(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)公開番号
特開2025-29518
(P2025-29518A)
(43)公開日　令和7年3月6日(2025.3.6)

(51)国際特許分類		FI			テーマコード（参考）
Ａ６３Ｆ	*7/02 (2006.01)*	Ａ６３Ｆ	7/02	３２０	２Ｃ３３３

審査請求　未請求　請求項の数　１　ＯＬ　（全231頁）

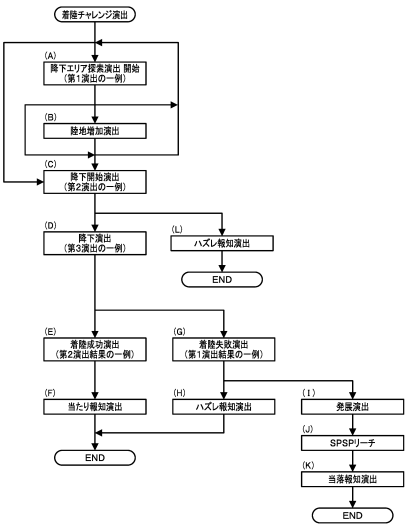
(21)出願番号　特願2023-134245(P2023-134245)
(22)出願日　令和5年8月21日(2023.8.21)

(71)出願人　599104196
株式会社サンセイアールアンドディ
愛知県名古屋市中区丸の内２丁目１１番１３号
(74)代理人　100150430
弁理士　河野 元
(72)発明者　橋本 貴晶
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目１１番１３号 株式会社サンセイアールアンドディ内

Ｆターム（参考）　2C333　AA11 CA05 CA31 CA49

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【要約】
【課題】興趣性が高い演出を実行可能な遊技機を提供すること。
【解決手段】演出制御手段は、第１演出と、第２演出と、第３演出と、当たり報知演出と、を順に実行可能である。第２演出は、第３演出の演出結果が第２演出結果になる可能性が第１の程度であることを示唆可能な演出であり、第１演出は、第２演出によって示唆される可能性が、第１の程度から第１の程度よりも高い第２の程度に変化していることを示唆可能な演出であって、第１演出を実行してから第２演出を実行する第１の場合と、第１演出を実行することなく第２演出を実行する第２の場合と、がある。第２の場合には、第２演出結果になる可能性が第１の程度であることを示唆する第２演出を実行し、第１の場合には、第２演出結果になる可能性が第１の程度よりも高い第２の程度であることを示唆する第２演出を実行する。
【選択図】図１２



【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かの判定を行う判定手段と、
前記判定が行われると、所定の図柄表示手段に図柄を変動表示させてから当該判定の結果を示す図柄を停止表示させる図柄表示制御手段と、
前記特別遊技を実行すると前記判定手段によって判定されたことを示す図柄が前記図柄表示手段に停止表示された場合に、前記特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、
演出を制御する演出制御手段と、を備える、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、演出を制御する演出制御手段を備える遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
例えばパチンコ遊技機等の遊技機では、始動口に遊技球が入賞すると、遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かが判定され、図柄を変動表示した後に上記判定の結果を示す図柄が停止表示される。そして、特別遊技を実行すると判定されたことを示す図柄が停止表示されると、遊技者が遊技媒体を獲得可能な特別遊技が実行される。この種の遊技機の中には、予め設定された所定ステップ数を上限として所定ステップ数以下のいずれかのステップ数のステップまで段階的に発展可能なステップアップ予告や、キャラクタがセリフを発する様子を表示するセリフ予告、多数のキャラクタが所定方向に移動していく様子を表示する群予告、表示中の演出画像に所定のカットイン画像を重畳表示するカットイン、といった各種の演出を実行するものがある（例えば、特許文献１参照）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２０２０－８０８９３号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
ところで、従来の遊技機で行われる演出は必ずしも十分な興趣性を有しているとは言えず、興趣性を向上させるという点で改善の余地があった。
【０００５】
それ故に、本発明の目的は、興趣性が高い演出を実行可能な遊技機を提供することである。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
前述の課題を解決するための第１発明の遊技機は、
遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かの判定を行う判定手段と、
前記判定が行われると、所定の図柄表示手段に図柄を変動表示させてから当該判定の結果を示す図柄を停止表示させる図柄表示制御手段と、
前記特別遊技を実行すると前記判定手段によって判定されたことを示す図柄が前記図柄表示手段に停止表示された場合に、前記特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、
演出を制御する演出制御手段と、を備える、ことを特徴とするものである。
【発明の効果】
【０００７】
この発明によれば、興趣性が高い演出を実行可能である。
【図面の簡単な説明】
【０００８】
【図１】遊技機１の正面図

【図２】遊技盤２の正面図
【図３】図２における主表示器４０の拡大図
【図４】第２大入賞口２８およびＶ入賞口２８７の開閉制御について説明するための説明図
【図５】遊技機１が備える制御装置の構成例を示すブロック図
【図６】大当たり乱数および図柄乱数について説明するための説明図
【図７】遊技機１における遊技の流れについて説明するための説明図
【図８】リーチ演出等の主な各種演出の流れを例示する説明図
【図９】通常遊技状態における演出を例示する画面図（その１）
【図１０】通常遊技状態における演出を例示する画面図（その２）
【図１１】大当たり遊技中にＶ入賞が報知される場合の演出例を示す画面図
【図１２】遊技機１で実行される着陸チャレンジ演出の流れについて説明するための説明図
【図１３】着陸チャレンジ演出の流れを例示するタイムチャート
【図１４】最終的に着陸成功演出が行われる着陸チャレンジ演出の具体例を示す画面図（その１）
【図１５】最終的に着陸成功演出が行われる着陸チャレンジ演出の具体例を示す画面図（その２）
【図１６】着陸失敗演出が行われる着陸チャレンジ演出の具体例を示す画面図
【図１７】降下演出に進行しない着陸チャレンジ演出の具体例を示す画面図
【図１８】降下者選択テーブルについて説明するための説明図
【図１９】降下開始演出時・陸地態様選択テーブルについて説明するための説明図
【図２０】降下エリア探索演出パターン選択テーブルについて説明するための説明図
【図２１】遊技機１で実行されるチケット獲得チャレンジ演出の流れについて説明するための説明図
【図２２】チケット獲得チャレンジ演出を構成する各演出の大当たり信頼度について説明するための説明図
【図２３】視聴チケット獲得演出と、ストーリー演出と、リーチ演出と、の関係について説明するための説明図
【図２４】ストーリー演出実行決定テーブルとストーリー演出種別選択テーブルについて説明するための説明図
【図２５】ストーリー演出の再生終了ストーリーを選択するためのストーリー選択テーブルについて説明するための説明図
【図２６】視聴チケット獲得演出実行決定テーブルと視聴チケット獲得演出種別選択テーブルについて説明するための説明図
【図２７】キャラ系演出の流れについて説明するための説明図
【図２８】第１キャラ演出実行決定テーブルと第１キャラ演出・結果演出選択テーブルとについて説明するための説明図
【図２９】第２キャラ演出実行決定テーブルと、第２キャラ演出・結果演出選択テーブルと、特別キャラ演出実行決定テーブルと、特別キャラ演出・結果演出選択テーブルと、について説明するための説明図
【図３０】遊技機１で実行される各セリフ予告の特徴について説明するための説明図
【図３１】リーチ前セリフ予告の具体例を示す画面図
【図３２】ＳＰＳＰリーチ中セリフ予告の具体例を示す画面図
【図３３】リーチ前セリフ予告種別選択テーブルとリーチ前セリフ予告キャラ選択テーブルとについて説明するための説明図
【図３４】ＳＰＳＰリーチ中セリフ予告種別選択テーブルについて説明するための説明図
【図３５】遊技機１で実行される特殊変動演出の流れについて説明するための説明図
【図３６】第１ミッション演出および第２ミッション演出が行われる特殊変動演出の具体例を示す画面図

【図３７】特殊変動で実行される各演出の大当たり信頼度と特徴について説明するための説明図
【図３８】星表示演出実行決定テーブルとエフェクト画像表示色選択テーブルについて説明するための説明図
【図３９】流星演出実行決定テーブルと流星演出パターン選択テーブルについて説明するための説明図
【図４０】流星群演出実行決定テーブルについて説明するための説明図
【図４１】メインＲＡＭ８３の記憶領域と各記憶領域に記憶される情報について説明するための説明図
【図４２】メイン制御基板８０において実行される割込み処理を例示するフローチャート
【図４３】図４２のステップＳ２におけるセンサ検知処理の詳細フローチャート
【図４４】図４３のステップＳ２１１，２１９における事前判定処理の詳細フローチャート
【図４５】図４２のステップＳ３における特別図柄処理の詳細フローチャート
【図４６】図４５のステップＳ３０８における大当たり判定処理の詳細フローチャート
【図４７】図４５のステップＳ３０９における変動パターン選択処理の詳細フローチャート
【図４８】図４５のステップＳ３１７における特図停止時処理の詳細フローチャート
【図４９】図４２のステップＳ６における大入賞口開閉制御処理の詳細フローチャート（その１）
【図５０】図４２のステップＳ６における大入賞口開閉制御処理の詳細フローチャート（その２）
【図５１】図４２のステップＳ６における大入賞口開閉制御処理の詳細フローチャート（その３）
【図５２】サブ制御基板９０において実行される割込み処理を例示するフローチャート
【図５３】図５２のステップＳ１０におけるコマンド受信処理の詳細フローチャート
【図５４】図５３のステップＳ１３における保留コマンド受信処理の詳細フローチャート
【図５５】図５４のステップＳ１３８における着陸チャレンジ演出パターン設定処理の詳細フローチャート
【図５６】図５３のステップＳ１６における変動開始コマンド受信処理の詳細フローチャート
【図５７】図５６のステップＳ１６３における変動演出パターン設定処理の詳細フローチャート
【図５８】図５６のステップＳ１６４における予告演出パターン設定処理の詳細フローチャート
【図５９】図５８のステップＳ１６５におけるストーリー演出の演出パターン設定処理の詳細フローチャート
【図６０】図５８のステップＳ１６７におけるチケット獲得チャレンジ演出パターン設定処理の詳細フローチャート
【図６１】図５８のステップＳ１６９におけるキャラ系演出の演出パターン設定処理の詳細フローチャート（その１）
【図６２】図５８のステップＳ１６９におけるキャラ系演出の演出パターン設定処理の詳細フローチャート（その２）
【図６３】図５８のステップＳ１７３におけるセリフ予告演出の演出パターン設定処理の詳細フローチャート
【図６４】図５８のステップＳ１７５における星系演出の演出パターン設定処理の詳細フローチャート
【図６５】画像音響制御基板１００において実行される割込み処理を例示するフローチャート
【図６６】図６５のステップＳ７１における画像表示制御処理の詳細フローチャート

【発明を実施するための形態】
【０００９】
以下、適宜図面を参照しつつ、本発明の遊技機の一実施形態に係る遊技機（パチンコ遊技機）１について説明する。
【００１０】
［遊技機１の構成例］
まず、図１，２を参照しつつ、遊技機１の構成例について説明する。ここで、図１は遊技機１の正面図であり、図２は遊技盤２の正面図である。図１，２に示されるように、遊技機１は、遊技機枠３０と、遊技機枠３０内に取り付けられた遊技盤２とを備えている。遊技機枠３０は、装飾面を有する前面枠３１と、遊技盤２等を取り付けるための本体枠と、遊技機１をホールの島設備に固定するための外枠とを有して構成されている。前面枠３１は、遊技盤２と所定の間隔を隔てて平行に配置されたガラス板を支持しており、このガラス板と遊技盤２とによって、遊技球が流下可能な遊技領域３が形成されている。
【００１１】
また、図１に示されるように、前面枠３１には、遊技球を発射させるための発射ハンドル３２と、発射装置（不図示）へ供給される遊技球を貯留する上皿３３と、上皿３３に貯留しきれない遊技球を貯留する下皿３４とが設けられている。遊技者が発射ハンドル３２を握って時計回りに回転させると、上皿３３に貯留されていた遊技球が発射装置へと案内され、発射ハンドル３２の回転角度に応じた発射強度で発射される。発射された遊技球は、遊技領域３の左側に位置するレール部材４に沿って移動した後に遊技領域３の上部位置へと案内され、遊技領域３に設けられた遊技クギや風車等に接触することでその移動方向を変化させながら遊技盤２に沿って遊技領域３を流下する。
【００１２】
なお、レール部材４の終端には球戻り防止片６が設けられており、この球戻り防止片６によって、一旦遊技領域３に進入した遊技球が発射装置側に戻ることが防止される。また、発射ハンドル３２と近接する位置に停止ボタンが設けられており、遊技者は、この停止ボタンを操作することによって、発射ハンドル３２を初期姿勢に戻さなくても遊技球の発射を一時的に停止させることが可能である。
【００１３】
遊技者が発射ハンドル３２を小さい回転角度だけ回転させる「左打ち」を行うと、遊技球が相対的に弱い発射強度で発射され、この遊技球は、左遊技領域３Ｌを流下する。一方、遊技者が発射ハンドル３２を大きい回転角度だけ回転させる「右打ち」を行うと、遊技球が相対的に強い発射強度で発射され、この遊技球は、センター装飾体１０の右上方に位置するレール部材４に沿って移動した後に右遊技領域３Ｒを流下する。
【００１４】
左遊技領域３Ｌにおける遊技球の通過経路には、入賞や判定に関する役物として、第１始動口２１、第２始動口２２、開閉部材２３、及び３つの一般入賞口２４が設けられている（図２参照）。また、右遊技領域３Ｒにおける遊技球の通過経路には、入賞や判定に関する役物として、上記第２始動口２２、上記開閉部材２３、１つの一般入賞口２４、ゲート２５、第１大入賞口２６、開閉部材２７、第２大入賞口２８、及び開閉部材２９が設けられている（図２参照）。
【００１５】
発射装置から発射された遊技球は、遊技盤２に沿って遊技領域３を流下する過程で、第１始動口２１、第２始動口２２、一般入賞口２４、第１大入賞口２６、及び第２大入賞口２８のいずれかに入賞する場合がある。この場合、入賞した箇所に応じた所定数の賞球が上皿３３または下皿３４に払い出される。例えば、第１始動口２１に１個の遊技球が入賞する毎に４個の賞球が払い出され、第２始動口２２に１個の遊技球が入賞する毎に１個の賞球が払い出され、一般入賞口２４に１個の遊技球が入賞する毎に５個の賞球が払い出される。また、第１大入賞口２６に１個の遊技球が入賞する毎に１０個の賞球が払い出され、第２大入賞口２８に１個の遊技球が入賞する毎に１０個の賞球が払い出される。なお、

いずれにも入賞しなかった遊技球は、遊技盤２の下端部に形成された排出口を介して遊技領域３から排出される。

【００１６】

なお、遊技盤２の中央に形成された開口部には、センター装飾体１０が設けられている。このセンター装飾体１０は、遊技球が転動可能な遊技球転動面を有するステージ部１１と、ワープ入口およびワープ出口を両端とするワープ部１２とを有して構成されている。左遊技領域３Ｌを流下する遊技球は、ワープ入口からワープ部１２に進入する場合があり、この遊技球は、ワープ出口から排出されてステージ部１１へと案内される。このステージ部１１の左右中央の位置には、ステージ部１１上を転動する遊技球を第１始動口２１に向けて落下させる案内溝が形成されている。このため、ワープ部１２を介してステージ部１１へと案内された遊技球は、ワープ部１２を通過することなく左遊技領域３Ｌを流下する遊技球に比べて、第１始動口２１に入賞し易い。

【００１７】

第１始動口２１は、常時開放されている始動領域である。第２始動口２２は、普通電動役物としての開閉部材２３が作動していないときには閉塞されており、開閉部材２３が作動することによって開放される始動領域である。遊技機１では、遊技球が第１始動口２１（又は第２始動口２２）に入賞した場合、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かが判定される。そして、後述する第１特別図柄表示器４１（又は第２特別図柄表示器４２）において、図柄が変動表示され、上記判定の結果を示す図柄（大当たり図柄またはハズレ図柄）が停止表示される。ここで、大当たり図柄が停止表示された場合、第１大入賞口２６および第２大入賞口２８を開放する大当たり遊技が実行される。

【００１８】

なお、以下の説明では、第１始動口２１に対する遊技球の入賞に応じて実行される判定を「第１特別図柄判定」と呼び、第２始動口２２に対する遊技球の入賞に応じて実行される判定を「第２特別図柄判定」と呼び、これらを総称して「特別図柄判定」と呼ぶものとする。

【００１９】

第１大入賞口２６は、特別図柄判定の結果に応じて開放される特別入賞領域である。この第１大入賞口２６の開口部には、第１大入賞口２６を開閉するプレートである開閉部材２７が設けられている。第１大入賞口２６は、通常は開閉部材２７が遊技盤２と同一平面を形成する閉姿勢を維持しているために、この開閉部材２７によって閉塞されている。これに対して、第１特別図柄表示器４１（又は第２特別図柄表示器４２）に大当たり図柄としての第１特別図柄（又は第２特別図柄）が停止表示された場合、開閉部材２７を作動させて第１大入賞口２６を開放する大当たり遊技が実行される。この大当たり遊技中は、開閉部材２７が第１大入賞口２６を開放する開姿勢（図２参照）を維持してから第１大入賞口２６を閉塞する閉姿勢に戻る長開放ラウンド遊技が行われる。なお、第１大入賞口２６を開放する長開放ラウンド遊技は、第１大入賞口２６に所定個数（例えば、１０個）の遊技球が入賞するか、或いは、第１大入賞口２６が開放されてから（第１大入賞口２６に所定個数の遊技球が入賞することなく）所定時間（例えば、２５秒）が経過するまで継続する。このように、大当たり遊技中は第１大入賞口２６を長開放する長開放ラウンド遊技が行われる。このため、遊技者は、第１大入賞口２６を長開放する長開放ラウンド遊技中に右打ちを行うことで、大当たり遊技が行われていないときに比べて多くの賞球を得ることができる。

【００２０】

第２大入賞口２８は、特別図柄判定の結果に応じて開放される特別入賞領域である。この第２大入賞口２８の開口部には、第２大入賞口２８を開閉する羽根部材である開閉部材２９が設けられている。第２大入賞口２８は、通常はこの開閉部材２９によって閉塞されている（図４（Ａ）参照）。これに対して、第１特別図柄表示器４１（又は第２特別図柄表示器４２）に大当たり図柄としての第１特別図柄（又は第２特別図柄）が停止表示された場合、開閉部材２９を作動させて第２大入賞口２８を開放する大当たり遊技が実行され

る。この大当たり遊技中は、開閉部材２９が第２大入賞口２８を開放する開姿勢（図２、図４（Ｂ）及び（Ｃ）参照）を維持してから第２大入賞口２８を閉塞する閉姿勢に戻るラウンド遊技が行われる。

【００２１】

後に詳述するが、第２大入賞口２８を開閉するラウンド遊技には、第２大入賞口２８に所定個数（例えば、１０個）の遊技球が容易に入賞し得るように第２大入賞口２８を長開放する長開放ラウンド遊技と、第２大入賞口２８への遊技球の入賞が極めて困難となるように第２大入賞口２８を短開放する短開放ラウンド遊技とが用意されている。第２大入賞口２８を長開放する長開放ラウンド遊技では、遊技者が右打ちを行うことによって、１００個（＝１０個×１０カウント）の賞球が払い出される。このため、遊技者は、第２大入賞口２８を長開放する長開放ラウンド遊技中に右打ちを行うことで、大当たり遊技が行われていないときに比べて多くの賞球を得ることができる。

【００２２】

本実施形態の遊技機１では、メインＣＰＵ８１によって、大当たり遊技を実行すると判定された場合に、開閉部材２７および開閉部材２９の動作が制御されて、遊技者が遊技媒体としての遊技球を獲得可能な大当たり遊技が実行される。

【００２３】

一方、本実施形態では、第２大入賞口２８を短開放する短開放ラウンド遊技に関して、開閉部材２９が第２大入賞口２８を開放する開姿勢を維持する時間である開放時間が０．１秒と極めて短い時間に設定されている。このため、第２大入賞口２８の短開放ラウンド遊技中に遊技者が右打ちを行ったとしても、基本的には第２大入賞口２８に遊技球が入賞することはなく、賞球の払い出しも行われない。

【００２４】

なお、説明の便宜上、図２には、画像表示装置７の表示画面７０において演出図柄が変動表示されているときに、開閉部材２７，２９が大入賞口２６，２８を開放する開姿勢となっている状態が図示されているが、実際には、演出図柄の変動表示中に開閉部材２７，２９が開姿勢となることはない。また、大当たり遊技における各ラウンド遊技では、第１大入賞口２６および第２大入賞口２８のいずれか一方が用いられるため、実際には、図２に示されるようにこれらの大入賞口が同時に開放されることはない。

【００２５】

第２始動口２２には開閉部材２３（図２参照）が近接配置されている。この開閉部材２３は、開閉部材２３が第２始動口２２を閉塞する閉姿勢と、第２始動口２２を開放する開姿勢（図２参照）とに姿勢変化可能である。

【００２６】

第２始動口２２は、通常は開閉部材２３によって閉塞されている。これに対して、遊技者が右打ちした遊技球がゲート２５を通過すると、賞球は払い出されないものの、第２始動口２２を開放するか否かの判定が行われる。ここで、第２始動口２２を開放すると判定された場合、開閉部材２３が所定時間開姿勢を維持した後に閉姿勢に戻る動作が規定回数行われる。このように、第２始動口２２は、開閉部材２３が作動していないときには遊技球が通過し難い状態であるのに対して、開閉部材２３が作動することによって遊技球が通過し易い状態となる。

【００２７】

なお、以下の説明では、ゲート２５に対する遊技球の通過を条件として実行される判定を「普通図柄判定」と呼ぶものとする。

【００２８】

一般入賞口２４は、第１始動口２１と同様に常時開放されており、遊技球の入賞によって所定個数（例えば、５個）の賞球が払い出される入賞口である。ただし、第１始動口２１等とは異なり、一般入賞口２４に遊技球が入賞しても判定が行われることはない。

【００２９】

［主表示器４０の構成例］

図３は、図２における主表示器４０の拡大図である。図３に例示されるように、主表示器４０は、第１特別図柄表示器４１、第２特別図柄表示器４２、普通図柄表示器４３、第１特図保留表示器４４、第２特図保留表示器４５、普図保留表示器４６、ラウンド表示器４７、遊技状態表示器４８、発射方向表示器４９等を有して構成されている。

【００３０】

第１特別図柄表示器４１は、「ｉ～ｐ」で示す８個のＬＥＤを有して構成されており、第１特別図柄判定が行われると、図柄を変動表示してから第１特別図柄判定の判定結果を示す図柄を停止表示することによって第１特別図柄判定の判定結果を報知する。具体的には、例えば、上記８個のＬＥＤを順に点灯させることで図柄の変動表示を行い、第１特別図柄判定の判定結果に応じた組み合わせで各ＬＥＤを所定の確定時間（例えば０．５秒間）点灯させることによって図柄を停止表示する。

【００３１】

第２特別図柄表示器４２は、「ａ～ｈ」で示す８個のＬＥＤを有して構成されており、第２特別図柄判定が行われると、図柄を変動表示してから第２特別図柄判定の判定結果を示す図柄を停止表示することによって第２特別図柄判定の判定結果を報知する。具体的には、例えば、上記８個のＬＥＤを順に点灯させることで図柄の変動表示を行い、第２特別図柄判定の判定結果に応じた組み合わせで各ＬＥＤを所定の確定時間（例えば０．５秒間）点灯させることによって図柄を停止表示する。

【００３２】

第１特別図柄表示器４１（又は第２特別図柄表示器４２）には、第１特別図柄判定（又は第２特別図柄判定）の判定結果を示す図柄として、大当たりであることを報知する「大当たり図柄」、又はハズレであることを報知する「ハズレ図柄」が停止表示される。なお、遊技機１では、大当たりの種類によって互いに異なる複数の大当たり図柄が用意されており、大当たり図柄が停止表示された場合、その大当たり図柄の種類に応じた開放パターンで第１大入賞口２６および第２大入賞口２８を開放する大当たり遊技が行われる。

【００３３】

普通図柄表示器４３は、「ｓ～ｔ」で示す２個のＬＥＤを有して構成されており、普通図柄判定が行われると、図柄を変動表示してから普通図柄判定の判定結果を示す図柄を停止表示することによって普通図柄判定の判定結果を報知する。具体的には、例えば、上記２個のＬＥＤを交互に点灯させることで図柄の変動表示を行い、普通図柄判定の判定結果に応じた点灯態様で各ＬＥＤを所定時間（例えば０．５秒間）点灯させることによって図柄を停止表示する。ここで、当たり図柄が停止表示された場合、現在の遊技状態に応じた開放パターンで開閉部材２３を動作させることによって第２始動口２２を開放する補助遊技が行われる。

【００３４】

なお、以下の説明では、第１特別図柄表示器４１や第２特別図柄表示器４２に表示される図柄を「特別図柄」と呼び、普通図柄表示器４３に表示される図柄を「普通図柄」と呼ぶものとする。また、第１特別図柄表示器４１に表示される特別図柄を「第１特別図柄」と呼び、第２特別図柄表示器４２に表示される特別図柄を「第２特別図柄」と呼んで両者を区別する場合がある。

【００３５】

第１特図保留表示器４４は、「ｕ～ｖ」で示す２個のＬＥＤを有して構成されており、これらのＬＥＤの点灯態様によって第１特別図柄判定の保留数を表示する。第２特図保留表示器４５は、「ｗ～ｘ」で示す２個のＬＥＤを有して構成されており、これらのＬＥＤの点灯態様によって第２特別図柄判定の保留数を表示する。なお、本実施形態では、これらの保留数の上限がいずれも「４」に設定されている。普図保留表示器４６は、「ｑ～ｒ」で示す２個のＬＥＤを有して構成されており、これらのＬＥＤの点灯態様によって普通図柄判定の保留数を表示する。

【００３６】

ラウンド表示器４７は、第1特別図柄表示器４１または第２特別図柄表示器４２に大当

たり図柄が停止表示されるのに伴って、その大当たり図柄に対応する大当たりに応じて実行される大当たり遊技において何回のラウンド遊技が実行されるかを示すラウンド数を表示する。本実施形態の遊技機１では、３回のラウンド遊技を含む大当たり遊技が実行される場合と、１０回のラウンド遊技を含む大当たり遊技が実行される場合とがある。このため、ラウンド表示器４７は、本実施形態では、３Ｒ用ＬＥＤと、１０Ｒ用ＬＥＤとを有して構成されており、これらのＬＥＤのいずれかが点灯することによってラウンド数が報知される。

【００３７】

遊技状態表示器４８は、「ａ１～ａ３」で示す３個のＬＥＤを有して構成されており、これらのＬＥＤの点灯態様によって遊技機１の遊技状態を表示する。発射方向表示器４９は、「ｙ～ｚ」で示す２個のＬＥＤを有して構成されており、これらのＬＥＤの点灯態様によって遊技球の発射方向を表示する。すなわち、左打ちを行うべき状態であるか、或いは右打ちを行うべき状態であるかを表示する。

【００３８】

［遊技機１が備える演出手段の構成例］

図１，２に例示されるように、遊技盤２や前面枠３１には、各種の演出を行うものとして、装飾部材１３、可動装飾部材１４、枠ランプ３７、スピーカ３８、演出表示器１２５、演出第１特図保留表示器１２６、演出第２特図保留表示器１２７等が設けられている。また、遊技盤２の後方には、画像表示装置７が設けられている。

【００３９】

装飾部材１３は、複数のＬＥＤを有して構成される盤面ランプ５（図５参照）を内蔵しており、各ＬＥＤの点灯や点滅のパターンを変更したり、各ＬＥＤの発光色を変更したりすることによって、光による各種の演出を行う。

【００４０】

可動装飾部材１４は、画像表示装置７の前方であって且つ装飾部材１３の後方に配置されている。この可動装飾部材１４には複数のＬＥＤが内蔵されており、可動装飾部材１４は、可動装飾部材１４自体の動きと光の両方或いは一方によって所定の演出を行う。本実施形態では、遊技盤２と画像表示装置７の表示画面７０との間に、可動装飾部材１４が動作可能な所定の空間が設けられており、可動装飾部材１４は、表示画面７０に沿って上下動可能に構成されている。可動装飾部材１４は、通常は、その大部分が装飾部材１３の後ろに隠れて可動装飾部材１４の下端部だけが視認可能な初期位置（図２参照）に配置されている。これに対して、可動装飾部材１４は、画像表示装置７やスピーカ３８を用いて大当たり信頼度が相対的に高い予告演出が実行される際に、所定の発光パターンで発光すると共に表示画面７０の大部分を覆う動作位置へと落下する。

【００４１】

枠ランプ３７は、前面枠３１の各所に内蔵された複数のＬＥＤを有して構成されており、各ＬＥＤの点灯や点滅のパターンを変更したり、各ＬＥＤの発光色を変更したりすることによって、光による各種の演出を行う。

【００４２】

画像表示装置７は、その表示画面７０に演出画像を表示する液晶表示装置であり、遊技者は、遊技盤２の中央部に形成された開口部を通して表示画面７０を視認可能である。この表示画面７０には、特別図柄判定の判定結果を報知する演出図柄、キャラクタやアイテム、第１特別図柄判定（又は第２特別図柄判定）の保留数と同じ数だけ表示される保留画像（保留アイコン）、特別図柄の変動表示中であることを示唆する変動示唆画像（当該アイコン）等の各種表示オブジェクトを含む演出画像が表示される。なお、画像表示装置７は、演出画像を表示可能なものであれば液晶表示装置に限らず、ＥＬ表示装置等の他の画像表示装置であってもよい。

【００４３】

スピーカ３８は、表示画面７０上で行われる表示演出と同期するように、或いは非同期に、楽曲や音声、効果音といった演出音を出力して音による演出を行う。

【００４４】
演出表示器１２５は、２個のＬＥＤを有して構成されており、特別図柄および演出図柄の変動表示に伴って図柄を変動表示し、特別図柄および演出図柄の停止表示に伴って特別図柄判定の判定結果を報知する図柄を停止表示する。この演出表示器１２５は、各ＬＥＤの点灯・消灯の組み合わせや点灯色によって、特別図柄判定の判定結果を報知する。
【００４５】
演出第１特図保留表示器１２６は、２個のＬＥＤを有して構成されており、各ＬＥＤの点灯・消灯の組み合わせによって、第１特図保留表示器４４に表示されるのと同じ第１特別図柄判定の保留数を表示する。演出第２特図保留表示器１２７は、２個のＬＥＤを有して構成されており、各ＬＥＤの点灯・消灯の組み合わせによって、第２特図保留表示器４５に表示されるのと同じ第２特別図柄判定の保留数を表示する。
【００４６】
［遊技機１が備える入力手段の構成例］
図１に例示されるように、前面枠３１には、遊技者による入力が可能な入力手段として、第１演出ボタン３５および第２演出ボタン３６が設けられている。第１演出ボタン３５は、遊技者が押下することによって操作情報を入力するための押ボタンである。第２演出ボタン３６は、遊技者が第２演出ボタン３６の把持部を把持して第２演出ボタン３６を押し込むことによって操作情報を入力するための押ボタンである。遊技機１では、第１演出ボタン３５や第２演出ボタン３６の操作に応じた演出が行われることがある。
【００４７】
なお、入力手段の構成は本実施形態で例示するものに限らず、他のものであってもよい。すなわち、例えば、本実施形態では、遊技機１が２つの入力手段を備える場合について説明するが、入力手段は１つ或いは３つ以上であってもよい。また、入力手段は押ボタンに限らず、遊技者のタッチ操作を検知可能なタッチパネル、例えば表示画面７０に対してかざされた遊技者の手を検知可能な光センサ、前後左右に動かして位置や方向を指定するジョイスティック、遊技者が把持して姿勢変化させることが可能な操作手段といった他の入力手段であってもよい。
【００４８】
［第２大入賞口２８の内部構成例］
図４は、第２大入賞口２８およびＶ入賞口２８７の開閉制御について説明するための説明図である。第２大入賞口２８の開口部には、第２大入賞口２８を開閉する開閉部材２９が設けられている（図１、図４（Ａ）参照）。また、図４（Ａ）～（Ｃ）に例示されるように、第２大入賞口２８の内部には、第２大入賞口センサ２８１、Ｖ入賞口センサ２８３、排出口センサ２８４、スライド部材２８５等が設けられている。
【００４９】
第２大入賞口センサ２８１は、第２大入賞口２８に進入した遊技球を検知するものであり、本実施形態では、第２大入賞口センサ２８１を遊技球が通過する毎に１０個の賞球が払い出される。Ｖ入賞口センサ２８３は、Ｖ入賞口センサ２８３によって区画されたＶ入賞口２８７に対する遊技球の通過を検知するものである。排出口センサ２８４は、排出口センサ２８４によって区画された排出口に対する遊技球の通過を検知するものである。スライド部材２８５は、第２大入賞口センサ２８１を通過した遊技球をＶ入賞口２８７または排出口へと案内するものであり、図４における左右方向（遊技機１の幅方向）にスライド可能に構成されている。図４（Ａ）及び（Ｂ）には、スライド部材２８５がＶ入賞口２８７を閉塞する右位置に配置された状態が例示され、図４（Ｃ）及び（Ｄ）には、スライド部材２８５がＶ入賞口２８７を開放する左位置に配置された状態が例示されている。
【００５０】
大当たり遊技が行われていないときや、第１大入賞口２６を長開放する長開放ラウンド遊技の実行中は、第２大入賞口２８が開閉部材２９によって閉塞されると共に、Ｖ入賞口２８７がスライド部材２８５によって閉塞されている（図４（Ａ）参照）。これに対して、第２大入賞口２８を開閉するラウンド遊技では、第２大入賞口２８およびＶ入賞口２８

７は以下の状態になり得る。
【００５１】
　具体的には、第２大入賞口２８を開閉するラウンド遊技では、図４（Ａ）及び（Ｂ）に例示されるように、スライド部材２８５が右位置に配置された状態のまま、開閉部材２９が回動して第２大入賞口２８が開放された開放状態となる場合がある。この場合、第２大入賞口２８が開放されているもののＶ入賞口２８７が依然としてスライド部材２８５によって閉塞されているため、遊技球が第２大入賞口２８に進入したとしても、その遊技球がＶ入賞口２８７を通過することはなく、排出口センサ２８４を通過する。
【００５２】
　また、第２大入賞口２８を開閉するラウンド遊技では、図４（Ｂ）及び（Ｃ）に例示されるように、第２大入賞口２８が開放された状態のまま、スライド部材２８５が右位置から左位置へと移動してＶ入賞口２８７が開放された開放状態となる場合がある。この場合、第２大入賞口２８およびＶ入賞口２８７の両方が開放されているため、第２大入賞口２８内に進入した遊技球は、Ｖ入賞口２８７を通過する（すなわち、Ｖ入賞口センサ２８３によって検知される）ことになる。
【００５３】
　Ｖ入賞口センサ２８３は、いわゆる確変スイッチとして機能するものであり、上記のように、第２大入賞口２８とＶ入賞口２８７の両方が開放状態となっているときに遊技球がＶ入賞した（Ｖ入賞口センサ２８３によって遊技球が検知された）場合には、このＶ入賞があった大当たり遊技が終了した後に、後述する「確変遊技状態」で遊技が制御されることになる。一方、第２大入賞口２８とＶ入賞口２８７の両方が開放状態となっているときに遊技球がＶ入賞しなかった場合には、大当たり遊技が終了した後に、後述する「時短遊技状態」で遊技が制御されることになる。
【００５４】
　また、第２大入賞口２８を開閉するラウンド遊技では、図４（Ｄ）に例示されるように、開閉部材２９が動作していないために第２大入賞口２８が閉塞された閉塞状態となり、且つ、スライド部材２８５が右位置から左位置へと移動してＶ入賞口２８７が開放された開放状態となる場合がある。この場合、Ｖ入賞口２８７が開放されているものの、第２大入賞口２８が進入困難状態であるため、第２大入賞口２８内に遊技球が進入することはない。
【００５５】
　なお、第２大入賞口センサ２８１、Ｖ入賞口センサ２８３、排出口センサ２８４、スライド部材２８５等が内包されている領域と対応する位置に設けられた透明部材において、Ｖ入賞口センサ２８３と対応する位置に「Ｖ」の文字が表記されている（図２参照）。このため、遊技者は、この「Ｖ」の文字を見て、Ｖ入賞口センサ２８３の位置（Ｖ入賞口２８７の位置）を容易に特定することが可能である。
【００５６】
［遊技機１が備える制御装置の構成］
　図５は、遊技機１が備える制御装置の構成例を示すブロック図である。
　遊技盤２の裏側には、遊技機１の動作を制御する制御装置が設けられている。図５に例示されるように、遊技機１の制御装置は、遊技球を用いる遊技の進行を制御するメイン制御基板８０、メイン制御基板８０からの情報に基づいて演出を統括的に制御するサブ制御基板９０、画像や音による演出を制御する画像音響制御基板１００、各種のランプや可動部材による演出を制御するランプ制御基板１２０等から構成されている。本実施形態では、メイン制御基板８０が遊技の進行を制御する遊技制御部として機能し、サブ制御基板９０、画像音響制御基板１００、及びランプ制御基板１２０が演出を制御する演出制御部として機能する。なお、制御装置の構成はこれに限定されるものではなく、例えばサブ制御基板９０、画像音響制御基板１００、及びランプ制御基板１２０が１つの基板で構成されていてもよい。
【００５７】

＜メイン制御基板８０の構成例＞
メイン制御基板８０は、メインＣＰＵ８１、メインＲＯＭ８２、及びメインＲＡＭ８３を備えている。メインＣＰＵ８１は、メインＲＯＭ８２に記憶されているプログラム等に基づいて、判定や払い出し賞球数に関連する各種の演算処理を行う。メインＲＡＭ８３は、メインＣＰＵ８１が上記プログラムを実行する際に用いる各種データを一時的に記憶する記憶領域やデータ処理などの作業領域として使用される。
【００５８】
メイン制御基板８０には、第１始動口センサ２１１、第２始動口センサ２２１、ゲートセンサ２５１、第１大入賞口センサ２６１、第２大入賞口センサ２８１、Ｖ入賞口センサ２８３、排出口センサ２８４、一般入賞口センサ２４１、第２始動口ソレノイド２２２、第１大入賞口ソレノイド２６２、第２大入賞口ソレノイド２８２、Ｖ入賞口ソレノイド２８６が接続されている。なお、本実施形態の遊技機１は、４つの一般入賞口２４に対応する４つの一般入賞口センサ２４１を備えているが、図５では、説明の便宜上、一般入賞口センサ２４１が１つだけ表記されている。
【００５９】
第１始動口センサ２１１は、第１始動口２１に遊技球が入賞したことを検知して、その検知信号をメイン制御基板８０に出力する。第２始動口センサ２２１は、第２始動口２２に遊技球が入賞したことを検知して、その検知信号をメイン制御基板８０に出力する。ゲートセンサ２５１は、ゲート２５に対する遊技球の通過を検知して、その検知信号をメイン制御基板８０に出力する。第１大入賞口センサ２６１は、第１大入賞口２６に遊技球が入賞したことを検知して、その検知信号をメイン制御基板８０に出力する。第２大入賞口センサ２８１は、第２大入賞口２８に遊技球が入賞したことを検知して、その検知信号をメイン制御基板８０に出力する。Ｖ入賞口センサ２８３は、Ｖ入賞口２８７に対する遊技球の通過を検知して、その検知信号をメイン制御基板８０に出力する。排出口センサ２８４は、排出口に対する遊技球の通過を検知して、その検知信号をメイン制御基板８０に出力する。一般入賞口センサ２４１は、一般入賞口２４に遊技球が入賞したことを検知して、その検知信号をメイン制御基板８０に出力する。
【００６０】
第２始動口ソレノイド２２２は、開閉部材２３に対して駆動力を伝達可能に連結された電動ソレノイドであり、メイン制御基板８０からの制御信号に基づいて開閉部材２３を動作させて、第２始動口２２を開閉する。第１大入賞口ソレノイド２６２は、開閉部材２７に対して駆動力を伝達可能に連結された電動ソレノイドであり、メイン制御基板８０からの制御信号に基づいて開閉部材２７を動作させて、第１大入賞口２６を開閉する。第２大入賞口ソレノイド２８２は、開閉部材２９に対して駆動力を伝達可能に連結された電動ソレノイドであり、メイン制御基板８０からの制御信号に基づいて開閉部材２９を動作させて、第２大入賞口２８を開閉する。Ｖ入賞口ソレノイド２８６は、スライド部材２８５に対して駆動力を伝達可能に連結された電動ソレノイドであり、メイン制御基板８０からの制御信号に基づいてスライド部材２８５を動作させて、Ｖ入賞口２８７を開閉する。
【００６１】
図には示されていないが、遊技機１は、遊技盤２の裏面側に設けられた球タンクから遊技球を送り出す駆動モータを制御して上皿３３又は下皿３４に遊技球を供給する払出制御基板を備えている。メインＣＰＵ８１は、第１始動口センサ２１１、第２始動口センサ２２１、第１大入賞口センサ２６１、第２大入賞口センサ２８１、又は一般入賞口センサ２４１からの検知信号が入力されると、遊技球が入賞した箇所に応じた所定数の賞球の払い出しを払出制御基板に指示し、また、払出制御基板からの情報に基づいて、払い出す賞球の個数を管理する。
【００６２】
また、メインＣＰＵ８１は、第１始動口センサ２１１からの検知信号が入力されたタイミングで取得情報としての各種乱数を取得し、取得した乱数を用いて第１特別図柄判定を実行する。また、メインＣＰＵ８１は、第２始動口センサ２２１からの検知信号が入力さ

れたタイミングで取得情報としての各種乱数を取得し、取得した乱数を用いて第２特別図柄判定を実行する。ここで、各種乱数とは、具体的には、大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数である。

【００６３】

大当たり乱数は、大当たり又はハズレを決定するための乱数である。図柄乱数は、大当たりであると判定された場合に、大当たりの種類（大当たり遊技のラウンド数や大当たり遊技終了後の遊技状態など）を決定するための乱数である。リーチ乱数は、ハズレであると判定された場合に、リーチ有り演出を行うか或いはリーチ無し演出を行うかを決定するための乱数である。変動パターン乱数は、特別図柄が変動表示される際の特別図柄の変動パターンを決定するための乱数である。

【００６４】

メインＣＰＵ８１は、第１始動口２１（又は第２始動口２２）に遊技球が入賞したタイミングでこれらの乱数を取得し、先ず、取得した大当たり乱数が、メインＲＯＭ８２に記憶されている所定の乱数値（当選値）と一致するか否かに基づいて、大当たり遊技を実行するか否かを判定する。ここで、大当たり乱数が当選値と一致したことに基づいて大当たり遊技を実行すると判定した場合、上記大当たり乱数と一緒に取得した図柄乱数が、メインＲＯＭ８２に記憶されている（図柄乱数と比較される）所定の乱数値のどの乱数値と一致するかに基づいて、大当たりの種類を決定する。

【００６５】

一方、メインＣＰＵ８１は、取得した大当たり乱数が当選値と一致しなかったことに基づいて大当たり遊技を実行しないと判定した場合、その大当たり乱数と一緒に取得したリーチ乱数が、メインＲＯＭ８２に記憶されている（リーチ乱数と比較される）所定の乱数値と一致するか否かに基づいて、リーチ有り演出を行うか、或いはリーチ無し演出を行うかを決定する。また、メインＣＰＵ８１は、取得した大当たり乱数に基づいて、大当たり遊技を実行すると判定した場合と、大当たり遊技を実行しないと判定した場合の両方の場合において、大当たり乱数と一緒に取得した変動パターン乱数に基づいて、特別図柄を変動表示する際の特別図柄の変動パターンを決定する。具体的には、メインＲＯＭ８２には、特別図柄の変動パターンを選択するための変動パターン選択テーブルが記憶されており、メインＣＰＵ８１は、第１始動口２１（又は第２始動口２２）に遊技球が入賞したことに応じて、大当たり乱数と一緒に変動パターン乱数を取得すると、取得した変動パターン乱数と同じ乱数値が対応付けられている変動パターンを、上記変動パターン選択テーブルから読み出すことによって、特別図柄の変動パターンを選択する。このように、特別図柄の一の変動パターンが選択されることによって、特別図柄の変動時間が決定されることになる。

【００６６】

なお、変動パターン選択テーブルには、大当たり用変動パターン選択テーブルと、リーチハズレ用変動パターン選択テーブルと、リーチ無しハズレ用変動パターン選択テーブルと、がある。メインＣＰＵ８１は、大当たり遊技を実行すると判定した場合、大当たり用変動パターン選択テーブルを参照し、取得した変動パターン乱数と同じ乱数値が対応付けられている変動パターンを、この大当たり用変動パターン選択テーブルから読み出すことによって、特別図柄の一の変動パターンを選択する。また、メインＣＰＵ８１は、大当たり遊技を実行しないと判定し、且つ、リーチ有り演出を行うと決定した場合、リーチハズレ用変動パターン選択テーブルを参照し、取得した変動パターン乱数と同じ乱数値が対応付けられている変動パターンを、このリーチハズレ用変動パターン選択テーブルから読み出すことによって、特別図柄の一の変動パターンを選択する。また、メインＣＰＵ８１は、大当たり遊技を実行しないと判定し、且つ、リーチ無し演出を行うと決定した場合、リーチ無しハズレ用変動パターン選択テーブルを参照し、取得した変動パターン乱数と同じ乱数値が対応付けられている変動パターンを、このリーチ無しハズレ用変動パターン選択テーブルから読み出すことによって、特別図柄の一の変動パターンを選択する。

【００６７】

各変動パターン選択テーブルに関する詳細な説明は省略するが、大当たり遊技を実行すると判定された場合、変動時間が長い変動パターンが選択され易く、変動時間が短い変動パターンが選択され難いという傾向がある。また、大当たり遊技を実行しないと判定され、且つ、リーチ有り演出を実行すると決定された場合、大当たり遊技を実行すると判定された場合に比べて、変動時間が長い変動パターンが選択され難く、変動時間が短い変動パターンが選択され易いという傾向がある。なお、大当たり遊技を実行しないと判定され、且つ、リーチ無し演出を実行すると決定された場合、リーチ演出が実行されないため、変動時間が更に短い変動パターンが選択されることになる。

【００６８】

これらのことから、特別図柄の変動時間が長いほど当たり報知演出（大当たりを報知する演出）が実行され易く、特別図柄の変動時間が短いほどハズレ報知演出（ハズレを報知する演出）が実行され易いということが言える。各種リーチ演出等については後に詳述するが、例えば、ノーマルリーチからＳＰリーチを経由してＳＰＳＰリーチに発展するといった、相対的に長い時間を掛けてリーチ演出が行われる場合には、当たり報知演出が実行され易く、ノーマルリーチしか行われないようなリーチ演出に要する時間が相対的に短い場合には、ハズレ報知演出が実行され易いと言える。すなわち、ノーマルリーチ演出にて当落が報知されるのではなく、ノーマルリーチからＳＰリーチまたはＳＰＳＰリーチへと発展して当落が報知されたり、或いは、ノーマルリーチからＳＰリーチを経由して（又はＳＰリーチを経由せず直接）ＳＰＳＰリーチへと発展したりする方が、大当たり信頼度が高いと言える。

【００６９】

上記のように、メインＣＰＵ８１は、大当たり遊技を実行すると判定した場合、大当たり乱数等と一緒に取得した図柄乱数に基づいて、大当たりの種類を決定する。そして、第１特別図柄表示器４１（又は第２特別図柄表示器４２）において、変動パターン乱数に基づいて選択した変動パターンで第１特別図柄（又は第２特別図柄）を変動表示した後、決定した種類の大当たりに対応する大当たり図柄を停止表示する。その後、決定した大当たりの種類に応じて、第１大入賞口ソレノイド２６２を介して第１大入賞口２６の開閉（開閉部材２７の動作）を制御し、第２大入賞口ソレノイド２８２を介して第２大入賞口２８の開閉（開閉部材２９の動作）を制御し、Ｖ入賞口ソレノイド２８６を介してＶ入賞口２８７の開閉（スライド部材２８５の動作）を制御することによって、大当たりの種類に応じた大当たり遊技を実行する。

【００７０】

また、メインＣＰＵ８１は、ゲートセンサ２５１からの検知信号が入力されたタイミングで乱数（普通図柄乱数）を取得し、取得した普通図柄乱数を用いて普通図柄判定を実行する。そして、この普通図柄判定の結果として第２始動口２２を開放すると判定した場合、第２始動口ソレノイド２２２を介して第２始動口２２の開閉（開閉部材２３の動作）を制御することによって、第２始動口２２を開放する補助遊技を実行する。

【００７１】

また、メイン制御基板８０には、第１特別図柄表示器４１、第２特別図柄表示器４２、普通図柄表示器４３、第１特図保留表示器４４、第２特図保留表示器４５、普図保留表示器４６、ラウンド表示器４７、遊技状態表示器４８、発射方向表示器４９が接続されている。メインＣＰＵ８１は、主表示器４０を構成するこれらの表示器４１～４９を制御して、図３に基づいて上述した表示処理を実行させる。

【００７２】

＜サブ制御基板９０の構成例＞

サブ制御基板９０は、サブＣＰＵ９１、サブＲＯＭ９２、サブＲＡＭ９３、及びＲＴＣ（リアルタイムクロック）９４を備えている。サブＣＰＵ９１は、サブＲＯＭ９２に記憶されているプログラムに基づいて、演出を制御する際の演算処理を行う。サブＲＡＭ９３は、サブＣＰＵ９１が上記プログラムを実行する際に用いる各種データを一時的に記憶する記憶領域やデータ処理などの作業領域として使用される。ＲＴＣ９４は、現時点の日時

（日付や時刻）を計測する。
【００７３】
サブ制御基板９０には、第１演出ボタン検知センサ９６および第２演出ボタン検知センサ９７が接続されている。第１演出ボタン検知センサ９６は、第１演出ボタン３５（図１参照）が操作された場合に、その旨を示す操作情報（操作信号）をサブ制御基板９０に出力する。第２演出ボタン検知センサ９７は、第２演出ボタン３６（図１参照）が操作された場合に、その旨を示す操作情報（操作信号）をサブ制御基板９０に出力する。
【００７４】
サブＣＰＵ９１は、メイン制御基板８０から送信される特別図柄判定や普通図柄判定、大当たり遊技等に関する遊技情報に基づいて演出内容を設定する。その際、第１演出ボタン３５や第２演出ボタン３６からの操作情報の入力を受け付けて、その操作情報に応じた演出内容を設定する場合もある。サブＣＰＵ９１は、設定した演出内容の演出の実行を指示するコマンドを画像音響制御基板１００およびランプ制御基板１２０に送信する。
【００７５】
＜画像音響制御基板１００の構成例＞
画像音響制御基板１００は、画像表示装置７による画像表示の制御と、スピーカ３８による演出音の出力の制御とを行うものである。この画像音響制御基板１００は、本実施形態では、画像音響制御ＣＰＵ１０１、制御ＲＯＭ１０２、制御ＲＡＭ１０３、ＶＤＰ（Ｖｉｄｅｏ　Ｄｉｓｐｌａｙ　Ｐｒｏｃｅｓｓｏｒ）１０４、ＣＧＲＯＭ１０５、ＶＲＡＭ１０６、音響ＤＳＰ（Ｄｉｇｉｔａｌ　Ｓｉｇｎａｌ　Ｐｒｏｃｅｓｓｏｒ）１０７、音響ＲＯＭ１０８、ＳＤＲＡＭ１０９、及びアンプ１１０を備えている。
【００７６】
制御ＲＯＭ１０２は、マスクＲＯＭで構成されており、画像音響制御ＣＰＵ１０１の制御プログラム、ディスプレイリストを生成するためのディスプレイリスト生成プログラム、ディスプレイリストを作成する処理に使用されるディスプレイリスト作成テーブル等の各種テーブルが記憶されている。ここで、ディスプレイリストは、フレーム単位で描画の実行を指示するためのコマンド群で構成されており、描画する画像の種類、画像を描画する位置（座標）、表示の優先順位、表示倍率、回転角、透過率等の各種パラメータを含むものである。制御ＲＡＭ１０３は、画像音響制御ＣＰＵ１０１が上記制御プログラムを実行する際に用いる各種データを一時的に記憶する記憶領域やデータ処理などの作業領域として使用される。
【００７７】
画像音響制御ＣＰＵ１０１は、上記制御プログラムやディスプレイリスト作成テーブル等の各種テーブル、サブ制御基板９０から受信したコマンド等に基づいて、ＶＤＰ１０４に対して、ＣＧＲＯＭ１０５に記憶されている画像データを画像表示装置７に表示させる指示を行う。この指示は、主にディスプレイリストの出力によって行われる。また、画像音響制御ＣＰＵ１０１は、音響ＤＳＰ１０７に対して、音響ＲＯＭ１０８に記憶されている音響データをスピーカ３８から出力させる指示を行う。
【００７８】
ＣＧＲＯＭ１０５は、特別図柄の変動表示に伴う変動演出や大当たり遊技に伴う演出等を実行するために必要な演出データを記憶するものである。このＣＧＲＯＭ１０５は、フラッシュメモリ、ＥＥＰＲＯＭ、ＥＰＲＯＭ、マスクＲＯＭ等から構成され、所定範囲の画素（例えば３２×３２ピクセル）における画素情報の集まりからなるスプライトデータ（１枚の画像データ）、複数の画像データの集まりからなるムービーデータ等を圧縮して記憶している。なお、画素情報は、それぞれの画素毎に色番号を指定する色番号情報と画像の透明度を示すα値とから構成されている。また、ＣＧＲＯＭ１０５は、色番号を指定する色番号情報と実際に色を表示するための表示色情報とが対応づけられたパレットデータ等を圧縮せずに記憶している。
【００７９】
なお、ＣＧＲＯＭ１０５に記憶される画像データの一部のみを圧縮しておくようにして

もよい。また、ムービーデータの圧縮方法としては、ＭＰＥＧ４等の公知の種々の圧縮方式を用いることができる。

【００８０】

ＶＲＡＭ１０６は、画像データを高速に書き込んだり読み出したりすることができるＳＲＡＭで構成されており、図には示されていないが、ディスプレイリスト記憶領域、展開記憶領域、フレームバッファ等を有して構成されている。

【００８１】

ディスプレイリスト記憶領域は、画像音響制御ＣＰＵ１０１から出力されたディスプレイリストを一時的に記憶するものである。展開記憶領域は、ＣＧＲＯＭ１０５から読み出された後に伸長された画像データを記憶するものである。フレームバッファは、表示画面７０に表示される画像データの描画および表示に兼用されるフレームバッファである。

【００８２】

ＶＤＰ１０４は、ＣＧＲＯＭ１０５に圧縮された状態で記憶されている画像データを伸長して、伸長した画像データを展開記憶領域に格納する。また、ＶＤＰ１０４は、ディスプレイリスト記憶領域に記憶されたディスプレイリストに基づいて、展開記憶領域に格納した画像データを用いて、フレームバッファに対する描画処理を行う。また、ＶＤＰ１０４は、フレームバッファに記憶された画像データから画像の色を示す映像信号としてのＲＧＢ信号を生成して、生成したＲＧＢ信号を画像表示装置７に出力する。

【００８３】

音響ＤＳＰ１０７には、音響ＲＯＭ１０８、ＳＤＲＡＭ１０９、及びアンプ１１０が接続されている。音響ＲＯＭ１０８は、楽曲や音声、効果音、警告音等に関する各種音響データを記憶している。ＳＤＲＡＭ１０９は、音響ＤＳＰ１０７によるデータ処理等の作業領域として使用されるものである。音響ＤＳＰ１０７は、画像音響制御ＣＰＵ１０１からの指示に対応する音響データを音響ＲＯＭ１０８からＳＤＲＡＭ１０９に読み出してデータ処理を実行し、データ処理後の音響データを（アンプ１１０を介して）スピーカ３８に出力する。アンプ１１０は、画像音響制御ＣＰＵ１０１から音響ＤＳＰ１０７を介して得られる音量に関する指示に従って音量を調整して音響データをスピーカ３８に出力させる。

【００８４】

なお、本実施形態では、ＶＤＰが描画管理を担うと共に音響ＤＳＰがサウンド管理を担う場合について説明するが、他の実施形態では、ＶＤＰが描画管理とサウンド管理との両方を担うような構成を採用してもよい。この場合、音響ＤＳＰを別途設ける必要はない。

【００８５】

＜ランプ制御基板１２０の構成例＞

ランプ制御基板１２０は、ランプＣＰＵ１２１、ランプＲＯＭ１２２、及びランプＲＡＭ１２３を備え、枠ランプ３７、盤面ランプ５、可動装飾部材１４、演出表示器１２５、演出第１特図保留表示器１２６、及び演出第２特図保留表示器１２７が接続されている。ランプＲＯＭ１２２は、ランプＣＰＵ１２１によって実行されるプログラム、発光パターンデータ、動作パターンデータ等を記憶している。ここで、発光パターンデータは、枠ランプ３７、盤面ランプ５、可動装飾部材１４に内蔵されたＬＥＤ等のそれぞれの発光パターンを示すデータである。動作パターンデータは、可動装飾部材１４等の動作パターンを示すデータである。

【００８６】

ランプＣＰＵ１２１は、ランプＲＯＭ１２２に記憶されているプログラムに基づいて、枠ランプ３７、盤面ランプ５、可動装飾部材１４、演出表示器１２５、演出第１特図保留表示器１２６、演出第２特図保留表示器１２７等の動作を制御する際の演算処理を行う。

【００８７】

ランプＣＰＵ１２１は、ランプＲＯＭ１２２に記憶されている発光パターンデータの中から、サブ制御基板９０から受信したコマンドに対応する発光パターンデータをランプＲＡＭ１２３に読み出して、枠ランプ３７、盤面ランプ５、可動装飾部材１４に内蔵された

ＬＥＤの発光を制御する。また、ランプＣＰＵ１２１は、ランプＲＯＭ１２２に記憶されている動作パターンデータの中から、サブ制御基板９０から受信したコマンドに対応する動作パターンデータをランプＲＡＭ１２３に読み出して、可動装飾部材１４を動作させるモータの駆動を制御する。

【００８８】

また、ランプＣＰＵ１２１は、サブ制御基板９０からのコマンドに基づいて、演出表示器１２５における図柄の変動表示および停止表示を制御する。また、ランプＣＰＵ１２１は、サブ制御基板９０からのコマンドに基づいて、演出第１特図保留表示器１２６による第１特別図柄判定に係る保留数の表示、演出第２特図保留表示器１２７による第２特別図柄判定に係る保留数の表示を制御する。

【００８９】

［遊技状態について］

次に、遊技機１の遊技状態について説明する。本実施形態の遊技機１では、「通常遊技状態」、「確変遊技状態」、及び「時短遊技状態」の３つの遊技状態のいずれかの遊技状態で遊技が制御される。

【００９０】

「通常遊技状態」は、大当たり遊技を実行すると判定される確率が相対的に低い低確率状態で特別図柄判定が行われると共に、第２始動口２２に対する遊技球の入賞をサポートするサポート機能（いわゆる「電サポ」等と呼ばれる機能）が付与されない遊技状態である。通常遊技状態では、特別図柄判定によって大当たり遊技を実行すると判定される確率が相対的に低い確率（例えば１／２１０）に設定される（図６（Ａ）参照）。また、普通図柄判定によって第２始動口２２を開放すると判定される確率が相対的に低い確率（例えば１／１１）に設定され、普通図柄の変動時間が相対的に長い時間（例えば２０秒）に設定され、且つ第２始動口２２を開放すると判定された場合の第２始動口２２の開放時間が相対的に短い時間（例えば０．１秒×１回）に設定される。

【００９１】

「確変遊技状態」は、大当たり遊技を実行すると判定される確率が相対的に高い高確率状態で特別図柄判定が行われると共に、上記サポート機能が付与される遊技状態である。すなわち、確変遊技状態では、特別図柄判定によって大当たり遊技を実行すると判定される確率が相対的に高い確率（例えば１／６０）に設定される（図６（Ａ）参照）。また、普通図柄判定によって第２始動口２２を開放すると判定される確率が相対的に高い確率（例えば１１／１１）に設定され、普通図柄の変動時間が相対的に短い時間（例えば１．５秒）に設定され、且つ第２始動口２２を開放すると判定された場合の第２始動口２２の開放時間が相対的に長い時間（例えば１．５秒×３回）に設定される。

【００９２】

「時短遊技状態」は、上述した低確率状態で特別図柄判定が行われると共に、電チューサポート機能が付与される遊技状態である。すなわち、時短遊技状態では、特別図柄判定によって大当たり遊技を実行すると判定される確率が相対的に低い確率（例えば１／２１０）に設定される。また、普通図柄判定によって第２始動口１２を開放すると判定される確率が相対的に高い確率（例えば１１／１１）に設定され、普通図柄の変動時間が相対的に短い時間（例えば１．５秒）に設定され、且つ第２始動口１２を開放すると判定された場合の第２始動口１２の開放時間が相対的に長い時間（例えば１．５秒×３回）に設定される。

【００９３】

特別図柄の変動時間に関してこれらの遊技状態を比較すると、「通常遊技状態」における特別図柄の変動時間に比べて、「確変遊技状態」や「時短遊技状態」における特別図柄の変動時間の方が相対的に短い時間に設定され易い。なお、各遊技状態の説明で示した、特別遊技を実行すると判定される確率（大当たり確率）、第２始動口２２を開放すると判定される確率（普通図柄判定の当選確率）、普通図柄の変動時間、第２始動口２２の開放時間は単なる一例であって、他の確率や時間であってもよいことは言うまでもない。

【００９４】
なお、以下の説明では、上記サポート機能が付与されていることによって第２始動口２２への遊技球の入賞が容易な状態を「高ベース状態」と呼び、サポート機能が付与されていないことによって第２始動口２２への遊技球の入賞が困難な状態を「低ベース状態」と呼ぶものとする。本実施形態では、「通常遊技状態」が低ベース状態に該当し、「確変遊技状態」と「時短遊技状態」が高ベース状態に該当する。
【００９５】
［遊技の流れ］
遊技者が右打ちした遊技球は、第１始動口２１には入賞せず、第２始動口２２に入賞し得る。しかしながら、低ベース状態のときには、第２始動口２２が開放され難く、開放されたとしてもその開放時間は短い。このため、低ベース状態（本実施形態では「通常遊技状態」がこれに該当）で遊技が制御されているときには、遊技者は、第１始動口２１を狙った左打ちにより遊技を行うことになる。
【００９６】
通常遊技状態のときに左打ちされた遊技球が第１始動口２１に入賞すると、第１特別図柄判定が実行され、第１特別図柄が変動表示されてから第１特別図柄判定の判定結果を示す第１特別図柄として、大当たり図柄またはハズレ図柄が停止表示される。
【００９７】
ここで、ハズレ図柄が停止表示された場合は、大当たり遊技が行われることはなく、遊技状態も変化しない。一方、第１特別図柄として大当たり図柄が停止表示された場合、その大当たり図柄に応じた所定回数のラウンド遊技を行う大当たり遊技が実行され、大当たり遊技終了後は、「確変遊技状態」または「時短遊技状態」で遊技が制御されることになる。
【００９８】
なお、大当たり遊技終了を契機として遊技状態が「確変遊技状態」または「時短遊技状態」に移行した場合、すなわち、低ベース状態から高ベース状態に移行した場合、第２始動口２２への遊技球の入賞を容易にする上記のサポート機能によって、第１始動口２１よりも第２始動口２２の方が、遊技球が入賞し易くなる。このため、高ベース状態で遊技が制御されているときには、遊技者は、第２始動口２２を狙った右打ちにより遊技を行うことになる。また、第１特別図柄判定の権利と第２特別図柄判定の権利の両方が保留されている場合は、第２特別図柄判定の方が第１特別図柄判定よりも優先して実行される。このため、確変遊技状態または時短遊技状態で遊技が制御されているときには、基本的には、第２特別図柄判定が行われる。
【００９９】
確変遊技状態または時短遊技状態において第２特別図柄として大当たり図柄が停止表示された場合には、大当たり遊技終了後は、基本的には確変遊技状態で遊技が制御されることになるが、時短遊技状態で遊技が制御されることもある。一方、確変遊技状態または時短遊技状態で大当たりを引き当てることができなければ、遊技状態が確変遊技状態（又は時短遊技状態）から通常遊技状態に戻されることになる。
【０１００】
［乱数を用いる特別図柄判定について］
次に、図６を参照しつつ、大当たり乱数および図柄乱数を用いる判定処理について説明する。ここで、図６は、大当たり乱数および図柄乱数について説明するための説明図である。なお、図６以降に例示されている各乱数に関する説明図では、説明を容易に行うために、乱数の取り得る範囲が実際よりも少ない範囲に設定されている。遊技機１では、第１始動口２１（又は第２始動口２２）を遊技球が通過すると、大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数といった取得情報が取得される。
【０１０１】
＜大当たり乱数に基づく処理＞
図６（Ａ）に例示される大当たり乱数は、大当たり遊技を実行するか否かの大当たり判

定処理（図４５のステップＳ３０８）に使用される乱数であり、大当たり遊技を実行すると判定される確率が相対的に低い低確率状態と、大当たり遊技を実行すると判定される確率が相対的に高い高確率状態のそれぞれについて、個別に設定されている。

【０１０２】

本実施形態では、低確率状態に関して４個の当選値がメインＲＯＭ８２に記憶されており、メインＣＰＵ８１は、低確率状態（本実施形態では「通常遊技状態」と「時短遊技状態」がこれに該当）で遊技が制御されているときに、取得した大当たり乱数がこれら４個の当選値のいずれかと一致した場合に、大当たり遊技を実行すると判定する。また、高確率状態（本実施形態では「確変遊技状態」がこれに該当）に関して、１４個の当選値がメインＲＯＭ８２に記憶されており、高確率状態で遊技が制御されているときに、取得した大当たり乱数がこれら１４個の当選値のいずれかと一致した場合に、大当たり遊技を実行すると判定する。

【０１０３】

なお、本実施形態では、大当たり乱数が、低確率状態と高確率状態とのいずれの場合も「０」～「８３９」の８４０個の値を取り得る（図６（Ａ）参照）。このため、低確率状態での大当たり確率は１／２１０（＝４／８４０）であり、高確率状態での大当たり確率は１／６０（＝１４／８４０）である。

【０１０４】

＜図柄乱数に基づく処理＞

メインＣＰＵ８１は、大当たり遊技を実行すると判定した場合、その判定に用いた大当たり乱数と一緒に取得した図柄乱数が、大当たりの種類毎に予め設定された乱数値のうちのどの乱数値と一致するかに基づいて、大当たりの種類を決定する。言い換えれば、大当たり図柄として第１特別図柄表示器４１（又は第２特別図柄表示器４２）に停止表示する第１特別図柄（又は第２特別図柄）を選択する。

【０１０５】

（第１特別図柄判定に係る大当たりの種類）

図６（Ｂ）に例示されるように、本実施形態では、通常遊技状態のときに第１始動口２１に遊技球が入賞したことに応じて当選し得る大当たりの種類として、「３Ｒ確変Ａ」および「３Ｒ通常」の２種類が用意されている。

【０１０６】

ここで、「３Ｒ確変Ａ」（図６（Ｂ）参照）は、第１特別図柄表示器４１に大当たり図柄Ｘ１が停止表示されたことに応じて、第２大入賞口２８を長開放する１回の長開放ラウンド遊技（１ラウンド目のラウンド遊技）と、第１大入賞口２６を長開放する２回の長開放ラウンド遊技（２ラウンド目～３ラウンド目のラウンド遊技）と、を含む計３回の長開放ラウンド遊技から構成される大当たり遊技が実行される大当たりである。

【０１０７】

この「３Ｒ確変Ａ」に当選した場合、１ラウンド目のラウンド遊技において、第２大入賞口２８およびＶ入賞口２８７の両方が長開放される。このため、遊技者は、単に右打ちを行ってさえいればＶ入賞口２８７に遊技球を通過させることができ、１ラウンド目のラウンド遊技中にＶ入賞口センサ２８３によって遊技球が１個でも検知された場合は、大当たり遊技終了後に「確変遊技状態」で遊技が制御されることになる。

【０１０８】

なお、本実施形態では、「３Ｒ確変Ａ」に係る大当たり遊技終了後に「確変遊技状態」で第２特別図柄判定（又は第１特別図柄判定）および第２特別図柄（又は第１特別図柄）の変動表示が実行される回数（図６（Ｂ）におけるＳＴ回数）が１００回に設定されており、途中で大当たりと判定されることがなければ、１００回の特別図柄判定が実行されるまで確変遊技状態が継続される。そして、この１００回の特別図柄判定が全てハズレであった場合には、その後に１００回の時短遊技が付与される。ここで、「時短遊技」とは、「時短遊技状態」において実行される第２特別図柄判定（又は第１特別図柄判定）と、その特別図柄判定に応じて実行される第２特別図柄（又は第１特別図柄）の変動表示と、を

含む遊技を意味する。

【０１０９】

一方、「３Ｒ通常」（図６（Ｂ）参照）は、第１特別図柄表示器４１に大当たり図柄Ｘ２が停止表示されたことに応じて、第２大入賞口２８を短開放する１回の短開放ラウンド遊技（１ラウンド目のラウンド遊技）と、第１大入賞口２６を長開放する２回の長開放ラウンド遊技（２ラウンド目～３ラウンド目のラウンド遊技）と、を含む計３回のラウンド遊技から構成される大当たり遊技が実行される大当たりである。この「３Ｒ通常」に当選した場合、１ラウンド目のラウンド遊技では、基本的に第２大入賞口２８に遊技球が入賞しないために賞球の払い出しが行われない。このため、「３Ｒ通常」に当選した場合は、大当たり遊技中に実行される長開放ラウンド遊技の回数が２回であるため、「３Ｒ通常」は、実質２ラウンドの大当たりであると言える。

【０１１０】

この「３Ｒ通常」に当選した場合、１ラウンド目のラウンド遊技として、第２大入賞口２８を短開放する短開放ラウンド遊技が実行される。このため、３Ｒ通常に係る大当たり遊技中に遊技球がＶ入賞することはなく、「３Ｒ通常」に係る大当たり遊技の終了後は、「時短遊技状態」で遊技が制御される。本実施形態の遊技機１では、「３Ｒ通常」に対する時短回数が１００回に設定されており、第１特別図柄表示器４１に（「３Ｒ通常」に当選したことを報知する）大当たり図柄Ｘ２が停止表示されたことに応じて大当たり遊技が実行された場合、途中で大当たりと判定されることがなければ、大当たり遊技終了後に１００回の第２特別図柄判定（又は第１特別図柄判定）が実行されるまで時短遊技状態で遊技が制御される。

【０１１１】

このように、「３Ｒ確変Ａ」が、ＳＴ回数が「１００」であると共に（時短遊技の回数である）時短回数が「１００」である大当たりであるのに対して、「３Ｒ通常」は、ＳＴ回数が「０」であると共に時短回数が「１００」である大当たりである（図６（Ｂ）参照）。

【０１１２】

ところで、「３Ｒ確変Ａ」の当選によって大当たり遊技終了後に「確変遊技状態」で遊技が制御される権利を取得できているにも拘わらず、例えば、遊技領域３における球詰まり等が原因で、１ラウンド目のラウンド遊技中にＶ入賞口センサ２８３によって遊技球が検知されないといった状況が発生することが考えられる。このため、本実施形態の遊技機１では、このような状況が発生した場合であっても、大当たり遊技の終了後に遊技者が大当たりを容易に狙えるようにすべく、「３Ｒ確変Ａ」に係る１ラウンド目のラウンド遊技中に遊技球がＶ入賞しなかった場合は、大当たり遊技終了後に１００回の時短遊技を付与することとしている。すなわち、「３Ｒ通常」に係る大当たり遊技の終了後と同様の遊技制御を行うこととしている。

【０１１３】

なお、本実施形態では、通常遊技状態における第１特別図柄判定の判定結果が大当たりとなった場合にその大当たりの種類を決定するための乱数値が、メインＲＯＭ８２に記憶されている。具体的には、図６（Ｂ）に例示されるように、「３Ｒ確変Ａ」に対して５０個の乱数値が記憶され、「３Ｒ通常」に対して５０個の乱数値が記憶されている。

【０１１４】

本実施形態では、図柄乱数の取り得る範囲が「０」～「９９」の１００個に設定されており、第１始動口２１に遊技球が入賞したことに応じて取得された大当たり乱数に基づいて大当たりと判定された場合、第１特別図柄判定に係る大当たりの種類として、「３Ｒ確変Ａ」が５０％（＝５０／１００×１００）の割合で選択され、「３Ｒ通常」が同じく５０％（＝５０／１００×１００）の割合で選択される（図６（Ｂ）参照）。

【０１１５】

このため、第１特別図柄判定の判定結果が大当たりとなった場合に、「３Ｒ確変Ａ」を示す大当たり図柄Ｘ１が第１特別図柄表示器４１に停止表示される確率と、「３Ｒ通常」

を示す大当たり図柄Ｘ２が第１特別図柄表示器４１に停止表示される確率は、いずれも５０％である。

【０１１６】

このように、通常遊技状態における第１特別図柄判定の結果が「３Ｒ確変Ａ」または「３Ｒ通常」となった場合、どちらの場合も大当たり遊技終了後は高ベース状態となるため、遊技者は、ゲート２５および第２始動口２２を狙った右打ちによる遊技を行うことになる。

【０１１７】

（第２特別図柄判定に係る大当たりの種類）

図６（Ｃ）に例示されるように、第２始動口２２に遊技球が入賞したことに応じて実行される第２特別図柄判定に係る大当たりの種類として、「１０Ｒ確変Ａ」、「１０Ｒ確変Ｂ」、「３Ｒ確変Ｂ」、及び「３Ｒ確変Ｃ」の４種類が用意されている。

【０１１８】

ここで、「１０Ｒ確変Ａ」（図６（Ｃ）参照）は、第２特別図柄表示器４２に大当たり図柄Ｙ１が停止表示されたことに応じて、第２大入賞口２８（及びＶ入賞口２８７）を長開放する１回の長開放ラウンド遊技（１ラウンド目のラウンド遊技）と、第１大入賞口２６を長開放する９回の長開放ラウンド遊技（２ラウンド目～１０ラウンド目のラウンド遊技）と、を含む計１０回の長開放ラウンド遊技から構成される大当たり遊技が実行される大当たりである。

【０１１９】

「１０Ｒ確変Ｂ」（図６（Ｃ）参照）は、第２特別図柄表示器４２に大当たり図柄Ｙ２が停止表示されたことに応じて、「１０Ｒ確変Ａ」に当選した場合と同様に、第２大入賞口２８（及びＶ入賞口２８７）を長開放する１回の長開放ラウンド遊技（１ラウンド目のラウンド遊技）と、第１大入賞口２６を長開放する９回の長開放ラウンド遊技（２ラウンド目～１０ラウンド目のラウンド遊技）と、を含む計１０回の長開放ラウンド遊技から構成される大当たり遊技が実行される大当たりである。

【０１２０】

一方、「３Ｒ確変Ｂ」に当選した場合は、第２特別図柄表示器４２に大当たり図柄Ｙ３が停止表示され、「３Ｒ確変Ｃ」に当選した場合は、第２特別図柄表示器４２に大当たり図柄Ｙ４が停止表示される（図６（Ｃ）参照）。なお、「３Ｒ確変Ｂ」または「３Ｒ確変Ｃ」に当選した場合は、「３Ｒ確変Ａ」（図６（Ｂ）参照）に当選した場合と同様に、第２大入賞口２８（及びＶ入賞口２８７）を長開放する１回の長開放ラウンド遊技（１ラウンド目のラウンド遊技）と、第１大入賞口２６を長開放する２回の長開放ラウンド遊技（２ラウンド目～３ラウンド目のラウンド遊技）と、を含む計３回の長開放ラウンド遊技が実行される。

【０１２１】

このように、「１０Ｒ確変Ａ」に当選した場合と、「１０Ｒ確変Ｂ」に当選した場合と、「３Ｒ確変Ｂ」に当選した場合と、「３Ｒ確変Ｃ」に当選した場合は、いずれの場合も、１ラウンド目のラウンド遊技中に第２大入賞口２８およびＶ入賞口２８７の両方が長開放される。このため、遊技者は、これらの大当りに係る１ラウンド目のラウンド遊技中に右打ちを行ってさえいれば、大当たり遊技の終了後に「確変遊技状態」で遊技が行われる権利を容易に獲得することができる。

【０１２２】

なお、第２特別図柄判定に係るこれら４種類の大当りに関しては、上述したＳＴ回数および時短回数が以下のように設定されている。すなわち、「１０Ｒ確変Ａ」と「３Ｒ確変Ｂ」に関しては、ＳＴ回数および時短回数の両方が「１００」に設定されており、また、「１０Ｒ確変Ｂ」と「３Ｒ確変Ｃ」に関しては、ＳＴ回数が「１００」で時短回数が「０」に設定されている。このため、「１０Ｒ確変Ｂ」または「３Ｒ確変Ｃ」に当選した場合は、大当たり遊技終了後の１００回の特別図柄判定がいずれもハズレであった場合には、遊技状態が「通常遊技状態」に戻されるのに対して、「１０Ｒ確変Ａ」または「３Ｒ確変

Ｂ」に当選した場合は、大当たり遊技終了後の１００回の特別図柄判定がいずれもハズレであった場合には、遊技状態が「確変遊技状態」から「時短遊技状態」に移行することになる。

【０１２３】

このため、高ベース状態において遊技者が大当たりを引き当てる確率は、「１０Ｒ確変Ａ」または「３Ｒ確変Ｂ」に当選した場合の方が、「１０Ｒ確変Ｂ」または「３Ｒ確変Ｃ」に当選した場合よりも高いと言える。

【０１２４】

本実施形態では、第２特別図柄判定の判定結果が大当たりとなった場合にその大当たりの種類を決定するための乱数値が、メインＲＯＭ８２に記憶されている。具体的には、図６（Ｃ）に例示されるように、「１０確変Ａ」に対して３０個の乱数値が記憶され、「１０Ｒ確変Ｂ」に対して４５個の乱数値が記憶され、「３確変Ｂ」に対して１０個の乱数値が記憶され、「３確変Ｃ」に対して１５個の乱数値が記憶されている。

【０１２５】

本実施形態では、上記のように図柄乱数の取り得る範囲が「０」～「９９」の１００個に設定されており、第２始動口２１に遊技球が入賞したことに応じて取得された大当たり乱数に基づいて大当たりと判定された場合、第２特別図柄判定に係る大当たりの種類として、「１０Ｒ確変Ａ」が３０％（＝３０／１００×１００）の割合で選択され、「１０Ｒ確変Ｂ」が４５％（＝４５／１００×１００）の割合で選択され、「３Ｒ確変Ｂ」が１０％（＝１０／１００×１００）の割合で選択され、「３Ｒ確変Ｃ」が１５％（＝１５／１００×１００）の割合で選択される（図６（Ｃ）参照）。

【０１２６】

このため、第２特別図柄判定の判定結果が大当たりとなった場合に、「１０Ｒ確変Ａ」を示す大当たり図柄Ｙ１が第２特別図柄表示器４２に停止表示される確率は３０％であり、「１０Ｒ確変Ｂ」を示す大当たり図柄Ｙ２が第２特別図柄表示器４２に停止表示される確率は４５％であり、「３Ｒ確変Ｂ」を示す大当たり図柄Ｙ３が第２特別図柄表示器４２に停止表示される確率は１０％であり、「３Ｒ確変Ｃ」を示す大当たり図柄Ｙ４が第２特別図柄表示器４２に停止表示される確率は１５％である。

【０１２７】

＜リーチ乱数に基づく処理＞

メインＣＰＵ８１は、大当たり遊技を実行しないと判定した場合、その判定に用いた大当たり乱数と一緒に取得したリーチ乱数が、リーチ有り演出に対応する乱数値と、リーチ無し演出に対応する乱数値のどちらの乱数値と一致するかに基づいて、リーチ有り演出を行うか、或いはリーチ無し演出を行うかを決定する。

【０１２８】

図には示されていないが、本実施形態では、メインＲＯＭ８２において、リーチ有り演出に対して１０個の乱数値が記憶されており、メインＣＰＵ８１は、取得したリーチ乱数がこれら１０個の乱数値のいずれかと一致した場合には、リーチ有り演出を行うと決定する。また、リーチ無し演出に対しては９０個の乱数値が記憶されており、メインＣＰＵ８１は、取得したリーチ乱数がこれら９０個の乱数値のいずれかと一致した場合には、リーチ無し演出を行うと決定する。本実施形態では、リーチ乱数の取り得る範囲が「０」～「９９」に設定されており、大当たり遊技を実行しないと判定された場合に、リーチ演出が行われる割合は１０％（＝１０／１００×１００）であり、リーチ演出が行われない割合（リーチ無し演出が行われる割合）は９０％（＝９０／１００×１００）である。

【０１２９】

メインＣＰＵ８１は、リーチ有り演出を行うと決定した場合は、特別図柄の変動パターンとして、リーチ演出を伴う演出図柄の変動演出パターンがサブ制御基板９０で選択されることになる変動パターンを選択する。逆に、リーチ無し演出を行うと決定した場合は、特別図柄の変動パターンとして、リーチ演出を伴わない演出図柄の変動演出パターンがサブ制御基板９０で選択されることになる変動パターンを選択する。

【０１３０】
［遊技の流れについて］
次に、図７を参照しつつ、遊技の流れについて説明する。ここで、図７は、遊技機１における遊技の流れについて説明するための説明図である。遊技盤２の盤面構成上、左遊技領域３Ｌに打ち出された遊技球が第１始動口２１に入賞可能である一方、右遊技領域３Ｒに打ち出された遊技球が第１始動口２１に入賞することはない。また、通常遊技状態のときは、第２始動口２２が開放状態になり難く、仮に開放状態になったとしても第２始動口２２の開放時間が極めて短く、第２始動口２２に遊技球が入賞する可能性は極めて低い。このため、通常遊技状態のときに遊技者が右打ちするメリットはない。これらのことから明らかなように、通常遊技状態は、遊技球を左遊技領域３Ｌに打ち出した方が右遊技領域３Ｒに打ち出すよりも大当たりを引き当て易い（特別図柄判定が実行され易い）左側有利状態である。このため、遊技者は、通常遊技状態のときは左打ちを行う。
【０１３１】
通常遊技状態のときに左打ちされた遊技球が第１始動口２１に入賞すると、第１特別図柄判定が実行され、第１特別図柄表示器４１において、第１特別図柄が変動表示された後に、第１特別図柄判定の判定結果を示す第１特別図柄が停止表示される。ここで、第１特別図柄判定の判定結果が「ハズレ」である場合は、第１特別図柄としてハズレ図柄が停止表示される。一方、第１特別図柄判定の判定結果が「大当たり」である場合は、大当たり図柄として、大当たり図柄Ｘ１～Ｘ２（図６（Ｂ）参照）のいずれかが停止表示され、停止表示された大当たり図柄に対応する大当たり遊技が実行される。これらの大当たり遊技については、図６（Ｂ）に基づいて上述した通りである。
【０１３２】
通常遊技状態における第１特別図柄判定の判定結果が「大当たり」である場合、確変大当たりを報知する大当たり図柄（大当たり図柄Ｘ１：図６（Ｂ）参照）が停止表示されるとき（図７（Ａ）参照）と、通常大当たりを報知する大当たり図柄（大当たり図柄Ｘ２：図６（Ｂ）参照）が停止表示されるとき（図７（Ｄ）参照）と、がある。
【０１３３】
ここで、確変大当たりを報知する大当たり図柄Ｘ１が停止表示された場合は、図６（Ｂ）に基づいて上述した大当たり遊技が実行される。この大当たり遊技が実行された場合、第２大入賞口２８およびＶ入賞口２８７を長開放する長開放ラウンド遊技中（１ラウンド目のラウンド遊技中）に遊技球がＶ入賞したことを条件として、大当たり遊技が終了した後は、確変遊技状態で遊技が制御される（図７（Ｂ）参照）。上述したように、この確変遊技状態は、途中で大当たりと判定されることがなければ、１００回の特別図柄判定（及び特別図柄の変動表示）が行われるまで継続する。一方、上記の長開放ラウンド遊技を含む大当たり遊技が実行されたにも拘わらず、例えば、遊技領域３における球詰まり等が原因で、遊技球がＶ入賞しなかった場合は、大当たり遊技終了後は、第２特別図柄判定（又は第１特別図柄判定）が１００回実行されるまで継続し得る時短遊技状態で遊技が制御される（図７（Ｃ）参照）。
【０１３４】
ここで、確変遊技状態では、遊技球がゲート２５を通過したことを条件として行われる普通図柄判定の当選確率が相対的に高い確率（本実施形態では１１／１１）に設定され、また、普通図柄判定に当選した場合の第２始動口２２の開放時間が相対的に長い時間（本実施形態では１．５秒×３回）に設定される。このため、確変遊技状態は、遊技球を右遊技領域３Ｒに打ち出した方が左遊技領域３Ｌに打ち出すよりも大当たりを引き当て易い（特別図柄判定が実行され易い）右側有利状態である。このため、確変遊技状態で遊技が制御されているときには、遊技者は右打ちを行う。このことは、確変遊技状態と同様に高ベース状態である時短遊技状態で遊技が制御されているときも同様である。
【０１３５】
確変遊技状態で遊技が制御されているときに右打ちされた遊技球が第２始動口２２に入賞すると、第２特別図柄判定が実行され、第２特別図柄表示器４２において、第２特別図

柄が変動表示された後に、第２特別図柄判定の判定結果を示す第２特別図柄が停止表示される。ここで、第２特別図柄判定の判定結果が「ハズレ」である場合は、第２特別図柄としてハズレ図柄が停止表示される。一方、第２特別図柄判定の判定結果が「大当たり」である場合、確変大当たりの大当たり図柄として大当たり図柄Ｙ１～Ｙ４（図６（Ｃ）参照）のいずれかが停止表示され（図７（Ｆ）参照）、停止表示された大当たり図柄に対応する大当たり遊技が実行される。ここで、大当たり遊技中に遊技球がＶ入賞した場合は、大当たり遊技終了後に再び確変遊技状態で遊技が制御され（図７（Ｂ）参照）、大当たり遊技中に遊技球がＶ入賞しなかった場合は、大当たり遊技終了後は時短遊技状態で遊技が制御される（図７（Ｃ）参照）。

【０１３６】

また、時短遊技状態で遊技が制御されているときに右打ちされた遊技球が第２始動口２２に入賞すると、第２特別図柄判定が実行され、第２特別図柄表示器４２において、第２特別図柄が変動表示された後に、第２特別図柄判定の判定結果を示す第２特別図柄が停止表示される。ここで、第２特別図柄判定の判定結果が「ハズレ」である場合は、第２特別図柄としてハズレ図柄が停止表示される。一方、第２特別図柄判定の判定結果が「大当たり」である場合、確変大当たりの大当たり図柄として大当たり図柄Ｙ１～Ｙ４（図６（Ｃ）参照）のいずれかが停止表示され（図７（Ｉ）参照）、停止表示された大当たり図柄に対応する大当たり遊技が実行される。ここで、大当たり遊技中に遊技球がＶ入賞した場合は、大当たり遊技終了後は確変遊技状態で遊技が制御され（図７（Ｊ）参照）、大当たり遊技中に遊技球がＶ入賞しなかった場合は、大当たり遊技終了後は再び時短遊技状態で遊技が制御される（図７（Ｋ）参照）。

【０１３７】

なお、１００回の特別図柄判定（及び特別図柄の変動表示）が行われるまで継続する時短遊技状態において一度も大当たりと判定されなかった場合は、遊技状態が時短遊技状態から通常遊技状態に戻されることになる（図７（Ｌ）参照）。

【０１３８】

また、図６（Ｃ）に基づいて上述したように、第２特別図柄判定に係る大当たりには、１００回の確変遊技の後に同じく１００回の時短遊技が付与される「１０Ｒ確変Ａ」及び「３Ｒ確変Ｂ」と、１００回の確変遊技の後に時短遊技が付与されない「１０Ｒ確変Ｂ」及び「３Ｒ確変Ｃ」と、が用意されている。このため、「１０Ｒ確変Ａ」又は「３Ｒ確変Ｂ」に係る大当たり遊技の終了に伴って確変遊技状態に移行した場合、１００回の特別図柄判定（及び特別図柄の変動表示）が行われるまで一度も大当たりと判定されなければ、１００回の時短遊技が行われるまで継続する時短遊技状態へと移行することになる（図７（Ｈ）参照）。一方、「１０Ｒ確変Ｂ」又は「３Ｒ確変Ｃ」に係る大当たり遊技の終了に伴って確変遊技状態に移行した場合は、１００回の特別図柄判定（及び特別図柄の変動表示）が行われるまで一度も大当たりと判定されなければ、遊技状態が確変遊技状態から通常遊技状態に戻されることになる（図７（Ｇ）参照）。

【０１３９】

［変動演出について］

本実施形態の遊技機１では、第１特別図柄（又は第２特別図柄）が変動表示されてから停止表示されるのに伴って、表示画面７０において各種の演出が行われるが、ここでは、第１特別図柄の変動表示に伴って表示画面７０で行われる変動演出について説明する。

【０１４０】

遊技機１では、第１始動口２１に遊技球が入賞して第１特別図柄判定が実行されると、第１特別図柄表示器４１において、第１特別図柄が変動表示されてから第１特別図柄判定の判定結果を示す第１特別図柄が停止表示される。表示画面７０には、第１特別図柄判定（又は第２特別図柄判定）の判定結果を報知する演出図柄が表示される演出図柄表示領域７３（図２参照）が設けられており、表示画面７０では、第１特別図柄の変動表示に伴って、演出図柄の変動表示を含む変動演出が行われる（図２参照）。そして、第１特別図柄判定が実行された際に選択された変動パターンに応じた変動時間だけ第１特別図柄が変動

表示されると、この第１特別図柄が停止表示されるのに伴って、第１特別図柄判定の判定結果を示す態様で演出図柄が停止表示される。

【０１４１】

このような演出図柄の変動表示中には、いわゆるリーチ演出が行われる場合がある。具体的には、表示画面７０の演出図柄表示領域７３には、例えば、１～９の数字が下から上へ縦方向に連続して記された演出図柄の図柄列の一部が横方向に３列表示されており、第１特別図柄の変動表示が開始されると、これらの図柄列が上から下へスクロールするように変動表示（スクロール表示）される（例えば、図９（Ｂ）参照）。これに対して、リーチ演出が行われる場合には、全ての演出図柄が停止表示されるのに先立って、まず、例えば左列の演出図柄（左図柄）と右列の演出図柄（右図柄）が順番に、或いは同時に、完全には停止しないように擬似停止する。図２には、左図柄として３図柄が擬似停止すると共に右図柄として同じく３図柄が擬似停止し、中列の図柄列がスクロール表示を継続している状態が例示されている。なお、擬似停止とは、演出図柄をほとんど移動させずにその場で揺動させる演出であり、以下の説明では、演出図柄を完全に静止させる本停止（単に「停止表示」と呼ぶ場合もある）と区別する場合には、擬似停止と呼ぶ場合がある。

【０１４２】

左図柄および右図柄として同じ演出図柄が有効ライン上に擬似停止するとリーチ成立となり、同一の演出図柄が３つ揃うことを遊技者に期待させるリーチ演出が行われる。このリーチ演出としては、リーチ図柄（左図柄および右図柄）を擬似停止させた状態で中列の図柄列を構成する演出図柄（中図柄）を遊技者が識別可能に低速でスクロールさせ、最終的に、リーチ図柄と共通する中図柄、又はリーチ図柄とは異なる中図柄を有効ライン上に停止させて当落を報知する演出が一例として挙げられる。

【０１４３】

なお、詳細な説明は省略するが、このようなリーチ演出には、演出図柄の他に、キャラクタやアイテムといった他の表示オブジェクトが用いられる。また、以下の説明では、リーチ演出が行われる変動演出において、リーチが成立するまでに行われる演出を「リーチ前演出」と呼ぶ場合がある。

【０１４４】

リーチ演出の種類については後に詳述するが、第１特別図柄判定の判定結果が「ハズレ」である場合、ハズレを報知すべくリーチハズレ目（例えば「３２３」）を示す３つの演出図柄が擬似停止し、第１特別図柄としてハズレ図柄が停止表示されるのに伴って、これら３つの演出図柄が本停止する。一方、リーチ演出が行われない場合には、ハズレを報知すべくバラケ目（例えば「６２９」）を示す３つの演出図柄が擬似停止し、第１特別図柄としてハズレ図柄が停止表示されるのに伴って、これら３つの演出図柄が本停止する。このように、大当たり遊技を実行しないと判定された場合、すなわち、特別図柄判定の判定結果が「ハズレ」である場合、ハズレを示すリーチハズレ目またはバラケ目で３つの演出図柄を擬似停止させてから本停止させてハズレ（大当たり遊技が実行されないこと）を報知するハズレ報知演出が実行される。

【０１４５】

このハズレ報知演出が実行された場合は大当たり遊技が実行されず、第１特別図柄判定の権利が保留されていれば、所定の確定時間（例えば０．５秒間）だけ第１特別図柄および演出図柄が停止表示された後にその保留されていた第１特別図柄判定が行われて、この判定に対応する第１特別図柄の次の変動表示が開始される。

【０１４６】

一方、第１特別図柄判定の判定結果が「大当たり」である場合、第１特別図柄の変動表示中に大抵はリーチ演出が実行され、大当たりを報知すべくゾロ目（例えば「３３３」）を示す３つの演出図柄が擬似停止し、第１特別図柄として大当たり図柄が停止表示されるのに伴って、これら３つの演出図柄が本停止する。このように、大当たり遊技を実行すると判定された場合、すなわち、特別図柄判定の判定結果が「大当たり」である場合、大当たりを示す態様で３つの演出図柄を擬似停止させてから本停止させて大当たり（大当たり

遊技が実行されること）を報知する当たり報知演出が実行される。この当たり報知演出が実行された場合、大当たり遊技が実行される。

【０１４７】

［表示画面７０の画面構成］

図２には、通常遊技状態における表示画面７０の画面構成が例示されている。通常遊技状態で遊技が制御されているときには、図２に例示されるように、保留アイコン表示領域７１、当該アイコン表示領域７２、及び演出図柄表示領域７３が表示画面７０上に形成される。演出図柄表示領域７３は、上述したように、左列の図柄列を構成する左図柄と、中列の図柄列を構成する中図柄と、右列の図柄列を構成する右図柄とが表示される表示領域である。

【０１４８】

＜保留アイコン表示領域７１＞

保留アイコン表示領域７１は、第１特別図柄判定が保留されていることを示す保留アイコンが表示される表示領域である。遊技機１では、特別図柄の変動表示中や大当たり遊技中といった、特別図柄判定および特別図柄の変動表示を直ちに開始できない状況で第１始動口２１に遊技球が入賞した場合には、第１特別図柄判定の権利が所定数（本実施形態では４つ）を上限として保留される。

【０１４９】

このように、第１特別図柄判定の権利が保留された場合、保留アイコン表示領域７１には、第１特図保留表示器４４が示す第１特別図柄判定の保留数と同数の保留アイコンが表示される。図２には、第１特別図柄判定の保留数が「２」であることを示唆するために、保留アイコン表示領域７１に２個の保留アイコンが表示された状態が例示されている。

【０１５０】

なお、後述するＳＰＳＰリーチといった高信頼度のリーチ演出が行われているときに保留アイコン表示領域７１に保留アイコンを表示していると、リーチ演出に用いる表示領域が制限されるだけでなく、保留アイコンの表示がリーチ演出の興趣性を低下させる可能性がある。このため、本実施形態の遊技機１では、ノーマルリーチやＳＰリーチ中は保留アイコン表示領域７１を構成する表示オブジェクト（本実施形態では、保留アイコンの台座）や保留アイコンを表示する一方、ノーマルリーチやＳＰリーチからＳＰＳＰリーチへとリーチ演出が発展するのに伴い、保留アイコン表示領域７１を構成する表示オブジェクトや保留アイコンを表示画面７０から消去し、ＳＰＳＰリーチが終了した後に、保留アイコン表示領域７１を構成する表示オブジェクトや保留アイコンを再度表示する構成が採用されている。

【０１５１】

また、通常遊技状態で遊技が制御されているときには、基本的に第２始動口２２に遊技球が入賞することがない。このため、通常遊技状態では、基本的には、第２特別図柄判定の権利が保留されることもなく、表示画面７０に第２特別図柄判定に係る保留アイコンが表示されたり、この保留アイコンを表示するための表示領域が形成されたりすることはない。

【０１５２】

＜当該アイコン表示領域７２＞

当該アイコン表示領域７２は、第１特別図柄が変動表示されていることを示唆する変動示唆画像としての当該アイコンを表示する表示領域である。当該アイコンは、第１特別図柄の変動表示の開始に伴って当該アイコン表示領域７２に表示され、例えば、第１特別図柄が停止表示されるタイミングで当該アイコン表示領域７２から消去される。ただし、当該アイコンの消去タイミングはこれに限定されるものではなく、第１特別図柄の変動表示中に当該アイコンを消去してもよく、例えば、後述するＳＰＳＰリーチ発展時やＳＰＳＰリーチの途中で当該アイコンを消去するようにしてよい。

【０１５３】

ところで、特別図柄の変動表示が行われておらず、且つ特別図柄判定の権利が保留され

ていない状態で第１始動口２１に遊技球が入賞した場合、第１特別図柄の変動表示の開始に伴い、当該アイコン表示領域７２に当該アイコンが表示される。一方、保留アイコン表示領域７１に保留アイコンが表示されている状態で、当該アイコン表示領域７２に表示されている当該アイコンに対応する図柄の変動表示が終了すると、保留アイコン表示領域７１に表示されている最先の保留アイコン（当該アイコン表示領域７２に最も近い位置に表示されている保留アイコン）に対応する第１特別図柄判定が実行される。そして、この第１特別図柄判定の実行に応じて第１特別図柄の変動表示が開始されるのに伴い、最先の保留アイコンが保留アイコン表示領域７１から当該アイコン表示領域７２へシフトして、新たな当該アイコンとして表示されることになる。このように、当該アイコン表示領域７２にシフトした保留アイコン（ここでは、当該アイコン）は、保留アイコン表示領域７１に表示されていたときに比べて大きく表示される（図２参照）。このため、遊技者に対して、保留アイコン表示領域７１に表示されている保留アイコンよりも、当該アイコン表示領域７２に表示されている当該アイコンに注目させることが可能である。

【０１５４】

なお、上記最先の保留アイコンとは異なる他の保留アイコンが保留アイコン表示領域７１に表示されている場合、当該アイコン表示領域７２への最先の保留アイコンのシフトに伴い、保留アイコン表示領域７１において、他の保留アイコンが当該アイコン表示領域７２へ近づく方向へシフトする。ここまでの説明から明らかなように、遊技機１では、保留アイコン表示領域７１に表示されていた保留アイコンに対応する当該アイコンが当該アイコン表示領域７２に表示される場合があるため、以下の説明では、保留アイコンと当該アイコンとを区別しない場合には、これらを総称して単に「アイコン」と呼ぶ場合がある。

【０１５５】

（アイコン変化演出について）

ところで、保留アイコンは、通常は白色の保留アイコン（デフォルトの保留アイコン）として表示される。これに対して、保留アイコン表示領域７１に保留アイコンが表示されているときにその保留アイコンの色が変化するアイコン変化演出が行われる場合がある。このアイコン変化演出が行われた場合、白色の保留アイコンが、青色、緑色、赤色といった大当たり信頼度を示唆する色の保留アイコンに変化する。ここで例示した大当たり信頼度を示唆する色は、大当たり信頼度が低いものから高いものの順に並んでいる。赤色は、その赤色の保留アイコンに対応する第１特別図柄判定の判定結果が「大当たり」となる場合や、「ハズレ」となるものの特別図柄の変動時間が相対的に長い時間に設定される場合に選択され易い。緑色は、「大当たり」となる場合や「ハズレ」となるものの特別図柄の変動時間が中程度の時間に設定される場合に選択され易い。青色は、「ハズレ」となる場合や「ハズレ」であって且つ特別図柄の変動時間が相対的に短い時間に設定される場合に選択され易い。本実施形態では、白色の保留アイコンの大当たり信頼度が約１％に設定され、青色の保留アイコンの大当たり信頼度が約３％に設定され、緑色の保留アイコンの大当たり信頼度が約１５％に設定され、赤色の保留アイコンの大当たり信頼度が約４５％に設定されている。

【０１５６】

なお、ここでは、保留アイコンが保留アイコン表示領域７１に表示されているときにその表示色が１回だけ変化するアイコン変化演出が行われる場合を例に説明したが、本実施形態の遊技機１では、他のアイコン変化演出が行われる場合もある。すなわち、例えば、白色の保留アイコンが、保留アイコン表示領域７１に表示されているときに、青色の保留アイコンに変化し、更に緑色の保留アイコンに変化するというように、１つの保留アイコンを対象としてその保留アイコンの表示色が複数回変化するアイコン変化演出が行われる場合もある。また、保留アイコン表示領域７１から当該アイコン表示領域７２にシフトした白色の保留アイコンが当該アイコンとして表示されているときに、その表示色が変化するアイコン変化演出が行われる場合もある。

【０１５７】

また、保留アイコン表示領域７１に表示されている保留アイコンの表示色が変化し、そ

の後、その保留アイコンが当該アイコン表示領域７２にシフトして当該アイコンとして表示されているときにその表示色が変化するというように、保留アイコン表示領域７１と当該アイコン表示領域７２の両方でアイコンの表示色が変化するアイコン変化演出が行われる場合もある。また、保留アイコンが最初から白色以外の表示色（例えば青色）で表示されるアイコン変化演出や、その初期色が白色以外である保留アイコンの表示色を変化させるアイコン変化演出が行われる場合もある。

【０１５８】

このように、本実施形態の遊技機１は、特別図柄判定の権利が保留されていることを示す保留情報を表示画面７０に表示し、その保留情報の表示態様を変化させることが可能である。なお、以下の説明では、表示色が白色以外の色である保留アイコンや当該アイコンを「特別アイコン」と呼んで、表示色が白色である通常の保留アイコンや当該アイコンと区別する場合がある。

【０１５９】

［保留情報の表示制御に関する変形例］

なお、保留情報の表示制御は、本実施形態で例示するものに限らず、以下のようなものであってもよい。すなわち、本実施形態では、説明の便宜上、アイコン（保留アイコンと当該アイコン）の表示色が白色、青色、緑色、及び赤色の４色である場合を例に説明するが、他の実施形態では、赤色よりも更に大当たり信頼度が高いことを示唆する金色や、「大当たり」となる場合にしか選択されない虹色といった他の色が用意されていてもよい。

【０１６０】

また、本実施形態では、アイコン（保留アイコンや当該アイコン）の表示色を変化させるアイコン変化演出を行う場合を例に説明するが、アイコン変化演出は、アイコンの表示態様を変化させる演出であれば本実施形態で例示される演出に限らず、アイコンの形状や大きさを変化させるアイコン変化演出、アイコンの形状や大きさに加えて表示色を変化させるアイコン変化演出等であってもよい。

【０１６１】

また、本実施形態では、保留アイコン表示領域７１に表示された保留アイコンを対象とするアイコン変化演出に加えて、当該アイコン表示領域７２に表示された当該アイコンを対象とするアイコン変化演出を実行可能な場合について説明するが、他の実施形態では、当該アイコン表示領域７２を設けることなく（当該アイコンを表示することなく）、前者のアイコン変化演出のみを実行可能な構成を採用してもよい。

【０１６２】

また、本実施形態では、保留情報としての保留アイコンを表示画面７０に表示して、その保留アイコンの表示色を変化させる場合を例に説明する。これに対して、他の実施形態では、例えば、発光色を変更可能な４つのカラーＬＥＤを設けて第１特別図柄判定の保留数と同数のＬＥＤを点灯させ、いずれかのＬＥＤの発光色を変化させることによって、保留情報の表示態様を変化させるようにしてもよい。

【０１６３】

［第１特別図柄の変動表示に伴う演出の流れ］

図８は、リーチ演出等の主な各種演出の流れを例示する説明図である。通常遊技状態において第１特別図柄判定が実行されると、第１特別図柄が変動表示されてから第１特別図柄判定の判定結果を示す態様で第１特別図柄が停止表示される。これに対して、表示画面７０では、第１特別図柄の変動表示が開始されるのに伴い、演出図柄表示領域７３における３つの図柄列のスクロール表示が開始される（図８（Ａ）参照）。

【０１６４】

ここで、第１特別図柄判定の判定結果が「ハズレ」である場合、例えば、有効ライン上に左図柄および右図柄として異なる演出図柄が擬似停止し、この非リーチの態様で中列の図柄列のみをスクロール表示させるリーチ無し演出（図８（Ｂ）参照）が行われることがある。このリーチ無し演出が行われた場合、第１特別図柄の変動表示の終盤でバラケ目を示す３つの演出図柄を擬似停止させ、第１特別図柄としてハズレ図柄が停止表示されるの

に伴ってこれら３つの演出図柄を本停止させるハズレ報知演出（図８（Ｃ）参照）が行われることになる。

【０１６５】

一方、第１特別図柄判定の判定結果が「大当たり」である場合や、「ハズレ」であるもののリーチ有り演出を行うことが決定されている場合、後述する降下開始演出（図８（Ｊ）参照）が実行される第１特別図柄の変動パターンが選択されているような場合、リーチを形成しないように３つの図柄列をスクロール表示させるリーチ前演出（図８（Ｄ）参照）が行われる。ここで、第１特別図柄判定の判定結果が「大当たり」である場合や、「ハズレ」であるもののリーチ有り演出を行うことが決定されている場合は、有効ライン上に同一の左図柄および右図柄が擬似停止してリーチが成立することになる（図８（Ｅ）参照）。そして、このようにしてリーチが成立すると、リーチ図柄（左図柄および右図柄）と同じ演出図柄である中図柄が有効ライン上に停止して図柄揃いとなることを遊技者に期待させる所定のリーチ演出が行われる。

【０１６６】

本実施形態では、第１特別図柄の変動表示に伴って実行され得るリーチ演出として、ノーマルリーチ、ＳＰリーチ、及びＳＰＳＰリーチの３種類のリーチ演出が用意されている（図８参照）。

【０１６７】

ノーマルリーチ（図８（Ｆ）参照）は、大当たり信頼度が相対的に低いリーチ演出（例えば、大当たり信頼度：約２％）である。リーチが成立すると先ずはノーマルリーチが行われ、ノーマルリーチ中は、２つのリーチ図柄（左図柄および右図柄）の間を高速でスクロール表示されていた中列の図柄列のスクロール速度が徐々に低下していく。

【０１６８】

ここで、第１特別図柄判定の判定結果が「ハズレ」であり、例えば、第１特別図柄の変動表示の開始時に変動時間が２０秒である変動パターンが選択されている場合、リーチ図柄とは異なる中図柄を有効ライン上に擬似停止させることでリーチハズレ目（例えば「４３４」）を示す３つの演出図柄を擬似停止させ、これらの演出図柄を本停止させるハズレ報知演出（図８（Ｇ）参照）が行われる。

【０１６９】

一方、第１特別図柄判定の判定結果が「大当たり」であり、例えば、第１特別図柄の変動表示の開始時に変動時間が３０秒である変動パターンが選択されている場合、リーチ図柄と同じ中図柄を有効ライン上に擬似停止させることでゾロ目（例えば「４４４」）を示す３つの演出図柄を擬似停止させ、これらの演出図柄を本停止させる当たり報知演出（図８（Ｇ）参照）が行われる。

【０１７０】

このように、ノーマルリーチが実行された場合、その後に、当たり報知演出が実行されるときと、ハズレ報知演出が実行されるときと、があるが、ノーマルリーチは大当たり信頼度が相対的に低いリーチ演出であるため、大抵はハズレ報知演出が実行され、ノーマルリーチにおいて当たり報知演出が実行されることは稀である。

【０１７１】

一方、第１特別図柄の変動時間が相対的に長い変動パターンが選択されている場合は、ノーマルリーチにおいて当たり報知演出またはハズレ報知演出が行われることなく、リーチ図柄と同じ演出図柄である中図柄が有効ライン上を通過し、その後、中列の図柄列のスクロール速度が上昇して、ＳＰリーチ（図８（Ｈ）参照）またはＳＰＳＰリーチ（図８（Ｉ）参照）に発展することがある。

【０１７２】

なお、ＳＰリーチやＳＰＳＰリーチといった高信頼度リーチ演出に発展する場合、擬似停止していた左図柄が縮小しながら表示画面７０における左上方の位置へと移動すると共に、擬似停止していた右図柄が縮小しながら表示画面７０における右上方の位置へと移動し、これらの左図柄および右図柄は、移動後の位置で擬似停止し、中列の図柄列は、高信

頼度リーチ演出の終盤まで非表示となる（例えば、図１０参照）。加えて、保留アイコン表示領域７１を形成する表示オブジェクトや保留アイコンも非表示となる。その結果、演出図柄表示領域７３よりも広い表示領域で高信頼度リーチ演出を行うことが可能になり、高信頼度リーチ演出の興趣性を向上させることが可能である。

【０１７３】

本実施形態における遊技機１で実行されるＳＰリーチとＳＰＳＰリーチは、いずれも、自キャラが敵キャラと闘うバトル演出として構成されており、ＳＰリーチがバトルの前半、ＳＰＳＰリーチがバトルの後半という位置付けになっており、バトル前半とバトル後半とでは、闘う敵キャラが共通している。すなわち、例えば、バトル前半のＳＰリーチで敵キャラと闘うバトル演出が行われ、その後にバトル後半のＳＰＳＰリーチへと発展する場合、ＳＰＳＰリーチでも（ＳＰリーチ中と同じ）敵キャラと闘うバトル演出が行われることになる。

【０１７４】

これらのＳＰリーチとＳＰＳＰリーチとを比較した場合、ＳＰＳＰリーチ（大当たり信頼度：約４１％）の方がＳＰリーチ（大当たり信頼度：約２４％）よりも大当たり信頼度が高く、ＳＰリーチまでしか発展しない場合に比べて、ＳＰＳＰリーチまで発展する場合の方が、当たり報知演出が実行され易いという特徴がある。

【０１７５】

本実施形態の遊技機１では、ノーマルリーチ（図８（Ｆ）参照）からバトル前半のＳＰリーチ（図８（Ｈ）参照）へと発展して、このＳＰリーチの終盤で図８（Ｇ）の当たり報知演出（又はハズレ報知演出）が行われることがある。また、ノーマルリーチからＳＰリーチを経由してＳＰＳＰリーチ（図８（Ｉ）参照）へと発展する場合と、ノーマルリーチからＳＰリーチを経由せずにＳＰＳＰリーチへと直接発展する場合とがあり、これらの場合、最終的に発展したＳＰＳＰリーチの終盤で図８（Ｇ）の当たり報知演出（又はハズレ報知演出）が行われることになる。

【０１７６】

ここまで、本実施形態の遊技機１で実行される３種類のリーチ演出について説明したが、遊技機１では、リーチを形成しないように３つの図柄列をスクロール表示させるリーチ前演出（図８（Ｄ）参照）が行われた後に、降下開始演出（図８（Ｊ）参照）が行われることがある。この降下開始演出は、本実施形態では、風船にぶら下がった降下者が上空から降下を開始する様子を表す演出として構成されている（例えば、図１５（Ｂ）参照）。

【０１７７】

降下開始演出が行われると、その後に、降下演出（図８（Ｋ）参照）が行われることがある。この降下演出は、降下開始演出に続いて行われ得る演出であり、本実施形態では、風船にぶら下がった降下者が上空から徐々に降下していく様子を表す演出として構成されている（例えば、図１５（Ｃ）～（Ｅ）参照）。なお、降下演出は、図１５（Ｃ）～（Ｅ）の表記等から明らかなように、ノーマルリーチやＳＰリーチ、ＳＰＳＰリーチとは異なる特殊なリーチ演出となっており、降下開始演出（図８（Ｊ）参照）を経由せずに、リーチ成立から降下演出へと発展する場合もある（図８（Ｅ）及び（Ｋ）参照）。

【０１７８】

この降下演出が行われた場合、その後は、当たり報知演出（図８（Ｇ）参照）が実行されるときと、ハズレ報知演出（図８（Ｇ）参照）が実行されるときと、ＳＰＳＰリーチ（図８（Ｉ）参照）に発展するときと、がある。なお、降下演出は、降下開始演出が行われた場合には、必ず実行されるというものではなく、降下開始演出が行われたものの、降下演出には進行せずにハズレ報知演出が行われることもある（図８（Ｊ）及び（Ｃ）参照）。これらの降下開始演出および降下演出については、図１２～図２０に基づいて後に詳述する。

【０１７９】

一方、第１特別図柄の変動表示の開始に伴って３つの図柄列のスクロール表示が開始された後に、第１ミッション演出に発展することがある（図８（Ａ）及び（Ｌ）参照）。こ

の第１ミッション演出（図８（Ｌ）参照）は、主人公のキャラクタ（主人公キャラ）が出発地点から所定のＡ地点へと移動して、味方のキャラクタ（味方キャラ）を捜索するというミッションを行う演出として構成されている。この第１ミッション演出が行われた場合、その後に当落報知演出（図８（Ｍ）参照）が実行されるが、第１ミッション演出にて味方キャラの発見に成功した場合には、当落報知演出として当たり報知演出が実行され、第１ミッション演出にて味方キャラの発見に失敗した場合には、当落報知演出としてハズレ報知演出が実行されることがある。

【０１８０】

また、メインＣＰＵ８１によって選択された第１特別図柄の変動パターンによっては、第１ミッション演出（図８（Ｌ）参照）から第２ミッション演出（図８（Ｎ）参照）へと演出が発展することがある。この第２ミッション演出は、第１ミッション演出と演出内容が関連する演出となっており、本実施形態における第２ミッション演出は、所定のＡ地点で味方キャラを発見できなかった主人公キャラが、仲間のキャラクタ（仲間キャラ）と合流した後に、仲間キャラと共にＢ地点へと移動して、味方キャラの捜索を継続する演出として構成されている（図３６（Ｅ）～（Ｆ）参照）。この第２ミッション演出にて味方キャラの発見に成功した場合には、その後に当たり報知演出（図８（Ｍ）参照）が実行され、味方キャラの発見に失敗した場合には、その後にハズレ報知演出（図８（Ｍ）参照）が実行される。

【０１８１】

なお、図８に例示されるように、第１ミッション演出（図８（Ｌ）参照）から一撃チャンス演出（図８（Ｏ）参照）へと発展することもある。この一撃チャンス演出は、第２演出ボタン３６の操作に応じて当落を報知する演出であり、一撃チャンス演出の後は、当たり報知演出またはハズレ報知演出が実行される（図８（Ｏ）及び（Ｍ）参照）。これらの第１ミッション演出、第２ミッション演出、一撃チャンス演出については、図３５～図４０に基づいて後に詳述する。

【０１８２】

ここまで、図８を参照しつつ、遊技機１で実行される主な演出の流れについて説明したが、図８に例示されるこれらの演出のうちのどの演出を実行して、どのような流れで演出を実行するかは、図５６のステップＳ１６３における変動演出パターン設定処理において、サブＣＰＵ９１によって設定される。なお、図８に例示されるリーチ演出等の種類やリーチ演出等の発展の仕方、一連の演出の流れは単なる一例であって、リーチ演出等の種類や発展の仕方、演出の流れは、他のものであってもよい。

【０１８３】

［事前判定処理について］

本実施形態の遊技機１では、通常遊技状態において第１特別図柄判定の権利が保留された場合に、その権利に対して第１特別図柄判定が行われるのに先立って、大当たり遊技を実行するか否かを判定する事前判定処理が行われる場合がある。具体的には、メインＣＰＵ８１は、第１始動口２１に遊技球が入賞したことに応じて大当たり乱数等の取得情報を取得し、取得した大当たり乱数に基づいて、第１特別図柄の変動表示開始時に行われる第１特別図柄判定における大当たり判定処理（図４５のステップＳ３０８参照）に先立って同様の大当たり判定処理を行い、第１特別図柄判定が実行された場合に「大当たり」と判定されることになるか否かを事前に判定する。また、大当たり乱数と一緒に取得した変動パターン乱数に基づいて、上述した変動パターン選択処理（図４５のステップＳ３０９参照）と同様の処理を行い、第１特別図柄判定が実行された場合にどの変動パターンが選択されることになるかを事前に判定する。

【０１８４】

このように、メインＣＰＵ８１は、第１特別図柄判定の権利が保留されたことに応じて事前判定処理を行った場合、その事前判定結果を示す事前判定情報を含む保留コマンドをサブ制御基板９０に送信する。これに対して、サブＣＰＵ９１は、保留コマンドに含まれている事前判定情報に基づいて、上述したアイコン変化演出を実行するか否かを決定する

。そして、アイコン変化演出を実行すると決定した場合、どのような変化パターンでアイコン（保留アイコンや当該アイコン）の表示態様（本実施形態では、アイコンの色）を変化させるかを決定し、その決定結果に基づくアイコン変化演出を画像音響制御基板１００に実行させる。

【０１８５】

［通常遊技状態において実行される演出の具体例］

次に、図９，１０を参照しつつ、通常遊技状態における演出の具体例について説明する。図９，１０は、通常遊技状態における演出を例示する画面図であり、ここでは、通常遊技状態における第１特別図柄の変動パターンとして、ノーマルリーチから直発展したＳＰＳＰリーチにおいて当たり報知演出が行われることになる変動パターンが選択された場合に実行される演出について説明する。また、ここでは、通常遊技状態における第１特別図柄の変動表示中に、当たり報知演出（又はハズレ報知演出）が実行されるのに先立って、大当たり遊技が実行される可能性があること（すなわち、当たり報知演出が実行される可能性があること）を予告する（リーチ演出とは異なる）予告演出として、第１予告演出、第２予告演出、第３予告演出、及び第４予告演出の４種類の予告演出が実行される場合を例に説明する。

【０１８６】

図９（Ａ）には、表示画面７０において、保留アイコン表示領域７１に１つの保留アイコン（例えば赤色の保留アイコン）が表示された状態で、当該アイコン表示領域７２に表示されていた当該アイコンに対応する第１特別図柄判定の判定結果が「ハズレ」であることを報知すべく、第１特別図柄としてハズレ図柄が停止表示されるのに伴って、「５２６」のバラケ目を示す演出図柄が停止表示されている状態が例示されている。このように、第１特別図柄としてハズレ図柄が停止表示されてから所定の確定時間（本実施形態では、０．５秒）が経過すると、保留アイコン表示領域７１に表示されている最先の保留アイコン（ここでは、赤色の保留アイコン）に対応する第１特別図柄判定が実行される。そして、この第１特別図柄判定の判定結果が「大当たり」であり、第１特別図柄の変動パターンとして、ノーマルリーチ（図８（Ｆ）参照）およびＳＰＳＰリーチ（図８（Ｉ）参照）が実行されることになる変動パターンが選択されると、以下のような演出が行われる。

【０１８７】

すなわち、最先の保留アイコンに対応する第１特別図柄判定が実行されたことに応じて第１特別図柄の変動表示が開始されるのに伴い、保留アイコン表示領域７１に表示されている最先の保留アイコンが当該アイコン表示領域７２にシフトし、これに伴い、３つの図柄列のスクロール表示が開始される（図９（Ａ）及び（Ｂ）参照）。この３つの図柄列のスクロール表示が開始されてから所定時間が経過すると、第１予告演出が実行される場合がある（図９（Ｃ）参照）。例えば、第１予告演出として、表示画面７０の中央領域に表示されたステップアップ予告に係る演出画像（第１予告演出画像）の表示態様を段階的に変化させると共に、ステップアップ予告に係る演出音をスピーカ３８から出力するステップアップ予告が実行される。

【０１８８】

上記の第１予告演出に続いて、擬似連演出が実行される場合がある（図９（Ｄ）参照）。ここで、擬似連演出とは、１回の特別図柄（ここでは、第１特別図柄）の変動表示中に、演出図柄表示領域７３に表示されている演出図柄が複数回変動表示されたように見せ掛ける演出である。この擬似連演出に関しては、以下のような演出表示が行われる。

【０１８９】

すなわち、左列の図柄列のスクロール速度が低下して左図柄（例えば６図柄）が擬似停止し、続いて、右列の図柄列のスクロール速度が低下して（先に擬似停止した左図柄とは異なる）右図柄（例えば４図柄）が擬似停止し、その後、中列の図柄列のスクロール速度が低下して、擬似連演出の実行を報知する中図柄として７図柄が擬似停止する（図９（Ｄ）参照）。

【０１９０】

このように、左図柄および右図柄として互いに異なる演出図柄が擬似停止した後に、中列に７図柄が擬似停止すると、擬似１連目の変動演出に続く擬似２連目の変動演出が開始される。具体的には、擬似２連目の変動演出の開始を示唆する「×２」の文字が表示画面７０の中央領域に大きく表示された後に、この「×２」の文字が表示画面７０の左上方の領域に小さく表示され、これに伴い、演出図柄表示領域７３において３つの図柄列のスクロール表示が再開される（図９（Ｄ）及び（Ｅ）参照）。

【０１９１】

この擬似２連目の変動演出が行われているときには、第２予告演出として、例えばセリフ予告が実行される。具体的には、図９（Ｆ）に例示されるように、所定のキャラクタがセリフを発する様子を表す演出画像（第２予告演出画像）が表示画面７０の中央領域に表示されると共に、セリフ予告に係る演出音（例えばキャラクタの音声）がスピーカ３８から出力される。

【０１９２】

上記のように、擬似２連目の変動演出中に第２予告演出としてセリフ予告が実行されると、今回の第１特別図柄の変動表示中における２回目の擬似連演出が実行される（図９（Ｇ）参照）。具体的には、図９（Ｇ）に例示されるように、左列の図柄列のスクロール速度が低下して左図柄（例えば２図柄）が擬似停止し、続いて、右列の図柄列のスクロール速度が低下して右図柄（例えば５図柄）が擬似停止し、その後、中列の図柄列のスクロール速度が低下して中図柄として７図柄が擬似停止する。

【０１９３】

この第１特別図柄の変動表示中における２回目の擬似連演出が実行されると、擬似２連目の変動演出に続く擬似３連目の変動演出が開始される。具体的には、擬似３連目の変動演出の開始を示唆する「×３」の文字が表示画面７０の中央領域に大きく表示された後に、この「×３」の文字が表示画面７０の左上方の領域に小さく表示され、これに伴い、演出図柄表示領域７３において３つの図柄列のスクロール表示が再開される（図９（Ｇ）及び（Ｈ）参照）。

【０１９４】

そして、このようにして擬似３連目の変動演出が開始されてから所定時間が経過すると、左列の図柄列のスクロール速度が低下して左図柄（例えば３図柄）が擬似停止し、続いて、右列の図柄列のスクロール速度が低下して（左図柄と同じ）右図柄（ここでは３図柄）が擬似停止してリーチが成立する（図９（Ｉ）参照）。

【０１９５】

なお、ここでは、リーチ成立前に各図柄列のスクロール表示を再開させる「リーチ前擬似連」が実行される場合を例に説明したが、リーチ成立後に各図柄列のスクロール表示を再開させる「リーチ後擬似連」が実行される場合もある。

【０１９６】

上記のように、左図柄および右図柄として同一の演出図柄が擬似停止してリーチが成立すると、ノーマルリーチが実行される（図１０（Ａ）参照）。具体的には、リーチ成立後に中列の図柄列のスクロール速度が徐々に低下していき、リーチ図柄（ここでは左３図柄および右３図柄）と同じ中図柄（ここでは中３図柄）がリーチ図柄によって規定される有効ラインに近付いていく様子を表す演出表示が行われる。

【０１９７】

ここで、ノーマルリーチからＳＰＳＰリーチへと直発展する場合、以下のような演出表示が行われる。すなわち、中列の図柄列のスクロール表示が行われているときに、リーチ図柄と同じ中図柄（ここでは３図柄）が有効ライン上を通過し、これに伴い、中列の図柄列のスクロール速度が上昇して中図柄の識別が困難な状態となり、ＳＰＳＰリーチに発展することを示唆する発展演出が行われる（図１０（Ｂ）参照）。具体的には、図１０（Ｂ）に例示されるように、左３図柄が縮小されながら表示画面７０の左上方への領域へと移動する過程でスクロール方向を軸方向として時計回りに１回転してから左上方の領域へと移動し、同時に、右３図柄が縮小されながら表示画面７０の右上方の領域へと移動する過

程でスクロール方向を軸方向として時計回りに１回転してから右上方の領域へと移動する。その後、今回の第１特別図柄の変動表示の終盤まで、左３図柄は左上方の領域において擬似停止表示され、右３図柄は右上方の領域において擬似停止表示される（図１０（Ｃ）～（Ｈ）参照）。なお、図１０（Ｂ）及び（Ｃ）には、ＳＰＳＰリーチへと発展するのに先立って、保留アイコン表示領域７１に表示される各保留アイコンの台座となる保留台座が消去される様子が例示されている。

【０１９８】

次に、上記のようにＳＰＳＰリーチへの発展を示唆する発展演出（図１０（Ｂ）参照）が行われると、上述した第３予告演出（図１０（Ｄ）参照）が発生することを遊技者に期待させる暗転演出が行われる（図１０（Ｃ）参照）。具体的には、発展演出が行われてから所定時間（例えば３秒間）が経過するまでの間、図１０（Ｃ）に例示されるように、黒一色の背景画像に対してリーチ図柄（ここでは左３図柄および右３図柄）と当該アイコンのみを重畳表示させて、他の演出画像を非表示にする演出表示が行われる。

【０１９９】

この暗転演出に続いて、第３予告演出として、例えば群予告が行われる場合がある（図１０（Ｄ）参照）。具体的には、図１０（Ｄ）に例示されるように、多数のキャラクタが表示画面７０上を右から左へと移動していく様子を表す演出表示が行われ、これに伴い、群予告に係る所定の演出音がスピーカ３８から出力される。

【０２００】

なお、このような第３予告演出は、暗転演出が行われれば必ず実行される訳ではなく、暗転演出に続いて第３予告演出が実行されてからＳＰＳＰリーチが開始される場合と、暗転演出に続く第３予告演出が実行されずにＳＰＳＰリーチが開始される場合と、があり、前者の場合の方が後者の場合に比べて大当たり信頼度が高い。

【０２０１】

このように、ＳＰＳＰリーチが開始されると、ＳＰＳＰリーチに係る演出画像であるＳＰＳＰリーチ演出画像が表示画面７０に表示される（図１０（Ｅ）参照）。これにより、例えば、自キャラと敵キャラとが攻防を繰り広げる様子を表す演出表示が行われる。そして、ＳＰＳＰリーチの終盤に差し掛かると、第１演出ボタン３５の操作を遊技者に促す第１演出ボタン操作促進演出が行われる（図１０（Ｆ）参照）。具体的には、第１演出ボタン３５を模した第１演出ボタン画像と、第１演出ボタン３５の操作が有効な有効期間の残り時間を示す有効期間ゲージとが表示される。

【０２０２】

この第１演出ボタン操作促進演出では、その有効期間中に第１演出ボタン３５が操作されたタイミング、又は、第１演出ボタン３５が操作されることなく有効期間が終了したタイミングで、第４予告演出として、例えば、表示画面７０に表示されている（リーチ図柄以外の）演出画像に所定のカットイン画像を重畳表示させるカットインが行われる（図１０（Ｇ）参照）。このカットインは、大当たり信頼度がどの程度であるかを示唆する演出であって、緑色のカットイン画像を重畳表示させる緑カットインが行われる場合と、赤色のカットイン画像を重畳表示させる赤カットインが行われる場合と、金色のカットイン画像を重畳表示させる金カットインが行われる場合とがあり、これらのカットインを大当たり信頼度が低いものから高いものの順に並べると、緑カットイン、赤カットイン、金カットインの順となる。

【０２０３】

このようにカットインが発生してＳＰＳＰリーチの終盤になると、第２演出ボタン３６の操作を遊技者に促す第２演出ボタン操作促進演出が行われる（図１０（Ｈ）参照）。具体的には、図１０（Ｈ）に例示されるように、第２演出ボタン操作促進演出の有効期間中には、第２演出ボタン３６を模した第２演出ボタン画像と、「押せ！」という第２演出ボタン３６の操作内容を示す文字と、有効期間の残り時間を示す有効期間ゲージと、が表示される。

【０２０４】

この第２演出ボタン操作促進演出の有効期間中に第２演出ボタン３６が操作されると、その操作に応じた操作対応演出として、ゾロ目を示す３つの演出図柄を擬似停止させてから本停止させる当たり報知演出が行われる（図１０（Ｉ）参照）。

【０２０５】

なお、ここでは、今回の第１特別図柄の変動表示開始時に大当たり用変動パターン選択テーブルを参照して大当たり用の変動パターンが選択されている。このため、操作対応演出として当たり報知演出が行われる。一方、例えば、今回の第１特別図柄の変動パターンとして、リーチハズレ用変動パターン選択テーブルを参照してハズレ用の変動パターンが選択されている場合は、操作対応演出として、リーチハズレ目（例えば、「３４３」）を示す３つの演出図柄を擬似停止させてから本停止させるハズレ報知演出が行われる。

【０２０６】

なお、図９，１０に基づいて説明した第１予告演出～第４予告演出の各予告演出や、これらの予告演出の実行タイミングは、単なる一例であって、これらの予告演出として他の予告演出が実行されたり、図９，１０に基づいて説明したタイミングとは異なるタイミングで各予告演出が実行されたりすることもある。

【０２０７】

［大当たり遊技中に行われる演出について］

上述したように、通常遊技状態における第１特別図柄判定の判定結果が「大当たり」である場合、大当たり図柄Ｘ１～Ｘ２（図６（Ｂ）参照）のいずれかの大当たり図柄が第１特別図柄表示器４１に停止表示される。これに伴い、表示画面７０には、例えば「２２２」等のゾロ目を示す３つの演出図柄が本停止する。ここで、本実施形態の遊技機１では、「７７７」のゾロ目と、「３３３」のゾロ目は、大当たり遊技が終了した後に確変遊技状態で遊技が制御されることを確定的に報知する演出図柄とされており、第１特別図柄判定に係る大当たりの種類として、３Ｒ確変Ａが選択された場合（大当たり図柄Ｘ１が停止表示される場合）の一部に関して、確変大当たりを報知する３つの演出図柄として、これらのゾロ目のいずれか一方（「７７７」又は「３３３」）を示す３つの演出図柄が表示画面７０に本停止することになる。

【０２０８】

このように、大当たり図柄Ｘ１が停止表示されるのに伴って確変大当たりを確定的に報知する「７７７」か「３３３」のゾロ目を示す３つの演出図柄が本停止した場合、図６（Ｂ）に基づいて上述したように、第２大入賞口２８およびＶ入賞口２８７を長開放する長開放ラウンド遊技を含む大当たり遊技が実行される。このため、大当たり遊技のオープニング期間中には、確変大当たりに当選したことを確定的に報知するオープニング演出が実行される（図１１（Ａ）参照）。図１１（Ａ）には、確変大当たりに当選したことを報知すべく「ＲＵＳＨボーナス」の文字を表示画面７０の中央に表示するオープニング演出が実行されている様子が例示されている。このように、確変大当たりに当選した場合、オープニング期間に続く１回目のラウンド遊技では、上述したように、第２大入賞口２８を長開放する長開放ラウンド遊技が実行され、この長開放ラウンド遊技中には、Ｖ入賞口２８７を狙った遊技球の打ち出しを遊技者に促す打ち出し促進演出（図１１（Ｂ）及び（Ｃ）参照）がラウンド中演出として実行される。そして、この長開放ラウンド遊技中に遊技球がＶ入賞口２８７を通過すると、打ち出し促進演出が終了して、遊技球がＶ入賞したことを報知するＶ入賞報知演出（図１１（Ｄ）参照）が実行される。図１１（Ｄ）には、２人のキャラクタが「Ｖ」の文字を有して構成される星形のエンブレムを一緒に持ち上げて喜んでいる様子を表すＶ入賞報知演出が例示されている。

【０２０９】

このように、１ラウンド目のラウンド遊技中に遊技球がＶ入賞したことを報知するＶ入賞報知演出が実行されると、所定のインターバル期間となり、続く２ラウンド目のラウンド遊技（第１大入賞口２６の長開放ラウンド遊技）中には、上記星形のエンブレムが表示画面７０の左下領域に小さく表示される（図１１（Ｅ）参照）。なお、図１１には示されていないが、３ラウンド目のラウンド遊技では、２ラウンド目のラウンド遊技中と同様の

ラウンド中演出が行われる。そして、３ラウンド目のラウンド遊技に続く大当たり遊技のエンディング期間になると、「確変遊技状態」であることを確定的に報知する「激闘ＲＵＳＨ」という名称の演出モードでの演出が開始されることを報知すべく、「激闘ＲＵＳＨ突入！」の文字が表示画面７０の中央領域に大きく表示されると共に、「激闘ＲＵＳＨ突入！」の音声がスピーカ３８から出力される。

【０２１０】

一方、第１特別図柄判定に係る大当たりの種類として、３Ｒ確変Ａが選択された場合の一部と、３Ｒ通常（図６（Ｂ）参照）が選択された場合には、「７７７」と「３３３」のゾロ目を除く、「１１１」、「２２２」、「４４４」、「５５５」、「６６６」、「８８８」、及び「９９９」の７種類のゾロ目のいずれかが表示画面７０に本停止することになる。ここで、「７７７」または「３３３」のゾロ目を示す３つの演出図柄が本停止した場合は、大当たり遊技のオープニング期間中に確変大当たりであることを確定的に報知する確変確定報知演出が行われる。これについては、図１１（Ａ）に基づいて上述した通りである。一方、上記７種類のゾロ目のいずれかを示す３つの演出図柄が本停止した場合は、大当たり遊技のオープニング期間中に、例えば、第１演出ボタン３５の操作を遊技者に促す操作促進演出が行われて、第１演出ボタン３５の操作に応じて、成功演出（確変大当たりであることを報知する演出）または失敗演出（通常大当たりであることを報知する演出）が行われる。具体的には、大当たりの種類が３Ｒ確変Ａである場合には、第１演出ボタン３５の操作に応じて成功演出が実行され、大当たりの種類が３Ｒ通常である場合には、第１演出ボタン３５の操作に応じて失敗演出が実行される。

【０２１１】

このように、大当たり遊技におけるオープニング期間中に上記の確変確定報知演出または（第１演出ボタン３５の操作に応じた）成功演出が実行された場合（３Ｒ確変Ａに当選している場合）は、第２大入賞口２８およびＶ入賞口２８７を長開放する長開放ラウンド遊技を含む３ラウンドの長開放ラウンド遊技が実行される。この３ラウンドの長開放ラウンド遊技については、図６（Ｂ）等に基づいて上述した通りである。一方、大当たり遊技におけるオープニング期間中に上記の失敗演出が実行された場合（３Ｒ通常に当選している場合）は、図６（Ｂ）に基づいて上述したように、第２大入賞口２８を短開放する１ラウンド目のラウンド遊技と、第１大入賞口２６を長開放する２回の長開放ラウンド遊技が実行される。

【０２１２】

［着陸チャレンジ演出について］

次に、図１２～図２０を参照しつつ、本実施形態の遊技機１で実行される着陸チャレンジ演出について説明する。ここで、図１２は、遊技機１で実行される着陸チャレンジ演出の流れについて説明するための説明図である。図１３は、着陸チャレンジ演出の流れを例示するタイムチャートである。図１４，１５は、最終的に着陸成功演出が行われる着陸チャレンジ演出の具体例を示す画面図である。図１６は、着陸失敗演出から発展演出を経由してＳＰＳＰリーチへと発展する着陸チャレンジ演出の具体例を示す画面図である。図１７は、降下演出が行われない着陸チャレンジ演出の具体例を示す画面図である。図１８は、降下者選択テーブルについて説明するための説明図である。図１９は、降下開始演出時・陸地態様選択テーブルについて説明するための説明図である。図２０は、降下エリア探索演出パターン選択テーブルについて説明するための説明図である。

【０２１３】

本実施形態の遊技機１で実行される着陸チャレンジ演出（図１２参照）は、通常遊技状態で遊技が制御されているときに第１特別図柄判定の権利が保留された場合に、その保留に対して行われる事前判定処理の結果（事前判定結果）に基づいて実行される先読み演出であり、この着陸チャレンジ演出は、「対象前変動」を用いることなく「先読み対象変動」において実行されるとき（図１３（Ｂ）及び（Ｄ）参照）と、「対象前変動」と「先読み対象変動」とに亘って実行されるとき（図１３（Ａ），（Ｃ），及び（Ｅ）参照）と、がある。

【０２１４】
ここで、「先読み対象変動」は、上記の事前判定処理が行われた第１特別図柄判定の権利に対応する第１特別図柄判定が実行されたことに応じて行われる第１特別図柄の変動表示を意味する。また、「対象前変動」は、先読み対象変動の前に行われる第１特別図柄の変動表示を意味する。着陸チャレンジ演出の流れは概ね以下の通りである。
【０２１５】
着陸チャレンジ演出を構成する主要な演出には、降下エリア探索演出（図１２（Ａ）参照）と、降下開始演出（図１２（Ｃ）参照）と、降下演出（図１２（Ｄ）参照）と、がある。着陸チャレンジ演出には様々な演出パターンが用意されているが、着陸チャレンジ演出では、降下エリア探索演出（図１２（Ａ）参照）、降下開始演出（図１２（Ｃ）参照）、降下演出（図１２（Ｄ）参照）の順にこれらの演出が実行されることがある。
【０２１６】
＜降下演出について＞
降下演出（「第３演出」の一例：図１２（Ｄ）参照）は、先読み対象変動において実行される演出であって、上述した当たり報知演出が実行されることを遊技者に期待させる演出である。この降下演出は、本実施形態では、風船にぶら下がった降下者が上空から徐々に降下していき、着陸成功を目指すゲーム演出として構成されている（図１５（Ｃ）～（Ｅ）、図１６（Ｂ）～（Ｃ）参照）。この降下演出の終盤になると、降下演出の結果演出として、降下者が着陸に成功する様子を表す着陸成功演出（「第２演出結果」の一例：図１２（Ｅ）参照）と、降下者が着陸に失敗する様子を表す着陸失敗演出（「第１演出結果」の一例：図１２（Ｇ）参照）のいずれか一方が実行される。図１５（Ｆ）には、降下演出の終盤で着陸成功演出が実行される様子が例示されており、図１６（Ｄ）には、降下演出の終盤で着陸失敗演出が実行される様子が例示されている。
【０２１７】
このように、本実施形態における降下演出は、その終盤で着陸成功演出または着陸失敗演出に演出が分岐するようになっており、降下演出は、その演出結果が、第１演出結果（本実施形態では、着陸失敗）になるときと、第１演出結果とは異なる第２演出結果（本実施形態では、着陸成功）になるときと、がある演出であると言える。なお、本実施形態では、降下演出の演出結果が第１演出結果と第２演出結果の２つである場合を例に説明するが、降下演出の演出結果は２つに限らず、３つ以上であってもよい。
【０２１８】
図１２の説明に戻り、着陸成功演出（図１２（Ｅ）参照）が実行された場合は、その後に当たり報知演出（図１２（Ｆ）参照）が必ず実行される。一方、着陸失敗演出（図１２（Ｇ）参照）が実行された場合は、その後に、ハズレ報知演出（図１２（Ｈ）参照）が実行されるときと、発展演出（図１２（Ｉ）参照）が実行されるときと、がある。ここで、発展演出が実行されると、図１０（Ｅ）～（Ｉ）等に基づいて上述したＳＰＳＰリーチ（図１２（Ｊ）参照）に発展して、ＳＰＳＰリーチの終盤で当落報知演出（当たり報知演出またはハズレ報知演出）が実行されることになる（図１２（Ｋ）参照）。
【０２１９】
このように、本実施形態の着陸チャレンジ演出では、着陸失敗演出（図１２（Ｇ）参照）が実行されたとしても、その後に当たり報知演出（図１２（Ｋ）参照）が実行される可能性があるものの、着陸失敗演出が実行された場合、発展演出（図１２（Ｉ）参照）よりも高い確率でハズレ報知演出（図１２（Ｈ）参照）が実行される。このため、遊技者は、降下演出が開始された後は、着陸失敗演出ではなく着陸成功演出が実行されることを期待しながら遊技を楽しむことができる。なお、可能性は低めであるものの、着陸失敗演出が実行された場合であっても、発展演出へと演出が進行すれば、その後に当たり報知演出が実行される可能性がある。このため、着陸成功演出ではなく着陸失敗演出が実行されてしまったとしても、遊技者は、発展演出へと演出が進行することを期待しながら、遊技を楽しむことができる。
【０２２０】

＜降下開始演出について＞
降下開始演出（「第２演出」の一例：図１２（Ｃ）参照）は、先読み対象変動において、降下演出に先立って実行され得る演出であって、降下演出の演出結果が第２演出結果になる可能性、すなわち、降下演出の終盤で着陸成功演出が実行される可能性があることを示唆する演出となっている。図１５（Ｂ）には、降下者の下方に広がる全体領域のうちの７５％が陸地であって、その陸地が金色を用いて表現されている様子を表す降下開始演出が例示されている。また、図１６（Ａ）には、降下者の下方に広がる全体領域のうちの２５％が陸地であって、その陸地が緑色を用いて表現されている様子を表す降下開始演出が例示されている。このように、降下開始演出では、降下演出において降下する降下者が着陸可能な陸地の割合と、陸地の表示色とが可変である。このため、遊技者は、降下開始演出によって表示される陸地の割合や表示色に基づいて、着陸成功演出が実行される可能性がどの程度あるかを容易に認識することが可能である。
【０２２１】
また、降下演出では、ビギナーの降下者が降下する場合（図１５（Ｃ）～（Ｅ）参照）と、ベテランの降下者が降下する場合（図１６（Ｂ）～（Ｃ）参照）と、があり、後者の場合の方が前者の場合に比べて、着陸成功演出（及び当たり報知演出）が実行される可能性が高いという特徴がある。そして、降下演出に先立て降下開始演出が実行される場合は、この降下開始演出において、ベテランとビギナーのどちらの降下者が降下を開始するかが報知される。図１５（Ｂ）には、ベテランの降下者が降下を開始する様子が例示され、図１６（Ａ）には、ビギナーの降下者が降下を開始する様子が例示されている。
【０２２２】
ここまでの説明から明らかなように、降下開始演出では、降下者が着陸可能な陸地の割合と、ベテランとビギナーのどちらの降下者が降下するかが報知される。このため、遊技者は、降下開始演出によって報知される陸地割合と降下者の種類とに基づいて、着陸成功演出（及び当たり報知演出）が実行される可能性がどの程度であるかを容易に認識することが可能である。加えて、陸地割合が変化すれば、陸地の表示色も変化するため、遊技者は、陸地の表示色に基づいて、着陸成功演出（及び当たり報知演出）が実行される可能性がどの程度であるかを感覚的に認識することができる。
【０２２３】
なお、降下演出（図１５（Ｄ）参照）は、降下開始演出（図１５（Ｃ）参照）が実行されれば必ず実行される訳ではなく、降下開始演出（図１５（Ｃ）参照）が実行されたものの、降下演出（図１５（Ｄ）参照）が実行されずに、そのままハズレ報知演出（図１５（Ｌ）参照）が実行されることもある。このように、後に降下演出が実行されない降下開始演出は、降下演出が開始されることを報知するという降下開始演出が本来有している機能を有していないことから、降下開始演出のガセ演出であると言える。この降下開始演出のガセ演出については、図１７（Ｃ）等に基づいて後に詳述する。
【０２２４】
＜降下エリア探索演出について＞
降下エリア探索演出（「第１演出」の一例：図１２（Ａ）参照）は、降下開始演出に先立って実行可能な演出であって、降下者が風に流されながら、降下を開始するエリアを探索する演出となっている（例えば、図１４（Ｅ）～（Ｉ）、図１５（Ａ）参照）。この降下エリア探索演出は、降下開始演出によって示唆される可能性（着陸成功演出が実行される可能性）が変化していることを示唆可能な演出となっている。すなわち、降下エリア探索演出では、陸地の割合が増加する様子を表す陸地増加演出（図１２（Ｂ）参照）が行われることがある。本実施形態の遊技機１では、図１６（Ａ）に例示されるように、陸地の割合が２５％であること（すなわち、水面の割合が７５％と多く、着陸成功演出が実行される可能性が低いこと）を報知する降下開始演出が実行されることがある。これに対して、降下エリア探索演出では、例えば、２５％であった陸地の割合が、５０％、７５％と段階的に変化するように、複数回の陸地増加演出が実行されることがある（図１４（Ｅ）～（Ｉ）、図１５（Ａ）参照）。

【０２２５】
このように、降下エリア探索演出は、降下エリア探索演出において陸地増加演出を実行可能な演出であることから、降下開始演出によって示唆される可能性（着陸成功演出が実行される可能性）が、第１の程度（着陸成功期待度：低）から第１の程度よりも高い第２の程度（着陸成功期待度：高）に変化していることを示唆可能な演出となっている。このため、遊技者は、降下開始演出に先立って（陸地増加演出を含む）降下エリア探索演出が実行されることを期待しながら遊技を楽しむことができる。
【０２２６】
なお、降下エリア探索演出は、その実行回数が０回～２回の間で可変である。降下エリア探索演出は、「対象前変動」で実行されて「先読み対象変動」では実行されないときがあり（図１３（Ａ）参照）、この場合の降下エリア探索演出の実行回数は１回である。また、降下エリア探索演出は、「対象前変動」では実行されずに「先読み対象変動」で実行されるときがあり（図１３（Ｂ）参照）、この場合も降下エリア探索演出の実行回数は１回である。また、降下エリア探索演出は、「対象前変動」と「先読み対象変動」の両方において実行されるときがあり（図１３（Ｃ）及び（Ｅ）参照）、この場合の降下エリア探索演出の実行回数は２回である。また、降下エリア探索演出は、「対象前変動」と「先読み対象変動」のどちらでも実行されないときがあり（図１３（Ｄ）参照）、この場合の降下エリア探索演出の実行回数は０回である。このような降下エリア探索演出のそれぞれにおいて、陸地増加演出が実行されるときと、陸地増加演出が実行されないときと、があるため、陸地増加演出の実行回数も、０回～２回の間で可変である。
【０２２７】
（着陸チャレンジ演出の流れ）
ここまで、降下演出、降下開始演出、降下エリア探索演出等の着陸チャレンジ演出を構成する主要な演出の特徴について説明したが、降下チャレンジ演出は、概ね以下のような流れで行われる。すなわち、図１２（Ａ）の降下エリア探索演出が開始されると、その降下エリア探索演出の終盤において、陸地が増加したことを報知する陸地増加演出（図１２（Ｂ）参照）が実行されることがある（例えば、図１４（Ｅ）～（Ｆ）参照）。その一方で、降下エリア探索演出が開始されたものの、降下エリア探索演出の終盤で陸地増加演出が実行されないこともある。この場合、陸地の割合が変化しなかったことを表す降下エリア探索演出が実行される。
【０２２８】
なお、上述したように、本実施形態における降下エリア探索演出は、その実行回数が０～２回の間で可変であり、降下エリア探索演出が実行されないときと、降下エリア探索演出が１回だけ実行されるときと、降下エリア探索演出が２回実行されるときと、がある（図１２（Ａ）～（Ｃ）参照）。このため、陸地増加演出の実行回数も可変であり、陸地増加演出が実行されないときと、陸地増加演出が１回だけ実行されるときと、陸地増加演出が２回実行されるときと、がある。
【０２２９】
降下開始演出（図１２（Ｃ）参照）が実行される場合、降下エリア探索演出が実行されることなく降下開始演出が実行されるときと、降下エリア探索演出が１回だけ実行されてから降下開始演出が実行されるときと、降下エリア探索演出が２回実行されてから降下開始演出が実行されるときと、がある。
【０２３０】
このように、降下エリア探索演出が実行されることなく、或いは、１回または２回の降下エリア探索演出が実行されてから、降下開始演出（図１２（Ｃ）参照）が実行された場合、その後に、降下演出（図１２（Ｄ）参照）が実行されるときと、ハズレ報知演出（図１２（Ｌ）参照）が実行されるときと、がある。
【０２３１】
ところで、陸地増加演出を含む降下エリア探索演出が実行されて、例えば、陸地割合が５０％まで増加して、赤色を用いて表現された陸地（例えば、図１４（Ｆ）参照）が表示

されたにも拘わらず、降下開始演出（図１２（Ｃ）参照）の後にハズレ報知演出（図１２（Ｌ）参照）を実行してしまうと、降下演出が開始されると考えていた遊技者に不快感を与えてしまい、却って演出効果を低下させてしまう可能性がある。

【０２３２】

このため、本実施形態では、陸地増加演出が１回も実行されず、陸地割合が２５％の状態のまま降下開始演出が実行された場合には、その後にハズレ報知演出（図１２（Ｌ）参照）を実行可能である一方、陸地増加演出が１回或いは２回実行されて、陸地割合が５０％以上になってから降下開始演出が実行された場合には、その後に降下演出（図１２（Ｄ）参照）に必ず発展するといった構成が採用されており、このような構成を採用することによって、上記のような問題が生じることを容易に抑制することが可能である。

【０２３３】

図１２の説明に戻り、先読み対象変動に係る第１特別図柄判定の判定結果が「大当たり」である場合の一部に関して、降下演出の終盤で着陸成功演出（図１２（Ｅ）参照）が実行され、その後に当たり報知演出（図１２（Ｆ）参照）が実行される。また、先読み対象変動に係る第１特別図柄判定の判定結果が「ハズレ」である場合の一部に関して、降下演出の終盤で着陸失敗演出（図１２（Ｇ）参照）が実行され、その後にハズレ報知演出（図１２（Ｈ）参照）が実行される。また、先読み対象変動に係る第１特別図柄判定の判定結果が「大当たり」である場合の一部と「ハズレ」である場合の一部に関して、降下演出の終盤で着陸失敗演出（図１２（Ｇ）参照）が実行され、その後に、発展演出（図１２（Ｉ）参照）およびＳＰＳＰリーチ（図１２（Ｊ）参照）が実行された後に、当たり報知演出またはハズレ報知演出が実行される（図１２（Ｋ）参照）。

【０２３４】

＜着陸チャレンジ演出の複数の演出パターンについて＞

図１２に基づくここまでの説明から明らかなように、本実施形態における着陸チャレンジ演出には複数の演出パターンが用意されている。これら複数の演出パターンの中で主なものについて、図１３に基づいて説明を行う。

【０２３５】

（降下エリア探索演出が対象前変動で実行されるパターン）

図１３（Ａ）には、対象前変動において降下エリア探索演出が実行され、先読み対象変動の途中（例えば、先読み対象変動が開始されてから７秒が経過したタイミング）から、降下開始演出、降下演出、着陸失敗演出、及びハズレ報知演出が実行される一連の演出の流れが例示されている。着陸チャレンジ演出を構成するこれらの演出については、図１２に基づいて上述した通りである。図１３（Ａ）に例示されるように、降下エリア探索演出が対象前変動において実行され、降下エリア探索演出が先読み対象変動では実行されない場合は、対象前変動（及び降下エリア探索演出）が終了してから、先読み対象変動において降下開始演出が開始されるまでの期間中に、所定の上空待機演出（図１３では「上空待機」と表記）が実行される。この上空待機演出は、降下エリア探索演出によって、風に流されながら上空を移動した降下者が、降下を開始せずに上空の所定位置で待機している様子を表す表示演出として構成されている（図１４（Ｇ）参照）。

【０２３６】

仮に、対象前変動において降下エリア探索演出を実行した後、先読み対象変動の途中で降下開始演出を開始するまでの間、着陸チャレンジ演出に係る演出を何ら実行しなければ、降下エリア探索演出と降下開始演出との連続性が無いことから、不自然な演出となってしまうことが懸念される。これに対して、本実施形態では、降下エリア探索演出が、対象前変動で行われて、先読み対象変動では行われないような場合（図１３（Ａ）のような場合）には、対象前変動（及び降下エリア探索演出）の終了タイミングで開始され、且つ、降下開始演出の開始タイミングで終了する上空待機演出が実行される。このため、降下エリア探索演出と降下開始演出とが連続していなくても、上空待機演出によってこれらの演出を上手く繋ぐことで、着陸チャレンジ演出に係る一連の演出を自然な形で進行させることができ、結果として、上記の問題が生じるのを効果的に抑制することが可能である。

【０２３７】
（降下エリア探索演出が先読み対象変動で実行されるパターン）
図１３（Ｂ）には、対象前変動では降下エリア探索演出が実行されず、先読み対象変動が開始された直後から（例えば、先読み対象変動が開始されて１．５秒が経過してから）、降下エリア探索演出、降下開始演出、降下演出、着陸失敗演出、及びハズレ報知演出が実行される一連の演出の流れが例示されている。図１３（Ｂ）に示される例では、降下エリア探索演出と降下開始演出とが互いに連続していることから、上述した上空待機演出が行われることはない。
【０２３８】
なお、図１３（Ａ）及び（Ｂ）には、降下演出に続いて着陸失敗演出およびハズレ報知演出が行われる場合が例示されているが、降下演出に続いて着陸成功演出および当たり報知演出が行われる場合や、降下演出に続いて、発展演出、ＳＰＳＰリーチ、当落報知演出（当たり報知演出またはハズレ報知演出）が行われる場合もある。これについては、図１２に基づいて上述した通りである。
【０２３９】
（降下エリア探索演出が対象前変動と先読み対象変動の両方で実行されるパターン）
図１３（Ｃ）には、対象前変動において１回目の降下エリア探索演出が実行され、先読み対象変動が開始された直後から、２回目の降下エリア探索演出、降下開始演出、降下演出、着陸成功演出、及び当たり報知演出が実行される一連の演出の流れが例示されている。対象前変動が終了した直後は、第１特別図柄（ここではハズレ図柄）が所定の確定時間（例えば、０．５秒間）だけ停止表示され、この停止表示期間中は、表示画面７０に表示されている演出図柄も本停止した状態が維持される。
【０２４０】
図１３（Ｃ）には、図１３（Ｂ）の演出パターンで着陸チャレンジ演出が行われる場合と同様、先読み対象変動が開始された直後から（例えば、先読み対象変動が開始されて１．５秒が経過してから）、２回目の降下エリア探索演出が開始される様子が示されている。ここで、対象前変動で実行される１回目の降下エリア探索演出と、先読み対象変動で実行される２回目の降下エリア探索演出と、が連続していないことから、これらの降下エリア探索演出を連続させるために、１回目の降下エリア探索演出の終了タイミングで２回目の降下エリア探索演出を開始させる、といった構成を採用することが考えられる。
【０２４１】
しかしながら、このような構成を安易に採用すると、第１特別図柄および演出図柄の停止表示期間中において、２回目の降下エリア探索演出により降下者が上空を移動する様子が表示画面７０に表示されるため、第１特別図柄および演出図柄の変動表示期間中であると遊技者が誤認するおそれがある。また、仮に、１回目の降下エリア探索演出を、対象前変動に続く停止表示期間の終了タイミング（すなわち、先読み対象変動の開始タイミング）まで継続させたとしても、同様の問題が生じることになる。
【０２４２】
そこで、本実施形態では、図１３（Ｃ）に例示されるように、対象前変動において１回目の降下エリア探索演出を行い、先読み対象変動において２回目の降下エリア探索演出を行う場合には、１回目の降下エリア探索演出の終了タイミングから、２回目の降下エリア探索演出の開始タイミングまでの期間中において、降下者が降下を開始せずに上空の所定位置で待機している様子を表す上記の上空待機演出を行うこととしている。このような上空待機演出を行うことによって、１回目の降下エリア探索を行った降下者が休憩してから、２回目の降下エリア探索を行う様子（降下エリア探索を中断してから再開する様子）を上手く表現することができ、着陸チャレンジ演出を構成する各演出の連続性を向上させると共に、一連の演出を自然な形で進行させることが可能である。また、上空待機演出では、上空の所定位置で待機している降下者が、その所定位置からほとんど移動しない（上空を漂うように微動しているものの、移動しているようには見えない）ことから、停止表示期間中に行われている上空待機演出を見た遊技者が、第１特別図柄および演出図柄の変動

表示期間中であると誤認する可能性も低く、また、停止表示期間中に降下エリア探索演出を行うことによって上記の問題が生じるのを容易に抑制することが可能である。

【０２４３】

（降下エリア探索演出が実行されないパターン）

図１３（Ｄ）には、対象前変動と先読み対象変動のどちらでも降下エリア探索演出が実行されず、先読み対象変動の途中（例えば、先読み対象変動が開始されてから７秒が経過したタイミング）から、降下開始演出、降下演出、着陸成功演出、及び当たり報知演出が実行される一連の演出の流れが例示されている。このように、本実施形態の遊技機１では、降下エリア探索演出が実行されることなく、降下開始演出が開始されることがある。これについては、図１２に基づいて上述した通りである。

【０２４４】

なお、図１３（Ｃ）及び（Ｄ）には、降下演出に続いて着陸成功演出および当たり報知演出が行われる場合が例示されているが、降下演出に続いて着陸失敗演出およびハズレ報知演出が行われる場合や、降下演出に続いて、発展演出、ＳＰＳＰリーチ、当落報知演出（当たり報知演出またはハズレ報知演出）が行われる場合もある。これについても、図１２に基づいて上述した通りである。

【０２４５】

（着陸失敗演出の後にＳＰＳＰリーチに発展するパターン）

図１３（Ｅ）には、対象前変動において１回目の降下エリア探索演出が実行され、対象前変動に続く停止表示期間中には上空待機演出が実行され、先読み対象が開始された直後から、２回目の降下エリア探索演出、降下開始演出、降下演出、着陸失敗演出、発展演出、ＳＰＳＰリーチが連続して実行されるという一連の演出の流れが例示されている。この図１３（Ｅ）に例示される演出パターンで実行される着陸チャレンジ演出は、降下演出よりも後の演出の流れが異なる点を除き、図１３（Ｃ）に基づいて上述した演出パターンで実行される着陸チャレンジ演出と同様に行われる。

【０２４６】

（着陸チャレンジ演出の実行条件について）

ここまで、図１３を参照しつつ、着陸チャレンジ演出の主な演出パターンについて説明した。これらの着陸チャレンジ演出に関して、仮に、リーチ演出が行われる対象前変動において降下エリア探索演出を実行するといった構成を安易に適用すると、降下エリア探索演出がリーチ演出の妨げになることが懸念される。また、先読み対象変動では、ＳＰＳＰリーチが実行される場合があるものの、降下エリア探索演出や降下開始演出、降下演出等が実行されることから、仮に、先読み対象変動においてノーマルリーチやＳＰリーチといった通常のリーチ演出が行われるような場合に着陸チャレンジ演出を実行するといった構成を安易に適用すると、着陸チャレンジ演出が通常のリーチ演出の妨げになることが懸念される。

【０２４７】

そこで、本実施形態の遊技機１では、これらの問題が生じることがないように、対象前変動においてリーチ演出が実行されないこと（リーチ無し演出が実行されること）と、先読み対象変動が通常のリーチ演出には対応していない着陸チャレンジ演出に対応する第１特別図柄の変動パターン（着陸チャレンジ演出用の変動パターン）であることが先読み対象変動に係る事前判定結果に基づいて特定できたことと、を条件として、着陸チャレンジ演出を実行することとしている。

【０２４８】

なお、図１２に基づいて上述した、降下開始演出を行ったものの降下演出には進行しない降下開始演出のガセ演出は、上記着陸チャレンジ演出用の変動パターンとは異なる第１特別図柄の変動パターンが選択された場合に実行可能である。このように、着陸チャレンジ演出用の変動パターンが選択されない場合に、降下演出と演出内容が関連する降下開始演出のガセ演出が実行されることがあるため、着陸チャレンジ演出用の変動パターンがなかなか選択されないような場合に、降下演出に発展するのではないかという適度な期待感

を遊技者に抱かせることが可能である。

【０２４９】

＜最終的に着陸成功演出が行われる着陸チャレンジ演出の具体例＞

次に、図１４，１５を参照しつつ、最終的に着陸成功演出が行われる着陸チャレンジ演出の具体例について説明する。ここでは、図１３（Ｃ）に基づいて上述したように、１回目の降下エリア探索演出、上空待機演出、２回目の降下エリア探索演出、降下開始演出、降下演出、着陸成功演出、及び当たり報知演出の順に演出が進行する着陸チャレンジ演出の具体例について図１４，１５に基づいて説明する。なお、図１４，１５において、「対象前」の文字から延びる矢印によって指示されている保留アイコン（又は当該アイコン）は、図１３等に基づいて上述した「対象前変動」に対応する保留アイコン（又は当該アイコン）であり、「先読み対象」の文字から延びる矢印によって指示されている保留アイコン（又は当該アイコン）は、図１３等に基づいて上述した「先読み対象変動」に対応する保留アイコン（又は当該アイコン）である。

【０２５０】

図１４（Ａ）には、図１３等に基づいて上述した「対象前変動」が開始される前の状態が例示されている。具体的には、対象前変動に対応する保留アイコン（保留アイコン表示領域７１における最先の保留アイコン）が表示された状態で、対象前変動の１つ前の第１特別図柄（及び演出図柄）の変動表示中において、左６図柄が擬似停止すると共に、中列および右列の図柄列のスクロール表示が行われている様子が例示されている。このような状況下で、第１始動口２１に遊技球が新たに入賞して、上述した「先読み対象変動」に対応する第１特別図柄判定の権利が保留され、これに伴い、「先読み対象変動」に対応する保留アイコンが保留アイコン表示領域７１における２つ目の保留アイコンとして表示され（図１４（Ａ）参照）、この権利に対応する事前判定結果に基づいて着陸チャレンジ演出を実行すると決定された場合、以下のような演出が行われる。

【０２５１】

図１４（Ｂ）には、「対象前変動」の１つ前の第１特別図柄（及び演出図柄）の変動表示が終了して、第１特別図柄としてハズレ図柄が停止表示されるのに伴い、「６２４」のバラケ目を示す３つの演出図柄が本停止した状態が例示されている。このように、第１特別図柄が停止表示されると共に３つの演出図柄が本停止してから所定の確定時間（例えば、０．５秒）が経過すると、最先の保留アイコン（ここでは、図１４（Ｂ）において「対象前」の文字から延びる矢印によって指示される保留アイコン）に対応する第１特別図柄判定が実行される。

【０２５２】

このように、「対象前変動」に対応する第１特別図柄判定が実行されると、第１特別図柄の変動表示が開始され、これに伴い、保留アイコン表示領域７１に表示されている最先の保留アイコン（ここでは、「対象前変動」に対応する保留アイコン）が当該アイコン表示領域７２にシフトし、３つの図柄列のスクロール表示が開始される（図１４（Ｂ）及び（Ｃ）参照）。加えて、２つ目の保留アイコンとして表示されていた「先読み対象変動」に対応する保留アイコンが左方向にシフトして、最先の保留アイコンとして保留アイコン表示領域７１に表示される（図１４（Ｂ）及び（Ｃ）参照）。

【０２５３】

このようにして「対象前変動」が開始されると、１回目の降下エリア探索演出が実行されるのに先立って、以下のような演出が行われる。すなわち、表示画面７０に表示されていた背景画像を所定の通常背景から上空背景へと切り替える背景変化演出が実行される（図１４（Ｄ）参照）。図には表れていないが、この背景変化演出が実行されることによって、青空に雲が浮かんでいる様子が表示画面７０に全画面表示され、表示画面７０の中央には「～上空～」の文字が表示される。このような背景変化演出が実行されることにより、遊技者は、降下エリア探索演出が開始されることを事前に認識することが可能である。

【０２５４】

なお、上記の背景変化演出が実行されるのに伴い、演出図柄の大きさと表示領域が変更

される。具体的には、図１４（Ｃ）～（Ｄ）に示されるように、演出図柄表示領域７３（図２参照）に大きく表示されていた演出図柄が縮小されて、表示画面７０における右上方の表示領域（右上方領域）に小図柄表示される。なお、この右上方領域における演出図柄の小図柄表示は、先読み対象変動において、着陸成功演出、着陸失敗演出、又は発展演出が実行されるまで継続される（図１５（Ｆ）～（Ｇ）、図１６（Ｄ）～（Ｅ），（Ｇ）～（Ｈ）参照）。

【０２５５】

また、上記の背景変化演出が実行されるのに伴い、保留アイコン表示領域７１を構成する表示オブジェクト（保留アイコンの台座となる４つの保留台座画像）や保留アイコン、当該アイコン表示領域７２を構成する表示オブジェクト（当該アイコンの台座となる当該台座画像）や当該アイコンが一時的に非表示となる（図１４（Ｃ）～（Ｄ）参照）。なお、これらの表示オブジェクトやアイコンの非表示は、当たり報知演出、ハズレ報知演出、又は継続演出が実行されるまで継続され、当該アイコン表示領域７２を構成する表示オブジェクトと当該アイコンは、当たり報知演出（又はハズレ報知演出）が実行される直前か、或いは、発展演出が実行される直前まで継続される（図１４（Ｄ）～（Ｉ）、図１５（Ａ）～（Ｇ）、図１６（Ａ）～（Ｅ），（Ｇ），（Ｈ）参照）。

【０２５６】

次に、対象前変動および背景変化演出が開始されてから所定時間（例えば、２秒）が経過すると、１回目の降下エリア探索演出が開始される（図１４（Ｄ）～（Ｅ）参照）。１回目の降下エリア探索演出では、まず、風船にぶら下がった状態で上空に位置する降下者と、降下者の下方に位置する陸地と、波立った水面と、が表示される（図１４（Ｅ）参照）。

【０２５７】

なお、図１４（Ｅ）には、降下に慣れたベテランの降下者が表示された様子が例示されているが、降下に不慣れなビギナーの降下者（例えば、図１６（Ａ）参照）が表示されることもある。ベテランの降下者が表示される場合と、ビギナーの降下者が表示される場合と、を比較した場合、前者の場合の方が後者の場合に比べて大当たり信頼度が高いという特徴がある。言い換えれば、前者の方が後者の場合に比べて、着陸成功演出（図１２（Ｅ）参照）および当たり報知演出（図１２（Ｆ）参照）が実行され易く、また、発展演出（図１２（Ｉ）参照）へと演出が進行したときには、ＳＰＳＰリーチ（図１２（Ｊ）参照）の終盤で当たり報知演出（図１２（Ｋ）参照）が実行され易いという特徴がある。

【０２５８】

また、図１４（Ｅ）には、１回目の降下エリア探索演出の開始時点において、降下者の下方に広がる全体領域のうちの２５％が陸地であり、残りの７５％が水面である様子が例示されている。本実施形態における着陸チャレンジ演出で表示される陸地は、全体領域に占める陸地の割合に応じて、その表示色が変化するようになっている。具体的には、図１９に例示されるように、陸地の割合が２５％である場合には緑色を用いて表現された陸地が表示され、陸地の割合が５０％である場合には赤色を用いて表現された陸地が表示され、陸地の割合が７５％である場合には金色を用いて表現された陸地が表示され、陸地の割合が１００％である場合には金色を用いて表現された陸地が表示される。そして、着陸に成功する確率（すなわち、降下演出に続いて着陸成功演出が実行される確率）が、陸地の割合（及び陸地の表示色）によって表現される。

【０２５９】

図１４（Ｅ）に示される例では、１回目の降下エリア探索演出の開始時点において、陸地の割合が全体の２５％しかなく、また、陸地が緑色を用いて表現されている。このため、遊技者は、降下者が着水し易く、着陸成功演出が実行される可能性が低いことを、陸地の割合および陸地の表示色に基づいて、感覚的に認識することが可能である。

【０２６０】

このような１回目の降下エリア探索演出が開始されると、降下者が風に流されながら右方向に移動していく様子を表す演出表示が行われる（図１４（Ｅ）参照）。そして、降下

エリア探索演出の中盤以降になると、図１２（Ｂ）等に基づいて上述した陸地増加演出が行われる（図１４（Ｆ）参照）。図１４（Ｅ）～（Ｆ）の表記から明らかなように、１回目の降下エリア探索演出において陸地増加演出が実行されることによって、陸地の割合が２５％から５０％に増加し、また、陸地の表示色が緑色から赤色に変化している。このため、遊技者は、陸地の割合が増加して着陸成功演出が実行される可能性が高まったことを、陸地の割合および陸地の表示色に基づいて、感覚的に認識することが可能である。

【０２６１】

なお、図１４（Ｅ）～（Ｆ）には、陸地の割合が２５％から５０％に増加する陸地増加演出が実行される様子が例示されているが、同様の場面において、陸地の割合が２５％から７５％へと増加したり、或いは、陸地の割合が２５％から１００％へと増加したりすることもある。また、陸地増加演出が開始される前の陸地割合は２５％に限らず、陸地の割合が５０％の状態で陸地増加演出が開始されたり、陸地の割合が７５％の状態で陸地増加演出が開始されたりすることもある。

【０２６２】

図１４の説明に戻り、１回目の降下エリア探索演出を伴う対象前変動が終了するのに伴い、図１３に基づいて上述した停止表示期間へと移行する。この停止表示期間では、対象前変動の開始時に行われた第１特別図柄判定の判定結果が「ハズレ」であることを報知すべく、第１特別図柄（ここではハズレ図柄）が所定の確定時間（例えば、０．５秒間）だけ停止表示され、これに伴い、表示画面７０では、バラケ目を示す３つの演出図柄が本停止した状態が維持される（図１４（Ｇ）参照）。図１４（Ｇ）には、対象前変動の開始時に行われた第１特別図柄判定の判定結果が「ハズレ」であることを報知すべく、「２５４」のバラケ目を示す３つの演出図柄が、小図柄表示されたままの状態で本停止している様子が例示されている。

【０２６３】

このように、バラケ目を示す３つの演出図柄が本停止表示される停止表示期間を用いて、図１３（Ｃ）及び（Ｅ）に基づいて上述した上空待機演出が実行される（図１４（Ｇ）参照）。図１４（Ｇ）には、１回目の降下エリア探索演出（陸地増加演出を含む）によって、風に流されながら上空を移動した降下者（ここでは、ベテランの降下者）が、降下を開始せずに上空の所定位置で待機している様子が例示されている。この常住待機演出では、上述したように、降下者が微動しているものの、その表示位置が大きく変化することがない。このため、停止表示期間中に上空待機演出を実行することによって、降下者を見た遊技者が第１特別図柄（及び演出図柄）の変動表示中であると誤認するといった問題が生じるのを抑制することが可能である。

【０２６４】

なお、図１４，１５に例示される演出パターンで着陸チャレンジ演出が実行される場合、停止表示期間に続く先読み対象変動が開始されてから１．５秒が経過すると、２回目の降下エリア探索演出（図１４（Ｉ）参照）が実行される。このため、停止表示期間の開始に伴って開始された上空待機演出（図１４（Ｇ）参照）は、先読み対象変動が開始されてから１．５秒が経過するまで継続される。これについては、上述した図１３（Ｃ）及び（Ｅ）に例示される通りである。

【０２６５】

停止表示期間において、所定の確定時間（例えば、０．５秒間）だけ第１特別図柄が停止表示されると共に、「２５４」のバラケ目を示す３つの演出図柄が本停止表示されると、着陸チャレンジ演出の開始前に表示されていた、「先読み対象変動」が保留されていることを示唆する保留アイコン（図１４（Ｃ）参照）に対応する第１特別図柄判定が実行される。そして、これに応じて、第１特別図柄表示器４１における第１特別図柄の変動表示と、表示画面７０における演出図柄の変動表示と、が開始される。図１４（Ｈ）には、先読み対象変動が開始された直後の様子が例示されている。先読み対象変動は、対象前変動の次に行われる変動であることから、対象前変動を「保留１変動」とした場合に、先読み対象変動は「保留２変動」であると言える。図１４（Ｇ）～（Ｈ）には、「２５４」のバ

ラケ目を示す３つの演出図柄が、先読み対象変動の開始に伴い、小図柄表示された状態のまま変動を開始して、３つの図柄列がスクロール表示されている様子が例示されている。また、図１４（Ｈ）には、先読み対象変動が開始された後、２回目の降下エリア探索演出が開始される前であることから、図１４（Ｇ）の上空待機演出が継続されている様子が例示されている。

【０２６６】

次に、先読み対象変動が開始されてから１．５秒が経過すると、上空待機演出が終了して２回目の降下エリア探索演出が開始される（図１４（Ｈ）～（Ｉ）参照）。図１４（Ｉ）には、上空で待機していた降下者が、再び風に流されながら右方向に移動していく様子が例示されている。なお、この２回目の降下エリア探索演出が開始された直後は、依然として、陸地の割合が５０％であり、陸地の表示色も赤色のままである（図１４（Ｆ）～（Ｉ）参照）。

【０２６７】

２回目の降下エリア探索演出が開始された後、この降下エリア探索演出の中盤以降になると、２回目の陸地増加演出が行われることがある（図１５（Ａ）参照）。図１４（Ｉ）及び図１５（Ａ）の表記から明らかなように、ここでは、２回目の陸地増加演出が行われることによって、陸地の割合が５０％から７５％に増加し、また、陸地の表示色が赤色から金色に変化する。このため、遊技者は、陸地の割合が更に増加して、着陸成功演出が実行される可能性が更に高まったことを、陸地の割合および陸地の表示色に基づいて、感覚的に認識することができ、着陸成功演出が実行されることに対する遊技者の期待感を効果的に向上させることが可能である。

【０２６８】

なお、ここでは、２回目の降下エリア探索演出において陸地増加演出が行われる場合を例に説明するが、陸地増加演出を含まない２回目の降下エリア探索演出が行われる場合もあり、この後者の場合は、２回目の降下エリア探索演出が実行された後も、陸地の割合が５０％でその表示色が赤色である状態が維持される。

【０２６９】

図１５（Ｂ）には、陸地増加演出を含む２回目の降下エリア探索演出（図１５（Ａ）参照）が終了して、図１２（Ｃ）等に基づいて上述した降下開始演出が実行される様子が例示されている。図１５（Ｂ）には、ベテランの降下者が上空からの降下を開始しようとしており、陸地の割合が７５％でその表示色が金色であり、更に、表示画面７０の中央に「降下開始！」の文字が表示されている様子が例示されている。この降下開始演出では、降下者としてベテランの降下者が表示されるため、遊技者は、ビギナーの降下者が降下を開始する場合に比べて着陸成功期待度（着陸成功演出が実行される可能性）が高いことを容易に認識することが可能である。また、当初は割合が２５％で表示色が緑色であった陸地（図１４（Ｅ）参照）が、割合が７５％で表示色が金色の陸地へと変化しているため（図１５（Ｂ）参照）、遊技者は、陸地の表示色と全体領域に占める陸地の割合とに基づいて、着陸成功期待度がかなり高いことを、容易且つ感覚的に認識することが可能である。

【０２７０】

このように、降下開始演出によって、降下者が降下を開始する際の状態が示唆されると、図１２（Ｄ）等に基づいて上述した降下演出が実行される（図１５（Ｃ）～（Ｅ）参照）。この降下演出は、風船にぶら下がった降下者が上空から徐々に降下していく様子を表す演出として構成されている。なお、上述したように、本実施形態における降下演出は、ノーマルリーチやＳＰリーチ、ＳＰＳＰリーチとは異なる特殊なリーチ演出となっている。このため、降下演出中は、左図柄および右図柄として共通する２つの演出図柄が擬似停止した状態で、中列の図柄列をスクロール表示させる演出図柄の変動表示が行われる（図１５（Ｃ）～（Ｅ）参照）。図１５（Ｃ）～（Ｅ）には、左５図柄および右５図柄が擬似停止した状態で、中列の図柄列がスクロール表示されている様子が例示されている。

【０２７１】

なお、図１５（Ｃ）には、ベテランの降下者が徐々に降下しながら、風に流されて右方

向に移動していく様子が例示されている。また、図１５（Ｄ）には、ベテランの降下者が引き続き徐々に降下しながら、逆風に流されて左方向に移動していく様子が例示されている。そして、図１５（Ｅ）には、ベテランの降下者が３つの陸地のうちの一番左側の陸地の直上まで降下した様子が例示されている。

【０２７２】

なお、本実施形態では、降下演出の実行中は陸地の割合や表示色が変化しない場合を例示説明するが、降下演出の実行中に陸地の割合や表示色を変化させるようにしてもよい。例えば、降下演出の実行中に陸地の割合と表示色をランクアップさせることにより、着陸成功演出が実行されることに対する遊技者の期待感を効果的に向上させることが可能である。また、降下演出の実行中に陸地の割合と表示色をランクダウンさせることにより、着陸に失敗するのではないかという焦燥感を遊技者に抱かせることができ、興趣性の向上を図ることが可能である。

【０２７３】

ここで、降下開始演出や降下演出が行われる先読み対象変動の開始時に行われた第１特別図柄判定の判定結果が「大当たり」である場合には、降下演出に続いて、図１２（Ｅ）等に基づいて上述した着陸成功演出が実行されることがある（図１５（Ｅ）～（Ｆ）参照）。この着陸成功演出は、降下者が着陸に成功したことを報知する演出であり、図１５（Ｆ）には、着陸成功演出に係る表示オブジェクトとして、表示色が金色である３つの陸地と、一番左側の陸地の上で着陸成功を喜んでいるベテランの降下者と、「着陸成功！」の文字と、が表示されている様子が例示されている。

【０２７４】

なお、降下演出は、上記の通り特殊なリーチ演出であることから、先読み対象変動に係る第１特別図柄判定の判定結果が「大当たり」である場合、着陸成功演出の開始に伴い、ゾロ目を示す３つの演出図柄が擬似停止表示される（図１５（Ｅ）～（Ｆ）参照）。図１５（Ｅ）～（Ｆ）には、中列の図柄列のスクロール表示が終了して、左５図柄および右５図柄と同じ中５図柄が擬似停止して、「５５５」のゾロ目を示す３つの演出図柄が、小図柄表示された状態のまま擬似停止する様子が例示されている。

【０２７５】

このような着陸成功演出が終了して、先読み対象変動の残り時間が数秒になると、「５５５」のゾロ目を示す３つの演出図柄が演出図柄表示領域７３（図２参照）に大きく擬似停止表示され（図１５（Ｇ）参照）、先読み対象変動が終了して第１特別図柄としてハズレ図柄が停止表示されるのに伴い、これら３つの演出図柄を本停止させる当たり報知演出が実行される（図１５（Ｇ）～（Ｈ）参照）。

【０２７６】

ここでは、先読み対象変動に係る第１特別図柄判定の判定結果が「大当たり」であるために、降下演出に続いて着陸成功演出が実行される場合を例に説明したが、先読み対象変動に係る第１特別図柄判定の判定結果が「ハズレ」である場合は、図１５（Ｃ）～（Ｅ）の降下演出に続いて着陸失敗演出およびハズレ報知演出が実行されたり、或いは、図１５（Ｃ）～（Ｅ）の降下演出に続いて、着陸失敗演出、発展演出、ＳＰＳＰリーチ、当落報知演出（ここでは、ハズレ報知演出）が実行されたりする。これについては、図１２に基づいて上述した通りである。

【０２７７】

また、先読み対象変動に係る第１特別図柄判定の判定結果が「大当たり」であれば、降下演出に続いて着陸成功演出が必ず実行される訳ではなく、「大当たり」であっても着陸成功演出が実行されず、着陸失敗演出、発展演出、ＳＰＳＰリーチ、当落報知演出（ここでは、当たり報知演出）が実行されることもある。これについても、図１２に基づいて上述した通りである。

【０２７８】

＜着陸失敗演出が行われる着陸チャレンジ演出の具体例＞

次に、図１６を参照しつつ、着陸失敗演出が行われる着陸チャレンジ演出の具体例につ

いて説明する。ここで、図１６は、着陸失敗演出が行われる着陸チャレンジ演出の具体例を示す画面図であり、着陸失敗演出（図１２（Ｇ）参照）の後にハズレ報知演出（図１２（Ｈ）参照）を実行するパターンと、着陸失敗演出の後に発展演出（図１２（Ｉ）参照）を経由してＳＰＳＰリーチ（図１２（Ｊ）参照）に発展するパターンと、を例示するものである。

【０２７９】

なお、ここでは、降下エリア探索演出が実行されることなく降下開始演出が実行される場合を例に説明を行うが、降下開始演出に先立って降下エリア探索演出が実行されたとしても、陸地の割合および表示色が、陸地の割合が２５％でその表示色が緑色の状態からランクアップしないような場合には、図１６に例示されるものと同様の演出が行われることがある。

【０２８０】

図１６（Ａ）には、先読み対象変動が開始されてから１．５秒が経過したタイミングで、図１２（Ｃ）等に基づいて上述した降下開始演出が実行される様子が例示されている。図１６（Ａ）には、ビギナーの降下者が上空からの降下を開始しようとしており、陸地の割合が２５％でその表示色が緑色であり、更に、表示画面７０の中央に「降下開始！」の文字が表示されている様子が例示されている。この降下開始演出では、降下者としてビギナーの降下者が表示されるため、遊技者は、ベテランの降下者が降下を開始する場合（図１５（Ｂ）参照）に比べて着陸成功期待度（着陸成功演出が実行される可能性）が低いことを容易に認識することが可能である。また、陸地の割合が２５％で表示色も緑色のままであるため、遊技者は、陸地の表示色と全体領域に占める陸地の割合とに基づいて、着陸成功期待度が低いことを、容易且つ感覚的に認識することが可能である。

【０２８１】

このように、降下開始演出によって、降下者が降下を開始する際の状態が示唆されると、図１２（Ｄ）等に基づいて上述した降下演出が実行される（図１６（Ｂ）～（Ｃ）参照）。この降下演出は、上述したように特殊なリーチ演出であることから、降下演出中は、左図柄および右図柄として共通する２つの演出図柄が擬似停止した状態で、中列の図柄列をスクロール表示させる演出図柄の変動表示が行われる（図１６（Ｂ）～（Ｃ）参照）。図１６（Ｂ）～（Ｃ）には、左４図柄および右４図柄が擬似停止した状態で、中列の図柄列がスクロール表示されている様子が例示されている。

【０２８２】

また、図１６（Ｂ）には、ビギナーの降下者が風に煽られて右上方に浮き上がる様子が例示されている。また、図１６（Ｃ）には、ビギナーの降下者がコントロールを失って右下方に急降下する様子が例示されている。

【０２８３】

なお、図１６（Ｂ）～（Ｃ）には、降下者がビギナーであることから、図１５（Ｃ）～（Ｅ）に基づいて上述した降下演出におけるベテランの降下者とは異なる動きをする様子が例示されている。このように、本実施形態では、降下者の種類によって、降下演出における降下者の動きを異ならせているが、降下者の種類に関わらず、降下者に同じ動きをさせるようにしてもよい。また、降下演出の開始時における陸地の割合が可変であることから、例えば、陸地の割合毎に降下者の動作パターン（降下パターン）をサブＲＯＭ９２に記憶しておき、降下演出の開始時における陸地の割合に対応する動作パターンサブＲＯＭ９２から読み出して、その動作パターンで降下者を降下させるようにしてもよい。

【０２８４】

ここで、降下開始演出や降下演出が行われる先読み対象変動の開始時に行われた第１特別図柄判定の判定結果が「ハズレ」である場合には、降下演出に続いて、図１２（Ｇ）等に基づいて上述した着陸失敗演出が実行される（図１６（Ｄ）参照）。この着陸失敗演出は、降下者が着陸に失敗したことを報知する演出であり、図１６（Ｄ）には、着陸失敗演出に係る表示オブジェクトとして、表示色が緑色である１つの陸地と、着陸できず着水したビギナーの降下者と、「着陸失敗。。。」の文字と、が表示されている様子が例示され

ている。
【０２８５】
なお、降下演出は、上記の通り特殊なリーチ演出であることから、先読み対象変動に係る第１特別図柄判定の判定結果が「ハズレ」である場合、着陸失敗演出の開始に伴い、リーチハズレ目を示す３つの演出図柄が擬似停止表示される（図１６（Ｃ）～（Ｄ）参照）。図１６（Ｃ）～（Ｄ）には、中列の図柄列のスクロール表示が終了して、左４図柄および右４図柄とは異なる中図柄（ここでは、中５図柄）が擬似停止して、「４５４」のリーチハズレ目を示す３つの演出図柄が、小図柄表示された状態のまま擬似停止する様子が例示されている。
【０２８６】
また、先読み対象変動に係る第１特別図柄判定の判定結果が「大当たり」である場合、着陸失敗演出および発展演出を経由してＳＰＳＰリーチへと発展することがあるため、「大当たり」である場合にも、図１６（Ｄ）に例示されるものと同様に、リーチハズレ目を示す３つの演出図柄の擬似停止表示を伴う着陸失敗演出が行われることがある。
【０２８７】
ここで、先読み対象変動に係る第１特別図柄判定の判定結果が「ハズレ」である場合、図１６（Ｄ）の着陸失敗演出が終了して、先読み対象変動の残り時間が数秒になると、「４５４」のリーチハズレ目を示す３つの演出図柄が演出図柄表示領域７３（図２参照）に大きく擬似停止表示され（図１６（Ｅ）参照）、先読み対象変動が終了して第１特別図柄としてハズレ図柄が停止表示されるのに伴い、これら３つの演出図柄を本停止させるハズレ報知演出が実行される（図１６（Ｅ）～（Ｆ）参照）。
【０２８８】
また、先読み対象変動に係る第１特別図柄判定の判定結果が「大当たり」または「ハズレ」である場合、図１６（Ｄ）の着陸失敗演出が実行された後に、発展演出（図１６（Ｇ）及び（Ｈ）参照）を経由してＳＰＳＰリーチ（図１６（Ｉ）参照）に発展することがある。図１６（Ｇ）には、発展演出の前半部分の演出として、陸地の上に登場した味方キャラが、「助けに来たぞ！」というセリフを発してから、着水したビギナーの降下者を救助する救助演出が行われる様子が例示されている。なお、ここでは、着水した降下者がビギナーであることから、ビギナーの降下者を救助する救助演出が行われるが、着水した降下者がベテランである場合には、そのベテランの降下者を救助する救助演出が行われることになる。
【０２８９】
次に、発展演出の中盤になると、図１６（Ｈ）に例示される発展演出が行われる。この発展演出は、図１０（Ｂ）に基づいて上述した発展演出と同様の発展演出であるが、具体的には、まず、「４５４」のリーチハズレ目を示す３つの演出図柄が、拡大されながら表示画面７０の中央に移動する。そして、左４図柄が縮小されながら表示画面７０の左上方への領域へと移動する過程でスクロール方向を軸方向として時計回りに１回転してから左上方の領域へと移動し、同時に、右４図柄が縮小されながら表示画面７０の右上方の領域へと移動する過程でスクロール方向を軸方向として時計回りに１回転してから右上方の領域へと移動し、中５図柄が下方向に移動して中列の図柄列のスクロール表示が開始される。その後、今回の第１特別図柄の変動表示の終盤まで、左４図柄は左上方の領域において擬似停止表示され、右４図柄は右上方の領域において擬似停止表示され、中列の図柄列は、ＳＰＳＰリーチに係る表示演出を行うための表示領域を確保すべく、ＳＰＳＰリーチの終盤まで非表示となる。また、図１６（Ｈ）の発展演出が実行される際に、非表示となっていた、当該アイコン表示領域７２を構成する表示オブジェクト（当該アイコンの台座となる当該台座画像）や当該アイコンが表示される。
【０２９０】
なお、図１６（Ｇ）～（Ｈ）の発展演出を経由して行われるＳＰＳＰリーチ（図１６（Ｉ）参照）は、図１０（Ｅ）～（Ｉ）に基づいて上述したＳＰＳＰリーチと同様に行われるが、先読み対象変動に係る第１特別図柄判定の判定結果が「大当たり」である場合には

、ＳＰＳＰリーチの終盤で当たり報知演出が実行され、「ハズレ」である場合にはハズレ報知演出が実行される。

【０２９１】

また、降下開始演出や降下演出等が行われる先読み対象変動となる第１特別図柄の変動パターンとしては、降下演出に続いて着陸成功演出（及び当たり報知演出）を実行するための変動パターンや、降下演出に続いて着陸失敗演出（及びハズレ報知演出）を実行するための変動パターン、降下演出に続いて着陸失敗演出、発展演出、ＳＰＳＰリーチ、当落報知演出（当たり報知演出またはハズレ報知演出）を実行するための変動パターンがあり、メインＣＰＵ８１によって選択される変動パターンによって、着陸チャレンジ演出の演出パターン（一連の演出の流れ）が異なることになる。

【０２９２】

＜降下演出に進行しない着陸チャレンジ演出の具体例＞

次に、図１７を参照しつつ、降下演出に進行しない着陸チャレンジ演出の具体例について説明する。ここで、図１７は、降下演出に進行しない着陸チャレンジ演出の具体例を示す画面図であり、降下エリア探索演出および降下開始演出（図１２（Ｃ）参照）の後に、降下演出（図１２（Ｄ）参照）ではなくハズレ報知演出（図１２（Ｌ）参照）が実行される様子を例示するものである。

【０２９３】

図１７（Ａ）及び（Ｂ）には、先読み対象変動において、１回目の降下エリア探索演出が行われている様子が例示されている。この降下エリア探索演出では、割合が２５％であって緑色の陸地が表示された状態で、ベテランの降下者が風で右方向に流された後に、逆風によって左方向に流される演出が行われる。そして、この降下エリア探索演出において上述した陸地増加演出（例えば、図１４（Ｈ）参照）が行われない場合の一部に関して、降下開始演出のガセ演出が行われる（図１７（Ｃ）参照）。

【０２９４】

通常の降下開始演出では、図１５（Ｂ）に基づいて上述したように、風船にぶら下がった降下者と、陸地および水面と、「降下開始！」の文字と、が表示される。これに対して、図１７（Ｃ）に例示される降下開始演出のガセ演出では、通常の降下開始演出と同様に風船にぶら下がった降下者が表示されるものの、陸地および水面が表示されず、また、「降下開始！」ではなく「降下開始？」の文字が表示される。このように、降下開始演出のガセ演出では、通常の降下開始演出で表示される表示オブジェクトの一部（ここでは、陸地および水面）が表示されず、また、通常の降下開始演出とは異なる文字が表示される。このため、降下開始演出のガセ演出を見た遊技者は、降下演出が開始されないことを容易に認識することが可能である。

【０２９５】

降下演出を含む着陸チャレンジ演出は、メインＣＰＵ８１によって選択され得る第１特別図柄の変動パターンのうちの一部の変動パターンが選択された場合に実行される。このため、降下演出を含む着陸チャレンジ演出は、出現率がそれほど高くない演出となっている。これに対して、本実施形態の遊技機１では、このような一部の変動パターンとは異なる他の変動パターン（図１２における降下演出以降の演出が実行されない変動パターン）が選択された場合に、降下開始演出のガセ演出を実行可能に構成されている。このため、上記一部の変動パターンのいずれかがなかなか選択されないような場合であっても、上記他の変動パターンが選択された場合に降下開始演出のガセ演出を実行することによって、遊技者に対して降下演出を適度に意識させることができ、降下開始演出に続いて降下演出が実行されることに対する遊技者の期待感が徐々に低下していくという問題が生じるのを効果的に抑制することが可能である。

【０２９６】

図１２の説明に戻り、降下開始演出のガセ演出（図１７（Ｃ）参照）に続いて、ホワイトアウト演出が実行される（図１７（Ｄ）参照）。このホワイトアウト演出では、図１７（Ｄ）に例示されるように、白一色の背景画像が表示画面７０に全画面表示され、この背

景画像に対して小図柄表示された状態でスクロール表示される３つの図柄列だけが重畳表示される。

【０２９７】

このようなホワイト演出が所定時間（例えば、３秒間）行われると、着陸チャレンジ演出の終了演出が実行される（図１７（Ｅ）参照）。この着陸チャレンジ演出の終了演出では、図１７（Ｅ）に例示されるように、地面に倒れ込んだ降下者と、「夢だったのか・・・」という文字と、が表示され、また、特殊なリーチ演出である降下演出には演出が進行せずにハズレとなることを報知すべく、例えば「２１４」のバラケ目を示す３つの演出図柄が、小図柄表示されたままの状態で擬似停止表示される。このため、遊技者は、終了演出を見て、降下演出には演出が進行しなかったことを容易に認識することが可能である。

【０２９８】

このような着陸チャレンジ演出の終了演出が行われると、ハズレ報知演出が行われる（図１７（Ｅ）～（Ｇ）参照）。図１７（Ｆ）には、実行中の第１特別図柄の変動表示の終盤において、「２１４」のバラケ目を示す３つの大きな演出図柄が演出図柄表示領域７３に擬似停止表示された状態が例示され、図１７（Ｇ）には、第１特別図柄としてハズレ図柄が停止表示されるのに伴い、「２１４」のバラケ目を示す３つの大きな演出図柄が本停止表示された状態が例示されている。

【０２９９】

なお、図１７（Ｅ）及び（Ｆ）の表記から明らかなように、ハズレ報知演出が開始されるのに伴い、一時的に非表示になっていた、当該アイコンの台座となる当該台座画像や、保留アイコンの台座となる４つの保留台座画像が再度表示される。また、保留アイコン表示領域７１に当該アイコンが表示されると共に、保留アイコン表示領域７１に１つの保留アイコンが表示される。

【０３００】

このように、降下開始演出のガセ演出が実行される図柄変動が終了する時点で、第１特別図柄判定の権利が１つ保留されているため、図１７（Ｇ）のハズレ報知演出が所定の確定時間（本実施形態では、０．５秒間）だけ継続して実行されると、この権利に対応する第１特別図柄判定が実行されて、次の図柄変動が開始される（図１７（Ｇ）及び（Ｈ）参照）。

【０３０１】

＜先読み対象変動の開始時に実行される処理＞

本実施形態の遊技機１では、通常遊技状態における第１特別図柄の変動表示中に第１始動口２１に遊技球が入賞すると、大当たり乱数等の取得情報が取得され、その取得情報が第１特別図柄判定の権利を保留する情報として特図１・第１保留記憶領域８３１～特図１・第４保留記憶領域８３４（図４１（Ａ）参照）のいずれかに格納されることになる。ここで、メインＣＰＵ８１は、特図１・第１保留記憶領域８３１に取得情報が格納された状態（すなわち、第１特別図柄判定の権利が少なくとも１つは保留されている状態）で、実行中の第１特別図柄の変動表示を終了させ、第１特別図柄としてハズレ図柄を所定の確定時間（本実施形態では、０．５秒）だけ停止表示させると、特図１・第１保留記憶領域８３１に記憶されている取得情報を判定用記憶領域８３０（図４１（Ａ）参照）にシフトさせる。

【０３０２】

次に、メインＣＰＵ８１は、この判定用記憶領域８３０に格納された取得情報に基づいて、ステップＳ３０８における大当たり判定処理や、ステップＳ３０９における変動パターン選択処理を実行する。そして、ステップＳ３０８の処理で設定した特別図柄の設定情報（大当たり図柄またはハズレ図柄を示す情報）、この特別図柄の設定情報が第１特別図柄判定に係るものであるか或いは第２特別図柄判定に係るものであるかを示す情報、ステップＳ３０９の処理で選択した変動パターンの設定情報、遊技機１の遊技状態に関する情報等を含む変動開始コマンドをサブ制御基板９０に送信する。

【０３０３】

これに対して、サブ制御基板９０のサブＣＰＵ９１は、第１特別図柄判定に係る変動開始コマンドを受信した場合、この変動開始コマンドに含まれている情報に基づいて、後述する変動演出パターン設定処理（図５７参照）を実行する。この変動演出パターン設定処理には、特殊リーチ演出である降下演出（図１２（Ｄ）参照）を実行するか否かを決定し、降下演出を実行する場合、降下演出以降の演出（図１２（Ｄ）～（Ｋ）参照）をどのような流れで進行させるかを決定する処理等が含まれている。そして、降下演出以降の演出を実行する場合、これらの演出の実行を指示する情報を含む変動演出開始コマンドが画像音響制御基板１００（及びランプ制御基板１２０）に送信されて、上述した先読み対象変動において降下演出以降の演出が実行されることになる。

【０３０４】

＜先読み対象変動に係る保留入賞時に実行される処理＞

ところで、図１４～図１６に基づいて上述したように、降下演出では降下者や陸地が登場するが、これらの降下者や陸地は、降下演出に先立って実行され得る降下エリア探索演出や降下開始演出にも登場する。また、陸地に関しては、陸地増加演出を含む降下エリア探索演出が実行されることによって、その割合と表示色が変化することになる。なお、図１３に基づいて上述したように、降下エリア探索演出は、先読み対象変動だけでなく、先読み対象変動よりも前の対象前変動でも実行されることがあることから、降下者の種別、先読み対象変動において降下開始演出で表示される陸地の割合と表示色、降下エリア探索演出を実行するか否か、降下エリア探索演出を実行する場合にはその実行回数、降下エリア探索演出を実行する場合には陸地の割合と表示色をどのような変化パターンで変化させるか等を事前に決定しておく必要がある。

【０３０５】

このため、本実施形態の遊技機１では、「対象前変動」に係る第１特別図柄判定の権利が保留された後に、「先読み対象変動」に係る第１特別図柄判定の権利が保留されたタイミング（例えば、図１４（Ｃ）において、「先読み対象」の文字から延びる矢印によって指示される２つ目の保留アイコンが表示されるのとほぼ同じタイミング）で、以下のような処理が実行される。

【０３０６】

メインＣＰＵ８１は、通常遊技状態において、「対象前変動」に係る取得情報が特図１・第１保留記憶領域８３１（図４１（Ａ）参照）に格納された状態で第１始動口２１に遊技球が入賞すると、大当たり乱数等の取得情報を取得する。そして、その取得情報を、「先読み対象変動」に係る第１特別図柄判定の権利を保留する情報として、特図１・第２保留記憶領域８３２（図４１（Ａ）参照）に格納する。このように、メインＣＰＵ８１は、特図１・第２保留記憶領域８３２に格納されることになる「先読み対象変動」に係る取得情報を取得すると、その取得情報に基づいて、大当たり遊技を実行するか否かを事前に判定し、且つ、第１特別図柄の変動パターンとしてどの変動パターンが選択されることになるかを事前に判定する事前判定処理を実行する。すなわち、「先読み対象変動」の開始時に行われる第１特別図柄判定の判定結果が「大当たり」となるか否かを事前に特定し、また、「先読み対象変動」に係る第１特別図柄の変動パターンとしてどの変動パターンが選択されることになるかを事前に特定する処理を行う。

【０３０７】

このように、メインＣＰＵ８１は、通常遊技状態において第１特別図柄判定の権利が保留されたことに応じて事前判定処理を行い、その事前判定処理の結果を示す事前判定情報を含む保留コマンドをサブ制御基板９０（図５参照）に送信する。

【０３０８】

ところで、サブ制御基板９０のサブＲＯＭ９２には、第１特別図柄の変動パターンと、演出図柄を変動させる演出を含む変動演出の変動演出パターンと、を対応付けた変動演出パターン選択テーブルが記憶されている。すなわち、変動演出パターン選択テーブルに規定されている第１特別図柄の変動パターンの一部に対しては、図１２（Ｄ）～（Ｋ）等に基づいて上述した降下演出以降の演出の演出パターンが対応付けられている。このため、

サブＣＰＵ９１は、メイン制御基板８０から受信した保留コマンドに含まれている事前判定情報に基づいて、保留された第１特別図柄判定が実行された際に選択される第１特別図柄の変動パターンを特定し、特定した第１特別図柄の変動パターンに対応する変動演出パターンを変動演出パターン選択テーブルから読み出すことによって、先読み対象変動において、降下演出が実行されるか否か、降下演出が実行される場合には、降下演出に続いてどのような演出が実行されるかを事前に特定することが可能である。

【０３０９】

（降下者の選択について）

サブＣＰＵ９１は、上記のように、メイン制御基板８０からの保留コマンドに含まれている事前判定情報に基づいて、先読み対象変動において降下演出が実行されることを特定した場合、降下者として「ベテラン」及び「ビギナー」のいずれか一方を選択すべく、以下のような処理を行う。すなわち、サブＣＰＵ９１は、降下者選択乱数を取得してサブＲＡＭ９３に格納する。すなわち、サブＣＰＵ９１は、サブ制御基板９０における乱数更新処理が行われる毎に適宜更新される降下者選択乱数に関して、メイン制御基板８０からの保留コマンドを受信した時点の値を取得して降下者選択乱数としてサブＲＡＭ９３に格納する。そして、降下者選択テーブルをサブＲＯＭ９２から読み出してサブＲＡＭ９３の所定領域にセットする。

【０３１０】

この降下者選択テーブルでは、図１８に例示されるように、当落種別と、当落示唆演出種別と、乱数値と、が対応付けられている。当落種別には、「大当たり」と「ハズレ」がある。また、当落示唆演出種別には、「着陸成功演出」と、「ＳＰＳＰリーチ当たり」と、「着陸失敗演出」と、「ＳＰＳＰリーチハズレ」と、がある。ここで、「着陸成功演出」は、降下演出（図１２（Ｄ）参照）の後に着陸成功演出（図１２（Ｅ）参照）および当たり報知演出（図１２（Ｆ）参照）が実行されることを意味している。「ＳＰＳＰリーチ当たり」は、降下演出の後に、着陸失敗演出（図１２（Ｇ）参照）、発展演出（図１２（Ｉ）参照）、ＳＰＳＰリーチ（図１２（Ｊ）参照）、及び当たり報知演出（図１２（Ｋ）参照）が実行されることを意味している。「着陸失敗演出」は、降下演出の後に着陸成功演出およびハズレ報知演出（図１２（Ｈ）参照）が実行されることを意味している。「ＳＰＳＰリーチハズレ」は、降下演出の後に、着陸失敗演出、発展演出、ＳＰＳＰリーチ、及びハズレ報知演出（図１２（Ｋ）参照）が実行されることを意味している。

【０３１１】

図１８における乱数値は、降下者選択乱数と比較される乱数値である。本実施形態では、この降下者選択乱数の取り得る範囲が「０」～「９９」の１００個に設定されている。サブＣＰＵ９１は、第１特別図柄判定の権利に係る保留コマンドを受信すると、その保留コマンドに含まれている事前判定情報をサブＲＡＭ９３の所定領域に格納する。そして、この事前判定情報に含まれている図柄の設定情報に基づいて、先読み対象変動の開始時に行われる第１特別図柄判定の判定結果が「大当たり」であるか、或いは、「ハズレ」であるかを特定する。

【０３１２】

次に、サブＣＰＵ９１は、上述したように、事前判定情報と、変動演出パターン選択テーブルと、に基づいて、先読み対象変動において、降下演出が実行されるか否か、降下演出が実行される場合には、降下演出に続いてどのような演出が実行されるかを特定する。そして、この特定結果に基づいて、降下演出の後に行われる当落示唆演出の種別を特定する。例えば、降下演出（図１２（Ｄ）参照）の後に着陸成功演出（図１２（Ｅ）参照）および当たり報知演出（図１２（Ｆ）参照）が実行される場合は、当落示唆演出種別は「着陸成功演出」となる。また、降下演出（図１２（Ｄ）参照）の後に着陸失敗演出（図１２（Ｇ）参照）およびハズレ報知演出（図１２（Ｈ）参照）が実行される場合は、当落示唆演出種別は「着陸失敗演出」となる。また、降下演出（図１２（Ｄ）参照）の後に着陸失敗演出（図１２（Ｇ）参照）、発展演出（図１２（Ｉ）参照）、ＳＰＳＰリーチ（図１２（Ｊ）参照）、及び当たり報知演出（図１２（Ｋ）参照）が実行される場合は、当落示唆

演出種別は「ＳＰＳＰリーチ当たり」となる。また、降下演出（図１２（Ｄ）参照）の後に着陸失敗演出（図１２（Ｇ）参照）、発展演出（図１２（Ｉ）参照）、ＳＰＳＰリーチ（図１２（Ｊ）参照）、及びハズレ報知演出（図１２（Ｋ）参照）が実行される場合は、当落示唆演出種別は「ＳＰＳＰリーチハズレ」となる。

【０３１３】

このように、サブＣＰＵ９１は、事前判定情報に基づいて特定した当落種別および当落示唆演出種別と、取得した降下者選択乱数と、に一致する降下者種別を降下者選択テーブルから読み出すことによって、降下者として「ベテラン」及び「ビギナー」のいずれか一方を選択する。

【０３１４】

図１８に例示されるように、当落種別が「大当たり」であって当落示唆演出種別が「着陸成功演出」である場合に関して、ベテランに対しては６２個の乱数値が対応付けられ、また、ビギナーに対しては３８個の乱数値が対応付けられている。このため、当落種別が「大当たり」であって当落示唆演出種別が「着陸成功演出」である場合には、６２％（＝６２／１００×１００）の割合でベテランが選択され、３８％（＝３８／１００×１００）の割合でビギナーが選択される。

【０３１５】

また、図１８に例示されるように、当落種別が「大当たり」であって当落示唆演出種別が「ＳＰＳＰリーチ当たり」である場合に関して、ベテランに対しては７０個の乱数値が対応付けられ、また、ビギナーに対しては３０個の乱数値が対応付けられている。このため、当落種別が「大当たり」であって当落示唆演出種別が「ＳＰＳＰリーチ当たり」である場合には、７０％（＝７０／１００×１００）の割合でベテランが選択され、３０％（＝３０／１００×１００）の割合でビギナーが選択される。

【０３１６】

また、図１８に例示されるように、当落種別が「ハズレ」であって当落示唆演出種別が「着陸失敗演出」である場合に関して、ベテランに対しては４１個の乱数値が対応付けられ、また、ビギナーに対しては５９個の乱数値が対応付けられている。このため、当落種別が「ハズレ」であって当落示唆演出種別が「着陸失敗演出」である場合には、４１％（＝４１／１００×１００）の割合でベテランが選択され、５９％（＝５９／１００×１００）の割合でビギナーが選択される。

【０３１７】

また、図１８に例示されるように、当落種別が「ハズレ」であって当落示唆演出種別が「ＳＰＳＰリーチハズレ」である場合に関して、ベテランに対しては２３個の乱数値が対応付けられ、また、ビギナーに対しては７７個の乱数値が対応付けられている。このため、当落種別が「ハズレ」であって当落示唆演出種別が「ＳＰＳＰリーチハズレ」である場合には、２３％（＝２３／１００×１００）の割合でベテランが選択され、７７％（＝７７／１００×１００）の割合でビギナーが選択される。

【０３１８】

これらのことから、以下のことが言える。すなわち、当落種別が「大当たり」である場合には、ベテランの方がビギナーよりも選択され易く、当落種別が「ハズレ」である場合には、ビギナーの方がベテランよりも選択され易い。このため、降下エリア探索演出や降下開始演出、降下演出において、ベテランの降下者が登場する場合の方が、ビギナーの降下者が登場する場合に比べて、先読み対象変動の最後で当たり報知演出が実行され易い（すなわち、大当たり信頼度が高い）、という特徴がある。

【０３１９】

また、着陸成功演出が実行される場合と、着陸成功演出が実行される場合と、を比較した場合、ベテランの降下者の選択割合とビギナーの降下者の選択割合との大小関係が逆転しているものの、着陸成功演出が実行される場合には、３８％という比較的高い割合でビギナーが選択される。このため、降下者がビギナーであったとしても、着陸成功演出（及び当たり報知演出）が実行されることを遊技者に期待させることが可能である。

【０３２０】
　また、着陸失敗演出（及びハズレ報知演出）が実行される場合は、ベテランの選択割合が４１％と高めであり、降下者がベテランであったとしても着陸失敗演出が実行される可能性がそれなりにあると言える。これに対して、ＳＰＳＰリーチ当たりの場合には、７０％という極めて高い割合で降下者としてベテランが選択されるのに対して、ＳＰＳＰリーチハズレの場合には、ベテランの選択割合が２３％という極めて低い値となっている。このため、降下者がベテランであって、着陸失敗演出から発展演出を介してＳＰＳＰリーチへと発展した場合には、ＳＰＳＰリーチの最後の当たり報知演出が実行される可能性が極めて高く、着陸失敗演出から発展演出を経由してＳＰＳＰリーチへと発展した場合に、大当たりに対する遊技者の期待感を効果的に向上させることが可能である。
【０３２１】
（降下開始演出で表示される陸地の演出態様選択について）
　次に、図１９を参照しつつ、降下開始演出（図１２（Ｃ）参照）で表示される陸地の演出態様（割合および表示色）を選択する処理について説明する。ここで、図１９は、降下開始演出時・陸地態様選択テーブルについて説明するための説明図である。
【０３２２】
　サブＣＰＵ９１は、降下者の種別を選択した後、降下開始演出（図１２（Ｃ）参照）で表示される陸地の演出態様（割合および表示色）を選択すべく、以下の処理を実行する。すなわち、サブＣＰＵ９１は、陸地態様選択乱数を取得してサブＲＡＭ９３に格納する。すなわち、サブＣＰＵ９１は、サブ制御基板９０における乱数更新処理が行われる毎に適宜更新される陸地態様選択乱数に関して、メイン制御基板８０からの保留コマンドを受信した時点の値を取得して陸地態様選択乱数としてサブＲＡＭ９３に格納する。そして、降下開始演出時・陸地態様選択テーブルをサブＲＯＭ９２から読み出してサブＲＡＭ９３の所定領域にセットする。
【０３２３】
　この降下開始演出時・陸地態様選択テーブルでは、図１９に例示されるように、当落種別と、降下者種別と、陸地割合と、陸地色（陸地の表示色）と、陸地態様選択乱数と比較される乱数値と、が対応付けられている。当落種別と降下者種別は、図１８に基づいて上述した通りである。陸地割合は、陸地と水面とを合わせた全体領域を１００％とした場合に、降下開始演出において表示される陸地の占める割合を表しており、図１９に例示されるように、本実施形態では、２５％（陸地が２５％で残りの７５％が水面）、５０％（陸地が５０％で残りの５０％が水面）、７５％（陸地が７５％で残りの２５％が水面）、及び１００％（陸地が１００％で水面が無い）のいずれかになり得る。
【０３２４】
　陸地色は、陸地の表示色であって、各陸地色はいずれかの陸地割合と対応付けられている。具体的には、図１９に例示されるように、陸地色の「緑色」は、陸地割合「２５％」に対応付けられており、陸地色の「赤色」は、陸地割合「５０％」に対応付けられており、陸地色の「金色」は、陸地割合「７５％」に対応付けられており、陸地色の「虹色」は、陸地割合「１００％」に対応付けられている。
【０３２５】
　図１９において個数によって表されている乱数値は、陸地態様選択乱数と比較される乱数値である。本実施形態では、この陸地態様選択乱数の取り得る範囲が「０」～「９９」の１００個に設定されている。サブＣＰＵ９１は、メイン制御基板８０から受信した保留コマンドに含まれている事前判定情報に基づいて特定した、先読み対象変動の開始時に行われる第１特別図柄判定の判定結果（当落種別）と、降下者選択テーブル（図１８参照）を参照して選択した降下者の種別（降下者種別）と、取得した陸地態様選択乱数と、に対応する「陸地割合」および「陸地色」を、サブＲＡＭ９３にセットした降下開始演出時・陸地態様選択テーブルから読み出すことによって、降下開始演出において表示される陸地の演出態様（陸地割合および陸地色）を選択する。
【０３２６】

図１９に例示されるように、当落種別が「大当たり」であって降下者種別が「ビギナー」である場合に関して、陸地割合「２５％」及び陸地色「緑色」に対しては１９個の乱数値が対応付けられ、陸地割合「５０％」及び陸地色「赤色」に対しては３７個の乱数値が対応付けられ、陸地割合「７５％」及び陸地色「金色」に対しては４１個の乱数値が対応付けられ、陸地割合「１００％」及び陸地色「虹色」に対しては３個の乱数値が対応付けられている。このため、当落種別が「大当たり」であって降下者種別が「ビギナー」である場合には、陸地割合「２５％」及び陸地色「緑色」が１９％（＝１９／１００×１００）の割合で選択され、陸地割合「５０％」及び陸地色「赤色」が３７％（＝３７／１００×１００）の割合で選択され、陸地割合「７５％」及び陸地色「金色」が４１％（＝４１／１００×１００）の割合で選択され、陸地割合「１００％」及び陸地色「虹色」が３％（＝３／１００×１００）の割合で選択される。

【０３２７】

また、図１９に例示されるように、当落種別が「大当たり」であって降下者種別が「ベテラン」である場合に関して、陸地割合「２５％」及び陸地色「緑色」に対しては１０個の乱数値が対応付けられ、陸地割合「５０％」及び陸地色「赤色」に対しては３３個の乱数値が対応付けられ、陸地割合「７５％」及び陸地色「金色」に対しては５０個の乱数値が対応付けられ、陸地割合「１００％」及び陸地色「虹色」に対しては７個の乱数値が対応付けられている。このため、当落種別が「大当たり」であって降下者種別が「ベテラン」である場合には、陸地割合「２５％」及び陸地色「緑色」が１０％（＝１０／１００×１００）の割合で選択され、陸地割合「５０％」及び陸地色「赤色」が３３％（＝３３／１００×１００）の割合で選択され、陸地割合「７５％」及び陸地色「金色」が５０％（＝５０／１００×１００）の割合で選択され、陸地割合「１００％」及び陸地色「虹色」が７％（＝７／１００×１００）の割合で選択される。

【０３２８】

一方、図１９に例示されるように、当落種別が「ハズレ」であって降下者種別が「ビギナー」である場合に関して、陸地割合「２５％」及び陸地色「緑色」に対しては４９個の乱数値が対応付けられ、陸地割合「５０％」及び陸地色「赤色」に対しては３６個の乱数値が対応付けられ、陸地割合「７５％」及び陸地色「金色」に対しては１５個の乱数値が対応付けられ、陸地割合「１００％」及び陸地色「虹色」に対しては乱数値が対応付けられていない。このため、当落種別が「ハズレ」であって降下者種別が「ビギナー」である場合には、陸地割合「２５％」及び陸地色「緑色」が４９％（＝４９／１００×１００）の割合で選択され、陸地割合「５０％」及び陸地色「赤色」が３６％（＝３６／１００×１００）の割合で選択され、陸地割合「７５％」及び陸地色「金色」が１５％（＝１５／１００×１００）の割合で選択され、陸地割合「１００％」及び陸地色「虹色」は選択されることがない。

【０３２９】

また、図１９に例示されるように、当落種別が「ハズレ」であって降下者種別が「ベテラン」である場合に関して、陸地割合「２５％」及び陸地色「緑色」に対しては４１個の乱数値が対応付けられ、陸地割合「５０％」及び陸地色「赤色」に対しては３３個の乱数値が対応付けられ、陸地割合「７５％」及び陸地色「金色」に対しては２６個の乱数値が対応付けられ、陸地割合「１００％」及び陸地色「虹色」に対しては乱数値が対応付けられていない。このため、当落種別が「ハズレ」であって降下者種別が「ベテラン」である場合には、陸地割合「２５％」及び陸地色「緑色」が４１％（＝４１／１００×１００）の割合で選択され、陸地割合「５０％」及び陸地色「赤色」が３３％（＝３３／１００×１００）の割合で選択され、陸地割合「７５％」及び陸地色「金色」が２６％（＝２６／１００×１００）の割合で選択され、陸地割合「１００％」及び陸地色「虹色」は選択されることがない。

【０３３０】

これらのことから、以下のことが言える。すなわち、当落種別が「大当たり」である場合には、確率としては低いものの、降下者種別が「ビギナー」である場合と「ベテラン」

である場合の両方に関して、陸地割合「１００％」及び陸地色「虹色」が選択されることがある（「ビギナー」では３％、「ベテラン」では７％）。一方、当落種別が「ハズレ」である場合には、降下者種別が「ビギナー」であるか「ベテラン」であるかに関わらず、陸地割合「１００％」及び陸地色「虹色」に対して乱数値が対応付けられていないため、陸地割合「１００％」及び陸地色「虹色」が選択されることがない。このことから、降下エリア探索演出や降下開始演出、降下演出において、割合が１００％であって表示色が虹色の陸地を表示する演出は、当たり報知演出が実行されることを確定的に報知する確定報知演出であると言える。

【０３３１】

また、図１９に例示されるように、当落種別が「大当たり」である場合には、陸地割合「１００％」及び陸地色「虹色」を除いて考えると、降下者種別が「ビギナー」であるか「ベテラン」であるかに関わらず、陸地割合「７５％」及び陸地色「金色」が最も選択され易く、次に選択され易いのが陸地割合「５０％」及び陸地色「赤色」であり、陸地割合「２５％」及び陸地色「緑色」の選択割合が最も低くなっている。また、当落種別が「ハズレ」である場合には、降下者種別が「ビギナー」であるか「ベテラン」であるかに関わらず、陸地割合「２５％」及び陸地色「緑色」が最も選択され易く、次に選択され易いのが陸地割合「５０％」及び陸地色「赤色」であり、陸地割合「７５％」及び陸地色「金色」の選択割合が最も低くなっている。このため、これらの陸地割合および陸地色を大当たり信頼度が低いものから高いものの順に並べると、陸地割合「２５％」及び陸地色「緑色」、陸地割合「５０％」及び陸地色「赤色」、陸地割合「７５％」及び陸地色「金色」、陸地割合「１００％」及び陸地色「虹色」の順となる。

【０３３２】

また、図１９に例示されるように、当落種別が「大当たり」であって降下者種別が「ベテラン」である場合には、陸地割合「１００％」及び陸地色「虹色」が７％の割合で選択され、陸地割合「７５％」及び陸地色「金色」が５０％の割合で選択される。一方、当落種別が「大当たり」であって降下者種別が「ビギナー」である場合には、陸地割合「１００％」及び陸地色「虹色」が３％の割合で選択され、陸地割合「７５％」及び陸地色「金色」が４１％の割合で選択される。このように、当落種別が同じ「大当たり」であっても、降下者種別が「ベテラン」である場合の方が、降下者種別が「ビギナー」である場合に比べて、降下演出に続いて着陸成功演出が実行される可能性が相対的に高いことを示唆する、陸地割合「１００％」及び陸地色「虹色」や、陸地割合「７５％」及び陸地色「金色」が選択され易い。このため、降下エリア探索演出においてベテランの降下者を表示して演出を行うことによって、降下開始演出において、割合が７５％で金色の陸地や、割合が１００％で虹色の陸地が表示されることに対する遊技者の期待感を効果的に向上させることが可能である。

【０３３３】

本実施形態の着陸チャレンジ演出では、降下演出（図１２（Ｄ）参照）に先立って降下開始演出（図１２（Ｃ）参照）が実行されるが、図１９に基づくここまでの説明から明らかなように、降下演出に続いて着陸成功演出（図１２（Ｅ）参照）が実行される可能性が相対的に低いことを示唆する、割合が２５％で緑色の陸地を表示する降下開始演出が実行されることや、降下演出に続いて着陸成功演出が実行される可能性が中程度であることを示唆する、割合が５０％で赤色の陸地を表示する降下開始演出が実行されることがある。また、降下演出に続いて着陸成功演出が実行される可能性が相対的に高いことを示唆する、割合が７５％で金色の陸地を表示する降下開始演出が実行されることや、降下演出に続いて着陸成功演出が実行される可能性が極めて高い（本実施形態では、１００％である）ことを示唆する、割合が１００％で虹色の陸地を表示する降下開始演出が実行されることがある。

【０３３４】

また、本実施形態の着陸チャレンジ演出では、降下開始演出に先立って降下エリア探索演出（図１２（Ａ）参照）が実行されることがあり、図１４（Ｆ）や図１５（Ａ）に基づ

いて上述した陸地増加演出を含む降下エリア探索演出が実行されることによって、降下開始演出によって示唆される可能性（着陸成功演出が実行される可能性）が、降下開始演出の開始前に高くなったことを示唆可能である。

【０３３５】

＜降下エリア探索演出の演出パターンの選択について＞

次に、図２０を参照しつつ、降下エリア探索演出（図１２（Ａ）参照）の演出パターンを選択する処理について説明する。ここで、図２０は、降下エリア探索演出パターン選択テーブルについて説明するための説明図である。

【０３３６】

サブＣＰＵ９１は、上述したように、降下者選択テーブル（図１８参照）を参照して降下者の種別を選択すると共に、降下開始演出時・陸地態様選択テーブル（図１９参照）を参照して、降下開始演出で表示される陸地の態様（陸地割合および表示色）を選択した後、降下エリア探索演出（及び陸地増加演出）の演出パターンを選択すべく、以下の処理を実行する。

【０３３７】

すなわち、サブＣＰＵ９１は、降下エリア探索演出パターン選択乱数を取得してサブＲＡＭ９３に格納する。すなわち、サブＣＰＵ９１は、サブ制御基板９０における乱数更新処理が行われる毎に適宜更新される降下エリア探索演出パターン選択乱数に関して、メイン制御基板８０からの保留コマンドを受信した時点の値を取得して降下エリア探索演出パターン選択乱数としてサブＲＡＭ９３に格納する。そして、降下エリア探索演出パターン選択テーブル（図２０参照）をサブＲＯＭ９２から読み出してサブＲＡＭ９３の所定領域にセットする。

【０３３８】

この降下エリア探索演出パターン選択テーブルでは、図２０に例示されるように、増加回数と、降下エリア探索演出パターンと、降下開始演出における陸地割合および陸地の表示色と、降下エリア探索演出パターン選択乱数と比較される乱数値と、が対応付けられている。ここで、増加回数は、陸地増加演出の実行回数であり、増加回数「０」は、対象前変動と先読み対象変動のどちらでも陸地増加演出を実行しないことを意味する。また、増加回数「１」は、対象前変動と先読み対象変動のいずれか一方で陸地増加演出を実行することを意味する。また、増加回数「２」は、対象前変動と先読み対象変動の両方において陸地増加演出を実行することを意味する。

【０３３９】

降下エリア探索演出パターン（図２０参照）は、降下エリア探索演出によって陸地割合がどのように変化するかを示すものである。ここで、降下エリア探索演出パターン「－」は、降下エリア探索演出（及び陸地増加演出）を実行しないか、或いは、陸地増加演出を含まない降下エリア探索演出を実行することを意味する。また、降下エリア探索演出パターン「２５％→５０％」は、陸地割合を２５％から５０％に増加させる陸地増加演出を含む降下エリア探索演出を実行することを意味する。また、降下エリア探索演出パターン「２５％→７５％」は、陸地割合を２５％から５０％を介すことなく７５％に増加させる陸地増加演出を含む降下エリア探索演出を実行することを意味する。また、降下エリア探索演出パターン「２５％→１００％」は、陸地割合を２５％から５０％や７５％を介すことなく１００％に増加させる陸地増加演出を含む降下エリア探索演出を実行することを意味する。

【０３４０】

また、図２０において、降下エリア探索演出パターン「５０％→５０％」は、陸地割合が５０％から変化しない降下エリア探索演出（陸地増加演出を含まない降下エリア探索演出）を実行することを意味する。また、降下エリア探索演出パターン「５０％→７５％」は、陸地割合を５０％から７５％に増加させる陸地増加演出を含む降下エリア探索演出を実行することを意味する。また、降下エリア探索演出パターン「５０％→１００％」は、陸地割合を５０％から７５％を介すことなく１００％に増加させる陸地増加演出を含む降

下エリア探索演出を実行することを意味する。
【０３４１】
　また、図２０において、降下エリア探索演出パターン「７５％→７５％」は、陸地割合が７５％から変化しない降下エリア探索演出（陸地増加演出を含まない降下エリア探索演出）を実行することを意味する。また、降下エリア探索演出パターン「７５％→１００％」は、陸地割合を７５％から１００％に増加させる陸地増加演出を含む降下エリア探索演出を実行することを意味する。また、降下エリア探索演出パターン「１００％→１００％」は、陸地割合が１００％から変化しない降下エリア探索演出（陸地増加演出を含まない降下エリア探索演出）を実行することを意味する。
【０３４２】
　また、図２０において、降下開始演出における陸地割合および陸地の表示色は、図１９に基づいて上述した通りである。図２０において個数によって表されている乱数値は、降下エリア探索演出パターン選択乱数と比較される乱数値である。本実施形態では、この降下エリア探索演出パターン選択乱数の取り得る範囲が「０」～「９９」の１００個に設定されている。
【０３４３】
　サブＣＰＵ９１は、メイン制御基板８０からの保留コマンドを受信した際に降下エリア探索演出パターン選択乱数を取得し、降下者選択テーブル（図１８参照）を参照して降下者の種別を選択し、その後に、降下開始演出時・陸地態様選択テーブル（図１９参照）を参照して、降下開始演出において表示される陸地の割合および表示色を選択すると、降下エリア探索演出の演出パターンを選択する。具体的には、降下エリア探索演出パターン選択テーブルをサブＲＯＭ９２から読み出してサブＲＡＭ９３にセットする。そして、降下開始演出時・陸地態様選択テーブルを参照して選択した降下開始演出における陸地割合および陸地色と、取得した降下エリア探索演出パターン選択乱数と、に対応する降下エリア探索演出パターンを降下エリア探索演出パターン選択テーブルから読み出すことによって、１の降下エリア探索演出パターンを選択する。
【０３４４】
（降下開始演出で陸地割合が２５％で陸地色が緑色となる場合）
　ところで、陸地割合「２５％」は、陸地割合の基本値（最低値）であり、陸地色「緑色」は、陸地色の基本色であり、陸地割合「２５％」よりも低い陸地割合は用意されておらず、また、陸地色「緑色」よりも下位の陸地色も用意されていない。このため、降下開始演出において陸地割合が「２５％」で陸地色が「緑色」の陸地を表示する場合には、降下開始演出に先立って降下エリア探索演出を実行するとしても、陸地増加演出を行わないようにする（すなわち、陸地割合「２５％」及び陸地色「緑色」から陸地割合および陸地色が変化しない降下エリア探索演出を実行する）必要がある。このため、図２０に例示される降下エリア探索演出パターン選択テーブルでは、降下開始演出における陸地割合「２５％」及び陸地色「緑色」に関しては、増加回数が「０」のみであり、対象前変動および先読み対象変動が両方とも「－」であるという降下エリア探索演出パターンに対してのみ、乱数値が対応付けられている。このため、予め選択された降下開始演出における陸地割合および陸地色が、陸地割合「２５％」及び陸地色「緑色」である場合には、対象前変動および先読み対象変動が両方とも「－」であるという降下エリア探索演出パターンが１００％（＝１００／１００×１００）の割合で選択される。
【０３４５】
　このように、対象前変動および先読み対象変動が両方とも「－」であるという降下エリア探索演出パターンが選択された場合、対象前変動では、降下エリア探索演出が実行されないか、或いは、陸地増加演出を含まない降下エリア探索演出（陸地割合および陸地色が陸地割合「２５％」及び陸地色「緑色」から変化しない降下エリア探索演出）が実行されることになる。また、先読み対象変動でも同様に、降下エリア探索演出が実行されないか、或いは、陸地増加演出を含まない降下エリア探索演出（陸地割合および陸地色が陸地割合「２５％」及び陸地色「緑色」から変化しない降下エリア探索演出）が実行されること

になる。なお、降下エリア探索演出を実行しないようにするか、或いは、陸地増加演出を含まない降下エリア探索演出を実行するかは、例えば、乱数を用いた抽選により、どちらか一方を選択することが考えられる。

【０３４６】

（降下開始演出で陸地割合が５０％で陸地色が赤色となる場合）

次に、降下開始演出において陸地割合が「５０％」で陸地色が「赤色」の陸地を表示する場合には、増加回数は「０」または「１」となる（図２０参照）。これは、陸地割合が「２５％」で陸地色が「緑色」の陸地を、陸地割合が「５０％」で陸地色が「赤色」の陸地へと変化させる陸地増加演出が１回だけ実行されるときと、降下エリア探索演出を実行するとしても、陸地割合および陸地色が陸地割合「５０％」及び陸地色「赤色」から変化しない降下エリア探索演出（すなわち、陸地増加演出を含まない降下エリア探索演出）が実行されるときと、があるためである。

【０３４７】

図２０に例示される降下エリア探索演出パターン選択テーブルでは、降下開始演出における陸地割合「５０％」及び陸地色「赤色」に関しては、増加回数が「０」又は「１」であり、対象前変動および先読み対象変動が両方とも「－」であるという降下エリア探索演出パターンに対して２０個の乱数値が対応付けられ、対象前変動が「２５％→５０％」であって先読み対象変動が「５０％→５０％」である降下エリア探索演出パターンに対して４０個の乱数値が対応付けられ、対象前変動が「－」であって先読み対象変動が「２５％→５０％」である降下エリア探索演出パターンに対して４０個の乱数値が対応付けられている。

【０３４８】

このため、予め選択された降下開始演出における陸地割合および陸地色が、陸地割合「５０％」及び陸地色「赤色」である場合には、対象前変動および先読み対象変動が両方とも「－」であるという降下エリア探索演出パターンが２０％（＝２０／１００×１００）の割合で選択され、対象前変動が「２５％→５０％」であって先読み対象変動が「５０％→５０％」である降下エリア探索演出パターンが４０％（＝４０／１００×１００）の割合で選択され、対象前変動が「－」であって先読み対象変動が「２５％→５０％」である降下エリア探索演出パターンが４０％（＝４０／１００×１００）の割合で選択される。

【０３４９】

ここで、対象前変動および先読み対象変動が両方とも「－」であるという降下エリア探索演出パターンが選択された場合、対象前変動では、降下エリア探索演出が実行されないか、或いは、陸地増加演出を含まない降下エリア探索演出（陸地割合および陸地色が陸地割合「５０％」及び陸地色「赤色」から変化しない降下エリア探索演出）が実行されることになる。また、先読み対象変動でも同様に、降下エリア探索演出が実行されないか、或いは、陸地増加演出を含まない降下エリア探索演出（陸地割合および陸地色が陸地割合「５０％」及び陸地色「赤色」から変化しない降下エリア探索演出）が実行されることになる。一方、対象前変動が「２５％→５０％」であって先読み対象変動が「５０％→５０％」である降下エリア探索演出パターンが選択された場合、陸地割合を２５％から５０％に増加させる（これに伴い、陸地色を緑色から赤色に変化させる）陸地増加演出を含む降下エリア探索演出が対象前変動において実行され、先読み対象変動では陸地増加演出を含まない降下エリア探索演出（陸地割合が５０％から変化せず、陸地色も赤色から変化しない降下エリア探索演出）が実行される。また、対象前変動が「－」であって先読み対象変動が「２５％→５０％」である降下エリア探索演出パターンが選択された場合、対象前変動では、降下エリア探索演出が実行されないか、降下エリア探索演出が実行されるとしても、陸地増加演出を含まない降下エリア探索演出（陸地割合および陸地色が陸地割合「２５％」及び陸地色「緑色」から変化しない降下エリア探索演出）が実行され、先読み対象変動では、陸地割合を２５％から５０％に増加させる（これに伴い、陸地色を緑色から赤色に変化させる）陸地増加演出を含む降下エリア探索演出が実行される。

【０３５０】

（降下開始演出で陸地割合が７５％で陸地色が金色となる場合）
次に、降下開始演出において陸地割合が「７５％」で陸地色が「金色」の陸地を表示する場合には、増加回数は「０」、「１」、又は「２」となる（図２０参照）。これは、陸地割合を２５％から５０％に増加させる１回目の陸地増加演出を実行してから、陸地割合を５０％から７５％に増加させる２回目の陸地増加演出を実行するという計２回の陸地増加演出が実行されるときと、陸地割合を２５％（又は５０％）から７５％に増加させる陸地増加演出が１回だけ実行されるときと、降下エリア探索演出を実行するとしても、陸地割合および陸地色が陸地割合「７５％」及び陸地色「金色」から変化しない降下エリア探索演出（すなわち、陸地増加演出を含まない降下エリア探索演出）が実行されるときと、があるためである。

【０３５１】
図２０に例示される降下エリア探索演出パターン選択テーブルでは、降下開始演出における陸地割合「７５％」及び陸地色「金色」に関しては、増加回数が「０」、「１」、又は「２」であり、対象前変動および先読み対象変動が両方とも「－」であるという降下エリア探索演出パターンに対して１０個の乱数値が対応付けられ、対象前変動が「２５％→７５％」であって先読み対象変動が「７５％→７５％」である降下エリア探索演出パターンに対して１０個の乱数値が対応付けられ、対象前変動が「－」であって先読み対象変動が「２５％→７５％」である降下エリア探索演出パターンに対して１０個の乱数値が対応付けられ、対象前変動が「５０％→７５％」であって先読み対象変動が「７５％→７５％」である降下エリア探索演出パターンに対して１５個の乱数値が対応付けられ、対象前変動が「－」であって先読み対象変動が「５０％→７５％」である降下エリア探索演出パターンに対して１５個の乱数値が対応付けられ、対象前変動が「２５％→５０％」であって先読み対象変動が「５０％→７５％」である降下エリア探索演出パターンに対して４０個の乱数値が対応付けられている。

【０３５２】
このため、予め選択された降下開始演出における陸地割合および陸地色が、陸地割合「７５％」及び陸地色「金色」である場合には、対象前変動および先読み対象変動が両方とも「－」であるという降下エリア探索演出パターンが１０％（＝１０／１００×１００）の割合で選択され、対象前変動が「２５％→７５％」であって先読み対象変動が「７５％→７５％」である降下エリア探索演出パターンが１０％（＝１０／１００×１００）の割合で選択され、対象前変動が「－」であって先読み対象変動が「２５％→７５％」である降下エリア探索演出パターンが１０％（＝１０／１００×１００）の割合で選択される。また、対象前変動が「５０％→７５％」であって先読み対象変動が「７５％→７５％」である降下エリア探索演出パターンが１５％（＝１５／１００×１００）の割合で選択され、対象前変動が「－」であって先読み対象変動が「５０％→７５％」である降下エリア探索演出パターンが１５％（＝１５／１００×１００）の割合で選択され、対象前変動が「２５％→５０％」であって先読み対象変動が「５０％→７５％」である降下エリア探索演出パターンが４０％（＝４０／１００×１００）の割合で選択される。

【０３５３】
ここで、対象前変動および先読み対象変動が両方とも「－」であるという降下エリア探索演出パターンが選択された場合、対象前変動では、降下エリア探索演出が実行されないか、或いは、陸地増加演出を含まない降下エリア探索演出（陸地割合および陸地色が陸地割合「７５％」及び陸地色「金色」から変化しない降下エリア探索演出）が実行されることになる。また、先読み対象変動でも同様に、降下エリア探索演出が実行されないか、或いは、陸地増加演出を含まない降下エリア探索演出（陸地割合および陸地色が陸地割合「７５％」及び陸地色「金色」から変化しない降下エリア探索演出）が実行されることになる。一方、対象前変動が「２５％→７５％」であって先読み対象変動が「７５％→７５％」である降下エリア探索演出パターンが選択された場合、陸地割合を２５％から（５０％を介さずに）７５％に増加させる（これに伴い、陸地色を緑色から赤色を介さずに金色に変化させる）陸地増加演出を含む降下エリア探索演出が対象前変動において実行され、先

読み対象変動では、陸地増加演出を含まない降下エリア探索演出（陸地割合が７５％から変化せず、陸地色も金色から変化しない降下エリア探索演出）が実行される。

【０３５４】

また、対象前変動が「－」であって先読み対象変動が「２５％→７５％」である降下エリア探索演出パターンが選択された場合、対象前変動では、降下エリア探索演出が実行されないか、降下エリア探索演出が実行されるとしても、陸地増加演出を含まない降下エリア探索演出（陸地割合および陸地色が陸地割合「２５％」及び陸地色「緑色」から変化しない降下エリア探索演出）が実行され、先読み対象変動では、陸地割合を２５％から５０％を介さずに７５％に増加させる（これに伴い、陸地色を緑色から赤色を介さずに金色に変化させる）陸地増加演出を含む降下エリア探索演出が実行される。また、対象前変動が「５０％→７５％」であって先読み対象変動が「７５％→７５％」である降下エリア探索演出パターンが選択された場合、陸地割合を５０％から７５％に増加させる（これに伴い、陸地色を赤色から金色に変化させる）陸地増加演出を含む降下エリア探索演出が対象前変動において実行され、先読み対象変動では、陸地増加演出を含まない降下エリア探索演出（陸地割合が７５％から変化せず、陸地色も金色から変化しない降下エリア探索演出）が実行される。

【０３５５】

また、対象前変動が「－」であって先読み対象変動が「５０％→７５％」である降下エリア探索演出パターンが選択された場合、対象前変動では、降下エリア探索演出が実行されないか、降下エリア探索演出が実行されるとしても、陸地増加演出を含まない降下エリア探索演出（陸地割合および陸地色が陸地割合「５０％」及び陸地色「赤色」から変化しない降下エリア探索演出）が実行され、先読み対象変動では、陸地割合を５０％から７５％に増加させる（これに伴い、陸地色を赤色から金色に変化させる）陸地増加演出を含む降下エリア探索演出が実行される。また、対象前変動が「２５％→５０％」であって先読み対象変動が「５０％→７５％」である降下エリア探索演出パターンが選択された場合、陸地割合を２５％から５０％に増加させる（これに伴い、陸地色を緑色から赤色に変化させる）陸地増加演出を含む降下エリア探索演出が対象前変動において実行され、先読み対象変動では、陸地割合を５０％から７５％に増加させる（これに伴い、陸地色を赤色から金色に変化させる）陸地増加演出を含む降下エリア探索演出が実行される。

【０３５６】

（降下開始演出で陸地割合が１００％で陸地色が虹色となる場合）

次に、降下開始演出において陸地割合が「１００％」で陸地色が「虹色」の陸地を表示する場合には、増加回数は「０」、「１」、又は「２」となる（図２０参照）。増加回数が「０」になる場合としては、降下エリア探索演出が実行されない場合や、降下エリア探索演出が実行されるとしても、陸地増加演出を含まない降下エリア探索演出（すなわち、陸地割合および陸地色が、陸地割合「１００％」および陸地色「虹色」から変化しない降下エリア探索演出）が実行される場合が例として挙げられる。また、増加回数が「１」になる場合としては、増加前の陸地割合が「２５％」、「５０％」、及び「７５％」のいずれかであり、増加後の陸地割合が「１００％」となる陸地増加演出を含む降下エリア探索演出が１回だけ実行される場合が例として挙げられる。また、増加回数が「２」になる場合としては、例えば、陸地割合を２５％から５０％に増加させる陸地増加演出を含む１回目の降下エリア探索演出を実行してから、陸地割合を５０％から（７５％を介さずに）１００％に増加させる陸地増加演出を含む２回目の降下エリア探索演出を実行するといった、計２回の陸地増加演出が実行される場合が例として挙げられる。

【０３５７】

図２０に例示される降下エリア探索演出パターン選択テーブルでは、降下開始演出における陸地割合「１００％」及び陸地色「虹色」に関しては、増加回数が「０」、「１」、又は「２」であり、対象前変動および先読み対象変動が両方とも「－」であるという降下エリア探索演出パターンに対して４個の乱数値が対応付けられ、対象前変動が「２５％→１００％」であって先読み対象変動が「１００％→１００％」である降下エリア探索演出

パターンに対して８個の乱数値が対応付けられ、対象前変動が「－」であって先読み対象変動が「２５％→１００％」である降下エリア探索演出パターンに対して８個の乱数値が対応付けられている。また、対象前変動が「５０％→１００％」であって先読み対象変動が「１００％→１００％」である降下エリア探索演出パターンに対して７個の乱数値が対応付けられ、対象前変動が「－」であって先読み対象変動が「５０％→１００％」である降下エリア探索演出パターンに対して７個の乱数値が対応付けられ、対象前変動が「７５％→１００％」であって先読み対象変動が「１００％→１００％」である降下エリア探索演出パターンに対して６個の乱数値が対応付けられ、対象前変動が「－」であって先読み対象変動が「７５％→１００％」である降下エリア探索演出パターンに対して６個の乱数値が対応付けられている。また、対象前変動が「２５％→５０％」であって先読み対象変動が「５０％→１００％」である降下エリア探索演出パターンに対して１８個の乱数値が対応付けられ、対象前変動が「２５％→７５％」であって先読み対象変動が「７５％→１００％」である降下エリア探索演出パターンに対して１８個の乱数値が対応付けられ、対象前変動が「５０％→７５％」であって先読み対象変動が「７５％→１００％」である降下エリア探索演出パターンに対して１８個の乱数値が対応付けられている。

【０３５８】

このため、予め選択された降下開始演出における陸地割合および陸地色が、陸地割合「１００％」及び陸地色「虹色」である場合には、対象前変動および先読み対象変動が両方とも「－」であるという降下エリア探索演出パターンが４％（＝４／１００×１００）の割合で選択される。また、対象前変動が「２５％→１００％」であって先読み対象変動が「１００％→１００％」である降下エリア探索演出パターンが８％（＝８／１００×１００）の割合で選択され、対象前変動が「－」であって先読み対象変動が「２５％→１００％」である降下エリア探索演出パターンが８％（＝８／１００×１００）の割合で選択され、対象前変動が「５０％→１００％」であって先読み対象変動が「１００％→１００％」である降下エリア探索演出パターンが７％（＝７／１００×１００）の割合で選択され、対象前変動が「－」であって先読み対象変動が「５０％→１００％」である降下エリア探索演出パターンが７％（＝７／１００×１００）の割合で選択され、対象前変動が「７５％→１００％」であって先読み対象変動が「１００％→１００％」である降下エリア探索演出パターンが６％（＝６／１００×１００）の割合で選択され、対象前変動が「－」であって先読み対象変動が「７５％→１００％」である降下エリア探索演出パターンが６％（＝６／１００×１００）の割合で選択される。また、対象前変動が「２５％→５０％」であって先読み対象変動が「５０％→１００％」である降下エリア探索演出パターンが１８％（＝１８／１００×１００）の割合で選択され、対象前変動が「２５％→７５％」であって先読み対象変動が「７５％→１００％」である降下エリア探索演出パターンが１８％（＝１８／１００×１００）の割合で選択され、対象前変動が「５０％→７５％」であって先読み対象変動が「７５％→１００％」である降下エリア探索演出パターンが１８％（＝１８／１００×１００）の割合で選択される。

【０３５９】

ここで、対象前変動および先読み対象変動が両方とも「－」であるという降下エリア探索演出パターンが選択された場合、対象前変動では、降下エリア探索演出が実行されないか、或いは、陸地増加演出を含まない降下エリア探索演出（陸地割合および陸地色が陸地割合「１００％」及び陸地色「虹色」から変化しない降下エリア探索演出）が実行されることになる。また、先読み対象変動でも同様に、降下エリア探索演出が実行されないか、或いは、陸地増加演出を含まない降下エリア探索演出（陸地割合および陸地色が陸地割合「１００％」及び陸地色「虹色」から変化しない降下エリア探索演出）が実行されることになる。一方、対象前変動が「２５％→１００％」であって先読み対象変動が「１００％→１００％」である降下エリア探索演出パターンが選択された場合、陸地割合を２５％から（５０％や７５％を介さずに）１００％に増加させる（これに伴い、陸地色を緑色から赤色や金色を介さずに虹色に変化させる）陸地増加演出を含む降下エリア探索演出が対象前変動において実行され、先読み対象変動では、陸地増加演出を含まない降下エリア探索

演出（陸地割合が１００％から変化せず、陸地色も虹色から変化しない降下エリア探索演出）が実行される。

【０３６０】

また、対象前変動が「－」であって先読み対象変動が「２５％→１００％」である降下エリア探索演出パターンが選択された場合、対象前変動では、降下エリア探索演出が実行されないか、降下エリア探索演出が実行されるとしても、陸地増加演出を含まない降下エリア探索演出（陸地割合および陸地色が陸地割合「２５％」及び陸地色「緑色」から変化しない降下エリア探索演出）が実行され、先読み対象変動では、陸地割合を２５％から５０％や７５％を介さずに１００％に増加させる（これに伴い、陸地色を緑色から赤色や金色を介さずに虹色に変化させる）陸地増加演出を含む降下エリア探索演出が実行される。また、対象前変動が「５０％→１００％」であって先読み対象変動が「１００％→１００％」である降下エリア探索演出パターンが選択された場合、陸地割合を５０％から７５％を介さずに１００％に増加させる（これに伴い、陸地色を赤色から金色を介さずに虹色に変化させる）陸地増加演出を含む降下エリア探索演出が対象前変動において実行され、先読み対象変動では、陸地増加演出を含まない降下エリア探索演出（陸地割合が１００％から変化せず、陸地色も虹色から変化しない降下エリア探索演出）が実行される。

【０３６１】

また、対象前変動が「－」であって先読み対象変動が「５０％→１００％」である降下エリア探索演出パターンが選択された場合、対象前変動では、降下エリア探索演出が実行されないか、降下エリア探索演出が実行されるとしても、陸地増加演出を含まない降下エリア探索演出（陸地割合および陸地色が陸地割合「５０％」及び陸地色「赤色」から変化しない降下エリア探索演出）が実行され、先読み対象変動では、陸地割合を５０％から７５％を介さずに１００％に増加させる（これに伴い、陸地色を赤色から金色を介さずに虹色に変化させる）陸地増加演出を含む降下エリア探索演出が実行される。また、対象前変動が「７５％→１００％」であって先読み対象変動が「１００％→１００％」である降下エリア探索演出パターンが選択された場合、陸地割合を７５％から１００％に増加させる（これに伴い、陸地色を金色から虹色に変化させる）陸地増加演出を含む降下エリア探索演出が対象前変動において実行され、先読み対象変動では、陸地増加演出を含まない降下エリア探索演出（陸地割合が１００％から変化せず、陸地色も虹色から変化しない降下エリア探索演出）が実行される。対象前変動が「－」であって先読み対象変動が「７５％→１００％」である降下エリア探索演出パターンが選択された場合、対象前変動では、降下エリア探索演出が実行されないか、降下エリア探索演出が実行されるとしても、陸地増加演出を含まない降下エリア探索演出（陸地割合および陸地色が陸地割合「７５％」及び陸地色「金色」から変化しない降下エリア探索演出）が実行され、先読み対象変動では、陸地割合を７５％から１００％に増加させる（これに伴い、陸地色を金色から虹色に変化させる）陸地増加演出を含む降下エリア探索演出が実行される。

【０３６２】

また、対象前変動が「２５％→５０％」であって先読み対象変動が「５０％→１００％」である降下エリア探索演出パターンが選択された場合、陸地割合を２５％から５０％に増加させる（これに伴い、陸地色を緑色から赤色に変化させる）陸地増加演出を含む降下エリア探索演出が対象前変動において実行され、先読み対象変動では、陸地割合を５０％から７５％を介さずに１００％に増加させる（これに伴い、陸地色を赤色から金色を介さずに虹色に変化させる）陸地増加演出を含む降下エリア探索演出が実行される。また、対象前変動が「２５％→７５％」であって先読み対象変動が「７５％→１００％」である降下エリア探索演出パターンが選択された場合、陸地割合を２５％から５０％を介さずに７５％に増加させる（これに伴い、陸地色を緑色から赤色を介さずに金色に変化させる）陸地増加演出を含む降下エリア探索演出が対象前変動において実行され、先読み対象変動では、陸地割合を７５％から１００％に増加させる（これに伴い、陸地色を金色から虹色に変化させる）陸地増加演出を含む降下エリア探索演出が実行される。また、対象前変動が「５０％→７５％」であって先読み対象変動が「７５％→１００％」である降下エリア探

索演出パターンが選択された場合、陸地割合を５０％から７５％に増加させる（これに伴い、陸地色を赤色から金色に変化させる）陸地増加演出を含む降下エリア探索演出が対象前変動において実行され、先読み対象変動では、陸地割合を７５％から１００％に増加させる（これに伴い、陸地色を金色から虹色に変化させる）陸地増加演出を含む降下エリア探索演出が実行される。

【０３６３】

図２０に基づくここまでの説明から明らかなように、降下開始演出は、陸地割合が２５％で陸地色が緑色の陸地を表示することによって、降下演出の演出結果が第２演出結果になる可能性（すなわち、着陸成功演出が実行されて降下者が着陸に成功する可能性）が第１の程度である（相対的に低い）ことを示唆可能な演出である。これに対して、降下エリア探索演出は、降下開始演出に先立って実行可能な演出であり、陸地割合を５０％や７５％などに変化させる陸地増加演出を含む形で実行されることによって、降下開始演出によって示唆される可能性（上記の降下者が着陸に成功する可能性）が第１の程度よりも高い第２の程度（相対的に高い）に変化していることを示唆可能な演出となっている。

【０３６４】

本実施形態の着陸チャレンジ演出では、陸地増加演出を含む降下エリア探索演出を実行してから降下開始演出を実行する第１の場合と、陸地増加演出を含む降下エリア探索演出を実行することなく降下開始演出を実行する第２の場合と、がある。この第２の場合には、降下演出の演出結果が第２演出結果になる可能性が第１の程度であることを示唆する降下開始演出として、例えば、陸地割合が「２５％」である陸地（表示色は「緑色」）を表示する降下開始演出）が実行される。一方、上記第１の場合には、陸地増加演出を含む降下エリア探索演出の後に降下開始演出が実行されることによって、降下演出の演出結果が第２演出結果になる可能性が第１の程度よりも高い第２の程度であることを示唆する降下開始演出として、例えば、陸地割合が「５０％」である陸地（表示色は「赤色」）を表示する降下開始演出が実行される。

【０３６５】

このように、本実施形態の遊技機１で実行される着陸チャレンジ演出では、陸地増加演出を含む降下エリア探索演出が実行されてから、降下開始演出が実行されることにより、降下開始演出によって示唆される降下者が着陸に成功する可能性が、事前に向上したことが陸地増加演出によって示唆される。このため、降下開始演出に先立って陸地増加演出を含む降下エリア探索演出を実行することによって、降下者が着陸に成功して着陸成功演出（及び当たり報知演出）が実行されることに対する遊技者の期待感を、より早い段階から効果的に向上させることが可能である。

【０３６６】

また、本実施形態における着陸チャレンジ演出では、陸地増加演出を含む降下エリア探索演出の実行回数が多くなるほど、降下開始演出で表示される陸地の割合が高くなるため、降下演出が実行された結果として、着陸成功演出が実行される可能性が高くなるという特徴がある。このため、遊技者は、陸地増加演出を含む降下エリア探索演出が実行された場合に、陸地増加演出を含む降下エリア探索演出が再度実行されることを期待しながら遊技を楽しむことが可能である。

【０３６７】

（着陸チャレンジ演出を実行可能な遊技機１について）

ここまで、図１２～図２０を参照しつつ、本実施形態の遊技機１で実行される着陸チャレンジ演出について説明したが、このような着陸チャレンジ演出を実行可能な遊技機１は、以下のような遊技機として捉えることができる。

【０３６８】

遊技者に有利な特別遊技（例えば、大当たり遊技）を実行するか否かの判定を行う判定手段（例えば、後述する図４６に例示される大当たり判定処理を実行するメインＣＰＵ８１）と、

前記判定が行われると、所定の図柄表示手段（例えば、第１特別図柄表示器４１）に図

柄（例えば、第１特別図柄）を変動表示させてから当該判定の結果を示す図柄を停止表示させる図柄表示制御手段（例えば、後述する図４５におけるステップＳ３１１の処理およびステップＳ３１５の処理を実行するメインＣＰＵ８１）と、
前記特別遊技を実行すると前記判定手段によって判定されたことを示す図柄が前記図柄表示手段に停止表示された場合に、前記特別遊技を実行する特別遊技実行手段（例えば、図４５のステップＳ３１７における特図停止時処理において大当たり遊技フラグを「ＯＮ」に設定し、その後に、図４９～図５１に例示される大入賞口開閉制御処理を実行するメインＣＰＵ８１）と、
演出を制御する演出制御手段（例えば、サブＣＰＵ９１：図５参照）と、を備え、
前記演出制御手段は、
第１演出（例えば、降下エリア探索演出：図１２（Ａ）参照）と、第２演出（例えば、降下開始演出：図１２（Ｃ）参照）と、第３演出（例えば、降下演出：図１２（Ｄ）参照）と、前記特別遊技を実行すると前記判定手段によって判定されたことを報知する当たり報知演出（図１２（Ｆ）参照）と、を順に実行可能であり、
前記第３演出（例えば、上記の降下演出）は、前記当たり報知演出が実行されることを遊技者に期待させる演出であって、当該第３演出の演出結果が、第１演出結果になるとき（例えば、図１２（Ｇ）の着陸失敗演出が実行されて、降下者が着陸に失敗するとき）と、当該第１演出結果とは異なる第２演出結果になるとき（例えば、図１２（Ｅ）の着陸成功演出が実行されて、降下者が着陸に成功するとき）と、がある演出であり、
前記第２演出（例えば、上記の降下開始演出）は、前記第３演出（例えば、上記の降下演出）に先立って、当該第３演出の演出結果が前記第２演出結果になる可能性が第１の程度であることを示唆可能な演出（例えば、陸地割合が「２５％」で陸地色が「緑色」である陸地を表示する演出（図１６（Ａ）参照）を実行可能な演出）であり、
前記第１演出（例えば、上記の降下エリア探索演出）は、前記第２演出に先立って実行可能な演出であって（例えば、図１２（Ａ）～（Ｃ）参照）、当該第２演出によって示唆される前記可能性が、前記第１の程度から当該第１の程度よりも高い第２の程度に変化していることを示唆可能な演出（例えば、陸地割合が「２５％」で陸地色が「緑色」である陸地を、陸地割合が「５０％」で陸地色が「赤色」である陸地へと変化させる陸地増加演出を含む降下エリア探索演出（図１４（Ｅ）～（Ｆ）参照）を実行可能な演出）であり、
前記演出制御手段は、
前記第１演出を実行してから前記第２演出を実行する第１の場合（例えば、図１２（Ａ）～（Ｂ）の陸地増加演出を含む降下エリア探索演出を実行してから、図１２（Ｃ）の降下開始演出を実行する場合）と、前記第１演出を実行することなく前記第２演出を実行する第２の場合（例えば、図１２（Ａ）～（Ｂ）の陸地増加演出を含む降下エリア探索演出を実行することなく、図１２（Ｃ）の降下開始演出を実行する場合）と、があり、
前記第２の場合には、前記可能性が前記第１の程度であることを示唆する前記第２演出（例えば、陸地割合が「２５％」で陸地色が「緑色」である陸地を表示する演出（図１６（Ａ）参照））を実行し、前記第１の場合には、前記可能性が前記第２の程度であることを示唆する前記第２演出（例えば、陸地割合が「５０％」で陸地色が「赤色」である陸地を表示する演出（図１９参照））を実行する、ことを特徴とする遊技機。

【０３６９】
この遊技機によれば、第１演出が実行されることなく第２演出が実行される第２の場合には、第３演出の演出結果が第２演出結果になる可能性が第１の程度であることが第２演出によって示唆される。一方、第１演出が実行されてから第２演出が実行される第１の場合には、第３演出の演出結果が第２演出結果になる可能性が（第１の程度よりも高い）第２の程度であることが第２演出によって示唆される。このように、第２演出に先立って第１演出が実行されることによって、第３演出の演出結果が第２演出結果となる可能性が高まったことが事前に示唆される。このため、第１演出を実行することで、第３演出の演出結果が第２演出結果となることに対する遊技者の期待感をより早い段階から高めることができ、第１演出と第２演出との相乗効果によって、高い演出効果を得ることが可能である

。
【０３７０】
　また、着陸チャレンジ演出を実行可能な遊技機１は、以下のような遊技機として捉えることもできる。
【０３７１】
　遊技者に有利な特別遊技（例えば、大当たり遊技）を実行するか否かの判定を行う判定手段（例えば、後述する図４６に例示される大当たり判定処理を実行するメインＣＰＵ８１）と、
　前記判定が行われると、所定の図柄表示手段（例えば、第１特別図柄表示器４１）に図柄（例えば、第１特別図柄）を変動表示させてから当該判定の結果を示す図柄を停止表示させる図柄表示制御手段（例えば、後述する図４５におけるステップＳ３１１の処理およびステップＳ３１５の処理を実行するメインＣＰＵ８１）と、
　前記特別遊技を実行すると前記判定手段によって判定されたことを示す図柄が前記図柄表示手段に停止表示された場合に、前記特別遊技を実行する特別遊技実行手段（例えば、図４５のステップＳ３１７における特図停止時処理において大当たり遊技フラグを「ＯＮ」に設定し、その後に、図４９～図５１に例示される大入賞口開閉制御処理を実行するメインＣＰＵ８１）と、
　演出を制御する演出制御手段（例えば、サブＣＰＵ９１：図５参照）と、を備え、
　前記演出制御手段は、
　　第１演出（例えば、降下エリア探索演出：図１２（Ａ）参照）と、第２演出（例えば、降下開始演出：図１２（Ｃ）参照）と、第３演出（例えば、降下演出：図１２（Ｄ）参照）と、前記特別遊技を実行すると前記判定手段によって判定されたことを報知する当たり報知演出（図１２（Ｆ）参照）と、を順に実行可能であり、
　前記第３演出（例えば、上記の降下演出）は、前記特別遊技が実行されることを遊技者に期待させる演出であって、当該第３演出の演出結果が、第１演出結果になるとき（例えば、図１２（Ｇ）の着陸失敗演出が実行されて、降下者が着陸に失敗するとき）と、第２演出結果になるとき（例えば、図１２（Ｅ）の着陸成功演出が実行されて、降下者が着陸に成功するとき）と、がある演出であり、
　前記第２演出（例えば、上記の降下開始演出）は、前記第３演出の演出結果が前記第２演出結果になる可能性があることを示唆可能な演出（例えば、陸地割合が「２５％」で陸地色が「緑色」である陸地を表示する演出（図１６（Ａ）参照）を実行可能な演出）であり、
　前記第１演出（例えば、上記の降下エリア探索演出）は、前記第２演出によって示唆される前記可能性が変化していることを示唆可能な演出（例えば、陸地割合が「２５％」で陸地色が「緑色」である陸地を、陸地割合が「５０％」で陸地色が「赤色」である陸地へと変化させる陸地増加演出を含む降下エリア探索演出（図１４（Ｅ）～（Ｆ）参照）を実行可能な演出）であり、
　前記演出制御手段は、
　　前記図柄の変動表示として第１変動（例えば、対象前変動：図１３参照）を行ってから第２変動（例えば、先読み対象変動：図１３参照）を行う場合において、前記第１変動において前記第１演出（例えば、上記の降下エリア探索演出）を実行してから、当該第１演出による変化後の前記可能性を示唆する前記第２演出（例えば、上記の降下開始演出）と、前記第３演出（例えば、上記の降下演出）と、を前記第２変動において実行可能である（例えば、図１３（Ａ）参照）、ことを特徴とする遊技機。
【０３７２】
　この遊技機によれば、第１変動が行われてから第２変動が行われる場合、第１変動において第１演出が実行され、第２変動において、第１演出による変化後の可能性を示唆する第２演出と、第３演出とが実行されることがある。このように、第２演出によって示唆される可能性が変化することを表す第１演出が第１変動において実行され、その後の第２変動では、第１演出による変化後の可能性を示唆する第２演出が実行されてから第３演出が

実行される。このため、第３演出の演出結果が第２演出結果になることを、第３演出が実行される第２変動の開始前から遊技者に期待させることができ、第１演出および第２演出の相乗効果によって、高い演出効果を得ることが可能である。

【０３７３】

（着陸チャレンジ演出に関する他の構成）

本実施形態で例示した着陸チャレンジ演出を構成する各演出に関して、以下のような構成を採用してもよい。

【０３７４】

すなわち、本実施形態では、降下エリア探索演出が実行されない場合（図１３（Ｄ）参照）と、降下エリア探索演出が対象前変動で実行されて先読み対象変動では実行されない場合（図１３（Ａ）参照）と、降下エリア探索演出が対象前変動では実行されず先読み対象変動で実行される場合（図１３（Ｂ）参照）と、降下エリア探索演出が対象前変動と先読み対象変動の両方で実行される場合（図１３（Ｃ）及び（Ｅ）参照）と、がある場合を例に説明した。このように、本実施形態では、降下エリア探索演出の実行回数が２回以下に制限されているが、降下エリア探索演出の実行回数はこれに限らず、他の実施形態では、計３回以上の降下エリア探索演出を実行可能である、といった構成を採用してもよい。このような構成を採用することによって、例えば、陸地割合が「２５％」で陸地色が「緑色」である陸地を、陸地割合が「５０％」で陸地色が「赤色」である陸地に変化させる１回目の降下エリア探索演出（及び陸地増加演出）を実行し、陸地割合が「５０％」で陸地色が「赤色」である陸地を、陸地割合が「７５％」で陸地色が「金色」である陸地に変化させる２回目の降下エリア探索演出（及び陸地増加演出）を実行し、陸地割合が「７５％」で陸地色が「金色」である陸地を、陸地割合が「１００％」で陸地色が「虹色」である陸地に変化させる３回目の降下エリア探索演出（及び陸地増加演出）を実行する、といった演出を実行することが可能である。このような演出を実行する場合、例えば、１回目の降下エリア探索演出を対象前変動の１つ前の変動において実行し、２回目の降下エリア探索演出を対象前変動において実行し、３回目の降下エリア探索演出を先読み対象変動において実行することが考えられる。

【０３７５】

また、本実施形態では、同一変動内における降下エリア探索演出の実行回数が１回以下に制限されている場合を例に説明したが、他の実施形態では、対象前変動において２回以上の降下エリア探索演出を実行したり、先読み対象変動において２回以上の降下エリア探索演出を実行したり、或いは、対象前変動と先読み対象変動のそれぞれにおいて２回以上の降下エリア探索演出を実行するというように、同一変動内で２回以上の降下エリア探索演出を実行可能な構成を採用してもよい。

【０３７６】

また、本実施形態では、降下開始演出が先読み対象変動において実行される演出である場合を例に説明するが、他の実施形態では、降下開始演出を対象前変動において実行する、といった構成を採用してもよい。この場合、例えば、降下開始演出が終了してから先読み対象変動が開始されるまでの期間中に、上述した上空待機演出を実行し、先読み対象変動の開始に伴って降下演出を開始する、といった構成を併せて採用することが考えられる。

【０３７７】

また、本実施形態では、陸地増加演出を含む降下エリア探索演出を実行した場合は、その後に降下開始演出を必ず実行する、といった構成が採用されている。これに対して、他の実施形態では、陸地増加演出を含む降下エリア探索演出を実行したとしても、その後に降下開始演出を実行しないことがある、といった構成を採用してもよい。

【０３７８】

また、本実施形態では、陸地増加演出を含む降下エリア探索演出が１回でも実行された場合には、その後に降下演出を必ず実行するといった構成が採用されている。これは、陸地増加演出が１回でも実行されれば、陸地割合が５０％以上となり、また、陸地色も赤色

以上となるが、このような場合に降下演出を実行しないことがあるといった構成では、遊技者に大きな不快感を与えかねないためである。これに対して、他の実施形態では、例えば、陸地増加演出を含む降下エリア探索演出を１回だけ実行した場合は、その後に第１確率（例えば、３０％の確率）で降下演出を実行し、陸地増加演出を含む降下エリア探索演出を２回実行した場合は、その後に第１確率よりも高い第２確率（例えば、７０％の確率）で降下演出を実行し、陸地増加演出を含む降下エリア探索演出を３回実行した場合は、その後に第２確率よりも高い第３確率（例えば、１００％の確率）で降下演出を実行する、というように、陸地増加演出を含む降下エリア探索演出の実行回数が多くなるほど、その後に降下演出が実行される確率が高くなる、といった構成を採用してもよい。

【０３７９】

また、本実施形態では、降下演出の演出結果として、降下者が着陸に失敗するという１つ目の演出結果（「第１演出結果」の一例：図１６（Ｄ）参照）と、降下者が着陸に成功するという２つ目の演出結果（「第２演出結果」の一例：図１５（Ｆ）参照）と、着水した降下者が味方キャラに救助されるという３つ目の演出結果（第３演出結果：図１６（Ｇ）参照）と、の３つの演出結果がある場合を例に説明した。これに対して、他の実施形態では、１つ目の演出結果と２つ目の演出結果とがあるものの、３つ目の演出結果になることがない、といった構成（すなわち、第３演出の演出結果が、第１演出結果と第２演出結果の２通りしかないといった構成）を採用してもよい。また、他の実施形態では、第３演出の演出結果が４通り以上あるといった構成を採用してもよい。

【０３８０】

また、本実施形態では、第３演出が降下演出である場合を例に説明するが、第３演出はこれに限らず、当たり報知演出が実行されることを遊技者に期待させる演出であって、第３演出の演出結果が、第１演出結果になるときと、（第１演出結果とは異なる）第２演出結果になるときと、がある演出であれば、第３演出は降下演出とは異なる演出であってもよい。第３演出としては、主人公キャラが相手キャラとじゃんけんを行い、主人公キャラがじゃんけんに勝利するという演出結果と、主人公キャラがじゃんけんに敗北するという演出結果と、があり、前者の演出結果となった場合にはその後に当たり報知演出が実行され、後者の演出結果となった場合にはその後にハズレ報知演出が実行される、といった演出が例として挙げられる。

【０３８１】

また、本実施形態では、第２演出が降下開始演出である場合を例に説明するが、第２演出はこれに限らず、第３演出に先立って、第３演出の演出結果が第２演出結果になる可能性が第１の程度であることを示唆可能な演出であれば、第２演出は降下開始演出とは異なる演出であってもよい。例えば、上記のように、主人公キャラが相手キャラとじゃんけんを行うといった演出を第３演出として実行する場合、じゃんけんが行われるのに先立って、主人公キャラと、じゃんけんに強い相手キャラと、を表示する演出を第２演出として実行することが考えられる。この場合、本実施形態で例示する降下エリア探索演出に代えて、主人公キャラがじゃんけんで対決する相手キャラを変化させる演出を第１演出として実行することが考えられる。このような第１演出としては、じゃんけんに強い相手キャラ（強キャラ）から、じゃんけんの強さが中程度である相手キャラ（中キャラ）へと変化させる第１の変化演出、強キャラからじゃんけんに弱い相手キャラ（弱キャラ）へと変化させる第２の変化演出、強キャラを中キャラに変化させ、その後に、中キャラを弱キャラへと変化させる第３の変化演出などが例として挙げられる。

【０３８２】

このように、第１演出は、第３演出の演出結果が第２演出結果になる可能性（本実施形態では、着陸成功演出が実行される可能性）を、陸地割合や陸地色によって示唆する演出に限らず、第３演出の演出結果が第２演出結果になる可能性を所定の表示オブジェクト（ここでは、相手キャラ）の種類によって示唆する演出であってもよい。

【０３８３】

［チケット獲得チャレンジ演出について］

次に、図２１～図２６を参照しつつ、本実施形態の遊技機１で実行されるチケット獲得チャレンジ演出について説明する。ここで、図２１は、遊技機１で実行されるチケット獲得チャレンジ演出の流れについて説明するための説明図である。図２２は、チケット獲得チャレンジ演出を構成する各演出の大当たり信頼度について説明するための説明図である。図２３は、視聴チケット獲得演出と、ストーリー演出と、リーチ演出と、の関係について説明するための説明図である。図２４は、ストーリー演出実行決定テーブルとストーリー演出種別選択テーブルについて説明するための説明図である。図２５は、ストーリー演出の再生終了ストーリーを選択するためのストーリー選択テーブルについて説明するための説明図である。図２６は、視聴チケット獲得演出実行決定テーブルと視聴チケット獲得演出種別選択テーブルについて説明するための説明図である。

【０３８４】

なお、図２１に例示される各演出のうち、擬似連演出（図２１（Ｈ）参照）、当該アイコン変化演出（図２１（Ｉ）参照）、ＳＰリーチ（図２１（Ｊ）参照）、チャンスストーリー演出（図２１（Ｎ）参照）、激熱ストーリー演出（図２１（Ｏ）参照）、ＳＰＳＰ発展演出（図２１（Ｐ）参照）、ＳＰＳＰリーチ（図２１（Ｑ）参照）、ＳＰ発展演出（図２１（Ｒ）参照）、及びＳＰリーチ（図２１（Ｓ）参照）は、チケット獲得チャレンジ演出が終了した後に行われる演出である。

【０３８５】

本実施形態の遊技機１では、通常遊技状態において第１特別図柄判定が実行されたことに応じて行われる第１特別図柄の変動表示中に、その第１特別図柄判定の判定結果に基づく演出として、チケット獲得チャレンジ演出と呼ばれる演出が実行されることがある。遊技機１では、第１特別図柄の変動パターンとして、メインＣＰＵ８１によってどの変動パターンが選択された場合にチケット獲得チャレンジ演出を実行するかを示す情報がサブＲＯＭ９２に記憶されており、サブＣＰＵ９１は、チケット獲得チャレンジ演出に対応する第１特別図柄の変動パターン（チケット獲得チャレンジ演出用の変動パターン）がメインＣＰＵ８１によって選択された場合に、チケット獲得チャレンジ演出を実行可能である。本実施形態におけるチケット獲得チャレンジ演出は、主に、主人公のキャラクタ（主人公キャラ）が洞窟内においてチケットを探索し、チケットを発見（獲得）することができた場合に、その獲得したチケットに応じた演出が発生するという一連の演出として構成されている。このチケット獲得チャレンジ演出は、以下のような流れで実行される。

【０３８６】

すなわち、チケット獲得チャレンジ演出では、図２１に例示されるように、まず、主人公キャラが洞窟での探索を開始する様子を表す洞窟探索開始演出が実行される（図２１（Ａ）参照）。具体的には、主人公キャラが洞窟へと進入して行き、洞窟の奥へと歩いて行く様子を表す演出が実行される。この洞窟探索開始演出の開始から所定時間（例えば、５秒）が経過すると、洞窟探索開始演出に続いて洞窟探索演出（「第２先行演出」の一例）が実行される。この洞窟探索演出は、後述するストーリー演出に先行して実行され得る演出である。洞窟探索演出には、洞窟エリアＡ探索演出（「第２の第２先行演出」の一例：図２１（Ｃ）参照）と、洞窟エリアＢ探索演出（「第１の第２先行演出」の一例：図２１（Ｂ）参照）と、があり、洞窟探索開始演出に続いて、洞窟エリアＡ探索演出および洞窟エリアＢ探索演出のいずれか一方の洞窟探索演出が実行される。

【０３８７】

洞窟探索開始演出において主人公キャラが洞窟の奥へと歩いていくと、左奥のエリアＡに繋がる左側ルートと、右奥のエリアＢに繋がる右側ルートと、の２つのルートに分岐する分岐点が出現する。洞窟探索開始演出は、主人公キャラがこの分岐点まで到達する様子を表す演出として構成されている。ここで、洞窟エリアＡ探索演出を実行する予告演出パターンが今回の第１特別図柄の変動開始時に設定されている場合、洞窟探索開始演出（図２１（Ａ）参照）に続いて洞窟エリアＡ探索演出（図２１（Ｃ）参照）が実行される。一方、洞窟エリアＢ探索演出を実行する予告演出パターンが今回の第１特別図柄の変動開始時に設定されている場合、洞窟探索開始演出（図２１（Ａ）参照）に続いて洞窟エリアＢ

探索演出（図２１（Ｂ）参照）が実行される。
【０３８８】
＜洞窟エリアＢ探索演出＞
洞窟探索開始演出に続いて洞窟エリアＢ探索演出（図２１（Ｂ）参照）を実行する場合、洞窟探索開始演出に続く洞窟エリアＢ探索演出が開始されることにより、図には示されていないが、主人公キャラが分岐点から右側ルートへと進行してエリアＢに到達し、エリアＢにおいてチケットを探索する様子を表す演出が行われる。このエリアＢには、図２１（Ｎ）及び（Ｏ）に基づいて後述するストーリー演出（「第１先行演出」の一例）に対応する「青視聴チケット」と、上述した擬似連演出に対応する「擬似連チケット」と、当該アイコンを対象とするアイコン変化演出（当該アイコン変化演出）に対応する「アイコン変化チケット」と、上述したＳＰリーチに対応する「ＳＰチケット」と、が各所に隠して配置されている。洞窟エリアＢ探索演出の前半では、主人公キャラが分岐点から右側ルートを通ってエリアＢに到達し、エリアＢでのチケット探索を開始するまでの様子を表す演出が行われ、洞窟エリアＢ探索演出の後半では、主人公キャラがこれら４つのチケットのうちの何れかのチケットを発見して、そのチケットを獲得して喜んでいる様子を表す演出（チケット獲得演出）が行われる。このチケット獲得演出として、本実施形態では、青視聴チケット獲得演出、擬似連チケット獲得演出、アイコン変化チケット獲得演出、及びＳＰチケット獲得演出の４種類のチケット獲得演出が用意されている。
【０３８９】
ここで、洞窟エリアＢ探索演出に続いてストーリー演出（図２１（Ｎ）のチャンスストーリー演出、又は、図２１（Ｏ）の激熱ストーリー演出）が実行される場合、洞窟エリアＢ探索演出の後半演出として、青視聴チケット獲得演出（図２１（Ｄ）参照）が実行される。この青視聴チケット獲得演出は、「ストーリー」の文字が表記された青色のチケット（青視聴チケット）を主人公キャラが発見・獲得して喜んでいる様子を表す演出として構成されている。青視聴チケット獲得演出が実行された場合、その後にストーリー演出が実行されないことがあるものの、それなりに高い確率（本実施形態では、８９％）で、その後にストーリー演出が実行される。このため、青視聴チケット獲得演出は、ストーリー演出が実行されることを予告する予告演出であると言える。この青視聴チケット獲得演出が実行された後の演出については、後に詳述する。
【０３９０】
また、洞窟エリアＢ探索演出に続いて、図９（Ｄ）等に基づいて上述した擬似連演出（図２１（Ｈ）参照）が実行される場合、洞窟エリアＢ探索演出の後半演出として、擬似連チケット獲得演出（図２１（Ｅ）参照）が実行される。この擬似連チケット獲得演出は、「擬似連」の文字が表記されたチケットを主人公キャラが発見・獲得して喜んでいる様子を表す演出として構成されている。擬似連チケット獲得演出が実行された場合、その後に擬似連演出が実行されることから、擬似連チケット獲得演出は、擬似連演出が実行されることを予告する予告演出であると言える。
【０３９１】
また、洞窟エリアＢ探索演出に続いて当該アイコン変化演出（図２１（Ｉ）参照）が実行される場合、洞窟エリアＢ探索演出の後半演出として、アイコン変化チケット獲得演出（図２１（Ｆ）参照）が実行される。このアイコン変化チケット獲得演出は、「アイコン変化」の文字が表記されたチケットを主人公キャラが発見・獲得して喜んでいる様子を表す演出として構成されている。アイコン変化チケット獲得演出が実行された場合、その後に、当該アイコンを対象とするアイコン変化演出が実行されることから、アイコン変化チケット獲得演出は、当該アイコンを対象とするアイコン変化演出が実行されることを予告する予告演出であると言える。
【０３９２】
また、洞窟エリアＢ探索演出に続いて、図８（Ｈ）等に基づいて上述したＳＰリーチ（図２１（Ｊ）参照）が実行される場合、洞窟エリアＢ探索演出の後半演出として、ＳＰチケット獲得演出（図２１（Ｇ）参照）が実行される。このＳＰチケット獲得演出は、「Ｓ

Ｐ」の文字が表記されたチケットを主人公キャラが発見・獲得して喜んでいる様子を表す演出として構成されている。ＳＰチケット獲得演出が実行された場合、その後にＳＰリーチが実行されることから、ＳＰチケット獲得演出は、ＳＰリーチが実行されることを予告する予告演出であると言える。

【０３９３】

洞窟エリアＢ探索演出の後半演出として、擬似連チケット獲得演出、アイコン変化チケット獲得演出、又はＳＰチケット獲得演出が実行された場合は、その時点でチケット獲得チャレンジ演出が終了となり、それぞれのチケット獲得演出によって予告された演出が実行されることになる。一方、洞窟エリアＢ探索演出の後半演出として青視聴チケット獲得演出が実行された場合は、その後もチケット獲得チャレンジ演出が継続することになる。

【０３９４】

このように、本実施形態における洞窟エリアＢ探索演出は、複数種類（本実施形態では、４種類）の後半演出が用意されており、ストーリー演出が実行されることを予告するときと、擬似連演出が実行されることを予告するときと、当該アイコン変化演出が実行されることを予告するときと、ＳＰリーチが実行されることを予告するときと、がある演出として構成されている。

【０３９５】

＜洞窟エリアＡ探索演出＞

洞窟探索開始演出に続いて洞窟エリアＡ探索演出（図２１（Ｃ）参照）を実行する場合、洞窟探索開始演出に続く洞窟エリアＡ探索演出が開始されることにより、図には示されていないが、主人公キャラが分岐点から左側ルートへと進行してエリアＡに到達し、エリアＡにおいてチケットを探索する様子を表す演出が行われる。上述したアリアＢには、４つのチケットが配置されているのに対して、エリアＡには、図２１（Ｎ）及び（Ｏ）に基づいて後述するストーリー演出に対応する「赤視聴チケット」だけが隠して配置されている。洞窟エリアＡ探索演出の前半では、主人公キャラが分岐点から左側ルートを通ってエリアＡに到達し、エリアＡでのチケット探索を開始するまでの様子を表す演出が行われ、洞窟エリアＡ探索演出の後半では、赤視聴チケット獲得演出（図２１（Ｋ）参照）、及びチケット獲得失敗演出（図２１（Ｌ）参照）のいずれか一方が実行される。

【０３９６】

ここで、洞窟エリアＡ探索演出に続いてストーリー演出（図２１（Ｎ）のチャンスストーリー演出、又は、図２１（Ｏ）の激熱ストーリー演出）が実行される場合、洞窟エリアＡ探索演出の後半演出として、赤視聴チケット獲得演出（図２１（Ｋ）参照）が実行される。この赤視聴チケット獲得演出は、「ストーリー」の文字が表記された赤色のチケット（赤視聴チケット）を主人公キャラが発見・獲得して喜んでいる様子を表す演出として構成されている。赤視聴チケット獲得演出が実行された場合、その後にストーリー演出が実行されないことがあるものの、青視聴チケット獲得演出（図２１（Ｄ）参照）が実行される場合よりも高い確率で、その後にストーリー演出が実行される。このため、赤視聴チケット獲得演出は、ストーリー演出が実行されることを予告する予告演出であると言える。

【０３９７】

なお、赤視聴チケット獲得演出（図２１（Ｋ）参照）が実行された場合と、青視聴チケット獲得演出（図２１（Ｄ）参照）が実行された場合には、それぞれ、一定の確率でチケット紛失演出（図２１（Ｔ）参照）が実行されることがある。図には示されていないが、このチケット紛失演出は、赤視聴チケット獲得演出（又は青視聴チケット獲得演出）によって獲得した赤視聴チケット（又は青視聴チケット）を主人公キャラが紛失して落ち込んでいる様子を表す演出として構成されている。このチケット紛失演出が実行された場合、チケット紛失演出が実行されることでチケット獲得チャレンジ演出が終了し、図には示されていないが、ＳＰリーチやＳＰＳＰリーチといった高信頼度のリーチ演出が実行されることなく、バラケ目を示す３つの演出図柄を擬似停止させてから本停止させるハズレ報知演出が実行されることになる。

【０３９８】

図２１（Ｄ）及び（Ｋ）に例示されるように、本実施形態では、青視聴チケット獲得演出に続いてチケット紛失演出が実行される確率（チケット紛失確率）が１１％に設定され、赤視聴チケット獲得演出に続いてチケット紛失演出が実行される確率（チケット紛失確率）が３％に設定されており、青視聴チケット獲得演出が実行された場合の方が、赤視聴チケット獲得演出が実行される場合に比べて、チケット紛失演出（及びハズレ報知演出）が実行され易いという特徴がある。

【０３９９】

なお、赤視聴チケット獲得演出（又は青視聴チケット獲得演出）に続いて、チケット紛失演出（図２１（Ｔ）参照）が実行されない場合には、激熱ストーリー演出（又はチャンスストーリー演出）が必ず実行される。このため、赤視聴チケット獲得演出（図２１（Ｋ）参照）に続いて激熱ストーリー演出（又はチャンスストーリー演出）が実行される確率は９７％（＝１００％－３％）であり、青視聴チケット獲得演出（図２１（Ｄ）参照）に続いて激熱ストーリー演出（又はチャンスストーリー演出）が実行される確率は８９％（＝１００％－１１％）である。このように、本実施形態では、赤視聴チケット獲得演出が実行される場合の方が、青視聴チケット獲得演出が実行される場合に比べて、その後にストーリー演出（激熱ストーリー演出またはチャンスストーリー演出）が実行される確率が高くなっている。また、赤視聴チケット獲得演出では、主人公キャラが赤色のチケット（赤視聴チケット）を獲得するのに対して、青視聴チケット獲得演出では、主人公キャラが青色のチケット（青視聴チケット）を獲得する。

【０４００】

このため、遊技者は、主人公キャラが獲得する視聴チケットの色（本実施形態では、赤色または青色）に基づいて、ストーリー演出（激熱ストーリー演出またはチャンスストーリー演出）が実行される可能性の高低を容易に認識することができ、洞窟探索開始演出が実行された後に、青視聴チケット獲得演出を含む洞窟エリアＢ探索演出よりも、赤視聴チケット獲得演出を含む洞窟エリアＡ探索演出が実行されることを期待しながら遊技を楽しむことができる。

【０４０１】

なお、洞窟エリアＡ探索演出では、後半演出として大抵は赤視聴チケット獲得演出（図２１（Ｋ）参照）が実行されるが、確率としては低めであるものの、所定の確率（例えば、洞窟エリアＡ探索演出が実行される場合の１０％）で、後半演出としてチケット獲得失敗演出（図２１（Ｌ）参照）が実行されることもある。このチケット獲得失敗演出は、図には示されていないが、主人公キャラが赤視聴チケットを発見することができずに時間切れとなってしまう様子を表す演出として構成されている。このようなチケット獲得失敗演出が実行された場合、その時点でチケット獲得チャレンジ演出が終了となり、その後は、チケット紛失演出が実行される場合と同様に、ハズレ報知演出が実行されることになる。

【０４０２】

チケット獲得失敗演出が実行された場合、その後は、同一変動内で大当たりを期待させるような演出が行われないことから、チケット獲得失敗演出は、いわゆるガセ演出であると言える。図２２に例示されるように、本実施形態では、洞窟エリアＡ探索演出の大当たり信頼度が約２３％に設定され、赤視聴チケット獲得演出の大当たり信頼度が約２７％に設定されている。このように、洞窟エリアＡ探索演出および赤視聴チケット獲得演出は、いずれも、大当たり信頼度が相対的に高い値に設定されており、これらの演出は、当たり報知演出が実行される図柄変動では実行され易いものの、「ハズレ報知演出」が実行される図柄変動では実行され難く、結果として、出現率が低い演出となっている。

【０４０３】

このように、洞窟エリアＡ探索演出および赤視聴チケット獲得演出は、出現率が低い演出であることから、これらの演出が出現することを遊技者が期待し難いという状況がある。これに対して、本実施形態の遊技機１では、ＳＰリーチやＳＰＳＰリーチと言った高信頼度のリーチ演出が実行されることなくハズレ報知演出が実行される図柄変動を用いて、チケット獲得失敗演出を含む洞窟エリアＡ探索演出を実行し得る構成が採用されている。

これにより、少なくとも洞窟エリアＡ探索演出については出現率を向上させることができ、洞窟エリアＡ探索演出の後半演出として赤視聴チケット獲得演出が実行されることを遊技者に適度に期待させることが可能である。

【０４０４】

図２２に例示されるように、洞窟エリアＡ探索演出、赤視聴チケット獲得演出、洞窟エリアＢ探索演出、青視聴チケット獲得演出、擬似連チケット獲得演出、アイコン変化チケット獲得演出、ＳＰチケット獲得演出、チャンスストーリー演出、激熱ストーリー演出、ＳＰリーチ、及びＳＰＳＰリーチは、所定の大当たり信頼度を有していることから、これらの演出は、当たり報知演出が実行されることを示唆する示唆演出であると言える。

【０４０５】

＜ＳＰＳＰリーチについて＞

本実施形態の遊技機１は、通常のリーチ演出として、ノーマルリーチ（図８（Ｆ）参照）、ＳＰリーチ（図８（Ｈ）、図２１（Ｊ）及び（Ｓ）参照）、ＳＰＳＰリーチ（「期待演出」の一例：図８（Ｉ）、図２１（Ｑ）参照）を実行可能に構成されている。これらのリーチ演出のうち、ノーマルリーチは、その大当たり信頼度が約２％と他のリーチ演出に比べて低い値に設定されており、当たり報知演出が実行されること（すなわち、大当たり）を遊技者に期待させる演出ではあるものの、遊技者が大当たりを期待し難い演出となっている。これに対して、ＳＰリーチとＳＰＳＰリーチは、図２２に例示されるように、ＳＰリーチの大当たり信頼度が約２４％に設定され、ＳＰＳＰリーチの大当たり信頼度が約４１％に設定されており、どちらも当たり報知演出が実行されることを遊技者に期待させる演出となっている。ＳＰリーチとＳＰＳＰリーチは、それぞれ、大当たり信頼度が上記の値に設定されていることから、両者を比較した場合、ＳＰリーチは、当たり報知演出が実行される可能性が相対的に低いことを示唆する演出であり、ＳＰＳＰリーチは、当たり報知演出が実行される可能性が相対的に高いことを示唆する演出であると言える。

【０４０６】

本実施形態の遊技機１では、通常遊技状態における第１特別図柄の変動表示中において、図８に基づいて上述した流れで演出が行われる場合の他に、図２１に例示されるチケット獲得チャレンジ演出が実行された結果、より具体的には、激熱ストーリー演出（図２１（Ｏ）参照）、チャンスストーリー演出（図２１（Ｎ）参照）、又はＳＰチケット獲得演出（図２１（Ｇ）参照）が実行された結果として、ＳＰリーチやＳＰＳＰリーチに発展することがある。なお、図２１には表れていないが、擬似連チケット獲得演出（図２１（Ｅ）参照）および擬似連演出（図２１（Ｈ）参照）が実行された場合や、アイコン変化チケット獲得演出（図２１（Ｆ）参照）および当該アイコン変化演出（図２１（Ｉ）参照）が実行された場合にも、同一変動内でＳＰリーチやＳＰＳＰリーチが実行されることがある。

【０４０７】

また、激熱ストーリー演出またはチャンスストーリー演出が実行された結果として、ＳＰリーチ（図２１（Ｓ）参照）に発展し、その後に、ＳＰリーチからＳＰＳＰリーチへと発展することもある。

【０４０８】

＜激熱ストーリー演出とチャンスストーリー演出について＞

ストーリー演出は、チケットチャレンジ演出が視聴チケット獲得演出（赤視聴チケット獲得演出または青視聴チケット獲得演出）で終了した場合に、視聴チケット獲得演出に続けて実行される演出であり、ＳＰＳＰリーチ（又はＳＰリーチ）に先行して実行され得る第１先行演出に分類される演出である。このストーリー演出には、当たり報知演出が実行される可能性が相対的に低いことを示唆するチャンスストーリー演出（「第１の第１先行演出」の一例）と、当たり報知演出が実行される可能性が相対的に高いことを示唆する激熱ストーリー演出（「第２の第１先行演出」の一例）と、があり、赤視聴チケット獲得演出または青視聴チケット獲得演出に続いて、激熱ストーリー演出およびチャンスストーリー演出のいずれか一方のストーリー演出が実行される。

【０４０９】
なお、激熱ストーリー演出（又はチャンスストーリー演出）は、赤視聴チケット獲得演出（又は青視聴チケット獲得演出）が実行された場合に必ず実行される訳ではない。上述したように、赤視聴チケット獲得演出（又は青視聴チケット獲得演出）に続くチケット紛失演出（図２１（Ｔ）参照）が実行されてチケット獲得チャレンジ演出が終了した場合には、他の演出が実行されることなくハズレ報知演出が実行される。このため、激熱ストーリー演出とチャンスストーリー演出は、いずれも、赤視聴チケット獲得演出が実行された場合の一部、或いは、青視聴チケット獲得演出が実行された場合の一部、において実行可能な演出であると言える。
【０４１０】
（チャンスストーリー演出について）
チャンスストーリー演出（図２１（Ｎ）参照）は、図には示されていないが、第１話演出と、第２話演出と、第３話演出と、を有して構成される演出である。ここで、第１話演出は、ある物語における第１話のストーリーを再生する演出となっており、第２話演出は、第１話に続く第２話のストーリーを再生する演出となっており、第３話演出は、第２話に続く第３話のストーリーを再生する演出となっている。このように、チャンスストーリー演出を構成する各話の演出は、互いに演出内容が関連しているため、遊技者は、チャンスストーリー演出の第１話演出、第２話演出、第３話演出が順番に実行されるのを見聞きして、チャンスストーリー演出を楽しむことができる。
【０４１１】
図２３（Ｂ）に例示されるように、チャンスストーリー演出に関して、第１話演出を実行するために要する実行時間が５秒に設定され、第２話演出を実行するために要する実行時間が７秒に設定され、第３話演出を実行するために要する実行時間が９秒に設定されており、チャンスストーリー演出は、その演出実行時間が可変な演出となっている。
【０４１２】
具体的には、チャンスストーリー演出は、第１話演出だけが実行される第１演出パターンで実行される場合と、第１話演出および第２話演出が実行された後に第３話演出が実行されない第２演出パターンで実行される場合と、第１話演出～第３話演出が全て実行される第３演出パターンで実行される場合と、がある。上記のように、チャンスストーリー演出を構成する第１話演出の実行時間が５秒に設定されていることから、第１話演出だけが実行される第１演出パターンのチャンスストーリー演出の実行時間は５秒となる。また、第１話演出の実行時間が５秒に設定され、第２話演出の実行時間が７秒に設定されていることから、第１話演出および第２話演出が実行されて第３話演出が実行されない第２演出パターンのチャンスストーリー演出の実行時間は、１２秒（＝５秒＋７秒）となる。また、第１話演出の実行時間が５秒に設定され、第２話演出の実行時間が７秒に設定され、第３話演出の実行時間が９秒に設定されていることから、第１話演出～第３話演出が全て実行される第３演出パターンのチャンスストーリー演出の実行時間は、２１秒（＝５秒＋７秒＋９秒）となる。
【０４１３】
なお、このようなチャンスストーリー演出が実行された場合、その後は、ＳＰＳＰリーチへの発展を示唆するＳＰＳＰ発展演出（図２１（Ｐ）参照）を経由してＳＰＳＰリーチ（図２１（Ｑ）参照）に発展するときと、ＳＰリーチへの発展を示唆するＳＰ発展演出（図２１（Ｒ）参照）を経由してＳＰリーチ（図２１（Ｓ）参照）に発展するときと、がある。
【０４１４】
本実施形態では、ＳＰＳＰ発展演出（図２１（Ｐ）参照）の実行時間が３秒に設定されている。このため、第１話演出だけが実行される第１演出パターンのチャンスストーリー演出（実行時間：５秒）からＳＰＳＰ発展演出（実行時間：３秒）を経由してＳＰＳＰリーチに発展する場合には、チャンスストーリー演出の開始から８秒（＝５秒＋３秒）が経過するとＳＰＳＰリーチが開始されることになる。また、第１話演出および第２話演出が

実行される第２演出パターンのチャンスストーリー演出（実行時間：１２秒＝５秒＋７秒）からＳＰＳＰ発展演出（実行時間：３秒）を経由してＳＰＳＰリーチに発展する場合には、チャンスストーリー演出の開始から１５秒（＝１２秒＋３秒）が経過するとＳＰＳＰリーチが開始されることになる。また、第１話演出～第３話演出が全て実行される第３演出パターンのチャンスストーリー演出（実行時間：２１秒＝５秒＋７秒＋９秒）からＳＰＳＰ発展演出（実行時間：３秒）を経由してＳＰＳＰリーチに発展する場合には、チャンスストーリー演出の開始から２４秒（＝２１秒＋３秒）が経過するとＳＰＳＰリーチが開始されることになる。

【０４１５】

このように、チャンスストーリー演出からＳＰＳＰ発展演出を経由してＳＰＳＰリーチに発展する場合に関しては、チャンスストーリー演出の開始から８秒が経過したタイミングでＳＰＳＰリーチが開始されるときと、チャンスストーリー演出の開始から１５秒が経過したタイミングでＳＰＳＰリーチが開始されるときと、チャンスストーリー演出の開始から２４秒が経過したタイミングでＳＰＳＰリーチが開始されるときと、がある。

【０４１６】

また、本実施形態では、ＳＰ発展演出（図２１（Ｒ）参照）の実行時間も、ＳＰＳＰ発展演出の実行時間と同じ３秒に設定されている。このため、第１話演出だけが実行される第１演出パターンのチャンスストーリー演出（実行時間：５秒）からＳＰ発展演出（実行時間：３秒）を経由してＳＰリーチに発展する場合には、チャンスストーリー演出の開始から８秒（＝５秒＋３秒）が経過するとＳＰリーチが開始されることになる。また、第１話演出および第２話演出が実行される第２演出パターンのチャンスストーリー演出（実行時間：１２秒＝５秒＋７秒）からＳＰ発展演出（実行時間：３秒）を経由してＳＰリーチに発展する場合には、チャンスストーリー演出の開始から１５秒（＝１２秒＋３秒）が経過するとＳＰリーチが開始されることになる。また、第１話演出～第３話演出が全て実行される第３演出パターンのチャンスストーリー演出（実行時間：２１秒＝５秒＋７秒＋９秒）からＳＰ発展演出（実行時間：３秒）を経由してＳＰリーチに発展する場合には、チャンスストーリー演出の開始から２４秒（＝２１秒＋３秒）が経過するとＳＰリーチが開始されることになる。

【０４１７】

このように、チャンスストーリー演出からＳＰ発展演出を経由してＳＰリーチに発展する場合に関しては、チャンスストーリー演出の開始から８秒が経過したタイミングでＳＰリーチが開始されるときと、チャンスストーリー演出の開始から１５秒が経過したタイミングでＳＰリーチが開始されるときと、チャンスストーリー演出の開始から２４秒が経過したタイミングでＳＰリーチが開始されるときと、がある。

【０４１８】

上述したように、本実施形態のチャンスストーリー演出は、第１演出パターンで実行されるときと、第２演出パターンで実行されるときと、第３演出パターンで実行されるときと、があるが、このようなチャンスストーリー演出には、ＳＰＳＰリーチへの発展のし易さに関して、以下のような特徴がある。すなわち、第１話演出だけが実行される第１演出パターンのチャンスストーリー演出が実行された場合は、ＳＰＳＰリーチに発展し難い（すなわち、ＳＰリーチに発展し易い）という特徴がある。また、第１話演出および第２話演出が実行される第２演出パターンのチャンスストーリー演出が実行される場合の方が、第１話演出だけが実行される第１演出パターンのチャンスストーリー演出が実行される場合に比べて、ＳＰＳＰリーチに発展し易いという特徴がある。また、第１話演出～第３話演出が全て実行される第３演出パターンのチャンスストーリー演出が実行される場合の方が、第１話演出および第２話演出が実行される第２演出パターンのチャンスストーリー演出が実行される場合に比べて、ＳＰＳＰリーチに発展し易いという特徴がある。

【０４１９】

このため、第１演出パターン～第３演出パターンのチャンスストーリー演出を、ＳＰＳＰリーチに発展し難いものから発展し易いものの順に並べた場合、第１演出パターンのチ

ャンスストーリー演出、第２演出パターンのチャンスストーリー演出、第３演出パターンのチャンスストーリー演出の順となる。そして、本実施形態のチャンスストーリー演出は、第１演出パターン、第２演出パターン、第３演出パターンの順に実行時間が長くなることから、ＳＰＳＰリーチへの発展を期待する遊技者は、チャンスストーリー演出が長く継続することを期待しながら、チャンスストーリー演出を楽しむことができる。

【０４２０】

（激熱ストーリー演出について）

激熱ストーリー演出（図２１（Ｏ）参照）は、図には示されていないが、チャンスストーリー演出と同様、第１話演出と、第２話演出と、第３話演出と、を有して構成される演出である。ここで、第１話演出は、チャンスストーリー演出で再生されるものとは別の物語における第１話のストーリーを再生する演出となっており、第２話演出は、第１話に続く第２話のストーリーを再生する演出となっており、第３話演出は、第２話に続く第３話のストーリーを再生する演出となっている。このように、激熱ストーリー演出を構成する各話の演出は、互いに演出内容が関連しているため、遊技者は、激熱ストーリー演出の第１話演出、第２話演出、第３話演出が順番に実行されるのを見聞きして、激熱ストーリー演出を楽しむことができる。

【０４２１】

図２３（Ｂ）に例示されるように、激熱ストーリー演出に関して、上述したチャンスストーリー演出と同様に、第１話演出を実行するために要する実行時間が５秒に設定され、第２話演出を実行するために要する実行時間が７秒に設定され、第３話演出を実行するために要する実行時間が９秒に設定されており、激熱ストーリー演出は、その演出実行時間が可変な演出となっている。

【０４２２】

具体的には、激熱ストーリー演出は、第１話演出だけが実行される第４演出パターンで実行される場合と、第１話演出および第２話演出が実行された後に第３話演出が実行されない第５演出パターンで実行される場合と、第１話演出～第３話演出が全て実行される第６演出パターンで実行される場合と、がある。上記のように、激熱ストーリー演出を構成する第１話演出の実行時間が５秒に設定されていることから、第１話演出だけが実行される第４演出パターンの激熱ストーリー演出の実行時間は５秒となる。また、第１話演出の実行時間が５秒に設定され、第２話演出の実行時間が７秒に設定されていることから、第１話演出および第２話演出が実行されて第３話演出が実行されない第５演出パターンの激熱ストーリー演出の実行時間は、１２秒（＝５秒＋７秒）となる。また、第１話演出の実行時間が５秒に設定され、第２話演出の実行時間が７秒に設定され、第３話演出の実行時間が９秒に設定されていることから、第１話演出～第３話演出が全て実行される第６演出パターンの激熱ストーリー演出の実行時間は、２１秒（＝５秒＋７秒＋９秒）となる。

【０４２３】

なお、このような激熱ストーリー演出が実行された場合、その後は、ＳＰＳＰ発展演出（図２１（Ｐ）参照）を経由してＳＰＳＰリーチ（図２１（Ｑ）参照）に発展するときと、ＳＰ発展演出（図２１（Ｒ）参照）を経由してＳＰリーチ（図２１（Ｓ）参照）に発展するときと、がある。これについては、チャンスストーリー演出が実行された場合と同様である。

【０４２４】

本実施形態では、上記の通り、ＳＰＳＰ発展演出（図２１（Ｐ）参照）の実行時間が３秒に設定されている。このため、第１話演出だけが実行される第４演出パターンの激熱ストーリー演出（実行時間：５秒）からＳＰＳＰ発展演出（実行時間：３秒）を経由してＳＰＳＰリーチに発展する場合には、激熱ストーリー演出の開始から８秒（＝５秒＋３秒）が経過するとＳＰＳＰリーチが開始されることになる。また、第１話演出および第２話演出が実行される第５演出パターンの激熱ストーリー演出（実行時間：１２秒＝５秒＋７秒）からＳＰＳＰ発展演出（実行時間：３秒）を経由してＳＰＳＰリーチに発展する場合には、激熱ストーリー演出の開始から１５秒（＝１２秒＋３秒）が経過するとＳＰＳＰリー

チが開始されることになる。また、第１話演出～第３話演出が全て実行される第６演出パターンの激熱ストーリー演出（実行時間：２１秒＝５秒＋７秒＋９秒）からＳＰＳＰ発展演出（実行時間：３秒）を経由してＳＰＳＰリーチに発展する場合には、激熱ストーリー演出の開始から２４秒（＝２１秒＋３秒）が経過するとＳＰＳＰリーチが開始されることになる。

【０４２５】

このように、激熱ストーリー演出からＳＰＳＰ発展演出を経由してＳＰＳＰリーチに発展する場合に関しては、激熱ストーリー演出の開始から８秒が経過したタイミングでＳＰＳＰリーチが開始されるときと、激熱ストーリー演出の開始から１５秒が経過したタイミングでＳＰＳＰリーチが開始されるときと、激熱ストーリー演出の開始から２４秒が経過したタイミングでＳＰＳＰリーチが開始されるときと、がある。

【０４２６】

また、本実施形態では、上記の通り、ＳＰ発展演出（図２１（Ｒ）参照）の実行時間も３秒に設定されている。このため、第１話演出だけが実行される第４演出パターンの激熱ストーリー演出（実行時間：５秒）からＳＰ発展演出（実行時間：３秒）を経由してＳＰリーチに発展する場合には、激熱ストーリー演出の開始から８秒（＝５秒＋３秒）が経過するとＳＰリーチが開始されることになる。また、第１話演出および第２話演出が実行される第５演出パターンの激熱ストーリー演出（実行時間：１２秒＝５秒＋７秒）からＳＰ発展演出（実行時間：３秒）を経由してＳＰリーチに発展する場合には、激熱ストーリー演出の開始から１５秒（＝１２秒＋３秒）が経過するとＳＰリーチが開始されることになる。また、第１話演出～第３話演出が全て実行される第６演出パターンの激熱ストーリー演出（実行時間：２１秒＝５秒＋７秒＋９秒）からＳＰ発展演出（実行時間：３秒）を経由してＳＰリーチに発展する場合には、激熱ストーリー演出の開始から２４秒（＝２１秒＋３秒）が経過するとＳＰリーチが開始されることになる。

【０４２７】

このように、激熱ストーリー演出からＳＰ発展演出を経由してＳＰリーチに発展する場合に関しては、激熱ストーリー演出の開始から８秒が経過したタイミングでＳＰリーチが開始されるときと、激熱ストーリー演出の開始から１５秒が経過したタイミングでＳＰリーチが開始されるときと、激熱ストーリー演出の開始から２４秒が経過したタイミングでＳＰリーチが開始されるときと、がある。

【０４２８】

上述したように、本実施形態の激熱ストーリー演出は、第４演出パターンで実行されるときと、第５演出パターンで実行されるときと、第６演出パターンで実行されるときと、があるが、このような激熱ストーリー演出には、ＳＰＳＰリーチへの発展のし易さに関して、以下のような特徴がある。すなわち、第１話演出および第２話演出が実行される第５演出パターンの激熱ストーリー演出が実行される場合の方が、第１話演出だけが実行される第４演出パターンの激熱ストーリー演出が実行される場合に比べて、ＳＰＳＰリーチに発展し易いという特徴がある。また、第１話演出～第３話演出が全て実行される第６演出パターンの激熱ストーリー演出が実行される場合の方が、第１話演出および第２話演出が実行される第５演出パターンの激熱ストーリー演出が実行される場合に比べて、ＳＰＳＰリーチに発展し易いという特徴がある。

【０４２９】

このため、第４演出パターン～第６演出パターンの激熱ストーリー演出を、ＳＰＳＰリーチに発展し難いものから発展し易いものの順に並べた場合、第４演出パターンの激熱ストーリー演出、第５演出パターンの激熱ストーリー演出、第６演出パターンの激熱ストーリー演出の順となる。そして、本実施形態の激熱ストーリー演出は、第４演出パターン、第５演出パターン、第６演出パターンの順に実行時間が長くなることから、ＳＰＳＰリーチへの発展を期待する遊技者は、激熱ストーリー演出が長く継続することを期待しながら、激熱ストーリー演出を楽しむことができる。

【０４３０】

（激熱ストーリー演出とチャンスストーリー演出の比較）
ここで、激熱ストーリー演出とチャンスストーリー演出とを比較した場合、以下のことが言える。すなわち、本実施形態では、図２２に例示されるように、激熱ストーリー演出の大当たり信頼度が約３６％に設定されているのに対して、チャンスストーリー演出の大当たり信頼度が約１９％に設定されており、激熱ストーリー演出が実行される場合の方が、チャンスストーリー演出が実行される場合に比べて、同一変動内で当たり報知演出が実行される可能性が高い、という特徴がある。このため、これら２種類のストーリー演出を比較した場合、チャンスストーリー演出は、大当たり信頼度が相対的に低いことを示唆する演出であり、激熱ストーリー演出は、大当たり信頼度が相対的に高いことを示唆する演出であると言える。

【０４３１】
また、第１話演出だけが実行される第４演出パターンの激熱ストーリー演出が実行される場合の方が、第１話演出だけが実行される第１演出パターンのチャンスストーリー演出が実行される場合に比べて、ＳＰＳＰリーチに発展し易いという特徴がある。また、第１話演出および第２話演出が実行される第５演出パターンの激熱ストーリー演出が実行される場合の方が、第１話演出および第２話演出が実行される第２演出パターンのチャンスストーリー演出が実行される場合に比べて、ＳＰＳＰリーチに発展し易いという特徴がある。また、第１話演出～第３話演出の全てが実行される第６演出パターンの激熱ストーリー演出が実行される場合の方が、第１話演出～第３話演出の全てが実行される第３演出パターンのチャンスストーリー演出が実行される場合に比べて、ＳＰＳＰリーチに発展し易いという特徴がある。

【０４３２】
このように、激熱ストーリー演出とチャンスストーリー演出とを、実行時間が同じ演出パターン同士で比較した場合に、実行時間が５秒のときと、実行時間が１２秒のときと、実行時間が２１秒のときの全てのときにおいて、激熱ストーリー演出の方がチャンスストーリー演出よりもＳＰＳＰリーチに発展し易くなっている。そして、上記のように、激熱ストーリー演出の方がチャンスストーリー演出よりも大当たり信頼度が高い演出となっていることから、遊技者は、チャンスストーリー演出よりも激熱ストーリー演出が実行されることを期待し、更に、実行されるストーリー演出ができるだけ長く継続することを期待しながら遊技を楽しむことができる。

【０４３３】
（赤視聴チケット獲得演出と青視聴チケット獲得演出との比較）
ここまで、図２１に基づいて説明したように、本実施形態の遊技機１では、激熱ストーリー演出（又はチャンスストーリー演出）が実行される前に、図２１（Ｋ）の赤視聴チケット獲得演出を含む洞窟エリアＡ探索演出（図２１（Ｃ）参照）が実行されるときと、図２１（Ｄ）の青視聴チケット獲得演出を含む洞窟エリアＢ探索演出（図２１（Ｂ）参照）が実行されるときと、がある。

【０４３４】
上述したように、赤視聴チケット獲得演出（図２１（Ｋ）参照）が実行された場合は、その後に、３％の確率でチケット紛失演出（図２１（Ｔ）参照）が実行され、残り９７％の確率で激熱ストーリー演出（又はチャンスストーリー演出）が実行される。一方、青視聴チケット獲得演出（図２１（Ｄ）参照）が実行された場合は、その後に、１１％の確率でチケット紛失演出（図２１（Ｔ）参照）が実行され、残り８９％の確率で激熱ストーリー演出（又はチャンスストーリー演出）が実行される。このように、本実施形態では、赤視聴チケット獲得演出が実行されてからストーリー演出（激熱ストーリー演出またはチャンスストーリー演出）が実行される可能性の方が、青視聴チケット獲得演出が実行されてからストーリー演出（激熱ストーリー演出またはチャンスストーリー演出）が実行される可能性よりも高くなっている。このため、ストーリー演出が実行されることを期待する遊技者は、青視聴チケット獲得演出が実行され得る洞窟エリアＢ探索演出よりも、赤視聴チケット獲得演出が実行され得る洞窟エリアＡ探索演出が実行されることを期待しながら遊

技を楽しむことができる。
【０４３５】
　また、本実施形態の遊技機１では、赤視聴チケット獲得演出が実行された場合には、チャンスストーリー演出よりも激熱ストーリー演出の方が実行され易く、また、青視聴チケット獲得演出が実行された場合には、激熱ストーリー演出よりもチャンスストーリー演出の方が実行され易い、という構成が採用されている。また、ストーリー演出として激熱ストーリー演出が実行される場合の方が、ストーリー演出としてチャンスストーリー演出が実行される場合に比べて、ＳＰＳＰリーチに発展し易い、という構成が併せて採用されている。このため、赤視聴チケット獲得演出およびストーリー演出（激熱ストーリー演出またはチャンスストーリー演出）が実行されてからＳＰＳＰリーチが実行される可能性の方が、青視聴チケット獲得演出およびストーリー演出（激熱ストーリー演出またはチャンスストーリー演出）が実行されてからＳＰＳＰリーチが実行される可能性よりも高い、ということが言える。
【０４３６】
　このように、赤視聴チケット獲得演出が実行された場合の方が、青視聴チケット獲得演出が実行される場合に比べて、最終的にＳＰＳＰリーチに発展する可能性が高い。このため、遊技者は、洞窟探索開始演出が行われているときに、青視聴チケット獲得演出が実行され得る洞窟エリアＢ探索演出に対応するエリアＢへと繋がる右側ルートではなく、赤視聴チケット獲得演出が実行され得る洞窟エリアＡ探索演出に対応するエリアＡへと繋がる左側ルートに主人公キャラが進行して行くことを期待しながら遊技を楽しむことができる。
【０４３７】
　なお、主人公キャラが右側ルートに進行して洞窟エリアＢ探索演出が実行される場合には、擬似連チケット獲得演出および擬似連演出が実行されたり、アイコン変化チケット獲得演出および当該アイコン変化演出が実行されたり、ＳＰチケット獲得演出およびＳＰリーチが実行されたりする。そして、これらの演出が実行された後に、最終的にＳＰＳＰリーチに発展する可能性があるため、これらの演出を実行することによって、洞窟エリアＢ探索演出が実行されることによって大当たりに対する遊技者の期待感が低下してしまうといった問題が生じるのを効果的に抑制することが可能である。
【０４３８】
＜各演出の大当たり信頼度＞
　図２２に例示されるように、本実施形態では、洞窟エリアＡ探索演出の大当たり信頼度が約２２％に設定され、この洞窟エリアＡ探索演出が実行される場合に関して、赤視聴チケット獲得演出の大当たり信頼度が約２７％に設定されている。その一方で、洞窟エリアＢ探索演出の大当たり信頼度が約１１％に設定され、この洞窟エリアＢ探索演出が実行される場合に関して、青視聴チケット獲得演出の大当たり信頼度が約１６％に設定され、擬似連チケット獲得演出の大当たり信頼度が約５％に設定され、アイコン変化チケット獲得演出の大当たり信頼度が約８％に設定され、ＳＰチケット獲得演出の大当たり信頼度が約１６％に設定されている。
【０４３９】
　このように、本実施形態の遊技機１では、洞窟エリアＡ探索演出の方が、洞窟エリアＢ探索演出よりも大当たり信頼度が高くなっている。このため、遊技者は、洞窟探索開始演出（図２１（Ａ）参照）に続いて洞窟エリアＡ探索演出（図２１（Ｃ）参照）が実行されることを期待しながら遊技を楽しむことができる。なお、洞窟エリアＢ探索演出の後半演出である、青視聴チケット獲得演出、擬似連チケット獲得演出、アイコン変化チケット獲得演出、及びＳＰチケット獲得演出の中では、青視聴チケット獲得演出とＳＰチケット獲得演出の大当たり信頼度が約１６％と最も高くなっている。このため、遊技者は、洞窟探索開始演出から洞窟エリアＢ探索演出へと演出が進行した場合に、青視聴チケット獲得演出またはＳＰチケット獲得演出が実行されることを期待しながら遊技を楽しむことができる。なお、青視聴チケット獲得演出が実行された場合は、激熱ストーリー演出（又はチャ

ンスストーリー演出）を経由してＳＰＳＰリーチに発展することがあるため、青視聴チケット獲得演出の方が、ＳＰチケット獲得演出に比べて、より大当たりを期待させる演出であると言える。

【０４４０】

また、図２２に例示されるように、本実施形態では、チャンスストーリー演出の大当たり信頼度が約１９％に設定され、激熱ストーリー演出の大当たり信頼度が約３６％に設定されている。また、チケット獲得チャレンジ演出が実行された後にＳＰリーチやＳＰＳＰリーチが実行されることがあるが、図２２に例示されるように、ＳＰリーチの大当たり信頼度が約２４％に設定され、ＳＰＳＰリーチの大当たり信頼度が約４１％に設定されている。このため、当たり報知演出が実行されることを期待する遊技者は、第１先行演出として激熱ストーリー演出（図２１（Ｏ）参照）が実行され、その後に、ＳＰＳＰ発展演出（図２１（Ｐ）参照）を経由してＳＰＳＰリーチ（図２１（Ｑ）参照）に発展することを期待しながら遊技を楽しむことができる。

【０４４１】

なお、本実施形態の遊技機１で実行されるチケット獲得チャレンジ演出では、赤視聴チケット獲得演出（図２１（Ｋ）参照）から激熱ストーリー演出（図２１（Ｏ）参照）を経由してＳＰＳＰリーチ（図２１（Ｑ）参照）に発展する場合と、青視聴チケット獲得演出（図２１（Ｄ）参照）から激熱ストーリー演出（図２１（Ｏ）参照）を経由してＳＰＳＰリーチ（図２１（Ｑ）参照）に発展する場合と、がある。このため、遊技者は、洞窟エリアＡ探索演出と洞窟エリアＢ探索演出のどちらに進行したとしても、激熱ストーリー演出およびＳＰＳＰリーチが実行されることを期待することができる。

【０４４２】

＜視聴チケット獲得演出とストーリー演出との関係＞

図２３（Ａ）には、視聴チケット獲得演出とストーリー演出との関係が例示されている。図２３（Ａ）に例示されるように、青視聴チケット獲得演出（図２１（Ｄ）参照）が実行された場合、６１％の確率でチャンスストーリー演出（図２１（Ｎ）参照）が実行され、２８％の確率で激熱ストーリー演出（図２１（Ｏ）参照）が実行される。なお、上述したように、青視聴チケット獲得演出が実行される場合の１１％についてはチケット紛失演出（図２１（Ｔ）参照）が実行されるため、青視聴チケット獲得演出に続いてストーリー演出が実行されないストーリー演出の非実行確率は、チケット紛失確率（チケット紛失演出の実行確率）と同じ１１％である。

【０４４３】

また、図２３（Ａ）に例示されるように、赤視聴チケット獲得演出（図２１（Ｋ）参照）が実行された場合、７０％の確率で激熱ストーリー演出（図２１（Ｏ）参照）が実行され、２７％の確率でチャンスストーリー演出（図２１（Ｎ）参照）が実行される。なお、上述したように、赤視聴チケット獲得演出が実行される場合の３％についてはチケット紛失演出（図２１（Ｔ）参照）が実行されるため、赤視聴チケット獲得演出に続いてストーリー演出が実行されないストーリー演出の非実行確率は、チケット紛失確率と同じ３％である。

【０４４４】

本実施形態の遊技機１は、青視聴チケット獲得演出（又は赤視聴チケット獲得演出）に続いてチケット紛失演出を実行可能に構成されており、青視聴チケット獲得演出が実行された場合は、１１％の確率でチケット紛失演出が実行され、赤視聴チケット獲得演出が実行された場合は、３％の確率でチケット紛失演出が実行される。言い換えれば、青視聴チケット獲得演出が実行された場合には、８９％（＝１００％－１１％）の確率で激熱ストーリー演出（又はチャンスストーリー演出）が実行され、赤視聴チケット獲得演出が実行された場合には、９７％（＝１００％－３％）の確率で激熱ストーリー演出（又はチャンスストーリー演出）が実行される。このように、本実施形態の遊技機１は、青視聴チケット獲得演出を含む洞窟エリアＢ探索演出が実行されてからストーリー演出が実行される可能性と、赤視聴チケット獲得演出を含む洞窟エリアＡ探索演出が実行されてからストーリ

ー演出が実行される可能性と、が互いに異なっているという特徴を有している。
【０４４５】
図２３（Ａ）の表記から明らかなように、青視聴チケット獲得演出が実行された場合には、激熱ストーリー演出よりもチャンスストーリー演出の方が実行され易く、赤視聴チケット獲得演出が実行された場合には、チャンスストーリー演出よりも激熱ストーリー演出の方が実行され易くなっている。なお、これらの実行確率は、単なる一例であって、他の実行確率であってもよいことは言うまでもない。
【０４４６】
＜視聴チケット獲得演出とストーリー演出とリーチ演出との関係＞
図２３（Ｂ）には、視聴チケット獲得演出と、ストーリー演出の再生終了ストーリーと、発展先のリーチ演出と、の関係性が例示されている。図２３（Ｂ）において、「視聴チケット獲得演出種別」とは、青視聴チケット獲得演出（図２１（Ｄ）参照）と赤視聴チケット獲得演出（図２１（Ｋ）参照）のどちらが実行されるかを示すものであり、「ストーリー種別」とは、チャンスストーリー演出と激熱ストーリー演出のどちらが実行されるかを示すものである。
【０４４７】
また、図２３（Ｂ）における「再生終了ストーリー」とは、激熱ストーリー演出（又はチャンスストーリー演出）によって再生されるストーリーを第何話で終了させるかを示すものである。例えば、第１話演出だけが実行される第１演出パターンのチャンスストーリー演出が実行される場合は、再生終了ストーリーは「第１話」となる。また、例えば、第１話演出～第３話演出が全て実行される第３演出パターンのチャンスストーリー演出が実行される場合は、再生終了ストーリーは「第３話」となる。また、例えば、第１話演出と第２話演出が実行されてその後に第３話演出が実行されない第５演出パターンの激熱ストーリー演出が実行される場合は、再生終了ストーリーは「第２話」となる。
【０４４８】
（青視聴チケット獲得演出およびチャンスストーリー演出が実行される場合）
図２３（Ｂ）に例示されるように、青視聴チケット獲得演出（図２１（Ｄ）参照）に続いてチャンスストーリー演出（図２１（Ｎ）参照）が実行される場合において、再生終了ストーリーが第１話となる場合は、その後に、７５％の確率でＳＰリーチに発展し、２５％の確率でＳＰＳＰリーチに発展することになる。また、再生終了ストーリーが第２話となる場合は、その後に、６３％の確率でＳＰリーチに発展し、３７％の確率でＳＰＳＰリーチに発展することになる。また、再生終了ストーリーが第３話となる場合は、その後に、５１％の確率でＳＰリーチに発展し、４９％の確率でＳＰＳＰリーチに発展することになる。
【０４４９】
このように、青視聴チケット獲得演出に続いてチャンスストーリー演出が実行される場合、チャンスストーリー演出が第１話演出で終了する場合のＳＰＳＰリーチ発展確率は２５％であり、チャンスストーリー演出が第２話演出で終了する場合のＳＰＳＰリーチ発展確率は３７％であり、チャンスストーリー演出が第３話演出で終了する場合のＳＰＳＰリーチ発展確率は４９％であり、チャンスストーリー演出が継続するほど、ＳＰＳＰリーチへの発展確率が高くなっていく。このため、遊技者は、チャンスストーリー演出が実行される場合に、チャンスストーリー演出がより長く継続することを期待しながら遊技を楽しむことができる。
【０４５０】
（青視聴チケット獲得演出および激熱ストーリー演出が実行される場合）
図２３（Ｂ）に例示されるように、青視聴チケット獲得演出（図２１（Ｄ）参照）に続いて激熱ストーリー演出（図２１（Ｏ）参照）が実行される場合において、再生終了ストーリーが第１話となる場合は、その後に、５４％の確率でＳＰリーチに発展し、４６％の確率でＳＰＳＰリーチに発展することになる。また、再生終了ストーリーが第２話となる場合は、その後に、４１％の確率でＳＰリーチに発展し、５９％の確率でＳＰＳＰリーチ

に発展することになる。また、再生終了ストーリーが第３話となる場合は、その後に、２９％の確率でＳＰリーチに発展し、７１％の確率でＳＰＳＰリーチに発展することになる。

【０４５１】

このように、青視聴チケット獲得演出に続いて激熱ストーリー演出が実行される場合、激熱ストーリー演出が第１話演出で終了する場合のＳＰＳＰリーチ発展確率は４６％であり、激熱ストーリー演出が第２話演出で終了する場合のＳＰＳＰリーチ発展確率は５９％であり、激熱ストーリー演出が第３話演出で終了する場合のＳＰＳＰリーチ発展確率は７１％であり、激熱ストーリー演出が継続するほど、ＳＰＳＰリーチへの発展確率が高くなっていく。このため、遊技者は、激熱ストーリー演出が実行される場合に、激熱ストーリー演出がより長く継続することを期待しながら遊技を楽しむことができる。

【０４５２】

（ＳＰＳＰ発展確率の比較）

なお、青視聴チケット獲得演出に続いて、チャンスストーリー演出が実行される場合と、激熱ストーリー演出が実行される場合と、を比較すると、以下のことが言える。すなわち、図２３（Ｂ）に例示されるように、チャンスストーリー演出が第１話演出で終了する場合のＳＰＳＰリーチ発展確率が２５％であるのに対して、激熱ストーリー演出が第１話演出で終了する場合のＳＰＳＰリーチ発展確率は４６％であり、再生終了ストーリーが同じ「第１話」であっても、激熱ストーリー演出の方がチャンスストーリー演出よりもＳＰＳＰリーチに発展し易いと言える。また、チャンスストーリー演出が第２話演出で終了する場合のＳＰＳＰリーチ発展確率が３７％であるのに対して、激熱ストーリー演出が第２話演出で終了する場合のＳＰＳＰリーチ発展確率は５９％であり、再生終了ストーリーが同じ「第２話」であっても、激熱ストーリー演出の方がチャンスストーリー演出よりもＳＰＳＰリーチに発展し易いと言える。また、チャンスストーリー演出が第３話演出で終了する場合のＳＰＳＰリーチ発展確率が４９％であるのに対して、激熱ストーリー演出が第３話演出で終了する場合のＳＰＳＰリーチ発展確率は７１％であり、再生終了ストーリーが同じ「第３話」であっても、激熱ストーリー演出の方がチャンスストーリー演出よりもＳＰＳＰリーチに発展し易いと言える。

【０４５３】

また、青視聴チケット獲得演出に続いてチャンスストーリー演出が実行される場合、ＳＰＳＰリーチ発展確率が最も高い、再生終了ストーリーが「第３話」になる場合であっても、ＳＰＳＰリーチ発展確率が４９％と、５０％未満の発展確率となっており、再生終了ストーリーが何話になるかに関わらず、ＳＰＳＰリーチよりもＳＰリーチに発展し易いという傾向がある。これに対して、青視聴チケット獲得演出に続いて激熱ストーリー演出が実行される場合、再生終了ストーリーが「第１話」になる場合こそＳＰＳＰリーチ発展確率が４６％と、５０％未満の発展確率となっているものの、再生終了ストーリーが「第２話」や「第３話」となる場合には、それぞれ、５９％、７１％と、５０％以上の確率でＳＰＳＰリーチに発展する。このことから、青視聴チケット獲得演出に続いて激熱ストーリー演出が実行される場合に関しては、全体として、ＳＰＳＰリーチに発展し易いと言える。

【０４５４】

（赤視聴チケット獲得演出およびチャンスストーリー演出が実行される場合）

図２３（Ｂ）に例示されるように、赤視聴チケット獲得演出（図２１（Ｋ）参照）に続いてチャンスストーリー演出（図２１（Ｎ）参照）が実行される場合において、再生終了ストーリーが第１話となる場合は、その後に、６３％の確率でＳＰリーチに発展し、３７％の確率でＳＰＳＰリーチに発展することになる。また、再生終了ストーリーが第２話となる場合は、その後に、４９％の確率でＳＰリーチに発展し、５１％の確率でＳＰＳＰリーチに発展することになる。また、再生終了ストーリーが第３話となる場合は、その後に、３７％の確率でＳＰリーチに発展し、６３％の確率でＳＰＳＰリーチに発展することになる。

【０４５５】
このように、赤視聴チケット獲得演出に続いてチャンスストーリー演出が実行される場合、チャンスストーリー演出が第１話演出で終了する場合のＳＰＳＰリーチ発展確率は３７％であり、チャンスストーリー演出が第２話演出で終了する場合のＳＰＳＰリーチ発展確率は５１％であり、チャンスストーリー演出が第３話演出で終了する場合のＳＰＳＰリーチ発展確率は６３％であり、チャンスストーリー演出が継続するほど、ＳＰＳＰリーチへの発展確率が高くなっていく。このため、遊技者は、チャンスストーリー演出が実行される場合に、チャンスストーリー演出がより長く継続することを期待しながら遊技を楽しむことができる。
【０４５６】
（赤視聴チケット獲得演出および激熱ストーリー演出が実行される場合）
図２３（Ｂ）に例示されるように、赤視聴チケット獲得演出（図２１（Ｋ）参照）に続いて激熱ストーリー演出（図２１（Ｏ）参照）が実行される場合において、再生終了ストーリーが第１話となる場合は、その後に、４３％の確率でＳＰリーチに発展し、５７％の確率でＳＰＳＰリーチに発展することになる。また、再生終了ストーリーが第２話となる場合は、その後に、２５％の確率でＳＰリーチに発展し、７５％の確率でＳＰＳＰリーチに発展することになる。また、再生終了ストーリーが第３話となる場合は、その後に、ＳＰリーチに発展することは無く、１００％の確率でＳＰＳＰリーチに発展することになる。
【０４５７】
このように、赤視聴チケット獲得演出に続いて激熱ストーリー演出が実行される場合、激熱ストーリー演出が第１話演出で終了する場合のＳＰＳＰリーチ発展確率は５７％であり、激熱ストーリー演出が第２話演出で終了する場合のＳＰＳＰリーチ発展確率は７５％であり、激熱ストーリー演出が第３話演出で終了する場合のＳＰＳＰリーチ発展確率は１００％であり、激熱ストーリー演出が継続するほど、ＳＰＳＰリーチへの発展確率が高くなっていく。このため、遊技者は、激熱ストーリー演出が実行される場合に、激熱ストーリー演出がより長く継続することを期待しながら遊技を楽しむことができる。
【０４５８】
（ＳＰＳＰ発展確率の比較）
なお、赤視聴チケット獲得演出に続いて、チャンスストーリー演出が実行される場合と、激熱ストーリー演出が実行される場合と、を比較すると、以下のことが言える。すなわち、図２３（Ｂ）に例示されるように、チャンスストーリー演出が第１話演出で終了する場合のＳＰＳＰリーチ発展確率が３７％であるのに対して、激熱ストーリー演出が第１話演出で終了する場合のＳＰＳＰリーチ発展確率は５７％であり、再生終了ストーリーが同じ「第１話」であっても、激熱ストーリー演出の方がチャンスストーリー演出よりもＳＰＳＰリーチに発展し易いと言える。また、チャンスストーリー演出が第２話演出で終了する場合のＳＰＳＰリーチ発展確率が５１％であるのに対して、激熱ストーリー演出が第２話演出で終了する場合のＳＰＳＰリーチ発展確率は７５％であり、再生終了ストーリーが同じ「第２話」であっても、激熱ストーリー演出の方がチャンスストーリー演出よりもＳＰＳＰリーチに発展し易いと言える。また、チャンスストーリー演出が第３話演出で終了する場合のＳＰＳＰリーチ発展確率が６３％であるのに対して、激熱ストーリー演出が第３話演出で終了する場合のＳＰＳＰリーチ発展確率は１００％であり、再生終了ストーリーが同じ「第３話」であっても、激熱ストーリー演出の方がチャンスストーリー演出よりもＳＰＳＰリーチに発展し易いと言える。
【０４５９】
また、赤視聴チケット獲得演出に続いてチャンスストーリー演出が実行される場合、再生終了ストーリーが「第２話」または「第３話」となれば、ＳＰＳＰリーチに発展する確率が５０％以上となる（「第２話」となる場合は５１％、「第３話」となる場合は６３％）。これに対して、赤視聴チケット獲得演出に続いて激熱ストーリー演出が実行される場合は、再生終了ストーリーが「第１話」～「第３話」のいずれであるかに関わらず、５０

％以上の確率でＳＰＳＰリーチに発展する。このことから、赤視聴チケット獲得演出に続いて激熱ストーリー演出が実行される場合に関しては、全体として、ＳＰＳＰリーチに発展し易いと言える。

【０４６０】

次に、図２３（Ｂ）を参照しつつ、ＳＰＳＰリーチ発展確率に関して、青視聴チケット獲得演出およびストーリー演出が実行される場合と、赤視聴チケット獲得演出および（青視聴チケット獲得演出に続いて実行されるものと同じ）ストーリー演出が実行される場合と、の比較を行う。青視聴チケット獲得演出に続いて再生終了ストーリーが「第１話」となるチャンスストーリー演出が実行された場合は、２５％の確率でＳＰＳＰリーチに発展するのに対して、赤視聴チケット獲得演出に続いて再生終了ストーリーが「第１話」となるチャンスストーリー演出が実行された場合は、２５％よりも高い３７％の確率でＳＰＳＰリーチに発展する。また、青視聴チケット獲得演出に続いて再生終了ストーリーが「第２話」となるチャンスストーリー演出が実行された場合は、３７％の確率でＳＰＳＰリーチに発展するのに対して、赤視聴チケット獲得演出に続いて再生終了ストーリーが「第２話」となるチャンスストーリー演出が実行された場合は、３７％よりも高い５１％の確率でＳＰＳＰリーチに発展する。また、青視聴チケット獲得演出に続いて再生終了ストーリーが「第３話」となるチャンスストーリー演出が実行された場合は、４９％の確率でＳＰＳＰリーチに発展するのに対して、赤視聴チケット獲得演出に続いて再生終了ストーリーが「第３話」となるチャンスストーリー演出が実行された場合は、４９％よりも高い６３％の確率でＳＰＳＰリーチに発展する。

【０４６１】

また、青視聴チケット獲得演出に続いて再生終了ストーリーが「第１話」となる激熱ストーリー演出が実行された場合は、４６％の確率でＳＰＳＰリーチに発展するのに対して、赤視聴チケット獲得演出に続いて再生終了ストーリーが「第１話」となる激熱ストーリー演出が実行された場合は、４６％よりも高い５７％の確率でＳＰＳＰリーチに発展する。また、青視聴チケット獲得演出に続いて再生終了ストーリーが「第２話」となる激熱ストーリー演出が実行された場合は、５９％の確率でＳＰＳＰリーチに発展するのに対して、赤視聴チケット獲得演出に続いて再生終了ストーリーが「第２話」となる激熱ストーリー演出が実行された場合は、５９％よりも高い７５％の確率でＳＰＳＰリーチに発展する。また、青視聴チケット獲得演出に続いて再生終了ストーリーが「第３話」となる激熱ストーリー演出が実行された場合は、７１％の確率でＳＰＳＰリーチに発展するのに対して、赤視聴チケット獲得演出に続いて再生終了ストーリーが「第３話」となる激熱ストーリー演出が実行された場合は、７１％よりも高い１００％の確率でＳＰＳＰリーチに発展する。

【０４６２】

このように、視聴チケット獲得演出に続いて実行されるストーリー演出を全く同じにして、青視聴チケット獲得演出が実行された場合のＳＰＳＰリーチ発展確率と、赤視聴チケット獲得演出が実行された場合のＳＰＳＰリーチ発展確率と、を比較した場合に、ストーリー演出の種類がどのようなものであったとしても、赤視聴チケット獲得演出が実行される場合の方が、青視聴チケット獲得演出が実行される場合に比べて、ＳＰＳＰリーチ発展確率が高いということが言える。このように、本実施形態の遊技機１には、青視聴チケット獲得演出を含む洞窟エリアＢ探索演出およびストーリー演出が実行されてからＳＰＳＰリーチが実行される可能性よりも、赤視聴チケット獲得演出を含む洞窟エリアＡ探索演出およびストーリー演出が実行されてからＳＰＳＰリーチが実行される可能性の方が高いという特徴がある。

【０４６３】

なお、青視聴チケット獲得演出を含む洞窟エリアＢ探索演出およびストーリー演出が実行されてからＳＰＳＰリーチが実行される可能性と、赤視聴チケット獲得演出を含む洞窟エリアＡ探索演出およびストーリー演出が実行されてからＳＰＳＰリーチが実行される可能性と、が互いに異なっていればよく、他の実施形態では、前者の可能性の方が後者の可

能性よりも高いという、本実施形態とは逆の構成を採用してもよい。
【０４６４】
（ストーリー演出を実行するか否かを決定する処理について）
次に、図２４（Ａ）を参照しつつ、ストーリー演出（激熱ストーリー演出またはチャンスストーリー演出）を実行するか否かを決定する処理について説明する。後に詳述するが、サブＣＰＵ９１は、通常遊技状態において第１特別図柄判定に係る変動開始コマンドを受信すると、その変動開始コマンドの解析結果に基づいて、第１特別図柄の変動表示に伴う変動演出の変動演出パターンを設定する変動演出パターン設定処理を実行する。この変動演出パターン設定処理が実行されることによって、演出図柄の変動態様、リーチ演出の有無、リーチ演出を実行する場合にはリーチ図柄を構成する演出図柄の種類、リーチ演出を実行する場合にはリーチ演出の種類や内容、最終的に停止表示される演出図柄の種類等が決定される。
【０４６５】
サブＣＰＵ９１は、ストーリー演出を実行するか否かを決定する場合、まず、高信頼度リーチ（ここでは、ＳＰリーチまたはＳＰＳＰリーチ）を実行するか否かを判定する。これは、本実施形態では、激熱ストーリー演出（図２１（Ｏ）参照）とチャンスストーリー演出（図２１（Ｎ）参照）が、どちらも、ＳＰＳＰリーチ（図２１（Ｑ）参照）およびＳＰリーチ（図２１（Ｓ）参照）のいずれか一方に発展する場合にしか実行されないためである。
【０４６６】
サブＣＰＵ９１は、変動演出パターン設定処理によって設定した変動演出の変動演出パターンに基づいて、その変動演出において、高信頼度リーチとして、ＳＰＳＰリーチおよびＳＰリーチの少なくともいずれか一方が実行されるか否かを判定する。ここで、ＳＰＳＰリーチとＳＰリーチがどちらも実行されないと判定した場合は、ストーリー演出を実行しないと判定する。一方、変動演出において、ＳＰリーチが実行される場合と、ＳＰＳＰリーチが実行される場合と、ＳＰリーチおよびＳＰＳＰリーチが実行される場合は、サブＣＰＵ９１は、ストーリー演出を実行するか否かを決定すべく、以下のような処理を実行する。
【０４６７】
すなわち、サブＣＰＵ９１は、ストーリー演出乱数を取得してサブＲＡＭ９３に格納する。すなわち、サブＣＰＵ９１は、サブ制御基板９０における乱数更新処理が行われる毎に適宜更新されるストーリー演出乱数に関して、メイン制御基板８０から第１特別図柄判定に係る変動開始コマンドを受信した時点の値を取得してストーリー演出乱数としてサブＲＡＭ９３に格納する。そして、ストーリー演出実行決定テーブルをサブＲＯＭ９２から読み出してサブＲＡＭ９３の所定領域にセットする。
【０４６８】
このストーリー演出実行決定テーブルでは、図２４（Ａ）に例示されるように、当落種別と、最終リーチ種別と、乱数値と、が対応付けられている。当落種別には、「大当たり」と「ハズレ」がある。また、最終リーチ種別には、「ＳＰリーチ」と「ＳＰＳＰリーチ」がある。乱数値は、ストーリー演出乱数と比較される乱数値であり、図２４（Ａ）では、その乱数値が実際の値ではなく個数として表記されている。なお、本実施形態では、ストーリー演出乱数の取り得る範囲が「０」～「９９」の１００個に設定されている。
【０４６９】
サブＣＰＵ９１は、ストーリー演出乱数を取得・格納して、ストーリー演出実行決定テーブルをサブＲＡＭ９３の所定領域にセットすると、ストーリー演出実行決定処理を実行する。具体的には、メイン制御基板８０から受信した第１特別図柄判定に係る変動開始コマンドに含まれている図柄の設定情報に基づいて、今回の第１特別図柄判定の判定結果（当落種別）が「大当たり」と「ハズレ」のどちらであるかを特定する。また、変動開始コマンドに基づいて設定した変動演出の変動演出パターンに基づいて、この変動演出において最終的に実行されるリーチ演出の種別（最終リーチ種別）が、ＳＰリーチとＳＰＳＰリ

ーチのいずれかであるか否かを特定する。
【０４７０】
続いて、サブＣＰＵ９１は、取得したストーリー演出乱数が、サブＲＡＭ９３にセットしたストーリー演出実行決定テーブルにおいて、特定した当落種別および最終リーチ種別と対応付けられている乱数値のいずれかと一致するか否かに基づいて、ストーリー演出を実行するか否かを決定する。
【０４７１】
図２４（Ａ）に例示されるように、当落種別が「大当たり」であって最終リーチ種別が「ＳＰリーチ」である場合に関しては、４９個の乱数値が対応付けられている。このため、サブＣＰＵ９１は、特定した当落種別が「大当たり」であって、特定した最終リーチ種別が「ＳＰリーチ」である場合、取得したストーリー演出乱数が上記４９個の乱数値のいずれかと一致するか否かに基づいて、ストーリー演出を実行するか否かを決定する。なお、当落種別が「大当たり」であって最終リーチ種別が「ＳＰリーチ」である場合に関しては、上記のように４９個の乱数値が対応付けられているため、当落種別が「大当たり」であって最終リーチ種別が「ＳＰリーチ」である場合には、４９％（＝４９／１００×１００）の割合でストーリー演出を実行すると決定される。
【０４７２】
また、図２４（Ａ）に例示されるように、当落種別が「大当たり」であって最終リーチ種別が「ＳＰＳＰリーチ」である場合に関しては、６４個の乱数値が対応付けられている。このため、サブＣＰＵ９１は、特定した当落種別が「大当たり」であって、特定した最終リーチ種別が「ＳＰＳＰリーチ」である場合、取得したストーリー演出乱数が上記６４個の乱数値のいずれかと一致するか否かに基づいて、ストーリー演出を実行するか否かを決定する。なお、当落種別が「大当たり」であって最終リーチ種別が「ＳＰＳＰリーチ」である場合に関しては、上記のように６４個の乱数値が対応付けられているため、当落種別が「大当たり」であって最終リーチ種別が「ＳＰＳＰリーチ」である場合には、６４％（＝６４／１００×１００）の割合でストーリー演出を実行すると決定される。
【０４７３】
また、図２４（Ａ）に例示されるように、当落種別が「ハズレ」であって最終リーチ種別が「ＳＰリーチ」である場合に関しては、３５個の乱数値が対応付けられている。このため、サブＣＰＵ９１は、特定した当落種別が「ハズレ」であって、特定した最終リーチ種別が「ＳＰリーチ」である場合、取得したストーリー演出乱数が上記３５個の乱数値のいずれかと一致するか否かに基づいて、ストーリー演出を実行するか否かを決定する。なお、当落種別が「ハズレ」であって最終リーチ種別が「ＳＰリーチ」である場合に関しては、上記のように３５個の乱数値が対応付けられているため、当落種別が「ハズレ」であって最終リーチ種別が「ＳＰリーチ」である場合には、３５％（＝３５／１００×１００）の割合でストーリー演出を実行すると決定される。
【０４７４】
また、図２４（Ａ）に例示されるように、当落種別が「ハズレ」であって最終リーチ種別が「ＳＰＳＰリーチ」である場合に関しては、４２個の乱数値が対応付けられている。このため、サブＣＰＵ９１は、特定した当落種別が「ハズレ」であって、特定した最終リーチ種別が「ＳＰＳＰリーチ」である場合、取得したストーリー演出乱数が上記４２個の乱数値のいずれかと一致するか否かに基づいて、ストーリー演出を実行するか否かを決定する。なお、当落種別が「ハズレ」であって最終リーチ種別が「ＳＰＳＰリーチ」である場合に関しては、上記のように４２個の乱数値が対応付けられているため、当落種別が「ハズレ」であって最終リーチ種別が「ＳＰＳＰリーチ」である場合には、４２％（＝４２／１００×１００）の割合でストーリー演出を実行すると決定される。
【０４７５】
これらのことから、以下のことが言える。すなわち、図２４（Ａ）の表記から明らかなように、ＳＰリーチで当たり報知演出が実行される場合のストーリー演出の実行割合は４９％であり、ＳＰＳＰリーチで当たり報知演出が実行される場合のストーリー演出の実行

割合は６４％である。これに対して、ＳＰリーチでハズレ報知演出が実行される場合のストーリー演出の実行割合は（４９％よりも低い）３５％であり、ＳＰＳＰリーチでハズレ報知演出が実行される場合のストーリー演出の実行割合は（６４％よりも低い）４２％であり、当たり報知演出が実行される場合の方が、ハズレ報知演出が実行される場合に比べて、ストーリー演出が実行され易いと言える。

【０４７６】

また、図２４（Ａ）の表記から明らかなように、ＳＰＳＰリーチで当たり報知演出が実行される場合のストーリー演出の実行割合は６４％であり、ＳＰリーチで当たり報知演出が実行される場合のストーリー演出の実行割合である４９％よりも高い実行割合となっている。また、図２４（Ａ）の表記から明らかなように、ＳＰＳＰリーチでハズレ報知演出が実行される場合のストーリー演出の実行割合は４２％であり、ＳＰリーチでハズレ報知演出が実行される場合のストーリー演出の実行割合である３５％よりも高い実行割合となっている。このように、本実施形態では、当落種別が「大当たり」であるか「ハズレ」であるかに関わらず、変動演出において最終的にＳＰＳＰリーチが実行される場合の方が、変動演出において最終的にＳＰリーチが実行される場合よりも、ストーリー演出の実行割合が高くなっている。

【０４７７】

（ストーリー演出種別選択処理について）

次に、図２４（Ｂ）を参照しつつ、ストーリー演出を実行すると決定した場合に、そのストーリー演出の種別（激熱ストーリー演出またはチャンスストーリー演出）を選択する処理について説明する。サブＣＰＵ９１は、上記のように、ストーリー演出実行決定テーブル（図２４（Ａ）参照）を参照して、ストーリー演出を実行すると決定した場合、ストーリー演出種別選択テーブルをサブＲＯＭ９２から読み出してサブＲＡＭ９３の所定領域にセットする。

【０４７８】

ストーリー演出種別選択テーブルでは、図２４（Ｂ）に例示されるように、当落種別と、最終リーチ種別と、ストーリー種別と、乱数値と、が対応付けられている。当落種別には、「大当たり」と「ハズレ」があり、最終リーチ種別には、「ＳＰリーチ」と「ＳＰＳＰリーチ」がある。また、ストーリー種別には、チャンスストーリー演出を表す「チャンス」と、激熱ストーリー演出を表す「激熱」と、があり、乱数値は、図２４（Ａ）に基づいて上述したストーリー演出乱数と比較される乱数値であり、その乱数値が実際の値ではなく個数として表記されている。

【０４７９】

サブＣＰＵ９１は、ストーリー演出を実行すると判定して、ストーリー演出種別選択テーブルをサブＲＡＭ９３にセットすると、ストーリー演出種別選択処理を実行する。具体的には、ストーリー演出を実行するか否かを決定する際に特定した当落種別と、同じくストーリー演出を実行するか否かを決定する際に特定した「最終リーチ種別」と、メイン制御基板８０から第１特別図柄判定に係る変動開始コマンドを受信した際に取得したストーリー演出乱数と、に対応するストーリー種別（「チャンス」または「激熱」）をストーリー演出種別選択テーブルから読み出すことによって、実行するストーリー演出の種別として、チャンスストーリー演出および激熱ストーリー演出のいずれか一方を選択する。

【０４８０】

図２４（Ｂ）に例示されるように、当落種別が「大当たり」であって最終リーチ種別が「ＳＰリーチ」である場合、すなわち、ＳＰリーチの最後で当たり報知演出が実行される場合に関して、「チャンス」に対して３５個の乱数値が対応付けられ、「激熱」に対して６５個の乱数値が対応付けられている。このため、サブＣＰＵ９１は、特定した当落種別および最終リーチ種別が「大当たり」および「ＳＰリーチ」である場合において、取得したストーリー演出乱数が上記３５個の乱数値のいずれかと一致する場合には、ストーリー種別として「チャンス」をストーリー演出種別選択テーブルから読み出してチャンスストーリー演出を選択し、取得したストーリー演出乱数が上記６５個の乱数値のいずれかと一

致する場合には、ストーリー種別として「激熱」をストーリー演出種別選択テーブルから読み出して激熱ストーリー演出を選択する。なお、当落種別および最終リーチ種別が「大当たり」および「ＳＰリーチ」である場合に関して、「チャンス」に対して３５個の乱数値が対応付けられ、また、「激熱」に対して６５個の乱数値が対応付けられているため、チャンスストーリー演出が選択される割合は３５％（＝３５／１００×１００）であり、激熱ストーリー演出が選択される割合は６５％（＝６５／１００×１００）である。

【０４８１】

また、図２４（Ｂ）に例示されるように、当落種別が「大当たり」であって最終リーチ種別が「ＳＰＳＰリーチ」である場合、すなわち、ＳＰＳＰリーチの最後で当たり報知演出が実行される場合に関して、「チャンス」に対して２２個の乱数値が対応付けられ、「激熱」に対して７８個の乱数値が対応付けられている。このため、サブＣＰＵ９１は、特定した当落種別および最終リーチ種別が「大当たり」および「ＳＰＳＰリーチ」である場合において、取得したストーリー演出乱数が上記２２個の乱数値のいずれかと一致する場合には、ストーリー種別として「チャンス」をストーリー演出種別選択テーブルから読み出してチャンスストーリー演出を選択し、取得したストーリー演出乱数が上記７８個の乱数値のいずれかと一致する場合には、ストーリー種別として「激熱」をストーリー演出種別選択テーブルから読み出して激熱ストーリー演出を選択する。なお、当落種別および最終リーチ種別が「大当たり」および「ＳＰＳＰリーチ」である場合に関して、「チャンス」に対して２２個の乱数値が対応付けられ、また、「激熱」に対して７８個の乱数値が対応付けられているため、チャンスストーリー演出が選択される割合は２２％（＝２２／１００×１００）であり、激熱ストーリー演出が選択される割合は７８％（＝７８／１００×１００）である。

【０４８２】

当落種別が「大当たり」である場合に関するここまでの説明から明らかなように、当落種別が「大当たり」である場合は、最終リーチ種別が「ＳＰリーチ」であっても「ＳＰＳＰリーチ」であっても、激熱ストーリー演出の方がチャンスストーリー演出よりも選択され易いと言える（図２４（Ｂ）参照）。また、図２４（Ｂ）に例示されるように、最終リーチ種別が「ＳＰリーチ」である場合の「激熱」に対しては６５個の乱数値が対応付けられている一方で、最終リーチ種別が「ＳＰＳＰリーチ」である場合の「激熱」に対しては、６５個よりも多い７８個の乱数値が対応付けられている。このことから明らかなように、当落種別が「大当たり」である場合には、最終リーチ種別が「ＳＰＳＰリーチ」である場合の方が、最終リーチ種別が「ＳＰリーチ」である場合よりも、激熱ストーリー演出が選択され易いと言える。

【０４８３】

一方、図２４（Ｂ）に例示されるように、当落種別が「ハズレ」であって最終リーチ種別が「ＳＰリーチ」である場合、すなわち、ＳＰリーチの最後でハズレ報知演出が実行される場合に関して、「チャンス」に対して７３個の乱数値が対応付けられ、「激熱」に対して２７個の乱数値が対応付けられている。このため、サブＣＰＵ９１は、特定した当落種別および最終リーチ種別が「ハズレ」および「ＳＰリーチ」である場合において、取得したストーリー演出乱数が上記７３個の乱数値のいずれかと一致する場合には、ストーリー種別として「チャンス」をストーリー演出種別選択テーブルから読み出してチャンスストーリー演出を選択し、取得したストーリー演出乱数が上記２７個の乱数値のいずれかと一致する場合には、ストーリー種別として「激熱」をストーリー演出種別選択テーブルから読み出して激熱ストーリー演出を選択する。なお、当落種別および最終リーチ種別が「ハズレ」および「ＳＰリーチ」である場合に関して、「チャンス」に対して７３個の乱数値が対応付けられ、また、「激熱」に対して２７個の乱数値が対応付けられているため、チャンスストーリー演出が選択される割合は７３％（＝７３／１００×１００）であり、激熱ストーリー演出が選択される割合は２７％（＝２７／１００×１００）である。

【０４８４】

また、図２４（Ｂ）に例示されるように、当落種別が「ハズレ」であって最終リーチ種

別が「ＳＰＳＰリーチ」である場合、すなわち、ＳＰＳＰリーチの最後でハズレ報知演出が実行される場合に関して、「チャンス」に対して５６個の乱数値が対応付けられ、「激熱」に対して４４個の乱数値が対応付けられている。このため、サブＣＰＵ９１は、特定した当落種別および最終リーチ種別が「ハズレ」および「ＳＰＳＰリーチ」である場合において、取得したストーリー演出乱数が上記５６個の乱数値のいずれかと一致する場合には、ストーリー種別として「チャンス」をストーリー演出種別選択テーブルから読み出してチャンスストーリー演出を選択し、取得したストーリー演出乱数が上記４４個の乱数値のいずれかと一致する場合には、ストーリー種別として「激熱」をストーリー演出種別選択テーブルから読み出して激熱ストーリー演出を選択する。なお、当落種別および最終リーチ種別が「ハズレ」および「ＳＰＳＰリーチ」である場合に関して、「チャンス」に対して５６個の乱数値が対応付けられ、また、「激熱」に対して４４個の乱数値が対応付けられているため、チャンスストーリー演出が選択される割合は５６％（＝５６／１００×１００）であり、激熱ストーリー演出が選択される割合は４４％（＝４４／１００×１００）である。

【０４８５】

当落種別が「ハズレ」である場合に関するここまでの説明から明らかなように、当落種別が「ハズレ」である場合は、最終リーチ種別が「ＳＰリーチ」であっても「ＳＰＳＰリーチ」であっても、チャンスストーリー演出の方が激熱ストーリー演出よりも選択され易いと言える（図２４（Ｂ）参照）。また、図２４（Ｂ）に例示されるように、最終リーチ種別が「ＳＰリーチ」である場合の「激熱」に対しては２７個の乱数値が対応付けられている一方で、最終リーチ種別が「ＳＰＳＰリーチ」である場合の「激熱」に対しては、２７個よりも多い４４個の乱数値が対応付けられている。このことから明らかなように、当落種別が「ハズレ」であっても、最終リーチ種別が「ＳＰＳＰリーチ」である場合の方が、最終リーチ種別が「ＳＰリーチ」である場合よりも、激熱ストーリー演出が選択され易いと言える。

【０４８６】

なお、図２４（Ｂ）に例示されるストーリー演出種別選択テーブルに関して、当落種別の「大当たり」と「ハズレ」とを比較した場合、以下のことが言える。すなわち、当落種別および最終リーチ種別が「ハズレ」および「ＳＰリーチ」である場合には、激熱ストーリー演出の選択割合が２７％であるのに対して、当落種別および最終リーチ種別が「大当たり」および「ＳＰリーチ」である場合には、２７％よりも高い６５％の割合で激熱ストーリー演出が選択される。また、当落種別および最終リーチ種別が「ハズレ」および「ＳＰＳＰリーチ」である場合には、激熱ストーリー演出の選択割合が４４％であるのに対して、当落種別および最終リーチ種別が「大当たり」および「ＳＰＳＰリーチ」である場合には、４４％よりも高い７８％の割合で激熱ストーリー演出が選択される。このように、最終リーチ種別が同じであることを条件として、当落種別の「大当たり」と「ハズレ」とを比較した場合、「大当たり」の場合の方が、「ハズレ」の場合に比べて、激熱ストーリー演出が実行され易いと言える。

【０４８７】

また、当落種別および最終リーチ種別が「ハズレ」および「ＳＰリーチ」である場合には、チャンスストーリー演出の選択割合が７３％であるのに対して、当落種別および最終リーチ種別が「大当たり」および「ＳＰリーチ」である場合には、７３％よりも低い３５％の割合でチャンスストーリー演出が選択される。また、当落種別および最終リーチ種別が「ハズレ」および「ＳＰＳＰリーチ」である場合には、チャンスストーリー演出の選択割合が５６％であるのに対して、当落種別および最終リーチ種別が「大当たり」および「ＳＰＳＰリーチ」である場合には、５６％よりも低い２２％の割合でチャンスストーリー演出が選択される。このように、最終リーチ種別が同じであることを条件として、当落種別の「大当たり」と「ハズレ」とを比較した場合、「ハズレ」の場合の方が、「大当たり」の場合に比べて、チャンスストーリー演出が実行され易いと言える。

【０４８８】

これらのことから、激熱ストーリー演出の方がチャンスストーリー演出よりも大当たり信頼度が高いと言える。また、図２４（Ｂ）に例示されるように、当落種別が「大当たり」であるか「ハズレ」であるかに関わらず、「ＳＰＳＰリーチ」の方が「ＳＰリーチ」よりも、「激熱」に対してより多くの乱数値が対応付けられている。このことから、激熱ストーリー演出が実行された場合には、ＳＰリーチよりもＳＰＳＰリーチに発展し易いと言える。また、図２４（Ｂ）に例示されるように、当落種別が「大当たり」であるか「ハズレ」であるかに関わらず、「ＳＰリーチ」の方が「ＳＰＳＰリーチ」よりも、「チャンス」に対してより多くの乱数値が対応付けられている。このことから、チャンスストーリー演出が実行された場合には、ＳＰＳＰリーチよりもＳＰリーチに発展し易いと言える。

【０４８９】

（チャンスストーリー演出の再生終了ストーリー選択処理について）

次に、図２５（Ａ）を参照しつつ、チャンスストーリー演出の再生終了ストーリーを選択する処理について説明する。サブＣＰＵ９１は、上述したように、ストーリー演出実行決定テーブル（図２４（Ａ）参照）を参照してストーリー演出を実行すると決定し、更に、ストーリー演出種別選択テーブル（図２４（Ｂ）参照）を参照してチャンスストーリー演出を選択した場合、チャンスストーリー演出の再生終了ストーリーを選択するために、以下のような処理を行う。すなわち、サブＣＰＵ９１は、チャンスストーリー演出用再生終了ストーリー選択テーブルをサブＲＯＭ９２から読み出してサブＲＡＭ９３の所定領域にセットする。

【０４９０】

チャンスストーリー演出用再生終了ストーリー選択テーブルでは、図２５（Ａ）に例示されるように、当落種別と、最終リーチ種別と、再生終了ストーリーと、乱数値と、が対応付けられている。当落種別には、「大当たり」と「ハズレ」があり、最終リーチ種別には、「ＳＰリーチ」と「ＳＰＳＰリーチ」がある。再生終了ストーリーは、ストーリー演出（ここでは、チャンスストーリー演出）によって再生されるストーリーを第何話で終了させるかを示すものであり、「第１話」と、「第２話」と、「第３話」と、がある。乱数値は、図２４（Ａ）に基づいて上述したストーリー演出乱数と比較される乱数値であり、その乱数値が実際の値ではなく個数として表記されている。

【０４９１】

サブＣＰＵ９１は、チャンスストーリー演出用再生終了ストーリー選択テーブル（図２５（Ａ）参照）をサブＲＡＭ９３の所定領域にセットすると、ストーリー演出を実行するか否かを決定する際に特定した当落種別と、同じくストーリー演出を実行するか否かを決定する際に特定した「最終リーチ種別」と、メイン制御基板８０から第１特別図柄判定に係る変動開始コマンドを受信した際に取得したストーリー演出乱数と、に対応する再生終了ストーリーをチャンスストーリー演出用再生終了ストーリー選択テーブルから読み出すことによって、チャンスストーリー演出の再生終了ストーリーを選択する。すなわち、チャンスストーリー演出を第何話演出で終了させるかを決定する。

【０４９２】

図２５（Ａ）に例示されるように、当落種別が「大当たり」であって最終リーチ種別が「ＳＰリーチ」である場合、すなわち、ＳＰリーチの最後で当たり報知演出が実行される場合に関して、「第１話」に対して２９個の乱数値が対応付けられ、「第２話」に対して３１個の乱数値が対応付けられ、「第３話」に対して４０個の乱数値が対応付けられている。このため、サブＣＰＵ９１は、特定した当落種別および最終リーチ種別が「大当たり」および「ＳＰリーチ」である場合において、取得したストーリー演出乱数が上記２９個の乱数値のいずれかと一致する場合には、チャンスストーリー演出用再生終了ストーリー選択テーブルから「第１話」を読み出して再生終了ストーリーとして「第１話」を選択し、取得したストーリー演出乱数が上記３１個の乱数値のいずれかと一致する場合には、チャンスストーリー演出用再生終了ストーリー選択テーブルから「第２話」を読み出して再生終了ストーリーとして「第２話」を選択し、取得したストーリー演出乱数が上記４０個の乱数値のいずれかと一致する場合には、チャンスストーリー演出用再生終了ストーリー

選択テーブルから「第３話」を読み出して再生終了ストーリーとして「第３話」を選択する。なお、当落種別および最終リーチ種別が「大当たり」および「ＳＰリーチ」である場合に関して、「第１話」に対して２９個の乱数値が対応付けられ、「第２話」に対して３１個の乱数値が対応付けられ、「第３話」に対して４０個の乱数値が対応付けられているため、チャンスストーリー演出の再生終了ストーリーとして、「第１話」が選択される割合は２９％（＝２９／１００×１００）であり、「第２話」が選択される割合は３１％（＝３１／１００×１００）であり、「第３話」が選択される割合は４０％（＝４０／１００×１００）である。

【０４９３】

ここで、「第１話」が選択された場合は、第１話演出だけを実行する第１演出パターンのチャンスストーリー演出が実行されることになる。また、「第２話」が選択された場合は、第１話演出および第２話演出を実行した後に第３話演出を実行しない第２演出パターンのチャンスストーリー演出が実行されることになる。また、「第３話」が選択された場合は、第１話演出～第３話演出の全てを実行する第３演出パターンのチャンスストーリー演出が実行されることになる。

【０４９４】

また、図２５（Ａ）に例示されるように、当落種別が「大当たり」であって最終リーチ種別が「ＳＰＳＰリーチ」である場合、すなわち、ＳＰＳＰリーチの最後で当たり報知演出が実行される場合に関して、「第１話」に対して１４個の乱数値が対応付けられ、「第２話」に対して３３個の乱数値が対応付けられ、「第３話」に対して５３個の乱数値が対応付けられている。このため、サブＣＰＵ９１は、特定した当落種別および最終リーチ種別が「大当たり」および「ＳＰＳＰリーチ」である場合において、取得したストーリー演出乱数が上記１４個の乱数値のいずれかと一致する場合には、チャンスストーリー演出用再生終了ストーリー選択テーブルから「第１話」を読み出して再生終了ストーリーとして「第１話」を選択し、取得したストーリー演出乱数が上記３３個の乱数値のいずれかと一致する場合には、チャンスストーリー演出用再生終了ストーリー選択テーブルから「第２話」を読み出して再生終了ストーリーとして「第２話」を選択し、取得したストーリー演出乱数が上記５３個の乱数値のいずれかと一致する場合には、チャンスストーリー演出用再生終了ストーリー選択テーブルから「第３話」を読み出して再生終了ストーリーとして「第３話」を選択する。なお、当落種別および最終リーチ種別が「大当たり」および「ＳＰＳＰリーチ」である場合に関して、「第１話」に対して１４個の乱数値が対応付けられ、「第２話」に対して３３個の乱数値が対応付けられ、「第３話」に対して５３個の乱数値が対応付けられているため、チャンスストーリー演出の再生終了ストーリーとして、「第１話」が選択される割合は１４％（＝１４／１００×１００）であり、「第２話」が選択される割合は３３％（＝３３／１００×１００）であり、「第３話」が選択される割合は５３％（＝５３／１００×１００）である。

【０４９５】

一方、図２５（Ａ）に例示されるように、当落種別が「ハズレ」であって最終リーチ種別が「ＳＰリーチ」である場合、すなわち、ＳＰリーチの最後でハズレ報知演出が実行される場合に関して、「第１話」に対して４６個の乱数値が対応付けられ、「第２話」に対して３１個の乱数値が対応付けられ、「第３話」に対して２３個の乱数値が対応付けられている。このため、サブＣＰＵ９１は、特定した当落種別および最終リーチ種別が「ハズレ」および「ＳＰリーチ」である場合において、取得したストーリー演出乱数が上記４６個の乱数値のいずれかと一致する場合には、チャンスストーリー演出用再生終了ストーリー選択テーブルから「第１話」を読み出して再生終了ストーリーとして「第１話」を選択し、取得したストーリー演出乱数が上記３１個の乱数値のいずれかと一致する場合には、チャンスストーリー演出用再生終了ストーリー選択テーブルから「第２話」を読み出して再生終了ストーリーとして「第２話」を選択し、取得したストーリー演出乱数が上記２３個の乱数値のいずれかと一致する場合には、チャンスストーリー演出用再生終了ストーリー選択テーブルから「第３話」を読み出して再生終了ストーリーとして「第３話」を選択

する。なお、当落種別および最終リーチ種別が「ハズレ」および「ＳＰリーチ」である場合に関して、「第１話」に対して４６個の乱数値が対応付けられ、「第２話」に対して３１個の乱数値が対応付けられ、「第３話」に対して２３個の乱数値が対応付けられているため、チャンスストーリー演出の再生終了ストーリーとして、「第１話」が選択される割合は４６％（＝４６／１００×１００）であり、「第２話」が選択される割合は３１％（＝３１／１００×１００）であり、「第３話」が選択される割合は２３％（＝２３／１００×１００）である。

【０４９６】

また、図２５（Ａ）に例示されるように、当落種別が「ハズレ」であって最終リーチ種別が「ＳＰＳＰリーチ」である場合、すなわち、ＳＰＳＰリーチの最後でハズレ報知演出が実行される場合に関して、「第１話」に対して２５個の乱数値が対応付けられ、「第２話」に対して３４個の乱数値が対応付けられ、「第３話」に対して４１個の乱数値が対応付けられている。このため、サブＣＰＵ９１は、特定した当落種別および最終リーチ種別が「ハズレ」および「ＳＰＳＰリーチ」である場合において、取得したストーリー演出乱数が上記２５個の乱数値のいずれかと一致する場合には、チャンスストーリー演出用再生終了ストーリー選択テーブルから「第１話」を読み出して再生終了ストーリーとして「第１話」を選択し、取得したストーリー演出乱数が上記３４個の乱数値のいずれかと一致する場合には、チャンスストーリー演出用再生終了ストーリー選択テーブルから「第２話」を読み出して再生終了ストーリーとして「第２話」を選択し、取得したストーリー演出乱数が上記４１個の乱数値のいずれかと一致する場合には、チャンスストーリー演出用再生終了ストーリー選択テーブルから「第３話」を読み出して再生終了ストーリーとして「第３話」を選択する。なお、当落種別および最終リーチ種別が「ハズレ」および「ＳＰＳＰリーチ」である場合に関して、「第１話」に対して２５個の乱数値が対応付けられ、「第２話」に対して３４個の乱数値が対応付けられ、「第３話」に対して４１個の乱数値が対応付けられているため、チャンスストーリー演出の再生終了ストーリーとして、「第１話」が選択される割合は２５％（＝２５／１００×１００）であり、「第２話」が選択される割合は３４％（＝３４／１００×１００）であり、「第３話」が選択される割合は４１％（＝４１／１００×１００）である。

【０４９７】

図２５（Ａ）における最終リーチ種別「ＳＰリーチ」に関して、当落種別が「大当たり」である場合と「ハズレ」である場合とを比較すると、「大当たり」の場合は再生終了ストーリーとして第１話が選択される割合が２９％であるのに対して、「ハズレ」の場合は再生終了ストーリーとして第１話が選択される割合が４６％と、「ハズレ」の方が第１話の選択割合が高くなっている。このため、ある第１特別図柄の変動表示中において、チャンスストーリー演出（図２１（Ｎ）参照）が第１話演出で終了してＳＰリーチに発展した場合には、そのＳＰリーチの最後で当たり報知演出よりもハズレ報知演出の方が実行され易いと言える。

【０４９８】

また、図２５（Ａ）における最終リーチ種別「ＳＰリーチ」に関して、「大当たり」の場合は再生終了ストーリーとして第２話が選択される割合が３１％であるのに対して、「ハズレ」の場合は再生終了ストーリーとして第２話が選択される割合が３１％と、「大当たり」の場合と「ハズレ」の場合とで、第２話の選択割合が同程度の割合となっている。このため、ある第１特別図柄の変動表示中において、チャンスストーリー演出（図２１（Ｎ）参照）が第２話演出で終了してＳＰリーチに発展した場合には、そのＳＰリーチの最後で当たり報知演出が実行される可能性と、ハズレ報知演出が実行される可能性とが、同程度であると言える。

【０４９９】

また、図２５（Ａ）における最終リーチ種別「ＳＰリーチ」に関して、「大当たり」の場合は再生終了ストーリーとして第３話が選択される割合が４０％であるのに対して、「ハズレ」の場合は再生終了ストーリーとして第３話が選択される割合が２３％と、「大当

たり」の方が「ハズレ」よりも第３話の選択割合が高くなっている。このため、ある第１特別図柄の変動表示中において、チャンスストーリー演出（図２１（Ｎ）参照）が第３話演出で終了してＳＰリーチに発展した場合には、そのＳＰリーチの最後でハズレ報知演出よりも当たり報知演出の方が実行され易いと言える。

【０５００】

一方、図２５（Ａ）における最終リーチ種別「ＳＰＳＰリーチ」に関して、当落種別が「大当たり」である場合と「ハズレ」である場合とを比較すると、「大当たり」の場合は再生終了ストーリーとして第１話が選択される割合が１４％であるのに対して、「ハズレ」の場合は再生終了ストーリーとして第１話が選択される割合が２５％と、「ハズレ」の方が第１話の選択割合が高くなっている。このため、ある第１特別図柄の変動表示中において、チャンスストーリー演出（図２１（Ｎ）参照）が第１話演出で終了してＳＰＳＰリーチに発展した場合には、そのＳＰＳＰリーチの最後で当たり報知演出よりもハズレ報知演出の方が実行され易いと言える。

【０５０１】

また、図２５（Ａ）における最終リーチ種別「ＳＰＳＰリーチ」に関して、「大当たり」の場合は再生終了ストーリーとして第２話が選択される割合が３３％であるのに対して、「ハズレ」の場合は再生終了ストーリーとして第２話が選択される割合が３４％と、「大当たり」の場合と「ハズレ」の場合とで、第２話の選択割合が同程度の割合となっている。このため、ある第１特別図柄の変動表示中において、チャンスストーリー演出（図２１（Ｎ）参照）が第２話演出で終了してＳＰＳＰリーチに発展した場合には、そのＳＰＳＰリーチの最後で当たり報知演出が実行される可能性と、ハズレ報知演出が実行される可能性とが、同程度であると言える。

【０５０２】

また、図２５（Ａ）における最終リーチ種別「ＳＰＳＰリーチ」に関して、「大当たり」の場合は再生終了ストーリーとして第３話が選択される割合が５３％であるのに対して、「ハズレ」の場合は再生終了ストーリーとして第３話が選択される割合が４１％と、「大当たり」の方が「ハズレ」よりも第３話の選択割合が高くなっている。このため、ある第１特別図柄の変動表示中において、チャンスストーリー演出（図２１（Ｎ）参照）が第３話演出で終了してＳＰＳＰリーチに発展した場合には、そのＳＰＳＰリーチの最後でハズレ報知演出よりも当たり報知演出の方が実行され易いと言える。

【０５０３】

（激熱ストーリー演出の再生終了ストーリー選択処理について）

次に、図２５（Ｂ）を参照しつつ、激熱ストーリー演出の再生終了ストーリーを選択する処理について説明する。サブＣＰＵ９１は、上述したように、ストーリー演出実行決定テーブル（図２４（Ａ）参照）を参照してストーリー演出を実行すると決定し、更に、ストーリー演出種別選択テーブル（図２４（Ｂ）参照）を参照して激熱ストーリー演出を選択した場合、激熱ストーリー演出の再生終了ストーリーを選択するために、以下のような処理を行う。すなわち、サブＣＰＵ９１は、激熱ストーリー演出用再生終了ストーリー選択テーブルをサブＲＯＭ９２から読み出してサブＲＡＭ９３の所定領域にセットする。

【０５０４】

激熱ストーリー演出用再生終了ストーリー選択テーブルでは、図２５（Ｂ）に例示されるように、当落種別と、最終リーチ種別と、再生終了ストーリーと、乱数値と、が対応付けられている。当落種別には、「大当たり」と「ハズレ」があり、最終リーチ種別には、「ＳＰリーチ」と「ＳＰＳＰリーチ」がある。再生終了ストーリーは、ストーリー演出（ここでは、激熱ストーリー演出）によって再生されるストーリーを第何話で終了させるかを示すものであり、「第１話」と、「第２話」と、「第３話」と、がある。乱数値は、図２４（Ａ）に基づいて上述したストーリー演出乱数と比較される乱数値であり、その乱数値が実際の値ではなく個数として表記されている。

【０５０５】

サブＣＰＵ９１は、激熱ストーリー演出用再生終了ストーリー選択テーブル（図２５（

Ｂ）参照）をサブＲＡＭ９３の所定領域にセットすると、ストーリー演出を実行するか否かを決定する際に特定した当落種別と、同じくストーリー演出を実行するか否かを決定する際に特定した「最終リーチ種別」と、メイン制御基板８０から第１特別図柄判定に係る変動開始コマンドを受信した際に取得したストーリー演出乱数と、に対応する再生終了ストーリーを激熱ストーリー演出用再生終了ストーリー選択テーブルから読み出すことによって、激熱ストーリー演出の再生終了ストーリーを選択する。すなわち、激熱ストーリー演出を第何話演出で終了させるかを決定する。

【０５０６】

図２５（Ｂ）に例示されるように、当落種別が「大当たり」であって最終リーチ種別が「ＳＰリーチ」である場合、すなわち、ＳＰリーチの最後で当たり報知演出が実行される場合に関して、「第１話」に対して５９個の乱数値が対応付けられ、「第２話」に対して４１個の乱数値が対応付けられ、「第３話」に対しては乱数値が対応付けられていない。このため、サブＣＰＵ９１は、特定した当落種別および最終リーチ種別が「大当たり」および「ＳＰリーチ」である場合において、取得したストーリー演出乱数が上記５９個の乱数値のいずれかと一致する場合には、激熱ストーリー演出用再生終了ストーリー選択テーブルから「第１話」を読み出して再生終了ストーリーとして「第１話」を選択し、取得したストーリー演出乱数が上記４１個の乱数値のいずれかと一致する場合には、激熱ストーリー演出用再生終了ストーリー選択テーブルから「第２話」を読み出して再生終了ストーリーとして「第２話」を選択する。なお、当落種別および最終リーチ種別が「大当たり」および「ＳＰリーチ」である場合に関して、「第１話」に対して５９個の乱数値が対応付けられ、「第２話」に対して４１個の乱数値が対応付けられ、「第３話」に対しては乱数値が対応付けられていないため、激熱ストーリー演出の再生終了ストーリーとして、「第１話」が選択される割合は５９％（＝５９／１００×１００）であり、「第２話」が選択される割合は４１％（＝４１／１００×１００）であり、「第３話」が選択される割合は０％（＝０／１００×１００）である。

【０５０７】

ここで、「第１話」が選択された場合は、第１話演出だけを実行する第４演出パターンの激熱ストーリー演出が実行されることになる。また、「第２話」が選択された場合は、第１話演出および第２話演出を実行した後に第３話演出を実行しない第５演出パターンの激熱ストーリー演出が実行されることになる。また、当落種別および最終リーチ種別が「大当たり」および「ＳＰリーチ」である場合には、「第３話」は選択されないものの、他の場合に「第３話」が選択された場合は、第１話演出～第３話演出の全てを実行する第６演出パターンの激熱ストーリー演出が実行されることになる。

【０５０８】

また、図２５（Ｂ）に例示されるように、当落種別が「大当たり」であって最終リーチ種別が「ＳＰＳＰリーチ」である場合、すなわち、ＳＰＳＰリーチの最後で当たり報知演出が実行される場合に関して、「第１話」に対して５個の乱数値が対応付けられ、「第２話」に対して３３個の乱数値が対応付けられ、「第３話」に対して６２個の乱数値が対応付けられている。このため、サブＣＰＵ９１は、特定した当落種別および最終リーチ種別が「大当たり」および「ＳＰＳＰリーチ」である場合において、取得したストーリー演出乱数が上記５個の乱数値のいずれかと一致する場合には、激熱ストーリー演出用再生終了ストーリー選択テーブルから「第１話」を読み出して再生終了ストーリーとして「第１話」を選択し、取得したストーリー演出乱数が上記３３個の乱数値のいずれかと一致する場合には、激熱ストーリー演出用再生終了ストーリー選択テーブルから「第２話」を読み出して再生終了ストーリーとして「第２話」を選択し、取得したストーリー演出乱数が上記６２個の乱数値のいずれかと一致する場合には、激熱ストーリー演出用再生終了ストーリー選択テーブルから「第３話」を読み出して再生終了ストーリーとして「第３話」を選択する。なお、当落種別および最終リーチ種別が「大当たり」および「ＳＰＳＰリーチ」である場合に関して、「第１話」に対して５個の乱数値が対応付けられ、「第２話」に対して３３個の乱数値が対応付けられ、「第３話」に対して６２個の乱数値が対応付けられて

いるため、激熱ストーリー演出の再生終了ストーリーとして、「第１話」が選択される割合は５％（＝５／１００×１００）であり、「第２話」が選択される割合は３３％（＝３３／１００×１００）であり、「第３話」が選択される割合は６２％（＝６２／１００×１００）である。

【０５０９】

一方、図２５（Ｂ）に例示されるように、当落種別が「ハズレ」であって最終リーチ種別が「ＳＰリーチ」である場合、すなわち、ＳＰリーチの最後でハズレ報知演出が実行される場合に関して、「第１話」に対して７２個の乱数値が対応付けられ、「第２話」に対して２８個の乱数値が対応付けられ、「第３話」に対しては乱数値が対応付けられていない。このため、サブＣＰＵ９１は、特定した当落種別および最終リーチ種別が「ハズレ」および「ＳＰリーチ」である場合において、取得したストーリー演出乱数が上記７２個の乱数値のいずれかと一致する場合には、激熱ストーリー演出用再生終了ストーリー選択テーブルから「第１話」を読み出して再生終了ストーリーとして「第１話」を選択し、取得したストーリー演出乱数が上記２８個の乱数値のいずれかと一致する場合には、激熱ストーリー演出用再生終了ストーリー選択テーブルから「第２話」を読み出して再生終了ストーリーとして「第２話」を選択する。なお、当落種別および最終リーチ種別が「ハズレ」および「ＳＰリーチ」である場合に関して、「第１話」に対して７２個の乱数値が対応付けられ、「第２話」に対して２８個の乱数値が対応付けられ、「第３話」に対しては乱数値が対応付けられていないため、激熱ストーリー演出の再生終了ストーリーとして、「第１話」が選択される割合は７２％（＝７２／１００×１００）であり、「第２話」が選択される割合は２８％（＝２８／１００×１００）であり、「第３話」が選択される割合は０％（＝０／１００×１００）である。

【０５１０】

また、図２５（Ｂ）に例示されるように、当落種別が「ハズレ」であって最終リーチ種別が「ＳＰＳＰリーチ」である場合、すなわち、ＳＰＳＰリーチの最後でハズレ報知演出が実行される場合に関して、「第１話」に対して２８個の乱数値が対応付けられ、「第２話」に対して３３個の乱数値が対応付けられ、「第３話」に対して３９個の乱数値が対応付けられている。このため、サブＣＰＵ９１は、特定した当落種別および最終リーチ種別が「ハズレ」および「ＳＰＳＰリーチ」である場合において、取得したストーリー演出乱数が上記２８個の乱数値のいずれかと一致する場合には、激熱ストーリー演出用再生終了ストーリー選択テーブルから「第１話」を読み出して再生終了ストーリーとして「第１話」を選択し、取得したストーリー演出乱数が上記３３個の乱数値のいずれかと一致する場合には、激熱ストーリー演出用再生終了ストーリー選択テーブルから「第２話」を読み出して再生終了ストーリーとして「第２話」を選択し、取得したストーリー演出乱数が上記３９個の乱数値のいずれかと一致する場合には、激熱ストーリー演出用再生終了ストーリー選択テーブルから「第３話」を読み出して再生終了ストーリーとして「第３話」を選択する。なお、当落種別および最終リーチ種別が「ハズレ」および「ＳＰＳＰリーチ」である場合に関して、「第１話」に対して２８個の乱数値が対応付けられ、「第２話」に対して３３個の乱数値が対応付けられ、「第３話」に対して３９個の乱数値が対応付けられているため、激熱ストーリー演出の再生終了ストーリーとして、「第１話」が選択される割合は２８％（＝２８／１００×１００）であり、「第２話」が選択される割合は３３％（＝３３／１００×１００）であり、「第３話」が選択される割合は３９％（＝３９／１００×１００）である。

【０５１１】

図２５（Ｂ）における最終リーチ種別「ＳＰリーチ」に関して、当落種別が「大当たり」である場合と「ハズレ」である場合とを比較すると、「大当たり」の場合は再生終了ストーリーとして第１話が選択される割合が５９％であるのに対して、「ハズレ」の場合は再生終了ストーリーとして第１話が選択される割合が７２％と、「ハズレ」の方が第１話の選択割合が高くなっている。このため、ある第１特別図柄の変動表示中において、激熱ストーリー演出（図２１（Ｏ）参照）が第１話演出で終了してＳＰリーチに発展した場合

には、そのＳＰリーチの最後で当たり報知演出よりもハズレ報知演出の方が実行され易いと言える。

【０５１２】

また、図２５（Ｂ）における最終リーチ種別「ＳＰリーチ」に関して、「大当たり」の場合は再生終了ストーリーとして第２話が選択される割合が４１％であるのに対して、「ハズレ」の場合は再生終了ストーリーとして第２話が選択される割合が２８％と、「大当たり」の方が「ハズレ」よりも第２話の選択割合が高くなっている。このため、ある第１特別図柄の変動表示中において、激熱ストーリー演出（図２１（Ｏ）参照）が第２話演出で終了してＳＰリーチに発展した場合には、そのＳＰリーチの最後でハズレ報知演出よりも当たり報知演出の方が実行され易いと言える。

【０５１３】

また、図２５（Ｂ）における最終リーチ種別「ＳＰリーチ」に関して、「大当たり」の場合は再生終了ストーリーとして第３話が選択されることが無く、「ハズレ」の場合も再生終了ストーリーとして第３話が選択されることがない。このため、ある第１特別図柄の変動表示中において、激熱ストーリー演出（図２１（Ｏ）参照）の後にＳＰリーチへと発展する場合は、この激熱ストーリー演出は、第１話演出または第２話演出で終了し、第３話演出まで継続することがないと言える。

【０５１４】

一方、図２５（Ｂ）における最終リーチ種別「ＳＰＳＰリーチ」に関して、当落種別が「大当たり」である場合と「ハズレ」である場合とを比較すると、「大当たり」の場合は再生終了ストーリーとして第１話が選択される割合が５％であるのに対して、「ハズレ」の場合は再生終了ストーリーとして第１話が選択される割合が２８％と、「ハズレ」の方が第１話の選択割合が高くなっている。このため、ある第１特別図柄の変動表示中において、激熱ストーリー演出（図２１（Ｏ）参照）が第１話演出で終了してＳＰＳＰリーチに発展した場合には、そのＳＰＳＰリーチの最後で当たり報知演出よりもハズレ報知演出の方が実行され易いと言える。

【０５１５】

また、図２５（Ｂ）における最終リーチ種別「ＳＰＳＰリーチ」に関して、「大当たり」の場合は再生終了ストーリーとして第２話が選択される割合が３３％であるのに対して、「ハズレ」の場合は再生終了ストーリーとして第２話が選択される割合が３３％と、「大当たり」の場合と「ハズレ」の場合とで、第２話の選択割合が同じ割合となっている。このため、ある第１特別図柄の変動表示中において、激熱ストーリー演出（図２１（Ｏ）参照）が第２話演出で終了してＳＰＳＰリーチに発展した場合には、そのＳＰＳＰリーチの最後で当たり報知演出が実行される可能性と、ハズレ報知演出が実行される可能性とが、同程度であると言える。

【０５１６】

また、図２５（Ｂ）における最終リーチ種別「ＳＰＳＰリーチ」に関して、「大当たり」の場合は再生終了ストーリーとして第３話が選択される割合が６２％であるのに対して、「ハズレ」の場合は再生終了ストーリーとして第３話が選択される割合が３９％と、「大当たり」の方が「ハズレ」よりも第３話の選択割合が高くなっている。このため、ある第１特別図柄の変動表示中において、激熱ストーリー演出（図２１（Ｏ）参照）が第３話演出で終了してＳＰＳＰリーチに発展した場合には、そのＳＰＳＰリーチの最後でハズレ報知演出よりも当たり報知演出の方が実行され易いと言える。

【０５１７】

また、図２５（Ｂ）における再生終了ストーリー「第３話」に関して、最終リーチ種別がＳＰリーチである場合（すなわち、激熱ストーリー演出の後にＳＰリーチに発展する場合）は、当落種別が「大当たり」であるか「ハズレ」であるかに関わらず、激熱ストーリー演出が「第３話」で終了する（「第３話」まで継続する）ことが無い。これに対して、最終リーチ種別がＳＰＳＰリーチである場合（すなわち、激熱ストーリー演出の後にＳＰＳＰリーチに発展する場合）は、当落種別が「大当たり」であれば６２％の割合で激熱ス

トーリー演出が「第３話」まで継続し、当落種別が「ハズレ」であれば３９％の割合で激熱ストーリー演出が「第３話」まで継続する。これらのことから、第１話演出～第３話演出の全てが実行される激熱ストーリー演出が実行された場合は、その後にＳＰリーチに発展することが無く、その後に必ずＳＰＳＰリーチに発展することになり、第３話演出まで継続する激熱ストーリー演出は、ＳＰＳＰリーチに発展することを確定的に報知する確定報知演出であると言える。

【０５１８】

ここまで、図２４，２５を参照しつつ、ストーリー演出を実行するか否かを決定する処理と、ストーリー演出を実行する場合にその種別を選択する処理と、チャンスストーリー演出を実行する場合にその再生終了ストーリーを選択する処理と、激熱ストーリー演出を実行する場合にその再生終了ストーリーを選択する処理と、について説明したが、これらの処理を含むストーリー演出の演出パターン設定処理については、図５９に基づいて後に詳述する。

【０５１９】

＜視聴チケット獲得演出の実行決定処理について＞

次に、図２６（Ａ）を参照しつつ、視聴チケット獲得演出（赤視聴チケット獲得演出または青視聴チケット獲得演出）を実行するか否かを決定する処理について説明する。図２１に基づいて上述したように、本実施形態の遊技機１では、激熱ストーリー演出（図２１（Ｏ）参照）またはチャンスストーリー演出（図２１（Ｎ）参照）が実行される場合、これらのストーリー演出のいずれか一方が実行されるのに先立って、赤視聴チケット獲得演出（図２１（Ｋ）参照）または青視聴チケット獲得演出（図２１（Ｄ）参照）が実行されることがある。このため、サブＣＰＵ９１は、上述したように、ストーリー演出を実行すると決定して、その種別と演出パターンを設定した場合、ストーリー演出に先立って視聴チケット獲得演出（赤視聴チケット獲得演出または青視聴チケット獲得演出）を実行するか否かを決定するために、以下のような処理を行う。

【０５２０】

すなわち、サブＣＰＵ９１は、チケット獲得演出乱数を取得してサブＲＡＭ９３に格納する。すなわち、サブＣＰＵ９１は、サブ制御基板９０における乱数更新処理が行われる毎に適宜更新されるチケット獲得演出乱数に関して、メイン制御基板８０から第１特別図柄判定に係る変動開始コマンドを受信した時点の値を取得してチケット獲得演出乱数としてサブＲＡＭ９３の所定領域に格納する。そして、視聴チケット獲得演出実行決定テーブルをサブＲＯＭ９２から読み出してサブＲＡＭ９３の所定領域にセットする。

【０５２１】

この視聴チケット獲得演出実行決定テーブルでは、図２６（Ａ）に例示されるように、当落種別と、最終リーチ種別と、乱数値と、が対応付けられている。当落種別には「大当たり」と「ハズレ」があり、最終リーチ種別には「ＳＰリーチ」と「ＳＰＳＰリーチ」がある。乱数値は、チケット獲得演出乱数と比較される乱数値であり、図２６（Ａ）では、その乱数値が実際の値ではなく個数として表記されている。なお、本実施形態では、チケット獲得演出乱数の取り得る範囲が「０」～「９９」の１００個に設定されている。

【０５２２】

サブＣＰＵ９１は、チケット獲得演出乱数を取得・格納して、視聴チケット獲得演出実行決定テーブルをサブＲＡＭ９３の所定領域にセットすると、視聴チケット獲得演出実行決定処理を実行する。具体的には、サブＣＰＵ９１は、サブＲＡＭ９３にセットした視聴チケット獲得演出実行決定テーブルにおいて、取得したチケット獲得演出乱数が、ストーリー演出を実行するか否かを決定する際に特定した当落種別および最終リーチ種別と対応付けられている乱数値のいずれかと一致するか否かに基づいて、視聴チケット獲得演出を実行するか否かを決定する。

【０５２３】

図２６（Ａ）に例示されるように、当落種別が「大当たり」であって最終リーチ種別が「ＳＰリーチ」である場合に関しては、５２個の乱数値が対応付けられている。このため

、サブＣＰＵ９１は、特定した当落種別が「大当たり」であって、特定した最終リーチ種別が「ＳＰリーチ」である場合、取得したチケット獲得演出乱数が上記５２個の乱数値のいずれかと一致するか否かに基づいて、視聴チケット獲得演出を実行するか否かを決定する。なお、当落種別が「大当たり」であって最終リーチ種別が「ＳＰリーチ」である場合に関しては、上記のように５２個の乱数値が対応付けられているため、当落種別が「大当たり」であって最終リーチ種別が「ＳＰリーチ」である場合には、５２％（＝５２／１００×１００）の割合で視聴チケット獲得演出を実行すると決定される。

【０５２４】

また、図２６（Ａ）に例示されるように、当落種別が「大当たり」であって最終リーチ種別が「ＳＰＳＰリーチ」である場合に関しては、６１個の乱数値が対応付けられている。このため、サブＣＰＵ９１は、特定した当落種別が「大当たり」であって、特定した最終リーチ種別が「ＳＰＳＰリーチ」である場合、取得したチケット獲得演出乱数が上記６１個の乱数値のいずれかと一致するか否かに基づいて、視聴チケット獲得演出を実行するか否かを決定する。なお、当落種別が「大当たり」であって最終リーチ種別が「ＳＰＳＰリーチ」である場合に関しては、上記のように６１個の乱数値が対応付けられているため、当落種別が「大当たり」であって最終リーチ種別が「ＳＰＳＰリーチ」である場合には、６１％（＝６１／１００×１００）の割合で視聴チケット獲得演出を実行すると決定される。

【０５２５】

また、図２６（Ａ）に例示されるように、当落種別が「ハズレ」であって最終リーチ種別が「ＳＰリーチ」である場合に関しては、３７個の乱数値が対応付けられている。このため、サブＣＰＵ９１は、特定した当落種別が「ハズレ」であって、特定した最終リーチ種別が「ＳＰリーチ」である場合、取得したチケット獲得演出乱数が上記３７個の乱数値のいずれかと一致するか否かに基づいて、視聴チケット獲得演出を実行するか否かを決定する。なお、当落種別が「ハズレ」であって最終リーチ種別が「ＳＰリーチ」である場合に関しては、上記のように３７個の乱数値が対応付けられているため、当落種別が「ハズレ」であって最終リーチ種別が「ＳＰリーチ」である場合には、３７％（＝３７／１００×１００）の割合で視聴チケット獲得演出を実行すると決定される。

【０５２６】

また、図２６（Ａ）に例示されるように、当落種別が「ハズレ」であって最終リーチ種別が「ＳＰＳＰリーチ」である場合に関しては、４４個の乱数値が対応付けられている。このため、サブＣＰＵ９１は、特定した当落種別が「ハズレ」であって、特定した最終リーチ種別が「ＳＰＳＰリーチ」である場合、取得したチケット獲得演出乱数が上記４４個の乱数値のいずれかと一致するか否かに基づいて、視聴チケット獲得演出を実行するか否かを決定する。なお、当落種別が「ハズレ」であって最終リーチ種別が「ＳＰＳＰリーチ」である場合に関しては、上記のように４４個の乱数値が対応付けられているため、当落種別が「ハズレ」であって最終リーチ種別が「ＳＰＳＰリーチ」である場合には、４４％（＝４４／１００×１００）の割合で視聴チケット獲得演出を実行すると決定される。

【０５２７】

これらのことから、以下のことが言える。すなわち、図２６（Ａ）の表記から明らかなように、ＳＰリーチで当たり報知演出が実行される場合の視聴チケット獲得演出の実行割合は５２％であり、ＳＰＳＰリーチで当たり報知演出が実行される場合の視聴チケット獲得演出の実行割合は６１％である。これに対して、ＳＰリーチでハズレ報知演出が実行される場合の視聴チケット獲得演出の実行割合は（５２％よりも低い）３７％であり、ＳＰＳＰリーチでハズレ報知演出が実行される場合の視聴チケット獲得演出の実行割合は（６１％よりも低い）４４％であり、当たり報知演出が実行される場合の方が、ハズレ報知演出が実行される場合に比べて、視聴チケット獲得演出が実行され易いと言える。

【０５２８】

また、図２６（Ａ）の表記から明らかなように、ＳＰＳＰリーチで当たり報知演出が実行される場合の視聴チケット獲得演出の実行割合は６１％であり、ＳＰリーチで当たり報

知演出が実行される場合の視聴チケット獲得演出の実行割合である５２％よりも高い実行割合となっている。また、図２６（Ａ）の表記から明らかなように、ＳＰＳＰリーチでハズレ報知演出が実行される場合の視聴チケット獲得演出の実行割合は４４％であり、ＳＰリーチでハズレ報知演出が実行される場合の視聴チケット獲得演出の実行割合である３７％よりも高い実行割合となっている。このように、本実施形態では、当落種別が「大当たり」であるか「ハズレ」であるかに関わらず、変動演出において最終的にＳＰＳＰリーチが実行される場合の方が、変動演出において最終的にＳＰリーチが実行される場合よりも、視聴チケット獲得演出の実行割合が高くなっている。

【０５２９】

なお、ＳＰＳＰリーチ（図２１（Ｑ）参照）またはＳＰリーチ（図２１（Ｓ）参照）に先行して、激熱ストーリー演出（図２１（Ｏ）参照）またはチャンスストーリー演出（図２１（Ｎ）参照）を実行すると決定されたものの、視聴チケット獲得演出（赤視聴チケット獲得演出または青視聴チケット獲得演出）を実行しないことが決定された場合は、図には示されていないが、図２１等に基づいて上述した（赤視聴チケット獲得演出または青視聴チケット獲得演出を含む）チケット獲得チャレンジ演出とは異なる演出が実行されてから、激熱ストーリー演出またはチャンスストーリー演出が実行されることになる。

【０５３０】

（視聴チケット獲得演出種別選択処理について）

次に、図２６（Ｂ）を参照しつつ、視聴チケット獲得演出を実行すると決定した場合に、その視聴チケット獲得演出の種別（赤視聴チケット獲得演出または青視聴チケット獲得演出）を選択する処理について説明する。サブＣＰＵ９１は、上記のように、視聴チケット獲得演出実行決定テーブル（図２６（Ａ）参照）を参照して、視聴チケット獲得演出を実行すると決定した場合、視聴チケット獲得演出種別選択テーブルをサブＲＯＭ９２から読み出してサブＲＡＭ９３の所定領域にセットする。

【０５３１】

視聴チケット獲得演出種別選択テーブルでは、図２６（Ｂ）に例示されるように、当落種別と、最終リーチ種別と、視聴チケット獲得演出種別と、乱数値と、が対応付けられている。当落種別には「大当たり」と「ハズレ」があり、最終リーチ種別には「ＳＰリーチ」と「ＳＰＳＰリーチ」がある。また、視聴チケット獲得演出種別には、青視聴チケット獲得演出を表す「青視聴チケット」と、赤視聴チケット獲得演出を表す「赤視聴チケット」と、があり、乱数値は、図２６（Ａ）に基づいて上述したチケット獲得演出乱数と比較される乱数値であり、その乱数値が実際の値ではなく個数として表記されている。

【０５３２】

サブＣＰＵ９１は、視聴チケット獲得演出を実行すると判定して、視聴チケット獲得演出種別選択テーブルをサブＲＡＭ９３にセットすると、視聴チケット獲得演出種別選択処理を実行する。具体的には、ストーリー演出を実行するか否かを決定する際に特定した当落種別と、同じくストーリー演出を実行するか否かを決定する際に特定した「最終リーチ種別」と、メイン制御基板８０から第１特別図柄判定に係る変動開始コマンドを受信した際に取得したチケット獲得演出乱数と、に対応する視聴チケット獲得演出種別（「赤視聴チケット」または「青視聴チケット」）を視聴チケット獲得演出種別選択テーブルから読み出すことによって、実行する視聴チケット獲得演出の種別として、赤視聴チケット獲得演出および青視聴チケット獲得演出のいずれか一方を選択する。

【０５３３】

図２６（Ｂ）に例示されるように、当落種別が「大当たり」であって最終リーチ種別が「ＳＰリーチ」である場合、すなわち、ＳＰリーチの最後で当たり報知演出が実行される場合に関して、「青視聴チケット」に対して３８個の乱数値が対応付けられ、「赤視聴チケット」に対して６２個の乱数値が対応付けられている。このため、サブＣＰＵ９１は、特定した当落種別および最終リーチ種別が「大当たり」および「ＳＰリーチ」である場合において、取得したチケット獲得演出乱数が上記３８個の乱数値のいずれかと一致する場合には、視聴チケット獲得演出種別として「青視聴チケット」を視聴チケット獲得演出種

別選択テーブルから読み出して青視聴チケット獲得演出を選択し、取得したチケット獲得演出乱数が上記６２個の乱数値のいずれかと一致する場合には、視聴チケット獲得演出種別として「赤視聴チケット」を視聴チケット獲得演出種別選択テーブルから読み出して赤視聴チケット獲得演出を選択する。なお、当落種別および最終リーチ種別が「大当たり」および「ＳＰリーチ」である場合に関して、「青視聴チケット」に対して３８個の乱数値が対応付けられ、また、「赤視聴チケット」に対して６２個の乱数値が対応付けられているため、青視聴チケット獲得演出が選択される割合は３８％（＝３８／１００×１００）であり、赤視聴チケット獲得演出が選択される割合は６２％（＝６２／１００×１００）である。

【０５３４】

また、図２６（Ｂ）に例示されるように、当落種別が「大当たり」であって最終リーチ種別が「ＳＰＳＰリーチ」である場合、すなわち、ＳＰＳＰリーチの最後で当たり報知演出が実行される場合に関して、「青視聴チケット」に対して３１個の乱数値が対応付けられ、「赤視聴チケット」に対して６９個の乱数値が対応付けられている。このため、サブＣＰＵ９１は、特定した当落種別および最終リーチ種別が「大当たり」および「ＳＰＳＰリーチ」である場合において、取得したチケット獲得演出乱数が上記３１個の乱数値のいずれかと一致する場合には、視聴チケット獲得演出種別として「青視聴チケット」を視聴チケット獲得演出種別選択テーブルから読み出して青視聴チケット獲得演出を選択し、取得したチケット獲得演出乱数が上記６９個の乱数値のいずれかと一致する場合には、視聴チケット獲得演出種別として「赤視聴チケット」を視聴チケット獲得演出種別選択テーブルから読み出して赤視聴チケット獲得演出を選択する。なお、当落種別および最終リーチ種別が「大当たり」および「ＳＰＳＰリーチ」である場合に関して、「青視聴チケット」に対して３１個の乱数値が対応付けられ、また、「赤視聴チケット」に対して６９個の乱数値が対応付けられているため、青視聴チケット獲得演出が選択される割合は３１％（＝３１／１００×１００）であり、赤視聴チケット獲得演出が選択される割合は６９％（＝６９／１００×１００）である。

【０５３５】

当落種別が「大当たり」である場合に関するここまでの説明から明らかなように、当落種別が「大当たり」である場合は、最終リーチ種別が「ＳＰリーチ」であっても「ＳＰＳＰリーチ」であっても、赤視聴チケット獲得演出の方が青視聴チケット獲得演出よりも選択され易いと言える（図２６（Ｂ）参照）。また、図２６（Ｂ）に例示されるように、最終リーチ種別が「ＳＰリーチ」である場合の「赤視聴チケット」に対しては６２個の乱数値が対応付けられている一方で、最終リーチ種別が「ＳＰＳＰリーチ」である場合の「赤視聴チケット」に対しては、６２個よりも多い６９個の乱数値が対応付けられている。このことから明らかなように、当落種別が「大当たり」である場合には、最終リーチ種別が「ＳＰＳＰリーチ」である場合の方が、最終リーチ種別が「ＳＰリーチ」である場合よりも、赤視聴チケット獲得演出が選択され易いと言える。

【０５３６】

一方、図２６（Ｂ）に例示されるように、当落種別が「ハズレ」であって最終リーチ種別が「ＳＰリーチ」である場合、すなわち、ＳＰリーチの最後でハズレ報知演出が実行される場合に関して、「青視聴チケット」に対して６７個の乱数値が対応付けられ、「赤視聴チケット」に対して３３個の乱数値が対応付けられている。このため、サブＣＰＵ９１は、特定した当落種別および最終リーチ種別が「ハズレ」および「ＳＰリーチ」である場合において、取得したチケット獲得演出乱数が上記６７個の乱数値のいずれかと一致する場合には、視聴チケット獲得演出種別として「青視聴チケット」を視聴チケット獲得演出種別選択テーブルから読み出して青視聴チケット獲得演出を選択し、取得したチケット獲得演出乱数が上記３３個の乱数値のいずれかと一致する場合には、視聴チケット獲得演出種別として「赤視聴チケット」を視聴チケット獲得演出種別選択テーブルから読み出して赤視聴チケット獲得演出を選択する。なお、当落種別および最終リーチ種別が「ハズレ」および「ＳＰリーチ」である場合に関して、「青視聴チケット」に対して６７個の乱数値

が対応付けられ、また、「赤視聴チケット」に対して３３個の乱数値が対応付けられているため、青視聴チケット獲得演出が選択される割合は６７％（＝６７／１００×１００）であり、赤視聴チケット獲得演出が選択される割合は３３％（＝３３／１００×１００）である。

【０５３７】

また、図２６（Ｂ）に例示されるように、当落種別が「ハズレ」であって最終リーチ種別が「ＳＰＳＰリーチ」である場合、すなわち、ＳＰＳＰリーチの最後でハズレ報知演出が実行される場合に関して、「青視聴チケット」に対して５８個の乱数値が対応付けられ、「赤視聴チケット」に対して４２個の乱数値が対応付けられている。このため、サブＣＰＵ９１は、特定した当落種別および最終リーチ種別が「ハズレ」および「ＳＰＳＰリーチ」である場合において、取得したチケット獲得演出乱数が上記５８個の乱数値のいずれかと一致する場合には、視聴チケット獲得演出種別として「青視聴チケット」を視聴チケット獲得演出種別選択テーブルから読み出して青視聴チケット獲得演出を選択し、取得したチケット獲得演出乱数が上記４２個の乱数値のいずれかと一致する場合には、視聴チケット獲得演出種別として「赤視聴チケット」を視聴チケット獲得演出種別選択テーブルから読み出して赤視聴チケット獲得演出を選択する。なお、当落種別および最終リーチ種別が「ハズレ」および「ＳＰＳＰリーチ」である場合に関して、「青視聴チケット」に対して５８個の乱数値が対応付けられ、また、「赤視聴チケット」に対して４２個の乱数値が対応付けられているため、青視聴チケット獲得演出が選択される割合は５８％（＝５８／１００×１００）であり、赤視聴チケット獲得演出が選択される割合は４２％（＝４２／１００×１００）である。

【０５３８】

当落種別が「ハズレ」である場合に関するここまでの説明から明らかなように、当落種別が「ハズレ」である場合は、最終リーチ種別が「ＳＰリーチ」であっても「ＳＰＳＰリーチ」であっても、青視聴チケット獲得演出の方が赤視聴チケット獲得演出よりも選択され易いと言える（図２６（Ｂ）参照）。また、図２６（Ｂ）に例示されるように、最終リーチ種別が「ＳＰリーチ」である場合の「赤視聴チケット」に対しては３３個の乱数値が対応付けられている一方で、最終リーチ種別が「ＳＰＳＰリーチ」である場合の「赤視聴チケット」に対しては、３３個よりも多い４２個の乱数値が対応付けられている。このことから明らかなように、当落種別が「ハズレ」であっても、最終リーチ種別が「ＳＰＳＰリーチ」である場合の方が、最終リーチ種別が「ＳＰリーチ」である場合よりも、赤視聴チケット獲得演出が選択され易いと言える。

【０５３９】

なお、図２６（Ｂ）に例示される視聴チケット獲得演出種別選択テーブルに関して、当落種別の「大当たり」と「ハズレ」とを比較した場合、以下のことが言える。すなわち、当落種別および最終リーチ種別が「ハズレ」および「ＳＰリーチ」である場合には、赤視聴チケット獲得演出の選択割合が３３％であるのに対して、当落種別および最終リーチ種別が「大当たり」および「ＳＰリーチ」である場合には、３３％よりも高い６２％の割合で赤視聴チケット獲得演出が選択される。また、当落種別および最終リーチ種別が「ハズレ」および「ＳＰＳＰリーチ」である場合には、赤視聴チケット獲得演出の選択割合が４２％であるのに対して、当落種別および最終リーチ種別が「大当たり」および「ＳＰＳＰリーチ」である場合には、４２％よりも高い６９％の割合で赤視聴チケット獲得演出が選択される。このように、最終リーチ種別が同じであることを条件として、当落種別の「大当たり」と「ハズレ」とを比較した場合、「大当たり」の場合の方が、「ハズレ」の場合に比べて、赤視聴チケット獲得演出が実行され易いと言える。

【０５４０】

また、当落種別および最終リーチ種別が「ハズレ」および「ＳＰリーチ」である場合には、青視聴チケット獲得演出の選択割合が６７％であるのに対して、当落種別および最終リーチ種別が「大当たり」および「ＳＰリーチ」である場合には、６７％よりも低い３８％の割合で青視聴チケット獲得演出が選択される。また、当落種別および最終リーチ種別

が「ハズレ」および「ＳＰＳＰリーチ」である場合には、青視聴チケット獲得演出の選択割合が５８％であるのに対して、当落種別および最終リーチ種別が「大当たり」および「ＳＰＳＰリーチ」である場合には、５８％よりも低い３１％の割合で青視聴チケット獲得演出が選択される。このように、最終リーチ種別が同じであることを条件として、当落種別の「大当たり」と「ハズレ」とを比較した場合、「ハズレ」の場合の方が、「大当たり」の場合に比べて、青視聴チケット獲得演出が実行され易いと言える。

【０５４１】

これらのことから、赤視聴チケット獲得演出の方が青視聴チケット獲得演出よりも大当たり信頼度が高いと言える。また、図２６（Ｂ）に例示されるように、当落種別が「大当たり」であるか「ハズレ」であるかに関わらず、「ＳＰＳＰリーチ」の方が「ＳＰリーチ」よりも、「赤視聴チケット」に対してより多くの乱数値が対応付けられている。このことから、赤視聴チケット獲得演出が実行された場合には、ＳＰリーチよりもＳＰＳＰリーチに発展し易いと言える。また、図２６（Ｂ）に例示されるように、当落種別が「大当たり」であるか「ハズレ」であるかに関わらず、「ＳＰリーチ」の方が「ＳＰＳＰリーチ」よりも、「青視聴チケット」に対してより多くの乱数値が対応付けられている。このことから、青視聴チケット獲得演出が実行された場合には、ＳＰＳＰリーチよりもＳＰリーチに発展し易いと言える。

【０５４２】

図２１～図２６に基づいて説明したように、本実施形態の遊技機１では、ＳＰＳＰリーチ（図２１（Ｑ）参照）またはＳＰリーチ（図２１（Ｓ）参照）に先行して、激熱ストーリー演出（図２１（Ｏ）参照）またはチャンスストーリー演出（図２１（Ｎ）参照）を実行可能である。また、これらのストーリー演出のいずれか一方に先行して、ストーリー演出が実行されることを示唆する赤視聴チケット獲得演出（図２１（Ｋ）参照）を含むチケット獲得チャレンジ演出、又は、ストーリー演出が実行されることを示唆する青視聴チケット獲得演出（図２１（Ｄ）参照）を含むチケット獲得チャレンジ演出を実行可能である。

【０５４３】

図２１等に基づいて上述したように、赤視聴チケット獲得演出（図２１（Ｋ）参照）が実行された場合には、その後は３％の確率でチケット紛失演出（図２１（Ｔ）参照）が実行され、また、青視聴チケット獲得演出（図２１（Ｄ）参照）が実行された場合には、その後は１１％の確率でチケット紛失演出が実行される。このこともあり、本実施形態の遊技機１は、赤視聴チケット獲得演出が実行されてからストーリー演出が実行される可能性の方が、青視聴チケット獲得演出が実行されてからストーリー演出が実行される可能性よりも高い、という特徴的な構成を有している（図２３（Ａ）参照）。加えて、遊技機１は、図２３（Ａ）等に基づいて上述したように、赤視聴チケット獲得演出が実行された場合は、チャンスストーリー演出よりも激熱ストーリー演出の方が実行され易く、また、青視聴チケット獲得演出が実行された場合は、激熱ストーリー演出よりもチャンスストーリー演出の方が実行され易いという特徴的な構成を有している。

【０５４４】

また、本実施形態の遊技機１では、激熱ストーリー演出が実行された場合の方が、チャンスストーリー演出が実行される場合に比べてＳＰＳＰリーチに発展し易く（図２３（Ｂ）参照）、また、赤視聴チケット獲得演出が実行された場合の方が、青視聴チケット獲得演出が実行される場合に比べて、激熱ストーリー演出が実行され易い（図２３（Ａ）参照）。このため、青視聴チケット獲得演出およびストーリー演出が実行されてからＳＰＳＰリーチが実行される可能性よりも、赤視聴チケット獲得演出およびストーリー演出が実行されてからＳＰＳＰリーチが実行される可能性の方が高い、と言える。なお、赤視聴チケット獲得演出に続いて激熱ストーリー演出が実行される場合が最もＳＰＳＰリーチに発展し易いことから、遊技者は、洞窟探索開始演出（図２１（Ａ）参照）に続いて洞窟エリアＡ探索演出（図２１（Ｃ）参照）へと演出が進行し、この洞窟エリアＡ探索演出の後半演出として赤視聴チケット獲得演出が実行され、更に、その後は激熱ストーリー演出へと演

出が進行することを期待しながら遊技を楽しむことができる。
【０５４５】
　また、青視聴チケット獲得演出が実行された場合、激熱ストーリー演出よりもチャンスストーリー演出の方が実行され易い。そして、このチャンスストーリー演出が実行された場合には、ＳＰＳＰリーチよりもＳＰリーチに発展し易いため、青視聴チケット獲得演出が実行された場合は、ＳＰＳＰリーチよりもＳＰリーチに発展し易いと言える。このように、青視聴チケット獲得演出が実行された場合は、ＳＰＳＰリーチよりもＳＰリーチに発展し易いが、青視聴チケット獲得演出から発展演出を経由してＳＰリーチが実行された場合、その後に、ＳＰリーチからＳＰＳＰリーチへと発展することもある。このため、遊技者は、青視聴チケット獲得演出からチャンスストーリー演出を経由してＳＰリーチに発展した場合であっても、当たり報知演出が実行されることを期待しながら遊技を楽しむことができる。
【０５４６】
（チケット獲得チャレンジ演出を実行可能な遊技機１について）
　ここまで、図２１～図２６を参照しつつ、本実施形態の遊技機１で実行されるチケット獲得チャレンジ演出について説明したが、このようなチケット獲得チャレンジ演出を実行可能な遊技機１は、以下のような遊技機として捉えることができる。
【０５４７】
　遊技者に有利な特別遊技（例えば、大当たり遊技）を実行するか否かの判定を行う判定手段（例えば、図４５のステップＳ３０８における大当たり判定処理を実行するメインＣＰＵ８１）と、
　前記特別遊技を実行すると前記判定手段によって判定された場合に、前記特別遊技を実行する特別遊技実行手段（例えば、図４５のステップＳ３１７における特図停止時処理において大当たり遊技フラグを「ＯＮ」に設定した後に、図４９～図５１に例示される大入賞口開閉制御処理を実行するメインＣＰＵ８１）と、
　演出を制御する演出制御手段（例えば、サブＣＰＵ９１：図５参照）と、を備え、
　前記演出制御手段は、
　前記特別遊技を実行すると前記判定手段によって判定されたことを報知する当たり報知演出（例えば、図１０（Ｉ）参照）と、当該当たり報知演出が実行されることを期待させる期待演出（例えば、ＳＰＳＰリーチ：図２１（Ｑ）参照）と、当該期待演出に先行して実行され得る第１先行演出（例えば、図２１（Ｏ）の激熱ストーリー演出または図２１（Ｎ）のチャンスストーリー演出）と、当該第１先行演出に先行して実行され得る第２先行演出（例えば、図２１（Ｂ）及び（Ｃ）の洞窟探索演出）と、を実行可能であり、
　前記第２先行演出には、第１の第２先行演出（例えば、青視聴チケット獲得演出を含む洞窟エリアＢ探索演出：図２１（Ｂ）及び（Ｄ）参照）と、第２の第２先行演出（例えば、赤視聴チケット獲得演出を含む洞窟エリアＡ探索演出：図２１（Ｃ）及び（Ｋ）参照）と、があり、
　前記第１先行演出（例えば、ストーリー演出）の開始から所定時間が経過すると前記期待演出（例えば、ＳＰＳＰリーチ）が開始されることがあり、
　前記演出制御手段は、
　　前記第１先行演出を実行する前に、前記第１の第２先行演出（例えば、青視聴チケット獲得演出を含む洞窟エリアＢ探索演出：図２１（Ｂ）及び（Ｄ）参照）を実行するときと、前記第２の第２先行演出（例えば、赤視聴チケット獲得演出を含む洞窟エリアＡ探索演出：図２１（Ｃ）及び（Ｋ）参照）を実行するときと、があり、
　前記第１の第２先行演出（例えば、青視聴チケット獲得演出を含む洞窟エリアＢ探索演出：図２１（Ｂ）及び（Ｄ）参照）が実行されてから前記第１先行演出（例えば、ストーリー演出）が実行される可能性と、前記第２の第２先行演出（例えば、赤視聴チケット獲得演出を含む洞窟エリアＡ探索演出：図２１（Ｃ）及び（Ｋ）参照）が実行されてから前記第１先行演出（例えば、ストーリー演出）が実行される可能性と、が互いに異なり（例えば、図２３（Ａ）参照）、

前記第１の第２先行演出（例えば、青視聴チケット獲得演出を含む洞窟エリアＢ探索演出）および前記第１先行演出（例えば、ストーリー演出）が実行されてから前記期待演出（例えば、ＳＰＳＰリーチ）が実行される可能性と、前記第２の第２先行演出（例えば、赤視聴チケット獲得演出を含む洞窟エリアＡ探索演出）および前記第１先行演出（例えば、ストーリー演出）が実行されてから前記期待演出（例えば、ＳＰＳＰリーチ）が実行される可能性と、が互いに異なる、ことを特徴とする遊技機。

【０５４８】

この遊技機によれば、第１の第２先行演出が実行されてから第１先行演出が実行される可能性と、第２の第２先行演出が実行されてから第１先行演出が実行される可能性と、が互いに異なる。このため、第１先行演出が実行されることを期待する遊技者に対して、第１の第２先行演出と第２の第２先行演出のどちらが実行されるかに注目させることができ、第２先行演出（第１の第２先行演出または第２の第２先行演出）と第１先行演出との相乗効果によって、高い演出効果を得ることが可能である。また、第１の第２先行演出および第１先行演出が実行されてから期待演出が実行される可能性と、第２の第２先行演出および第１先行演出が実行されてから期待演出が実行される可能性と、が互いに異なる。このため、第１の第２先行演出と第２の第２先行演出のうちの、第１先行演出および期待演出が実行される可能性が高い方の第２先行演出が実行されることを遊技者に期待させることができ、第１先行演出（及び期待演出）が実行されるよりも前の段階から、これらの演出が実行されることに対する遊技者の期待感を効果的に向上させることが可能である。

【０５４９】

（チケット獲得チャレンジ演出に関する他の構成）

本実施形態で例示したチケット獲得チャレンジ演出（図２１参照）を構成する各演出に関して、以下のような構成を採用してもよい。すなわち、本実施形態では、青視聴チケット獲得演出（図２１（Ｄ）参照）を含む洞窟エリアＢ探索演出（図２１（Ｂ）参照）およびストーリー演出（激熱ストーリー演出またはチャンスストーリー演出）が実行されてからＳＰＳＰリーチ（図２１（Ｑ）参照）が実行される可能性よりも、赤視聴チケット獲得演出（図２１（Ｋ）参照）を含む洞窟エリアＡ探索演出（図２１（Ｃ）参照）およびストーリー演出（激熱ストーリー演出またはチャンスストーリー演出）が実行されてからＳＰＳＰリーチが実行される可能性の方が高い場合を例に説明する。これに対して、他の実施形態では、前者の可能性の方が後者の可能性よりも高いという、本実施形態とは逆の構成を採用してもよい。

【０５５０】

また、本実施形態では、（赤視聴チケット獲得演出を含む）洞窟エリアＡ探索演出が実行される場合の方が、（青視聴チケット獲得演出を含む）洞窟エリアＢ探索演出が実行される場合に比べて、ストーリー演出（激熱ストーリー演出またはチャンスストーリー演出）が実行され易い場合を例に説明する。これに対して、他の実施形態では、（青視聴チケット獲得演出を含む）洞窟エリアＢ探索演出が実行される場合の方が、（赤視聴チケット獲得演出を含む）洞窟エリアＡ探索演出が実行される場合に比べて、ストーリー演出（激熱ストーリー演出またはチャンスストーリー演出）が実行され易いという、本実施形態とは逆の構成を採用してもよい。

【０５５１】

また、本実施形態では、激熱ストーリー演出（又はチャンスストーリー演出）から発展演出を介してＳＰＳＰリーチ（又はＳＰリーチ）へと発展する場合を例に説明するが、他の実施形態では、例えば、激熱ストーリー演出（又はチャンスストーリー演出）に続いてＳＰＳＰリーチ（又はＳＰリーチ）が開始されるといった構成を採用してもよい。このような構成を採用した場合、ストーリー演出の第１話演出に続いてＳＰＳＰリーチ（又はＳＰリーチ）が開始されたり、ストーリー演出の第２話演出に続いてＳＰＳＰリーチ（又はＳＰリーチ）が開始されたり、ストーリー演出の第３話演出に続いてＳＰＳＰリーチ（又はＳＰリーチ）が開始されたりすることになる。このように、ストーリー演出の終了に伴ってＳＰＳＰリーチ（又はＳＰリーチ）を開始するといった構成の他に、第１話演出の途

中でＳＰＳＰリーチ（又はＳＰリーチ）を開始したり、第２話演出の途中でＳＰＳＰリーチ（又はＳＰリーチ）を開始したり、第３話演出の途中でＳＰＳＰリーチ（又はＳＰリーチ）を開始したりする、といった構成を採用してもよい。

【０５５２】

また、本実施形態では、激熱ストーリー演出を構成する第１話演出の実行時間と、チャンスストーリー演出を構成する第１話演出の実行時間と、が互いに同じである場合を例に説明するが、これらの実行時間は互いに異なる時間であってもよい。本実施形態では、激熱ストーリー演出が実行される場合の方が、チャンスストーリー演出が実行される場合に比べてＳＰＳＰリーチに発展し易いことから、例えば、激熱ストーリー演出を構成する第１話演出の実行時間を、チャンスストーリー演出を構成する第１話演出の実行時間よりも長くすることが考えられる。

【０５５３】

また、本実施形態では、激熱ストーリー演出を構成する第２話演出の実行時間と、チャンスストーリー演出を構成する第２話演出の実行時間と、が互いに同じである場合を例に説明するが、これらの実行時間は互いに異なる時間であってもよい。本実施形態では、激熱ストーリー演出が実行される場合の方が、チャンスストーリー演出が実行される場合に比べてＳＰＳＰリーチに発展し易いことから、例えば、激熱ストーリー演出を構成する第２話演出の実行時間を、チャンスストーリー演出を構成する第２話演出の実行時間よりも長くすることが考えられる。

【０５５４】

また、本実施形態では、激熱ストーリー演出を構成する第３話演出の実行時間と、チャンスストーリー演出を構成する第３話演出の実行時間と、が互いに同じである場合を例に説明するが、これらの実行時間は互いに異なる時間であってもよい。本実施形態では、激熱ストーリー演出が実行される場合の方が、チャンスストーリー演出が実行される場合に比べてＳＰＳＰリーチに発展し易いことから、例えば、激熱ストーリー演出を構成する第３話演出の実行時間を、チャンスストーリー演出を構成する第３話演出の実行時間よりも長くすることが考えられる。

【０５５５】

また、本実施形態では、期待演出がＳＰＳＰリーチである場合を例に説明するが、期待演出はＳＰＳＰリーチに限らず、当たり報知演出が実行されることを期待させる演出であって、当たり報知演出が実行される可能性が相対的に高いことを示唆する演出であれば他の演出であってもよく、例えば、当たり報知演出（又はハズレ報知演出）に先立って、大当たり信頼度が相対的に高いことを予告する予告演出（例えば、多数のキャラクタが所定方向に移動する様子を表す群予告）であってもよい。また、本実施形態では、第１先行演出（本実施形態では、激熱ストーリー演出またはチャンスストーリー演出）が終了してから期待演出（本実施形態では、ＳＰＳＰリーチ）が開始される場合を例に説明するが、これに限らず、第１先行演出の途中で期待演出を開始し、第１先行演出の終了前に期待演出を終了させる、といった構成を採用してもよい。

【０５５６】

また、本実施形態では、期待演出が１つである場合を例に説明するが、例えば、当たり報知演出が実行されることを期待させる演出であって、当たり報知演出が実行される可能性が相対的に低いことを示唆する第１期待演出と、当たり報知演出が実行されることを期待させる演出であって、当たり報知演出が実行される可能性が相対的に高いことを示唆する第２期待演出と、の２種類の期待演出を実行可能な構成を採用してもよい。この場合、例えば、激熱ストーリー演出が実行された場合には、第２期待演出の方が第１期待演出よりも実行され易く、チャンスストーリー演出が実行された場合には、第１期待演出の方が第２期待演出よりも実行され易い、といった構成を併せて採用することが考えられる。

【０５５７】

また、本実施形態では、ストーリー演出が第１話演出、第２話演出、第３話演出の順に継続可能な継続演出である場合を例に説明するが、ストーリー演出はこれに限らず、単一

の演出から構成されるものであってもよい。また、本実施形態では、第１先行演出として、激熱ストーリー演出とチャンスストーリー演出の２種類のストーリー演出が用意されている場合を例に説明するが、第１先行演出はこれに限らず、１種類の演出であってもよいし、或いは、３種類以上の演出であってもよい。

【０５５８】

また、本実施形態では、チケット紛失演出（図２１（Ｔ）参照）が実行されることがあるために、赤視聴チケット獲得演出が実行されたとしても激熱ストーリー演出（又はチャンスストーリー演出）が実行されないことがあり、また、青視聴チケット獲得演出が実行されたとしても激熱ストーリー演出（又はチャンスストーリー演出）が実行されないことがある場合を例に説明する。これに対して、他の実施形態では、チケット紛失演出を実行しないようにして、赤視聴チケット獲得演出または青視聴チケット獲得演出が実行された場合には、その後に激熱ストーリー演出（又はチャンスストーリー演出）が必ず実行されるといった構成を採用してもよい。

【０５５９】

また、本実施形態では、第２の第２先行演出が、赤視聴チケット獲得演出を実行可能な洞窟エリアＡ探索演出である場合を例に説明するが、第２の第２先行演出は、第１先行演出に先立って、第１先行演出が実行される可能性があることを示唆可能な演出であれば、洞窟エリアＡ探索演出に限定されるものではなく、他の演出であってもよい。このような他の演出としては、所定のキャラクタが「ストーリーだよ！」といったセリフを発する様子を表すセリフ予告演出が一例として挙げられる。

【０５６０】

また、本実施形態では、第１の第２先行演出が、青視聴チケット獲得演出を実行可能な洞窟エリアＢ探索演出である場合を例に説明するが、第１の第２先行演出は、第１先行演出に先立って、第１先行演出が実行される可能性があることを示唆可能な演出であれば、洞窟エリアＢ探索演出に限定されるものではなく、他の演出であってもよい。このような他の演出としては、「青視聴チケット」の文字が表記された的と、「擬似連」の文字が表記された的と、「アイコン変化演出」の文字が表記された的と、「ＳＰ」の文字が表記された的と、が並べて配置された状態で、所定のキャラクタが矢を飛ばし、その矢がどの的に当たるかによって、後に実行される演出を示唆する的当てゲーム演出が一例として挙げられる。

【０５６１】

［キャラ系演出について］

次に、図２７～図２９を参照しつつ、本実施形態の遊技機１で実行されるキャラ系演出について説明する。ここで、図２７は、キャラ系演出の流れについて説明するための説明図である。図２８は、第１キャラ演出実行決定テーブルと第１キャラ演出・結果演出選択テーブルとについて説明するための説明図である。図２９は、第２キャラ演出実行決定テーブルと、第２キャラ演出・結果演出選択テーブルと、特別キャラ演出実行決定テーブルと、特別キャラ演出・結果演出選択テーブルと、について説明するための説明図である。

【０５６２】

本実施形態の遊技機１では、通常遊技状態における第１特別図柄判定の判定結果に基づいて、その第１特別図柄判定が実行されたことに応じて行われる第１特別図柄（及び演出図柄）の変動表示中に、第１チャンス予告（第１可能性示唆演出：図２７（Ｅ）参照）が実行されるときと、第２チャンス予告（第２可能性示唆演出：図２７（Ｊ）参照）が実行されるときと、金カットイン予告（第３可能性示唆演出：図２７（Ｏ）参照）が実行されるときと、がある。

【０５６３】

第１チャンス予告、第２チャンス予告、及び金カットイン予告は、いずれも、当たり報知演出が実行される可能性があることを示唆する可能性示唆演出に分類される演出である。第１チャンス予告（図２７（Ｅ）参照）は、図には示されていないが、「チャンス」という小サイズの文字を表示画面７０に表示する演出として構成されている。第２チャンス

予告（図２７（Ｊ）参照）は、図には示されていないが、「大チャンス！！」という中サイズの文字および１人のキャラクタを表示画面７０に表示すると共に、「大チャンス！！」という上記１人のキャラクタの音声をスピーカ３８から出力する演出として構成されている。金カットイン予告（図２７（Ｏ）参照）は、図には示されていないが、「激熱だ！！！」という大サイズの文字および３人のキャラクタを表示画面７０に表示すると共に、「激熱だ！！！」という上記３人のキャラクタの音声をスピーカ３８から出力する演出として構成されている。なお、この金カットイン予告では、金色を用いて表現された背景画像に対して、上記の「激熱だ！！！」という大サイズの文字および３人のキャラクタが重畳表示される。ここまでの説明から明らかなように、ここでの金カットイン予告は、ＳＰＳＰリーチ終盤において第１演出ボタン３５の操作に応じて行われる金カットイン（図１０（Ｇ）参照）とは別の演出である。

【０５６４】

このように、第１チャンス予告では、表示される文字の内容が「チャンス」であって、その文字サイズが小サイズであり、また、キャラクタが表示されないことから、遊技者は、第１チャンス予告が３つの可能性示唆演出の中で大当たり信頼度が最も低い演出であることを容易に認識することが可能である。また、第２チャンス予告では、表示される文字の内容が「大チャンス！！」であって、その文字サイズが中サイズであり、また、１人のキャラクタが表示されると共にその音声が出力されることから、遊技者は、第２チャンス予告が３つの可能性示唆演出の中で大当たり信頼度が第１チャンス予告よりも高い演出であることを容易に認識することが可能である。また、金カットイン予告では、表示される文字の内容が「激熱だ！！！」であって、その文字サイズが大サイズであり、背景画像が金色で表現されており、また、３人のキャラクタが表示されると共にその音声が出力されることから、遊技者は、金カットイン予告が３つの可能性示唆演出の中で大当たり信頼度が第２チャンス予告よりも高い演出であることを容易に認識することが可能である。

【０５６５】

ここまでの説明から明らかなように、上記３つの可能性示唆演出を大当たり信頼度が低いものから高いものの順に並べると、第１チャンス予告、第２チャンス予告、金カットイン予告の順となる。このことから、本実施形態の遊技機１は、当たり報知演出が実行される可能性があることを示唆する可能性示唆演出を実行可能であり、実行可能な可能性示唆演出には、当たり報知演出が実行される可能性が第１の程度であることを示唆する第１チャンス予告（第１可能性示唆演出）と、当たり報知演出が実行される可能性が第１の程度よりも高い第２の程度であることを示唆する第２チャンス予告（第２可能性示唆演出）と、当たり報知演出が実行される可能性が第２の程度よりも高い第３の程度であることを示唆する金カットイン予告（第３可能性示唆演出）と、があると言える。

【０５６６】

そして、本実施形態の遊技機１は、これらの可能性示唆演出のいずれかが実行される第１特別図柄の変動表示中、或いは、これらの可能性示唆演出がいずれも実行されない第１特別図柄の変動表示中において、キャラ系演出（図２７参照）と呼ばれる演出を実行可能である。このキャラ系演出は、可能性示唆演出が実行されることを期待させる期待演出に分類される演出であり、図２７に例示されるように、第１キャラ演出と、第２キャラ演出と、特別キャラ演出と、を有して構成される。

【０５６７】

第１キャラ演出は、第１チャンス予告（第１可能性示唆演出：図２７（Ｅ）参照）が実行されることを期待させる第１期待演出として機能する演出であり、第１チャンス予告が実行される第１特別図柄の変動表示中に限らず、第１チャンス予告が実行されない第１特別図柄の変動表示中にも実行可能である。第２キャラ演出は、第２チャンス予告（第２可能性示唆演出：図２７（Ｊ）参照）が実行されることを期待させる第２期待演出として機能する演出であり、第２チャンス予告が実行される第１特別図柄の変動表示中に限らず、第２チャンス予告が実行されない第１特別図柄の変動表示中にも実行可能である。特別キャラ演出は、金カットイン予告（第３可能性示唆演出：図２７（Ｏ）参照）が実行される

ことを期待させる第３期待演出として機能する演出であり、金カットイン予告が実行される第１特別図柄の変動表示中に限らず、金カットイン予告が実行されない第１特別図柄の変動表示中にも実行可能である。

【０５６８】

＜第１キャラ演出について＞

第１キャラ演出が実行される場合、以下のような流れで演出が行われる。すなわち、先ず、第１キャラ登場演出（図２７（Ａ）参照）が行われる。この第１キャラ登場演出は、図には示されていないが、「チャンス」の文字が書かれた服を着た第１のキャラクタ（第１キャラ）が、大型のスタンプを所持して登場する様子を表す演出として構成されている。このような第１キャラ登場演出が行われると、続いて、表示画面７０における右端表示領域に位置する壁に対して、第１キャラが所持しているスタンプを押し付ける様子を表すスタンプチャレンジ演出（図２７（Ｂ）参照）と呼ばれる演出が行われる。このように、第１キャラ演出を構成する第１キャラ登場演出およびスタンプチャレンジ演出では、第１キャラが登場して所定の動作を行うが、この第１キャラの服には、第１チャンス予告で表示されるのと同じ「チャンス」の文字が書かれているため、遊技者は、この第１キャラの服に書かれた文字に基づいて、後に第１チャンス予告（図２７（Ｅ）参照）が実行される可能性があることを容易に認識して、第１チャンス予告が実行されることを期待することができる。

【０５６９】

上記のようなスタンプチャレンジ演出（図２７（Ｂ）参照）が実行されると、第１スタンプ成功演出（図２７（Ｃ）参照）および第１スタンプ失敗演出（図２７（Ｄ）参照）のいずれか一方が実行される。具体的には、今回の第１キャラ演出が終了した直後に第１チャンス予告（図２７（Ｅ）参照）が実行される場合には、スタンプチャレンジ演出（図２７（Ｂ）参照）に続いて第１スタンプ成功演出（図２７（Ｃ）参照）が実行され、今回の第１キャラ演出が終了した直後に第１チャンス予告が実行されない場合には、スタンプチャレンジ演出（図２７（Ｂ）参照）に続いて第１スタンプ失敗演出（図２７（Ｄ）参照）が実行される。

【０５７０】

第１スタンプ成功演出（図２７（Ｃ）参照）は、図２７（Ｂ）のスタンプチャレンジ演出によって、表示画面７０における右端表示領域に位置する壁に対して第１キャラがスタンプを押し付けた結果として、「チャンス」の文字が壁に表記され、それを見た第１キャラが喜んでいる様子を表す演出として構成されている。この第１スタンプ成功演出が実行されることによって、キャラ系演出が終了することになり、第１スタンプ成功演出が実行された直後に第１チャンス予告（図２７（Ｅ）参照）が実行される。この場合、表示画面７０における右端表示領域に位置する壁から、表示画面７０における中央領域へと「チャンス」の文字が移動して、「チャンス」という小サイズの文字が中央領域に所定時間（例えば、２秒間）継続して表示されることになる。

【０５７１】

第１スタンプ失敗演出（図２７（Ｄ）参照）は、図２７（Ｂ）のスタンプチャレンジ演出によって、表示画面７０における右端表示領域に位置する壁に対して第１キャラがスタンプを押し付けた結果として、「チャンス」の文字が壁に表記されず、それを見た第１キャラが落胆している様子を表す演出として構成されている。このような第１スタンプ失敗演出が実行された場合、一連のキャラ系演出が終了して第１チャンス予告（図２７（Ｅ）参照）が実行されないか、一連のキャラ系演出が継続されることになる。ここで、一連のキャラ系演出が継続される場合は、第１キャラ演出が改めて実行されるか、或いは、第２キャラ演出が実行されることになる。

【０５７２】

すなわち、第１スタンプ失敗演出（図２７（Ｄ）参照）が実行された場合、この第１スタンプ失敗演出にて一連のキャラ系演出が終了して、その後に第１チャンス予告（図２７（Ｅ）参照）が実行されないことがある。第１スタンプ失敗演出にて一連のキャラ系演出

が終了する場合としては、１回目の第１スタンプ失敗演出の後に第１キャラ演出（又は第２キャラ演出）を実行しないと決定されている場合の他、今回の第１スタンプ失敗演出が２回目の第１スタンプ失敗演出となる場合や、第２スタンプ失敗演出（図２７（Ｉ）参照）が既に実行されているために、今回の第１スタンプ失敗演出を実行することによって、スタンプ失敗演出の実行回数が上限回数の２回に到達する場合が例として挙げられる。

【０５７３】

また、第１スタンプ失敗演出（図２７（Ｄ）参照）の後に第１キャラ演出が改めて実行される場合には、第１スタンプ失敗演出の後に２回目となる第１キャラ登場演出（図２７（Ａ）参照）が実行されることになる。このように、２回目となる第１キャラ登場演出が実行された場合、その後に、２回目となるスタンプチャレンジ演出（図２７（Ｂ）参照）、第１スタンプ成功演出（図２７（Ｃ）参照）または第１スタンプ失敗演出（図２７（Ｄ）参照）が実行される。ここで、第１スタンプ成功演出が実行されれば、そこでキャラ系演出が終了することになり、第１スタンプ成功演出が実行された直後に第１チャンス予告（図２７（Ｅ）参照）が実行されることになる。また、２回目となる第１スタンプ失敗演出（図２７（Ｄ）参照）が実行された場合は、３回目となる第１キャラ演出、第２キャラ演出や特別キャラ演出が実行されることはなく、キャラ系演出がそのまま終了することになり、この場合、第１チャンス予告は実行されない。

【０５７４】

このように、２回目となる第１スタンプ失敗演出が実行された場合に、そのままキャラ系演出が終了するのは、本実施形態では、スタンプ失敗演出の種類に関わらず、１回のキャラ系演出において実行可能なスタンプ失敗演出の上限回数が２回に設定されているためである。

【０５７５】

一方、第１スタンプ失敗演出が実行された場合、この第１スタンプ失敗演出が今回のキャラ系演出における１回目のスタンプ失敗演出であれば、第１スタンプ失敗演出が終了した後に、第２キャラ演出が実行されることがある。

【０５７６】

＜第２キャラ演出について＞

第２キャラ演出が実行される場合、以下のような流れで演出が行われる。すなわち、先ず、第２キャラ登場演出（図２７（Ｆ）参照）が行われる。この第２キャラ登場演出は、図には示されていないが、「大チャンス！！」の文字が書かれた服を着た第２のキャラクタ（第２キャラ）が、大型のスタンプを所持して登場する様子を表す演出として構成されている。このような第２キャラ登場演出が行われると、続いて、表示画面７０における右端表示領域に位置する壁に対して、第２キャラが所持しているスタンプを押し付ける様子を表すスタンプチャレンジ演出（図２７（Ｇ）参照）と呼ばれる演出が行われる。このように、第２キャラ演出を構成する第２キャラ登場演出およびスタンプチャレンジ演出では、第２キャラが登場して所定の動作を行うが、この第２キャラの服には、第２チャンス予告で表示されるのと同じ「大チャンス！！」の文字が書かれているため、遊技者は、この第２キャラの服に書かれた文字に基づいて、後に第２チャンス予告（図２７（Ｊ）参照）が実行される可能性があることを容易に認識して、第２チャンス予告が実行されることを期待することができる。

【０５７７】

上記のようなスタンプチャレンジ演出（図２７（Ｇ）参照）が実行されると、第２スタンプ成功演出（図２７（Ｈ）参照）および第２スタンプ失敗演出（図２７（Ｉ）参照）のいずれか一方が実行される。具体的には、今回の第２キャラ演出が終了した直後に第２チャンス予告（図２７（Ｊ）参照）が実行される場合には、スタンプチャレンジ演出（図２７（Ｇ）参照）に続いて第２スタンプ成功演出（図２７（Ｈ）参照）が実行され、今回の第２キャラ演出が終了した直後に第２チャンス予告が実行されない場合には、スタンプチャレンジ演出（図２７（Ｇ）参照）に続いて第２スタンプ失敗演出（図２７（Ｉ）参照）が実行される。

【０５７８】
第２スタンプ成功演出（図２７（Ｈ）参照）は、図２７（Ｇ）のスタンプチャレンジ演出によって、表示画面７０における右端表示領域に位置する壁に対して第２キャラがスタンプを押し付けた結果として、「大チャンス！！」の文字が壁に表記され、それを見た第２キャラが喜んでいる様子を表す演出として構成されている。この第２スタンプ成功演出が実行されることによって、キャラ系演出が終了することになり、第２スタンプ成功演出が実行された直後に第２チャンス予告（図２７（Ｊ）参照）が実行される。この場合、表示画面７０における右端表示領域に位置する壁から、表示画面７０における中央領域へと「大チャンス！！」の文字が移動して、「大チャンス！！」という中サイズの文字が（１人のキャラクタと共に）中央領域に所定時間（例えば、２秒間）継続して表示されることになる。
【０５７９】
第２スタンプ失敗演出（図２７（Ｉ）参照）は、図２７（Ｇ）のスタンプチャレンジ演出によって、表示画面７０における右端表示領域に位置する壁に対して第２キャラがスタンプを押し付けた結果として、「大チャンス！！」の文字が壁に表記されず、それを見た第２キャラが落胆している様子を表す演出として構成されている。このような第２スタンプ失敗演出が実行された場合、一連のキャラ系演出が終了して第２チャンス予告（図２７（Ｊ）参照）が実行されないか、一連のキャラ系演出が継続されることになる。ここで、一連のキャラ系演出が継続される場合は、第２キャラ演出が改めて実行されるか、或いは、第１キャラ演出が実行されることになる。
【０５８０】
すなわち、第２スタンプ失敗演出（図２７（Ｉ）参照）が実行された場合、この第２スタンプ失敗演出にて一連のキャラ系演出が終了して、その後に第２チャンス予告（図２７（Ｊ）参照）が実行されないことがある。第２スタンプ失敗演出にて一連のキャラ系演出が終了する場合としては、１回目の第２スタンプ失敗演出の後に第２キャラ演出（又は第１キャラ演出）を実行しないと決定されている場合の他、今回の第２スタンプ失敗演出が２回目の第２スタンプ失敗演出となる場合や、第１スタンプ失敗演出（図２７（Ｄ）参照）が既に実行されているために、今回の第２スタンプ失敗演出を実行することによって、スタンプ失敗演出の実行回数が上限回数の２回に到達する場合が例として挙げられる。
【０５８１】
また、第２スタンプ失敗演出（図２７（Ｉ）参照）の後に第２キャラ演出が改めて実行される場合には、第２スタンプ失敗演出の後に２回目となる第２キャラ登場演出（図２７（Ｆ）参照）が実行されることになる。このように、２回目となる第２キャラ登場演出が実行された場合、その後に、２回目となるスタンプチャレンジ演出（図２７（Ｇ）参照）、第２スタンプ成功演出（図２７（Ｈ）参照）または第２スタンプ失敗演出（図２７（Ｉ）参照）が実行される。ここで、第２スタンプ成功演出が実行されれば、そこでキャラ系演出が終了することになり、第２スタンプ成功演出が実行された直後に第２チャンス予告（図２７（Ｊ）参照）が実行されることになる。また、２回目となる第２スタンプ失敗演出（図２７（Ｉ）参照）が実行された場合は、３回目となる第２キャラ演出、第１キャラ演出や特別キャラ演出が実行されることはなく、キャラ系演出がそのまま終了することになり、この場合、第２チャンス予告は実行されない。
【０５８２】
一方、第２スタンプ失敗演出が実行された場合、この第２スタンプ失敗演出が今回のキャラ系演出における１回目のスタンプ失敗演出であれば、第２スタンプ失敗演出が終了した後に、第１キャラ演出が実行されることがある。この第１キャラ演出を構成する一連の演出については、図２７（Ａ）～（Ｄ）に基づいて上述した通りである。
【０５８３】
＜特別キャラ演出について＞
特別キャラ演出が実行される場合、以下のような流れで演出が行われる。すなわち、先ず、特別キャラ登場演出（図２７（Ｋ）参照）が行われる。この特別キャラ登場演出は、

図には示されていないが、第１キャラおよび第２キャラのどちらとも異なる金色の服を着た特別なキャラクタ（特別キャラ）が、大型のスタンプを所持して登場する様子を表す演出として構成されている。このような特別キャラ登場演出が行われると、続いて、表示画面７０における右端表示領域に位置する壁に対して、特別キャラが所持しているスタンプを押し付ける様子を表すスタンプチャレンジ演出（図２７（Ｌ）参照）と呼ばれる演出が行われる。このように、特別キャラ演出を構成する特別キャラ登場演出およびスタンプチャレンジ演出では、特別キャラが登場して所定の動作を行うが、特別キャラが、金カットイン予告で表示される背景画像と同じ金色の服を着ているため、遊技者は、特別キャラの服の色に基づいて、後に金カットイン予告（図２７（Ｏ）参照）が実行される可能性があることを容易に認識することができき、金カットイン予告が実行されることを期待することができる。

【０５８４】

上記のようなスタンプチャレンジ演出（図２７（Ｌ）参照）が実行されると、特別スタンプ成功演出（図２７（Ｍ）参照）および特別スタンプ失敗演出（図２７（Ｎ）参照）のいずれか一方が実行される。具体的には、今回の特別キャラ演出が終了した直後に金カットイン予告（図２７（Ｏ）参照）が実行される場合には、スタンプチャレンジ演出（図２７（Ｌ）参照）に続いて特別スタンプ成功演出（図２７（Ｍ）参照）が実行され、今回の特別キャラ演出が終了した直後に金カットイン予告が実行されない場合には、スタンプチャレンジ演出に続いて特別スタンプ失敗演出（図２７（Ｎ）参照）が実行される。

【０５８５】

特別スタンプ成功演出（図２７（Ｍ）参照）は、図２７（Ｌ）のスタンプチャレンジ演出によって、表示画面７０における右端表示領域に位置する壁に対して特別キャラがスタンプを押し付けた結果として、「激熱」の文字が壁に表記され、それを見た特別キャラが喜んでいる様子を表す演出として構成されている。この特別スタンプ成功演出（図２７（Ｍ）参照）が実行されることによって、キャラ系演出が終了することになり、特別スタンプ成功演出が実行された直後に金カットイン予告（図２７（Ｏ）参照）が実行される。この場合、表示画面７０における右端表示領域に位置する壁から、表示画面７０における中央領域へと「激熱」の文字が移動する。これに伴い、表示画面７０には、金色を用いて表現された背景画像が表示されると共に、３人のキャラクタが登場する。そして、「激熱」の文字が中央領域付近まで移動すると、「だ！！！」という文字が追加表示されて、「激熱だ！！！」という大サイズの文字が（３人のキャラクタと共に）中央領域に所定時間（例えば、２秒間）継続して表示されることになる。

【０５８６】

特別スタンプ失敗演出（図２７（Ｎ）参照）は、図２７（Ｌ）のスタンプチャレンジ演出によって、表示画面７０における右端表示領域に位置する壁に対して特別キャラがスタンプを押し付けた結果として、「激熱」の文字が壁に表記されず、それを見た特別キャラが落胆している様子を表す演出として構成されている。このような特別スタンプ失敗演出が実行された場合は、キャラ系演出がそこで必ず終了することになり、特別キャラ演出が再度実行されたり、第１キャラ演出の第１キャラ登場演出（図２７（Ａ）参照）へと演出が進行したり、第２キャラ演出の第２キャラ登場演出（図２７（Ｆ）参照）へと演出が進行したりすることは無い。

【０５８７】

本実施形態における特別キャラ演出は、第１キャラ演出や第２キャラ演出とは独立して実行される演出となっており、第１キャラ演出の第１スタンプ失敗演出が実行された後に特別キャラ演出が実行されたり、或いは、第２キャラ演出の第２スタンプ失敗演出が実行された後に特別キャラ演出が実行されたりすることが無いという特徴がある。また、上記のように、特別キャラ演出の特別スタンプ失敗演出が実行された場合、その後に第１キャラ演出または第２キャラ演出が実行されることも無い。第１キャラ演出と第２キャラ演出は、同一変動内で両方とも実行される場合があるのに対して、特別キャラ演出が実行される変動では、第１キャラ演出や第２キャラ演出が実行されることは無い。

【０５８８】
（第１キャラ演出から演出が開始されるキャラ系演出の演出パターンについて）
第１キャラ演出から演出が開始されるキャラ系演出の演出パターンには、以下のようなものがある。すなわち、遊技機１は、期待演出を実行した後に可能性示唆演出を実行する第１演出パターンの演出として、第１キャラ登場演出（図２７（Ａ）参照）、スタンプチャレンジ演出（図２７（Ｂ）参照）、第１スタンプ成功演出（図２７（Ｃ）参照）の順に演出が進行する第１キャラ演出を実行した後に第１チャンス予告（図２７（Ｅ）参照）を実行するという演出パターンで演出を実行するときがある。このような演出パターンで演出が進行する場合、第１スタンプ成功演出がキャラ系演出の終了演出となるため、第１スタンプ成功演出の後に第１キャラ演出が改めて実行されたり、第１スタンプ成功演出の後に第２キャラ演出が実行されたり、第１スタンプ成功演出の後に特別キャラ演出が実行されたりすることが無い、という特徴がある。
【０５８９】
また、遊技機１は、期待演出を実行した後に可能性示唆演出を実行しない第２演出パターンの演出として、第１キャラ登場演出（図２７（Ａ）参照）、スタンプチャレンジ演出（図２７（Ｂ）参照）、第１スタンプ失敗演出（図２７（Ｄ）参照）の順に演出が進行する第１キャラ演出を実行し、その後に第１チャンス予告（図２７（Ｅ）参照）を実行しないという演出パターンで演出を実行するときがある。
【０５９０】
また、遊技機１は、１回目の期待演出を実行した後に可能性示唆演出を実行することなく２回目の期待演出を実行する第３演出パターンの演出として、１回目の第１キャラ演出を実行した直後に第１チャンス予告（図２１（Ｅ）参照）を実行することなく２回目の第１キャラ演出を実行するときと、第１キャラ演出を実行した直後に第１チャンス予告を実行することなく第２キャラ演出を実行するときと、がある。その一方で、第１キャラ演出を実行した直後に第１チャンス予告を実行することなく特別キャラ演出を実行するときは無い。
【０５９１】
１回目の第１キャラ演出を実行した直後に第１チャンス予告を実行することなく２回目の第１キャラ演出を実行するときには、１回目の第１キャラ登場演出（図２７（Ａ）参照）、１回目のスタンプチャレンジ演出（図２７（Ｂ）参照）、第１スタンプ失敗演出（図２７（Ｄ）参照）、２回目の第１キャラ登場演出（図２７（Ａ）参照）、２回目のスタンプチャレンジ演出（図２７（Ｂ）参照）、第１スタンプ成功演出（図２７（Ｃ）参照）または第１スタンプ失敗演出（図２７（Ｄ）参照）の順に演出が進行することになる。ここで、第１スタンプ成功演出が実行された場合は、その直後に第１チャンス予告が実行されることになる。一方、２回目となる第１スタンプ失敗演出が実行された場合は、３回目となる第１キャラ登場演出（図２７（Ａ）参照）や、第２キャラ演出の第２キャラ登場演出（図２７（Ｆ）参照）、特別キャラ演出の特別キャラ登場演出（図２７（Ｋ）参照）が実行されることは無く、そのままキャラ系演出が終了することになる。
【０５９２】
上述したように、本実施形態の遊技機１では、スタンプ失敗演出の上限回数が２回に設定されており、１回のキャラ系演出において３回以上のスタンプ失敗演出が実行されることは無い。また、本実施形態の遊技機１では、第１キャラ演出の後に特別キャラ演出が行われるキャラ系演出や、第２キャラ演出の後に特別キャラ演出が行われるキャラ系演出、特別キャラ演出の後に第１キャラ演出が行われるキャラ系演出、特別キャラ演出の後に第２キャラ演出が行われるキャラ系演出、１回目の特別キャラ演出の後に２回目の特別キャラ演出が行われるキャラ系演出が実行されることが無い。すなわち、通常遊技状態における第１特別図柄の変動表示中に特別キャラ演出が実行される場合、特別キャラ演出の実行回数が２回以上となることは無く、また、同一変動内で第１キャラ演出や第２キャラ演出が実行されることは無い。特別キャラ演出が実行される場合の特別キャラ演出の実行回数は、必ず１回となる。

【０５９３】
　また、第１キャラ演出を実行した直後に第１チャンス予告を実行することなく第２キャラ演出を実行するときには、第１キャラ登場演出（図２７（Ａ）参照）、スタンプチャレンジ演出（図２７（Ｂ）参照）、第１スタンプ失敗演出（図２７（Ｄ）参照）、第２キャラ登場演出（図２７（Ｆ）参照）、スタンプチャレンジ演出（図２７（Ｇ）参照）、第２スタンプ成功演出（図２７（Ｈ）参照）または第２スタンプ失敗演出（図２７（Ｉ）参照）の順に演出が進行することになる。ここで、第２スタンプ成功演出が実行された場合は、その直後に第２チャンス予告（図２７（Ｊ）参照）が実行されることになる。一方、第２スタンプ失敗演出が実行された場合は、第１スタンプ失敗演出と第２スタンプ失敗演出の計２回のスタンプ失敗演出が実行された状態となるため、第２スタンプ失敗演出が実行されたことにより、キャラ系演出が終了することになる。
【０５９４】
（第２キャラ演出から演出が開始されるキャラ系演出の演出パターンについて）
　第２キャラ演出から演出が開始されるキャラ系演出の演出パターンには、以下のようなものがある。すなわち、遊技機１は、期待演出を実行した後に可能性示唆演出を実行する第１演出パターンの演出として、第２キャラ登場演出（図２７（Ｆ）参照）、スタンプチャレンジ演出（図２７（Ｇ）参照）、第２スタンプ成功演出（図２７（Ｈ）参照）の順に演出が進行する第２キャラ演出を実行した後に第２チャンス予告（図２７（Ｊ）参照）を実行するという演出パターンで演出を実行するときがある。このような演出パターンで演出が進行する場合、第２スタンプ成功演出がキャラ系演出の終了演出となるため、第２キャラ演出が改めて実行されたり、第２キャラ演出が終了した後に第１キャラ演出が実行されたり、第２キャラ演出が終了した後に特別キャラ演出が実行されたりすることが無い、という特徴がある。
【０５９５】
　また、遊技機１は、期待演出を実行した後に可能性示唆演出を実行しない第２演出パターンの演出として、第２キャラ登場演出（図２７（Ｆ）参照）、スタンプチャレンジ演出（図２７（Ｇ）参照）、第２スタンプ失敗演出（図２７（Ｉ）参照）の順に演出が進行する第２キャラ演出を実行し、その後に第２チャンス予告（図２７（Ｊ）参照）を実行しないという演出パターンで演出を実行するときがある。
【０５９６】
　また、遊技機１は、１回目の期待演出を実行した後に可能性示唆演出を実行することなく２回目の期待演出を実行する第３演出パターンの演出として、１回目の第２キャラ演出を実行した直後に第２チャンス予告（図２１（Ｊ）参照）を実行することなく２回目の第２キャラ演出を実行するときと、第２キャラ演出を実行した直後に第２チャンス予告を実行することなく第１キャラ演出を実行するときと、がある。その一方で、第２キャラ演出を実行した直後に第２チャンス予告を実行することなく特別キャラ演出を実行するときは無い。
【０５９７】
　１回目の第２キャラ演出を実行した直後に第２チャンス予告を実行することなく２回目の第２キャラ演出を実行するときには、１回目の第２キャラ登場演出（図２７（Ｆ）参照）、１回目のスタンプチャレンジ演出（図２７（Ｇ）参照）、第２スタンプ失敗演出（図２７（Ｉ）参照）、２回目の第２キャラ登場演出（図２７（Ｆ）参照）、２回目のスタンプチャレンジ演出（図２７（Ｇ）参照）、第２スタンプ成功演出（図２７（Ｈ）参照）または第２スタンプ失敗演出（図２７（Ｉ）参照）の順に演出が進行することになる。ここで、第２スタンプ成功演出が実行された場合は、その直後に第２チャンス予告が実行されることになる。一方、２回目となる第２スタンプ失敗演出が実行された場合は、２回目の第２スタンプ失敗演出が実行されたことにより、キャラ系演出が終了することになる。
【０５９８】
　また、第２キャラ演出を実行した直後に第２チャンス予告を実行することなく第１キャラ演出を実行するときには、第２キャラ登場演出（図２７（Ｆ）参照）、スタンプチャレ

ンジ演出（図２７（Ｇ）参照）、第２スタンプ失敗演出（図２７（Ｉ）参照）、第１キャラ登場演出（図２７（Ａ）参照）、スタンプチャレンジ演出（図２７（Ｂ）参照）、第１スタンプ成功演出（図２７（Ｃ）参照）または第１スタンプ失敗演出（図２７（Ｄ）参照）の順に演出が進行することになる。ここで、第１スタンプ成功演出が実行された場合は、その直後に第１チャンス予告（図２７（Ｅ）参照）が実行されることになる。一方、第１スタンプ失敗演出が実行された場合は、第２スタンプ失敗演出と第１スタンプ失敗演出の計２回のスタンプ失敗演出が実行された状態となるため、第１スタンプ失敗演出が実行されたことにより、キャラ系演出が終了することになる。

【０５９９】

（特別キャラ演出から演出が開始されるキャラ系演出の演出パターンについて）

特別キャラ演出から演出が開始されるキャラ系演出の演出パターンには、以下のようなものがある。すなわち、遊技機１は、期待演出を実行した後に可能性示唆演出を実行する第１演出パターンの演出として、特別キャラ登場演出（図２７（Ｋ）参照）、スタンプチャレンジ演出（図２７（Ｌ）参照）、特別スタンプ成功演出（図２７（Ｍ）参照）の順に演出が進行する特別キャラ演出を実行した後に金カットイン予告（図２７（Ｏ）参照）を実行するという演出パターンで演出を実行するときがある。このような演出パターンで演出が進行する場合、特別スタンプ成功演出がキャラ系演出の終了演出となるため、特別キャラ演出が改めて実行されたり、特別キャラ演出が終了した後に第１キャラ演出が実行されたり、特別キャラ演出が終了した後に第２キャラ演出が実行されたりすることは無い。

【０６００】

また、遊技機１は、期待演出を実行した後に可能性示唆演出を実行しない第２演出パターンの演出として、特別キャラ登場演出（図２７（Ｋ）参照）、スタンプチャレンジ演出（図２７（Ｌ）参照）、特別スタンプ失敗演出（図２７（Ｎ）参照）の順に演出が進行する特別キャラ演出を実行し、その後に金カットイン予告（図２７（Ｏ）参照）を実行しないという演出パターンで演出を実行するときがある。

【０６０１】

なお、特別キャラ演出では、特別スタンプ成功演出のみならず、特別スタンプ失敗演出もキャラ系演出の終了演出として機能する。このため、特別キャラ演出から開始されるキャラ系演出に関しては、１回目の期待演出を実行した後に可能性示唆演出を実行することなく２回目の期待演出を実行する第３演出パターンで演出が実行されることが無い、という特徴がある。すなわち、特別スタンプ成功演出（図２７（Ｍ）参照）が実行された場合は、この特別スタンプ成功演出が実行されたことによりキャラ系演出が終了して、その直後に金カットイン予告（図２７（Ｏ）参照）が実行される。一方、特別スタンプ失敗演出（図２７（Ｎ）参照）が実行された場合は、この特別スタンプ失敗演出が実行されたことによりキャラ系演出が終了する。この場合、金カットイン予告は実行されない。

【０６０２】

（キャラ系演出の演出パターンを設定する処理について）

サブＣＰＵ９１は、通常遊技状態における第１特別図柄の変動開始時にメイン制御基板８０から送信された変動開始コマンドを受信すると、その変動開始コマンドに含まれている情報や、後述するキャラ系演出設定情報に基づいて、キャラ系演出の演出パターンを設定するキャラ系演出パターン設定処理を実行する。このキャラ系演出パターン設定処理については図６１，６２に基づいて後に詳述するが、キャラ系演出パターン設定処理は、第１キャラ演出を実行するか否かを決定する処理、第１キャラ演出を実行する場合には第１キャラ演出の結果演出として第１スタンプ成功演出または第１スタンプ失敗演出を選択する処理、第２キャラ演出を実行するか否かを決定する処理、第２キャラ演出を実行する場合には第２キャラ演出の結果演出として第２スタンプ成功演出または第２スタンプ失敗演出を選択する処理、特別キャラ演出を実行するか否かを決定する処理、特別キャラ演出を実行する場合には特別キャラ演出の結果演出として特別スタンプ成功演出または特別スタンプ失敗演出を選択する処理等を含むものである。

【０６０３】

（キャラ系演出設定情報について）
図には示されていないが、サブＲＡＭ９３には、図２７に基づいて上述したキャラ系演出を実行するための設定情報であるキャラ系演出設定情報が格納されるキャラ系演出・設定情報格納領域が設けられている。キャラ系演出を実行することが決定されていない状態では、「設定なし」を示すキャラ系演出設定情報がキャラ系演出・設定情報格納領域に格納されている。これに対して、サブＣＰＵ９１は、第１キャラ演出（図２７参照）を実行することを決定した場合、第１スタンプ成功演出（図２７（Ｃ）参照）で終了する第１キャラ演出の設定情報、又は、第１スタンプ失敗演出（図２７（Ｄ）参照）で終了する第１キャラ演出の設定情報をキャラ系演出設定情報としてキャラ系演出・設定情報格納領域に格納（セット）する。また、サブＣＰＵ９１は、第２キャラ演出（図２７参照）を実行することを決定した場合、第２スタンプ成功演出（図２７（Ｈ）参照）で終了する第２キャラ演出の設定情報、又は、第２スタンプ失敗演出（図２７（Ｉ）参照）で終了する第２キャラ演出の設定情報をキャラ系演出設定情報としてキャラ系演出・設定情報格納領域に格納（セット）する。また、サブＣＰＵ９１は、特別キャラ演出（図２７参照）を実行することを決定した場合、特別スタンプ成功演出（図２７（Ｍ）参照）で終了する特別キャラ演出の設定情報、又は、特別スタンプ失敗演出（図２７（Ｎ）参照）で終了する特別キャラ演出の設定情報をキャラ系演出設定情報としてキャラ系演出・設定情報格納領域に格納（セット）する。
【０６０４】
このように、サブＲＡＭ９３のキャラ系演出・設定情報格納領域には、第１キャラ演出を実行すると決定された場合には第１キャラ演出を実行するためのキャラ系演出設定情報が格納され、第２キャラ演出を実行すると決定された場合には第２キャラ演出を実行するためのキャラ系演出設定情報が格納され、特別キャラ演出を実行すると決定された場合には特別キャラ演出を実行するためのキャラ系演出設定情報が格納される。このため、サブＣＰＵ９１は、キャラ系演出・設定情報格納領域に格納されているキャラ系演出設定情報を参照することによって、キャラ系演出を実行することが設定されているか否か、第１スタンプ失敗演出で終了する第１キャラ演出を実行することが設定されているか否か、第２スタンプ失敗演出で終了する第２キャラ演出を実行することが設定されているか否か、特別キャラ演出を実行することが設定されているか否か等を容易に特定することが可能である。
【０６０５】
（第１キャラ演出を実行するか否かを決定する処理について）
次に、図２８（Ａ）を参照しつつ、図２７に基づいて上述した第１キャラ演出を実行するか否かを決定する処理について説明する。サブＣＰＵ９１は、まず、第１キャラ演出乱数を取得してサブＲＡＭ９３に格納する。すなわち、サブＣＰＵ９１は、サブ制御基板９０における乱数更新処理が行われる毎に適宜更新される第１キャラ演出乱数に関して、メイン制御基板８０から第１特別図柄判定に係る変動開始コマンドを受信した時点の値を取得して第１キャラ演出乱数としてサブＲＡＭ９３に格納する。そして、第１キャラ演出実行決定テーブルをサブＲＯＭ９２から読み出してサブＲＡＭ９３の所定領域にセットする。
【０６０６】
この第１キャラ演出実行決定テーブルでは、図２８（Ａ）に例示されるように、キャラ系演出の設定状態と、第１キャラ演出乱数と比較される乱数値と、が対応付けられており、キャラ系演出の設定状態として、「設定なし」と、「第１スタンプ失敗演出の設定あり」と、「第２スタンプ失敗演出の設定あり」と、「特別キャラ演出の設定あり」と、が規定されている。ここで、「設定なし」は、キャラ系演出を実行することが決定されておらず、「設定なし」を示すキャラ系演出設定情報がキャラ系演出・設定情報格納領域に格納されている状態を意味する。「第１スタンプ失敗演出の設定あり」は、第１スタンプ失敗演出（図２７（Ｄ）参照）を含む第１キャラ演出を実行するためのキャラ系演出設定情報がキャラ系演出・設定情報格納領域に格納されている状態を意味する。「第２スタンプ失

敗演出の設定あり」は、第２スタンプ失敗演出（図２７（Ｉ）参照）を含む第２キャラ演出を実行するためのキャラ系演出設定情報がキャラ系演出・設定情報格納領域に格納されている状態を意味する。「特別キャラ演出の設定あり」は、特別スタンプ成功演出（図２７（Ｍ）参照）または特別スタンプ失敗演出（図２７（Ｎ）参照）を含む特別キャラ演出を実行するためのキャラ系演出設定情報がキャラ系演出・設定情報格納領域に格納されている状態を意味する。

【０６０７】

サブＣＰＵ９１は、第１キャラ演出乱数を取得・格納して、第１キャラ演出実行決定テーブルをサブＲＡＭ９３の所定領域にセットすると、第１キャラ演出実行決定処理を実行する。具体的には、キャラ系演出・設定情報格納領域に格納されている情報に基づいて、キャラ系演出の設定状態を特定し、取得した第１キャラ演出乱数が、第１キャラ演出実行決定テーブルにおいて、特定したキャラ系演出の設定状態に対応付けられている乱数値のうちのいずれかの乱数値と一致するか否かに基づいて、第１キャラ演出を実行するか否かを決定する。

【０６０８】

本実施形態では、第１キャラ演出乱数の取り得る範囲が「０」～「９９」の１００個に設定されている。これに対して、第１キャラ演出実行決定テーブルでは、図２８（Ａ）に例示されるように、「設定なし」に対して１７個の乱数値が対応付けられ、「第１スタンプ失敗演出の設定あり」に対して２３個の乱数値が対応付けられ、「第２スタンプ失敗演出の設定あり」に対して８個の乱数値が対応付けられ、「特別キャラ演出の設定あり」に対しては乱数値が対応付けられていない。このため、キャラ系演出を実行するための設定がなされていない状態では、１７％（＝１７／１００×１００）の割合で第１キャラ演出を実行すると決定され、第１スタンプ失敗演出を実行するための設定がなされている状態では、２３％（＝２３／１００×１００）の割合で第１キャラ演出を実行すると決定され、第２スタンプ失敗演出を実行するための設定がなされている状態では、８％（＝８／１００×１００）の割合で第１キャラ演出を実行すると決定され、特別キャラ演出を実行するための設定がなされている状態では、第１キャラ演出を実行すると決定されることは無い。

【０６０９】

これらのことから、第１キャラ演出の実行に関して以下のことが言える。すなわち、図２８（Ａ）に例示されるように、「設定なし」の状態では、１７％の割合で第１キャラ演出を実行すると決定され、「第１スタンプ失敗演出の設定あり」の状態では、（１７％よりも高い）２３％の割合で第１キャラ演出を実行すると決定される。このことから、第１キャラ演出、第２キャラ演出、及び特別キャラ演出がいずれも実行されていない状態よりも、第１スタンプ失敗演出で終了する第１キャラ演出が実行された状態の方が、第１キャラ演出が実行され易いと言える。

【０６１０】

また、図２８（Ａ）に例示されるように、「設定なし」の状態では、１７％の割合で第１キャラ演出を実行すると決定され、「第２スタンプ失敗演出の設定あり」の状態では、（１７％よりも低い）８％の割合で第１キャラ演出を実行すると決定される。このことから、第１キャラ演出、第２キャラ演出、及び特別キャラ演出がいずれも実行されていない状態の方が、第２スタンプ失敗演出で終了する第２キャラ演出が実行された状態よりも、第１キャラ演出が実行され易いと言える。

【０６１１】

また、図２８（Ａ）に例示されるように、「特別キャラ演出の設定あり」に対しては乱数値が対応付けられていない。このことから、特別キャラ演出（ここでは、図２７（Ｎ）の特別スタンプ失敗演出で終了する特別キャラ演出）が実行された後に第１キャラ演出が実行されることが無いと言える。これについては、上述した通りである。

【０６１２】

また、図２８（Ａ）に例示されるように、「第１スタンプ失敗演出の設定あり」の状態

では、２３％の割合で第１キャラ演出を実行すると決定され、「第２スタンプ失敗演出の設定あり」の状態では、（２３％よりも低い）８％の割合で第１キャラ演出を実行すると決定される。このことから、第１スタンプ失敗演出で終了する第１キャラ演出が実行された状態の方が、第２スタンプ失敗演出で終了する第２キャラ演出が実行された状態よりも、第１キャラ演出が実行され易いと言える。言い換えれば、第１期待演出（第１キャラ演出）が実行されたものの第１チャンス予告（図２７（Ｅ）参照）が実行されることなく期待演出（ここでは、第１キャラ演出）が改めて実行される可能性の方が、第２期待演出（第２キャラ演出）が実行されたものの第２チャンス予告（図２７（Ｊ）参照）が実行されることなく期待演出（ここでは、第１キャラ演出）が再び実行される可能性よりも高いと言える。

【０６１３】

（第１キャラ演出の結果演出選択処理について）

次に、図２８（Ｂ）を参照しつつ、第１キャラ演出（図２７参照）の結果演出を選択する結果演出選択処理について説明する。サブＣＰＵ９１は、上述したように、第１キャラ演出実行決定テーブル（図２８（Ａ）参照）を参照して、第１キャラ演出を実行すると決定した場合、その第１キャラ演出の結果演出として、第１スタンプ成功演出（図２７（Ｃ）参照）および第１スタンプ失敗演出（図２７（Ｄ）参照）のいずれか一方を選択すべく、以下のような処理を実行する。

【０６１４】

すなわち、サブＣＰＵ９１は、第１キャラ演出・結果演出選択テーブルをサブＲＯＭ９２から読み出してサブＲＡＭ９３の所定領域にセットする。次に、メイン制御基板８０から受信した第１特別図柄判定に係る変動開始コマンドに基づいて設定した変動演出パターンに基づいて当落演出種別を特定する。そして、第１キャラ演出を実行するか否かを決定する際に取得した第１キャラ演出乱数が、特定した当落演出種別に関して、第１キャラ演出・結果演出選択テーブルにおいて、第１スタンプ成功演出に対応付けられた乱数値と、第１スタンプ失敗演出に対応付けられた乱数値と、のどちらの乱数値と一致するかに基づいて、第１スタンプ成功演出および第１スタンプ失敗演出のいずれか一方を選択する。

【０６１５】

第１キャラ演出・結果演出選択テーブルでは、図２８（Ｂ）に例示されるように、当落演出種別として、「当たり報知演出」と、「ＳＰＳＰリーチハズレ」と、「ＳＰリーチハズレ」と、「ノーマルリーチハズレ」と、「非リーチハズレ」と、が規定されている。ここで、「当たり報知演出」は、ノーマルリーチ、ＳＰリーチ、ＳＰＳＰリーチ等の各種リーチ演出のうちのいずれかのリーチ演出が実行された結果として、最終的に当たり報知演出が実行されることを意味する。「ＳＰＳＰリーチハズレ」は、ＳＰＳＰリーチの最後にハズレ報知演出が実行されることを意味し、「ＳＰリーチハズレ」は、ＳＰリーチの最後にハズレ報知演出が実行されることを意味する。「ノーマルリーチハズレ」は、ノーマルリーチの最後にハズレ報知演出が実行されることを意味し、「非リーチハズレ」は、リーチ演出が実行されることなくハズレ報知演出が実行されることを意味する。

【０６１６】

また、第１キャラ演出・結果演出選択テーブル（図２８（Ｂ）参照）において、第１スタンプ成功演出に対応付けられている乱数値と、第１スタンプ失敗演出に対応付けられている乱数値とは、第１キャラ演出乱数と比較される乱数値であり、図２８（Ｂ）には、これらの演出に対応付けられている乱数値が、実際の乱数値ではなく乱数値の個数として表記されている。

【０６１７】

第１キャラ演出を実行するか否かを決定する処理に関して上述したように、本実施形態では、第１キャラ演出乱数の取り得る範囲が「０」～「９９」の１００個に設定されている。これに対して、第１キャラ演出・結果演出選択テーブルでは、図２８（Ｂ）に例示されるように、「当たり報知演出」に関して、第１スタンプ成功演出に対して９３個の乱数値が対応付けられ、第１スタンプ失敗演出に対して７個の乱数値が対応付けられている。

このため、変動演出パターンに基づいて特定した当落演出種別が「当たり報知演出」である場合、第１キャラ演出の結果演出として、９３％（＝９３／１００×１００）の割合で第１スタンプ成功演出が選択され、７％（＝７／１００×１００）の割合で第１スタンプ失敗演出が選択される。

【０６１８】

このように、当落演出種別「当たり報知演出」に関しては、第１スタンプ成功演出の選択割合が９３％と極めて高い値に設定されている。このため、通常遊技状態における第１特別図柄の変動表示中に第１キャラ演出（及び当たり報知演出）が実行される場合には、その第１キャラ演出において第１スタンプ成功演出（図２７（Ｃ）参照）が実行される可能性が極めて高いと言える。そして、第１スタンプ成功演出が実行された場合は、その直後に、第１チャンス予告（図２７（Ｅ）参照）が実行される。このことは、図２７に基づいて上述した通りである。

【０６１９】

なお、当落演出種別「当たり報知演出」に関して、第１スタンプ失敗演出の選択割合が７％と極めて低い値に設定されている。このため、通常遊技状態における第１特別図柄の変動表示中に第１キャラ演出（及び当たり報知演出）が実行される場合に、可能性としては低いものの、その第１キャラ演出において第１スタンプ失敗演出（図２７（Ｄ）参照）が実行されることがある。そして、第１スタンプ失敗演出が実行された場合は、キャラ系演出がそのまま終了するか、第１キャラ演出が改めて実行されるか、或いは、第２キャラ演出が実行されることになる。

【０６２０】

また、第１キャラ演出・結果演出選択テーブルでは、図２８（Ｂ）に例示されるように、「ＳＰＳＰリーチハズレ」に関して、第１スタンプ成功演出に対して７８個の乱数値が対応付けられ、第１スタンプ失敗演出に対して２２個の乱数値が対応付けられている。このため、変動演出パターンに基づいて特定した当落演出種別が「ＳＰＳＰリーチハズレ」である場合、第１キャラ演出の結果演出として、７８％（＝７８／１００×１００）の割合で第１スタンプ成功演出が選択され、２２％（＝２２／１００×１００）の割合で第１スタンプ失敗演出が選択される。

【０６２１】

このように、当落演出種別「ＳＰＳＰリーチハズレ」に関しては、第１スタンプ成功演出の選択割合が７８％と高めの値に設定されている。このため、通常遊技状態における第１特別図柄の変動表示中に第１キャラ演出（及び最終的にハズレ報知演出が実行されるＳＰＳＰリーチ）が実行される場合には、その第１キャラ演出において第１スタンプ成功演出（図２７（Ｃ）参照）が実行される可能性が高いと言える。そして、第１スタンプ成功演出が実行された場合は、その直後に第１チャンス予告（図２７（Ｅ）参照）が実行される。

【０６２２】

なお、当落演出種別「ＳＰＳＰリーチハズレ」に関して、第１スタンプ失敗演出の選択割合が２２％と低めの値に設定されている。このため、通常遊技状態における第１特別図柄の変動表示中に第１キャラ演出（及び最終的にハズレ報知演出が実行されるＳＰＳＰリーチ）が実行される場合には、可能性としては高くないものの、その第１キャラ演出において第１スタンプ失敗演出（図２７（Ｄ）参照）が実行されることがある。そして、第１スタンプ失敗演出が実行された場合は、キャラ系演出がそのまま終了するか、第１キャラ演出が改めて実行されるか、或いは、第２キャラ演出が実行されることになる。

【０６２３】

また、第１キャラ演出・結果演出選択テーブルでは、図２８（Ｂ）に例示されるように、当落演出種別「ＳＰリーチハズレ」に関して、第１スタンプ成功演出に対して６５個の乱数値が対応付けられ、第１スタンプ失敗演出に対して３５個の乱数値が対応付けられている。このため、変動演出パターンに基づいて特定した当落演出種別が「ＳＰリーチハズレ」である場合、第１キャラ演出の結果演出として、６５％（＝６５／１００×１００）

の割合で第１スタンプ成功演出が選択され、３５％（＝３５／１００×１００）の割合で第１スタンプ失敗演出が選択される。

【０６２４】

このように、当落演出種別「ＳＰリーチハズレ」に関しては、第１スタンプ成功演出の選択割合が６５％と、第１スタンプ失敗演出の選択割合である３５％よりも高い値に設定されている。このため、通常遊技状態における第１特別図柄の変動表示中に第１キャラ演出（及び最終的にハズレ報知演出が実行されるＳＰリーチ）が実行される場合には、その第１キャラ演出において、第１スタンプ失敗演出（図２７（Ｄ）参照）よりも、第１スタンプ成功演出（図２７（Ｃ）参照）の方が実行され易いと言える。

【０６２５】

また、第１キャラ演出・結果演出選択テーブルでは、図２８（Ｂ）に例示されるように、当落演出種別「ノーマルリーチハズレ」に関して、第１スタンプ成功演出に対して３７個の乱数値が対応付けられ、第１スタンプ失敗演出に対して６３個の乱数値が対応付けられている。このため、変動演出パターンに基づいて特定した当落演出種別が「ノーマルリーチハズレ」である場合、第１キャラ演出の結果演出として、３７％（＝３７／１００×１００）の割合で第１スタンプ成功演出が選択され、６３％（＝６３／１００×１００）の割合で第１スタンプ失敗演出が選択される。

【０６２６】

このように、当落演出種別「ノーマルリーチハズレ」に関しては、第１スタンプ成功演出の選択割合が３７％と、第１スタンプ失敗演出の選択割合である６３％よりも低い値に設定されている。このため、通常遊技状態における第１特別図柄の変動表示中に第１キャラ演出（及び最終的にハズレ報知演出が実行されるノーマルリーチ）が実行される場合には、その第１キャラ演出において、第１スタンプ成功演出（図２７（Ｃ）参照）よりも、第１スタンプ失敗演出（図２７（Ｄ）参照）の方が実行され易いと言える。

【０６２７】

また、第１キャラ演出・結果演出選択テーブルでは、図２８（Ｂ）に例示されるように、当落演出種別「非リーチハズレ」に関して、第１スタンプ成功演出に対しては乱数値が対応付けられておらず、第１スタンプ失敗演出に対して１００個の乱数値が対応付けられている。このため、変動演出パターンに基づいて特定した当落演出種別が「非リーチハズレ」である場合、第１キャラ演出の結果演出として、第１スタンプ成功演出が選択されることは無く、１００％（＝１００／１００×１００）の割合で第１スタンプ失敗演出が選択される。

【０６２８】

このように、当落演出種別「非リーチハズレ」に関しては、第１スタンプ成功演出の選択割合は０％であり、第１スタンプ失敗演出の選択割合が１００％となっている。このため、通常遊技状態における第１特別図柄の変動表示中に、第１キャラ演出が実行されてからリーチ演出が実行されることなくハズレ報知演出が実行される場合には、その第１キャラ演出において、第１スタンプ成功演出（及び第１チャンス予告）が実行されることは無く、第１スタンプ失敗演出（図２７（Ｄ）参照）が必ず実行されることになる。

【０６２９】

なお、第１キャラ演出・結果演出選択テーブル（図２８（Ｂ）参照）に関するここまでの説明から、以下のことが言える。すなわち、リーチ演出が実行されることが無い当落演出種別「非リーチハズレ」に関しては、第１スタンプ成功演出に対して乱数値が対応付けられていない。これに対して、何らかのリーチ演出が実行される当落演出種別である、「当たり報知演出」、「ＳＰＳＰリーチハズレ」、「ＳＰリーチハズレ」、「ノーマルリーチハズレ」に関しては、第１スタンプ成功演出に対して、それぞれ所定個数の乱数値が対応付けられている。ここまでの説明から明らかなように、第１スタンプ成功演出が実行された場合は、同一変動内で何らかのリーチ演出が必ず実行されるため、第１スタンプ成功演出は、リーチ演出が実行されることを確定的に報知する演出であると言える。

【０６３０】

また、図２８（Ｂ）に例示されるように、第１キャラ演出・結果演出選択テーブルでは、当落演出種別「ノーマルリーチハズレ」に関して、第１スタンプ成功演出に対して３７個の乱数値が対応付けられ、当落演出種別「ＳＰリーチハズレ」に関して、第１スタンプ成功演出に対して（３７個よりも多い）６５個の乱数値が対応付けられ、当落演出種別「ＳＰＳＰリーチハズレ」に関して、第１スタンプ成功演出に対して（６５個よりも多い）７８個の乱数値が対応付けられている。このことから、同じように最終的にハズレ報知演出が実行される場合であっても、大当たり信頼度が相対的に高いリーチ演出が実行される場合の方が、大当たり信頼度が相対的に低いリーチ演出が実行される場合に比べて、第１スタンプ成功演出（及び第１チャンス予告）が実行され易いと言える。

【０６３１】

また、図２８（Ｂ）に例示されるように、第１キャラ演出・結果演出選択テーブルでは、当落演出種別「当たり報知演出」における第１スタンプ成功演出に対して、最も多くの乱数値（本実施形態では、９３個の乱数値）が対応付けられている。このことから、通常遊技状態における第１特別図柄の変動表示中に実行されるリーチ演出の種類に関わらず、第１キャラ演出が実行されてから最終的に当たり報知演出が実行される場合には、第１スタンプ成功演出（及び第１チャンス予告）が実行される可能性が極めて高いと言える。

【０６３２】

（第２キャラ演出を実行するか否かを決定する処理について）

次に、図２９（Ａ）を参照しつつ、図２７に基づいて上述した第２キャラ演出を実行するか否かを決定する処理について説明する。サブＣＰＵ９１は、まず、第２キャラ演出乱数を取得してサブＲＡＭ９３に格納する。すなわち、サブＣＰＵ９１は、サブ制御基板９０における乱数更新処理が行われる毎に適宜更新される第２キャラ演出乱数に関して、メイン制御基板８０から第１特別図柄判定に係る変動開始コマンドを受信した時点の値を取得して第２キャラ演出乱数としてサブＲＡＭ９３に格納する。そして、第２キャラ演出実行決定テーブルをサブＲＯＭ９２から読み出してサブＲＡＭ９３の所定領域にセットする。

【０６３３】

この第２キャラ演出実行決定テーブルでは、図２９（Ａ）に例示されるように、キャラ系演出の設定状態と、第２キャラ演出乱数と比較される乱数値と、が対応付けられている。第２キャラ演出実行決定テーブルで規定されている設定状態は、図２８（Ａ）に基づいて上述した第１キャラ演出実行決定テーブルで規定されている設定状態と同じである。また、図２９（Ａ）では、第２キャラ演出乱数と比較される乱数値が、実際の乱数値ではなく、乱数値の個数として表記されている。

【０６３４】

サブＣＰＵ９１は、第２キャラ演出乱数を取得・格納して、第２キャラ演出実行決定テーブルをサブＲＡＭ９３の所定領域にセットすると、第２キャラ演出実行決定処理を実行する。具体的には、上述したキャラ系演出・設定情報格納領域に格納されている情報に基づいて、キャラ系演出の設定状態を特定し、取得した第２キャラ演出乱数が、第２キャラ演出実行決定テーブルにおいて、特定したキャラ系演出の設定状態に対応付けられている乱数値のうちのいずれかの乱数値と一致するか否かに基づいて、第２キャラ演出を実行するか否かを決定する。

【０６３５】

本実施形態では、第２キャラ演出乱数の取り得る範囲が「０」～「９９」の１００個に設定されている。これに対して、第２キャラ演出実行決定テーブルでは、図２９（Ａ）に例示されるように、「設定なし」に対して１２個の乱数値が対応付けられ、「第１スタンプ失敗演出の設定あり」に対して１７個の乱数値が対応付けられ、「第２スタンプ失敗演出の設定あり」に対して７個の乱数値が対応付けられ、「特別キャラ演出の設定あり」に対しては乱数値が対応付けられていない。このため、キャラ系演出を実行するための設定がなされていない状態では、１２％（＝１２／１００×１００）の割合で第２キャラ演出を実行すると決定され、第１スタンプ失敗演出を実行するための設定がなされている状態

では、１７％（＝１７／１００×１００）の割合で第２キャラ演出を実行すると決定され、第２スタンプ失敗演出を実行するための設定がなされている状態では、７％（＝７／１００×１００）の割合で第２キャラ演出を実行すると決定され、特別キャラ演出を実行するための設定がなされている状態では、第２キャラ演出を実行すると決定されることは無い。

【０６３６】

これらのことから、第２キャラ演出の実行に関して以下のことが言える。すなわち、図２９（Ａ）に例示されるように、「設定なし」の状態では、１２％の割合で第２キャラ演出を実行すると決定され、「第１スタンプ失敗演出の設定あり」の状態では、（１２％よりも高い）１７％の割合で第２キャラ演出を実行すると決定される。このことから、第１キャラ演出、第２キャラ演出、及び特別キャラ演出がいずれも実行されていない状態よりも、第１スタンプ失敗演出で終了する第１キャラ演出が実行された状態の方が、第２キャラ演出が実行され易いと言える。

【０６３７】

また、図２９（Ａ）に例示されるように、「設定なし」の状態では、１２％の割合で第２キャラ演出を実行すると決定され、「第２スタンプ失敗演出の設定あり」の状態では、（１２％よりも低い）７％の割合で第２キャラ演出を実行すると決定される。このことから、第１キャラ演出、第２キャラ演出、及び特別キャラ演出がいずれも実行されていない状態の方が、第２スタンプ失敗演出で終了する第２キャラ演出が実行された状態よりも、第２キャラ演出が実行され易いと言える。

【０６３８】

また、図２９（Ａ）に例示されるように、「特別キャラ演出の設定あり」に対しては乱数値が対応付けられていない。このことから、特別キャラ演出（ここでは、図２７（Ｎ）の特別スタンプ失敗演出で終了する特別キャラ演出）が実行された後に第２キャラ演出が実行されることが無いと言える。これについては、上述した通りである。

【０６３９】

また、図２９（Ａ）に例示されるように、「第１スタンプ失敗演出の設定あり」の状態では、１７％の割合で第２キャラ演出を実行すると決定され、「第２スタンプ失敗演出の設定あり」の状態では、（１７％よりも低い）７％の割合で第２キャラ演出を実行すると決定される。このことから、第１スタンプ失敗演出で終了する第１キャラ演出が実行された状態の方が、第２スタンプ失敗演出で終了する第２キャラ演出が実行された状態よりも、第２キャラ演出が実行され易いと言える。言い換えれば、第１期待演出（第１キャラ演出）が実行されたものの第１チャンス予告（図２７（Ｅ）参照）が実行されることなく期待演出（ここでは、第２キャラ演出）が改めて実行される可能性の方が、第２期待演出（第２キャラ演出）が実行されたものの第２チャンス予告（図２７（Ｊ）参照）が実行されることなく期待演出（ここでは、第２キャラ演出）が再び実行される可能性よりも高いと言える。

【０６４０】

（第２キャラ演出の結果演出選択処理について）

次に、図２９（Ｂ）を参照しつつ、第２キャラ演出（図２７参照）の結果演出を選択する結果演出選択処理について説明する。サブＣＰＵ９１は、上述したように、第２キャラ演出実行決定テーブル（図２９（Ａ）参照）を参照して、第２キャラ演出を実行すると決定した場合、その第２キャラ演出の結果演出として、第２スタンプ成功演出（図２７（Ｈ）参照）および第２スタンプ失敗演出（図２７（Ｉ）参照）のいずれか一方を選択すべく、以下のような処理を実行する。

【０６４１】

すなわち、サブＣＰＵ９１は、第２キャラ演出・結果演出選択テーブルをサブＲＯＭ９２から読み出してサブＲＡＭ９３の所定領域にセットする。次に、メイン制御基板８０から受信した第１特別図柄判定に係る変動開始コマンドに基づいて設定した変動演出パターンに基づいて当落演出種別を特定する。そして、第２キャラ演出を実行するか否かを決定

する際に取得した第２キャラ演出乱数が、特定した当落演出種別に関して、第２キャラ演出・結果演出選択テーブルにおいて、第２スタンプ成功演出に対応付けられた乱数値と、第２スタンプ失敗演出に対応付けられた乱数値と、のどちらの乱数値と一致するかに基づいて、第２スタンプ成功演出および第２スタンプ失敗演出のいずれか一方を選択する。

【０６４２】

第２キャラ演出・結果演出選択テーブルでは、図２９（Ｂ）に例示されるように、当落演出種別として、「当たり報知演出」と、「ＳＰＳＰリーチハズレ」と、「ＳＰリーチハズレ」と、「ノーマルリーチハズレ」と、「非リーチハズレ」と、が規定されている。これについては、図２８（Ｂ）に基づいて上述した第１キャラ演出・結果演出選択テーブルと同様である。また、第２キャラ演出・結果演出選択テーブル（図２９（Ｂ）参照）において、第２スタンプ成功演出に対応付けられている乱数値と、第２スタンプ失敗演出に対応付けられている乱数値とは、第２キャラ演出乱数と比較される乱数値であり、図２９（Ｂ）には、これらの演出に対応付けられている乱数値が、実際の乱数値ではなく乱数値の個数として表記されている。

【０６４３】

第２キャラ演出を実行するか否かを決定する処理に関して上述したように、本実施形態では、第２キャラ演出乱数の取り得る範囲が「０」～「９９」の１００個に設定されている。これに対して、第２キャラ演出・結果演出選択テーブルでは、図２９（Ｂ）に例示されるように、「当たり報知演出」に関して、第２スタンプ成功演出に対して８５個の乱数値が対応付けられ、第２スタンプ失敗演出に対して１５個の乱数値が対応付けられている。このため、変動演出パターンに基づいて特定した当落演出種別が「当たり報知演出」である場合、第２キャラ演出の結果演出として、８５％（＝８５／１００×１００）の割合で第２スタンプ成功演出が選択され、１５％（＝１５／１００×１００）の割合で第２スタンプ失敗演出が選択される。

【０６４４】

このように、当落演出種別「当たり報知演出」に関しては、第２スタンプ成功演出の選択割合が８５％と極めて高い値に設定されている。このため、通常遊技状態における第１特別図柄の変動表示中に第２キャラ演出（及び当たり報知演出）が実行される場合には、その第２キャラ演出において第２スタンプ成功演出（図２７（Ｈ）参照）が実行される可能性が極めて高いと言える。そして、第２スタンプ成功演出が実行された場合は、その直後に、第２チャンス予告（図２７（Ｊ）参照）が実行される。このことは、図２７に基づいて上述した通りである。

【０６４５】

なお、当落演出種別「当たり報知演出」に関して、第２スタンプ失敗演出の選択割合が１５％とかなり低い値に設定されている。このため、通常遊技状態における第１特別図柄の変動表示中に第２キャラ演出（及び当たり報知演出）が実行される場合に、可能性としては低めであるものの、その第２キャラ演出において第２スタンプ失敗演出（図２７（Ｉ）参照）が実行されることがある。そして、第２スタンプ失敗演出が実行された場合は、キャラ系演出がそのまま終了するか、第２キャラ演出が改めて実行されるか、或いは、第１キャラ演出が実行されることになる。

【０６４６】

また、第２キャラ演出・結果演出選択テーブルでは、図２９（Ｂ）に例示されるように、「ＳＰＳＰリーチハズレ」に関して、第２スタンプ成功演出に対して６４個の乱数値が対応付けられ、第２スタンプ失敗演出に対して３６個の乱数値が対応付けられている。このため、変動演出パターンに基づいて特定した当落演出種別が「ＳＰＳＰリーチハズレ」である場合、第２キャラ演出の結果演出として、６４％（＝６４／１００×１００）の割合で第２スタンプ成功演出が選択され、３６％（＝３６／１００×１００）の割合で第２スタンプ失敗演出が選択される。

【０６４７】

このように、当落演出種別「ＳＰＳＰリーチハズレ」に関しては、第２スタンプ成功演

出の選択割合が６４％と、第２スタンプ失敗演出の選択割合である３６％よりも高い値に設定されている。このため、通常遊技状態における第１特別図柄の変動表示中に第２キャラ演出（及び最終的にハズレ報知演出が実行されるＳＰＳＰリーチ）が実行される場合には、その第２キャラ演出において、第２スタンプ失敗演出（図２７（Ｉ）参照）よりも、第２スタンプ成功演出（図２７（Ｈ）参照）の方が実行され易いと言える。そして、第２スタンプ成功演出が実行された場合は、その直後に第２チャンス予告（図２７（Ｊ）参照）が実行される。

【０６４８】

なお、当落演出種別「ＳＰＳＰリーチハズレ」に関して、第２スタンプ失敗演出の選択割合が３６％に設定されている。このため、通常遊技状態における第１特別図柄の変動表示中に第２キャラ演出（及び最終的にハズレ報知演出が実行されるＳＰＳＰリーチ）が実行される場合には、その第２キャラ演出において第２スタンプ失敗演出（図２７（Ｉ）参照）が実行されることがある。そして、第２スタンプ失敗演出が実行された場合は、キャラ系演出がそのまま終了するか、第２キャラ演出が改めて実行されるか、或いは、第１キャラ演出が実行されることになる。

【０６４９】

また、第２キャラ演出・結果演出選択テーブルでは、図２９（Ｂ）に例示されるように、当落演出種別「ＳＰリーチハズレ」に関して、第２スタンプ成功演出に対して４１個の乱数値が対応付けられ、第２スタンプ失敗演出に対して５９個の乱数値が対応付けられている。このため、変動演出パターンに基づいて特定した当落演出種別が「ＳＰリーチハズレ」である場合、第２キャラ演出の結果演出として、４１％（＝４１／１００×１００）の割合で第２スタンプ成功演出が選択され、５９％（＝５９／１００×１００）の割合で第２スタンプ失敗演出が選択される。

【０６５０】

このように、当落演出種別「ＳＰリーチハズレ」に関しては、第２スタンプ成功演出の選択割合が４１％と、第２スタンプ失敗演出の選択割合である５９％よりも低い値に設定されている。このため、通常遊技状態における第１特別図柄の変動表示中に第２キャラ演出（及び最終的にハズレ報知演出が実行されるＳＰリーチ）が実行される場合には、その第２キャラ演出において、第２スタンプ成功演出（図２７（Ｈ）参照）よりも、第２スタンプ失敗演出（図２７（Ｉ）参照）の方が実行され易いと言える。

【０６５１】

また、第２キャラ演出・結果演出選択テーブルでは、図２９（Ｂ）に例示されるように、当落演出種別「ノーマルリーチハズレ」に関して、第２スタンプ成功演出に対して１９個の乱数値が対応付けられ、第２スタンプ失敗演出に対して８１個の乱数値が対応付けられている。このため、変動演出パターンに基づいて特定した当落演出種別が「ノーマルリーチハズレ」である場合、第２キャラ演出の結果演出として、１９％（＝１９／１００×１００）の割合で第２スタンプ成功演出が選択され、８１％（＝８１／１００×１００）の割合で第２スタンプ失敗演出が選択される。

【０６５２】

このように、当落演出種別「ノーマルリーチハズレ」に関しては、第２スタンプ成功演出の選択割合が１９％と、第２スタンプ失敗演出の選択割合である８１％よりもかなり低い値に設定されている。このため、通常遊技状態における第１特別図柄の変動表示中に第２キャラ演出（及び最終的にハズレ報知演出が実行されるノーマルリーチ）が実行される場合には、その第２キャラ演出において、第２スタンプ成功演出（図２７（Ｈ）参照）よりも、第２スタンプ失敗演出（図２７（Ｉ）参照）の方が実行され易いと言える。

【０６５３】

また、第２キャラ演出・結果演出選択テーブルでは、図２９（Ｂ）に例示されるように、当落演出種別「非リーチハズレ」に関して、第２スタンプ成功演出に対しては乱数値が対応付けられておらず、第２スタンプ失敗演出に対して１００個の乱数値が対応付けられている。このため、変動演出パターンに基づいて特定した当落演出種別が「非リーチハズ

レ」である場合、第２キャラ演出の結果演出として、第２スタンプ成功演出が選択されることは無く、１００％（＝１００／１００×１００）の割合で第２スタンプ失敗演出が選択される。

【０６５４】

このように、当落演出種別「非リーチハズレ」に関しては、第２スタンプ成功演出の選択割合は０％であり、第２スタンプ失敗演出の選択割合が１００％となっている。このため、通常遊技状態における第１特別図柄の変動表示中に、第２キャラ演出が実行されてからリーチ演出が実行されることなくハズレ報知演出が実行される場合には、その第２キャラ演出において、第２スタンプ成功演出（及び第２チャンス予告）が実行されることは無く、第２スタンプ失敗演出（図２７（Ｉ）参照）が必ず実行されることになる。

【０６５５】

なお、第２キャラ演出・結果演出選択テーブル（図２９（Ｂ）参照）に関するここまでの説明から、以下のことが言える。すなわち、リーチ演出が実行されることが無い当落演出種別「非リーチハズレ」に関しては、第２スタンプ成功演出に対して乱数値が対応付けられていない。これに対して、何らかのリーチ演出が実行される当落演出種別である、「当たり報知演出」、「ＳＰＳＰリーチハズレ」、「ＳＰリーチハズレ」、「ノーマルリーチハズレ」に関しては、第２スタンプ成功演出に対して、それぞれ所定個数の乱数値が対応付けられている。ここまでの説明から明らかなように、第２スタンプ成功演出が実行された場合は、同一変動内で何らかのリーチ演出が必ず実行されるため、第２スタンプ成功演出は、リーチ演出が実行されることを確定的に報知する演出であると言える。

【０６５６】

また、図２９（Ｂ）に例示されるように、第２キャラ演出・結果演出選択テーブルでは、当落演出種別「ノーマルリーチハズレ」に関して、第２スタンプ成功演出に対して１９個の乱数値が対応付けられ、当落演出種別「ＳＰリーチハズレ」に関して、第２スタンプ成功演出に対して（１９個よりも多い）４１個の乱数値が対応付けられ、当落演出種別「ＳＰＳＰリーチハズレ」に関して、第２スタンプ成功演出に対して（４１個よりも多い）６４個の乱数値が対応付けられている。このことから、同じように最終的にハズレ報知演出が実行される場合であっても、大当たり信頼度が相対的に高いリーチ演出が実行される場合の方が、大当たり信頼度が相対的に低いリーチ演出が実行される場合に比べて、第２スタンプ成功演出（及び第２チャンス予告）が実行され易いと言える。

【０６５７】

また、図２９（Ｂ）に例示されるように、第２キャラ演出・結果演出選択テーブルでは、当落演出種別「当たり報知演出」における第２スタンプ成功演出に対して、最も多くの乱数値（本実施形態では、８５個の乱数値）が対応付けられている。このことから、通常遊技状態における第１特別図柄の変動表示中に実行されるリーチ演出の種類に関わらず、第２キャラ演出が実行されてから最終的に当たり報知演出が実行される場合には、第２スタンプ成功演出（及び第２チャンス予告）が実行される可能性が極めて高いと言える。

【０６５８】

（特別キャラ演出を実行するか否かを決定する処理について）

次に、図２９（Ｃ）を参照しつつ、図２７に基づいて上述した特別キャラ演出を実行するか否かを決定する処理について説明する。サブＣＰＵ９１は、まず、特別キャラ演出乱数を取得してサブＲＡＭ９３に格納する。すなわち、サブＣＰＵ９１は、サブ制御基板９０における乱数更新処理が行われる毎に適宜更新される特別キャラ演出乱数に関して、メイン制御基板８０から第１特別図柄判定に係る変動開始コマンドを受信した時点の値を取得して特別キャラ演出乱数としてサブＲＡＭ９３に格納する。そして、特別キャラ演出実行決定テーブルをサブＲＯＭ９２から読み出してサブＲＡＭ９３の所定領域にセットする。

【０６５９】

この特別キャラ演出実行決定テーブルでは、図２９（Ｃ）に例示されるように、キャラ系演出の設定状態と、特別キャラ演出乱数と比較される乱数値と、が対応付けられている

。特別キャラ演出実行決定テーブルで規定されている設定状態は、図２８（Ａ）に基づいて上述した第１キャラ演出実行決定テーブルや、図２９（Ａ）に基づいて上述した第２キャラ演出実行決定テーブルで規定されている設定状態と同じである。また、図２９（Ｃ）では、特別キャラ演出乱数と比較される乱数値が、実際の乱数値ではなく、乱数値の個数として表記されている。

【０６６０】

サブＣＰＵ９１は、特別キャラ演出乱数を取得・格納して、特別キャラ演出実行決定テーブルをサブＲＡＭ９３の所定領域にセットすると、特別キャラ演出実行決定処理を実行する。具体的には、上述したキャラ系演出・設定情報格納領域に格納されている情報に基づいて、キャラ系演出の設定状態を特定し、取得した特別キャラ演出乱数が、特別キャラ演出実行決定テーブルにおいて、特定したキャラ系演出の設定状態に対応付けられている乱数値のうちのいずれかの乱数値と一致するか否かに基づいて、特別キャラ演出を実行するか否かを決定する。

【０６６１】

本実施形態では、特別キャラ演出乱数の取り得る範囲が「０」～「９９」の１００個に設定されている。これに対して、特別キャラ演出実行決定テーブルでは、図２９（Ｃ）に例示されるように、「設定なし」に対して１０個の乱数値が対応付けられ、「第１スタンプ失敗演出の設定あり」、「第２スタンプ失敗演出の設定あり」、「特別キャラ演出の設定あり」に対しては乱数値が対応付けられていない。このため、キャラ系演出を実行するための設定がなされていない状態では、１０％（＝１０／１００×１００）の割合で特別キャラ演出を実行すると決定され、第１スタンプ失敗演出を実行するための設定がなされている状態、第２スタンプ失敗演出を実行するための設定がなされている状態、及び、特別キャラ演出を実行するための設定がなされている状態では、特別キャラ演出を実行すると決定されることは無い。

【０６６２】

これらのことから、特別キャラ演出の実行に関して以下のことが言える。すなわち、図２９（Ｃ）の表記から明らかなように、特別キャラ演出は、第１キャラ演出、第２キャラ演出、及び特別キャラ演出が一度も実行されていない場合に限って実行可能であり、第１スタンプ失敗演出で終了する第１キャラ演出や、第２スタンプ失敗演出で終了する第２キャラ演出、特別スタンプ失敗演出で終了する特別キャラ演出の後には、特別キャラ演出が実行されることが無いと言える。

【０６６３】

（特別キャラ演出の結果演出選択処理について）

次に、図２９（Ｄ）を参照しつつ、特別キャラ演出（図２７参照）の結果演出を選択する結果演出選択処理について説明する。サブＣＰＵ９１は、上述したように、特別キャラ演出実行決定テーブル（図２９（Ｃ）参照）を参照して、特別キャラ演出を実行すると決定した場合、その特別キャラ演出の結果演出として、特別スタンプ成功演出（図２７（Ｍ）参照）および特別スタンプ失敗演出（図２７（Ｎ）参照）のいずれか一方を選択すべく、以下のような処理を実行する。

【０６６４】

すなわち、サブＣＰＵ９１は、特別キャラ演出・結果演出選択テーブルをサブＲＯＭ９２から読み出してサブＲＡＭ９３の所定領域にセットする。次に、メイン制御基板８０から受信した第１特別図柄判定に係る変動開始コマンドに基づいて設定した変動演出パターンに基づいて当落演出種別を特定する。そして、特別キャラ演出を実行するか否かを決定する際に取得した特別キャラ演出乱数が、特定した当落演出種別に関して、特別キャラ演出・結果演出選択テーブルにおいて、特別スタンプ成功演出に対応付けられた乱数値と、特別スタンプ失敗演出に対応付けられた乱数値と、のどちらの乱数値と一致するかに基づいて、特別スタンプ成功演出および特別スタンプ失敗演出のいずれか一方を選択する。

【０６６５】

特別キャラ演出・結果演出選択テーブルでは、図２９（Ｄ）に例示されるように、当落

演出種別として、「当たり報知演出」と、「ＳＰＳＰリーチハズレ」と、「ＳＰリーチハズレ」と、「ノーマルリーチハズレ」と、「非リーチハズレ」と、が規定されている。これについては、図２８（Ｂ）に基づいて上述した第１キャラ演出・結果演出選択テーブルや、図２９（Ｂ）に基づいて上述した第２キャラ演出・結果演出選択テーブルと同様である。また、特別キャラ演出・結果演出選択テーブル（図２９（Ｄ）参照）において、特別スタンプ成功演出に対応付けられている乱数値と、特別スタンプ失敗演出に対応付けられている乱数値とは、特別キャラ演出乱数と比較される乱数値であり、図２９（Ｄ）には、これらの演出に対応付けられている乱数値が、実際の乱数値ではなく乱数値の個数として表記されている。

【０６６６】

特別キャラ演出を実行するか否かを決定する処理に関して上述したように、本実施形態では、特別キャラ演出乱数の取り得る範囲が「０」～「９９」の１００個に設定されている。これに対して、特別キャラ演出・結果演出選択テーブルでは、図２９（Ｄ）に例示されるように、「当たり報知演出」に関して、特別スタンプ成功演出に対して６９個の乱数値が対応付けられ、特別スタンプ失敗演出に対して３１個の乱数値が対応付けられている。このため、変動演出パターンに基づいて特定した当落演出種別が「当たり報知演出」である場合、特別キャラ演出の結果演出として、６９％（＝６９／１００×１００）の割合で特別スタンプ成功演出が選択され、３１％（＝３１／１００×１００）の割合で特別スタンプ失敗演出が選択される。

【０６６７】

このように、当落演出種別「当たり報知演出」に関しては、特別スタンプ成功演出の選択割合が６９％と、特別スタンプ失敗演出の選択割合である３１％よりも高い値に設定されている。このため、通常遊技状態における第１特別図柄の変動表示中に特別キャラ演出（及び当たり報知演出）が実行される場合には、その特別キャラ演出において、特別スタンプ失敗演出（図２７（Ｎ）参照）よりも、特別スタンプ成功演出（図２７（Ｍ）参照）の方が実行され易いと言える。そして、特別スタンプ成功演出が実行された場合は、その直後に、金カットイン予告（図２７（Ｏ）参照）が実行される。このことは、図２７に基づいて上述した通りである。

【０６６８】

なお、当落演出種別「当たり報知演出」に関して、特別スタンプ失敗演出の選択割合が３１％と、特別スタンプ成功演出の選択割合である６９％よりも低い値に設定されている。このため、通常遊技状態における第１特別図柄の変動表示中に特別キャラ演出（及び当たり報知演出）が実行される場合に、その特別キャラ演出において特別スタンプ失敗演出（図２７（Ｎ）参照）が実行されることがある。そして、特別スタンプ失敗演出が実行された場合には、その後に、特別キャラ演出が改めて実行されたり、第１キャラ演出が実行されたり、第２キャラ演出が実行されたりすることは無く、そのままキャラ系演出が終了することになる。これについては、図２７に基づいて上述した通りである。

【０６６９】

また、特別キャラ演出・結果演出選択テーブルでは、図２９（Ｄ）に例示されるように、「ＳＰＳＰリーチハズレ」に関して、特別スタンプ成功演出に対して５２個の乱数値が対応付けられ、特別スタンプ失敗演出に対して４８個の乱数値が対応付けられている。このため、変動演出パターンに基づいて特定した当落演出種別が「ＳＰＳＰリーチハズレ」である場合、特別キャラ演出の結果演出として、５２％（＝５２／１００×１００）の割合で特別スタンプ成功演出が選択され、４８％（＝４８／１００×１００）の割合で特別スタンプ失敗演出が選択される。

【０６７０】

このように、当落演出種別「ＳＰＳＰリーチハズレ」に関しては、特別スタンプ成功演出の選択割合が５２％と、特別スタンプ失敗演出の選択割合である４８％よりも若干高い値に設定されている。このため、通常遊技状態における第１特別図柄の変動表示中に特別キャラ演出（及び最終的にハズレ報知演出が実行されるＳＰＳＰリーチ）が実行される場

合には、その特別キャラ演出において、特別スタンプ失敗演出（図２７（Ｎ）参照）よりも、特別スタンプ成功演出（図２７（Ｍ）参照）の方が実行され易いと言える。そして、特別スタンプ成功演出が実行された場合は、その直後に金カットイン予告（図２７（Ｏ）参照）が実行される。

【０６７１】

なお、当落演出種別「ＳＰＳＰリーチハズレ」に関して、特別スタンプ失敗演出の選択割合が４８％と高い値に設定されている。このため、通常遊技状態における第１特別図柄の変動表示中に特別キャラ演出（及び最終的にハズレ報知演出が実行されるＳＰＳＰリーチ）が実行される場合には、その特別キャラ演出において特別スタンプ失敗演出（図２７（Ｎ）参照）が実行されることがある。そして、特別スタンプ失敗演出が実行された場合は、キャラ系演出がそのまま終了することになる。

【０６７２】

また、特別キャラ演出・結果演出選択テーブルでは、図２９（Ｄ）に例示されるように、当落演出種別「ＳＰリーチハズレ」に関して、特別スタンプ成功演出に対して３８個の乱数値が対応付けられ、特別スタンプ失敗演出に対して６２個の乱数値が対応付けられている。このため、変動演出パターンに基づいて特定した当落演出種別が「ＳＰリーチハズレ」である場合、特別キャラ演出の結果演出として、３８％（＝３８／１００×１００）の割合で特別スタンプ成功演出が選択され、６２％（＝６２／１００×１００）の割合で特別スタンプ失敗演出が選択される。

【０６７３】

このように、当落演出種別「ＳＰリーチハズレ」に関しては、特別スタンプ成功演出の選択割合が３８％と、特別スタンプ失敗演出の選択割合である６２％よりも低い値に設定されている。このため、通常遊技状態における第１特別図柄の変動表示中に特別キャラ演出（及び最終的にハズレ報知演出が実行されるＳＰリーチ）が実行される場合には、その特別キャラ演出において、特別スタンプ成功演出（図２７（Ｍ）参照）よりも、特別スタンプ失敗演出（図２７（Ｎ）参照）の方が実行され易いと言える。

【０６７４】

また、特別キャラ演出・結果演出選択テーブルでは、図２９（Ｄ）に例示されるように、当落演出種別「ノーマルリーチハズレ」に関して、特別スタンプ成功演出に対して６個の乱数値が対応付けられ、特別スタンプ失敗演出に対して９４個の乱数値が対応付けられている。このため、変動演出パターンに基づいて特定した当落演出種別が「ノーマルリーチハズレ」である場合、特別キャラ演出の結果演出として、６％（＝６／１００×１００）の割合で特別スタンプ成功演出が選択され、９４％（＝９４／１００×１００）の割合で特別スタンプ失敗演出が選択される。

【０６７５】

このように、当落演出種別「ノーマルリーチハズレ」に関しては、特別スタンプ成功演出の選択割合が６％と、特別スタンプ失敗演出の選択割合である９４％よりもかなり低い値に設定されている。このため、通常遊技状態における第１特別図柄の変動表示中に特別キャラ演出（及び最終的にハズレ報知演出が実行されるノーマルリーチ）が実行される場合には、その特別キャラ演出において、特別スタンプ成功演出（図２７（Ｍ）参照）よりも、特別スタンプ失敗演出（図２７（Ｎ）参照）の方が実行され易いと言える。

【０６７６】

また、特別キャラ演出・結果演出選択テーブルでは、図２９（Ｄ）に例示されるように、当落演出種別「非リーチハズレ」に関して、特別スタンプ成功演出に対しては乱数値が対応付けられておらず、特別スタンプ失敗演出に対して１００個の乱数値が対応付けられている。このため、変動演出パターンに基づいて特定した当落演出種別が「非リーチハズレ」である場合、特別キャラ演出の結果演出として、特別スタンプ成功演出が選択されることは無く、１００％（＝１００／１００×１００）の割合で特別スタンプ失敗演出が選択される。

【０６７７】

このように、当落演出種別「非リーチハズレ」に関しては、特別スタンプ成功演出の選択割合は０％であり、特別スタンプ失敗演出の選択割合が１００％となっている。このため、通常遊技状態における第１特別図柄の変動表示中に、特別キャラ演出が実行されてからリーチ演出が実行されることなくハズレ報知演出が実行される場合には、その特別キャラ演出において、特別スタンプ成功演出（及び金カットイン予告）が実行されることは無く、特別スタンプ失敗演出（図２７（Ｎ）参照）が必ず実行されることになる。

【０６７８】

なお、特別キャラ演出・結果演出選択テーブル（図２９（Ｄ）参照）に関するここまでの説明から、以下のことが言える。すなわち、リーチ演出が実行されることが無い当落演出種別「非リーチハズレ」に関しては、特別スタンプ成功演出に対して乱数値が対応付けられていない。これに対して、何らかのリーチ演出が実行される当落演出種別である、「当たり報知演出」、「ＳＰＳＰリーチハズレ」、「ＳＰリーチハズレ」、「ノーマルリーチハズレ」に関しては、特別スタンプ成功演出に対して、それぞれ所定個数の乱数値が対応付けられている。ここまでの説明から明らかなように、特別スタンプ成功演出が実行された場合は、同一変動内で何らかのリーチ演出が必ず実行されるため、特別スタンプ成功演出は、リーチ演出が実行されることを確定的に報知する演出であると言える。

【０６７９】

また、図２９（Ｄ）に例示されるように、特別キャラ演出・結果演出選択テーブルでは、当落演出種別「ノーマルリーチハズレ」に関して、特別スタンプ成功演出に対して６個の乱数値が対応付けられ、当落演出種別「ＳＰリーチハズレ」に関して、特別スタンプ成功演出に対して（６個よりも多い）３８個の乱数値が対応付けられ、当落演出種別「ＳＰＳＰリーチハズレ」に関して、特別スタンプ成功演出に対して（３８個よりも多い）５２個の乱数値が対応付けられている。このことから、同じように最終的にハズレ報知演出が実行される場合であっても、大当たり信頼度が相対的に高いリーチ演出が実行される場合の方が、大当たり信頼度が相対的に低いリーチ演出が実行される場合に比べて、特別スタンプ成功演出（及び金カットイン予告）が実行され易いと言える。

【０６８０】

また、図２９（Ｄ）に例示されるように、特別キャラ演出・結果演出選択テーブルでは、当落演出種別「当たり報知演出」における特別スタンプ成功演出に対して、最も多くの乱数値（本実施形態では、６９個の乱数値）が対応付けられている。このことから、通常遊技状態における第１特別図柄の変動表示中に実行されるリーチ演出の種類に関わらず、特別キャラ演出が実行されてから最終的に当たり報知演出が実行される場合には、特別スタンプ成功演出（及び金カットイン予告）が実行され易いと言える。

【０６８１】

＜キャラ系演出による作用効果＞

ここまで、図２７～図２９を参照しつつ、本実施形態の遊技機１において実行可能なキャラ系演出について説明したが、図２７に示されるように、キャラ系演出では、第１キャラ演出の後に第１チャンス予告が実行されなかった場合（すなわち、第１スタンプ失敗演出で終了する第１キャラ演出が実行された場合）に、第１チャンス予告が実行されることを期待させる第１キャラ演出を改めて実行したり、第１チャンス予告よりも大当たり信頼度が高い第２チャンス予告が実行されることを期待させる第２キャラ演出を実行したりすることが可能である。また、第２キャラ演出の後に第２チャンス予告が実行されなかった場合（すなわち、第２スタンプ失敗演出で終了する第２キャラ演出が実行された場合）には、第２チャンス予告が実行されることを期待させる第２キャラ演出を改めて実行したり、第１チャンス予告が実行されることを期待させる第１キャラ演出を実行したりすることが可能である。

【０６８２】

このように、本実施形態のキャラ系演出では、１回目の期待演出（例えば、第１キャラ演出または第２キャラ演出）が実行された後に可能性示唆演出（例えば、第１チャンス予告または第２チャンス予告）が実行されなかったとしても、その後に２回目の期待演出（

例えば、第１キャラ演出または第２キャラ演出）が実行されることがある。このため、第１キャラ演出（又は第２キャラ演出）が実行されたにも拘わらず第１チャンス予告（又は第２チャンス予告）が実行されなかった場合に、当たり報知演出が実行されることに対する遊技者の期待感が却って低下してしまう、といった問題が生じるのを抑制しつつ、第１チャンス予告（又は第２チャンス予告）や当たり報知演出が実行されることに対する遊技者の期待感を持続させることが可能である。

【０６８３】

また、図２８（Ａ）の表記から明らかなように、第１スタンプ失敗演出で終了する第１キャラ演出が実行されて第１チャンス予告が実行されなかった場合の方が、第２スタンプ失敗演出で終了する第２キャラ演出が実行されて第２チャンス予告が実行されなかった場合よりも、第１キャラ演出が実行され易い。また、図２９（Ａ）の表記から明らかなように、第１スタンプ失敗演出で終了する第１キャラ演出が実行されて第１チャンス予告が実行されなかった場合の方が、第２スタンプ失敗演出で終了する第２キャラ演出が実行されて第２チャンス予告が実行されなかった場合よりも、第２キャラ演出が実行され易い。

【０６８４】

このように、本実施形態の遊技機１では、第１キャラ演出（第１期待演出）の後に第１チャンス予告が実行されなかった場合の方が、第２キャラ演出（第２期待演出）の後に第２チャンス予告が実行されなかった場合よりも、期待演出（第１キャラ演出または第２キャラ演出）が改めて実行され易いという構成が採用されている。このため、遊技者は、キャラ演出の後に可能性示唆演出（ここでは、第１チャンス予告または第２チャンス予告）が実行されなかった場合に、そのキャラ演出の種類（ここでは、キャラ演出が第１キャラ演出であるか第２キャラ演出であるか）に基づいて、キャラ系演出が継続して期待演出が改めて実行される可能性の高低を推察しながら遊技を楽しむことができる。

【０６８５】

ところで、期待演出（例えば、第１キャラ演出）の後に可能性示唆演出（例えば、第１チャンス予告）を実行せずに期待演出を改めて実行するという第３演出パターンのキャラ系演出が何度も実行されたにも拘わらず可能性示唆演出がなかなか実行されないという期間が長く続いてしまうと、期待演出が単調になるばかりか、１回のキャラ系演出で複数回の期待演出が実行されることもあって、期待演出に対する遊技者の期待感が徐々に低下してしまい、却って演出効果が低下することが懸念される。

【０６８６】

これに対して、本実施形態のキャラ系演出では、特別キャラ演出に関して、図２７に例示されるように、同一変動内で複数回の特別キャラ演出が実行されたり、同一変動内で第１キャラ演出と特別キャラ演出とが両方とも実行されたり、同一変動内で第２キャラ演出と特別キャラ演出とが両方とも実行されたりすることが無いため、上記のような問題が生じるのを効果的に抑制することが可能である。

【０６８７】

また、本実施形態では、第１チャンス予告、第２チャンス予告、及び金カットイン予告の３つの可能性示唆演出の中では、金カットイン予告（図２７（Ｏ）参照）が大当たり信頼度の最も高い可能性示唆演出となっている。このため、特別スタンプ成功演出（図２７（Ｍ）参照）で終了する特別キャラ演出を実行することによって、特別スタンプ成功演出と金カットイン予告との相乗効果によって、当たり報知演出が実行されることに対する遊技者の期待感を飛躍的に向上させることが可能である。

【０６８８】

（キャラ系演出を実行可能な遊技機１について）

ここまで、図２７～図２９を参照しつつ、本実施形態の遊技機１で実行されるキャラ系演出について説明したが、このようなキャラ系演出を実行可能な遊技機１は、以下のような遊技機として捉えることができる。

【０６８９】

遊技者に有利な特別遊技（例えば、大当たり遊技）を実行するか否かの判定を行う判定

手段（例えば、図４５のステップＳ３０８における大当たり判定処理を実行するメインＣＰＵ８１）と、
前記特別遊技を実行すると前記判定手段によって判定された場合に、前記特別遊技を実行する特別遊技実行手段（例えば、図４５のステップＳ３１７における特図停止時処理において大当たり遊技フラグを「ＯＮ」に設定した後に、図４９～図５１に例示される大入賞口開閉制御処理を実行するメインＣＰＵ８１）と、
演出を制御する演出制御手段（例えば、サブＣＰＵ９１：図５参照）と、を備え、
前記演出制御手段は、
前記特別遊技を実行すると前記判定手段によって判定されたことを報知する当たり報知演出（例えば、図１０（Ｉ）参照）と、当該当たり報知演出が実行される可能性があることを示唆する可能性示唆演出（例えば、第１チャンス予告、第２チャンス予告、金カットイン予告：図２７参照）と、当該可能性示唆演出が実行されることを期待させる期待演出（例えば、第１キャラ演出、第２キャラ演出、特別キャラ演出：図２７参照）と、を実行可能であり、
期待演出を実行した後に可能性示唆演出を実行する第１演出パターンの演出（例えば、図２７の第１キャラ演出を実行した後に図２７（Ｅ）の第１チャンス予告を実行する演出、図２７の第２キャラ演出を実行した後に図２７（Ｊ）の第２チャンス予告を実行する演出、図２７の特別キャラ演出を実行した後に図２７（Ｏ）の金カットイン予告を実行する演出）と、期待演出を実行した後に可能性示唆演出を実行しない第２演出パターンの演出（例えば、図２７の第１キャラ演出を実行した後に図２７（Ｅ）の第１チャンス予告を実行しない演出、図２７の第２キャラ演出を実行した後に図２７（Ｊ）の第２チャンス予告を実行しない演出、図２７の特別キャラ演出を実行した後に図２７（Ｏ）の金カットイン予告を実行しない演出）と、１回目の期待演出を実行した後に可能性示唆演出を実行することなく２回目の期待演出を実行する第３演出パターンの演出（例えば、図２７の第１キャラ演出を実行した後に第１チャンス予告を実行することなく第１キャラ演出（又は第２キャラ演出）を実行する演出や、図２７の第２キャラ演出を実行した後に第２チャンス予告を実行することなく第２キャラ演出（又は第１キャラ演出）を実行する演出）と、を実行可能である、ことを特徴とする遊技機。

【０６９０】

ところで、第２演出パターンの演出によって、期待演出が実行されたにも拘わらず可能性示唆演出が実行されなかった場合、当たり報知演出が実行されることに対する遊技者の期待感を著しく低下させてしまい、期待演出を実行することによって演出効果を向上させるはずが、却って演出効果を低下させてしまう可能性がある。これに対して、上記の遊技機によれば、第３演出パターンの演出によって、１回目の期待演出が実行された後に可能性示唆演出が実行されなかったとしても、その後に２回目の期待演出が実行される。このため、期待演出の後に可能性示唆演出が実行されない場合であっても、上記のような問題が生じるのを抑制しつつ、可能性示唆演出や当たり報知演出が実行されることに対する遊技者の期待感を持続させることが可能である。

【０６９１】

（キャラ系演出に関する他の構成）

本実施形態で例示したキャラ系演出（図２７参照）を構成する各演出に関して、以下のような構成を採用してもよい。すなわち、本実施形態では、図２８（Ａ）及び図２９（Ａ）に基づいて上述したように、第１キャラ演出（第１期待演出）の後に第１チャンス予告が実行されなかった場合の方が、第２キャラ演出（第２期待演出）の後に第２チャンス予告が実行されなかった場合よりも、期待演出（第１キャラ演出または第２キャラ演出）が改めて実行され易いという構成が採用されている場合を例に説明を行う。これに対して、他の実施形態では、第１キャラ演出（第１期待演出）の後に第１チャンス予告が実行されなかった場合よりも、第２キャラ演出（第２期待演出）の後に第２チャンス予告が実行されなかった場合の方が、期待演出（第１キャラ演出または第２キャラ演出）が改めて実行され易いという、本実施形態とは逆の構成を採用してもよい。

【０６９２】
　また、本実施形態では、第１スタンプ失敗演出（図２７（Ｄ）参照）や第２スタンプ失敗演出（図２７（Ｉ）参照）の同一変動内における実行回数の上限が２回に設定されている場合を例に説明する。これに対して、他の実施形態では、第１スタンプ失敗演出や第２スタンプ失敗演出といった失敗演出を同一変動内で３回以上実行し得る構成を採用してもよい。
【０６９３】
　また、本実施形態では、図２７に例示されるように、第１キャラ演出（第１期待演出）の結果演出として第１スタンプ成功演出または第１スタンプ失敗演出を実行し、第２キャラ演出（第２期待演出）の結果演出として第２スタンプ成功演出または第２スタンプ失敗演出を実行し、特別キャラ演出（第３期待演出）の結果演出として特別スタンプ成功演出または特別スタンプ失敗演出を実行するというように、いずれの期待演出にも２種類の結果演出が用意されている場合を例に説明する。これに対して、他の実施形態では、いずれの期待演出にも結果演出が１種類しか用意されていないといった構成や、いずれの期待演出にも結果演出が用意されていないといった構成を採用してもよい。
【０６９４】
　上記のように、いずれの期待演出にも結果演出が用意されていないといった構成を採用する場合、例えば、第１キャラ登場演出（図２７（Ａ）参照）およびスタンプチャレンジ演出（図２７（Ｂ）参照）を実行した場合には、第１チャンス予告（図２７（Ｅ）参照）を実行するときと実行しないときとがあるといった構成や、第２キャラ登場演出（図２７（Ｆ）参照）およびスタンプチャレンジ演出（図２７（Ｇ）参照）を実行した場合には、第２チャンス予告（図２７（Ｊ）参照）を実行するときと実行しないときとがあるといった構成、特別キャラ登場演出（図２７（Ｋ）参照）およびスタンプチャレンジ演出（図２７（Ｌ）参照）を実行した場合には、金カットイン予告（図２７（Ｏ）参照）を実行するときと実行しないときとがあるといった構成を併せて採用することが考えられる。
【０６９５】
　また、本実施形態では、期待演出（本実施形態では、図２７に例示される、第１キャラ演出、第２キャラ演出、特別キャラ演出）と、可能性示唆演出（本実施形態では、図２７に例示される、第１チャンス予告、第２チャンス予告、又は金カットイン予告）と、が同一変動内で実行される場合を例に説明する。これに対して、他の実施形態では、通常遊技状態におけるある第１特別図柄の変動表示を先読み対象変動とした場合に、その先読み対象変動に係る事前判定処理の結果に基づいて、先読み対象変動よりも前に行われる第１特別図柄の変動表示中に期待演出を実行し、その期待演出に対応する可能性示唆演出を先読み対象変動において実行するというように、期待演出と可能性示唆演出とを互いに異なる図柄変動において実行するといった構成を採用してもよい。
【０６９６】
　また、本実施形態では、可能性示唆演出が、図２７に例示される、第１チャンス予告、第２チャンス予告、金カットイン予告である場合を例に説明するが、可能性示唆演出は、当たり報知演出が実行される可能性があることを示唆することができる演出であれば、これらの予告演出に限定されるものではなく、これらの予告演出とは演出内容や演出態様が異なる演出であってもよいことは言うまでもない。また、本実施形態では、期待演出が、図２７に例示される、第１キャラ演出、第２キャラ演出、特別キャラ演出である場合を例に説明するが、期待演出は、可能性示唆演出が実行されることを期待させることができる演出であれば、これらのキャラ演出に限定されるものではなく、これらのキャラ演出とは演出内容や演出態様が異なる演出であってもよいことは言うまでもない。
【０６９７】
［セリフ予告について］
　次に、図３０～図３４を参照しつつ、本実施形態の遊技機１で実行されるセリフ予告について説明する。ここで、図３０は、遊技機１で実行される各セリフ予告の特徴について説明するための説明図である。図３１は、リーチ前セリフ予告の具体例を示す画面図であ

る。図３２は、ＳＰＳＰリーチ中セリフ予告の具体例を示す画面図である。図３３は、リーチ前セリフ予告種別選択テーブルとリーチ前セリフ予告キャラ選択テーブルとについて説明するための説明図である。図３４は、ＳＰＳＰリーチ中セリフ予告種別選択テーブルについて説明するための説明図である。

【０６９８】

本実施形態の遊技機１では、通常遊技状態において第１特別図柄判定が実行されたことに応じて行われる第１特別図柄の変動表示中に、その第１特別図柄判定の判定結果に基づく演出として、セリフ予告と呼ばれる演出が実行されることがある。このセリフ予告は、複数の文字を有して構成される文字情報を表示する文字情報表示演出であり、大別すると、「リーチ前セリフ予告」と、「ＳＰＳＰリーチ中セリフ予告」と、に分類される（図３０参照）。

【０６９９】

ここで、「リーチ前セリフ予告」は、通常遊技状態における第１特別図柄（及び演出図柄）の変動表示中であって、図８（Ｄ）に基づいて上述したリーチ前演出中の所定タイミング、又は、図８（Ｂ）に基づいて上述したリーチ無し演出中の所定タイミングで実行され得るセリフ予告である。すなわち、「リーチ前セリフ予告」は、リーチ演出が実行される第１特別図柄（及び演出図柄）の変動表示中におけるリーチ成立前の所定タイミング、又は、リーチ演出が実行されない第１特別図柄（及び演出図柄）の変動表示中における所定タイミングで実行され得るセリフ予告である。

【０７００】

一方、「ＳＰＳＰリーチ中セリフ予告」は、図８（Ｉ）等に基づいて上述したＳＰＳＰリーチ中の所定タイミングで実行され得るセリフ予告であり、ＳＰＳＰリーチの開始前や、ＳＰＳＰリーチが実行されない第１特別図柄（及び演出図柄）の変動表示中には実行されないセリフ予告である。

【０７０１】

＜リーチ前セリフ予告の特徴＞

図３０に例示されるように、「リーチ前セリフ予告」には、リーチ前通常セリフと、リーチ前赤セリフと、リーチ前金セリフと、がある。リーチ前通常セリフは、キャラＡ～キャラＣのいずれかのキャラクタと一緒に、セリフ内容が「どうかな？」であり文字色が白色である文字情報を表示画面７０に表示する演出として構成されている（図３１（Ｂ）参照）。このリーチ前通常セリフは、「どうかな？」というスピーカ３８からの音声出力を伴わないという特徴を有している。また、リーチ前通常セリフは、「どうかな？」という複数の文字の表示期間中に、これら複数の文字の全てが停止した状態で表示されるという特徴も有している。

【０７０２】

なお、リーチ前通常セリフには、キャラＡ～キャラＣのうちのどのキャラクタが表示されるかによって大当たり信頼度が変化するという特徴があり、図３０に例示されるように、リーチ前通常セリフの大当たり信頼度は、約１％～約３％の間で可変である。リーチ前通常セリフには、キャラＡが表示されるリーチ前通常セリフと、キャラＢが表示されるリーチ前通常セリフと、キャラＣが表示されるリーチ前通常セリフと、があり、これらのリーチ前通常セリフを大当たり信頼度が低いものから高いものの順に並べると、キャラＡが表示されるリーチ前通常セリフ（大当たり信頼度：約１％）、キャラＢが表示されるリーチ前通常セリフ（大当たり信頼度：約２％）、キャラＣが表示されるリーチ前通常セリフ（大当たり信頼度：約３％）の順となる。

【０７０３】

リーチ前赤セリフは、キャラＡ～キャラＣのいずれかのキャラクタと一緒に、セリフ内容が「期待して～」であり文字色が赤色である文字情報を表示画面７０に表示する演出として構成されている（図３１（Ｃ）参照）。このリーチ前赤セリフは、「期待して～」という文字情報と同内容の音声出力を伴うという点で、リーチ前通常セリフとは異なる特徴を有している。また、リーチ前赤セリフは、「期待して～」という複数の文字の表示期間

中に、これら複数の文字の全てが停止した状態で表示されるという点で、リーチ前通常セリフと共通する特徴を有している。

【０７０４】

なお、リーチ前赤セリフには、リーチ前通常セリフと同様に、キャラＡ～キャラＣのうちのどのキャラクタが表示されるかによって大当たり信頼度が変化するという特徴があり、図３０に例示されるように、リーチ前赤セリフの大当たり信頼度は、約４％～約７％の間で可変である。リーチ前赤セリフには、キャラＡが表示されるリーチ前赤セリフと、キャラＢが表示されるリーチ前赤セリフと、キャラＣが表示されるリーチ前赤セリフと、があり、これらのリーチ前赤セリフを大当たり信頼度が低いものから高いものの順に並べると、キャラＡが表示されるリーチ前赤セリフ（大当たり信頼度：約４％）、キャラＢが表示されるリーチ前赤セリフ（大当たり信頼度：約５．５％）、キャラＣが表示されるリーチ前赤セリフ（大当たり信頼度：約７％）の順となる。

【０７０５】

リーチ前通常セリフでは、「どうかな？」という大当たりを期待できそうにないセリフ内容の文字情報が白色で表示されるのに対して、リーチ前赤セリフでは、「期待して～」という大当たりを期待できそうなセリフ内容の文字情報が赤色で表示される。このため、遊技者は、セリフ内容や文字色に基づいて、リーチ前赤セリフがリーチ前通常セリフよりも大当たり信頼度が高い演出であることを容易に認識することが可能である。

【０７０６】

リーチ前金セリフは、キャラＡ～キャラＣのいずれかのキャラクタと一緒に、セリフ内容が「この後に注目だよ！」であり文字色が金色である文字情報を表示画面７０に表示する演出として構成されている。このリーチ前金セリフは、「この後に注目だよ！」という文字情報と同内容の音声出力を伴うという点で、リーチ前赤セリフと共通する特徴を有している。また、リーチ前金セリフは、停止表示態様で表示されるときと、振動表示態様で表示されるときと、があるという点で、リーチ前通常セリフやリーチ前赤セリフとは異なる演出となっている。

【０７０７】

停止表示態様のリーチ前金セリフ（「第１の文字情報表示演出」の一例）は、「この後に注目だよ！」という文字情報を構成する複数の文字を、これら複数の文字の全てが停止した状態で所定時間（例えば、５秒間）に亘って継続して表示する演出である（図３１（Ｄ）参照）。なお、上述したリーチ前通常セリフやリーチ前赤セリフについても、それぞれ、「どうかな？」の文字や「期待して～」の文字が全て停止した状態で所定時間に亘って継続して表示されるため、これらのセリフ予告も同様に、停止表示態様のセリフ予告であると言える。

【０７０８】

一方、振動表示態様のリーチ前金セリフ（「第２の文字情報表示演出」の一例）は、「この後に注目だよ！」という文字情報を所定の停止表示時間（例えば、１秒間）だけ停止表示する停止表示演出と、「この後に注目だよ！」という文字情報を所定の振動表示時間（例えば、０．５秒間）だけ振動表示する振動表示演出と、を交互に繰り返す演出として構成されている（図３１（Ｇ）参照）。振動表示演出は、「この後に注目だよ！」という文字情報を構成する複数の文字の表示位置をほとんど変化させることなく、これらの文字がその場で振動する様子を表す表示演出として構成されている。

【０７０９】

なお、振動表示態様のリーチ前金セリフを、停止表示演出および振動表示演出から構成される演出ではなく、振動表示演出のみから構成される演出とすることも考えられるが、この場合、「この後に注目だよ！」という文字情報を構成する複数の文字の識別が困難になることが懸念される。このため、本実施形態では、振動表示態様のリーチ前金セリフを、停止表示演出と振動表示演出とが交互に繰り返される演出としている。

【０７１０】

なお、図には示されていないが、「この後に注目だよ！」という文字情報を所定の振動

表示時間（例えば、０．５秒間）だけ振動表示する振動表示演出の実行中には、「ブルブルブル」といった振動音がスピーカ３８から出力される。
【０７１１】
なお、リーチ前金セリフには、キャラＡ～キャラＣのうちのどのキャラクタが表示されるかと、表示態様（停止表示態様または振動表示態様）と、によって大当たり信頼度が変化するという特徴があり、図３０に例示されるように、リーチ前金セリフの大当たり信頼度は、約２５％～約４２％の間で可変である。本実施形態の遊技機１では、キャラクタの種類と、振動の有無と、の組み合わせによって６種類のリーチ前金セリフを実行可能であり、これら６種類のリーチ前金セリフを大当たり信頼度が低いものから高いものの順に並べると、キャラＡが表示される停止表示態様のリーチ前金セリフ（大当たり信頼度：約２５％）、キャラＢが表示される停止表示態様のリーチ前金セリフ（大当たり信頼度：約２６．５％）、キャラＣが表示される停止表示態様のリーチ前金セリフ（大当たり信頼度：約２８％）、キャラＡが表示される振動表示態様のリーチ前金セリフ（大当たり信頼度：約３９％）、キャラＢが表示される振動表示態様のリーチ前金セリフ（大当たり信頼度：約４０．５％）、キャラＣが表示される振動表示態様のリーチ前金セリフ（大当たり信頼度：約４２％）の順となる。
【０７１２】
ここまで、リーチ前セリフ予告に分類されるリーチ前通常セリフ、リーチ前赤セリフ、及びリーチ前金セリフの特徴について説明したが、これらのリーチ前通常セリフ、リーチ前赤セリフ、及びリーチ前金セリフでは、文字サイズが小サイズに固定されており、リーチ前セリフ予告では、ＳＰＳＰリーチ中セリフ予告（本実施形態では、ＳＰＳＰリーチ中赤セリフ、ＳＰＳＰリーチ中金セリフ）に比べて、文字サイズが小さい文字情報が表示される（図３０参照）。
【０７１３】
＜ＳＰＳＰリーチ中セリフ予告の特徴＞
図３０に例示されるように、「ＳＰＳＰリーチ中セリフ予告」には、ＳＰＳＰリーチ中赤セリフと、ＳＰＳＰリーチ中金セリフと、がある。ＳＰＳＰリーチ中赤セリフは、キャラＸと一緒にセリフ内容が「ＢＩＧ　ＣＨＡＮＣＥ！」であり文字色が赤色である文字情報を表示画面７０に表示する演出として構成されている。なお、このＳＰＳＰリーチ中赤セリフは、「ＢＩＧ　ＣＨＡＮＣＥ！」という音声のスピーカ３８からの出力を伴うという特徴を有している。また、ＳＰＳＰリーチ中赤セリフは、停止表示態様で表示されるときと、拡縮表示態様で表示されるときと、があるという特徴も有している。
【０７１４】
停止表示態様のＳＰＳＰリーチ中赤セリフ（「第１の文字情報表示演出」の一例）は、「ＢＩＧ　ＣＨＡＮＣＥ！」という文字情報を構成する複数の文字を、これら複数の文字の全てが停止した状態で所定時間（例えば、５秒間）に亘って継続して表示する演出である。なお、本実施形態では、停止表示態様のＳＰＳＰリーチ中赤セリフにおいて「ＢＩＧ　ＣＨＡＮＣＥ！」という文字情報が停止表示される時間と、停止表示態様のリーチ前金セリフにおいて「この後に注目だよ！」という文字情報が停止表示される時間と、が互いに同じ時間（本実施形態では、５秒）に設定されている場合を例に説明するが、これらの時間は必ずしも同じ時間である必要はなく、前者の文字情報が停止表示される時間の方が後者の文字情報が停止表示される時間よりも短い、或いは、前者の文字情報が停止表示される時間の方が後者の文字情報が停止表示される時間よりも長い、というように、両者の時間が互いに異なる時間であってもよいことは言うまでもない。
【０７１５】
一方、拡縮表示態様のＳＰＳＰリーチ中赤セリフ（「第２の文字情報表示演出」の一例）は、「ＢＩＧ　ＣＨＡＮＣＥ！」という文字情報を第１時間（例えば、１秒）だけ第１サイズで表示する第１サイズ表示演出と、「ＢＩＧ　ＣＨＡＮＣＥ！」という文字情報を第２時間（例えば、１秒）だけ（第１サイズよりも大きい）第２サイズで表示する第２サイズ表示演出と、を交互に繰り返す演出として構成されている（図３２（Ｂ）及び（Ｃ）

参照）。
【０７１６】
なお、図には示されていないが、「ＢＩＧ　ＣＨＡＮＣＥ！」という文字情報が第２サイズで表示される第２サイズ表示演出中には、「ドーン！」といった効果音がスピーカ３８から出力される。
【０７１７】
なお、ＳＰＳＰリーチ中赤セリフには、表示態様（停止表示態様または拡縮表示態様）によって大当たり信頼度が変化するという特徴があり、図３０に例示されるように、ＳＰＳＰリーチ中赤セリフの大当たり信頼度は、約３３％～約４６％の間で可変である。本実施形態の遊技機１は、停止表示態様のＳＰＳＰリーチ中赤セリフと、拡縮表示態様のＳＰＳＰリーチ中赤セリフと、を実行可能であり、これら２種類のＳＰＳＰリーチ中赤セリフを大当たり信頼度が低いものから高いものの順に並べると、停止表示態様のＳＰＳＰリーチ中赤セリフ（大当たり信頼度：約３３％）、拡縮表示態様のＳＰＳＰリーチ中赤セリフ（大当たり信頼度：約４６％）の順となる。
【０７１８】
ＳＰＳＰリーチ中金セリフは、キャラＸと一緒にセリフ内容が「ＳＵＰＥＲ　ＣＨＡＮＣＥ！」であり文字色が金色である文字情報を表示画面７０に表示する演出として構成されている。なお、このＳＰＳＰリーチ中金セリフは、「ＳＵＰＥＲ　ＣＨＡＮＣＥ！」という音声のスピーカ３８からの出力を伴うという特徴を有している。また、ＳＰＳＰリーチ中金セリフは、停止表示態様で表示されることがなく、必ず移動表示態様で表示されるという、他のセリフ予告には無い特徴を有している（図３０参照）。
【０７１９】
移動表示態様のＳＰＳＰリーチ中金セリフ（「第２の文字情報表示演出」の一例）は、「ＣＨＡＮＣＥ！」という文字情報を右方向に移動させてからキャラＸと一緒に表示画面７０の中央部に表示し、その後に、「ＳＵＰＥＲ」という文字情報が右方向に移動する過程で「ＣＨＡＮＣＥ！」という文字情報に衝突して上方に跳ね上げられ、時計回りに一回転してから「ＣＨＡＮＣＥ！」の文字情報の上部に表示されるという、一連の演出表示として構成されている（図３２（Ｄ）～（Ｉ）参照）。なお、ＳＰＳＰリーチ中金セリフには、表示態様が移動表示態様の１種類しか用意されていない。このため、ＳＰＳＰリーチ中金セリフの大当たり信頼度は約５８％で固定である（図３０参照）。
【０７２０】
このように、ＳＰＳＰリーチ中セリフ予告ではキャラＸが表示されるが（図３２参照）、このキャラＸは、リーチ前セリフ予告で表示されるキャラＡ～Ｃ（図３１（Ｂ）～（Ｅ）参照）よりも小さいものとなっている。
【０７２１】
＜リーチ前セリフ予告の具体例＞
次に、図３１を参照しつつ、リーチ前セリフ予告の具体例について説明する。図３１（Ａ）には、通常遊技状態において、保留アイコン表示領域７１に表示されていた最先の保留アイコンに対応する第１特別図柄判定が実行されたことに応じて第１特別図柄の変動表示が開始され、これに伴い、保留アイコン表示領域７１に表示されている最先の保留アイコンが当該アイコン表示領域７２にシフトし、３つの図柄列のスクロール表示が開始された直後の様子が例示されている。また、図３１（Ａ）には、最先の保留アイコンが当該アイコン表示領域７２にシフトするのに伴い、２つ目の保留アイコンが左方向にシフトして、最先の保留アイコンとして保留アイコン表示領域７１に表示された状態が例示されている。
【０７２２】
このように、通常遊技状態における第１特別図柄および演出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、リーチ前セリフ予告として、図３０に基づいて上述したリーチ前通常セリフが実行されることがある（図３１（Ｂ）参照）。図３１（Ｂ）には、リーチ前通常セリフとして、キャラＡと、キャラＡが発した「どうかな？」の白文字セリフ

を含む吹き出し（セリフ枠）と、が表示画面７０に表示された様子が例示されている。図３０に基づいて上述したように、このリーチ前通常セリフでは、「どうかな？」というセリフの音声がスピーカ３８から出力されることがない。

【０７２３】

なお、図３１（Ｂ）には、キャラＡを表示するリーチ前通常セリフが実行されている様子が例示されているが、キャラＢと、キャラＢが発した「どうかな？」の白文字セリフを含む吹き出し（セリフ枠）と、を表示するリーチ前通常セリフや、キャラＣと、キャラＣが発した「どうかな？」の白文字セリフを含む吹き出しと、を表示するリーチ前通常セリフが実行されることもある。これらのリーチ前通常セリフは、表示画面７０に表示されるキャラクタが異なる点を除き、図３１（Ｂ）に例示されるリーチ前通常セリフと同様に行われる。

【０７２４】

一方、通常遊技状態における第１特別図柄および演出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、リーチ前セリフ予告として、図３０に基づいて上述したリーチ前赤セリフが実行されることがある（図３１（Ｃ）参照）。図３１（Ｃ）には、リーチ前赤セリフとして、キャラＣと、キャラＣが発した「期待して～」の赤文字セリフを含む吹き出し（セリフ枠）と、が表示画面７０に表示された様子が例示されている。図３０に基づいて上述したように、このリーチ前赤セリフでは、「期待して～」というセリフの音声（ここでは、キャラＣの音声）がスピーカ３８から出力される。

【０７２５】

なお、図３１（Ｃ）には、キャラＣを表示するリーチ前赤セリフが実行されている様子が例示されているが、キャラＡと、キャラＡが発した「期待して～」の赤文字セリフを含む吹き出し（セリフ枠）と、を表示するリーチ前赤セリフや、キャラＢと、キャラＢが発した「期待して～」の赤文字セリフを含む吹き出しと、を表示するリーチ前赤セリフが実行されることもある。これらのリーチ前赤セリフは、表示画面７０に表示されるキャラクタが異なる点を除き、図３１（Ｃ）に例示されるリーチ前赤セリフと同様に行われる。

【０７２６】

また、通常遊技状態における第１特別図柄および演出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、リーチ前セリフ予告として、図３０に基づいて上述した停止表示態様のリーチ前金セリフが実行されることがある（図３１（Ｄ）参照）。図３１（Ｄ）には、停止表示態様のリーチ前金セリフとして、キャラＢと、キャラＢが発した「この後に注目だよ！」の金文字セリフを含む吹き出し（セリフ枠）と、が表示画面７０に表示された様子が例示されている。図３０に基づいて上述したように、この停止表示態様のリーチ前金セリフでは、「この後に注目だよ！」という文字情報を構成する複数の文字の全てが停止した状態で所定時間（例えば、５秒間）に亘って継続して表示され、また、「この後に注目だよ！」というセリフの音声（ここでは、キャラＢの音声）がスピーカ３８から出力される。

【０７２７】

なお、図３１（Ｄ）には、キャラＢを表示する停止表示態様のリーチ前金セリフが実行されている様子が例示されているが、キャラＡと、キャラＡが発した「この後に注目だよ！」の金文字セリフを含む吹き出し（セリフ枠）と、を表示する停止表示態様のリーチ前金セリフや、キャラＣと、キャラＣが発した「この後に注目だよ！」の金文字セリフを含む吹き出しと、を表示する停止表示態様のリーチ前金セリフが実行されることもある。これらの停止表示態様のリーチ前金セリフは、表示画面７０に表示されるキャラクタが異なる点を除き、図３１（Ｄ）に例示される停止表示態様のリーチ前金セリフと同様に行われる。

【０７２８】

また、通常遊技状態における第１特別図柄および演出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、リーチ前セリフ予告として、図３０に基づいて上述した振動表示態様のリーチ前金セリフが実行されることがある（図３１（Ｅ）参照）。図３１（Ｅ）に

は、振動表示態様のリーチ前金セリフとして、キャラＢと、キャラＢが発した「この後に注目だよ！」の金文字セリフを含む吹き出しと、が表示画面７０に表示され、「この後に注目だよ！」という金文字セリフを所定の振動表示時間（例えば、０．５秒間）だけ振動表示する振動表示演出が実行されている様子が例示されている。この振動表示演出では、吹き出しは振動せず、吹き出し内に表示されている「この後に注目だよ！」という金文字セリフだけが振動表示される。

【０７２９】

なお、図３１には示されていないが、振動表示演出が実行されると、「この後に注目だよ！」という金文字セリフを所定の停止表示時間（例えば、１秒間）だけ停止表示する停止表示演出が続いて実行される。振動表示態様のリーチ前金セリフでは、停止表示演出、振動表示演出、停止表示演出、振動表示演出、停止表示演出の順で、これらの表示演出が交互に繰り返し実行される。また、本実施形態では、最初の停止表示演出が実行される期間と、この停止表示演出に続いて振動表示演出が実行される期間と、に亘って、「この後に注目だよ！」というセリフの音声（ここでは、キャラＢの音声）がスピーカ３８から出力される。そして、振動表示演出が実行される期間中には、図３０に基づいて上述したように、「ブルブルブル」といった振動音がスピーカ３８から出力される。

【０７３０】

なお、図３１（Ｅ）には、キャラＢを表示する振動表示態様のリーチ前金セリフが実行されている様子が例示されているが、キャラＡと、キャラＡが発した「この後に注目だよ！」の金文字セリフを含む吹き出しと、を表示する振動表示態様のリーチ前金セリフや、キャラＣと、キャラＣが発した「この後に注目だよ！」の金文字セリフを含む吹き出しと、を表示する振動表示態様のリーチ前金セリフが実行されることもある。これらの振動表示態様のリーチ前金セリフは、表示画面７０に表示されるキャラクタが異なる点を除き、図３１（Ｅ）に例示される振動表示態様のリーチ前金セリフと同様に行われる。

【０７３１】

＜ＳＰＳＰリーチ中セリフ予告の具体例＞

次に、図３２を参照しつつ、ＳＰＳＰリーチ中セリフ予告の具体例について説明する。図３２（Ａ）には、通常遊技状態における第１特別図柄および演出図柄の変動表示中において、上述したＳＰＳＰリーチに発展した直後の状態が例示されている。このように、ＳＰＳＰリーチに発展してから所定時間が経過すると、ＳＰＳＰリーチ中セリフ予告として、図３０に基づいて上述した拡縮表示態様のＳＰＳＰリーチ中赤セリフが実行されることがある（図３２（Ｂ）～（Ｃ）参照）。

【０７３２】

図３２（Ｂ）には、キャラＸと共に「ＢＩＧ　ＣＨＡＮＣＥ！」という赤色セリフを第１サイズで表示する第１サイズ表示演出が実行されている様子が例示されており、図３２（Ｃ）には、キャラＸと共に「ＢＩＧ　ＣＨＡＮＣＥ！」という赤色セリフを（第１サイズよりも大きい）第２サイズで表示する第２サイズ表示演出が実行されている様子が例示されている。本実施形態の遊技機１では、図３２（Ｂ）の第１サイズ表示演出と、図３２（Ｃ）の第２サイズ表示演出と、を１秒ずつ交互に繰り返す拡縮表示態様のＳＰＳＰリーチ中赤セリフが実行される。最初の第１サイズ表示演出が実行される期間と、この第１サイズ表示演出に続いて第２サイズ表示演出が実行される期間と、に亘って、「ＢＩＧ　ＣＨＡＮＣＥ！」というキャラＸの音声がスピーカ３８から出力され、また、図３２（Ｃ）の第２サイズ表示演出中には、「ドーン！」といった効果音がスピーカ３８から出力されて、赤色セリフが拡大されたことが強調される。

【０７３３】

図３２（Ｂ）～（Ｃ）の表記から明らかなように、拡縮表示態様のＳＰＳＰリーチ中赤セリフでは、キャラＸのセリフを内包する吹き出し（セリフ枠）が表示されることは無く、「ＢＩＧ　ＣＨＡＮＣＥ！」というキャラＸのセリフが表示画面７０の中央領域に表示される。図３２（Ｂ）～（Ｃ）における「ＢＩＧ　ＣＨＡＮＣＥ！」の表記と、図３１（Ｂ）～（Ｅ）の表記と、の比較から明らかなように、拡縮表示態様のＳＰＳＰリーチ中赤

セリフでは、各リーチ前セリフ予告で表示されるセリフよりも文字サイズが大きいセリフが表示される。また、拡縮表示態様のＳＰＳＰリーチ中赤セリフでは、セリフが表示される表示領域と他の表示領域とを区画する吹き出し（セリフ枠）が設けられておらず、セリフが表示される表示領域に関して、自由度が高い演出となっている。これらのことは、停止表示態様のＳＰＳＰリーチ中赤セリフや、ＳＰＳＰリーチ中金セリフについても同様である。

【０７３４】

なお、ここでは、拡縮表示態様のＳＰＳＰリーチ中赤セリフの具体例について説明したが、停止表示態様のＳＰＳＰリーチ中赤セリフが実行される場合には、「ＢＩＧ　ＣＨＡＮＣＥ！」という文字情報を構成する複数の文字の全てが停止した状態で文字情報を所定時間（例えば、５秒間）に亘って継続して表示する演出が実行される。具体的には、図３２（Ｂ）に例示される演出表示が所定時間（例えば、５秒間）に亘って継続される。図３２（Ｂ）に例示されるセリフの文字サイズは、図３１（Ｂ）～（Ｅ）に例示される各リーチ前セリフ予告で表示されるセリフよりも文字サイズが大きいものとなっている。

【０７３５】

一方、ＳＰＳＰリーチに発展してから所定時間が経過すると、ＳＰＳＰリーチ中セリフ予告として、図３０に基づいて上述した移動表示態様のＳＰＳＰリーチ中金セリフが実行されることがある（図３２（Ｄ）～（Ｉ）参照）。

【０７３６】

移動表示態様のＳＰＳＰリーチ中金セリフでは、以下のような流れで演出が実行される。まず、表示画面７０における右側表示領域にキャラＸが表示され、「ＣＨＡＮＣＥ！」の文字情報を右方向に移動させる第１の移動演出表示が行われる（図３２（Ｄ）～（Ｅ）参照）。図３２（Ｅ）には、第１の移動演出表示の結果として、キャラＸの左側において、表示画面７０の左右方向における中央よりも若干左側の位置まで「ＣＨＡＮＣＥ！」の文字情報が移動した状態が例示されている。

【０７３７】

このように、「ＣＨＡＮＣＥ！」の文字情報を移動させる第１の移動演出表示が実行されると、続いて、「ＳＵＰＥＲ」の文字情報を「ＣＨＡＮＣＥ！」の文字情報の直上へと移動させる第２の移動演出表示が実行される。この第２の移動演出表示では、まず、「ＳＵＰＥＲ」の文字情報が右方向に移動する（図３２（Ｆ）参照）。そして、「ＳＵＰＥＲ」の文字情報が「ＣＨＡＮＣＥ！」の文字情報に衝突したことによって、「ＣＨＡＮＣＥ！」の文字情報が押し付けられて右方向に圧縮されると共に、「ＳＵＰＥＲ」の文字情報が衝突によって上方へと跳ね上げられ、その後、「ＳＵＰＥＲ」の文字情報が右回りに１回転しながら「ＣＨＡＮＣＥ！」の文字情報の直上へと落下する様子を表す演出表示が行われる（図３２（Ｆ）～（Ｈ）参照）。そして、最終的には、「ＳＵＰＥＲ」の文字情報と、「ＣＨＡＮＣＥ！」の文字情報と、が上下に並んで配置され、これらの文字情報が一体的に揺動表示される（図３２（Ｉ）参照）。

【０７３８】

図３２（Ｉ）における「ＳＵＰＥＲ　ＣＨＡＮＣＥ！」の表記と、図３１（Ｂ）～（Ｅ）の表記と、の比較から明らかなように、移動表示態様のＳＰＳＰリーチ中金セリフでは、各リーチ前セリフ予告で表示されるセリフよりも文字サイズが大きいセリフが表示される。また、移動表示態様のＳＰＳＰリーチ中金セリフでは、セリフが表示される表示領域と他の表示領域とを区画する吹き出し（セリフ枠）が設けられておらず、セリフが表示される表示領域に関して、自由度が高い演出となっている（図３２（Ｄ）～（Ｉ）参照）。

【０７３９】

（リーチ前セリフ予告種別選択処理について）

次に、図３３（Ａ）を参照しつつ、リーチ前セリフ予告の種別（リーチ前通常セリフ、リーチ前赤セリフ、停止表示態様のリーチ前金セリフ、又は振動表示態様のリーチ前金セリフ）を選択する処理について説明する。サブＣＰＵ９１は、通常遊技状態において第１特別図柄判定に係る変動開始コマンドをメイン制御基板８０から受信すると、セリフ予告

演出乱数を取得してサブＲＡＭ９３に格納する。すなわち、サブＣＰＵ９１は、サブ制御基板９０における乱数更新処理が行われる毎に適宜更新されるセリフ予告演出乱数に関して、メイン制御基板８０から第１特別図柄判定に係る変動開始コマンドを受信した時点の値を取得してセリフ予告演出乱数としてサブＲＡＭ９３に格納する。

【０７４０】

次に、サブＣＰＵ９１は、図３０等に基づいて上述したリーチ前セリフ予告を実行するか否かを決定するリーチ前セリフ予告実行判定処理を行う。具体的には、サブＲＯＭ９２には、リーチ前セリフ予告を実行するか否かを決定するためにセリフ予告演出乱数と比較される複数の乱数値が記憶されており、サブＣＰＵ９１は、取得したセリフ予告演出乱数が、サブＲＯＭ９２に記憶されている上記複数の乱数値のうちのいずれかの乱数値と一致するか否かに基づいて、リーチ前セリフ予告を実行するか否かを判定する。そして、サブＣＰＵ９１は、リーチ前セリフ予告を実行すると判定した場合、リーチ前セリフ予告種別選択テーブルをサブＲＯＭ９２から読み出してサブＲＡＭ９３の所定領域にセットする。

【０７４１】

リーチ前セリフ予告種別選択テーブルでは、図３３（Ａ）に例示されるように、当落演出種別と、リーチ前セリフ予告種別と、乱数値と、が対応付けられている。リーチ前セリフ予告種別選択テーブルでは、当落演出種別として、「当たり報知演出」と、「ＳＰＳＰリーチハズレ」と、「ＳＰリーチハズレ」と、「ノーマルリーチハズレ」と、「非リーチハズレ」と、が規定されている。ここで、「当たり報知演出」は、ノーマルリーチ、ＳＰリーチ、ＳＰＳＰリーチ等の各種リーチ演出のうちのいずれかのリーチ演出が実行された結果として、最終的に当たり報知演出が実行されることを意味する。「ＳＰＳＰリーチハズレ」は、ＳＰＳＰリーチの最後でハズレ報知演出が実行されることを意味し、「ＳＰリーチハズレ」は、ＳＰリーチの最後でハズレ報知演出が実行されることを意味する。「ノーマルリーチハズレ」は、ノーマルリーチの最後でハズレ報知演出が実行されることを意味し、「非リーチハズレ」は、リーチ演出が実行されることなくハズレ報知演出が実行されることを意味する。リーチ前セリフ予告種別選択テーブルにおける乱数値は、セリフ予告演出乱数と比較される乱数値であり、図３３（Ａ）には、実際の乱数値ではなく乱数値の個数として表記されている。

【０７４２】

サブＣＰＵ９１は、メイン制御基板８０から受信した第１特別図柄判定に係る変動開始コマンドに基づいて設定した変動演出パターンに基づいて当落演出種別を特定する。そして、この変動開始コマンドを受信した際に取得したセリフ予告演出乱数が、特定した当落演出種別に関して、リーチ前セリフ予告種別選択テーブル（図３３（Ａ）参照）において、リーチ前通常セリフ（「リーチ前通常」と表記）に対応付けられた乱数値と、リーチ前赤セリフ（「リーチ前赤」と表記）に対応付けられた乱数値と、停止表示態様のリーチ前金セリフ（「リーチ前金（振動なし）」と表記）に対応付けられた乱数値と、振動表示態様のリーチ前金セリフ（「リーチ前金（振動あり）」と表記）に対応付けられた乱数値と、のいずれの乱数値と一致するかに基づいて、リーチ前通常セリフ、リーチ前赤セリフ、停止表示態様のリーチ前金セリフ、及び振動表示態様のリーチ前金セリフのいずれかを選択する。

【０７４３】

本実施形態では、セリフ予告演出乱数の取り得る範囲が「０」～「９９」の１００個に設定されている。これに対して、リーチ前セリフ予告種別選択テーブルでは、図３３（Ａ）に例示されるように、「当たり報知演出」に関して、リーチ前通常セリフに対して１個の乱数値が対応付けられ、リーチ前赤セリフに対して１８個の乱数値が対応付けられ、停止表示態様のリーチ前金セリフに対して３３個の乱数値が対応付けられ、振動表示態様のリーチ前金セリフに対して４８個の乱数値が対応付けられている。このため、変動演出パターンに基づいて特定した当落演出種別が「当たり報知演出」である場合、リーチ前セリフ予告として、１％（＝１／１００×１００）の割合でリーチ前通常セリフが選択され、１８％（＝１８／１００×１００）の割合でリーチ前赤セリフが選択され、３３％（＝３

３／１００×１００）の割合で停止表示態様のリーチ前金セリフが選択され、４８％（＝４８／１００×１００）の割合で振動表示態様のリーチ前金セリフが選択される。

【０７４４】

また、図３３（Ａ）に例示されるように、リーチ前セリフ予告種別選択テーブルでは、「ＳＰＳＰリーチハズレ」に関して、リーチ前通常セリフに対して２個の乱数値が対応付けられ、リーチ前赤セリフに対して４１個の乱数値が対応付けられ、停止表示態様のリーチ前金セリフに対して２５個の乱数値が対応付けられ、振動表示態様のリーチ前金セリフに対して３２個の乱数値が対応付けられている。このため、変動演出パターンに基づいて特定した当落演出種別が「ＳＰＳＰリーチハズレ」である場合、リーチ前セリフ予告として、２％（＝２／１００×１００）の割合でリーチ前通常セリフが選択され、４１％（＝４１／１００×１００）の割合でリーチ前赤セリフが選択され、２５％（＝２５／１００×１００）の割合で停止表示態様のリーチ前金セリフが選択され、３２％（＝３２／１００×１００）の割合で振動表示態様のリーチ前金セリフが選択される。

【０７４５】

また、図３３（Ａ）に例示されるように、リーチ前セリフ予告種別選択テーブルでは、「ＳＰリーチハズレ」に関して、リーチ前通常セリフに対して１５個の乱数値が対応付けられ、リーチ前赤セリフに対して５４個の乱数値が対応付けられ、停止表示態様のリーチ前金セリフに対して２０個の乱数値が対応付けられ、振動表示態様のリーチ前金セリフに対して１１個の乱数値が対応付けられている。このため、変動演出パターンに基づいて特定した当落演出種別が「ＳＰリーチハズレ」である場合、リーチ前セリフ予告として、１５％（＝１５／１００×１００）の割合でリーチ前通常セリフが選択され、５４％（＝５４／１００×１００）の割合でリーチ前赤セリフが選択され、２０％（＝２０／１００×１００）の割合で停止表示態様のリーチ前金セリフが選択され、１１％（＝１１／１００×１００）の割合で振動表示態様のリーチ前金セリフが選択される。

【０７４６】

また、図３３（Ａ）に例示されるように、リーチ前セリフ予告種別選択テーブルでは、「ノーマルリーチハズレ」に関して、リーチ前通常セリフに対して９３個の乱数値が対応付けられ、リーチ前赤セリフに対して７個の乱数値が対応付けられ、停止表示態様のリーチ前金セリフおよび振動表示態様のリーチ前金セリフに対しては、乱数値が対応付けられていない。このため、変動演出パターンに基づいて特定した当落演出種別が「ノーマルリーチハズレ」である場合、リーチ前セリフ予告として、９３％（＝９３／１００×１００）の割合でリーチ前通常セリフが選択され、７％（＝７／１００×１００）の割合でリーチ前赤セリフが選択され、停止表示態様のリーチ前金セリフおよび振動表示態様のリーチ前金セリフが選択されることは無い。

【０７４７】

また、図３３（Ａ）に例示されるように、リーチ前セリフ予告種別選択テーブルでは、「非リーチハズレ」に関して、リーチ前通常セリフに対して１００個の乱数値が対応付けられ、リーチ前赤セリフ、停止表示態様のリーチ前金セリフ、及び振動表示態様のリーチ前金セリフに対しては、乱数値が対応付けられていない。このため、変動演出パターンに基づいて特定した当落演出種別が「非リーチハズレ」である場合、リーチ前セリフ予告として、１００％（＝１００／１００×１００）の割合でリーチ前通常セリフが選択され、リーチ前赤セリフ、停止表示態様のリーチ前金セリフ、及び振動表示態様のリーチ前金セリフが選択されることは無い。

【０７４８】

ここまで、図３３（Ａ）を参照しつつ、リーチ前セリフ予告の種別を選択する処理について説明したが、リーチ前セリフ予告の種別に関しては、以下のことが言える。すなわち、当落演出種別が「当たり報知演出」である場合に関しては、リーチ前通常セリフの選択割合が１％と極めて低い値に設定されている。これに対して、当落演出種別が「非リーチハズレ」である場合に関しては、リーチ前通常セリフの選択割合が１００％と極めて高い値に設定されており、また、当落演出種別がいずれかのリーチ演出でのリーチハズレであ

る場合に関しては、リーチ演出の大当たり信頼度が低くなるほどリーチ前通常セリフの選択割合が高くなり、逆に、リーチ演出の大当たり信頼度が高くなるほどリーチ前通常セリフの選択割合が低くなるという傾向がある。これらのことから、リーチ前通常セリフは、大当たり信頼度が相対的に低いことを示唆する演出であると言える。

【０７４９】

また、リーチ前赤セリフについては、以下のことが言える。すなわち、当落演出種別が「当たり報知演出」である場合に関しては、リーチ前赤セリフの選択割合が１８％と若干高めの値に設定されている。その一方で、当落演出種別が「非リーチハズレ」である場合についてのみ、リーチ前赤セリフの選択割合が０％に設定されている。リーチ前赤セリフが実行された場合には、同一変動内で何らかのリーチ演出が必ず実行されることから、リーチ前赤セリフは、リーチ演出が実行されることを確定的に報知する演出であると言える。

【０７５０】

また、当落演出種別が「当たり報知演出」である場合に関しては、リーチ前赤セリフの方がリーチ前通常セリフよりも選択割合が高い。また、大当たり信頼度が相対的に低い当落演出種別である「ノーマルリーチハズレ」や「非リーチハズレ」に関しては、リーチ前赤セリフの方がリーチ前通常セリフよりも選択割合が低く、逆に、大当たり信頼度が相対的に高い当落演出種別である「ＳＰリーチハズレ」や「ＳＰＳＰリーチハズレ」に関しては、リーチ前赤セリフの方がリーチ前通常セリフよりも選択割合が高くなっている。これらのことから、リーチ前赤セリフは、リーチ前通常セリフよりも大当たり信頼度が高い演出であると言える。

【０７５１】

また、停止表示態様のリーチ前金セリフについては、以下のことが言える。すなわち、当落演出種別が「非リーチハズレ」である場合と「ノーマルリーチハズレ」である場合に関しては、停止表示態様のリーチ前金セリフの選択割合が０％に設定されている。これに対して、当落演出種別が「ＳＰリーチハズレ」である場合、「ＳＰＳＰリーチハズレ」である場合、及び「当たり報知演出」である場合に関しては、それぞれ、所定個数の乱数値が対応付けられている。これらのことから、停止表示態様のリーチ前金セリフが実行された場合には、同一変動内で当たり報知演出が実行されるか、或いは、ハズレ報知演出が実行されるとしても、ＳＰリーチ以上のリーチ演出（ここでは、ＳＰリーチまたはＳＰＳＰリーチ）が実行される、という特徴を停止表示態様のリーチ前金セリフが有していると言える。

【０７５２】

また、当落演出種別が「当たり報知演出」である場合に関して、停止表示態様のリーチ前金セリフの方がリーチ前赤セリフよりも選択割合が高い。その一方で、当落演出種別が「ＳＰＳＰリーチハズレ」である場合や「ＳＰリーチハズレ」である場合に関しては、リーチ前赤セリフの方が停止表示態様のリーチ前金セリフよりも選択割合が高い。これらのことから、停止表示態様のリーチ前金セリフは、リーチ前赤セリフよりも大当たり信頼度が高い演出であると言える。

【０７５３】

また、振動表示態様のリーチ前金セリフについては、以下のことが言える。すなわち、当落演出種別が「非リーチハズレ」である場合と「ノーマルリーチハズレ」である場合に関しては、停止表示態様のリーチ前金セリフと同様に、振動表示態様のリーチ前金セリフの選択割合が０％に設定されている。これに対して、当落演出種別が「ＳＰリーチハズレ」である場合、「ＳＰＳＰリーチハズレ」である場合、及び「当たり報知演出」である場合に関しては、それぞれ、所定個数の乱数値が対応付けられている。これらのことから、振動表示態様のリーチ前金セリフが実行された場合には、同一変動内で当たり報知演出が実行されるか、或いは、ハズレ報知演出が実行されるとしても、ＳＰリーチ以上のリーチ演出（ここでは、ＳＰリーチまたはＳＰＳＰリーチ）が実行される、という特徴を振動表示態様のリーチ前金セリフが有していると言える。

【０７５４】
　また、当落演出種別が「当たり報知演出」である場合に関して、振動表示態様のリーチ前金セリフの方が停止表示態様のリーチ前金セリフよりも選択割合が高い。その一方で、当落演出種別が「ＳＰＳＰリーチハズレ」である場合や「ＳＰリーチハズレ」である場合に関しては、停止表示態様のリーチ前金セリフの方が振動表示態様のリーチ前金セリフよりも選択割合が高い。これらのことから、振動表示態様のリーチ前金セリフは、停止表示態様のリーチ前金セリフよりも大当たり信頼度が高い演出であると言える。
【０７５５】
（リーチ前セリフ予告キャラ選択処理について）
　次に、図３３（Ｂ）を参照しつつ、リーチ前セリフ予告において表示されるキャラクタ（本実施形態では、キャラＡ～キャラＣのいずれか：図３０参照）を選択する処理について説明する。サブＣＰＵ９１は、リーチ前セリフ予告種別選択テーブル（図３３（Ａ）参照）を参照してリーチ前セリフ予告の種別を選択すると、リーチ前セリフ予告キャラ選択テーブルをサブＲＯＭ９２から読み出してサブＲＡＭ９３の所定領域にセットする。
【０７５６】
　リーチ前セリフ予告キャラ選択テーブルでは、図３３（Ｂ）に例示されるように、当落演出種別と、キャラ種別と、乱数値と、が対応付けられている。リーチ前セリフ予告キャラ選択テーブルで規定されている当落演出種別は、図３３（Ａ）に基づいて上述したリーチ前セリフ予告種別選択テーブルで規定されている当落演出種別と同じであるため、ここでの説明は省略する。リーチ前セリフ予告キャラ選択テーブルで規定されているキャラ種別は、図３１，３２に基づいて上述したキャラＡ、キャラＢ、及びキャラＣの３種類である。リーチ前セリフ予告キャラ選択テーブルにおける乱数値は、セリフ予告演出乱数と比較される乱数値であり、図３３（Ｂ）には、実際の乱数値ではなく乱数値の個数として表記されている。
【０７５７】
　サブＣＰＵ９１は、リーチ前セリフ予告キャラ選択テーブルをサブＲＡＭ９３の所定領域にセットすると、メイン制御基板８０から受信した第１特別図柄判定に係る変動開始コマンドに基づいて設定した変動演出パターンに基づいて、当落演出種別を特定する。そして、リーチ前セリフ予告を実行するか否かを決定する際に取得したセリフ予告演出乱数が、特定した当落演出種別に関して、リーチ前セリフ予告キャラ選択テーブル（図３３（Ｂ）参照）において、キャラＡに対応付けられた乱数値と、キャラＢに対応付けられた乱数値と、キャラＣに対応付けられた乱数値と、のいずれの乱数値と一致するかに基づいて、キャラＡ～Ｃのいずれかを選択する。
【０７５８】
　上述したように、本実施形態ではセリフ予告演出乱数の取り得る範囲が「０」～「９９」の１００個に設定されている。これに対して、リーチ前セリフ予告キャラ選択テーブルでは、図３３（Ｂ）に例示されるように、「当たり報知演出」に関して、キャラＡに対して１９個の乱数値が対応付けられ、キャラＢに対して３５個の乱数値が対応付けられ、キャラＣに対して４６個の乱数値が対応付けられている。このため、変動演出パターンに基づいて特定した当落演出種別が「当たり報知演出」である場合、１９％（＝１９／１００×１００）の割合でキャラＡが選択され、３５％（＝３５／１００×１００）の割合でキャラＢが選択され、４６％（＝４６／１００×１００）の割合でキャラＣが選択される。
【０７５９】
　また、図３３（Ｂ）に例示されるように、リーチ前セリフ予告キャラ選択テーブルでは、「ＳＰＳＰリーチハズレ」に関して、キャラＡに対して３７個の乱数値が対応付けられ、キャラＢに対して２９個の乱数値が対応付けられ、キャラＣに対して３４個の乱数値が対応付けられている。このため、変動演出パターンに基づいて特定した当落演出種別が「ＳＰＳＰリーチハズレ」である場合、３７％（＝３７／１００×１００）の割合でキャラＡが選択され、２９％（＝２９／１００×１００）の割合でキャラＢが選択され、３４％（＝３４／１００×１００）の割合でキャラＣが選択される。

【０７６０】
　また、図３３（Ｂ）に例示されるように、リーチ前セリフ予告キャラ選択テーブルでは、「ＳＰリーチハズレ」に関して、キャラＡに対して５９個の乱数値が対応付けられ、キャラＢに対して２２個の乱数値が対応付けられ、キャラＣに対して１９個の乱数値が対応付けられている。このため、変動演出パターンに基づいて特定した当落演出種別が「ＳＰリーチハズレ」である場合、５９％（＝５９／１００×１００）の割合でキャラＡが選択され、２２％（＝２２／１００×１００）の割合でキャラＢが選択され、１９％（＝１９／１００×１００）の割合でキャラＣが選択される。
【０７６１】
　また、図３３（Ｂ）に例示されるように、リーチ前セリフ予告キャラ選択テーブルでは、「ノーマルリーチハズレ」に関して、キャラＡに対して７３個の乱数値が対応付けられ、キャラＢに対して１７個の乱数値が対応付けられ、キャラＣに対して１０個の乱数値が対応付けられている。このため、変動演出パターンに基づいて特定した当落演出種別が「ノーマルリーチハズレ」である場合、７３％（＝７３／１００×１００）の割合でキャラＡが選択され、１７％（＝１７／１００×１００）の割合でキャラＢが選択され、１０％（＝１０／１００×１００）の割合でキャラＣが選択される。
【０７６２】
　また、図３３（Ｂ）に例示されるように、リーチ前セリフ予告キャラ選択テーブルでは、「非リーチハズレ」に関して、キャラＡに対して８７個の乱数値が対応付けられ、キャラＢに対して１３個の乱数値が対応付けられ、キャラＣに対しては乱数値が対応付けられていない。このため、変動演出パターンに基づいて特定した当落演出種別が「非リーチハズレ」である場合、８７％（＝８７／１００×１００）の割合でキャラＡが選択され、１３％（＝１３／１００×１００）の割合でキャラＢが選択され、キャラＣが選択されることは無い。
【０７６３】
　ここまで、図３３（Ｂ）を参照しつつ、リーチ前セリフ予告において表示されるキャラクタを選択する処理について説明したが、このキャラクタの選択については以下のことが言える。すなわち、当落演出種別「非リーチハズレ」に関しては、キャラＣが選択されることが無いのに対して、他の当落演出種別では、それぞれ、キャラＣが所定の選択割合で選択される。このことから、キャラＣを表示するリーチ前セリフ予告は、リーチ演出が実行されることを確定的に報知する演出であると言える。
【０７６４】
　また、当落演出種別「当たり報知演出」に関しては、キャラＡ～Ｃを選択割合が低いものから高いものの順に並べると、キャラＡ、キャラＢ、キャラＣの順となる。一方、最終的にハズレ報知演出が実行される他の当落演出種別に関しては、キャラＡ～Ｃを選択割合が低いものから高いものの順に並べると、概ね、キャラＣ、キャラＢ、キャラＡの順となる。これらのことから、リーチ前セリフ予告において、キャラＡを表示する演出と、キャラＢを表示する演出と、キャラＣを表示する演出と、を大当たり信頼度が低いものから高いものの順に並べると、キャラＡを表示する演出、キャラＢを表示する演出、キャラＣを表示する演出の順になると言える。
【０７６５】
（ＳＰＳＰリーチ中セリフ予告種別選択処理について）
　次に、図３４を参照しつつ、ＳＰＳＰリーチ中セリフ予告の種別（停止表示態様のＳＰＳＰリーチ中赤セリフ、拡縮表示態様のＳＰＳＰリーチ中赤セリフ、又は移動表示態様のＳＰＳＰリーチ中金セリフ）を選択する処理について説明する。サブＣＰＵ９１は、上述したように、リーチ前セリフ予告を実行するか否かを判定し、実行すると判定した場合にはリーチ前セリフ予告の種別およびキャラを選択する。そして、メイン制御基板８０から受信した第１特別図柄判定に係る変動開始コマンドに基づいて設定した変動演出パターンに基づいて、今回の第１特別図柄および演出図柄の変動表示中にＳＰＳＰリーチを実行するか否かを判定する。ここで、ＳＰＳＰリーチを実行すると判定した場合、このＳＰＳＰ

リーチ中にＳＰＳＰリーチ中セリフ予告を実行するか否かを判定するＳＰＳＰリーチ中セリフ予告実行判定処理を行う。

【０７６６】

具体的には、サブＲＯＭ９２には、ＳＰＳＰリーチ中セリフ予告を実行するか否かを決定するためにセリフ予告演出乱数と比較される複数の乱数値が記憶されている。サブＣＰＵ９１は、メイン制御基板８０から第１特別図柄判定に係る変動開始コマンドを受信した際に取得したセリフ予告演出乱数が、サブＲＯＭ９２に記憶されている上記複数の乱数値のうちのいずれかの乱数値と一致するか否かに基づいて、ＳＰＳＰリーチ中セリフ予告を実行するか否かを判定する。ここで、サブＣＰＵ９１は、ＳＰＳＰリーチ中セリフ予告を実行すると判定した場合、ＳＰＳＰリーチ中セリフ予告種別選択テーブルをサブＲＯＭ９２から読み出してサブＲＡＭ９３の所定領域にセットする。

【０７６７】

ＳＰＳＰリーチ中セリフ予告種別選択テーブルでは、図３４に例示されるように、当落演出種別と、ＳＰＳＰリーチ中セリフ予告種別と、乱数値と、が対応付けられている。ＳＰＳＰリーチ中セリフ予告種別選択テーブルでは、当落演出種別として、「ＳＰＳＰリーチ大当たり」と、「ＳＰＳＰリーチハズレ」と、が規定されている。ここで、「ＳＰＳＰリーチ大当たり」は、ＳＰＳＰリーチの最後で当たり報知演出が実行されることを意味し、「ＳＰＳＰリーチハズレ」は、ＳＰＳＰリーチの最後でハズレ報知演出が実行されることを意味する。ＳＰＳＰリーチ中セリフ予告種別としては、停止表示態様のＳＰＳＰリーチ中赤セリフ（図３４では「ＳＰＳＰリーチ中赤（拡縮なし）」と表記）と、拡縮表示態様のＳＰＳＰリーチ中赤セリフ（図３４では「ＳＰＳＰリーチ中赤（拡縮あり）」と表記）と、移動表示態様のＳＰＳＰリーチ中金セリフ（図３４では「ＳＰＳＰリーチ中金（移動あり）」と表記）と、がある。ＳＰＳＰリーチ中セリフ予告種別選択テーブルにおける乱数値は、セリフ予告演出乱数と比較される乱数値であり、図３４には、実際の乱数値ではなく乱数値の個数として表記されている。

【０７６８】

サブＣＰＵ９１は、メイン制御基板８０から受信した第１特別図柄判定に係る変動開始コマンドに基づいて設定した変動演出パターンに基づいて当落演出種別を特定すると、この変動開始コマンドを受信した際に取得したセリフ予告演出乱数が、特定した当落演出種別に関して、ＳＰＳＰリーチ中セリフ予告種別選択テーブル（図３４参照）において、停止表示態様のＳＰＳＰリーチ中赤セリフに対応付けられた乱数値と、拡縮表示態様のＳＰＳＰリーチ中赤セリフに対応付けられた乱数値と、移動表示態様のＳＰＳＰリーチ中金セリフに対応付けられた乱数値と、のいずれの乱数値と一致するかに基づいて、停止表示態様のＳＰＳＰリーチ中赤セリフ、拡縮表示態様のＳＰＳＰリーチ中赤セリフ、及び移動表示態様のＳＰＳＰリーチ中金セリフのいずれかを選択する。

【０７６９】

上述したように、本実施形態では、セリフ予告演出乱数の取り得る範囲が「０」～「９９」の１００個に設定されている。これに対して、ＳＰＳＰリーチ中セリフ予告種別選択テーブルでは、図３４に例示されるように、「ＳＰＳＰリーチ大当たり」に関して、停止表示態様のＳＰＳＰリーチ中赤セリフに対して２３個の乱数値が対応付けられ、拡縮表示態様のＳＰＳＰリーチ中赤セリフに対して３２個の乱数値が対応付けられ、移動表示態様のＳＰＳＰリーチ中金セリフに対して４５個の乱数値が対応付けられている。このため、変動演出パターンに基づいて特定した当落演出種別が「ＳＰＳＰリーチ大当たり」である場合、ＳＰＳＰリーチ中セリフ予告として、２３％（＝２３／１００×１００）の割合で停止表示態様のＳＰＳＰリーチ中赤セリフが選択され、３２％（＝３２／１００×１００）の割合で拡縮表示態様のＳＰＳＰリーチ中赤セリフが選択され、４５％（＝４５／１００×１００）の割合で移動表示態様のＳＰＳＰリーチ中金セリフが選択される。

【０７７０】

また、図３４に例示されるように、ＳＰＳＰリーチ中セリフ予告種別選択テーブルでは、「ＳＰＳＰリーチハズレ」に関して、停止表示態様のＳＰＳＰリーチ中赤セリフに対し

て４１個の乱数値が対応付けられ、拡縮表示態様のＳＰＳＰリーチ中赤セリフに対して３５個の乱数値が対応付けられ、移動表示態様のＳＰＳＰリーチ中金セリフに対して２４個の乱数値が対応付けられている。このため、変動演出パターンに基づいて特定した当落演出種別が「ＳＰＳＰリーチハズレ」である場合、ＳＰＳＰリーチ中セリフ予告として、４１％（＝４１／１００×１００）の割合で停止表示態様のＳＰＳＰリーチ中赤セリフが選択され、３５％（＝３５／１００×１００）の割合で拡縮表示態様のＳＰＳＰリーチ中赤セリフが選択され、２４％（＝２４／１００×１００）の割合で移動表示態様のＳＰＳＰリーチ中金セリフが選択される。

【０７７１】

ここまで、図３４を参照しつつ、ＳＰＳＰリーチ中セリフ予告の種別を選択する処理について説明したが、ＳＰＳＰリーチ中セリフ予告の種別に関しては、以下のことが言える。すなわち、停止表示態様のＳＰＳＰリーチ中赤セリフは、当落演出種別「ＳＰＳＰリーチハズレ」の方が当落演出種別「ＳＰＳＰリーチ大当たり」よりも選択割合が高くなっており、大当たり信頼度が相対的に低い演出であると言える。また、拡縮表示態様のＳＰＳＰリーチ中赤セリフは、当落演出種別「ＳＰＳＰリーチハズレ」の方が当落演出種別「ＳＰＳＰリーチ大当たり」よりも選択割合が若干高くなっており、大当たり信頼度が中程度の演出であると言える。また、移動表示態様のＳＰＳＰリーチ中金セリフは、当落演出種別「ＳＰＳＰ大当たり」の方が当落演出種別「ＳＰＳＰリーチハズレ」よりも選択割合が高くなっており、大当たり信頼度が相対的に高い演出であると言える。このため、これら３種類のＳＰＳＰリーチ中セリフを大当たり信頼度が低いものから高いものの順に並べると、停止表示態様のＳＰＳＰリーチ中赤セリフ、拡縮表示態様のＳＰＳＰリーチ中赤セリフ、移動表示態様のＳＰＳＰリーチ中金セリフの順となる。

【０７７２】

＜セリフ予告による作用効果＞

ここまで、図３０～図３４を参照しつつ、本実施形態の遊技機１において実行可能なセリフ予告について説明したが、セリフ予告として、文字情報を構成する文字が変動しない停止表示態様のセリフ予告（本実施形態では、リーチ前通常セリフ、リーチ前赤セリフ、停止表示態様のリーチ前金セリフ、停止表示態様のＳＰＳＰリーチ中赤セリフ）の他に、振動表示態様のリーチ前金セリフ（図３０、図３１（Ｅ）参照）、拡縮表示態様のＳＰＳＰリーチ中赤セリフ（図３０、図３２（Ｂ）～（Ｃ）参照）、移動表示態様のＳＰＳＰリーチ中金セリフ（図３０、図３２（Ｄ）～（Ｉ）参照）といった、文字情報を構成する文字が変動する変動表示態様のセリフ予告が実行されることがある。これにより、セリフ予告に変化をもたらすことができ、文字情報を構成する文字が変動しないセリフ予告と、文字情報を構成する文字が変動するセリフ予告と、の相乗効果によって、高い演出効果を得ることが可能である。

【０７７３】

また、本実施形態の遊技機１は、停止表示態様でしか表示されないセリフ予告（例えば、リーチ前通常セリフとリーチ前赤セリフ：図３０参照）と、停止表示態様または変動表示態様で表示されるセリフ予告（例えば、リーチ前金セリフとＳＰＳＰリーチ中赤セリフ：図３０参照）と、変動表示態様でしか表示されないセリフ予告（例えば、ＳＰＳＰリーチ中金セリフ）と、を実行可能であり、停止表示態様でしか表示されないセリフ予告だけを実行する場合に比べて、極めて多彩なセリフ予告を実行可能である。

【０７７４】

また、本実施形態では、図３０の表記から明らかなように、文字情報を構成する文字が変動するセリフ予告（本実施形態では、振動表示態様のリーチ前金セリフ、拡縮表示態様のＳＰＳＰリーチ中赤セリフ、移動表示態様のＳＰＳＰリーチ中金セリフ）の方が、文字情報を構成する文字が変動しないセリフ予告（本実施形態では、リーチ前通常セリフ、リーチ前赤セリフ、停止表示態様のリーチ前金セリフ、停止表示態様のＳＰＳＰリーチ中赤セリフ）よりも大当たり信頼度が高い。このため、遊技者は、文字情報を構成する文字が変動しないセリフ予告（例えば、リーチ前通常セリフやリーチ前赤セリフ、停止表示態様

のリーチ前金セリフ、停止表示態様のＳＰＳＰリーチ中赤セリフ：図３０参照）よりも、文字情報を構成する文字が変動するセリフ予告（例えば、振動表示態様のリーチ前金セリフ、拡縮表示態様のＳＰＳＰリーチ中赤セリフ、移動表示態様のＳＰＳＰリーチ中金セリフ：図３０参照）の方が実行されることを期待しながら遊技を楽しむことができる。

【０７７５】

（セリフ予告を実行可能な遊技機１について）

ここまで、図３０～図３４を参照しつつ、本実施形態の遊技機１で実行されるセリフ予告について説明したが、このようなセリフ予告を実行可能な遊技機１は、以下のような遊技機として捉えることができる。

【０７７６】

遊技者に有利な特別遊技（例えば、大当たり遊技）を実行するか否かの判定を行う判定手段（例えば、後述する図４６に例示される大当たり判定処理を実行するメインＣＰＵ８１）と、

前記特別遊技を実行すると前記判定手段によって判定された場合に、前記特別遊技を実行する特別遊技実行手段（例えば、図４５のステップＳ３１７における特図停止時処理において大当たり遊技フラグを「ＯＮ」に設定し、その後に、図４９～図５１に例示される大入賞口開閉制御処理を実行するメインＣＰＵ８１）と、

演出を制御する演出制御手段（例えば、サブＣＰＵ９１：図５参照）と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記判定が行われたことに応じて、複数の文字を有して構成される文字情報を表示する文字情報表示演出（例えば、リーチ前セリフ予告、ＳＰＳＰリーチ中セリフ予告：図３０～図３２参照）を実行可能であり、

前記文字情報表示演出として、第１の文字情報表示演出（例えば、図３１（Ｂ）に示されるリーチ前通常セリフ、図３１（Ｃ）に示されるリーチ前赤セリフ、図３１（Ｄ）に示される停止表示態様のリーチ前金セリフ、図３２（Ｂ）に示される停止表示態様のＳＰＳＰリーチ中赤セリフ）を実行するときと、第２の文字情報表示演出（例えば、図３１（Ｅ）に示される振動表示態様のリーチ前金セリフ、図３２（Ｂ）～（Ｃ）に示される拡縮表示態様のＳＰＳＰリーチ中赤セリフ、図３２（Ｄ）～（Ｉ）に示される移動表示態様のＳＰＳＰリーチ中金セリフ）を実行するときと、があり、

前記第１の文字情報表示演出は、当該第１の文字情報表示演出に用いられる第１文字情報を構成する複数の文字が停止した状態で当該第１文字情報を表示する演出であり（例えば、図３１（Ｂ）～（Ｄ）、図３２（Ｂ）参照）、

前記第２の文字情報表示演出は、当該第２の文字情報表示演出に用いられる第２文字情報を構成する複数の文字のうちの少なくとも一部の文字が変動するように当該第２文字情報を表示する演出である（例えば、図３１（Ｅ）、図３２（Ｂ）～（Ｃ），（Ｄ）～（Ｉ）参照）、ことを特徴とする遊技機。

【０７７７】

この遊技機によれば、文字情報表示演出が実行される場合に、複数の文字が停止した状態で文字情報（第１文字情報）が表示されるときと、複数の文字のうちの少なくとも一部の文字が変動するように文字情報（第２文字情報）が表示されるときと、がある。このように、複数の文字のうちの少なくとも一部の文字が変動するように文字情報が表示されるときがあるため、文字情報表示演出に対して変化を与えることができ、第１の文字情報表示演出と第２の文字情報表示演出との相乗効果によって、文字情報表示演出の演出効果を効果的に向上させることが可能である。

【０７７８】

また、本実施形態では、停止表示態様のセリフ予告であるリーチ前通常セリフやリーチ前赤セリフ（図３１（Ｂ）及び（Ｃ）参照）では、第１の書体で表現された文字情報が表示されるのに対して、変動表示態様のセリフ予告であるＳＰＳＰリーチ中赤セリフやＳＰＳＰリーチ中金セリフ（図３２（Ｂ）～（Ｉ）参照）では、（第１の書体とは異なる）第２の書体で表現された文字情報が表示される。また、停止表示態様のリーチ前金セリフ（

図３１（Ｄ）参照）と、振動表示態様のリーチ前金セリフ（図３１（Ｅ）参照）と、についても、文字情報の表記に関して、互いに異なる書体が用いられている。このように、本実施形態の遊技機１では、停止表示態様のセリフ予告と、変動表示態様のセリフ予告と、に関して、互いに異なる書体を用いて文字情報が表現されていることから、遊技者は、文字情報を構成する複数の文字の書体に基づいて、セリフ予告が停止表示態様で実行されるのか、或いは、変動表示態様で実行されるのかを認識することが可能である。

【０７７９】

（セリフ予告に関する他の構成）

図３０～図３４に基づいて説明したセリフ予告に関して、以下のような構成を採用してもよい。すなわち、本実施形態では、振動表示態様のリーチ前金セリフ（図３１（Ｅ）参照）に関して、「この後に注目だよ！」という文字情報を構成する複数の文字の全てを振動させる場合を例に説明するが、例えば、「注目だよ！」の文字は振動させずに、「この後に」という文字だけを振動させるというように、「この後に注目だよ！」という文字情報を構成する複数の文字のうちの一部の文字だけを振動させるようにしてもよい。

【０７８０】

また、本実施形態では、拡縮表示態様のＳＰＳＰリーチ中赤セリフ（図３２（Ｂ）～（Ｃ）参照）に関して、「ＢＩＧ　ＣＨＡＮＣＥ！」という文字情報を構成する複数の文字の全てを拡縮する場合を例に説明するが、例えば、「ＣＨＡＮＣＥ！」の文字は拡縮せずに、「ＢＩＧ」という文字だけを拡縮するというように、「ＢＩＧ　ＣＨＡＮＣＥ！」という文字情報を構成する複数の文字のうちの一部の文字だけを拡縮するようにしてもよい。

【０７８１】

また、本実施形態では、移動表示態様のＳＰＳＰリーチ中金セリフ（図３２（Ｄ）～（Ｉ）参照）に関して、「ＳＵＰＥＲ　ＣＨＡＮＣＥ！」という文字情報を構成する複数の文字の全てを移動させる場合を例に説明するが、例えば、「ＣＨＡＮＣＥ！」の文字は移動させずに、「ＳＵＰＥＲ」という文字だけを移動させるというように、「ＳＵＰＥＲ　ＣＨＡＮＣＥ！」という文字情報を構成する複数の文字のうちの一部の文字だけを移動させるようにしてもよい。また、本実施形態では、移動表示態様のＳＰＳＰリーチ中金セリフに関して、先ずは「ＣＨＡＮＣＥ！」の文字情報を移動表示してから（図３２（Ｄ）～（Ｅ）参照）、その後に「ＳＵＰＥＲ」の文字情報を移動表示する（図３２（Ｆ）～（Ｉ）参照）場合を例に説明するが、先ずは「ＳＵＰＥＲ　ＣＨＡＮＣＥ！」の文字情報を構成する全ての文字を表示してから、その後に、この文字情報を構成する複数の文字の一部または全部を移動させるようにしてもよい。また、文字の移動のさせ方や移動方向は図３２（Ｄ）～（Ｉ）に例示されるものと全く異なるものであってもよく、例えば、「ＳＵＰＥＲ　ＣＨＡＮＣＥ！」の文字情報を構成する複数の文字を１文字ずつ所定方向に移動させ、各文字がそれぞれの所定位置まで移動したら停止させるといった構成を採用することも考えられる。

【０７８２】

また、本実施形態では、図３０に基づいて上述したように、リーチ前通常セリフ、リーチ前赤セリフ、リーチ前金セリフが、図８（Ｄ）に基づいて上述したリーチ前演出中の所定タイミング、又は、図８（Ｂ）に基づいて上述したリーチ無し演出中の所定タイミングで実行される場合を例に説明するが、リーチ前セリフ予告の実行タイミングは、これらの所定タイミングに限定されるものではなく、例えば、演出図柄によるリーチが成立するリーチ成立タイミングや、ノーマルリーチ中の所定タイミング、ＳＰリーチ中の所定タイミング、ＳＰＳＰリーチ中の所定タイミングであってもよい。リーチ前セリフ予告の実行タイミングを可変とし、ここで例示された複数の所定タイミングのうちのいずれかのタイミングでリーチ前セリフ予告を実行するようにしてもよい。ただし、リーチ前赤セリフとリーチ前金セリフは、リーチ前通常セリフに比べると大当たり信頼度が高い演出であるため、これらのセリフ予告については、リーチ無し演出中（すなわち、リーチ演出が実行されない図柄の変動表示中）には実行しないようにすることが好ましい。

【０７８３】
　また、本実施形態では、図３０に基づいて上述したように、ＳＰＳＰリーチ中赤セリフや、ＳＰＳＰリーチ中金セリフが、図８（Ｉ）等に基づいて上述したＳＰＳＰリーチ中の所定タイミングで実行される場合を例に説明するが、これらのＳＰＳＰリーチ中セリフ予告の実行タイミングはこれに限定されるものではない。例えば、図８（Ｄ）に基づいて上述したリーチ前演出中の所定タイミング、演出図柄によるリーチが成立するリーチ成立タイミング、ノーマルリーチ中の所定タイミング、ＳＰリーチ中の所定タイミングであってもよい。また、ＳＰＳＰリーチ中セリフ予告の実行タイミングを可変とし、ここで例示された複数の所定タイミングのうちのいずれかのタイミングでＳＰＳＰリーチ中セリフ予告を実行するようにしてもよい。
【０７８４】
　また、本実施形態では、リーチ前セリフ予告に係る文字情報が吹き出し内に表示される場合を例に説明するが、吹き出しの形状にはなっていないセリフ枠内にリーチ前セリフ予告に係る文字情報を表示してもよい。また、吹き出し等のセリフ枠を設けず、セリフ枠とは無関係な表示領域にリーチ前セリフ予告に係る文字情報を表示する構成としてもよい。また、本実施形態では、ＳＰＳＰリーチ中セリフ予告に係る文字情報が、セリフ枠とは無関係な表示領域に表示される場合を例に説明するが、他の実施形態では、ＳＰＳＰリーチ中セリフ予告に係る文字情報を所定のセリフ枠内に表示するようにしてもよい。
【０７８５】
　また、本実施形態では、キャラＸとしてキャラＡ～キャラＣよりも大きいキャラクタが表示される場合を例に説明するが、キャラＸとして、キャラＡ～キャラＣよりも小さいキャラクタを表示したり、或いは、キャラＡ～キャラＣとほぼ同じ大きさのキャラクタを表示したりしてもよい。また、本実施形態におけるキャラＡ～キャラＣは、その大きさが互いにほぼ同じになっているが、キャラＡ～キャラＣを大当たり信頼度が低いものから高いものの順に並べると、キャラＡ、キャラＢ、キャラＣの順となるため、例えば、キャラＡとしてａサイズのキャラクタを表示し、キャラＢとして（ａサイズよりも大きい）ｂサイズのキャラクタを表示し、キャラＣとして（ｂサイズよりも大きい）ｃサイズのキャラクタを表示するというように、キャラＡ～キャラＣの大きさを互いに異ならせるようにしてもよい。
【０７８６】
　また、本実施形態では、リーチ前セリフ予告において、キャラＡ～キャラＣの３種類のキャラクタのうちのいずれかのキャラクタが表示される場合を例に説明するが、リーチ前セリフ予告で表示されるキャラクタの種類は３種類に限らず、１種類や２種類、４種類以上であってもよい。また、１回のリーチ前セリフ予告において複数のキャラクタを同時に表示する構成としてもよい。この場合、表示されるキャラクタの数が多くなるほど、リーチ前セリフ予告の大当たり信頼度が高くなる、といった構成を併せて採用することが考えられる。また、本実施形態では、リーチ前セリフ予告において、文字情報と共にキャラクタを表示する場合を例に説明するが、リーチ前通常セリフ、リーチ前赤セリフ、及びリーチ前金セリフのうちの少なくともいずれか１つのリーチ前セリフ予告に関して、キャラクタを表示せずに文字を表示するリーチ前セリフ予告を実行するようにしてもよい。
【０７８７】
　また、本実施形態では、ＳＰＳＰリーチ中セリフ予告においてキャラＸが表示される場合を例に説明するが、他の実施形態では、２種類以上のキャラクタのうちのいずれかのキャラクタが表示される構成、或いは、キャラクタが表示されない構成としてもよい。また、１回のＳＰＳＰリーチ中セリフ予告において、複数のキャラクタを同時に表示してもよい。この場合、表示されるキャラクタの数が多くなるほど、ＳＰＳＰリーチ中セリフ予告の大当たり信頼度が高くなる、といった構成を併せて採用することが考えられる。
【０７８８】
　また、各セリフ予告で表示されるセリフ内容は図３０に例示されるものに限らず、例えば、「明日は晴れるかな？」といった大当たりと直接は関係しないセリフ内容の文字情報

を表示したり、或いは、「期待度３０％」といった大当たり信頼度を直接的に示唆するセリフ内容の文字情報を表示したり、或いは、「ＳＰＳＰ！」といった何らかの演出（ここでは、ＳＰＳＰリーチ）が実行されることを直接的に示唆するセリフ内容の文字情報を表示したりしてもよい。

【０７８９】

また、セリフ予告によって表示される文字情報を構成する複数の文字の変動態様としては、本実施形態で例示したもの以外に、以下のようなものが例として挙げられる。例えば、文字を表示して所定方向に移動させるといった文字変動表示を、文字情報を構成する複数の文字のそれぞれについて順番に行うことによって、最終的に文字情報を表示するようにしてもよい。また、ある文字の表示中に新たな文字が表示された際に、前者の文字を所定方向に移動させるようにしてもよい。また、文字の変動は、振動、拡縮、移動、回転移動に限らず、上下方向を軸方向とした時計回り又は反時計回りへの回転、幅方向を軸方向とした前回転、幅方向を軸方向とした後ろ回転などであってもよく、これらの動きを組み合わせたものであってもよい。

【０７９０】

また、各セリフ予告で表示される文字情報は、本実施形態で例示する各セリフ予告のように、複数の文字を横書きしたものに限らず、複数の文字を縦書きしたものや、複数の文字を斜め書きしたものであってもよい。

【０７９１】

また、他の実施形態では、例えば、第１演出ボタン３５（図１参照）を振動させる振動モータを設け、文字情報を構成する文字が変動しない停止表示態様のセリフ予告中には振動モータを駆動せず、文字情報を構成する文字が変動する変動表示態様のセリフ予告中に振動モータを駆動する、といった構成を採用してもよい。このような構成を採用することにより、遊技者は、停止表示態様のセリフ予告よりも大当たり信頼度が高い変動表示態様のセリフ予告の実行中であることを容易に認識することができる。例えば、振動表示態様のリーチ前金セリフの実行中に振動モータを駆動させることによって、文字情報が振動していることをより効果的に表現することが可能である。また、拡縮表示態様のＳＰＳＰリーチ中赤セリフ中や、移動表示態様のＳＰＳＰリーチ中金セリフ中に振動モータを駆動させることによって、文字情報が変動する様子をより効果的に表現することが可能である。

【０７９２】

また、本実施形態では、通常遊技状態における第１特別図柄（及び演出図柄）の変動表示中にセリフ予告を実行する場合を例に説明するが、他の実施形態では、例えば、第１特別図柄として大当たり図柄が停止表示されたことに応じて行われる大当たり遊技中にセリフ予告を実行するようにしてもよい。この場合、大当たり遊技中に保留されている第２特別図柄判定の権利に係る事前判定結果に基づいて、大当たり遊技終了後に当たり報知演出が実行される可能性があることを示唆するセリフ予告を実行するといった構成を併せて採用することが考えられる。この場合、例えば、大当たり遊技中に保留されている第２特別図柄判定の権利の中に大当たりとなるものが含まれている可能性があることを示唆するセリフ予告や、保留されている第２特別図柄判定が実行されたことに応じて行われる第２特別図柄の変動表示中に高信頼度の演出（例えば、高信頼度リーチ演出）が実行される可能性があることを示唆するセリフ予告を実行することが考えられる。

【０７９３】

［特殊変動演出について］

次に、図３５～図４０を参照しつつ、本実施形態の遊技機１で実行される特殊変動演出について説明する。ここで、図３５は、遊技機１で実行される特殊変動演出の流れについて説明するための説明図である。図３６は、第１ミッション演出および第２ミッション演出が行われる特殊変動演出の具体例を示す画面図である。図３７は、特殊変動で実行される各演出の大当たり信頼度と特徴について説明するための説明図である。図３８は、星表示演出実行決定テーブルとエフェクト画像表示色選択テーブルについて説明するための説明図である。図３９は、流星演出実行決定テーブルと流星演出パターン選択テーブルにつ

いて説明するための説明図である。図４０は、流星群演出実行決定テーブルについて説明するための説明図である。

【０７９４】

本実施形態の遊技機１では、通常遊技状態において第１特別図柄判定が実行されたことに応じて行われる第１特別図柄（及び演出図柄）の変動表示中に、その第１特別図柄判定の判定結果に基づく演出として、以下に説明する特殊変動演出が実行されることがある。遊技機１では、第１特別図柄の変動パターンとして、メインＣＰＵ８１によってどの変動パターンが選択された場合に特殊変動演出を実行するかを示す情報がサブＲＯＭ９２に記憶されており、サブＣＰＵ９１は、特殊変動演出に対応する第１特別図柄の変動パターンがメインＣＰＵ８１によって選択されたことを変動開始コマンドに基づいて特定した場合に、特殊変動演出を実行可能である。なお、以下の説明では、特殊変動演出が実行される第１特別図柄（及び演出図柄）の変動表示のことを「特殊変動」と呼ぶものとする。特殊変動では、以下のような流れで演出が実行される。

【０７９５】

図３６（Ａ）には、特殊変動が開始された直後の様子が例示されている。具体的には、通常遊技状態において、保留アイコン表示領域７１に表示されていた最先の保留アイコンに対応する第１特別図柄判定が実行されたことに応じて第１特別図柄の変動表示が開始され、これに伴い、保留アイコン表示領域７１に表示されている最先の保留アイコンが当該アイコン表示領域７２にシフトし、３つの図柄列のスクロール表示が開始される。図３６（Ａ）には、最先の保留アイコンが当該アイコン表示領域７２にシフトするのに伴い、２つ目の保留アイコンが左方向にシフトして、最先の保留アイコンとして保留アイコン表示領域７１に表示された状態が例示されている。

【０７９６】

このように、通常遊技状態において、特殊変動としての第１特別図柄および演出図柄の変動表示が開始されてから所定時間（例えば、３秒）が経過すると、星表示演出（「先行期待演出」の一例）が実行されることがある（図３５（Ａ）、図３６（Ｂ）参照）。星表示演出は、特殊変動において最終的に当たり報知演出が実行されることを遊技者に期待させる演出であって、本実施形態では、表示色が黄色である５つの星（「所定の表示オブジェクト」の一例）と、これら５つの星のそれぞれに付与されるエフェクト画像（「可能性示唆画像」の一例）と、を表示する演出として構成されている（図３６（Ｂ）参照）。図３６（Ｂ）には、星表示演出として、上空に５つの星が表示されると共に、これら５つの星のそれぞれの周縁部にエフェクト画像が付与されている様子が例示されている。このように、各星にエフェクト画像を付与することによって、星を表示する演出の演出効果を向上させることが可能である。

【０７９７】

本実施形態におけるエフェクト画像は、その表示色によって、当たり報知演出が実行される可能性があることを示唆すると共に、その可能性がどの程度であるかを示唆する機能を有している。図３７に例示されるように、本実施形態では、４種類のエフェクト画像が用意されており、星表示演出として、青色のエフェクト画像が付与された５つの星を表示する星表示演出（青色星表示演出）が実行されるときと、緑色のエフェクト画像が付与された５つの星を表示する星表示演出（緑色星表示演出）が実行されるときと、赤色のエフェクト画像が付与された５つの星を表示する星表示演出（赤色星表示演出）が実行されるときと、金色のエフェクト画像が付与された５つの星を表示する星表示演出（金色星表示演出）が実行されるときと、がある。図３７に例示されるように、青色星表示演出の大当たり信頼度は約５％であり、緑色星表示演出の大当たり信頼度は約１６％であり、赤色星表示演出の大当たり信頼度は約２９％であり、金色星表示演出の大当たり信頼度は約３７％である。

【０７９８】

なお、星表示演出（図３５（Ａ）参照）は、特殊変動が開始されると必ず実行される訳ではなく、図３５の表記から明らかなように、特殊変動の開始後に、星表示演出が実行さ

れるときと、星表示演出が実行されないときと、がある。そして、星表示演出が実行される場合には、青色星表示演出、緑色星表示演出、赤色星表示演出、及び金色星表示演出のいずれかの星表示演出が実行される。

【０７９９】

また、星表示演出は、以下のような特徴を有している。すなわち、上記４種類の星表示演出のうちのいずれかの星表示演出が実行された場合は、星表示演出が実行されない場合に比べて、後述する第１ミッション演出（図３５（Ｂ）参照）が実行され易いという特徴がある。また、第１ミッション演出中には、後述する流星演出（図３５（Ｃ）参照）が実行されることがあるが、実行された星表示演出がより上位の星表示演出であるほど、第１ミッション演出に発展した場合に流星演出が実行される可能性が高いという特徴がある。

【０８００】

すなわち、図３７に例示されるように、青色星表示演出が実行された場合は、その後に第１ミッション演出に発展したとしても、第１ミッション演出中に流星演出が実行される確率はかなり低い。これに対して、緑色星表示演出が実行された場合は、その後に第１ミッション演出に発展したとしても流星演出が実行される確率が低いものの、青色星表示演出が実行される場合に比べると、流星演出の実行確率は高くなっている。また、赤色星表示演出が実行された場合は、その後に第１ミッション演出に発展すると流星演出が実行される確率が高めであり、流星演出の実行確率は、緑色星表示演出が実行される場合よりも高い。また、金色星表示演出が実行された場合は、その後に第１ミッション演出に発展すると流星演出が高い確率で実行され、流星演出の実行確率は、赤色星表示演出が実行される場合よりも高い。

【０８０１】

上記４種類の星表示演出を、第１ミッション演出に発展した場合に流星演出が実行される確率が低いものから高いものの順に並べると、青色星表示演出、緑色星表示演出、赤色星表示演出、金色星表示演出の順となる。また、上記のように、４種類の星表示演出を、大当たり信頼度が低いものから高いものの順に並べると、青色星表示演出、緑色星表示演出、赤色星表示演出、金色星表示演出の順となることから、第１ミッション演出に発展して最終的に当たり報知演出が実行されることを期待する遊技者は、青色星表示演出よりも緑色星表示演出が、緑色星表示演出よりも赤色星表示演出が、赤色星表示演出よりも金色星表示演出が実行されることを期待しながら遊技を楽しむことができる。

【０８０２】

図３５の説明に戻り、星表示演出（図３５（Ａ）参照）が実行されてから所定時間が経過した場合、又は、星表示演出が実行されることなく特殊変動の開始から所定時間が経過した場合、第１ミッション演出が開始されることがある（図３５（Ｂ）参照）。この第１ミッション演出は、当たり報知演出が実行される可能性が第１の程度であることを示唆する第１示唆演出として機能する演出であり、その大当たり信頼度は約２１％に設定されている（図３７参照）。

【０８０３】

本実施形態における第１ミッション演出（図３５（Ｂ）参照）は、主人公キャラが味方キャラを捜索するという第１ミッションを行う演出として構成されている。図３６（Ｃ）には、昼間の様子を表す第１ミッション演出専用の背景画像が表示された状態で、主人公キャラが味方キャラを捜索する第１ミッション演出の前半演出が行われている様子が例示されている。このような第１ミッション演出は、星表示演出（図３５（Ａ）参照）が行われた場合に限らず、星表示演出が行われない場合にも実行可能である、という特徴を有している（図３７参照）。

【０８０４】

第１ミッション演出の後半演出は、第１ミッションの結果を報知する結果演出である。本実施形態では、第１ミッション演出の結果演出として、味方キャラ発見成功演出（図３５（Ｄ）参照）が実行されるときと、味方キャラ発見失敗演出（図３５（Ｆ）参照）が実行されるときと、継続演出（図３５（Ｊ）参照）が実行されるときと、がある。味方キャ

ラ発見成功演出は、図には示されていないが、主人公キャラが味方キャラの発見に成功して、再会した２人が喜んでいる様子を表す演出として構成されており、味方キャラ発見成功演出が実行された場合は、そのまま当たり報知演出（図３５（Ｅ）参照）が実行されることになる。

【０８０５】

味方キャラ発見失敗演出（図３５（Ｆ）参照）は、図には示されていないが、主人公キャラが味方キャラの発見に失敗して落胆している様子を表す演出として構成されている。味方キャラ発見失敗演出が実行された場合は、一撃チャンス演出（図３５（Ｈ）参照）が実行されるときと、一撃チャンス演出が実行されることなくハズレ報知演出（図３５（Ｇ）参照）が実行されるときと、がある。ここで、一撃チャンス演出は、第２演出ボタン３６（図１参照）の操作に応じて、当たり報知演出（図３５（Ｅ）参照）が実行されることを示唆する当たり示唆演出、又は、ハズレ報知演出（図３５（Ｇ）参照）が実行されることを示唆するハズレ示唆演出を実行する演出として構成されており、一撃チャンス演出の大当たり信頼度は約４２％に設定されている（図３７参照）。一撃チャンス演出が実行される場合、第２演出ボタン３６の操作が有効な有効期間が設定され、この有効期間中には、第２演出ボタン３６を模した第２演出ボタン画像と、「押し込め！」という第２演出ボタン３６の操作内容を示す文字と、有効期間の残り時間を示す有効期間ゲージと、が表示画面７０に表示され、「押し込め！」という音声がスピーカ３８から出力される。

【０８０６】

ここで、特殊変動の開始時に行われた第１特別図柄判定の判定結果が「大当たり」である場合には、上記有効期間中に第２演出ボタン３６が操作されたタイミング、又は、第２演出ボタン３６が操作されることなく有効期間が終了したタイミングで、例えば、「成功！」の文字と、主人公キャラが喜んでいる様子を表す演出画像と、を表示する当たり示唆演出が実行され、その後に当たり報知演出（図３５（Ｅ）参照）が実行される。一方、特殊変動の開始時に行われた第１特別図柄判定の判定結果が「ハズレ」である場合には、上記有効期間中に第２演出ボタン３６が操作されたタイミング、又は、第２演出ボタン３６が操作されることなく有効期間が終了したタイミングで、例えば、「失敗・・・」の文字と、主人公キャラが落胆している様子を表す演出画像と、を表示するハズレ示唆演出が実行され、その後にハズレ報知演出（図３５（Ｇ）参照）が実行される。

【０８０７】

一方、第１ミッション演出の結果演出として、継続演出（図３５（Ｊ）参照）が実行されることがある。この継続演出は、主人公キャラが味方キャラを捜索するという第１ミッションが継続することを示唆する演出である。図３６（Ｅ）には、継続演出として、主人公キャラをサポートするサポートキャラが出現して、「向こうで見たよ」という味方キャラの所在を示唆するセリフをサポートキャラが発している様子が例示されている。このような継続演出が実行された場合は、後述する第２ミッション演出に発展することになる（図３５（Ｂ）及び（Ｊ）参照）。

【０８０８】

ここまで、第１ミッション演出とその結果演出について説明したが、特殊変動の開始時に行われた第１特別図柄判定の判定結果が「ハズレ」である場合は、図３５の表記から明らかなように、星表示演出（図３５（Ａ）参照）および第１ミッション演出（図３５（Ｂ）参照）がどちらも実行されることなく、ハズレ報知演出（図３５（Ｇ）参照）が行われて特殊変動演出が終了することもある。また、星表示演出が実行されたとしても、上記の通り、第１ミッション演出に発展しないこともあり、特殊変動の開始後に星表示演出だけが実行され、その後にハズレ報知演出（図３５（Ｇ）参照）が行われて特殊変動演出が終了することもある。

【０８０９】

なお、上述した第１ミッション演出の実行中には、流星演出（「後行期待演出」の一例）が実行されることがある（図３５（Ｂ）及び（Ｃ）参照）。この流星演出は、特殊変動において最終的に当たり報知演出が実行されることを遊技者に期待させる演出であって、

本実施形態では、星表示演出（図３５（Ａ）、図３６（Ｂ）参照）と同様に、表示色が黄色である星（「所定の表示オブジェクト」の一例）を表示する演出として構成されている。図３６（Ｄ）には、第１ミッション演出の前半演出において、流星演出として、３つの流れ星が発生している様子が例示されている。

【０８１０】

本実施形態の遊技機１は、流星演出として、少数流星演出を実行するときと、多数流星演出を実行するときと、がある（図３７参照）。少数流星演出は、少数（本実施形態では、３個：図３６（Ｄ）参照）の星（表示色は黄色）が移動してから消える様子を表す演出であり、その大当たり信頼度は約３２％に設定されている（図３７参照）。また、多数流星演出は、多数（本実施形態では、５個）の星（表示色は黄色）が移動してから消える様子を表す演出であり、その大当たり信頼度は約４９％に設定されている（図３７参照）。

【０８１１】

これらの流星演出（図３５（Ｃ）参照）は、第１ミッション演出（図３５（Ｂ）参照）に発展すれば必ず実行される訳ではなく、第１ミッション演出に発展したとしても流星演出が実行されないこともあるが（図３５参照）、上述したように、第１ミッション演出に先立って赤色星表示演出や金色星表示演出が実行されている場合には、第１ミッション演出に発展した場合に、流星演出が実行され易いという特徴がある。少数流星演出と多数流星演出とを比較した場合、多数流星演出の方が少数流星演出よりも大当たり信頼度が高いため、遊技者は、第１ミッション演出に発展した場合に、少数流星演出よりも多数流星演出が実行されることを期待しながら遊技を楽しむことができる。

【０８１２】

また、流星演出は、以下のような特徴を有している。すなわち、上記のように、第１ミッション演出の結果演出として継続演出（図３５（Ｊ）参照）が実行された場合は、その後に第２ミッション演出に発展することになるが、図３７に例示されるように、第１ミッション演出中に少数流星演出が実行された場合は、第２ミッション演出への発展確率が低めである、すなわち、継続演出よりも味方キャラ発見成功演出（図３５（Ｄ）参照）や味方キャラ発見失敗演出（図３５（Ｆ）参照）の方が実行され易い、という特徴がある。また、図３７に例示されるように、第１ミッション演出中に多数流星演出が実行された場合は、第２ミッション演出に発展し易い、すなわち、味方キャラ発見成功演出や味方キャラ発見失敗演出よりも、継続演出（図３５（Ｊ）参照）および第２ミッション演出（図３５（Ｋ）参照）の方が実行され易い、という特徴がある。このため、遊技者は、第１ミッション演出へと発展した場合に、遊技者は、少数流星演出よりも多数流星演出の方が実行されることを期待しながら遊技を楽しむことができる。

【０８１３】

次に、第２ミッション演出（図３５（Ｋ）参照）について説明する。この第２ミッション演出は、当たり報知演出が実行される可能性が（第１の程度よりも高い）第２の程度であることを示唆する第２示唆演出として機能する演出であり、その大当たり信頼度は約３８％に設定されている（図３７参照）。

【０８１４】

本実施形態における第２ミッション演出（図３５（Ｋ）参照）は、主人公キャラが、継続演出（図３５（Ｊ）参照）で登場したサポートキャラと一緒に味方キャラを捜索するという第２ミッションを行う演出として構成されている。図３６（Ｆ）には、夜間の様子を表す第２ミッション演出専用の背景画像が表示された状態で、主人公キャラがサポートキャラと一緒に味方キャラを捜索する第２ミッション演出の前半演出が行われている様子が例示されている。

【０８１５】

第２ミッション演出の後半演出は、第２ミッションの結果を報知する結果演出である。本実施形態では、第２ミッション演出の結果演出として、味方キャラ発見成功演出（図３５（Ｍ）参照）が実行されるときと、味方キャラ発見失敗演出（図３５（Ｏ）参照）が実行されるときと、がある。味方キャラ発見成功演出は、図３６（Ｈ）に例示されるように

、主人公キャラとサポートキャラが、味方キャラの発見に成功して、再会した味方キャラと一緒に３人で喜んでいる様子を表す演出として構成されており、味方キャラ発見成功演出が実行された場合は、そのまま当たり報知演出（図３５（Ｎ）、図３６（Ｉ）参照）が実行されることになる。

【０８１６】

味方キャラ発見失敗演出（図３５（Ｏ）参照）は、図には示されていないが、主人公キャラとサポートキャラが、味方キャラの発見に失敗して落胆している様子を表す演出として構成されている。味方キャラ発見失敗演出が実行された場合は、ハズレ報知演出（図３５（Ｐ）参照）が実行されることになる。

【０８１７】

なお、上述した第２ミッション演出の実行中には、流星群演出が実行されることがある（図３５（Ｋ）及び（Ｌ）参照）。この流星群演出は、特殊変動において最終的に当たり報知演出が実行されることを遊技者に期待させる演出であって、本実施形態では、星表示演出（図３５（Ａ）参照）や流星演出（図３５（Ｃ）参照）と同様に、星を表示する演出として構成されている。図３６（Ｇ）には、第２ミッション演出の前半演出において、流星群演出として、７個の流れ星が発生している様子が例示されている。

【０８１８】

流星群演出は、星表示演出や流星演出よりも多くの星が表示される点で、星表示演出や流星演出とは異なっている（図３６（Ｂ），（Ｄ），（Ｇ）参照）。また、星表示演出や流星演出では黄色の星が表示されるのに対して、流星群演出では、７個の星が全て金色で表示される点で、星表示演出や流星演出とは異なっている。図３７に例示されるように、流星群演出の大当たり信頼度は約５５％と極めて高い値に設定されている。また、流星群演出は、星表示演出や流星演出が実行されると実行され易いという特徴を有している。星表示演出と流星演出に関しては、星表示演出が実行された後に流星演出が実行されない第１の場合と、星表示演出が実行されることなく流星演出が実行される第２の場合と、星表示演出が実行されてから流星演出が実行される第３の場合と、があり、これらの場合を流星群演出の実行確率が低いものから高いものの順に並べると、本実施形態では、第１の場合、第２の場合、第３の場合の順となる。

【０８１９】

ここまで、図３５～図３７に基づいて説明したように、本実施形態の遊技機１は、第１ミッション演出（図３５（Ｂ）参照）を実行してから第２ミッション演出（図３５（Ｋ）参照）を実行する場合に、星表示演出（図３５（Ａ）参照）を実行してから第１ミッション演出を開始し、第１ミッション演出の実行中には、流星演出（図３５（Ｃ）参照）を実行可能である。そして、第２ミッション演出の実行中には、流星群演出（図３５（Ｌ）参照）を実行可能である。また、図３７に示されるように、赤色星表示演出や金色星表示演出が実行された場合には流星演出が実行され易く、多数流星演出が実行された場合には、大当たり信頼度が約５５％である流星群演出が実行され得る第２ミッション演出に発展し易い。このため、遊技者は、（青色星表示演出や緑色星表示演出ではなく）赤色星表示演出や金色星表示演出が実行され、その後の第１ミッション演出中に、（少数流星演出ではなく）多数流星演出が実行されることを期待しながら遊技を楽しむことができる。

【０８２０】

＜星表示演出の実行決定処理について＞

次に、図３８（Ａ）を参照しつつ、星表示演出を実行するか否かを決定する処理について説明する。図３５等に基づいて上述したように、本実施形態の遊技機１では、特殊変動が開始されてから所定時間が経過したタイミングで星表示演出（図３５（Ａ）参照）が実行されることがある。サブＣＰＵ９１は、通常遊技状態において第１特別図柄判定に係る変動開始コマンドをメイン制御基板８０から受信すると、その変動開始コマンドに含まれている変動パターンの設定情報に基づいて、第１特別図柄の変動パターンを特定する。図には示されていないが、サブＲＯＭ９２には、特殊変動演出を実行可能な第１特別図柄の変動パターンを示す情報が記憶されており、サブＣＰＵ９１は、特定した第１特別図柄の

変動パターンが、サブＲＯＭ９２に記憶されている第１特別図柄の変動パターンと一致するか否かに基づいて、今回の第１特別図柄の変動表示が特殊変動であるか否かを判定する。

【０８２１】

ここで、サブＣＰＵ９１は、特殊変動であると判定した場合、星表示演出乱数を取得してサブＲＡＭ９３に格納する。すなわち、サブＣＰＵ９１は、サブ制御基板９０における乱数更新処理が行われる毎に適宜更新される星表示演出乱数に関して、メイン制御基板８０から第１特別図柄判定に係る変動開始コマンドを受信した時点の値を取得して星表示演出乱数としてサブＲＡＭ９３の所定領域に格納する。そして、星表示演出実行決定テーブルをサブＲＯＭ９２から読み出してサブＲＡＭ９３の所定領域にセットする。

【０８２２】

この星表示演出実行決定テーブルでは、図３８（Ａ）に例示されるように、当落種別と、ミッション演出パターンと、星表示演出の実行の有無と、乱数値と、が対応付けられている。当落種別には「大当たり」と「ハズレ」があり、ミッション演出パターンには、「ミッション演出なし」と、「第１ミッション演出のみ」と、「第１ミッション演出→第２ミッション演出」と、がある。乱数値は、星表示演出乱数と比較される乱数値であり、図３８（Ａ）では、その乱数値が実際の値ではなく個数として表記されている。なお、本実施形態では、星表示演出乱数の取り得る範囲が「０」～「９９」の１００個に設定されている。

【０８２３】

サブＣＰＵ９１は、星表示演出乱数を取得・格納して、星表示演出実行決定テーブルをサブＲＡＭ９３の所定領域にセットすると、星表示演出実行判定処理を実行する。具体的には、サブＣＰＵ９１は、メイン制御基板８０から受信した第１特別図柄判定に係る変動開始コマンドに含まれている図柄の設定情報に基づいて、当落種別を特定する。また、変動開始コマンドに基づいて設定した変動演出（ここでは、特殊変動演出）の変動演出パターンに基づいて、ミッション演出の演出パターンを特定する。そして、サブＲＡＭ９３にセットした星表示演出実行決定テーブルにおいて、特定した当落種別およびミッション演出パターンに関して、取得した星表示演出乱数が、「星表示演出実行なし」に対応付けられている乱数値と、「星表示演出実行あり」に対応付けられている乱数値と、のいずれの乱数値と一致するかに基づいて、星表示演出を実行するか否かを判定する。

【０８２４】

図３８（Ａ）に例示されるように、当落種別が「大当たり」であってミッション演出パターンが「第１ミッション演出のみ」である場合に関しては、「星表示演出実行あり」に対して４７個の乱数値が対応付けられている。このため、サブＣＰＵ９１は、特定した当落種別が「大当たり」であって、特定したミッション演出パターンが「第１ミッション演出のみ」である場合、取得した星表示演出乱数が上記４７個の乱数値のいずれかと一致するか否かに基づいて、星表示演出を実行するか否かを判定する。なお、当落種別が「大当たり」であって特定したミッション演出パターンが「第１ミッション演出のみ」である場合に関しては、「星表示演出実行あり」に対して４７個の乱数値が対応付けられているため、当落種別とミッション演出パターンがこのような組み合わせである場合には、４７％（＝４７／１００×１００）の割合で星表示演出を実行すると判定される。

【０８２５】

また、図３８（Ａ）に例示されるように、当落種別が「大当たり」であってミッション演出パターンが「第１ミッション演出→第２ミッション演出」である場合に関しては、「星表示演出実行あり」に対して８１個の乱数値が対応付けられている。このため、サブＣＰＵ９１は、特定した当落種別が「大当たり」であって、特定したミッション演出パターンが「第１ミッション演出→第２ミッション演出」である場合、取得した星表示演出乱数が上記８１個の乱数値のいずれかと一致するか否かに基づいて、星表示演出を実行するか否かを判定する。なお、当落種別が「大当たり」であって特定したミッション演出パターンが「第１ミッション演出→第２ミッション演出」である場合に関しては、「星表示演出

実行あり」に対して８１個の乱数値が対応付けられているため、当落種別とミッション演出パターンがこのような組み合わせである場合には、８１％（＝８１／１００×１００）の割合で星表示演出を実行すると判定される。

【０８２６】

また、図３８（Ａ）に例示されるように、当落種別が「ハズレ」であってミッション演出パターンが「ミッション演出なし」である場合に関しては、「星表示演出実行あり」に対して８個の乱数値が対応付けられている。このため、サブＣＰＵ９１は、特定した当落種別が「ハズレ」であって、特定したミッション演出パターンが「ミッション演出なし」である場合、取得した星表示演出乱数が上記８個の乱数値のいずれかと一致するか否かに基づいて、星表示演出を実行するか否かを判定する。なお、当落種別が「ハズレ」であって特定したミッション演出パターンが「ミッション演出なし」である場合に関しては、「星表示演出実行あり」に対して８個の乱数値が対応付けられているため、当落種別とミッション演出パターンがこのような組み合わせである場合には、８％（＝８／１００×１００）の割合で星表示演出を実行すると判定される。

【０８２７】

また、図３８（Ａ）に例示されるように、当落種別が「ハズレ」であってミッション演出パターンが「第１ミッション演出のみ」である場合に関しては、「星表示演出実行あり」に対して３５個の乱数値が対応付けられている。このため、サブＣＰＵ９１は、特定した当落種別が「ハズレ」であって、特定したミッション演出パターンが「第１ミッション演出のみ」である場合、取得した星表示演出乱数が上記３５個の乱数値のいずれかと一致するか否かに基づいて、星表示演出を実行するか否かを判定する。なお、当落種別が「ハズレ」であって特定したミッション演出パターンが「第１ミッション演出のみ」である場合に関しては、「星表示演出実行あり」に対して３５個の乱数値が対応付けられているため、当落種別とミッション演出パターンがこのような組み合わせである場合には、３５％（＝３５／１００×１００）の割合で星表示演出を実行すると判定される。

【０８２８】

また、図３８（Ａ）に例示されるように、当落種別が「ハズレ」であってミッション演出パターンが「第１ミッション演出→第２ミッション演出」である場合に関しては、「星表示演出実行あり」に対して６６個の乱数値が対応付けられている。このため、サブＣＰＵ９１は、特定した当落種別が「ハズレ」であって、特定したミッション演出パターンが「第１ミッション演出→第２ミッション演出」である場合、取得した星表示演出乱数が上記６６個の乱数値のいずれかと一致するか否かに基づいて、星表示演出を実行するか否かを判定する。なお、当落種別が「ハズレ」であって特定したミッション演出パターンが「第１ミッション演出→第２ミッション演出」である場合に関しては、「星表示演出実行あり」に対して６６個の乱数値が対応付けられているため、当落種別とミッション演出パターンがこのような組み合わせである場合には、６６％（＝６６／１００×１００）の割合で星表示演出を実行すると判定される。

【０８２９】

ここまで、図３８（Ａ）を参照しつつ、星表示演出を実行するか否かを決定する処理について説明したが、星表示演出の実行に関しては以下のことが言える。すなわち、図３８（Ａ）の表記から明らかなように、特殊変動において、ミッション演出として第１ミッション演出が実行された後に第２ミッション演出が実行されない場合（第１ミッション演出のみの場合）、当落種別が「大当たり」であれば４７％の割合で星表示演出を実行すると判定され、当落種別が「ハズレ」であれば３５％の割合で星表示演出を実行すると判定される。このことから、第１ミッション演出が実行された後に第２ミッション演出が実行されないというミッション演出パターンでミッション演出が行われる特殊変動演出では、最終的に当たり報知演出が実行される場合の方が、最終的にハズレ報知演出が実行される場合に比べて、星表示演出が実行され易いと言える。

【０８３０】

また、図３８（Ａ）の表記から明らかなように、特殊変動において、ミッション演出と

して第１ミッション演出が実行されてから第２ミッション演出が実行される場合、当落種別が「大当たり」であれば８１％の割合で星表示演出を実行すると判定され、当落種別が「ハズレ」であれば６６％の割合で星表示演出を実行すると判定される。このことから、第１ミッション演出が実行されてから第２ミッション演出が実行されるというミッション演出パターンでミッション演出が行われる特殊変動演出では、最終的に当たり報知演出が実行される場合の方が、最終的にハズレ報知演出が実行される場合に比べて、星表示演出が実行され易いと言える。

【０８３１】

また、当落種別「大当たり」に関して、図３８（Ａ）に例示されるように、特殊変動において第１ミッション演出のみが実行される場合には４７％の割合で星表示演出が実行され、特殊変動において第１ミッション演出が実行されてから第２ミッション演出が実行される場合には、８１％の割合で星表示演出が実行される。このことから、特殊変動において最終的に当たり報知演出が実行される場合に関して、第１ミッション演出だけが実行される場合よりも、第１ミッション演出と第２ミッション演出の両方が実行される場合の方が、星表示演出が実行され易いと言える。このことは、最終的にハズレ報知演出が実行される場合に関しても同様である。このため、星表示演出を実行することによって、第１ミッション演出だけでなく第２ミッション演出が実行されることに対する遊技者の期待感を効果的に向上させることが可能である。

【０８３２】

また、当落種別「ハズレ」に関して、図３８（Ａ）に例示されるように、特殊変動においてミッション演出が実行されない場合には８％の割合で星表示演出が実行され、特殊変動において第１ミッション演出のみが実行される場合には３５％の割合で星表示演出が実行され、特殊変動において第１ミッション演出と第２ミッション演出の両方が実行される場合には６６％の割合で星表示演出が実行される。このことから、特殊変動においてミッション演出が実行されない場合には星表示演出が実行され難く、星表示演出が実行された場合の方が、星表示演出が実行されない場合に比べて、少なくとも第１ミッション演出が実行され易いと言える。

【０８３３】

＜エフェクト画像表示色選択処理について＞

次に、図３８（Ｂ）を参照しつつ、星表示演出を実行すると判定した場合に、星（星画像）に付与されるエフェクト画像の表示色（すなわち、エフェクト画像の種別）を選択する処理について説明する。サブＣＰＵ９１は、上記のように、星表示演出実行決定テーブル（図３８（Ａ）参照）を参照して、星表示演出を実行すると決定した場合、エフェクト画像表示色選択テーブルをサブＲＯＭ９２から読み出してサブＲＡＭ９３の所定領域にセットする。

【０８３４】

エフェクト画像表示色選択テーブルでは、図３８（Ｂ）に例示されるように、当落種別と、ミッション演出パターンと、エフェクト画像の表示色と、乱数値と、が対応付けられている。当落種別には「大当たり」と「ハズレ」があり、ミッション演出パターンには、「ミッション演出なし」と、「第１ミッション演出のみ」と、「第１ミッション演出→第２ミッション演出」と、がある。乱数値は、星表示演出乱数と比較される乱数値であり、図３８（Ｂ）では、その乱数値が実際の値ではなく個数として表記されている。

【０８３５】

サブＣＰＵ９１は、星表示演出を実行すると判定して、エフェクト画像表示色選択テーブルをサブＲＡＭ９３にセットすると、表示色選択処理を実行する。具体的には、サブＲＡＭ９３にセットしたエフェクト画像表示色選択テーブルにおいて、星表示演出を実行するか否かを判定する際に特定した当落種別およびミッション演出パターンに関して、同じく星表示演出を実行するか否かを判定する際に取得した星表示演出乱数が、「青色」に対応付けられている乱数値と、「緑色」に対応付けられている乱数値と、「赤色」に対応付けられている乱数値と、「金色」に対応付けられている乱数値と、のいずれの乱数値と一

致するかに基づいて、エフェクト画像の表示色を選択する。
【０８３６】
図３８（Ｂ）に例示されるように、当落種別が「大当たり」であってミッション演出パターンが「第１ミッション演出のみ」である場合に関して、「青色」に対して２５個の乱数値が対応付けられ、「緑色」に対して２１個の乱数値が対応付けられ、「赤色」に対して２４個の乱数値が対応付けられ、「金色」に対して３０個の乱数値が対応付けられている。このため、サブＣＰＵ９１は、特定した当落種別およびミッション演出パターンが「大当たり」および「第１ミッション演出のみ」である場合において、取得した星表示演出乱数が、上記２５個の乱数値のいずれかと一致すればエフェクト画像の表示色として「青色」を選択し、上記２１個の乱数値のいずれかと一致すればエフェクト画像の表示色として「緑色」を選択し、上記２４個の乱数値のいずれかと一致すればエフェクト画像の表示色として「赤色」を選択し、上記３０個の乱数値のいずれかと一致すればエフェクト画像の表示色として「金色」を選択する。このように、当落種別およびミッション演出パターンが「大当たり」および「第１ミッション演出のみ」である場合に関して、エフェクト画像の各表示色に対して上記のように乱数値が対応付けられているため、「青色」が選択される割合は２５％（＝２５／１００×１００）であり、「緑色」が選択される割合は２１％（＝２１／１００×１００）であり、「赤色」が選択される割合は２４％（＝２４／１００×１００）であり、「金色」が選択される割合は３０％（＝３０／１００×１００）である。
【０８３７】
また、図３８（Ｂ）に例示されるように、当落種別が「大当たり」であってミッション演出パターンが「第１ミッション演出→第２ミッション演出」である場合に関して、「青色」に対して１６個の乱数値が対応付けられ、「緑色」に対して２２個の乱数値が対応付けられ、「赤色」に対して２８個の乱数値が対応付けられ、「金色」に対して３４個の乱数値が対応付けられている。このため、サブＣＰＵ９１は、特定した当落種別およびミッション演出パターンが「大当たり」および「第１ミッション演出→第２ミッション演出」である場合において、取得した星表示演出乱数が、上記１６個の乱数値のいずれかと一致すればエフェクト画像の表示色として「青色」を選択し、上記２２個の乱数値のいずれかと一致すればエフェクト画像の表示色として「緑色」を選択し、上記２８個の乱数値のいずれかと一致すればエフェクト画像の表示色として「赤色」を選択し、上記３４個の乱数値のいずれかと一致すればエフェクト画像の表示色として「金色」を選択する。このように、当落種別およびミッション演出パターンが「大当たり」および「第１ミッション演出→第２ミッション演出」である場合に関して、エフェクト画像の各表示色に対して上記のように乱数値が対応付けられているため、「青色」が選択される割合は１６％（＝１６／１００×１００）であり、「緑色」が選択される割合は２２％（＝２２／１００×１００）であり、「赤色」が選択される割合は２８％（＝２８／１００×１００）であり、「金色」が選択される割合は３４％（＝３４／１００×１００）である。
【０８３８】
ここまで、当落種別が「大当たり」である場合のエフェクト画像の表示色を選択する処理について説明したが、当落種別が「大当たり」である場合に関しては、以下のことが言える。すなわち、当落種別が「大当たり」であってミッション演出パターンが「第１ミッション演出のみ」である場合、「赤色」が２４％の割合で選択され、「金色」が３０％の割合で選択される。これに対して、当落種別が「大当たり」であってミッション演出パターンが「第１ミッション演出→第２ミッション演出」である場合、「赤色」が（２４％よりも高い）２８％の割合で選択され、「金色」が（３０％よりも高い）３４％の割合で選択される。このことから、当落種別が「大当たり」である場合には、ミッション演出パターンが「第１ミッション演出→第２ミッション演出」である場合の方が、ミッション演出パターンが「第１ミッション演出のみ」である場合よりも、エフェクト画像の表示色として上位の表示色（ここでは、赤色や金色）が選択され易いと言える。
【０８３９】

このように、特殊変動において最終的に当たり報知演出が実行される場合、赤色のエフェクト画像が各星に付与される星表示演出や、金色のエフェクト画像が各星に付与される星表示演出が実行されると、第１ミッション演出の後に第２ミッション演出に発展し易いことから、赤色のエフェクト画像が各星に付与される星表示演出や、金色のエフェクト画像が各星に付与される星表示演出を実行することによって、第２ミッション演出に発展することに対する遊技者の期待感を効果的に向上させることが可能である。

【０８４０】

一方、図３８（Ｂ）に例示されるように、当落種別が「ハズレ」であってミッション演出パターンが「ミッション演出なし」である場合に関して、「青色」に対して１００個の乱数値が対応付けられ、「緑色」、「赤色」、及び「金色」に対しては乱数値が対応付けられていない。このため、サブＣＰＵ９１は、特定した当落種別およびミッション演出パターンが「ハズレ」および「ミッション演出なし」である場合において、取得した星表示演出乱数が、上記１００個の乱数値と必ず一致することになり、エフェクト画像の表示色として「青色」を選択する。このように、当落種別およびミッション演出パターンが「ハズレ」および「ミッション演出なし」である場合に関して、「青色」に対してのみ乱数値が対応付けられているため、「青色」が選択される割合は１００％（＝１００／１００×１００）であり、「緑色」や「赤色」、「金色」が選択されることは無い。

【０８４１】

また、図３８（Ｂ）に例示されるように、当落種別が「ハズレ」であってミッション演出パターンが「第１ミッション演出のみ」である場合に関して、「青色」に対して４２個の乱数値が対応付けられ、「緑色」に対して３２個の乱数値が対応付けられ、「赤色」に対して２６個の乱数値が対応付けられ、「金色」に対しては乱数値が対応付けられていない。このため、サブＣＰＵ９１は、特定した当落種別およびミッション演出パターンが「ハズレ」および「第１ミッション演出のみ」である場合において、取得した星表示演出乱数が、上記４２個の乱数値のいずれかと一致すればエフェクト画像の表示色として「青色」を選択し、上記３２個の乱数値のいずれかと一致すればエフェクト画像の表示色として「緑色」を選択し、上記２６個の乱数値のいずれかと一致すればエフェクト画像の表示色として「赤色」を選択する一方で、エフェクト画像の表示色として「金色」を選択することは無い。このように、当落種別およびミッション演出パターンが「ハズレ」および「第１ミッション演出のみ」である場合に関して、エフェクト画像の各表示色に対して上記のように乱数値が対応付けられているため、「青色」が選択される割合は４２％（＝４２／１００×１００）であり、「緑色」が選択される割合は３２％（＝３２／１００×１００）であり、「赤色」が選択される割合は２６％（＝２６／１００×１００）であり、「金色」の選択割合は０％である。

【０８４２】

また、図３８（Ｂ）に例示されるように、当落種別が「ハズレ」であってミッション演出パターンが「第１ミッション演出→第２ミッション演出」である場合に関して、「青色」に対して３１個の乱数値が対応付けられ、「緑色」に対して２６個の乱数値が対応付けられ、「赤色」に対して２３個の乱数値が対応付けられ、「金色」に対して２０個の乱数値が対応付けられている。このため、サブＣＰＵ９１は、特定した当落種別およびミッション演出パターンが「ハズレ」および「第１ミッション演出→第２ミッション演出」である場合において、取得した星表示演出乱数が、上記３１個の乱数値のいずれかと一致すればエフェクト画像の表示色として「青色」を選択し、上記２６個の乱数値のいずれかと一致すればエフェクト画像の表示色として「緑色」を選択し、上記２３個の乱数値のいずれかと一致すればエフェクト画像の表示色として「赤色」を選択し、上記２０個の乱数値のいずれかと一致すればエフェクト画像の表示色として「金色」を選択する。このように、当落種別およびミッション演出パターンが「ハズレ」および「第１ミッション演出→第２ミッション演出」である場合に関して、エフェクト画像の各表示色に対して上記のように乱数値が対応付けられているため、「青色」が選択される割合は３１％（＝３１／１００×１００）であり、「緑色」が選択される割合は２６％（＝２６／１００×１００）であ

り、「赤色」が選択される割合は２３％（＝２３／１００×１００）であり、「金色」が選択される割合は２０％（＝２０／１００×１００）である。

【０８４３】

ここまで、当落種別が「ハズレ」である場合のエフェクト画像の表示色を選択する処理について説明したが、当落種別が「ハズレ」である場合に関しては、以下のことが言える。すなわち、当落種別が「ハズレ」であってミッション演出パターンが「ミッション演出なし」である場合に関しては、「青色」に対してのみ乱数値が対応付けられており、「緑色」や「赤色」、「金色」に対しては乱数値が対応付けられていない。その一方で、当落種別が「ハズレ」であってミッション演出パターンが「第１ミッション演出のみ」である場合に関しては、「金色」を除く各色に対して乱数値が対応付けられており、また、当落種別が「ハズレ」であってミッション演出パターンが「第１ミッション演出→第２ミッション演出」である場合に関しては、全色に対して乱数値が対応付けられている。これらのことから、青色のエフェクト画像が付与された５つの星を表示する青色星表示演出が実行された場合は、その後に第１ミッション演出および第２ミッション演出が両方とも実行されないときがあるのに対して、緑色のエフェクト画像が付与された５つの星を表示する緑色星表示演出が実行された場合と、赤色のエフェクト画像が付与された５つの星を表示する赤色星表示演出が実行された場合と、金色のエフェクト画像が付与された５つの星を表示する金色星表示演出が実行された場合には、ミッション演出が必ず実行されると言える。

【０８４４】

図３８（Ｂ）の当落種別「大当たり」に関する表記からも明らかなように、緑色のエフェクト画像が付与された５つの星を表示する緑色星表示演出が実行された場合と、赤色のエフェクト画像が付与された５つの星を表示する赤色星表示演出が実行された場合と、金色のエフェクト画像が付与された５つの星を表示する金色星表示演出が実行された場合には、ミッション演出が必ず実行されるのは、当落種別が「ハズレ」である場合に限らず「大当たり」である場合についても同様である。このため、先ずは第１ミッション演出に発展することを期待する遊技者は、青色以外の表示色のエフェクト画像が付加された５つの星を表示する星表示演出が実行されることを期待しながら遊技を楽しむことができる。

【０８４５】

また、図３８（Ｂ）に例示されるように、当落種別「ハズレ」に関しては、「第１ミッション演出→第２ミッション演出」のミッション演出パターンに対してのみ、「金色」に乱数値が対応付けられている。このことから、最終的にハズレ報知演出が実行される特殊変動において、金色のエフェクト画像が付与された５つの星を表示する金色星表示演出が発生した場合は、その時点で、第１ミッション演出および第２ミッション演出の両方が実行されることが確定すると言える。その一方で、当落種別「大当たり」に関しては、「第１ミッション演出のみ」のミッション演出パターンに対して、「金色」に３０個の乱数値が対応付けられているため、最終的に当たり報知演出が実行される特殊変動において、金色のエフェクト画像が付与された５つの星を表示する金色星表示演出が発生した場合は、第２ミッション演出に発展しないことがある。

【０８４６】

また、図３８（Ｂ）に例示されるように、当落種別が「ハズレ」であってミッション演出パターン「ミッション演出なし」に関しては、青色に対して乱数値が対応付けられている。このため、青色のエフェクト画像が付与された５つの星を表示する青色星表示演出が実行された場合には、第１ミッション演出に発展しないことがある。当落種別が「ハズレ」であってミッション演出パターン「ミッション演出なし」に関して、乱数値が対応付けられているのは「青色」のみであることから、例えば、赤色のエフェクト画像が付与された５つの星を表示する赤色星表示演出が実行された場合は、第１ミッション演出が必ず実行され、その後に第２ミッション演出が実行されることもある。これらのことから、青色星表示演出が実行される場合と、赤色星表示演出が実行される場合と、を比較した場合、前者の場合よりも後者の場合の方が、第１ミッション演出に発展し易いと言える。そして

、青色星表示演出と赤色星表示演出とを比較した場合に限らず、青色星表示演出と緑色星表示演出とを比較した場合や、青色星表示演出と金色星表示演出とを比較した場合についても同様のことが言える。

【０８４７】

＜流星演出の実行判定処理について＞

次に、図３９（Ａ）を参照しつつ、流星演出を実行するか否かを判定する処理について説明する。上述したように、本実施形態の遊技機１では、特殊変動にて第１ミッション演出（図３５（Ｂ）参照）が実行される場合において、その第１ミッション演出の実行中に流星演出（図３５（Ｃ）参照）が実行されることがある。サブＣＰＵ９１は、星表示演出を実行するか否かを決定し、星表示演出で表示されるエフェクト画像の表示色を決定した後、流星演出を実行するか否かを決定するために以下のような処理を行う。

【０８４８】

サブＣＰＵ９１は、まず、メイン制御基板８０から受信した第１特別図柄判定に係る変動開始コマンドに基づいて設定した変動演出の変動演出演出パターンに基づいて、今回の第１特別図柄の変動表示中に第１ミッション演出が実行されるか否かを判定する。ここで、第１ミッション演出が実行されると判定した場合、流星演出乱数を取得してサブＲＡＭ９３に格納する。すなわち、サブＣＰＵ９１は、サブ制御基板９０における乱数更新処理が行われる毎に適宜更新される流星演出乱数に関して、メイン制御基板８０から第１特別図柄判定に係る変動開始コマンドを受信した時点の値を取得して流星演出乱数としてサブＲＡＭ９３の所定領域に格納する。そして、流星演出実行決定テーブルをサブＲＯＭ９２から読み出してサブＲＡＭ９３の所定領域にセットする。

【０８４９】

この流星演出実行決定テーブルでは、図３９（Ａ）に例示されるように、当落種別と、ミッション演出パターンと、星表示演出で表示されるエフェクト画像の表示色と、流星演出の実行の有無と、乱数値と、が対応付けられている。当落種別には「大当たり」と「ハズレ」があり、ミッション演出パターンには、「第１ミッション演出のみ」と、「第１ミッション演出→第２ミッション演出」と、がある。エフェクト画像の表示色には、「青色」と、「緑色」と、「赤色」と、「金色」と、がある。乱数値は、流星演出乱数と比較される乱数値であり、図３９（Ａ）では、その乱数値が実際の値ではなく個数として表記されている。なお、本実施形態では、流星演出乱数の取り得る範囲が「０」～「９９」の１００個に設定されている。

【０８５０】

サブＣＰＵ９１は、流星演出乱数を取得・格納して、流星演出実行決定テーブルをサブＲＡＭ９３の所定領域にセットすると、流星演出実行判定処理を実行する。具体的には、サブＣＰＵ９１は、メイン制御基板８０から受信した第１特別図柄判定に係る変動開始コマンドに含まれている図柄の設定情報に基づいて、当落種別を特定する。また、変動開始コマンドに基づいて設定した変動演出（ここでは、特殊変動演出）の変動演出パターンに基づいて、ミッション演出の演出パターンを特定する。そして、サブＲＡＭ９３の所定領域に格納されている星表示演出の設定情報に基づいて、星表示演出で表示されるエフェクト画像の表示色を特定する。

【０８５１】

このように、サブＣＰＵ９１は、当落種別と、ミッション演出パターンと、エフェクト画像の表示色と、を特定すると、サブＲＡＭ９３にセットした流星演出実行決定テーブルにおいて、特定した当落種別、ミッション演出パターン、及びエフェクト画像の表示色に関して、取得した流星演出乱数が、「流星演出実行なし」に対応付けられている乱数値と、「流星演出実行あり」に対応付けられている乱数値と、のいずれの乱数値と一致するかに基づいて、流星演出を実行するか否かを判定する。

【０８５２】

図３９（Ａ）に例示されるように、当落種別が「大当たり」であってミッション演出パターンが「第１ミッション演出のみ」である場合に関しては、エフェクト画像の表示色「

青色」および「流星演出実行あり」に対して２７個の乱数値が対応付けられ、エフェクト画像の表示色「緑色」および「流星演出実行あり」に対して４１個の乱数値が対応付けられ、エフェクト画像の表示色「赤色」および「流星演出実行あり」に対して５２個の乱数値が対応付けられ、エフェクト画像の表示色「金色」および「流星演出実行あり」に対して６６個の乱数値が対応付けられている。このため、サブＣＰＵ９１は、特定した当落種別が「大当たり」であって、特定したミッション演出パターンが「第１ミッション演出のみ」であって、特定したエフェクト画像の表示色が「青色」である場合には、取得した流星演出乱数が上記２７個の乱数値のいずれかと一致するか否かに基づいて、流星演出を実行するか否かを判定する。また、サブＣＰＵ９１は、特定した当落種別が「大当たり」であって、特定したミッション演出パターンが「第１ミッション演出のみ」であって、特定したエフェクト画像の表示色が「緑色」である場合には、取得した流星演出乱数が上記４１個の乱数値のいずれかと一致するか否かに基づいて、流星演出を実行するか否かを判定する。また、サブＣＰＵ９１は、特定した当落種別が「大当たり」であって、特定したミッション演出パターンが「第１ミッション演出のみ」であって、特定したエフェクト画像の表示色が「赤色」である場合には、取得した流星演出乱数が上記５２個の乱数値のいずれかと一致するか否かに基づいて、流星演出を実行するか否かを判定する。また、サブＣＰＵ９１は、特定した当落種別が「大当たり」であって、特定したミッション演出パターンが「第１ミッション演出のみ」であって、特定したエフェクト画像の表示色が「金色」である場合には、取得した流星演出乱数が上記６６個の乱数値のいずれかと一致するか否かに基づいて、流星演出を実行するか否かを判定する。

【０８５３】

当落種別が「大当たり」であってミッション演出パターンが「第１ミッション演出のみ」である場合に関して、エフェクト画像の各表示色の「流星演出実行あり」に対して、上記のように乱数値が対応付けられている。このため、当落種別が「大当たり」であってミッション演出パターンが「第１ミッション演出のみ」であるという条件のもと、青色星表示演出が実行される場合には２７％（＝２７／１００×１００）の割合で流星演出を実行すると判定され、緑色星表示演出が実行される場合には４１％（＝４１／１００×１００）の割合で流星演出を実行すると判定され、赤色星表示演出が実行される場合には５２％（＝５２／１００×１００）の割合で流星演出を実行すると判定され、金色星表示演出が実行される場合には６６％（＝６６／１００×１００）の割合で流星演出を実行すると判定される。

【０８５４】

また、図３９（Ａ）に例示されるように、当落種別が「大当たり」であってミッション演出パターンが「第１ミッション演出→第２ミッション演出」である場合に関しては、エフェクト画像の表示色「青色」および「流星演出実行あり」に対して３４個の乱数値が対応付けられ、エフェクト画像の表示色「緑色」および「流星演出実行あり」に対して４８個の乱数値が対応付けられ、エフェクト画像の表示色「赤色」および「流星演出実行あり」に対して６５個の乱数値が対応付けられ、エフェクト画像の表示色「金色」および「流星演出実行あり」に対して８１個の乱数値が対応付けられている。このため、サブＣＰＵ９１は、特定した当落種別が「大当たり」であって、特定したミッション演出パターンが「第１ミッション演出→第２ミッション演出」であって、特定したエフェクト画像の表示色が「青色」である場合には、取得した流星演出乱数が上記３４個の乱数値のいずれかと一致するか否かに基づいて、流星演出を実行するか否かを判定する。また、サブＣＰＵ９１は、特定した当落種別が「大当たり」であって、特定したミッション演出パターンが「第１ミッション演出→第２ミッション演出」であって、特定したエフェクト画像の表示色が「緑色」である場合には、取得した流星演出乱数が上記４８個の乱数値のいずれかと一致するか否かに基づいて、流星演出を実行するか否かを判定する。また、サブＣＰＵ９１は、特定した当落種別が「大当たり」であって、特定したミッション演出パターンが「第１ミッション演出→第２ミッション演出」であって、特定したエフェクト画像の表示色が「赤色」である場合には、取得した流星演出乱数が上記６５個の乱数値のいずれかと一致

するか否かに基づいて、流星演出を実行するか否かを判定する。また、サブＣＰＵ９１は、特定した当落種別が「大当たり」であって、特定したミッション演出パターンが「第１ミッション演出→第２ミッション演出」であって、特定したエフェクト画像の表示色が「金色」である場合には、取得した流星演出乱数が上記８１個の乱数値のいずれかと一致するか否かに基づいて、流星演出を実行するか否かを判定する。

【０８５５】

当落種別が「大当たり」であってミッション演出パターンが「第１ミッション演出→第２ミッション演出」である場合に関して、エフェクト画像の各表示色の「流星演出実行あり」に対して、上記のように乱数値が対応付けられている。このため、当落種別が「大当たり」であってミッション演出パターンが「第１ミッション演出→第２ミッション演出」であるという条件のもと、青色星表示演出が実行される場合には３４％（＝３４／１００×１００）の割合で流星演出を実行すると判定され、緑色星表示演出が実行される場合には４８％（＝４８／１００×１００）の割合で流星演出を実行すると判定され、赤色星表示演出が実行される場合には６５％（＝６５／１００×１００）の割合で流星演出を実行すると判定され、金色星表示演出が実行される場合には８１％（＝８１／１００×１００）の割合で流星演出を実行すると判定される。

【０８５６】

一方、図３９（Ａ）に例示されるように、当落種別が「ハズレ」であってミッション演出パターンが「第１ミッション演出のみ」である場合に関しては、エフェクト画像の表示色「青色」および「流星演出実行あり」に対して１４個の乱数値が対応付けられ、エフェクト画像の表示色「緑色」および「流星演出実行あり」に対して２１個の乱数値が対応付けられ、エフェクト画像の表示色「赤色」および「流星演出実行あり」に対して３９個の乱数値が対応付けられ、エフェクト画像の表示色「金色」および「流星演出実行あり」に対して５１個の乱数値が対応付けられている。このため、サブＣＰＵ９１は、特定した当落種別が「ハズレ」であって、特定したミッション演出パターンが「第１ミッション演出のみ」であって、特定したエフェクト画像の表示色が「青色」である場合には、取得した流星演出乱数が上記１４個の乱数値のいずれかと一致するか否かに基づいて、流星演出を実行するか否かを判定する。また、サブＣＰＵ９１は、特定した当落種別が「ハズレ」であって、特定したミッション演出パターンが「第１ミッション演出のみ」であって、特定したエフェクト画像の表示色が「緑色」である場合には、取得した流星演出乱数が上記２１個の乱数値のいずれかと一致するか否かに基づいて、流星演出を実行するか否かを判定する。また、サブＣＰＵ９１は、特定した当落種別が「ハズレ」であって、特定したミッション演出パターンが「第１ミッション演出のみ」であって、特定したエフェクト画像の表示色が「赤色」である場合には、取得した流星演出乱数が上記３９個の乱数値のいずれかと一致するか否かに基づいて、流星演出を実行するか否かを判定する。また、サブＣＰＵ９１は、特定した当落種別が「ハズレ」であって、特定したミッション演出パターンが「第１ミッション演出のみ」であって、特定したエフェクト画像の表示色が「金色」である場合には、取得した流星演出乱数が上記５１個の乱数値のいずれかと一致するか否かに基づいて、流星演出を実行するか否かを判定する。

【０８５７】

当落種別が「ハズレ」であってミッション演出パターンが「第１ミッション演出のみ」である場合に関して、エフェクト画像の各表示色の「流星演出実行あり」に対して、上記のように乱数値が対応付けられている。このため、当落種別が「ハズレ」であってミッション演出パターンが「第１ミッション演出のみ」であるという条件のもと、青色星表示演出が実行される場合には１４％（＝１４／１００×１００）の割合で流星演出を実行すると判定され、緑色星表示演出が実行される場合には２１％（＝２１／１００×１００）の割合で流星演出を実行すると判定され、赤色星表示演出が実行される場合には３９％（＝３９／１００×１００）の割合で流星演出を実行すると判定され、金色星表示演出が実行される場合には５１％（＝５１／１００×１００）の割合で流星演出を実行すると判定される。

【０８５８】
　また、図３９（Ａ）に例示されるように、当落種別が「ハズレ」であってミッション演出パターンが「第１ミッション演出→第２ミッション演出」である場合に関しては、エフェクト画像の表示色「青色」および「流星演出実行あり」に対して１９個の乱数値が対応付けられ、エフェクト画像の表示色「緑色」および「流星演出実行あり」に対して３４個の乱数値が対応付けられ、エフェクト画像の表示色「赤色」および「流星演出実行あり」に対して４９個の乱数値が対応付けられ、エフェクト画像の表示色「金色」および「流星演出実行あり」に対して６４個の乱数値が対応付けられている。このため、サブＣＰＵ９１は、特定した当落種別が「ハズレ」であって、特定したミッション演出パターンが「第１ミッション演出→第２ミッション演出」であって、特定したエフェクト画像の表示色が「青色」である場合には、取得した流星演出乱数が上記１９個の乱数値のいずれかと一致するか否かに基づいて、流星演出を実行するか否かを判定する。また、サブＣＰＵ９１は、特定した当落種別が「ハズレ」であって、特定したミッション演出パターンが「第１ミッション演出→第２ミッション演出」であって、特定したエフェクト画像の表示色が「緑色」である場合には、取得した流星演出乱数が上記３４個の乱数値のいずれかと一致するか否かに基づいて、流星演出を実行するか否かを判定する。また、サブＣＰＵ９１は、特定した当落種別が「ハズレ」であって、特定したミッション演出パターンが「第１ミッション演出→第２ミッション演出」であって、特定したエフェクト画像の表示色が「赤色」である場合には、取得した流星演出乱数が上記４９個の乱数値のいずれかと一致するか否かに基づいて、流星演出を実行するか否かを判定する。また、サブＣＰＵ９１は、特定した当落種別が「ハズレ」であって、特定したミッション演出パターンが「第１ミッション演出→第２ミッション演出」であって、特定したエフェクト画像の表示色が「金色」である場合には、取得した流星演出乱数が上記６４個の乱数値のいずれかと一致するか否かに基づいて、流星演出を実行するか否かを判定する。
【０８５９】
　当落種別が「ハズレ」であってミッション演出パターンが「第１ミッション演出→第２ミッション演出」である場合に関して、エフェクト画像の各表示色の「流星演出実行あり」に対して、上記のように乱数値が対応付けられている。このため、当落種別が「ハズレ」であってミッション演出パターンが「第１ミッション演出→第２ミッション演出」であるという条件のもと、青色星表示演出が実行される場合には１９％（＝１９／１００×１００）の割合で流星演出を実行すると判定され、緑色星表示演出が実行される場合には３４％（＝３４／１００×１００）の割合で流星演出を実行すると判定され、赤色星表示演出が実行される場合には４９％（＝４９／１００×１００）の割合で流星演出を実行すると判定され、金色星表示演出が実行される場合には６４％（＝６４／１００×１００）の割合で流星演出を実行すると判定される。
【０８６０】
　ここまで、図３９（Ａ）を参照しつつ、流星演出を実行するか否かを決定する処理について説明したが、流星演出の実行に関しては以下のことが言える。すなわち、図３９（Ａ）の表記から明らかなように、エフェクト画像の表示色「青色」と、エフェクト画像の表示色「緑色」と、エフェクト画像の表示色「赤色」と、エフェクト画像の表示色「金色」と、を「流星演出実行あり」に対応付けられている乱数値が多いものから少ないものの順に並べると、エフェクト画像の表示色「金色」、エフェクト画像の表示色「赤色」、エフェクト画像の表示色「緑色」、エフェクト画像の表示色「青色」の順となる。このことから、４種類の星表示演出を、流星演出が実行され難いものから実行され易いものの順に並べると、青色星表示演出、緑色星表示演出、赤色星表示演出、金色星表示演出の順になると言える。このため、第１ミッション演出に発展して流星演出が実行されることを期待する遊技者は、青色星表示演出よりも緑色星表示演出が、緑色星表示演出よりも赤色星表示演出が、赤色星表示演出よりも金色星表示演出が実行されることを期待しながら、遊技を楽しむことができる。
【０８６１】

また、図３９（Ａ）に例示されるように、当落種別が「大当たり」であるか「ハズレ」であるかに関わらず、ミッション演出パターン「第１ミッション演出→第２ミッション演出」の方が、ミッション演出パターン「第１ミッション演出のみ」に比べて、エフェクト画像の表示色「赤色」や「金色」に対して、より多くの乱数値が対応付けられている。このことから、赤色星表示演出や金色星表示演出が実行されてから第１ミッション演出に発展し、この第１ミッション演出中に流星演出が発生した場合には、その後に、継続演出（図３５（Ｊ）参照）を経由して第２ミッション演出（図３５（Ｋ）参照）に発展し易いと言える。

【０８６２】

＜流星演出パターン選択処理について＞

次に、図３９（Ｂ）を参照しつつ、流星演出を実行すると判定した場合に、流星演出パターンを選択する処理について説明する。サブＣＰＵ９１は、上記のように、流星演出実行決定テーブル（図３９（Ａ）参照）を参照して、流星演出を実行すると判定した場合、流星演出パターン選択テーブルをサブＲＯＭ９２から読み出してサブＲＡＭ９３の所定領域にセットする。

【０８６３】

流星演出パターン選択テーブルでは、図３９（Ｂ）に例示されるように、当落種別と、ミッション演出パターンと、流星演出パターンと、乱数値と、が対応付けられている。当落種別には「大当たり」と「ハズレ」があり、ミッション演出パターンには、「第１ミッション演出のみ」と、「第１ミッション演出→第２ミッション演出」と、がある。流星演出パターンには、上述した「少数流星演出」と「多数流星演出」とがある。乱数値は、流星演出乱数と比較される乱数値であり、図３９（Ｂ）では、その乱数値が実際の値ではなく個数として表記されている。

【０８６４】

サブＣＰＵ９１は、流星演出を実行すると判定して、流星演出パターン選択テーブルをサブＲＡＭ９３にセットすると、流星演出パターン選択処理を実行する。具体的には、サブＲＡＭ９３にセットした流星演出パターン選択テーブルにおいて、流星演出を実行するか否かを判定する際に特定した当落種別およびミッション演出パターンに関して、同じく流星演出を実行するか否かを判定する際に取得した流星演出乱数が、「少数流星演出」（図３９（Ｂ）では「少数流星」と表記）に対応付けられている乱数値と、「多数流星演出」（図３９（Ｂ）では「多数流星」と表記）に対応付けられている乱数値と、のどちらの乱数値と一致するかに基づいて、流星演出の演出パターン（流星演出の種別）として、少数流星演出および多数流星演出のいずれか一方を選択する。

【０８６５】

図３９（Ｂ）に例示されるように、当落種別が「大当たり」であってミッション演出パターンが「第１ミッション演出のみ」である場合に関して、「少数流星」に対して６４個の乱数値が対応付けられ、「多数流星」に対して３６個の乱数値が対応付けられている。このため、サブＣＰＵ９１は、特定した当落種別およびミッション演出パターンが「大当たり」および「第１ミッション演出のみ」である場合において、取得した流星演出乱数が、上記６４個の乱数値のいずれかと一致すれば少数流星（少数流星演出）を選択し、上記３６個の乱数値のいずれかと一致すれば多数流星（多数流星演出）を選択する。このように、当落種別およびミッション演出パターンが「大当たり」および「第１ミッション演出のみ」である場合に関して、少数流星演出と多数流星演出のそれぞれに対して上記のように乱数値が対応付けられているため、「少数流星」（少数流星演出）が選択される割合は６４％（＝６４／１００×１００）であり、「多数流星」（多数流星演出）が選択される割合は３６％（＝３６／１００×１００）である。

【０８６６】

また、図３９（Ｂ）に例示されるように、当落種別が「大当たり」であってミッション演出パターンが「第１ミッション演出→第２ミッション演出」である場合に関して、「少数流星」に対して２８個の乱数値が対応付けられ、「多数流星」に対して７２個の乱数値

が対応付けられている。このため、サブＣＰＵ９１は、特定した当落種別およびミッション演出パターンが「大当たり」および「第１ミッション演出→第２ミッション演出」である場合において、取得した流星演出乱数が、上記２８個の乱数値のいずれかと一致すれば少数流星（少数流星演出）を選択し、上記７２個の乱数値のいずれかと一致すれば多数流星（多数流星演出）を選択する。このように、当落種別およびミッション演出パターンが「大当たり」および「第１ミッション演出→第２ミッション演出」である場合に関して、少数流星演出と多数流星演出のそれぞれに対して上記のように乱数値が対応付けられているため、「少数流星」（少数流星演出）が選択される割合は２８％（＝２８／１００×１００）であり、「多数流星」（多数流星演出）が選択される割合は７２％（＝７２／１００×１００）である。

【０８６７】

一方、図３９（Ｂ）に例示されるように、当落種別が「ハズレ」であってミッション演出パターンが「第１ミッション演出のみ」である場合に関して、「少数流星」に対して７５個の乱数値が対応付けられ、「多数流星」に対して２５個の乱数値が対応付けられている。このため、サブＣＰＵ９１は、特定した当落種別およびミッション演出パターンが「ハズレ」および「第１ミッション演出のみ」である場合において、取得した流星演出乱数が、上記７５個の乱数値のいずれかと一致すれば少数流星（少数流星演出）を選択し、上記２５個の乱数値のいずれかと一致すれば多数流星（多数流星演出）を選択する。このように、当落種別およびミッション演出パターンが「ハズレ」および「第１ミッション演出のみ」である場合に関して、少数流星演出と多数流星演出のそれぞれに対して上記のように乱数値が対応付けられているため、「少数流星」（少数流星演出）が選択される割合は７５％（＝７５／１００×１００）であり、「多数流星」（多数流星演出）が選択される割合は２５％（＝２５／１００×１００）である。

【０８６８】

また、図３９（Ｂ）に例示されるように、当落種別が「ハズレ」であってミッション演出パターンが「第１ミッション演出→第２ミッション演出」である場合に関して、「少数流星」に対して３９個の乱数値が対応付けられ、「多数流星」に対して６１個の乱数値が対応付けられている。このため、サブＣＰＵ９１は、特定した当落種別およびミッション演出パターンが「ハズレ」および「第１ミッション演出→第２ミッション演出」である場合において、取得した流星演出乱数が、上記３９個の乱数値のいずれかと一致すれば少数流星（少数流星演出）を選択し、上記６１個の乱数値のいずれかと一致すれば多数流星（多数流星演出）を選択する。このように、当落種別およびミッション演出パターンが「ハズレ」および「第１ミッション演出→第２ミッション演出」である場合に関して、少数流星演出と多数流星演出のそれぞれに対して上記のように乱数値が対応付けられているため、「少数流星」（少数流星演出）が選択される割合は３９％（＝３９／１００×１００）であり、「多数流星」（多数流星演出）が選択される割合は６１％（＝６１／１００×１００）である。

【０８６９】

これらのことから、流星演出の演出パターンの選択については、以下のことが言える。すなわち、図３９（Ｂ）に例示されるように、当落種別に関わらず、ミッション演出パターン「第１ミッション演出→第２ミッション演出」に関しては、多数流星の方が少数流星よりも多くの乱数値が対応付けられている。その一方で、当落種別に関わらず、ミッション演出パターン「第１ミッション演出のみ」に関しては、少数流星の方が多数流星よりも多くの乱数値が対応付けられている。これらのことから、第１ミッション演出中の流星演出（図３５（Ｃ）参照）として、多数流星演出が発生した場合には、その後に第２ミッション演出（図３５（Ｋ）参照）に発展し易く、少数流星演出が発生した場合には、第２ミッション演出に発展し難いと言える（図３７参照）。

【０８７０】

また、図３９（Ｂ）の表記から明らかなように、ミッション演出パターン「第１ミッション演出のみ」に関して、当落種別の「大当たり」と「ハズレ」とを比較すると、「大当

たり」の方が「ハズレ」よりも多数流星の選択割合が高く、逆に、「ハズレ」の方が「大当たり」よりも少数流星の選択割合が高くなっている。また、ミッション演出パターン「第１ミッション演出→第２ミッション演出」に関して、当落種別の「大当たり」と「ハズレ」とを比較すると、「大当たり」の方が「ハズレ」よりも多数流星の選択割合が高く、逆に、「ハズレ」の方が「大当たり」よりも少数流星の選択割合が高くなっている。これらのことから、「大当たり」の場合の方が「ハズレ」の場合よりも多数流星演出が実行され易く、また、「ハズレ」の場合の方が「大当たり」の場合よりも少数流星演出が実行され易く、多数流星演出は、少数流星演出よりも大当たり信頼度が高い演出であると言える（図３７参照）。

【０８７１】

また、図３９（Ａ）の表記から明らかなように、第１ミッション演出に発展したとしても流星演出が実行されないこともあるが、第１ミッション演出に先立って赤色星表示演出や金色星表示演出が実行されている場合、第１ミッション演出に先立って青色星表示演出や緑色星表示演出が実行されている場合に比べて、流星演出が実行され易い。そして、図３９（Ｂ）に基づいて上述したように、多数流星演出の方が少数流星演出よりも大当たり信頼度が高い。このため、遊技者は、先ずは赤色星表示演出や金色星表示演出が実行され、その後に、第１ミッション演出に発展して（少数流星演出ではなく）多数流星演出が実行されることを期待しながら遊技を楽しむことができる。

【０８７２】

＜流星群演出の実行判定処理について＞

次に、図４０を参照しつつ、流星群演出を実行するか否かを判定する処理について説明する。図３５等に基づいて上述したように、本実施形態の遊技機１では、特殊変動にて第２ミッション演出（図３５（Ｋ）参照）が実行される場合において、その第２ミッション演出の実行中に流星群演出（図３５（Ｌ）、図３６（Ｇ）参照）が実行されることがある。サブＣＰＵ９１は、流星演出を実行するか否かを判定し、流星演出を実行する場合にはその演出パターンを選択した後、流星群演出を実行するか否かを決定するために以下のような処理を行う。

【０８７３】

サブＣＰＵ９１は、まず、メイン制御基板８０から受信した第１特別図柄判定に係る変動開始コマンドに基づいて設定した変動演出の変動演出演出パターンに基づいて、今回の第１特別図柄の変動表示中に第２ミッション演出が実行されるか否かを判定する。ここで、第２ミッション演出が実行されると判定した場合、流星群演出乱数を取得してサブＲＡＭ９３に格納する。すなわち、サブＣＰＵ９１は、サブ制御基板９０における乱数更新処理が行われる毎に適宜更新される流星群演出乱数に関して、メイン制御基板８０から第１特別図柄判定に係る変動開始コマンドを受信した時点の値を取得して流星群演出乱数としてサブＲＡＭ９３の所定領域に格納する。そして、流星群演出実行決定テーブルをサブＲＯＭ９２から読み出してサブＲＡＭ９３の所定領域にセットする。

【０８７４】

この流星群演出実行決定テーブルでは、図４０に例示されるように、当落種別と、流星群演出の実行の有無と、乱数値と、が対応付けられている。当落種別には「大当たり」と「ハズレ」があり、流星群演出の実行の有無には、「流星群演出実行なし」と「流星群演出実行あり」がある。乱数値は、流星群演出乱数と比較される乱数値であり、図４０では、その乱数値が実際の値ではなく個数として表記されている。なお、本実施形態では、流星群演出乱数の取り得る範囲が「０」～「９９」の１００個に設定されている。

【０８７５】

サブＣＰＵ９１は、流星群演出乱数を取得・格納して、流星群演出実行決定テーブルをサブＲＡＭ９３の所定領域にセットすると、流星群演出実行判定処理を実行する。具体的には、サブＣＰＵ９１は、メイン制御基板８０から受信した第１特別図柄判定に係る変動開始コマンドに含まれている図柄の設定情報に基づいて、当落種別を特定する。そして、サブＲＡＭ９３にセットした流星群演出実行決定テーブルにおいて、特定した当落種別に

関して、取得した流星群演出乱数が、「流星群演出実行なし」に対応付けられている乱数値と、「流星群演出実行あり」に対応付けられている乱数値と、のいずれの乱数値と一致するかに基づいて、流星群演出を実行するか否かを判定する。

【０８７６】

図４０に例示されるように、当落種別が「大当たり」である場合に関しては、「流星群演出実行あり」に対して７２個の乱数値が対応付けられている。このため、サブＣＰＵ９１は、特定した当落種別が「大当たり」である場合には、取得した流星群演出乱数が上記７２個の乱数値のいずれかと一致するか否かに基づいて、流星群演出を実行するか否かを判定する。また、当落種別が「ハズレ」である場合に関しては、「流星群演出実行あり」に対して４１個の乱数値が対応付けられている。このため、サブＣＰＵ９１は、特定した当落種別が「大当たり」である場合には、取得した流星群演出乱数が上記４１個の乱数値のいずれかと一致するか否かに基づいて、流星群演出を実行するか否かを判定する。

【０８７７】

流星群演出実行決定テーブル（図４０参照）では、上記のように、当落種別が「大当たり」である場合に関して、「流星群演出実行あり」に対して７２個の乱数値が対応付けられているため、特殊変動において第２ミッション演出が実行されて最終的に当たり報知演出が実行されることになる場合、７２％（＝７２／１００×１００）の割合で流星群演出を実行すると判定される。また、上記のように、当落種別が「ハズレ」である場合に関して、「流星群演出実行あり」に対して４１個の乱数値が対応付けられているため、特殊変動において第２ミッション演出が実行されて最終的にハズレ報知演出が実行されることになる場合、４１％（＝４１／１００×１００）の割合で流星群演出を実行すると判定される。

【０８７８】

ここまでの説明から明らかなように、当落種別が「大当たり」である場合の方が、当落種別が「ハズレ」である場合よりも、第２ミッション演出中に流星群演出が実行され易い。このため、流星群演出は、当たり報知演出が実行される可能性が相対的に高いことを示唆する演出であると言える（図３７参照）。

【０８７９】

本実施形態の遊技機１では、第１ミッション演出（図３５（Ｂ）参照）が実行されてから第２ミッション演出（図３５（Ｋ）参照）が実行される場合に、５つの星および所定色のエフェクト画像を表示する星表示演出（図３５（Ａ）、図３６（Ｂ）参照）が実行されてから第１ミッション演出が開始され、第１ミッション演出の実行中には、星表示演出と同様に、星を表示する流星演出（図３５（Ｃ）、図３６（Ｄ）参照）を実行可能である。このように、星表示演出では、流星演出で表示されるものと同じ星が表示されるため、星表示演出を実行することによって、第１ミッション演出および流星演出が実行されることに対する遊技者の期待感を効果的に向上させることが可能である。

【０８８０】

また、星表示演出では、５つの星と、当たり報知演出が実行される可能性があることを示唆するエフェクト画像と、が表示される（図３６（Ｂ）参照）。このため、星表示演出を実行することによって、第１ミッション演出および流星演出が実行されることを遊技者に期待させ、更に、当たり報知演出が実行されることに対する遊技者の期待感を効果的に向上させることが可能である。

【０８８１】

（特殊変動演出を実行可能な遊技機１について）

ここまで、図３５～図４０を参照しつつ、本実施形態の遊技機１で実行可能な特殊変動演出について説明したが、このような特殊変動演出を実行可能な遊技機１は、以下のような遊技機として捉えることができる。

【０８８２】

遊技者に有利な特別遊技（例えば、大当たり遊技）を実行するか否かの判定を行う判定手段（例えば、後述する図４６に例示される大当たり判定処理を実行するメインＣＰＵ８

１）と、
前記特別遊技を実行すると前記判定手段によって判定された場合に、前記特別遊技を実行する特別遊技実行手段（例えば、図４５のステップＳ３１７における特図停止時処理において大当たり遊技フラグを「ＯＮ」に設定し、その後に、図４９～図５１に例示される大入賞口開閉制御処理を実行するメインＣＰＵ８１）と、
演出を制御する演出制御手段（例えば、サブＣＰＵ９１：図５参照）と、を備え、
前記演出制御手段は、
前記判定の結果に基づいて、前記特別遊技が実行されることを報知する報知演出（例えば、当たり報知演出：図３６（Ｉ）参照）と、当該報知演出が実行される可能性が第１の程度であることを示唆する第１示唆演出（例えば、第１ミッション演出：図３５（Ｂ）、図３６（Ｃ）、図３７参照）と、前記可能性が前記第１の程度よりも高い第２の程度であることを示唆する第２示唆演出（図３５（Ｋ）、図３６（Ｆ）、図３７参照）と、を実行可能であり、
前記第１示唆演出を実行してから前記第２示唆演出を実行する場合に、前記報知演出が実行されることを期待させる先行期待演出（例えば、星表示演出：図３５（Ａ）、図３６（Ｂ）、図３７参照）を実行してから前記第１示唆演出を開始し、当該第１示唆演出の実行中に、前記報知演出が実行されることを期待させる後行期待演出（例えば、流星演出：図３５（Ｃ）、図３６（Ｄ）、図３７参照）を実行することが可能であり、
前記後行期待演出は、所定の表示オブジェクト（例えば、星：図３６（Ｄ）参照）を表示する演出であり、
前記先行期待演出は、所定の表示オブジェクト（例えば、星：図３６（Ｂ）参照）と、前記可能性があることを示唆する可能性示唆画像（例えば、エフェクト画像：図３６（Ｂ）、図３７参照）と、を表示する演出である、ことを特徴とする遊技機。

【０８８３】
この遊技機によれば、第１示唆演出が実行されてから第２示唆演出が実行される場合に、所定の表示オブジェクトおよび可能性示唆画像を表示する先行期待演出が実行されてから第１示唆演出が開始され、第１示唆演出の実行中には、所定の表示オブジェクトを表示する後行期待演出が実行される。このように、先行期待演出では、後行期待演出で表示されるものと同じ所定の表示オブジェクトが表示されるため、先行期待演出を実行することによって、第１示唆演出および後行期待演出が実行されることに対する遊技者の期待感を効果的に向上させることが可能である。また、先行期待演出では、所定の表示オブジェクトと、（特別遊技が実行されることを報知する）報知演出が実行される可能性があることを示唆する可能性示唆画像と、が表示される。このため、先行期待演出を実行することによって、第１示唆演出および後行期待演出が実行されることを遊技者に期待させ、更に、報知演出が実行されることに対する遊技者の期待感を効果的に向上させることが可能である。

【０８８４】
（特殊変動演出に関する他の構成）
図３５～図４０に基づいて説明した特殊変動演出に関して、以下のような構成を採用してもよい。すなわち、本実施形態では、第１ミッション演出が実行された後に第２ミッション演出が実行され、第１ミッション演出が実行されることなく第２ミッション演出が実行されることが無い場合を例に説明するが、例えば、第１ミッション演出を実行することなく第２ミッション演出を実行するときと、第１ミッション演出を実行してから第２ミッション演出を実行するときと、がある、といった構成を採用してもよい。このような構成を採用する場合、例えば、流星演出（例えば、多数流星演出）を伴う第１ミッション演出が実行されてから第２ミッション演出が実行される第１確率が、第１ミッション演出および流星演出が実行されることなく第２ミッション演出が実行される第２確率よりも高い確率に設定されている、といった構成を併せて採用することが考えられる。これらの構成を併せて採用することにより、第２ミッション演出に発展して流星群演出が実行されることを期待する遊技者は、先ずは、第１ミッション演出に発展し、その上で、第１ミッション

演出中に流星演出が発生することを期待しながら遊技を楽しむことができる。

【０８８５】

また、本実施形態では、青色星表示演出、緑色星表示演出、赤色星表示演出、及び金色星表示演出の４種類の星表示演出のうちのいずれかの星表示演出を実行する場合を例に説明するが、実行可能な星表示演出の種類は、４種類に限らず、２種類（例えば、青色星表示演出と赤色星表示演出の２種類）であってもよいし、３種類（例えば、青色星表示演出、緑色星表示演出、赤色星表示演出の３種類）であってもよいし、５種類以上であってもよい。

【０８８６】

また、本実施形態では、少数流星演出と多数流星演出の２種類の流星演出のいずれか一方を実行する場合を例に説明するが、実行可能な流星演出の種類は２種類に限らず、１種類であってもよいし、３種類以上であってもよい。

【０８８７】

また、本実施形態では、流星群演出が１種類しか用意されていない場合を例に説明するが、第１の流星群演出と、第１の流星群演出よりも大当たり信頼度が高い第２の流星群演出というように、複数種類の流星群演出のうちのいずれかの流星群演出を実行可能な構成を採用してもよい。この場合、例えば、少数流星演出が実行された場合には、第２の流星群演出よりも第１の流星群演出の方が実行され易く、多数流星群演出が実行された場合には、第１の流星群演出よりも第２の流星群演出の方が実行され易い、といった構成を併せて採用することが考えられる。

【０８８８】

また、本実施形態では、第１ミッション演出中に、３個の星が移動してから消える様子を表す少数流星演出（例えば、図３６（Ｄ）参照）、又は、５個の星が移動してから消える様子を表す多数流星演出が実行され得るのに対して、第１ミッション演出の開始前に、少数流星演出や多数流星演出で表示される星よりも大きい５個の星を表示する星表示演出（図３６（Ｂ）参照）を実行可能である場合を例に説明する。このように、本実施形態では、星表示演出で表示される星の方が、流星演出で表示される星よりも大きい場合を例に説明するが、星表示演出で表示される星の方が、流星演出で表示される星よりも小さくてもよく、また、星表示演出で表示される星の大きさと、流星演出で表示される星の大きさと、が互いに同じであってもよい。

【０８８９】

また、本実施形態では、星表示演出で表示される星の表示色と、流星演出で表示される星の表示色と、がどちらも黄色である場合を例に説明するが、他の実施形態では、これらの表示色が互いに異なる表示色である、といった構成を採用してもよい。

【０８９０】

また、本実施形態では、星表示演出と流星演出において、「所定の表示オブジェクト」として星が表示される場合を例に説明するが、「所定の表示オブジェクト」は星に限らず、例えば、キャラクタやアイテムといった他の表示オブジェクトであってもよいことは言うまでもない。

【０８９１】

また、本実施形態では、「先行期待演出」が星表示演出である場合を例に説明するが、「先行期待演出」は、当たり報知演出が実行されることを遊技者に期待させることができ、且つ、「後行期待演出」（本実施形態では、流星演出）で表示されるものと共通する表示オブジェクトを表示する演出であれば、星表示演出とは異なる演出であってもよい。また、本実施形態では、「後行期待演出」が流星演出である場合を例に説明するが、「後行期待演出」は、当たり報知演出が実行されることを遊技者に期待させることができ、且つ、「先行期待演出」（本実施形態では、星表示演出）で表示されるものと共通する表示オブジェクトを表示する演出であれば、流星演出とは異なる演出であってもよい。

【０８９２】

また、本実施形態では、「第１示唆演出」が第１ミッション演出である場合を例に説明

するが、「第１示唆演出」は、当たり報知演出が実行される可能性が第１の程度であることを示唆する演出であれば、第１ミッション演出に限らず、第１ミッション演出とは異なる演出（例えば、ノーマルリーチ）であってもよい。また、本実施形態では、「第２示唆演出」が第２ミッション演出である場合を例に説明するが、「第２示唆演出」は、当たり報知演出が実行される可能性が第１の程度よりも高い第２の程度であることを示唆する演出であれば、第２ミッション演出に限らず、第２ミッション演出とは異なる演出（例えば、ＳＰＳＰリーチ）であってもよい。

【０８９３】

以下、図４０までの図面に基づいて説明した各種演出に関する遊技制御や演出制御を実現するための各制御基板のＲＡＭ構成、各制御基板で行われる処理について説明する。

【０８９４】

［メインＲＡＭ８３の構成例］

図４１は、メインＲＡＭ８３の記憶領域と各記憶領域に記憶される情報について説明するための説明図である。図４１（Ａ）に例示されるように、メインＲＡＭ８３には、第１始動口２１に遊技球が入賞した際に取得された取得情報等を記憶する記憶領域として、判定用記憶領域８３０、特図１・第１保留記憶領域８３１、特図１・第２保留記憶領域８３２、特図１・第３保留記憶領域８３３、及び特図１・第４保留記憶領域８３４が設けられている。また、メインＲＡＭ８３には、第２始動口２２に遊技球が入賞した際に取得された取得情報等を記憶する記憶領域として、上記判定用記憶領域８３０、特図２・第１保留記憶領域８３５、特図２・第２保留記憶領域８３６、特図２・第３保留記憶領域８３７、及び特図２・第４保留記憶領域８３８が設けられている。

【０８９５】

判定用記憶領域８３０は、特別図柄判定が実際に実行されるときにその特別図柄判定に使用される各種情報が記憶される記憶領域である。特図１・第１保留記憶領域８３１～特図１・第４保留記憶領域８３４は、第１特別図柄判定に係る各種情報が記憶される記憶領域であり、特図２・第１保留記憶領域８３５～特図２・第４保留記憶領域８３８は、第２特別図柄判定に係る各種情報が記憶される記憶領域である。そして、第１特別図柄判定と第２特別図柄判定の両方が保留されている場合、第２特別図柄判定の方が第１特別図柄判定よりも優先消化される。このため、判定用記憶領域８３０には、保留されている特別図柄判定の実行に際して、第２特別図柄判定が保留されている場合には特図２・第１保留記憶領域８３５に記憶されている各種情報がシフトされ、第１特別図柄判定のみが保留されている場合には特図１・第１保留記憶領域８３１に記憶されている各種情報がシフトされる。

【０８９６】

図４１（Ｂ）に例示されるように、保留記憶領域８３１～８３８は、特別図柄判定の権利を保留するための情報を記憶する領域であって、それぞれ、メインＣＰＵ８１によって取得された、大当たり乱数を記憶する領域、図柄乱数を記憶する領域、リーチ乱数を記憶する領域、変動パターン乱数を記憶する領域、事前判定結果を示す情報である事前判定情報を記憶する領域等を含んでいる。

【０８９７】

ここで、大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数については、上述した通りである。事前判定情報は、大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数に基づいて、後述する事前判定処理（図４４参照）によって得られる情報である。事前判定情報は、具体的には、入賞始動口情報、特別図柄判定の判定結果が大当たりであるか否かを示す情報、大当たりである場合にはその大当たりの種類が何であるかを示す情報、特別図柄の変動パターンを示す情報、遊技機１の遊技状態を示す情報等を含んでいる。ここで、入賞始動口情報は、同じ保留記憶領域内に格納される大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数が、遊技球が第１始動口２１に入賞したことを契機として取得されたのか、或いは遊技球が第２始動口２２に入賞したことを契機として取得されたのかを示す情報である。これらの情報を含む事前判定情報は、事前判定処理に

使用された大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数と同じ保留記憶領域内に格納される。

【０８９８】

遊技機１では、第１始動口２１に遊技球が入賞する毎に、図４１（Ｂ）に基づいて説明した５つの情報が、特図１・第１保留記憶領域８３１から順に、特図１・第１保留記憶領域８３１～特図１・第４保留記憶領域８３４のいずれかに格納される。また、第２始動口２２に遊技球が入賞する毎に、上記５つの情報が、特図２・第１保留記憶領域８３５から順に、特図２・第１保留記憶領域８３５～特図２・第４保留記憶領域８３８のいずれかに格納される。

【０８９９】

例えば、判定用記憶領域８３０に情報が記憶されると共に特図１・第１保留記憶領域８３１～特図１・第４保留記憶領域８３４のいずれにも情報が記憶されていない状態で、第１始動口２１に遊技球が入賞した場合、その入賞に応じて新たに取得された第１特別図柄判定に係る５つの情報が特図１・第１保留記憶領域８３１に格納される。また、例えば、判定用記憶領域８３０、特図１・第１保留記憶領域８３１、及び特図１・第２保留記憶領域８３２のそれぞれに５つの情報が記憶された状態で第１始動口２１に遊技球が入賞した場合、その入賞に応じて新たに取得された第１特別図柄判定に係る５つの情報が特図１・第３保留記憶領域８３３に格納される。

【０９００】

また、第１特別図柄判定の実行に際して特図１・第１保留記憶領域８３１に記憶されている情報が判定用記憶領域８３０にシフトされると、特図１・第２保留記憶領域８３２以降の第１特別図柄判定に係る保留記憶領域に記憶されている情報が特図１・第１保留記憶領域８３１側にシフトされる。例えば、特図１・第１保留記憶領域８３１～特図１・第３保留記憶領域８３３のそれぞれに情報が記憶された状態で特図１・第１保留記憶領域８３１に記憶されている情報が判定用記憶領域８３０にシフトされると、特図１・第２保留記憶領域８３２に記憶されている情報が特図１・第１保留記憶領域８３１にシフトされ、特図１・第３保留記憶領域８３３に記憶されている情報が特図１・第２保留記憶領域８３２にシフトされる。

【０９０１】

このような情報のシフト処理は、第２特別図柄判定に係る情報が記憶される特図２・第１保留記憶領域８３５～特図２・第４保留記憶領域８３８においても同様に行われる。なお、本実施形態の遊技機１では、第１特別図柄判定および第２特別図柄判定の両方が保留されている場合、すなわち特図１・第１保留記憶領域８３１と特図２・第１保留記憶領域８３５の両方に情報が記憶されている場合、特図１・第１保留記憶領域８３１～特図１・第４保留記憶領域８３４を対象とするシフト処理に先立って、特図２・第１保留記憶領域８３５～特図２・第４保留記憶領域８３８を対象とするシフト処理が優先して行われる。

【０９０２】

ところで、特別図柄の変動表示中や大当たり遊技中に第１始動口２１又は第２始動口２２に遊技球が入賞して各種乱数が取得されたとしても、特別図柄判定や特別図柄の変動表示を直ちに行うことはできない。このため、メインＣＰＵ８１は、このような状況下で各種乱数が取得された場合には、上述したように、取得された各種乱数等を、特別図柄判定の権利を保留する情報として保留記憶領域８３１～８３８のいずれかの領域に格納することとしている。その一方で、特別図柄が変動表示されておらず、特別図柄判定が保留されておらず、また、大当たり遊技中でもない場合には、メインＣＰＵ８１は、始動口入賞を契機として取得した各種乱数等を判定用記憶領域８３０に直接格納する。

【０９０３】

［メイン制御基板８０による割込み処理］

次に、図４２を参照しつつ、メイン制御基板８０において実行される割込み処理について説明する。ここで、図４２は、メイン制御基板８０において実行される割込み処理を例示するフローチャートである。メイン制御基板８０は、電源投入時や電源断時等の特殊な

場合を除く通常の動作時において、図４２に例示されている一連の処理を一定時間（例えば４ミリ秒）毎に繰り返し実行する。なお、図４２以降のフローチャートに基づいて説明するメイン制御基板８０の処理は、メインＲＯＭ８２に記憶されているプログラムに基づいてメインＣＰＵ８１が発行する命令に従って行われる。

【０９０４】

まず、メインＣＰＵ８１は、大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数、変動パターン乱数、及び普通図柄乱数の各種乱数を更新する乱数更新処理を実行する（ステップＳ１）。大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数、変動パターン乱数、及び普通図柄乱数は、このステップＳ１の処理が行われる毎に「１」加算される。なお、このステップＳ１の処理を行うカウンタとしてはループカウンタが使用されており、各乱数は、予め設定された最大値に達した後は「０」に戻されて更新される。

【０９０５】

ステップＳ１の処理に続いて、メインＣＰＵ８１は、第１始動口センサ２１１、第２始動口センサ２２１、ゲートセンサ２５１の各センサからの検知信号が入力されたことに応じて各種の乱数を取得する処理を含むセンサ検知処理を実行する（ステップＳ２）。このセンサ検知処理については、図４３に基づいて後に詳述する。

【０９０６】

ステップＳ２の処理に続いて、メインＣＰＵ８１は、特別図柄判定を実行して、第１特別図柄表示器４１又は第２特別図柄表示器４２に特別図柄を変動表示させてから特別図柄判定の判定結果を示す特別図柄を停止表示させる処理等を含む特別図柄処理を実行する（ステップＳ３）。この特別図柄処理については、図４５に基づいて後に詳述する。

【０９０７】

ステップＳ３の処理に続いて、メインＣＰＵ８１は、普通図柄判定を実行し、普通図柄表示器４３に普通図柄を変動表示させてから普通図柄判定の結果を示す普通図柄を停止表示させる処理等を含む普通図柄処理を実行する（ステップＳ４）。

【０９０８】

ステップＳ４の処理に続いて、メインＣＰＵ８１は、普通図柄判定を行った結果、第２始動口２２を開放すると判定した場合に、開閉部材２３を動作させる第２始動口ソレノイド２２２を制御して第２始動口２２を開閉する第２始動口開閉制御処理を実行する（ステップＳ５）。

【０９０９】

ステップＳ５の処理に続いて、メインＣＰＵ８１は、ステップＳ３の特別図柄処理において実行される大当たり判定処理で「大当たり」であると判定した場合に、第１大入賞口ソレノイド２６２（又は第２大入賞口ソレノイド２８２）を制御して第１大入賞口２６（又は第２大入賞口２８）を開閉する大入賞口開閉制御処理を実行する（ステップＳ６）。この大入賞口開閉制御処理については、図４９～図５１に基づいて後に詳述する。

【０９１０】

ステップＳ６の処理に続いて、メインＣＰＵ８１は、遊技球の入賞に応じた賞球の払い出しを制御する賞球処理を実行する（ステップＳ７）。

【０９１１】

ステップＳ７の処理に続いて、メインＣＰＵ８１は、ステップＳ７以前の処理ステップにおいてメインＲＡＭ８３にセット（格納）された各種コマンドや演出内容を決定するために必要な情報をサブ制御基板９０に送信する送信処理を実行する（ステップＳ８）。

【０９１２】

［メイン制御基板８０によるセンサ検知処理］

図４３は、図４２のステップＳ２におけるセンサ検知処理の詳細フローチャートである。図４３に例示されるように、メインＣＰＵ８１は、ステップＳ１の乱数更新処理に続いて、ゲートセンサ２５１からの検知信号の入力の有無に基づいて、ゲートセンサ２５１がゲート２５に対する遊技球の通過を検知したか否かを判定する（ステップＳ２０１）。ここで、ゲートセンサ２５１がゲート２５に対する遊技球の通過を検知したと判定した場合

（ステップＳ２０１：ＹＥＳ）、メインＲＡＭ８３に記憶されている普通図柄判定の保留数Ｆが、予め設定されている普通図柄判定の最大保留数Ｆｍａｘ（本実施形態では「４」）未満であるか否かを判定する（ステップＳ２０２）。

【０９１３】

メインＣＰＵ８１は、保留数Ｆが「４」未満であると判定した場合（ステップＳ２０２：ＹＥＳ）、保留数Ｆを「１」加算した値に更新し（ステップＳ２０３）、ステップＳ１の乱数更新処理が行われる毎に更新される普通図柄乱数に関して、ゲート２５に対する遊技球の通過を検知したタイミングの値を取得して、メインＲＡＭ８３の所定領域に格納する（ステップＳ２０４）。

【０９１４】

一方、メインＣＰＵ８１は、ステップＳ２０４の処理を実行した場合、ゲートセンサ２５１がゲート２５に対する遊技球の通過を検知していないと判定した場合（ステップＳ２０１：ＮＯ）、保留数Ｆが「４」未満ではないと判定した場合（ステップＳ２０２：ＮＯ）、第２始動口センサ２２１からの検知信号の入力の有無に基づいて、第２始動口センサ２２１が第２始動口２２に対する遊技球の入賞を検知したか否かを判定する（ステップＳ２０６）。ここで、第２始動口センサ２２１が第２始動口２２に対する遊技球の入賞を検知したと判定した場合（ステップＳ２０６：ＹＥＳ）、メインＲＡＭ８３に記憶されている第２特別図柄判定の保留数Ｔ２が、予め設定されている第２特別図柄判定の最大保留数Ｔ２ｍａｘ（本実施形態では「４」）未満であるか否かを判定する（ステップＳ２０７）。

【０９１５】

メインＣＰＵ８１は、保留数Ｔ２が「４」未満であると判定した場合（ステップＳ２０７：ＹＥＳ）、保留数Ｔ２を「１」加算した値に更新し（ステップＳ２０８）、ステップＳ１の乱数更新処理が行われる毎に更新される大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数に関して、第２始動口２２に対する遊技球の入賞を検知したタイミングの値をそれぞれ取得する（ステップＳ２０９）。

【０９１６】

このように、保留数Ｔ２が最大保留数Ｔ２ｍａｘ未満の状態で第２始動口２２に対する遊技球の入賞が検知されるという取得条件の成立に応じて、第２特別図柄判定に係る各種の乱数が取得される。なお、第２特別図柄判定および第２特別図柄の変動表示を直ちに実行可能な状況で各種の乱数が取得された場合には、これらの乱数は判定用記憶領域８３０に直接格納され、直ちに実行できない状況で各種の乱数が取得された場合には、これらの乱数は特図２・第１保留記憶領域８３５～特図２・第４保留記憶領域８３８のいずれかの領域に格納される。

【０９１７】

メインＣＰＵ８１は、ステップＳ２０９の処理を実行した場合、現在の状態が高ベース状態であるか否かを判断する（ステップＳ２１０）。メインＲＡＭ８３には、時短遊技フラグが記憶されている。この時短遊技フラグは、第２始動口２２に遊技球が入賞し難い低ベース状態となるように開閉部材２３の動作を制御する場合に「ＯＦＦ」に設定され、第２始動口２２に遊技球が入賞し易い高ベース状態となるように開閉部材２３の動作を制御する場合に「ＯＮ」に設定されるフラグである。メインＣＰＵ８１は、ステップＳ２１０において、この時短遊技フラグが「ＯＮ」に設定されているか否かに基づいて、現在の状態が高ベース状態であるか否かを判断する。

【０９１８】

メインＣＰＵ８１は、現在の状態が高ベース状態であると判断した場合（ステップＳ２１０：ＹＥＳ）、すなわち時短遊技フラグが「ＯＮ」に設定されている場合、第２特別図柄判定の保留に係る事前判定処理を実行する（ステップＳ２１１）。具体的には、第２始動口２２に遊技球が入賞したことに応じて取得した各種乱数に基づいて、後述する大当たり判定処理（図４６参照）や変動パターン選択処理（図４７参照）が実行されるのに先立って、ステップＳ２０９の処理で取得された各種乱数に基づいて、大当たりとなるか否か

を事前判定すると共に、第２特別図柄判定が実行された際に第２特別図柄の変動パターンとしてどの変動パターンが選択されるかを事前判定する事前判定処理を実行する。この事前判定処理の結果である事前判定情報は、事前判定処理に使用された大当たり乱数等が記憶されているのと同じ保留記憶領域に格納される。

【０９１９】

なお、大当たり遊技中ではなく、特別図柄の変動表示中でもなく、第２特別図柄判定の保留数Ｔ２が「０」の状態で第２始動口２２に遊技球が入賞した場合、その入賞に応じて取得された各種乱数が判定用記憶領域８３０に直接格納されて、これらの乱数に基づく第２特別図柄判定が直ちに実行される。この場合、第２特別図柄判定は保留されないため、第２特別図柄判定に係る事前判定処理は行われない。このような事前判定処理については、図４４に基づいて後に詳述する。

【０９２０】

メインＣＰＵ８１は、ステップＳ２１１の処理を実行した場合、又は高ベース状態ではないと判断した場合（ステップＳ２１０：ＮＯ）、第２特別図柄判定に係る保留コマンドをメインＲＡＭ８３にセットする（ステップＳ２１２）。この保留コマンドは、第２特別図柄判定が保留されたことを通知するコマンドであり、ステップＳ８の送信処理によってサブ制御基板９０に送信される。なお、ステップＳ２１１の事前判定処理が行われることなくステップＳ２１２の処理が行われた場合には、事前判定情報を含まない保留コマンドがサブ制御基板９０に送信される。一方、ステップＳ２１１の事前判定処理が行われた後にステップＳ２１２の処理が行われた場合には、事前判定情報を含む保留コマンドがサブ制御基板９０に送信される。

【０９２１】

一方、メインＣＰＵ８１は、ステップＳ２１２の処理を実行した場合、第２始動口センサ２２１が第２始動口２２に対する遊技球の入賞を検知していないと判定した場合（ステップＳ２０６：ＮＯ）、第２特別図柄判定の保留数Ｔ２が「４」未満ではないと判定した場合（ステップＳ２０７：ＮＯ）、第１始動口センサ２１１からの検知信号の入力の有無に基づいて、第１始動口センサ２１１が第１始動口２１に対する遊技球の入賞を検知したか否かを判定する（ステップＳ２１４）。ここで、第１始動口センサ２１１が第１始動口２１に対する遊技球の入賞を検知したと判定した場合（ステップＳ２１４：ＹＥＳ）、メインＲＡＭ８３に記憶されている第１特別図柄判定の保留数Ｔ１が、予め設定されている第１特別図柄判定の最大保留数Ｔ１ｍａｘ（本実施形態では「４」）未満であるか否かを判定する（ステップＳ２１５）。

【０９２２】

メインＣＰＵ８１は、保留数Ｔ１が「４」未満であると判定した場合（ステップＳ２１５：ＹＥＳ）、保留数Ｔ１を「１」加算した値に更新し（ステップＳ２１６）、ステップＳ１の乱数更新処理が行われる毎に更新される大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数に関して、第１始動口２１に対する遊技球の入賞を検知したタイミングの値をそれぞれ取得する（ステップＳ２１７）。

【０９２３】

このように、保留数Ｔ１が最大保留数Ｔ１ｍａｘ未満の状態で第１始動口２１に対する遊技球の入賞が検知されるという取得条件の成立に応じて、第１特別図柄判定に係る各種の乱数が取得される。なお、第１特別図柄判定および第１特別図柄の変動表示を直ちに実行可能な状況で各種の乱数が取得された場合には、これらの乱数は判定用記憶領域８３０に直接格納され、直ちに実行できない状況で各種の乱数が取得された場合には、これらの乱数は特図１・第１保留記憶領域８３１～特図１・第４保留記憶領域８３４のいずれかの領域に格納される。

【０９２４】

メインＣＰＵ８１は、ステップＳ２１７の処理を実行した場合、ステップＳ２１０の処理と同様に、現在の状態が高ベース状態であるか否かを判断する（ステップＳ２１８）。ここで、現在の状態が高ベース状態ではないと判断した場合（ステップＳ２１８：ＮＯ）

、すなわち時短遊技フラグが「ＯＦＦ」に設定されている場合、第１特別図柄判定の保留に係る事前判定処理を実行する（ステップＳ２１９）。具体的には、第１始動口２１に遊技球が入賞したことに応じて取得した各種乱数に基づいて、後述する大当たり判定処理（図４６参照）や変動パターン選択処理（図４７参照）が実行されるのに先立って、ステップＳ２１７の処理で取得された各種乱数に基づいて、大当たりとなるか否かを事前判定すると共に、第１特別図柄判定が実行された際に第１特別図柄の変動パターンとしてどの変動パターンが選択されるかを事前判定する事前判定処理を実行する。この事前判定処理の結果である事前判定情報は、事前判定処理に使用された大当たり乱数等が記憶されているのと同じ保留記憶領域に格納される。

【０９２５】

なお、大当たり遊技中ではなく、特別図柄の変動表示中でもなく、第１特別図柄判定の保留数Ｔ１が「０」の状態で第１始動口２１に遊技球が入賞した場合、その入賞に応じて取得された各種乱数が判定用記憶領域８３０に直接格納されて、これらの乱数に基づく第１特別図柄判定が直ちに実行される。この場合、第１特別図柄判定は保留されないため、第１特別図柄判定に係る事前判定処理は行われない。このような事前判定処理については、図４４に基づいて後に詳述する。

【０９２６】

メインＣＰＵ８１は、ステップＳ２１９の処理を実行した場合、又は高ベース状態であると判断した場合（ステップＳ２１８：ＹＥＳ）、第１特別図柄判定に係る保留コマンドをメインＲＡＭ８３にセットする（ステップＳ２２０）。この保留コマンドは、第１特別図柄判定が保留されたことを通知するコマンドであり、ステップＳ８の送信処理によってサブ制御基板９０に送信される。なお、ステップＳ２１９の事前判定処理が行われることなくステップＳ２２０の処理が行われた場合には、事前判定情報を含まない保留コマンドがサブ制御基板９０に送信される。一方、ステップＳ２１９の事前判定処理が行われた後にステップＳ２２０の処理が行われた場合には、事前判定情報を含む保留コマンドがサブ制御基板９０に送信される。

【０９２７】

［メイン制御基板８０による事前判定処理］

以下、図４４を参照しつつ、メイン制御基板８０によって実行される事前判定処理について説明する。ここで、図４４は、図４３のステップＳ２１１，２１９における事前判定処理の詳細フローチャートである。なお、ここでは、第１特別図柄判定の権利が保留された場合に行われる事前判定処理を例に説明を行うが、使用される乱数やテーブルが異なる点を除き、第２特別図柄判定の権利が保留された場合にも同様の事前判定処理が行われる。

【０９２８】

メインＣＰＵ８１は、図４３のステップＳ２１０の処理で高ベース状態であると判断した場合（ステップＳ２１０：ＹＥＳ）、又は図４３のステップＳ２１８の処理で高ベース状態ではないと判断した場合（ステップＳ２１８：ＮＯ）、大当たり判定処理を実行する（ステップＳ２１９１）。具体的には、低確率状（本実施形態では「通常遊技状態」や「時短遊技状態」がこれに該当）である場合には、低確率時用大当たり乱数テーブル（図６（Ａ）参照）をメインＲＯＭ８２から読み出してメインＲＡＭ８３にセットする。一方、高確率状態（本実施形態では「確変遊技状態」がこれに該当）である場合には、高確率時用大当たり乱数テーブル（図６（Ａ）参照）をメインＲＯＭ８２から読み出してメインＲＡＭ８３にセットする。そして、図４３のステップＳ２０９の処理（又は図４３のステップＳ２１７の処理）で取得した大当たり乱数が、メインＲＡＭ８３にセットした大当たり乱数テーブルに格納されている当選値のいずれかと一致するか否かに基づいて、当該変動開始時に大当たりと判定されることになるか否かを判定する。

【０９２９】

次に、メインＣＰＵ８１は、ステップＳ２１９１の判定結果に基づいて、当該変動開始時に大当たりであると判定されるか否かを判断する（ステップＳ２１９２）。ここで、当

該変動開始時に大当たりであると判定されると判断した場合（ステップＳ２１９２：ＹＥＳ）、大当たり用変動パターン選択テーブルをメインＲＯＭ８２から読み出してメインＲＡＭ８３にセットする（ステップＳ２１９３）。

【０９３０】

一方、メインＣＰＵ８１は、当該変動開始時に大当たりではないと判定されると判断した場合（ステップＳ２１９２：ＮＯ）、当該変動中にリーチ演出が行われるか否かを判定する（ステップＳ２１９４）。具体的には、ステップＳ２１９１の大当たり判定処理に使用された大当たり乱数と一緒に取得されたリーチ乱数が、メインＲＯＭ８２に記憶されているリーチ乱数の当選値と一致するか否かに基づいて、当該変動中にリーチ演出が行われるか否かを判定する。

【０９３１】

メインＣＰＵ８１は、リーチ演出が行われると判定した場合（ステップＳ２１９４：ＹＥＳ）、リーチハズレ用変動パターン選択テーブルをメインＲＯＭ８２から読み出してメインＲＡＭ８３にセットする（ステップＳ２１９５）。

【０９３２】

ところで、第１特別図柄判定の判定結果が「ハズレ」であり、且つ当該変動中にリーチ演出が行われない場合、当該変動開始時における第１特別図柄判定の保留数に基づいて第１特別図柄の変動パターンが決定される。そして、保留されている第１特別図柄判定が消化される前と後では第１特別図柄判定の保留数が相異なる場合がある。このため、第１特別図柄判定が消化される前に取得した特別図柄の変動パターンが、その第１特別図柄判定が実際に消化される際に選択される特別図柄の変動パターンとは異なる場合がある。すなわち、当該変動中にリーチ演出が行われない第１特別図柄判定の権利に対しては、その第１特別図柄判定に先立って正確な第１特別図柄の変動パターンを取得できない場合がある。

【０９３３】

このため、リーチ演出が行われないとメインＣＰＵ８１によって判定された場合には（ステップＳ２１９４：ＮＯ）、後述するステップＳ２１９６の変動パターン乱数判定処理や、ステップＳ２１９７の事前判定情報を格納する処理が行われることなく、図４３のステップＳ２１２（又はステップＳ２２０）に処理が進められる。よって、特別図柄判定の判定結果が「ハズレ」となって、リーチ無し演出が行われることになる場合には、事前判定情報を含まない保留コマンドがセットされることになる。

【０９３４】

ただし、リーチ無しハズレ用の変動パターンとして、変動開始時の保留数に関わらず選択可能な変動パターンを用意しておけば、先読み対象変動の開始時に選択される特別図柄の変動パターンを事前判定処理によって特定することが可能である。このため、このような変動パターンに関しては、後述するステップＳ２１９６の処理（当該変動開始時に選択される変動パターンを特定する処理）やステップＳ２１９７の処理を実行することが可能である。

【０９３５】

メインＣＰＵ８１は、大当たり用変動パターン選択テーブル又はリーチハズレ用変動パターン選択テーブルをセットすると、変動パターン乱数判定処理を実行する（ステップＳ２１９６）。具体的には、ステップＳ２１９１の処理で使用された大当たり乱数と一緒に始動口入賞時に取得された変動パターン乱数が、メインＲＡＭ８３にセットされている変動パターン選択テーブルに規定されている乱数値のうちのどの乱数値と一致するかに基づいて、当該変動開始時に行われる特別図柄判定で選択されることになる特別図柄の変動パターンを特定する。

【０９３６】

メインＣＰＵ８１は、ステップＳ２１９６の処理を実行した場合、事前判定情報を生成してメインＲＡＭ８３に格納する（ステップＳ２１９７）。この事前判定情報が格納される領域については、図４１に基づいて上述した通りである。

【０９３７】
　このように、メインＣＰＵ８１は、遊技球が第１始動口２１（又は第２始動口２２）に入賞したことを契機として取得された大当たり乱数等の取得情報に基づいて、この取得情報に基づく大当たり判定処理や変動パターン選択処理が行われるのに先立って、第１特別図柄（又は第２特別図柄）の変動パターン（すなわち変動時間）を取得する。
【０９３８】
［メイン制御基板８０による特別図柄処理］
　次に、図４５を参照しつつ、メイン制御基板８０によって実行される特別図柄処理の詳細について説明する。ここで、図４５は、図４２のステップＳ３における特別図柄処理の詳細フローチャートである。
【０９３９】
　図４５に例示されるように、メインＣＰＵ８１は、メインＲＡＭ８３に記憶されている大当たり遊技フラグが「ＯＮ」に設定されているか否かに基づいて、大当たり遊技中であるか否かを判定する（ステップＳ３０１）。この大当たり遊技フラグは、大当たり遊技の実行中であるか否かを示すフラグであり、大当たり遊技の開始時に「ＯＮ」に設定され、大当たり遊技の終了時に「ＯＦＦ」に設定される。ここで、大当たり遊技中であると判定された場合（ステップＳ３０１：ＹＥＳ）、ステップＳ４の普通図柄処理に処理が進められる。
【０９４０】
　メインＣＰＵ８１は、大当たり遊技中ではないと判定した場合（ステップＳ３０１：ＮＯ）、特別図柄の変動表示中であるか否かを判定する（ステップＳ３０２）。ここで、特別図柄の変動表示中ではないと判定した場合（ステップＳ３０２：ＮＯ）、メインＲＡＭ８３に記憶されている第２特別図柄判定の保留数Ｔ２が「１」以上であるか否かを判定する（ステップＳ３０３）。ここで、保留数Ｔ２が「１」以上であると判定した場合（ステップＳ３０３：ＹＥＳ）、保留数Ｔ２を「１」減算した値に更新する（ステップＳ３０４）。
【０９４１】
　メインＣＰＵ８１は、保留数Ｔ２が「１」以上ではないと判定した場合（ステップＳ３０３：ＮＯ）、メインＲＡＭ８３に記憶されている第１特別図柄判定の保留数Ｔ１が「１」以上であるか否かを判定する（ステップＳ３０５）。ここで、保留数Ｔ１が「１」以上であると判定した場合（ステップＳ３０５：ＹＥＳ）、保留数Ｔ１を「１」減算した値に更新する（ステップＳ３０６）。
【０９４２】
　メインＣＰＵ８１は、ステップＳ３０４の処理またはステップＳ３０６の処理を実行した場合、メインＲＡＭ８３の保留記憶領域に対するシフト処理を実行する（ステップＳ３０７）。具体的には、ステップＳ３０４の処理に続いてステップＳ３０７の処理を実行する場合、特図２・第１保留記憶領域８３５に記憶されている情報を判定用記憶領域８３０にシフトさせるシフト処理を実行する。その際、特図２・第２保留記憶領域８３６以降の保留記憶領域にも情報が記憶されている場合には、これらの情報を特図２・第１保留記憶領域８３５側にシフトさせるシフト処理も併せて実行する。一方、ステップＳ３０６の処理に続いてシフト処理を実行する場合、特図１・第１保留記憶領域８３１に記憶されている情報を判定用記憶領域８３０にシフトさせるシフト処理を実行する。その際、特図１・第２保留記憶領域８３２以降の保留記憶領域にも情報が記憶されている場合には、これらの情報を特図１・第１保留記憶領域８３１側にシフトさせるシフト処理も併せて実行する。
【０９４３】
　メインＣＰＵ８１は、ステップＳ３０７のシフト処理によって大当たり乱数や図柄乱数等の第２特別図柄判定（又は第１特別図柄判定）に必要な情報を判定用記憶領域８３０に格納すると、これらの情報に基づいて、ステップＳ３０８の大当たり判定処理とステップＳ３０９の変動パターン選択処理を実行する。

【０９４４】
なお、大当たり遊技中ではなく、特別図柄の変動表示中でもなく、第１特別図柄判定の保留数Ｔ１と第２特別図柄判定の保留数Ｔ２が両方とも「０」の状態で遊技球が第１始動口２１（又は第２始動口２２）に入賞した場合、その入賞に応じて取得された大当たり乱数や図柄乱数等の情報が判定用記憶領域８３０に直接格納される。このような場合は、ステップＳ３０７のシフト処理が実行されることなく、大当たり判定処理および変動パターン選択処理が実行されることになる。
【０９４５】
メインＣＰＵ８１は、判定用記憶領域８３０に記憶されている乱数に基づいて、大当たり判定処理を実行する（ステップＳ３０８）。この大当たり判定処理が実行されることによって、大当たりか否かが判定されると共に、大当たりであると判定された場合には大当たりの種類（大当たり図柄）が決定されることになる。そして、これらの処理の結果を示す特別図柄の設定情報がメインＲＡＭ８３にセットされる。この大当たり判定処理については、図４６に基づいて後に詳述する。
【０９４６】
ステップＳ３０８の大当たり判定処理に続いて、メインＣＰＵ８１は、特別図柄の変動パターンを選択する変動パターン選択処理を実行する（ステップＳ３０９）。この変動パターン選択処理については、図４７に基づいて後に詳述する。
【０９４７】
ステップＳ３０９の処理に続いて、メインＣＰＵ８１は、ステップＳ３０８の処理で設定した特別図柄の設定情報、この特別図柄の設定情報が第１特別図柄判定に係るものであるか或いは第２特別図柄判定に係るものであるかを示す情報、ステップＳ３０９の処理で選択した変動パターンの設定情報、遊技機１の遊技状態に関する情報等を含む変動開始コマンドをメインＲＡＭ８３にセットする（ステップＳ３１０）。この変動開始コマンドは、特別図柄の変動表示に伴う演出の開始を指示するコマンドであって、ステップＳ８の送信処理によってサブ制御基板９０に送信される。これにより、表示画面７０における演出図柄の変動表示を含む変動演出が開始されることになる。
【０９４８】
ステップＳ３１０の処理に続いて、メインＣＰＵ８１は、ステップＳ３１０の処理でセットした変動開始コマンドに含まれている変動パターンの設定情報に基づいて、特別図柄の変動表示を開始する（ステップＳ３１１）。その際、判定用記憶領域８３０に第１特別図柄判定に係る情報が記憶された状態でステップＳ３０８～ステップＳ３１０の処理が行われた場合には、第１特別図柄表示器４１における第１特別図柄の変動表示を開始する。一方、判定用記憶領域８３０に第２特別図柄判定に係る情報が記憶された状態でステップＳ３０８～ステップＳ３１０の処理が行われた場合には、第２特別図柄表示器４２における第２特別図柄の変動表示を開始する。
【０９４９】
次に、メインＣＰＵ８１は、ステップＳ３１１における特別図柄の変動表示を開始してからの経過時間の計測を開始する（ステップＳ３１２）。メインＣＰＵ８１は、ステップＳ３１２の処理を実行した場合、又は特別図柄の変動表示中であると判定した場合（ステップＳ３０２：ＹＥＳ）、ステップＳ３１２の処理で計測を開始した経過時間が、ステップＳ３０９の変動パターン選択処理で選択された変動パターンの変動時間に到達したか否かを判定する（ステップＳ３１３）。ここで、経過時間が変動時間に到達していないと判定された場合（ステップＳ３１３：ＮＯ）、ステップＳ４の普通図柄処理に処理が進められる。
【０９５０】
メインＣＰＵ８１は、経過時間が変動時間に到達したと判定した場合（ステップＳ３１３：ＹＥＳ）、特別図柄の変動表示が終了することを通知する変動終了コマンドをメインＲＡＭ８３にセットする（ステップＳ３１４）。この変動終了コマンドは、ステップＳ８における送信処理によってサブ制御基板９０に送信される。これにより、表示画面７０に

変動表示されていた演出図柄を特別図柄判定の判定結果を示す態様で停止表示させる処理等が行われることになる。

【０９５１】

ステップＳ３１４の処理に続いて、メインＣＰＵ８１は、ステップＳ３１１の処理で開始した特別図柄の変動表示を終了させる（ステップＳ３１５）。具体的には、ステップＳ３０８の処理で設定した特別図柄（大当たり図柄又はハズレ図柄）を、特別図柄を変動表示していた特別図柄表示器に停止表示させる。なお、この特別図柄の停止表示は、少なくとも所定の図柄確定時間（例えば０．５秒）が経過するまで継続される。

【０９５２】

このように、メインＣＰＵ８１は、第１特別図柄表示器４１又は第２特別図柄表示器４２に特別図柄を変動表示させてから大当たり判定処理の判定結果を示す特別図柄（大当たり図柄又はハズレ図柄）を第１特別図柄表示器４１又は第２特別図柄表示器４２に停止表示させる。

【０９５３】

ステップＳ３１５の処理に続いて、メインＣＰＵ８１は、上記ステップＳ３１２の処理で計測を開始した経過時間をリセットし（ステップＳ３１６）、大当たりである場合に大当たり遊技を開始させる処理等を含む特図停止時処理を実行する（ステップＳ３１７）。この特図停止時処理については、図４８に基づいて後に詳述する。

【０９５４】

［メイン制御基板８０による大当たり判定処理］

図４６は、図４５のステップＳ３０８における大当たり判定処理の詳細フローチャートである。メインＣＰＵ８１は、まず、判定用記憶領域８３０に記憶された大当たり乱数に基づいて大当たり判定を実行する（ステップＳ３０８１）。具体的には、判定用記憶領域８３０に記憶されている大当たり乱数が、予め設定された当選値（図６（Ａ）参照）と一致するか否かに基づいて、大当たりであるか否かを判定する。ここでの当選値は、高確率時用大当たり乱数テーブル又は低確率時用大当たり乱数テーブルに規定されている大当たりの当選値である。高確率状態（本実施形態では「確変遊技状態」がこれに該当）のときに大当たり判定が実行される場合には、高確率時用大当たり乱数テーブルに格納されている当選値が使用される。一方、低確率状態（本実施形態では「通常遊技状態」と「時短遊技状態」がこれに該当）のときに大当たり判定が実行される場合には、低確率時用大当たり乱数テーブルに格納されている当選値が使用される。

【０９５５】

このように、メインＣＰＵ８１は、第１始動口２１又は第２始動口２２に遊技球が入賞したことを契機として取得された大当たり乱数等の取得情報が判定用記憶領域８３０に記憶されるといった始動条件が成立すると、その大当たり乱数に基づいて、遊技者に有利な大当たり遊技を実行するか否かを判定する。

【０９５６】

ステップＳ３０８１の処理に続いて、メインＣＰＵ８１は、大当たり判定の判定結果が「大当たり」であるか否かを判断する（ステップＳ３０８２）。ここで、大当たり判定の判定結果が「大当たり」ではないと判断した場合（ステップＳ３０８２：ＮＯ）、すなわち大当たり判定の判定結果が「ハズレ」である場合、ハズレ図柄の設定情報をメインＲＡＭ８３にセットする（ステップＳ３０８３）。これにより、上記ステップＳ３１５の処理の際に、ここでセットされたハズレ図柄が第１特別図柄表示器４１又は第２特別図柄表示器４２に停止表示されることになる。この場合、大当たり遊技は行われない。

【０９５７】

一方、メインＣＰＵ８１は、大当たり判定の判定結果が「大当たり」であると判断した場合（ステップＳ３０８２：ＹＥＳ）、第１特別図柄表示器４１又は第２特別図柄表示器４２に停止表示される大当たり図柄を選択する大当たり図柄選択処理を実行する（ステップＳ３０８４）。具体的には、ステップＳ３０８１の大当たり判定に使用された大当たり乱数と一緒に判定用記憶領域８３０に記憶されている図柄乱数が第１特別図柄判定に係る

ものである場合には、その図柄乱数が、第１始動口入賞用の図柄決定テーブル（図６（Ｂ）参照）に規定されているどの大当たり図柄の乱数値と一致するかに基づいて、いずれかの大当たり図柄を選択する。この場合、図６（Ｂ）に例示される大当たり図柄Ｘ１～Ｘ２のいずれかが選択される。また、図柄乱数が第２特別図柄判定に係るものである場合には、その図柄乱数が、第２始動口入賞用の図柄決定テーブルに規定されているどの大当たり図柄の乱数値と一致するかに基づいて、いずれかの大当たり図柄を選択する。この場合、図６（Ｃ）に例示される大当たり図柄Ｙ１～Ｙ４のいずれかが選択される。

【０９５８】

そして、メインＣＰＵ８１は、選択した大当たり図柄の設定情報をメインＲＡＭ８３にセットする（ステップＳ３０８５）。これにより、上記ステップＳ３１５の処理の際に、ここでセットされた大当たり図柄が第１特別図柄表示器４１又は第２特別図柄表示器４２に停止表示され、その後、その大当たり図柄に応じた大当たり遊技が行われることになる。

【０９５９】

［メイン制御基板８０による変動パターン選択処理］

図４７は、図４５のステップＳ３０９における変動パターン選択処理の詳細フローチャートである。メインＣＰＵ８１は、図４５のステップＳ３０８における大当たり判定処理を実行した後、ステップＳ３０８１の判定結果が大当たりであるか否かを判断する（ステップＳ３０９１）。ここで、大当たりであると判断した場合（ステップＳ３０９１：ＹＥＳ）、大当たり用変動パターン選択テーブルをメインＲＯＭ８２から読み出してメインＲＡＭ８３にセットする（ステップＳ３０９２）。

【０９６０】

一方、メインＣＰＵ８１は、大当たりではないと判断した場合（ステップＳ３０９１：ＮＯ）、判定用記憶領域８３０に記憶されているリーチ乱数がメインＲＯＭ８２に記憶されているリーチ乱数の当選値（リーチ有り演出に対応する乱数値）と一致するか否かに基づいて、遊技者に対して大当たりを期待させるリーチ演出を行うか否かを判定する（ステップＳ３０９３）。ここで、リーチ演出を行うと判定した場合（ステップＳ３０９３：ＹＥＳ）、リーチハズレ用変動パターン選択テーブルをメインＲＯＭ８２から読み出してメインＲＡＭ８３にセットする（ステップＳ３０９４）。逆に、リーチ演出を行わないと判定した場合（ステップＳ３０９３：ＮＯ）、リーチ無しハズレ用変動パターン選択テーブルをメインＲＯＭ８２から読み出してメインＲＡＭ８３にセットする（ステップＳ３０９５）。

【０９６１】

メインＣＰＵ８１は、ステップＳ３０９２の処理、ステップＳ３０９４の処理、又はステップＳ３０９５の処理によってメインＲＡＭ８３にセットされた変動パターン選択テーブルを参照して変動パターン乱数判定処理を実行する（ステップＳ３０９６）。具体的には、大当たり用変動パターン選択テーブル又はリーチハズレ用変動パターン選択テーブルがメインＲＡＭ８３にセットされた場合、判定用記憶領域８３０に記憶されている変動パターン乱数に対応する変動パターンを、セットされている変動パターン選択テーブルから読み出すことによって、１の変動パターンを選択する。また、リーチ無しハズレ用変動パターン選択テーブルがメインＲＡＭ８３にセットされた場合、メインＲＡＭ８３に記憶されている第１特別図柄判定の保留数Ｔ１（又は第２特別図柄判定の保留数Ｔ２）に基づいて保留数を特定し、特定した保留数に対応する変動パターンをリーチ無しハズレ用変動パターン選択テーブルから読み出すことによって、１の変動パターンを選択する。このようにして特別図柄の変動パターンが選択されることによって、特別図柄の変動時間が必然的に決定されることになる。

【０９６２】

メインＣＰＵ８１は、変動パターンを選択すると、選択した変動パターンの設定情報をメインＲＡＭ８３にセットする（ステップＳ３０９７）。この変動パターンの設定情報は、上述したステップＳ３０８の大当たり判定処理によってメインＲＡＭ８３にセットされ

た図柄の設定情報と共に変動開始コマンドに含まれてサブ制御基板９０に送信される。
【０９６３】
［メイン制御基板８０による特図停止時処理］
図４８は、図４５のステップＳ３１７における特図停止時処理の詳細フローチャートである。メインＣＰＵ８１は、上記ステップＳ３１６の処理によって経過時間をリセットした後、図４８に例示されるように、ステップＳ３０８２（図４６参照）の処理と同様に、大当たりであるか否かを判断する（ステップＳ３１７１）。ここで、大当たりであると判断した場合（ステップＳ３１７１：ＹＥＳ）、メインＲＡＭ８３に記憶されている大当たり遊技フラグを「ＯＮ」に設定する（ステップＳ３１７２）。
【０９６４】
次に、メインＣＰＵ８１は、メインＲＡＭ８３に記憶されている確変遊技フラグを「ＯＦＦ」に設定し（ステップＳ３１７３）、同じくメインＲＡＭ８３に記憶されている時短遊技フラグを「ＯＦＦ」に設定する（ステップＳ３１７４）。ここで、確変遊技フラグは、特別図柄判定において大当たりであると判定される確率が相対的に高い高確率状態であるか否かを示すフラグである。
【０９６５】
本実施形態の遊技機１では、確変遊技フラグおよび時短遊技フラグの設定により遊技状態が制御される。すなわち、遊技状態を「確変遊技状態」に制御する場合には、確変遊技フラグおよび時短遊技フラグの両方が「ＯＮ」に設定される。また、遊技状態を「通常遊技状態」に制御する場合には、確変遊技フラグおよび時短遊技フラグの両方が「ＯＦＦ」に設定される。また、遊技状態を「時短遊技状態」に制御する場合には、確変遊技フラグが「ＯＦＦ」に設定されると共に時短遊技フラグが「ＯＮ」に設定される。
【０９６６】
ステップＳ３１７４の処理に続いて、メインＣＰＵ８１は、大当たり遊技が開始されることを通知するためのオープニングコマンドをメインＲＡＭ８３にセットする（ステップＳ３１７５）。このオープニングコマンドは、大当たりの種類、大当たり遊技中の第１大入賞口２６（又は第２大入賞口２８やＶ入賞口２８７）の開放パターン等の情報を含むものであり、ステップＳ８の送信処理によってサブ制御基板９０に送信される。
【０９６７】
一方、メインＣＰＵ８１は、大当たりではないと判断した場合（ステップＳ３１７１：ＮＯ）、確変遊技フラグが「ＯＮ」に設定されているか否かを判定する（ステップＳ３１７６）。ここで、確変遊技フラグが「ＯＮ」に設定されていると判定した場合（ステップＳ３１７６：ＹＥＳ）、すなわち特別図柄判定が高確率状態で行われている場合、メインＲＡＭ８３に記憶されている高確率遊技残回数Ｋを「１」減算した値に更新する（ステップＳ３１７７）。この高確率遊技残回数Ｋは、高確率状態で特別図柄判定が実行される残り回数を示すものである。
【０９６８】
ステップＳ３１７７の処理に続いて、メインＣＰＵ８１は、高確率遊技残回数Ｋが「０」であるか否かを判定する（ステップＳ３１７８）。ここで、高確率遊技残回数Ｋが「０」であると判定した場合（ステップＳ３１７８：ＹＥＳ）、確変遊技フラグを「ＯＦＦ」に設定する（ステップＳ３１７９）。これにより、特別図柄判定が低確率状態で行われるようになる。
【０９６９】
メインＣＰＵ８１は、ステップＳ３１７９の処理を実行した場合、確変遊技フラグが「ＯＮ」に設定されていないと判定した場合（ステップＳ３１７６：ＮＯ）、又は高確率遊技残回数Ｋが「０」ではないと判定した場合（ステップＳ３１７８：ＮＯ）、時短遊技フラグが「ＯＮ」に設定されているか否かを判定する（ステップＳ３１８０）。ここで、時短遊技フラグが「ＯＮ」に設定されていると判定した場合（ステップＳ３１８０：ＹＥＳ）、メインＲＡＭ８３に記憶されている時短遊技残回数Ｊを「１」減算した値に更新する（ステップＳ３１８１）。この時短遊技残回数Ｊは、時短状態（高ベース状態）で特別図

柄判定が実行される残り回数を示すものである。
【０９７０】
ステップＳ３１８１の処理に続いて、メインＣＰＵ８１は、時短遊技残回数Ｊが「０」であるか否かを判定する（ステップＳ３１８２）。ここで、時短遊技残回数Ｊが「０」であると判定した場合（ステップＳ３１８２：ＹＥＳ）、時短遊技フラグを「ＯＦＦ」に設定する（ステップＳ３１８３）。これにより、第２始動口２２への遊技球の入賞を容易にするサポート機能が付与されなくなる。
【０９７１】
［メイン制御基板８０による大入賞口開閉制御処理］
図４９～図５１は、図４２のステップＳ６における大入賞口開閉制御処理の詳細フローチャートである。メインＣＰＵ８１は、図４２におけるステップＳ５の第２始動口開閉制御処理に続いて、図４９に例示されるように、大当たり遊技フラグが「ＯＮ」に設定されているか否かを判定する（ステップＳ６０１）。ここで、大当たり遊技フラグが「ＯＮ」に設定されていないと判定された場合（ステップＳ６０１：ＮＯ）、ステップＳ７の賞球処理に処理が進められる。
【０９７２】
メインＣＰＵ８１は、大当たり遊技フラグが「ＯＮ」に設定されていると判定した場合（ステップＳ６０１：ＹＥＳ）、例えばステップＳ３１７５（図４８参照）の処理によって大当たり遊技に係るオープニングコマンドをセットしてからの経過時間が所定のオープニング時間に達したか否かに基づいて、大当たり遊技におけるオープニング期間中であるか否かを判定する（ステップＳ６０２）。
【０９７３】
メインＣＰＵ８１は、大当たり遊技におけるオープニング期間中であると判定した場合（ステップＳ６０２：ＹＥＳ）、オープニング時間が経過したか否かを判定する（ステップＳ６０３）。ここで、オープニング時間が経過していないと判定された場合（ステップＳ６０３：ＮＯ）、ステップＳ７の賞球処理に処理が進められる。一方、メインＣＰＵ８１は、オープニング時間が経過したと判定した場合（ステップＳ６０３：ＹＥＳ）、大当たり遊技のラウンド数Ｒｍａｘ、動作パターン等を設定して、その設定情報をメインＲＡＭ１０３に格納する（ステップＳ６０４）。具体的には、メインＣＰＵ８１は、図６（Ｂ）及び（Ｃ）に例示される各大当たりにおける大入賞口の開放パターンに基づいて、ラウンド数Ｒｍａｘを設定し、第１大入賞口２６、第２大入賞口２８、及びＶ入賞口２８７が大当たりの種類に応じた開放パターンで開放されるように、開閉部材２７、開閉部材２９、及びスライド部材２８５のそれぞれの動作パターンを設定する。
【０９７４】
このステップＳ６０４の処理が実行されることによって、ラウンド遊技が終了して次のラウンド遊技が開始されるまでの時間であるインターバル時間、最終ラウンド遊技終了後のエンディング時間等の大当たり遊技に関する各種時間も併せて設定される。
【０９７５】
メインＣＰＵ８１は、ステップＳ６０４の処理を実行した場合、メインＲＡＭ８３に記憶されているラウンド数Ｒを「１」加算した値に更新する（ステップＳ６０５）。このラウンド数Ｒは、大当たり遊技が開始される前は「０」に設定されており、ステップＳ６０５の処理が行われる毎に「１」加算した値に更新される。
【０９７６】
メインＣＰＵ８１は、ステップＳ６０５の処理に続いて、ステップＳ６０５の処理で更新したラウンド数Ｒが「１」であるか否かを判定する（ステップＳ６０６）。本実施形態では、図６（Ｂ）及び（Ｃ）に基づいて上述したように、全ての大当たりに関して、１ラウンド目のラウンド遊技には第２大入賞口２８を使用し、２ラウンド目以降のラウンド遊技には第１大入賞口２６を使用することとしている。このため、メインＣＰＵ８１は、ラウンド数Ｒが「１」であると判定した場合（ステップＳ６０６：ＹＥＳ）、第２大入賞口ソレノイド２８２（及びＶ入賞口ソレノイド２８６）を介して第２大入賞口２８（及びＶ

入賞口２８７）の開閉を制御する第２大入賞口開閉制御を開始する（ステップＳ６０７）。そして、第２大入賞口２８を開閉するラウンド遊技が開始されることを通知する第２大入賞口開閉ラウンド遊技開始コマンドをメインＲＡＭ８３にセットする（ステップＳ８０８）。

【０９７７】

一方、メインＣＰＵ８１は、ステップＳ６０５の処理で更新したラウンド数Ｒが「１」ではないと判定した場合（ステップＳ６０６：ＮＯ）、すなわち、ラウンド数Ｒが「２」以上である場合、第１大入賞口ソレノイド２６２を介して第１大入賞口２６の開閉を制御する第１大入賞口開閉制御を開始する（ステップＳ６０９）。

【０９７８】

メインＣＰＵ８１は、ステップＳ６０９の処理に続いて、第１大入賞口２６を開閉するラウンド遊技が開始されることを通知する第１大入賞口開閉ラウンド遊技開始コマンドをメインＲＡＭ８３にセットする（ステップＳ６１０）。

【０９７９】

なお、ステップＳ６０８の処理でセットされた第２大入賞口開閉ラウンド遊技開始コマンド、ステップＳ６１０の処理でセットされた第１大入賞口開閉ラウンド遊技開始コマンドは、図４２におけるステップＳ８の送信処理によって、サブ制御基板９０に送信される。

【０９８０】

一方、メインＣＰＵ８１は、ステップＳ６０２の処理で大当たり遊技におけるオープニング期間中ではないと判定した場合（ステップＳ６０２：ＮＯ）、大当たり遊技におけるエンディング期間中であるか否かを判定する（ステップＳ６１３）。具体的には、大当たり遊技における最終ラウンドのラウンド遊技が終了してからの経過時間が所定のエンディング時間に達したか否かに基づいて、エンディング期間中であるか否かを判定する。ここで、エンディング期間中であると判定された場合（ステップＳ６１３：ＹＥＳ）、後述するステップＳ６２６（図５１参照）に処理が進められる。

【０９８１】

メインＣＰＵ８１は、大当たり遊技におけるエンディング期間中ではないと判定した場合（ステップＳ６１３：ＮＯ）、例えば前回のラウンド遊技が終了してから所定のインターバル時間が経過したか否かに基づいて、インターバル期間中であるか否かを判定する（ステップＳ６１４）。ここで、インターバル期間中ではないと判定された場合（ステップＳ６１４：ＮＯ）、後述するステップＳ６１７（図５０参照）に処理が進められる。

【０９８２】

メインＣＰＵ８１は、インターバル期間中であると判定した場合（ステップＳ６１４：ＹＥＳ）、前回のラウンド遊技が終了してから、上記ステップＳ６０４の処理で設定されたインターバル時間が経過したか否かを判定する（ステップＳ６１５）。ここで、インターバル時間が経過していないと判定された場合は（ステップＳ６１５：ＮＯ）、ステップＳ７の賞球処理に処理が進められる。逆に、インターバル時間が経過したと判定した場合は（ステップＳ６１５：ＹＥＳ）、上述したステップＳ６０５以降の処理を実行する。

【０９８３】

メインＣＰＵ８１は、インターバル期間中ではないと判定した場合（ステップＳ６１４：ＮＯ）、すなわち、ラウンド遊技中である場合、図５０に例示されるように、第２大入賞口２８の開放中であるか否かを判定する（ステップＳ６１７）。具体的には、ステップＳ６０７の処理を実行した後、第２大入賞口２８の開放開始から所定個数の遊技球が入賞するという第２大入賞口２８の開閉制御に関する第１の終了条件と、第２大入賞口２８の開放開始から所定時間（例えば、１５秒）が経過するという第２大入賞口２８の開閉制御に関する第２の終了条件がどちらとも満たされていないか否かに基づいて、第２大入賞口２８の開放中であるか否かを判定する。第１の終了条件と第２の終了条件がどちらとも満たされていなければ、第２大入賞口２８の開放中であると判定することができる。ここで、第２大入賞口２８の開放中では無いと判定された場合（ステップＳ６１７：ＮＯ）、後

述するステップＳ６２１に処理が進められる。
【０９８４】
一方、メインＣＰＵ８１は、第２大入賞口２８の開放中であると判定した場合（ステップＳ６１６：ＹＥＳ）、Ｖ入賞口センサ２８３からの検知信号の有無に基づいて、遊技球がＶ入賞口２８７を通過したか否かを判定する（ステップＳ６１８）。ここで、遊技球がＶ入賞口２８７を通過していないと判定された場合（ステップＳ６１８：ＮＯ）、後述するステップＳ６２１に処理が進められる。
【０９８５】
メインＣＰＵ８１は、遊技球がＶ入賞口２８７を通過したと判定した場合（ステップＳ６１８：ＹＥＳ）、メインＲＡＭ８３に記憶されているＶ入賞フラグを「ＯＮ」に設定する（ステップＳ６１９）。このＶ入賞フラグは、遊技球がＶ入賞口２８７を通過したか否か（すなわち、遊技球がＶ入賞したか否か）を示すフラグであり、通常は「ＯＦＦ」に設定されているものの、Ｖ入賞口センサ２８３によって遊技球の通過が検知されると「ＯＮ」に設定される。
【０９８６】
メインＣＰＵ８１は、このステップＳ６１９の処理に続いて、遊技球がＶ入賞したことを通知するＶ入賞コマンドをメインＲＡＭ８３にセットする（ステップＳ６２０）。
【０９８７】
メインＣＰＵ８１は、ステップＳ６２０の処理を実行した場合、第２大入賞口２８の開放中ではないと判定した場合（ステップＳ６１７：ＮＯ）、又は遊技球がＶ入賞口２８７を通過していないと判定した場合（ステップＳ６１８：ＮＯ）、ステップＳ６０７の処理で開始した第２大入賞口開閉制御（又はステップＳ６０９の処理で開始した第１大入賞口開閉制御）が終了したか否かを判定する（ステップＳ６２１）。ここで、大入賞口開閉制御が終了していないと判定された場合（ステップＳ６２１：ＮＯ）、ステップＳ７の賞球処理に処理が進められる。
【０９８８】
メインＣＰＵ８１は、大入賞口開閉制御が終了したと判定した場合（ステップＳ６２１：ＹＥＳ）、メインＲＡＭ８３に記憶されているラウンド数Ｒが、ステップＳ６０４の処理で設定されたラウンド数Ｒｍａｘと一致するか否かを判定する（ステップＳ６２２）。ここで、ラウンド数Ｒがラウンド数Ｒｍａｘと一致しないと判定された場合（ステップＳ６２２：ＮＯ）、ステップＳ７の賞球処理に処理が進められる。
【０９８９】
メインＣＰＵ８１は、ラウンド数Ｒがラウンド数Ｒｍａｘと一致すると判定した場合（ステップＳ６２２：ＹＥＳ）、エンディング期間が始まってからの経過時間であるエンディング時間の計測を開始し（ステップＳ６２３）、エンディング期間が始まることを通知するエンディングコマンドをメインＲＡＭ８３にセットする（ステップＳ６２４）。このエンディングコマンドは、ステップＳ８の送信処理によってサブ制御基板９０に送信される。
【０９９０】
一方、メインＣＰＵ８１は、図４９におけるステップＳ６１３の処理でエンディング期間中であると判定した場合（ステップＳ６１３：ＹＥＳ）、図５１に例示されるように、エンディング時間が経過したか否かを判定する（ステップＳ６２６）。具体的には、ステップＳ６２３の処理で計測を開始したエンディング時間が、ステップＳ６０４の処理で設定されたエンディング時間に達したか否かに基づいて、エンディング時間が経過したか否かを判定する。ここで、エンディング時間が経過していないと判定された場合（ステップＳ６２６：ＮＯ）、ステップＳ７の賞球処理に処理が進められる。
【０９９１】
メインＣＰＵ８１は、エンディング時間が経過したと判定した場合（ステップＳ６２６：ＹＥＳ）、メインＲＡＭ８３に記憶されているＶ入賞フラグが「ＯＮ」に設定されているか否かを判定する（ステップＳ６２７）。ここで、Ｖ入賞フラグが「ＯＮ」に設定され

ていると判定した場合（ステップＳ６２７：ＹＥＳ）、メインＲＡＭ８３に記憶されている確変遊技フラグを「ＯＮ」に設定し（ステップＳ６２８）、メインＲＡＭ８３に記憶されている高確率遊技残回数Ｋを「１００」に設定し（ステップＳ６２９）、図５１には示されていないが、メインＲＡＭ８３に記憶されているＶ入賞フラグを「ＯＦＦ」に設定する。

【０９９２】

メインＣＰＵ８１は、ステップＳ６２９の処理を実行した場合、又は、Ｖ入賞フラグが「ＯＮ」に設定されていないと判定した場合（ステップＳ６２７：ＮＯ）、時短遊技フラグを「ＯＮ」に設定する（ステップＳ６３０）。そして、例えば、ステップＳ３１７５（図４８参照）の処理によってメインＲＡＭ８３にセットしたオープニングコマンドに含まれている大当たりの種類を示す情報に基づいて、今回の大当り遊技の実行契機となった大当たりが、時短回数が「１００」の大当たり（本実施形態では、３Ｒ確変Ａ、１０Ｒ確変Ａ、又は３Ｒ確変Ｂ：図６（Ｂ）及び（Ｃ）参照）であるか否かを判定する（ステップＳ６３１）。

【０９９３】

メインＣＰＵ８１は、今回の大当り遊技の実行契機となった大当たりが、時短回数が「１００」の大当たりであると判定した場合（ステップＳ６３１：ＹＥＳ）、時短遊技残回数Ｊを「２００」に設定し（ステップＳ６３２）、時短回数が「１００」の大当たりではないと判定した場合（ステップＳ６３１：ＮＯ）、時短遊技残回数Ｊを「１００」に設定する（ステップＳ６３３）。このように、ステップＳ６３２の処理またはステップＳ６３３の処理を実行した場合、大当たり遊技フラグを「ＯＦＦ」に設定する（ステップＳ６３４）。

【０９９４】

［サブ制御基板９０による割込み処理］

遊技機１の電源が投入されると、サブ制御基板９０のサブＣＰＵ９１は、後述する割込み処理を行う周期である割込み周期を設定する。そして、サブＣＰＵ９１は、演出内容を決定するために用いられる演出乱数等を更新する乱数更新処理を割込み周期よりも短い所定周期で繰り返す。すなわち、サブＣＰＵ９１は、遊技機１が起動している間、所定周期で乱数更新処理を繰り返しつつ、割込み周期で割込み処理を繰り返す。

【０９９５】

以下、図５２を参照しつつ、サブ制御基板９０において実行される割込み処理について説明する。ここで、図５２は、サブ制御基板９０において実行される割込み処理を例示するフローチャートである。サブＣＰＵ９１は、メイン制御基板８０で行われる割込み処理（図４２参照）と同様に、図５２に例示される一連の処理を一定時間（例えば４ミリ秒）毎に繰り返し実行する。なお、図５２以降のフローチャートに基づいて説明するサブ制御基板９０で行われる処理は、サブＲＯＭ９２に記憶されているプログラムに基づいてサブＣＰＵ９１が発行する命令に従って行われる。

【０９９６】

サブＣＰＵ９１は、まず、メイン制御基板８０からコマンドを受信した場合にそのコマンドに応じた処理を行うコマンド受信処理を実行する（ステップＳ１０）。このコマンド受信処理については、図５３に基づいて後に詳述する。

【０９９７】

ステップＳ１０の処理に続いて、サブＣＰＵ９１は、図５に示される第１演出ボタン検知センサ９６、第２演出ボタン検知センサ９７、又はキー操作検知センサからの操作情報の入力の有無に基づいて、図１に示される第１演出ボタン３５や第２演出ボタン３６、不図示の十字キーのいずれかのキーが操作されたか否かを判定する（ステップＳ３０）。ここで、第１演出ボタン３５、第２演出ボタン３６、又は十字キーが操作されたと判定した場合（ステップＳ３０：ＹＥＳ）、その旨を通知するための操作コマンドをサブＲＡＭ９３にセットする（ステップＳ３１）。この操作コマンドが後述するステップＳ３２の処理によって画像音響制御基板１００およびランプ制御基板１２０へ送信されることによって

、第１演出ボタン３５、第２演出ボタン３６、又は十字キーの操作に応じた演出上の効果を実現するための処理が行われる。

【０９９８】

サブＣＰＵ９１は、ステップＳ３１の処理を実行した場合、又は、操作がないと判定した場合（ステップＳ３０：ＮＯ）、コマンド送信処理を実行する（ステップＳ３２）。具体的には、ステップＳ１０のコマンド受信処理やステップＳ３１の処理によってサブＲＡＭ９３にセットされたコマンドを画像音響制御基板１００（及びランプ制御基板１２０）に送信する。このコマンド送信処理が実行されることによって、画像表示や演出音の出力等による演出の実行が画像音響制御基板１００に対して指示され、各種ランプの点灯や可動役物等による演出の実行がランプ制御基板１２０に対して指示される。

【０９９９】

ステップＳ３２の処理に続いて、サブＣＰＵ９１は、データ転送処理を実行する（ステップＳ３３）。具体的には、画像音響制御に関するデータが画像音響制御基板１００から送信されるので、そのデータをランプ制御基板１２０に転送する。これにより、表示画面７０およびスピーカ３８で行われる演出と同期するように、枠ランプ３７、盤面ランプ５、可動装飾部材１４等の演出手段による演出がランプ制御基板１２０によって制御される。

【１０００】

［サブ制御基板９０によるコマンド受信処理］

図５３は、図５２のステップＳ１０におけるコマンド受信処理の詳細フローチャートである。図５３に例示されるように、サブＣＰＵ９１は、まず、メイン制御基板８０からのコマンドを受信したか否かを判定する（ステップＳ１１）。ここで、コマンドを受信していないと判定された場合（ステップＳ１１：ＮＯ）、上述したステップＳ３０に処理が進められる。

【１００１】

サブＣＰＵ９１は、メイン制御基板８０からのコマンドを受信したと判定した場合（ステップＳ１１：ＹＥＳ）、そのコマンドが図４３のステップＳ２１２の処理またはステップＳ２２０の処理に応じてメイン制御基板８０から送信された保留コマンドであるか否かを判定する（ステップＳ１２）。ここで、保留コマンドではないと判定された場合（ステップＳ１２：ＮＯ）、後述するステップＳ１５に処理が進められる。

【１００２】

サブＣＰＵ９１は、受信したコマンドが保留コマンドであると判定した場合（ステップＳ１２：ＹＥＳ）、保留コマンド受信処理を実行する（ステップＳ１３）。この保留コマンド受信処理については、図５４に基づいて後に詳述する。

【１００３】

サブＣＰＵ９１は、受信したコマンドが保留コマンドではないと判定した場合（ステップＳ１２：ＮＯ）、そのコマンドが図４５のステップＳ３１０の処理に応じてメイン制御基板８０から送信された変動開始コマンドであるか否かを判定する（ステップＳ１５）。ここで、受信したコマンドが変動開始コマンドではないと判定された場合（ステップＳ１５：ＮＯ）、後述するステップＳ１７に処理が進められる。

【１００４】

サブＣＰＵ９１は、受信したコマンドが変動開始コマンドであると判定した場合（ステップＳ１５：ＹＥＳ）、変動開始コマンド受信処理を実行する（ステップＳ１６）。この変動開始コマンド受信処理については、図５６に基づいて後に詳述する。

【１００５】

サブＣＰＵ９１は、受信したコマンドが変動開始コマンドではないと判定した場合（ステップＳ１５：ＮＯ）、そのコマンドが図４５のステップＳ３１４の処理に応じてメイン制御基板８０から送信された変動終了コマンドであるか否かを判定する（ステップＳ１７）。サブＣＰＵ９１は、変動終了コマンドであると判定した場合（ステップＳ１７：ＹＥＳ）、演出図柄の変動表示を終了して図柄変動開始時に実行された特別図柄判定の判定結

果を示す態様で演出図柄を停止表示する処理の実行を指示する変動演出終了コマンドをサブＲＡＭ９３にセットする（ステップＳ１８）。

【１００６】

この変動演出終了コマンドがステップＳ３２のコマンド送信処理によって画像音響制御基板１００およびランプ制御基板１２０に送信されることによって、第１特別図柄判定（又は第２特別図柄判定）の判定結果を示す特別図柄が第１特別図柄表示器４１（又は第２特別図柄表示器４２）に停止表示されるのに伴い、第１特別図柄判定（又は第２特別図柄判定）の判定結果を示す演出図柄が表示画面７０に停止表示されることになる。

【１００７】

サブＣＰＵ９１は、受信したコマンドが変動終了コマンドではないと判定した場合（ステップＳ１７：ＮＯ）、そのコマンドが図４８のステップＳ３１７５の処理に応じてメイン制御基板８０から送信されたオープニングコマンドであるか否かを判定する（ステップＳ１９）。ここで、受信したコマンドがオープニングコマンドであると判定した場合（ステップＳ１９：ＹＥＳ）、大当たり遊技のオープニング期間において大当たりの種類を報知したり遊技者に右打ちを促したりするオープニング演出の開始を画像音響制御基板１００（及びランプ制御基板１２０）に指示するためのオープニング演出開始コマンドをサブＲＡＭ９３にセットする（ステップＳ２０）。

【１００８】

一方、サブＣＰＵ９１は、受信したコマンドがオープニングコマンドではないと判定した場合（ステップＳ１９：ＮＯ）、そのコマンドがラウンド遊技開始コマンドであるか否かを判定する（ステップＳ２１）。すなわち、図４９のステップＳ６０８の処理に応じてメイン制御基板８０から送信された第２大入賞口開閉ラウンド遊技開始コマンド、又は、図４９のステップＳ６１０の処理に応じてメイン制御基板８０から送信された第１大入賞口開閉ラウンド遊技開始コマンドを受信したか否かを判定する。

【１００９】

サブＣＰＵ９１は、受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドであると判定した場合（ステップＳ２１：ＹＥＳ）、受信したラウンド遊技開始コマンドに応じた処理を行うラウンド遊技開始コマンド受信処理を実行する（ステップＳ２２）。

【１０１０】

サブＣＰＵ９１は、受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドではないと判定した場合（ステップＳ２１：ＮＯ）、そのコマンドが図５０のステップＳ６２０の処理に応じてメイン制御基板８０から送信されたＶ入賞コマンドであるか否かを判定する（ステップＳ２３）。ここで、受信したコマンドがＶ入賞コマンドであると判定した場合（ステップＳ２３：ＹＥＳ）、そのＶ入賞コマンドに応じて処理を行うＶ入賞コマンド受信処理を実行する（ステップＳ２４）。具体的には、図１１に例示されるＶ入賞報知演出の実行を画像音響制御基板１００（及びランプ制御基板１２０）に指示するＶ入賞報知コマンドをサブＲＡＭ９３にセットする。

【１０１１】

一方、サブＣＰＵ９１は、受信したコマンドがＶ入賞コマンドではないと判定した場合（ステップＳ２３：ＮＯ）、所定のエンディング演出の実行を画像音響制御基板１００（及びランプ制御基板１２０）に指示する指示するエンディング演出開始コマンドをサブＲＡＭ９３にセットする処理を含むエンディングコマンド受信処理を実行する（ステップＳ２５）。このステップＳ２５の処理によってサブＲＡＭ９３にセットされたエンディング演出開始コマンドが画像音響制御基板１００（及びランプ制御基板１２０）に送信されることによって、上述したモード選択促進演出が実行される。

【１０１２】

［サブ制御基板９０による保留コマンド受信処理］

図５４は、図５３のステップＳ１３における保留コマンド受信処理の詳細フローチャートである。サブＣＰＵ９１は、受信したコマンドが保留コマンドであると判定した場合（ステップＳ１２：ＹＥＳ）、図５４に例示されるように、サブＲＡＭ９３に記憶されてい

る特別図柄判定の保留数を「１」加算した値に更新する（ステップＳ１３１）。具体的には、第１特別図柄判定に係る保留コマンドを受信した場合には、第１特別図柄判定の保留数を「１」加算した値に更新し、第２特別図柄判定に係る保留コマンドを受信した場合には、第２特別図柄判定の保留数を「１」加算した値に更新する。

【１０１３】

サブＣＰＵ９１は、ステップＳ１３１の処理に続いて、受信した保留コマンドに事前判定情報が含まれているか否かを判定する（ステップＳ１３２）。ここで、受信した保留コマンドに事前判定情報が含まれていないと判定した場合（ステップＳ１３２：ＮＯ）、保留アイコン表示コマンドをサブＲＡＭ９３にセットする（ステップＳ１３３）。この保留アイコン表示コマンドは、アイコン変化演出の設定情報（後述するアイコン変化演出パターン情報）を含まない保留アイコンの表示を指示するコマンドであって、ステップＳ３２のコマンド送信処理によって画像音響制御基板１００およびランプ制御基板１２０に送信される。

【１０１４】

画像音響制御基板１００の画像音響制御ＣＰＵ１０１は、例えば、アイコン変化演出の設定情報を含まない第１特別図柄判定に係る保留アイコン表示コマンドを受信した場合、ＶＤＰ１０４による描画処理を制御して、保留アイコン表示領域７１に白色の保留アイコンを表示させる。そして、この白色の保留アイコンに関しては、アイコン変化演出に関する設定がなされていないため、上述したアイコン変化演出は行われない。

【１０１５】

一方、サブＣＰＵ９１は、受信した保留コマンドに事前判定情報が含まれていると判定した場合（ステップＳ１３２：ＹＥＳ）、その事前判定情報をサブＲＡＭ９３に格納する（ステップＳ１３４）。次に、サブＣＰＵ９１は、アイコン変化演出抽選を実行する（ステップＳ１３５）。具体的には、まず、アイコン変化演出乱数を取得してサブＲＡＭ９３に格納する。このアイコン変化演出乱数は、上述した乱数更新処理が行われる毎に「１」加算され、サブＣＰＵ９１は、保留コマンドを受信した時点のカウント値をアイコン変化演出乱数として取得し、その変化演出乱数が予めサブＲＯＭ９２に記憶されているアイコン変化演出乱数に関する乱数値のいずれかと一致するか否か否かに基づいて、アイコン変化演出を実行するか否かを決定する。

【１０１６】

なお、図には示されていないが、サブＲＯＭ９２には、第１特別図柄判定に係る事前判定結果と、第１特別図柄の変動パターンと、アイコン変化演出乱数に関する乱数値とが対応付けられたテーブルが記憶されている。サブＣＰＵ９１は、このテーブルを参照して、取得したアイコン変化演出乱数が、ステップＳ１３４の処理でサブＲＡＭ９３に格納した事前判定情報から特定される第１特別図柄判定の判定結果および第１特別図柄の変動パターンに対応付けられている乱数値のいずれかと一致するか否かに基づいて、アイコン変化演出を実行するか否かを決定する。なお、このテーブルでは、第１特別図柄判定に係る事前判定結果に関して、「ハズレ」よりも「大当たり」に対してより多くの乱数値が対応付けられている。また、第１特別図柄の変動時間が長い変動パターンほど、より多くの乱数値が対応付けられている。このため、本実施形態における遊技機１では、大当たり信頼度が高いほどアイコン変化演出が実行され易く、逆に、大当たり信頼度が低いほどアイコン変化演出が実行され難くなっている。

【１０１７】

サブＣＰＵ９１は、ステップＳ１３５の抽選結果に基づいて、アイコン変化演出を実行するか否かを判定し（ステップＳ１３６）、アイコン変化演出を実行すると判定した場合（ステップＳ１３６：ＹＥＳ）、例えば乱数を用いた演出抽選を行って、複数あるアイコン変化演出の演出パターンの中からいずれか１つの演出パターンを選択し、選択したアイコン変化演出パターンを示す情報をサブＲＡＭ９３にセットする（ステップＳ１３７）。

【１０１８】

なお、ここでは、アイコン変化演出を実行するか否かを決定する抽選と、アイコン変化

演出の演出パターンを選択する抽選とが別抽選である場合を例に説明したが、アイコン変化演出を実行するか否かと、実行する場合にはアイコン変化演出をどのような演出パターンで実行するかを、１回の抽選で決定するようにしてもよい。

【１０１９】

サブＣＰＵ９１は、ステップＳ１３７の処理を実行した場合、又は、アイコン変化演出を実行しないと判定した場合（ステップＳ１３６：ＮＯ）、図１２～２０に基づいて上述した着陸チャレンジ演出の演出パターンを設定する着陸チャレンジ演出パターン設定処理を実行する（ステップＳ１３８）。この着陸チャレンジ演出パターン設定処理については、図５５に基づいて後に詳述する。

【１０２０】

サブＣＰＵ９１は、ステップＳ１３８の処理に続いて、保留アイコン表示コマンドをサブＲＡＭ９３にセットする（ステップＳ１４０）。具体的には、ステップＳ１３７の処理によって、アイコン変化演出の演出パターンを示す情報（アイコン変化演出パターン情報）がサブＲＡＭ９３にセットされている場合は、アイコン変化演出の設定情報として、そのアイコン変化演出パターン情報を含む保留アイコン表示コマンドをサブＲＡＭ９３にセットする。また、ステップＳ１３８の処理によって、着陸チャレンジ演出の演出パターンを示す情報がサブＲＡＭ９３にセットされている場合は、着陸チャレンジ演出の設定情報として、その着陸チャレンジ演出の演出パターンを示す情報を含む保留アイコン表示コマンドをサブＲＡＭ９３にセットする。

【１０２１】

このようにしてステップＳ１４０の処理でサブＲＡＭ９３にセットされた保留アイコン表示コマンドは、ステップＳ３２のコマンド送信処理によって画像音響制御基板１００（及びランプ制御基板１２０）に送信される。これに対し、画像音響制御基板１００の画像音響制御ＣＰＵ１０１は、受信した保留アイコン表示コマンドにアイコン変化演出パターン情報が含まれている場合は、そのアイコン変化演出パターン情報をアイコン変化演出の設定情報として制御ＲＡＭ１０３に格納し、この設定情報に基づいて、アイコン変化演出を実現するために必要な処理の実行をＶＤＰ１０４および音響ＤＳＰ１０７に指示する。また、受信した保留アイコン表示コマンドに着陸チャレンジ演出の演出パターンを示す情報が含まれている場合は、その着陸チャレンジ演出の演出パターンを示す情報を着陸チャレンジ演出の設定情報として制御ＲＡＭ１０３に格納し、この設定情報に基づいて、着陸チャレンジ演出を実現するために必要な処理の実行をＶＤＰ１０４および音響ＤＳＰ１０７に指示する。

【１０２２】

［サブ制御基板９０による着陸チャレンジ演出パターン設定処理］

図５５は、図５４のステップＳ１３８における着陸チャレンジ演出パターン設定処理の詳細フローチャートである。サブＣＰＵ９１は、図５４におけるステップＳ１３７の処理を実行した場合、又は、アイコン変化演出を実行しないと判定した場合（ステップＳ１３６：ＮＯ）、図５５に例示されるように、先読み対象変動において降下演出（図１２（Ｄ）参照）が実行されるか否かを判定する（ステップＳ１３８１）。

【１０２３】

メインＣＰＵ８１は、通常遊技状態において、図１３等に基づいて上述した「対象前変動」に係る取得情報が特図１・第１保留記憶領域８３１（図４１（Ａ）参照）に格納された状態で第１始動口２１に遊技球が入賞すると、大当たり乱数等の取得情報を取得し、同じく図１３等に基づいて上述した「先読み対象変動」に係る第１特別図柄判定の権利を保留する情報として、取得した取得情報を特図１・第２保留記憶領域８３２（図４１（Ａ）参照）に格納する。このように、メインＣＰＵ８１は、特図１・第２保留記憶領域８３２に格納されることになる「先読み対象変動」に係る取得情報を取得すると、その取得情報に基づいて、「先読み対象変動」の開始時に行われる第１特別図柄判定の判定結果が「大当たり」となるか否かを事前判定し、また、「先読み対象変動」に係る第１特別図柄の変動パターンとしてどの変動パターンが選択されることになるかを事前判定する。そして、

その事前判定処理の結果を示す事前判定情報を含む保留コマンドをサブ制御基板９０に送信する。

【１０２４】

これに対して、サブ制御基板９０のサブＲＯＭ９２には、第１特別図柄の変動パターンと、演出図柄を変動させる演出を含む変動演出の変動演出パターンと、を対応付けた変動演出パターン選択テーブルが記憶されている。この変動演出パターン選択テーブルに規定されている第１特別図柄の変動パターンの一部に対しては、図１２（Ｄ）～（Ｋ）等に基づいて上述した降下演出以降の演出の演出パターンが対応付けられている。このため、サブＣＰＵ９１は、上記ステップＳ１３８１の処理において、ステップＳ１３４の処理によってサブＲＡＭ９３に格納した事前判定情報に基づいて、保留された第１特別図柄判定が実行された際に選択される第１特別図柄の変動パターンを特定し、特定した第１特別図柄の変動パターンに対応する変動演出パターンを変動演出パターン選択テーブルから読み出す。そして、読み出した変動演出パターンに基づいて、先読み対象変動において降下演出が実行されるか否かを判定する。

【１０２５】

サブＣＰＵ９１は、先読み対象変動において降下演出が実行されると判定した場合（ステップＳ１３８１：ＹＥＳ）、降下者選択乱数を取得してサブＲＡＭ９３に格納する（ステップＳ１３８２）。そして、降下者選択テーブルをサブＲＯＭ９２から読み出してサブＲＡＭ９３の所定領域にセットする（ステップＳ１３８３）。この降下者選択テーブルの構成については、図１８に基づいて上述した通りである。

【１０２６】

次に、サブＣＰＵ９１は、降下演出の後に行われる当落示唆演出の種別を特定する（ステップＳ１３８４）。具体的には、ステップＳ１３８１の処理によって変動演出パターン選択テーブルから読み出した変動演出パターンに基づいて、降下演出に続いてどのような演出が実行されるかを特定し、この特定結果に基づいて、降下演出の後に行われる当落示唆演出の種別を特定する。ここでの当落示唆演出の種別としては、図１８に基づいて上述したように、「着陸成功演出」、「ＳＰＳＰリーチ当たり」、「着陸失敗演出」、「ＳＰＳＰリーチハズレ」が挙げられる。

【１０２７】

サブＣＰＵ９１は、当落示唆演出の種別を特定すると、降下者選択処理を実行する（ステップＳ１３８５）。具体的には、事前判定情報に基づいて特定した当落種別と、ステップＳ１３８４の処理によって特定した当落示唆演出種別の種別と、ステップＳ１３８２の処理によって取得した降下者選択乱数と、に一致する降下者種別を降下者選択テーブル（図１８参照）から読み出すことによって、降下者として「ベテラン」及び「ビギナー」のいずれか一方を選択する。

【１０２８】

このように、サブＣＰＵ９１は、ステップＳ１３８５の処理によって降下者の種別を選択すると、降下開始演出（図１２（Ｃ）、図１５（Ｂ）、図１６（Ａ）参照）で表示される陸地の演出態様（割合および表示色）を選択すべく、以下の処理を実行する。すなわち、サブＣＰＵ９１は、図１９に基づいて上述したように、陸地態様選択乱数を取得してサブＲＡＭ９３に格納する（ステップＳ１３８６）。そして、降下開始演出時・陸地態様選択テーブル（図１９参照）をサブＲＯＭ９２から読み出してサブＲＡＭ９３の所定領域にセットする（ステップＳ１３８７）。

【１０２９】

サブＣＰＵ９１は、ステップＳ１３８７の処理に続いて、陸地態様選択処理を実行する（ステップＳ１３８８）。具体的には、ステップＳ１３４の処理によってサブＲＡＭ９３に格納した事前判定情報に基づいて特定した当落種別と、ステップＳ１３８５の降下者選択処理によって選択した降下者の種別（降下者種別）と、ステップＳ１３８６の処理によって取得した陸地態様選択乱数と、に対応する「陸地割合」および「陸地色」を、サブＲＡＭ９３にセットした降下開始演出時・陸地態様選択テーブル（図１９参照）から読み出

すことによって、降下開始演出において表示される陸地の陸地割合および陸地色を選択する。

【１０３０】

次に、サブＣＰＵ９１は、降下エリア探索演出（図１２（Ａ）参照）の演出パターンを選択すべく、以下のような処理を実行する。すなわち、サブＣＰＵ９１は、図２０に基づいて上述したように、降下エリア探索演出パターン選択乱数を取得してサブＲＡＭ９３に格納し（ステップＳ１３８９）、降下エリア探索演出パターン選択テーブル（図２０参照）をサブＲＯＭ９２から読み出してサブＲＡＭ９３の所定領域にセットする（ステップＳ１３９０）。

【１０３１】

続いて、サブＣＰＵ９１は、降下エリア探索演出パターン選択処理を実行する（ステップＳ１３９１）。具体的には、ステップＳ１３８８の陸地態様選択処理によって選択した（降下開始演出における）陸地割合および陸地色と、ステップＳ１３８９の処理によって取得した降下エリア探索演出パターン選択乱数と、に対応する降下エリア探索演出パターンを、サブＲＡＭ９３にセットした降下エリア探索演出パターン選択テーブル（図２０参照）から読み出すことによって、１の降下エリア探索演出パターンを選択する。

【１０３２】

このように、サブＣＰＵ９１は、１の降下エリア探索演出パターンを選択すると、降下エリア探索演出の設定情報をサブＲＡＭ９３にセットする（ステップＳ１３９２）。具体的には、ステップＳ１３８５の降下者選択処理によって選択した降下者の種別を示す情報と、ステップＳ１３８８の陸地態様選択処理によって選択した（降下開始演出において表示される）陸地の陸地割合および陸地色を示す情報と、ステップＳ１３９１の降下エリア探索演出パターン選択処理によって選択した１の降下エリア探索演出パターンを示す情報と、を降下エリア探索演出の設定情報としてサブＲＡＭ９３にセットする。

【１０３３】

このように、降下エリア探索演出の設定情報がサブＲＡＭ９３にセットされると、図５４に基づいて上述したステップＳ１４０の処理では、降下エリア探索演出の設定情報を含む保留アイコン表示コマンドがサブＲＡＭ９３の所定領域にセットされる。そして、この保留コマンドは、図５２のステップＳ３２におけるコマンド送信処理によって、画像音響制御基板１００（及びランプ制御基板１２０）に送信され、画像音響制御ＣＰＵ１０１およびランプＣＰＵ１２１がその設定情報に基づく処理を行うことによって、図１２（Ａ）等に基づいて上述した降下エリア探索演出が実現されることになる。

【１０３４】

一方、サブＣＰＵ９１は、先読み対象変動において降下演出が実行されないと判定した場合（ステップＳ１３８１：ＮＯ）、降下ガセ演出を実行可能であるか否かを判定する（ステップＳ１３９４）。図１７に基づいて上述したように、本実施形態の遊技機１は、（陸地増加演出が行われない）降下エリア探索演出、及び降下開始演出（降下開始演出のガセ演出）が実行された後に、降下演出（図１２（Ｄ）参照）が実行されずにハズレ報知演出（図１２（Ｌ）参照）が実行される場合があり、この一連の演出が降下ガセ演出である。サブＣＰＵ９１は、上記ステップＳ１３９４において、ステップＳ１３４の処理でサブＲＡＭ９３に格納した事前判定情報に基づいて、保留された第１特別図柄判定が実行された場合にメインＣＰＵ８１によって選択される第１特別図柄の変動パターンを特定し、特定した第１特別図柄の変動パターンが、降下ガセ演出を実行可能な変動パターンであるか否かに基づいて、降下ガセ演出を実行可能であるか否かを判定する。ここで、降下ガセ演出を実行可能ではないと判定された場合（ステップＳ１３９４：ＮＯ）、一連の着陸チャレンジ演出パターン設定処理が終了して、上記ステップＳ１４０に処理が進められる。

【１０３５】

一方、サブＣＰＵ９１は、降下ガセ演出を実行可能であると判定した場合（ステップＳ１３９４：ＹＥＳ）。降下ガセ演出乱数を取得してサブＲＡＭ９３に格納する（ステップＳ１３９５）。具体的には、サブ制御基板９０における乱数更新処理が行われる毎に適宜

更新される降下ガセ演出乱数に関して、メイン制御基板８０からの保留コマンドを受信した時点の値を取得して降下ガセ演出乱数としてサブＲＡＭ９３に格納する。そして、取得した降下ガセ演出乱数が、予めサブＲＯＭ９２に記憶されている乱数値（降下ガセ演出乱数と比較される乱数値）のいずれかと一致するか否かに基づいて、降下ガセ演出を実行するか否かを判定する（ステップＳ１３９６）。ここで、降下ガセ演出を実行しないと判定された場合（ステップＳ１３９６：ＮＯ）、すなわち、取得した降下ガセ演出乱数が、サブＲＯＭ９２に記憶されているいずれの乱数値とも一致しなかった場合は、一連の着陸チャレンジ演出パターン設定処理が終了して、上記ステップＳ１４０に処理が進められる。

【１０３６】

サブＣＰＵ９１は、降下ガセ演出を実行すると判定した場合（ステップＳ１３９７：ＹＥＳ）、図１７に例示される一連の降下ガセ演出を実行するための降下ガセ演出の設定情報をサブＲＡＭ９３の所定領域に格納する（ステップＳ１３９７）。

【１０３７】

このように、降下ガセ演出の設定情報がサブＲＡＭ９３にセットされると、図５４に基づいて上述したステップＳ１４０の処理では、降下ガセ演出の設定情報を含む保留アイコン表示コマンドがサブＲＡＭ９３の所定領域にセットされる。そして、この保留コマンドは、図５２のステップＳ３２におけるコマンド送信処理によって、画像音響制御基板１００（及びランプ制御基板１２０）に送信され、画像音響制御ＣＰＵ１０１およびランプＣＰＵ１２１がその設定情報に基づく処理を行うことによって、図１７等に基づいて上述した降下ガセ演出が実現されることになる。

【１０３８】

［サブ制御基板９０による変動開始コマンド受信処理］

図５６は、図５３のステップＳ１６における変動開始コマンド受信処理の詳細フローチャートである。サブＣＰＵ９１は、メイン制御基板８０から受信したコマンドが変動開始コマンドであると判定した場合（ステップＳ１５：ＹＥＳ）、図５６に例示される一連の変動開始コマンド受信処理を実行する。

【１０３９】

すなわち、サブＣＰＵ９１は、サブ制御基板９０における乱数更新処理によって適宜更新される演出乱数に関して、メイン制御基板８０から変動開始コマンドを受信した時点の値を取得してサブＲＡＭ９３に格納する（ステップＳ１６１）。そして、受信した変動開始コマンドを解析する（ステップＳ１６２）。

【１０４０】

この変動開始コマンドには、上述したように、大当たり判定処理の判定結果を示す図柄の設定情報、この図柄の設定情報が第１特別図柄判定に係るものであるか或いは第２特別図柄判定に係るものであるかを示す入賞始動口情報、特別図柄の変動パターンの設定情報、遊技機１の遊技状態を示す情報等が含まれている。したがって、変動開始コマンドを解析することによって、特別図柄判定の種類と結果を特定することができる。すなわち、大当たりであるか或いはハズレであるか、大当たりである場合にはその大当たりの種類が何であるかを特定することができる。また、変動パターンの設定情報に基づいて変動パターンがハズレ用の変動パターンであるか否かを特定することにより、リーチ有り演出とリーチ無し演出のどちらを行う必要があるのかを判断することができる。また、同じく変動パターンの設定情報に基づいて、特別図柄の変動時間を特定することができる。また、遊技状態を示す情報に基づいて、遊技機１の現在の遊技状態を特定することができる。

【１０４１】

サブＣＰＵ９１は、変動開始コマンドを解析すると、その解析結果に基づいて、特別図柄の変動表示に伴う変動演出の変動演出パターンを設定する変動演出パターン設定処理を実行する（ステップＳ１６３）。この変動演出パターン設定処理が実行されることによって、演出図柄の変動態様、リーチ演出の有無、擬似連演出の有無、リーチ図柄を構成する演出図柄の種類、リーチ演出の種類や内容、擬似連演出の内容、停止表示される演出図柄の種類等が決定される。この変動演出パターン設定処理については、図５７に基づいて後

に詳述する。
【１０４２】
　ステップＳ１６３の処理に続いて、サブＣＰＵ９１は、ステップＳ１６３の処理で設定した変動演出パターンで演出図柄が変動表示されているときに実行される各種予告演出に関する設定を行う予告演出パターン設定処理を実行する（ステップＳ１６４）。この予告演出パターン設定処理については、図５８に基づいて後に詳述する。
【１０４３】
　次に、サブＣＰＵ９１は、ステップＳ１６３の処理で設定した変動演出パターンでの変動演出の開始、及びステップＳ１６４の処理で設定した予告演出パターンでの予告演出の実行を指示する変動演出開始コマンドをサブＲＡＭ９３にセットする（ステップＳ１７０）。
【１０４４】
　この変動演出開始コマンドは、ステップＳ１６３の処理によって設定された変動演出パターンを示す情報と、ステップＳ１６４の処理によって設定された予告演出パターンを示す情報（各予告演出の設定情報）とを含むものであり、ステップＳ３２（図５２参照）のコマンド送信処理によって画像音響制御基板１００およびランプ制御基板１２０に送信される。これに対して、画像音響制御ＣＰＵ１０１（及びランプＣＰＵ１２１）が変動演出開始コマンドに基づく画像音響制御（及びランプ制御）を実行することにより、サブ制御基板９０において演出パターンが決定された変動演出および予告演出が、画像音響制御基板１００およびランプ制御基板１２０によって実現されることになる。
【１０４５】
　ステップＳ１７０の処理に続いて、サブＣＰＵ９１は、サブＲＡＭ９３に記憶されている保留数を「１」減算した値に更新する（ステップＳ１７１）。具体的には、メイン制御基板８０から受信した変動開始コマンドが第１特別図柄の変動表示の開始を通知するものである場合には、第１特別図柄判定の保留数を「１」減算した値に更新する。一方、受信した変動開始コマンドが第２特別図柄の変動表示の開始を通知するものである場合には、第２特別図柄判定の保留数を「１」減算した値に更新する。
【１０４６】
［サブ制御基板９０による変動演出パターン設定処理］
　図５７は、図５６のステップＳ１６３における変動演出パターン設定処理の詳細フローチャートである。サブＣＰＵ９１は、ステップＳ１６２の処理に続いて、第１特別図柄（又は第２特別図柄）の停止表示に伴って表示画面７０に最終的に確定表示（本停止）させる演出図柄を設定する確定演出図柄設定処理を実行する（ステップＳ１６３１）。
【１０４７】
　次に、サブＣＰＵ９１は、受信した変動開始コマンドに含まれている特別図柄の変動パターンの設定情報に基づいて、今回の特別図柄の変動表示に伴ってリーチ有り演出を行う必要があるか否かを判断する（ステップＳ１６３２）。ここで、リーチ有り演出を行う必要が無いと判断した場合（ステップＳ１６３２：ＮＯ）、リーチ無し演出の変動演出パターンを設定する（ステップＳ１６３３）。具体的には、例えば、特別図柄の変動パターン毎に複数種類のリーチ無し演出の変動演出パターンが対応付けられたリーチ無し用変動演出パターン選択テーブルから、ステップＳ１６１の処理で取得した演出乱数に対応するいずれか１つの変動演出パターンを読み出して、その変動演出パターンを示す情報をサブＲＡＭ９３にセットする。
【１０４８】
　一方、サブＣＰＵ９１は、リーチ有り演出を行う必要があると判断した場合（ステップＳ１６３２：ＹＥＳ）、リーチ有り演出の変動演出パターンを設定する（ステップＳ１６３４）。具体的には、例えば、特別図柄判定の判定結果と特別図柄の変動パターンとの組み合わせのそれぞれに対して複数種類のリーチ有り演出の変動演出パターンが対応付けられたリーチ有り用変動演出パターン選択テーブルから、ステップＳ１６１の処理で取得した演出乱数に対応するいずれか１つの変動演出パターンを読み出して、その変動演出パタ

ーンを示す情報をサブＲＡＭ９３にセットする。
【１０４９】
このステップＳ１６３３の処理またはステップＳ１６３４の処理が行われることによって、演出図柄をどのような変動パターンで変動表示するか、リーチ演出を行う場合にどのリーチ演出を行うか、リーチ演出を発展させる場合にはどのような流れでリーチ演出を発展させるか等が決定されることになる。
【１０５０】
本実施形態の遊技機１では、ステップＳ１６３３の処理（又はステップＳ１６３４の処理）で設定された変動演出パターンでの変動演出の開始を指示する変動演出開始コマンドがサブ制御基板９０から画像音響制御基板１００（及びランプ制御基板１２０）へ送信されることによって、演出図柄の変動表示を含む変動演出が実現される。
【１０５１】
図１２～図２０に基づいて上述したように、本実施形態の遊技機１では、図１３等に基づいて上述した先読み対象変動において、特殊リーチ演出である降下演出（図１２（Ｄ）参照）を実行可能である。上記リーチ有り用変動演出パターン選択テーブルでは、第１特別図柄判定の判定結果と、第１特別図柄の変動パターンと、の組み合わせのそれぞれに対して、降下演出以降の一連の演出（図１２（Ｄ）～（Ｋ）、図１３参照）の複数の演出パターンが対応付けられており、サブＣＰＵ９１は、上記ステップＳ１６３４の処理を実行することによって、降下演出以降の一連の演出に関して、１の変動演出パターンを設定する。これにより、図１２に例示される降下演出以降の演出をどのような流れで進行させるかが決定される。
【１０５２】
なお、先読み対象変動に係る第１特別図柄判定の権利が保留された際に、図５５に基づいて上述した着陸チャレンジ演出パターン設定処理がサブＣＰＵ９１によって実行されるが、ステップＳ１３８５の降下者選択処理では、降下者の種別（ベテランまたはビギナー）が選択され、ステップＳ１３８８の陸地態様選択処理では、陸地割合および陸地色が選択される。これは、先読み対象変動よりも前の対象前変動（図１３参照）における降下エリア探索演出でも（降下開始演出や降下演出で表示されるのと同じ）降下者が表示され、また、降下エリア探索演出の演出パターンを設定するために、降下開始演出（及び降下演出）で表示される陸地の態様（陸地割合および陸地色）を、対象前変動が開始される前に決定しておく必要があるためである。
【１０５３】
サブＣＰＵ９１は、図５７における上記ステップＳ１６３４の処理において、降下演出以降の一連の演出を実行するための変動演出パターンを設定した場合、その変動演出パターンを示す情報と、サブＲＡＭ９３に保持されている降下者の種別を示す情報と、同じくサブＲＡＭ９３に保持されている陸地割合および陸地色を示す情報と、を含む変動演出開始コマンドを画像音響制御基板１００（及びランプ制御基板１２０）に送信する。これにより、図１２における降下演出以降の一連の演出の流れだけでなく、降下演出において表示される降下者の種別や陸地の表示態様を指示することが可能である。画像音響制御ＣＰＵ１０１およびランプＣＰＵ１２１は、上記変動演出開始コマンドを受信した場合、その変動演出開始コマンドに基づく演出制御を実行する。これにより、先読み対象変動において、図１２における降下演出（図１２（Ｄ）参照）以降の一連の演出が実現されることになる。
【１０５４】
また、上記リーチ有り用変動演出パターン選択テーブルでは、第１特別図柄判定の判定結果と、第１特別図柄の変動パターンと、の組み合わせのそれぞれに対して、ミッション演出の複数の変動演出パターンが対応付けられており、サブＣＰＵ９１は、上記ステップＳ１６３４の処理を実行することによって、図３５等に基づいて上述した特殊変動におけるミッション演出の変動演出パターンを設定する。
【１０５５】

ミッション演出の変動演出パターンとしては、第１ミッション演出（図３５（Ｂ）参照）を実行した後に第２ミッション演出（図３５（Ｋ）参照）を実行することなく味方キャラ発見成功演出（図３５（Ｄ）参照）および当たり報知演出（図３５（Ｅ）参照）を実行する変動演出パターンや、第１ミッション演出を実行した後に第２ミッション演出を実行して、その後に味方キャラ発見成功演出（図３５（Ｍ）参照）および当たり報知演出（図３５（Ｎ）参照）を実行する変動演出パターン、第１ミッション演出を実行した後に第２ミッション演出を実行して、その後に味方キャラ発見失敗演出（図３５（Ｏ）参照）およびハズレ報知演出（図３５（Ｐ）参照）を実行する変動演出パターンが例として挙げられる。

【１０５６】

また、ミッション演出の変動演出パターンとしては、第１ミッション演出を実行した後に第２ミッション演出を実行することなく味方キャラ発見失敗演出（図３５（Ｆ）参照）およびハズレ報知演出（図３５（Ｅ）参照）を実行する変動演出パターンや、第１ミッション演出および味方キャラ発見失敗演出（図３５（Ｆ）参照）を実行した後に一撃チャンス演出（図３５（Ｈ）参照）を実行し、その結果演出として当たり報知演出（図３５（Ｅ）参照）を実行する変動演出パターン、第１ミッション演出および味方キャラ発見失敗演出（図３５（Ｆ）参照）を実行した後に一撃チャンス演出を実行し、その結果演出としてハズレ報知演出（図３５（Ｇ）参照）を実行する変動演出パターンが例として挙げられる。

【１０５７】

サブＣＰＵ９１は、上記ステップＳ１６３４の処理において、ミッション演出の変動演出パターンを設定した場合、その変動演出パターンを示す情報を含む変動演出開始コマンドを画像音響制御基板１００（及びランプ制御基板１２０）に送信する。これに対して、画像音響制御ＣＰＵ１０１およびランプＣＰＵ１２１が受信した変動演出開始コマンドに基づく演出制御を実行することによって、特殊変動において、図３５等に基づいて上述した特殊変動演出が実現されることになる。

【１０５８】

なお、星表示演出（図３５（Ａ）参照）を実行するか否かを決定し、星表示演出を実行する場合にはエフェクト画像の表示色を決定し、流星演出（図３５（Ｃ）参照）を実行するか否かを決定し、流星演出を実行する場合には流星演出の演出パターン（多数流星演出または少数流星演出）を決定し、流星群演出（図３５（Ｌ）参照）を実行するか否かを決定する処理については、図６４に基づいて後に詳述する。

【１０５９】

一方、特殊変動では、第１ミッション演出（図３５（Ｂ）参照）が実行されることなくハズレ報知演出（図３５（Ｇ）参照）が実行される場合があるが、上記ステップＳ１６３３の処理で説明したリーチ無し用変動演出パターン選択テーブルでは、一部の第１特別図柄の変動パターンに対して、第１ミッション演出（図３５（Ｂ）参照）を実行することなくハズレ報知演出（図３５（Ｇ）参照）を実行するという変動演出パターンが対応付けられており、この一部の第１特別図柄の変動パターンが選択された場合に、第１ミッション演出を実行することなくハズレ報知演出を実行するという特殊変動演出を実行可能である。

【１０６０】

［サブ制御基板９０による予告演出パターン設定処理］

図５８は、図５６のステップＳ１６４における予告演出パターン設定処理の詳細フローチャートである。サブＣＰＵ９１は、ステップＳ１６３の変動演出パターン設定処理に続いて、図５８に例示される一連の予告演出パターン設定処理を実行する。すなわち、まず、ストーリー演出・演出パターン設定処理を実行する（ステップＳ１６５）。ここでのストーリー演出・演出パターン設定処理は、図２１（Ｎ）に基づいて上述したチャンスストーリー演出や図２１（Ｏ）に基づいて上述した激熱ストーリー演出の演出パターンを設定する処理である。このストーリー演出・演出パターン設定処理については、図５９に基づ

いて後に詳述する。
【１０６１】
次に、サブＣＰＵ９１は、図２１等に基づいて上述したチケット獲得チャレンジ演出の演出パターンを設定するチケット獲得チャレンジ演出パターン設定処理を実行する（ステップＳ１６７）。このチケット獲得チャレンジ演出パターン設定処理については、図６０に基づいて後に詳述する。
【１０６２】
ステップＳ１６７の処理に続いて、サブＣＰＵ９１は、図２７等に基づいて上述したキャラ系演出の演出パターンを設定するキャラ系演出・演出パターン設定処理を実行する（ステップＳ１６９）。このキャラ系演出・演出パターン設定処理については、図６１，６２に基づいて後に詳述する。
【１０６３】
ステップＳ１６９の処理に続いて、サブＣＰＵ９１は、図３０等に基づいて上述した各種セリフ予告の演出パターンを設定するセリフ予告演出・演出パターン設定処理を実行する（ステップＳ１７３）。このセリフ予告演出・演出パターン設定処理については、図６３に基づいて後に詳述する。
【１０６４】
ステップＳ１７３の処理に続いて、サブＣＰＵ９１は、図３５等に基づいて上述した星表示演出（図３５（Ａ）参照）、流星演出（図３５（Ｃ）参照）、流星群演出（図３５（Ｌ）参照）といった星系演出の演出パターンを設定する星系演出・演出パターン設定処理を実行する（ステップＳ１７５）。この星系演出・演出パターン設定処理については、図６４に基づいて後に詳述する。その後、サブＣＰＵ９１は、他の予告演出の演出パターンを設定する（ステップＳ１７８）。なお、このステップＳ１７８の処理は、従来と同様に行うことができるため、ここでの詳細な説明は省略する。
【１０６５】
［サブ制御基板９０によるストーリー演出・演出パターン設定処理］
図５９は、図５８のステップＳ１６５におけるストーリー演出・演出パターン設定処理の詳細フローチャートである。サブＣＰＵ９１は、ステップＳ１６３（図５６参照）の変動演出パターン設定処理に続いて、図５９に例示されるストーリー演出・演出パターン設定処理を実行する。
【１０６６】
サブＣＰＵ９１は、まず、ステップＳ１６３の変動演出パターン設定処理によって設定された変動演出パターンに基づいて、高信頼度リーチ（ここでは、ＳＰリーチまたはＳＰＳＰリーチ）が実行されるか否かを判定する（ステップＳ１６５１）。ここで、高信頼度リーチが実行されないと判定された場合（ステップＳ１６５１：ＮＯ）、ストーリー演出・演出パターン設定処理が終了して、後述するステップＳ１６７に処理が進められる。
【１０６７】
サブＣＰＵ９１は、高信頼度リーチが実行されると判定した場合（ステップＳ１６５１：ＹＥＳ）、図２４（Ａ）に基づいて上述したように、ストーリー演出乱数を取得してサブＲＡＭ９３に格納し（ステップＳ１６５２）、ストーリー演出実行決定テーブルをサブＲＯＭ９２から読み出してサブＲＡＭ９３の所定領域にセットし（ステップＳ１６５３）、ストーリー演出実行決定処理を実行する（ステップＳ１６５４）。
【１０６８】
このストーリー演出実行決定処理については、図２４（Ａ）に基づいて上述した通りであるが、具体的には、メイン制御基板８０から受信した第１特別図柄判定に係る変動開始コマンドに含まれている図柄の設定情報に基づいて、今回の第１特別図柄判定の判定結果（当落種別）が「大当たり」と「ハズレ」のどちらであるかを特定する。また、変動開始コマンドに基づいて設定した変動演出の変動演出パターンに基づいて、この変動演出において最終的に実行されるリーチ演出の種別（最終リーチ種別）が、ＳＰリーチとＳＰＳＰリーチのいずれかであるか否かを特定する。そして、サブＣＰＵ９１は、取得したストー

リー演出乱数が、サブＲＡＭ９３にセットしたストーリー演出実行決定テーブルにおいて、特定した当落種別および最終リーチ種別と対応付けられている乱数値のいずれかと一致するか否かに基づいて、ストーリー演出を実行するか否かを決定する。

【１０６９】

サブＣＰＵ９１は、ステップＳ１６５４の決定結果に基づいて、ストーリー演出を実行するか否かを判定する（ステップＳ１６５５）。ここで、ストーリー演出を実行しないと判定された場合（ステップＳ１６５５：ＮＯ）、ストーリー演出・演出パターン設定処理が終了して、後述するステップＳ１６７に処理が進められる。

【１０７０】

一方、サブＣＰＵ９１は、ストーリー演出を実行すると判定した場合（ステップＳ１６５５：ＹＥＳ）、ストーリー演出種別選択テーブル（図２４（Ｂ）参照）をサブＲＯＭ９２から読み出してサブＲＡＭ９３の所定領域にセットし（ステップＳ１６５６）、ストーリー演出種別選択処理を実行する（ステップＳ１６５７）。このストーリー演出種別選択処理については、図２４（Ｂ）に基づいて上述した通りであるが、具体的には、ストーリー演出を実行するか否かを決定する際に特定した当落種別と、同じくストーリー演出を実行するか否かを決定する際に特定した「最終リーチ種別」と、上記ステップＳ１６５２の処理で取得したストーリー演出乱数と、に対応するストーリー種別（「チャンス」または「激熱」）をストーリー演出種別選択テーブルから読み出すことによって、実行するストーリー演出の種別として、チャンスストーリー演出および激熱ストーリー演出のいずれか一方を選択する。

【１０７１】

サブＣＰＵ９１は、ステップＳ１６５７の選択結果に基づいて、ストーリー演出としてチャンスストーリー演出を実行するか否かを判定する（ステップＳ１６５８）。ここで、チャンスストーリー演出を実行すると判定した場合（ステップＳ１６５８：ＹＥＳ）、チャンスストーリー演出用再生終了ストーリー選択テーブル（図２５（Ａ）参照）をサブＲＯＭ９２から読み出してサブＲＡＭ９３の所定領域にセットする（ステップＳ１６５９）。一方、チャンスストーリー演出を実行しないと判定した場合（ステップＳ１６５８：ＮＯ）、すなわち、激熱ストーリー演出が実行される場合、激熱ストーリー演出用再生終了ストーリー選択テーブル（図２５（Ｂ）参照）をサブＲＯＭ９２から読み出してサブＲＡＭ９３の所定領域にセットする（ステップＳ１６６０）。

【１０７２】

そして、サブＣＰＵ９１は、再生終了ストーリー選択処理を実行する（ステップＳ１６６１）。ここで、チャンスストーリー演出用再生終了ストーリー選択テーブル（図２５（Ａ）参照）をサブＲＡＭ９３にセットしている場合、ストーリー演出を実行するか否かを決定する際に特定した当落種別と、同じくストーリー演出を実行するか否かを決定する際に特定した「最終リーチ種別」と、ステップＳ１６５２の処理で取得したストーリー演出乱数と、に対応する再生終了ストーリーをチャンスストーリー演出用再生終了ストーリー選択テーブルから読み出すことによって、チャンスストーリー演出の再生終了ストーリーを選択する。一方、激熱ストーリー演出用再生終了ストーリー選択テーブル（図２５（Ｂ）参照）をサブＲＡＭ９３にセットしている場合、ストーリー演出を実行するか否かを決定する際に特定した当落種別と、同じくストーリー演出を実行するか否かを決定する際に特定した「最終リーチ種別」と、ステップＳ１６５２の処理で取得したストーリー演出乱数と、に対応する再生終了ストーリーを激熱ストーリー演出用再生終了ストーリー選択テーブルから読み出すことによって、激熱ストーリー演出の再生終了ストーリーを選択する。

【１０７３】

続いて、サブＣＰＵ９１は、ステップＳ１６５７のストーリー演出種別選択処理によって選択されたストーリー演出の種別（チャンスストーリー演出および激熱ストーリー演出）を示す情報と、ステップＳ１６６１の再生終了ストーリー選択処理によって選択された再生終了ストーリー（第１話演出、第２話演出、及び第３話演出のいずれか）を示す情報

と、を、ストーリー演出の設定情報としてサブＲＡＭ９３の所定領域にセットする（ステップＳ１６６２）。

【１０７４】

このストーリー演出の設定情報は、変動演出開始コマンドに含まれて、画像音響制御基板１００（及びランプ制御基板１２０）に送信される。これに対して、画像音響制御ＣＰＵ１０１（及びランプＣＰＵ１２１）は、受信した変動演出開始コマンドに含まれているストーリー演出の設定情報に基づく画像音響制御（及びランプ制御）を実行する。これにより、サブＣＰＵ９１によって設定された演出パターンで、チャンスストーリー演出または激熱ストーリー演出が実行されることになる。

【１０７５】

［サブ制御基板９０によるチケット獲得チャレンジ演出パターン設定処理］

図６０は、図５８のステップＳ１６７におけるチケット獲得チャレンジ演出パターン設定処理の詳細フローチャートである。サブＣＰＵ９１は、ステップＳ１６５（図５８参照）のストーリー演出・演出パターン設定処理に続いて、図６０に例示されるチケット獲得チャレンジ演出パターン設定処理を実行する。

【１０７６】

サブＣＰＵ９１は、まず、例えば、上述したステップＳ１６６２（図５９参照）の処理によってストーリー演出の設定情報をサブＲＡＭ９３に格納したか否かに基づいて、ストーリー演出を実行するか否かを判定する（ステップＳ１６７１）。ここで、ストーリー演出を実行すると判定した場合（ステップＳ１６７１：ＹＥＳ）、図２６（Ａ）等に基づいて上述したように、チケット獲得演出乱数を取得してサブＲＡＭ９３に格納し（ステップＳ１６７２）、視聴チケット獲得演出実行決定テーブル（図２６（Ａ）参照）をサブＲＯＭ９２から読み出してサブＲＡＭ９３の所定領域にセットする（ステップＳ１６７３）。そして、視聴チケット獲得演出を実行するか否かを判定する（ステップＳ１６７４）。すなわち、視聴チケット獲得演出実行決定処理を実行する。

【１０７７】

この視聴チケット獲得演出実行決定処理については、図２６（Ａ）に基づいて上述した通りであるが、具体的には、サブＣＰＵ９１は、サブＲＡＭ９３にセットした視聴チケット獲得演出実行決定テーブルにおいて、取得したチケット獲得演出乱数が、ストーリー演出を実行するか否かを決定する際に特定した当落種別および最終リーチ種別と対応付けられている乱数値のいずれかと一致するか否かに基づいて、視聴チケット獲得演出を実行するか否かを判定する。ここで、視聴チケット獲得演出を実行しないと判定された場合（ステップＳ１６７４：ＮＯ）、後述するステップＳ１６７８に処理が進められる。

【１０７８】

一方、サブＣＰＵ９１は、視聴チケット獲得演出を実行すると判定した場合（ステップＳ１６７４：ＹＥＳ）、視聴チケット獲得演出種別選択テーブル（図２６（Ｂ）参照）をサブＲＯＭ９２から読み出してサブＲＡＭ９３の所定領域にセットし（ステップＳ１６７５）、視聴チケット獲得演出種別選択処理を実行する（ステップＳ１６７６）。この視聴チケット獲得演出種別選択処理については、図２６（Ｂ）に基づいて上述した通りであるが、具体的には、ストーリー演出を実行するか否かを決定する際に特定した当落種別と、同じくストーリー演出を実行するか否かを決定する際に特定した「最終リーチ種別」と、ステップＳ１６７２の処理で取得したチケット獲得演出乱数と、に対応する視聴チケット獲得演出種別（「赤視聴チケット」または「青視聴チケット」）を視聴チケット獲得演出種別選択テーブルから読み出すことによって、実行する視聴チケット獲得演出の種別として、赤視聴チケット獲得演出および青視聴チケット獲得演出のいずれか一方を選択する。

【１０７９】

サブＣＰＵ９１は、実行する視聴チケット獲得演出の種別として、赤視聴チケット獲得演出および青視聴チケット獲得演出のいずれか一方を選択すると、選択した視聴チケット獲得演出の種別を示す情報を、チケット獲得チャレンジ演出の設定情報としてサブＲＡＭ９３の所定領域にセットする（ステップＳ１６７７）。

【１０８０】
チケット獲得チャレンジ演出の設定情報は、変動演出開始コマンドに含まれて、画像音響制御基板１００（及びランプ制御基板１２０）に送信される。これに対して、画像音響制御ＣＰＵ１０１（及びランプＣＰＵ１２１）は、受信した変動演出開始コマンドに含まれているチケット獲得チャレンジ演出の設定情報に基づく画像音響制御（及びランプ制御）を実行する。これにより、サブＣＰＵ９１によって設定された演出パターンで、赤視聴チケット獲得演出または青視聴チケット獲得演出が実行される。
【１０８１】
なお、図２１に基づいて上述したように、青視聴チケット獲得演出（図２１（Ｄ）参照）は、洞窟エリアＢ探索演出（図２１（Ｂ）参照）の後半演出である。このため、青視聴チケット獲得演出が実行される場合には、洞窟探索開始演出（図２１（Ａ）参照）および洞窟エリアＢ探索演出の前半演出が実行されてから、青視聴チケット獲得演出が実行されることになる。また、図２１に基づいて上述したように、赤視聴チケット獲得演出（図２１（Ｋ）参照）は、洞窟エリアＡ探索演出（図２１（Ｃ）参照）の後半演出である。このため、赤視聴チケット獲得演出が実行される場合には、洞窟探索開始演出および洞窟エリアＡ探索演出の前半演出が実行されてから、赤視聴チケット獲得演出が実行されることになる。
【１０８２】
一方、サブＣＰＵ９１は、ストーリー演出を実行しないと判定した場合（ステップＳ１６７１：ＮＯ）、又は、視聴チケット獲得演出を実行しないと判定した場合（ステップＳ１６７４：ＮＯ）、他のチケット獲得演出を実行可能であるか否かを判定する（ステップＳ１６７８）。
【１０８３】
図２１に基づいて上述したように、本実施形態の遊技機１では、青視聴チケット獲得演出や赤視聴チケット獲得演出の他に、擬似連チケット獲得演出（図２１（Ｅ）参照）、アイコン変化チケット獲得演出（図２１（Ｆ）参照）、ＳＰチケット獲得演出（図２１（Ｇ）参照）を実行可能である。図５６，５７に基づいて上述したように、本実施形態の遊技機１では、ステップＳ１６３の変動演出パターン設定処理が実行されることによって、リーチ演出の種類や内容、擬似連演出の有無等が設定される。このため、サブＣＰＵ９１は、この変動演出パターン設定処理によってサブＲＡＭ９３に格納した変動演出パターンを示す情報に基づいて、今回の第１特別図柄の変動表示中に、擬似連演出が実行されるか否か、ＳＰリーチが実行されるか否かを特定することが可能であり、これらの特定結果に基づいて、擬似連チケット獲得演出を実行可能であるか否か、ＳＰチケット獲得演出を実行可能であるか否かを判定することが可能である。また、本実施形態の遊技機１では、上述したステップＳ１３７の処理によって、アイコン変化演出パターン情報がサブＲＡＭ９３にセットされるため、サブＣＰＵ９１は、このアイコン変化演出パターン情報に基づいて、今回の第１特別図柄の変動表示中に当該アイコンを対象とするアイコン変化演出が実行されるか否かを特定でき、その特定結果に基づいて、アイコン変化チケット獲得演出を実行可能であるか否かを判定することが可能である。
【１０８４】
このため、サブＣＰＵ９１は、上記ステップＳ１６７８の処理において、サブＲＡＭ９３に格納されている変動演出パターンを示す情報と、同じくサブＲＡＭ９３に格納されているアイコン変化演出パターン情報と、に基づいて、他のチケット獲得演出を実行可能であるか否かを判定する。ここで、他のチケット獲得演出を実行可能であると判定した場合（ステップＳ１６７８：ＹＥＳ）、他のチケット獲得演出の種別選択処理を実行する（ステップＳ１６７９）。具体的には、実行可能な他のチケット獲得演出が、擬似連チケット獲得演出、アイコン変化チケット獲得演出、及びＳＰチケット獲得演出のうちのいずれか１つである場合は、その実行可能なチケット獲得演出を、他のチケット獲得演出として選択する。また、実行可能な他のチケット獲得演出が、擬似連チケット獲得演出、アイコン変化チケット獲得演出、及びＳＰチケット獲得演出のうちの２つ或いは３つ全てである場

合は、例えば、乱数を用いた演出抽選を行い、その抽選結果に基づいて、いずれか１つのチケット獲得演出を他のチケット獲得演出として選択する。

【１０８５】

このように、サブＣＰＵ９１は、他のチケット獲得演出として、擬似連チケット獲得演出、アイコン変化チケット獲得演出、及びＳＰチケット獲得演出のうちのいずれか１つのチケット獲得演出を選択すると、上記ステップＳ１６７７の処理を実行する。すなわち、ステップＳ１６７９の処理で選択した他のチケット獲得演出の種別を示す情報を、チケット獲得チャレンジ演出の設定情報としてサブＲＡＭ９３の所定領域にセットする。

【１０８６】

このチケット獲得チャレンジ演出の設定情報は、変動演出開始コマンドに含まれて、画像音響制御基板１００（及びランプ制御基板１２０）に送信される。これに対して、画像音響制御ＣＰＵ１０１（及びランプＣＰＵ１２１）は、受信した変動演出開始コマンドに含まれているチケット獲得チャレンジ演出の設定情報に基づく画像音響制御（及びランプ制御）を実行する。これにより、サブＣＰＵ９１によって設定された演出パターンで、他のチケット獲得演出が実行される。

【１０８７】

なお、他のチケット獲得演出として擬似連チケット獲得演出（図２１（Ｅ）参照）が選択された場合は、洞窟探索開始演出（図２１（Ａ）参照）、洞窟エリアＢ探索演出の前半演出（図２１（Ｂ）参照）、擬似連チケット獲得演出、擬似連演出（図２１（Ｈ）参照）が順に実行されることになる。また、他のチケット獲得演出としてアイコン変化チケット獲得演出（図２１（Ｆ）参照）が選択された場合は、洞窟探索開始演出、洞窟エリアＢ探索演出の前半演出、アイコン変化チケット獲得演出、当該アイコン変化演出（図２１（Ｉ）参照）が順に実行されることになる。また、他のチケット獲得演出としてＳＰチケット獲得演出（図２１（Ｇ）参照）が選択された場合は、洞窟探索開始演出、洞窟エリアＢ探索演出の前半演出、ＳＰチケット獲得演出、ＳＰリーチ（図２１（Ｊ）参照）が順に実行されることになる。

【１０８８】

一方、サブＣＰＵ９１は、他のチケット獲得演出を実行可能ではないと判定した場合（ステップＳ１６７８：ＮＯ）、チケット紛失演出（図２１（Ｔ）参照）を実行可能であるか否かを判定する（ステップＳ１６８１）。本実施形態の遊技機１では、ノーマルリーチにおいてハズレ報知演出が実行されることになる第１特別図柄の変動表示中に、チケット紛失演出を含むチケット獲得チャレンジ演出を実行することとしている。このため、サブＣＰＵ９１は、上記ステップＳ１６８１において、ステップＳ１６３の変動演出パターン設定処理によって設定された変動演出パターンが、ノーマルリーチにおいてハズレ報知演出が実行される変動演出パターンであるか否かに基づいて、チケット紛失演出を実行可能であるか否かを判定する。

【１０８９】

サブＣＰＵ９１は、チケット紛失演出を実行可能であると判定した場合（ステップＳ１６８１：ＹＥＳ）、チケット紛失演出に先立って実行されるチケット獲得演出として、青視聴チケット獲得演出（図２１（Ｄ）参照）および赤視聴チケット獲得演出（図２１（Ｋ）参照）のいずれか一方を選択する視聴チケット獲得演出種別選択処理を実行する（ステップＳ１６８２）。図には示されていないが、青視聴チケット獲得演出に対応付けられた複数の乱数値（青視聴乱数値）と、赤視聴チケット獲得演出に対応付けられた複数の乱数値（赤視聴乱数値）と、がサブＲＯＭ９２に記憶されている。これに対して、サブＣＰＵ９１は、ステップＳ１６８２の処理において、上記ステップＳ１６７２の処理で取得したチケット獲得演出乱数が、青視聴乱数値と赤視聴乱数値とのいずれの乱数値と一致するかに基づいて、青視聴チケット獲得演出および赤視聴チケット獲得演出のいずれか一方を選択する。

【１０９０】

サブＣＰＵ９１は、このように、視聴チケット獲得演出種別選択処理を実行すると、チ

ケット獲得チャレンジ演出の設定情報をサブＲＡＭ９３の所定領域にセットする（ステップＳ１６８３）。具体的には、視聴チケット獲得演出種別選択処理の結果に応じて、洞窟探索開始演出（図２１（Ａ）参照）、洞窟エリアＢ探索演出（図２１（Ｂ）参照）、青視聴チケット獲得演出（図２１（Ｄ）参照）、及びチケット紛失演出（図２１（Ｔ）参照）を実行するための設定情報、又は、洞窟探索開始演出、洞窟エリアＡ探索演出（図２１（Ｃ）参照）、赤視聴チケット獲得演出（図２１（Ｋ）参照）、及びチケット紛失演出を実行するための設定情報をサブＲＡＭ９３にセットする。

【１０９１】

このステップＳ１６８３の処理でサブＲＡＭ９３にセットされたチケット獲得チャレンジ演出の設定情報は、ステップＳ１６７７の処理でサブＲＡＭ９３にセットされるチケット獲得チャレンジ演出の設定情報と同様に、変動演出開始コマンドに含まれて画像音響制御基板１００（及びランプ制御基板１２０）に送信される。これに対して、画像音響制御ＣＰＵ１０１（及びランプＣＰＵ１２１）は、受信した変動演出開始コマンドに含まれているチケット獲得チャレンジ演出の設定情報に基づく画像音響制御（及びランプ制御）を実行する。これにより、チケット紛失演出（図２１（Ｔ）参照）を含むチケット獲得チャレンジ演出が実現されることになる。

【１０９２】

なお、ここでの詳細な説明は省略するが、ステップＳ１６８２の処理でチケット獲得演出乱数と比較される青視聴乱数値の個数や赤視聴乱数値の個数等が適切な値に設定されていることによって、図２１に基づいて上述したように、青視聴チケット獲得演出（図２１（Ｄ）参照）が実行された場合には１１％の割合でチケット紛失演出（図２１（Ｔ）参照）が実行され、赤視聴チケット獲得演出（図２１（Ｋ）参照）が実行された場合には３％の割合でチケット紛失演出が実行されることになる。

【１０９３】

一方、サブＣＰＵ９１は、チケット紛失演出を実行可能ではないと判定した場合（ステップＳ１６８１：ＮＯ）、ステップＳ１６３（図５６参照）の変動演出パターン設定処理によって設定された変動演出パターンが、リーチ演出を実行することなくハズレ報知演出を実行する非リーチハズレの変動演出パターンであるか否かを判定する（ステップＳ１６８４）。ここで、非リーチハズレの変動演出パターンであると判定した場合（ステップＳ１６８４：ＹＥＳ）、例えば、乱数を用いた演出抽選を行うことによって、チケット獲得失敗演出（図２１（Ｌ）参照）を実行するか否かを判定する（ステップＳ１６８５）。ここで、チケット獲得失敗演出を実行すると判定した場合（ステップＳ１６８５：ＹＥＳ）、チケット獲得チャレンジ演出の設定情報として、洞窟探索開始演出（図２１（Ａ）参照）、洞窟エリアＡ探索演出（図２１（Ｃ）参照）、チケット獲得失敗演出（図２１（Ｌ）参照）、洞窟探索終了演出（図２１（Ｍ）参照）を実行するための設定情報をサブＲＡＭ９３にセットする（ステップＳ１６８６）。

【１０９４】

このステップＳ１６８６の処理でサブＲＡＭ９３にセットされたチケット獲得チャレンジ演出の設定情報は、ステップＳ１６７７の処理でサブＲＡＭ９３にセットされるチケット獲得チャレンジ演出の設定情報と同様に、変動演出開始コマンドに含まれて画像音響制御基板１００（及びランプ制御基板１２０）に送信される。これに対して、画像音響制御ＣＰＵ１０１（及びランプＣＰＵ１２１）は、受信した変動演出開始コマンドに含まれているチケット獲得チャレンジ演出の設定情報に基づく画像音響制御（及びランプ制御）を実行する。これにより、チケット獲得失敗演出（図２１（Ｌ）参照）を含むチケット獲得チャレンジ演出が実現されることになる。

【１０９５】

［サブ制御基板９０によるキャラ系演出の演出パターン設定処理］

図６１，６２は、図５８のステップＳ１６９におけるキャラ系演出の演出パターン設定処理の詳細フローチャートである。サブＣＰＵ９１は、ステップＳ１６７（図５８参照）のチケット獲得チャレンジ演出パターン設定処理に続いて、図６１に例示されるキャラ系

演出の演出パターン設定処理を実行する。
【１０９６】
サブＣＰＵ９１は、まず、図２８（Ａ）に基づいて上述したように、第１キャラ演出乱数を取得してサブＲＡＭ９３に格納し（ステップＳ１６９１）、第１キャラ演出実行決定テーブルをサブＲＯＭ９２から読み出してサブＲＡＭ９３の所定領域にセットし（ステップＳ１６９２）、第１キャラ演出実行決定処理を実行する（ステップＳ１６９３）。この第１キャラ演出実行決定処理については図２８（Ａ）に基づいて上述した通りであるが、具体的には、キャラ系演出・設定情報格納領域に格納されている情報に基づいて、キャラ系演出の設定状態を特定し、取得した第１キャラ演出乱数が、第１キャラ演出実行決定テーブル（図２８（Ａ）参照）において、特定したキャラ系演出の設定状態に対応付けられている乱数値のうちのいずれかの乱数値と一致するか否かに基づいて、第１キャラ演出を実行するか否かを決定する。
【１０９７】
次に、サブＣＰＵ９１は、ステップＳ１６９３の決定処理の結果に基づいて、第１キャラ演出を実行するか否かを判定する（ステップＳ１６９４）。ここで、第１キャラ演出を実行しないと判定された場合は（ステップＳ１６９４：ＮＯ）、後述するステップＳ１７０４に処理が進められる。
【１０９８】
一方、サブＣＰＵ９１は、第１キャラ演出を実行すると判定した場合（ステップＳ１６９４：ＹＥＳ）、第１キャラ演出・結果演出選択テーブル（図２８（Ｂ）参照）をサブＲＯＭ９２から読み出してサブＲＡＭ９３の所定領域にセットし（ステップＳ１６９５）、第１キャラ演出結果演出選択処理を実行する（ステップＳ１６９６）。この第１キャラ演出結果演出選択処理については、図２８（Ｂ）に基づいて上述した通りであるが、具体的には、メイン制御基板８０から受信した第１特別図柄判定に係る変動開始コマンドに基づいて設定した変動演出パターンに基づいて当落演出種別を特定する。そして、上記ステップＳ１６９１の処理によって取得した第１キャラ演出乱数が、特定した当落演出種別に関して、第１キャラ演出・結果演出選択テーブル（図２８（Ｂ）参照）において、第１スタンプ成功演出に対応付けられた乱数値と、第１スタンプ失敗演出に対応付けられた乱数値と、のどちらの乱数値と一致するかに基づいて、第１スタンプ成功演出および第１スタンプ失敗演出のいずれか一方を選択する。
【１０９９】
次に、サブＣＰＵ９１は、ステップＳ１６９６の選択処理の結果に基づいて、第１スタンプ成功演出（図２７（Ｃ）参照）を実行するか否かを判定する（ステップＳ１６９７）。ここで、第１スタンプ成功演出を実行すると判定した場合（ステップＳ１６９７：ＹＥＳ）、第１スタンプ成功演出を含む第１キャラ演出の設定情報をサブＲＡＭ９３に設けられているキャラ系演出・設定情報格納領域にセットし（ステップＳ１６９８）、第１チャンス予告（図２７（Ｅ）参照）の設定情報を同じくキャラ系演出・設定情報格納領域にセットする（ステップＳ１６９９）。
【１１００】
このように、サブＲＡＭ９３のキャラ系演出・設定情報格納領域にセットされた、第１スタンプ成功演出を含む第１キャラ演出の設定情報と、第１チャンス予告の設定情報は、変動演出開始コマンドに含まれて画像音響制御基板１００（及びランプ制御基板１２０）に送信される。これに対して、画像音響制御ＣＰＵ１０１（及びランプＣＰＵ１２１）は、受信した変動演出開始コマンドに含まれているこれらの設定情報に基づく画像音響制御（及びランプ制御）を実行する。これにより、図２７に基づいて上述したように、第１キャラ登場演出（図２７（Ａ）参照）、スタンプチャレンジ演出（図２７（Ｂ）参照）、第１スタンプ成功演出（図２７（Ｃ）参照）、及び第１チャンス予告（図２７（Ｅ）参照）が順に実行されることになる。
【１１０１】
サブＣＰＵ９１は、ステップＳ１６９９の処理に続いて、サブＲＡＭ９３に記憶されて

いるキャラ系演出設定完了フラグを「ＯＮ」に設定する（ステップＳ１７００）。このキャラ系演出設定完了フラグは、キャラ系演出を実行するための設定処理が完了しているか否かを示すフラグであり、キャラ系演出を実行するための設定処理が完了していない状態では「ＯＦＦ」に設定されており、キャラ系演出を実行するための設定処理が完了すると「ＯＮ」に設定される。

【１１０２】

図２７等に基づいて上述したように、第１スタンプ成功演出（図２７（Ｃ）参照）が実行された場合は、その第１スタンプ成功演出が実行されたことによって一連のキャラ系演出を終了させる必要がある。このため、上記ステップＳ１６９８の処理が実行された場合は、（ステップＳ１６９９の処理を介して）ステップＳ１７００に処理が進められて、キャラ系演出設定完了フラグが「ＯＮ」に設定される。

【１１０３】

サブＣＰＵ９１は、第１スタンプ成功演出を実行しないと判定した場合（ステップＳ１６９７：ＮＯ）、第１スタンプ失敗演出（図２７（Ｄ）参照）を含む第１キャラ演出の設定情報をサブＲＡＭ９３のキャラ系演出・設定情報格納領域にセットする（ステップＳ１７０２）。

【１１０４】

このように、サブＲＡＭ９３のキャラ系演出・設定情報格納領域にセットされた、第１スタンプ失敗演出を含む第１キャラ演出の設定情報は、変動演出開始コマンドに含まれて画像音響制御基板１００（及びランプ制御基板１２０）に送信される。これに対して、画像音響制御ＣＰＵ１０１（及びランプＣＰＵ１２１）は、受信した変動演出開始コマンドに含まれている設定情報に基づく画像音響制御（及びランプ制御）を実行する。これにより、図２７に基づいて上述したように、第１キャラ登場演出（図２７（Ａ）参照）、スタンプチャレンジ演出（図２７（Ｂ）参照）、第１スタンプ失敗演出（図２７（Ｄ）参照）が順に実行されることになる。

【１１０５】

次に、サブＣＰＵ９１は、ステップＳ１７０２の処理を実行した結果として、失敗演出の実行回数が２回になったか否かを判定する（ステップＳ１７０３）。上述したように、本実施形態の遊技機１では、キャラ系演出を実行するための設定情報を格納するキャラ系演出・設定情報格納領域がサブＲＡＭ９３に設けられており、第１キャラ演出（図２７参照）を実行することを決定した場合は、第１スタンプ成功演出（図２７（Ｃ）参照）で終了する第１キャラ演出の設定情報、又は、第１スタンプ失敗演出（図２７（Ｄ）参照）で終了する第１キャラ演出の設定情報がキャラ系演出・設定情報格納領域に格納（セット）される。また、第２キャラ演出（図２７参照）を実行することを決定した場合は、第２スタンプ成功演出（図２７（Ｈ）参照）で終了する第２キャラ演出の設定情報、又は、第２スタンプ失敗演出（図２７（Ｉ）参照）で終了する第２キャラ演出の設定情報がキャラ系演出・設定情報格納領域に格納（セット）される。このため、サブＣＰＵ９１は、上記ステップＳ１７０３において、キャラ系演出・設定情報格納領域に格納されている情報を参照して、一連のキャラ系演出において２回の失敗演出を実行するための設定情報が格納されているか否かに基づいて、失敗演出の実行回数が２回になったか否かを判定する。ここで、失敗演出の実行回数が２回になったと判定された場合（ステップＳ１７０３：ＹＥＳ）、キャラ系演出の設定を終了させるべく、上記ステップＳ１７００に処理が進められる。

【１１０６】

一方、サブＣＰＵ９１は、失敗演出の実行回数は２回になっていないと判定した場合（ステップＳ１７０３：ＮＯ）、又は、第１キャラ演出を実行しないと判定した場合（ステップＳ１６９４：ＮＯ）、図２９（Ａ）に基づいて上述したように、第２キャラ演出乱数を取得してサブＲＡＭ９３に格納し（ステップＳ１７０４）、第２キャラ演出実行決定テーブルをサブＲＯＭ９２から読み出してサブＲＡＭ９３の所定領域にセットし（ステップＳ１７０５）、第２キャラ演出実行決定処理を実行する（ステップＳ１７０６）。この第

２キャラ演出実行決定処理については図２９（Ａ）に基づいて上述した通りであるが、具体的には、キャラ系演出・設定情報格納領域に格納されている情報に基づいて、キャラ系演出の設定状態を特定し、取得した第２キャラ演出乱数が、第２キャラ演出実行決定テーブル（図２９（Ａ）参照）において、特定したキャラ系演出の設定状態に対応付けられている乱数値のうちのいずれかの乱数値と一致するか否かに基づいて、第２キャラ演出を実行するか否かを決定する。

【１１０７】

次に、サブＣＰＵ９１は、ステップＳ１７０６の決定処理の結果に基づいて、図６２に例示されるように、第２キャラ演出を実行するか否かを判定する（ステップＳ１７０７）。ここで、第２キャラ演出を実行しないと判定された場合（ステップＳ１７０７：ＮＯ）、後述するステップＳ１７１７に処理が進められる。

【１１０８】

一方、サブＣＰＵ９１は、第２キャラ演出を実行すると判定した場合（ステップＳ１７０７：ＹＥＳ）、第２キャラ演出・結果演出選択テーブル（図２９（Ｂ）参照）をサブＲＯＭ９２から読み出してサブＲＡＭ９３の所定領域にセットし（ステップＳ１７０８）、第２キャラ演出結果演出選択処理を実行する（ステップＳ１７０９）。この第２キャラ演出結果演出選択処理については、図２９（Ｂ）に基づいて上述した通りであるが、具体的には、メイン制御基板８０から受信した第１特別図柄判定に係る変動開始コマンドに基づいて設定した変動演出パターンに基づいて当落演出種別を特定する。そして、上記ステップＳ１７０４の処理によって取得した第２キャラ演出乱数が、特定した当落演出種別に関して、第２キャラ演出・結果演出選択テーブル（図２９（Ｂ）参照）において、第２スタンプ成功演出に対応付けられた乱数値と、第２スタンプ失敗演出に対応付けられた乱数値と、のどちらの乱数値と一致するかに基づいて、第２スタンプ成功演出および第２スタンプ失敗演出のいずれか一方を選択する。

【１１０９】

次に、サブＣＰＵ９１は、ステップＳ１７０９の選択処理の結果に基づいて、第２スタンプ成功演出（図２７（Ｈ）参照）を実行するか否かを判定する（ステップＳ１７１０）。ここで、第２スタンプ成功演出を実行すると判定した場合（ステップＳ１７１０：ＹＥＳ）、第２スタンプ成功演出を含む第２キャラ演出の設定情報をサブＲＡＭ９３に設けられているキャラ系演出・設定情報格納領域にセットし（ステップＳ１７１１）、第２チャンス予告（図２７（Ｊ）参照）の設定情報を同じくキャラ系演出・設定情報格納領域にセットする（ステップＳ１７１２）。

【１１１０】

このように、サブＲＡＭ９３のキャラ系演出・設定情報格納領域にセットされた、第２スタンプ成功演出を含む第２キャラ演出の設定情報と、第２チャンス予告の設定情報は、変動演出開始コマンドに含まれて画像音響制御基板１００（及びランプ制御基板１２０）に送信される。これに対して、画像音響制御ＣＰＵ１０１（及びランプＣＰＵ１２１）は、受信した変動演出開始コマンドに含まれているこれらの設定情報に基づく画像音響制御（及びランプ制御）を実行する。これにより、図２７に基づいて上述したように、第２キャラ登場演出（図２７（Ｆ）参照）、スタンプチャレンジ演出（図２７（Ｇ）参照）、第２スタンプ成功演出（図２７（Ｈ）参照）、及び第２チャンス予告（図２７（Ｊ）参照）が順に実行されることになる。

【１１１１】

サブＣＰＵ９１は、ステップＳ１７１２の処理に続いて、サブＲＡＭ９３に記憶されているキャラ系演出設定完了フラグを「ＯＮ」に設定する（ステップＳ１７１３）。これは、図２７等に基づいて上述したように、第２スタンプ成功演出（図２７（Ｈ）参照）が実行された場合は、その第２スタンプ成功演出が実行されたことによって一連のキャラ系演出を終了させる必要があるためである。

【１１１２】

一方、サブＣＰＵ９１は、第２スタンプ成功演出を実行しないと判定した場合（ステッ

プＳ１７１０：ＮＯ）、すなわち、第２スタンプ失敗演出（図２７（Ｉ）参照）を実行する場合、第２スタンプ失敗演出を含む第２キャラ演出の設定情報をサブＲＡＭ９３のキャラ系演出・設定情報格納領域にセットする（ステップＳ１７１４）。

【１１１３】

このように、サブＲＡＭ９３のキャラ系演出・設定情報格納領域にセットされた、第２スタンプ失敗演出を含む第２キャラ演出の設定情報は、変動演出開始コマンドに含まれて画像音響制御基板１００（及びランプ制御基板１２０）に送信される。これに対して、画像音響制御ＣＰＵ１０１（及びランプＣＰＵ１２１）は、受信した変動演出開始コマンドに含まれている設定情報に基づく画像音響制御（及びランプ制御）を実行する。これにより、図２７に基づいて上述したように、第２キャラ登場演出（図２７（Ｆ）参照）、スタンプチャレンジ演出（図２７（Ｇ）参照）、第２スタンプ失敗演出（図２７（Ｉ）参照）が順に実行されることになる。

【１１１４】

次に、サブＣＰＵ９１は、ステップＳ１７１４の処理を実行した結果として、失敗演出の実行回数が２回になったか否かを判定する（ステップＳ１７１５）。このステップＳ１７１５の判定処理は、上述したステップＳ１７０３（図６１参照）の判定処理と同様に行われる。ここで、失敗演出の実行回数が２回になったと判定された場合（ステップＳ１７１５：ＹＥＳ）、キャラ系演出の設定を終了させるべく、上記ステップＳ１７１３に処理が進められる。

【１１１５】

一方、サブＣＰＵ９１は、失敗演出の実行回数は２回になっていないと判定した場合（ステップＳ１７１５：ＮＯ）、又は、第２キャラ演出を実行しないと判定した場合（ステップＳ１７０７：ＮＯ）、サブＲＡＭ９３のキャラ系演出・設定情報格納領域に失敗演出の設定情報が１つも格納されていないか否かに基づいて、失敗演出の設定がないか否かを判定する（ステップＳ１７１６）。ここで、失敗演出の設定があると判定された場合（ステップＳ１７１６：ＮＯ）、上記ステップＳ１６９１に処理が進められる。

【１１１６】

サブＣＰＵ９１は、失敗演出の設定がないと判定した場合（ステップＳ１７１６：ＹＥＳ）、図２９（Ｃ）に基づいて上述したように、特別キャラ演出乱数を取得してサブＲＡＭ９３に格納し（ステップＳ１７１７）、特別キャラ演出実行決定テーブルをサブＲＯＭ９２から読み出してサブＲＡＭ９３の所定領域にセットし（ステップＳ１７１８）、特別キャラ演出実行決定処理を実行する（ステップＳ１７１９）。この特別キャラ演出実行決定処理については図２９（Ｃ）に基づいて上述した通りであるが、具体的には、上述したキャラ系演出・設定情報格納領域に格納されている情報に基づいて、キャラ系演出の設定状態を特定し、取得した特別キャラ演出乱数が、特別キャラ演出実行決定テーブル（図２９（Ｃ）参照）において、特定したキャラ系演出の設定状態に対応付けられている乱数値のうちのいずれかの乱数値と一致するか否かに基づいて、特別キャラ演出を実行するか否かを決定する。

【１１１７】

次に、サブＣＰＵ９１は、ステップＳ１７１９の決定処理の結果に基づいて、特別キャラ演出を実行するか否かを判定する（ステップＳ１７２０）。ここで、特別キャラ演出を実行しないと判定された場合（ステップＳ１７２０：ＮＯ）、上記ステップＳ１６９１（図６１参照）に処理が進められる。

【１１１８】

一方、サブＣＰＵ９１は、特別キャラ演出を実行すると判定した場合（ステップＳ１７２０：ＹＥＳ）、特別キャラ演出・結果演出選択テーブル（図２９（Ｄ）参照）をサブＲＯＭ９２から読み出してサブＲＡＭ９３の所定領域にセットし（ステップＳ１７２１）、特別キャラ演出結果演出選択処理を実行する（ステップＳ１７２２）。この特別キャラ演出結果演出選択処理については、図２９（Ｄ）に基づいて上述した通りであるが、具体的には、メイン制御基板８０から受信した第１特別図柄判定に係る変動開始コマンドに基づ

いて設定した変動演出パターンに基づいて当落演出種別を特定する。そして、上記ステップＳ１７１７の処理によって取得した特別キャラ演出乱数が、特定した当落演出種別に関して、特別キャラ演出・結果演出選択テーブル（図２９（Ｄ）参照）において、特別スタンプ成功演出に対応付けられた乱数値と、特別スタンプ失敗演出に対応付けられた乱数値と、のどちらの乱数値と一致するかに基づいて、特別スタンプ成功演出および特別スタンプ失敗演出のいずれか一方を選択する。

【１１１９】

次に、サブＣＰＵ９１は、ステップＳ１７２２の選択処理の結果に基づいて、特別スタンプ成功演出（図２７（Ｍ）参照）を実行するか否かを判定する（ステップＳ１７２３）。ここで、特別スタンプ成功演出を実行すると判定した場合（ステップＳ１７２３：ＹＥＳ）、特別スタンプ成功演出を含む特別キャラ演出の設定情報をサブＲＡＭ９３に設けられているキャラ系演出・設定情報格納領域にセットし（ステップＳ１７２４）、金カットイン予告（図２７（Ｏ）参照）の設定情報を同じくキャラ系演出・設定情報格納領域にセットする（ステップＳ１７２５）。

【１１２０】

このように、サブＲＡＭ９３のキャラ系演出・設定情報格納領域にセットされた、特別スタンプ成功演出を含む特別キャラ演出の設定情報と、金カットイン予告の設定情報は、変動演出開始コマンドに含まれて画像音響制御基板１００（及びランプ制御基板１２０）に送信される。これに対して、画像音響制御ＣＰＵ１０１（及びランプＣＰＵ１２１）は、受信した変動演出開始コマンドに含まれているこれらの設定情報に基づく画像音響制御（及びランプ制御）を実行する。これにより、図２７に基づいて上述したように、特別キャラ登場演出（図２７（Ｋ）参照）、スタンプチャレンジ演出（図２７（Ｌ）参照）、特別スタンプ成功演出（図２７（Ｍ）参照）、及び金カットイン予告（図２７（Ｏ）参照）が順に実行されることになる。

【１１２１】

一方、サブＣＰＵ９１は、特別スタンプ成功演出を実行しないと判定した場合（ステップＳ１７２３：ＮＯ）、すなわち、特別スタンプ失敗演出（図２７（Ｎ）参照）を実行する場合、特別スタンプ失敗演出を含む特別キャラ演出の設定情報をサブＲＡＭ９３のキャラ系演出・設定情報格納領域にセットする（ステップＳ１７２６）。

【１１２２】

このように、サブＲＡＭ９３のキャラ系演出・設定情報格納領域にセットされた、特別スタンプ失敗演出を含む特別キャラ演出の設定情報は、変動演出開始コマンドに含まれて画像音響制御基板１００（及びランプ制御基板１２０）に送信される。これに対して、画像音響制御ＣＰＵ１０１（及びランプＣＰＵ１２１）は、受信した変動演出開始コマンドに含まれている設定情報に基づく画像音響制御（及びランプ制御）を実行する。これにより、図２７に基づいて上述したように、特別キャラ登場演出（図２７（Ｋ）参照）、スタンプチャレンジ演出（図２７（Ｌ）参照）、特別スタンプ失敗演出（図２７（Ｎ）参照）が順に実行されることになる。

【１１２３】

なお、本実施形態の遊技機１では、特別スタンプ成功演出（図２７（Ｍ）参照）が実行されるか、或いは、特別スタンプ失敗演出（図２７（Ｎ）参照）が実行されるかに関わらず、特別キャラ演出が実行される変動では、第１キャラ演出や第２キャラ演出を実行しないという構成が採用されている。

【１１２４】

このため、サブＣＰＵ９１は、ステップＳ１７２４（及びステップＳ１７２５）の処理を実行した場合と、ステップＳ１７２６の処理を実行した場合と、の両方の場合において、サブＲＡＭ９３に記憶されているキャラ系演出設定完了フラグを「ＯＮ」に設定する（ステップＳ１７２７）。なお、キャラ系演出設定完了フラグは、ステップＳ１６９８の処理、ステップＳ１７０２の処理、ステップＳ１７１１の処理、ステップＳ１７１４の処理、ステップＳ１７２４の処理、及びステップＳ１７２６の処理のうちの少なくともいずれ

か１つの処理によってセットされたキャラ系演出の設定情報を含む変動演出開始コマンドが送信される際に「ＯＦＦ」に設定される。

【１１２５】

［サブ制御基板９０によるセリフ予告演出の演出パターン設定処理］

図６３は、図５８のステップＳ１７３におけるセリフ予告演出の演出パターン設定処理の詳細フローチャートである。サブＣＰＵ９１は、ステップＳ１６９（図５８参照）のキャラ系演出の演出パターン設定処理に続いて、図６３に例示されるセリフ予告演出の演出パターン設定処理を実行する。

【１１２６】

サブＣＰＵ９１は、上述したように、セリフ予告演出乱数を取得してサブＲＡＭ９３に格納し（ステップＳ１７３１）、図３０等に基づいて上述したリーチ前セリフ予告を実行するか否かを決定するリーチ前セリフ予告実行判定処理を行う（ステップＳ１７３２）。具体的には、サブＲＯＭ９２には、リーチ前セリフ予告を実行するか否かを決定するためにセリフ予告演出乱数と比較される複数の乱数値が記憶されており、サブＣＰＵ９１は、ステップＳ１７３１の処理で取得したセリフ予告演出乱数が、サブＲＯＭ９２に記憶されている上記複数の乱数値のうちのいずれかの乱数値と一致するか否かに基づいて、リーチ前セリフ予告を実行するか否かを判定する。

【１１２７】

次に、サブＣＰＵ９１は、ステップＳ１７３２の判定処理の結果に基づいて、リーチ前セリフ予告を実行するか否かを判定する（ステップＳ１７３３）。ここで、リーチ前セリフ予告を実行しないと判定された場合（ステップＳ１７３３：ＮＯ）、後述するステップＳ１７４０に処理が進められる。

【１１２８】

一方、サブＣＰＵ９１は、リーチ前セリフ予告を実行すると判定した場合（ステップＳ１７３３：ＹＥＳ）、リーチ前セリフ予告種別選択テーブル（図３３（Ａ）参照）をサブＲＯＭ９２から読み出してサブＲＡＭ９３の所定領域にセットする（ステップＳ１７３４）。そして、実行するリーチ前セリフ予告の種別を選択するリーチ前セリフ予告種別選択処理を実行する（ステップＳ１７３５）。このリーチ前セリフ予告種別選択処理については、図３３（Ａ）に基づいて上述した通りであるが、具体的には、サブＣＰＵ９１は、ステップＳ１６３（図５６参照）の変動演出パターン設定処理によって設定した変動演出パターンに基づいて当落演出種別を特定する。そして、ステップＳ１７３１の処理で取得したセリフ予告演出乱数が、特定した当落演出種別に関して、リーチ前セリフ予告種別選択テーブル（図３３（Ａ）参照）において、リーチ前通常セリフ（図中の「リーチ前通常」）に対応付けられた乱数値と、リーチ前赤セリフ（図中の「リーチ前赤」）に対応付けられた乱数値と、停止表示態様のリーチ前金セリフ（図中の「リーチ前金（振動なし）」）に対応付けられた乱数値と、振動表示態様のリーチ前金セリフ（図中の「リーチ前金（振動あり）」）に対応付けられた乱数値と、のいずれの乱数値と一致するかに基づいて、リーチ前通常セリフ、リーチ前赤セリフ、停止表示態様のリーチ前金セリフ、及び振動表示態様のリーチ前金セリフのいずれかを選択する。

【１１２９】

次に、サブＣＰＵ９１は、リーチ前セリフ予告キャラ選択テーブル（図３３（Ｂ）参照）をサブＲＯＭ９２から読み出してサブＲＡＭ９３の所定領域にセットする（ステップＳ１７３６）。そして、リーチ前セリフ予告で表示されるキャラクタとして、キャラＡ～キャラＣのいずれかを選択するリーチ前セリフ予告キャラ選択処理を実行する（ステップＳ１７３７）。このリーチ前セリフ予告キャラ選択処理については、図３３（Ｂ）に基づいて上述した通りであるが、具体的には、ステップＳ１７３１の処理で取得したセリフ予告演出乱数が、ステップＳ１６３の処理で設定した変動演出パターンに基づいて特定した当落演出種別に関して、リーチ前セリフ予告キャラ選択テーブル（図３３（Ｂ）参照）において、キャラＡに対応付けられた乱数値と、キャラＢに対応付けられた乱数値と、キャラＣに対応付けられた乱数値と、のいずれの乱数値と一致するかに基づいて、キャラＡ～Ｃ

のいずれかを選択する。
【１１３０】
　このように、サブＣＰＵ９１は、キャラＡ～キャラＣのいずれかを選択すると、ステップＳ１７３５の処理で選択したリーチ前セリフ予告の種別を示す情報と、ステップＳ１７３７の処理で選択したキャラクタの種別を示す情報と、をリーチ前セリフ予告の設定情報としてサブＲＡＭ９３の所定領域にセットする（ステップＳ１７３８）。
【１１３１】
　このように、サブＲＡＭ９３の所定領域にセットされたリーチ前セリフ予告の設定情報は、変動演出開始コマンドに含まれて画像音響制御基板１００（及びランプ制御基板１２０）に送信される。これに対して、画像音響制御ＣＰＵ１０１（及びランプＣＰＵ１２１）は、受信した変動演出開始コマンドに含まれているこれらの設定情報に基づく画像音響制御（及びランプ制御）を実行する。これにより、図３０，３１等に基づいて上述したリーチ前セリフ予告が実現されることになる。
【１１３２】
　サブＣＰＵ９１は、ステップＳ１７３８の処理を実行した場合、又は、リーチ前セリフ予告を実行しないと判定した場合（ステップＳ１７３３：ＮＯ）、上記ステップＳ１６３（図５６参照）の処理で設定した変動演出パターンに基づいて、ＳＰＳＰリーチを実行するか否かを判定する（ステップＳ１７４０）。ここで、ＳＰＳＰリーチを実行しないと判定された場合（ステップＳ１７４０：ＮＯ）、セリフ予告演出の演出パターン設定処理が終了して、後述するステップＳ１７５（図５８参照）に処理が進められる。
【１１３３】
　一方、サブＣＰＵ９１は、ＳＰＳＰリーチを実行すると判定した場合（ステップＳ１７４０：ＹＥＳ）、ＳＰＳＰリーチ中にＳＰＳＰリーチ中セリフ予告（図３０，３２）を実行するか否かを判定するＳＰＳＰリーチ中セリフ予告実行判定処理を行う（ステップＳ１７４１）。具体的には、セリフ予告演出乱数と比較される複数の乱数値がサブＲＯＭ９２に記憶されており、サブＣＰＵ９１は、上記ステップＳ１７３１の処理で取得したセリフ予告演出乱数が、上記複数の乱数値のうちのいずれかの乱数値と一致するか否かに基づいて、ＳＰＳＰリーチ中セリフ予告を実行するか否かを判定する。
【１１３４】
　次に、サブＣＰＵ９１は、ステップＳ１７４１の判定処理の結果に基づいて、ＳＰＳＰリーチ中セリフ予告を実行するか否かを判定する（ステップＳ１７４２）。ここで、ＳＰＳＰリーチ中セリフ予告を実行しないと判定された場合（ステップＳ１７４２：ＮＯ）、セリフ予告演出の演出パターン設定処理が終了して、後述するステップＳ１７５（図５８参照）に処理が進められる。
【１１３５】
　一方、サブＣＰＵ９１は、ＳＰＳＰリーチ中セリフ予告を実行すると判定した場合（ステップＳ１７４２：ＹＥＳ）、ＳＰＳＰリーチ中セリフ予告種別選択テーブル（図３４参照）をサブＲＯＭ９２から読み出してサブＲＡＭ９３の所定領域にセットする（ステップＳ１７４３）。そして、実行するＳＰＳＰリーチ中セリフ予告の種別を選択するＳＰＳＰリーチ中セリフ予告種別選択処理を実行する（ステップＳ１７４４）。具体的には、上記ステップＳ１７３１の処理で取得したセリフ予告演出乱数が、ステップＳ１６３の処理で設定した変動演出パターンに基づいて特定した当落演出種別に関して、ＳＰＳＰリーチ中セリフ予告種別選択テーブル（図３４参照）において、停止表示態様のＳＰＳＰリーチ中赤セリフ（図中の「ＳＰＳＰリーチ中赤（拡縮なし）」）に対応付けられた乱数値と、拡縮表示態様のＳＰＳＰリーチ中赤セリフ（図中の「ＳＰＳＰリーチ中赤（拡縮あり）」）に対応付けられた乱数値と、移動表示態様のＳＰＳＰリーチ中金セリフ（図中の「ＳＰＳＰリーチ中金（移動あり）」）に対応付けられた乱数値と、のいずれの乱数値と一致するかに基づいて、停止表示態様のＳＰＳＰリーチ中赤セリフ、拡縮表示態様のＳＰＳＰリーチ中赤セリフ、及び移動表示態様のＳＰＳＰリーチ中金セリフのいずれかを選択する。
【１１３６】

そして、サブＣＰＵ９１は、ステップＳ１７４４の処理で選択したＳＰＳＰリーチ中セリフ予告の種別を示す情報を、ＳＰＳＰリーチ中セリフ予告の設定情報としてサブＲＡＭ９３の所定領域にセットする（ステップＳ１７４５）。

【１１３７】

このように、サブＲＡＭ９３の所定領域にセットされたＳＰＳＰリーチ中セリフ予告の設定情報は、変動演出開始コマンドに含まれて画像音響制御基板１００（及びランプ制御基板１２０）に送信される。これに対して、画像音響制御ＣＰＵ１０１（及びランプＣＰＵ１２１）は、受信した変動演出開始コマンドに含まれているこれらの設定情報に基づく画像音響制御（及びランプ制御）を実行する。これにより、図３０，３２等に基づいて上述したＳＰＳＰリーチ中セリフ予告が実現されることになる。

【１１３８】

［サブ制御基板９０による星系演出の演出パターン設定処理］

図６４は、図５８のステップＳ１７５における星系演出の演出パターン設定処理の詳細フローチャートである。サブＣＰＵ９１は、ステップＳ１７３（図５８参照）のセリフ予告演出の演出パターン設定処理に続いて、図６４に例示される星系演出の演出パターン設定処理を実行する。この星系演出の演出パターン設定処理は、図３５等に基づいて上述した、星表示演出（図３５（Ａ）参照）、流星演出（図３５（Ｃ）参照）、流星群演出（図３５（Ｌ）参照）の演出パターンを設定する処理である。

【１１３９】

サブＣＰＵ９１は、まず、上記ステップＳ１６３の処理によって設定した変動演出パターンに基づいて、今回の第１特別図柄の変動表示が、図３５等に基づいて上述した特殊変動演出が実行される特殊変動であるか否かを判定する（ステップＳ１７５１）。ここで、特殊変動ではないと判定された場合（ステップＳ１７５１：ＮＯ）、星系演出の演出パターン設定処理が終了して、ステップＳ１７８（図５８参照）に処理が進められる。

【１１４０】

一方、サブＣＰＵ９１は、今回の第１特別図柄の変動表示が特殊変動であると判定した場合（ステップＳ１７５１：ＹＥＳ）、上述したように、星表示演出乱数を取得してサブＲＡＭ９３に格納し（ステップＳ１７５２）、星表示演出実行決定テーブル（図３８（Ａ）参照）をサブＲＯＭ９２から読み出してサブＲＡＭ９３の所定領域にセットする（ステップＳ１７５３）。そして、星表示演出を実行するか否かを判定する星表示演出実行判定処理を行う（ステップＳ１７５４）。この星表示演出実行判定処理は、図３８（Ａ）等に基づいて上述した通りであるが、具体的には、メイン制御基板８０から受信した第１特別図柄判定に係る変動開始コマンドに含まれている図柄の設定情報に基づいて、当落種別を特定する。また、変動開始コマンドに基づいて設定した変動演出（ここでは、特殊変動演出）の変動演出パターンに基づいて、ミッション演出の演出パターンを特定する。そして、サブＲＡＭ９３にセットした星表示演出実行決定テーブル（図３８（Ａ）参照）において、特定した当落種別およびミッション演出パターンに関して、ステップＳ１７５２の処理で取得した星表示演出乱数が、「星表示演出実行なし」に対応付けられている乱数値と、「星表示演出実行あり」に対応付けられている乱数値と、のいずれの乱数値と一致するかに基づいて、星表示演出を実行するか否かを判定する。

【１１４１】

サブＣＰＵ９１は、ステップＳ１７５４の判定処理の結果に基づいて、星表示演出を実行するか否かを判定する（ステップＳ１７５５）。ここで、星表示演出を実行しないと判定された場合（ステップＳ１７５５：ＮＯ）、後述するステップＳ１７６０に処理が進められる。

【１１４２】

一方、サブＣＰＵ９１は、星表示演出を実行すると判定した場合（ステップＳ１７５５：ＹＥＳ）、エフェクト画像表示色選択テーブル（図３８（Ｂ）参照）をサブＲＯＭ９２から読み出してサブＲＡＭ９３の所定領域にセットし（ステップＳ１７５６）、星表示演出で表示される各星に付与されるエフェクト画像の表示色を選択する表示色選択処理を実

行する（ステップＳ１７５７）。この表示色選択処理については図３８（Ｂ）に基づいて上述した通りであるが、具体的には、サブＲＡＭ９３にセットしたエフェクト画像表示色選択テーブル（図３８（Ｂ）参照）において、星表示演出を実行するか否かを判定する際に特定した当落種別およびミッション演出パターンに関して、ステップＳ１７５２の処理で取得した星表示演出乱数が、「青色」に対応付けられている乱数値と、「緑色」に対応付けられている乱数値と、「赤色」に対応付けられている乱数値と、「金色」に対応付けられている乱数値と、のいずれの乱数値と一致するかに基づいて、エフェクト画像の表示色を選択する。

【１１４３】

そして、サブＣＰＵ９１は、ステップＳ１７５７の処理で選択したエフェクト画像の表示色を示す情報を、星表示演出の設定情報としてサブＲＡＭ９３の所定領域にセットする（ステップＳ１７５８）。このように、サブＲＡＭ９３の所定領域にセットされた星表示演出の設定情報は、変動演出開始コマンドに含まれて画像音響制御基板１００（及びランプ制御基板１２０）に送信される。これに対して、画像音響制御ＣＰＵ１０１（及びランプＣＰＵ１２１）は、受信した変動演出開始コマンドに含まれている設定情報に基づく画像音響制御（及びランプ制御）を実行する。これにより、図３５（Ａ）、図３６（Ｂ）、図３７等に基づいて上述した星表示演出が実現されることになる。

【１１４４】

サブＣＰＵ９１は、ステップＳ１７５８の処理を実行した場合、又は、星表示演出を実行しないと判定した場合（ステップＳ１７５５：ＮＯ）、ステップＳ１６３（図５６参照）の処理によって設定した変動演出パターンに基づいて、今回の第１特別図柄の変動表示中に第１ミッション演出が実行されるか否かを判定する（ステップＳ１７６０）。ここで、第１ミッション演出が実行されないと判定された場合（ステップＳ１７６０：ＮＯ）、後述するステップＳ１７６９に処理が進められる。

【１１４５】

一方、サブＣＰＵ９１は、第１ミッション演出が実行されると判定した場合（ステップＳ１７６０：ＹＥＳ）、上述したように、流星演出乱数を取得してサブＲＡＭ９３に格納し（ステップＳ１７６１）、流星演出実行決定テーブル（図３９（Ａ）参照）をサブＲＯＭ９２から読み出してサブＲＡＭ９３の所定領域にセットする（ステップＳ１７６２）。そして、流星演出（図３５（Ｃ）、図３６（Ｄ）参照）を実行するか否かを判定する流星演出実行判定処理を行う（ステップＳ１７６３）。具体的には、サブＣＰＵ９１は、メイン制御基板８０から受信した第１特別図柄判定に係る変動開始コマンドに含まれている図柄の設定情報に基づいて、当落種別を特定する。また、変動開始コマンドに基づいて設定した変動演出（ここでは、特殊変動演出）の変動演出パターンに基づいて、ミッション演出の演出パターンを特定する。そして、上記ステップＳ１７５８の処理によってサブＲＡＭ９３にセットした星表示演出の設定情報に基づいて、星表示演出で表示されるエフェクト画像の表示色を特定する。このように、サブＣＰＵ９１は、当落種別と、ミッション演出パターンと、エフェクト画像の表示色と、を特定すると、サブＲＡＭ９３にセットした流星演出実行決定テーブル（図３９（Ａ）参照）において、特定した当落種別、ミッション演出パターン、及びエフェクト画像の表示色に関して、ステップＳ１７６１の処理で取得した流星演出乱数が、「流星演出実行なし」に対応付けられている乱数値と、「流星演出実行あり」に対応付けられている乱数値と、のいずれの乱数値と一致するかに基づいて、流星演出を実行するか否かを判定する。

【１１４６】

次に、サブＣＰＵ９１は、ステップＳ１７６３の判定処理の結果に基づいて、流星演出を実行するか否かを判定する（ステップＳ１７６４）。ここで、流星演出を実行しないと判定された場合（ステップＳ１７６４：ＮＯ）、後述するステップＳ１７６９に処理が進められる。

【１１４７】

一方、サブＣＰＵ９１は、流星演出を実行すると判定した場合（ステップＳ１７６４：

ＹＥＳ）、流星演出パターン選択テーブル（図３９（Ｂ）参照）をサブＲＯＭ９２から読み出してサブＲＡＭ９３の所定領域にセットし（ステップＳ１７６５）、流星演出（図３５（Ｃ）、図３６（Ｄ）、図３７）の演出パターンを選択する流星演出パターン選択処理を実行する（ステップＳ１７６６）。この流星演出パターン選択処理については、図３９（Ｂ）に基づいて上述した通りであるが、具体的には、サブＲＡＭ９３にセットした流星演出パターン選択テーブル（図３９（Ｂ）参照）において、流星演出を実行するか否かを判定する際に特定した当落種別およびミッション演出パターンに関して、ステップＳ１７６１の処理で取得した流星演出乱数が、「少数流星演出」（図３９（Ｂ）では「少数流星」と表記）に対応付けられている乱数値と、「多数流星演出」（図３９（Ｂ）では「多数流星」と表記）に対応付けられている乱数値と、のどちらの乱数値と一致するかに基づいて、流星演出の演出パターン（流星演出の種別）として、少数流星演出および多数流星演出のいずれか一方を選択する。

【１１４８】

そして、サブＣＰＵ９１は、ステップＳ１７６６の処理で選択した流星演出の種別を示す情報を、流星演出の設定情報としてサブＲＡＭ９３の所定領域にセットする（ステップＳ１７６７）。このように、サブＲＡＭ９３の所定領域にセットされた流星演出の設定情報は、変動演出開始コマンドに含まれて画像音響制御基板１００（及びランプ制御基板１２０）に送信される。これに対して、画像音響制御ＣＰＵ１０１（及びランプＣＰＵ１２１）は、受信した変動演出開始コマンドに含まれている設定情報に基づく画像音響制御（及びランプ制御）を実行する。これにより、図３５（Ｃ）、図３６（Ｄ）、図３７等に基づいて上述した流星演出が実現されることになる。

【１１４９】

サブＣＰＵ９１は、ステップＳ１７６７の処理を実行した場合、第１ミッション演出が実行されないと判定した場合（ステップＳ１７６０：ＮＯ）、又は、流星演出を実行しないと判定した場合（ステップＳ１７６４：ＮＯ）、ステップＳ１６３（図５６参照）の処理によって設定した変動演出パターンに基づいて、今回の第１特別図柄の変動表示中に第２ミッション演出が実行されるか否かを判定する（ステップＳ１７６９）。ここで、第２ミッション演出が実行されないと判定された場合（ステップＳ１７６９：ＮＯ）、上記ステップＳ１７８（図５８参照）に処理が進められる。

【１１５０】

一方、サブＣＰＵ９１は、第２ミッション演出が実行されると判定した場合（ステップＳ１７６９：ＹＥＳ）、流星群演出乱数を取得してサブＲＡＭ９３に格納し（ステップＳ１７７０）、流星群演出実行決定テーブル（図４０参照）をサブＲＯＭ９２から読み出してサブＲＡＭ９３の所定領域にセットする（ステップＳ１７７１）。そして、流星群演出（図３５（Ｌ）、図３６（Ｇ）、図３７参照）を実行するか否かを判定する流星群演出実行判定処理を行う（ステップＳ１７７２）。この流星群演出実行判定処理については図４０に基づいて上述した通りであるが、具体的には、サブＣＰＵ９１は、メイン制御基板８０から受信した第１特別図柄判定に係る変動開始コマンドに含まれている図柄の設定情報に基づいて、当落種別を特定する。そして、サブＲＡＭ９３にセットした流星群演出実行決定テーブル（図４０参照）において、特定した当落種別に関して、ステップＳ１７７０の処理で取得した流星群演出乱数が、「流星群演出実行なし」に対応付けられている乱数値と、「流星群演出実行あり」に対応付けられている乱数値と、のいずれの乱数値と一致するかに基づいて、流星群演出を実行するか否かを判定する。

【１１５１】

続いて、サブＣＰＵ９１は、ステップＳ１７７２の判定処理の結果に基づいて、流星群演出を実行するか否かを判定する（ステップＳ１７７３）。ここで、流星群演出を実行すると判定した場合（ステップＳ１７７３：ＹＥＳ）、流星群演出の設定情報をサブＲＡＭ９３の所定領域にセットする（ステップＳ１７７４）。このように、サブＲＡＭ９３の所定領域にセットされた流星群演出の設定情報は、変動演出開始コマンドに含まれて画像音響制御基板１００（及びランプ制御基板１２０）に送信される。これに対して、画像音響

制御ＣＰＵ１０１（及びランプＣＰＵ１２１）は、受信した変動演出開始コマンドに含まれている設定情報に基づく画像音響制御（及びランプ制御）を実行する。これにより、図３５（Ｌ）、図３６（Ｇ）、図３７等に基づいて上述した流星群演出が実現されることになる。

【１１５２】

［画像音響制御基板１００による割込み処理］

次に、図６５を参照しつつ、画像音響制御基板１００において実行される割込み処理について説明する。ここで、図６５は、画像音響制御基板１００において実行される割込み処理を例示するフローチャートである。画像音響制御基板１００は、電源投入時や電源断時等の特殊な場合を除く通常の動作時において、図６５に例示される一連の処理を一定時間（例えば３３ミリ秒）毎に繰り返し実行する。

【１１５３】

まず、画像音響制御ＣＰＵ１０１は、サブ制御基板９０から受信したコマンドに基づいて表示画面７０における画像表示を制御する画像表示制御処理を実行する（ステップＳ７１）。この画像表示制御処理については、図６６に基づいて後に詳述する。

【１１５４】

ステップＳ７１の処理に続いて、画像音響制御ＣＰＵ１０１は、表示画面７０で行われる画面表示と同期するように或いは非同期に、スピーカ３８から各種の演出音を出力させるための演出音出力制御処理を実行する（ステップＳ７２）。

【１１５５】

ステップＳ７２の処理に続いて、画像音響制御ＣＰＵ１０１は、データ送信制御処理を実行する（ステップＳ７３）。具体的には、画像音響制御基板１００において行われる画像音響制御に関するデータをサブ制御基板９０に送信する。これに対して、サブ制御基板９０は、画像音響制御基板１００から受信したデータをランプ制御基板１２０に転送する。これにより、表示画面７０およびスピーカ３８によって実行される演出と同期するように、枠ランプ３７や盤面ランプ５、可動装飾部材１４等が制御される。

【１１５６】

［画像音響制御基板１００による画像表示制御処理］

図６６は、図６５のステップＳ７１における画像表示制御処理の詳細フローチャートである。画像音響制御ＣＰＵ１０１は、まず、サブ制御基板９０から送信されたコマンドを受信したか否かを判定する（ステップＳ７１１）。ここで、コマンドを受信していないと判定された場合（ステップＳ７１１：ＮＯ）、ステップＳ７２に処理が進められる。

【１１５７】

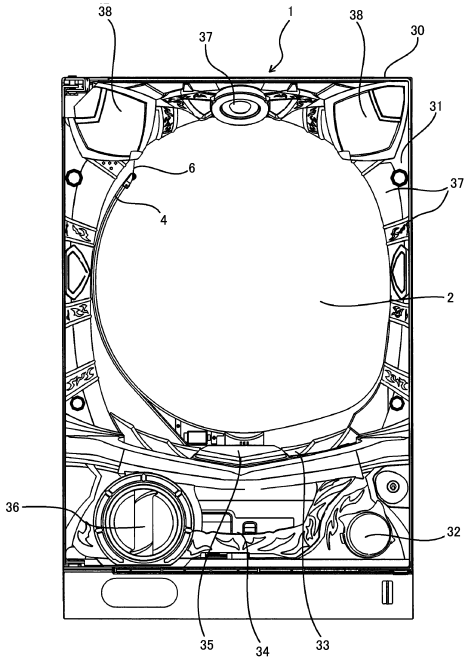
一方、画像音響制御ＣＰＵ１０１は、サブ制御基板９０からのコマンドを受信したと判定した場合（ステップＳ７１１：ＹＥＳ）、そのコマンドに含まれている設定情報を制御ＲＡＭ１０３にセットする（ステップＳ７１２）。そして、制御ＲＡＭ１０３にセットした設定情報に基づいて、表示画面７０に演出画像をどのように表示すべきかを判断し、ＶＤＰ１０４の描画処理を制御するためのディスプレイリストを作成して制御ＲＡＭ１０３の所定領域に格納し（ステップＳ７１３）、そのディスプレイリストをＶＲＡＭ１０６のディスプレイリスト記憶領域にセットする（ステップＳ７１４）。このディスプレイリスト記憶領域にセットされたディスプレイリストに基づいてＶＤＰ１０４が描画処理を実行することによって、サブ制御基板９０から指示された演出表示が実現されることになる。

【１１５８】

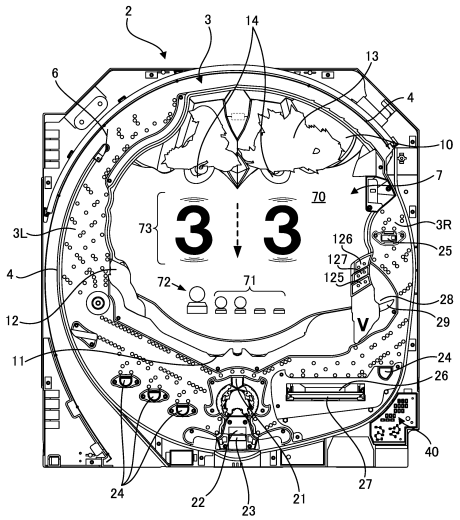
なお、上記実施形態で説明した遊技機１の構成や各部材の動作態様は単なる一例に過ぎず、他の構成や動作態様であっても本発明を実現できることは言うまでもない。また、上述したフローチャートにおける処理の順序、設定値、乱数値、判定に用いられる閾値等は単なる一例に過ぎず、本発明の範囲を逸脱しなければ他の順序や値であっても、本発明を実現できることは言うまでもない。上記実施形態で例示した図面等も単なる一例であって、他の態様であってもよい。

【符号の説明】

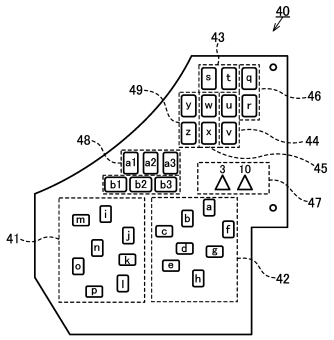
【１１５９】
１　遊技機（パチンコ遊技機）、７　画像表示装置、２１　第１始動口、２２　第２始動口、２３　開閉部材、２６　第１大入賞口、２８　第２大入賞口、４１　第１特別図柄表示器、４２　第２特別図柄表示器、７０　表示画面、８０　メイン制御基板、８１　メインＣＰＵ、９０　サブ制御基板、９１　サブＣＰＵ、１００　画像音響制御基板、１０１　画像音響制御ＣＰＵ、２１１　第１始動口センサ、２２１　第２始動口センサ、２６１　第１大入賞口センサ、２６２　第１大入賞口ソレノイド、２８１　第２大入賞口センサ、２８２　第２大入賞口ソレノイド、２８３　Ｖ入賞口センサ、２８４　排出口センサ、２８５　スライド部材、２８６　Ｖ入賞口ソレノイド、２８７　Ｖ入賞口。
【図面】
【図１】



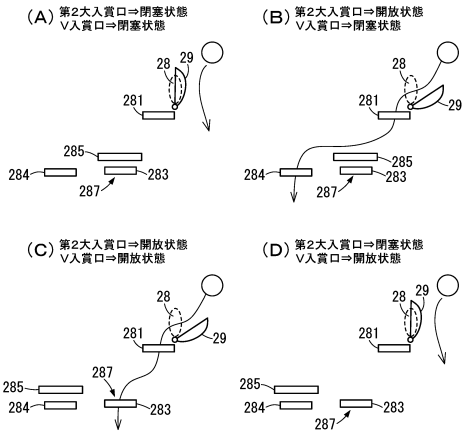
【図２】



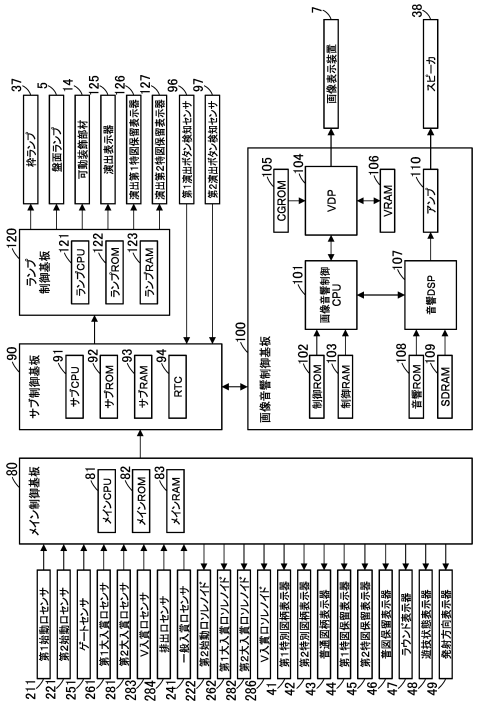
【図３】



【図４】



【図５】



【図６】

(A)大当たり乱数

状態	当落種別	範囲	乱数値の個数	大当たり確率
低確率状態	大当たり	0~839	4	1/210(=4/840)
高確率状態			14	1/60(=14/840)

(B)第1始動口入賞による大当たり時の図柄乱数

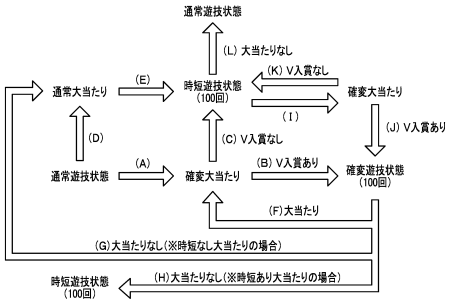
大当たり図柄	大当たりの種類	大入賞口の開放パターン	ST回数	時短回数	範囲	乱数値の個数	割合
X1	3R確変A	第2大入賞口を1回長開放 第1大入賞口を2回長開放	100	100	0~99	50	50/100(=50%)
X2	3R通常	第2大入賞口を1回短開放 第1大入賞口を2回長開放	0	100		50	50/100(=50%)

※3R通常は第2大入賞口とV入賞口をショート開放

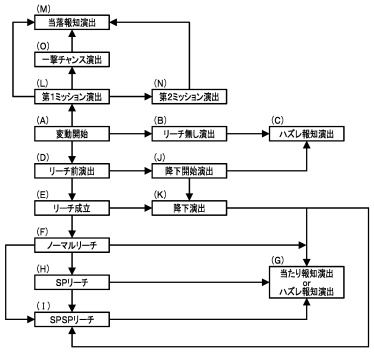
(C)第2始動口入賞による大当たり時の図柄乱数

大当たり図柄	大当たりの種類	大入賞口の開放パターン	ST回数	時短回数	範囲	乱数値の個数	割合
Y1	10R確変A	第2大入賞口を1回長開放 第1大入賞口を9回長開放	100	100	0~99	30	30/100(=30%)
Y2	10R確変B	第2大入賞口を1回長開放 第1大入賞口を9回長開放	100	0		45	45/100(=45%)
Y3	3R確変B	第2大入賞口を1回長開放 第1大入賞口を2回長開放	100	100		10	10/100(=10%)
Y4	3R確変C	第2大入賞口を1回長開放 第1大入賞口を2回長開放	100	0		15	15/100(=15%)

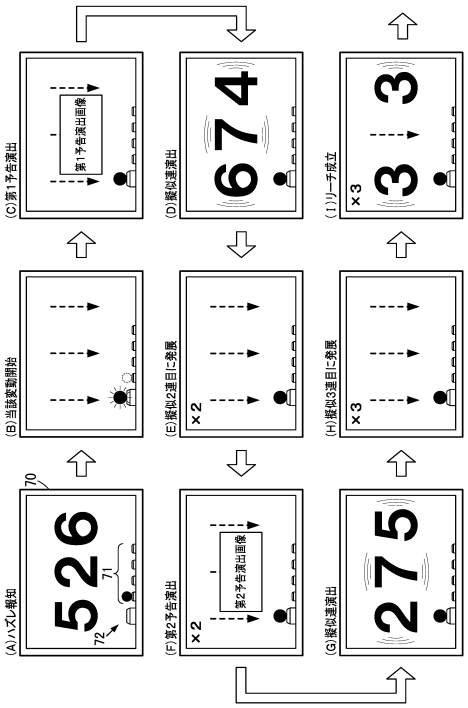
【図７】


通常遊技状態
(L) 大当たりなし
(K) V入賞なし
通常大当たり
(E)
時短遊技状態
(100回)
確変大当たり
(I)
(D)
(J) V入賞あり
(C) V入賞なし
通常遊技状態
(A)
確変大当たり
(B) V入賞あり
確変遊技状態
(100回)
(F)大当たり
(G)大当たりなし(※時短なし大当たりの場合)
時短遊技状態
(100回)
(H)大当たりなし(※時短あり大当たりの場合)

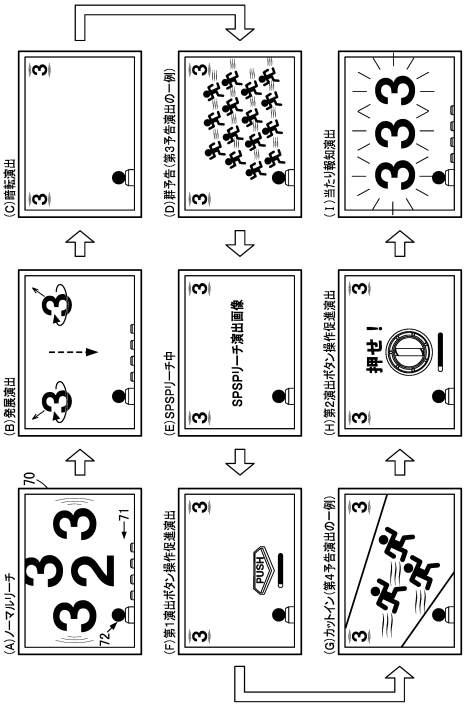
【図８】


(M)
当落報知演出
(O)
一撃チャンス演出
(L)
第1ミッション演出
(N)
第2ミッション演出
(A)
変動開始
(B)
リーチ無し演出
(C)
ハズレ報知演出
(D)
リーチ前演出
(J)
降下開始演出
(E)
リーチ成立
(K)
降下演出
(F)
ノーマルリーチ
(G)
当たり報知演出
ハズレ報知演出
(H)
SPリーチ
(I)
SPSPリーチ

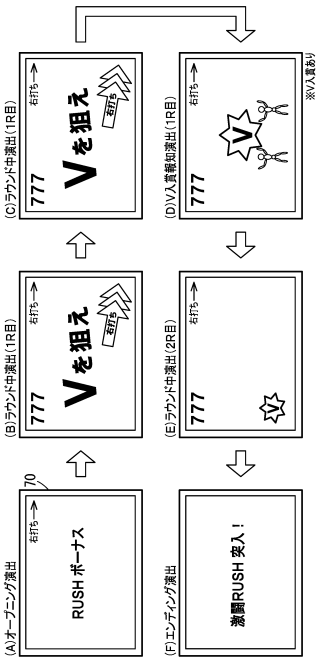
【図９】


(A)ハズレ報知
526
70
71
72
(B)当該変動開始
(C)第1予告演出
第1予告演出画像
(D)疑似連演出
674
(E)疑似2連目に発展
×2
(F)第2予告演出
第2予告演出画像
×2
(G)疑似連演出
275
(H)疑似3連目に発展
×3
(I)リーチ成立
×3
33

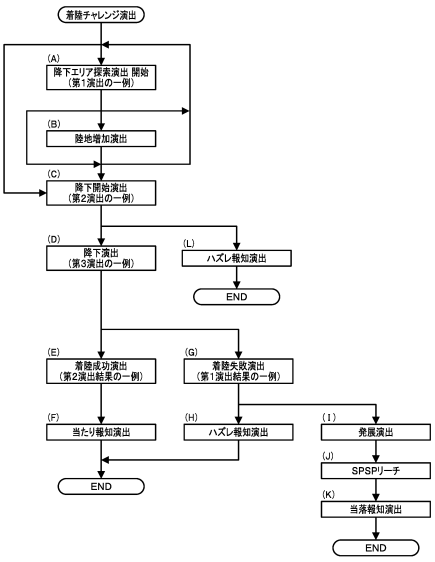
【図１０】


(A)ノーマルリーチ
323
70
71
72
(B)発展演出
(C)時短演出
(D)群予告(第3予告演出の一例)
(E)SPSPリーチ中
SPSPリーチ演出画像
(F)第1当出ボタン操作促進演出
PUSH
(G)カットイン(第4予告演出の一例)
(H)第2当出ボタン操作促進演出
押せ！
(I)当たり報知演出
333

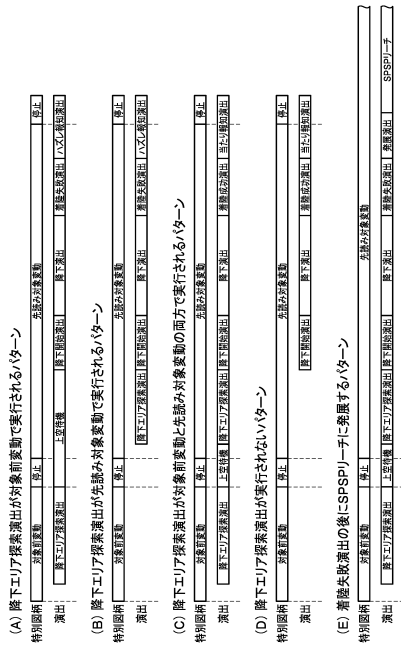
【図１１】



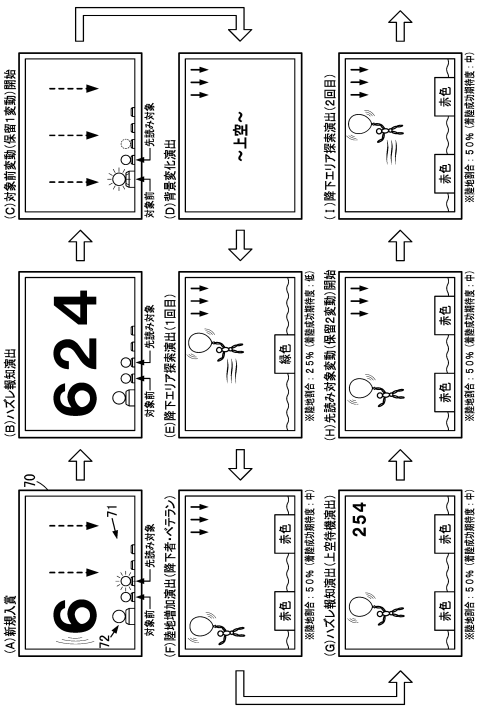
【図１２】



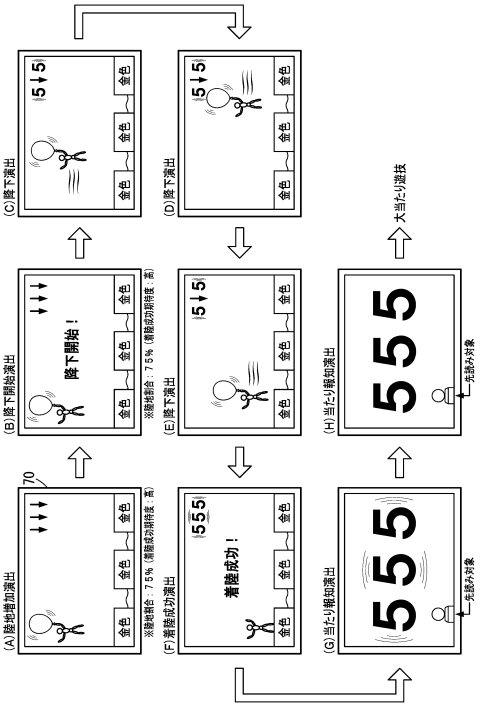
【図１３】



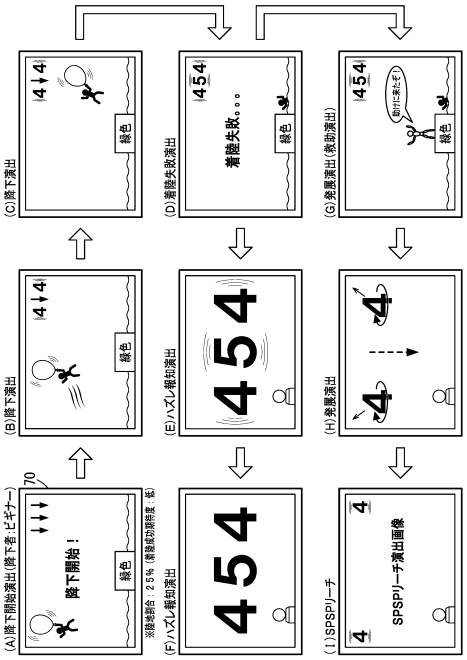
【図１４】



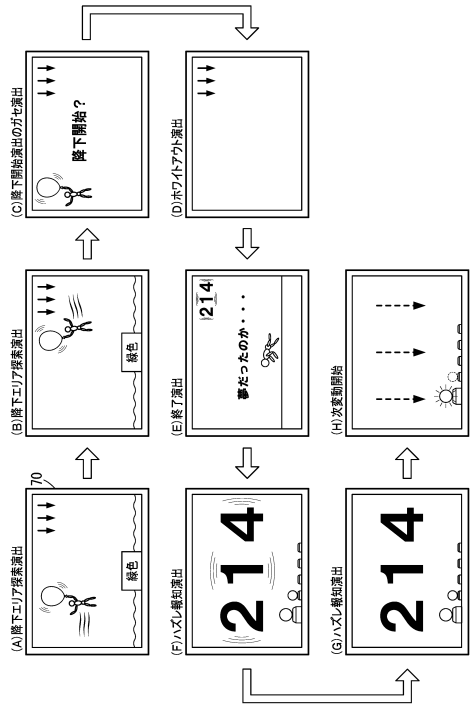
【図１５】



【図１６】



【図１７】



【図１８】

降下者選択テーブル

当落種別	当落示唆演出種別	降下者 種別	範囲	乱数値の個数	割合(※参考)
大当たり	着陸成功演出	ベテラン	0～99	62	62/100(≒62％)
		ビギナー		38	38/100(≒38％)
	SPSPリーチ当たり	ベテラン	0～99	70	70/100(≒70％)
		ビギナー		30	30/100(≒30％)
ハズレ	着陸失敗演出	ベテラン	0～99	41	41/100(≒41％)
		ビギナー		59	59/100(≒59％)
	SPSPリーチハズレ	ベテラン	0～99	23	23/100(≒23％)
		ビギナー		77	77/100(≒77％)

【図１９】

降下開始演出時・陸地態様選択テーブル

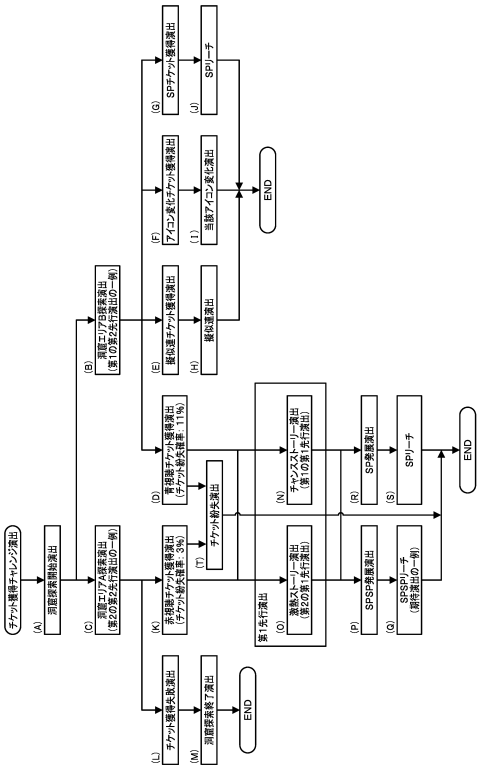
当落種別	降下者 種別	陸地割合	陸地色	範囲	乱数値の個数	割合(※参考)
大当たり	ビギナー	25 %	緑色	0～99	19	19/100(= 19 %)
		50 %	赤色		37	37/100(= 37 %)
		75 %	金色		41	41/100(= 41 %)
		100 %	虹色		3	3/100(= 3 %)
	ベテラン	25 %	緑色	0～99	10	10/100(= 10 %)
		50 %	赤色		33	33/100(= 33 %)
		75 %	金色		50	50/100(= 50 %)
		100 %	虹色		7	7/100(= 7 %)
ハズレ	ビギナー	25 %	緑色	0～99	49	49/100(= 49 %)
		50 %	赤色		36	36/100(= 36 %)
		75 %	金色		15	15/100(= 15 %)
		100 %	虹色		–	0/100(= 0 %)
	ベテラン	25 %	緑色	0～99	41	41/100(= 41 %)
		50 %	赤色		33	33/100(= 33 %)
		75 %	金色		26	26/100(= 26 %)
		100 %	虹色		–	0/100(= 0 %)

【図２０】

降下エリア探索演出パターン選択テーブル

増加回数	降下エリア探索演出パターン 対象前変動	降下エリア探索演出パターン 先読み対象変動	降下開始演出における陸地割合と陸地色	範囲	乱数値の個数	割合(※参考)
0	–	–	25 % 緑色	0～99	100	100/100(= 100 %)
0	–	–	50 % 赤色	0～99	20	20/100(= 20 %)
1	25 % → 50 %	50 % → 50 %			40	40/100(= 40 %)
	–	25 % → 50 %			40	40/100(= 40 %)
0	–	–	75 % 金色	0～99	10	10/100(= 10 %)
1	25 % → 75 %	75 % → 75 %			10	10/100(= 10 %)
	–	25 % → 75 %			10	10/100(= 10 %)
	50 % → 75 %	75 % → 75 %			15	15/100(= 15 %)
	–	50 % → 75 %			15	15/100(= 15 %)
2	25 % → 50 %	50 % → 75 %			40	40/100(= 40 %)
0	–	–	100 % 虹色	0～99	4	4/100(= 4 %)
1	25 % → 100 %	100 % → 100 %			8	8/100(= 8 %)
	–	25 % → 100 %			8	8/100(= 8 %)
	50 % → 100 %	100 % → 100 %			7	7/100(= 7 %)
	–	50 % → 100 %			7	7/100(= 7 %)
	75 % → 100 %	100 % → 100 %			6	6/100(= 6 %)
	–	75 % → 100 %			6	6/100(= 6 %)
2	25 % → 50 %	50 % → 100 %			18	18/100(= 18 %)
	25 % → 75 %	75 % → 100 %			18	18/100(= 18 %)
	50 % → 75 %	75 % → 100 %			18	18/100(= 18 %)

【図２１】



【図２２】

各演出の大当たり信頼度

演出種別	大当たり信頼度
洞窟エリアA探索演出	約 22%
赤視聴チケット獲得演出	約 27%
洞窟エリアB探索演出	約 11%
青視聴チケット獲得演出	約 16%
擬似連チケット獲得演出	約 5%
アイコン変化チケット獲得演出	約 8%
SPチケット獲得演出	約 16%
チャンスストーリー演出	約 19%
激熱ストーリー演出	約 36%
SPリーチ	約 24%
SPSPリーチ	約 41%

【図２３】

(A)視聴チケット獲得演出とストーリー演出との関係

視聴チケット獲得演出種別	実行確率		ストーリー演出 非実行確率（チケット紛失確率）
	チャンスストーリー演出	激熱ストーリー演出	
青視聴チケット獲得演出	61 %	28 %	11 %
赤視聴チケット獲得演出	27 %	70 %	3 %

(B) 視聴チケット獲得演出とストーリー演出とリーチ演出との関係

視聴チケット獲得演出種別	ストーリー種別	再生終了ストーリー	発展確率	
			SPリーチ	SPSPリーチ
青視聴チケット獲得演出	チャンス	第1話(5秒)	75 %	25 %
		第2話(7秒)	63 %	37 %
		第3話(9秒)	51 %	49 %
	激熱	第1話(5秒)	54 %	46 %
		第2話(7秒)	41 %	59 %
		第3話(9秒)	29 %	71 %
赤視聴チケット獲得演出	チャンス	第1話(5秒)	63 %	37 %
		第2話(7秒)	49 %	51 %
		第3話(9秒)	37 %	63 %
	激熱	第1話(5秒)	43 %	57 %
		第2話(7秒)	25 %	75 %
		第3話(9秒)	0 %	100 %

【図２４】

(A)ストーリー演出実行決定テーブル

当落種別	最終リーチ種別	範囲	乱数値の個数	実行割合(※参考)
大当たり	SPリーチ	0～99	49	49/100(= 49 %)
	SPSPリーチ	0～99	64	64/100(= 64 %)
ハズレ	SPリーチ	0～99	35	35/100(= 35 %)
	SPSPリーチ	0～99	42	42/100(= 42 %)

(B)ストーリー演出種別選択テーブル

当落種別	最終リーチ種別	ストーリー種別	範囲	乱数値の個数	割合(※参考)
大当たり	SPリーチ	チャンス	0～99	35	35/100(= 35 %)
		激熱		65	65/100(= 65 %)
	SPSPリーチ	チャンス	0～99	22	22/100(= 22 %)
		激熱		78	78/100(= 78 %)
ハズレ	SPリーチ	チャンス	0～99	73	73/100(= 73 %)
		激熱		27	27/100(= 27 %)
	SPSPリーチ	チャンス	0～99	56	56/100(= 56 %)
		激熱		44	44/100(= 44 %)

【図２５】

(A)チャンスストーリー演出用再生終了ストーリー選択テーブル

当落種別	最終リーチ種別	再生終了ストーリー	範囲	乱数値の個数	割合(※参考)
大当たり	SPリーチ	第1話	0～99	29	29/100(= 29 %)
		第2話		31	31/100(= 31 %)
		第3話		40	40/100(= 40 %)
	SPSPリーチ	第1話	0～99	14	14/100(= 14 %)
		第2話		33	33/100(= 33 %)
		第3話		53	53/100(= 53 %)
ハズレ	SPリーチ	第1話	0～99	46	46/100(= 46 %)
		第2話		31	31/100(= 31 %)
		第3話		23	23/100(= 23 %)
	SPSPリーチ	第1話	0～99	25	25/100(= 25 %)
		第2話		34	34/100(= 34 %)
		第3話		41	41/100(= 41 %)

(B)激熱ストーリー演出用再生終了ストーリー選択テーブル

当落種別	最終リーチ種別	再生終了ストーリー	範囲	乱数値の個数	割合(※参考)
大当たり	SPリーチ	第1話	0～99	59	59/100(= 59 %)
		第2話		41	41/100(= 41 %)
		第3話		0	0/100(= 0 %)
	SPSPリーチ	第1話	0～99	5	5/100(= 5 %)
		第2話		33	33/100(= 33 %)
		第3話		62	62/100(= 62 %)
ハズレ	SPリーチ	第1話	0～99	72	72/100(= 72 %)
		第2話		28	28/100(= 28 %)
		第3話		0	0/100(= 0 %)
	SPSPリーチ	第1話	0～99	28	28/100(= 28 %)
		第2話		33	33/100(= 33 %)
		第3話		39	39/100(= 39 %)

【図２６】

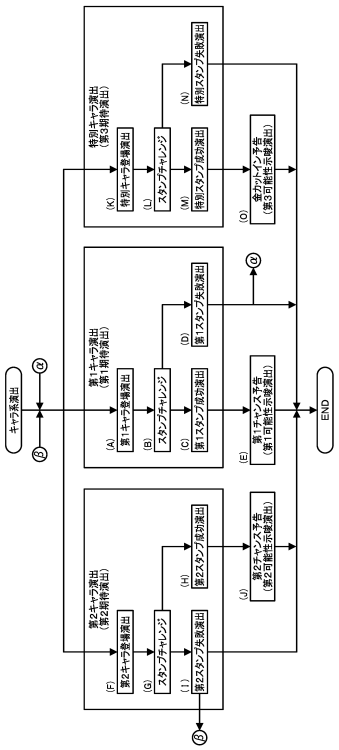
(A)視聴チケット獲得演出実行決定テーブル

当落種別	最終リーチ種別	範囲	乱数値の個数	実行割合(※参考)
大当たり	SPリーチ	0～99	52	52/100(= 52 %)
	SPSPリーチ	0～99	61	61/100(= 61 %)
ハズレ	SPリーチ	0～99	37	37/100(= 37 %)
	SPSPリーチ	0～99	44	44/100(= 44 %)

(B)視聴チケット獲得演出種別選択テーブル

当落種別	最終リーチ種別	視聴チケット獲得演出種別	範囲	乱数値の個数	割合(※参考)
大当たり	SPリーチ	青視聴チケット	0～99	38	38/100(= 38 %)
		赤視聴チケット		62	62/100(= 62 %)
	SPSPリーチ	青視聴チケット	0～99	31	31/100(= 31 %)
		赤視聴チケット		69	69/100(= 69 %)
ハズレ	SPリーチ	青視聴チケット	0～99	67	67/100(= 67 %)
		赤視聴チケット		33	33/100(= 33 %)
	SPSPリーチ	青視聴チケット	0～99	58	58/100(= 58 %)
		赤視聴チケット		42	42/100(= 42 %)

【図２７】



【図２８】

(A)第1キャラ演出実行決定テーブル

キャラ系演出の設定状態	範囲	乱数値の個数	実行割合(※参考)
設定なし	0～99	17	17/100(≒17％)
第1スタンプ失敗演出の設定あり	0～99	23	23/100(≒23％)
第2スタンプ失敗演出の設定あり	0～99	8	8/100(≒8％)
特別キャラ演出の設定あり	0～99	0	0/100(≒0％)

(B)第1キャラ演出・結果演出選択テーブル

当落演出種別	範囲	乱数値の個数	
		第1スタンプ成功演出	第1スタンプ失敗演出
当たり報知演出	0～99	93	7
SPSPリーチハズレ	0～99	78	22
SPリーチハズレ	0～99	65	35
ノーマルリーチハズレ	0～99	37	63
非リーチハズレ	0～99	0	100

【図２９】

(A)第2キャラ演出実行決定テーブル

キャラ系演出の設定状態	範囲	乱数値の個数	実行割合(※参考)
設定なし	0～99	12	12/100(≒12％)
第1スタンプ失敗演出の設定あり	0～99	17	17/100(≒17％)
第2スタンプ失敗演出の設定あり	0～99	7	7/100(≒7％)
特別キャラ演出の設定あり	0～99	0	0/100(≒0％)

(B)第2キャラ演出・結果演出選択テーブル

当落演出種別	範囲	乱数値の個数	
		第2スタンプ成功演出	第2スタンプ失敗演出
当たり報知演出	0～99	85	15
SPSPリーチハズレ	0～99	64	36
SPリーチハズレ	0～99	41	59
ノーマルリーチハズレ	0～99	19	81
非リーチハズレ	0～99	0	100

(C)特別キャラ演出実行決定テーブル

キャラ系演出の設定状態	範囲	乱数値の個数	実行割合(※参考)
キャラ演出の設定なし	0～99	10	10/100(≒10％)
第1スタンプ失敗演出の設定あり	0～99	0	0/100(≒0％)
第2スタンプ失敗演出の設定あり	0～99	0	0/100(≒0％)
特別キャラ演出の設定あり	0～99	0	0/100(≒0％)

(D)特別キャラ演出・結果演出選択テーブル

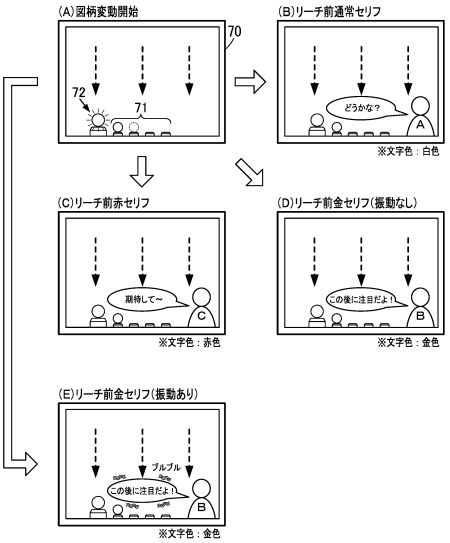
当落演出種別	範囲	乱数値の個数	
		特別スタンプ成功演出	特別スタンプ失敗演出
当たり報知演出	0～99	69	31
SPSPリーチハズレ	0～99	52	48
SPリーチハズレ	0～99	38	62
ノーマルリーチハズレ	0～99	6	94
非リーチハズレ	0～99	0	100

【図３０】

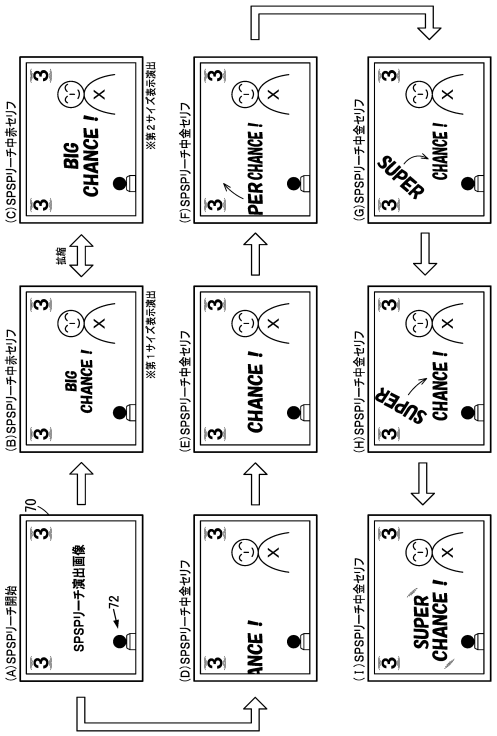
各セリフ告の特徴

分類	種別	セリフ内容	文字色	文字サイズ	キャラクタ	音声出力		文字変動		大当たり信頼度
						なし	あり	なし	あり	
リーチ前セリフ告	リーチ前通常セリフ	どうかな？	白色	小	キャラA	○	-	○	-	約1～3％
	リーチ前赤セリフ	期待して～	赤色		キャラC	-	○	○	-	約4～7％
	リーチ前金セリフ	この後に注目だよ！	金色			-	○	○	振動	約25～42％
SPSPリーチ中セリフ告	SPSPリーチ中赤セリフ	BIG CHANCE！	赤色	大	キャラX	-	○	○	拡縮	約33～46％
	SPSPリーチ中金セリフ	SUPER CHANCE！！	金色			-	○	-	移動	約58％

【図３１】



【図３２】



【図３３】

(A)リーチ前セリフ予告種別選択テーブル

当落演出種別	範囲	乱数値の個数			
		リーチ前通常	リーチ前赤	リーチ前金(振動なし)	リーチ前金(振動あり)
当たり報知演出	0～99	1	18	33	48
SPSPリーチハズレ	0～99	2	41	25	32
SPリーチハズレ	0～99	15	54	20	11
ノーマルリーチハズレ	0～99	93	7	0	0
非リーチハズレ	0～99	100	0	0	0

(B)リーチ前セリフ予告キャラ選択テーブル

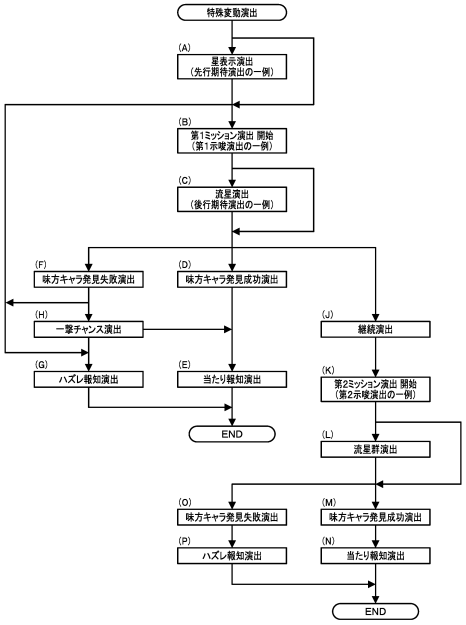
当落演出種別	範囲	乱数値の個数		
		キャラA	キャラB	キャラC
当たり報知演出	0～99	19	35	46
SPSPリーチハズレ	0～99	37	29	34
SPリーチハズレ	0～99	59	22	19
ノーマルリーチハズレ	0～99	73	17	10
非リーチハズレ	0～99	87	13	0

【図３４】

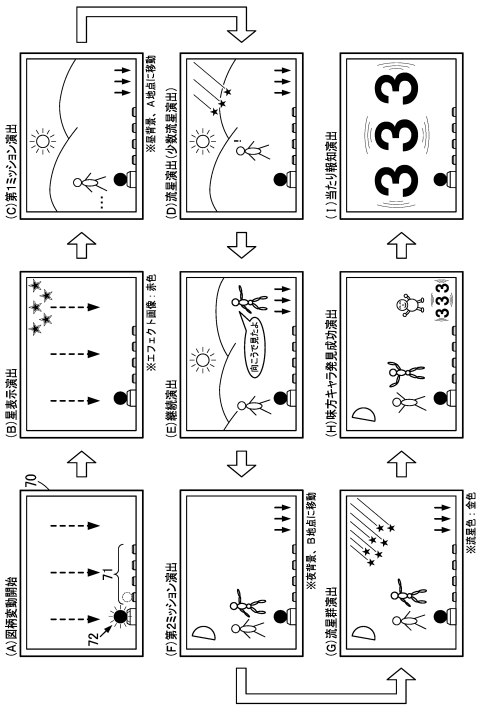
SPSPリーチ中セリフ予告種別選択テーブル

当落演出種別	範囲	乱数値の個数		
		SPSPリーチ中赤(拡縮なし)	SPSPリーチ中赤(拡縮あり)	SPSPリーチ中金(移動あり)
SPSPリーチ大当たり	0～99	23	32	45
SPSPリーチハズレ	0～99	41	35	24

【図３５】



【図３６】



【図３７】

特殊変動で実行される各演出の大当たり信頼度と特徴

演出種別	大当たり信頼度	特徴
星表示演出(エフェクト画像:青色)	約 5 %	流星演出の実行確率がかなり低い
星表示演出(エフェクト画像:緑色)	約 16 %	流星演出の実行確率が低い
星表示演出(エフェクト画像:赤色)	約 29 %	流星演出の実行確率が高め
星表示演出(エフェクト画像:金色)	約 37 %	流星演出の実行確率が高い
第1ミッション演出	約 21 %	星表示演出なしでも実行され得る
流星演出(少数流星演出)	約 32 %	第2ミッション演出への発展確率が低め
流星演出(多数流星演出)	約 49 %	第2ミッション演出に発展し易い
第2ミッション演出	約 38 %	第1ミッション演出に発展しなかった場合にも実行可能
流星群演出(流星色:金色)	約 55 %	星表示演出、流星演出が実行されると実行され易い
一撃チャンス演出	約 42 %	第2演出ボタンの操作に応じて当落を報知

【図３８】

(A)星表示演出実行決定テーブル

当落種別	ミッション演出パターン	範囲	乱数値の個数		実行割合(※参考)
			星表示演出 実行なし	星表示演出 実行あり	
大当たり	第1ミッション演出のみ	0～99	53	47	47/100(≒47％)
	第1ミッション演出～第2ミッション演出	0～99	19	81	81/100(≒81％)
ハズレ	ミッション演出なし	0～99	92	8	8/100(≒8％)
	第1ミッション演出のみ	0～99	65	35	35/100(≒35％)
	第1ミッション演出～第2ミッション演出	0～99	34	66	66/100(≒66％)

(B)エフェクト画像表示色選択テーブル

当落種別	ミッション演出パターン	範囲	乱数値の個数			
			青色	緑色	赤色	金色
大当たり	第1ミッション演出のみ	0～99	25	21	24	30
	第1ミッション演出～第2ミッション演出	0～99	16	22	28	34
ハズレ	ミッション演出なし	0～99	100	-	-	-
	第1ミッション演出のみ	0～99	42	32	26	-
	第1ミッション演出～第2ミッション演出	0～99	31	26	23	20

【図３９】

(A)流星演出実行決定テーブル

当落種別	ミッション演出パターン	エフェクト画像表示色	乱数値の個数 流星演出 実行なし	乱数値の個数 流星演出 実行あり	実行割合(※参考)
大当たり	第1ミッション演出のみ	青色	73	27	27/100(= 27 %)
		緑色	59	41	41/100(= 41 %)
		赤色	48	52	52/100(= 52 %)
		金色	34	66	66/100(= 66 %)
	第1ミッション演出→第2ミッション演出	青色	66	34	34/100(= 34 %)
		緑色	52	48	48/100(= 48 %)
		赤色	35	65	65/100(= 65 %)
		金色	19	81	81/100(= 81 %)
ハズレ	第1ミッション演出のみ	青色	86	14	14/100(= 14 %)
		緑色	79	21	21/100(= 21 %)
		赤色	61	39	39/100(= 39 %)
		金色	49	51	51/100(= 51 %)
	第1ミッション演出→第2ミッション演出	青色	81	19	19/100(= 19 %)
		緑色	66	34	34/100(= 34 %)
		赤色	51	49	49/100(= 49 %)
		金色	36	64	64/100(= 64 %)

(B)流星演出パターン選択テーブル

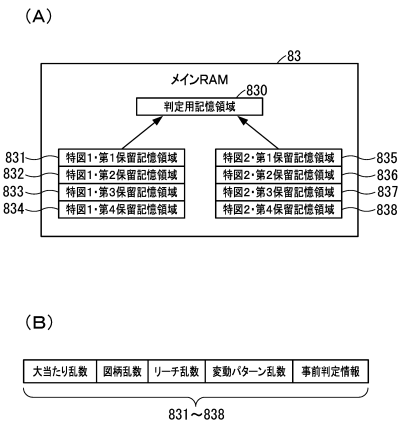
当落種別	ミッション演出パターン	流星演出パターン	範囲	乱数値の個数	選択割合(※参考)
大当たり	第1ミッション演出のみ	少数流星	0～99	64	64/100(= 64 %)
		多数流星		36	36/100(= 36 %)
	第1ミッション演出→第2ミッション演出	少数流星	0～99	28	28/100(= 28 %)
		多数流星		72	72/100(= 72 %)
ハズレ	第1ミッション演出のみ	少数流星	0～99	75	75/100(= 75 %)
		多数流星		25	25/100(= 25 %)
	第1ミッション演出→第2ミッション演出	少数流星	0～99	39	39/100(= 39 %)
		多数流星		61	61/100(= 61 %)

【図４０】

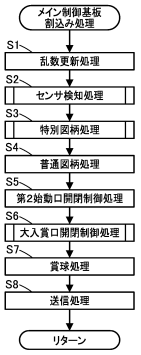
流星群演出実行決定テーブル

当落種別	範囲	乱数値の個数 流星群演出 実行なし	乱数値の個数 流星群演出 実行あり	選択割合(※参考)
大当たり	0～99	28	72	72/100(= 72 %)
ハズレ	0～99	59	41	41/100(= 41 %)

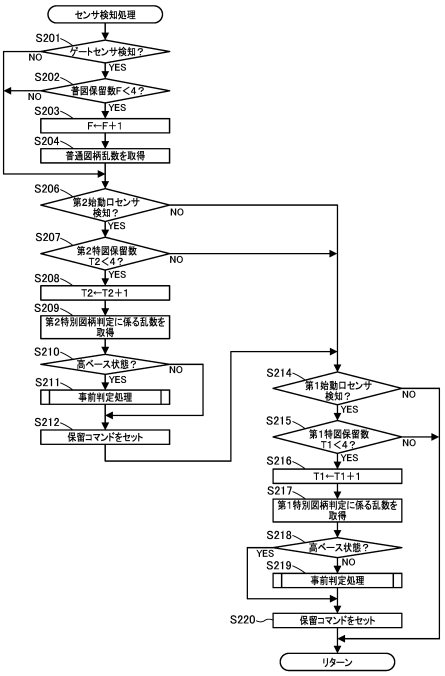
【図４１】



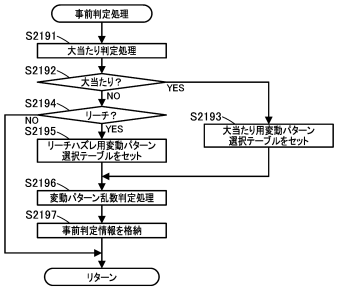
【図４２】



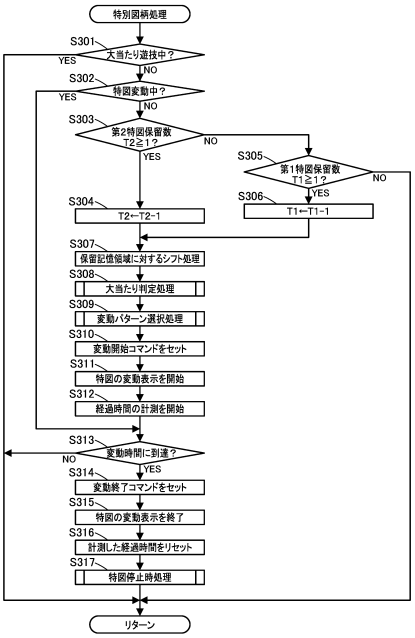
【図４３】



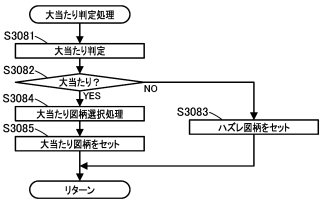
【図４４】



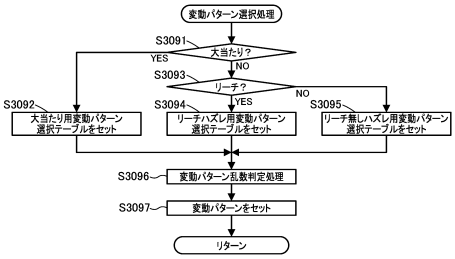
【図４５】



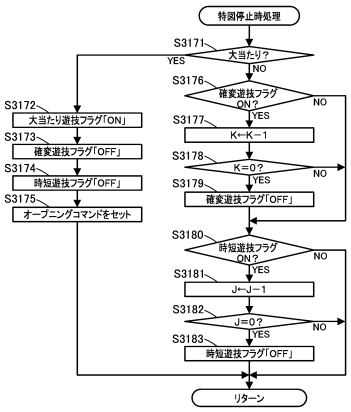
【図４６】



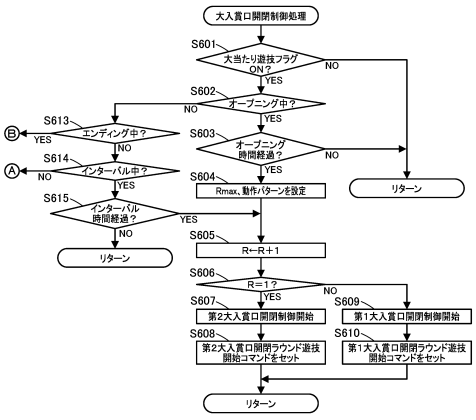
【図４７】



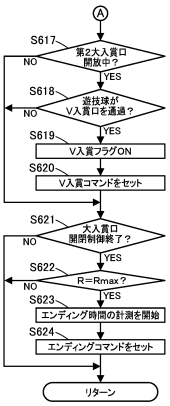
【図４８】



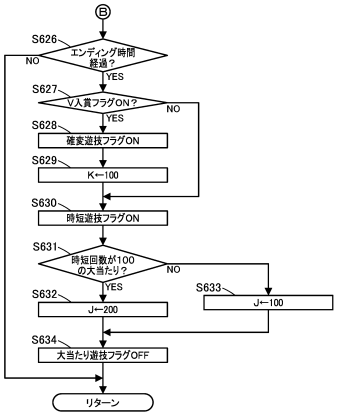
【図４９】



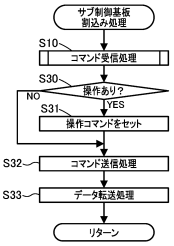
【図５０】



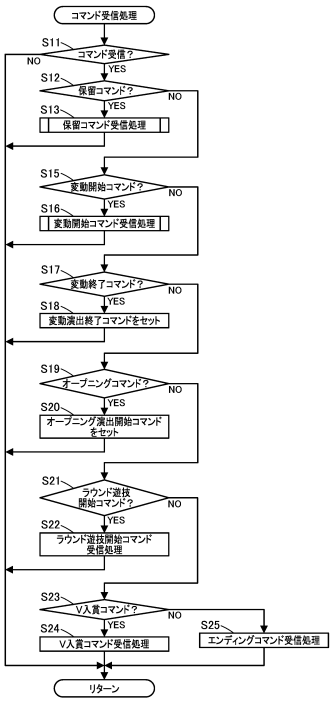
【図５１】



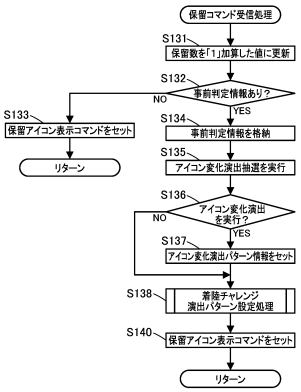
【図５２】



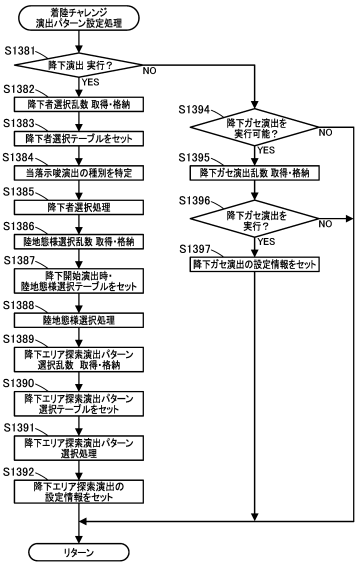
【図５３】



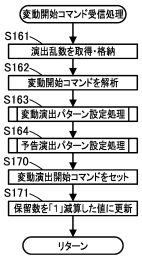
【図５４】



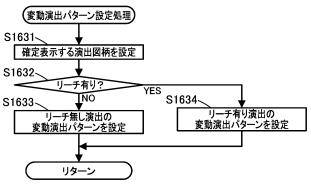
【図５５】



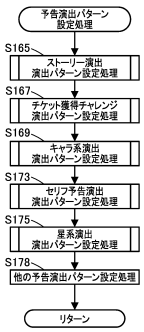
【図５６】



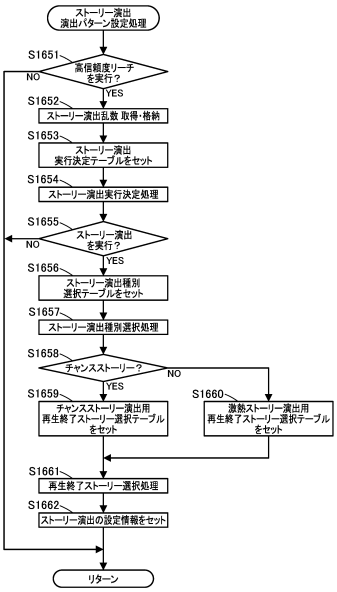
【図５７】



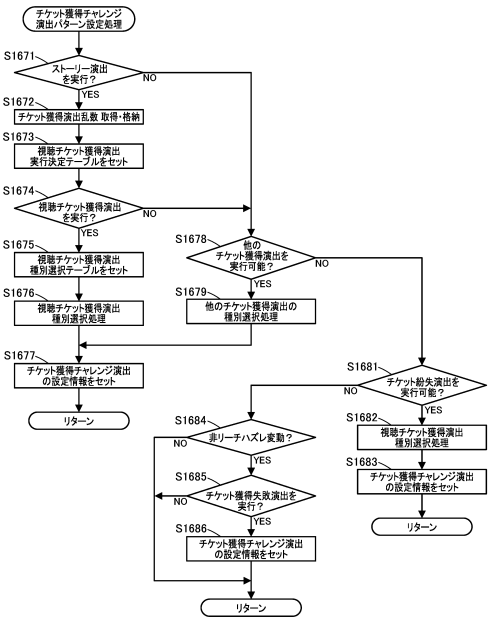
【図５８】



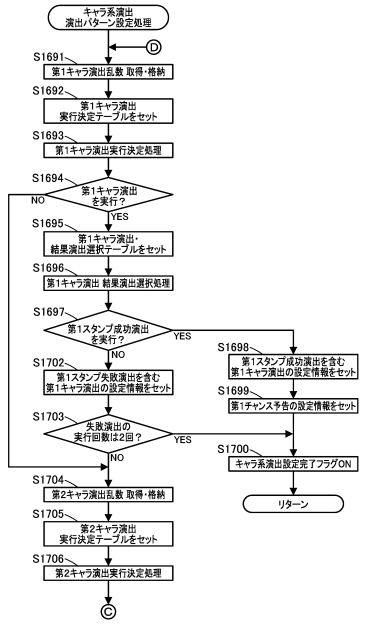
【図５９】



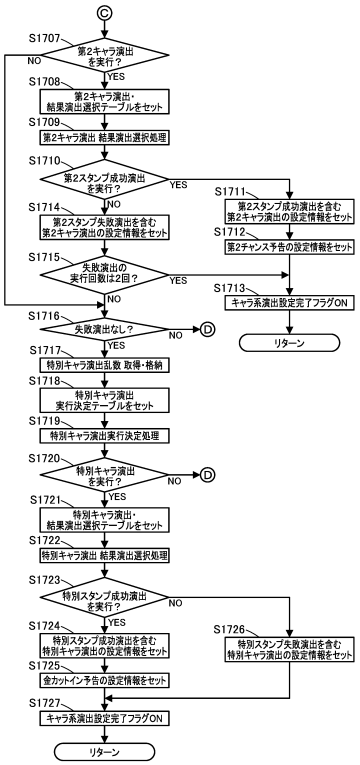
【図６０】



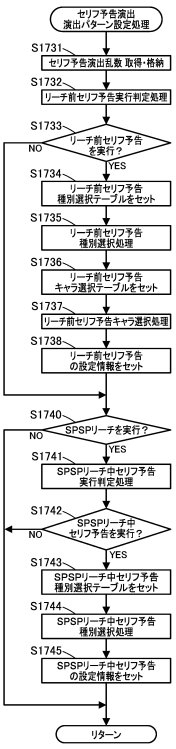
【図６１】



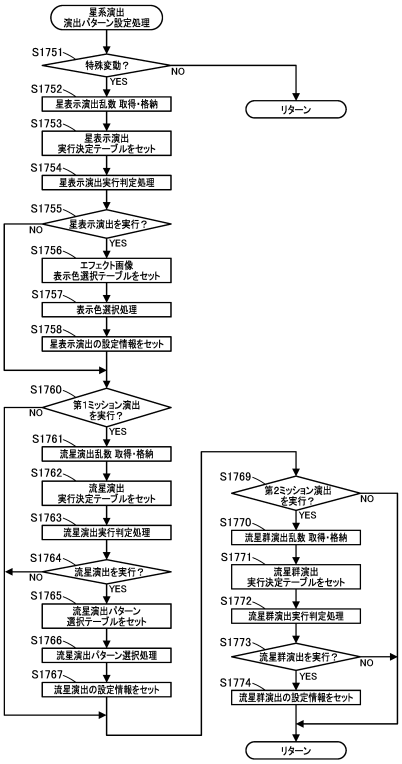
【図６２】



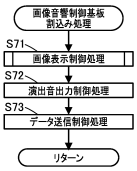
【図６３】



【図６４】



【図６５】



【図６６】

