(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2017-74117
(P2017-74117A)
(43)公開日　平成29年4月20日(2017.4.20)

(51)Int.Cl.		F I			テーマコード（参考）
A63F 7/02	(2006.01)	A63F	7/02	320	2C333

審査請求 有　請求項の数 1　ＯＬ　（全 50 頁）

(21)出願番号　特願2015-202259 (P2015-202259)
(22)出願日　平成27年10月13日 (2015.10.13)

(71)出願人　000161806
京楽産業．株式会社
愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号
(74)代理人　100076473
弁理士　飯田　昭夫
(74)代理人　100112900
弁理士　江間　路子
(74)代理人　100136995
弁理士　上田　千織
(74)代理人　100163164
弁理士　安藤　敏之
(72)発明者　武田　大輔
愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号
京楽産業．株式会社内

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【要約】
【課題】異なる演出を探そうとする関心を遊技者に持たせることが可能になり、遊技の趣向性を向上させることができる遊技機を提供する。
【解決手段】パチンコ遊技機１０は、演出制御手段（演出制御部９０及び画像音響制御部９５）は、操作指示演出ＯＩ通りに演出ボタン１１５の操作が行われたときに、演出手段（画像表示部２０）に、第一の演出ＤＩＥを行わせる第一演出制御手段（演出制御部９０）と、操作指示演出ＯＩとは異なる演出ボタン１１５の操作が行われたときに、演出手段（画像表示部２０）に、第一の演出ＤＩＥ、又は／及び、第一の演出ＤＩＥとは異なる第二の演出ＤＮＥを行わせる第二演出制御手段（演出制御部９０）と、を備える。
【選択図】図２７

有効期間経過後に演出を選択する場合

操作指示表示	操作態様	演出
一発	一発	第一の演出
	連打	第二の演出
	長押し	
長押し	長押し	第一の演出
	連打	第二の演出
	一発	
連打	連打	第一の演出
	一発	第二の演出
	長押し	

【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技者により操作される操作手段と、
前記操作手段への操作を遊技者に指示する操作指示表示の表示を行う表示手段と、
前記表示手段を含み演出を行う演出手段と、
前記操作手段に対する操作が、前記表示手段に表示された操作指示表示通りの操作であるか否かを判定する操作判定手段と、
前記操作判定手段の判定結果に基づいて前記演出手段に演出を行わせる演出制御手段と、
を備え、
前記演出制御手段は、
前記操作指示表示通りに前記操作手段の操作が行われたときに、前記演出手段に、第一の演出を行わせる第一演出制御手段と、
前記操作指示表示とは異なる前記操作手段の操作が行われたときに、前記演出手段に、前記第一の演出、又は／及び、前記第一の演出とは異なる第二の演出を行わせる第二演出制御手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【請求項２】
前記演出制御手段は、前記演出手段に、前記操作手段の最初の操作信号に基づいて仮操作演出を行わせ、
前記操作手段の最初の操作信号以降の操作信号に基づいて前記第一の演出、又は／及び、前記第二の演出を行わせることを特徴とする請求項１記載の遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊技者により操作される操作手段を備える遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来の遊技機として特許文献１には、抽選図柄を変動表示する図柄表示部において、演出ボタンの操作を促して、図柄表示部の表示を演出ボタンの操作に連動させるボタン演出を行なう遊技機が記載されている。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２００６－２７１６３０号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
しかし、上記の遊技機では、操作手段の操作による操作演出に慣れてしまうと、飽きてしまい、遊技の趣向性を損なうおそれがあった。
【０００５】
本発明は、上述の課題を解決するものであり、遊技の趣向性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。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
本発明に係る遊技機は、遊技者により操作される操作手段と、前記操作手段への操作を遊技者に指示する操作指示表示の表示を行う表示手段と、前記表示手段を含み演出を行う演出手段と、前記前記操作手段に対する操作が、前記表示手段に表示された操作指示表示通りの操作であるか否かを判定する操作判定手段と、前記操作判定手段の判定結果に基づいて前記演出手段に演出を行わせる演出制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記

操作指示表示通りに前記操作手段の操作が行われたときに、前記演出手段に、第一の演出を行わせる第一演出制御手段と、前記操作指示表示とは異なる前記操作手段の操作が行われたときに、前記演出手段に、前記第一の演出、又は／及び、前記第一の演出とは異なる第二の演出を行わせる第二演出制御手段と、を備えることを特徴とする。

【発明の効果】

【０００７】

本発明に係る遊技機では、遊技の趣向性を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【０００８】

【図１】本発明の一実施形態に係る遊技機の正面図である。

【図２】実施形態に係る遊技機の電気系統の概略ブロック図である。

【図３】実施形態の遊技機のメイン制御部が行うメイン側タイマ割込処理のフローチャートである。

【図４】始動口ＳＷ（スイッチ）処理のフローチャートである。

【図５】事前判定処理のフローチャートである。

【図６】特別図柄処理のフローチャートである。

【図７】大当たり判定処理のフローチャートである。

【図８】変動パターン選択処理のフローチャートである。

【図９】停止中処理のフローチャートである。

【図１０】大入賞口処理のフローチャートである。

【図１１】遊技状態設定処理のフローチャートである。

【図１２】変動パターンテーブルの設定例である。

【図１３】実施形態の遊技機の演出制御部が行うサブ側メイン処理のフローチャートである。

【図１４】サブ側タイマ割込処理のフローチャートである。

【図１５】コマンド受信処理のフローチャートである。

【図１６】演出選択処理のフローチャートである。

【図１７】演出ボタン処理のフローチャートである。

【図１８】操作演出選択処理のフローチャートである。

【図１９】長押し操作演出選択処理のフローチャートである。

【図２０】一発押し操作演出選択処理のフローチャートである。

【図２１】連打操作演出選択処理のフローチャートである。

【図２２】演出選択テーブルの内容を示す説明図である。

【図２３】長押し操作演出処理のフローチャートである。

【図２４】一発押し操作演出処理のフローチャートである。

【図２５】連打操作演出処理のフローチャートである。

【図２６】実施形態の遊技機の操作演出の操作タイミングを説明する図である。

【図２７】選択テーブルの内容を示す説明図である。

【図２８】実施形態の操作演出を示す説明図である。

【図２９】実施形態の遊技機の動作時における長押し操作演出の一例を説明する図である。

【図３０】実施形態の遊技機の動作時における一発操作演出の一の例を説明する図である。

【図３１】実施形態の遊技機の動作時における連打操作演出の一例を説明する図である。

【図３２】変形例の演出選択テーブルの内容を示す説明図である。

【図３３】実施形態の遊技機の変形例の動作時における長押し操作演出の一例を説明する図である。

【図３４】実施形態の遊技機の変形例の動作時における一発操作演出の一例を説明する図である。

【図３５】実施形態の遊技機の変形例の動作時における連打操作演出の一例を説明する図

である。
【図３６】他の変形例の演出選択テーブルの内容を示す説明図である。
【図３７】実施形態の遊技機の他の変形例の動作時における長押し操作演出の一例を説明する図である。
【図３８】実施形態の遊技機の他の変形例の動作時における一発操作演出の一例を説明する図である。
【図３９】実施形態の遊技機の他の変形例の動作時における連打操作演出の一例を説明する図である。
【発明を実施するための形態】
【０００９】
（１）パチンコ遊技機の構造
以下、本発明の一実施形態を図面に基づいて説明すると、実施形態の遊技機としてのパチンコ遊技機１０は、図１に示すように、遊技機枠１１の内部に遊技盤１５を取り付けて構成される。遊技機枠１１は、外枠１２、内枠１３、及び、前面側のガラス扉部１４、を備える。外枠１２は、パチンコ遊技機１０の外郭部となる枠体であり、内枠１３は、遊技盤１５が取り付けられる枠体であり、ガラス扉部１４は、遊技盤１５を保護するとともに発射ハンドル４３等が配設される前枠である。ガラス扉部１４は、遊技盤１５の前面側における遊技球の転動する遊技領域１６や遊技球の転動を予定していない非遊技領域１７を目視できるように、それらの前側を覆う透明なガラス部１４ａと、そのガラス部１４ａの下方の皿ユニット部１４ｂとを備える。
【００１０】
ガラス扉部１４は、外枠１２や内枠１３に対してヒンジ１１ａによりそれぞれ回動自在とされ、内枠１３は、外枠１２とガラス扉部１４とに対してヒンジ１１ａによりそれぞれ回動自在としている。
【００１１】
ガラス扉部１４の前面側には、ガラス部１４ａの下方の皿ユニット部１４ｂに、上皿４２ａと下皿４２ｂとを有した球受け皿４２、発射ハンドル４３、下皿４２ｂの球を抜く皿球抜きボタン４４、上皿４２ａの球を下皿４２ｂに移す通路球抜きボタン４５、演出キー４７、及び、後述する操作装置としての演出ボタン装置１０８が、配設されている。また、ガラス扉部１４の前面側には、上部側に、スピーカ４８や枠ランプ４９が配設されている。
【００１２】
遊技盤１５には、発射ハンドル４３の操作により発射された遊技球が転動する遊技領域１６が、レール部材３５で囲まれて形成されている。遊技領域１６には、遊技球を誘導する多数の図示しない障害釘や風車が突設され、さらに、盤ランプ５０が埋設されている。
【００１３】
遊技領域１６の中央には、略円環状に囲む枠体部１８ａを備えたセンター役物装置１８が、配設されている。センター役物装置１８には、中央の後部側に、表示手段及び演出手段としての画像表示部２０の表示画面２０ａが配置されている。実施形態の画像表示部２０は、液晶表示装置であり、表示画面２０ａは液晶画面としている。画像表示部２０は、客待ち用のデモ表示、装飾図柄変動演出、大当たり遊技に並行して行われる大当たり演出等を表示画面２０ａに表示する。装飾図柄変動演出は、数字等の装飾図柄と装飾図柄以外の演出画像とにより構成されて、変動表示を経て停止表示された装飾図柄により、大当たり抽選（即ち、大当たり乱数の取得とその大当たり乱数を用いた判定、特別図柄抽選ともいう）の結果を報知する演出である。この装飾図柄変動演出は、特別図柄変動に並行して行われる。また、大当たり抽選は、遊技球の後述する第１始動口２２または第２始動口２３への入賞に対して行われる。
【００１４】
さらに、画像表示部２０は、操作手段としての演出ボタン装置１０８を使用して行なう操作演出ＯＤ（ＯＤＣ，ＯＤＳ，ＯＤＭ）（図２８～３１参照）やその演出を表示させる

ように演出ボタン装置１０８の操作を促す操作指示演出ＯＩ（ＯＩＣ，ＯＩＳ，ＯＩＭ）（図２９～３１参照）も、表示画面２０ａに表示する。

【００１５】

なお、後述するように、操作指示演出ＯＩとしては、実施形態の場合、長押し操作を指示する長押し操作指示演出ＯＩＣ（図２９参照）と、一発押し操作を指示する一発押し操作指示演出ＯＩＳ（図３０参照）と、連打操作を指示する連打操作指示演出ＯＩＭ（図３１参照）と、がある。そして、それらの指示演出時に演出ボタン装置１０８を有効操作した時には、特別図柄抽選の判定結果に応じた操作演出ＯＤとして、後述する長押し操作演出ＯＤＣ（図２９参照）、一発押し操作演出ＯＤＳ（図３０参照）、連打操作演出ＯＤＭ（図３１参照）が表示される。

【００１６】

センター役物装置１８の枠体部１８ａの左部には、入口から遊技球を流入させ、出口からステージ部１８ｃへ遊技球を流出させるワープ部１８ｂが配設されている。枠体部１８ａの下部のステージ部１８ｃは、ワープ部１８ｂから流入した遊技球を、上面で転動させて、第１始動口２２へと案内したり、あるいは、そのまま、第１始動口２２の上方より左右にずれた位置から、落下させる。

【００１７】

遊技領域１６の左右方向における中央下部には、始動入賞装置２１が設けられている。始動入賞装置２１は、遊技球の入球し易さが常時変わらない第１始動口２２と、電動チューリップ（以下「電チュー」という。「可変入賞装置」に相当する。）２４により開閉される第２始動口２３とを備えている。電チュー２４は、電チューソレノイド２４ａ（図２参照）により駆動される。第２始動口２３は、電チュー２４が開いているときのみ遊技球が入賞可能となる。

【００１８】

また、遊技領域１６には、大入賞装置（特別可変入賞装置）２６が設けられている。大入賞装置２６は、始動入賞装置２１の右方に配置されており、大入賞口２７と、大入賞口ソレノイド２６ａ（図２参照）により動作する開閉部材２６ｂとを備えている。大入賞口２７は、開閉部材２６ｂにより開閉される。

【００１９】

また、遊技領域１６には、複数の普通入賞装置２９、遊技球が通過可能なゲート２８が設けられている。各普通入賞装置２９は、始動入賞装置２１の左方に配置されている。各普通入賞装置２９に入った遊技球は、その普通入賞装置２９内の普通入賞口３０に入賞する。ゲート２８は、センター役物装置１８の右部に配置されている。ゲート２８は、いわゆる右打ちをした際に、遊技球が通過する可能性がある通過口である。

【００２０】

また、遊技領域１６の外側の非遊技領域１７であって遊技盤１５の右下部には、表示器類が配置されている。パチンコ遊技機１０には、表示器類として、普通図柄表示器３７、第１特別図柄表示器３９ａ、及び、第２特別図柄表示器３９ｂが設けられるとともに、普通図柄保留ランプ３８、第１特別図柄保留ランプ４０ａ、第２特別図柄保留ランプ４０ｂ、及び、状態表示器４１が設けられている。

【００２１】

第１特別図柄表示器３９ａ、第２特別図柄表示器３９ｂは、それぞれ、遊技球の第１始動口２２、第２始動口２３への入賞を契機として行われる大当たり抽選の結果を、変動表示を経て停止表示される特別図柄により報知する（これを「特別図柄変動」という）ものである。第１特別図柄表示器３９ａ、第２特別図柄表示器３９ｂに停止表示された特別図柄が大当たり図柄又は小当たり図柄であれば、大入賞口２７を所定回数開閉する当たり遊技が行われる。簡単に述べれば、始動口２２，２３への入賞による判定条件の成立により、大当たり判定（抽選）が行われ、その判定結果が大当たりであれば、遊技者に有利な特別遊技としての大当たり遊技が実行されることとなる。

【００２２】

特別図柄の変動表示中または当たり遊技中に、遊技球が第１始動口２２または第２始動口２３に入賞すると、メイン制御部６０（図２参照）は、その入賞に対して取得した大当たり乱数等の乱数を、第１始動口２２への入賞であれば第１特図保留記憶部６３ａに、第２始動口２３への入賞であれば第２特図保留記憶部６３ｂに、特図保留記憶として記憶する。そして、特別図柄変動を実行可能になったときに、記憶しておいた特図保留記憶に基づいて大当たりか否かの判定を行い、特別図柄変動を実行する。

【００２３】

第１特別図柄保留ランプ４０ａ、第２特別図柄保留ランプ４０ｂは、それぞれ、第１特図保留記憶部６３ａ、第２特図保留記憶部６３ｂに記憶されている特図保留記憶の個数を表示するものである。なお、第１特図保留記憶部６３ａ、第２特図保留記憶部６３ｂに記憶される特図保留記憶の個数は、それぞれ４個が上限とされているため、第１特図保留記憶部６３ａに４個の特図保留記憶がある状態で遊技球が第１始動口２２に入賞したときや、第２特図保留記憶部６３ｂに４個の特図保留記憶がある状態で遊技球が第２始動口２３に入賞したときは、その入賞に対して大当たり乱数等の乱数は取得されない。

【００２４】

普通図柄表示器３７は、遊技球のゲート２８への通過を契機として行われる普通図柄抽選の結果を、変動表示を経て停止表示される普通図柄により報知する（これを「普通図柄変動」という）ものである。普通図柄表示器３７に停止表示された普通図柄が当たり図柄であれば、所定時間及び所定回数、電チュー２４を開く補助遊技が行われる。

【００２５】

普通図柄の変動表示中または補助遊技中に、遊技球がゲート２８を通過すると、メイン制御部６０は、その通過に対して取得した当たり乱数等の乱数を、普図保留記憶部６３ｃに普図保留記憶として記憶する。そして、普通図柄変動を開始可能な状態になったときに、記憶しておいた普図保留記憶に基づいて当たりか否かの判定を行い、普通図柄変動を実行する。

【００２６】

普通図柄保留ランプ３８は、普図保留記憶部６３ｃに記憶されている普図保留記憶の個数を表示するものである。なお、普図保留記憶部６３ｃに記憶される普図保留記憶の個数は、それぞれ４個が上限とされているため、普図保留記憶部６３ｃに４個の普図保留記憶がある状態で遊技球がゲート２８を通過したときは、その通過に対して当たり乱数は取得されない。

【００２７】

状態表示器４１は、大当たり遊技における後述するラウンド数を示すラウンドランプ、右打ちをすべき状態（後述する時短状態）であることを示す右打ちランプ、及び、後述する遊技状態を示す遊技状態ランプを備えている。

【００２８】

サブ側表示ランプ１４０は、第１特別図柄、第１特図保留記憶の個数、第２特別図柄、第２特図保留記憶の個数、普通図柄普図保留記憶の個数、右打ちをすべき状態（後述する時短状態）であること、を示すランプを備えている。

【００２９】

なお、遊技領域１６の下端には、入賞しなかった遊技球が排出されるアウト口３３が配設されている。

【００３０】

（２）パチンコ遊技機の電気系統

次に、実施形態のパチンコ遊技機１０の電気系統について説明する。図２に示すように、パチンコ遊技機１０は、メイン制御部６０、払出制御部７０、演出制御手段としてのサブ制御部８５を備え、サブ制御部８５は、演出制御部９０、画像音響制御部９５、及び、ランプ制御部１００を備えている。そして、払出制御部７０及び演出制御部９０はメイン制御部６０に接続され、画像音響制御部９５及びランプ制御部１００は演出制御部９０に接続されている。各制御部は、ＣＰＵ６１，７１，９１，９５１，１０１、ＲＯＭ６２，

７２，９２，９５２，１０２、ＲＡＭ６３，７３，９３，９５３，１０３等を備えている。また、メイン制御部６０は、ＲＡＭ６３内に、第１特図保留記憶部６３ａ、第２特図保留記憶部６３ｂ、及び、普図保留記憶部６３ｃを備えている。さらに、演出制御部９０は、ＲＴＣ（リアルタイムクロック）９４を備えている。ＲＴＣ９４は、日時を計測しており、パチンコ遊技機１０の電源が遮断されても図示しないバックアップ電源により計測動作を継続する。

【００３１】

メイン制御部６０は、大当たりの抽選や遊技状態の移行など主に利益に関わる制御を行うものである。メイン制御部６０には、第１始動口２２内に設けられて第１始動口２２に入賞した遊技球を検出する第１始動口ＳＷ（スイッチ）２２ａ、第２始動口２３内に設けられて第２始動口２３に入賞した遊技球を検出する第２始動口ＳＷ２３ａ、電チュー２４を駆動する電チューソレノイド２４ａ、ゲート２８内に設けられてゲート２８を通過した遊技球を検出するゲートＳＷ２８ａ、大入賞口２７内に設けられて大入賞口２７に入賞した遊技球を検出する大入賞口ＳＷ２７ａ、開閉部材２６ｂを駆動する大入賞口ソレノイド２６ａ、各普通入賞口３０内にそれぞれ設けられてその普通入賞口３０に入賞した遊技球を検出する普通入賞口ＳＷ３０ａ、第１特別図柄保留ランプ４０ａ、第２特別図柄保留ランプ４０ｂ、普通図柄保留ランプ３８、第１特別図柄表示器３９ａ、第２特別図柄表示器３９ｂ、普通図柄表示器３７、及び、状態表示器４１がそれぞれ接続され、矢印で示すように、各スイッチからはメイン制御部６０に信号が入力され、各ソレノイドやランプ等にはメイン制御部６０から信号が出力される。

【００３２】

また、メイン制御部６０は、払出制御部７０に各種コマンドを送信するとともに、払い出し監視のために払出制御部７０から信号を受信する。払出制御部７０には、払出部７５が接続され、払出制御部７０は、メイン制御部６０から受信したコマンドに従って払出部７５を動作させ、賞球の払出を行わせる。

【００３３】

さらに、メイン制御部６０には、ホールに設置されたホストコンピュータに対して各種の情報を送信する盤用外部情報端子基板１０５が接続されている。メイン制御部６０は、払出制御部７０から取得済みの払い出した賞球数の情報やメイン制御部６０の状態等の情報を、盤用外部情報端子基板１０５を介して、ホストコンピュータに送信する。

【００３４】

払出制御部７０は、払出部（払出駆動モータ）７５、払出球検出ＳＷ７６、球有り検出ＳＷ７７、満タン検出ＳＷ７８、及び、発射部７９と接続される。

【００３５】

払出制御部７０は、払出部（払出駆動モータ）７５に対して入賞時の賞球数を払い出す制御を行なう。払出部７５は、遊技球の貯留部から所定数を払い出すための払出駆動モータからなる。そして、払出制御部７０は、払出部７５に対して各入賞口（第１始動口２２、第２始動口２３、大入賞口２７、普通入賞口３０）に入賞した遊技球に対応した賞球数を払い出す制御を行なう。

【００３６】

また、払出制御部７０は、発射部７９に対する遊技球の発射の操作を検出して遊技球の発射を制御する。発射部７９は、遊技のための遊技球を発射するものであり、発射ハンドル４３からの遊技者による遊技操作を検出するセンサや遊技球を発射させるソレノイド等を備える。払出制御部７０は、発射部７９のセンサにより遊技操作を検出すると、検出された遊技操作に対応してソレノイド等を駆動させて遊技球を間欠的に発射させ、遊技盤１５の遊技領域１６に遊技球を送り出す。

【００３７】

また、払出制御部７０は、払い出す遊技球の状態を検出する各所の検出部が接続され、賞球のための払い出し状態を検出する。これらの検出部としては、既述の払出球検出ＳＷ７６、球有り検出ＳＷ７７、満タン検出ＳＷ７８等がある。

【００３８】
さらに、払出制御部７０には、ホールに設置された図示しないホストコンピュータに対して各種情報を送信する枠用外部情報端子基板１０６が接続されている。払出制御部７０は、払出部（払出駆動モータ）７５を駆動させて払い出した賞球数の情報等を枠用外部情報端子基板１０６を介してホストコンピュータに送信し、また、同様の情報をメイン制御部６０にも送信する。
【００３９】
また、メイン制御部６０は、演出制御部９０に対し各種コマンドを送信し、演出制御部９０は、画像音響制御部９５との間でコマンドや信号の送受信を行う。画像音響制御部９５には画像表示部２０及びスピーカ４８が接続され、画像音響制御部９５は、演出制御部９０から受信したコマンドに従って、画像表示部２０の表示画面２０ａに装飾図柄その他の画像を表示し、スピーカ４８から音声を出力する。
【００４０】
詳しくは、画像音響制御部９５は、演出内容を表現する画像及び音響を制御する際の演算処理を行うＣＰＵ９５１と、ＣＰＵ９５１にて実行されるプログラムや各種データ等が記憶されたＲＯＭ９５２と、ＣＰＵ９５１の作業用メモリとして用いられるＲＡＭ９５３と、ＶＤＰ（Video Display Processor）９５４と、ＣＧＲＯＭ９５５と、ＳＮＤＲＯＭ９５６とを備えている。
【００４１】
ＣＧＲＯＭ９５５には、画像表示部２０において表示する各種画像、具体的には、遊技者に大当たり判定の結果を報知するための装飾図柄、背景画像、遊技者に大当たり判定の結果を示唆する示唆演出や遊技者に大当たり判定の結果を予告する予告演出等を表示するためのキャラクタ、アイテム、文字等の画像データが記憶されている。ＳＮＤＲＯＭ９５６には、画像データと同期させて又は画像データとは独立にスピーカ４８から出力させる楽曲や音声、ジングル等の効果音等の各種音響データが記憶されている。
【００４２】
ＣＰＵ９５１は、演出制御部９０から送信された各種コマンドに基づいて、アニメーションパターンの解析や、描画に関するコマンドをまとめたディスプレイリストの作成、ディスプレイリストのＶＤＰ９５４への送信等を行う。ＶＤＰ９５４は、ＣＰＵ９５１から受信したディスプレイリストに基づいて、ＣＧＲＯＭ９５５やＳＮＤＲＯＭ９５６に記憶された画像データや音響データを読み出し、読み出した画像データを用いて、装飾図柄、背景画像、キャラクタ、アイテム、文字等を表示するための描画処理を行うとともに、読み出した音響データを用いて音声処理を行う。そして、ＶＤＰ９５４は、描画処理された画像データにより画像表示部２０における画面表示を制御し、音声処理された音響データによりスピーカ４８から出力される音響を制御する。なお、実施形態では、ＶＤＰ９５４が描画処理とともに音声処理も行うように構成したが、これに限らず、音声処理を専用で行うプロセッサを別途設けてもよい。
【００４３】
また、演出制御部９０は、ランプ制御部１００との間でコマンドや信号の送受信を行う。ランプ制御部１００には、枠ランプ４９、盤ランプ５０、可動役物装置１３０、及び、サブ側表示ランプ１４０の図示しない駆動モータやセンサが接続され、ランプ制御部１００は、演出制御部９０から受信したコマンドに従って、ランプ４９，５０を点灯・消灯するとともに、可動役物装置１３０の駆動モータを駆動させて、可動役物装置１３０の可動体としての星型の可動役物１３１（図１参照）を左右に揺動させるように動作させる。
【００４４】
具体的には、ランプ制御部１００のＲＯＭ１０２には、演出制御部９０にて決定される演出内容に応じたランプ４９，５０の発光パターンデータ（点灯/点滅や発光色に関するデータ）が記憶されている。ランプ制御部１００のＣＰＵ１０１は、ＲＯＭ１０２に記憶された発光パターンデータの中から、演出制御部９０から受信したコマンドに対応したものを選択して読み出し、読み出した発光パターンデータに従ってランプ４９，５０の発光

を制御する。また、ランプ制御部１００のＲＯＭ１０２には、演出制御部９０にて決定される演出内容に応じた可動役物装置１３０の動作パターンデータが記憶されている。ランプ制御部１００のＣＰＵ１０１は、読み出した動作パターンデータに従って、可動役物装置１３０の動作を制御する。

【００４５】

また、演出制御部９０には、操作装置としての演出ボタン装置１０８における遊技者が操作する演出ボタン（操作部・押下部）１１５（図１参照）が押下操作されたことを検出する演出ボタン検出ＳＷ１２０が接続されており、演出ボタン１１５が押下されると、演出ボタン検出ＳＷ１２０から演出制御部９０に対して信号が出力される。さらに、演出キー４７のキー検出ＳＷ４７ａも演出制御部９０に接続されている。演出キー４７は、遊技者によってキー操作されると、キー操作に対応したキー検出ＳＷ４７ａの信号が演出制御部９０へ入力される。

【００４６】

すなわち、図２６に示すように、演出ボタン１１５を押下操作すれば、演出ボタン検出ＳＷ１２０はON信号（立上り信号）を演出制御部９０に出力し、演出ボタン１１５から手を離せば、演出ボタン検出ＳＷ１２０はOFF信号（下がり信号）を演出制御部９０に出力することとなる。

【００４７】

（４）遊技状態等の説明

実施形態のパチンコ遊技機１０の遊技状態について説明すると、実施形態のパチンコ遊技機１０では、設定される遊技状態として、通常遊技状態、時短遊技状態、確変遊技状態、潜確遊技状態の４つの遊技状態がある。また、実施形態のパチンコ遊技機１０では、特別図柄抽選の結果実行される遊技として、大当たり遊技（１５Ｒの大当たり遊技と２Ｒの大当たり遊技）、小当たり遊技があり、普通図柄抽選の結果実行される遊技として、補助遊技がある。実施形態では、大当たり遊技が、遊技者に有利な特別遊技となる。

【００４８】

時短遊技状態とは、大当たり当選確率が、通常遊技状態と同様となるとともに、通常遊技状態よりも第２始動口２３へ遊技球が入賞し易い状態をいい、通常遊技状態では、例えば、普通図柄抽選の当選確率が１／２０、普通図柄変動時間が１２秒となっており、第２始動口２３の開放パターンとして、0.2秒の開放を１回おこなう短開放パターン（短開放図柄への当選時）と、0.2秒の開放ののち4.0秒の開放をおこなう長開放パターン（長開放図柄への当選時）とがあるのに対して、時短遊技状態では、普通図柄抽選の当選確率が１９/２０、普通図柄変動時間が0.5秒となっており、第２始動口２３の開放パターンとして、3.0秒の開放を１回おこなう短開放パターン（短開放図柄への当選時）と、5.0秒の開放を１回おこなう長開放パターン（長開放図柄への当選時）とがある。なお、短開放図柄へは、当たり当選時の２／１１で当選し、長開放図柄へは、当たり当選時の９／１１で当選する。また、大当たり遊技の実行中における普通図柄抽選の当選確率、普通図柄変動時間、第２始動口２３の開放パターンは、通常遊技状態と同様となっており、小当たり遊技の実行中における普通図柄抽選の当選確率、普通図柄変動時間、第２始動口２３の開放パターンは、小当たり当選時の遊技状態と同様となっている。

【００４９】

確変遊技状態とは、通常遊技状態よりも大当たりに当選しやすく、かつ第２始動口２３へ遊技球が入賞し易い状態をいい、通常遊技状態では、例えば、大当たり当選確率が１／３００であるのに対して、確変遊技状態では、大当たり当選確率が１０／３００となっている。また、確変遊技状態では、普通図柄抽選の当選確率、普通図柄変動時間、第２始動口２３の開放パターンは、時短遊技状態と同様となっている。

【００５０】

潜確遊技状態とは、通常遊技状態よりも大当たりに当選しやすく、かつ、第２始動口２３への遊技球の入賞し易さは、通常遊技状態と同様である状態をいい、潜確遊技状態では、大当たり当選確率は、確変遊技状態と同様となっており、普通図柄抽選の当選確率、普

通図柄変動時間、第２始動口２３の開放パターンは、通常遊技状態と同様となっている。
【００５１】
なお、通常遊技状態よりも大当たりに当選しやすい状態を、「高確率状態」といい、「高確率状態」でない状態を「低確率状態」という。また、通常遊技状態よりも第２始動口２３へ遊技球が入賞し易い状態を「電サポ状態」といい、通常遊技状態よりも特別図柄の平均変動時間が短い状態を「時短状態」というが、実施形態では、電サポ状態のときと時短状態のときは一致するものとする。したがって、電サポ状態かつ時短状態のことをまとめて「時短状態」といい、時短状態でない状態を「時短なし状態」という。確変遊技状態は、高確率状態かつ時短状態であり、時短遊技状態は低確率状態かつ時短状態であり、潜確遊技状態は高確率状態かつ時短なし状態であり、通常遊技状態は、低確率状態かつ時短なし状態である。
【００５２】
そして、初期状態では（即ち、電源が投入されて最初の遊技が開始されるときは）通常遊技状態であり、大当たりに当選すると、大入賞口２７を所定回数開閉する大当たり遊技を経て、その大当たりの種類に応じた遊技状態に遷移する。大当たりの種類には、ほとんど賞球の獲得が望めない短当たりとして、２Ｒ（ラウンド）潜確大当たりがあり、多くの賞球を獲得可能な長当たりとして、１５Ｒ（ラウンド）確変大当たり、１５Ｒ（ラウンド）通常大当たりがある。また、これら大当たりの他に小当たりがある。なお、ラウンドとは大入賞口２７の開放期間を言う。２Ｒ潜確大当たりでは、大入賞口２７を極短時間２回開放する大当たり遊技を行った後、潜確遊技状態に遷移し、１５Ｒ確変大当たりでは、大入賞口２７を１５回開放する大当たり遊技を行った後、確変遊技状態に遷移し、１５Ｒ通常大当たりでは、大入賞口２７を１５回開放する大当たり遊技を行った後、時短遊技状態に遷移する。また、小当たりは、見かけ上２Ｒ潜確大当たりと変わらない動作をするもので、大入賞口２７を極短時間２回開放する小当たり遊技を行うが、遊技状態は遷移しない。なお、時短遊技状態において途中で大当たりが発生することなく、例えば１００回の特別図柄変動が行われたときも、通常遊技状態に遷移する。
【００５３】
大当たり及び小当たりの抽選は大当たり乱数を用いて行われ、大当たりに当選した場合に当選した大当たりがいずれの種類の大当たりとなるかの抽選は、大当たり図柄乱数を用いて行われる。大当たり乱数は、例えば、０～２９９までの範囲で値をとることとされ、通常遊技状態時又は時短遊技状態時では、大当たりに当選する割合が１／３００となるよう大当たりに当選する乱数値が定められるとともに、小当たりに当選する割合が３／３００となるよう、小当たりに当選する乱数値が定められている。また、大当たり乱数は、確変遊技状態時又は潜確遊技状態時では、大当たりに当選する割合が１０／３００となるよう、大当たりに当選する乱数値が定められるとともに、小当たりに当選する割合が３／３００となるよう、小当たりに当選する乱数値が定められている。大当たり図柄乱数は、例えば、０～２４９までの範囲で値をとることとされ、第１始動口２２への入賞に対しては、１５Ｒ通常大当たりに当選する割合が１００／２５０となり、１５Ｒ確変大当たりに当選する割合が７５／２５０となり、２Ｒ潜確大当たりに当選する割合が７５／２５０になるよう各大当たりに当選する乱数値が定められ、第２始動口２３への入賞に対しては、１５Ｒ通常大当たりに当選する割合が１００／２５０となり、１５Ｒ確変大当たりに当選する割合が１２５／２５０となり、２Ｒ潜確大当たりに当選する割合が２５／２５０になるよう各大当たりに当選する乱数値が定められており、第１始動口２２へ入賞したときよりも長当たりに当選する割合が高くなっている。すなわち、実施形態のパチンコ遊技機１０では、第１始動口２２に遊技球が入賞して行われる大当たり抽選よりも、第２始動口２３に遊技球が入球して行われる大当たり抽選の方が、遊技者にとって有利となるように設定されている。
【００５４】
また、大当たり抽選の結果がハズレであった場合に、特別図柄変動に並行して行われる装飾図柄変動演出において装飾図柄をリーチ状態とするか否かは、リーチ乱数を用いて行

われる。リーチ乱数は、例えば、０～２４９までの範囲で値をとることとされ、リーチ有り、すなわち、リーチ状態とするに当選する割合が４０／２５０となり、リーチ無し、すなわち、リーチ状態としないに当選する割合が２１０／２５０となるようリーチに当選する乱数値が定められている。

【００５５】

また、補助遊技を行うか否かの抽選、すなわち普通図柄抽選は、当たり乱数を用いて行われ、当たりに当選した場合に当選した当たりがいずれの種類の当たりとなるかの抽選は、当たり図柄乱数を用いて行われる。当たり乱数は、例えば、０～１９までの範囲で値をとることとされ、非特定遊技状態（通常遊技状態、潜確遊技状態、および大当たり遊技の実行中）では、当たりに当選する割合が１／２０となるよう当たりに当選する乱数値が定められ、特定遊技状態（時短遊技状態および確変遊技状態）では、当たりに当選する割合が１９／２０となるよう当たりに当選する乱数値が定められている。また、当たり図柄乱数は、例えば、０～１０までの範囲で値をとることとされ、短開放図柄に当選する割合が２／１１となり、長開放図柄に当選する割合が９／１１となるよう各当たりに当選する乱数値が定められている。なお、普通図柄抽選の結果がハズレである場合には、当たり図柄乱数を判定することなくハズレとする。

【００５６】

（５）パチンコ遊技機の動作

≪メイン制御部での処理≫

次に、図３～１２に基づいてメイン制御部６０の動作について説明する。なお、後述する各カウンタは、ＲＡＭ６３に設けられ、パチンコ遊技機１０の電源投入時にゼロクリアされる。

【００５７】

メイン制御部６０は、電源の供給が開始されると、図示しない起動処理や電源遮断監視処理等を含んだメイン制御処理の実行を開始し、メイン制御部６０への電源の供給中、このメイン制御処理を継続的に実行する。そして、メイン制御部６０は、このメイン制御処理に対して、所定周期毎（例えば４ｍｓ毎）、図３に示すタイマ割込処理を割り込ませて実行する。

【００５８】

［メイン側タイマ割込処理］

メイン制御部６０は、図３に示すメイン側タイマ割込処理を例えば４msecといった短時間毎に繰り返す。すなわち、乱数更新処理（S201）、始動口ＳＷ処理（S202）、ゲートＳＷ処理（S203）、大入賞口ＳＷ処理（S204）、普通入賞口ＳＷ処理（S205）、特別図柄処理（S206）、普通図柄処理（S207）、大入賞口処理（S208）、電チュー処理（S209）、賞球処理（S210）、及び、出力処理（S211）を繰り返して行う。

【００５９】

［乱数更新処理］乱数更新処理（S201）では、図示しないが、メイン制御部６０は、大当たり抽選に用いる大当たり乱数、大当たり図柄の種類（１５Ｒ通常図柄、１５Ｒ確変図柄、または２Ｒ潜確図柄）を決めるための大当たり図柄乱数、装飾図柄変動演出においてリーチ状態とするか否か決めるためのリーチ乱数、装飾図柄変動演出の変動パターン（例えばスーパーリーチ演出や擬似連を行うかなど）を決めるための変動パターン乱数、普通図柄抽選に用いる当たり乱数、当たり図柄の種類（長開放図柄、短開放図柄、又は、ハズレ図柄）を決めるための当たり図柄乱数等を更新する乱数更新処理を行う。

【００６０】

［始動口ＳＷ処理］

始動口ＳＷ処理（S202）では、図４に示すように、メイン制御部６０は、第１始動口ＳＷ２２ａがONしたか否かを判定し（S301）、ONしていなければステップS308に進み、ONしていれば、第１特図保留記憶部６３ａに記憶されている大当たり乱数の個数を数える第１始動口保留カウンタの値Ｕ１が、上限値の４未満か否かを判定する（S302）。４未満でない場合はステップS308に進み、４未満の場合は、各種乱数（大当たり乱数、大当たり図柄

乱数、リーチ乱数、変動パターン乱数）を取得し第１特図保留記憶部６３ａに格納して（S303）、Ｕ１に１を加算する（S304）。

【００６１】

ステップS305では、格納した各種乱数に基づいて、大当たり判定、大当たり図柄判定、リーチ判定及び変動パターン判定の事前判定（先読み判定）処理を行い（S305）、事前判定情報（事前判定の結果）を含む事前判定結果コマンドをセットするとともに（S306）、第１保留数増加コマンドをセットして（S307）、ステップS308に進む。

【００６２】

ステップS308では、メイン制御部６０は第２始動口ＳＷ２３ａがONしたか否かを判定し、ONしていなければ始動口ＳＷ処理を終え、ONしていれば、第２特図保留記憶部６３ｂに記憶されている大当たり乱数の個数を数える第２始動口保留カウンタの値Ｕ２が、上限値の４未満か否かを判定する（S309）。４未満でない場合は始動口ＳＷ処理を終え、４未満の場合は、各種乱数（大当たり乱数、大当たり図柄乱数、リーチ乱数、変動パターン乱数）を取得し第２特図保留記憶部６３ｂに格納して（S310）、Ｕ２に１を加算する（S311）。

【００６３】

ステップS312では、格納した各種乱数に基づいて、大当たり判定、大当たり図柄判定、リーチ判定及び変動パターン判定の事前判定（先読み判定）処理を行い（S312）、事前判定情報（事前判定の結果）を含む事前判定結果コマンドをセットするとともに（S313）、第２保留数増加コマンドをセットして（S314）、始動口ＳＷ処理を終える。

【００６４】

［事前判定処理］

ステップS305,S312の事前判定処理について説明する。メイン制御部６０は、後述する大当たり判定処理（図７参照）と同様に、特図保留記憶とされた大当たり乱数に基づいて、その特図保留記憶により特別図柄変動が実行されるときの遊技状態に応じた大当たり判定テーブルを参照し、大当たりであるか否かを判定する。なお、大当たり判定テーブルは、低確率状態であれば約１/３００、高確率状態であれば約１/３０の確率で大当たりとなるように構成されている。また、大当たりと判定した場合には、特図保留記憶とされた大当たり図柄乱数に基づいて、大当たり図柄決定テーブルを参照し、大当たり図柄を判定する。なお、大当たり図柄によって、大当たりの種類が決まる。また、ここで先読み判定した大当たり図柄を第１特図保留記憶部６３ａ若しくは第２特図保留記憶部６３ｂに格納しておくことにより、その特図保留記憶により特別図柄変動が実行されるときの遊技状態は把握可能である。大当たり図柄決定テーブルは、入賞種別によって、大当たりの種類が決まるように構成されている。また、後述する変動パターン選択処理（図８参照）と同様にして、特図保留記憶とされたリーチ乱数及び変動パターン乱数に基づいて、リーチ演出の有無を含めて特別図柄の変動パターンを選択する。

【００６５】

事前判定処理について、図５に基づいてさらに詳細に説明する。メイン制御部６０は、遊技状態が高確率状態か否かを判定する(S305-1)。そして、高確率状態であると判定すれば、上述したように大当たりとなる確率が約１/３０となるような高確率用大当たり判定テーブルを用いて、大当たり乱数により大当たりか否かを判定し、大当たりであれば、さらに、大当たり図柄決定テーブルを用いて、大当たり図柄乱数により大当たり図柄を決定する(S305-2)。なお、上述したように、大当たり図柄決定テーブルは、入賞種別によって、大当たりの種類が決まるように構成されている。一方、低確率であると判定すれば、上述したように大当たりとなる確率が約１/３００となるような低確率用大当たり判定テーブルを用いて、大当たり乱数により大当たりか否かを判定し、大当たりであれば、さらに、大当たり図柄決定テーブルを用いて、大当たり図柄乱数により大当たり図柄を決定する(S305-3)。

【００６６】

次に、メイン制御部６０は、遊技状態が時短有りか否か、すなわち、時短状態か時短無

し状態かを判定する(S305-4)。そして、時短有りと判定した場合には、時短状態用のリーチ乱数判定テーブルを用いて、リーチ乱数により変動演出をリーチ有りとするか否かの判定を行い(S305-5)、時短状態用の変動パターンテーブルを用いて、変動パターン乱数により変動パターンを選択する(S305-6)。一方、時短無しと判定した場合には、時短無し状態用のリーチ乱数判定テーブルを用いて、リーチ乱数により変動演出をリーチ有りとするか否かの判定を行い(S305-7)、時短無し状態用の変動パターンテーブルを用いて、変動パターン乱数により変動パターンを選択する(S305-8)。なお、変動パターンテーブルは、時短状態の場合、時短無し状態よりも、選択される変動パターンの平均変動時間が短くなるように構成されている。メイン制御部６０は、以上の事前判定の結果（すなわち、大当たり乱数の事前判定の結果、大当たり図柄乱数の事前判定の結果、リーチ乱数の事前判定の結果、及び、変動パターン乱数の事前判定の結果）を、事前判定情報として記憶し(S305-9)、事前判定処理を終える。

【００６７】

［ゲート処理］ゲート処理（S203）では、図示しないが、メイン制御部６０が、ゲートＳＷ２８ａがONしたと判定したとき、普通図柄保留球数が「４」未満であることを条件として当たり乱数を取得、格納する。

【００６８】

［大入賞口ＳＷ処理］大入賞口ＳＷ処理（S204）では、図示しないが、大入賞口ＳＷ２７ａがONしていれば、大当たり遊技中又は小当たり遊技中（後述する当たり遊技フラグがON）か否かを判定して、大当たり遊技中又は小当たり遊技中であれば、入賞個数カウンタの値に１を加算するとともに、大入賞口カウンタの値に１を加算する処理である。

【００６９】

［普通入賞口ＳＷ処理］普通入賞口ＳＷ処理（S205）は、図示しないが、普通入賞口ＳＷ３０ａがONしていれば普通入賞口カウンタの値に１を加算する処理である。

【００７０】

続いて、メイン制御部６０は、後述する特別図柄処理（S206）、普通図柄処理（S207）、後述する大入賞口処理（S208）、電チュー処理（S209）、賞球処理（S210）、及び、出力処理（S211）を行う。

【００７１】

［普通図柄処理］普通図柄処理（S207）においては、図示しないが、ゲートＳＷ処理において格納した当たり乱数が、現在の遊技状態（確変遊技状態、通常遊技状態、潜確遊技状態又は時短遊技状態）に対応して予め設定された当たり乱数値であるかハズレ乱数値であるかの判定を行うとともに、現在の遊技状態に応じて普通図柄の変動時間を選択し、普通図柄表示器３７に選択した変動時間だけ普通図柄を変動表示させ、変動時間が経過して普通図柄の変動表示を停止させたとき、当たり乱数が当たり乱数値である場合に補助遊技フラグをONする。補助遊技フラグがONされると、電チュー処理（S209）において、電チュー２４が、現在の遊技状態に応じて設定された開時間及び回数だけ開放動作される。

【００７２】

［電チュー処理］電チュー処理（S209）においては、図示しないが、上述した普通図柄処理において補助遊技フラグがONされたとき、第２始動口２３の電チュー２４を現在の遊技状態に応じた開時間及び回数だけ開放動作する。

【００７３】

［賞球処理］賞球処理（S210）においては、図示しないが、遊技球の入球に応じた大入賞口カウンタの値に応じた数の賞球（実施形態では１カウントあたり１５球）、普通入賞口カウンタの値に応じた数の賞球（実施形態では１カウントあたり１０球）、及び、始動入賞口カウンタの値に応じた数の賞球（実施形態では１カウントあたり３球）を払い出すためのコマンドをセットして、それらのカウンタをゼロクリアする。

【００７４】

［出力処理］出力処理（S211）においては、図示しないが、各種コマンドを払出制御部７０及び演出制御部９０に出力する。

【００７５】
［特別図柄処理］
特別図柄処理（S206）では、メイン制御部６０は、図６に示すように、当たり遊技中か否かを示す当たり遊技フラグ（即ち、小当たり遊技フラグ、長当たり遊技フラグ、又は、短当たり遊技フラグ）がONか否かを判定し（S401）、ONであれば特別図柄処理を終え、ONでなければ特別図柄の変動中か否かを判定する（S402）。そして、変動中であればステップS411に進み、変動中でなければ、第２始動口保留カウンタの値Ｕ２又は第１始動口保留カウンタの値Ｕ１が１以上か否かを判定する（S403，S405）。そして、Ｕ２及びＵ１が１以上でなければ特別図柄処理を終え、Ｕ２又はＵ１が１以上であればＵ２又はＵ１から１を減算して（S404，S406）、ステップS304又はS309で格納しておいた大当たり乱数を用いて後述する大当たり判定処理（S407）を行い、次いで、後述する変動パターン選択処理を行う（S408）。
【００７６】
その後、メイン制御部６０は、第１特別図柄表示器３９ａまたは第２特別図柄表示器３９ｂにおいて特別図柄の変動を開始し（S409）、変動開始コマンドをセットして（S410）、ステップS411に進む。ステップS411では、特別図柄の変動時間が経過したか否かを判定し、経過していなければ特別図柄処理を終えるが、経過していれば特別図柄の変動を停止して、大当たり判定処理でセットされた図柄で特別図柄を確定表示し（S412）、変動停止コマンドをセットする（S413）。そして、後述する停止中処理（S414）を行って、特別図柄処理を終える。
【００７７】
［大当たり判定処理］
大当たり判定処理（S407）では、メイン制御部６０は、図７に示すように、遊技状態に応じた大当たり判定用テーブルを用いて、大当たり乱数が大当たりか否かの判定を行う（S501）。そして、大当たりであれば（S502でYES）、ステップS304又はステップS309で格納しておいた大当たり図柄乱数がどの大当たり図柄を示すものかを判定し（S503）、その大当たり図柄をセットする（S504）。なお、大当たり図柄によって、大当たりの種類が決まる。一方、大当たり乱数が大当たりでないが（S502でNO）、小当たりであれば（S505でYES）、小当たり図柄をセットする（S506）。小当たりでもなければ（S505でNO）、ハズレ図柄をセットする（S507）。
【００７８】
［変動パターン選択処理］
変動パターン選択処理（S408）では、メイン制御部６０は、図８に示すように、直前の大当たり判定処理（図６参照）で大当たりと判定していれば（S601でYES）、変動パターンテーブルとして大当たり用テーブルをセットし（S602）、小当たりと判定していれば（S601でNO、S603でYES）、変動パターンテーブルとして小当たり用テーブルをセットする（S604）。大当たりでも小当たりでもない場合には（S603でNO）、リーチ乱数判定テーブルを参照してステップS304又はS309で格納しておいたリーチ乱数がリーチ有りを示すものであるか否かの判定を行い(S605)、リーチ有りである場合は(S606でYES)、変動パターンテーブルとしてリーチハズレ用テーブルをセットし（S607）、リーチ無しである場合は(S606でNO)、変動パターンテーブルとしてバラハズレ用テーブルをセットする（S608）。ここで、バラハズレとは、装飾図柄をリーチ状態としないで停止表示させる変動パターンのことをいう。装飾図柄のリーチ状態とは、左装飾図柄、中装飾図柄、右装飾図柄と３つある装飾図柄のうちの２つを同じ装飾図柄で停止表示させた状態をいう。各装飾図柄は、例えば「１」～「９」までの数字を装飾した図柄などから構成される。
【００７９】
次に、メイン制御部６０は、上記のようにセットした変動パターンテーブルを参照して、ステップS304又はステップS309で格納しておいた変動パターン乱数がいずれの変動パターンを示すかの判定を行い（S609）、その変動パターン乱数が示す変動パターンをセットする（S610）。なお、変動パターンには変動時間を示す情報が含まれている。また、変動

パターン乱数は、例えば、０～１０３６３までの値をとり、大当たり抽選の結果が大当たりであるか小当たりであるかハズレであるか、大当たりである場合は大当たり図柄の種類が何であるか、ハズレである場合はリーチハズレであるかバラハズレであるか、によって異なる変動パターンテーブルを参照して判定されて、およそ１８０種類ある変動パターンの中から１つの変動パターンを決めるための乱数である。

【００８０】

図１２に基づいて、変動パターンテーブルについて説明する。図１２は、時短無し状態における第１始動入賞に対して用いられる変動パターンテーブルの設定例である。なお、図示はしないが、時短状態における第１始動入賞に対して用いられる変動パターンテーブルも設けられている。また、時短無し状態における第２始動入賞に対して用いられる変動パターンテーブル、及び、時短状態における第２始動入賞に対して用いられる変動パターンテーブルについては、第１始動入賞に対する変動パターンテーブルと共通としてもよいし、別途、設けることとしてもよい。

【００８１】

図１２において、変動パターンＡ～Ｄは、大当たり判定処理で大当たりと判定された場合（S502でYESの場合）に選択される変動パターン（すなわち、ステップS602の大当たり用テーブルから選択される変動パターン）であり、変動パターンＥ～Ｆは、大当たり判定処理で小当たりと判定された場合（S505でYESの場合）に選択される変動パターン（すなわち、ステップ604の小当たり用テーブルから選択される変動パターン）であり、変動パターンＧ～Ｊは、大当たり判定処理ではずれと判定され、リーチ乱数判定処理でリーチ有りと判定された場合（S601でNO、S603でNO、S606でYESの場合）に選択される変動パターン（すなわち、ステップS607のリーチハズレ用テーブルから選択される変動パターン）である。変動時間は、変動パターンＡ及び変動パターンＧが９０秒、変動パターンＢ、変動パターンＥ及び変動パターンＨが６０秒、変動パターンＣ、変動パターンＦ及び変動パターンＩが３０秒、変動パターンＤ及び変動パターンＪが１５秒とされている。また、変動パターンＫ～変動パターンＭは、リーチ乱数判定処理でリーチ無しと判定された場合（S606でNOの場合）に選択される変動パターン（すなわち、ステップS608のバラハズレ用テーブルから選択される変動パターン）である。変動時間は、変動パターンＫが１３秒、変動パターンＬが７秒、変動パターンＭが３秒とされている。

【００８２】

図１２に示すように、変動パターン乱数の値の範囲は、大当たりの場合も小当たりの場合もはずれの場合も０～２４９の２５０個とされ、変動パターンＡはそのうちの１００個、変動パターンＢはそのうちの７５個、変動パターンＣはそのうちの５０個、変動パターンＤはそのうちの２５個が割り当てられている。また、変動パターンＥはそのうちの１００個、変動パターンＦはそのうちの１５０個が割り当てられている。さらに、変動パターンＧはそのうちの２５個、変動パターンＨはそのうちの５０個、変動パターンＩはそのうちの７５個、変動パターンＪはそのうちの１００個が割り当てられている。したがって、大当たりになる場合には、リーチはずれになる場合よりも、長時間に亘って変動演出が実行され易いこととなる。これは、第２始動入賞についても同様とされている。

【００８３】

また、バラはずれになる場合には、保留数に応じて変動パターンが選択されるように構成され、第１始動入賞の保留数が０個の場合には変動時間１３秒の変動パターンＫ、保留数が１～２個の場合には変動時間７秒の変動パターンＬ、保留数が３～４個の場合には変動時間３秒の変動パターンＭが選択される。また、変動パターンＫ、Ｌ、Ｍには、２５０個の乱数の値が割り当てられている。したがって、バラはずれになる場合には、保留数が多いほど、図柄変動の平均時間が短くなる。これは、第２始動入賞についても同様とされている。

【００８４】

［停止中処理］

停止中処理（S414）では、メイン制御部６０は、図９に示すように、時短遊技状態か否

かを示す時短遊技フラグがONか否かを判定し（S701）、ONでない場合はステップS705に進むが、ONの場合は、時短遊技状態中の特別図柄の変動回数を数える時短変動カウンタの値Ｊを１減算し（S702）、Ｊが０であれば時短遊技状態を終えるために時短遊技フラグをOFFして（S703，S704）、ステップS705に進む。

【００８５】

ステップS705では、メイン制御部６０は、確変遊技状態か否かを示す確変遊技フラグ又は潜確遊技状態か否かを示す潜確遊技フラグがONか否かを判定し（S705）、ONでない場合はステップS709に進むが、ONの場合は、確変遊技状態中又は潜確遊技状態中の特別図柄の変動回数を数える確変潜確変動カウンタの値Ｘを１減算し（S706）、Ｘが０であれば確変遊技状態又は潜確遊技状態を終えるために確変遊技フラグ又は潜確遊技フラグをOFFして（S707，S708）、ステップS709に進む。

【００８６】

ステップS709では、メイン制御部６０は、大当たりか否か（即ち、停止した特別図柄が大当たり図柄か否か）を判定し、大当たりである場合は（S709でYES）、その大当たりが長当たりであるか否か判定する(S710)。長当たりである場合は、長当たり遊技フラグをセットし(S711)、一方、長当たりでない場合は、短当たりであるので、短当たり遊技フラグをセットする(S712)。そして、時短変動カウンタの値Ｊ及び確変潜確変動カウンタの値Ｘをゼロクリアするとともに(S713)、時短遊技フラグ、確変遊技フラグ、潜確遊技フラグをOFFして（S714）、ステップS717に進む。

【００８７】

一方、大当たりでない場合は（S709でNO）、メイン制御部６０は、小当たりか否か（即ち、停止した特別図柄が小当たり図柄か否か）を判定し（S715）、小当たりでない場合には停止中処理を終え、小当たりである場合には、小当たり遊技フラグをONして（S716）、ステップS717に進む。

【００８８】

ステップS717では、メイン制御部６０は、当たり遊技（大当たり遊技又は小当たり遊技）のオープニングを開始するとともに（S717）、オープニングコマンドをセットして（S718）、停止中処理を終える。

【００８９】

［大入賞口処理］

大入賞口処理(S208)では、メイン制御部６０は、図１０に示すように、まず、当たり遊技フラグがONか否かを判定し（S801）、ONでなければ大入賞口処理を終えるが、ONであれば、オープニング中であるか否かを判定する（S802）。オープニングとは、当たり遊技の開始から第１ラウンドの開始までの期間をいう。メイン制御部６０は、オープニング中と判定した場合には、オープニング時間が経過したか否かを判定し（S803）、経過していなければ大入賞口処理を終え、経過していれば、当たりの種類に応じた最大Ｒ数（ラウンド数）と作動パターンとを設定する（S804）。そして、入賞個数カウンタの値Ｃをゼロクリアし（S805）、ラウンドカウンタの値Ｒに１を加算し（S806）、大入賞口２７の作動（開放）を開始する（S807）。

【００９０】

次に、メイン制御部６０は、大入賞口２７の作動時間（開放時間。実施形態では、長当たりであれば29.5秒、短当たりまたは小当たりであれば0.1秒）が経過したか否かを判定し（S808）、経過していれば大入賞口２７を閉口し（S810）、経過していなければ、入賞個数カウンタの値Ｃが規定個数（実施形態では、９個）であるか否かを判定して（S809）、規定個数でなければ大入賞口処理を終え、規定個数であれば大入賞口２７を閉口する（S810）。

【００９１】

そして、メイン制御部６０は、ラウンドカウンタの値Ｒが最大Ｒ数であるか否かを判定し（S811）、最大Ｒ数でなければ大入賞口処理を終え、最大Ｒ数であれば、エンディングを開始して（S812）、エンディングコマンドをセットし（S813）、ラウンドカウンタの値

Ｒをゼロクリアする（S814）。なお、エンディングとは、最終ラウンドの終了から当たり遊技の終了までの期間をいう。次に、メイン制御部６０は、エンディング時間が経過したか否かを判定し（S817）、経過していなければ大入賞口処理を終え、経過していれば後述する遊技状態設定処理を行って（S818）、当たり遊技フラグをOFFする（S819）。

【００９２】

一方、メイン制御部６０は、ステップS802においてオープニング中でないと判定したときは、大入賞口２７がエンディング中であるか否かを判定し（S815）、エンディング中であればステップS817に移行し、エンディング中でなければ大入賞口２７の作動中か否かを判定する（S816）。そして、作動中でなければステップS805に移行し、作動中であればステップS808に移行する。

【００９３】

［遊技状態設定処理］

遊技状態設定処理（S818）では、メイン制御部６０は、図１１に示すように、終了する当たり遊技が、小当たりであれば（S901でYES）、遊技状態を遷移させないので遊技状態設定処理を終え、１５Ｒ通常大当たりであれば（S902でYES）、時短遊技状態に遷移させるため時短遊技フラグをONするとともに（S903）、時短変動カウンタの値Ｊを100として（S904）、遊技状態設定処理を終える。また、終了する当たり遊技が、１５Ｒ確変大当たりであれば（S905でYES）、確変遊技状態に遷移させるため確変遊技フラグをONするとともに（S906）、確変潜確変動カウンタの値Ｘを10000として（S908）、遊技状態設定処理を終え、２Ｒ潜確大当たりであれば（S905でNO）、潜確遊技状態に遷移させるため潜確遊技フラグをONするとともに（S907）、確変潜確変動カウンタの値Ｘを10000として（S908）、遊技状態設定処理を終える。

【００９４】

≪演出制御部での処理≫

以上のメイン制御部６０における処理と並行して、サブ制御部８５の演出制御部９０では図１３～２１に示すようなサブ側メイン処理とサブ側タイマ割込処理を行う。

【００９５】

［サブ側メイン処理］

演出制御部９０は、図１３に示すように、まず、起動時に初期設定を行い（S1001）、ＣＴＣ（Counter/Timer Circuit）の周期設定を行った後（S1002）、設定された周期にしたがって、演出制御において用いられる乱数を更新しつつ（S1003）、タイマ割り込み処理を受け付ける。

【００９６】

［サブ側タイマ割込処理］

演出制御部９０は、図１４に示すようなサブ側タイマ割込処理を例えば１msecといった短時間毎に繰り返す。サブ側タイマ割込処理では、コマンド受信処理（S1101）と、演出ボタン処理（S1102）と、コマンド受信処理及び演出ボタン処理でセットしたコマンドを画像音響制御部９５やランプ制御部１００に送信するコマンド送信処理（S1103）とを行う。コマンド送信処理が実行されると、各種コマンドを受信した画像音響制御部９５やランプ制御部１００は、各種演出装置（画像表示部２０、スピーカ４８、枠ランプ４９、盤ランプ５０、及び、可動役物装置１３０）を用いて各種演出（装飾図柄変動演出、大当たり演出、操作演出等）を実行する。

【００９７】

［コマンド受信処理］

コマンド受信処理（S1101）では、演出制御部９０は、図１５に示すように、メイン制御部６０から事前判定結果コマンド（S306,S312参照）を受信したか否かを判定し(S1201)、受信していなければステップS1205に進み、受信していれば、メイン制御部６０から保留数増加コマンド（第１保留数増加コマンドまたは第２保留数増加コマンド）を受信したか否かを判定し（S1202）、受信していなければステップS1205に進み、受信していれば、第１保留数増加コマンドであれば第１保留数を、第２保留数増加コマンドであれば第２保

留数を加算し（S1203）、その保留数を表示画面２０ａに表示させるための保留数コマンドをセットする（S1203）。次いで、演出制御部９０は、図示しないが、事前判定結果コマンド及び保留増加コマンドに基づいて、表示画面２０ａにどのような保留アイコンを表示させるかを選択する先読み演出選択処理を行なう（S1204）。

【００９８】

次に、演出制御部９０は、メイン制御部６０から変動開始コマンドを受信していれば後述する演出選択処理を行い（S1205，S1206）、変動停止コマンドを受信していれば変動演出終了中処理を行う（S1207，S1208）。そして、演出制御部９０は、オープニングコマンドを受信していれば、当たり演出選択処理を行い（S1209，S1210）、エンディングコマンドを受信していれば、エンディング演出選択処理を行う（S1211，S1212）。続いて、演出制御部９０は、客待ちコマンド受信処理を行って（S1213）、コマンド受信処理を終える。

【００９９】

［演出選択処理］

演出選択処理（S1206）では、演出制御部９０は、図１６に示すように、まず、メイン制御部６０から受信した変動開始コマンドを解析するとともに（S1301）、演出モードを示すモードフラグを参照する（S1302）。変動開始コマンドには、現在の遊技状態を示す情報、大当たり抽選において選択された特別図柄及び変動パターンを示す情報が含まれている。また、演出モードとは、画像表示部２０における演出の態様であり、演出モードが異なると、登場するキャラクタや背景画像が異なる等、画像表示部２０に表示される画像が異なり、装飾図柄変動演出も演出モードに応じたものが実行される。例えば、演出モードには、時短遊技状態であることを示す時短モード、確変遊技状態であることを示す確変モード、潜確遊技状態であることを示唆する潜確モード、通常遊技状態であることを示す通常モードなどがある。ここで、各モード中に実行される背景画像等の演出を、それぞれ、時短モード演出、確変モード演出、潜確モード演出、通常モード演出という。

【０１００】

続いて、演出制御部９０は、保留数を１減算してその保留数を表示画面２０ａに表示させるための保留数コマンドをセットする保留数減算処理を行う(S1303)。そして、所定の変動演出パターンテーブルをセットし、セットした変動演出パターンテーブルを参照するとともに、解析した変動開始コマンド及び参照した演出モードに基づいて、変動演出パターンを選択する（S1304）。これにより、いわゆるステップアップ予告演出やチャンスアップ予告演出などの予告演出などを含めて装飾図柄変動演出としてどのような演出を行うかが決定される。ついで、S1304において選択された変動パターンを参照して、演出ボタン装置１０８の操作を指示するか否か、そして、その指示に基づく操作に対応する操作演出を表示する操作演出選択処理（S1305）を行い、さらに、選択した変動演出パターンにて装飾図柄変動演出を開始するための変動演出開始コマンドをセットし（S1306）、演出選択処理を終了する。

【０１０１】

［変動演出終了中処理］変動演出終了中処理（S1207）においては、図示しないが、演出制御部９０は、受信した変動停止コマンド（S1206）を解析し、当たりの場合は、上限継続回数を設定し直してモードフラグを変更し、ハズレの場合は、現在のモードの上限継続回数に到達するまで「１」を減算し、変動演出終了コマンドをセットする。上限継続回数に到達して「０」となれば、通常モードに戻すためにモードフラグを０として、変動演出終了コマンドをセットする。

【０１０２】

［当たり演出選択処理］当たり演出選択処理（S1209）においては、演出制御部９０は、図示しないが、オープニングコマンドを解析し（S1208）、当たり演出パターンを選択し、オープニング演出開始コマンドをセットする。

【０１０３】

［エンディング演出選択処理］エンディング演出選択処理（S1211）においては、演出

制御部９０は、図示しないが、エンディングコマンドを解析し（S1210）、エンディング演出パターンを選択し、エンディング演出開始コマンドをセットする。

【０１０４】

［客待ちコマンド受信処理］客待ちコマンド受信処理（S1212）においては、図示しないが、演出制御部９０は、客待ちコマンドを受信したか否かを判定し、客待ちコマンドを受信すると、客待ち時間の計測を開始し、タイムアップすると客待ち演出コマンドをセットする処理などを行う。

【０１０５】

［演出ボタン処理］

演出ボタン処理（S1102）では、演出制御部９０は、図１７に示すように、演出ボタン検出ＳＷからの信号により、演出ボタン１１５が操作されたか否か、換言すれば、演出ボタン１１５から、ON信号 、OFF信号が出力されているか否かを判定する（S1401）。演出ボタン１１５が操作されていれば演出ボタンコマンドをセットし（S1402）、処理を終える。

【０１０６】

なお、S1402でセットした演出ボタンコマンドは、コマンド送信処理（S1103）において、演出制御部９０から画像音響制御部９５やランプ制御部１００に送信される。

【０１０７】

［操作演出選択処理］

操作演出選択処理（S1305）では、演出制御部９０は、図１８に示すように、まず、直前の変動演出パターン選択処理（S1304）において選択された変動演出パターンを参照し（S1501）、ついで、選択された変動演出パターンに演出ボタン１１５の長押し操作を基準とする長押し操作演出が含まれているか否かを判定し（S1502）、長押し操作演出が含まれていれば（S1502でYES）、長押し操作演出選択処理を行い（S1503）、長押し操作演出が含まれていなければ（S1502でNO）、長押し操作演出選択処理を行うことなく、S1504に移行して、一発押し操作演出が含まれているか否か判定する。そして、選択された変動演出パターンに演出ボタン１１５の一発押し操作を基準とする一発押し操作演出が含まれていれば（S1504でYES）、一発押し操作演出選択処理を行なって（S1505）、処理を終え、一発押し操作演出が含まれていなければ（S1504でNO）、一発押し操作演出選択処理を行うことなく、S1506に移行して、連打操作演出が含まれているか否か判定する。そして、選択された変動演出パターンに演出ボタン１１５の連打操作を基準とする連打操作演出が含まれていれば（S1506でYES）、連打操作演出選択処理を行なって（S1507）、処理を終え、連打操作演出が含まれていなければ（S1506でNO）、連打操作演出選択処理を行うことなく処理を終える。

【０１０８】

［長押し操作演出選択処理］

長押し操作演出選択処理（S1503）では、演出制御部９０は、図１９に示すように、まず、参照した変動開始コマンドの解析結果（S1301）に基づいて、実行する長押し操作演出が大当たりに基づくものか否かを判定し（S1601）、大当たりであれば、大当たり用選択テーブルをセットし（S1602）、大当たりでなければ、ハズレ用選択テーブルをセットする（S1603）。

【０１０９】

次に、演出制御部９０は、サブ側メイン処理で更新されている乱数を取得し、取得した長押し操作演出パターン乱数とセットした選択テーブルとを参照して、取得した長押し操作演出パターン乱数が、実行する長押し操作演出パターンのいずれを示すかの判定を行い（S1604）、その長押し操作演出パターン乱数が示す長押し操作演出パターンの長押し操作演出コマンドをセットする（S1605）。

【０１１０】

この長押し操作演出コマンドは、サブ側タイマ割込処理のコマンド送信処理（S1103）により、画像音響制御部９５に送信され、画像音響制御部９５は、長押し操作演出コマン

ドの対応する長押し操作演出パターンの中の所定の長押し操作演出を実行する。
【０１１１】
［一発押し操作演出選択処理］
一発押し操作演出選択処理（S1505）では、演出制御部９０は、図２０に示すように、まず、参照した変動開始コマンドの解析結果（S1301）に基づいて、実行する一発押し操作演出が大当たりに基づくものか否か否かを判定し（S1701）、大当たりであれば、大当たり用選択テーブルをセットし（S1702）、大当たりでなければ、ハズレ用選択テーブルをセットする（S1703）。
【０１１２】
次に、演出制御部９０は、サブ側メイン処理で更新されている乱数を取得し、取得した一発押し操作演出パターン乱数とセットした選択テーブルとを参照して、取得した一発押し操作演出パターン乱数が、実行する一発押し操作演出パターンのいずれを示すかの判定を行い（S1704）、その一発押し操作演出パターン乱数が示す一発押し操作演出パターンの一発押し操作演出コマンドをセットする（S1705）。
【０１１３】
この一発押し操作演出コマンドは、サブ側タイマ割込処理のコマンド送信処理（S1103）により、画像音響制御部９５に送信され、画像音響制御部９５は、一発押し操作演出コマンドの対応する一発押し操作演出パターンの中の所定の一発押し操作演出を実行する。
【０１１４】
［連打操作演出選択処理］
連打操作演出選択処理（S1505）では、演出制御部９０は、図２１に示すように、まず、参照した変動開始コマンドの解析結果（S1301）に基づいて、実行する連打操作演出が大当たりに基づくものか否か否かを判定し（S1801）、大当たりであれば、大当たり用選択テーブルをセットし（S1802）、大当たりでなければ、ハズレ用選択テーブルをセットする（S1803）。
【０１１５】
次に、演出制御部９０は、サブ側メイン処理で更新されている乱数を取得し、取得した連打操作演出パターン乱数とセットした選択テーブルとを参照して、取得した連打操作演出パターン乱数が、実行する連打操作演出パターンのいずれを示すかの判定を行い（S1804）、その連打操作演出パターン乱数が示す連打操作演出パターンの連打操作演出コマンドをセットする（S1805）。
【０１１６】
この連打操作演出コマンドは、サブ側タイマ割込処理のコマンド送信処理（S1103）により、画像音響制御部９５に送信され、画像音響制御部９５は、連打操作演出コマンドの対応する連打操作演出パターンの中の所定の連打操作演出を実行する。
【０１１７】
そして、実施形態の場合、操作演出ＯＤとしての、長押し操作演出ＯＤＣ、一発押し操作演出ＯＤＳ、連打操作演出ＯＤＭは、図２８に示すように、帯状の背景ＢＢに三つ星の装飾柄ＢＳを表示したカットイン予告ＯＤ１とし、大当たりに対応する期待度の高い長押し操作演出ＯＤＣＧ、一発押し操作演出ＯＤＳＧ、連打操作演出ＯＤＭＧが背景ＢＢを赤色とし（図２８のＡ参照）、ハズレに対応する期待度の低い長押し操作演出ＯＤＣＢ、一発押し操作演出ＯＤＳＢ、連打操作演出ＯＤＭＢが背景ＢＢを青色としている（図２８のＣ参照）。また、期待度を中程度とする長押し操作演出ＯＤＣＭ、一発押し操作演出ＯＤＳＭ、連打操作演出ＯＤＭＭは背景ＢＢを黄色としている（図２８のＢ参照）。
【０１１８】
なお、この操作演出ＯＤにおいても、大当たり抽選の判定結果に応じて、大当たりに対応する全てを、背景ＢＢを赤色とした長押し操作演出ＯＤＣＧ、一発押し操作演出ＯＤＳＧ、連打操作演出ＯＤＭＧの表示とし、ハズレに対応する全てを背景ＢＢを青色とした長押し操作演出ＯＤＣＢ、一発押し操作演出ＯＤＳＢ、連打操作演出ＯＤＭＢの表示としては、遊技の趣向性に欠けることから、実施形態の場合、図２２に示すような選択割合とな

るように、大当たり抽選の判定結果が大当たりの場合、背景ＢＢを赤とする長押し操作演出ＯＤＣＧ、一発押し操作演出ＯＤＳＧ、連打操作演出ＯＤＭＧの選択割合を６０％、背景ＢＢを黄色とする長押し操作演出ＯＤＣＭ、一発押し操作演出ＯＤＳＭ、連打操作演出ＯＤＭＭの選択割合を３０％、背景ＢＢを青色とする長押し操作演出ＯＤＣＢ、一発押し操作演出ＯＤＳＢ、連打操作演出ＯＤＭＢの選択割合を１０％としている。また、ハズレの判定の場合、長押し操作演出ＯＤＣＧ、一発押し操作演出ＯＤＳＧ、連打操作演出ＯＤＭＧの選択割合を１０％、長押し操作演出ＯＤＣＭ、一発押し操作演出ＯＤＳＭ、連打操作演出ＯＤＭＭの選択割合を３０％、長押し操作演出ＯＤＣＢ、一発押し操作演出ＯＤＳＢ、連打操作演出ＯＤＭＢの選択割合を６０％としている。

【０１１９】

≪画像音響制御部での処理≫

次に、画像音響制御部９５での処理を説明すると、画像音響制御部９５では、選択された所定の変動選択パターンでの装飾図柄変動時、所定のタイミングで割込処理されて、図２３に示す長押し操作演出処理、図２４に示す一発押し操作演出処理、及び、図２５に示す連打操作指示演出処理が、順次、実行される。

【０１２０】

［演出ボタンの操作態様について］

演出ボタン１１５の操作態様は、有効期間内に、操作指示演出によって表示された特定の操作態様（後述する、「一発」押し、「連打」、「長押し」等）で演出ボタン１１５に対する操作があったか否かを判定する。

【０１２１】

具体的には、図２６に示すように、ボタン操作指示演出を含む演出パターンには、ボタン操作指示演出が開始されてから所定の期間（例えば５秒後までの期間）が予め有効期間として設定されている。

【０１２２】

また、操作指示演出において指示される演出ボタン１１５の操作態様に応じたボタン操作パターンが予め設定されている。そして、画像音響制御部９５は、演出ボタン１１５からの信号がこの有効期間内に出力され、かつ、上記ボタン操作パターンに一致するか否かを判定することで、有効期間内に、ボタン操作指示演出によって表示された操作態様で演出ボタン１１５が操作されたか否かを判定する。

【０１２３】

なお、上記の操作態様の判定は、実施形態では、図２６Ｃ．Ｄに示すように、「一発」押しの場合は、有効期間（例えば５秒）以内に「一回」の演出ボタン１１５のボタン操作が検知された場合に、操作がなされたものと判断する。詳説すると、有効期間内において、演出ボタン１１５のON信号及びOFF信号が一回ずつ検知された場合に、「一発」押しと判定する。

【０１２４】

「長押し」の場合は、図２６Ａ．Ｂに示すように、有効期間（５秒）以内に、設定された所定の時間以上、例えば１秒以上の演出ボタン１１５の長押しが検知された場合に、操作がなされたものと判断する。詳説すると、有効期間内において、演出ボタン１１５のON信号が、所定の設定時間Ｔ（１秒）以上継続して検知された場合に、「長押し」と判定する。

【０１２５】

「連打」の場合には、図２６Ｅ．Ｆ．に示すように、有効期間（５秒）以内に、所定回数以上（例えば２回）の演出ボタン１１５のボタン操作が検知された場合に、操作がなされたものと判断する。詳説すると、有効期間内において、演出ボタン１１５のON信号及びOFF信号が、それぞれ二回以上検知された場合に「連打」と判定する。

【０１２６】

後述する変形例において有効期間経過前に演出を行なう場合に、「長押し」の場合には、最初の演出ボタン１１５のON信号を検知してから、所定の設定時間Ｔが経過するまでは

、仮判定状態として所定の演出を実行可能とし、有効期間内において、演出ボタン１１５のON信号が、所定の設定時間Ｔ（１秒）以上継続して検知されたときに、「長押し」と判定する。

【０１２７】

「一発」押しの場合には、最初の演出ボタン１１５のON信号を検知したら演出ボタン１１５のOFF信号が検知されるまでは、仮判定状態として所定の演出を実行可能とし、演出ボタン１１５のOFF信号が検知されると「一発」押しと判定する。

【０１２８】

「連打」の場合には、有効期間内において、二回目の押打がされるまでは、仮判定状態として所定の演出を実行可能とし、演出ボタン１１５のON信号及びOFF信号が、それぞれ二回以上検知されたときに「連打」と判定する。

【０１２９】

［長押し操作演出処理］

長押し操作演出処理では、画像音響制御部９５は、図２３に示すように、まず、S1901において、長押し操作指示フラグがONか否かを判定し、ONされていれば（S1901でYES）、S1905に移行し、ONされていなければ（S1901でNO）、S1902に移行して、長押し操作コマンドを受信しているか否か判定し、受信していなければ（S1902でNO）、処理を終え、受信していれば（S1902でYES）、図２９のＡに示す長押し操作指示演出ＯＩＣを表示画面２０ａに表示し（S1903）、長押し操作指示フラグをONして（S1904）、S1905に移行する。

【０１３０】

なお、長押し操作指示演出ＯＩＣは、図２９のＡに示すように、演出ボタン１１５を模したボタン図柄Ｃ１と、押下操作を促す「長押し！」の文字図柄Ｃ２と、時間経過を示す目盛りＣ４を設けたメータ図柄Ｃ３と、からなる。そして、メータ図柄Ｃ３は、長押し操作指示演出ＯＩＣの表示開始から目盛りＣ４が、右に延びるように移動して、有効期間（例えば、５秒）の経過時、右端に到達するように表示される。

【０１３１】

そして、S1905に移行して、有効期間内か否か判定して、有効期間内であれば（S1905でYES）、S1907に移行して、演出ボタン１１５の操作があったか否か、つまり、演出ボタンコマンドを受信しているか否かを判定し、演出ボタンコマンドを受信していなければ（S1907でNO）、処理を終え、演出ボタンコマンドを受信していれば（S 1907でYES）、S 1908に移行して、図２７に示すテーブルに基づいて、操作指示通りの操作態様か否かを判定する。操作指示通りの操作態様であった場合には、長押し操作指示演出ＯＩＣの表示を止め（S 1909）、第一の演出ＤＩＥとして図２８のＡ，Ｂ，Ｃのいずれかの長押し操作演出ＯＤＣを表示画面２０ａに表示し（S 1910、図２９のＢ，Ｅ，Ｇ参照）、ついで、長押し操作指示フラグをOFFして（S 1913）、処理を終える。

【０１３２】

操作指示とは異なる操作態様であった場合には（S 1908でNO）、長押し操作指示演出ＯＩＣの表示を止め（S 1911）、第二の演出ＤＮＥとして上記長押し操作演出ＯＤＣとは異なる長押し操作演出ＯＤＣを表示画面２０ａに表示する（S 1912、図２９のＢ，Ｅ，Ｇ参照）。ついで、長押し操作指示フラグをOFFして（S 1913）、処理を終える。

【０１３３】

そして、S 1905において、有効期間が経過していれば（S 1905でNO）、S1906に移行して、長押し操作指示演出ＯＩＣの表示を止め、ついで、長押し操作指示フラグをOFFして（S 1913）、処理を終える。

【０１３４】

［一発押し操作演出処理］

一発押し操作演出処理では、画像音響制御部９５は、図２４に示すように、まず、S2001において、一発押し操作指示フラグがONか否かを判定し、ONされていれば（S2001でYES）、S2005に移行し、ONされていなければ（S2001でNO）、S2002に移行して、一発押し操作コマンドを受信しているか否か判定し、受信していなければ（S2002でNO）、処理を終

え、受信していれば（S2002でYES）、図３０のＡに示す一発押し操作指示演出ＯＩＳを表示画面２０ａに表示し（S2003）、一発押し操作指示フラグをONして（S2004）、S2005に移行する。

【０１３５】

なお、一発押し操作指示演出ＯＩＳは、図３０のＡに示すように、演出ボタン１１５を模したボタン図柄Ｓ１と、押下操作を促す「一発！」の文字図柄Ｓ２と、時間経過を示す目盛りＢＳを設けたメータ図柄Ｓ３と、からなる。そして、メータ図柄Ｓ３は、一発押し操作指示演出ＯＩＳの表示開始から目盛りＳ４が、右に延びるように移動して、有効期間（例えば、５秒）の経過時、右端に到達するように表示される。

【０１３６】

そして、S2005に移行して、有効期間内か否か判定して、有効期間内であれば（S2005でYES）、S2007に移行して、演出ボタン１１５の操作があったか否か、つまり、演出ボタンコマンドを受信しているか否かを判定し、受信していなければ（S 2007でNO）、処理を終え、受信していれば（S 2007でYES）、S 2008に移行して、図２７に示すテーブルに基づいて、操作指示通りの操作態様か否かを判定する。操作指示通りの操作態様であった場合には（S 2008でYES）、S 2009に移行して、一発押し操作指示演出ＯＩＳの表示を止め（S 2009）、第一の演出ＤＩＥとして図２８のＡ，Ｂ，Ｃのいずれかの一発押し操作演出ＯＤＳを表示画面２０ａに表示し（S 2010、図３０のＢ，Ｅ，Ｇ参照）、ついで、一発押し操作指示フラグをOFFして（S 2013）、処理を終える。

【０１３７】

操作指示とは異なる操作態様であった場合には（S 2008でNO）、一発押し操作指示演出ＯＩＳの表示を止め（S 2011）、第二の演出ＤＮＥとして上記一発押し操作演出ＯＤＳとは異なる一発押し操作演出ＯＤＳを表示画面２０ａに表示する（S 2012、図３０のＢ，Ｅ，Ｇ参照）。ついで、一発押し操作指示フラグをOFFして（S 2013）、処理を終える。

【０１３８】

そして、S 2005において、有効期間が経過していれば（S 2005でYES）、S2006に移行して、一発押し操作指示演出ＯＩＳの表示を止め、ついで、一発押し操作指示フラグをOFFして（S 2013）、処理を終える。

【０１３９】

［連打操作演出処理］

連打操作演出処理では、画像音響制御部９５は、図２５に示すように、まず、S2101において、連打操作指示フラグがONか否かを判定し、ONされていれば（S2101でYES）、S2105に移行し、ONされていなければ（S2101でNO）、S2102に移行して、連打操作コマンドを受信しているか否か判定し、受信していなければ（S2102でNO）、処理を終え、受信していれば（S2102でYES）、図３１のＡに示す連打操作指示演出ＯＩＭを表示画面２０ａに表示し（S2103）、連打操作指示フラグをONして（S2104）、S2105に移行する。

【０１４０】

なお、連打操作指示演出ＯＩＭは、図３１のＡに示すように、演出ボタン１１５を模したボタン図柄Ｍ１と、押下操作を促す「連打！」の文字図柄Ｍ２と、時間経過を示す目盛りＭ４を設けたメータ図柄Ｍ３と、からなる。そして、メータ図柄Ｍ３は、連打操作指示演出ＯＩＭの表示開始から目盛りＭ４が、右に延びるように移動して、有効期間（例えば、５秒）の経過時、右端に到達するように表示される。

【０１４１】

そして、S2105に移行して、有効期間内か否か判定して、有効期間内であれば（S2105でYES）、S2107に移行して、演出ボタン１１５の操作があったか否か、つまり、演出ボタンコマンドを受信しているか否かを判定し、受信していなければ（S 2107でNO）、処理を終え、受信していれば（S 2107でYES）、S 2108に移行して、図２７に示すテーブルに基づいて、操作指示通りの操作態様か否かを判定する。操作指示通りの操作態様であった場合には（S 2108でYES）、S 2109に移行して、連打操作指示演出ＯＩＭの表示を止め（S 2109）、第一の演出ＤＩＥとして図２８のＡ，Ｂ，Ｃのいずれかの連打操作演出ＯＤＭを表

示画面２０ａに表示し（S 2110、図３１のＢ，Ｅ，Ｇ参照）、ついで、連打操作指示フラグをOFFして（S 2113）、処理を終える。

【０１４２】

操作指示とは異なる操作態様であった場合には（S 2108でNO）、連打操作指示演出ＯＩＭの表示を止め（S 2111）、第二の演出ＤＮＥとして上記長押し操作演出ＯＤＣとは異なる長押し操作演出ＯＤＣを表示画面２０ａに表示する（S 2112、図３１のＢ，Ｅ，Ｇ参照）。ついで、連打操作指示フラグをOFFして（S 2113）、処理を終える。

【０１４３】

そして、S2105において、有効期間が経過していれば（S2105でYES）、S2106に移行して、連打操作指示演出ＯＩＭの表示を止め、ついで、連打操作指示フラグをOFFして（S2113）、処理を終える。

【０１４４】

（６）実施形態のパチンコ遊技機の演出例

［長押し操作演出］

以下に、実施形態の演出例について説明すると、実施形態において、例えば、通常遊技状態にて遊技が進行しているときに、演出制御部９０の演出選択処理（図１６参照）において、装飾図柄変動時、カットイン予告ＯＤ１内で長押し操作演出ＯＤＣを実行する変動演出パターンが選択されたとする（S1304、S1305、図１８のS1502、S1503、図１９参照）。

【０１４５】

そして、この場合、基本的に、演出ボタン１１５の操作の有効期間の経過後に操作演出ＯＤを行なう場合と、操作態様により、有効期間経過前から、操作演出ＯＤを行なう場合との二通りがあり、さらに、操作指示演出ＯＩと、操作態様との関係で複数の例がある。なお、実施形態の場合には、有効期間経過後、かつ、装飾図柄変動の初期の段階で、長押し操作演出ＯＤＣが実行されることとして、説明する。

【０１４６】

１．大当たりに基づく長押し操作演出の場合

表示画面２０ａには、まず、図２９のＡに示すように、左図柄が変動表示中とした装飾図柄変動の表示中に、演出ボタン１１５の長押し操作を促す長押し操作指示演出ＯＩＣが表示画面２０ａに表示される。ついで、メータ図柄Ｃ３の目盛りＣ４が右に延びていく。

【０１４７】

そして、遊技者が、長押し操作指示演出ＯＩＣの表示と同時に開始される有効期間（５秒）内に、演出ボタン１１５を長押し操作すれば、図２９のＢに示すように、長押し操作指示演出ＯＩＣが消えて、長押し操作演出ＯＤＣの期待度の大きな背景色を赤色とした第一の演出ＤＩＥとしての長押し操作演出ＯＤＣＧが表示画面２０ａに表示される。

【０１４８】

その後、図２９のＣに示すように、左図柄と右図柄とが同じ装飾図柄として、中図柄が変動するリーチ状態の装飾図柄変動を経て、図２９のＤに示すように、中図柄が停止表示されて、左図柄、中図柄、及び、右図柄が同じ数字図柄とした大当たりの装飾図柄を停止表示させることとなる。

【０１４９】

有効期間内に演出ボタン１１５を、連打、一発押し等して操作指示通りに操作しなければ、第一の演出ＤＩＥとは異なる第二の演出ＤＮＥとしての長押し操作演出ＯＤＣＭ又は長押し操作演出ＯＤＣＢが、表示画面２０ａに表示される。

【０１５０】

その後、図２９のＣに示すように、左図柄と右図柄とが同じ装飾図柄として、中図柄が変動するリーチ状態の装飾図柄変動を経て、図２９のＤに示すように、中図柄が停止表示されて、左図柄、中図柄、及び、右図柄が同じ数字図柄とした大当たりの装飾図柄を停止表示させることとなる。

【０１５１】

２．ハズレに基づく長押し操作演出の場合
表示画面２０ａには、上記と同様に、まず、図２９のＡに示すように、左図柄が変動表示中とした装飾図柄変動の表示中に、演出ボタン１１５の長押し操作を促す長押し操作指示演出ＯＩＣが表示画面２０ａに表示される。ついで、メータ図柄Ｃ３の目盛りＣ４が右に延びていく。

【０１５２】
そして、遊技者が、有効期間内に、演出ボタン１１５を長押し操作すれば、図２９のＧに示すように、長押し操作指示演出ＯＩＣが消えて、長押し操作演出ＯＤＣの期待度の小さな背景色を青色とした第一の演出ＤＩＥとしての長押し操作演出ＯＤＣＢが表示画面２０ａに表示される。

【０１５３】
その後、例えば、図２９のＨに示すように、左図柄と右図柄とが異なった装飾図柄として、中図柄が変動する装飾図柄変動を経て、図２９のＩに示すように、中図柄が停止表示されて、左図柄、中図柄、及び、右図柄が相互に異なった数字図柄としたハズレ（バラハズレ）の装飾図柄を停止表示させることとなる。

【０１５４】
有効期間内に演出ボタン１１５を、連打、一発押し等して操作指示通りに操作しなければ、第一の演出ＤＩＥとは異なる第二の演出ＤＮＥとしての長押し操作演出ＯＤＣＭ又は長押し操作演出ＯＤＣＢが、表示画面２０ａに表示される。その後、例えば、図２９のＨに示すように、左図柄と右図柄とが異なった装飾図柄として、中図柄が変動する装飾図柄変動を経て、図２９のＩに示すように、中図柄が停止表示されて、左図柄、中図柄、及び、右図柄が相互に異なった数字図柄としたハズレ（バラハズレ）の装飾図柄を停止表示させることとなる。

【０１５５】
［一発押し操作演出］
また、実施形態において、例えば、通常遊技状態にて遊技が進行しているときに、演出制御部９０の演出選択処理（図１６参照）において、装飾図柄変動時、カットイン予告ＯＤ１内で一発押し操作演出ＯＤＳを実行する変動演出パターンが選択されたとする（S1304、S1305、図１８のS1504、S1505、図２０参照）。

【０１５６】
そして、この場合、基本的に、演出ボタン１１５の操作の有効期間の経過後に操作演出ＯＤを行なう場合と、操作態様により、有効期間経過前から、操作演出ＯＤを行なう場合との二通りがあり、さらに、操作指示演出ＯＩと、操作態様との関係で複数の例がある。なお、実施形態の場合には、有効期間経過後、かつ、装飾図柄変動の初期の段階で、一発押し操作演出ＯＤＳが実行されることとして、説明する。

【０１５７】
１．大当たりに基づく一発押し操作演出の場合
表示画面２０ａには、まず、図３０のＡに示すように、左図柄が変動表示中とした装飾図柄変動の表示中に、演出ボタン１１５の一発押し操作を促す一発押し操作指示演出ＯＩＳが表示画面２０ａに表示され、ついで、メータ図柄Ｓ３の目盛りＳ４が右に延びていく。

【０１５８】
そして、遊技者が、一発押し操作指示演出ＯＩＳの表示と同時に開始される有効期間（５秒）内に、演出ボタン１１５を一発押し操作すれば、図３０のＢに示すように、一発押し操作指示演出ＯＩＳが消えて、一発押し操作演出ＯＤＳの期待度の大きな背景色を赤色とした第一の演出ＤＩＥとしての一発押し操作演出ＯＤＳＧが表示画面２０ａに表示される。その後、図３０のＣに示すように、左図柄と右図柄とが同じ装飾図柄として、中図柄が変動するリーチ状態の装飾図柄変動を経て、図３０のＤに示すように、中図柄が停止表示されて、左図柄、中図柄、及び、右図柄が同じ数字図柄とした大当たりの装飾図柄を停止表示させることとなる。

【０１５９】
有効期間内に演出ボタン１１５を、連打、長押し等して操作指示通りに操作しなければ、第一の演出ＤＩＥとは異なる第二の演出ＤＮＥとしての一発押し操作演出ＯＤＳＭ又は一発押し操作演出ＯＤＳＢが、表示画面２０ａに表示される。
【０１６０】
その後、図３０のＣに示すように、左図柄と右図柄とが同じ装飾図柄として、中図柄が変動するリーチ状態の装飾図柄変動を経て、図３０のＤに示すように、中図柄が停止表示されて、左図柄、中図柄、及び、右図柄が同じ数字図柄とした大当たりの装飾図柄を停止表示させることとなる。
【０１６１】
２．ハズレに基づく一発押し操作演出の場合
表示画面２０ａには、上記と同様に、まず、図３０のＡに示すように、左図柄が変動表示中とした装飾図柄変動の表示中に、演出ボタン１１５の一発押し操作を促す一発押し操作指示演出ＯＩＳが表示画面２０ａに表示され、ついで、メータ図柄Ｓ３の目盛りＳ４が右に延びていく。
【０１６２】
そして、遊技者が、有効期間内に、演出ボタン１１５を一発押し操作すれば、図３０のＧに示すように、一発押し操作指示演出ＯＩＳが消えて、一発押し操作演出ＯＤＳの期待度の小さな背景色を青色とした第一の演出ＤＩＥとしての一発押し操作演出ＯＤＳＢが表示画面２０ａに表示される。
【０１６３】
その後、例えば、図３０のＨに示すように、左図柄と右図柄とが異なった装飾図柄として、中図柄が変動する装飾図柄変動を経て、図３０のＩに示すように、中図柄が停止表示されて、左図柄、中図柄、及び、右図柄が相互に異なった数字図柄としたハズレ（バラハズレ）の装飾図柄を停止表示させることとなる。
【０１６４】
有効期間内に演出ボタン１１５を、連打、長押し等して操作指示通りに操作しなければ、第一の演出ＤＩＥとは異なる第二の演出ＤＮＥとしての一発押し操作演出ＯＤＳＭ又は一発押し操作演出ＯＤＳＧが、表示画面２０ａに表示される。
【０１６５】
その後、例えば、図３０のＨに示すように、左図柄と右図柄とが異なった装飾図柄として、中図柄が変動する装飾図柄変動を経て、図３０のＩに示すように、中図柄が停止表示されて、左図柄、中図柄、及び、右図柄が相互に異なった数字図柄としたハズレ（バラハズレ）の装飾図柄を停止表示させることとなる。
［連打操作演出］
また、実施形態において、例えば、通常遊技状態にて遊技が進行しているときに、演出制御部９０の演出選択処理（図１６参照）において、装飾図柄変動時、カットイン予告ＯＤ１内で連打操作演出ＯＤＭを実行する変動演出パターンが選択されたとする（S1304、S1305、図１８のS1506、S1507、図２１参照）。
【０１６６】
そして、この場合、基本的に、演出ボタン１１５の操作の有効期間の経過後に操作演出ＯＤを行なう場合と、操作態様により、有効期間経過前から、操作演出ＯＤを行なう場合との二通りがあり、さらに、操作指示演出ＯＩと、操作態様との関係で複数の例がある。なお、実施形態の場合には、有効期間経過後、かつ、装飾図柄変動の初期の段階で、連打操作演出ＯＤＭが実行されることとして、説明する。
【０１６７】
１．大当たりに基づく連打操作演出の場合
表示画面２０ａには、まず、図３１のＡに示すように、左図柄が変動表示中とした装飾図柄変動の表示中に、演出ボタン１１５の連打操作を促す連打操作指示演出ＯＩＭが表示画面２０ａに表示され、ついで、メータ図柄Ｍ３の目盛りＭ４が右に延びていく。

【０１６８】
そして、遊技者が、連打操作指示演出ＯＩＭの表示と同時に開始される有効期間（５秒）内に、演出ボタン１１５を連打操作すれば、図３１のＢに示すように、連打操作指示演出ＯＩＭが消えて、連打操作演出ＯＤＭの期待度の大きな背景色を赤色とした第一の演出ＤＩＥとしての連打操作演出ＯＤＭＧが表示画面２０ａに表示される。
【０１６９】
その後、図３１のＣに示すように、左図柄と右図柄とが同じ装飾図柄として、中図柄が変動するリーチ状態の装飾図柄変動を経て、図３１のＤに示すように、中図柄が停止表示されて、左図柄、中図柄、及び、右図柄が同じ数字図柄とした大当たりの装飾図柄を停止表示させることとなる。
【０１７０】
有効期間内に演出ボタン１１５を、一発押し、長押し等して操作指示通りに操作しなければ、第一の演出ＤＩＥとは異なる第二の演出ＤＮＥとしての連打操作演出ＯＤＭＭ又は連打操作演出ＯＤＭＢが、表示画面２０ａに表示される。
【０１７１】
その後、図３１のＣに示すように、左図柄と右図柄とが同じ装飾図柄として、中図柄が変動するリーチ状態の装飾図柄変動を経て、図３１のＤに示すように、中図柄が停止表示されて、左図柄、中図柄、及び、右図柄が同じ数字図柄とした大当たりの装飾図柄を停止表示させることとなる。
【０１７２】
２．ハズレに基づく連打操作演出の場合
表示画面２０ａには、上記と同様に、まず、図３１のＡに示すように、左図柄が変動表示中とした装飾図柄変動の表示中に、演出ボタン１１５の連打操作を促す連打操作指示演出ＯＩＭが表示画面２０ａに表示され、ついで、メータ図柄Ｍ３の目盛りＭ４が右に延びていく。
【０１７３】
そして、遊技者が、有効期間内に、演出ボタン１１５を連打操作すれば、図３１のＧに示すように、連打操作指示演出ＯＩＭが消えて、連打操作演出ＯＤＭの期待度の小さな背景色を青色とした第一の演出ＤＩＥとしての連打操作演出ＯＤＭＢが表示画面２０ａに表示される。
【０１７４】
その後、例えば、図３１のＨに示すように、左図柄と右図柄とが異なった装飾図柄として、中図柄が変動する装飾図柄変動を経て、図３１のＩに示すように、中図柄が停止表示されて、左図柄、中図柄、及び、右図柄が相互に異なった数字図柄としたハズレ（バラハズレ）の装飾図柄を停止表示させることとなる。
【０１７５】
有効期間内に演出ボタン１１５を、一発、長押し等して操作指示通りに操作しなければ、第一の演出ＤＩＥとは異なる第二の演出ＤＮＥとしての連打操作演出ＯＤＭＭ又は連打操作演出ＯＤＭＧが、表示画面２０ａに表示される。
【０１７６】
その後、例えば、図３１のＨに示すように、左図柄と右図柄とが異なった装飾図柄として、中図柄が変動する装飾図柄変動を経て、図３１のＩに示すように、中図柄が停止表示されて、左図柄、中図柄、及び、右図柄が相互に異なった数字図柄としたハズレ（バラハズレ）の装飾図柄を停止表示させることとなる。
【０１７７】
勿論、有効期間内に演出ボタン１１５を押下操作しなければ、操作指示演出ＯＩが表示されるだけで、有効期間の経過後、操作指示演出ＯＩが消えて、図２９、２９、３０のＣ，Ｈ等に示すように、装飾図柄変動が表示される状態となる。
【０１７８】
なお、実施形態では、大当たり判定処理において、大当たりやハズレと判定されていて

も、図２２に示すような選択割合に応じて、操作演出ＯＤの演出が大当たりの期待度大の操作演出ＯＤ、期待度中の操作演出ＯＤ、及び、期待度小の操作演出ＯＤのいずれかに適宜選択されることから、大当たりの期待度大の操作演出ＯＤが表示されても、その後、ハズレの表示となる場合や、期待度小の操作演出ＯＤが表示されても、その後、大当たりの表示となる場合等がある。

【０１７９】

（７）実施形態のパチンコ遊技機の作用・効果、及び、変形例

実施形態のパチンコ遊技機１０では、遊技者により操作される操作手段としての演出ボタン１１５と、演出ボタン１１５への操作を遊技者に指示する操作指示演出ＯＩの表示を行う表示手段としての画像表示部２０（表示画面２０ａ）、画像表示部２０を含み演出を行う演出手段（画像表示部２０）と、演出ボタン１１５に対する操作が、画像表示部２０に表示された操作指示演出ＯＩ通りの操作であるか否かを判定する操作判定手段（演出制御部９０）と、操作判定手段（演出制御部９０）の判定結果に基づいて演出手段に演出を行わせる演出制御手段（演出制御部９０及び画像音響制御部９５）と、を備え、演出制御手段（演出制御部９０及び画像音響制御部９５）は、操作指示演出ＯＩ通りに演出ボタン１１５の操作が行われたときに、演出手段（画像表示部２０）に、第一の演出ＤＩＥを行わせる第一演出制御手段（演出制御部９０）と、操作指示演出ＯＩとは異なる演出ボタン１１５の操作が行われたときに、演出手段（画像表示部２０）に、第一の演出ＤＩＥ、又は／及び、第一の演出ＤＩＥとは異なる第二の演出ＤＮＥを行わせる第二演出制御手段（演出制御部９０）と、を備えることを特徴とする。

【０１８０】

すなわち、実施形態のパチンコ遊技機１０では、操作指示演出ＯＩとは異なる演出ボタン１１５の操作が行われたときに、第一の演出ＤＩＥ、又は、第一の演出ＤＩＥとは異なる第二の演出ＤＮＥが行われ、操作指示演出ＯＩとは異なる演出ボタン１１５の操作であっても所定の操作演出ＯＤを楽しませること、及び、所定の操作演出ＯＤとは異なる操作演出ＯＤを探そうとする関心を遊技者に持たせることが可能になり、遊技の趣向性を向上させることができる。

【０１８１】

次に、演出ボタン１１５の有効期間経過前に演出を実行する場合について説明する。

【０１８２】

［長押し操作演出］

１．大当たりに基づく長押し操作演出の場合

表示画面２０ａには、まず、図３３のＡに示すように、左図柄が変動表示中とした装飾図柄変動の表示中に、演出ボタン１１５の長押し操作を促す長押し操作指示演出ＯＩＣが表示画面２０ａに表示され、ついでメータ図柄Ｃ３の目盛りＣ４が右に延びていく。

【０１８３】

そして、遊技者が、長押し操作指示演出ＯＩＣの表示と同時に開始される有効期間（５秒）内に、演出ボタン１１５を長押し操作した場合、図３３のＢに示すように、長押し操作指示演出ＯＩＣが消えて、図３２に示されるテーブルに基づいて、所定の設定時間Ｔが経過するまでは、第二の演出ＤＮＥとしての長押し操作演出ＯＤＣＢが表示画面２０ａに表示される。所定の設定時間Ｔが経過した後に、図３３のＣに示すように、第一の演出ＤＩＥとしての長押し操作演出ＯＤＣＧが、表示画面２０ａに表示される。

【０１８４】

その後、図３３のＤに示すように、左図柄と右図柄とが同じ装飾図柄として、中図柄が変動するリーチ状態の装飾図柄変動を経て、図３３のＥに示すように、中図柄が停止表示されて、左図柄、中図柄、及び、右図柄が同じ数字図柄とした大当たりの装飾図柄を停止表示させることとなる。

【０１８５】

有効期間内に演出ボタン１１５を、一発押しした場合には、図３３のＦに示すように、第二の演出ＤＮＥとしての長押し操作演出ＯＤＣＢが、表示画面２０ａに表示される。

【０１８６】
　また、連打した場合には、図３３のＨに示すように、一回目の押打で第一の演出ＤＩＥとしての長押し操作演出ＯＤＣＧが、表示画面２０ａに表示され、二回目以降の押打がなされた後に、図３３のＩに示すように、第二の演出ＤＮＥとしての長押し操作演出ＯＤＣＢが、表示画面２０ａに表示される。
【０１８７】
　その後、図３３のＤに示すように、左図柄と右図柄とが同じ装飾図柄として、中図柄が変動するリーチ状態の装飾図柄変動を経て、図３３のＥに示すように、中図柄が停止表示されて、左図柄、中図柄、及び、右図柄が同じ数字図柄とした大当たりの装飾図柄を停止表示させることとなる。
【０１８８】
　２．ハズレに基づく長押し操作演出の場合
　表示画面２０ａには、上記と同様に、まず、図３３のＡに示すように、左図柄が変動表示中とした装飾図柄変動の表示中に、演出ボタン１１５の長押し操作を促す長押し操作指示演出ＯＩＣが表示画面２０ａに表示され、ついで、メータ図柄Ｃ３の目盛りＣ４が右に延びていく。
【０１８９】
　そして、例えば、第一の演出ＤＩＥを期待度が中程度の長押し操作演出ＯＤＣＭとし、第二の演出ＤＮＥを期待度の低い長押し操作演出ＯＤＣＢとして、表示画面２０ａに表示する等して、大当たりに基づく長押し操作演出ＯＤＣのときよりも、第一の演出ＤＩＥと第二の演出ＤＮＥとしての、長押し操作演出ＯＤＣを期待度が低くなるように演出する。
【０１９０】
　その後、例えば、図３３のＪに示すように、左図柄と右図柄とが異なった装飾図柄として、中図柄が変動する装飾図柄変動を経て、図３３のＫに示すように、中図柄が停止表示されて、左図柄、中図柄、及び、右図柄が相互に異なった数字図柄としたハズレ（バラハズレ）の装飾図柄を停止表示させることとなる。
【０１９１】
　本変形例では、操作指示演出ＯＩが、演出ボタン１１５を長押しすることを示唆する長押し操作指示演出ＯＩＣである場合に、操作判定手段（演出制御部９０）は、演出ボタン１１５の操作を受け付け可能な有効期間内に演出ボタン１１５が一回押されたか、連打されたか、及び、長押しされたか否かを判定し、演出制御手段（演出制御部９０及び画像音響制御部９５）は、演出手段（画像表示部２０）に、演出ボタン１１５が連打された場合には、一回目の押打に対応して第一の演出ＤＩＥを行わせ、二回目以降の押打に対応して第二の演出ＤＮＥを行わせ、演出ボタン１１５が一回押された場合には、第二の演出ＤＮＥを行わせる。
【０１９２】
　すなわち、本変形例では、演出ボタン１１５の有効期間経過前に演出を実行する場合に、例えば、連打操作の一回目の演出ボタン１１５の押打なのか、一発押しなのか、判定できないことがある。その際、予め操作を判定する条件が確定する前の演出のパターンを決めておくことで、演出ボタン１１５の有効期間経過前に演出を実行することが可能となる。
【０１９３】
　［一発押し操作演出］
　１．大当たりに基づく一発押し操作演出の場合
　表示画面２０ａには、まず、図３４のＡに示すように、左図柄が変動表示中とした装飾図柄変動の表示中に、演出ボタン１１５の一発押し操作を促す一発押し操作指示演出ＯＩＳが表示画面２０ａに表示され、ついで、メータ図柄Ｓ３の目盛りＳ４が右に延びていく。
【０１９４】
　そして、遊技者が、一発押し操作指示演出ＯＩＳの表示と同時に開始される有効期間（

５秒）内に、演出ボタン１１５を一発押し操作すれば、図３４のＢに示すように、一発押し操作指示演出ＯＩＳが消えて、一発押し操作演出ＯＤＳの期待度の大きな背景色を赤色とした第一の演出ＤＩＥとしての一発押し操作演出ＯＤＳＧが表示画面２０ａに表示される。

【０１９５】

その後、図３４のＣに示すように、左図柄と右図柄とが同じ装飾図柄として、中図柄が変動するリーチ状態の装飾図柄変動を経て、図３４のＤに示すように、中図柄が停止表示されて、左図柄、中図柄、及び、右図柄が同じ数字図柄とした大当たりの装飾図柄を停止表示させることとなる。

【０１９６】

有効期間内に演出ボタン１１５を、連打した場合には、図３４のＥに示すように、一回目の押打で第一の演出ＤＩＥとしての一発押し操作演出ＯＤＳＧが表示画面２０ａに表示され、二回目以降の押打がなされた後に、第二の演出ＤＮＥとしての一発押し操作演出ＯＤＳＭが、表示画面２０ａに表示される。

【０１９７】

有効期間内に演出ボタン１１５を、長押しした場合には、図３４のＨに示すように、所定の設定時間Ｔが経過するまでは、第二の演出ＤＮＥとしての一発押し操作演出ＯＤＳＢが表示画面２０ａに表示される。所定の設定時間Ｔが経過した後に、図３４のＩに示すように、第二の演出ＤＮＥとしての一発押し操作演出ＯＤＳＭが、表示画面２０ａに表示される。

【０１９８】

その後、図３４のＣに示すように、左図柄と右図柄とが同じ装飾図柄として、中図柄が変動するリーチ状態の装飾図柄変動を経て、図３４のＤに示すように、中図柄が停止表示されて、左図柄、中図柄、及び、右図柄が同じ数字図柄とした大当たりの装飾図柄を停止表示させることとなる。

【０１９９】

２．ハズレに基づく一発押し操作演出の場合

表示画面２０ａには、上記と同様に、まず、図３４のＡに示すように、左図柄が変動表示中とした装飾図柄変動の表示中に、演出ボタン１１５の一発押し操作を促す一発押し操作指示演出ＯＩＳが表示画面２０ａに表示され、ついで、メータ図柄Ｓ３の目盛りＳ４が右に延びていく。

【０２００】

そして、例えば、第一の演出ＤＩＥを期待度が中程度の一発押し操作演出ＯＤＳＭとし、第二の演出ＤＮＥを期待度の低い一発押し操作演出ＯＤＳＢとして、表示画面２０ａに表示する等して、大当たりに基づく一発押し操作演出ＯＤＳのときよりも、第一の演出ＤＩＥと第二の演出ＤＮＥとしての、一発押し操作演出ＯＤＳを期待度が低くなるように演出する。

【０２０１】

その後、例えば、図３４のＪに示すように、左図柄と右図柄とが異なった装飾図柄として、中図柄が変動する装飾図柄変動を経て、図３４のＫに示すように、中図柄が停止表示されて、左図柄、中図柄、及び、右図柄が相互に異なった数字図柄としたハズレ（バラハズレ）の装飾図柄を停止表示させることとなる。

【０２０２】

本変形例では、操作指示演出ＯＩが、演出ボタン１１５を一回押すことを示唆する一発押し操作指示演出ＯＩＳである場合に、操作判定手段（演出制御部９０）は、演出ボタン１１５の操作を受け付け可能な有効期間内に１１５演出ボタンが一回押されたか、連打されたか、及び、長押しされたか否かを判定し、演出制御手段（演出制御部９０及び画像音響制御部９５）は、演出手段（画像表示部２０）、に演出ボタン１１５が連打された場合には、一回目の押打に対応して第一の演出ＤＩＥを行わせ、二回目以降の押打に対応して第二の演出ＤＮＥを行わせ、演出ボタン１１５が長押しされた場合には、有効期間の開始

から所定の時間経過前に第二の演出ＤＮＥを行わせ、有効期間の開始から所定の時間経過後に第二の演出ＤＮＥを行わせる。

【０２０３】

上記の構成パターンによっても、演出ボタン１１５の有効期間経過前に演出を実行することが可能となる。

【０２０４】

［連打操作演出］

１．大当たりに基づく連打操作演出の場合

表示画面２０ａには、まず、図３５のＡに示すように、左図柄が変動表示中とした装飾図柄変動の表示中に、演出ボタン１１５の一発押し操作を促す連打操作指示演出ＯＩＭが表示画面２０ａに表示され、ついで、メータ図柄Ｍ３の目盛りＭ４が右に延びていく。

【０２０５】

そして、遊技者が、連打操作指示演出ＯＩＭの表示と同時に開始される有効期間（５秒）内に、演出ボタン１１５を連打操作した場合には、図３５のＢに示すように、連打操作指示演出ＯＩＭが消えて、一回目の押打で第二の演出ＤＮＥとしての連打操作演出ＯＤＭＭが表示画面２０ａに表示され、二回目以降の押打がなされた後に、図３５のＣに示すように、第一の演出ＤＩＥとしての連打操作演出ＯＤＭＧが、表示画面２０ａに表示される。

【０２０６】

その後、図３５のＤに示すように、左図柄と右図柄とが同じ装飾図柄として、中図柄が変動するリーチ状態の装飾図柄変動を経て、図３５のＥに示すように、中図柄が停止表示されて、左図柄、中図柄、及び、右図柄が同じ数字図柄とした大当たりの装飾図柄を停止表示させることとなる。

【０２０７】

有効期間内に演出ボタン１１５を、一発押しした場合には、図３５のＦに示すように、第一の演出ＤＩＥとは異なる第二の演出ＤＮＥとしての連打操作演出ＯＤＭＭが、表示画面２０ａに表示される。

【０２０８】

有効期間内に演出ボタン１１５を、長押しした場合には、所定の設定時間Ｔが経過するまでは、図３５のＨに示すように、第一の演出ＤＩＥとしての連打操作演出ＯＤＭＧが表示画面２０ａに表示される。所定の設定時間Ｔが経過した後に、図３５のＩに示すように、第二の演出ＤＮＥとしての連打操作演出ＯＤＭＭが、表示画面２０ａに表示される。

【０２０９】

その後、図３５のＤに示すように、左図柄と右図柄とが同じ装飾図柄として、中図柄が変動するリーチ状態の装飾図柄変動を経て、図３５のＥに示すように、中図柄が停止表示されて、左図柄、中図柄、及び、右図柄が同じ数字図柄とした大当たりの装飾図柄を停止表示させることとなる。

【０２１０】

２．ハズレに基づく連打操作演出の場合

表示画面２０ａには、上記と同様に、まず、図３５のＡに示すように、左図柄が変動表示中とした装飾図柄変動の表示中に、演出ボタン１１５の連打操作を促す連打操作指示演出ＯＩＭが表示画面２０ａに表示され、ついで、メータ図柄Ｍ３の目盛りＭ４が右に延びていく。

【０２１１】

そして、例えば、第一の演出ＤＩＥを期待度が中程度の連打操作演出ＯＤＭＭとし、第二の演出ＤＮＥを期待度の低い連打操作演出ＯＤＭＢとして、表示画面２０ａに表示する等して、大当たりに基づく連打操作演出ＯＤＭのときよりも、第一の演出ＤＩＥと第二の演出ＤＮＥとしての、連打操作演出ＯＤＭを期待度が低くなるように演出する。

【０２１２】

その後、例えば、図３５のＪに示すように、左図柄と右図柄とが異なった装飾図柄とし

て、中図柄が変動する装飾図柄変動を経て、図３５のＫに示すように、中図柄が停止表示されて、左図柄、中図柄、及び、右図柄が相互に異なった数字図柄としたハズレ（バラハズレ）の装飾図柄を停止表示させることとなる。

【０２１３】

上記変形例では、操作指示演出ＯＩが、演出ボタン１１５を連打することを示唆する連打操作指示演出ＯＩＭである場合に、操作判定手段（演出制御部９０）は、演出ボタン１１５が、演出ボタン１１５の操作を受け付け可能な有効期間内に演出ボタン１１５が一回押されたか、連打されたか、及び、長押しされたか否かを判定し、演出制御手段（演出制御部９０及び画像音響制御部９５）は、演出手段（画像表示部２０）に、演出ボタン１１５が一回押された場合には、第二の演出ＤＮＥを行わせ、演出ボタン１１５が長押しされた場合には、有効期間の開始から所定の時間経過前に第一の演出ＤＩＥを行わせ、有効期間の開始から所定の時間経過後に第二の演出ＤＮＥを行わせる。

【０２１４】

また、上記パターンによっても、演出ボタン１１５の有効期間経過前に演出を実行することが可能となる。

【０２１５】

また、他の変形例を示すと、図３６に示すように、操作指示演出ＯＩが、長押し操作指示演出ＯＩＣである場合に、有効期間内に演出ボタン１１５を、連打した場合には、一回目の押打で、第二の演出ＤＮＥを表示画面２０ａに表示し、二回目以降の押打がなされた後に、さらに、先に表示した第二の演出ＤＮＥと、同一又は異なる第二の演出ＤＮＥを、表示画面２０ａに表示することも可能である。

【０２１６】

また、図３６に示すように、操作指示演出ＯＩが、連打操作指示演出ＯＩＭである場合に、有効期間内に演出ボタン１１５を、長押しした場合には、所定の設定時間Ｔが経過するまでは、第二の演出ＤＮＥを表示画面２０ａに表示し、所定の設定時間Ｔが経過した後に、さらに、先に表示した第二の演出ＤＮＥと、同一又は異なる第二の演出ＤＮＥを表示画面２０ａに表示することも可能である。

【０２１７】

また、図３６に示すように、操作指示演出ＯＩが、一発押し操作指示演出ＯＩＳである場合に、有効期間内に演出ボタン１１５を、長押しした場合には、所定の設定時間Ｔが経過するまでは、第二の演出ＤＮＥを表示画面２０ａに表示し、所定の設定時間Ｔが経過した後に、さらに、先に表示した第二の演出ＤＮＥと、同一又は異なる第二の演出ＤＮＥを表示画面２０ａに表示することも可能である。

【０２１８】

次に、演出ボタン１１５の有効期間経過前に演出を実行する場合について他の変形例を説明する。

【０２１９】

［長押し操作演出］

１．大当たりに基づく長押し操作演出の場合

表示画面２０ａには、まず、図３７のＡに示すように、左図柄が変動表示中とした装飾図柄変動の表示中に、演出ボタン１１５の長押し操作を促す長押し操作指示演出ＯＩＣが表示画面２０ａに表示され、ついでメータ図柄Ｃ３の目盛りＣ４が右に延びていく。

【０２２０】

そして、遊技者が、長押し操作指示演出ＯＩＣの表示と同時に開始される有効期間（５秒）内に、演出ボタン１１５を長押し操作した場合、図３７のＢに示すように、最初の演出ボタン１１５のON信号を検知したら、暫定的に帯状の背景ＢＢを白色とし三つ星の装飾柄ＢＳを有する仮操作演出ＫＳＥが、表示画面２０ａに表示される。このとき、長押し操作指示演出ＯＩＣは、表示を停止させることなく、仮操作演出ＫＳＥの上側に並列的に表示される。所定の設定時間Ｔが経過した後に、図３７のＣに示すように、第一の演出ＤＩＥとしての長押し操作演出ＯＤＣＧが、表示画面２０ａに表示される。

【０２２１】
そして、演出ボタン１１５のON信号を検知した状態で所定の設定時間Ｔが経過したら、例えば、図３７のＣ～Ｅに示すように、１秒経過する毎に、装飾柄ＢＳが一つ白色から黒色に変化し、最終的には、三つの装飾柄ＢＳが黒色となる。有効期間の経過後に、図３７のＦに示すように、長押し操作指示演出ＯＩＣの表示が停止され、長押し操作演出ＯＤＣＧのみが拡大表示される。これにより、期待度の高低を遊技者に演出を認識しやすくさせることが可能となる。
【０２２２】
有効期間内に演出ボタン１１５を、一発押しした場合には、最初の演出ボタン１１５のON信号を検知したら、図３７のＢに示すように、暫定的に仮操作演出ＫＳＥが表示画面２０ａに表示される。次に演出ボタン１１５のOFF信号を検知したら、図３７のＧに示すように、第二の演出ＤＮＥ１としての長押し操作演出ＯＤＣＭが、表示画面２０ａに表示される。その後、演出ボタン１１５が操作されない状態で有効期間が経過すると、長押し操作指示演出ＯＩＣ及び長押し操作演出ＯＤＣＭの表示が停止される。
【０２２３】
この場合、長押し操作演出ＯＤＣＭの表示が表示されたら、長押し操作指示演出ＯＩＣを表示させない演出とすることもできる。
【０２２４】
また、演出ボタン１１５を連打した場合には、一回目の押打で第二の演出ＤＩＥ１としての長押し操作演出ＯＤＣＭ表示される図３７のＧの状態となり、演出ボタン１１５のON信号及びOFF信号が、それぞれ二回以上検知され、二回目以降の押打がなされたと判定された後に、図３７のＨに示すように、第二の演出ＤＮＥ２としての長押し操作演出ＯＤＣＢが、表示画面２０ａに表示される。
【０２２５】
そして、例えば、図３７のＨ～Ｊに示すように、５回演出ボタン１１５が押打される毎に、装飾柄ＢＳが一つ白色から黒色に変化し、最終的には、大当たり期待度が高く感じられるように三つの装飾柄ＢＳが黒色となる。有効期間の経過後に、図３７のＫに示すように、長押し操作指示演出ＯＩＣの表示が停止され、長押し操作演出ＯＤＣＢのみが拡大表示される。
【０２２６】
その後、上述した変形例と同様に、図３３のＤに参照するように、左図柄と右図柄とが同じ装飾図柄として、中図柄が変動するリーチ状態の装飾図柄変動を経て、図３３のＥに示すように、中図柄が停止表示されて、左図柄、中図柄、及び、右図柄が同じ数字図柄とした大当たりの装飾図柄を停止表示させることとなる。
【０２２７】
２．ハズレに基づく長押し操作演出の場合
表示画面２０ａには、上記と同様に、まず、図３７のＡに示すように、左図柄が変動表示中とした装飾図柄変動の表示中に、演出ボタン１１５の長押し操作を促す長押し操作指示演出ＯＩＣが表示画面２０ａに表示され、ついで、メータ図柄Ｃ３の目盛りＣ４が右に延びていく。
【０２２８】
演出ボタン１１５を長押しした場合、最初の演出ボタン１１５のON信号を検知したら、図３７のＢに示すように、暫定的に仮操作演出ＫＳＥが表示画面２０ａに表示される。演出ボタン１１５のON信号を検知した状態で所定の設定時間Ｔが経過した後に、例えば、第一の演出ＤＩＥとしての大当たり期待度の低い長押し操作演出ＯＤＣＢが、表示画面２０ａに表示される。
【０２２９】
そして、所定の設定時間Ｔが経過したら、例えば、２秒経過する毎に、装飾柄ＢＳが一つ白色から黒色に変化し、最高でも二つしか装飾柄ＢＳが黒色とならない設定等として、大当たりに基づく長押し操作演出ＯＤＣのときよりも、第一の演出ＤＩＥとしての、長押

し操作演出ＯＤＣを大当たり期待度が低くなるように演出する。有効期間の経過後に、図３７のＫに示すように、長押し操作指示演出ＯＩＣの表示が停止され、長押し操作演出ＯＤＣのみが拡大表示される。

【０２３０】

また、演出ボタン１１５を連打した場合には、例えば、第二の演出ＤＮＥ２として、１０回演出ボタン１１５が押打される毎に、装飾柄ＢＳが一つ白色から黒色に変化し、最高でも二つしか装飾柄ＢＳが黒色とならない設定等として、大当たり期待度が低く感じられるような演出とする。

【０２３１】

また、演出ボタン１１５を一発押しした場合には、例えば、第二の演出ＤＮＥ１として、長押し操作演出ＯＤＣＢを表示させて大当たり期待度が低くなるように演出する。

【０２３２】

その後、例えば、図３３のＪに参照するように、左図柄と右図柄とが異なった装飾図柄として、中図柄が変動する装飾図柄変動を経て、図３３のＫに参照するように、中図柄が停止表示されて、左図柄、中図柄、及び、右図柄が相互に異なった数字図柄としたハズレ（バラハズレ）の装飾図柄を停止表示させることとなる。

【０２３３】

すなわち、本変形例では、操作を判定する条件が確定する前に暫定的に仮操作演出ＫＳＥを行うことで、演出ボタン１１５の有効期間経過前に演出を実行することが可能となる。

【０２３４】

［一発押し操作演出］

１．大当たりに基づく一発押し操作演出の場合

表示画面２０ａには、まず、図３８のＡに示すように、左図柄が変動表示中とした装飾図柄変動の表示中に、演出ボタン１１５の一発押し操作を促す一発押し操作指示演出ＯＩＳが表示画面２０ａに表示され、ついで、メータ図柄Ｓ３の目盛りＳ４が右に延びていく。

【０２３５】

そして、遊技者が、演出ボタン１１５を押して、最初の演出ボタン１１５のON信号を検知したら、図３８のＢに示すように、暫定的に仮操作演出ＫＳＥが表示画面２０ａに表示される。このとき、一発押し操作指示演出ＯＩＳは、表示を停止させることなく、仮操作演出ＫＳＥの上側に並列的に表示される。次に演出ボタン１１５のOFF信号を検知したら、有効期間内に演出ボタン１１５を、一発押ししたと判定して、図３８のＣに示すように、第一の演出ＤＩＥとしての一発押し操作演出ＯＤＳＢが表示画面２０ａに表示される。

【０２３６】

その後、演出ボタン１１５が操作されない状態で有効期間が経過すると、一発押し操作指示演出ＯＩＳ及び一発押し操作演出ＯＤＳＢの表示が停止される。この場合、一発押し操作演出ＯＤＳＭの表示が表示されたら、一発押し操作指示演出ＯＩＳを表示させない演出とすることもできる。

【０２３７】

また、演出ボタン１１５を連打した場合には、一回目の押打で第一の演出ＤＩＥとしての長押し操作演出ＯＤＣＢが表示される図３８のＣの状態となり、演出ボタン１１５のON信号及びOFF信号が、それぞれ二回以上検知され、二回目以降の押打がなされたと判定された後に、図３８のＤに示すように、第二の演出ＤＮＥとしての長押し操作演出ＯＤＣＧが、表示画面２０ａに表示される。

【０２３８】

そして、例えば、図３８のＤ～Ｆに示すように、５回演出ボタン１１５が押打される毎に、装飾柄ＢＳが一つ白色から黒色に変化し、最終的には、大当たり期待度が高く感じられるように三つの装飾柄ＢＳが黒色となる。有効期間の経過後に、図３８のＧに示すように、長押し操作指示演出ＯＩＣの表示が停止され、長押し操作演出ＯＤＣＧのみが拡大表

示される。
【０２３９】
有効期間内に演出ボタン１１５を、長押しした場合には、図３８のＢに示すように、演出ボタン１１５のON信号を検知した状態で所定の設定時間Ｔが経過するまでは、暫定的に仮操作演出ＫＳＥが表示画面２０ａに表示される。所定の設定時間Ｔが経過した後に、図３４のＩに示すように、第二の演出ＤＮＥとしての一発押し操作演出ＯＤＳＭが、表示画面２０ａに表示される。
【０２４０】
そして、演出ボタン１１５のON信号を検知した状態で所定の設定時間Ｔが経過したら、例えば、図３８のＨ～Ｊに示すように、１秒経過する毎に、装飾柄ＢＳが一つ白色から黒色に変化し、最終的には、三つの装飾柄ＢＳが黒色となる。有効期間の経過後に、図３８のＫに示すように、一発押し操作指示演出ＯＩＳの表示が停止され、一発押し操作演出ＯＤＳＭのみが拡大表示される。
【０２４１】
その後、図３４のＣに参照するように、左図柄と右図柄とが同じ装飾図柄として、中図柄が変動するリーチ状態の装飾図柄変動を経て、図３４のＤに参照するように、中図柄が停止表示されて、左図柄、中図柄、及び、右図柄が同じ数字図柄とした大当たりの装飾図柄を停止表示させることとなる。
【０２４２】
２．ハズレに基づく一発押し操作演出の場合
表示画面２０ａには、上記と同様に、まず、図３８のＡに示すように、左図柄が変動表示中とした装飾図柄変動の表示中に、演出ボタン１１５の一発押し操作を促す一発押し操作指示演出ＯＩＳが表示画面２０ａに表示され、ついで、メータ図柄Ｓ３の目盛りＳ４が右に延びていく。
【０２４３】
演出ボタン１１５を一発押しした場合には、例えば、第一の演出ＤＩＥとして、一発押し操作演出ＯＤＳＢを表示させて大当たり期待度が低くなるように演出する。
【０２４４】
また、演出ボタン１１５を連打した場合には、そして、例えば、第二の演出ＤＮＥとして一発押し操作演出ＯＤＳＭを表示させ、１０回演出ボタン１１５が押打される毎に、装飾柄ＢＳが一つ白色から黒色に変化し、最高でも二つしか装飾柄ＢＳが黒色とならない設定等として、大当たり期待度が低く感じられるような演出とする。
【０２４５】
有効期間内に演出ボタン１１５を、長押しした場合には、演出ボタン１１５のON信号を検知した状態で所定の設定時間Ｔが経過した後に、例えば、第二の演出ＤＮＥとして大当たり期待度の低い一発押し操作演出ＯＤＳＭが、表示画面２０ａに表示される。
【０２４６】
そして、所定の設定時間Ｔが経過したら、例えば、２秒経過する毎に、装飾柄ＢＳが一つ白色から黒色に変化し、最高でも二つしか装飾柄ＢＳが黒色とならない設定等として、大当たりに基づく一発押し操作演出ＯＤＳＭのときよりも、第二の演出ＤＮＥとしての、一発押し操作演出ＯＤＳＭを大当たり期待度が低くなるように演出する。有効期間の経過後に、図３７のＫに示すように、一発押し操作指示演出ＯＩＳの表示が停止され、一発押し操作演出ＯＤＳＭのみが拡大表示される。
【０２４７】
その後、例えば、図３４のＪに示すように、左図柄と右図柄とが異なった装飾図柄として、中図柄が変動する装飾図柄変動を経て、図３４のＫに示すように、中図柄が停止表示されて、左図柄、中図柄、及び、右図柄が相互に異なった数字図柄としたハズレ（バラハズレ）の装飾図柄を停止表示させることとなる。
【０２４８】
上記の構成パターンによっても、演出ボタン１１５の有効期間経過前に演出を実行する

ことが可能となる。
【０２４９】
［連打操作演出］
１．大当たりに基づく連打操作演出の場合
表示画面２０ａには、まず、図３９のＡに示すように、左図柄が変動表示中とした装飾図柄変動の表示中に、演出ボタン１１５の連打操作を促す連打操作指示演出ＯＩＭが表示画面２０ａに表示され、ついで、メータ図柄Ｍ３の目盛りＭ４が右に延びていく。
【０２５０】
有効期間内に演出ボタン１１５を、一発押しした場合には、最初の演出ボタン１１５のON信号を検知したら、暫定的に仮操作演出ＫＳＥが表示画面２０ａに表示される。このとき、連打操作指示演出ＯＩＭは、表示を停止させることなく、仮操作演出ＫＳＥの上側に並列的に表示される。次に演出ボタン１１５のOFF信号を検知したら、図３９のＣに示すように、第二の演出ＤＮＥとしての連打操作演出ＯＤＭＧが、表示画面２０ａに表示される。その後、演出ボタン１１５が操作されない状態で有効期間が経過すると、連打操作指示演出ＯＩＭ及び連打操作演出ＯＤＭＧの表示が停止される。
【０２５１】
また、連打した場合には、一回目の押打で第二の演出ＤＮＥとしての連打操作演出ＯＤＭＧが表示される図３９のＣの状態となり、演出ボタン１１５のON信号及びOFF信号が、それぞれ二回以上検知され、二回目以降の押打がなされたと判定された後に、図３９のＤに示すように、第一の演出ＤＩＥとしての連打操作演出ＯＤＭＭが、表示画面２０ａに表示される。
【０２５２】
そして、例えば、図３９のＤ～Ｆに示すように、５回演出ボタン１１５が押打される毎に、装飾柄ＢＳが一つ白色から黒色に変化し、最終的には、大当たり期待度が高く感じられるように三つの装飾柄ＢＳが黒色となる。有効期間の経過後に、図３７のＫに示すように、連打操作指示演出ＯＩＭの表示が停止され、連打操作演出ＯＤＭＭのみが拡大表示される。
【０２５３】
また、遊技者が、連打操作指示演出ＯＩＭの表示と同時に開始される有効期間（５秒）内に、演出ボタン１１５を長押し操作した場合、図３９のＢに示すように、最初の演出ボタン１１５のON信号を検知したら、暫定的に帯状の背景ＢＢを白色とし三つ星の装飾柄ＢＳを有する仮操作演出ＫＳＥが、表示画面２０ａに表示される。所定の設定時間Ｔが経過した後に、図３９のＨに示すように、第二の演出ＤＮＥとしての連打操作演出ＯＤＭＢが、表示画面２０ａに表示される。
【０２５４】
そして、演出ボタン１１５のON信号を検知した状態で所定の設定時間Ｔが経過したら、例えば、図３９のＨ～Ｊに示すように、１秒経過する毎に、装飾柄ＢＳが一つ白色から黒色に変化し、最終的には、三つの装飾柄ＢＳが黒色となる。有効期間の経過後に、図３９のＫに示すように、連打操作指示演出ＯＩＭの表示が停止され、連打操作演出ＯＤＭＢのみが拡大表示される。
【０２５５】
その後、図３５のＤに示すように、左図柄と右図柄とが同じ装飾図柄として、中図柄が変動するリーチ状態の装飾図柄変動を経て、図３５のＥに示すように、中図柄が停止表示されて、左図柄、中図柄、及び、右図柄が同じ数字図柄とした大当たりの装飾図柄を停止表示させることとなる。
【０２５６】
２．ハズレに基づく連打操作演出の場合
表示画面２０ａには、上記と同様に、まず、図３９のＡに示すように、左図柄が変動表示中とした装飾図柄変動の表示中に、演出ボタン１１５の連打操作を促す連打操作指示演出ＯＩＭが表示画面２０ａに表示され、ついで、メータ図柄Ｍ３の目盛りＭ４が右に延び

ていく。
【０２５７】
演出ボタン１１５を一発押しした場合には、第二の演出ＤＮＥとして、例えば、連打操作演出ＯＤＭＢを表示させて大当たり期待度が低くなるように演出する。
【０２５８】
また、演出ボタン１１５を連打した場合には、そして、例えば、第一の演出ＤＩＥとして背景ＢＢを黄色に表示させ、１０回演出ボタン１１５が押打される毎に、装飾柄ＢＳが一つ白色から黒色に変化し、最高でも二つしか装飾柄ＢＳが黒色とならない設定等として、大当たり期待度が低く感じられるような演出とする。
【０２５９】
有効期間内に演出ボタン１１５を、長押しした場合には、演出ボタン１１５のON信号を検知した状態で所定の設定時間Ｔが経過した後に、第二の演出ＤＮＥとしての連打操作演出ＯＤＭＢが、表示画面２０ａに表示される。
【０２６０】
そして、所定の設定時間Ｔが経過したら、例えば、２秒経過する毎に、装飾柄ＢＳが一つ白色から黒色に変化し、最高でも二つしか装飾柄ＢＳが黒色とならない設定等として、大当たりに基づく連打操作演出ＯＤＭＢのときよりも、第二の演出ＤＮＥとしての、連打操作演出ＯＤＭＢを期待度が低くなるように演出する。
【０２６１】
その後、例えば、図３５のＪに示すように、左図柄と右図柄とが異なった装飾図柄として、中図柄が変動する装飾図柄変動を経て、図３５のＫに示すように、中図柄が停止表示されて、左図柄、中図柄、及び、右図柄が相互に異なった数字図柄としたハズレ（バラハズレ）の装飾図柄を停止表示させることとなる。
【０２６２】
また、上記パターンによっても、演出ボタン１１５の有効期間経過前に演出を実行することが可能となる。
【０２６３】
また、連打操作演出ＯＤＭ、一発押し操作演出ＯＤＳ、長押し操作演出ＯＤＣは、演出手段としての画像表示部２０で表示する演出図柄の形状、模様、色等が変化する場合に限るものではなく、例えば、遊技者の憧れるアイドル等の画像（所謂、お宝演出画像）を静止させた状態として、有効期間の終期まで表示するとする演出としてもよい。
【０２６４】
さらに、連打操作演出ＯＤＭ、一発押し操作演出ＯＤＳ、長押し操作演出ＯＤＣを演出する演出手段としては、スピーカ４８、可動役物装置１３０等を利用しても良い。
【０２６５】
また、遊技者の操作する操作手段としては、演出ボタン１１５を押下操作する演出ボタン装置１０８に限らず、位置に関する情報を検知してその情報に基づいて演出を制御可能な、遊技者が牽引等の継続操作できるジョイスティック装置等を、利用していても良い。
【０２６６】
さらに、実施形態では、操作指示演出ＯＩが開始されると同時に、有効期間を開始させたが、遊技者の操作装置の操作の行い易さや行ない難さを考慮して、適宜、操作指示演出ＯＩの開始後における有効期間の開始時までの猶予期間は、適宜、変更させてもよい。同様に、有効期間自体も、実施形態の５秒に限定されることなく、適宜増減させてもよい。また、操作指示演出ＯＩは、演出ボタン１１５を点滅させる演出とすることもできる。
【０２６７】
さらにまた、実施形態では、演出手段として、一つの画像表示部２０を使用することとしたが、複数使用しても良く、そして例えば、操作指示演出ＯＩと連打操作演出ＯＤＭ、一発押し操作演出ＯＤＳ、長押し操作演出ＯＤＣとを異なった第１の画像表示部と第２の画像表示部とに分けて表示してもよい。
【０２６８】

また、実施形態では、遊技機として、パチンコ遊技機１０を例示したが、遊技者が操作できる操作手段を備えていれば、パチスロ遊技機等に本発明を適用してもよい。

【符号の説明】

【０２６９】

１０…パチンコ遊技機、

２０…（表示手段、演出手段）画像表示部、

９０…（操作判定手段、演出制御手段、第一演出制御手段、第二演出制御手段）演出制御部、

９５…（演出手段）画像音響制御部、

１１５…演出ボタン、

ＤＩＥ…第一の演出、

ＤＮＥ…第二の演出、

ＯＤ…操作演出、

ＯＤＣ…長押し操作演出、

ＯＤＳ…一発押し操作演出、

ＯＤＭ…連打操作演出、

ＯＩ…操作指示演出

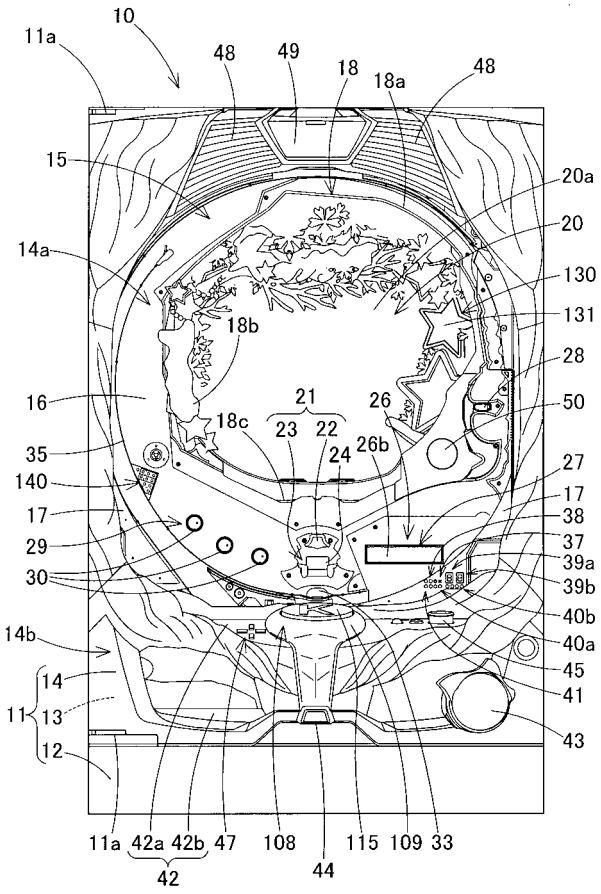
ＯＩＣ…長押し操作指示演出、

ＯＩＳ…一発押し操作指示演出。

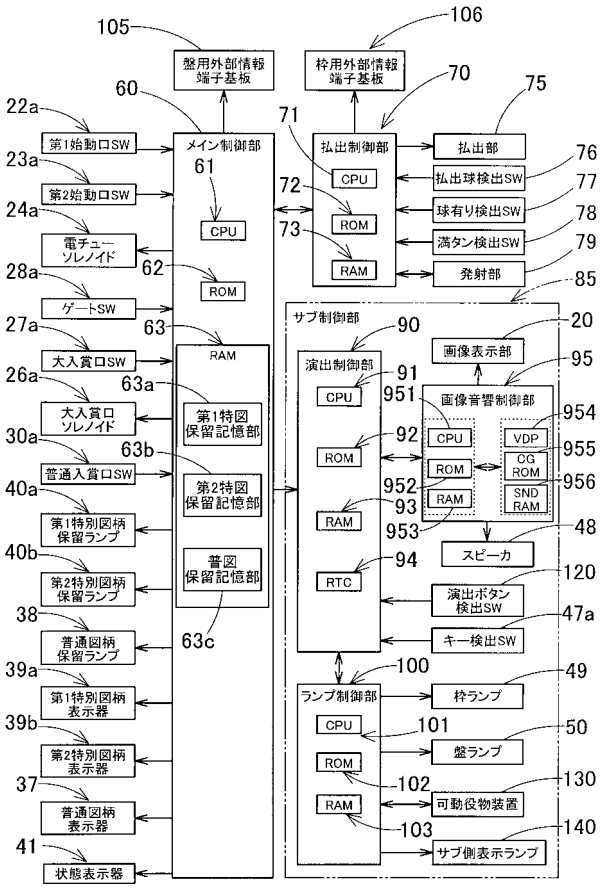
ＯＩＭ…連打操作指示演出

ＫＳＥ…仮操作演出

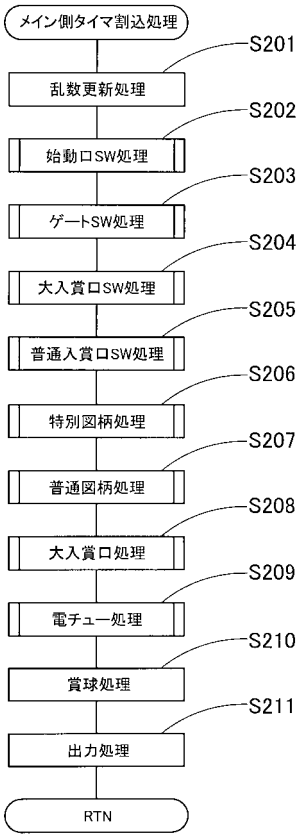
【図１】



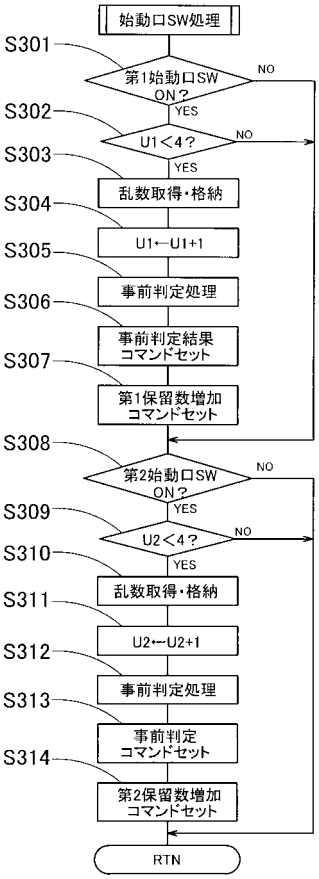
【図２】



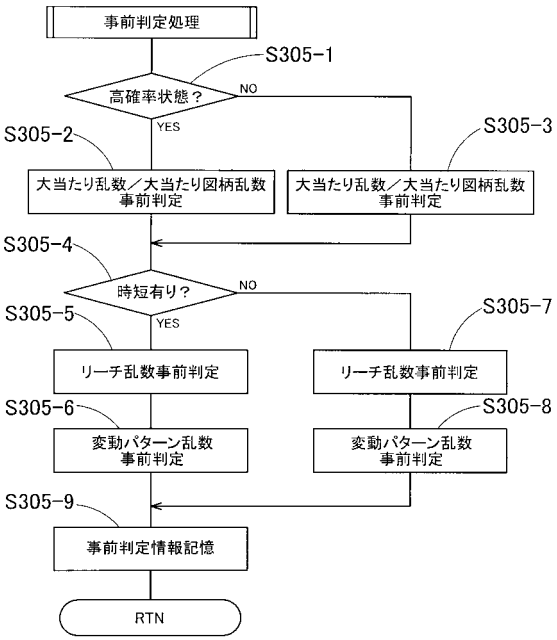
【図３】


メイン側タイマ割込処理
S201
乱数更新処理
S202
始動口SW処理
S203
ゲートSW処理
S204
大入賞口SW処理
S205
普通入賞口SW処理
S206
特別図柄処理
S207
普通図柄処理
S208
大入賞口処理
S209
電チュー処理
S210
賞球処理
S211
出力処理
RTN

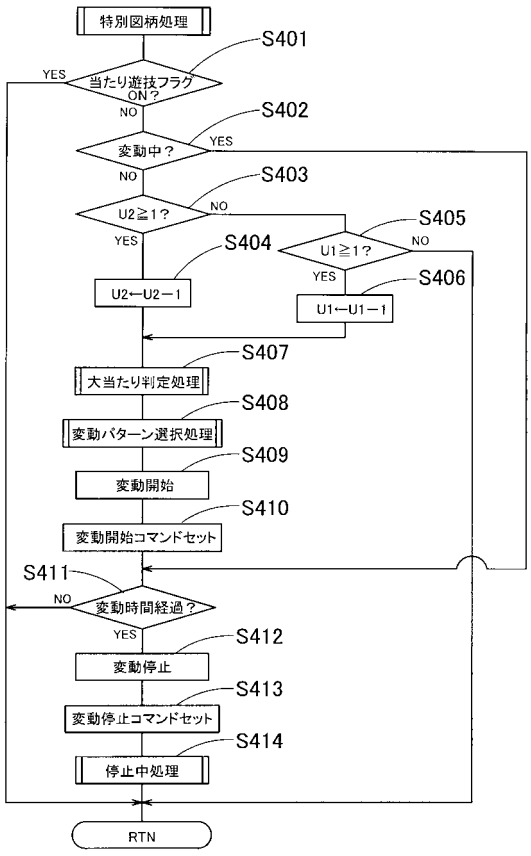
【図４】


始動口SW処理
S301
第1始動口SW ON？
NO
YES
S302
U1＜4？
NO
YES
S303
乱数取得・格納
S304
U1←U1+1
S305
事前判定処理
S306
事前判定結果コマンドセット
S307
第1保留数増加コマンドセット
S308
第2始動口SW ON？
NO
YES
S309
U2＜4？
NO
YES
S310
乱数取得・格納
S311
U2←U2+1
S312
事前判定処理
S313
事前判定コマンドセット
S314
第2保留数増加コマンドセット
RTN

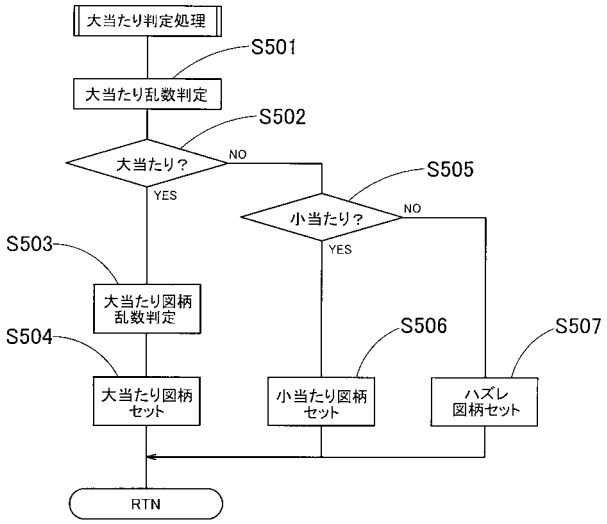
【図５】


事前判定処理
S305-1
高確率状態？
NO
YES
S305-2
大当たり乱数／大当たり図柄乱数事前判定
S305-3
大当たり乱数／大当たり図柄乱数事前判定
S305-4
時短有り？
NO
YES
S305-5
リーチ乱数事前判定
S305-7
リーチ乱数事前判定
S305-6
変動パターン乱数事前判定
S305-8
変動パターン乱数事前判定
S305-9
事前判定情報記憶
RTN

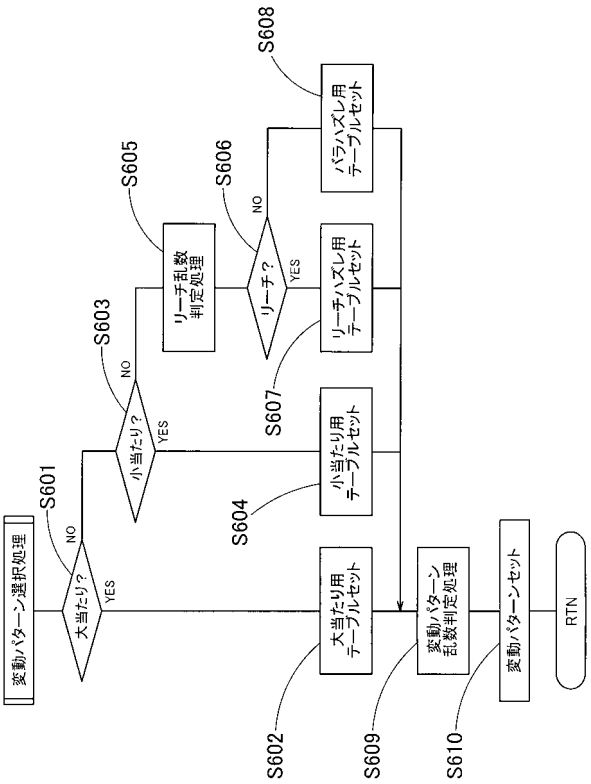
【図６】


特別図柄処理
S401
当たり遊技フラグ ON？
YES
NO
S402
変動中？
YES
NO
S403
U2≧1？
NO
YES
S404
U2←U2−1
S405
U1≧1？
NO
YES
S406
U1←U1−1
S407
大当たり判定処理
S408
変動パターン選択処理
S409
変動開始
S410
変動開始コマンドセット
S411
変動時間経過？
NO
YES
S412
変動停止
S413
変動停止コマンドセット
S414
停止中処理
RTN

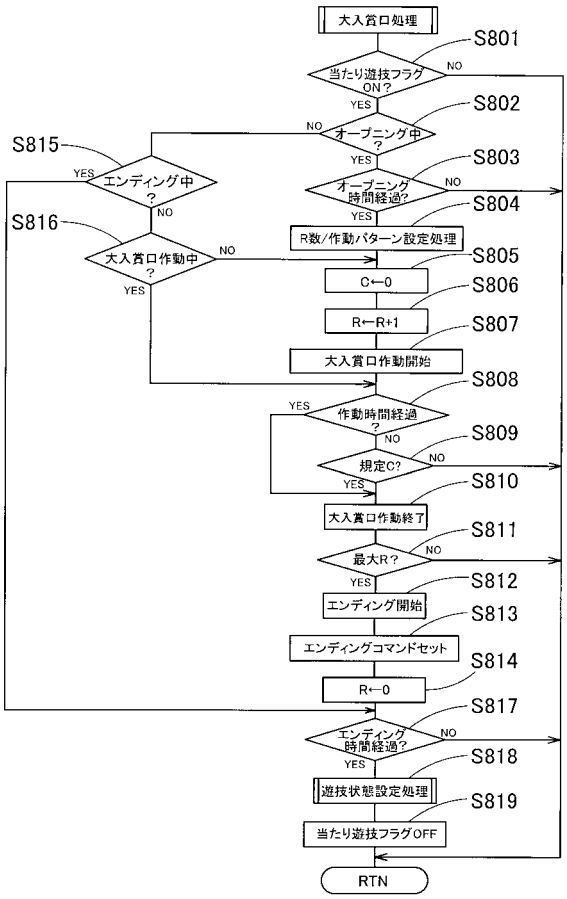
【図７】


大当たり判定処理
S501
大当たり乱数判定
S502
大当たり？
NO
YES
S505
小当たり？
NO
YES
S503
大当たり図柄乱数判定
S504
大当たり図柄セット
S506
小当たり図柄セット
S507
ハズレ図柄セット
RTN

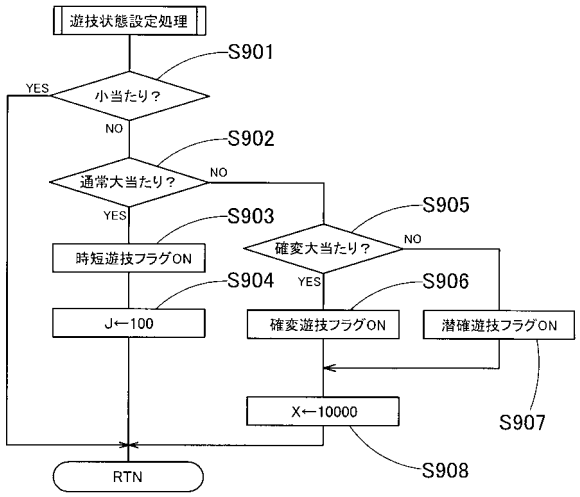
【図８】


S608
バラハズレ用テーブルセット
S605
S606
リーチ乱数判定処理
リーチ？
NO
YES
リーチハズレ用テーブルセット
S603
NO
小当たり？
YES
S607
小当たり用テーブルセット
S601
S604
変動パターン選択処理
NO
大当たり？
YES
大当たり用テーブルセット
変動パターン乱数判定処理
変動パターンセット
RTN
S602
S609
S610

【図１０】


大入賞口処理
S801
当たり遊技フラグON？
NO
YES
S802
オープニング中？
NO
YES
S815
エンディング中？
YES
NO
S803
オープニング時間経過？
NO
YES
S804
R数/作動パターン設定処理
S816
大入賞口作動中？
NO
YES
S805
C←0
S806
R←R+1
S807
大入賞口作動開始
S808
作動時間経過？
YES
NO
S809
規定C?
NO
YES
S810
大入賞口作動終了
S811
最大R？
NO
YES
S812
エンディング開始
S813
エンディングコマンドセット
S814
R←0
S817
エンディング時間経過？
NO
YES
S818
遊技状態設定処理
S819
当たり遊技フラグOFF
RTN

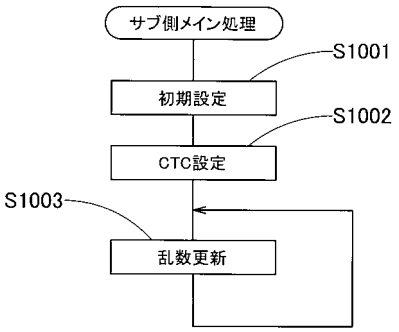
【図１１】


遊技状態設定処理
S901
小当たり？
YES
NO
S902
通常大当たり？
NO
YES
S903
時短遊技フラグON
S905
確変大当たり？
NO
YES
S904
J←100
S906
確変遊技フラグON
潜確遊技フラグON
S907
X←10000
RTN
S908

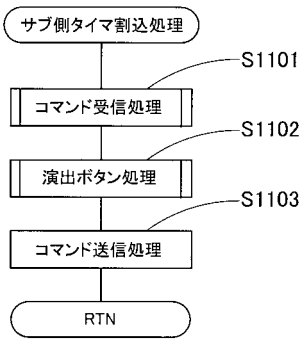
【図１２】

判定結果	リーチ演出	保留数	変動パターン	変動時間	範囲	割合
大当たり			変動パターンA	90秒	0～249	100/250
			変動パターンB	60秒		75/250
			変動パターンC	30秒		50/250
			変動パターンD	15秒		25/250
小当たり			変動パターンE	60秒	0～249	100/250
			変動パターンF	30秒		150/250
ハズレ	有		変動パターンG	90秒	0～249	25/250
	有		変動パターンH	60秒		50/250
	有		変動パターンI	30秒		75/250
	有		変動パターンJ	15秒		100/250
	無	0	変動パターンK	13秒	0～249	250/250
	無	1～2	変動パターンL	7秒		
	無	3～4	変動パターンM	3秒		

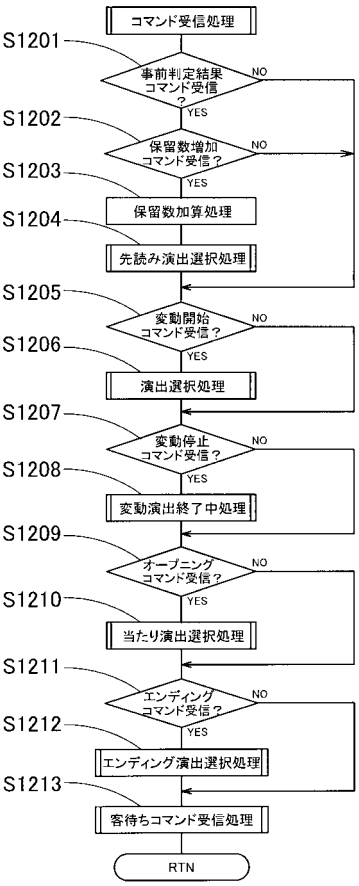
【図１３】



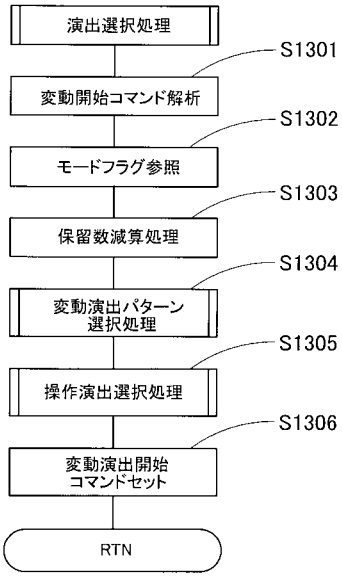
【図１４】



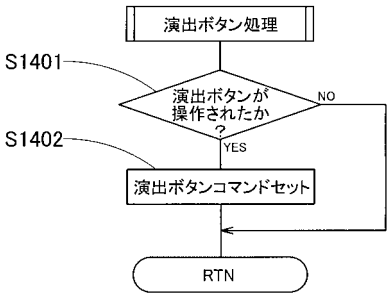
【図１５】



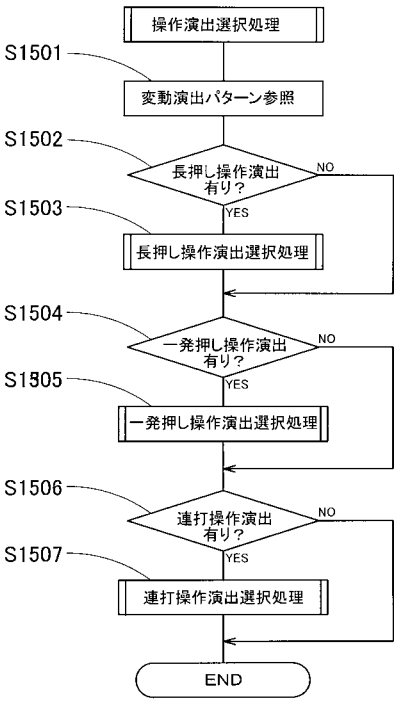
【図１６】



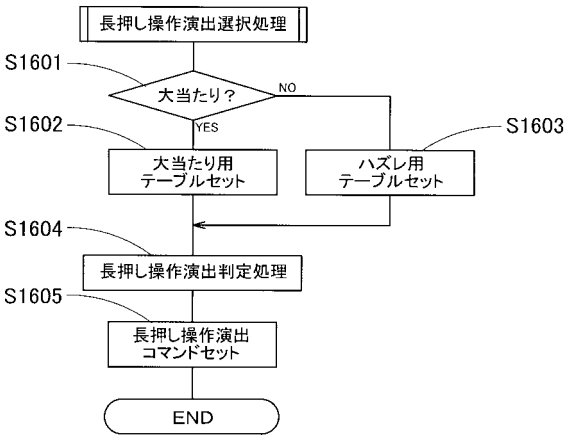
【図１７】



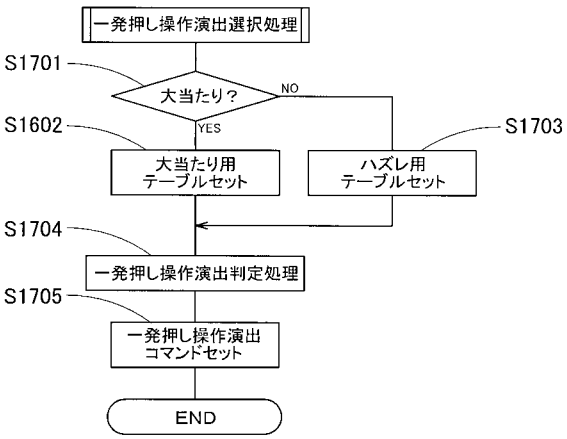
【図１８】



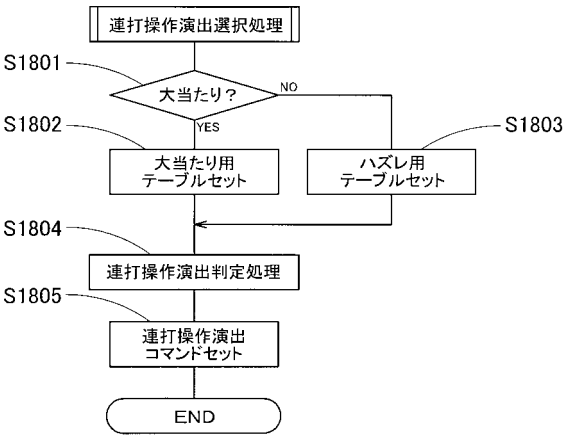
【図１９】



【図２０】



【図２１】



【図２２】

演出選択テーブル

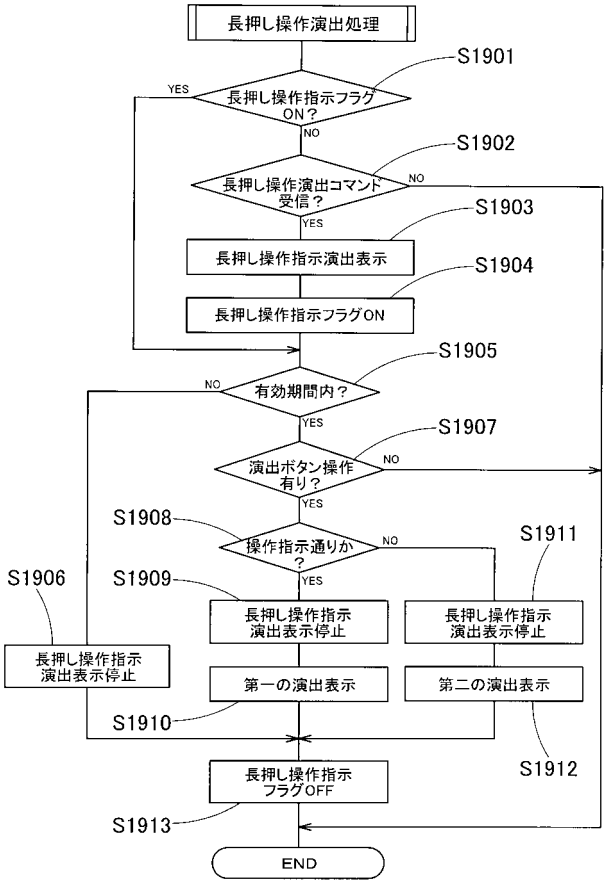
A.

	背景色（期待度）	（%）
大当り	赤（大）	60
	黄（中）	30
	青（小）	10

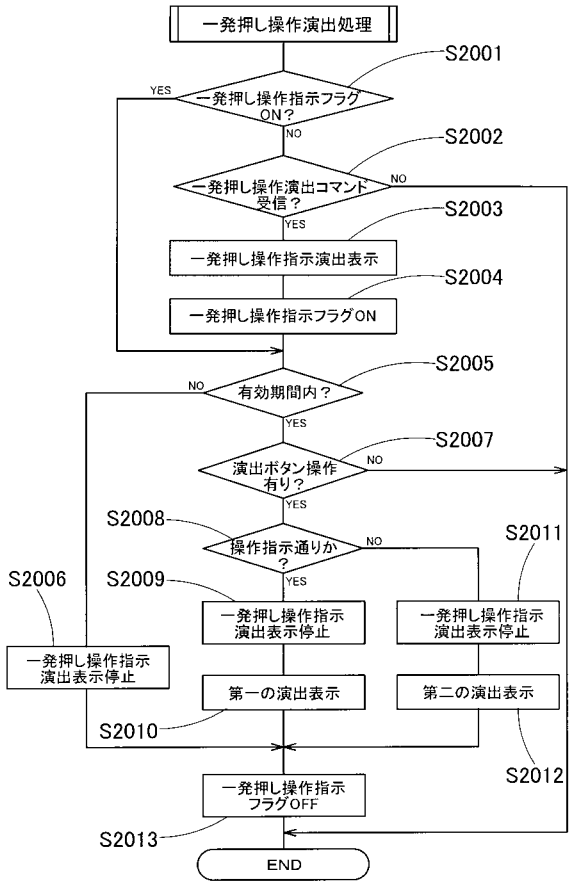
B.

	背景色（期待度）	（%）
ハズレ	赤（大）	10
	黄（中）	30
	青（小）	60

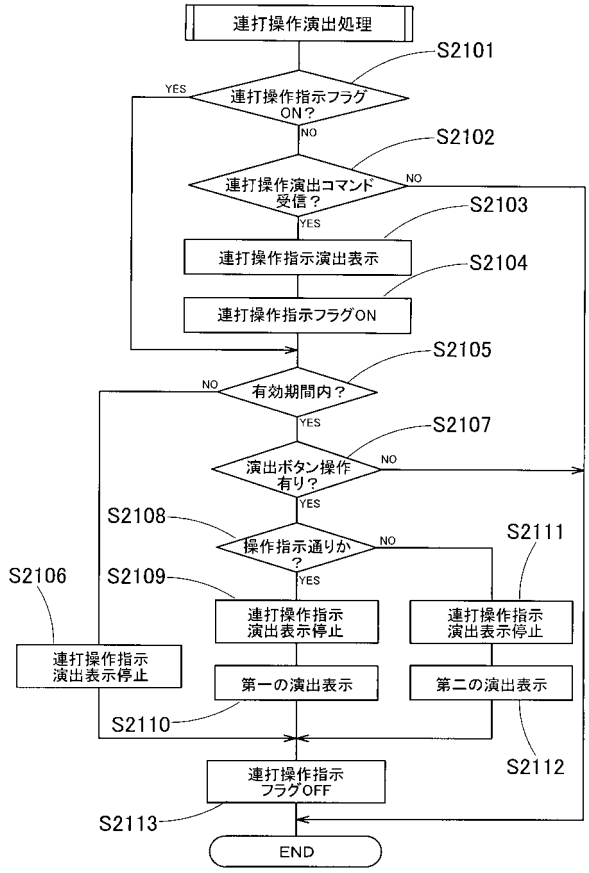
【図２３】



【図２４】

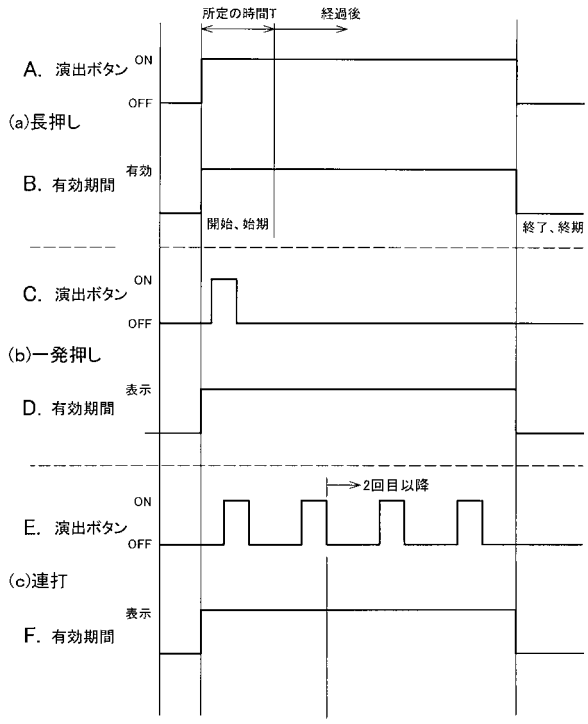


【図２５】



【図２６】

操作演出操作タイミング説明図



【図２７】

有効期間経過後に演出を選択する場合

操作指示表示	操作態様	演出
一発	一発	第一の演出
	連打	第二の演出
	長押し	
長押し	長押し	第一の演出
	連打	第二の演出
	一発	
連打	連打	第一の演出
	一発	第二の演出
	長押し	

【図３２】

有効期間経過前から演出を実行する場合

操作指示表示	操作態様	演出	
一発	一発	第一の演出	
	連打	一回目	二回目以降
		第一の演出	第二の演出
	長押し	所定の時間経過前	所定の時間経過後
		第二の演出	第二の演出
長押し	長押し	所定の時間経過前	所定の時間経過後
		第二の演出	第一の演出
	連打	一回目	二回目以降
		第一の演出	第二の演出
	一発	第二の演出	
連打	連打	一回目	二回目以降
		第二の演出	第一の演出
	一発	第二の演出	
	長押し	所定の時間経過前	所定の時間経過後
		第一の演出	第二の演出

【図３６】

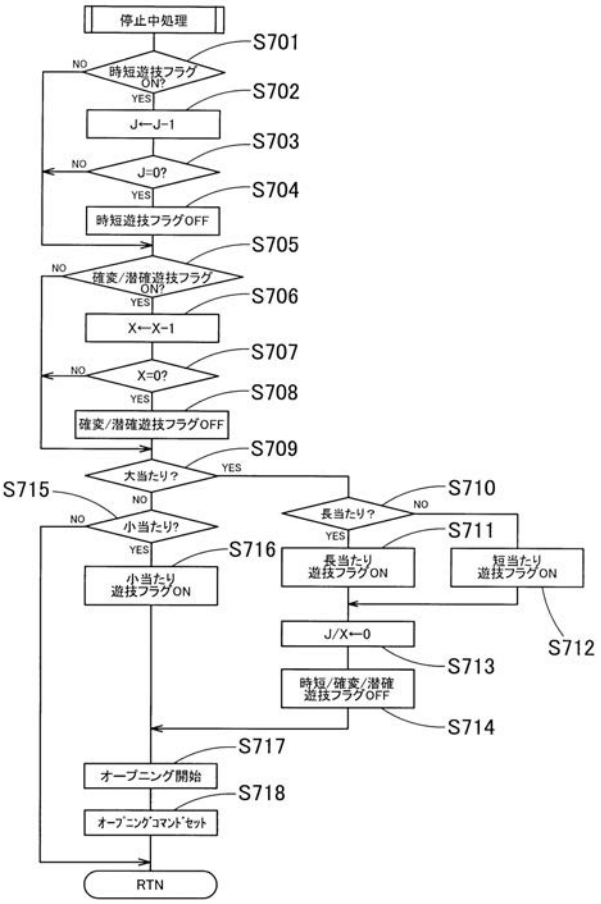
有効期間経過前から演出を実行する場合のオプション

操作指示表示	操作態様	演出	
長押し	連打	一回目	二回目以降
		第二の演出	第二の演出

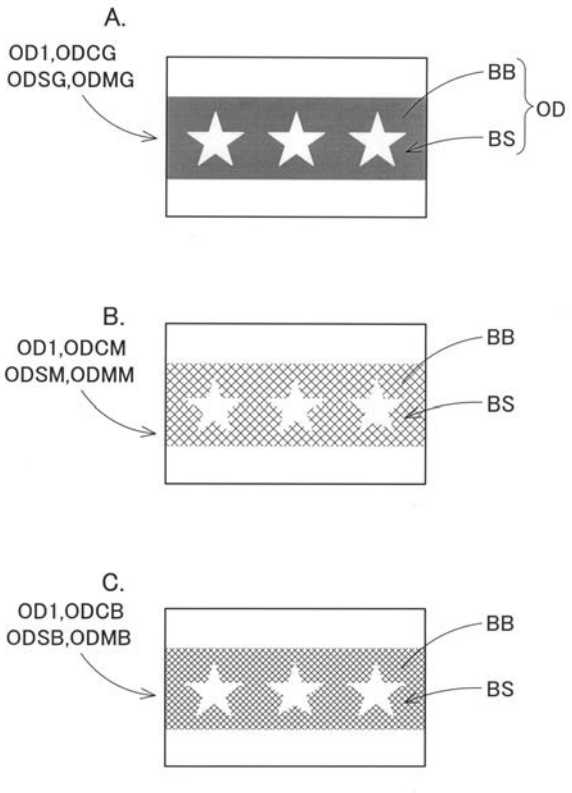
操作指示表示	操作態様	演出	
連打	長押し	所定の時間経過前	所定の時間経過後
		第二の演出	第二の演出

操作指示表示	操作態様	演出	
一発	長押し	所定の時間経過前	所定の時間経過後
		第二の演出	第二の演出

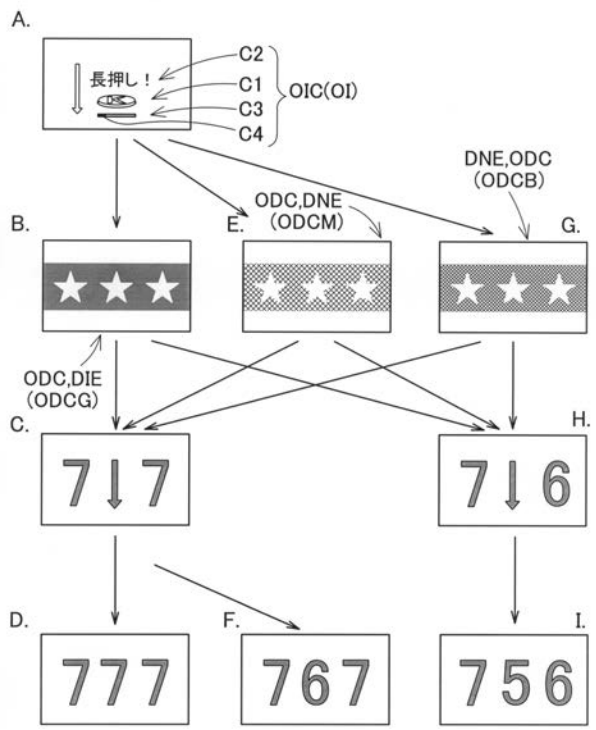
【図９】



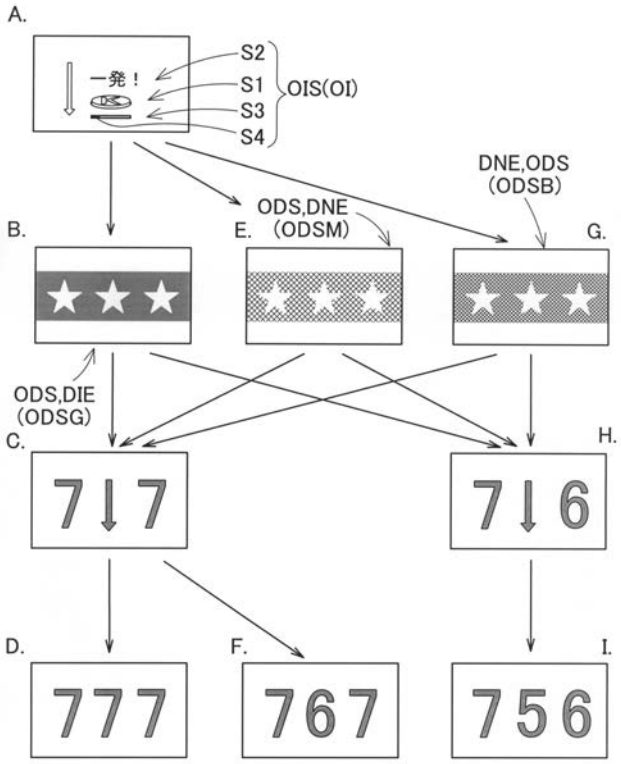
【図２８】



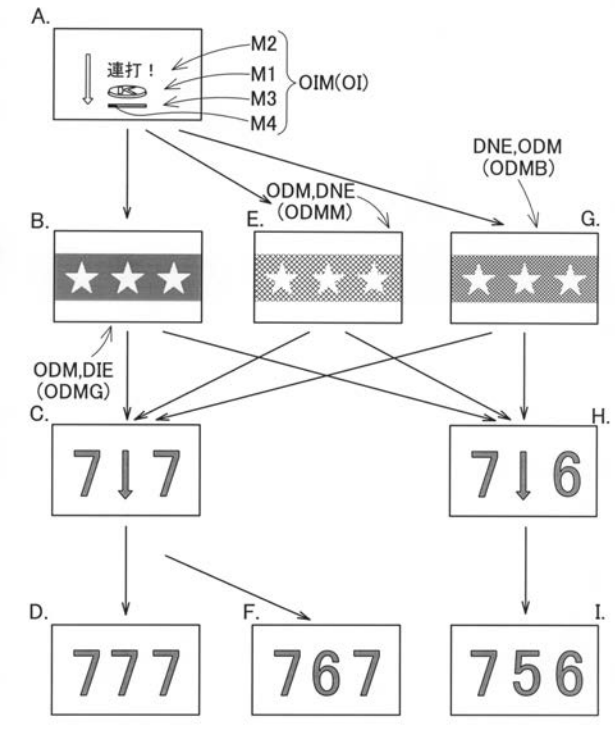
【図２９】



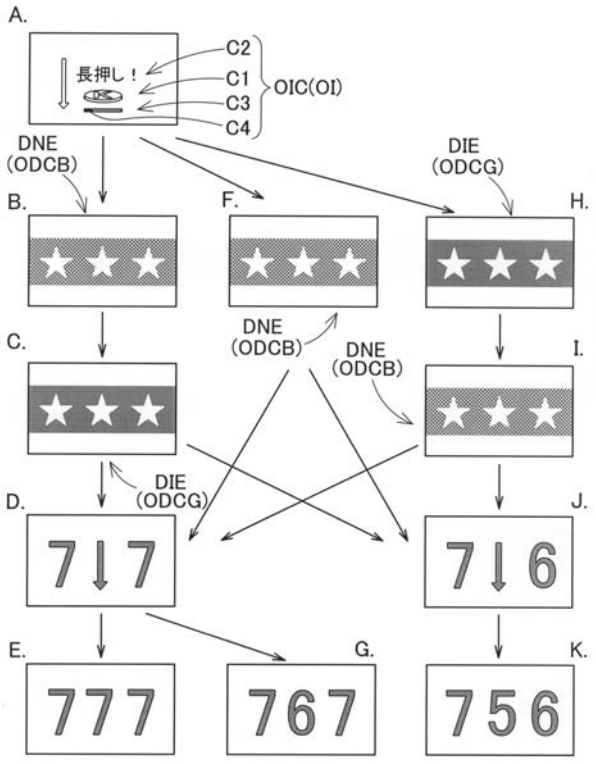
【図３０】



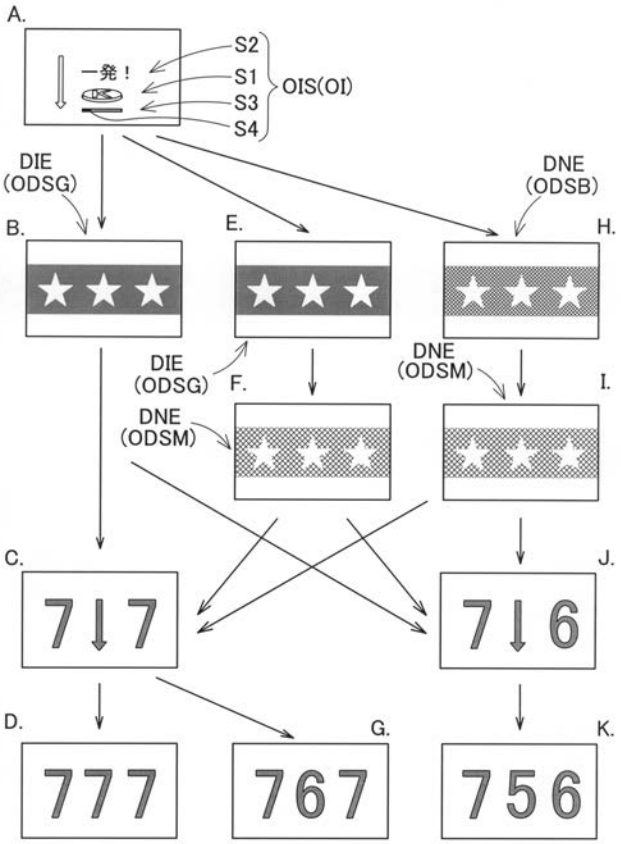
【図３１】



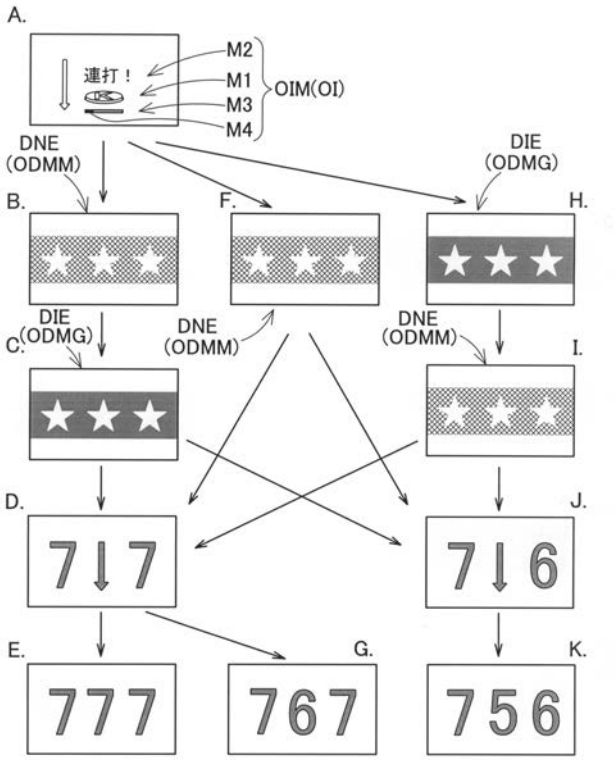
【図３３】



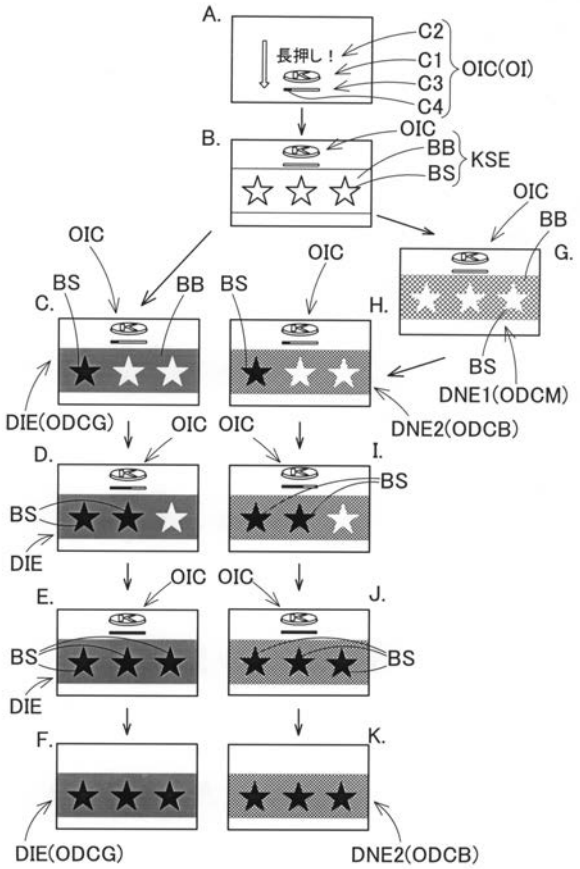
【図３４】



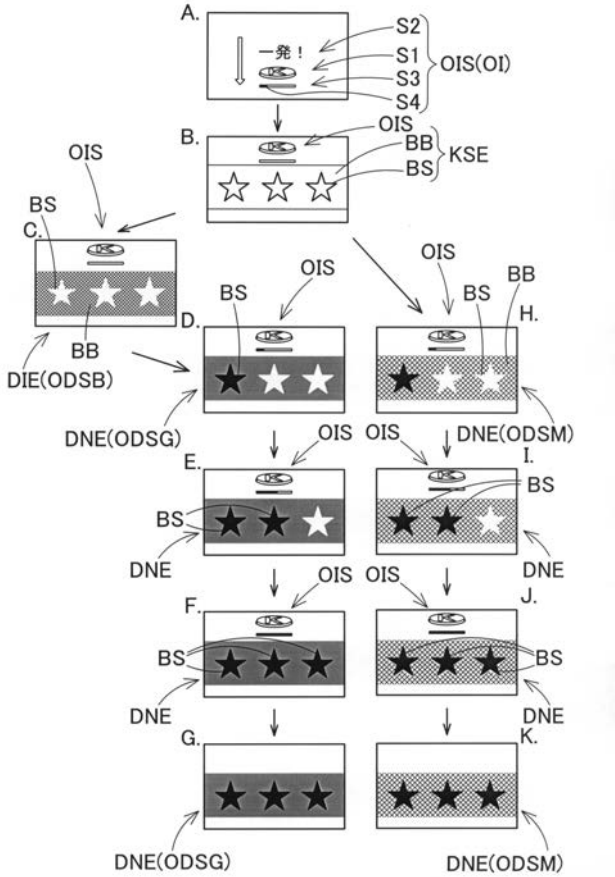
【図３５】



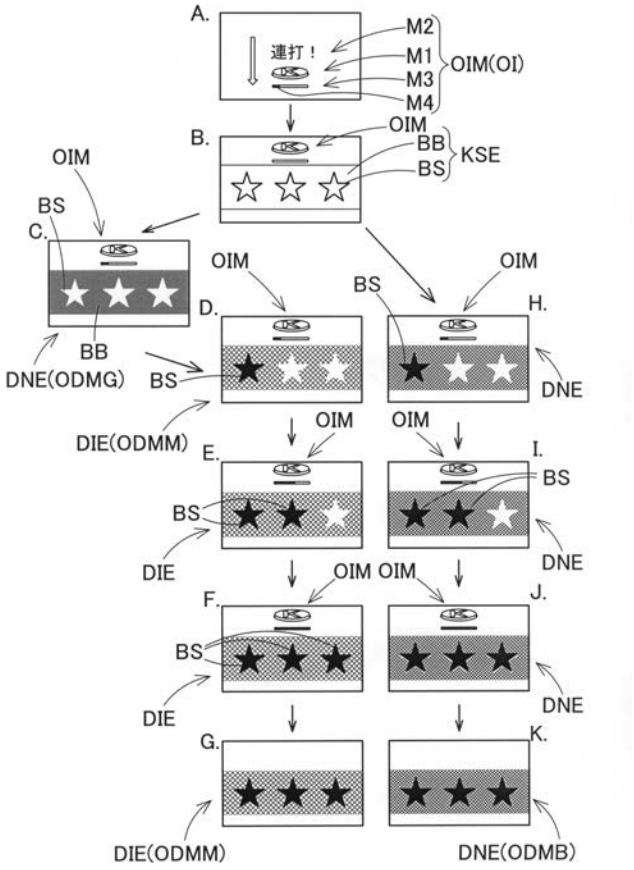
【図３７】



【図３８】



【図３９】



【手続補正書】
【提出日】平成28年10月19日(2016.10.19)
【手続補正１】
【補正対象書類名】特許請求の範囲
【補正対象項目名】全文
【補正方法】変更
【補正の内容】
【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技者により操作される操作手段と、
前記操作手段への操作を遊技者に指示する操作指示表示の表示を行う表示手段と、
前記表示手段を含み演出を行う演出手段と、
前記操作手段に対する操作が、前記表示手段に表示された操作指示表示通りの操作であるか否かを判定する操作判定手段と、
前記操作判定手段の判定結果に基づいて前記演出手段に演出を行わせる演出制御手段と、
を備え、
前記演出制御手段は、
前記操作指示表示通りに前記操作手段の操作が行われたときに、前記演出手段に、第一の演出を行わせる第一演出制御手段と、
前記操作指示表示とは異なる前記操作手段の操作が行われたときに、前記演出手段に、前記第一の演出、又は／及び、前記第一の演出とは大当たり遊技状態が発生する期待度が異なる第二の演出を行わせる第二演出制御手段と、
を備え、
前記演出制御手段は、前記演出手段に、前記操作手段の最初の操作信号に基づいて仮操

作演出を行わせ、
前記操作手段の最初の操作信号以降の操作信号に基づいて前記第一の演出、又は／及び、前記第二の演出を行わせることを特徴とする遊技機。
【手続補正２】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０００６
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０００６】
本発明に係る遊技機は、遊技者により操作される操作手段と、前記操作手段への操作を遊技者に指示する操作指示表示の表示を行う表示手段と、前記表示手段を含み演出を行う演出手段と、前記操作手段に対する操作が、前記表示手段に表示された操作指示表示通りの操作であるか否かを判定する操作判定手段と、前記操作判定手段の判定結果に基づいて前記演出手段に演出を行わせる演出制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記操作指示表示通りに前記操作手段の操作が行われたときに、前記演出手段に、第一の演出を行わせる第一演出制御手段と、前記操作指示表示とは異なる前記操作手段の操作が行われたときに、前記演出手段に、前記第一の演出、又は／及び、前記第一の演出とは大当たり遊技状態が発生する期待度が異なる第二の演出を行わせる第二演出制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記演出手段に、前記操作手段の最初の操作信号に基づいて仮操作演出を行わせ、前記操作手段の最初の操作信号以降の操作信号に基づいて前記第一の演出、又は／及び、前記第二の演出を行わせることを特徴とする。

フロントページの続き

(72)発明者　北井　健則
愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号　京楽産業．株式会社内

Ｆターム(参考) 2C333 AA11　CA51　CA53　CA76　CA77　FA05　FA09　FA17