(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)公開番号
特開2022-141022
(P2022-141022A)
(43)公開日　令和4年9月29日(2022.9.29)

(51)国際特許分類		FI			テーマコード（参考）
A63F 7/02 (2006.01)		A63F	7/02	326Z	2C088

審査請求　未請求　請求項の数　1　ＯＬ　（全126頁）

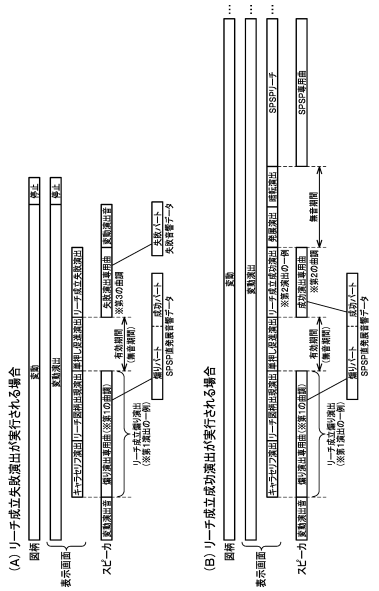
(21)出願番号　特願2021-41141(P2021-41141)
(22)出願日　令和3年3月15日(2021.3.15)

(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
(74)代理人　100217191
弁理士　林 信吾
(72)発明者　平口 敏彦
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）　2C088　DA23 EA10

(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】遊技機１は、判定の結果に基づいて、第１演出と、第２演出の後に実行され得る第２演出と、を実行可能である。第１演出の実行中と第２演出の実行中には、これらの演出が実行されていないときには再生されない所定の演出曲が再生される。この演出曲の再生は、第１演出の実行中に第１の曲調の演出曲が再生され、第２演出の実行中に第１の曲調とは異なる第２の曲調の演出曲が再生されるように行われる。
【選択図】図１５



【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、
前記判定手段によって前記特別遊技を実行すると判定された場合に、当該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、表示画面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、演出音を出力して音による演出を行うものがある（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、
前記判定手段によって前記特別遊技を実行すると判定された場合に、当該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】通常遊技状態において特別図柄の変動パターンを選択する処理に使用される変動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１０】通常遊技状態における演出を例示する画面図（その１）
【図１１】通常遊技状態における演出を例示する画面図（その２）
【図１２】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１３】リーチ成立煽り演出およびリーチ成立成功演出を例示する画面図
【図１４】リーチ成立煽り演出およびリーチ成立失敗演出を例示する画面図
【図１５】リーチ成立煽り演出が実行される場合の演出の流れを例示するタイムチャート
【図１６】ＳＰリーチでハズレ報知演出が実行される場合に行われるＳＰリーチ中予告の具体例を示す画面図
【図１７】ＳＰリーチ中に表示される第１示唆画像について説明するための説明図
【図１８】ＳＰリーチからＳＰＳＰリーチに発展する場合に行われるＳＰリーチ中予告およびＳＰＳＰリーチ中予告の具体例を示す画面図（その１）
【図１９】ＳＰリーチからＳＰＳＰリーチに発展する場合に行われるＳＰリーチ中予告およびＳＰＳＰリーチ中予告の具体例を示す画面図（その２）
【図２０】楽曲選択画面を例示する画面図
【図２１】確変遊技状態および時短遊技状態における選択楽曲について説明するための説明図
【図２２】楽曲再生に関する制御について説明するための説明図
【図２３】先読み・当該ボタン演出のうちの当該変動開始前に行われる演出を例示する画面図
【図２４】先読み・当該ボタン演出のうちの当該変動中に行われるリーチ成立失敗演出を例示する画面図
【図２５】先読み・当該ボタン演出のうちの当該変動中に行われるリーチ成立成功演出を例示する画面図
【図２６】先読み連続ボタン演出の流れを例示する説明図
【図２７】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２８】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２９】図２８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３０】図２９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３１】図２８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３２】図３１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３３】図３１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３４】図３１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３５】図２８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３６】図２８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３７】図２８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３８】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３９】図３８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４０】図３９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４１】図４０のステップＳ１３８における先読み・当該ボタン演出パターン設定処理の詳細フローチャート
【図４２】図４０のステップＳ１４０における先読みボタン演出パターン設定処理の詳細

フローチャート
【図４３】図３９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４４】図４３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４５】図４３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４６】図４５のステップＳ１６５におけるリーチ成立大チャンス予告演出パターン設定処理の詳細フローチャート
【図４７】図４５のステップＳ１６６におけるＳＰリーチ・ＳＰＳＰリーチ予告演出パターン設定処理の詳細フローチャート
【図４８】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４９】図４８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（特別入賞領域の一例）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２８７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２

８７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、大当たり乱数に基づく判定の結果に関わらず、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。これにより、特別図柄の変動時間が決定されることになる。

【００６６】

メインＣＰＵ８１は、大当たり遊技を実行すると判定して、大当たりの種類を決定した場合、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。

【００６７】

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。

【００６８】

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。

【００６９】

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。

【００７０】

＜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。

【００７１】

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。

【００７２】

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。

【００７３】

＜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。

【００７４】

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。
【００７５】
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。
【００７６】
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。
【００７７】
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。
【００７８】
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。
【００７９】
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。
【００８０】
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。
【００８１】
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。
【００８２】
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。

【００８３】

＜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。

【００８４】

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。

【００８５】

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。

【００８６】

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。

【００８７】

［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。

【００８８】

「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。

【００８９】

「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。

【００９０】

「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。

【００９１】

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。

【００９２】

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。

【００９３】

［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。

【００９４】

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。

【００９５】

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。

【００９６】

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。

【００９７】

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。

【００９８】

［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。

【００９９】

＜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３１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。

【０１００】

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。

【０１０１】

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。

【０１０２】

＜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。

【０１０３】

（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。

【０１０４】

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。

【０１０５】

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。

【０１０６】

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。

【０１０７】

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。

【０１０８】

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。

【０１０９】

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）。

【０１１０】

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。

【０１１１】

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。

【０１１２】

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）。

【０１１３】

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。

【０１１４】

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。

【０１１５】

（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。

【０１１６】

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。

【０１１７】

「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。

【０１１８】

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。

【０１１９】

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。

【０１２０】

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。

【０１２１】

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。

【０１２２】

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。

【０１２３】

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）。

【０１２４】

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。

【０１２５】

＜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。

【０１２６】

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。

【０１２７】

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。

【０１２８】

［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。

【０１２９】

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。

【０１３０】

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。

【０１３１】

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）。

【０１３２】

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。

【０１３３】

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）。

【０１３４】

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）。

【０１３５】

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）。

【０１３６】

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）。

【０１３７】

［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。

【０１３８】

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。

【０１３９】

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。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。

【０１４０】

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である。

【０１４１】

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。

【０１４２】

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、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。

【０１４３】

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。

【０１４４】

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、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。

【０１４５】

［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。

【０１４６】

＜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。

【０１４７】

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。

【０１４８】

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。
【０１４９】
　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。
【０１５０】
＜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。
【０１５１】
　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。
【０１５２】
　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。
【０１５３】
（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。

【０１５４】

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。

【０１５５】

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。

【０１５６】

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。

【０１５７】

［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。

【０１５８】

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。

【０１５９】

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。

【０１６０】

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。

【０１６１】

［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）。

【０１６２】

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（リーチ演出を含まない変動演出）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。

【０１６３】

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（リーチ演出を含む変動演出）を行うことが決定されている場合、第１特別図柄の変動表示中に、例えば、演出図柄表示領域７３の有効ライン上に所定の左図柄を擬似停止させ、続いて左図柄と同じ演出図柄である右図柄を有効ライン上へと移行させるリーチ前演出（図８（Ｄ）参照）が行われる。そして、有効ライン上に同一の左図柄および右図柄が擬似停止するとリーチが成立する（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。

【０１６４】

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）。

【０１６５】

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。

【０１６６】

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３０秒である変動パターンＥ（図９（Ｂ）参照）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」）の演出図柄を表示し、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。

【０１６７】

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Ａ（図９（Ａ）参照）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」）の演出図柄を表示し、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。
【０１６８】
　また、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、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。
【０１６９】
　なお、図には示されていないが、ＳＰリーチやＳＰＳＰリーチといった（ノーマルリーチに比べて大当たり信頼度が高い）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１１（Ａ）～（Ｈ）参照）。そして、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（例えば、図１１（Ｃ）～（Ｈ）参照）。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。
【０１７０】
　ＳＰリーチとＳＰＳＰリーチは、例えば、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Ａ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リーチでも敵キャラＡと闘うバトル演出が行われることになる。
【０１７１】
　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（例えば、大当たり信頼度：約３５％）の方がＳＰリーチ（例えば、大当たり信頼度：約１５％）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。
【０１７２】
　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リーチにて図８（Ｇ）の当たり報知演出またはハズレ報知演出が行われる場合がある。また、ノーマルリーチからＳＰリーチを経由してＳＰＳＰリーチへと発展する場合（図８（Ｆ），（Ｈ），及び（Ｉ）参照）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（図８（Ｆ）及び（Ｉ）参照）とがあり、これらの場合、このＳＰＳＰリーチの終盤で当たり報知演出またはハズレ報知演出が行われることになる（図８（Ｉ）及び（Ｇ）参照）。
【０１７３】
　なお、本実施形態の遊技機１では、図８（Ｈ）に例示されるＳＰリーチの終盤で、第１演出ボタン３５の連打を遊技者に促す連打促進演出（図８（Ｎ）参照）が実行される場合がある。この連打促進演出が実行された場合は、結果として、ＳＰＳＰリーチへは発展せずにＳＰリーチでハズレ報知演出が実行されるとき（図８（Ｎ）及び（Ｇ）参照）と、ＳＰリーチからＳＰＳＰリーチへと発展するとき（図８（Ｈ），（Ｎ），及び（Ｉ）参照）と、がある。この連打促進演出を含む一連の演出については、図１６～図１９に基づいて後に詳述する。
【０１７４】
　また、本実施形態の遊技機１では、演出図柄によるリーチが成立していない状態で行われるリーチ前演出（図８（Ｄ）参照）の実行中に、リーチ成立を遊技者に期待させるリーチ成立煽り演出（図８（Ｊ）参照）が実行される場合がある。このリーチ成立煽り演出が

実行される場合、続いて、第１演出ボタン３５の単押しを遊技者に促す単押し促進演出（図８（Ｋ）参照）が実行され、遊技者による第１演出ボタン３５の操作に応じて、リーチ成立成功演出（図８（Ｍ）参照）またはリーチ成立失敗演出（図８（Ｌ）参照）が実行される。

【０１７５】

ここで、リーチ成立成功演出が実行された場合は、ノーマルリーチやＳＰリーチを経由せずに、ＳＰＳＰリーチへと直接発展することになる（図８（Ｍ）及び（Ｉ）参照）。一方、リーチ成立失敗演出が実行された場合は、リーチが成立することなくそのままハズレ報知演出が実行されることになる（図８（Ｌ）及び（Ｃ）参照）。これらのリーチ成立煽り演出および単押し促進演出を含む一連の演出については、図１３～図１５に基づいて後に詳述する。

【０１７６】

なお、図８に例示されるリーチ演出の種類やリーチ演出の発展の仕方は単なる一例であって、リーチ演出の種類や発展の仕方は、他のものであってもよい。

【０１７７】

［通常遊技状態で使用する変動パターン選択テーブル］

次に、図９を参照しつつ、通常遊技状態において特別図柄の変動パターンを選択する処理について説明する。ここで、図９は、通常遊技状態において特別図柄の変動パターンを選択する処理に使用される変動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。

【０１７８】

メインＲＯＭ８２には、通常遊技状態のときに特別図柄（ここでは第１特別図柄）の変動パターンを選択する際に参照する変動パターン選択テーブルとして、大当たり用変動パターン選択テーブル（図９（Ａ）参照）と、リーチハズレ用変動パターン選択テーブル（図９（Ｂ）参照）と、リーチ無しハズレ用変動パターン選択テーブル（図９（Ｃ）参照）とが記憶されている。大当たり用変動パターン選択テーブルは、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、第１特別図柄の変動パターンを選択するために参照されるテーブルである。リーチハズレ用変動パターン選択テーブルは、通常遊技状態における第１特別図柄判定の判定結果が「ハズレ」となり、且つ（リーチ乱数に基づいて）リーチ有り演出を行うと決定された場合に、第１特別図柄の変動パターンを選択するために参照されるテーブルである。リーチ無しハズレ用変動パターン選択テーブルは、通常遊技状態における第１特別図柄判定の判定結果が「ハズレ」となり、且つ（リーチ乱数に基づいて）リーチ無し演出を行うと決定された場合に、第１特別図柄の変動パターンを選択するために参照されるテーブルである。

【０１７９】

（大当たり用変動パターン選択テーブル）

大当たり用変動パターン選択テーブル（図９（Ａ）参照）では、第１特別図柄の変動パターンと、変動パターン乱数と比較される乱数値とが対応付けられている。なお、図９では、説明の便宜上、変動パターンおよび各変動パターンに対応付けられている乱数値の個数の他に、第１特別図柄の変動時間、各変動パターンに対してサブＣＰＵ９１によって選択される変動演出パターンの種類、変動演出パターン（及び一部の予告演出の演出パターン）の具体的な演出内容、変動パターン乱数の取り得る範囲、各変動パターンが選択される割合が併せて表記されている。

【０１８０】

メインＣＰＵ８１は、通常遊技状態において、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、その大当たり乱数と一緒に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大当たり用変動パターン選択テーブル（図９（Ａ）参照）から読み出すことによって、第１特別図柄の変動パターンを選択する。

【０１８１】

図９（Ａ）及び（Ｂ）に例示されるように、第１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乱数の取り得る範囲は、本実施形態では、「０」～「９９」に設定されている。大当たり用変動パターン選択テーブルでは、図９（Ａ）に例示されるように、変動パターンＡに対して２個の乱数値が対応付けられ、変動パターンＢに対して１５個の乱数値が対応付けられ、変動パターンＣに対して２２個の乱数値が対応付けられ、変動パターンＤに対して２６個の乱数値が対応付けられ、変動パターンＥに対して３５個の乱数値が対応付けられている。

【０１８２】

このため、第１特別図柄判定の判定結果が「大当たり」である場合、２％（＝２／１００×１００）の割合で変動パターンＡが選択され、１５％（＝１５／１００×１００）の割合で変動パターンＢが選択され、２２％（＝２２／１００×１００）の割合で変動パターンＣが選択され、２６％（＝２６／１００×１００）の割合で変動パターンＤが選択され、３５％（＝３５／１００×１００）の割合で変動パターンＥが選択される。そして、例えば変動パターンＡが選択された場合には、サブＣＰＵ９１によって変動演出パターンＡが選択されて、ノーマルリーチにて当たり報知演出を行う変動演出が行われることになる。また、例えば変動パターンＣが選択された場合には、サブＣＰＵ９１によって変動演出パターンＣが選択されて、リーチ成立煽り演出（図８（Ｊ）参照）の後にリーチ成立成功演出（図８（Ｍ）参照）が実行され、その後に直発展したＳＰＳＰリーチにて当たり報知演出を行う変動演出が行われることになる。また、例えば変動パターンＤが選択された場合には、サブＣＰＵ９１によって変動演出パターンＥが選択されて、ノーマルリーチからＳＰリーチを介して発展したＳＰＳＰリーチにて当たり報知演出を行う変動演出が行われることになる。

【０１８３】

（リーチハズレ用変動パターン選択テーブル）

メインＣＰＵ８１は、第１特別図柄判定において、大当たり遊技を実行しないと判定した場合、大当たり乱数、図柄乱数、及び変動パターン乱数と一緒に取得したリーチ乱数に基づいて、リーチ有り演出を行うか否かを決定する。具体的には、リーチ演出が行われる変動パターン群（図９（Ｂ）参照）の中からいずれかの変動パターンを選択するのか、或いはリーチ演出が行われない（リーチ無し演出が行われる）変動パターン群（図９（Ｃ）参照）の中からいずれかの変動パターンを選択するかを決定する。ここで、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て第１特別図柄の変動パターンを選択する。

【０１８４】

リーチハズレ用変動パターン選択テーブル（図９（Ｂ）参照）では、第１特別図柄の変動パターンと、変動パターン乱数と比較される乱数値とが対応付けられている。メインＣＰＵ８１は、通常遊技状態において、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大当たり乱数に基づいて大当たり遊技を実行しないと判定し、その大当たり乱数と一緒に取得したリーチ乱数に基づいてリーチ有り演出を行うと決定した場合、これらの乱数と一緒に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リーチハズレ用変動パターン選択テーブル（図９（Ｂ）参照）から読み出すことによって、第１特別図柄の変動パターンを選択する。

【０１８５】

リーチハズレ用変動パターン選択テーブルでは、図９（Ｂ）に例示されるように、変動パターンＦに対して３０個の乱数値が対応付けられ、変動パターンＧに対して２５個の乱数値が対応付けられ、変動パターンＨに対して２０個の乱数値が対応付けられ、変動パターンＩに対して１５個の乱数値が対応付けられ、変動パターンＪに対して１０個の乱数値が対応付けられている。

【０１８６】

このため、第１特別図柄判定の判定結果が「ハズレ」であってリーチ有り演出を行うと決定された場合、３０％（＝３０／１００×１００）の割合で変動パターンＦが選択され

、２５％（＝２５／１００×１００）の割合で変動パターンＧが選択され、２０％（＝２０／１００×１００）の割合で変動パターンＨが選択され、１５％（＝１５／１００×１００）の割合で変動パターンＩが選択され、１０％（＝１０／１００×１００）の割合で変動パターンＪが選択される。そして、例えば変動パターンＧが選択された場合には、サブＣＰＵ９１によって変動演出パターンＧが選択されて、ノーマルリーチから発展したＳＰリーチにてハズレ報知演出を行う変動演出が行われることになる。また、例えば変動パターンＨが選択された場合には、サブＣＰＵ９１によって変動演出パターンＨが選択されて、リーチ成立煽り演出（図８（Ｊ）参照）の後にリーチ成立成功演出（図８（Ｍ）参照）が実行され、その後に直発展したＳＰＳＰリーチにてハズレ報知演出を行う変動演出が行われることになる。また、例えば変動パターンＪが選択された場合には、サブＣＰＵ９１によって変動演出パターンＪが選択されて、ノーマルリーチからＳＰリーチを介して発展したＳＰＳＰリーチにてハズレ報知演出を行う変動演出が行われることになる。

【０１８７】

（リーチ無しハズレ用変動パターン選択テーブル）

メインＣＰＵ８１は、大当たり乱数に基づいて大当たり遊技を実行しないと判定し、その大当たり乱数と一緒に取得したリーチ乱数に基づいて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て第１特別図柄の変動パターンを選択する。

【０１８８】

リーチ無しハズレ用変動パターン選択テーブル（図９（Ｃ）参照）では、特別図柄の変動パターンと、今回の第１特別図柄の変動表示が開始される際の第１特別図柄判定の保留数とが対応付けられている。

【０１８９】

メインＣＰＵ８１は、今回の第１特別図柄の変動表示の開始に伴って第１特別図柄判定の保留数が「０」または「１」となる場合には第１特別図柄の変動時間が１３秒である変動パターンＫまたは変動パターンＬを選択する。ここで、変動パターンＫと変動パターンＬのどちらを選択するかは、例えば、これらの変動パターンのそれぞれに対応付けられた乱数値をメインＲＯＭ８２に記憶しておき、取得したリーチ乱数がどちらの変動パターンに対応付けられている乱数値と一致するかに基づいて、どちらの変動パターンを選択するかを決定することが可能である。また、第１特別図柄判定の保留数が「２」となる場合には第１特別図柄の変動時間が８秒である変動パターンＭを選択する。また、メインＣＰＵ８１は、第１特別図柄の変動表示中に第１特別図柄判定の保留数が上限の「４」となり、今回の第１特別図柄の変動表示の開始に伴って第１特別図柄判定の保留数が「３」となる場合には、第１特別図柄の変動時間が４秒である変動パターンＮを選択する。

【０１９０】

このように、本実施形態の遊技機１では、大当たり遊技を実行しないと判定され、且つ、リーチ無し演出を行うと決定された場合、保留されている第１特別図柄判定の権利の個数である保留個数が相対的に多ければ、第１始動口２１に対する遊技球の新規入賞に応じて第１特別図柄判定の保留を新たに溜められるように、変動時間が相対的に短い第１特別図柄の変動パターンが選択される。一方、保留個数が相対的に少なければ、第１特別図柄および演出図柄が変動しなくなって遊技の進行が停止するのを抑制するために、変動時間が相対的に長い第１特別図柄の変動パターンが選択される。

【０１９１】

なお、例えば変動パターンＬが選択された場合には、サブＣＰＵ９１によって変動演出パターンＬが選択されて、リーチ成立煽り演出（図８（Ｊ）参照）の後にリーチ成立失敗演出（図８（Ｌ）参照）が実行され、その後にリーチが成立することなくハズレ報知演出（図８（Ｃ）参照）を行う変動演出が行われることになる。

【０１９２】

図９（Ａ）及び（Ｂ）に例示されている２つの変動パターン選択テーブルに関する説明から、以下のことが言える。すなわち、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、変動時間が長い変動パターンが選択され易く、逆に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（図９（Ａ）参照）。また、第１特別図柄判定の判定結果が「ハズレ」であってリーチ演出が行われる場合には、変動時間が長い変動パターンが選択され難く、逆に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（図９（Ｂ）参照）。

【０１９３】

これらのことから、第１特別図柄の変動時間が長いほど当たり報知演出が実行され易く、逆に、第１特別図柄の変動時間が短いほどハズレ報知演出が実行され易いということが言える。言い換えれば、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リーチやＳＰＳＰリーチへと発展したり、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。

【０１９４】

［事前判定処理について］

本実施形態の遊技機１では、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３１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、図９（Ａ）及び（Ｂ）に基づいて上述した変動パターン選択処理（図３１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。

【０１９５】

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。

【０１９６】

［通常遊技状態において実行される演出の具体例］

次に、図１０，１１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１０，１１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Ｄ（図９（Ａ）参照）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、第２予告、第３予告、及び第４予告の４種類の予告演出が実行される場合を例に説明する。

【０１９７】

図１０（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変動パターンＤが選択されると、以下のような演出が行われる。

【０１９８】

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にシフトすると共に、３つの図柄列のスクロール表示が開始される（図１０（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予告が実行される場合がある（図１０（Ｃ）参照）。例えば、第１予告として、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。

【０１９９】

上記の第１予告に続いて、擬似連演出が実行される場合がある（図１０（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。

【０２００】

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１０（Ｄ）参照）。

【０２０１】

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１０（Ｄ）及び（Ｅ）参照）。

【０２０２】

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予告として、例えばセリフ予告が実行される。具体的には、図１０（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。

【０２０３】

上記のように、擬似２連目の変動演出中に第２予告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１０（Ｇ）参照）。具体的には、図１０（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。

【０２０４】

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１０（Ｇ）及び（Ｈ）参照）。

【０２０５】

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１０（Ｉ）参照）。

【０２０６】

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。

【０２０７】

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１１（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。

【０２０８】

ここで、ノーマルリーチからＳＰＳＰリーチへと発展する場合、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１１（Ｂ）参照）。具体的には、図１１（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１１（Ｃ）～（Ｈ）参照）。

【０２０９】

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１１（Ｂ）参照）が行われると、上述した第３予告（図１１（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１１（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１１（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。

【０２１０】

この暗転演出に続いて、第３予告として、例えば群予告が行われる場合がある（図１１（Ｄ）参照）。具体的には、図１１（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る。

【０２１１】

なお、このような第３予告は、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。

【０２１２】

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１１（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１１（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。

【０２１３】

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１１（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。

【０２１４】

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１１（Ｈ）参照）。具体的には、図１１（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。

【０２１５】

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１１（Ｉ）参照）。

【０２１６】

なお、ここでは、今回の第１特別図柄の変動表示開始時に変動パターンＤ（図９（Ａ）参照）が選択されているために、操作対応演出として当たり報知演出が行われるが、例えば、今回の第１特別図柄の変動パターンとして図９（Ｂ）に例示される変動パターンＨ～Ｊのいずれかが選択されている場合には、操作対応演出として、リーチハズレ目を示す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行われる。

【０２１７】

［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が表示画面７０に本停止することになる。

【０２１８】

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、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１２（Ｂ）及び（Ｃ）参照）がラウンド中演出として実行され、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１２（Ｄ）参照）が実行される。

【０２１９】

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。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。

【０２２０】

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。

【０２２１】

＜Ｖ入賞が報知される場合＞

図１２は、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である。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」となり、３Ｒ確変Ａを示す大当たり図柄Ｘ１（図６（Ｂ）参照）が第１特別図柄表示器４１に停止表示されるのに伴い、例えば「７７７」のゾロ目を示す３つの演出図柄が表示画面７０上に本停止する場合がある。この場合、３Ｒ確変Ａに係る大当たり遊技中に、以下のような演出が行われる。

【０２２２】

まず、３Ｒ確変Ａに係る大当たり遊技のオープニング期間において、所定のオープニング演出が実行される（図１２（Ａ）参照）。具体的には、図１２（Ａ）に例示されるように、今回の大当たりの種類を報知する「ＲＵＳＨボーナス」の文字が表示画面７０の中央領域に表示されると共に、遊技者に右打ちを促す「右打ち」の文字および右向き矢印が表示画面７０の右上方領域に表示される。この「ＲＵＳＨボーナス」の文字は、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を確定的に報知するものであって、「ＲＵＳＨボーナス」の文字を表示する演出が、上記の確変確定報知演出として機能する。

【０２２３】

このようなオープニング演出が行われる３Ｒ確変Ａに係る大当たり遊技のオープニング

期間に続いて、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である１ラウンド目のラウンド遊技に伴い、所定のラウンド中演出が実行される（図１２（Ｂ）及び（Ｃ）参照）。具体的には、図１２（Ｂ）及び（Ｃ）に例示されるように、Ｖ入賞口２８７を指し示す（「右打ち」の文字が表記された）３つの矢印と、「Ｖを狙え」という大きな文字とを表示画面７０に大きく表示すると共に、「Ｖを狙え」という音声をスピーカ３８から出力する打ち出し促進演出が実行される。また、今回の大当たり遊技が開始される前に本停止した「７７７」の３つの演出図柄が表示画面７０の左上方領域に小さく表示される。

【０２２４】

このように、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が行われる１ラウンド目のラウンド遊技では、第２大入賞口２８が長開放されると共に、第２大入賞口２８の開放開始から１．５秒が経過すると、Ｖ入賞口２８７の長開放が開始される。そして、このＶ入賞口２８７の長開放は、第２大入賞口２８に１０個目の遊技球が入賞するか、或いは、Ｖ入賞口２８７の開放時間が１０秒に達するまで継続される。このため、遊技者は、打ち出し促進演出に従って右打ちを行ってさえいれば、Ｖ入賞口２８７に遊技球を容易に入賞させることが可能である。なお、本実施形態では、１ラウンド目のラウンド遊技の開始に伴って打ち出し促進演出が開始される場合を例に説明するが、他の実施形態では、オープニング期間の途中から、或いは、オープニング期間の開始時から打ち出し促進演出を開始するようにしてもよい。

【０２２５】

次に、１ラウンド目のラウンド遊技中に遊技球がＶ入賞口２８７を通過すると、遊技球がＶ入賞したことを報知する所定のＶ入賞報知演出が実行される（図１２（Ｄ）参照）。具体的には、例えば、「Ｖ」の文字を含む星形のエンブレムを２人のキャラクタが持ち上げて喜ぶ様子を表す演出表示が行われると共に、所定のＶ入賞報知音がスピーカ３８から出力される。

【０２２６】

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１２（Ｅ）参照）。なお、図１２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。

【０２２７】

［リーチ成立煽り演出以降の演出について］

次に、図１３～図１５を参照しつつ、リーチ成立煽り演出（第１演出の一例）以降の演出について説明する。ここで、図１３は、リーチ成立煽り演出およびリーチ成立成功演出（第２演出の一例）を例示する画面図である。図１４は、リーチ成立煽り演出およびリーチ成立失敗演出を例示する画面図である。図１５は、リーチ成立煽り演出が実行される場合の演出の流れを例示するタイムチャートである。

【０２２８】

図８に基づいて上述したように、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であって、リーチ前演出（図８（Ｄ）参照）が行われているときに、リーチ成立を遊技者に期待させるリーチ成立煽り演出（図８（Ｊ）参照）が実行される場合がある。このリーチ成立煽り演出が実行される場合は、リーチ成立煽り演出に続いて（第１演出ボタン３５の単押しを遊技者に促す）単押し促進演出（図８（Ｋ）参照）が実行され、この単押し促進演出に対して行われた第１演出ボタン３５の単押しに応じた操

作対応演出として、リーチ成立成功演出（図８（Ｍ）参照）またはリーチ成立失敗演出（図８（Ｌ）参照）が実行される。すなわち、単押し促進演出に係る有効期間中における第１演出ボタン３５の操作（単押し）に応じて、リーチ成立失敗演出が実行されることなくリーチ成立成功演出が実行される場合と、リーチ成立成功演出が実行されることなくリーチ成立失敗演出が実行される場合と、がある。

【０２２９】

＜リーチ成立煽り演出とリーチ成立成功演出の具体例＞

ここでは先ず、図１３を参照しつつ、リーチ成立煽り演出、単押し促進演出、及びリーチ成立成功演出の順で演出が進行する場合における一連の演出の具体例について説明する。図１３（Ａ）には、保留アイコン表示領域７１に２つの保留アイコン（例えば、赤色の保留アイコンと白色の保留アイコン）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、「１５７」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」であって第１特別図柄の変動パターンとして変動パターンＣ（図９（Ａ）参照）が選択された場合や、第１特別図柄判定の判定結果が「ハズレ」であって第１特別図柄の変動パターンとして変動パターンＨ（図９（Ｂ）参照）が選択された場合、以下のような演出が行われることがある。

【０２３０】

すなわち、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て、変動パターンＣ（又は変動パターンＨ）が選択されると、この第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、赤色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にシフトすると共に、３つの図柄列のスクロール表示が開始される（図１３（Ａ）及び（Ｂ）参照）。なお、図１３（Ｂ）には、赤色の保留アイコンに対応する図柄変動の開始に伴い、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が２つから１つに変化した直後の様子が例示されている。

【０２３１】

このように、赤色の保留アイコンに対応する図柄変動が開始されてから所定時間が経過すると、リーチ成立煽り演出（図８（Ｊ）参照）が開始される（図１３（Ｃ）参照）。このリーチ成立煽り演出は、本実施形態では、キャラセリフ演出（図１３（Ｃ）参照）と、キャラセリフ演出に続くリーチ図柄出現演出（図１３（Ｄ）参照）と、から構成されている。

【０２３２】

キャラセリフ演出では、図１３（Ｃ）に例示されるように、所定のキャラクタが表示画面７０上に登場し、そのキャラクタが「リーチ成立で大チャンス！？」というセリフを発する様子を表す演出画像が表示画面７０に表示され、これに伴い、上記のセリフと同内容の音声がスピーカ３５から出力される。なお、このキャラセリフ演出は、リーチ図柄となり得る演出図柄が視認可能に表示される前に行われる演出であって、本実施形態では、３つの図柄列のスクロール表示が継続されている状態で行われる（図１３（Ｃ）参照）。

【０２３３】

リーチ図柄出現演出では、図１３（Ｄ）に例示されるように、左列の図柄列を構成する一の演出図柄（ここでは、左３図柄）と、右列の図柄列を構成する一の演出図柄（ここでは、右３図柄）と、が同時にゆっくりと降下してくる様子を表す演出表示が行われる。このように、リーチ図柄出現演出によって共通する２つの演出図柄が所定位置まで降下すると、単押し促進演出が開始される（図１３（Ｅ）参照）。この単押し促進演出は、第１演出ボタン３５に対する操作が有効な有効期間中に実行され、この単押し促進演出では、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に対して行うべき操作の内容を示す「押せ！」の文字と、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。

【０２３４】

このような単押し促進演出に係る有効期間中に遊技者が第１演出ボタン３５を操作すると、有効期間が終了してリーチ成立成功演出（図８（Ｍ）参照）が実行される（図１３（Ｆ）参照）。このリーチ成立成功演出は、リーチを成立させることに成功したことを報知する演出であって、本実施形態では、図１３（Ｆ）に例示されるように、所定位置まで降下していた２つの演出図柄（ここでは、左３図柄および右３図柄）を有効ラインまで更に降下させて該有効ライン上で擬似停止させると共に、これらの演出図柄上を横切るように延びる線状画像を表示し、さらに、キャラセリフ演出で登場したキャラクタが「やったね！！」というセリフを発する様子を表す演出画像を表示する演出として構成されている。

【０２３５】

なお、このリーチ成立成功演出は、単押し促進演出に係る有効期間中において第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単押し促進演出に係る有効期間が終了するタイミングで実行される。

【０２３６】

このようにリーチ成立成功演出が実行されると、図１１（Ｂ）及び（Ｃ）に基づいて上述したのと同様に発展演出および暗転演出が実行され（図１３（Ｇ）及び（Ｈ）参照）、ノーマルリーチやＳＰリーチを経由することなく、ＳＰＳＰリーチに直発展することになる（図１３（Ｉ）参照）。図１３（Ｇ）～（Ｉ）には、発展演出から暗転演出を経由してＳＰＳＰリーチに直発展する様子が例示されているが、図１１（Ｂ）～（Ｅ）に例示されるように、発展演出から暗転演出および群予告を経由してＳＰＳＰリーチに直発展する演出パターンも用意されている。

【０２３７】

なお、ＳＰＳＰリーチに発展して以降の演出については、図１１（Ｅ）～（Ｉ）に基づいて上述した通りであるため、ここでの詳細な説明は省略する。ここでは、図１３を参照しつつ、赤色の保留アイコンに対応する第１特別図柄の変動表示中に、リーチ成立煽り演出、単押し促進演出、リーチ成立成功演出、ＳＰＳＰリーチの順でこれら一連の演出が進行する場合を例に説明したが、デフォルト保留アイコンである白色の保留アイコンに対応する第１特別図柄の変動表示中にこれら一連の演出が進行する場合や、赤色以外の特別アイコンに対応する第１特別図柄の変動表示中にこれら一連の演出が進行する場合もある。

【０２３８】

また、本実施形態では、リーチ成立煽り演出が図１３（Ｃ）及び（Ｄ）に例示されるキャラセリフ演出およびリーチ図柄出現演出から構成される場合を例に説明するが、リーチ成立を遊技者に期待させることができれば、リーチ成立煽り演出は他の演出であってもよい。例えば、キャラセリフ演出を実行せずに、リーチ図柄出現演出をリーチ成立煽り演出として実行するようにしてもよい。

【０２３９】

＜リーチ成立煽り演出とリーチ成立失敗演出の具体例＞

次に、図１４を参照しつつ、リーチ成立煽り演出、単押し促進演出、及びリーチ成立失敗演出の順で演出が進行する場合における一連の演出の具体例について説明する。通常遊技状態のときに行われた第１特別図柄判定の判定結果が「ハズレ」であって、第１特別図柄の変動パターンとして変動パターンＬ（図９（Ｃ）参照）が選択された場合、この変動パターンＬで第１特別図柄が変動表示されているときに、以下のような演出が行われる。

【０２４０】

第１特別図柄が変動パターンＬで変動表示されているときには、図１３（Ｃ）及び（Ｄ）に基づいて上述したのと同様に、キャラセリフ演出およびリーチ図柄出現演出から構成されるリーチ成立煽り演出が実行される（図１４（Ａ）及び（Ｂ）参照）。図１４（Ａ）には、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と共に、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（ここでは、白色の当該アイコン）に対応する３つの図柄列のスクロール表示が行われている状態で、図１３（Ｃ）と同様のキャラセリフ演出が行われている様子が例示されている。また、図１４（Ｂ）には、左列の図柄列を構成する一の演出図柄（ここでは、左４図柄）と、右列の図柄列を構成する一の演出図柄（ここでは、右４図柄）と、が同時にゆっくりと降下してくる様子を表す、図１３（Ｄ）に基づいて上述したのと同様のリーチ図柄出現演出が行われている様子が例示されている。

【０２４１】

このようなリーチ図柄出現演出によって共通する２つの演出図柄が所定位置まで降下すると、図１３（Ｅ）に例示される単押し促進演出と同様の単押し促進演出が開始される（図１４（Ｃ）参照）。この単押し促進演出に係る有効期間中に遊技者が第１演出ボタン３５を操作すると、リーチ成立失敗演出（図８（Ｌ）参照）が実行される（図１４（Ｄ）～（Ｇ）参照）。このリーチ成立失敗演出は、リーチを成立させることに失敗したことを報知する演出である。本実施形態におけるリーチ成立失敗演出では、まず、所定位置まで降下していた２つの演出図柄（ここでは、左４図柄および右４図柄）のうちの左図柄（ここでは、左４図柄）が有効ラインまで更に降下して該有効ライン上で擬似停止するものの、右図柄（ここでは、右４図柄）が有効ライン上を通り過ぎる滑り演出が発生して右列の図柄列のスクロール表示が再開される（図１４（Ｄ）参照）。そして、有効ライン上で擬似停止している左図柄よりも「１」大きい数字を表す右図柄（ここでは、右５図柄）が降下してきて、その右図柄が有効ライン上に擬似停止する様子を表す演出表示が行われる（図１４（Ｅ）及び（Ｆ）参照）。その際、キャラセリフ演出（図１４（Ａ）参照）に登場したキャラクタが「残念・・・」といったセリフを発する様子を表す演出表示が併せて実行される。

【０２４２】

このように、左図柄と、左図柄よりも「１」大きい数字を表す右図柄が有効ライン上に擬似停止すると、右図柄と同じ数字を表す中図柄が降下してくる様子を表す演出表示が行われる（図１４（Ｇ）参照）。そして、今回の第１特別図柄の終盤において、左図柄、左図柄よりも「１」大きい数字を表す中図柄、同じく左図柄よりも「１」大きい数字を表す右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が実行される（図８（Ｃ）、図１４（Ｈ）～（Ｉ）参照）。

【０２４３】

なお、上記のリーチ成立失敗演出は、単押し促進演出に係る有効期間中において第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単押し促進演出に係る有効期間が終了するタイミングで実行される。

【０２４４】

ここまで、図１３及び図１４を参照しつつ、リーチ成立煽り演出（及び単押し促進演出）の後に、リーチ成立成功演出（又はリーチ成立失敗演出）が実行される場合の一連の演出の具体例について説明したが、リーチ成立煽り演出は、高信頼度のリーチ演出であるＳＰＳＰリーチの実行契機となり得る演出である。このため、リーチ成立煽り演出を実行することによって、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。

【０２４５】

また、本実施形態の遊技機１では、アイコン（保留アイコンや当該アイコン）の表示に関連して、以下のような構成が採用されている。すなわち、本実施形態の遊技機１では、白色または青色のアイコンに対応する第１特別図柄の変動表示中には、リーチ演出が実行される場合と実行されない場合とがある。その一方で、大当たり信頼度がより高い緑色や赤色のアイコンに対応する第１特別図柄の変動表示中には、必ずリーチ演出が実行される。そして、上記の通り、リーチ成立煽り演出の後にリーチ成立成功演出が実行された場合は、ノーマルリーチやＳＰリーチを経由せずにＳＰＳＰリーチに直発展する。

【０２４６】
本実施形態の遊技機１では、このような構成が採用されていることから、例えば、緑色の当該アイコン（又は赤色の当該アイコン）が表示された状態でリーチ成立煽り演出を実行することによって、その時点で、ＳＰＳＰリーチに発展することを遊技者に認識させることができ、リーチ成立成功演出が実行されるよりも更に早い段階から、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。また、白色の当該アイコン（又は青色の当該アイコン）が表示された状態でリーチ成立煽り演出が実行される場合においても、その後に、ＳＰＳＰリーチに直発展する場合があることから、当該アイコンの表示色に基づいて大当たりを期待していなかった遊技者に対して意外性を感じさせることができ、結果として、高い演出効果を得ることが可能である。
【０２４７】
＜リーチ成立煽り演出が実行される場合における演出音の再生制御＞
続いて、図１５を参照しつつ、リーチ成立煽り演出が実行される場合における演出音の再生制御について説明する。ここで、図１５は、リーチ成立煽り演出が実行される場合の演出の流れを例示するタイムチャートであり、図１５（Ａ）は、リーチ成立煽り演出の後にリーチ成立失敗演出が実行される場合の演出の流れを例示するものであり、図１５（Ｂ）は、リーチ成立煽り演出の後にリーチ成立成功演出が実行される場合の演出の流れを例示するものである。
【０２４８】
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の開始に伴い、サブＣＰＵ９１によって、ステップＳ１６３（図４３参照）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、及びステップＳ１６４（図４３参照）の処理で設定され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。これに対して、画像音響制御基板１００の画像音響制御ＣＰＵ１０１は、受信した変動演出開始コマンドに基づいて、ＣＧＲＯＭ１０５に記憶されている画像データを画像表示装置７に表示する処理の実行をＶＤＰ１０４に指示すると共に、音響ＲＯＭ１０８に記憶されている音響データをスピーカ３８から出力する処理の実行を音響ＤＳＰ１０７に指示する。これにより、サブＣＰＵ９１によって設定された演出パターンでの変動演出（及び予告演出）が、画像表示装置７やスピーカ３８等を用いて実現されることになる。
【０２４９】
（リーチ成立失敗演出が実行される場合）
上述したように、通常遊技状態において第１特別図柄が変動パターンＬ（図９（Ｃ）参照）で変動表示されているときに、リーチ成立煽り演出（図８（Ｊ）参照）、単押し促進演出（図８（Ｋ）参照）、リーチ成立失敗演出（図８（Ｌ）参照）、ハズレ報知演出（図８（Ｃ）参照）の順で演出が進行することがある。これらの一連の演出の具体例については、図１４に基づいて上述した通りである。これらの一連の演出が行われる第１特別図柄の変動表示中には、スピーカ３８を用いて以下のような演出音が再生される。
【０２５０】
すなわち、図１５（Ａ）に例示されるように、変動パターンＬでの第１特別図柄の変動表示が開始されてから、リーチ成立煽り演出を構成するキャラセリフ演出（図１４（Ａ）参照）が開始されるまでは、所定の変動演出音が再生される。そして、表示画面７０上におけるリーチ成立煽り演出としてのキャラセリフ演出およびリーチ図柄出現演出（図１４（Ｂ）参照）の実行期間中には、リーチ成立に対する遊技者の期待感を高める所定の煽り演出専用曲が再生される（図１５（Ａ）参照）。この煽り演出専用曲は、リーチ成立煽り演出の実行期間中にしか再生されないリーチ成立煽り演出の専用曲であり、煽り演出専用曲の再生は、単押し促進演出（図１４（Ｃ）参照）に係る有効期間の開始に伴って終了し、この有効期間中は、演出音の再生が行われない無音期間となる。
【０２５１】
このように、キャラセリフ演出およびリーチ図柄出現演出と、煽り演出専用曲の再生と

によって、リーチ成立に対する遊技者の期待感を高めた上で、上記の無音期間に移行するため、遊技者は、リーチ成立を期待しつつ、集中して第１演出ボタン３５の操作を行うことが可能である。

【０２５２】

単押し促進演出に係る有効期間（及び無音期間）は、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か、或いは、有効期間中に第１演出ボタン３５が操作されることなく予め設定された有効期間の開始から終了までの時間が経過したタイミングで終了することになる。単押し促進演出に係る有効期間が終了するのに伴い、表示画面７０上でリーチ成立失敗演出（図１４（Ｄ）～（Ｇ）参照）が行われる。このリーチ成立失敗演出の実行期間中には、リーチ成立に失敗したことを効果的に報知する所定の失敗演出専用曲が再生される（図１５（Ａ）参照）。そして、リーチ成立失敗演出に続くハズレ報知演出が開始されるのに伴い、失敗演出専用曲の再生が終了して所定の変動演出音の再生が開始される。

【０２５３】

ここで、失敗演出専用曲は、リーチ成立失敗演出の実行期間中にしか再生されないリーチ成立失敗演出の専用曲であり、失敗演出専用曲の再生は、単押し促進演出（図１４（Ｃ）参照）に係る有効期間の終了に伴って開始され、ハズレ報知演出の開始に伴って終了する。

【０２５４】

（リーチ成立成功演出が実行される場合）

上述したように、通常遊技状態において第１特別図柄が変動パターンＣ（図９（Ａ）参照）または変動パターンＨ（図９（Ｂ）参照）で変動表示されているときに、リーチ成立煽り演出（図８（Ｊ）参照）、単押し促進演出（図８（Ｋ）参照）、リーチ成立成功演出（図８（Ｍ）参照）、ＳＰＳＰリーチ（図８（Ｉ）参照）の順で演出が進行することがある。これらの一連の演出の具体例については、図１３に基づいて上述した通りである。これらの一連の演出が行われる第１特別図柄の変動表示中には、スピーカ３８を用いて以下のような演出音が再生される。

【０２５５】

すなわち、図１５（Ｂ）に例示されるように、変動パターンＣ（又は変動パターンＨ）での第１特別図柄の変動表示が開始されてから、リーチ成立煽り演出を構成するキャラセリフ演出（図１３（Ｃ）参照）が開始されるまでは、所定の変動演出音が再生される。そして、表示画面７０上におけるリーチ成立煽り演出としてのキャラセリフ演出およびリーチ図柄出現演出（図１３（Ｄ）参照）の実行期間中には、図１５（Ａ）に基づいて上述したのと同様に、所定の煽り演出専用曲が再生される（図１５（Ｂ）参照）。この煽り演出専用曲の再生は、単押し促進演出（図１３（Ｅ）参照）に係る有効期間の開始に伴って終了し、この有効期間中は、演出音の再生が行われない無音期間となる。

【０２５６】

この単押し促進演出に係る有効期間が終了するまでの演出の流れや演出音の再生制御については、図１５（Ａ）に基づいて上述したのと同様であるが、変動パターンＣ（又は変動パターンＨ）が選択されている場合は、単押し促進演出に係る有効期間が終了するのに伴い、表示画面７０上でリーチ成立成功演出（図１３（Ｆ）参照）が行われる。このリーチ成立成功演出の実行期間中には、リーチ成立に成功したことを効果的に報知する所定の成功演出専用曲が再生される（図１５（Ｂ）参照）。そして、リーチ成立成功演出に続いて発展演出（及び暗転演出）が実行される期間中は、単押し促進演出の有効期間中と同様に無音期間となる。その後、ＳＰＳＰリーチに発展すると、ＳＰＳＰ専用曲の再生が開始される（図１５（Ｂ）参照）。

【０２５７】

ここで、成功演出専用曲は、リーチ成立成功演出の実行期間中にしか再生されないリーチ成立成功演出の専用曲であり、成功演出専用曲の再生は、単押し促進演出（図１３（Ｅ）参照）に係る有効期間の終了に伴って開始され、発展演出の開始に伴って終了する（図

１５（Ｂ）参照）。
【０２５８】
（音響データについて）
音響ＲＯＭ１０８（図５参照）には、リーチ成立煽り演出、リーチ成立成功演出、及びリーチ成立失敗演出のそれぞれに対応する専用曲を再生するための音響データとして、ＳＰＳＰ直発展音響データと、失敗音響データと、が記憶されている。ここで、ＳＰＳＰ直発展音響データは、煽り演出専用曲および成功演出専用曲を再生するための音響データであり、本実施形態では、煽りパートと、成功パートと、を有して構成されている（図１５（Ａ）及び（Ｂ）参照）。一方の失敗音響データは、失敗演出専用曲を再生するための音響データであり、本実施形態では、失敗パートを有して構成されている（図１５（Ａ）参照）。
【０２５９】
図１５（Ｂ）に例示されるように、リーチ成立煽り演出の後にリーチ成立成功演出が実行される場合、音響ＤＳＰ１０７は、画像音響制御ＣＰＵ１０１からの指示に基づいて、ＳＰＳＰ直発展音響データを音響ＲＯＭ１０８からＳＤＲＡＭ１０９に読み出してデータ処理を実行する。そして、リーチ成立煽り演出の実行期間中には、データ処理後のＳＰＳＰ直発展音響データのうちの煽りパートを（アンプ１１０）を介してスピーカ３８に出力する。そして、単押し促進演出の実行期間中には、データ処理後のＳＰＳＰ直発展音響データの出力を中断し、リーチ成立成功演出の開始に伴って、データ処理後のＳＰＳＰ直発展音響データの成功パートからＳＰＳＰ直発展音響データの出力を再開する。これにより、リーチ成立煽り演出の実行期間中は、煽りパートが出力されることによって煽り演出専用曲が再生され、リーチ成立成功演出の実行期間中は、成功パートが出力されることによって成功演出専用曲が再生される（図１５（Ｂ）参照）。
【０２６０】
一方、図１５（Ａ）に例示されるように、リーチ成立煽り演出の後にリーチ成立失敗演出が実行される場合、音響ＤＳＰ１０７は、画像音響制御ＣＰＵ１０１からの指示に基づいて、ＳＰＳＰ直発展音響データおよび失敗音響データを音響ＲＯＭ１０８からＳＤＲＡＭ１０９に読み出してデータ処理を実行する。そして、リーチ成立煽り演出の実行期間中には、データ処理後のＳＰＳＰ直発展音響データのうちの煽りパートを（アンプ１１０）を介してスピーカ３８に出力し、単押し促進演出の開始に伴い、ＳＰＳＰ直発展音響データの出力を終了させる。その後、リーチ成立失敗演出の開始に伴って、データ処理後の失敗音響データの出力を開始する。これにより、リーチ成立煽り演出の実行期間中は、ＳＰＳＰ直発展音響データの煽りパートが出力されることによって煽り演出専用曲が再生され、リーチ成立失敗演出の実行期間中は、失敗音響データが出力されることによって失敗演出専用曲が再生される（図１５（Ａ）参照）。
【０２６１】
（曲調について）
なお、リーチ成立煽り演出の実行中に再生される煽り演出専用曲は、リーチ成立に対する遊技者の期待感を高める第１の曲調の演出曲として構成されている（図１５（Ａ）及び（Ｂ）参照）。これに対して、リーチ成立煽り演出の後に行われ得るリーチ成立成功演出の実行中に再生される成功演出専用曲は、リーチ成立を効果的に報知する、第１の曲調とは異なる第２の曲調の演出曲として構成されている（図１５（Ｂ）参照）。
【０２６２】
なお、本実施形態の遊技機１では、煽り演出専用曲の再生と、成功演出専用曲の再生と、がＳＰＳＰ直発展音響データという１つの音響データによって実現される（図１５（Ｂ）参照）。このため、ＳＰＳＰ直発展音響データは、煽りパートが第１の曲調の演出曲を再生するための音響データとして構成され、且つ、成功パートが第２の曲調の演出曲を再生するための音響データとして構成されている。すなわち、ＳＰＳＰ直発展音響データは、煽りパートと成功パートを連続して出力した場合に、成功パートの出力開始タイミングで再生中の演出曲の曲調が途中で変化するようになっている。

【０２６３】
　また、本実施形態の遊技機１では、失敗演出専用曲の再生が失敗音響データによって実現され（図１５（Ａ）参照）、この失敗音響データは、第１の曲調とは異なり、且つ、第２の曲調とも異なる第３の曲調の演出曲を再生するための音響データとして構成されている。
【０２６４】
　このように、本実施形態では、煽り演出専用曲の曲調と、成功演出専用曲の曲調と、失敗演出専用曲の曲調と、が互いに異なるものとなっている。このため、リーチ演出煽り演出の後にリーチ成立成功演出（又はリーチ成立失敗演出）が実行される場合に、スピーカ３８から出力される演出曲の曲調に基づいて、リーチ成立成功演出とリーチ成立失敗演出のどちらの演出が実行されているかを容易に判別することができ、表示画面７０上で行われているリーチ成立成功演出（又はリーチ成立失敗演出）と、スピーカ３８から出力されている演出曲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。
【０２６５】
（リーチ成立煽り演出やリーチ成立成功演出を実行可能な遊技機１について）
　ここまで、本実施形態の遊技機１で実行されるリーチ成立煽り演出、リーチ成立成功演出、リーチ成立失敗演出等の演出について説明したが、このような遊技機１は、以下のような遊技機として捉えることができる。
【０２６６】
　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３１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：図５参照）と、
　前記判定手段によって前記特別遊技を実行すると判定された場合に、当該特別遊技を実行する特別遊技実行手段（例えば、図２８のステップＳ６におけ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（例えば、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、第１演出（例えば、リーチ成立煽り演出：図１３（Ｃ）～（Ｄ）、図１４（Ａ）～（Ｂ）、図１５参照）と、当該第１演出の後に行われ得る第２演出（例えば、リーチ成立成功演出：図１３（Ｆ）、図１５参照）と、を実行可能であり、
　前記第１演出の実行中と前記第２演出の実行中には、これらの演出が実行されていないときには出力されない所定の演出曲（例えば、図１５（Ｂ）に例示される煽り演出専用曲、成功演出専用曲）が再生され、
　前記演出制御手段は、
　　前記第１演出の実行中に第１の曲調の演出曲が再生され、前記第２演出の実行中に前記第１の曲調とは異なる第２の曲調の演出曲が再生されるように、演出曲の再生を制御する（図１５（Ｂ）参照）、ことを特徴とする遊技機。
【０２６７】
　この遊技機によれば、第１演出の実行中と第２演出の実行中には、これらの演出が実行されていないときには出力されない所定の演出曲が再生され、第１演出の実行中と第２演出の実行中とで、互いに異なる曲調の演出曲（例えば、煽り演出専用曲と成功演出専用曲）が再生される（例えば、図１５（Ｂ）参照）。このため、遊技者は、演出曲が再生されていることに基づいて、第１演出または第２演出の実行中であることを容易に認識することができ、且つ、再生されている演出曲の曲調に基づいて、第１演出と第２演出のどちらの演出の実行中であるかを容易に判別することが可能である。このため、第１演出から第２演出に移行しているにも拘わらず遊技者がそれに気付かないといった問題が生じるのを容易に抑制することができ、第１演出および第２演出の実行と、演出曲の再生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。
【０２６８】

（リーチ成立煽り演出、リーチ成立成功演出、リーチ成立失敗演出に関する他の構成）
リーチ成立煽り演出、リーチ成立成功演出、リーチ成立失敗演出に関して、以下のような構成を採用してもよい。

【０２６９】
すなわち、本実施形態では、リーチ成立煽り演出が終了してからリーチ成立成功演出（又はリーチ成立失敗演出）が開始されるまでの期間中に、第１演出ボタン３５の単押しを遊技者に促す単押し促進演出を実行し、この単押し促進演出に係る有効期間中における第１演出ボタン３５の単押しに応じて、リーチ成立成功演出（又はリーチ成立失敗演出）を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、第１演出ボタン３５の単押しを遊技者に促す単押し促進演出に代えて、例えば、第１演出ボタン３５の連打を遊技者に促す連打促進演出を実行し、この連打促進演出に係る有効期間中における第１演出ボタン３５の操作回数が所定回数に達したことを条件として、リーチ成立成功演出（又はリーチ成立失敗演出）を実行するといった構成を採用してもよい。また、例えば、第１演出ボタン３５の長押しを遊技者に促す長押し促進演出を実行し、この長押し促進演出に係る有効期間中における第１演出ボタン３５の操作時間が所定時間に達したことを条件として、リーチ成立成功演出（又はリーチ成立失敗演出）を実行するといった構成を採用してもよい。

【０２７０】
また、本実施形態における単押し促進演出（図１５参照）や、上記他の実施形態における連打促進演出に応じて遊技者に操作される操作手段は第１演出ボタン３５に限らず、第２演出ボタン３６であってもよい。すなわち、リーチ成立煽り演出に続いて、第２演出ボタン３６の単押し（又は連打）を遊技者に促す単押し促進演出（又は連打促進演出）を実行し、単押し促進演出（又は連打促進演出）に係る有効期間中における第２演出ボタン３６の単押し（又は断続的な所定回数の操作：連打）に応じて、リーチ成立成功演出（又はリーチ成立失敗演出）を実行してもよい。

【０２７１】
また、リーチ成立煽り演出に続いて、第１演出ボタン３５の単押しを遊技者に促す第１の単押し促進演出、及び、第２演出ボタン３６の単押しを遊技者に促す第２の単押し促進演出を実行し、これら２つの単押し促進演出のいずれか一方に係る有効期間中における第１演出ボタン３５（又は第２演出ボタン３６）の単押しに応じて、リーチ成立成功演出（又はリーチ成立失敗演出）を実行するといった構成を採用することも可能である。

【０２７２】
このような２つの単押し促進演出のいずれか一方をリーチ成立煽り演出に続いて実行するといった構成を採用する場合、例えば、例えば、第２の単押し促進演出が実行される場合の方が、第１の単押し促進演出が実行される場合に比べて、リーチ成立成功演出が実行され易い（すなわち、ＳＰＳＰリーチに直発展し易い）、といった構成を併せて採用することが考えられる。

【０２７３】
また、例えば、リーチ成立煽り演出の後にリーチ成立成功演出が実行される場合（すなわち、ＳＰＳＰリーチに直発展する場合）は、第１の単押し促進演出が実行されるときと、第２の単押し促進演出が実行されるときと、がある一方で、リーチ成立煽り演出の後にリーチ成立失敗演出が実行される場合は、必ず第１の単押し促進演出が実行されて第２の単押し促進演出が実行されるときがない、といった構成を採用することも考えられる。

【０２７４】
このような構成を採用した場合、リーチ成立煽り演出に続いて第２の単押し促進演出が実行された場合は、第１演出ボタン３５の単押しに応じて、リーチ成立失敗演出は実行されることがなく、必ずリーチ成立成功演出が実行されることになる。このため、遊技者は、第２の単押し促進演出が開始された時点で、後にリーチ成立成功演出が実行されること（すなわち、ＳＰＳＰリーチに直発展すること）を認識することができ、遊技者が操作を行う前から、大当たり遊技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

ることができ、第２演出ボタン３６を操作することに関して、遊技者に強い動機付けを与えることが可能である。

【０２７５】

また、本実施形態では、リーチ成立成功演出が実行された場合は、ノーマルリーチやＳＰリーチを経由せずにＳＰＳＰリーチに直発展するといった構成が採用されている。このため、リーチ成立成功演出の実行に伴って、ＳＰＳＰ専用曲とは異なる成功演出専用曲を再生するといった再生制御（図１５（Ｂ）参照）に代えて、ＳＰＳＰ専用曲の一部を成功演出専用曲として再生するといった他の再生制御を実行するようにしてもよい。このような他の再生制御を実行するといった構成を採用する場合、例えば、リーチ成立成功演出の開始に伴ってＳＰＳＰ専用曲の再生を開始し、リーチ成立成功演出の終了に伴ってＳＰＳＰ専用曲の再生を中断し、その後、ＳＰＳＰリーチの開始に伴ってＳＰＳＰ専用曲の再生を再開するといった構成を併せて採用することが考えられる。

【０２７６】

また、本実施形態では、単押し促進演出に係る有効期間（図１５（Ａ）及び（Ｂ）参照）と、発展演出の実行期間（図１５（Ｂ）参照）と、暗転演出の実行期間（図１５（Ｂ）参照）とが、いずれも無音期間となる場合を例に説明するが、これら３つの期間の少なくともいずれか１つに関して、演出音が再生される演出音再生期間としてもよい。ただし、単押し促進演出に係る有効期間を演出音再生期間とする場合、有効期間中には、煽り演出専用曲とは曲調が異なり、成功演出専用曲とは曲調が異なり、且つ、失敗演出専用曲とも曲調が異なる演出音を再生することが好ましい。また、発展演出の実行期間を演出音再生期間とする場合は、成功演出専用曲とは曲調が異なる演出音を再生することが好ましく、また、暗転演出の実行期間を演出音再生期間とする場合は、ＳＰＳＰ専用曲とは曲調が異なる演出音を再生することが好ましい。

【０２７７】

また、本実施形態では、図１５に例示されるＳＰＳＰ直発展音響データの煽りパートと成功パートとを連続して再生した場合に、成功パートの開始に伴って曲調が変化するようにＳＰＳＰ直発展音響データが構成されている。そして、煽りパートを最初から最後まで再生するのに要する再生時間と、リーチ成立煽り演出が開始されてから終了するまでの時間とが一致するように、ＳＰＳＰ直発展音響データが構成されている。これに対して、他の実施形態では、煽りパートを最初から最後まで再生するのに要する再生時間を、リーチ成立煽り演出が開始されてから終了するまでの時間よりも長くし、リーチ成立煽り演出が終了するのに伴って、煽りパートの再生を煽りパートの途中で中断するといった楽曲制御を行ってもよい。このような楽曲制御を行えば、煽り演出専用曲がきりの良い部分まで再生されずに途中で途切れた（すなわち、第１の曲調のメロディーが途中で途切れた）という感覚を遊技者に抱かせることができ、結果として、単押し促進演出の開始をより効果的に報知することが可能である。

【０２７８】

また、本実施形態では、図１５（Ａ）に例示されるように、煽り演出専用曲の再生と、失敗演出専用曲の再生とが、ＳＰＳＰ直発展音響データと失敗音響データという２つの音響データを用いて実現される場合を例に説明するが、他の実施形態では、図１５（Ａ）に例示される煽りパートおよび失敗パートを有して構成される１つの音響データを用意しておき、この１つの音響データを用いて、煽り演出専用曲の再生と、失敗演出専用曲の再生とを実現するようにしてもよい。

【０２７９】

また、本実施形態では、煽り演出専用曲（「第１の曲調の演出曲」の一例）の再生と、成功演出専用曲（「第２の曲調の演出曲」の一例）の再生とが、ＳＰＳＰ直発展音響データという１つの音響データを用いて実現される場合を例に説明するが、他の実施形態では、煽り演出専用曲を再生するための音響データと、成功演出専用曲を再生するための音響データとを別々に用意しておき、これらの音響データを個別にスピーカ３８から出力するようにしてもよい。

【０２８０】
　また、本実施形態では、リーチ成立煽り演出に続いて、操作促進演出としての単押し促進演出を実行し、遊技者による操作（第１演出ボタン３５の単押し）に応じた操作対応演出として、リーチ成立成功演出（又はリーチ成立失敗演出）を実行する場合を例に説明する。これに対して、他の実施形態では、リーチ成立煽り演出の後に操作促進演出を実行するのではなく、リーチ成立煽り演出に続いて（遊技者による操作とは無関係に）リーチ成立成功演出（又はリーチ成立失敗演出）を実行するといった構成を採用してもよい。
【０２８１】
　また、本実施形態では、リーチ成立成功演出が実行された場合に、発展演出および暗転演出を実行してからＳＰＳＰリーチを開始する場合を例に説明するが、他の実施形態では、これら２つの演出のいずれか一方、或いは両方を実行することなく、ＳＰＳＰリーチを開始するといった構成を採用してもよい。すなわち、リーチ成立成功演出に続くようにＳＰＳＰリーチを実行してもよい。
【０２８２】
　また、本実施形態では、「第１演出」がリーチ成立煽り演出であり、「第２演出」がリーチ成立成功演出である場合を例に説明するが、「第１演出」および「第２演出」は、これらの演出に限定されるものではなく、例えば、所定数（例えば、「４」）を上限として所定数以下のいずれかの段階まで段階的に変化可能な段階演出を実行可能な場合に、第１段階の演出を「第１演出」として実行すると共に第２段階の演出を「第２演出」として実行するといった構成や、第２段階の演出を「第１演出」として実行すると共に第３段階の演出を「第２演出」として実行するといった構成を採用することも可能である。
【０２８３】
　ここまで、リーチ成立煽り演出やリーチ成立成功演出、リーチ成立失敗演出等に関連して、他の実施形態等で採用し得る構成を順番に説明したが、これらの構成を適宜組み合わせた構成とすることも可能であることは言うまでもない。
【０２８４】
［ＳＰリーチ中予告とＳＰＳＰリーチ中予告について］
　本実施形態の遊技機１では、ＳＰリーチ（図８（Ｈ）参照）中には、自キャラが敵キャラと闘うバトル演出（以下、「前半バトル演出」とも言う。）が実行され、この前半バトル演出の結果に応じて異なる演出が実行される。具体的には、前半バトル演出において最終的に自キャラが敵キャラに勝利した場合は、ＳＰリーチの終盤で当たり報知演出（図８（Ｇ）参照）が実行され、また、前半バトル演出において最終的に自キャラが敵キャラに敗北した場合は、ＳＰリーチの終盤でハズレ報知演出（図８（Ｇ）参照）が実行される。
【０２８５】
　また、前半バトル演出において自キャラが敵キャラに敗北しそうになる様子を表すピンチ演出（例えば、図１６（Ａ）参照）が実行され、その後に、第１演出ボタン３５の連打を遊技者に促す連打促進演出（図８（Ｎ）、図１６（Ｃ）参照）が発生することもある。この連打促進演出が発生した場合、遊技者による第１演出ボタン３５の連打に応じた操作対応演出として、自キャラの救援に失敗する様子を表す救援失敗演出（図１６（Ｆ）参照）、又は、自キャラの救援に成功する様子を表す救援成功演出（図１６（Ｅ）参照）が実行されることになる。ここで、救援失敗演出が実行された場合は、ＳＰＳＰリーチへと発展することなく、ＳＰリーチの終盤でハズレ報知演出が実行されることになる（図８（Ｎ）及び（Ｇ）参照）。一方、救援成功演出が実行された場合は、ＳＰリーチからＳＰＳＰリーチへと発展し、ＳＰＳＰリーチにおおいて当たり報知演出（又はハズレ報知演出）が実行されることになる（図８（Ｉ）及び（Ｇ）参照）。
【０２８６】
　このように、救援成功演出が実行されてＳＰリーチからＳＰＳＰリーチへと発展した場合は、ＳＰＳＰリーチ中に、救援によって復活した自キャラが、ＳＰリーチ中に登場したのと同じ敵キャラと再度闘うバトル演出（以下、「後半バトル演出」とも言う。）が実行される。そして、後半バトル演出において最終的に自キャラが敵キャラに勝利した場合は

、ＳＰＳＰリーチの終盤で当たり報知演出（図８（Ｇ）参照）が実行され（図１９参照）、また、後半バトル演出において最終的に自キャラが敵キャラに敗北した場合は、ＳＰＳＰリーチの終盤でハズレ報知演出（図８（Ｇ）参照）が実行される。

【０２８７】

また、本実施形態の遊技機１では、ＳＰリーチにおける前半バトル演出の実行中に、第１示唆画像（例えば、図１６（Ｅ）参照）を用いた予告演出（ＳＰリーチ中予告）が実行され、このＳＰリーチ中予告によって、大当たり遊技が実行される可能性があることが示唆されると共に、ＳＰＳＰリーチに発展するか否かが報知される。また、ＳＰＳＰリーチにおける後半バトル演出の実行中には、上記の第１示唆画像および第２示唆画像（例えば、自キャラが所持する武器：図１９（Ｂ）参照）を用いた予告演出（ＳＰＳＰリーチ中予告）が実行され、このＳＰＳＰリーチ中予告によって、大当たり遊技が実行される可能性があることが示唆される。

【０２８８】

以下、図１６，１７を参照しつつ、ＳＰＳＰリーチに発展しない場合のＳＰリーチ中予告の具体例について説明する。ここで、図１６は、ＳＰリーチでハズレ報知演出が実行される場合に行われるＳＰリーチ中予告の具体例を示す画面図であり、図１７は、ＳＰリーチ中に表示される第１示唆画像について説明するための説明図である。

【０２８９】

＜ＳＰＳＰリーチに発展しない場合のＳＰリーチ中予告＞

例えば、通常遊技状態のときにメインＣＰＵ８１によって実行された第１特別図柄判定の判定結果が「ハズレ」となり、且つ、第１特別図柄の変動パターンとして変動パターンＧ（図９（Ｂ）参照）が選択された場合、この変動パターンＧで第１特別図柄が変動表示されているときに、図１６に例示される一連の演出が実行されることがある。

【０２９０】

図１６（Ａ）には、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（例えば、赤色の当該アイコン）に対応する変動パターンＧでの第１特別図柄の変動表示中に、４図柄によるリーチが成立した状態で、ＳＰリーチ中に前半バトル演出が実行されている様子が例示されている。前半バトル演出では、自キャラと敵キャラとが攻防を繰り返す様子を表す演出表示が行われた後に、図１６（Ａ）に例示されるように、自キャラが敵キャラ（例えば、怪獣）の攻撃を受けて敗北しそうになる様子を表すピンチ演出が行われる場合がある。図１６（Ａ）には、敵キャラの攻撃を受けた自キャラが、所持していた武器（ここでは、剣）を落とし、倒れそうになっている様子が示されている。

【０２９１】

このようなピンチ演出が行われた場合、後述する連打演出に先立って、説明演出が行われる（図１６（Ｂ）参照）。この説明演出は、仲間が自キャラを救出することに成功すれば大当たりの大チャンスとなることを説明する演出であり、具体的には、「エネルギーを溜めて救出だ！　仲間出現で大チャンス！？」といったメッセージを表示画面７０に表示すると共に、このメッセージと同じ内容の音声をスピーカ３８から出力する演出である。

【０２９２】

上記の説明演出が行われると、第１演出ボタン３５の操作が有効な有効期間となり、この有効期間中には、第１演出ボタン３５の連打を遊技者に促す連打促進演出が行われる。図１６（Ｃ）には、連打促進演出が開始された直後の様子が例示されており、表示画面７０には、連打促進演出に係る演出画像として、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に対する操作内容を示す「連打！」の文字と、連打促進演出に係る有効期間の残時間を示す有効期間ゲージとが表示される。

【０２９３】

このような連打促進演出に係る有効期間中に第１演出ボタン３５の操作回数が所定回数（例えば、「２」）に達すると、自キャラの仲間を含んでいないものの、この仲間が纏う白色のオーラを示す第１示唆画像（初期表示態様の第１示唆画像：図１７（Ａ）参照）が表示画面７０の中央に表示される（図１６（Ｄ）参照）。第１示唆画像は、大当たり遊技

が実行される可能性があることを示唆すると共に、ＳＰＳＰリーチに発展するか否かを報知する機能を有している。そして、第１示唆画像は、第１演出ボタン３５の連打に応じてその表示態様が変化し得る演出画像であるが、第１示唆画像の表示態様の変化については、図１７に基づいて後に詳述する。

【０２９４】

上記のように、第１特別図柄の変動パターンとして変動パターンＧ（図９（Ｂ）参照）が選択されている場合は、以下のような演出表示が行われる。すなわち、ＳＰリーチからＳＰＳＰリーチへと発展しない場合は、連打促進演出に係る有効期間中における第１演出ボタン３５の連打に応じて、第１示唆画像の表示態様が維持される。図１６（Ｅ）には、連打促進演出に係る有効期間が終了して、連打促進演出に係る演出画像が消去された直後の様子が例示されているが、ＳＰＳＰリーチに発展しない場合は、連打促進演出に係る有効期間中における第１演出ボタン３５の操作回数が増加したとしても、第１示唆画像の表示態様が初期表示態様（図１７（Ａ）参照）から変化しない（図１６（Ｄ）～（Ｅ）参照）。

【０２９５】

このように、連打促進演出に係る有効期間が終了した後も第１示唆画像の表示態様が初期表示態様に維持されている場合は、自キャラの救援に失敗して自キャラが完全に倒れ込んでしまい、敵キャラが立ち去っていく様子を表す救援失敗演出が行われる（図１６（Ｆ）参照）。このような救援失敗演出が行われた場合、第１特別図柄の変動表示の終盤において、リーチハズレ目を示す３つの演出図柄（ここでは、「４５４」）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い、これらの演出図柄がそのまま本停止する（図１６（Ｇ）及び（Ｈ）参照）。

【０２９６】

＜第１示唆画像の表示態様について＞

図１７に例示されるように、第１示唆画像の表示態様には、初期表示態様（図１７（Ａ）参照）と、第１表示態様（図１７（Ｂ）参照）と、第２表示態様（図１７（Ｃ）参照）と、第３表示態様（図１７（Ｄ）参照）と、がある。図１６を参照しつつ、第１示唆画像の表示態様が初期表示態様から変化しない場合を例に説明したが、連打促進演出に係る有効期間中における第１演出ボタン３５の連打に応じて、第１示唆画像の表示態様が初期表示態様から他の表示態様へと変化する場合がある。

【０２９７】

具体的には、第１示唆画像の表示態様が初期表示態様から第１表示態様まで変化する場合や、第１示唆画像の表示態様が初期表示態様から第１表示態様を介して第２表示態様まで変化する場合、第１示唆画像の表示態様が初期表示態様から第１表示態様および第２表示態様を介して第３表示態様まで変化する場合がある。また、第１示唆画像の表示態様が初期表示態様から第１表示態様を介することなく第２表示態様まで変化する場合や、第１示唆画像の表示態様が初期表示態様から第１表示態様を介することなく第２表示態様を介して第３表示態様まで変化する場合もある。また、第１示唆画像の表示態様が初期表示態様から第１表示態様を介した後に第２表示態様を介することなく第３表示態様まで変化する場合や、第１示唆画像の表示態様が初期表示態様から第１表示態様および第２表示態様を介することなく第３表示態様まで変化する場合もある。

【０２９８】

本実施形態の遊技機１では、このような第１示唆画像の表示態様の変化パターン毎に、表示態様の変化タイミングを規定する操作回数を示す情報がサブＲＯＭ９２に記憶されている。例えば、第１示唆画像の表示態様を初期表示態様から第１表示態様、第２表示態様、第３表示態様の順で変化させる変化パターンに対しては、第１操作回数（例えば、５回）、第２操作回数（例えば、１０回）、及び第３操作回数（例えば、１５回）を示す情報がサブＲＯＭ９２に記憶されている。これに対して、サブＣＰＵ９１は、第１演出ボタン検知センサ９６（図５参照）から出力される操作情報（操作信号）に基づいて、連打促進演出に係る有効期間中における第１演出ボタン３５の操作回数をカウントし、カウントし

た操作回数が第１操作回数に達したタイミングで第１示唆画像の表示態様を初期表示態様から第１表示態様に変化させ、カウントした操作回数が第２操作回数に達したタイミングで第１示唆画像の表示態様を第１表示態様から第２表示態様に変化させ、カウントした操作回数が第３操作回数に達したタイミングで第１示唆画像の表示態様を第２表示態様から第３表示態様に変化させる。

【０２９９】

一方、図１６に基づいて上述したように、第１示唆画像の表示態様を初期表示態様のまま維持する場合に関しては、上記のような操作回数が記憶されていないため、第１示唆画像の表示態様が変化しないようになっている。

【０３００】

このように、本実施形態の遊技機１では、連打促進演出に係る有効期間中における第１演出ボタン３５の操作回数に基づいて、第１示唆画像の表示態様を変化させる演出制御（又は、第１示唆画像の表示態様を初期表示態様のまま維持する演出制御）が行われるが、第１示唆画像の表示態様を変化させる場合に関して、第１演出ボタン３５が操作される毎に、第１示唆画像の表示態様を変化させるか否かの演出抽選を行い、この演出抽選に当選したことを条件として第１示唆画像の表示態様を変化させるといった演出制御を行うことも可能である。

【０３０１】

このような演出制御を行うことによって、第１示唆画像の表示態様を変化させる変化パターンが同じであっても、異なるタイミングで第１示唆画像の表示態様が変化することになるため、第１示唆画像の表示態様の変化の仕方が豊富になり、第１示唆画像の表示態様を変化させる連打対応演出の興趣性を効果的に向上させることが可能である。

【０３０２】

なお、第１示唆画像の表示態様の変化パターンは、ＳＰリーチ中予告が実行される第１特別図柄の変動表示の開始時に、メインＣＰＵ８１による第１特別図柄判定の判定結果に基づいて、サブＣＰＵ９１によって設定されるが、連打促進演出に係る有効期間中に第１演出ボタン３５が操作されない場合は、以下のような演出制御が行われる。

【０３０３】

例えば、第１示唆画像の表示態様を初期表示態様から第１表示態様、第２表示態様、第３表示態様の順に変化させる変化パターンが設定されている場合、サブＣＰＵ９１は、連打促進演出に係る有効期間中は、操作回数が上記の第１操作回数にすら達しないために、第１示唆画像の表示態様を初期表示態様に維持する。そして、この有効期間が終了するタイミングで、第１示唆画像の表示態様を、初期表示態様から（第１表示態様および第２表示態様を介することなく）第３表示態様に変化させる。

【０３０４】

このように、連打促進演出に係る有効期間中に操作が行われない場合は、有効期間が終了するタイミングで、第１示唆画像の表示態様が、初期表示態様から、予め設定されている変化パターンによって規定される最終の表示態様へと直接変化することになる。

【０３０５】

（初期表示態様の第１示唆画像の特徴）

続いて、図１７を参照しつつ、第１示唆画像の各表示態様の特徴について説明する。

初期表示態様の第１示唆画像（図１７（Ａ）参照）には、以下のような特徴がある。すなわち、初期表示態様の第１示唆画像は、図１６にも例示されるように、自キャラの仲間である仲間キャラを含んでいない（仲間キャラ人数：「０」）、自キャラの仲間が纏う白色のオーラのみを表す演出画像である。この初期表示態様の第１示唆画像は、自キャラを救援する仲間キャラが出現していないことを示す演出画像であることから、初期表示態様が第１示唆画像の最終的な表示態様となる場合には、ＳＰＳＰリーチに発展しないという特徴がある。

【０３０６】

なお、本実施形態の遊技機１では、ＳＰリーチ中の前半バトル演出からＳＰＳＰリーチ

中の後半バトル演出へと発展した場合、後半バトル演出におけるＳＰＳＰリーチ中予告として、自キャラが敵キャラと闘うための武器（第２示唆画像の一例）を、第１示唆画像を用いて強化する武器強化演出（図１８（Ｈ）～（Ｉ）、図１９（Ａ）～（Ｂ）参照）が行われるが、初期表示態様が第１示唆画像の最終的な表示態様となる場合は、上記のようにＳＰＳＰリーチに発展しないため、武器強化演出が行われることもないという特徴がある（図１７（Ａ）参照）。

【０３０７】

（第１表示態様の第１示唆画像の特徴）

第１表示態様の第１示唆画像（図１７（Ｂ）参照）には、以下のような特徴がある。

すなわち、第１表示態様の第１示唆画像は、自キャラの仲間である１人の仲間キャラを含み（仲間キャラ人数：「１」）、その１人の仲間キャラが青色のオーラを纏っている様子を表す演出画像である。この第１表示態様の第１示唆画像は、自キャラを救援する１人の仲間キャラが出現したことを示す演出画像であることから、第１表示態様が第１示唆画像の最終的な表示態様となる場合には、ＳＰリーチからＳＰＳＰリーチ、すなわち、前半バトル演出から後半バトル演出に必ず発展するという特徴がある。

【０３０８】

本実施形態の遊技機１では、連打促進演出に係る有効期間中における第１演出ボタン３５の操作に応じて、仲間キャラが１人でも登場すればＳＰＳＰリーチ（後半バトル演出）に必ず発展し、仲間キャラが登場したにも拘わらずＳＰＳＰリーチに発展しないということがないように構成されている。このため、第１示唆画像の表示態様が初期表示態様から第１表示態様へと変化した時点で、ＳＰＳＰリーチへの発展が濃厚となる（図１７（Ｂ）参照）。このことは、第２表示態様の第１示唆画像（図１７（Ｃ）参照）や第３表示態様の第１示唆画像（図１７（Ｄ）参照）が表示される場合についても同様であり、第１表示態様～第３表示態様のうちのいずれかの表示態様の第１示唆画像を表示する演出は、ＳＰＳＰリーチ（後半バトル演出）への発展を確定的に報知する確定報知演出として機能する演出であるとも言える。

【０３０９】

図１７（Ｂ）における第１表示態様の第１示唆画像の説明に戻り、第１示唆画像が表示された状態で後半バトル演出に発展した場合は、自キャラが敵キャラと闘うための武器を、第１示唆画像を用いて強化する武器強化演出が行われるが、表示中の第１示唆画像が第１表示態様の第１示唆画像（１人の仲間キャラが青色のオーラを纏っている様子を表す演出画像）である場合は、その武器強化の度合いが小さいという特徴がある。具体的には、第１表示態様の第１示唆画像を用いた武器強化演出が行われる場合は、第１表示態様の第１示唆画像が、図１８（Ｈ）～（Ｉ）に示されるのと同様に、（前半バトル演出中にも自キャラが所持していた）白色の小剣（図１６（Ａ）参照）へと移動していき、図１９（Ａ）に示されるのと同様に、その第１示唆画像が白色の小剣にエネルギーを注入し、白色の小剣を、第１表示態様の第１示唆画像と同じ青色であって、且つ、小剣よりも大きい中剣へと変化させる武器強化演出が行われる（図１７（Ｂ）参照）。

【０３１０】

（第２表示態様の第１示唆画像の特徴）

第２表示態様の第１示唆画像（図１７（Ｃ）参照）には、以下のような特徴がある。

すなわち、第２表示態様の第１示唆画像は、自キャラの仲間である２人の仲間キャラを含み（仲間キャラ人数：「２」）、その２人の仲間キャラが緑色のオーラを纏っている様子を表す演出画像である。この第２表示態様の第１示唆画像は、自キャラを救援する２人の仲間キャラが出現したことを示す演出画像であることから、第２表示態様が第１示唆画像の最終的な表示態様となる場合には、前半バトル演出から後半バトル演出に必ず発展することになる。すなわち、第２表示態様の第１示唆画像が表示された時点で、ＳＰＳＰリーチ（後半バトル演出）への発展が濃厚となる。

【０３１１】

また、第１示唆画像が表示された状態で後半バトル演出に発展した場合は、自キャラが

敵キャラと闘うための武器を、第１示唆画像を用いて強化する武器強化演出が行われるが、表示中の第１示唆画像が第２表示態様の第１示唆画像（２人の仲間キャラが緑色のオーラを纏っている様子を表す演出画像）である場合は、その武器強化の度合いが中程度であるという特徴がある。具体的には、第２表示態様の第１示唆画像を用いた武器強化演出が行われる場合は、第２表示態様の第１示唆画像が、図１８（Ｈ）～（Ｉ）に示されるのと同様に、（前半バトル演出中にも自キャラが所持していた）白色の小剣（図１６（Ａ）参照）へと移動していき、図１９（Ａ）に示されるのと同様に、その第１示唆画像が白色の小剣にエネルギーを注入し、白色の小剣を、第２表示態様の第１示唆画像と同じ緑色であって、且つ、小剣や中剣よりも大きい大剣へと変化させる武器強化演出が行われる（図１７（Ｃ）参照）。

【０３１２】

（第３表示態様の第１示唆画像の特徴）

第３表示態様の第１示唆画像（図１７（Ｄ）参照）には、以下のような特徴がある。

すなわち、第３表示態様の第１示唆画像は、自キャラの仲間である３人の仲間キャラを含み（仲間キャラ人数：「３」）、その３人の仲間キャラが赤色のオーラを纏っている様子を表す演出画像である。この第３表示態様の第１示唆画像は、自キャラを救援する３人の仲間キャラが出現したことを示す演出画像であることから、第３表示態様が第１示唆画像の最終的な表示態様となる場合には、前半バトル演出から後半バトル演出に必ず発展することになる。すなわち、第３表示態様の第１示唆画像が表示された時点で、ＳＰＳＰリーチ（後半バトル演出）への発展が濃厚となる。

【０３１３】

また、上記のように、第１示唆画像が表示された状態で後半バトル演出に発展した場合は、自キャラが敵キャラと闘うための武器を、第１示唆画像を用いて強化する武器強化演出が行われるが、表示中の第１示唆画像が第３表示態様の第１示唆画像（３人の仲間キャラが赤色のオーラを纏っている様子を表す演出画像）である場合は、その武器強化の度合いが大きいという特徴がある。具体的には、第３表示態様の第１示唆画像を用いた武器強化演出が行われる場合は、第３表示態様の第１示唆画像が（前半バトル演出中にも自キャラが所持していた）白色の小剣へと移動していき（図１８（Ｈ）～（Ｉ）参照）、その第１示唆画像が白色の小剣にエネルギーを注入し（図１９（Ａ）参照）、白色の小剣を、第３表示態様の第１示唆画像と同じ赤色であって、且つ、小剣や中剣、大剣よりも攻撃力が高い光線銃へと変化させる武器強化演出が行われる（図１７（Ｃ）、図１９（Ａ）～（Ｂ）参照）。

【０３１４】

（初期表示態様、第１表示態様～第３表示態様の比較）

ここまで、図１７に基づいて説明したように、本実施形態の遊技機１では、第１示唆画像の表示態様が初期表示態様から変化しない場合は、ＳＰＳＰリーチに発展せず、第１示唆画像の最終的な表示態様が第１表示態様～第３表示態様のいずれかとなる場合は、ＳＰＳＰリーチに必ず発展する。そして、初期表示態様の第１示唆画像が仲間キャラを示さないのに対して、第１表示態様～第３表示態様の第１示唆画像は、少なくとも１人の仲間キャラを示すものである。このため、遊技者は、最終的な第１示唆画像によって仲間キャラが表されているか否かに基づいて、ＳＰＳＰリーチに発展するか否かを容易に認識することができる。

【０３１５】

また、各表示態様の第１示唆画像の表示色に関しては、ＳＰＳＰリーチ非発展を示唆する初期表示態様の第１示唆画像が示すオーラが白色であるのに対して、第１表示態様の第１示唆画像が示すオーラは青色であり、第２表示態様の第１示唆画像が示すオーラは緑色であり、第１表示態様の第１示唆画像が示すオーラは赤色である（図１７参照）。これらの第１示唆画像のうち、第１表示態様～第３表示態様のいずれかの表示態様の第１示唆画像が表示された場合、その後に必ずＳＰＳＰリーチに発展することから、これらの第１示唆画像を表示する演出は、大当たり遊技が実行される可能性があってその可能性が相対的

に高いことを示唆する予告演出として機能する。このため、遊技者は、第１示唆画像の表示色が白色であるか否かに基づいて、大当たり遊技が実行される可能性の有無を容易に判別することが可能である。

【０３１６】

また、初期表示態様、第１表示態様～第３表示態様に関して、以下のような特徴がある。すなわち、ＳＰリーチ中予告が実行される第１特別図柄の変動表示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」である場合に関して、第１示唆画像の最終的な表示態様を選択割合が高いものから低いものの順に並べると、第３表示態様、第２表示態様、第１表示態様、初期表示態様の順となる。また、ＳＰリーチ中予告が実行される第１特別図柄の変動表示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」である場合に関して、第１示唆画像の最終的な表示態様を選択割合が高いものから低いものの順に並べると、初期表示態様、第１表示態様、第２表示態様、第３表示態様の順となる。

【０３１７】

このため、第１示唆画像の表示態様が最終的に第３表示態様まで変化するＳＰリーチ中予告の大当たり信頼度が最も高く、第１示唆画像の表示態様が最終的に第２表示態様まで変化するＳＰリーチ中予告の大当たり信頼度が次に高く、第１示唆画像の表示態様が最終的に第１表示態様まで変化するＳＰリーチ中予告の大当たり信頼度が次に高く、第１示唆画像の表示態様が初期表示態様から変化しないＳＰリーチ中予告の大当たり信頼度が最も低くなっており、遊技者は、第１示唆画像が示す仲間キャラの人数とオーラの色に基づいて、大当たり信頼度（すなわち、当たり報知演出が実行されて大当たり遊技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。

【０３１８】

（武器強化演出後の武器について）

なお、第１表示態様～第３表示態様の第１示唆画像の大当たり信頼度については上記の通りであるが、武器強化演出後の武器を示す第２示唆画像については、以下のことが言える。すなわち、第１表示態様の第１示唆画像を用いて武器強化演出が実行された場合は、この第１示唆画像が示すオーラと共通する青色で表現された中剣を表す第２示唆画像が表示される。また、第２表示態様の第１示唆画像を用いて武器強化演出が実行された場合は、この第２示唆画像が示すオーラと共通する緑色で表現された大剣を表す第２示唆画像が表示される。また、第３表示態様の第１示唆画像を用いて武器強化演出が実行された場合は、この第３示唆画像が示すオーラと共通する赤色で表現された光線銃を表す第２示唆画像が表示される。そして、このように、青色の中剣を表す第２示唆画像が第１表示態様の第１示唆画像と対応し、緑色の大剣を表す第２示唆画像が第２表示態様の第１示唆画像と対応し、赤色の光線銃を表す第２示唆画像が第３表示態様の第１示唆画像と対応することから、中剣を表す第２示唆画像と、大剣を表す第２示唆画像と、光線銃を表す第２示唆画像との大当たり信頼度の大小関係については、上述した第１表示態様～第３表示態様の第１示唆画像と同様となる。

【０３１９】

すなわち、赤色の光線銃を表す第２示唆画像が表示されるＳＰＳＰリーチ中予告の大当たり信頼度が最も高く、緑色の大剣を表す第２示唆画像が表示されるＳＰＳＰリーチ中予告の大当たり信頼度が次に高く、青色の中剣を表す第２示唆画像が表示されるＳＰＳＰリーチ中予告の大当たり信頼度が最も低くなっており、遊技者は、第２示唆画像が示す武器の種類とその表示色に基づいて、大当たり信頼度がどの程度あるかを容易に認識することが可能である。

【０３２０】

本実施形態の遊技機１では、武器強化演出が実行された後は、第１示唆画像が表示されないももの第２示唆画像が表示されるため、遊技者は、武器強化演出が実行されるまでは、第１示唆画像の表示態様に基づいて大当たり信頼度を認識することができ、また、武器強化演出が実行され後は、第２示唆画像の表示態様に基づいて大当たり信頼度を認識することができる。

【０３２１】
＜ＳＰＳＰリーチに発展する場合のＳＰリーチ中予告とＳＰＳＰリーチ中予告＞
続いて、図１８，１９を参照しつつ、第１示唆画像の表示態様を最終的に第３表示態様まで変化させるＳＰリーチ中予告と、自キャラの武器を第３表示態様の第１示唆画像と表示色が共通する光線銃へと変化させるＳＰＳＰリーチ中予告の具体例について説明する。ここで、図１８，１９は、ＳＰリーチからＳＰＳＰリーチに発展する場合に行われるＳＰリーチ中予告およびＳＰＳＰリーチ中予告の具体例を示す画面図である。なお、ここでは、ＳＰリーチ中予告およびＳＰＳＰリーチ中予告が実行される第１特別図柄の変動表示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」であって、第１特別図柄の変動パターンとして変動パターンＥ（図９（Ａ）参照）が選択され、第１示唆画像の変化パターンとして、第１示唆画像の表示態様を初期表示態様から第１表示態様、第２表示態様、第３表示態様の順に変化させる変化パターンが設定されている場合を例に説明を行う。
【０３２２】
なお、前半バトル演出における連打促進演出が開始されるまでに行われる演出は、図１６（Ａ）及び（Ｂ）に基づいて上述した演出と共通しているため、ここでは、連打促進演出が開始されて以降の演出について説明を行う。
【０３２３】
図１８（Ａ）には、７図柄でリーチが成立した状態で、図１６（Ｃ）に基づいて上述したのと同様に、前半バトル演出中に連打促進演出が開始された直後の様子が例示されている。このように、第１演出ボタン３５の連打を遊技者に促す連打促進演出が開始され後、連打促進演出に係る有効期間中における第１演出ボタン３５の操作回数が「２」に達すると、図１６（Ｄ）に基づいて上述したように、初期表示態様の第１示唆画像（図１７（Ａ）参照）が表示画面７０の中央に表示される（図１８（Ｂ）参照）。
【０３２４】
その後、連打促進演出に係る有効期間中における第１演出ボタン３５の操作回数が第１操作回数（例えば、５回）に達すると、初期表示態様の第１示唆画像が第１表示態様の第１示唆画像に変化する（図１８（Ｂ）及び（Ｃ）参照）。そして、第１演出ボタン３５の更なる操作が行われて、有効期間中における第１演出ボタン３５の操作回数が第２操作回数（例えば、１０回）に達すると、第１表示態様の第１示唆画像が第２表示態様の第１示唆画像へと変化し、さらに、有効期間中における第１演出ボタン３５の操作回数が第３操作回数（例えば、１５回）に達すると、第２表示態様の第１示唆画像が第３表示態様の第１示唆画像（図１８（Ｄ）参照）へと変化する。
【０３２５】
なお、図１８では、第１表示態様の第１示唆画像が図１８（Ｃ）に例示され、第３表示態様の第１示唆画像が図１８（Ｄ）に例示されており、これらの示唆画像の間に表示される第２表示態様の第１示唆画像の図示が省略されている。
【０３２６】
図１８（Ｄ）に例示されるように、第３表示態様の第１示唆画像が表示された後、連打促進演出に係る有効期間が終了すると、連打促進演出に係る演出画像の表示が終了し、第３表示態様の第１示唆画像が示す３人の仲間キャラの救援を受けて自キャラが復活する様子を表す救援成功演出が行われる（図１８（Ｅ）参照）。
【０３２７】
なお、図１８（Ｄ）及び（Ｅ）には、自キャラが復活したことを強調するために、第３表示態様の第１示唆画像を縮小して表示画面７０における右下方の領域へと移動させ、この第１示唆画像の移動によってできた表示画面７０の中央領域に復活した自キャラが表示される様子が例示されているが、第３表示態様の第１示唆画像が表す３人の仲間キャラとオーラの大きさ及び表示領域の少なくとも一方を維持したまま、自キャラが復活する様子を表す救援成功演出を実行するようにしてもよい。
【０３２８】

図１８（Ｅ）の説明に戻り、救援成功演出が開始されてから所定時間が経過すると、ＳＰリーチ（前半バトル演出）からＳＰＳＰリーチ（後半バトル演出）へと発展する（図１８（Ｅ）及び（Ｆ）参照）。図１８（Ｆ）には、後半バトル演出へと発展して、復活した自キャラが小剣を振りかざして再登場した敵キャラと対峙する様子が例示されている。このように、後半バトル演出が開始されると、自キャラと敵キャラとが攻防を繰り返す様子を表す攻防演出が行われる（図１８（Ｇ）参照）。

【０３２９】

その後、攻防演出が行われて後半バトル演出の終盤に近くなると、第１示唆画像（ここでは、第３表示態様の第１示唆画像：図１７（Ｄ）参照）を用いた武器強化演出が行われる（図１８（Ｈ）～（Ｉ）、図１９（Ａ）～（Ｂ）参照）。具体的には、まず、第３表示態様へと変化した第１示唆画像を、自キャラが所持する小剣を表す第２示唆画像に向けて移動させる移動演出表示が実行される（図１８（Ｈ）～（Ｉ）参照）。

【０３３０】

なお、図１８（Ｈ）～（Ｉ）には、第１示唆画像が縮小しながら小剣を表す第２示唆画像に向けて移動する様子が例示されているが、第１示唆画像の表示態様（ここでは、大きさ）を変化させることなく、第１示唆画像を第２示唆画像に向けて移動させる移動演出表示を実行するようにしてもよい。また、ここでは、第３表示態様へと変化した第１示唆画像を第２示唆画像に向けて移動させる場合を例に説明するが、第１表示態様へと変化した第１示唆画像を第２示唆画像に向けて移動させる場合や、第２表示態様へと変化した第１示唆画像を第２示唆画像に向けて移動させる場合についても、同様の移動演出表示が実行される。

【０３３１】

上記のように、第１示唆画像（ここでは、第３表示態様の第１示唆画像）を第２示唆画像に向けて移動させる移動演出表示によって、赤色のオーラを纏った３人の仲間キャラを表す第１示唆画像が小剣を表す第２示唆画像に到達すると、３人の仲間キャラから小剣にエネルギーが注入される様子を表す演出表示が実行され（図１９（Ａ）参照）、その後、自キャラが所持している小剣が、３人の仲間キャラが纏っているのと同じ赤色の光線銃へと変化する様子を表す変化演出表示が実行される（図１９（Ａ）及び（Ｂ）参照）。

【０３３２】

なお、ここでは、第３表示態様の第１示唆画像を用いて変化演出表示が実行される場合を例に説明するが、第１表示態様の第１示唆画像（図１７（Ｂ）参照）を用いて武器強化演出が実行される場合は、青色のオーラを纏った１人の仲間キャラから小剣にエネルギーが注入される様子を表す演出表示が実行され、その後、自キャラが所持している小剣が、１人の仲間キャラが纏っているのと同じ青色の中剣へと変化する様子を表す変化演出表示が実行される。また、第２表示態様の第１示唆画像（図１７（Ｃ）参照）を用いて武器強化演出が実行される場合は、緑色のオーラを纏った２人の仲間キャラから小剣にエネルギーが注入される様子を表す演出表示が実行され、その後、自キャラが所持している小剣が、２人の仲間キャラが纏っているのと同じ緑色の大剣へと変化する様子を表す変化演出表示が実行される。

【０３３３】

図１９の説明に戻り、自キャラが所持する小剣が赤色の光線銃に変化すると、自キャラが光線銃を使って最終攻撃を加える様子を表す最終攻撃演出が実行される（図１９（Ｃ）参照）。ここでは、最終攻撃に使用される武器が、中剣、大剣、及び光線銃の中で最も攻撃力が高い光線銃に変化しており、また、その表示色は赤色である。このため、遊技者は、自キャラが所持している武器の種類（ここでは、光線銃）とその表示色（ここでは、赤色）に基づいて、自キャラが敵キャラに勝利し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容易に認識することが可能である。

【０３３４】

図１９（Ｄ）には、光線銃を用いた自キャラによる攻撃が敵キャラにヒットして、自キャラが敵キャラを撃破する様子を表す撃破演出が例示されている。このように、撃破演出

が実行された場合は、第１特別図柄の変動表示の終盤において、ゾロ目（ここでは、「７７７」）を示す３つの演出図柄を擬似停止させた後に、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つの演出図柄を本停止させる当たり報知演出が実行される（図１９（Ｅ）～（Ｆ）参照）。

【０３３５】

なお、ここでは、第１特別図柄判定の判定結果が「大当たり」である場合に選択される変動パターンＥ（図９（Ａ）参照）が選択されているために、最終攻撃演出の後に撃破演出および当たり報知演出が実行されるが、第１特別図柄判定の判定結果が「ハズレ」である場合に選択される（変動パターンＥと対応する）変動パターンＪ（図９（Ｂ）参照）が選択されている場合には、最終攻撃演出の後に敗北演出（自キャラが返り討ちにあって敵キャラに敗北する様子を表す演出）が実行され、その後、リーチ外れ目を示す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。

【０３３６】

（ＳＰリーチ中予告やＳＰＳＰリーチ中予告を実行可能な遊技機１について）

ここまで、図１６～図１９を参照しつつ、本実施形態の遊技機１で実行されるＳＰリーチ中予告やＳＰＳＰリーチ中予告について説明したが、このような遊技機１は、以下のような遊技機として捉えることができる。

【０３３７】

遊技者に有利な特別遊技（例えば、大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段（例えば、図３１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：図５参照）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２８のステップＳ６におけ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、

前記判定手段の判定結果（例えば、第１特別図柄判定の判定結果）に基づいて、前記特別遊技が実行される可能性があることを示唆する第１示唆画像（例えば、図１７（Ａ）参照）と、当該第１示唆画像とは異なる前記特別遊技が実行される可能性があることを示唆する第２示唆画像（例えば、自キャラが所持する武器を表す演出画像：図１８（Ｆ）～（Ｇ）参照）と、を表示可能であり、

前記第１示唆画像の表示態様を、前記可能性が第１の程度であることを示唆する第１表示態様（例えば、図１７（Ａ）に例示される初期表示態様）から、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表示態様（例えば、図１７（Ｂ）～（Ｄ）に例示される第１表示態様、第２表示態様、及び第３表示態様のいずれか）へと変化させ、その後に、前記第２示唆画像の表示態様（例えば、自キャラが所持する武器の種類やその表示色）を前記第１示唆画像の第２表示態様に対応する対応表示態様へと変化させる（例えば、第１示唆画像によって表されるオーラの色と共通する色の武器に変化させる：図１８（Ｈ）～（Ｉ）、図１９（Ａ）～（Ｂ）参照）、ことを特徴とする遊技機。

【０３３８】

この遊技機によれば、第１示唆画像の表示態様が第２表示態様へと変化した後に、第２示唆画像の表示態様が第２表示態様に対応する対応表示態様へと変化する（例えば、図１８（Ｂ）～（Ｄ）、図１８（Ｈ）～（Ｉ）、図１９（Ａ）～（Ｂ）参照）。このように、第１示唆画像の表示態様を変化させる表示演出と、第２示唆画像の表示態様を変化させる表示演出と、の両方によって、特別遊技が実行される可能性があることが示唆されるため、これらの表示演出の相乗効果によって、特別遊技が実行されることに対する遊技者の期待感を向上させることができ、高い演出効果を得ることが可能である。また、第１示唆画像および第２示唆画像の両方の示唆画像の変化後の表示態様によって、特別遊技が実行される可能性が示唆されるため、いずれか一方の示唆画像の表示態様を変化させる場合に比

べて、特別遊技が実行される可能性があることを遊技者が認識し易いという利点がある。
【０３３９】
　また、ＳＰリーチ中予告やＳＰＳＰリーチ中予告を実行可能な本実施形態の遊技機１は、以下のような遊技機として捉えることも可能である。
　遊技者による入力が可能な入力手段（例えば、第１演出ボタン３５）を備え、
　前記演出制御手段は、
　　前記入力手段に対する入力回数が所定回数（例えば、第１操作回数：５回）となったことに応じて、前記第１示唆画像の表示態様を前記第１表示態様（例えば、図１７（Ａ）に例示される初期表示態様）から前記第２表示態様（例えば、図１７（Ｂ）に例示される第１表示態様）に変化させる、ことを特徴とする遊技機。
【０３４０】
　この遊技機によれば、入力手段に対する入力回数が所定回数となったことに応じて、第１示唆画像の表示態様が第２表示態様へと変化する。このため、特別遊技が実行される可能性がどの程度あるかを認識したい遊技者に対して、入力手段に対する入力を行うことに関する動機付けを与えることができ、入力手段に対する入力が行われないことに起因して十分な演出効果が得られないといった問題が生じるのを容易且つ効果的に抑制することが可能である。
【０３４１】
　また、ＳＰリーチ中予告やＳＰＳＰリーチ中予告を実行可能な本実施形態の遊技機１は、以下のような遊技機として捉えることも可能である。
　前記演出制御手段は、
　　前記第２示唆画像の表示態様を前記対応表示態様へと変化させる前に（例えば、図１９（Ａ）～（Ｂ）に例示される変化演出表示を実行する前に）、前記第２表示態様へと変化した前記第１示唆画像を前記第２示唆画像に向けて移動させる移動演出表示（例えば、図１８（Ｈ）～（Ｉ）参照）を実行する、ことを特徴とする遊技機。
【０３４２】
　この遊技機によれば、第２示唆画像の表示態様が対応表示態様へと変化する前に、第２表示態様へと変化した第１示唆画像を第２示唆画像に向けて移動させる移動演出表示が実行される（例えば、図１８（Ｈ）～（Ｉ）、図１９（Ａ）～（Ｂ）参照）。このため、第１表示態様から第２表示態様へと第１示唆画像の表示態様が変化する様子を視認していた遊技者の視線を第２示唆画像へと容易に誘導することができ、結果として、第２示唆画像の表示態様を対応表示態様へと変化させる表示演出（例えば、図１９（Ａ）～（Ｂ）に例示される変化演出表示）の演出効果を効果的に向上させることが可能である。
【０３４３】
（ＳＰリーチ中予告やＳＰＳＰリーチ中予告に関する他の構成）
　ＳＰリーチ中予告やＳＰＳＰリーチ中予告に関して、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、自キャラが所持する武器を表す第２示唆画像の表示態様を第１示唆画像の変化後の表示態様と対応する対応表示態様へと変化させる前に、表示態様が変化した第１示唆画像を第２示唆画像に向けて移動させる移動演出表示（例えば、図１８（Ｈ）～（Ｉ）参照）を実行する場合を例に説明した。これに対して、他の実施形態では、このような移動演出表示を実行することなく、第２示唆画像の表示態様を対応表示態様へと変化させるようにしてもよい。
【０３４４】
　本実施形態では、連打促進演出に係る有効期間中における第１演出ボタン３５の操作回数が第１操作回数（例えば、５回）となったことに応じて第１示唆画像の表示態様を初期表示態様から第１表示態様に変化させ、連打促進演出に係る有効期間中における第１演出ボタン３５の操作回数が第２操作回数（例えば、１０回）となったことに応じて第１示唆画像の表示態様を第１表示態様から第２表示態様に変化させ、連打促進演出に係る有効期間中における第１演出ボタン３５の操作回数が第３操作回数（例えば、１５回）となった

ことに応じて第１示唆画像の表示態様を第２表示態様から第３表示態様に変化させる場合について説明する。これに対して、他の実施形態では、第１演出ボタン３５の連打を遊技者に促す連打促進演出を実行せず、遊技者による入力手段に対する入力（本実施形態では、第１演出ボタン３５の操作）とは無関係に、第１示唆画像の表示態様を図１７に基づいて上述したように変化させてもよい。

【０３４５】

また、本実施形態では、第１示唆画像の表示態様を初期表示態様から他の表示態様へと変化させる変化演出（例えば、図１８（Ｂ）～（Ｄ）に例示される連打対応演出）をＳＰリーチ中に実行する場合を例に説明したが、他の実施形態では、このような変化演出をＳＰリーチとは異なるリーチ演出中（例えば、ノーマルリーチ中やＳＰＳＰリーチ中）に実行したり、或いは、リーチ演出が行われていないときに実行したりしてもよい。

【０３４６】

また、本実施形態では、第２示唆画像の表示態様を対応表示態様へと変化させる変化演出（例えば、図１９（Ａ）～（Ｂ）に例示される変化演出表示）をＳＰＳＰリーチ中に実行する場合を例に説明したが、他の実施形態では、このような変化演出表示をＳＰＳＰリーチとは異なるリーチ演出中（例えば、ノーマルリーチ中やＳＰリーチ中）に実行したり、或いは、リーチ演出が行われていないときに実行したりしてもよい。

【０３４７】

また、本実施形態では、第１示唆画像の表示態様を初期表示態様から他の表示態様へと変化させる変化演出において、第１示唆画像が表す表示オブジェクトの表示内容と表示色を両方とも変化させる場合を例に説明したが、変化演出はこれに限らず、表示オブジェクトの表示色は変化させずに表示内容（本実施形態では、仲間キャラの人数）だけを変化させる変化演出を実行したり、或いは、表示オブジェクトの表示内容は変化させずにその表示色だけを変化させる変化演出を実行したりしてもよい。

【０３４８】

また、本実施形態では、第２示唆画像の表示態様を対応表示態様へと変化させる変化演出において、第２示唆画像が表す表示オブジェクト（本実施形態では、自キャラが所持する武器）の表示内容と表示色を両方とも変化させる場合を例に説明したが、変化演出はこれに限らず、表示オブジェクトの表示色は変化させずに表示内容（本実施形態では、武器の種類）だけを変化させる変化演出を実行したり、或いは、表示オブジェクトの表示内容は変化させずにその表示色（本実施形態では、武器の色）だけを変化させる変化演出を実行したりしてもよい。

【０３４９】

また、本実施形態では、第１示唆画像が少なくとも仲間キャラが纏うオーラを表す演出画像である場合を例に説明するが、第１示唆画像が表す表示オブジェクトはオーラに限らず、他のもの（例えば、アイテム）であってもよい。また、本実施形態では、第２示唆画像が武器を表す演出画像である場合を例に説明するが、第２示唆画像が表す表示オブジェクトは武器に限らず、他のもの（例えば、キャラクタ）であってもよい。

【０３５０】

［高ベース状態における楽曲再生制御について］

次に、図２０～図２２を参照しつつ、高ベース状態における楽曲再生制御について説明する。ここで、図２０は、楽曲選択画面を例示する画面図である。図２１は、確変遊技状態および（確変遊技状態に続く）時短遊技状態における選択楽曲について説明するための説明図である。図２２は、楽曲再生に関する制御について説明するための説明図である。

【０３５１】

図６（Ｂ）に基づいて上述したように、本実施形態の遊技機１では、通常遊技状態において第１特別図柄表示器４１に３Ｒ確変Ａの大当たり図柄Ｘ１が停止表示された場合に、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。そして、この長開放ラウンド遊技中に遊技球がＶ入賞した場合（図７（Ｂ）参照）、最長で１００回（「第１回数」の一例）の確変遊技が実行される期間（「

第１期間」の一例、以下「確変遊技期間」とも言う。）に亘って継続し得る確変遊技状態で遊技が制御される。そして、この１００回の確変遊技のそれぞれにおける第２特別図柄判定（又は第１特別図柄判定）の判定結果が全て「ハズレ」であった場合は、最長で１００回（「第２回数」の一例）の時短遊技が実行される期間（「第２期間」の一例、以下「時短遊技期間」とも言う。）に亘って継続し得る時短遊技状態で遊技が制御される（図７（Ｈ）参照）。このことは、確変遊技状態（又は時短遊技状態）における第２特別図柄判定の判定結果が「大当たり」となり、大当たりの種類として図６（Ｃ）に例示される「１０Ｒ確変Ａ」や「３Ｒ確変Ｂ」（ＳＴ回数が１００であり且つ時短回数が１００である大当たり）が発生した場合についても同様である。

【０３５２】

本実施形態の遊技機１は、上記の確変遊技期間と時短遊技期間とにおいて、スピーカ３８を用いて所定の楽曲を再生する楽曲再生制御が実行される。そして、所定の楽曲の再生中であって、第２特別図柄（又は第１特別図柄）が変動表示されているときには、遊技者が所定操作を行うことによって、再生中の楽曲を任意に変更することができる。

【０３５３】

図には示されていないが、本実施形態の遊技機１では、第１演出ボタン３５と近接する位置に、上キー、下キー、左キー、及び右キーを有して構成される十字キーが設けられている。また、サブ制御基板９０には、第１演出ボタン検知センサ９６や第２演出ボタン検知センサ９７に加えて、十字キーの操作を検知するキー操作検知センサが接続されている。遊技者が十字キーのいずれかのキー（上キー、下キー、左キー、又は右キー）を操作すると、キー操作が検知されたことを通知する検知信号がキー操作検知センサからサブ制御基板９０に出力される。その際、上キーが操作された場合と、下キーが操作された場合と、左キーが操作された場合と、右キーが操作された場合とで、互いに異なる検知信号が出力される。このため、サブ制御基板９０のサブＣＰＵ９１は、キー操作検知センサからの検知信号に基づいて、４つのキーのうちのどのキーが操作されたかを特定することが可能である。

【０３５４】

この十字キーは、遊技機１で行われる演出に関する変更を行う際に使用することができ、例えば、確変遊技期間（又は時短遊技期間）において所定の楽曲が再生されているときには、
上キーを操作することによって音量を１段階上げることができ、下キーを操作することによって音量を１段階下げることができ、また、再生中の楽曲を変更可能な楽曲変更可能期間中であれば、左キー又は右キーを操作することによって、再生中の楽曲を他の楽曲へと変更することができる。

【０３５５】

なお、本実施形態の遊技機１は、確変遊技期間と時短遊技期間とにおいて、再生される楽曲を遊技者が任意に選択できる一方、通常遊技状態で遊技が制御されているときや、時短遊技期間と遊技状態が同じであるものの３Ｒ通常（図６（Ｂ）参照）に係る大当たり遊技の終了後に移行する時短遊技状態（図７（Ｄ）及び（Ｅ）参照）では、再生される楽曲を遊技者が選択することができないように構成されている。

【０３５６】

図２０（Ａ）は、確変遊技期間（又は時短遊技期間）において、第２特別図柄としてハズレ図柄が停止表示されているときに表示画面７０に表示される演出画像を例示し、図２０（Ｂ）は、確変遊技期間（又は時短遊技期間）において、第２特別図柄の変動表示中に表示画面７０に表示される演出画像を例示している。

【０３５７】

確変遊技期間と時短遊技期間は、いずれも、第２始動口２２への遊技球の入賞が容易な高ベース状態である。このため、確変遊技期間中と時短遊技期間中は、ゲート２５および第２始動口２２を狙った右打ちを遊技者に促すために、右向き矢印と「右打ち」の文字から構成される右打ち促進画像が表示画面７０における右上方の領域に表示される（図２０

（Ａ）及び（Ｂ）参照）。

【０３５８】

また、確変遊技期間中と時短遊技期間中は、いわゆる客待ち状態とならない限りは、特別図柄の変動表示が行われているか否かに関わらず、所定の楽曲が再生される。このため、確変遊技期間中と時短遊技期間中には、再生中の楽曲を示す情報（以下、「楽曲情報」とも言う。）として、再生中の楽曲の楽曲名と、その楽曲を歌っている歌手の名前とが、表示画面７０における左上方の領域に上下に並んで表示される（図２０（Ａ）及び（Ｂ）参照）。なお、図２０（Ａ）及び（Ｂ）には、再生中の楽曲に関する楽曲情報として、再生中の楽曲の楽曲名としての「戦いの時」という文字と、この楽曲を歌っている歌手の名前としての「強戦士Ｘ」という文字が表示された状態が例示されている。

【０３５９】

本実施形態の遊技機１では、上記のように、楽曲の再生中はその楽曲を示す楽曲情報が表示画面７０における左上方の領域に表示されるが、再生中の楽曲が他の楽曲に変更された場合は、併せて楽曲情報が変更されることになる。すなわち、例えば、再生中の楽曲が楽曲Ｘ－１から楽曲Ｘ－２に変更される場合、表示されている楽曲Ｘ－１に係る楽曲情報が左上方の領域から所定方向にスクロールして表示画面７０から消去され、新たに出現した楽曲Ｘ－２に係る楽曲情報が楽曲Ｘ－１に係る楽曲情報と同方向にスクロールして、楽曲Ｘ－１に係る楽曲情報が表示されていた左上方の領域まで移動する楽曲情報変更表示が行われることになる。

【０３６０】

ところで、確変遊技期間中や時短遊技期間中に、第２特別図柄表示器４２に第２特別図柄としてハズレ図柄が停止表示されているときには、表示画面７０ではハズレを報知する３つの演出図柄が本停止した状態で表示される。このため、遊技者は、演出図柄が本停止しているのを見て、第２特別図柄が停止した状態であることを、第２特別図柄表示器４２を見ることなく容易に認識することができる。

【０３６１】

しかしながら、上記のように３つの演出図柄が本停止した状態で表示されているにも拘わらず、上記の楽曲情報変更表示が行われてしまうと、演出図柄は本停止したままの状態であるものの、他の演出画像（ここでは、楽曲情報）が変動することになるため、演出図柄ではなく楽曲情報変更表示を見た遊技者が第２特別図柄の変動表示中であると誤認するおそれがある。

【０３６２】

このため、本実施形態の遊技機１では、確変遊技期間中や時短遊技期間中における第２特別図柄（又は第１特別図柄）の変動表示中は、十字キーの左キー又は右キーの操作に応じて、再生中の楽曲を他の楽曲に変更する一方、確変遊技期間中や時短遊技期間中における第２特別図柄（及び第１特別図柄）の停止表示中は、再生中の楽曲の変更を制限する（すなわち、左キー又は右キーが操作されても再生中の楽曲を他の楽曲に変更しない）こととしている。

【０３６３】

このように、確変遊技期間中や時短遊技期間中における第２特別図柄（又は第１特別図柄）の変動表示中は、再生中の楽曲を遊技者が任意に変更可能することが可能であることから、表示画面７０に表示されている楽曲情報の左右両側の位置には、左キーを模した左キー画像および右キーを模した右キー画像が、それぞれ、明度が高い状態で表示される（図２０（Ｂ）参照）。このため、左キー画像および右キー画像を視認した遊技者が、左キー又は右キーを操作すれば再生中の楽曲を変更できることを容易に認識することが可能である。

【０３６４】

一方、確変遊技期間中や時短遊技期間中における第２特別図柄（及び第１特別図柄）の停止表示中は、表示画面７０に表示されている楽曲情報の左右両側の位置に、明度が低い左キー画像および右キー画像が表示される（図２０（Ａ）参照）。このため、遊技者は、

左キー画像および右キー画像の明度が低下していることに基づいて、左キーと右キーの操作が無効であり、操作を行ったとしても再生中の楽曲が変更されないことを容易に認識することが可能である。

【０３６５】

＜確変遊技期間における演出モードについて＞

本実施形態の遊技機１では、確変遊技期間において行われる変動演出および予告演出に係る演出モードとして、演出モードＡ、演出モードＢ、及び演出モードＣの３つの演出モードが用意されており、演出モードが変更されることによって、例えば、演出図柄の表示態様、予告演出の種類、表示画面７０に表示される背景画像の種類等が変化することになる。

【０３６６】

これに対して、確変遊技期間が開始される直前に行われる大当たり遊技のエンディング期間中には、演出モードＡ～Ｃのいずれかの選択を遊技者に促すモード選択促進演出が実行され、遊技者は、モード選択促進演出に係る有効期間中に第１演出ボタン３５を操作することによって、演出モードＡ～Ｃのいずれかを任意に選択することが可能である。図には示されていないが、このモード選択促進演出が行われているときには、演出モードＡを示すモードＡ画像と、演出モードＢを示すモードＢ画像と、演出モードＣを示すモードＣ画像と、が表示画面７０に表示され、これら３つのモード画像のいずれか１つにカーソルが位置した状態となっている。例えば、モードＡ画像にカーソルが位置した状態で、上記の有効期間中に遊技者が第１演出ボタン３５を１回操作すると、モードＡ画像からモードＢ画像へとカーソルが移動する。また、モードＣ画像にカーソルが位置した状態で、上記の有効期間中に遊技者が第１演出ボタン３５を１回操作すると、モードＣ画像からモードＡ画像へとカーソルが移動する。そして、モード選択促進演出に係る有効期間が終了するタイミングでカーソルが位置しているモード画像が、遊技者が選択した演出モードを示すモード画像であると判断され、大当たり遊技終了後に移行する確変遊技期間における演出モードが、最終的にカーソルが位置していたモード画像に対応する演出モードに設定される。

【０３６７】

なお、モード選択促進演出は、モードＡ画像にカーソルが位置した状態で開始されるため、モード選択促進演出に係る有効期間中に第１演出ボタン３５が操作されなかった場合は、モードＡ画像にカーソルが位置した状態で有効期間が終了することになり、大当たり遊技が終了して確変遊技期間に移行すると、モードＡ画像に対応する演出モードＡで変動演出が開始される。

【０３６８】

また、本実施形態の遊技機１では、確変遊技期間における第２特別図柄（又は第１特別図柄）の変動表示中には、遊技者が第１演出ボタン３５を操作することによって、演出モードを他の演出モードに変更することが可能である。例えば、確変遊技期間における第２特別図柄の変動表示中であって、演出モードＡで変動演出が行われているときに遊技者が第１演出ボタン３５を操作すると、第２特別図柄の次の変動表示の開始に伴って、演出モードが演出モードＡから演出モードＢに変更される。

【０３６９】

確変遊技期間や時短遊技期間における変動演出の演出パターンを設定する変動演出パターン設定処理（図４３におけるステップＳ１６３の処理）では、サブＲＯＭ９２に記憶されている変動演出パターン選択テーブルが参照されるが、本実施形態では、この変動演出パターン選択テーブルとして、演出モードＡ用変動演出パターン選択テーブルと、演出モードＢ用変動演出パターン選択テーブルと、演出モードＣ用変動演出パターン選択テーブルと、が記憶されている。確変遊技期間や時短遊技期間において演出モードが設定されているときには、設定中の演出モードを示すモード情報がサブＲＡＭ９３に格納されており、サブＣＰＵ９１は、上記３つの変動演出パターン選択テーブルのうちの、モード情報が示す演出モードに対応する変動演出パターン選択テーブルを参照して、１の変動演出パタ

ーンを選択し、選択した変動演出パターンを示す情報を変動演出の設定情報としてサブＲＡＭ９３に格納する。

【０３７０】

また、確変遊技期間や時短遊技期間における予告演出の演出パターンを設定する予告演出パターン設定処理（図４３におけるステップＳ１６４の処理）では、サブＲＯＭ９２に記憶されている予告演出パターン選択テーブルが参照されるが、本実施形態では、この予告演出パターン選択テーブルとして、演出モードＡ用予告演出パターン選択テーブルと、演出モードＢ用予告演出パターン選択テーブルと、演出モードＣ用予告演出パターン選択テーブルと、が記憶されている。サブＣＰＵ９１は、上記３つの予告演出パターン選択テーブルのうちの、サブＲＡＭ９３に格納されているモード情報が示す演出モードに対応する予告演出パターン選択テーブルを参照して、１の予告演出パターンを選択し、選択した予告演出パターンを示す情報を予告演出の設定情報としてサブＲＡＭ９３に格納する。

【０３７１】

そして、サブＣＰＵ９１は、確変遊技期間や時短遊技期間における第２特別図柄（又は第１特別図柄）の変動表示の開始時に、選択した変動演出パターンを示す情報と、選択した予告演出パターンを示す情報と、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。これに対して、画像音響制御基板１００の画像音響制御ＣＰＵ１０１（及びランプ制御基板１２０のランプＣＰＵ１２１）が受信した変動演出開始コマンドに基づく処理を実行することによって、設定されている演出モードに応じた変動演出および予告演出が実現されることになる。

【０３７２】

＜選択可能楽曲の種類について＞

次に、遊技者が選択可能な選択可能楽曲について説明する。図２１（Ａ）は、確変遊技期間中に遊技者が選択可能な選択可能楽曲を例示し、図２１（Ｂ）は、確変遊技期間に続く時短遊技期間中に遊技者が選択可能な選択可能楽曲を例示するものである。

【０３７３】

（確変遊技期間において遊技者が選択可能な選択可能楽曲について）

図２１（Ａ）に例示されるように、本実施形態の遊技機１では、確変遊技期間において遊技者が選択可能な選択可能楽曲として、楽曲Ｘ－１、楽曲Ｘ－２、楽曲Ｘ－３、楽曲Ｘ－４、楽曲Ｘ－５、楽曲Ｘ－６、楽曲Ｘ－７、楽曲Ｘ－８、及び、楽曲Ｘ－９の９曲が用意されている。すなわち、音響ＲＯＭ１０８には、楽曲Ｘ－１を再生するための音響データと、楽曲Ｘ－２を再生するための音響データと、楽曲Ｘ－３を再生するための音響データと、楽曲Ｘ－４を再生するための音響データと、楽曲Ｘ－５を再生するための音響データと、楽曲Ｘ－６を再生するための音響データと、楽曲Ｘ－７を再生するための音響データと、楽曲Ｘ－８を再生するための音響データと、楽曲Ｘ－９を再生するための音響データと、が記憶されている。

【０３７４】

確変遊技期間（及び時短遊技期間）において楽曲が再生されているときには、再生中の楽曲を示す情報（再生中楽曲情報）が制御ＲＡＭ１０３（図５参照）に格納されている。これに対して、確変遊技期間（又は時短遊技期間）において特別図柄の変動表示が行われているときに十字キーの左キー又は右キーが操作された場合、その旨を通知する操作コマンドがサブＣＰＵ９１によって画像音響制御基板１００に送信される。画像音響制御基板１００の画像音響制御ＣＰＵ１０１は、この操作コマンドに基づいて、制御ＲＡＭ１０３に記憶されている再生中楽曲情報を更新し、表示画面７０における左上方の領域に表示されている楽曲情報を併せて更新する。そして、画像音響制御ＣＰＵ１０１は、音響ＲＯＭ１０８に記憶されている音響データの中から、再生中の楽曲を示す情報に基づいて特定される楽曲を再生するための音響データを音響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に出力する処理の実行を音響ＤＳＰ１０７に指示する。これにより、再生中の楽曲が、左キー又は右キーの操作によって選択された楽曲に変更されることになる。

【０３７５】
（確変遊技期間に移行した直後の楽曲再生について）
なお、大当たり遊技が終了して確変遊技期間に移行した直後は、確変遊技期間における選択可能楽曲に対する遊技者の選択操作が行われていない状態である。このため、確変遊技期間に移行した直後は、楽曲再生に関して以下のような処理が実行される。
【０３７６】
すなわち、サブＣＰＵ９１は、画像音響制御基板１００から送信される画像音響制御に関するデータに基づいて、大当たり遊技のエンディング期間中におけるモード選択促進演出に係る有効期間が終了する際にカーソルが位置しているモード画像を特定し、そのモード画像に対応する演出モードを示す情報をモード情報としてサブＲＡＭ９３に格納する。具体的には、例えば、有効期間が終了する際にモードＡ画像にカーソルが位置していた場合は、演出モードＡを示すモード情報をサブＲＡＭ９３に格納する。なお、このモード情報は、演出モードを変更する変更操作が行われる毎に適宜更新される。
【０３７７】
一方、本実施形態の遊技機１では、図２１（Ａ）に例示されるように、確変遊技期間において遊技者が選択可能な９つの楽曲のうち、楽曲Ｘ－１が演出モードＡのメイン楽曲に設定され、楽曲Ｘ－４が演出モードＢのメイン楽曲に設定され、楽曲Ｘ－７が演出モードＣのメイン楽曲に設定されている。
【０３７８】
このため、サブＣＰＵ９１は、演出モードＡを示すモード情報がサブＲＡＭ９３に格納された状態で確変遊技期間における１回目の確変遊技が開始される場合は、楽曲Ｘ－１（図２１（Ａ）参照）の再生開始を指示する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に送信する。また、演出モードＢを示すモード情報がサブＲＡＭ９３に格納された状態で確変遊技期間における１回目の確変遊技が開始される場合は、楽曲Ｘ－４（図２１（Ａ）参照）の再生開始を指示する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に送信する。また、演出モードＣを示すモード情報がサブＲＡＭ９３に格納された状態で確変遊技期間における１回目の確変遊技が開始される場合は、楽曲Ｘ－７（図２１（Ａ）参照）の再生開始を指示する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に送信する。
【０３７９】
このような処理が実行されることによって、遊技者が楽曲を選択することなく、演出モード毎に異なる楽曲の再生が開始されることになるため、モード選択促進演出に対して選択された演出モードが演出モードＡ～演出モードＣのうちのどの演出モードであるかに関わらず同一の楽曲の再生を開始する場合に比べて、楽曲再生による興趣性を向上させることができ、各演出モードでの変動演出（及び予告演出）と、楽曲再生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。
【０３８０】
（確変遊技期間に続く時短遊技期間において遊技者が選択可能な選択可能楽曲について）
図２１（Ｂ）に例示されるように、確変遊技期間に続く時短遊技期間において遊技者が選択可能な選択可能楽曲としては、確変遊技期間において選択可能な楽曲Ｘ－１～楽曲Ｘ－９の９曲に加えて、楽曲Ｙ－１、楽曲Ｙ－２、及び、楽曲Ｙ－３が用意されている。このため、音響ＲＯＭ１０８には、楽曲Ｘ－１～楽曲Ｘ－９のそれぞれに対応する９つの音響データに加えて、楽曲Ｙ－１を再生するための音響データと、楽曲Ｙ－２を再生するための音響データと、楽曲Ｙ－３を再生するための音響データと、が記憶されている。
【０３８１】
図２１（Ａ）と図２１（Ｂ）の比較から明らかなように、楽曲Ｘ－１～楽曲Ｘ－９の９曲は、確変遊技期間と、確変遊技期間に続く時短遊技期間のどちらの期間中にも遊技者が任意に選択可能な共通楽曲となっている。一方、楽曲Ｙ－１～楽曲Ｙ－３は、確変遊技期間中には遊技者が選択することができず、時短遊技期間になって初めて選択可能になる追加楽曲となっている。このように、本実施形態の遊技機１では、確変遊技期間中には、９

曲の楽曲の中から所望の楽曲を選択可能であるのに対して、時短遊技期間中には、１２曲（＝９曲＋３曲）の楽曲の中から所望の楽曲を選択可能である。

【０３８２】

なお、確変遊技期間中に遊技者が「大当たり」を引き当てることができずに時短遊技期間に移行した場合、高ベース状態は維持されるものの、図６（Ａ）～（Ｃ）の表記等から明らかなように、高確率状態で実行されていた第２特別図柄判定（又は第１特別図柄判定）が低確率状態で実行されるようになる。このため、確変遊技期間から時短遊技期間への移行に関しては、第２始動口２２に遊技球が入賞し易い状態が継続するという点では遊技者に不利にならないものの、「大当たり」の当選確率が低下するという点では、遊技者に不利な状態に移行するということが言える。また、仮に、時短遊技期間中も確変遊技期間中と同じ楽曲Ｘ－１～楽曲Ｘ－９の９曲しか遊技者が選択することができなければ、「大当たり」を引き当てられなかった確変遊技期間中に聞いていたのと同じ楽曲を聞くことになり、結果として、「大当たり」を引き当てられなかったという不快な気持ちを抱いたまま時短遊技を行うことになる可能性がある。

【０３８３】

これに対して、本実施形態の遊技機１では、時短遊技期間に移行すると、確変遊技期間中には選択できなかった楽曲Ｙ－１～楽曲Ｙ－３の選択が可能になるため、遊技者は、再生中の楽曲を楽曲Ｙ－１～楽曲Ｙ－３のいずれかに変更する変更操作を行うことで、気持ちを切り替えて、時短遊技期間中の「大当たり」を狙うことができる。

【０３８４】

＜確変遊技期間および時短遊技期間における遊技と楽曲再生の流れについて＞

続いて、図２２を参照しつつ、確変遊技期間および時短遊技期間における遊技と楽曲再生の流れについて説明する。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（本実施形態では、図６（Ｂ）及び（Ｃ）に例示される３Ｒ確変Ａ、１０Ｒ確変Ａ、又は、３Ｒ確変Ｂに係る大当たり遊技）が実行され、この長開放ラウンド遊技中に遊技球がＶ入賞した場合、大当たり遊技終了後は上述した確変遊技期間となって１回目の確変遊技が開始される（図２２（Ａ）参照）。この確変遊技は、途中で「大当たり」と判定されることがなければ、最長で１００回まで実行される。

【０３８５】

サブＣＰＵ９１は、まず、確変遊技期間へと移行して１回目の確変遊技が開始されるのに伴い、演出モードに応じたメイン楽曲の再生を開始する（図２２（Ｂ）参照）。具体的には、演出モードＡに設定されていることを示すモード情報がサブＲＡＭ９３に格納されている場合は、演出モードＡのメイン楽曲である楽曲Ｘ－１（図２１（Ａ）参照）の再生開始を指示する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に送信する。また、演出モードＢに設定されていることを示すモード情報がサブＲＡＭ９３に格納されている場合は、演出モードＢのメイン楽曲である楽曲Ｘ－４（図２１（Ａ）参照）の再生開始を指示する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に送信する。また、演出モードＣに設定されていることを示すモード情報がサブＲＡＭ９３に格納されている場合は、演出モードＣのメイン楽曲である楽曲Ｘ－７（図２１（Ａ）参照）の再生開始を指示する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に送信する。

【０３８６】

このようにして設定中の演出モードに対応するメイン楽曲の再生が開始されると、表示画面７０における左上方の領域には、再生中の楽曲を示す楽曲情報が表示される。ここで、演出モードＡに対応する楽曲Ｘ－１の再生中である場合は、楽曲Ｘ－１を示す楽曲情報が表示され、演出モードＢに対応する楽曲Ｘ－４の再生中である場合は、楽曲Ｘ－４を示す楽曲情報が表示され、演出モードＣに対応する楽曲Ｘ－７の再生中である場合は、楽曲Ｘ－７を示す楽曲情報が表示される。楽曲情報の表示については、図２０に基づいて上述した通りである。

【０３８７】

なお、確変遊技期間中は、遊技者が右打ちを行ってさえいれば、第２特別図柄判定に係

る保留を容易に溜めることができ、また、第２特別図柄の変動パターンとして、変動時間が相対的に短い変動パターンが選択され易い。このため、確変遊技期間中は、確変遊技中にリーチ演出や当たり報知演出が実行される場合を除いて、比較的短時間のうちに、第２特別図柄の変動表示と停止表示とが交互に繰り返されることになる。そして、上述したように、本実施形態の遊技機１では、確変遊技期間（又は時短遊技期間）における特別図柄の変動表示中には、楽曲選択が許可され、確変遊技期間（又は時短遊技期間）における特別図柄の停止表示中は、楽曲選択が制限される。よって、確変遊技期間（又は時短遊技期間）において特別図柄の変動表示と停止表示とが交互に繰り返される過程において、楽曲情報の左右両側に明度が高い左キー画像および右キー画像が表示された高明度状態（図２０（Ｂ）参照）と、楽曲情報の左右両側に明度が低い左キー画像および右キー画像が表示された低明度状態（図２０（Ａ）参照）と、が交互に発生することになる。

【０３８８】

ここで、特別図柄の変動表示中であって、上記の高明度状態となっているときに十字キーの左キー又は右キーが操作されると、左キーが操作されたことを示す検知信号（又は、右キーが操作されたことを示す検知信号）がキー操作検知センサからサブ制御基板９０に出力され、再生中の楽曲に対する変更操作が行われたことがサブＣＰＵ９１によって検知される（図２２（Ｃ）参照）。

【０３８９】

このように、再生中の楽曲に対する変更操作が行われた場合、再生中の楽曲を変更するための楽曲変更処理が実行される（図２２（Ｄ）参照）。具体的には、再生中の楽曲に対する変更操作が行われると、サブＣＰＵ９１は、後述する図３８におけるステップＳ３１の処理によって、左キーが操作されたこと（又は右キーが操作されたこと）を通知する操作コマンドをサブＲＡＭ９３にセットし、同図３８におけるステップＳ３２の処理によって、その操作コマンドを画像音響制御基板１００に送信する。

【０３９０】

これに対して、画像音響制御基板１００の画像音響制御ＣＰＵ１０１は、まず、受信した操作コマンドに基づいて、制御ＲＡＭ１０３に格納されている再生中楽曲情報を更新する。例えば、再生中の楽曲が楽曲Ｘ－４（図２１（Ａ）参照）であることを示す再生中楽曲情報が格納された状態で、左キーが操作されたことを通知する操作コマンドを受信した場合は、再生中の楽曲が楽曲Ｘ－３であることを示す情報となるように再生中楽曲情報を更新する。また、例えば、再生中の楽曲が楽曲Ｘ－４であることを示す再生中楽曲情報が格納された状態で、右キーが操作されたことを通知する操作コマンドを受信した場合は、再生中の楽曲が楽曲Ｘ－５であることを示す情報となるように再生中楽曲情報を更新する。

【０３９１】

画像音響制御ＣＰＵ１０１は、このようにして制御ＲＡＭ１０３に格納されている再生中楽曲情報を更新すると、表示画面７０における左上方の領域に表示されている楽曲情報（図２０参照）が、更新後の再生中楽曲情報によって特定される楽曲を示す楽曲情報となるように楽曲情報を変更する楽曲情報変更表示の実行をＶＤＰ１０４に指示する。加えて、音響ＲＯＭ１０８に記憶されている音響データの中から、更新後の再生中楽曲情報によって特定される楽曲を再生するための音響データを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に出力する処理の実行を音響ＤＳＰ１０７に指示する。

【０３９２】

このような楽曲変更処理によって、スピーカ３８から出力されている楽曲が他の楽曲に変更されると共に、この他の楽曲を示すように表示画面７０上の楽曲情報が更新される。なお、本実施形態の遊技機１では、確変遊技期間が終了するまでは、すなわち、大当たり遊技が終了してから１００回の確変遊技が実行されるまでは、再生中の楽曲を変更するための変更操作が検知される毎に、上述した楽曲変更処理が実行される（図２２（Ｃ）～（Ｄ）参照）。

【０３９３】
一方、確変遊技期間における１００回の確変遊技で行われた特別図柄判定（基本的には、第２特別図柄判定）の判定結果が全て「ハズレ」であった場合は、１００回目の確変遊技が終了して（図２２（Ｅ）参照）、１回目の時短遊技が開始されることになる（図２２（Ｆ）参照）。すなわち、確変遊技期間から時短遊技期間に移行することになる。
【０３９４】
ここで、１回目の時短遊技が開始される際には、確変遊技期間中に再生中の楽曲が変更された場合と変更されなかった場合とで、異なる楽曲再生制御が行われる。すなわち、確変遊技期間中に再生中の楽曲が変更されなかった場合、すなわち、確変遊技期間の開始時に、演出モードＡに対応する楽曲Ｘ－１、演出モードＢに対応する楽曲Ｘ－４、及び、演出モードＣに対応する楽曲Ｘ－７のいずれかの楽曲の再生が開始され、確変遊技期間の終了時までその楽曲が変更されなかった場合、遊技者に他の楽曲を聞きたいという意欲が無く、再生中の楽曲を他の楽曲に変更したとしても遊技者に不快感を与える可能性は低いと考えられる。また、確変遊技期間から時短遊技期間に移行すると、大当たりの当選確率が低下して遊技者が「大当たり」を引き当てにくくなるため、遊技者が気持ちを切り替えて遊技に臨めることが好ましい。
【０３９５】
そこで、本実施形態の遊技機１では、確変遊技期間の開始から終了まで遊技者による楽曲変更操作が行われなかった場合は、再生中の楽曲をいずれかの追加楽曲に変更することとしている（図２２（Ｇ）参照）。具体的には、サブＣＰＵ９１は、確変遊技期間の開始から終了までの間に、左キー又は右キーが操作されたことを通知する操作コマンドを画像音響制御基板１００に対して一度も送信しなかった場合、時短遊技期間中における１回目の時短遊技の開始時に、再生中の楽曲を追加楽曲に変更することを指示する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に送信する。
【０３９６】
これに対して、画像音響制御基板１００の画像音響制御ＣＰＵ１０１は、追加楽曲への変更を指示する情報を含む上記の変動演出開始コマンドを受信した場合、図２１（Ｂ）に例示される追加楽曲である楽曲Ｙ－１～楽曲Ｙ－３のいずれかを選択するための演出抽選を実行し、この演出抽選の結果に基づいて選択した追加楽曲を示すように、制御ＲＡＭ１０３に格納されている再生中楽曲情報を更新する。そして、更新後の再生中楽曲情報によって特定される楽曲（ここでは、いずれかの追加楽曲）を示す楽曲情報となるように楽曲情報を変更する楽曲情報変更表示の実行をＶＤＰ１０４に指示する。また、音響ＤＳＰ１０７に対しては、音響ＲＯＭ１０８に記憶されている音響データの中から、更新後の再生中楽曲情報によって特定される追加楽曲を再生するための音響データを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に出力する処理の実行を指示する。
【０３９７】
サブＣＰＵ９１と画像音響制御ＣＰＵ１０１によって、このような処理が実行されることによって、確変遊技期間中に楽曲変更操作が行われなかった場合は、確変遊技期間から時短遊技期間に移行する際に、再生中の楽曲が追加楽曲に変更されて、追加楽曲の再生が開始されることになる（図２２（Ｆ）及び（Ｇ）参照）。なお、詳細な説明は省略するが、時短遊技期間に移行すると、確変遊技期間中とは異なる演出態様で変動演出や予告演出が実行される。このため、変動演出（及び予告演出）の演出態様の変化と、追加楽曲への楽曲変更とによって、確変遊技期間中に「大当たり」を引き当てられなかったという残念な気持ちを切り替えることを遊技者に対して効果的に促すことができ、変動演出（及び予告演出）の演出態様の変化と、追加楽曲への楽曲変更との相乗効果によって、高い演出効果を得ることができる。
【０３９８】
一方、確変遊技期間中に楽曲変更操作が行われている場合は、遊技者が所望する楽曲が再生されている可能性がある。このため、遊技者の操作とは無関係に、再生中の楽曲を追

加楽曲へと変更することは好ましくないと考えられる。
【０３９９】
そこで、本実施形態の遊技機１では、確変遊技期間中に再生中の楽曲に対する変更操作が行われている場合は、時短遊技期間に移行した後も再生中の楽曲の再生を継続する（再生中の楽曲を他の楽曲に変更しない）こととしている。すなわち、サブＣＰＵ９１は、確変遊技期間中に、左キー又は右キーが操作されたことを通知する操作コマンドを画像音響制御基板１００に対して一度でも送信していない場合は、時短遊技期間中における１回目の時短遊技の開始時に、再生中の楽曲の変更を指示する情報を含まない変動演出開始コマンドを画像音響制御基板１００に送信することによって、確変遊技期間の終了時に再生されている楽曲を時短遊技期間に移行した後も継続して再生させることとしている。
【０４００】
なお、サブＣＰＵ９１は、時短遊技期間における特別図柄の変動表示中に、左キーが操作されたことを示す検知信号、又は、右キーが操作されたことを示す検知信号が入力されたことに基づいて、再生中の楽曲に対する変更操作が行われたことを検知するときがある（図２２（Ｈ）参照）。このようなときには、サブＣＰＵ９１と画像音響制御ＣＰＵ１０１は、再生中の楽曲を変更するための楽曲変更処理を実行する（図２２（Ｉ）参照）。なお、図２１（Ａ）及び（Ｂ）の比較から明らかなように、図２２（Ｉ）に例示される楽曲変更処理は、選択可能楽曲の数と種類が異なるだけで、図２２（Ｄ）に基づいて上述した楽曲変更処理と同様に行われる。このため、図２２（Ｉ）に例示される楽曲変更処理に関して、サブＣＰＵ９１と画像音響制御ＣＰＵ１０１によって実行される処理については、その説明を省略する。
【０４０１】
また、本実施形態の遊技機１では、時短遊技期間が終了するまで、すなわち、時短遊技期間に移行してから１００回目の時短遊技が終了するまでは、再生中の楽曲を変更するための変更操作が検知される毎に、上述した楽曲変更処理が実行される（図２２（Ｈ）～（Ｉ）参照）。
【０４０２】
図２２（Ｊ）に例示されるように、確変遊技期間に続き時短遊技期間でも遊技者が「大当たり」を引き当てられなかった場合は、時短遊技期間が終了して通常遊技状態での遊技が開始されるのに伴い、選択可能楽曲の再生を終了させる（図２２（Ｋ）参照）。具体的には、サブＣＰＵ９１は、通常遊技状態での遊技が開始されるのに伴い、通常遊技状態における第１特別図柄の変動表示に伴って再生される変動演出音の再生を指示する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に送信する。すなわち、再生中の選択可能楽曲が変動演出音に変更されることによって、選択可能楽曲の再生が終了する。
【０４０３】
（楽曲再生制御を実行可能な遊技機１について）
ここまで、図２０～図２２を参照しつつ、確変遊技状態および（確変遊技状態に続く）時短遊技状態における楽曲再生制御について説明したが、このような楽曲再生制御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。
【０４０４】
遊技者による操作が可能な操作手段（例えば、十字キー）と、
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（例えば、図３１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：図５参照）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や第２特別図柄表示器４２）に図柄（例えば、第１特別図柄や第２特別図柄）を変動表示させてから前記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、図２８のステップＳ３における特別図柄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２８のステップＳ６におけ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、
前記特別遊技の終了後に第１回数（例えば、１００回）の前記判定（例えば、第２特別図柄判定または第１特別図柄判定）が行われる第１期間中（例えば、確変遊技期間中）に、複数の楽曲（例えば、楽曲Ｘ－１～楽曲Ｘ－９：図２１（Ａ）参照）のうちのいずれかの楽曲を再生し、前記操作手段に対する操作に基づいて、再生中の楽曲を前記複数の楽曲のうちの他の楽曲に変更する第１再生制御（例えば、図２２（Ｃ）及び（Ｄ）参照）と、
前記第１期間の後に第２回数（例えば、１００回）の前記判定が行われる第２期間中（例えば、時短遊技期間中）に、前記複数の楽曲に含まれていない楽曲（例えば、楽曲Ｙ－１～楽曲Ｙ－３：図２１（Ｂ）参照）を再生する第２再生制御と、を実行可能である、ことを特徴とする遊技機。

【０４０５】

この遊技機によれば、第１期間中には再生されることがない楽曲（例えば、楽曲Ｙ－１～楽曲Ｙ－３：図２１（Ｂ）参照）が第２期間中に再生されるため、例えば、第１期間中に特別遊技を実行すると判定されることなく第２期間へと移行した場合に、遊技者は、第１期間中には聞くことができなかった楽曲を聞いて遊技を楽しむことが可能である。このため、いわゆる大当たりをなかなか引き当てられないことに起因して遊技者の不快感が増大していく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。

【０４０６】

（楽曲再生制御に関する他の構成）

図２０～図２２に基づいて説明した楽曲再生制御に関して、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回数と第２回数とが同じ回数である場合を例に説明したが、第１回数と第２回数とは、互いに異なる回数であってもよい。また、本実施形態では、第１回数が１００回であり、第２回数も１００回である場合を例に説明したが、これらの回数は単なる一例であって、他の回数であってもよいことは言うまでもない。

【０４０７】

また、本実施形態では、第２期間中の遊技状態（本実施形態では、時短遊技状態）が第１期間中の遊技状態（本実施形態では、確変遊技状態）と異なる場合を例に説明したが、第２期間中の遊技状態は第１期間中の遊技状態と同じ遊技状態であってもよい。また、本実施形態では、第１期間中の遊技状態が確変遊技状態である場合を例に説明するが、第１期間中の遊技状態は、通常遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態であれば、確変遊技状態とは異なる遊技状態であってもよい。また、本実施形態では、第２期間中の遊技状態が時短遊技状態である場合を例に説明するが、第２期間中の遊技状態は、通常遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態であれば、時短遊技状態とは異なる遊技状態であってもよい。

【０４０８】

また、本実施形態では、遊技者による大当たりの引き当て易さに関して、第１期間中の方が第２期間中よりも遊技者に有利である場合を例に説明するが、他の実施形態では、第２期間中の方が第１期間中よりも遊技者に有利であるといった構成を採用してもよい。

【０４０９】

また、本実施形態では、第１期間中における演出モードに関して、演出モードＡ～演出モードＣの３つの演出モードが用意されている場合を例に説明するが、演出モードの種類や数はこれに限らず、例えば、第１期間中の演出モードが１つに固定されていてもよいし、第２期間中の演出モードが２つあってもよいし、或いは、第１期間中の演出モードが４つ以上あってもよい。

【０４１０】

また、本実施形態では、図６（Ｂ）及び（Ｃ）に例示されるように、確変遊技期間の後に時短遊技期間に移行する大当たり（３Ｒ確変Ａ、１０Ｒ確変Ａ、３Ｒ確変Ｂ）と、確変遊技期間の後に時短遊技期間に移行しない大当たり（１０Ｒ確変Ｂ、３Ｒ確変Ｃ）と、が

用意されている。このため、確変遊技期間に続いて時短遊技期間に移行するか否かを報知するために、確変遊技期間における最後の確変遊技である１００回目の時短遊技中に、時短遊技期間に移行するか否かを報知する報知演出を実行するようにしてもよい。

【０４１１】

［先読み・当該ボタン演出］

次に、図２３～図２５を参照しつつ、本実施形態の遊技機１で実行される先読み・当該ボタン演出について説明する。ここで、図２３は、先読み・当該ボタン演出のうちの当該変動開始前に行われる演出を例示する画面図である。図２４は、先読み・当該ボタン演出のうちの当該変動中に行われるリーチ成立失敗演出を例示する画面図である。図２５は、先読み・当該ボタン演出のうちの当該変動中に行われるリーチ成立成功演出を例示する画面図である。

【０４１２】

本実施形態の遊技機１は、先読み・当該ボタン演出を実行可能に構成されている。本実施形態における先読み・当該ボタン演出は、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に基づいて実行される演出であって、「対象前変動」と「先読み対象変動」とに亘って実行される演出である。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特別図柄の変動表示（「特定変動表示」の一例）を意味し、「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。

【０４１３】

なお、ここでは、２回の対象前変動と先読み対象変動とに亘って実行される先読み・当該ボタン演出について説明するが、１回の対象前変動と先読み対象変動とに亘って先読み・当該ボタン演出が実行される場合や、３回の対象前変動と先読み対象変動とに亘って先読み・当該ボタン演出が実行される場合もある。

【０４１４】

図２３（Ａ）には、通常遊技状態で遊技が制御されているときに、当該アイコン表示領域７２に表示された当該アイコン（ここでは、白色の当該アイコン）に対応する第１特別図柄および演出図柄の変動表示が開始された直後の様子が例示されている。図２３（Ａ）に例示されるように、保留アイコン表示領域７１では、今回の図柄変動の開始に伴って、２つあった保留アイコンが１つになっており、演出図柄表示領域７３（図２参照）では、３つの図柄列のスクロール表示が行われている。

【０４１５】

図２３（Ｂ）には、図２３（Ａ）に例示される第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して左２図柄が擬似停止しているときに第１始動口２１に遊技球が入賞し、保留アイコン表示領域７１に２つ目の保留アイコンが新たに表示された様子が例示されている。

【０４１６】

このように、第１特別図柄の変動表示中に第１始動口２１に遊技球が入賞して第１特別図柄判定の権利が保留されると、この権利に対して事前判定処理が実行され、この事前判定処理の結果（事前判定結果）に基づいて様々な演出が行われる。図２３（Ｂ）には、事前判定結果に基づくアイコン変化演出によって、２つ目の保留アイコンが当初から青色の保留アイコンとして表示された様子が例示されている。ここで、事前判定結果に基づいて、先読み・当該ボタン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。

【０４１７】

すなわち、先読み・当該ボタン演出を実行すると決定されると、２つ目の保留アイコン（ここでは、青色の保留アイコン）が表示されるのとほぼ同時に、表示画面７０における右下方の領域に拘束ボタン画像が表示される（図２３（Ｂ）参照）。この拘束ボタン画像は、第１演出ボタン３５が鎖で縛られて拘束されている様子を表し、第１演出ボタン３５を操作したとしても第１演出ボタン３５が動かない（押下されない）ことを表す演出画像

であって、「ＨＯＬＤ」の文字を含む演出画像である。また、拘束ボタン画像は、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を含まない演出画像である。

【０４１８】

このように、第１始動口２１に対する新規入賞が発生したタイミングで、鎖に縛られた状態の第１演出ボタン３５と「ＨＯＬＤ」の文字が表示されるため、拘束ボタン画像を見た遊技者は、第１演出ボタン３５の操作を遊技者に促すボタン演出（当該ボタン演出：図２４（Ｄ）、図２５（Ａ）参照）が実行される可能性があることや、その当該ボタン演出に係る有効期間が到来する前の状態であること（すなわち、当該ボタン演出の開始前であること）を容易に認識することが可能である。

【０４１９】

なお、図２３（Ｂ）には、２つ目の保留アイコンとして青色の保留アイコンが拘束ボタン画像とほぼ同時に表示される様子が例示されているが、２つ目の保留アイコンとして、他の色の特別アイコンが表示される場合や、白色の保留アイコンが表示される場合もある。

【０４２０】

拘束ボタン画像の表示が開始されてから所定時間が経過すると、拘束ボタン振動演出が開始される（図２３（Ｃ）参照）。この拘束ボタン振動演出は、拘束ボタン画像によって表される第１演出ボタン３５が鎖から逃れようとして振動している様子を表す演出である。図２３（Ｃ）には、左２図柄と右３図柄が擬似停止した状態で拘束ボタン振動演出が実行されている様子が例示されている。

【０４２１】

なお、図２３（Ｃ）に例示される拘束ボタン振動演出が実行されているのは、先読み対象変動の２つ前の第１特別図柄の変動表示中であり、図２３（Ｂ）は、２回の対象前変動のうちの１回目の対象前変動において拘束ボタン振動演出が実行されている様子を例示するものであると言える。

【０４２２】

また、拘束ボタン振動演出は、拘束ボタン画像が表示された後、１回目の対象前変動が終了するまで継続して実行されるが、１回目の対象前変動が終了するまでの期間中に、拘束ボタン振動演出と、拘束ボタン画像によって表される第１演出ボタン３５が静止している様子を表す拘束ボタン静止演出と、を交互に繰り返すようにしてもよい。

【０４２３】

１回目の対象前変動としての第１特別図柄の変動表示が終了すると、第１特別図柄としてハズレ図柄が表示されるのに伴い、表示画面７０には「２６５」のバラケ目を示す３つの演出図柄が本停止する（図２３（Ｄ）参照）。このように、第１特別図柄が停止表示されると共に演出図柄が本停止しているときには、拘束ボタン振動演出が中断され、第１演出ボタン３５が静止している様子を表す拘束ボタン画像が表示される。すなわち、第１特別図柄が停止表示されているときには、拘束ボタン静止演出が実行される。

【０４２４】

上記のように、第１特別図柄としてハズレ図柄が停止表示されると共に「２６５」のバラケ目を示す３つの演出図柄が本停止し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、白色の保留アイコン）に対応する第１特別図柄判定が実行される。この第１特別図柄判定の判定結果が「ハズレ」であって、第１特別図柄の変動パターンとしてリーチ無し演出が実行されることになる変動パターンが選択されると、２回目の対象前変動が開始される。

【０４２５】

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（２回目の対象前変動）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

すると共に、３つの図柄列のスクロール表示が開始される（図２３（Ｄ）及び（Ｅ）参照）。また、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、先読み対象の保留アイコン（ここでは、青色の保留アイコン）がシフトして、最先の保留アイコンとして表示される。そして、２回目の対象前変動が開始されるのに伴い、中断されていた拘束ボタン振動演出が再開される（図２３（Ｄ）及び（Ｅ）参照）。

【０４２６】

このように、２回目の対象前変動の開始に伴って拘束ボタン振動演出が再開された後、２回目の対象前変動の終盤に差し掛かると、例えば、「８４１」のバラケ目を示す３つの演出図柄が擬似停止した状態となり（図２３（Ｆ）参照）、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つの演出図柄が本停止する（図２３（Ｇ）参照）。なお、ここでは、第１特別図柄が停止表示されると共に演出図柄が本停止しているため、図２３（Ｄ）に基づいて上述したのと同様に、拘束ボタン振動演出が中断された状態となる。

【０４２７】

このように、２回目の対象前変動が開始されてから終了するまでの期間中に、拘束ボタン振動演出が継続して実行されるが、例えば、この期間中に、拘束ボタン振動演出と、拘束ボタン静止演出と、を交互に繰り返すようにしてもよい。

【０４２８】

（先読み対象変動でリーチが成立しない場合）

上記のように、第１特別図柄としてハズレ図柄が停止表示されると共に「８４１」のバラケ目を示す３つの演出図柄が本停止し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、青色の保留アイコン）に対応する第１特別図柄判定が実行される。この第１特別図柄判定の判定結果が「ハズレ」であって、第１特別図柄の変動パターンとしてリーチ無し演出が実行されることになる変動パターンが選択されると、先読み対象変動が開始される。

【０４２９】

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（先読み対象変動）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（ここでは、青色の保留アイコン）が当該アイコン表示領域７２にシフトすると共に、３つの図柄列のスクロール表示が開始される（図２３（Ｇ）及び（Ｈ）参照）。そして、先読み対象変動が開始されるのに伴い、中断されていた拘束ボタン振動演出が再開される（図２３（Ｇ）及び（Ｈ）参照）。

【０４３０】

このように、先読み対象変動の開始に伴って拘束ボタン振動演出が再開された後、先読み対象変動の開始から所定時間が経過すると、例えば、左３図柄が擬似停止する（図２３（Ｉ）参照）。続いて、左３図柄が擬似停止してから更に時間が経過すると、右３図柄が上方からゆっくりと降りてくる様子を表す演出表示が行われる（図２４（Ａ）参照）。そして、左３図柄が擬似停止している位置よりも若干高い位置まで右３図柄が降下すると、ボタン解放演出が実行される（図２４（Ｂ）参照）。このボタン解放演出は、鎖によって拘束されていた第１演出ボタン３５が解放される様子を表す演出であり、具体的には、第１演出ボタン３５を拘束していた鎖が砕け散って第１演出ボタン３５が解放される様子を表す演出となっている。このようなボタン解放演出が実行されることによって、拘束ボタン画像が表示されていた位置に、第１演出ボタン３５を模した第１演出ボタン画像が表示される。

【０４３１】

このように、ボタン解放演出が実行されて第１演出ボタン画像が表示されると、表示画面７０における右下方の領域に表示されている第１演出ボタン画像が反時計回りに一回転しながら表示画面７０における中央領域に移動する様子を表すボタン移動演出が実行される（図２４（Ｃ）参照）。

【０４３２】
そして、第１演出ボタン画像が表示画面７０における中央領域まで移動すると、先読み対象変動における操作促進演出（すなわち、当該ボタン演出）が開始される（図２４（Ｄ）参照）。具体的には、第１演出ボタン画像が表示画面７０における中央領域まで移動すると、図２４（Ｄ）に例示されるように、第１演出ボタン画像と、当該ボタン演出に係る有効期間が開始され、これに伴い、第１演出ボタン３５に対する操作内容を表す「押せ！」の文字と、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。
【０４３３】
なお、ここでは、先読み対象変動の開始時に、リーチ無し演出が実行されることになる第１特別図柄の変動パターンが選択されている。このため、有効期間中に第１演出ボタン３５が操作されたこと、或いは、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ことに応じて、当該ボタン演出に対する操作対応演出として、リーチ成立失敗演出が実行される（図２４（Ｅ）～（Ｇ）参照）。
【０４３４】
具体的には、当該ボタン演出に係る有効期間中に第１演出ボタン３５が操作されたタイミングか、或いは、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、当該ボタン演出に係る演出画像（第１ボタン画像、「押せ！」の文字、有効期間ゲージ）が表示画面７０から消去される（図２４（Ｄ）及び（Ｅ）参照）。そして、右３図柄に滑りが発生して（図２４（Ｅ）参照）、右列の図柄列のスクロール表示が再開される（図２４（Ｆ）参照）。その後、右列の図柄列のスクロール速度が低下すると、中４図柄と右４図柄とが同時に降下してくる様子を表す演出表示が実行される（図２４（Ｇ）参照）。
【０４３５】
このようなリーチ成立失敗演出が実行されると、左３図柄、中４図柄、右４図柄が横一列に並んだ状態となって擬似停止し（図２４（Ｈ）参照）、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つの演出図柄が本停止する（図２４（Ｉ）参照）。
【０４３６】
（先読み対象変動でリーチが成立する場合）
ここまで、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、リーチ無し演出が実行されることになる変動パターンが選択された場合における先読み対象変動での演出について説明したが、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、リーチ有り演出が実行されることになる変動パターンが選択された場合は、以下のような演出が実行される。
【０４３７】
すなわち、先読み対象変動の開始時に、リーチ有り演出が実行されることになる第１特別図柄の変動パターンが選択されている場合、先読み対象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、当該ボタン演出が実行される（図２５（Ａ）参照）。なお、図２５（Ａ）には、左７図柄が擬似停止した状態で、右７図柄が降下してくる過程において当該ボタン演出が実行される様子が例示されているが、リーチ図柄となる可能性がある演出図柄の種類が異なる点を除き、先読み対象変動が開始されてから当該ボタン演出が開始されるまでの演出は、図２３（Ｈ）～（Ｉ）、図２４（Ａ）～（Ｄ）に基づいて上述したのと同様に行われる。
【０４３８】
図２５（Ａ）には、左７図柄および右７図柄が表示された状態で、図２４（Ｄ）に例示されるのと同様の当該ボタン演出が実行されている様子が例示されている。ここでは、先読み対象変動の開始時に、リーチ有り演出が実行されることになる第１特別図柄の変動パターンが選択されているため、有効期間中に第１演出ボタン３５が操作されたこと、或いは、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ことに応じて、当該ボタン演出に対する操作対応演出として、リーチ成立成功演出が実行される（図２５（Ｂ）

参照）。具体的には、図２５（Ａ）に例示されるように左７図柄よりも若干高い位置まで降下していた右７図柄が更に降下して、左７図柄と同じ高さとなるように有効ライン上に並んで擬似停止した状態となり、「激アツ！！」の文字を有する線状画像がこれらの演出図柄の上を横切るように表示され、併せて、「激アツ！！」という音声がスピーカ３８から出力される（図２５（Ｂ）参照）。

【０４３９】

このようにしてリーチ成立成功演出が実行されると、図１１（Ａ）及び（Ｂ）に基づいて上述したのと同様にノーマルリーチが実行され（図２５（Ｃ）及び（Ｄ）参照）、その後に図１１（Ｃ）に例示されるのと同様に発展演出が実行されて（図２５（Ｅ）参照）、ＳＰリーチやＳＰＳＰリーチといった高信頼度リーチに発展することになる。

【０４４０】

なお、ここでは、リーチ成立後にノーマルリーチが実行されてから高信頼度リーチに発展する場合を例に説明するが、例えば、リーチ成立後にノーマルリーチを経由せずにＳＰＳＰリーチに直発展させることも可能である。

【０４４１】

（先読み・当該ボタン演出を実行可能な遊技機１について）

ここまで、図２３～図２５を参照しつつ、先読み・当該ボタン演出の具体例について説明したが、このような先読み・当該ボタン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。

【０４４２】

遊技者による入力が可能な入力手段（例えば、第１演出ボタン３５）と、

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３１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：図５参照）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前記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、メインＣＰＵ８１）と、

前記判定手段によって前記特別遊技を実行すると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２８のステップＳ６におけ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、

前記入力手段に対する入力を遊技者に促す入力促進画像（例えば、第１演出ボタン画像を含む演出画像）を表示する第１表示制御（例えば、図２４（Ｄ）、図２５（Ａ）参照）と、

前記入力促進画像が表示される前記図柄の変動表示である特定変動表示（例えば、先読み対象変動）が開始される前の第１期間（例えば、図２３（Ｂ）のように先読み対象の新規入賞が発生してから先読み対象変動が開始されるまでの期間）と、当該特定変動表示が開始されてから前記入力促進画像の表示が開始されるまでの第２期間（例えば、図２３（Ｈ）に例示される表示が行われてから図２４（Ｂ）に例示されるボタン解放演出が実行されるまでの期間）と、の両方の期間中において、前記入力促進画像が表示され得ることを示唆する示唆画像（例えば、拘束ボタン画像）を表示する第２表示制御（例えば、図２３（Ｂ）～（Ｇ）参照）と、を実行可能であり、

前記入力促進画像の表示中における前記入力手段に対する入力に応じて、所定の入力対応演出（例えば、リーチ成立失敗演出：図２４（Ｅ）～（Ｇ）、リーチ成立成功演出：図２５（Ｂ）参照）を実行する、ことを特徴とする遊技機。

【０４４３】

この遊技機によれば、入力促進画像が表示される特定変動表示（例えば、先読み対象変動）が開始されてから入力促進画像（例えば、第１演出ボタン画像を含む演出画像）の表示が開始されるまでの第２期間中のみならず、その特定変動表示が開始される前の第１期

間中にも示唆画像（例えば、拘束ボタン画像）が表示される。このため、遊技者は、入力促進画像が表示され得ることを早い段階で認識することができ、入力促進画像が表示された場合に余裕を持って入力手段に対する入力を行うことが可能である。

【０４４４】

また、先読み・当該ボタン演出を実行可能な本実施形態の遊技機１は、以下のような遊技機として捉えることも可能である。

前記演出制御手段は、

前記入力手段に対する入力が有効であることを示唆する態様の前記入力促進画像を表示する前記第１表示制御（例えば、第１演出ボタン画像と、「押せ！」の文字と、当該ボタン演出に係る有効期間ゲージを表示する表示制御：図２４（Ｄ）、図２５（Ａ）参照）と、

前記入力手段に対する入力が有効であることを示唆しない態様の前記示唆画像を表示する前記第２表示制御（例えば、第１演出ボタン３５が鎖で縛られて拘束されている様子を表し、「ＨＯＬＤ」の文字を含む拘束ボタン画像を表示する表示制御：図２３（Ｂ）～（Ｉ）、図２４（Ａ）参照）と、を実行する、ことを特徴とする遊技機。

【０４４５】

この遊技機によれば、入力手段に対する入力が有効であることが入力促進画像によって示唆されるのに対して、入力手段に対する入力が有効であることを示唆しない示唆画像が表示されるため、示唆画像を見た遊技者が入力手段に対する入力が有効であると誤認する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。

【０４４６】

（先読み・当該ボタン演出に関する他の構成）

先読み・当該ボタン演出に関して、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、拘束ボタン画像の表示が終了してから当該ボタン演出が開始されるまでの期間中に、ボタン解放演出およびボタン移動演出を実行する場合を例に説明する（図２４（Ａ）～（Ｄ）参照）。これに対して、他の実施形態では、例えば、ボタン解放演出およびボタン移動演出のいずれか一方を実行したり、或いは、これらの演出を両方とも実行しない構成としたりしてもよい。

【０４４７】

また、本実施形態では、拘束ボタン画像の表示位置（図２４（Ａ）参照）と第１演出ボタン画像の表示位置（図２４（Ｄ）参照）とが互いに異なる場合を例に説明するが、これらのボタン画像の表示位置は同じであってもよい。これらのボタン画像の表示位置を同じにするためには、例えば、第１演出ボタン画像が表示されるのと同じ表示位置に拘束ボタン画像を表示して拘束振動ボタン演出を実行し、当該ボタン演出（図２４（Ｄ）参照）が開始される前に、ボタン移動演出を実行することなくボタン解放演出を実行するといった構成を採用することが考えられる。

【０４４８】

また、本実施形態では、拘束ボタン画像の表示が開始されてから終了されるまでの期間中に、拘束ボタン振動演出が実行されることによって、拘束ボタン画像がその場で振動する（僅かな移動を繰り返す）場合を例に説明するが、拘束ボタン画像の表示期間中に、拘束ボタン画像を移動させるようにしてもよいし、完全に静止したままの状態にしてもよい。

【０４４９】

また、本実施形態では、拘束ボタン画像の表示が開始されてからボタン解放演出が開始されるまでの期間中、すなわち、図２３（Ｂ）の表示が開始されてから図２４（Ｂ）の表示が開始されるまでの期間中は、拘束ボタン画像が常に表示されている場合を例に説明するが、他の実施形態では、例えば、拘束ボタン画像の表示と非表示とを交互に繰り返して、拘束ボタン画像が一時的に非表示となるようにしてもよい。

【０４５０】

また、本実施形態では、当該ボタン演出の実行中（図２４（Ｄ）、図２５（Ａ）参照）

は、第１演出ボタン３５を模した第１演出ボタン画像を表示し、当該ボタン演出の開始前には、鎖で縛られた状態の第１演出ボタン３５を模した拘束ボタン画像を表示するというように、第１演出ボタン画像とは表示内容が一部異なるボタン画像を表示する場合を例に説明する。これに対して、他の実施形態では、当該ボタン演出の開始前に、第１演出ボタン画像と表示内容が共通する共通ボタン画像を表示するといった構成を採用してもよい。ただし、このような構成を採用した場合、共通ボタン画像を視認した遊技者が当該ボタン演出の実行中であると誤認する可能性があるため、例えば、第１演出ボタン画像と表示内容が共通し、且つ、半透明にした第１演出ボタン３５を表す共通ボタン画像を表示するといった構成を併せて採用することが好ましい。

【０４５１】

［先読みボタン演出］

次に、図２６を参照しつつ、本実施形態の遊技機１で実行される先読みボタン演出について説明する。ここで、図２６は、先読み連続ボタン演出の流れを例示する説明図である。図２３～図２５に基づいて上述した先読み・当該ボタン演出は、少なくとも１回（図２３（Ｂ）～（Ｇ）に示される例では、２回）の対象前変動と、先読み対象変動とを用いて実行されるボタン演出であるが、先読み連続ボタン演出は、先読み対象変動を用いることなく、先読み対象変動が開始される前の２回の対象前変動を用いて実行される点で、先読み・当該ボタン演出と異なる演出である。

【０４５２】

先読み対象変動が開始される前に、１回目の対象前変動（第１対象前変動）と、２回目の対象前変動（第２対象前変動）との２回の対象前変動が実行されることになる場合に、先読み対象変動に対応する第１特別図柄判定の権利に係る事前判定結果に基づいて、先読みボタン演出が実行される場合がある。この先読みボタン演出の流れは、概ね以下の通りである。

【０４５３】

（第１対象前変動における演出）

まず、第１対象前変動が開始される（図２６（Ａ）参照）。具体的には、第１対象前変動に対応する１つ目の保留アイコン、第２対象前変動に対応する２つ目の保留アイコン、及び先読み対象変動に対応する３つ目の保留アイコンを含む少なくとも３つの保留アイコンが保留アイコン表示領域７１に表示されていた場合に、最先の保留アイコンである１つ目の保留アイコン（第１対象前変動に対応する保留アイコン）に対応する第１特別図柄判定が実行されて、第１対象前変動としての第１特別図柄および演出図柄の変動表示（「第１の変動表示」の一例）が開始される。また、これに伴い、２つ目の保留アイコンおよび３つ目の保留アイコンが保留アイコン表示領域７１内でシフトして、２つ目の保留アイコンが最先の保留アイコンとして表示される。

【０４５４】

このようにして第１対象前変動が開始されてから所定時間が経過すると、第１操作促進演出（「第１入力促進報知」の一例）が実行される（図２６（Ｂ）参照）。具体的には、第１演出ボタン３５の操作を遊技者に促す演出として、第１操作促進演出に係る第１演出ボタン３５の有効期間中に、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に対する操作内容を示す「押せ！」という文字と、有効期間の残り時間を示す有効期間ゲージと、を表示する演出が実行される。

【０４５５】

このような第１操作促進演出に係る有効期間中に遊技者が第１演出ボタン３５を操作すると、第１演出ボタン３５の操作に応じた第１の操作対応演出（「第１入力対応演出」の一例）として、低信頼度示唆演出（「第１可能性示唆演出」の一例：図２６（Ｃ）参照）が実行される場合と、高信頼度示唆演出（「第２可能性示唆演出」の一例：図２６（Ｃ）参照）が実行される場合と、これらの信頼度示唆演出がどちらも実行されない場合と、がある。

【０４５６】

図には示されていないが、第１操作促進演出に係る有効期間中に第１演出ボタン３５が操作される前は、ある場所の昼間の様子を表す背景画像（昼背景）が表示画面７０に表示されている。上記の低信頼度示唆演出は、大当たり遊技が実行される可能性（すなわち、先読み対象変動において当たり報知演出が実行される可能性としての大当たり信頼度）が第１の程度であることを示唆する演出であり、本実施形態では、上記の昼背景を、ある場所の夕方の様子を表す背景画像（夕方背景）へと変化させる演出として構成されている。一方、高信頼度示唆演出は、大当たり遊技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り、本実施形態では、上記の昼背景を、ある場所の夜の様子を表す背景画像（夜背景）へと変化させる演出として構成されている。

【０４５７】

また、本実施形態の遊技機１では、先読み対象変動に対応する第１特別図柄判定に係る事前判定結果が「大当たり」である場合は、第１の操作対応演出が必ず実行され、高信頼度示唆演出の方が低信頼度示唆演出よりも高い確率で実行されるように構成されている。また、先読み対象変動に対応する第１特別図柄判定に係る事前判定結果が「ハズレ」であって、事前判定処理によって特定される第１特別図柄の変動パターンが、変動時間が所定時間未満の変動パターンである場合は、第１の操作対応演出が実行されることがあるものの、その実行確率は極めて低い値に設定されている。また、先読み対象変動に対応する第１特別図柄判定に係る事前判定結果が「大当たり」である場合とハズレである場合の両方に関して、事前判定処理によって特定される第１特別図柄の変動パターンが、変動時間が所定時間以上の変動パターンである場合は、低信頼度示唆演出または高信頼度示唆演出が実行され、変動時間が長くなるほど、低信頼度示唆演出の実行確率が低下し、逆に、高信頼度示唆演出の実行確率が上昇するように構成されている。

【０４５８】

第１の操作対応演出に関して、このような構成が採用されていることから、高信頼度示唆演出が実行される場合の方が、低信頼度示唆演出が実行される場合に比べて、ある場所の様子がより暗くなると共に大当たり信頼度が高くなる。このため、遊技者は、ある場所の様子が暗くなるほど大当たりの期待が持てることを容易且つ感覚的に認識することができる。

【０４５９】

なお、先読み対象変動に対応する第１特別図柄判定に係る事前判定結果に基づいて、第１の操作対応演出を実行しないことが予め設定されている場合は、第１操作促進演出に係る有効期間中に第１演出ボタン３５が操作されたか否かに関わらず、低信頼度示唆演出や高信頼度示唆演出が実行されることはない。一方、先読み対象変動に対応する第１特別図柄判定に係る事前判定結果に基づいて、第１の操作対応演出として、低信頼度示唆演出または高信頼度示唆演出を実行することが予め設定されている場合において、第１演出ボタン３５が操作されることなく第１操作促進演出に係る有効期間が終了した場合は、この有効期間が終了するタイミングで、予め設定された信頼度示唆演出が実行されることになる。

【０４６０】

ただし、低信頼度示唆演出または高信頼度示唆演出を実行することが予め設定された状態で、第１操作促進演出に係る有効期間中に第１演出ボタン３５が操作されなかった場合に、必ずしも信頼度示唆演出を実行する必要は無く、第１操作促進演出に係る有効期間中に第１演出ボタン３５が操作されなかった場合は、低信頼度示唆演出または高信頼度示唆演出を実行することが予め設定されていたとしても、その信頼度示唆演出を実行しないようにしてもよい。

【０４６１】

ここまで、第１対象前変動で行われる演出について説明したが、第１対象前変動において第１操作促進演出が実行された場合は、低信頼度示唆演出（図２６（Ｃ）参照）が実行されるときと、高信頼度示唆演出（図２６（Ｄ）参照）が実行されるときと、これらの信頼度示唆演出がどちらも実行されないときとがある。また、上記のように、先読み対象変

動に対応する第１特別図柄判定の判定結果が「ハズレ」であって、事前判定処理によって特定される第１特別図柄の変動パターンが、変動時間が所定時間未満の変動パターンである場合は、第１操作促進演出（図２６（Ｂ）参照）や、低信頼度示唆演出（図２６（Ｃ）参照）、高信頼度示唆演出（図２６（Ｄ）参照）が実行されることなく、第２対象前変動が開始されることもある。

【０４６２】

（第２対象前変動における演出）

第１対象前変動が終了すると、第１対象前変動の開始時に実行された第１特別図柄判定の判定結果がハズレであることを示す第１特別図柄が第１特別図柄表示器４１に停止表示され、これに伴い、表示画面７０には、バラケ目を示す３つの演出図柄が本停止する。そして、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、第２対象前変動（「第２の変動表示」の一例）としての次の第１特別図柄および演出図柄の変動表示が開始される（図２６（Ｅ）参照）。

【０４６３】

この第２対象前変動が開始されてから所定時間が経過すると、第２操作促進演出（「第２入力促進報知」の一例）が実行されるときがある（図２６（Ｆ）参照）。この第２操作促進演出は、第１演出ボタン３５の操作を遊技者に促す演出であって、図２６（Ｂ）の第１操作促進演出と同様の演出となっている。

【０４６４】

このような第２操作促進演出に係る有効期間中に遊技者が第１演出ボタン３５を操作すると、第１演出ボタン３５の操作に応じた第２の操作対応演出（「第２入力対応演出」の一例）として、弱図柄変化演出（図２６（Ｇ）参照）が実行される場合と、強図柄変化演出（図２６（Ｈ）参照）が実行される場合と、これらの図柄変化演出がどちらも実行されない場合と、がある。

【０４６５】

上述したように、本実施形態の遊技機１では、３つの図柄列が、いずれも、１図柄～９図柄の９つの演出図柄が下から上へと縦方向に連続して記された図柄列として構成されており、演出図柄表示領域７３では、これらの図柄列を構成する一部の演出図柄が視認されるように、各図柄列が変動表示される。ここで、上記の１図柄～９図柄として、以下のような演出図柄が表示される場合がある。

【０４６６】

すなわち、演出図柄表示領域７３には、数字の「１」および通常表示態様のキャラクタＡを有して構成される１図柄と、数字の「２」および通常表示態様のキャラクタＢを有して構成される２図柄と、数字の「３」および通常表示態様のキャラクタＣを有して構成される３図柄と、数字の「４」および通常表示態様のキャラクタＤを有して構成される４図柄と、数字の「５」および通常表示態様のキャラクタＥを有して構成される５図柄と、数字の「６」および通常表示態様のキャラクタＦを有して構成される６図柄と、数字の「７」および通常表示態様のキャラクタＧを有して構成される７図柄と、数字の「８」および通常表示態様のキャラクタＨを有して構成される８図柄と、数字の「９」および通常表示態様のキャラクタＩを有して構成される９図柄と、が表示される。

【０４６７】

図２６（Ｆ）に例示される第２操作促進演出が実行される場合、この第２操作促進演出に係る有効期間中に第１演出ボタン３５が操作されるまでは、各図柄列のスクロール表示に伴い、数字および通常表示態様のキャラクタを有して構成される演出図柄が演出図柄表示領域７３に順番に表示される。これに対して、有効期間中における第１演出ボタン３５の操作に応じた第２の操作対応演出として、弱図柄変化演出または強図柄変化演出が実行されると、１図柄～９図柄の表示態様が変化する。

【０４６８】

ここで、第２の操作対応演出として弱図柄変化演出（図２６（Ｇ）参照）が実行された場合は、１図柄を構成する数字の「１」はそのままでキャラクタＡの表示態様が通常表示

態様から弱表示態様へと変化し、２図柄を構成する数字の「２」はそのままでキャラクタＢの表示態様が通常表示態様から弱表示態様へと変化し、３図柄を構成する数字の「３」はそのままでキャラクタＣの表示態様が通常表示態様から弱表示態様へと変化し、４図柄を構成する数字の「４」はそのままでキャラクタＤの表示態様が通常表示態様から弱表示態様へと変化し、５図柄を構成する数字の「５」はそのままでキャラクタＥの表示態様が通常表示態様から弱表示態様へと変化する。また、６図柄を構成する数字の「６」はそのままでキャラクタＦの表示態様が通常表示態様から弱表示態様へと変化し、７図柄を構成する数字の「７」はそのままでキャラクタＧの表示態様が通常表示態様から弱表示態様へと変化し、８図柄を構成する数字の「８」はそのままでキャラクタＨの表示態様が通常表示態様から弱表示態様へと変化し、９図柄を構成する数字の「９」はそのままでキャラクタＩの表示態様が通常表示態様から弱表示態様へと変化する。

【０４６９】

一方、第２の操作対応演出として強図柄変化演出（図２６（Ｈ）参照）が実行された場合は、１図柄を構成する数字の「１」はそのままでキャラクタＡの表示態様が通常表示態様から強表示態様へと変化し、２図柄を構成する数字の「２」はそのままでキャラクタＢの表示態様が通常表示態様から強表示態様へと変化し、３図柄を構成する数字の「３」はそのままでキャラクタＣの表示態様が通常表示態様から強表示態様へと変化し、４図柄を構成する数字の「４」はそのままでキャラクタＤの表示態様が通常表示態様から強表示態様へと変化し、５図柄を構成する数字の「５」はそのままでキャラクタＥの表示態様が通常表示態様から強表示態様へと変化する。また、６図柄を構成する数字の「６」はそのままでキャラクタＦの表示態様が通常表示態様から強表示態様へと変化し、７図柄を構成する数字の「７」はそのままでキャラクタＧの表示態様が通常表示態様から強表示態様へと変化し、８図柄を構成する数字の「８」はそのままでキャラクタＨの表示態様が通常表示態様から強表示態様へと変化し、９図柄を構成する数字の「９」はそのままでキャラクタＩの表示態様が通常表示態様から強表示態様へと変化する。

【０４７０】

そして、弱表示態様のキャラクタは、通常表示態様のキャラクタが強くなったキャラクタを表し、強表示態様のキャラクタは、弱表示態様のキャラクタよりも更に強くなったキャラクタを表すものとなっている。

【０４７１】

なお、本実施形態の遊技機１では、先読み対象変動に対応する第１特別図柄判定に係る事前判定結果が「大当たり」である場合は、第２の操作対応演出が必ず実行され、強図柄変化演出の方が弱図柄変化演出よりも高い確率で実行されるように構成されている。また、先読み対象変動に対応する第１特別図柄判定に係る事前判定結果が「ハズレ」であって、事前判定処理によって特定される第１特別図柄の変動パターンが、変動時間が所定時間未満の変動パターンである場合は、第２の操作対応演出が実行されることがあるものの、その実行確率は極めて低い値に設定されている。また、先読み対象変動に対応する第１特別図柄判定に係る事前判定結果が「大当たり」である場合とハズレである場合の両方に関して、事前判定処理によって特定される第１特別図柄の変動パターンが、変動時間が所定時間以上の変動パターンである場合は、弱図柄変化演出または強図柄変化演出が実行され、変動時間が長くなるほど、弱図柄変化演出の実行確率が低下し、逆に、強図柄変化演出の実行確率が上昇するように構成されている。

【０４７２】

第２の操作対応演出に関して、このような構成が採用されていることから、強図柄変化演出が実行される場合の方が、弱図柄変化演出が実行される場合に比べて、各演出図柄を構成するキャラクタがより強くなると共に大当たり信頼度が高くなる。このため、遊技者は、各演出図柄を構成するキャラクタが強くなるほど大当たりの期待が持てることを容易且つ感覚的に認識することができる。

【０４７３】

なお、先読み対象変動に対応する第１特別図柄判定に係る事前判定結果に基づいて、第

２の操作対応演出を実行しないことが予め設定されている場合は、第２操作促進演出に係る有効期間中に第１演出ボタン３５が操作されたか否かに関わらず、弱図柄変化演出や強図柄変化演出が実行されることはない。一方、先読み対象変動に対応する第１特別図柄判定に係る事前判定結果に基づいて、第２の操作対応演出として、弱図柄変化演出または強図柄変化演出を実行することが予め設定されている場合において、第１演出ボタン３５が操作されることなく第２操作促進演出に係る有効期間が終了した場合は、この有効期間が終了するタイミングで、予め設定された図柄変化演出が実行されることになる。

【０４７４】

ただし、弱図柄変化演出または強図柄変化演出を実行することが予め設定された状態で、第２操作促進演出に係る有効期間中に第１演出ボタン３５が操作されなかった場合に、必ずしも図柄変化演出を実行する必要は無く、第２操作促進演出に係る有効期間中に第１演出ボタン３５が操作されなかった場合は、弱図柄変化演出または強図柄変化演出を実行することが予め設定されていたとしても、その図柄変化演出を実行しないようにしてもよい。

【０４７５】

ここまで、第２対象前変動で行われる演出について説明したが、第２対象前変動において第２操作促進演出が実行された場合は、弱図柄変化演出（図２６（Ｇ）参照）が実行されるときと、強図柄変化演出（図２６（Ｈ）参照）が実行されるときと、これらの図柄変化演出がどちらも実行されないときとがある。また、上記のように、先読み対象変動に対応する第１特別図柄判定の判定結果が「ハズレ」であって、事前判定処理によって特定される第１特別図柄の変動パターンが、変動時間が所定時間未満の変動パターンである場合は、第２操作促進演出（図２６（Ｆ）参照）や、弱図柄変化演出（図２６（Ｇ）参照）、強図柄変化演出（図２６（Ｈ）参照）が実行されることなく、先読み対象変動が開始されることもある。

【０４７６】

（先読み対象変動における演出）

第２対象前変動が終了すると、第２対象前変動の開始時に実行された第１特別図柄判定の判定結果がハズレであることを示す第１特別図柄が第１特別図柄表示器４１に停止表示され、これに伴い、表示画面７０には、バラケ目を示す３つの演出図柄が本停止する。そして、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、先読み対象変動としての次の第１特別図柄および演出図柄の変動表示が開始される（図２６（Ｉ）参照）。

【０４７７】

この先読み対象変動での演出の流れは、概ね以下の通りである。すなわち、先読み対象変動の実行中にリーチが成立せずにリーチ無し演出が行われて、ハズレ報知演出が実行される場合がある（図２６（Ｉ）及び（Ｌ）参照）。また、先読み対象変動の実行中にリーチが成立して低信頼度リーチ（例えば、ノーマルリーチ）が行われて、高信頼度リーチに発展することなく当落報知演出が実行される場合もある（図２６（Ｉ）、（Ｊ）、及び（Ｌ）参照）。また、先読み対象変動の実行中にリーチが成立して、低信頼度リーチを経由して（又は低信頼度リーチを経由することなく）高信頼度リーチ（例えば、ＳＰリーチやＳＰＳＰリーチ）に発展し、高信頼度リーチにおいて当落報知演出が実行される場合もある（図２６（Ｉ）、（Ｊ）、（Ｋ）、及び（Ｌ）参照）。

【０４７８】

（各種の実行確率について）

ここまで、図２６を参照しつつ、第１対象前変動における演出の流れと、第２対象前変動における演出の流れと、先読み対象変動における演出の流れについて説明したが、本実施形態の遊技機１では、先読み対象変動に対応する第１特別図柄判定の権利に係る事前判定処理の結果に基づいて、第１対象前変動および第２対象前変動において、どのような流れで演出を実行するか、すなわち、第１対象前変動および第２対象前変動における演出の演出パターンが設定され、設定された変動パターンに応じた流れで、これらの対象前変動

における演出が進行することになる。
【０４７９】
サブＲＯＭ９２には、図２６に例示される先読みボタン演出の演出パターンを選択するためのテーブルとして、大当たり用先読みボタン演出パターン選択テーブルと、リーチハズレ用先読みボタン演出パターン選択テーブルと、リーチ無しハズレ用先読みボタン演出パターン選択テーブルと、が記憶されている。サブＣＰＵ９１は、第１対象前変動および第２対象前変動を用いて先読みボタン演出を実行する場合、これら３つのテーブルのいずれかをサブＲＯＭ９２から読み出してサブＲＡＭ９３にセットし、セットした選択テーブルを参照して、先読みボタン演出の演出パターンを選択する。
【０４８０】
具体的には、サブＣＰＵ９１は、先読み対象変動に係る事前判定結果（事前判定情報）に基づいて、先読み対象変動に対応する第１特別図柄判定の判定結果が「大当たり」となることを特定した場合、大当たり用先読みボタン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。また、先読み対象変動に係る事前判定結果（事前判定情報）に基づいて、先読み対象変動に対応する第１特別図柄判定の判定結果が「ハズレ」になると共に、先読み対象変動でリーチ演出が実行されることを特定した場合、リーチハズレ用先読みボタン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。また、先読み対象変動に係る事前判定結果（事前判定情報）に基づいて、先読み対象変動に対応する第１特別図柄判定の判定結果が「ハズレ」になると共に、先読み対象変動でリーチ無し演出が実行されることを特定した場合、リーチ無しハズレ用先読みボタン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。
【０４８１】
ここで、大当たり用先読みボタン演出パターン選択テーブルは、先読み対象変動に対応する第１特別図柄判定の権利に係る事前判定結果として「大当たり」を示す判定結果が得られた場合に、先読みボタン演出の演出パターンを選択する際に参照されるテーブルである。リーチハズレ用先読みボタン演出パターン選択テーブルは、先読み対象変動に対応する第１特別図柄判定の権利に係る事前判定結果として「ハズレ」であってリーチ演出が実行されることを示す判定結果が得られた場合に、先読みボタン演出の演出パターンを選択する際に参照されるテーブルである。リーチ無しハズレ用先読みボタン演出パターン選択テーブルは、先読み対象変動に対応する第１特別図柄判定の権利に係る事前判定結果として「ハズレ」であってリーチ無し演出が実行されることを示す判定結果が得られた場合に、先読みボタン演出の演出パターンを選択する際に参照されるテーブルである。
【０４８２】
これらの先読みボタン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、第１対象前変動および第２対象前変動における先読みボタン演出の演出パターンと、乱数値とが対応付けられている。サブＣＰＵ９１は、先読みボタン演出の演出パターンを選択する際に、この演出パターンを選択するための先読みボタン演出乱数を取得する。そして、メイン制御基板８０から取得した先読み対象変動に対応する事前判定情報により特定される第１特別図柄判定の判定結果と、同じく事前判定情報により特定される第１特別図柄の変動パターンと、取得した先読みボタン演出乱数とに対応する演出パターンを、サブＲＡＭ９３にセットした先読みボタン演出パターン選択テーブルから読み出すことによって、先読みボタン演出の一の演出パターンを選択する。
【０４８３】
これらの先読みボタン演出パターン選択テーブルでは、各演出パターンに対応付けられている乱数値の個数が適切な個数に設定されていることによって、先読みボタン演出を構成する各演出の実行確率は、以下のようになっている。
【０４８４】
すなわち、第２操作促進演出（図２６（Ｅ）参照）に関しては、信頼度示唆演出（低信頼度示唆演出または高信頼度示唆演出）を経由しない場合の第２操作促進演出の実行確率

が約３％に設定されている。すなわち、第１の操作対応演出として、低信頼度示唆演出または高信頼度示唆演出が実行されなかった場合は、その後に第２操作促進演出が実行される確率が約３％しかなく、大抵は、第２操作促進演出が実行されることなく第２対象前変動が終了することになる。

【０４８５】

また、低信頼度示唆演出（図２６（Ｃ）参照）を経由した場合の第２操作促進演出の実行確率は約２０％に設定されている。すなわち、第１の操作対応演出として低信頼度示唆演出が実行された場合は、その後に約２０％の確率で第２操作促進演出が実行され、信頼度示唆演出が実行されなかった場合に比べると、高い確率で第２操作促進演出が実行される。また、高信頼度示唆演出（図２６（Ｄ）参照）を経由した場合の第２操作促進演出の実行確率は約７０％に設定されている。すなわち、第１の操作対応演出として高信頼度示唆演出が実行された場合は、その後に約７０％の確率で第２操作促進演出が実行され、信頼度示唆演出が実行されなかった場合や、低信頼度示唆演出が実行された場合に比べると、かなり高い確率で第２操作促進演出が実行される。

【０４８６】

このように、本実施形態の遊技機１では、高信頼度示唆演出（「第２可能性示唆演出」の一例）が実行される場合の方が、低信頼度示唆演出（「第１可能性示唆演出」の一例）が実行される場合に比べて、より高い確率で第２操作促進演出が実行される。

【０４８７】

また、本実施形態の遊技機１では、サブＣＰＵ９１によって選択される先読みボタン演出の演出パターンによっては、高信頼度示唆演出（図２６（Ｄ）参照）の後に第２の操作対応演出が実行される場合に、第２の操作対応演出として、強図柄変化演出（図２６（Ｈ）参照）が実行されることがある。この強図柄変化演出は、高信頼度示唆演出よりも大当たり遊技が実行される可能性が高いことを示唆する演出となっている。すなわち、強図柄変化演出の大当り信頼度が、高信頼度示唆演出の大当たり信頼度よりも高い値に設定されている。このような強図柄変化演出の実行確率に関しては、以下のような特徴がある。

【０４８８】

すなわち、信頼度示唆演出を経由しない場合に強図柄変化演出（「第３可能性示唆演出」の一例）が実行される確率が約２％に設定されており、低信頼度示唆演出と高信頼度示唆演出がどちらも実行されなかった場合は、第２操作促進演出の後に、図柄変化演出が実行されないか、或いは、実行されるとしても弱図柄変化演出が実行される確率が極めて高くなっている。

【０４８９】

また、低信頼度示唆演出（図２６（Ｃ）参照）を経由した場合は、約１５％の確率で強図柄変化演出（図２６（Ｈ）参照）が実行され、高信頼度示唆演出を経由した場合は、約５５％の確率で強図柄変化演出が実行される。このように、低信頼度示唆演出を経由するよりも高信頼度示唆演出を経由する方が、強図柄変化演出が実行され易くなっている。

【０４９０】

また、第１対象前変動および第２対象前変動の後に行われる先読み対象変動で高信頼度リーチ（図２６（Ｋ）参照）に発展する確率に関しては、以下のような特徴がある。すなわち、図柄変化演出を経由しない場合に、最終的に高信頼度リーチに発展する確率が約３％に設定されており、弱図柄変化演出と強図柄変化演出がどちらも実行されなかった場合は、先読み対象変動が開始された後に、リーチ演出が行われることなくハズレ報知演出が実行されるか、或いは、リーチが成立しても高信頼度リーチに発展することなく低信頼度リーチが実行されて当落報知演出（当たり報知演出またはハズレ報知演出）が実行される確率が極めて高くなっている。

【０４９１】

また、弱図柄変化演出（図２６（Ｇ）参照）を経由した場合は、約１０％の確率で高信頼度リーチに発展し、強図柄変化演出（図２６（Ｈ）参照）を経由した場合は、約９５％の確率で高信頼度リーチに発展する。このように、弱図柄変化演出を経由するよりも強図

柄変化演出を経由する方が、先読み対象変動で最終的に高信頼度リーチに発展し易くなっており、高信頼度リーチに発展することから、低信頼度リーチしか実行されない場合に比べて、当たり報知演出が実行される可能性が高くなっている。

【０４９２】

このように、図２６に例示される一連の先読みボタン演出が実行される場合は、強図柄変化演出（図２６（Ｈ）参照）が実行された場合に高い確率で高信頼度リーチに発展し、強図柄変化演出は、高信頼度示唆演出を経由した場合が最も実行され易くなっている。このため、遊技者は、第１の操作対応演出として高信頼度示唆演出が実行され、且つ、第２の操作対応演出として強図柄変化演出が実行されることを期待しながら、第１操作促進演出（及び第２操作促進演出）に対する第１演出ボタン３５の操作を行うことができ、高い演出効果を得ることが可能である。

【０４９３】

（先読みボタン演出を実行可能な遊技機１について）

ここまで、図２６を参照しつつ、先読みボタン演出を構成する各種演出の流れや実行確率等について説明したが、このような先読みボタン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。

【０４９４】

遊技者による入力が可能な入力手段（例えば、第１演出ボタン３５）と、

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３１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：図５参照）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）に特別図柄（例えば、第１特別図柄）を変動表示させてから前記判定の結果を示す特別図柄を停止表示させる図柄表示制御手段（例えば、図２８のステップＳ３における特別図柄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特別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２８のステップＳ６におけ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、

前記特別図柄の変動表示に伴って演出図柄を変動表示し、前記特別図柄の停止表示に伴って前記判定の結果を示す演出図柄を停止表示し、

前記演出図柄の第１の変動表示中（例えば、第１対象前変動の実行中：図２６参照）に、前記入力手段に対する入力を遊技者に促す第１入力促進報知（例えば、第１操作促進演出：図２６（Ｂ）参照）を実行し、前記入力手段に対する入力に応じて第１入力対応演出（例えば、低信頼度示唆演出や高信頼度示唆演出：図２６（Ｃ）及び（Ｄ）参照）を実行する第１演出制御と、

前記第１の変動表示の後に行われる前記演出図柄の第２の変動表示中（例えば、第２対象前変動の実行中：図２６参照）に、前記入力手段に対する入力を遊技者に促す第２入力促進報知（例えば、第２操作促進演出）図２６（Ｆ）参照）を実行し、前記入力手段に対する入力に応じて第２入力対応演出（例えば、弱図柄変化演出や強図柄変化演出：図２６（Ｇ）及び（Ｈ）参照）を実行する第２演出制御と、を実行可能であり、

前記第１入力対応演出には、前記特別遊技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可能性示唆演出（例えば、低信頼度示唆演出：図２６（Ｃ）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可能性示唆演出（図２６（Ｄ）参照）と、があり、

前記演出制御手段は、

前記第２可能性示唆演出を実行する場合の方が、前記第１可能性示唆演出を実行する場合に比べて高い確率で前記第２入力促進報知（例えば、第２操作促進演出：図２６（Ｆ

）参照）を実行する、ことを特徴とする遊技機。
【０４９５】
この遊技機によれば、第２可能性示唆演出が実行される場合の方が、第１可能性示唆演出が実行される場合に比べて高い確率で第２入力促進報知が実行される。このため、第２可能性示唆演出を実行することによって、第２入力促進報知が実行されることに対する遊技者の期待感を向上させて高い演出効果を得ることが可能である。
【０４９６】
また、先読みボタン演出を実行可能な本実施形態の遊技機１は、以下のような遊技機として捉えることも可能である。
前記演出制御手段は、
前記第２可能性示唆演出（例えば、高信頼度示唆演出：図２６（Ｄ）参照）の後に前記第２入力対応演出（例えば、第２の操作対応演出）を実行する場合に、当該第２可能性示唆演出よりも前記可能性が高いことを示唆する第３可能性示唆演出（例えば、強図柄変化演出：図２６（Ｈ）参照）を前記第２入力対応演出として実行可能である、ことを特徴とする遊技機。
【０４９７】
この遊技機によれば、第２可能性示唆演出の後に第２入力対応演出を実行する場合に、第２可能性示唆演出よりも（特別遊技が実行される）可能性が高いことを示唆する第３可能性示唆演出（例えば、強図柄変化演出：図２６（Ｈ）参照）を第２入力対応演出として実行可能である。このため、特別遊技が実行されることを期待する遊技者に対して、第２入力促進報知に対して入力を行うことに関して強い動機付けを与えることができ、第２可能性示唆演出（例えば、高信頼度示唆演出）と第３可能性示唆演出（例えば、強図柄変化演出）との相乗効果によって、遊技者の期待感を効果的に向上させて高い演出効果を得ることが可能である。
【０４９８】
（先読みボタン演出に関する他の構成）
先読みボタン演出に関して、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可能性示唆演出」が昼背景を夕方背景に変化させる低信頼度示唆演出であり、「第２可能性示唆演出」が昼背景を夜背景に変化させる高信頼度示唆演出である場合を例に説明するが、第２可能性示唆演出の方が第１可能性示唆演出よりも大当たり遊技が実行される可能性が高いことを示唆している限りにおいては、これらの可能性示唆演出は、本実施形態で例示した低信頼度示唆演出や高信頼度示唆演出とは異なる演出であってもよい。
【０４９９】
また、本実施形態では、第２入力対応演出として、弱図柄変化演出や強図柄変化演出（第３可能性示唆演出の一例）が実行される場合を例に説明したが、第３可能性示唆演出が実行された場合の方が、第２可能性示唆演出が実行されるよりも大当たり遊技が実行される可能性が高い限りにおいては、第３可能性示唆演出は強図柄変化演出とは異なる演出であってもよく、また、第２入力対応演出として、弱図柄変化演出とは異なる演出を実行してもよい。
【０５００】
また、本実施形態では、第２の操作対応演出として弱図柄変化演出（図２６（Ｇ）参照）を実行可能であるが、この弱図柄変化演出は、高信頼度示唆演出（図２６（Ｄ）参照）よりも大当たり信頼度が低い演出であってもよいし、高信頼度示唆演出よりも大当たり信頼度が高い演出であってもよい。ただし、弱図柄変化演出を高信頼度示唆演出よりも大当たり信頼度が低い演出とした場合、高信頼度示唆演出の後に（それよりも大当たり信頼度が低い）弱図柄変化演出を実行することによって、大当たりに対する遊技者の期待感を却って低下させることが考えられる。したがって、弱図柄変化演出を高信頼度示唆演出よりも大当たり信頼度が低い演出とする場合は、高信頼度示唆演出を実行した後は、弱図柄変化演出は実行せず、強図柄変化演出を必ず実行するようにして、遊技者の期待感の低下を

抑制することが考えらえる。

【０５０１】

また、本実施形態では、第１操作促進演出（図２６（Ｂ）参照）に対する第１の操作対応演出として実行可能な演出が、図２６（Ｃ）及び（Ｄ）に例示される低信頼度示唆演出および高信頼度示唆演出の２つである場合を例に説明するが、３つ以上の第１の操作対応演出のいずれかを実行する構成を採用してもよい。また、本実施形態では、第２操作促進演出（図２６（Ｆ）参照）に対する第２の操作対応演出として実行可能な演出が、図２６（Ｇ）及び（Ｈ）に例示される弱図柄変化演出および強図柄変化演出の２つである場合を例に説明するが、３つ以上の第２の操作対応演出のいずれかを実行する構成を採用してもよい。

【０５０２】

このような構成を採用する場合、３つ以上の第２の操作対応演出の中に、先に実行された第１の操作対応演出よりも大当たり信頼度が低い第２の操作対応演出と大当たり信頼度が高い操作対応演出とが含まれていれば、上記の遊技者の期待感の低下抑制を目的として、先に実行された第１の操作対応演出よりも大当たり信頼度が低い第２の操作対応演出は実行せず、先に実行された第１の操作対応演出よりも大当たり信頼度が高い第２の操作対応演出を実行するといった構成を併せて採用するのが好適である。

【０５０３】

また、本実施形態では、「第１の変動表示」が第１対象前変動であり、「第２の変動表示」が第２対象前変動である場合を例に説明するが、「第１の変動表示」および「第２の変動表示」は、第１対象前変動および第２対象前変動に限定されるものではなく、例えば、「第１の変動表示」が第２対象前変動であり、「第２の変動表示」が先読み対象変動であってもよい。すなわち、第１対象前変動を用いることなく、第２対象前変動および先読み対象変動を用いて、図２６に基づいて説明した先読みボタン演出を実行するようにしてもよい。

【０５０４】

以下、図２６までの図面に基づいて説明した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。

【０５０５】

［メインＲＡＭ８３の構成例］

図２７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２７（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。

【０５０６】

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。
【０５０７】
図２７（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。
【０５０８】
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３０参照）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。
【０５０９】
遊技機１では、第１始動口２１に遊技球が入賞する毎に、図２７（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。
【０５１０】
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。
【０５１１】
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。
【０５１２】
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。

【０５１３】

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。

【０５１４】

［メイン制御基板８０による割込み処理］

次に、図２８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２８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２８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２８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。

【０５１５】

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。

【０５１６】

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２９に基づいて後に詳述する。

【０５１７】

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３１に基づいて後に詳述する。

【０５１８】

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）。

【０５１９】

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）。

【０５２０】

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３５～図３７に基づいて後に詳述する。

【０５２１】

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）。

【０５２２】

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）。

【０５２３】

［メイン制御基板８０によるセンサ検知処理］

図２９は、図２８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２９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）。

【０５２４】

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）。

【０５２５】

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）。

【０５２６】

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）。

【０５２７】

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。

【０５２８】

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。

【０５２９】

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３２参照）や変動パターン選択処理（図３３参照）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。

【０５３０】

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３０に基づいて後に詳述する。

【０５３１】

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。

【０５３２】

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）。

【０５３３】
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）。
【０５３４】
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。
【０５３５】
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３２参照）や変動パターン選択処理（図３３参照）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。
【０５３６】
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３０に基づいて後に詳述する。
【０５３７】
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。
【０５３８】
［メイン制御基板８０による事前判定処理］
以下、図３０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３０は、図２９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。

【０５３９】

メインＣＰＵ８１は、図２９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２９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２９のステップＳ２０９の処理（又は図２９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。

【０５４０】

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（図９（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（ステップＳ２１９３）。

【０５４１】

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。

【０５４２】

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（図９（Ｂ）参照）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）。

【０５４３】

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。このことは、図９（Ｃ）に基づいて上述した通りである。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。

【０５４４】

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２９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。

【０５４５】

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。

【０５４６】

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。

【０５４７】

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２７に基づいて上述した通りである。

【０５４８】

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。

【０５４９】

［メイン制御基板８０による特別図柄処理］

次に、図３１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３１は、図２８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。

【０５５０】

図３１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。

【０５５１】

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）。

【０５５２】

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）。

【０５５３】
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。
【０５５４】
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。
【０５５５】
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。
【０５５６】
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３２に基づいて後に詳述する。
【０５５７】
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３３に基づいて後に詳述する。
【０５５８】
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。
【０５５９】
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。

【０５６０】

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。

【０５６１】

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。

【０５６２】

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。

【０５６３】

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。

【０５６４】

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３４に基づいて後に詳述する。

【０５６５】

［メイン制御基板８０による大当たり判定処理］

図３２は、図３１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。

【０５６６】

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。

【０５６７】

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。

【０５６８】

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。

【０５６９】

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。

【０５７０】

［メイン制御基板８０による変動パターン選択処理］

図３３は、図３１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３１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（図９（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（ステップＳ３０９２）。

【０５７１】

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（図９（Ｂ）参照）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（図９（Ｃ）参照）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）。

【０５７２】
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。
【０５７３】
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。
【０５７４】
［メイン制御基板８０による特図停止時処理］
図３４は、図３１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３４に例示されるように、ステップＳ３０８２（図３２参照）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）。
【０５７５】
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。
【０５７６】
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。
【０５７７】
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。
【０５７８】
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。

【０５７９】

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。

【０５８０】

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。

【０５８１】

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。

【０５８２】

［メイン制御基板８０による大入賞口開閉制御処理］

図３５～図３７は、図２８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２８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３５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。

【０５８３】

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３４参照）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）。

【０５８４】

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。
【０５８５】
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。
【０５８６】
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。
【０５８７】
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）。
【０５８８】
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）。
【０５８９】
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）。
【０５９０】
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２８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。
【０５９１】
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３７参照）に処理が進められる。
【０５９２】
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３６参照）に処理が進められる。

【０５９３】
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。
【０５９４】
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３６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。
【０５９５】
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。
【０５９６】
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。
【０５９７】
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）。
【０５９８】
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。
【０５９９】
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。
【０６００】

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。

【０６０１】

一方、メインＣＰＵ８１は、図３５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３７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。

【０６０２】

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３７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。

【０６０３】

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３４参照）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）。

【０６０４】

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）。

【０６０５】

［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。

【０６０６】

以下、図３８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３８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２８参照）と同様に、図３８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３８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。

【０６０７】

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３９に基づいて後に詳述する。

【０６０８】

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。

【０６０９】

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。

【０６１０】

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。

【０６１１】

［サブ制御基板９０によるコマンド受信処理］

図３９は、図３８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３９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。

【０６１２】

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２９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。

【０６１３】

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４０に基づいて後に詳述する。

【０６１４】

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３１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。

【０６１５】

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４３に基づいて後に詳述する。

【０６１６】

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３１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）。

【０６１７】

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。

【０６１８】

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３４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）。

【０６１９】

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３５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３５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。

【０６２０】

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）。

【０６２１】

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３６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１２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。

【０６２２】

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。

【０６２３】

［サブ制御基板９０による保留コマンド受信処理］

図４０は、図３９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４０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。

【０６２４】

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。

【０６２５】

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。

【０６２６】

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。

【０６２７】

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。

【０６２８】

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）。

【０６２９】

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。

【０６３０】

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２３～図２５に基づいて上述した先読み・当該ボタン演出の演出パターンを設定するための先読み・当該ボタン演出パターン設定処理を実行する（ステップＳ１３８）。この先読み・当該ボタン演出パターン設定処理については、図４１に基づいて後に詳述する。

【０６３１】

サブＣＰＵ９１は、ステップＳ１３８の処理に続いて、ステップＳ１３８の処理によって、先読み・当該ボタン演出の演出パターンがサブＲＡＭ９３にセットされているか否かに基づいて、先読み・当該ボタン演出が実行されるか否かを判定する（ステップＳ１３９）。図２３～図２５に基づいて上述した先読み・当該ボタン演出は、１又は複数回の対象前変動と、先読み対象変動とを用いて実行されるボタン演出であり、また、図２６に基づいて上述した先読みボタン演出は、第１対象前変動および第２対象前変動を用いて実行されるボタン演出であり、これらのボタン演出は、ボタン演出である点で共通しており、また、対象前変動を用いて実行される点でも共通している。このため、これらのボタン演出が同時に実行されるのは好ましくない。そこで、本実施形態の遊技機１では、先読み・当該ボタン演出と、先読みボタン演出とが同時に実行されるのを避けるために、以下のような処理を実行することとしている。

【０６３２】

すなわち、サブＣＰＵ９１は、先読み・当該ボタン演出が実行されないと判定した場合（ステップＳ１３９：ＮＯ）、すなわち、先読み・当該ボタン演出の演出パターンがサブＲＡＭ９３にセットされていない場合、先読みボタン演出（図２６参照）の演出パターンを設定するための先読みボタン演出パターン設定処理を実行する（ステップＳ１４０）。この先読みボタン演出パターン設定処理については、図４２に基づいて後に詳述する。

【０６３３】

一方、サブＣＰＵ９１は、先読み・当該ボタン演出が実行されると判定した場合（ステップＳ１３９：ＹＥＳ）、すなわち、先読み・当該ボタン演出の演出パターンがサブＲＡＭ９３にセットされている場合、ステップＳ１４０の処理を実行することなく、後述するステップＳ１４２の処理を実行する。

【０６３４】
なお、ここでは、先読み・当該ボタン演出が実行される場合は、先読みボタン演出の演出パターンを設定するステップＳ１４０の処理を実行しないことによって、先読み・当該ボタン演出と先読みボタン演出とが同時に実行されるのを避ける場合を例に説明するが、例えば、ステップＳ１３８の処理に先立ってステップＳ１４０の処理を実行し、先読みボタン演出の演出パターンが設定されている場合には、ステップＳ１３８の処理を実行しないようにして、先読みボタン演出と先読み・当該ボタン演出とが同時に実行されることを避けるようにしてもよい。
【０６３５】
また、例えば、先読み・当該ボタン演出の演出パターンを設定するステップＳ１３８の処理と、先読みボタン演出の演出パターンを設定するステップＳ１４０の処理とを両方とも実行し、これらのボタン演出の演出パターンが両方とも設定された場合は、抽選により決定したいずれか一方の演出パターンを破棄することによって、先読み・当該ボタン演出と先読みボタン演出とが同時に実行されるのを避けるようにしてもよい。
【０６３６】
本実施形態における処理の説明に戻り、サブＣＰＵ９１は、ステップＳ１４０の処理を実行した場合、又は、先読み・当該ボタン演出が実行されると判定した場合（ステップＳ１３９：ＹＥＳ）、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Ｓ１４２）。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、先読み・当該ボタン演出の演出パターンを示す情報（先読み・当該ボタン演出パターン情報）がサブＲＡＭ９３にセットされている場合は、先読み・当該ボタン演出の設定情報として、その先読み・当該ボタン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。一方、ステップＳ１４０の処理によって、先読みボタン演出の演出パターンを示す情報（先読みボタン演出パターン情報）がサブＲＡＭ９３にセットされている場合は、先読みボタン演出の設定情報として、その先読みボタン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。
【０６３７】
このようにしてステップＳ１４２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先読み・当該ボタン演出パターン情報が含まれている場合は、その先読み・当該ボタン演出パターン情報を先読み・当該ボタン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、先読み・当該ボタン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先読みボタン演出パターン情報が含まれている場合は、その先読みボタン演出パターン情報を先読みボタン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、先読みボタン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。
【０６３８】
［サブ制御基板９０による先読み・当該ボタン演出パターン設定処理］
図４１は、図４０のステップＳ１３８における先読み・当該ボタン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４１に例示される一連の先読み・当該ボタン演出パターン設定処理を実行する。
【０６３９】
ところで、先読み・当該ボタン演出が実行される場合に、当該ボタン演出に対する第１演出ボタン３５の操作に応じて、リーチ成立失敗演出およびハズレ報知演出が実行されることがある（図２４（Ｄ）～（Ｉ）参照）。また、先読み・当該ボタン演出が実行される場合に、当該ボタン演出に対する第１演出ボタン３５の操作に応じて、リーチ成立成功演出、ノーマルリーチ、及び高信頼度リーチが実行されることがある（図２５参照）。
【０６４０】
これらのことから、先読み・当該ボタン演出を実行するには、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、リーチ無し演出が実行される変動パターン（例えば、変動パターンＬ：図９（Ｃ）参照）か、或いは、ノーマルリーチおよび高信頼度リーチが実行される変動パターン（例えば、変動パターンＤ，Ｉ：図９（Ａ）及び（Ｂ）参照）が選択されることが必要であると言える。
【０６４１】
このため、サブＣＰＵ９１は、まず、図４０のステップ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、先読み対象変動の開始時に選択される第１特別図柄の変動パターンが、先読み・当該ボタン演出を実行するために必要な特定の変動パターン（上記の例では、変動パターンＤ，Ｉ，Ｌのいずれか）であるか否かを判定する（ステップＳ１３８１）。ここで、特定の変動パターンではないと判定された場合（ステップＳ１３８１：ＮＯ）、ステップＳ１３８２以降の処理が実行されることなく、ステップＳ１３９（図４０参照）に処理が進められる。
【０６４２】
一方、サブＣＰＵ９１は、先読み対象変動の開始時に選択される第１特別図柄の変動パターンが、先読み・当該ボタン演出を実行するために必要な特定の変動パターンであると判定した場合（ステップＳ１３８１：ＹＥＳ）、先読み・当該ボタン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実行する。
【０６４３】
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先読み・当該ボタン演出乱数に関して、メイン制御基板８０から保留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Ｓ１３８２）。そして、このようにして取得した先読み・当該ボタン演出乱数が、サブＲＯＭ９２に記憶されている先読み・当該ボタン演出乱数と比較される乱数値（当選値）のうちのいずれかと一致するか否かに基づいて、先読み・当該ボタン演出を実行するか否かを判定する（ステップＳ１３８３）。ここで、先読み・当該ボタン演出を実行しないと判定された場合（ステップＳ１３８３：ＮＯ）、ステップＳ１３９に処理が進められる。
【０６４４】
一方、サブＣＰＵ９１は、先読み・当該ボタン演出を実行すると判定した場合（ステップＳ１３８３：ＹＥＳ）、先読み対象変動においてリーチ有り演出が実行されるか否かを判定する（ステップＳ１３８４）。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。このため、サブＣＰＵ９１は、サブＲＡＭ９３に格納した事前判定情報に基づいて特定される第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リーチ有り演出が実行されるか否かを特定することが可能である。
【０６４５】
サブＣＰＵ９１は、先読み対象変動においてリーチ有り演出が実行されると判定した場合（ステップＳ１３８４：ＹＥＳ）、すなわち、先読み対象変動に対応する第１特別図柄の変動パターンとして変動パターンＤや変動パターンＩが選択されることを特定した場合、図２３（Ｂ）～（Ｉ）、図２４（Ａ）～（Ｃ）、図２５（Ａ）～（Ｂ）に例示される成功演出パターンの先読み・当該ボタン演出が実行されるように、先読み・当該ボタン演出

に係る成功演出パターンを選択する成功演出パターン選択処理を実行する（ステップＳ１３８５）。一方、先読み対象変動においてリーチ有り演出が実行されないと判定した場合（ステップＳ１３８４：ＮＯ）、すなわち、先読み対象変動に対応する第１特別図柄の変動パターンとして変動パターンＬが選択されることを特定した場合、図２３（Ｂ）～（Ｉ）、図２４（Ａ）～（Ｇ）に例示される失敗演出パターンの先読み・当該ボタン演出が実行されるように、先読み・当該ボタン演出に係る失敗演出パターンを選択する失敗演出パターン選択処理を実行する（ステップＳ１３８６）。

【０６４６】

そして、サブＣＰＵ９１は、ステップＳ１３８５の処理で選択した成功演出パターンを示す情報、又は、ステップＳ１３８６の処理で選択した失敗演出パターンを示す情報を、先読み・当該ボタン演出の設定情報としてサブＲＡＭ９３にセットする（ステップＳ１３８７）。このようにしてサブＲＡＭ９３にセットされた先読み・当該ボタン演出の設定情報を含む保留アイコン表示コマンドが画像音響制御基板１００に送信されることによって、上記のように、先読み・当該ボタン演出が実現されることになる。

【０６４７】

［サブ制御基板９０による先読みボタン演出パターン設定処理］

図４２は、図４０のステップＳ１４０における先読みボタン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、先読み・当該ボタン演出が実行されないと判定した場合（ステップＳ１３９：ＮＯ）、図４２に例示される一連の先読みボタン演出パターン設定処理を実行する。

【０６４８】

ところで、図２６に基づいて上述したように、本実施形態の遊技機１で実行される先読みボタン演出は、第１対象前変動および第２対象前変動の２つの対象前変動を利用して実行されるため、先読み対象変動が開始される前に、これら２つの対象前変動が実行される必要がある。言い換えれば、先読み対象変動の開始前に２回の対象前変動が実行されることが、先読みボタン演出の実行条件となっている。

【０６４９】

そこで、サブＣＰＵ９１は、まず、サブＲＡＭ９３に記憶されている第１特別図柄判定の保留数を参照し、先読み対象変動の開始前に２回の対象前変動が実行されるか否かに基づいて、先読みボタン演出を実行可能であるか否かを判定する（ステップＳ１４０１）。ここで、先読みボタン演出を実行可能ではないと判定された場合（ステップＳ１４０１：ＮＯ）、すなわち、先読み対象変動の開始前に２回の対象前変動が実行されない場合、上述したステップＳ１４２（図４０参照）に処理が進められる。

【０６５０】

一方、サブＣＰＵ９１は、先読みボタン演出を実行可能であると判定した場合（ステップＳ１４０１：ＹＥＳ）、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先読みボタン演出乱数に関して、メイン制御基板８０から保留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Ｓ１４０２）。そして、このようにして取得した先読みボタン演出乱数が、サブＲＯＭ９２に記憶されている先読みボタン演出乱数と比較される乱数値（当選値）のうちのいずれかと一致するか否かに基づいて、先読みボタン演出を実行するか否かを判定する（ステップＳ１４０３）。ここで、先読みボタン演出を実行しないと判定された場合（ステップＳ１４０３：ＮＯ）、ステップＳ１４２に処理が進められる。

【０６５１】

一方、サブＣＰＵ９１は、先読みボタン演出を実行すると判定した場合（ステップＳ１４０３：ＹＥＳ）、先読み対象変動に係る事前判定情報に基づいて、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」になるか否かを判定する（ステップＳ１４０４）。ここで、「大当たり」になると判定した場合（ステップＳ１４０４：ＹＥＳ）、図２６に基づいて上述したように、大当たり用先読みボタン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（ステップＳ１

４０５）。
【０６５２】
サブＣＰＵ９１は、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」にはならないと判定した場合（ステップＳ１４０４：ＮＯ）、すなわち、「ハズレ」となる場合、先読み対象変動に係る事前判定情報に基づいて、先読み対象変動ではリーチ演出が実行されてハズレ報知演出が実行されるか否かを判定する（ステップＳ１４０６）。ここで、先読み対象変動ではリーチ演出が実行されてハズレ報知演出が実行されると判定した場合（ステップＳ１４０６：ＹＥＳ）、リーチハズレ用先読みボタン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にセットし（ステップＳ１４０７）、先読み対象変動ではリーチ演出が実行されずにハズレ報知演出が実行されると判定した場合（ステップＳ１４０６：ＮＯ）、リーチ無しハズレ用先読みボタン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（ステップＳ１４０８）。なお、これらの先読みボタン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にセットする処理については、図２６に基づいて上述した通りである。
【０６５３】
サブＣＰＵ９１は、ステップＳ１４０５の処理を実行した場合、ステップＳ１４０７の処理を実行した場合、又は、ステップＳ１４０８の処理を実行した場合、先読みボタン演出パターン選択処理を実行する（ステップＳ１４０９）。具体的には、メイン制御基板８０から取得した先読み対象変動に対応する事前判定情報により特定される第１特別図柄判定の判定結果と、同じく事前判定情報により特定される第１特別図柄の変動パターンと、取得した先読みボタン演出乱数とに対応する演出パターンを、サブＲＡＭ９３にセットした先読みボタン演出パターン選択テーブルから読み出すことによって、先読みボタン演出の一の演出パターンを選択する。なお、ここでは、先読みボタン演出を実行するか否かを決定する際に使用したのと同じ先読みボタン演出乱数を使用して先読みボタン演出パターンを選択する場合を例に説明するが、先読みボタン演出乱数とは異なる乱数を使用して先読みボタン演出パターンを選択するようにしてもよい。
【０６５４】
サブＣＰＵ９１は、ステップＳ１４０９の処理によって先読みボタン演出の演出パターンを選択すると、その先読みボタン演出の演出パターンを示す先読みボタン演出パターン情報を、先読みボタン演出の設定情報としてサブＲＡＭ９３にセットする（ステップＳ１４１０）。このようにしてサブＲＡＭ９３にセットされた先読みボタン演出の設定情報を含む保留アイコン表示コマンドが画像音響制御基板１００に送信されることによって、上記のように、先読みボタン演出が実現されることになる。
【０６５５】
［サブ制御基板９０による変動開始コマンド受信処理］
図４３は、図３９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４３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。
【０６５６】
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）。
【０６５７】
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。

【０６５８】

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４４に基づいて後に詳述する。

【０６５９】

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４５に基づいて後に詳述する。

【０６６０】

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）。

【０６６１】

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とを含むものであり、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。これにより、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。

【０６６２】

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。

【０６６３】

［サブ制御基板９０による変動演出パターン設定処理］

図４４は、図４３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）。

【０６６４】

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）。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。

【０６６５】

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）。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。

【０６６６】

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。

【０６６７】

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。

【０６６８】

［サブ制御基板９０による予告演出パターン設定処理］

図４５は、図４３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４５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、リーチ成立大チャンス予告の演出パターンを設定するリーチ成立大チャンス予告演出パターン設定処理を実行する（ステップＳ１６５）。このリーチ成立大チャンス予告は、図１３～図１５に基づいて上述したリーチ成立煽り演出と、リーチ成立成功演出（又はリーチ成立失敗演出）と、から構成される予告演出である。このリーチ成立大チャンス予告演出パターン設定処理については、図４６に基づいて後に詳述する。

【０６６９】

次に、サブＣＰＵ９１は、図１６～図１９に基づいて上述したＳＰリーチ中予告およびＳＰＳＰリーチ中予告から構成されるＳＰリーチ・ＳＰＳＰリーチ予告の演出パターンを設定するＳＰリーチ・ＳＰＳＰリーチ予告演出パターン設定処理を実行する（ステップＳ１６６）。そして、リーチ成立大チャンス予告やＳＰリーチ・ＳＰＳＰリーチ予告とは異なる他の予告演出の演出パターンを選択する（ステップＳ１６７）。なお、このステップＳ１６７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。

【０６７０】

［サブ制御基板９０によるリーチ成立大チャンス予告演出パターン設定処理］

図４６は、図４５のステップＳ１６５におけるリーチ成立大チャンス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の処理に続いて、図４６に例示される一連のリーチ成立大チャンス予告演出パターン設定処理を実行する。

【０６７１】

ところで、リーチ成立煽り演出およびリーチ成立成功演出から構成されるリーチ成立大チャンス予告（図１３（Ｃ）～（Ｆ）参照）は、リーチ成立直後にＳＰＳＰリーチに直発

展することになる第１特別図柄の変動パターン（例えば、変動パターンＣや変動パターンＨ：図９（Ａ）及び（Ｂ）参照）が第１特別図柄の変動表示の開始時に選択された場合に実行可能な演出となっている。一方、リーチ成立煽り演出およびリーチ成立失敗演出から構成されるリーチ成立大チャンス予告（図１４（Ａ）～（Ｇ）参照）は、リーチ無し演出が実行されることになる第１特別図柄の変動パターン（例えば、変動パターンＬ：図９（Ｃ）参照）が第１特別図柄の変動表示の開始時に選択された場合に実行可能な演出となっている。

【０６７２】

このように、リーチ成立大チャンス予告を実行可能な第１特別図柄の変動パターンが限られている。このため、サブＣＰＵ９１は、今回の第１特別図柄の変動表示に伴ってリーチ成立大チャンス予告を実行できるか否かを判定するために、以下のような処理を実行する。すなわち、サブＣＰＵ９１は、メイン制御基板８０から受信した変動開始コマンドに基づいて特定される第１特別図柄の変動パターンに基づいて、その変動パターンが、リーチ成立大チャンス予告を実行可能な特定の変動パターンであるか否かを判定する（ステップＳ１６５１）。具体的には、特定した第１特別図柄の変動パターンが、変動パターンＣ、変動パターンＨ、又は変動パターンＬであるか否かを判定する。ここで、特定の変動パターンではないと判定された場合（ステップＳ１６５１：ＮＯ）、後述するステップＳ１６６に処理が進められる。

【０６７３】

一方、サブＣＰＵ９１は、今回の第１特別図柄の変動表示に係る第１特別図柄の変動パターンが、特定の変動パターンであると判定した場合（ステップＳ１６５１：ＹＥＳ）、すなわち、変動パターンＣ、変動パターンＨ、又は変動パターンＬである場合、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リーチ成立大チャンス予告演出乱数に関して、メイン制御基板８０から今回の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Ｓ１６５２）。そして、このようにして取得したリーチ成立大チャンス予告演出乱数が、サブＲＯＭ９２に記憶されているリーチ成立大チャンス予告演出乱数と比較される乱数値（当選値）のうちのいずれかと一致するか否かに基づいて、リーチ成立大チャンス予告を実行するか否かを判定する（ステップＳ１６５３）。ここで、リーチ成立大チャンス予告を実行しないと判定された場合（ステップＳ１６５３：ＮＯ）、ステップＳ１６６に処理が進められる。

【０６７４】

一方、サブＣＰＵ９１は、リーチ成立大チャンス予告を実行すると判定した場合（ステップＳ１６５３：ＹＥＳ）、図１３（Ｃ）～（Ｅ）や図１４（Ａ）～（Ｃ）に例示されるリーチ成立煽り演出の演出パターンを選択するリーチ成立煽り演出パターン選択処理を実行する（ステップＳ１６５４）。次に、メイン制御基板８０から受信した変動開始コマンドの解析結果に基づいて、今回の第１特別図柄の変動表示中にリーチ無し演出が実行されるか否かを判定する（ステップＳ１６５５）。ここで、リーチ無し演出は実行されないと判定した場合（ステップＳ１６５５：ＮＯ）、すなわち、リーチ演出が実行される場合、図１３（Ｆ）に例示されるリーチ成立成功演出を実行するための演出パターンを選択するリーチ成立成功演出パターン選択処理を実行する（ステップＳ１６５７）。逆に、リーチ無し演出が実行されると判定した場合（ステップＳ１６５５：ＹＥＳ）、図１４（Ｄ）～（Ｇ）に例示されるリーチ成立失敗演出を実行するための演出パターンを選択するリーチ成立失敗演出パターン選択処理を実行する（ステップＳ１６５６）。

【０６７５】

サブＣＰＵ９１は、ステップＳ１６５６の処理を実行した場合、又は、ステップＳ１６５７の処理を実行した場合、リーチ成立大チャンス予告の設定情報をサブＲＡＭ９３にセットする（ステップＳ１６５８）。具体的には、ステップＳ１６５４の処理を実行した後にステップＳ１６５６の処理を実行した場合は、ステップＳ１６５４の処理で選択したリーチ成立煽り演出の演出パターンを示す情報と、ステップＳ１６５６の処理で選択したリーチ成立失敗演出の演出パターンを示す情報とを、リーチ成立大チャンス予告の設定情報

としてサブＲＡＭ９３にセットする。また、ステップＳ１６５４の処理を実行した後にステップＳ１６５７の処理を実行した場合は、ステップＳ１６５４の処理で選択したリーチ成立煽り演出の演出パターンを示す情報と、ステップＳ１６５７の処理で選択したリーチ成立成功演出の演出パターンを示す情報とを、リーチ成立大チャンス予告の設定情報としてサブＲＡＭ９３にセットする。

【０６７６】

このようにしてサブＲＡＭ９３にセットされたリーチ成立大チャンス予告の設定情報が、変動演出開始コマンドに含まれて、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に送信され、これにより、サブ制御基板９０において設定された演出パターンでのリーチ成立大チャンス予告が実行されることになる。

【０６７７】

［サブ制御基板９０によるＳＰリーチ・ＳＰＳＰリーチ予告演出パターン設定処理］

図４７は、図４５のステップＳ１６６におけるＳＰリーチ・ＳＰＳＰリーチ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Ｓ１６５の処理に続いて、図４７に例示される一連のＳＰリーチ・ＳＰＳＰリーチ予告演出パターン設定処理を実行する。

【０６７８】

ところで、図１６～図１９に基づいて上述したように、第１特別図柄の変動表示中に、ＳＰリーチからＳＰＳＰリーチに発展するＳＰリーチ・ＳＰＳＰリーチ予告が実行される場合（図１８参照）と、ＳＰリーチからＳＰＳＰリーチに発展しないＳＰリーチ・ＳＰＳＰリーチ予告が実行される場合（図１６参照）と、がある。すなわち、ＳＰリーチ・ＳＰＳＰリーチ予告は、第１特別図柄の変動パターンとして、ＳＰＳＰリーチに発展することなくＳＰリーチで当落報知演出が実行されることになる変動パターン（例えば、変動パターンＢや変動パターンＧ：図９（Ａ）及び（Ｂ）参照）が選択された場合と、ＳＰリーチからＳＰＳＰリーチに発展してＳＰＳＰリーチで当落報知演出が実行されることになる変動パターン（例えば、変動パターンＥや変動パターンＪ：図９（Ａ）及び（Ｂ）参照）が選択された場合に実行可能な演出となっており、他の変動パターンが選択された場合には実行されない演出となっている。

【０６７９】

このように、ＳＰリーチ・ＳＰＳＰリーチ予告を実行可能な第１特別図柄の変動パターンが限られている。このため、サブＣＰＵ９１は、今回の第１特別図柄の変動表示に伴ってＳＰリーチ・ＳＰＳＰリーチ予告を実行できるか否かを判定するために、以下のような処理を実行する。すなわち、サブＣＰＵ９１は、メイン制御基板８０から受信した変動開始コマンドに基づいて特定される第１特別図柄の変動パターンに基づいて、その変動パターンが、ＳＰリーチ・ＳＰＳＰリーチ予告を実行可能な特定の変動パターンであるか否かを判定する（ステップＳ１６６１）。具体的には、特定した第１特別図柄の変動パターンが、変動パターンＢ、変動パターンＧ、変動パターンＥ、又は変動パターンＪであるか否かを判定する。ここで、特定の変動パターンではないと判定された場合（ステップＳ１６６１：ＮＯ）、ステップＳ１６７に処理が進められる。

【０６８０】

一方、サブＣＰＵ９１は、今回の第１特別図柄の変動表示に係る第１特別図柄の変動パターンが、特定の変動パターンであると判定した場合（ステップＳ１６６１：ＹＥＳ）、すなわち、変動パターンＢ、変動パターンＧ、変動パターンＥ、又は変動パターンＪである場合、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ＳＰリーチ・ＳＰＳＰリーチ予告演出乱数に関して、メイン制御基板８０から今回の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Ｓ１６６２）。そして、このようにして取得したＳＰリーチ・ＳＰＳＰリーチ予告演出乱数が、サブＲＯＭ９２に記憶されているＳＰリーチ・ＳＰＳＰリーチ予告演出乱数と比較される乱数値（当選値）のうちのいずれかと一致するか否かに基づいて、ＳＰリーチ・ＳＰＳＰリーチ予告を実行するか否かを判定する（ステップＳ１６６３）。ここで、ＳＰリーチ・ＳＰＳＰ

リーチ予告を実行しないと判定された場合（ステップＳ１６６３：ＮＯ）、ステップＳ１６７に処理が進められる。

【０６８１】

一方、サブＣＰＵ９１は、ＳＰリーチ・ＳＰＳＰリーチ予告を実行すると判定した場合（ステップＳ１６６３：ＹＥＳ）、ＳＰＳＰリーチに発展するか否かを判定する（ステップＳ１６６４）。サブＲＯＭ９２には、第１特別図柄の変動パターンと変動演出の演出パターン（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。このため、サブＣＰＵ９１は、メイン制御基板８０から受信した変動開始コマンドに基づいて特定される第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し、読み出した変動演出パターンに基づいて、ＳＰＳＰリーチに発展するか否かを判定することができる。本実施形態では、図９（Ａ）及び（Ｂ）に例示されるように、変動パターンＥと変動パターンＪに対して、ＳＰリーチからＳＰＳＰリーチに発展する変動演出パターンＥ，Ｊが対応付けられ、変動パターンＢと変動パターンＧに対して、ＳＰＳＰリーチには発展せずＳＰリーチにて当落報知演出を実行する変動演出パターンＢ，Ｇが対応付けられている。このため、第１特別図柄の変動パターンとして変動パターンＥまたは変動パターンＪが選択されている場合は、ＳＰＳＰリーチに発展すると判定され、変動パターンＢまたは変動パターンＧが選択されている場合は、ＳＰＳＰリーチに発展しないと判定されることになる。

【０６８２】

サブＣＰＵ９１は、ＳＰＳＰリーチに発展しないと判定した場合（ステップＳ１６６４：ＮＯ）、ＳＰリーチ中失敗予告演出パターン選択処理を実行する（ステップＳ１６６５）。具体的には、ＳＰリーチ・ＳＰＳＰリーチ予告の演出パターンとして、説明演出（図１６（Ｂ）参照）を行った後に連打促進演出を開始し（図１６（Ｃ）参照）、この連打促進演出に係る有効期間中に遊技者が第１演出ボタン３５を連打したとしても第１示唆画像の表示態様が初期表示態様から変化しない様子（図１６（Ｄ）及び（Ｅ）参照）を表す演出パターンを選択する。

【０６８３】

一方、サブＣＰＵ９１は、ＳＰＳＰリーチに発展すると判定した場合（ステップＳ１６６４：ＹＥＳ）、ＳＰリーチ中成功予告演出パターン選択処理を実行し（ステップＳ１６６６）、ＳＰＳＰリーチ中予告演出パターン選択処理を実行する（ステップＳ１６６７）。具体的には、説明演出（図１６（Ｂ）参照）を行った後に連打促進演出を開始し（図１８（Ａ）参照）、この連打促進演出に係る有効期間中に遊技者が第１演出ボタン３５を連打したことに応じて第１示唆画像の表示態様が初期表示態様から変化する様子（図１８（Ｂ）～（Ｄ）参照）を表すＳＰリーチ中成功予告演出パターンを選択する。そして、図１８（Ｈ）～（Ｉ）、図１９（Ａ）～（Ｃ）に基づいて上述したように、表示態様が変化した第１示唆画像を用いて第２示唆画像の表示態様を変化させ、その後に最終攻撃演出が実行される様子を表すＳＰＳＰリーチ中予告演出パターンを選択する。

【０６８４】

サブＣＰＵ９１は、ステップＳ１６６５の処理を実行した場合、又は、ステップＳ１６６７の処理を実行した場合、ＳＰリーチ・ＳＰＳＰリーチ予告の設定情報をサブＲＡＭ９３にセットする（ステップＳ１６６８）。具体的には、ステップＳ１６６５の処理を実行した場合は、ステップＳ１６６５の処理で選択したＳＰリーチ中失敗予告の演出パターンを示す情報をＳＰリーチ・ＳＰＳＰリーチ予告の設定情報としてサブＲＡＭ９３にセットする。また、ステップＳ１６６６の処理およびステップＳ１６６７の処理を実行した場合は、ステップＳ１６６６の処理で選択したＳＰリーチ中成功予告の演出パターンを示す情報と、ステップＳ１６６７の処理で選択したＳＰＳＰリーチ中予告の演出パターンを示す情報とを、ＳＰリーチ・ＳＰＳＰリーチ予告の設定情報としてサブＲＡＭ９３にセットする。

【０６８５】

このようにしてサブＲＡＭ９３にセットされたＳＰリーチ・ＳＰＳＰリーチ予告の設定

情報が、変動演出開始コマンドに含まれて、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に送信され、これにより、サブ制御基板９０において設定された演出パターンでのＳＰリーチ・ＳＰＳＰリーチ予告が実行されることになる。

【０６８６】

［画像音響制御基板１００による割込み処理］

次に、図４８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４８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４８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。

【０６８７】

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４９に基づいて後に詳述する。

【０６８８】

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）。

【０６８９】

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。

【０６９０】

［画像音響制御基板１００による画像表示制御処理］

図４９は、図４８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。

【０６９１】

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。

【０６９２】

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。

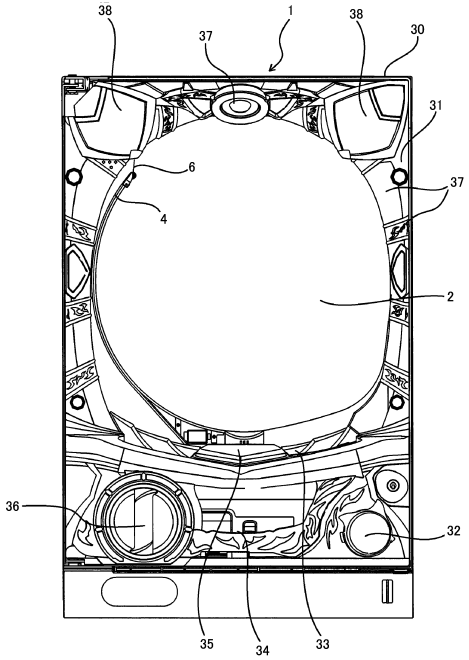
【符号の説明】

【０６９３】

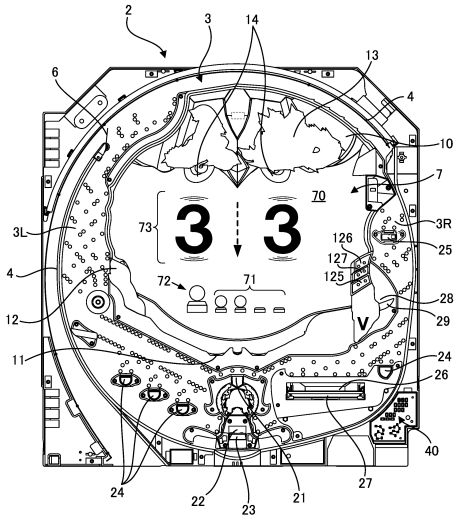
１　遊技機（パチンコ遊技機）、７　画像表示装置、２１　第１始動口、２２　第２始動口、２３　開閉部材、２６　第１大入賞口、２８　第２大入賞口、４１　第１特別図柄表示器、４２　第２特別図柄表示器、７０　表示画面、８０　メイン制御基板、８１　メインＣＰＵ、９０　サブ制御基板、９１　サブＣＰＵ、１００　画像音響制御基板、１０１　画像音響制御ＣＰＵ、２１１　第１始動口センサ、２２１　第２始動口センサ、２６１　第１大入賞口センサ、２６２　第１大入賞口ソレノイド、２８１　第２大入賞口センサ、２８２　第２大入賞口ソレノイド、２８３　Ｖ入賞口センサ、２８４　排出口センサ、２８５　スライド部材、２８６　Ｖ入賞口ソレノイド、２８７　Ｖ入賞口。

【図面】

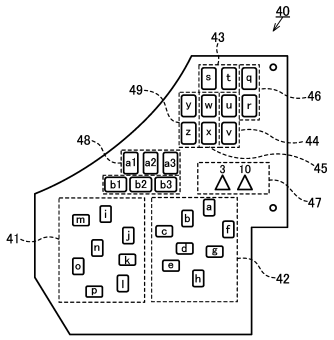
【図１】



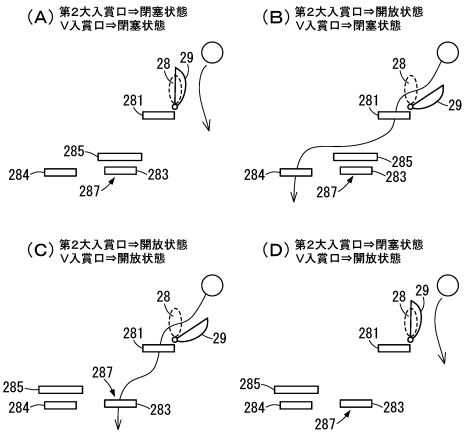
【図２】



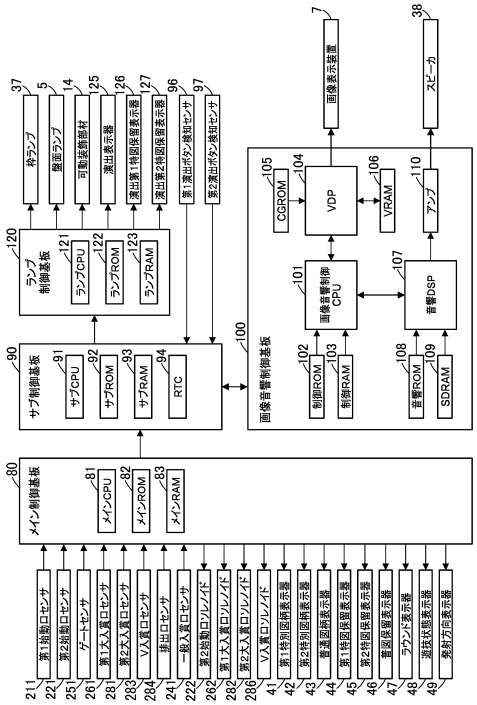
【図３】



【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

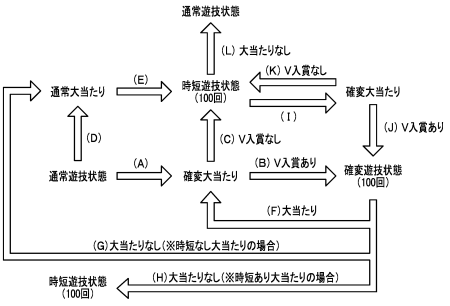
大当たり図柄	大当たりの種類	大入賞口の開放パターン	ST回数	時短回数	範囲	乱数値の個数	割合
X1	3R確変A	第2大入賞口を1回長開放 第1大入賞口を2回長開放	100	100	0~99	50	50/100(=50%)
X2	3R通常	第2大入賞口を1回短開放 第1大入賞口を2回長開放	0	100		50	50/100(=50%)

※3R通常は第2大入賞口とV入賞口をショート開放

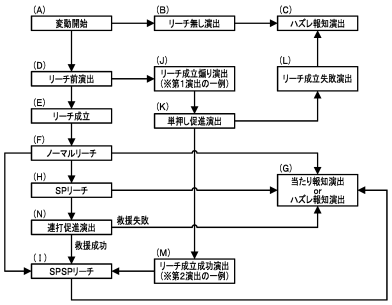
(C)第2始動口入賞による大当たり時の図柄乱数

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】



【図８】



【図９】

(A)大当たり用変動パターン選択テーブル

変動パターン	変動時間(秒)	変動演出パターン(※参考)	演出内容(※参考)	範囲	乱数値の個数	割合(※参考)
変動パターンA	30	変動演出パターンA	ノーマルリーチ→当たり報知演出	0~99	2	2/100(≒2%)
変動パターンB	55	変動演出パターンB	ノーマルリーチ→SPリーチ→当たり報知演出		15	15/100(≒15%)
変動パターンC	65	変動演出パターンC	リーチ成立振り演出→リーチ成立成功演出→SPSPリーチ→当たり報知演出		22	22/100(≒22%)
変動パターンD	75	変動演出パターンD	ノーマルリーチ→SPSPリーチ→当たり報知演出		26	26/100(≒26%)
変動パターンE	90	変動演出パターンE	ノーマルリーチ→SPSPリーチ→SPSPリーチ→当たり報知演出		35	35/100(≒35%)

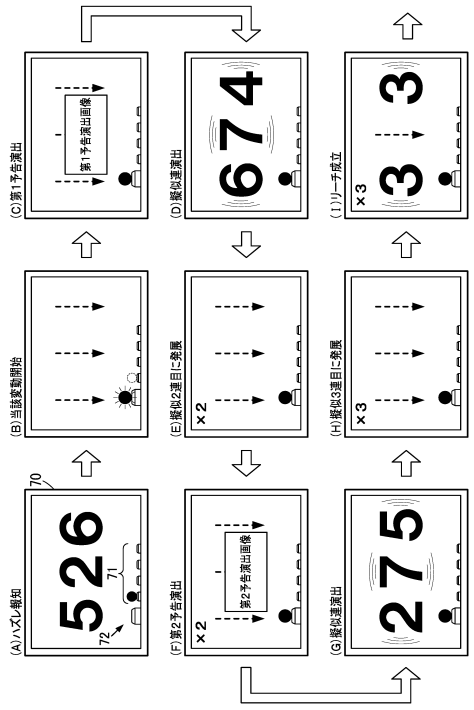
(B)リーチハズレ用変動パターン選択テーブル

変動パターン	変動時間(秒)	変動演出パターン(※参考)	演出内容(※参考)	範囲	乱数値の個数	割合(※参考)
変動パターンF	30	変動演出パターンF	ノーマルリーチ→ハズレ報知演出	0~99	30	30/100(≒30%)
変動パターンG	55	変動演出パターンG	ノーマルリーチ→SPリーチ→ハズレ報知演出		25	25/100(≒25%)
変動パターンH	65	変動演出パターンH	リーチ成立振り演出→リーチ成立成功演出→SPSPリーチ→ハズレ報知演出		20	20/100(≒20%)
変動パターンI	75	変動演出パターンI	ノーマルリーチ→SPSPリーチ→ハズレ報知演出		15	15/100(≒15%)
変動パターンJ	90	変動演出パターンJ	ノーマルリーチ→SPSPリーチ→SPSPリーチ→ハズレ報知演出		10	10/100(≒10%)

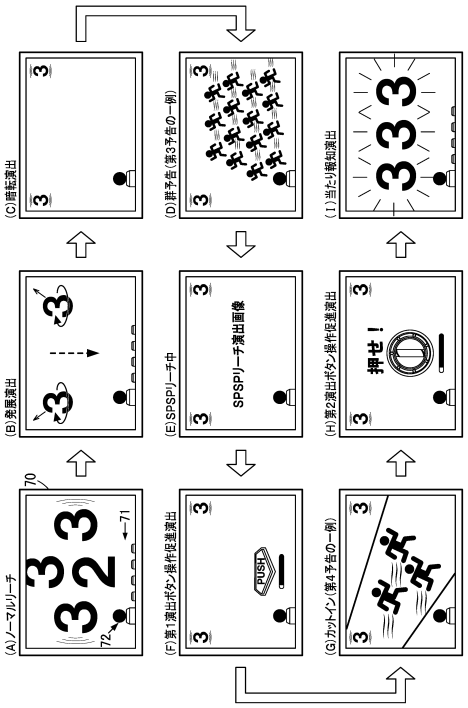
(C)リーチ無しハズレ用変動パターン選択テーブル

変動パターン	変動時間(秒)	保留数	変動演出パターン(※参考)	演出内容(※参考)
変動パターンK	13	0 or 1	変動演出パターンK	リーチ無し演出→ハズレ報知演出
変動パターンL	13	0 or 1	変動演出パターンL	リーチ成立振り演出→リーチ成立失敗演出→ハズレ報知演出
変動パターンM	8	2	変動演出パターンM	リーチ無し演出→ハズレ報知演出
変動パターンN	4	3	変動演出パターンN	リーチ無し演出→ハズレ報知演出

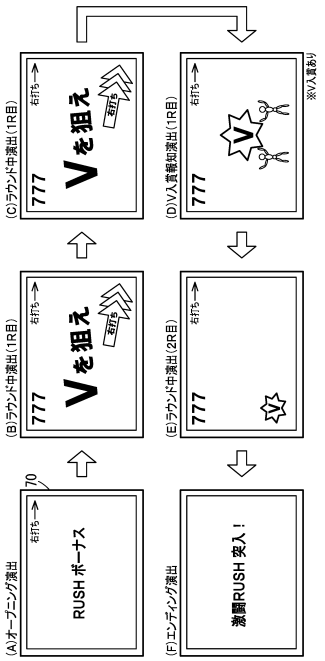
【図１０】



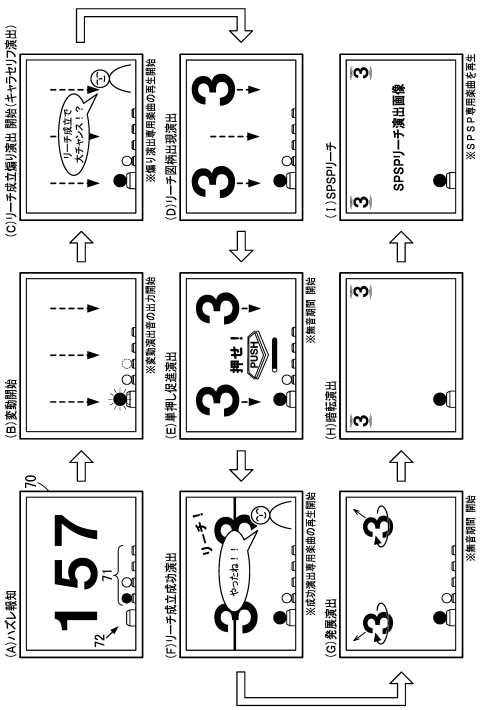
【図１１】



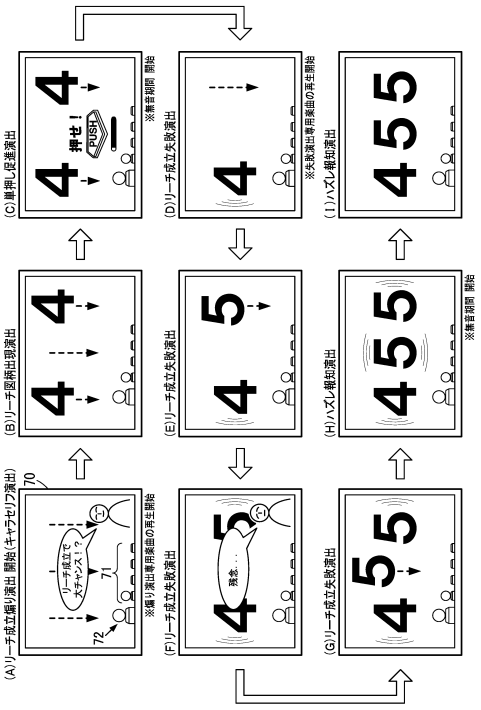
【図１２】



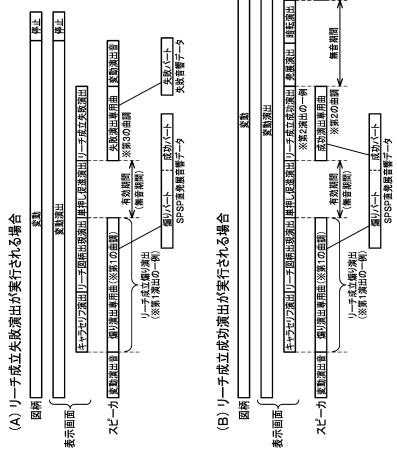
【図１３】



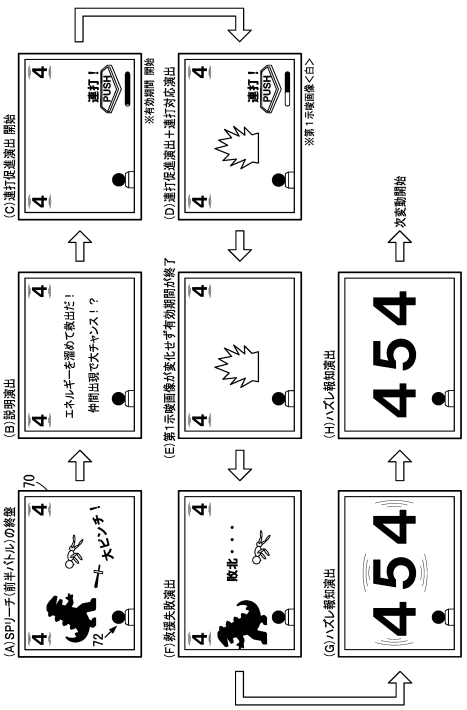
【図１４】



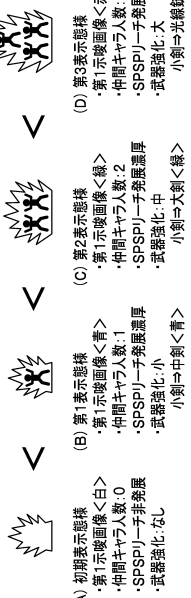
【図１５】



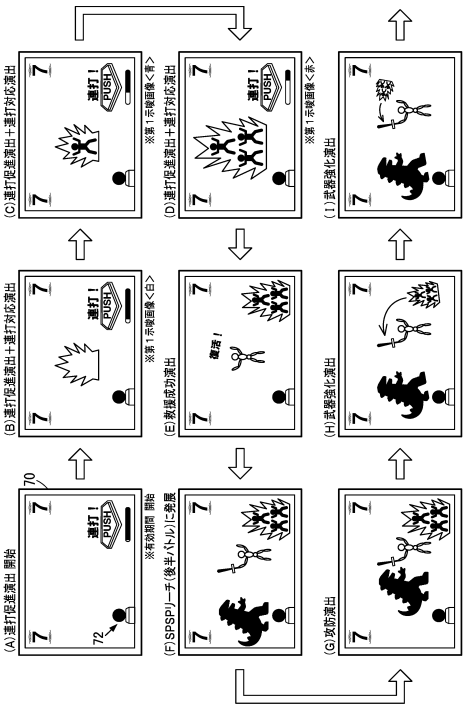
【図１６】



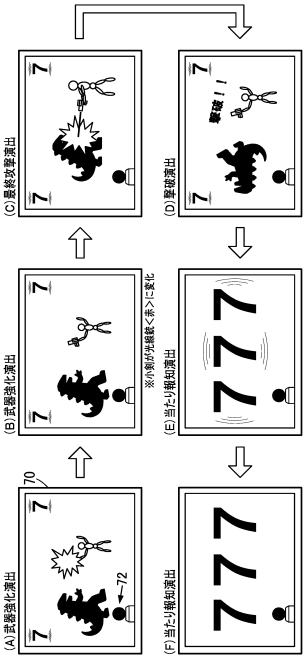
【図１７】



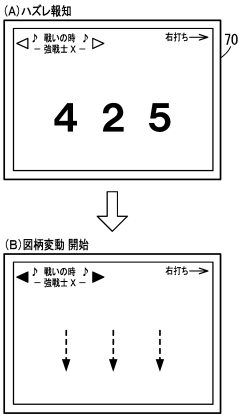
【図１８】



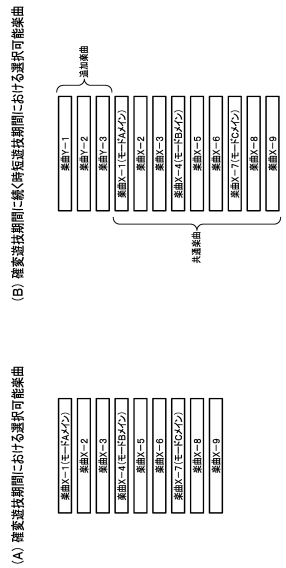
【図１９】



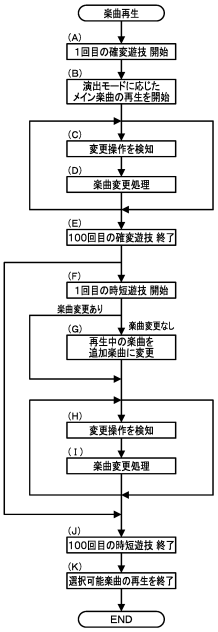
【図２０】



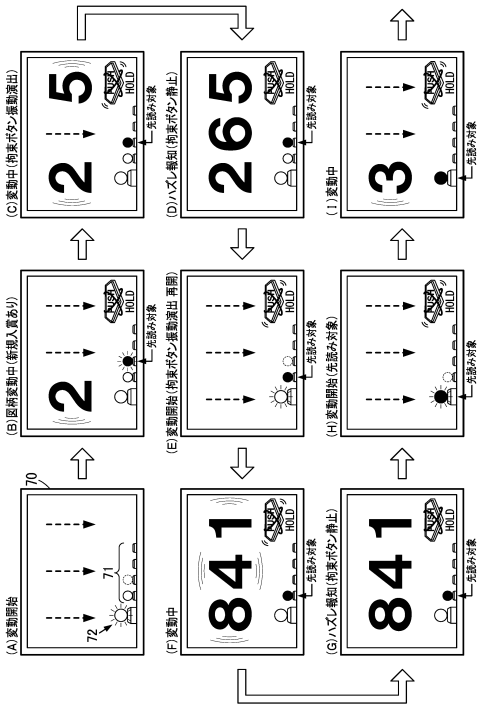
【図２１】



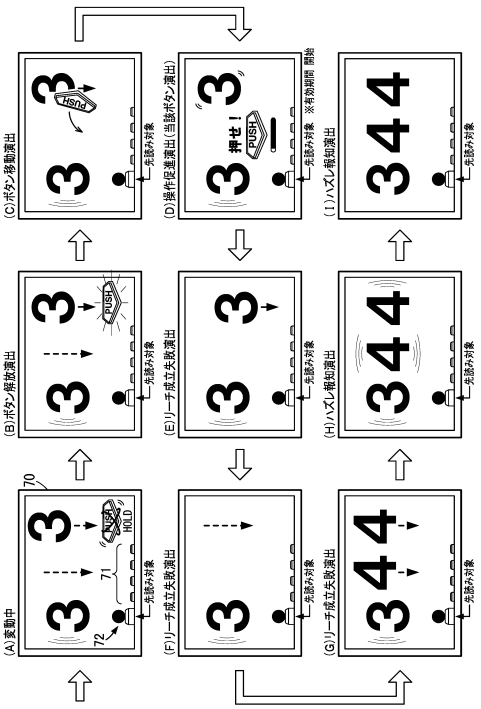
【図２２】



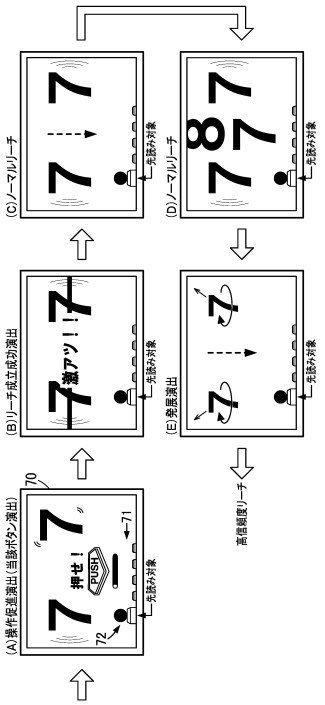
【図２３】



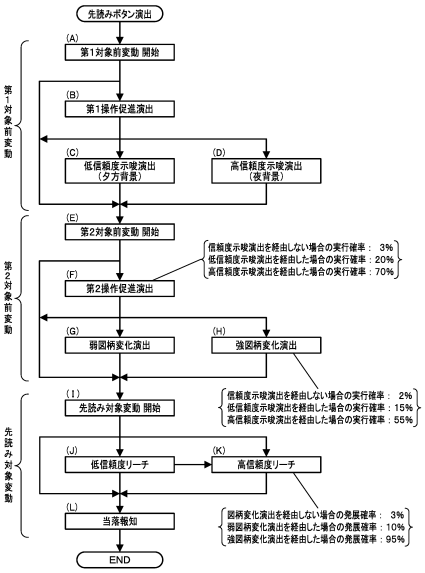
【図２４】



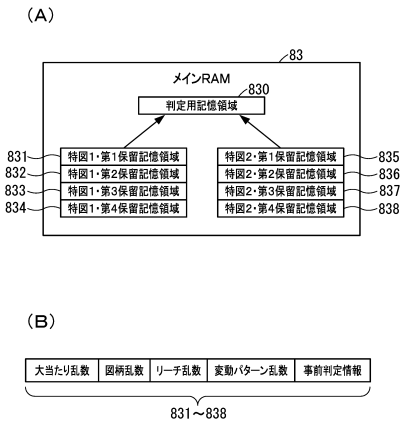
【図２５】



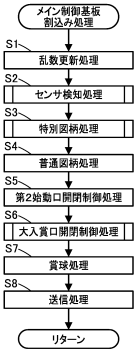
【図２６】



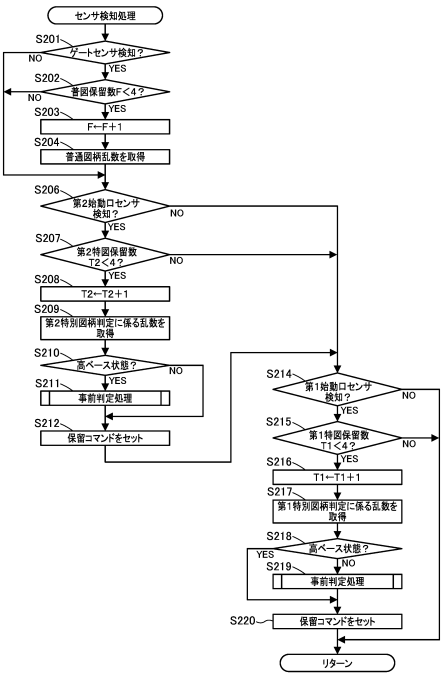
【図２７】



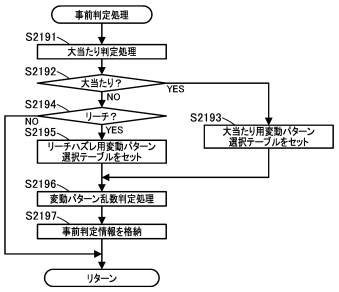
【図２８】



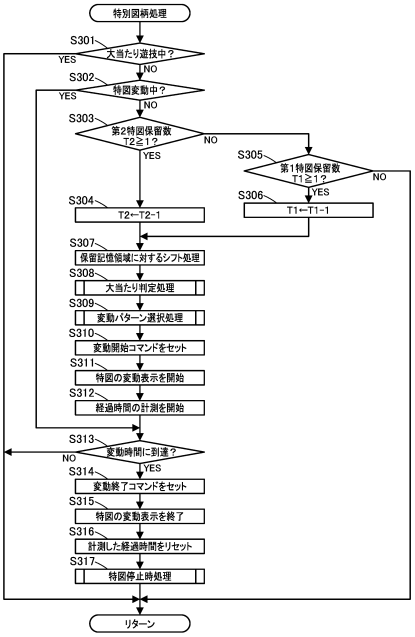
【図２９】



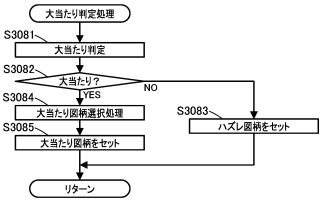
【図３０】



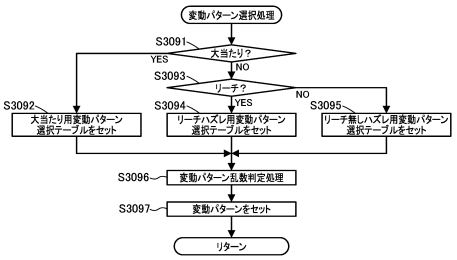
【図３１】



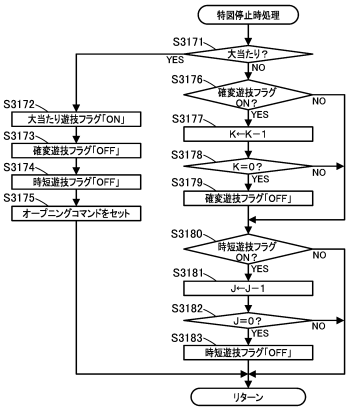
【図３２】



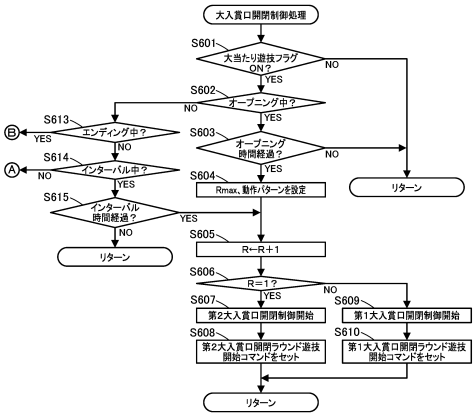
【図３３】



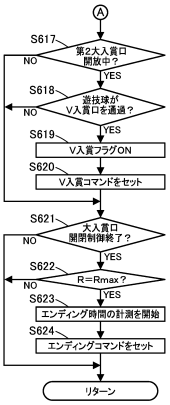
【図３４】



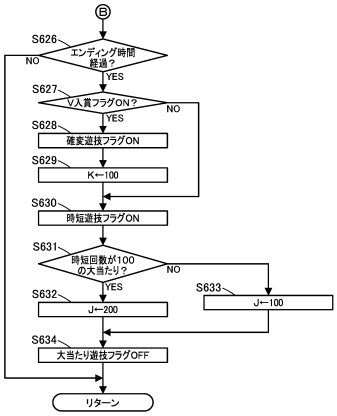
【図３５】



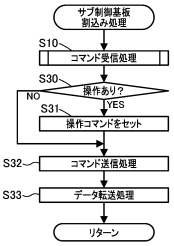
【図３６】



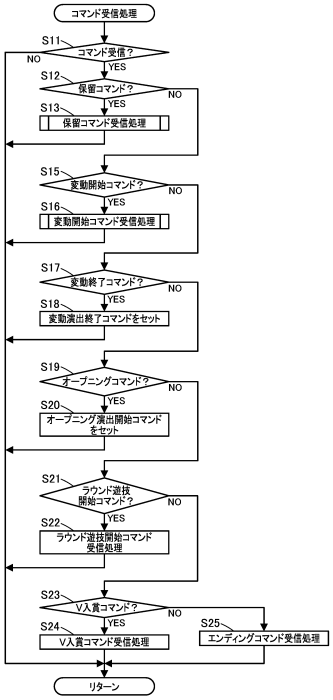
【図３７】



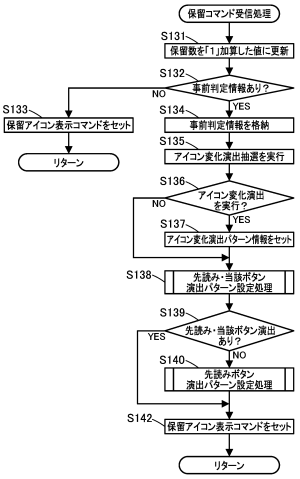
【図３８】



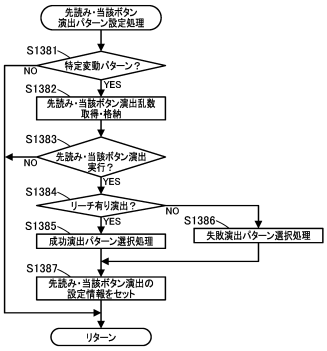
【図３９】



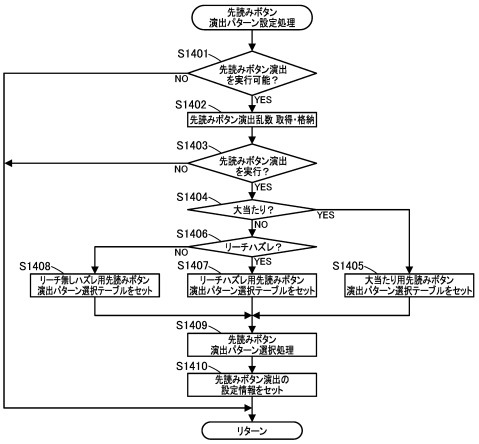
【図４０】



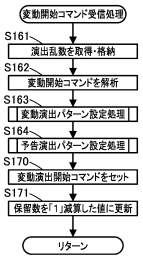
【図４１】



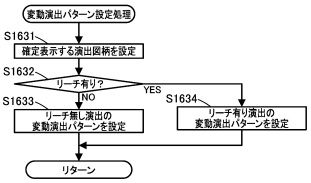
【図４２】



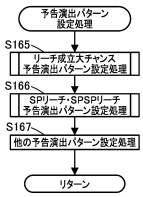
【図４３】



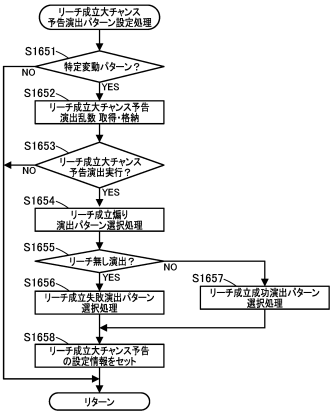
【図４４】



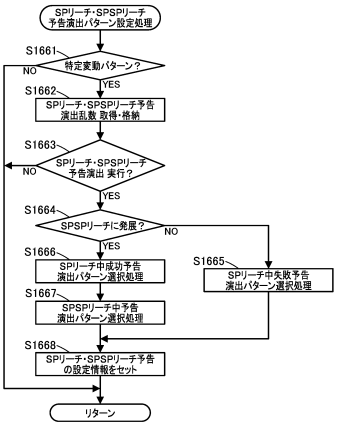
【図４５】



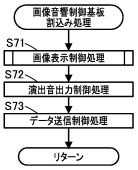
【図４６】



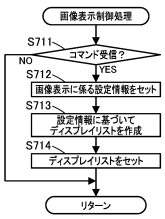
【図４７】


SPリーチ・SPSPリーチ
予告演出パターン設定処理
S1661
特定変動パターン？
NO
YES
S1662
SPリーチ・SPSPリーチ予告
演出乱数 取得・格納
S1663
SPリーチ・SPSPリーチ
予告演出 実行？
NO
YES
S1664
SPSPリーチに発展？
NO
YES
S1665
SPリーチ中失敗予告
演出パターン選択処理
S1666
SPリーチ中成功予告
演出パターン選択処理
S1667
SPSPリーチ中予告
演出パターン選択処理
S1668
SPリーチ・SPSPリーチ予告
の設定情報をセット
リターン

【図４８】


画像音響制御基板
割込み処理
S71
画像表示制御処理
S72
演出音出力制御処理
S73
データ送信制御処理
リターン

【図４９】


画像表示制御処理
S711
コマンド受信？
NO
YES
S712
画像表示に係る設定情報をセット
S713
設定情報に基づいて
ディスプレイリストを作成
S714
ディスプレイリストをセット
リターン