

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号
特許第6306667号
(P6306667)

(45) 発行日 平成30年4月4日 (2018.4.4)

(24) 登録日 平成30年3月16日 (2018.3.16)

(51) Int.Cl.

A 6 3 F 7 / 0 2 (2 0 0 6 . 0 1)

F 1

A 6 3 F 7 / 0 2 3 2 0

請求項の数 1 (全 103 頁)

(21) 出願番号	特願2016-223718 (P2016-223718)	(73) 特許権者	000161806
(22) 出願日	平成28年11月17日 (2016.11.17)		京楽産業. 株式会社
(62) 分割の表示	特願2014-123964 (P2014-123964) の分割		愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
原出願日	平成26年6月17日 (2014.6.17)	(74) 代理人	100117651
(65) 公開番号	特開2017-29842 (P2017-29842A)		弁理士 高垣 泰志
(43) 公開日	平成29年2月9日 (2017.2.9)	(72) 発明者	灘原 拓
審査請求日	平成29年4月11日 (2017.4.11)		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
		(72) 発明者	佐々木 伸也
			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
		(72) 発明者	大谷 陽二
			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) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

始動条件が成立することにより遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させるか否かの特別遊技判定を行う特別遊技判定手段と、

遊技者が操作入力を行うことが可能な操作入力手段と、

前記操作入力手段に対する操作に応じて所定の演出を進行させる進行演出を所定の演出手段に行わせる演出制御手段と、

を備え、

前記演出制御手段は、

前記特別遊技判定の結果に基づいて、前記進行演出が最終段階まで進行する期待度を示唆する示唆演出を行わせる示唆演出制御手段と、

前記操作入力手段に対する第1の操作を受け付けたことに応じて予め定めた第1の段階まで前記進行演出を進行させ、前記第1の操作を受け付けなかった場合には前記進行演出を前記第1の段階まで進行させない第1段階演出を行わせる第1段階演出制御手段と、

前記第1段階演出の後に、前記操作入力手段に対する第2の操作を受け付けたことに応じて、前記進行演出が前記第1の段階まで進行しているか否かにかかわらず、前記進行演出が前記最終段階まで進行したことを示す第1の画像を表示する成功演出及び前記第1の画像とは異なる画像であって前記最終段階まで進行しなかったことを示す第2の画像を表示する失敗演出のいずれか一方を行わせる第2段階演出制御手段と、

を有し、

10

20

前記第１段階演出において前記進行演出が進行し得る前記第１の段階は、前記特別遊技判定の結果が前記特別遊技状態へ移行させるものである場合に、前記特別遊技状態へ移行させるものでない場合よりも前記最終段階に近づいた段階となるように定められ、

前記第２段階演出制御手段は、前記特別遊技判定の結果が前記特別遊技状態に移行させる場合、前記特別遊技判定の結果が前記特別遊技状態に移行させない場合よりも高確率で前記成功演出を行わせる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、遊技盤面に遊技球を打ち出すパチンコ遊技機などの遊技機に関する。

10

【背景技術】

【０００２】

従来、遊技盤面上に遊技球を打ち出して遊技を行う遊技機において、遊技盤面上の所定領域に遊技球が入球することを条件として遊技者にとって有利な遊技状態へと移行させるか否かを判定するものが多数存在する。このような遊技機には、遊技者がボタン操作を行うと、保留表示の表示態様が変化して当該保留に関する予告演出が行われるものがある（例えば特許文献１）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００３】

20

【特許文献１】特開２００４－３５７８７８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、上記従来の遊技機は、遊技者によるボタン操作に基づいて予告演出を行うか否かを決定するだけである。すなわち、遊技者によるボタン操作は、単に予告演出を開始する契機に過ぎない。また予告演出を行うと決定された場合には、保留表示の表示態様が通常とは異なるある一つの表示態様に変化するだけであるため、予告演出に多様性がなく、興趣性が低い。そのため、遊技の進行中に遊技者にボタン操作を行わせる機会が発生しても、遊技者は積極的にはボタン操作を行わない可能性もある。

30

【０００５】

そこで本発明は、上記のような従来の遊技機の課題を解決することを目的とし、遊技者に積極的に操作を行わせることができるようにして従来よりも興趣性の高い遊技機を提供するものである。

【課題を解決するための手段】

【０００６】

上記目的を達成するため、請求項１に係る発明は、遊技機(1)であって、始動条件が成立することにより遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させるか否かの特別遊技判定を行う特別遊技判定手段(74)と、遊技者が操作入力を行うことが可能な操作入力手段(6)と、前記操作入力手段(6)に対する操作に応じて所定の演出を進行させる進行演出を所定の演出手段に行わせる演出制御手段(33)と、を備え、前記演出制御手段(33)は、前記特別遊技判定の結果に基づいて、前記進行演出が最終段階まで進行する期待度を示唆する示唆演出を行わせる示唆演出制御手段(74)と、前記操作入力手段(6)に対する第１の操作を受け付けたことに応じて予め定めた第１の段階まで前記進行演出を進行させ、前記第１の操作を受け付けなかった場合には前記進行演出を前記第１の段階まで進行させない第１段階演出を行わせる第１段階演出制御手段(75)と、前記第１段階演出の後に、前記操作入力手段(6)に対する第２の操作を受け付けたことに応じて、前記進行演出が前記第１の段階まで進行しているか否かにかかわらず、前記進行演出が前記最終段階まで進行したことを示す第１の画像を表示する成功演出及び前記第１の画像とは異なる画像であって前記最終段階まで進行しなかつたことを示す第２の画像を表示する失敗演出のいずれか一方を行わせ

40

50

る第２段階演出制御手段(76)と、を有し、前記第１段階演出において前記進行演出が進行し得る前記第１の段階は、前記特別遊技判定の結果が前記特別遊技状態へ移行させるものである場合に、前記特別遊技状態へ移行させるものでない場合よりも前記最終段階に近づいた段階となるように定められ、前記第２段階演出制御手段(76)は、前記特別遊技判定の結果が前記特別遊技状態に移行させる場合、前記特別遊技判定の結果が前記特別遊技状態に移行させない場合よりも高確率で前記成功演出を行わせることを特徴とする構成である。

【０００７】

尚、本欄における符号は本発明の説明に際して例示的に示したものであり、この符号によって本発明が限定的に解釈されるものではない。

10

【発明の効果】

【０００８】

本発明に係る遊技機によれば、遊技者に積極的に操作を行わせることができるようになり、従来よりも興趣性の高い遊技機を提供することができるようになる。

【図面の簡単な説明】

【０００９】

【図１】本発明の一実施形態である遊技機の一例を示す正面図である。

【図２】遊技機に設けられる遊技盤の一例を示す正面図である。

【図３】主制御基板における主たる機能構成を模式的に示したブロック図である。

【図４】遊技機における遊技状態の遷移の一例を示す図である。

20

【図５】主制御基板における主要動作を示すフローチャートである。

【図６】第１始動口スイッチ処理及び第２始動口スイッチ処理の詳細を示すフローチャートである。

【図７】ゲートスイッチ処理の詳細を示すフローチャートである。

【図８】特別図柄処理の詳細を示すフローチャートである。

【図９】特別遊技判定処理の詳細を示すフローチャートである。

【図１０】停止中処理の詳細を示すフローチャートである。

【図１１】大入賞口処理の詳細を示すフローチャートである。

【図１２】大入賞口処理の詳細を示すフローチャートである。

【図１３】普通図柄処理の詳細を示すフローチャートである。

30

【図１４】電動チューリップ処理の詳細を示すフローチャートである。

【図１５】出力処理の詳細を示すフローチャートである。

【図１６】演出制御基板における主たる機能構成を模式的に示したブロック図である。

【図１７】演出パターン選択テーブルの一例を示す図である。

【図１８】第１シナリオ演出パターンに定義された各種演出を示すタイミングチャートである。

【図１９】第１シナリオ演出パターンに基づくタイトル表示及び第１段階演出の一態様を示す図である。

【図２０】第１シナリオ演出パターンに基づく第１段階演出での処理の概念を示す図である。

40

【図２１】第１シナリオ演出パターンに基づく示唆演出の一態様を示す図である。

【図２２】第１シナリオ演出パターンに基づく第２段階演出の一態様を示す図である。

【図２３】第１シナリオ演出パターンに基づく成功演出及び失敗演出の一態様を示す図である。

【図２４】復活演出の一態様を示す図である。

【図２５】第１シナリオ演出パターンに基づく主たる処理手順の一例を示すフローチャートである。

【図２６】第１シナリオ演出パターンに基づく第１段階演出制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図２７】第１シナリオ演出パターンに基づく示唆演出制御処理の一例を示すフローチャートである。

50

ートである。

【図 2 8】第 1 シナリオ演出パターンに基づく第 2 段階演出制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 9】第 2 シナリオ演出パターンに定義された各種演出を示すタイミングチャートである。

【図 3 0】第 2 シナリオ演出パターンに基づくシナリオ進行演出を説明する図である。

【図 3 1】第 2 シナリオ演出パターンに基づく第 1 段階演出での処理の概念を示す図である。

【図 3 2】第 2 シナリオ演出パターンに基づくタイトル表示及び第 1 段階演出の一態様を示す図である。

10

【図 3 3】第 2 シナリオ演出パターンに基づく示唆演出の一態様を示す図である。

【図 3 4】示唆演出での表示状態と期待度との関係を示す図である。

【図 3 5】第 2 シナリオ演出パターンに基づく第 2 段階演出、成功演出及び失敗演出の一態様を示す図である。

【図 3 6】第 2 シナリオ演出パターンに基づく主たる処理手順の一例を示すフローチャートである。

【図 3 7】第 2 シナリオ演出パターンに基づく第 1 段階演出制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 8】第 2 シナリオ演出パターンに基づく示唆演出制御処理の一例を示すフローチャートである。

20

【図 3 9】第 2 シナリオ演出パターンに基づく第 2 段階演出制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 0】第 3 シナリオ演出パターンに定義された各種演出を示すタイミングチャートである。

【図 4 1】第 3 シナリオ演出パターンに基づくタイトル表示及び示唆演出の一態様を示す図である。

【図 4 2】示唆演出での表示状態と期待度との関係を示す図である。

【図 4 3】第 3 シナリオ演出パターンに基づく第 1 段階演出の一態様を示す図である。

【図 4 4】第 3 シナリオ演出パターンに基づく第 1 段階演出での処理概念を説明する図である。

30

【図 4 5】第 3 シナリオ演出パターンに基づく第 2 段階演出、成功演出及び失敗演出の一態様を示す図である。

【図 4 6】第 3 シナリオ演出パターンに基づく主たる処理手順の一例を示すフローチャートである。

【図 4 7】第 3 シナリオ演出パターンに基づく示唆演出制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 8】第 3 シナリオ演出パターンに基づく第 1 段階演出制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 9】第 3 シナリオ演出パターンに基づく第 2 段階演出制御処理の一例を示すフローチャートである。

40

【図 5 0】第 4 シナリオ演出パターンに定義された各種演出を示すタイミングチャートである。

【図 5 1】第 4 シナリオ演出パターンに基づく第 1 段階演出及び示唆演出を説明する図である。

【図 5 2】第 4 シナリオ演出パターンに基づく第 1 段階演出でのシナリオの一例を示す図である。

【図 5 3】ボタン操作受付有効期間における操作失敗期間と操作成功期間の一例を示す図である。

【図 5 4】第 4 シナリオ演出パターンに基づくタイトル表示及び第 1 段階演出の一態様を示す図である。

50

【図 5 5】第 4 シナリオ演出パターンに基づく第 1 段階演出での一態様を示す図である。

【図 5 6】示唆演出での表示状態と期待度との関係を示す図である。

【図 5 7】第 4 シナリオ演出パターンに基づく第 2 段階演出、成功演出及び失敗演出の一態様を示す図である。

【図 5 8】第 4 シナリオ演出パターンに基づく主たる処理手順の一例を示すフローチャートである。

【図 5 9】第 4 シナリオ演出パターンに基づく第 1 段階演出制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 6 0】第 4 シナリオ演出パターンに基づく第 2 段階演出制御処理の一例を示すフローチャートである。

10

【図 6 1】第 5 シナリオ演出パターンに基づく主たる処理手順の一例を示すフローチャートである。

【図 6 2】第 5 シナリオ演出パターンに基づく第 1 段階演出制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 6 3】第 5 シナリオ演出パターンに基づく示唆演出制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 6 4】第 5 シナリオ演出パターンに基づく第 2 段階演出制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 6 5】第 6 シナリオ演出パターンに基づく主たる処理手順の一例を示すフローチャートである。

20

【図 6 6】第 6 シナリオ演出パターンに基づく第 1 段階演出制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 6 7】第 6 シナリオ演出パターンに基づく示唆演出制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 6 8】第 6 シナリオ演出パターンに基づく第 2 段階演出制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 6 9】第 7 シナリオ演出パターンに基づく主たる処理手順の一例を示すフローチャートである。

【図 7 0】第 7 シナリオ演出パターンに基づく第 1 段階演出制御処理の一例を示すフローチャートである。

30

【図 7 1】第 7 シナリオ演出パターンに基づく示唆演出制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 7 2】第 7 シナリオ演出パターンに基づく第 2 段階演出制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 7 3】第 8 シナリオ演出パターンに基づく主たる処理手順の一例を示すフローチャートである。

【図 7 4】第 8 シナリオ演出パターンに基づく第 1 段階演出制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 7 5】第 8 シナリオ演出パターンに基づく示唆演出制御処理の一例を示すフローチャートである。

40

【図 7 6】第 8 シナリオ演出パターンに基づく第 2 段階演出制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 7 7】第 9 シナリオ演出パターンに基づく主たる処理手順の一例を示すフローチャートである。

【図 7 8】第 9 シナリオ演出パターンに基づく示唆演出制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 7 9】第 9 シナリオ演出パターンに基づく第 1 段階演出制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8 0】第 9 シナリオ演出パターンに基づく第 2 段階演出制御処理の一例を示すフローチャートである。

50

【図 8 1】第 1 0 シナリオ演出パターンに基づく主たる処理手順の一例を示すフローチャートである。

【図 8 2】第 1 0 シナリオ演出パターンに基づく示唆演出制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8 3】第 1 0 シナリオ演出パターンに基づく第 1 段階演出制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8 4】第 1 0 シナリオ演出パターンに基づく第 2 段階演出制御処理の一例を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0010】

10

以下、本発明の好ましい実施形態について図面を参照しつつ詳細に説明する。尚、以下に説明する実施形態において互いに共通する部材には同一符号を付しており、それらについて重複する説明は省略する。

【0011】

遊技機の全体構成

図 1 は、本実施形態における遊技機 1 の一例を示す正面図である。この遊技機 1 は、遊技者の指示操作により打ち出された遊技球が各種入賞装置に設けられた入賞口に入球すると賞球を払い出すように構成された弾球式の遊技機である。また遊技機 1 は、遊技者による指示操作によって打ち出される遊技球が所定領域に入球することを条件として遊技者にとって有利な遊技状態へと移行させるか否かを判定するように構成され、しかも遊技の興趣性を高めるために所定条件下で所定領域に遊技球が入球し易くなるように補助する補助遊技を行うようにした遊技機である。以下、このような本実施形態の遊技機 1 について詳しく説明する。

20

【0012】

図 1 に示すように、遊技機 1 は、ホール（店舗）の島設備などに固定される遊技機本体 1 a を有し、その遊技機本体 1 a の正面側に、透明ガラス板 2 が嵌め込まれた前枠扉 3 を有している。そして遊技機本体 1 a は、前枠扉 3 の内側に遊技球を転動させる遊技盤 1 0 を備えている。

【0013】

前枠扉 3 は遊技機本体 1 a の左端部において回動可能に軸支されており、遊技機本体 1 a の前面側を開閉可能な構成である。透明ガラス板 2 は、前枠扉 3 が遊技機本体 1 a の前面側を閉鎖した状態で、遊技機本体 1 a の内側に取り付けられる遊技盤 1 0 を視認可能にするためのものである。また前枠扉 3 の下部中央には、正面側に張り出した棚状の球貯留部 4 が設けられる。この球貯留部 4 の上面には、遊技者が操作可能な操作ボタン 6 が設けられると共に、遊技盤 1 0 に打ち出すための遊技球を貯留しておくための貯留皿が設けられる。また前枠扉 3 は、球貯留部 4 の右下部に、遊技者が遊技球を発射させるために時計回り方向に回転操作可能なハンドルレバー 5 を備えている。さらに前枠扉 3 は、透明ガラス板 2 の周囲を取り囲むように配置された枠ランプ 9 を備えると共に、透明ガラス板 2 の上方に位置する枠ランプ 9 の左右両側には遊技の進行に伴って各種演出用の音響出力を行うスピーカー 8 を備えている。

30

40

【0014】

遊技盤 1 0 は、前枠扉 3 が閉じられた状態のとき、その盤面と、前枠扉 3 に嵌め込まれた透明ガラス板 2 との間に遊技球が転動可能な遊技領域を形成する。遊技者によってハンドルレバー 5 が操作されると、その操作角度に応じた打球力で遊技球が遊技領域の左上部に打ち出され、その後、遊技球が遊技領域を転動しながら流下する。そして遊技球が遊技盤 1 0 に設けられた各種入賞口に入賞すると、遊技機 1 は、球貯留部 4 の貯留皿に対して賞球を払い出す。

【0015】

遊技盤 1 0 の中央には、遊技の進行に伴って各種演出を行うためのセンター役物 1 1 が設けられる。このセンター役物 1 1 には、遊技盤 1 0 のほぼ中央に位置するように配置さ

50

れたカラー液晶ディスプレイなどの画像表示器 12 が設けられる。この画像表示器 12 は、遊技機 1 において遊技演出が行われるときに主たる演出用の画像を表示する第 1 画像表示器である。またセンター役物 11 は、画像表示器 12 の上部に可動役物 14 を備えている。可動役物 14 は、遊技機 1 において所定の演出が行われるときに動作可能な役物（ギミック）である。この可動役物 14 は、表面側に例えば「ABC」の文字やその他様々な装飾が施されており、その内側にそれぞれ異なる色で発光する複数の LED を内蔵している。つまり、可動役物 14 は、「ABC」の文字などの装飾部などを様々な色で発光させることが可能な盤面ランプ 14a を備えた構成である。さらにセンター役物 11 は、画像表示器 12 の下部に、画像表示器 12 よりも表示画面サイズの小さいサブ表示器 13 を備えている。サブ表示器 13 は、例えば画像表示器 12 と同様、カラー液晶ディスプレイなどで構成される第 2 画像表示器である。このサブ表示器 13 は、遊技機 1 において遊技演出が行われるとき、画像表示器 12 で表示される演出用の画像と関連する副次的な演出画像を表示したり、或いは、画像表示器 12 で表示される演出用の画像とは関連しない独立した演出画像を表示したりする。またサブ表示器 13 は、画像表示器 12 に代わって主たる演出用の画像を表示することもできる。

10

【0016】

また遊技盤 10 は、センター役物 11 の周囲に、多数の釘や風車などの他、第 1 始動口 15、第 2 始動口 16、第 1 大入賞口 17、第 2 大入賞口 18、スルーゲート 20 及びアウト口 21 といった公知の部材を備えている。またこの他にも、遊技盤 10 には、図示を省略する普通入賞口なども設けられる。さらに、遊技盤 10 は、遊技球が転動する遊技領域の外側における盤面左下部に、特別図柄の変動表示を行って特別遊技判定（大当たり判定）の判定結果に応じた特別図柄を表示したり、第 1 始動口 15 及び第 2 始動口 16 に遊技球が入賞したことによる保留数を表示したり、或いは、スルーゲート 20 を遊技球が通過したことによる普通図柄の抽選結果を表示したりするための図柄表示器 22 を備えている。

20

【0017】

図 1 に示す遊技盤 10 では、スルーゲート 20 がセンター役物 11 の右側に設けられている。このスルーゲート 20 は、遊技機 1 において普通図柄抽選が行われる条件となるゲートであり、遊技球がこのゲートを通過すると遊技機 1 において普通図柄抽選が行われる。

30

【0018】

第 1 始動口 15 はセンター役物 11 の下方位置に設けられており、第 2 始動口 16 はその第 1 始動口 15 の右側に設けられている。ここで、第 1 始動口 15 に入賞する可能性が比較的高い遊技球は、遊技盤 10 に打ち出される遊技球が矢印 F1 で示すようにセンター役物 11 の左側を転動していく遊技球である。つまり、矢印 F2 で示すようにセンター役物 11 の右側を転動していく遊技球は第 1 始動口 15 に入賞する可能性が極めて低くなるように第 1 始動口 15 が設けられている。また第 2 始動口 16 に入賞する可能性が比較的高い遊技球は、遊技盤 10 に打ち出される遊技球が矢印 F2 で示すようにセンター役物 11 の右側を転動していく遊技球である。つまり、矢印 F1 で示すようにセンター役物 11 の左側を転動していく遊技球は第 2 始動口 16 に入賞する可能性が極めて低くなるように第 2 始動口 16 が設けられている。

40

【0019】

第 1 始動口 15 および第 2 始動口 16 のそれぞれは、所定球数の賞球を払い出すための入賞口であると共に、遊技機 1 において遊技者に有利な特別遊技を行うか否かの特別遊技判定（大当たり判定）が行われる条件となる入賞口である。これら始動口 15、16 に入賞した遊技球が図示を省略する始動検知領域を通過して始動条件が成立すると、遊技機 1 において特別遊技判定が行われる。遊技機 1 において特別遊技判定が行われると、図柄表示器 22 において特別図柄の変動表示が開始されると共に、センター役物 11 などにおいてもその特別遊技判定の結果に応じた演出が開始される。例えば画像表示器 12 では、3 つの装飾図柄 12a、12b、12c を上下方向或いは左右方向に変動させる図柄変動演

50

出が開始される。そして特別図柄の変動表示が開始されてから所定時間が経過すると、図柄表示器 22 における特別図柄の変動表示及びセンター役物 11 における図柄変動演出が終了し、遊技者に対して特別遊技判定の結果が表示される。このとき表示される特別遊技判定の結果が大当たりなどの所定の当たりに当選したことを示すものであれば、遊技機 1 はその後、遊技者にとって有利な特別遊技を開始する。

【0020】

尚、図柄表示器 22 は、遊技盤 10 の隅に配置されており、遊技者にとって視認し難い位置に設けられると共に、特別図柄の変動表示が終了して特別遊技判定の結果を表示するときには大当たりなどの当たりであるか否かを遊技者にとって判別し難い表示態様で表示する。これに対し、画像表示器 12 などは、特別遊技判定の結果が大当たりなどの当たりであるか否かを遊技者が判別し易い表示態様で表示する。それ故、遊技者は、特別遊技判定の結果などを、主にセンター役物 11 などで行われる図柄変動演出の結果などによって認識する。そして遊技者は、センター役物 11 で行われる様々な演出を視認しながら遊技を進行させるようになる。

【0021】

第 2 始動口 16 は、その左右両側に羽根状に左右方向へ開閉する電動チューリップ 16a を備えている。電動チューリップ 16a は、第 2 始動口 16 への遊技球の入賞を補助する補助部材である。すなわち、電動チューリップ 16a は、左右方向へ開いた開放状態のとき、第 2 始動口 16 の近傍位置に転動してくる遊技球が第 2 始動口 16 へ入賞し易くなるように補助する。これに対し、電動チューリップ 16a が第 2 始動口 16 の左右両側を閉じた閉鎖状態のときには、第 2 始動口 16 への入賞を補助する補助機能が作用しないため、遊技球は第 2 始動口 16 に入賞し難い状態となる。このような電動チューリップ 16a は、スルーゲート 20 を遊技球が通過することにより行われる普通図柄抽選に当選することによって、そのときの遊技状態に応じた開放時間が設定され、閉鎖状態から開放状態へと所定回数駆動される。

【0022】

第 1 大入賞口 17 は、遊技盤 10 において第 2 始動口 16 のさらに右側に設けられている。この第 1 大入賞口 17 は、遊技球が入賞可能な開放状態と、遊技球が入賞不可能な閉鎖状態とに駆動される第 1 可変入賞装置であり、通常は閉鎖状態となっている。そして遊技機 1 において第 1 始動口 15 又は第 2 始動口 16 に遊技球が入賞したことによって行われる特別遊技判定で所定の当たりに当選すると、その後に開始される特別遊技の予め定められたラウンドにおいて、第 1 大入賞口 17 が開放状態に駆動され、遊技球が第 1 大入賞口 17 に入賞可能な状態となる。第 1 大入賞口 17 が開放すると、所定時間が経過するまでの間、又は、所定数の入賞がカウントされるまでの間、その開放状態が継続する。したがって、第 1 大入賞口 17 が開放状態になると、所定時間が経過するまでの間に、遊技球を所定数まで入賞させることが可能であり、それによって遊技者は賞球を獲得することができる。そして開放状態に駆動された第 1 大入賞口 17 は、所定時間が経過した時点又は所定数の入賞がカウントされた時点で閉鎖状態に戻る。

【0023】

ただし、第 1 大入賞口 17 が開放されるラウンドにおいて、第 1 大入賞口 17 の開放状態が維持される開放時間は、特別遊技判定において当選した当たりの種別に応じて定められ、例えば 30 秒程度の比較的長い時間に設定されるラウンド（ロング開放ラウンド）と、0.2 秒程度の極めて短い時間に設定されるラウンド（ショート開放ラウンド）との 2 種類がある。そのため、遊技者が多くの賞球を獲得し得るラウンドはロング開放ラウンドであり、ショート開放ラウンドの場合は開放中の第 1 大入賞口 17 に遊技球を入賞させることが困難であり賞球を獲得することが難しい。

【0024】

また第 2 大入賞口 18 は、センター役物 11 の右側に設けられている。この第 2 大入賞口 18 もまた、遊技球が入賞可能な開放状態と、遊技球が入賞不可能な閉鎖状態とに駆動される第 2 可変入賞装置であり、通常は閉鎖状態となっている。そして遊技機 1 において

第1始動口15又は第2始動口16に遊技球が入賞したことを条件として行われる特別遊技判定で所定の当たりに当選すると、その後に開始される特別遊技の予め定められたラウンドにおいて、第2大入賞口18が開放状態に駆動され、遊技球が第2大入賞口18に入賞可能な状態となる。第2大入賞口18が開放すると、所定時間が経過するまでの間、又は、所定数の入賞がカウントされるまでの間、その開放状態が継続する。したがって、第2大入賞口18が開放状態になると、所定時間が経過するまでの間に、遊技球を所定数まで入賞させることが可能であり、それによって遊技者は賞球を獲得することができる。そして開放状態に駆動された第2大入賞口18は、所定時間が経過した時点又は所定数の入賞がカウントされた時点で閉鎖状態に戻る。尚、第2大入賞口18に入賞した遊技球はセンター役物11に設けられた入賞検知口19を通して遊技盤10の背面側へと排出される。

10

【0025】

第2大入賞口18が開放されるラウンドにおいて、第2大入賞口18の開放状態が維持される開放時間も、第1大入賞口17と同様、例えば30秒程度の比較的長い時間に設定されるラウンド（ロング開放ラウンド）と、0.2秒程度の極めて短い時間に設定されるラウンド（ショート開放ラウンド）との2種類がある。遊技者が多くの賞球を獲得し得るラウンドはロング開放ラウンドであり、ショート開放ラウンドの場合は開放中の第2大入賞口18に遊技球を入賞させることが困難であり賞球を獲得することが難しい。

【0026】

特別遊技では、上記のような第1大入賞口17及び第2大入賞口18のいずれかを択一的に開放状態へ駆動するラウンド遊技が所定回数（所定ラウンド数）実行される。そのため、第1大入賞口17及び第2大入賞口18が同時に開放状態となることはない。そして第1大入賞口17又は第2大入賞口18を開放するラウンド遊技が複数回行われる特別遊技は、遊技者に対して通常よりも多くの賞球を獲得することができる機会を付与する遊技であるため、遊技者にとって特別有利な遊技状態（特別遊技状態）となる。

20

【0027】

ただし、第1大入賞口17又は第2大入賞口18を開放するラウンド遊技が複数回行われる場合であっても、それら複数回の全てがショート開放ラウンドとなることもある。全ラウンドがショート開放ラウンドとなる場合、遊技者はその特別遊技中に賞球を獲得することが実質的に困難である。そのため、そのような特別遊技が行われる場合には、例えば特別遊技の終了後の遊技状態を遊技者にとって有利な遊技状態へと移行させることにより、遊技者に有利な遊技価値を付与するように構成される。

30

【0028】

尚、アウト口21は、遊技盤10の中央最下部に設けられており、上述した各種入賞口のいずれにも入賞しなかった遊技球をアウト球として遊技盤10の背面側へ排出する排出口である。

【0029】

次に図2は、遊技盤10の背面側に取り付けられる遊技機1の制御機構を示すブロック図である。遊技盤10の背面側には、遊技機1の主たる動作を制御する主制御基板30と、主制御基板30から出力される信号やコマンドに基づいて各部を制御するサブ制御基板31とが設けられている。サブ制御基板31は、例えば図2に示すように、払出制御基板32、演出制御基板33、画像制御基板34、ランプ制御基板35等で構成される。

40

【0030】

主制御基板30は、CPU30aとROM30bとRAM30cとを有する。この主制御基板30には、遊技球が第1始動口15に入賞したことを検知する第1始動口スイッチ41、遊技球が第2始動口16に入賞したことを検知する第2始動口スイッチ42、スルーゲート20を遊技球が通過したことを検知するスルーゲートスイッチ43、電動チューリップ16aを開閉させる電チューソレノイド44、第1大入賞口17を開閉駆動する第1大入賞口ソレノイド45、第1大入賞口17に遊技球が入賞したことを検知する第1大入賞口スイッチ46、第2大入賞口18を開閉駆動する第2大入賞口ソレノイド47、及

50

び、第2大入賞口18に遊技球が入賞したことを検知する第2大入賞口スイッチ48のそれぞれが接続されている。また主制御基板30には、図柄表示器22が接続されている。尚、図柄表示器22には、特別図柄の変動表示を行うための特別図柄表示器22aと、普通図柄の変動表示を行うための普通図柄表示器22bとが設けられている。

【0031】

主制御基板30は、第1始動口スイッチ41、第2始動口スイッチ42、第1大入賞口スイッチ46及び第2大入賞口スイッチ48のそれぞれが遊技球の入賞を検知した場合、払出制御基板32に対して賞球コマンドを送出する。払出制御基板32は、CPU32aとROM32bとRAM32cとを備え、遊技盤10の背面側に設けられた払出モーター32dを制御するように構成されており、主制御基板30から賞球コマンドを入力すると、入賞した入賞口に応じて所定球数の払い出しを行う。

10

【0032】

また主制御基板30は、特別遊技を行うか否かを判定するための特別遊技判定や、電動チューリップ16aを開放させるか否かを判定するための普通図柄抽選を行うように構成されている。例えば遊技球がスルーゲート20を通過した場合、主制御基板30は、電動チューリップ16aを開閉するか否かを決定するための普通図柄抽選を行い、その普通図柄抽選の結果に基づいて普通図柄表示器22bにおける普通図柄の変動表示を開始する。そして普通図柄抽選に当選した場合、主制御基板30は、普通図柄の変動表示を所定時間経過後に当選図柄で停止させ、その後、電チューソレノイド44を所定時間若しくは所定回数駆動させて電動チューリップ16aを開放させる。尚、普通図柄抽選に当選して電動チューリップ16aが開放状態になると、上述したように第2始動口16に遊技球が入賞し易い状態となるため、電動チューリップ16aが開放した状態は遊技者にとって有利な遊技状態のひとつである。

20

【0033】

また主制御基板30は、遊技球が第1始動口15や第2始動口16に入賞したことを検知して始動条件が成立した場合には、その入賞した始動口に応じた特別遊技判定を行い、特別図柄表示器22aにおいてその特別遊技判定の結果に基づく所定時間の特別図柄の変動表示を開始する。そして主制御基板30は、特別図柄表示器22aにおいて特別図柄の変動表示を開始することに伴い、その特別遊技判定の結果に応じた所定時間の図柄変動演出を行わせるべく、演出制御基板33に対して信号やコマンドなどを送出的る。

30

【0034】

また遊技球が第1始動口15や第2始動口16に入賞したことを検知した時点で先の特別図柄の変動表示が終了していない場合、主制御基板30は、その入賞に伴う特別図柄の変動表示を保留する。そして先の特別図柄の変動表示が終了して次の変動表示を開始することが可能なタイミングになると、主制御基板30は、保留を消化して次の特別遊技判定を行い、その特別遊技判定の結果に基づいて特別図柄の変動表示を開始する。

【0035】

また主制御基板30は、特別遊技判定において所定の当たりに当選していることが判明した場合、特別図柄の変動表示を所定時間行った後に、その当たりの種別に応じた特別遊技を開始し、その特別遊技中の各ラウンドにおいて第1大入賞口ソレノイド45又は第2大入賞口ソレノイド47を択一的に開放状態へ駆動することにより、第1大入賞口17又は第2大入賞口18を開放させる。また主制御基板30は、特別遊技を開始することに伴い、演出制御基板33に対してその特別遊技に対応した特別遊技演出を行わせるべく、信号やコマンドを送出する。

40

【0036】

演出制御基板33は、CPU33aとROM33bとRAM33cとRTC33dとを備えており、主制御基板30からの信号やコマンドなどに基づいて遊技機1で行う具体的な演出内容を決定し、その決定した演出の実行を制御する。つまり、演出制御基板33は、画像制御基板34及びランプ制御基板35のそれぞれを制御することにより、決定した具体的な演出内容に基づく演出を実行させる。尚、RTC33dは、リアルタイムクロッ

50

クであり、正確な現在の日時を示す時刻情報を出力することが可能な時計回路である。

【 0 0 3 7 】

例えば、主制御基板 3 0 によって特別遊技判定が行われて特別図柄の変動表示が所定時間行われる場合、演出制御基板 3 3 は、その所定時間の間、画像表示器 1 2 において 3 つの装飾図柄 1 2 a , 1 2 b , 1 2 c を変動させる図柄変動演出を行う。この図柄変動演出では、3 つの装飾図柄 1 2 a , 1 2 b , 1 2 c が単に上下方向に変動するだけの通常の図柄変動演出や、そのような通常の図柄変動演出からキャラクタなどが出現する様々な予告演出に発展的に移行させる演出など、特別遊技判定の結果に応じて様々な演出が行われる。また演出制御基板 3 3 には、操作ボタン 6 が接続されている。そのため、演出制御基板 3 3 は、遊技者がボタン操作を行うことが可能な所定のタイミングで操作ボタン 6 が操作されたことを検知した場合、そのボタン操作に応じた演出を行うことも可能である。また演出制御基板 3 3 は、R T C 3 3 d を備えているため、遊技機 1 において行うべき演出を現在日時に応じて切り換えたり、変化させたりすることも可能である。

10

【 0 0 3 8 】

また主制御基板 3 0 によって特別遊技が行われる場合、演出制御基板 3 3 は、特別遊技判定において当選した当たりの種類に応じた特別遊技演出の実行を制御する。

【 0 0 3 9 】

画像制御基板 3 4 は、C P U 3 4 a と R O M 3 4 b と R A M 3 4 c と V R A M 3 4 d とを備えており、画像表示器 1 2 及びサブ表示器 1 3 に表示する画像を制御するものである。この画像制御基板 3 4 は、演出制御基板 3 3 からの指示に基づき、画像表示器 1 2 において 3 つの装飾図柄 1 2 a , 1 2 b , 1 2 c を変動させる図柄変動演出を開始すると共に、その図柄変動演出をリーチ演出に移行させたり、様々な発展演出へと移行させたりする。また画像制御基板 3 4 は、そのような図柄変動演出などと関連する演出画像などをサブ表示器 1 3 に表示させることも可能である。また画像制御基板 3 4 は、演出制御基板 3 3 からの指示に基づいて特別遊技中に現在のラウンドのラウンド表示を行ったり、動画像などの特別遊技演出画像を表示したりする。

20

【 0 0 4 0 】

画像制御基板 3 4 における V R A M 3 4 d は、画像表示器 1 2 に表示するための画像を書き込むメモリである。C P U 3 4 a はこの V R A M 3 4 d に対して背景画像表示処理、装飾図柄表示処理、キャラクタ画像表示処理などの各種処理を 1 フレームごとに繰り返して実行することにより、画像表示器 1 2 やサブ表示器 1 3 に対して、背景画像、装飾図柄画像、キャラクタ画像などを重疊的に表示して最前面の画像を遊技者に視認させることができる。また画像制御基板 3 4 は、スピーカー 8 から演出用の効果音などを発生させる。そのため、画像制御基板 3 4 は、画像表示器 1 2 やサブ表示器 1 3 で表示される画像（動画像など）に対応した音声、音楽又は効果音などをスピーカー 8 から出力することができる。

30

【 0 0 4 1 】

ランプ制御基板 3 5 は、C P U 3 5 a と R O M 3 5 b と R A M 3 5 c とを備えており、枠ランプ 9、盤面ランプ 1 4 a、及び、可動役物 1 4 を駆動する可動役物駆動部 1 4 b のそれぞれを制御する。このランプ制御基板 3 5 は、演出制御基板 3 3 からの指示に基づいて枠ランプ 7 を点灯させたり、盤面ランプ 1 4 a を所定色で点灯させたり、可動役物駆動部 1 4 b を駆動して可動役物 1 4 を動作させたりする。

40

【 0 0 4 2 】

上記のような画像表示器 1 2、サブ表示器 1 3、スピーカー 8、枠ランプ 7、盤面ランプ 1 4 a 及び可動役物 1 4 のそれぞれは、遊技機 1 における遊技の進行に伴って遊技者が簡単に知覚可能な各種演出を行うために設けられた演出手段である。尚、図 2 では、演出制御基板 3 3、画像制御基板 3 4 及びランプ制御基板 3 5 のそれぞれが別基板として設けられる場合を例示したが、これに限られるものではなく、演出制御基板 3 3、画像制御基板 3 4 及びランプ制御基板 3 5 を一つの演出制御基板として構成しても良い。

【 0 0 4 3 】

50

主制御基板 30

図3は、主制御基板30における主たる機能構成を模式的に示したブロック図である。主制御基板30のRAM30cには、遊技データ格納部60と、保留記憶部61とが設けられる。遊技データ格納部60は、大当たり乱数や図柄乱数、変動パターン乱数、リーチ乱数などの各種乱数を遊技データとして格納するものである。遊技データ格納部60に格納される各種乱数は、それぞれ予め定められた範囲内の値を採り得る乱数であり、その値が図示を省略する乱数更新部によって逐次更新される。そのため、遊技データ格納部60から遊技データが読み出されるタイミングによって、各種乱数の値が異なる値となる。尚、遊技データ格納部60には、普通図柄抽選に用いられる普通図柄乱数なども遊技データとして格納される。一方、保留記憶部61は、遊技データ取得部51によって遊技データ格納部60から読み出された遊技データを所定の上限度まで一時的に記憶して保留しておくための記憶領域である。

10

【0044】

主制御基板30のROM30bには、特別遊技判定テーブル62と、変動パターンテーブル63とが予め記憶されている。特別遊技判定テーブル62は、特別遊技判定を行うために参照されるテーブルである。この特別遊技判定テーブル62には、第1テーブル62aと第2テーブル62bとが含まれる。第1テーブル62aは、特別遊技判定において特別遊技を行うと判定される確率が通常確率である通常確率状態のときに参照されるテーブルである。第2テーブル62bは、特別遊技判定において特別遊技を行うと判定される確率が通常確率よりも高い高確率状態のときに参照されるテーブルである。第1テーブル62aでは大当たり乱数が大当たりとなる当選値として所定数の値が定められており、第2テーブル62bでは大当たり乱数が大当たりとなる当選値として第1テーブル62aよりも多くの値が定められている。

20

【0045】

変動パターンテーブル63は、主制御基板30において特別遊技判定が行われた場合に、特別図柄の変動表示に関する変動時間を決定するために参照されるテーブルである。変動パターンテーブル63には、大当たり乱数が所定の当たりである場合に参照されるテーブルや、リーチ乱数がリーチを示す場合に参照されるテーブルなど、図示を省略する複数のテーブルが含まれている。そして変動パターンテーブル63に含まれるそれら複数のテーブルは、いずれも変動パターン乱数に対して特別図柄の変動時間が1対1で対応付けられたテーブルとなっている。そのため、この変動パターンテーブル63を参照すれば、特別遊技判定の結果やリーチ乱数の乱数値などに対応する特別図柄の変動時間を一義に決定することができる。

30

【0046】

このような変動パターンテーブル63は、特別遊技判定で大当たりであると判定されると、特別図柄の変動時間が例えば90秒以上などの比較的長い時間が決定されるように予め変動パターンが定められている。また特別遊技判定でハズレであると判定された場合には、特別図柄の変動時間が例えば90未満の比較的短い時間が決定されるように変動パターンが予め定められている。ただし、特別遊技判定の結果がハズレであっても、リーチ乱数がリーチ演出を行うことを示す値である場合には、大当たりの場合と同様、特別図柄の変動時間が例えば90秒以上などの比較的長い時間が決定されることが変動パターンとなっている。

40

【0047】

主制御基板30のCPU30aは、遊技機1の状態や動作を統括的に制御し、遊技を進行させる遊技制御部50として機能する。この遊技制御部50は、様々な処理部として機能するが、図3にはその一部の機能を例示している。すなわち、遊技制御部50は、遊技機1の遊技状態を切り換えたり、遊技を進行させたりするために、遊技データ取得部51、特別遊技判定部52、特別図柄変動制御部53及び特別遊技制御部54として機能する。

【0048】

50

遊技データ取得部 5 1 は、第 1 始動口スイッチ 4 1 及び第 2 始動口スイッチ 4 2 のそれぞれが遊技球の入賞を検知した場合に、そのタイミングで遊技データ格納部 6 0 から、大当たり乱数、図柄乱数、変動パターン乱数及びリーチ乱数を含む遊技データを取得する。遊技データ取得部 5 1 は、第 1 始動口 1 5 又は第 2 始動口 1 6 への入賞によって遊技データを取得すると、その遊技データを保留記憶部 6 1 に格納する。保留記憶部 6 1 は、第 1 始動口 1 5 への入賞によって取得された遊技データを記憶する第 1 保留記憶部 6 1 a と、第 2 始動口 1 6 への入賞によって取得された遊技データを記憶する第 2 保留記憶部 6 1 b とを有しており、第 1 始動口 1 5 への入賞によって取得された遊技データと第 2 始動口 1 6 への入賞によって取得された遊技データとを区別してそれぞれ所定の上限数（例えば 4 つ）まで記憶することが可能である。そのため、遊技データ取得部 5 1 は、第 1 始動口 1 5 への入賞によって取得した遊技データを第 1 保留記憶部 6 1 a へ格納し、第 2 始動口 1 6 への入賞によって取得した遊技データを第 2 保留記憶部 6 1 b へ格納する。尚、第 1 保留記憶部 6 1 a 及び第 2 保留記憶部 6 1 b のそれぞれに既に上限数の遊技データが格納されている場合、遊技データ取得部 5 1 は、遊技データ格納部 6 0 から取得した遊技データを破棄し、遊技データを格納する処理は行わない。

10

【 0 0 4 9 】

特別遊技判定部 5 2 は、保留記憶部 6 1 に記憶されて保留状態にある遊技データを読み出し、その遊技データに基づいて特別遊技判定を行う。すなわち、特別遊技判定部 5 2 は、遊技データに含まれる大当たり乱数に基づいて特別遊技判定テーブル 6 2 を参照し、該大当たり乱数が大当たりの当選値に一致するか否かを判定する。上述したように特別遊技判定テーブル 6 2 には第 1 テーブルと第 2 テーブルとがあり、特別遊技判定部 5 2 は、遊技データ読み出し時点の確率状態に応じて第 1 テーブル及び第 2 テーブルのいずれか一方を選択し、大当たり乱数がある選択したテーブルに定められた大当たりの当選値に一致するか否かを判定する。このような特別遊技判定により、保留記憶部 6 1 から読み出した遊技データの当選又はハズレが決定する。尚、第 1 テーブルは、大当たりとなる確率が例えば 1 / 4 0 0 程度に設定されたテーブルであり、第 2 テーブルは、第 1 テーブルよりも大当たりとなる確率が高く、例えば 1 / 6 8 程度に設定されたテーブルである。

20

【 0 0 5 0 】

特別遊技判定部 5 2 は、特別図柄変動制御部 5 3 によって特別図柄の変動表示が行われているときには、保留記憶部 6 1 からの遊技データの読み出しを行わない。この場合、特別図柄変動制御部 5 3 によって行われている特別図柄の変動表示が終了し、次の変動表示を行うことが可能になったタイミングで、特別遊技判定部 5 2 は、保留記憶部 6 1 から次の遊技データの読み出しを行い、その読み出した遊技データに基づいて特別遊技判定を行う。このとき、特別遊技判定部 5 2 は、第 2 保留記憶部 6 1 b に遊技データが格納されていれば、その遊技データを読み出して特別遊技判定を行う。すなわち、特別遊技判定部 5 2 は、第 1 保留記憶部 6 1 a に格納されている遊技データよりも、第 2 保留記憶部 6 1 b に格納されている遊技データを優先的に読み出して保留消化を行っていくように構成されている。

30

【 0 0 5 1 】

特別図柄変動制御部 5 3 は、特別遊技判定部 5 2 によって特別遊技判定が行われると、その特別遊技判定の結果に基づいて変動パターンテーブル 6 3 を参照し、特別図柄の変動時間を決定して特別図柄表示器 2 2 a において行う特別図柄の変動表示を制御する。また特別図柄変動制御部 5 3 は、特別図柄の変動時間を決定して特別図柄の変動表示を開始するとき、演出制御基板 3 3 に対して変動開始コマンドを送出する。この変動開始コマンドには、特別遊技判定の結果や特別図柄の変動時間などに関する情報が含まれる。そのため、演出制御基板 3 3 は、特別図柄変動制御部 5 3 から送られる変動開始コマンドを受信すると、特別図柄表示器 2 2 a において特別図柄の変動表示が行われている間、特別遊技判定の結果に対応した演出を行うことができるようになる。

40

【 0 0 5 2 】

特別遊技制御部 5 4 は、特別遊技判定部 5 2 による特別遊技判定において所定の当たり

50

に当選し、遊技者にとって有利な特別遊技へ移行させることが決定された場合に機能するものである。この特別遊技制御部 5 4 は、特別遊技判定部 5 2 によって所定の当たりであることが判定されると、それに伴って行われる特別遊技状態において第 1 大入賞口 1 7 及び第 2 大入賞口 1 8 のそれぞれを開放させるラウンド数や開放パターンなどを決定すると共に、特別遊技終了後の遊技状態を決定する。そして特別遊技制御部 5 4 は、特別遊技を開始する。特別遊技制御部 5 4 は、特別遊技を開始することに伴い、決定した開放パターンに基づいて複数ラウンドのうちの各ラウンドで第 1 大入賞口 1 7 及び第 2 大入賞口 1 8 のそれぞれを択一的に開放させることにより、特別遊技中において第 1 大入賞口 1 7 又は第 2 大入賞口 1 8 を開放状態へ作動させる開放特別遊技を制御する。

【 0 0 5 3 】

この特別遊技制御部 5 4 は、例えば特別遊技状態におけるラウンド数や開放パターン、或いは特別遊技終了後の遊技状態を決定する際、第 1 始動口 1 5 と第 2 始動口 1 6 とのいずれに入賞して取得された遊技データが大当たりとなったかに応じて異なるテーブルを参照する。例えば、第 1 始動口 1 5 への入賞に伴って第 1 保留記憶部 6 1 a に記憶された遊技データが大当たりであると判定された場合、特別遊技制御部 5 4 は、例えば ROM 3 0 b に予め記憶されている図示省略の第 1 始動口用テーブルを読み出して参照し、その遊技データに含まれる図柄乱数に基づいてラウンド数や開放パターンを決定すると共に、特別遊技終了後の遊技状態を決定する。また第 2 始動口 1 6 への入賞に伴って第 2 保留記憶部 6 1 b に記憶された遊技データが大当たりであると判定された場合、特別遊技制御部 5 4 は、第 2 始動口用テーブルを読み出して参照し、その遊技データに含まれる図柄乱数に基づいてラウンド数や開放パターンを決定すると共に、特別遊技終了後の遊技状態を決定する。つまり、特別遊技制御部 5 4 は、特別遊技判定において大当たりであると判定された場合には、特別遊技状態が終了した後の遊技状態を決定し、特別遊技状態が終了した後にその決定した遊技状態へと遊技機 1 の遊技状態を移行させるように構成される。

【 0 0 5 4 】

図 4 は、遊技機 1 の遊技状態の遷移を示す図である。まず遊技機 1 に電源が投入されると、遊技機 1 は通常遊技状態 S T 1 で起動する。通常遊技状態 S T 1 は、特別遊技判定において大当たり当選して特別遊技を行うと判定される確率が通常確率であり、その通常確率で遊技を進行させる遊技状態である。また通常遊技状態 S T 1 は、スルーゲート 2 0 を遊技球が通過して普通図柄抽選が行われた場合に、普通図柄表示器 2 2 b において行われる普通図柄の変動時間が 2 9 秒程度の比較的長い所定時間に設定され、しかも普通図柄抽選に当選した場合であっても普通図柄の変動表示終了後に電動チューリップ 1 6 a が第 2 始動口 1 6 を開放する開放時間が 0 . 2 秒程度の極めて短い時間に設定される遊技状態である。つまり、通常遊技状態 S T 1 は、第 2 始動口 1 6 に遊技球が入賞する可能性が極めて低い遊技状態である。そのため、通常遊技状態 S T 1 では、遊技者はハンドルレバー 5 を操作することにより、図 1 の矢印 F 1 で示すように、遊技盤 1 0 の遊技領域に打ち出す遊技球がセンター役物 1 1 の左側領域を流下していくように調整し、遊技球を第 1 始動口 1 5 に入賞させることを狙って遊技を行う。

【 0 0 5 5 】

そして通常遊技状態 S T 1 において遊技球が第 1 始動口 1 5 へ入賞することによって大当たり当選すると（矢印 A 1 ）、遊技機 1 は、特別遊技状態 S T 2 へと移行し、その当たり種別に応じた特別遊技を行う。この特別遊技では、第 1 大入賞口 1 7 又は第 2 大入賞口 1 8 が開放されるラウンド遊技が複数ラウンド行われる。そのため、遊技者は、遊技機 1 において特別遊技が行われている間、ハンドルレバー 5 を操作することにより、図 1 の矢印 F 2 で示すように、遊技盤 1 0 の遊技領域に打ち出す遊技球がセンター役物 1 1 の右側領域を流下していくように調整し、遊技球を第 1 大入賞口 1 7 又は第 2 大入賞口 1 8 に入賞させることを狙って遊技を行う。

【 0 0 5 6 】

そして特別遊技が終了すると、特別遊技制御部 5 4 は、その後の遊技状態を時短遊技状態 S T 3 及び確変遊技状態 S T 4 のいずれか一方へ移行させる（矢印 A 2 又は矢印 A 5 ）

。

【 0 0 5 7 】

時短遊技状態 S T 3 は、スルーゲート 2 0 を遊技球が通過して普通図柄抽選が行われた場合に、普通図柄表示器 2 2 b において行われる普通図柄の変動時間が 3 秒程度の比較的短い時間に設定され、しかも普通図柄抽選に当選した場合には普通図柄の変動表示終了後に電動チューリップ 1 6 a が第 2 始動口 1 6 を開放する開放時間が 3 . 5 秒程度の比較的長い時間に設定される遊技状態である。また時短遊技状態 S T 3 では、普通図柄抽選に当選する確率が通常遊技状態 S T 1 よりも高くなる。ただし、時短遊技状態 S T 3 では、特別遊技判定において大当たりと判定される確率は通常遊技状態 S T 1 と同様の通常確率であり、その通常確率で遊技を進行させる遊技状態となる。このような時短遊技状態 S T 3 では、スルーゲート 2 0 に遊技球を通過させることができると、電動チューリップ 1 6 a が頻繁にしかも長時間、開放状態となる。そのため、時短遊技状態 S T 3 に移行すると、遊技者は、その時短遊技状態 S T 3 が継続している間、ハンドルレバー 5 を操作することにより、図 1 の矢印 F 2 で示すように、遊技盤 1 0 の遊技領域に打ち出す遊技球がセンター役物 1 1 の右側領域を流下していくように調整し、遊技球をスルーゲート 2 0 に通過させると共に、頻繁に開放される第 2 始動口 1 6 へ入賞させることを狙って遊技を行うようになる。

10

【 0 0 5 8 】

このような時短遊技状態 S T 3 は、例えば所定回数（例えば 1 0 0 回）の特別図柄の変動表示が終了するまで継続する。そして時短遊技状態 S T 3 の継続中に行われる特別遊技判定において大当たりなどの所定の当たりに当選すると、遊技状態は、時短遊技状態 S T 3 から特別遊技状態 S T 2 へと移行し（矢印 A 3 ）、その当たり種別に応じた特別遊技が行われる。一方、時短遊技状態 S T 3 で行われる所定回数の特別遊技判定において大当たりなどの所定の当たりに当選しなかった場合、遊技機 1 の遊技状態はその後、通常遊技状態 S T 1 へと戻る（矢印 A 4 ）。遊技状態が通常遊技状態 S T 1 に戻ってしまうと、電動チューリップ 1 6 a が開放し難い状態となるため、遊技者はハンドルレバー 5 を操作することにより、図 1 の矢印 F 1 で示すように、遊技盤 1 0 の遊技領域に打ち出す遊技球がセンター役物 1 1 の左側領域を流下していくように調整し、遊技球を第 1 始動口 1 5 に入賞させることを狙って遊技を行う状態に戻る。

20

【 0 0 5 9 】

通常遊技状態 S T 1 と時短遊技状態 S T 3 とを対比すると、時短遊技状態 S T 3 では上述のように遊技球が第 2 始動口 1 6 に頻繁に入賞するため、特別遊技判定が行われる機会を通常遊技状態 S T 1 よりも頻繁に獲得することができる。そのため、時短遊技状態 S T 3 は、遊技者にとって通常遊技状態 S T 1 よりも有利な遊技状態である。したがって、時短遊技状態 S T 3 へ移行する前の特別遊技状態 S T 2 において行われるラウンド遊技が仮に全てショート開放ラウンドであっても特別遊技状態 S T 2 の終了後に時短遊技状態 S T 3 へ移行することにより、遊技者は通常遊技状態 S T 1 よりも有利な遊技価値を獲得することができる。

30

【 0 0 6 0 】

一方、確変遊技状態 S T 4 は、時短遊技状態 S T 3 と同様、スルーゲート 2 0 を遊技球が通過して普通図柄抽選が行われた場合に、普通図柄表示器 2 2 b において行われる普通図柄の変動時間が 3 秒程度の比較的短い時間に設定され、しかも普通図柄抽選に当選した場合には普通図柄の変動表示終了後に電動チューリップ 1 6 a が第 2 始動口 1 6 を開放する開放時間が 3 . 5 秒程度の比較的長い時間に設定される遊技状態である。また確変遊技状態 S T 4 では、時短遊技状態 S T 3 と同様に、普通図柄抽選に当選する確率が通常遊技状態 S T 1 よりも高くなる。更に確変遊技状態 S T 4 では、特別遊技判定において大当たりと判定される確率が通常確率よりも高い高確率状態となり、その高確率で遊技を進行させる遊技状態となる。このような確変遊技状態 S T 4 では、スルーゲート 2 0 に遊技球を通過させることができると、電動チューリップ 1 6 a が頻繁にしかも長時間、開放状態となる。そのため、確変遊技状態 S T 4 に移行すると、遊技者は、その確変遊技状態 S T 4

40

50

が継続している間、ハンドルレバー 5 を操作することにより、図 1 の矢印 F 2 で示すように、遊技盤 10 の遊技領域に打ち出す遊技球がセンター役物 11 の右側領域を流下していくように調整し、遊技球をスルーゲート 20 に通過させると共に、頻繁に開放される第 2 始動口 16 へ入賞させることを狙って遊技を行うようになる。

【0061】

このような確変遊技状態 S T 4 は、例えば所定回数（例えば 10000 回）の特別図柄の変動表示が終了するまで継続する。そして確変遊技状態 S T 4 の継続中に行われる特別遊技判定において大当たりなどの所定の当たりに当選すると、遊技状態は、確変遊技状態 S T 4 から特別遊技状態 S T 2 へと移行し（矢印 A 6）、その当たり種別に応じた特別遊技が行われる。一方、確変遊技状態 S T 4 で行われる所定回数の特別遊技判定において大当たりなどの所定の当たりに当選しなかった場合、遊技機 1 の遊技状態はその後、通常遊技状態 S T 1 へと戻る（矢印 A 7）。遊技状態が通常遊技状態 S T 1 に戻ってしまうと、電動チューリップ 16 a が開放し難い状態となるため、遊技者はハンドルレバー 5 を操作することにより、図 1 の矢印 F 1 で示すように、遊技盤 10 の遊技領域に打ち出す遊技球がセンター役物 11 の左側領域を流下していくように調整し、遊技球を第 1 始動口 15 に入賞させることを狙って遊技を行う状態に戻る。

【0062】

時短遊技状態 S T 3 と確変遊技状態 S T 4 とを対比すると、確変遊技状態 S T 4 では上述のように特別遊技判定において大当たりに当選する確率が高確率となるため、遊技者は早期に次の大当たりに当選する機会を獲得することができる。そのため、確変遊技状態 S T 4 は、遊技者にとって時短遊技状態 S T 3 よりも有利な遊技状態である。したがって、確変遊技状態 S T 4 へ移行する前の特別遊技状態 S T 2 において行われるラウンド遊技が仮に全てショート開放ラウンドであっても特別遊技状態 S T 2 の終了後に確変遊技状態 S T 4 へ移行することにより、遊技者は通常遊技状態 S T 1 や時短遊技状態 S T 3 よりも有利な遊技価値を獲得することができる。

【0063】

主制御基板 30 の処理手順

次に、主制御基板 30 において行われる主たる動作手順について説明する。図 5 は、主制御基板 30 における主要動作を示すフローチャートである。主制御基板 30 の CPU 30 a は、電源投入時や電源断時などの特殊な場合を除く通常の動作時において、図 5 に示すフローチャートに基づく処理をタイマ割込処理として一定時間（例えば 4 ミリ秒）ごとに繰り返し実行する。この処理が開始されると、主制御基板 30 は、乱数更新処理（ステップ S 101）、第 1 始動口スイッチ処理（ステップ S 102）、第 2 始動口スイッチ処理（ステップ S 103）、ゲートスイッチ処理（ステップ S 104）、各種スイッチ処理（ステップ S 105）、賞球処理（ステップ S 106）、特別図柄処理（ステップ S 107）、大入賞口処理（ステップ S 108）、普通図柄処理（ステップ S 109）、電動チューリップ（電チュー）処理（ステップ S 110）、及び、出力処理（ステップ S 111）を一連の処理として順次実行し、それら一連の処理が終了すると、その後は初期値乱数更新処理（ステップ S 112）を繰り返し実行する。その後、時間が経過し、再びタイマによる割込が発生することにより、再び乱数更新処理（ステップ S 101）以降の処理の実行を開始する。以降このような処理が繰り返される。

【0064】

乱数更新処理（ステップ S 101）では、RAM 30 c の遊技データ格納部 60 に格納されている大当たり乱数、図柄乱数、変動パターン乱数、リーチ乱数などの各種乱数の値が更新される処理が行われる。第 1 始動口スイッチ処理（ステップ S 102）では、上述の遊技データ取得部 51 が第 1 始動口スイッチ 41 の状態を監視し、第 1 始動口 15 に入賞した遊技球が所定の領域を通過することによって第 1 始動口スイッチ 41 がオンとなった場合に遊技データ格納部 60 から遊技データを取得する処理が行われる。第 2 始動口スイッチ処理（ステップ S 103）では、上述の遊技データ取得部 51 が第 2 始動口スイッチ 42 の状態を監視し、第 2 始動口 16 に入賞した遊技球が所定の領域を通過することにより、再び乱数更新処理（ステップ S 101）以降の処理の実行を開始する。

よって第2始動口スイッチ42がオンとなった場合に遊技データ格納部60から遊技データを取得する処理が行われる。ゲートスイッチ処理(ステップS104)では、スルーゲートスイッチ43の状態を監視し、スルーゲート20を遊技球が通過してスルーゲートスイッチ43がオンとなった場合に普通図柄を抽選するために普通図柄乱数を取得する処理が行われる。各種スイッチ処理(ステップS105)では、その他全てのスイッチ(例えば大入賞口スイッチなど)からの信号を入力する処理が行われる。賞球処理(ステップS106)では、各種入賞口への入賞数を計数し、その計数値に基づいて賞球コマンドを設定する処理が行われる。特別図柄処理(ステップS107)では、特別遊技判定部52、特別図柄変動制御部53及び特別遊技制御部54による特別遊技判定処理及びその特別遊技判定の結果に基づく特別図柄の変動処理などが行われる。大入賞口処理(ステップS108)では、第1大入賞口17及び第2大入賞口18を開放させる特別遊技中の動作が制御される。普通図柄処理(ステップS109)では、普通図柄の変動表示およびその普通図柄の変動表示に伴う処理が行われる。電動チューリップ処理(ステップS110)では、電動チューリップ16aの開閉動作制御が行われる。また出力処理(ステップS111)では、主制御基板30から払出制御基板32及び演出制御基板33のそれぞれに対して制御用のコマンドや遊技データなどを出力する処理が行われる。各基板に出力するコマンドやデータは、ステップS102~S110の各処理において生成され、予めRAM30cにセットされているので、この出力処理ではRAM30cにセットされたコマンドやデータを読み出して出力する。そして初期値乱数更新処理(ステップS112)では、遊技データ格納部60に格納されている大当たり乱数、図柄乱数、変動パターン乱数、リーチ乱数などの各種乱数の初期値が更新される。

【0065】

図6は、第1始動口スイッチ処理(図5のステップS102)及び第2始動口スイッチ処理(図5のステップS103)の詳細を示すフローチャートである。まず図6(a)に示すように、第1始動口スイッチ処理(ステップS102)では、第1始動口15に遊技球が入賞して第1始動口スイッチ41がオンになったか否かを判断する(ステップS201)。ここで第1始動口スイッチ41がオンになっていない場合には第1始動口スイッチ処理を終了する。第1始動口スイッチ41がオンになっていれば、第1保留記憶部61aに記憶されている保留数U1が上限値未満か否かを判断する(ステップS202)。図例の場合、上限値を4個としている。そして保留数U1が上限値に達している場合には(ステップS202でNO)、それ以上保留数を増加させることができないので、第1始動口スイッチ処理を終了する。一方、保留数U1が上限値未満である場合(ステップS202でYES)、保留数U1の値を1加算する(ステップS203)。そして第1始動口15へ入賞したことによる遊技データを遊技データ格納部60から読み出し、その遊技データに含まれる各種乱数の値を第1保留記憶部61aに格納する(ステップS204)。このとき読み出した大当たり乱数の値によって、「大当たり」であるか又は「ハズレ」であるかが確定する。また「大当たり」である場合、読み出した図柄乱数の値によって特別遊技として行う特別遊技の種類や特別遊技終了後の遊技状態が確定する。また「ハズレ」である場合、読み出したリーチ乱数の値によってリーチ演出が行われるか否かが確定する。そして主制御基板30は、読み出した各種乱数を含む遊技データを演出制御基板33に送信するための送信用遊技データとしてセットする(ステップS205)。このときセットされる送信用遊技データには、第1始動口15への入賞によって取得した遊技データであることを示す情報が付与される。そして遊技データのセットが完了すれば、第1始動口スイッチ処理を終了する。

【0066】

次に図6(b)に示すように、第2始動口スイッチ処理(図5のステップS103)では、第2始動口16に遊技球が入賞して第2始動口スイッチ42がオンになったか否かを判断する(ステップS301)。ここで第2始動口スイッチ42がオンになっていない場合には第2始動口スイッチ処理を終了する。第2始動口スイッチ42がオンになっていれば、第2保留記憶部61bに記憶されている保留数U2が上限値未満か否かを判断する(

ステップS302)。図例の場合、上限値を4個としている。そして保留数U2が上限値に達している場合には(ステップS302でNO)、それ以上保留数を増加させることができないので、第2始動口スイッチ処理を終了する。一方、保留数U2が上限値未満である場合(ステップS302でYES)、保留数U2の値を1加算する(ステップS303)。そして第2始動口16に入賞したことによる遊技データを遊技データ格納部60から読み出し、その遊技データに含まれる各種乱数の値を第2保留記憶部61bに格納する(ステップS304)。このとき読み出した各種乱数の値により、大当たりであるか否か、またハズレの場合はリーチ演出を行うか否かなどが確定する。そして主制御基板30は、読み出した各種乱数を含む遊技データを演出制御基板33に送信するための送信用遊技データとしてセットする(ステップS305)。このときセットされる送信用遊技データには、第2始動口16への入賞によって取得した遊技データであることを示す情報が付与される。そして遊技データのセットが完了すれば、第2始動口スイッチ処理を終了する。

10

【0067】

次に図7は、ゲートスイッチ処理(図5のステップS104)の詳細を示すフローチャートである。この処理ではまず、スルーゲート20を遊技球が通過してスルーゲートスイッチ43がオンになったか否かを判断する(ステップS401)。スルーゲートスイッチ43がオンになっていない場合にはゲートスイッチ処理を終了する。スルーゲートスイッチ43がオンになっていれば、普通図柄抽選の保留数Gが上限値未満か否かを判断する(ステップS402)。図例の場合、上限値を4個としている。そして保留数Gが上限値に達している場合には(ステップS402でNO)、それ以上保留数を増加させることができないので、ゲートスイッチ処理を終了する。一方、保留数Gが上限値未満である場合(ステップS402でYES)、保留数Gの値を1加算する(ステップS403)。そして遊技球がスルーゲート20を通過したことによる普通図柄の抽選のための普通図柄乱数を読み出し、その乱数値を、RAM30cに格納する(ステップS404)。尚、このとき読み出される乱数の値により、遊技球がスルーゲート20を通過したことによる普通図柄抽選の当否が確定する。

20

【0068】

次に図8は、特別図柄処理(図5のステップS107)の詳細を示すフローチャートである。この処理ではまず、遊技機1の現在の状態が特別遊技中であるか否かを判断する(ステップS501)。特別遊技中であれば、その特別遊技が終了するまで新たな特別図柄の変動表示を行うことができないため、特別図柄の変動処理を開始することなく特別図柄処理を終了する(ステップS501でYES)。これに対し、特別遊技中でない場合(ステップS501でNO)、主制御基板30は、遊技機1の現在の状態が特別図柄の変動表示中であるか否かを判断する(ステップS502)。特別図柄の変動表示中でない場合(ステップS502でNO)、保留数U2が1以上であるか否かを判断する(ステップS503)。保留数U2が1以上である場合(ステップS503でYES)、主制御基板30は、第2保留記憶部61bにおいて最も先に記憶された遊技データを読み出し(ステップS504)、その保留数U2の値を1減算する(ステップS505)。そして第2保留記憶部61bに記憶されている他の保留の記憶領域を順にシフトさせる(ステップS506)。

30

40

【0069】

一方、保留数U2が0である場合(ステップS503でNO)、主制御基板30は、保留数U1が1以上であるか否かを判断する(ステップS507)。保留数U1が1以上である場合(ステップS507でYES)、主制御基板30は、第1保留記憶部61aにおいて最も先に記憶された遊技データを読み出し(ステップS508)、その保留数U1の値を1減算する(ステップS509)。そして第1保留記憶部61aに記憶されている他の保留の記憶領域をシフトさせる(ステップS510)。また保留数U1が0である場合(ステップS507でNO)は、特別遊技判定の始動条件となる第1始動口15又は第2始動口16への入賞に基づく保留が無いことを意味するため、特別図柄の変動表示を開始せずに処理を終了する。

50

【 0 0 7 0 】

ステップ S 5 0 4 とステップ S 5 0 8 のいずれか一方で遊技データの読み出しが行われた場合、その読み出した遊技データに基づく特別遊技判定のための処理（ステップ S 5 1 1 ~ S 5 1 7 ）へと進む。すなわち、主制御基板 3 0 は、まず現在の遊技機 1 の遊技状態が高確率状態（確変遊技状態 S T 4 ）であるか否かを判断し（ステップ S 5 1 1 ）、高確率状態であれば特別遊技判定テーブル 6 2 に含まれる第 2 テーブル 6 2 b を選択して読み出し（ステップ S 5 1 2 ）、高確率状態でなければ第 1 テーブル 6 2 a を選択して読み出す（ステップ S 5 1 3 ）。そして主制御基板 3 0 は、遊技者に有利な特別遊技を行うかを判定するための特別遊技判定処理を実行する（ステップ S 5 1 4 ）。この特別遊技判定処理（ステップ S 5 1 4 ）では、ステップ S 5 0 4 又は S 5 0 8 で読み出された遊技データに含まれる大当たり乱数に基づき大当たりの当否が判定されると共に、その判定結果に応じて特別図柄の変動表示を行う変動時間が決定される。尚、この特別遊技判定処理の詳細については後述する。

10

【 0 0 7 1 】

主制御基板 3 0 は、特別遊技判定処理（ステップ S 5 1 4 ）を行った後、その特別遊技判定処理で決定された変動時間に対応して装飾図柄 1 2 a , 1 2 b , 1 2 c の変動表示を含む図柄変動演出を演出制御基板 3 3 に行わせるための変動開始コマンドを R A M 3 0 c にセットする（ステップ S 5 1 5 ）。そして主制御基板 3 0 は、特別図柄表示器 2 2 a における特別図柄の変動表示を開始し（ステップ S 5 1 6 ）、その変動表示を変動時間が経過するまで継続させるために、変動時間の計測を開始する（ステップ S 5 1 7 ）。

20

【 0 0 7 2 】

一方、ステップ S 5 0 2 において特別図柄の変動表示中であった場合（ステップ S 5 0 2 で Y E S ）、主制御基板 3 0 は、その変動時間が終了したか否かを判断する（ステップ S 5 1 8 ）。ここでは特別図柄の変動表示開始に伴いステップ S 5 1 7 で計測が開始された変動時間が特別遊技判定処理（ステップ S 5 1 4 ）で決定された変動時間に達したか否かが判断される。そして変動時間が終了していなければ（ステップ S 5 1 8 で N O ）、特別図柄の変動表示が継続されるので、そのまま特別図柄処理を終了する。これに対し、変動時間が終了した場合には（ステップ S 5 1 8 で Y E S ）、主制御基板 3 0 は、演出制御基板 3 3 によって行われている図柄変動演出を停止させるための変動停止コマンドを R A M 3 0 c にセットする（ステップ S 5 1 9 ）。そして特別図柄表示器 2 2 a における特別図柄の変動表示を特別遊技判定の結果に対応する停止図柄で停止させ（ステップ S 5 2 0 ）、計測された変動時間をリセットする（ステップ S 5 2 1 ）。そして主制御基板 3 0 は、停止中処理（ステップ S 5 2 2 ）を実行する。尚、停止中処理の詳細については後述する。

30

【 0 0 7 3 】

図 9 は、特別遊技判定処理（図 8 のステップ S 5 1 4 ）の詳細を示すフローチャートである。この処理を開始すると、主制御基板 3 0 は、図 8 のステップ S 5 1 2 又は S 5 1 3 で選択したテーブルに基づき、遊技データに含まれる大当たり乱数が大当たりであるか否かの特別遊技判定を行う（ステップ S 5 4 1 ）。そして大当たりに当選していれば（ステップ S 5 4 2 で Y E S ）、図柄乱数に基づいて大当たりの種類を判定する（ステップ S 5 4 3 ）。大当たり種類の判定を行う際には、判定対象となる図柄乱数が第 1 保留記憶部 6 1 a から読み出された乱数である場合と、第 2 保留記憶部 6 1 b から読み出された乱数である場合とで参照するテーブルが異なる。そのため、同じ図柄乱数であっても、第 1 保留記憶部 6 1 a から読み出された場合と、第 2 保留記憶部 6 1 b から読み出された場合とで異なる大当たりの種類が判定されることもある。そして大当たりの種類が確定すると、主制御基板 3 0 は、特別図柄の変動表示後に停止させる停止図柄としてその大当たりの種類に対応した大当たり図柄をセットする（ステップ S 5 4 4 ）。続いて主制御基板 3 0 は、変動パターンテーブル 6 3 に含まれる大当たり用変動パターンテーブルを参照し（ステップ S 5 4 5 ）、変動パターン乱数などに基づいて特別図柄の変動時間を決定する（ステップ S 5 4 6 ）。その後、主制御基板 3 0 は、ステップ S 5 4 3 で決定した大当たりの種類

40

50

に基づき、その後に発生する特別遊技状態において第1大入賞口17及び第2大入賞口18を開放させるための開放パターンを予めセットしておくようにしても良い。

【0074】

また大当たりに当選していない場合(ステップS542でNO)、主制御基板30は、特別図柄の変動表示後に停止させる停止図柄として、図柄乱数に基づくハズレ図柄をセットする(ステップS547)。そして現在の遊技状態が確変遊技状態ST4であるか否かを判断し(ステップS548)、確変遊技状態ST4である場合(ステップS548でYES)、主制御基板30は、変動パターンテーブル63に含まれる確変遊技用変動パターンテーブルを参照し(ステップS549)、変動パターン乱数などに基づいて特別図柄の変動時間を決定する(ステップS550)。このとき、主制御基板30は、リーチ乱数を判定してリーチ演出を行うか否かを判断し、リーチ演出を行う場合には更に確変用のリーチ変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動時間を決定しても良い。尚、確変遊技状態ST4では、リーチ演出が行われる場合を除き、通常遊技状態ST1よりも特別図柄の変動時間が相対的に短い時間に決定され易くなる。

10

【0075】

一方、確変遊技状態ST4でない場合(ステップS548でNO)、主制御基板30は、現在の遊技状態が時短遊技状態ST3であるか否かを判断する(ステップS551)。その結果、時短遊技状態ST3である場合(ステップS551でYES)、主制御基板30は、変動パターンテーブル63に含まれる時短遊技用変動パターンテーブルを参照し(ステップS552)、変動パターン乱数などに基づいて特別図柄の変動時間を決定する(ステップS553)。このときも、主制御基板30は、リーチ乱数を判定してリーチ演出を行うか否かを判断し、リーチ演出を行う場合には更に時短用のリーチ変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動時間を決定しても良い。尚、時短遊技状態ST3では、リーチ演出が行われる場合を除き、通常遊技状態ST1よりも特別図柄の変動時間が相対的に短い時間に決定され易くなる。

20

【0076】

また時短遊技状態ST3でもなかった場合(ステップS551でNO)、主制御基板30は、主制御基板30は、変動パターンテーブル63に含まれる通常遊技用変動パターンテーブルを参照し(ステップS554)、更に第1保留記憶部61aに記憶されている保留数を確認する(ステップS555)。そして変動パターン乱数及び保留数などに基づいて特別図柄の変動時間を決定する(ステップS556)。このときも、主制御基板30は、リーチ乱数を判定してリーチ演出を行うか否かを判断し、リーチ演出を行う場合には更に通常遊技用のリーチ変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動時間を決定しても良い。尚、通常遊技状態ST1では、リーチ演出が行われる場合を除き、第1保留記憶部61aに記憶されている保留数が上限値に達していれば特別図柄の変動時間が最短時間(例えば2秒)に設定される。以上で、特別遊技判定処理(ステップS514)が終了する。

30

【0077】

次に図10は、停止中処理(図8のステップS522)の詳細を示すフローチャートである。この処理では、特別図柄の変動表示が停止した後、遊技機1の遊技状態を特別遊技状態ST2に移行させたり、時短遊技状態ST3や確変遊技状態ST4を通常遊技状態ST1に移行させたりする処理が行われる。この停止中処理を開始すると、主制御基板30は、大当たりなどの当たりが発生したか否かを判断し(ステップS571)、当たりが発生した場合(ステップS571でYES)、その当たりの種類に対応した特別遊技をセットする(ステップS572)。そして演出制御基板33にその特別遊技に対応した演出を行わせるべく、特別遊技開始コマンドをRAM30cにセットする(ステップS573)。その後、主制御基板30は、特別遊技の実行を開始する(ステップS574)。これにより、遊技機1は特別遊技状態ST2へと移行する。

40

【0078】

また主制御基板30は、特別遊技を発生させないと判断した場合(ステップS571で

50

NO)、現在の遊技状態が確変遊技状態ST4であるか否かを判断する(ステップS575)。その結果、確変遊技状態ST4である場合(ステップS575でYES)、主制御基板30は、確変遊技状態ST4を継続させる特別図柄の変動表示の残り回数であるカウント値SCを1だけデクリメントし(ステップS576)、そのカウント値SCが0になったか否かを判断する(ステップS577)。その結果、カウント値SCが0でない場合、確変遊技状態ST4が継続するので、停止中処理を終了する。またカウント値SCが0になった場合(ステップS577でYES)、主制御基板30は、現在の遊技状態として通常遊技状態ST1をセットする(ステップS578)。これにより、遊技機1の遊技状態は確変遊技状態ST4から通常遊技状態ST1へと移行する。

【0079】

また現在の遊技状態が確変遊技状態ST4でなかった場合(ステップS575でNO)、主制御基板30は、時短遊技状態ST3であるか否かを判断する(ステップS579)。その結果、時短遊技状態ST3である場合(ステップS579でYES)、主制御基板30は、時短遊技状態ST3を継続させる特別図柄の変動表示の残り回数であるカウント値JCを1だけデクリメントし(ステップS580)、そのカウント値JCが0になったか否かを判断する(ステップS581)。その結果、カウント値JCが0でない場合、時短遊技状態ST3が継続するので、停止中処理を終了する。またカウント値JCが0になった場合(ステップS581でYES)、主制御基板30は、現在の遊技状態として通常遊技状態ST1をセットする(ステップS582)。これにより、遊技機1の遊技状態は時短遊技状態ST3から通常遊技状態ST1へと移行する。

【0080】

また主制御基板30は、現在の遊技状態が時短遊技状態ST3ではなく、通常遊技状態ST1であると判断した場合(ステップS579でNO)、その後は特別な処理は行わずに処理を終了する。以上で、停止中処理(ステップS522)が終了する。

【0081】

次に図11および図12は、大入賞口処理(図5のステップS108)の詳細を示すフローチャートである。この処理では、特別遊技が開始された後の第1大入賞口17及び第2大入賞口18の開閉動作が制御される。主制御基板30は、遊技機1の現在の遊技状態が特別遊技中であるか否かを判断する(ステップS601)。特別遊技中でない場合(ステップS601でNO)、第1大入賞口17又は第2大入賞口18の開閉動作は行わないため、大入賞口処理が終了する。これに対し、特別遊技中である場合(ステップS601でYES)、主制御基板30は、遊技機1が上述の停止中処理(図10のステップS574)で開始させた特別遊技のオープニング動作中であるか否かを判断する(ステップS602)。遊技機1がオープニング動作中である場合(ステップS602でYES)、主制御基板30は予め設定されたオープニング動作が行われるべき時間(オープニング時間)を経過したか否かを判断する(ステップS603)。オープニング時間を経過していない場合(ステップS603でNO)、オープニング動作が継続されるので大入賞口処理を終了する。

【0082】

オープニング時間を経過している場合(ステップS603でYES)、主制御基板30は、第1大入賞口17又は第2大入賞口18を開放する現在のラウンド値Rに対して1加算する(ステップS604)。このラウンド値Rは、特別遊技の開始時点においては0に初期化されており、ステップS604で1を加算することによって今回行うべきラウンドの値となる。そして主制御基板30は、予めセットされている特別遊技の開放パターンを確認し(ステップS605)、その開放パターンに定められている今回のラウンドRにおける第1大入賞口17又は第2大入賞口18の開放時間をセットする(ステップS606)。そして主制御基板30は、今回のラウンドRに対応して第1大入賞口17及び第2大入賞口18のいずれか一方を開放する(ステップS607)。尚、第1大入賞口17又は第2大入賞口18を開放すると、主制御基板30は、ステップS606でセットされた開放時間の計測動作を開始する。

【 0 0 8 3 】

次に主制御基板 3 0 は、第 1 大入賞口 1 7 又は第 2 大入賞口 1 8 を開放してからステップ S 6 0 6 でセットされた開放時間が経過したか否かを判断し（ステップ S 6 0 8）、開放時間が経過していない場合（ステップ S 6 0 8 で N O）には、更に開放中の第 1 大入賞口 1 7 又は第 2 大入賞口 1 8 に対して所定の上限個数の遊技球が入賞したか否かを判断する（ステップ S 6 0 9）。その結果、開放時間が経過しておらず、しかも入賞個数が上限値に達していない場合（ステップ S 6 0 9 で N O）には、第 1 大入賞口 1 7 又は第 2 大入賞口 1 8 の開放状態が継続するため、大入賞口処理を終了する。

【 0 0 8 4 】

一方、開放時間が経過している場合（ステップ S 6 0 8 で Y E S）、又は、大入賞口へ 10
の入賞個数が上限値に達した場合（ステップ S 6 0 9 で Y E S）、主制御基板 3 0 は、現在開放中の第 1 大入賞口 1 7 又は第 2 大入賞口 1 8 を閉鎖する（ステップ S 6 1 0）。そして現在のラウンド R が最終ラウンドを示す値（例えば 1 6）であるか否かを判断する（ステップ S 6 1 1）。最終ラウンドでない場合（ステップ S 6 1 1 で N O）には特別遊技が継続するため、そのまま大入賞口処理を終了する。

【 0 0 8 5 】

一方、現在のラウンド R が最終ラウンドであった場合（ステップ S 6 1 1 で Y E S）、主制御基板 3 0 は、特別遊技を終了させるためのステップ S 6 1 2 以降の処理を実行する。すなわち、主制御基板 3 0 は、現在のラウンド値 R を 0 にリセットし（ステップ S 6 1 2）、特別遊技終了後の遊技状態を確変遊技状態 S T 4 へ移行させるか否かを判断する（ 20
ステップ S 6 1 3）。特別遊技終了後に確変遊技状態 S T 4 へ移行させる場合（ステップ S 6 1 3 で Y E S）、主制御基板 3 0 は、特別遊技終了後の遊技状態として確変遊技状態 S T 4 をセットし（ステップ S 6 1 4）、確変遊技状態 S T 4 が継続する特別図柄の変動表示回数のカウント値 S C に所定値（例えば 1 0 0 0 0）をセットする（ステップ S 6 1 5）。尚、ここでセットするカウント値 S C を例えば 1 0 0 0 0 に設定すれば、確変遊技状態 S T 4 は実質的に次回の大当たり当選まで継続することになる。またカウント値を 1 0 0 程度の値又はそれ未満の値に設定すれば、確変遊技状態 S T 4 において大当たり当選することなく、確変遊技状態 S T 4 から通常遊技状態 S T 1 へ戻ることが現実的に起こり得る。

【 0 0 8 6 】

また主制御基板 3 0 は、特別遊技終了後に確変遊技状態 S T 4 へ移行させないと判断した場合（ステップ S 6 1 3 で N O）、特別遊技終了後の遊技状態として時短遊技状態 S T 30
3 をセットし（ステップ S 6 1 6）、時短遊技状態 S T 3 が継続する特別図柄の変動表示回数のカウント値 J C に所定値（例えば 1 0 0）をセットする（ステップ S 6 1 7）。

【 0 0 8 7 】

そして主制御基板 3 0 は、特別遊技のエンディングのための時間計測を開始し（ステップ S 6 1 8）、エンディングが終了したか否かを判断する（ステップ S 6 1 9）。エンディングを開始してから所定時間が経過していないときには、エンディングが未終了であると判断し（ステップ S 6 1 9 で N O）、大入賞口処理を終了する。またエンディングを開始してから所定時間が経過しているときには、エンディングが終了したと判断し（ 40
ステップ S 6 1 9 で Y E S）、演出制御基板 3 3 に特別遊技演出を終了させるべく、特別遊技終了コマンドをセットし（ステップ S 6 2 0）、特別遊技を終了する（ステップ S 6 2 1）。

【 0 0 8 8 】

一方、ステップ S 6 0 2 の判断において遊技機 1 がオープニング中でないと判断した場合（ステップ S 6 0 2 で N O）、図 1 2 のフローチャートに進み、主制御基板 3 0 は、第 1 大入賞口 1 7 又は第 2 大入賞口 1 8 が開放中であるか否かを判断する（ステップ S 6 5 1）。そして開放中である場合は（ステップ S 6 5 1 で Y E S）、図 1 1 に示すステップ S 6 0 8 以降の処理を実行する。また開放中でない場合は（ステップ S 6 5 1 で N O）、遊技機 1 が特別遊技のエンディング中であるか否かを判断する（ステップ S 6 5 2）。そ 50

してエンディング中である場合は（ステップS 6 5 2でYES）、図11に示すステップS 6 1 9以降の処理を実行する。またエンディング中でない場合は（ステップS 6 5 2でNO）、第1大入賞口17又は第2大入賞口18が閉鎖した後の経過時間が予め設定された各ラウンドの実施間隔（インターバル時間）を経過したか否かを判断する（ステップS 6 5 3）。そしてインターバル時間を経過していない場合は（ステップS 6 5 3でNO）、まだ次のラウンドを実施するタイミングではないので、大入賞口処理を終了する。これに対し、インターバル時間を経過した場合は（ステップS 6 5 3でYES）、次のラウンドを実施すべく、図11に示すステップS 6 0 4以降の処理を実行する。

【0089】

上記のような大入賞口処理により、遊技機1において特別遊技が開始されると、その特別遊技の種類に応じた開放パターンで第1大入賞口17又は第2大入賞口18を開放させるラウンドが所定回数（例えば16ラウンド）行われる。また特別遊技が終了するときには、時短遊技状態ST3と確変遊技状態ST4とのいずれか一方がセットされるようになる。

【0090】

次に図13は、普通図柄処理（図5のステップS 1 0 9）の詳細を示すフローチャートである。この処理ではまず、遊技機1の現在の状態が補助遊技中であるか否かを判断する（ステップS 7 0 1）。補助遊技中とは、普通図柄抽選に当選して電動チューリップ16aを開放状態に駆動するための処理が開始され、その処理が未だ終了していない状態をいう。そして補助遊技中である場合（ステップS 7 0 1でYES）、主制御基板30は、普通図柄の変動表示を開始することなく普通図柄処理を終了する。また補助遊技中でない場合（ステップS 7 0 1でNO）、遊技機1の現在の状態が普通図柄の変動表示中であるか否かを判断する（ステップS 7 0 2）。普通図柄が変動表示中でない場合（ステップS 7 0 2でNO）、主制御基板30は普通図柄抽選の保留数Gが1以上であるか否かを判断する（ステップS 7 0 3）。保留数Gが0である場合には（ステップS 7 0 3でNO）、普通図柄抽選の始動条件となるスルーゲート20への遊技球通過が無いことを意味するため、普通図柄の変動表示を開始せずに普通図柄処理を終了する。

【0091】

これに対し、保留数Gが1以上である場合（ステップS 7 0 3でYES）、主制御基板30は、最先の保留に対応する遊技データ（普通図柄乱数）を読み出し（ステップS 7 0 4）、保留数Gの値を1減算し（ステップS 7 0 5）、他の保留を記憶している記憶領域をシフトさせる（ステップS 7 0 6）。そして主制御基板30は、保留から読み出した普通図柄乱数が所定の当選値であるか否かの当たり判定を行い、普通図柄抽選に当選したか否かを判断する（ステップS 7 0 7）。普通図柄抽選に当選すると（ステップS 7 0 7でYES）、主制御基板30は、普通図柄抽選に当選したことを示す図柄（当たり図柄）をRAM30cにセットする（ステップS 7 0 8）。また普通図柄抽選に当選しなかった場合（ステップS 7 0 7でNO）、普通図柄抽選に外れたことを示す図柄（ハズレ図柄）をRAM30cにセットする（ステップS 7 0 9）。

【0092】

そして主制御基板30は、遊技機1の現在の時短遊技状態ST3又は確変遊技状態ST4であるか否かを判断し（ステップS 7 1 0）、時短遊技状態ST3又は確変遊技状態ST4である場合（ステップS 7 1 0でYES）、普通図柄の変動時間を短時間（図例の場合は3秒）に設定する（ステップS 7 1 1）。また現在の遊技状態が時短遊技状態ST3及び確変遊技状態ST4のいずれでもない判断した場合（ステップS 7 1 0でNO）、普通図柄の変動時間を長時間（図例の場合は29秒）に設定する（ステップS 7 1 2）。そして主制御基板30は、ステップS 7 1 1又はS 7 1 2でセットされた変動時間に基づき、図柄表示器22の普通図柄表示器22bにおいて普通図柄の変動表示を開始し（ステップS 7 1 3）、その変動時間の計測動作を開始する（ステップS 7 1 4）。

【0093】

また普通図柄の変動表示中であった場合（ステップS 7 0 2でYES）、主制御基板3

10

20

30

40

50

0 は、普通図柄の変動時間が終了したか否かを判断する（ステップ S 7 1 5）。つまり、ステップ S 7 1 4 で計測の開始された変動時間が、ステップ S 7 1 1 又は S 7 1 2 でセットされた変動時間に達したか否かが判断される。そして変動時間が終了していない場合（ステップ S 7 1 5 で N O）、普通図柄の変動表示が継続されるので、そのまま普通図柄処理を終了する。また変動時間が終了した場合（ステップ S 7 1 5 で Y E S）、主制御基板 3 0 は、普通図柄の変動表示を停止させ、ステップ S 7 0 8 又は S 7 0 9 でセットされた図柄を表示する（ステップ S 7 1 6）。その後、計測された変動時間をリセットする（ステップ S 7 1 7）。そして普通図柄抽選に当選したか否かを判断し（ステップ S 7 1 8）、当選していれば（ステップ S 7 1 8 で Y E S）、電動チューリップ 1 6 a を開放させるための補助遊技を開始する（ステップ S 7 1 9）。これにより、遊技機 1 の現在の状態が補助遊技中となる。一方、普通図柄抽選に当選していなければ（ステップ S 7 1 8 で N O）、遊技機 1 の現在の状態を保持したまま普通図柄処理を終了する。

10

【 0 0 9 4 】

次に図 1 4 は、電動チューリップ処理（図 5 のステップ S 1 1 0（電チュー処理））の詳細を示すフローチャートである。この処理ではまず、遊技機 1 の現在の状態が補助遊技中であるか否かを判断する（ステップ S 8 0 1）。補助遊技中でない場合（ステップ S 8 0 1 で N O）、電動チューリップ 1 6 a は開放しないため、電動チューリップ処理を終了する。補助遊技中であった場合（ステップ S 8 0 1 で Y E S）、主制御基板 3 0 は、電動チューリップ 1 6 a が開放中であるか否かを判断し（ステップ S 8 0 2）、電動チューリップ 1 6 a が開放中でない場合には（ステップ S 8 0 2 で N O）、更に現在の遊技状態が時短遊技状態 S T 3 又は確変遊技状態 S T 4 であるか否かを判断する（ステップ S 8 0 3）。現在の遊技状態が時短遊技状態 S T 3 又は確変遊技状態 S T 4 である場合（ステップ S 8 0 3 で Y E S）、主制御基板 3 0 は、電動チューリップ 1 6 a の開放時間を長時間（図例の場合は 3 . 5 秒）に設定する（ステップ S 8 0 4）。また時短遊技状態 S T 3 及び確変遊技状態 S T 4 のいずれでもなく、通常遊技状態 S T 1 である場合（ステップ S 8 0 3 で N O）、主制御基板 3 0 は、電動チューリップ 1 6 a の開放時間を短時間（図例の場合は 0 . 2 秒）に設定する（ステップ S 8 0 5）。そして主制御基板 3 0 は、電チューソレノイド 4 4 を駆動して電動チューリップ 1 6 a を開放し（ステップ S 8 0 6）、開放後の経過時間の計測を開始する（ステップ S 8 0 7）。一方、電動チューリップ 1 6 a が既に開放中であった場合（ステップ S 8 0 2 で Y E S）、ステップ S 8 0 3 ~ S 8 0 7 の処理をスキップする。その後、主制御基板 3 0 は、ステップ S 8 0 4 又は S 8 0 5 でセットされた開放時間を経過したか否かを判断し（ステップ S 8 0 8）、開放時間を経過していない場合（ステップ S 8 0 8 で N O）、電動チューリップ 1 6 a の開放状態が継続されるので、電動チューリップ処理を終了する。また開放時間を経過した場合（ステップ S 8 0 8 で Y E S）、主制御基板 3 0 は、電チューソレノイド 4 4 を駆動して電動チューリップ 1 6 a を閉鎖状態に戻し（ステップ S 8 0 9）、補助遊技を終了して電動チューリップ処理を終了する（ステップ S 8 1 0）。

20

30

【 0 0 9 5 】

図 1 3 及び図 1 4 に示した処理により、時短遊技状態 S T 3 又は確変遊技状態 S T 4 のときには、通常遊技状態 S T 1 よりも電動チューリップ 1 6 a が頻繁に、しかも長時間開放されるようになり、第 2 始動口 1 6 に対して遊技球が入球し易くなる。

40

【 0 0 9 6 】

次に図 1 5 は、出力処理（図 5 のステップ S 1 1 1）の詳細を示すフローチャートである。この処理では、主制御基板 3 0 からサブ制御基板 3 1 に対して各種データやコマンドなどが出力される。まず主制御基板 3 0 は、送信用遊技データがセットされている場合、それを演出制御基板 3 3 に送信する（ステップ S 9 0 1）。尚、送信用遊技データがセットされていない場合は、ステップ S 9 0 1 の送信処理は行われず、次に変動開始コマンドがセットされている場合は、それを演出制御基板 3 3 に送信し、特別図柄の変動時間に対応する図柄変動演出を行うことを指示する（ステップ S 9 0 2）。これにより、演出制御基板 3 3 によって装飾図柄 1 2 a , 1 2 b , 1 2 c を変動させる変動演出が開始される。尚、

50

変動開始コマンドがセットされていなければ、ステップ S 9 0 2 の送信処理は行われない。次に変動停止コマンドがセットされていれば、それを演出制御基板 3 3 に送信し、演出制御基板 3 3 によって実行されている変動演出を停止させて特別遊技判定の結果が大当たりとなるものであるか否かを遊技者に報知させる指示を行う（ステップ S 9 0 3）。尚、変動停止コマンドがセットされていなければ、ステップ S 9 0 3 の送信処理は行われない。次に特別遊技開始コマンドがセットされていれば、それを演出制御基板 3 3 に送信し、特別遊技開始に伴う演出動作の開始を指示する（ステップ S 9 0 4）。このとき送信される特別遊技開始コマンドには、特別遊技後の遊技状態が時短遊技状態 S T 3 と確変遊技状態 S T 4 とのいずれであるかを示す情報が含まれる。尚、特別遊技開始コマンドがセットされていなければ、ステップ S 9 0 4 の送信処理は行われない。次に特別遊技終了コマンドがセットされていれば、それを演出制御基板 3 3 に送信し、特別遊技に対応した演出の終了を指示する（ステップ S 9 0 5）。尚、特別遊技終了コマンドがセットされていなければ、ステップ S 9 0 5 の送信処理は行われない。そして最後にその他各種コマンドがセットされていれば、それを演出制御基板 3 3 や払出制御基板 3 2 に送信することで、各部を制御する（ステップ S 9 0 7）。例えば遊技球が各種入賞口に入賞したことに伴う賞球コマンドはこのとき払出制御基板 3 2 に対して送信され、払出制御基板 3 2 によって賞球の払い出しが行われる。以上で出力処理が終了する。

10

【 0 0 9 7 】

演出制御基板 3 3

次に演出制御基板 3 3 の詳細について説明する。図 1 6 は、演出制御基板 3 3 における主たる機能構成を模式的に示したブロック図である。演出制御基板 3 3 は、上述したように主制御基板 3 0 から様々なコマンド C M D を入力し、それらコマンド C M D に応じた演出を行う。また演出制御基板 3 3 は、遊技者によって操作ボタン 6 が操作された場合に操作ボタン 6 から操作信号 S G N を入力し、遊技者のボタン操作に応じた演出を行うことができる。以下、このような演出制御基板 3 3 の構成及び動作について詳しく説明する。

20

【 0 0 9 8 】

図 1 6 に示すように、演出制御基板 3 3 の R O M 3 3 b には図柄変動演出として行う複数の演出パターン 7 7 が予め格納されている。それら複数の演出パターン 7 7 のそれぞれは、特別図柄変動制御部 5 3 によって決定される特別図柄の変動時間に対応した演出を行う演出パターンとなっている。また複数の演出パターンの中には、操作ボタン 6 に対する遊技者のボタン操作を検知し、所定のシナリオをそのボタン操作に応じて進行させていく複数のシナリオ演出パターン 7 8 が含まれる。シナリオ演出パターン 7 8 は、初期段階から最終段階まで複数の段階が設定されたシナリオが遊技者のボタン操作の有無又はボタン操作のタイミングなどに応じて段階的に進行していくように定義された演出パターンである。これら複数のシナリオ演出パターン 7 8 はいずれも特別図柄の変動時間が同じ時間に対応する演出パターンとして R O M 3 3 b に記憶されている。また R O M 3 3 b には、それら複数の演出パターン 7 7 のうちから特別図柄の変動時間に対応して一つの演出パターンを選択するための演出パターン選択テーブル 7 9 が予め格納されている。

30

【 0 0 9 9 】

一方、演出制御基板 3 3 の C P U 3 3 a は、図 1 6 に示すように、演出パターン決定部 7 0、図柄変動演出制御部 7 1 及び特別遊技演出制御部 7 2 として機能する。

40

【 0 1 0 0 】

演出パターン決定部 7 0 は、主制御基板 3 0 から変動開始コマンドを受信すると、複数の演出パターン 7 7 のうちから、変動開始コマンドに含まれる特別図柄の変動時間に対応する一つの演出パターンを演出パターン選択テーブル 7 9 に基づいて選択することにより遊技機 1 において行う図柄変動演出の演出パターンを決定する処理部である。

【 0 1 0 1 】

図 1 7 は、演出パターン選択テーブル 7 9 の一例を示す図である。演出パターン選択テーブル 7 9 は、図 1 7 に示すように特別図柄の変動時間に対して演出パターンが対応付けられたテーブル情報である。また演出パターン選択テーブル 7 9 には、選択時間設定情報

50

を追加的に記録しておくことが可能である。

【 0 1 0 2 】

例えば 2 秒の変動時間に対して演出パターン A が対応付けられており、変動開始コマンドに含まれる特別図柄の変動時間が 2 秒であれば、演出パターン決定部 7 0 は、2 秒の変動時間に対応する演出として演出パターン A を選択する。また 5 秒の変動時間に対して演出パターン B が対応付けられており、変動開始コマンドに含まれる特別図柄の変動時間が 5 秒であれば、演出パターン決定部 7 0 は、5 秒の変動時間に対応する演出として演出パターン B を選択する。このように演出パターン選択テーブル 7 9 においては、シナリオ演出パターン 7 8 を除き、特別図柄の変動時間と演出パターンとが一对で対応付けられている。演出パターン選択テーブル 8 9 において 1 つの変動時間に対して 1 つの演出パターンが一对で対応付けられる場合、その演出パターンには選択時間設定情報が登録されない。

10

【 0 1 0 3 】

一方、複数のシナリオ演出パターン 7 8 は、演出パターン選択テーブル 7 9 において特別図柄の変動時間が同じ所定時間に対応付けられている。図例では、第 1 シナリオ演出パターン 7 8 a から第 1 0 シナリオ演出パターン 7 8 j までの 1 0 のシナリオ演出パターン 7 8 の全てが 9 0 秒の変動時間に対応付けられている。そしてこれらのシナリオ演出パターン 7 8 には、選択時間設定情報が予め登録される。選択時間設定情報は、特別図柄の変動時間が所定時間（例えば 9 0 秒）である場合に、複数のシナリオ演出パターン 7 8 a ~ 7 8 j のうちから一つのシナリオ演出パターンを選択するために参照される情報であり、各シナリオ演出パターン 7 8 a ~ 7 8 j に対して異なる時間帯が設定された情報である。そのため、演出パターン決定部 7 0 は、主制御基板 3 0 から受信する変動開始コマンドに含まれる変動時間が 9 0 秒である場合、R T C 3 3 d から出力される時刻情報を参照し、複数のシナリオ演出パターン 7 8 a ~ 7 8 j のうちから現在日時に対応する 1 つのシナリオ演出パターンを選択し、その選択したシナリオ演出パターンを遊技機 1 において行う図柄変動演出の演出パターンとして決定する。

20

【 0 1 0 4 】

ただし、演出パターン決定部 7 0 は、上記のように R T C 3 3 d から出力される現在日時に応じて 1 つのシナリオ演出パターンを選択するものに限られず、例えば特別図柄の変動時間が所定時間（例えば 9 0 秒）である場合に抽選を行い、その抽選結果に基づいて複数のシナリオ演出パターン 7 8 a ~ 7 8 j の中から 1 つのシナリオ演出パターンを選択するものであっても構わない。

30

【 0 1 0 5 】

図柄変動演出制御部 7 1 は、演出パターン決定部 7 0 によって図柄変動演出として行うべき 1 つの演出パターンが決定された場合に、その演出パターンに基づいて画像制御基板 3 4 及びランプ制御基板 3 5 のそれぞれの動作させることにより、遊技機 1 において特別遊技判定が行われたことに伴う図柄変動演出の実行を制御する。この図柄変動演出制御部 7 1 は、シナリオ進行演出制御部 7 3 を備えている。シナリオ進行演出制御部 7 3 は、演出パターン決定部 7 0 によって複数のシナリオ演出パターン 7 8 a ~ 7 8 j のうちの 1 つが選択された場合に機能し、選択されたシナリオ演出パターンに基づく図柄変動演出が行われるように制御する。つまり、シナリオ進行演出制御部 7 3 は、画像制御基板 3 4 及びランプ制御基板 3 5 を介して、画像表示器 1 2 などの各種演出手段にシナリオ進行演出を行わせるものである。

40

【 0 1 0 6 】

シナリオ進行演出は、初期段階から始まり、遊技者によるボタン操作の有無やボタン操作のタイミングなどに応じて段階的にシナリオが進行し、最終的にシナリオが最終段階まで進行すれば遊技者に有利な遊技価値が付与される期待度が最も高くなる演出である。例えば本実施形態では、特別図柄の変動時間が 9 0 秒である場合に、9 0 秒間のシナリオ進行演出が行われる。そのため、特別遊技判定の結果が当たりであって、その後の遊技状態を特別遊技状態 S T 2 へと移行させるものである場合、主制御基板 3 0 において決定さ

50

れる特別図柄の変動時間が90秒であれば、最終的に最終段階まで進行するシナリオ進行演出が行われることが多くなる。また特別遊技判定の結果が大当たりであって、その後の遊技状態を特別遊技状態ST2へと移行させるものであっても、最終的に最終段階まで進行しないシナリオ進行演出が行われることもある。この場合、最終段階まで進行しなかったことが報知された後に復活演出が行われ、その復活演出により特別遊技判定の結果が大当たりであってその後の遊技状態が特別遊技状態ST2へと移行することが報知される。一方、特別遊技判定の結果がハズレであって、その後の遊技状態を特別遊技状態ST2へと移行させないものである場合、主制御基板30において決定される特別図柄の変動時間が90秒であれば、最終的に最終段階まで進行させないシナリオ進行演出が行われる。このようにシナリオ進行演出では初期段階からシナリオを段階的に進行させて最終段階に近づいていく演出が行われるため、そのシナリオの段階的な進行によって遊技者の期待感を段階的に高揚させていくことができるようになる。そして本実施形態では、特別遊技判定の結果が特別遊技状態ST2へと移行させるものであるときには、特別遊技判定の結果が特別遊技状態ST2へと移行させないものであるときよりも高確率で最終段階まで進行するシナリオ進行演出が行われるようになる。

10

【0107】

上記のようなシナリオ進行演出を制御するため、シナリオ進行演出制御部73は、示唆演出制御部74、第1段階演出制御部75及び第2段階演出制御部76を備えている。

【0108】

示唆演出制御部74は、初期段階から始まるシナリオ進行演出が最終段階まで進行する期待度を示唆する示唆演出を行わせるものである。示唆演出制御部74は、シナリオ進行演出が開始された後、所定のタイミング或いは遊技者によってボタン操作が行われたタイミングで期待度を示唆する示唆演出を行わせる。この示唆演出制御部74は、示唆演出を行わせるとき、特別遊技判定部52によって行われた特別遊技判定の結果に基づく示唆演出を行わせる。そのため、特別遊技判定の結果が特別遊技状態ST2へと移行させるものである場合、特別遊技状態ST2へと移行させない判定結果の場合よりも、シナリオ進行演出が最終段階まで到達する期待度が高い示唆演出が行われるようになる。

20

【0109】

また示唆演出制御部74は、所定のタイミングで遊技者によるボタン操作を検知することを条件として示唆演出を行うこともある。この場合、所定のタイミングで遊技者によるボタン操作を検知しなかったときには示唆演出は行わない。上述のようにシナリオ進行演出が最終段階まで進行すれば、遊技者に有利な遊技価値が付与される可能性が高いため、遊技機1においてシナリオ進行演出が開始されると、遊技者にとってはそのシナリオ進行演出が最終段階まで進行するか否かに関心がある。そのため、遊技者は、シナリオ進行演出が最終段階まで進行する期待度を知るために、所定のタイミングで積極的にボタン操作を行うようになる。

30

【0110】

第1段階演出制御部75は、シナリオ進行演出が開始された後、遊技者によるボタン操作に応じてシナリオ進行演出を第1の段階まで進行させる第1段階演出を行わせるものである。この第1段階演出は、シナリオ進行演出を最終段階まで進行させるのではなく、最終段階よりも手前の第1の段階までシナリオ進行演出を進行させる演出である。第1段階演出制御部75は、遊技者によるボタン操作を受け付けるボタン操作受付有効期間内にボタン操作を検知しなかった場合にはシナリオ進行演出を進行させないこともある。その場合、シナリオ進行演出は最終段階に向かって進行しない。そのため、遊技者は積極的にボタン操作を行い、シナリオ進行演出を進行させるようになる。

40

【0111】

第2段階演出制御部76は、第1段階演出制御部75による第1段階演出が行われた後に動作し、シナリオ進行演出が第1の段階から最終段階まで進行する成功演出及び最終段階まで進行しない失敗演出のいずれか一方を選択的に行わせる第2段階演出を行わせるものである。第2段階演出制御部76は、第1段階演出制御部75による第1段階演出が行

50

われた後、所定期間の間、遊技者によるボタン操作を受け付け、その期間内で遊技者によるボタン操作を検知したタイミングで成功演出及び失敗演出のいずれか一方を行うものであっても良い。ただし、第２段階演出制御部７６は、所定期間の間に遊技者によるボタン操作を検知しなかった場合でもその所定期間が経過したタイミングで成功演出及び失敗演出のいずれか一方を行う。また第２段階演出制御部７６は、特別遊技判定の結果が特別遊技状態ＳＴ２に移行させるものである場合には、特別遊技判定の結果が特別遊技状態ＳＴ２に移行させない場合よりも高確率で第２段階演出の後に成功演出を行わせ、その成功演出において、又は、その成功演出の後に、特別遊技判定の結果が大当たりであり、遊技機１の遊技状態が特別遊技状態ＳＴ２へ移行することを報知する。

【０１１２】

上記のような示唆演出制御部７４、第１段階演出制御部７５及び第２段階演出制御部７６は、演出パターン決定部７０によって選択された１つのシナリオ演出パターンに予め定められた順序で機能する。つまり、示唆演出制御部７４、第１段階演出制御部７５及び第２段階演出制御部７６は、複数のシナリオ演出パターン７８ａ～７８ｊからいずれのシナリオ演出パターンが選択されるかによって動作順序が異なるものとなる。例えば、複数のシナリオ演出パターン７８ａ～７８ｊの中には、始めに第１段階演出制御部７５を動作させ、第１段階演出制御部７５の後に示唆演出制御部７４を動作させ、最後に第２段階演出制御部７６を動作させる演出パターンが含まれる。また、始めに示唆演出制御部７４を動作させ、示唆演出制御部７４の後に第１段階演出制御部７５を動作させ、最後に第２段階演出制御部７６を動作させる演出パターンも含まれる。さらに、始めに第１段階演出制御部

10

20

【０１１３】

特別遊技演出制御部７２は、図柄変動演出制御部７１によって行われる図柄変動演出が終了し、遊技機１の遊技状態が特別遊技状態ＳＴ２へ移行した場合に動作し、特別遊技状態ＳＴ２における演出を制御するものである。上述したように特別遊技状態ＳＴ２においては、第１大入賞口１７及び第２大入賞口１８が択一的に開放されるラウンド遊技が複数回（複数ラウンド）行われる。そのため、例えば特別遊技演出制御部７２は、それら複数回のラウンド遊技が行われる間、画像表示器１２に現在のラウンド数を表示させるなど、特別遊技状態ＳＴ２に対応した演出を行わせる。

30

【０１１４】

以下においては、演出パターン決定部７０により第１シナリオ演出パターン７８ａ～第１０シナリオ演出パターン７８ｊのそれぞれが選択された場合に、図柄変動演出において行われるシナリオ進行演出について詳しく説明する。

【０１１５】

第１シナリオ演出パターン７８ａに基づくシナリオ進行演出

まず、第１シナリオ演出パターン７８ａについて説明する。図１８は、第１シナリオ演出パターン７８ａに予め定義された各種演出の実行タイミングを示すタイミングチャートである。演出パターン決定部７０によって第１シナリオ演出パターン７８ａが選択された場合、シナリオ進行演出制御部７３は、図１８に示すように、第１段階演出制御部７５、示唆演出制御部７４及び第２段階演出制御部７６をこの順で機能させ、第１シナリオ演出パターン７８ａに定められた各種演出をそれぞれ所定のタイミングで実行していく。

40

【０１１６】

第１シナリオ演出パターン７８ａに基づくシナリオ進行演出がタイミングＴ０で開始されると、まず第１段階演出制御部７５が機能する。そして第１段階演出制御部７５は、タイミングＴ０で第１シナリオ演出パターン７８ａに対応するタイトル表示１０１を開始し、そのタイトル表示１０１を所定時間継続させる。第１段階演出制御部７５は、タイトル

50

表示 1 0 1 を開始してから所定時間が経過してタイミング T 1 になったことを検知すると、その後、第 1 段階演出 1 0 2 を開始する。

【 0 1 1 7 】

第 1 段階演出制御部 7 5 は、第 1 段階演出 1 0 2 を開始すると、所定のタイミングで操作ボタン 6 に対する第 1 の操作を受け付ける。ここでの第 1 の操作は、例えば所定期間内に操作ボタン 6 が 1 回押下される操作である。ただし、これに限られるものではなく、所定期間内に操作ボタン 6 が長押しされる操作であっても構わない。第 1 段階演出制御部 7 5 は、所定のタイミングから所定期間が経過するまでの間に遊技者による第 1 の操作を受け付けると、その第 1 の操作に応じて、予め定めた第 1 の段階までシナリオ進行演出を進行させる。この第 1 の段階は、初期段階よりも最終段階に進んだ段階であって最終段階には未到達の段階である。一方、所定のタイミングから所定期間が経過するまでの間に遊技者による第 1 の操作を受け付けなかった場合、第 1 段階演出制御部 7 5 は、ボタン操作受付有効期間が経過した後に、シナリオ進行演出を所定段階まで進行させる。遊技者による第 1 の操作を受け付けなかった場合にシナリオ進行演出が進行する段階は最小進行幅となり、第 1 の段階よりも少ない段階となる。つまり、第 1 の操作が受け付けられている期間内に第 1 の操作を行えば、第 1 の操作を行わない場合よりもシナリオ進行演出が大幅に進行するため、シナリオ進行演出が最終段階まで進むことを期待する遊技者は積極的に操作ボタン 6 に対する第 1 の操作を行うようになる。第 1 段階演出 1 0 2 では、上記のように第 1 の操作を受け付けることによってシナリオ進行演出を第 1 の段階まで進行させる演出が少なくとも 1 回行われる。そして第 1 段階演出 1 0 2 を開始した後、タイミング T 2 になると、第 1 段階演出制御部 7 5 による第 1 段階演出 1 0 2 が終了する。

【 0 1 1 8 】

タイミング T 2 になると、次に示唆演出制御部 7 4 が機能する。そして示唆演出制御部 7 4 は、タイミング T 2 から示唆演出 1 0 3 を開始する。示唆演出制御部 7 4 は、示唆演出 1 0 3 を開始すると、特別遊技判定の結果に基づき、所定のタイミングでシナリオ進行演出が最終段階まで進行する期待度を示唆する演出を行う。尚、所定のタイミングで遊技者によるボタン操作を受け付け、遊技者によるボタン操作が行われることを条件としてシナリオ進行演出が最終段階まで進行する期待度を示唆する演出を行うようにしても良い。この場合、遊技者がボタン操作を行わなければ、シナリオ進行演出が最終段階まで進行するか否かの期待度が示唆されないため、遊技者は積極的にボタン操作を行うようになる。示唆演出制御部 7 4 は、シナリオ進行演出が最終段階まで進行する期待度を示唆するとき、例えば複数のキャラクタを画像表示器 1 2 に表示させてそれら複数のキャラクタが会話を交わすときの会話内容で期待度を示唆する。ただし、示唆演出制御部 7 4 による示唆態様には種々の態様があるため、他の示唆態様でシナリオ進行演出が最終段階まで進行する期待度を示唆するようにしても良い。そしてタイミング T 3 になると、示唆演出制御部 7 4 による示唆演出 1 0 3 が終了する。

【 0 1 1 9 】

タイミング T 3 になると、次に第 2 段階演出制御部 7 6 が機能する。そして第 2 段階演出制御部 7 6 は、タイミング T 3 から第 2 段階演出 1 0 4 を開始し、その第 2 段階演出 1 0 4 の後、所定のタイミング T 5 になると、シナリオ進行演出が第 1 の段階から最終段階まで進行する成功演出 1 0 5 と、シナリオ進行演出が最終段階まで進行しない失敗演出 1 0 6 とのいずれか一方を行わせる。成功演出 1 0 5 又は失敗演出 1 0 6 は、タイミング T 6 まで継続し、タイミング T 6 になると終了する。また第 2 段階演出制御部 7 6 は、タイミング T 3 で第 2 段階演出 1 0 4 を開始した後、比較的速いタイミング T 4 で失敗演出 1 0 6 を行い、その後、復活演出 1 0 7 を行うこともある。この場合においても、復活演出 1 0 7 は、タイミング T 6 になるまで継続し、タイミング T 6 になると終了する。

【 0 1 2 0 】

このように第 1 シナリオ演出パターン 7 8 a は、タイミング T 0 ~ T 6 の期間内に行われる演出パターンであり、最終的に成功演出 1 0 5 又は復活演出 1 0 7 が行われれば特別遊技状態 S T 2 へ移行することが遊技者に報知されるようになる。

【 0 1 2 1 】

図 1 9 は、第 1 段階演出制御部 7 5 により行われるタイトル表示 1 0 1 及び第 1 段階演出 1 0 2 の一態様を示す図である。尚、図 1 9 では画像表示器 1 2 に表示される画面例だけを示しているが、センター役物 1 1 の全体若しくは遊技機 1 の全体で画像表示器 1 2 に表示される画面と連動した演出を行うようにしても良い。第 1 段階演出制御部 7 5 は、第 1 シナリオ演出パターン 7 8 a に基づくシナリオ進行演出の実行を開始すると、まず画像表示器 1 2 にタイトル表示 1 0 1 を表示させる。このタイトル表示 1 0 1 では、第 1 シナリオ演出パターン 7 8 a に基づくシナリオ進行演出の進め方などが遊技者に報知される。図 1 9 の例では、「ボタンを押して R U S H 星座を完成させる！」というメッセージが表示されており、ボタン操作を行うことによって最終的に R U S H 星座を完成させることができれば、遊技者に有利な遊技価値が付与されることが報知されている。つまり、第 1 シナリオ演出パターン 7 8 a に基づくシナリオ進行演出の例では、最終的に R U S H 星座を完成させることを目的としたシナリオが進行する。

10

【 0 1 2 2 】

第 1 段階演出制御部 7 5 は、タイトル表示 1 0 1 の後に第 1 段階演出 1 0 2 を開始すると、図 1 9 に示すように画像表示器 1 2 に対して第 1 段階演出 1 0 2 の初期画面 1 0 2 a を表示させる。この初期画面 1 0 2 a では、R U S H 星座を構成する星が空欄になった状態で表示され、R U S H 星座が未完成の状態である。そのような初期画面 1 0 2 a を表示させた後、遊技者によるボタン操作受付有効期間の開始タイミングになると、第 1 段階演出制御部 7 5 は、初期画面 1 0 2 a に対して遊技者にボタン操作を促すためのボタン操作案内画像を重ね合わせて表示させる。このようなボタン操作案内画像の表示により、遊技者はボタン操作が有効に受け付けられる状態になったことを把握することができる。

20

【 0 1 2 3 】

そしてボタン操作受付有効期間内に遊技者による第 1 の操作が行われると、第 1 段階演出制御部 7 5 は、シナリオ進行演出を進行させる次の段階（第 1 の段階）を決定し、第 1 の操作を受け付けたことに応じて画像表示器 1 2 の表示画面を初期画面 1 0 2 a から第 2 画面 1 0 2 b へと遷移させる。この第 2 画面 1 0 2 b では、画像表示器 1 2 の画面内に多数の流星が出現し、R U S H 星座を構成する星の空欄部分に対して所定の順序で星が埋まっていく。このようにして第 1 段階演出制御部 7 5 は、予め定めた次の段階（第 1 の段階）へとシナリオ進行演出を進行させていく。

30

【 0 1 2 4 】

図 2 0 は、第 1 段階演出制御部 7 5 による処理の概念を示す図である。図 2 0 (a) は流星が R U S H 星座を埋めていく順番を示しており、図 2 0 (b) は第 1 の操作の有無によって決定される第 1 の段階を示している。まず第 1 段階演出制御部 7 5 は、第 2 画面 1 0 2 b において R U S H 星座を構成する星の空欄部分に対して星を埋めていくとき、図 2 0 (a) に示すように予め定められた順番で一つずつ星を埋めていく。つまり、R U S H 星座は、R 星座、U 星座、S 星座、H 星座の順で一文字ずつ星座が完成していくようにシナリオの進行順序が予め定められている。尚、R U S H 星座が完成するためには 2 6 個の空欄が全て流星によって埋まり、それら 2 6 個の星がそれぞれの位置で点灯することが必要となっている。また第 1 段階演出制御部 7 5 は、第 1 の操作に応じてシナリオ進行演出を進行させる第 1 の段階を決定するときには、図 2 0 (b) に示すように点灯数 7 , 1 0 , 1 3 , 2 0 のうちから一つの点灯パターンを選択する。このとき、第 1 段階演出制御部 7 5 は、特別遊技判定の結果に応じて 4 つの点灯パターンのうちから一つを選択するようにしても良い。例えば、特別遊技判定の結果が大当たりであってその後の遊技状態を特別遊技状態 S T 2 へ移行させるものである場合には、特別遊技判定の結果がハズレの場合よりも点灯数の多い点灯パターンが選択される確率が高くなるようにして一つの点灯パターンを選択するようにしても良い。尚、第 1 段階演出制御部 7 5 は、第 1 の操作が行われなかった場合には、シナリオ進行演出を進行させる次の段階を最も点灯数の少ない段階（点灯数 4 ）に決定する。例えば図 2 0 (b) の例では、第 1 の操作が行われなかった場合にシナリオ進行演出を進行させる次の段階は点灯数 4 となり、第 1 の操作が行われた場合よ

40

50

りもシナリオ進行演出の進行度合が少なくなる。

【 0 1 2 5 】

そして第 1 段階演出制御部 7 5 は、第 2 画面 1 0 2 b を表示させてから所定時間経過後に、画像表示器 1 2 の表示画面を第 2 画面 1 0 2 b から第 3 画面 1 0 2 c へと遷移させる。図 1 9 に示す例では、R U S H 星座のうち、R 星座と U 星座が完成し、S 星座と H 星座とが未完成のままで残っている第 1 の段階へと進行した状態（点灯数 1 3 の状態）となっている。

【 0 1 2 6 】

一方、ボタン操作受付有効期間内に遊技者による第 1 の操作が行われなかった場合、第 1 段階演出制御部 7 5 は、ボタン操作受付有効期間経過後にシナリオ進行演出を進行させる次の段階を最小進行幅（点灯数 4 ）に決定する。そして第 1 段階演出制御部 7 5 は、画像表示器 1 2 の表示画面を初期画面 1 0 2 a から第 4 画面 1 0 2 d へと遷移させる。この第 4 画面 1 0 2 d では、第 2 画面 1 0 2 b と同様に、画像表示器 1 2 の画面内に流星が出現し、R U S H 星座を構成する星の空欄部分に対して所定の順序で星が埋まっていく。尚、第 1 の操作が行われなかった場合の第 4 画面 1 0 2 d では、流星の出現数を、第 1 の操作が行われた場合の第 2 画面 1 0 2 b よりも少なくし、第 2 画面 1 0 2 b よりもシナリオ進行演出の進行度合が少ないことを報知するようにしても良い。そして第 1 段階演出制御部 7 5 は、シナリオ進行演出を最小進行幅（点灯数 4 ）だけ進行させる。第 4 画面 1 0 2 d を表示させてから所定時間が経過すると、第 1 段階演出制御部 7 5 は、画像表示器 1 2 の表示画面を第 4 画面 1 0 2 d から第 5 画面 1 0 2 e へと遷移させる。このとき、図 1 9 に示すように、R U S H 星座のうち、R 星座の 4 つの星だけが点灯した状態となり、シナリオ進行演出が最小進行幅だけ進行した状態となる。

【 0 1 2 7 】

このように第 1 シナリオ演出パターン 7 8 a に基づく第 1 段階演出 1 0 2 では、ボタン操作受付有効期間内に遊技者による第 1 の操作が受け付けられると、第 1 の操作が受け付けられなかった場合よりもシナリオ進行演出がより一層最終段階へと近づくようになる。そのため、遊技者は、第 1 段階演出 1 0 2 において積極的に第 1 の操作を行うようになる。

【 0 1 2 8 】

次に図 2 1 は、示唆演出制御部 7 4 により行われる示唆演出 1 0 3 の一態様を示す図である。尚、図 2 1 では画像表示器 1 2 に表示される画面例だけを示しているが、センター役物 1 1 の全体若しくは遊技機 1 の全体で画像表示器 1 2 に表示される画面と連動した演出を行うようにしても良い。示唆演出制御部 7 4 は、上述した第 1 段階演出 1 0 2 の後に示唆演出 1 0 3 を開始すると、図 2 1 (a) に示すように画像表示器 1 2 に、二人のキャラクタ 8 0 a , 8 0 b を出現させた第 1 画面 1 0 3 a 、第 2 画面 1 0 3 b 及び第 3 画面 1 0 3 c を順に表示させる。第 1 画面 1 0 3 a では第 1 のキャラクタ 8 0 a が第 1 のセリフ 8 1 a を発し、第 2 画面 1 0 3 b では第 2 のキャラクタ 8 0 b が第 2 のセリフ 8 1 b を発する。そして第 3 画面 1 0 3 c では第 1 のキャラクタ 8 0 a が第 3 のセリフ 8 1 c を発する。示唆演出制御部 7 4 は、これら複数のキャラクタ 8 0 a , 8 0 b が発するセリフ 8 1 a , 8 1 b , 8 1 c の内容によりシナリオ進行演出が最終段階まで進行する期待度を示唆する。図 2 1 (b) は、セリフの内容と期待度との関係を示している。図 2 1 (b) に示すように複数のキャラクタ 8 0 a , 8 0 b が発するセリフ 8 1 a , 8 1 b , 8 1 c には、第 1 パターンから第 4 パターンまでの 4 つのパターンがある。第 1 パターンはシナリオ進行演出が最終段階まで進行する期待度が最も低いパターンである。第 2 パターンはシナリオ進行演出が最終段階まで進行する期待度が第 1 パターンよりも高く、中程度のパターンである。第 3 パターンはシナリオ進行演出が最終段階まで進行する期待度が第 2 パターンよりも更に高く、比較的期待度の高いパターンである。更に第 4 パターンはシナリオ進行演出が最終段階まで進行する期待度が最も高く、シナリオ進行演出が最終段階まで進行することが確定したことを示唆するパターンである。示唆演出制御部 7 4 は、特別遊技判定の結果に基づき、これら 4 つのパターンのうちから一つのパターンを選択して複数のキャラクタ 8 0 a , 8 0 b が発するセリフ 8 1 a , 8 1 b , 8 1 c の内容によりシナリオ進行演出が最終段階まで進行する期待度を示唆する。

ラクタ 80a, 80b が発するセリフ 81a, 81b, 81c に設定し、示唆演出 103 を行う。尚、第 1 段階演出 102 において遊技者が第 1 の操作を行わなかった場合には特別遊技判定の結果が特別遊技状態 ST2 へ移行させるものであっても、示唆演出制御部 74 は、4 つのパターンのうちの第 4 パターンを選択しないようにしても良い。この場合、第 1 段階演出 102 において第 1 の操作が行われていることを条件として第 4 パターンでの示唆演出 103 が行われるようになるため、遊技者は、第 1 段階演出 102 が行われているときに積極的に第 1 の操作を行うようになる。

【0129】

次に図 22 乃至図 24 は、第 2 段階演出制御部 76 により行われる第 2 段階演出 104、成功演出 105、失敗演出 106 及び復活演出 107 の一様様を示す図である。尚、図 22 乃至図 24 では画像表示器 12 に表示される画面例だけを示しているが、センター役物 11 の全体若しくは遊技機 1 の全体で画像表示器 12 に表示される画面と連動した演出を行うようにしても良い。

10

【0130】

まず第 2 段階演出制御部 76 は、上述した示唆演出 103 の後に第 2 段階演出 104 を開始すると、図 22 に示すように画像表示器 12 に対して第 2 段階演出 104 の初期画面 104a を表示させる。この初期画面 104a では、第 1 段階演出 102 において進行した段階での星座点灯状態が表示される。そして初期画面 104a を表示させた後、遊技者によるボタン操作受付有効期間の開始タイミングになると、第 2 段階演出制御部 76 は、初期画面 104a に対してボタン操作案内画像を重ね合わせて表示させ、遊技者による第 2 の操作の受け付けを開始する。

20

【0131】

そしてボタン操作受付有効期間内に遊技者による第 2 の操作が行われると、第 2 段階演出制御部 76 は、第 2 の操作を受け付けたことに応じて画像表示器 12 の表示画面を初期画面 104a から第 2 画面 104b へと遷移させる。この第 2 画面 104b では、画像表示器 12 の画面内に再び多数の流星が出現し、RUSH 星座を構成する残りの空欄部分に対して所定の順序で星が埋まっていく。そして第 2 段階演出制御部 76 は、遊技者による第 2 の操作を受け付けている期間中において画像表示器 12 の表示画面を第 2 画面 104b から第 3 画面 104c へと遷移させつつ、シナリオ進行演出を最終段階（星座完成状態）へと少しずつ段階的に進行させていく。

30

【0132】

一方、遊技者による第 2 の操作が行われなかった場合、第 2 段階演出制御部 76 は、画像表示器 12 の表示画面を初期画面 104a から第 4 画面 104d へと遷移させる。この第 4 画面 104d では、画像表示器 12 の画面内に流星が出現せず、ボタン操作案内画像に付加された操作有効期間の表示だけが少なくなる。そして更に第 2 の操作が行われない期間が継続すると、第 2 段階演出制御部 76 は、画像表示器 12 の表示画面を第 4 画面 104d から第 5 画面 104e へと遷移させる。この第 5 画面 104e でも、画像表示器 12 の画面内に流星は出現せず、ボタン操作案内画像に付加された操作有効期間の表示だけが更に少なくなった状態に表示される。つまり、第 2 の操作が行われないときには、第 2 段階演出 104 においてシナリオ進行演出は進行しない。

40

【0133】

そして第 2 段階演出 104 が開始されてから所定時間が経過すると、第 2 段階演出制御部 76 は、成功演出 105 及び失敗演出 106 のいずれか一方を開始する。図 23(a) は成功演出 105 の一様様を示している。第 2 段階演出制御部 76 は、第 2 段階演出 104 の後に成功演出 105 を行う場合、図 23(a) に示すように RUSH 星座を構成する星を全て点灯させてシナリオ進行演出が最終段階まで到達したことを示す第 1 画面 105a を画像表示器 12 に表示させ、その後、RUSH 星座が完成したことを示す第 2 画面 105b を画像表示器 12 に表示させる。この場合、遊技機 1 の遊技状態は、その後、特別遊技状態 ST2 へと移行する。

【0134】

50

一方、図23(b)は失敗演出106の一態様を示している。第2段階演出制御部76は、第2段階演出104の後に失敗演出106を行う場合、図23(b)に示すようにRUSH星座を構成する星を全て点灯させず、シナリオ進行演出が最終段階まで到達しなかったことを示す第1画面106aを画像表示器12に表示させ、その後、RUSH星座の完成に失敗したことを示す第2画面106bを画像表示器12に表示させる。この場合、失敗演出106の後に復活演出107が行われる場合を除き、遊技機1の遊技状態はそれ以前とは変わらない。

【0135】

また図24は、失敗演出106の後に復活演出107が行われる場合の一態様を示している。第2段階演出制御部76は、第2段階演出104の後に失敗演出106を行う場合、図24に示すように失敗演出106の第2画面106bが画像表示器12に表示された状態で所定時間が経過した後に、復活演出107を行う。この復活演出107が行われると、遊技機1の遊技状態は、シナリオ進行演出が最終段階まで到達した場合と同様、特別遊技状態ST2へと移行する。

【0136】

次に第1シナリオ演出パターン78aに基づくシナリオ進行演出が行われる場合の演出制御基板33における処理手順について説明する。図25乃至図28は、演出制御基板33において第1シナリオ演出パターン78aに基づくシナリオ進行演出を行う場合の第1シナリオ進行演出制御処理の一例を示すフローチャートである。この処理を開始すると、図25に示すように、演出制御基板33は、まず第1段階演出制御部75を機能させ、画像表示器12に対してタイトル表示101を表示させる処理を開始する(ステップS1000)。その後、第1段階演出102を開始するタイミングになると(ステップS1001でYES)、第1段階演出制御部75は、第1段階演出制御処理を開始する(ステップS1002)。その後、示唆演出103の開始タイミングになると(ステップS1003でYES)、演出制御基板33は、示唆演出制御部74を機能させ、示唆演出制御部74による示唆演出103を開始させる(ステップS1004)。その後、第2段階演出104を開始するタイミングになると、演出制御基板33は、第2段階演出制御部76を機能させ、第2段階演出制御部76による第2段階演出104を開始させる(ステップS1006)。そして第2段階演出制御部76による処理が終了すると、第1シナリオ進行演出制御処理が終了する。

【0137】

図26は、第1段階演出制御処理(図25のステップS1002)の詳細な処理手順を示すフローチャートである。第1段階演出制御部75は、この処理を開始すると、第1シナリオ演出パターン78aに定められた第1段階演出102の実行を開始する(ステップS1010)。そしてボタン操作受付有効期間になると、第1段階演出制御部75は、遊技者による第1の操作の受け付けを開始する(ステップS1011)。その後、第1段階演出制御部75は、遊技者によるボタン操作(第1の操作)を検知したか否かを判断し(ステップS1012)、ボタン操作を検知していないときには(ステップS1012でNO)、第1の操作の受け付けを開始してから所定時間(ボタン操作受付有効期間)が経過したか否かを判断する(ステップS1013)。そしてボタン操作受付有効期間内に遊技者によるボタン操作(第1の操作)を検知した場合、第1段階演出制御部75は、遊技者によって第1の操作が行われたことに伴ってシナリオ進行演出を進行させる段階(第1の段階)を決定する(ステップS1014)。尚、第1の操作が行われたことによってシナリオ進行演出をどの段階まで進行させるかは、予め決定しておいても良く、例えば第1シナリオ演出パターン78aに基づく処理が開始された直後に決定しておいても良い。一方、ボタン操作受付有効期間内に遊技者によるボタン操作(第1の操作)を検知しなかった場合、第1段階演出制御部75は、遊技者による第1の操作が行われなかったことによりシナリオ進行演出を進行させる段階(最小進行幅)を決定する(ステップS1015)。そして第1段階演出制御部75は、ステップS1014又はステップS1015で決定された段階までシナリオ進行演出を進行させるシナリオ演出進行処理を行う(ステップS1

10

20

30

40

50

016)。これにより、遊技者による第1の操作が受け付けられていれば、RUSH星座を完成させるシナリオが所定の段階(第1の段階)まで進行し、遊技者による第1の操作が受け付けられていなければ、RUSH星座を完成させるシナリオが最小進行幅だけ進行する。以上で、第1段階演出制御処理が終了する。

【0138】

次に図27は、示唆演出制御処理(図25のステップS1004)の詳細な処理手順の一例を示すフローチャートである。示唆演出制御部74は、この処理を開始すると、まず特別遊技判定部52によって行われた特別遊技判定の結果を参照する(ステップS1020)。示唆演出制御部74は、その特別遊技判定結果に基づき、複数のキャラクタ80a, 80bが発するセリフパターンを4つのパターンのうち1つを選択し、その選択したセリフパターンを示唆演出103として行うべきセリフパターンに決定する(ステップS1021)。このとき、特別遊技判定の結果が特別遊技状態ST2へと移行させるものである場合、示唆演出制御部74は、例えば第2パターン、第3パターン及び第4パターンの3つのパターンを選択候補とし、第2パターンよりも第3パターンを高い確率で選択する。また特別遊技判定の結果が特別遊技状態ST2へと移行させものでない場合、示唆演出制御部74は、例えば第1パターン、第2パターン及び第3パターンの3つのパターンを選択候補とし、第3パターンよりも第2パターンを、また第2パターンよりも第1パターンを高い確率で選択する。示唆演出制御部74は、上記のようにして示唆演出103として行うべきセリフパターンを決定すると、そのセリフパターンに基づき、図21(a)に示したような示唆演出103を開始する(ステップS1022)。尚、示唆演出制御部74は、遊技者による所定のボタン操作が行われた場合に第1画面103a、第2画面103b及び第3画面103cのそれぞれに対して第1乃至第3のセリフを表示させるようにしても良い。以上で、示唆演出制御処理が終了する。

【0139】

次に図28は、第2段階演出制御処理(図25のステップS1006)の詳細な処理手順を示すフローチャートである。第2段階演出制御部76は、この処理を開始すると、第2段階演出104の次に行うべき演出が成功演出105であるか否かを判断する(ステップS1030)。例えば特別遊技判定部52によって行われた特別遊技判定の結果が特別遊技状態ST2へと移行させるものである場合、第2段階演出制御部76は、特別遊技判定の結果が特別遊技状態ST2へと移行させるものでない場合よりも高い確率で成功演出105であると判断する。その結果、成功演出105である場合(ステップS1030でYES)、第2段階演出制御部76は、第2段階演出104としてシナリオ進行演出が最終段階に到達する演出をRAM33cにセットする(ステップS1031)。また成功演出105ではなく、失敗演出106である場合(ステップS1030でNO)、第2段階演出制御部76は、第2段階演出104としてシナリオ進行演出が最終段階に到達せず、所定の段階までしか到達しない演出をRAM33cにセットする(ステップS1032)。その後、第2段階演出制御部76は、第2段階演出104を開始する(ステップS1033)。

【0140】

そしてボタン操作受付有効期間になると、第2段階演出制御部76は、遊技者による第2の操作の受け付けを開始する(ステップS1034)。その後、第2段階演出制御部76は、遊技者による操作ボタン6の長押し操作(第2の操作)を検知したか否かを判断し(ステップS1035)、長押し操作を検知していれば(ステップS1012でYES)、第2段階演出104が、ステップS1031又はステップS1032でRAM33cにセットされた段階まで進行しているか否かを判断する(ステップS1036)。第2段階演出104がステップS1031又はステップS1032でRAM33cにセットされた段階にまで進行していない場合(ステップS1036でNO)、第2段階演出制御部76は、第2段階演出104においてシナリオ進行演出を進行させるべく、シナリオ演出進行処理を実行する(ステップS1037)。このシナリオ演出進行処理(ステップS1037)では、例えば遊技者による長押し操作(第2の操作)が所定時間継続する度にシナリ

オ進行演出が１段階ずつ進行する。一方、ステップＳ１０３６において、ステップＳ１０３１又はステップＳ１０３２でＲＡＭ３３ｃにセットされた段階まで既にシナリオ進行演出が進行している場合（ステップＳ１０３６でＹＥＳ）、第２段階演出制御部７６は、シナリオ演出進行処理（ステップＳ１０３７）を行わず、シナリオ進行演出をそれ以上進行させない。尚、ボタン操作受付有効期間内において遊技者による長押し操作（第２の操作）を検知していない場合（ステップＳ１０３５でＮＯ）、ステップＳ１０３６及びＳ１０３７の処理はスキップする。

【０１４１】

そして第２段階演出制御部７６は、第２の操作の受け付けを開始してから所定時間（ボタン操作受付有効期間）が経過したか否かを判断する（ステップＳ１０３８）。その結果、未だ所定時間が経過していない場合（ステップＳ１０３８でＮＯ）、ステップＳ１０３５に戻って上述した処理を繰り返す。したがって、ボタン操作受付有効期間内に遊技者による長押し操作（第２の操作）が継続していれば、その都度、シナリオ進行演出が１段階ずつ進行し、最終的にステップＳ１０３１又はステップＳ１０３２でＲＡＭ３３ｃにセットされた段階まで進行する。

【０１４２】

一方、第２の操作の受け付けを開始してから所定時間が経過した場合（ステップＳ１０３８でＹＥＳ）、第２段階演出制御部７６は、第２段階演出１０４の次に行くべき演出が成功演出１０５であるか否かを判断し（ステップＳ１０３９）、成功演出１０５であれば（ステップＳ１０３９でＹＥＳ）、成功演出１０５を開始する（ステップＳ１０４０）。また成功演出１０５ではない場合（ステップＳ１０３９でＮＯ）、第２段階演出制御部７６は、失敗演出１０６を開始する（ステップＳ１０４１）。第２段階演出制御部７６は、失敗演出１０６を開始した後、復活演出１０７を行うか否かを判断する（ステップＳ１０４２）。その結果、復活演出１０７を行う場合（ステップＳ１０４２でＹＥＳ）、第２段階演出制御部７６は、復活演出１０７の開始タイミングまで待機し（ステップＳ１０４３）、復活演出１０７の開始タイミングになると（ステップＳ１０４３でＹＥＳ）、復活演出１０７を開始する（ステップＳ１０４４）。尚、失敗演出１０６の後に復活演出１０７を行わない場合（ステップＳ１０４２でＮＯ）、ステップＳ１０４３及びＳ１０４４の処理はスキップする。以上で、第２段階演出制御処理が終了する。

【０１４３】

尚、上記のような第２段階演出制御処理（ステップＳ１００６）では、ボタン操作受付期間内に遊技者による長押し操作が所定時間継続しているとシナリオ進行演出を１段階ずつ進行させる場合を例示した。このような制御では、例えば遊技者がボタン操作受付有効期間の初期において長押し操作を行うべきことに気付かず、ボタン操作受付有効期間の後半になってから長押し操作を行うべきことに気づき、その時点で長押し操作を開始した場合には、成功演出１０５を行う場合であってもボタン操作受付有効期間の終了タイミングに合わせてシナリオ進行演出を最終段階まで進行させることができないこともある。そこで、第２段階演出制御処理（ステップＳ１００６）では、ボタン操作受付有効期間内に遊技者による長押し操作（第２の操作）を検知した場合、ボタン操作受付有効期間の残り時間を参照し、その残り時間に応じて長押し操作継続中にシナリオ進行演出を進行させていく段階を決定するようにしても良い。すなわち、第２段階演出制御部７６は、第２の操作のボタン操作受付有効期間内に遊技者による第２の操作を受け付けた場合、ボタン操作受付有効期間の残り時間に応じて所定時間ごとにシナリオ進行演出を進行させる段階を変化させるのである。これにより、例えば遊技者がボタン操作受付有効期間の後半になってから長押し操作を開始した場合でも、ボタン操作受付有効期間が終了するタイミングに合わせて、シナリオ進行演出を最終段階まで進行させることができるようになる。

【０１４４】

以上のように、演出制御基板３３において第１シナリオ演出パターン７８ａに基づくシナリオ進行演出が行われる場合、演出制御基板３３において、第１段階演出制御部７５、示唆演出制御部７４及び第２段階演出制御部７６がこの順に機能する。そして第１段階演

10

20

30

40

50

出制御部 75 が、始めに、操作ボタン 6 に対する第 1 の操作を受け付けたことに応じて予め定めた第 1 の段階までシナリオ進行演出を進行させる第 1 段階演出 102 を行わせ、その第 1 段階演出 102 の後に、示唆演出制御部 74 が、特別遊技判定の結果に基づいて、シナリオ進行演出が第 1 の段階から最終段階まで進行する期待度を示唆する示唆演出 103 を行わせる。そして更にその示唆演出 103 の後に、第 2 段階演出制御部 76 が、操作ボタン 6 に対する第 2 の操作を受け付けたことに応じてシナリオ進行演出が第 1 の段階から最終段階まで進行する成功演出 105 及び最終段階まで進行しない失敗演出 106 のいずれか一方を行わせる。そして第 2 段階演出制御部 76 は、特別遊技判定の結果が特別遊技状態 ST2 に移行させるものである場合、特別遊技判定の結果が特別遊技状態 ST2 に移行させないものである場合よりも高確率で成功演出 105 を行わせるように構成されている。

10

【0145】

したがって、第 1 シナリオ演出パターン 78a に基づくシナリオ進行演出が行われる場合、遊技者は、シナリオ進行演出が最終段階まで進行して成功演出 105 が行われることを期待し、少なくとも第 1 段階演出制御部 75 及び第 2 段階演出制御部 76 による演出が行われるときにはシナリオ進行演出を最終段階に向かって進行させるべく、操作ボタン 6 に対する操作を積極的に行うようになる。つまり、本実施形態の遊技機 1 は、第 1 シナリオ演出パターン 78a に基づいて上述したシナリオ進行演出を行うことにより、遊技者に積極的にボタン操作を行わせることができ、しかも従来よりも興趣性の高い演出を行うことができるようになる。

20

【0146】

第 2 シナリオ演出パターン 78b に基づくシナリオ進行演出

次に、第 2 シナリオ演出パターン 78b について説明する。図 29 は、第 2 シナリオ演出パターン 78b に予め定義された各種演出の実行タイミングを示すタイミングチャートである。演出パターン決定部 70 によって第 2 シナリオ演出パターン 78b が選択された場合、シナリオ進行演出制御部 73 は、図 29 に示すように、第 1 段階演出制御部 75、示唆演出制御部 74 及び第 2 段階演出制御部 76 をこの順で機能させ、第 2 シナリオ演出パターン 78b に定められた各種演出をそれぞれ所定のタイミングで実行していく。

【0147】

第 2 シナリオ演出パターン 78b に基づくシナリオ進行演出がタイミング T0 で開始されると、まず第 1 段階演出制御部 75 が機能する。そして第 1 段階演出制御部 75 は、タイミング T0 で第 2 シナリオ演出パターン 78b に対応するタイトル表示 201 を開始し、そのタイトル表示 201 を所定時間継続させる。第 1 段階演出制御部 75 は、タイトル表示 201 を開始してから所定時間が経過してタイミング T1 になったことを検知すると、その後、第 1 段階演出 202 を開始する。

30

【0148】

第 1 段階演出制御部 75 は、第 1 段階演出 202 を開始すると、所定のタイミングから所定期間の間、操作ボタン 6 に対する第 1 の操作を受け付ける。ここでの第 1 の操作は、例えば所定期間内に操作ボタン 6 が 1 回押下される操作である。第 1 段階演出制御部 75 は、所定のタイミングから所定期間が経過するまでの間に遊技者による第 1 の操作を受け付けると、その第 1 の操作を受け付けたタイミングに応じてそれぞれ異なる第 1 の段階までシナリオ進行演出を進行させる。この第 1 の段階は、初期段階よりも最終段階に進んだ段階であって最終段階には未到達の段階である。一方、所定のタイミングから所定期間が経過するまでの間に遊技者による第 1 の操作を受け付けなかった場合、第 1 段階演出制御部 75 は、ボタン操作受付有効期間が経過した後に、シナリオ進行演出を所定段階まで進行させる。遊技者による第 1 の操作を受け付けなかった場合にシナリオ進行演出が進行する段階は最小進行幅となる。

40

【0149】

この第 1 段階演出 202 では、遊技者が第 1 の操作を行うタイミングによってシナリオ進行演出が進行する第 1 の段階が異なる段階となり、第 1 の操作を行うタイミングが悪け

50

れば第1の操作を行わない場合の最小進行幅と同じ段階しかシナリオ進行演出が進まないこともある。逆に、第1の操作を行うタイミングが良ければ第1の操作を行わない場合の最小進行幅と比較して飛躍的に進行した第1の段階までシナリオ進行演出が進むこともある。つまり、第1の操作が受け付けられている期間内に遊技者は第1の操作を所定のタイミングで行えば、第1の操作を行わない場合よりもシナリオ進行演出が大幅に進行するため、シナリオ進行演出が最終段階まで進むことを期待する遊技者はタイミングを見計らいつつ積極的に第1の操作を行うようになる。第1段階演出202では、上記のように第1の操作を受け付けることによってシナリオ進行演出を第1の段階まで進行させる演出が少なくとも1回行われる。本実施形態では2回行われる場合を例示する。そして第1段階演出202を開始した後、タイミングT2になると、第1段階演出制御部75による第1段階演出202が終了する。

10

【0150】

タイミングT2になると、次に示唆演出制御部74が機能する。そして示唆演出制御部74は、タイミングT2から示唆演出203を開始する。示唆演出制御部74は、示唆演出203を開始すると、特別遊技判定の結果に基づき、シナリオ進行演出が最終段階まで進行する期待度を示唆する演出を行う。ただし、第2シナリオ演出パターン78bに基づくシナリオ進行演出では、示唆演出制御部74は、遊技者によって操作ボタン6に対して行われる第2の操作を受け付けたことに応じてシナリオ進行演出が最終段階まで進行する期待度を示唆する演出を行うようになる。つまり、示唆演出203が開始されても、遊技者が所定のボタン操作受付期間内に操作ボタン6に対して第2の操作を行わない場合には、その示唆演出203において示唆される期待度は初期値のまま変化せず、特別遊技判定の結果に基づく期待度は遊技者に報知されない。したがって、遊技者がボタン操作を行わなければ、シナリオ進行演出が最終段階まで進行するか否かの期待度が示唆されなくなるため、遊技者は積極的にボタン操作を行うようになる。

20

【0151】

例えば示唆演出制御部74は、画像表示器12に複数のゲージが一行列に連なって構成される1つのパワーゲージを表示し、操作ボタン6に対する連打操作を受け付けてそのパワーゲージ内にパワーを蓄積させていく。パワーゲージの最大パワー蓄積量に対してどの程度までパワーを蓄積させるかは予め特別遊技判定の結果に基づいて決定しておく。そして示唆演出制御部74は、ボタン操作受付有効期間内に遊技者による操作ボタン6に対する連打操作を第2の操作として受け付け、第2の操作を受け付ける度にパワーゲージにパワーを蓄積させていき、予め決定されたパワー蓄積量に到達するとそれ以降はパワー蓄積量を増加させることなく、その状態でのパワー蓄積量でシナリオ進行演出が最終段階へ移行する期待度を示唆する。ただし、示唆演出制御部74による示唆態様には種々の態様があるため、他の示唆態様でシナリオ進行演出が最終段階まで進行する期待度を示唆するようにしても良い。そしてタイミングT3になると、示唆演出制御部74による示唆演出203が終了する。

30

【0152】

タイミングT3になると、次に第2段階演出制御部76が機能する。そして第2段階演出制御部76は、タイミングT3から第2段階演出204を開始し、その第2段階演出204の後、所定のタイミングT5になると、シナリオ進行演出が第1の段階から最終段階まで進行する成功演出205と、シナリオ進行演出が最終段階まで進行しない失敗演出206とのいずれか一方を行わせる。成功演出205又は失敗演出206は、タイミングT6まで継続し、タイミングT6になると終了する。また第2段階演出制御部76は、タイミングT3で第2段階演出204を開始した後、比較的速いタイミングT4で失敗演出206を行い、その後、復活演出207を行うこともある。この場合においても、復活演出207は、タイミングT6になるまで継続し、タイミングT6になると終了する。

40

【0153】

このように第2シナリオ演出パターン78bは、タイミングT0～T6の期間内に行われる演出パターンであり、最終的に成功演出205又は復活演出207が行われれば特別

50

遊技状態 S T 2 へ移行することが遊技者に報知されるようになる。

【 0 1 5 4 】

図 3 0 は、第 2 シナリオ演出パターン 7 8 b に基づくシナリオ進行演出を説明する図である。第 2 シナリオ演出パターン 7 8 b に基づくシナリオ進行演出が開始されると、画像表示器 1 2 には、図 3 0 に示すようなシナリオ演出画面が表示される。このシナリオ演出画面では、キャラクタ 8 2 a が空中ブランコにぶら下がり左右方向に揺れている状態で表示され、スタート位置からゴール位置までの間にある 6 つの空中ブランコを乗り継ぎながらゴール位置を目指すシナリオが進行する。尚、ゴール位置は、画面右方向にある。シナリオ演出画面の上部には、スタート位置からゴール位置までの空中ブランコが表示された経路図 8 2 d が表示されると共に、その経路図 8 2 d 上に現在のキャラクタ 8 2 a の位置を示すキャラクタアイコン 8 2 e が表示される。また画面中には、ボタン操作受付有効期間内になると、ボタン操作案内画像 8 2 b が表示される。更にシナリオ演出画面において経路図 8 2 d の下方位置には、キャラクタ 8 2 a が左右方向に揺れることに伴ってパワー蓄積量が変化するパワーゲージ 8 2 c が表示される。このパワーゲージ 8 2 c は、キャラクタ 8 2 a が最も右側に位置するときにはパワー蓄積量が最小 (0 %) となり、最も左側に位置するときにはパワー蓄積量が最大 (1 0 0 %) となる。つまり、キャラクタ 8 2 a が左右方向に揺れているとき、キャラクタ 8 2 a の位置に応じてパワー蓄積量が 0 % から 1 0 0 % までの範囲内で常時変化する。そして遊技者による第 1 の操作を受け付けたタイミングでパワー蓄積量が多いときにはキャラクタ 8 2 a が複数の空中ブランコを飛び越えて次の空中ブランコに乗り移り、シナリオ進行演出は飛躍的に進行する。これに対し、遊技者による第 1 の操作を受け付けたタイミングでパワー蓄積量が少ないときにはキャラクタ 8 2 a が飛び越える空中ブランコの数が少なくなり、パワー蓄積量が多いときよりもシナリオ進行演出の進行度合は少なくなる。

【 0 1 5 5 】

図 3 1 は、ボタン操作受付有効期間内のボタンタイミングとそのボタン操作タイミングによる移動ブランコ数との関係を示す図である。まず図 3 1 (a) に示すように、キャラクタ 8 2 a は、1 つの空中ブランコにぶら下がった状態で 2 往復半左右方向に揺れる。始めにキャラクタ 8 2 a は、パワー蓄積量が 1 0 0 % となる位置から 0 % となる位置に向かって 1 回目の往路 8 3 a を移動し、その後、パワー蓄積量が 0 % となる位置から 1 0 0 % となる位置に向かって 1 回目の復路 8 3 b を移動する。2 往復目についても同様であり、キャラクタ 8 2 a は、パワー蓄積量が 1 0 0 % となる位置から 0 % となる位置に向かって 2 回目の往路 8 3 c を移動し、その後、パワー蓄積量が 0 % となる位置から 1 0 0 % となる位置に向かって 2 回目の復路 8 3 d を移動する。そして最後にキャラクタ 8 2 a は、パワー蓄積量が 1 0 0 % となる位置から 0 % となる位置に向かって 3 回目の往路 8 3 e を移動する。遊技者による第 1 の操作を受け付けるボタン操作受付有効期間は、1 回目の往路 8 3 a の移動開始時 (タイミング T 1 0) から 2 回目の復路 8 3 d の移動終了時 (タイミング T 1 4) までの期間である。この期間内において遊技者による第 1 の操作を受け付けると、その第 1 の操作を受け付けたタイミングに対応するパワー蓄積量で次の空中ブランコへ移動するときの移動ブランコ数が決まる。つまり、図 3 1 (b) に示すように、パワー蓄積量が 0 % ~ 3 0 % の間で第 1 の操作を受け付けたときにはキャラクタ 8 2 a が次の空中ブランコへ移動するときの移動量が「 1 」となり、ボタン操作受付有効期間内にボタン操作が行われない場合と同じ移動量となる。パワー蓄積量が 3 0 % ~ 6 0 % の間で第 1 の操作を受け付けたときにはキャラクタ 8 2 a が次の空中ブランコへ移動するときの移動量が「 1 」又は「 2 」となる。例えばパワー蓄積量が 3 0 % ~ 4 0 % のときには「 1 」となり、4 0 % ~ 6 0 % のときには「 2 」となるように決定しても良い。またパワー蓄積量が 6 0 % ~ 9 0 % の間で第 1 の操作を受け付けたときにはキャラクタ 8 2 a が次の空中ブランコへ移動するときの移動量が「 2 」又は「 3 」となる。例えばパワー蓄積量が 6 0 % ~ 8 0 % のときには「 2 」となり、8 0 % ~ 9 0 % のときには「 3 」となるように決定しても良い。更にパワー蓄積量が 9 0 % ~ 1 0 0 % の間で第 1 の操作を受け付けたときにはキャラクタ 8 2 a が次の空中ブランコへ移動するときの移動量が「 3 」の最大量となる。

このように第2シナリオ演出パターン78bに基づくシナリオ進行演出では、第1の操作を受け付けたタイミングに応じてシナリオ進行演出の進行度合が変化する。

【0156】

またキャラクタ82aが1回目の往路83aを移動中(T10~T11の間)に第1の操作を受け付けた場合、キャラクタ82aはその1回目の往路83aの終点到達したタイミングT11で次の空中ブランコへと移動する。またキャラクタ82aが1回目の復路83bを移動中(T11~T12)に第1の操作を受け付けた場合、或いは、キャラクタ82aが2回目の往路83cを移動中(T12~T13)に第1の操作を受け付けた場合、キャラクタ82aは2回目の往路83cの終点到達したタイミングT13で次の空中ブランコへと移動する。さらにキャラクタ82aが2回目の復路83dを移動中(T13~T14)に第1の操作を受け付けた場合、キャラクタ82aは3回目の往路83eの終点到達したタイミングT15で次の空中ブランコへと移動する。このように第2シナリオ演出パターン78bに基づくシナリオ進行演出では、第1の操作を受け付けたタイミングに応じてシナリオ進行演出が次の段階へと進行するタイミングも異なるものとなる。これにより、第1の操作を受け付けたタイミングに応じて適切なタイミングでシナリオ進行演出を次の段階へと進行させることができるため、興趣性の高い演出が行われる。以下、このような第2シナリオ演出パターン78bに基づくシナリオ進行演出について更に詳しく説明する。

【0157】

図32は、第1段階演出制御部75により行われるタイトル表示201及び第1段階演出202の一態様を示す図である。尚、図32では画像表示器12に表示される画面例だけを示しているが、センター役物11の全体若しくは遊技機1の全体で画像表示器12に表示される画面と連動した演出を行うようにしても良い。第1段階演出制御部75は、第2シナリオ演出パターン78bに基づくシナリオ進行演出の実行を開始すると、まず画像表示器12にタイトル表示201を表示させる。このタイトル表示201では、第2シナリオ演出パターン78bに基づくシナリオ進行演出の進め方などが遊技者に報知される。図32の例では、「ボタンを押してゴールをめざせ!」というメッセージが表示されており、ボタン操作を行うことによってキャラクタ82aを最終的にゴール地点に到達させることができれば、遊技者に有利な遊技価値が付与されることが報知されている。

【0158】

第1段階演出制御部75は、タイトル表示201の後に第1段階演出202を開始すると、図32に示すように画像表示器12に対して第1段階演出202の初期画面202aを表示させる。この初期画面202aでは、キャラクタアイコン82eが経路図82d上の初期位置に位置している。このような初期画面202aを表示させた後、遊技者によるボタン操作受付有効期間の開始タイミングになると、第1段階演出制御部75は、初期画面202aに対して遊技者にボタン操作を促すためのボタン操作案内画像を重ね合わせて表示させる。このようなボタン操作案内画像の表示により、遊技者はボタン操作が有効に受け付けられる状態になったことを把握することができる。尚、ボタン操作案内画像が表示されている間も、キャラクタ82aの左右方向への移動に伴ってパワー蓄積量が常時変化し続ける。

【0159】

そしてボタン操作受付有効期間内に遊技者による第1の操作が行われると、第1段階演出制御部75は、その第1の操作が行われたタイミングに応じてシナリオ進行演出を進行させる次の段階を決定する。また第1段階演出制御部75は、第1の操作を受け付けたタイミングに応じてシナリオ進行演出を次の段階へ移行させるタイミングを決定し、その決定したタイミングで初期画面202aを第2画面202bへと遷移させ、キャラクタ82aを次の空中ブランコに向けて飛び出させる。その後、第1段階演出制御部75は、画像表示器12の表示画面を第2画面202bから第3画面202cへと遷移させ、キャラクタ82aが次の空中ブランコにぶら下がった状態で左右方向に揺れている状態を表示する。この第3画面202cでは、キャラクタ82aが飛び移った先の空中ブランコの位置に

応じてキャラクタアイコン 8 2 e の表示位置が進行する。

【 0 1 6 0 】

一方、ボタン操作受付有効期間内に遊技者による第 1 の操作が行われなかった場合、第 1 段階演出制御部 7 5 は、シナリオ進行演出を進行させる次の段階として最小進行幅（移動ブランコ数 = 1）に決定する。そして第 1 段階演出制御部 7 5 は、キャラクタ 8 2 a が 2 往復半左右方向に揺れた後の最も遅いタイミングで初期画面 2 0 2 a を第 4 画面 2 0 2 d へと遷移させ、キャラクタ 8 2 a を次の空中ブランコに向けて飛び出させる。その後、第 1 段階演出制御部 7 5 は、画像表示器 1 2 の表示画面を第 4 画面 2 0 2 d から第 5 画面 2 0 2 e へと遷移させ、キャラクタ 8 2 a が次の空中ブランコにぶら下がった状態で左右方向に揺れている状態を表示する。この第 5 画面 2 0 2 e でも、キャラクタ 8 2 a が飛び移った先の空中ブランコの位置に応じてキャラクタアイコン 8 2 e の表示位置が進行する。

10

【 0 1 6 1 】

ところで、遊技者による第 1 の操作が行われた場合と、第 1 の操作が行われなかった場合とで、シナリオ進行演出を進行させるタイミング（キャラクタ 8 2 a が次の空中ブランコに飛び移るタイミング）が異なることがある。そのため、第 1 段階演出制御部 7 5 は、第 1 の操作を受け付けた場合において、第 1 の操作を受け付けなかった場合にシナリオ進行演出を進行させるタイミングよりも早期にシナリオ進行演出を次の段階に進行させたときには、次に段階に進行させた直後にキャラクタ 8 2 a を 1 往復又は 2 往復左右方向に余分に移動させることにより、早期進行によって余った時間を消費する。これにより、シナリオ進行演出を早期に次の段階に進行させた場合であっても、シナリオ進行演出が最も遅いタイミングで次の段階に進行する場合と同じ演出時間に調整することができる。

20

【 0 1 6 2 】

第 1 段階演出制御部 7 5 は、上記のように遊技者による第 1 の操作を受け付けたタイミングに応じてキャラクタ 8 2 a を次の段階に移行させる演出を 2 回行う。そのため、キャラクタ 8 2 a が次の段階に進行した後、再び遊技者によるボタン操作を受け付けることが可能なタイミングになると、第 1 段階演出制御部 7 5 は、上述した初期画面 2 0 2 a を表示する状態に戻り、遊技者による第 1 の操作を受け付け、第 1 の操作を受け付けたタイミングに応じてキャラクタ 8 2 a を更に次の段階に進行させる処理を行う。尚、遊技者が第 1 の操作を 2 回行った場合であっても、第 1 段階演出 2 0 2 においてキャラクタ 8 2 a はゴールに到達することはない。このようにして第 1 段階演出制御部 7 5 は、シナリオ進行演出を、第 1 の操作を受け付けたタイミングに応じて決定される第 1 の段階へと進行させていく。そしてこのようなシナリオ進行演出では、第 1 の操作を行うタイミングを調整すれば、シナリオ進行演出をより一層最終段階へと近づけることができるため、遊技者は、第 1 段階演出 2 0 2 において積極的に、且つ集中して第 1 の操作を行うようになる。

30

【 0 1 6 3 】

次に図 3 3 は、示唆演出制御部 7 4 により行われる示唆演出 2 0 3 の一態様を示す図である。尚、図 3 3 では画像表示器 1 2 に表示される画面例だけを示しているが、センター役物 1 1 の全体若しくは遊技機 1 の全体で画像表示器 1 2 に表示される画面と連動した演出を行うようにしても良い。示唆演出制御部 7 4 は、上述した第 1 段階演出制御部 7 5 によってシナリオ進行演出が第 1 の段階へ進行した状態の表示画面 2 0 2 f が表示されている状態で機能する。そして示唆演出制御部 7 4 は、第 1 段階演出 2 0 2 の後に示唆演出 2 0 3 を開始すると、図 3 3 に示すように画像表示器 1 2 に、初期画面 2 0 3 a を表示させる。この初期画面 2 0 3 a の画面中央には、パワーが蓄積されていないパワーゲージ 8 4 a が表示されると共に、遊技者に操作ボタン 6 の連打操作（第 2 の操作）を促すボタン操作案内画像が表示される。パワーゲージ 8 4 a は、例えば複数の仕切り壁 8 4 b によって区成された複数のゲージがー列状に連なって構成される。尚、本実施形態では、第 1 ゲージから第 4 ゲージまで 4 つのゲージが連なって 1 つのパワーゲージを構成している。

40

【 0 1 6 4 】

示唆演出制御部 7 4 は、上記のような初期画面 2 0 3 a を表示した後、遊技者による第

50

2の操作（連打操作）を受け付けてパワーゲージ84aの第1ゲージから順にパワー84cを蓄積していき、ボタン操作受付有効期間終了後のパワー蓄積量及びパワーゲージ84aのゲージ色により、シナリオ進行演出が最終段階まで進行する期待度を示唆する。例えば、初期画面203aが表示されている状態で遊技者が操作ボタン6に対する第2の操作を行うと、示唆演出制御部74は、初期画面203aを第1画面203bに遷移させ、第2の操作を受け付けたことに応じてパワーゲージ84にパワー84cを蓄積表示させていく。そしてボタン操作受付有効期間終了時には第2画面203bを第3画面203cに遷移させ、そのときのパワーゲージ84aの表示状態により期待度を示唆する。

【0165】

一方、ボタン操作受付有効期間内に遊技者が第2の操作を行わなかった場合、示唆演出制御部74は、初期画面203aを第4画面203dに遷移させ、パワーゲージ84aにパワーを蓄積表示することなく、ボタン操作受付有効時間の残り時間を更新しながら表示する。そしてボタン操作受付有効期間終了時には第4画面203dを第5画面203eに遷移させる。このとき、パワーゲージ84aにはパワー84cが蓄積されていないため、シナリオ進行演出が最終段階まで進行する期待度は最も低い状態となる。

【0166】

図34は、パワーゲージ84aの表示状態と期待度との関係を示す図である。示唆演出203の実行中において遊技者による第2の操作が行われなかった場合、パワーゲージ84aにはパワー84cが蓄積されないため、シナリオ進行演出が最終段階まで進行する期待度は最も低くなる。また遊技者による第2の操作が行われた場合であっても、パワーゲージ84aに蓄積されるパワー84cが最終的に第1ゲージまで留まった場合は、パワーゲージ84aのゲージ色が青色に表示され、シナリオ進行演出が最終段階まで進行する期待度は、第2の操作を受け付けなかった場合と同様に最も低くなる。またパワーゲージ84aに蓄積されるパワー84cが最終的に第2ゲージまで留まった場合は、パワーゲージ84aのゲージ色が緑色に表示され、シナリオ進行演出が最終段階まで進行する期待度は、第1ゲージまで留まった場合と同様に低くなる。またパワーゲージ84aに蓄積されるパワー84cが最終的に第3ゲージまで留まった場合は、パワーゲージ84aのゲージ色が黄色に表示され、シナリオ進行演出が最終段階まで進行する期待度は、第1ゲージ又は第2ゲージまで留まった場合よりも高く、中程度の期待度となる。またパワーゲージ84aに蓄積されるパワー84cが最終的に第4ゲージの途中まで留まった場合は、パワーゲージ84aのゲージ色が赤色に表示され、シナリオ進行演出が最終段階まで進行する期待度は、第3ゲージまで留まった場合よりも高くなる。更にパワーゲージ84aに蓄積されるパワー84cが最終的に第1ゲージから第4ゲージまでの全体を埋め尽くす最大量まで留まった場合は、パワーゲージ84aのゲージ色が虹色に表示され、シナリオ進行演出が最終段階まで進行する期待度は最も高く、最終段階まで進行することが確定したことを示唆する演出となる。このように示唆演出203cでは、遊技者による連打操作でパワーゲージ84aに蓄積されるパワー84cの蓄積量及びゲージ色により期待度が示唆される。尚、示唆演出制御部74は、パワーゲージ84aのゲージ色を変化させるとき、パワーゲージ84a以外の背景や可動役物14、枠ランプ9などをそのゲージ色に対応させて変化させるようにしても良い。これにより、画像表示器12の画面全体或いは遊技機1の全体で示唆演出203cを行うことができるようになる。

【0167】

示唆演出制御部74は、特別遊技判定の結果に基づき、パワーゲージ84aに対して蓄積表示する最終的なパワー蓄積量を予め決定しておく。そしてボタン操作受付有効期間内に遊技者による連打操作（第2の操作）を受け付けることにより、その予め決定したパワー蓄積量を最大量としてパワーゲージ84aにパワー84cを少しずつ蓄積していくように表示画面を更新していき、ボタン操作受付期間終了時におけるパワー蓄積量によって期待度を示唆する示唆演出203を行う。

【0168】

尚、第1段階演出202において遊技者が第1の操作を行わなかった場合には特別遊技

10

20

30

40

50

判定の結果が特別遊技状態 S T 2 へ移行させるものであっても、示唆演出制御部 7 4 は、パワーゲージ 8 4 a に蓄積されるパワー 8 4 c が最終的に第 1 ゲージから第 4 ゲージまでの全体を埋め尽くす最大量まで留まった状態となるパターンを選択しないようにしても良い。この場合、第 1 段階演出 2 0 2 において第 1 の操作が行われていることを条件としてシナリオ進行演出が最終段階まで進行することが確定していることを示唆する演出が行われるようになるので、遊技者は、第 1 段階演出 2 0 2 が行われているときに積極的に第 1 の操作を行うようになる。

【 0 1 6 9 】

次に図 3 5 は、第 2 段階演出制御部 7 6 により行われる第 2 段階演出 2 0 4、成功演出 2 0 5 及び失敗演出 2 0 6 の一態様を示す図である。尚、図 3 5 では画像表示器 1 2 に表示される画面例だけを示しているが、センター役物 1 1 の全体若しくは遊技機 1 の全体で画像表示器 1 2 に表示される画面と連動した演出を行うようにしても良い。

10

【 0 1 7 0 】

まず第 2 段階演出制御部 7 6 は、上述した示唆演出 2 0 3 の後に第 2 段階演出 2 0 4 を開始すると、図 3 5 に示すように画像表示器 1 2 に対して第 2 段階演出 2 0 4 の初期画面 2 0 4 a を表示させる。この初期画面 2 0 4 a では、第 1 段階演出 2 0 2 において進行した第 1 の段階から最終段階まで進行させるための準備画像が表示される。そして第 2 段階演出制御部 7 6 は、初期画面 2 0 4 a から第 1 画面 2 0 4 b に遷移させる。この第 1 画面 2 0 4 b では、キャラクタ 8 2 a がゴール地点を目指して飛び出すと共に、ゴール地点から異なるキャラクタが出現し、キャラクタ 8 2 a を空中でキャッチしようとする画面が表示される。

20

【 0 1 7 1 】

その後、第 2 段階演出制御部 7 6 は、成功演出 2 0 5 及び失敗演出 2 0 6 のいずれか一方を開始する。第 2 段階演出制御部 7 6 は、第 2 段階演出 2 0 4 の後に成功演出 2 0 5 を行う場合、画像表示器 1 2 の表示画面を、第 2 段階演出 2 0 4 の第 1 画面 2 0 4 b から成功演出 2 0 5 の初期画面 2 0 5 a に遷移させ、キャラクタ 8 2 a が空中で見事にキャッチされた画像を表示させ、その後、ゴール地点に到達したことを示す第 1 画面 2 0 5 b を表示させる。この場合、遊技機 1 の遊技状態は、その後、特別遊技状態 S T 2 へと移行する。

【 0 1 7 2 】

30

一方、第 2 段階演出 2 0 4 の後に失敗演出 2 0 6 を行う場合、第 2 段階演出制御部 7 6 は、画像表示器 1 2 の表示画面を、第 2 段階演出 2 0 4 の第 1 画面 2 0 4 b から失敗演出 2 0 6 の初期画面 2 0 6 a に遷移させ、キャラクタ 8 2 a が空中でキャッチされずに落下した画像を表示させ、その後、ゴール地点に到達することに失敗したことを示す第 1 画面 2 0 6 b を表示させる。この場合、失敗演出 2 0 6 の後に復活演出 2 0 7 が行われる場合を除き、遊技機 1 の遊技状態はそれ以前とは変わらない。

【 0 1 7 3 】

尚、失敗演出 2 0 6 の後に復活演出 2 0 7 が行われることもある。ただし、復活演出 2 0 7 については、図 2 4 に示したものと同様であるため、ここでは詳しい説明を省略する。

40

【 0 1 7 4 】

次に第 2 シナリオ演出パターン 7 8 b に基づくシナリオ進行演出が行われる場合の演出制御基板 3 3 における処理手順について説明する。図 3 6 乃至図 3 9 は、演出制御基板 3 3 において第 2 シナリオ演出パターン 7 8 b に基づくシナリオ進行演出を行う場合の第 2 シナリオ進行演出制御処理の一例を示すフローチャートである。この処理を開始すると、図 3 6 に示すように、演出制御基板 3 3 は、まず第 1 段階演出制御部 7 5 を機能させ、画像表示器 1 2 に対してタイトル表示 2 0 1 を表示させる処理を開始する（ステップ S 1 1 0 0）。その後、第 1 段階演出 2 0 2 を開始するタイミングになると（ステップ S 1 1 0 1 で Y E S）、第 1 段階演出制御部 7 5 は、第 1 段階演出制御処理を開始する（ステップ S 1 1 0 2）。その後、示唆演出 2 0 3 の開始タイミングになると（ステップ S 1 1 0 3

50

でYES)、演出制御基板33は、示唆演出制御部74を機能させ、示唆演出制御部74による示唆演出203を開始させる(ステップS1104)。その後、第2段階演出204を開始するタイミングになると、演出制御基板33は、第2段階演出制御部76を機能させ、第2段階演出制御部76による第2段階演出204を開始させる(ステップS1106)。そして第2段階演出制御部76による処理が終了すると、第1シナリオ進行演出制御処理が終了する。

【0175】

図37は、第1段階演出制御処理(図36のステップS1102)の詳細な処理手順を示すフローチャートである。第1段階演出制御部75は、この処理を開始すると、第2シナリオ演出パターン78bに定められた第1段階演出202の実行を開始する(ステップS1110)。そしてボタン操作受付有効期間になると、第1段階演出制御部75は、遊技者による第1の操作の受け付けを開始する(ステップS1111)。その後、第1段階演出制御部75は、遊技者によるボタン操作(第1の操作)を検知したか否かを判断し(ステップS1112)、ボタン操作を検知していないときには(ステップS1112でNO)、第1の操作の受け付けを開始してから所定時間(ボタン操作受付有効期間)が経過したか否かを判断する(ステップS1113)。

【0176】

そしてボタン操作受付有効期間内に遊技者によるボタン操作(第1の操作)を検知した場合、第1段階演出制御部75は、遊技者によって第1の操作が行われたタイミングに基づきシナリオ進行演出を次の段階に進行させる進行度(第1の段階)を決定し(ステップS1114)、その決定した進行度に基づきシナリオ進行演出を進行させるシナリオ演出進行処理を行う(ステップS1115)。続いて第1段階演出制御部75は、第1の操作が行われない場合よりも早期にシナリオ進行演出を進行させる処理を行ったか否かを判断し(ステップS1116)、早期にシナリオ演出進行処理を行っていれば(ステップS1116でYES)、所定時間が経過するまで待機する(ステップS1117)。この待機により、キャラクタ82aは移動先で1往復又は2往復左右方向へ移動する画像が表示される。そして所定時間が経過すると(ステップS1117でYES)、ステップS1120へと進む。また第1の操作が行われない場合よりも早期にシナリオ進行演出を進行させる処理を行っていなかった場合(ステップS1116でNO)、ステップS1117の処理はスキップする。

【0177】

一方、ボタン操作受付有効期間内に遊技者によるボタン操作(第1の操作)を検知しなかった場合(ステップS1113でYES)、第1段階演出制御部75は、遊技者による第1の操作が行われなかったことによりシナリオ進行演出を進行させる段階を最小進行幅に決定する(ステップS1118)。そして第1段階演出制御部75は、その最小進行幅でシナリオ進行演出を進行させるシナリオ演出進行処理を行う(ステップS1119)。

【0178】

その後、再びボタン操作受付有効期間になると、第1段階演出制御部75は、遊技者による第1の操作の受け付けを開始する(ステップS1120)。そして第1段階演出制御部75は、遊技者によるボタン操作(第1の操作)を検知したか否かを判断し(ステップS1121)、ボタン操作を検知していないときには(ステップS1121でNO)、第1の操作の受け付けを開始してから所定時間(ボタン操作受付有効期間)が経過したか否かを判断する(ステップS1122)。

【0179】

ボタン操作受付有効期間内に遊技者によるボタン操作(第1の操作)を検知した場合、第1段階演出制御部75は、遊技者によって第1の操作が行われたタイミングに基づきシナリオ進行演出を次の段階に進行させる進行度(第1の段階)を決定し(ステップS1123)、その決定した進行度に基づきシナリオ進行演出を進行させるシナリオ演出進行処理を行う(ステップS1124)。続いて第1段階演出制御部75は、第1の操作が行われない場合よりも早期にシナリオ進行演出を進行させる処理を行ったか否かを判断し(ス

テップ S 1 1 2 5)、早期にシナリオ演出進行処理を行ってれば(ステップ S 1 1 2 5 で Y E S)、所定時間が経過するまで待機する(ステップ S 1 1 2 6)。この待機により、キャラクタ 8 2 a は移動先で 1 往復又は 2 往復左右方向へ移動する画像が表示される。そして所定時間が経過すると(ステップ S 1 1 2 6 で Y E S)、第 1 段階演出制御処理が終了する。また第 1 の操作が行われない場合よりも早期にシナリオ進行演出を進行させる処理を行っていなかった場合(ステップ S 1 1 2 5 で N O)、ステップ S 1 1 2 6 の処理はスキップする。

【 0 1 8 0 】

一方、ボタン操作受付有効期間内に遊技者によるボタン操作(第 1 の操作)を検知しなかった場合(ステップ S 1 1 2 2 で Y E S)、第 1 段階演出制御部 7 5 は、遊技者による第 1 の操作が行われなかったことによりシナリオ進行演出を進行させる段階を最小進行幅に決定する(ステップ S 1 1 2 7)。そして第 1 段階演出制御部 7 5 は、その最小進行幅でシナリオ進行演出を進行させるシナリオ演出進行処理を行う(ステップ S 1 1 2 8)。そして第 1 段階演出制御処理が終了する。

【 0 1 8 1 】

尚、上記のような第 1 段階演出制御処理(ステップ S 1 1 0 2)では、第 1 段階演出制御部 7 5 が第 1 段階演出 2 0 2 を開始させるとき、特別遊技判定の結果に応じてキャラクタ 8 2 a が左右方向に揺れる速度を変化させ、パワーゲージ 8 2 c のパワー蓄積量が最大(100%)となるタイミングに合わせて遊技者が第 1 の操作を行うときの難易度を変化させるようにしても良い。例えば特別遊技判定の結果が特別遊技状態 S T 2 へ移行させるものである場合、第 1 段階演出制御部 7 5 は、キャラクタ 8 2 a が左右方向へ揺れが移動するときの速度を特別遊技状態 S T 2 へ移行させないものである場合よりも低速にする。また特別遊技判定の結果が特別遊技状態 S T 2 へ移行させないものである場合、第 1 段階演出制御部 7 5 は、キャラクタ 8 2 a が左右方向へ揺れるときの速度を特別遊技状態 S T 2 へ移行させるものである場合よりも高速にする。これにより、特別遊技判定の結果が特別遊技状態 S T 2 へ移行させるものであるか否かに応じて遊技者が第 1 の操作を行うときに所定のタイミングに一致させる難易度が変化するため、特別遊技判定の結果に応じてシナリオ進行演出の進行度合を調整することができるようになる。

【 0 1 8 2 】

次に図 3 8 は、示唆演出制御処理(図 3 6 のステップ S 1 1 0 4)の詳細な処理手順の一例を示すフローチャートである。示唆演出制御部 7 4 は、この処理を開始すると、まず特別遊技判定部 5 2 によって行われた特別遊技判定の結果を参照する(ステップ S 1 1 3 0)。示唆演出制御部 7 4 は、その特別遊技判定結果に基づき、パワーゲージ 8 4 a に蓄積表示させる最終的なパワー蓄積量(ゲージ進行度)を決定する(ステップ S 1 1 3 1)。このとき、特別遊技判定の結果が特別遊技状態 S T 2 へと移行させるものである場合、示唆演出制御部 7 4 は、例えば第 2 ゲージ、第 3 ゲージ、第 4 ゲージ及び最大(M A X)の 4 つを選択候補とし、最終的なパワー蓄積量として、第 2 ゲージよりも第 3 ゲージを、第 3 ゲージよりも第 4 ゲージを高い確率で選択する。また特別遊技判定の結果が特別遊技状態 S T 2 へと移行させものでない場合、示唆演出制御部 7 4 は、例えば第 1 ゲージ、第 2 ゲージ、第 3 ゲージ及び第 4 ゲージの 4 つを選択候補とし、最終的なパワー蓄積量として、第 4 ゲージよりも第 3 ゲージを、第 3 ゲージよりも第 2 ゲージを、第 2 ゲージよりも第 1 ゲージを高い確率で選択する。これにより、最終的なパワー蓄積量が第 1 ゲージから第 4 ゲージへと進むほど、特別遊技状態 S T 2 へと移行する期待度が高くなる。示唆演出制御部 7 4 は、上記のようにして示唆演出 2 0 3 として行うべきパワー蓄積量(ゲージ進行度)を決定すると、示唆演出 2 0 3 を開始し、ボタン操作受付有効期間になると、遊技者による第 2 の操作の受け付けを開始する(ステップ S 1 1 3 2)。そして示唆演出制御部 7 4 は、遊技者によるボタン操作(第 2 の操作)を検知したか否かを判断し(ステップ S 1 1 3 3)、遊技者によるボタン操作(第 2 の操作)を検知した場合(ステップ S 1 1 3 3 で Y E S)、ステップ S 1 1 3 1 で予め決定されたパワー蓄積量(ゲージ進行度)まで到達済みであるか否かを判断する(ステップ S 1 1 3 4)。その結果、ステップ S 1 1

31で予め決定されたパワー蓄積量（ゲージ進行度）まで未だ到達していない場合（ステップS1134でNO）、示唆演出制御部74は、パワーゲージ84aにパワー84cを蓄積させるゲージ進行演出を行う（ステップS1135）。このゲージ進行演出により、示唆演出203としての期待度が表示されるようになる。一方、既に予め決定されたパワー蓄積量（ゲージ進行度）に到達している場合（ステップS1134でYES）、示唆演出制御部74は、ステップS1135の処理を行うことなくスキップする。尚、ステップS1133において遊技者によるボタン操作（第2の操作）を検知していない場合（ステップS1133でNO）、ステップS1134、S1135の処理はスキップする。そして示唆演出制御部74は、所定時間（ボタン操作受付有効期間）が経過したか否かを判断し（ステップS1136）、所定時間が経過していない場合（ステップS1136でNO）、ステップS1133に戻って上述した処理を繰り返す。また所定時間が経過している場合（ステップS1136）、示唆演出制御処理が終了する。

10

【0183】

尚、上記のような示唆演出制御処理（ステップS1104）では、特別遊技判定の結果に基づいて最終的にパワー蓄積量が最大値（MAX）まで到達させるか否かだけを予め決定し、示唆演出203の実行中は、遊技者による連打操作（第2の操作）を検知する度に、予め決定したパワー蓄積量までパワーを蓄積するようにしても良い。この場合、遊技機1において示唆演出203が行われているときに、パワー蓄積量がどこまで進行するかは遊技者の連打数に応じて変わる。そのため、遊技者は示唆演出203が行われているときに、連打数を多くするため、積極的に操作ボタン6に対する操作を行うようになる。

20

【0184】

次に図39は、第2段階演出制御処理（図36のステップS1106）の詳細な処理手順を示すフローチャートである。第2段階演出制御部76は、この処理を開始すると、第2段階演出204を開始する（ステップS1140）。その後、第2段階演出制御部76は、第2段階演出204の次に行うべき演出が成功演出205であるか否かを判断する（ステップS1141）。例えば特別遊技判定部52によって行われた特別遊技判定の結果が特別遊技状態ST2へ移行させるものである場合、第2段階演出制御部76は、特別遊技判定の結果が特別遊技状態ST2へ移行させるものでない場合よりも高い確率で成功演出205であると判断する。その結果、成功演出205である場合（ステップS1141でYES）、第2段階演出制御部76は、成功演出205の開始タイミングで、成功演出205を開始する（ステップS1142）。一方、成功演出205ではなく、失敗演出206である場合（ステップS1141でNO）、第2段階演出制御部76は、失敗演出206の開始タイミングで失敗演出206を開始する（ステップS1143）。第2段階演出制御部76は、失敗演出206を開始した後、復活演出207を行うか否かを判断する（ステップS1144）。その結果、復活演出207を行う場合（ステップS1144でYES）、第2段階演出制御部76は、復活演出207の開始タイミングまで待機し（ステップS1145）、復活演出207の開始タイミングになると（ステップS1145でYES）、復活演出207を開始する（ステップS1146）。尚、失敗演出206の後に復活演出207を行わない場合（ステップS1144でNO）、ステップS1145及びS1146の処理はスキップする。以上で、第2段階演出制御処理が終了する。

30

40

【0185】

以上のように、演出制御基板33において第2シナリオ演出パターン78bに基づくシナリオ進行演出が行われる場合、演出制御基板33において、第1段階演出制御部75、示唆演出制御部74及び第2段階演出制御部76がこの順に機能する。そして第1段階演出制御部75が、始めに、操作ボタン6に対する第1の操作を受け付けたタイミングに応じて異なる第1の段階までシナリオ進行演出を進行させる第1段階演出202を行わせ、その第1段階演出202の後に、示唆演出制御部74が、特別遊技判定の結果に基づいて、操作ボタン6に対する第2の操作を受け付けたことに応じてシナリオ進行演出が第1の段階から最終段階まで進行する期待度を示唆する示唆演出203を行わせる。更にその示唆演出203の後に、第2段階演出制御部76は、シナリオ進行演出が第1の段階から最

50

終段階まで進行する成功演出 205 及び最終段階まで進行しない失敗演出 206 のいずれか一方を行わせる。そして第 2 段階演出制御部 76 は、特別遊技判定の結果が特別遊技状態 ST2 に移行させるものである場合、特別遊技判定の結果が特別遊技状態 ST2 に移行させないものである場合よりも高確率で成功演出 205 を行わせるように構成されている。

【0186】

したがって、第 2 シナリオ演出パターン 78b に基づくシナリオ進行演出が行われる場合、遊技者は、シナリオ進行演出が最終段階まで進行して成功演出 205 が行われることを期待し、少なくとも第 1 段階演出制御部 75 及び示唆演出制御部 74 による演出が行われているときにはシナリオ進行演出を最終段階に向かって進行させるべく、操作ボタン 6 に対する操作を積極的に行うようになる。つまり、本実施形態の遊技機 1 は、第 2 シナリオ演出パターン 78b に基づいて上述したシナリオ進行演出を行うことにより、遊技者に積極的にボタン操作を行わせることができ、しかも従来よりも興趣性の高い演出を行うことができるようになる。

【0187】

第 3 シナリオ演出パターン 78c に基づくシナリオ進行演出

次に第 3 シナリオ演出パターン 78c について説明する。図 40 は、第 3 シナリオ演出パターン 78c に予め定義された各種演出の実行タイミングを示すタイミングチャートである。演出パターン決定部 70 によって第 3 シナリオ演出パターン 78c が選択された場合、シナリオ進行演出制御部 73 は、図 40 に示すように、示唆演出制御部 74、第 1 段階演出制御部 75 及び第 2 段階演出制御部 76 をこの順で機能させ、第 3 シナリオ演出パターン 78c に定められた各種演出をそれぞれ所定のタイミングで実行していく。

【0188】

第 3 シナリオ演出パターン 78c に基づくシナリオ進行演出がタイミング T0 で開始されると、まず示唆演出制御部 74 が機能する。そして示唆演出制御部 74 は、タイミング T0 で第 3 シナリオ演出パターン 78c に対応するタイトル表示 301 を開始し、そのタイトル表示 301 を所定時間継続させる。示唆演出制御部 74 は、タイトル表示 301 を開始してから所定時間が経過してタイミング T1 になったことを検知すると、その後、示唆演出 302 を開始する。示唆演出制御部 74 は、示唆演出 302 を開始すると、特別遊技判定の結果に基づき、所定のタイミングでシナリオ進行演出が最終段階まで進行する期待度を示唆する演出を行う。尚、本実施形態では所定のタイミングで遊技者によるボタン操作を受け付け、遊技者によるボタン操作を受け付けたタイミングでシナリオ進行演出が最終段階まで進行する期待度を示唆する演出を行う場合を例示するが、必ずしも遊技者によるボタン操作は必須ではない。例えば遊技者がボタン操作を行うと、示唆演出制御部 74 は、画像表示器 12 に、キャラクタなどの画像を出現させる。そのとき出現させるキャラクタの数や種類などによってシナリオ進行演出が最終段階まで進行する期待度を示唆する。ただし、示唆演出制御部 74 による示唆態様には種々の態様があるため、他の示唆態様でシナリオ進行演出が最終段階まで進行する期待度を示唆するようにしても良い。そしてタイミング T2 になると、示唆演出制御部 74 による示唆演出 302 が終了する。

【0189】

タイミング T2 になると、次に第 1 段階演出制御部 75 が機能する。そして第 1 段階演出制御部 75 は、タイミング T2 から第 1 段階演出 303 を開始する。第 1 段階演出制御部 75 は、第 1 段階演出 303 を開始すると、所定のタイミングで操作ボタン 6 に対する第 1 の操作を受け付ける。ここでの第 1 の操作は、例えば所定期間内に操作ボタン 6 が連続的に押下される連打操作である。ただし、これに限られるものではなく、所定期間内に操作ボタン 6 が長押しされる操作であっても構わない。第 1 段階演出制御部 75 は、所定のタイミングから所定期間が経過するまでの間に遊技者による第 1 の操作を受け付けると、その第 1 の操作を受け付けたことに応じて、予め定めた第 1 の段階までシナリオ進行演出を進行させる。この第 1 の段階は、初期段階よりも最終段階に進んだ段階であって最終段階には未到達の段階である。一方、所定のタイミングから所定期間が経過するまでの間

に遊技者による第1の操作を受け付けなかった場合、第1段階演出制御部75は、シナリオ進行演出を進行させない。つまり、第1の操作を受け付けられている期間内に第1の操作を行えばシナリオ進行演出が進行するのに対し、第1の操作を行わなければシナリオ進行演出が進行しないため、シナリオ進行演出が最終段階まで進むことを期待する遊技者は積極的に操作ボタン6に対する第1の操作を行うようになる。第1段階演出303では、上記のように第1の操作を受け付けることによってシナリオ進行演出を第1の段階まで進行させる演出が少なくとも1回行われる。そして第1段階演出303を開始した後、タイミングT3になると、第1段階演出制御部75による第1段階演出303が終了する。

【0190】

タイミングT3になると、次に第2段階演出制御部76が機能する。そして第2段階演出制御部76は、タイミングT3から第2段階演出304を開始し、その第2段階演出304の後、所定のタイミングT5になると、シナリオ進行演出が第1の段階から最終段階まで進行する成功演出305と、シナリオ進行演出が最終段階まで進行しない失敗演出306とのいずれか一方を行わせる。成功演出305又は失敗演出306は、タイミングT6まで継続し、タイミングT6になると終了する。また第2段階演出制御部76は、タイミングT3で第2段階演出304を開始した後、比較的速いタイミングT4で失敗演出306を行い、その後、復活演出307を行うこともある。この場合においても、復活演出307は、タイミングT6になるまで継続し、タイミングT6になると終了する。

【0191】

このように第3シナリオ演出パターン78cは、タイミングT0～T6の期間内に行われる演出パターンであり、最終的に成功演出305又は復活演出307が行われれば特別遊技状態ST2へ移行することが遊技者に報知されるようになる。

【0192】

図41は、示唆演出制御部74により行われるタイトル表示301及び示唆演出302の一態様を示す図である。尚、図41では画像表示器12に表示される画面例だけを示しているが、センター役物11の全体若しくは遊技機1の全体で画像表示器12に表示される画面と連動した演出を行うようにしても良い。示唆演出制御部74は、第3シナリオ演出パターン78cに基づくシナリオ進行演出の実行を開始すると、まず画像表示器12にタイトル表示301を表示させる。このタイトル表示301では、第3シナリオ演出パターン78cに基づくシナリオ進行演出の進め方などが遊技者に報知される。図41の例では、「ボタンを押して黒髪に変える!」というメッセージが表示されており、ボタン操作を行うことによってキャラクタ全員の髪の色を黒色に変化させることができれば、遊技者に有利な遊技価値が付与されることが報知されている。つまり、第3シナリオ演出パターン78cに基づくシナリオ進行演出の例では、最終的に全員の髪の色を黒髪に変化させることを目的としたシナリオが進行する。

【0193】

示唆演出制御部74は、タイトル表示301の後に示唆演出302を開始すると、図41に示すように画像表示器12に対して示唆演出302の初期画面302aを表示させる。この初期画面302aでは、例えば2枚の障子が閉じた状態で出現し、画面中央には遊技者にボタン操作を促すボタン操作案内画像が重ね合わせられた状態で表示される。初期画面302aを表示している状態で遊技者によるボタン操作を検知すると、示唆演出制御部74は、そのタイミングで障子を開放させた第1画面302bを表示させ、シナリオ進行演出が最終段階まで進行する期待度を示すキャラクタを出現させる。また初期画面302aが表示されている状態において遊技者がボタン操作受付有効期間内にボタン操作を行わなかった場合、示唆演出制御部74は、ボタン操作受付有効期間が経過した後に初期画面302aから第2画面302cに遷移させる。この第2画面302cでは、第1画面302bと同様、2枚の障子が開いた状態となり、その開いた奥側にシナリオ進行演出が最終段階まで進行する期待度を示すキャラクタが出現する。

【0194】

図42は、示唆演出302において出現するキャラクタと期待度との関係を示す図であ

10

20

30

40

50

る。例えば、2枚の障子が開いたとき、キャラクタAが一人で登場すれば、シナリオ進行演出が最終段階まで進行する期待度は、最も低いものとなる。またキャラクタBが一人で登場する場合も、キャラクタAが一人で登場する場合と同様、シナリオ進行演出が最終段階まで進行する期待度が最も低くなる。2枚の障子が開いたとき、キャラクタAとキャラクタBとが二人で登場すると、キャラクタA又はキャラクタBが一人で登場するよりも期待度が高くなり、中程度の期待度となる。さらにキャラクタAとキャラクタBとが二人で登場し、更に大筆を所持している場合、シナリオ進行演出が最終段階まで進行する期待度が最も高くなる。尚、図41に示した示唆演出302は、期待度が最も高い場合を示している。示唆演出制御部74は、特別遊技判定の結果に基づき、上記4つのパターンのうちから一つのパターンを選択して示唆演出302を行う。

10

【0195】

図43は、第1段階演出制御部75により行われる第1段階演出303の一態様を示す図である。第1段階演出制御部75は、第1段階演出303を開始すると、画像表示器12に第1段階演出303の初期画面303aを表示させる。この初期画面303aでは、筆を持った主キャラクタの周囲に多数の金髪キャラクタが表示される。そのような初期画面303aを表示させた後、遊技者によるボタン操作受付有効期間の開始タイミングになると、第1段階演出制御部75は、初期画面303aに対して遊技者に操作ボタン6に対する連打操作(第1の操作)を促すためのボタン操作案内画像を重ね合わせて表示させる。このようなボタン操作案内画像の表示により、遊技者は操作ボタン6に対する連打操作が有効に受け付けられる状態になったことを把握することができる。

20

【0196】

そしてボタン操作受付有効期間内に遊技者による第1の操作が行われると、第1段階演出制御部75は、第1の操作を受け付けたことに応じて画像表示器12の表示画面を初期画面303aから第1画面303bへと遷移させ、予め定めた第1の段階までシナリオ進行演出を進行させる。例えば、第1段階演出制御部75は、操作ボタン6に対する押下を検知する度に、主キャラクタの周囲にある金髪キャラクタを所定数ずつ黒髪に変化させていく。そして黒髪に変化した人数が予め定めた人数(第1の段階)に到達するまで、同様の処理を繰り返す。

【0197】

一方、ボタン操作受付有効期間内に遊技者による第1の操作が行われなかった場合、第1段階演出制御部75は、画像表示器12の表示画面を初期画面303aから第2画面303cへと遷移させ、主キャラクタの周囲にある金髪キャラクタの髪の色を変化させることなく、ボタン操作受付有効時間の残り時間を更新しながら表示する。つまり、遊技者が第1の操作を行わない場合には、第1段階演出303においてシナリオ進行演出は進行しない。

30

【0198】

ここで第1段階演出制御部75による処理の概念について説明する。図44は、第1段階演出制御部75による処理概念を説明する図である。まず第1段階演出303においてシナリオ進行演出が進行するパターンには、図44(a)に示す通常シナリオパターンと、図44(b)に示す確定シナリオパターンとの2つのパターンがある。通常シナリオパターンは、特別遊技判定の結果が特別遊技状態ST2へ移行させるものである場合、及び、特別遊技状態ST2へ移行させないものである場合の双方で選択されるパターンである。また確定シナリオパターンは、特別遊技判定の結果が特別遊技状態ST2へ移行させるものである場合にのみ選択されるパターンである。そのため第1段階演出制御部75は、第1段階演出303を行うとき、まず通常シナリオパターンと確定シナリオパターンのいずれか一方を選択する。例えば、特別遊技判定の結果が特別遊技状態ST2へ移行させるものでない場合、第1段階演出制御部75は、通常シナリオパターンを選択する。また特別遊技判定の結果が特別遊技状態ST2へ移行させるものである場合、第1段階演出制御部75は、通常シナリオパターンと確定シナリオパターンとのいずれか一方を抽選により選択する。このとき、第1段階演出制御部75は、例えば確定シナリオパターンよりも通

40

50

常シナリオパターンを高確率で選択する。

【 0 1 9 9 】

また第 1 段階演出制御部 7 5 は、シナリオパターンを選択すると、その選択したシナリオパターンに基づき、第 1 段階演出 3 0 3 においてシナリオ進行演出を進行させる段階（第 1 の段階）を決定する。例えば図 4 4（c）に示すように、第 1 段階演出制御部 7 5 は、第 1 段階演出 3 0 3 においてシナリオ進行演出が進行する第 1 の段階として、金髪キャラクターの髪の色が変化する人数を、2 8 人、3 0 人、3 2 人、3 3 人、3 5 人、3 7 人、3 9 人、4 1 人、4 3 人、4 5 人のうちから一つ選択する。このとき、第 1 段階演出制御部 7 5 は、特別遊技判定の結果に基づいて金髪キャラクターの髪の色が変化する人数（第 1 の段階）を決定する。例えば、特別遊技判定の結果が特別遊技状態 S T 2 へと移行させるものでない場合、第 1 段階演出制御部 7 5 は、選択したシナリオパターンにおいて金髪キャラクターの髪の色が変化する人数（第 1 の段階）がなるべく少ない人数となるように決定する。これに対し、特別遊技判定の結果が特別遊技状態 S T 2 へと移行させるものでない場合、第 1 段階演出制御部 7 5 は、選択したシナリオパターンにおいて金髪キャラクターの髪の色が変化する人数（第 1 の段階）がなるべく多い人数となるように決定する。これにより、特別遊技状態 S T 2 へ移行させるときには、特別遊技状態 S T 2 へ移行させないときよりも金髪キャラクターの髪の色が変化する人数（第 1 の段階）が相対的に多くなり、第 1 の段階の人数によって特別遊技状態 S T 2 へと移行する期待度が示唆されるようになる。ただし、金髪キャラクターの髪の色が変化する人数が 3 3 人のときには、例外的に特別遊技状態 S T 2 へ移行することが確定していることを示唆する演出となる。

10

20

【 0 2 0 0 】

次に第 1 段階演出制御部 7 5 は、第 1 段階演出 3 0 3 の実行中において遊技者による連打操作（第 1 の操作）を検知すると、操作ボタン 6 に対する 1 回の操作ごとに、通常シナリオパターン及び確定シナリオパターンのうちの選択したシナリオパターンに予め定められた変化人数で髪の色を黒色に変化させていく。そして黒髪に変化した人数が第 1 の段階として定められた人数となるまで同様の処理を繰り返す。尚、この第 1 段階演出 3 0 3 では、金髪キャラクターの全員が黒髪に変化することはない。

【 0 2 0 1 】

このように第 3 シナリオ演出パターン 7 8 c に基づく第 1 段階演出 3 0 3 では、ボタン操作受付有効期間内に遊技者による第 1 の操作が受け付けられると、シナリオ進行演出が予め定められた第 1 の段階まで進行するのに対し、第 1 の操作が受け付けられなかった場合にはシナリオ進行演出が進行しない。そのため、遊技者は、第 1 段階演出 3 0 3 において積極的に第 1 の操作を行うようになる。

30

【 0 2 0 2 】

次に図 4 5 は、第 2 段階演出制御部 7 6 により行われる第 2 段階演出 3 0 4、成功演出 3 0 5 及び失敗演出 3 0 6 の一態様を示す図である。尚、図 4 5 では画像表示器 1 2 に表示される画面例だけを示しているが、センター役物 1 1 の全体若しくは遊技機 1 の全体で画像表示器 1 2 に表示される画面と連動した演出を行うようにしても良い。

【 0 2 0 3 】

まず第 2 段階演出制御部 7 6 は、上述した第 1 段階演出 3 0 3 の後に第 2 段階演出 3 0 4 を開始すると、図 4 5 に示すように画像表示器 1 2 に対して第 2 段階演出 3 0 4 の初期画面 3 0 4 a を表示させる。この初期画面 3 0 4 a では、例えば主キャラクターが筆を持った状態で準備している画像が表示される。そして初期画面 3 0 4 a を表示させた後、遊技者によるボタン操作受付有効期間の開始タイミングになると、第 2 段階演出制御部 7 6 は、初期画面 3 0 4 a に対してボタン操作案内画像を重ね合わせて表示させる。

40

【 0 2 0 4 】

そしてボタン操作受付有効期間内に遊技者による第 2 の操作が行われると、第 2 段階演出制御部 7 6 は、第 2 の操作を受け付けたことに応じて画像表示器 1 2 の表示画面を初期画面 3 0 4 a から第 2 画面 3 0 4 b へと遷移させる。この第 2 画面 3 0 4 b では、画像表示器 1 2 の画面全体に墨がかけられて暗転状態の画面となる。この第 2 画面 3 0 4 b が表

50

示されてから所定時間が経過すると、第２段階演出制御部７６は、成功演出３０５及び失敗演出３０６のいずれか一方を開始する。

【０２０５】

第２段階演出制御部７６は、第２段階演出３０４の後に成功演出３０５を行う場合、図４５に示すように多数の金髪キャラクタの全員が黒髪に変化させてシナリオ進行演出が最終段階まで到達したことを示す第１画面３０５ａを画像表示器１２に表示させ、その後、シナリオ進行演出を最終段階まで進行させることに成功したことを示す第２画面３０５ｂを画像表示器１２に表示させる。この場合、遊技機１の遊技状態は、その後、特別遊技状態ＳＴ２へと移行する。

【０２０６】

一方、第２段階演出制御部７６は、第２段階演出３０４の後に失敗演出３０６を行う場合、図４５に示すように多数の金髪キャラクタの全員が黒髪に変化しておらず、シナリオ進行演出が初期段階に戻ったことを示す第１画面３０６ａを画像表示器１２に表示させ、その後、シナリオ進行演出を最終段階まで進行させることに失敗したことを示す第２画面３０６ｂを画像表示器１２に表示させる。この場合、失敗演出３０６の後に復活演出３０７が行われる場合を除き、遊技機１の遊技状態はそれ以前とは変わらない。尚、図４５では、失敗演出３０６が開始されると、シナリオ進行演出が初期段階に戻ったことを示す第１画面３０６ａが表示される場合を例示したがこれに限られるものではない。例えば、失敗演出３０６の第１画面３０６ａとして、第１段階演出３０３において進行した段階のままでシナリオが進行していない状態の画面を表示するようにしても良い。

【０２０７】

尚、失敗演出３０６の後に復活演出３０７が行われることもある。ただし、復活演出３０７については、図２４に示したものと同様であるため、ここでは詳しい説明を省略する。

【０２０８】

次に第３シナリオ演出パターン７８ｃに基づくシナリオ進行演出が行われる場合の演出制御基板３３における処理手順について説明する。図４６乃至図４９は、演出制御基板３３において第３シナリオ演出パターン７８ｃに基づくシナリオ進行演出を行う場合の第３シナリオ進行演出制御処理の一例を示すフローチャートである。この処理を開始すると、図４６に示すように、演出制御基板３３は、まず示唆演出制御部７４を機能させ、画像表示器１２に対してタイトル表示３０１を表示させる処理を開始する（ステップＳ１２００）。その後、示唆演出３０２を開始するタイミングになると（ステップＳ１２０１でＹＥＳ）、示唆演出制御部７４は、示唆演出３０２を開始する（ステップＳ１２０２）。その後、第１段階演出３０３の開始タイミングになると（ステップＳ１２０３でＹＥＳ）、演出制御基板３３は、第１段階演出制御部７５を機能させ、第１段階演出制御部７５による第１段階演出３０３を開始させる（ステップＳ１２０４）。その後、第２段階演出３０４を開始するタイミングになると、演出制御基板３３は、第２段階演出制御部７６を機能させ、第２段階演出制御部７６による第２段階演出３０４を開始させる（ステップＳ１２０６）。そして第２段階演出制御部７６による処理が終了すると、第３シナリオ進行演出制御処理が終了する。

【０２０９】

図４７は、示唆演出制御処理（図４６のステップＳ１２０２）の詳細な処理手順を示すフローチャートである。示唆演出制御部７４は、この処理を開始すると、まず特別遊技判定部５２によって行われた特別遊技判定の結果を参照する（ステップＳ１２１０）。示唆演出制御部７４は、その特別遊技判定の結果に基づき、示唆演出３０２として行うべき期待度を決定する（ステップＳ１２１１）。すなわち、障子が開いた後に表示すべきキャラクタを特別遊技判定の結果に基づいて決定する。そしてボタン操作受付有効期間になると、示唆演出制御部７４は、遊技者によるボタン操作の受け付けを開始する（ステップＳ１２１２）。その後、示唆演出制御部７４は、遊技者によるボタン操作を検知したか否かを判断し（ステップＳ１２１３）、ボタン操作を検知していないときには（ステップＳ１２

10

20

30

40

50

13でNO)、ボタン操作の受け付けを開始してから所定時間(ボタン操作受付有効期間)が経過したか否かを判断する(ステップS1214)。ボタン操作受付有効期間内に遊技者によるボタン操作を検知した場合、示唆演出制御部74は、遊技者によるボタン操作が行われたタイミングで障子を開放し、予め決定した期待度に対応するキャラクタを登場させて期待度を示唆する演出を行う(ステップS1215)。尚、遊技者によるボタン操作が行われなかった場合、示唆演出制御部74は、ボタン操作受付有効期間が経過した後に(ステップS1214でYES)、予め決定した期待度に対応するキャラクタを登場させて期待度を示唆する演出を行う(ステップS1215)。以上で、示唆演出制御処理が終了する。

【0210】

尚、ここでは、遊技者によるボタン操作が行われなかった場合でも、示唆演出制御部74が予め決定した期待度に対応するキャラクタを登場させて期待度を示唆する演出を行う場合を例示したが、これに限られるものではなく、例えば遊技者によるボタン操作が行われなかった場合には予め決定した期待度に対応するキャラクタを画面内に登場させないようにしても良い。また遊技者によるボタン操作が行われなかった場合には最も低い期待度に対応するキャラクタを画面内に登場させるようにしても良い。

【0211】

次に図48は、第1段階演出制御処理(図46のステップS1204)の詳細な処理手順の一例を示すフローチャートである。第1段階演出制御部75は、この処理を開始すると、まず特別遊技判定の結果を確認し(ステップS1220)、その結果に基づいて通常シナリオパターンと確定シナリオパターンのうちから1つのシナリオパターンを選択する(ステップS1221)。そして第1段階演出制御部75は、第1段階演出303において第1の操作を受け付けた場合にシナリオ進行演出を進行させる第1の段階を決定する(ステップS1222)。その後、第1段階演出制御部75は、第1段階演出303を開始し(ステップS1223)、ボタン操作受付有効期間になると、遊技者による第1の操作の受け付けを開始する(ステップS1224)。そして第1段階演出制御部75は、遊技者によるボタン操作(第1の操作)を検知したか否かを判断し(ステップS1225)、遊技者によるボタン操作(第1の操作)を検知した場合(ステップS1225でYES)、ステップS1222で予め決定された第1の段階までシナリオ進行演出が進行済みであるか否かを判断する(ステップS1226)。その結果、ステップS1222で予め決定された第1の段階まで未だ進行していない場合(ステップS1226でNO)、第1段階演出制御部75は、ステップS1221で選択したシナリオパターンに基づきシナリオ進行演出を進行させるシナリオ演出進行処理を行う(ステップS1227)。このシナリオ進行演出処理が繰り返し行われることにより、シナリオ進行演出はステップS1222で予め決定された第1の段階まで進行する。一方、既にステップS1222で予め決定された第1の段階まで進行している場合(ステップS1226でYES)、第1段階演出制御部75は、シナリオ進行演出をそれ以上進行させないため、ステップS1227の処理を行うことなくスキップする。尚、ステップS1225において遊技者によるボタン操作(第1の操作)を検知していない場合(ステップS1225でNO)、ステップS1226、S1227の処理はスキップする。そして第1段階演出制御部75は、所定時間(ボタン操作受付有効期間)が経過したか否かを判断し(ステップS1228)、所定時間が経過していない場合(ステップS1228でNO)、ステップS1225に戻って上述した処理を繰り返す。また所定時間が経過している場合(ステップS1228)、第1段階演出制御処理が終了する。

【0212】

次に図49は、第2段階演出制御処理(図46のステップS1206)の詳細な処理手順を示すフローチャートである。第2段階演出制御部76は、この処理を開始すると、第2段階演出304を開始する(ステップS1230)。そしてボタン操作受付有効期間になると、第2段階演出制御部76は、遊技者による第2の操作の受け付けを開始する(ステップS1231)。その後、第2段階演出制御部76は、遊技者の操作ボタン6に対す

10

20

30

40

50

る操作（第2の操作）を検知したか否かを判断する（ステップS1232）。遊技者による第2の操作を検知していない場合（ステップS1232でNO）、第2段階演出制御部76は、所定時間（ボタン操作受付有効期間）が経過したか否かを判断し（ステップS1233）、未だ所定時間が経過していなければ（ステップS1233でNO）、ステップS1232の判断へ戻る。そしてボタン操作受付有効期間内に遊技者による第2の操作を検知した場合（ステップS1232でYES）、或いは、遊技者による第2の操作を検知することなくボタン操作受付有効期間が経過した場合（ステップS1233でYES）、第2段階演出制御部76は、第2段階演出304の後に行うべき演出が成功演出305であるか否かを判断し（ステップS1234）、成功演出305であれば（ステップS1234でYES）、成功演出305を開始する（ステップS1235）。一方、第2段階演出304の後に行うべき演出が成功演出305でなかった場合（ステップS1234でNO）、第2段階演出制御部76は、失敗演出306を開始する（ステップS1236）。第2段階演出制御部76は、失敗演出306を開始した後、復活演出307を行うか否かを判断する（ステップS1237）。その結果、復活演出307を行う場合（ステップS1237でYES）、第2段階演出制御部76は、復活演出307の開始タイミングまで待機し（ステップS1238）、復活演出307の開始タイミングになると（ステップS1238でYES）、復活演出307を開始する（ステップS1239）。尚、失敗演出306の後に復活演出307を行わない場合（ステップS1237でNO）、ステップS1238及びS1239の処理はスキップする。以上で、第2段階演出制御処理が終了する。

10

20

【0213】

以上のように、演出制御基板33において第3シナリオ演出パターン78cに基づくシナリオ進行演出が行われる場合、演出制御基板33において、示唆演出制御部74、第1段階演出制御部75及び第2段階演出制御部76がこの順に機能する。そして示唆演出制御部74が、始めに、特別遊技判定の結果に基づいて、シナリオ進行演出が最終段階まで進行する期待度を示唆する示唆演出302を行わせ、その示唆演出302の後に、第1段階演出制御部75が、操作ボタン6に対する第1の操作を受け付けたことに応じて予め定めた第1の段階までシナリオ進行演出を進行させる第1段階演出303を行わせる。そして更に第1段階演出303の後に、第2段階演出制御部76が、操作ボタン6に対する第2の操作を受け付けたことに応じてシナリオ進行演出が第1の段階から最終段階まで進行する成功演出305及び最終段階まで進行しない失敗演出306のいずれか一方を行わせる。そして第2段階演出制御部76は、特別遊技判定の結果が特別遊技状態ST2に移行させるものである場合、特別遊技判定の結果が特別遊技状態ST2に移行させないものである場合よりも高確率で成功演出305を行わせるように構成されている。

30

【0214】

したがって、第3シナリオ演出パターン78cに基づくシナリオ進行演出が行われる場合、遊技者は、シナリオ進行演出が最終段階まで進行して成功演出305が行われることを期待し、少なくとも第1段階演出制御部75及び第2段階演出制御部76による演出が行われるときにはシナリオ進行演出を最終段階に向かって進行させるべく、操作ボタン6に対する操作を積極的に行うようになる。つまり、本実施形態の遊技機1は、第3シナリオ演出パターン78cに基づいて上述したシナリオ進行演出を行うことにより、遊技者に積極的にボタン操作を行わせることができ、しかも従来よりも興趣性の高い演出を行うことができるようになる。

40

【0215】

第4シナリオ演出パターン78dに基づくシナリオ進行演出

次に、第4シナリオ演出パターン78dについて説明する。図50は、第4シナリオ演出パターン78dに予め定義された各種演出の実行タイミングを示すタイミングチャートである。演出パターン決定部70によって第4シナリオ演出パターン78dが選択された場合、シナリオ進行演出制御部73は、図50に示すように、第1段階演出制御部75、示唆演出制御部74及び第2段階演出制御部76を順次機能させ、第4シナリオ演出パタ

50

ーン 7 8 d に定められた各種演出をそれぞれ所定のタイミングで実行していく。尚、第 4 シナリオ演出パターン 7 8 d に基づくシナリオ進行演出では、第 1 段階演出制御部 7 5 による第 1 段階演出 4 0 2 が行われているときに所定条件下で示唆演出制御部 7 4 が機能して示唆演出 4 0 3 が行われる。

【 0 2 1 6 】

第 4 シナリオ演出パターン 7 8 d に基づくシナリオ進行演出がタイミング T 0 で開始されると、まず第 1 段階演出制御部 7 5 が機能する。そして第 1 段階演出制御部 7 5 は、タイミング T 0 で第 4 シナリオ演出パターン 7 8 d に対応するタイトル表示 4 0 1 を開始し、そのタイトル表示 4 0 1 を所定時間継続させる。第 1 段階演出制御部 7 5 は、タイトル表示 4 0 1 を開始してから所定時間が経過し、タイミング T 1 になったことを検知すると、その後、第 1 段階演出 4 0 2 を開始する。

10

【 0 2 1 7 】

第 1 段階演出制御部 7 5 は、第 1 段階演出 4 0 2 を開始すると、遊技者による第 1 の操作を受け付ける。そして第 1 段階演出制御部 7 5 は、遊技者による第 1 の操作を受け付けると、その第 1 の操作を受け付けたタイミングが所定のタイミングに一致することを条件にしてシナリオ進行演出を第 1 の段階まで進行させる。つまり、第 4 シナリオ演出パターン 7 8 d に基づくシナリオ進行演出では、第 1 段階演出制御部 7 5 は、ボタン操作受付有効期間内に遊技者による第 1 の操作を受け付けた場合であっても、その第 1 の操作を受け付けたタイミングが所定のタイミングに一致するという特定条件が成立した場合に限り、シナリオ進行演出を進行させる。また第 1 段階演出制御部 7 5 は、第 1 段階演出 4 0 2 を実行しているとき、遊技者による第 1 の操作を複数回受け付ける。そして第 1 段階演出制御部 7 5 は、遊技者による第 1 の操作を受け付ける度に、その第 1 の操作が所定のタイミングに一致するか否かを判定して特定条件が成立しているか否かを確認する。その結果、特定条件が成立している場合、第 1 段階演出制御部 7 5 は、特定条件成立ごとに予め定められた段階ずつシナリオ進行演出を進行させる。このようにして第 1 段階演出制御部 7 5 は、最終段階には到達していない段階であって、予め定められた第 1 の段階までシナリオ進行演出を進行させる。尚、ボタン操作受付有効期間内に遊技者によるボタン操作が行われなかった場合、或いは、遊技者によって第 1 の操作が行われた場合であっても所定のタイミングに一致せずに特定条件が成立しなかった場合、第 1 段階演出制御部 7 5 は、シナリオ進行演出を進行させない。

20

30

【 0 2 1 8 】

示唆演出制御部 7 4 は、第 1 段階演出制御部 7 5 による第 1 段階演出 4 0 2 が行われているとき、その第 1 段階演出 4 0 2 において上記の特定条件が成立した場合に機能する。そして示唆演出制御部 7 4 は、第 1 段階演出 4 0 2 において特定条件が成立する度に、シナリオ進行演出が最終段階まで進行する期待度を示唆する示唆演出 4 0 3 を行わせる。上述のように第 1 段階演出制御部 7 5 は、第 1 段階演出 4 0 2 において遊技者による第 1 の操作を複数回受け付ける。そのため、示唆演出制御部 7 4 は、第 1 段階演出 4 0 2 が行われているときに示唆演出 4 0 3 を複数回行うこともある。ただし、第 1 段階演出 4 0 2 において特定条件が成立しなかった場合、示唆演出制御部 7 4 は、第 1 段階演出 4 0 2 において示唆演出 4 0 3 を行わない。

40

【 0 2 1 9 】

図 5 1 は、第 1 段階演出制御部 7 5 及び示唆演出制御部 7 4 によって行われる第 1 段階演出 4 0 2 及び示唆演出 4 0 3 を説明する図である。第 1 段階演出制御部 7 5 は、第 1 段階演出 4 0 2 を開始すると、図 5 1 (a) に示すように第 4 シナリオ演出パターン 7 8 d のシナリオ進行演出に対応したシナリオ進行演出画面を表示させる。このシナリオ進行演出画面は、サッカーゲームが進行する画面であり、フィールド内をキャラクタ 8 7 a が走っており、そのキャラクタ 8 7 a の後方にはスコアボード 8 7 c が表示されている。このシナリオ進行演出では、キャラクタ 8 7 a の所属するチームが大差で負けている状態から逆転することを目的としたシナリオが進行する。またシナリオ進行演出が開始された初期の状態では、画像表示器 1 2 の上部にある可動役物 1 4 は、盤面ランプ 1 4 a を初期状態

50

(例えば白色)で点灯させた状態となる。そしてシナリオ進行演出が開始されると、キャラクター87aの近傍位置にボタン操作案内画像87bが表示されると共に、フィールドを走るキャラクター87aの前方位置にサッカーボール87dが順次出現する。画面内に出現したサッカーボール87dは、所定のスピードでキャラクター87aに近づいていく。そして遊技者が所定のタイミングで操作ボタン6に対する第1の操作を行うことにより特定条件が成立すると、第1段階演出制御部75は、図51(b)に示すようにキャラクター87aがシュートを放ってゴールとなり、スコアボード87cに点数を加算した状態に画面を更新することでシナリオ進行演出を1段階進行させる。また示唆演出制御部74は、遊技者による第1の操作で特定条件が成立すると、図51(b)に示すようにキャラクター87aの足元などにキック音などを模した「ドッ」などのエフェクト画像を表示させると共に、画像表示器12の上部にある可動役物14に設けられた盤面ランプ14aを初期状態とは異なる色で点灯させることにより示唆演出403を行う。示唆演出制御部74は、示唆演出403を行うとき、特別遊技判定部52による特別遊技判定の結果に基づき、シナリオ進行演出が最終段階まで進行する期待度を示唆する。尚、示唆演出403において期待度を示唆する態様については後述する。

10

【0220】

このようなシナリオ進行演出では、第1段階演出402においてキャラクター87aの前方位置に出現するサッカーボール87dの出現態様が予め定められている。図52は、サッカーボール87dが出現するシナリオの一例を示す図である。図52に示すように第1段階演出402では、キャラクター87aの前方位置にサッカーボール87dが出現する回数

20

【0221】

また第1段階演出制御部75は、ボタン操作受付有効期間になって遊技者による第1の操作を受け付けるとき、ボタン操作受付期間の一部に操作失敗期間を設け、操作失敗期間ではない期間を操作成功期間として第1の操作を受け付ける。図53は、ボタン操作受付有効期間における操作失敗期間と操作成功期間の一例を示す図である。図53に示すように、例えば操作失敗期間は、ボタン操作受付有効期間の開始タイミングT20から所定時間が経過した後のタイミングT21までの期間に設定される。また操作成功期間は、例えば操作失敗期間が終了した後のタイミングT21からボタン操作受付有効期間の終了タイミングT23までの期間に設定される。尚、図53に示すタイミングT22は、シュートタイミングとして最も適切なタイミングを示している。そして第1段階演出制御部75は、ボタン操作受付有効期間となって遊技者による第1の操作の受け付けを開始した後、第1の操作を受け付けたタイミングが操作失敗期間と操作成功期間のいずれの期間であるかを判断する。その結果、操作失敗期間で第1の操作を受け付けた場合は、操作失敗とみなし、特定条件不成立と判断する。この場合、第1段階演出制御部75は、シナリオ進行演出を進行させず、後述する操作失敗演出408を行うようにしても良い。これに対し、操作成功期間で第1の操作を受け付けた場合、第1段階演出制御部75は、そのような第1の操作を所定のタイミングに一致する操作とみなし、特定条件が成立したと判断する。この場合は、第1段階演出制御部75によりシナリオ進行演出が進行すると共に、示唆演出制御部74により示唆演出403が行われる。このように第1段階演出制御部75は、ボタン操作受付有効期間になって遊技者による第1の操作を受け付けるとき、ボタン操作受付期間の一部に操作失敗期間を設け、その操作失敗期間で第1の操作を受け付けた場合にはシナリオ進行演出を進行させないように構成される。このような構成によれば、例えばボタン操作受付有効期間であるか否かにかかわらず、遊技者が長期亘って操作ボタン6を押下した状態のままで放置しているような場合には、毎回操作失敗となり、シナリオ

30

40

50

進行演出を進行させることができない。そのため、遊技者は、シナリオ進行演出を進行させるべく、適切なタイミングで操作ボタン6に対する操作を行うようになる。

【0222】

図50に戻り、第1段階演出制御部75が第1段階演出402を開始した後、タイミングT2になると、第1段階演出制御部75による第1段階演出402が終了し、次に第2段階演出制御部76が機能する。第2段階演出制御部76は、タイミングT2から第2段階演出404を開始する。その第2段階演出404では遊技者が操作ボタン6に対して行う第2の操作を受け付ける。そして第2段階演出制御部76は、第2の操作を受け付けたことに応じてシナリオ進行演出が第1の段階から最終段階まで進行する成功演出405と、シナリオ進行演出が最終段階まで進行しない失敗演出406とのいずれか一方を行わせる。成功演出405又は失敗演出406は、タイミングT5まで継続し、タイミングT5になると終了する。また第2段階演出制御部76は、タイミングT2で第2段階演出404を開始した後、比較的速いタイミングT3で失敗演出406を行い、その後、復活演出407を行うこともある。この場合においても、復活演出407は、タイミングT5になるまで継続し、タイミングT5になると終了する。

10

【0223】

このように第4シナリオ演出パターン78cは、タイミングT0～T5の期間内に行われる演出パターンであり、最終的に成功演出405又は復活演出407が行われれば特別遊技状態ST2へ移行することが遊技者に報知されるようになる。以下、このような第4シナリオ演出パターン78cに基づくシナリオ進行演出について更に詳しく説明する。

20

【0224】

図54は、第1段階演出制御部75により行われるタイトル表示401及び第1段階演出402の一様態を示す図である。第1段階演出制御部75は、第4シナリオ演出パターン78cに基づくシナリオ進行演出の実行を開始すると、まず画像表示器12にタイトル表示401を表示させる。このタイトル表示401では、第4シナリオ演出パターン78cに基づくシナリオ進行演出の進め方などが遊技者に報知される。図54の例では、「ボタンを押して逆転を狙え!」というメッセージが表示されている。

【0225】

第1段階演出制御部75は、タイトル表示401の後に第1段階演出402を開始すると、図54に示すように画像表示器12に対して第1段階演出402の初期画面402aを表示させる。尚、この初期画面402aでは、ボタン操作受付有効期間であるか否かにかかわらず、ボタン操作案内画像87bが表示されている。ただし、ボタン操作受付有効期間でないとき、ボタン操作案内画像87bは例えば背景を透過させるような第1の表示態様で表示され、遊技者にボタン操作受付有効期間でないことが報知される。第1段階演出制御部75は、初期画面402aを表示させた後、所定のタイミングになると、画像表示器12の表示画面を第1画面402bに更新し、画面内にサッカーボール87dを出現させ、そのサッカーボール87dをキャラクタ87aに向けて近づけていく。そしてサッカーボール87dがキャラクタ87aの近傍の所定位置まで近づくと、ボタン操作受付有効期間が開始する。例えばサッカーボール87dの一部がボタン操作案内画像87bと重なる状態になると、ボタン操作受付有効期間が開始する。そして第1段階演出制御部75は、ボタン操作受付有効期間が開始すると、ボタン操作案内画像87dを例えば背景が透過しない所定の色で表示させ、第1の表示態様から第2の表示態様に表示態様を変更する。これにより、遊技者はボタン操作受付有効期間が開始されたことを把握することができる。また第1段階演出制御部75は、ボタン操作受付有効期間が開始すると、遊技者による第1の操作の受け付けを開始する。そしてボタン操作受付有効期間内に遊技者が第1の操作を行わなかった場合、第1段階演出制御部75は、画像表示器12の表示画面を第2画面402cに更新し、サッカーボール87dがキャラクタ87aの傍を通り過ぎた画像を表示する。この場合、キャラクタ87aの動作には何も変化が生じない。

30

40

【0226】

これに対し、図55は、遊技者がボタン操作受付有効期間内に第1の操作を行った場合

50

の演出態様を示している。第１段階演出制御部７５は、ボタン操作受付有効期間内に遊技者による第１の操作を受け付け、その第１の操作が所定のタイミングに一致して特定条件が成立した場合、画像表示器１２の表示画面を、図５５に示すように第１段階演出４０２の第１画面４０２ｂから第３画面４０２ｄへと遷移させる。この第３画面４０２ｄでは、第１段階演出制御部７５によってキャラクタ８７ａがシュート動作を行ってゴールとなる画像が表示されることによりシナリオ進行演出が進行すると共に、それとほぼ同時に示唆演出制御部７４による示唆演出４０３が行われる。

【０２２７】

示唆演出制御部７４は、示唆演出４０３を行うとき、特別遊技判定の結果に基づいてシナリオ進行演出が最終段階まで進行する期待度を表示する。すなわち、示唆演出制御部７４は、特別遊技判定の結果に基づいて示唆演出４０３を行うときの期待度を決定し、その決定した期待度に基づいて示唆演出４０３を行う。例えば、示唆演出制御部７４は、特別遊技判定の結果に基づいて決定した期待度に応じてキック音などを模した「ドッ」などのエフェクト画像を表示させたり、或いは、画像表示器１２の上部にある可動役物１４の盤面ランプ１４ａを期待度に応じた色で点灯させたりすることにより、シナリオ進行演出が最終段階まで進行する期待度を表示する。

【０２２８】

図５６は、期待度に応じて行われる示唆演出４０３の態様を示す図である。まず図５６（ａ）に示すようにエフェクト画像には、２つの示唆演出パターンＰＴ１、ＰＴ２がある。示唆演出パターンＰＴ１は、シナリオ進行演出が最終段階まで進行する期待度が低いパターンである。これに対し、示唆演出パターンＰＴ２は、シナリオ進行演出が最終段階まで進行する期待度が示唆演出パターンＰＴ１よりも高いパターンである。例えば、特別遊技判定の結果が特別遊技状態ＳＴ２へと移行させるものである場合、示唆演出制御部７４は、示唆演出パターンＰＴ１よりも高い確率で示唆演出パターンＰＴ２を、示唆演出４０３において表示するエフェクト画像として選択する。逆に、特別遊技判定の結果が特別遊技状態ＳＴ２へと移行させるものでない場合、示唆演出制御部７４は、示唆演出パターンＰＴ２よりも高い確率で示唆演出パターンＰＴ１を、示唆演出４０３において表示するエフェクト画像として選択する。したがって、示唆演出４０３において示唆演出パターンＰＴ２に対応するエフェクト画像が表示される場合には、示唆演出パターンＰＴ１に対応するエフェクト画像が表示される場合よりもシナリオ進行演出が最終段階まで進行する期待度が高くなる。このような示唆演出４０３は、特定条件が成立した場合にのみ行われるため、遊技者は特定条件を成立させるために操作ボタン６に対する第１の操作を積極的に行うようになる。

【０２２９】

また示唆演出制御部７４は、特定条件が成立する度に、可動役物１４の盤面ランプ１４ａの表示色を適宜更新していく。ただし、特別条件が成立すれば必ず盤面ランプ１４ａの表示色が変化するわけではない。そして示唆演出制御部７４は、第１段階演出４０２が終了した時点での盤面ランプ１４ａの表示色により、シナリオ進行演出が最終段階まで進行する期待度を表示する。例えば図５６（ｂ）に示すように盤面ランプ１４ａの表示色は、６段階に設定されており、初期状態が白色であり、特定条件成立によって青色、黄色、緑色、赤色、虹色へと順に変化する。図５６（ｂ）の例では、白色、青色及び黄色の期待度が最も低いものとなっている。また緑色は白色、青色及び黄色よりも期待度が高い色である。また赤色は白色よりも更に期待度が高く、虹色の場合はシナリオ進行演出が最終段階まで進行することが確定していることを示唆する表示である。示唆演出制御部７４は、特別遊技判定の結果に基づいて盤面ランプ１４ａの表示色をどの段階まで進行させるかを予め決定しておき、第１段階演出４０２において特定条件が成立することに伴い、その予め決定した段階まで盤面ランプ１４ａの表示色を段階的に変化させていく。例えば、盤面ランプ１４ａの表示色を虹色まで進行させることが予め決定されていたとしても、第１段階演出４０２において特定条件が所定回数以上成立しないと盤面ランプ１４ａの表示色は虹色にまで到達しない。そのため、遊技者は、盤面ランプ１４ａの表示色を進行させるべく

、操作のタイミングを計りながら第1の操作を積極的に行うようになる。

【0230】

一方、第1段階演出制御部75は、ボタン操作受付有効期間内に受け付けた第1の操作が所定のタイミングに一致しておらず、特定条件不成立であると判断した場合、画像表示器12の表示画面を、図55に示すように第1段階演出402の第1画面402bから第4画面402eへと遷移させる。この第4画面402eでは、第1段階演出制御部75により、キャラクタ87aがシュート動作を行いつつも空振りとなり、サッカーボールが後方に転がっていく画像が表示される。このとき、第1段階演出制御部75は、図55に示すように「スカッ」などのエフェクト画像を表示して操作失敗演出408を行うようにしても良い。

10

【0231】

また特定条件不成立である場合、示唆演出制御部74が特別遊技判定の結果に基づいて操作失敗演出408を行うようにしても良い。この場合、特別条件不成立によって操作失敗演出408を行うとき、示唆演出制御部74は、示唆演出403の場合と同様、「スカッ」などのエフェクト画像の表示態様を特別遊技判定の結果に基づいて選択し、その操作失敗演出408として表示されるエフェクト画像の表示態様により、シナリオ進行演出が最終段階まで進行する期待度を示唆するようにしても良い。このとき、操作失敗演出408による期待度の示唆態様は、示唆演出403による期待度の表示態様よりも、遊技者が期待度を判別し難い表示態様にして示唆するようにしても良い。

【0232】

20

次に図57は、第2段階演出制御部76により行われる第2段階演出404、成功演出405及び失敗演出406の一態様を示す図である。尚、図57では画像表示器12に表示される画面例だけを示しているが、センター役物11の全体若しくは遊技機1の全体で画像表示器12に表示される画面と連動した演出を行うようにしても良い。

【0233】

まず第2段階演出制御部76は、第1段階演出402及び示唆演出403が行われた後に第2段階演出404を開始すると、図57に示すように画像表示器12に対して第2段階演出404の初期画面404aを表示させる。この初期画面404aでは、第1段階演出202において進行した第1の段階から最終段階まで進行させるための準備画像が表示される。そして第2段階演出制御部76は、初期画面404aから第1画面404bに遷移させる。この第1画面404bでは、キャラクタ87aの前方位置に多数のサッカーボールが出現し、キャラクタ87aに向かって近づいていく。そして遊技者によるボタン操作受付有効期間の開始タイミングになると、第2段階演出制御部76は、第1画面404bに対してボタン操作案内画像を重ね合わせて表示させる。

30

【0234】

そしてボタン操作受付有効期間内に遊技者による第2の操作が行われると、第2段階演出制御部76は、第2の操作を受け付けたことに応じて画像表示器12の表示画面を第2段階演出404の第1画面404bから成功演出405の第1画面405a又は失敗演出406の第1画面406aのいずれか一方に遷移させる。尚、ボタン操作受付有効期間内に遊技者による第2の操作が行われなかった場合、第2段階演出制御部76は、ボタン操作受付有効期間が終了した後に、画像表示器12の表示画面を、第2段階演出404の第1画面404bから成功演出405の初期画面405a又は失敗演出406の初期画面406aのいずれか一方に遷移させる。

40

【0235】

第2段階演出404の後に成功演出405を行う場合、第2段階演出制御部76は、画像表示器12に成功演出405の初期画面405aに表示させることにより、キャラクタ87aが多数のサッカーボールの全てをシュートしてゴールとなり、キャラクタ87aの所属するチームが逆転した状態（シナリオ進行演出の最終段階）の画像を表示させ、その後、逆転に成功したことを示す第1画面405bを表示させる。この場合、遊技機1の遊技状態は、その後、特別遊技状態ST2へと移行する。

50

【0236】

一方、第2段階演出404の後に失敗演出406を行う場合、第2段階演出制御部76は、画像表示器12に失敗演出406の初期画面406aを表示させることにより、キャラクタ87aが多数のサッカーボールに押し潰された状態（最終段階未到達）の画像を表示させ、その後、逆転することに失敗したことを示す第1画面406bを表示させる。この場合、失敗演出406の後に復活演出407が行われる場合を除き、遊技機1の遊技状態はそれ以前とは変わらない。

【0237】

尚、失敗演出406の後に復活演出407が行われることもある。ただし、復活演出407については、図24に示したものと同様であるため、ここでは詳しい説明を省略する。

10

【0238】

次に第4シナリオ演出パターン78dに基づくシナリオ進行演出が行われる場合の演出制御基板33における処理手順について説明する。図58乃至図60は、演出制御基板33において第4シナリオ演出パターン78dに基づくシナリオ進行演出を行う場合の第4シナリオ進行演出制御処理の一例を示すフローチャートである。演出制御基板33は、この処理を開始すると、まず第1段階演出制御部75を機能させ、図58に示すように、画像表示器12に対してタイトル表示401を表示させる処理を開始する（ステップS1300）。その後、第1段階演出402を開始するタイミングになると（ステップS1301でYES）、第1段階演出制御部75は、第1段階演出制御処理を開始する（ステップS1302）。その後、第2段階演出404を開始するタイミングになると（ステップS1303でYES）、演出制御基板33は、第2段階演出制御部76を機能させ、第2段階演出制御部76による第2段階演出404を開始させる（ステップS1304）。そして第2段階演出制御部76による処理が終了すると、第4シナリオ進行演出制御処理が終了する。

20

【0239】

図59は、第1段階演出制御処理（図58のステップS1302）の詳細な処理手順を示すフローチャートである。この第1段階演出制御処理では、まず示唆演出制御部74が機能する。そして示唆演出制御部74は、特別遊技判定の結果を確認し（ステップS1310）、その特別遊技判定の結果に基づき、第1段階演出402において行う示唆演出403での期待度を予め決定しておく（ステップS1311）。その後、第1段階演出制御部75が第4シナリオ演出パターン78dに定められた第1段階演出402を開始する（ステップS1312）。

30

【0240】

そしてボタン操作受付有効期間になると（ステップS1313でYES）、第1段階演出制御部75は、遊技者による第1の操作の受け付けを開始する（ステップS1314）。その後、第1段階演出制御部75は、遊技者によるボタン操作（第1の操作）を検知したか否かを判断し（ステップS1315）、ボタン操作を検知していないときには（ステップS1315でNO）、第1の操作の受け付けを開始してから所定時間（ボタン操作受付有効期間）が経過したか否かを判断する（ステップS1316）。ボタン操作受付有効期間内に遊技者によるボタン操作（第1の操作）を検知した場合（ステップS1315でYES）、第1段階演出制御部75は、第1の操作を受け付けたタイミングが所定のタイミングに一致するか否かを判断する（ステップS1317）。すなわち、ここでは上述した操作失敗期間ではなく、操作成功期間に第1の操作を受け付けたか否かが判断される。その結果、第1の操作を受け付けたタイミングが所定のタイミングに一致する場合（ステップS1317でYES）、特定条件成立となり、示唆演出制御部74が機能する。そして示唆演出制御部74は、予め決定した期待度に基づき、シナリオ進行演出が最終段階まで進行する期待度を示唆する示唆演出403を実行する（ステップS1318）。また示唆演出制御部74による示唆演出403と共に、第1段階演出制御部75は、特定条件成立に基づき、シナリオ進行演出を進行させるシナリオ演出進行処理を実行する（ステップ

40

50

S 1 3 1 9)。これに対し、第 1 の操作を受け付けたタイミングが所定のタイミングに一致しなかった場合 (ステップ S 1 3 1 7 で N O)、特定条件不成立となるため、第 1 段階演出制御部 7 5 は、操作失敗演出 4 0 8 を行わせる (ステップ S 1 3 2 0)。つまり、特定条件が成立した場合と成立しなかった場合とで異なる演出が行われるようになる。また特定条件不成立のときには、シナリオ演出進行処理が行われなため、シナリオ進行演出は進行しない。

【 0 2 4 1 】

一方、ボタン操作受付有効期間内に遊技者によるボタン操作 (第 1 の操作) を検知しなかった場合 (ステップ S 1 3 1 6 で Y E S)、第 1 段階演出制御部 7 5 は、キャラクタに対して特別な動作を行わせることなく、サッカーボールがキャラクタの傍をただ通り過ぎていくだけの演出を行う。つまり、この場合は特別な演出は行われなため、ボタン操作受付有効期間中に遊技者が第 1 の操作を行った場合に行われる演出とは更に異なる内容の演出となる。そしてこの場合もまた、シナリオ演出進行処理が行われなため、シナリオ進行演出は進行しない。

【 0 2 4 2 】

続いて第 1 段階演出制御部 7 5 は、第 1 段階演出 4 0 2 において行うべき全操作回数 (例えば全 1 3 回) の演出が終了したか否かを判断し (ステップ S 1 3 2 1)、未だ全操作回数分の演出が終了していないときには (ステップ S 1 3 2 1 で N O)、ステップ S 1 3 1 3 に戻って上述した処理を繰り返す。また全操作回数分の演出が終了した場合 (ステップ S 1 3 2 1 で Y E S)、第 1 段階演出制御処理が終了する。

【 0 2 4 3 】

次に図 6 0 は、第 2 段階演出制御処理 (図 5 8 のステップ S 1 3 0 4) の詳細な処理手順を示すフローチャートである。第 2 段階演出制御部 7 6 は、この処理を開始すると、第 2 段階演出 4 0 4 を開始する (ステップ S 1 3 3 0)。その後、ボタン操作受付有効期間になると、第 2 段階演出制御部 7 6 は、遊技者による第 2 の操作の受け付けを開始する (ステップ S 1 3 3 1)。そして第 2 段階演出制御部 7 6 は、遊技者の操作ボタン 6 に対する操作 (第 2 の操作) を検知したか否かを判断する (ステップ S 1 3 3 2)。遊技者による第 2 の操作を検知していない場合 (ステップ S 1 3 3 2 で N O)、第 2 段階演出制御部 7 6 は、所定時間 (ボタン操作受付有効期間) が経過したか否かを判断し (ステップ S 1 3 3 3)、未だ所定時間が経過していなければ (ステップ S 1 3 3 3 で N O)、ステップ S 1 3 3 2 へ戻る。そしてボタン操作受付有効期間内に遊技者による第 2 の操作を検知した場合 (ステップ S 1 3 3 2 で Y E S)、或いは、遊技者による第 2 の操作を検知することなくボタン操作受付有効期間が経過した場合 (ステップ S 1 3 3 3 で Y E S)、第 2 段階演出制御部 7 6 は、第 2 段階演出 4 0 4 の後に行うべき演出が成功演出 4 0 5 であるか否かを判断し (ステップ S 1 3 3 4)、成功演出 4 0 5 であれば (ステップ S 1 3 3 4 で Y E S)、成功演出 4 0 5 を開始する (ステップ S 1 3 3 5)。一方、第 2 段階演出 4 0 4 の後に行うべき演出が成功演出 4 0 5 でなかった場合 (ステップ S 1 3 3 4 で N O)、第 2 段階演出制御部 7 6 は、失敗演出 4 0 6 を開始する (ステップ S 1 3 3 6)。第 2 段階演出制御部 7 6 は、失敗演出 4 0 6 を開始した後、復活演出 4 0 7 を行うか否かを判断する (ステップ S 1 3 3 7)。その結果、復活演出 4 0 7 を行う場合 (ステップ S 1 3 3 7 で Y E S)、第 2 段階演出制御部 7 6 は、復活演出 4 0 7 の開始タイミングまで待機し (ステップ S 1 3 3 8)、復活演出 4 0 7 の開始タイミングになると (ステップ S 1 3 3 8 で Y E S)、復活演出 4 0 7 を開始する (ステップ S 1 3 3 9)。尚、失敗演出 4 0 6 の後に復活演出 4 0 7 を行わない場合 (ステップ S 1 3 3 7 で N O)、ステップ S 1 3 3 8 及び S 1 3 3 9 の処理はスキップする。以上で、第 2 段階演出制御処理が終了する。

【 0 2 4 4 】

以上のように、演出制御基板 3 3 において第 4 シナリオ演出パターン 7 8 d に基づくシナリオ進行演出が行われる場合、演出制御基板 3 3 において、第 1 段階演出制御部 7 5、示唆演出制御部 7 4 及び第 2 段階演出制御部 7 6 がこの順に機能する。そして第 1 段階演出制御部 7 5 が、始めに、操作ボタン 6 に対する第 1 の操作を受け付け、その第 1 の操作

10

20

30

40

50

を受け付けたタイミングが所定のタイミングに一致する特定条件の成立により第1の段階までシナリオ進行演出を進行させる第1段階演出402を行わせる。また示唆演出制御部74は、第1段階演出402において特定条件が成立すると、特別遊技判定の結果に基づいて、シナリオ進行演出が最終段階まで進行する期待度を示唆する示唆演出403を行わせる。そして第2段階演出制御部76は、第1段階演出402や示唆演出403が行われた後に、操作ボタン6に対する第2の操作を受け付け、第2の操作を受け付けたことに応じてシナリオ進行演出が第1の段階から最終段階まで進行する成功演出405及び最終段階まで進行しない失敗演出406のいずれか一方を行わせる。そして第2段階演出制御部76は、特別遊技判定の結果が特別遊技状態ST2に移行させる場合、特別遊技判定の結果が特別遊技状態ST2に移行させない場合よりも高確率で成功演出405を行わせるように構成されている。

10

【0245】

したがって、第4シナリオ演出パターン78dに基づくシナリオ進行演出が行われる場合、遊技者は、シナリオ進行演出が最終段階まで進行して成功演出405が行われることを期待し、少なくとも第1段階演出制御部75による第1段階演出402が行われているときにはシナリオ進行演出を最終段階に向かって進行させるべく、操作ボタン6に対する操作を積極的に行うようになる。つまり、本実施形態の遊技機1は、第4シナリオ演出パターン78dに基づいて上述したシナリオ進行演出を行うことにより、遊技者に積極的にボタン操作を行わせることができ、しかも従来よりも興趣性の高い演出を行うことができるようになる。

20

【0246】

尚、上記においては、第2段階演出制御部76による第2段階演出404が行われるとき、遊技者による第2の操作を受け付けて第2の操作に応じて成功演出405及び失敗演出406のいずれか一方を行う場合について説明した。しかし、これに限られる物ではなく、例えば第2段階演出制御部76による第2段階演出404が行われるときには、遊技者による第2の操作を受け付けることなく、第2段階演出404が開始された後、所定のタイミングで成功演出405及び失敗演出406のいずれか一方を行うようにしても良い。

【0247】

また第2段階演出制御部76による第2段階演出404が行われるとき、上述のように遊技者による第2の操作を受け付けて成功演出405及び失敗演出406のいずれか一方を行う場合には、第1段階演出402の場合と同様に、遊技者による第2の操作が所定のタイミングに一致するか否かを判断し、所定のタイミングに一致した場合に成功演出405を行い、所定のタイミングに一致しなかった場合に失敗演出406を行うようにしても良い。ただし、この場合、特別遊技判定の結果が特別遊技状態ST2へ移行させないものであれば、所定のタイミングに一致しても失敗演出406が行われることになる。また、特別遊技判定の結果が特別遊技状態ST2へ移行させるものである場合、タイミング不一致によって失敗演出406が行われると、その失敗演出406の後に復活演出407が行われるようになる。

30

【0248】

第5シナリオ演出パターン78eに基づくシナリオ進行演出

次に第5シナリオ演出パターン78eについて説明する。上述した第1シナリオ演出パターン78aに基づくシナリオ進行演出では、第1段階演出102においてボタン操作受付有効期間内に遊技者による第1の操作を受け付けたことに応じてシナリオ進行演出を予め定めた第1の段階まで進行させる場合を例示した。これに対し、第5シナリオ演出パターン78eに基づくシナリオ進行演出では、第1シナリオ演出パターン78aと同様のシナリオ進行演出において、第1段階演出制御部75による第1段階演出102が行われるとき、ボタン操作受付有効期間内で遊技者による第1の操作を受け付けたタイミングに応じて異なる第1の段階までシナリオ進行演出を進行させる場合について説明する。尚、第5シナリオ演出パターン78eに基づくシナリオ進行演出のタイミングチャートは、図1

40

50

8 に示したものと同様である。

【0249】

第1段階演出制御部75は、第1段階演出102を開始すると、所定のタイミングで操作ボタン6に対する第1の操作を受け付ける。第1段階演出制御部75は、ボタン操作受付有効期間内に遊技者による第1の操作を受け付けた場合、その第1の操作を受け付けたタイミングに基づきシナリオ進行演出を進行させる進行度(第1の段階)を決定し、その決定した進行度に応じてシナリオ進行演出を進行させる。つまり、この点は、上述した第2シナリオ演出パターン78bに基づくシナリオ進行演出と同様である。したがって、遊技者はボタン操作受付有効期間内に第1の操作を行う場合であっても、その第1の操作を行うタイミングが異なれば、シナリオ進行演出が進行する度合が変化する。

10

【0250】

例えば上述したように最終的にRUSH星座を完成させることを目的としたシナリオが進行する場合、第1段階演出制御部75は、ボタン操作受付有効期間中における時間進行に伴ってパワー蓄積量が逐次変化するパワーゲージを画像表示器12に表示させ、遊技者による第1の操作を受け付けたタイミングでのパワー蓄積量に応じてRUSH星座を構成する星の点灯数を決定し、その決定した点灯数を第1の段階としてシナリオ進行演出を進行させる。このような演出態様とすることにより、遊技者は、第1段階演出102が行われているときに、シナリオ進行演出が最終段階により近づくことを期待して操作ボタン6に対する操作を積極的に行うようになる。尚、その他の演出は、第1シナリオ演出パターン78aに基づくシナリオ進行演出で行われる演出と同様である。

20

【0251】

このような第5シナリオ演出パターン78eに基づくシナリオ進行演出が行われる場合の演出制御基板33における処理手順について説明する。図61乃至図64は、演出制御基板33において第5シナリオ演出パターン78eに基づくシナリオ進行演出を行う場合の第5シナリオ進行演出制御処理の一例を示すフローチャートである。演出制御基板33は、この処理を開始すると、図61に示すように、まず第1段階演出制御部75を機能させ、画像表示器12に対してタイトル表示101を表示させる処理を開始する(ステップS1400)。その後、第1段階演出102を開始するタイミングになると(ステップS1401でYES)、第1段階演出制御部75は、第1段階演出制御処理を開始する(ステップS1402)。その後、示唆演出103の開始タイミングになると(ステップS1403でYES)、演出制御基板33は、示唆演出制御部74を機能させ、示唆演出制御部74による示唆演出103を開始させる(ステップS1404)。その後、第2段階演出104を開始するタイミングになると、演出制御基板33は、第2段階演出制御部76を機能させ、第2段階演出制御部76による第2段階演出104を開始させる(ステップS1406)。そして第2段階演出制御部76による処理が終了すると、第5シナリオ進行演出制御処理が終了する。

30

【0252】

図62は、第1段階演出制御処理(図61のステップS1402)の詳細な処理手順を示すフローチャートである。第1段階演出制御部75は、この処理を開始すると、第5シナリオ演出パターン78eに定められた第1段階演出102の実行を開始する(ステップS1410)。そしてボタン操作受付有効期間になると、第1段階演出制御部75は、遊技者による第1の操作の受け付けを開始する(ステップS1411)。その後、第1段階演出制御部75は、遊技者によるボタン操作(第1の操作)を検知したか否かを判断し(ステップS1412)、ボタン操作を検知していないときには(ステップS1412でNO)、第1の操作の受け付けを開始してから所定時間(ボタン操作受付有効期間)が経過したか否かを判断する(ステップS1413)。

40

【0253】

ボタン操作受付有効期間内に遊技者によるボタン操作(第1の操作)を検知した場合(ステップS1412でYES)、第1段階演出制御部75は、遊技者によって第1の操作が行われたタイミングに基づきシナリオ進行演出を次の段階に進行させる進行度(第1の

50

段階)を決定し(ステップS 1 4 1 4)、その決定した進行度に基づきシナリオ進行演出を進行させるシナリオ演出進行処理を行う(ステップS 1 4 1 5)。続いて第1段階演出制御部75は、第1の操作が行われない場合よりも早期にシナリオ進行演出を進行させる処理を行ったか否かを判断し(ステップS 1 4 1 6)、早期にシナリオ演出進行処理を行っていれば(ステップS 1 4 1 6でYES)、所定時間が経過するまで待機する(ステップS 1 4 1 7)。そして所定時間が経過すると(ステップS 1 4 1 7でYES)、ステップS 1 4 2 0へと進む。また第1の操作が行われない場合よりも早期にシナリオ進行演出を進行させる処理を行っていなかった場合(ステップS 1 4 1 6でNO)、ステップS 1 4 1 7の処理はスキップする。

【0254】

10

一方、ボタン操作受付有効期間内に遊技者によるボタン操作(第1の操作)を検知しなかった場合(ステップS 1 4 1 3でYES)、第1段階演出制御部75は、遊技者による第1の操作が行われなかったことによりシナリオ進行演出を進行させる進行度として最小進行幅を決定し(ステップS 1 4 1 8)、その決定した進行度に基づきシナリオ進行演出を進行させるシナリオ演出進行処理を行う(ステップS 1 4 1 9)。

【0255】

続いて第1段階演出制御部75は、第1段階演出102において更に第1の操作を受け付ける機会があるか否かを判断し(ステップS 1 4 2 0)、更なる機会があれば(ステップS 1 4 2 0でYES)、ステップS 1 4 1 1へ戻って上述した処理を繰り返す。また更なる機会がない場合(ステップS 1 4 2 0でNO)、第1段階演出制御処理が終了する。

20

【0256】

尚、上記第1段階演出制御処理(ステップS 1 4 0 2)では、ボタン操作受付有効期間内に遊技者によるボタン操作(第1の操作)を検知しなかった場合、シナリオ進行演出の進行度を最小進行幅に決定してシナリオ進行演出を進行させる処理について例示したが、これに限られるものではない。例えば、ボタン操作受付有効期間内に遊技者によるボタン操作(第1の操作)を検知しなかった場合には、第1段階演出102においてシナリオ進行演出を進行させないようにしても良い。

【0257】

次に図63は、示唆演出制御処理(図61のステップS 1 4 0 4)の詳細な処理手順の一例を示すフローチャートである。示唆演出制御部74は、この処理を開始すると、まず特別遊技判定部52によって行われた特別遊技判定の結果を参照する(ステップS 1 4 3 0)。示唆演出制御部74は、その特別遊技判定結果に基づき、示唆演出103で示唆する期待度を決定する(ステップS 1 4 3 1)。示唆演出制御部74は、示唆演出103で示唆する期待度を決定すると、その期待度に基づき、図21(a)に示したような示唆演出103を開始する(ステップS 1 4 3 2)。尚、示唆演出制御部74は、遊技者による所定のボタン操作が行われた場合に期待度に対応する演出を画像表示器12などにおいて表示させるようにしても良い。以上で、示唆演出制御処理が終了する。

30

【0258】

次に図64は、第2段階演出制御処理(図61のステップS 1 4 0 6)の詳細な処理手順を示すフローチャートである。第2段階演出制御部76は、この処理を開始すると、第2段階演出104を開始する(ステップS 1 4 4 0)。その後、ボタン操作受付有効期間になると、第2段階演出制御部76は、遊技者による第2の操作の受け付けを開始する(ステップS 1 4 4 1)。そして第2段階演出制御部76は、遊技者による操作ボタン6の第2の操作を検知したか否かを判断し(ステップS 1 4 4 2)、第2の操作を検知してなければ(ステップS 1 4 4 2でNO)、所定時間(ボタン操作受付有効期間)が経過したか否かを判断する(ステップS 1 4 4 3)。そして所定時間が経過していない場合は(ステップS 1 4 4 3でNO)、ステップS 1 4 4 2へ戻る。

40

【0259】

第2段階演出制御部76は、ボタン操作受付有効期間内に第2の操作を検知した場合(ステップS 1 4 4 2でYES)、或いは、第2の操作を検知することなく所定時間が経過

50

した場合（ステップS 1 4 4 3でYES）、第2段階演出1 0 4の次に行うべき演出が成功演出1 0 5であるか否かを判断し（ステップS 1 4 4 4）、成功演出1 0 5であれば（ステップS 1 4 4 4でYES）、成功演出1 0 5を開始する（ステップS 1 4 4 5）。また成功演出1 0 5ではない場合（ステップS 1 4 4 4でNO）、第2段階演出制御部7 6は、失敗演出1 0 6を開始する（ステップS 1 4 4 6）。第2段階演出制御部7 6は、失敗演出1 0 6を開始した後、復活演出1 0 7を行うか否かを判断する（ステップS 1 4 4 7）。その結果、復活演出1 0 7を行う場合（ステップS 1 4 4 7でYES）、第2段階演出制御部7 6は、復活演出1 0 7の開始タイミングまで待機し（ステップS 1 4 4 8）、復活演出1 0 7の開始タイミングになると（ステップS 1 4 4 8でYES）、復活演出1 0 7を開始する（ステップS 1 4 4 9）。尚、失敗演出1 0 6の後に復活演出1 0 7を行わない場合（ステップS 1 4 4 7でNO）、ステップS 1 4 4 8及びS 1 4 4 9の処理はスキップする。以上で、第2段階演出制御処理が終了する。

10

【0260】

以上のように、演出制御基板33において第5シナリオ演出パターン78eに基づくシナリオ進行演出が行われる場合、演出制御基板33において、第1段階演出制御部75、示唆演出制御部74及び第2段階演出制御部76がこの順に機能する。そして第1段階演出制御部75が、始めに、操作ボタン6に対する第1の操作を受け付けたタイミングに応じて異なる第1の段階までシナリオ進行演出を進行させる第1段階演出102を行わせる。また示唆演出制御部74は、第1段階演出102が行われた後に、特別遊技判定の結果に基づいて、シナリオ進行演出が第1の段階から最終段階まで進行する期待度を示唆する示唆演出103を行わせる。そして第2段階演出制御部76が、示唆演出103の後に、操作ボタン6に対する第2の操作を受け付けたことに応じてシナリオ進行演出が第1の段階から最終段階まで進行する成功演出105及び最終段階まで進行しない失敗演出106のいずれか一方を行わせる。そして第2段階演出制御部76は、特別遊技判定の結果が特別遊技状態ST2に移行させる場合、特別遊技判定の結果が特別遊技状態ST2に移行させない場合よりも高確率で成功演出105を行わせるように構成される。

20

【0261】

したがって、第5シナリオ演出パターン78eに基づくシナリオ進行演出が行われる場合、遊技者は、シナリオ進行演出が最終段階まで進行して成功演出105が行われることを期待し、少なくとも第1段階演出制御部75及び第2段階演出制御部76による演出が行われるときにはシナリオ進行演出を最終段階に向かって進行させるべく、操作ボタン6に対する操作を積極的に行うようになる。つまり、本実施形態の遊技機1は、第5シナリオ演出パターン78eに基づくシナリオ進行演出を行うことにより、遊技者に積極的にボタン操作を行わせることができ、しかも従来よりも興趣性の高い演出を行うことができるようになる。

30

【0262】

尚、第5シナリオ演出パターン78eに基づくシナリオ進行演出について上述した点以外については、第1シナリオ演出パターン78aに基づくシナリオ進行演出の場合とほぼ同様である。

【0263】

第6シナリオ演出パターン78fに基づくシナリオ進行演出

次に第6シナリオ演出パターン78fについて説明する。この第6シナリオ演出パターン78fに基づくシナリオ進行演出では、第1シナリオ演出パターン78aと同様のシナリオ進行演出において、第1段階演出制御部75による第1段階演出102が行われるとき、ボタン操作受付有効期間内で遊技者による第1の操作を受け付けたタイミングが所定のタイミングに一致することによりシナリオ進行演出を第1の段階まで進行させる場合について説明する。尚、第6シナリオ演出パターン78fに基づくシナリオ進行演出のタイミングチャートは、図18に示したものと同様である。

40

【0264】

第1段階演出制御部75は、第1段階演出102を開始すると、所定のタイミングで操

50

作ボタン6に対する第1の操作を受け付ける。第1段階演出制御部75は、ボタン操作受付有効期間内に遊技者による第1の操作を受け付けた場合、その第1の操作を受け付けたタイミングが所定のタイミングに一致するか否かを判断する。この点は、上述した第4シナリオ演出パターン78dに基づくシナリオ進行演出の場合と同様である。そして第1段階演出制御部75は、第1の操作を受け付けたタイミングが所定のタイミングに一致することを条件としてシナリオ進行演出を第1の段階まで進行させる。したがって、遊技者はボタン操作受付有効期間内に第1の操作を行う場合であっても、その第1の操作を行うタイミングが所定のタイミングに一致しなければ、シナリオ進行演出は第1の段階まで進行しない。

【0265】

10

例えば上述したように最終的にRUSH星座を完成させることを目的としたシナリオが進行する場合、第1段階演出102において流星がRUSH星座を構成する星の空欄部分に向かって流れていく。そして遊技者は各流星が星の空欄部分に到達するタイミングとはほぼ同じタイミングで第1の操作を行えば、その空欄部分に星が埋め込まれ、星が点灯ようになる。これに対し、各流星が星の空欄部分に到達するタイミングとは異なるタイミングで第1の操作を行った場合には空欄部分に星が埋め込まれず、星が点灯しない。

【0266】

第1段階演出制御部75は、そのような第1段階演出102を行うべく、ボタン操作受付有効期間に対して上述した操作失敗期間と操作成功期間とを設定し、第1の操作を受け付けたタイミングが操作成功期間内であれば星を点灯させてシナリオ進行演出を進行させる。これに対し、第1の操作を受け付けたタイミングが操作成功期間内ではなく、操作失敗期間内であれば星を点灯させず、またシナリオ進行演出も進行させない。このような演出態様とすることにより、遊技者は、第1段階演出102が行われているとき、シナリオ進行演出が最終段階により近づくことを期待して操作ボタン6に対する操作を積極的に行うようになる。尚、その他の演出は、第1シナリオ演出パターン78aに基づくシナリオ進行演出で行われる演出と同様である。

20

【0267】

このような第6シナリオ演出パターン78fに基づくシナリオ進行演出が行われる場合の演出制御基板33における処理手順について説明する。図65乃至図68は、演出制御基板33において第6シナリオ演出パターン78fに基づくシナリオ進行演出を行う場合の第6シナリオ進行演出制御処理の一例を示すフローチャートである。演出制御基板33は、この処理を開始すると、図65に示すように、まず第1段階演出制御部75を機能させ、画像表示器12に対してタイトル表示101を表示させる処理を開始する(ステップS1500)。その後、第1段階演出102を開始するタイミングになると(ステップS1501でYES)、第1段階演出制御部75は、第1段階演出制御処理を開始する(ステップS1502)。その後、示唆演出103の開始タイミングになると(ステップS1503でYES)、演出制御基板33は、示唆演出制御部74を機能させ、示唆演出制御部74による示唆演出103を開始させる(ステップS1504)。その後、第2段階演出104を開始するタイミングになると、演出制御基板33は、第2段階演出制御部76を機能させ、第2段階演出制御部76による第2段階演出104を開始させる(ステップS1506)。そして第2段階演出制御部76による処理が終了すると、第6シナリオ進行演出制御処理が終了する。

30

40

【0268】

図66は、第1段階演出制御処理(図65のステップS1502)の詳細な処理手順を示すフローチャートである。第1段階演出制御部75は、この処理を開始すると、第6シナリオ演出パターン78fに定められた第1段階演出102の実行を開始する(ステップS1510)。そしてボタン操作受付有効期間になると(ステップS1511でYES)、第1段階演出制御部75は、遊技者による第1の操作の受け付けを開始する(ステップS1512)。第1段階演出制御部75は、遊技者によるボタン操作(第1の操作)を検知したか否かを判断し(ステップS1513)、ボタン操作を検知していないときには(

50

ステップS 1 5 1 3でNO)、第1の操作の受け付けを開始してから所定時間(ボタン操作受付有効期間)が経過したか否かを判断する(ステップS 1 5 1 4)。

【0269】

ボタン操作受付有効期間内に遊技者によるボタン操作(第1の操作)を検知した場合(ステップS 1 5 1 3でYES)、第1段階演出制御部75は、遊技者によって第1の操作が行われたタイミングが所定のタイミングに一致するか否かを判断し(ステップS 1 5 1 5)、所定のタイミングに一致する場合には(ステップS 1 5 1 5でYES)、第1の操作に成功したことを示す操作成功演出を行い(ステップS 1 5 1 6)、シナリオ進行演出を所定段階(例えば1段階)進行させるシナリオ演出進行処理を行う(ステップS 1 5 1 7)。また遊技者によって第1の操作が行われたタイミングが所定のタイミングに一致し
10
なかった場合(ステップS 1 5 1 5でNO)、第1段階演出制御部75は、第1の操作に失敗したことを示す操作失敗演出を行う(ステップS 1 5 1 8)。この場合、シナリオ進行演出は進行しない。またボタン操作受付有効期間内に遊技者によるボタン操作(第1の操作)を検知しなかった場合にも(ステップS 1 5 1 4でYES)、シナリオ進行演出は進行しない。

【0270】

続いて第1段階演出制御部75は、第1段階演出102において第1の操作を受け付ける全操作回数が終了したか否かを判断し(ステップS 1 5 1 9)、全操作回数が終了していなければ(ステップS 1 5 1 9でNO)、ステップS 1 5 1 1へ戻って上述した処理を繰り返す。また全操作回数が終了した場合(ステップS 1 5 1 9でYES)、第1段階演出制御部75は、第1段階演出制御処理が終了する。
20

【0271】

次に図67は、示唆演出制御処理(図65のステップS 1 5 0 4)の詳細な処理手順の一例を示すフローチャートである。示唆演出制御部74は、この処理を開始すると、まず特別遊技判定部52によって行われた特別遊技判定の結果を参照する(ステップS 1 5 3 0)。示唆演出制御部74は、その特別遊技判定結果に基づき、示唆演出103で示唆する期待度を決定する(ステップS 1 5 3 1)。示唆演出制御部74は、示唆演出103で示唆する期待度を決定すると、その期待度に基づき、図21(a)に示したような示唆演出103を開始する(ステップS 1 5 3 2)。尚、示唆演出制御部74は、遊技者による所定のボタン操作が行われた場合に、期待度に対応する演出を画像表示器12などにおいて表示させるようにしても良い。以上で、示唆演出制御処理が終了する。
30

【0272】

次に図68は、第2段階演出制御処理(図65のステップS 1 5 0 6)の詳細な処理手順を示すフローチャートである。第2段階演出制御部76は、この処理を開始すると、第2段階演出104を開始する(ステップS 1 5 4 0)。その後、ボタン操作受付有効期間になると、第2段階演出制御部76は、遊技者による第2の操作の受け付けを開始する(ステップS 1 5 4 1)。そして第2段階演出制御部76は、遊技者による操作ボタン6の第2の操作を検知したか否かを判断し(ステップS 1 5 4 2)、第2の操作を検知してなければ(ステップS 1 5 4 2でNO)、所定時間(ボタン操作受付有効期間)が経過したか否かを判断する(ステップS 1 5 4 3)。そして所定時間が経過していない場合は(ステップS 1 5 4 3でNO)、ステップS 1 5 4 2へ戻る。
40

【0273】

第2段階演出制御部76は、ボタン操作受付有効期間内に第2の操作を検知した場合(ステップS 1 5 4 2でYES)、或いは、第2の操作を検知することなく所定時間が経過した場合(ステップS 1 5 4 3でYES)、第2段階演出104の次に行うべき演出が成功演出105であるか否かを判断し(ステップS 1 5 4 4)、成功演出105であれば(ステップS 1 5 4 4でYES)、成功演出105を開始する(ステップS 1 5 4 5)。また成功演出105ではない場合(ステップS 1 5 4 4でNO)、第2段階演出制御部76は、失敗演出106を開始する(ステップS 1 5 4 6)。第2段階演出制御部76は、失敗演出106を開始した後、復活演出107を行うか否かを判断する(ステップS 1 5 4
50

7)。その結果、復活演出107を行う場合(ステップS1547でYES)、第2段階演出制御部76は、復活演出107の開始タイミングまで待機し(ステップS1548)、復活演出107の開始タイミングになると(ステップS1548でYES)、復活演出107を開始する(ステップS1549)。尚、失敗演出106の後に復活演出107を行わない場合(ステップS1547でNO)、ステップS1548及びS1549の処理はスキップする。以上で、第2段階演出制御処理が終了する。

【0274】

以上のように、演出制御基板33において第6シナリオ演出パターン78fに基づくシナリオ進行演出が行われる場合、演出制御基板33において、第1段階演出制御部75、示唆演出制御部74及び第2段階演出制御部76がこの順に機能する。そして第1段階演出制御部75が、始めに、操作ボタン6に対する第1の操作を受け付けたタイミングが所定のタイミングに一致することにより第1の段階までシナリオ進行演出を進行させる第1段階演出102を行わせる。また示唆演出制御部74は、第1段階演出102の後に、特別遊技判定の結果に基づいて、シナリオ進行演出が第1の段階から最終段階まで進行する期待度を示唆する示唆演出103を行わせる。そして第2段階演出制御部76が、示唆演出103の後に、操作ボタン6に対する第2の操作を受け付けたことに応じてシナリオ進行演出が第1の段階から最終段階まで進行する成功演出105及び最終段階まで進行しない失敗演出106のいずれか一方を行わせる。そして第2段階演出制御部76は、特別遊技判定の結果が特別遊技状態ST2に移行させる場合、特別遊技判定の結果が特別遊技状態ST2に移行させない場合よりも高確率で成功演出105を行わせるように構成される。

【0275】

したがって、第6シナリオ演出パターン78fに基づくシナリオ進行演出が行われる場合、遊技者は、シナリオ進行演出が最終段階まで進行して成功演出105が行われることを期待し、少なくとも第1段階演出制御部75及び第2段階演出制御部76による演出が行われるときにはシナリオ進行演出を最終段階に向かって進行させるべく、操作ボタン6に対する操作を積極的に行うようになる。つまり、本実施形態の遊技機1は、第6シナリオ演出パターン78fに基づくシナリオ進行演出を行うことにより、遊技者に積極的にボタン操作を行わせることができ、しかも従来よりも興趣性の高い演出を行うことができるようになる。

【0276】

尚、第6シナリオ演出パターン78fに基づくシナリオ進行演出について上述した点以外については、第1シナリオ演出パターン78aに基づくシナリオ進行演出の場合とほぼ同様である。

【0277】

第7シナリオ演出パターン78gに基づくシナリオ進行演出

次に第7シナリオ演出パターン78gについて説明する。上述した第2シナリオ演出パターン78bに基づくシナリオ進行演出では、第1段階演出202においてボタン操作受付有効期間内に遊技者による第1の操作を受け付けたタイミングに応じて異なる第1の段階までシナリオ進行演出を進行させる場合を例示した。これに対し、第7シナリオ演出パターン78gに基づくシナリオ進行演出では、第2シナリオ演出パターン78bと同様のシナリオ進行演出において、第1段階演出制御部75による第1段階演出202が行われるとき、ボタン操作受付有効期間内で遊技者による第1の操作を受け付けたタイミングが所定のタイミングに一致することにより第1の段階までシナリオ進行演出を進行させる場合について説明する。尚、第7シナリオ演出パターン78gに基づくシナリオ進行演出のタイミングチャートは、図29に示したものと同様である。

【0278】

第1段階演出制御部75は、第1段階演出202を開始すると、所定のタイミングで操作ボタン6に対する第1の操作を受け付ける。第1段階演出制御部75は、ボタン操作受付有効期間内に遊技者による第1の操作を受け付けた場合、その第1の操作を受け付けた

タイミングが所定のタイミングに一致するか否かを判断する。この点は、上述した第4シナリオ演出パターン78dに基づくシナリオ進行演出の場合と同様である。そして第1段階演出制御部75は、第1の操作を受け付けたタイミングが所定のタイミングに一致することを条件としてシナリオ進行演出を第1の段階まで進行させる。したがって、遊技者はボタン操作受付有効期間内に第1の操作を行う場合であっても、その第1の操作を行うタイミングが所定のタイミングに一致しなければ、シナリオ進行演出は第1の段階まで進行しない。

【0279】

例えば上述したようにキャラクタが複数の空中ブランコを乗り継いで行きながらゴールまで到着することを目的としたシナリオが進行する場合、第1段階演出202においてキャラクタが次の空中ブランコへ移動することが可能なタイミング（例えば図31のタイミングT11, T13, T15）とほぼ同じタイミングで遊技者が第1の操作を行えば、キャラクタが次の空中ブランコへと飛び移り、シナリオ進行演出が進行する。これに対し、キャラクタが次の空中ブランコへ移動することが可能なタイミング（例えば図31のタイミングT11, T13, T15）とは異なるタイミングで遊技者が第1の操作を行った場合には、キャラクタが次の空中ブランコへと飛び移らず、シナリオ進行演出が進行しない。

10

【0280】

第1段階演出制御部75は、そのような第1段階演出202を行うべく、ボタン操作受付有効期間に対して上述した操作失敗期間と操作成功期間とを設定し、第1の操作を受け付けたタイミングが操作成功期間内であればキャラクタを次の段階へ移動させることによりシナリオ進行演出を進行させる。これに対し、第1の操作を受け付けたタイミングが操作成功期間内ではなく、操作失敗期間内であればキャラクタを移動させず、シナリオ進行演出も進行させない。このような演出態様とすることにより、遊技者は、第1段階演出202が行われているとき、シナリオ進行演出が最終段階により近づくことを期待して操作ボタン6に対する操作を積極的に行うようになる。尚、その他の演出は、第2シナリオ演出パターン78bに基づくシナリオ進行演出で行われる演出と同様である。

20

【0281】

このような第7シナリオ演出パターン78gに基づくシナリオ進行演出が行われる場合の演出制御基板33における処理手順について説明する。図69乃至図72は、演出制御基板33において第7シナリオ演出パターン78gに基づくシナリオ進行演出を行う場合の第7シナリオ進行演出制御処理の一例を示すフローチャートである。演出制御基板33は、この処理を開始すると、図69に示すように、まず第1段階演出制御部75を機能させ、画像表示器12に対してタイトル表示201を表示させる処理を開始する（ステップS1600）。その後、第1段階演出202を開始するタイミングになると（ステップS1601でYES）、第1段階演出制御部75は、第1段階演出制御処理を開始する（ステップS1602）。その後、示唆演出203の開始タイミングになると（ステップS1603でYES）、演出制御基板33は、示唆演出制御部74を機能させ、示唆演出制御部74による示唆演出203を開始させる（ステップS1604）。その後、第2段階演出204を開始するタイミングになると、演出制御基板33は、第2段階演出制御部76を機能させ、第2段階演出制御部76による第2段階演出204を開始させる（ステップS1606）。そして第2段階演出制御部76による処理が終了すると、第7シナリオ進行演出制御処理が終了する。

30

40

【0282】

図70は、第1段階演出制御処理（図69のステップS1602）の詳細な処理手順を示すフローチャートである。第1段階演出制御部75は、この処理を開始すると、第7シナリオ演出パターン78gに定められた第1段階演出202の実行を開始する（ステップS1610）。そしてボタン操作受付有効期間になると（ステップS1611でYES）、第1段階演出制御部75は、遊技者による第1の操作の受け付けを開始する（ステップS1612）。第1段階演出制御部75は、遊技者によるボタン操作（第1の操作）を検

50

知したか否かを判断し（ステップS 1 6 1 3）、ボタン操作を検知していないときには（ステップS 1 6 1 3でNO）、第1の操作の受け付けを開始してから所定時間（ボタン操作受付有効期間）が経過したか否かを判断する（ステップS 1 6 1 4）。ここで所定時間が経過していない場合は（ステップS 1 6 1 4でNO）、ステップS 1 6 1 3へ戻る。

【0283】

ボタン操作受付有効期間内に遊技者によるボタン操作（第1の操作）を検知した場合（ステップS 1 6 1 3でYES）、第1段階演出制御部75は、遊技者によって第1の操作が行われたタイミングが所定のタイミングに一致するか否かを判断し（ステップS 1 6 1 5）、所定のタイミングに一致する場合には（ステップS 1 6 1 5でYES）、第1の操作に成功したことを示す操作成功演出を行い（ステップS 1 6 1 6）、シナリオ進行演出を所定段階（例えば1段階）進行させるシナリオ演出進行処理を行う（ステップS 1 6 1 7）。また遊技者によって第1の操作が行われたタイミングが所定のタイミングに一致しなかった場合（ステップS 1 6 1 5でNO）、第1段階演出制御部75は、第1の操作に失敗したことを示す操作失敗演出を行う（ステップS 1 6 1 8）。この場合、シナリオ進行演出は進行しない。またボタン操作受付有効期間内に遊技者によるボタン操作（第1の操作）を検知しなかった場合にも（ステップS 1 6 1 4でYES）、シナリオ進行演出は進行しない。

【0284】

続いて第1段階演出制御部75は、第1段階演出202において第1の操作を受け付ける全操作回数が終了したか否かを判断し（ステップS 1 6 1 9）、全操作回数が終了していなければ（ステップS 1 6 1 9でNO）、ステップS 1 6 1 1へ戻って上述した処理を繰り返す。また全操作回数が終了した場合（ステップS 1 6 1 9でYES）、第1段階演出制御処理が終了する。

【0285】

次に図71は、示唆演出制御処理（図69のステップS 1 6 0 4）の詳細な処理手順の一例を示すフローチャートである。示唆演出制御部74は、この処理を開始すると、まず特別遊技判定部52によって行われた特別遊技判定の結果を参照する（ステップS 1 6 3 0）。示唆演出制御部74は、その特別遊技判定結果に基づき、示唆演出203として表示するパワーゲージ84aに蓄積させる最終的なパワー蓄積量（ゲージ進行度）を決定する（ステップS 1 6 3 1）。このとき、示唆演出制御部74は、第2シナリオ演出パターン78bに基づく処理と同様の処理を行う。示唆演出制御部74は、示唆演出203として行うべきパワー蓄積量（ゲージ進行度）を決定すると、示唆演出203を開始し、ボタン操作受付有効期間になると、遊技者による第2の操作の受け付けを開始する（ステップS 1 6 3 2）。そして示唆演出制御部74は、遊技者によるボタン操作（第2の操作）を検知したか否かを判断し（ステップS 1 6 3 3）、遊技者によるボタン操作（第2の操作）を検知した場合（ステップS 1 6 3 3でYES）、ステップS 1 6 3 1で予め決定されたパワー蓄積量（ゲージ進行度）まで到達済みであるか否かを判断する（ステップS 1 6 3 4）。その結果、ステップS 1 6 3 1で予め決定されたパワー蓄積量（ゲージ進行度）まで未だ到達していない場合（ステップS 1 6 3 4でNO）、示唆演出制御部74は、パワーゲージ84aにパワー84cを蓄積させるゲージ進行演出を行う（ステップS 1 6 3 5）。このゲージ進行演出により、示唆演出203としての期待度が表示されるようになる。一方、既に予め決定されたパワー蓄積量（ゲージ進行度）に到達している場合（ステップS 1 6 3 4でYES）、示唆演出制御部74は、ステップS 1 6 3 5の処理を行うことなくスキップする。尚、ステップS 1 6 3 3において遊技者によるボタン操作（第2の操作）を検知していない場合（ステップS 1 6 3 3でNO）、ステップS 1 6 3 4、S 1 6 3 5の処理はスキップする。そして示唆演出制御部74は、所定時間（ボタン操作受付有効期間）が経過したか否かを判断し（ステップS 1 6 3 6）、所定時間が経過していない場合（ステップS 1 6 3 6でNO）、ステップS 1 6 3 3に戻って上述した処理を繰り返す。また所定時間が経過している場合（ステップS 1 6 3 6でYES）、示唆演出制御処理が終了する。

【 0 2 8 6 】

次に図 7 2 は、第 2 段階演出制御処理（図 6 9 のステップ S 1 6 0 6）の詳細な処理手順を示すフローチャートである。第 2 段階演出制御部 7 6 は、この処理を開始すると、第 2 段階演出 2 0 4 を開始する（ステップ S 1 6 4 0）。その後、第 2 段階演出制御部 7 6 は、第 2 段階演出 2 0 4 の次に行うべき演出が成功演出 2 0 5 であるか否かを判断する（ステップ S 1 6 4 1）。例えば特別遊技判定部 5 2 によって行われた特別遊技判定の結果が特別遊技状態 S T 2 へ移行させるものである場合、第 2 段階演出制御部 7 6 は、特別遊技判定の結果が特別遊技状態 S T 2 へ移行させるものでない場合よりも高い確率で成功演出 2 0 5 であると判断する。その結果、成功演出 2 0 5 である場合（ステップ S 1 6 4 1 で Y E S）、第 2 段階演出制御部 7 6 は、成功演出 2 0 5 の開始タイミングで、成功演出 2 0 5 を開始する（ステップ S 1 6 4 2）。一方、成功演出 2 0 5 ではなく、失敗演出 2 0 6 である場合（ステップ S 1 6 4 1 で N O）、第 2 段階演出制御部 7 6 は、失敗演出 2 0 6 の開始タイミングで失敗演出 2 0 6 を開始する（ステップ S 1 6 4 3）。第 2 段階演出制御部 7 6 は、失敗演出 2 0 6 を開始した後、復活演出 2 0 7 を行うか否かを判断する（ステップ S 1 6 4 4）。その結果、復活演出 2 0 7 を行う場合（ステップ S 1 6 4 4 で Y E S）、第 2 段階演出制御部 7 6 は、復活演出 2 0 7 の開始タイミングまで待機し（ステップ S 1 6 4 5）、復活演出 2 0 7 の開始タイミングになると（ステップ S 1 6 4 5 で Y E S）、復活演出 2 0 7 を開始する（ステップ S 1 6 4 6）。尚、失敗演出 2 0 6 の後に復活演出 2 0 7 を行わない場合（ステップ S 1 6 4 4 で N O）、ステップ S 1 6 4 5 及び S 1 6 4 6 の処理はスキップする。以上で、第 2 段階演出制御処理が終了する。

10

20

【 0 2 8 7 】

以上のように、演出制御基板 3 3 において第 7 シナリオ演出パターン 7 8 g に基づくシナリオ進行演出が行われる場合、演出制御基板 3 3 において、第 1 段階演出制御部 7 5、示唆演出制御部 7 4 及び第 2 段階演出制御部 7 6 がこの順に機能する。そして第 1 段階演出制御部 7 5 が、始めに、操作ボタン 6 に対する第 1 の操作を受け付けたタイミングが所定のタイミングに一致することにより第 1 の段階までシナリオ進行演出を進行させる第 1 段階演出 2 0 2 を行わせる。続いて示唆演出制御部 7 4 が、第 1 段階演出 2 0 2 の後に、特別遊技判定の結果に基づいて、操作ボタン 6 に対する第 2 の操作を受け付けたことに応じてシナリオ進行演出が第 1 の段階から最終段階まで進行する期待度を示唆する示唆演出 2 0 3 を行わせる。そして第 2 段階演出制御部 7 6 が、示唆演出 2 0 3 の後に、シナリオ進行演出が第 1 の段階から最終段階まで進行する成功演出 2 0 5 及び最終段階まで進行しない失敗演出 2 0 6 のいずれか一方を行わせる。そして第 2 段階演出制御部 7 6 は、特別遊技判定の結果が特別遊技状態 S T 2 に移行させる場合、特別遊技判定の結果が特別遊技状態 S T 2 に移行させない場合よりも高確率で成功演出 2 0 5 を行わせるように構成される。

30

【 0 2 8 8 】

したがって、第 7 シナリオ演出パターン 7 8 g に基づくシナリオ進行演出が行われる場合、遊技者は、シナリオ進行演出が最終段階まで進行して成功演出 2 0 5 が行われることを期待し、少なくとも第 1 段階演出制御部 7 5 及び示唆演出制御部 7 4 による演出が行われるときにはシナリオ進行演出が最終段階にまで進行することを期待して操作ボタン 6 に対する操作を積極的に行うようになる。つまり、本実施形態の遊技機 1 は、第 7 シナリオ演出パターン 7 8 g に基づくシナリオ進行演出を行うことにより、遊技者に積極的にボタン操作を行わせることができ、しかも従来よりも興趣性の高い演出を行うことができるようになる。

40

【 0 2 8 9 】

尚、第 7 シナリオ演出パターン 7 8 g に基づくシナリオ進行演出について上述した点以外については、第 2 シナリオ演出パターン 7 8 b に基づくシナリオ進行演出の場合とほぼ同様である。

【 0 2 9 0 】

第 8 シナリオ演出パターン 7 8 h に基づくシナリオ進行演出

50

次に第8シナリオ演出パターン78hについて説明する。第8シナリオ演出パターン78hに基づくシナリオ進行演出では、第2シナリオ演出パターン78bと同様のシナリオ進行演出において、第1段階演出制御部75による第1段階演出202が行われるとき、ボタン操作受付有効期間内で遊技者による第1の操作を受け付けたことに応じてシナリオ進行演出を予め定めた第1の段階まで進行させる場合について説明する。尚、第8シナリオ演出パターン78hに基づくシナリオ進行演出のタイミングチャートは、図29に示したものと同様である。

【0291】

第1段階演出制御部75は、第1段階演出202を開始すると、所定のタイミングで操作ボタン6に対する第1の操作を受け付ける。第1段階演出制御部75は、ボタン操作受付有効期間内に遊技者による第1の操作を受け付けた場合、その第1の操作を受け付けたことに応じて第1の段階までシナリオ進行演出を進行させる。ただし、この第1の段階は、シナリオ進行演出を進行させる前に予め決定されていれば良いため、例えば第1の操作を受け付けたときに決定しても良いし、また第1段階演出202の実行開始時又は実行開始前に予め決定しておいても良い。この点は、上述した第1シナリオ演出パターン78aに基づくシナリオ進行演出の場合と同様である。そして第1段階演出制御部75は、第1の操作を受け付けたことに応じてシナリオ進行演出を第1の段階まで進行させる。したがって、遊技者は、シナリオ進行演出を最終段階まで近づけるべく、ボタン操作受付有効期間内に積極的に操作ボタン6に対する第1の操作を行うようになる。

【0292】

例えば上述したようにキャラクタが複数の空中ブランコを乗り継いで行きながらゴールまで到着することを目的としたシナリオが進行する場合、第1段階演出202においてキャラクタが次の空中ブランコへ移動するために左右方向へ揺れている状態のとき、任意のタイミングで遊技者が第1の操作を行えば、キャラクタが予め定められた数の空中ブランコを飛び越えて次の空中ブランコへと移動し、シナリオ進行演出が予め定められた第1の段階へ進行する。これに対し、キャラクタが次の空中ブランコへ移動するために左右方向へ揺れている状態のとき、遊技者が第1の操作を行わなかった場合には、キャラクタは最小進行幅で次の空中ブランコへと移動する。尚、遊技者が第1の操作を行わなかった場合には、キャラクタが次の空中ブランコへは飛び移らず、シナリオ進行演出が進行しないようにしても良い。尚、その他の演出は、第2シナリオ演出パターン78bに基づくシナリオ進行演出で行われる演出と同様である。

【0293】

このような第8シナリオ演出パターン78hに基づくシナリオ進行演出が行われる場合の演出制御基板33における処理手順について説明する。図73乃至図76は、演出制御基板33において第8シナリオ演出パターン78hに基づくシナリオ進行演出を行う場合の第8シナリオ進行演出制御処理の一例を示すフローチャートである。演出制御基板33は、この処理を開始すると、図73に示すように、まず第1段階演出制御部75を機能させ、画像表示器12に対してタイトル表示201を表示させる処理を開始する(ステップS1700)。その後、第1段階演出202を開始するタイミングになると(ステップS1701でYES)、第1段階演出制御部75は、第1段階演出制御処理を開始する(ステップS1702)。その後、示唆演出203の開始タイミングになると(ステップS1703でYES)、演出制御基板33は、示唆演出制御部74を機能させ、示唆演出制御部74による示唆演出203を開始させる(ステップS1704)。その後、第2段階演出204を開始するタイミングになると(ステップS1705でYES)、演出制御基板33は、第2段階演出制御部76を機能させ、第2段階演出制御部76による第2段階演出204を開始させる(ステップS1706)。そして第2段階演出制御部76による処理が終了すると、第8シナリオ進行演出制御処理が終了する。

【0294】

図74は、第1段階演出制御処理(図73のステップS1702)の詳細な処理手順を示すフローチャートである。第1段階演出制御部75は、この処理を開始すると、第8シ

ナリオ演出パターン 78h に定められた第 1 段階演出 202 の実行を開始する（ステップ S1710）。そしてボタン操作受付有効期間になると、第 1 段階演出制御部 75 は、遊技者による第 1 の操作の受け付けを開始する（ステップ S1711）。その後、第 1 段階演出制御部 75 は、遊技者によるボタン操作（第 1 の操作）を検知したか否かを判断し（ステップ S1712）、ボタン操作を検知していないときには（ステップ S1712 で NO）、第 1 の操作の受け付けを開始してから所定時間（ボタン操作受付有効期間）が経過したか否かを判断する（ステップ S1713）。そしてボタン操作受付有効期間内に遊技者によるボタン操作（第 1 の操作）を検知した場合（ステップ S1712 で YES）、第 1 段階演出制御部 75 は、遊技者によって第 1 の操作が行われたことに伴ってシナリオ進行演出を進行させる段階（第 1 の段階）を決定する（ステップ S1714）。尚、第 1 の操作が行われたことによってシナリオ進行演出をどの段階まで進行させるかは、予め決定しておいても良く、例えば第 8 シナリオ演出パターン 78h に基づく処理が開始された直後に決定しておいても良い。一方、ボタン操作受付有効期間内に遊技者によるボタン操作（第 1 の操作）を検知しなかった場合（ステップ S1713 で YES）、第 1 段階演出制御部 75 は、遊技者による第 1 の操作が行われなかったことによりシナリオ進行演出を進行させる段階（最小進行幅）を決定する（ステップ S1715）。そして第 1 段階演出制御部 75 は、ステップ S1714 又はステップ S1715 で決定された段階までシナリオ進行演出を進行させるシナリオ演出進行処理を行う（ステップ S1716）。これにより、第 1 段階演出 202 の実行中において遊技者による第 1 の操作が受け付けられれば、空中ブランコにぶら下がったキャラクタが所定の段階（第 1 の段階）まで移動してシナリオ進行演出が進行し、遊技者による第 1 の操作が受け付けられていなければ、シナリオ進行演出が最小進行幅だけ進行する。以上で、第 1 段階演出制御処理が終了する。

【0295】

次に図 75 は、示唆演出制御処理（図 73 ステップ S1704）の詳細な処理手順の一例を示すフローチャートである。示唆演出制御部 74 は、この処理を開始すると、まず特別遊技判定部 52 によって行われた特別遊技判定の結果を参照する（ステップ S1730）。示唆演出制御部 74 は、その特別遊技判定結果に基づき、示唆演出 203 として表示するパワーゲージ 84a に蓄積させる最終的なパワー蓄積量（ゲージ進行度）を決定する（ステップ S1731）。このとき、示唆演出制御部 74 は、第 2 シナリオ演出パターン 78b に基づく処理と同様の処理を行う。示唆演出制御部 74 は、示唆演出 203 として行うべきパワー蓄積量（ゲージ進行度）を決定すると、示唆演出 203 を開始し、ボタン操作受付有効期間になると、遊技者による第 2 の操作の受け付けを開始する（ステップ S1732）。そして示唆演出制御部 74 は、遊技者によるボタン操作（第 2 の操作）を検知したか否かを判断し（ステップ S1733）、遊技者によるボタン操作（第 2 の操作）を検知した場合（ステップ S1733 で YES）、ステップ S1731 で予め決定されたパワー蓄積量（ゲージ進行度）まで到達済みであるか否かを判断する（ステップ S1734）。その結果、ステップ S1731 で予め決定されたパワー蓄積量（ゲージ進行度）まで未だ到達していない場合（ステップ S1734 で NO）、示唆演出制御部 74 は、パワーゲージ 84a にパワー 84c を蓄積させるゲージ進行演出を行う（ステップ S1735）。このゲージ進行演出により、示唆演出 203 としての期待度が表示されるようになる。一方、既に予め決定されたパワー蓄積量（ゲージ進行度）に到達している場合（ステップ S1734 で YES）、示唆演出制御部 74 は、ステップ S1735 の処理を行うことなくスキップする。尚、ステップ S1733 において遊技者によるボタン操作（第 2 の操作）を検知していない場合（ステップ S1733 で NO）、ステップ S1734、S1735 の処理はスキップする。そして示唆演出制御部 74 は、所定時間（ボタン操作受付有効期間）が経過したか否かを判断し（ステップ S1736）、所定時間が経過していない場合（ステップ S1736 で NO）、ステップ S1733 に戻って上述した処理を繰り返す。また所定時間が経過している場合（ステップ S1736 で YES）、示唆演出制御処理が終了する。

【0296】

次に図 7 6 は、第 2 段階演出制御処理（図 7 3 のステップ S 1 7 0 6）の詳細な処理手順を示すフローチャートである。第 2 段階演出制御部 7 6 は、この処理を開始すると、第 2 段階演出 2 0 4 を開始する（ステップ S 1 7 4 0）。その後、第 2 段階演出制御部 7 6 は、第 2 段階演出 2 0 4 の次に行うべき演出が成功演出 2 0 5 であるか否かを判断する（ステップ S 1 7 4 1）。例えば特別遊技判定部 5 2 によって行われた特別遊技判定の結果が特別遊技状態 S T 2 へ移行させるものである場合、第 2 段階演出制御部 7 6 は、特別遊技判定の結果が特別遊技状態 S T 2 へ移行させるものでない場合よりも高い確率で成功演出 2 0 5 であると判断する。その結果、成功演出 2 0 5 である場合（ステップ S 1 7 4 1 で Y E S）、第 2 段階演出制御部 7 6 は、成功演出 2 0 5 の開始タイミングで、成功演出 2 0 5 を開始する（ステップ S 1 7 4 2）。一方、成功演出 2 0 5 ではなく、失敗演出 2 0 6 である場合（ステップ S 1 7 4 1 で N O）、第 2 段階演出制御部 7 6 は、失敗演出 2 0 6 の開始タイミングで失敗演出 2 0 6 を開始する（ステップ S 1 7 4 3）。第 2 段階演出制御部 7 6 は、失敗演出 2 0 6 を開始した後、復活演出 2 0 7 を行うか否かを判断する（ステップ S 1 7 4 4）。その結果、復活演出 2 0 7 を行う場合（ステップ S 1 7 4 4 で Y E S）、第 2 段階演出制御部 7 6 は、復活演出 2 0 7 の開始タイミングまで待機し（ステップ S 1 7 4 5）、復活演出 2 0 7 の開始タイミングになると（ステップ S 1 7 4 5 で Y E S）、復活演出 2 0 7 を開始する（ステップ S 1 7 4 6）。尚、失敗演出 2 0 6 の後に復活演出 2 0 7 を行わない場合（ステップ S 1 7 4 4 で N O）、ステップ S 1 7 4 5 及び S 1 7 4 6 の処理はスキップする。以上で、第 2 段階演出制御処理が終了する。

【 0 2 9 7 】

以上のように、演出制御基板 3 3 において第 8 シナリオ演出パターン 7 8 h に基づくシナリオ進行演出が行われる場合、演出制御基板 3 3 において、第 1 段階演出制御部 7 5、示唆演出制御部 7 4 及び第 2 段階演出制御部 7 6 がこの順に機能する。そして第 1 段階演出制御部 7 5 が、始めに、操作ボタン 6 に対する第 1 の操作を受け付けたことに応じて予め定めた第 1 の段階までシナリオ進行演出を進行させる第 1 段階演出 2 0 2 を行わせる。続いて示唆演出制御部 7 4 が、第 1 段階演出 2 0 2 の後に、特別遊技判定の結果に基づいて、操作ボタン 6 に対する第 2 の操作を受け付けたことに応じてシナリオ進行演出が第 1 の段階から最終段階まで進行する期待度を示唆する示唆演出 2 0 3 を行わせる。そして第 2 段階演出制御部 7 6 が、示唆演出 2 0 3 の後に、シナリオ進行演出が第 1 の段階から最終段階まで進行する成功演出 2 0 5 及び最終段階まで進行しない失敗演出 2 0 6 のいずれか一方を行わせる。そして第 2 段階演出制御部 7 6 は、特別遊技判定の結果が特別遊技状態 S T 2 に移行させるものである場合、特別遊技判定の結果が特別遊技状態 S T 2 に移行させないものである場合よりも高確率で成功演出 2 0 5 を行わせるように構成される。

【 0 2 9 8 】

したがって、第 8 シナリオ演出パターン 7 8 h に基づくシナリオ進行演出が行われる場合、遊技者は、シナリオ進行演出が最終段階まで進行して成功演出 2 0 5 が行われることを期待し、少なくとも第 1 段階演出制御部 7 5 及び示唆演出制御部 7 4 による演出が行われるときにはシナリオ進行演出が最終段階にまで進行することを期待して操作ボタン 6 に対する操作を積極的に行うようになる。つまり、本実施形態の遊技機 1 は、第 8 シナリオ演出パターン 7 8 h に基づくシナリオ進行演出を行うことにより、遊技者に積極的にボタン操作を行わせることができ、しかも従来よりも興趣性の高い演出を行うことができるようになる。

【 0 2 9 9 】

尚、第 8 シナリオ演出パターン 7 8 h に基づくシナリオ進行演出について上述した点以外については、第 2 シナリオ演出パターン 7 8 b に基づくシナリオ進行演出の場合とほぼ同様である。

【 0 3 0 0 】

第 9 シナリオ演出パターン 7 8 i に基づくシナリオ進行演出

次に第 9 シナリオ演出パターン 7 8 i について説明する。上述した第 3 シナリオ演出パターン 7 8 c に基づくシナリオ進行演出では、第 1 段階演出 3 0 3 においてボタン操作受

付有効期間内に遊技者による第1の操作を受け付けたことに応じてシナリオ進行演出を予め定めた第1の段階まで進行させる場合を例示した。これに対し、第9シナリオ演出パターン78iに基づくシナリオ進行演出では、第3シナリオ演出パターン78cと同様のシナリオ進行演出において、第1段階演出制御部75による第1段階演出303が行われるとき、ボタン操作受付有効期間内で遊技者による第1の操作を受け付けたタイミングに応じて異なる第1の段階までシナリオ進行演出を進行させる場合について説明する。尚、第9シナリオ演出パターン78iに基づくシナリオ進行演出のタイミングチャートは、図40に示したものと同様である。

【0301】

第1段階演出制御部75は、第1段階演出303を開始すると、所定のタイミングで操作ボタン6に対する第1の操作を受け付ける。第1段階演出制御部75は、ボタン操作受付有効期間内に遊技者による第1の操作を受け付けた場合、その第1の操作を受け付けたタイミングに基づきシナリオ進行演出を進行させる進行度(第1の段階)を決定し、その決定した進行度に応じてシナリオ進行演出を進行させる。つまり、この点は、上述した第2シナリオ演出パターン78bに基づくシナリオ進行演出と同様である。したがって、遊技者はボタン操作受付有効期間内に第1の操作を行う場合であっても、その第1の操作を行うタイミングが異なれば、シナリオ進行演出が進行する度合が変化する。

【0302】

例えば上述したように金髪キャラクタの全員を最終的に黒髪に変化させることを目的としたシナリオが進行する場合、第1段階演出制御部75は、ボタン操作受付有効期間中における時間進行に伴ってパワー蓄積量が逐次変化するパワーゲージなどを画像表示器12に表示させ、遊技者による第1の操作を受け付けたタイミングでのパワー蓄積量に応じて金髪から黒髪に変化するキャラクタの数を決定し、その決定したキャラクタ数を第1の段階としてシナリオ進行演出を進行させる。このような演出態様とすることにより、遊技者は、第1段階演出102が行われているときに、シナリオ進行演出が最終段階により近づくことを期待して操作ボタン6に対する操作を積極的に行うようになる。尚、その他の演出は、第3シナリオ演出パターン78cに基づくシナリオ進行演出で行われる演出と同様である。

【0303】

このような第9シナリオ演出パターン78iに基づくシナリオ進行演出が行われる場合の演出制御基板33における処理手順について説明する。図77乃至図80は、演出制御基板33において第9シナリオ演出パターン78iに基づくシナリオ進行演出を行う場合の第9シナリオ進行演出制御処理の一例を示すフローチャートである。演出制御基板33は、この処理を開始すると、図77に示すように、まず示唆演出制御部74を機能させ、画像表示器12に対してタイトル表示301を表示させる処理を開始する(ステップS1800)。その後、示唆演出302を開始するタイミングになると(ステップS1801でYES)、示唆演出制御部74は、示唆演出302を開始する(ステップS1802)。その後、第1段階演出303の開始タイミングになると(ステップS1803でYES)、演出制御基板33は、第1段階演出制御部75を機能させ、第1段階演出制御部75による第1段階演出303を開始させる(ステップS1804)。その後、第2段階演出304を開始するタイミングになると、演出制御基板33は、第2段階演出制御部76を機能させ、第2段階演出制御部76による第2段階演出304を開始させる(ステップS1806)。そして第2段階演出制御部76による処理が終了すると、第9シナリオ進行演出制御処理が終了する。

【0304】

図78は、示唆演出制御処理(図77のステップS1802)の詳細な処理手順を示すフローチャートである。示唆演出制御部74は、この処理を開始すると、まず特別遊技判定部52によって行われた特別遊技判定の結果を参照する(ステップS1810)。示唆演出制御部74は、その特別遊技判定の結果に基づき、示唆演出302として行うべき期待度を決定する(ステップS1811)。すなわち、障子が開いた後に表示すべきキャラ

10

20

30

40

50

クタを特別遊技判定の結果に基づいて決定する。そしてボタン操作受付有効期間になると、示唆演出制御部74は、遊技者によるボタン操作の受け付けを開始する（ステップS1812）。その後、示唆演出制御部74は、遊技者によるボタン操作を検知したか否かを判断し（ステップS1813）、ボタン操作を検知していないときには（ステップS1813でNO）、ボタン操作の受け付けを開始してから所定時間（ボタン操作受付有効期間）が経過したか否かを判断する（ステップS1814）。ボタン操作受付有効期間内に遊技者によるボタン操作を検知した場合（ステップS1813でYES）、示唆演出制御部74は、遊技者によるボタン操作が行われたタイミングで障子を開放し、予め決定した期待度に対応するキャラクタを登場させて期待度を示唆する演出を行う（ステップS1815）。尚、遊技者によるボタン操作が行われなかった場合（ステップS1813でNO）、示唆演出制御部74は、ボタン操作受付有効期間が経過した後に（ステップS1214でYES）、予め決定した期待度に対応するキャラクタを登場させて期待度を示唆する演出を行う（ステップS1215）。以上で、示唆演出制御処理が終了する。

10

【0305】

尚、ここでは、遊技者によるボタン操作が行われなかった場合でも、示唆演出制御部74が予め決定した期待度に対応するキャラクタを登場させて期待度を示唆する演出を行う場合を例示しているが、これに限られるものではない。すなわち、遊技者によるボタン操作が行われなかった場合には予め決定した期待度に対応するキャラクタを画面内に登場させないようにしても良い。

【0306】

20

次に図79は、第1段階演出制御処理（図77のステップS1804）の詳細な処理手順の一例を示すフローチャートである。第1段階演出制御部75は、この処理を開始すると、第9シナリオ演出パターン78iに定められた第1段階演出303の実行を開始する（ステップS1820）。そしてボタン操作受付有効期間になると、第1段階演出制御部75は、遊技者による第1の操作の受け付けを開始する（ステップS1821）。その後、第1段階演出制御部75は、遊技者によるボタン操作（第1の操作）を検知したか否かを判断し（ステップS1822）、ボタン操作を検知していないときには（ステップS1822でNO）、第1の操作の受け付けを開始してから所定時間（ボタン操作受付有効期間）が経過したか否かを判断する（ステップS1823）。そして所定時間が経過していないときには（ステップS1823でNO）、ステップS1822へ戻る。

30

【0307】

ボタン操作受付有効期間内に遊技者によるボタン操作（第1の操作）を検知した場合（ステップS1822でYES）、第1段階演出制御部75は、遊技者によって第1の操作が行われたタイミングに基づきシナリオ進行演出を次の段階に進行させる進行度（第1の段階）を決定し（ステップS1824）、その決定した進行度に基づきシナリオ進行演出を進行させるシナリオ演出進行処理を行う（ステップS1825）。続いて第1段階演出制御部75は、第1の操作が行われない場合よりも早期にシナリオ進行演出を進行させる処理を行ったか否かを判断し（ステップS1826）、早期にシナリオ演出進行処理を行っていれば（ステップS1826でYES）、所定時間が経過するまで待機する（ステップS1827）。そして所定時間が経過すると（ステップS1827でYES）、ステップS1830へと進む。また第1の操作が行われない場合よりも早期にシナリオ進行演出を進行させる処理を行っていない場合（ステップS1826でNO）、ステップS1827の処理はスキップする。

40

【0308】

一方、ボタン操作受付有効期間内に遊技者によるボタン操作（第1の操作）を検知しなかった場合（ステップS1823でYES）、第1段階演出制御部75は、遊技者による第1の操作が行われなかったことによりシナリオ進行演出を進行させる進行度として最小進行幅を決定し（ステップS1828）、その決定した進行度に基づきシナリオ進行演出を進行させるシナリオ演出進行処理を行う（ステップS1829）。

【0309】

50

続いて第１段階演出制御部７５は、第１段階演出３０３において更に第１の操作を受け付ける機会があるか否かを判断し（ステップＳ１８３０）、更なる機会があれば（ステップＳ１８３０でＹＥＳ）、ステップＳ１８２１へ戻って上述した処理を繰り返す。また更なる機会がない場合（ステップＳ１８３０でＮＯ）、第１段階演出制御処理が終了する。

【０３１０】

次に図８０は、第２段階演出制御処理（図７７のステップＳ１８０６）の詳細な処理手順を示すフローチャートである。第２段階演出制御部７６は、この処理を開始すると、第２段階演出３０４を開始する（ステップＳ１８４０）。そしてボタン操作受付有効期間になると、第２段階演出制御部７６は、遊技者による第２の操作の受け付けを開始する（ステップＳ１８４１）。その後、第２段階演出制御部７６は、遊技者の操作ボタン６に対する操作（第２の操作）を検知したか否かを判断する（ステップＳ１８４２）。遊技者による第２の操作を検知していない場合（ステップＳ１８４２でＮＯ）、第２段階演出制御部７６は、所定時間（ボタン操作受付有効期間）が経過したか否かを判断し（ステップＳ１８４３）、未だ所定時間が経過していなければ（ステップＳ１８４３でＮＯ）、ステップＳ１８４２の判断へ戻る。そしてボタン操作受付有効期間内に遊技者による第２の操作を検知した場合（ステップＳ１８４２でＹＥＳ）、或いは、遊技者による第２の操作を検知することなくボタン操作受付有効期間が経過した場合（ステップＳ１８４３でＹＥＳ）、第２段階演出制御部７６は、第２段階演出３０４の後に行うべき演出が成功演出３０５であるか否かを判断し（ステップＳ１８４４）、成功演出３０５であれば（ステップＳ１８４４でＹＥＳ）、成功演出３０５を開始する（ステップＳ１８４５）。一方、第２段階演出３０４の後に行うべき演出が成功演出３０５でなかった場合（ステップＳ１８４４でＮＯ）、第２段階演出制御部７６は、失敗演出３０６を開始する（ステップＳ１８４６）。第２段階演出制御部７６は、失敗演出３０６を開始した後、復活演出３０７を行うか否かを判断する（ステップＳ１８４７）。その結果、復活演出３０７を行う場合（ステップＳ１８４７でＹＥＳ）、第２段階演出制御部７６は、復活演出３０７の開始タイミングまで待機し（ステップＳ１８４８）、復活演出３０７の開始タイミングになると（ステップＳ１８４８でＹＥＳ）、復活演出３０７を開始する（ステップＳ１８４９）。尚、失敗演出３０６の後に復活演出３０７を行わない場合（ステップＳ１８４７でＮＯ）、ステップＳ１８４８及びＳ１８４９の処理はスキップする。以上で、第２段階演出制御処理が終了する。

【０３１１】

以上のように、演出制御基板３３において第９シナリオ演出パターン７８ｉに基づくシナリオ進行演出が行われる場合、演出制御基板３３において、示唆演出制御部７４、第１段階演出制御部７５及び第２段階演出制御部７６がこの順に機能する。そして示唆演出制御部７４が、始めに、特別遊技判定の結果に基づいて、シナリオ進行演出が最終段階まで進行する期待度を示唆する示唆演出３０２を行わせる。続いて第１段階演出制御部７５が、示唆演出３０２の後に、操作ボタン６に対する第１の操作を受け付けたタイミングに応じて異なる第１の段階までシナリオ進行演出を進行させる第１段階演出３０３を行わせる。そして第２段階演出制御部７６は、第１段階演出３０３の後に、操作ボタン６に対する第２の操作を受け付けたことに応じてシナリオ進行演出が第１の段階から最終段階まで進行する成功演出３０５及び最終段階まで進行しない失敗演出３０６のいずれか一方を行わせる。そして第２段階演出制御部７６は、特別遊技判定の結果が特別遊技状態ＳＴ２に移行させるものである場合、特別遊技判定の結果が特別遊技状態ＳＴ２に移行させるものではない場合よりも高確率で成功演出３０５を行わせるように構成されている。

【０３１２】

したがって、第９シナリオ演出パターン７８ｉに基づくシナリオ進行演出が行われる場合、遊技者は、シナリオ進行演出が最終段階まで進行して成功演出３０５が行われることを期待し、少なくとも第１段階演出制御部７５及び第２段階演出制御部７６による演出が行われるときにはシナリオ進行演出を最終段階に向かって進行させるべく、操作ボタン６に対する操作を積極的に行うようになる。つまり、本実施形態の遊技機１は、第９シナリ

オ演出パターン 78 i に基づいて上述したシナリオ進行演出を行うことにより、遊技者に積極的にボタン操作を行わせることができ、しかも従来よりも興趣性の高い演出を行うことができるようになる。

【0313】

尚、第9シナリオ演出パターン 78 i に基づくシナリオ進行演出について上述した点以外については、第3シナリオ演出パターン 78 c に基づくシナリオ進行演出の場合と同様である。

【0314】

第10シナリオ演出パターン 78 j に基づくシナリオ進行演出

次に第10シナリオ演出パターン 78 j について説明する。この第10シナリオ演出パターン 78 j に基づくシナリオ進行演出では、第3シナリオ演出パターン 78 c と同様のシナリオ進行演出において、第1段階演出制御部 75 による第1段階演出 303 が行われているとき、ボタン操作受付有効期間内で遊技者による第1の操作を受け付けると、その第1の操作を受け付けたタイミングが所定のタイミングに一致することによりシナリオ進行演出を第1の段階まで進行させる場合について説明する。尚、第10シナリオ演出パターン 78 j に基づくシナリオ進行演出のタイミングチャートは、図40に示したものと同様である。

10

【0315】

第1段階演出制御部 75 は、第1段階演出 303 を開始すると、所定のタイミングで操作ボタン 6 に対する第1の操作を受け付ける。第1段階演出制御部 75 は、ボタン操作受付有効期間内に遊技者による第1の操作を受け付けた場合、その第1の操作を受け付けたタイミングが所定のタイミングに一致するか否かを判断する。この点は、上述した第4シナリオ演出パターン 78 d に基づくシナリオ進行演出の場合と同様である。そして第1段階演出制御部 75 は、第1の操作を受け付けたタイミングが所定のタイミングに一致することを条件としてシナリオ進行演出を第1の段階まで進行させる。したがって、遊技者はボタン操作受付有効期間内に第1の操作を行う場合であっても、その第1の操作を行うタイミングが所定のタイミングに一致しなければ、シナリオ進行演出は第1の段階まで進行しない。

20

【0316】

例えば上述したように主キャラクタが筆を振り回して周囲に墨を飛散させ、その墨によって金髪キャラクタを黒髪に変化させるシナリオが進行する場合、第1段階演出 303 において飛散した墨が金髪キャラクタに当たるタイミングとほぼ同じタイミングで遊技者が第1の操作を行えば、金髪キャラクタが黒髪に変わり、シナリオ進行演出が進行する。これに対し、飛散した墨が金髪キャラクタに当たるタイミングとは異なるタイミングで遊技者が第1の操作を行ってしまうと、金髪キャラクタは黒髪には変化せず、シナリオ進行演出が進行しない。

30

【0317】

第1段階演出制御部 75 は、そのような第1段階演出 303 を行うべく、ボタン操作受付有効期間に対して上述した操作失敗期間と操作成功期間とを設定し、第1の操作を受け付けたタイミングが操作成功期間内であれば金髪キャラクタを順次黒髪に変化させていくことによりシナリオ進行演出を進行させる。これに対し、第1の操作を受け付けたタイミングが操作成功期間内ではなく、操作失敗期間内であれば金髪キャラクタを変化させず、シナリオ進行演出も進行させない。このような演出態様とすることにより、遊技者は、第1段階演出 303 が行われているとき、シナリオ進行演出が最終段階により近づくことを期待して操作ボタン 6 に対する操作を積極的に行うようになる。尚、その他の演出は、第3シナリオ演出パターン 78 c に基づくシナリオ進行演出で行われる演出と同様である。

40

【0318】

このような第10シナリオ演出パターン 78 j に基づくシナリオ進行演出が行われる場合の演出制御基板 33 における処理手順について説明する。図81乃至図84は、演出制御基板 33 において第10シナリオ演出パターン 78 j に基づくシナリオ進行演出を行う

50

場合の第10シナリオ進行演出制御処理の一例を示すフローチャートである。演出制御基板33は、この処理を開始すると、図81に示すように、まず示唆演出制御部74を機能させ、画像表示器12に対してタイトル表示301を表示させる処理を開始する(ステップS1900)。その後、示唆演出302を開始するタイミングになると(ステップS1901でYES)、示唆演出制御部74は、示唆演出302を開始する(ステップS1902)。その後、第1段階演出303の開始タイミングになると(ステップS1903でYES)、演出制御基板33は、第1段階演出制御部75を機能させ、第1段階演出制御部75による第1段階演出303を開始させる(ステップS1904)。その後、第2段階演出304を開始するタイミングになると、演出制御基板33は、第2段階演出制御部76を機能させ、第2段階演出制御部76による第2段階演出304を開始させる(ステップS1906)。そして第2段階演出制御部76による処理が終了すると、第10シナリオ進行演出制御処理が終了する。

10

【0319】

図82は、示唆演出制御処理(図81のステップS1902)の詳細な処理手順を示すフローチャートである。示唆演出制御部74は、この処理を開始すると、まず特別遊技判定部52によって行われた特別遊技判定の結果を参照する(ステップS1910)。示唆演出制御部74は、その特別遊技判定の結果に基づき、示唆演出302として行うべき期待度を決定する(ステップS1911)。すなわち、障子が開いた後に表示すべきキャラクタを特別遊技判定の結果に基づいて決定する。そしてボタン操作受付有効期間になると、示唆演出制御部74は、遊技者によるボタン操作の受け付けを開始する(ステップS1912)。その後、示唆演出制御部74は、遊技者によるボタン操作を検知したか否かを判断し(ステップS1913)、ボタン操作を検知していないときには(ステップS1913でNO)、ボタン操作の受け付けを開始してから所定時間(ボタン操作受付有効期間)が経過したか否かを判断する(ステップS1914)。ボタン操作受付有効期間内に遊技者によるボタン操作を検知した場合(ステップS1913でYES)、示唆演出制御部74は、遊技者によるボタン操作が行われたタイミングで障子を開放し、予め決定した期待度に対応するキャラクタを登場させて期待度を示唆する演出を行う(ステップS1915)。尚、遊技者によるボタン操作が行われなかった場合(ステップS1913でNO)、示唆演出制御部74は、ボタン操作受付有効期間が経過した後に(ステップS1914でYES)、予め決定した期待度に対応するキャラクタを登場させて期待度を示唆する演出を行う(ステップS1215)。以上で、示唆演出制御処理が終了する。

20

30

【0320】

尚、ここでは、遊技者によるボタン操作が行われなかった場合でも、示唆演出制御部74が予め決定した期待度に対応するキャラクタを登場させて期待度を示唆する演出を行う場合を例示しているが、これに限られるものではない。すなわち、遊技者によるボタン操作が行われなかった場合には予め決定した期待度に対応するキャラクタを画面内に登場させないようにしても良い。

【0321】

次に図83は、第1段階演出制御処理(図81のステップS1904)の詳細な処理手順の一例を示すフローチャートである。第1段階演出制御部75は、この処理を開始すると、第10シナリオ演出パターン78jに定められた第1段階演出303の実行を開始する(ステップS1920)。そしてボタン操作受付有効期間になると(ステップS1921でYES)、第1段階演出制御部75は、遊技者による第1の操作の受け付けを開始する(ステップS1922)。第1段階演出制御部75は、遊技者によるボタン操作(第1の操作)を検知したか否かを判断し(ステップS1923)、ボタン操作を検知していないときには(ステップS1923でNO)、第1の操作の受け付けを開始してから所定時間(ボタン操作受付有効期間)が経過したか否かを判断する(ステップS1924)。ここで所定時間が経過していない場合は(ステップS1924でNO)、ステップS1923へ戻る。

40

【0322】

50

ボタン操作受付有効期間内に遊技者によるボタン操作（第１の操作）を検知した場合（ステップＳ１９２３でＹＥＳ）、第１段階演出制御部７５は、遊技者によって第１の操作が行われたタイミングが所定のタイミングに一致するか否かを判断し（ステップＳ１９２５）、所定のタイミングに一致する場合には（ステップＳ１９２５でＹＥＳ）、第１の操作に成功したことを示す操作成功演出を行い（ステップＳ１９２６）、シナリオ進行演出を所定段階（例えば１段階）進行させるシナリオ演出進行処理を行う（ステップＳ１９２７）。また遊技者によって第１の操作が行われたタイミングが所定のタイミングに一致しなかった場合（ステップＳ１９２５でＮＯ）、第１段階演出制御部７５は、第１の操作に失敗したことを示す操作失敗演出を行う（ステップＳ１９２８）。この場合、シナリオ進行演出は進行しない。またボタン操作受付有効期間内に遊技者によるボタン操作（第１の操作）を検知しなかった場合にも（ステップＳ１９２４でＹＥＳ）、シナリオ進行演出は進行しない。

10

【０３２３】

続いて第１段階演出制御部７５は、第１段階演出３０３において第１の操作を受け付ける全操作回数が終了したか否かを判断し（ステップＳ１９２９）、全操作回数が終了していなければ（ステップＳ１９２９でＮＯ）、ステップＳ１９２１へ戻って上述した処理を繰り返す。また全操作回数が終了した場合（ステップＳ１９２９でＹＥＳ）、第１段階演出制御処理が終了する。

【０３２４】

次に図８４は、第２段階演出制御処理（図８１のステップＳ１９０６）の詳細な処理手順を示すフローチャートである。第２段階演出制御部７６は、この処理を開始すると、第２段階演出３０４を開始する（ステップＳ１９４０）。そしてボタン操作受付有効期間になると、第２段階演出制御部７６は、遊技者による第２の操作の受け付けを開始する（ステップＳ１９４１）。その後、第２段階演出制御部７６は、遊技者の操作ボタン６に対する操作（第２の操作）を検知したか否かを判断する（ステップＳ１９４２）。遊技者による第２の操作を検知していない場合（ステップＳ１９４２でＮＯ）、第２段階演出制御部７６は、所定時間（ボタン操作受付有効期間）が経過したか否かを判断し（ステップＳ１９４３）、未だ所定時間が経過していなければ（ステップＳ１９４３でＮＯ）、ステップＳ１９４２の判断へ戻る。そしてボタン操作受付有効期間内に遊技者による第２の操作を検知した場合（ステップＳ１９４２でＹＥＳ）、或いは、遊技者による第２の操作を検知することなくボタン操作受付有効期間が経過した場合（ステップＳ１９４３でＹＥＳ）、第２段階演出制御部７６は、第２段階演出３０４の後に行うべき演出が成功演出３０５であるか否かを判断し（ステップＳ１９４４）、成功演出３０５であれば（ステップＳ１９４４でＹＥＳ）、成功演出３０５を開始する（ステップＳ１９４５）。一方、第２段階演出３０４の後に行うべき演出が成功演出３０５でなかった場合（ステップＳ１９４４でＮＯ）、第２段階演出制御部７６は、失敗演出３０６を開始する（ステップＳ１９４６）。第２段階演出制御部７６は、失敗演出３０６を開始した後、復活演出３０７を行うか否かを判断する（ステップＳ１９４７）。その結果、復活演出３０７を行う場合（ステップＳ１９４７でＹＥＳ）、第２段階演出制御部７６は、復活演出３０７の開始タイミングまで待機し（ステップＳ１９４８）、復活演出３０７の開始タイミングになると（ステップＳ１９４８でＹＥＳ）、復活演出３０７を開始する（ステップＳ１９４９）。尚、失敗演出３０６の後に復活演出３０７を行わない場合（ステップＳ１９４７でＮＯ）、ステップＳ１９４８及びＳ１９４９の処理はスキップする。以上で、第２段階演出制御処理が終了する。

20

30

40

【０３２５】

以上のように、演出制御基板３３において第１０シナリオ演出パターン７８ｊに基づくシナリオ進行演出が行われる場合、演出制御基板３３において、示唆演出制御部７４、第１段階演出制御部７５及び第２段階演出制御部７６がこの順に機能する。そして示唆演出制御部７４が、始めに、特別遊技判定の結果に基づいて、シナリオ進行演出が最終段階まで進行する期待度を示唆する示唆演出３０２を行わせる。続いて第１段階演出制御部７５

50

が、示唆演出 302 の後に、操作ボタン 6 に対する第 1 の操作を受け付けたタイミングが所定のタイミングに一致することにより第 1 の段階までシナリオ進行演出を進行させる第 1 段階演出 303 を行わせる。そして第 2 段階演出制御部 76 が、第 1 段階演出 303 の後に、操作ボタン 6 に対する第 2 の操作を受け付けたことに応じてシナリオ進行演出が第 1 の段階から最終段階まで進行する成功演出 305 及び最終段階まで進行しない失敗演出 306 のいずれか一方を行わせる。そして第 2 段階演出制御部 76 は、特別遊技判定の結果が特別遊技状態 ST2 に移行させるものである場合、特別遊技判定の結果が特別遊技状態 ST2 に移行させるものでない場合よりも高確率で成功演出 305 を行わせるように構成されている。

【0326】

10

したがって、第 10 シナリオ演出パターン 78j に基づくシナリオ進行演出が行われる場合、遊技者は、シナリオ進行演出が最終段階まで進行して成功演出 305 が行われることを期待し、少なくとも第 1 段階演出制御部 75 及び第 2 段階演出制御部 76 による演出が行われるときにはシナリオ進行演出を最終段階に向かって進行させるべく、操作ボタン 6 に対する操作を積極的に行うようになる。つまり、本実施形態の遊技機 1 は、第 10 シナリオ演出パターン 78j に基づいて上述したシナリオ進行演出を行うことにより、遊技者に積極的にボタン操作を行わせることができ、しかも従来よりも興趣性の高い演出を行うことができるようになる。

【0327】

尚、第 10 シナリオ演出パターン 78j に基づくシナリオ進行演出について上述した点以外については、第 3 シナリオ演出パターン 78c に基づくシナリオ進行演出の場合とほぼ同様である。

20

【0328】

変形例

以上、本発明に関する実施形態について説明したが、本発明は上述した内容に限られるものではなく、種々の変形例が適用可能である。

【0329】

例えば、上記実施形態においては、シナリオ進行演出が特別図柄の変動時間に対応した演出時間を有し、特別図柄の変動表示が開始されてから終了するまでの期間に対応した演出である場合について説明した。しかし、シナリオ進行演出はそのような演出に限られるものではない。例えば、上述したシナリオ進行演出は、演出制御基板 33 によって図柄変動演出が開始された後、リーチ演出やスーパーリーチ演出などに移行する前に行われる演出であっても構わない。この場合、シナリオ進行演出は、特別図柄の変動期間中に行われる図柄変動演出の一部の演出として行われることになる。そしてそのような場合、上述したシナリオ進行演出が最終的に最終段階まで進行して成功演出が行われると、図柄変動演出はその後にリーチ演出やスーパーリーチ演出に移行する。これに対し、シナリオ進行演出が最終的に最終段階まで進行することなく、失敗演出が行われると、図柄変動演出はその後にリーチ演出やスーパーリーチ演出に移行せずに終了する。ただし、失敗演出の後に復活演出が行われる場合には、図柄変動演出は失敗演出の後にリーチ演出やスーパーリーチ演出に移行することもある。そしてシナリオ進行演出の後にリーチ演出やスーパーリーチ演出が行われる場合、それらリーチ演出やスーパーリーチ演出において特別遊技判定の結果がハズレであったことが最終的に報知され、そのハズレが確定することもある。そのため、シナリオ進行演出が図柄変動演出の一部の演出として行われる場合であっても、第 2 段階演出制御部 76 は、特別遊技判定の結果が特別遊技状態 ST2 へと移行させるものである場合には、特別遊技状態 ST2 へと移行させるものでない場合よりも高確率でシナリオ進行演出において成功演出を行わせるように構成することが好ましい。そのような構成であれば、シナリオ進行演出が始まると、遊技者はシナリオ進行演出が最終段階まで進行して成功演出が行われることを期待するようになるため、シナリオ進行演出が行われている間、操作ボタン 6 に対する操作を積極的に行うようになる。

30

40

【0330】

50

またその他にも、上述したシナリオ進行演出は、例えば大当たり遊技中（特別遊技状態 S T 2）の特別遊技演出の一部として行われるものであっても良い。その場合、上述したシナリオ進行演出は、特別遊技演出制御部 7 2 によって制御されることになる。例えば特別遊技状態 S T 2 の終了後に確変遊技状態 S T 4 へと移行する場合、特別遊技演出の一部として行われるシナリオ進行演出では最終的に成功演出が行われる。これに対し、例えば特別遊技状態 S T 2 の終了後に時短遊技状態 S T 3 へと移行する場合、特別遊技演出の一部として行われるシナリオ進行演出では最終的に失敗演出が行われる。またシナリオ進行演出は、特別遊技状態 S T 2 でのラウンド昇格演出として行われるものであっても良い。例えば、シナリオ進行演出において最終的に成功演出が行われると、その成功演出がラウンド昇格演出となり、所定ラウンドから更に後続するラウンド遊技が行われる。これに対し、シナリオ進行演出において最終的に失敗演出が行われると、ラウンド昇格に失敗したことを示す演出となり、所定ラウンドから後続するラウンド遊技が行われなくなる。このように特別遊技演出の一部として上述したシナリオ進行演出が行われる場合であっても、最終的に成功演出が行われるときには遊技者に有利な遊技価値が付与されるのに対し、最終的に失敗演出が行われるときには成功演出の場合よりも遊技者に有利な遊技価値が付与される可能性が低くなるような演出を行うことができる。

10

【 0 3 3 1 】

また上記実施形態では、ボタン操作受付有効期間になると画像表示器 1 2 にボタン操作案内画像を表示する例を説明した。ここで、画像表示器 1 2 に表示するボタン操作案内画像は、その表示態様によってシナリオ進行演出が最終段階まで進行する期待度を示唆するものであっても構わない。例えば、ボタン操作案内画像として、表示サイズが通常サイズである第 1 の画像と、通常サイズよりも大きいサイズの第 2 の画像とがあり、ボタン操作受付有効期間となってボタン操作案内画像を表示させるとき、特別遊技判定の結果に基づいて第 1 の画像と第 2 の画像のうちから 1 つの画像を選択して画像表示器 1 2 に表示させるようにしても良い。この場合、特別遊技判定の結果が特別遊技状態 S T 2 へ移行させるものである場合には、特別遊技状態 S T 2 へ移行させるものでない場合よりも、第 2 の画像が選択される確率が高くなるように設定される。そして第 2 の画像を画像表示器 1 2 に表示させることにより、遊技者の期待感を高揚させることができるようになる。尚、ボタン操作案内画像の表示態様としては、その他にも種々の態様があり、例えば通常とは異なる表示態様として、ボタンが飛び出した態様で表示される画像、ボタンが回転している態様で表示される画像などがある。これら通常とは異なる表示態様のボタン操作案内画像を表示させることにより、シナリオ進行演出が最終段階まで進行する期待度が通常よりも高いことを遊技者に示唆することができる。

20

30

【 0 3 3 2 】

また上記実施形態においては、シナリオ進行演出の例として、主に画像表示器 1 2 に表示される画面を例に挙げて説明した。しかし、シナリオ進行演出は、画像表示器 1 2 に表示される画面によって進行するものに限られない。例えば、シナリオ進行演出は、第 2 画像表示器であるサブ表示器 1 3 によって進行するものであっても良いし、また画像表示器 1 2 とサブ表示器 1 3 との双方に互に関連した画像を連携表示させながら進行するものであっても良い。

40

【 0 3 3 3 】

また上記実施形態においては、遊技者によって操作される操作ボタン 6 が遊技者による押下操作を検知可能であり、単押し操作や連打操作、長押し操作などを第 1 の操作や第 2 の操作として検知する場合を例示した。しかし、遊技者が操作可能な操作入力手段は、必ずしも上述したような操作ボタン 6 に限られるものではなく、例えばレバー、ダイヤル、タッチパネル、トラックボールなどであっても構わない。

【 0 3 3 4 】

また上記実施形態では、シナリオ進行演出の第 1 段階演出において最終段階までは到達しない演出例について説明した。しかし、これに限られず、例えば第 1 段階演出においてシナリオ進行演出が最終段階まで到達することがあっても構わない。第 1 段階演出におい

50

てシナリオ進行演出が最終段階まで到達してしまうと、その後に第２段階演出などを行う必要がなくなるため、第１段階演出においてシナリオ進行演出が最終段階まで到達した場合にはその後に行う演出を第２段階演出とは異なる演出に変更して異なる演出を行うことが好ましい。

【０３３５】

また上記実施形態において、第２段階演出制御部７６が遊技者による第２の操作を受け付けて成功演出及び失敗演出のいずれか一方を行う場合、遊技者による第２の操作を受け付けなかった場合には必ず失敗演出を行うようにしても良い。この場合、第２の操作を行わなければ失敗演出となるため、遊技者は積極的に操作ボタン６に対する第２の操作を行うようになる。ただし、特別遊技判定の結果が特別遊技状態ＳＴ２へと移行させるものであれば、遊技者が第２の操作を行うことなく失敗演出が行われた場合でも、その後に復活演出が行われる。

10

【０３３６】

また上記実施形態においては、第１～第１０シナリオ演出パターン７８ａ～７８ｊのそれぞれに基づくシナリオ進行演出について詳しく説明したが、上述した各シナリオ演出パターンにおいて説明した第１段階演出、示唆演出及び第２段階演出はそれぞれ他のシナリオ演出パターンに組み込んでも良い。つまり、上述した第１段階演出、示唆演出及び第２段階演出のそれぞれを適宜組み合わせることにより、様々なシナリオ進行演出を行うことが可能である。

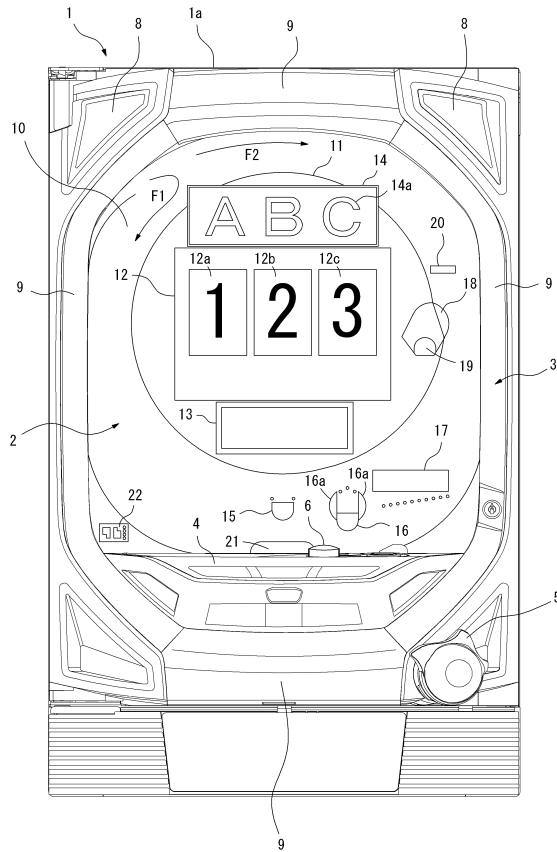
【符号の説明】

20

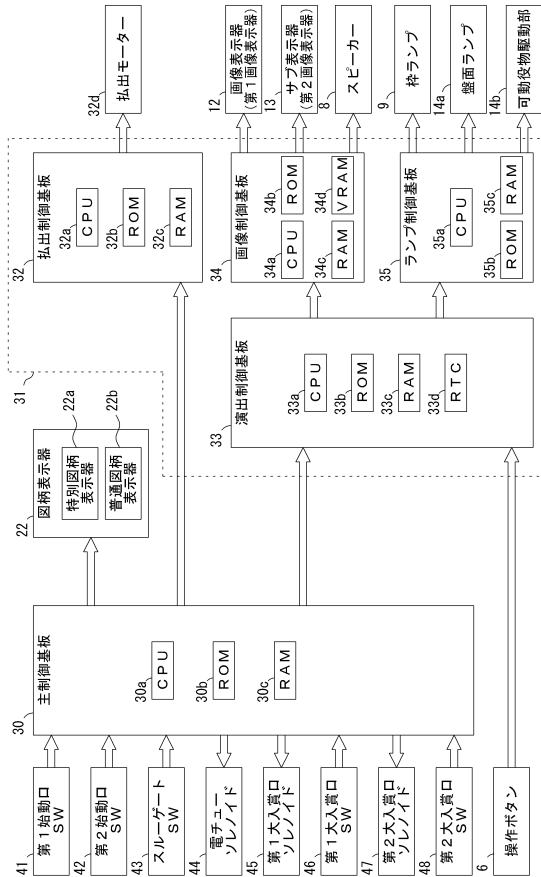
【０３３７】

- １ 遊技機
- ６ 操作ボタン（操作入力手段）
- ３３ 演出制御基板（演出制御手段）
- ５２ 特別遊技判定部（特別遊技判定手段）
- ７４ 示唆演出制御部（示唆演出制御手段）
- ７５ 第１段階演出制御部（第１段階演出制御手段）
- ７６ 第２段階演出制御部（第２段階演出制御手段）

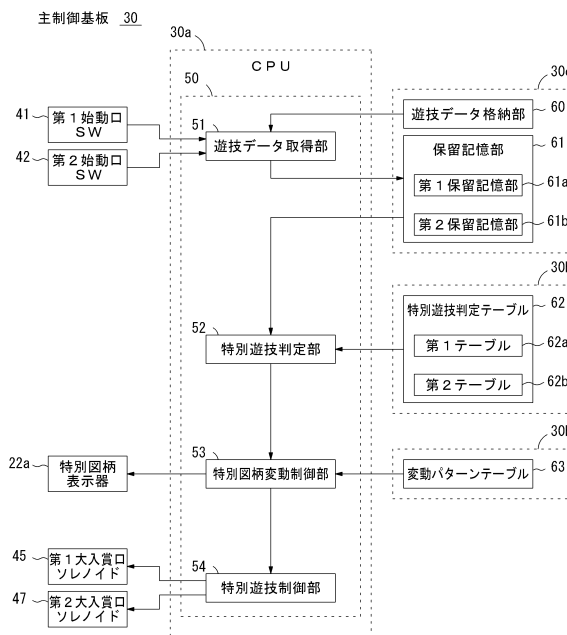
【 図 1 】



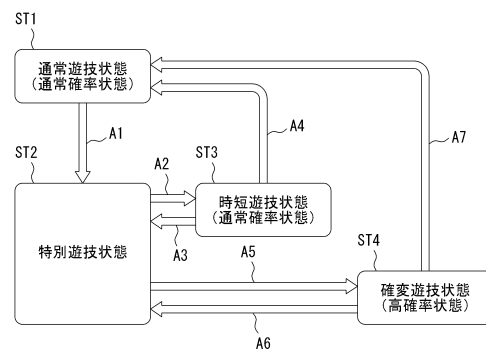
【 図 2 】



【 図 3 】

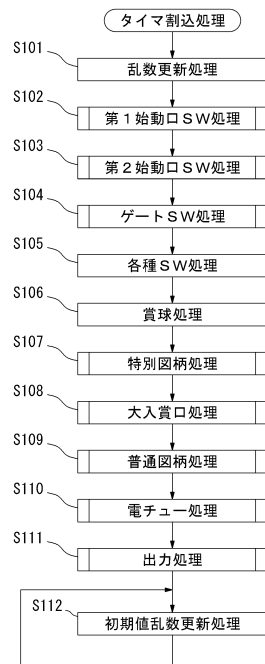


【圖 4】

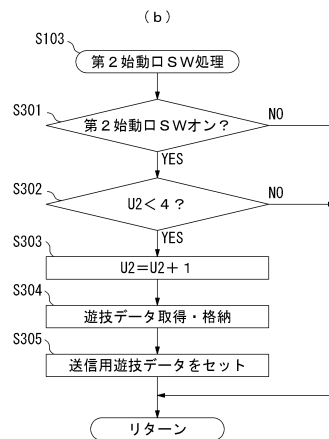
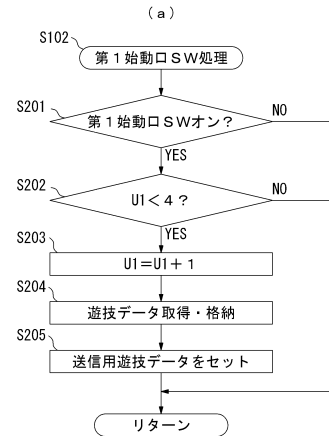


【図 5】

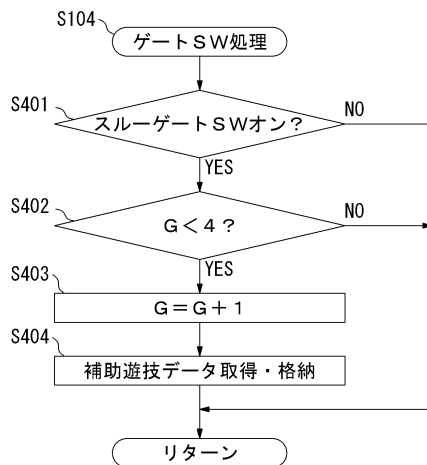
主制御基板 30



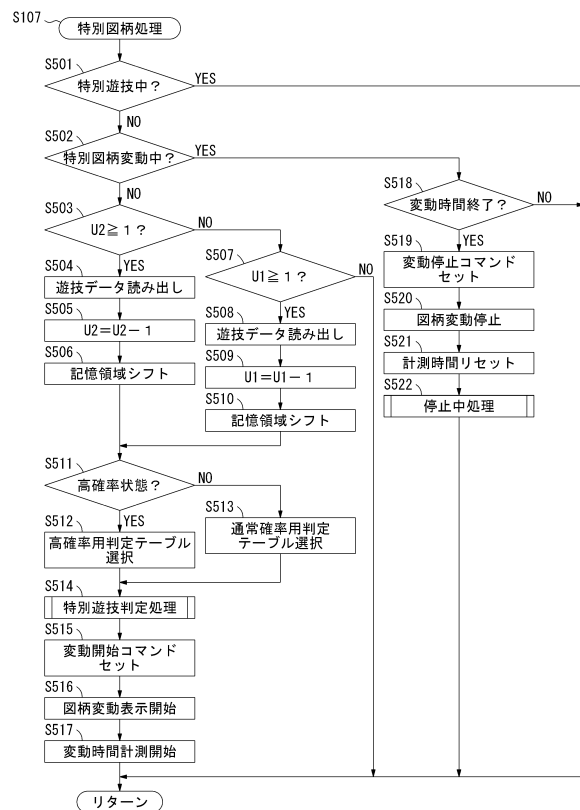
【図 6】



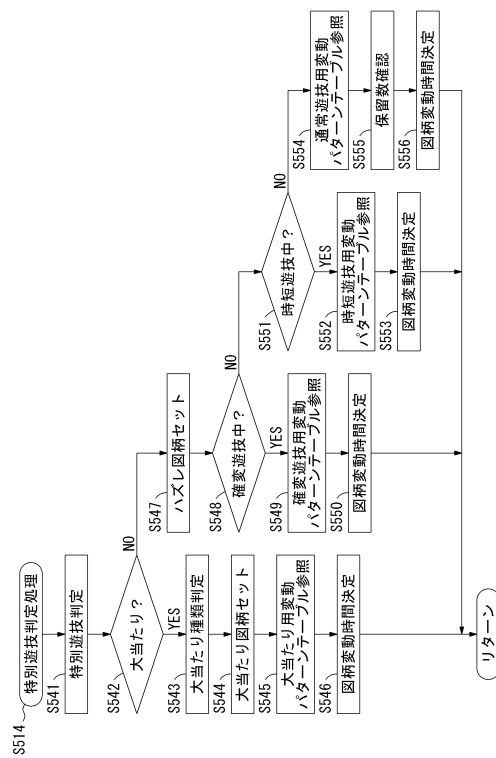
【図 7】



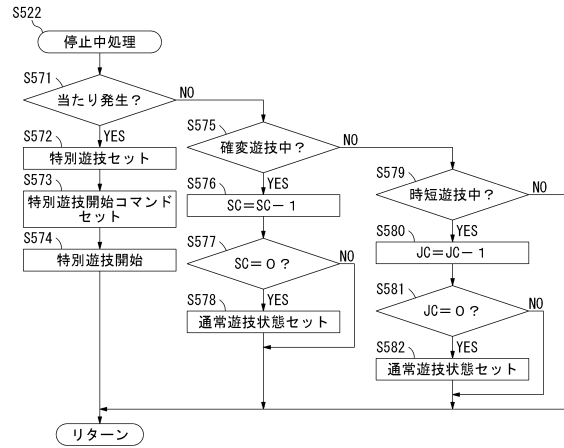
【図 8】



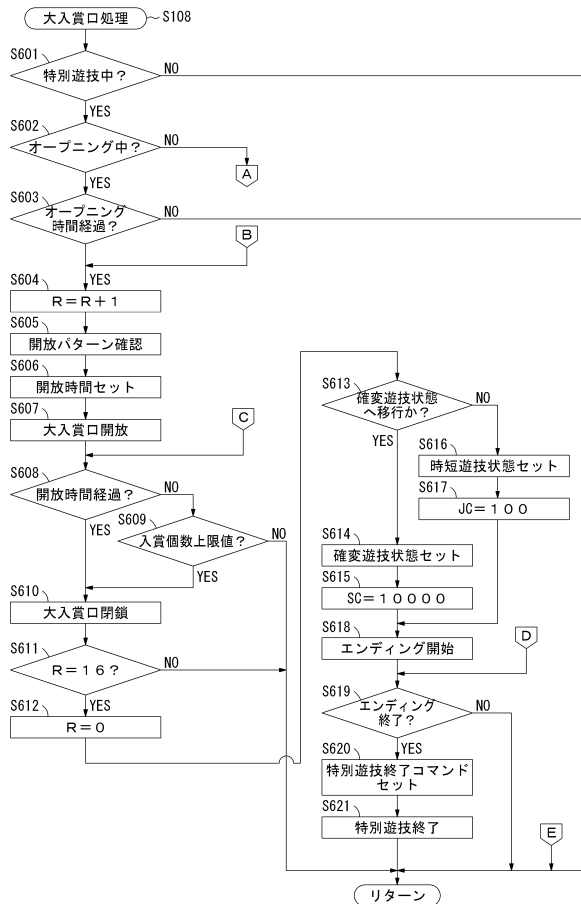
【図 9】



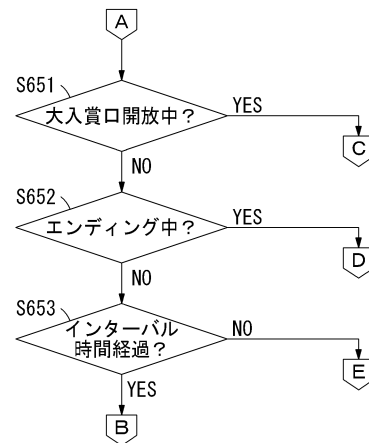
【図 10】



【図 11】



【図 12】



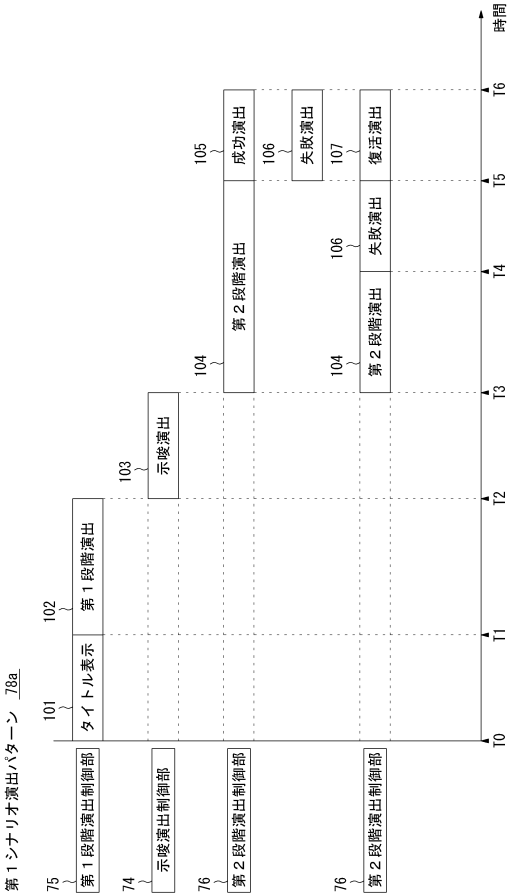
【図 17】

演出パターン選択テーブル 79

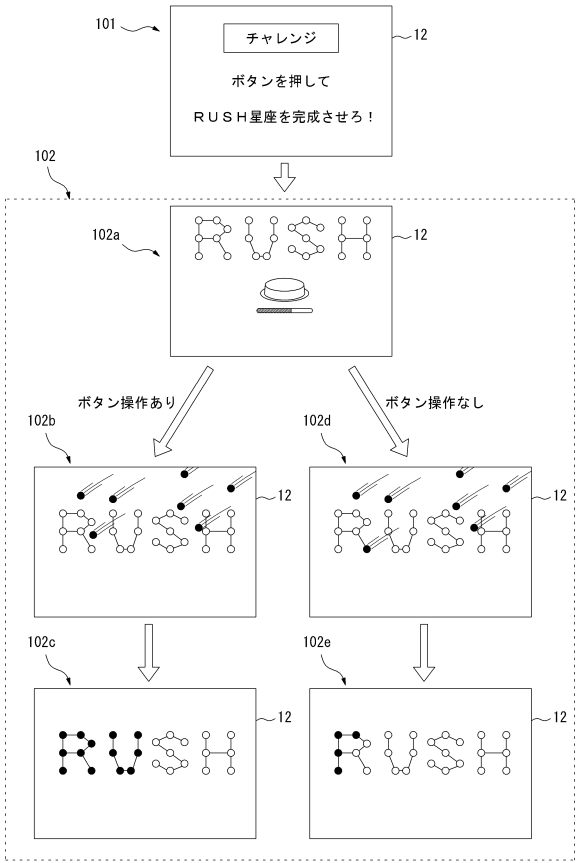
変動時間(秒)	演出パターン	選択時間設定
2	演出パターンA	なし
5	演出パターンB	なし
6	演出パターンC	なし
7	演出パターンD	なし
・	・	・
・	・	・
90	第1シナリオ演出パターン	2014年6月29日0:00 ~ 2014年7月6日24:00
90	第2シナリオ演出パターン	2014年7月6日0:00 ~ 2014年7月13日24:00
90	第3シナリオ演出パターン	2014年7月13日0:00 ~ 2014年7月20日24:00
90	第4シナリオ演出パターン	2014年7月20日0:00 ~ 2014年7月27日24:00
90	第5シナリオ演出パターン	2014年7月27日0:00 ~ 2014年8月3日24:00
90	第6シナリオ演出パターン	2014年8月3日0:00 ~ 2014年8月10日24:00
90	第7シナリオ演出パターン	2014年8月10日0:00 ~ 2014年8月17日24:00
90	第8シナリオ演出パターン	2014年8月17日0:00 ~ 2014年8月24日24:00
90	第9シナリオ演出パターン	2014年8月24日0:00 ~ 2014年8月31日24:00
90	第10シナリオ演出パターン	2014年8月31日0:00 ~
・	・	・
・	・	・

78a 78b 78c 78d 78e 78f 78g 78h 78i 78j 78

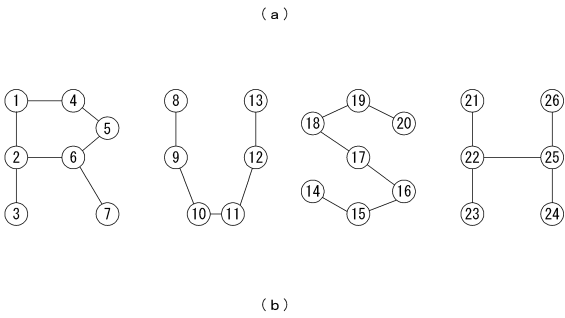
【図 18】



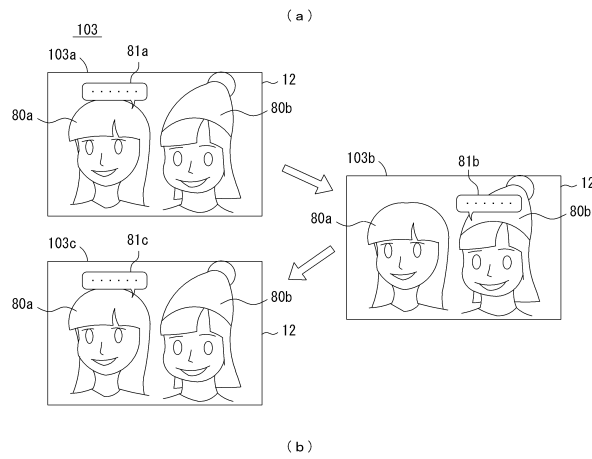
【図 19】



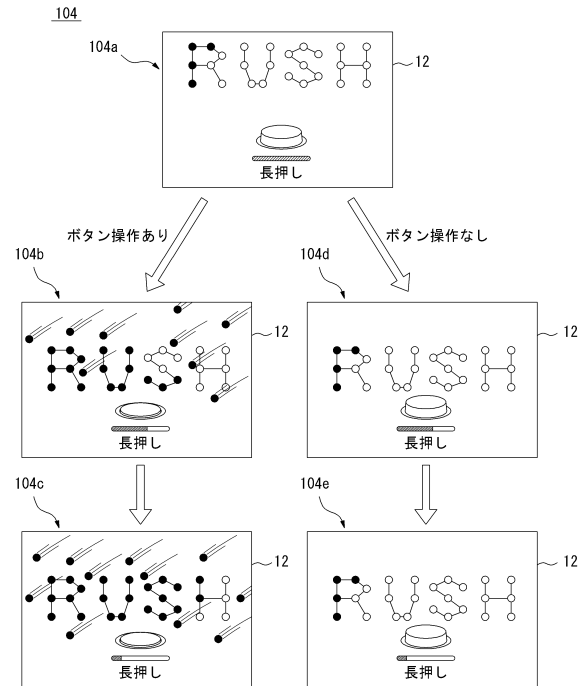
【図 20】



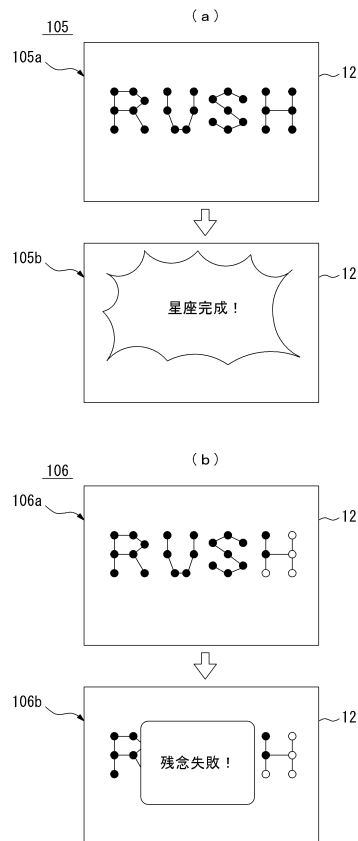
【図 2 1】



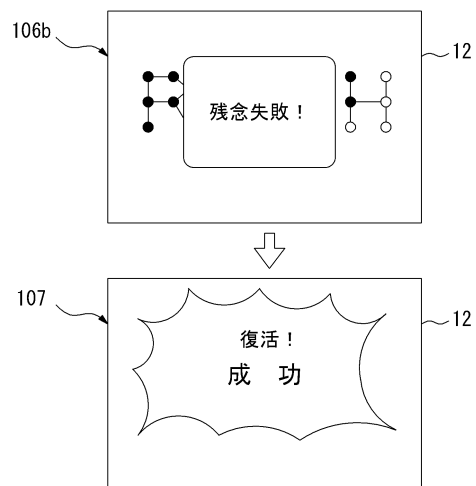
【図 2 2】



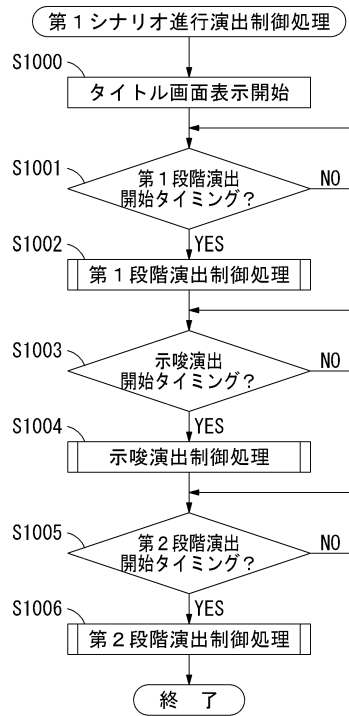
【図 2 3】



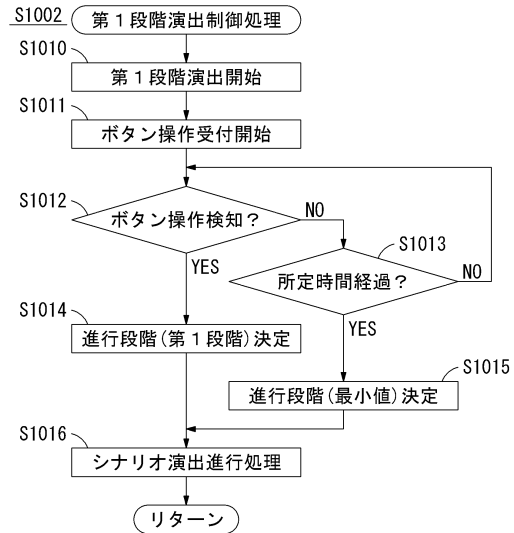
【図 2 4】



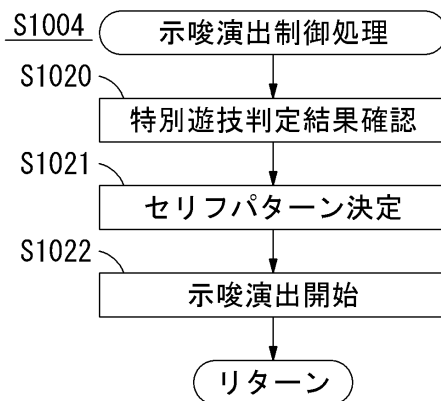
【図 25】



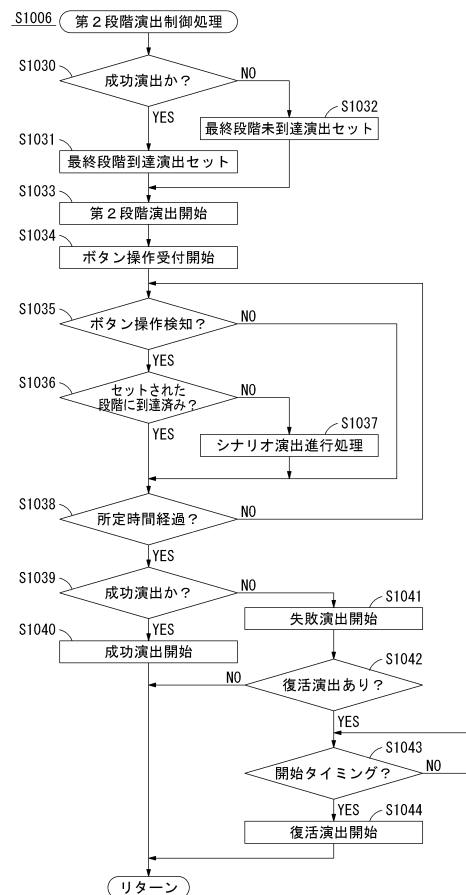
【図 26】



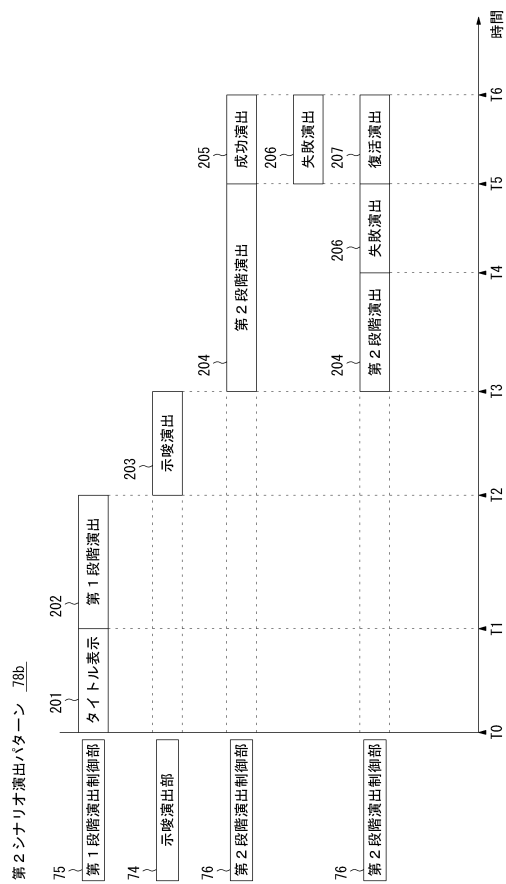
【図 27】



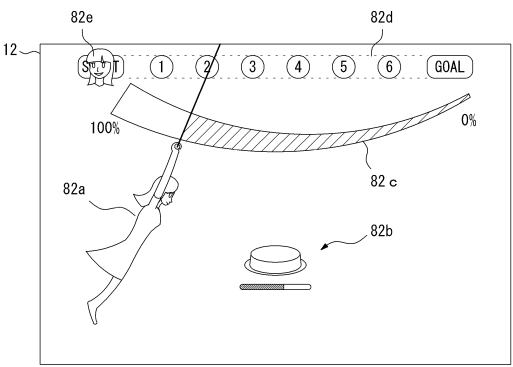
【図 28】



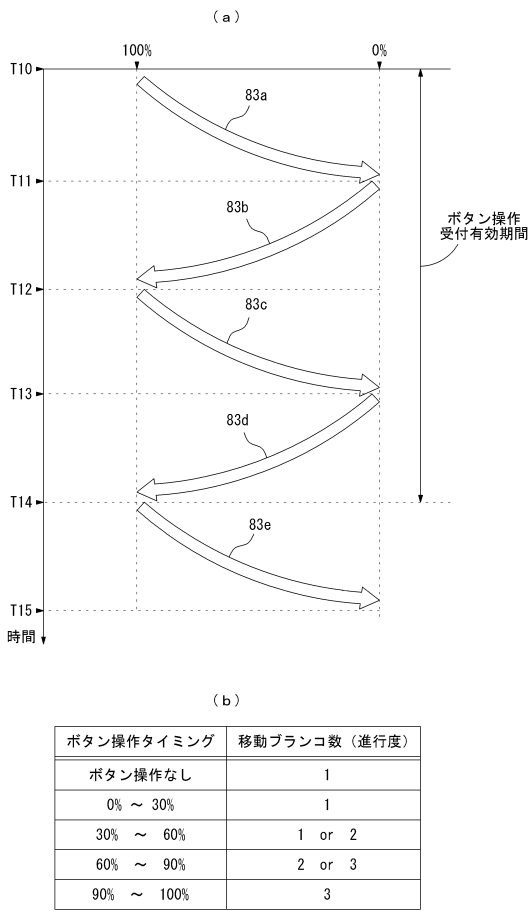
【図 29】



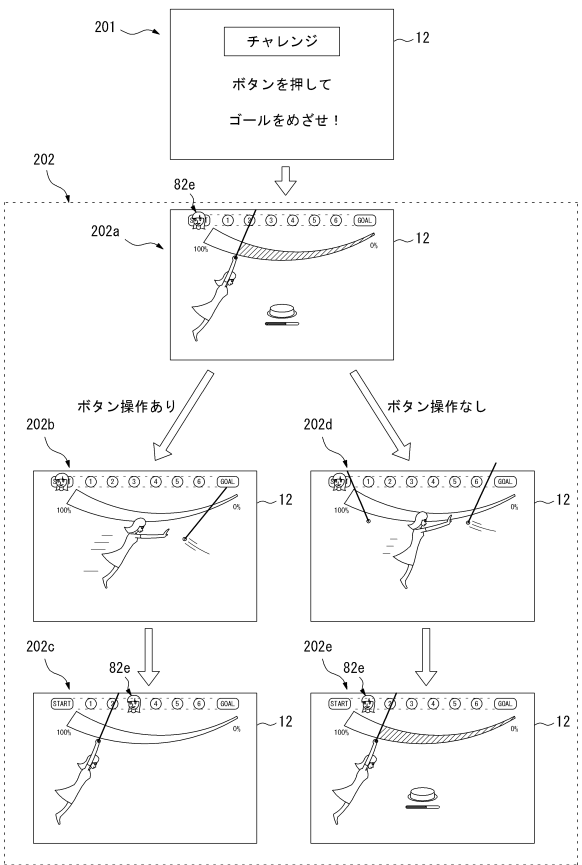
【図 30】



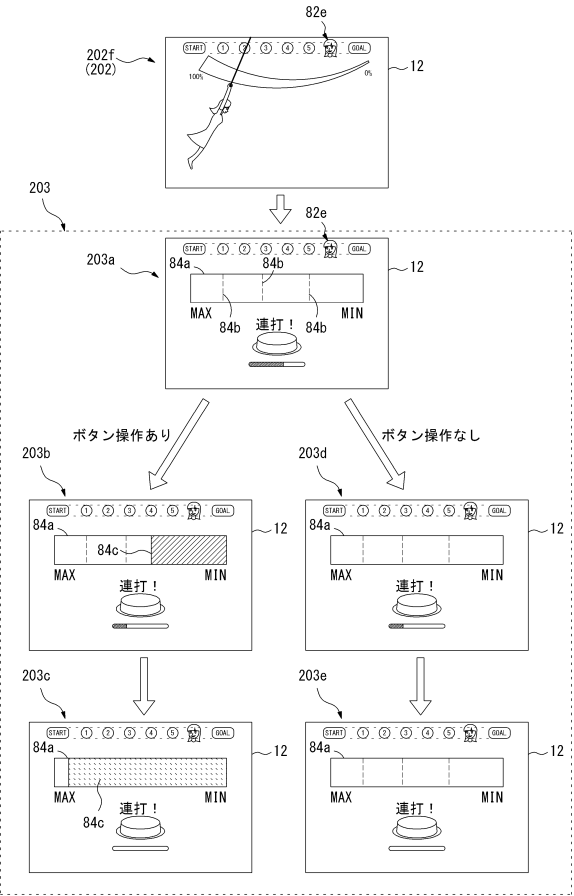
【図 31】



【図 32】



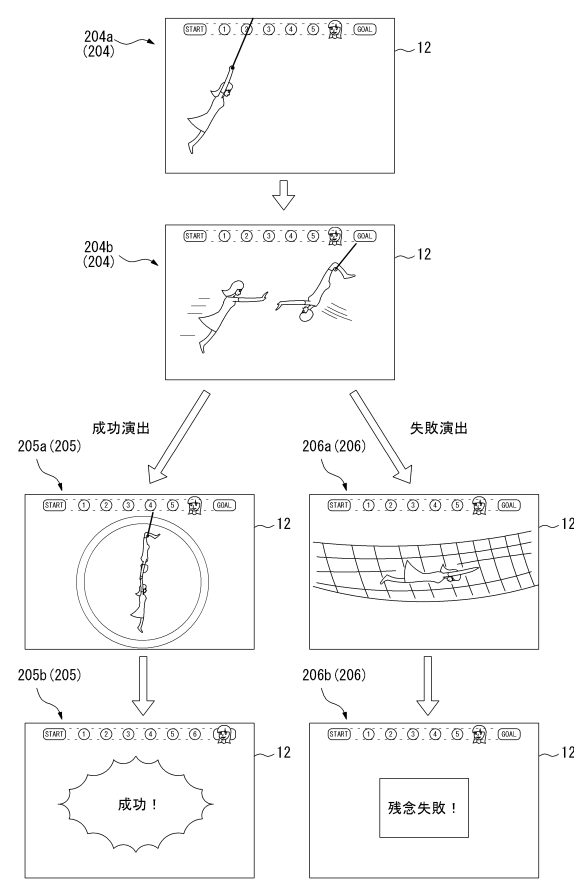
【図 3 3】



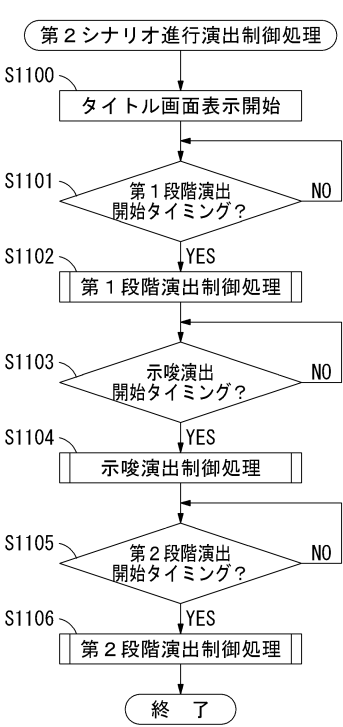
【図 3 4】

ボタン操作	ゲージ進行度	ゲージ色	期待度
ボタン操作なし	ゲージ進行なし	—	低
ボタン操作あり	第 1 ゲージ	青色	低
	第 2 ゲージ	緑色	低
	第 3 ゲージ	黄色	中
	第 4 ゲージ	赤色	高
	MAX	虹色	確定

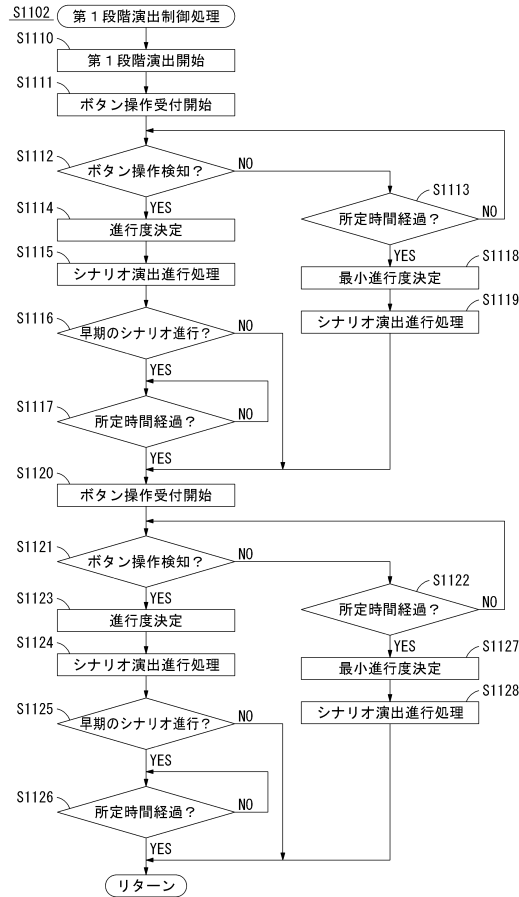
【図 3 5】



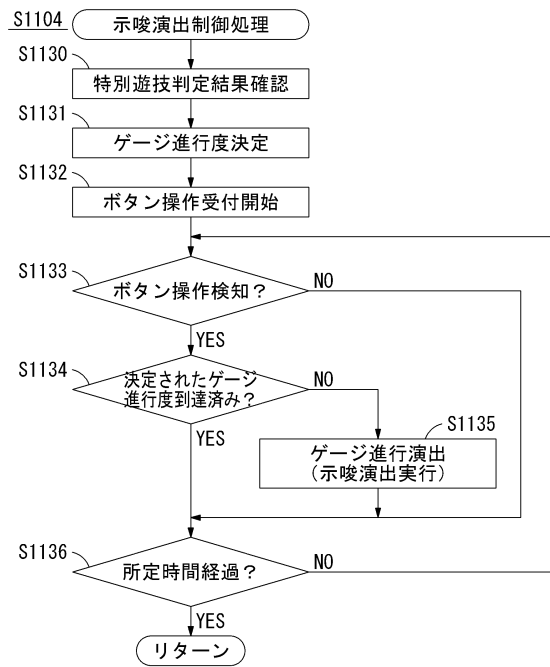
【図 3 6】



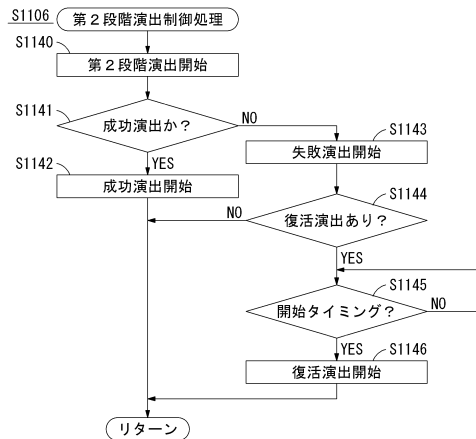
【 図 3 7 】



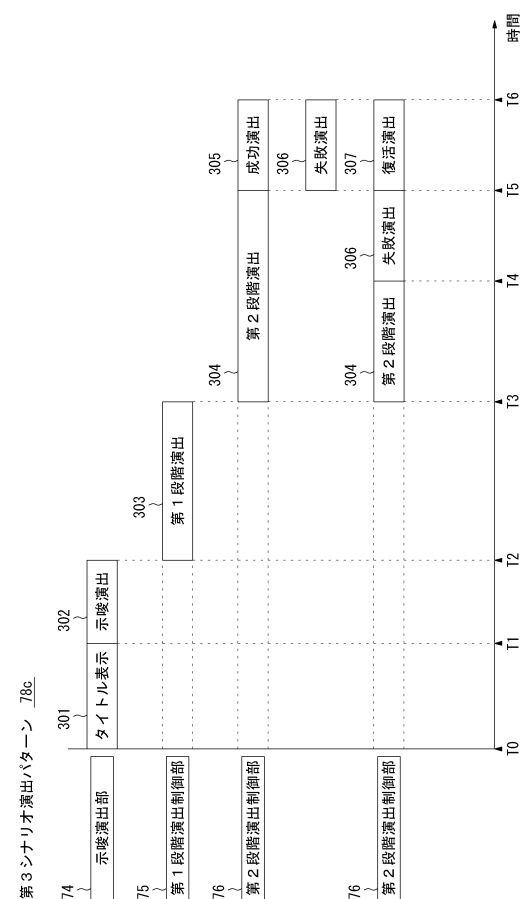
【 図 3 8 】



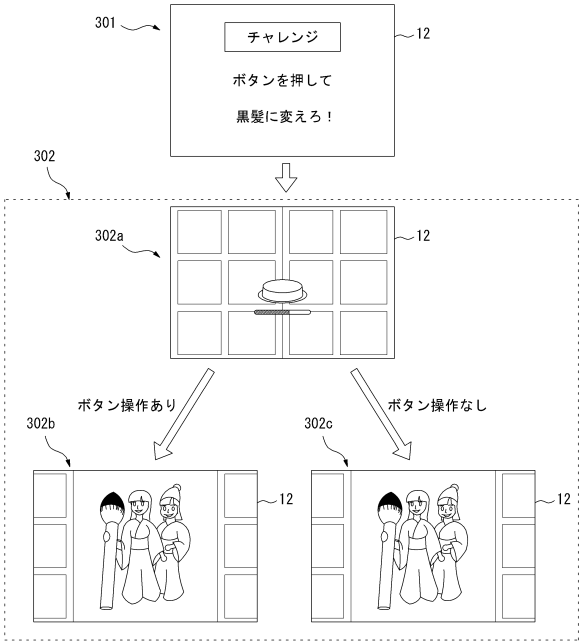
【 図 3 9 】



【 図 4 0 】



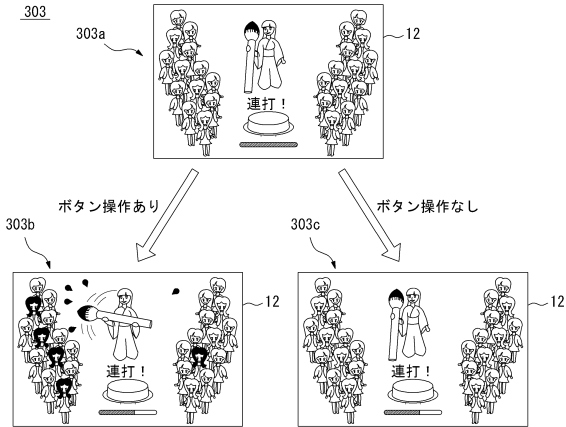
【図 4 1】



【図 4 2】

出現キャラクタ	期待度
キャラクタ A (一人)	低
キャラクタ B (一人)	低
キャラクタ A+B (二人)	中
キャラクタ A+B (二人+大筆)	高

【図 4 3】



【図 4 4】

(a)

通常シナリオ

段階	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
ボタン操作毎の変化人数	-	4	3	3	3	3	2	3	4	3	2	2	3	2	2	2	2	2
変化人数 (合計)	0	4	7	10	13	16	18	21	25	28	30	32	35	37	39	41	43	45

(b)

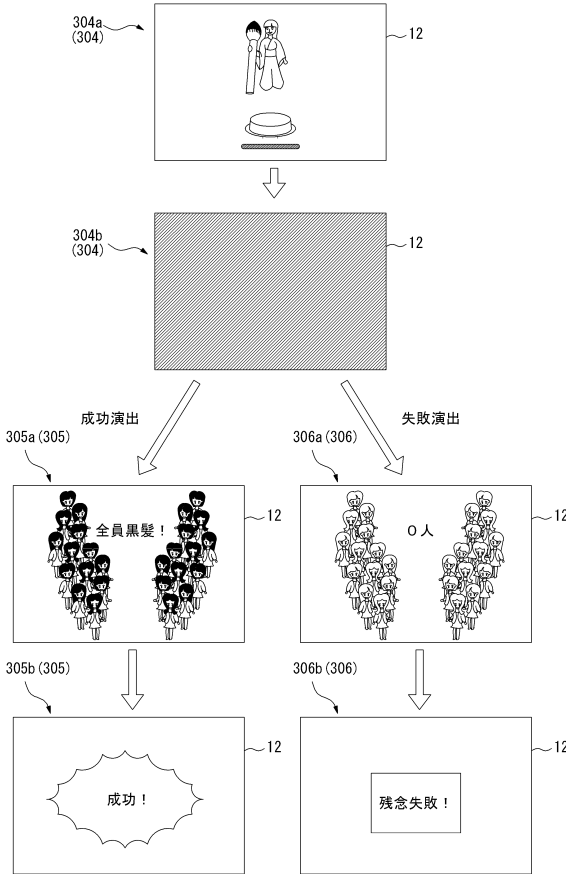
確定シナリオ

段階	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
ボタン操作毎の変化人数	-	4	3	3	3	3	2	3	4	3	2	2	1
変化人数 (合計)	0	4	7	10	13	16	18	21	25	28	30	32	33

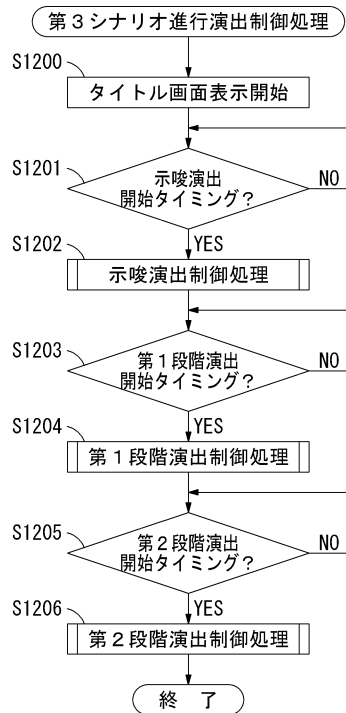
(c)

変化人数 (合計)	期待度
28人	低
30人	低
32人	低
33人	確定
35人	中
37人	中
39人	中
41人	高
43人	高
45人	高

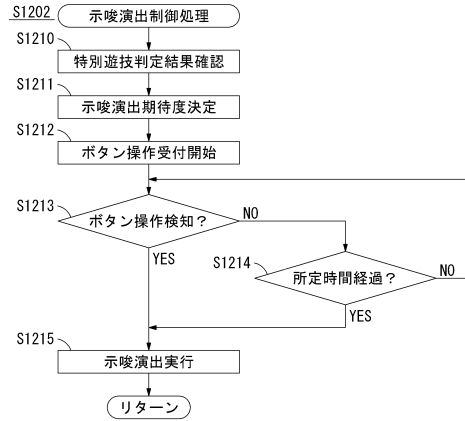
【図 4 5】



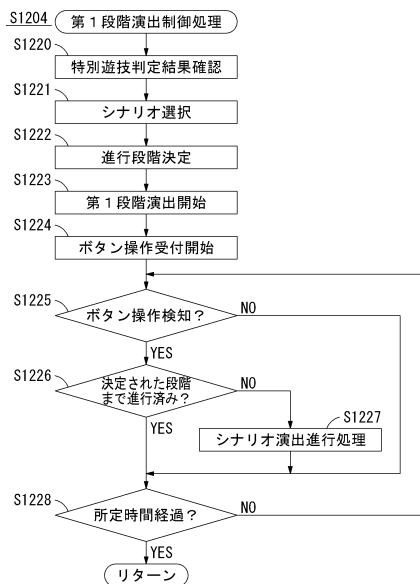
【図 46】



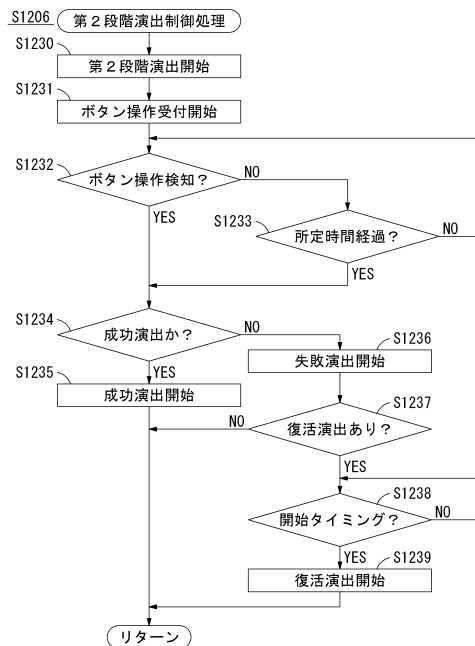
【図 47】



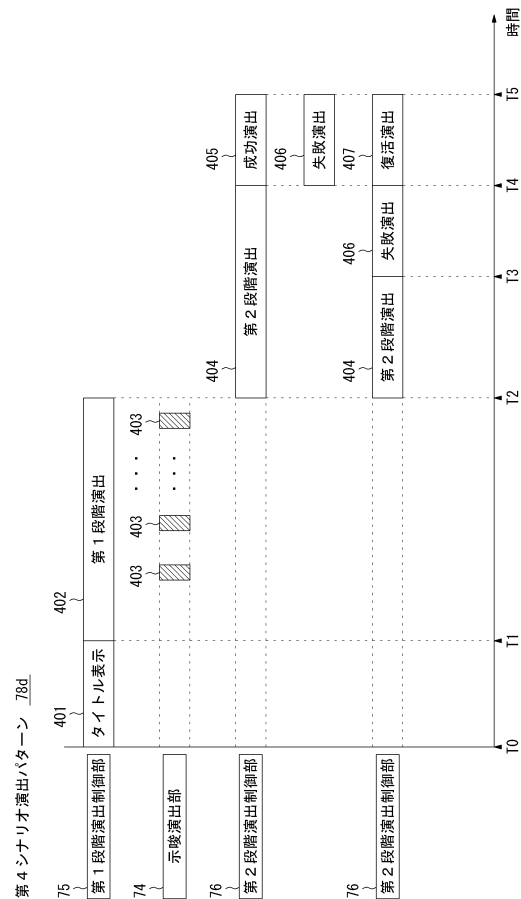
【図 48】



【図 49】



【図 5 0】

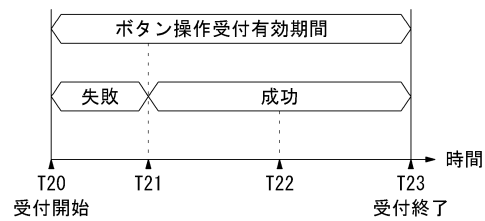


【図 5 2】

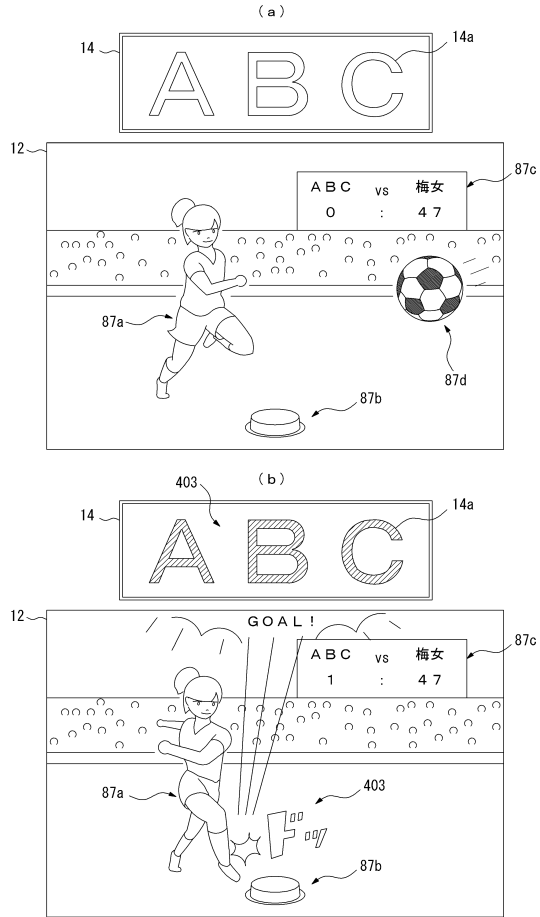
シナリオ

回数	出現位置／ボール数
1 回目	足元に 1 球
2 回目	足元に 1 球
3 回目	足元に 1 球
4 回目	足元に 3 球同時
5 回目	足元に 1 球
6 回目	足元に 1 球
7 回目	足元に 1 球
8 回目	足元に 1 球
9 回目	足元に 3 球同時
10 回目	頭上に 1 球
11 回目	頭上に 1 球
12 回目	足元に 3 球同時
13 回目	足元に 1 球

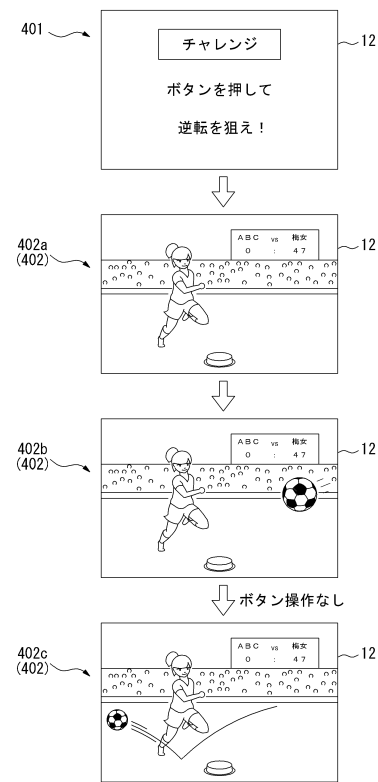
【図 5 3】



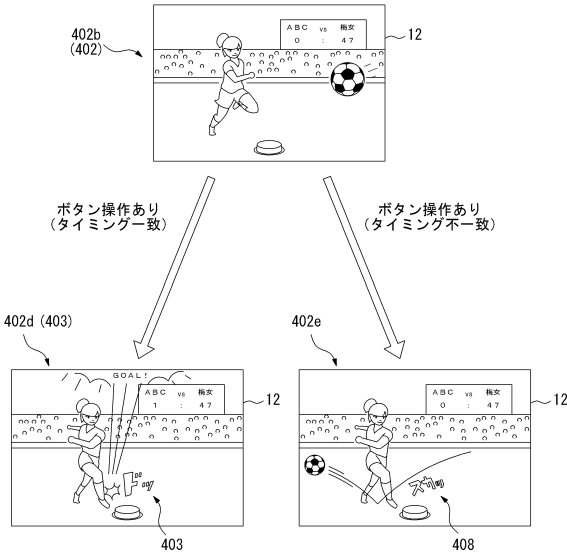
【図 5 1】



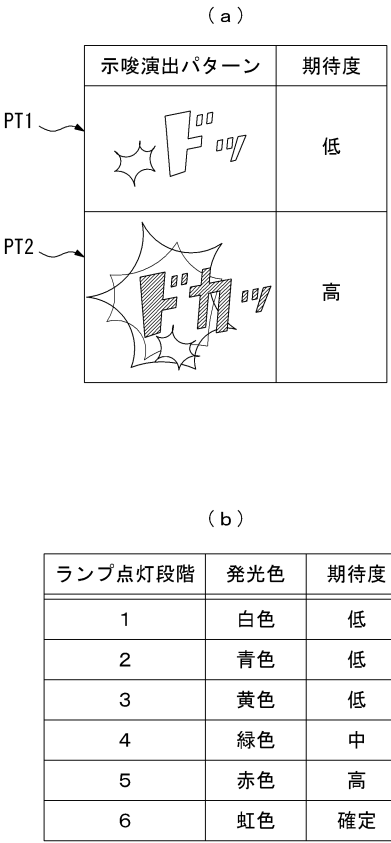
【図 5 4】



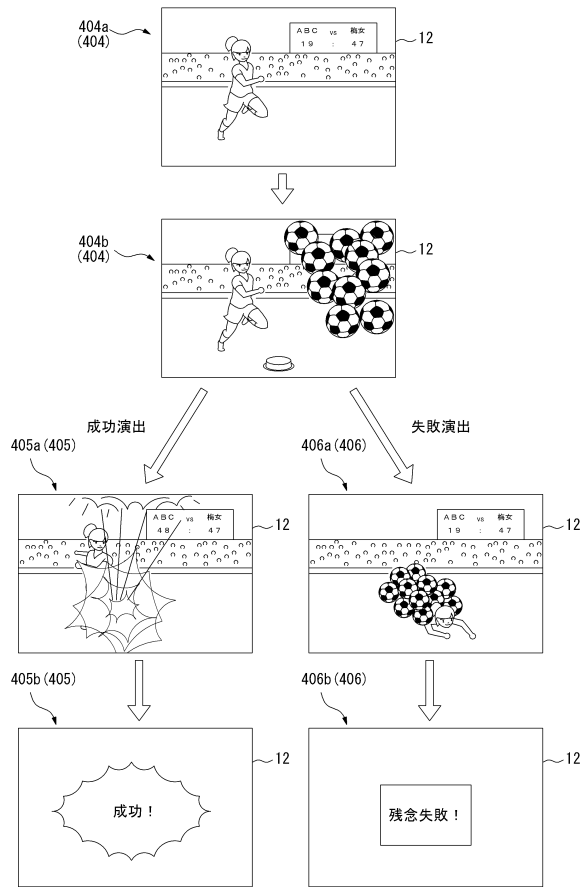
【図 5 5】



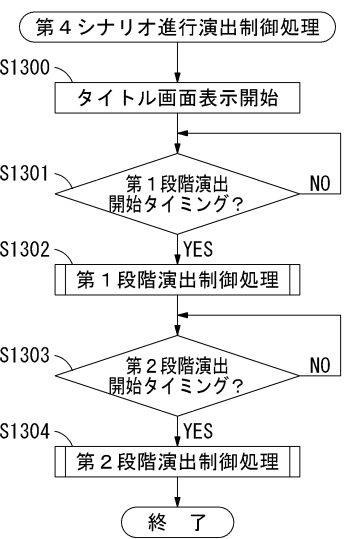
【図 5 6】



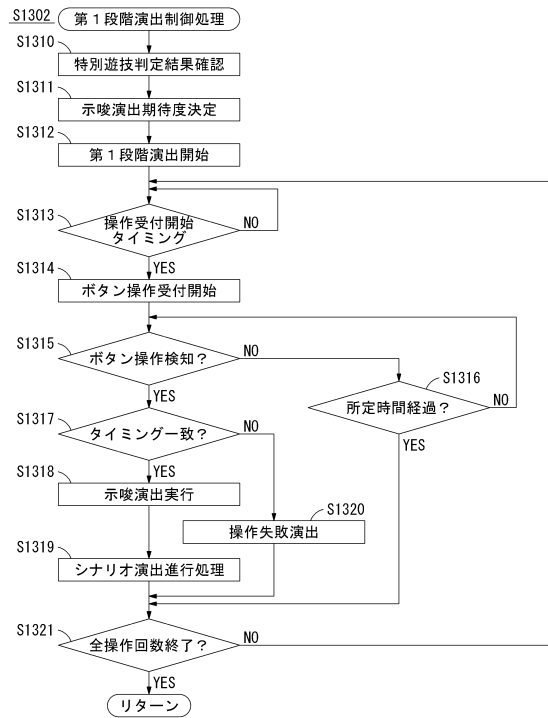
【図 5 7】



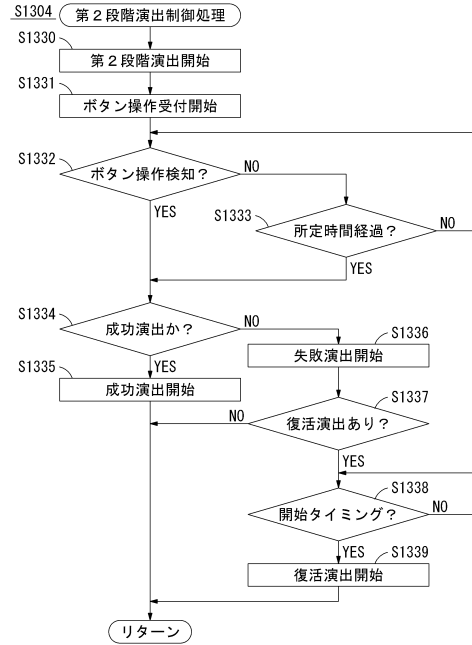
【図 5 8】



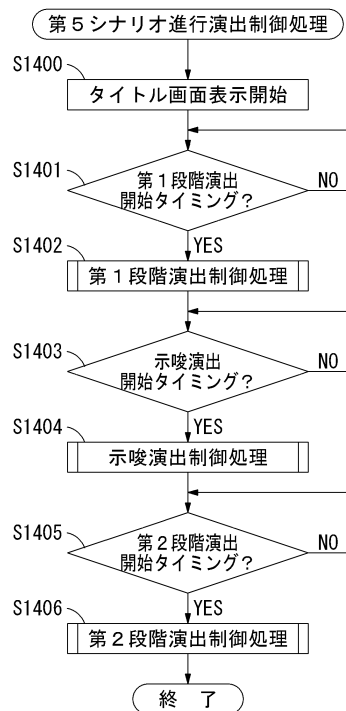
【図 59】



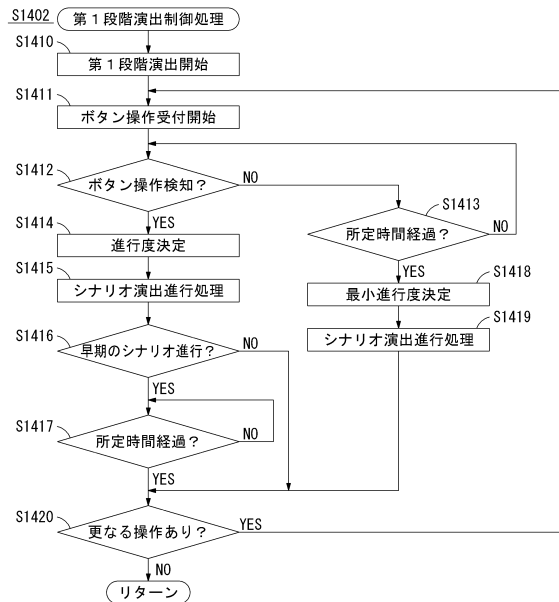
【図 60】



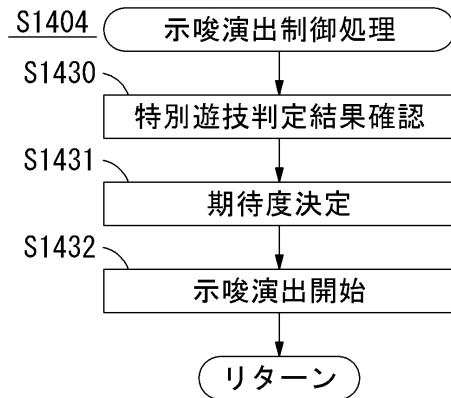
【図 61】



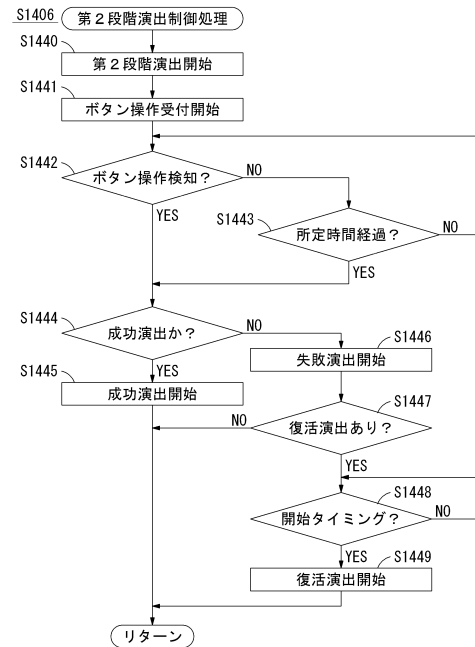
【図 62】



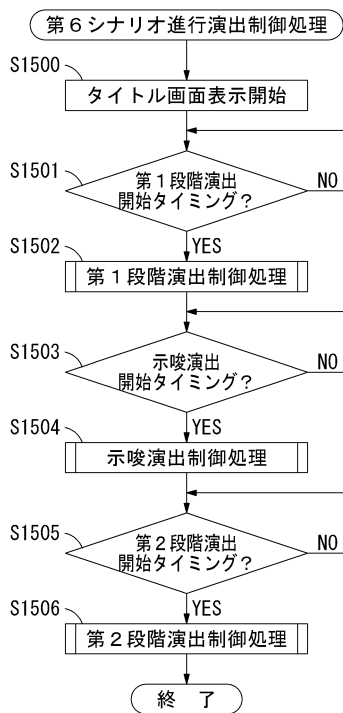
【図 6 3】



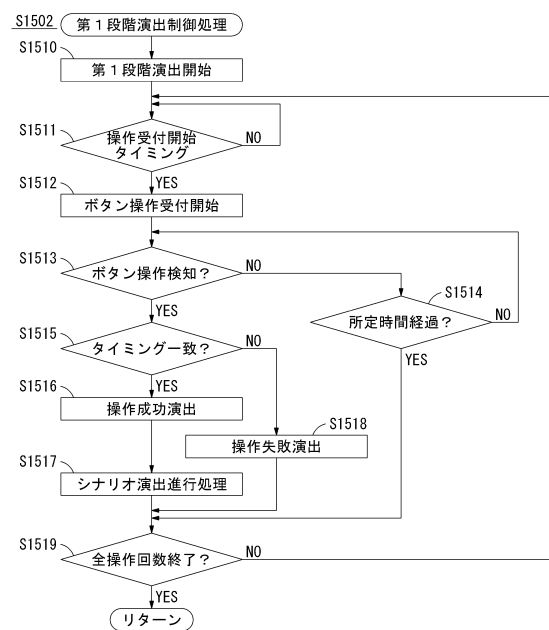
【図 6 4】



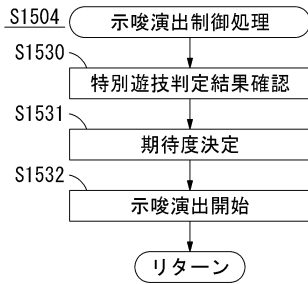
【図 6 5】



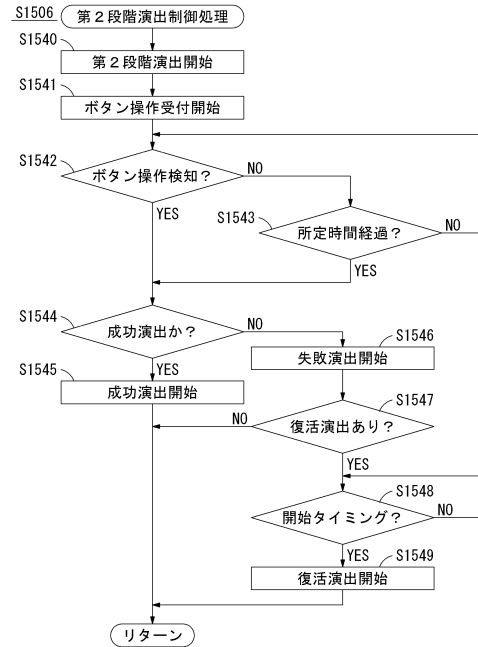
【図 6 6】



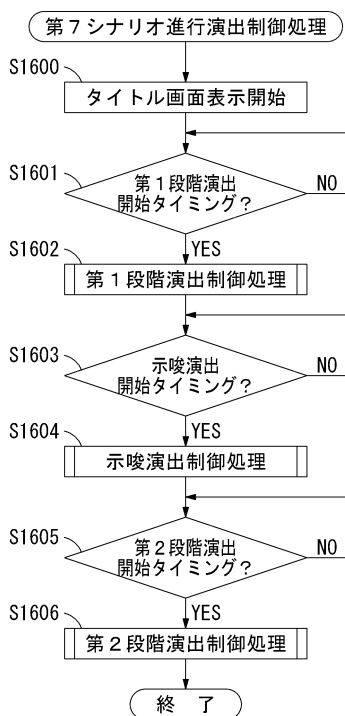
【図 67】



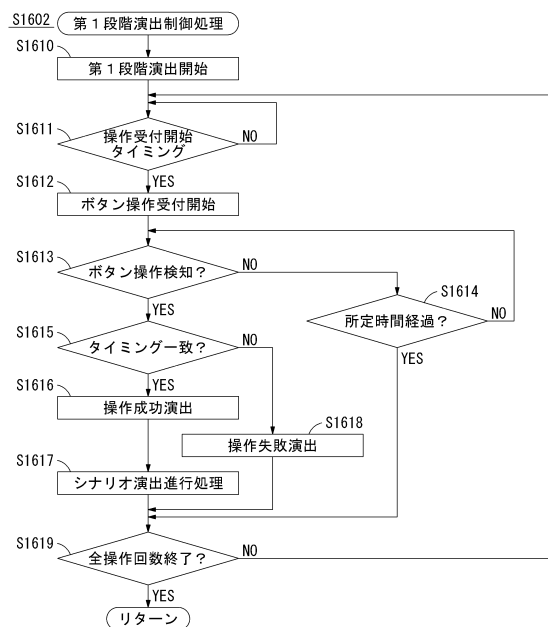
【図 68】



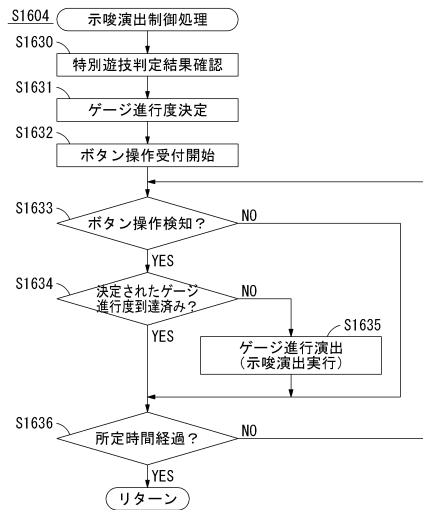
【図 69】



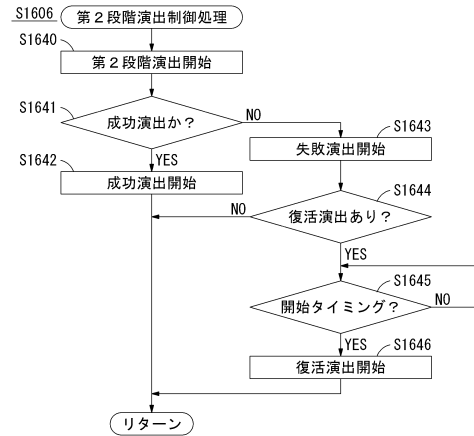
【図 70】



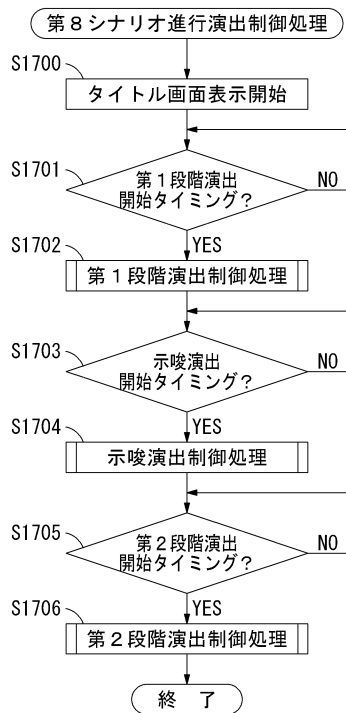
【図 7 1】



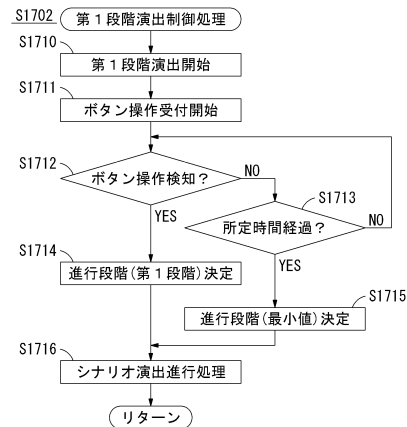
【図 7 2】



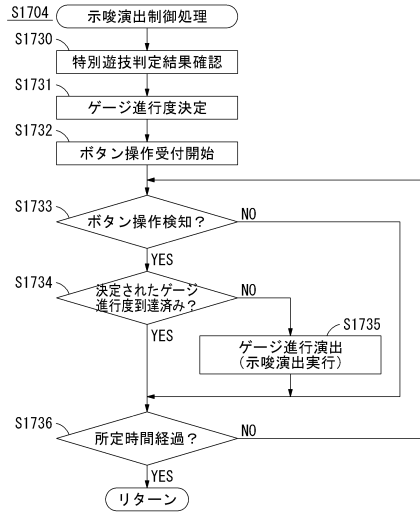
【図 7 3】



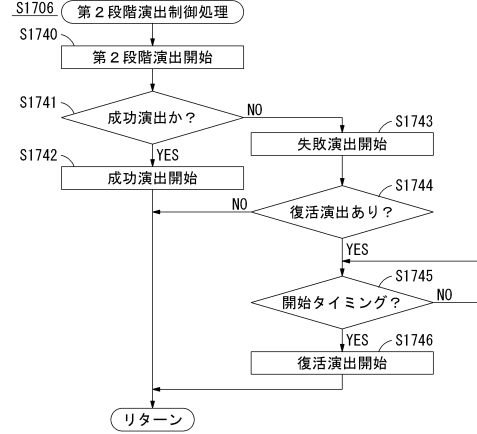
【図 7 4】



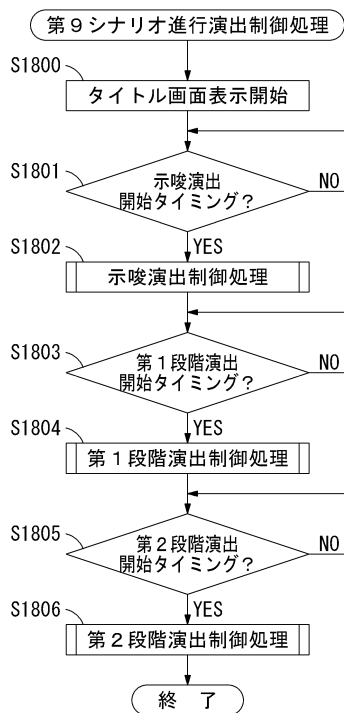
【図 75】



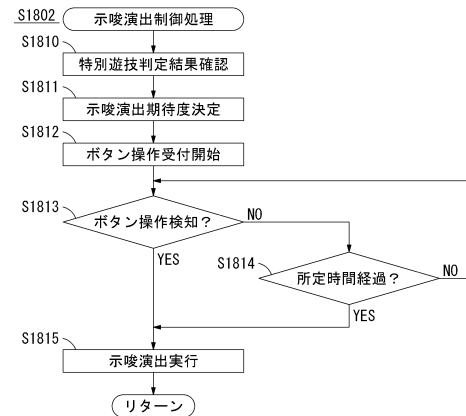
【図 76】



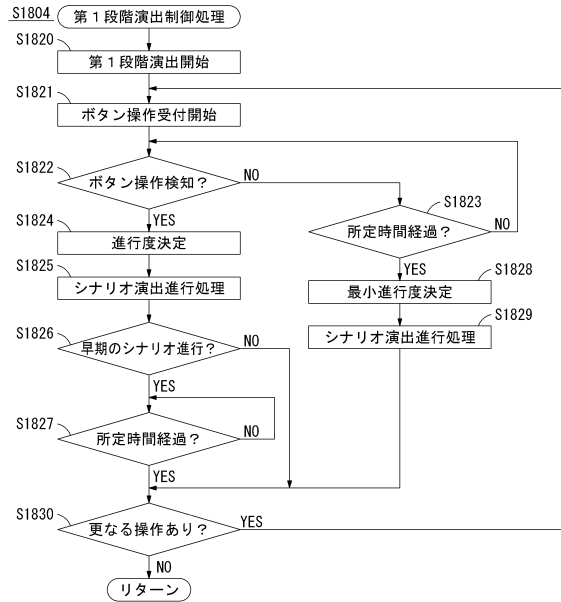
【図 77】



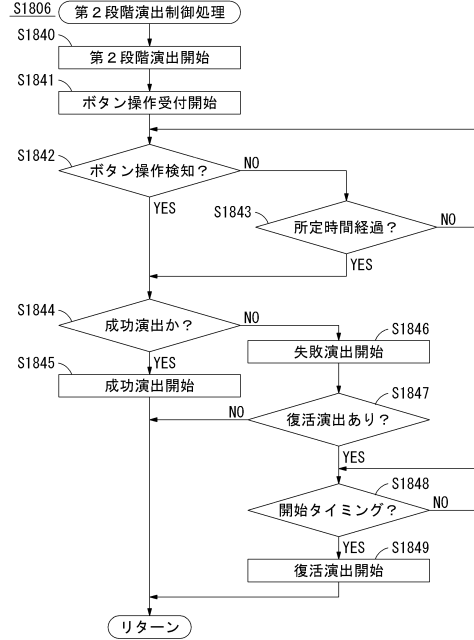
【図 78】



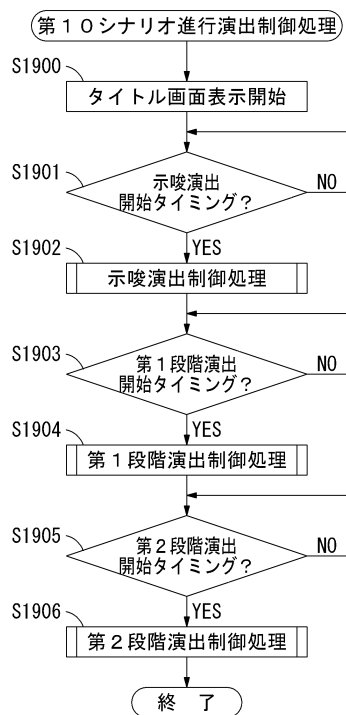
【図 79】



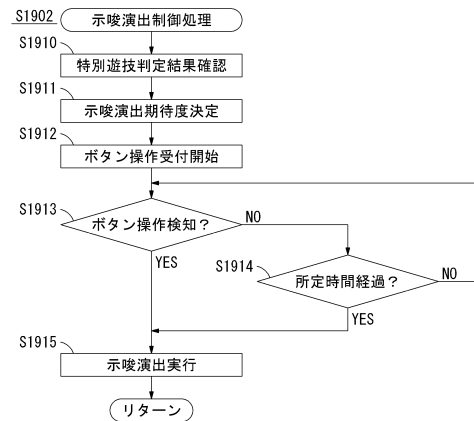
【図 80】



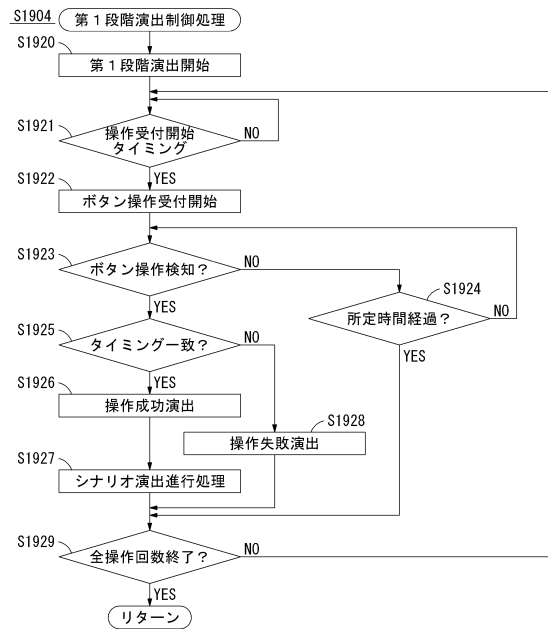
【図 81】



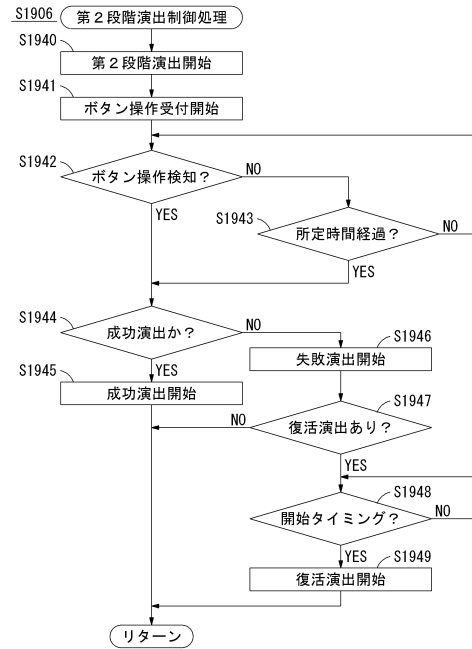
【図 82】



【図 83】



【図 84】



フロントページの続き

(72)発明者 池田 洋子

愛知県名古屋市中区錦三丁目2番4号 京楽産業、株式会社内

審査官 藤脇 沙絵

(56)参考文献 特開2013-121400(JP,A)

特開2014-023851(JP,A)

特開2014-090851(JP,A)

特開2013-009845(JP,A)

特開2012-040261(JP,A)

特開2011-104260(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 7/02