

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2017-77458

(P2017-77458A)

(43) 公開日 平成29年4月27日(2017.4.27)

(51) Int.Cl.
A63F 7/02 (2006.01)F 1
A 6 3 F 7/02 3 2 0テーマコード (参考)
2 C 3 3 3

審査請求 有 請求項の数 3 O L (全 66 頁)

(21) 出願番号	特願2016-171715 (P2016-171715)	(71) 出願人	000161806
(22) 出願日	平成28年9月2日 (2016.9.2)		京楽産業, 株式会社
(62) 分割の表示	特願2015-205460 (P2015-205460) の分割	(74) 代理人	100158780
原出願日	平成27年10月19日 (2015.10.19)		弁理士 寺本 亮
		(74) 代理人	100121359
			弁理士 小沢 昌弘
		(72) 発明者	渡辺 直幸
			愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
			京楽産業, 株式会社内
		Fターム(参考)	2C333 AA01 AA11 CA48 CA72 CA76 EA10

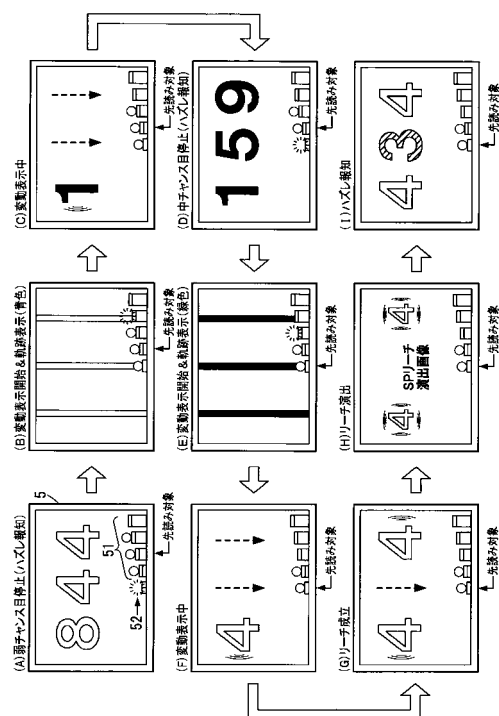
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】演出の興趣性を向上させることが可能な遊技機を提供すること。

【解決手段】遊技機1では、遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かの判定が行われる。これに対して、判定の権利が保留された場合、その権利に対して判定が行われる前に、特別遊技を実行するか否かの事前判定が行われる。一方、判定が実行されると、その判定の結果に基づいて、判定の結果を報知する報知演出が実行される。これに対して、事前判定の結果に基づいて、特別遊技が行われる可能性があることを示唆する事前演出を、複数回の報知演出のそれぞれにおいて実行可能であり、複数回のうちの所定回目の報知演出において事前演出が実行された場合、次回の報知演出において事前演出が実行されるまでに、事前演出が実行されたことを示唆する示唆演出を実行可能である。

【選択図】 図10



【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、
所定の演出を実行する演出実行手段とを備え、
前記演出実行手段は、

前記判定の結果に基づいて、当該判定の結果を報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出において、第 1 演出を複数回繰り返して実行可能にするとともに、前記第 1 演出が繰り返して行われることを示唆する継続演出を、複数回の前記第 1 演出のうち最終回以外のそれぞれにおいて実行可能にし、

複数回のうち所定回目の前記第 1 演出において前記継続演出が実行された場合、次の前記第 1 演出において前記継続演出が実行されるまでに、前記継続演出が実行されたことを示唆する示唆演出を実行可能である、遊技機。

10

【請求項 2】

前記継続演出には、前記特別遊技が実行される可能性が異なる複数の演出態様があり、
前記演出実行手段は、

前記示唆演出において、実行された前記継続演出の演出態様を示唆可能である、請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記継続演出には、前記特別遊技が実行される可能性が異なる複数の演出態様があり、
前記演出実行手段は、

20

前記示唆演出において、次の前記第 1 演出において実行される前記継続演出の演出態様を示唆可能である、請求項 1 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、特別遊技を実行するか否かを判定して、その判定結果に基づく演出を実行可能な遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

従来の遊技機では、遊技者に有利な特別遊技状態にするか否かが判定され、その判定結果に基づく演出が行われる（例えば特許文献 1 参照）。

30

【先行技術文献】**【特許文献】****【0003】**

【特許文献 1】特開 2015-19905 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、従来の遊技機では、特別遊技を実行するか否かの判定の結果に基づく演出の興趣性を向上させるという点に関して、改善の余地があった。

40

【0005】

それ故、本発明の目的は、演出の興趣性を向上させることが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】**

本発明は、上記の課題を解決するために以下の構成を採用した。

【0007】

本発明に係る遊技機は、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、所定の演出を実行する演出実行手段とを備え、前記演出実行手段は、前記判定の結果に基づいて、当該判定の結果を報知する報知演出を実行可能であり、前記報知演出にお

50

いて、第 1 演出を複数回繰り返して実行可能にするとともに、前記第 1 演出が繰り返して行われることを示唆する継続演出を、複数回の前記第 1 演出のうち最終回以外のそれぞれにおいて実行可能にし、複数回のうち所定回目の前記第 1 演出において前記継続演出が実行された場合、次の前記第 1 演出において前記継続演出が実行されるまでに、前記継続演出が実行されたことを示唆する示唆演出を実行可能である。

【0008】

前記継続演出には、前記特別遊技が実行される可能性が異なる複数の演出態様があり、前記演出実行手段は、前記示唆演出において、実行された前記継続演出の演出態様を示唆可能であってもよい。

【0009】

前記継続演出には、前記特別遊技が実行される可能性が異なる複数の演出態様があり、前記演出実行手段は、前記示唆演出において、次の前記第 1 演出において実行される前記継続演出の演出態様を示唆可能であってもよい。

【発明の効果】

【0010】

本発明によれば、興趣性を向上させることが可能である。

【図面の簡単な説明】

【0011】

【図 1】遊技機 1 の概略正面図

【図 2】遊技機 1 の一部を示す平面図

【図 3】図 1 における表示器 4 の拡大図

【図 4】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 5】各制御基板の間で送受信されるコマンドについて説明するための説明図

【図 6】低ベース状態および高ベース状態における演出の流れについて説明するための説明図

【図 7】音演出について説明するためのタイムチャート

【図 8】音演出の出力パターンを選択するためのテーブルについて説明するための説明図

【図 9】チャンス目演出および軌跡表示について説明するためのタイムチャート

【図 10】弱チャンス目が表示された後に中チャンス目が表示されるチャンス目演出の具体例を示す画面図

【図 11】中チャンス目が表示された後に強チャンス目が表示されるチャンス目演出の具体例を示す画面図

【図 12】強チャンス目が表示された後に強チャンス目が表示されるチャンス目演出の具体例を示す画面図

【図 13】チャンス目演出および軌跡表示の変形例について説明するためのタイムチャート

【図 14】弱チャンス目が表示されるチャンス目演出の具体例を示す画面図

【図 15】中チャンス目が表示された後に強チャンス目が表示されるチャンス目演出の具体例を示す画面図

【図 16】擬似連続予告演出について説明するためのタイムチャート

【図 17】擬似連続予告演出において継続示唆演出が行われる様子を例示する画面図

【図 18】擬似連続予告演出において他の継続示唆演出が行われる様子を例示する画面図

【図 19】確変遊技状態で遊技が制御されているときの演出表示を例示する画面図

【図 20】強さ指標画像 60 の拡大図

【図 21】確変遊技状態で遊技が制御されているときの液晶画面 5 における演出表示を例示する画面図

【図 22】バトルリーチ演出に発展する直前の演出表示の一例について説明するための画面図

【図 23】強さ指標画像 60 の表示に関する変形例について説明するための画面図

【図 24】何れのバトルリーチ演出が実行されるのかを示唆する示唆演出の第 1 の変形例

10

20

30

40

50

について説明するための画面図

【図 2 5】何れのバトルリーチ演出が実行されるのかを示唆する示唆演出の第 2 の変形例について説明するための画面図

【図 2 6】第 2 特別図柄判定の判定結果がランクアップ大当たりとなった場合に、大当たり遊技が実行される際に行われる演出の第 1 の演出例を示す説明図

【図 2 7】第 2 特別図柄判定の判定結果がランクアップ大当たりとなった場合に、大当たり遊技が実行される際に行われる演出の第 2 の演出例を示す説明図

【図 2 8】第 2 特別図柄判定の判定結果がランクアップ大当たりとなった場合に、大当たり遊技が実行される際に行われる演出の第 2 の演出例を示す説明図

【図 2 9】第 2 特別図柄判定の判定結果がランクアップ大当たりとなった場合に、大当たり遊技が実行される際に行われる演出の第 3 の演出例を示す説明図

【図 3 0】第 2 特別図柄判定の判定結果がランクアップ大当たりとなった場合に、大当たり遊技が実行される際に行われる演出の第 3 の演出例を示す説明図

【図 3 1】R U B と 4 種類のタッグチームとの対応関係について説明するための説明図

【図 3 2】コンビ決定テーブルの一例を示す図

【発明を実施するための形態】

【0012】

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 1 について説明する。

【0013】

〔遊技機 1 の概略構成例〕

まず、図 1 及び図 2 を参照しつつ、遊技機 1 の概略構成について説明する。ここで、図 1 は、遊技機 1 の概略正面図である。図 2 は、遊技機 1 の一部を示す平面図である。図 1 に例示されるように、遊技機 1 は、入賞や判定に関する役物等が設けられた遊技盤 2 と、遊技盤 2 を囲む枠部材 3 とを備えている。枠部材 3 は、遊技盤 2 と所定の間隔を隔てて平行配置された透明な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 10 が形成されている。

【0014】

遊技者がハンドル 20 を握ってレバー 21 を時計方向に回転させると、上皿 28 に溜められた遊技球が発射装置（不図示）へと案内され、レバー 21 の回転角度に応じた打球力で遊技領域 10 へと発射される。この遊技領域 10 には、不図示の遊技クギや風車等が設けられており、発射された遊技球は、遊技領域 10 における上部位置へと案内され、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 に沿って落下する。なお、遊技球の発射は、遊技者が停止ボタン 22 を操作することによって一時的に停止される。

【0015】

上皿 28 は、発射装置へ供給される遊技球及び賞球を溜めるものである。この上皿 28 の下方には、賞球を溜める下皿 29 が設けられている。この下皿 29 と近接配置された取り出しボタン 23 を遊技者が操作すると、下皿 29 の下面の一部が開口されて、下皿 29 に溜まった遊技球が下皿 29 の下方に配置された不図示の箱に落下する。なお、他の実施形態では、上皿 28 及び下皿 29 が 1 つの皿で構成されてもよい。

【0016】

遊技者がハンドル 20 を小さい回転角で回転させた状態を維持するいわゆる「左打ち」を行うと、遊技球が相対的に弱い打球力で打ち出される。この場合、遊技球は、矢印 31 に例示されるように遊技領域 10 における左側領域を流下する。一方、遊技者がハンドル 20 を大きい回転角で回転させた状態を維持するいわゆる「右打ち」を行うと、遊技球が相対的に強い打球力で打ち出される。この場合、遊技球は、矢印 32 に例示されるように遊技領域 10 における右側領域を流下する。

【0017】

左打ちされた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 11

10

20

30

40

50

、第2始動口12、2つの普通入賞口14、第1ゲート15、及び電動チューリップ17が設けられている。また、右打ちされた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12、大入賞口13、2つの普通入賞口14、第2ゲート16、及び上記電動チューリップ17が設けられている。

【0018】

遊技領域10に打ち出された遊技球は、遊技盤2に沿って流下する過程で、第1始動口11、第2始動口12、大入賞口13、及び普通入賞口14のいずれかに入球して入賞し得る。これらのうちのいずれかに入賞することで、入賞した箇所に応じた所定数の賞球が上皿28又は下皿29に払い出される。なお、入賞しなかった遊技球は、排出口18を介して遊技領域10から排出される。

10

【0019】

第1始動口11（第1始動領域）は、常時開放されている始動口であり、第2始動口12（第2始動領域）は、普通電動役物としての電動チューリップ17が作動しているときだけ開放される始動口である。遊技機1では、遊技球が第1始動口11を通過して入賞した場合、又は遊技球が第2始動口12を通過して入賞した場合、遊技者にとって有利な大当たり遊技（特別遊技）を実行するか否かが判定され、その判定結果が後述する表示器4に表示される。

【0020】

なお、以下の説明では、第1始動口11への遊技球の入賞を条件とし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12への遊技球の入賞を条件として実行される判定を「第2特別図柄判定」と呼び、これらの判定を総称して「特別図柄判定」と呼ぶものとする。

20

【0021】

大入賞口13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。この大入賞口13の開口部には、大入賞口13を開閉するプレートが設けられている。大入賞口13は、通常はこのプレートによって閉塞されている。これに対して、特別図柄判定の判定結果が「大当たり」であることを示す所定の大当たり図柄が表示器4に停止表示された場合、上記プレートを作動させて大入賞口13を開放する大当たり遊技が実行される。この大当たり遊技は、オープニングと、複数回のラウンド遊技と、エンディングとから構成される。ラウンド遊技は、大入賞口13が開放される時間が相対的に長い長開放ラウンド遊技と、大入賞口13が開放される時間が相対的に短い短開放ラウンド遊技とに分類される。長開放ラウンド遊技では、大入賞口13への遊技球の入賞数が10個に達するか、或いは、大入賞口13の開放から29.5秒が経過すると大入賞口13が閉塞される。このため、遊技者は、大当たり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より多くの賞球を得ることができる。一方の短開放ラウンド遊技では、大入賞口13への遊技球の入賞数に関わらず、大入賞口13の開放から所定時間（例えば0.1秒）が経過すると、大入賞口13が閉塞される。

30

【0022】

電動チューリップ17は、第2始動口12に近接配置されており、一对の羽根部材を有している。この電動チューリップ17は、一对の羽根部材が第2始動口12を閉塞する閉姿勢（図1中の実線）と、第2始動口12を開放する開姿勢（図1中の破線）とに姿勢変化可能に構成されている。

40

【0023】

第2始動口12は、図1に例示されるように、通常は電動チューリップ17によって閉塞されている。これに対して、遊技球が第1ゲート15又は第2ゲート16を通過すると、賞球の払い出しは行われないものの、第2始動口12を開放するか否かが判定される。ここで、第2始動口12を開放すると判定された場合、電動チューリップ17の一对の羽根部材が規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12は、電動チューリップ17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、電動チューリップ17が作動することによって遊技球が通過

50

し易い状態となる。なお、以下の説明では、第1ゲート15又は第2ゲート16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。

【0024】

普通入賞口14は、第1始動口11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の賞球が払い出される入賞口である。なお、第1始動口11等とは異なり、普通入賞口14に遊技球が入賞しても判定が行われることはない。

【0025】

〔遊技機1の演出手段の構成例〕

図1に例示されるように、遊技盤2又は枠部材3には、各種の演出を行うものとして、液晶表示装置5、可動役物7、スピーカ24、盤ランプ25等が設けられている。また、

10

【0026】

液晶表示装置5は、演出画像を表示する画像表示装置であり、遊技者によって視認され易い位置に設けられている。液晶表示装置5には、例えば、特別図柄判定の判定結果を報知する装飾図柄、予告演出などを行うキャラクタやアイテム、特別図柄判定が保留されている数だけ表示される保留アイコン（保留画像）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。以下の説明では、液晶表示装置5の表示画面を液晶画面5と呼ぶものとする。

【0027】

なお、画像表示装置は、EL表示装置等の他の画像表示装置によって構成されてもよい。また、遊技機1に複数の液晶表示装置が設けられていてもよい。具体的には、液晶表示装置5と、液晶表示装置5の表示画面に比べて表示画面が小さい2つの液晶表示装置を、液晶表示装置5の前面側において、遊技盤2に対して可動に構成した構成が一例として挙げられる。また、他の実施形態では、液晶表示装置5の前面側に、透過液晶表示装置を設けて、この透過液晶表示装置と液晶表示装置5とを用いて演出を行うようにしてもよい。

20

【0028】

可動役物7は、遊技盤2に対して可動に構成されており、内蔵された発光素子（例えばLED）を発光させながら回転することによって各種の演出を行う演出役物である。なお、可動役物7の形状、動作態様、発光態様はどのようなものであってもよい。また、他の実施形態では、複数の演出役物が設けられていてもよい。

30

【0029】

盤ランプ25及び枠ランプ37は、点灯又は点滅のパターンの変更、発光色の変更等の光による各種の演出を行う。スピーカ24は、液晶表示装置5で行われる表示演出と同期するように楽曲や音声、効果音等を出力して音による演出を行う。

【0030】

〔遊技機1の操作手段の構成例〕

図2に例示されるように、枠部材3には、遊技者が入力を行う入力手段として、演出ボタン26及び演出キー27が設けられている。演出ボタン26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。演出キー27は、遊技者が選択操作を行うためのいわゆる十字キーである。遊技機1では、演出ボタン26又は演出キー27の操作に応じた演出が行われる場合がある。

40

【0031】

なお、入力手段はこれらに限定されるものではなく、遊技者のタッチ操作を検知可能なタッチパネル、例えば遊技盤2に対してかざされた遊技者の手を検知可能な光センサ、ジョイスティックといった他の入力手段であってもよい。

【0032】

〔表示器4の構成例〕

図3は、図1における表示器4の拡大図である。表示器4は、主に特別図柄判定や普通図柄判定に関する情報を表示するものであり、図3に例示されるように、第1特別図柄表示器41、第2特別図柄表示器42、第1特別図柄保留表示器43、第2特別図柄保留表

50

示器 4 4、普通図柄表示器 4 5、普通図柄保留表示器 4 6、遊技状態表示器 4 7、ラウンド表示器 4 8 等を有して構成されている。

【0033】

第 1 特別図柄表示器 4 1 は、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判定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。第 2 特別図柄表示器 4 2 は、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判定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。第 1 特別図柄表示器 4 1 及び第 2 特別図柄表示器 4 2 には、判定図柄として、特別図柄判定の判定結果が「大当たり」であることを示す大当たり図柄、又は特別図柄判定の判定結果が「ハズレ」であることを示すハズレ図柄が停止表示される。

10

【0034】

第 1 特別図柄保留表示器 4 3 は、第 1 特別図柄判定の保留数を表示する。第 2 特別図柄保留表示器 4 4 は、第 2 特別図柄判定の保留数を表示する。なお、第 1 特別図柄判定および第 2 特別図柄判定の保留数の上限は、本実施形態では、いずれも「4」である。

【0035】

普通図柄表示器 4 5 は、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判定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。普通図柄保留表示器 4 6 は、普通図柄判定の保留数を表示する。遊技状態表示器 4 7 は、遊技機 1 の電源投入時点における遊技状態を表示する。ラウンド表示器 4 8 は、第 1 特別図柄表示器 4 1 又は第 2 特別図柄表示器 4 2 に大当たり図柄が停止表示されると、大当たり遊技中に開閉される大入賞口 1 3 の開放パターンを表示する。

20

【0036】

なお、以下の説明では、第 1 特別図柄表示器 4 1 又は第 2 特別図柄表示器 4 2 に表示される図柄を「特別図柄」と呼び、普通図柄表示器 4 5 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 4 1 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 4 2 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。

【0037】

〔変動演出〕

遊技機 1 では、第 1 始動口 1 1（又は第 2 始動口 1 2）に遊技球が入賞すると、大当たり遊技を実行するか否かを判定する特別図柄判定が行われる。そして、第 1 特別図柄表示器 4 1（又は第 2 特別図柄表示器 4 2）において、特別図柄が変動表示された後に特別図柄判定の判定結果を示す判定図柄が停止表示される。これに対して、液晶画面 5 では、特別図柄が変動表示されるのに伴って装飾図柄を変動表示させる変動演出が行われ、判定図柄が停止表示されるのに伴って、装飾図柄が特別図柄判定の判定結果を示す態様で停止表示される。

30

【0038】

このような変動演出中には、いわゆるリーチ演出が行われる場合がある。具体的には、液晶画面 5 には、例えば 1～9 の数字が縦方向に連続して記された数列からなる装飾図柄が 3 列表示されており、特別図柄の変動表示が開始されると、これらの装飾図柄が例えば上から下へとスクロールするように変動表示される。これに対して、リーチ演出が行われる場合には、全ての装飾図柄が停止表示されるのに先立って、まず、例えば左列と右列の装飾図柄が仮停止する。その際、左図柄及び右図柄として有効ライン上に同一の装飾図柄が仮停止するとリーチ成立となり、同一の装飾図柄が 3 つ揃うのではないかと期待感を遊技者に与えるリーチ演出が行われる。そして、第 1 特別図柄表示器 4 1（又は第 2 特別図柄表示器 4 2）において大当たり図柄が停止表示されると、例えば、同一の装飾図柄が有効ライン上に本停止して大当たりが報知されることになる。なお、変動演出中に左図柄及び右図柄として相異なる装飾図柄が仮停止した場合には、リーチ演出は行われず、第 1 特別図柄表示器 4 1（又は第 2 特別図柄表示器 4 2）においてハズレ図柄が停止表示さ

40

50

れるのに伴い、ゾロ目とはならない3つの装飾図柄が本停止して変動演出が終了することになる。

【0039】

〔遊技機1の制御装置の構成〕

図4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の裏面側には、上皿28又は下皿29へと送り出される遊技球を溜めておく球タンクの他に、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4に例示されるように、遊技機1の制御装置は、各種判定やコマンドの送信といった遊技の進行を制御する遊技制御基板100、遊技制御基板100から受信したコマンドに基づいて演出を統括的に制御する演出制御基板130、画像や音による演出を制御する画像音響制御基板140、各種のランプや可動体による演出を制御するランプ制御基板150等から構成されている。なお、制御装置の構成はこれに限定されるものではなく、例えば演出制御基板130、画像音響制御基板140、及びランプ制御基板150が1つの基板で構成されていてもよい。

【0040】

〔遊技制御基板100の構成例〕

遊技制御基板100は、メインCPU101、メインROM102、及びメインRAM103を備えている。メインCPU101は、メインROM102に記憶された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RAM103は、メインCPU101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又はデータ処理などの作業領域として使用される。

【0041】

遊技制御基板100には、第1始動口スイッチ111、第2始動口スイッチ112、電動チューリップ制御部113、第1ゲートスイッチ114、第2ゲートスイッチ115、大入賞口スイッチ116、大入賞口制御部117、普通入賞口スイッチ118、及び表示器4を構成する各表示器41～48が接続されている。なお、本実施形態における遊技機1は4つの普通入賞口14を有しているため、4つの普通入賞口スイッチ122を備えているが、図4においては、普通入賞口スイッチ122を1つだけ表記している。

【0042】

第1始動口スイッチ111は、第1始動口11に遊技球が入賞したことを検知して、その検知信号を遊技制御基板100に出力する。第2始動口スイッチ112は、第2始動口12に遊技球が入賞したことを検知して、その検知信号を遊技制御基板100に出力する。電動チューリップ制御部113は、遊技制御基板100からの制御信号に応じて、電動チューリップ17の一对の羽根部材に駆動伝達可能に連結された電動ソレノイドを作動させることによって、第2始動口12を開閉する。第1ゲートスイッチ114は、遊技球が第1ゲート15を通過したことを検知して、その検知信号を遊技制御基板100に出力する。第2ゲートスイッチ115は、遊技球が第2ゲート16を通過したことを検知して、その検知信号を遊技制御基板100に出力する。

【0043】

大入賞口スイッチ116は、大入賞口13に遊技球が入賞したことを検知して、その検知信号を遊技制御基板100に出力する。大入賞口制御部117は、遊技制御基板100からの制御信号に基づいて、大入賞口13を閉塞するプレートに駆動伝達可能に連結された電動ソレノイドを作動させることによって、大入賞口13を開閉する。普通入賞口スイッチ118は、遊技球が普通入賞口14に入賞したことを検知して、その検知信号を遊技制御基板100に出力する。

【0044】

遊技制御基板100のメインCPU101は、第1始動口スイッチ111、第2始動口スイッチ112、大入賞口スイッチ116、又は普通入賞口スイッチ118からの検知信号が入力されると、遊技球が入賞した場所に応じた所定数の賞球の払い出しを払出制御基板（不図示）に指示し、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。詳細な説明は省略するが、払出制御基板は、球タンクから遊技球を送り出す駆動モータを制御することによって、上皿 28 又は下皿 29 に遊技球を供給する。

【0045】

メインCPU101は、第1始動口スイッチ111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、第2始動口スイッチ112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。

【0046】

なお、第1始動口スイッチ111または第2始動口スイッチ112によって遊技球が検知されて、その検知信号が入力されると、メインCPU101は、大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数、変動パターン乱数を取得する。

10

【0047】

ここで、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、リーチ有りの演出を行うか或いはリーチ無しの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変動パターンを決定するための乱数である。

【0048】

メインCPU101は、これらの乱数を取得すると、まずは、取得した大当たり乱数が、メインROM102に記憶されている所定の乱数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、大当たり遊技を実行すると判定した場合には、取得した図柄乱数が、メインROM102に記憶されてい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。ここで、大当たりの種類としては、例えば、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になる「確変大当たり」や、大当たり遊技が終了した後に時短遊技状態で遊技が制御されることになる「通常大当たり」が例として挙げられる。

20

【0049】

なお、本実施形態では、「確変大当たり」として、「4ラウンド確変大当たり」、「6ラウンド確変大当たり」、「8ラウンド確変大当たり」、「16ラウンド確変大当たり」等が用意されている。ここで、「4ラウンド確変大当たり」は、4ラウンドの長開放ラウンド遊技を含む大当たり遊技が行われた後に確変遊技状態で遊技が制御される大当たりである。「6ラウンド確変大当たり」は、6ラウンドの長開放ラウンド遊技を含む大当たり遊技が行われた後に確変遊技状態で遊技が制御される大当たりである。「8ラウンド確変大当たり」は、8ラウンドの長開放ラウンド遊技を含む大当たり遊技が行われた後に確変遊技状態で遊技が制御される大当たりである。「16ラウンド確変大当たり」は、16ラウンドの長開放ラウンド遊技を含む大当たり遊技が行われた後に確変遊技状態で遊技が制御される大当たりである。

30

【0050】

一方、メインCPU101は、大当たり乱数に基づく判定で、大当たり遊技を実行しないと判定した場合、取得したリーチ乱数が、メインROM102に記憶されてい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CPU101は、大当たり遊技を行うか否かに関わらず、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。

40

【0051】

メインCPU101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、大入賞口制御部117を介して大入賞口13の開閉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。

【0052】

また、メインCPU101は、第1ゲートスイッチ114又は第2ゲートスイッチ11

50

5からの検知信号が入力されたタイミングで乱数を取得し、取得した乱数を用いて普通図柄判定を実行する。そして、第2始動口12を開放すると判定した場合、電動チューリップ制御部113を介して電動チューリップ17を作動させることによって、第2始動口12を一時的に開放する。

【0053】

また、メインCPU101は、表示器4を構成する各表示器41～48に図3に基づいて上述した処理を実行させる。

【0054】

[演出制御基板130の構成例]

演出制御基板130は、サブCPU131、サブROM132、サブRAM133、及びRTC（リアルタイムクロック）134を備えている。サブCPU131は、サブROM132に記憶された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RAM133は、サブCPU131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又はデータ処理などの作業領域として使用される。RTC134は、現時点の日時（日付及び時刻）を計測する。

【0055】

サブCPU131は、遊技制御基板100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、演出ボタン26又は演出キー27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CPU131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140及びランプ制御基板150に送信する。

【0056】

[画像音響制御基板140の構成例]

画像音響制御基板140は、統括CPU141、制御用ROM142、制御用RAM143、VDP（Video Display Processor）144、音響DSP（Digital Signal Processor）145等を有して構成されている。統括CPU141は、制御用ROM142に記憶されたプログラムに基づいて、演出制御基板130において演出内容が設定された演出を表現する画像や音を制御する際の演算処理を行う。制御用RAM143は、統括CPU141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又はデータ処理などの作業領域として使用される。

【0057】

VDP144は、液晶画面5に表示される演出画像を生成する。音響DSP145は、スピーカ24から出力される音響データを生成する。統括CPU141は、演出制御基板130からのコマンド及び制御用ROM142に記憶されているプログラムに基づいて制御信号を生成してVDP144及び音響DSP145に出力することにより、VDP144及び音響DSP145の動作を制御する。

【0058】

図には示されていないが、VDP144は、演出画像の生成に必要な素材データを記憶する画像用ROM、演出画像の描画処理を実行する描画エンジン、及び描画エンジンによって描画された演出画像を液晶表示装置5に出力する出力回路を有している。描画エンジンは、統括CPU141からの制御信号に基づいて、画像用ROMに記憶されている素材データを用いて、フレームバッファに演出画像を描画する。出力回路は、このフレームバッファに描画された演出画像を所定のタイミングで液晶表示装置5に出力する。

【0059】

図には示されていないが、音響DSP145には、楽曲や音声、効果音等の演出音に関する各種音響データを記憶する音響用ROMと、音響DSP145によるデータ処理等の作業領域として使用されるSDRAMが接続されている。音響DSP145は、統括CPU141からの制御信号に対応する音響データを音響用ROMからSDRAM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スピーカ24へ出力する。

【0060】

[ランプ制御基板150の構成例]

ランプ制御基板150は、ランプCPU151、ランプROM152、及びランプRAM153を備えている。ランプCPU151は、ランプROM152に記憶されたプログラムに基づいて、可動役物7、盤ランプ25、枠ランプ37等の動作を制御する際の演算処理を行う。ランプRAM153は、ランプCPU151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又はデータ処理などの作業領域として使用される。

【0061】

ランプROM152には、発光パターンデータ及び動作パターンデータが記憶されている。ここで、発光パターンデータは、可動役物7が備える発光素子、盤ランプ25、枠ランプ37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、可動役物7等の動作パターンを示すデータである。

【0062】

ランプCPU151は、ランプROM152に記憶された発光パターンデータの中から、演出制御基板130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RAM153に読み出して、可動役物7が備える発光素子、盤ランプ25、枠ランプ37の発光を制御する。また、ランプCPU151は、ランプROM152に記憶された動作パターンデータの中から、演出制御基板130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RAM153に読み出して、可動役物7を動作させるモータの駆動を制御する。

【0063】

また、ランプCPU151は、遊技者によって演出ボタン26または演出キー27が操作された場合に、その旨を通知する操作コマンドを演出制御基板130に送信する。

【0064】

[各種コマンドについて]

図5は、各制御基板の間で送受信されるコマンドについて説明するための説明図である。図5に示されるように、遊技制御基板100から演出制御基板130に対して、保留コマンド、変動開始コマンド、図柄確定コマンド、オープニングコマンド、ラウンド開始コマンド、エンディングコマンド等が送信される。また、演出制御基板130から画像音響制御基板140に対して、保留表示コマンド、変動演出開始コマンド、変動演出終了コマンド、オープニング演出開始コマンド、ラウンド中演出開始コマンド、エンディング演出開始コマンド、操作通知コマンド等が送信される。

【0065】

ところで、特別図柄の変動表示中に例えば第1始動口11に遊技球が入賞した場合には、その入賞に応じた第1特別図柄判定および当該判定に対応する第1特別図柄の変動表示を直ちに開始することができない。このような場合、遊技機1では、第1始動口11に遊技球が入賞した際に取得された各種乱数が、第1特別図柄判定の実行を保留する情報としてメインRAM103の所定處行に格納される。このようにして特別図柄判定（ここでは第1特別図柄判定）を直ちに実行できずにその判定の実行が保留された場合には、遊技制御基板100から演出制御基板130に対して保留コマンドが送信される。

【0066】

保留コマンドは、第1始動口11（又は第2始動口12）への遊技球の入賞に応じた第1特別図柄判定（又は第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る。なお、本実施形態における遊技機1では、事前判定結果を含む保留コマンドが送信される場合がある。

【0067】

本実施形態における遊技機1では、特別図柄判定が保留される場合に、特別図柄判定の実行に先立って、始動口入賞時に取得された各種の乱数に基づいて、特別図柄判定と同様の処理を行う事前判定が行われる。この事前判定が行われることによって、大当たりとな

10

20

30

40

50

るか否かを示す情報、大当たりとなる場合にその大当たりの種類が何であることを示す情報、リーチ有り演出およびリーチ無し演出のいずれが行われることになるかを示す情報、選択されることになる特別図柄の変動パターンを示す情報等が、事前判定情報（事前判定結果）として取得されることになる。

【0068】

サブCPU131は、遊技制御基板100からの保留コマンドを受信すると、サブRAM133に記憶されている、第1特別図柄判定（又は第2特別図柄判定）の保留数を示す情報を更新する。そして、保留アイコンの新規表示の実行を指示する保留表示コマンドを画像音響制御基板140に送信する。なお、サブCPU131は、受信した保留コマンドに含まれている事前判定情報に基づいて、いわゆる先読み演出を実行するか否かを決定し、先読み演出を実行すると決定した場合に、保留アイコンを通常とは異なる表示態様で表示したり、或いは保留アイコンの表示態様を途中で変化させたりする処理の実行を監視する保留表示コマンドを送信する場合がある。

10

【0069】

変動開始コマンドは、特別図柄の変動表示が開始されることを通知するコマンドであって、特別図柄の変動表示が開始される際に送信される。この変動開始コマンドは、図柄の設定情報および変動パターンの設定情報を含むものである。ここで、図柄の設定情報は、大当たりであると判定した場合には、大当たりの種類を示す大当たり図柄を特定可能な情報であり、ハズレと判定した場合には、ハズレ図柄を特定可能な情報である。また、変動パターンの設定情報は、変動パターンに基づいて選択した特別図柄の変動パターンを特定可能な情報である。

20

【0070】

サブCPU131は、受信した変動開始コマンドを解析することによって、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こと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。

【0071】

サブCPU131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。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、装飾図柄の変動態様、リーチ演出の有無、リーチ成立のタイミング、リーチ図柄を構成する装飾図柄の種類、リーチ演出の内容、停止表示される装飾図柄の種類等が決定される。また、サブCPU131は、変動演出パターン設定処理で設定したパターンで装飾図柄が変動表示されているときに実行する各種の予告演出の内容を設定する予告演出パターン設定処理を実行する。詳細な説明は省略するが、この予告演出パターン設定処理が実行されることにより、例えば、キャラクタがセリフを発するセリフ予告演出、演出画像の表示が段階的に発展していくステップアップ予告演出等の各種予告演出を実行するか否かが決定される。また、これらの予告演出を実行する場合には、その演出態様が併せて決定される。例えばセリフ予告演出を実行すると決定された場合、セリフ予告演出に登場させるキャラクタの種類、そのキャラクタが発するセリフの内容や文字色等が決定される。

30

40

【0072】

サブCPU131は、変動演出パターン設定処理および予告演出パターン設定処理を実行すると、設定した変動演出パターンでの変動演出の開始、及び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画像音響制御基板140に送信する。

【0073】

図柄確定コマンドは、特別図柄の変動表示が終了することを通知するコマンドであって、特別図柄の変動表示が開始されてから所定の変動時間が経過すると送信される。サブC

50

P U 1 3 1 は、遊技制御基板 1 0 0 からこの図柄確定コマンドを受信すると、変動演出終了コマンドを画像音響制御基板 1 4 0 に送信する。これにより、特別図柄判定の判定結果を示す態様で特別図柄が停止表示されるのに伴って、液晶画面 5 において、同じく特別図柄判定の判定結果を示す態様で装飾図柄が停止表示されることになる。

【 0 0 7 4 】

オープニングコマンドは、オープニング期間の開始を通知するコマンドであって、大当たり遊技の開始に伴って送信される。サブ C P U 1 3 1 は、オープニングコマンドを受信すると、所定のオープニング演出（例えば大当たりの種類を示す報知演出や、右打ちを促す演出）の開始を指示するオープニング演出開始コマンドを画像音響制御基板 1 4 0 に送信する。

10

【 0 0 7 5 】

ラウンド開始コマンドは、ラウンド遊技の開始を通知するコマンドであって、大入賞口 1 3 の開放制御を開始するのに伴って送信される。サブ C P U 1 3 1 は、ラウンド開始コマンドを受信すると、所定のラウンド中演出（例えばラウンド数を示唆する演出画像の表示）の開始を指示するラウンド中演出開始コマンドを画像音響制御基板 1 4 0 に送信する。

【 0 0 7 6 】

エンディングコマンドは、最終のラウンド遊技が終了してエンディング期間が始まることを通知するコマンドであって、最終のラウンド遊技が終了すると送信される。サブ C P U 1 3 1 は、エンディングコマンドを受信すると、所定のエンディング演出（例えば、大当たり遊技終了後の遊技状態を示唆する演出）の開始を指示するエンディング演出開始コマンドを画像音響制御基板 1 4 0 に送信する。

20

【 0 0 7 7 】

図には示されていないが、演出ボタン 2 6 又は演出キー 2 7 が操作されると、その旨を通知する操作コマンドがランプ制御基板 1 5 0 から演出制御基板 1 3 0 に送信される。サブ C P U 1 3 1 は、操作コマンドを受信すると、演出ボタン 2 6 又は演出キー 2 7 が操作されたことを通知する操作通知コマンドを画像音響制御基板 1 4 0 に送信する。

【 0 0 7 8 】

なお、詳細な説明は省略するが、後述する遊技機 1 で行われる各種の演出は、サブ C P U 1 3 1 が、遊技制御基板 1 0 0 からコマンドを受信した場合に、そのコマンドに基づいて演出内容を設定し、その設定情報を含むコマンドを画像音響制御基板 1 4 0 （及びランプ制御基板 1 5 0 ）に送信することによって実現される。

30

【 0 0 7 9 】

〔遊技状態について〕

本実施形態における遊技機 1 は、「通常遊技状態」、「確変遊技状態」、又は「時短遊技状態」で遊技が制御される。

【 0 0 8 0 】

「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、電チューサポート機能が付与されない通常の遊技状態である。すなわち、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 $1/319$ ）に設定される。また、普通図柄判定によって第 2 始動口 1 2 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 $1/12$ ）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 2.5 秒）に設定され、且つ第 2 始動口 1 2 を開放すると判定された場合の第 2 始動口 1 2 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。

40

【 0 0 8 1 】

「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、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、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 $1/40$ ）に設定される。また、普通図柄判定に

50

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12／12）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2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1.6秒×3回）に設定される。

【0082】

「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1／319）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12／12）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2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1.6秒×3回）に設定される。

10

【0083】

なお、以下の説明では、電チュー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12への遊技球の入賞が容易な状態を「高ベース状態」と呼び、電チュー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12への遊技球の入賞が容易ではない状態を「低ベース状態」と呼ぶものとする。

【0084】

〔演出の流れ〕

20

図6は、低ベース状態および高ベース状態における演出の流れについて説明するための説明図である。

【0085】

（低ベース状態における演出の流れ）

遊技者が右打ちした遊技球は、第1始動口11及び第2始動口12のうち、基本的には、第2始動口12にしか入賞しない。そして、低ベース状態のときには、高ベース状態のときに比べて、第2始動口12が開放され難くなっており、第1始動口11の方が第2始動口12よりも遊技球が入賞し易くなっている。このため、低ベース状態（本実施形態では通常遊技状態）で遊技が制御されているときには、遊技者は、第1始動口11を狙った左打ちにより遊技を行うことになる。

30

【0086】

これに対して、低ベース状態のときに第1始動口11に遊技球が入賞すると、第1特別図柄判定が実行される。そして、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。その一方で、液晶画面5では、このような第1特別図柄の変動表示中において、以下のような演出が行われる。

【0087】

液晶画面5では、第1特別図柄の変動表示が開始されるのとほぼ同時に、装飾図柄の変動表示が開始される。具体的には、液晶画面5において、第1特別図柄の変動表示が開始されるとほぼ同時に、これらの装飾図柄が例えば上から下へのスクロールするように、装飾図柄の変動表示が開始される（図6（A-1）参照）。

40

【0088】

そして、スクロールの開始後、全ての装飾図柄が停止するのに先立って、まず、例えば、左列の装飾図柄（左図柄）と右列の装飾図柄（右図柄）とが停止する。その際、有効ライン上に同一の装飾図柄が停止表示されなかった場合にはリーチが成立しないため、リーチ演出が行われることなく、第1特別図柄判定の判定結果が「ハズレ」であることを示唆する3つの装飾図柄（ハズレを示唆する、いわゆるバラケ目）が有効ライン上に停止表示されることになる（図6（A-2）参照）。

【0089】

一方、左図柄と右図柄とが停止表示される際に有効ライン上に同一の装飾図柄が停止表

50

示されると、リーチが成立する（図6（A-3）参照）。リーチが成立すると、有効ライン上に同一の装飾図柄が3つ揃うのではないかと期待感を遊技者に与えるリーチ演出が行われる。

【0090】

本実施形態における遊技機1では、第1特別図柄の変動表示に伴って行われるリーチ演出として、ノーマルリーチ演出、SPリーチ演出、及びSPSPリーチ演出の3種類が用意されている。

【0091】

ノーマルリーチ演出（図6（A-4）参照）は、例えば、中列の装飾図柄（中図柄）のスクロール速度を徐々に低下させていくのに伴って、アニメのキャラクタが活躍する演出が展開されるリーチ演出である。このノーマルリーチ演出は、第1特別図柄判定の判定結果が「ハズレ」であり、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た場合に選択され易いリーチ演出である。このため、ノーマルリーチ演出は、大当たりに対する信頼度が相対的に低いことを示唆するリーチ演出であると言える。

10

【0092】

SPリーチ演出（図6（A-5）参照）は、有効ライン上に中図柄が停止するまでの間に、実写のキャラクタが活躍する演出が展開されるリーチ演出である。このSPリーチ演出は、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可能性があるリーチ演出である。また、このSPリーチ演出は、第1特別図柄判定の判定結果が「ハズレ」であり、且つ特別図柄の変動時間が長めの時間に設定された場合に選択され易いリーチ演出である。このため、SPリーチ演出は、大当たりに対する信頼度が中程度であることを示唆するリーチ演出であると言える。

20

【0093】

一方、特別図柄判定の判定結果が「大当たり」である場合、又は第1特別図柄判定の判定結果が「ハズレ」であり、且つ特別図柄の変動時間が相対的に長い時間に設定された場合、ノーマルリーチ演出又はSPリーチ演出の終盤でハズレと見せ掛けておいて、SPSPリーチ演出（図6（A-6）参照）に発展する場合がある。このSPSPリーチ演出は、SPリーチ演出と同様に実写のキャラクタが活躍する、大当たりに対する信頼度が相対的に高いリーチ演出である。なお、ノーマルリーチ演出またはSPリーチ演出からSPSPリーチ演出に発展する場合の他に、リーチ成立からSPSPリーチ演出に直接発展する場合もある。

30

【0094】

このように、ノーマルリーチ演出、SPリーチ演出、又はSPSPリーチ演出が行われた後に、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のに伴い、第1特別図柄判定の判定結果を示唆する表示態様で装飾図柄が停止表示されることになる（図6（A-2）参照）。

【0095】

第1特別図柄表示器41にハズレ図柄が停止表示されると共に液晶画面5に「ハズレ」を示唆する表示態様で装飾図柄が停止表示されると、第1特別図柄判定が保留されている場合には、次の変動が開始される（図6（A-7）参照）。

40

【0096】

一方、第1特別図柄表示器41に大当たり図柄が停止表示されると共に液晶画面5に「大当たり」を示唆する表示態様で装飾図柄が停止表示されると、大当たり遊技が開始される。この大当たり遊技は、オープニングと、複数回のラウンド遊技（長開放ラウンド遊技又は短開放ラウンド遊技）と、エンディングとから構成される。

【0097】

これに対して、液晶画面5では、大当たり遊技におけるオープニング中には所定のオープニング演出（OP演出）が実行され（図6（A-8）参照）、ラウンド遊技中には所定のラウンド中演出が実行され（図6（A-9）参照）、エンディング中には所定のエンディング演出（ED演出）が実行される（図6（A-10）参照）。

50

【0098】

(高ベース状態における演出の流れ)

高ベース状態のときには、低ベース状態のときに比べて、第2始動口12が開放され易くなっている。このため、高ベース状態（本実施形態では、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、遊技者は、第2始動口12を狙った右打ちにより遊技を行うことになる。

【0099】

これに対して、高ベース状態のときに例えば第2始動口12に遊技球が入賞すると、第2特別図柄判定が実行される。そして、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てから第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。これに対して、液晶画面5では、装飾図柄の変動表示が開始され（図6（B-1）参照）、第2特別図柄の変動表示中において、以下のような演出が行われる。なお、以下の説明では、高ベースにおける第2特別図柄の変動表示中に行われる演出の流れについて説明するが、高ベース状態における第1特別図柄の変動表示中においても、同様の流れで演出が行われる。

10

【0100】

本実施形態に係る遊技機1は、高ベース状態において、第2特別図柄の変動表示中にリーチが成立すると何らかの大当たりに当選していることが確定し、リーチ演出としてのバトル演出において自キャラが敵キャラとのバトルに勝利する勝利演出が行われれば確変（確変遊技状態）が継続し、逆にバトルに敗北すれば確変終了のピンチとなる、いわゆるバトルタイプと呼ばれる遊技機である。すなわち、遊技機1では、高ベース状態では、第2特別図柄判定の判定結果が大当たりでなければリーチが成立しないといった構成が採用されている。

20

【0101】

液晶画面5では、第2特別図柄の変動表示が開始されるのとほぼ同時に、装飾図柄の変動表示が開始される（図6（B-1）参照）。そして、この第2特別図柄の変動表示の開始時に行われた第2特別図柄判定の判定結果が「ハズレ」である場合、リーチが成立することなくリーチ無し演出が行われて（図6（B-2）参照）、第2特別図柄判定の判定結果が「ハズレ」であることを報知する表示態様で装飾図柄が停止表示されることになる（図6（B-3）参照）。

30

【0102】

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、例えば左図柄及び右図柄として同一の装飾図柄が有効ライン上に擬似停止してリーチが成立し（図6（B-4）参照）、バトルリーチ演出が開始される（図6（B-5）参照）。このバトルリーチ演出は、本実施形態では、自キャラであるキャラKI及びキャラGRのタッグチームが、敵のタッグチームとプロレスで対戦する様子が展開されるリーチ演出として構成されている。

【0103】

第2特別図柄判定の判定結果が「大当たり」であり、且つ変動終了時に確変大当たりを報知する大当たり図柄が停止表示される場合には、大抵の場合、バトルリーチ演出の終盤で勝利演出が行われる（図6（B-6）参照）。この勝利演出は、遊技者に有利な特別遊技状態になることを示唆する演出であり、具体的には、実質ラウンド数が4R以上である大当たり遊技が行われると共に、この大当たり遊技終了後も、大当たり遊技開始前と同様に確変遊技状態で遊技が制御されることを示唆する演出である。

40

【0104】

なお、本実施形態では、16R確変大当たりには当選している場合に、勝利演出として、自キャラが勝利したことを表す演出表示が行われた後に、7以外の同一の装飾図柄が有効ライン上に3つ揃った状態で擬似停止表示され、最後に、これらの装飾図柄が7図柄に変化して本停止する様子を表す表示演出が行われる（図30（E）及び（F）参照）。

【0105】

また、4ラウンド確変大当たり、6ラウンド確変大当たり、8ラウンド確変大当たり、

50

又は16ラウンド確変大当たりに当選している場合、勝利演出として、自キャラが勝利したことを表す演出表示が行われた後に、7以外の同一の装飾図柄に対して「RUSH」の文字が重畳された装飾図柄が有効ライン上に3つ揃った状態で擬似停止表示され、最後に、これらの装飾図柄が「RUSH」の文字が消えた状態で本停止する様子を表す表示演出が行われる(図31(A)～(C)参照)。

【0106】

このように、勝利演出が行われて、確変大当たりであることを報知するいずれかの当たり図柄が第2特別図柄表示器42に停止表示された場合、大入賞口13を長開放する複数回の長開放ラウンド遊技を含む大当たり遊技が行われる。この大当たり遊技中においては、そのオープニング期間において所定のオープニング演出(OP演出)が実行され(図6(B-7)参照)、ラウンド遊技中に所定のラウンド中演出が実行され(図6(B-8)参照)、エンディング期間において所定のエンディング演出(ED演出)が実行される(図6(B-9)参照)。

【0107】

一方、第2特別図柄判定の判定結果が「大当たり」であるものの、通常大当たりであることを報知する大当たり図柄が停止表示されることになる場合、バトルリーチ演出の終盤において、自キャラが敵キャラに敗北する敗北演出が実行される(図6(B-10)参照)。この敗北演出が実行された場合、図には示されていないが、複数回の短開放ラウンド遊技を含む実質ラウンド数が0Rである大当たり遊技が実行され、この大当たり遊技が終了した後に、第2特別図柄判定(又は第1特別図柄判定)が所定回数(例えば10回)実行されるまで時短遊技状態で遊技が制御される(図6(B-11)参照)。

【0108】

なお、詳細な説明は省略するが、出玉有りの確変大当たりに当選している場合に、図6に示されているように、先ずは敗北演出(図6(B-10)参照)が行われ確変が終了すると見せ掛けておいて、復活演出(図6(B-12)参照)が行われてから、勝利演出(図6(B-13)参照)が行われる場合がある。ここで、復活演出は、例えば、倒れていた自キャラが味方キャラの助けを得て立ち上がる様子を表すような演出表示として構成される。また、自キャラが自力で立ち上がる様子を表す復活演出(図30(A)～(C)参照)が行われる場合もある。

【0109】

[音演出]

以下、図7を参照しつつ、本実施形態の遊技機1で行われる音演出について説明する。ここで、図7は、音演出について説明するためのタイムチャートである。なお、以下の説明では、低ベース状態(本実施形態では通常遊技状態)で遊技が制御されているときに音演出が行われる場合について説明するが、高ベース状態(本実施形態では確変遊技状態および時短遊技状態)においても同様の音演出を実行することが可能である。

【0110】

本実施形態における遊技機1では、装飾図柄が変動表示されるのに伴って、装飾図柄の変動表示に係る所定の変動演出音がスピーカ24から出力されると共に、装飾図柄が停止表示されるのに伴って、装飾図柄の停止表示に係る所定の停止音がスピーカ24から出力される(図7(A)参照)。これらの変動演出音の出力、及び停止音の出力は、画像音響制御基板140に対して変動演出開始コマンドおよび変動演出終了コマンドが送信されることによって実現される。

【0111】

音演出は、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演出音をスピーカ24から出力する演出であって、演出音が断続的に出力される場合と、継続的に出力される場合とがある。本実施形態における遊技機1では、大当たり遊技が実行される可能性が相対的に高い場合には、演出音が継続的に出力され易く、逆に、大当たり遊技が実行される可能性が相対的に低い場合には、演出音が断続的に出力され易い。

【0112】

なお、以下の説明では、音演出においてスピーカ 2 4 から断続的に出力される演出音を「断続音」と呼び、音演出においてスピーカ 2 4 から継続的に出力される演出音を「継続音」と呼ぶものとする。

【0113】

本実施形態における遊技機 1 では、例えば、第 1 特別図柄の変動表示中に第 1 始動口 1 1 に遊技球が入賞すると、その入賞に応じた第 1 特別図柄判定の権利が保留される。メイン R A M 1 0 3 には、保留記憶領域および判定用記憶領域が設けられている。ここで、判定用記憶領域は、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乱数等が記憶される記憶領域である。保留記憶領域は、特別図柄判定の実行が保留される場合に、その特別図柄判定に対応する始動口入賞の際に取得された大当たり乱数等の各種乱数等記憶される記憶領域である。メイン C P U 1 0 1 は、第 1 特別図柄判定を直ちに実行する場合には、始動口入賞時に取得した各種乱数等を判定用記憶領域に格納する一方で、第 1 特別図柄判定の実行を保留する場合には、始動口入賞時に取得した各種乱数等を保留記憶領域に格納する。そして、保留していた第 1 特別図柄判定の実行が可能になると、メイン C P U 1 0 1 は、保留記憶領域に記憶されていた各種乱数等を判定用記憶領域に移動させて、その領域に記憶されている各種乱数等を用いて、特別図柄判定を実行する。

10

【0114】

また、上記のように第 1 特別図柄判定の実行を保留した場合、メイン C P U 1 0 1 は、実際に第 1 特別図柄判定を実行する前に、第 1 始動口 1 1 に遊技球が入賞した際に取得した大当たり乱数等の各種乱数に基づいて、大当たり遊技を実行するか否かの事前判定処理を行う。この事前判定処理が行われることによって、保留されている第 1 特別図柄判定が実行された場合に、大当たり遊技を実行すると判定されるか否かを示す事前判定結果や、実行した第 1 特別図柄判定に対して第 1 特別図柄を変動表示する際の変動パターンを示す情報を取得することが可能である。

20

【0115】

このように、大当たり遊技を実行するか否かを示す情報と、特別図柄の変動パターンを示す情報とを含む事前判定結果が得られると、この事前判定結果を示す情報（事前判定情報）を含む保留コマンドが遊技制御基板 1 0 0 から演出制御基板 1 3 0 に送信される。これに対して、サブ C P U 1 3 1 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、音演出を実行するか否かを決定する。この音演出を実行するか否かを決定する方法は特に限定されるものではないが、例えば、保留コマンドを受信したタイミングで演出乱数を取得し、取得した演出乱数が所定の乱数値と一致した場合に音演出を実行すると決定するといった方法が一例として挙げられる。この場合、例えば、大当たり遊技を実行すると判定されることになることを示す情報が事前判定情報に含まれている場合や、大当たり遊技を実行すると判定されることになることを示す情報が事前判定情報に含まれていないものの、特別図柄の変動時間が相対的に長い時間に設定されることになることを示す情報が事前判定情報にふくまれている場合に、音演出が実行され易くなるように、上記の乱数値を記憶しておくことが考えられる。

30

【0116】

サブ C P U 1 3 1 は、音演出を実行すると判定した場合、演出音として断続音と継続音とのどちらを出力するかや、断続音を出力する場合に断続音をどのような出力パターン（例えば断続音を出力する回数）で出力するか等を決定する。

40

【0117】

図 7（A）には、断続音が第 1 断続パターンでスピーカ 2 4 から出力される様子が例示されている。例えば、第 1 始動口 1 1 に遊技球が入賞して、図 7（A）中の先読み対象の特別図柄の変動表示に対応する第 1 特別図柄判定に使用される乱数値等に基づいて事前判定処理が実行され、大当たりに対する信頼度が相対的に低いことを示す事前判定情報が得られた場合に、図 7（A）に例示されるように、第 1 始動口 1 1 に遊技球が入賞したタイミングで 1 回目の断続音（図中の「第 1 断続音」）の出力が所定時間行われて、音演出が

50

終了する。

【0118】

このように、大当たりに対する信頼度が相対的に低い場合、継続音ではなく断続音が出力され、また、断続音が出力される回数も少ないので、遊技者は、スピーカ24から出力される音演出に係る演出音の出力態様に基づいて、大当たりに対する信頼度が相対的に低いことを把握することができる。

なお、大当たりに対する信頼度が相対的に低い場合とは、例えば、大当たり遊技を実行しないと判定されることになると共に、特別図柄の変動時間が相対的に短い（例えば15秒）変動パターンが選択されることになると示す事前判定情報が得られた場合である。

10

【0119】

図7（B）には、断続音が第2断続パターンでスピーカ24から出力される様子が例示されている。例えば、第1始動口11に遊技球が入賞して、図7（B）中の先読み対象の特別図柄の変動表示に対応する第1特別図柄判定に使用される乱数値等に基づいて事前判定処理が実行され、大当たりに対する信頼度が中程度であることを示す事前判定情報が得られた場合に、図7（B）に例示されるように、第1始動口11に遊技球が入賞したタイミングで1回目の断続音（図中の「第1断続音」）の出力が所定時間行われる。そして、先読み対象変動の1つ前の特別図柄の変動表示中において、2回目の断続音（図中の「第2断続音」）の出力が所定時間行われる。

【0120】

このように、大当たりに対する信頼度が中程度である場合、継続音ではなく断続音が出力されるものの、断続音が出力される回数が多いので、遊技者は、スピーカ24から出力される音演出に係る演出音の出力態様に基づいて、大当たりに対する信頼度が中程度であることを把握することができる。

なお、大当たりに対する信頼度が相対的に低い場合とは、例えば、大当たり遊技を実行しないと判定されることになると共に、特別図柄の変動時間が中程度である（例えば45秒）変動パターンが選択されることになると示す事前判定情報が得られた場合である。

20

【0121】

なお、第2断続音は、第1断続音の出力が再開されたような印象を遊技者に与えるために、第1断続音と内容が関係する演出音であることが好ましいが、第1断続音と内容が関係しない演出音であってもよい。

30

【0122】

図7（C）には、継続音がスピーカ24から出力される様子が例示されている。例えば、第1始動口11に遊技球が入賞して、図7（C）中の先読み対象の特別図柄の変動表示に対応する第1特別図柄判定に使用される乱数値等に基づいて事前判定処理が実行され、大当たりに対する信頼度が相対的に高いことを示す事前判定情報が得られた場合に、図7（C）に例示されるように、第1始動口11に遊技球が入賞したタイミングで継続音の出力が開始されて、例えば、先読み対象の図柄変動中にリーチが成立するまで、その継続音の出力が継続される。

40

【0123】

このように、大当たりに対する信頼度が相対的に高い場合、断続音ではなく継続音が出力され、これにより、音演出に係る演出音が出力される時間が相対的に長くなるので、遊技者は、スピーカ24から出力される音演出に係る演出音の出力態様（ここでは継続音が出力される時間的な長さ）に基づいて、大当たりに対する信頼度が相対的に高いことを把握することができる。

なお、大当たりに対する信頼度が相対的に高い場合とは、例えば、大当たり遊技を実行すると判定されることになると示す事前判定情報が得られた場合や、大当たり遊技を実行しないと判定されるものの特別図柄の変動時間が相対的に長い（例えば90秒）変動パターンが選択されることになると示す事前判定情報が得られた場合である。

50

【0124】

なお、ここでは、大当たりに対する信頼度が相対的に低い場合に、図7（A）に例示される第1断続パターンで断続音出力される場合について説明したが、大当たりに対する信頼度が相対的に低い場合に、第2断続パターンで断続音出力される場合もある。また、割合としては極めて低いものの、大当たりに対する信頼度が相対的に低い場合に、継続音出力される場合もある。

【0125】

また、ここでは、大当たりに対する信頼度が中程度である場合に、図7（B）に例示される第2断続パターンで断続音出力される場合について説明したが、大当たりに対する信頼度が中程度である場合に、第1断続パターンで断続音出力される場合や、継続音出力される場合もある。

10

【0126】

また、ここでは、大当たりに対する信頼度が相対的に高い場合に、図7（C）に例示される継続音出力される場合について説明したが、大当たりに対する信頼度が相対的に高い場合に、第1断続パターンで断続音出力される場合や、第2継続パターンで継続音出力される場合もある。

【0127】

図8は、音演出の出力パターンを選択するためのテーブルについて説明するための説明図である。サブROM132には、音演出に係る演出音の出力パターンを決定するためのテーブルが記憶されており、サブCPU131は、このテーブルを参照して、音演出に係る演出音の出力パターンを決定する。

20

【0128】

例えば、大当たり遊技を実行しないと判定されることになり、且つ変動時間が120秒の変動パターンNが特別図柄の変動パターンとして選択されることになることを示す事前判定情報が得られた場合、図8（A）に例示されるテーブルを参照して、演出音の出力パターンが決定される。

【0129】

図8（A）に例示されるテーブルでは、演出乱数の獲得範囲が、「0」～「99」であり、第1断続パターンに対して「0」～「19」の20個の乱数値が対応付けられており、第2断続パターンに対して「20」～「69」の50個の乱数値が対応付けられており、継続パターンに対して「70」～「99」の30個の乱数値が対応付けられている。

30

【0130】

サブCPU131は、音演出を実行する場合、「ハズレ」および120秒の変動パターンを示す事前判定結果を含む保留コマンドを受信したタイミングで乱数を取得し、取得した乱数に対応する出力パターンを図8（A）のテーブルから読み出すことによって、音演出に係る演出音の出力パターンを決定する。そして、この出力パターンを示す情報を音演出の設定情報として含む保留表示コマンドを画像音響制御基板140に送信することによって、画像音響制御基板140に音演出を実現させる。

【0131】

40

図8（A）に示される例では、第1断続パターンに対して20個の乱数値が対応付けられているので、第1断続パターンで断続音出力される割合は20%（ $=20/100$ ）である。また、第2断続パターンに対して50個の乱数値が対応付けられているので、第2断続パターンで断続音出力される割合は50%（ $=50/100$ ）である。また、継続パターンに対して30個の乱数値が対応付けられているので、継続パターンで継続音出力される割合は30%（ $=30/100$ ）である。

【0132】

一方、例えば、大当たり遊技を実行すると判定されることになり、且つ変動時間が120秒の変動パターンNが特別図柄の変動パターンとして選択されることになることを示す事前判定情報が得られた場合、図8（B）に例示されるテーブルを参照して、演出音の出

50

力パターンが決定される。

【0133】

図8(B)に例示されるテーブルでは、演出乱数の獲得範囲が、「0」～「99」であり、第1断続パターンに対して「0」～「9」の10個の乱数値が対応付けられており、第2断続パターンに対して「10」～「29」の20個の乱数値が対応付けられており、継続パターンに対して「30」～「99」の70個の乱数値が対応付けられている。

【0134】

サブCPU131は、音演出を実行する場合、「大当たり」および120秒の変動パターンを示す事前判定結果を含む保留コマンドを受信したタイミングで乱数を取得し、取得した乱数に対応する出力パターンを図8(B)のテーブルから読み出すことによって、音演出に係る演出音の出力パターンを決定する。そして、この出力パターンを示す情報を音演出の設定情報として含む保留表示コマンドを画像音響制御基板140に送信することによって、画像音響制御基板140に音演出を実現させる。

【0135】

図8(B)に示される例では、第1断続パターンに対して10個の乱数値が対応付けられているので、第1断続パターンで断続音出力される割合は10%($=10/100$)である。また、第2断続パターンに対して20個の乱数値が対応付けられているので、第2断続パターンで断続音出力される割合は20%($=20/100$)である。また、継続パターンに対して70個の乱数値が対応付けられているので、継続パターンで継続音出力される割合は70%($=70/100$)である。

【0136】

ここで、変動時間が120秒である変動パターンが選択される場合において、音演出に関して以下のことが言える。すなわち、120秒変動の変動パターンが選択されるもののハズレが報知されることになる場合、図8(A)の表記から明らかなように、断続音出力される割合が70%($=20+50$)であるのに対して、継続音出力される割合は30%である。すなわち、ハズレが報知される場合には、継続音よりも断続音の方が出力され易いと言える。

【0137】

また、120秒変動の変動パターンが選択されると共に大当たりが報知されることになる場合、図8(B)の表記から明らかなように、断続音出力される割合が30%($=10+20$)であるのに対して、継続音出力される割合は70%である。すなわち、大当たりが報知される場合には、断続音よりも継続音の方が出力され易いと言える。

【0138】

このように、変動時間が同じ120秒であるという条件の元で、ハズレを示す事前判定情報が得られた場合と大当たりを示す事前判定情報が得られた場合とを比較した場合、ハズレに関しては、継続音よりも断続音の方が出力され易く、大当たりに関しては、断続音よりも継続音の方が出力され易くなっている。すなわち、本実施形態では、音演出に関して、演出音が断続的に出力された場合よりも、演出音が継続的に出力された場合の方が、大当たり遊技が実行される確率が高くなっている。

【0139】

このため、遊技者は、音演出に係る演出音の出力が開始された場合に、その演出音の出力が継続することを期待しながら、遊技を楽しむことができる。

また、音演出に係る演出音の出力が途切れたとしても、演出音の出力が再開される場合があるので、遊技者は、断続音の出力が行われた場合でも、大当たりに対する期待感を失うことなく遊技を楽しむことができる。

【0140】

〔音演出の変形例〕

なお、他の実施形態では、音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、演出音が断続的に出力される場合よりも継続的に出力される場合の方が、大当たり遊技が実行される確率が高い場合について説明するが、他の実施

10

20

30

40

50

形態では、演出音が継続的に出力される場合よりも断続的に出力される場合の方が、大当たり遊技が実行される確率が高いといった構成を採用してもよい。

【0141】

また、本実施形態では、断続音と継続音とが相異なる音である場合について説明するが、これらの演出音は、同じ音であってもよい。この場合、例えば、継続音の最初の一部分を第1継続音とし、次の一部分を第2継続音として、継続音が、複数の継続音の集まりから形成されるといった構成を採用することが可能である。

【0142】

また、図7では、先読み対象の図柄変動中には断続音を出力しないパターンが例示されているが、先読み対象の図柄変動中にも断続音を出力するようにしてもよい。

10

【0143】

また、図7では、断続音が出力される上限回数が「2」である場合が例示されているが、この上限回数は「3」以上であってもよい。この場合、断続音が出力される回数が多くなればなるほど、大当たり遊技が実行される確率が高くなるといった構成を採用するのが好ましい。

【0144】

また、本実施形態では、特別図柄の変動表示中に断続音を出力する場合について説明するが、他の実施形態では、特別図柄の停止表示中（図7中の「変動停止」）に断続音を出力したり、特別図柄の変動表示中および停止表示中の両方で断続音を出力したりするようにしてもよい。

20

【0145】

また、本実施形態では、1回の図柄変動中に断続音が1回しか出力されない場合について説明するが、他の実施形態では、1回の図柄変動中に断続音が断続的に複数回出力されてもよい。

【0146】

[チャンス目演出（事前演出）]

以下、図9～図16を参照しつつ、チャンス目演出について説明する。

チャンス目演出は、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る際に装飾図柄を特定の組み合わせで停止表示することによって、第1特別図柄判定の保留の中に「大当たり」と判定されるものが存在する可能性があることを示唆する演出である。すなわち、チャンス目演出は、大当たり遊技が行われる可能性があることを事前に示唆する事前演出である。

30

【0147】

このチャンス目演出によって表示されるチャンス目には、本実施形態では弱チャンス目、中チャンス目、及び強チャンス目の3種類が存在する。

【0148】

弱チャンス目は、第1特別図柄判定の保留の中に「大当たり」と判定されるものが存在する可能性が相対的に低いことを示唆するチャンス目である。言い換えれば、先読み対象の変動がチャンスかもしれないといった印象を遊技者に与えるためのチャンス目である。本実施形態における弱チャンス目は、3つの偶数図柄から構成されるハズレ目である（例えば図10（A）参照）。先読み対象の変動が始まる前にこの弱チャンス目しか表示されなかった場合、先読み対象の変動では、リーチが成立する場合もあるがリーチが成立しにくい。また、先読み対象の変動でリーチが成立したとしても低信頼度のリーチ演出しか行われず、大抵の場合はハズレが報知されることになる。

40

【0149】

中チャンス目は、第1特別図柄判定の保留の中に「大当たり」と判定されるものが存在する可能性が中程度であることを示唆するチャンス目である。本実施形態における中チャンス目は、7図柄を含まない3つの奇数図柄から構成されるハズレ目である（例えば図11（A）参照）。この中チャンス目は、先読み対象の変動で例えばノーナルリーチ演出以上のリーチ演出に発展することを示唆するチャンス目である。このため、先読み対象の変

50

動が始まる前に中チャンス目が表示された場合、先読み対象の変動中に必ずリーチが成立して、大当たりに対する信頼度が中程度であることを示すリーチ演出（例えばS Pリーチ演出）が行われる。なお、この中チャンス目が表示された場合、先読み対象の変動中にS P S Pリーチ演出等の高信頼度のリーチ演出が行われる場合もある。このため、先読み対象の変動が始まる前に中チャンス目を表示することによって、遊技者の大当たりに対する期待感を効果的に高めることが可能である。

【0150】

強チャンス目は、第1特別図柄判定の保留の中に「大当たり」と判定されるものが存在する可能性が相対的に高いことを示唆するチャンス目である。本実施形態における強チャンス目は、3図柄と7図柄とを組み合わせた3つの奇数図柄から構成されるハズレ目である（例えば図11（D）参照）。この強チャンス目は、先読み対象の変動で高信頼度のリーチ演出（例えばS P S Pリーチ演出や7図柄でリーチが成立した状態で行われるリーチ演出）に発展することを示唆するチャンス目である。このため、先読み対象の変動が始まる前に強チャンス目が表示された場合、先読み対象の変動中に必ずリーチが成立して、大当たりに対する信頼度が相対的に高いことを示す高信頼度のリーチ演出（例えばS P S Pリーチ演出）が行われる。このため、先読み対象の変動が始まる前に強チャンス目を表示することによって、遊技者の大当たりに対する期待感を効果的に高めることができ、また、大チャンスが近づいているといった印象を遊技者に与えることができる。

【0151】

なお、本実施形態における遊技機1では、先読み対象の変動が始まる前に、チャンス目が複数回表示される場合がある。例えば、先読み対象の2つ前の変動中に弱チャンス目が表示され、先読み対象の1つ前の変動中にも弱チャンス目が表示される場合がある。また、先読み対象の2つ前の変動中に弱チャンス目が表示され、先読み対象の1つ前の変動中に中チャンス目（又は強チャンス目）が表示される場合がある。また、先読み対象の2つ前の変動中に中チャンス目が表示され、先読み対象の1つ前の変動中に中チャンス目（又は強チャンス目）が表示される場合がある。ここでは、連続的に行われる2つの図柄変動を用いてチャンス目が表示される場合を例示したが、3変動、或いは4変動を用いて、先読み対象の変動が始まる前に、チャンス目が3回または4回表示されるような場合もある。

【0152】

このように、先読み対象の変動が始まる前にチャンス目が複数回表示される場合は、先読み対象の1つ前の変動において表示されるチャンス目が先読み対象の変動の大当たりに対する信頼度を示唆する役割を持つ。このため、遊技者は、弱チャンス目や中チャンス目が表示された場合に、先読み対象の変動が始まる前に強チャンス目が表示されることを期待しながら、チャンス目演出を楽しむことができる。

【0153】

本実施形態における遊技機1では、第1特別図柄判定が保留された場合に、その第1特別図柄判定に先立って第1特別図柄判定と同様の判定を行う事前判定処理（先読み処理）が行われる。具体的には、第1特別図柄判定が行われた場合に「大当たり」と判定されるか否か、第1特別図柄判定の実行に応じて変動表示される第1特別図柄の変動パターンがどの変動パターンに選択されるか等を事前判定する処理がメインCPU101によって実行される。そして、この事前判定の結果に基づいて、チャンス目演出を実行するか否か、チャンス目演出を実行する場合にはどのような演出パターンのチャンス目演出を実行するかがサブCPU131によって決定され、その決定結果に基づいて統括CPU141によるチャンス目演出が行われる。

【0154】

ところで、チャンス目の表示は、リーチ演出が行われないリーチ無しハズレの変動を用いて行われる。このため、先読み対象の事前判定結果に基づいてチャンス目演出を実行すると判断された場合、先読み対象の変動の前に消化される図柄変動で行われる演出が全てリーチ無し演出であるか否かが判定され、1つでもリーチ有り演出が行われる変動が含ま

れている場合には、チャンス目演出を実行しないといった制御が行われる。

【0155】

なお、チャンス目演出を実行するか否かは、以下のような処理を行って決定することも可能である。具体的には、チャンス目演出の実行対象になり得る事前判定結果が得られた場合に、先読み対象の変動よりも先に消化される図柄変動に関してリーチ有り演出が行われるものが含まれているか否かを判断し、含まれていると判断した場合にはチャンス目演出を実行しないと決定し、含まれていないと判断した場合にはチャンス目演出を実行すると決定するといった処理である。

【0156】

遊技機1では、第1特別図柄判定の判定結果を示す組み合わせで装飾図柄が停止表示されるのに先立って、装飾図柄が所定の組み合わせで擬似停止表示されるが、本実施形態では、これらの装飾図柄が擬似停止表示されるときと停止表示されるときとの両方において、チャンス目が表示される場合がある。なお、以下の説明では、3つの装飾図柄が完全に停止する場合をこれらの装飾図柄が擬似停止する場合と明確に区別するために、3つの装飾図柄が完全には停止せずに微動することを「擬似停止」と呼び、3つの装飾図柄が完全に停止することを「本停止」と呼ぶ場合がある。

【0157】

[移動軌跡の表示(示唆演出)について]

本実施形態における遊技機1では、第1特別図柄判定の判定結果に基づいて、その判定結果を報知する報知演出が実行される。具体的には、第1特別図柄の変動表示の開始に伴って装飾図柄の変動表示が開始され、第1特別図柄の停止表示に伴って、第1特別図柄判定の判定結果を示す態様で装飾図柄が停止表示される。これに対して、上記のように、事前判定処理の結果に基づいて、大当たり遊技が行われる可能性があることを示唆するチャンス目演出(事前演出)を、複数回の報知演出において実行可能である。

【0158】

ところで、遊技機1では、先読み対象の1つ前の変動において表示されるチャンス目が、先読み対象の変動の大当たりに対する信頼度を示唆する役割を持っている。このため、チャンス目を形成する態様で停止表示された装飾図柄が変動表示を開始した後においても、前回の変動でどのチャンス目が停止したかを遊技者が容易に認識できることが好ましい。

このため、本実施形態では、複数回のうちの所定回目の報知演出においてチャンス目演出が実行された場合に、次の報知演出においてチャンス目演出が実行されるまでに、チャンス目演出が実行されたことを示唆する示唆演出として、移動軌跡が表示される。

【0159】

図9は、チャンス目演出および軌跡表示について説明するためのタイムチャートである。図9(A)に例示されるように、チャンス目演出が行われない場合、特別図柄の変動表示に伴う装飾図柄の変動表示と、特別図柄の停止表示(ハズレ報知)に伴う装飾図柄の停止表示(バラケ目の停止表示)とが繰り返されることになる。

【0160】

一方、上述した事前判定の結果に基づいて、チャンス目演出を実行すると決定された場合、先読み対象の2つ前の報知演出中に弱チャンス目が表示され、先読み対象の1つ前の報知演出中に中チャンス目が表示される場合がある(図9(B)参照)。このような場合、先読み対象の1つ前の報知演出中において、先読み対象の2つ前の報知演出中に弱チャンス目が表示されたことを示唆する移動軌跡の表示が行われる。具体的には、弱チャンス目が表示される際には、弱チャンス目を形成する3つの偶数図柄とその周辺とを青色発光させる演出表示が行われるので、これらの装飾図柄が再始動して上から下へと高速スクロールする際に、装飾図柄が移動する軌跡を示す青色の3本の移動軌跡が液晶画面5に表示される(図9(B)及び図10(A)、(B)参照)。

【0161】

また、先読み対象の1つ前の報知演出中に中チャンス目が表示されると、先読み対象の

報知演出中において、先読み対象の1つ前の報知演出中に中チャンス目が表示されたことを示唆する軌跡表示が行われる。具体的には、中チャンス目が表示される際には、中チャンス目を形成する（7図柄を除く）3つの奇数図柄とその周辺とを緑色発光させる演出表示が行われるので、これら3つの装飾図柄が再始動して上から下へと高速スクロールする際に、3つの装飾図柄が移動する軌跡を示す緑色の3本の移動軌跡が液晶画面5に表示される（図9（B）及び図10（D）、（E）参照）。

【0162】

なお、図9には示されていないが、赤チャンス目が表示された場合には、強チャンス目を形成する（3図柄と7図柄とを組み合わせた）3つの奇数図柄とその周辺とを赤色発光させる演出表示が行われるので、次の変動が開始されて3つの装飾図柄が高速スクロールしている際に、3つの装飾図柄が移動する軌跡を示す赤色の3本の移動軌跡が液晶画面5に表示される（図11（D）及び（E）参照）。

【0163】

このように、チャンス目演出には、大当たり遊技が実行される可能性が異なる複数の演出態様があり、移動軌跡の表示において、実行されたチャンス目演出の演出態様を示唆可能である。

このため、遊技者は、移動軌跡の表示に基づいて、1つ前の報知演出中にチャンス目演出が行われたこと、及び大当たりが実行される可能性がどの程度であるかを、チャンス目演出が行われた後においても、容易に認識することができる。

【0164】

なお、図9（B）には表れていないが、チャンス目演出が行われる場合、特別図柄が「本停止」する所定時間前（例えば1.5秒前）にチャンス目を示す態様の3つの装飾図柄が「擬似停止」し、特別図柄が「本停止」するのに伴って、チャンス目を示す表示態様の装飾図柄が「本停止」する。

【0165】

〔チャンス目演出の具体例〕

以下、図10～図12を参照しつつ、チャンス目演出および移動軌跡表示の具体例について説明する。

【0166】

（弱チャンス目と中チャンス目が表示されるパターン）

図10は、弱チャンス目が表示された後に中チャンス目が表示されるチャンス目演出の具体例を示す画面図である。先読み対象の2つ前の報知演出中に弱チャンス目を表示し、先読み対象の1つ前の報知演出中に中チャンス目を表示すると決定されている場合、以下のような演出表示が行われる。

【0167】

図10（A）には、第1特別図柄判定の保留数が「3」であることを示す3つの保留アイコンが保留領域51に表示されると共に、先読み対象の2つ前の報知演出の終了時に弱チャンス目が表示された状態が例示されている。先読み対象の2つ前の第1特別図柄判定に対して、第1特別図柄が停止表示されるのに伴い、図10（A）に例示されるように、3つの偶数図柄が停止表示される。その際、弱チャンス目を形成する3つの偶数図柄とその周辺とを青色発光させる演出表示が行われる。

【0168】

第1特別図柄および弱チャンス目を形成する3つの偶数図柄が所定時間本停止されると、先読み対象の1つ前の第1特別図柄判定に対する特別図柄の変動表示および報知演出が開始される。具体的には、特別図柄の変動表示の開始に伴い、図柄の変動表示中であることを示唆するアイコンが表示される当該領域52からアイコンが消去されると共に、保留領域51に表示されていた最先の保留アイコンが当該領域52に移動する。また、保留領域51に表示されていた残りの保留アイコンに対するシフト処理が行われて、先読み対象の第1特別図柄判定に対応する保留アイコンが、最先の保留アイコンが表示される位置へと移動する（図10（A）及び（B）参照）。

10

20

30

40

50

【0169】

このように、アイコンに対するシフト処理が行われるのとほぼ同時に、弱チャンス目を形成する態様で停止していた3つの装飾図柄が再始動して、高速スクロールを開始する。この3つの装飾図柄が高速スクロールしている間は、どの数字を示す装飾図柄がスクロールしているかを容易には認識できない状態であるため、この期間において、3つの装飾図柄が移動する軌跡を表す青色で縦長の帯状画像が移動軌跡として表示される（図10（B）参照）。

【0170】

次に、3つの装飾図柄のスクロール速度が徐々に低下して、例えば左図柄として「1」図柄が擬似停止するのに伴って、移動軌跡の表示が終了する（図10（B）及び（C）参照）。続いて、右図柄および中図柄が順に擬似停止した後に、ハズレを示す表示態様で3つの装飾図柄が本停止する（図10（D）参照）。なお、ここでは、先読み対象の1つ前の報知演出において中チャンス目を表示することが予め決められているので、図10（D）に例示されるように、7図柄を含まない3つの奇数図柄として「159」が本停止する。なお、図10（D）には表れていないが、中チャンス目が表示されるのに伴い、中チャンス目を形成する3つの奇数図柄とその周辺とを緑色発光させる演出表示が行われる。

【0171】

第1特別図柄および中チャンス目を形成する3つの奇数図柄（ここでは「159」）が所定時間本停止されると、先読み対象の第1特別図柄判定に対する特別図柄の変動表示および報知演出が開始される。具体的には、特別図柄の変動表示の開始に伴い、保留領域51に表示されていた先読み対象の第1特別図柄判定に対応する保留アイコンが当該領域52に移動する（図10（D）及び（E）参照）。そして、中チャンス目を形成する態様で停止していた3つの装飾図柄が再始動して、高速スクロールを開始する。この3つの装飾図柄が高速スクロールしている間は、上記のように、どの数字を示す装飾図柄がスクロールしているのかを容易には認識できない。このため、この期間において、3つの装飾図柄が移動する軌跡を表す緑色で縦長の帯状画像が移動軌跡として表示される（図10（E）参照）。

【0172】

次に、3つの装飾図柄のスクロール速度が徐々に低下して、例えば左図柄として「4」図柄が擬似停止するのに伴って、移動軌跡の表示が終了する（図10（E）及び（F）参照）。そして、擬似停止している左図柄と同じ右図柄が擬似停止して、リーチが成立する（図10（F）及び（G）参照）。このようにして、先読み対象の1つ前の変動に対して中チャンス目が表示された場合には、先読み対象の変動中にリーチが成立して、例えばSPリーチ演出が行われて（図10（H）参照）、先読み対象の第1特別図柄判定の判定結果を報知する態様で装飾図柄が本停止する（図10（I）参照）。

【0173】

（中チャンス目と強チャンス目が表示されるパターン）

図11は、中チャンス目が表示された後に強チャンス目が表示されるチャンス目演出の具体例を示す画面図である。先読み対象の2つ前の報知演出中に中チャンス目を表示し、先読み対象の1つ前の報知演出中に強チャンス目を表示すると決定されている場合、以下のような演出表示が行われる。

【0174】

図11（A）には、第1特別図柄判定の保留数が「3」であることを示す3つの保留アイコンが保留領域51に表示されると共に、先読み対象の2つ前の報知演出の終了時に中チャンス目が表示された状態が例示されている。先読み対象の2つ前の第1特別図柄判定に対して、第1特別図柄が停止表示されるのに伴い、図11（A）に例示されるように、（7図柄を含まない）3つの奇数図柄が停止表示される。その際、中チャンス目を形成する3つの奇数図柄とその周辺とを緑色発光させる演出表示が行われる。

【0175】

第1特別図柄および中チャンス目を形成する3つの奇数図柄が所定時間本停止されると

、先読み対象の1つ前の第1特別図柄判定に対する特別図柄の変動表示および報知演出が開始される。具体的には、特別図柄の変動表示の開始に伴い、保留領域51に表示されていた最先の保留アイコンが当該領域52に移動する。また、保留領域51に表示されていた残りの保留アイコンに対するシフト処理が行われて、先読み対象の第1特別図柄判定に対応する保留アイコンが、最先の保留アイコンが表示される位置へと移動する（図11（A）及び（B）参照）。

【0176】

このように、アイコンに対するシフト処理が行われるのとほぼ同時に、中チャンス目を形成する態様で停止していた3つの装飾図柄が再始動して、高速スクロールを開始する。この3つの装飾図柄が高速スクロールしている間は、どの数字を示す装飾図柄がスクロールしているかを容易には認識できない状態であるため、この期間において、3つの装飾図柄が移動する軌跡を表す緑色で縦長の帯状画像が移動軌跡として表示される（図11（B）参照）。

【0177】

次に、3つの装飾図柄のスクロール速度が徐々に低下して、例えば左図柄として「7」図柄が擬似停止するのに伴って、移動軌跡の表示が終了する（図11（B）及び（C）参照）。続いて、右図柄および中図柄が順に擬似停止した後に、ハズレを示す表示態様で3つの装飾図柄が本停止する（図11（D）参照）。なお、ここでは、先読み対象の1つ前の報知演出において強チャンス目を表示することが予め決められているので、図11（D）に例示されるように、3図柄と7図柄とを組み合わせた3つの奇数図柄として「733」が本停止する。なお、図11（D）には表れていないが、強チャンス目が表示されるのに伴い、強チャンス目を形成する3つの奇数図柄とその周辺とを赤色発光させる演出表示が行われる。

【0178】

第1特別図柄および強チャンス目を形成する3つの奇数図柄（ここでは「733」）が所定時間本停止されると、先読み対象の第1特別図柄判定に対する特別図柄の変動表示および報知演出が開始される。具体的には、特別図柄の変動表示の開始に伴い、保留領域51に表示されていた先読み対象の第1特別図柄判定に対応する保留アイコンが当該領域52に移動する（図11（D）及び（E）参照）。そして、強チャンス目を形成する態様で停止していた3つの装飾図柄が再始動して、高速スクロールを開始する。この3つの装飾図柄が高速スクロールしている間は、上記のように、どの数字を示す装飾図柄がスクロールしているのかを容易には認識できない。このため、この期間において、3つの装飾図柄が移動する軌跡を表す赤色で縦長の帯状画像が移動軌跡として表示される（図11（E）参照）。

【0179】

なお、強チャンス目が表示された場合、大当たり遊技が実行される可能性が相対的に高いので、大当たりの大チャンスと言える。このため、本実施形態では、強チャンス目に対応する軌跡表示（図11（E）参照）では、弱チャンス目に対応する軌跡表示（図10（B）参照）や中チャンス目に対応する軌跡表示（図10（E）参照）に比べて、移動軌跡として、横幅が広い帯状画像を表示することとしている。これにより、強チャンス目が表示されたことを効果的に示唆することが可能である。

【0180】

強チャンス目に対応する移動軌跡の表示が開始されてから所定時間が経過すると、3つの装飾図柄のスクロール速度が徐々に低下する。そして、例えば左図柄として「5」図柄が擬似停止するのに伴って、移動軌跡の表示が終了する（図11（E）及び（F）参照）。そして、擬似停止している左図柄と同じ右図柄が擬似停止して、リーチが成立する（図11（F）及び（G）参照）。このようにして、先読み対象の1つ前の変動に対して強チャンス目が表示された場合には、先読み対象の変動中にリーチが成立して、例えばSPSPリーチ演出が行われて（図11（H）参照）、先読み対象の第1特別図柄判定の判定結果を報知する態様で装飾図柄が本停止する（図11（I）参照）。なお、図11（I）に

はハズレが報知される様子が示されているが、大当たりが報知される場合もある。

【0181】

(強チャンス目と強チャンス目が表示されるパターン)

図12は、強チャンス目が表示された後に強チャンス目が表示されるチャンス目演出の具体例を示す画面図である。先読み対象の2つ前の報知演出中に強チャンス目を表示し、先読み対象の1つ前の報知演出中にも強チャンス目を表示すると決定されている場合、以下のような演出表示が行われる。

【0182】

図12(A)には、第1特別図柄判定の保留数が「3」であることを示す3つの保留アイコンが保留領域51に表示されると共に、先読み対象の2つ前の報知演出の終了時に強チャンス目が表示された状態が例示されている。先読み対象の2つ前の第1特別図柄判定に対して、第1特別図柄が停止表示されるのに伴い、図12(A)に例示されるように、3図柄と7図柄とを組み合わせた3つの奇数図柄が停止表示される。その際、強チャンス目を形成する3つの奇数図柄とその周辺とを赤色発光させる演出表示が行われる。

【0183】

第1特別図柄および強チャンス目を形成する3つの奇数図柄が所定時間本停止されると、先読み対象の1つ前の第1特別図柄判定に対する特別図柄の変動表示および報知演出が開始される。具体的には、特別図柄の変動表示の開始に伴い、保留領域51に表示されていた最先の保留アイコンが当該領域52に移動する。また、保留領域51に表示されていた残りの保留アイコンに対するシフト処理が行われて、先読み対象の第1特別図柄判定に対応する保留アイコンが、最先の保留アイコンが表示される位置へと移動する(図12(A)及び(B)参照)。

【0184】

このように、アイコンに対するシフト処理が行われるのとほぼ同時に、強チャンス目を形成する態様で停止していた3つの装飾図柄が再始動して、高速スクロールを開始する。この3つの装飾図柄が高速スクロールしている間は、どの数字を示す装飾図柄がスクロールしているかを容易には認識できない状態であるため、この期間において、3つの装飾図柄が移動する軌跡を表す赤色で縦長の帯状画像が移動軌跡として表示される(図12(B)参照)。

【0185】

次に、3つの装飾図柄のスクロール速度が徐々に低下して、例えば左図柄として「7」図柄が擬似停止するのに伴って、移動軌跡の表示が終了する(図12(B)及び(C)参照)。続いて、右図柄および中図柄が順に擬似停止した後に、ハズレを示す表示態様で3つの装飾図柄が本停止する(図12(D)参照)。なお、ここでは、先読み対象の1つ前の報知演出において強チャンス目を表示することが予め決められているので、図12(D)に例示されるように、3図柄と7図柄とを組み合わせた3つの奇数図柄として「733」が本停止する。なお、図12(D)には表れていないが、強チャンス目が表示されるのに伴い、強チャンス目を形成する3つの奇数図柄とその周辺とを赤色発光させる演出表示が行われる。

【0186】

第1特別図柄および強チャンス目を形成する3つの奇数図柄(ここでは「733」)が所定時間本停止されると、先読み対象の第1特別図柄判定に対する特別図柄の変動表示および報知演出が開始される。具体的には、特別図柄の変動表示の開始に伴い、保留領域51に表示されていた先読み対象の第1特別図柄判定に対応する保留アイコンが当該領域52に移動する(図12(D)及び(E)参照)。そして、強チャンス目を形成する態様で停止していた3つの装飾図柄が再始動して、高速スクロールを開始する。この3つの装飾図柄が高速スクロールしている間は、上記のように、どの数字を示す装飾図柄がスクロールしているのかを容易には認識できない。このため、この期間において、3つの装飾図柄が移動する軌跡を表す赤色で縦長の帯状画像が移動軌跡として表示される(図12(E)参照)。

【0187】

強チャンス目に対応する移動軌跡の表示が開始されてから所定時間が経過すると、3つの装飾図柄のスクロール速度が徐々に低下する。そして、例えば左図柄として「5」図柄が擬似停止するのに伴って、移動軌跡の表示が終了する（図12（E）及び（F）参照）。そして、擬似停止している左図柄と同じ右図柄が擬似停止して、リーチが成立する（図12（F）及び（G）参照）。このようにして、先読み対象の1つ前の変動に対して強チャンス目が表示された場合には、先読み対象の変動中にリーチが成立して、例えばSPSPリーチ演出が行われて（図12（H）参照）、先読み対象の第1特別図柄判定の判定結果を報知する態様で装飾図柄が本停止する（図12（I）参照）。なお、図12（I）には大当たりが報知される様子が示されているが、ハズレが報知される場合もある。

10

【0188】

〔移動軌跡に関する変形例〕

ここまで、チャンス目演出が実行されたことを示唆する移動軌跡の表示によって、実行されたチャンス目演出の演出態様を示唆する場合について説明した。これに対して、以下に説明するように、チャンス目演出が実行されたことを示唆する移動軌跡の表示によって、次の報知演出において実行されるチャンス目演出の演出態様を示唆するようにしてもよい。

【0189】

図13は、チャンス目演出および軌跡表示の変形例について説明するためのタイムチャートである。上述した事前判定の結果に基づいて、チャンス目演出を実行すると決定された場合、図13に例示されるように、先読み対象の2つ前の報知演出中に中チャンス目が表示され、先読み対象の1つ前の報知演出中に強チャンス目が表示される場合がある。

20

【0190】

本変形例では、このような場合において、先読み対象の1つ前の報知演出中において、先読み対象の2つ前の報知演出中にチャンス目が表示されたことを示唆する移動軌跡の表示によって、先読み対象の1つ前の報知演出中に表示されるチャンス目（ここでは強チャンス目）の表示態様を示唆される。

具体的には、先読み対象の1つ前の第1特別図柄判定に対応する第1特別図柄および装飾図柄の変動表示が開始されると、先読み対象の2つ前の報知演出中にチャンス目が表示されたことを示唆する移動軌跡が表示される。その際、先読み対象の1つ前の第1特別図柄判定に対応する第1特別図柄および装飾図柄の変動表示が停止表示される場合に強チャンス目が表示される場合には、上記の移動軌跡が、これから強チャンス目が表示されることを示唆するべく、強チャンス目に対応する赤色で幅広の帯状画像が表示される。

30

【0191】

このように、本変形例では、チャンス目が表示されたことを示唆する移動軌跡が表示されるので、遊技者は、チャンス目演出が終了した後も、チャンス目が表示されたことを認識することができる。また、移動軌跡の表示は、次の報知演出において実行されるチャンス目演出の演出態様を示唆しているので、遊技者は、チャンス目演出が再び実行されることと、そのチャンス目演出の演出態様とを、早い段階で容易に認識することが可能である。

40

【0192】

（弱チャンス目が表示されるパターン）

図14は、弱チャンス目が表示されるチャンス目演出の具体例を示す画面図である。先読み対象の1つ前の報知演出中に弱チャンス目を表示すると決定されている場合、以下のような演出表示が行われる。

【0193】

図14（A）には、第1特別図柄判定の保留数が「3」であることを示す3つの保留アイコンが保留領域51に表示されると共に、先読み対象の2つ前の報知演出の終了時にチャンス目を形成しないバラケ目（「153」）が表示された状態が例示されている。

【0194】

50

第1特別図柄およびバラケ目が所定時間本停止されると、先読み対象の1つ前の第1特別図柄判定に対する特別図柄の変動表示および報知演出が開始される。具体的には、特別図柄の変動表示の開始に伴い、保留領域51に表示されていた最先の保留アイコンが当該領域52に移動する。また、保留領域51に表示されていた残りの保留アイコンに対するシフト処理が行われて、先読み対象の第1特別図柄判定に対応する保留アイコンが、最先の保留アイコンが表示される位置へと移動する(図14(A)及び(B)参照)。

【0195】

このように、アイコンに対するシフト処理が行われるのとほぼ同時に、バラケ目を形成する態様で停止していた3つの装飾図柄が再始動して、高速スクロールを開始する。この3つの装飾図柄が高速スクロールしている間は、どの数字を示す装飾図柄がスクロールしているかを容易には認識できない状態であるため、この期間において、3つの装飾図柄が移動する軌跡を表す青色で縦長の帯状画像が移動軌跡として表示される(図14(B)参照)。

【0196】

なお、この帯状画像は、前回の報知演出中にチャンス目が表示されたことを示唆するものではないが、今回の報知演出中にチャンス目が表示されるので、このチャンス目が表示されること及びその表示態様を示唆すべく、表示される。

【0197】

次に、3つの装飾図柄のスクロール速度が徐々に低下して、例えば左図柄として「4」図柄が擬似停止するのに伴って、移動軌跡の表示が終了する(図14(B)及び(C)参照)。続いて、右図柄および中図柄が順に擬似停止した後に、ハズレを示す表示態様で3つの装飾図柄が本停止する(図14(D)参照)。なお、ここでは、先読み対象の1つ前の報知演出において弱チャンス目を表示することが予め決められているので、図14(D)に例示されるように、3つの偶数図柄として「448」が本停止する。なお、図14(D)には表れていないが、弱チャンス目が表示されるのに伴い、弱チャンス目を形成する3つの偶数図柄とその周辺とを青色発光させる演出表示が行われる。

【0198】

第1特別図柄および弱チャンス目を形成する3つの奇数図柄(ここでは「448」)が所定時間本停止されると、先読み対象の第1特別図柄判定に対する特別図柄の変動表示および報知演出が開始される。具体的には、特別図柄の変動表示の開始に伴い、保留領域51に表示されていた先読み対象の第1特別図柄判定に対応する保留アイコンが当該領域52に移動する(図14(D)及び(E)参照)。そして、弱チャンス目を形成する態様で停止していた3つの装飾図柄が再始動して、高速スクロールを開始する。そして、ここでは、大当たりに対する信頼度が相対的に低いことを示唆する弱チャンス目が前回の報知演出中に表示されているので、大抵の場合、リーチに発展することなく、ハズレが報知されることになる(図14(F)参照)。

【0199】

(中チャンス目と強チャンス目とが表示されるパターン)

図15は、中チャンス目が表示された後に強チャンス目が表示されるチャンス目演出の具体例を示す画面図である。先読み対象の2つ前の報知演出中に中チャンス目を表示し、先読み対象の1つ前の報知演出中に強チャンス目を表示すると決定されている場合、以下のような演出表示が行われる。

【0200】

図15(A)には、第1特別図柄判定の保留数が「3」であることを示す3つの保留アイコンが保留領域51に表示されると共に、先読み対象の2つ前の報知演出の終了時にチャンス目を形成しないバラケ目が表示された状態が例示されている。

【0201】

第1特別図柄およびバラケ目が所定時間本停止されると、先読み対象の2つ前の第1特別図柄判定に対する特別図柄の変動表示および報知演出が開始される。具体的には、特別図柄の変動表示の開始に伴い、保留領域51に表示されていた最先の保留アイコンが当該

10

20

30

40

50

領域 5 2 に移動する。また、保留領域 5 1 に表示されていた残りの保留アイコンに対するシフト処理が行われて、先読み対象の第 1 特別図柄判定に対応する保留アイコンが、最先の保留アイコンが表示される位置へと移動する（図 1 5（A）及び（B）参照）。

【0202】

このように、アイコンに対するシフト処理が行われるのとほぼ同時に、バラケ目を形成する態様で停止していた 3 つの装飾図柄が再始動して、高速スクロールを開始する。この 3 つの装飾図柄が高速スクロールしている間は、どの数字を示す装飾図柄がスクロールしているかを容易には認識できない状態であるため、この期間において、3 つの装飾図柄が移動する軌跡を表す緑色で縦長の帯状画像が移動軌跡として表示される（図 1 5（B）参照）。

10

【0203】

次に、3 つの装飾図柄のスクロール速度が徐々に低下して、左図柄として「1」図柄が擬似停止し、右図柄として「9」図柄が擬似停止し、中図柄として「5」図柄が擬似停止することによって、中チャンス目が形成される（図 1 5（C）参照）。そして、中チャンス目を形成する 3 つの装飾図柄が本停止する。

【0204】

第 1 特別図柄および中チャンス目を形成する 3 つの装飾図柄が所定時間本停止されると、先読み対象の第 1 特別図柄判定に対する特別図柄の変動表示および報知演出が開始される。具体的には、特別図柄の変動表示の開始に伴い、保留領域 5 1 に表示されていた先読み対象の第 1 特別図柄判定に対応する保留アイコンが当該領域 5 2 に移動する（図 1 5（C）及び（D）参照）。そして、中チャンス目を形成する態様で停止していた 3 つの装飾図柄が再始動して、高速スクロールを開始する。この 3 つの装飾図柄が高速スクロールしている間は、上記のように、どの数字を示す装飾図柄がスクロールしているのかを容易には認識できない。このため、この期間において、3 つの装飾図柄が移動する軌跡を表す赤色で縦長の帯状画像が移動軌跡として表示される（図 1 5（E）参照）。ここで、赤色で縦長の帯状画像が表示されるのは、今回の変動の終盤以降に強チャンス目が表示されるためである。

20

【0205】

強チャンス目に対応する移動軌跡の表示が開始されてから所定時間が経過すると、3 つの装飾図柄のスクロール速度が徐々に低下する。そして、例えば、左図柄、右図柄、及び中図柄の順で、3 図柄または 7 図柄が停止して、強チャンス目を形成する態様で 3 つの装飾図柄が擬似停止および本停止する（図 1 5（E）参照）。

30

【0206】

強チャンス目を形成する 3 つの装飾図柄が所定時間本停止されると、先読み対象に対応する第 1 特別図柄の変動表示および報知演出が開始される。具体的には、強チャンス目を形成していた 3 つの装飾図柄が再始動する（図 1 5（F）参照）。そして、図柄の変動表示が開始されてから所定時間が経過すると、左図柄および右図柄として同じ装飾図柄が擬似停止してリーチが成立し（図 1 5（G）参照）、最終的には S P S P リーチ演出が行われて（図 1 5（H）参照）、先読み対象の第 1 特別図柄判定の判定結果を報知する態様で装飾図柄が本停止する（図 1 5（I）参照）。なお、図 1 5（I）にはハズレが報知される様子が示されているが、大当たりが報知される場合もある。

40

【0207】

〔チャンス目演出に関する変形例〕

なお、ここでは、実行されたチャンス目演出の演出態様を示唆したり、次回の報知演出において実行されるチャンス目演出の演出態様を示唆したりするために、示唆演出として帯状画像を表示する場合について説明したが、帯状画像とは異なる演出画像を用いて示唆演出を行うようにしてもよい。例えば、液晶画面 5 の周縁部にエフェクト画像を表示し、そのエフェクト画像の色によって、チャンス目演出の演出態様を示唆するようにしてもよい。

【0208】

50

また、特別遊技が実行されることを示唆する事前演出は、チャンス目演出に限定されるものではなく、例えば、保留アイコンの表示態様を段階的に変化させていくような演出であってもよい。また、複数の演出役物を備えているような場合に、動作する演出役物の数を順次増加させていくような演出であってもよい。

【0209】

〔擬似連続予告演出について〕

本実施形態における遊技機1では、特別図柄の変動表示中に、擬似連続予告演出が実行される場合がある。この擬似連続予告演出は、特別図柄の1回の変動表示中に、装飾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。

【0210】

図16は、擬似連続予告演出について説明するためのタイムチャートである。擬似連続予告演出は、左図柄が表示される左列、右図柄が表示される右列、及び中図柄が表示される中列の3列の装飾図柄を、変動時間よりも短い時間だけ変動表示させる短変動表示と、3列の装飾図柄の擬似停止とを交互に繰り返すことによって実現される（図16（A）参照）。

【0211】

図16（A）に例示されるように、最終的に擬似3連目まで発展する擬似連続予告演出が行われる場合、第1演出として、3列の装飾図柄の1回目の短変動表示および擬似停止が完了すると、再び短変動表示が開始されて擬似2連目に突入する。そして、擬似2連目においても、第1演出としての、3列の装飾図柄の短変動表示および擬似停止が行われる。そして、再び短変動表示が開始されて、擬似3連目に突入する。

【0212】

なお、ここでは、擬似3連目まで発展する場合について説明するが、擬似連続予告演出は、擬似2連目までしか発展しない場合もあるし、擬似4連目まで発展する場合もある。擬似連続予告演出は、主にリーチ成立前に行われるがリーチ成立後に行われる場合もある。

【0213】

本実施形態における遊技機1では、第1特別図柄判定が実行され、その判定の結果に基づいて、装飾図柄を変動表示させてから第1特別図柄判定の判定結果を報知する態様で装飾図柄を停止表示させる報知演出が実行される。そして、この報知演出では、上記のように、装飾図柄の短変動表示と擬似停止とを繰り返して実行することが可能である。

【0214】

（継続演出について）

なお、上記の報知演出においては、装飾図柄の短変動表示および擬似停止が繰り返して行われることを示唆する継続演出を、複数回の装飾図柄の短変動表示および擬似停止のうちの最終回以外のそれぞれにおいて実行可能である。例えば、図16（A）において、擬似1連目の装飾図柄の擬似停止が行われる際に、中列に3図柄を擬似停止させる継続演出によって、装飾図柄の短変動表示が繰り返されること（ここでは、擬似1連目から擬似2連目に発展すること）が示唆される（例えば図17（C）参照）。また、擬似2連目の装飾図柄の擬似停止が行われる際に、中列に7図柄を擬似停止させる継続演出によって、装飾図柄の短変動表示が繰り返されること（ここでは、擬似2連目から擬似3連目に発展すること）が示唆される（例えば図17（F）参照）。

【0215】

本実施形態においては、中列に擬似停止される3図柄と、同じく中列に擬似停止される7図柄とが、擬似連続予告演出の発展を示唆する機能を有している。これらの装飾図柄は、以下の点において相違する。すなわち、擬似1連目において装飾図柄が擬似停止する際に中列に3図柄が停止した場合には、擬似1連目から擬似2連目への発展が確定するが、同様の条件下で中列に7図柄が停止した場合には、擬似1連目から擬似2連目への発展のみならず、擬似2連目から擬似3連目への発展も確定する。すなわち、中列に擬似停止する7図柄は、擬似連続予告演出が擬似3連目まで発展することを示唆する機能を有してい

る。

【0216】

（継続演出の示唆）

ところで、上記のように、中列に3図柄を擬似停止させる継続演出が行われる場合と、中列に7図柄を擬似停止させる継続演出が行われる場合とがあるが、後者の継続演出が行われた場合には、擬似連続予告演出が少なくとも擬似3連目まで発展することが確定するため、前者の継続演出が実行される場合に比べて、大当たり遊技が実行される可能性が高い。このため、中列に3図柄を擬似停止させる継続演出が行われたのか、或いは中列に7図柄を擬似停止させる継続演出が行われたのかを、例えば装飾図柄の短変動表示が再開された後に遊技者が容易に認識できることが好ましい。

10

【0217】

そこで、本実施形態における遊技機1では、複数回のうちの所定回数目の装飾図柄の短変動表示および擬似停止において継続演出が実行された場合に、次の装飾図柄の短変動表示および擬似停止において継続演出が実行されるまでに、継続演出が実行されたことを示唆する継続示唆演出（示唆演出の一例）を行うこととしている。

【0218】

（継続示唆演出の具体例）

以下、図17を参照しつつ、継続示唆演出の具体例について説明する。ここで、図17は、擬似連続予告演出において継続示唆演出が行われる様子を例示する画面図である。

【0219】

図17（A）に例示されるように、例えば第1特別図柄判定の保留数が「1」の状態第1特別図柄の変動表示が開始される場合、保留領域51に表示されている保留アイコンが当該領域52に移動して、第1特別図柄および装飾図柄の変動表示が開始される。これにより、擬似1連目の短変動表示が開始される。

20

【0220】

次に、図柄の変動表示が開始されてから所定時間が経過すると、例えば、左列に「9」図柄が擬似停止し、続いて右列に「4」図柄が擬似停止する（図17（B）参照）。そして、中列に「3」図柄が擬似停止して、擬似1連目から擬似2連目への発展が示唆される（図17（C）参照）。なお、ここでは、中列に3図柄を擬似停止させる継続演出が行われる様子が例示されているが、同様の場面で、中列に7図柄を擬似停止させる継続演出が行われる場合もある。

30

【0221】

次に、中列に3図柄（又は7図柄）が擬似停止してから所定時間が経過すると、3列の装飾図柄が再始動して、装飾図柄の高速スクロールが開始される（図17（D）参照）。この装飾図柄の高速スクロールが行われている間は、どの数字の装飾図柄がスクロールしているかを遊技者が視認することは困難である。このため、このような装飾図柄の高速スクロールが行われている期間を利用して、継続示唆演出が行われる。具体的には、図17（D）に例示されるように、3列の装飾図柄が移動する軌跡を示す帯状画像を表示すると共に、この帯状画像の内部に、中列に擬似停止されて装飾図柄の数値（ここでは「3」）が表示される。また、擬似2連目の演出が行われていることを遊技者が容易に認識できるように、「×2」の演出表示が行われる。

40

【0222】

このように、擬似2連目に発展して各列の装飾図柄が高速スクロールしている間には、擬似1連目の終盤で中列に擬似停止されていた中図柄の表示態様を示唆可能な帯状画像が表示されるので、継続示唆演出としてどの図柄が擬似停止して擬似2連目に発展したかを、遊技者が容易に認識することができる。

【0223】

なお、図17（C）の継続演出において、中列に7図柄が擬似停止した場合には、図17（D）の継続示唆演出において、「7」を含む3列の帯状画像（図17（G）参照）が表示されることになる。

50

【0224】

擬似2連目の短変動表示が開始されてから所定時間が経過すると、装飾図柄のスクロール速度が低下して、例えば、左列に「5」図柄が擬似停止し、続いて、右列に「1」図柄が擬似停止する（図17（E）参照）。そして、中列に「7」図柄が擬似停止する継続演出が行われる。

【0225】

なお、図17（F）では、擬似2連目から擬似3連目に発展することを示唆する継続演出として、中列に「7」図柄が擬似停止した状態が例示されているが、同様の状況下において、中列に「3」図柄が擬似停止する場合もある。

【0226】

上記のように、中列に「7」図柄（又は「3」図柄）が擬似停止してから所定時間が経過すると、3列の装飾図柄が再始動して、装飾図柄の高速スクロールが開始される（図17（G）参照）。これにより、擬似3連目に発展する。

【0227】

なお、装飾図柄の高速スクロールが行われている間は、装飾図柄が示す数値を視認することは困難であるため、中列に「7」図柄が擬似停止して擬似3連目に発展したことを示唆する、「7」を含む3列の帯状画像が表示される（図17（G）参照）。また、擬似3連目に発展すると、擬似3連目の演出が行われていることを遊技者が容易に認識できるように、「×3」の演出表示が行われる。

【0228】

このように、擬似3連目に発展して装飾図柄の短変動表示が開始されてから所定時間が経過すると、左列および右列に同じ装飾図柄が擬似停止してリーチが成立し（図17（H）参照）、リーチ演出に発展する（図17（I）参照）。そして、リーチ演出の終盤において、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を示す表示態様で、3つの装飾図柄が停止表示されることになる。

【0229】

（継続示唆演出の変形例）

ここまで、装飾図柄の短変動表示および擬似停止が繰り返されることを示唆する継続演出が行われた場合に、継続演出が実行されたことを示唆する継続示唆演出を行って、継続演出の演出態様を示唆する場合について説明した。

これに対して、他の実施形態では、継続示唆演出において、次の装飾図柄の短変動表示および擬似停止において実行される継続演出の演出態様を示唆するようにしてもよい（図16（B）参照）。すなわち、図16（B）に示されるように、擬似1連目の終盤で継続演出が行われ、擬似2連目の終盤で継続演出が行われるような場合において、擬似2連目の序盤において、後者の継続演出の演出態様示唆可能な演出態様で、継続示唆演出を行う（例えば図18（D）参照）。

【0230】

以下、図18を参照しつつ、継続示唆演出の変形例について説明する。ここで、図18は、擬似連続予告演出において他の継続示唆演出が行われる様子を例示する画面図である。

【0231】

図18（A）に例示されるように、例えば第1特別図柄判定の保留数が「1」の状態第1特別図柄の変動表示が開始される場合、保留領域51に表示されている保留アイコンが当該領域52に移動して、第1特別図柄および装飾図柄の変動表示が開始される。これにより、擬似1連目の短変動表示が開始される。

【0232】

次に、図柄の変動表示が開始されてから所定時間が経過すると、例えば、左列に「2」図柄が擬似停止し、続いて右列に「5」図柄が擬似停止する（図18（B）参照）。そして、中列に「3」図柄が擬似停止して、擬似1連目から擬似2連目への発展が示唆される（図18（C）参照）。なお、ここでは、中列に3図柄を擬似停止させる継続演出が行わ

10

20

30

40

50

れる様子が例示されているが、同様の場面で、中列に7図柄を擬似停止させる継続演出が行われる場合もある。

【0233】

次に、中列に3図柄が擬似停止してから所定時間が経過すると、3列の装飾図柄が再始動して、装飾図柄の高速スクロールが開始される(図18(D)参照)。この装飾図柄の高速スクロールが行われている間は、どの数字の装飾図柄がスクロールしているかを遊技者が視認することは困難である。このため、このような装飾図柄の高速スクロールが行われている期間を利用して、他の継続示唆演出が行われる。具体的には、図18(D)に例示されるように、3列の装飾図柄が移動する軌跡を示す帯状画像を表示すると共に、この帯状画像の内部に、これから中列に擬似停止されることになる装飾図柄の数値(ここでは「7」)が表示される。また、擬似2連目の演出が行われていることを遊技者が容易に認識できるように、「×2」の演出表示が行われる。

10

【0234】

このように、擬似2連目に発展して各列の装飾図柄が高速スクロールしている間には、擬似2連目の終盤でこれから中列に擬似停止されることになる中図柄の表示態様を示唆可能な帯状画像が表示されるので、継続示唆演出が実行されて擬似2連目から擬似3連目へと発展することを遊技者が早い段階で認識することが可能であり、また、中列にどの図柄が擬似停止するかを早い段階で容易に認識することが可能である。

【0235】

なお、図18(F)の継続演出において、中列に3図柄が擬似停止する場合には、図18(D)の継続示唆演出において、「3」を含む3列の帯状画像が表示されることになる。

20

【0236】

擬似2連目の短変動表示が開始されてから所定時間が経過すると、装飾図柄のスクロール速度が低下して、例えば、左列に「5」図柄が擬似停止し、続いて、右列に「6」図柄が擬似停止する(図18(E)参照)。そして、中列に「7」図柄が擬似停止する継続演出が行われる。

【0237】

なお、図18(F)では、擬似2連目から擬似3連目に発展することを示唆する継続演出として、中列に「7」図柄が擬似停止した状態が例示されているが、同様の状況下において、中列に「3」図柄が擬似停止する場合もある。

30

【0238】

上記のように、中列に「7」図柄(又は「3」図柄)が擬似停止してから所定時間が経過すると、3列の装飾図柄が再始動して、装飾図柄の高速スクロールが開始される(図18(G)参照)。これにより、擬似3連目に発展する。

【0239】

このように、擬似3連目に発展して装飾図柄の短変動表示が開始されてから所定時間が経過すると、左列および右列に同じ装飾図柄が擬似停止してリーチが成立し(図18(H)参照)、リーチ演出に発展する(図18(I)参照)。そして、リーチ演出の終盤において、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を示す表示態様で、3つの装飾図柄が停止表示されることになる。

40

【0240】

[高ベース状態における演出]

上記のように、第1特別図柄判定の結果として確変大当たりとなった場合、複数回の長開放ラウンド遊技が実行された後に、確変遊技状態で遊技が制御されることになる。この確変遊技状態は、第2始動口12への遊技球の入賞が容易な高ベース状態であるため、遊技者は、第2始動口12を狙った右打ちにより遊技を行うことになる。

【0241】

これに対して、第2始動口12に遊技球が入賞すると、第2特別図柄判定が実行されるが、第2特別図柄判定に係る大当たりとして、本実施形態における遊技機1では、「確変

50

大当たり」と「通常大当たり」とが用意されている。ここで、「確変大当たり」は、複数回の長開放ラウンド遊技を含む大当たり遊技を実行した後に、確変遊技状態で遊技が制御されることになる大当たりである。一方の「通常大当たり」は、複数回の短開放ラウンド遊技を含む大当たり遊技を実行した後に、特別図柄判定が所定回数（例えば10回）実行されるまで時短遊技状態で遊技が制御されることになる大当たりである。

【0242】

このように、「確変大当たり」に当選した場合には、大当たり遊技によって多量の賞球を得ることができると共に、持ち球を大幅に減らすことなく次の大当たりを引き当て易い特別遊技状態となるのに対して、「通常大当たり」に当選した場合には、大当たり遊技によって賞球をほとんど得ることができず、また、「確変遊技状態」に比べて大当たりを引き当て難い状態となる。

このため、遊技球が第2始動口12に入賞したことに応じて実行される第2特別図柄判定は、遊技者に有利な特別遊技状態（長開放ラウンド遊技を含む大当たり遊技とその大当たり遊技終了後の確変遊技状態）とするか否かを判定する処理と捉えることができる。

【0243】

第2特別図柄判定が実行されると、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てから第2特別図柄判定の判定結果を示す態様で停止表示される。これに対して、第2特別図柄判定の判定結果が「ハズレ」である場合、液晶画面5では、第2特別図柄の変動表示中に装飾図柄によるリーチ無し演出が行われて、第2特別図柄の停止表示に伴って「ハズレ」を示す表示態様で装飾図柄が停止表示される。

【0244】

（バトルリーチ演出について）

一方、第2特別図柄判定の判定結果が「確変大当たり」または「通常大当たり」である場合、バトルリーチ演出が行われる。このバトルリーチ演出は、本実施形態では、自キャラを含む2人の味方キャラから構成される味方タッグチームと、2人の敵キャラクタから構成される敵タッグチームとがプロレスで対戦する様子が展開されるリーチ演出であり、自キャラクタと1人の敵キャラクタとが対戦する場合と、2人の味方キャラと2人の敵キャラとがタッグで対戦する場合とがある。

【0245】

このバトルリーチ演出は、2人の味方キャラが2人の敵キャラに挑戦する様子を表す演出である。このため、バトルリーチ演出は、挑戦演出と捉えることができる。また、本実施形態では、勝利期待度（バトルに勝利する「勝利演出」が実行される期待度）が互いに異なる複数の敵タッグチームが用意されており、バトルリーチ演出では、これらの敵タッグチームのうちのいずれかの敵タッグチームと対戦する様子を表す演出が展開される。このため、バトルリーチ演出は、特別遊技状態となる期待度を示唆する期待度演出と捉えることができる。

【0246】

第2特別図柄判定が実行されると、その判定結果が「確変大当たり」または「通常大当たり」となった場合、例えば乱数を用いた抽選を行い、その抽選結果に基づいて、複数の敵タッグチームの中から、味方タッグチームと対戦する敵タッグチームが選択される。そして、第2特別図柄の変動表示中において、左図柄および右図柄として同一の装飾図柄が擬似停止してリーチが成立した後に、味方タッグチームと選択された敵タッグチームとが対戦するバトルリーチ演出が行われる。

【0247】

なお、複数の敵タッグチームは、大別すると、勝利演出（成功演出）が実行されて特別遊技状態となる期待度が相対的に低い敵タッグチームと、勝利演出（成功演出）が実行されて特別遊技状態となる期待度が中程度である敵タッグチームと、勝利演出（成功演出）が実行されて特別遊技状態となる期待度が相対的に高い敵タッグチームとに分類される。すなわち、複数の敵タッグチームは、強い敵タッグチームと、強さが中程度である敵タッグチームと、弱い敵タッグチームとに分類される。

【0248】

このように、本実施形態における遊技機1では、勝利期待度が相違する複数の敵タッグチームのいずれかを選択するという構成を採用したことによって、勝利演出（成功演出）が実行されて特別遊技状態となる期待度が互いに異なる複数のバトルリーチ演出を実行可能である。

【0249】

なお、本実施形態では、バトルリーチ演出において勝利演出（成功演出）が実行された場合、必ず特別遊技状態となる。すなわち、勝利演出が実行された場合には、必ず、複数回の長開放ラウンド遊技を含む大当たり遊技を実行した後に確変遊技状態で遊技が制御される。一方、バトルリーチ演出において勝利演出（成功演出）が実行されなかった場合、すなわち敗北演出（失敗演出）が実行された場合には、例えば5%程度の低い割合で、敗北演出（図6（B-10）参照）、復活演出（図6（B-12）参照）、勝利演出（図6（B-6）参照）の順で演出が進行して、特別遊技状態となる場合があるものの、大抵の場合は、敗北演出の後に複数回の短開放ラウンド遊技を含む大当たり遊技が実行されて、その後は時短遊技状態で遊技が制御されることになる。

【0250】

このように、本実施形態では、バトルリーチ演出において勝利演出（成功演出）が実行されなかった場合よりも勝利演出（成功演出）が実行された場合の方が、特別遊技状態になり易い構成が採用されている。

このため、遊技者は、バトルリーチ演出において味方タッグチームが勝利する勝利演出が行われることを期待しながら、遊技を楽しむことができる。

【0251】

なお、本実施形態では、成功演出が実行されて特別遊技状態となる期待度が互いに異なる期待度演出（挑戦演出）が、味方タッグチームと敵タッグチームとが対戦するバトルリーチ演出である場合について説明するが、他の実施形態では、所定の成功演出が実行されて特別遊技状態となる期待度が互いに異なる複数の期待度演出（挑戦演出）が用意されていれば、期待度演出（挑戦演出）はバトルリーチ演出とは異なる演出であってもよい。他の期待度演出としては、成功期待度が互いに異なる複数のミッションを行うミッション演出のうちのいずれかのミッション演出を選択して実行するようなものであってもよい。

【0252】

（強さ指標画像60）

ところで、本実施形態では、勝利演出が実行されて特別遊技状態となる期待度が、どの敵タッグチームと対戦するかによって相違するため、各敵タッグチームの強弱（勝利期待度）を遊技者が容易に認識できることが好ましい。そこで、本実施形態における遊技機1では、リーチが成立してバトルリーチ演出に発展するまでの間に、強さ指標画像60が表示される。

【0253】

図19は、確変遊技状態で遊技が制御されているときの演出表示を例示する画面図である。確変遊技状態で遊技が制御されているときには、図19に例示されるように、強さ指標画像60（複数の図柄）が表示される。この強さ指標画像60は、バトルリーチ演出が行われる以前から、どの敵タッグチームが選択されるのが有利なのか（勝利期待度が高いのか）といった情報を遊技者が容易に認識するためのものである。この強さ指標画像60は、バトルリーチ演出において味方タッグチームが対戦し得る複数の敵タッグチームのそれぞれの相対的な強さを示すものである。なお、本実施形態では、強さ指標画像60は、常に表示されている訳ではなく、主に、確変遊技状態で遊技が制御されていて、バトルリーチ演出に発展する前（リーチ成立前）や、特別図柄が変動表示していないときに表示される。

【0254】

なお、本実施形態では、各敵タッグチームの相対的な強さを強さ指標画像60によって表す場合について説明するが、他の実施形態では、各敵タッグチームの相対的な強さを、

演出役物やLED等を用いて表現するようにしてもよい。

【0255】

図20は、強さ指標画像60の拡大図である。

強さ指標画像60は、液晶画面5の上部領域に表示される横長の演出画像であって、図20に示されるように、バトルリーチ演出に登場し得る複数（本実施形態では13）の敵タッグチームのそれぞれに対応する13の敵タッグ画像601～613（複数の図柄の一例）により構成されている。より詳細には、強さ指標画像60は、各敵タッグ画像601～613を液晶画面5の左右方向に直線状に配列したものである。各敵タッグ画像601～613は、液晶画面5の左側が右側に比べて相対的に強い敵タッグ画像が配置する並びになっている。すなわち、強さ指標画像60は、最左端に最も強い（味方タッグチームの勝利期待度が低い）敵タッグ画像601が配され、最右端に最も弱い（味方タッグチームの勝利期待度が高い）敵タッグ画像613が配置された並びとなっている。

10

【0256】

なお、他の実施形態では、敵タッグ画像601～613の並びが左右逆であってもよいし、また、強さ指標画像の形状を円形状や円弧状などにしてもよい。

【0257】

また、上記したように、バトルリーチ演出では、強い敵タッグチームが選択されるよりも、弱い敵タッグチームが選択される方が、味方タッグチームが勝利する相対的な期待度は高く設定されている。そのため、強さ指標画像60は、敵タッグチームの相対的な強さを示すと同時に、味方タッグチームの勝利への期待度を示す指標にもなっている。したがって、強さ指標画像60は、敵タッグ画像601が最左端に配置されることで、味方タッグチームが敵タッグ画像601に対応する敵タッグチームに勝利する期待度が最も低いことを示し、敵タッグ画像613が最右端に配置されることで、味方タッグチームが敵タッグ画像613に対応する敵タッグチームに勝利する期待度が最も高いことを示している。

20

【0258】

このように、本実施形態における遊技機1では、勝利演出（成功演出）が実行されて特別遊技状態となる期待度が互いに異なることを示唆可能な表示態様で、複数のバトルリーチ演出のそれぞれに対応する複数の図柄（ここでは敵タッグ画像601～613）を表示可能である。

【0259】

（バトルリーチ演出に発展するまでの演出）

次に、図21を参照しつつ、確変遊技状態（又は時短遊技状態）においてバトルリーチ演出に発展するまでの演出の流れについて説明する。図21は、確変遊技状態で遊技が制御されているときの液晶画面5における演出表示を例示する画面図である。図21（A）には、第2特別図柄判定に係る特別図柄の変動表示に伴って装飾図柄51が変動表示されると共に、これらの図柄の変動中であることを示唆するアイコン520が当該領域52に表示された状態が示されている。また、ここでは、3回の第2特別図柄判定を実行する権利が保留されているため、第2特別図柄判定に係る3つの保留アイコン525～527が表示されている。このとき、バトルリーチ演出が実行される際に選択され得る複数の敵タッグチームのそれぞれの相対的な強さを示す強さ指標画像60が、液晶画面5に表示されている（図21（A）参照）。

30

40

【0260】

そして、当該アイコン520に対応する第2特別図柄判定の判定結果がハズレである場合、図21（B）に例示されるように、ハズレを報知する表示態様で3つの装飾図柄51が停止表示される。強さ指標画像60は、このようにしてハズレを報知する装飾図柄51が本停止しているときにも、継続して表示される（図21（B）参照）。

【0261】

当該アイコン520に対応する第2特別図柄判定の判定結果がハズレであることが報知されると、最先の保留アイコン525が当該アイコンとして当該領域52に移動し、第2特別図柄および装飾図柄51の変動表示が開始される（図21（C）参照）。このときも

50

、強さ指標画像 60 は、液晶画面 5 において非表示にされることなく継続して表示される。

【0262】

そして、例えば、保留アイコン 525 に対応する第 2 特別図柄判定の判定結果が大当たりである場合、装飾図柄 51 のうちの左図柄および右図柄として同一の装飾図柄が擬似停止してリーチが成立すると、図 21 (D) に例示されるようにバトルリーチ演出が開始される。ここで、強さ指標画像 60 は、リーチ成立の直前までは液晶画面 5 に表示されているものの、例えばリーチが成立する直前の所定タイミングで液晶画面 5 から消去され、図 21 (D) の表記から明らかなように、バトルリーチ演出中に表示されることはない。

【0263】

上記のように、本実施形態では、確変遊技状態においては、リーチが成立してバトルリーチ演出が開始されるまでは、図柄の変動・停止に関わらず、強さ指標画像 60 が常に表示される。このため、遊技者は、確変遊技状態において、リーチが成立するまではいつでも、各バトルリーチ演出に関する勝利期待度を容易に把握することができる。

【0264】

なお、本実施形態では、強さ指標画像 60 がリーチ成立の直前に液晶画面 5 から消去される場合について説明するが、他の実施形態では、大当たりに係る第 2 特別図柄の変動表示中には表示しないといった構成を採用してもよい。また、他の実施形態では、特別図柄が停止している間は強さ指標画像 60 を表示しない構成を採用してもよい。

【0265】

(バトルリーチ演出に発展する直前の演出)

以下、図 22 を参照しつつ、バトルリーチ演出に発展する直線に行われる演出について説明する。ここで、図 22 は、バトルリーチ演出に発展する直前の演出表示の一例について説明するための画面図である。

【0266】

ところで、本実施形態では、勝利演出が実行されて特別遊技状態となる期待度が互いに異なる複数のバトルリーチ演出のうちの何れかのバトルリーチ演出を実行可能に構成されているので、演出効果を高めるために、例えば、弱い敵タッグチームと対戦するバトルリーチ演出に発展することに対する遊技者の期待感を高めたり、逆に、強いタッグチームと対戦するバトルリーチ演出に発展することに対する適度な焦燥感を遊技者に感じさせたりするのが好ましい。そこで、本実施形態における遊技機 1 では、バトルリーチ演出に発展する直前には、以下のような演出が行われる。

【0267】

バトルリーチ演出に発展する可能性がある場合、図 22 (A) に例示されるように、強さ指標画像 60 を構成する敵タッグ画像 601 ~ 613 のうちのいずれかの敵タッグ画像 (図 22 (A) では敵タッグ画像 609) が強調表示される。具体的には、いずれかの敵タッグ画像が通常に比べて拡大表示されると共に、拡大表示された敵タッグ画像が発光する。

【0268】

このように、強さ指標画像 60 が表示されている間にいずれかの敵タッグ画像を強調表示する演出が行われる。そして、強調表示される敵タッグ画像が順次変化する。このため、強さ指標画像 60 において左側の敵タッグ画像を強調表示することによって勝利期待度が高いバトルリーチ演出に発展することに対する遊技者の期待度を高めたり、逆に、強さ指標画像 60 において右側の敵タッグ画像を強調表示することによって勝利期待度が低いバトルリーチ演出に発展することに対して遊技者に焦燥感を感じさせたりすることが可能である。

【0269】

なお、バトルリーチ演出に発展する可能性がある場合、以下のような演出表示が行われる。具体的には、図 22 (A) に例示されるように、第 2 特別図柄および装飾図柄 51 の変動表示の開始から所定時間が経過すると、例えば、まず、図には示されていないが、敵

10

20

30

40

50

タグ画像 606 が強調表示されると共に、敵タグ画像 606 に対応する 2 つの演出図柄 58 が有効ライン上に停止することに対する遊技者の期待感を煽る煽り演出が行われる。そして、敵タグ画像 606 に対応する 2 つの演出図柄 58 が有効ライン上に停止しなかった場合、敵タグ画像 606 に代えて敵タグ画像 607 が強調表示され、敵タグ画像 607 に対応する 2 つの演出図柄 58 が有効ライン上に停止することに対する遊技者の期待感を煽る煽り演出が行われる。そして、敵タグ画像 607 に対応する 2 つの演出図柄 58 が有効ライン上に停止しなかった場合、敵タグ画像 607 に代えて敵タグ画像 608 が強調表示され、敵タグ画像 608 に対応する 2 つの演出図柄 58 が有効ライン上に停止することに対する遊技者の期待感を煽る煽り演出が行われる。そして、敵タグ画像 608 に対応する 2 つの演出図柄 58 が有効ライン上に停止しなかった場合、敵タグ画像 608 に代えて敵タグ画像 609 が強調表示され、敵タグ画像 609 に対応する 2 つの演出図柄 58 が有効ライン上に停止することに対する遊技者の期待感を煽る煽り演出が行われる。このようにして、敵タグ画像 609 が強調表示されている場合、敵タグ画像 609 に対応する敵タグチーム（敵キャラ N・n から構成される敵タグチーム：図 20 参照）を模した 2 つの演出図柄 58 が、上から下へとゆっくりとスクロールするように表示される。そして、左側の演出図柄 58 が有効ライン上に擬似停止すると共に、右側の演出図柄 58 が有効ライン上に擬似停止することで、リーチ成立、並びに、敵キャラ N・n から構成される敵タグチームとのバトルを行うバトルリーチ演出への発展が示唆される。

10

【0270】

20

なお、図柄変動開始時に実行された第 2 特別図柄判定の判定結果が大当たりを示すものであると共に、同じく図柄変動開始時に選択された敵タグチームが、敵キャラ N・n から構成される敵タグチームである場合に、上記のように 2 つの演出図柄 58 が有効ライン上に擬似停止してバトル発展が示唆される。一方、図柄変動開始時に実行された第 2 特別図柄判定の判定結果がハズレを示すものである場合には、上記の煽り演出が行われた後に、最終的に 2 つの演出図柄 58 が有効ライン上に停止することなくハズレが報知されるガセ演出が行われることになる。

【0271】

このように、本実施形態における遊技機 1 では、複数のバトルリーチ演出のうちのいずれかのバトルリーチ演出を実行する前に、いずれのバトルリーチ演出が実行されるのかを示唆する示唆演出を実行可能である。

30

【0272】

なお、本実施形態では、演出図柄 58 は装飾図柄 51 の表示態様が変化した装飾図柄であるが、他の実施形態では、演出図柄 58 が、装飾図柄 51 とは異なる図柄によって構成されてもよい。

【0273】

また、本実施形態では、いずれのバトルリーチ演出が実行されるのかを示唆する示唆演出が、リーチ成立に対する遊技者の期待感を煽るリーチ成立煽りによって実現されているが、他の実施形態では、リーチ成立煽りとは別の演出において、上記の示唆演出を行うようにしてもよい。

40

【0274】

また、他の煽り演出の一例としては、図 22 (B) に示すように、例えば 2 つの敵タグ画像 604, 611 を強調表示し、その強調表示された 2 つの敵タグチームのそれぞれに対応する 2 つの演出画像 59 を表示し、どちらの敵タグチームと対戦することになるかを煽る演出が挙げられる。この煽り演出では、2 つの演出図柄 59 のうちのいずれか一方の演出画像が拡大表示されると共に、他方の演出画像が縮小されて液晶画面 5 から消去されることにより、一方の演出図柄に対応する敵タグチームとのバトルリーチ演出への発展が示唆される。

【0275】

（強さ指標画像 60 に関する変形例）

50

図23は、強さ指標画像60の表示に関する変形例について説明するための画面図である。本変形例では、いずれのバトルリーチ演出が実行されるのかを示唆する示唆演出が実行される前には、複数の敵タグ画像601～613（複数の図柄の一例）を含む強さ指標画像60が表示されて、各バトルリーチ演出の勝利期待度が分かり易く示唆される（図23（A）参照）。これに対して、2つの演出図柄58が表示されて、いずれのバトルリーチ演出が実行されるのかを示唆する示唆演出が実行される際には、示唆演出の実行に先立って、強さ指標画像60が液晶画面5から消去される（図23（A）及び（B）参照）。

【0276】

このように、いずれのバトルリーチ演出が実行されるのかを示唆する示唆演出が実行されているときには、液晶画面5に複数の敵タグ画像601～613を含む強さ指標画像60を表示しないようにすることで、強さ指標画像60が表示されていることで、却って示唆演出の演出効果が低下してしまうのを効果的に抑制することが可能である。

【0277】

（示唆演出の第1の変形例）

次に、図24を参照しつつ、何れのバトルリーチ演出が実行されるのかを示唆する示唆演出の第1の変形例について説明する。ここで、図24は、何れのバトルリーチ演出が実行されるのかを示唆する示唆演出の第1の変形例について説明するための画面図である。

【0278】

例えば、確変遊技状態で遊技が制御されているときに、特別遊技状態となる期待度が互いに異なるAバトルリーチ演出、Bバトルリーチ演出、及びCバトルリーチ演出のうちの何れかのバトルリーチ演出を実行可能な場合、いずれのバトルリーチ演出が実行されるのかを示唆する示唆演出（図24（B）参照）が実行される前に、上記3つのバトルリーチ演出のそれぞれに対応する3つの図柄（ここでは3つのパネル）を上下左右に並べて表示するようにしてもよい（図24（A）参照）。

【0279】

この第1の変形例では、図24（A）に例示されるように、Aバトルリーチ演出に対応する図柄は2つの星を含んでおり、Bバトルリーチ演出に対応する図柄は3つの星を含んでおり、Cバトルリーチ演出に対応する図柄は4つの星を含んでいる。このように、複数の図柄は、それぞれ、対応するバトルリーチ演出に発展した場合に勝利演出が行われる期待度を星の数で表す演出表示が行われており、これにより、勝利演出が実行されて特別遊技状態となる期待度が互いに異なることが示唆されている。

【0280】

今回の図柄変動中にバトルリーチ演出に発展する場合、演出ボタン26の操作が有効な有効期間が設定され、図24（A）に例示されるように、3つの図柄と、いずれのバトルリーチ演出にも対応しないブランクの図柄と、演出ボタン26を模したボタン画像と、有効期間の残時間を示すゲージ画像とが表示される。有効期間が始まると、例えば、Aバトルリーチ演出に対応する図柄、Bバトルリーチ演出に対応する図柄、Cバトルリーチ演出に対応する図柄、ブランクの図柄の順でカーソルが移動する。これに対して、どのバトルリーチ演出を実行するかは、図柄変動開始時に予め設定されており、有効期間中に遊技者が演出ボタン26を操作すると、予め設定されたバトルリーチ演出に対応する図柄にカーソルが停止する様子を表す演出表示が行われる。

【0281】

そして、例えば、予め設定されたバトルリーチ演出がCバトルリーチ演出である場合、Cバトルリーチ演出に対応する図柄（図24（A）参照）が拡大されて、全画面表示される（図24（B）参照）。これにより、何れのバトルリーチ演出が実行されるのかを示唆する示唆演出が行われることになる。

なお、図24（A）及び（B）の表記から明らかなように、何れのバトルリーチ演出が実行されるのかを示唆する示唆演出が実行されているときには、複数のバトルリーチ演出のそれぞれに対応する複数の図柄（図24（A）参照）は表示されない。

【0282】

図24(B)に例示されるように、例えばCバトルリーチ演出が実行されることが示唆されると、示唆されたCバトルリーチ演出が実行される(図24(C)参照)。そして、Cバトルリーチ演出の終盤で勝利演出(又は敗北演出)が実行されて、「確変大当たり」(又は「通常大当たり」)が報知されることになる。

【0283】

(示唆演出の第2の変形例)

次に、図25を参照しつつ、何れのバトルリーチ演出が実行されるのかを示唆する示唆演出の第2の変形例について説明する。ここで、図25は、何れのバトルリーチ演出が実行されるのかを示唆する示唆演出の第2の変形例について説明するための画面図である。

10

【0284】

例えば、確変遊技状態で遊技が制御されているときに、特別遊技状態となる期待度が互いに異なるAバトルリーチ演出、Bバトルリーチ演出、及びCバトルリーチ演出のうちの何れかのバトルリーチ演出を実行可能な場合、いずれのバトルリーチ演出が実行されるのかを示唆する示唆演出(図25(C)参照)が実行される前に、上記3つのバトルリーチ演出のそれぞれに対応する3つの図柄を前後に(奥行き方向に)並べて表示するようにしてもよい(図24(A)参照)。

【0285】

この第2の変形例では、図25(A)に例示されるように、Aバトルリーチ演出に対応する図柄は2つの星を含んでおり、Bバトルリーチ演出に対応する図柄は3つの星を含んでおり、Cバトルリーチ演出に対応する図柄は4つの星を含んでいる。このように、複数の図柄は、それぞれ、対応するバトルリーチ演出に発展した場合に勝利演出が行われる期待度を星の数で表す演出表示が行われており、これにより、勝利演出が実行されて特別遊技状態となる期待度が互いに異なることが示唆されている。

20

【0286】

今回の図柄変動中にバトルリーチ演出に発展する場合、演出ボタン26の操作が有効な有効期間が設定され、図25(A)に例示されるような演出表示が行われる。具体的には、図25(A)に例示されるように、勝利演出が行われる期待度が最も低いAバトルリーチ演出に対応する図柄が一番手前に表示され、その奥に、勝利演出が行われる期待度がAバトルリーチ演出よりも高いBバトルリーチ演出に対応する図柄が表示され、更にその奥に、勝利演出が行われる期待度がBバトルリーチ演出よりも高いCバトルリーチ演出に対応する図柄が表示される。また、加えて、演出ボタン26を模したボタン画像と、有効期間の残時間を示すゲージ画像と、演出ボタン26の連打を促す文言を示す文言画像とが表示される。

30

【0287】

これに対して、有効期間中に遊技者が演出ボタン26を連打すると、一番手前の図柄から順に、図柄が破壊されて奥の図柄が露わになる様子を表す演出表示が行われる。図25(B)には、演出ボタン26の連打によってAバトルリーチ演出に対応する図柄(ここではパネル)が破壊されて、Bバトルリーチ演出に対応する図柄が露わになった状態が例示されている。

40

【0288】

なお、どのバトルリーチ演出を実行するかは、図柄変動開始時に予め設定されており、例えばBバトルリーチ演出を実行すると設定されている場合、演出ボタン26の連打によってBバトルリーチ演出に対応する図柄に対して攻撃が加えられる演出表示が行われるものの、Bバトルリーチ演出に対応する図柄が破壊されることはない。

【0289】

有効期間が満了すると、予め設定されていたBバトルリーチ演出に対応する図柄(図25(B)参照)が拡大されて、全画面表示される(図25(C)参照)。これにより、何れのバトルリーチ演出が実行されるのかを示唆する示唆演出が行われることになる。

なお、図25(A)～(C)の表記から明らかなように、何れのバトルリーチ演出が実

50

行されるのかを示唆する示唆演出が実行されているときには、複数のバトルリーチ演出のそれぞれに対応する複数の図柄（図25（A）及び（B）参照）は表示されない。

【0290】

図25（C）に例示されるように、例えばBバトルリーチ演出が実行されることが示唆されると、図には示されていないが、示唆されたBバトルリーチ演出が実行されて、Bバトルリーチ演出の終盤で、勝利演出（又は敗北演出）が実行されて、「確変大当たり」（又は「通常大当たり」）が報知されることになる。

【0291】

〔可能性示唆演出および有利期間報知演出〕

上述したように、本実施形態における遊技機1では、確変大当たりとして、「4ラウンド確変大当たり」、「6ラウンド確変大当たり」、「8ラウンド確変大当たり」、「16ラウンド確変大当たり」が用意されている。このため、遊技機1では、4回の長開放ラウンド遊技を含む大当たり遊技と、6回の長開放ラウンド遊技を含む大当たり遊技と、8回の長開放ラウンド遊技を含む大当たり遊技と、16回の長開放ラウンド遊技を含む大当たり遊技とを実行可能である。

【0292】

このように、遊技機1では、特別図柄判定の結果として大当たり遊技を実行すると判定された場合に、遊技者に有利な有利期間が第1の期間（例えば4回の長開放ラウンド遊技が行われる期間）継続するときと、技者に有利な有利期間が第2の期間（例えば6回の長開放ラウンド遊技が行われる期間）継続するときと、遊技者に有利な有利期間が第3の期間（例えば8回の長開放ラウンド遊技が行われる期間）継続するときと、遊技者に有利な有利期間が第4の期間（例えば16回の長開放ラウンド遊技が行われる期間）継続するときとがある。

【0293】

これに対して、遊技機1では、有利期間がより長くなることに対する遊技者の期待感を効果的に高めるために、大当たり遊技が実行される際に、有利期間が第1の期間よりも長くなる可能性があることを示唆する可能性示唆演出（示唆演出の一例）が行われると共に、今回の大当たり遊技の有利期間を報知する有利期間報知演出が行われる。

【0294】

以下、図26～図31を参照しつつ、可能性示唆演出および有利期間報知演出の具体例について説明する。

【0295】

（第1の演出例）

図26は、第2特別図柄判定の判定結果がランクアップ大当たりとなった場合に、大当たり遊技が実行される際に行われる演出の第1の演出例を示す説明図である。

【0296】

例えば、第2特別図柄判定の判定結果が「4ラウンド確変大当たり」、「6ラウンド確変大当たり」、「8ラウンド確変大当たり」又は「16ラウンド確変大当たり」となった場合、大当たり遊技のオープニング期間では、以下のような演出表示が行われる。すなわち、オープニング期間の序盤において、まず、遊技者に右打ちを促す演出表示が開始されると共に、ランクアップ大当たり（いわゆるランクアップボーナス：RUB）に当選したことを示唆する演出表示が行われる（図26（A）参照）。次に、本実施形態では4種類存在するタッグチーム（図31参照）のうちのいずれかのタッグチームが登場する。これにより、先ず、有利期間が第1の期間よりも長くなる可能性があることが示唆される。そして、そのタッグチームがRUBのラウンド数を示唆する演出が行われる（図26（B）～（E）参照）。

【0297】

具体的には、オープニング期間の序盤で、所定の出現条件を満たすタッグチームが登場し（図26（B）参照）、そのタッグチームが行うミッションの内容が表示される（図26（C）参照）。具体的には、「合体攻撃を決めてMAXを掴め！！」といったメッセー

ジが表示される。

【0298】

RUBに当選すると、そのRUBに対応するオープニング期間が始まる際に、有効期間が設定される。この有効期間は、遊技者による演出ボタン26の操作が有効になる期間であり、ここでは、オープニング期間における一部の期間が、有効期間に設定される。オープニング期間が始まってから有効期間の開始時期になると、遊技者に演出ボタン26の操作を促す報知演出が行われる。具体的には、図26(D)に例示されるように、タッグチームである2000万馬力を構成する2人のレスラーと、演出ボタン26を模したボタン画像と、演出ボタン26の連打を促す文言と、演出ボタン26の操作が可能な残り時間を報知するゲージ画像と、実質R数が4RであるRUBに対応するパネルと、実質R数が16RであるRUBに対応するパネルとが奥行き方向に並べて表示される。

10

【0299】

このように、RUBに対応する大当たり遊技が開始される際に、選択された可能性がある大当たり遊技の種類の組み合わせが示唆される（ここでは、4RのRUB又は16RのRUBが選択された可能性があることが示唆される）。

【0300】

これに対して、有効期間が終了するまでに有効期間内における演出ボタン26の操作回数が所定回数に達した場合、又は演出ボタン26の操作回数が所定回数に達することなく有効期間の終了時期を迎えた場合、実際に選択されたいずれか1つのRUBの種類を示唆する演出表示が行われる（図26(E)参照）。図26(D)～(E)に示される例では、4RのRUBに対応するパネルと、16RのRUBに対応するパネルとが表示されていた状態から、遊技者により演出ボタン26が連打されたことに応じて、4RのRUBに対応するパネルが破壊される様子を表す演出表示が行われて、実質R数がMAXの16Rであることを示唆する演出表示が行われる。このように、今回の大当たり遊技の有利期間を報知する有利期間報知演出が行われる。

20

【0301】

大当たり遊技のオープニング期間において4種類のタッグチームのうちのいずれかのタッグチームによってRUBのラウンド数が示唆されると、長開放ラウンド中において、ラウンド中演出が行われる（図26(F)参照）。このRUBに係るラウンド中演出は、7図柄揃いとなる16R大当たりに係るラウンド中演出と以下の点が相違する。

30

【0302】

すなわち、16Rの7図柄揃い大当たりに係るラウンド遊技中には、大当たり図柄が第2特別図柄表示器42に停止表示されると同時に停止表示された装飾図柄である7図柄が、液晶画面5の画面左下に表示される。これに対して、RUBに係るラウンド遊技中においては、このような装飾図柄の表示は行われない。

【0303】

また、16Rの7図柄揃い大当たりに係る長開放ラウンド遊技中には、現在行われている長開放ラウンド遊技のラウンド数を示すラウンド数示唆画像が表示される。これに対して、RUBに係る長開放ラウンド遊技中には、このようなラウンド数示唆画像の表示は行われない。

40

【0304】

また、16Rの7図柄揃い大当たりに係る長開放ラウンド遊技中には、16R大当たりに特有の専用演出がラウンド中演出として実行される。これに対して、RUBに係る長開放ラウンド遊技中においては、オープニング演出で登場したのと同じタッグチームが登場するラウンド中演出が実行される。

【0305】

(第2の演出例)

次に、図27及び図28を参照しつつ、ランクアップ大当たりに係る大当たり遊技を実行する際に行われる演出の第2の演出例について説明する。ここで、図27及び図28は、第2特別図柄判定の判定結果がランクアップ大当たりとなった場合に、大当たり遊技が

50

実行される際に行われる演出の第2の演出例を示す説明図である。

【0306】

図27(A)に例示さえるように、バトルリーチ演出中において、味方タッグチームのうちの一方のキャラが単独で勝利する勝利演出が行われる場合がある。この場合、7図柄とは異なる装飾図柄（ここでは8図柄）が有効ライン上に擬似停止すると共に、これらの装飾図柄に対して「RUSH」の文字が所定時間（例えば3秒間）重畳表示され（図27(B)参照）、その後、ランクアップ大当たりに対応するいずれかの当たり図柄が第2特別図柄表示器42に停止表示されるのに伴い、3つの8図柄が確定表示される（図27(C)参照）。

【0307】

このようにして3つの8図柄が所定時間（例えば1.5秒間）だけ確定表示されると、ランクアップ大当たりに係る大当たり遊技が開始される。この大当たり遊技では、まず、オープニング期間において、遊技者に右打ちを促す演出表示が開始されると共に、当たりの種類を示唆する演出表示（例えば「RUSH」の文字の表示）が行われる（図27(D)参照）。

【0308】

続いて、同じくオープニング期間において、4種類のタッグチームのいずれかが登場する（図27(E)参照）。これにより、大当たり遊技における有利期間が、第1の期間よりも長くなる可能性があることが示唆される。そして、登場したタッグチームが活躍する演出表示によって、RUBのラウンド数（すなわち有利期間の長さ）が示唆される（図27(F)、図28(A)～(E)参照）。

【0309】

ここで、4種類のタッグチームは、それぞれ、チーム「デンジャー」、チーム「超人コンビ」、チーム「2000万馬力」、チーム「マッスル兄弟」と呼ばれるタッグチームであり（図31参照）、チーム「マッスル兄弟」は、自キャラを含む味方タッグチームである。

【0310】

本実施形態では、オープニング期間に登場するタッグチームによって、ラウンド数示唆演出の演出内容が異なる。本実施形態におけるRUBのラウンド数は、「4R」、「6R」、「8R」、及び「16R」の4種類である。これに対して、チーム「デンジャー」は、RUBのラウンド数が上記4種類のいずれであっても登場する可能性がある（図31参照）。すなわち、チーム「デンジャー」は、実際に選択された可能性がある大当たり遊技の種類の組み合わせが、「4R」のRUB、「6R」のRUB、「8R」のRUB、及び「16R」のRUBの4種類であることを示唆するためにラウンド数示唆演出に登場するタッグチームである（図31参照）。これに対して、遊技者は、オープニングでチーム「デンジャー」が登場したのを見て、実際にどのラウンド数が選択されているか分からないということを認識することができる。

【0311】

また、チーム「超人コンビ」は、RUBのラウンド数が「4R」、「6R」、及び「16R」のいずれかが選択されている場合にオープニング期間中に登場する可能性があり、RUBのラウンド数として「8R」が選択されている場合には、チーム「超人コンビ」がオープニング期間中に登場することはない（図31参照）。すなわち、チーム「超人コンビ」は、実際に選択された可能性がある大当たり遊技の種類の組み合わせが、「4R」のRUB、「6R」のRUB、及び「16R」のRUBの3種類であることを示唆するためにラウンド数示唆演出に登場するタッグチームである（図31参照）。これに対して、遊技者は、オープニング期間中にチーム「超人コンビ」が登場したのを見て、RUBのラウンド数が「4R」、「6R」、及び「16R」のいずれかであることを認識することができる。

【0312】

また、チーム「2000万馬力」は、RUBのラウンド数として「4R」又は「16R

10

20

30

40

50

」が選択されている場合にオープニング期間中に登場する可能性があり、RUBのラウンド数として「6R」又は「8R」が選択されている場合には、チーム「2000万馬力」がオープニング期間中に登場することはない（図31参照）。すなわち、チーム「2000万馬力」は、実際に選択された可能性がある大当たり遊技の種類の組み合わせが、「4R」のRUB、及び「16R」のRUBの2種類であることを示唆するためにラウンド数示唆演出に登場するタッグチームである（図31参照）。これに対して、遊技者は、オープニング期間中にチーム「2000万馬力」が登場したのを見て、RUBのラウンド数が「4R」又は「16R」であることを認識することができる。

【0313】

また、チーム「マッスル兄弟」は、RUBのラウンド数として「8R」又は「16R」が選択されている場合にオープニング期間中に登場する可能性があり、RUBのラウンド数として「4R」又は「6R」が選択されている場合には、チーム「マッスル兄弟」がオープニング期間中に登場することはない（図31参照）。すなわち、チーム「マッスル兄弟」は、実際に選択された可能性がある大当たり遊技の種類の組み合わせが、「8R」のRUB、及び「16R」のRUBの2種類であることを示唆するためにラウンド数示唆演出に登場するタッグチームである（図31参照）。これに対して、遊技者は、オープニング期間中にチーム「マッスル兄弟」が登場したのを見て、RUBのラウンド数が「8R」又は「16R」であることを認識することができる。

【0314】

これら4種類のタッグチームのうち、チーム「超人コンビ」がオープニング期間に登場した場合には、ラウンド数示唆演出として、以下のような演出表示が行われる。すなわち、チーム「超人コンビ」が表示されると（図27（E）参照）、クリアすべきミッション内容を示すメッセージとして、例えば「パワーを溜めてMAXを掴め！！」といったメッセージが表示される（図27（F）参照）。

【0315】

次に、遊技者に対して演出ボタン26の操作を促す報知演出が行われる。具体的には、図28（A）に例示されるように、チーム「超人コンビ」を示す演出画像の他に、演出ボタン26を模したボタン画像、演出ボタン26の長押しを促す文言と、演出ボタン26の操作が可能な残り時間を報知するゲージ画像と、ラウンド示唆画像とが表示される。このラウンド示唆画像は、4Rの文字を含む領域と、6Rの文字を含む領域と、16Rの文字を含む領域とを有するメータとして構成されている。

【0316】

ラウンド数示唆演出に係る有効期間内に遊技者が演出ボタン26を長押しすると、今回の大当たり遊技が開始される前に選択されたラウンド数に応じて、ラウンド示唆画像の表示態様が変化する。演出ボタン26の長押しが開始される前は、ラウンド示唆画像のメータが全く溜まっていない状態である（図28（A）参照）。これに対して、例えば、今回の大当たり遊技が開始される前に16Rが選択されている場合、演出ボタン26の長押しに応じて、まず、ラウンド示唆画像における4Rの文字を含む領域だけメータが溜まった状態（図28（B）参照）へと変化し、更に、6Rの文字を含む領域までメータが溜まった状態へと変化する（図28（C）参照）。そして、最終的には、16Rの文字を含む領域までメータが溜まった状態へと変化する（図28（D）参照）。

【0317】

ここでは、ラウンド示唆画像の全てのメータが溜まった状態となっているため、その旨を示唆するために、「MAX」の文字が画面中央に大きく表示される（図28（E）参照）。そして、オープニング期間が終了して長開放ラウンド遊技が開始されると、オープニング期間中に登場したタッグチーム（ここでは、チーム「超人コンビ」）が登場するラウンド中演出が開始される（図28（F）参照）。

【0318】

（第3の演出例）

次に、図29及び図30を参照しつつ、ランクアップ大当たりに係る大当たり遊技を実

10

20

30

40

50

行する際に行われる演出の第2の演出例について説明する。ここで、図29及び図30は、第2特別図柄判定の判定結果がランクアップ大当たりとなった場合に、大当たり遊技が実行される際に行われる演出の第3の演出例を示す説明図である。

【0319】

第2特別図柄の変動表示に伴うバトルリーチ演出中において、例えば、味方タッグチームの自キャラが劣勢になると、その自キャラがダウンした様子を表すダウン演出が行われる場合がある（図29（A）参照）。そして、上述した4種類のタッグチームのうちの、味方タッグチームを除く3種類のタッグチームのいずれかが登場するお助けコンビ登場演出が行われる（図29（B）参照）。なお、図29（B）には、これら3種類のタッグチームのうちの、チーム「デンジャー」が登場したお助けコンビ登場演出が例示されている。

10

【0320】

このように、3種類のタッグチームのいずれかがお助けコンビとして登場すると、そのタッグチームが敵タッグチームを撃破する様子を表す演出表示が行われた後に、敵タッグチームを撃破して勝利したことを示唆する演出表示（勝利演出）が行われる（図29（C）参照）。

【0321】

そして、7図柄とは異なる例えば6図柄が有効ライン上で擬似停止表示されると共に、これらの6図柄に対して「R U S H」の文字が所定時間（例えば3秒間）重畳表示され（図29（D）参照）、その後、R U Bに係るいずれかの当たり図柄が第2特別図柄表示器42に停止表示されるのに伴い、3つの6図柄が確定表示される（図29（E）参照）。

20

【0322】

このようにして3つの6図柄が所定時間（例えば1.5秒間）だけ確定表示されると、R U Bに係る当たり遊技が開始される。この当たり遊技では、まず、オープニング期間において、遊技者に右打ちを促す演出表示が開始されると共に、当たりの種類を示唆する演出表示（例えば「R U S H」の文字の表示）が行われる（図29（F）参照）。

【0323】

続いて、同じくオープニング期間において、バトルリーチ演出中にお助けコンビとして登場したタッグチーム（ここではチーム「デンジャー」）が登場する（図30（A）参照）。これにより、先ずは、有利期間が第1の期間よりも長くなる可能性があることが示唆される。そして、登場したタッグチームを用いた演出表示によって、R U Bのラウンド数が示唆される（図30（B）～（E）参照）。

30

【0324】

オープニング期間中にチーム「デンジャー」が登場すると、ラウンド数示唆演出として、以下のような演出表示が行われる。すなわち、チーム「デンジャー」が表示されると（図30（A）参照）、クリアすべきミッション内容を示すメッセージとして、例えば「ボタンを押してパネルを破壊しろ!」、「チャンスは3回だ」といったメッセージが表示される（図30（B）参照）。

【0325】

次に、遊技者に対して演出ボタン26の操作を促す報知演出が行われる。具体的には、図30（C）に例示されるように、チーム「デンジャー」を示す演出画像の他に、演出ボタン26を模したボタン画像、複数枚のパネルを重ねたパネル画像、演出ボタン26の押下を促す文言（「押せ!」という文字）と、演出ボタン26の操作が可能な残り時間を報知するゲージ画像とが表示される。

40

【0326】

ここで、パネル画像は、16RのR U Bに対応するパネルの上に8RのR U Bに対応するパネルを重ねさせ、この8R対応のパネルの上に6RのR U Bに対応するパネルを重ねさせ、更に、この6R対応のパネルの上に4RのR U Bに対応するパネルを重ねさせたものである。

50

【0327】

例えば、RUBに係る大当たり図柄として8RのRUBに対応する大当たり図柄が第2特別図柄表示器42に停止表示されて今回の大当たり遊技が開始された場合、例えばオープニング開始時に、ラウンド数示唆演出に係る3回の有効期間が設定される。これに対して、1回目の有効期間中に遊技者が演出ボタン26を押下すると、図には示されていないが、チーム「デンジャー」がパネル画像における一番手前の4Rに対応するパネルの破壊に成功する演出表示が行われて、6R対応のパネルが露わになる。次に、2回目の有効期間中に遊技者が演出ボタン26を押下すると、図には示されていないが、チーム「デンジャー」が6R対応のパネルの破壊に成功する演出表示が行われて、8R対応のパネルが露わになる。そして、今回の大当たり遊技のラウンド数は「8」であるため、3回目の有効期間中に遊技者が演出ボタン26を押下すると、図には示されていないが、チーム「デンジャー」が8R対応のパネルの破壊に失敗する演出表示が行われる。なお、パネルの破壊に失敗する演出表示は、3回目の有効期間中において演出ボタン26の押下が行われたときではなく、1回目または2回目の有効期間中において演出ボタン26が押下されたときであってもよい。

10

【0328】

ここでは、2枚のパネルの破壊に成功しているため、その旨を示唆するために、8R対応のパネルが露わになったパネル画像と共に、「パネル破壊枚数2枚!」といった文字表示が行われる(図30(D)参照)。そして、今回のRUBに係る大当たり遊技のラウンド数が「8」であることを示唆する演出表示が行われる(図30(E)参照)。

20

【0329】

ここまで説明したように、オープニング期間におけるラウンド数示唆演出が終了して長開放ラウンド遊技が開始されると、オープニング期間中に登場したタッグチーム(ここでは、チーム「デンジャー」)が登場するラウンド中演出が開始される(図30(F)参照)。

【0330】

このように、本実施形態に係る遊技機1では、3種類のタッグチームのうちのいずれかがバトルリーチ演出中にお助けコンビとして登場した場合には、そのタッグチームが、大当たり遊技のオープニング期間においてラウンド数を示唆する演出を行い、更に、ラウンド遊技中においても演出を行う。

30

【0331】

[RUB種別と4種類のタッグチームとの対応関係]

図31は、RUBと4種類のタッグチームとの対応関係について説明するための説明図である。本実施形態においては、RUBのラウンド数としては、「4R」、「6R」、「8R」、及び「16R」の4種類ある。

【0332】

第2特別図柄の変動表示開始時に第2特別図柄判定が実行され、その判定結果が「大当たり」となった場合、複数の大当たり図柄のいずれかが選択されて、大当たりの種類が決定される。その際、大当たりの種類としてRUBが選択された場合、バトルリーチ演出に関する演出ルートが決定される。そして、決定した演出ルートがお助けコンビ登場演出(図29(B)参照)を含む場合、お助けコンビ登場演出に登場するタッグチームを決定する処理が行われる。

40

【0333】

本実施形態では、上記の通り、チーム「マッスル兄弟」を除く、チーム「デンジャー」、チーム「超人コンビ」、及びチーム「2000万馬力」の3種類のタッグチームのいずれかがお助けコンビ登場演出に登場し得る。

【0334】

上述した通り、チーム「デンジャー」は、RUBのラウンド数が「4R」、「6R」、「8R」、及び「16R」のいずれかであることを示唆するタッグチームである(図31参照)。チーム「超人コンビ」は、「4R」、「6R」、及び「16R」のいずれかであ

50

ることを示唆するタッグチームである（図 3 1 参照）。チーム「2000万馬力」は、RUBのラウンド数が「4R」又は「16R」であることを示唆するタッグチームである（図 3 1 参照）。

【0335】

このため、大当たりの種類として「4R」のRUBが選択された場合には、お助けコンビとして、チーム「デンジャー」、チーム「超人コンビ」、又はチーム「2000万馬力」が選択される。また、大当たりの種類として「6R」のRUBが選択された場合には、お助けコンビとして、チーム「デンジャー」、又はチーム「超人コンビ」が選択される。また、大当たりの種類として「8R」のRUBが選択された場合には、お助けコンビとして、チーム「デンジャー」が選択される（図 3 1 参照）。なお、「8R」を示唆するコンビとしては、チーム「マッスル兄弟」が存在するが、このチーム「マッスル兄弟」はバトルに登場中であるため、お助けコンビには選択できない。このため、大当たりの種類が「8R」のRUBである場合には、お助けコンビとして、必然的にチーム「デンジャー」が選択されることになる。

10

【0336】

また、大当たりの種類として「16R」のRUBが選択された場合には、お助けコンビとして、チーム「デンジャー」、チーム「超人コンビ」、又はチーム「2000万馬力」が選択される（図 2 4 参照）。なお、「16R」を示唆するコンビとしては、チーム「マッスル兄弟」が存在するが、このチーム「マッスル兄弟」はバトルに登場中であるため、お助けコンビには選択できない。このため、大当たりの種類が「16R」のRUBである場合には、お助けコンビとして、チーム「マッスル兄弟」を除く3種類のタッグチームのいずれかが選択されることになる。

20

【0337】

〔お助けコンビ決定テーブル〕

図 3 2（A）は、お助けコンビ登場演出（図 2 9（B）参照）に登場するタッグチームを決定する処理に使用されるお助けコンビ決定テーブルについて説明するための説明図である。

【0338】

図 3 2（A）に例示されるように、お助けコンビ決定テーブルでは、RUBの種別（ラウンド数）と、お助けコンビとして登場し得るタッグチームの種別を示すコンビ種別と、コンビ決定用乱数の乱数値とが対応付けられている。

30

【0339】

サブCPU131は、お助けコンビ登場演出を実行すると判断した場合、コンビ決定用乱数を取得してサブRAM133に格納する。そして、CPU101によって決定されたRUB種別と、取得したコンビ決定用乱数とに対応するコンビ種別をお助けコンビ決定テーブルから読み出すことによって、お助けコンビ登場演出に登場させるタッグチームを決定する。

【0340】

本実施形態では、コンビ決定用乱数の取り得る範囲が、「0」～「99」に設定されている。RUB種別として「4R」が選択されている場合、サブCPU131は、取得したコンビ決定用乱数が「10」～「39」のいずれかであれば、これらに対応するチーム「超人コンビ」をお助けコンビ決定テーブルから読み出すことによって、お助けコンビ登場演出に登場させるタッグチームをチーム「超人コンビ」に決定する。

40

【0341】

また、RUB種別として「8R」が選択されている場合、CPU131は、取得したコンビ決定用乱数が「0」～「99」のいずれかであれば、これらに対応するチーム「デンジャー」をお助けコンビ決定テーブルから読み出すことによって、お助けコンビ登場演出に登場させるタッグチームをチーム「デンジャー」に決定する。

【0342】

なお、お助けコンビ決定テーブルでは、RUB種別が「4R」である場合に関して、チ

50

ーム「デンジャー」に対して「0」～「9」の10個の乱数値が割り当てられており、チーム「超人コンビ」に対して「10」～「39」の30個の乱数値が割り当てられており、チーム「2000万馬力」に対して「40」～「99」の60個の乱数値が割り当てられている。このため、RUB種別として「4R」が選択された場合、お助けコンビ登場演出にチーム「デンジャー」が登場する割合は10%（ $=10/100$ ）であり、お助けコンビ登場演出にチーム「超人コンビ」が登場する割合は30%（ $=30/100$ ）であり、お助けコンビ登場演出にチーム「2000万馬力」が登場する割合は60%（ $=60/100$ ）である。

【0343】

なお、RUB種別が「4R」である場合に関して、チーム「マッスル兄弟」に対して乱数値が割り当てられていないので、4RのRUBに当選した場合には、お助けコンビ登場演出にてチーム「マッスル兄弟」が登場することはない。このように、チーム「マッスル兄弟」に対して乱数値が割り当てられていないのは、お助けコンビ登場演出にチーム「マッスル兄弟」を登場させないようにするためである。これは、RUB種別が「6R」、「8R」、「16R」である場合についても同様である。

【0344】

また、お助けコンビ決定テーブルでは、RUB種別が「6R」である場合に関して、チーム「デンジャー」に対して「0」～「59」の60個の乱数値が割り当てられており、チーム「超人コンビ」に対して「60」～「99」の40個の乱数値が割り当てられている。このため、RUB種別として「6R」が選択された場合、お助けコンビ登場演出にチーム「デンジャー」が登場する割合は60%（ $=60/100$ ）であり、チーム「超人コンビ」が登場する割合は40%（ $=40/100$ ）である。なお、RUB種別が「6R」である場合に関して、チーム「2000万馬力」、及びチーム「マッスル兄弟」に対して乱数値が割り当てられていないので、6RのRUBに当選した場合には、お助けコンビ登場演出にチーム「2000万馬力」やチーム「マッスル兄弟」が登場することはない。

【0345】

また、お助けコンビ決定テーブルでは、RUB種別が「8R」である場合に関して、チーム「デンジャー」に対して「0」～「99」の100個の乱数値が割り当てられている。このため、RUB種別として「8R」が選択された場合、お助けコンビ登場演出にチーム「デンジャー」が登場する割合は100%（ $=100/100$ ）である。なお、RUB種別が「8R」である場合に関して、チーム「超人コンビ」、チーム「2000万馬力」、チーム「マッスル兄弟」に対して乱数値が割り当てられていないので、8RのRUBに当選した場合には、お助けコンビ登場演出にてチーム「超人コンビ」やチーム「2000万馬力」、チーム「マッスル兄弟」が登場することはない。

【0346】

また、お助けコンビ決定テーブルでは、RUB種別が「16R」である場合に関して、チーム「デンジャー」に対して「0」～「19」の20個の乱数値が割り当てられており、チーム「超人コンビ」に対して「20」～「54」の35個の乱数値が割り当てられており、チーム「2000万馬力」に対して「55」～「99」の45個の乱数値が割り当てられている。このため、RUB種別として「16R」が選択された場合、お助けコンビ登場演出にてチーム「デンジャー」が登場する割合は20%（ $=20/100$ ）であり、チーム「超人コンビ」が登場する割合は35%（ $=35/100$ ）であり、チーム「2000万馬力」が登場する割合は45%（ $=45/100$ ）である。ここで、チーム「マッスル兄弟」に対して乱数値が割り当てられていない理由については、上述した通りである。

【0347】

[オープニング(OP)コンビ決定テーブル]

図32(B)は、オープニング期間におけるラウンド数示唆演出に登場するタッグチームを決定する処理に使用されるOPコンビ初決定テーブルについて説明するための説明図である。

10

20

30

40

50

【0348】

上述したように、バトルリーチ演出中のお助けコンビ登場演出（図29（B）参照）に3種類のタッグチームのいずれかを登場させた場合には、そのタッグチームをオープニング期間にも登場させることで、ラウンド数示唆演出を問題なく行うことができる。

【0349】

一方、自キャラがシングルで勝利してRUBに係る大当たり遊技が行われる場合、又は、味方のキャラクタが集合する友情復活演出にて仲間が全員集合してRUBに係る大当たり遊技が行われる場合、お助けコンビ登場演出が行われなため、ラウンド数を示唆するためのタッグチームが選択されていない状態である。よって、これらの場合には、オープニング期間に登場させるタッグチームを新たに選択する必要がある。

10

【0350】

ところで、バトルリーチ演出中には、チーム「マッスル兄弟」を構成する2人のキャラの何れかがバトルを行っているため、チーム「マッスル兄弟」をお助けキャラとして登場させることができなかった。これに対して、RUBに係る大当たり遊技を開始するときには、装飾図柄（及び第2特別図柄）の変動表示に伴うバトルリーチ演出が終了している状態であるため、オープニング期間にチーム「マッスル兄弟」を登場させたとしても、基本的には、大きな問題が生じることはない。

【0351】

このため、バトルリーチ演出中にお助けコンビ登場演出が行われることなくRUBに係る大当たり遊技が開始される場合には、ラウンド数示唆演出に使用するタッグチームを、チーム「マッスル兄弟」を含む4種類のタッグチームの中から新たに選択する処理が行われる。このタッグチームを新たに選択する処理には、図25（B）に例示されるOPコンビ初決定テーブルが使用される。

20

【0352】

図32（B）に例示されるように、OPコンビ初決定テーブルでは、RUBの種別（ラウンド数）と、オープニング期間に登場し得るタッグチームの種別を示すコンビ種別と、コンビ初決定用乱数の乱数値とが対応付けられている。

【0353】

後に詳述するが、サブCPU131は、コンビを選択していない状態でRUBに係る大当たり遊技を開始する場合、コンビ初決定用乱数を取得してRAM133に格納する。そして、メインCPU101によって決定されたRUB種別と、取得したコンビ初決定用乱数とに対応するコンビ種別をOPコンビ初決定テーブルから読み出すことによって、オープニング期間中に登場させるタッグチームを決定する。

30

【0354】

本実施形態では、コンビ初決定用乱数の取り得る範囲が、「0」～「99」に設定されている。RUB種別として「4R」が選択されている場合、CPU131は、取得したコンビ初決定用乱数が「49」～「99」のいずれかであれば、これらに対応するチーム「2000万馬力」をOPコンビ初決定テーブルから読み出すことによって、ラウンド数示唆演出に登場させるタッグチームをチーム「2000万馬力」に決定する。

【0355】

また、RUB種別として「16R」が選択されている場合、CPU131は、取得したコンビ初決定用乱数が「0」～「9」のいずれかであれば、これらに対応するチーム「デンジャー」をOPコンビ初決定テーブルから読み出すことによって、オープニング期間に登場させるタッグチームをチーム「デンジャー」に決定する。

40

【0356】

OPコンビ初決定テーブルでは、RUB種別が「4R」である場合に関して、チーム「デンジャー」に対して「0」～「9」の10個の乱数値が割り当てられており、チーム「超人コンビ」に対して「10」～「39」の30個の乱数値が割り当てられており、チーム「2000万馬力」に対して「40」～「99」の60個の乱数値が割り当てられている。このため、RUB種別として「4R」が選択された場合、オープニング期間にチーム

50

「デンジャー」が登場する割合は10% ($= 10 / 100$) であり、チーム「超人コンビ」が登場する割合は30% ($= 30 / 100$) であり、チーム「2000万馬力」が登場する割合は60% ($= 60 / 100$) である。

【0357】

なお、チーム「マッスル兄弟」は、RUB種別が「8R」又は「16R」であることを示唆するタッグチームであり、RUB種別が「4R」であることを示唆しないタッグチームである。このため、RUB種別が「4R」である場合に関しては、チーム「マッスル兄弟」に対して乱数値が割り当てられていない。

【0358】

また、OPコンビ初決定テーブルでは、RUB種別が「6R」である場合に関して、チーム「デンジャー」に対して「0」～「59」の60個の乱数値が割り当てられており、チーム「超人コンビ」に対して「60」～「99」の40個の乱数値が割り当てられている。このため、RUB種別として「6R」が選択された場合、オープニング期間にチーム「デンジャー」が登場する割合は60% ($= 60 / 100$) であり、チーム「超人コンビ」が登場する割合は40% ($= 40 / 100$) である。

【0359】

なお、チーム「2000万馬力」は、RUB種別が「4R」又は「16R」であることを示唆するタッグチームであり、チーム「マッスル兄弟」は、RUB種別が「8R」又は「16R」であることを示唆するタッグチームである。すなわち、これら2つのタッグチームは、いずれもRUB種別が「6R」であることを示唆しないタッグチームである。このため、RUB種別が「6R」である場合に関しては、チーム「2000万馬力」及びチーム「マッスル兄弟」に対して、乱数値が割り当てられていない。

【0360】

また、OPコンビ初決定テーブルでは、RUB種別が「8R」である場合に関して、チーム「デンジャー」に対して「0」～「79」の80個の乱数値が割り当てられており、チーム「マッスル兄弟」に対して「80」～「99」の20個の乱数値が割り当てられている。このため、RUB種別として「8R」が選択された場合、オープニング期間にチーム「デンジャー」が登場する割合は80% ($= 80 / 100$) であり、チーム「マッスル兄弟」が登場する割合は20% ($= 20 / 100$) である。

【0361】

なお、チーム「超人コンビ」は、RUB種別が「4R」、「6R」、又は「16R」であることを示唆するタッグチームであり、チーム「2000万馬力」は、RUB種別が「4R」又は「16R」であることを示唆するタッグチームである。すなわち、これら2つのタッグチームは、いずれもRUB種別が「8R」であることを示唆しないタッグチームである。このため、RUB種別が「8R」である場合に関しては、チーム「超人コンビ」及びチーム「2000万馬力」に対して、乱数値が割り当てられていない。

【0362】

また、OPコンビ初決定テーブルでは、RUB種別が「16R」である場合に関して、チーム「デンジャー」に対して「0」～「9」の10個の乱数値が割り当てられており、チーム「超人コンビ」に対して「10」～「29」の20個の乱数値が割り当てられており、チーム「2000万馬力」に対して「30」～「59」の30個の乱数値が割り当てられており、チーム「マッスル兄弟」に対して「60」～「99」の40個の乱数値が割り当てられている。このため、RUB種別として「16R」が選択された場合、オープニング期間にチーム「デンジャー」が登場する割合は10% ($= 10 / 100$) であり、チーム「超人コンビ」が登場する割合は20% ($= 20 / 100$) であり、チーム「2000万馬力」が登場する割合は30% ($= 30 / 100$) であり、チーム「マッスル兄弟」が登場する割合は40% ($= 40 / 100$) である。

【0363】

このように、自キャラがシングルで勝利してRUBに係る大当たり遊技が行われる場合、又は友情復活演出にて仲間が全員集合してRUBに係る大当たり遊技が行われる場合、

図 3 2 (B) に例示される O P コンビ初決定テーブルを参照して、4 種類のタッグチームのいずれかが、オープニング期間中のラウンド数示唆演出に登場するコンビとして選択される。

【0364】

なお、本実施形態における遊技機 1 では、示唆演出において、4 R を示唆する第 1 の示唆演出（不図示）を実行するときと、8 R を示唆する第 2 の示唆演出（図 3 0 参照）を実行するときとがある。これに対して、これに対して、第 1 の示唆演出が実行されたときと第 2 の示唆演出が実行されたときとで、有利期間が第 1 の期間よりも長くなる確率が互いに異なっている。具体的には、本実施形態では、第 1 の示唆演出として、例えばチーム「デンジャー」が登場する演出が行われた場合には、4 R が報知される可能性があるので（図 3 1 参照）、有利期間が第 1 の期間（例えば 4 回の長開放ラウンド遊技が行われる期間）よりも長くなる確率は、100%未満である。これに対して、例えば、第 2 の示唆演出として、例えばチーム「マッスル兄弟」が登場する演出が行われた場合には、8 R 又は 16 R しか報知されない（図 3 1 参照）、有利期間が第 1 の期間よりも長くなる確率は、100%である。

10

【0365】

このため、遊技者は、第 1 の示唆演出および第 2 の示唆演出のうちの、有利期間が第 1 の期間よりも長くなる確率が高い方の示唆演出が実行されることを期待しながら、遊技を楽しむことができる。

【0366】

また、本実施形態では、有利期間が第 1 の期間（4 回の長開放ラウンド遊技が行われる期間）よりも長くなる場合の比較において、第 1 の示唆演出が実行されたときと前記第 2 の示唆演出が実行されたときとで、前記有利期間が第 2 の期間（例えば 6 回のラウンド遊技が実行される期間）よりも長くなる確率が互いに異なる。具体的には、本実施形態では、第 1 の示唆演出として、例えばチーム「2000 万馬力」が登場する演出が行われた場合には、4 R が報知される可能性がある（図 3 1 参照）、有利期間が第 2 の期間よりも長くなる確率は、100%未満である。これに対して、例えば、第 2 の示唆演出として、例えばチーム「マッスル兄弟」が登場する演出が行われた場合には、8 R 又は 16 R しか報知されない（図 3 1 参照）、有利期間が第 2 の期間よりも長くなる確率は、100%である。

20

30

【0367】

このため、遊技者は、第 1 の示唆演出および第 2 の示唆演出のうちの、有利期間が第 2 の期間よりも長くなる確率が高い方の示唆演出が実行されることを期待しながら、遊技を楽しむことができる。

【0368】

（可能性示唆演出および有利期間報知演出の変形例）

なお、本実施形態では、有利期間が第 1 の期間よりも長くなる可能性があることを示唆する可能性示唆演出や、実際の有利期間の長さ（本実施形態ではラウンド数）を報知する有利期間報知演出が、大当たり遊技のオープニング期間において行われる場合について説明した。これに対して他の実施形態では、これらの演出が、大当たり遊技が開始される直前の第 2 特別図柄の変動表示中において、例えば、大当たりを報知する態様で装飾図柄が擬似停止してから本停止するまでの間に行われてもよい。また、第 2 特別図柄の変動表示中と、大当たり遊技のオープニング期間との両方において、上記の 2 つの演出を実行可能としてもよい。

40

【0369】

また、他の実施形態では、上記 2 つの演出が、大当たり遊技のオープニング期間が終了した後に行われてもよい。この場合、本実施形態では最低ラウンド数が 4 ラウンドに設定されているので、6 R 以上の大当たり遊技に関しては、5 ラウンド目の長開放ラウンド遊技が開始されるまでに、上記 2 つの演出を行うのが好ましい。

【0370】

50

また、本実施形態では、有利期間報知演出が、いずれも遊技者による入力（本実施形態では演出ボタン26の操作）を伴うものである場合について説明したが、一部の有利期間報知演出に関して、遊技者による入力を伴わないものが用意されていてもよいし、或いは、全ての有利期間報知演出が遊技者による入力を伴わないものであってもよい。

【0371】

〔遊技機1の構成および作用効果〕

なお、本実施形態の遊技機1は、以下の構成を備えていると共に、その構成を備えていることによって、以下の作用効果を奏する。

【0372】

(1) 遊技機1は、遊技者に有利な特別遊技状態とするか否かを判定する判定手段と、表示手段を含む所定の演出手段において所定の演出を実行する演出実行手段とを備え、前記演出実行手段は、前記判定手段による判定の結果に基づいて、前記特別遊技状態となる期待度が互いに異なる複数の期待度演出のうちの何れかを実行可能であるとともに、前記複数の期待度演出のうちの何れかを実行する前に、いずれの期待度演出が実行されるのかを示唆する示唆演出を実行可能であり、前記表示手段に、前記特別遊技状態となる期待度が互いに異なることを示唆可能な表示態様で、前記複数の期待度演出のそれぞれに対応する複数の図柄を表示可能にし、前記示唆演出が実行されているときには、前記表示手段に前記複数の図柄を表示しない。

【0373】

この構成によれば、特別遊技状態となる期待度が互いに異なる複数の期待度演出のうちのいずれかが実行されるのに先立って、いずれの期待度演出が実行されるのかを示唆する示唆演出が実行される。このため、遊技者は、どの期待度演出が実行されるかを、期待度演出が実行される前の早い段階で認識することができる。また、特別遊技状態となる期待度が互いに異なることを示唆可能な表示態様で、複数の期待度演出のそれぞれに対応する複数の図柄が表示されるので、遊技者は、複数の図柄に基づいて、複数の期待度演出の期待度の関係を容易に把握することが可能である。また、いずれの期待度演出が実行されるのかを示唆する示唆演出が実行されているときには、複数の図柄が表示されないので、複数の図柄が表示されることによって示唆演出の興趣性が低下するのを効果的に抑制することが可能である。

【0374】

(2) 遊技機1は、遊技者に有利な特別遊技状態とするか否かを判定する判定手段と、表示手段を含む所定の演出手段において所定の演出を実行する演出実行手段とを備え、前記演出実行手段は、前記判定手段による判定の結果に基づいて、所定の成功演出が実行される期待度が互いに異なる複数の挑戦演出のうちの何れかを実行可能であるとともに、前記複数の挑戦演出のうちの何れかを実行する前に、何れの挑戦演出が実行されるのかを示唆する示唆演出を実行可能であり、前記表示手段に、前記成功演出が実行される期待度が互いに異なることを示唆可能な表示態様で、前記複数の挑戦演出のそれぞれに対応する複数の図柄を表示可能にし、前記示唆演出が実行されているときには、前記表示手段に前記複数の図柄を表示せず、前記挑戦演出において前記成功演出が実行されなかった場合よりも前記成功演出が実行された場合の方が、前記特別遊技状態になり易い。

【0375】

この構成によれば、所定の成功演出が実行される期待度が互いに異なる複数の挑戦演出のうちの何れかが実行される前に、何れの挑戦演出が実行されるのかを示唆する示唆演出が実行される。このため、遊技者は、どの挑戦演出が実行されるかを、挑戦演出が実行される前の早い段階で認識することができる。また、成功演出が実行される期待度が互いに異なることを示唆可能な表示態様で、複数の挑戦演出のそれぞれに対応する複数の図柄が表示されるので、遊技者は、複数の図柄に基づいて、複数の挑戦演出に関して成功演出が実行される期待度の関係を容易に把握することが可能である。また、示唆演出が実行されているときには、複数の図柄が表示されないので、複数の図柄が表示されることによって示唆演出の興趣性が低下するのを効果的に抑制することが可能である。また、挑戦演出に

において成功演出が実行されなかった場合よりも成功演出が実行された場合の方が特別遊技状態になり易いので、遊技者は、挑戦演出において成功演出が実行されることを期待しながら遊技を楽しむことができる。

【0376】

(3) 遊技機1は、遊技者に有利な特別遊技を行うか否かを判定する判定手段と、前記判定手段により前記特別遊技を行うと判定された場合、前記特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、所定の演出を実行する演出実行手段とを備え、前記特別遊技実行手段は、前記特別遊技において、遊技者に有利な有利期間を第1の期間継続させるときと、前記有利期間を前記第1の期間よりも長い第2の期間継続させるときとがあり、前記演出実行手段は、前記特別遊技が実行される際に、前記有利期間が前記第1の期間よりも長くなる可能性があることを示唆する示唆演出を実行するときがある。

10

【0377】

この構成によれば、特別遊技が実行される際に、有利期間が第1の期間よりも長くなる可能性があることを示唆する示唆演出が実行されるときがあるので、有利期間がより長くなることに対して遊技者が期待感を抱き易いという利点がある。

【0378】

前記演出実行手段は、前記示唆演出において、第1の示唆演出を実行するときと、前記第1の示唆演出とは異なる第2の示唆演出を実行するときとがあり、前記第1の示唆演出が実行されたときと前記第2の示唆演出が実行されたときとで、前記有利期間が前記第1の期間よりも長くなる確率が互いに異なってもよい。

20

【0379】

この構成によれば、第1の示唆演出が実行されたときと第2の示唆演出が実行されたときとで、有利期間が第1の期間よりも長くなる確率が互いに異なる。この構成としては、例えば、第1の示唆演出が実行されたときよりも、第2の示唆演出が実行されたときの方が、有利期間が第1の期間よりも長くなり易いといった構成が一例として挙げられる。また、これとは逆に、例えば、第2の示唆演出が実行されたときよりも、第1の示唆演出が実行されたときの方が、有利期間が第1の期間よりも長くなり易いといった構成も考えられる。このように、第1の示唆演出が実行された場合と第2の示唆演出が実行された場合とを比較すると、有利期間が第1の期間よりも長くなる確率が相違するので、遊技者は、第1の示唆演出および第2の示唆演出のうちの、有利期間が第1の期間よりも長くなる確率が高い方の示唆演出が行われることを期待しながら、遊技を楽しむことができる。

30

【0380】

前記特別遊技実行手段は、前記特別遊技において、前記有利期間を前記第2の期間よりも長い第3の期間継続させるときとがあり、前記有利期間が前記第1の期間よりも長くなる場合の比較において、前記第1の示唆演出が実行されたときと前記第2の示唆演出が実行されたときとで、前記有利期間が前記第2の期間よりも長くなる確率が互いに異なってもよい。

【0381】

この構成によれば、第1の示唆演出が実行されたときと、第2の示唆演出が実行されたときとで、有利期間が第2の期間よりも長くなる確率が互いに異なる。この構成としては、例えば、第1の示唆演出が実行されたときよりも、第2の示唆演出が実行されたときの方が、有利期間が第2の期間よりも長くなり易いといった構成が一例として挙げられる。また、これとは逆に、例えば、第2の示唆演出が実行されたときよりも、第1の示唆演出が実行されたときの方が、有利期間が第2の期間よりも長くなり易いといった構成も考えられる。このように、第1の示唆演出が実行された場合と第2の示唆演出が実行された場合とを比較すると、有利期間が第2の期間よりも長くなる確率が相違するので、遊技者は、第1の示唆演出および第2の示唆演出のうちの、有利期間が第2の期間よりも長くなる確率が高い方の示唆演出が行われることを期待しながら、遊技を楽しむことができる。

40

【0382】

(4) 遊技機1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、

50

前記判定の権利を保留可能な保留手段と、前記保留手段が保留した前記権利に対して前記判定が行われる前に、前記特別遊技を実行するか否かの事前判定を行う事前判定手段と、スピーカを含む所定の演出手段において所定の演出を実行する演出実行手段とを備え、前記演出実行手段は、前記事前判定の結果に基づいて、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演出音を前記スピーカから出力する音演出を実行可能であり、前記音演出において、前記演出音を断続的に出力する場合と継続的に出力する場合とがあり、前記演出音が断続的に出力された場合と継続的に出力された場合とで、前記特別遊技が実行される確率が互いに異なる。

【0383】

遊技機1では、事前判定の結果に基づいて、特別遊技が実行される可能性があることを示唆する演出をスピーカから出力する音演出が実行される場合がある。この音演出では、演出音が断続的に出力される場合と継続的に出力される場合とがあり、これらの場合を比較した場合に、特別遊技が実行される確率が互いに異なる。この具体的な構成としては、演出音が継続的に出力された場合の方が断続的に出力された場合よりも特別遊技が実行され易いという構成と、これとは逆に、演出音が断続的に出力された場合の方が継続的に出力された場合よりも特別遊技が実行され易いという構成とが挙げられる。このように、演出音が断続的に出力された場合と継続的に出力された場合とで特別遊技が実行される確率が相違するので、遊技者は、演出音の断続的な出力と継続的な出力とに関して、特別遊技が実行される確率が高い方の出力のされ方をすることを期待しながら遊技を楽しむことができる。

【0384】

(5) 遊技機1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、前記判定の権利を所定数まで保留可能な保留手段と、前記権利に対して前記判定が行われる前に、前記特別遊技を実行するか否かの事前判定を行う事前判定手段と、所定の演出を実行する演出実行手段とを備え、前記演出実行手段は、前記判定の結果に基づいて、当該判定の結果を報知する報知演出を実行可能であり、前記事前判定の結果に基づいて、前記特別遊技が行われる可能性があることを示唆する事前演出を、複数回の前記報知演出のそれぞれにおいて実行可能であり、複数回のうちの所定回目の前記報知演出において前記事前演出が実行された場合、次の前記報知演出において前記事前演出が実行されるまでに、前記事前演出が実行されたことを示唆する示唆演出を実行可能である。

【0385】

この構成によれば、複数回のうちの所定回目の報知演出において事前演出が実行された場合に、次の報知演出において事前演出が実行されるまでに、事前演出が実行されたことを示唆する示唆演出が実行される場合があるため、次の事前演出が実行されることに対する遊技者の期待感を効果的に高めることが可能であり、演出の興趣性の向上を図ることができる。

【0386】

前記事前演出には、前記可能性が異なる複数の演出態様があり、前記演出実行手段は、前記示唆演出において、実行された前記事前演出の演出態様を示唆可能であってもよい。

【0387】

この構成によれば、示唆演出において、実行された事前演出の演出態様を示唆されるので、遊技者は、事前演出によって示唆された特別遊技が実行される可能性を、事前演出が行われた後に再認識することができる。

【0388】

前記事前演出には、前記可能性が異なる複数の演出態様があり、前記演出実行手段は、前記示唆演出において、次の前記報知演出において実行される前記事前演出の演出態様を示唆可能であってもよい。

【0389】

この構成によれば、示唆演出において、次の報知演出において実行される事前演出の演出態様を示唆されるので、遊技者は、次の報知演出において事前演出が実行されるこ

と、及び特別遊技が実行される可能性を、より早い段階で認識することが可能である。

【0390】

遊技機1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、所定の演出を実行する演出実行手段とを備え、前記演出実行手段は、前記判定の結果に基づいて、当該判定の結果を報知する報知演出を実行可能であり、前記報知演出において、第1演出を複数回繰り返して実行可能にするとともに、前記第1演出が繰り返して行われることを示唆する継続演出を、複数回の前記第1演出のうち最終回以外のそれぞれにおいて実行可能にし、複数回のうち所定回目の前記第1演出において前記継続演出が実行された場合、次の前記第1演出において前記継続演出が実行されるまでに、前記継続演出が実行されたことを示唆する示唆演出を実行可能である。

10

【0391】

この構成によれば、複数回のうちの所定回目の第1演出において継続演出が実行された場合に、次の第1演出において継続演出が実行されるまでに、継続演出が実行されたことを示唆する示唆演出が実行される場合がある。このため、次の継続演出が実行されることに対する遊技者の期待感を効果的に高めることが可能であり、演出の興趣性の向上を図ることができる。

【0392】

前記継続演出には、前記特別遊技が実行される可能性が異なる複数の演出態様があり、前記演出実行手段は、前記示唆演出において、実行された前記継続演出の演出態様を示唆可能であってもよい。

20

【0393】

この構成によれば、示唆演出において、実行された継続演出の演出態様が示唆されるので、遊技者は、事前演出によって示唆された特別遊技が実行される可能性を、事前演出が行われた後に再認識することができる。

【0394】

前記継続演出には、前記特別遊技が実行される可能性が異なる複数の演出態様があり、前記演出実行手段は、前記示唆演出において、次の前記第1演出において実行される前記継続演出の演出態様を示唆可能であってもよい。

【0395】

この構成によれば、示唆演出において、次の第1演出において実行される継続演出の演出態様が示唆されるので、遊技者は、次の第1演出において継続演出が実行されること、及び特別遊技が実行される可能性を、より早い段階で認識することが可能である。

30

【0396】

[その他の変形例]

なお、本発明は上記実施形態に限定されるものではなく、例えば以下の形態であってもよい。すなわち、上記実施形態では、本発明をいわゆるバトルタイプのパチンコ遊技機に適用した場合について説明したが、本発明を、1種タイプのパチンコ遊技機や1種2種混合タイプのパチンコ遊技機などの他の遊技機に適用してもよい。

【0397】

また、上記実施形態において説明した遊技機1の構成は単なる一例に過ぎず、他の構成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、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。

40

【符号の説明】

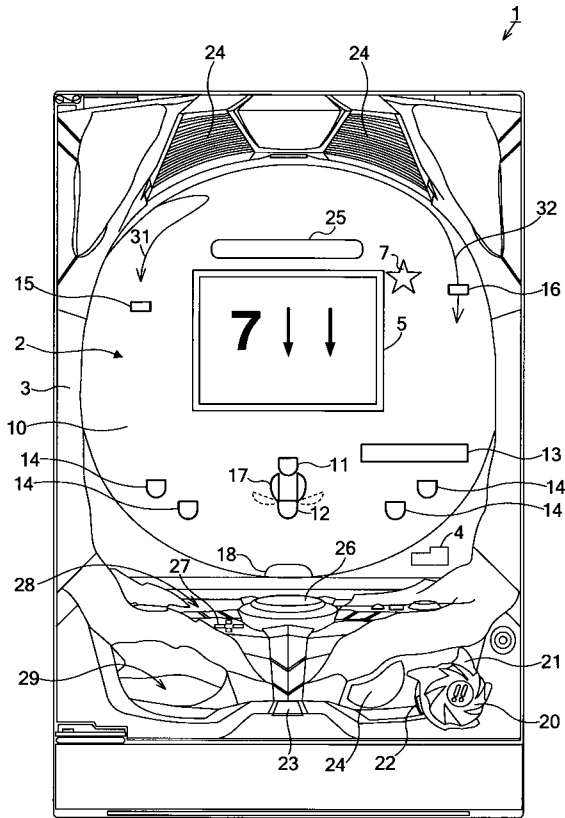
【0398】

- 1 遊技機
- 5 液晶表示装置
- 10 遊技領域
- 11 第1始動口

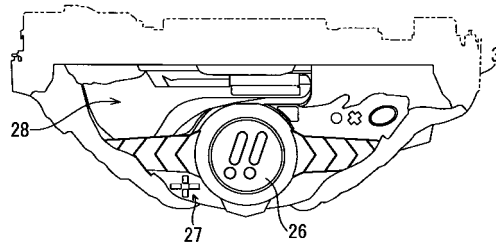
50

1 2	第 2 始動口	
1 3	大入賞口	
2 4	スピーカ	
2 6	演出ボタン	
4 1	第 1 特別図柄表示器	
4 3	第 2 特別図柄表示器	
5 0	装飾図柄	
5 1, 5 3, 5 6	示唆画像	
5 2, 5 4	ボタン画像	
9 7	ボタンモータ	10
9 8	ボタンランプ	
1 0 0	遊技制御基板	
1 0 1	メインCPU	
1 0 2	メインROM	
1 0 3	メインRAM	
1 3 0	演出制御基板	
1 3 1	サブCPU	
1 3 2	サブROM	
1 3 3	サブRAM	
1 3 4	RTC	20
1 4 0	画像音響制御基板	
1 4 1	統括CPU	
1 4 2	制御用ROM	
1 4 3	制御用RAM	
1 5 0	ランプ制御基板	
1 5 1	ランプCPU	
1 5 2	ランプROM	
1 5 3	ランプRAM	

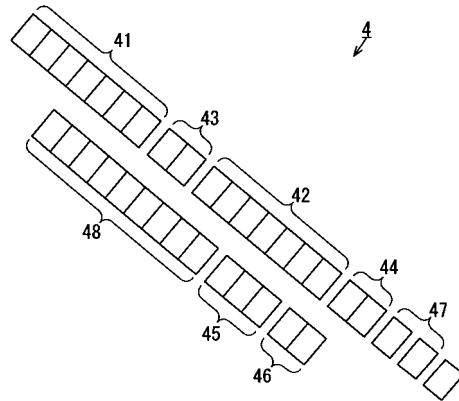
【図 1】



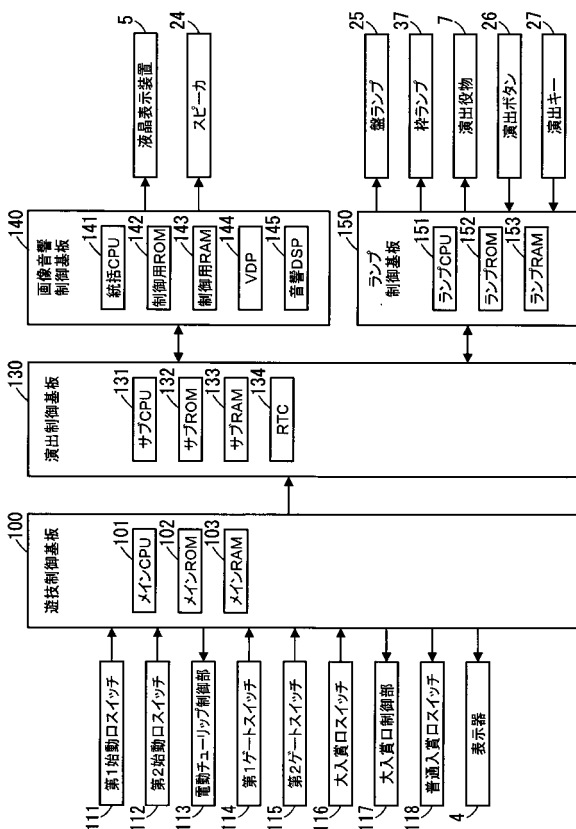
【図 2】



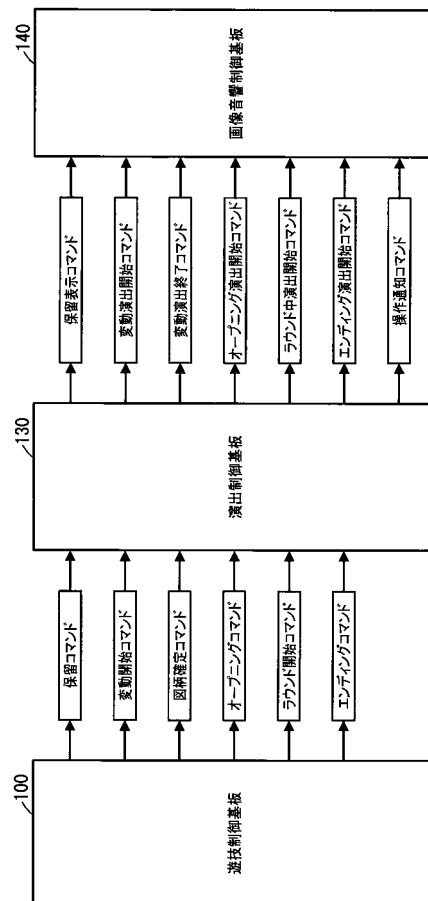
【図 3】



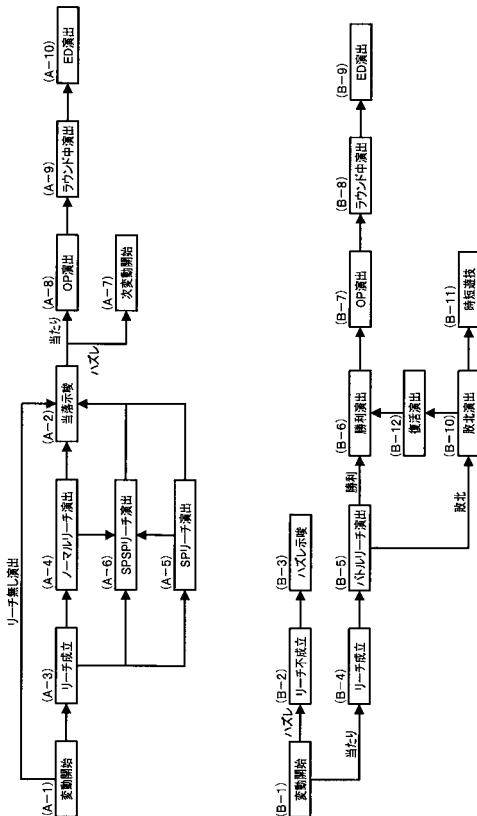
【図 4】



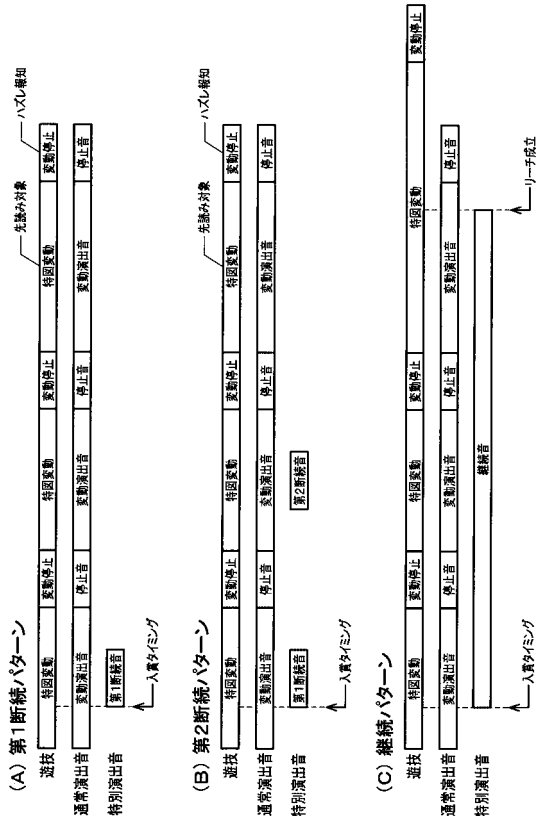
【図 5】



【図 6】



【図 7】



【図 8】

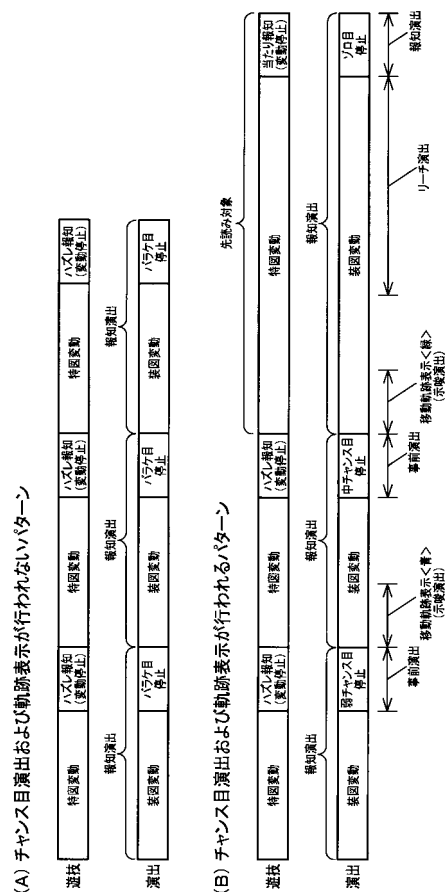
(A)ハズレ用出力パターン選択テーブル

変動パターン	出力パターン	範囲	乱数値	割合（※参考）
変動パターンN (120秒変動)	第1断続パターン（1回）	0～99	0～19	20/100(= 20%)
	第2断続パターン（2回）		20～69	50/100(= 50%)
	継続パターン		70～99	30/100(= 30%)
・ ・ ・	・ ・ ・		・ ・ ・	・ ・ ・

(B)大当たり用出力パターン選択テーブル

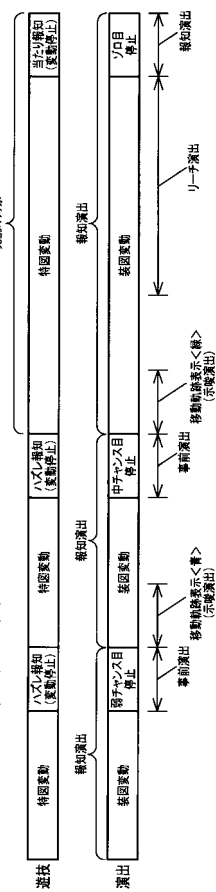
変動パターン	出力パターン	範囲	乱数値	割合（※参考）
変動パターンN (120秒変動)	第1断続パターン（1回）	0～99	0～9	10/100（＝10%）
	第2断続パターン（2回）		10～29	20/100（＝20%）
	継続パターン		30～99	70/100（＝70%）
・	・		・	・
・	・		・	・
・	・		・	・

【図 9】

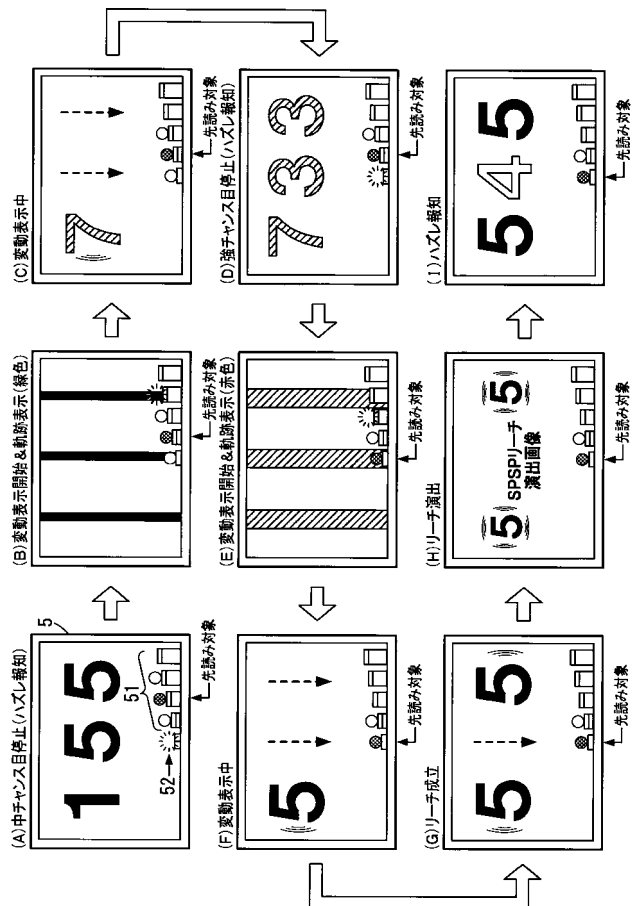


(A) チャンス目演出および軌跡表示が行われないパターン

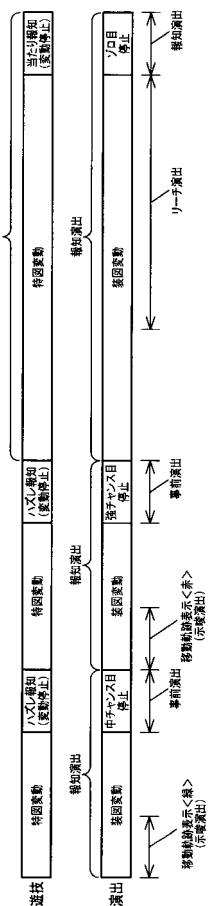
(B) チャンス目演出および軌跡表示が行われるパターン



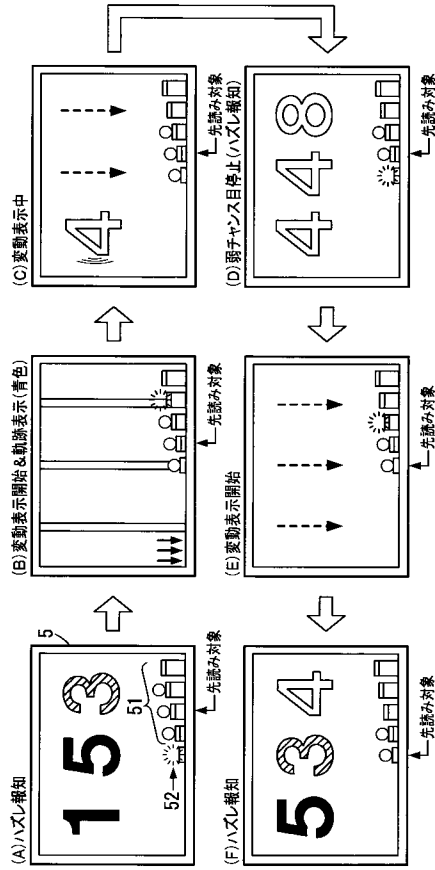
【 図 1 1 】



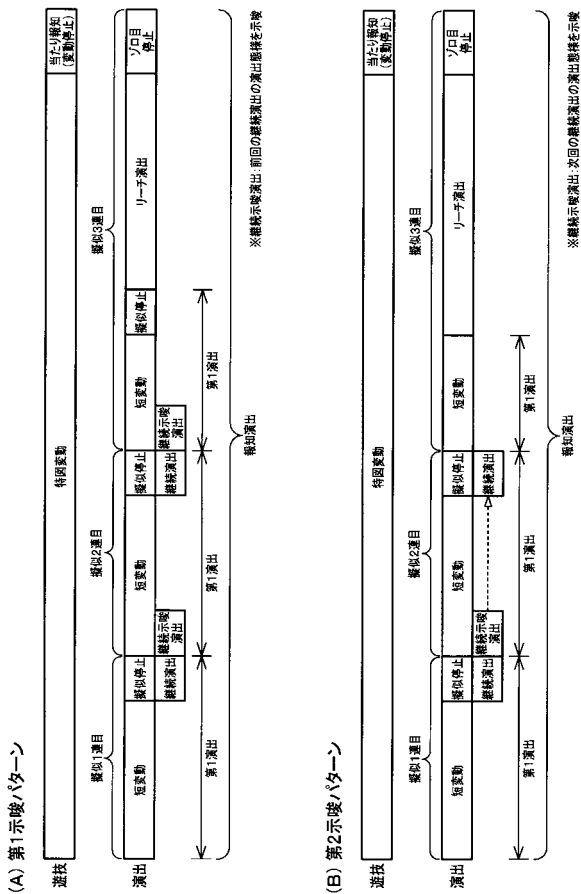
【 図 1 3 】



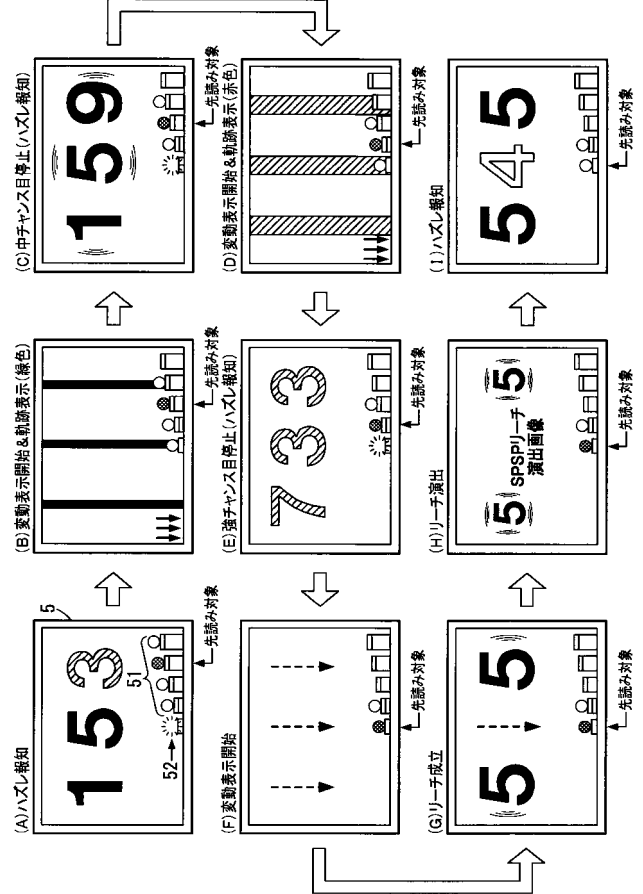
【図 14】



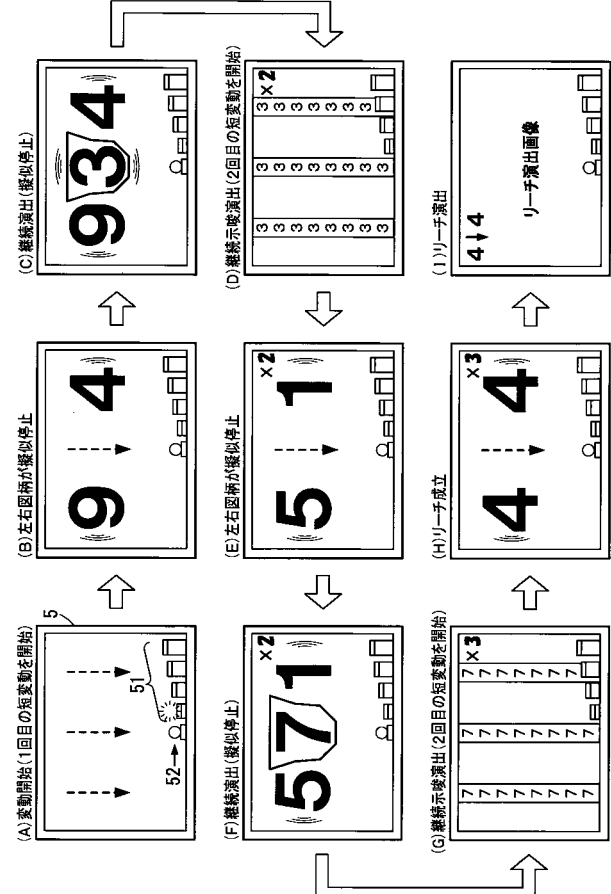
【図 16】



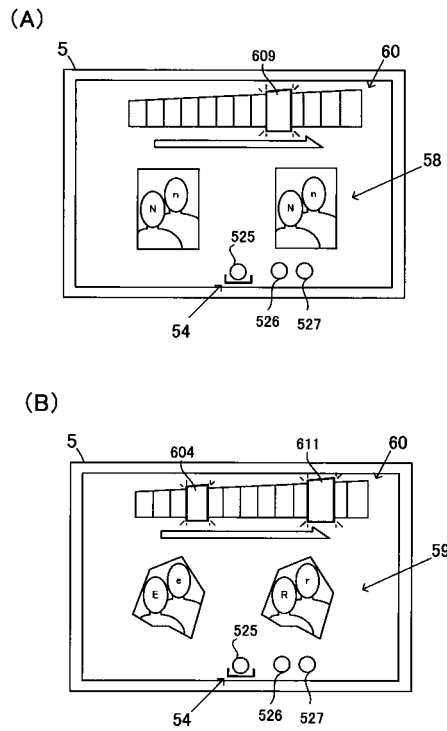
【図 15】



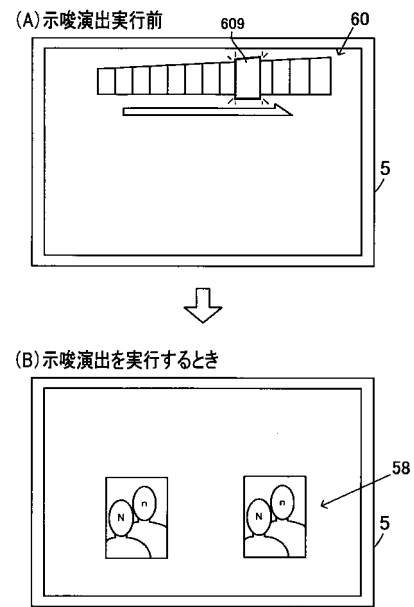
【図 17】



【図 2 2】



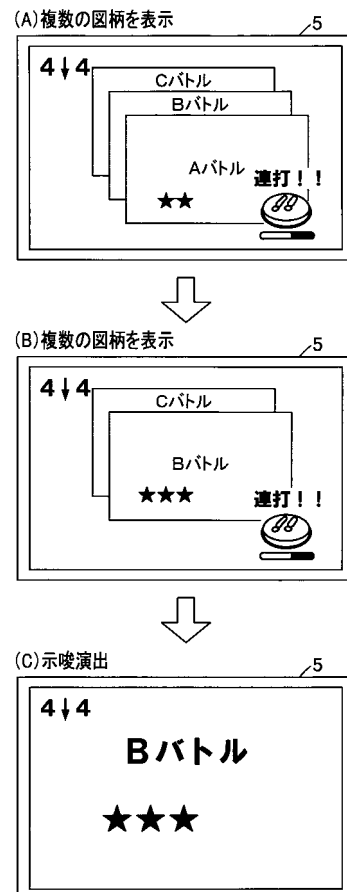
【図 2 3】



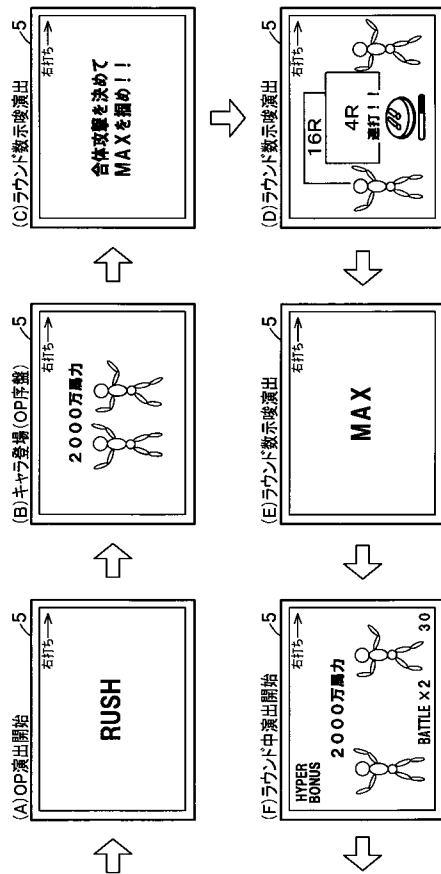
【図 2 4】



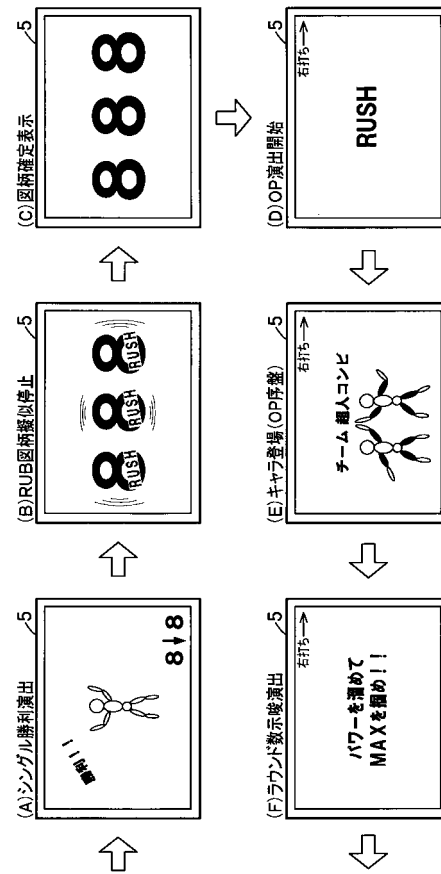
【図 2 5】



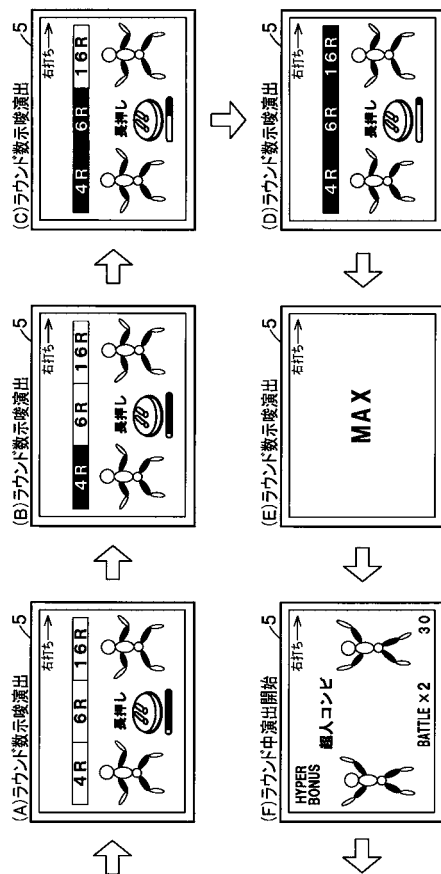
【図 26】



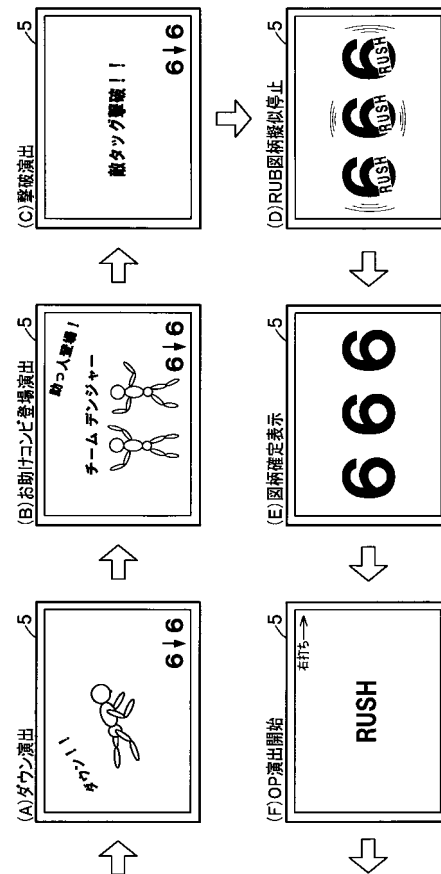
【図 27】



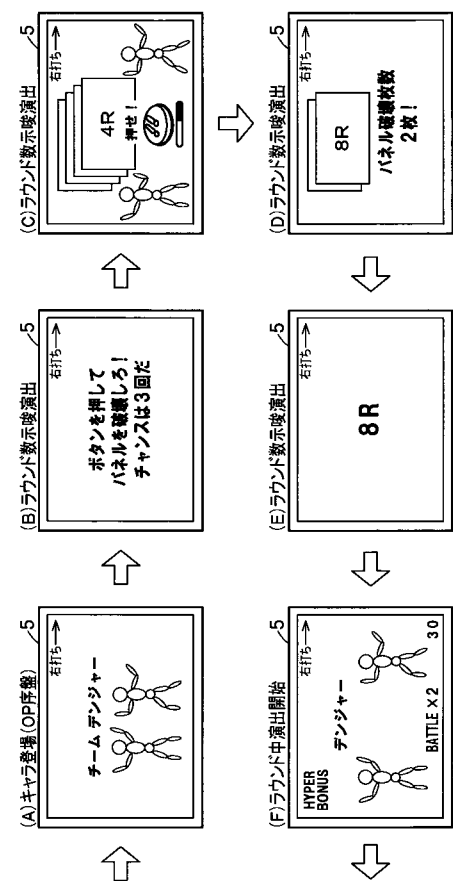
【図 28】



【図 29】



【図 3 0】



【図 3 1】

コンビ種別	RUB種別			
	4 R	6 R	8 R	16 R
デンジャー	○	○	○	○
超人コンビ	○	○	×	○
2000万馬力	○	×	×	○
マッスル兄弟	×	×	○	○

【図 3 2】

(A) お助けコンビ決定テーブル

RUB種別	コンビ種別	範囲	乱数値	割合 (※参考)
4 R	デンジャー	0~99	0~9	10/100 (= 10%)
	超人コンビ		10~39	30/100 (= 30%)
	2000万馬力		40~99	60/100 (= 60%)
6 R	デンジャー	0~99	0~59	60/100 (= 60%)
	超人コンビ		60~99	40/100 (= 40%)
8 R	デンジャー	0~99	0~99	100/100 (= 100%)
16 R	デンジャー	0~99	0~19	20/100 (= 20%)
	超人コンビ		20~54	35/100 (= 35%)
	2000万馬力		55~99	45/100 (= 45%)

(B) OPコンビ初決定テーブル

RUB種別	コンビ種別	範囲	乱数値	割合 (※参考)
4 R	デンジャー	0~99	0~9	10/100 (= 10%)
	超人コンビ		10~39	30/100 (= 30%)
	2000万馬力		40~99	60/100 (= 60%)
6 R	デンジャー	0~99	0~59	60/100 (= 60%)
	超人コンビ		60~99	40/100 (= 40%)
8 R	デンジャー	0~99	0~79	80/100 (= 80%)
	マッスル兄弟		80~99	20/100 (= 20%)
16 R	デンジャー	0~99	0~9	10/100 (= 10%)
	超人コンビ		10~29	20/100 (= 20%)
	2000万馬力		30~59	30/100 (= 30%)
	マッスル兄弟		60~99	40/100 (= 40%)