

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2017-176272

(P2017-176272A)

(43) 公開日 平成29年10月5日(2017.10.5)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0 2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 2 O L (全 134 頁)

(21) 出願番号	特願2016-64522 (P2016-64522)	(71) 出願人	000144153
(22) 出願日	平成28年3月28日 (2016. 3. 28)		株式会社三共
			東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
		(74) 代理人	100146835
			弁理士 佐伯 義文
		(74) 代理人	100149548
			弁理士 松沼 泰史
		(74) 代理人	100145481
			弁理士 平野 昌邦
		(74) 代理人	100165179
			弁理士 田▲崎▼ 聡
		(72) 発明者	小倉 敏男
			東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
			式会社三共内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技者の興趣を向上させることができる遊技機を提供すること。

【解決手段】遊技機は、遊技者の動作を検出可能な動作検出手段と、遊技者の動作を促すための促進報知を実行可能な促進報知手段と、前記動作検出手段により遊技者の動作が検出されたことにもとづいて、所定演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、前記促進報知手段は、一の動作を促すための促進報知を、少なくとも促進画像を第1表示態様で表示した後に、表示した第1表示態様の促進画像を一旦消去し、その後に促進画像を第1表示態様とは期待度が異なる第2表示態様で表示する演出態様により実行可能である。

【選択図】 図57

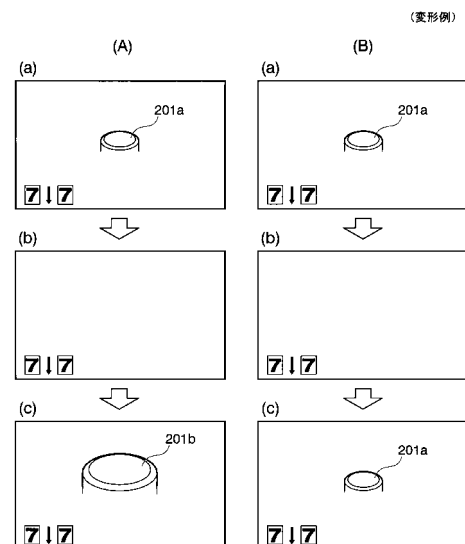


図57

【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技者の動作を検出可能な動作検出手段と、
遊技者の動作を促すための促進報知を実行可能な促進報知手段と、
前記動作検出手段により遊技者の動作が検出されたことにもとづいて、所定演出を実行可能な演出実行手段と、

を備え、

前記促進報知手段は、一の動作を促すための促進報知を、少なくとも促進画像を第 1 表示態様で表示した後に、表示した第 1 表示態様の促進画像を一旦消去し、その後に促進画像を第 1 表示態様とは期待度が異なる第 2 表示態様で表示する演出態様により実行可能である

10

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

遊技者の動作を検出可能な動作検出手段と、
遊技者の動作を促すための促進報知を実行可能な促進報知手段と、
前記動作検出手段により遊技者の動作が検出されたことにもとづいて、所定演出を実行可能な演出実行手段と、

を備え、

前記促進報知手段は、一の動作を促すための促進報知を、少なくとも促進画像を第 1 表示態様で表示した後に、表示した第 1 表示態様の促進画像を遊技者が不可視の状態にし、その後に促進画像を第 1 表示態様とは期待度が異なる第 2 表示態様で表示する演出態様により実行可能である

20

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、パチンコ機やスロット機等の遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

遊技機として、遊技媒体である遊技球を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技球が入賞すると、所定個の賞球が遊技者に払い出されるものがある。さらに、識別情報を可変表示（「変動」ともいう。）可能な可変表示装置が設けられ、可変表示装置において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果となった場合や、に、遊技状態（遊技機の状態。よって、具体的には、遊技機が制御されている状態。）を変更して、所定の遊技価値を遊技者に与えるように構成されたものがある（いわゆるパチンコ機）。

30

【0003】

また、所定の遊技媒体を 1 ゲームに対して所定数の賭数を設定した後、遊技者がスタートレバーを操作することにより可変表示装置による識別情報の可変表示を開始し、遊技者が各可変表示装置に対応して設けられた停止ボタンを操作することにより、その操作タイミングから予め定められた最大遅延時間の範囲内で識別情報の可変表示を停止し、全ての可変表示装置の可変表示を停止したときに導出された表示結果に従って入賞が発生し、入賞に応じて予め定められた所定の遊技媒体が払い出され、特定入賞が発生した場合に、遊技状態を所定の遊技価値を遊技者に与える状態にするように構成されたものがある（いわゆるスロット機）。

40

【0004】

なお、遊技価値とは、遊技機の遊技領域に設けられた可変入賞球装置の状態が、打球が入賞しやすい遊技者にとって有利な状態になることや、遊技者にとって有利な状態になるための権利を発生させたりすることや、賞球払出の条件が成立しやすくなる状態になることである。

50

【0005】

パチンコ遊技機では、始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて可変表示装置において開始される特別図柄（識別情報）の可変表示の表示結果として、あらかじめ定められた特定の表示態様が導出表示された場合に、「大当たり」が発生したり、可変表示装置において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果となった場合に遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御可能になるように構成されたりする。導出表示とは、図柄（最終停止図柄）を最終的に停止表示させることである。大当たりが発生すると、例えば、大入賞口が所定回数開放して打球が入賞しやすい大当たり遊技状態に移行する。そして、各開放期間において、所定個（例えば、10個）の大入賞口への入賞があると大入賞口は閉成する。そして、大入賞口の開放回数は、所定回数（例えば、15ラウンド）に固定されている。なお、各開放について開放時間（例えば、29秒）が決められ、入賞数が所定個に達しなくても開放時間が経過すると大入賞口は閉成する。以下、各々の大入賞口の開放期間をラウンドということがある。また、ラウンドにおける遊技をラウンド遊技ということがある。

10

【0006】

また、特定遊技状態とは、所定の遊技価値が付与された状態であって遊技者にとって有利な有利状態の1つである。具体的には、特定遊技状態は、例えば特別可変入賞球装置の状態を打球が入賞しやすい遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）、遊技者にとって有利な有利状態になるための権利が発生した状態、景品遊技媒体払出の条件が成立しやすくなる状態などの所定の遊技価値が付与された状態である。その他の有利状態の一例としては、リーチとなる状態や高確状態、高ベース状態、チャンスゾーンなどのチャンス状態などもある。

20

【0007】

また、可変表示装置において、最終停止図柄（例えば、左中右図柄のうち中図柄）となる図柄以外の図柄が、所定時間継続して、特定の表示結果と一致している状態で停止、揺動、拡大縮小もしくは変形している状態、または、複数の図柄が同一図柄で同期して変動したり、表示図柄の位置が入れ替わっていたりして、最終結果が表示される前で大当たり発生の可能性が継続している状態（以下、これらの状態をリーチ状態という。）において行われる演出をリーチ演出という。また、リーチ状態やその様子をリーチ態様という。さらに、リーチ演出を含む可変表示をリーチ可変表示という。そして、可変表示装置に変動表示される図柄の表示結果が特定の表示結果でない場合には「はずれ」となり、変動表示状態は終了する。遊技者は、大当たりをいかにして発生させるかを楽しみつつ遊技を行う。

30

【0008】

このような遊技機のうち、例えば、遊技者が操作可能な操作手段が設けられた遊技機がある。また、例えば、操作手段が設けられ、かつ、遊技者の操作を促すための画像を表示する遊技機がある（特許文献1参照）。特許文献1に記載されている遊技機では、遊技者の操作を促すための複数種類の画像のいずれかが表示され、画像の表示態様の違い（例えば、サイズや色の違い）により期待度を異ならせている。

【先行技術文献】

【特許文献】

40

【0009】

【特許文献1】特開2013-188306号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0010】

しかしながら、特許文献1に記載されている遊技機では、遊技者の操作を促すための画像を表示する演出が単調であり、遊技者の興趣を低下させてしまう虞があった。

【0011】

そこで、本発明は、多様な演出を実行することで、遊技者の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

50

【課題を解決するための手段】

【0012】

(1) 本発明による遊技機（例えばパチンコ遊技機1など）は、遊技者の動作を検出可能な動作検出手段（例えば、スティックコントローラ122、プッシュボタン120、タッチセンサ、赤外線センサなど）と、遊技者の動作を促すための促進報知（例えば、第1操作促進画像や第2操作促進画像を表示する操作促進報知や、少なくとも第1促進画像を促進画像として、第1表示態様で表示した後に一旦消去して第2表示態様で表示する操作促進報知（ボタン変化演出）など）を実行可能な促進報知手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100がステップS8111、S8125、S8139、S8153、S8167、S8125A、S844Fなどを実行する部分など）と、前記動作検出手段により遊技者の動作が検出されたことにもとづいて、所定演出（例えば、各ボタン演出や各スティックコントローラ演出など）を実行可能な演出実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップS8114、S8128、S8142、S8156、S8170、S8128b、S844Fなどを実行する部分など）と、を備え、前記促進報知手段は、一の動作（例えば、プッシュボタン120やスティックコントローラ122、プッシュボタン120、タッチセンサ、赤外線センサに対する1回の操作、連打などの複数回の操作、および長押しなどの連続的な操作のいずれかなど）を促すための促進報知を、少なくとも促進画像（例えば、プッシュボタン120やスティックコントローラ122の外観を模した操作促進画像など）を第1表示態様（例えば、小ボタン画像、中ボタン画像、小スティックコントローラ画像、中スティックコントローラ画像など）で表示した後に、表示した第1表示態様の促進画像を一旦消去し、その後に促進画像を第1表示態様とは期待度（例えば、リーチ成立時ボタン演出の第1演出態様となる期待度、操作促進報知が行われるリーチ成立時ボタン演出の第2演出態様およびリーチ成立時ボタン演出の第3演出態様となる期待度や、リーチ成立時スティックコントローラ演出の第1演出態様となる期待度、操作促進報知が行われるリーチ成立時スティックコントローラ演出の第2演出態様およびリーチ成立時スティックコントローラ演出となる第3演出態様の期待度や、大当たりとなる期待度、確変大当たりとなる期待度、出玉の多い大当たりとなる期待度、リーチとなる期待度、種々の演出が発生する期待度、遊技の進行に関係しないコレクション用の画像やアイテム、経験値など獲得できる期待度など）が異なる第2表示態様（例えば、中ボタン画像、大ボタン画像、中スティックコントローラ画像、大スティックコントローラ画像など）で表示する演出態様により実行可能であることを特徴とする。

【0013】

このような構成によれば、多様な演出を実行することで、遊技者の興趣を向上させることができる。

【0014】

(2) また、本発明による遊技機（例えばパチンコ遊技機1など）は、遊技者の動作を検出可能な動作検出手段（例えば、スティックコントローラ122、プッシュボタン120、タッチセンサ、赤外線センサなど）と、遊技者の動作を促すための促進報知（例えば、第1操作促進画像や第2操作促進画像を表示する操作促進報知や、少なくとも第1促進画像を促進画像として、第1表示態様で表示した後に一旦消去して第2表示態様で表示する操作促進報知（ボタン変化演出）など）を実行可能な促進報知手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100がステップS8111、S8125、S8139、S8153、S8167、S8125A、S844Fなどを実行する部分など）と、前記動作検出手段により遊技者の動作が検出されたことにもとづいて、所定演出（例えば、各ボタン演出や各スティックコントローラ演出など）を実行可能な演出実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップS8114、S8128、S8142、S8156、S8170、S8128b、S844Fなどを実行する部分など）と、を備え、前記促進報知手段は、一の動作（例えば、プッシュボタン120やスティックコントローラ122、プッシュボタン120、タッチセンサ、赤外線センサに対する1回の操作、連打などの複数回の操作、および長押しなどの連続的な操作のいずれかなど）を促すための

促進報知を、少なくとも促進画像（例えば、プッシュボタン１２０やスティックコントローラ１２２の外観を模した第１操作促進画像など）を第１表示態様（例えば、小ボタン画像、中ボタン画像、小スティックコントローラ画像、中スティックコントローラ画像など）で表示した後に、表示した第１表示態様の促進画像を遊技者が不可視の状態にし、その後促進画像を第１表示態様とは期待度（例えば、リーチ成立時ボタン演出の第１演出態様となる期待度、操作促進報知が行われるリーチ成立時ボタン演出の第２演出態様およびリーチ成立時ボタン演出の第３演出態様となる期待度や、リーチ成立時スティックコントローラ演出の第１演出態様となる期待度、操作促進報知が行われるリーチ成立時演出の第３演出態様となる期待度や、大当たりとなる期待度、確変大当たりとなる期待度、出玉の多い大当たりとなる期待度、リーチとなる期待度、種々の演出が発生する期待度、遊技の進行に
10
関係しないコレクション用の画像やアイテム、経験値など獲得できる期待度など）が異なる第２表示態様（例えば、中ボタン画像、大ボタン画像、中スティックコントローラ画像、大スティックコントローラ画像など）で表示する演出態様により実行可能であることを特徴とする。

【００１５】

このような構成によれば、多様な演出を実行することで、遊技者の興趣を向上させることができる。

【００１６】

（３）また、上記の（１）または（２）に記載の遊技機において、第１表示態様で表示した促進画像を一旦消去する前、または第１表示態様で表示した促進画像を不可視の状態にする前は、前記動作検出手段による遊技者の動作の検出を無効にしてもよい。
20

【００１７】

このような構成によれば、第１表示態様の促進画像の後に表示される促進画像の表示態様に注目させることができる。

【００１８】

（４）また、上記の（１）または（２）に記載の遊技機において、第１表示態様で表示した促進画像を一旦消去する前、または第１表示態様で表示した促進画像を不可視の状態にする前も前記動作検出手段による遊技者の動作の検出が有効であって、第１表示態様で表示した促進画像を一旦消去する前、または第１表示態様で表示した促進画像を不可視にする前に前記動作検出部が遊技者の動作を検出したか第２表示態様の促進画像を表示した
30
後に前記動作検出部が遊技者の動作を検出したかに応じて、実行される所定演出の演出態様が異なってもよい。

【００１９】

このような構成によれば、遊技者の動作を検出したタイミングによって多様な演出を実行することができる。

【００２０】

（５）また、上記の（１）から（４）のいずれか１つに記載の遊技機において、促進報知は、促進画像が、第１表示態様で表示されるか第２表示態様で表示されるかに応じて期待度が異なってもよい（例えば、促進画像が第２表示態様（例えば中ボタン画像など）で表示されるときは、促進画像が第１表示態様（例えば小ボタン画像など）で表示され
40
るよりも期待度が高くてもよく、促進画像が第１表示態様（例えば小ボタン画像）で表示された後に表示される促進画像の第２表示態様として例えば小ボタン画像（第１表示態様）で表示されるか中ボタン画像（第２表示態様）で表示されるかに応じて期待度が異なってもよい）。

【００２１】

このような構成によれば、いずれの表示態様で促進画像が表示されるかに注目させることができる。

【００２２】

（６）また、上記の（１）から（５）のいずれか１つに記載の遊技機において、第１表示態様で表示した促進画像を一旦消去している期間、または第１表示態様で表示した促進
50

画像を不可視にしている期間は、前記動作検出部による遊技者の動作の検出を無効にしてもよい。

【0023】

このような構成によれば、遊技者の動作を検出したことによる演出であるかそれ以外の演出であるかを明確にすることができる。

【0024】

(7) また、上記の(1)から(6)のいずれか1つに記載の遊技機において、第1表示態様で表示し促進画像が一旦消去されること、または第1表示態様で表示した促進画像が不可視にされることを示唆する示唆演出を実行してもよい。

【0025】

このような構成によれば、促進画像の表示態様が変化することに期待を持たせることができる。

【0026】

(8) また、上記の(1)から(7)のいずれか1つに記載の遊技機において、前記動作検出部による遊技者の動作を検出可能な有効期間の減少度合いを表す特定画像(例えば、残存有効期間画像など)を表示可能であり、第1表示態様で表示した促進画像を一旦消去した後に第2表示態様の促進画像を表示するとき、または第1表示態様で表示した促進画像を不可視にした後に第2表示態様の促進画像を表示するときは、特定画像の減少度合いを変更するようにしてもよい。

【0027】

このような構成によれば、促進画像の表示態様が変化した後も有効期間が残っていることを意識させることで、遊技者に安心感を与えることができる。

【0028】

(9) また、上記の(1)から(8)のいずれか1つに記載の遊技機において、第1表示態様で表示した促進画像が一旦消去されるタイミング、または第1表示態様の促進画像が不可視になるタイミングに応じて期待度が異なってもよい。

【0029】

このような構成によれば、いずれのタイミングで一旦消去されるか又は不可視になるかに注目させることができる。

【0030】

(10) また、上記の(1)から(9)のいずれか1つに記載の遊技機において、第1表示態様で表示された促進画像が一旦消去されている期間または第1表示態様で表示した促進画像が不可視の状態になっている期間に応じて期待度が異なってもよい。

【0031】

このような構成によれば、促進画像が一旦消去または不可視の状態になっている期間に注目させることができる。

【0032】

(11) また、上記の(1)から(10)のいずれか1つに記載の遊技機において、第1表示態様で表示した促進画像を一旦消去した後、または第1表示態様で表示した促進画像を不可視の状態にした後に、第1表示態様で促進画像を表示してもよい。

【0033】

このような構成によれば、促進画像が一旦消去または不可視となった後にいずれの表示態様で表示されるかに、より注目させることができる。

【0034】

(12) また、本発明による遊技機(例えばパチンコ遊技機1など)は、遊技者の動作を検出可能な動作検出手段(例えば、スティックコントローラ122、プッシュボタン120、タッチセンサ、赤外線センサなど)と、遊技者の動作を促すための促進報知(例えば、第1操作促進画像や第2操作促進画像を表示する操作促進報知など)を実行可能な促進報知手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100がステップS8111、S8125、S8139、S8153、S8167、S125A、S844Fなどを実行す

10

20

30

40

50

る部分など)と、前記動作検出手段により遊技者の動作が検出されたことに基づいて所定演出(例えば、各ボタン演出や各スティックコントローラ演出など)を実行可能な演出実行手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップS8114、S8128、S8142、S8156、S8170、S8128b、S844Fなどを実行する部分など)と、特定画像を表示する特定画像表示制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップS844Cを実行する部分など)と、を備え、前記促進報知手段は、一の動作(例えば、プッシュボタン120やスティックコントローラ122、プッシュボタン120、タッチセンサ、赤外線センサに対する1回の操作、連打などの複数回の操作、および長押しなどの連続的な操作のいずれかなど)を促すための促進報知を、少なくとも第1促進画像(例えば、プッシュボタン120やスティックコントローラ122の外観を模した第1操作促進画像など)を表示する第1パターンと、第1促進画像に加えて第2促進画像(例えば、所定の文字を示す第2操作促進画像など)を表示する第2パターンと、により実行可能であり(例えば図32~図34、図46~図52等参照)、前記第1パターンと前記第2パターンとのいずれにより促進報知が実行されたかに応じて期待度(例えば、第1パターンにより操作促進報知が行われる当否煽り時ボタン演出の第1演出態様と、第2パターンにより操作促進報知が行われる当否煽り時ボタン演出の第2演出態様および第3演出態様との期待度や、当否煽り時スティックコントローラ演出の第1演出態様と、第2パターンにより操作促進報知が行われる当否煽り時スティックコントローラ演出の第2演出態様および第3演出態様の期待度など)が異なり、前記促進報知が実行されるよりも前(例えば、第2所定時間に実行される操作演出よりも前の第1所定時間など)に、前記特定画像として前記促進報知において表示される前記第1促進画像または前記第2促進画像と同一又は類似の形状の画像(例えば、スティックコントローラ122(図1)を模した図52に示すようなリーチ成立時類似画像(スティックコントローラ122と同一又は類似の形状の画像)、プッシュボタン120を表す画像、タッチセンサを表す画像、赤外線センサを表す画像など)を、前記促進報知において表示される前記第1促進画像または前記第2促進画像の表示位置と同じ位置又は近傍の位置に表示することを特徴とする。

なお、(1)から(11)のいずれか1つに記載の遊技機において、(12)に記載の遊技機と適宜組み合わせるようによってもよい。

【0035】

このような構成によれば、遊技者に分かりやすく期待度を示すことができ、遊技者の興趣を向上させることができる。

【0036】

(13)また、上記の(12)に記載の遊技機において、前記動作促進画像は、前記動作検出手段を表す画像(例えば、スティックコントローラ122(図1)を模した図52に示すような類似画像(スティックコントローラ122と同一又は類似の形状の画像)や、プッシュボタン120を表す画像、タッチセンサを表す画像、赤外線センサを表す画像など)であってもよい。

【0037】

このような構成によれば、動作検出手段に対して遊技者が動作する意欲を向上させることができる。

【0038】

(14)また、上記の(12)または(13)に記載の遊技機において、前記特定画像として前記動作促進画像と同一又は類似の形状の画像を表示した後に前記動作促進画像が表示されるときは、前記特定画像として前記動作促進画像と同一又は類似の形状の画像を表示せずに前記動作促進画像が表示されるときよりも有利状態に制御される期待度が高くなっていてもよい(例えば、図49、図50に示すような決定割合で設定されたリーチ成立時類似演出実行有無決定テーブルやリーチ成立時類似演出の演出態様決定テーブルにおいて熱いリーチとなるときにはリーチ成立時類似演出が実行され易く、該リーチ成立時類似演出が実行されるときには有利状態(例えば大当りやリーチや高確状態や高ベース状態

など)に制御される期待度が高くなっているとしてもよい。

【0039】

このような構成によれば、遊技者の興趣を向上させることができる。

【0040】

(15)また、本発明による遊技機は、遊技者の動作を検出可能な検出手段(例えば、
プッシュボタン120やスティックコントローラ122、赤外線センサ、タッチセンサな
ど)と、遊技者の動作を促すための促進報知(例えば、第1操作促進画像や第2操作促進
画像を表示する操作促進報知など)を実行可能な促進報知手段(例えば、演出制御用マイ
クロコンピュータ100がステップS8111、S8125、S8139、S8153、
S8167を実行する部分など)と、検出手段により遊技者の動作が検出されたことにも
とづいて、所定演出(例えば、各ボタン演出や各スティックコントローラ演出など)を実
行可能な演出実行手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップS8
114、S8128、S8142、S8156、S8170を実行する部分など)と、を
備え、促進報知手段は、一の動作(例えば、プッシュボタン120やスティックコント
ローラ122、プッシュボタン120、タッチセンサ、赤外線センサに対する1回の操作、
連打などの複数回の操作、および長押しなどの連続的な操作のいずれかなど)を促すた
めの促進報知を、少なくとも第1促進画像(例えば、プッシュボタン120やスティックコ
ントローラ122の外観を模した第1操作促進画像など)を表示する第1パターンと、第
1促進画像に加えて第2促進画像(例えば、所定の文字を示す第2操作促進画像など))
を表示する第2パターンと、により実行可能であり(例えば図32~図34、図46~図
52等参照)、第1パターンと第2パターンとのいずれにより促進報知が実行されたかに
応じて期待度(例えば、第1パターンにより操作促進報知が行われる当否煽り時ボタン演
出の第1演出態様と、第2パターンにより操作促進報知が行われる当否煽り時ボタン演
出の第2演出態様および第3演出態様との期待度や、当否煽り時スティックコントロー
ラ演出の第1演出態様と、第2パターンにより操作促進報知が行われる当否煽り時スティ
ックコントローラ演出の第2演出態様および第3演出態様の期待度など)が異なっている
としてもよい。

なお、(1)から(11)のいずれか1つに記載の遊技機において、(15)に記載の
遊技機と適宜組み合わせるようにしてもよいし、(15)に記載の遊技機に加え
て(12)に記載の遊技機と適宜組み合わせるようにしてもよい。

なお、(12)から(14)のいずれか1つに記載の遊技機において、(15)に記載
の遊技機と適宜組み合わせるようにしてもよい。

【0041】

このような構成によれば、遊技者に分かりやすく期待度を示すことができる。

【0042】

(16)また、(12)から(15)のうちのいずれか1つに記載の遊技機において、
促進報知手段は、第1促進画像を複数の態様(例えば、第1操作促進画像(小)や第1操
作促進画像(中)、第1操作促進画像(大)など)のいずれかにより表示可能であり、複
数の態様のうちのいずれの第1促進画像が表示されたかに応じて期待度が異なる(例
えば、第1操作促進画像(中)を表示する操作促進報知が行われる当否煽り時ボタン演
出の第1演出態様と、第1操作促進画像(大)を表示する操作促進報知が行われる当
否煽り時ボタン演出の第2演出態様および第3演出態様とは、期待度が異なる。図32(c)参照)
ように構成されていてもよい。

【0043】

このような構成によれば、演出効果を向上させることができる。

【0044】

(17)また、(12)から(16)のいずれか1つに記載の遊技機において、促進報
知手段は、第2促進画像を複数の態様(例えば、第2操作促進画像(押せ)や第2操作促
進画像(一撃)など)のいずれかにより表示可能であり、複数の態様のうちのいずれの第
2促進画像が表示されたかに応じて期待度が異なる(例えば、第2操作促進画像(押せ)

を表示する操作促進報知が行われる当否煽り時ボタン演出の第2演出態様と、第2操作促進画像（一撃）を表示する操作促進報知が行われる当否煽り時ボタン演出の第3演出態様とは、期待度が異なる。図32（c）参照）ように構成されていてもよい。

【0045】

このような構成によれば、演出効果を向上させることができる。

【0046】

（18）また、（12）から（17）のうちのいずれか1つに記載の遊技機において、演出実行手段は、複数のタイミング（例えば、演出図柄の高速変動時や、リーチ成立時、当否煽り時など）において所定演出を実行可能であり（図31参照）、促進報知手段は、所定演出が実行されるタイミングに応じて、異なる割合で第1パターンと第2パターンとのいずれかにより促進報知を実行する（例えば、高速変動時ボタン演出が実行されるタイミングおよびリーチ成立時ボタン演出が実行されるタイミングにおいては、100%の割合で第1パターンにより操作促進報知を実行し、当否煽り時ボタン演出が実行されるタイミングにおいては、表示結果がはずれの場合には、70%の割合で第1パターン（30%の割合で第2パターン）により操作促進報知を実行し、表示結果が大当りの場合には、35%の割合で第1パターン（65%の割合で第2パターン）により操作促進報知を実行する。図32参照）ように構成されていてもよい。

【0047】

このような構成によれば、所定演出が実行されるタイミングに着目させることができる。

【0048】

（19）また、（12）から（18）のうちのいずれか1つに記載の遊技機において、動作検出手段は、遊技者の動作を受付可能な動作受付手段（例えば、プッシュボタン120やスティックコントローラ122など）を含み、演出実行手段は、動作受付手段に対する動作に応じて所定演出（例えば、各ボタン演出）を実行可能であり、動作が有効である有効期間を報知する（例えば、残存有効期間画像を表示する）有効期間報知手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100がステップS8112、S8119を実行する部分など）と、有効期間が終了したときに、有効期間の終了を示す終了報知を行う（例えば、有効期間終了画像を表示する）終了報知手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100がステップS8116を実行する部分など）と、を備え、終了報知手段は、有効期間が終了するまでの間に動作を受付たときに終了報知を行う（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100がステップS8113においてYと判定されたときに、ステップS8116を実行する部分など）ように構成されていてもよい。

【0049】

このような構成によれば、操作にもとづいて有効期間が終了したことを認識しやすくすることができる。

【0050】

（20）また、（12）から（19）のうちのいずれか1つに記載の遊技機において、動作検出手段は、遊技者の動作を受付可能な動作受付手段（例えば、プッシュボタン120やスティックコントローラ122など）を含み、演出実行手段は、動作受付手段を用いた動作演出（例えば、操作演出）を実行する動作演出実行手段を含み、促進報知手段は、動作演出が実行されるときに動作を促すための促進画像（例えば、操作促進画像）を表示手段に表示する表示制御手段を含み、操作演出実行手段は、期待度に応じて動作受付手段を複数の態様（例えば、図45に示す「白」、「赤」、「白／振動」、「赤／振動」）のいずれかに変化させ、表示制御手段は、期待度に応じて促進画像を複数の態様（例えば、図45に示す「白／小」、「赤／小」、「白／大」、「赤／大」）のいずれかにより表示し、動作受付手段の複数の態様に共通する態様（例えば、図45に示す「白」（「白／小」と「白／大」））の促進画像を表示する共通画像表示制御手段を有するように構成されていてもよい。

【0051】

このような構成によれば、演出効果を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0052】

【図1】パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。

【図2】主基板（遊技制御基板）の回路構成例を示すブロック図である。

【図3】演出制御基板、ランプドライバ基板および音声出力基板の回路構成例を示すブロック図である。

【図4】主基板におけるCPUが実行するメイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図5】4msタイマ割込処理の一例を示すフローチャートである。

10

【図6】あらかじめ用意された演出図柄の変動パターンの一例を示す説明図である。

【図7】各乱数を示す説明図である。

【図8】大当たり判定テーブル、小当たり判定テーブルおよび大当たり種別判定テーブルの一例を示す説明図である。

【図9】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図10】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図11】特別図柄プロセス処理のプログラムの一例を示すフローチャートである。

【図12】特別図柄プロセス処理のプログラムの一例を示すフローチャートである。

【図13】始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。

【図14】保留特定領域および保留記憶バッファの構成例を示す説明図である。

20

【図15】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

【図16】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

【図17】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図18】表示結果指定コマンド送信処理の一例を示すフローチャートである。

【図19】特別図柄変動中処理の一例を示すフローチャートである。

【図20】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。

【図21】大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図22】特別図柄表示制御処理のプログラムの一例を示すフローチャートである。

【図23】演出制御用CPUが実行する演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

30

【図24】コマンド受信バッファの構成例を示す説明図である。

【図25】コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。

【図26】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図27】変動パターンコマンド受信待ち処理の一例を示すフローチャートである。

【図28】演出図柄変動開始処理の一例を示すフローチャートである。

【図29】演出図柄変動開始処理の一例を示すフローチャートである。

【図30】演出図柄の停止図柄および仮停止図柄の一例を示す説明図である。

【図31】各ボタン演出の実行タイミングの一例を示す説明図である。

【図32】高速変動時ボタン演出設定テーブル、リーチ成立時ボタン演出設定テーブルおよび当否煽り時ボタン演出設定テーブルの一例を示す説明図である。

40

【図33】連打ボタン演出設定テーブルおよび長押しボタン演出設定テーブルの一例を示す説明図である。

【図34】操作促進報知の具体例を示す説明図である。

【図35】プロセスデータの構成例を示す説明図である。

【図36】演出図柄変動中処理の一例を示すフローチャートである。

【図37】演出図柄変動中処理の一例を示すフローチャートである。

【図38】演出図柄変動中処理の一例を示すフローチャートである。

【図39】演出図柄変動中処理の一例を示すフローチャートである。

【図40】演出図柄変動中処理の一例を示すフローチャートである。

【図41】演出図柄変動停止処理の一例を示すフローチャートである。

50

【図４２】当否煽り時ボタン演出の具体例を示す説明図である。

【図４３】第１の変形例に係る検出有効期間終了報知の一例を示す説明図である。

【図４４】操作演出の具体例を示す説明図である。

【図４５】操作演出設定テーブルの一例を示す説明図である。

【図４６】第２の変形例に係る演出図柄変動開始処理の一例を示すフローチャートである。

。

【図４７】第２の変形例に係るリーチ成立時スティックコントローラ演出設定テーブルの一例を示す説明図である。

【図４８】第２の変形例に係るリーチ成立時類似演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

10

【図４９】第２の変形例に係るリーチ成立時類似演出実行有無決定テーブルによる決定割合の設定例を示す図である。

【図５０】第２の変形例に係るリーチ成立時類似演出の演出態様決定テーブルによる決定割合の設定例を示す図である。

【図５１】第２の変形例に係る演出図柄変動中処理の一例を示すフローチャートである。

【図５２】第２の変形例に係る類似演出の具体例を示す説明図である。

【図５３】第３の変形例に係る演出図柄変動開始処理の一例を示すフローチャートである。

【図５４】第３の変形例に係るリーチ成立時ボタン変化演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図５５】第３の変形例に係るリーチ成立時ボタン変化演出設定テーブルによる決定割合の設定例を示す図である。

20

【図５６】第３の変形例に係る演出図柄変動中処理の一部を示すフローチャートである。

【図５７】第３の変形例に係るボタン変化演出の具体例を示す説明図である。

【図５８】第３の変形例に係るボタン変化演出の他の具体例を示す説明図である。

【図５９】第３の変形例に係るボタン変化演出の他の具体例を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【００５３】

以下、本発明の実施の形態を、図面を参照して説明する。まず、遊技機の一例であるパチンコ遊技機１の全体の構成について説明する。図１は、パチンコ遊技機１を正面からみた正面図である。

30

【００５４】

パチンコ遊技機１は、縦長の方形状に形成された外枠（図示せず）と、外枠の内側に開閉可能に取り付けられた遊技枠とで構成される。また、パチンコ遊技機１は、遊技枠に開閉可能に設けられている額縁状に形成されたガラス扉枠２を有する。遊技枠は、外枠に対して開閉自在に設置される前面枠（図示せず）と、機構部品等が取り付けられる機構板（図示せず）と、それらに取り付けられる種々の部品（後述する遊技盤６を除く）を含む構造体である。

【００５５】

ガラス扉枠２の下部表面には打球供給皿３（上皿）がある。打球供給皿３の下部には、打球供給皿３に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿４や、打球を発射する打球操作ハンドル５（操作ノブ）が設けられている。また、ガラス扉枠２の背面には、遊技盤６が着脱可能に取り付けられている。なお、遊技盤６は、それを構成する板状体と、その板状体に取り付けられた種々の部品とを含む構造体である。また、遊技盤６の前面には、打ち込まれた遊技球が流下可能な遊技領域７が形成されている。

40

【００５６】

余剰球受皿４（下皿）を形成する部材には、例えば下皿本体の上面における手前側の所定位置（例えば下皿の中央部分）などに、スティック形状（棒形状）に構成され、遊技者が把持して複数方向（前後左右）に傾倒操作が可能なスティックコントローラ１２２が取り付けられている。

また、スティックコントローラ１２２には、遊技者がスティックコントローラ１２２の

50

操作桿を操作手（例えば左手など）で把持した状態において、所定の操作指（例えば人差し指など）で押引操作することなどにより所定の指示操作が可能なトリガボタン１２１（図３を参照）が設けられている。スティックコントローラ１２２の操作桿の内部には、トリガボタン１２１に対する押引操作などによる所定の指示操作を検知するトリガセンサ１２５（図３を参照）が内蔵されている。

【００５７】

また、スティックコントローラ１２２の下部における下皿の本体内部などには、操作桿に対する傾倒操作を検知する傾倒方向センサユニット１２３（図３を参照）が設けられている。また、スティックコントローラ１２２には、スティックコントローラ１２２を振動動作させるためのバイブレータ用モータ１２６（図３を参照）が内蔵されている。

10

【００５８】

打球供給皿３（上皿）を形成する部材には、例えば上皿本体の上面における手前側の所定位置（例えばスティックコントローラ１２２の上方）などに、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン１２０が設けられている。

プッシュボタン１２０は、遊技者からの押下操作などによる所定の指示操作を、機械的、電氣的、あるいは、電磁的に、検出できるように構成されている。プッシュボタン１２０の設置位置における上皿の本体内部などには、プッシュボタン１２０に対してなされた遊技者の操作行為を検知するプッシュセンサ１２４（図３を参照）が設けられている。

【００５９】

図１に示す構成例では、プッシュボタン１２０とスティックコントローラ１２２の取付位置が、上皿及び下皿の中央部分において上下の位置関係にある。これに対して、上下の位置関係を保ったまま、プッシュボタン１２０及びスティックコントローラ１２２の取付位置を、上皿及び下皿において左右のいずれかに寄せた位置としてもよい。あるいは、プッシュボタン１２０とスティックコントローラ１２２の取付位置が上下の位置関係ではなく、例えば左右の位置関係にあるものとしてもよい。

20

【００６０】

遊技領域７の中央付近には、液晶表示装置（ＬＣＤ）で構成された演出表示装置９が設けられている。演出表示装置９の表示画面には、第１特別図柄または第２特別図柄の可変表示に同期した演出図柄の可変表示を行う演出図柄表示領域がある。演出表示装置９は、演出図柄の可変表示を行う可変表示装置に相当する。演出図柄表示領域には、例えば「左」、「中」、「右」の３つの装飾用（演出用）の演出図柄を可変表示する図柄表示エリアがある。図柄表示エリアには「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリアがあるが、図柄表示エリアの位置は、演出表示装置９の表示画面において固定的でなくてもよいし、図柄表示エリアの３つ領域が離れてもよい。

30

【００６１】

演出表示装置９は、演出制御基板に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータによって制御される。演出制御用マイクロコンピュータが、第１特別図柄表示器８ａで第１特別図柄の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って演出表示装置９で演出表示を実行させ、第２特別図柄表示器８ｂで第２特別図柄の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って演出表示装置９で演出表示を実行させるので、遊技の進行状況を把握しやすくすることができる。

40

【００６２】

また、演出表示装置９において、最終停止図柄（例えば左右中図柄のうち中図柄）となる図柄以外の図柄が、所定時間継続して、大当り図柄（例えば左中右の図柄が同じ図柄で揃った図柄の組み合わせ）と一致している状態で停止、揺動、拡大縮小もしくは変形している状態、または、複数の図柄が同一図柄で同期して変動したり、表示図柄の位置が入れ替わっていたりして、最終結果が表示される前で大当り発生の可能性が継続している状態において行われる演出をリーチ演出という。リーチ演出が行われているときの状態を以下ではリーチ状態とも称する。また、リーチ状態で表示された図柄の態様やその様子をリーチ態様ともいう。さらに、リーチ演出を含む可変表示をリーチ可変表示という。そして、

50

演出表示装置 9 に変動表示される図柄の表示結果が大当たり図柄でない場合には「はずれ」となり、変動表示状態は終了する。遊技者は、「大当たり」をいかにして発生させるかを楽しみつつ遊技を行う。

【0063】

演出表示装置 9 の表示画面の右上方部には、演出図柄と後述する特別図柄および普通図柄とに次ぐ第 4 図柄を表示する第 4 図柄表示領域 9 c、9 d が設けられている。この実施の形態では、後述する第 1 特別図柄の変動表示に同期して第 1 特別図柄用の第 4 図柄の変動表示が行われる第 1 特別図柄用の第 4 図柄表示領域 9 c と、第 2 特別図柄の変動表示に同期して第 2 特別図柄用の第 4 図柄の変動表示が行われる第 2 特別図柄用の第 4 図柄表示領域 9 d とが設けられている。

10

【0064】

この実施の形態では、特別図柄の変動表示に同期して演出図柄の変動表示が実行されるのであるが（ただし、正確には、演出図柄の変動表示は、演出制御用マイクロコンピュータ 100 側で変動パターンコマンドにもとづいて認識した変動時間を計測することによって行われる。）、演出表示装置 9 を用いた演出を行う場合、例えば、演出図柄の変動表示を含む演出内容が画面上から一瞬消えるような演出が行われたり、可動物が画面上の全部または一部を遮蔽するような演出が行われたりするなど、演出態様が多様化している。そのため、演出表示装置 9 上の表示画面を見ていても、現在変動表示中の状態であるのか否か認識しにくい場合も生じている。そこで、この実施の形態では、演出表示装置 9 の表示画面の一部でさらに第 4 図柄の変動表示を行うことによって、第 4 図柄の状態を確認することにより現在変動表示中の状態であるのか否かを確実に認識可能としている。なお、第 4 図柄は、常に一定の動作で変動表示され、画面上から消えたり遮蔽物で遮蔽したりすることはないため、常に視認することができる。

20

【0065】

なお、第 4 図柄は、遊技領域に可動部材を設けるように遊技機を構成した場合、その可動部材が遊技領域のいずれの位置にある場合であっても視認が妨げられない領域に表示されるように構成されていればよい。

【0066】

なお、第 1 特別図柄用の第 4 図柄と第 2 特別図柄用の第 4 図柄とを、第 4 図柄と総称することがあり、第 1 特別図柄用の第 4 図柄表示領域 9 c と第 2 特別図柄用の第 4 図柄表示領域 9 d を、第 4 図柄表示領域と総称することがある。

30

【0067】

第 4 図柄の変動（可変表示）は、第 4 図柄表示領域 9 c、9 d を所定の表示色（例えば、青色）で一定の時間間隔で点灯と消灯とを繰り返す状態を継続することによって実現される。第 1 特別図柄表示器 8 a における第 1 特別図柄の可変表示と、第 1 特別図柄用の第 4 図柄表示領域 9 c における第 1 特別図柄用の第 4 図柄の可変表示とは同期している。第 2 特別図柄表示器 8 b における第 2 特別図柄の可変表示と、第 2 特別図柄用の第 4 図柄表示領域 9 d における第 2 特別図柄用の第 4 図柄の可変表示とは同期している。同期とは、可変表示の開始時点および終了時点が同じであって、可変表示の期間が同じであることをいう。

40

【0068】

また、第 1 特別図柄表示器 8 a において大当たり図柄が停止表示されるときには、第 1 特別図柄用の第 4 図柄表示領域 9 c において大当たりを想起させる表示色（はずれとは異なる表示色。例えば、はずれのときには青色で表示されるのに対して、大当たりのときには赤色で表示される。なお、大当たりの種類（確変大当たりや通常大当たりのいずれであるか）に応じて表示色を異ならせてもよい。また、大入賞口への遊技球の入賞を期待できる大当たり（例えば、突然確変大当たり以外の大当たり）であるか否かに応じて表示色を異ならせてもよく、ラウンド数の異なる複数種類の大当たりには、大当たり遊技において継続されるラウンド数に応じて表示色を異ならせてもよい。

【0069】

50

また、この実施の形態のように、各大当りのラウンド数が同じであっても、例えば、1ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が短く（例えば1秒）、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できない大当りと、1ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が長く（例えば30秒）、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できる大当りとがある場合には、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できるか否かに応じて表示色を異ならせてもよい。また、例えば、1ラウンドあたりの大入賞口の開放回数が異なることによって、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できる大当りと期待できない大当りがある場合にも、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できるか否かに応じて表示色を異ならせてもよい。

【0070】

また、第2特別図柄表示器8bにおいて大当り図柄が停止表示されるときには、第2特別図柄用の第4図柄表示領域9dにおいて大当りを想起させる表示色（はずれとは異なる表示色。例えば、はずれのときには青色で表示されるのに対して、大当りのときには赤色で表示される。なお、大当りの種類（確変大当りや通常大当りのいずれであるか）に応じて表示色を異ならせてもよい。また、大入賞口への遊技球の入賞を期待できる大当り（例えば、突然確変大当り以外の大当り）であるか否かに応じて表示色を異ならせてもよく、ラウンド数の異なる複数種類の大当りに制御可能である場合には、大当り遊技において継続されるラウンド数に応じて表示色を異ならせてもよい。

【0071】

また、この実施の形態のように、各大当りのラウンド数が同じであっても、例えば、1ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が短く（例えば1秒）、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できない大当りと、1ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が長く（例えば30秒）、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できる大当りとがある場合には、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できるか否かに応じて表示色を異ならせてもよい。また、例えば、1ラウンドあたりの大入賞口の開放回数が異なることによって、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できる大当りと期待できない大当りがある場合にも、実質的に大入賞口への遊技球の入賞を期待できるか否かに応じて表示色を異ならせてもよい。

【0072】

なお、第4図柄表示領域9c、9dの消灯時の表示色は、消灯したときに背景画像と同一化して見えなくなることを防止するために、背景画像とは異なる表示色（例えば、黒色）であることが望ましい。

【0073】

なお、この実施の形態では、第4図柄表示領域を演出表示装置9の表示画面の一部に設ける場合を示しているが、演出表示装置9とは別に、ランプやLEDなどの発光体を用いて第4図柄表示領域を実現するようにしてもよい。この場合、例えば、第4図柄の変動（可変表示）を、2つのLEDが交互に点灯する状態を継続することによって実現されるようにしてもよく、2つのLEDのうちのいずれのLEDが停止表示されたかによって大当り図柄が停止表示されたか否かを表すようにしてもよい。

【0074】

また、この実施の形態では、第1特別図柄と第2特別図柄とにそれぞれ対応させて別々の第4図柄表示領域9c、9dを備える場合を示しているが、第1特別図柄と第2特別図柄とに対して共通の第4図柄表示領域を演出表示装置9の表示画面の一部に設けるようにしてもよい。また、第1特別図柄と第2特別図柄とに対して共通の第4図柄表示領域をランプやLEDなどの発光体を用いて実現するようにしてもよい。この場合、第1特別図柄の変動表示に同期して第4図柄の変動表示を実行するときと、第2特別図柄の変動表示に同期して第4図柄の変動表示を実行するときとで、例えば、一定の時間間隔で異なる表示色の表示を点灯および消灯を繰り返すような表示を行うことによって、第4図柄の変動表示を区別して実行するようにしてもよい。

【0075】

また、第1特別図柄の変動表示に同期して第4図柄の変動表示を実行するときと、第2特別図柄の変動表示に同期して第4図柄の変動表示を実行するときとで、例えば、異なる時間間隔で点灯および消灯を繰り返すような表示を行うことによって、第4図柄の変動表示を区別して実行するようにしてもよい。また、例えば、第1特別図柄の変動表示に対応して停止図柄を導出表示するときと、第2特別図柄の変動表示に対応して停止図柄を導出表示するときとで、同じ大当り図柄であっても異なる態様の停止図柄を停止表示するようにしてもよい。

【0076】

演出表示装置9の右方には、識別情報としての第1特別図柄を可変表示する第1特別図柄表示器（第1可変表示部）8aが設けられている。この実施の形態では、第1特別図柄表示器8aは、0～9の数字を可変表示可能な簡易で小型の表示器（例えば7セグメントLED）で実現されている。すなわち、第1特別図柄表示器8aは、0～9の数字（または、記号）を可変表示するように構成されている。

10

【0077】

また、演出表示装置9の右方（第1特別図柄表示器8aの右隣）には、識別情報としての第2特別図柄を可変表示する第2特別図柄表示器（第2可変表示部）8bも設けられている。第2特別図柄表示器8bは、0～9の数字を可変表示可能な簡易で小型の表示器（例えば7セグメントLED）で実現されている。すなわち、第2特別図柄表示器8bは、0～9の数字（または、記号）を可変表示するように構成されている。

20

【0078】

小型の表示器は、例えば方形状に形成されている。また、この実施の形態では、第1特別図柄の種類と第2特別図柄の種類とは同じ（例えば、ともに0～9の数字）であるが、種類が異なってもよい。また、第1特別図柄表示器8aおよび第2特別図柄表示器8bは、それぞれ、例えば、00～99の数字（または、2桁の記号）を可変表示するように構成されていてもよい。

【0079】

以下、第1特別図柄と第2特別図柄とを特別図柄と総称することがあり、第1特別図柄表示器8aと第2特別図柄表示器8bとを特別図柄表示器（可変表示部）と総称することがある。

【0080】

なお、この実施の形態では、2つの特別図柄表示器8a、8bを備える場合を示しているが、遊技機は、特別図柄表示器を1つのみ備えるものであってもよい。

30

【0081】

第1特別図柄または第2特別図柄の可変表示は、可変表示の実行条件である第1始動条件または第2始動条件が成立（例えば、遊技球が第1始動入賞口13または第2始動入賞口14を通過（入賞を含む）したこと）した後、可変表示の開始条件（例えば、保留記憶数が0でない場合であって、第1特別図柄および第2特別図柄の可変表示が実行されていない状態であり、かつ、大当り遊技が実行されていない状態）が成立したことにもとづいて開始され、可変表示時間（変動時間）が経過すると表示結果（停止図柄）を導出表示する。なお、遊技球が通過するとは、入賞口やゲートなどのあらかじめ入賞領域として定められている領域を遊技球が通過したことであり、入賞口に遊技球が入った（入賞した）ことを含む概念である。また、表示結果を導出表示するとは、図柄（識別情報の例）を最終的に停止表示させることである。

40

【0082】

演出表示装置9の下方には、第1始動入賞口13を有する入賞装置が設けられている。第1始動入賞口13に入賞した遊技球は、遊技盤6の背面に導かれ、第1始動口スイッチ13aによって検出される。

【0083】

また、第1始動入賞口13（第1始動口）を有する入賞装置の下方には、遊技球が入賞可能な第2始動入賞口14（第2始動口）を有する可変入賞球装置15が設けられている

50

。第2始動入賞口14に入賞した遊技球は、遊技盤6の背面に導かれ、第2始動口スイッチ14aによって検出される。可変入賞球装置15は、ソレノイド16によって開状態とされる。可変入賞球装置15が開状態になることによって、遊技球が第2始動入賞口14に入賞可能になり（始動入賞し易くなり）、遊技者にとって有利な状態になる。可変入賞球装置15が開状態になっている状態では、第1始動入賞口13よりも、第2始動入賞口14に遊技球が入賞しやすい。また、可変入賞球装置15が閉状態になっている状態では、遊技球は第2始動入賞口14に入賞しない。従って、可変入賞球装置15が閉状態になっている状態では、第2始動入賞口14よりも、第1始動入賞口13に遊技球が入賞しやすい。なお、可変入賞球装置15が閉状態になっている状態において、入賞はしばらくものの、入賞することは可能である（すなわち、遊技球が入賞し難い）ように構成されていてもよい。 10

【0084】

以下、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14とを総称して始動入賞口または始動口ということがある。

【0085】

可変入賞球装置15が開放状態に制御されているときには可変入賞球装置15に向かう遊技球は第2始動入賞口14に極めて入賞しやすい。そして、第1始動入賞口13は演出表示装置9の直下に設けられているが、演出表示装置9の下端と第1始動入賞口13との間の間隔をさらに狭めたり、第1始動入賞口13の周辺で釘を密に配置したり、第1始動入賞口13の周辺での釘配列を、遊技球を第1始動入賞口13に導きづらくして、第2始動入賞口14の入賞率の方を第1始動入賞口13の入賞率よりもより高くするようにしてもよい。 20

【0086】

なお、この実施の形態では、図1に示すように、第2始動入賞口14に対してのみ開閉動作を行う可変入賞球装置15が設けられているが、第1始動入賞口13および第2始動入賞口14のいずれについても開閉動作を行う可変入賞球装置が設けられている構成であってもよい。

【0087】

第2特別図柄表示器8bの上方には、第2始動入賞口14に入った有効入賞球数すなわち第2保留記憶数を表示する4つの表示器からなる第2特別図柄保留記憶表示器18bが設けられている。第2特別図柄保留記憶表示器18bは、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示器の数を「1」増やす。そして、第2特別図柄表示器8bでの可変表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を「1」減らす。 30

【0088】

また、第2特別図柄保留記憶表示器18bのさらに上方には、第1始動入賞口13に入った有効入賞球数すなわち第1保留記憶数（保留記憶を、始動記憶または始動入賞記憶ともいう。）を表示する4つの表示器からなる第1特別図柄保留記憶表示器18aが設けられている。第1特別図柄保留記憶表示器18aは、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示器の数を「1」増やす。そして、第1特別図柄表示器8aでの可変表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を「1」減らす。 40

【0089】

また、演出表示装置9の表示画面の下部には、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計である合計数（合算保留記憶数）を表示する領域（合算保留記憶表示部）18cが設けられている。この実施の形態では、合計数を表示する合算保留記憶表示部18cが設けられていることにより、可変表示の開始条件が成立していない実行条件の成立数の合計を把握しやすくなることができる。なお、合算保留記憶表示部18cに代えて、第1保留記憶数を表示する第1保留記憶表示部と、第2保留記憶数を表示する第2保留記憶表示部とを設けるように構成してもよい。

【0090】

なお、この実施の形態では、合算保留記憶表示部18cにおいて、第1保留記憶に対応

する保留表示であるか第2保留記憶に対応する保留表示であるかを区別することなく表示する場合を示しているが、第1保留記憶に対応する保留表示であるか第2保留記憶に対応する保留表示であるかを区別可能に表示するようにしてもよい。例えば、この実施の形態では、通常態様で保留表示を表示する場合、第1保留記憶に対応する保留表示であるか第2保留記憶に対応する保留表示であるかを区別することなく一律に黒色の丸形表示を表示する場合を示しているが、第1保留記憶に対応する保留表示を黒色の丸形表示で表示する一方で第2保留記憶に対応する保留表示を黄色の丸形表示で表示することによって区別可能としてもよい。また、例えば、第1保留記憶に対応する保留表示と第2保留記憶に対応する保留表示とで保留表示の形状を異ならせてもよい。

【0091】

10

演出表示装置9は、第1特別図柄表示器8aによる第1特別図柄の可変表示時間中、および第2特別図柄表示器8bによる第2特別図柄の可変表示時間中に、装飾用（演出用）の図柄としての演出図柄の可変表示を行う。第1特別図柄表示器8aにおける第1特別図柄の可変表示と、演出表示装置9における演出図柄の可変表示とは同期している。また、第2特別図柄表示器8bにおける第2特別図柄の可変表示と、演出表示装置9における演出図柄の可変表示とは同期している。また、第1特別図柄表示器8aにおいて大当り図柄が停止表示されるときと、第2特別図柄表示器8bにおいて大当り図柄が停止表示されるときには、演出表示装置9において大当りを想起させるような演出図柄の組み合わせが停止表示される。

【0092】

20

また、図1に示すように、可変入賞球装置15の下方には、大入賞口を形成する特別可変入賞球装置20が設けられている。特別可変入賞球装置20は開閉板を備え、第1特別図柄表示器8aに特定表示結果（大当り図柄）が導出表示されたときと、第2特別図柄表示器8bに特定表示結果（大当り図柄）が導出表示されたときに生起する特定遊技状態（大当り遊技状態）においてソレノイド21によって開閉板が開放状態に制御されることによって、入賞領域となる大入賞口が開放状態になる。大入賞口に入賞した遊技球はカウントスイッチ23で検出される。

【0093】

演出表示装置9の左方には、普通図柄を可変表示する普通図柄表示器10が設けられている。この実施の形態では、普通図柄表示器10は、0～9の数字を可変表示可能な簡易で小型の表示器（例えば7セグメントLED）で実現されている。すなわち、普通図柄表示器10は、0～9の数字（または、記号）を可変表示するように構成されている。また、小型の表示器は、例えば方形状に形成されている。なお、普通図柄表示器10は、例えば、00～99の数字（または、2桁の記号）を可変表示するように構成されていてもよい。また、普通図柄表示器10は、7セグメントLEDなどにかぎらず、例えば、所定の記号表示を点灯表示可能な表示器（例えば、「○」や「×」を交互に点灯表示可能な装飾ランプ）で構成されていてもよい。

30

【0094】

遊技球がゲート32を通過しゲートスイッチ32aで検出されると、普通図柄表示器10の表示の可変表示が開始される。そして、普通図柄表示器10における停止図柄が所定の図柄（当り図柄。例えば、図柄「7」。）である場合に、可変入賞球装置15が所定回数、所定時間だけ開状態になる。すなわち、可変入賞球装置15の状態は、普通図柄の停止図柄が当り図柄である場合に、遊技者にとって不利な状態から有利な状態（第2始動入賞口14に遊技球が入賞可能な状態）に変化する。普通図柄表示器10の近傍には、ゲート32を通過した入賞球数を表示する4つのLEDによる表示部を有する普通図柄保留記憶表示器41が設けられている。ゲート32への遊技球の通過がある毎に、すなわちゲートスイッチ32aによって遊技球が検出される毎に、普通図柄保留記憶表示器41は点灯するLEDを1増やす。そして、普通図柄表示器10の可変表示が開始される毎に、点灯するLEDを1減らす。さらに、通常状態に比べて大当たりとすることに決定される確率が高い状態である確変状態（通常状態と比較して、特別図柄の変動表示結果として大当たりと

40

50

判定される確率が高められた状態)では、普通図柄表示器10における停止図柄が当り図柄になる確率が高められるとともに、可変入賞球装置15の開放時間と開放回数が高められる。また、確変状態ではないが図柄の変動時間が短縮されている時短状態(特別図柄の可変表示時間が短縮される遊技状態)でも、可変入賞球装置15の開放時間と開放回数が高められる。

【0095】

遊技盤6の下部には、入賞しなかった打球が取り込まれるアウト口26がある。また、遊技領域7の外側の左右上部および左右下部には、所定の音声出力として効果音や音声を発声する4つのスピーカ27が設けられている。遊技領域7の外周には、前面枠に設けられた枠LED28が設けられている。なお、この実施の形態では、少なくとも音量小、音量中および音量大の3種類の音量により演出音を出力することができる。また、この実施の形態では、少なくとも白色、赤色および虹色の3種類の色により枠LED28を点灯することができる。

【0096】

遊技機には、遊技者が打球操作ハンドル5を操作することに応じて駆動モータを駆動し、駆動モータの回転力を利用して遊技球を遊技領域7に発射する打球発射装置(図示せず)が設けられている。打球発射装置から発射された遊技球は、遊技領域7を囲むように円形状に形成された打球レールを通して遊技領域7に入り、その後、遊技領域7を下りてくる。遊技球が第1始動入賞口13に入り第1始動口スイッチ13aで検出されると、第1特別図柄の可変表示を開始できる状態であれば(例えば、特別図柄の可変表示が終了し、第1の開始条件が成立したこと)、第1特別図柄表示器8aにおいて第1特別図柄の可変表示(変動)が開始されるとともに、演出表示装置9において演出図柄の可変表示が開始される。すなわち、第1特別図柄および演出図柄の可変表示は、第1始動入賞口13への入賞に対応する。第1特別図柄の可変表示を開始できる状態でなければ、第1保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第1保留記憶数を1増やす。

【0097】

遊技球が第2始動入賞口14に入り第2始動口スイッチ14aで検出されると、第2特別図柄の可変表示を開始できる状態であれば(例えば、特別図柄の可変表示が終了し、第2の開始条件が成立したこと)、第2特別図柄表示器8bにおいて第2特別図柄の可変表示(変動)が開始されるとともに、演出表示装置9において演出図柄の可変表示が開始される。すなわち、第2特別図柄および演出図柄の可変表示は、第2始動入賞口14への入賞に対応する。第2特別図柄の可変表示を開始できる状態でなければ、第2保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第2保留記憶数を1増やす。

【0098】

この実施の形態では、確変大当たりとなった場合には、遊技状態を高確率状態(確変状態)に移行するとともに、遊技球が始動入賞しやすくなる(すなわち、特別図柄表示器8a、8bや演出表示装置9における可変表示の実行条件が成立しやすくなる)ように制御された遊技状態である高ベース状態に移行(この実施の形態では、時短状態に移行)する。また、遊技状態が時短状態に移行されたときも、高ベース状態に移行する。高ベース状態である場合には、例えば、高ベース状態でない場合と比較して、可変入賞球装置15が開状態となる頻度が高められたり、可変入賞球装置15が開状態となる時間が延長されたりして、始動入賞しやすくなる。

【0099】

なお、可変入賞球装置15が開状態となる時間を延長する(開放延長状態ともいう)のではなく、普通図柄表示器10における停止図柄が当り図柄になる確率が高められる普通図柄確変状態に移行することによって、高ベース状態に移行してもよい。普通図柄表示器10における停止図柄が所定の図柄(当り図柄)となると、可変入賞球装置15が所定回数、所定時間だけ開状態になる。この場合、普通図柄確変状態に移行制御することによって、普通図柄表示器10における停止図柄が当り図柄になる確率が高められ、可変入賞球装置15が開状態となる頻度が高まる。従って、普通図柄確変状態に移行すれば、可変入賞

球装置 15 の開放時間と開放回数が高められ、始動入賞しやすい状態（高ベース状態）となる。すなわち、可変入賞球装置 15 の開放時間と開放回数は、普通図柄の停止図柄が当り図柄であったり、特別図柄の停止図柄が確変図柄であったりする場合等に高められ、遊技者にとって不利な状態から有利な状態（始動入賞しやすい状態）に変化する。なお、開放回数が高められることは、閉状態から開状態になることも含む概念である。

【0100】

また、普通図柄表示器 10 における普通図柄の変動時間（可変表示期間）が短縮される普通図柄時短状態に移行することによって、高ベース状態に移行してもよい。普通図柄時短状態では、普通図柄の変動時間が短縮されるので、普通図柄の変動が開始される頻度が高くなり、結果として普通図柄が当りとなる頻度が高くなる。従って、普通図柄が当たりとなる頻度が高くなることによって、可変入賞球装置 15 が開状態となる頻度が高くなり、始動入賞しやすい状態（高ベース状態）となる。

10

【0101】

また、特別図柄や演出図柄の変動時間（可変表示期間）が短縮される時短状態に移行することによって、特別図柄や演出図柄の変動時間が短縮されるので、特別図柄や演出図柄の変動が開始される頻度が高くなり（換言すれば、保留記憶の消化が速くなる。）、無効な始動入賞が生じてしまう事態を低減することができる。従って、有効な始動入賞が発生しやすくなり、結果として、大当たり遊技が行われる可能性が高まる。

【0102】

さらに、上記に示した全ての状態（開放延長状態、普通図柄確変状態、普通図柄時短状態および特別図柄時短状態）に移行させることによって、始動入賞しやすくなる（高ベース状態に移行する）ようにしてもよい。また、上記に示した各状態（開放延長状態、普通図柄確変状態、普通図柄時短状態および特別図柄時短状態）のうちのいずれか複数の状態に移行させることによって、始動入賞しやすくなる（高ベース状態に移行する）ようにしてもよい。また、上記に示した各状態（開放延長状態、普通図柄確変状態、普通図柄時短状態および特別図柄時短状態）のうちのいずれか 1 つの状態にのみ移行させることによって、始動入賞しやすくなる（高ベース状態に移行する）ようにしてもよい。

20

【0103】

図 2 は、主基板（遊技制御基板）31 における回路構成の一例を示すブロック図である。なお、図 2 は、払出制御基板 37 および演出制御基板 80 等も示されている。主基板 31 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 1 を制御する遊技制御用マイクロコンピュータ（遊技制御手段に相当）560 が搭載されている。遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、ゲーム制御（遊技進行制御）用のプログラム等を記憶する ROM 54、ワークメモリとして使用される記憶手段としての RAM 55、プログラムに従って制御動作を行う CPU 56 および I/O ポート部 57 を含む。この実施の形態では、ROM 54 および RAM 55 は遊技制御用マイクロコンピュータ 560 に内蔵されている。すなわち、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、1 チップマイクロコンピュータである。1 チップマイクロコンピュータには、少なくとも CPU 56 のほか RAM 55 が内蔵されていればよく、ROM 54 は外付けであっても内蔵されていてもよい。また、I/O ポート部 57 は、外付けであってもよい。遊技制御用マイクロコンピュータ 560 には、さらに、ハードウェア乱数（ハードウェア回路が発生する乱数）が発生する乱数回路 503 が内蔵されている。

30

40

【0104】

また、RAM 55 は、その一部または全部が電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされている不揮発性記憶手段としてのバックアップ RAM である。すなわち、遊技機に対する電力供給が停止しても、所定のバックアップ期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、RAM 55 の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特別図柄プロセスフラグや、確変フラグなど）と未払出賞球数を示すデータは、バックアップ RAM に保存される。遊技制御手段の

50

制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。なお、この実施の形態では、RAM 55の全部が、電源バックアップされているとする。

【0105】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560においてCPU 56がROM 54に格納されているプログラムに従って制御を実行するので、以下、遊技制御用マイクロコンピュータ560（またはCPU 56）が実行する（または、処理を行う）ということは、具体的には、CPU 56がプログラムに従って制御を実行することである。このことは、主基板31以外の他の基板に搭載されているマイクロコンピュータについても同様である。

10

【0106】

乱数回路503は、特別図柄の可変表示の表示結果により大当たりとするか否か判定するための判定用の乱数を発生するために用いられるハードウェア回路である。乱数回路503は、初期値（例えば、0）と上限値（例えば、65535）とが設定された数値範囲内で、数値データを、設定された更新規則に従って更新し、ランダムなタイミングで発生する始動入賞時が数値データの読出（抽出）時であることにもとづいて、読出される数値データが乱数値となる乱数発生機能を有する。

【0107】

乱数回路503は、数値データの更新範囲の選択設定機能（初期値の選択設定機能、および、上限値の選択設定機能）、数値データの更新規則の選択設定機能、および数値データの更新規則の選択切換え機能等の各種の機能を有する。このような機能によって、生成する乱数のランダム性を向上させることができる。

20

【0108】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、乱数回路503が更新する数値データの初期値を設定する機能を有している。例えば、ROM 54等の所定の記憶領域に記憶された遊技制御用マイクロコンピュータ560のIDナンバ（遊技制御用マイクロコンピュータ560の製品ごとに異なる数値で付与されたIDナンバ）を用いて所定の演算を行なって得られた数値データを、乱数回路503が更新する数値データの初期値として設定する。このような処理を行うことによって、乱数回路503が発生する乱数のランダム性をより向上させることができる。

30

【0109】

また、ゲートスイッチ32a、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14a、カウントスイッチ23からの検出信号を遊技制御用マイクロコンピュータ560に与える入力ドライバ回路58も主基板31に搭載されている。また、可変入賞球装置15を開閉するソレノイド16、および大入賞口を形成する特別可変入賞球装置20を開閉するソレノイド21を遊技制御用マイクロコンピュータ560からの指令に従って駆動する出力回路59も主基板31に搭載されている。

【0110】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、特別図柄を可変表示する第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8b、普通図柄を可変表示する普通図柄表示器10、第1特別図柄保留記憶表示器18a、第2特別図柄保留記憶表示器18bおよび普通図柄保留記憶表示器41の表示制御を行う。

40

【0111】

なお、大当たり遊技状態の発生を示す大当たり情報等の情報出力信号を、ターミナル基板160を介して、ホールコンピュータ等の外部装置に対して出力する情報出力回路64も主基板31に搭載されている。

【0112】

この実施の形態では、演出制御基板80に搭載されている演出制御手段（演出制御用マイクロコンピュータで構成される。）が、中継基板77を介して遊技制御用マイクロコン

50

ピュータ560から演出内容を指示する演出制御コマンドを受信し、演出図柄を可変表示する演出表示装置9の表示制御を行う。

【0113】

また、演出制御基板80に搭載されている演出制御手段が、ランプドライバ基板35を介して、枠側に設けられている枠LED28の表示制御を行うとともに、音声出力基板70を介してスピーカ27からの音出力の制御を行う。

【0114】

なお、演出制御手段には、後述するように、スティックコントローラ122が備えるトリガセンサ125や傾倒方向センサユニット123、バイブレータ用モータ126、およびプッシュボタン120が備えるプッシュセンサ124にも接続されているのであるが（図3参照）、図2では図示を省略している。

10

【0115】

図3は、中継基板77、演出制御基板80、ランプドライバ基板35および音声出力基板70の回路構成例を示すブロック図である。なお、図3に示す例では、ランプドライバ基板35および音声出力基板70には、マイクロコンピュータは搭載されていないが、マイクロコンピュータを搭載してもよい。また、ランプドライバ基板35および音声出力基板70を設けずに、演出制御に関して演出制御基板80のみを設けてもよい。

【0116】

演出制御基板80は、演出制御用CPU101、および演出図柄プロセスフラグ等の演出に関する情報を記憶するRAMを含む演出制御用マイクロコンピュータ100を搭載している。なお、RAMは外付けであってもよい。この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるRAMは電源バックアップされていない。演出制御基板80において、演出制御用CPU101は、内蔵または外付けのROM（図示せず）に格納されたプログラムに従って動作し、中継基板77を介して入力される主基板31からの取込信号（演出制御INT信号）に応じて、入力ドライバ102および入力ポート103を介して演出制御コマンドを受信する。また、演出制御用CPU101は、演出制御コマンドにもとづいて、VDP（ビデオディスプレイプロセッサ）109に演出表示装置9の表示制御を行わせる。

20

【0117】

この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ100と共動して演出表示装置9の表示制御を行うVDP109が演出制御基板80に搭載されている。VDP109は、演出制御用マイクロコンピュータ100とは独立したアドレス空間を有し、そこにVRAMをマッピングする。VRAMは、画像データを展開するためのバッファメモリである。そして、VDP109は、VRAM内の画像データを、フレームメモリを介して演出表示装置9に出力する。

30

【0118】

演出制御用CPU101は、受信した演出制御コマンドに従ってCGROM（図示せず）から必要なデータを読み出すための指令をVDP109に出力する。CGROMは、演出表示装置9に表示されるキャラクタ画像データや動画像データ、具体的には、人物、文字、図形や記号等（演出図柄を含む）、および背景画像のデータをあらかじめ格納しておくためのROMである。VDP109は、演出制御用CPU101の指令に応じて、CGROMから画像データを読み出す。そして、VDP109は、読み出した画像データにもとづいて表示制御を実行する。

40

【0119】

演出制御コマンドおよび演出制御INT信号は、演出制御基板80において、まず、入力ドライバ102に入力する。入力ドライバ102は、中継基板77から入力された信号を演出制御基板80の内部に向かう方向にしか通過させない（演出制御基板80の内部から中継基板77への方向には信号を通過させない）信号方向規制手段としての単方向性回路でもある。

【0120】

50

中継基板 77 には、主基板 31 から入力された信号を演出制御基板 80 に向かう方向にしか通過させない（演出制御基板 80 から中継基板 77 への方向には信号を通過させない）信号方向規制手段としての単方向性回路 74 が搭載されている。単方向性回路として、例えばダイオードやトランジスタが使用される。図 3 には、ダイオードが例示されている。また、単方向性回路は、信号毎に設けられる。さらに、単方向性回路である出力ポート 571 を介して主基板 31 から演出制御コマンドおよび演出制御 I N T 信号が出力されるので、中継基板 77 から主基板 31 の内部に向かう信号が規制される。すなわち、中継基板 77 からの信号は主基板 31 の内部（遊技制御用マイクロコンピュータ 560 側）に入り込まない。なお、出力ポート 571 は、図 2 に示された I / O ポート部 57 の一部である。また、出力ポート 571 の外側（中継基板 77 側）に、さらに、単方向性回路である信号ドライバ回路が設けられていてもよい。

10

【0121】

また、演出制御用 CPU 101 は、スティックコントローラ 122 のトリガボタン 121 に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、トリガセンサ 125 から、入力ポート 106 を介して入力する。また、演出制御用 CPU 101 は、プッシュボタン 120 に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、プッシュセンサ 124 から、入力ポート 106 を介して入力する。また、演出制御用 CPU 101 は、スティックコントローラ 122 の操作桿に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、傾倒方向センサユニット 123 から、入力ポート 106 を介して入力する。また、演出制御用 CPU 101 は、出力ポート 105 を介してバイブレータ用モータ 126 に駆動信号を出力することにより、スティックコントローラ 122 を振動動作させる。

20

【0122】

さらに、演出制御用 CPU 101 は、出力ポート 105 を介してランプドライバ基板 35 に対して LED を駆動する信号を出力する。また、演出制御用 CPU 101 は、出力ポート 104 を介して音声出力基板 70 に対して音番号データを出力する。

【0123】

ランプドライバ基板 35 において、LED を駆動する信号は、入力ドライバ 351 を介して LED ドライバ 352 に入力される。LED ドライバ 352 は、LED を駆動する信号にもとづいて枠 LED 28 などの発光体に電流を供給する。

30

【0124】

音声出力基板 70 において、音番号データは、入力ドライバ 702 を介して音声合成用 IC 703 に入力される。音声合成用 IC 703 は、音番号データに応じた音声や効果音を発生し増幅回路 705 に出力する。増幅回路 705 は、音声合成用 IC 703 の出力レベルを、ボリューム 706 で設定されている音量に応じたレベルに増幅した音声信号をスピーカ 27 に出力する。音声データ ROM 704 には、音番号データに応じた制御データが格納されている。音番号データに応じた制御データは、所定の演出期間（例えば演出図柄の変動期間）における効果音または音声の出力態様を時系列的に示すデータの集まりである。

【0125】

次に、遊技機の動作について説明する。図 4 は、主基板 31 における遊技制御用マイクロコンピュータ 560 が実行するメイン処理を示すフローチャートである。遊技機に対して電源が投入され電力供給が開始されると、リセット信号が入力されるリセット端子の入力レベルがハイレベルになり、遊技制御用マイクロコンピュータ 560（具体的には、CPU 56）は、プログラムの内容が正当か否か確認するための処理であるセキュリティチェック処理を実行した後、ステップ S1 以降のメイン処理を開始する。メイン処理において、CPU 56 は、まず、必要な初期設定を行う。

40

【0126】

初期設定処理において、CPU 56 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S1）。次に、割込モードを割込モード 2 に設定し（ステップ S2）、スタックポインタにスタック

50

クポインタ指定アドレスを設定する（ステップS3）。そして、内蔵デバイスの初期化（内蔵デバイス（内蔵周辺回路）であるCTC（カウンタ／タイマ）およびPIO（パラレル入出力ポート）の初期化など）を行った後（ステップS4）、RAMをアクセス可能状態に設定する（ステップS5）。なお、割込モード2は、CPU56が内蔵する特定レジスタ（Iレジスタ）の値（1バイト）と内蔵デバイスが出力する割込ベクタ（1バイト：最下位ビット0）とから合成されるアドレスが、割込番地を示すモードである。

【0127】

次いで、CPU56は、入力ポートを介して入力されるクリアスイッチ（例えば、電源基板に搭載されている。）の出力信号（クリア信号）の状態を確認する（ステップS6）。その確認においてオンを検出した場合には、CPU56は、通常の初期化処理（ステップS10～S15）を実行する。

10

【0128】

クリアスイッチがオンの状態でない場合には、遊技機への電力供給が停止したときにバックアップRAM領域のデータ保護処理（例えばパリティデータの付加等の電力供給停止時処理）が行われたか否か確認する（ステップS7）。このような保護処理が行われていないことを確認したら、CPU56は初期化処理を実行する。バックアップRAM領域にバックアップデータがあるか否かは、例えば、電力供給停止時処理においてバックアップRAM領域に設定されるバックアップフラグの状態によって確認される。

【0129】

電力供給停止時処理が行われたことを確認したら、CPU56は、バックアップRAM領域のデータチェックを行う（ステップS8）。この実施の形態では、データチェックとしてパリティチェックを行う。よって、ステップS8では、算出したチェックサムと、電力供給停止時処理で同一の処理によって算出され保存されているチェックサムとを比較する。不測の停電等の電力供給停止が生じた後に復旧した場合には、バックアップRAM領域のデータは保存されているはずであるから、チェック結果（比較結果）は正常（一致）になる。チェック結果が正常でないということは、バックアップRAM領域のデータが、電力供給停止時のデータとは異なっていることを意味する。このような場合には、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、電力供給の停止からの復旧時でない電源投入時に実行される初期化処理を実行する。

20

【0130】

チェック結果が正常であれば、CPU56は、遊技制御手段の内部状態と演出制御手段等の電気部品制御手段の制御状態を電力供給停止時の状態に戻すための遊技状態復旧処理（ステップS41～S43の処理）を行う。具体的には、ROM54に格納されているバックアップ時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（ステップS41）、バックアップ時設定テーブルの内容を順次作業領域（RAM55内の領域）に設定する（ステップS42）。作業領域はバックアップ電源によって電源バックアップされている。バックアップ時設定テーブルには、作業領域のうち初期化してもよい領域についての初期化データが設定されている。ステップS41およびS42の処理によって、作業領域のうち初期化してはならない部分については、保存されていた内容がそのまま残る。初期化してはならない部分とは、例えば、電力供給停止前の遊技状態を示すデータ（特別図柄プロセスフラグ、確変フラグ、時短フラグなど）、出力ポートの出力状態が保存されている領域（出力ポートバッファ）、未払出賞球数を示すデータが設定されている部分などである。

30

40

【0131】

また、CPU56は、電力供給復旧時の初期化コマンドとしての停電復旧指定コマンドを送信する（ステップS43）。また、CPU56は、バックアップRAMに保存されている表示結果（通常大当たり、確変大当たり、突然確変大当たり、小当たり、またははずれ）を指定した表示結果指定コマンドを演出制御基板80に対して送信する（ステップS44）。そして、ステップS14に移行する。なお、ステップS44において、CPU56は、例えば、後述する特別図柄ポインタの値もバックアップRAMに保存している場合には、第1図柄変動指定コマンドや第2図柄変動指定コマンド（図9参照）も送信するようにして

50

もよい。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ100は、第1図柄変動指定コマンドや第2図柄変動指定コマンドを受信したことにもとづいて、第4図柄の変動表示を再開するようにしてもよい。

【0132】

なお、この実施の形態では、バックアップRAM領域には、後述する変動時間タイマの値も保存される。従って、停電復旧した場合には、ステップS44で表示結果指定コマンドが送信された後、保存していた変動時間タイマの値の計測を再開して特別図柄の変動表示が再開されるとともに、保存していた変動時間タイマの値がタイムアウトしたときに、さらに後述する図柄確定指定コマンドが送信される。また、この実施の形態では、バックアップRAM領域には、後述する特別図柄プロセスフラグの値も保存される。従って、停電復旧した場合には、保存されている特別図柄プロセスフラグの値に応じたプロセスから特別図柄プロセス処理が再開される。

10

【0133】

なお、停電復旧時に必ず表示結果指定コマンドを送信するのではなく、CPU56は、まず、バックアップRAM領域に保存している変動時間タイマの値が0であるか否かを確認するようにしてもよい。そして、変動時間タイマの値が0でなければ、変動中に停電した場合であると判断して、表示結果指定コマンドを送信するようにし、変動時間タイマが0であれば、停電時に変動中の状態ではなかったと判断して、表示結果指定コマンドを送信しないようにしてもよい。

【0134】

20

また、CPU56は、まず、バックアップRAM領域に保存している特別図柄プロセスフラグの値が3であるか否かを確認するようにしてもよい。そして、特別図柄プロセスフラグの値が3であれば、変動中に停電した場合であると判断して、表示結果指定コマンドを送信するようにし、特別図柄プロセスフラグが3でなければ、停電時に変動中ではなかったと判断して、表示結果指定コマンドを送信しないようにしてもよい。

【0135】

なお、この実施の形態では、バックアップフラグとチェックデータとの双方を用いてバックアップRAM領域のデータが保存されているか否か確認しているが、いずれか一方のみを用いてもよい。すなわち、バックアップフラグとチェックデータとのいずれかを、遊技状態復旧処理を実行するための契機としてもよい。

30

【0136】

初期化処理では、CPU56は、まず、RAMクリア処理を行う（ステップS10）。なお、RAMクリア処理によって、所定のデータ（例えば、普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウント値のデータ）は0に初期化されるが、任意の値またはあらかじめ決められている値に初期化するようにしてもよい。また、RAM55の全領域を初期化せず、所定のデータ（例えば、普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウント値のデータ）をそのままにしてもよい。また、ROM54に格納されている初期化時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（ステップS11）、初期化時設定テーブルの内容を順次作業領域に設定する（ステップS12）。

【0137】

40

ステップS11およびS12の処理によって、例えば、普通図柄当り判定用乱数カウンタ、特別図柄バッファ、総賞球数格納バッファ、特別図柄プロセスフラグなど制御状態に応じて選択的に処理を行うためのフラグに初期値が設定される。

【0138】

また、CPU56は、サブ基板（主基板31以外のマイクロコンピュータが搭載された基板。）を初期化するための初期化指定コマンド（遊技制御用マイクロコンピュータ560が初期化処理を実行したことを示すコマンドでもある。）をサブ基板に送信する（ステップS13）。例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、初期化指定コマンドを受信すると、演出表示装置9において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示、すなわち初期化報知を行う。

50

【0139】

また、CPU56は、乱数回路503を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップS14）。CPU56は、例えば、乱数回路設定プログラムに従って処理を実行することによって、乱数回路503にランダムRの値を更新させるための設定を行う。

【0140】

そして、ステップS15において、CPU56は、所定時間（例えば4ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ560に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行なう。すなわち、初期値として例えば4msに相当する値が所定のレジスタ（時間定数レジスタ）に設定される。この実施の形態では、4ms毎に定期的にタイマ割込がかかるとする。

10

【0141】

初期化処理の実行（ステップS10～S15）が完了すると、CPU56は、メイン処理で、表示用乱数更新処理（ステップS17）および初期値用乱数更新処理（ステップS18）を繰り返し実行する。表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理を実行するときには割込禁止状態に設定し（ステップS16）、表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理の実行が終了すると割込許可状態に設定する（ステップS19）。この実施の形態では、表示用乱数とは、大当たりとしない場合の特別図柄の停止図柄を決定するための乱数や大当たりとしない場合にリーチとするか否かを決定するための乱数であり、表示用乱数更新処理とは、表示用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。また、初期値用乱数更新処理とは、初期値用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。この実施の形態では、初期値用乱数とは、普通図柄に関して当たりとするか否かを決定するための乱数を発生するためのカウンタ（普通図柄当たり判定用乱数発生カウンタ）のカウント値の初期値を決定するための乱数である。後述する遊技の進行を制御する遊技制御処理（遊技制御用マイクロコンピュータ560が、遊技機に設けられている演出表示装置、可変入賞球装置、球払出装置等の遊技用の装置を、自身で制御する処理、または他のマイクロコンピュータに制御させるために指令信号を送信する処理、遊技装置制御処理ともいう）において、普通図柄当たり判定用乱数のカウント値が1周（普通図柄当たり判定用乱数の取りうる値の最小値から最大値までの間の数値の個数分歩進したこと）すると、そのカウンタに初期値が設定される。

20

【0142】

なお、この実施の形態では、リーチ演出は、演出表示装置9において可変表示される演出図柄を用いて実行される。また、特別図柄の表示結果を大当たり図柄にする場合には、リーチ演出は常に実行される（ただし、突然確変大当たりの場合には、リーチとはならず突然確変大当たり図柄（例えば「135」）が停止表示される場合もある）。特別図柄の表示結果を大当たり図柄にしない場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、乱数を用いた変動パターン種別や変動パターンを決定する抽選を行うことによって、リーチ演出を実行するか否かを決定する。ただし、実際にリーチ演出の制御を実行するのは、演出制御用マイクロコンピュータ100である。

30

【0143】

タイマ割込が発生すると、CPU56は、図5に示すステップS20～S34のタイマ割込処理を実行する。タイマ割込処理において、まず、電源断信号が出力されたか否か（オン状態になったか否か）を検出する電源断検出処理を実行する（ステップS20）。電源断信号は、例えば電源基板に搭載されている電源監視回路が、遊技機に供給される電源の電圧の低下を検出した場合に出力する。そして、電源断検出処理において、CPU56は、電源断信号が出力されたことを検出したら、必要なデータをバックアップRAM領域に保存するための電力供給停止時処理を実行する。次いで、入力ドライバ回路58を介して、ゲートスイッチ32a、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14aおよびカウントスイッチ23の検出信号を入力し、それらの状態判定を行う（スイッチ処理：ステップS21）。

40

【0144】

50

次に、CPU 56は、第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8b、普通図柄表示器10、第1特別図柄保留記憶表示器18a、第2特別図柄保留記憶表示器18b、普通図柄保留記憶表示器41の表示制御を行う表示制御処理を実行する（ステップS22）。第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8bおよび普通図柄表示器10については、ステップS32、S33で設定される出力バッファの内容に応じて各表示器に対して駆動信号を出力する制御を実行する。

【0145】

また、遊技制御に用いられる普通図柄当り判定用乱数等の各判定用乱数を生成するための各カウンタのカウント値を更新する処理を行う（判定用乱数更新処理：ステップS23）。CPU 56は、さらに、初期値用乱数および表示用乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する処理を行う（初期値用乱数更新処理、表示用乱数更新処理：ステップS24、S25）。

10

【0146】

さらに、CPU 56は、特別図柄プロセス処理を行う（ステップS26）。特別図柄プロセス処理では、第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8bおよび大入賞口を所定の順序で制御するための特別図柄プロセスフラグに従って該当する処理を実行する。CPU 56は、特別図柄プロセスフラグの値を、遊技状態に応じて更新する。

【0147】

次いで、普通図柄プロセス処理を行う（ステップS27）。普通図柄プロセス処理では、CPU 56は、普通図柄表示器10の表示状態を所定の順序で制御するための普通図柄プロセスフラグに従って該当する処理を実行する。CPU 56は、普通図柄プロセスフラグの値を、遊技状態に応じて更新する。

20

【0148】

また、CPU 56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に演出制御コマンドを送出する処理を行う（演出制御コマンド制御処理：ステップS28）。

【0149】

さらに、CPU 56は、例えばホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報、始動情報、確率変動情報などのデータを出力する情報出力処理を行う（ステップS29）。

【0150】

また、CPU 56は、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14aおよびカウントスイッチ23の検出信号にもとづく賞球個数の設定などを行う賞球処理を実行する（ステップS30）。具体的には、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14aおよびカウントスイッチ23のいずれかがオンしたことにもとづく入賞検出に応じて、払出制御基板37に搭載されている払出制御用マイクロコンピュータに賞球個数を示す払出制御コマンド（賞球個数信号）を出力する。払出制御用マイクロコンピュータは、賞球個数を示す払出制御コマンドに応じて球払出装置97を駆動する。

30

【0151】

この実施の形態では、出力ポートの出力状態に対応したRAM領域（出力ポートバッファ）が設けられているのであるが、CPU 56は、出力ポートの出力状態に対応したRAM領域におけるソレノイドのオン／オフに関する内容を出力ポートに出力する（ステップS31：出力処理）。

40

【0152】

また、CPU 56は、特別図柄プロセスフラグの値に応じて特別図柄の演出表示を行うための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する特別図柄表示制御処理を行う（ステップS32）。

【0153】

さらに、CPU 56は、普通図柄プロセスフラグの値に応じて普通図柄の演出表示を行うための普通図柄表示制御データを普通図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する普通図柄表示制御処理を行う（ステップS33）。CPU 56は、例えば、普通図柄の変動に関する開始フラグがセットされると終了フラグがセットされるまで、普通図柄の

50

変動速度が0.2秒ごとに表示状態(「○」および「×」)を切り替えるような速度であれば、0.2秒が経過する毎に、出力バッファに設定される表示制御データの値(例えば、「○」を示す1と「×」を示す0)を切り替える。また、CPU56は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、ステップS22において駆動信号を出力することによって、普通図柄表示器10における普通図柄の演出表示を実行する。

【0154】

その後、割込許可状態に設定し(ステップS34)、処理を終了する。

【0155】

以上の制御によって、この実施の形態では、遊技制御処理は4ms毎に起動されることになる。なお、遊技制御処理は、タイマ割込処理におけるステップS21～S33(ステップS29を除く。)の処理に相当する。また、この実施の形態では、タイマ割込処理で遊技制御処理が実行されているが、タイマ割込処理では例えば割込が発生したことを示すフラグのセットのみがなされ、遊技制御処理はメイン処理において実行されるようにしてもよい。

【0156】

第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bおよび演出表示装置9にはずれ図柄が停止表示される場合には、演出図柄の変表示が開始されてから、演出図柄の変表示状態がリーチ状態にならずに、リーチにならない所定の演出図柄の組み合わせが停止表示されることがある。このような演出図柄の変表示態様を、変表示結果がはずれ図柄になる場合における「非リーチ」(「通常はずれ」ともいう)の変表示態様という。

【0157】

第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bおよび演出表示装置9にはずれ図柄が停止表示される場合には、演出図柄の変表示が開始されてから、演出図柄の変表示状態がリーチ状態となった後にリーチ演出が実行され、最終的に大当たり図柄とはならない所定の演出図柄の組み合わせが停止表示されることがある。このような演出図柄の変表示結果を、変表示結果が「はずれ」となる場合における「リーチ」(「リーチはずれ」ともいう)の変表示態様という。

【0158】

この実施の形態では、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bに大当たり図柄が停止表示される場合には、演出図柄の変表示状態がリーチ状態になった後にリーチ演出が実行され、最終的に演出表示装置9における「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア9L、9C、9Rに、演出図柄が揃って停止表示される(ただし、突然確変大当りの場合には、リーチとはならず突然確変大当たり図柄(例えば「135」)が停止表示される場合もある)。

【0159】

第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bに小当たりである「5」が停止表示される場合には、演出表示装置9において、演出図柄の変表示態様が「突然確変大当たり」である場合と同様に演出図柄の変表示が行われた後、所定の小当たり図柄(突然確変大当たり図柄と同じ図柄。例えば「135」)が停止表示されることがある。第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bに小当たり図柄である「5」が停止表示されることに対応する演出表示装置9における表示演出を「小当たり」の変表示態様という。

【0160】

ここで、小当たりとは、大当たりと比較して大入賞口の開放回数が少ない回数(この実施の形態では0.1秒間の開放を2回)まで許容される当りである。なお、小当たり遊技が終了した場合、遊技状態は変化しない。すなわち、確変状態から通常状態に移行したり通常状態から確変状態に移行したりすることはない。また、突然確変大当たりとは、大当たり遊技状態において大入賞口の開放回数が少ない回数(この実施の形態では0.1秒間の開放を2回)まで許容されるが大入賞口の開放時間が極めて短い大当たりであり、かつ、大当たり遊技後の遊技状態を確変状態に移行させるような大当たりである(すなわち、そのようにすることにより、遊技者に対して突然に確変状態となったかのように見せるものである)。つま

10

20

30

40

50

り、この実施の形態では、突然確変大当りと小当りとは、大入賞口の開放パターンが同じである。そのように制御することによって、大入賞口の0.1秒間の開放が2回行われると、突然確変大当りであるか小当りであるかまでは認識できないので、遊技者に対して高確率状態（確変状態）を期待させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0161】

図6は、あらかじめ用意された演出図柄の変動パターンを示す説明図である。図6に示すように、この実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」であり演出図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、非リーチPA1-1～非リーチPA1-4の変動パターンが用意されている。また、可変表示結果が「はずれ」であり演出図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、ノーマルPA2-1～ノーマルPA2-2、ノーマルPB2-1～ノーマルPB2-2、スーパーPA3-1～スーパーPA3-2、スーパーPB3-1～スーパーPB3-2の変動パターンが用意されている。なお、図6に示すように、リーチしない場合に使用され疑似連の演出を伴う非リーチPA1-4の変動パターンについては、再変動が1回行われる。リーチする場合に使用され疑似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルPB2-1を用いる場合には、再変動が1回行われる。また、リーチする場合に使用され疑似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルPB2-2を用いる場合には、再変動が2回行われる。さらに、リーチする場合に使用され疑似連の演出を伴う変動パターンのうち、スーパーPA3-1～スーパーPA3-2を用いる場合には、再変動が3回行われる。なお、再変動とは、演出図柄の可変表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに一旦はずれとなる演出図柄を仮停止させた後に演出図柄の可変表示を再度実行することである。

【0162】

また、図6に示すように、この実施の形態では、特別図柄の可変表示結果が大当り図柄になる場合に対応した変動パターンとして、ノーマルPA2-3～ノーマルPA2-4、ノーマルPB2-3～ノーマルPB2-4、スーパーPA3-3～スーパーPA3-4、スーパーPB3-3～スーパーPB3-4、特殊PG1-1～特殊PG1-3、特殊PG2-1～特殊PG2-2の変動パターンが用意されている。なお、図6において、特殊PG1-1～特殊PG1-3、特殊PG2-1～特殊PG2-2の変動パターンは、突然確変大当りとなる場合に使用される変動パターンである。また、図6に示すように、突然確変大当りでない場合に使用され疑似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルPB2-3を用いる場合には、再変動が1回行われる。また、リーチする場合に使用され疑似連の演出を伴う変動パターンのうち、ノーマルPB2-4を用いる場合には、再変動が2回行われる。さらに、リーチする場合に使用され疑似連の演出を伴う変動パターンのうち、スーパーPA3-3～スーパーPA3-4を用いる場合には、再変動が3回行われる。また、突然確変大当りの場合に使用され疑似連の演出を伴う特殊PG1-3の変動パターンについては、再変動が1回行われる。

【0163】

なお、この実施の形態では、図6に示すように、リーチの種類に応じて変動時間が固定的に定められている場合（例えば、疑似連ありのスーパーリーチAの場合には変動時間が32.75秒で固定であり、疑似連なしのスーパーリーチAの場合には変動時間が22.75秒で固定である）を示しているが、例えば、同じ種類のスーパーリーチの場合であっても、合算保留記憶数に応じて、変動時間を異ならせるようにしてもよい。例えば、同じ種類のスーパーリーチを伴う場合であっても、合算保留記憶数が多くなるに従って、変動時間が短くなるようにしてもよい。また、例えば、同じ種類のスーパーリーチの場合であっても、第1特別図柄の変動表示を行う場合には、第1保留記憶数に応じて、変動時間を異ならせるようにしてもよく、第2特別図柄の変動表示を行う場合には、第2保留記憶数に応じて、変動時間を異ならせるようにしてもよい。この場合、第1保留記憶数や第2保留記憶数の値ごとに別々の判定テーブルを用意しておき（例えば、保留記憶数0～2用の変動パターン種別判定テーブルと保留記憶数3、4用の変動パターン種別判定テーブルと

を用意しておき)、第1保留記憶数または第2保留記憶数の値に応じて判定テーブルを選択して、変動時間を異ならせるようにしてもよい。

【0164】

図7は、各乱数を示す説明図である。各乱数は、以下のように使用される。

(1) ランダム1 (MR1) : 大当りの種類 (後述する通常大当り、確変大当り、突然確変大当り) を決定する (大当り種別判定用)

(2) ランダム2 (MR2) : 変動パターンの種類 (種別) を決定する (変動パターン種別判定用)

(3) ランダム3 (MR3) : 変動パターン (変動時間) を決定する (変動パターン判定用)

(4) ランダム4 (MR4) : 普通図柄にもとづく当りを発生させるか否か決定する (普通図柄当り判定用)

(5) ランダム5 (MR5) : ランダム4の初期値を決定する (ランダム4初期値決定用)

【0165】

なお、この実施の形態では、変動パターンは、まず、変動パターン種別判定用乱数 (ランダム2) を用いて変動パターン種別を決定し、変動パターン判定用乱数 (ランダム3) を用いて、決定した変動パターン種別に含まれるいずれかの変動パターンに決定する。そのように、この実施の形態では、2段階の抽選処理によって変動パターンが決定される。

【0166】

なお、変動パターン種別とは、複数の変動パターンをその変動態様の特徴に従ってグループ化したものである。例えば、複数の変動パターンをリーチの種類でグループ化して、ノーマルリーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別と、スーパーリーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別とに分けてもよい。また、例えば、複数の変動パターンを擬似連の再変動の回数でグループ化して、擬似連を伴わない変動パターンを含む変動パターン種別と、再変動1回の変動パターンを含む変動パターン種別と、再変動2回の変動パターンを含む変動パターン種別と、再変動3回の変動パターンを含む変動パターン種別とに分けてもよい。また、例えば、複数の変動パターンを擬似連や滑り演出などの演出の有無でグループ化してもよい。

【0167】

図5に示された遊技制御処理におけるステップS23では、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、(1)の大当り種別判定用乱数、および(4)の普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウントアップ(1加算)を行う。すなわち、それらが判定用乱数であり、それら以外の乱数が表示用乱数 (ランダム2、ランダム3) または初期値用乱数 (ランダム5) である。なお、遊技効果を高めるために、上記の乱数以外の乱数も用いてもよい。また、この実施の形態では、大当り判定用乱数として、遊技制御用マイクロコンピュータ560に内蔵されたハードウェア (遊技制御用マイクロコンピュータ560の外部のハードウェアでもよい。) が生成する乱数を用いる。なお、大当り判定用乱数として、ハードウェア乱数ではなく、ソフトウェア乱数を用いてもよい。

【0168】

図8(A)は、大当り判定テーブルを示す説明図である。大当り判定テーブルとは、ROM54に記憶されているデータの集まりであって、ランダムRと比較される大当り判定値が設定されているテーブルである。大当り判定テーブルには、通常状態や時短状態 (すなわち、確変状態でない遊技状態) において用いられる通常時大当り判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当り判定テーブルとがある。通常時大当り判定テーブルには、図8(A)の左欄に記載されている各数値が設定され、確変時大当り判定テーブルには、図8(A)の右欄に記載されている各数値が設定されている。図8(A)に記載されている数値が大当り判定値である。

【0169】

図8(B)、(C)は、小当り判定テーブルを示す説明図である。小当り判定テーブル

10

20

30

40

50

とは、ROM 54 に記憶されているデータの集まりであって、ランダム R と比較される小当たり判定値が設定されているテーブルである。小当たり判定テーブルには、第 1 特別図柄の変動表示を行うときに用いられる小当たり判定テーブル（第 1 特別図柄用）と、第 2 特別図柄の変動表示を行うときに用いられる小当たり判定テーブル（第 2 特別図柄用）とがある。小当たり判定テーブル（第 1 特別図柄用）には、図 8（B）に記載されている各数値が設定され、小当たり判定テーブル（第 2 特別図柄用）には、図 8（C）に記載されている各数値が設定されている。また、図 8（B）、（C）に記載されている数値が小当たり判定値である。

【0170】

なお、第 1 特別図柄の変動表示を行う場合にのみ小当たりと決定するようにし、第 2 特別図柄の変動表示を行う場合には小当たりを設けないようにしてもよい。この場合、図 8（C）に示す第 2 特別図柄用の小当たり判定テーブルは設けなくてもよい。この実施の形態では、遊技状態が確変状態に移行されているときには主として第 2 特別図柄の変動表示が実行される。遊技状態が確変状態に移行されているときにも小当たりが発生するようにし、確変となるか否かを煽る演出を行うように構成すると、現在の遊技状態が確変状態であるにもかかわらず却って遊技者に煩わしさを感じさせてしまう。そこで、第 2 特別図柄の変動表示中は小当たりが発生しないように構成すれば、遊技状態が確変状態である場合には小当たりが発生しにくくし必要以上に確変に対する煽り演出を行わないようにすることができ、遊技者に煩わしさを感じさせる事態を防止することができる。

【0171】

CPU 56 は、所定の時期に、乱数回路 503 のカウント値を抽出して抽出値を大当たり判定用乱数（ランダム R）の値とするのであるが、大当たり判定用乱数値が図 8（A）に示すいずれかの小当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たり（後述する通常大当たり、確変大当たり、突然確変大当たり）にすることに決定する。また、大当たり判定用乱数値が図 8（B）、（C）に示すいずれかの小当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して小当たりにすることに決定する。なお、図 8（A）に示す「確率」は、大当たりになる確率（割合）を示す。また、図 8（B）、（C）に示す「確率」は、小当たりになる確率（割合）を示す。また、大当たりにするか否か決定するということは、大当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第 1 特別図柄表示器 8a または第 2 特別図柄表示器 8b における停止図柄を大当たり図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当たりにするか否か決定するということは、小当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第 1 特別図柄表示器 8a または第 2 特別図柄表示器 8b における停止図柄を小当たり図柄にするか否か決定するということでもある。

【0172】

なお、この実施の形態では、図 8（B）、（C）に示すように、小当たり判定テーブル（第 1 特別図柄用）を用いる場合には 300 分の 1 の割合で小当たりと決定されるのに対して、小当たり判定テーブル（第 2 特別図柄）を用いる場合には 3000 分の 1 の割合で小当たりと決定される場合を説明する。従って、この実施の形態では、第 1 始動入賞口 13 に始動入賞して第 1 特別図柄の変動表示が実行される場合には、第 2 始動入賞口 14 に始動入賞して第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合と比較して、「小当たり」と決定される割合が高い。

【0173】

図 8（D）、（E）は、ROM 54 に記憶されている大当たり種別判定テーブル 131a、131b を示す説明図である。このうち、図 8（D）は、遊技球が第 1 始動入賞口 13 に入賞したことにもとづく保留記憶を用いて（すなわち、第 1 特別図柄の変動表示が行われるとき）大当たり種別を決定する場合の大当たり種別判定テーブル（第 1 特別図柄用）131a である。また、図 8（E）は、遊技球が第 2 始動入賞口 14 に入賞したことにもとづく保留記憶を用いて（すなわち、第 2 特別図柄の変動表示が行われるとき）大当たり種別を決定する場合の大当たり種別判定テーブル（第 2 特別図柄用）131b である。

【0174】

大当り種別判定テーブル131a、131bは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、大当り種別判定用の乱数（ランダム1）にもとづいて、大当りの種別を「通常大当り」、「確変大当り」、「突然確変大当り」のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。なお、この実施の形態では、図8（D）、（E）に示すように、大当り種別判定テーブル131aには「突然確変大当り」に対して5個の判定値が割り当てられている（40分の5の割合で突然確変大当りと決定される）のに対して、大当り種別判定テーブル131bには「突然確変大当り」に対して1個の判定値が割り当てられている（40分の1の割合で突然確変大当りと決定される）場合を説明する。従って、この実施の形態では、第1始動入賞口13に始動入賞して第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2始動入賞口14に始動入賞して第2特別図柄の変動表示が実行される場合と比較して、「突然確変大当り」と決定される割合が高い。なお、第1特別図柄用の大当り種別判定テーブル131aにのみ「突然確変大当り」を振り分けるようにし、第2特別図柄用の大当り種別判定テーブル131bには「突然確変大当り」の振り分けを行わない（すなわち、第1特別図柄の変動表示を行う場合にのみ、「突然確変大当り」と決定される場合がある）ようにしてもよい。

10

【0175】

なお、この実施の形態では、図8（D）、（E）に示すように、所定量の遊技価値を付与する第1特定遊技状態としての突然確変大当りと、該遊技価値よりも多い量の遊技価値を付与する第2特定遊技状態としての15ラウンドの通常大当りや確変大当りとに決定する場合があるとともに、第1特別図柄の変動表示が実行される場合に高い割合で第1特定遊技状態とすることに決定する場合を示しているが、付与される遊技価値は、この実施の形態で示したようなラウンド数に限られない。例えば、第1特定遊技状態と比較して、遊技価値として1ラウンドあたりの大入賞口への遊技球の入賞数（カウント数）の許容量を多くした第2特定遊技状態を決定するようにしてもよい。また、例えば、第1特定遊技状態と比較して、遊技価値として大当り中の1回あたりの大入賞口の開放時間を長くした第2特定遊技状態を決定するようにしてもよい。また、例えば、同じ15ラウンドの大当りであっても、1ラウンドあたり大入賞口を1回開放する第1特定遊技状態と、1ラウンドあたり大入賞口を複数回開放する第2特定遊技状態とを用意し、大入賞口の開放回数を実質的に多くなるようにして第2特定遊技状態の遊技価値を高めるようにしてもよい。この場合、例えば、第1特定遊技状態または第2特定遊技状態いずれの場合であっても、大入賞口を15回開放したときに（この場合、第1特定遊技状態の場合には15ラウンド全てを終了し、第2特定遊技状態の場合には未消化のラウンドが残っていることになる）、大当りがさらに継続するか否かを煽るような態様の演出を実行するようにしてもよい。そして、第1特定遊技状態の場合には内部的に15ラウンド全てを終了していることから大当り遊技を終了し、第2特定遊技状態の場合には内部的に未消化のラウンドが残っていることから、大当り遊技が継続する（恰も15回開放の大当りを終了した後にさらにボーナスで大入賞口の開放が追加で始まったような演出）ようにしてもよい。

20

30

【0176】

この実施の形態では、図8（D）、（E）に示すように、大当り種別として、「通常大当り」、「確変大当り」および「突然確変大当り」がある。なお、この実施の形態では、大当り遊技において実行されるラウンド数が15ラウンドおよび2ラウンドの2種類である場合を示しているが、大当り遊技において実行されるラウンド数は、この実施の形態で示したものに限られない。例えば、10ラウンドの大当り遊技に制御する10R確変大当りや、7ラウンドの大当り遊技に制御する7R確変大当り、5ラウンドの大当り遊技に制御する5R確変大当りが設けられていてもよい。また、この実施の形態では、大当り種別が「通常大当り」、「確変大当り」および「突然確変大当り」の3種類である場合を示しているが、3種類にかぎらず、例えば、4種類以上の大当り種別を設けるようにしてもよい。また、逆に、大当り種別が3種類よりも少なくてもよく、例えば、大当り種別として2種類のみ設けられていてもよい。

40

【0177】

50

「通常大当たり」とは、15ラウンドの大当たり遊技状態に制御し、その大当たり遊技状態の終了後に時短状態のみに移行させる大当たりである（後述するステップS167参照）。そして、時短状態に移行した後、変動表示を所定回数（この実施の形態では100回）終了すると時短状態が終了する（ステップS168、S137～S140参照）。なお、変動表示を所定回数終了する前であっても、次の大当たりが発生した場合にも、時短状態を終了する（ステップS132参照）。

【0178】

「確変大当たり」とは、15ラウンドの大当たり遊技状態に制御し、その大当たり遊技状態の終了後に確変状態に移行させる大当たりである（この実施の形態では、確変状態に移行されるとともに時短状態にも移行される。後述するステップS169、S170参照）。そして、次の大当たりが発生するまで、確変状態および時短状態が継続する（ステップS132参照）。

【0179】

また、「突然確変大当たり」とは、「通常大当たり」や「確変大当たり」と比較して大入賞口の開放回数が少ない回数（この実施の形態では0.1秒間の開放を2回）まで許容される大当たりである。すなわち、「突然確変大当たり」となった場合には、2ラウンドの大当たり遊技状態に制御される。また、「通常大当たり」や「確変大当たり」では、1ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が2.9秒と長いのに対して、「突然確変大当たり」では1ラウンドあたりの大入賞口の開放時間が0.1秒と極めて短く、大当たり遊技中に大入賞口に遊技球が入賞することは殆ど期待できない。そして、この実施の形態では、その突然確変大当たり遊技状態の終了後に確変状態に移行される（この実施の形態では、確変状態に移行されるとともに時短状態にも移行される。後述するステップS169、S170参照）。そして、次の大当たりが発生するまで、確変状態および時短状態が継続する（ステップS132参照）。

【0180】

なお、突然確変大当たりの態様は、この実施の形態で示したものにかぎられない。例えば、大入賞口の開放回数は通常大当たりや突然確変大当たりと同じ15回（15ラウンド）とし、大入賞口の開放時間のみ0.1秒と極めて短くするようにしてもよい。

【0181】

なお、前述したように、この実施の形態では、「小当たり」となった場合にも、大入賞口の開放が0.1秒間ずつ2回行われ、「突然確変大当たり」による大当たり遊技状態と同様の制御が行われる。そして、「小当たり」となった場合には、大入賞口の2回の開放が終了した後、遊技状態は変化せず、「小当たり」となる前の遊技状態が維持される。そのようにすることによって、「突然確変大当たり」であるか「小当たり」であるかを認識できないようにし、遊技の興趣を向上させている。なお、大当たり種別が全て確変大当たりであるように構成する場合、小当たりを設けなくてもよい。また、大当たり種別が全て確変大当たりである場合に小当たりを設けるように構成する場合には、確変状態（高確率状態）に移行されるのみで時短状態（高ベース状態）を伴わない突然確変大当たりを設けるようにすること（大入賞口の開放パターンも突然確変大当たりと小当たりの場合とで同じにすること）が好ましい。

【0182】

大当たり種別判定テーブル131a、131bには、ランダム1の値と比較される数値であって、「通常大当たり」、「確変大当たり」、「突然確変大当たり」のそれぞれに対応した判定値（大当たり種別判定値）が設定されている。CPU56は、ランダム1の値が大当たり種別判定値のいずれかに一致した場合に、大当たりの種別を、一致した大当たり種別判定値に対応する種別に決定する。

【0183】

図9および図10は、遊技制御用マイクロコンピュータ560が送信する演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。図9および図10に示す例において、コマンド80XX（H）は、特別図柄の可変表示に対応して演出表示装置9において可変表示される演出図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）である（

それぞれ変動パターンXXに対応)。つまり、図6に示された使用されうる変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される変動パターンのそれぞれに対応する変動パターンコマンドがある。なお、「(H)」は16進数であることを示す。また、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。従って、演出制御用マイクロコンピュータ100は、コマンド80XX(H)を受信すると、演出表示装置9において演出図柄の可変表示を開始するように制御する。

【0184】

コマンド8C01(H)~8C05(H)は、大当たりとするか否か、小当たりとするか否か、および大当たり種別を示す演出制御コマンドである。演出制御用マイクロコンピュータ100は、コマンド8C01(H)~8C05(H)の受信に応じて演出図柄の表示結果を決定するので、コマンド8C01(H)~8C05(H)を表示結果指定コマンドという。

10

【0185】

コマンド8D01(H)は、第1特別図柄の可変表示(変動)を開始することを示す演出制御コマンド(第1図柄変動指定コマンド)である。コマンド8D02(H)は、第2特別図柄の可変表示(変動)を開始することを示す演出制御コマンド(第2図柄変動指定コマンド)である。第1図柄変動指定コマンドと第2図柄変動指定コマンドとを特別図柄特定コマンド(または図柄変動指定コマンド)と総称することがある。なお、第1特別図柄の可変表示を開始するのか第2特別図柄の可変表示を開始するのかを示す情報を、変動パターンコマンドに含めるようにしてもよい。

20

【0186】

コマンド8F00(H)は、第4図柄の可変表示(変動)を終了して表示結果(停止図柄)を導出表示することを示す演出制御コマンド(図柄確定指定コマンド)である。演出制御用マイクロコンピュータ100は、図柄確定指定コマンドを受信すると、第4図柄の可変表示(変動)を終了して表示結果を導出表示する。

【0187】

コマンド9000(H)は、遊技機に対する電力供給が開始されたときに送信される演出制御コマンド(初期化指定コマンド:電源投入指定コマンド)である。コマンド9200(H)は、遊技機に対する電力供給が再開されたときに送信される演出制御コマンド(停電復旧指定コマンド)である。遊技制御用マイクロコンピュータ560は、遊技機に対する電力供給が開始されたときに、バックアップRAMにデータが保存されている場合には、停電復旧指定コマンドを送信し、そうでない場合には、初期化指定コマンドを送信する。

30

【0188】

コマンド9F00(H)は、客待ちデモンストレーション表示を指定する演出制御コマンド(客待ちデモ指定コマンド)である。

【0189】

コマンドA001、A002(H)は、ファンファーレ画面を表示すること、すなわち大当たり遊技の開始を指定する演出制御コマンド(大当たり開始指定コマンド:ファンファーレ指定コマンド)である。この実施の形態では、大当たりの種類に応じて、大当たり開始指定コマンドまたは小当たり/突然確変大当たり開始指定コマンドが用いられる。具体的には、「通常大当たり」や「確変大当たり」である場合には大当たり開始指定コマンド(A001(H))が用いられ、「突然確変大当たり」や「小当たり」である場合には小当たり/突然確変大当たり開始指定コマンド(A002(H))が用いられる。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、突然大当たりである場合に突然確変大当たり開始指定用のファンファーレ指定コマンドを送信するものの、小当たりである場合にはファンファーレ指定コマンドを送信しないように構成してもよい。

40

【0190】

コマンドA1XX(H)は、XXで示す回数(ラウンド)の大入賞口開放中の表示を

50

示す演出制御コマンド（大入賞口開放中指定コマンド）である。なお、大入賞口開放中指定コマンドはラウンドごとにそのラウンドを指定する値がE X Tデータに設定されて送信されるので、ラウンドごとに異なる大入賞口開放中指定コマンドが送信される。例えば、大当たり遊技中の第1ラウンドを実行する際には、ラウンド1を指定する大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 1（H））が送信され、大当たり遊技中の第10ラウンドを実行する際には、ラウンド10を指定する大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 A（H））が送信される。A 2 X X（H）は、X Xで示す回数（ラウンド）の大入賞口閉鎖を示す演出制御コマンド（大入賞口開放後指定コマンド）である。なお、大入賞口開放後指定コマンドはラウンドごとにそのラウンドを指定する値がE X Tデータに設定されて送信されるので、ラウンドごとに異なる大入賞口開放後指定コマンドが送信される。例えば、大当たり遊技中の第1ラウンドを終了する際には、ラウンド1を指定する大入賞口開放後指定コマンド（A 2 0 1（H））が送信され、大当たり遊技中の第10ラウンドを終了する際には、ラウンド10を指定する大入賞口開放後指定コマンド（A 3 0 A（H））が送信される。

10

【0191】

コマンドA 3 0 1（H）は、大当たり終了画面を表示すること、すなわち大当たり遊技の終了を指定する演出制御コマンド（大当たり終了指定コマンド：エンディング1指定コマンド）である。なお、大当たり終了指定コマンド（A 3 0 1（H））は、「通常大当たり」や「確変大当たり」による大当たり遊技を終了する場合に用いられる。コマンドA 3 0 2（H）は、小当りの遊技の終了または突然確変大当りの遊技の終了を指定する演出制御コマンド（小当たり／突然確変大当たり終了指定コマンド：エンディング2指定コマンド）である。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、突然確変大当たりである場合に突然確変大当たり終了指定用のエンディング指定コマンドを送信するものの、小当たりである場合にはエンディング指定コマンドを送信しないように構成してもよい。

20

【0192】

コマンドB 0 0 0（H）は、遊技状態が通常状態であるときの背景表示を指定する演出制御コマンド（通常状態背景指定コマンド）である。コマンドB 0 0 1（H）は、遊技状態が確変状態であるときの背景表示を指定する演出制御コマンド（確変状態背景指定コマンド）である。コマンドB 0 0 2（H）は、遊技状態が時短状態であるときの背景表示を指定する演出制御コマンド（時短状態背景指定コマンド）である。

【0193】

コマンドC 0 0 0（H）は、第1始動入賞があったことを指定する演出制御コマンド（第1始動入賞指定コマンド）である。コマンドC 1 0 0（H）は、第2始動入賞があったことを指定する演出制御コマンド（第2始動入賞指定コマンド）である。なお、この実施の形態では、以下、第1始動入賞指定コマンドと第2始動入賞指定コマンドとを、始動入賞指定コマンドと総称することがある。

30

【0194】

コマンドC 2 X X（H）は、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計である合計数（合算保留記憶数）を指定する演出制御コマンド（合算保留記憶数指定コマンド）である。コマンドC 2 X X（H）における「X X」が、合算保留記憶数を示す。コマンドC 3 0 0（H）は、合算保留記憶数を1減算することを指定する演出制御コマンド（合算保留記憶数減算指定コマンド）である。なお、この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、合算保留記憶数を減算する場合には合算保留記憶数減算指定コマンドを送信するが、合算保留記憶数減算指定コマンドを使用せず、合算保留記憶数を減算するときに、減算後の合算保留記憶数を指定する合算保留記憶数指定コマンドを送信するようにしてもよい。

40

【0195】

なお、この実施の形態では、保留記憶数を指定するコマンドとして、合算保留記憶数を指定する合算保留記憶数指定コマンドを送信する場合を示しているが、第1保留記憶と第2保留記憶とのうち増加した方の保留記憶数を指定するコマンドを送信するように構成してもよい。具体的には、第1保留記憶が増加した場合に第1保留記憶数を指定する第1保

50

留記憶数指定コマンドを送信し、第2保留記憶が増加した場合に第2保留記憶数を指定する第2保留記憶数指定コマンドを送信するようにしてもよい。

【0196】

また、この実施の形態では、保留記憶情報として、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14とのいずれに始動入賞したかを指定する始動入賞指定コマンドを送信するとともに、合算保留記憶数を指定する合算保留記憶数指定コマンドを送信する場合を示しているが、保留記憶情報として送信する演出制御コマンドは、この実施の形態で示したものにかぎられない。例えば、保留記憶数が増加したときに、第1保留記憶数または第2保留記憶数が増加したことを示す保留記憶数加算指定コマンド（第1保留記憶数加算指定コマンドまたは第2保留記憶数加算指定コマンド）を送信する一方、保留記憶数が減少したときに、第1保留記憶数または第2保留記憶数が減少したことを示す保留記憶数減算指定コマンド（第1保留記憶数減算指定コマンドまたは第2保留記憶数減算指定コマンド）を送信するようにしてもよい。

10

【0197】

演出制御基板80に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、演出制御用CPU101）は、主基板31に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータ560から上述した演出制御コマンドを受信すると、図9および図10に示された内容に応じて演出表示装置9の表示状態を変更したり、ランプの表示状態を変更したり、音声出力基板70に対して音番号データを出力したりする。

【0198】

例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、始動入賞があり第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bにおいて特別図柄の可変表示が開始される度に、演出図柄の変動パターンを指定する変動パターンコマンドおよび表示結果指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する。

20

【0199】

この実施の形態では、演出制御コマンドは2バイト構成であり、1バイト目はMODE（コマンドの分類）を表し、2バイト目はEXT（コマンドの種類）を表す。MODEデータの先頭ビット（ビット7）は必ず「1」に設定され、EXTデータの先頭ビット（ビット7）は必ず「0」に設定される。なお、このようなコマンド形態は一例であって他のコマンド形態を用いてもよい。例えば、1バイトや3バイト以上で構成される制御コマンドを用いてもよい。

30

【0200】

なお、演出制御コマンドの送出方式として、演出制御信号CD0～CD7の8本の平行信号線で1バイトずつ主基板31から中継基板77を介して演出制御基板80に演出制御コマンドデータを出力し、演出制御コマンドデータの他に、演出制御コマンドデータの取込を指示するパルス状（矩形波状）の取込信号（演出制御INT信号）を出力する方式を用いる。演出制御コマンドの8ビットの演出制御コマンドデータは、演出制御INT信号に同期して出力される。演出制御基板80に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ100は、演出制御INT信号が立ち上がったことを検知して、割込処理によって1バイトのデータの取り込み処理を開始する。

40

【0201】

図9および図10に示す例では、変動パターンコマンドおよび表示結果指定コマンドを、第1特別図柄表示器8aでの第1特別図柄の変動に対応した演出図柄の可変表示（変動）と第2特別図柄表示器8bでの第2特別図柄の変動に対応した演出図柄の可変表示（変動）とで共通に使用でき、第1特別図柄および第2特別図柄の可変表示に伴って演出を行う演出表示装置9などの演出用部品を制御する際に、遊技制御用マイクロコンピュータ560から演出制御用マイクロコンピュータ100に送信されるコマンドの種類を増大させないようなことができる。

【0202】

図11および図12は、主基板31に搭載される遊技制御用マイクロコンピュータ56

50

0（具体的には、CPU 56）が実行する特別図柄プロセス処理（ステップS 26）のプログラムの一例を示すフローチャートである。上述したように、特別図柄プロセス処理では第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bおよび大入賞口を制御するための処理が実行される。特別図柄プロセス処理において、CPU 56は、第1始動入賞口13に遊技球が入賞したことを検出するための第1始動口スイッチ13aがオンしていたら、すなわち、第1始動入賞口13への始動入賞が発生していたら、第1始動口スイッチ通過処理を実行する（ステップS 311、S 312）。また、CPU 56は、第2始動入賞口14に遊技球が入賞したことを検出するための第2始動口スイッチ14aがオンしていたら、すなわち第2始動入賞口14への始動入賞が発生していたら、第2始動口スイッチ通過処理を実行する（ステップS 313、S 314）。そして、ステップS 300～S 310のうちのいずれかの処理を行う。第1始動口スイッチ13aまたは第2始動口スイッチ14aがオンしていなければ、内部状態に応じて、ステップS 300～S 310のうちのいずれかの処理を行う。

10

【0203】

ステップS 300～S 310の処理は、以下のような処理である。

【0204】

特別図柄通常処理（ステップS 300）：特別図柄プロセスフラグの値が0であるときに実行される。遊技制御用マイクロコンピュータ560は、特別図柄の可変表示が開始できる状態になると、保留記憶バッファに記憶される数値データの記憶数（合算保留記憶数）を確認する。保留記憶バッファに記憶される数値データの記憶数は合算保留記憶数カウンタのカウント値により確認できる。また、合算保留記憶数カウンタのカウント値が0でなければ、第1特別図柄または第2特別図柄の可変表示の表示結果を大当たりとするか否かを決定する。大当たりとする場合には大当たりフラグをセットする。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS 301に応じた値（この例では1）に更新する。なお、大当たりフラグは、大当たり遊技が終了するときにリセットされる。

20

【0205】

変動パターン設定処理（ステップS 301）：特別図柄プロセスフラグの値が1であるときに実行される。また、変動パターンを決定し、その変動パターンにおける変動時間（可変表示時間：可変表示を開始してから表示結果を導出表示（停止表示）するまでの時間）を特別図柄の可変表示の変動時間とすることに決定する。また、決定した変動パターンに応じた変動パターンコマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行い、特別図柄の変動時間を計測する変動時間タイマをスタートさせる。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS 302に対応した値（この例では2）に更新する。

30

【0206】

表示結果指定コマンド送信処理（ステップS 302）：特別図柄プロセスフラグの値が2であるときに実行される。演出制御用マイクロコンピュータ100に、表示結果指定コマンドを送信する制御を行う。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS 303に対応した値（この例では3）に更新する。

【0207】

特別図柄変動中処理（ステップS 303）：特別図柄プロセスフラグの値が3であるときに実行される。変動パターン設定処理で選択された変動パターンの変動時間が経過（ステップS 301でセットされる変動時間タイマがタイムアウトすなわち変動時間タイマの値が0になる）すると、演出制御用マイクロコンピュータ100に、図柄確定指定コマンドを送信する制御を行い、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS 304に対応した値（この例では4）に更新する。なお、演出制御用マイクロコンピュータ100は、遊技制御用マイクロコンピュータ560が送信する図柄確定指定コマンドを受信すると演出表示装置9において第4図柄が停止されるように制御する。

40

【0208】

特別図柄停止処理（ステップS 304）：特別図柄プロセスフラグの値が4であるとき

50

に実行される。大当りフラグがセットされている場合に、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS305に対応した値（この例では5）に更新する。また、小当りフラグがセットされている場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS308に対応した値（この例では8）に更新する。大当りフラグおよび小当りフラグのいずれもセットされていない場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS300に対応した値（この例では0）に更新する。なお、この実施の形態では、特別図柄プロセスフラグの値が4となったことにもとづいて、後述するように、特別図柄表示制御処理において特別図柄の停止図柄を停止表示するための特別図柄表示制御データが特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定され（図22参照）、ステップS22の表示制御処理において出力バッファの設定内容に応じて実際に特別図柄の停止図柄が停止表示される。

10

【0209】

大入賞口開放前処理（ステップS305）：特別図柄プロセスフラグの値が5であるときに実行される。大入賞口開放前処理では、大入賞口を開放する制御を行う。具体的には、カウンタ（例えば、大入賞口に入った遊技球数をカウントするカウンタ）などを初期化するとともに、ソレノイド21を駆動して大入賞口を開放状態にする。また、大入賞口開放中指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行うとともに、タイマによって大入賞口開放中処理の実行時間を設定し、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS306に対応した値（この例では6）に更新する。なお、大入賞口開放前処理はラウンド毎に実行されるが、第1ラウンドを開始する場合には、大入賞口開放前処理は大当り遊技を開始する処理でもある。また、大入賞口開放中指定コマンドはラウンドごとにそのラウンドを指定する値がEXTデータに設定されて送信されるので、ラウンドごとに異なる大入賞口開放中指定コマンドが送信される。例えば、大当り遊技中の第1ラウンドを実行する際には、ラウンド1を指定する大入賞口開放中指定コマンド（A101（H））が送信され、大当り遊技中の第10ラウンドを実行する際には、ラウンド10を指定する大入賞口開放中指定コマンド（A10A（H））が送信される。

20

【0210】

大入賞口開放中処理（ステップS306）：特別図柄プロセスフラグの値が6であるときに実行される。大入賞口開放中処理では、大入賞口の閉成条件の成立を確認する処理等を行う。大入賞口の閉成条件が成立し、かつ、まだ残りラウンドがある場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS305に対応した値（この例では5）に更新する。また、大当り中開放後指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行うとともに、全てのラウンドを終えた場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS307に対応した値（この例では7）に更新する。

30

【0211】

大当り終了処理（ステップS307）：特別図柄プロセスフラグの値が7であるときに実行される。大当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を演出制御用マイクロコンピュータ100に行わせるための制御を行う。また、遊技状態を示すフラグ（例えば、確変フラグや時短フラグ）をセットする処理を行う。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS300に対応した値（この例では0）に更新する。

40

【0212】

小当り開放前処理（ステップS308）：特別図柄プロセスフラグの値が8であるときに実行される。小当り開放前処理では、大入賞口を開放する制御を行う。具体的には、カウンタ（例えば、大入賞口に入った遊技球数をカウントするカウンタ）などを初期化するとともに、ソレノイド21を駆動して大入賞口を開放状態にする。また、タイマによって大入賞口開放中処理の実行時間を設定し、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS309に対応した値（この例では9）に更新する。なお、小当り開放前処理は小当り遊技中の大入賞口の開放毎に実行されるが、小当り遊技中の最初の開放を開始する場合には、小当り開放前処理は小当り遊技を開始する処理でもある。

【0213】

50

小当り開放中処理（ステップS 3 0 9）：特別図柄プロセスフラグの値が9であるときに実行される。大入賞口の閉成条件の成立を確認する処理等を行う。大入賞口の閉成条件が成立し、かつ、まだ大入賞口の開放回数が残っている場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS 3 0 8に対応した値（この例では8）に更新する。また、全ての開放を終えた場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS 3 1 0に対応した値（この例では10）に更新する。

【0 2 1 4】

小当り終了処理（ステップS 3 1 0）：特別図柄プロセスフラグの値が10であるときに実行される。小当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を演出制御用マイクロコンピュータ100に行わせるための制御を行う。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS 3 0 0に対応した値（この例では0）に更新する。

10

【0 2 1 5】

図13は、ステップS 3 1 2、S 3 1 4の始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。このうち、図13（A）は、ステップS 3 1 2の第1始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。また、図13（B）は、ステップS 3 1 4の第2始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。

【0 2 1 6】

まず、図13（A）を参照して第1始動口スイッチ通過処理について説明する。第1始動口スイッチ13aがオン状態の場合に実行される第1始動口スイッチ通過処理において、CPU56は、まず、第1保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第1保留記憶数をカウントするための第1保留記憶数カウンタの値が4であるか否か）を確認する（ステップS 1 2 1 1 A）。第1保留記憶数が上限値に達していれば、そのまま処理を終了する。

20

【0 2 1 7】

第1保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU56は、第1保留記憶数カウンタの値を1増やす（ステップS 1 2 1 2 A）とともに、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタの値を1増やす（ステップS 1 2 1 3 A）。また、CPU56は、第1始動入賞口13および第2始動入賞口14への入賞順を記憶するための保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）において、合算保留記憶数カウンタの値に対応した領域に、「第1」を示すデータをセットする（ステップS 1 2 1 4 A）。

30

【0 2 1 8】

この実施の形態では、第1始動口スイッチ13aがオン状態となった場合（すなわち、第1始動入賞口13に遊技球が始動入賞した場合）には「第1」を示すデータをセットし、第2始動口スイッチ14aがオン状態となった場合（すなわち、第2始動入賞口14に遊技球が始動入賞した場合）には「第2」を示すデータをセットする。例えば、CPU56は、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）において、第1始動口スイッチ13aがオン状態となった場合には「第1」を示すデータとして01（H）をセットし、第2始動口スイッチ14aがオン状態となった場合には「第2」を示すデータとして02（H）をセットする。なお、この場合、対応する保留記憶がない場合には、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）には、00（H）がセットされている。

40

【0 2 1 9】

図14（A）は、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）の構成例を示す説明図である。図14（A）に示すように、保留特定領域には、合算保留記憶数カウンタの値の最大値（この例では8）に対応した領域が確保されている。なお、図14（A）には、合算保留記憶数カウンタの値が5である場合の例が示されている。図14（A）に示すように、保留特定領域には、合算保留記憶数カウンタの値の最大値（この例では8）に対応した領域が確保されており、第1始動入賞口13または第2始動入賞口14への入賞にもとづき入賞順に「第1」または「第2」であることを示すデータがセットされる。従って、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）には、第1始動入賞口13および第2始動入賞口14への入賞順が記憶される。なお、保留特定領域は、RAM55に形成されている。

50

【0220】

次いで、CPU56は、乱数回路503やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第1保留記憶バッファ（図14（B）参照）における保存領域に格納する処理を実行する（ステップS1215A）。なお、ステップS1215Aの処理では、ハードウェア乱数であるランダムR（大当り判定用乱数）や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数（ランダム1）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）および変動パターン判定用乱数（ランダム3）が抽出され、保存領域に格納される。なお、変動パターン判定用乱数（ランダム3）を第1始動口スイッチ通過処理（始動入賞時）において抽出して保存領域にあらかじめ格納しておくのではなく、第1特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、後述する変動パターン設定処理において、変動パターン判定用乱数（ランダム3）を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出するようにしてもよい。

10

【0221】

図14（B）は、保留記憶に対応する乱数等を保存する領域（保留記憶バッファ）の構成例を示す説明図である。図14（B）に示すように、第1保留記憶バッファには、第1保留記憶数の上限値（この例では4）に対応した保存領域が確保されている。また、第2保留記憶バッファには、第2保留記憶数の上限値（この例では4）に対応した保存領域が確保されている。この実施の形態では、第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファには、ハードウェア乱数であるランダムR（大当り判定用乱数）や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数（ランダム1）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）および変動パターン判定用乱数（ランダム3）が記憶される。なお、第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファは、RAM55に形成されている。

20

【0222】

そして、CPU56は、第1始動入賞指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS1216A）とともに、合算保留記憶数カウンタの値をEXTデータに設定して合算保留記憶数指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS1217A）。

【0223】

次に、図13（B）を参照して第2始動口スイッチ通過処理について説明する。第2始動口スイッチ14aがオン状態の場合に実行される第2始動口スイッチ通過処理において、CPU56は、第2保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第2保留記憶数をカウントするための第2保留記憶数カウンタの値が4であるか否か）を確認する（ステップS1211B）。第2保留記憶数が上限値に達していれば、そのまま処理を終了する。

30

【0224】

第2保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU56は、第2保留記憶数カウンタの値を1増やす（ステップS1212B）とともに、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタの値を1増やす（ステップS1213B）。また、CPU56は、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）において、合算保留記憶数カウンタの値に対応した領域に、「第2」を示すデータをセットする（ステップS1214B）。

40

【0225】

次いで、CPU56は、乱数回路503やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第2保留記憶バッファ（図14（B）参照）における保存領域に格納する処理を実行する（ステップS1215B）。なお、ステップS1215Bの処理では、ハードウェア乱数であるランダムR（大当り判定用乱数）や、ソフトウェア乱数である大当り種別判定用乱数（ランダム1）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）および変動パターン判定用乱数（ランダム3）が抽出され、保存領域に格納される。なお、変動パターン判定用乱数（ランダム3）を第2始動口スイッチ通過処理（始動入賞時）において抽出して保存領域にあらかじめ格納しておくのではなく、第2特別図柄の変

50

動開始時に抽出するようにしてもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、後述する変動パターン設定処理において、変動パターン判定用乱数（ランダム3）を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出するようにしてもよい。

【0226】

そして、CPU56は、第2始動入賞指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS1216B）とともに、合算保留記憶数カウンタの値をEXTデータに設定して合算保留記憶数指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS1217B）。

【0227】

図15および図16は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（ステップS300）を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、CPU56は、合算保留記憶数の値を確認する（ステップS51）。具体的には、合算保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。合算保留記憶数が0であれば、CPU56は、まだ客待ちデモ指定コマンドを送信していなければ、最後に変動表示を停止してから所定期間（例えば、1分）が経過したか否かを確認する（ステップS51A）。なお、最後に変動表示を停止してから所定期間を経過したか否かは、例えば、変動表示を終了する時に（例えば、後述する特別図柄停止処理において）所定のタイマをセットし、ステップS51Aにおいて、この所定のタイマがタイムアウトしたか否かを確認することにより、判定できる。最後に変動表示を停止してから所定期間を経過していれば、CPU56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に対して客待ちデモ指定コマンドを送信する制御を行い（ステップS51B）、処理を終了する。なお、例えば、CPU56は、ステップS51Bで客待ちデモ指定コマンドを送信すると、客待ちデモ指定コマンドを送信したことを示す客待ちデモ指定コマンド送信済フラグをセットする。そして、客待ちデモ指定コマンドを送信した後に次のタイマ割込以降の特別図柄通常処理を実行する場合には、客待ちデモ指定コマンド送信済フラグがセットされていることにもとづいて重ねてステップS51A、S51Bの処理を実行しないように制御すればよい。また、この場合、客待ちデモ指定コマンド送信済フラグは、次の特別図柄の変動表示が開始されるときにリセットされるようにすればよい。

【0228】

合算保留記憶数が0でなければ、CPU56は、保留特定領域（図14（A）参照）に設定されているデータのうち1番目のデータが「第1」を示すデータであるか否か確認する（ステップS52）。保留特定領域に設定されている1番目のデータが「第1」を示すデータでない（すなわち、「第2」を示すデータである）場合（ステップS52のN）、CPU56は、特別図柄ポインタ（第1特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第2特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ）に「第2」を示すデータを設定する（ステップS53）。保留特定領域に設定されている1番目のデータが「第1」を示すデータである場合（ステップS52のY）、CPU56は、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータを設定する（ステップS54）。

【0229】

ステップS52～S54の処理が実行されることによって、この実施の形態では、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14とに遊技球が入賞した始動入賞順に従って、第1特別図柄の変動表示または第2特別図柄の変動表示が実行される。なお、この実施の形態では、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14とに遊技球が入賞した始動入賞順に従って、第1特別図柄の変動表示または第2特別図柄の変動表示が実行される場合を示しているが、第1特別図柄と第2特別図柄とのいずれか一方の変動表示を優先して実行するように構成してもよい。この場合、例えば、高ベース状態に移行された場合には可変入賞球装置15が設けられた第2始動入賞口14に始動入賞しやすくなり第2保留記憶が溜まりやすくなるのであるから、第2特別図柄の変動表示を優先して実行するようにしてもよい。

【0230】

なお、上記のように第2特別図柄の変動表示を優先して実行するように構成する場合、入賞順を記憶する必要はなくなるのであるから、図14(A)に示した保留記憶特定情報記憶領域(保留特定領域)は不要となる。

【0231】

次いで、CPU56は、RAM55において、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM55の乱数バッファ領域に格納する(ステップS55)。具体的には、CPU56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶バッファにおける第1保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM55の乱数バッファ領域に格納する。また、CPU56は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、第2保留記憶バッファにおける第2保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM55の乱数バッファ領域に格納する。

10

【0232】

そして、CPU56は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする(ステップS56)。具体的には、CPU56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、保留特定領域および第1保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合に、第2保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、保留特定領域および第2保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。

20

【0233】

すなわち、CPU56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合に、RAM55の第1保留記憶バッファにおいて第1保留記憶数= n ($n=2, 3, 4$)に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第1保留記憶数= $n-1$ に対応する保存領域に格納する。また、特別図柄ポインタが「第2」を示す場合に、RAM55の第2保留記憶バッファにおいて第2保留記憶数= n ($n=2, 3, 4$)に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第2保留記憶数= $n-1$ に対応する保存領域に格納する。また、CPU56は、保留特定領域において合算保留記憶数= m ($m=2\sim 8$)に対応する保存領域に格納されている値(「第1」または「第2」を示す値)を、合算保留記憶数= $m-1$ に対応する保存領域に格納する。

30

【0234】

よって、各第1保留記憶数(または、各第2保留記憶数)に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第1保留記憶数(または、第2保留記憶数)=1、2、3、4の順番と一致するようになっている。また、各合算保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各値が抽出された順番は、常に、合算保留記憶数=1~8の順番と一致するようになっている。

【0235】

そして、CPU56は、合算保留記憶数の値を1減らす。すなわち、合算保留記憶数カウンタのカウント値を1減算する(ステップS58)。なお、CPU56は、カウント値が1減算される前の合算保留記憶数カウンタの値をRAM55の所定の領域に保存する。

40

【0236】

また、CPU56は、現在の遊技状態に応じて背景指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う(ステップS60)。この場合、CPU56は、確変状態であることを示す確変フラグがセットされている場合には、確変状態背景指定コマンドを送信する制御を行う。また、CPU56は、時短状態であることを示す時短フラグのみがセットされ、確変フラグがセットされていない場合には、時短状態背景指定コマンドを送信する制御を行う。また、CPU56は、確変フラグも時短フラグもセットされていなければ、通常状態背景指定コマンドを送信する制御を行う。

【0237】

なお、具体的には、CPU56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に演出制御

50

コマンドを送信する際に、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブル（あらかじめROMにコマンド毎に設定されている）のアドレスをポインタにセットする。そして、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブルのアドレスをポインタにセットして、演出制御コマンド制御処理（ステップS28）において演出制御コマンドを送信する。なお、この実施の形態では、特別図柄の変動を開始するときに、タイマ割込ごとに、背景指定コマンド、変動パターンコマンド、表示結果指定コマンド、合算保留記憶数減算指定コマンドの順に演出制御用マイクロコンピュータ100に送信されることになる。具体的には、特別図柄の変動を開始するときに、まず、背景指定コマンドが送信され、4ms経過後に変動パターンコマンドが送信され、さらに4ms経過後に表示結果指定コマンドが送信され、さらに4ms経過後に合算保留記憶数減算指定コマンドが送信される。なお、特別図柄の変動を開始するときにはさらに図柄変動指定コマンド（第1図柄変動指定コマンド、第2図柄変動指定コマンド）も送信されるが、図柄変動指定コマンドは、変動パターンコマンドと同じタイマ割込において演出制御用マイクロコンピュータ100に対して送信される。

10

【0238】

特別図柄通常処理では、最初に、第1始動入賞口13を対象として処理を実行することを示す「第1」を示すデータすなわち第1特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第1」を示すデータ、または第2始動入賞口14を対象として処理を実行することを示す「第2」を示すデータすなわち第2特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第2」を示すデータが、特別図柄ポインタに設定される。そして、特別図柄プロセス処理における以降の処理では、特別図柄ポインタに設定されているデータに応じた処理が実行される。よって、ステップS300～S310の処理を、第1特別図柄を対象とする場合と第2特別図柄を対象とする場合とで共通化することができる。

20

【0239】

次いで、CPU56は、乱数バッファ領域からランダムR（大当たり判定用乱数）を読み出し、大当たり判定モジュールを実行する。なお、この場合、CPU56は、第1始動口スイッチ通過処理のステップS1215Aや第2始動口スイッチ通過処理のステップS1215Bで抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した大当たり判定用乱数を読み出し、大当たり判定を行う。大当たり判定モジュールは、あらかじめ決められている大当たり判定値や小当たり判定値（図8参照）と大当たり判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当たりや小当たりとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当たり判定や小当たり判定の処理を実行するプログラムである。

30

【0240】

大当たり判定の処理では、遊技状態が確変状態の場合には、遊技状態が非確変状態（通常状態や時短状態）の場合よりも、大当たりとなる確率が高くなるように構成されている。具体的には、あらかじめ大当たり判定値の数が多く設定されている確変時大当たり判定テーブル（ROM54における図8（A）の右側の数値が設定されているテーブル）と、大当たり判定値の数が確変時大当たり判定テーブルよりも少なく設定されている通常時大当たり判定テーブル（ROM54における図8（A）の左側の数値が設定されているテーブル）とが設けられている。そして、CPU56は、遊技状態が確変状態であるか否かを確認し、遊技状態が確変状態であるときは、確変時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定の処理を行い、遊技状態が通常状態であるときは、通常時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定の処理を行う。すなわち、CPU56は、大当たり判定用乱数（ランダムR）の値が図8（A）に示すいずれかの大当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たりとすることに決定する。大当たりとすることに決定した場合には（ステップS61）、ステップS71に移行する。なお、大当たりとするか否か決定するということは、大当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄表示器における停止図柄を大当たり図柄とするか否か決定するということでもある。

40

【0241】

なお、現在の遊技状態が確変状態であるか否かの確認は、確変フラグがセットされてい

50

るか否かにより行われる。確変フラグは、遊技状態を確変状態に移行するときにセットされ、確変状態を終了するときにリセットされる。具体的には、「確変大当り」または「突然確変大当り」とすることに決定され、大当り遊技を終了する処理においてセットされる。そして、大当り遊技終了後、次の大当りが発生したときにリセットされる。

【0242】

大当り判定用乱数（ランダムR）の値がいずれの大当り判定値にも一致しなければ（ステップS61のN）、CPU56は、小当り判定テーブル（図8（B）、（C）参照）を使用して小当りの判定の処理を行う。すなわち、CPU56は、大当り判定用乱数（ランダムR）の値が図8（B）、（C）に示すいずれかの小当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りとするに決定する。この場合、CPU56は、特別図柄ポインタが示すデータを確認し、特別図柄ポインタが示すデータが「第1」である場合には、図8（B）に示す小当り判定テーブル（第1特別図柄用）を用いて小当りとするか否かを決定する。また、特別図柄ポインタが示すデータが「第2」である場合には、図8（C）に示す小当り判定テーブル（第2特別図柄用）を用いて小当りとするか否かを決定する。そして、小当りとするに決定した場合には（ステップS62）、CPU56は、小当りであることを示す小当りフラグをセットし（ステップS63）、ステップS75に移行する。

【0243】

なお、ランダムRの値が大当り判定値および小当り判定値のいずれにも一致しない場合には（ステップS62のN）、すなわち、はずれである場合には、そのままステップS75に移行する。

【0244】

ステップS71では、CPU56は、大当りであることを示す大当りフラグをセットする。そして、大当り種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、特別図柄ポインタが示す方の大当り種別判定テーブルを選択する（ステップS72）。具体的には、CPU56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、図8（D）に示す第1特別図柄用の大当り種別判定用テーブル131aを選択する。また、CPU56は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、図8（E）に示す第2特別図柄用の大当り種別判定用テーブル131bを選択する。

【0245】

次いで、CPU56は、選択した大当り種別判定テーブルを用いて、乱数バッファ領域に格納された大当り種別判定用の乱数（ランダム1）の値と一致する値に対応した種別（「通常大当り」、「確変大当り」または「突然確変大当り」）を大当りの種別に決定する（ステップS73）。なお、この場合、CPU56は、第1始動口スイッチ通過処理のステップS1215Aや第2始動口スイッチ通過処理のステップS1215Bで抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した大当り種別判定用乱数を読み出し、大当り種別の決定を行う。また、この場合に、図8（D）、（E）に示すように、第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、第2特別図柄の変動表示が実行される場合と比較して、突然確変大当りが選択される割合が高い。

【0246】

また、CPU56は、決定した大当りの種別を示すデータをRAM55における大当り種別バッファに設定する（ステップS74）。例えば、大当り種別が「通常大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして「01」が設定され、大当り種別が「確変大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして「02」が設定され、大当り種別が「突然確変大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして「03」が設定される。

【0247】

次いで、CPU56は、特別図柄の停止図柄を決定する（ステップS75）。具体的には、大当りフラグおよび小当りフラグのいずれもセットされていない場合には、はずれ図柄となる「ー」を特別図柄の停止図柄に決定する。大当りフラグがセットされている場合には、大当り種別の決定結果に応じて、大当り図柄となる「1」、「3」、「7」のいずれかを特別図柄の停止図柄に決定する。すなわち、大当り種別を「突然確変大当り」に決

定した場合には「1」を特別図柄の停止図柄に決定し、「通常大当たり」に決定した場合には「3」を特別図柄の停止図柄に決定し、「確変大当たり」に決定した場合には「7」を特別図柄の停止図柄に決定する。また、小当たりフラグがセットされている場合には、小当たり図柄となる「5」を特別図柄の停止図柄に決定する。

【0248】

なお、この実施の形態では、まず大当たり種別を決定し、決定した大当たり種別に対応する特別図柄の停止図柄を決定する場合を示したが、大当たり種別および特別図柄の停止図柄の決定方法は、この実施の形態で示したものにかぎられない。例えば、あらかじめ特別図柄の停止図柄と大当たり種別とを対応付けたテーブルを用意しておき、大当たり種別決定用乱数にもとづいてまず特別図柄の停止図柄を決定すると、その決定結果にもとづいて対応する大当たり種別も決定されるように構成してもよい。

【0249】

そして、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理（ステップS301）に対応した値に更新する（ステップS76）。

【0250】

図17は、特別図柄プロセス処理における変動パターン設定処理（ステップS301）を示すフローチャートである。変動パターン設定処理において、CPU56は、大当たりフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS91）。大当たりフラグがセットされている場合には、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、大当たり種別に応じた大当たり用変動パターン種別判定テーブルを選択する（ステップS92）。そして、ステップS100に移行する。

【0251】

大当たりフラグがセットされていない場合には、CPU56は、小当たりフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS93）。小当たりフラグがセットされている場合には、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、小当たり用変動パターン種別判定テーブルを選択する（ステップS94）。そして、ステップS100に移行する。

【0252】

小当たりフラグもセットされていない場合には、CPU56は、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS95）。なお、時短フラグは、遊技状態を確変状態や時短状態に移行するときにセットされ、時短状態を終了するときにリセットされる。具体的には、「通常大当たり」とすることに決定された場合には、大当たり遊技を終了する処理において時短フラグがセットされる。また、大当たり遊技終了後、所定回数（この実施の形態では100回）の変動表示を終了したときにリセットされる。なお、所定回数の変動表示を終了する前であっても、次の大当たりが発生した場合にも、時短フラグがリセットされる。また、「確変大当たり」または「突然確変大当たり」とすることに決定された場合には、大当たり遊技を終了する処理において確変フラグがセットされるとともに時短フラグがセットされる。そして、次の大当たりが発生した場合に、確変フラグとともに時短フラグがリセットされる。

【0253】

時短フラグがセットされていなければ（ステップS95のN）、CPU56は、合算保留記憶数が3以上であるか否かを確認する（ステップS96）。合算保留記憶数が3未満であれば（ステップS96のN）、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、通常時のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを選択する（ステップS97）。そして、ステップS100に移行する。

【0254】

合算保留記憶数が3以上である場合（ステップS96のY）には、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、短縮時のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを選択する（ステップS98）。そして、ステップS100に移行する。

【0255】

時短フラグがセットされている場合（ステップS95のY）には、すなわち、遊技状態が確変状態または時短状態であれば（この実施の形態では、確変状態に移行される場合には必ず時短状態にも移行されるので（ステップS169、S170参照）、ステップS95でYと判定された場合には、確変状態の場合と時短状態のみに制御されている場合とがある）、CPU56は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、時短時のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを選択する（ステップS99）。そして、ステップS100に移行する。

【0256】

この実施の形態では、ステップS95～S99の処理が実行されることによって、遊技状態が通常状態であって合算保留記憶数が3以上である場合には、短縮時のはずれ用変動パターン種別判定テーブルが選択される。また、遊技状態が確変状態または時短状態である場合には、時短時のはずれ用変動パターン種別判定テーブルが選択される。この場合、後述するステップS100の処理で変動パターン種別として短縮変動用の変動パターン種別が決定される場合があり、短縮変動用の変動パターン種別が決定された場合には、ステップS102の処理で変動パターンとして短縮変動の非リーチPA1-2が決定される（図6参照）。従って、この実施の形態では、遊技状態が確変状態や時短状態である場合または合算保留記憶数が3以上である場合には、短縮変動の変動表示が行われる場合がある。なお、この実施の形態では、確変状態や時短状態で用いる短縮変動用の変動パターン種別判定テーブルと、保留記憶数にもとづく短縮変動用の変動パターン種別判定テーブルとが異なるテーブルである場合を示したが、短縮変動用の変動パターン種別判定テーブルとして共通のテーブルを用いるようにしてもよい。

【0257】

なお、この実施の形態では、遊技状態が確変状態や時短状態である場合であっても、合算保留記憶数がほぼ0である場合（例えば、0であるか、0または1である場合）には、短縮変動の変動表示を行わないようにしてもよい。この場合、例えば、CPU56は、ステップS95でYと判定したときに、合算保留記憶数がほぼ0であるか否かを確認し、合算保留記憶数がほぼ0であれば、通常時のはずれ用変動パターン種別判定テーブルを選択するようにしてもよい。

【0258】

次いで、CPU56は、乱数バッファ領域（第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファ）からランダム2（変動パターン種別判定用乱数）を読み出し、ステップS92、S94、S97、S98またはS99の処理で選択したテーブルを参照することによって、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定する（ステップS100）。

【0259】

次いで、CPU56は、ステップS100の変動パターン種別の決定結果にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、いずれかの当り変動パターン判定テーブル、またははずれ変動パターン判定テーブルを選択する（ステップS101）。また、乱数バッファ領域（第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファ）からランダム3（変動パターン判定用乱数）を読み出し、ステップS101の処理で選択した変動パターン判定テーブルを参照することによって、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定する（ステップS102）。なお、始動入賞のタイミングでランダム3（変動パターン判定用乱数）を抽出しないように構成する場合には、CPU56は、変動パターン判定用乱数（ランダム3）を生成するための変動パターン判定用乱数カウンタから値を直接抽出し、抽出した乱数値にもとづいて変動パターンを決定するようにしてもよい。

【0260】

次いで、CPU56は、特別図柄ポインタが示す方の図柄変動指定コマンドを、演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS103）。具体的には、CPU56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1図柄変動指

定コマンドを送信する制御を行う。また、CPU 56は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、第2図柄変動指定コマンドを送信する制御を行う。また、CPU 56は、決定した変動パターンに対応する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）を、演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS104）。

【0261】

次に、CPU 56は、RAM 55に形成されている変動時間タイマに、選択された変動パターンに対応した変動時間に応じた値を設定する（ステップS105）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を表示結果指定コマンド送信処理（ステップS302）に対応した値に更新する（ステップS106）。

【0262】

なお、はずれと決定されている場合において、いきなり変動パターン種別を決定するのではなく、まず、リーチ判定用乱数を用いた抽選処理によってリーチとするか否かを決定するようにしてもよい。そして、リーチとするか否かの判定結果にもとづいて、ステップS95～S100の処理を実行し、変動パターン種別を決定するようにしてもよい。この場合、あらかじめ非リーチ用の変動パターン種別判定テーブルと、リーチ用の変動パターン種別判定テーブルとを用意しておき、リーチ判定結果にもとづいて、いずれかの変動パターン種別判定テーブルを選択して、変動パターン種別を決定するようにしてもよい。

【0263】

また、リーチ判定用乱数を用いた抽選処理によってリーチとするか否かを決定する場合にも、合算保留記憶数（第1保留記憶数や第2保留記憶数でもよい）に応じて、リーチの選択割合が異なるリーチ判定テーブルを選択して、保留記憶数が多くなるに従ってリーチ確率が低くなるようにリーチとするか否かを決定するようにしてもよい。

【0264】

図18は、表示結果指定コマンド送信処理（ステップS302）を示すフローチャートである。表示結果指定コマンド送信処理において、CPU 56は、決定されている大当りの種類、小当り、はずれに応じて、表示結果1指定～表示結果5指定のいずれかの演出制御コマンド（図9参照）を送信する制御を行う。具体的には、CPU 56は、まず、大当りフラグがセットされているか否か確認する（ステップS110）。セットされていない場合には、ステップS116に移行する。大当りフラグがセットされている場合、大当りの種別が「通常大当り」であるときには、表示結果2指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS111、S112）。なお、「通常大当り」であるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップS74で大当り種別バッファに設定されたデータが「01」であるか否かを確認することによって判定できる。また、CPU 56は、大当りの種別が「確変大当り」であるときには、表示結果3指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS113、S114）。なお、「確変大当り」であるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップS74で大当り種別バッファに設定されたデータが「02」であるか否かを確認することによって判定できる。そして、「通常大当り」および「確変大当り」のいずれでもないときには（すなわち、「突然確変大当り」であるときには）、CPU 56は、表示結果4指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS115）。

【0265】

一方、CPU 56は、大当りフラグがセットされていないときには（ステップS110のN）、小当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS116）。小当りフラグがセットされていれば、CPU 56は、表示結果5指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS117）。小当りフラグもセットされていないときは（ステップS116のN）、すなわち、はずれである場合には、CPU 56は、表示結果1指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS118）。

【0266】

そして、CPU 56は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動中処理（ステップS303）に対応した値に更新する（ステップS119）。

【0267】

図19は、特別図柄プロセス処理における特別図柄変動中処理（ステップS303）を示すフローチャートである。特別図柄変動中処理において、CPU56は、まず、合算保留記憶数減算指定コマンドを既に送信済みであるか否かを確認する（ステップS1121）。なお、合算保留記憶数減算指定コマンドを既に送信済みであるか否かは、例えば、後述するステップS1122で合算保留記憶数減算指定コマンドを送信する際に合算保留記憶数減算指定コマンドを送信したことを示す合算保留記憶数減算指定コマンド送信済フラグをセットするようにし、ステップS1121では、その合算保留記憶数減算指定コマンド送信済フラグがセットされているか否かを確認するようにすればよい。また、この場合、セットした合算保留記憶数減算指定コマンド送信済フラグは、特別図柄の変動表示を終了する際や大当りを終了する際に後述する特別図柄停止処理や大当り終了処理でリセットするようにすればよい。

10

【0268】

次いで、合算保留記憶数減算指定コマンドを送信済みでなければ、CPU56は、合算保留記憶数減算指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS1122）。

【0269】

次いで、CPU56は、変動時間タイマを1減算し（ステップS1125）、変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップS1126）、演出制御用マイクロコンピュータ100に図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS1127）。そして、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理（ステップS304）に対応した値に更新する（ステップS1128）。変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には、そのまま処理を終了する。

20

【0270】

図20は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理（ステップS304）を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU56は、大当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS131）。大当りフラグがセットされている場合には、CPU56は、セットされていれば、確変状態であることを示す確変フラグ、時短状態であることを示す時短フラグ、および時短状態における特別図柄の変動可能回数を示す時短回数カウンタをリセットし（ステップS132）、演出制御用マイクロコンピュータ100に大当り開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS133）。具体的には、大当りの種別が「通常大当り」または「確変大当り」である場合には大当り開始指定コマンド（コマンドA001（H））を送信する。また、大当りの種別が突然確変大当りである場合には小当り／突然確変大当り開始指定コマンド（コマンドA002（H））を送信する。なお、大当りの種別が「通常大当り」、「確変大当り」または「突然確変大当り」のいずれであるかは、RAM55に記憶されている大当り種別を示すデータ（大当り種別バッファに記憶されているデータ）にもとづいて判定される。

30

【0271】

また、大当り表示時間タイマに大当り表示時間（大当りが発生したことを、例えば、演出表示装置9において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップS134）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、「通常大当り」や「確変大当り」の場合には15回。「突然確変大当り」の場合には2回。）をセットする（ステップS135）。また、大当り遊技における1ラウンドあたりのラウンド時間もセットされる。具体的には、突然確変大当りの場合には、ラウンド時間として0.1秒がセットされ、通常大当りや確変大当りの場合には、ラウンド時間として29秒がセットされる。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理（ステップS305）に対応した値に更新する（ステップS136）。

40

【0272】

また、ステップS131で大当りフラグがセットされていないなければ、CPU56は、時短状態における特別図柄の変動可能回数を示す時短回数カウンタの値が0となっているか否かを確認する（ステップS137）。時短回数カウンタの値が0でなければ、CPU5

50

6は、時短回数カウンタの値を-1する（ステップS138）。そして、CPU56は、減算後の時短回数カウンタの値が0になった場合には（ステップS139）、時短フラグをリセットする（ステップS140）。

【0273】

次いで、CPU56は、小当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS141）。小当りフラグがセットされていれば、CPU56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に小当り／突然確変大当り開始指定コマンド（コマンドA002（H））を送信する（ステップS142）。また、小当り表示時間タイマに小当り表示時間（小当りが発生したことを、例えば、演出表示装置9において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップS143）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば2回）をセットする（ステップS144）。また、小当り遊技における大入賞口の1回あたりの開放時間もセットされる。具体的には、突然確変大当りのラウンド時間と同じ0.1秒が、小当り遊技における大入賞口の1回あたりの開放時間としてセットされる。そして、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開始前処理（ステップS308）に対応した値に更新する（ステップS145）。

【0274】

小当りフラグもセットされていなければ（ステップS141のN）、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップS300）に対応した値に更新する（ステップS146）。

【0275】

図21は、特別図柄プロセス処理における大当り終了処理（ステップS307）を示すフローチャートである。大当り終了処理において、CPU56は、大当り終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップS160）、大当り終了表示タイマが設定されている場合には、ステップS164に移行する。大当り終了表示タイマが設定されていない場合には、大当りフラグをリセットし（ステップS161）、大当り終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS162）。ここで、「通常大当り」または「確変大当り」であった場合には大当り終了指定コマンド（コマンドA301（H））を送信し、「突然確変大当り」であった場合には小当り／突然確変大当り終了指定コマンド（コマンドA302（H））を送信する。そして、大当り終了表示タイマに、演出表示装置9において大当り終了表示が行われている時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップS163）、処理を終了する。

【0276】

ステップS164では、大当り終了表示タイマの値を1減算する（ステップS164）。そして、CPU56は、大当り終了表示タイマの値が0になっているか否か、すなわち大当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップS165）。経過していなければ処理を終了する。

【0277】

大当り終了表示時間を経過していれば（ステップS165のY）、CPU56は、今回終了する大当りが通常大当りであるか否かを確認する（ステップS166）。なお、「通常大当り」であるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップS74で大当り種別バッファに設定されたデータが「01」であるか否かを確認することによって判定できる。通常大当りであれば、CPU56は、時短フラグをセットして時短状態に移行させる（ステップS167）。また、CPU56は、時短回数カウンタに所定回数（例えば100回）をセットする（ステップS168）。

【0278】

通常大当りでなければ（すなわち、確変大当りまたは突然確変大当りであれば）、CPU56は、確変フラグをセットして確変状態に移行させる（ステップS169）とともに、時短フラグをセットして時短状態に移行させる（ステップS170）。

【0279】

そして、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップS

300)に対応した値に更新する(ステップS171)。

【0280】

図22は、主基板31に搭載される遊技制御用マイクロコンピュータ560(具体的には、CPU56)が実行する特別図柄表示制御処理(ステップS32)のプログラムの一例を示すフローチャートである。特別図柄表示制御処理では、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値が3であるか否かを確認する(ステップS3201)。特別図柄プロセスフラグの値が3であれば(すなわち、特別図柄変動中処理の実行中であれば)、CPU56は、特別図柄変動表示用の特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定または更新する処理を行う(ステップS3202)。この場合、CPU56は、特別図柄ポインタが示す方の特別図柄(第1特別図柄または第2特別図柄)の変動表示を行うための特別図柄表示制御データを設定または更新する。例えば、変動速度が1コマ/0.2秒であれば、0.2秒が経過する毎に、出力バッファに設定される特別図柄表示制御データの値を更新(+1)する。そして、その後、表示制御処理(ステップS22参照)が実行され、特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファの内容に応じて特別図柄表示器8a、8bに対して駆動信号が出力されることによって、特別図柄表示器8a、8bにおける特別図柄の変動表示が実行される。

【0281】

特別図柄プロセスフラグの値が3でなければ、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値が4であるか否かを確認する(ステップS3203)。特別図柄プロセスフラグの値が4であれば(すなわち、特別図柄停止処理に移行した場合には)、CPU56は、特別図柄通常処理で設定された特別図柄の停止図柄を停止表示するための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する処理を行う(ステップS3204)。この場合、CPU56は、特別図柄ポインタが示す方の特別図柄(第1特別図柄または第2特別図柄)の停止図柄を停止表示するための特別図柄表示制御データを設定する。そして、その後、表示制御処理(ステップS22参照)が実行され、特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファの内容に応じて特別図柄表示器8a、8bに対して駆動信号が出力されることによって、特別図柄表示器8a、8bにおいて特別図柄の停止図柄が停止表示される。なお、ステップS3204の処理が実行され停止図柄表示用の特別図柄表示制御データが設定された後には、設定データの変更が行われないので、ステップS22の表示制御処理では最新の特別図柄表示制御データにもとづいて最新の停止図柄を次の変動表示が開始されるまで停止表示し続けることになる。また、ステップS3201において特別図柄プロセスフラグの値が2または3のいずれかであれば(すなわち、表示結果指定コマンド送信処理または特別図柄変動中処理のいずれかであれば)、特別図柄変動表示用の特別図柄表示制御データを更新するようにしてもよい。この場合、遊技制御用マイクロコンピュータ560側で認識する変動時間と演出制御用マイクロコンピュータ100側で認識する変動時間との間にズレが生じないようにするため、表示結果指定コマンド送信処理においても変動時間タイマを1減算するように構成すればよい。

【0282】

なお、この実施の形態では、特別図柄プロセスフラグの値に応じて特別図柄表示制御データを出力バッファに設定する場合を示したが、特別図柄プロセス処理において、特別図柄の変動開始時に開始フラグをセットするとともに、特別図柄の変動終了時に終了フラグをセットするようにしてもよい。そして、特別図柄表示制御処理(ステップS32)において、CPU56は、開始フラグがセットされたことにもとづいて特別図柄表示制御データの値の更新を開始するようにし、終了フラグがセットされたことにもとづいて停止図柄を停止表示さえるための特別図柄表示制御データをセットするようにしてもよい。

【0283】

次に、演出制御手段の動作を説明する。図23は、演出制御基板80に搭載されている演出制御手段としての演出制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、演出制御用CPU101)が実行するメイン処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU101は、電源が投入されると、メイン処理の実行を開始する。メイン処理では、まず、R

10

20

30

40

50

コマンド解析処理において、演出制御用CPU101は、まず、コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されているか否か確認する（ステップS611）。格納されているか否かは、コマンド受信個数カウンタの値と読出ポインタとを比較することによって判定される。両者が一致している場合が、受信コマンドが格納されていない場合である。コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されている場合には、演出制御用CPU101は、コマンド受信バッファから受信コマンドを読み出す（ステップS612）。なお、読み出したら読出ポインタの値を更新（+2）しておく（ステップS613）。読出しポインタの値を更新（+2）するのは、2バイト（1コマンド）ずつ読み出すからである。

【0293】

受信した演出制御コマンドが変動パターンコマンドであれば（ステップS614）、演出制御用CPU101は、受信した変動パターンコマンドを、RAMに形成されている変動パターンコマンド格納領域に格納する（ステップS615）。そして、変動パターンコマンド受信フラグをセットする（ステップS616）。 10

【0294】

受信した演出制御コマンドが表示結果指定コマンドであれば（ステップS617）、演出制御用CPU101は、受信した表示結果指定コマンド（表示結果1指定コマンド～表示結果5指定コマンド）を、RAMに形成されている表示結果指定コマンド格納領域に格納する（ステップS618）。 20

【0295】

受信した演出制御コマンドが図柄確定指定コマンドであれば（ステップS619）、演出制御用CPU101は、確定コマンド受信フラグをセットする（ステップS620）。 20

【0296】

受信した演出制御コマンドがいずれかの当たり開始指定コマンド（当たり開始指定コマンド、小当り／突然確変当たり開始指定コマンド）であれば（ステップS621）、演出制御用CPU101は、受信した当たり開始指定コマンドに応じたフラグをセットする（ステップS622）。この場合、例えば、当たり開始指定コマンド（コマンドA001（H））を受信した場合であれば当たり開始指定コマンド受信フラグをセットし、小当り／突然確変当たり開始指定コマンド（コマンドA002（H））を受信した場合であれば小当り／突然確変当たり開始指定コマンド受信フラグをセットする。 30

【0297】

受信した演出制御コマンドがいずれかの当たり終了指定コマンド（当たり終了指定コマンド、小当り／突然確変当たり終了指定コマンド）であれば（ステップS623）、演出制御用CPU101は、受信した当たり終了指定コマンドに応じた当たり終了指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS624）。 30

【0298】

受信した演出制御コマンドがその他のコマンドであれば、演出制御用CPU101は、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする（ステップS628）。例えば、受信した演出制御コマンドが第1始動入賞指定コマンドであれば第1始動入賞指定コマンド受信フラグをセットし、受信した演出制御コマンドが第2始動入賞指定コマンドであれば第2始動入賞指定コマンド受信フラグをセットする。そして、ステップS611に移行する。 40

【0299】

図26は、図23に示されたメイン処理における演出制御プロセス処理（ステップS705）を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理では、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値に応じてステップS800～S807のうちのいずれかの処理を行う。各処理において、以下のような処理を実行する。なお、演出制御プロセス処理では、演出表示装置9の表示状態が制御され、演出図柄の可変表示が実現されるが、第1特別図柄の変動に同期した演出図柄の可変表示に関する制御も、第2特別図柄の変動に同期した演出図柄の可変表示に関する制御も、一つの演出制御プロセス処理において実行される。なお、第1特別図柄の変動に同期した演出図柄の可変表示と、第2特別図柄 50

の変動に同期した演出図柄の可変表示とを、別の演出制御プロセス処理により実行するように構成してもよい。また、この場合、いずれの演出制御プロセス処理により演出図柄の変動表示が実行されているかによって、いずれの特別図柄の変動表示が実行されているかを判断するようにしてもよい。

【0300】

なお、以下の説明においては「小当り」についての説明および記載を省略するが、例えば演出制御プロセス処理（ステップS705）において、小当り表示処理や小当りラウンド中処理や小当りラウンド後処理や小当り終了演出処理などを、各種演出制御プロセスフラグの値に応じて実行する。

【0301】

変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）：遊技制御用マイクロコンピュータ560から変動パターンコマンドを受信しているか否か確認する。具体的には、コマンド解析処理でセットされる変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか確認する。変動パターンコマンドを受信していれば、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動開始処理（ステップS801）に対応した値に変更する。

【0302】

演出図柄変動開始処理（ステップS801）：演出図柄の変動が開始されるように制御する。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（ステップS802）に対応した値に更新する。

【0303】

演出図柄変動中処理（ステップS802）：変動パターンを構成する各変動状態（変動速度）の切替タイミング等を制御するとともに、変動時間の終了を監視する。そして、変動時間が終了したら、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理（ステップS803）に対応した値に更新する。

【0304】

演出図柄変動停止処理（ステップS803）：演出図柄の変動を停止し表示結果（停止図柄）を導出表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当り表示処理（ステップS804）または変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）に対応した値に更新する。

【0305】

大当り表示処理（ステップS804）：変動時間の終了後、演出表示装置9に大当りの発生を報知するための画面を表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値をラウンド中処理（ステップS805）に対応した値に更新する。

【0306】

ラウンド中処理（ステップS805）：ラウンド中の表示制御を行う。そして、ラウンド終了条件が成立したら、最終ラウンドが終了していなければ、演出制御プロセスフラグの値をラウンド後処理（ステップS806）に対応した値に更新する。最終ラウンドが終了していれば、演出制御プロセスフラグの値を大当り終了処理（ステップS807）に対応した値に更新する。

【0307】

ラウンド後処理（ステップS806）：ラウンド間の表示制御を行う。そして、ラウンド開始条件が成立したら、演出制御プロセスフラグの値をラウンド中処理（ステップS805）に対応した値に更新する。

【0308】

大当り終了演出処理（ステップS807）：演出表示装置9において、大当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）に対応した値に更新する。

【0309】

図27は、図26に示された演出制御プロセス処理における変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）を示すフローチャートである。変動パターンコマンド受信

10

20

30

40

50

待ち処理において、演出制御用CPU101は、変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否か確認する（ステップS811）。変動パターンコマンド受信フラグがセットされていれば、演出制御用CPU101は、変動パターンコマンド受信フラグをリセットし（ステップS812）、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動開始処理（ステップS801）に対応した値に更新する（ステップS813）。なお、前述したように、この実施の形態では、停電復旧時にも表示結果指定コマンドの送信が行われる（ステップS44参照）のであるが、図27に示すように、この実施の形態では、通常時には、変動パターンコマンドを受信したことにもとづいて演出図柄変動開始処理に移行し演出図柄の変動表示を開始するので、変動パターンコマンドを受信することなく表示結果指定コマンドを受信したのみでは演出図柄の変動表示は開始されない。

10

【0310】

図28は、図26に示された演出制御プロセス処理における演出図柄変動開始処理（ステップS801）を示すフローチャートである。演出図柄変動開始処理において、演出制御用CPU101は、まず、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す（ステップS8000）。次いで、演出制御用CPU101は、ステップS8000で読み出した変動パターンコマンド、および表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（すなわち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて演出図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップS8001）。すなわち、演出制御用CPU101によってステップS8001の処理が実行されることによって、可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターン（変動パターン）に応じて、識別情報の可変表示の表示結果（演出図柄の停止図柄）を決定する表示結果決定手段が実現される。なお、変動パターンコマンドで擬似連が指定されている場合には、演出制御用CPU101は、ステップS8001において、擬似連中の仮停止図柄としてチャンス目図柄（例えば、「223」や「445」のように、リーチとならないものの大当たり図柄と1つ図柄がずれている図柄の組み合わせ）も決定する。なお、擬似連中の仮停止図柄として、チャンス目図柄に代えて、または加えて、擬似連中の仮停止図柄としてのみ用いられる擬似連専用図柄を設けるようにしてもよい。また、演出制御用CPU101は、決定した演出図柄の停止図柄を示すデータを演出図柄表示結果格納領域に格納する。なお、ステップS8001において、演出制御用CPU101は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて大当たりであるか否かを判定し、変動パターンコマンドのみにもとづいて演出図柄の停止図柄を決定するよう

20

30

【0311】

図30は、演出表示装置9における演出図柄の停止図柄の一例を示す説明図である。図30に示す例では、受信した表示結果指定コマンドが「通常大当たり」を示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果2指定コマンドである場合）、演出制御用CPU101は、停止図柄として3図柄が同じ偶数図柄（「2」、「4」、「6」または「8」）で揃った演出図柄の組み合わせを決定する。また、受信した表示結果指定コマンドが「確変大当たり」を示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果3指定コマンドである場合）、演出制御用CPU101は、停止図柄として3図柄が同じ奇数図柄（「1」、「3」、「5」または「7」）で揃った演出図柄の組み合わせを決定する。

40

【0312】

また、受信した表示結果指定コマンドが「突然確変大当たり」を示している場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果4指定コマンドまたは表示結果5指定コマンドである場合）、演出制御用CPU101は、停止図柄として「135」などの演出図柄の組み合わせを決定する。

【0313】

そして、「はずれ」の場合には（受信した表示結果指定コマンドが表示結果1指定コマンドである場合）、上記以外の演出図柄の組み合わせを決定する。ただし、リーチ演出を伴う場合には、左右の2図柄が揃った演出図柄の組み合わせを決定する。また、演出表示

50

装置 9 に導出表示される 3 図柄の組み合わせが演出図柄の「停止図柄」である。

【0314】

演出制御用 CPU 101 は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、演出図柄の組み合わせを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄決定テーブルを用いて、演出図柄の停止図柄を決定する。すなわち、抽出した乱数に一致する数値に対応する演出図柄の組み合わせを示すデータを選択することによって停止図柄を決定する。

【0315】

なお、演出図柄についても、大当りを想起させるような停止図柄（左中右が全て同じ図柄で揃った図柄の組み合わせ）を大当り図柄という。また、はずれを想起させるような停止図柄をはずれ図柄という。また、確変状態となることを想起させる図柄（この実施の形態では、奇数図柄）を確変図柄ともいい、確変状態とならないことを想起させる図柄（この実施の形態では、偶数図柄）を非確変図柄ともいう。

【0316】

次いで、演出制御用 CPU 101 は、高速変動時ボタン演出を実行するか否か、実行する場合の演出態様を決定する（ステップ S8003a）。そして、高速変動時ボタン演出を実行すると決定した場合には（ステップ S8003b の Y）、演出制御用 CPU 101 は、決定した高速変動時ボタン演出の演出態様を示すデータを記憶し（ステップ S8003c）、高速変動時ボタン演出を実行することに決定されていることを示す高速変動時ボタン演出待機フラグをセットする（ステップ S8003d）。

【0317】

次いで、演出制御用 CPU 101 は、リーチ成立時ボタン演出を実行するか否か、実行する場合の演出態様を決定する（ステップ S8004a）。そして、リーチ成立時ボタン演出を実行すると決定した場合には（ステップ S8004b の Y）、演出制御用 CPU 101 は、決定したリーチ成立時ボタン演出の演出態様を示すデータを記憶し（ステップ S8004c）、リーチ成立時ボタン演出を実行することに決定されていることを示すリーチ成立時ボタン演出待機フラグをセットする（ステップ S8004d）。

【0318】

次いで、演出制御用 CPU 101 は、当否煽り時ボタン演出を実行するか否か、実行する場合の演出態様を決定する（ステップ S8005a）。そして、当否煽り時ボタン演出を実行すると決定した場合には（ステップ S8005b の Y）、演出制御用 CPU 101 は、決定した当否煽り時ボタン演出の演出態様を示すデータを記憶し（ステップ S8005c）、当否煽り時ボタン演出を実行することに決定されていることを示す当否煽り時ボタン演出待機フラグをセットする（ステップ S8005d）。なお、この実施の形態では、スーパーリーチを含む変動パターンであれば、必ず当否煽り時ボタン演出を実行する。

【0319】

次いで、演出制御用 CPU 101 は、スーパーリーチ A を含む変動パターンであれば（ステップ S8006a の Y）、連打ボタン演出の演出態様を決定する（ステップ S8006b）。そして、連打ボタン演出を実行すると決定した場合には（ステップ S8006c の Y）、演出制御用 CPU 101 は、決定した連打ボタン演出の演出態様を示すデータを記憶し（ステップ S8006d）、連打ボタン演出を実行することに決定されていることを示す連打ボタン演出待機フラグをセットする（ステップ S8006e）。なお、この実施の形態では、スーパーリーチ A を含む変動パターンであれば、必ず連打ボタン演出を実行する。

【0320】

次いで、演出制御用 CPU 101 は、スーパーリーチ B を含む変動パターンであれば（ステップ S8007a の Y）、長押しボタン演出の演出態様を決定する（ステップ S8007b）。そして、長押しボタン演出を実行すると決定した場合には（ステップ S8007c の Y）、演出制御用 CPU 101 は、決定した長押しボタン演出の演出態様を示すデータを記憶し（ステップ S8007d）、長押しボタン演出を実行することに決定されていることを示す長押しボタン演出待機フラグをセットする（ステップ S8007e）。な

10

20

30

40

50

お、この実施の形態では、スーパーリーチBを含む変動パターンであれば、必ず長押しボタン演出を実行する。その後、ステップS8008に移行する。

【0321】

高速変動時ボタン演出、リーチ成立時ボタン演出、当否煽り時ボタン演出、連打ボタン演出および長押しボタン演出は、プッシュボタン120の操作を促す操作促進報知を伴い、検出有効期間中にプッシュボタン120による所定操作が行われたことにもとづいて実行される演出である。以下、高速変動時ボタン演出、リーチ成立時ボタン演出、当否煽り時ボタン演出、連打ボタン演出および長押しボタン演出を総称して、ボタン演出ともいう。なお、この実施の形態において、「促進」は、遊技者の操作を進めるという意味ではなく、遊技者の操作を促す（勧誘する）という意味で用いられている。

10

【0322】

高速変動時ボタン演出、リーチ成立時ボタン演出および当否煽り時ボタン演出では、各ボタン演出に対応する検出有効期間が開始されるタイミングになると、演出表示装置9において、プッシュボタン120の操作を促すための操作促進報知が行われる（例えば、プッシュボタン120の外観を模した第1操作促進画像や、所定の文字を示す第2操作促進画像が複数の態様のいずれかで表示される。図34（A）～（D）参照）。そして、検出有効期間中にプッシュボタン120による押下操作が少なくとも1回検出されたことにもとづいて、高速変動時ボタン演出画像、リーチ成立時ボタン演出画像または当否煽り時ボタン演出画像（例えば、大当たりとなる可能性を示唆する画像）が表示される。

20

【0323】

また、連打ボタン演出では、対応する検出有効期間が開始されるタイミングになると、演出表示装置9において、プッシュボタン120の連打操作を促すための操作促進報知が行われる（図34（E）参照）。そして、検出有効期間中にプッシュボタン120による押下操作が所定期間（例えば、10回）検出されたことにもとづいて（すなわち、プッシュボタン120が連打されたことにもとづいて）、連打ボタン演出画像（例えば、大当たりとなる可能性を示唆する画像。本例では、セリフA画像、セリフB画像またはセリフC画像。図33（A）参照）が表示される。

【0324】

また、長押しボタン演出では、対応する検出有効期間が開始されるタイミングになると、演出表示装置9において、プッシュボタン120の長押し操作を促すための操作促進報知が行われる（図34（F）参照）。そして、検出有効期間中にプッシュボタン120による押下操作が所定期間（例えば、3秒間）にわたって継続して検出されたことにもとづいて（すなわち、プッシュボタン120が長押しされたことにもとづいて）、長押しボタン演出画像（例えば、大当たりとなる可能性を示唆する画像。本例では、アイテムA画像、アイテムB画像またはアイテムC画像。図33（B）参照）が表示される。

30

【0325】

以下、高速変動時ボタン演出画像、リーチ成立時ボタン演出画像、当否煽り時ボタン演出画像、連打ボタン演出画像および長押しボタン演出画像を総称して、ボタン演出画像ともいう。また、操作促進報知として表示されるプッシュボタン120の外観を模した第1操作促進画像および所定の文字を示す第2操作促進画像を総称して、操作促進画像ともいう。

40

【0326】

なお、この実施の形態では、いずれのボタン演出も、プッシュボタン120による操作が行われたことにもとづいて実行されるが、例えば、高速変動時ボタン演出はプッシュボタン120による操作が行われたことにもとづいて実行され、リーチ成立時ボタン演出は、トリガボタン121による操作が行われたことにもとづいて実行されるようにしてもよい。すなわち、各ボタン演出が、それぞれ異なる操作手段が操作されたことを契機に実行される演出であってもよい。

【0327】

図31は、各ボタン演出の実行タイミングの一例を示す説明図である。この実施の形態

50

では、図 3 1 (A)、(B) に示すように、高速変動時ボタン演出は、リーチ状態となる前に実行される。また、リーチ成立時ボタン演出は、リーチ状態となった後に実行される。また、当否煽り時ボタン演出は、大当たり図柄が停止表示されるか否かを煽る当否煽り演出の開始後に実行される。

【0328】

また、この実施の形態では、図 3 1 (A) に示すように、連打ボタン演出は、スーパーリーチ A の実行中であって、当否煽り演出が開始される前に実行される。また、図 3 1 (B) に示すように、長押しボタン演出は、スーパーリーチ B の実行中であって、当否煽り演出が開始される前に実行される。

【0329】

この実施の形態では、高速変動時ボタン演出およびリーチ成立時ボタン演出は、スーパーリーチが実行される場合であっても、実行される場合と実行されない場合とがあるが、当否煽り時ボタン演出は、スーパーリーチが実行される場合には必ず実行される。また、スーパーリーチ A が実行される場合には、必ず連打ボタン演出が実行され、スーパーリーチ B が実行される場合には、必ず長押しボタン演出が実行される。なお、この実施の形態の例に限らず、スーパーリーチが実行される場合であっても、一定割合で当否煽り時ボタン演出が実行されないようにしてもよいし、スーパーリーチ A が実行される場合であっても、一定割合で連打ボタン演出が実行されないようにしてもよいし、スーパーリーチ B が実行される場合であっても、一定割合で長押しボタン演出が実行されないようにしてもよい。

【0330】

各ボタン演出を実行するタイミングは、図 3 1 に示す例に限らず、変動中の任意のタイミングであってよい。また、例えば、ボタン演出を実行するタイミングは、大当たり遊技中の任意のタイミングであってもよい。なお、大当たり遊技中にボタン演出を実行する場合には、所定操作を検出したことにもとづいて、ラウンド数の増加や大当たり遊技後に確変状態や時短状態に制御されることを示唆するようにしてもよい。

【0331】

図 3 2 は、高速変動時ボタン演出設定テーブル、リーチ成立時ボタン演出設定テーブルおよび当否煽り時ボタン演出設定テーブルの具体例を示す説明図である。また、図 3 3 は、連打ボタン演出設定テーブルおよび長押しボタン演出設定テーブルの具体例を示す説明図である。また、図 3 4 は、操作促進報知の具体例を示す説明図である。

【0332】

ステップ S 8 0 0 3 a では、図 3 2 (A) に示す高速変動時ボタン演出設定テーブルを用いて、高速変動時ボタン演出を実行するか否か、実行する場合の演出態様を決定する（「演出なし」、「第 1 演出態様」、「第 2 演出態様」および「第 3 演出態様」のいずれかに決定する）。なお、「演出なし」に決定するということは、高速変動時ボタン演出を実行しないと決定することであり、「第 1 演出態様」、「第 2 演出態様」および「第 3 演出態様」のいずれかに決定するということは、「第 1 演出態様」、「第 2 演出態様」または「第 3 演出態様」の演出態様で高速変動時ボタン演出を実行すると決定することである。

【0333】

図 3 2 (A) に示す、高速変動時ボタン演出設定テーブルには、変動パターンごとに決定事項（「演出なし」、「第 1 演出態様」、「第 2 演出態様」および「第 3 演出態様」）に対応する判定値が割り当てられているが、図 3 2 (A) に示す例では、説明を簡略化するために、割り当てられた判定値の割合が示されている。演出制御用 CPU 1 0 1 は、例えば、高速変動時ボタン演出設定用の乱数を抽出し、抽出した乱数に一致する判定値が割り当てられている決定事項に決定する。したがって、図 3 2 (A) に示す例では、各変動パターンにおける決定事項（「演出なし」、「第 1 演出態様」、「第 2 演出態様」および「第 3 演出態様」）に対応する数値は、各決定事項が選択される割合（％）を示している。

【0334】

図32(A)に示す例では、スーパーリーチを含まない変動パターンの場合（例えば、図6に示すスーパーPA3-1～PA3-4、スーパーPB3-1～PB3-4以外の変動パターンである場合）には、90%の割合で高速変動時ボタン演出を実行しないように決定され、10%の割合で高速変動時ボタン演出を「第1演出態様」で実行すると決定される。また、スーパーリーチはずれの変動パターンの場合（例えば、図6に示すスーパーPA3-1～PA3-2またはスーパーPB3-1～PB3-2の変動パターンである場合）には、30%の割合で高速変動時ボタン演出を実行しないように決定され、40%の割合で高速変動時ボタン演出を「第1演出態様」で実行すると決定され、25%の割合で高速変動時ボタン演出を「第2演出態様」で実行すると決定され、5%の割合で高速変動時ボタン演出を「第3演出態様」で実行すると決定される。また、スーパーリーチ大当りの変動パターンの場合（例えば、図6に示すスーパーPA3-3～PA3-4またはスーパーPB3-3～PB3-4の変動パターンである場合）には、15%の割合で高速変動時ボタン演出を実行しないように決定され、20%の割合で高速変動時ボタン演出を「第1演出態様」で実行すると決定され、50%の割合で高速変動時ボタン演出を「第2演出態様」で実行すると決定され、10%の割合で高速変動時ボタン演出を「第3演出態様」で実行すると決定される。

10

【0335】

なお、この実施の形態では、図32(A)に示す高速変動時ボタン演出設定テーブルの他に、図32(B)に示すリーチ成立時ボタン演出設定テーブル、図32(C)に示す当否煽り時ボタン演出設定テーブル、図33(A)に示す連打ボタン演出設定テーブルおよび図33(B)に示す長押しボタン演出設定テーブルについても、実際には判定値が割り当てられているが、説明を簡略化するために割り当てられた判定値の割合が示されている。また、それらのテーブルが用いられるステップS8004a、ステップS8005a、ステップS8006b、ステップS8007bにおいても、ステップS8003aと同様に、演出制御用CPU101は、例えば、乱数を抽出し、抽出した乱数に一致する判定値が割り当てられている事項に決定する。

20

【0336】

図32(A)に示すように、この実施の形態では、高速変動時ボタン演出を「第1演出態様」、「第2演出態様」または「第3演出態様」の演出態様で実行可能である。高速変動時ボタン演出では、いずれの演出態様であっても、操作促進報知として、プッシュボタン120の外観を模した第1操作促進画像のうちの小型サイズの小ボタン画像（以下、第1操作促進画像（小）ともいう）が表示される（図34(A)の第1操作促進画像（小）201a参照）。また、検出有効期間内に操作が検出された場合には、「第1演出態様」では「・・・」の文字を示す第1高速変動時ボタン演出画像が表示され、「第2演出態様」では「？」の文字を示す第2高速変動時ボタン演出画像が表示され、「第3演出態様」では「！」の文字を示す第3高速変動時ボタン演出画像が表示される。以下、第1高速変動時ボタン演出画像、第2高速変動時ボタン演出画像および第3高速変動時ボタン演出画像を、高速変動時ボタン演出画像と総称することがある。

30

【0337】

また、図32(B)に示すように、この実施の形態では、リーチ成立時ボタン演出を「第1演出態様」、「第2演出態様」または「第3演出態様」の演出態様で実行可能である。リーチ成立時ボタン演出では、いずれの演出態様であっても、操作促進報知として、プッシュボタン120の外観を模した第1操作促進画像のうちの中型サイズの中ボタン画像（以下、第1操作促進画像（中）ともいう）が表示される（図34(B)の第1操作促進画像（中）201b参照）。また、検出有効期間内に操作が検出された場合には、「第1演出態様」では「チャンス！」の文字を示す第1リーチ成立時ボタン演出画像が表示され、「第2演出態様」では「好機！」の文字を示す第2リーチ成立時ボタン演出画像が表示され、「第3演出態様」では「激熱！」の文字を示す第3リーチ成立時ボタン演出画像が表示される。以下、第1リーチ成立時ボタン演出画像、第2リーチ成立時ボタン演出画像および第3リーチ成立時ボタン演出画像を、リーチ成立時ボタン演出画像と総称すること

40

50

がある。

【0338】

また、図32(C)に示すように、この実施の形態では、当否煽り時ボタン演出を「第1演出態様」、「第2演出態様」または「第3演出態様」の演出態様で実行可能である。当否煽り時ボタン演出の「第1演出態様」では、操作促進報知として、中ボタン画像(第1操作促進画像(中))が表示され(図34(B)参照)、「第2演出態様」では、操作促進報知として、プッシュボタン120の外観を模した第1操作促進画像のうちの大型サイズの大ボタン画像(以下、第1操作促進画像(大)ともいう)と、所定の文字を示す第2操作促進画像のうちの「押せ」の文字を示す第2操作促進画像(押せ)とが表示され(図34(C)の第1操作促進画像(大)201c、第2操作促進画像(押せ)202a参照)、「第3演出態様」では、操作促進報知として、大ボタン画像(第1操作促進画像(大))と、所定の文字を示す第2操作促進画像のうちの「一撃」の文字を示す第2操作促進画像(一撃)とが表示される(図34(D)の第1操作促進画像(大)201c、第2操作促進画像(一撃)202b参照)。また、検出有効期間内に操作が検出された場合には、変動表示の表示結果に応じた当否煽り時ボタン演出画像が表示される。本例では、表示結果がはずれの場合には、「敗北…」の文字を示す第1当否煽り時ボタン演出画像(図42(D1)の第1当否煽り時ボタン演出画像204a参照)が表示され、表示結果が大当りの場合には、「勝利！」の文字を示す第2当否煽り時ボタン演出画像(図42(D2)の第2当否煽り時ボタン演出画像204b参照)が表示される。以下、第1当否煽り時ボタン演出画像および第2当否煽り時ボタン演出画像を、当否煽り時ボタン演出画像と総称することがある。

【0339】

また、図33(A)に示すように、この実施の形態では、連打ボタン演出を「第1演出態様」、「第2演出態様」または「第3演出態様」の演出態様で実行可能である。連打ボタン演出では、いずれの演出態様であっても、操作促進報知として、小ボタン画像(第1操作促進画像(小))と、所定の文字を示す第2操作促進画像のうちの「連打」の文字を示す第2操作促進画像(連打)とが表示される(図34(E)の第1操作促進画像(小)201a、第2操作促進画像(連打)202c参照)。また、検出有効期間内に連打操作が検出された場合には、「第1演出態様」ではセリフA画像(第1連打ボタン演出画像ともいう)が表示され、「第2演出態様」ではセリフB画像(第2連打ボタン演出画像ともいう)が表示され、「第3演出態様」ではセリフC画像(第3連打ボタン演出画像ともいう)が表示される。以下、第1連打ボタン演出画像、第2連打ボタン演出画像および第3連打ボタン演出画像を、連打ボタン演出画像と総称することがある。

【0340】

また、図33(B)に示すように、この実施の形態では、長押しボタン演出を「第1演出態様」、「第2演出態様」または「第3演出態様」の演出態様で実行可能である。長押しボタン演出では、いずれの演出態様であっても、操作促進報知として、小ボタン画像(第1操作促進画像(小))と、所定の文字を示す第2操作促進画像のうちの「長押し」の文字を示す第2操作促進画像(長押し)とが表示される(図34(F)の第1操作促進画像(小)201a、第2操作促進画像(長押し)202d参照)。また、検出有効期間内に長押し操作が検出された場合には、「第1演出態様」ではアイテムA画像(第1長押しボタン演出画像ともいう)が表示され、「第2演出態様」ではアイテムB画像(第2長押しボタン演出画像ともいう)が表示され、「第3演出態様」ではアイテムC画像(第3長押しボタン演出画像ともいう)が表示される。以下、第1長押しボタン演出画像、第2長押しボタン演出画像および第3長押しボタン演出画像を、長押しボタン演出画像と総称することがある。

【0341】

図32(A)～(C)に示す各ボタン演出設定テーブルにおいて特徴的なことは、スーパーリーチを含まない変動パターンよりもスーパーリーチを含む変動パターンである方が、また、表示結果がはずれよりも大当りである方が、「第1演出態様」、「第2演出態様

」または「第3演出態様」と決定される割合が高く、「演出なし」と決定される割合が低くなるように判定値が設定されていることである。さらに、表示結果がはずれよりも大当りである方が、「第1演出態様」よりも「第2演出態様」、「第2演出態様」よりも「第3演出態様」と決定される割合が高くなるように判定値が設定されていることである。このような特徴を備えていることによって、演出が実行されないときよりも、演出が実行されたときの方が、さらに、「第1演出態様」よりも「第2演出態様」、「第2演出態様」よりも「第3演出態様」で実行されたときの方が、有利な演出図柄の変動態様（例えば、スーパーリーチに発展する）となる割合を高くすることや、表示結果が大当りとなる割合を高くすることができる。つまり、「第1演出態様」よりも「第2演出態様」、「第2演出態様」よりも「第3演出態様」の方が、期待度が高い演出態様となる。したがって、高速変動時ボタン演出、リーチ成立時ボタン演出および当否煽り時ボタン演出が実行されることに対して遊技者に期待感を持たせることができるとともに、いずれの演出態様で実行されるかについて注目させることができる。

10

【0342】

また、図33(A)～(B)に示す連打ボタン演出設定テーブルおよび長押しボタン演出設定テーブルにおいて特徴的なことは、表示結果がはずれよりも大当りである方が、「第1演出態様」よりも「第2演出態様」、「第2演出態様」よりも「第3演出態様」と決定される割合が高くなるように判定値が設定されていることである。このような特徴を備えていることによって、「第1演出態様」よりも「第2演出態様」、「第2演出態様」よりも「第3演出態様」で実行されたときの方が、表示結果が大当りとなる割合を高くすることができる。つまり、「第1演出態様」よりも「第2演出態様」、「第2演出態様」よりも「第3演出態様」の方が、期待度が高い演出態様となる。したがって、連打ボタン演出および長押しボタン演出が、いずれの演出態様で実行されるかについて注目させることができる。

20

【0343】

この実施の形態では、プッシュボタン120の外観を模した第1操作促進画像のみを表示する第1パターンと、第1操作促進画像および所定の文字を示す第2操作促進画像を表示する第2パターンとにより操作促進報知を実行可能である。具体的には、当否煽り時ボタン演出の第1演出態様では、第1パターンにより操作促進報知が行われ、第2演出態様および第3演出態様では、第2パターンにより操作促進報知が行われる。既に説明したように、この実施の形態では、第1演出態様よりも第2演出態様および第3演出態様の方が、期待度が高くなるように構成されている。そのため、操作促進報知についても第1パターンよりも第2パターンで行われる方が、期待度が高くなることになる。このように構成することによって、いずれのパターンで操作促進報知が行われるかについて着目させることができる。また、第1パターンによる操作促進報知では、第1操作促進画像のみが表示され、第2パターンによる操作促進報知では、第1操作促進画像および第2操作促進画像が表示されるため、表示される画像が多くなると期待度が高くなることになり、遊技者に分かりやすく期待度を示すことができる。なお、この実施の形態で示す例に限らず、第2パターンの操作促進報知よりも第1パターンの操作促進報知の方が、期待度が高くなるように構成してもよい。

30

40

【0344】

また、この実施の形態では、プッシュボタン120の外観を模した第1操作促進画像を複数の態様のいずれかにより表示することができる。具体的には、小ボタン画像（第1操作促進画像（小））、中ボタン画像（第1操作促進画像（中））および大ボタン画像（第1操作促進画像（大））のうちのいずれかで表示することができ、当否煽り時ボタン演出の第1演出態様では、中ボタン画像（第1操作促進画像（中））が表示され、第2演出態様および第3演出態様では、大ボタン画像（第1操作促進画像（大））が表示される。すると、複数の態様のうちのいずれの第1操作促進画像が表示されたかに応じて期待度が異なることになる。このように構成することにより、第1操作促進画像の態様にも関心を持たせることができ、演出効果を高めることができる。

50

【0345】

また、この実施の形態では、所定の文字を示す第2操作促進画像も複数の態様のいずれかにより表示することができる。具体的には、当否煽り時ボタン演出の第2演出態様では、第2操作促進画像（押せ）が表示され、第3演出態様では、第2操作促進画像（一撃）が表示される。すると、第2操作促進画像についても、複数の態様のうちのいずれにより表示されたかに応じて期待度が異なることになる。このように構成することにより、第2操作促進画像の態様にも関心を持たせることができ、演出効果を高めることができる。

【0346】

また、この実施の形態では、第1操作促進画像および第2促進画像をそれぞれ複数の態様のいずれかにより表示することができるため、第2パターンによる操作促進報知を複数の態様のいずれかにより実行できるともいえる。具体的には、当否煽り時ボタン演出の第2演出態様では、大ボタン画像（第1操作促進画像（大））および第2操作促進画像（押せ）を表示することにより第2パターンによる操作促進報知を行い、第3演出態様では、大ボタン画像（第1操作促進画像（大））および第2操作促進画像（一撃）を表示することにより第2パターンによる操作促進報知を行う。すると、複数の態様のうちのいずれの第2パターンによる操作促進報知が行われたかに応じて期待度が異なることになる。このように構成することにより、第2パターンによる操作促進報知がいずれの態様により行われるかにも関心を持たせることができ、演出効果を高めることができる。

【0347】

また、この実施の形態では、ボタン演出が実行されるタイミング（すなわち、操作促進報知が行われるタイミング）により、異なる割合で第1パターンと第2パターンとのいずれかにより操作促進報知が行われるように構成されている。具体的には、高速変動時ボタン演出が実行されるタイミングおよびリーチ成立時ボタン演出が実行されるタイミングにおいては、100%の割合で第1パターンにより操作促進報知が行われ、当否煽り時ボタン演出が実行されるタイミングにおいては、表示結果がはずれの場合には、70%の割合で第1パターン（30%の割合で第2パターン）により操作促進報知が行われ、表示結果が大当りの場合には、35%の割合で第1パターン（65%の割合で第2パターン）により操作促進報知が行われる。すると、この実施の形態では、遅いタイミングで行われる操作促進報知ほど、第2パターンにより行われる割合が高く、期待度が高くなることになる。このように構成することにより、操作促進報知が行われるタイミングに関心を持たせることができ、演出効果を高めることができる。なお、図32に示す例に限らず、高速変動時ボタン演出やリーチ成立時ボタン演出が実行されるタイミングにおいても第1パターンと第2パターンとのいずれかにより操作促進報知が実行されるように構成されていてもよい。

【0348】

なお、この実施の形態では、ボタン演出ごとに実行されるタイミングが定められているが、例えば、演出図柄の高速変動中の複数のタイミングにおいて、高速変動時ボタン演出を実行可能としたり、リーチ成立後の複数のタイミングにおいて、リーチ成立時ボタン演出を実行可能としたりする場合には、高速変動時ボタン演出やリーチ成立時ボタン演出が実行されるタイミングにより、異なる割合で第1パターンと第2パターンとのいずれかにより操作促進報知が行われるように構成してもよい。また、このように構成する場合にも、第1パターンと第2パターンとのいずれにより操作促進報知が行われるかに応じて期待度が異なる（例えば、表示結果が大当たりとなる割合が異なる）ようにしてもよい。

【0349】

また、この実施の形態では、検出有効期間中にプッシュボタン120の押下操作が1回行われたことにもとづいて実行される高速変動時ボタン演出、リーチ成立時ボタン演出および当否煽り時ボタン演出とは異なり、連打ボタン演出は、検出有効期間中にプッシュボタン120の連打操作が行われたことにもとづいて実行され、長押しボタン演出は、検出有効期間中にプッシュボタン120の長押し操作が行われたことにもとづいて実行される。そこで、連打ボタン演出のときには、操作促進報知として、第1操作促進画像とともに

、連打操作を促す第2操作促進画像（連打）を表示し、長押しボタン演出のときには、操作促進報知として、第1操作促進画像とともに、長押し操作を促す第2操作促進画像（長押し）を表示するように構成されている。このように構成することにより、遊技者に分かりやすく必要な操作を示すことができる。

【0350】

なお、この実施の形態では、連打ボタン演出および長押しボタン演出については、操作促進報知の態様をそれぞれ1種類ずつ設けているが、複数設けるようにしてもよい。例えば、連打ボタン演出の操作促進報知を、第1操作促進画像（中）および第2操作促進画像（連打）を表示する態様により実行可能としてもよい。また、この場合にも、操作促進報知の態様により期待度が異なるようにしてもよい。

10

【0351】

図31に示す例では、変動パターンを、スーパーリーチを含まない変動パターン、スーパーリーチはずれとなる変動パターンおよびスーパーリーチ大当たりとなる変動パターンの3種類に分けて、各ボタン演出を実行するか否か、実行する場合の演出態様を決定していたが、変動パターンの分け方はこれに限られない。例えば、スーパーリーチを含まない変動パターンの中でも、リーチを含まない変動パターンや、ノーマルリーチを含む変動パターン、ノーマルリーチを含む変動パターンのうち表示結果が当たりとなるもの、はずれとなるもの等の区分を加えて、各ボタン演出を実行するか否か、実行する場合の演出態様を決定するようにしてもよい。また、スーパーリーチを含む変動パターンについても、スーパーリーチの種類（本例では、スーパーリーチAまたはスーパーリーチB）に応じて、各ボタン演出を実行するか否か、実行する場合の演出態様を決定するようにしてもよい。

20

【0352】

例えば、図31（B）に示す例に限らず、スーパーリーチを含まない変動パターンであっても、ノーマルリーチを含む変動パターンであれば、一定割合で各ボタン演出を実行可能としてもよい。

【0353】

図32に示す例では、スーパーリーチAはずれ（スーパーリーチBはずれ）とスーパーリーチA当たり（スーパーリーチB当たり）との2種類に分けて、各ボタン演出を実行するか否か、実行する場合の演出態様を決定していたが、上述のように変動パターンの分け方はこれに限られない。すなわち、スーパーリーチAまたはスーパーリーチB以外の変動パターンの場合にも、連打ボタン演出や長押しボタン演出を実行可能としてもよい。

30

【0354】

また、図31に示す例に限らず、スーパーリーチはずれまたはスーパーリーチ大当たりの場合にも、一定割合で当否煽りボタン演出を実行しないようにしてもよい。また、図32（A）に示す例に限らず、スーパーリーチAはずれまたはスーパーリーチA当たりの場合にも、一定割合で連打ボタン演出を実行しないようにしてもよい。また、図32（B）に示す例に限らず、スーパーリーチBはずれまたはスーパーリーチB当たりの場合にも、一定割合で長押しボタン演出を実行しないようにしてもよい。

【0355】

なお、この実施の形態ではプッシュボタン120の操作が検出されたか否かにより、遊技者の動作を検出するように構成されているが、これに限らず、スティックコントローラ122の操作が検出されたか否かや、赤外線センサや光センサ等の非接触型のセンサにより遊技者の動作を検出するようにしてもよい。また、この場合、図34に示す操作促進報知の態様に限らず、例えば、スティックコントローラ122の外観を模した画像と「引け」の文字を示す画像とを表示したり、センサに手をかざした状態を模した画像と「手をかざせ」の文字を示す画像とを表示したりすることにより、操作促進報知を行うようにしてもよい。また、この場合、期待度に応じて、演出を実行する契機となる遊技者の動作が異なるようにしてもよい。例えば、当否煽り時にスティックコントローラ122の操作が検出されたことにもとづいて実行される演出は、プッシュボタン120の操作が検出されたことにもとづいて実行される演出よりも期待度が高くなるようにしてもよい。

40

50

【0356】

また、図34に示す操作促進報知の例に限らず、例えば、小ボタン画像（第1操作促進画像（小））や中ボタン画像（第1操作促進画像（中））とともに、「押せ」や「一撃」などの文字を示す第2操作促進画像を表示する操作促進報知が行われるようにしてもよい。この場合、第1操作促進画像と第2操作促進画像との組み合わせにより期待度が異なるようにしてもよい。例えば、第1操作促進画像（小）のみが表示される操作促進報知よりも、第1操作促進画像（小）と第2操作促進画像（押せ）とが表示される操作促進報知の方が、さらに第1操作促進画像（小）と第2操作促進画像（押せ）とが表示される操作促進報知よりも、第1操作促進画像（小）と第2操作促進画像（一撃）とが表示される操作促進報知の方が、期待度が高くなるようにしてもよい。

10

【0357】

また、例えば、特定の態様により操作促進報知が行われると、大当たり確定となるようにしてもよい。具体的には、特定の第1操作促進画像（例えば、金色のプッシュボタン120を模した画像）が表示された場合や、特定の第2操作促進画像（例えば、「PUSH!」の文字を示す画像）が表示された場合に大当たり確定となるようにしてもよい。また、単独で表示された場合には大当たり確定とはならないが、組み合わせて表示された場合に大当たり確定となる操作促進報知が行われるようにしてもよい。具体的には、小ボタン画像（第1操作促進画像（小））のみが表示された場合には大当たり確定とはならないが、小ボタン画像（第1操作促進画像（小））と第2操作促進画像（一撃）とが表示された場合（希少度が高い組み合わせが表示された場合）には大当たり確定となるようにしてもよい。

20

【0358】

また、同じ態様の操作促進報知であっても、実行されるタイミングにより、期待度が異なるようにしてもよい。具体的には、小ボタン画像（第1操作促進画像（小））を表示する操作促進報知は、高速変動時に行われると期待度が低い、当否煽り時に行われると期待度が高くなる（例えば、大当たり確定となる）ようにしてもよい。

【0359】

演出図柄変動開始処理のステップS8008では、演出制御用CPU101は、変動パターンに応じたプロセステーブルを選択し（ステップS8008）、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップS8009）。

30

【0360】

図35は、プロセステーブルの構成例を示す説明図である。プロセステーブルとは、演出制御用CPU101が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセスデータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用CPU101は、プロセステーブルに設定されているプロセスデータに従って演出表示装置9等の演出装置（演出用部品）の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、演出図柄の可変表示の可変表示時間（変動時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、演出表示装置9の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用CPU101は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で演出図柄を表示させる制御を行う。

40

【0361】

図35に示すプロセステーブルは、演出制御基板80におけるROMに格納されている。また、プロセステーブルは、各変動パターンに応じて用意されている。

【0362】

また、リーチ演出を伴う変動パターンについて演出制御を実行する場合に用いられるプロセステーブルには、変動開始から所定時間が経過したときに左図柄を停止表示させ、さらに所定時間が経過すると右図柄を停止表示させることを示すプロセスデータが設定され

50

ている。なお、停止表示させる図柄をプロセステーブルに設定するのではなく、決定された停止図柄、擬似連や滑り演出における仮停止図柄に応じて、図柄を表示するための画像を合成して生成するようにしてもよい。

【0363】

なお、この実施の形態では、演出図柄変動中処理において所定の処理（例えば、後述するステップS8106～S8175の処理等）を実行することにより、各ボタン演出を実現しているため、いずれのボタン演出を実行するか否かにかかわらず、ステップS8008において変動パターンに応じたプロセステーブルを選択する。各ボタン演出の有無に応じたシナリオデータ（本例ではプロセステーブルに相当）を予め記憶しておき、それらのデータにもとづいて処理を実行することにより各ボタン演出を実現する構成とすることも

10

【0364】

また、この実施の形態では、変動中の演出として、各ボタン演出を実行可能とする場合について説明するが、例えばステップアップ予告演出やミニキャラ予告演出、可動物予告演出、演出羽根役物予告演出などを実行するか否かを決定し、決定結果にもとづいて予告演出を実行するようにしてもよい。このような予告演出を実行することに決定されている場合には、ステップS8008において予告演出に対応したプロセステーブルを選択するようにしてもよい。すなわち、各予告演出の有無に応じたシナリオデータ（本例ではプロセステーブルに相当）を予め記憶しておき、それらのデータにもとづいて処理を実行することにより予告演出が実現されるようにしてもよい。

20

【0365】

次いで、演出制御用CPU101は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置9、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ27）の制御を実行する（ステップS8010）。例えば、演出表示装置9において変動パターンに応じた画像を表示させるために、VDP109に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプドライバ基板35に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ27からの音声出力を行わせるために、音声出力基板70に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

30

【0366】

次いで、演出制御用CPU101は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する（ステップS8011）。

【0367】

次いで、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（ステップS802）に対応した値にする（ステップS8012）。

【0368】

なお、この実施の形態では、演出制御用CPU101は、変動パターンコマンドに1対1に対応する変動パターンによる演出図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用CPU101は、変動パターンコマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

40

【0369】

図36～図40は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動中処理（ステップS802）を示すフローチャートである。演出図柄変動中処理において、演出制御用CPU101は、まず、プロセスタイマの値を1減算するとともに（ステップS8101）、変動時間タイマの値を1減算する（ステップS8102）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップS8103）、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する（ステップS8104）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データにもとづいて演出装置に対する制御状態を変更する（ステップ

50

S 8 1 0 5)。

【0370】

次いで、演出制御用CPU101は、高速変動時ボタン演出の検出有効期間中であることを示す高速変動時ボタン演出有効フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS 8 1 0 6）。高速変動時ボタン演出有効フラグがセットされている場合には、ステップS 8 1 1 3に移行する。

【0371】

高速変動時ボタン演出有効フラグがセットされていない場合には、演出制御用CPU101は、高速変動時ボタン演出待機フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS 8 1 0 7）。高速変動時ボタン演出待機フラグがセットされていない場合には、ステップS 8 1 2 0に移行する。

【0372】

高速変動時ボタン演出待機フラグがセットされている場合には、演出制御用CPU101は、高速変動時ボタン演出の開始タイミング（すなわち高速変動時ボタン演出の検出有効期間開始タイミング）であるか否かを確認する（ステップS 8 1 0 8）。高速変動時ボタン演出の開始タイミングではない場合には、ステップS 8 1 2 0に移行する。

【0373】

高速変動時ボタン演出の開始タイミングである場合、すなわち高速変動時ボタン演出の検出有効期間開始タイミングである場合には、演出制御用CPU101は、高速変動時ボタン演出待機フラグをリセットする（ステップS 8 1 0 9）とともに、高速変動時ボタン演出有効フラグをセットする（ステップ8 1 1 0）。また、演出制御用CPU101は、演出表示装置9において、プッシュボタン120の操作を促す操作促進報知として、小ボタン画像（第1操作促進画像（小））を表示するとともに、検出有効期間の残存期間を示す残存有効期間画像を表示する制御を行う（ステップS 8 1 1 1、S 8 1 1 2）。その後、ステップS 8 1 1 3に移行する。

【0374】

この実施の形態では、検出有効期間の残存期間に応じて、メータ表示領域内の指示領域の割合が異なる残存有効期間画像を更新して表示することにより、検出有効期間の残存期間を示すように構成されている。すなわち、残存有効期間画像におけるメータ表示領域は全検出有効期間を示し、指示領域は検出有効期間の残存期間を示す。具体的には、検出有効期間が開始されると、指示領域がメータ表示領域の全領域を占める残存有効期間画像（例えば、図43（A1）に示す残存有効期間画像203。黒塗り領域が指示領域に相当する）が表示され、検出有効期間の残存期間の減少に応じて、指示領域がメータ表示領域に占める割合が減少した残存有効期間画像（例えば、図43（B1）に示す残存有効期間画像203）が表示され、検出有効期間が終了するとき（または所定操作が検出されたとき）には、指示領域がメータ表示領域に占める割合が0である残存有効期間画像（例えば、図43（C1）に示す残存有効期間画像203）が表示される。したがって、遊技者は、残存有効期間画像の状態を確認することによって、検出有効期間の残存期間を把握することができる。なお、この実施の形態では、指示領域がメータ表示領域に占める割合が0である残存有効期間画像（例えば、図43（C1）に示す残存有効期間画像203）を、有効期間終了画像ともいい、有効期間終了画像を表示することにより、検出有効期間が終了したことを報知する検出有効期間終了報知を行う。

【0375】

ステップS 8 1 1 3では、演出制御用CPU101は、プッシュボタン120の操作が検出されているか否かを確認する（ステップS 8 1 1 3）。プッシュボタン120の操作が検出されている場合には、演出制御用CPU101は、演出表示装置9において、演出図柄変動開始処理で決定し、記憶した高速変動時ボタン演出の演出態様に応じて、高速変動時ボタン演出画像（例えば、「・・・」、「?」または「!」。図32（A）参照）を表示する制御を行う（ステップS 8 1 1 4）。また、演出制御用CPU101は、演出表示装置9において、表示されている残存有効期間画像を消去する制御を行う（ステップS

8 1 1 4 a)。

【0376】

次いで、演出制御用CPU101は、演出表示装置9において、表示されている操作促進画像を消去する制御を行う（ステップS8115）。また、演出制御用CPU101は、演出表示装置9において、検出有効期間が終了したことを報知する検出有効期間終了報知として、有効期間終了画像（例えば、図43（C1）に示す、指示領域がメータ表示領域に占める割合が0である残存有効期間画像203）を表示する（ステップS8116）。そして、演出制御用CPU101は、高速変動時ボタン演出有効フラグをリセットする（ステップS8117）。なお、高速変動時ボタン演出画像や有効期間終了画像は、所定期間表示された後に消去される。例えば、高速変動時ボタン演出画像や有効期間終了画像を表示する際にタイマをセットし、タイマにより所定期間が計時されると、高速変動時ボタン演出画像や有効期間終了画像を消去する制御を行うことにより実現される。

10

【0377】

また、ステップS8113において、プッシュボタン120の操作が検出されていない場合には、演出制御用CPU101は、高速変動時ボタン演出の終了タイミング（すなわち高速変動時ボタン演出の検出有効期間終了タイミング）であるか否かを確認する（ステップS8118）。そして、高速変動時ボタン演出の終了タイミングであれば、ステップS8115に移行する。また、高速変動時ボタン演出の終了タイミングでなければ、演出制御用CPU101は、検出有効期間の残存期間に応じて、残存有効期間画像を更新する（ステップS8119）。例えば、残存期間の減少に応じて、指示領域がメータ表示領域に占める割合が減少した残存有効期間画像を表示する（図43（B1）参照）。その後、ステップS8120に移行する。

20

【0378】

ステップS8120では、演出制御用CPU101は、リーチ成立時ボタン演出の検出有効期間中であることを示すリーチ成立時ボタン演出有効フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS8120）。リーチ成立時ボタン演出有効フラグがセットされている場合には、ステップS8127に移行する。

【0379】

リーチ成立時ボタン演出有効フラグがセットされていない場合には、演出制御用CPU101は、リーチ成立時ボタン演出待機フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS8121）。リーチ成立時ボタン演出待機フラグがセットされていない場合には、ステップS8134に移行する。

30

【0380】

リーチ成立時ボタン演出待機フラグがセットされている場合には、演出制御用CPU101は、リーチ成立時ボタン演出の開始タイミング（すなわちリーチ成立時ボタン演出の検出有効期間開始タイミング）であるか否かを確認する（ステップS8122）。リーチ成立時ボタン演出の開始タイミングではない場合には、ステップS8134に移行する。

【0381】

リーチ成立時ボタン演出の開始タイミングである場合、すなわちリーチ成立時ボタン演出の検出有効期間開始タイミングである場合には、演出制御用CPU101は、リーチ成立時ボタン演出待機フラグをリセットする（ステップS8123）とともに、リーチ成立時ボタン演出有効フラグをセットする（ステップS8124）。また、演出制御用CPU101は、演出表示装置9において、プッシュボタン120の操作を促す操作促進報知として、中ボタン画像（第1操作促進画像（中））を表示するとともに、残存有効期間画像を表示する制御を行う（ステップS8125、S8126）。その後、ステップS8127に移行する。

40

【0382】

ステップS8127では、演出制御用CPU101は、プッシュボタン120の操作が検出されているか否かを確認する（ステップS8127）。プッシュボタン120の操作が検出されている場合には、演出制御用CPU101は、演出表示装置9において、演出

50

図柄変動開始処理で決定し、記憶したリーチ成立時ボタン演出の演出態様に応じて、リーチ成立時ボタン演出画像（例えば、「チャンス!」、「好機!」または「激熱!」。図32（B）参照）を表示する制御を行う（ステップS8128）。また、演出制御用CPU101は、演出表示装置9において、表示されている残存有効期間画像を消去する制御を行う（ステップS8128a）。

【0383】

次いで、演出制御用CPU101は、演出表示装置9において、表示されている操作促進画像を消去する制御を行う（ステップS8129）。また、演出制御用CPU101は、演出表示装置9において、検出有効期間が終了したことを示す有効期間終了画像を表示する（ステップS8130）。そして、演出制御用CPU101は、リーチ成立時ボタン演出有効フラグをリセットする（ステップS8131）。なお、リーチ成立時ボタン演出や有効期間終了画像は、所定期間表示された後に消去される。

10

【0384】

また、ステップS8127において、プッシュボタン120の操作が検出されていない場合には、演出制御用CPU101は、リーチ成立時ボタン演出の終了タイミング（すなわちリーチ成立時ボタン演出の検出有効期間終了タイミング）であるか否かを確認する（ステップS8132）。そして、リーチ成立時ボタン演出の終了タイミングであれば、ステップS8129に移行する。また、リーチ成立時ボタン演出の終了タイミングでなければ、演出制御用CPU101は、検出有効期間の残存期間に応じて、残存有効期間画像を更新する（ステップS8133）。その後、ステップS8134に移行する。

20

【0385】

ステップS8134では、演出制御用CPU101は、当否煽り時ボタン演出の検出有効期間中であることを示す当否煽り時ボタン演出有効フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS8134）。当否煽り時ボタン演出有効フラグがセットされている場合には、ステップS8141に移行する。

【0386】

当否煽り時ボタン演出有効フラグがセットされていない場合には、演出制御用CPU101は、当否煽り時ボタン演出待機フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS8135）。当否煽り時ボタン演出待機フラグがセットされていない場合には、ステップS8148に移行する。

30

【0387】

当否煽り時ボタン演出待機フラグがセットされている場合には、演出制御用CPU101は、当否煽り時ボタン演出の開始タイミング（すなわち当否煽り時ボタン演出の検出有効期間開始タイミング）であるか否かを確認する（ステップS8136）。当否煽り時ボタン演出の開始タイミングではない場合には、ステップS8148に移行する。

【0388】

当否煽り時ボタン演出の開始タイミングである場合、すなわち当否煽り時ボタン演出の検出有効期間開始タイミングである場合には、演出制御用CPU101は、当否煽り時ボタン演出待機フラグをリセットする（ステップS8137）とともに、当否煽り時ボタン演出有効フラグをセットする（ステップS8138）。また、演出制御用CPU101は、演出表示装置9において、プッシュボタン120の操作を促す操作促進報知として、操作促進画像を決定していた態様により表示する（例えば、中ボタン画像（第1操作促進画像（中））のみ表示する、大ボタン画像（第1操作促進画像（大））および第2操作促進画像（押せ）を表示する、または大ボタン画像（第1操作促進画像（大））および第2操作促進画像（一撃）を表示する）とともに、残存有効期間画像を表示する制御を行う（ステップS8139、S8140）。その後、ステップS8141に移行する。

40

【0389】

ステップS8141では、演出制御用CPU101は、プッシュボタン120の操作が検出されているか否かを確認する（ステップS8141）。プッシュボタン120の操作が検出されている場合には、演出制御用CPU101は、演出表示装置9において、演出

50

図柄変動開始処理で決定し、記憶した当否煽り時ボタン演出の演出態様に応じて、当否煽り時ボタン演出画像（例えば、「敗北…」の文字を示す第1当否煽り時ボタン演出画像204a、または「勝利！」の文字を示す第2当否煽り時ボタン演出画像204b。図42（D1）、（D2）参照）を表示する制御を行う（ステップS8142）。また、演出制御用CPU101は、演出表示装置9において、表示されている残存有効期間画像を消去する制御を行う（ステップS8142a）。なお、この実施の形態で示す例に代えて、または加えて、ステップS8142の処理において、大当りである場合には、所定の可動役物を動作させ、はずれである場合には、所定の可動役物を動作させないようにしてもよい。また、例えば、大当りである場合（または確変大当りである場合）には、所定の可動役物を第1パターンにより動作させ、はずれである場合（または通常大当りである場合）には、所定の可動役物を第1パターンとは異なる第2パターンにより動作させるようにしてもよい。

10

【0390】

次いで、演出制御用CPU101は、演出表示装置9において、表示されている操作促進画像を消去する制御を行う（ステップS8143）。また、演出制御用CPU101は、演出表示装置9において、検出有効期間が終了したことを示す有効期間終了画像を表示する（ステップS8144）。そして、演出制御用CPU101は、当否煽り時ボタン演出有効フラグをリセットする（ステップS8145）。なお、当否煽り時ボタン演出画像や有効期間終了画像は、所定期間表示された後に消去される。

【0391】

また、ステップS8141において、プッシュボタン120の操作が検出されていない場合には、演出制御用CPU101は、当否煽り時ボタン演出の終了タイミング（すなわち当否煽り時ボタン演出の検出有効期間終了タイミング）であるか否かを確認する（ステップS8146）。そして、当否煽り時ボタン演出の終了タイミングであれば、ステップS8143に移行する。また、当否煽り時ボタン演出の終了タイミングでなければ、演出制御用CPU101は、検出有効期間の残存期間に応じて、残存有効期間画像を更新する（ステップS8147）。その後、ステップS8148に移行する。

20

【0392】

ステップS8148では、演出制御用CPU101は、連打ボタン演出の検出有効期間中であることを示す連打ボタン演出有効フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS8148）。連打ボタン演出有効フラグがセットされている場合には、ステップS8155に移行する。

30

【0393】

連打ボタン演出有効フラグがセットされていない場合には、演出制御用CPU101は、連打ボタン演出待機フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS8149）。連打ボタン演出待機フラグがセットされていない場合には、ステップS8162に移行する。

【0394】

連打ボタン演出待機フラグがセットされている場合には、演出制御用CPU101は、連打ボタン演出の開始タイミング（すなわち連打ボタン演出の検出有効期間開始タイミング）であるか否かを確認する（ステップS8150）。連打ボタン演出の開始タイミングではない場合には、ステップS8162に移行する。

40

【0395】

連打ボタン演出の開始タイミングである場合、すなわち連打ボタン演出の検出有効期間開始タイミングである場合には、演出制御用CPU101は、連打ボタン演出待機フラグをリセットする（ステップS8151）とともに、連打ボタン演出有効フラグをセットする（ステップS8152）。また、演出制御用CPU101は、演出表示装置9において、プッシュボタン120の操作を促す操作促進報知として、小ボタン画像（第1操作促進画像（小））と、第2操作促進画像（連打）とを表示するとともに、残存有効期間画像を表示する制御を行う（ステップS8153、S8154）。その後、ステップS8155に

50

移行する。

【0396】

ステップS8155では、演出制御用CPU101は、プッシュボタン120の連打操作が検出されているか否かを確認する（ステップS8155）。プッシュボタン120の連打操作が検出されている場合には、演出制御用CPU101は、演出表示装置9において、演出図柄変動開始処理で決定し、記憶した連打ボタン演出の演出態様に応じて、連打ボタン演出画像（例えば、セリフA画像、セリフB画像またはセリフC画像。図33（A）参照）を表示する制御を行う（ステップS8156）。また、演出制御用CPU101は、演出表示装置9において、表示されている残存有効期間画像を消去する制御を行う（ステップS8156a）。

10

【0397】

ステップS8155において、プッシュボタン120の連打操作が検出されているか否かの判定は、例えば、プッシュセンサ124から操作検出信号を所定期間内に所定回受信しているか否かを確認することにより行われる。また、連打ボタン演出の検出有効期間内にプッシュボタン120が操作された回数が認識可能となるように、演出表示装置9において、操作回数に応じたメータ表示等を行うようにしてもよい。このように構成することにより、操作の度にメータ値が増加するため、遊技者は連打操作の効果を実感することができ、演出効果を向上させることができる。また、メータ表示を行う構成において、例えば、プッシュボタン120が操作されるごとに抽選を行い、当選（例えば、1／10の割合で当選）するとメータ値が増えるようにしてもよい。また、例えば、連打操作の結果、メータ値が最大値まで達すると大当たり確定となるように構成してもよい。この場合には、表示結果が大当たりではないときには、メータ値が所定値（例えば、最大値の90％）に達すると、押下操作が行われてもメータ値を増やさない、または抽選に当選しないように構成すればよい。なお、表示結果が大当たりであるときにも、メータ値が最大値に達しないケースを設けるようにすることが望ましい。このようにすることで、メータ値が最大値に達しない場合も大当たりの可能性が残ることになり、興趣を高めることができる。また、連打ボタン演出によるメータ表示を、連打ボタン演出の後に行われる当否煽り演出や当否煽り時ボタン演出に活用するようにしてもよい。例えば、連打ボタン演出によるメータ表示を組み込んだ当否煽り演出や当否煽り時ボタン演出を実行するようにしてもよいし、メータ値が多いほうが、期待度や希少度が高い当否煽り演出や当否煽り時ボタン演出が実行されるようにしてもよい。このように構成することで、演出間の関連性を高めることができ、演出効果を向上させることができる。

20

30

【0398】

なお、この実施の形態では、連打ボタン演出は、検出有効期間内にプッシュボタン120が所定回操作されると、連打ボタン演出画像が表示されるように構成されているが、例えば、検出有効期間内にプッシュボタン120が操作される度に抽選を行い、抽選に当選すると（例えば、1／100の割合で当選）、連打ボタン演出画像が表示されるように構成されていてもよい。すなわち、抽選回数を増やし、当選する可能性を高めるために、プッシュボタン120を連打することが有利となる演出であってもよい。

【0399】

次いで、演出制御用CPU101は、演出表示装置9において、表示されている操作促進画像を消去する制御を行う（ステップS8157）。また、演出制御用CPU101は、演出表示装置9において、検出有効期間が終了したことを示す有効期間終了画像を表示する（ステップS8158）。そして、演出制御用CPU101は、連打ボタン演出有効フラグをリセットする（ステップS8159）。なお、連打ボタン演出画像や有効期間終了画像は、所定期間表示された後に消去される。

40

【0400】

また、ステップS8155において、プッシュボタン120の連打操作が検出されていない場合には、演出制御用CPU101は、連打ボタン演出の終了タイミング（すなわち連打ボタン演出の検出有効期間終了タイミング）であるか否かを確認する（ステップS8

50

160)。そして、連打ボタン演出の終了タイミングであれば、ステップS8157に移行する。また、連打ボタン演出の終了タイミングでなければ、演出制御用CPU101は、検出有効期間の残存期間に応じて、残存有効期間画像を更新する（ステップS8161）。その後、ステップS8162に移行する。

【0401】

ステップS8162では、演出制御用CPU101は、長押しボタン演出の検出有効期間中であることを示す長押しボタン演出有効フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS8162）。長押しボタン演出有効フラグがセットされている場合には、ステップS8169に移行する。

【0402】

長押しボタン演出有効フラグがセットされていない場合には、演出制御用CPU101は、長押しボタン演出待機フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS8163）。長押しボタン演出待機フラグがセットされていない場合には、ステップS8176に移行する。

【0403】

長押しボタン演出待機フラグがセットされている場合には、演出制御用CPU101は、長押しボタン演出の開始タイミング（すなわち長押しボタン演出の検出有効期間開始タイミング）であるか否かを確認する（ステップS8164）。長押しボタン演出の開始タイミングではない場合には、ステップS8176に移行する。

【0404】

長押しボタン演出の開始タイミングである場合、すなわち長押しボタン演出の検出有効期間開始タイミングである場合には、演出制御用CPU101は、長押しボタン演出待機フラグをリセットする（ステップS8165）とともに、長押しボタン演出有効フラグをセットする（ステップS8166）。また、演出制御用CPU101は、演出表示装置9において、プッシュボタン120の操作を促す操作促進報知として、小ボタン画像（第1操作促進画像（小））と、第2操作促進画像（長押し）とを表示するとともに、残存有効期間画像を表示する制御を行う（ステップS8167、S8168）。その後、ステップS8169に移行する。

【0405】

ステップS8169では、演出制御用CPU101は、プッシュボタン120の長押し操作が検出されているか否かを確認する（ステップS8169）。プッシュボタン120の長押し操作が検出されている場合には、演出制御用CPU101は、演出表示装置9において、演出図柄変動開始処理で決定し、記憶した長押しボタン演出の演出態様に依拠して、長押しボタン演出画像（例えば、アイテムA画像、アイテムB画像またはアイテムC画像。図33（B）参照）を表示する制御を行う（ステップS8170）。また、演出制御用CPU101は、演出表示装置9において、表示されている残存有効期間画像を消去する制御を行う（ステップS8170a）。

【0406】

ステップS8169において、プッシュボタン120の長押し操作が検出されているか否かの判定は、例えば、プッシュセンサ124から操作検出信号を所定期間（検出有効期間よりも短い）継続して受信し続けているか否かを確認することにより行われる。なお、例えば、プッシュボタン120の長押し操作が検出されているか否かの判定を、検出有効期間内に押下操作された期間の累計が所定期間（検出有効期間よりも短い）に達したか否かを確認することにより行うようにしてもよい。また、長押しボタン演出の検出有効期間内にプッシュボタン120が長押し操作された期間が認識可能となるように、演出表示装置9において、長押し操作された期間に応じたメータ表示等を行うようにしてもよい。例えば、長押し操作が0.5秒間行われると、全目盛の10%分のメータ値が増加するようにメータ表示を行う。このように構成することにより、長押し操作を継続するとメータ値が増加するため、遊技者は長押し操作の効果を実感することができ、演出効果を向上させることができる。なお、例えば、検出有効期間の後半は、長押し操作が0.5秒間行われ

10

20

30

40

50

ると、メータ表示において全目盛の20%分のメータ値が増加するようにしてもよいし、長押し操作が0.2秒間行われると、メータ表示において全目盛の10%分のメータ値が増加するようにしてもよい。このように検出有効期間の特定期間はメータ値の増加ペースを高くすることで、検出有効期間内にメータ値を増加させやすくすることができる。また、例えば、長押し操作の結果、メータ値が最大値まで達すると大当り確定となるように構成してもよい。この場合には、表示結果が大当りではないときには、メータ値が所定値（例えば、最大値の90%）に達すると、長押し操作が行われてもメータ値を増やさないように構成すればよい。なお、表示結果が大当りであるときにも、メータ値が最大値に達しないケースを設けるようにすることが望ましい。このようにすることで、メータ値が最大値に達しない場合も大当りの可能性が残ることになり、興味を高めることができる。また、長押しボタン演出によるメータ表示を、長押しボタン演出の後に行われる当否煽り演出や当否煽り時ボタン演出に活用するようにしてもよい。例えば、長押しボタン演出によるメータ表示を組み込んだ当否煽り演出や当否煽り時ボタン演出を実行するようにしてもよいし、メータ値が多いほうが、期待度や希少度が高い当否煽り演出や当否煽り時ボタン演出が実行されるようにしてもよい。このように構成することで、演出間の関連性を高めることができ、演出効果を向上させることができる。

【0407】

次いで、演出制御用CPU101は、演出表示装置9において、表示されている操作促進画像を消去する制御を行う（ステップS8171）。また、演出制御用CPU101は、演出表示装置9において、検出有効期間が終了したことを示す有効期間終了画像を表示する（ステップS8172）。そして、演出制御用CPU101は、長押しボタン演出有効フラグをリセットする（ステップS8173）。なお、長押しボタン演出画像や有効期間終了画像は、所定期間表示された後に消去される。

【0408】

また、ステップS8169において、プッシュボタン120の長押し操作が検出されていない場合には、演出制御用CPU101は、長押しボタン演出の終了タイミング（すなわち長押しボタン演出の検出有効期間終了タイミング）であるか否かを確認する（ステップS8174）。そして、長押しボタン演出の終了タイミングであれば、ステップS8171に移行する。また、長押しボタン演出の終了タイミングでなければ、演出制御用CPU101は、検出有効期間の残存期間に応じて、残存有効期間画像を更新する（ステップS8175）。その後、ステップS8176に移行する。

【0409】

ステップS8176では、演出制御用CPU101は、変動時間タイマがタイムアウトしていれば（ステップS8176のY）、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理（ステップS803）に応じた値に更新する（ステップS8177）。

【0410】

この実施の形態では、演出図柄変動中処理において、ステップS8116、S8130、S8144、S8158、S8172の処理を実行することにより、検出有効期間が終了するまでの間に所定の操作がおこなわれたときにも、検出有効期間終了報知が行われるため、操作にもとづいて検出有効期間が終了したことを認識しやすくすることができる。

【0411】

なお、図36～図40に示す例では、ボタン演出画像を表示した後に、操作促進画像および残存有効期間画像を消去し、有効期間終了画像を表示するように構成されているが（例えば、ステップS8114～S8116）、例えば、操作促進画像および残存有効期間画像を消去し、有効期間終了画像を表示した後に、ボタン演出画像を表示するように構成してもよい。

【0412】

また、この実施の形態では、ボタン演出の検出有効期間の終了タイミングで操作促進画像および残存有効期間画像が消去されるように構成されているが、ボタン演出の検出有効期間の終了タイミングの所定期間前に、操作促進画像および残存有効期間画像（またはい

ずれか一方のみ)が消去されるように構成してもよい。このように構成することにより、操作促進画像および残存有効期間画像が消去されるタイミングで行われた操作が検出有効期間内の操作として検出されず、遊技者に不信感を抱かせることになる事態を回避することができる。

【0413】

図41は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動停止処理(ステップS803)を示すフローチャートである。演出図柄変動停止処理において、演出制御用CPU101は、まず、演出図柄の停止図柄を表示していることを示す停止図柄表示フラグがセットされているか否かを確認する(ステップS8301)。停止図柄表示フラグがセットされていれば、ステップS8305に移行する。この実施の形態では、演出図柄の停止図柄として大当り図柄を表示した場合には、ステップS8304で停止図柄表示フラグがセットされる。そして、ファンファーレ演出を実行するときに停止図柄表示フラグがリセットされる。従って、停止図柄表示フラグがセットされているということは、大当り図柄を停止表示したがファンファーレ演出をまだ実行していない段階であるので、ステップS8302の演出図柄の停止図柄を確定表示する処理を実行することなく、ステップS8305に移行する。

10

【0414】

停止図柄表示フラグがセットされていない場合には、演出制御用CPU101は、確定コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認し(ステップS8301a)、セットされていない場合は、そのまま処理を終了する。

20

【0415】

確定コマンド受信フラグがセットされていれば、演出制御用CPU101は、確定コマンド受信フラグをリセットする(ステップS8301b)。また、決定されている演出図柄の停止図柄(はずれ図柄、大当り図柄)を確定表示させる制御を行う(ステップS8302)。

【0416】

次いで、ステップS8302の処理で大当り図柄を表示しなかった場合(すなわち、はずれ図柄を表示した場合)には(ステップS8303のN)、演出制御用CPU101は、ステップS8311に移行する。

【0417】

ステップS8302の処理で大当り図柄を停止表示した場合には(ステップS8303のY)、演出制御用CPU101は、停止図柄表示フラグをセットする(ステップS8304)。

30

【0418】

次いで、演出制御用CPU101は、いずれかの当り開始指定コマンドを受信したか否かを確認する(ステップS8305)。なお、いずれかの当り開始指定コマンドを受信したか否かは、具体的には、コマンド解析処理においてセットされる当り開始指定コマンドを受信したことを示すフラグ(当り開始指定コマンド受信フラグ)や、突然確変当り開始指定コマンドを受信したことを示すフラグ(突然確変当り開始指定コマンド受信フラグ)がセットされているか否かを確認することにより判定できる。いずれかの当り開始指定コマンドを受信していれば、演出制御用CPU101は、停止図柄表示フラグをリセットする(ステップS8306)。なお、演出制御用CPU101は、当り開始指定コマンド受信フラグまたは突然確変当り開始指定コマンド受信フラグがセットされていた場合には、セットされていたフラグをリセットする。

40

【0419】

次いで、演出制御用CPU101は、ファンファーレ演出に応じたプロセステーブルを選択する(ステップS8307)。そして、演出制御用CPU101は、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ(ステップS8308)、プロセスデータ1の内容(表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1、可動部材制御データ1)に従って演出装置(演出用部品としての

50

演出表示装置 9、演出用部品としての各種ランプ、および演出用部品としてのスピーカ 27) の制御を実行する (ステップ S 8 3 0 9)。その後、演出制御プロセスフラグの値を大当たり表示処理 (ステップ S 8 0 4) に応じた値に更新する (ステップ S 8 3 1 0)。

【0420】

大当たりしないことに決定されている場合には (ステップ S 8 3 0 3 の N)、演出制御用 CPU 1 0 1 は、所定のフラグをリセットする (ステップ S 8 3 1 1)。例えば、演出制御用 CPU 1 0 1 は、第 1 図柄変動指定コマンド受信フラグや、第 2 図柄変動指定コマンド受信フラグをリセットする。

【0421】

そして、演出制御用 CPU 1 0 1 は、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理 (ステップ S 8 0 0) に応じた値に更新する (ステップ S 8 3 1 2)。

【0422】

図 4 2 は、当否煽り時ボタン演出の具体例を示す説明図である。図 4 2 (A 1) ~ (E 1) は、表示結果がはずれであるときに、第 1 演出態様による当否煽り時ボタン演出を実行する場合の具体例を示す。

【0423】

図 4 2 (A 1) に示すように、演出表示装置 9 の表示画面において、当否煽り演出 (例えば、敵キャラクタと戦う演出) が開始されると、リーチ状態の演出図柄の変動表示は、左下部に縮小して表示される。

【0424】

次いで、当否煽り時ボタン演出 (第 1 演出態様) の検出有効期間が開始されると、操作促進報知として、第 1 操作促進画像 (中) 2 0 1 b (中ボタン画像) が表示される。また、検出有効期間の残存期間を示す残存有効期間画像 2 0 3 が表示される (図 4 2 (B 1))。そして、残存有効期間画像 2 0 3 は、経過期間に応じて (すなわち検出有効期間の残存期間に応じて)、残存期間を示す指示領域 (図 4 2 の例では黒塗り領域が相当する) がメータ表示領域に占める割合が減少するように更新される (図 4 2 (C 1))。

【0425】

ここで、プッシュボタン 1 2 0 の操作が検出されると、「敗北…」の文字を示す第 1 当否煽り時ボタン演出画像 2 0 4 a が表示され、最終停止図柄 (はずれ図柄となる「6」) が仮停止表示される。また、このとき、第 1 操作促進画像 (中) 2 0 1 b (中ボタン画像) および残存有効期間画像 2 0 3 が消去され、検出有効期間終了報知として、有効期間終了画像 (指示領域がメータ表示領域に占める割合が 0 である残存有効期間画像 2 0 3) が表示される (図 4 2 (D 1))。

【0426】

その後、第 1 当否煽り時ボタン演出画像 2 0 4 a および有効期間終了画像 (指示領域がメータ表示領域に占める割合が 0 である残存有効期間画像 2 0 3) が消去され、演出表示装置 9 の表示画面中央において、はずれ図柄「7 6 7」が停止表示される (図 4 2 (E 1))。

【0427】

図 4 2 (A 2) ~ (E 2) は、表示結果が大当たりであるときに、第 3 演出態様による当否煽り時ボタン演出を実行する場合の具体例を示す。

【0428】

図 4 2 (A 2) に示すように、演出表示装置 9 の表示画面において、当否煽り演出 (例えば、敵キャラクタと戦う演出) が開始されると、リーチ状態の演出図柄の変動表示は、左下部に縮小して表示される。

【0429】

次いで、当否煽り時ボタン演出 (第 3 演出態様) の検出有効期間が開始されると、操作促進報知として、第 1 操作促進画像 (大) 2 0 1 c (大ボタン画像) および第 2 操作促進画像 (一撃) 2 0 2 b が表示される。また、検出有効期間の残存期間を示す残存有効期間画像 2 0 3 が表示される (図 4 2 (B 2))。そして、残存有効期間画像 2 0 3 は、経過

10

20

30

40

50

期間に応じて（すなわち検出有効期間の残存期間に応じて）、残存期間を示す指示領域（図42の例では黒塗り領域が相当する）がメータ表示領域に占める割合が減少するように更新される（図42（C2））。

【0430】

ここで、プッシュボタン120の操作が検出されると、「勝利！」の文字を示す第2当否煽り時ボタン演出画像204bが表示され、最終停止図柄（大当り図柄となる「7」）が仮停止表示される。また、このとき、第1操作促進画像（大）201c（大ボタン画像）、第2操作促進画像（一撃）202bおよび残存有効期間画像203が消去され、検出有効期間終了報知として、有効期間終了画像（指示領域がメータ表示領域に占める割合が0である残存有効期間画像203）が表示される（図42（D2））。

10

【0431】

その後、第2当否煽り時ボタン演出画像204bおよび有効期間終了画像（指示領域がメータ表示領域に占める割合が0である残存有効期間画像203）が消去され、演出表示装置9の表示画面中央において、大当り図柄「777」が停止表示される（図42（E2））。

【0432】

<第1の変形例>

図43は、検出有効期間終了報知の第1の変形例を示す説明図である。この実施の形態では、図43（A1）～（C1）に示すように、検出有効期間が開始されると、演出表示装置9において、操作促進報知が行われる（例えば、第1操作促進画像（中）201bを表示する）とともに、残存有効期間画像203が表示される（図43（A1））。また、残存有効期間画像203は、経過期間に応じて（すなわち検出有効期間の残存期間に応じて）、残存期間を示す指示領域（図43の例では黒塗り領域が相当する）がメータ表示領域に占める割合が減少するように更新される（図43（B1））。

20

【0433】

そして、操作が検出されると、直ちに有効期間終了画像（指示領域がメータ表示領域に占める割合が0である残存有効期間画像203）が表示される（図43（C1））。

【0434】

これに対して、図43（A2）～（D2）に示す変形例では、操作が検出されると、直ちに有効期間終了画像が表示されるのではなく、メータ表示領域に占める指示領域の割合が急減少する残存有効期間画像203が表示される（図43（C2））。そして、その後、有効期間終了画像（指示領域がメータ表示領域に占める割合が0である残存有効期間画像203）が表示される（図43（D2））。指示領域の割合を急減少させる表示を行うことによって、メータ表示領域の変化を遊技者に容易に認識させることができる。したがって、遊技者は、操作によって検出有効期間が終了することを容易に認識できるとともに、操作が完了した（プッシュボタン120の押下操作が検出された）ことも認識することができる。

30

【0435】

なお、メータ表示領域に占める指示領域の割合が急減少する表示は、例えば、予め用意された動画像を再生することにより実現してもよい。また、指示領域の割合を急減少させる速さは任意である。操作が検出されない場合に指示領域が減少する速度よりも速いと遊技者が認識できる程度に速ければよい。

40

【0436】

また、上記の実施の形態の構成に加えて、期待度に応じてプッシュボタン120の態様を変化させる演出を実行可能としてもよい。例えば、プッシュボタン120は、白色LED、赤色LEDおよびバイブレータ（振動モータ）が組み込まれ、白色LEDおよび赤色LEDの発色を遊技者が視認可能になるように形成され、バイブレータが動作すると、振動する構成とする。以下、プッシュボタン120の態様を変化させる演出を操作演出ともいう。操作演出を実行する際には、プッシュボタン120の操作を促す報知を行い、プッシュボタン120の操作が検出されると（または検出有効期間が経過すると）、プッシュ

50

ボタン１２０の態様を通常状態に戻すようにしてもよい。

【０４３７】

また、操作演出と各ボタン演出とを組み合わせるよう実行するようにしてもよい。具体的には、ボタン演出の検出有効期間が開始されると、操作演出によりプッシュボタン１２０の態様に変化し、操作促進報知により操作促進画像が演出表示装置９に表示される。そして、プッシュボタン１２０の操作が検出されると、演出表示装置９において、ボタン演出画像が表示されるとともに操作促進画像が消去され、プッシュボタン１２０の態様が通常状態に戻される。

【０４３８】

図４４は、操作演出の具体例を示す説明図である。図４４（Ａ）は、操作演出を行わずに操作促進報知を行う場合を示し、図４４（Ｂ）は、操作演出を行うとともに操作促進報知を行う場合を示す。

10

【０４３９】

操作演出を行わずに操作促進報知を行う場合には、図４４（Ａ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ボタン演出の操作促進報知として、操作促進画像（例えば、第１操作促進画像（小）２０１ａ）を演出表示装置９の表示画面に表示する制御を行う。

【０４４０】

一方、操作演出を行うとともに操作促進報知を行う場合には、図４４（Ｂ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ボタン演出の操作促進報知として、操作促進画像（例えば、第１操作促進画像（小）２０１ａ）を演出表示装置９の表示画面に表示する制御を行うとともに、操作演出として、プッシュボタン１２０の態様を通常の態様から変化させる制御を行う。

20

【０４４１】

プッシュボタン１２０の通常の態様は、発色せず（白色ＬＥＤおよび赤色ＬＥＤが消灯）、かつ、バイブレータによる振動が行われていない状態である。したがって、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プッシュボタン１２０の態様を通常の態様から変えるときに、白色ＬＥＤによる発色、赤色ＬＥＤによる発色、もしくはバイブレータによる振動、または、それらのうちの２つ以上の制御を行う。

【０４４２】

操作演出を実行可能な構成では、例えば、演出図柄変動開始処理において、操作演出を実行するか否かを決定し、実行する場合には操作促進報知の態様と操作演出の態様とを決定する。操作促進報知の態様と操作演出の態様とは、例えば、図４５に示す操作演出設定テーブルを用いて決定される。

30

【０４４３】

図４５は、操作演出設定テーブルの構成例を示す説明図である。図４５に示すように、操作演出設定テーブルには、操作促進報知により表示される操作促進画像の態様と、操作演出による変化後のプッシュボタン１２０の態様との組み合わせに対応する判定値が設定されている。なお、図４５には、操作促進画像として、プッシュボタン１２０の外観を模した第１操作促進画像を、異なる色／サイズにより表示する例が示されている。また、図４５には、判定値数が記載されている。

40

【０４４４】

例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出図柄変動開始処理において、ボタン演出を実行すると決定すると、第１操作促進画像の態様と変更後のプッシュボタン１２０の態様とを、操作演出決定用乱数の値と一致する判定値に対応する態様に決定する。なお、演出制御用ＣＰＵ１０１は、特別図柄の表示結果を大当たり図柄にしない（はずれにする）ことに決定されている場合には図４５（Ａ）に示すテーブルを使用し、大当たり図柄にする（大当たりにする）ことに決定されている場合には図４５（Ｂ）に示すテーブルを使用する。

【０４４５】

図４５に例示されているように、この実施の形態では、大当たりになる場合には、はずれになる場合に比べて、プッシュボタン１２０の態様が「振動」に決定される割合が大きい

50

。また、「赤」に対応する判定値数は、はずれになる場合に比べて、大当たりになる場合の方が多い。つまり、変化後のプッシュボタン120の態様によって、大当たりになる可能性が示唆されることになる。

【0446】

また、第1操作促進画像の態様に着目すると、大当たりになる場合には、はずれになる場合に比べて、「赤」に決定される割合が大きい。「赤／大」に決定される割合は、大当たりになる場合には、はずれになる場合に比べて、さらに大きい。

【0447】

また、プッシュボタン120の態様が「赤」に決定される場合（具体的には、「赤」または「赤／振動」）、第1操作促進画像の態様は、「白」（具体的には、「白／小」または「白／大」）に決定される。すなわち、演出制御用CPU101は、プッシュボタン120の複数の態様に共通する態様の第1操作促進画像を表示する。また、プッシュボタン120の態様が「白」に決定される場合（具体的には、「白」または「白／振動」）に決定される場合にも、第1操作促進画像の態様は、「白」（具体的には、「白／小」または「白／大」）に決定されることがある。

【0448】

なお、図45に示す例では、「共通する態様」は「白」であるが、「白／小」の場合もあり「白／大」の場合もある。すなわち、第1操作促進画像の態様の一部が同じである。しかし、「共通する態様」を全く同じ態様にしてもよい。

【0449】

また、図45に示す例では、演出制御用CPU101は、第1操作促進画像の態様と変化後のプッシュボタン120の態様とを一括して決定するが、それらを別個に決定するようにしてもよい。その場合には、演出制御用CPU101は、例えば乱数を用いた抽選によって第1操作促進画像の態様を決定し、他の乱数を用いた抽選によって変化後のプッシュボタン120の態様を決定する。

【0450】

また、ボタン演出と操作演出とを組み合わせる場合には、例えば、実行するボタン演出の演出態様を決定する際に、ボタン演出の操作促進報知の態様とともに、操作演出の態様を決定するようにしてもよい。また、この場合には、例えば、演出図柄変動中処理において、操作促進画像が表示される処理（ステップS811等）が実行されるときに、操作演出によりプッシュボタン120の態様を通常の態様から変化させる制御を行い、操作促進画像が消去される処理（ステップS815等）が実行されるときに、プッシュボタン120の態様を通常の態様に变化させる制御を行うようにしてもよい。なお、ボタン演出が実行されるときには常に操作演出が実行されるようにしてもよいし、例えば乱数を用いた抽選によって、操作演出を実行するか否か決定するようにしてもよい。

【0451】

以上のように操作演出を実行可能に構成すると、大当たり遊技状態への期待度に応じてプッシュボタン120の態様を複数の態様のいずれかに変化させ、大当たり遊技状態への期待度に応じて第1操作促進画像を複数の態様のいずれかで表示するがプッシュボタン120の複数の態様に共通する態様の第1操作促進画像を表示するので、また、大当たり遊技状態への期待度に応じて第1操作促進画像の表示態様を複数の表示態様のいずれかに変化させ、大当たり遊技状態への期待度に応じてプッシュボタン120の態様を複数の態様のいずれかにするがプッシュボタン120の態様を第1操作促進画像の複数の表示態様に共通する態様（例えば、図45に示す「白」（具体的には、「白」または「白／振動」）にするので、操作手段を用いた演出による遊技の興趣をより向上させることができる。

【0452】

また、図45に示す例では、「赤／小」または「赤／大」（第1操作促進画像に関して）と「赤」または「赤／振動」（プッシュボタン120に関して）との組み合わせで演出が実行されることはない。第1操作促進画像の態様（この場合には、赤）とプッシュボタン120の態様（この場合には、赤）とが同じであると、遊技者は、何かを期待するおそ

10

20

30

40

50

れがあるが、同じ態様で操作促進報知と操作演出とが実行されないようにして、遊技者が何かを期待したが期待に応じた事象が生じないという状況の発生が防止される。

【0453】

なお、図45に示す例では、プッシュボタン120の態様の種類として発色と振動を用いたが、プッシュボタン120の回転、プッシュボタン120の突出（跳ね上がり）、プッシュボタン120の温度変化、プッシュボタン120の硬化等を用いてもよい。また、プッシュボタン120の発色として白色および赤色を用いたが、それらの色は一例である。

【0454】

また、操作演出は、例えば、変動表示中や大当たり遊技中の任意のタイミングにおいて実行可能であり、変動表示中には、大当たりや、スーパーリーチに発展する期待度に応じて異なる態様で実行され、大当たり遊技中には、ラウンド数の増加や大当たり遊技後に有利な遊技状態（時短状態や確変状態）に移行される期待度に応じて異なる態様で実行されるようにしてもよい。

【0455】

また、操作演出は、操作促進報知が行われるときに（すなわちプッシュボタン120の操作が検出される前に）、プッシュボタン120の態様を通常の態様から変化させるものに限らず、例えば、操作促進報知が行われた後、プッシュボタン120の操作が検出されたときに、プッシュボタン120の態様を通常の態様から変化させるものであってもよい。例えば、ボタン演出と操作演出とを組み合わせる場合には、操作促進報知が行われた後、プッシュボタン120の操作が検出されたときに、ボタン演出画像が表示されるとともに、プッシュボタン120の態様が通常の態様から変化するようにしてもよい。

【0456】

以上に説明したように、この実施の形態や第1の変形例によれば、遊技者の動作を検出可能な検出手段（本例では、プッシュボタン120）と、遊技者の動作を促すための促進報知（本例では、第1操作促進画像や第2操作促進画像を表示する操作促進報知）を実行可能な促進報知手段と、検出手段により遊技者の動作が検出されたことにもとづいて、所定演出（本例では、各ボタン演出）を実行可能な演出実行手段とを備えている。そして、促進報知手段は、一の動作（本例では、プッシュボタン120を1回押下する操作、連打する操作、および長押しする操作のいずれか）を促すための促進報知を、少なくとも第1促進画像（本例では、プッシュボタン120の外観を模した第1操作促進画像）を表示する第1パターンと、第1促進画像に加えて第2促進画像（本例では、所定の文字を示す第2操作促進画像）を表示する第2パターンとにより実行可能である（図32～図34参照）。また、第1パターンと第2パターンとのいずれにより促進報知が実行されたかに応じて期待度が異なる（本例では、第1パターンにより操作促進報知が行われる当否煽り時ボタン演出の第1演出態様と、第2パターンにより操作促進報知が行われる当否煽り時ボタン演出の第2演出態様および第3演出態様とは、期待度が異なる。図32（c）参照）。そのため、遊技者に分かりやすく期待度を示すことができる。

【0457】

具体的には、促進報知手段の態様により期待度が異なる構成であっても、期待度が分かりにくいという場合があるが、この実施の形態のように、促進報知手段によって表示される画像数の違い（第1パターンと第2パターン）により期待度が異なるように構成されていれば、遊技者は、直観的に期待度を認識することができる。

【0458】

なお、この実施の形態や第1の変形例ではプッシュボタン120の操作が検出されたか否かにより、遊技者の動作を検出するように構成されているが、これに限らず、スティックコントローラ122の操作が検出されたか否かにより、遊技者の動作を検出するようにしてもよい。また、プッシュボタン120やスティックコントローラ122等が所定回操作されたか否かにより、遊技者の動作を検出するものに限らず、例えば、プッシュボタン120やスティックコントローラ122等を用いて所定情報（例えば、特定のコマンド等

）を入力する操作が行われたか否かにより、遊技者の動作を検出するようにしてもよい。また、プッシュボタン120やスティックコントローラ122に代えて、または加えて、遊技者の動作を検出すると、検出信号を入力する赤外線センサや光センサ等の非接触型のセンサを設け、これらのセンサを用いて遊技者の動作を検出するようにしてもよい。また、この場合、図34に示す操作促進報知の態様に限らず、例えば、スティックコントローラ122の外観を模した画像と「引け」の文字を示す画像とを表示したり、センサに手をかざした状態を模した画像と「手をかざせ」の文字を示す画像とを表示したりすることにより、操作促進報知を行うようにしてもよい。

【0459】

また、一の動作を促すための促進報知を、第1パターンと第2パターンとにより実行可能であるとは、例えば、プッシュボタン120を1回押下する操作を促すための操作促進報知を、第1パターンと第2パターンとにより実行可能であることであり、プッシュボタン120を1回押下する操作（例えば、一の動作）を促すための操作促進報知を第1パターンにより実行可能とし、プッシュボタン120を連打する操作（例えば、一の動作とは異なる動作）を促すための操作促進報知を第2パターンにより実行可能とすることを意味するものではない。

【0460】

また、この実施の形態や第1の変形例では、第2パターンによる促進報知は、第1パターンによる促進報知よりも期待度が高い（本例では、第2パターンにより操作促進報知が行われる当否煽り時ボタン演出の第2演出態様および第3演出態様は、第1パターンにより操作促進報知が行われる当否煽り時ボタン演出の第1演出態様よりも期待度が高い。図32（c）参照）。このように構成することにより、遊技者に分かりやすく期待度を示すことができる。

【0461】

また、この実施の形態や第1の変形例では、第2パターンによる促進報知を複数の態様のいずれかにより実行可能である（本例では、当否煽り時ボタン演出の第2演出態様では、第1操作促進画像（大）および第2操作促進画像（押せ）を表示する第2パターンによる操作促進報知を行い、当否煽り時ボタン演出の第3演出態様では、第1操作促進画像（大）および第2操作促進画像（一撃）を表示する第2パターンによる操作促進報知を行う。図32（c）参照）。そのため、多様な演出により演出効果を高めることができる。

【0462】

また、この実施の形態や第1の変形例では、促進報知手段は、第1促進画像を複数の態様（本例では、第1操作促進画像（小）や第1操作促進画像（中）、第1操作促進画像（大）など）のいずれかにより表示可能であり、複数の態様のうちのいずれの第1促進画像が表示されたかに応じて期待度が異なる（本例では、第1操作促進画像（中）を表示する操作促進報知が行われる当否煽り時ボタン演出の第1演出態様と、第1操作促進画像（大）を表示する操作促進報知が行われる当否煽り時ボタン演出の第2演出態様および第3演出態様とは、期待度が異なる。図32（c）参照）。そのため、多様な演出を実行可能であるとともに、演出ごとに示される期待度が異なることにより、演出効果を向上させることができる。

【0463】

また、この実施の形態や第1の変形例では、促進報知手段は、第2促進画像を複数の態様（本例では、第2操作促進画像（押せ）や第2操作促進画像（一撃）など）のいずれかにより表示可能であり、複数の態様のうちのいずれの第2促進画像が表示されたかに応じて期待度が異なる（本例では、第2操作促進画像（押せ）を表示する操作促進報知が行われる当否煽り時ボタン演出の第2演出態様と、第2操作促進画像（一撃）を表示する操作促進報知が行われる当否煽り時ボタン演出の第3演出態様とは、期待度が異なる。図32（c）参照）。

そのため、多様な演出を実行可能であるとともに、演出ごとに示される期待度が異なることにより、演出効果を向上させることができる。

10

20

30

40

50

【0464】

なお、この実施の形態や第1の変形例では、第1促進画像を複数の態様のいずれかにより表示することを、第1操作促進画像（小）や第1操作促進画像（中）、第1操作促進画像（大）を表示する例を用いて説明し、第2促進画像を複数の態様のいずれかにより表示することを、第2操作促進画像（押せ）や第2操作促進画像（一撃）、第2操作促進画像（連打）、第2操作促進画像（長押し）を表示する例を用いて説明したが、複数の態様の例はこれに限られない。例えば、プッシュボタン120の外観を模した第1操作促進画像については、サイズの他に、色や状態（例えば、プッシュボタン120が飛び出している状態と飛び出していない状態など）を異ならせることにより、異なる態様とすることができる。また、所定の文字を示す第2操作促進画像については、文字の他に、サイズや色を異ならせることにより、異なる態様とすることができる。

10

【0465】

また、例えば、同じサイズのプッシュボタン120の外観を模した第1操作促進画像であっても、表示されるまでの過程が異なる場合には、異なる態様により第1操作促進画像を表示するといえる。具体的には、小ボタン画像が瞬間的に表示されるとき、小ボタン画像が、濃淡が薄く視認できない状態から徐々に濃度が濃くなり視認しやすい状態に変化して表示されるとき、分割された小ボタン画像が徐々に結合して全体が表示されるとき、小ボタン画像の表示とともに所定音が出力されるとき、小ボタン画像の表示とともに所定の発光体が点灯する制御が行われるときとは、それぞれ異なる態様により小ボタン画像が表示されるといえる。つまり、「第1促進画像（第2促進画像）を複数の態様のいずれかにより表示」とは、最終的に表示される画像の違いにより態様が異なるものに限らず、表示される過程の違いにより態様が異なるものを含む概念である。

20

【0466】

また、この実施の形態や第1の変形例では、演出実行手段は、複数のタイミング（本例では、演出図柄の高速変動時や、リーチ成立時、当否煽り時など）において所定演出を実行可能であり（図31参照）、促進報知手段は、所定演出が実行されるタイミングに応じて、異なる割合で第1パターンと第2パターンとのいずれかにより促進報知を実行する（本例では、高速変動時ボタン演出が実行されるタイミングおよびリーチ成立時ボタン演出が実行されるタイミングにおいては、100%の割合で第1パターンにより操作促進報知を実行し、当否煽り時ボタン演出が実行されるタイミングにおいては、表示結果がはずれ 30

30

【0467】

なお、この実施の形態や第1の変形例では、当否煽り時ボタン演出が実行されるタイミングにおいて、第1パターンと第2パターンとのいずれかにより操作促進報知が実行されるように構成されているが、高速変動時ボタン演出やリーチ成立時ボタン演出が実行されるタイミングにおいては、第1パターンにより操作促進報知が実行され、当否煽り時ボタン演出が実行されるタイミングにおいては、第2パターンにより操作促進報知が実行されるようにしてもよい。また、例えば、高速変動時ボタン演出やリーチ成立時ボタン演出が実行されるタイミングにおいても第1パターンと第2パターンとのいずれかにより操作促進報知が実行されるように構成されていてもよい。この場合、例えば、高速変動時ボタン演出が実行されるタイミングにおいて、第2パターンにより操作促進報知が実行されると、少なくともリーチ状態になることが確定し、リーチ成立時ボタン演出が実行されるタイミングにおいて、第2パターンにより操作促進報知が実行されると、少なくともスーパーリーチ演出に発展することが確定するようにしてもよい。

40

【0468】

また、この実施の形態や第1の変形例では、所定演出が実行されるタイミングに応じて、異なる割合で第1パターンと第2パターンとのいずれかにより促進報知を実行するよう

50

に構成されているが、これに代えて、または加えて、例えば、遊技状態（時短状態や確変状態）や、演出モードの違いに応じて、異なる割合で第1パターンと第2パターンとのいずれかにより促進報知を実行するようにしてもよい。

【0469】

また、この実施の形態や第1の変形例では、検出手段は、遊技者が操作可能な操作手段（本例では、プッシュボタン120やスティックコントローラ122など）を含み、演出実行手段は、操作手段に対する操作に応じて所定演出（本例では、各ボタン演出）を実行可能であり、操作が有効である有効期間を報知する（本例では、残存有効期間画像を表示する）有効期間報知手段と、有効期間が終了したときに、有効期間の終了を示す終了報知を行う（本例では、有効期間終了画像を表示する）終了報知手段とを備え、終了報知手段は、有効期間が終了するまでの間に操作されたときに終了報知を行う。そのため、操作にもとづいて有効期間が終了したことを認識しやすくなることができる。

10

【0470】

また、この実施の形態や第1の変形例では、検出手段は、遊技者が操作可能な操作手段（本例では、プッシュボタン120やスティックコントローラ122など）を含み、演出実行手段は、操作手段を用いた操作演出（本例では、操作演出）を実行する操作演出実行手段（例えば、演出図柄変動中処理において、操作促進画像が表示される処理（ステップS811等）が実行されるときに、操作演出によりプッシュボタン120の態様を通常の態様から変化させる制御を行う）を含み、促進報知手段は、操作演出が実行されるときに操作を促すための促進画像（本例では、所定の色、所定のサイズの第1操作促進画像。図45参照）を表示手段（本例では、演出表示装置9）に表示する表示制御手段を含み、操作演出実行手段は、期待度に応じて操作手段を複数の態様（本例では、図45に示す「白」、「赤」、「白／振動」、「赤／振動」）のいずれかに変化させ、表示制御手段は、期待度に応じて促進画像を複数の態様（本例では、図45に示す「白／小」、「赤／小」、「白／大」、「赤／大」）のいずれかにより表示し、操作手段の複数の態様に共通する態様（本例では、図45に示す「白」（「白／小」と「白／大」））の促進画像を表示する共通画像表示制御手段を有するように構成されていてもよい。そのように構成することによって、操作手段を用いた演出による遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0471】

なお、この実施の形態や第1の変形例では、一の動作（本例では、プッシュボタン120を1回押下する操作、連打する操作、および長押しする操作のいずれか）を促すための促進報知を、第1促進画像（本例では、プッシュボタン120の外観を模した第1操作促進画像）を表示する第1パターンと、第1促進画像に加えて第2促進画像（本例では、所定の文字を示す第2操作促進画像）を表示する第2パターンとにより実行可能であるが、これに代えて、または加えて、演出表示装置9に操作促進画像を表示するとともに、所定のLEDやランプ等の発光体を点灯または点滅させるパターンや、演出表示装置9に操作促進画像を表示するとともに、所定の音声を出力するパターン、またはこれらを組み合わせたパターンにより促進報知を実行可能としてもよい。また、促進報知がいずれのパターンにより実行されるかに応じて、期待度が異なるようにしてもよい。

30

【0472】

なお、検出手段により遊技者の動作が検出されたことにもとづいて、所定演出（本例では、各ボタン演出）を実行するタイミングについては、この実施の形態で示した例に限らず、疑似連演出中や先読み予告演出中、大当たり演出中など、任意のタイミングであってよい。また、この場合にも、所定演出が実行されるタイミングに応じて、異なる割合で第1パターンと第2パターンとのいずれかにより促進報知を実行するようにしてもよい。例えば、疑似連演出中に所定演出を実行する場合には、疑似連演出における演出図柄の仮停止前と仮停止後とで（または何回目の疑似連であるかに応じて）、異なる割合で第1パターンと第2パターンとのいずれかにより促進報知を実行するように構成してもよい。

40

【0473】

また、この実施の形態や第1の変形例では、所定演出（本例では、各ボタン演出）は、

50

変動表示中に、当該変動表示の表示結果として大当り図柄が導出表示されることを異なる期待度により示唆するものであったが、これに限らず、いわゆる先読み予告のように、いずれかの保留記憶にもとづく変動表示の表示結果として大当り図柄が導出表示されることを異なる期待度により示唆するものであってもよい。例えば、検出有効期間中に操作が検出されたことにもとづいて、保留表示を複数の表示態様のうちのいずれかに変化させることより、異なる期待度で大当りになることを示唆するようにしてもよい。

【0474】

また、この実施の形態や第1の変形例では、演出図柄変動開始処理において各ボタン演出の演出態様を決定するように構成されているが、それらを演出図柄変動中処理において決定するように構成してもよい。例えば、演出図柄変動開始処理においては、各ボタン演出を実行するか否か、実行する場合の検出有効期間を決定し、演出図柄変動中処理において検出有効期間中に操作が検出されたときに、ボタン演出画像の態様を決定し、表示するように構成してもよい。

【0475】

<第2の変形例>

次に、この実施の形態に係る第2の変形例について説明する。なお、上記の実施の形態や変形例と異なる部分に説明し、それ以外の部分についての説明および記載を省略する。また、以下の第2の変形例では、上記の実施の形態や各変形例におけるボタン演出（各ボタン演出）の代わりにスティックコントローラ122を用いるスティックコントローラ演出（各スティックコントローラ演出）について説明する。このため、以下の変形例では、上記実施の形態や変形例におけるボタン演出（各ボタン演出）をスティックコントローラ演出（各スティックコントローラ演出）と読み替えるものとして説明する。

【0476】

図46は、第2の変形例に係る演出図柄変動開始処理の一例を示すフローチャートである。

演出図柄変動開始処理は、図26における演出制御プロセス処理のステップS801において実行される。

【0477】

演出図柄変動開始処理において、演出制御用CPU101は、まず、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す。

次いで、演出制御用CPU101は、読み出した変動パターンコマンド、および表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（すなわち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて演出図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップS8001）。すなわち、演出制御用CPU101によってステップS8001の処理が実行されることによって、可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターン（変動パターン）に応じて、識別情報の可変表示の表示結果（演出図柄の停止図柄）を決定する表示結果決定手段が実現される。

【0478】

なお、変動パターンコマンドで擬似連が指定されている場合には、演出制御用CPU101は、ステップS8001において、擬似連中の仮停止図柄としてチャンス目図柄（例えば、「223」や「445」のように、リーチとまらないものの大当り図柄と1つ図柄がずれている図柄の組み合わせ）も決定する。なお、擬似連中の仮停止図柄として、チャンス目図柄に代えて、または加えて、擬似連中の仮停止図柄としてのみ用いられる擬似連専用図柄を設けるようにしてもよい。また、演出制御用CPU101は、決定した演出図柄の停止図柄を示すデータを演出図柄表示結果格納領域に格納する。なお、ステップS8001において、演出制御用CPU101は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて大当りであるか否かを判定し、変動パターンコマンドのみにもとづいて演出図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

【0479】

次いで、演出制御用CPU101は、リーチ成立時スティックコントローラ演出を実行

するか否か（リーチ成立時スティックコントローラ演出の実行有無）、該リーチ成立時スティックコントローラ演出を実行する（実行有の）場合の演出態様を決定する（ステップS8004e）。具体的には演出制御用CPU101は、リーチ成立時スティックコントローラ演出の実行有無及び演出態様を決定するための乱数として、リーチ成立時スティックコントローラ演出決定用乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、抽出した値をリーチ成立時スティックコントローラ演出設定用乱数とする。そして、演出制御用CPU101は、リーチ成立時スティックコントローラ演出設定用乱数の値と、リーチ成立時スティックコントローラ設定テーブルに設定されている判定値（決定値）とを比較することによって、リーチ成立時スティックコントローラ演出の実行有無および実行有の場合の演出態様とを決定する。

10

【0480】

次いで、演出制御用CPU101は、リーチ成立時スティックコントローラ演出を実行すると決定されたか否か、すなわち、リーチ成立時スティックコントローラ演出が実行有であるか否かを判定する（ステップS8004f）。リーチ成立時スティックコントローラ演出が実行有である場合（ステップS8004f；Y）、演出制御用CPU101は、ステップS8004eにおいて決定したリーチ成立時スティックコントローラ演出の演出態様を示すデータをRAMに記憶する（ステップS8004g）。

【0481】

そして、演出制御用CPU101は、リーチ成立時スティックコントローラ演出を実行することに決定されていることを示すリーチ成立時スティックコントローラ演出待機フラグをセットする（ステップS8004h）。

20

【0482】

ステップS8004hの処理を実行した後は、演出制御用CPU101は、リーチ成立時類似演出決定処理を行う（ステップS8004j）。リーチ成立時類似演出決定処理では、リーチ成立時の類似演出の実行有無を決定する処理や、リーチ成立時の対時演出を実行する場合には実行する類似演出の演出態様を決定する処理などが含まれる。詳細は後述する。

【0483】

ステップS8004jの処理を実行した後や、ステップS8004fにおいてリーチ成立時スティックコントローラ演出実行有でない場合（ステップS8004f；N）、すなわち、リーチ成立時スティックコントローラ演出実行無である場合、演出制御用CPU101は、変動パターンに応じたプロセステーブルを選択し（ステップS8008）、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップS8009）。

30

【0484】

次いで、演出制御用CPU101は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置9、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ27）の制御を実行する（ステップS8010）。

【0485】

次いで、演出制御用CPU101は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する（ステップS8011）。

40

【0486】

次いで、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（ステップS802）に対応した値にする（ステップS8012）。

【0487】

図47は、変形例に係るリーチ成立時スティックコントローラ演出設定テーブルによる決定割合の設定例を示す説明図である。該リーチ成立時スティックコントローラ演出設定テーブルは、ステップS8004eにおいてリーチ成立時スティックコントローラ演出実行有無や、リーチ成立時スティックコントローラ演出実行有の場合の演出態様を決定する

50

処理において参照される。

【0488】

ステップS8004eでは、図47に示すリーチ成立時スティックコントローラ演出設定テーブルを用いて、リーチ成立時スティックコントローラ演出の実行有無、実行する場合の演出態様を決定する（「演出なし」（実行無）、「第1演出態様」、「第2演出態様」および「第3演出態様」のいずれかに決定する）。なお、「演出なし」に決定するということは、リーチ成立時スティックコントローラ演出を実行しない（実行無）と決定することであり、「第1演出態様」、「第2演出態様」および「第3演出態様」のいずれかに決定するということは、「第1演出態様」、「第2演出態様」または「第3演出態様」の演出態様で高速変動時ボタン演出を実行する（実行有）と決定することである。

10

【0489】

図47に示すリーチ成立時スティックコントローラ演出設定テーブルには、変動パターンごとに決定事項（「演出なし」、「第1演出態様」、「第2演出態様」および「第3演出態様」）に対応する判定値が割り当てられているが、図47に示す例では、説明を簡略化するために、割り当てられた判定値（決定値）の割合が示されている。演出制御用CPU101は、例えば、リーチ成立時スティックコントローラ演出設定用の乱数を抽出し、抽出した乱数の値に一致する判定値が割り当てられている決定事項に決定する。したがって、図47に示す例では、各変動パターンにおける決定事項（「演出なし」、「第1演出態様」、「第2演出態様」および「第3演出態様」）に対応する数値は、各決定事項が選択される割合（%）を示している。

20

【0490】

図47に示す例では、ノーマルリーチはずれの変動パターンである場合（例えば、図6に示すノーマルPA2-1～PA2-2、ノーマルPB2-1～PB2-2の変動パターンである場合）には、100%の割合でリーチ成立時スティックコントローラ演出を実行しないように決定される。

【0491】

また、ノーマルリーチ大当りの変動パターンである場合（例えば、図6に示すノーマルPA2-3～PA2-4、ノーマルPB2-3～PB2-4の変動パターンである場合）には、95%の割合でリーチ成立時スティックコントローラ演出を実行しないように決定され、5%の割合でリーチ成立時スティックコントローラ演出を「第1演出態様」で実行すると決定され、0%の割合でリーチ成立時スティックコントローラ演出を「第2演出態様」で実行すると決定され、0%の割合でリーチ成立時スティックコントローラ演出を「第3演出態様」で実行すると決定される。

30

【0492】

また、スーパーリーチはずれの変動パターンである場合（例えば、図6に示すスーパーPA3-1～PA3-2、スーパーPB3-1～PB3-2の変動パターンである場合）には、30%の割合でリーチ成立時スティックコントローラ演出を実行しないように決定され、40%の割合でリーチ成立時スティックコントローラ演出を「第1演出態様」で実行すると決定され、25%の割合でリーチ成立時スティックコントローラ演出を「第2演出態様」で実行すると決定され、5%の割合でリーチ成立時スティックコントローラ演出を「第3演出態様」で実行すると決定される。

40

【0493】

また、スーパーリーチ大当りの場合（例えば、図6に示すスーパーPA3-3～PA3-4またはスーパーPB3-3～PB3-4の変動パターンである場合）には、15%の割合でリーチ成立時スティックコントローラ演出を実行しないように決定され、20%の割合でリーチ成立時スティックコントローラ演出を「第1演出態様」で実行すると決定され、50%の割合でリーチ成立時スティックコントローラ演出を「第2演出態様」で実行すると決定され、10%の割合でリーチ成立時スティックコントローラ演出を「第3演出態様」で実行すると決定される。

【0494】

50

なお、図４７に示す例では、リーチ成立時スティックコントローラ演出の実行有無と実行する場合の演出態様とを一括で決定する場合の一例について説明したが、リーチ成立時スティックコントローラ演出の実行有無とリーチ成立時スティックコントローラ演出の演出態様とを別々に決定するようにしてもよい。この場合、リーチ成立時スティックコントローラ演出実行有無決定用の乱数値とリーチ成立時スティックコントローラ演出の実行有無決定テーブルとにもとづいて、リーチ成立時スティックコントローラ演出の実行有無を決定し、実行有と決定された場合には、リーチ成立時スティックコントローラ演出の演出態様決定用の乱数値とリーチ成立時スティックコントローラ演出の演出態様決定テーブルとにもとづいて、リーチ成立時スティックコントローラ演出の演出態様を決定するようにしてもよい。

10

【０４９５】

図４８は、第２の変形例に係るリーチ成立時類似演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

リーチ成立時類似演出決定処理は、図２６に示す演出図柄変動開始処理におけるステップＳ８０１にて実行され、より詳細には図４６に示すステップＳ８００４ｊにおいて実行される処理である。

【０４９６】

図４８に示すように、演出制御用ＣＰＵ１０１は、リーチ成立時類似演出実行有無決定用乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、抽出した値をリーチ成立時類似演出実行有無決定用乱数とする（ステップＳ９０１）。

20

【０４９７】

ステップＳ９０１の処理を実行した後に、演出制御用ＣＰＵ１０１は、リーチ成立時類似演出実行有無決定用乱数の値と類似演出実行有無決定テーブルに設定されている判定値と変動パターンとにもとづいて、リーチ成立時類似演出の実行有無を決定する（ステップＳ９０２）。

【０４９８】

図４９は、第２の変形例におけるリーチ成立時類似演出実行有無決定テーブルによる決定割合の設定例を示す図である。

【０４９９】

リーチ成立時類似演出実行有無決定テーブルは、演出制御用マイクロコンピュータ１００のＲＯＭに記憶されている。リーチ成立時類似演出実行有無決定テーブルには、変動パターンとリーチ成立時類似演出の実行有、リーチ成立時類似演出の実行無とに応じて、図示するような決定割合でリーチ成立時類似演出実行有無決定用乱数の値と比較される判定値が設定されている。

30

【０５００】

図示する例では、変動パターンが「ノーマルリーチはずれ」の変動パターン（ノーマルＰＡ２－１、ノーマルＰＡ２－２、ノーマルＰＢ２－１、ノーマルＰＢ２－２）であるときには、０％の割合で「実行有」に決定され得るように、リーチ成立時類似演出実行有無決定用乱数の値と比較される判定値が割り当てられており、１００％の割合で「実行無」に決定され得るように、リーチ成立時類似演出実行有無決定用乱数の値と比較される判定値が割り当てられている。

40

【０５０１】

また、変動パターンが「ノーマルリーチ大当り」の変動パターン（ノーマルＰＡ２－３、ノーマルＰＡ２－４、ノーマルＰＢ２－３、ノーマルＰＢ２－４）であるときには、５％の割合で「実行有」に決定され得るように、リーチ成立時類似演出実行有無決定用乱数の値と比較される判定値が割り当てられており、９５％の割合で「実行無」に決定され得るように、リーチ成立時類似演出実行有無決定用乱数の値と比較される判定値が割り当てられている。

【０５０２】

また、変動パターンが「スーパーリーチはずれ」の変動パターン（スーパーＰＡ３－１

50

、スーパー P A 3-2、スーパー P B 3-1、スーパー P B 3-2) であるときには、20%の割合で「実行有」に決定され得るように、リーチ成立時類似演出実行有無決定用乱数の値と比較される判定値が割り当てられており、80%の割合で「実行無」に決定され得るように、リーチ成立時類似演出実行有無決定用乱数の値と比較される判定値が割り当てられている。

【0503】

また、変動パターンが「スーパーリーチ大当り」の変動パターン(スーパー P A 3-3、スーパー P A 3-4、スーパー P B 3-3、スーパー P B 3-4) であるときには、60%の割合で「実行有」に決定され得るように、リーチ成立時類似演出実行有無決定用乱数の値と比較される判定値が割り当てられており、40%の割合で「実行無」に決定され得るように、リーチ成立時類似演出実行有無決定用乱数の値と比較される判定値が割り当てられている。

10

【0504】

図49によれば、熱いリーチ(例えばスーパーリーチ)であるときには、熱くないリーチ(例えばノーマルリーチ)であるときよりもリーチ成立時類似演出が「実行有」に決定され易くなっている。また、スーパーリーチであるときであっても、大当たりとなるときには、はずれとなるときよりもリーチ成立時類似演出が「実行有」に決定され易くなっている。つまり、スーパーリーチ大当たりとなるときには、それ以外のリーチとなるときよりもリーチ成立時類似演出が「実行有」に決定され易くなっている。換言すれば、リーチ成立時類似演出は、熱いリーチとなるときに実行され易くなっているため、リーチ成立時類似演出が実行されるときは、リーチ成立時類似演出が実行されずに操作演出が実行されるときよりも、有利状態に制御される期待度が高くなるようになっている。

20

【0505】

なお、リーチ成立時類似演出実行有無決定テーブルは、保留記憶数とリーチ成立時類似演出の実行有無とに応じてリーチ成立時類似演出実行有無決定用乱数の値と比較される判定値が設定されたテーブルを用いるようにしてもよいし、保留記憶数に応じて変動パターンと類似演出の実行有無とに応じてリーチ成立時類似演出実行有無決定用乱数の値と比較される判定値が割り当てられた複数のテーブルを用いるようにしてもよい。

【0506】

ここで、類似演出とは、例えば、スティックコントローラ122やプッシュボタン120を表す同じまたは類似する画像を演出表示装置9に表示する演出である。類似演出では、類似画像として、例えば、図1に示したスティックコントローラ122を表す、同じまたは類似する画像を、演出表示装置9において類似画像が徐々に濃く(はっきりと)なるように表示される。類似演出における類似画像は、例えば、操作演出において操作促進画像(第1操作促進画像、第2操作促進画像など)を表示する位置と略同じ位置や該操作促進画像が表示される位置の近傍の位置に表示される。ここで、略同じ位置には、同じ位置や該同じ位置を含む上下左右方向にずらした位置などが含まれる。また、該類似演出は、例えば、上述の操作演出として演出表示装置9に操作促進画像を表示する演出よりも前に実行される演出である。

30

【0507】

なお、類似演出において、演出表示装置9における類似画像として表示される操作手段を表す画像のサイズは、操作促進画像として表示される操作手段を表す画像のサイズと同じサイズであってもよいし、異なるサイズであってもよい。

40

【0508】

図48に戻って、ステップS902の処理を実行した後に、演出制御用CPU101は、リーチ成立時類似演出が実行有であるか否かを確認する(ステップS903)。リーチ成立時類似演出が実行有でない場合、すなわちリーチ成立時類似演出が実行無である場合(ステップS903N)、演出制御用CPU101は、リーチ成立時類似演出決定処理を終了する。

【0509】

50

リーチ成立時類似演出が実行有である場合（ステップS903；Y）、演出制御用CPU101は、リーチ成立時類似演出の演出態様決定用乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、抽出した値をリーチ成立時類似演出の演出態様決定用乱数とする（ステップS904）。

【0510】

ステップS904の処理の後に演出制御用CPU101は、リーチ成立時類似演出の演出態様決定用乱数の値とリーチ成立時類似演出の演出態様決定テーブルに設定されている判定値とを比較することによって、演出態様（類似演出であるか類似演出（ガセ）であるか）を決定する（ステップS905）。具体的には、演出制御用CPU101は、リーチ成立時類似演出の演出態様決定用乱数の値とリーチ成立時類似演出の演出態様決定テーブルに設定されている判定値と変動パターンとにもとづいて、リーチ成立時類似演出の演出態様を決定する（ステップS905）。

10

【0511】

図50は、第2の変形例におけるリーチ成立時類似演出の演出態様決定テーブルによる決定割合の設定例を示す図である。

【0512】

リーチ成立時類似演出の演出態様決定テーブルは、演出制御用マイクロコンピュータ100のROMに記憶されている。リーチ成立時類似演出の演出態様決定テーブルには、変動パターンとリーチ成立時類似演出の演出態様「類似演出」、リーチ成立時類似演出の演出態様「類似演出（ガセ）」とに依じて、図示するような決定割合でリーチ成立時類似演出の演出態様決定用乱数の値と比較される判定値が設定されている。

20

【0513】

図示する例では、変動パターンが「ノーマルリーチはずれ」の変動パターン（ノーマルPA2-1、ノーマルPA2-2、ノーマルPB2-1、ノーマルPB2-2）であるときには、演出態様が「類似演出」または「類似演出（ガセ）」に決定され得るようなリーチ成立時類似演出の演出態様決定用乱数の値と比較される判定値が割り当てられていない。

つまり、図示する例では、変動パターンが「ノーマルリーチはずれ」の変動パターン（ノーマルPA2-1、ノーマルPA2-2、ノーマルPB2-1、ノーマルPB2-2）であるときには、リーチ成立時類似演出の演出態様決定テーブルは参照されないことを表している。

30

【0514】

また、変動パターンが「ノーマルリーチ大当り」の変動パターン（ノーマルPA2-3、ノーマルPA2-4、ノーマルPB2-3、ノーマルPB2-4）であるときには、0%の割合で演出態様が「類似演出」に決定され得るように、リーチ成立時類似演出の演出態様決定用乱数の値と比較される判定値が割り当てられており、100%の割合で演出態様が「類似演出（ガセ）」に決定され得るように、リーチ成立時類似演出の演出態様決定用乱数の値と比較される判定値が割り当てられている。

【0515】

また、変動パターンが「スーパーリーチはずれ」の変動パターン（スーパーPA3-1、スーパーPA3-2、スーパーPB3-1、スーパーPB3-2）であるときには、5%の割合で演出態様が「類似演出」に決定され得るように、リーチ成立時類似演出の演出態様決定用乱数の値と比較される判定値が割り当てられており、95%の割合で演出態様が「類似演出（ガセ）」に決定され得るように、リーチ成立時類似演出の演出態様決定用乱数の値と比較される判定値が割り当てられている。

40

【0516】

また、変動パターンが「スーパーリーチ大当り」の変動パターン（スーパーPA3-3、スーパーPA3-4、スーパーPB3-3、スーパーPB3-4）であるときには、95%の割合で演出態様が「類似演出」に決定され得るように、リーチ成立時類似演出の演出態様決定用乱数の値と比較される判定値が割り当てられており、5%の割合で演出態様

50

が「類似演出（ガセ）」に決定され得るように、リーチ成立時類似演出の演出態様決定用乱数の値と比較される判定値が割り当てられている。

【0517】

図50によれば、熱いリーチ（例えばスーパーリーチ）であるときには、熱くないリーチ（例えばノーマルリーチ）であるときよりもガセ演出でないリーチ成立時類似演出が実行され易くなっている。また、スーパーリーチであるときであっても、大当たりとなるときには、はずれとなるときよりもガセ演出でないリーチ成立時類似演出が実行され易くなっている。つまり、スーパーリーチ大当たりとなるときには、それ以外のリーチとなるときよりもリーチ成立時類似演出が実行され易くなっている。換言すれば、類似演出は、熱いリーチとなるときに実行され易くなっているため、リーチ成立時類似演出が実行されるときは、リーチ成立時類似演出が実行されずに操作演出が実行されるときよりも、有利状態に制御される期待度が高くなるようになっている。

10

【0518】

図48に戻って、ステップS905の処理をした後には、演出制御用CPU101は、決定したリーチ成立時類似演出の演出態様をRAMに記憶する（ステップS906）。そして、リーチ成立時類似演出決定処理を終了する。

【0519】

なお、リーチ成立時類似演出を実行するときには、スティックコントローラ122に組み込まれたLEDなどを点滅させるようにしてもよい。この場合、例えば、類似画像の濃さ（鮮明さ）に応じて点滅速度が異なるように（例えば類似画像の濃さ（鮮明さ）が高いときには点滅速度が速くなるように）設定された点滅パターンを、リーチ成立時類似演出の演出態様に応じた演出パターンとともに決定されるようにし、該点滅パターンと類似演出の演出パターンに応じて類似画像の表示とスティックコントローラ122に組み込まれたLEDの点滅とを実行するようにすればよい。このときには、操作演出とリーチ成立時類似演出とをともに実行する場合には、操作演出として決定されたスティックコントローラ122の表示態様をキャンセルしてリーチ成立時類似演出における点滅パターンに応じてスティックコントローラ122の表示態様を決定するようにしてもよいし、操作演出決定用乱数の値を抽出し、抽出した操作演出決定用乱数の値と、操作演出設定テーブルとにもとづいて、操作促進画像の表示態様のみを操作演出の演出態様として決定するようにし、リーチ成立時類似演出実行無と判定された場合の後に、操作演出決定用乱数の値を抽出し、抽出した操作演出決定用乱数の値と、操作演出設定テーブルとにもとづいて、操作演出の演出態様を決定するようにしてもよい。

20

30

【0520】

図51は、第2の変形例に係る演出制御プロセス処理における演出図柄変動中処理（図26、ステップS802）の一例を示すフローチャートである。

演出図柄変動中処理において、演出制御用CPU101は、まず、プロセスタイマの値を1減算するとともに（ステップS8101）、変動時間タイマの値を1減算する（ステップS8102）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップS8103；Y）、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する（ステップS8104）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データにもとづいて演出装置に対する制御状態を変更する（ステップS8105）。

40

【0521】

プロセスタイマがタイムアウトしていない場合（ステップS8103；N）やステップS8105の処理を実行した後は、演出制御用CPU101は、リーチ成立時類似演出が実行有であるか否かを判定する（ステップS844A）。リーチ成立時類似演出が実行有である場合（ステップS844A；Y）、演出制御用CPU101は、変動時間タイマの値が所定時間（第1所定時間）の経過に相当する値になったか否か確認する（ステップS844B）。ここで類似演出時間は、変動時間タイマの値が変動開始して演出図柄の可変表示を開始してから所定時間（第1所定時間）、例えば3～5秒であるときである。つ

50

まり、変動を開始してから3～5秒の時間である場合であって、リーチ成立時類似演出を実行有の場合には、演出制御用CPU101は、決定された演出態様でリーチ成立時類似演出の実行を開始する（ステップS844C）。

【0522】

リーチ成立時類似演出が実行有でない場合（ステップS844A；N）や、類似演出時間が所定時間（第1所定時間）でない場合（ステップS844B；N）、演出制御用CPU101は、操作演出としてのスティックコントローラ演出を開始する所定時間（第2所定時間）、変動開始からの所定時間、例えば5～20秒後にステップS8120Aに移行する。

【0523】

ステップS8120Aでは、演出制御用CPU101は、リーチ成立時スティックコントローラ演出の検出有効期間中であることを示すリーチ成立時スティックコントローラ演出有効フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS8120A）。リーチ成立時スティックコントローラ演出有効フラグがセットされている場合には、ステップS8127Aに移行する。

【0524】

リーチ成立時スティックコントローラ演出有効フラグがセットされていない場合には（ステップS8120A；N）、演出制御用CPU101は、リーチ成立時スティックコントローラ演出待機フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS8121A）。リーチ成立時スティックコントローラ演出待機フラグがセットされていない場合には、

ステップS8176に移行する。

リーチ成立時スティックコントローラ演出待機フラグがセットされている場合には（ステップS8121；Y）、演出制御用CPU101は、リーチ成立時スティックコントローラ演出の開始タイミング（すなわちリーチ成立時スティックコントローラ演出の検出有効期間開始タイミング）であるか否かを確認する（ステップS8122A）。リーチ成立時スティックコントローラ演出の開始タイミングではない場合には（ステップS8122；N）、ステップS8176に移行する。

【0525】

リーチ成立時スティックコントローラ演出の開始タイミングである場合（ステップS8122A）、すなわちリーチ成立時スティックコントローラ演出の検出有効期間開始タイミングである場合には、演出制御用CPU101は、リーチ成立時スティックコントローラ演出待機フラグをリセットする（ステップS8123A）とともに、リーチ成立時スティックコントローラ演出有効フラグをセットする（ステップS8124A）。また、演出制御用CPU101は、演出表示装置9において、スティックコントローラ122に対する操作を促す操作促進報知として、中スティックコントローラ画像（第1操作促進画像（中））を表示するとともに、残存有効期間画像を表示する制御を行う（ステップS8125A、S8126A）。その後、ステップS8127Aに移行する。

【0526】

ステップS8127Aでは、演出制御用CPU101は、スティックコントローラ122の操作が検出されているか否かを確認する（ステップS8127A）。スティックコントローラ122の操作が検出されている場合には（ステップS8127；Y）、演出制御用CPU101は、演出表示装置9において、演出図柄変動開始処理で決定し、記憶したリーチ成立時スティックコントローラ演出の演出態様に応じて、リーチ成立時スティックコントローラ演出画像（例えば、「チャンス!」、「好機!」または「激熱!」。図32（B）参照）を表示する制御を行う（ステップS8128A）。また、演出制御用CPU101は、演出表示装置9において、表示されている残存有効期間画像を消去する制御を行う（ステップS8128b）。

【0527】

次いで、演出制御用CPU101は、演出表示装置9において、表示されている操作促進画像を消去する制御を行う（ステップS8129A）。また、演出制御用CPU101

10

20

30

40

50

は、演出表示装置 9 において、検出有効期間が終了したことを示す有効期間終了画像を表示する（ステップ S 8 1 3 0 A）。そして、演出制御用 C P U 1 0 1 は、リーチ成立時スティックコントローラ演出有効フラグをリセットする（ステップ S 8 1 3 1 A）。なお、リーチ成立時スティックコントローラ演出や有効期間終了画像は、所定期間表示された後に消去される。

【0528】

また、ステップ S 8 1 2 7 A において、スティックコントローラ 1 2 2 の操作が検出されていない場合には（ステップ S 8 1 2 7 A ; N）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、リーチ成立時スティックコントローラ演出の終了タイミング（すなわちリーチ成立時スティックコントローラ演出の検出有効期間終了タイミング）であるか否かを確認する（ステップ S 8 1 3 2 A）。そして、リーチ成立時スティックコントローラ演出の終了タイミングであれば、ステップ S 8 1 2 9 A に移行する。また、リーチ成立時スティックコントローラ演出の終了タイミングでなければ、演出制御用 C P U 1 0 1 は、検出有効期間の残存期間に応じて、残存有効期間画像を更新する（ステップ S 8 1 3 3 A）。その後、ステップ S 8 1 7 6 に移行する。

【0529】

ステップ S 8 1 7 6 では、演出制御用 C P U 1 0 1 は、変動時間タイマがタイムアウトしていれば（ステップ S 8 1 7 6 ; Y）、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理（ステップ S 8 0 3）に応じた値に更新する（ステップ S 8 1 7 7）。一方、変動時間タイマがタイムアウトしていない場合（ステップ S 8 1 7 6 ; N）やステップ S 8 1 7 7 の処理を実行した後に、演出制御用 C P U 1 0 1 は、演出図柄変動中処理を終了する。

【0530】

図 5 2 は、第 2 の変形例における類似演出を説明するための説明図である。

具体的には、図 5 2 は、演出表示装置 9 におけるリーチ成立時類似演出実行時の表示動作例（a）～（e）を示す図である。図 5 2 の（a）～（e）において演出表示装置 9 内の矢印「↓」は、演出図柄が変動中であることを表している。

【0531】

図 5 2（a）の場面よりも前に、演出図柄の変動を開始し、図 5 2（a）の場面において演出図柄「7」がリーチ態様で表示されたときの一例である。図 5 2（a）の場面では、ステップ S 9 0 2 においてリーチ成立時類似演出が「実行有」に決定されたことにもとづいて、リーチ成立時類似演出における類似画像としてスティックコントローラ 1 2 2（図 1）を表す画像、例えば、スティックコントローラ 1 2 2 を模した画像が、例えば、後述する図 5 2（b）の場面よりも薄く（不鮮明に）表示されたとき場面である。このとき、演出表示装置 9 の右下部には、演出図柄がリーチ態様となり且つ一部の演出図柄が変動中であることを表す小図柄が表示されている。

【0532】

図 5 2（a）の場面の後の図 5 2（b）の場面では、図 5 2（a）の場面でリーチ成立時類似演出における類似画像として表示されたスティックコントローラ 1 2 2（図 1）を模した画像が、該図 5 2（a）の場面で表示されたスティックコントローラ 1 2 2 を模した画像よりも濃く（鮮明に）表示されたときの場面である。

【0533】

図 5 2（b）の場面の後の図 5 2（c）の場面では、図 5 2（b）の場面でリーチ成立時類似演出における類似画像として表示されたスティックコントローラ 1 2 2（図 1）を模した画像が、該図 5 2（b）の場面で表示されたスティックコントローラ 1 2 2 を模した画像よりも濃く（鮮明に）表示されたときの場面である。

【0534】

図 5 2（c）の場面の後の図 5 2（d）の場面では、図 5 2（c）の場面でリーチ成立時類似演出におけるリーチ成立時類似画像として表示されたスティックコントローラ 1 2 2（図 1）を模した画像が、該図 5 2（c）の場面で表示されたスティックコントローラ

1 2 2を模した画像よりも濃く（鮮明に）表示されたときの場面である。すなわち、図5 2（d）の場面は、図5 2（a）から図5 2（c）までの各場面で、段階的に濃く（鮮明に）なるように表示されてきたスティックコントローラ1 2 2を模した画像が、図5 2（d）の場面において最終的に表示されたときの場面である。例えば、図5 2（d）の場面は、図3 4（A）～（F）などにおいて示した各場面と同じタイミングの場面となる。つまり、リーチ成立時類似演出は、第2所定時間において操作演出が実行されるよりも前に、第1所定時間において操作演出が実行されることを示唆する演出として、操作演出において表示する操作促進画像と同様の類似画像を、リーチ成立時類似演出の実行開始時から徐々に画像が濃く（鮮明に）なるようにリーチ成立時類似画像を表示する演出である。

【0 5 3 5】

一方、図5 2（c）の後の図5 2（e）の場面は、リーチ成立時類似演出（ガセ）が実行されたときの一例であり、図5 2（a）から図5 2（c）までの各場面で段階的に濃く（鮮明に）なるように表示されてきたスティックコントローラ1 2 2（図1）を模した画像が、図5 2（e）の場面では消去されている。つまり、図5 2（e）の場面は、図5 2（a）から図5 2（c）までの各場面まではガセ演出でないときの演出と同じ演出態様で実行された後に、スティックコントローラ1 2 2を模した画像が消去され、図5 2（e）の後の場面では通常のリーチ演出が実行される。

【0 5 3 6】

このように本発明の各実施の形態や各変形例による遊技機（例えばパチンコ遊技機1など）は、遊技者の動作を検出可能な動作検出手段（例えば、スティックコントローラ1 2 2、プッシュボタン1 2 0、タッチセンサ、赤外線センサなど）と、遊技者の動作を促すための促進報知（例えば、第1操作促進画像や第2操作促進画像を表示する操作促進報知など）を実行可能な促進報知手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0がステップS 8 1 1 1、S 8 1 2 5、S 8 1 3 9、S 8 1 5 3、S 8 1 6 7を実行する部分など）と、前記動作検出手段により遊技者の動作が検出されたことに基づいて所定演出（例えば、各ボタン演出や各スティックコントローラ演出など）を実行可能な演出実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ1 0 0がステップS 8 1 1 4、S 8 1 2 8、S 8 1 4 2、S 8 1 5 6、S 8 1 7 0を実行する部分など）と、特定画像を表示する特定画像表示制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ1 0 0がステップS 8 4 4 Cを実行する部分など）と、を備え、前記促進報知手段は、一の動作（例えば、プッシュボタン1 2 0やスティックコントローラ1 2 2、プッシュボタン1 2 0、タッチセンサ、赤外線センサに対する1回の操作、連打などの複数回の操作、および長押しなどの連続的な操作のいずれかなど）を促すための促進報知を、少なくとも第1促進画像（例えば、プッシュボタン1 2 0やスティックコントローラ1 2 2の外観を模した第1操作促進画像など）を表示する第1パターンと、第1促進画像に加えて第2促進画像（例えば、所定の文字を示す第2操作促進画像など）を表示する第2パターンと、により実行可能であり（例えば図3 2～図3 4、図4 6～図5 2等参照）、前記第1パターンと前記第2パターンとのいずれにより促進報知が実行されたかに応じて期待度（例えば、第1パターンにより操作促進報知が行われる当否煽り時ボタン演出の第1演出態様と、第2パターンにより操作促進報知が行われる当否煽り時ボタン演出の第2演出態様および第3演出態様との期待度や、当否煽り時スティックコントローラ演出の第1演出態様と、第2パターンにより操作促進報知が行われる当否煽り時スティックコントローラ演出の第2演出態様および第3演出態様の期待度など）が異なり、前記促進報知が実行されるよりも前（例えば、第2所定時間に実行される操作演出よりも前の第1所定時間など）に、前記特定画像として前記促進報知において表示される前記第1促進画像または前記第2促進画像と同一又は類似の形状の前記類似画像（例えば、スティックコントローラ1 2 2（図1）を模した図5 2に示すようなリーチ成立時類似画像（スティックコントローラ1 2 2と同一又は類似の形状の画像）、プッシュボタン1 2 0を表す画像、タッチセンサを表す画像、赤外線センサを表す画像など）を、前記促進報知において表示される前記第1促進画像または前記第2促進画像の表示位置と同じ位置又は近傍の位置に表示することを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50

【0537】

このような構成によれば、遊技者に分かりやすく期待度を示すことができ、遊技者の興趣を向上させることができる。

【0538】

また、上記のいずれかの遊技機において、前記動作促進画像は、前記動作検出手段を表す画像（例えば、スティックコントローラ122（図1）を模した図52に示すような類似画像（スティックコントローラ122と同一又は類似の形状の画像）や、プッシュボタン120を表す画像、タッチセンサを表す画像、赤外線センサを表す画像など）であってもよい。

【0539】

このような構成によれば、動作検出手段に対して遊技者が動作する意欲を向上させることができる。

【0540】

また、上記のいずれかに記載の遊技機において、前記特定画像として前記動作促進画像と同一又は類似の形状の画像を表示した後に前記動作促進画像が表示されるときは、前記特定画像として前記動作促進画像と同一又は類似の形状の画像を表示せずに前記動作促進画像が表示されるときよりも有利状態に制御される期待度が高くなっていてもよい（例えば、図49、図50に示すような決定割合で設定されたリーチ成立時類似演出実行有無決定テーブルやリーチ成立時類似演出の演出態様決定テーブルにおいて熱いリーチとなるときにはリーチ成立時類似演出が実行され易く、該リーチ成立時類似演出が実行されるときには有利状態（例えば大当たりやリーチや高確状態や高ベース状態など）に制御される期待度が高くなっていてもよい。

【0541】

このような構成によれば、遊技者の興趣を向上させることができる。

【0542】

また、本発明の各実施形態や各変形例による遊技機は、遊技者の動作を検出可能な検出手段（例えば、プッシュボタン120やスティックコントローラ122、赤外線センサ、タッチセンサなど）と、遊技者の動作を促すための促進報知（例えば、第1操作促進画像や第2操作促進画像を表示する操作促進報知など）を実行可能な促進報知手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100がステップS8111、S8125、S8139、S8153、S8167を実行する部分など）と、検出手段により遊技者の動作が検出されたことにもとづいて、所定演出（例えば、各ボタン演出や各スティックコントローラ演出など）を実行可能な演出実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップS8114、S8128、S8142、S8156、S8170を実行する部分など）と、を備え、促進報知手段は、一の動作（例えば、プッシュボタン120やスティックコントローラ122、プッシュボタン120、タッチセンサ、赤外線センサに対する1回の操作、連打などの複数回の操作、および長押しなどの連続的な操作のいずれかなど）を促すための促進報知を、少なくとも第1促進画像（例えば、プッシュボタン120やスティックコントローラ122の外観を模した第1操作促進画像など）を表示する第1パターンと、第1促進画像に加えて第2促進画像（例えば、所定の文字を示す第2操作促進画像など）を表示する第2パターンと、により実行可能であり（例えば図32～図34、図46～図52等参照）、第1パターンと第2パターンとのいずれにより促進報知が実行されたかに応じて期待度（例えば、第1パターンにより操作促進報知が行われる当否煽り時ボタン演出の第1演出態様と、第2パターンにより操作促進報知が行われる当否煽り時ボタン演出の第2演出態様および第3演出態様との期待度や、当否煽り時スティックコントローラ演出の第1演出態様と、第2パターンにより操作促進報知が行われる当否煽り時スティックコントローラ演出の第2演出態様および第3演出態様の期待度など）が異なっているとしてもよい。

【0543】

このような構成によれば、遊技者に分かりやすく期待度を示すことができる。

【0544】

また、上記のいずれかに記載の遊技機において、促進報知手段は、第1促進画像を複数の態様（例えば、第1操作促進画像（小）や第1操作促進画像（中）、第1操作促進画像（大）など）のいずれかにより表示可能であり、複数の態様のうちのいずれの第1促進画像が表示されたかに応じて期待度が異なる（例えば、第1操作促進画像（中）を表示する操作促進報知が行われる当否煽り時ボタン演出の第1演出態様と、第1操作促進画像（大）を表示する操作促進報知が行われる当否煽り時ボタン演出の第2演出態様および第3演出態様とは、期待度が異なる。図32（c）参照）ように構成されていてもよい。

【0545】

このような構成によれば、演出効果を向上させることができる。

10

【0546】

また、上記のいずれかに記載の遊技機において、促進報知手段は、第2促進画像を複数の態様（例えば、第2操作促進画像（押せ）や第2操作促進画像（一撃）など）のいずれかにより表示可能であり、複数の態様のうちのいずれの第2促進画像が表示されたかに応じて期待度が異なる（例えば、第2操作促進画像（押せ）を表示する操作促進報知が行われる当否煽り時ボタン演出の第2演出態様と、第2操作促進画像（一撃）を表示する操作促進報知が行われる当否煽り時ボタン演出の第3演出態様とは、期待度が異なる。図32（c）参照）ように構成されていてもよい。

【0547】

このような構成によれば、演出効果を向上させることができる。

20

【0548】

また、上記のいずれかに記載の遊技機において、演出実行手段は、複数のタイミング（例えば、演出図柄の高速変動時や、リーチ成立時、当否煽り時など）において所定演出を実行可能であり（図31参照）、促進報知手段は、所定演出が実行されるタイミングに応じて、異なる割合で第1パターンと第2パターンとのいずれかにより促進報知を実行する（例えば、高速変動時ボタン演出が実行されるタイミングおよびリーチ成立時ボタン演出が実行されるタイミングにおいては、100%の割合で第1パターンにより操作促進報知を実行し、当否煽り時ボタン演出が実行されるタイミングにおいては、表示結果がはずれの場合には、70%の割合で第1パターン（30%の割合で第2パターン）により操作促進報知を実行し、表示結果が大当りの場合には、35%の割合で第1パターン（65%の割合で第2パターン）により操作促進報知を実行する。図32参照）ように構成されていてもよい。

30

【0549】

このような構成によれば、所定演出が実行されるタイミングに着目させることができる。

【0550】

また、上記のいずれかに記載の遊技機において、動作検出手段は、遊技者の動作を受付可能な動作受付手段（例えば、プッシュボタン120やスティックコントローラ122など）を含み、演出実行手段は、動作受付手段に対する動作に応じて所定演出（例えば、各ボタン演出）を実行可能であり、動作が有効である有効期間を報知する（例えば、残存有効期間画像を表示する）有効期間報知手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100がステップS8112、S8119を実行する部分など）と、有効期間が終了したときに、有効期間の終了を示す終了報知を行う（例えば、有効期間終了画像を表示する）終了報知手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100がステップS8116を実行する部分など）と、を備え、終了報知手段は、有効期間が終了するまでの間に動作を受付たときに終了報知を行う（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100がステップS8113においてYと判定されたときに、ステップS8116を実行する部分など）ように構成されていてもよい。

40

【0551】

このような構成によれば、操作にもとづいて有効期間が終了したことを認識しやすくす

50

ることができる。

【0552】

また、上記のいずれかに記載の遊技機において、動作検出手段は、遊技者の動作を受付可能な動作受付手段（例えば、プッシュボタン120やスティックコントローラ122など）を含み、演出実行手段は、動作受付手段を用いた動作演出（例えば、操作演出）を実行する動作演出実行手段を含み、促進報知手段は、動作演出が実行されるときに動作を促すための促進画像（例えば、操作促進画像）を表示手段に表示する表示制御手段を含み、操作演出実行手段は、期待度に応じて動作受付手段を複数の態様（例えば、図45に示す「白」、「赤」、「白／振動」、「赤／振動」）のいずれかに変化させ、表示制御手段は、期待度に応じて促進画像を複数の態様（例えば、図45に示す「白／小」、「赤／小」

10

【0553】

このような構成によれば、演出効果を向上させることができる。

【0554】

なお、動作促進画像は、遊技者の動作を促し得る画像であれば、動作検出手段を表す画像でなくてもよい。例えば、動作促進画像は、動作検出手段によって検出される遊技者の動作を表す画像（例えば、プッシュボタン120を操作するときの遊技者の手や操作の動きを示す画像、スティックコントローラ122を操作するときの遊技者の手や操作の動きを示す画像、タッチセンサに触れる遊技者の手や触れる動きを示す画像、赤外線センサに遊技者の手をかざす動きを示す画像など）であってもよい。また、例えば、動作促進画像は、動作検出手段によって動作が検出されたことにもとづく作用を表す画像（例えば、動作検出後に実行される動作演出において又は動作演出の前に電動役モノが動作するときには当該電動役モノを表す画像、動作検出後に実行される動作演出において又は動作演出の前に所定のキャラクタが登場するときには当該キャラクタの画像など）であってもよい。つまり、動作検出手段を表す画像を表示するよりも前に、動作検出手段を表す画像と同一又は類似の形状の画像を、動作検出手段を表す画像の表示位置と同じ位置又は近傍の位置に表示してもよいし、遊技者の動作を表す画像を表示するよりも前に、遊技者の動作を表す画像と同一又は類似の形状の画像を、遊技者の動作を表す画像の表示位置と同じ位置又は近傍の位置に表示してもよいし、動作検出手段によって動作が検出されたことにもとづく作用を表す画像を表示するよりも前に、当該作用を表す画像と同一又は類似の形状の画像を、当該作用を表す画像の表示位置と同じ位置又は近傍の位置に表示してもよい。

20

30

【0555】

また、類似画像は、プッシュボタン120を表す画像、タッチセンサを表す画像、赤外線センサを表す画像などであってもよいし、上記の遊技者の動作を促し得る画像（動作促進画像）に類似する画像であればよい。例えば、類似画像は、動作促進画像と同じ形であって、色が異なる画像であってもよい。また、類似画像は、例えば動作促進画像としてスティックコントローラを模した画像を表示するときは、該スティックコントローラ122のシルエット（影）のような画像であってもよい。つまり、類似画像は、形、色などの一部が動作促進画像と類似する画像であればよい。

40

【0556】

なお、上記第2の変形例において、リーチ成立時類似演出の実行有無を図49に示すようなリーチ成立時類似演出実行有無決定テーブルを用いて決定する場合の一例について説明したが、熱い変動パターン（スーパーリーチ）であるときなど、特定の変動パターンのみで類似演出が実行されるようにしてもよい。この場合には、例えば、図49に示すようなリーチ成立時類似演出実行有無決定テーブルを用いずに、いずれの変動パターンであるかを確認し、特定の変動パターンであるときには図50に示すようなリーチ成立時類似演出の演出態様決定テーブルを用いて演出態様を決定するようにすればよい。

【0557】

50

なお、上記第2の変形例において、リーチ成立時類似演出のみを行う場合の一例について説明したが、例えば、図28、図29に示すような高速変動時類似演出、当否煽り時類似演出など、1回の可変表示において複数回のタイミングで類似演出が実行され得るよう構成してもよい。この場合、例えば、高速変動時類似演出を実行する場合には、高速変動時類似演出を実行しない場合よりもリーチ成立時類似演出が実行され難くまたはリーチ成立時類似演出が実行され易くなるようにリーチ成立時類似演出実行有無決定用の乱数値と比較される判定値が割り当てられたリーチ成立時類似演出実行有無決定テーブルを用いるなど、類似演出が複数のタイミングで実行され易くなるように、またはされ難くなるような複数の類似演出実行有無決定テーブルを用いるようにしてもよい。また、複数のタイミングで実行可能な類似演出実行有無において、あるタイミングで類似演出を実行する場合には同じ可変表示のそれ以外のタイミングで類似演出が実行されないようにしてもよい。

10

【0558】

なお、上記第2の変形例において、リーチ成立時類似演出のみを行う場合の一例について説明したが、リーチ成立時類似演出以外、例えば高速変動時類似演出や当否煽り時類似演出などの他の操作演出実行時に類似演出を実行するようにしてもよい。

【0559】

<第3の変形例>

次に、この実施の形態に係る第3の変形例について説明する。なお、上記の実施の形態や各変形例と異なる部分に説明し、それ以外の部分についての説明および記載を省略する。また、以下の第3の変形例では、上記の実施の形態や各変形例におけるボタン演出（各ボタン演出）、または該ボタン演出の代わりにスティックコントローラ122を用いるスティックコントローラ演出（各スティックコントローラ演出）について説明する。一例として第3の変形例では、ボタン演出の場合について説明する。スティックコントローラ122を用いるスティックコントローラ演出を実行する場合には、以下の変形例におけるボタン演出（各ボタン演出）やボタン変化演出（各ボタン変化演出）をスティックコントローラ演出（各スティックコントローラ演出）と読み替えればよい。ここで、ボタン変化演出は、ボタン演出と異なる演出である。ボタン変化演出は、上述したボタン演出の前に実行される演出であり、ボタン変化演出実行時にはボタン変化演出の後にボタン演出が実行される。

20

30

【0560】

図53は、第3の変形例に係る演出図柄変動開始処理の一例を示すフローチャートである。

この演出図柄変動開始処理は、図26における演出制御プロセス処理のステップS801において実行される。

【0561】

演出図柄変動開始処理において、演出制御用CPU101は、まず、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す。

次いで、演出制御用CPU101は、読み出した変動パターンコマンド、および表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（すなわち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて演出図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップS8001）。すなわち、演出制御用CPU101によってステップS8001の処理が実行されることによって、可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターン（変動パターン）に応じて、識別情報の可変表示の表示結果（演出図柄の停止図柄）を決定する表示結果決定手段が実現される。

40

【0562】

また、演出制御用CPU101は、決定した演出図柄の停止図柄を示すデータを演出図柄表示結果格納領域に格納する。なお、ステップS8001において、演出制御用CPU101は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて大当りであるか否かを判定し、変動パターンコマンドのみにもとづいて演出図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

50

【0563】

次いで、演出制御用CPU101は、上記実施の形態で説明した高速変動時ボタン演出を実行するか否かを決定する。そして、演出制御用CPU101は、高速変動時ボタン演出を実行すると決定した場合に、高速変動時ボタン演出の演出態様を決定し、決定した高速変動時ボタン演出の演出態様を示すデータを記憶し、高速変動時ボタン演出を実行することに決定されていることを示す高速変動時ボタン演出待機フラグをセットする（ステップS8003k）。

【0564】

次いで、演出制御用CPU101は、リーチ成立時ボタン演出を実行するか否か、実行する場合の演出態様を決定する（ステップS8004a）。そして、リーチ成立時ボタン演出を実行すると決定した場合には（ステップS8004bのY）、演出制御用CPU101は、決定したリーチ成立時ボタン演出の演出態様を示すデータを記憶し（ステップS8004c）、リーチ成立時ボタン演出を実行することに決定されていることを示すリーチ成立時ボタン演出待機フラグをセットする（ステップS8004d）。

【0565】

次いで、演出制御用CPU101は、リーチ成立時ボタン変化演出決定処理を実行する（ステップS8004p）。

リーチ成立時ボタン変化演出では、リーチ成立時ボタン変化演出を実行するか否か（リーチ成立時ボタン変化演出の実行有無）を決定する処理や、該リーチ成立時ボタン変化演出を実行する（実行有の）場合の演出態様を決定する処理などを実行する。詳細は後述する。

ここで、ボタン変化演出とは、第1操作促進画像（ボタン画像）を第1の表示態様で表示し、表示した第1操作促進画像（ボタン画像）を一旦消去して第2の表示態様で表示する演出のことである。

【0566】

なお、ここで言う一旦消去とは、第1操作促進画像が消去されていることを遊技者が視認不可能又は視認困難な瞬時的に第1操作促進画像が消去される場合や第1操作促進画像が消去されていることを遊技者が視認可能な所定期間（所定時間）第1操作促進画像が消去される場合とを含んでいる。

なお、このときに、第1操作促進画像（ボタン画像）一旦消去する代わりに、第1操作促進画像をキャラクタ画像や背景画像などによって、遊技者が不可視の状態にしたり、役モノを動作させて第1操作促進画像を不可視の状態にしたりしてもよい。ここで言う、不可視の状態とは、第1操作促進画像が見え難い状態と、第1促進画像が完全に見えない状態とを含んでいる。

【0567】

次いで、演出制御用CPU101は、変動パターンに応じたプロセステーブルを選択し（ステップS8008）、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップS8009）。

【0568】

次いで、演出制御用CPU101は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置9、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ27）の制御を実行する（ステップS8010）。例えば、演出表示装置9において変動パターンに応じた画像を表示させるために、VDP109に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプドライバ基板35に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ27からの音声出力を行わせるために、音声出力基板70に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【0569】

次いで、演出制御用CPU101は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する（ステップS8011）。

【0570】

次いで、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（ステップS802）に対応した値にする（ステップS8012）。

【0571】

なお、この第3の変形例では、演出制御用CPU101は、変動パターンコマンドに1対1に対応する変動パターンによる演出図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用CPU101は、変動パターンコマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【0572】

図54は、第3の変形例に係るリーチ成立時ボタン変化演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

10

リーチ成立時ボタン変化演出決定処理は、図26に示す演出図柄変動開始処理におけるステップS801にて実行され、より詳細には図53に示すステップS8004pにおいて実行される。

【0573】

まず、演出制御用CPU101は、リーチ成立時ボタン変化演出実行有無決定用乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、抽出した値をリーチ成立時ボタン変化演出実行有無決定用乱数とする（ステップS901a）。

【0574】

ステップS901aの処理を実行した後に、演出制御用CPU101は、リーチ成立時ボタン変化演出実行有無決定用乱数の値とボタン変化演出実行有無決定テーブルに設定されている判定値と変動パターンとにもとづいて、リーチ成立時ボタン変化演出の実行有無を決定する（ステップS902a）。

20

【0575】

図55は、第3の変形例におけるリーチ成立時ボタン変化演出設定テーブルによる決定割合の設定例を示す図である。

【0576】

リーチ成立時ボタン変化演出設定テーブルは、演出制御用マイクロコンピュータ100のROMに記憶されている。リーチ成立時ボタン変化演出設定テーブルには、変動パターンとリーチ成立時ボタン変化演出の実行有、リーチ成立時ボタン変化演出の実行無とに応じて、図示するような決定割合でリーチ成立時ボタン変化演出設定用乱数の値と比較される判定値が設定されている。

30

【0577】

図示する例では、変動パターンが「ノーマルリーチはずれ」の変動パターン（ノーマルPA2-1、ノーマルPA2-2、ノーマルPB2-1、ノーマルPB2-2）であるときには、30%の割合で「実行有」に決定され得るように、リーチ成立時ボタン変化演出設定用乱数の値と比較される判定値が割り当てられており、70%の割合で「実行無」に決定され得るように、リーチ成立時ボタン変化演出設定用乱数の値と比較される判定値が割り当てられている。

【0578】

また、変動パターンが「ノーマルリーチ大当たり」の変動パターン（ノーマルPA2-3、ノーマルPA2-4、ノーマルPB2-3、ノーマルPB2-4）であるときには、50%の割合で「実行有」に決定され得るように、リーチ成立時ボタン変化演出設定用乱数の値と比較される判定値が割り当てられており、50%の割合で「実行無」に決定され得るように、リーチ成立時ボタン変化演出設定用乱数の値と比較される判定値が割り当てられている。

40

【0579】

また、変動パターンが「スーパーリーチはずれ」の変動パターン（スーパーPA3-1、スーパーPA3-2、スーパーPB3-1、スーパーPB3-2）であるときには、60%の割合で「実行有」に決定され得るように、リーチ成立時ボタン変化演出設定用乱数

50

の値と比較される判定値が割り当てられており、40%の割合で「実行無」に決定され得るように、リーチ成立時ボタン変化演出設定用乱数の値と比較される判定値が割り当てられている。

【0580】

また、変動パターンが「スーパーリーチ大当り」の変動パターン（スーパーPA3-3、スーパーPA3-4、スーパーPB3-3、スーパーPB3-4）であるときには、90%の割合で「実行有」に決定され得るように、リーチ成立時ボタン変化演出設定用乱数の値と比較される判定値が割り当てられており、10%の割合で「実行無」に決定され得るように、リーチ成立時ボタン変化演出設定用乱数の値と比較される判定値が割り当てられている。

10

【0581】

このとき、演出制御用CPU101は、リーチ成立時ボタン変化演出設定テーブルにおいて上記のようなリーチ成立時ボタン変化演出の実行有無を決定すると同時に、リーチ成立時ボタン変化演出を実行するときの演出態様を決定する。

つまり、リーチ成立時ボタン変化演出設定テーブルには、リーチ成立時ボタン変化演出の実行有無とともに、リーチ成立時ボタン変化演出を実行するときの演出態様を決定するためのリーチ成立時ボタン変化演出設定用乱数の値と比較される判定値が設定されている。

【0582】

具体的には、図55に示すリーチ成立時ボタン変化演出設定テーブルには、変動パターンごとに決定事項（「演出なし」、「第1演出態様」、「第2演出態様」、「第3演出態様」、「第4演出態様」、「第5演出態様」、「第6演出態様」）に対応する判定値が割り当てられている。上述したリーチ成立時ボタン変化演出が「実行有」とは、「第1演出態様」、「第2演出態様」、「第3演出態様」、「第4演出態様」、「第5演出態様」、「第6演出態様」のいずれかを実行することを表し、リーチ成立時ボタン変化演出が「実行無」とは、「第1演出態様」、「第2演出態様」、「第3演出態様」、「第4演出態様」、「第5演出態様」、「第6演出態様」のいずれも実行しないことを表す。

20

ここで、図55に示す例では、説明を簡略化するために、割り当てられた判定値（決定値）の割合が示されている。演出制御用CPU101は、例えば、リーチ成立時ボタン変化演出設定用の乱数を抽出し、抽出した乱数の値に一致する判定値が割り当てられている決定事項に決定する。したがって、図55に示す例では、各変動パターンにおける決定事項（「演出なし」、「第1演出態様」、「第2演出態様」、「第3演出態様」、「第4演出態様」、「第5演出態様」、「第6演出態様」）に対応する数値は、各決定事項が選択される割合（%）を示している。

30

【0583】

図55に示す例では、ノーマルリーチはずれの変動パターンである場合（例えば、図6に示すノーマルPA2-1～PA2-2、ノーマルPB2-1～PB2-2の変動パターンである場合）には、70%の割合でリーチ成立時ボタン変化演出を実行しないように決定され、15%の割合でリーチ成立時ボタン変化演出を「第1演出態様」で実行すると決定され、15%の割合でリーチ成立時ボタン変化演出を「第2演出態様」で実行すると決定され、0%の割合でリーチ成立時ボタン変化演出を「第3演出態様」で実行すると決定され、0%の割合でリーチ成立時ボタン変化演出を「第4演出態様」で実行すると決定され、0%の割合でリーチ成立時ボタン変化演出を「第5演出態様」で実行すると決定され、0%の割合でリーチ成立時ボタン変化演出を「第6演出態様」で実行すると決定される。

40

【0584】

また、ノーマルリーチ大当りの変動パターンである場合（例えば、図6に示すノーマルPA2-3～PA2-4、ノーマルPB2-3～PB2-4の変動パターンである場合）には、50%の割合でリーチ成立時ボタン変化演出を実行しないように決定され、10%の割合でリーチ成立時ボタン変化演出を「第1演出態様」で実行すると決定され、10%の割合でリーチ成立時ボタン変化演出を「第2演出態様」で実行すると決定され、15%

50

の割合でリーチ成立時ボタン変化演出を「第3演出態様」で実行すると決定され、15%の割合でリーチ成立時ボタン変化演出を「第4演出態様」で実行すると決定され、0%の割合でリーチ成立時ボタン変化演出を「第5演出態様」で実行すると決定され、0%の割合でリーチ成立時ボタン変化演出を「第6演出態様」で実行すると決定される。

【0585】

また、スーパーリーチはずれの変動パターンである場合（例えば、図6に示すスーパーPA3-1～PA3-2、スーパーPB3-1～PB3-2の変動パターンである場合）には、40%の割合でリーチ成立時ボタン変化演出を実行しないように決定され、0%の割合でリーチ成立時ボタン変化演出を「第1演出態様」で実行すると決定され、0%の割合でリーチ成立時ボタン変化演出を「第2演出態様」で実行すると決定され、15%の割合でリーチ成立時ボタン変化演出を「第3演出態様」で実行すると決定され、15%の割合でリーチ成立時ボタン変化演出を「第4演出態様」で実行すると決定され、15%の割合でリーチ成立時ボタン変化演出を「第5演出態様」で実行すると決定され、15%の割合でリーチ成立時ボタン変化演出を「第6演出態様」で実行すると決定される。

10

【0586】

また、スーパーリーチ大当りの場合（例えば、図6に示すスーパーPA3-3～PA3-4またはスーパーPB3-3～PB3-4の変動パターンである場合）には、10%の割合でリーチ成立時ボタン変化演出を実行しないように決定され、0%の割合でリーチ成立時ボタン変化演出を「第1演出態様」で実行すると決定され、0%の割合でリーチ成立時ボタン変化演出を「第2演出態様」で実行すると決定され、15%の割合でリーチ成立時ボタン変化演出を「第3演出態様」で実行すると決定され、15%の割合でリーチ成立時ボタン変化演出を「第4演出態様」で実行すると決定され、30%の割合でリーチ成立時ボタン変化演出を「第5演出態様」で実行すると決定され、30%の割合でリーチ成立時ボタン変化演出を「第6演出態様」で実行すると決定される。

20

【0587】

なお、図54に示す例では、リーチ成立時ボタン変化演出の実行有無と実行する場合の演出態様とを一括で決定する場合の一例について説明したが、リーチ成立時ボタン変化演出の実行有無とリーチ成立時ボタン変化演出の演出態様とを別々に決定するようにしてもよい。この場合、リーチ成立時ボタン変化演出実行有無決定用の乱数値とリーチ成立時ボタン変化演出の実行有無決定テーブルとにもとづいて、リーチ成立時ボタン変化演出の実行有無を決定し、実行有と決定された場合には、リーチ成立時ボタン変化演出の演出態様決定用の乱数値とリーチ成立時ボタン変化演出の演出態様決定テーブルとにもとづいて、リーチ成立時ボタン変化演出の演出態様を決定するようにしてもよい。

30

【0588】

ここで、第1演出態様のリーチ成立時ボタン変化演出は、操作促進画像として小ボタン画像を表示して、表示した小ボタン画像を一旦消去して、そのまま操作促進画像が表示されない演出態様である。

第2演出態様のリーチ成立時ボタン変化演出は、操作促進画像として小ボタン画像を表示して、表示した小ボタン画像に対してキャラクタが作用演出を行うことで該キャラクタによって小ボタン画像が不可視の状態にされ、キャラクタが作用演出を終えたときにそのまま操作促進画像が表示されない演出態様である。

40

【0589】

第3演出態様のリーチ成立時ボタン変化演出は、操作促進画像として小ボタン画像を表示し、表示した小ボタン画像を一旦消去して、再度、小ボタン画像が操作促進画像として表示される演出態様である。

第4演出態様のリーチ成立時ボタン変化演出は、操作促進画像として小ボタン画像を表示し、表示した小ボタン画像に対してキャラクタが作用演出を行うことで該キャラクタによって小ボタン画像が不可視の状態にされ、キャラクタが作用演出を終えたときに再度小ボタン画像が操作促進画像として表示される演出態様である。

第3演出態様と第4演出態様による操作促進画像が一旦消去されている期間や操作促進

50

画像が不可視の状態にされる期間は、例えば1.5秒である。

【0590】

なお、第3演出態様と第4演出態様における操作促進画像が一旦消去されている期間や操作促進画像が不可視の状態にされる期間は、0.1秒、1秒、10秒など適宜設定可能であり、少なくともボタン変化演出が演出図柄の変動時間内に完結できる時間であればよい。

【0591】

第5演出態様のリーチ成立時ボタン変化演出は、操作促進画像として小ボタン画像を表示し、表示した小ボタン画像を一旦消去して、その後に中ボタン画像が操作促進画像として表示される演出態様である。

第6演出態様のリーチ成立時ボタン変化演出は、操作促進画像として小ボタン画像を表示し、表示した小ボタン画像に対してキャラクタが作用演出を行うことで該キャラクタによって小ボタン画像が不可視の状態にされ、その後のキャラクタが作用演出を終えたときに中ボタン画像が操作促進画像として表示される演出態様である。

第5演出態様と第6演出態様による操作促進画像が一旦消去されている期間や操作促進画像が不可視の状態にされる期間は、例えば3秒である。

【0592】

なお、操作促進画像が一旦消去されている期間や操作促進画像が不可視の状態にされる期間は、0.2秒、5秒、8秒など適宜設定可能であり、少なくともボタン変化演出が演出図柄の変動時間内に完結できる時間であればよい。

【0593】

図55によれば、ある表示態様で表示されたボタン画像（例えば小ボタン画像）が一旦消去または役モノやキャラクタなどで不可視の状態にされた、その後に同じ（類似する）又は異なる表示態様のボタン画像（例えば小ボタン画像、中ボタン画像）で表示されるまでの期間、すなわちボタン画像が一旦消去されている期間やボタン画像が不可視の状態にされる期間には、熱いリーチ（例えば、スーパーリーチ大当たり、スーパーリーチはずれ）となるときには熱くないリーチ（例えば、ノーマルリーチ大当たり、ノーマルリーチはずれ）となるときよりも、ボタン画像が長い期間一旦消去やボタン画像が長い期間不可視の状態にされ易くなるように、リーチ成立時ボタン変化演出設定用の乱数値と比較される値（判定値）がリーチ成立時ボタン変化演出設定テーブルに割り当てられている。

【0594】

また、図55によれば、熱いリーチ（例えば、スーパーリーチ大当たり、スーパーリーチはずれ）となるときは、熱くないリーチ（例えば、ノーマルリーチ大当たり、ノーマルリーチはずれ）となるときよりも、リーチ成立時ボタン変化演出が実行され易くなるように、リーチ成立時ボタン変化演出設定用の乱数値と比較される値（判定値）がリーチ成立時ボタン変化演出設定テーブルに割り当てられている。

【0595】

また、図55によれば、「大当たり」（例えば、ノーマルリーチ大当たり、スーパーリーチ大当たり）となるときは、「はずれ」（例えば、ノーマルリーチはずれ、スーパーリーチはずれ）となるときよりも、リーチ成立時ボタン変化演出が実行され易くなるように、リーチ成立時ボタン変化演出設定用の乱数値と比較される値（判定値）がリーチ成立時ボタン変化演出設定テーブルに割り当てられている。

【0596】

また、図55によれば、例えば、スーパーリーチ大当たりとなるときは、それ以外のリーチ（例えば、スーパーリーチはずれ、ノーマルリーチ大当たり、ノーマルリーチはずれ）となるときよりも、

熱い演出態様（例えば、第5演出態様、第6演出態様）のリーチ成立時ボタン変化演出が実行され易くなるように、リーチ成立時ボタン変化演出設定用の乱数値と比較される値（判定値）がリーチ成立時ボタン変化演出設定テーブルに割り当てられている。

【0597】

また、図55によれば、ある表示態様（例えば小ボタン画像）で表示したボタン画像を一旦消去または役モノやキャラクタなどで不可視の状態にされ後に、同じ（類似する）又は異なる表示態様のボタン画像（例えば小ボタン画像、中ボタン画像）が表示されるか否かによってリーチとなる期待度や大当たりとなる期待度などが異なり、いずれの第1演出態様、第2演出態様、第3演出態様、第4演出態様、第5演出態様、第6演出態様のいずれの演出態様でリーチ成立時ボタン変化演出が実行されるかに応じてリーチとなる期待度や大当たりとなる期待度などが異なっている。

【0598】

なお、上記説明では、大当たりとなる期待度やリーチとなる期待度によってボタン画像が消去される期間やボタン画像が不可視の状態にされる期間が異なることや、大当たりとなる期待度やリーチとなる期待度によって一旦消去または役モノやキャラクタなどで不可視の状態にされ後に、同じ（類似する）又は異なる表示態様のボタン画像（例えば小ボタン画像、中ボタン画像）が表示されるか否かが異なることや、リーチとなる期待度や大当たりとなる期待度に応じていずれの演出態様でリーチ成立時ボタン変化演出が実行されるかが異なることなどを説明したが、例えば、それぞれの演出が実行される期待度や、該それぞれの演出によって操作促進画像や保留表示などの表示態様が増化する期待度や、確変大当たりとなる期待度や、出玉の多い大当たりとなる期待度や、遊技の進行に関係しないコレクション用の画像、アイテム、経験値など獲得できる期待度などに応じてリーチ成立時ボタン変化演出設定用の乱数値と比較される値（判定値）がリーチ成立時ボタン変化演出設定テーブルに割り当てられてもよい。

【0599】

このようにして演出制御用CPU101は、リーチ成立時ボタン変化演出設定テーブルとリーチ成立時ボタン変化演出設定用の乱数値とにもとづいて、リーチ成立時ボタン変化演出の実行有無と実行する場合のリーチ成立時ボタン変化演出の演出態様とを決定する。

【0600】

なお、第3の変形例では、最初に表示される操作促進画像の表示態様と、一旦消去される期間または不可視の状態にされる期間と、最後に表示される促進画像の表示態様とが含まれる演出パターンを用いる場合について説明するが、最初に表示される操作促進画像の表示態様と、一旦消去される期間または不可視の状態にされる期間と、最後に表示される促進画像の表示態様とのそれぞれに対応する乱数値と設定テーブルとを設け、それぞれに対応する乱数値とそれぞれに対応する設定テーブルとによって、最初に表示される操作促進画像の表示態様と、一旦消去される期間または不可視の状態にされる期間と、最後に表示される促進画像の表示態様とのそれぞれを別々に決定して実行するようにしてもよい。

【0601】

図54に戻って、ステップS902aの処理を実行した後に、演出制御用CPU101は、リーチ成立時ボタン変化演出が実行有であるか否かを確認する（ステップS903a）。リーチ成立時ボタン変化演出が実行有でない場合、すなわちリーチ成立時ボタン変化演出が実行無である場合（ステップS903a；N）、演出制御用CPU101は、リーチ成立時ボタン変化演出決定処理を終了する。

【0602】

リーチ成立時ボタン変化演出が実行有である場合（ステップS903a；Y）、演出制御用CPU101は、決定したリーチ成立時ボタン変化演出の演出態様をRAMに記憶する（ステップS904a）。そして、リーチ成立時ボタン変化演出決定処理を終了する。

【0603】

図56は、第3の変形例に係る演出制御プロセス処理における演出図柄変動中処理の一部を示すフローチャートである。

演出図柄変動中処理は、図26に示す演出図柄変動開始処理におけるステップS802にて実行され、より詳細には図36～図40に示す各ステップのうち、図36と図38の間のステップ、すなわち、図37の各ステップを実行する代わりに図56に示す各ステップが実行される。

【0604】

まず、演出制御用CPU101は、リーチ成立時ボタン変化演出が実行有であるか否かを判定する（ステップS844D）。リーチ成立時ボタン変化演出が実行有である場合（ステップS844D；Y）、演出制御用CPU101は、変動時間タイマの値が所定時間の経過に相当する値になったか否か確認する（ステップS844E）。ここで、ボタン変化演出時間は、変動時間タイマの値が変動開始して演出図柄の可変表示を開始してから所定時間、例えば1～3秒であるときである。つまり、変動を開始してから1～3秒の間である場合であって、リーチ成立時ボタン変化演出が実行有の場合には、演出制御用CPU101は、決定された演出態様によりリーチ成立時ボタン変化演出の実行を開始する（ステップS844F）。なお、本実施形態におけるステップS844Fでは、リーチ成立時ボタン変化演出が実行されるが、プッシュボタン120による遊技者の動作の検出が無効となっている。

10

【0605】

ステップS844Fの処理の後に、演出制御用CPU101は、リーチ成立時ボタン演出の検出有効期間中であることを示すリーチ成立時ボタン演出有効フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS8120）。リーチ成立時ボタン演出有効フラグがセットされている場合（ステップS8120；Y）には、演出制御用CPU101は、ステップS8127を実行する。

【0606】

リーチ成立時ボタン演出有効フラグがセットされていない場合（ステップS8120；N）には、演出制御用CPU101は、リーチ成立時ボタン演出待機フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS8121）。リーチ成立時ボタン演出待機フラグがセットされていない場合（ステップS8121；N）には、演出制御用CPU101は、図38におけるステップS8134を実行する。

20

【0607】

リーチ成立時ボタン演出待機フラグがセットされている場合（ステップS8121；Y）には、演出制御用CPU101は、リーチ成立時ボタン演出の開始タイミング（すなわちリーチ成立時ボタン演出の検出有効期間開始タイミング）であるか否かを確認する（ステップS8122）。リーチ成立時ボタン演出の開始タイミングではない場合（ステップS8122；N）には、演出制御用CPU101は、図38におけるステップS8134

30

【0608】

リーチ成立時ボタン演出の開始タイミングである場合（ステップS8122；Y）、すなわちリーチ成立時ボタン演出の検出有効期間開始タイミングである場合には、演出制御用CPU101は、リーチ成立時ボタン演出待機フラグをリセットする（ステップS8123）とともに、リーチ成立時ボタン演出有効フラグをセットする（ステップS8124）。その後、演出制御用CPU101は、ステップS8127を実行する。

【0609】

ここで、ステップS8122において、リーチ成立時ボタン演出の開始タイミングである場合（ステップS8122；Y）は、ステップS844Fにおいて消去または不可視にされた後に操作促進画像を表示し、該表示した操作促進画像に対してプッシュボタン120による遊技者の動作の検出が有効にされるタイミングである。換言すれば、ステップS8122において、リーチ成立時ボタン演出の開始タイミングである場合（ステップS8122；Y）は、上述の実施の形態で説明したリーチ成立時ボタン演出を開始したときに表示されるボタン画像に対するプッシュボタン120による遊技者の動作の検出が有効にされるタイミングである。

40

【0610】

演出制御用CPU101は、プッシュボタン120の操作が検出されているか否かを確認する（ステップS8127）。プッシュボタン120の操作が検出されている場合（ステップS8127；Y）には、演出制御用CPU101は、演出表示装置9において、演

50

出図柄変動開始処理で決定し、記憶したリーチ成立時ボタン演出の演出態様に応じて、リーチ成立時ボタン演出画像（例えば、「チャンス!」、「好機!」または「激熱!」。図32（B）参照）を表示する制御を行う（ステップS8128）。また、演出制御用CPU101は、演出表示装置9において、表示されている残存有効期間画像を消去する制御を行う（ステップS8128a）。

【0611】

次いで、演出制御用CPU101は、演出表示装置9において、表示されている操作促進画像を消去する制御を行う（ステップS8129）。また、演出制御用CPU101は、演出表示装置9において、検出有効期間が終了したことを示す有効期間終了画像を表示する（ステップS8130）。そして、演出制御用CPU101は、リーチ成立時ボタン演出有効フラグをリセットする（ステップS8131）。なお、リーチ成立時ボタン演出や有効期間終了画像は、所定期間表示された後に消去される。

10

【0612】

また、ステップS8127において、プッシュボタン120の操作が検出されていない場合（ステップS8127；N）には、演出制御用CPU101は、リーチ成立時ボタン演出の終了タイミング（すなわちリーチ成立時ボタン演出の検出有効期間終了タイミング）であるか否かを確認する（ステップS8132）。そして、リーチ成立時ボタン演出の終了タイミングである場合（ステップS8132；Y）、演出制御用CPU101は、ステップS8129を実行する。また、リーチ成立時ボタン演出の終了タイミングでない場合（ステップS8132；N）、演出制御用CPU101は、検出有効期間の残存期間に応じて、残存有効期間画像を更新する（ステップS8133）。その後、演出制御用CPU101は、ステップS813を実行する。

20

【0613】

ステップS8133の処理の後には、演出制御用CPU101は、図38の各ステップの処理を実行する。

【0614】

図57は、第3の変形例に係るボタン変化演出の具体例を示す説明図である。

具体的には、図57は、演出表示装置9におけるリーチ成立時ボタン変化演出実行時の表示動作例（A）（a）～（A）（c）、（B）（a）～（B）（c）を示す図である。図57の（A）（a）～（A）（c）、（B）（a）～（B）（c）において演出表示装置9内の矢印「↓」は、演出図柄が変動中であることを表している。

30

【0615】

図57の（A）（a）の場面よりも前に、演出図柄の変動を開始し、図57の（A）（a）の場面において演出図柄「7」がリーチ態様で表示されたときの一例である。図57の（A）（a）の場面では、ステップS902aにおいてリーチ成立時ボタン変化演出が「実行有」に決定され、且つその演出態様が第5演出態様に決定されたことにもとづいて、リーチ成立時ボタン変化演出における促進報知として、操作促進画像（第1操作促進画像（小）201a）（小ボタン画像）、例えば、プッシュボタン120を模した画像が表示されたとき場面である。このとき、演出表示装置9の左下部には、演出図柄がリーチ態様となり且つ一部の演出図柄が変動中であることを表す小図柄が表示されている。

40

【0616】

図57の（A）（a）の場面の後の図57の（A）（b）の場面では、図57の（A）（a）の場面でもリーチ成立時ボタン変化演出における促進報知として表示された操作促進画像（第1操作促進画像（小）201a）（小ボタン画像）、例えば、プッシュボタン120を模した画像が一旦消去されたときの場面である。このときも、演出表示装置9の左下部には、演出図柄がリーチ態様となり且つ一部の演出図柄が変動中であることを表す小図柄が表示されている。

【0617】

図57の（A）（b）の場面の後の図57の（A）（c）の場面では、図57の（A）（b）の場面でも所定期間（例えば、3秒間）一旦消去され、リーチ成立時ボタン変化演出

50

における促進報知として表示された操作促進画像（第1操作促進画像（中）201b）（中ボタン画像）、例えば、プッシュボタン120を模した画像が再表示されたときの場面である。このときも、演出表示装置9の左下部には、演出図柄がリーチ態様となり且つ一部の演出図柄が変動中であることを表す小図柄が表示されている。

【0618】

ここで、図57の（A）（a）～（A）（c）に示す各場面は、リーチ成立時ボタン変化演出の一例ではあるが、これを仮に当否煽り時ボタン演出として実行したときの一例と仮定すると、図57の（A）（c）の場面は、図42（B1）や図42（B2）の場面对応する。ここで、図57の（A）（c）の場面では、図42（B1）や図42（B2）の場面において表示されている検出有効期間の残存期間を示す残存有効期間画像203が表示されていない点異なるが、この検出有効期間の残存期間を示す残存有効期間画像203を図57の（A）（c）の場面で表示すると同じ場面となる。

つまり、第3変形例におけるボタン変化演出は、実施の形態で説明したボタン演出の前に実行可能な演出である。

【0619】

図57の（A）（a）～（A）（c）によれば、リーチ成立時ボタン変化演出の促進報知として、まず小ボタン画像が表示され、表示された小ボタン画像が所定時間（例えば3秒間）一旦消去され、その後に促進報知として中ボタン画像が表示される。つまり、図55のような決定割合によるリーチ成立時ボタン変化演出設定テーブルによって、ステップS902aにおいて第5演出態様のリーチ成立時ボタン変化演出に決定され、決定された第5演出態様に応じた演出制御パターンによってステップS844Fにおいて実行される。このような多様な演出を実行することで、遊技者の興趣を向上させることができる。

【0620】

図57の（B）（a）の場面よりも前に、演出図柄の変動を開始し、図57の（B）（a）の場面において演出図柄「7」がリーチ態様で表示されたときの一例である。図57の（B）（a）の場面では、ステップS902aにおいてリーチ成立時ボタン変化演出が「実行有」に決定され、且つその演出態様が第3演出態様に決定されたことにもとづいて、リーチ成立時ボタン変化演出における促進報知として、操作促進画像（第1操作促進画像（小）201a）（小ボタン画像）、例えば、プッシュボタン120を模した画像が表示されたとき場面である。このとき、演出表示装置9の左下部には、演出図柄がリーチ態様となり且つ一部の演出図柄が変動中であることを表す小図柄が表示されている。

【0621】

図57の（B）（a）の場面の後の図57の（B）（b）の場面では、図57の（B）（a）の場面でリーチ成立時ボタン変化演出における促進報知として表示された操作促進画像（第1操作促進画像（小）201a）（小ボタン画像）、例えば、プッシュボタン120を模した画像が一旦消去されたときの場面である。このときも、演出表示装置9の左下部には、演出図柄がリーチ態様となり且つ一部の演出図柄が変動中であることを表す小図柄が表示されている。

【0622】

図57の（B）（b）の場面の後の図57の（B）（c）の場面では、図57の（B）（b）の場面で所定期間（例えば、1.5秒間）一旦消去され、リーチ成立時ボタン変化演出における促進報知として表示された操作促進画像（第1操作促進画像（小）201b）（小ボタン画像）、例えば、プッシュボタン120を模した画像が再表示されたときの場面である。このときも、演出表示装置9の左下部には、演出図柄がリーチ態様となり且つ一部の演出図柄が変動中であることを表す小図柄が表示されている。

【0623】

図57の（B）（a）～（B）（c）によれば、リーチ成立時ボタン変化演出の促進報知として、まず小ボタン画像が表示され、表示された小ボタン画像が所定時間（例えば1.5秒間）一旦消去され、その後に促進報知として小ボタン画像が表示される。つまり、図55のような決定割合によるリーチ成立時ボタン変化演出設定テーブルによって、ステ

ップ S 9 0 2 a において第 3 演出態様のリーチ成立時ボタン変化演出に決定され、決定された第 3 演出態様に応じた演出制御パターンによってステップ S 8 4 4 F において実行される。このような多様な演出を実行することで、遊技者の興趣を向上させることができる。

【0624】

ここで、図 5 7 の (B) (a) の場面に表示される小ボタン画像と図 5 7 の (B) (c) の場面に表示される小ボタン画像とは、同じ画像であってもよいし、異なる画像であってもよいし、図 5 7 の (B) (a) の場面に表示される小ボタン画像と図 5 7 の (B) (c) の場面に表示される小ボタン画像とが類似する類似画像であってもよい。

【0625】

図 5 8 は、第 3 の変形例に係るボタン変化演出の他の具体例を示す説明図である。

具体的には、図 5 8 は、演出表示装置 9 におけるリーチ成立時ボタン変化演出実行時の表示動作例 (A) (a) ~ (A) (c)、(B) (a) ~ (B) (c) を示す図である。図 5 8 の (A) (a) ~ (A) (c)、(B) (a) ~ (B) (c) において演出表示装置 9 内の矢印「↓」は、演出図柄が変動中であることを表している。

【0626】

図 5 8 の (A) (a) の場面よりも前に、演出図柄の変動を開始し、図 5 8 の (A) (a) の場面において演出図柄「7」がリーチ態様で表示されたときの一例である。図 5 8 の (A) (a) の場面では、ステップ S 9 0 2 a においてリーチ成立時ボタン変化演出が「実行有」に決定され、且つその演出態様が第 6 演出態様に決定されたことにもとづいて、リーチ成立時ボタン変化演出における促進報知として、操作促進画像（第 1 操作促進画像（小）2 0 1 a）（小ボタン画像）、例えば、プッシュボタン 1 2 0 を模した画像が表示されたとき場面である。このとき、演出表示装置 9 の左下部には、演出図柄がリーチ態様となり且つ一部の演出図柄が変動中であることを表す小図柄が表示されている。

【0627】

図 5 8 の (A) (a) の場面の後の図 5 8 の (A) (b) の場面では、図 5 8 の (A) (a) の場面でもリーチ成立時ボタン変化演出における促進報知として表示された操作促進画像（第 1 操作促進画像（小）2 0 1 a）（小ボタン画像）、例えば、プッシュボタン 1 2 0 を模した画像に対して作用演出を行うキャラクタ画像が表示されたときの場面である。ここで、図 5 8 の (B) (a) の場面では、図 5 8 の (A) (a) の場面でもリーチ成立時ボタン変化演出における促進報知として表示された操作促進画像（第 1 操作促進画像（小）2 0 1 a）（小ボタン画像）が、該キャラクタ画像により不可視の状態となっている。このときも、演出表示装置 9 の左下部には、演出図柄がリーチ態様となり且つ一部の演出図柄が変動中であることを表す小図柄が表示されている。

【0628】

図 5 8 の (A) (b) の場面の後の図 5 8 の (A) (c) の場面では、図 5 8 の (A) (b) の場面において所定期間（例えば、3 秒間）キャラクタ画像により操作促進画像が不可視の状態にされた後、リーチ成立時ボタン変化演出における促進報知として表示された操作促進画像（第 1 操作促進画像（中）2 0 1 b）（中ボタン画像）、例えば、プッシュボタン 1 2 0 を模した画像が再表示されたときの場面である。このときも、演出表示装置 9 の左下部には、演出図柄がリーチ態様となり且つ一部の演出図柄が変動中であることを表す小図柄が表示されている。

【0629】

ここで、図 5 8 の (A) (a) ~ (A) (c) に示す各場面は、リーチ成立時ボタン変化演出の一例ではあるが、これを仮に当否煽り時ボタン演出として実行したときの一例と仮定すると、図 5 8 の (A) (c) の場面は、図 4 2 (B 1) や図 4 2 (B 2) の場面对応する。ここで、図 5 8 の (A) (c) の場面では、図 4 2 (B 1) や図 4 2 (B 2) の場面において表示されている検出有効期間の残存期間を示す残存有効期間画像 2 0 3 が表示されていない点異なるが、この検出有効期間の残存期間を示す残存有効期間画像 2 0 3 を図 5 8 の (A) (c) の場面に表示すると同じ場面となる。

つまり、第3変形例におけるボタン変化演出は、実施の形態で説明したボタン演出の前に実行可能な演出である。

【0630】

図58の(A)(a)～(A)(c)によれば、リーチ成立時ボタン変化演出の促進報知として、まず小ボタン画像が表示され、表示された小ボタン画像が所定時間(例えば3秒間)キャラクタ画像によって不可視の状態にされ、その後に促進報知として中ボタン画像が表示(再表示)される。つまり、図55のような決定割合によるリーチ成立時ボタン変化演出設定テーブルによって、ステップS902aにおいて第6演出態様のリーチ成立時ボタン変化演出に決定され、決定された第6演出態様に応じた演出制御パターンによってステップS844Fにおいて実行される。このような多様な演出を実行することで、遊技者の興趣を向上させることができる。

10

【0631】

図58の(B)(a)の場面よりも前に、演出図柄の変動を開始し、図58の(B)(a)の場面において演出図柄「7」がリーチ態様で表示されたときの一例である。図58の(B)(a)の場面では、ステップS902aにおいてリーチ成立時ボタン変化演出が「実行有」に決定され、且つその演出態様が第2演出態様に決定されたことにもとづいて、リーチ成立時ボタン変化演出における促進報知として、操作促進画像(第1操作促進画像(小)201a)(小ボタン画像)、例えば、プッシュボタン120を模した画像が表示されたとき場面である。このとき、演出表示装置9の左下部には、演出図柄がリーチ態様となり且つ一部の演出図柄が変動中であることを表す小図柄が表示されている。

20

【0632】

図58の(B)(a)の場面の後の図58の(B)(b)の場面では、図58の(B)(a)の場面でリーチ成立時ボタン変化演出における促進報知として表示された操作促進画像(第1操作促進画像(小)201a)(小ボタン画像)、例えば、プッシュボタン120を模した画像が、演出画像(例えば、シャークーンという文字の画像とともに第1操作促進画像(小)201a)を不可視の状態にする画像)により不可視の状態にされたときの場面である。このときも、演出表示装置9の左下部には、演出図柄がリーチ態様となり且つ一部の演出図柄が変動中であることを表す小図柄が表示されている。

【0633】

図58の(B)(b)の場面の後の図58の(B)(c)の場面では、図58の(B)(b)の場面で演出画像により不可視の状態にされたリーチ成立時ボタン変化演出における促進報知として表示された操作促進画像がいずれの演出態様でも表示(再表示)されない場面である。つまり、図58の(B)(a)～(B)(c)に示す躯体例は、リーチ成立時ボタン変化ガセ演出の一例である。このときも、演出表示装置9の左下部には、演出図柄がリーチ態様となり且つ一部の演出図柄が変動中であることを表す小図柄が表示されている。

30

【0634】

図58の(B)(a)～(B)(c)によれば、リーチ成立時ボタン変化演出の促進報知として、まず小ボタン画像が表示され、表示された小ボタン画像が演出画像により不可視の状態にされ、その後に促進報知としていずれの操作促進画像も表示されない。

40

つまり、図55のような決定割合によるリーチ成立時ボタン変化演出設定テーブルによって、ステップS902aにおいて第3演出態様のリーチ成立時ボタン変化演出に決定され、決定された第3演出態様に応じた演出制御パターンによってステップS844Fにおいて実行される。このような多様な演出を実行することで、遊技者の興趣を向上させることができる。

【0635】

なお、図57、図58において、各具体例について説明したが、図42(B1)や図42(B2)の場面において表示されているような検出有効期間の残存期間を示す残存有効期間画像203を、図57、図58の各具体例において表示してもよい。

【0636】

50

図 5 9 は、第 3 の変形例に係るボタン変化演出の他の具体例を示す説明図である。

具体的には、図 5 9 は、演出表示装置 9 におけるリーチ成立時ボタン変化演出実行時の表示動作例 (a) ~ (d) を示す図である。図 5 9 の (a) ~ (d) において演出表示装置 9 内の矢印「↓」は、演出図柄が変動中であることを表している。

【0637】

図 5 9 の (a) の場面よりも前に、演出図柄の変動を開始し、図 5 9 の (a) の場面において演出図柄「7」がリーチ態様で表示されたときの一例である。図 5 9 の (a) の場面では、ステップ S 9 0 2 a においてリーチ成立時ボタン変化演出が「実行有」に決定され、且つその演出態様が第 6 演出態様に決定されたことにもとづいて、プッシュボタン 1 2 0 の検出有効期間が開始されると、演出表示装置 9 において、操作促進報知が行われる。図 5 9 の (a) の場面では、リーチ成立時ボタン変化演出における促進報知として、操作促進画像 (第 1 操作促進画像 (小) 2 0 1 a) (小ボタン画像)、例えば、プッシュボタン 1 2 0 を模した画像が表示されたとき場面である。このとき、図 5 9 の (a) の場面では、検出有効期間の残存期間を示す残存有効期間画像 2 0 3 が表示される。ここで、残存有効期間画像 2 0 3 は、経過期間に応じて (すなわち検出有効期間の残存期間に応じて)、残存期間を示す指示領域 (図 5 9 に示す例では黒塗り領域が相当する) がメータ表示領域に占める割合が減少するように更新される (図 5 9 (b) 参照)。

このとき、演出表示装置 9 の左下部には、演出図柄がリーチ態様となり且つ一部の演出図柄が変動中であることを表す小図柄が表示されている。

【0638】

図 5 9 の (a) の場面の後の図 5 9 の (b) の場面では、図 5 9 の (a) の場面で表示された操作促進画像と出有効期間の残存期間を示す残存有効期間画像 2 0 3 とのうち、残存有効期間画像 2 0 3 の残存期間を示す指示領域 (図 5 9 に示す例では黒塗り領域が相当する) が図 5 9 の (a) に示す場面からの時間経過とともに減少しているときの場面である。

ここで、例えば図 5 9 の (a) の場面で表示された残存有効期間画像 2 0 3 の残存期間が 1 0 秒とし、図 5 9 の (b) の場面で表示された有効期間画像 2 0 3 が 7 秒とすると、図 5 9 の (b) の場面では、該 7 秒を表す画像として残存有効期間画像 2 0 3 が表示される。

【0639】

図 5 9 の (b) の場面の後の図 5 9 の (c) の場面では、図 5 9 の (b) の場面でリーチ成立時ボタン変化演出における促進報知として表示された操作促進画像 (第 1 操作促進画像 (小) 2 0 1 a) (小ボタン画像)、例えば、プッシュボタン 1 2 0 を模した画像に対して作用演出を行うキャラクタ画像が表示されたときの場面である。ここで、図 5 9 の (c) の場面では、図 5 9 の (c) の場面でリーチ成立時ボタン変化演出における促進報知として表示された操作促進画像 (第 1 操作促進画像 (小) 2 0 1 a) (小ボタン画像) や残存有効期間画像 2 0 3 が、該キャラクタ画像により不可視の状態となっている。このときも、演出表示装置 9 の左下部には、演出図柄がリーチ態様となり且つ一部の演出図柄が変動中であることを表す小図柄が表示されている。

【0640】

図 5 9 の (c) の場面の後の図 5 9 の (d) の場面では、図 5 9 の (c) の場面において所定期間 (例えば、3 秒間) キャラクタ画像により操作促進画像が不可視の状態にされた後、リーチ成立時ボタン変化演出における促進報知として表示された操作促進画像 (第 1 操作促進画像 (中) 2 0 1 b) (中ボタン画像)、例えば、プッシュボタン 1 2 0 を模した画像が表示 (再表示) されたときの場面である。このとき、残存有効期間画像 2 0 3 の有効期間が回復したような表示態様で表示される。つまり、図 5 9 の (b) で表示された残存有効期間よりも長い残存有効期間に見える残存有効期間画像 2 0 3 が表示される。

【0641】

ここで、例えば図 5 9 の (a) の場面で表示された残存有効期間画像 2 0 3 の残存期間が 1 0 秒とし、図 5 9 の (b) の場面で表示された有効期間画像 2 0 3 が 7 秒とすると、

図 5 9 の (b) の場面では、該 7 秒を表す黒塗り領域と経過した 3 秒を表す白抜き領域とで画像として残存有効期間画像 2 0 3 が表示され、図 5 9 の (c) の場面では、図 5 9 の (b) において黒塗り領域で表された部分のみを表示して有効期間があたかも回復したように表示される。

このときも、演出表示装置 9 の左下部には、演出図柄がリーチ態様となり且つ一部の演出図柄が変動中であることを表す小図柄が表示されている。

【 0 6 4 2 】

ここで、図 5 9 の (a) ~ (d) に示す各場面は、リーチ成立時ボタン変化演出の一例ではあるが、これを仮に当否煽り時ボタン演出として実行したときの一例と仮定すると、図 5 9 の (d) の場面は、図 4 2 (B 1) や図 4 2 (B 2) の場面と対応する。

つまり、第 3 変形例におけるボタン変化演出は、実施の形態で説明したボタン演出の前に実行可能な演出である。

【 0 6 4 3 】

このように、本発明の各実施の形態や各変形例による遊技機（例えばパチンコ遊技機 1 など）は、遊技者の動作を検出可能な動作検出手段（例えば、スティックコントローラ 1 2 2、プッシュボタン 1 2 0、タッチセンサ、赤外線センサなど）と、遊技者の動作を促すための促進報知（例えば、第 1 操作促進画像や第 2 操作促進画像を表示する操作促進報知や、少なくとも第 1 促進画像を促進画像として、第 1 の表示態様で表示した後に一旦消去して第 2 表示態様で表示する操作促進報知など）を実行可能な促進報知手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 がステップ S 8 1 1 1、S 8 1 2 5、S 8 1 3 9、S 8 1 5 3、S 8 1 6 7、S 8 1 2 5 A、S 8 4 4 F などを実行する部分など）と、前記動作検出手段により遊技者の動作が検出されたことにもとづいて、所定演出（例えば、各ボタン演出や各スティックコントローラ演出など）を実行可能な演出実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 がステップ S 8 1 1 4、S 8 1 2 8、S 8 1 4 2、S 8 1 5 6、S 8 1 7 0、S 8 1 2 8 b、S 8 4 4 F などを実行する部分など）と、を備え、前記促進報知手段は、一の動作（例えば、プッシュボタン 1 2 0 やスティックコントローラ 1 2 2、プッシュボタン 1 2 0、タッチセンサ、赤外線センサに対する 1 回の操作、連打などの複数回の操作、および長押しなどの連続的な操作のいずれかなど）を促すための促進報知を、少なくとも促進画像（例えば、プッシュボタン 1 2 0 やスティックコントローラ 1 2 2 の外観を模した操作促進画像など）を第 1 表示態様（例えば、小ボタン画像、中ボタン画像、小スティックコントローラ画像、中スティックコントローラ画像など）で表示した後に、表示した第 1 表示態様の促進画像を一旦消去し、その後に促進画像を第 1 表示態様とは期待度（例えば、当否煽り時ボタン演出の第 1 演出態様となる期待度、操作促進報知が行われる当否煽り時ボタン演出の第 2 演出態様および当否煽り時ボタン変化演出の第 3 演出態様となる期待度や、当否煽り時スティックコントローラ演出の第 1 演出態様となる期待度、操作促進報知が行われる当否煽り時スティックコントローラ演出の第 2 演出態様および当否煽り時スティックコントローラ演出の第 3 演出態様となる期待度や、大当たりとなる期待度、確変大当たりとなる期待度、出玉の多い大当たりとなる期待度、リーチとなる期待度、種々の演出が発生する期待度、遊技の進行に関係しないコレクション用の画像やアイテム、経験値など獲得できる期待度など）が異なる第 2 表示態様（例えば、中ボタン画像、大ボタン画像、中スティックコントローラ画像、大スティックコントローラ画像など）で表示する演出態様により実行可能であることを特徴とする。

【 0 6 4 4 】

このような構成によれば、多様な演出を実行することで、遊技者の興味を向上させることができる。

【 0 6 4 5 】

また、本発明の各実施の形態や各変形例による遊技機（例えばパチンコ遊技機 1 など）は、遊技者の動作を検出可能な動作検出手段（例えば、スティックコントローラ 1 2 2、プッシュボタン 1 2 0、タッチセンサ、赤外線センサなど）と、遊技者の動作を促すための促進報知（例えば、第 1 操作促進画像や第 2 操作促進画像を表示する操作促進報知や、

少なくとも第1促進画像を促進画像として、第1の表示態様で表示した後に一旦消去して第2表示態様で表示する操作促進報知など)を実行可能な促進報知手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100がステップS8111、S8125、S8139、S8153、S8167、S8125A、S844Fなどを実行する部分など)と、前記動作検出手段により遊技者の動作が検出されたことにもとづいて、所定演出(例えば、各ボタン演出や各スティックコントローラ演出など)を実行可能な演出実行手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップS8114、S8128、S8142、S8156、S8170、S8128b、S844Fなどを実行する部分など)と、を備え、前記促進報知手段は、一の動作(例えば、プッシュボタン120やスティックコントローラ122、プッシュボタン120、タッチセンサ、赤外線センサに対する1回の操作、連打などの複数回の操作、および長押しなどの連続的な操作のいずれかなど)を促すための促進報知を、少なくとも促進画像(例えば、プッシュボタン120やスティックコントローラ122の外観を模した第1操作促進画像など)を第1表示態様(例えば、小ボタン画像、中ボタン画像、小スティックコントローラ画像、中スティックコントローラ画像など)で表示した後に、表示した第1表示態様の促進画像を遊技者が不可視の状態にし、その後促進画像を第1表示態様とは期待度(例えば、当否煽り時ボタン演出の第1演出態様となる期待度、操作促進報知が行われる当否煽り時ボタン演出の第2演出態様および当否煽り時ボタン変化演出の第3演出態様となる期待度や、当否煽り時スティックコントローラ演出の第1演出態様となる期待度、操作促進報知が行われる当否煽り時スティックコントローラ演出の第2演出態様および当否煽り時スティックコントローラ演出の第3演出態様となる期待度や、大当たりとなる期待度、確変大当たりとなる期待度、出玉の多い大当たりとなる期待度、リーチとなる期待度、種々の演出が発生する期待度、遊技の進行に関係しないコレクション用の画像やアイテム、経験値など獲得できる期待度など)が異なる第2表示態様(例えば、中ボタン画像、大ボタン画像、中スティックコントローラ画像、大スティックコントローラ画像など)で表示する演出態様により実行可能であることを特徴とする。

【0646】

このような構成によれば、多様な演出を実行することで、遊技者の興趣を向上させることができる。

【0647】

また、上記のいずれかに記載の遊技機において、第1表示態様で表示した促進画像を一旦消去する前、または第1表示態様で表示した促進画像を不可視の状態にする前は、前記動作検出手段による遊技者の動作の検出を無効にしてもよい。

【0648】

このような構成によれば、第2表示態様で表示される促進画像に注目させることができる。

【0649】

また、上記のいずれかに記載の遊技機において、第1表示態様で表示した促進画像を一旦消去する前、または第1表示態様で表示した促進画像を不可視の状態にする前も前記動作検出手段による遊技者の動作の検出が有効であって、第1表示態様で表示した促進画像を一旦消去する前、または第1表示態様で表示した促進画像を不可視にする前に前記動作検出部が遊技者の動作を検出したか第2表示態様の促進画像を表示した後に前記動作検出部が遊技者の動作を検出したかに応じて、実行される所定演出の演出態様が異なってもよい。

【0650】

このような構成によれば、遊技者の動作を検出したタイミングによって多様な演出を実行することができる。

【0651】

また、上記のいずれか1つに記載の遊技機において、促進報知は、促進画像が、第1表示態様で表示されるか第2表示態様で表示されるかに応じて期待度が異なってもよい

（例えば、促進画像が第2表示態様（例えば中ボタン画像など）で表示されるときは、促進画像が第1表示態様（例えば小ボタン画像など）で表示されるよりも期待度が高くてもよく、促進画像が第1表示態様（例えば小ボタン画像）で表示された後に表示される促進画像の第2表示態様として例えば小ボタン画像（第1表示態様）で表示されるか中ボタン画像（第2表示態様）で表示されるかに応じて期待度が異なってもよい）。

【0652】

このような構成によれば、いずれの表示態様で促進画像が表示されるかに注目させることができる。

【0653】

また、上記のいずれか1つに記載の遊技機において、第1表示態様で表示した促進画像を一旦消去している期間、または第1表示態様で表示した促進画像を不可視にしている期間は、前記動作検出部による遊技者の動作の検出を無効にしてもよい。

10

【0654】

このような構成によれば、遊技者の動作を検出したことによる演出であるかそれ以外の演出であるかを明確にすることができる。

【0655】

また、上記のいずれか1つに記載の遊技機において、第1表示態様で表示し促進画像が一旦消去されること、または第1表示態様で表示した促進画像が不可視にされることを示唆する示唆演出を実行してもよい。

【0656】

このような構成によれば、促進画像の表示態様が変化することに期待を持たせることができる。

20

【0657】

また、上記のいずれか1つに記載の遊技機において、前記動作検出部による遊技者の動作を検出可能な有効期間の減少度合いを表す特定画像を表示可能であり、第1表示態様で表示した促進画像を一旦消去した後に第2表示態様の促進画像を表示するとき、または第1表示態様で表示した促進画像を不可視にした後に第2表示態様の促進画像を表示するときは、特定画像の減少度合いを変更するようにしてもよい。

【0658】

このような構成によれば、促進画像の表示態様が変化した後も有効期間が残っていることを意識させることで、遊技者に安心感を与えることができる。

30

【0659】

また、上記のいずれか1つに記載の遊技機において、第1表示態様で表示した促進画像が一旦消去されるタイミング、または第1表示態様の促進画像が不可視になるタイミングに応じて期待度が異なってもよい。

【0660】

このような構成によれば、いずれのタイミングで一旦消去されるか又は不可視になるかに注目させることができる。

【0661】

また、上記のいずれか1つに記載の遊技機において、第1表示態様で表示された促進画像が一旦消去されている期間または第1表示態様で表示した促進画像が不可視の状態になっている期間に応じて期待度が異なってもよい。

40

【0662】

このような構成によれば、促進画像が一旦消去または不可視の状態になっている期間に注目させることができる。

【0663】

また、上記のいずれか1つに記載の遊技機において、第1表示態様で表示した促進画像を一旦消去した後、または第1表示態様で表示した促進画像を不可視の状態にした後に、第1表示態様で促進画像を表示してもよい。

【0664】

50

このような構成によれば、促進画像が一旦消去または不可視となった後にいずれの表示態様で表示されるかに、より注目させることができる。

【0665】

また、本発明の各実施の形態や各変形例による遊技機（例えばパチンコ遊技機1など）は、遊技者の動作を検出可能な動作検出手段（例えば、スティックコントローラ122、プッシュボタン120、タッチセンサ、赤外線センサなど）と、遊技者の動作を促すための促進報知（例えば、第1操作促進画像や第2操作促進画像を表示する操作促進報知など）を実行可能な促進報知手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100がステップS8111、S8125、S8139、S8153、S8167、S125A、S844Fなどを実行する部分など）と、前記動作検出手段により遊技者の動作が検出されたことに基づいて所定演出（例えば、各ボタン演出や各スティックコントローラ演出など）を実行可能な演出実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップS8114、S8128、S8142、S8156、S8170、S8128b、S844Fなどを実行する部分など）と、特定画像を表示する特定画像表示制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップS844Cを実行する部分など）と、を備え、前記促進報知手段は、一の動作（例えば、プッシュボタン120やスティックコントローラ122、プッシュボタン120、タッチセンサ、赤外線センサに対する1回の操作、連打などの複数回の操作、および長押しなどの連続的な操作のいずれかなど）を促すための促進報知を、少なくとも第1促進画像（例えば、プッシュボタン120やスティックコントローラ122の外観を模した第1操作促進画像など）を表示する第1パターンと、第1促進画像に加えて第2促進画像（例えば、所定の文字を示す第2操作促進画像など）を表示する第2パターンと、により実行可能であり（例えば図32～図34、図46～図52等参照）、前記第1パターンと前記第2パターンとのいずれにより促進報知が実行されたかに応じて期待度（例えば、第1パターンにより操作促進報知が行われる当否煽り時ボタン演出の第1演出態様と、第2パターンにより操作促進報知が行われる当否煽り時ボタン演出の第2演出態様および第3演出態様との期待度や、当否煽り時スティックコントローラ演出の第1演出態様と、第2パターンにより操作促進報知が行われる当否煽り時スティックコントローラ演出の第2演出態様および第3演出態様の期待度など）が異なり、前記促進報知が実行されるよりも前（例えば、第2所定時間に実行される操作演出よりも前の第1所定時間など）に、前記特定画像として前記促進報知において表示される前記第1促進画像または前記第2促進画像と同一又は類似の形状の画像（例えば、スティックコントローラ122（図1）を模した図52に示すようなリーチ成立時類似画像（スティックコントローラ122と同一又は類似の形状の画像）、プッシュボタン120を表す画像、タッチセンサを表す画像、赤外線センサを表す画像など）を、前記促進報知において表示される前記第1促進画像または前記第2促進画像の表示位置と同じ位置又は近傍の位置に表示することを特徴とする。

なお、上記のいずれか1つに記載の遊技機において、適宜組み合わせて実現するようにしてもよい。

【0666】

このような構成によれば、遊技者に分かりやすく期待度を示すことができ、遊技者の興趣を向上させることができる。

【0667】

また、上記のいずれかに記載の遊技機において、前記動作促進画像は、前記動作検出手段を表す画像（例えば、スティックコントローラ122（図1）を模した図52に示すような類似画像（スティックコントローラ122と同一又は類似の形状の画像）や、プッシュボタン120を表す画像、タッチセンサを表す画像、赤外線センサを表す画像など）であってもよい。

【0668】

このような構成によれば、動作検出手段に対して遊技者が動作する意欲を向上させることができる。

【0669】

また、上記のいずれかに記載の遊技機において、前記特定画像として前記動作促進画像と同一又は類似の形状の画像を表示した後に前記動作促進画像が表示されるときは、前記特定画像として前記動作促進画像と同一又は類似の形状の画像を表示せずに前記動作促進画像が表示されるときよりも有利状態に制御される期待度が高くなっていてもよい（例えば、図49、図50に示すような決定割合で設定されたリーチ成立時類似演出実行有無決定テーブルやリーチ成立時類似演出の演出態様決定テーブルにおいて熱いリーチとなるときにはリーチ成立時類似演出が実行され易く、該リーチ成立時類似演出が実行されるときには有利状態（例えば大当たりやリーチや高確状態や高ベース状態など）に制御される期待度が高くなっていてもよい。

10

【0670】

このような構成によれば、遊技者の興趣を向上させることができる。

【0671】

また、本発明の各実施の形態や各変形例による遊技機は、遊技者の動作を検出可能な検出手段（例えば、プッシュボタン120やスティックコントローラ122、赤外線センサ、タッチセンサなど）と、遊技者の動作を促すための促進報知（例えば、第1操作促進画像や第2操作促進画像を表示する操作促進報知など）を実行可能な促進報知手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100がステップS8111、S8125、S8139、S8153、S8167を実行する部分など）と、検出手段により遊技者の動作が検出されたことにもとづいて、所定演出（例えば、各ボタン演出や各スティックコントローラ演出など）を実行可能な演出実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップS8114、S8128、S8142、S8156、S8170を実行する部分など）と、を備え、促進報知手段は、一の動作（例えば、プッシュボタン120やスティックコントローラ122、プッシュボタン120、タッチセンサ、赤外線センサに対する1回の操作、連打などの複数回の操作、および長押しなどの連続的な操作のいずれかなど）を促すための促進報知を、少なくとも第1促進画像（例えば、プッシュボタン120やスティックコントローラ122の外観を模した第1操作促進画像など）を表示する第1パターンと、第1促進画像に加えて第2促進画像（例えば、所定の文字を示す第2操作促進画像など）を表示する第2パターンと、により実行可能であり（例えば図32～図34、図46～図52等参照）、第1パターンと第2パターンとのいずれにより促進報知が実行されたかに応じて期待度（例えば、第1パターンにより操作促進報知が行われる当否煽り時ボタン演出の第1演出態様と、第2パターンにより操作促進報知が行われる当否煽り時ボタン演出の第2演出態様および第3演出態様との期待度や、当否煽り時スティックコントローラ演出の第1演出態様と、第2パターンにより操作促進報知が行われる当否煽り時スティックコントローラ演出の第2演出態様および第3演出態様の期待度など）が異なっているともよい。

20

30

なお、上記のいずれかに記載の遊技機と適宜組み合わせるようにしてもよい。

【0672】

このような構成によれば、遊技者に分かりやすく期待度を示すことができる。

【0673】

40

また、上記のいずれか1つに記載の遊技機において、促進報知手段は、第1促進画像を複数の態様（例えば、第1操作促進画像（小）や第1操作促進画像（中）、第1操作促進画像（大）など）のいずれかにより表示可能であり、複数の態様のうちのいずれの第1促進画像が表示されたかに応じて期待度が異なる（例えば、第1操作促進画像（中）を表示する操作促進報知が行われる当否煽り時ボタン演出の第1演出態様と、第1操作促進画像（大）を表示する操作促進報知が行われる当否煽り時ボタン演出の第2演出態様および第3演出態様とは、期待度が異なる（図32（c）参照））ように構成されていてもよい。

【0674】

このような構成によれば、演出効果を向上させることができる。

【0675】

50

また、上記のいずれか1つに記載の遊技機において、促進報知手段は、第2促進画像を複数の態様（例えば、第2操作促進画像（押せ）や第2操作促進画像（一撃）など）のいずれかにより表示可能であり、複数の態様のうちのいずれの第2促進画像が表示されたかに応じて期待度が異なる（例えば、第2操作促進画像（押せ）を表示する操作促進報知が行われる当否煽り時ボタン演出の第2演出態様と、第2操作促進画像（一撃）を表示する操作促進報知が行われる当否煽り時ボタン演出の第3演出態様とは、期待度が異なる。図32（c）参照）ように構成されていてもよい。

【0676】

このような構成によれば、演出効果を向上させることができる。

【0677】

また、上記のいずれか1つに記載の遊技機において、演出実行手段は、複数のタイミング（例えば、演出図柄の高速変動時や、リーチ成立時、当否煽り時など）において所定演出を実行可能であり（図31参照）、促進報知手段は、所定演出が実行されるタイミングに応じて、異なる割合で第1パターンと第2パターンとのいずれかにより促進報知を実行する（例えば、高速変動時ボタン演出が実行されるタイミングおよびリーチ成立時ボタン演出が実行されるタイミングにおいては、100%の割合で第1パターンにより操作促進報知を実行し、当否煽り時ボタン演出が実行されるタイミングにおいては、表示結果がはずれの場合には、70%の割合で第1パターン（30%の割合で第2パターン）により操作促進報知を実行し、表示結果が大当りの場合には、35%の割合で第1パターン（65%の割合で第2パターン）により操作促進報知を実行する。図32参照）ように構成されていてもよい。

【0678】

このような構成によれば、所定演出が実行されるタイミングに着目させることができる。

【0679】

また、上記のいずれか1つに記載の遊技機において、動作検出手段は、遊技者の動作を受付可能な動作受付手段（例えば、プッシュボタン120やスティックコントローラ122など）を含み、演出実行手段は、動作受付手段に対する動作に応じて所定演出（例えば、各ボタン演出）を実行可能であり、動作が有効である有効期間を報知する（例えば、残存有効期間画像を表示する）有効期間報知手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100がステップS8112、S8119を実行する部分など）と、有効期間が終了したときに、有効期間の終了を示す終了報知を行う（例えば、有効期間終了画像を表示する）終了報知手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100がステップS8116を実行する部分など）と、を備え、終了報知手段は、有効期間が終了するまでの間に動作を受付たときに終了報知を行う（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100がステップS8113においてYと判定されたときに、ステップS8116を実行する部分など）ように構成されていてもよい。

【0680】

このような構成によれば、操作にもとづいて有効期間が終了したことを認識しやすくすることができる。

【0681】

また、上記のいずれか1つに記載の遊技機において、動作検出手段は、遊技者の動作を受付可能な動作受付手段（例えば、プッシュボタン120やスティックコントローラ122など）を含み、演出実行手段は、動作受付手段を用いた動作演出（例えば、操作演出）を実行する動作演出実行手段を含み、促進報知手段は、動作演出が実行されるときに動作を促すための促進画像（例えば、操作促進画像）を表示手段に表示する表示制御手段を含み、操作演出実行手段は、期待度に応じて動作受付手段を複数の態様（例えば、図45に示す「白」、「赤」、「白／振動」、「赤／振動」）のいずれかに変化させ、表示制御手段は、期待度に応じて促進画像を複数の態様（例えば、図45に示す「白／小」、「赤／小」、「白／大」、「赤／大」）のいずれかにより表示し、動作受付手段の複数の態様に

10

20

30

40

50

共通する態様（例えば、図４５に示す「白」（「白／小」と「白／大」））の促進画像を表示する共通画像表示制御手段を有するように構成されていてもよい。

【０６８２】

なお、第３変形例において、促進報知として第１表示態様の操作促進画像を表示しているときには、プッシュボタン１２０に対する遊技者の動作の検出を無効にする場合について説明したが、第１表示態様の操作促進画像を表示しているときもプッシュボタン１２０に対する遊技者の動作の検出を有効にしてもよい。ここで、無効とは、遊技者からのプッシュボタン１２０に対する動作（操作）を受け付けるが、演出に対する動作として受け付けずに、実行中の演出に影響を与えない演出、例えば、各種ランプを発光させる演出を実行する場合やプッシュボタン１２０に対する遊技者の動作を検出しない場合とを含んでいる。

10

例えば、第５演出態様でリーチ成立時ボタン変化演出を実行しているときであって、第１表示態様の操作促進画像を表示しているときにプッシュボタン１２０に対する遊技者の動作を検出したときには、ボタン変化演出における第２表示態様の操作促進画像の表示や、ボタン演出、スティックコントローラ演出などを実行しないようにしてもよいし、ボタン変化演出における第２表示態様の操作促進画像の表示や、ボタン演出、スティックコントローラ演出をそのまま実行するようにしてもよいし、事前に決められたボタン変化演出やボタン演出、スティックコントローラ演出の演出態様とは異なる所定の演出態様のボタン変化演出やボタン演出、スティックコントローラ演出を実行するようにしてもよい。

【０６８３】

20

なお、第３の変形例において、プッシュボタン１２０に対する遊技者の動作の検出せずにボタン変化演出が実行される場合について説明したが、第１表示態様の操作促進画像を表示してプッシュボタン１２０に対する遊技者の動作を検出可能にし、遊技者による動作を検出したときに、第１表示態様の操作促進画像を一旦消去または不可視の状態にして、第２表示態様の操作促進画像を表示するようにしてもよい。

【０６８４】

なお、第３の変形例において、第１表示態様の操作促進画像を一旦消去している期間または不可視の状態にしている期間はプッシュボタン１２０に対する遊技者の動作の検出を無効にする場合について説明したが、第１表示態様の操作促進画像を一旦消去している期間または不可視の状態にしている期間も遊技者の動作の検出を有効にしてもよい。このときには、例えば、第１表示態様の操作促進画像を一旦消去している期間または不可視の状態にしている期間に検出した遊技者の動作に基づいて、遊技機に備えられた各種ランプを発光させたり、プッシュボタン１２０を発光させたり、スピーカ２７から音楽や音声などを出力させたりしてもよいし、第１表示態様の操作促進画像を一旦消去している期間または不可視の状態にしている期間に検出した遊技者の動作に基づいて、実行中の演出と直接関係しない演出を実行するようにしてもよい。

30

また、第１表示態様の操作促進画像を一旦消去している期間または不可視の状態にしている期間も、プッシュボタン１２０による遊技者の動作の検出が有効であることを、遊技機に備えられた各種ランプを発光させたり、プッシュボタン１２０を発光させたり、スピーカ２７から音楽や音声などの音を出力させたり、遊技機に備えられた各種モータを用いてプッシュボタン１２０を振動させたりして報知してもよい。

40

【０６８５】

なお、第３の変形例において、リーチ成立時ボタン変化演出の時について説明したが、実施の形態のように、高速変動時ボタン変化演出を実行してもよいし、当否煽り時ボタン変化演出を実行してもよい。この場合、図５５に示すようなリーチ成立時ボタン変化演出設定テーブルのような高速変動時ボタン変化演出設定テーブルや当否煽り時ボタン変化演出設定テーブルを設けて実行有無や実行する場合の演出態様を決定するようにすればよい。

【０６８６】

なお、第３の変形例では、キャラクタ画像や演出画像（背景画像）などによって操作促

50

進画像を不可視の状態にする場合について説明したが、役モノや扉などによって不可視の状態にしてもよいし、演出表示装置 9 を回転させることで操作促進画像を不可視の状態にするようにしてもよいし、リーチ演出等のボタン変化演出とは異なる他の演出が実行されることによって表示されるキャラクタ画像や背景画像などの所定画像を用いて操作促進画像を不可視の状態にするようにしてもよい。ここで言う不可視の状態とは、上述のように視認困難な状態と視認不可能な状態の両方の状態を含んでいる。

また、操作促進画像を不可視の状態にするときには、キャラクタ画像、役物、扉、演出画像、所定画像などのうち、いずれの演出態様によって操作促進画像が不可視の状態にされるかによって、期待度（例えば、リーチ成立時ボタン演出の第 1 演出態様となる期待度、操作促進報知が行われるリーチ成立時ボタン演出の第 2 演出態様およびリーチ成立時ボタン演出の第 3 演出態様となる期待度や、リーチ成立時スティックコントローラ演出の第 1 演出態様となる期待度、操作促進報知が行われるリーチ成立時スティックコントローラ演出の第 2 演出態様およびリーチ成立時スティックコントローラ演出の第 3 演出態様となる期待度や、大当たりとなる期待度、確変大当たりとなる期待度、出玉の多い大当たりとなる期待度、リーチとなる期待度、種々の演出が発生する期待度、遊技の進行に関係しないコレクション用の画像やアイテム、経験値など獲得できる期待度など）が異なってもよい。

【0687】

なお、第 3 の変形例において、ボタン変化演出を実行しているときに、例えば、第 1 表示態様の操作促進画像を表示しているタイミング、第 1 表示態様の操作促進画像を一旦消去または不可視の状態にしているタイミング、第 2 表示態様の操作促進画像を表示（再表示）しているタイミングなど複数のタイミングのうち、いずれのタイミングで遊技者の動作を検出したかに応じて、異なる演出態様のボタン変化演出を実行してもよい。

この場合、例えば、ボタン変化演出の実行有無と実行する場合の演出態様を決定するとき（ステップ S 902 a など）において、遊技者の動作の検出タイミングごとのボタン変化演出の演出態様を決定するようにしてもよいし、ステップ S 902 a において第 2 表示態様の操作促進画像を表示しているタイミングで遊技者の動作を検出したときのボタン演出の演出態様を決定し、それ以外のタイミングで遊技者の動作を検出したときには、予め決められた演出態様の演出を実行するようにしてもよい。

【0688】

なお、第 3 の変形例において、ボタン変化演出の実行を示唆する示唆演出を実行してもよい。この場合、例えば、ボタン変化演出が実行される可能性を示唆するキャラクタ画像などを表示してもよいし、操作促進画像を点滅させたり色などの表示態様を変化させて表示させたりしてもよいし、残存有効期間画像 203 の一部に「★」を表示して該「★」のタイミングでボタン変化演出が実行される可能性を示唆もよいし、保留表示の表示態様を変化させてもよい。

【0689】

なお、第 3 の変形例において、第 1 表示態様の操作促進画像が一旦消去または不可視の状態にされるタイミングを異ならせてもよい。例えば、熱いリーチ（例えばスーパーリーチ）となるときには、遅いタイミングで第 1 表示態様の操作促進画像が一旦消去または不可視の状態にされ、熱くないリーチ（例えばノーマルリーチ）となるときには熱いリーチよりも早いタイミングで第 1 表示態様の操作促進画像が一旦消去または不可視の状態にされるようにしてもよい。このときには、第 1 表示態様の操作促進画像が一旦消去または不可視の状態にされるタイミングが設定された演出制御パターンを用いてもよいし、変動パターンや変動カテゴリに応じて第 1 表示態様の操作促進画像が一旦消去または不可視の状態にされるタイミングを、ボタン変化演出の実行有無や実行する場合の演出態様を決定するときに決定してもよい。

【0690】

なお、第 3 の変形例では、ボタン変化演出において、第 2 表示態様の操作促進画像が第 1 表示態様の操作促進画像よりも期待度が高い表示態様となる場合について説明したが、

第1表示態様の操作促進画像（例えば中ボタン画像）を表示した後に、第1表示態様よりも期待度が低い第2表示態様の操作促進画像（例えば小ボタン画像）を表示する演出態様を用いてもよい。

【0691】

なお、第3の変形例において、残存有効期間画像203を表示するときに、残存有効期間の減少度合いを変化させてもよい。例えば、第1表示態様の操作促進画像を表示しているときには、残存有効期間の減少度合いを大きくなるようにし、第2表示態様の操作促進画像を表示しているときには残存有効期間の減少度合いを小さくなるようにしてもよい。

つまり、ボタン変化演出における第1表示態様の操作促進画像を表示しているタイミング、第1表示態様の操作促進画像が一旦消去または不可視の状態にされるタイミング、第2表示態様の操作促進画像が表示されるタイミングなどによって、実際の経過時間に関わらず残存有効期間の減少度合いを変化させ、操作促進画像の表示態様の变化とともに残存有効期間が回復したように見せてもよい。

【0692】

例えば、第1表示態様で促進画像とともに残存有効期間画像203を表示しているときには、実際のプッシュボタン120に対する動作の検出が可能な有効期間が3秒間であるときに、1秒間で有効期間が終了するように、残存有効期間が早く減少するよう減少度合いを大きくし、第2表示態様で促進画像を表示するときには、残りの2秒間の有効期間が2秒間で減少するように、第1表示態様の促進画像を表示しているときよりも減少度合いを小さくしてもよい。

【0693】

また、なお、例えば、有効期間が3秒間であるときに、第1表示態様の促進画像を表示しているときには1秒間の残存有効期間画像を表示し、1秒間で残存有効期間が0となるように、残存有効期間を減少させ、第2表示態様の促進画像を表示しているときには残りの2秒間の残存有効期間画像を表示して、残存有効期間が回復したように見せるとともに、該2秒間のうち最初の1秒間の残存有効期間の減少度合いが小さくなるように、例えば1秒間を1.5秒間で減少させるように見せ、残りの1秒間を0.5秒で減少させるように減少度合いを大きくなるよう見せてもよい。

つまり、第1表示態様の促進画像を表示しているときと第2表示態様で促進画像を表示しているときとで、実際の時間に関わらず残存有効期間画像の減少速度を異ならせてもよい。このとき、残存有効期間画像の減少速度を変えてもよいし、残存有効期間画像が表示する有効期間を実際の有効期間とは異なる有効期間を表示して見かけの有効期間が長く（回復したように）みせてもよい。

【0694】

なお、第3の変形例において、プッシュボタン120を用いたボタン変化演出について説明したが、スティックコントローラ122を用いたスティックコントローラ変化演出を実行してもよい。

また、第3の変形例では、リーチ成立時ボタン変化演出について説明したが、高速変動時や当否煽り時などでもボタン変化演出を実行してもよい。

【0695】

なお、上記説明では、各実施の形態や各変形例について説明したが、これらの各実施の形態と各変形例とのうち、いずれか2つ以上を組み合わせてもよい。この場合にも、上記各実施の形態や各変形例と同様の効果を得ることができる。

【0696】

なお、上記の各実施の形態や各変形例で示した構成は、いわゆる携帯連動型システムと呼ばれる遊技用システムにも適用できる。携帯連動型システムと呼ばれる遊技用システムは、一般に、所定条件の成立にもとづいて所定情報を出力する遊技機と、遊技機によって出力された所定情報にもとづいて、遊技者に対して所定の特典を付与する処理を行う特典付与装置とを備える。

【0697】

具体的には、上記のような遊技用システムでは、遊技機は、変動回数や、大当たり回数、いわゆる連荘数（確変状態継続中の大当たり回数）、ミッション達成回数などの所定条件の成立を遊技履歴として蓄積し、遊技終了時などに所定情報として２次元コードなどを表示する。また、遊技者は、カメラ機能付き携帯電話機などの携帯端末を用いて、遊技機に表示された２次元コードを撮影し、インターネット上のＷｅｂサーバ（特典付与装置）に送信する。そして、Ｗｅｂサーバは、受信した情報にもとづいて遊技者の遊技履歴を管理し、その遊技履歴に応じて所定の特典を付与する処理を行う。例えば、Ｗｅｂサーバは、所定の特典として、画像コンテンツや音楽コンテンツなどのデジタルコンテンツを遊技者の携帯端末に対して送信したり、所定のパスワードを遊技者の携帯端末に送信したりして遊技者が次回遊技を行うときに遊技機の表示画面を遊技者の嗜好にあわせてカスタマイズできるようにする処理を行う。

10

【０６９８】

上記の各実施の形態や各変形例で示した構成を、上記のような遊技用システムに適用する場合、例えば、第３演出態様の当否煽り時ボタン演出が実行されて大当たりとなったことを所定条件の成立とし、その回数をＷｅｂサーバで遊技履歴として管理するようにすればよい。そして、第３演出態様の当否煽り時ボタン演出が実行されて大当たりとなった回数に応じて、所定の特典としてデジタルコンテンツを送信したり、遊技機の表示画面をカスタマイズできるようにしたりすればよい。

【０６９９】

なお、上記の各実施の形態や各変形例においては、変動時間およびリーチ演出の種類や擬似連の有無等の変動態様を示す変動パターンを演出制御用マイクロコンピュータ１００に通知するために、変動を開始するときに１つの変動パターンコマンドを送信する例を示したが、２つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを演出制御用マイクロコンピュータ１００に通知するようにしてもよい。具体的には、２つのコマンドにより通知する場合、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、１つ目のコマンドでは擬似連の有無、滑り演出の有無など、リーチとなる以前（リーチとならない場合には所謂第２停止の前）の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信し、２つ目のコマンドではリーチの種類や再抽選演出の有無など、リーチとなった以降（リーチとならない場合には所謂第２停止の後）の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信するようにしてもよい。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ１００は２つのコマンドの組合せから導かれる変動時間にもとづいて変動表示における演出制御を行うようにすればよい。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０の方では２つのコマンドのそれぞれにより変動時間を通知し、それぞれのタイミングで実行される具体的な変動態様については演出制御用マイクロコンピュータ１００の方で選択を行うようにしてもよい。２つのコマンドを送る場合、同一のタイマ割込内で２つのコマンドを送信する様にしてもよく、１つ目のコマンドを送信した後、所定期間が経過してから（例えば次のタイマ割込において）２つ目のコマンドを送信するようにしてもよい。なお、それぞれのコマンドで示される変動態様はこの例に限定されるわけではなく、送信する順序についても適宜変更可能である。このように２つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを通知するようにすることで、変動パターンコマンドとして記憶しておかなければならないデータ量を削減することができる。

20

30

40

【０７００】

また、上記の各実施の形態や各変形例において、「割合が異なる」とは、 $A : B = 70\% : 30\%$ や $A : B = 30\% : 70\%$ のような関係で割合が異なるものだけにかぎらず、 $A : B = 100\% : 0\%$ のような関係で割合が異なるもの（すなわち、一方が１００％の割り振りで他方が０％の割り振りとなるようなもの）も含む概念である。

【０７０１】

また、上記の各実施の形態や各変形例では、演出装置を制御する回路が搭載された基板として、演出制御基板８０、音声出力基板７０およびランプドライバ基板３５が設けられているが、演出装置を制御する回路を１つの基板に搭載してもよい。さらに、演出表示装置９等を制御する回路が搭載された第１の演出制御基板（表示制御基板）と、その他の演

50

出装置（ランプ、LED、スピーカ２７など）を制御する回路が搭載された第２の演出制御基板との２つの基板を設けるようにしてもよい。

【０７０２】

また、上記の各実施の形態や各変形例では、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、演出制御用マイクロコンピュータ１００に対して直接コマンドを送信していたが、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が他の基板（例えば、図４に示す音声出力基板７０やランプドライバ基板３５など、または音声出力基板７０に搭載されている回路による機能とランプドライバ基板３５に搭載されている回路による機能とを備えた音／ランプ基板）に演出制御コマンドを送信し、他の基板を経由して演出制御基板８０における演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信されるようにしてもよい。その場合、他の基板においてコマンドが単に通過するようにしてもよいし、音声出力基板７０、ランプドライバ基板３５、音／ランプ基板にマイクロコンピュータ等の制御手段を搭載し、制御手段がコマンドを受信したことに応じて音声制御やランプ制御に関わる制御を実行し、さらに、受信したコマンドを、そのまま、または例えば簡略化したコマンドに変更して、演出表示装置９を制御する演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信するようにしてもよい。その場合でも、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、上記の実施の形態における遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から直接受信した演出制御コマンドに応じて表示制御を行うのと同様に、音声出力基板７０、ランプドライバ基板３５または音／ランプ基板から受信したコマンドに応じて表示制御を行うことができる。

【０７０３】

また、上記の各実施の形態や各変形例では、遊技機としてパチンコ機を例にしたが、本発明を、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるスロット機に適用することも可能である。

【０７０４】

例えば、上記の各実施の形態や各変形例で示した構成をスロット機に適用する場合、図柄の回転中など任意のタイミングにおいて、操作促進画像を表示し、ストップボタン（またはストップボタンとは別に設けられた操作ボタン）が操作されたことにもとづいて所定演出を行うことにより、役（例えば、ビッグボーナスやレギュラーボーナスなど）の当落やフリーズ演出の有無、ＲＴ（リプレイタイム）抽選の結果、ＡＴ（アシストタイム）抽選の結果、ＡＲＴ（アシストリプレイタイム）抽選の結果などを示唆するように構成してもよい。この場合にも、表示する操作促進画像の数（例えば、第１操作促進画像のみ、または第１操作促進画像および第２操作促進画像）により期待度が異なるように構成してもよいし、期待度に応じて第１操作促進画像および第２操作促進画像をそれぞれ複数の態様のいずれかにより表示するように構成してスロット機に適用することも可能である。

【０７０５】

例えば、上記の各実施の形態や各変形例で示した構成をスロット機に適用する場合、遊技機（例えばスロット機など）は、遊技者の動作を検出可能な動作検出手段（例えば、演出ボタン、タッチセンサ、赤外線センサなど）と、遊技者の動作を促すための促進報知（例えば、演出ボタンに対する動作を促進する第１操作促進画像や第２操作促進画像を表示する操作促進報知など）を実行可能な促進報知手段（例えば、演出用マイクロコンピュータによる処理など）と、前記動作検出手段により遊技者の動作が検出されたことにもとづいて、所定演出（例えば、各演出ボタンを用いた演出など）を実行可能な演出実行手段（例えば、遊技用マイクロコンピュータによる処理など）と、を備え、前記促進報知手段は、一の動作（例えば、演出ボタン、タッチセンサ、赤外線センサに対する１回の操作、連打などの複数回の操作、および長押しなどの連続的な操作のいずれかなど）を促すための促進報知を、少なくとも促進画像（例えば、演出ボタンの外観を模した第１操作促進画像など）を第１表示態様（例えば、小さい演出ボタンの外観を模した第１操作促進画像（小）など）で表示した後に、表示した第１表示態様の促進画像を一旦消去し、その後に促進

画像を第1表示態様とは期待度（例えば、各種演出が実行される期待度や、ビッグボーナスとなる期待度、レギュラーボーナスとなる期待度、ARTやRTに制御される期待度、チャンスゾーン、高確ゾーン演出となる期待度、天井ゲーム解除到達の期待度、遊技の進行に関係しないコレクション用の画像やアイテム、経験値など獲得できる期待度など）が異なる第2表示態様（例えば、大きい演出ボタンの外観を模した第1操作促進画像（大）など）で表示する演出態様により実行可能であることを特徴とする。

このような構成によれば、多様な演出を実行することで、遊技者の興趣を向上させることができる。

【0706】

また、例えば、上記の各実施の形態や各変形例で示した構成をスロット機に適用する場合、遊技機（例えばスロット機など）は、遊技者の動作を検出可能な動作検出手段（例えば、演出ボタン、タッチセンサ、赤外線センサなど）と、遊技者の動作を促すための促進報知（例えば、演出ボタンに対する動作を促進する第1操作促進画像や第2操作促進画像を表示する操作促進報知など）を実行可能な促進報知手段（例えば、演出用マイクロコンピュータによる処理など）と、前記動作検出手段により遊技者の動作が検出されたことにもとづいて、所定演出（例えば、各演出ボタンを用いた演出など）を実行可能な演出実行手段（例えば、遊技用マイクロコンピュータによる処理など）と、を備え、前記促進報知手段は、一の動作（例えば、演出ボタン、タッチセンサ、赤外線センサに対する1回の操作、連打などの複数回の操作、および長押しなどの連続的な操作のいずれかなど）を促すための促進報知を、少なくとも促進画像（例えば、演出ボタンの外観を模した第1操作促進画像など）を第1表示態様（例えば、小さい演出ボタンの外観を模した第1操作促進画像（小）など）で表示した後に、表示した第1表示態様の促進画像を遊技者が不可視の状態にし、その後に促進画像を第1表示態様とは期待度例えば、小さい演出ボタンの外観を模した第1操作促進画像（小）など）で表示した後に、表示した第1表示態様の促進画像を一旦消去し、その後に促進画像を第1表示態様とは期待度（例えば、各種演出が実行される期待度や、ビッグボーナスとなる期待度、レギュラーボーナスとなる期待度、ARTやRTに制御される期待度、チャンスゾーン、高確ゾーン演出となる期待度、天井ゲーム解除到達の期待度、遊技の進行に関係しないコレクション用の画像やアイテム、経験値など獲得できる期待度など）が異なる第2表示態様（例えば、大きい演出ボタンの外観を模した第1操作促進画像（大）など）で表示する演出態様により実行可能であることを特徴とする。

このような構成によれば、多様な演出を実行することで、遊技者の興趣を向上させることができる。

【0707】

また、例えば、上記の各実施の形態や各変形例で示した構成をスロット機に適用する場合、遊技機（例えばスロット機など）は、遊技者の動作を検出可能な動作検出手段（例えば、演出ボタン、タッチセンサ、赤外線センサなど）と、遊技者の動作を促すための促進報知（例えば、演出ボタンに対する動作を促進する第1操作促進画像や第2操作促進画像を表示する操作促進報知など）を実行可能な促進報知手段（例えば、演出用マイクロコンピュータによる処理など）と、前記動作検出手段により遊技者の動作が検出されたことに基づいて所定演出（例えば、各演出ボタンを用いた演出など）を実行可能な演出実行手段（例えば、遊技用マイクロコンピュータによる処理など）と、特定画像を表示する特定画像表示制御手段（例えば、演出ボタンの操作を促進する画像を表示する演出を実行する演出用マイクロコンピュータによる処理や、タッチセンサに対する動作を促進する画像を表示する演出を実行する演出用マイクロコンピュータによる処理など）と、を備え、前記促進報知手段は、一の動作（例えば、演出ボタン、タッチセンサ、赤外線センサに対する1回の操作、連打などの複数回の操作、および長押しなどの連続的な操作のいずれかなど）を促すための促進報知を、少なくとも第1促進画像（例えば、演出ボタンの外観を模した第1操作促進画像など）を表示する第1パターンと、第1促進画像に加えて第2促進画像（例えば、所定の文字を示す第2操作促進画像など）を表示する第2パターンと、により

実行可能であり、前記第 1 パターンと前記第 2 パターンとのいずれにより促進報知が実行されたかに応じて期待度（例えば、第 1 パターンにより操作促進報知が行われる当否煽り時ボタン演出の第 1 演出態様と、第 2 パターンにより操作促進報知が行われる当否煽り時ボタン演出の第 2 演出態様および第 3 演出態様との期待度や、当否煽り時スティックコントローラ演出の第 1 演出態様と、第 2 パターンにより操作促進報知が行われる当否煽り時スティックコントローラ演出の第 2 演出態様および第 3 演出態様の期待度など）が異なり、前記促進報知が実行されるよりも前（例えば、第 2 所定時間に実行される操作演出よりも前の第 1 所定時間など）に、前記特定画像として前記促進報知において表示される前記第 1 促進画像または前記第 2 促進画像と同一又は類似の形状の画像（例えば、演出ボタンを模した類似画像（演出ボタンと同一又は類似の形状の画像）、タッチセンサを表す画像、赤外線センサを表す画像など）を、前記促進報知において表示される前記第 1 促進画像または前記第 2 促進画像の表示位置と同じ位置又は近傍の位置に表示するように構成してスロット機に適用することも可能である。

10

【0708】

このような構成によれば、遊技者に分かりやすく期待度を示すことができ、遊技者の興趣を向上させることができる。

【0709】

なお、ここで言う演出ボタンには、ストップボタンやストップボタンとは別に設けられた操作ボタン、操作レバーなども含まれる。

【0710】

また、上記の各実施の形態や各変形例では、遊技機として遊技媒体を使用するものを例にしたが本発明による遊技機は、所定数の景品としての遊技媒体を払い出す遊技機に限定されず、遊技球等の遊技媒体を封入し景品の付与条件が成立した場合に得点を付与する封入式の遊技機に適用することもできる。

20

【0711】

また、上記の各実施の形態や各変形例では、大当たり種別として確変大当たりや通常大当たりがあり、大当たり種別として確変大当たりと決定されたことにもとづいて、大当たり遊技終了後に確変状態に制御される遊技機を示したが、このような遊技機に限定されない。例えば、内部に所定の確変領域が設けられた特別可変入賞球装置（1つだけ設けられた特別可変入賞球装置内に確変領域が設けられていてもよいし、複数設けられた特別可変入賞球装置のうちの一部に確変領域が設けられていてもよい）を備え、大当たり遊技中に特別可変入賞球装置内における確変領域を遊技球が通過したことにもとづいて確変が確定し、大当たり遊技終了後に確変状態に制御される遊技機に上記の実施の形態で示した構成を適用することもできる。

30

【0712】

また、上記の各実施の形態や各変形例では、例えば「1」～「9」の複数種類の特別図柄や演出図柄を可変表示し表示結果を導出表示する場合を示したが、可変表示は、このような態様にかぎられない。例えば、可変表示される図柄と導出表示される図柄とが必ずしも同じである必要はなく、可変表示された図柄とは異なる図柄が導出表示されるものであってもよい。また、必ずしも複数種類の図柄を可変表示する必要はなく、1種類の図柄のみを用いて可変表示を実行するものであってもよい。この場合、例えば、その1種類の図柄表示を交互に点灯および点滅を繰り返すことによって、可変表示を実行するものであってもよい。そして、この場合であっても、その可変表示に用いられる1種類の図柄が最後に導出表示されるものであってもよいし、その1種類の図柄とは異なる図柄が最後に導出表示されるものであってもよい。

40

【0713】

また、上記の各実施の形態や各変形例の構成に加えて、遊技制御用マイクロコンピュータ560側で大当たりとなるか否かや、変動パターン種別の入賞時判定（先読み判定）を行い、その入賞時判定結果を示すコマンド（図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド）を送信し、演出制御用マイクロコンピュータ100側で、その入賞時判定結果を示すコマン

50

ドにもとづいて先読み予告演出を実行するようにしてもよい。また、例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100側で入賞時判定（先読み判定）を行うように構成してもよい。この場合、例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、始動入賞の発生時に抽出した大当たり判定用乱数（ランダムR）や変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）の値のみを指定するコマンドを送信するようにし、演出制御用マイクロコンピュータ100側で、それらのコマンドで指定される乱数の値にもとづいて入賞時判定（先読み判定）を行うように構成してもよい。

【産業上の利用可能性】

【0714】

本発明は、遊技者が所定の遊技を行うことが可能なパチンコ遊技機やスロット機等の遊技機に好適に適用される。

10

【符号の説明】

【0715】

- 1 パチンコ遊技機
- 8 a 第1特別図柄表示器
- 8 b 第2特別図柄表示器
- 9 演出表示装置
- 9 c、9 d 第4図柄表示領域
- 1 3 第1始動入賞口
- 1 4 第2始動入賞口
- 1 8 c 合算保留記憶表示部
- 2 0 特別可変入賞球装置
- 3 1 主基板（遊技制御基板）
- 5 6 C P U
- 5 6 0 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 8 0 演出制御基板
- 1 0 0 演出制御用マイクロコンピュータ
- 1 0 1 演出制御用C P U
- 1 0 9 V D P

20

【図 1】

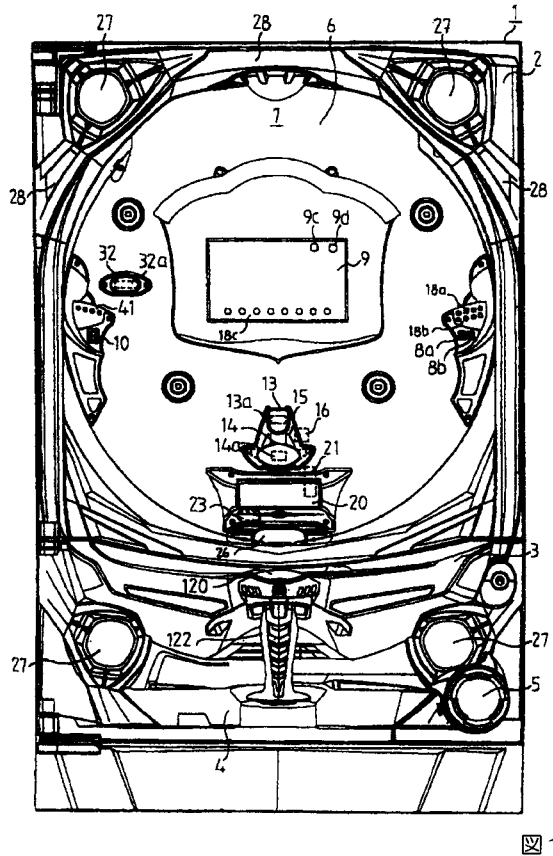


図 1

【図 2】

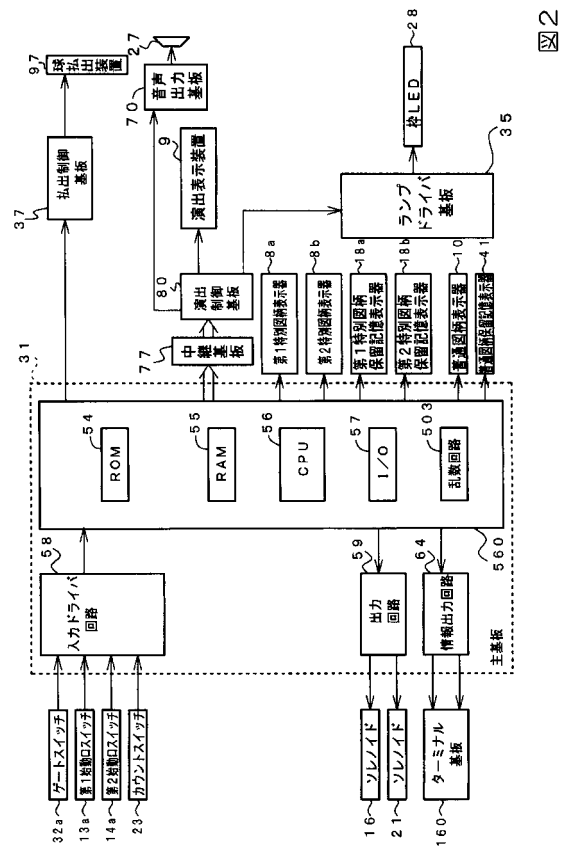


図 2

【図 3】

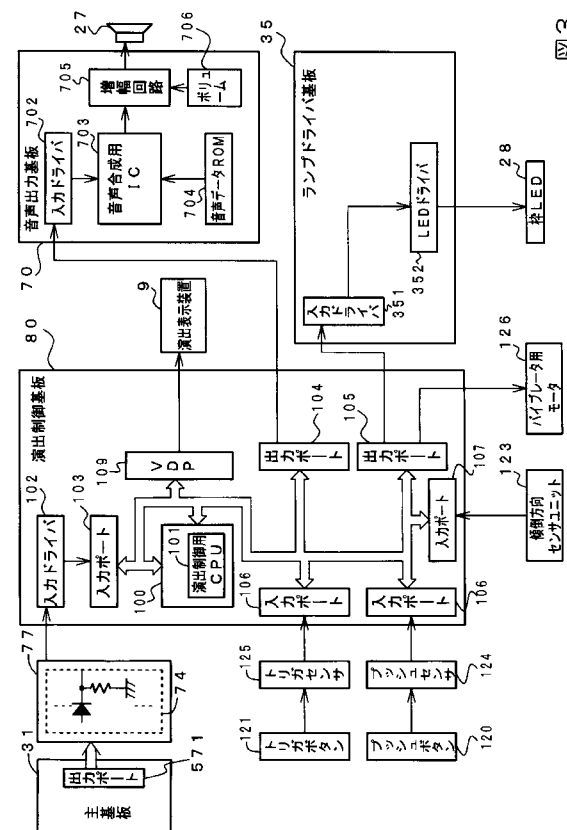


図 3

【図 4】

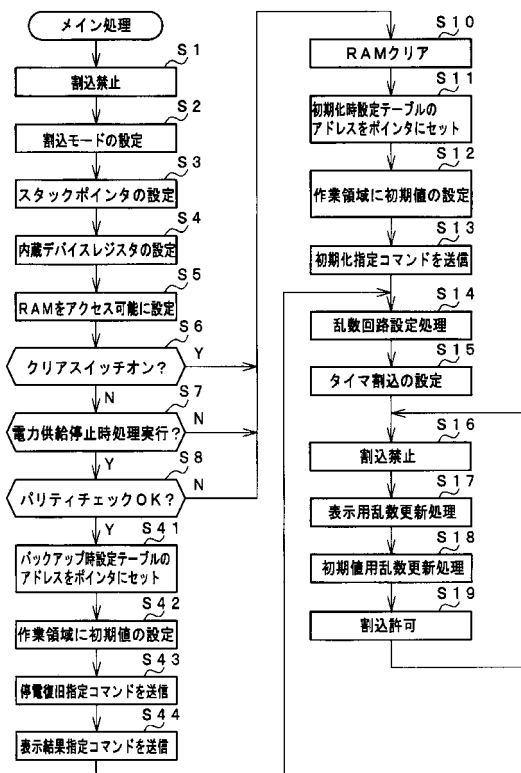


図 4

【図 5】

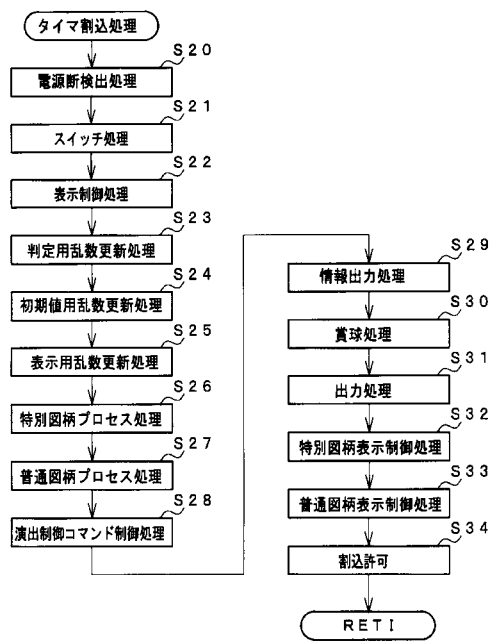


図 5

【図 6】

可変表示結果	変動パターン	特定演出	リーチ演出	特変変動時間(秒)	備考
はずれ	非リーチPA1-1	なし	なし	7.50	短縮なし、通常変動ではずれ
	非リーチPA1-2	なし	なし	3.50	短縮変動ではずれ
	非リーチPA1-3	滑り	なし	8.25	通常変動ではずれ後、滑り演出ではずれ
	非リーチPA1-4	擬似連(1回)	なし	10.20	通常変動ではずれ後、再変動1回ではずれ
	ノーマルPA2-1	なし	ノーマル	10.75	ノーマルリーチではずれ
	ノーマルPA2-2	なし	ノーマル	11.75	ノーマルリーチではずれ
	ノーマルPB2-1	擬似連(1回)	ノーマル	12.75	通常変動ではずれ後、再変動1回でノーマルリーチではずれ
	ノーマルPB2-2	擬似連(2回)	ノーマル	25.50	通常変動ではずれ後、再変動2回の最終変動でノーマルリーチではずれ
	スーパーPA3-1	擬似連(3回)	スーパーA	32.75	通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でスーパーリーチAではずれ
	スーパーPA3-2	擬似連(3回)	スーパーB	35.50	通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でスーパーリーチBではずれ
確変大当り	スーパーPB3-1	なし	スーパーA	22.75	スーパーリーチAではずれ
	スーパーPB3-2	なし	スーパーB	25.50	スーパーリーチBではずれ
	ノーマルPA2-3	なし	ノーマル	10.75	ノーマルリーチで大当り
	ノーマルPA2-4	なし	ノーマル	11.75	ノーマルリーチで大当り
	ノーマルPB2-3	擬似連(1回)	ノーマル	12.75	通常変動ではずれ後、再変動1回でノーマルリーチ大当り
	ノーマルPB2-4	擬似連(2回)	ノーマル	25.50	通常変動ではずれ後、再変動2回の最終変動でノーマルリーチ大当り
	スーパーPA3-3	擬似連(3回)	スーパーA	32.75	通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でスーパーリーチA大当り
	スーパーPA3-4	擬似連(3回)	スーパーB	35.50	通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でスーパーリーチB大当り
	スーパーPB3-3	なし	スーパーA	22.75	スーパーリーチAで大当り
	スーパーPB3-4	なし	スーパーB	25.50	スーパーリーチBで大当り
突然確変大当り	特殊PG1-1	なし	非リーチ	7.50	通常変動で突然確変大当り
	特殊PG1-2	滑り	非リーチ	11.75	通常変動ではずれ後、滑り演出で突然確変大当り
	特殊PG1-3	擬似連(1回)	非リーチ	15.50	通常変動ではずれ後、再変動1回で突然確変大当り
	特殊PG2-1	なし	ノーマル	12.75	リーチではずれ後に再変動で突然確変大当り
	特殊PG2-2	滑り	ノーマル	16.50	リーチではずれ後に滑り変動で突然確変大当り

図 6

【図 7】

乱数	範囲	用途	加算
ランダム1	0~39	大当り種別判定用	0.004秒毎に1ずつ加算
ランダム2	1~251	変動パターン種別判定用	0.004秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算
ランダム3	1~997	変動パターン判定用	0.004秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算
ランダム4	3~13	普通図柄当り判定用	0.004秒毎に1ずつ加算
ランダム5	3~13	ランダム4初期値決定用	0.004秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算

図 7

【図 8】

大当り判定テーブル

大当り判定値 (ランダムR [0~65535] と比較される)	
通常時 (非確変時)	確変時
1020~1079, 13320~13477 (確率: 1/300)	1020~1519, 13320~15004 (確率: 1/30)

(A)

小当り判定テーブル (第1特別図柄用)

小当り判定値 (ランダムR [0~65535] と比較される)
54000~54217 (確率: 1/300)

(B)

小当り判定テーブル (第2特別図柄用)

小当り判定値 (ランダムR [0~65535] と比較される)
54000~54022 (確率: 1/3000)

(C)

大当り種別判定テーブル (第1特別図柄用)

大当り種別判定値 (ランダム1 と比較される)		
通常大当り	確変大当り	突然確変大当り
0~15	16~34	35~39

(D)

大当り種別判定テーブル (第2特別図柄用)

大当り種別判定値 (ランダム1 と比較される)		
通常大当り	確変大当り	突然確変大当り
0~15	16~38	39

(E)

図 8

【図 9】

MODE	EXT	名称	内容
B 0	X X	変動パターン X X 指定	演出図柄の変動パターンの指定 (XX=変動パターン番号)
B C	0 1	表示結果 1 指定 (はずれ指定)	はずれに決定されていることの指定
B C	0 2	表示結果 2 指定 (通常大当り指定)	通常大当りに決定されていることの指定
B C	0 3	表示結果 3 指定 (確変大当り指定)	確変大当りに決定されていることの指定
B C	0 4	表示結果 4 指定 (突然確変大当り指定)	突然確変大当りに決定されていることの指定
B C	0 5	表示結果 5 指定 (小当り指定)	小当りに決定されていることの指定
B D	0 1	第 1 図柄変動指定	第 1 特別図柄の変動を開始することの指定
B D	0 2	第 2 図柄変動指定	第 2 特別図柄の変動を開始することの指定
B F	0 0	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
9 0	0 0	初期化指定 (電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
9 2	0 0	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
9 F	0 0	客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示の指定
A 0	0 1	大当り開始指定	通常大当り又は確変大当りのファンファーレ画面を表示することの指定
A 0	0 2	小当り/突然確変大当り開始指定	小当り又は突然確変大当りのファンファーレ画面を表示することの指定
A 1	X X	大入賞口開放中指定	XXで示す回数目の大入賞口開放中指定 (XX=01 (H) ~0F (H))
A 2	X X	大入賞口開放後指定	XXで示す回数目の大入賞口開放後指定 (XX=01 (H) ~0F (H))
A 3	0 1	大当り終了指定	大当り終了画面を表示すること及び通常大当り又は確変大当りであることの指定
A 3	0 2	小当り/突然確変大当り終了指定	小当り終了画面 (突然確変大当り終了画面と兼用) を表示することの指定

図 9

【図 10】

MODE	EXT	名称	内容
B 0	0 0	通常状態背景指定	遊技状態が通常状態であるときの表示指定
B 0	0 1	確変状態背景指定	遊技状態が確変状態であるときの表示指定
B 0	0 2	時短状態背景指定	遊技状態が時短状態であるときの表示指定
C 0	0 0	第 1 始動入賞指定	第 1 始動入賞があったことの指定
C 1	0 0	第 2 始動入賞指定	第 2 始動入賞があったことの指定
C 2	X X	合算保留記憶数指定	合算保留記憶数が XX で示す数になったことの指定 (XX=01 (H) ~0F (H))
C 3	0 0	合算保留記憶数減算指定	合算保留記憶数を 1 減算することの指定

図 10

【図 11】

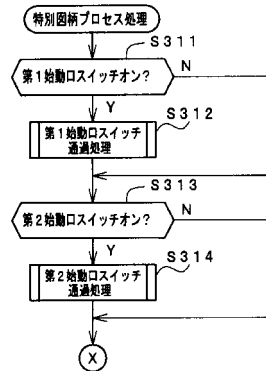


図 11

【図 12】

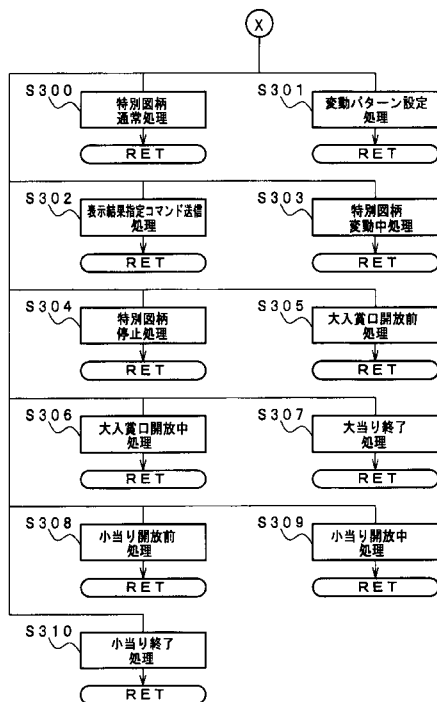


図 12

【図 13】

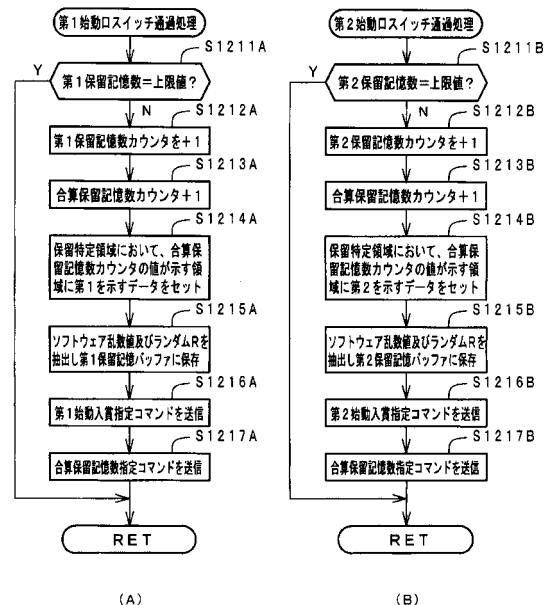


図 13

【図 14】

保留記憶特定情報記憶領域 (保留特定領域)							
1	2	3	4	5	6	7	8
第1	第2	第1	第2	第1	第2	第1	第2

(合算保留記憶数カウンタ=5の場合の例)

(A) 保留特定領域

第2保留記憶数=1に応じた保存領域	第2保留記憶数=2に応じた保存領域	第2保留記憶数=3に応じた保存領域	第2保留記憶数=4に応じた保存領域
第2保留記憶バッファ	第2保留記憶バッファ	第2保留記憶バッファ	第2保留記憶バッファ
第1保留記憶数=1に応じた保存領域	第1保留記憶数=2に応じた保存領域	第1保留記憶数=3に応じた保存領域	第1保留記憶数=4に応じた保存領域
第1保留記憶バッファ	第1保留記憶バッファ	第1保留記憶バッファ	第1保留記憶バッファ

(B) 保存領域

図 14

【図 15】

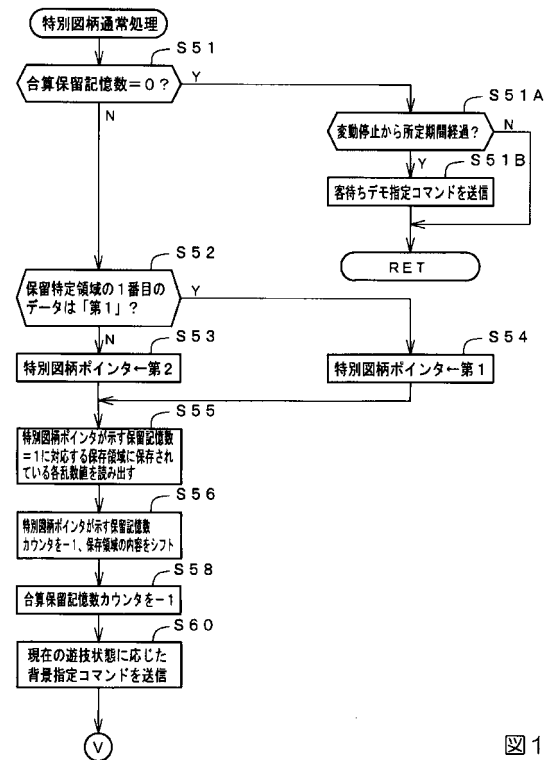


図 15

【図 16】

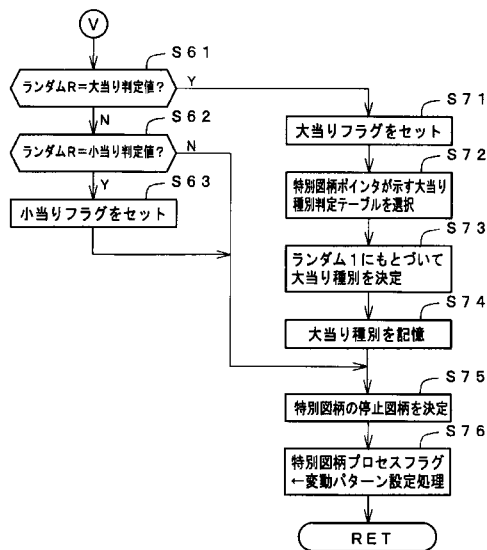


図 16

【図 17】

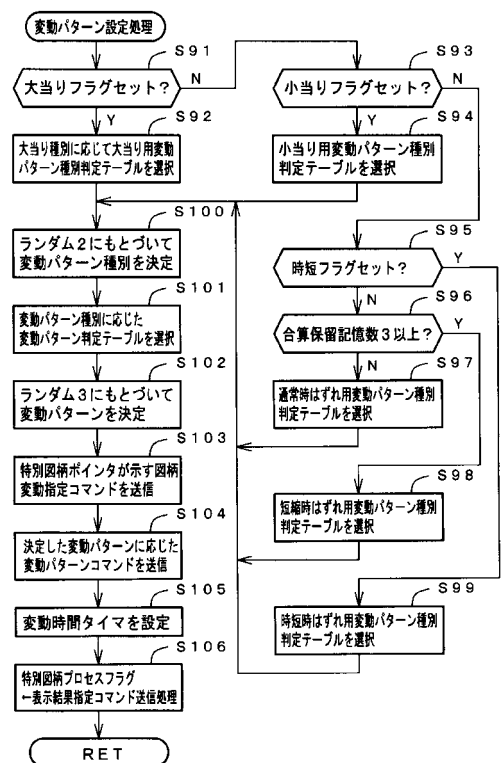


図 17

【図 18】

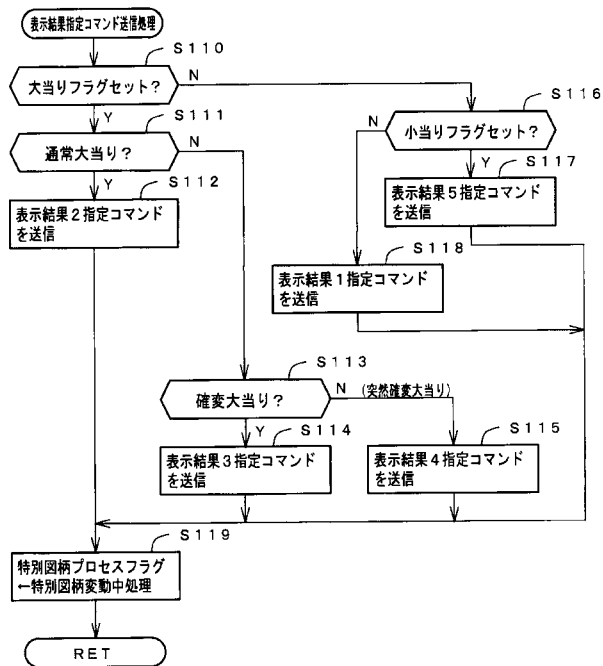


図 18

【図 19】

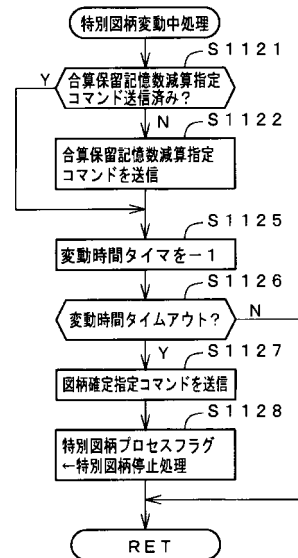


図 19

【図 20】

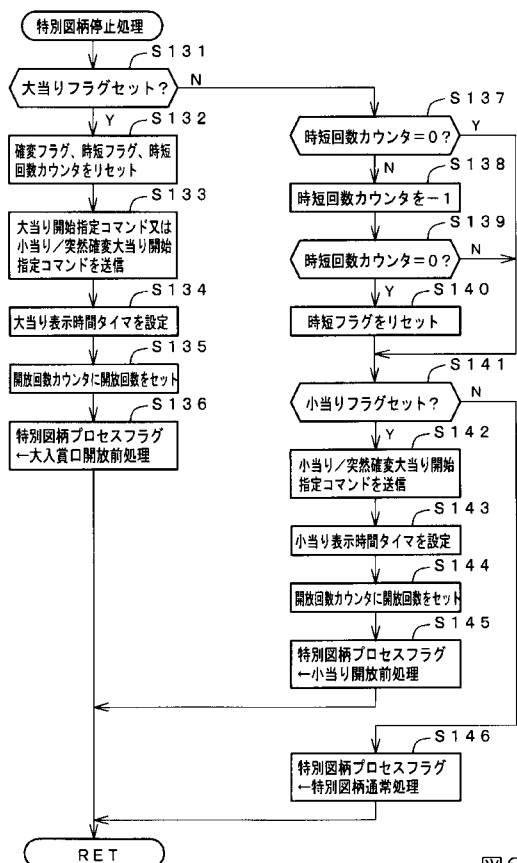


図 20

【図 21】

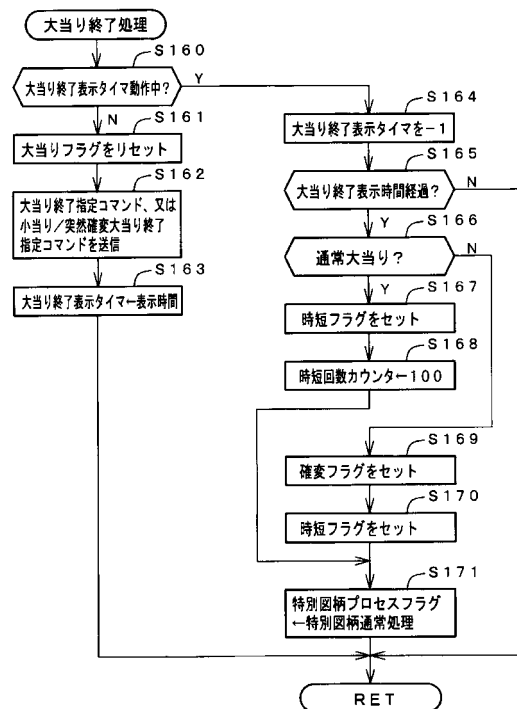


図 21

【図 22】

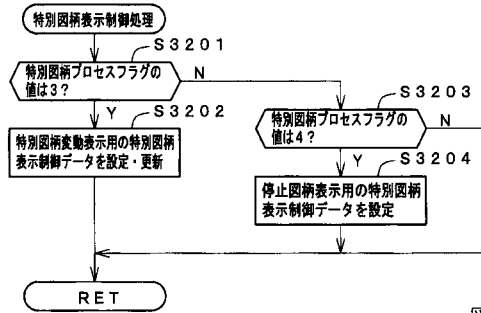


図 22

【図 23】

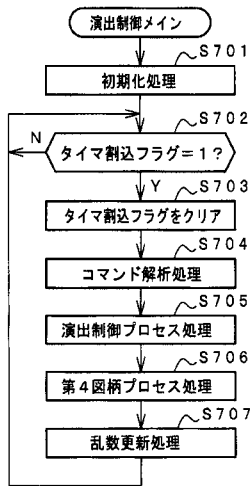


図 23

【図 24】

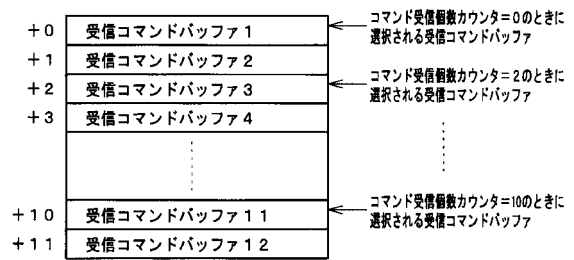


図 24

【図 25】

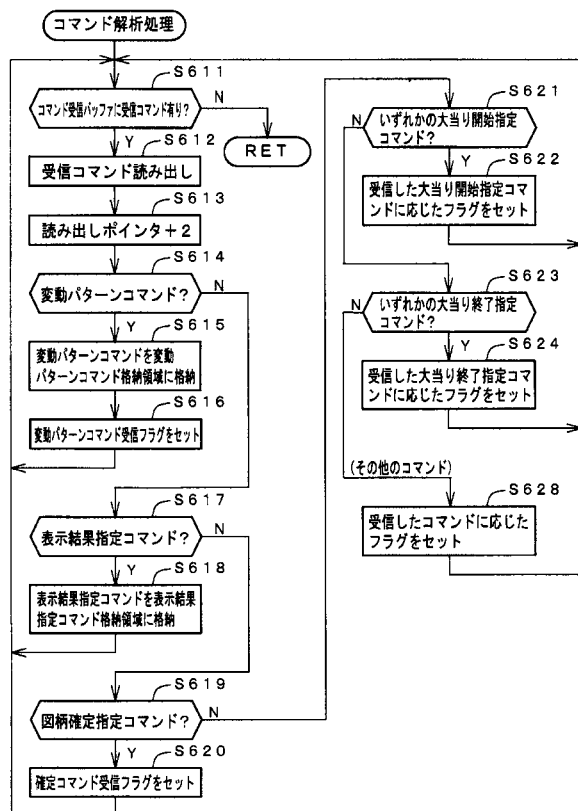


図 25

【図 26】

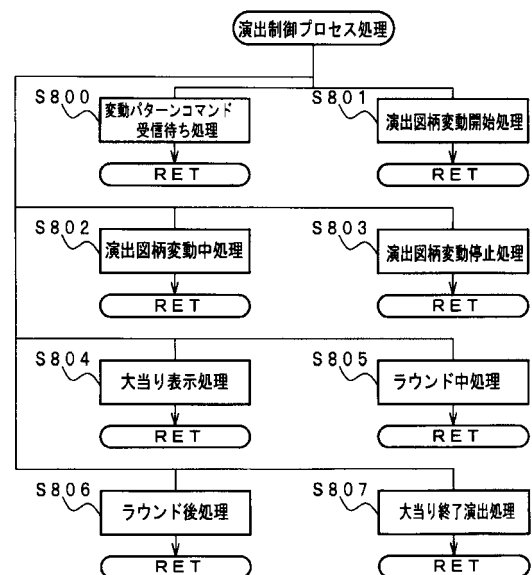


図 26

【図 27】

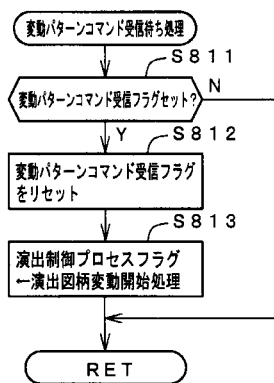


図 27

【図 28】

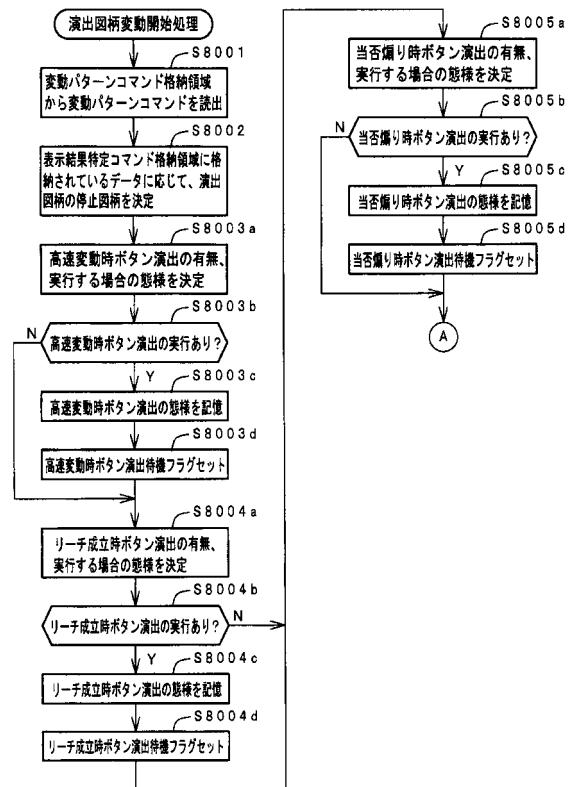


図 28

【図 29】

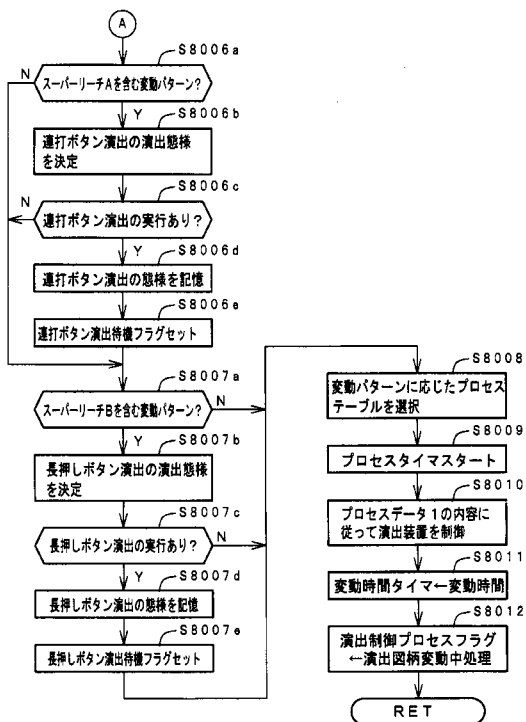


図 29

【図 30】

表示結果指定コマンド	停止図柄組合せの種類	左右停止図柄
はずれ指定 (リーチなし)	はずれ図柄	左右不一致
はずれ指定 (リーチあり)		左右のみ一致
通常大当り	通常大当り図柄	左右の偶数の揃い
確変大当り	確変大当り図柄	左右の奇数の揃い
突然確変大当り	突然確変大当り図柄	1 3 5

図 30

【図 31】

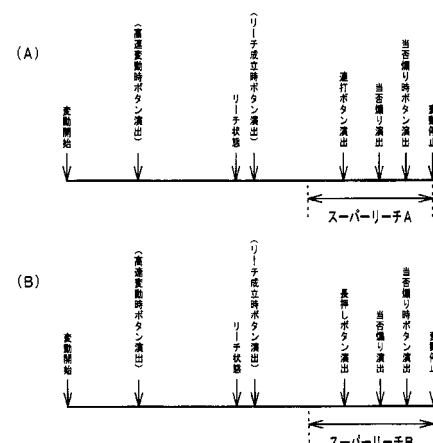


図 31

【図 3 2】

(A) 高速変動時ボタン演出設定テーブル

変動パターン	決定される演出態様			
	演出なし	第1演出態様	第2演出態様	第3演出態様
		操作促進画像 (小ボタン画像) ↓ 操作演出 高速変動時ボタン演出画像 (「…」)	操作促進画像 (小ボタン画像) ↓ 操作演出 高速変動時ボタン演出画像 (「?」)	操作促進画像 (小ボタン画像) ↓ 操作演出 高速変動時ボタン演出画像 (「!」)
スーパーリーチを含まない 変動パターン	90%	10%	0%	0%
スーパーリーチはずれ	30%	40%	25%	5%
スーパーリーチ当り	15%	20%	50%	15%

(B) リーチ成立時ボタン演出設定テーブル

変動パターン	決定される演出態様			
	演出なし	第1演出態様	第2演出態様	第3演出態様
		操作促進画像 (中ボタン画像) ↓ 操作演出 リーチ成立時ボタン演出画像 (「チャンス!」)	操作促進画像 (中ボタン画像) ↓ 操作演出 リーチ成立時ボタン演出画像 (「好運!」)	操作促進画像 (中ボタン画像) ↓ 操作演出 リーチ成立時ボタン演出画像 (「運勝!」)
スーパーリーチを含まない 変動パターン	100%	0%	0%	0%
スーパーリーチはずれ	30%	40%	25%	5%
スーパーリーチ当り	15%	20%	50%	15%

(C) 当番振り時ボタン演出設定テーブル

変動パターン	決定される演出態様			
	演出なし	第1演出態様	第2演出態様	第3演出態様
		操作促進画像 (中ボタン画像) ↓ 操作演出 当番振り時ボタン演出画像 (表示結果に依る)	操作促進画像 (大ボタン画像+「押せ」) ↓ 操作演出 当番振り時ボタン演出画像 (表示結果に依る)	操作促進画像 (大ボタン画像+「一撃」) ↓ 操作演出 当番振り時ボタン演出画像 (表示結果に依る)
スーパーリーチを含まない 変動パターン	100%	0%	0%	0%
スーパーリーチはずれ	0%	70%	25%	5%
スーパーリーチ当り	0%	35%	50%	15%

図 3 2

【図 3 3】

(A) 連打ボタン演出設定テーブル

変動パターン	決定される演出態様			
	演出なし	第1演出態様	第2演出態様	第3演出態様
		操作促進画像 (小ボタン画像+「連打」) ↓ 連打操作演出 連打ボタン演出画像 (セリフA画像)	操作促進画像 (小ボタン画像+「連打」) ↓ 連打操作演出 連打ボタン演出画像 (セリフB画像)	操作促進画像 (小ボタン画像+「連打」) ↓ 連打操作演出 連打ボタン演出画像 (セリフC画像)
スーパーリーチAはずれ	0%	70%	25%	5%
スーパーリーチA当り	0%	35%	50%	15%

(B) 長押しボタン演出設定テーブル

変動パターン	決定される演出態様			
	演出なし	第1演出態様	第2演出態様	第3演出態様
		操作促進画像 (小ボタン画像+「長押し」) ↓ 長押し操作演出 長押しボタン演出画像 (アイテムA画像)	操作促進画像 (小ボタン画像+「長押し」) ↓ 長押し操作演出 長押しボタン演出画像 (アイテムB画像)	操作促進画像 (小ボタン画像+「長押し」) ↓ 長押し操作演出 長押しボタン演出画像 (アイテムC画像)
スーパーリーチBはずれ	0%	70%	25%	5%
スーパーリーチB当り	0%	35%	50%	15%

図 3 3

【図 3 4】

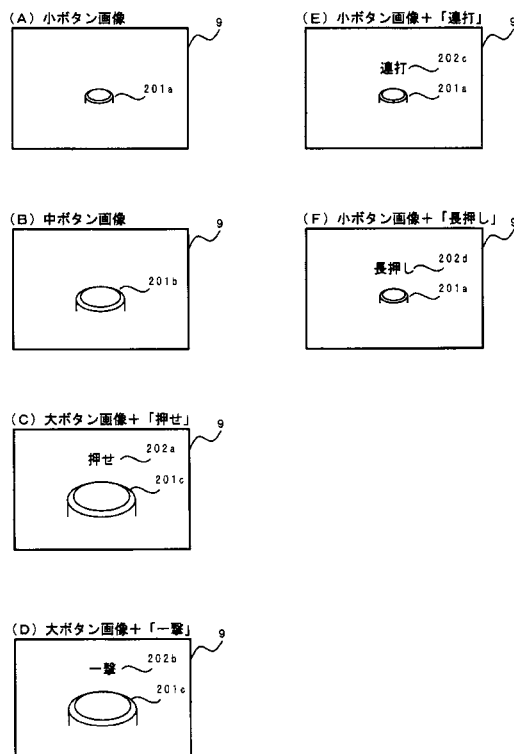


図 3 4

【図 3 5】

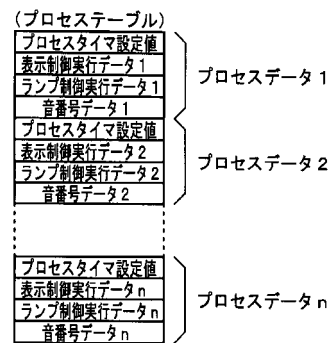


図 3 5

【図 36】

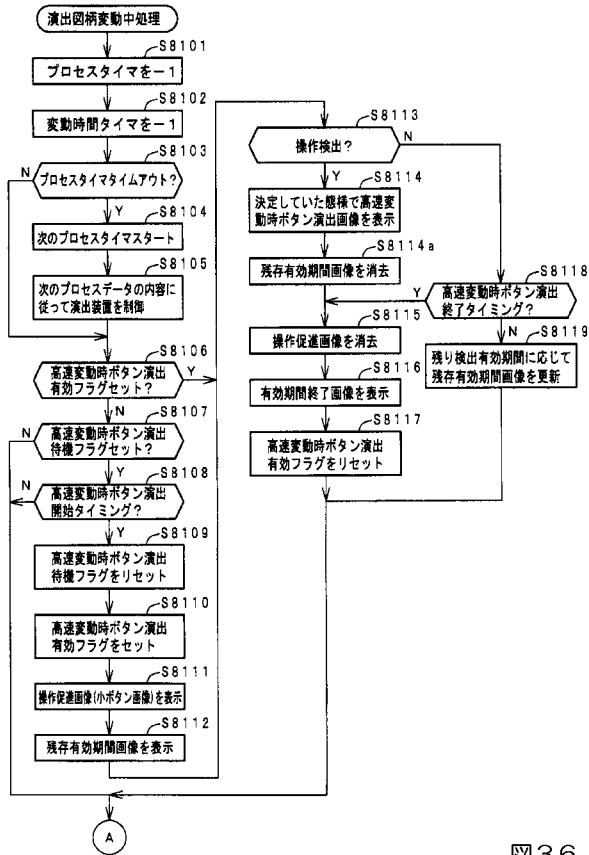


図36

【図 37】

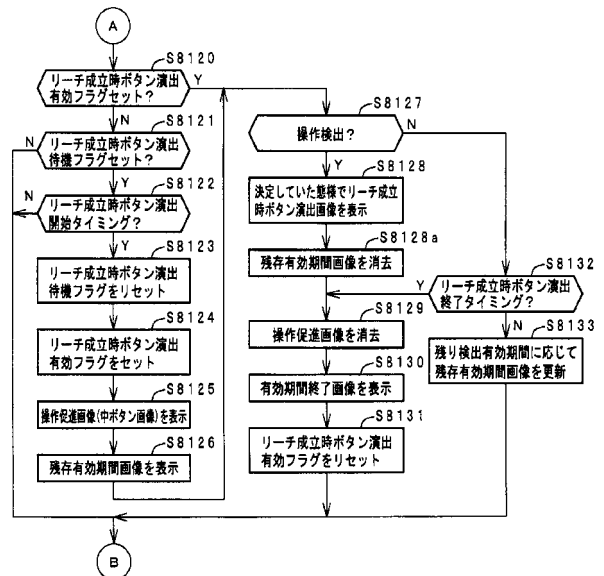


図37

【図 38】

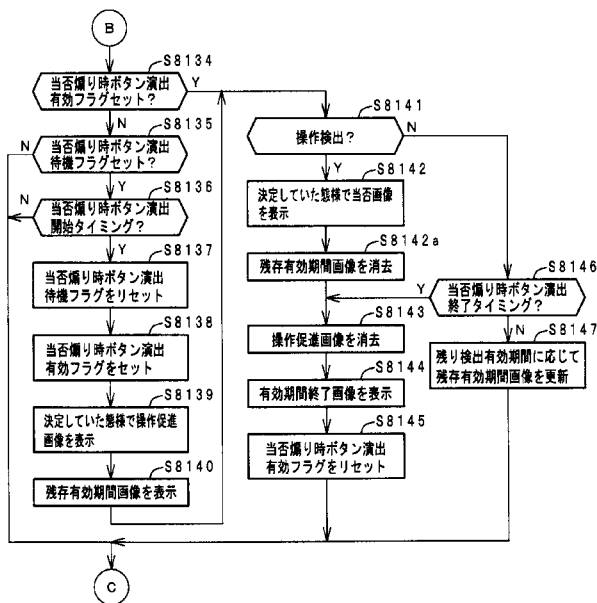


図38

【図 39】

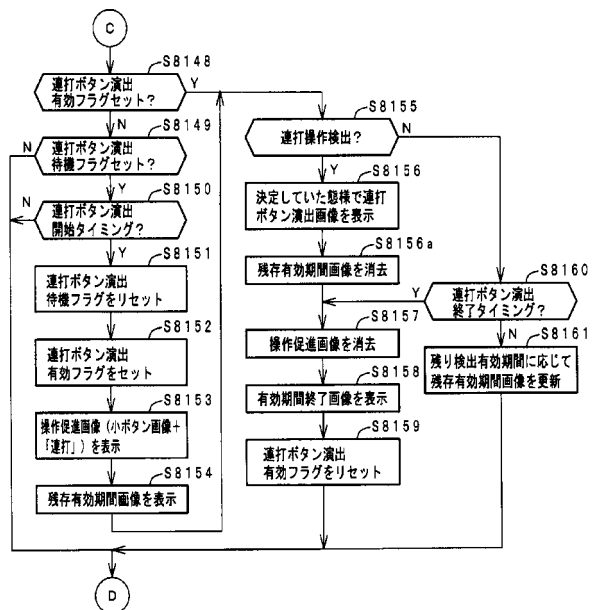


図39

【図 40】

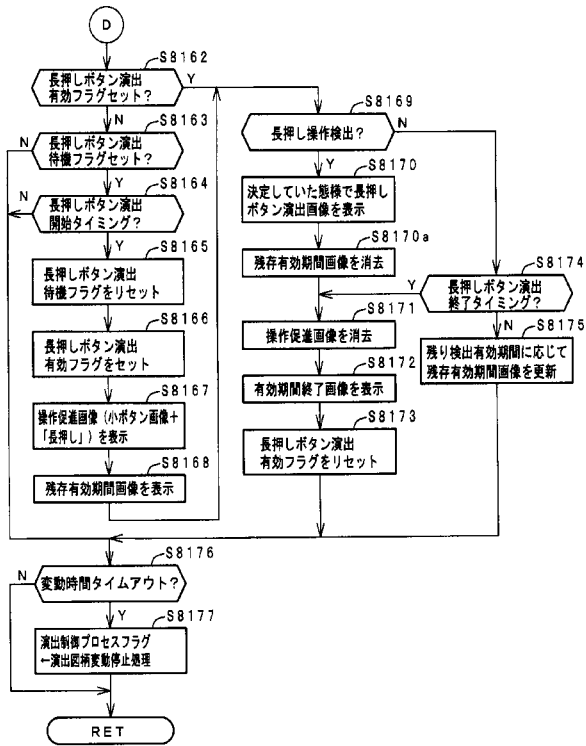


図 40

【図 41】

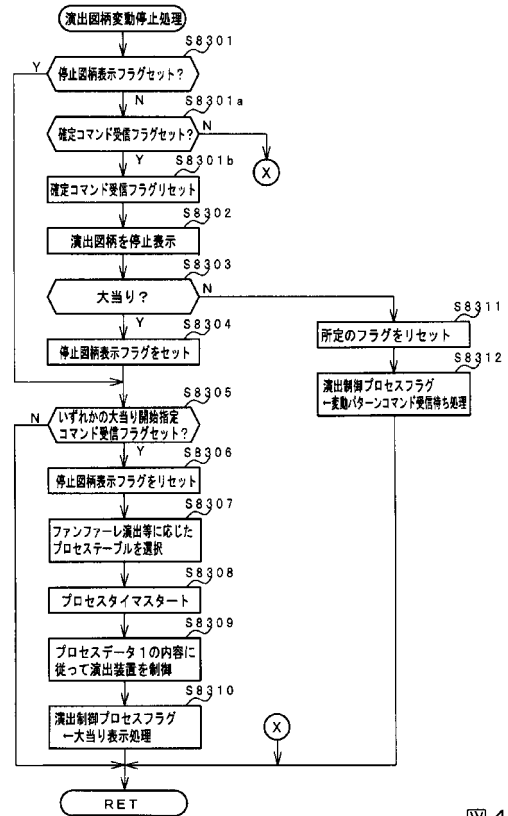


図 41

【図 42】

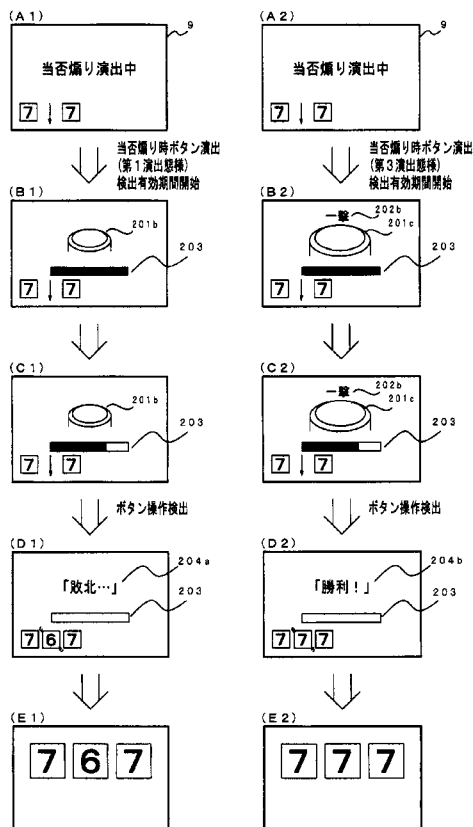


図 42

【図 43】

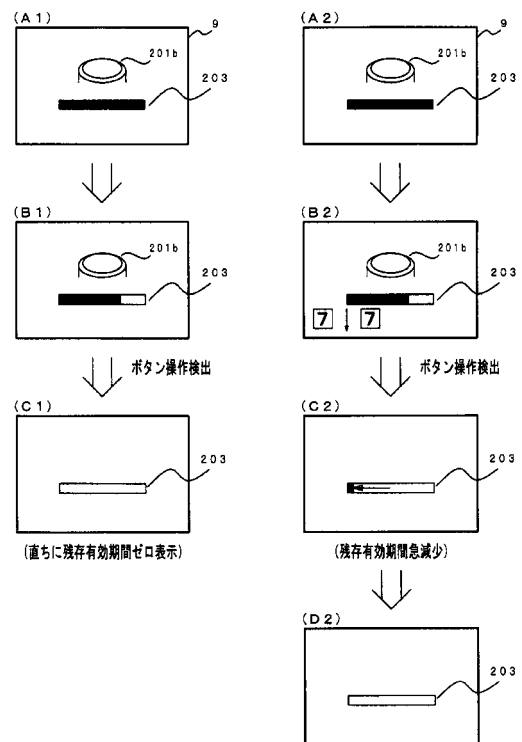


図 43

【図 4 4】

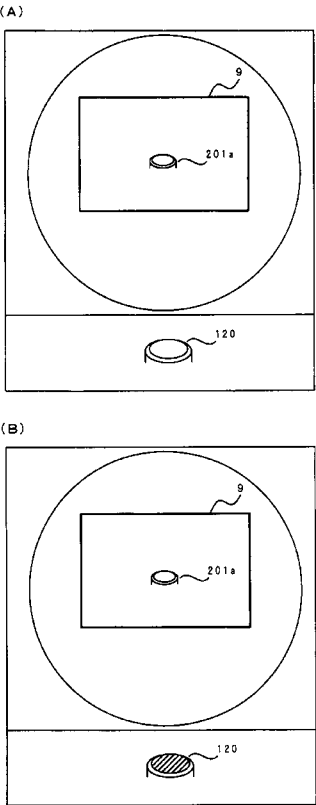


図 4 4

【図 4 5】

		操作促進画像 (色/サイズ)			
		白/小	赤/小	白/大	赤/大
ボタン発光色等	白	30	15	8	6
	赤	15		4	
	白/振動	8	4	2	1
	赤/振動	6		1	

(A) はずれ時

		操作促進画像 (色/サイズ)			
		白/小	赤/小	白/大	赤/大
ボタン発光色等	白	2	4	5	9
	赤	4		10	
	白/振動	5	10	12	15
	赤/振動	9		15	

(B) 大当たり時

図 4 5

【図 4 6】

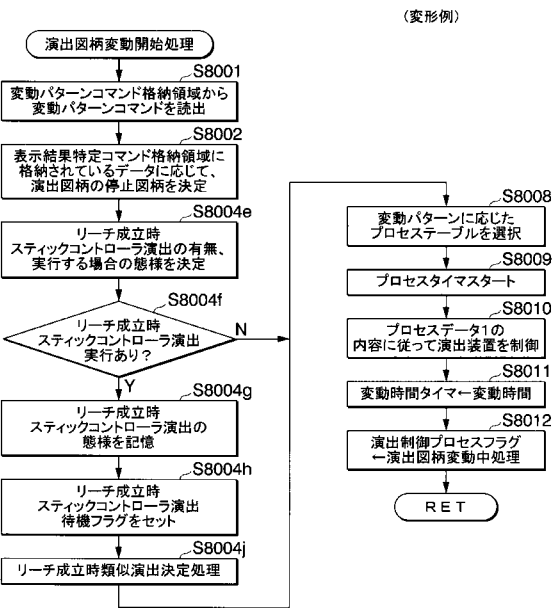


図 4 6

【図 4 7】

(変形例)

		決定される演出態様			
		第3演出態様 操作促進画像 (中ボタン画像) リーチ成立時スティック コントローラ演出画像 (「激熱!」)	第2演出態様 操作促進画像 (中ボタン画像) リーチ成立時スティック コントローラ演出画像 (「好機!」)	第1演出態様 操作促進画像 (中ボタン画像) リーチ成立時スティック コントローラ演出画像 (「チャンス!」)	演出なし
変動パターン	ノーマルリーチはずれ	0%	0%	0%	100%
	ノーマルリーチ大当たり	0%	0%	5%	95%
	スーパーリーチはずれ	5%	25%	40%	30%
	スーパーリーチ大当たり	15%	50%	20%	15%

リーチ成立時スティックコントローラ演出設定テーブル

図 4 7

【図 48】

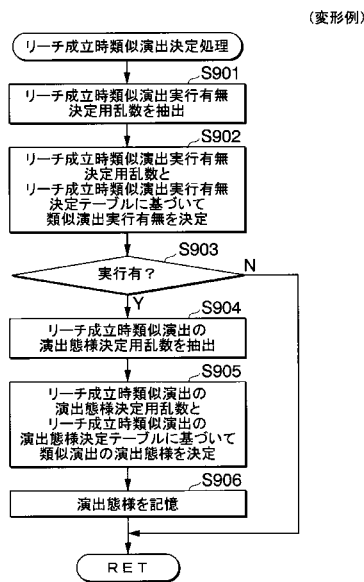


図 48

【図 49】

(変形例)

リーチ成立時類似演出実行有無決定テーブルによる決定割合の設定例

実行有無	変動パターン			
	ノーマルリーチはずれ	ノーマルリーチ大当り	スーパーリーチはずれ	スーパーリーチ大当り
実行有	0	5	20	60
実行無	100	95	80	40

図 49

【図 50】

(変形例)

リーチ成立時類似演出の演出態様決定テーブルによる決定割合の設定例

演出態様	変動パターン			
	ノーマルリーチはずれ	ノーマルリーチ大当り	スーパーリーチはずれ	スーパーリーチ大当り
類似演出	—	0	5	95
類似演出(ガセ)	—	100	95	5

図 50

【図 51】

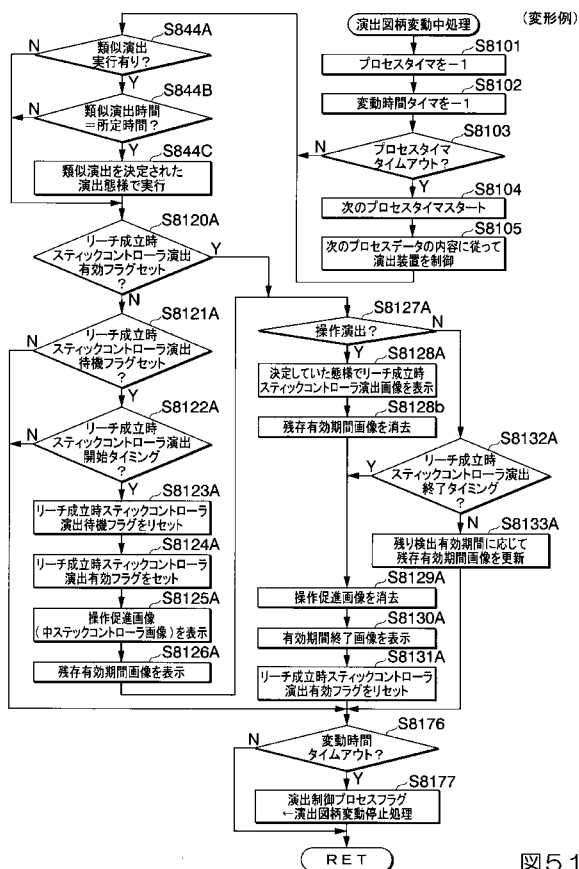


図 51

【図 52】

(変形例)

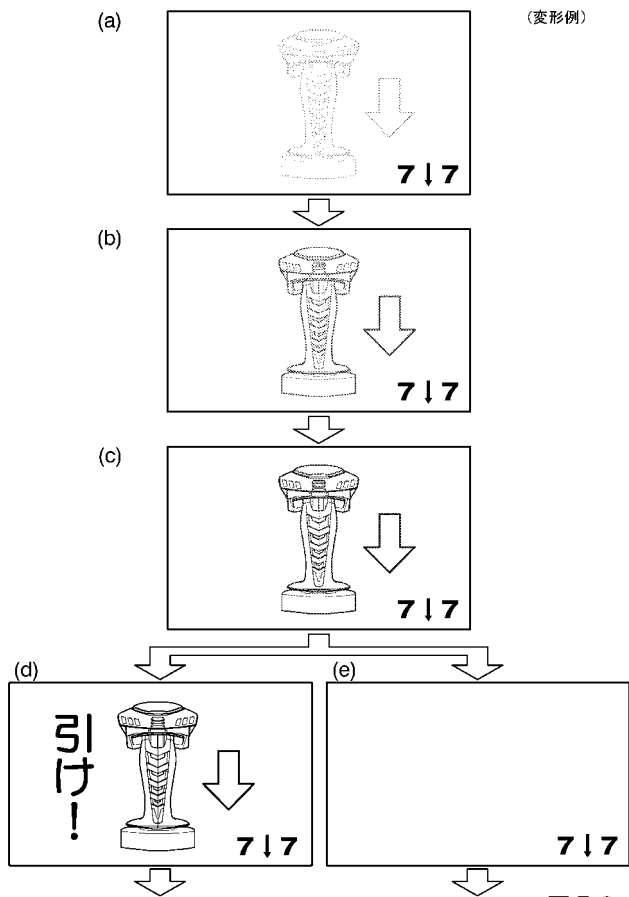


図 52

【図 53】

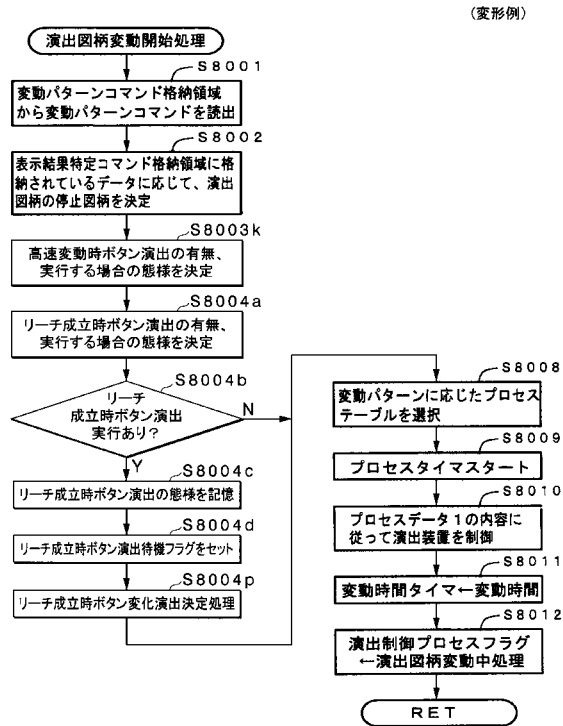


図53

【図 54】

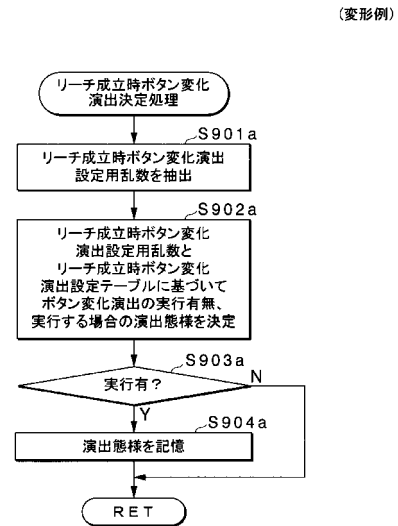


図54

【図 55】

(変形例)

リーチ成立時ボタン変化演出設定テーブル

演出図柄	第1演出図柄 操作促進画像 (小→大)	第2演出図柄 操作促進画像 (小→大)	第3演出図柄 操作促進画像 (小→大)	第4演出図柄 操作促進画像 (小→大)	第5演出図柄 操作促進画像 (小→大)	第6演出図柄 操作促進画像 (小→大)
変動パターン	70%	50%	40%	10%	0%	0%
ノーマルリーチ	15%	10%	0%	0%	0%	0%
ノーマルリーチ大当り	15%	10%	0%	0%	0%	0%
スーパーリーチ	15%	10%	0%	0%	0%	0%
スーパーリーチ大当り	15%	10%	0%	0%	0%	0%

図55

【図 56】

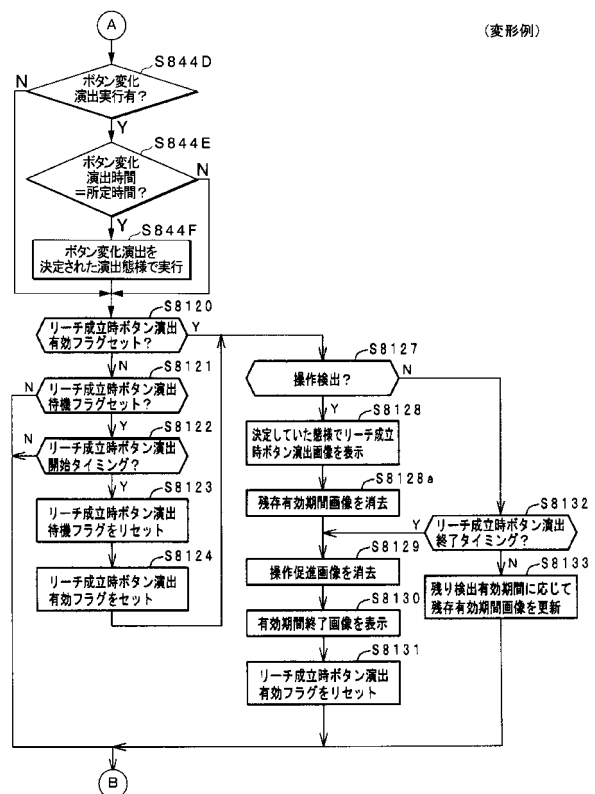


図56

【図 57】

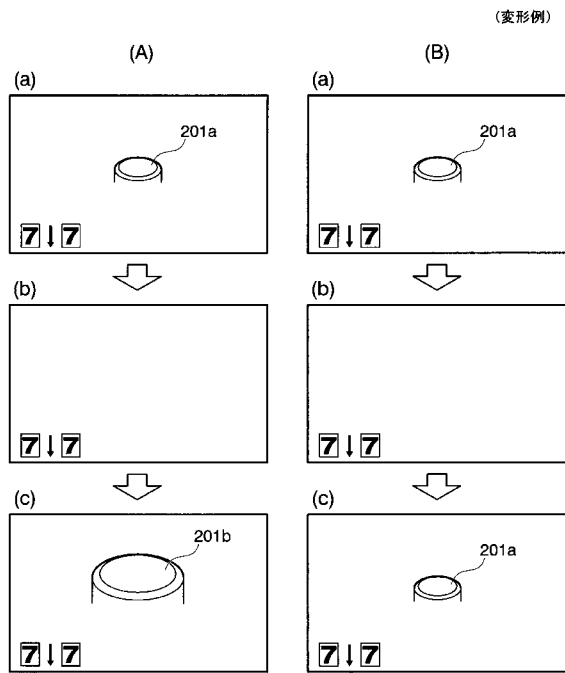


図 57

【図 58】

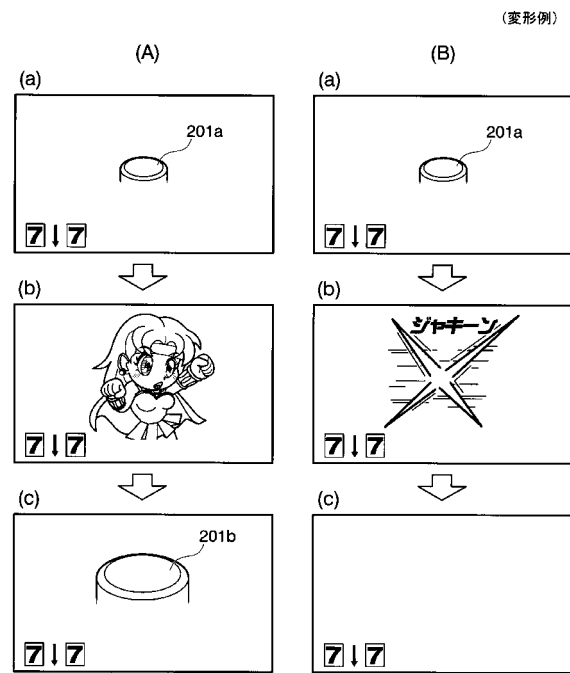


図 58

【図 59】

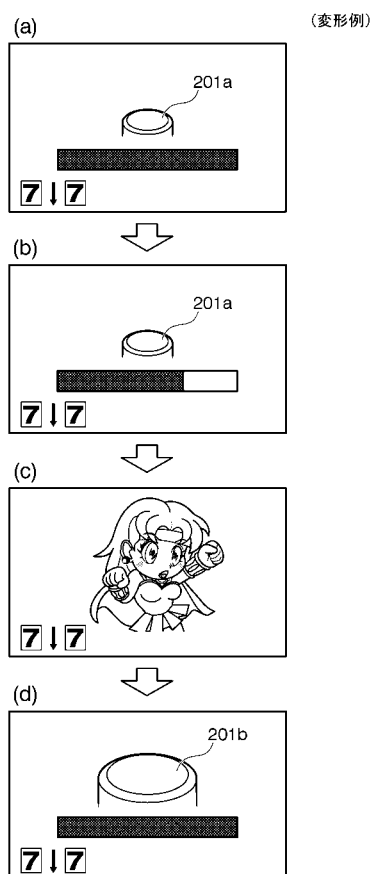


図 59

フロントページの続き

(72)発明者 井手 啓達

東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号 株式会社三共内

Fターム(参考) 2C333 AA11 CA29 CA53 CA60 CA61 CA75 CA76 CA77 FA05 FA09

FA19