(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2021-166590
(P2021-166590A)
(43)公開日　令和3年10月21日(2021.10.21)

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

審査請求 未請求　請求項の数 1　ＯＬ　（全 114 頁）

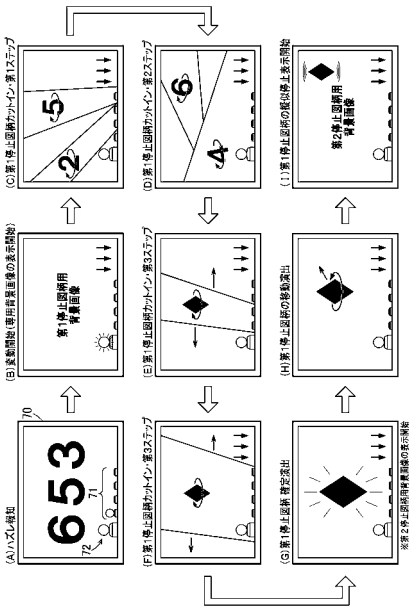
(21)出願番号　特願2020-70512(P2020-70512)
(22)出願日　令和2年4月9日(2020.4.9)

(71)出願人　599104196
株式会社サンセイアールアンドディ
愛知県名古屋市中区丸の内２丁目１１番１３号
(74)代理人　100150430
弁理士　河野　元
(74)代理人　100217191
弁理士　林　信吾
(72)発明者　窪田　倫也
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目１１番１３号　株式会社サンセイアールアンドディ内

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【要約】
【課題】興趣性が高い演出を実行可能な遊技機を提供すること。
【解決手段】遊技機１は、特別遊技を実行するか否かの判定の結果を報知する識別情報の変動表示として、第１表示制御を実行するときと、第２表示制御を実行するときとがある。第１表示制御では、少なくとも識別情報を有する複数の第１演出画像から構成される第１演出画像群のうちの少なくともいずれか１つの第１演出画像が表示されるように第１演出画像群を変動表示する。また、第２表示制御では、識別情報を有する複数の第２演出画像から構成される第２演出画像群のうちの少なくともいずれか１つの第２演出画像が表示されるように第２演出画像群を変動表示する。ここで、第２演出画像は識別情報を内側に含む演出画像であり、第１演出画像はこの第２演出画像と異なる演出画像である。
【選択図】図１４



【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かの判定を行う判定手段と、
前記判定の結果に基づく演出の実行を制御する演出制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、演出の実行を制御する演出制御手段を備える遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
例えばパチンコ遊技機等の遊技機では、始動口に遊技球が入賞すると、遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かが判定され、特別図柄を変動表示した後に上記判定の結果を示す特別図柄が停止表示される。この種の遊技機の中には、特別図柄の変動表示に伴って装飾図柄を変動表示する変動演出を行い、特別図柄の停止表示に伴って上記判定の結果を示す装飾図柄を停止表示するものがある（例えば特許文献１参照）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２０１４－９０８５３号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
ところで、従来の遊技機で行われる演出は必ずしも十分な興趣性を有しているとは言えず、更なる興趣性の向上が求められている。
【０００５】
それ故に、本発明の目的は、興趣性が高い演出を実行可能な遊技機を提供することである。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
前述の課題を解決するための第１発明の遊技機は、
遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かの判定を行う判定手段と、
前記判定の結果に基づく演出の実行を制御する演出制御手段と、を備えることを特徴とするものである。
【発明の効果】
【０００７】
この発明によれば、興趣性が高い演出を実行可能である。
【図面の簡単な説明】
【０００８】
【図１】遊技機１の正面図
【図２】遊技盤２の正面図
【図３】図２における主表示器４０の拡大図
【図４】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】遊技機１の遊技状態について説明するための説明図
【図６】通常遊技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】擬似連演出について説明するための説明図
【図８】通常遊技状態における表示画面７０の画面構成例を示す画面図
【図９】第１特別図柄の変動表示に伴う演出の具体例を示す画面図（その１）
【図１０】第１特別図柄の変動表示に伴う演出の具体例を示す画面図（その２）
【図１１】残短変動回数予告演出について説明するための画面図

【図１２】短変動表示に係る残短変動回数予告演出の具体例を示す画面図（その１）
【図１３】短変動表示に係る残短変動回数予告演出の具体例を示す画面図（その２）
【図１４】特殊変動演出の具体例を示す画面図（その１）
【図１５】特殊変動演出の具体例を示す画面図（その２）
【図１６】特殊変動演出の具体例を示す画面図（その３）
【図１７】段階演出について説明するための説明図
【図１８】順目エフェクト演出の具体例を示す画面図
【図１９】第１ボタン演出の具体例を示す画面図
【図２０】第１ボタン演出について説明するためのタイムチャート
【図２１】第２ボタン演出の具体例を示す画面図
【図２２】メインＲＡＭ８３の記憶領域と各記憶領域に記憶される情報について説明するための説明図
【図２３】メイン制御基板８０において実行される割込み処理を例示するフローチャート
【図２４】図２３のステップＳ２におけるセンサ検知処理の詳細フローチャート
【図２５】図２４のステップＳ２１１，２１９における事前判定処理の詳細フローチャート
【図２６】図２３のステップＳ３における特別図柄処理の詳細フローチャート
【図２７】図２６のステップＳ３０８における大当たり判定処理の詳細フローチャート
【図２８】図２６のステップＳ３０９における変動パターン選択処理の詳細フローチャート
【図２９】図２６のステップＳ３１７における特図停止時処理の詳細フローチャート
【図３０】メイン制御基板８０において大当たり遊技終了時に実行される遊技状態設定処理を例示するフローチャート
【図３１】サブ制御基板９０において実行される割込み処理を例示するフローチャート
【図３２】図３１のステップＳ１０におけるコマンド受信処理の詳細フローチャート
【図３３】図３２のステップＳ１３における保留コマンド受信処理の詳細フローチャート
【図３４】図３３のステップＳ１３５におけるアイコン変化演出パターン設定処理の詳細フローチャート
【図３５】図３３のステップＳ１３６における残短変動回数予告演出パターン設定処理の詳細フローチャート
【図３６】図３３のステップＳ１３７における順目エフェクト演出パターン設定処理の詳細フローチャート
【図３７】図３２のステップＳ１６における変動開始コマンド受信処理の詳細フローチャート
【図３８】図３７のステップＳ１６３における変動演出パターン設定処理の詳細フローチャート
【図３９】図３７のステップＳ１６４における予告演出パターン設定処理の詳細フローチャート
【図４０】図３７のステップＳ１６６におけるボタン演出パターン設定処理の詳細フローチャート
【図４１】図３１のステップＳ４０における操作受付け処理の詳細フローチャート
【図４２】画像音響制御基板１００において実行される割込み処理を例示するフローチャート
【図４３】図４２のステップＳ７１における画像表示制御処理の詳細フローチャート
【発明を実施するための形態】
【０００９】
以下、適宜図面を参照しつつ、本発明の遊技機の一実施形態に係る遊技機（パチンコ遊技機）１について説明する。
【００１０】
［遊技機１の構成例］

まず、図１，２を参照しつつ、遊技機１の構成例について説明する。ここで、図１は遊技機１の正面図であり、図２は遊技盤２の正面図である。図１，２に示されるように、遊技機１は、遊技機枠３０と、遊技機枠３０内に取り付けられた遊技盤２とを備えている。遊技機枠３０は、装飾面を有する前面枠３１と、遊技盤２等を取り付けるための本体枠と、遊技機１をホールの島設備に固定するための外枠とを有して構成されている。前面枠３１は、遊技盤２と所定の間隔を隔てて平行に配置されたガラス板を支持しており、このガラス板と遊技盤２とによって、遊技球が流下可能な遊技領域３が形成されている。

【００１１】

また、図１に示されるように、前面枠３１には、遊技球を発射させるための発射ハンドル３２と、発射装置（不図示）へ供給される遊技球を貯留する上皿３３と、上皿３３に貯留しきれない遊技球を貯留する下皿３４とが設けられている。遊技者が発射ハンドル３２を握って時計回りに回転させると、上皿３３に貯留されていた遊技球が発射装置へと案内され、発射ハンドル３２の回転角度に応じた発射強度で発射される。発射された遊技球は、遊技領域３の左側に位置するレール部材４に沿って移動した後に遊技領域３の上部位置へと案内され、遊技領域３に設けられた遊技クギや風車等に接触することでその移動方向を変化させながら遊技盤２に沿って遊技領域３を流下する。

【００１２】

なお、レール部材４の終端には球戻り防止片６が設けられており、この球戻り防止片６によって、一旦遊技領域３に進入した遊技球が発射装置側に戻ることが防止される。また、発射ハンドル３２と近接する位置に停止ボタンが設けられており、遊技者は、この停止ボタンを操作することによって、発射ハンドル３２を初期姿勢に戻さなくても遊技球の発射を一時的に停止させることが可能である。

【００１３】

遊技者が発射ハンドル３２を小さい回転角度だけ回転させる「左打ち」を行うと、遊技球が相対的に弱い発射強度で発射され、この遊技球は、左遊技領域３Ｌを流下する。一方、遊技者が発射ハンドル３２を大きい回転角度だけ回転させる「右打ち」を行うと、遊技球が相対的に強い発射強度で発射され、この遊技球は、センター装飾体１０の右上方に位置するレール部材４に沿って移動した後に右遊技領域３Ｒを流下する。

【００１４】

左遊技領域３Ｌにおける遊技球の通過経路には、入賞や判定に関する役物として、第１始動口２１、第２始動口２２、開閉部材２３、及び３つの一般入賞口２４が設けられている（図２参照）。また、右遊技領域３Ｒにおける遊技球の通過経路には、入賞や判定に関する役物として、上記第２始動口２２、上記開閉部材２３、１つの一般入賞口２４、ゲート２５、第１大入賞口２６、開閉部材２７、第２大入賞口２８、及び開閉部材２９が設けられている（図２参照）。

【００１５】

発射装置から発射された遊技球は、遊技盤２に沿って遊技領域３を流下する過程で、第１始動口２１、第２始動口２２、一般入賞口２４、第１大入賞口２６、及び第２大入賞口２８のいずれかに入賞する場合がある。この場合、入賞した箇所に応じた所定数の賞球が上皿３３または下皿３４に払い出される。なお、いずれにも入賞しなかった遊技球は、遊技盤２の下端部に形成された排出口を介して遊技領域３から排出される。

【００１６】

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

る遊技球に比べて、第１始動口２１に入賞し易い。
【００１７】
第１始動口２１は、常時開放されている始動領域である。第２始動口２２は、普通電動役物としての開閉部材２３が作動していないときには閉塞されており、開閉部材２３が作動することによって開放される始動領域である。遊技機１では、遊技球が第１始動口２１（又は第２始動口２２）に入賞した場合、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かが判定される。そして、後述する第１特別図柄表示器４１（又は第２特別図柄表示器４２）において、図柄が変動表示され、上記判定の結果を示す図柄（大当たり図柄またはハズレ図柄）が停止表示される。ここで、大当たり図柄が停止表示された場合、第１大入賞口２６または第２大入賞口２８を開放する大当たり遊技が実行される。
【００１８】
なお、以下の説明では、第１始動口２１に対する遊技球の入賞に応じて実行される判定を「第１特別図柄判定」と呼び、第２始動口２２に対する遊技球の入賞に応じて実行される判定を「第２特別図柄判定」と呼び、これらを総称して「特別図柄判定」と呼ぶものとする。
【００１９】
第１大入賞口２６は、特別図柄判定の結果に応じて開放される特別入賞領域である。この第１大入賞口２６の開口部には、第１大入賞口２６を開閉するプレートである開閉部材２７が設けられている。第１大入賞口２６は、通常はこの開閉部材２７によって閉塞されている。これに対して、第１特別図柄表示器４１（又は第２特別図柄表示器４２）に所定の大当たり図柄が停止表示された場合、開閉部材２７を作動させて第１大入賞口２６を開放する大当たり遊技が実行される。この大当たり遊技中は、開閉部材２７が第１大入賞口２６を開放する開姿勢（図２参照）を維持してから第１大入賞口２６を閉塞する閉姿勢に戻る長開放ラウンド遊技が複数回行われる。なお、第１大入賞口２６を開放する各長開放ラウンド遊技は、本実施形態では、第１大入賞口２６に１０個の遊技球が入賞するか、或いは、第１大入賞口２６が開放されてから２５秒が経過するまで継続する。
【００２０】
第２大入賞口２８は、特別図柄判定の結果に応じて開放される特別入賞領域である。この第２大入賞口２８の開口部には、第２大入賞口２８を開閉する羽根部材である開閉部材２９が設けられている。第２大入賞口２８は、通常はこの開閉部材２９によって閉塞されている。これに対して、第１特別図柄表示器４１（又は第２特別図柄表示器４２）に所定の大当たり図柄が停止表示された場合、開閉部材２９を作動させて第２大入賞口２８を開放する大当たり遊技が実行される。この大当たり遊技中は、開閉部材２９が第２大入賞口２８を開放する開姿勢（図２参照）を維持してから第２大入賞口２８を閉塞する閉姿勢に戻る長開放ラウンド遊技が複数回行われる。なお、第２大入賞口２８を開放する各長開放ラウンド遊技は、本実施形態では、第２大入賞口２８に１０個の遊技球が入賞するか、或いは、第２大入賞口２８が開放されてから２５秒が経過するまで継続する。
【００２１】
このように、大当たり遊技中は第１大入賞口２６（又は第２大入賞口２８）を長開放する複数回の長開放ラウンド遊技が行われるため、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。
【００２２】
なお、説明の便宜上、図２には、画像表示装置７の表示画面７０において演出図柄が変動表示されているときに、開閉部材２７，２９が大入賞口２６，２８を開放する開姿勢となっている状態が図示されているが、実際には、演出図柄の変動表示中に開閉部材２７，２９が開姿勢となることはない。また、長開放ラウンド遊技では、第１大入賞口２６および第２大入賞口２８のいずれか一方が用いられるため、実際には、図２に示されるようにこれらの大入賞口が同時に開放されることはない。また、第１大入賞口２６と第２大入賞口２８のどちらの大入賞口を用いて大当たり遊技を行うかは、大当たりの種類に応じて予

め設定されている。
【００２３】
第２始動口２２には開閉部材２３（図２参照）が近接配置されている。この開閉部材２３は、開閉部材２３が第２始動口２２を閉塞する閉姿勢と、第２始動口２２を開放する開姿勢（図２参照）とに姿勢変化可能である。
【００２４】
第２始動口２２は、通常は開閉部材２３によって閉塞されている。これに対して、遊技者が右打ちした遊技球がゲート２５を通過すると、賞球は払い出されないものの、第２始動口２２を開放するか否かの判定が行われる。ここで、第２始動口２２を開放すると判定された場合、開閉部材２３が所定時間開姿勢を維持した後に閉姿勢に戻る動作が規定回数行われる。このように、第２始動口２２は、開閉部材２３が作動していないときには遊技球が通過し難い状態であるのに対して、開閉部材２３が作動することによって遊技球が通過し易い状態となる。
【００２５】
なお、以下の説明では、ゲート２５に対する遊技球の通過を条件として実行される判定を「普通図柄判定」と呼ぶものとする。
【００２６】
一般入賞口２４は、第１始動口２１と同様に常時開放されており、遊技球の入賞によって所定個数の賞球が払い出される入賞口である。ただし、第１始動口２１等とは異なり、一般入賞口２４に遊技球が入賞しても判定が行われることはない。
【００２７】
［主表示器４０の構成例］
図３は、図２における主表示器４０の拡大図である。図３に例示されるように、主表示器４０は、第１特別図柄表示器４１、第２特別図柄表示器４２、普通図柄表示器４３、第１特図保留表示器４４、第２特図保留表示器４５、普図保留表示器４６、ラウンド表示器４７、遊技状態表示器４８、発射方向表示器４９等を有して構成されている。
【００２８】
第１特別図柄表示器４１は、「ｉ～ｐ」で示す８個のＬＥＤを有して構成されており、第１特別図柄判定が行われると、図柄を変動表示してから第１特別図柄判定の判定結果を示す図柄を停止表示することによって第１特別図柄判定の判定結果を報知する。具体的には、例えば、上記８個のＬＥＤを順に点灯させることで図柄の変動表示を行い、第１特別図柄判定の判定結果に応じた組み合わせで各ＬＥＤを所定の確定時間（例えば０．６秒間）点灯させることによって図柄を停止表示する。
【００２９】
第２特別図柄表示器４２は、「ａ～ｈ」で示す８個のＬＥＤを有して構成されており、第２特別図柄判定が行われると、図柄を変動表示してから第２特別図柄判定の判定結果を示す図柄を停止表示することによって第２特別図柄判定の判定結果を報知する。具体的には、例えば、上記８個のＬＥＤを順に点灯させることで図柄の変動表示を行い、第２特別図柄判定の判定結果に応じた組み合わせで各ＬＥＤを所定の確定時間（例えば０．６秒間）点灯させることによって図柄を停止表示する。
【００３０】
第１特別図柄表示器４１（又は第２特別図柄表示器４２）には、第１特別図柄判定（又は第２特別図柄判定）の判定結果を示す図柄として、大当たりであることを報知する「大当たり図柄」、又はハズレであることを報知する「ハズレ図柄」が停止表示される。なお、遊技機１では、大当たりの種類によって互いに異なる複数の大当たり図柄が用意されており、大当たり図柄が停止表示された場合、その大当たり図柄の種類に応じた開放パターンで第１大入賞口２６または第２大入賞口２８を開放する大当たり遊技が行われる。
【００３１】
普通図柄表示器４３は、「ｓ～ｔ」で示す２個のＬＥＤを有して構成されており、普通図柄判定が行われると、図柄を変動表示してから普通図柄判定の判定結果を示す図柄を停

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

【００３２】

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

【００３３】

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

【００３４】

ラウンド表示器４７は、第1特別図柄表示器４１または第２特別図柄表示器４２に大当たり図柄が停止表示されるのに伴って、その大当たり図柄に対応する大当たりに応じて実行される大当たり遊技における長開放ラウンド遊技のラウンド数を表示する。このラウンド表示器４７は、４Ｒ用ＬＥＤと、６Ｒ用ＬＥＤと、８Ｒ用ＬＥＤと、１０Ｒ用ＬＥＤとを有して構成されており、これらのＬＥＤのいずれかが点灯することによって、長開放ラウンド遊技のラウンド数が報知される。

【００３５】

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

【００３６】

［遊技機１が備える演出手段の構成例］

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

【００３７】

装飾部材１３は、複数のＬＥＤを有して構成される盤面ランプ５（図４参照）を内蔵しており、各ＬＥＤの点灯や点滅のパターンを変更したり、各ＬＥＤの発光色を変更したりすることによって、光による各種の演出を行う。

【００３８】

可動装飾部材１４は、画像表示装置７の前方であって且つ装飾部材１３の後方に配置されている。この可動装飾部材１４には複数のＬＥＤが内蔵されており、可動装飾部材１４は、可動装飾部材１４自体の動きと光の両方或いは一方によって所定の演出を行う。本実施形態では、遊技盤２と画像表示装置７の表示画面７０との間に、可動装飾部材１４が動作可能な所定の空間が設けられており、可動装飾部材１４は、表示画面７０に沿って上下動可能に構成されている。可動装飾部材１４は、通常は、その大部分が装飾部材１３の後

ろに隠れて可動装飾部材１４の下端部だけが視認可能な初期位置（図２参照）に配置されている。これに対して、可動装飾部材１４は、例えば、画像表示装置７やスピーカ３８を用いて大当たり信頼度が相対的に高い予告演出が実行される際や、大当たりを示唆する際に、所定の発光パターンで発光すると共に表示画面７０の大部分を覆う動作位置へと落下する。

【００３９】

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

【００４０】

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

【００４１】

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

【００４２】

演出表示器１２５は、２個のＬＥＤを有して構成されており、特別図柄および演出図柄の変動表示に伴って図柄を変動表示し、特別図柄および演出図柄の停止表示に伴って特別図柄判定の判定結果を報知する図柄を停止表示する。この演出表示器１２５は、各ＬＥＤの点灯・消灯の組み合わせや点灯色によって、特別図柄判定の判定結果を報知する。

【００４３】

演出第１特図保留表示器１２６は、２個のＬＥＤを有して構成されており、各ＬＥＤの点灯・消灯の組み合わせによって、第１特図保留表示器４４に表示されるのと同じ第１特別図柄判定の保留数を表示する。演出第２特図保留表示器１２７は、２個のＬＥＤを有して構成されており、各ＬＥＤの点灯・消灯の組み合わせによって、第２特図保留表示器４５に表示されるのと同じ第２特別図柄判定の保留数を表示する。

【００４４】

［遊技機１が備える入力手段の構成例］

図１に例示されるように、前面枠３１には、遊技者による入力が可能な入力手段として、第１演出ボタン３５および第２演出ボタン３６が設けられている。第１演出ボタン３５は、遊技者が押下することによって操作情報を入力するための押ボタンである。第２演出ボタン３６は、遊技者が第２演出ボタン３６の把持部を把持して第２演出ボタン３６を押し込むことによって操作情報を入力するための押ボタンである。遊技機１では、第１演出ボタン３５や第２演出ボタン３６の操作に応じた演出が行われることがある。

【００４５】

また、第１演出ボタン３５には、第１演出ボタン３５を発光させる複数のＬＥＤから構成される第１演出ボタンランプ３５２（図４参照）が内蔵され、第２演出ボタン３６には、第２演出ボタン３６を発光させる複数のＬＥＤから構成される第２演出ボタンランプ３６２（図４参照）が内蔵されている。遊技機１では、第１演出ボタン３５の操作が有効な有効期間中に第１演出ボタン３５の操作を遊技者に促すために、第１演出ボタンランプ３５２が複数の発光色のうちのいずれかの発光色で発光する。また、この第１演出ボタン３５には、第１演出ボタン３５を振動させる偏心モータから構成される振動モータ３５３が内蔵されており、遊技機１では、大当たりを報知する演出図柄が表示画面７０に表示されるのに伴って第１演出ボタン３５が振動することで大当たりが報知される。また、遊技機

１では、第２演出ボタン３６の操作が有効な有効期間中に第２演出ボタン３６の操作を遊技者に促すために、第２演出ボタンランプ３６２が複数の発光色のうちのいずれかの発光色で発光する。

【００４６】

なお、入力手段の構成は本実施形態で例示するものに限らず、他のものであってもよい。すなわち、例えば、本実施形態では、遊技機１が２つの入力手段を備える場合について説明するが、入力手段は１つ或いは３つ以上であってもよい。また、押ボタンに限らず、遊技者のタッチ操作を検知可能なタッチパネル、例えば表示画面７０に対してかざされた遊技者の手を検知可能な光センサ、前後左右に動かして位置や方向を指定するジョイスティック、遊技者が把持して姿勢変化させることが可能な入力手段といった他の入力手段であってもよい。

【００４７】

［遊技機１が備える制御装置の構成］

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の裏側には、遊技機１の動作を制御する制御装置が設けられている。図４に例示されるように、遊技機１の制御装置は、遊技球を用いる遊技の進行を制御するメイン制御基板８０、メイン制御基板８０からの情報に基づいて演出を統括的に制御するサブ制御基板９０、画像や音による演出を制御する画像音響制御基板１００、各種のランプや可動部材による演出を制御するランプ制御基板１２０等から構成されている。本実施形態では、メイン制御基板８０が遊技の進行を制御する遊技制御部として機能し、サブ制御基板９０、画像音響制御基板１００、及びランプ制御基板１２０が演出を制御する演出制御部として機能する。なお、制御装置の構成はこれに限定されるものではなく、例えばサブ制御基板９０、画像音響制御基板１００、及びランプ制御基板１２０が１つの基板で構成されていてもよい。

【００４８】

＜メイン制御基板８０の構成例＞

メイン制御基板８０は、メインＣＰＵ８１、メインＲＯＭ８２、及びメインＲＡＭ８３を備えている。メインＣＰＵ８１は、メインＲＯＭ８２に記憶されているプログラム等に基づいて、判定や払い出し賞球数に関連する各種の演算処理を行う。メインＲＡＭ８３は、メインＣＰＵ８１が上記プログラムを実行する際に用いる各種データを一時的に記憶する記憶領域やデータ処理などの作業領域として使用される。

【００４９】

メイン制御基板８０には、第１始動口センサ２１１、第２始動口センサ２２１、ゲートセンサ２５１、第１大入賞口センサ２６１、第２大入賞口センサ２８１、一般入賞口センサ２４１、第２始動口ソレノイド２２２、第１大入賞口ソレノイド２６２、第２大入賞口ソレノイド２８２が接続されている。なお、本実施形態の遊技機１は、４つの一般入賞口２４に対応する４つの一般入賞口センサ２４１を備えているが、図４では、説明の便宜上、一般入賞口センサ２４１が１つだけ表記されている。

【００５０】

第１始動口センサ２１１は、第１始動口２１に遊技球が入賞したことを検知して、その検知信号をメイン制御基板８０に出力する。第２始動口センサ２２１は、第２始動口２２に遊技球が入賞したことを検知して、その検知信号をメイン制御基板８０に出力する。ゲートセンサ２５１は、ゲート２５に対する遊技球の通過を検知して、その検知信号をメイン制御基板８０に出力する。第１大入賞口センサ２６１は、第１大入賞口２６に遊技球が入賞したことを検知して、その検知信号をメイン制御基板８０に出力する。第２大入賞口センサ２８１は、第２大入賞口２８に遊技球が入賞したことを検知して、その検知信号をメイン制御基板８０に出力する。一般入賞口センサ２４１は、一般入賞口２４に遊技球が入賞したことを検知して、その検知信号をメイン制御基板８０に出力する。

【００５１】

第２始動口ソレノイド２２２は、開閉部材２３に対して駆動力を伝達可能に連結された

電動ソレノイドであり、メイン制御基板８０からの制御信号に基づいて開閉部材２３を動作させて、第２始動口２２を開閉する。第１大入賞口ソレノイド２６２は、開閉部材２７に対して駆動力を伝達可能に連結された電動ソレノイドであり、メイン制御基板８０からの制御信号に基づいて開閉部材２７を動作させて、第１大入賞口２６を開閉する。第２大入賞口ソレノイド２８２は、開閉部材２９に対して駆動力を伝達可能に連結された電動ソレノイドであり、メイン制御基板８０からの制御信号に基づいて開閉部材２９を動作させて、第２大入賞口２８を開閉する。

【００５２】

図には示されていないが、遊技機１は、遊技盤２の裏面側に設けられた球タンクから遊技球を送り出す駆動モータを制御して上皿３３又は下皿３４に遊技球を供給する払出制御基板を備えている。メインＣＰＵ８１は、第１始動口センサ２１１、第２始動口センサ２２１、第１大入賞口センサ２６１、第２大入賞口センサ２８１、又は一般入賞口センサ２４１からの検知信号が入力されると、遊技球が入賞した箇所に応じた所定数の賞球の払い出しを払出制御基板に指示し、また、払出制御基板からの情報に基づいて、払い出す賞球の個数を管理する。

【００５３】

また、メインＣＰＵ８１は、第１始動口センサ２１１からの検知信号が入力されたタイミングで取得情報としての各種乱数を取得し、取得した乱数を用いて第１特別図柄判定を実行する。また、メインＣＰＵ８１は、第２始動口センサ２２１からの検知信号が入力されたタイミングで取得情報としての各種乱数を取得し、取得した乱数を用いて第２特別図柄判定を実行する。ここで、各種乱数とは、具体的には、大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数である。

【００５４】

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

【００５５】

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

【００５６】

ここで、大当たりの種類としては、４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「４Ｒ確変大当たり」、６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「６Ｒ確変大当たり」、８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「８Ｒ確変大当たり」、１０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「１０Ｒ確変大当たり」が一例として挙げられる。

【００５７】

一方、メインＣＰＵ８１は、取得した大当たり乱数が当選値と一致しなかったことに基づいて大当たり遊技を実行しないと判定した場合、その大当たり乱数と一緒に取得したリーチ乱数が、メインＲＯＭ８２に記憶されている（リーチ乱数と比較される）所定の乱数値（リーチ有りに対応する乱数値）と一致するか否かに基づいて、リーチ有り演出を行う

か、或いはリーチ無し演出を行うかを決定する。また、メインＣＰＵ８１は、大当たり乱数に基づく判定の結果に関わらず、大当たり乱数と一緒に取得した変動パターン乱数に基づいて、特別図柄を変動表示する際の特別図柄の変動パターンを決定する。これにより、特別図柄の変動時間が決定されることになる。

【００５８】

メインＣＰＵ８１は、大当たり遊技を実行すると判定して、大当たりの種類を決定した場合、第１大入賞口ソレノイド２６２（又は第２大入賞口ソレノイド２８２）を介して第１大入賞口２６（又は第２大入賞口２８）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。

【００５９】

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

【００６０】

また、メイン制御基板８０には、第１特別図柄表示器４１、第２特別図柄表示器４２、普通図柄表示器４３、第１特図保留表示器４４、第２特図保留表示器４５、普図保留表示器４６、ラウンド表示器４７、遊技状態表示器４８、発射方向表示器４９が接続されている。

【００６１】

メインＣＰＵ８１は、主表示器４０を構成するこれらの表示器４１～４９を制御して、図３に基づいて上述した表示処理を実行させる。

【００６２】

＜サブ制御基板９０の構成例＞

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

【００６３】

サブ制御基板９０には、第１演出ボタン３５（図１参照）が操作（押下）された場合に、その旨を示す操作情報（操作信号）をサブ制御基板９０に出力する第１演出ボタン検知センサ３５１が接続されている。例えば、遊技者によって押下される第１演出ボタン３５の操作部材には遮光片が設けられており、第１演出ボタン検知センサ３５１は、操作部材が押し下げられた操作位置に配置された際に上記遮光片を検知して、その検知信号（操作信号）をサブ制御基板９０に出力するフォトインタラプタにより構成されている。サブＣＰＵ９１は、有効期間中に第１演出ボタン検知センサ３５１からの操作信号が１回入力されたことに基づいて、第１演出ボタン３５が「単押し」されたことを特定可能である。また、サブＣＰＵ９１は、有効期間中に第１演出ボタン検知センサ３５１からの操作信号が断続的に複数回入力されたことに基づいて、第１演出ボタン３５が「連打」されたことを特定可能である。また、第１演出ボタン検知センサ３５１からは、操作（押下）されていた第１演出ボタン３５の操作部材が操作位置から初期位置に復帰した場合に、その旨を示す操作情報（復帰信号）がサブ制御基板９０に出力される。このため、サブＣＰＵ９１は、第１演出ボタン検知センサ３５１からの操作信号が入力されてから所定時間（例えば０．８秒）が経過しても復帰信号が入力されなかったことに基づいて、第１演出ボタン３５が「長押し」されていることを特定可能である。

【００６４】

また、サブ制御基板９０には、第２演出ボタン３６（図１参照）が操作された場合に、

その旨を示す操作情報（操作信号）をサブ制御基板９０に出力する第２演出ボタン検知センサ３６１が接続されている。遊技者によって前方に押し込まれる第２演出ボタン３６の操作部材には遮光片が設けられており、第２演出ボタン検知センサ３６１は、操作部材が押し込まれた操作位置に配置された際に上記遮光片を検知して、その検知信号（操作信号）をサブ制御基板９０に出力するフォトインタラプタにより構成されている。

【００６５】

サブＣＰＵ９１は、メイン制御基板８０から送信される特別図柄判定や普通図柄判定、大当たり遊技等に関する遊技情報に基づいて演出内容を設定する。その際、第１演出ボタン３５や第２演出ボタン３６からの操作情報の入力を受け付けて、その操作情報に応じた演出内容を設定する場合もある。サブＣＰＵ９１は、設定した演出内容の演出の実行を指示するコマンドを画像音響制御基板１００およびランプ制御基板１２０に送信する。

【００６６】

＜画像音響制御基板１００の構成例＞

画像音響制御基板１００は、画像表示装置７による画像表示の制御と、スピーカ３８による演出音の出力の制御とを行うものである。この画像音響制御基板１００は、本実施形態では、画像音響制御ＣＰＵ１０１、制御ＲＯＭ１０２、制御ＲＡＭ１０３、ＶＤＰ（Ｖｉｄｅｏ Ｄｉｓｐｌａｙ Ｐｒｏｃｅｓｓｏｒ）１０４、ＣＧＲＯＭ１０５、ＶＲＡＭ１０６、音響ＤＳＰ（Ｄｉｇｉｔａｌ Ｓｉｇｎａｌ Ｐｒｏｃｅｓｓｏｒ）１０７、音響ＲＯＭ１０８、ＳＤＲＡＭ１０９、及びアンプ１１０を備えている。

【００６７】

制御ＲＯＭ１０２は、マスクＲＯＭで構成されており、画像音響制御ＣＰＵ１０１の制御プログラム、ディスプレイリストを生成するためのディスプレイリスト生成プログラム、ディスプレイリストを作成する処理に使用されるディスプレイリスト作成テーブル等の各種テーブルが記憶されている。ここで、ディスプレイリストは、フレーム単位で描画の実行を指示するためのコマンド群で構成されており、描画する画像の種類、画像を描画する位置（座標）、表示の優先順位、表示倍率、回転角、透過率等の各種パラメータを含むものである。制御ＲＡＭ１０３は、画像音響制御ＣＰＵ１０１が上記制御プログラムを実行する際に用いる各種データを一時的に記憶する記憶領域やデータ処理などの作業領域として使用される。

【００６８】

画像音響制御ＣＰＵ１０１は、上記制御プログラムやディスプレイリスト作成テーブル等の各種テーブル、サブ制御基板９０から受信したコマンド等に基づいて、ＶＤＰ１０４に対して、ＣＧＲＯＭ１０５に記憶されている画像データ（演出データ）を画像表示装置７に表示させる指示を行う。この指示は、主にディスプレイリストの出力によって行われる。また、画像音響制御ＣＰＵ１０１は、音響ＤＳＰ１０７に対して、音響ＲＯＭ１０８に記憶されている音響データをスピーカ３８から出力させる指示を行う。

【００６９】

ＣＧＲＯＭ１０５は、特別図柄の変動表示に伴う変動演出や大当たり遊技に伴う演出等を実行するために必要な演出データを記憶するものである。このＣＧＲＯＭ１０５は、フラッシュメモリ、ＥＥＰＲＯＭ、ＥＰＲＯＭ、マスクＲＯＭ等から構成され、所定範囲の画素（例えば３２×３２ピクセル）における画素情報の集まりからなるスプライトデータ（１枚の画像データ）、複数の画像データの集まりからなるムービーデータ等を圧縮して記憶している。なお、画素情報は、それぞれの画素毎に色番号を指定する色番号情報と画像の透明度を示すα値とから構成されている。また、ＣＧＲＯＭ１０５は、色番号を指定する色番号情報と実際に色を表示するための表示色情報とが対応づけられたパレットデータ等を圧縮せずに記憶している。

【００７０】

なお、ＣＧＲＯＭ１０５に記憶される画像データの一部のみを圧縮しておくようにしてもよい。また、ムービーデータの圧縮方法としては、ＭＰＥＧ４等の公知の種々の圧縮方式を用いることができる。

【００７１】
ＶＲＡＭ１０６は、画像データを高速に書き込んだり読み出したりすることができるＳＲＡＭで構成されており、図には示されていないが、ディスプレイリスト記憶領域、展開記憶領域、フレームバッファ等を有して構成されている。
【００７２】
ディスプレイリスト記憶領域は、画像音響制御ＣＰＵ１０１から出力されたディスプレイリストを一時的に記憶するものである。展開記憶領域は、ＣＧＲＯＭ１０５から読み出された後に伸長された画像データを記憶するものである。フレームバッファは、表示画面７０に表示される画像データの描画および表示に兼用されるフレームバッファである。
【００７３】
ＶＤＰ１０４は、ＣＧＲＯＭ１０５に圧縮された状態で記憶されている画像データを伸長して、伸長した画像データを展開記憶領域に格納する。また、ＶＤＰ１０４は、ディスプレイリスト記憶領域に記憶されたディスプレイリストに基づいて、展開記憶領域に格納した画像データを用いて、フレームバッファに対する描画処理を行う。また、ＶＤＰ１０４は、フレームバッファに記憶された画像データから画像の色を示す映像信号としてのＲＧＢ信号を生成して、生成したＲＧＢ信号を画像表示装置７に出力する。
【００７４】
音響ＤＳＰ１０７には、音響ＲＯＭ１０８、ＳＤＲＡＭ１０９、及びアンプ１１０が接続されている。音響ＲＯＭ１０８は、楽曲や音声、効果音、警告音等に関する各種音響データを記憶している。ＳＤＲＡＭ１０９は、音響ＤＳＰ１０７によるデータ処理等の作業領域として使用されるものである。音響ＤＳＰ１０７は、画像音響制御ＣＰＵ１０１からの指示に対応する音響データを音響ＲＯＭ１０８からＳＤＲＡＭ１０９に読み出してデータ処理を実行し、データ処理後の音響データを（アンプ１１０を介して）スピーカ３８に出力する。アンプ１１０は、画像音響制御ＣＰＵ１０１から音響ＤＳＰ１０７を介して得られる音量に関する指示に従って音量を調整して音響データをスピーカ３８に出力させる。
【００７５】
なお、本実施形態では、ＶＤＰが描画管理を担うと共に音響ＤＳＰがサウンド管理を担う場合について説明するが、他の実施形態では、ＶＤＰが描画管理とサウンド管理との両方を担うような構成を採用してもよい。この場合、音響ＤＳＰを別途設ける必要はない。
【００７６】
＜ランプ制御基板１２０の構成例＞
ランプ制御基板１２０は、ランプＣＰＵ１２１、ランプＲＯＭ１２２、及びランプＲＡＭ１２３を備え、枠ランプ３７、盤面ランプ５、可動装飾部材１４、演出表示器１２５、演出第１特図保留表示器１２６、演出第２特図保留表示器１２７、第１演出ボタンランプ３５２、第２演出ボタンランプ３６２、及び振動モータ３５３が接続されている。ランプＲＯＭ１２２は、ランプＣＰＵ１２１によって実行されるプログラム、発光パターンデータ、動作パターンデータ、振動パターンデータ等を記憶している。ここで、発光パターンデータは、枠ランプ３７、盤面ランプ５、可動装飾部材１４に内蔵されたＬＥＤ等のそれぞれの発光パターンを示すデータである。動作パターンデータは、可動装飾部材１４等の動作パターンを示すデータである。振動パターンデータは、振動モータ３５３の駆動力によって振動する第１演出ボタン３５の振動パターンを示すデータである。
【００７７】
ランプＣＰＵ１２１は、ランプＲＯＭ１２２に記憶されているプログラムに基づいて、枠ランプ３７、盤面ランプ５、可動装飾部材１４、演出表示器１２５、演出第１特図保留表示器１２６、演出第２特図保留表示器１２７等の動作を制御する際の演算処理を行う。
【００７８】
ランプＣＰＵ１２１は、ランプＲＯＭ１２２に記憶されている発光パターンデータの中から、サブ制御基板９０から受信したコマンドに対応する発光パターンデータをランプＲＡＭ１２３に読み出して、枠ランプ３７、盤面ランプ５、可動装飾部材１４に内蔵された

ＬＥＤ、第１演出ボタンランプ３５２、第２演出ボタンランプ３６２の発光を制御する。また、ランプＣＰＵ１２１は、ランプＲＯＭ１２２に記憶されている動作パターンデータの中から、サブ制御基板９０から受信したコマンドに対応する動作パターンデータをランプＲＡＭ１２３に読み出して、可動装飾部材１４を動作させるモータの駆動を制御する。また、ランプＣＰＵ１２１は、ランプＲＯＭ１２２に記憶されている振動パターンデータの中から、サブ制御基板９０から受信したコマンドに対応する振動パターンデータをランプＲＡＭ１２３に読み出して、振動モータ３５３の駆動を制御する。

【００７９】

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

【００８０】

［遊技状態について］

次に、図５を参照しつつ、遊技機１の遊技状態や遊技の流れについて説明する。ここで、図５は、遊技機１の遊技状態について説明するための説明図である。図５に例示されるように、遊技機１は、本実施形態では、「通常遊技状態」、「確変遊技状態」、及び「時短遊技状態」の３つの遊技状態のいずれかの遊技状態で遊技が制御される。

【００８１】

「通常遊技状態」は、大当たり遊技を実行すると判定される確率が相対的に低い低確率状態で特別図柄判定が行われると共に、第２始動口２２に対する遊技球の入賞をサポートするサポート機能（いわゆる「電サポ」等と呼ばれる機能）が付与されない遊技状態である。通常遊技状態では、特別図柄判定によって大当たり遊技を実行すると判定される確率が相対的に低い確率（例えば１／２００）に設定される。また、普通図柄判定によって第２始動口２２を開放すると判定される確率が相対的に低い確率（例えば１／１１）に設定され、普通図柄の変動時間が相対的に長い時間（例えば２０秒）に設定され、且つ第２始動口２２を開放すると判定された場合の第２始動口２２の開放時間が相対的に短い時間（例えば０．１秒×１回）に設定される。

【００８２】

「確変遊技状態」は、大当たり遊技を実行すると判定される確率が相対的に高い高確率状態で特別図柄判定が行われると共に、上記サポート機能が付与される遊技状態である。すなわち、確変遊技状態では、特別図柄判定によって大当たり遊技を実行すると判定される確率が相対的に高い確率（例えば１／８０）に設定される。また、普通図柄判定によって第２始動口２２を開放すると判定される確率が相対的に高い確率（例えば１１／１１）に設定され、普通図柄の変動時間が相対的に短い時間（例えば１．５秒）に設定され、且つ第２始動口２２を開放すると判定された場合の第２始動口２２の開放時間が相対的に長い時間（例えば１．５秒×３回）に設定される。

【００８３】

「時短遊技状態」は、上記低確率状態で特別図柄判定が行われると共に、上記サポート機能が付与される遊技状態である。すなわち、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１／２００）に設定される。また、普通図柄判定によって第２始動口２２を開放すると判定される確率が相対的に高い確率（例えば１１／１１）に設定され、普通図柄の変動時間が相対的に短い時間（例えば１．５秒）に設定され、且つ第２始動口２２を開放すると判定された場合の第２始動口２２の開放時間が相対的に長い時間（例えば１．５秒×３回）に設定される。

【００８４】

特別図柄の変動時間に関してこれらの遊技状態を比較すると、「通常遊技状態」における特別図柄の変動時間に比べて、「確変遊技状態」や「時短遊技状態」における特別図柄の変動時間の方が相対的に短い時間に設定され易い。なお、各遊技状態の説明で示した、

特別遊技を実行すると判定される確率（大当たり確率）、第２始動口２２を開放すると判定される確率（普通図柄判定の当選確率）、普通図柄の変動時間、第２始動口２２の開放時間は単なる一例であって、他の確率や時間であってもよいことは言うまでもない。

【００８５】

なお、以下の説明では、上記サポート機能が付与されていることによって第２始動口２２への遊技球の入賞が容易な状態を「高ベース状態」と呼び、サポート機能が付与されていないことによって第２始動口２２への遊技球の入賞が困難な状態を「低ベース状態」と呼ぶものとする。

【００８６】

［遊技の流れ］

遊技者が右打ちした遊技球は、第１始動口２１には入賞せず、第２始動口２２に入賞し得る。しかしながら、低ベース状態のときには、第２始動口２２が開放され難く、開放されたとしてもその開放時間は極めて短い。このため、低ベース状態（本実施形態では「通常遊技状態」がこれに該当）で遊技が制御されているときには、遊技者は、第１始動口２１を狙った左打ちにより遊技を行うことになる。

【００８７】

通常遊技状態のときに左打ちされた遊技球が第１始動口２１に入賞すると、第１特別図柄判定が実行され、第１特別図柄が変動表示されてから第１特別図柄判定の判定結果を示す第１特別図柄として、大当たり図柄またはハズレ図柄が停止表示される。

【００８８】

ここで、ハズレ図柄が停止表示された場合は、大当たり遊技が行われることはなく、遊技状態も変化しない。一方、第１特別図柄として大当たり図柄が停止表示された場合、その大当たり図柄に応じた所定回数の長開放ラウンド遊技を行う大当たり遊技が実行され、大当たり遊技終了後は、確変遊技状態または時短遊技状態で遊技が制御されることになる。

【００８９】

なお、特別図柄判定の判定結果が大当たりであることを報知する大当たり図柄（特別図柄）としては、確変大当たりを報知する「確変図柄」と、通常大当たりを報知する「通常図柄」とが用意されている。そして、通常遊技状態における第１特別図柄判定の判定結果が大当たりであることを報知する大当たり図柄として、「確変図柄」が停止表示された場合は大当たり遊技終了後に確変遊技状態で遊技が制御され、「通常図柄」が停止表示された場合は大当たり遊技終了後に通常遊技状態で遊技が制御される（図５参照）。

【００９０】

また、大当たり遊技終了を契機として遊技状態が確変遊技状態または時短遊技状態に移行した場合、すなわち、低ベース状態から高ベース状態に移行した場合、第２始動口２２への遊技球の入賞を容易にする上記のサポート機能によって、第１始動口２１よりも第２始動口２２の方が、遊技球が入賞し易くなる。このため、高ベース状態（本実施形態では「確変遊技状態」または「時短遊技状態」がこれに該当）で遊技が制御されているときには、遊技者は、第２始動口２２を狙った右打ちにより遊技を行うことになる。このため、確変遊技状態または時短遊技状態で遊技が制御されているときには、基本的には、第２特別図柄判定が行われる。

【００９１】

また、本実施形態の遊技機１は、実質的に次回の大当たりまで確変遊技状態が継続するように構成されており、この確変遊技状態において第２特別図柄として「確変図柄」が停止表示された場合には、大当たり遊技終了後に再び確変遊技状態で遊技が制御される。一方、確変遊技状態において第２特別図柄として「通常図柄」が停止表示された場合には、大当たり遊技終了後は時短遊技状態で遊技が制御される。

【００９２】

また、時短遊技状態において第２特別図柄として「確変図柄」が停止表示された場合には、大当たり遊技終了後は確変遊技状態で遊技が制御され、「通常図柄」が停止表示され

た場合には、大当たり遊技終了後は再び時短遊技状態で遊技が制御される。一方、時短遊技状態のときに規定回数（本実施形態では１００回）の第２特別図柄判定（又は第１特別図柄判定）が行われても大当たりが発生しなかった場合は、遊技状態が時短遊技状態から通常遊技状態に戻されることになる。

【００９３】

［変動演出について］

次に、通常遊技状態において第１特別図柄が変動表示されてから停止表示されるのに伴って、表示画面７０等を用いて行われる変動演出について説明する。

【００９４】

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

【００９５】

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

【００９６】

左図柄および右図柄として同じ演出図柄が有効ライン上に擬似停止するとリーチ成立となり、同一の演出図柄が３つ揃うことを遊技者に期待させるリーチ演出が行われる。このリーチ演出は、例えば、リーチ図柄（左図柄および右図柄）を擬似停止させた状態で中列の図柄列をスクロールさせ、最終的に、リーチ図柄と共通する中図柄、又はリーチ図柄とは異なる中図柄を有効ライン上に停止させて当落を報知する演出である。

【００９７】

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

【００９８】

リーチ演出の種類については後に詳述するが、第１特別図柄判定の判定結果が「ハズレ」である場合、ハズレを報知すべくリーチハズレ目（例えば「３２３」）を示す３つの演出図柄が擬似停止し、第１特別図柄としてハズレ図柄が停止表示されるのに伴って、これら３つの演出図柄が本停止する。一方、第１特別図柄判定の判定結果が「ハズレ」であってリーチ演出が行われない場合には、ハズレを報知すべくバラケ目（例えば「６２９」）を示す３つの演出図柄が擬似停止し、第１特別図柄としてハズレ図柄が停止表示されるのに伴って、これら３つの演出図柄が本停止する。このように、大当たり遊技を実行しない

と判定された場合、ハズレを示すリーチハズレ目またはバラケ目を示す３つの演出図柄を擬似停止させてから本停止させてハズレ（大当たり遊技が実行されないこと）を報知するハズレ報知演出が実行される。

【００９９】

このハズレ報知演出が実行された場合は大当たり遊技が実行されず、第１特別図柄判定の権利が保留されていれば、所定の確定時間（例えば０．６秒間）だけ第１特別図柄および演出図柄が停止表示されるとその第１特別図柄判定が行われて、第１特別図柄の次の変動表示が直ちに開始される。

【０１００】

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

【０１０１】

［表示画面７０の画面構成］

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

【０１０２】

＜保留アイコン表示領域７１＞

保留アイコン表示領域７１（図２参照）は、第１特別図柄判定が保留されていることを示す保留アイコンが表示される表示領域である。遊技機１では、特別図柄の変動表示中や大当たり遊技中といった、特別図柄判定および特別図柄の変動表示を直ちに開始できない状況で第１始動口２１に遊技球が入賞した場合には、第１特別図柄判定の権利が所定数（本実施形態では４つ）を上限として保留される。

【０１０３】

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

【０１０４】

なお、後述するＳＰＳＰリーチ（図６（Ｋ）参照）といった高信頼度のリーチ演出が行われているときに保留アイコン表示領域７１に保留アイコンを表示していると、リーチ演出に用いる表示領域が制限されるだけでなく、保留アイコンの表示がリーチ演出の興趣性を低下させる可能性がある。このため、本実施形態の遊技機１では、リーチ前演出中や後述するノーマルショートリーチ中は保留アイコン表示領域７１を構成する表示オブジェクトや保留アイコンを表示する一方、ノーマルロングリーチ、第１ＳＰリーチ、第２ＳＰリーチ、ＳＰＳＰリーチへとリーチ演出が発展するのに伴い、保留アイコン表示領域７１を構成する表示オブジェクトや保留アイコンを表示画面７０から消去する構成が採用されている。

【０１０５】

また、通常遊技状態で遊技が制御されているときには、基本的に第２始動口２２に遊技球が入賞することがない。このため、通常遊技状態では、基本的には、第２特別図柄判定の権利が保留されることもなく、表示画面７０に第２特別図柄判定に係る保留アイコンが

表示されたり、この保留アイコンを表示するための表示領域が形成されたりすることはない。

【０１０６】

＜当該アイコン表示領域７２＞

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

【０１０７】

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

【０１０８】

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

【０１０９】

（アイコン変化演出について）

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

設定されている。

【０１１０】

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

【０１１１】

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

【０１１２】

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

【０１１３】

［保留情報の表示制御に関する変形例］

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

【０１１４】

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

【０１１５】

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

【０１１６】

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

【０１１７】
［第１特別図柄の変動表示に伴う演出の流れ］
次に、図６を参照しつつ、通常遊技状態における第１特別図柄の変動表示に伴う演出の流れについて説明する。ここで、図６は、通常遊技状態における第１特別図柄の変動表示に伴う演出の流れを例示する説明図である。
【０１１８】
通常遊技状態において第１特別図柄判定が実行されると、第１特別図柄表示器４１において第１特別図柄が変動表示され、第１特別図柄当否判定の結果を示す第１特別図柄が停止表示される。これに対して、表示画面７０では、第１特別図柄の変動表示が開始されるのに伴い、演出図柄表示領域７３における３つの図柄列の変動表示が開始される（図６（Ａ）参照）。具体的には、演出図柄表示領域７３には、例えば「１」～「９」の数字が下から上へ縦方向に連続して記された演出図柄の図柄列の一部が横方向に３列表示されており、第１特別図柄の変動表示が開始されるのに伴い、これらの図柄列が上から下へスクロールするように、３つの図柄列のスクロール表示が開始される。
【０１１９】
ここで、第１特別図柄の変動表示開始時に行われた第１特別図柄当否判定の判定結果が「ハズレ」であり、リーチ演出を実行しないことが決定されている場合、第１特別図柄の変動表示の終盤でバラケ目（例えば「４５８」）を示す３つの演出図柄を擬似停止させ、第１特別図柄としてハズレ図柄が停止表示されるのに伴ってこれら３つの演出図柄を本停止させるハズレ報知演出が行われる（図６（Ｂ）参照）。
【０１２０】
一方、第１特別図柄当否判定の結果が「大当たり」である場合や、「ハズレ」であるもののリーチ演出を行うことが決定されている場合、第１特別図柄の変動表示中に、例えば、演出図柄表示領域７３に左図柄を有効ライン上に擬似停止させ、左図柄と共通する右図柄が有効ライン上へと移動するように右列の図柄列を低速でスクロール表示させるリーチ前演出が行われる（図６（Ｃ）参照）。そして、このリーチ前演出が行われた結果として、共通する左図柄および右図柄が有効ライン上に擬似停止するとリーチ成立となる（図６（Ｄ）参照）。
【０１２１】
このように、左図柄および右図柄として共通する演出図柄が擬似停止してリーチが成立すると、これらの演出図柄（リーチ図柄）と共通する演出図柄が中列における有効ライン上に停止することを遊技者に期待させるリーチ演出が行われる。本実施形態では、通常遊技状態における第１特別図柄の変動表示に伴って実行され得るリーチ演出として、図６に例示されるように、ノーマルショートリーチ、ノーマルロングリーチ、第１ＳＰリーチ、第２ＳＰリーチ、及びＳＰＳＰリーチの５種類のリーチ演出が用意されている。
【０１２２】
ノーマルショートリーチ（図６（Ｅ）参照）は、上記５種類のリーチ演出の中で大当たり信頼度が最も低いリーチ演出である（例えば、大当たり信頼度：約１％）。このノーマルショートリーチは、後述するノーマルロングリーチに比べて演出実行時間が短いリーチ演出であり、リーチが成立すると、大抵は、ノーマルショートリーチが行われる。このノーマルショートリーチが行われる場合、リーチが成立すると中列の図柄列のスクロール速度が徐々に低下していき、リーチを形成する左図柄および右図柄の間にリーチ図柄と同じ中図柄またはリーチ図柄とは異なる中図柄を擬似停止させる中図柄列のスクロール表示が行われる。
【０１２３】
ここで、ノーマルショートリーチで当落を報知する変動演出パターンが設定されている場合、ノーマルショートリーチの終盤で当落報知演出（当たり報知演出またはハズレ報知演出）が行われる（図６（Ｆ）参照）。具体的には、今回の第１特別図柄判定の判定結果が「大当たり」である場合には、リーチ図柄と同じ中図柄を有効ライン上に擬似停止させることでゾロ目（例えば「２２２」）を示す演出図柄を擬似停止させた後に、これらの演

出図柄をそのまま本停止させる当たり報知演出が行われる。一方、今回の第１特別図柄判定の判定結果が「ハズレ」である場合には、リーチ図柄とは異なる中図柄を有効ライン上に擬似停止させることでリーチハズレ目（例えば「２３２」）を示す演出図柄を擬似停止させた後に、これらの演出図柄をそのまま本停止させるハズレ報知演出が行われる。

【０１２４】

一方、ノーマルショートリーチから他のリーチ演出に発展する変動演出パターンが設定されている場合、以下のような演出が行われる。例えば、ノーマルショートリーチ（図６（Ｅ）参照）からノーマルロングリーチ（図６（Ｇ）参照）に発展してノーマルロングリーチにて当落を報知する変動演出パターンが設定されている場合、ノーマルショートリーチの終盤でノーマルロングリーチへの発展を示唆する所定の発展示唆演出が行われると共に中列の図柄列の高速スクロールが再開されて、ノーマルロングリーチへとリーチ演出が発展する。このノーマルロングリーチでは、例えば、表示画面７０の中央領域にて所定のキャラクタが図柄揃いを期待させる演出表示が行われる。

【０１２５】

なお、ノーマルロングリーチは、上記５種類のリーチ演出の中でノーマルショートリーチの次に大当たり信頼度が低いリーチ演出であり（例えば、大当たり信頼度：約２％）、大抵の場合、ノーマルロングリーチから他のリーチ演出に発展せずにノーマルロングリーチにてハズレ報知演出（図６（Ｆ）参照）行われるが、今回の第１特別図柄判定の判定結果が大当たりであれば、ノーマルロングリーチにて当たり報知演出（図６（Ｆ）参照）が行われる場合もある。また、ノーマルロングリーチから他のリーチ演出（本実施形態では、第１ＳＰリーチまたはＳＰＳＰリーチ）に発展する変動演出パターンが設定されている場合には、ノーマルロングリーチから第１ＳＰリーチ（図６（Ｈ）参照）またはＳＰＳＰリーチ（図６（Ｋ）参照）にリーチ演出が発展することになる。

【０１２６】

ここで、第１ＳＰリーチは、ノーマルロングリーチの次に大当たり信頼度が低いリーチ演出であり（例えば、大当たり信頼度：約１１％）、ノーマルロングリーチから第１ＳＰリーチに発展する場合、以下のような演出が行われる。すなわち、リーチ図柄と同じ中図柄が有効ライン上を通過した後に中列の図柄列の高速スクロールが再開され、有効ライン上に擬似停止しているリーチ図柄（左図柄および右図柄）が、リーチ状態を維持したまま縮小されつつ、表示画面７０の左上方領域および右上方領域へとそれぞれ移動する。そして、表示画面７０の中央領域に第１ＳＰリーチ演出画像が表示されて、大当たりを期待させる所定の演出表示が行われる。

【０１２７】

一方、本実施形態の遊技機１では、ノーマルショートリーチ（図６（Ｅ）参照）からノーマルロングリーチを経由せずに上記の第１ＳＰリーチ（図６（Ｈ）参照）に発展する場合や、ノーマルショートリーチからノーマルロングリーチを経由せずに第２ＳＰリーチ（図６（Ｉ）参照）に直接発展する場合や、ノーマルショートリーチからノーマルロングリーチを経由せずにＳＰＳＰリーチ（図６（Ｋ）参照）に直接発展する場合がある。

【０１２８】

ここで、第２ＳＰリーチは、第１ＳＰリーチよりも大当たり信頼度が若干高いリーチ演出であり（例えば、大当たり信頼度：約１２％）、ノーマルショートリーチから第２ＳＰリーチに発展する場合、以下のような演出が行われる。すなわち、リーチ図柄と同じ中図柄が有効ライン上を通過した後に中列の図柄列の高速スクロールが再開され、有効ライン上に擬似停止しているリーチ図柄（左図柄および右図柄）が、リーチ状態を維持したまま縮小されつつ、表示画面７０の左上方領域および右上方領域へとそれぞれ移動する。そして、表示画面７０の中央領域に第２ＳＰリーチ演出画像が表示されて、大当たりを期待させる所定の演出表示が行われる。

【０１２９】

ところで、第１ＳＰリーチと第２ＳＰリーチとは、同様の画面構成にて大当たりを期待させる演出表示が行われるが、これらのリーチ演出は、その演出内容が互いに異なってい

る。具体的には、第１ＳＰリーチでは、自キャラが敵キャラの攻撃を防ぎ切ったら大当たりとなり、逆に、自キャラが敵キャラの攻撃を防ぎ切れなければハズレとなる演出表示が行われる。一方の第２ＳＰリーチはミッション演出として構成されており、自キャラがミッションに成功すると大当たりとなり、逆に、ミッションに失敗するとハズレとなる演出表示が行われる。

【０１３０】

第１ＳＰリーチや第２ＳＰリーチに発展した場合、これらのリーチ演出の大当たり信頼度が相対的に低いことから、当落報知演出（図６（Ｊ）参照）にてハズレ報知演出の方が当たり報知演出よりも実行され易い。このため、第１ＳＰリーチや第２ＳＰリーチに発展した場合は、遊技者は、ノーマルロングリーチに発展した場合と同様に、ＳＰＳＰリーチ（図６（Ｋ）参照）に発展することを期待することになる。

【０１３１】

ここで、ＳＰＳＰリーチ（図６（Ｋ））は、上記５種類のリーチ演出の中で大当たり信頼度が最も高いリーチ演出である。本実施形態では、図６に例示されるように、リーチ成立の直後にＳＰＳＰリーチへと直接発展する場合（図６（Ｄ）及び（Ｋ）参照）と、ノーマルショートリーチおよびノーマルロングリーチを経由してＳＰＳＰリーチに発展する場合（図６（Ｅ）、（Ｇ）、及び（Ｋ）参照）と、ノーマルショートリーチおよび第１ＳＰリーチを経由してＳＰＳＰリーチに発展する場合（図６（Ｅ）、（Ｈ）、及び（Ｋ）参照）と、ノーマルショートリーチおよび第２ＳＰリーチを経由してＳＰＳＰリーチに発展する場合（図６（Ｅ）、（Ｉ）、及び（Ｋ）参照）と、ノーマルショートリーチからＳＰＳＰリーチに直接発展する場合（図６（Ｅ）及び（Ｋ）参照）とがある。

【０１３２】

詳細な説明は省略するが、ＳＰＳＰリーチでは、表示画面７０にＳＰＳＰリーチ演出画像が表示されて、自キャラと敵キャラとがバトルするバトル演出が実行されるが、今回の第１特別図柄判定の判定結果が大当たりである場合は、自キャラが敵キャラに勝利する勝利演出および当たり報知演出が実行され、ハズレである場合は、自キャラが敵キャラに敗北する敗北演出およびハズレ報知演出が実行される。

【０１３３】

なお、リーチ前演出（図６（Ｃ）参照）が行われているときに、「１１１」、「２２２」、「３３３」、「４４４」のように３つの図柄列の演出図柄が揃った状態で各図柄列のスクロール表示を行う全回転演出（図６（Ｌ）参照）が開始される場合がある。この全回転演出は、今回の第１特別図柄の変動表示開始時に行われた第１特別図柄判定の判定結果が「大当たり」である場合に実行される一方で、「ハズレ」である場合には実行されない演出であるため、全回転演出に発展した場合は、その後に必ず当たり報知演出（図６（Ｍ）参照）が実行されることになる。

【０１３４】

また、図６には、リーチ前演出が行われているときに全回転演出に発展する場合が例示されているが、本実施形態の遊技機１では、リーチが成立していない状態で演出図柄の変動表示が行われているときに実行されるステップアップ演出が最終段階まで発展した場合に、この最終段階の演出に続いて全回転演出が実行される場合もある。また、ノーマルロングリーチ（図６（Ｇ）参照）の終盤において、バラケ目を示す３つの演出図柄を擬似停止表示することによってハズレと見せ掛ける類似ハズレ演出が実行された場合に、この類似ハズレ演出に続いて全回転演出が実行される場合もある。また、１回の第１特別図柄の変動表示中に後述する擬似連演出が３回実行されて擬似４連目の変動演出（４回目の短変動表示）に発展した場合に、この擬似４連目の変動演出に発展した直後に全回転演出が開始される場合もある。

【０１３５】

［擬似連演出と演出図柄の短変動について］

次に、図７を参照しつつ、擬似連演出と演出図柄の短変動について説明する。ここで、図７は、擬似連演出について説明するための説明図である。本実施形態の遊技機１では、

リーチ成立前、或いは、リーチ成立後において、擬似連演出が実行される場合がある。擬似連演出は、１回の特別図柄の変動表示中において、演出図柄の変動表示が複数回行われたように見せ掛けるための演出であり、本実施形態では、擬似連演出として、中７図柄（数字が７である中列の演出図柄）を含む３つの演出図柄を擬似停止表示する演出が行われる（例えば、図９（Ｄ）参照）。

【０１３６】

なお、図７において、特別図柄の「変動」は、通常遊技状態のときに行われる第１特別図柄の変動表示を意味し、特別図柄の「停止」は、第１特別図柄の変動表示に続いて行われる第１特別図柄の停止表示を意味するものとする。また、演出図柄の「変動」は、通常遊技状態における第１特別図柄の変動表示に伴う演出図柄の変動表示を意味し、演出図柄の「擬似停止」は、演出図柄の擬似停止表示（ここでは、擬似連演出）を意味し、演出図柄の「停止」は、演出図柄の本停止を意味するものとする。

【０１３７】

（擬似連演出が実行されない場合）

図７（Ａ）には、擬似連演出が実行されない場合の演出図柄の変動表示が例示されている。擬似連演出が実行されない場合、図７（Ａ）に例示されるように、１回の特別図柄の変動表示中に演出図柄の変動表示が１回行われる。このように、擬似連演出が実行されない場合、大当たり信頼度が相対的に低く、大抵の場合、リーチ無し演出（リーチ演出を含まない変動演出）が行われてハズレ報知演出が実行されたり、或いは、リーチ演出が実行されたとしても大当たり信頼度が低いノーマルショートリーチやノーマルロングリーチしか実行されずに、これらの低信頼度リーチでハズレ報知演出が実行されたりすることになる。

【０１３８】

（擬似２連目まで発展する擬似連演出が実行される場合）

図７（Ｂ）には、１回の特別図柄の変動表示中に擬似連演出が１回だけ実行される場合の演出図柄の変動表示が例示されている。本実施形態の遊技機１では、１回の特別図柄の変動表示中に擬似連演出が１回だけ実行された場合の大当たり信頼度が、擬似連演出が実行されない場合に比べると高いものの、１０％という比較的低い確率に設定されている。

【０１３９】

１回の特別図柄の変動表示中に１回の擬似連演出が実行される場合は、図７（Ｂ）に例示されるように、第１特別図柄の変動表示が開始されてから（第１特別図柄の変動時間よりも短い）所定時間を掛けて、演出図柄に係る擬似１連目の変動演出である第１短変動が行われ、この第１短変動に続いて擬似連演出が実行される。この擬似連演出は、本実施形態では、中７図柄を含む３つの演出図柄を所定時間（例えば、３秒間）擬似停止表示する演出として構成されており、擬似連演出の開始から所定時間が経過すると、３つの図柄列の変動表示（例えば、スクロール表示）が再開されて、演出図柄に係る擬似２連目の変動演出である第２短変動が開始される。

【０１４０】

図７（Ｂ）に例示されるように、変動演出が擬似３連目以降に発展しない場合は、第２短変動が最終の短変動となることから、第１特別図柄の変動表示の途中から第１特別図柄の変動表示が終了するまでの期間に亘って、第２短変動が継続することになる。

【０１４１】

なお、本実施形態の遊技機１では、通常遊技状態で遊技が制御されているときに行われる第１特別図柄の変動表示に関して、リーチ演出が実行されない（リーチ無し演出が実行される）第１特別図柄の変動パターンが選択された場合には、擬似連演出を実行せず、リーチ演出が実行される（リーチ有り演出が実行される）第１特別図柄の変動パターンが選択された場合の一部に関して、擬似連演出を実行するといった構成が採用されている。このため、通常遊技状態における第１特別図柄の変動表示中に擬似連演出が実行された場合は、少なくともリーチが成立して、何かしらのリーチ演出が実行されることになる。

【０１４２】

図７（Ｂ）に例示されるように、第２短変動が最終の短変動となる場合は、第２短変動においてリーチ演出が行われることになる。このため、擬似２連目の変動演出である第２短変動に掛かる時間の方が、擬似１連目の変動演出である第１短変動に掛かる時間よりも長くなり易いという特徴がある（図７（Ｂ）参照）。

【０１４３】

（擬似３連目まで発展する擬似連演出が実行される場合）

図７（Ｃ）には、１回の特別図柄の変動表示中に擬似連演出が２回実行される場合の演出図柄の変動表示が例示されている。本実施形態の遊技機１では、１回の特別図柄の変動表示中に擬似連演出が２回実行された場合の大当たり信頼度が、２０％という相対的に高い確率に設定されている。

【０１４４】

１回の特別図柄の変動表示中に２回の擬似連演出が実行される場合は、図７（Ｂ）に基づいて上述した１回の擬似連演出が実行される場合と同様に、先ずは第１短変動が行われ、この第１短変動に続いて、１回目の擬似連演出が実行される（図７（Ｃ）参照）。この１回目の擬似連演出は、図７（Ｂ）に基づいて上述したものと同様の擬似連演出であり、１回目の擬似連演出の開始から所定時間が経過すると、３つの図柄列の変動表示（例えば、スクロール表示）が再開されて、演出図柄に係る擬似２連目の変動演出である第２短変動が開始される。

【０１４５】

図７（Ｃ）に例示されるように、変動演出が最終的に擬似３連目まで発展する場合は、第２短変動に続いて２回目の擬似連演出が実行される。そして、この２回目の擬似連演出の開始から所定時間が経過すると、３つの図柄列の変動表示（例えば、スクロール表示）が再開されて、演出図柄に係る擬似３連目の変動演出である第３短変動が開始される（図７（Ｃ）参照）。図７（Ｃ）に例示されるように、この第３短変動は、第１特別図柄の変動表示の途中から第１特別図柄の変動表示が終了するまで継続される。

【０１４６】

なお、本実施形態の遊技機１には、１回の特別図柄の変動表示中に実行される擬似連演出の回数が多くなるほど、大当たり信頼度が相対的に高いリーチ演出（例えば、第１ＳＰリーチや第２ＳＰリーチ、ＳＰＳＰリーチ）に発展し易いという特徴がある。このため、通常遊技状態における第１特別図柄の変動表示中に２回の擬似連演出が実行された場合は、例えば、ノーマルショートリーチ（図６（Ｅ）参照）から第１ＳＰリーチ（図６（Ｈ）参照）に発展したり、ノーマルショートリーチからノーマルロングリーチ（図６（Ｇ）参照）を経由してＳＰＳＰリーチ（図６（Ｋ）参照）に発展したりする可能性が高い。

【０１４７】

このため、第３短変動（図７（Ｃ）参照）に掛かる時間には、図７（Ｂ）に基づいて上述した第２短変動に掛かる時間よりも長くなり易く、また、同一変動内で行われる第１短変動や第２短変動に掛かる時間よりも長いという特徴がある（図７（Ｂ）及び（Ｃ）参照）。

【０１４８】

（擬似４連目まで発展する擬似連演出が実行される場合）

図７（Ｄ）には、１回の特別図柄の変動表示中に擬似連演出が３回実行される場合の演出図柄の変動表示が例示されている。本実施形態の遊技機１では、１回の特別図柄の変動表示中に擬似連演出が３回実行された場合の大当たり信頼度が１００％に設定されているため、同一変動内における３回目の擬似連演出が、「大当たり」を確定的に報知する確定報知演出として機能することになる。

【０１４９】

１回の特別図柄の変動表示中に３回の擬似連演出が実行される場合は、図７（Ｃ）に基づいて上述した１回の特別図柄の変動表示中に２回の擬似連演出が実行される場合と同様に、第１短変動、１回目の擬似連演出、第２短変動、２回目の擬似連演出、第３短変動が順番に行われる（図７（Ｃ）及び（Ｄ）参照）。

【０１５０】
ただし、１回の特別図柄の変動表示中に２回の擬似連演出が実行される場合は、第３短変動においてリーチ演出が実行されるのに対して、１回の特別図柄の変動表示中に３回の擬似連演出が実行される場合は、第３短変動ではなく第４短変動において、リーチ演出（又は全回転演出：図６（Ｌ）参照）が実行される。すなわち、１回の特別図柄の変動表示中に３回の擬似連演出が実行される場合は、第３短変動に続いて３回目の擬似連演出が実行され、この擬似連演出に続く擬似４連目の変動演出である第４短変動において、リーチ演出か、或いは、全回転演出が実行される。
【０１５１】
なお、上記のように、本実施形態では、同一変動内で３回の擬似連演出が行われる場合の大当たり信頼度が１００％に設定されていることから、第４短変動で行われるリーチ演出（又は全回転演出）において、必ず当たり報知演出が実行されることになる。
【０１５２】
本実施形態における第４短変動の演出としては、最終的に、図６に例示される５種類のリーチ演出のいずれかのリーチ演出に発展して、そのリーチ演出の終盤で当たり報知演出を実行するといった変動演出や、例えば、第４短変動においてノーマルショートリーチからノーマルロングリーチを経由して全回転演出に発展するといった変動演出、第４短変動に発展した直後に（リーチ演出を実行することなく）全回転演出を実行するといった変動演出が例として挙げられる。
【０１５３】
このように、１回の特別図柄の変動表示中に３回の擬似連演出が実行される場合は、第４短変動において、リーチ演出および全回転演出の両方或いはいずれか一方が実行されるため、第４短変動に掛かる時間が、同一変動内で行われる第１短変動～第３短変動に掛かる時間よりも長いという特徴がある（図７（Ｄ）参照）。
【０１５４】
ここまでの説明から明らかなように、本実施形態の遊技機１では、１回の特別図柄の変動表示中に、この特別図柄の変動時間よりも短い時間を掛けて演出図柄を変動表示する複数回の短変動表示が実行される場合があり、１回の特別図柄の変動表示中に実行される短変動表示の回数が多いほど、大当たり遊技が実行され易いといった構成が採用されている。このため、遊技者は、同一変動内で行われる短変動表示の回数がより多くなることを期待しながら遊技を楽しむことができ、また、短変動表示の回数に基づいて大当たり信頼度を認識することが可能である。
【０１５５】
［表示画面７０の画面構成例］
次に、図８を参照しつつ、通常遊技状態における表示画面７０の画面構成例について説明する。ここで、図８は、通常遊技状態における表示画面７０の画面構成例を示す画面図である。図２に基づいて上述したように、本実施形態の遊技機１では、通常遊技状態で遊技が制御されているときに、保留アイコンが表示される保留アイコン表示領域７１と、当該アイコンが表示される当該アイコン表示領域７２と、演出図柄が表示される演出図柄表示領域７３とが表示画面７０上に形成される。そして、このような画面構成が形成されている状態において、図８に例示される短変動回数７４や残短変動回数予告画像７５が表示される場合がある。
【０１５６】
（短変動回数７４について）
短変動回数７４は、１回の特別図柄の変動表示中に、少なくとも１回の擬似連演出が実行された場合に表示画面７０における左上方の表示領域に表示されるものであって、実行中の短変動表示が同一変動内における何回目の短変動表示であるかを示すものである。図８には、２回目の短変動表示（図７に基づいて上述した第２短変動）の実行中であることを示唆するために、「×２」の文字を示す短変動回数７４が表示された状態が例示されている。

【０１５７】
この短変動回数７４は、実行中の短変動表示が同一変動内における何回目の短変動表示であるかを示すものであることから、擬似連演出が実行されない演出図柄の変動表示中には表示されないという特徴がある。また、擬似連演出が実行される演出図柄の変動表示中であっても、擬似１連目の変動演出（図７に基づいて上述した第１短変動）の実行中には表示されず（図９（Ｂ）～（Ｃ）参照）、また、所定のリーチ演出に発展した後には表示されないという特徴がある（図９（Ｉ）、図１０（Ａ）参照）。
【０１５８】
なお、図８には、第２短変動の実行中であるために「×２」の文字を示す短変動回数７４が表示された状態が例示されているが、第３短変動の実行中は、図９（Ｈ）～（Ｉ）に例示されるように、「×３」の文字を示す短変動回数７４が表示される。また、図には示されていないが、図７（Ｄ）に基づいて上述した第４短変動表示の実行中は、所定のリーチ演出または全回転演出に発展するまでの間、「×４」の文字を示す短変動回数７４が表示される。
【０１５９】
（残短変動回数予告画像７５について）
残短変動回数予告画像７５は、１回の特別図柄の変動表示中に実行される短変動表示の回数を示唆する示唆画像であって、本実施形態では、未だ実行されていない短変動表示の実行回数を予告する予告演出として機能する。図８には、第２短変動（擬似２連目の変動演出）が実行されている状況下で、この第２短変動が終了した後に、同一変動内で少なくとも１回の短変動表示が実行されることを予告すべく、「１」の数字を含む残短変動回数予告画像７５が表示された様子が例示されている。
【０１６０】
この残短変動回数予告画像７５については後に詳述するが、図７に基づいて上述したように擬似連演出の実行に応じて短変動表示が実行される場合であっても、残短変動回数予告画像７５が表示される場合と表示されない場合とがあり、先ずは、残短変動回数予告画像７５が表示されない場合の変動演出の具体例について説明する。
【０１６１】
（残短変動回数予告画像７５の表示を伴わない変動演出の具体例）
図９，１０を参照しつつ、通常遊技状態における、残短変動回数予告画像７５の表示を伴わない変動演出の具体例について説明する。図９，１０は、通常遊技状態における第１特別図柄の変動表示に伴う演出の具体例を示す画面図であり、ここでは、通常遊技状態における第１特別図柄の変動パターンとして、ノーマルショートリーチ（図６（Ｅ）参照）から直接発展したＳＰＳＰリーチ（図６（Ｋ）参照）においてハズレ報知演出が行われることになる変動パターンが選択された場合に実行される演出について説明する。
【０１６２】
図９（Ａ）には、表示画面７０において、保留アイコン表示領域７１に２つの保留アイコンが表示された状態で、当該アイコン表示領域７２に表示されている当該アイコンに対応する第１特別図柄判定の判定結果が「ハズレ」であることを報知すべく、第１特別図柄としてハズレ図柄が停止表示されるのに伴って、「５２６」のバラケ目を示す演出図柄が停止表示されている状態が例示されている。このように、第１特別図柄としてハズレ図柄が停止表示されてから所定の確定時間（本実施形態では、０．６秒）が経過すると、保留アイコン表示領域７１に表示されている最先の保留アイコン（ここでは、緑色の保留アイコン）に対応する第１特別図柄判定が実行される。そして、この第１特別図柄判定の判定結果が「ハズレ」であり、第１特別図柄の変動パターンとして、ノーマルショートリーチからＳＰＳＰリーチに直接発展する変動演出パターンが選択されると、以下のような演出が行われる。
【０１６３】
すなわち、最先の保留アイコンに対応する第１特別図柄判定が実行されたことに応じて第１特別図柄の変動表示が開始されるのに伴い、保留アイコン表示領域７１に表示されて

いる最先の保留アイコンが当該アイコン表示領域７２にシフトし、保留アイコン表示領域７１に表示されている残りの保留アイコンが保留アイコン表示領域７１内で当該アイコン表示領域７２側にシフトすると共に、３つの図柄列のスクロール表示が開始される（図９（Ａ）及び（Ｂ）参照）。この３つの図柄列のスクロール表示が開始されてから所定時間が経過すると、例えば、所定のキャラクタがセリフを発する様子を表すセリフ予告演出画像を表示画面７０に表示すると共に、そのセリフをスピーカ３８から出力するセリフ予告が実行される（図９（Ｃ）参照）。このセリフ予告では、セリフを発するキャラクタの種類や、セリフの内容、セリフの文字色等によって、大当たり信頼度が示唆される。

【０１６４】

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

【０１６５】

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

【０１６６】

このように、左図柄および右図柄として互いに異なる演出図柄が擬似停止した後に、中列に７図柄が擬似停止すると、擬似１連目の変動演出（上述した第１短変動）に続く擬似２連目の変動演出（上述した第２短変動）が開始される。具体的には、擬似２連目の変動演出の開始を示唆する「×２」の文字が表示画面７０の中央領域に大きく表示された後に、この「×２」の文字が表示画面７０の左上方領域に上記短変動回数７４として小さく表示され、これに伴い、演出図柄表示領域７３において３つの図柄列のスクロール表示が再開される（図９（Ｄ）及び（Ｅ）参照）。この擬似２連目の変動演出（すなわち、第２短変動）が行われているときには、擬似１連目の変動演出中（第１短変動中）と同様に、例えばセリフ予告が実行される場合がある（図９（Ｆ）参照）。

【０１６７】

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

【０１６８】

この第１特別図柄の変動表示中における２回目の擬似連演出が実行されると、擬似２連目の変動演出に続く擬似３連目の変動演出（すなわち、上述した第３短変動）が開始される。具体的には、擬似３連目の変動演出の開始を示唆する「×３」の文字が表示画面７０の中央領域に大きく表示された後に、この「×３」の文字が上記短変動回数７４として表示画面７０の左上方領域に小さく表示され、これに伴い、演出図柄表示領域７３において３つの図柄列のスクロール表示が再開される（図９（Ｇ）及び（Ｈ）参照）。

【０１６９】

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

【０１７０】

なお、ここでは、リーチ成立前に各図柄列のスクロール表示を再開させる「リーチ前擬

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

【０１７１】

上記のように、左図柄および右図柄として同一の演出図柄が擬似停止してリーチが成立すると、ノーマルショートリーチ（図６（Ｅ）参照）が実行される（図１０（Ａ）参照）。具体的には、図１０（Ａ）に例示されるように、リーチ成立後に中列の図柄列のスクロール速度が徐々に低下していき、リーチ図柄（ここでは左３図柄および右３図柄）と同じ中図柄（ここでは中３図柄）がリーチ図柄によって規定される有効ラインに近付いていく様子を表す演出表示が行われる。

【０１７２】

なお、図９（Ｉ）及び図１０（Ａ）の表記から明らかなように、本実施形態では、リーチ演出に係るリーチ演出画像の視認性を低下させないように、リーチ演出の開始前に短変動回数７４が表示されていた場合は、開始されるリーチ演出の種類に関わらず、リーチ演出の開始に伴って短変動回数７４を消去する場合を例に説明するが、短変動回数７４の表示に関して、以下のような構成を採用してもよい。すなわち、例えば、ノーマルショートリーチやノーマルロングリーチといった大当たり信頼度が相対的に低いリーチ演出の実行中には、短変動回数７４の表示を継続する一方、第１ＳＰリーチや第２ＳＰリーチ、ＳＰＳＰリーチといった大当たり信頼度が相対的に高いリーチ演出の実行中には、短変動回数７４を表示しないといった構成を採用してもよい。また、大当たり信頼度が最も低いノーマルショートリーチ中にのみ短変動回数７４の表示を継続させ、ノーマルショートリーチ以外のリーチ演出の開始に伴って短変動回数７４を消去するといった構成を採用してもよい。

【０１７３】

図１０の説明に戻り、ノーマルショートリーチからＳＰＳＰリーチへと発展する場合、以下のような演出表示が行われる。すなわち、中列の図柄列のスクロール表示が行われているときに、リーチ図柄と同じ中図柄（ここでは３図柄）が有効ライン上を通過し、これに伴い、中列の図柄列のスクロール速度が上昇して中図柄の識別が困難な状態となり、ＳＰＳＰリーチに発展することを示唆する発展演出が行われる（図１０（Ｂ）参照）。具体的には、図１０（Ｂ）に例示されるように、左３図柄が縮小されながら表示画面７０の左上方領域へと移動する過程でスクロール方向を軸方向として時計回りに１回転してから左上方領域へと移動し、同時に、右３図柄が縮小されながら表示画面７０の右上方領域へと移動する過程でスクロール方向を軸方向として時計回りに１回転してから右上方領域へと移動する。その後、今回の第１特別図柄の変動表示の終盤まで、左３図柄は左上方領域において擬似停止表示され、右３図柄は右上方領域において擬似停止表示される（図１０（Ｃ）～（Ｇ）参照）。

【０１７４】

次に、上記のようにＳＰＳＰリーチへの発展を示唆する発展演出（図１０（Ｂ）参照）に続いて、大当たりの可能性があることを予告する予告演出として、例えば群予告が行われる場合がある（図１０（Ｃ）参照）。具体的には、図１０（Ｃ）に例示されるように、多数のキャラクタが表示画面７０上を右から左へと移動していく様子を表す演出表示が行われる。この群予告は、群を構成するキャラクタの種類によって大当たり信頼度が変化する。

【０１７５】

上記のように発展演出および群予告を経てＳＰＳＰリーチが開始されると、ＳＰＳＰリーチに係る演出画像であるＳＰＳＰリーチ演出画像が表示画面７０に表示される（図１０（Ｄ）参照）。これにより、例えば、主人公キャラと敵キャラとがバトルを行う様子を表す演出表示が行われる。その後、ＳＰＳＰリーチの終盤に差し掛かると、第１演出ボタン３５の操作を遊技者に促す第１演出ボタン操作促進演出が行われる（図１０（Ｅ）参照）。具体的には、第１演出ボタン３５を模した第１演出ボタン画像と、第１演出ボタン３５

の操作が有効な有効期間の残り時間を示す有効期間ゲージとが表示される。
【０１７６】
この第１演出ボタン操作促進演出では、その有効期間中に第１演出ボタン３５が操作されたタイミング、又は、第１演出ボタン３５が操作されることなく有効期間が終了したタイミングで、大当たりの可能性があることを予告する予告演出として、例えば、表示画面７０に表示されている（リーチ図柄以外の）演出画像に所定のカットイン画像を重畳表示させるカットインが行われる（図１０（Ｆ）参照）。このカットインは、大当たり信頼度がどの程度であるかを示唆する演出であって、緑色のカットイン画像を重畳表示させる緑カットインが行われる場合と、赤色のカットイン画像を重畳表示させる赤カットインが行われる場合と、金色のカットイン画像を重畳表示させる金カットインが行われる場合とがあり、これらのカットインを大当たり信頼度が低いものから高いものの順に並べると、緑カットイン、赤カットイン、金カットインの順となる。
【０１７７】
このようにカットインが発生してＳＰＳＰリーチの終盤になると、第２演出ボタン３６の操作を遊技者に促す第２演出ボタン操作促進演出が行われる（図１０（Ｇ）参照）。具体的には、図１０（Ｇ）に例示されるように、第２演出ボタン操作促進演出の有効期間中には、第２演出ボタン３６を模した第２演出ボタン画像と、「押せ！」という第２演出ボタン３６の操作内容を示す文字と、有効期間の残り時間を示す有効期間ゲージとが表示される。
【０１７８】
この第２演出ボタン操作促進演出の有効期間中に第２演出ボタン３６が操作されると、その操作に応じた操作対応演出として、リーチハズレ目を示す３つの演出図柄を擬似停止させてから本停止させるハズレ報知演出が行われる（図１０（Ｈ）参照）。
【０１７９】
なお、ここでは、今回の第１特別図柄の変動表示開始時に行われた第１特別図柄判定の判定結果が「ハズレ」であるために、操作対応演出としてハズレ報知演出が行われるが、今回の第１特別図柄判定の判定結果が「大当たり」である場合には、操作対応演出として、ゾロ目を示す３つの演出図柄を擬似停止させてから本停止させる当たり報知演出が行われる。
【０１８０】
また、ここでは、第１特別図柄判定の権利が１つ保留されている。このため、第１特別図柄としてのハズレ図柄の停止表示と、図１０（Ｈ）に例示されるリーチハズレ目を示す３つの演出図柄の本停止と、が開始されてから所定の確定時間が経過すると、図１０（Ｉ）に例示されるように、保留アイコン表示領域７１が再度形成されて、この保留アイコン表示領域７１に表示される最先の保留アイコンを当該アイコン表示領域７２にシフトさせるシフト処理を伴う形で、次の図柄変動が開始される。
【０１８１】
［残短変動回数予告演出について］
次に、図１１を参照しつつ、残短変動回数予告画像７５を用いて行われる残短変動回数予告演出について説明する。ここで、図１１は、残短変動回数予告演出について説明するための画面図である。図１１（Ａ）に例示されるように、当該アイコン表示領域７２に表示されている当該アイコンに対応する図柄の変動表示が行われているときに第１始動口２１に遊技球が入賞した場合に、この入賞に応じてメインＣＰＵ８１によって実行された事前判定の結果に基づいて、保留アイコンとして特別アイコン（例えば、緑色の保留アイコン）が表示されるのとほぼ同時に、例えば、「１」の数字を示す残短変動回数予告画像７５を表示する残短変動回数予告演出が実行される場合がある。
【０１８２】
本実施形態の遊技機１では、特別図柄の変動パターンと、演出図柄の変動演出パターンとを対応付けた変動演出パターン選択テーブルがサブ制御基板９０のサブＲＯＭ９２（図４参照）に記憶されている。このため、サブＣＰＵ９１は、メインＣＰＵ８１による事前

判定処理の結果を示す事前判定情報を含む保留コマンドをメイン制御基板８０から受信した場合に、その事前判定情報によって特定される特別図柄判定の判定結果、及び特別図柄の変動パターンに対応する変動演出パターンを変動演出パターン選択テーブルから読み出すことによって、先読み対象変動において演出図柄の短変動表示が実行されるか否か、短変動表示が実行される場合には何回の短変動表示が実行されるかを、先読み対象変動の開始前に特定することが可能である。

【０１８３】

本実施形態では、サブＣＰＵ９１が、事前判定情報を含む第１特別図柄判定に係る保留コマンドを受信した場合に、変動演出パターン選択テーブルを参照して、残短変動回数予告演出を実行可能であるか否か（すなわち、先読み対象変動において演出図柄の短変動表示が実行されるか否か）を判定する。ここで、残短変動回数予告演出を実行可能であると判定した場合は、演出抽選を実行して、その抽選結果に基づいて、残短変動回数予告演出を実行するか否かを決定する。そして、残短変動回数予告演出を実行すると決定した場合は、予め定められている残短変動回数予告画像７５の複数の演出パターン（変化パターン）の中からいずれかの演出パターンを選択し、選択した演出パターンで残短変動回数予告画像７５を変化させる残短変動回数予告演出を実行する。

【０１８４】

（残短変動回数予告画像７５を表示する残短変動回数予告演出）

図１１の説明に戻り、保留アイコンとして特別アイコンが表示されると共に「１」の数字を示す残短変動回数予告画像７５が表示された場合、遊技者は、特別アイコンに対応する第１特別図柄の変動表示（先読み対象変動）が行われているときに少なくとも１回の演出図柄の短変動表示が行われることを、先読み対象変動の開始前から認識することが可能である。

【０１８５】

なお、図７（Ａ）の表記から明らかなように、擬似連演出が実行されない場合は、特別図柄の変動時間と同じ時間を掛けて演出図柄を変動表示させる変動演出が行われるため、（変動時間よりも短い時間を掛けて演出図柄を変動表示させる）演出図柄の短変動表示が行われることはない。また、図７（Ｂ）～（Ｄ）の表記から明らかなように、擬似連演出が実行された場合は、１回の特別図柄の変動表示中に少なくとも２回の演出図柄の短変動表示が行われる。これらのことから明らかなように、図１１（Ａ）に例示されている残短変動回数予告画像７５が示す数字の「１」は、先読み対象変動において行われる演出図柄の短変動表示のうちの一部の短変動表示を示唆しており、実際には、先読み対象変動において、２回以上の短変動表示が実行されることになる。

【０１８６】

したがって、数字が「１」であるか否かに関わらず、先読み対象変動の開始に先立って残短変動回数予告画像７５が表示された場合は、その時点で、先読み対象変動で少なくとも２回の演出図柄の短変動表示が行われることが確定することになり、短変動表示の回数が多いほど大当たり信頼度が高いことから、大当たりに対する遊技者の期待感を効果的に向上させることが可能である。

【０１８７】

（残短変動回数予告画像７５の数字を増加させる残短変動回数予告演出）

図１１（Ｂ）には、図１１（Ａ）に例示される図柄変動が終了して所定の確定時間が経過した後に、最先の保留アイコンとして保留アイコン表示領域７１に表示されていた特別アイコンに対応する図柄変動（先読み対象変動）が開始された直後の様子が例示されている。図１１（Ａ）及び（Ｂ）の表記から明らかなように、先読み対象変動の開始前に残短変動回数予告画像７５が表示された場合は、先読み対象変動の開始に伴って、残短変動回数予告画像７５が示す数字を増加させる残短変動回数予告演出（以下、「増加演出」ともいう。）が実行されることがある。

【０１８８】

なお、図１１（Ｂ）に例示されるように、（擬似連演出が実行される）先読み対象変動

が開始された直後は、演出図柄の１回目の短変動表示（第１短変動）の実行中であり、残短変動回数予告画像７５が示す数字の「２」は、この第１短変動を示唆するものではなく、第１短変動が終了した後に、少なくとも２回の演出図柄の短変動表示が行われることを予告している。本実施形態の遊技機１では、図７（Ｄ）の表記から明らかなように、同一変動内で４回を超える演出図柄の短変動表示が行われることがないため、遊技者は、図１１（Ｂ）に例示される残短変動回数予告画像７５を見て、実行中の第１短変動の後に、演出図柄の短変動表示が２回または３回実行されることを事前に認識することが可能である。

【０１８９】

このように、本実施形態の遊技機１では、表示中の残短変動回数予告画像７５が予告する短変動表示の実行回数が第１回数から（第１回数よりも多い）第２回数へと増加するように残短変動回数予告画像７５の表示を更新する増加演出が実行される場合がある。

【０１９０】

ここまで、先読み対象変動の開始に伴って残短変動回数予告画像７５が示す数字を１つ増加させる増加演出について説明したが、先読み対象変動の開始に伴って、残短変動回数予告画像７５が示す数字が２つ以上増加する増加演出が行われる場合もある。例えば、先読み対象変動の開始前には、「０」を示す残短変動回数予告画像７５を表示し、先読み対象変動の開始に伴って、残短変動回数予告画像７５が示す数字を「０」から「２」へと２つ増加させる増加演出が実行される場合がある。また、例えば、先読み対象変動の開始前には、「０」を示す残短変動回数予告画像７５を表示し、先読み対象変動の開始に伴って、残短変動回数予告画像７５が示す数字を「０」から「３」へと３つ増加させる増加演出が実行される場合もあり、この場合、残短変動回数予告画像７５が示す数字が「３」になった瞬間に、第２短変動～第４短変動が行われることが確定するため、第１短変動の実行中に「３」を示す残短変動回数予告画像７５を表示する残短変動回数予告演出が、大当たりを確定的に報知する確定報知演出として機能することになる。

【０１９１】

また、残短変動回数予告画像７５が示す数字を増加させる増加演出の実行タイミングは、ここで例示した先読み対象変動の開始時に限らず、以下のタイミングで実行される場合もある。すなわち、先読み対象変動において第１短変動が終了する直前のタイミングで増加演出が実行される場合や、この第１短変動に続く１回目の擬似連演出が行われているときに増加演出が実行される場合がある。その他、２回目以降の擬似連演出が行われているときに増加演出が実行される場合や、第２短変動以降の演出図柄の短変動表示中に増加演出が実行される場合もある。

【０１９２】

その一方で、例えば、先読み対象変動が開始される前に、数字の「２」を示す残短変動回数予告画像７５を表示する残短変動回数予告演出が実行され、先読み対象変動では演出図柄の短変動表示が２回しか行われないために、残短変動回数予告画像７５が示す数字が増加しない場合もある。すなわち、残短変動回数予告画像７５が示す数字が、先読み対象変動において実行される演出図柄の短変動表示の実行回数と一致している場合は、増加演出が実行されることはない。

【０１９３】

図１１（Ｃ）には、先読み対象変動における第１短変動に続く１回目の擬似連演出が実行されている様子が例示されている。ここでは、図１１（Ｂ）及び（Ｃ）の表記から明らかなように、１回目の擬似連演出が実行されているときには、残短変動回数予告画像７５が示す数字は増加しておらず、第１短変動中と同じ「２」のままである。このため、遊技者は、この１回目の擬似連演出が終了した後に、少なくとも、第２短変動および第３短変動が実行されることを認識することが可能である。

【０１９４】

（残短変動回数予告画像７５の数字を減少させる残短変動回数予告演出）

図１１（Ｄ）には、先読み対象変動における１回目の擬似連演出に続く擬似２連目の変

動演出（第２短変動）が開始された直後の様子が例示されている。この第２短変動が行われているときには、「×２」の文字を示す短変動回数７４が表示画面７０における左上方の表示領域に表示される。これについては、図９に基づいて上述した通りである。なお、１回目の擬似連演出の実行中に表示されていた残短変動回数予告画像７５（図１１（Ｃ）参照）は、第１短変動および１回目の擬似連演出が終了した後に、少なくとも２回の演出図柄の短変動表示が更に行われることを予告しているが、このうちの１回が第２短変動に対応している場合は、図１１（Ｃ）及び（Ｄ）の表記から明らかなように、擬似２連目の変動演出（すなわち、第２短変動）の開始に伴って、残短変動回数予告画像７５が示す数字を「２」から「１」に減少させる残短変動回数予告演出（以下、「減少演出」ともいう。）が実行される。

【０１９５】

図１１（Ｅ）には、先読み対象変動における２回目の擬似連演出（不図示）に続く擬似３連目の変動演出（第３短変動）が開始された直後の様子が例示されている。この第３短変動が行われているときには、「×３」の文字を示す短変動回数７４が表示画面７０における左上方の表示領域に表示される。これについては、図９に基づいて上述した通りである。なお、第２短変動の実行中に表示されていた残短変動回数予告画像７５（図１１（Ｄ）参照）は、第２短変動および２回目の擬似連演出が終了した後に、少なくとも１回の演出図柄の短変動表示が更に行われることを予告しているが、この１回が第３短変動に対応している場合は、図１１（Ｄ）及び（Ｅ）の表記から明らかなように、擬似３連目の変動演出（すなわち、第３短変動）の開始に伴って、残短変動回数予告画像７５が示す数字を「１」から「０」に減少させる減少演出が実行される。

【０１９６】

なお、演出図柄の短変動表示は、擬似連演出を挟んで１回ずつ行われるため、残短変動回数予告画像７５が示す数字を１減少させる減少演出が実行されることはあっても、残短変動回数予告画像７５が示す数字を２以上減少させる減少演出が実行されることはない。

【０１９７】

本実施形態では、図１１（Ｂ）～（Ｄ）の表記や、図１１（Ｄ）～（Ｅ）の表記から明らかなように、演出図柄の短変動表示の開始に伴って減少演出を実行する場合を例に説明するが、他の実施形態では、例えば、擬似連演出の実行中に（例えば、擬似連演出の終盤で）減少演出を行うようにしてもよい。すなわち、残短変動回数予告画像７５が示す数字に含まれている演出図柄の短変動表示が開始される場合に、この短変動表示が開始されるよりも前に、残短変動回数予告画像７５が示す数字を「１」減少させるようにしてもよい。

【０１９８】

（０到達時演出）

なお、本実施形態の遊技機１では、残短変動回数予告画像７５が表示された状態で１回の特別図柄の変動表示中における最後の短変動表示が開始されるのに伴って、表示中の残短変動回数予告画像７５を用いて、今回の第１特別図柄の変動表示開始時に行われた第１特別図柄判定の判定結果に基づく特定演出を実行することとしている。図１１（Ｅ）には、今回の第１特別図柄の変動表示中に３回の演出図柄の短変動表示が実行されるのに対して、最後の短変動表示（ここでは、第３短変動）が開始されるのに伴って、数字が「０」に到達した残短変動回数予告画像７５から「超激アツ！」の文字が飛び出す様子を表す特定演出（以下、「０到達時演出」ともいう。）が実行される様子が例示されている。

【０１９９】

本実施形態の遊技機１では、１回の特別図柄の変動表示中に行われる演出図柄の短変動表示の回数が多くなるほど大当たり信頼度が高くなるといった構成が採用されているため、増加演出を実行することによって、大当たりに対する遊技者の期待感を効果的に向上させることが可能である。その一方で、減少演出は、残りの短変動表示の実行回数が少なくなることを示唆する演出であることから、必ずしも遊技者にとって望ましい演出であるとは言えないとの見方もできる。

【０２００】
しかしながら、本実施形態では、減少演出が実行されたことに応じて残短変動回数予告画像７５が示す数字が「０」に到達した際には、遊技者に有益な情報を報知する０到達時演出を実行するといった構成が併せて採用されているため、減少演出を遊技者にとって好ましい演出とすることができ、増加演出と減少演出の両方を遊技者に期待させる効果的な演出を実現することが可能である。
【０２０１】
なお、図１１（Ｅ）には、今回の第１特別図柄判定の判定結果が「大当たり」であることを条件として、大当たりを確定的に報知する「超激アツ！」の文字を表示する０到達時演出が実行される様子が例示されているが、０到達時演出として他の演出が実行されることもある。すなわち、例えば、残短変動回数予告画像７５が示す数字が「０」に到達した後に、大当たり信頼度が相対的に高いことを示唆する予告演出として群予告が実行される場合には、この群予告の発生を示唆すべく、「０」の数字を示す残短変動回数予告画像７５から「群！！」の文字が飛び出す様子を表す０到達時演出が実行されることもある（図１３（Ｃ）参照）。また、図には示されていないが、例えば、残短変動回数予告画像７５が示す数字が「０」に到達した後に、（全回転演出を除く）５種類のリーチ演出の中で大当たり信頼度が最も高いＳＰＳＰリーチに発展する場合には、「０」の数字を示す残短変動回数予告画像７５から「ＳＰＳＰ！」の文字が飛び出す様子を表す０到達時演出が実行されることもある。
【０２０２】
ここまでの説明から明らかなように、０到達時演出は、第１特別図柄の変動表示開始時に行われた第１特別図柄判定の判定結果が「大当たり」である場合に限って実行される演出ではなく、また、この第１特別図柄判定の判定結果に基づく演出であれば、どのような演出であっても構わない。
【０２０３】
また、０到達時演出は、遊技者に有益な情報を報知する演出であれば、必ずしも第１特別図柄判定の判定結果に基づく演出でなくてもよい。例えば、通常遊技状態における大当たり確率を６段階のうちのいずれかに設定可能な構成が採用されているような場合には、現在の設定を示唆（暗示）する０到達時演出を実行するようにしてもよい。
【０２０４】
（残短変動回数予告画像７５の数字を維持する残短変動回数予告演出）
図１１（Ｆ）には、先読み対象変動における１回目の擬似連演出に続く擬似２連目の変動演出（第２短変動）が開始された直後の様子が例示されている。この第２短変動が行われているときに「×２」の文字を示す短変動回数７４が表示されるのは、図１１（Ｄ）に基づいて上述したのと同様である。一方、図１１（Ｃ）に例示される残短変動回数予告画像７５が示す数字の「２」が、図１１（Ｆ）に例示される第２短変動の実行を予告するものではなく、この第２短変動の後に行われる第３短変動および第４短変動の実行を予告するものであるような場合は、図１１（Ｂ）～（Ｄ）に基づいて上述した減少演出を行うのは好ましくない。このため、図１１（Ｃ）に例示される残短変動回数予告画像７５が示す数字の「２」が第３短変動および第４短変動に対応している場合には、残短変動回数予告画像７５が示す数字を維持する残短変動回数予告演出（以下、「ホールド演出」ともいう。）が実行される。
【０２０５】
図１１（Ｆ）には、このホールド演出として、数字の「２」が変化しないように残短変動回数予告画像７５がたすき掛けされた鎖で縛られる様子を表す演出画像と共に、「ＨＯＬＤ」の文字が表示された様子が例示されているが、ホールド演出に係る演出表示は、残短変動回数予告画像７５が示す数字が減少せずに維持されることを遊技者が認識可能なものであれば、図１１（Ｆ）に例示される演出表示に限らず、他の演出表示であってもよい。
【０２０６】

なお、図１１（Ｆ）に例示される残短変動回数予告画像７５が示す数字の「２」は、第３短変動および第４短変動にそれぞれ対応している。このため、図１１（Ｆ）に例示される第２短変動に続く２回目の擬似連演出が実行された後、第３短変動の開始に伴い、ホールド演出が終了して、残短変動回数予告画像７５が示す数字を「２」から「１」に減少させる減少演出が実行される。その後、第３短変動に続く３回目の擬似連演出が実行された後、第４短変動の開始に伴い、残短変動回数予告画像７５が示す数字を「１」から「０」に減少させる減少演出が実行されて、最終的には、図１１（Ｅ）に基づいて上述したような０到達時演出が実行される。

【０２０７】

（残短変動回数予告画像７５の表示を伴う変動演出の具体例）

次に、図１２，１３を参照しつつ、通常遊技状態における、残短変動回数予告画像７５の表示を伴う変動演出の具体例について説明する。ここで、図１２，１３は、短変動表示に係る残短変動回数予告演出の具体例を示す画面図である。ここでは、第１特別図柄判定の権利が１つ保留された状態で第１特別図柄および演出図柄の変動表示が行われているときに第１始動口２１に遊技球が入賞し、この入賞に応じて残短変動回数予告演出を実行すると決定された場合を例に、残短変動回数予告演出の具体例について説明する。また、残短変動回数予告画像７５の表示を伴わない変動演出（図９，１０）と共通する点については説明を省略し、残短変動回数予告画像７５の表示を伴わない変動演出と異なる点を中心に説明を行う。

【０２０８】

図１２（Ａ）には、保留アイコン表示領域７１に１つの保留アイコンが表示された状態で、当該アイコン表示領域７２に表示されている当該アイコンに対応する第１特別図柄および演出図柄の変動表示が行われている状態で、２つ目の保留アイコンとして当該アイコン表示領域７２に特別アイコンが表示されると共に、数字の「１」を示す残短変動回数予告画像７５が表示された直後の様子が例示されている。また、図１２（Ａ）には、左２図柄および右１図柄が擬似停止した状態で、中列の図柄列のスクロール表示が継続されている様子が例示されている。

【０２０９】

このように、先読み対象である第１特別図柄判定の権利に係る特別アイコンと共に残短変動回数予告画像７５が表示された後、当該アイコンに対応する第１特別図柄の変動時間が終了すると、第１特別図柄の変動表示開始時に行われた第１特別図柄判定の判定結果を報知する態様で、３つの演出図柄が擬似停止してから本停止する。図１２（Ｂ）には、今回の第１特別図柄判定の判定結果が「ハズレ」であることを報知すべく、左２図柄、中８図柄、及び右１図柄のバラケ目を示す３つの演出図柄が本停止した状態が例示されている。

【０２１０】

第１特別図柄としてのハズレ図柄の停止表示が開始されると共に、「２８１」のバラケ目を示す３つの演出図柄の本停止が開始されてから所定の確定時間が経過すると、保留アイコン表示領域７１に表示されている最先の保留アイコンに対応する図柄変動が開始される（図１２（Ｂ）～（Ｃ）参照）。具体的には、図１２（Ｂ）～（Ｃ）に例示されるように、３つの図柄列のスクロール表示が開始されると共に、最先の保留アイコンが当該アイコン表示領域７２にシフトして当該アイコンとして表示され、且つ、先読み対象である特別アイコンが保留アイコン表示領域７１内でシフトして最先の保留アイコンとして表示される。その際、図１２（Ｂ）～（Ｃ）に例示されるように、残短変動回数予告画像７５が示す数字が「１」から「２」に１つ増加する増加演出が実行されることがある。

【０２１１】

次に、図１２（Ｃ）に例示される当該アイコンに対応する第１特別図柄判定の判定結果がハズレである場合、例えば、左４図柄、右５図柄、中２図柄が所定の順番で擬似停止して、第１特別図柄としてハズレ図柄が停止表示されるのに伴って、これら「４２５」のバラケ目を示す３つの演出図柄が本停止する（図１２（Ｃ）～（Ｄ）参照）。なお、図１２

（Ｄ）に例示されるハズレ報知演出が行われているときには、残短変動回数予告画像７５が示す数字は変化しておらず、数字の「２」を示す残短変動回数予告画像７５が引き続き表示されている。

【０２１２】

これに対して、第１特別図柄としてハズレ図柄が停止表示されると共に、「４２５」のバラケ目を示す３つの演出図柄が本停止してから所定の確定時間が経過すると、保留アイコン表示領域７１に最先の保留アイコンとして表示されている特別アイコンに対応する図柄変動が開始される（図１２（Ｄ）～（Ｅ）参照）。具体的には、図１２（Ｄ）～（Ｅ）に例示されるように、３つの図柄列のスクロール表示が開始されると共に、最先の保留アイコンとしての特別アイコンが当該アイコン表示領域７２にシフトして当該アイコンとして表示される。その際、図１２（Ｄ）～（Ｅ）に例示されるように、残短変動回数予告画像７５が示す数字が「２」から「１」に１つ減少する減少演出が実行されることがある。ここでは、残短変動回数予告画像７５が示す数字の「２」が、先読み対象変動における第１短変動を含む２回短変動表示を予告しているために、残短変動回数予告画像７５が示す数字を「２」から「１」に減少させる減少演出が行われている。

【０２１３】

図１２（Ｆ）には、図１２（Ｅ）に例示される先読み対象変動が開始されて、第１短変動が実行されているときに、右３図柄が擬似停止した状態で、左列の図柄列および中列の図柄列のスクロール表示が継続されている様子が例示されている。

【０２１４】

このように、先読み対象変動における第１短変動が開始されてから所定時間が経過すると、例えば、左５図柄、右３図柄、及び中７図柄が順番に擬似停止する１回目の擬似連演出が実行される（図１２（Ｇ）参照）。図１２（Ｇ）に例示されるように、この１回目の擬似連演出が実行されているときに、残短変動回数予告画像７５が示す数字を維持するホールド演出が実行されることがある。

【０２１５】

次に、１回目の擬似連演出が開始されてから所定時間が経過すると、３つの図柄列のスクロール表示が再開されて、第２短変動（擬似２連目の変動演出）が開始される（図１２（Ｇ）及び（Ｈ）参照）。なお、図１２（Ｈ）～（Ｉ）には、ホールド演出によって表示が維持されている残短変動回数予告画像７５が示す数字の「１」が、実行中の第２短変動よりも後に行われる演出図柄の短変動表示に対応しているために、依然としてホールド演出が継続されている様子が例示されている。

【０２１６】

図１３（Ａ）には、図１２（Ｉ）の第２短変動に続いて２回目の擬似連演出が実行されている様子が例示されている。なお、図１３（Ａ）には、残短変動回数予告画像７５が示す数字の「１」が第３短変動に対応しているために、２回目の擬似連演出の実行中にホールド演出が終了して、数字の「１」を示す通常の表示態様の残短変動回数予告画像７５が表示された状態が例示されている。

【０２１７】

この２回目の擬似連演出の開始から所定時間が経過すると、擬似３連目の変動演出である第３短変動が開始される（図１３（Ｂ）参照）。その際、上記のように、残短変動回数予告画像７５が示す数字の「１」が第３短変動に対応しているために、第３短変動の開始に伴って、残短変動回数予告画像７５が示す数字を「１」から「０」に減少させる減少演出が行われる（図１３（Ａ）～（Ｂ）参照）。そして、第３短変動において残短変動回数予告画像７５が示す数字が「０」に到達した後は、この残短変動回数予告画像７５を用いる０到達時演出が実行される（図１３（Ｃ）参照）。図１３（Ｄ）には、図１０（Ｄ）に例示される群予告と同様の群予告が発生することを予告すべく、「０」の数字を示す残短変動回数予告画像７５から「群！！」の文字が飛び出す様子を表す０到達時演出が実行される様子が例示されている。

【０２１８】

このように、第３短変動において０到達時演出が実行された後は、残短変動回数予告画像７５が消去され、残短変動回数予告画像７５に代えて、群予告に登場するキャラクタが表示される（図１３（Ｃ）及び（Ｄ）参照）。

【０２１９】

ところで、残短変動回数予告画像７５が示す数字が「０」に到達した後は、更なる短変動表示が行われることがないため、０到達時演出の終了後に残短変動回数予告画像７５を消去することが好ましい。しかしながら、残短変動回数予告画像７５を単に消去するといった構成では、０到達時演出によって実行が示唆された演出がどの演出であるかを遊技者が認識できなくなってしまう。そこで、本実施形態では、残短変動回数予告画像７５に代えて、群予告に登場するキャラクタを表示することで、残短変動回数予告画像７５が消去された後も、０到達時演出によって示唆された演出を遊技者が認識できるようにしている。

【０２２０】

次に、第３短変動の開始から所定時間が経過すると、同じ第３短変動において、例えば、左７図柄が擬似停止し（図１３（Ｄ）参照）、続いて、右７図柄が擬似停止して７図柄によるリーチが成立する（図１３（Ｅ）参照）。なお、ここでは、７図柄によるリーチが成立した場合を例に説明を行うが、例えば、１図柄や２図柄といった他の演出図柄によるリーチが成立するような場合もある。

【０２２１】

図１３（Ｅ）に例示されるように、第３短変動の実行中にリーチが成立すると、その直後に、残短変動回数予告画像７５に代えて表示されているキャラクタを表示画面７０の中央に移動させる、群予告の契機演出が実行される（図１３（Ｅ）～（Ｆ）参照）。このように、群予告の契機演出が実行されると、群予告が実行される（図１３（Ｇ）参照）。この群予告は、実行タイミングが異なる点を除いて、図１０（Ｃ）に基づいて上述した群予告と同様の群予告である。

【０２２２】

このようにして群予告が実行された後は、リーチ成立後に他のリーチ演出を経由することなくＳＰＳＰリーチに直接発展することを示唆する発展演出が実行され（図１３（Ｈ）参照）、その後は、ＳＰＳＰリーチが開始されて（図１３（Ｉ）参照）、ＳＰＳＰリーチの終盤で当落が報知されることになる。なお、ＳＰＳＰリーチに発展して以降の演出は、図１０（Ｄ）～（Ｈ）に例示される演出と同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。

【０２２３】

ここまで、保留アイコン（又は当該アイコン）に対するアイコン変化演出を伴う形で残短変動回数予告演出が実行される場合を例に説明したが、残短変動回数予告演出が実行されずにアイコン変化演出のみが実行される場合や、アイコン変化演出を伴わずに残短変動回数予告演出が実行される場合もある。また、保留された第１特別図柄判定の権利に対する事前判定結果に基づいて、先読み対象変動の開始前に残短変動回数予告演出を開始させる場合を例に説明したが、大当たり遊技中ではなく、特別図柄の変動表示が行われていない状況下で第１始動口２１に遊技球が入賞した場合には、この入賞に応じて開始される第１特別図柄の変動表示の開始に伴って、ここまで説明したのと同様の残短変動回数予告演出が実行される場合もある。

【０２２４】

（残短変動回数予告演出の特徴）

本実施形態の遊技機１では、１回の第１特別図柄の変動表示中に実行される短変動表示の回数が多いほど大当たり遊技が実行され易いのに対して、１回の特別図柄の変動表示中に実行される短変動表示の回数を示唆する示唆画像として、残短変動回数予告画像７５が表示される。このような残短変動回数予告画像７５を表示することによって、大当たり遊技が実行されることに対する遊技者の期待感を効果的に向上させることが可能である。また、上述した増加演出や減少演出によって、残短変動回数予告画像７５によって示唆され

る短変動表示の実行回数が変化するように残短変動回数予告画像７５の表示が更新されることがあるため、残短変動回数予告画像７５が示唆する短変動表示の実行回数が固定されている場合に比べて、興趣性が高い演出を実行することができ、高い演出効果を得ることができる。

【０２２５】

また、本実施形態の遊技機１では、１回の第１特別図柄の変動表示中に実行される全ての短変動表示の実行回数を示唆する残短変動回数予告画像７５が表示される場合と、一部の短変動表示の実行回数を示唆する残短変動回数予告画像７５が表示される場合とがある。この後者の場合、実際には、残短変動回数予告画像７５によって示唆される実行回数よりも多い回数の短変動表示が実行されることになるため、残短変動回数予告画像７５によって示唆される実行回数と同数の短変動表示が実行されると考えていた遊技者に対して意外性を感じさせることができ、残短変動回数予告画像７５を表示して行われる演出による演出効果を向上させることが可能である。

【０２２６】

また、本実施形態の遊技機１では、残短変動回数予告画像７５が表示された状態で短変動表示が開始されるのに伴って、表示中の残短変動回数予告画像７５が示唆する実行回数が減少するように残短変動回数予告画像７５の表示が更新される場合（例えば、図１２（Ｄ）及び（Ｅ）参照）の他に、表示中の残短変動回数予告画像７５が示唆する実行回数が変化しないように残短変動回数予告画像７５の表示が維持される場合がある（例えば、図１２（Ｆ）～（Ｈ）参照）。この後者の場合は、開始された短変動表示の後に、更なる短変動表示が実行されることになる。このように、残短変動回数予告画像７５によって示唆されていない短変動表示が実行される場合があるため、遊技者に対して意外性を感じさせることができ、残短変動回数予告画像７５を表示する演出による演出効果を向上させることが可能である。

【０２２７】

また、本実施形態の遊技機１では、表示中の残短変動回数予告画像７５が示唆する実行回数を、第１回数から（第１回数よりも多い）第２回数へと増加させるように残短変動回数予告画像７５の表示が更新される場合がある（例えば、図１２（Ｂ）～（Ｃ）参照）。このため、残短変動回数予告画像７５に基づいて、短変動表示の実行回数が少ないために大当たり遊技が実行される可能性が低いと考えていた遊技者に対して意外性を感じさせることができ、且つ、大当たり遊技が実行されることに対する遊技者の期待感を効果的に向上させることができる。

【０２２８】

また、本実施形態の遊技機１では、残短変動回数予告画像７５が表示された状態で１回の第１特別図柄の変動表示中における最後の短変動表示が開始されるのに伴って、表示中の残短変動回数予告画像７５を用いて、第１特別図柄判定の判定結果に基づく特定演出（０到達時演出）が実行される。このように、残短変動回数予告画像７５が、短変動表示の実行回数を示唆する機能と、特定演出を実行する機能とを併せ持つことになるため、残短変動回数予告画像７５を表示する演出による演出効果を更に向上させことができ、また、特定演出によって、大当たり遊技が実行されることに対する遊技者の期待感を効果的に向上させることができる。

【０２２９】

（残短変動回数予告演出に関連する変形例）

なお、残短変動回数予告演出や残短変動回数予告演出に関連する各種の演出に関して、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、演出図柄の短変動表示の実行回数を予告する演出画像として、数字を含む五角形の表示オブジェクトを表す残短変動回数予告画像７５を表示する場合を例に説明するが、この演出画像の表示態様（形状や大きさ等）や表示位置は、本実施形態で例示するものに限定されるものではなく、適宜変更が可能であることは言うまでもない。

【０２３０】
　また、本実施形態では、保留アイコンや当該アイコンとは別に、演出図柄の残りの短変動表示の実行回数を予告する残短変動回数予告画像７５を表示する場合を例に説明したが、他の実施形態では、残短変動回数予告画像７５を表示する代わりに、残短変動回数予告画像７５が示す数字と同様に変化し得る数字を含む保留アイコンや当該アイコンを表示することによって、保留アイコンや当該アイコンに残短変動回数予告画像７５と同様の機能を持たせるようにしてもよい。この場合、遊技者は、保留アイコンや当該アイコンの表示色と、保留アイコンや当該アイコンの内側に表示されている数字とに基づいて、大当たり遊技が実行される可能性がどの程度であるかを認識することが可能になるため、好適である。
【０２３１】
　また、本実施形態では、実行中である短変動表示を含まない、未実行の短変動表示の実行回数を示す残短変動回数予告画像７５を表示する場合を例に説明するが、他の実施形態では、実行中の短変動表示を含む、短変動表示の実行回数を示す残短変動回数予告画像７５を表示するようにしてもよい。
【０２３２】
　また、本実施形態では、ここまで説明した残短変動回数予告演出が、通常遊技状態で遊技が制御されているときに実行される一方で、確変遊技状態や時短遊技状態で遊技が制御されているときには残短変動回数予告演出が実行されない場合を例に説明するが、他の実施形態では、確変遊技状態や時短遊技状態で遊技が制御されているときにも、通常遊技状態で遊技が制御されているときと同様の残短変動回数予告演出を実行するようにしてもよい。
【０２３３】
　また、本実施形態では、中７図柄を含み且つバラケ目を示す３つの演出図柄を擬似停止表示する擬似連演出を実行する場合を例に説明したが、擬似連演出は本実施形態で例示したものに限らず、他のものであってもよい。すなわち、他の実施形態では、中７図柄とは異なる特殊図柄を含む３つのバラケ目を示す演出図柄を擬似停止表示する擬似連演出や、擬似連演出の実行を示唆する特定の組み合わせの３つの演出図柄を擬似停止表示する擬似連演出を実行するようにしてもよい。また、擬似連演出が実行されることを報知する中７図柄等の演出図柄を擬似停止表示するのではなく、例えば、演出図柄を非表示にしている期間中において、擬似連演出が実行されているように感じさせる（演出図柄とは異なる）特定の演出画像を表示して、擬似連演出に類似する演出を実現してもよい。
【０２３４】
　また、本実施形態では、図７に基づいて上述したように、演出図柄を擬似停止表示する擬似連演出を挟む形で、演出図柄の複数の短変動表示を実行する場合を例に説明するが、他の実施形態では、本実施形態において擬似連演出が実行される期間において、擬似連演出を実行せず且つ演出図柄を非表示にして、演出図柄の短変動表示が断続的に行われるようにしてもよい。また、このような期間を設けずに、第１短変動、第２短変動、第３短変動といった複数の短変動表示が連続して実行される構成としてもよい。
【０２３５】
［特殊変動演出の具体例］
　次に、図１４～図１６を参照しつつ、本実施形態の遊技機１で実行される特殊変動演出について説明する。ここで、図１４～図１６は、特殊変動演出の具体例を示す画面図である。本実施形態の遊技機１では、通常遊技状態における第１特別図柄判定が実行された場合に選択される第１特別図柄の変動パターンとして、図９～図１０、図１２～図１３に例示される通常変動演出が行われる通常変動用の変動パターンとは別に、特殊変動演出が行われる特殊変動演出用の変動パターンが用意されており、メインＣＰＵ８１によってこの特殊変動演出用の変動パターンが選択された場合に、図１４～図１６に例示される特殊変動演出が実行される。言い換えれば、第１特別図柄の変動パターンとして、変動時間が通常変動演出に対応する変動パターンが選択された場合には、通常変動演出が実行され、変

動時間が（通常変動演出には対応せず）特殊変動演出に対応する変動パターンが選択された場合に、特殊変動演出が実行される。

【０２３６】

なお、図９～図１０、図１２～図１３には表れていないが、通常変動演出が行われるときには、例えば、１～９のいずれかの数字を示す識別情報と、各識別情報に固有の所定のキャラクタを表す装飾画像とを有して構成される演出図柄（第１演出画像の一例）が表示される。例えば、１図柄であれば、キャラクタＡを表す装飾画像に対して数字の「１」の一部が重なるように、数字の「１」にキャラクタＡを表す装飾画像が付加された演出図柄が表示される。また、例えば、３図柄であれば、キャラクタＣを表す装飾画像に対して数字の「３」の一部が重なるように、数字の「３」にキャラクタＣを表す装飾画像が付加された演出図柄が表示される。一方、特殊変動演出では、後に詳述するが、図１０（Ｆ）に基づいて上述したカットイン画像とは異なるカットイン画像（第２演出画像の一例）を用いて演出図柄の変動表示が行われる。このカットイン画像は、例えば、上記の装飾画像を有しておらず、数字を表す識別情報の全体を内側に含む演出画像である（例えば、図１４（Ｃ）、図１５（Ｂ）、図１６（Ａ）参照）。

【０２３７】

また、本実施形態では、通常変動演出が行われているときに、数字を表す識別情報にキャラクタを表す装飾画像が付加された演出図柄が表示される場合を例に説明するが、装飾画像を有しておらず、識別情報のみを有して構成される演出図柄を表示するようにしてもよい。すなわち、演出図柄の図柄列（第１演出画像群の一例）を、装飾画像が付加されていない識別情報のみから構成される複数の演出図柄で構成してもよい。

【０２３８】

また、本実施形態では、通常変動演出が行われているときに、識別情報および装飾画像が一体的に構成された演出図柄が表示される場合を例に説明するが、この演出図柄は、識別情報および装飾画像の両方を有しているものの、識別情報と装飾画像とが離れたものであってもよい。すなわち、通常変動演出が行われているときに表示される演出図柄は、少なくとも識別情報を有しており、且つ、装飾画像が識別情報の全体を内側に含むものでなければ、どのような演出図柄であっても構わない。

【０２３９】

以下、特殊変動演出の具体例について説明する。図１４（Ａ）には、当該アイコン表示領域７２に表示されている当該アイコンに対応する第１特別図柄判定の判定結果が「ハズレ」であることを報知すべく、「６５３」のバラケ目を示す３つの演出図柄が本停止した状態が例示されている。これに対して、メインＣＰＵ８１によって、保留アイコン表示領域７１に表示されている最先の保留アイコンに対応する第１特別図柄判定が実行され、さらに、第１特別図柄の変動パターンとして上記の特殊変動パターンが選択された場合、以下のような演出が行われる。

【０２４０】

すなわち、最先の保留アイコンに対応する第１特別図柄判定が実行されると共に、第１特別図柄の変動パターンとして上記の特殊変動演出用の変動パターンが選択されると、表示画面７０において小図柄の変動表示が開始されると共に、最先の保留アイコンを保留アイコン表示領域７１から当該アイコン表示領域７２にシフトさせるシフト処理が行われる（図１４（Ａ）及び（Ｂ）参照）。

【０２４１】

ここでの小図柄は、第１特別図柄および演出図柄の変動表示中であるか否かを報知するものであり、第１特別図柄および演出図柄の変動表示の開始に伴って、小図柄の変動表示が開始され、第１特別図柄および演出図柄が停止表示されるのに伴って、小図柄が第１特別図柄判定の判定結果を報知する態様で停止表示される。なお、小図柄は、１～９の数字が下から上へと縦方向に連続して記された数列からなる図柄列が、その図柄列を構成する一部の図柄が表示されるように、横方向に３列表示されたものである点で、通常変動演出が行われているときに表示される演出図柄と共通している。その一方で、小図柄は、上述

したキャラクタを表す装飾画像が付加されていない点や、第１特別図柄の変動表示が開始されてから終了するまで終始スクロール表示が継続されていてリーチ演出が行われることがない点、表示領域が固定されている点において、通常変動演出が行われているときに表示される演出図柄とは異なっている。

【０２４２】

また、特殊変動演出が開始される際には、表示画面７０に全画面表示されている背景画像が変更される（図１４（Ａ）及び（Ｂ）参照）。図１４（Ａ）には表れていないが、特殊変動演出が開始される前には、いわゆる通常演出モード用の背景画像が表示画面７０に全画面表示されている。これに対して、特殊変動演出が実行される場合は、特殊変動演出の開始に伴って、通常演出モード用の背景画像を第１停止図柄用背景画像（図１４（Ｂ）参照）に変更する表示制御が画像音響制御ＣＰＵ１０１によって実行される。

【０２４３】

特殊変動演出は、３つの演出図柄の中で最初に擬似停止表示される第１停止図柄と、３つの演出図柄の中で２番目に擬似停止表示される第２停止図柄と、３つの演出図柄の中で最後に擬似停止表示される第３停止図柄とを順番に擬似停止表示させる一連の表示演出として構成されている。特殊変動演出は、大別すると、第１停止図柄カットイン、第２停止図柄カットイン、第３停止図柄カットインと呼ばれる３つの表示演出（変動演出）から構成されている。

【０２４４】

第１停止図柄カットインは、複数のカットイン画像（例えば、図１４（Ｃ）～（Ｅ）参照）を有して構成される第１停止図柄用カットイン画像群（第２演出画像群の一例）のうちの少なくともいずれか１つのカットイン画像が表示されるように第１停止図柄用カットイン画像群を変動表示し、その変動表示の結果として、第１停止図柄を擬似停止するものである（例えば、図１４（Ｃ）～（Ｇ）参照）。

【０２４５】

第２停止図柄カットインは、複数のカットイン画像（例えば、図１５（Ａ）～（Ｄ）参照）を有して構成される第２停止図柄用カットイン画像群（第２演出画像群の一例）のうちの少なくともいずれか１つのカットイン画像が表示されるように第２停止図柄用カットイン画像群を変動表示し、その変動表示の結果として、第２停止図柄を擬似停止するものである（例えば、図１５（Ａ）～（Ｅ）参照）。

【０２４６】

第３停止図柄カットインは、１つのカットイン画像（例えば、図１５（Ｈ）～（Ｉ）、図１６（Ａ）参照）を有して構成される第３停止図柄用カットイン画像群（第２演出画像群の一例）を構成する複数の識別情報のうちの一部の識別情報が表示されるように第３停止図柄用カットイン画像群を変動表示し、その変動表示の結果として、第３停止図柄を擬似停止するものである（例えば、図１５（Ｈ）～（Ｉ）、図１６（Ａ）～（Ｃ）参照）。

【０２４７】

第１停止図柄用背景画像は、特殊変動演出が開始されてから第１停止図柄が擬似停止表示されるまでの間（第１停止図柄カットインの表示演出が行われている間）に表示画面７０に全画面表示される背景画像である。図１４（Ｂ）～（Ｆ）に例示される一連の表示演出が実行されているときには、この第１停止図柄用背景画像が表示画面７０に全画面表示されているが、説明の便宜上、図１４（Ｃ）～（Ｆ）では、第１停止図柄用背景画像の図示が省略されている。

【０２４８】

（第１停止図柄カットイン）

特殊変動演出が開始されると、先ず、第１停止図柄を擬似停止表示させるまでの一連の変動演出として、第１停止図柄カットインと呼ばれる表示演出が行われる。この第１停止図柄カットインは、第１ステップの表示演出（図１４（Ｃ）参照）と、第１ステップの表示演出に続く第２ステップの表示演出（図１４（Ｄ）参照）と、第２ステップの表示演出に続く第３ステップの表示演出（図１４（Ｅ）及び（Ｆ）参照）とを有して構成されてい

る。
【０２４９】
第１停止図柄カットインにおける第１ステップの表示演出では、図１４（Ｃ）に例示されるように、例えば、２図柄を含むカットイン画像（２図柄カットイン画像）と、５図柄を含むカットイン画像（５図柄カットイン画像）の２つのカットイン画像が、表示画面７０に全画面表示されている第１停止図柄用背景画像に対して重畳表示される。そして、２図柄カットイン画像内で２図柄が矢印で示される方向に回転する様子を表す演出表示と、５図柄カットイン画像内で５図柄が矢印で示される方向に回転する様子を表す演出表示とが同時に行われる。
【０２５０】
ここでは、２つのカットイン画像が表示される場合に、２図柄カットイン画像および５図柄カットイン画像が同時に表示される場合を例に説明するが、２つのカットイン画像の組み合わせはこれに限定されるものではなく、例えば、１図柄カットイン画像と４図柄カットイン画像とが同時に表示されるような場合があることは言うまでもない。また、第１ステップの表示演出において、２つのカットイン画像（ここでは、２図柄カットイン画像および５図柄カットイン画像）が同時に表示される場合を例に説明するが、一時期に表示されるカットイン画像は１つであってもよいし、３つ以上のカットイン画像を同時に表示するようにしてもよい。
【０２５１】
このような第１ステップの表示演出が所定時間（例えば、２秒間）を掛けて行われると、第１ステップの表示演出に続く第２ステップの表示演出が開始される（図１４（Ｄ）参照）。この第２ステップの表示演出が開始される際には、図１４（Ｃ）及び（Ｄ）に例示されるように、２図柄カットイン画像および５図柄カットイン画像が表示画面７０から一瞬で消去される。そして、その直後に、４図柄を含むカットイン画像（４図柄カットイン画像）と、６図柄を含むカットイン画像（６図柄カットイン画像）の新たな２つのカットイン画像が、表示画面７０に全画面表示されている第１停止図柄用背景画像に対して重畳表示される。このような２つのカットイン画像が表示された状態で、４図柄カットイン画像内で４図柄が矢印で示される方向に回転する様子を表す演出表示と、６図柄カットイン画像内で６図柄が矢印で示される方向に回転する様子を表す演出表示とが同時に行われる。
【０２５２】
ここでは、４図柄カットイン画像および６図柄カットイン画像が同時に表示される場合を例に説明するが、２つのカットイン画像の組み合わせはこれに限定されるものではなく、例えば、６図柄カットイン画像と８図柄カットイン画像とが同時に表示されるような場合があることは言うまでもない。また、第２ステップの表示演出において、２つのカットイン画像（ここでは、４図柄カットイン画像および６図柄カットイン画像）が同時に表示される場合を例に説明するが、一時期に表示されるカットイン画像は１つであってもよいし、３つ以上のカットイン画像を同時に表示するようにしてもよい。
【０２５３】
なお、第１ステップの表示演出で表示される２図柄カットイン画像および５図柄カットイン画像と、第２ステップの表示演出で表示される４図柄カットイン画像および６図柄カットイン画像とには、以下のような相違点がある。すなわち、２図柄カットイン画像および５図柄カットイン画像が、それぞれ、互いに異なる所定の場所の様子を表す演出画像であるのに対して、４図柄カットイン画像および６図柄カットイン画像は、それぞれ、互いに異なるキャラクタを表す演出画像であるという点で、これらのカットイン画像は相違している。また、図１４（Ｃ）及び（Ｄ）の表記から明らかなように、４図柄カットイン画像および６図柄カットイン画像は、２図柄カットイン画像および５図柄カットイン画像と比較した場合に、カットイン画像の形状と大きさが異なっている。
【０２５４】
このように、第１ステップの表示演出に続く第２ステップの表示演出が所定時間（例え

ば、２秒間）を掛けて行われると、第２ステップの表示演出に続く第３ステップの表示演出が開始される（図１４（Ｅ）参照）。この第３ステップの表示演出が開始される際には、図１４（Ｄ）及び（Ｅ）に例示されるように、４図柄カットイン画像および６図柄カットイン画像が表示画面７０から一瞬で消去される。そして、その直後に、菱形形状の特殊図柄を含む１つのカットイン画像（特殊図柄カットイン画像）が、表示画面７０に全画面表示されている第１停止図柄用背景画像に対して重畳表示される。このような１つの特殊図柄カットイン画像が表示された状態で、特殊図柄カットイン画像内で特殊図柄が矢印で示される方向に回転する様子を表す演出表示が行われる。

【０２５５】

なお、第１ステップの表示演出（図１４（Ｃ）参照）と、第２ステップの表示演出（図１４（Ｄ）参照）では、これらの表示演出中に表示されている２つのカットイン画像の大きさや形状が変化しないのに対して、第３ステップの表示演出が行われているときには、特殊図柄が回転するのと同時に特殊図柄カットイン画像が左右に拡張されていき（図１４（Ｅ）及び（Ｆ）参照）、最終的には、特殊図柄カットイン画像が全画面表示されることになる（図１４（Ｇ）参照）。

【０２５６】

なお、図１４（Ｇ）に例示されるように、特殊図柄カットイン画像が全画面表示されることで、第３ステップの表示演出の途中まで表示画面７０に全画面表示されていた第１停止図柄用背景画像が表示されなくなり、代わりに全画面表示された特殊図柄カットイン画像が、後述する第２停止図柄カットインにおける第３ステップの表示演出の終盤まで、第２停止図柄用背景画像として表示画面７０に全画面表示されることになる。具体的には、図１４（Ｇ）～（Ｉ）に例示される表示演出が行われているときと、図１４（Ａ）～（Ｄ）に例示される表示演出が行われているときには、第２停止図柄用背景画像が全画面表示されている。

【０２５７】

また、ここでは、図１４（Ｃ）に例示される２図柄カットイン画像および５図柄カットイン画像が消去されてから、図１４（Ｄ）に例示される４図柄カットイン画像および６図柄カットイン画像が表示され、その後に、これらの４図柄カットイン画像および６図柄カットイン画像が消去されてから、図１４（Ｅ）に例示される特殊図柄カットイン画像が表示される場合を例に説明する。ただし、カットイン画像の表示はこれに限定されるものではなく、所定ステップの表示演出で表示されたカットイン画像を消去せずに、次のステップの表示演出に係るカットイン画像を表示してもよい。すなわち、例えば、２図柄カットイン画像および５図柄カットイン画像が表示された状態のまま、これら２つのカットイン画像に対して、４図柄カットイン画像および６図柄カットイン画像を重畳表示し、その後に、これら４つのカットイン画像が表示された状態のまま、これら４つのカットイン画像に対して特殊図柄カットイン画像を重畳表示するといった態様で、第１ステップ～第３ステップの表示演出を行うようにしてもよい。

【０２５８】

図１４（Ｇ）の説明に戻り、第１停止図柄カットインにおける第３ステップの表示演出の終盤になると、特殊図柄カットイン画像が全画面表示されることによって、特殊図柄カットイン画像によって表されている菱形形状の特殊図柄が一時的に拡大表示され（図１４（Ｇ）参照）、この拡大表示によって、第１停止図柄として菱形形状の特殊図柄が擬似停止表示されることが確定的に報知される。

【０２５９】

このようにして、特殊図柄カットイン画像を全画面表示すると共に菱形形状の特殊図柄を拡大表示する形で第１停止図柄カットインにおける第３ステップの表示演出が終了すると、菱形形状の特殊図柄が、元の大きさに戻りながら表示画面７０における右上方の表示領域へと移動する様子を表す移動演出表示が行われ（図１４（Ｇ）～（Ｉ）参照）、この移動演出表示が完了すると、その後は、菱形形状の特殊図柄が例えば上下に揺動するように、右上方の表示領域において擬似停止表示される（図１４（Ｉ）、図１５（Ａ）～（Ｉ

）参照）。
【０２６０】
（第２停止図柄カットイン）
図１４（Ｉ）に例示されるように、第１停止図柄としての菱形形状の特殊図柄が第２停止図柄用背景画像に重畳表示されると、次は、第２停止図柄を擬似停止表示させるまでの一連の変動演出として、第２停止図柄カットインと呼ばれる表示演出が行われる。この第２停止図柄カットインは、第１ステップの表示演出（図１５（Ａ）及び（Ｂ）参照）と、第１ステップの表示演出に続く第２ステップの表示演出（図１５（Ｃ）参照）と、第２ステップの表示演出に続く第３ステップの表示演出（図１５（Ｄ）参照）とを有して構成されている。
【０２６１】
第２停止図柄カットインにおける第１ステップの表示演出では、図１５（Ａ）及び（Ｂ）に例示されるように、第２停止図柄用背景画像が表示画面７０に全画面表示された状態で、例えば、１図柄を含むカットイン画像（１図柄カットイン画像）が表示画面７０における右奥に出現し、この１図柄カットイン画像が手前に近付きながら左へと移動していく様子を表す移動演出表示が行われる。なお、このような１図柄カットイン画像の移動演出表示が行われているときには、１図柄カットイン画像に含まれている１図柄が回転する様子を表す演出表示が行われることはない。これは、１図柄カットイン画像を比較的高速で移動させながら１図柄を回転させると、１図柄の視認性が著しく低下するためである。
【０２６２】
このような１図柄カットイン画像の移動演出表示が行われて、１図柄カットイン画像が表示画面７０から左方向に消えていく様子を表す演出表示が行われると、第１ステップの表示演出が終了となり、続いて、第２ステップの表示演出が行われる。
【０２６３】
第２停止図柄カットインにおける第２ステップの表示演出では、図１５（Ｃ）に例示されるように、第２停止図柄用背景画像が表示画面７０に全画面表示された状態で、例えば、２図柄を含むカットイン画像（２図柄カットイン画像）が表示画面７０における右奥に出現する演出表示が行われる。そして、この２図柄カットイン画像が、第１ステップの表示演出における１図柄カットイン画像と同様に移動していく様子を表す移動演出表示が行われる。
【０２６４】
このような２図柄カットイン画像の移動演出表示が行われて、２図柄カットイン画像が表示画面７０から左方向に消えていく様子を表す演出表示が行われると、第２ステップの表示演出が終了となり、続いて、第３ステップの表示演出が行われる。
【０２６５】
第２停止図柄カットインにおける第３ステップの表示演出では、図１５（Ｄ）に例示されるように、第２停止図柄用背景画像が表示画面７０に全画面表示された状態で、例えば、菱形形状の特殊図柄を含むカットイン画像（特殊図柄カットイン画像）が表示画面７０における右奥に出現する演出表示が行われる。そして、この特殊図柄カットイン画像が、第１ステップの表示演出における１図柄カットイン画像や、第２ステップの表示演出における２図柄カットイン画像と同方向に移動していく様子を表す移動演出表示が行われる。
【０２６６】
なお、この第３ステップの表示演出では、第１ステップの表示演出における１図柄カットイン画像や、第２ステップの表示演出における２図柄カットイン画像に比べて、特殊図柄カットイン画像が低速で移動し、また、特殊図柄カットイン画像が表示画面７０における中央に近付くに連れて、特殊図柄カットイン画像の移動速度が徐々に低下していく。このように、第３ステップの表示演出では、特殊図柄カットイン画像が低速で移動することから、特殊図柄カットイン画像に含まれている菱形形状の特殊図柄を回転させたとしても、この特殊図柄の視認性が著しく低下することはない。このため、第３ステップの表示演出では、特殊図柄カットイン画像の移動演出表示に伴い、特殊図柄カットイン画像内で特

殊図柄が矢印で示される方向に回転する様子を表す演出表示が併せて行われる（図１５（Ｄ）参照）。

【０２６７】

この第３ステップの表示演出では、特殊図柄カットイン画像が表示画面７０における中央に近付くに連れて徐々に拡大されていき、最終的には、特殊図柄カットイン画像が全画面表示されることになる（図１５（Ｄ）～（Ｅ）参照）。

【０２６８】

図１５（Ｅ）に例示されるように、第２停止図柄としての特殊図柄カットイン画像が全画面表示されると、第３ステップの表示演出の途中まで表示画面７０に全画面表示されていた第２停止図柄用背景画像が表示されなくなり、代わりに全画面表示された特殊図柄カットイン画像が、後述する第３停止図柄カットインにおける第３ステップの表示演出の終盤まで、第３停止図柄用背景画像として表示画面７０に全画面表示されることになる。具体的には、図１５（Ｅ）～（Ｉ）に例示される表示演出が行われているときと、図１６（Ａ）～（Ｅ）に例示される表示演出が行われているときに、第３停止図柄用背景画像が全画面表示される。

【０２６９】

図１５（Ｅ）の説明に戻り、第２停止図柄カットインにおける第３ステップの表示演出の終盤になると、特殊図柄カットイン画像が全画面表示されることによって、特殊図柄カットイン画像によって表されている菱形形状の特殊図柄が一時的に拡大表示され（図１５（Ｅ）参照）、この拡大表示によって、第１停止図柄として菱形形状の特殊図柄が擬似停止表示されることが確定的に報知される。

【０２７０】

このようにして、特殊図柄カットイン画像を全画面表示すると共に菱形形状の特殊図柄を拡大表示する形で第２停止図柄カットインにおける第３ステップの表示演出が終了すると、菱形形状の特殊図柄が、元の大きさに戻りながら表示画面７０における左下方の表示領域へと移動する様子を表す移動演出表示が行われ（図１５（Ｅ）～（Ｆ）参照）、この移動演出表示が完了すると、その後は、菱形形状の特殊図柄が例えば上下に揺動するように、左下方の表示領域において擬似停止表示される（図１５（Ｇ）～（Ｉ）、図１６（Ａ）～（Ｅ）参照）。

【０２７１】

図１５（Ｇ）には、第３停止図柄用背景画像が表示画面７０に全画面表示された状態で、第１停止図柄としての菱形形状の特殊図柄が表示画面７０における右上方の表示領域で擬似停止表示されると共に、第２停止図柄としての菱形形状の特殊図柄が表示画面７０における左下方の表示領域で擬似停止表示されている様子が例示されている。

【０２７２】

（第３停止図柄カットイン）

図１５（Ｇ）に例示されるように、第２停止図柄としての菱形形状の特殊図柄が第３停止図柄用背景画像に重畳表示されると、次は、第３停止図柄を擬似停止表示させるまでの一連の変動演出として、第３停止図柄カットインと呼ばれる表示演出が行われる。この第３停止図柄カットインは、３ステップの表示演出によって構成されている第１停止図柄カットインや第２停止図柄カットインとは異なり、段階的に変化することがない一連の表示演出として構成されている。

【０２７３】

第３停止図柄カットインでは、図１５（Ｈ）～（Ｉ）に例示されるように、例えば、左から右へと２図柄、菱形形状の特殊図柄、４図柄、５図柄、６図柄、菱形形状の特殊図柄が順番に表記された横長帯状のカットイン画像（帯状カットイン画像）を表示画面７０における右端領域に出現させ、この帯状カットイン画像を左方向に移動させながら徐々に拡大していく拡大スクロール表示が行われる。なお、この帯状カットイン画像の拡大スクロール表示が行われているときには、時間の経過に伴い、帯状カットイン画像の移動速度が徐々に低下していく。また、帯状カットイン画像の拡大スクロール表示が行われていると

きには、帯状カットイン画像によって表されている各演出図柄をそれぞれ矢印の方向に回転させる回転演出表示が併せて実行される（図１５（Ｈ）～（Ｉ）参照）。

【０２７４】

図１６（Ａ）には、帯状カットイン画像の移動速度が著しく低下して、帯状カットイン画像に表記されている６図柄および菱形形状の特殊図柄が表示画面７０における中央に大きく表示された様子が例示されている。この状態から、帯状カットイン画像の拡大スクロール表示が更に進行すると、帯状カットイン画像が表示画面７０に全画面表示されると共に、帯状カットイン画像に含まれている菱形形状の特殊図柄のみが表示された状態となる（図１６（Ｂ）参照）。

【０２７５】

第３停止図柄カットインにおける帯状カットイン画像の拡大スクロール表示の終盤になると、上記のように菱形形状の特殊図柄のみが表示画面７０に表示された状態となり、さらに、この菱形形状の特殊図柄が一時的に拡大表示される（図１６（Ｃ）参照）。この拡大表示によって、第３停止図柄として菱形形状の特殊図柄が擬似停止表示されることが確定的に報知される。

【０２７６】

図１６（Ｄ）～（Ｅ）には、第３停止図柄カットインの終了に伴い、第１停止図柄カットインによって擬似停止表示された菱形形状の特殊図柄と、第２停止図柄カットインによって擬似停止表示された菱形形状の特殊図柄と、第３停止図柄カットインによって擬似停止表示された菱形形状の特殊図柄の３つの特殊図柄が、いずれも擬似停止表示されている様子が例示されている。

【０２７７】

本実施形態の遊技機１では、このように、特殊変動演出において、共通する３つの特殊図柄が揃う演出表示が行われると、その後は、高期待度演出に発展することになる。具体的には、他のリーチ演出を経由することなく、全回転演出を除く５種類のリーチ演出の中で大当たり信頼度が最も高いＳＰＳＰリーチへと直接発展することになる。また、ここでは、第１特別図柄の変動表示の開始に伴って特殊変動演出が開始される場合を例に説明したが、第１特別図柄の変動表示の開始に伴って通常変動演出が開始され、この第１特別図柄の変動表示の途中で通常変動演出が終了するのに伴って特殊変動演出が開始される場合もある。すなわち、１回の第１特別図柄の変動表示中に、通常変動演出を実現するための表示制御（第１表示制御の一例）が行われてから、特殊変動演出を実現するための表示制御（第２表示制御の一例）が行われる場合もある。また逆に、１回の第１特別図柄の変動表示中に、第２表示制御を行ってから第１表示制御を行うようにしてもよい。

【０２７８】

なお、本実施形態では、高期待度演出としてＳＰＳＰリーチに直発展する場合を例に説明するが、高期待度演出は、大当たり信頼度が相対的に高いことを示唆する演出であれば、ＳＰＳＰリーチに限定されるものではなく、高期待度演出として、例えば、大当たり信頼度が相対的に高いことを示唆する予告演出として、群予告に発展するといった構成を採用してもよい。

【０２７９】

（特殊変動演出に関する特徴）

本実施形態の遊技機１では、

表示画面７０において第１特別図柄判定の判定結果を報知する識別情報の変動表示として、第１表示制御を実行するときと、第２表示制御を実行するときと、があり、

第１表示制御によって、少なくとも識別情報を有する複数の第１演出画像（例えば、識別情報に装飾画像が付加された演出図柄）から構成される第１演出画像群のうちの少なくともいずれか１つの第１演出画像が表示されるように第１演出画像群を変動表示し（例えば、図９～図１０、図１２～図１３）、

第２表示制御によって、識別情報を有する複数の第２演出画像（例えば、識別情報の全体を内側に含むカットイン画像）から構成される第２演出画像群のうちの少なくともいず

れか１つの第２演出画像が表示されるように前記第２演出画像群を変動表示し（例えば、図１４～図１６）、
　第２演出画像は識別情報を内側に含む演出画像（例えば、図１４（Ｃ）、図１５（Ｂ）参照）であり、第１演出画像はこの第２演出画像と異なる演出画像である。
【０２８０】
　このように、少なくとも識別情報を有する複数の第１演出画像から構成される第１演出画像群の変動表示に加えて、（第１演出画像とは異なって）識別情報を内側に含む複数の第２演出画像から構成される第２演出画像群の変動表示を実行可能である。このため、識別情報の変動態様が豊富になり、識別情報を変動表示する演出の興趣性を向上させることが可能である。
【０２８１】
　また、本実施形態の遊技機１では、
　第２表示制御が、互いに異なる識別情報を内側に含む複数の第２演出画像を表示して行われる識別情報の変動表示である（例えば、図１４（Ｃ）～（Ｄ）参照）。
【０２８２】
　このように、第１演出画像群のうちのいずれか１つの第１演出画像が表示されるように第１演出画像群が変動表示される場合（例えば、図９～図１０参照）の他に、互いに異なる識別情報を内側に含む複数の第２演出画像が表示されるように第２演出画像群が変動表示される場合（例えば、図１４～図１６参照）がある。このため、識別情報を変動表示する演出が多彩になり、識別情報を変動表示する演出の興趣性を効果的に向上させることが可能である。
【０２８３】
　また、本実施形態の遊技機１では、
　表示中の第２演出画像の内側で識別情報を変動させる第２表示制御を実行可能である（例えば、図１４（Ｃ）～（Ｆ）、図１５（Ｄ）参照）。このように、第２演出画像に対して識別情報が固定された状態で第２演出画像を変動させる場合に比べて、識別情報の動きが変化に富んだものとなり、識別情報を変動表示する演出の興趣性をより一層向上させることが可能である。
【０２８４】
　また、本実施形態の遊技機１では、
　　１回の第１特別図柄の変動表示中に、第１特別図柄判定の判定結果を報知する複数の識別情報を構成する各識別情報の変動表示として、第２表示制御を実行可能であり、
　　複数の識別情報のうちの１の識別情報の変動表示として、第２演出画像を第１変動態様で変動表示する第２表示制御を実行する一方（例えば、図１４（Ｃ）～（Ｅ）参照）、
　　複数の識別情報のうちの１の識別情報とは異なる他の識別情報の変動表示として、第１変動態様とは異なる第２変動態様で第２演出画像を変動表示する第２表示制御（例えば、図１５（Ａ）～（Ｅ）参照）を実行可能であることを特徴とするものである。
【０２８５】
　これによれば、第１特別図柄判定の判定結果を報知する複数の識別情報のうち、例えば、最初に停止する識別情報（例えば、第１停止図柄：１の識別情報の一例）の変動表示として、第２演出画像（カットイン画像）が第１変動態様で変動表示され、２番目に停止する識別情報（例えば、第２停止図柄：他の識別情報の一例）の変動表示として、第１変動態様とは異なる第２変動態様で第２演出画像（カットイン画像）が変動表示される。このように、複数の識別情報のうちのどの識別情報であるかによって、第２演出画像の変動態様が変化するため、変化に富んだ第２演出画像の変動表示を実現することが可能である。
【０２８６】
　また、遊技機１では、
　１回の第１特別図柄の変動表示中に、第１表示制御および第２表示制御の両方を実行可能である。この構成によれば、１回の第１特別図柄の変動表示中に、第１表示制御および第２表示制御の両方が実行される場合があり、例えば、第１演出画像群の変動表示が行わ

れてから第２演出画像群の変動表示が行われたり、或いは、第２演出画像群の変動表示が行われてから第１演出画像群の変動表示が行われたりすることになる。これにより、第１演出画像の変動表示が第２演出画像の変動表示に切り替わったり、或いは、第２演出画像の変動表示が第１演出画像の変動表示に切り替わったりするため、識別情報の変動表示が単調になるのを抑制することが可能である。

【０２８７】

また、本実施形態の遊技機１では、

第２表示制御によって、表示画面７０外から表示画面７０内へと第２演出画像（カットイン画像）が移動してくる様子を表す移動演出表示を行い（例えば、図１５（Ａ）～（Ｄ）参照）、

移動演出表示中に、第１形状の第２演出画像（例えば、図１５（Ｂ）参照）が表示された後に第１形状とは異なる第２形状の第２演出画像（例えば、図１５（Ｃ）参照）が表示されるときがある。

【０２８８】

この構成によれば、第２表示制御によって移動演出表示が行われる過程において、第１形状の第２演出画像が表示されてから（第１形状とは異なる）第２形状の第２演出画像が表示されるときがある。このように、第２演出画像に係る移動演出表示中に、第２演出画像の形状が変化するため、第２演出画像の形状が固定されている場合に比べて、より興趣性が高い識別情報の変動表示を実行可能である。

【０２８９】

［段階演出について］

次に、図１７を参照しつつ、本実施形態の遊技機１において実行される段階演出について説明する。ここで、図１７は、段階演出について説明するための説明図である。この段階演出は、本実施形態では、第４段階を上限として、第４段階以下のいずれかの段階まで段階的に発展可能に構成された予告演出であり、より上位の段階に発展するほど大当たり信頼度が高くなるように構成されている。

【０２９０】

段階演出が実行される場合は、まず、所定の第１段階演出画像（図１７（Ａ）参照）を表示画面７０の中央領域に表示する第１段階の演出が行われるが、この第１段階の演出が行われているときには、段階演出が第１段階から第２段階へと発展した場合に第１段階演出画像に代えて表示画面７０の中央領域に表示される可能性がある段階演出画像として、２種類の第２段階演出画像（図１７（Ｂ）及び（Ｃ）参照）が併せて表示されている。

【０２９１】

図１７には表れていないが、本実施形態の遊技機１では、第１段階の演出が行われているときには、ローマ数字の「ＩＩ」を表す２種類の第２段階演出画像が表示画面７０における周縁領域に小さく表示された状態で、ローマ数字の「Ｉ」を表す第１段階演出画像が表示画面７０の中央領域に大きく表示される。このため、これらの第１段階演出画像および２種類の第２段階演出画像を見た遊技者は、段階演出画像の大小関係と、段階演出画像が表すローマ数字とに基づいて、第１段階の演出の実行中であることを容易に認識することが可能である。

【０２９２】

ここで、段階演出が第１段階で終了する場合には、第１段階演出画像が表示画面７０に全画面表示されて、２種類の第２段階演出画像が非表示の状態となる。その一方で、段階演出が第２段階へと発展する場合は、２種類の第２段階演出画像のいずれか一方が表示画面７０の中央領域に大きく表示されることになる。これら２種類の第２段階演出画像は、ローマ数字の「ＩＩ」を表している点では共通しているが、一方の第２段階演出画像（図１７（Ｃ）参照）がその周縁部に金色のオーラを纏うような装飾が施されているのに対して、他方の第２段階演出画像（図１７（Ｂ）参照）に対してはそのような装飾が施されていない。

【０２９３】

このように、２種類の第２段階演出画像のうちの一方の第２段階演出画像に対してのみ金色の装飾が施されているため、遊技者は、段階演出が第１段階から第２段階へと発展した場合に、図１７（Ｂ）に例示される第２段階演出画像が表示画面７０の中央領域に表示されるよりも、図１７（Ｃ）に例示される第２段階演出画像が表示画面７０の中央領域に表示され他方が、大当たり信頼度がより高いということを容易に認識することが可能である。

【０２９４】

ここで、段階演出が第２段階で終了する場合は、表示画面７０の中央領域に表示された第２段階演出画像が拡大されて、この第２段階演出画像が表示画面７０に全画面表示されることになる。

【０２９５】

一方、段階演出が第２段階から第３段階に発展する場合は、以下のような演出が行われる。すなわち、第２段階の演出において、図１７（Ｂ）に例示される第２段階演出画像が表示画面７０の中央領域に大きく表示された場合は、ローマ数字の「ＩＩＩ」を表す２種類の第３段階演出画像（図１７（Ｄ）及び（Ｅ）参照）が表示画面７０における周縁領域に小さく表示される。これら２種類の第３段階演出画像のうち、図１７（Ｅ）に例示される第３段階演出画像についてのみ、図１７（Ｃ）に基づいて上述した第２段階演出画像と共通する金オーラの装飾が施されており、第３段階の演出に発展する場合は、２種類の第３段階演出画像のいずれか一方が、表示画面７０の中央領域に大きく表示される。その際、図１７（Ｄ）に例示される第３段階演出画像が表示画面７０の中央領域に大きく表示されるよりも、図１７（Ｅ）に例示される第３段階演出画像が表示画面７０の中央領域に大きく表示される方が、大当たり信頼度が高い。

【０２９６】

また、第２段階の演出において、図１７（Ｃ）に例示される第２段階演出画像が表示画面７０の中央領域に大きく表示された場合は、ローマ数字の「ＩＩＩ」を表す２種類の第３段階演出画像（図１７（Ｈ）及び（Ｉ）参照）が表示画面７０における周縁領域に小さく表示される。これら２種類の第３段階演出画像のうち、図１７（Ｉ）に例示される第３段階演出画像についてのみ、図１７（Ｃ）に基づいて上述した第２段階演出画像と共通する金オーラの装飾が施されており、第３段階の演出に発展する場合は、これら２種類の第３段階演出画像のいずれか一方が、表示画面７０の中央領域に大きく表示される。その際、図１７（Ｈ）に例示される第３段階演出画像が表示画面７０の中央領域に大きく表示されるよりも、図１７（Ｉ）に例示される第３段階演出画像が表示画面７０の中央領域に大きく表示される方が、大当たり信頼度が高い。

【０２９７】

なお、段階演出が第３段階に発展して、図１７に例示される４種類の第３段階演出画像のいずれか１つが表示画面７０の中央領域に大きく表示されたものの、第４段階には発展しない場合は、表示画面７０の中央領域に大きく表示された第３段階演出画像が拡大されて、表示画面７０に全画面表示されることになる。

【０２９８】

一方、段階演出が第３段階から更に発展する場合は、以下のような演出が行われる。すなわち、第３段階の演出において、図１７（Ｄ）に例示される第３段階演出画像が表示画面７０の中央領域に大きく表示された場合は、その後に、図１７（Ｆ）に例示される演出画像が表示画面７０の中央領域に大きく表示されてから全画面表示される場合と、図１７（Ｇ）に例示されるローマ数字の「ＩＶ」を表す第４段階演出画像が表示画面７０の中央領域に大きく表示されてから全画面表示される場合とがある。ここで、図１７（Ｆ）に例示される演出画像は、擬似連演出が実行される場合に中列に表示される７図柄（例えば、図９（Ｄ）参照）と共通する７図柄を表すものであり、この７図柄を表す演出画像が全画面表示されて段階演出が終了した場合は、段階演出に続いて擬似連演出が実行されることになる。

【０２９９】

なお、図１７（Ｆ）に例示される演出画像が表示画面７０の中央領域に大きく表示される場合と、図１７（Ｇ）に例示される第４段階演出画像が表示画面７０の中央領域に大きく表示される場合は、段階演出が第３段階で終了する場合と比べると、どちらも大当たり信頼度が高い。このため、図１７（Ｆ）に例示される演出画像と、図１７（Ｇ）に例示される第４段階演出画像は、どちらも、金オーラの装飾が施されている。

【０３００】

また、第３段階の演出において、図１７（Ｅ）に例示される第３段階演出画像が表示画面７０の中央領域に大きく表示された場合は、この第３段階演出画像が全画面表示されることによって段階演出が第３段階で終了するときと、この第３段階演出画像に代えて図１７（Ｆ）に例示される演出画像が表示画面７０の中央領域に大きく表示されてから全画面表示された後に、擬似連演出が実行されるときとがある。

【０３０１】

また、第３段階の演出において、図１７（Ｈ）に例示される第３段階演出画像が表示画面７０の中央領域に大きく表示された場合は、その後に、図１７（Ｊ）に例示される演出画像が表示画面７０の中央領域に大きく表示されてから全画面表示される場合と、図１７（Ｋ）に例示されるローマ数字の「ＩＶ」を表す第４段階演出画像が表示画面７０の中央領域に大きく表示されてから全画面表示される場合とがある。ここで、図１７（Ｊ）に例示される演出画像は、図１７（Ｆ）に例示される演出画像と共通する演出画像であり、この演出画像が全画面表示されて段階演出が終了した場合は、段階演出に続いて擬似連演出が実行されることになる。

【０３０２】

なお、図１７（Ｊ）に例示される演出画像が表示画面７０の中央領域に大きく表示される場合と、図１７（Ｋ）に例示される第４段階演出画像が表示画面７０の中央領域に大きく表示される場合は、段階演出が第３段階で終了する場合と比べると、どちらも大当たり信頼度が高い。このため、図１７（Ｊ）に例示される演出画像と、図１７（Ｋ）に例示される第４段階演出画像は、どちらも、金オーラの装飾が施されている。

【０３０３】

また、第３段階の演出において、図１７（Ｉ）に例示される第３段階演出画像が表示画面７０の中央領域に大きく表示された場合は、この第３段階演出画像が全画面表示されることによって段階演出が第３段階で終了するときと、この第３段階演出画像に代えて図１７（Ｊ）に例示される演出画像が表示画面７０の中央領域に大きく表示されてから全画面表示された後に、擬似連演出が実行されるときとがある。

【０３０４】

このように、本実施形態の遊技機１では、４種類ある第３段階演出画像のいずれか１つが表示画面７０の中央領域に大きく表示された後に、擬似連演出の実行を示唆する７図柄を含む演出画像が表示される場合がある。このため、遊技者に対して意外性を感じさせることができ、段階演出と擬似連演出との相乗効果によって、高い演出効果を得ることが可能である。

【０３０５】

なお、図１７（Ｆ）及び（Ｊ）の演出表示を実現するために、演出図柄を非表示の状態にして７図柄そのものを表示するようにしてもよいし、或いは、７図柄そのものを表示するのではなく、７図柄を模した演出画像を表示することによって上記の演出表示を実現してもよい。

【０３０６】

また、図１７（Ｆ）及び（Ｊ）に例示される演出画像は、擬似連演出の実行を示唆する演出図柄を表す演出画像に限定されるものではなく、例えば、「２４６」や「１３５」といったチャンス目演出の実行を示唆する３つの演出図柄を表す演出画像であってもよく、この場合、このような演出画像が全画面表示された後にチャンス目演出を実行すればよい。

【０３０７】

［順目エフェクト演出］
次に、図１８を参照しつつ、本実施形態の遊技機１で実行される順目エフェクト演出（変化演出表示の一例）について説明する。ここで、図１８は、順目エフェクト演出の具体例を示す画面図である。図１８（Ａ）には、当該アイコン表示領域７２に表示されている当該アイコンに対応する図柄変動が行われているときに第１始動口２１に遊技球が入賞して、この入賞に応じて、４つ目の保留アイコンとして特別アイコン（例えば、緑色の保留アイコン）が新たに表示される様子が例示されている。この保留アイコンとして特別アイコンを表示するアイコン変化演出は、４つ目の保留アイコンに対応する第１特別図柄判定の権利に係る事前判定情報に基づいて実行されるが、この事前判定情報に基づいて、先読み対象変動が開始されるよりも前に行われるリーチ無しハズレの変動演出を利用して、以下に説明する順目エフェクト演出が実行されることがある。具体的には、以下の通りである。

【０３０８】
すなわち、図１８（Ａ）に例示される当該アイコンに対応する第１特別図柄の変動表示が終了するのに伴い、例えば「５４８」のバラケ目を示す３つの演出図柄を擬似停止させてから本停止させるハズレ報知演出が実行される場合がある。第１特別図柄としてのハズレ図柄の停止表示に伴い、このようなハズレ報知演出が開始されてから所定の確定時間が経過すると、保留アイコン表示領域７１に表示されている最先の保留アイコン（図１８（Ｂ）参照）に対応する第１特別図柄判定が実行される。ここで、この第１特別図柄判定の判定結果が「ハズレ」であり、第１特別図柄の変動パターンとして、リーチ演出が実行されないリーチ無し演出用の変動パターンが選択された場合は、以下のような順目を示す３つの演出図柄が擬似停止表示されることがある。

【０３０９】
具体的には、最先の保留アイコン（図１８（Ｂ）参照）に対応する第１特別図柄判定が実行されたことに応じて、第１特別図柄の変動表示が開始されるのに伴い、表示画面７０では、３つの図柄列のスクロール表示が開始される（図１８（Ｃ）参照）。このように、３つの図柄列のスクロール表示が開始されてから所定時間が経過すると、例えば、右３図柄、中２図柄、左１図柄の順で、「１２３」の順目を示す３つの演出図柄が擬似停止される（図１８（Ｄ）～（Ｆ）参照）。

【０３１０】
このように、「１２３」などの順目（第２の組み合わせの一例）を示す３つの演出図柄が擬似停止すると、これら３つの演出図柄に対して所定色の演出画像（第１演出画像）が付加される。例えば、図１８（Ｆ）に例示されるように、左１図柄、中２図柄、及び右３図柄のそれぞれに対して、これらの演出図柄が赤色のオーラを纏ったと遊技者に感じさせるような、赤色の第１演出画像が付加される。

【０３１１】
そして、３つの演出図柄のそれぞれに対して赤色の第１演出画像が付加されると、その直後に赤色の光線を表す演出画像である第２演出画像が表示画面７０における左上の表示領域に表示される。そして、この第２演出画像が表す赤色の光線が伸長していき、この光線の先端部が途中で曲折する形で左１図柄、中２図柄、右３図柄の上を順番に移動していく様子を表す順目エフェクト演出（移動演出表示の一例）が行われる（図１８（Ｇ）～（Ｉ）参照）。より詳細には、第２演出画像の基端部が表示画面７０における左上の表示領域に位置した状態のまま、第２演出画像の先端部が左１図柄の中心と中２図柄の中心とを通過するように右斜め下へと直線的に移動する（図１８（Ｇ）及び（Ｈ）参照）。そして、右３図柄が中２図柄よりも上方に位置しているため、第２演出図柄の先端部は、中２図柄の中心を通過するとその移動方向を変化させて、右３図柄の中心を通過するように右斜め上へと直線的に移動する（図１８（Ｈ）及び（Ｉ）参照）。その結果、上下を反転させた平仮名の「へ」の字をなぞるかの如く第２演出画像の先端部が移動していき、第２演出画像が伸長することとなる。

【０３１２】

（順目エフェクト演出に関する特徴）
図１８に基づく説明から明らかなように、本実施形態の遊技機１では、第１特別図柄の変動表示中に、大当たり遊技を実行すると判定されたことを示す第１の組み合わせ（例えば、「７７７」のゾロ目）とは異なり且つ各演出図柄の数字が特定の組み合わせとなる第２の組み合わせ（ここでは、順目）で複数の演出図柄を擬似停止表示するときがあり、この第２の組み合わせで複数の演出図柄が擬似停止している際に、所定の演出画像として赤色の光線を表す演出画像（上記の第２演出画像）が表示され、この第２演出画像の先端部が正面視で複数の演出図柄の上を所定の順番で移動していく様子を表す順目エフェクト演出が実行されることがある（図１８（Ｇ）～（Ｉ）参照）。
【０３１３】
ところで、大当たり遊技が実行されることを報知する第１の組み合わせで複数の演出図柄が擬似停止表示された際には、遊技者は、これらの演出図柄を注視する可能性が高いと考えられる。その一方で、第１の組み合わせとは異なる他の組み合わせで複数の演出図柄が擬似停止表示された際には、遊技者がこれらの演出図柄を注視する可能性は低いと考えられる。
【０３１４】
これに対して、本実施形態の遊技機１によれば、第２の組み合わせ（ここでは、順目）で複数の演出図柄が擬似停止表示された際に、第２演出画像の先端部が正面視で複数の演出図柄上を所定の順番で移動していく様子を表す順目エフェクト演出が実行される。このため、遊技者が注視する可能性が低い第２の組み合わせで複数の演出図柄が擬似停止表示された際にも、遊技者の視線を複数の演出図柄へと容易に誘導することができる。
【０３１５】
また、複数の演出図柄が、それぞれ、他の演出図柄と識別可能な数字を有して構成されているのに対して、赤色の光線を表す第２演出図柄の先端部が数字の小さい演出図柄から数字の大きい演出図柄の順に、複数の演出図柄の上を順番に（昇順で）移動していく様子を表す順目エフェクト演出が実行される。すなわち、本実施形態の遊技機１では、順目エフェクト演出を実行する場合、第２演出画像の先端部を、順目を示す３つの演出図柄の上を数字が小さいものから大きいものの順に移動させるという所定の規則に従って第２演出画像の先端部を移動させることで、結果的に、第２演出画像が伸びるような演出表示が実現される。このように、数字の小さい演出図柄から順に、第２演出画像の先端部が移動していくため、遊技者は、第２演出画像の先端部を目で追うことによって、複数の演出図柄を容易に認識することが可能であり、図１８に例示されるように第２の組み合わせが順目である場合は、その順目を簡単に認識することができるという利点がある。
【０３１６】
なお、ここでは、図１８に基づいて、順目を示す３つの演出図柄に対して赤色の第１演出画像が付加されて、同じく赤色の光線を表す第２演出画像を用いる順目エフェクト演出を行う場合を例に説明したが、以下のような順目エフェクト演出が行われる場合もある。すなわち、順目を示す３つの演出図柄に対して青色の第１演出画像が付加されて、同じく青色の光線を表す第２演出画像を用いる順目エフェクト演出が行われる場合や、順目を示す３つの演出図柄に対して緑色の第１演出画像が付加されて、同じく緑色の光線を表す第２演出画像を用いる順目エフェクト演出が行われる場合もある。これら３種類の順目エフェクト演出を比較した場合に、２つの演出画像の表示色が互いに異なる点を除いて順目エフェクト演出が同様に行われるものの、大当たり信頼度が互いに異なっており、大当たり信頼度が低いものから高いものの順に並べると、青色の光線を表す第２演出画像を用いる順目エフェクト演出、緑色の光線を表す第２演出画像を用いる順目エフェクト演出、赤色の光線を表す第２演出画像を用いる順目エフェクト演出の順となる。
【０３１７】
また、図１８には、第２の組み合わせの一例として、「１２３」の順目を示す３つの演出図柄が擬似停止表示された際に順目エフェクト演出が行われる場合が例示されているが、例えば、「２３４」や「５６７」といった他の順目を示す組み合わせの３つの演出図柄

が擬似停止表示された際にも、同様の順目エフェクト演出が行われる。また、例えば、「３２１」といった逆順目を示す３つの演出図柄が擬似停止表示された際にも、順目エフェクト演出と同様の変化演出表示を実行することが可能であり、この場合、所定の第３演出画像が表示画面７０における右上方の表示領域に表示され、第２演出画像の先端部がたどる経路とは逆の経路をたどるように、第３演出画像の先端部が移動する。

【０３１８】

また、先読み対象変動に係る事前判定情報が、保留されている第１特別図柄判定が「大当たり」となることを示す情報である場合に限って、例えば、３つの演出図柄に対して虹色の第１演出画像を付加して、同じく虹色の光線を表す第２演出画像を用いる移動演出表示が行われる場合もある。

【０３１９】

（順目エフェクト演出に関する変形例）

なお、図１８に基づいて説明した順目エフェクト演出に関連して、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、通常遊技状態における第１特別図柄の変動表示中に順目エフェクト演出を実行する場合を例に説明するが、他の実施形態では、確変遊技状態（又は時短遊技状態）における第２特別図柄の変動表示中に順目エフェクト演出を実行するようにしてもよい。また、順目エフェクト演出は、特別図柄および演出図柄の変動時間が短く、遊技者が順目を認識するために必ずしも十分な時間を確保できない場合に行うのが効果的であるため、例えば、（通常遊技状態に比べて特別図柄の変動時間が短い変動パターンが選択され易い）確変遊技状態または時短遊技状態における第２特別図柄の変動表示中に順目エフェクト演出を実行する一方で、通常遊技状態における第１特別図柄の変動表示中には順目エフェクト演出を実行しないといった構成を採用してもよい。

【０３２０】

また、本実施形態では、先読み対象である第１特別図柄判定の権利に対応する事前判定情報に基づいて、先読み対象変動よりも前に行われる変動演出を利用して順目エフェクト演出が行われる場合を例に説明するが、例えば、第１特別図柄の変動表示開始時に行われた第１特別図柄判定の判定結果に基づいて、同様の順目エフェクト演出を実行するようにしてもよい。このように、事前判定結果ではなく、第１特別図柄判定の判定結果に基づいて順目エフェクト演出を実行する場合は、例えば、第１特別図柄判定が実行されたことに応じて行われる第１特別図柄の変動表示中に、演出図柄の短変動表示と、順目を示す３つの演出図柄の擬似停止表示とを交互に繰り返し行い、それぞれの擬似停止表示が行われている際に順目エフェクト演出を実行するといった構成が一例として挙げられる。なお、このように、同一変動内で複数回の順目エフェクト演出を実行する場合は、例えば、順目エフェクト演出が実行される毎に、順目エフェクト演出に使用される第１演出画像および第２演出画像の表示色を、青色、緑色、赤色の順に変化させるようにしてもよい。

【０３２１】

また、本実施形態では、第２演出画像の先端部が、擬似停止表示された３つの演出図柄の上を順番に移動していく順目エフェクト演出を行う場合を例に説明するが、３つの演出図柄が擬似停止したことを効果的に示唆できればよく、例えば、擬似停止表示された３つの演出図柄にアンダーラインを引くように、第２演出画像の先端部が３つの演出図柄の下を順番に移動していく順目エフェクト演出を行うようにしてもよい。

【０３２２】

また、本実施形態では、第２の組み合わせの一例として順目を示す３つの演出図柄が擬似停止表示された際に順目エフェクト演出を行う場合を例に説明したが、第２の組み合わせは順目に限らず、例えば、「１３５」といった奇数のみで構成される３つの演出図柄の組み合わせや、「２４６」といった偶数のみで構成される３つの演出図柄の組み合わせ、「２２４」や「４６６」といった共通する２つの演出図柄を有して構成される３つの演出図柄の組み合わせ等であってもよい。ただし、例えば「２１３」といった単にハズレを報知する組み合わせは、第２の組み合わせから除かれることが好ましい。

【０３２３】

また、本実施形態では、大当たり信頼度に応じて、演出図柄に付加される第１演出画像と、光線を表す第２演出画像の表示色を変化させる場合を例に説明するが、他の実施形態では、例えば、大当たり信頼度が相対的に低い第２の組み合わせで３つの演出図柄が擬似停止表示された際には順目エフェクト演出を実行せず、大当たり信頼度が相対的に高い第２の組み合わせで３つの演出図柄が擬似停止表示された際には順目エフェクト演出を実行するといった構成を採用してもよい。

【０３２４】

また、本実施形態では、順目エフェクト演出を実現するために、光線を表す第２演出画像を使用する場合を例に説明を行うが、順目エフェクト演出に使用される第２演出画像は、移動演出表示を実現可能な演出画像であればどのようなものであってもよく、例えば、蛇を表す第２演出画像を表示して、この蛇の頭が３つの演出図柄の上を順番に移動していくような順目エフェクト演出を行うようにしてもよい。

【０３２５】

また、本実施形態では、図１８（Ｇ）～（Ｉ）に例示されるように、第２演出画像の基端部が左１図柄に重なるように表示された状態のまま、第２演出図柄の先端部が中２図柄、右３図柄の順に移動し、結果として、第２演出画像が延びるように変化していく様子を表す順目エフェクト演出について説明する。これに対して、他の実施形態では、第２演出画像の全体が、左１図柄、中２図柄、右３図柄の順に移動していき、例えば、第２演出画像の先端部が右３図柄に到達したときには、この第２演出図柄が左１図柄には重なっていないといった態様で第２演出画像が移動してく順目エフェクト演出を実行してもよい。

【０３２６】

また、本実施形態では、遊技者が順目を容易に認識できるように、第２演出画像の先端部が数字の小さい演出図柄から数字の大きい演出図柄の順に移動してく様子を表す順目エフェクト演出が行われるが、第２演出画像の端部の移動順（第２演出画像を変化させるための所定の規則の一例）は必ずしもこれに限定されるものではなく、他の実施形態では、例えば、３つの演出図柄が擬似停止した順番に、第２演出図柄の端部が移動していく様子を表す順目エフェクト演出を行うようにしてもよい。例えば、図１８（Ｄ）～（Ｆ）に例示されるように、右３図柄、中２図柄、左１図柄の順で３つの演出図柄が擬似停止表示された際には、右３図柄、中２図柄、左１図柄の順に、第２演出画像の端部を移動させるようにしてもよい。

【０３２７】

また、本実施形態では、３つの演出図柄が順番に擬似停止していく場合において、３つ目の演出図柄が擬似停止した直後に順目エフェクト演出を開始する場合を例に説明するが、順目エフェクト演出の開始タイミングはこれに限定されるものではなく、例えば、２つ目の演出図柄が擬似停止してから３つ目の演出図柄が擬似停止するまでの期間中に順目エフェクト演出を開始させるというように、演出図柄が３つとも擬似停止する前に、順目エフェクト演出を開始させるようにしてもよい。これらの順目エフェクト演出を実現させるために、演出図柄が３つとも擬似停止する前から、第２演出画像の表示を開始してもよい。

【０３２８】

また、本実施形態では、変化演出表示の一例としての順目エフェクト演出を実現するために、１つの第２演出画像を使用する場合を例に説明するが、例えば、３つの演出画像を用いて変化演出表示を行うようにしてもよい。例えば、図１８（Ｆ）に示される「１２３」の順目を示す３つの演出図柄が擬似停止する場合を例に説明すると、左１図柄が擬似停止することになる表示位置の直下に左１図柄の台座となる左台座画像を表示しておき、中２図柄が擬似停止することになる表示位置の直下に中２図柄の台座となる中台座画像を表示しておき、右３図柄が擬似停止することになる表示位置の直下に右３図柄の台座となる右台座画像を表示しておく。そして、上方から移動してきた左１図柄が擬似停止した際に、左１図柄が当接した衝撃で左台座画像が変化する様子を表す第１の演出表示を行い、上方から移動してきた中２図柄が擬似停止した際に、中２図柄が当接した衝撃で中台座画像

が変化する様子を表す第２の演出表示を行い、上方から移動してきた右３図柄が擬似停止した際に、右３図柄が当接した衝撃で右台座画像が変化する様子を表す第３の演出表示を行う。これらの説明から明らかなように、変化演出表示は、演出画像（本実施形態では、第２演出画像）が伸びるように変化するものに限らず、他の態様で演出画像が変化するものであっても実現可能である。

【０３２９】

また、本実施形態では、３つの演出図柄が擬似停止した際に変化演出表示（本実施形態では、順目エフェクト演出）を行う場合を例に説明するが、例えば、３つの演出図柄が擬似停止してから本停止する過程において、３つの演出図柄が本停止した際に変化演出表示を行うようにしてもよい。また、３つの演出図柄が擬似停止している第１期間と、この第１期間に続く３つの演出図柄が本停止している第２期間との両方の期間に亘って、変化演出表示を行うようにしてもよい。すなわち、変化演出表示は、第１期間中に開始され、第２期間中に終了する演出表示であってもよい。

【０３３０】

［第１ボタン演出］

次に、図１９，２０を参照しつつ、本実施形態の遊技機１で実行される第１ボタン演出について説明する。ここで、図１９は、第１ボタン演出の具体例を示す画面図であり、図２０は、第１ボタン演出について説明するためのタイムチャートである。本実施形態の遊技機１では、通常遊技状態における第１特別図柄の変動表示中に、遊技者に第１演出ボタン３５を操作させる第１ボタン演出が実行されることがある。

【０３３１】

この第１ボタン演出が実行される場合、第１演出ボタン３５の操作を遊技者に促す操作促進演出が実行される実行期間（図２０参照）において、第１演出ボタン３５の操作が有効な複数の有効期間が断続的に発生し、いずれかの有効期間中に遊技者が第１演出ボタン３５を操作することに成功したことに応じて、第１ＳＰリーチまたは第２ＳＰリーチに発展することを報知する演出（例えば、特定の絵柄を停止表示する演出）が行われる。

【０３３２】

この第１ボタン演出が実行される場合、第１演出ボタン３５の操作を遊技者に促す操作促進演出が開始されるよりも前に、「左に◆を狙え」といった文字を表示画面７０に表示する説明演出が開始される（図１９（Ａ）参照）。この説明演出は、後述する操作促進演出の実行期間中も継続して行われる（図１９（Ａ）～（Ｉ）、図２０参照）。

【０３３３】

ところで、本実施形態の遊技機１では、第１ボタン演出が実行される場合、操作促進演出として、図１９（Ｃ）～（Ｉ）や図２０に例示されるように、第１演出ボタン３５を模したボタン画像を表示するボタン画像表示演出（図２０における「静止ボタン」と「動作ボタン」）と、「押せ！」といった遊技者の操作内容を示唆する操作内容示唆演出と、操作促進演出が終了するまでの残時間を表すゲージ画像を表示して、残時間が減少していく様子を表現すべくゲージ画像の表示を変化させるゲージ減少演出とが行われる。

【０３３４】

これに対して、操作促進演出の実行期間が始まって初めてボタン画像やゲージ画像を表示したのでは、操作促進演出が開始されることに遊技者が気付くのが遅れた場合に、遊技者が第１演出ボタン３５の操作タイミングを逃してしまうことが考えられる。このような問題を解決するために、例えば、操作促進演出の実行期間が始まる前に、ボタン画像やゲージ画像の表示を開始させることが考えられるが、これでは、これらの画像の表示によって、第１演出ボタン３５の有効期間が開始されたと遊技者が誤認するといった他の問題が生じることが懸念される。

【０３３５】

そこで、これらの問題が生じるのを抑制すべく、本実施形態の遊技機１では、操作促進演出の実行期間が始まる前に、図２０に例示されるボタン画像出現演出およびゲージ増加演出を実行することとしている。ここで、ボタン画像出現演出は、例えば、半透明のボタ

ン画像を表示してからこのボタン画像の明度を徐々に上昇させていくことによって、ボタン画像が実体化されていく様子を表す表示演出である。また、ゲージ増加演出は、操作促進演出が終了するまでの残時間が「０」の状態から、この残時間が増えていく様子を表現するように、ゲージ画像の表示を変化させる表示演出である。図１９（Ａ）～（Ｂ）には、ボタン画像の直下に表示されるゲージ画像に関して、操作促進演出が終了するまでの残時間を示す黒塗りの領域が減少していくのではなく、逆に増えていく様子を表すゲージ増加演出が行われている様子が例示されている。

【０３３６】

このように、操作促進演出の実行期間となるよりも前に、説明演出を開始させると共に、ボタン画像出現演出およびゲージ増加演出を実行することによって、遊技者は、操作促進演出の実行期間となる前から第１演出ボタン３５を操作する準備を行うことが可能であり、結果として、複数の有効期間（図２０に例示される第１有効期間～第５有効期間）のいずれかにおいて遊技者が第１演出ボタン３５の操作に成功する可能性を向上させることが可能である。

【０３３７】

なお、本実施形態における第１ボタン演出は、回胴式遊技機が備えるような、周面に特定の絵柄（ここでは、菱形の絵柄）が表記された左リールが回転する様子を映像により表現する左リール変動演出（図１９（Ｃ）～（Ｉ）参照）を行い、特定の絵柄を有効ライン上に停止させるべく遊技者がタイミングよく第１演出ボタン３５を操作するといった演出として構成されている。このため、回胴式遊技機におけるいわゆる目押しに近い形で遊技者が第１演出ボタン３５を操作するボタン演出が開始されることを遊技者に認識させることが好ましい。そこで、本実施形態の遊技機１では、上述した説明演出と、ボタン画像出現演出と、ゲージ増加演出とに並行する形で、３リール変動演出が行われる（図１９（Ａ）～（Ｂ）、図２０参照）。この３リール変動演出は、回胴式遊技機が備える左リール、中リール、及び右リールが３つとも回転している様子を表現する演出である。３リール変動演出が開始されると、表示画面７０下方に横方向並ぶ３つの表示領域が形成される。そして、左リールが回転している様子を表現する左リール変動演出が左側の表示領域で実行され、中リールが回転している様子を表現する中リール変動演出が中央の表示領域で実行され、右リールが回転している様子を表現する右リール変動演出が右側の表示領域で実行される。

【０３３８】

操作促進演出の実行期間に先立って、このような３リール変動演出を行うことにより、遊技者は、回胴式遊技機においてボタン操作を行うような感覚で、第１演出ボタン３５の操作を楽しむことが可能である。

【０３３９】

ただし、本実施形態における第１ボタン演出は、図１９（Ａ）に例示されるように、遊技者がタイミング良く第１演出ボタン３５を操作することによって、左リールが特定の絵柄（菱形の絵柄）を表示した状態で停止する様子を表す操作対応演出（操作に応じて行われる演出）が実行されることを狙う演出であることから、中リールや右リールが回転している様子を模した演出表示を行う必要性は低く、また、例えば、回胴式遊技機での操作に不慣れな遊技者が遊技機１で遊技を行う場合は、中リールや右リールが回転している様子を模した演出表示が、第１演出ボタン３５の操作の妨げとなることも考えられる。

【０３４０】

このため、本実施形態では、操作促進演出の実行期間が始まる前は３リール変動演出を実行する一方で（図１９（Ａ）～（Ｂ）、図２０参照）、操作促進演出の実行期間中には、左リールのみが回転している様子を模した左リール変動演出を実行することとしている（図１９（Ｃ）～（Ｉ）、図２０参照）。

【０３４１】

ここまで、第１ボタン演出に係る操作促進演出の実行期間が始まる前に行われる各種の演出について説明したが、以下では、操作促進演出の実行期間中に行われる演出や、操作

促進演出の実行期間中に発生する複数の有効期間について説明する。

【０３４２】

（有効期間と無効期間について）

ところで、従来の遊技機では、例えば、演出ボタンなどの操作手段を有効期間中に１回だけ操作させるような場合、操作促進演出の実行期間と、操作手段に対する操作が有効な有効期間とが一致しているのが一般的である。

【０３４３】

これに対して、本実施形態の遊技機１で実行される第１ボタン演出は、左リール変動演出が行われている状況下で、左リールの周面に表記されている多数の絵柄のうちの特定の絵柄（菱形の絵柄）が正面を向いた姿勢で左リールが停止する様子を表す操作対応演出を発生させるべく、左リール変動演出に基づいて遊技者が第１演出ボタン３５をタイミング良く操作する演出である。このため、操作促進演出の実行期間と、第１演出ボタン３５の操作が有効な有効期間とを完全に一致させてしまうと、左リール変動演出において特定の絵柄が正面を向いていないときに第１演出ボタン３５が操作される可能性がそれなりに高いため、上記の操作対応演出の発生確率が低くなってしまい、第１ボタン演出によって興趣性を向上させるはずが、却って興趣性を低下させてしまう可能性がある。

【０３４４】

そこで、本実施形態の遊技機１では、左リール変動演出によって特定の絵柄が周期的に正面を向く（具体的には、左下の表示領域に特定の絵柄が表示される）のに対して、特定の絵柄が正面を向くタイミング（すなわち、特定の絵柄が表示されるタイミング）をそれぞれの有効期間が含むように、図２０に例示される第１有効期間～第５有効期間の５つの有効期間を発生させることとしている。加えて、第１有効期間の直前と、時間的に互いに近接する２つの有効期間の間において、遊技者が第１演出ボタン３５を操作したとしてもその操作に応じた演出が行われることがない、第１無効期間～第５無効期間の５つの無効期間を設けることとしている。

【０３４５】

なお、第１有効期間～第５有効期間のぞれぞれの有効期間中には、左リール変動演出が行われている表示画面７０における左下の表示領域に（菱形マークの）特定の絵柄が表示される。図１９（Ｅ）は、第１有効期間の開始直後の表示状態を例示しており、左リール変動演出によって下方に移動している特定の絵柄の下端部が表示された状態が例示されている。また、図１９（Ｇ）は、第２有効期間の開始直後の表示状態を例示しており、図１９（Ｅ）と同様に、左リール変動演出によって下方に移動している特定の絵柄の下端部が表示された状態が例示されている。

【０３４６】

一方、第１無効期間～第５無効期間のそれぞれの無効期間中には、左下の表示領域に特定の絵柄が表示されることはない。左リール変動演出では、下方に向けて高速移動している複数の絵柄が、表示画面７０における左下の表示領域に順番に表示されるが、図１９（Ｄ），（Ｆ）、（Ｈ）では、第１無効期間、第２無効期間、及び第３無効期間のそれぞれの無効期間において、（菱形マークの）特定の絵柄とは異なる絵柄が高速移動する様子が下向きの矢印によって模式的に表現されている。

【０３４７】

左リール変動演出は、遊技機１の幅方向を軸方向として（周面に特定の絵柄を含む多数の絵柄が周方向に並べて表記された）左リールが回転する過程において、いずれかの有効期間となっているときに左リールが（特定の絵柄が正面を向いて見える）第１回転姿勢となり、また、いずれかの無効期間となっているときに左リールが（特定の絵柄が正面以外を向いて見える）第２回転姿勢となって見えるようなリール演出を映像で再現した表示演出であると言える。このため、遊技者は、左リール変動演出が行われている表示画面７０における左下の表示領域に特定の絵柄が表示されたときに合わせてタイミング良く第１演出ボタン３５を操作することで、その操作を有効期間内の操作とすることが可能である。

【０３４８】

本実施形態では、第１有効期間～第５有効期間がいずれも３００ｍｓに設定され、第１無効期間～第５無効期間がいずれも７００ｍｓに設定されている（図２０参照）。また、第１有効期間が第１無効期間よりも前に発生するように構成した場合、遊技者がタイミング良く第１演出ボタン３５を操作することがより困難になることが想定されるため、本実施形態では、第１無効期間の後に第１有効期間を発生させるようにしている。すなわち、操作促進演出の実行期間の開始直後には、有効期間を発生させずに無効期間を発生させることとしている。

【０３４９】

なお、無効期間は、上述したように、遊技者が第１演出ボタン３５を操作したとしても、その操作に応じた演出が発生しない期間であることから、仮に、最後の有効期間（本実施形態では、第５有効期間）に続く無効期間を発生させ、この無効期間の終了に伴って操作促進演出を終了させるといった構成にすると、必要以上に長い操作促進演出が行われることになる。このため、本実施形態では、最後の有効期間である第５有効期間に続く無効期間は設けず、第５有効期間の終了に伴って操作促進演出を終了させることとしている。

【０３５０】

（操作促進演出の実行期間中に行われる演出）

続いて、操作促進演出の実行期間中に行われる演出について説明する。第１無効期間中においては、図１９（Ｃ）～（Ｄ）や図２０に例示されるように、操作促進演出の実行期間の開始前に開始された説明演出（「左に◆を狙え」の文字を表示する表示演出）が継続して実行され、第１無効期間の開始タイミングでゲージ画像が示す操作促進演出が終了するまでの残時間が一杯となって、上述したゲージ減少演出が開始される（図１９（Ｃ）及び（Ｄ）参照）。また、第１無効期間が始まるのと同時に操作促進演出の実行期間が始まるため、第１無効期間の開始に伴って「押せ！」の文字を示す操作内容示唆演出が開始されると共に、上述した左リール変動演出が開始される（図１９（Ｃ）及び（Ｄ）参照）。

【０３５１】

なお、第１無効期間は、この期間中に遊技者が第１演出ボタン３５を操作したとしてもその操作が受け付けられることがなく、たとえ操作を行ったとしても菱形の絵柄を停止させることができない期間である。このため、第１無効期間中は、第１演出ボタン３５が静止した状態を表す演出画像を表示する静止ボタン表示演出（図２０では「静止ボタン」と表記）が実行される。この静止ボタン表示演出は、第２無効期間～第５無効期間においても同様に実行される（図１９（Ｆ）及び（Ｈ）、図２０参照）。

【０３５２】

このような第１無効期間に続いて、第１有効期間中には以下のような演出が行われる。すなわち、第１有効期間中には、図１９（Ｄ）及び（Ｅ）の比較と図２０の表記から明らかなように、第１無効期間中と同様に、説明演出、操作内容示唆演出、ゲージ減少演出、左リール変動演出が行われる。なお、第１有効期間は、菱形の絵柄の少なくとも一部が左下の表示領域に表示される期間を含むように設定されているため、第１有効期間中は、菱形の絵柄の少なくとも一部が左下の表示領域に表示される（図１９（Ｅ）参照）。

【０３５３】

なお、左リール変動演出が実行されている過程において、第１有効期間中に菱形の絵柄が左下の表示領域に表示されるのは一瞬であるため、菱形の絵柄が表示されるタイミングに合わせて第１演出ボタン３５の操作を行うことは必ずしも容易なことではない。そこで、本実施形態の遊技機１では、有効期間（ここでは、第１有効期間）が開始されるタイミングに合わせて、第１演出ボタン３５の単押しに応じて第１演出ボタン３５が押し下げられてから元の位置に戻ると共に、第１演出ボタン３５に内蔵されている第１演出ボタンランプ３５２が第１演出ボタン３５の操作に応じて発光する様子を表現した表示演出として、動作ボタン表示演出（図２０では「動作ボタン」と表記）が実行される。図１９（Ｅ）には、動作ボタン表示演出によって、第１演出ボタン３５が押し下げられると共に第１演出ボタンランプ３５２が発光している様子が例示されている。このような動作ボタン表示演出は、第２有効期間～第５有効期間においても同様に行われる（図１９（Ｇ）及び（Ｉ

）、図２０参照）。
【０３５４】
また、第２無効期間～第５無効期間の４つの無効期間においては、ゲージ画像が示す残時間が異なる点を除き、概ね第１無効期間中と同様の演出が行われる。また、第２有効期間～第５有効期間の４つの有効期間においては、ゲージ画像が示す残時間が異なる点を除き、概ね第１有効期間中と同様の演出が行われる。このため、第２無効期間～第５無効期間の４つの無効期間中に行われる演出と、第２有効期間～第５有効期間の４つの有効期間中に行われる演出については、その説明を省略する。
【０３５５】
（操作促進演出の実行期間中に操作が行われた場合について）
次に、操作促進演出の実行期間中に操作が行われた場合について説明する。まず、第１無効期間～第５無効期間の５つの無効期間中に第１演出ボタン３５が操作された場合は、この操作に応じた演出が実行されることはない。このため、左リール変動演出に変化が生じることはなく、左リール変動演出が継続される。また、このように無効期間中に第１演出ボタン３５が操作された場合は、この操作に応じた演出が実行されないことから、操作対応演出の発生を容易にするために、操作が行われた無効期間に続いて有効期間が生起される。例えば、第２無効期間中に第１演出ボタン３５が操作された場合は、この第２無効期間に続く第２有効期間が生起される。このことは、第３有効期間～第５無効期間のそれぞれの無効期間中に操作が行われた場合についても同様である。
【０３５６】
その一方で、５つの有効期間のいずれかの有効期間中に遊技者が第１演出ボタン３５を操作できた場合には、必ずではないが、その操作タイミングで左リール変動演出が終了して、菱形の絵柄を（左リール変動演出が行われていた）左下の表示領域に停止表示する操作対応演出が実行される。このように、菱形の絵柄を左下の表示領域に停止表示する操作対応演出が実行された場合は、その実行契機となった操作が行われたタイミングで有効期間が終了して、更なる無効期間や有効期間が生起されることはない。例えば、遊技者が第３有効期間中に第１演出ボタン３５を操作することに成功し、この操作に応じて菱形の絵柄を左下の表示領域に停止表示する操作対応演出が実行された場合は、第３有効期間の途中であったとしても第１演出ボタン３５の操作タイミングで第３有効期間が終了する。そして、操作対応演出が実行されているため、第４無効期間以降の無効期間や第４有効期間以降の有効期間が生起されることはなく、また、第３有効期間の途中終了に伴い、操作促進演出も終了となる。
【０３５７】
なお、本実施形態では、菱形の絵柄を表示画面７０に停止表示する操作対応演出が、第１ボタン演出の終了後に第１ＳＰリーチまたは第２ＳＰリーチに直発展することを報知する報知演出としての機能を有している。このため、第１ボタン演出の実行を伴う第１特別図柄の変動表示の開始時に、第１ボタン演出の終了後に第１ＳＰリーチまたは第２ＳＰリーチに発展する演出図柄の変動演出パターンがサブＣＰＵ９１によって選択されている場合は、第１有効期間～第５有効期間のいずれかの有効期間中に第１演出ボタン３５が操作されたことに応じて、菱形の絵柄を停止表示する操作対応演出が実行される。一方、１ボタン演出の実行を伴う第１特別図柄の変動表示の開始時に、第１ボタン演出の終了後に第１ＳＰリーチまたは第２ＳＰリーチに発展しない演出図柄の変動演出パターンがサブＣＰＵ９１によって選択されている場合は、第１有効期間～第５有効期間のいずれかの有効期間中に第１演出ボタン３５が操作されたとしても、菱形の絵柄を停止表示する操作対応演出が実行されることはなく、この場合、第５有効期間の終了に合わせて左リール変動演出が終了し、これに伴い、「×」の記号が左下の表示領域に表示されることになる。
【０３５８】
このため、菱形の絵柄を左下の表示領域に停止表示する操作対応演出は、第１ボタン演出の終了後に第１ＳＰリーチまたは第２ＳＰリーチが実行されるという第１の条件と、第１有効期間～第５有効期間のいずれかの有効期間中に第１演出ボタン３５が操作されたと

いう第２の条件の両方が満たされた場合に限って実行される演出であると言える。
【０３５９】
（第１ボタン演出の特徴）
ここまでの説明から明らかなように、本実施形態の遊技機１では、第１演出ボタン３５に対する操作を遊技者に促す操作促進演出が実行され、この操作促進演出の実行中に、第１演出ボタン３５に対する操作が有効な複数の有効期間が発生し、いずれかの有効期間中に第１演出ボタン３５に対する操作が行われた場合に、その操作に応じた操作対応演出が実行される場合がある。
【０３６０】
本実施形態の遊技機１によれば、遊技者が有効期間中における操作タイミングを逃してしまった場合でも、有効期間が再度発生する。このため、遊技者が有効期間中に第１演出ボタン３５に対する操作を行えなかったことに起因して操作対応演出を発生させることができないといった問題が生じる可能性を容易に低減させることが可能である。
【０３６１】
また、本実施形態の遊技機１では、操作促進演出の実行中であって、且つ、有効期間中ではないときに第１演出ボタン３５が操作された場合は、その操作に応じた操作対応演出が実行されないという構成が採用されている。このため、遊技者は、有効期間を推測しながら操作を楽しんで行うことができ、また、有効期間が複数回発生することで、操作対応演出の発生確率を向上させることが可能である。
【０３６２】
ところで、操作促進演出の実行中であって、且つ、有効期間中ではないときに第１演出ボタン３５が操作された場合に、例えば、有効期間中の操作ではないことを遊技者が認識可能な態様の操作対応演出を行ってしまうと、遊技者に不快感を与えてしまうと共に、遊技者が第１演出ボタン３５を操作する意欲を低下させてしまい、結果として、第１ボタン演出の興趣性を著しく低下させる可能性がある。
【０３６３】
これに対して、本実施形態の遊技機１では、操作促進演出の実行中であって、且つ、有効期間中ではないときが、第１演出ボタン３５の操作が有効ではない（すなわち、第１演出ボタン３５の操作に応じた演出が実行されない）無効期間とされている。このため、上記の問題に起因して第１ボタン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。
【０３６４】
（第１ボタン演出に関する変形例）
なお、本実施形態における第１ボタン演出に関して、以下のような構成を採用してもよい。すなわち、本実施形態では、左右に延びる直線状のゲージ画像を表示する場合を例に説明するが、ゲージ画像の形状はこれに限らず、例えば、ボタン画像の周縁に沿うような形で湾曲した直線状ではないゲージ画像を表示するようにしてもよい。
【０３６５】
また、本実施形態では、周面に特定の絵柄が１つだけ表記された左リールが回転する様子を表す左リール変動演出を行う場合を例に説明するが、他の実施形態では、周面に特定の絵柄が２つ以上表記された左リールが回転する様子を表す左リール変動演出を行うと共に、これに併せて有効期間を増やすといった構成を採用してもよい。これにより、特定の絵柄を表示する操作対応演出が実行される可能性を向上させることが可能である。
【０３６６】
また、本実施形態では、第１有効期間～第５有効期間のいずれかの有効期間中に第１演出ボタン３５が操作された場合に、第１ボタン演出の終了後に第１ＳＰリーチまたは第２ＳＰリーチが実行されることを条件として、これらのＳＰリーチのいずれか一方が実行されることを報知する操作対応演出を実行する場合を例に説明を行う。これに対して、他の実施形態では、第１ボタン演出の終了後にＳＰＳＰリーチに発展することを条件として、ＳＰＳＰリーチが実行されることを報知する操作対応演出を実行したり、第１ボタン演出

の終了後に擬似連演出が実行されることを条件として、擬似連演出が実行されることを報知する操作対応演出を実行したりするようにしてもよい。すなわち、有効期間中に第１演出ボタン３５が操作されたことに応じて実行される操作対応演出が報知する演出はどのような演出であっても構わない。また、操作対応演出は、第１特別図柄判定の判定結果に基づく演出に限らず、この判定結果と無関係な情報を報知する演出であってもよい。

【０３６７】

また、本実施形態では、第１有効期間～第５有効期間のいずれかの有効期間中に第１演出ボタン３５が操作された場合は、その操作タイミングで有効期間を終了させると共に、その後に発生する可能性があった新たな有効期間を発生させない場合を例に説明を行う。これに対して、他の実施形態では、有効期間中に第１演出ボタン３５が操作された後も新たな有効期間を発生させて、有効期間中に操作が行われた合計回数が所定回数に達したことを条件として特定の情報を報知したり、或いは、上記合計回数が多くなるほど遊技者により有益な情報が報知されたりするといった構成を採用してもよい。

【０３６８】

また、本実施形態では、図２０に例示されるように、第１有効期間～第５有効期間の５つの有効期間の長さが全て同じである場合を例に説明するが、他の実施形態では、これら５つの有効期間のうちの少なくとも１つの有効期間の長さが、他の有効期間の長さと異なるといった構成を採用してもよい。このような構成を採用する場合、例えば、第１有効期間、第２有効期間、第３有効期間、第４有効期間、第５有効期間の順に、有効期間の長さが長くなっていくといった構成とすることが考えられる。また、本実施形態では、図２０の表記から明らかなように、無効期間の方が有効期間よりも時間的に長い場合を例に説明を行うが、他の実施形態では、有効期間の時間的な長さと無効期間の時間的な長さとが同じであるといった構成や、有効期間の方が無効期間よりも時間的に長いといった本実施形態とは逆の構成を採用してもよい。このような構成を採用することにより、遊技者が第１演出ボタン３５を有効期間中に操作することに成功する確率を向上させることが可能である。

【０３６９】

また、本実施形態では、有効期間の数が５つである場合を例に説明を行うが、有効期間の数は複数であれば５つに限定されるものではなく、他の実施形態では、操作促進演出の実行期間中に、２つ以上且つ４つ以下の有効期間を発生させるといった構成や、６つ以上の有効期間を発生させるといった構成を採用してもよい。

【０３７０】

また、本実施形態では、いずれかの有効期間中に第１演出ボタン３５が操作された場合に、操作対応演出によって報知される演出が第１ボタン演出の終了後に行われることを条件として、操作対応演出を実行する場合を例に説明するが、他の実施形態では、操作対応演出を他の演出の実行を報知しない演出とし、いずれかの有効期間中に第１演出ボタン３５が操作された場合は、第１ボタン演出の終了後に何らかの演出が実行されるか否かに関わらず、操作に応じた操作対応演出を実行するようにしてもよい。

【０３７１】

また、本実施形態では、通常遊技状態における第１特別図柄の変動表示中に第１ボタン演出を実行する場合を例に説明するが、他の実施形態では、確変遊技状態（又は時短遊技状態）における第２特別図柄の変動表示中に第１ボタン演出を実行するようにしてもよい。また、他の実施形態では、確変遊技状態（又は時短遊技状態）における第２特別図柄の変動表示中に第１ボタン演出を実行可能とする一方で、通常遊技状態における第１特別図柄の変動表示中には第１ボタン演出を実行しないといった構成を採用してもよい。

【０３７２】

また、特別図柄の変動表示中に限らず、例えば、大当たり遊技の実行中に第１ボタン演出と同様のボタン演出を実行するようにしてもよい。

【０３７３】

また、本実施形態では、有効期間となったことを分かり易く報知するために、各有効期

間中に動作ボタン表示演出を実行する場合を例に説明するが、他の実施形態では、有効期間中と無効期間中の両方において動作ボタン表示演出を実行するといった構成を採用してもよい。また、有効期間中に動作ボタン表示演出を実行しないといった構成を採用してもよい。このような構成としては、例えば、有効期間中には動作ボタン表示演出を実行せずに、有効期間が開始される前（すなわち、無効期間中）に動作ボタン表示演出を実行するといった構成や、有効期間中であるか否かに関わらず動作ボタン表示演出を一切実行しないといった構成が例として挙げられる。このように、動作ボタン表示演出を一切実行しない場合は、有効期間中と無効期間中の両方において静止ボタン表示演出を実行することが考えられる。

【０３７４】

また、本実施形態では、無効期間中に第１演出ボタン３５が操作された場合に、その操作に応じた演出が実行されることがない場合を例に説明したが、他の実施形態では、有効期間中に操作が行われた場合は成功演出を実行する一方で、無効期間中に操作が行われた場合は失敗演出を実行するというように、無効期間中に操作が行われた場合にも演出が行われるようにして、その演出を、有効期間中に操作が行われた場合に実行される演出と異なる演出とするといった構成を採用してもよい。

【０３７５】

また、他の実施形態では、本実施形態で例示した第１有効期間～第５有効期間のうちの少なくとも１つの有効期間に関して、有効期間内に別の有効期間を設けるといった構成を採用してもよい。例えば、本実施形態と同じ３００ｍｓの有効期間を有効期間Ａとした場合に、有効期間Ａの開始から１４０ｍｓが経過したタイミングを始期とし、且つ、有効期間Ａの開始から１６０ｍｓが経過したタイミングを周期とする２０ｍｓ（＝１６０ｍｓ－１４０ｍｓ）の有効期間Ｂを設ける構成としてもよい。この場合、例えば、有効期間Ａの開始から有効期間Ｂの開始までの間か、或いは、有効期間Ｂの終了から有効期間Ｂの終了までの間のいずれかで操作が行われた場合は第１の操作対応演出を行い、有効期間Ｂにおいて操作が行われた場合は第２の操作対応演出を行うことが考えられる。

【０３７６】

なお、このような第１の操作対応演出や第２の操作対応演出を実行可能とした場合、遊技者にとっては、第２の操作対応演出を発生させる方が、第１の操作対応演出を発生させるよりも困難であるため、第２の操作対応演出の方が第１の操作対応演出よりも、遊技者により有益な情報を報知する演出であることが好ましい。このため、例えば、変動開始時に行われた第１特別図柄判定の判定結果が「大当たり」であるような場合に、第１の操作対応演出としては高信頼度の予告演出を行い、第２の操作対応演出としてはいわゆるプレミア演出を行うことが一例として挙げられる。また、例えば、遊技機１が大当たり確率に関する複数の設定をホール定員が所定操作によって変更可能な遊技機であるような場合に、第２の操作対応演出として設定示唆演出を行い、第１の操作対応演出として設定示唆演出以外の演出を行うことも考えられる。

【０３７７】

［第２ボタン演出］

次に、図２１を参照しつつ、本実施形態の遊技機１で実行される第２ボタン演出について説明する。ここで、図２１は、第２ボタン演出の具体例を示す画面図である。なお、この第２ボタン演出は、上述した第１ボタン演出と多くの共通点を有しているため、ここでは、第２ボタン演出に関して第１ボタン演出と異なる点を中心に説明を行う。

【０３７８】

本実施形態の遊技機１では、確変遊技状態における第２特別図柄の変動表示中にリーチが成立して、敵キャラとのバトルの結果によって当落を報知するバトル演出へと発展する場合に、敵キャラに対する自キャラの攻撃技を第１演出ボタン３５の操作により決定するためのボタン演出として第２ボタン演出が行われる。図２１（Ａ）には、自キャラがバトルする敵キャラをバトル開始前に報知する敵キャラ報知演出が行われている様子が例示されている。

【０３７９】
第２ボタン演出では、有効期間中に第１演出ボタン３５が操作されたことを条件として、表示画面７０に表示される自キャラの攻撃技を昇格させる操作対応演出を実行可能である。ここで、自キャラの攻撃技は大当たり信頼度を示唆しており、本実施形態では、５種類の攻撃技が用意されている。これら５種類の攻撃技を大当たり信頼度が低いものから高いものの順に並べると、弱攻撃、中攻撃、強攻撃、強大攻撃、超絶攻撃の順となる。
【０３８０】
弱攻撃、中攻撃、強攻撃、及び強大攻撃は、第２ボタン演出が行われる第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「大当たり」である場合と「ハズレ」である場合のいずれの場合であっても表示される可能性がある。一方、超絶攻撃は、大当たりを確定的に報知する表示態様の演出画像（例えば、虹色を用いて表現された演出画像）であるため、第２ボタン演出が行われる第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「大当たり」である場合の一部において表示される一方、「ハズレ」である場合には表示されない点で、他の４種類の攻撃技と異なっている。
【０３８１】
なお、図１９，２０に基づいて上述したように、第１演出ボタンでは、５回の有効期間のいずれかで遊技者が第１演出ボタン３５を操作することができれば、菱形の絵柄を停止表示する１回の操作対応演出が行われる。これに対して、第２演出ボタンでは、３回を上限として、有効期間内の操作が行われた有効期間の数だけ、操作対応演出が行われる可能性がある。すなわち、第１有効期間～第５有効期間のうち、第１演出ボタン３５が操作された有効期間が１つである場合は、（操作タイミングで）操作対応演出が１回だけ行われる。また、第１有効期間～第５有効期間のうち、第１演出ボタン３５が操作された有効期間が２つである場合は、それぞれの操作タイミングで操作対応演出が行われて、計２回の操作対応演出が行われる。また、第１有効期間～第５有効期間のうち、第１演出ボタン３５が操作された有効期間が３つである場合は、それぞれの操作タイミングで操作対応演出が行われて、計３回の操作対応演出が行われる。
【０３８２】
なお、第１ボタン演出では、５回の有効期間のいずれかの有効期間中に１回でも操作できれば操作対応演出が発生するのに対して、第２ボタン演出では、３回の操作対応演出を発生させるためには、５回の有効期間のうちの３回の有効期間において操作を行う必要がある。このため、第２ボタン演出において３回の操作対応演出（攻撃技昇格演出）容易に発生させることができるように、第２ボタン演出における５つの有効期間の長さが、第１ボタン演出の有効期間の長さである３００ｍｓよりも長い５００ｍｓに設定されている。
【０３８３】
図２１に説明を戻すと、図１９，２０に基づいて上述した第１ボタン演出では、操作促進演出の実行期間が始まる前に説明演出（図１９（Ａ）に例示される「左に◆を狙え」という文字を表示する演出）が行われるのに対して、第２ボタン演出では、敵キャラ報知演出（図２１（Ａ）参照）に続いて、第２ボタン演出が開始されることを報知すべく、「Ｒｅｌ　ＡＴＴＡＣＫ」という文字を表示画面７０の中央に大きく表示する開始演出が行われる（図２１（Ｂ）参照）。このような開始演出を行うことによって、遊技者は、有効ライン上に「ＡＴＴＡＣＫ」の絵柄を停止させることを狙うボタン演出が開始されることを感覚的に認識することが可能である。
【０３８４】
次に、開始演出が始まってから所定時間が経過すると、第２ボタン演出に係る第１無効期間の開始に伴って、説明演出、操作内容示唆演出、ゲージ減少演出、静止ボタン演出から構成される操作促進演出が開始される（図２１（Ｃ）参照）。
【０３８５】
図１９（Ｃ）等に例示されるように、第１ボタン演出では、「左に◆を狙え」といった文字を表示画面７０に表示する説明演出が操作促進演出の実行期間が始まる前に開始され

（図１９（Ａ）及び（Ｂ）参照）、実行期間中も説明演出が継続して行われる（図１９（Ｃ）～（Ｉ）参照）。これに対して、第２ボタン演出では、操作促進演出の実行期間が始まる前には上記開始演出が行われ、操作促進演出の実行期間の開始タイミングになると、「ＡＴＴＡＣＫを狙え」といった文字を含む演出画像を表示画面７０の左上方の表示領域に表示する説明演出が開始される（図２１（Ｃ）参照）。

【０３８６】

また、第１ボタン演出では、「押せ！」といった遊技者の操作内容を示唆する操作内容示唆演出が行われるのに対して、第２ボタン演出が第１ボタン演出と同様に第１演出ボタン３５を使用するボタン演出であることから、第２ボタン演出では、「押せ」といった遊技者の操作内容を示唆する操作内容示唆演出が行われる。なお、第１ボタン演出が第１演出ボタン３５を遊技者に１回操作させる演出であるのに対して、第２ボタン演出は、第１演出ボタン３５を遊技者に３回操作させる演出であるため、第２ボタン演出に係る操作促進演出の実行期間中には、左右に並ぶ（第１演出ボタン３５を模した）３つのボタン画像が表示され、これら３つのボタン画像のそれぞれの直上に「押せ」の文字が表示される（図２１（Ｃ）参照）。

【０３８７】

なお、第１ボタン演出では、操作促進演出の実行期間が始まる前にゲージ増加演出が行われるのに対して（図１９（Ａ）～（Ｃ）参照）、第２ボタン演出では、操作促進演出の実行期間が始まる前にこのような演出が行われることはない（図２１（Ａ）及び（Ｂ）参照）。一方、第２ボタン演出に係る操作促進演出の実行期間中には、第１ボタン演出に係る操作促進演出の実行期間中と同様にゲージ減少演出が実行されるが、第２ボタン演出では、第１演出ボタン３５を３回操作させるべく、３つのボタン画像が表示される。このため、第２ボタン演出に係る操作促進演出の実行期間中には、３つのボタン画像のそれぞれのボタン画像の直下にゲージ画像を表示して、これら３つのゲージ画像が示す（操作促進演出が終了するまでの）残時間が同じように減っていく様子を表すゲージ減少演出が行われる（図２１（Ｃ）～（Ｉ）参照）。

【０３８８】

また、第１ボタン演出に係る操作促進演出の実行期間中には、１つのリール変動演出（左リール変動演出）が行われるのに対して、第２ボタン演出に係る操作促進演出の実行期間中には、左リール変動演出、中リール変動演出、及び右リール変動演出の３つのリール変動演出から構成される３リール変動演出が行われる。第１ボタン演出の左リール変動演出は、菱形の特定の絵柄が周面に表記された左リールが回転する様子を映像で表現した変動演出であるのに対し、第２ボタン演出の左リール変動演出は、「ＡＴＴＡＣＫ」の文字を含む特定の絵柄が周面に表記された左リールが回転する様子を映像で表現した変動演出である。この第２ボタン演出の左リール変動演出は、第１ボタン演出の左リール変動演出と同様に、表示画面７０における左下の表示領域で行われる。

【０３８９】

また、第２ボタン演出の中リール変動演出および右リール変動演出は、表示画面７０における中央下部の表示領域および右下の表示領域をそれぞれ使用して行われる点を除いて、第２ボタン演出の左リール変動演出と同様に行われる。このような左リール変動演出、中リール変動演出、及び右リール変動演出を表示画面７０における下部領域において同時に行うことで、回胴式遊技機において３つのリールが回転している様子を表現している（例えば、図２１（Ｃ）参照）。

【０３９０】

なお、第２ボタン演出は、左リール変動演出が行われている左下の表示領域に、第１演出ボタン３５の操作によって「ＡＴＴＡＣＫ」の文字を含む特定の絵柄を停止させ、中リール変動演出が行われている中央下部の表示領域に、第１演出ボタン３５の操作によって「ＡＴＴＡＣＫ」の文字を含む特定の絵柄を停止させ、右リール変動演出が行われている右下の表示領域に、第１演出ボタン３５の操作によって「ＡＴＴＡＣＫ」の文字を含む特定の絵柄を停止させるボタン演出である。

【０３９１】
このため、操作内容示唆演出に係る「押せ」の文字、第１演出ボタン３５を模したボタン画像、及びゲージ画像が、左リール変動演出が行われている左下の表示領域の上方領域、中リール変動演出が行われている中央下部の表示領域の上方領域、右リール変動演出が行われている右下の表示領域の上方領域にそれぞれ表示される。
【０３９２】
ここまで、第２ボタン演出に係る操作促進演出について説明したが、自キャラの攻撃技については、以下のような演出表示が行われる。すなわち、第２ボタン演出に係る第１無効期間中には、自キャラの攻撃技として青色で表現された「弱攻撃」の文字が表示画面７０における右上方領域に表示される（図２１（Ｃ）及び（Ｄ）参照）。このように、第１無効期間中には、「弱攻撃」の文字が青色で表示されることから、遊技者は、この段階では大当たり信頼度がそれほど高くないということを容易に認識することが可能である。
【０３９３】
図２１（Ｅ）には、第２ボタン演出に係る第１無効期間に続く第１有効期間が開始された直後の表示状態が例示されている。図２１（Ｅ）に例示されるように、第２ボタン演出に係る第１有効期間中にも、第１ボタン演出に係る各有効期間演出中と同様に、動作ボタン表示演出が行われる。このことは、第２ボタン演出に係る第２有効期間以降の有効期間についても同様である。
【０３９４】
図２１（Ｆ）には、第２ボタン演出に係る第１有効期間中には第１演出ボタン３５が操作されず、第２有効期間中に第１演出ボタン３５が操作されて、この操作に応じた操作対応演出が行われている様子が例示されている。ここでの操作対応演出は、具体的には、表示画面７０における左下の表示領域において、左リール変動演出を終了させて「ＡＴＴＡＣＫ」の文字を含む特定の絵柄を停止表示させる特定絵柄停止演出と、「弱攻撃」の文字を「中攻撃」へと変化させる攻撃技昇格演出（図２１（Ｅ）及び（Ｆ）参照）である。
【０３９５】
なお、上記の攻撃技昇格演出が行われると、「中攻撃」の文字が緑色で表示されることから、遊技者は、攻撃技を示す「中攻撃」の文字内容と、この文字の表示色との両方に基づいて、「弱攻撃」の文字が表示されていたときよりも大当たり信頼度が高くなったという感覚を抱くことができ、その後の操作を楽しんで行うことができる。
【０３９６】
ここでは、第２有効期間中の操作に応じた操作対応演出として、「弱攻撃」の文字を「中攻撃」へと変化させる攻撃技昇格演出が行われる場合を例に説明したが、「弱攻撃」の青色文字を「強攻撃」の紫色文字へと変化させる攻撃技昇格演出が行われることもある。また、「弱攻撃」の青色文字を「強大攻撃」の赤色文字へと変化させる攻撃技昇格演出が行われることもある。また、第２ボタン演出が行われる第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「大当たり」である場合に限り、「弱攻撃」の青色文字を「超絶攻撃」の虹色文字へと変化させる攻撃技昇格演出が行われることもある。
【０３９７】
また、サブＣＰＵ９１によって、例えば、有効期間中の１回目の操作に対しては攻撃技昇格演出を実行しないといった攻撃技昇格演出の実行パターンが設定される場合があり、このような場合には、図２１（Ｆ）に基づいて上述した攻撃技昇格演出は実行されない。
【０３９８】
また、ここでは、第１有効期間中には操作が行われず、第２有効期間中に操作が行われた場合を例に説明したが、第１有効期間中に操作が行われた場合は、この操作を１回目の操作として、上述した各種の攻撃技昇格演出が行われることになる。
【０３９９】
図２１（Ｇ）には、第２ボタン演出に係る第２有効期間中に第１演出ボタン３５の１回目の操作が行われ、その後の第３有効期間中に第１演出ボタン３５の２回目の操作が行わ

れて、この操作に応じた操作対応演出が行われている様子が例示されている。ここでの操作対応演出は、具体的には、表示画面７０における中央下部の表示領域において、中リール変動演出を終了させて「ＡＴＴＡＣＫ」の文字を含む特定の絵柄を停止表示させる特定絵柄停止演出と、「中攻撃」の文字を「強攻撃」へと変化させる攻撃技昇格演出（図２１（Ｆ）及び（Ｇ）参照）である。

【０４００】

このような２回目の攻撃技昇格演出が行われると、「強攻撃」の文字が紫色で表示されることから、遊技者は、攻撃技を示す「強攻撃」の文字内容と、この文字の表示色との両方に基づいて、「中攻撃」の文字が表示されていたときよりも大当たり信頼度が更に高くなったという感覚を抱くことができ、その後の操作（３回目の操作）を楽しんで行うことができる。

【０４０１】

ここでは、第３有効期間中の操作に応じた操作対応演出として、「中攻撃」の文字を「強攻撃」へと変化させる攻撃技昇格演出が行われる場合を例に説明したが、「中攻撃」の緑色文字を「強攻撃」の紫色文字へと変化させる攻撃技昇格演出が行われることもある。また、「中攻撃」の緑色文字を「強大攻撃」の赤色文字へと変化させる攻撃技昇格演出が行われることもある。また、第２ボタン演出が行われる第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「大当たり」である場合に限り、「中攻撃」の緑色文字を「超絶攻撃」の虹色文字へと変化させる攻撃技昇格演出が行われることもある。

【０４０２】

また、サブＣＰＵ９１によって、例えば、有効期間中の１回目の操作に対しては攻撃技昇格演出を実行し、２回目の操作に対して攻撃技昇格演出を実行しないといった攻撃技昇格演出の実行パターンが設定される場合があり、このような場合には、図２１（Ｇ）に基づいて上述した攻撃技昇格演出は実行されない。

【０４０３】

図２１（Ｈ）には、第２ボタン演出に係る第２有効期間中に第１演出ボタン３５の１回目の操作が行われ（図２１（Ｆ）参照）、その後の第３有効期間中に第１演出ボタン３５の２回目の操作が行われ（図２１（Ｇ）参照）、さらに、第４有効期間中に第１演出ボタン３５の３回目の操作が行われて、この３回目の操作に応じた操作対応演出が行われている様子が例示されている。ここでの操作対応演出は、具体的には、表示画面７０における右下の表示領域において、右リール変動演出を終了させて「ＡＴＴＡＣＫ」の文字を含む特定の絵柄を停止表示させる特定絵柄停止演出と、「強攻撃」の文字を「強大攻撃」へと変化させる攻撃技昇格演出（図２１（Ｇ）及び（Ｈ）参照）である。

【０４０４】

このような３回目の攻撃技昇格演出が行われると、「強大攻撃」の文字が赤色で表示されることから、遊技者は、攻撃技を示す「強大攻撃」の文字内容と、この文字の表示色との両方に基づいて、「強攻撃」の文字が表示されていたときよりも大当たり信頼度が更に高くなったという感覚を抱くことができる。このため、大当たりに対する遊技者の期待感を効果的に向上させることができる。

【０４０５】

ここでは、第４有効期間中の操作に応じた操作対応演出として、「強攻撃」の文字を「強大攻撃」へと変化させる攻撃技昇格演出が行われる場合を例に説明したが、第２ボタン演出が行われる第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「大当たり」である場合に限り、「強大攻撃」の赤色文字を「超絶攻撃」の虹色文字へと変化させる攻撃技昇格演出が行われることもある（図２１（Ｇ）及び（Ｉ）参照）。

【０４０６】

また、サブＣＰＵ９１によって、例えば、有効期間中の３回目の操作に対しては攻撃技昇格演出を実行しないといった攻撃技昇格演出の実行パターンが設定される場合があり、このような場合には、図２１（Ｇ）及び（Ｈ）に例示される攻撃技昇格演出や、図２１（

Ｇ）及び（Ｉ）に例示される攻撃技昇格演出は実行されない。

【０４０７】

また、図２１（Ｈ）や図２１（Ｉ）に例示されるように、第２ボタン演出に関して３回目の操作が行われた場合は、左リール変動演出、中リール変動演出、及び右リール変動演出が全て終了しているため、遊技者に更なる操作を行わせる必要はない。このため、有効期間中に３回目の操作が行われた場合は、その有効期間が途中であっても操作タイミングで終了となり、更なる有効期間が発生することもない。すなわち、図２１（Ｈ）や図２１（Ｉ）に示される例では、第４有効期間中に３回目の操作が行われているため、この操作が行われたタイミングで第４有効期間が終了し、その後に第５有効期間が発生することはない。

【０４０８】

なお、本実施形態では、５種類の攻撃技が用意されており、また、１回の第２ボタン演出で最高３回の攻撃技昇格演出が実行されることがあり、攻撃技の昇格パターンが多数用意されているが、攻撃技の昇格パターンに関しては、概ね以下のような特徴がある。

【０４０９】

すなわち、上述したように、遊技者がいずれかの有効期間中に第１演出ボタン３５を操作することができたとしても、攻撃技昇格演出が実行されないこともある。また、第２ボタン演出が実行される第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「大当たり」である場合には、攻撃技を上位の攻撃技に昇格させるのが好ましい一方、「ハズレ」である場合には攻撃技を上位の攻撃技に昇格させるのは好ましくないという事情がある。このため、本実施形態の第２ボタン演出には、「大当たり」の場合には攻撃技が上位の攻撃技に昇格し易く、逆に、「ハズレ」の場合には攻撃技が上位の攻撃技に昇格し難いという特徴がある。

【０４１０】

（第２ボタン演出に関する変形例）

なお、第２ボタン演出に関して、以下のような構成を採用してもよい。

すなわち、本実施形態では、第２ボタン演出に係る有効期間の数が第１ボタン演出に係る有効期間の数と同じ５つである場合を例に説明したが、第２ボタン演出に係る有効期間が６つ以上発生するようにしてもよい。これにより、有効期間の長さにもよるが、第２ボタン演出に係る操作促進演出の実行期間中に遊技者が有効期間中に計３回の操作を行える可能性を向上させることが可能である。

【０４１１】

また、本実施形態では、仮に、１つの有効期間中に２回の操作が行われたとしても、操作に応じて実行される操作対応演出は１回だけである場合を例に説明するが、他の実施形態では、１つの有効期間中に２回の操作が行われた場合は、２回の操作対応演出を行ったり、或いは、２回の操作対応演出をまとめた１回の操作対応演出を行ったりしてもよい。例えば、第２ボタン演出に係る第１有効期間の開始前に「弱攻撃」の文字が表示されている状況下で（例えば、図２１（Ｄ）参照）、第１有効期間中に２回の操作が行われた場合、左リール変動演出を終了させると共に攻撃技を「弱攻撃」から「中攻撃」に変化させる１回目の操作対応演出と、中リール変動演出を終了させると共に攻撃技を「中攻撃」から「強攻撃」に変化させる２回目の操作対応演出とを連続して行うことが考えられる。また、同様の状況下で第１有効期間中に２回の操作が行われた場合、左リール変動演出および中リール変動演出を同時に終了させると共に、攻撃技を「弱攻撃」から「中攻撃」を介さずに「強攻撃」に変化させる１回の操作対応演出（２回の操作対応演出を１回にまとめた操作対応演出）を行うことが考えられる。

【０４１２】

また、本実施形態では、第１ボタン演出および第２ボタン演出が回胴式遊技機のリールの動きを模したリール演出を用いた演出である場合を例に説明するが、例えば、発光部が円を描くように配置された電子ルーレットを上方から見たルーレット画像を表示画面７０に表示し、発光部が時計回りに順番に発光する移動発光の過程において、遊技者が第１演

出ボタン３５をタイミング良く操作して、所定の発光部のみが発光した状態で移動発光を停止させるといったルーレット演出であっても、第１ボタン演出や第２ボタン演出と同様の演出を実現することが可能である。

【０４１３】

以下、図６～図２１の図面に基づいて説明した演出を実現するためのメイン制御基板８０のＲＡＭ構成や、各制御基板で行われる処理について説明する。

【０４１４】

［メインＲＡＭ８３の構成例］

図２２は、メインＲＡＭ８３の記憶領域と各記憶領域に記憶される情報について説明するための説明図である。図２２（Ａ）に例示されるように、メインＲＡＭ８３には、第１始動口２１に遊技球が入賞した際に取得された取得情報等を記憶する記憶領域として、判定用記憶領域８３０、特図１・第１保留記憶領域８３１、特図１・第２保留記憶領域８３２、特図１・第３保留記憶領域８３３、及び特図１・第４保留記憶領域８３４が設けられている。また、メインＲＡＭ８３には、第２始動口２２に遊技球が入賞した際に取得された取得情報等を記憶する記憶領域として、上記判定用記憶領域８３０、特図２・第１保留記憶領域８３５、特図２・第２保留記憶領域８３６、特図２・第３保留記憶領域８３７、及び特図２・第４保留記憶領域８３８が設けられている。

【０４１５】

判定用記憶領域８３０は、特別図柄判定が実際に実行されるときにその特別図柄判定に使用される各種情報が記憶される記憶領域である。特図１・第１保留記憶領域８３１～特図１・第４保留記憶領域８３４は、第１特別図柄判定に係る各種情報が記憶される記憶領域であり、特図２・第１保留記憶領域８３５～特図２・第４保留記憶領域８３８は、第２特別図柄判定に係る各種情報が記憶される記憶領域である。そして、第１特別図柄判定と第２特別図柄判定の両方が保留されている場合、第２特別図柄判定の方が第１特別図柄判定よりも優先消化される。このため、判定用記憶領域８３０には、保留されている特別図柄判定の実行に際して、第２特別図柄判定が保留されている場合には特図２・第１保留記憶領域８３５に記憶されている各種情報がシフトされ、第１特別図柄判定のみが保留されている場合には特図１・第１保留記憶領域８３１に記憶されている各種情報がシフトされる。

【０４１６】

図２２（Ｂ）に例示されるように、保留記憶領域８３１～８３８は、特別図柄判定の権利を保留するための情報を記憶する領域であって、それぞれ、メインＣＰＵ８１によって取得された、大当たり乱数を記憶する領域、図柄乱数を記憶する領域、リーチ乱数を記憶する領域、変動パターン乱数を記憶する領域、事前判定結果を示す情報である事前判定情報を記憶する領域等を含んでいる。

【０４１７】

ここで、大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数については、上述した通りである。事前判定情報は、大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数に基づいて、後述する事前判定処理（図２５参照）によって得られる情報である。事前判定情報は、具体的には、入賞始動口情報、特別図柄判定の判定結果が大当たりであるか否かを示す情報、大当たりである場合にはその大当たりの種類が何であるかを示す情報、特別図柄の変動パターンを示す情報、遊技機１の遊技状態を示す情報等を含んでいる。ここで、入賞始動口情報は、同じ保留記憶領域内に格納される大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数が、遊技球が第１始動口２１に入賞したことを契機として取得されたのか、或いは遊技球が第２始動口２２に入賞したことを契機として取得されたのかを示す情報である。これらの情報を含む事前判定情報は、事前判定処理に使用された大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数と同じ保留記憶領域内に格納される。

【０４１８】

遊技機１では、第１始動口２１に遊技球が入賞する毎に、図２２（Ｂ）に基づいて説明

した５つの情報が、特図１・第１保留記憶領域８３１から順に、特図１・第１保留記憶領域８３１～特図１・第４保留記憶領域８３４のいずれかに格納される。また、第２始動口２２に遊技球が入賞する毎に、上記５つの情報が、特図２・第１保留記憶領域８３５から順に、特図２・第１保留記憶領域８３５～特図２・第４保留記憶領域８３８のいずれかに格納される。

【０４１９】

例えば、判定用記憶領域８３０に情報が記憶されると共に特図１・第１保留記憶領域８３１～特図１・第４保留記憶領域８３４のいずれにも情報が記憶されていない状態で、第１始動口２１に遊技球が入賞した場合、その入賞に応じて新たに取得された第１特別図柄判定に係る５つの情報が特図１・第１保留記憶領域８３１に格納される。また、例えば、判定用記憶領域８３０、特図１・第１保留記憶領域８３１、及び特図１・第２保留記憶領域８３２のそれぞれに５つの情報が記憶された状態で第１始動口２１に遊技球が入賞した場合、その入賞に応じて新たに取得された第１特別図柄判定に係る５つの情報が特図１・第３保留記憶領域８３３に格納される。

【０４２０】

また、第１特別図柄判定の実行に際して特図１・第１保留記憶領域８３１に記憶されている情報が判定用記憶領域８３０にシフトされると、特図１・第２保留記憶領域８３２以降の第１特別図柄判定に係る保留記憶領域に記憶されている情報が特図１・第１保留記憶領域８３１側にシフトされる。例えば、特図１・第１保留記憶領域８３１～特図１・第３保留記憶領域８３３のそれぞれに情報が記憶された状態で特図１・第１保留記憶領域８３１に記憶されている情報が判定用記憶領域８３０にシフトされると、特図１・第２保留記憶領域８３２に記憶されている情報が特図１・第１保留記憶領域８３１にシフトされ、特図１・第３保留記憶領域８３３に記憶されている情報が特図１・第２保留記憶領域８３２にシフトされる。

【０４２１】

このような情報のシフト処理は、第２特別図柄判定に係る情報が記憶される特図２・第１保留記憶領域８３５～特図２・第４保留記憶領域８３８においても同様に行われる。なお、本実施形態の遊技機１では、第１特別図柄判定および第２特別図柄判定の両方が保留されている場合、すなわち特図１・第１保留記憶領域８３１と特図２・第１保留記憶領域８３５の両方に情報が記憶されている場合、特図１・第１保留記憶領域８３１～特図１・第４保留記憶領域８３４を対象とするシフト処理に先立って、特図２・第１保留記憶領域８３５～特図２・第４保留記憶領域８３８を対象とするシフト処理が優先して行われる。

【０４２２】

ところで、特別図柄の変動表示中や大当たり遊技中に第１始動口２１又は第２始動口２２に遊技球が入賞して各種乱数が取得されたとしても、特別図柄判定や特別図柄の変動表示を直ちに行うことはできない。このため、メインＣＰＵ８１は、このような状況下で各種乱数が取得された場合には、上述したように、取得された各種乱数等を、特別図柄判定の権利を保留する情報として保留記憶領域８３１～８３８のいずれかの領域に格納することとしている。その一方で、特別図柄が変動表示されておらず、特別図柄判定が保留されておらず、また、大当たり遊技中でもない場合には、メインＣＰＵ８１は、始動口入賞を契機として取得した各種乱数等を判定用記憶領域８３０に直接格納する。

【０４２３】

［メイン制御基板８０による割込み処理］

次に、図２３を参照しつつ、メイン制御基板８０において実行される割込み処理について説明する。ここで、図２３は、メイン制御基板８０において実行される割込み処理を例示するフローチャートである。メイン制御基板８０は、電源投入時や電源断時等の特殊な場合を除く通常の動作時において、図２３に例示されている一連の処理を一定時間（例えば４ミリ秒）毎に繰り返し実行する。なお、図２３以降のフローチャートに基づいて説明するメイン制御基板８０の処理は、メインＲＯＭ８２に記憶されているプログラムに基づいてメインＣＰＵ８１が発行する命令に従って行われる。

【０４２４】
まず、メインＣＰＵ８１は、大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数、変動パターン乱数、及び普通図柄乱数の各種乱数を更新する乱数更新処理を実行する（ステップＳ１）。大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数、変動パターン乱数、及び普通図柄乱数は、このステップＳ１の処理が行われる毎に「１」加算される。なお、このステップＳ１の処理を行うカウンタとしてはループカウンタが使用されており、各乱数は、予め設定された最大値に達した後は「０」に戻されて更新される。
【０４２５】
ステップＳ１の処理に続いて、メインＣＰＵ８１は、第１始動口センサ２１１、第２始動口センサ２２１、ゲートセンサ２５１の各センサからの検知信号が入力されたことに応じて各種の乱数を取得する処理を含むセンサ検知処理を実行する（ステップＳ２）。このセンサ検知処理については、図２４に基づいて後に詳述する。
【０４２６】
ステップＳ２の処理に続いて、メインＣＰＵ８１は、特別図柄判定を実行して、第１特別図柄表示器４１又は第２特別図柄表示器４２に特別図柄を変動表示させてから特別図柄判定の判定結果を示す特別図柄を停止表示させる処理等を含む特別図柄処理を実行する（ステップＳ３）。この特別図柄処理については、図２６に基づいて後に詳述する。
【０４２７】
ステップＳ３の処理に続いて、メインＣＰＵ８１は、普通図柄判定を実行し、普通図柄表示器４３に普通図柄を変動表示させてから普通図柄判定の結果を示す普通図柄を停止表示させる処理等を含む普通図柄処理を実行する（ステップＳ４）。
【０４２８】
ステップＳ４の処理に続いて、メインＣＰＵ８１は、普通図柄判定を行った結果、第２始動口２２を開放すると判定した場合に、開閉部材２３を動作させる第２始動口ソレノイド２２２を制御して第２始動口２２を開閉する第２始動口開閉制御処理を実行する（ステップＳ５）。
【０４２９】
ステップＳ５の処理に続いて、メインＣＰＵ８１は、ステップＳ３の特別図柄処理において実行される大当たり判定処理で「大当たり」であると判定した場合に、第１大入賞口ソレノイド２６２（又は第２大入賞口ソレノイド２８２）を制御して第１大入賞口２６（又は第２大入賞口２８）を開閉する大入賞口開閉制御処理を実行する（ステップＳ６）。
【０４３０】
ステップＳ６の処理に続いて、メインＣＰＵ８１は、遊技球の入賞に応じた賞球の払い出しを制御する賞球処理を実行する（ステップＳ７）。
【０４３１】
ステップＳ７の処理に続いて、メインＣＰＵ８１は、ステップＳ７以前の処理ステップにおいてメインＲＡＭ８３にセット（格納）された各種コマンドや演出内容を決定するために必要な情報をサブ制御基板９０に送信する送信処理を実行する（ステップＳ８）。
【０４３２】
［メイン制御基板８０によるセンサ検知処理］
図２４は、図２３のステップＳ２におけるセンサ検知処理の詳細フローチャートである。図２４に例示されるように、メインＣＰＵ８１は、ステップＳ１の乱数更新処理に続いて、ゲートセンサ２５１からの検知信号の入力の有無に基づいて、ゲートセンサ２５１がゲート２５に対する遊技球の通過を検知したか否かを判定する（ステップＳ２０１）。ここで、ゲートセンサ２５１がゲート２５に対する遊技球の通過を検知したと判定した場合（ステップＳ２０１：ＹＥＳ）、メインＲＡＭ８３に記憶されている普通図柄判定の保留数Ｆが、予め設定されている普通図柄判定の最大保留数Ｆｍａｘ（本実施形態では「４」）未満であるか否かを判定する（ステップＳ２０２）。
【０４３３】
メインＣＰＵ８１は、保留数Ｆが「４」未満であると判定した場合（ステップＳ２０２

：ＹＥＳ）、保留数Ｆを「１」加算した値に更新し（ステップＳ２０３）、ステップＳ１の乱数更新処理が行われる毎に更新される普通図柄乱数に関して、ゲート２５に対する遊技球の通過を検知したタイミングの値を取得して、メインＲＡＭ８３の所定領域に格納する（ステップＳ２０４）。

【０４３４】

一方、メインＣＰＵ８１は、ステップＳ２０４の処理を実行した場合、ゲートセンサ２５１がゲート２５に対する遊技球の通過を検知していないと判定した場合（ステップＳ２０１：ＮＯ）、保留数Ｆが「４」未満ではないと判定した場合（ステップＳ２０２：ＮＯ）、第２始動口センサ２２１からの検知信号の入力の有無に基づいて、第２始動口センサ２２１が第２始動口２２に対する遊技球の入賞を検知したか否かを判定する（ステップＳ２０６）。ここで、第２始動口センサ２２１が第２始動口２２に対する遊技球の入賞を検知したと判定した場合（ステップＳ２０６：ＹＥＳ）、メインＲＡＭ８３に記憶されている第２特別図柄判定の保留数Ｔ２が、予め設定されている第２特別図柄判定の最大保留数Ｔ２ｍａｘ（本実施形態では「４」）未満であるか否かを判定する（ステップＳ２０７）。

【０４３５】

メインＣＰＵ８１は、保留数Ｔ２が「４」未満であると判定した場合（ステップＳ２０７：ＹＥＳ）、保留数Ｔ２を「１」加算した値に更新し（ステップＳ２０８）、ステップＳ１の乱数更新処理が行われる毎に更新される大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数に関して、第２始動口２２に対する遊技球の入賞を検知したタイミングの値をそれぞれ取得する（ステップＳ２０９）。

【０４３６】

このように、保留数Ｔ２が最大保留数Ｔ２ｍａｘ未満の状態で第２始動口２２に対する遊技球の入賞が検知されるという取得条件の成立に応じて、第２特別図柄判定に係る各種の乱数が取得される。なお、第２特別図柄判定および第２特別図柄の変動表示を直ちに実行可能な状況で各種の乱数が取得された場合には、これらの乱数は判定用記憶領域８３０に直接格納され、直ちに実行できない状況で各種の乱数が取得された場合には、これらの乱数は特図２・第１保留記憶領域８３５～特図２・第４保留記憶領域８３８のいずれかの領域に格納される。

【０４３７】

メインＣＰＵ８１は、ステップＳ２０９の処理を実行した場合、現在の状態が高ベース状態であるか否かを判断する（ステップＳ２１０）。メインＲＡＭ８３には、時短遊技フラグが記憶されている。この時短遊技フラグは、第２始動口２２に遊技球が入賞し難い低ベース状態となるように開閉部材２３の動作を制御する場合に「ＯＦＦ」に設定され、第２始動口２２に遊技球が入賞し易い高ベース状態となるように開閉部材２３の動作を制御する場合に「ＯＮ」に設定されるフラグである。メインＣＰＵ８１は、ステップＳ２１０において、この時短遊技フラグが「ＯＮ」に設定されているか否かに基づいて、現在の状態が高ベース状態であるか否かを判断する。

【０４３８】

メインＣＰＵ８１は、現在の状態が高ベース状態であると判断した場合（ステップＳ２１０：ＹＥＳ）、すなわち時短遊技フラグが「ＯＮ」に設定されている場合、第２特別図柄判定の保留に係る事前判定処理を実行する（ステップＳ２１１）。具体的には、第２始動口２２に遊技球が入賞したことに応じて取得した各種乱数に基づいて、後述する大当たり判定処理（図２７参照）や変動パターン選択処理（図２８参照）が実行されるのに先立って、ステップＳ２０９の処理で取得された各種乱数に基づいて、大当たりとなるか否かを事前判定すると共に、第２特別図柄判定が実行された際に第２特別図柄の変動パターンとしてどの変動パターンが選択されるかを事前判定する事前判定処理を実行する。この事前判定処理の結果である事前判定情報は、事前判定処理に使用された大当たり乱数等が記憶されているのと同じ保留記憶領域に格納される。

【０４３９】

なお、大当たり遊技中ではなく、特別図柄の変動表示中でもなく、第２特別図柄判定の保留数Ｔ２が「０」の状態で第２始動口２２に遊技球が入賞した場合、その入賞に応じて取得された各種乱数が判定用記憶領域８３０に直接格納されて、これらの乱数に基づく第２特別図柄判定が直ちに実行される。この場合、第２特別図柄判定は保留されないため、第２特別図柄判定に係る事前判定処理は行われない。このような事前判定処理については、図２５に基づいて後に詳述する。

【０４４０】

メインＣＰＵ８１は、ステップＳ２１１の処理を実行した場合、又は高ベース状態ではないと判断した場合（ステップＳ２１０：ＮＯ）、第２特別図柄判定に係る保留コマンドをメインＲＡＭ８３にセットする（ステップＳ２１２）。この保留コマンドは、第２特別図柄判定が保留されたことを通知するコマンドであり、ステップＳ８の送信処理によってサブ制御基板９０に送信される。なお、ステップＳ２１１の事前判定処理が行われることなくステップＳ２１２の処理が行われた場合には、事前判定情報を含まない保留コマンドがサブ制御基板９０に送信される。一方、ステップＳ２１１の事前判定処理が行われた後にステップＳ２１２の処理が行われた場合には、事前判定情報を含む保留コマンドがサブ制御基板９０に送信される。

【０４４１】

一方、メインＣＰＵ８１は、ステップＳ２１２の処理を実行した場合、第２始動口センサ２２１が第２始動口２２に対する遊技球の入賞を検知していないと判定した場合（ステップＳ２０６：ＮＯ）、第２特別図柄判定の保留数Ｔ２が「４」未満ではないと判定した場合（ステップＳ２０７：ＮＯ）、第１始動口センサ２１１からの検知信号の入力の有無に基づいて、第１始動口センサ２１１が第１始動口２１に対する遊技球の入賞を検知したか否かを判定する（ステップＳ２１４）。ここで、第１始動口センサ２１１が第１始動口２１に対する遊技球の入賞を検知したと判定した場合（ステップＳ２１４：ＹＥＳ）、メインＲＡＭ８３に記憶されている第１特別図柄判定の保留数Ｔ１が、予め設定されている第１特別図柄判定の最大保留数Ｔ１ｍａｘ（本実施形態では「４」）未満であるか否かを判定する（ステップＳ２１５）。

【０４４２】

メインＣＰＵ８１は、保留数Ｔ１が「４」未満であると判定した場合（ステップＳ２１５：ＹＥＳ）、保留数Ｔ１を「１」加算した値に更新し（ステップＳ２１６）、ステップＳ１の乱数更新処理が行われる毎に更新される大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数に関して、第１始動口２１に対する遊技球の入賞を検知したタイミングの値をそれぞれ取得する（ステップＳ２１７）。

【０４４３】

このように、保留数Ｔ１が最大保留数Ｔ１ｍａｘ未満の状態で第１始動口２１に対する遊技球の入賞が検知されるという取得条件の成立に応じて、第１特別図柄判定に係る各種の乱数が取得される。なお、第１特別図柄判定および第１特別図柄の変動表示を直ちに実行可能な状況で各種の乱数が取得された場合には、これらの乱数は判定用記憶領域８３０に直接格納され、直ちに実行できない状況で各種の乱数が取得された場合には、これらの乱数は特図１・第１保留記憶領域８３１～特図１・第４保留記憶領域８３４のいずれかの領域に格納される。

【０４４４】

メインＣＰＵ８１は、ステップＳ２１７の処理を実行した場合、ステップＳ２１０の処理と同様に、現在の状態が高ベース状態であるか否かを判断する（ステップＳ２１８）。ここで、現在の状態が高ベース状態ではないと判断した場合（ステップＳ２１８：ＮＯ）、すなわち時短遊技フラグが「ＯＦＦ」に設定されている場合、第１特別図柄判定の保留に係る事前判定処理を実行する（ステップＳ２１９）。具体的には、第１始動口２１に遊技球が入賞したことに応じて取得した各種乱数に基づいて、後述する大当たり判定処理（図２７参照）や変動パターン選択処理（図２８参照）が実行されるのに先立って、ステップＳ２１７の処理で取得された各種乱数に基づいて、大当たりとなるか否かを事前判定す

ると共に、第１特別図柄判定が実行された際に第１特別図柄の変動パターンとしてどの変動パターンが選択されるかを事前判定する事前判定処理を実行する。この事前判定処理の結果である事前判定情報は、事前判定処理に使用された大当たり乱数等が記憶されているのと同じ保留記憶領域に格納される。

【０４４５】

なお、大当たり遊技中ではなく、特別図柄の変動表示中でもなく、第１特別図柄判定の保留数Ｔ１が「０」の状態で第１始動口２１に遊技球が入賞した場合、その入賞に応じて取得された各種乱数が判定用記憶領域８３０に直接格納されて、これらの乱数に基づく第１特別図柄判定が直ちに実行される。この場合、第１特別図柄判定は保留されないため、第１特別図柄判定に係る事前判定処理は行われない。このような事前判定処理については、図２５に基づいて後に詳述する。

【０４４６】

メインＣＰＵ８１は、ステップＳ２１９の処理を実行した場合、又は高ベース状態であると判断した場合（ステップＳ２１８：ＹＥＳ）、第１特別図柄判定に係る保留コマンドをメインＲＡＭ８３にセットする（ステップＳ２２０）。この保留コマンドは、第１特別図柄判定が保留されたことを通知するコマンドであり、ステップＳ８の送信処理によってサブ制御基板９０に送信される。なお、ステップＳ２１９の事前判定処理が行われることなくステップＳ２２０の処理が行われた場合には、事前判定情報を含まない保留コマンドがサブ制御基板９０に送信される。一方、ステップＳ２１９の事前判定処理が行われた後にステップＳ２２０の処理が行われた場合には、事前判定情報を含む保留コマンドがサブ制御基板９０に送信される。

【０４４７】

［メイン制御基板８０による事前判定処理］

以下、図２５を参照しつつ、メイン制御基板８０によって実行される事前判定処理について説明する。ここで、図２５は、図２４のステップＳ２１１，２１９における事前判定処理の詳細フローチャートである。なお、ここでは、第１特別図柄判定の権利が保留された場合に行われる事前判定処理を例に説明を行うが、使用される乱数やテーブルが異なる点を除き、第２特別図柄判定の権利が保留された場合にも同様の事前判定処理が行われる。

【０４４８】

メインＣＰＵ８１は、図２４のステップＳ２１０の処理で高ベース状態であると判断した場合（ステップＳ２１０：ＹＥＳ）、又は図２４のステップＳ２１８の処理で高ベース状態ではないと判断した場合（ステップＳ２１８：ＮＯ）、大当たり判定処理を実行する（ステップＳ２１９１）。具体的には、低確率状（本実施形態では「通常遊技状態」がこれに該当）である場合には、低確率時用大当たり乱数テーブルをメインＲＯＭ８２から読み出してメインＲＡＭ８３にセットする。一方、高確率状態（本実施形態では「確変遊技状態」がこれに該当）である場合には、高確率時用大当たり乱数テーブルをメインＲＯＭ８２から読み出してメインＲＡＭ８３にセットする。そして、図２４のステップＳ２０９の処理（又は図２４のステップＳ２１７の処理）で取得した大当たり乱数が、メインＲＡＭ８３にセットした大当たり乱数テーブルに格納されている当選値のいずれかと一致するか否かに基づいて、当該変動開始時に大当たりと判定されることになるか否かを判定する。

【０４４９】

次に、メインＣＰＵ８１は、ステップＳ２１９１の判定結果に基づいて、当該変動開始時に大当たりであると判定されるか否かを判断する（ステップＳ２１９２）。ここで、当該変動開始時に大当たりであると判定されると判断した場合（ステップＳ２１９２：ＹＥＳ）、大当たり用変動パターン選択テーブルをメインＲＯＭ８２から読み出してメインＲＡＭ８３にセットする（ステップＳ２１９３）。

【０４５０】

一方、メインＣＰＵ８１は、当該変動開始時に大当たりではないと判定されると判断し

た場合（ステップＳ２１９２：ＮＯ）、当該変動中にリーチ演出が行われるか否かを判定する（ステップＳ２１９４）。具体的には、ステップＳ２１９１の大当たり判定処理に使用された大当たり乱数と一緒に取得されたリーチ乱数が、メインＲＯＭ８２に記憶されているリーチ乱数の当選値と一致するか否かに基づいて、当該変動中にリーチ演出が行われるか否かを判定する。

【０４５１】

メインＣＰＵ８１は、リーチ演出が行われると判定した場合（ステップＳ２１９４：ＹＥＳ）、リーチハズレ用変動パターン選択テーブルをメインＲＯＭ８２から読み出してメインＲＡＭ８３にセットする（ステップＳ２１９５）。

【０４５２】

ところで、第１特別図柄判定の判定結果が「ハズレ」であり、且つ当該変動中にリーチ演出が行われない場合、当該変動開始時における第１特別図柄判定の保留数に基づいて第１特別図柄の変動パターンが決定される。そして、保留されている第１特別図柄判定が消化される前と後では第１特別図柄判定の保留数が相異なる場合がある。このため、第１特別図柄判定が消化される前に取得した特別図柄の変動パターンが、その第１特別図柄判定が実際に消化される際に選択される特別図柄の変動パターンとは異なる場合がある。すなわち、当該変動中にリーチ演出が行われない第１特別図柄判定の権利に対しては、その第１特別図柄判定に先立って正確な第１特別図柄の変動パターンを取得できない場合がある。

【０４５３】

このため、リーチ演出が行われないとメインＣＰＵ８１によって判定された場合には（ステップＳ２１９４：ＮＯ）、後述するステップＳ２１９６の変動パターン乱数判定処理が行われることなくステップＳ２１９７に処理が進められる。

【０４５４】

メインＣＰＵ８１は、大当たり用変動パターン選択テーブル又はリーチハズレ用変動パターン選択テーブルをセットすると、変動パターン乱数判定処理を実行する（ステップＳ２１９６）。具体的には、ステップＳ２１９１の処理で使用された大当たり乱数と一緒に始動口入賞時に取得された変動パターン乱数が、メインＲＡＭ８３にセットされている変動パターン選択テーブルに規定されている乱数値のうちのどの乱数値と一致するかに基づいて、当該変動開始時に行われる特別図柄判定で選択されることになる特別図柄の変動パターンを特定する。

【０４５５】

メインＣＰＵ８１は、ステップＳ２１９６の処理を実行した場合、又はリーチ演出が行われないと判定した場合（ステップＳ２１９４：ＮＯ）、事前判定情報を生成してメインＲＡＭ８３に格納する（ステップＳ２１９７）。この事前判定情報が格納される領域については、図２２に基づいて上述した通りである。

【０４５６】

このように、メインＣＰＵ８１は、遊技球が第１始動口２１（又は第２始動口２２）に入賞したことを契機として取得された大当たり乱数等の取得情報に基づいて、この取得情報に基づく大当たり判定処理や変動パターン選択処理が行われるのに先立って、第１特別図柄（又は第２特別図柄）の変動パターン（すなわち変動時間）を取得する。

【０４５７】

［メイン制御基板８０による特別図柄処理］

次に、図２６を参照しつつ、メイン制御基板８０によって実行される特別図柄処理の詳細について説明する。ここで、図２６は、図２３のステップＳ３における特別図柄処理の詳細フローチャートである。

【０４５８】

図２６に例示されるように、メインＣＰＵ８１は、メインＲＡＭ８３に記憶されている大当たり遊技フラグが「ＯＮ」に設定されているか否かに基づいて、大当たり遊技中であるか否かを判定する（ステップＳ３０１）。この大当たり遊技フラグは、大当たり遊技の

実行中であるか否かを示すフラグであり、大当たり遊技の開始時に「ＯＮ」に設定され、大当たり遊技の終了時に「ＯＦＦ」に設定される。ここで、大当たり遊技中であると判定された場合（ステップＳ３０１：ＹＥＳ）、ステップＳ４の普通図柄処理に処理が進められる。

【０４５９】

メインＣＰＵ８１は、大当たり遊技中ではないと判定した場合（ステップＳ３０１：ＮＯ）、特別図柄の変動表示中であるか否かを判定する（ステップＳ３０２）。ここで、特別図柄の変動表示中ではないと判定した場合（ステップＳ３０２：ＮＯ）、メインＲＡＭ８３に記憶されている第２特別図柄判定の保留数Ｔ２が「１」以上であるか否かを判定する（ステップＳ３０３）。ここで、保留数Ｔ２が「１」以上であると判定した場合（ステップＳ３０３：ＹＥＳ）、保留数Ｔ２を「１」減算した値に更新する（ステップＳ３０４）。

【０４６０】

メインＣＰＵ８１は、保留数Ｔ２が「１」以上ではないと判定した場合（ステップＳ３０３：ＮＯ）、メインＲＡＭ８３に記憶されている第１特別図柄判定の保留数Ｔ１が「１」以上であるか否かを判定する（ステップＳ３０５）。ここで、保留数Ｔ１が「１」以上であると判定した場合（ステップＳ３０５：ＹＥＳ）、保留数Ｔ１を「１」減算した値に更新する（ステップＳ３０６）。

【０４６１】

メインＣＰＵ８１は、ステップＳ３０４の処理またはステップＳ３０６の処理を実行した場合、情報シフト処理を実行する（ステップＳ３０７）。具体的には、ステップＳ３０４の処理に続いてステップＳ３０７の処理を実行する場合、特図２・第１保留記憶領域８３５に記憶されている情報を判定用記憶領域８３０にシフトさせるシフト処理を実行する。その際、特図２・第２保留記憶領域８３６以降の保留記憶領域にも情報が記憶されている場合には、これらの情報を特図２・第１保留記憶領域８３５側にシフトさせるシフト処理も併せて実行する。一方、ステップＳ３０６の処理に続いてシフト処理を実行する場合、特図１・第１保留記憶領域８３１に記憶されている情報を判定用記憶領域８３０にシフトさせるシフト処理を実行する。その際、特図１・第２保留記憶領域８３２以降の保留記憶領域にも情報が記憶されている場合には、これらの情報を特図１・第１保留記憶領域８３１側にシフトさせるシフト処理も併せて実行する。

【０４６２】

メインＣＰＵ８１は、ステップＳ３０７のシフト処理によって大当たり乱数や図柄乱数等の第２特別図柄判定（又は第１特別図柄判定）に必要な情報を判定用記憶領域８３０に格納すると、これらの情報に基づいて、ステップＳ３０８の大当たり判定処理とステップＳ３０９の変動パターン選択処理を実行する。

【０４６３】

なお、大当たり遊技中ではなく、特別図柄の変動表示中でもなく、第１特別図柄判定の保留数Ｔ１と第２特別図柄判定の保留数Ｔ２が両方とも「０」の状態で遊技球が第１始動口２１（又は第２始動口２２）に入賞した場合、その入賞に応じて取得された大当たり乱数や図柄乱数等の情報が判定用記憶領域８３０に直接格納される。このような場合は、ステップＳ３０７のシフト処理が実行されることなく、大当たり判定処理および変動パターン選択処理が実行されることになる。

【０４６４】

メインＣＰＵ８１は、判定用記憶領域８３０に記憶されている乱数に基づいて、大当たり判定処理を実行する（ステップＳ３０８）。この大当たり判定処理が実行されることによって、大当たりか否かが判定されると共に、大当たりであると判定された場合には大当たりの種類（大当たり図柄）が決定されることになる。そして、これらの処理の結果を示す特別図柄の設定情報がメインＲＡＭ８３にセットされる。この大当たり判定処理については、図２７に基づいて後に詳述する。

【０４６５】

ステップＳ３０８の大当たり判定処理に続いて、メインＣＰＵ８１は、特別図柄の変動パターンを選択する変動パターン選択処理を実行する（ステップＳ３０９）。この変動パターン選択処理については、図２８に基づいて後に詳述する。

【０４６６】

ステップＳ３０９の処理に続いて、メインＣＰＵ８１は、ステップＳ３０８の処理で設定した特別図柄の設定情報、この特別図柄の設定情報が第１特別図柄判定に係るものであるか或いは第２特別図柄判定に係るものであるかを示す情報、ステップＳ３０９の処理で選択した変動パターンの設定情報、遊技機１の遊技状態に関する情報等を含む変動開始コマンドをメインＲＡＭ８３にセットする（ステップＳ３１０）。この変動開始コマンドは、特別図柄の変動表示に伴う演出の開始を指示するコマンドであって、ステップＳ８の送信処理によってサブ制御基板９０に送信される。これにより、表示画面７０における演出図柄の変動表示を含む変動演出が開始されることになる。

【０４６７】

ステップＳ３１０の処理に続いて、メインＣＰＵ８１は、ステップＳ３１０の処理でセットした変動開始コマンドに含まれている変動パターンの設定情報に基づいて、特別図柄の変動表示を開始する（ステップＳ３１１）。その際、判定用記憶領域８３０に第１特別図柄判定に係る情報が記憶された状態でステップＳ３０８～ステップＳ３１０の処理が行われた場合には、第１特別図柄表示器４１における第１特別図柄の変動表示を開始する。一方、判定用記憶領域８３０に第２特別図柄判定に係る情報が記憶された状態でステップＳ３０８～ステップＳ３１０の処理が行われた場合には、第２特別図柄表示器４２における第２特別図柄の変動表示を開始する。

【０４６８】

次に、メインＣＰＵ８１は、ステップＳ３１１における特別図柄の変動表示を開始してからの経過時間の計測を開始する（ステップＳ３１２）。メインＣＰＵ８１は、ステップＳ３１２の処理を実行した場合、又は特別図柄の変動表示中であると判定した場合（ステップＳ３０２：ＹＥＳ）、ステップＳ３１２の処理で計測を開始した経過時間が、ステップＳ３０９の変動パターン選択処理で選択された変動パターンの変動時間に到達したか否かを判定する（ステップＳ３１３）。ここで、経過時間が変動時間に到達していないと判定された場合（ステップＳ３１３：ＮＯ）、ステップＳ４の普通図柄処理に処理が進められる。

【０４６９】

メインＣＰＵ８１は、経過時間が変動時間に到達したと判定した場合（ステップＳ３１３：ＹＥＳ）、特別図柄の変動表示が終了することを通知する変動終了コマンドをメインＲＡＭ８３にセットする（ステップＳ３１４）。この変動終了コマンドは、ステップＳ８における送信処理によってサブ制御基板９０に送信される。これにより、表示画面７０に変動表示されていた演出図柄を特別図柄判定の判定結果を示す態様で停止表示させる処理等が行われることになる。

【０４７０】

ステップＳ３１４の処理に続いて、メインＣＰＵ８１は、ステップＳ３１１の処理で開始した特別図柄の変動表示を終了させる（ステップＳ３１５）。具体的には、ステップＳ３０８の処理で設定した特別図柄（大当たり図柄又はハズレ図柄）を、特別図柄を変動表示していた特別図柄表示器に停止表示させる。なお、この特別図柄の停止表示は、少なくとも所定の図柄確定時間（例えば０．６秒）が経過するまで継続される。

【０４７１】

このように、メインＣＰＵ８１は、第１特別図柄表示器４１又は第２特別図柄表示器４２に特別図柄を変動表示させてから大当たり判定処理の判定結果を示す特別図柄（大当たり図柄又はハズレ図柄）を第１特別図柄表示器４１又は第２特別図柄表示器４２に停止表示させる。

【０４７２】

ステップＳ３１５の処理に続いて、メインＣＰＵ８１は、上記ステップＳ３１２の処理

で計測を開始した経過時間をリセットし（ステップＳ３１６）、大当たりである場合に大当たり遊技を開始させる処理等を含む特図停止時処理を実行する（ステップＳ３１７）。この特図停止時処理については、図２９に基づいて後に詳述する。

【０４７３】

一方、メインＣＰＵ８１は、第１特別図柄判定の保留数Ｔ１が「１」以上ではないと判定した場合（ステップＳ３０５：ＮＯ）、大当たり遊技中ではなく、特別図柄判定の権利が保留されておらず、且つ、特別図柄が変動表示されていない入賞待ち状態になったことを通知する入賞待ちコマンドをメインＲＡＭ８３にセットする（ステップＳ３１８）。なお、図２６には示されていないが、このステップＳ３１８の処理が実行されると、メインＲＡＭ８３に記憶されている入賞待ち状態フラグが「ＯＮ」に設定される。メインＣＰＵ８１は、第１特別図柄判定の保留数Ｔ１が「１」以上ではないと判定した場合（ステップＳ３０５：ＮＯ）、入賞待ち状態フラグが「ＯＮ」に設定されているか否かを判定し、入賞待ちフラグが「ＯＮ」に設定されている場合は、入賞待ちフラグをセット済みであるため、ステップＳ３１８の処理が実行されることなく、ステップＳ４の普通図柄処理に処理が進められる。

【０４７４】

［メイン制御基板８０による大当たり判定処理］

図２７は、図２６のステップＳ３０８における大当たり判定処理の詳細フローチャートである。メインＣＰＵ８１は、まず、判定用記憶領域８３０に記憶された大当たり乱数に基づいて大当たり判定を実行する（ステップＳ３０８１）。具体的には、判定用記憶領域８３０に記憶されている大当たり乱数が、予め設定された当選値と一致するか否かに基づいて、大当たりであるか否かを判定する。ここでの当選値は、高確率時用大当たり乱数テーブル又は低確率時用大当たり乱数テーブルに規定されている大当たりの当選値である。高確率状態（本実施形態では「確変遊技状態」がこれに該当）のときに大当たり判定が実行される場合には、高確率時用大当たり乱数テーブルに格納されている当選値が使用される。一方、低確率状態（本実施形態では「通常遊技状態」がこれに該当）のときに大当たり判定が実行される場合には、低確率時用大当たり乱数テーブルに格納されている当選値が使用される。

【０４７５】

このように、メインＣＰＵ８１は、第１始動口２１又は第２始動口２２に遊技球が入賞したことを契機として取得された大当たり乱数等の取得情報が判定用記憶領域８３０に記憶されるといった始動条件が成立すると、その大当たり乱数に基づいて、遊技者に有利な大当たり遊技を実行するか否かを判定する。

【０４７６】

ステップＳ３０８１の処理に続いて、メインＣＰＵ８１は、大当たり判定の判定結果が「大当たり」であるか否かを判断する（ステップＳ３０８２）。ここで、大当たり判定の判定結果が「大当たり」ではないと判断した場合（ステップＳ３０８２：ＮＯ）、すなわち大当たり判定の判定結果が「ハズレ」である場合、ハズレ図柄の設定情報をメインＲＡＭ８３にセットする（ステップＳ３０８３）。これにより、上記ステップＳ３１５の処理の際に、ここでセットされたハズレ図柄が第１特別図柄表示器４１又は第２特別図柄表示器４２に停止表示されることになる。この場合、大当たり遊技は行われない。

【０４７７】

一方、メインＣＰＵ８１は、大当たり判定の判定結果が「大当たり」であると判断した場合（ステップＳ３０８２：ＹＥＳ）、第１特別図柄表示器４１又は第２特別図柄表示器４２に停止表示される大当たり図柄を選択する大当たり図柄選択処理を実行する（ステップＳ３０８４）。具体的には、ステップＳ３０８１の大当たり判定に使用された大当たり乱数と一緒に判定用記憶領域８３０に記憶されている図柄乱数が第１特別図柄判定に係るものである場合には、その図柄乱数が、第１始動口入賞用の図柄決定テーブルに規定されているどの大当たり図柄の乱数値と一致するかに基づいて、いずれかの大当たり図柄を選択する。また、図柄乱数が第２特別図柄判定に係るものである場合には、その図柄乱数が

、第２始動口入賞用の図柄決定テーブルに規定されているどの大当たり図柄の乱数値と一致するかに基づいて、いずれかの大当たり図柄を選択する。

【０４７８】

そして、メインＣＰＵ８１は、選択した大当たり図柄の設定情報をメインＲＡＭ８３にセットする（ステップＳ３０８５）。これにより、上記ステップＳ３１５の処理の際に、ここでセットされた大当たり図柄が第１特別図柄表示器４１又は第２特別図柄表示器４２に停止表示され、その後、その大当たり図柄に応じた大当たり遊技が行われることになる。

【０４７９】

［メイン制御基板８０による変動パターン選択処理］

図２８は、図２６のステップＳ３０９における変動パターン選択処理の詳細フローチャートである。メインＣＰＵ８１は、図２６のステップＳ３０８における大当たり判定処理を実行した後、ステップＳ３０８１の判定結果が大当たりであるか否かを判断する（ステップＳ３０９１）。ここで、大当たりであると判断した場合（ステップＳ３０９１：ＹＥＳ）、大当たり用変動パターン選択テーブルをメインＲＯＭ８２から読み出してメインＲＡＭ８３にセットする（ステップＳ３０９２）。

【０４８０】

一方、メインＣＰＵ８１は、大当たりではないと判断した場合（ステップＳ３０９１：ＮＯ）、判定用記憶領域８３０に記憶されているリーチ乱数がメインＲＯＭ８２に記憶されているリーチ乱数の当選値（リーチ有り演出に対応する乱数値）と一致するか否かに基づいて、遊技者に対して大当たりを期待させるリーチ演出を行うか否かを判定する（ステップＳ３０９３）。ここで、リーチ演出を行うと判定した場合（ステップＳ３０９３：ＹＥＳ）、リーチハズレ用変動パターン選択テーブルをメインＲＯＭ８２から読み出してメインＲＡＭ８３にセットする（ステップＳ３０９４）。逆に、リーチ演出を行わないと判定した場合（ステップＳ３０９３：ＮＯ）、リーチ無しハズレ用変動パターン選択テーブルをメインＲＯＭ８２から読み出してメインＲＡＭ８３にセットする（ステップＳ３０９５）。

【０４８１】

メインＣＰＵ８１は、ステップＳ３０９２の処理、ステップＳ３０９４の処理、又はステップＳ３０９５の処理によってメインＲＡＭ８３にセットされた変動パターン選択テーブルを参照して変動パターン乱数判定処理を実行する（ステップＳ３０９６）。具体的には、大当たり用変動パターン選択テーブル又はリーチハズレ用変動パターン選択テーブルがメインＲＡＭ８３にセットされた場合、判定用記憶領域８３０に記憶されている変動パターン乱数に対応する変動パターンを、セットされている変動パターン選択テーブルから読み出すことによって、１の変動パターンを選択する。また、リーチ無しハズレ用変動パターン選択テーブルがメインＲＡＭ８３にセットされた場合、メインＲＡＭ８３に記憶されている第１特別図柄判定の保留数Ｔ１（又は第２特別図柄判定の保留数Ｔ２）に基づいて保留数を特定し、特定した保留数に対応する変動パターンをリーチ無しハズレ用変動パターン選択テーブルから読み出すことによって、１の変動パターンを選択する。このようにして特別図柄の変動パターンが選択されることによって、特別図柄の変動時間が必然的に決定されることになる。

【０４８２】

メインＣＰＵ８１は、変動パターンを選択すると、選択した変動パターンの設定情報をメインＲＡＭ８３にセットする（ステップＳ３０９７）。この変動パターンの設定情報は、上述したステップＳ３０８の大当たり判定処理によってメインＲＡＭ８３にセットされた図柄の設定情報と共に変動開始コマンドに含まれてサブ制御基板９０に送信される。

【０４８３】

［メイン制御基板８０による特図停止時処理］

図２９は、図２６のステップＳ３１７における特図停止時処理の詳細フローチャートである。メインＣＰＵ８１は、上記ステップＳ３１６の処理によって経過時間をリセットし

た後、図２９に例示されるように、ステップＳ３０８２（図２７参照）の処理と同様に、大当たりであるか否かを判断する（ステップＳ３１７１）。ここで、大当たりであると判断した場合（ステップＳ３１７１：ＹＥＳ）、メインＲＡＭ８３に記憶されている大当たり遊技フラグを「ＯＮ」に設定する（ステップＳ３１７２）。

【０４８４】

次に、メインＣＰＵ８１は、メインＲＡＭ８３に記憶されている確変遊技フラグを「ＯＦＦ」に設定し（ステップＳ３１７３）、同じくメインＲＡＭ８３に記憶されている時短遊技フラグを「ＯＦＦ」に設定する（ステップＳ３１７４）。ここで、確変遊技フラグは、特別図柄判定において大当たりであると判定される確率が相対的に高い高確率状態であるか否かを示すフラグである。

【０４８５】

本実施形態の遊技機１では、確変遊技フラグおよび時短遊技フラグの設定により遊技状態が制御される。すなわち、遊技状態を「確変遊技状態」に制御する場合には、確変遊技フラグおよび時短遊技フラグの両方が「ＯＮ」に設定される。また、遊技状態を「通常遊技状態」に制御する場合には、確変遊技フラグおよび時短遊技フラグの両方が「ＯＦＦ」に設定される。また、遊技状態を「時短遊技状態」に制御する場合には、確変遊技フラグが「ＯＦＦ」に設定されると共に時短遊技フラグが「ＯＮ」に設定される。

【０４８６】

ステップＳ３１７４の処理に続いて、メインＣＰＵ８１は、大当たり遊技が開始されることを通知するためのオープニングコマンドをメインＲＡＭ８３にセットする（ステップＳ３１７５）。このオープニングコマンドは、大当たりの種類、大当たり遊技中の第１大入賞口２６（又は第２大入賞口２８）の開放パターン等の情報を含むものであり、ステップＳ８の送信処理によってサブ制御基板９０に送信される。

【０４８７】

一方、メインＣＰＵ８１は、大当たりではないと判断した場合（ステップＳ３１７１：ＮＯ）、確変遊技フラグが「ＯＮ」に設定されているか否かを判定する（ステップＳ３１７６）。ここで、確変遊技フラグが「ＯＮ」に設定されていると判定した場合（ステップＳ３１７６：ＹＥＳ）、すなわち特別図柄判定が高確率状態で行われている場合、メインＲＡＭ８３に記憶されている高確率遊技残回数Ｋを「１」減算した値に更新する（ステップＳ３１７７）。この高確率遊技残回数Ｋは、高確率状態で特別図柄判定が実行される残り回数を示すものである。

【０４８８】

ステップＳ３１７７の処理に続いて、メインＣＰＵ８１は、高確率遊技残回数Ｋが「０」であるか否かを判定する（ステップＳ３１７８）。ここで、高確率遊技残回数Ｋが「０」であると判定した場合（ステップＳ３１７８：ＹＥＳ）、確変遊技フラグを「ＯＦＦ」に設定する（ステップＳ３１７９）。これにより、特別図柄判定が低確率状態で行われるようになる。

【０４８９】

メインＣＰＵ８１は、ステップＳ３１７９の処理を実行した場合、確変遊技フラグが「ＯＮ」に設定されていないと判定した場合（ステップＳ３１７６：ＮＯ）、又は高確率遊技残回数Ｋが「０」ではないと判定した場合（ステップＳ３１７８：ＮＯ）、時短遊技フラグが「ＯＮ」に設定されているか否かを判定する（ステップＳ３１８０）。ここで、時短遊技フラグが「ＯＮ」に設定されていると判定した場合（ステップＳ３１８０：ＹＥＳ）、メインＲＡＭ８３に記憶されている時短遊技残回数Ｊを「１」減算した値に更新する（ステップＳ３１８１）。この時短遊技残回数Ｊは、時短状態（高ベース状態）で特別図柄判定が実行される残り回数を示すものである。

【０４９０】

ステップＳ３１８１の処理に続いて、メインＣＰＵ８１は、時短遊技残回数Ｊが「０」であるか否かを判定する（ステップＳ３１８２）。ここで、時短遊技残回数Ｊが「０」であると判定した場合（ステップＳ３１８２：ＹＥＳ）、時短遊技フラグを「ＯＦＦ」に設

定する（ステップＳ３１８３）。これにより、第２始動口２２への遊技球の入賞を容易にするサポート機能が付与されなくなる。

【０４９１】

［メイン制御基板８０による遊技状態設定処理］

図３０は、メイン制御基板８０において大当たり遊技終了時に実行される遊技状態設定処理を例示するフローチャートである。遊技機１では、ステップＳ６の大入賞口開閉制御処理によって大当たり遊技が実行されるが、この大当たり遊技におけるエンディング期間が終了すると、大当たり遊技終了後の遊技機１の遊技状態を設定する遊技状態設定処理が実行される。

【０４９２】

メインＣＰＵ８１は、大当たり遊技中において、大当たり遊技におけるエンディング期間が終了したか否かを判定する（ステップＳ６３１）。ここで、エンディング期間が終了したと判定した場合（ステップＳ６３１：ＹＥＳ）、例えば、メインＲＡＭ８３にセットした図柄の設定情報に基づいて、今回の大当たりが確変大当たりであるか否かを判定する（ステップＳ６３２）。ここで、確変大当たりであると判定した場合（ステップＳ６３２：ＹＥＳ）、確変遊技フラグを「ＯＮ」に設定し（ステップＳ６３３）、高確率遊技残回数Ｋを例えば「１００００」に設定する（ステップＳ６３４）。これらのステップＳ６３３の処理およびステップＳ６３４の処理が行われることにより、１００００回の特別図柄判定が実行されるまで高確率状態が継続することになる。

【０４９３】

次に、メインＣＰＵ８１は、時短遊技フラグを「ＯＮ」に設定し（ステップＳ６３５）、時短遊技残回数Ｊを例えば「１００００」に設定する（ステップＳ６３６）。これらのステップＳ６３５の処理およびステップＳ６３６の処理が行われることにより、１００００回の特別図柄判定が実行されるまで高ベース状態が継続することになる。このように、ステップＳ６３３～ステップＳ６３６の一連の処理が行われることによって、大当たり遊技が終了してから１００００回の特別図柄判定が実行されるまで確変遊技状態で遊技が制御されることになる。

【０４９４】

一方、メインＣＰＵ８１は、今回の大当たりが確変大当たりではないと判定した場合（ステップＳ６３２：ＮＯ）、すなわち今回の大当たりが通常大当たりである場合、ステップＳ６３５の処理と同様に時短遊技フラグを「ＯＮ」に設定し（ステップＳ６３７）、時短遊技斬回数Ｊを例えば「１００」に設定する（ステップＳ６３８）。このように、ステップＳ６３７の処理およびステップＳ６３８の処理が行われることによって、大当たり遊技が終了してから１００回の特別図柄判定が実行されるまで時短遊技状態で遊技が制御されることになる。

【０４９５】

［サブ制御基板９０による割込み処理］

遊技機１の電源が投入されると、サブ制御基板９０のサブＣＰＵ９１は、後述する割込み処理を行う周期である割込み周期を設定する。そして、サブＣＰＵ９１は、演出内容を決定するために用いられる演出乱数等を更新する乱数更新処理を割込み周期よりも短い所定周期で繰り返す。すなわち、サブＣＰＵ９１は、遊技機１が起動している間、所定周期で乱数更新処理を繰り返しつつ、割込み周期で割込み処理を繰り返す。

【０４９６】

以下、図３１を参照しつつ、サブ制御基板９０において実行される割込み処理について説明する。ここで、図３１は、サブ制御基板９０において実行される割込み処理を例示するフローチャートである。サブＣＰＵ９１は、メイン制御基板８０で行われる割込み処理（図２３参照）と同様に、図３１に例示される一連の処理を一定時間（例えば４ミリ秒）毎に繰り返し実行する。なお、図３１以降のフローチャートに基づいて説明するサブ制御基板９０で行われる処理は、サブＲＯＭ９２に記憶されているプログラムに基づいてサブＣＰＵ９１が発行する命令に従って行われる。

【０４９７】
サブＣＰＵ９１は、まず、メイン制御基板８０からコマンドを受信した場合にそのコマンドに応じた処理を行うコマンド受信処理を実行する（ステップＳ１０）。このコマンド受信処理については、図３２に基づいて後に詳述する。
【０４９８】
ステップＳ１０の処理に続いて、サブＣＰＵ９１は、第１演出ボタン３５または第２演出ボタン３６が操作された場合にその操作に応じた処理を行う操作受付け処理を実行する（ステップＳ４０）。この操作受付け処理については、図４１に基づいて後に詳述する。
【０４９９】
ステップＳ４０の処理に続いて、サブＣＰＵ９１は、コマンド送信処理を実行する（ステップＳ５０）。具体的には、ステップＳ１０のコマンド受信処理やステップＳ４０の処理によってサブＲＡＭ９３にセットされたコマンドを画像音響制御基板１００（及びランプ制御基板１２０）に送信する。このコマンド送信処理が実行されることによって、画像表示や演出音の出力等による演出の実行が画像音響制御基板１００に対して指示され、各種ランプの点灯や可動役物等による演出の実行がランプ制御基板１２０に対して指示される。
【０５００】
ステップＳ５０の処理に続いて、サブＣＰＵ９１は、データ転送処理を実行する（ステップＳ６０）。具体的には、画像音響制御に関するデータが画像音響制御基板１００から送信されるので、そのデータをランプ制御基板１２０に転送する。これにより、画像表示装置７（表示画面７０）およびスピーカ３８で行われる演出と同期するように、枠ランプ３７、盤面ランプ５、可動装飾部材１４等の演出手段による演出がランプ制御基板１２０によって制御される。
【０５０１】
［サブ制御基板９０によるコマンド受信処理］
図３２は、図３１のステップＳ１０におけるコマンド受信処理の詳細フローチャートである。図３２に例示されるように、サブＣＰＵ９１は、まず、メイン制御基板８０からのコマンドを受信したか否かを判定する（ステップＳ１１）。ここで、コマンドを受信していないと判定された場合（ステップＳ１１：ＮＯ）、上述したステップＳ４０に処理が進められる。
【０５０２】
サブＣＰＵ９１は、メイン制御基板８０からのコマンドを受信したと判定した場合（ステップＳ１１：ＹＥＳ）、そのコマンドが図２４のステップＳ２１２の処理またはステップＳ２２０の処理に応じてメイン制御基板８０から送信された保留コマンドであるか否かを判定する（ステップＳ１２）。ここで、保留コマンドではないと判定された場合（ステップＳ１２：ＮＯ）、後述するステップＳ１５に処理が進められる。
【０５０３】
サブＣＰＵ９１は、受信したコマンドが保留コマンドであると判定した場合（ステップＳ１２：ＹＥＳ）、保留コマンド受信処理を実行する（ステップＳ１３）。この保留コマンド受信処理については、図３３に基づいて後に詳述する。
【０５０４】
サブＣＰＵ９１は、受信したコマンドが保留コマンドではないと判定した場合（ステップＳ１２：ＮＯ）、そのコマンドが図２６のステップＳ３１０の処理に応じてメイン制御基板８０から送信された変動開始コマンドであるか否かを判定する（ステップＳ１５）。ここで、受信したコマンドが変動開始コマンドではないと判定された場合（ステップＳ１５：ＮＯ）、後述するステップＳ１７に処理が進められる。
【０５０５】
サブＣＰＵ９１は、受信したコマンドが変動開始コマンドであると判定した場合（ステップＳ１５：ＹＥＳ）、変動開始コマンド受信処理を実行する（ステップＳ１６）。この変動開始コマンド受信処理については、図３７に基づいて後に詳述する。

【０５０６】
サブＣＰＵ９１は、受信したコマンドが変動開始コマンドではないと判定した場合（ステップＳ１５：ＮＯ）、そのコマンドが図２６のステップＳ３１４の処理に応じてメイン制御基板８０から送信された変動終了コマンドであるか否かを判定する（ステップＳ１７）。サブＣＰＵ９１は、変動終了コマンドであると判定した場合（ステップＳ１７：ＹＥＳ）、演出図柄の変動表示を終了して図柄変動開始時に実行された特別図柄判定の判定結果を示す態様で演出図柄を停止表示する処理の実行を指示する変動演出終了コマンドをサブＲＡＭ９３にセットする（ステップＳ１８）。
【０５０７】
この変動演出終了コマンドがステップＳ５０のコマンド送信処理によって画像音響制御基板１００およびランプ制御基板１２０に送信されることによって、第１特別図柄判定（又は第２特別図柄判定）の判定結果を示す特別図柄が第１特別図柄表示器４１（又は第２特別図柄表示器４２）に停止表示されるのに伴い、第１特別図柄判定（又は第２特別図柄判定）の判定結果を示す演出図柄が表示画面７０に停止表示されることになる。
【０５０８】
サブＣＰＵ９１は、受信したコマンドが変動終了コマンドではないと判定した場合（ステップＳ１７：ＮＯ）、そのコマンドが図２９のステップＳ３１７５の処理に応じてメイン制御基板８０から送信されたオープニングコマンドであるか否かを判定する（ステップＳ１９）。ここで、受信したコマンドがオープニングコマンドであると判定した場合（ステップＳ１９：ＹＥＳ）、大当たり遊技のオープニング期間において大当たりの種類を報知したり遊技者に右打ちを促したりするオープニング演出の開始を画像音響制御基板１００（及びランプ制御基板１２０）に指示するためのオープニング演出開始コマンドをサブＲＡＭ９３にセットする（ステップＳ２０）。
【０５０９】
一方、サブＣＰＵ９１は、受信したコマンドがオープニングコマンドではないと判定した場合（ステップＳ１９：ＮＯ）、そのコマンドが図２６のステップＳ３１８の処理に応じてメイン制御基板８０から送信された入賞待ちコマンドであるか否かを判定する（ステップＳ２１）。ここで、受信したコマンドが入賞待ちコマンドであると判定した場合（ステップＳ２１：ＹＥＳ）、入賞待ち状態に移行したことを画像音響制御基板１００（及びランプ制御基板１２０）に通知する入賞待ち状態通知コマンドをサブＲＡＭ９３にセットする（ステップＳ２２）。逆に、受信したコマンドが入賞待ちコマンドではないと判定した場合（ステップＳ２１：ＮＯ）、その他の処理を実行する（ステップＳ２３）。
【０５１０】
［サブ制御基板９０による保留コマンド受信処理］
図３３は、図３２のステップＳ１３における保留コマンド受信処理の詳細フローチャートである。サブＣＰＵ９１は、メイン制御基板８０から受信したコマンドが保留コマンドであると判定した場合（ステップＳ１２：ＹＥＳ）、図３３に例示される一連の保留コマンド受信処理を実行する。
【０５１１】
すなわち、サブＣＰＵ９１は、サブＲＡＭ９３に記憶されている特別図柄判定の保留数を「１」加算した値に更新する（ステップＳ１３１）。具体的には、第１特別図柄判定に係る保留コマンドを受信した場合には、第１特別図柄判定の保留数を「１」加算した値に更新し、第２特別図柄判定に係る保留コマンドを受信した場合には、第２特別図柄判定の保留数を「１」加算した値に更新する。
【０５１２】
ステップＳ１３１の処理に続いて、サブＣＰＵ９１は、メイン制御基板８０から受信した保留コマンドに事前判定情報が含まれているか否かを判定する（ステップＳ１３２）。ここで、受信した保留コマンドに事前判定情報が含まれていないと判定した場合（ステップＳ１３２：ＮＯ）、保留アイコン表示コマンドをサブＲＡＭ９３にセットする（ステップＳ１３３）。このステップＳ１３３の処理によってセットされる保留アイコン表示コマ

ンドは、保留アイコンの表示を指示するコマンドであって、事前判定情報に基づく演出（例えば、アイコン変化演出）の設定情報を含まないコマンドである。

【０５１３】

この保留アイコン表示コマンドが図３１におけるステップＳ５０のコマンド送信処理によって画像音響制御基板１００およびランプ制御基板１２０に送信されると、保留アイコン表示領域７１に白色の保留アイコンが表示されるが、この白色の保留アイコンを対象とするアイコン変化演出が行われることはない。

【０５１４】

一方、サブＣＰＵ９１は、受信した保留コマンドに事前判定情報が含まれていると判定した場合（ステップＳ１３２：ＹＥＳ）、その事前判定情報をサブＲＡＭ９３の所定領域に格納し（ステップＳ１３４）、アイコン変化演出パターン設定処理を実行し（ステップＳ１３５）、残短変動回数予告演出パターン設定処理を実行し（ステップＳ１３６）、順目エフェクト演出パターン設定処理を実行し（ステップＳ１３７）、保留アイコン表示コマンドをサブＲＡＭ９３にセットする（ステップＳ１３８）。この保留アイコン表示コマンドは、図３１におけるステップＳ５０のコマンド送信処理によって画像音響制御基板１００およびランプ制御基板１２０に送信される。

【０５１５】

ステップＳ１３５の処理でアイコン変化演出の設定情報がセットされた場合、ステップＳ１３８の処理において、このアイコン変化演出の設定情報を含む保留アイコン表示コマンドがサブＲＡＭ９３にセットされる。そして、このアイコン変化演出の設定情報を含む保留アイコン表示コマンドが画像音響制御基板１００およびランプ制御基板１２０に送信されることによって、上述したアイコン変化演出が実現されることになる。なお、ステップ１３５のアイコン変化演出パターン設定処理については、図３４に基づいて後に詳述する。

【０５１６】

ステップＳ１３６の処理で残短変動回数予告演出の設定情報がセットされた場合、ステップＳ１３８の処理において、この残短変動回数予告演出の設定情報を含む保留アイコン表示コマンドがサブＲＡＭ９３にセットされる。そして、この残短変動回数予告演出の設定情報を含む保留アイコン表示コマンドが画像音響制御基板１００およびランプ制御基板１２０に送信されることによって、図１１～図１３等に基づいて上述した残短変動回数予告演出が実現されることになる。なお、ステップＳ１３６の残短変動回数予告演出パターン設定処理については、図３５に基づいて後に詳述する。

【０５１７】

ステップＳ１３７の処理で順目エフェクト演出の設定情報がセットされた場合、ステップＳ１３８の処理において、この順目エフェクト演出の設定情報を含む保留アイコン表示コマンドがサブＲＡＭ９３にセットされる。そして、この順目エフェクト演出の設定情報を含む保留アイコン表示コマンドが画像音響制御基板１００およびランプ制御基板１２０に送信されることによって、図１８に基づいて上述した順目エフェクト演出が実現されることになる。なお、ステップＳ１３７の順目エフェクト演出パターン設定処理については、図３６に基づいて後に詳述する。

【０５１８】

［サブ制御基板９０によるアイコン変化演出パターン設定処理］

次に、図３４を参照しつつ、サブ制御基板９０において実行されるアイコン変化演出パターン設定処理について説明する。ここで、図３４は、図３３のステップＳ１３５におけるアイコン変化演出パターン設定処理の詳細フローチャートである。

【０５１９】

図３４に例示されるように、サブＣＰＵ９１は、図３３におけるステップＳ１３４の処理に続いてアイコン変化演出抽選を実行する（ステップＳ１３５１）。具体的には、アイコン変化演出乱数を取得してサブＲＡＭ９３に格納する。このアイコン変化演出乱数は、サブ制御基板９０における乱数更新処理が行われる毎に「１」加算され、サブＣＰＵ９１

は、例えば、保留コマンドを受信した時点のカウント値をアイコン変化演出乱数として取得する。そして、このアイコン変化演出乱数が予めサブＲＯＭ９２に記憶されているアイコン変化演出乱数と比較される乱数値のいずれかと一致するか否かに基づいて、アイコン変化演出を実行するか否かを決定する。

【０５２０】

なお、図には示されていないが、サブＲＯＭ９２には、第１特別図柄判定に係る事前判定結果（「大当たり」か否か）と、第１特別図柄の変動パターンと、上記のアイコン変化演出乱数と比較される乱数値とが対応付けられたテーブルが記憶されている。サブＣＰＵ９１は、このテーブルを参照して、取得したアイコン変化演出乱数が、ステップＳ１３４の処理（図３３参照）でサブＲＡＭ９３に格納された事前判定情報から特定される第１特別図柄判定の判定結果、及び第１特別図柄の変動パターンに対応付けられている乱数値のいずれかと一致するか否かに基づいて、アイコン変化演出を実行するか否かを決定する。なお、このテーブルでは、第１特別図柄判定に係る事前判定結果に関して、「ハズレ」よりも「大当たり」に対してより多くの乱数値が対応付けられている。また、第１特別図柄の変動時間が長い変動パターンほど、より多くの乱数値が対応付けられている。このため、本実施形態の遊技機１では、大当たり信頼度が高いほどアイコン変化演出が実行され易く、逆に、大当たり信頼度が低いほどアイコン変化演出が実行され難くなっている。

【０５２１】

続いて、サブＣＰＵ９１は、ステップＳ１３５１の抽選結果に基づいて、アイコン変化演出を実行するか否かを判定し（ステップＳ１３５２）、アイコン変化演出を実行すると判定した場合（ステップＳ１３５２：ＹＥＳ）、アイコン変化演出の設定情報として、アイコン変化演出パターン情報をサブＲＡＭ９３にセットする（ステップＳ１３５３）。

【０５２２】

なお、図には示されていないが、サブＲＯＭ９２には、アイコン変化演出パターンを選択するためのアイコン変化演出パターン選択テーブルが記憶されている。アイコン変化演出パターン選択テーブルでは、第１特別図柄判定の判定結果と、第１特別図柄の変動パターンと、アイコン変化演出を開始する際の第１特別図柄判定の保留数と、アイコンの表示態様の変化パターンと、乱数値とが対応付けられている。サブＣＰＵ９１は、アイコン変化演出を実行すると判定した場合（ステップＳ１３５２：ＹＥＳ）、アイコン変化演出パターン選択テーブルをサブＲＯＭ９２から読み出してサブＲＡＭ９３にセットする。そして、サブＲＡＭ９３に格納されている事前判定情報により特定される第１特別図柄判定の判定結果および第１特別図柄の変動パターンと、ステップＳ１３１の処理で更新した第１特別図柄判定の保留数と、保留コマンドを受信した際に取得したアイコン変化演出乱数とに対応する変化パターンを、サブＲＡＭ９３にセットされているアイコン変化演出パターン選択テーブルから読み出すことによって、アイコン変化演出に係る１の変化パターンを選択する。そして、このようにして選択した変化パターンを示すアイコン変化演出パターン情報をサブＲＡＭ９３にセットする。

【０５２３】

また、ここでは、アイコン変化演出の変化パターンを選択する際に、ステップＳ１３５１のアイコン変化演出抽選に使用したのと同じアイコン変化演出乱数を使用する場合を例に説明したが、アイコン変化演出乱数とは別の乱数を使用してアイコン変化演出の変化パターンを選択するようにしてもよい。

【０５２４】

なお、ここでは、アイコン変化演出を実行するか否かを決定する抽選と、アイコン変化演出の演出パターンを選択する抽選とが別抽選である場合を例に説明したが、アイコン変化演出を実行するか否かと、実行する場合にはアイコン変化演出をどのような演出パターンで実行するかを、１回の抽選で決定するようにしてもよい。また、ここでは、保留された第１特別図柄判定の権利に対応する保留アイコンに係るアイコン変化演出パターンを設定する処理について説明したが、確変遊技状態（又は時短遊技状態）において第２特別図柄判定が保留された場合についても、使用するテーブル等が異なる点を除けば、同様にア

イコンの変化演出パターンを設定することが可能である。
【０５２５】
［サブ制御基板９０による残短変動回数予告演出パターン設定処理］
次に、図３５を参照しつつ、サブ制御基板９０において実行される残短変動回数予告演出パターン設定処理について説明する。ここで、図３５は、図３３のステップＳ１３６における残短変動回数予告演出パターン設定処理の詳細フローチャートであり、残短変動回数予告演出パターン設定処理は、図８や図１１～１３等に基づいて上述した残短変動回数予告演出の演出パターンを設定するための処理である。
【０５２６】
サブＣＰＵ９１は、ステップＳ１３５のアイコン変化演出パターン設定処理に続いて、図３５に例示されるように、先読み対象変動において短変動表示が行われるか否かを判定する（ステップＳ１３６１）。サブＲＯＭ９２には、特別図柄判定の判定結果と特別図柄の変動パターンとの組み合わせのそれぞれに対して複数種類の変動演出パターンが対応付けられた変動演出パターン選択テーブルが記憶されている。サブＣＰＵ９１は、ステップＳ１３４の処理で第１特別図柄判定に係る事前判定情報をサブＲＡＭ９３に格納した場合、その事前判定情報に基づいて、第１特別図柄判定の判定結果と特別図柄の変動パターンとを特定する。そして、これらの判定結果および変動パターンに対応する変動演出パターンを変動演出パターン選択テーブルから読み出し、この変動演出パターンが演出図柄の短変動表示を含むか否かに基づいて、ステップＳ１３６１の判定処理を行う。ここで、先読み対象変動において短変動表示が行われないと判定された場合（ステップＳ１３６１：ＮＯ）、ステップＳ１３７の順目エフェクト演出パターン設定処理に処理が進められる。
【０５２７】
一方、サブＣＰＵ９１は、先読み対象変動において短変動表示が行われると判定した場合（ステップＳ１３６１：ＮＯ）、残短変動回数予告演出を実行可能な場合の一部において残短変動回数予告演出を実行するために、残短変動回数予告演出抽選を実行する（ステップＳ１３６２）。具体的には、残短変動回数予告演出乱数を取得してサブＲＡＭ９３に格納する。この残短変動回数予告演出乱数は、サブ制御基板９０における乱数更新処理が行われる毎に「１」加算され、サブＣＰＵ９１は、保留コマンドを受信した時点のカウント値を残短変動回数予告演出乱数として取得する。そして、この残短変動回数予告演出乱数が予めサブＲＯＭ９２に記憶されている残短変動回数予告演出乱数と比較される乱数値のいずれかと一致するか否かに基づいて、残短変動回数予告演出を実行するか否かを決定する。
【０５２８】
なお、図には示されていないが、サブＲＯＭ９２には、第１特別図柄判定に係る事前判定結果（「大当たり」か否か）と、第１特別図柄の変動パターンと、上記の残短変動回数予告演出乱数と比較される乱数値とが対応付けられたテーブルが記憶されている。サブＣＰＵ９１は、このテーブルを参照して、取得した残短変動回数予告演出乱数が、図３３のステップＳ１３４の処理でサブＲＡＭ９３に格納された事前判定情報から特定される第１特別図柄判定の判定結果、及び第１特別図柄の変動パターンに対応付けられている乱数値のいずれかと一致するか否かに基づいて、残短変動回数予告演出を実行するか否かを決定する。なお、このテーブルでは、第１特別図柄判定に係る事前判定結果に関して、「ハズレ」よりも「大当たり」に対してより多くの乱数値が対応付けられている。また、第１特別図柄の変動時間が長い変動パターンほど、より多くの乱数値が対応付けられている。このため、本実施形態の遊技機１では、大当たり信頼度が高いほど残短変動回数予告演出が実行され易く、逆に、大当たり信頼度が低いほど残短変動回数予告演出が実行され難くなっている。
【０５２９】
続いて、サブＣＰＵ９１は、ステップＳ１３６２の抽選結果に基づいて、残短変動回数予告演出を実行するか否かを判定する（ステップＳ１３６３）。ここで、残短変動回数予告演出を実行しないとサブＣＰＵ９１によって判定された場合（ステップＳ１３６３：Ｎ

Ｏ）、残短変動回数予告演出パターン設定処理が終了して、ステップＳ１３７の順目エフェクト演出パターン設定処理に処理が進められる。

【０５３０】

一方、サブＣＰＵ９１は、残短変動回数予告演出を実行すると判定した場合（ステップＳ１３６３：ＹＥＳ）、サブＲＡＭ９３に格納されている今回の先読み対象変動に関する事前判定情報が示す第１特別図柄判定の判定結果が「大当たり」であるか否かを判定する（ステップＳ１３６４）。ここで、「大当たり」であると判定した場合（ステップＳ１３６４：ＹＥＳ）、大当たり用残短変動回数予告演出パターン選択テーブルをサブＲＯＭ９２から読み出してサブＲＡＭ９３にセットし（ステップＳ１３６５）、「大当たり」ではないと判定した場合（ステップＳ１３６４：ＮＯ）、リーチハズレ用残短変動回数予告演出パターン選択テーブルをサブＲＯＭ９２から読み出してサブＲＡＭ９３にセットする（ステップＳ１３６６）。

【０５３１】

そして、サブＣＰＵ９１は、ステップＳ１３６５の処理またはステップＳ１３６６の処理によってサブＲＡＭ９３にセットした残短変動回数予告演出パターン選択テーブルを参照して、残短変動回数予告演出の演出パターンを選択する残短変動回数予告演出パターン選択処理を実行する（ステップＳ１３６７）。

【０５３２】

図には示されていないが、サブＲＯＭ９２に記憶されている残短変動回数予告演出パターン選択テーブルでは、第１特別図柄判定の判定結果と、第１特別図柄の変動パターンと、残短変動回数予告演出を開始する際の第１特別図柄判定の保留数と、残短変動回数予告画像７５（図８参照）の変化パターンと、乱数値とが対応付けられている。サブＣＰＵ９１は、ステップＳ１３６７の処理において、サブＲＡＭ９３に格納されている今回の先読み対象変動に係る事前判定情報により特定される第１特別図柄判定の判定結果および第１特別図柄の変動パターンと、ステップＳ１３１の処理で更新した第１特別図柄判定の保留数と、保留コマンドを受信した際に取得した残短変動回数予告演出乱数とに対応する変化パターンを、サブＲＡＭ９３にセットされている残短変動回数予告演出パターン選択テーブルから読み出すことによって、残短変動回数予告画像７５の１の変化パターンを選択する。

【０５３３】

なお、大当たり用残短変動回数予告演出パターン選択テーブルが参照される場合の方が、リーチハズレ用残短変動回数予告演出パターン選択テーブルが参照される場合に比べて、残短変動回数予告画像７５が示す数字がより早い段階で増加し易い（すなわち、増加演出がより早い段階で発生し易い）という特徴がある。大当たり用残短変動回数予告演出パターン選択テーブルが参照される場合の方が、リーチハズレ用残短変動回数予告演出パターン選択テーブルが参照される場合に比べて、残短変動回数予告画像７５が示す数字がより高い数字に変化し易いという特徴がある。

【０５３４】

なお、ここでは、残短変動回数予告画像７５の変化パターンを選択する際に、ステップＳ１３６２の残短変動回数予告演出抽選に使用したのと同じ残短変動回数予告演出乱数を使用する場合を例に説明したが、残短変動回数予告演出乱数とは別の乱数を使用して残短変動回数予告画像７５の変化パターンを選択するようにしてもよい。

【０５３５】

また、ここでは、残短変動回数予告演出を実行するか否かを決定する抽選と、残短変動回数予告画像７５の演出パターン（残短変動回数予告画像７５の変化パターン）を選択する抽選とが別抽選である場合を例に説明したが、残短変動回数予告演出を実行するか否かと、実行する場合には残短変動回数予告演出をどのような演出パターンで実行するかを、１回の抽選で決定するようにしてもよい。

【０５３６】

続いて、サブＣＰＵ９１は、ステップＳ１３６７の処理で選択した残短変動回数予告画

像７５の変化パターンを示す残短変動回数予告演出パターン情報を、残短変動回数予告演出の設定情報としてサブＲＡＭ９３にセットする（ステップＳ１３６８）。

【０５３７】

［サブ制御基板９０による順目エフェクト演出パターン設定処理］

次に、図３６を参照しつつ、サブ制御基板９０において実行される順目エフェクト演出パターン設定処理について説明する。ここで、図３６は、３３のステップＳ１３７における順目エフェクト演出パターン設定処理の詳細フローチャートであり、順目エフェクト演出パターン設定処理は、図１８に基づいて上述した順目エフェクト演出の演出パターンを設定するための処理である。

【０５３８】

サブＣＰＵ９１は、ステップＳ１３６の残短変動回数予告演出パターン設定処理に続いて、図３６に例示されるように、先読み対象変動よりも前に行われる図柄変動の中にリーチ演出が行われるリーチ変動があるか否かを判定する（ステップＳ１３７１）。具体的には、先読み対象変動よりも前に行われる図柄変動に対応する事前判定情報をサブＲＡＭ９３に保持しておき、これらの事前判定情報が示す第１特別図柄の変動パターンの中に、リーチ有り演出用の変動パターンが含まれているか否かに基づいて、リーチ変動があるか否かを判定する。ここで、リーチ変動があると判定された場合（ステップＳ１３７１：ＹＥＳ）、順目エフェクト演出パターン設定処理が終了して、ステップＳ１３８（図３３参照）に処理が進められる。

【０５３９】

一方、サブＣＰＵ９１は、リーチ変動がないと判定した場合（ステップＳ１３７１：ＮＯ）、先読み対象変動よりも前に行われるリーチ無しハズレの図柄変動において、図１８に基づいて上述した順目を擬似停止表示するか否かを決定するための順目演出抽選を実行する（ステップＳ１３７２）。具体的には、順目演出乱数を取得してサブＲＡＭ９３に格納する。この順目演出乱数は、サブ制御基板９０における乱数更新処理が行われる毎に「１」加算され、サブＣＰＵ９１は、保留コマンドを受信した時点のカウント値を順目演出乱数として取得する。そして、この順目演出乱数が予めサブＲＯＭ９２に記憶されている順目演出乱数と比較される乱数値のいずれかと一致するか否かに基づいて、順目を示す３つの演出図柄を擬似停止表示してから本停止表示する順目演出を実行するか否かを決定する。

【０５４０】

なお、図には示されていないが、サブＲＯＭ９２には、第１特別図柄判定に係る事前判定結果（「大当たり」か否か）と、第１特別図柄の変動パターンと、上記の順目演出乱数と比較される乱数値とが対応付けられたテーブルが記憶されている。サブＣＰＵ９１は、このテーブルを参照して、取得した順目演出乱数が、図３３のステップＳ１３４の処理でサブＲＡＭ９３に格納された事前判定情報から特定される第１特別図柄判定の判定結果、及び第１特別図柄の変動パターンに対応付けられている乱数値のいずれかと一致するか否かに基づいて、順目演出を実行するか否かを決定する。なお、このテーブルでは、第１特別図柄判定に係る事前判定結果に関して、「ハズレ」よりも「大当たり」に対してより多くの乱数値が対応付けられている。また、第１特別図柄の変動時間が長い変動パターンほど、より多くの乱数値が対応付けられている。このため、本実施形態の遊技機１では、大当たり信頼度が高いほど順目演出が実行され易く、逆に、大当たり信頼度が低いほど順目演出が実行され難くなっている。

【０５４１】

続いて、サブＣＰＵ９１は、ステップＳ１３７２の抽選結果に基づいて、順目演出を実行するか否かを判定する（ステップＳ１３７３）。ここで、順目演出を実行しないとサブＣＰＵ９１によって判定された場合（ステップＳ１３７３：ＮＯ）、順目エフェクト演出パターン設定処理が終了して、ステップＳ１３８に処理が進められる。

【０５４２】

一方、サブＣＰＵ９１は、順目演出を実行すると判定した場合（ステップＳ１３７３：

ＹＥＳ）、サブＲＡＭ９３に格納されている今回の先読み対象変動に関する事前判定情報が示す第１特別図柄判定の判定結果が「大当たり」であるか否かを判定する（ステップＳ１３７４）。ここで、「大当たり」であると判定した場合（ステップＳ１３７４：ＹＥＳ）、大当たり用順目エフェクト演出パターン選択テーブルをサブＲＯＭ９２から読み出してサブＲＡＭ９３にセットし（ステップＳ１３７５）、「大当たり」ではないと判定した場合（ステップＳ１３７４：ＮＯ）、リーチハズレ用順目エフェクト演出パターン選択テーブルをサブＲＯＭ９２から読み出してサブＲＡＭ９３にセットする（ステップＳ１３７６）。

【０５４３】

そして、サブＣＰＵ９１は、ステップＳ１３７５の処理またはステップＳ１３７６の処理によってサブＲＡＭ９３にセットした順目エフェクト演出パターン選択テーブルを参照して、順目演出に伴う順目エフェクト演出の演出パターンを選択する順目エフェクト演出パターン選択処理を実行する（ステップＳ１３７７）。

【０５４４】

図には示されていないが、サブＲＯＭ９２に記憶されている順目エフェクト演出パターン選択テーブルでは、第１特別図柄判定の判定結果と、第１特別図柄の変動パターンと、順目エフェクト演出を開始する際の第１特別図柄判定の保留数と、順目を示す３つの演出画像に付加される第１演出画像および３つの演出図柄上を伸びる光線を表す第２演出画像の表示色と、乱数値とが対応付けられている。サブＣＰＵ９１は、ステップＳ１３７７の処理において、サブＲＡＭ９３に格納されている今回の先読み対象変動に係る事前判定情報により特定される第１特別図柄判定の判定結果および第１特別図柄の変動パターンと、ステップＳ１３１の処理で更新した第１特別図柄判定の保留数と、保留コマンドを受信した際に取得した順目演出乱数とに対応する表示色を、サブＲＡＭ９３にセットされている順目エフェクト演出パターン選択テーブルから読み出すことによって、順目エフェクト演出の１の演出パターンを選択する。

【０５４５】

なお、順目エフェクト演出の演出パターンとしては、順目を示す３つの演出図柄に青色の第１演出画像を付加して同じく青色の光線を表す第２演出画像が伸びていく青色演出パターンと、順目を示す３つの演出図柄に緑色の第１演出画像を付加して同じく緑色の光線を表す第２演出画像が伸びていく緑色演出パターンと、順目を示す３つの演出図柄に赤色の第１演出画像を付加して同じく赤色の光線を表す第２演出画像が伸びていく赤色演出パターンとが例として挙げられる。

【０５４６】

このように複数の演出パターンが用意されているエフェクト演出には、以下のような特徴がある。すなわち、大当たり用順目エフェクト演出パターン選択テーブルが参照される場合は、青色演出パターンや緑色演出パターンよりも赤色演出パターンが選択され易く、リーチハズレ用順目エフェクト演出パターン選択テーブルが参照される場合は、赤色演出パターンよりも青色演出パターンや緑色演出パターンが選択され易いという特徴がある。また、先読み対象変動に関して選択される第１特別図柄の変動パターンの変動時間が長いほど赤色演出パターンが選択され易く、この変動時間が短いほど赤色演出パターンが選択され難い（青色演出パターンが選択され易い）という特徴がある。

【０５４７】

なお、詳細な説明は省略するが、先読み対象変動が開始される前に複数の図柄変動が行われる場合には、これら複数の図柄変動の全てに関して順目演出および順目エフェクト演出を実行可能であり、このような場合には、それぞれの図柄変動に関して、順目エフェクト演出の演出パターンが選択されることになる。

【０５４８】

なお、ここでは、順目エフェクト演出の演出パターンを選択する際に、ステップＳ１３７２の順目演出抽選に使用したのと同じ順目演出乱数を使用する場合を例に説明したが、順目演出乱数とは別の乱数を使用して順目エフェクト演出の演出パターンを選択するよう

にしてもよい。
【０５４９】
また、ここでは、順目演出を実行するか否かを決定する抽選と、順目エフェクト演出の演出パターンを選択する抽選とが別抽選である場合を例に説明したが、順目演出と順目エフェクト演出とはセットで行われる演出であるため、順目演出を実行するか否かと、実行する場合には順目エフェクト演出をどのような演出パターンで実行するかを、１回の抽選で決定するようにしてもよい。
【０５５０】
続いて、サブＣＰＵ９１は、ステップＳ１３７７の処理で選択した順目エフェクト演出の演出パターンを示す順目エフェクト演出パターン情報を、順目エフェクト演出の設定情報としてサブＲＡＭ９３にセットする（ステップＳ１３７８）。
【０５５１】
［サブ制御基板９０による変動開始コマンド受信処理］
図３７は、図３２のステップＳ１６における変動開始コマンド受信処理の詳細フローチャートである。サブＣＰＵ９１は、メイン制御基板８０から受信したコマンドが変動開始コマンドであると判定した場合（ステップＳ１５：ＹＥＳ）、図３７に例示される一連の変動開始コマンド受信処理を実行する。
【０５５２】
すなわち、サブＣＰＵ９１は、サブ制御基板９０における乱数更新処理によって適宜更新される演出乱数に関して、メイン制御基板８０から変動開始コマンドを受信した時点の値を取得してサブＲＡＭ９３に格納する（ステップＳ１６１）。そして、受信した変動開始コマンドを解析する変動開始コマンド解析処理を実行する（ステップＳ１６２）。
【０５５３】
この変動開始コマンドには、上述したように、大当たり判定処理の判定結果を示す図柄の設定情報、この図柄の設定情報が第１特別図柄判定に係るものであるか或いは第２特別図柄判定に係るものであるかを示す入賞始動口情報、特別図柄の変動パターンの設定情報、遊技機１の遊技状態を示す情報等が含まれている。したがって、変動開始コマンドを解析することによって、特別図柄判定の種類と結果を特定することができる。すなわち、大当たりであるか或いはハズレであるか、大当たりである場合にはその大当たりの種類が何であるかを特定することができる。また、変動パターンの設定情報に基づいて変動パターンがハズレ用の変動パターンであるか否かを特定することにより、リーチ有り演出とリーチ無し演出のどちらを行う必要があるのかを判断することができる。また、同じく変動パターンの設定情報に基づいて、特別図柄の変動時間を特定することができる。また、遊技状態を示す情報に基づいて、遊技機１の現在の遊技状態を特定することができる。
【０５５４】
サブＣＰＵ９１は、変動開始コマンドを解析すると、その解析結果に基づいて、特別図柄の変動表示に伴う変動演出の変動演出パターンを設定する変動演出パターン設定処理を実行する（ステップＳ１６３）。この変動演出パターン設定処理が実行されることによって、演出図柄の変動態様、リーチ演出の有無、擬似連演出の有無（演出図柄の短変動表示の有無）、リーチ図柄を構成する演出図柄の種類、リーチ演出の種類や内容、擬似連演出の内容（短変動表示の回数）、停止表示される演出図柄の種類等が決定される。この変動演出パターン設定処理については、図３８に基づいて後に詳述する。
【０５５５】
ステップＳ１６３の処理に続いて、サブＣＰＵ９１は、ステップＳ１６３の処理で設定した変動演出パターンで演出図柄が変動表示されているときに実行する各種予告演出（例えば、ステップアップ演出やセリフ予告、群予告やカットイン等）に関する設定を行う予告演出パターン設定処理を実行する（ステップＳ１６４）。この予告演出パターン設定処理については、図３９に基づいて後に詳述する。
【０５５６】
ステップＳ１６４の処理に続いて、図１９，２０に基づいて上述した第１ボタン演出や

図２１に基づいて上述した第２ボタン演出を実行する場合にその演出パターンを設定するボタン演出パターン設定処理を実行する（ステップＳ１６６）。このボタン演出パターン設定処理については、図４０に基づいて後に詳述する。

【０５５７】

次に、サブＣＰＵ９１は、ステップＳ１６３の処理で設定した変動演出パターンでの変動演出の開始、及びステップＳ１６４の処理で設定した予告演出パターンでの予告演出の実行を指示する変動演出開始コマンドをサブＲＡＭ９３にセットする（ステップＳ１６７）。

【０５５８】

この変動演出開始コマンドは、少なくとも、ステップＳ１６３の処理によって設定された変動演出パターンを示す情報と、ステップＳ１６４の処理によって設定された予告演出パターンを示す情報とを含むものであり、ステップＳ５０のコマンド送信処理によって画像音響制御基板１００およびランプ制御基板１２０に送信される。これにより、サブ制御基板９０において演出パターンが決定された変動演出および予告演出が、画像音響制御基板１００およびランプ制御基板１２０によって実現されることになる。

【０５５９】

なお、ステップＳ１６６の処理において第１ボタン演出の演出パターン（又は第２ボタン演出の演出パターン）が設定された場合は、第１ボタン演出の設定情報（又は第２ボタン演出の設定情報）を更に含む変動演出開始コマンドがサブＲＡＭ９３にセットされ、この変動演出開始コマンドが画像音響制御基板１００およびランプ制御基板１２０に送信されることになる。これにより、サブ制御基板９０において演出パターンが決定された第１ボタン演出（又は第２ボタン演出）が、画像音響制御基板１００およびランプ制御基板１２０によって実現されることになる。

【０５６０】

ステップＳ１６７の処理に続いて、サブＣＰＵ９１は、サブＲＡＭ９３に記憶されている保留数を「１」減算した値に更新する（ステップＳ１６８）。具体的には、メイン制御基板８０から受信した変動開始コマンドが第１特別図柄の変動表示の開始を通知するものである場合には、第１特別図柄判定の保留数を「１」減算した値に更新する。一方、受信した変動開始コマンドが第２特別図柄の変動表示の開始を通知するものである場合には、第２特別図柄判定の保留数を「１」減算した値に更新する。

【０５６１】

［サブ制御基板９０による変動演出パターン設定処理］

図３８は、図３７のステップＳ１６３における変動演出パターン設定処理の詳細フローチャートである。サブＣＰＵ９１は、ステップＳ１６２の処理に続いて、第１特別図柄（又は第２特別図柄）の停止表示に伴って表示画面７０に最終的に確定表示（本停止）させる演出図柄を設定する（ステップＳ１６３１）。具体的には、メイン制御基板８０から受信した変動開始コマンドに含まれている図柄の設定情報に基づいて、図柄変動の終了時に大当たりを示す特別図柄（大当たり図柄）が停止表示されるのか、或いはハズレを示す特別図柄（ハズレ図柄）が停止表示されるのかを特定する。そして、大当たり図柄が停止表示されることを特定した場合には、本停止させる演出図柄として大当たりを報知するための演出図柄（例えばゾロ目を示す演出図柄）を設定し、ハズレ図柄が停止表示されることを特定した場合には、ハズレを報知するための演出図柄を設定する。なお、ハズレを報知するための演出図柄を設定する際に、リーチ演出を行ってからハズレを報知する場合には、ハズレを報知するための演出図柄としてリーチハズレ目を設定し、リーチ演出を行うことなくハズレを報知する場合には、ハズレを報知するための演出図柄としてバラケ目を設定する。

【０５６２】

なお、サブＣＰＵ９１は、今回の図柄変動に関して、上述した図３６におけるステップＳ１３７８の処理によって順目エフェクト演出パターン情報がサブＲＡＭ９３にセットされている場合は、バラケ目として順目を設定する。順目としては、図１８に例示した「１

２３」の他、「２３４」や「５６７」が例として挙げられるが、本実施形態では、これらの順目に関して大当たり信頼度に差異が無い構成とし、順目エフェクト演出の色によって大当たり信頼度に差異を設ける構成としているため、順目を設定する際には、乱数を用いた演出抽選を実行して、いずれかの順目を選択すればよい。

【０５６３】

次に、サブＣＰＵ９１は、受信した変動開始コマンドに含まれている特別図柄の変動パターンの設定情報に基づいて、今回の特別図柄の変動表示に伴ってリーチ有り演出を行う必要があるか否かを判断する（ステップＳ１６３２）。ここで、リーチ有り演出を行う必要があると判断した場合（ステップＳ１６３２：ＹＥＳ）、リーチ有り演出の変動演出パターンを設定する（ステップＳ１６３３）。例えば、特別図柄判定の判定結果と特別図柄の変動パターンとの組み合わせのそれぞれに対して複数種類のリーチ有り演出の変動演出パターンが対応付けられたリーチ有り用変動演出パターン選択テーブルから、ステップＳ１６１の処理で取得した演出乱数に対応するいずれか１つの変動演出パターンを読み出して、その変動演出パターンを示す情報をサブＲＡＭ９３にセットする。

【０５６４】

一方、サブＣＰＵ９１は、リーチ有り演出を行う必要が無いと判断した場合（ステップＳ１６３２：ＮＯ）、今回の図柄変動に関して順目エフェクト演出パターン情報がサブＲＡＭ９３にセットされているか否かを判定する（ステップＳ１６３４）。ここで、順目エフェクト演出パターン情報がセットされていないと判定した場合（ステップＳ１６３４：ＮＯ）、リーチ無し演出の変動演出パターンを設定する（ステップＳ１６３５）。例えば、特別図柄の変動パターン毎に複数種類のリーチ無し演出の変動演出パターンが対応付けられたリーチ無し用変動演出パターン選択テーブルから、ステップＳ１６１の処理で取得した演出乱数に対応するいずれか１つの変動演出パターンを読み出して、その変動演出パターンを示す情報をサブＲＡＭ９３にセットする。

【０５６５】

また、サブＣＰＵ９１は、順目エフェクト演出パターン情報がセットされていると判定した場合（ステップＳ１６３４：ＹＥＳ）、順目演出の変動演出パターンを設定する（ステップＳ１６３６）。具体的には、このステップＳ１６３６の処理を実行する場合は、最終的に確定表示する演出図柄としてステップＳ１６３１の処理で順目が設定されているため、例えば、３つの図柄のスクロール表示が行われている状態で、この順目を表すように各図柄列を順番に擬似停止させる変動演出パターンを設定する。

【０５６６】

本実施形態の遊技機１では、ステップＳ１６３３の処理またはステップＳ１６３５の処理が行われることによって、演出図柄をどのような変動パターンで変動表示するか、リーチ演出を行う場合にどのリーチ演出を行うか、リーチ演出を発展させる場合にはどのような流れでリーチ演出を発展させるか等が決定されることになる。また、ステップＳ１６３６の処理が実行された場合は、順目演出の変動演出パターンの設定情報と、図３６のステップＳ１３７８の処理でサブＲＡＭ９３にセットされた順目エフェクト演出パターン情報とを含む変動演出開始コマンドがステップＳ５０の処理で画像音響制御基板１００およびランプ制御基板１２０に送信される。これにより、サブＣＰＵ９１によって設定された演出パターンでの順目演出および順目エフェクト演出が画像音響制御基板１００およびランプ制御基板１２０によって実現されることになる。

【０５６７】

なお、本実施形態の遊技機１では、第１特別図柄の変動パターンとして、図１４～１６に基づいて上述した特殊変動演出用の変動パターンが用意されている。サブＣＰＵ９１は、この特殊変動演出用の変動パターンを示す図柄の設定情報を含む第１特別図柄判定に係る変動開始コマンドを受信した場合は、上述したステップＳ１６３３の処理において、特殊変動演出の変動演出パターンを設定する。

【０５６８】

［サブ制御基板９０による予告演出パターン設定処理］

図３９は、図３７のステップＳ１６４における予告演出パターン設定処理の詳細フローチャートであり、通常遊技状態において第１特別図柄判定に係る変動開始コマンドを受信した場合に行われる処理を例示するものである。サブＣＰＵ９１は、ステップＳ１６３の処理に続いて、メイン制御基板８０から受信した変動開始コマンドに含まれている特別図柄の変動パターンの設定情報に基づいて、今回の図柄変動において第１特別図柄が変動表示される変動時間が所定時間よりも長いか否かを判定する（ステップＳ１６４１）。

【０５６９】

ところで、図１７に基づいて上述した段階演出を実行する場合、仮に段階演出を第１段階から発展させずに第１段階で終了させる場合であっても、所定時間（例えば、５秒間）が必要である。このため、変動時間が所定時間よりも長い時間を掛けて第１特別図柄が変動表示される図柄変動の一部において段階演出を行う一方で、変動時間が所定時間よりも短い変動パターンで第１特別図柄が変動表示される場合には、段階演出を行わないようにする必要がある。このため、サブＣＰＵ９１によって以下のような処理が実行される。

【０５７０】

すなわち、サブＣＰＵ９１によって変動時間が所定時間よりも短いと判定された場合（ステップＳ１６４１：ＮＯ）、予告演出パターン設定処理が終了して、ステップＳ１６６のボタン演出パターン設定処理に処理が進められる。

【０５７１】

一方、サブＣＰＵ９１は、今回の図柄変動に係る第１特別図柄の変動時間が所定時間よりも長いと判定した場合（ステップＳ１６４１：ＹＥＳ）、今回の第１特別図柄の変動表示中に図１７に基づいて上述した段階演出を実行するか否かを決定するための段階演出抽選を実行する（ステップＳ１６４２）。具体的には、段階演出乱数を取得してサブＲＡＭ９３に格納する。この段階演出乱数は、サブ制御基板９０における乱数更新処理が行われる毎に「１」加算され、サブＣＰＵ９１は、第１特別図柄判定に係る変動開始コマンドを受信した時点のカウント値を段階演出乱数として取得する。そして、この段階演出乱数が予めサブＲＯＭ９２に記憶されている段階演出乱数と比較される乱数値のいずれかと一致するか否かに基づいて、段階演出を実行するか否かを決定する。

【０５７２】

なお、図には示されていないが、サブＲＯＭ９２には、第１特別図柄判定の判定結果（「大当たり」か否か）と、第１特別図柄の変動パターンと、上記の段階演出乱数と比較される乱数値とが対応付けられたテーブルが記憶されている。サブＣＰＵ９１は、このテーブルを参照して、取得した段階演出乱数が、メイン制御基板８０から受信した変動開始コマンドに基づいて特定される第１特別図柄判定の判定結果、及び第１特別図柄の変動パターンに対応付けられている乱数値のいずれかと一致するか否かに基づいて、段階演出を実行するか否かを決定する。なお、このテーブルでは、第１特別図柄判定の判定結果に関して、「ハズレ」よりも「大当たり」に対してより多くの乱数値が対応付けられている。また、第１特別図柄の変動時間が長い変動パターンほど、より多くの乱数値が対応付けられている。このため、本実施形態の遊技機１では、大当たり信頼度が高いほど段階演出が実行され易く、逆に、大当たり信頼度が低いほど段階演出が実行され難くなっている。

【０５７３】

続いて、サブＣＰＵ９１は、ステップＳ１６４２の抽選結果に基づいて、段階演出を実行するか否かを判定する（ステップＳ１６４３）。ここで、段階演出を実行しないとサブＣＰＵ９１によって判定された場合（ステップＳ１６４３：ＮＯ）、予告演出パターン設定処理が終了して、ステップＳ１６６に処理が進められる。

【０５７４】

一方、サブＣＰＵ９１は、段階演出を実行すると判定した場合（ステップＳ１６４３：ＹＥＳ）、メイン制御基板８０から受信した変動開始コマンドに含まれている図柄の設定情報に基づいて、今回の図柄変動に係る第１特別図柄判定の判定結果が「大当たり」であるか否かを判定する（ステップＳ１６４４）。ここで、「大当たり」であると判定した場合（ステップＳ１６４４：ＹＥＳ）、大当たり用段階演出パターン選択テーブルをサブＲ

ＯＭ９２から読み出してサブＲＡＭ９３にセットし（ステップＳ１６４５）、「大当たり」ではないと判定した場合（ステップＳ１６４４：ＮＯ）、ハズレ用段階演出パターン選択テーブルをサブＲＯＭ９２から読み出してサブＲＡＭ９３にセットする（ステップＳ１６４６）。

【０５７５】

そして、サブＣＰＵ９１は、ステップＳ１６４５の処理またはステップＳ１６４６の処理によってサブＲＡＭ９３にセットした段階演出パターン選択テーブルを参照して、段階演出の演出パターンを選択する段階演出パターン選択処理を実行する（ステップＳ１６４７）。

【０５７６】

図には示されていないが、サブＲＯＭ９２に記憶されている段階演出パターン選択テーブルでは、第１特別図柄判定の判定結果と、第１特別図柄の変動パターンと、段階演出の演出パターンと、乱数値とが対応付けられている。サブＣＰＵ９１は、ステップＳ１６４７の処理において、メイン制御基板８０から受信した変動開始コマンドにより特定される第１特別図柄判定の判定結果および第１特別図柄の変動パターンと、ステップＳ１６１の処理で取得した演出乱数とに対応する段階演出の演出パターンをサブＲＡＭ９３にセットされている段階演出パターン選択テーブルから読み出すことによって、段階演出の１の演出パターンを選択する。なお、選択され得る段階演出の演出パターンは、図１７に基づいて上述した通りである。

【０５７７】

なお、ステップＳ１６３の処理によって、擬似連演出が行われる演出図柄の変動演出パターンが設定されている場合に関しては、その一部において、図１７（Ｆ）に例示される擬似連演出の実行を示唆する演出画像が最終的に表示されることになる段階演出の演出パターンや、図１７（Ｊ）に例示される擬似連演出の実行を示唆する演出画像が最終的に表示されることになる段階演出の演出パターンが選択される。

【０５７８】

なお、予告演出パターン設定処理では、例えば、セリフ予告や群予告といった他の予告演出の演出パターンを設定する処理も行われるが、この処理については従来と同様に行われるため、ここでの説明は省略する。

【０５７９】

［サブ制御基板９０によるボタン演出パターン設定処理］

図４０は、図３７のステップＳ１６６におけるボタン演出パターン設定処理の詳細フローチャートである。サブＣＰＵ９１は、ステップＳ１６４の予告演出パターン設定処理に続いて、図４０に例示される一連のボタン演出パターン設定処理を実行する。サブＣＰＵ９１は、まず、ステップＳ１６３の処理で設定した変動演出パターンが、ボタン演出ありの変動演出パターンであるか否かを判定する（ステップＳ１６６１）。サブＲＯＭ９２には、図１９，２０に基づいて上述した第１ボタン演出が行われる変動演出の変動演出パターンを示す情報と、図２１に基づいて上述した第２ボタン演出が行われる変動演出の変動演出パターンを示す情報が記憶されている。サブＣＰＵ９１は、これらの情報を参照して、ステップＳ１６３の処理で設定した変動演出パターンが、第１ボタン演出または第２ボタン演出が行われる変動演出の変動演出パターンであるか否かを判定する。

【０５８０】

サブＣＰＵ９１は、ボタン演出ありの変動演出パターンであると判定した場合（ステップＳ１６６１）、ボタン演出に関する有効期間を設定する（ステップＳ１６６２）。すなわち、今回の図柄変動において行われる第１ボタン演出（又は第２ボタン演出）に関して、図２０に基づいて上述した第１有効期間～第５有効期間の５つの有効期間を設定して、その情報をサブＲＡＭ９３にセットする。なお、図２０の表記から明らかなように、第１有効期間～第４有効期間のそれぞれの有効期間の前後７００ｍｓが無効期間であるため、第１有効期間～第５有効期間が設定されることによって、第１無効期間～第５無効期間が必然的に設定され、また、操作促進演出の実行期間も設定されることとなる。

【０５８１】
次に、サブＣＰＵ９１は、サブＲＯＭ９２に記憶されているボタン演出パターン選択テーブルを読み出してサブＲＡＭ９３にセットする（ステップＳ１６６３）。そして、ボタン演出パターンを選択するためのボタン演出パターン選択乱数を取得してサブＲＡＭ９３に格納する（ステップＳ１６６４）。このボタン演出パターン選択乱数は、サブ制御基板９０における乱数更新処理が行われる毎に「１」加算され、サブＣＰＵ９１は、メイン制御基板８０から変動開始コマンドを受信した時点のカウント値をボタン演出パターン選択乱数として取得する。
【０５８２】
続いて、サブＣＰＵ９１は、ステップＳ１６６３の処理でサブＲＡＭ９３にセットしたボタン演出パターン選択テーブルから、今回の特別図柄判定の判定結果と、ステップＳ１６６４の処理で取得・格納したボタン演出パターン選択乱数とに対応するボタン演出パターンを読み出すことによって、１のボタン演出パターンを選択する（ステップＳ１６６５）。
【０５８３】
なお、サブＲＯＭ９２には、第１ボタン演出の演出パターンを選択するための第１ボタン演出パターン選択テーブルと、第２ボタン演出の演出パターンを選択するための第２ボタン演出パターン選択テーブルとが記憶されており、第１ボタン演出が行われる変動演出に係る変動演出パターンが設定されている場合は第１ボタン演出パターン選択テーブルがサブＲＡＭ９３にセットされ、第２ボタン演出が行われる変動演出に係る変動演出パターンが設定されている場合は第２ボタン演出パターン選択テーブルがサブＲＡＭ９３にセットされる。
【０５８４】
サブＣＰＵ９１は、ステップＳ１６６５の処理に続いて、ステップＳ１６６２の処理で設定した有効期間を示す情報と、ステップＳ１６６５の処理で選択したボタン演出パターンを示す情報とを、ボタン演出の実行を指示するボタン演出パターン設定情報としてサブＲＡＭ９３にセットする（ステップＳ１６６６）。
【０５８５】
このステップＳ１６６６の処理によってボタン演出パターン設定情報がセットされると、そのボタン演出パターン設定情報を含む変動演出開始コマンドが、ステップＳ５０のコマンド送信処理によって画像音響制御基板１００およびランプ制御基板１２０に送信される。これにより、サブ制御基板９０において演出パターンが決定されたボタン演出（第１ボタン演出や第２ボタン演出など）が、画像音響制御基板１００およびランプ制御基板１２０によって実現されることになる。
【０５８６】
なお、第１ボタン演出パターン選択テーブルでは、左リール変動演出に続いて菱形形状の特定の絵柄を表示画面７０における左下の表示領域に停止表示する第１の演出パターンと、左リール変動演出に続いて「×」の記号を表示画面７０における左下の表示領域に停止表示する第２の演出パターンとが規定されており、第１ボタン演出パターン選択テーブルを参照することで、第１ボタン演出の演出パターンとして、第１の演出パターンまたは第２の演出パターンが選択される。
【０５８７】
また、第２ボタン演出パターン選択テーブルでは、攻撃技昇格演出の実行回数および攻撃技の昇格パターンが互いに異なる第２ボタン演出に係る多数の演出パターンが規定されており、第２ボタン演出パターン選択テーブルを参照してステップＳ１６６５の処理を実行することで、第２ボタン演出の演出パターンとして、図２１に基づいて上述した様々な演出パターンのいずれかの演出パターンが選択されることになる。
【０５８８】
［サブ制御基板９０による操作受付け処理］
図４１は、図３１のステップＳ４０における操作受付け処理の詳細フローチャートであ

る。サブＣＰＵ９１は、ステップＳ１０のコマンド受信処理（図３１参照）に続いて、図４１に例示されるように、有効期間中であるか否かを判定する（ステップＳ４０１）。具体的には、上述したステップＳ１６６２の処理によってサブＲＡＭ９３にセットされた有効期間の設定情報と、特別図柄の変動表示が開始されてからの経過時間とに基づいて、有効期間中であるか否かを判定する。なお、有効期間の設定情報がサブＲＡＭ９３に記憶されていない場合は、有効期間中ではないと判定される。ステップＳ４０１において、有効期間中ではないと判定された場合（ステップＳ４０１：ＮＯ）、操作受付け処理が終了してステップＳ５０（図３１参照）のコマンド送信処理に処理が進められる。

【０５８９】

一方、サブＣＰＵ９１は、有効期間中であると判定した場合（ステップＳ４０１：ＹＥＳ）、第１演出ボタン３５が操作されたことを示す操作信号が第１演出ボタン検知センサ３５１から入力されたか否かに基づいて、第１演出ボタン検知センサ３５１が「ＯＮ」になったか否かを判定する（ステップＳ４０２）。ここで、第１演出ボタン検知センサ３５１が「ＯＮ」になっていない判定された場合（ステップＳ４０２：ＮＯ）、すなわち、第１演出ボタン３５が操作されたことを示す操作信号が入力されていない場合、後述するステップＳ４０５に処理が進められる。

【０５９０】

ところで、図１９，２０に基づいて上述したように、本実施形態の遊技機１では、通常遊技状態における第１特別図柄の変動表示中に、第１ボタン演出の終了後に第１ＳＰリーチ（又は第２ＳＰリーチ）が実行される場合に、第１有効期間～第５有効期間のいずれかの有効期間中に遊技者が第１演出ボタン３５を１回でも操作できれば、その操作に応じて左リール変動演出を終了させて菱形の絵柄を停止表示する操作対応演出を行うこととしている。

【０５９１】

しかしながら、第１特別図柄の変動表示中に第１ＳＰリーチ（又は第２ＳＰリーチ）が実行される場合に限って第１ボタン演出を行うようにした場合、第１ボタン演出が発生した時点で、第１ＳＰリーチ（又は第２ＳＰリーチ）が実行されることが濃厚となり、第１ボタン演出に係る各有効期間中に遊技者が第１演出ボタン３５を操作する必要性が低下することから、第１ボタン演出による十分な演出効果を得られなくなる可能性がある。

【０５９２】

そこで、本実施形態の遊技機１では、このような問題が生じるのを抑制すべく、通常遊技状態における第１特別図柄の変動表示中に第１ＳＰリーチ（又は第２ＳＰリーチ）が実行されない場合においても第１ボタン演出を発生させ、この第１ボタン演出に係る第１有効期間～第５有効期間のいずれかの有効期間中に遊技者が第１演出ボタン３５を操作できたとしても、その操作に応じた操作対応演出を実行せず（すなわち、その操作を有効操作とはせず）、無効操作という扱いにして、左リール変動演出を継続させることとしている。

【０５９３】

一方、図２１に基づいて上述した第２ボタン演出では、サブＣＰＵ９１によって設定される攻撃技昇格演出の実行パターンによって、遊技者が有効期間中に第１演出ボタン３５を操作したとしてもその操作に応じた攻撃技昇格演出が実行されない場合があり、このような演出制御を実現するために、設定されている攻撃技昇格演出の実行パターンに基づいて、有効期間中に行われた第１演出ボタン３５の一部の操作を無効操作という扱いにして、操作対応演出としての攻撃技昇格演出を実行しないようにする必要がある。

【０５９４】

このように、本実施形態の遊技機１では、第１ボタン演出と第２ボタン演出の両方に関して、有効期間中に行われた第１演出ボタン３５の操作の一部を無効操作として操作対応演出を実行しないようにする必要があることから、以下のような処理が行われる。

【０５９５】

すなわち、サブＣＰＵ９１は、第１演出ボタン検知センサ３５１が「ＯＮ」になったと

判定した場合（ステップＳ４０２：ＹＥＳ）、すなわち、第１演出ボタン３５が操作されたことを示す操作信号が入力された場合、その第１演出ボタン３５の操作が有効操作であるか否かを判定する（ステップＳ４０３）。具体的には、第１演出ボタン３５の操作が第１ボタン演出に係る有効期間中の操作である場合、変動演出パターン設定処理によって設定した変動演出パターンが、第１ＳＰリーチ（又は第２ＳＰリーチ）が実行される変動演出パターンであれば、その操作が有効操作であると判定し、逆に、第１ＳＰリーチ（又は第２ＳＰリーチ）が実行されない変動演出パターンであれば、有効操作ではないと判定する。また、第１演出ボタン３５の操作が第２ボタン演出に係る有効期間中の操作である場合、設定されている攻撃技昇格演出の実行パターンによって、その操作に応じて攻撃技昇格演出を実行することが予め決定されていればその操作を有効操作と判定し、そうでなければ、その操作を有効操作ではないと判定する。

【０５９６】

サブＣＰＵ９１は、第１演出ボタン３５の操作が有効操作であると判定した場合（ステップＳ４０３：ＹＥＳ）、第１演出ボタン３５が操作されたことを通知する第１演出ボタン操作通知コマンドをサブＲＡＭ９３にセットする（ステップＳ４０４）。この第１演出ボタン操作通知コマンドは、ステップＳ５０のコマンド送信処理によって画像音響制御基板１００（及びランプ制御基板１２０）に送信される。これに対して、画像音響制御基板１００の画像音響制御ＣＰＵ１０１は、第１ボタン演出に係る表示制御の実行中に第１演出ボタン操作通知コマンドを受信した場合は、左リール変動演出を終了させて菱形の絵柄を停止表示する操作対応演出を実現するための表示制御を行い、第２ボタン演出に係る表示制御の実行中に第１演出ボタン操作通知コマンドを受信した場合は、サブＣＰＵ９１によって指示された攻撃技昇格演出を実現するための表示制御を行う。

【０５９７】

なお、例えば、図１０（Ｅ）に例示される第１演出ボタン操作促進演出に係る有効期間中に第１演出ボタン３５が操作された場合は、その操作の一部を無効操作として扱う必要が無いことから、第１ボタン演出や第２ボタン演出とは異なるボタン演出の有効期間中に第１演出ボタン３５が操作された場合は、ステップＳ４０３の判定処理で無条件に「ＮＯ」と判定され、ステップＳ４０４に処理が進められる。

【０５９８】

サブＣＰＵ９１は、ステップＳ４０４の処理を実行した場合、第１演出ボタン検知センサ３５１が「ＯＮ」になっていないと判定した場合（ステップＳ４０２：ＮＯ）、又は、第１演出ボタン３５の操作が有効操作ではないと判定した場合（ステップＳ４０３：ＮＯ）、第２演出ボタン３６が操作されたことを示す操作信号が第２演出ボタン検知センサ３６１から入力されたか否かに基づいて、第２演出ボタン検知センサ３６１が「ＯＮ」になったか否かを判定する（ステップＳ４０５）。ここで、第２演出ボタン検知センサ３６１が「ＯＮ」になっていないと判定された場合（ステップＳ４０５：ＮＯ）、一連の操作受付け処理が終了してステップＳ５０のコマンド送信処理に処理が進められる。

【０５９９】

一方、サブＣＰＵ９１は、第２演出ボタン検知センサ３６１が「ＯＮ」になったと判定した場合（ステップＳ４０５：ＹＥＳ）、第２演出ボタン３５が操作されたことを通知する第２演出ボタン操作通知コマンドをサブＲＡＭ９３にセットする（ステップＳ４０６）。この第２演出ボタン操作通知コマンドは、ステップＳ５０のコマンド送信処理によって画像音響制御基板１００（及びランプ制御基板１２０）に送信される。これに対して、画像音響制御基板１００の画像音響制御ＣＰＵ１０１は、例えば、図１０（Ｇ）に例示される第２演出ボタン操作促進演出に係る表示制御の実行中に第２演出ボタン操作通知コマンドを受信した場合、当たり報知演出（又はハズレ報知演出）を実現するための表示制御を行う。

【０６００】

［画像音響制御基板１００による割込み処理］

次に、図４２を参照しつつ、画像音響制御基板１００において実行される割込み処理に

ついて説明する。ここで、図４２は、画像音響制御基板１００において実行される割込み処理を例示するフローチャートである。画像音響制御基板１００は、電源投入時や電源断時等の特殊な場合を除く通常の動作時において、図４２に例示される一連の処理を一定時間（例えば３３ミリ秒）毎に繰り返し実行する。

【０６０１】

まず、画像音響制御ＣＰＵ１０１は、サブ制御基板９０から受信したコマンドに基づいて表示画面７０における画像表示を制御する画像表示制御処理を実行する（ステップＳ７１）。この画像表示制御処理については、図４３に基づいて後に詳述する。

【０６０２】

ステップＳ７１の処理に続いて、画像音響制御ＣＰＵ１０１は、表示画面７０で行われる画面表示と同期するように或いは非同期に、スピーカ３８から各種の演出音を出力させるための演出音出力制御処理を実行する（ステップＳ７２）。

【０６０３】

ステップＳ７２の処理に続いて、画像音響制御ＣＰＵ１０１は、データ送信制御処理を実行する（ステップＳ７３）。具体的には、画像音響制御基板１００において行われる画像音響制御に関するデータをサブ制御基板９０に送信する。これに対して、サブ制御基板９０は、図３１のステップＳ６０におけるデータ転送処理によって、画像音響制御基板１００から受信したデータをランプ制御基板１２０に転送する。これにより、表示画面７０およびスピーカ３８によって実行される演出と同期するように、枠ランプ３７や盤面ランプ５、可動装飾部材１４等が制御される。

【０６０４】

［画像音響制御基板１００による画像表示制御処理］

図４３は、図４２のステップＳ７１における画像表示制御処理の詳細フローチャートである。画像音響制御ＣＰＵ１０１は、まず、サブ制御基板９０から送信されたコマンドを受信したか否かを判定する（ステップＳ７１１）。ここで、コマンドを受信していないと判定された場合（ステップＳ７１１：ＮＯ）、ステップＳ７２に処理が進められる。

【０６０５】

一方、画像音響制御ＣＰＵ１０１は、サブ制御基板９０からのコマンドを受信したと判定した場合（ステップＳ７１１：ＹＥＳ）、そのコマンドに含まれている設定情報を制御ＲＡＭ１０３にセットする（ステップＳ７１２）。そして、制御ＲＡＭ１０３にセットした設定情報に基づいて、表示画面７０に演出画像をどのように表示すべきかを判断し、ＶＤＰ１０４の描画処理を制御するためのディスプレイリストを作成して制御ＲＡＭ１０３の所定領域に格納し（ステップＳ７１３）、そのディスプレイリストをＶＲＡＭ１０６のディスプレイリスト記憶領域にセットする（ステップＳ７１４）。このディスプレイリスト記憶領域にセットされたディスプレイリストに基づいてＶＤＰ１０４が描画処理を実行することによって、サブ制御基板９０から指示された演出表示が実現されることになる。

【０６０６】

［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、本発明をいわゆる確変ループタイプと呼ばれる１種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、いわゆるＳＴ機と呼ばれる１種タイプのパチンコ遊技機や、いわゆる１種２種混合タイプと呼ばれるパチンコ遊技機等の他の遊技機に適用してもよい。

【０６０７】

また、上記実施形態において説明した遊技機１の構成や各部材の動作態様は単なる一例に過ぎず、他の構成や動作態様であっても本発明を実現できることは言うまでもない。また、上述したフローチャートにおける処理の順序、設定値、乱数値、判定に用いられる閾値等は単なる一例に過ぎず、本発明の範囲を逸脱しなければ他の順序や値であっても、本発明を実現できることは言うまでもない。上記実施形態で例示した図面等も単なる一例であって、他の態様であってもよい。

【０６０８】
［参考発明］
以下、本明細書で開示した実施形態（実施例）に関連する発明を参考発明として開示しておく。
【０６０９】
（参考発明１）
参考発明１－１の遊技機は、
遊技者による入力が可能な入力手段と、
遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かの判定を行う判定手段と、
前記判定の結果に基づく演出の実行を制御する演出制御手段と、を備え、
前記演出制御手段は、
前記入力手段に対する入力を遊技者に促す入力促進演出を実行し、当該入力促進演出の実行中に前記入力手段に対する入力が有効な複数の有効期間を発生させ、
有効期間中に前記入力手段に対する入力が行われた場合に、当該入力に応じた入力対応演出を実行可能であることを特徴とするものである。
【０６１０】
この遊技機によれば、遊技者が有効期間中における入力タイミングを逃してしまった場合でも、有効期間が再度発生するため、遊技者が有効期間中に入力手段に対する入力を行えなかったことに起因して入力対応演出を発生させることができないといった問題が生じる可能性を容易に低減させることが可能である。
【０６１１】
また、参考発明１－２の遊技機は、参考発明１－１の遊技機において、
前記演出制御手段は、
前記入力促進演出の実行中であって、且つ、有効期間中ではないときに前記入力手段に対する入力が行われた場合は、当該入力に応じた前記入力対応演出を実行しないことを特徴とするものである。
【０６１２】
この遊技機によれば、入力促進演出の実行中であって、且つ、入力手段に対する入力が有効期間中に行われた場合にのみ、入力対応演出が実行される。このため、遊技者は、有効期間を推測しながら入力を楽しんで行うことができ、また、有効期間が複数回発生することで、入力対応演出の発生確率を向上させることが可能である。
【０６１３】
（参考発明２）
参考発明２－１の遊技機は、
遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かの判定を行う判定手段と、
前記判定が行われると、所定の図柄表示手段に特別図柄を変動表示させてから前記判定の結果を示す特別図柄を停止表示させる図柄表示制御手段と、
演出の実行を制御する演出制御手段と、を備え、
前記演出制御手段は、
前記特別図柄の変動表示中に、前記判定の結果を報知する演出図柄を当該特別図柄の変動時間よりも短い時間を掛けて変動表示する複数回の短変動表示を実行可能であり、
１回の前記特別図柄の変動表示中に実行される前記短変動表示の実行回数が多いほど、前記特別遊技が実行され易く、
前記演出制御手段は、
１回の前記特別図柄の変動表示中に実行される前記短変動表示の実行回数を示唆する示唆画像を表示し、当該示唆画像が示唆する前記実行回数が変化するように前記示唆画像の表示を更新可能であることを特徴とするものである。
【０６１４】
この遊技機によれば、１回の特別図柄の変動表示中に実行される短変動表示の実行回数が多いほど特別遊技が実行され易いのに対して、１回の特別図柄の変動表示中に実行され

る短変動表示の実行回数を示唆する示唆画像が表示されるため、示唆画像を表示することによって、特別遊技が実行されることに対する遊技者の期待感を効果的に向上させることが可能である。また、示唆画像が示唆する実行回数が変化するように示唆画像の表示が更新されることがあるため、示唆画像が示唆する実行回数が固定されている場合に比べて、興趣性が高い演出を実行することができ、高い演出効果を得ることができる。

【０６１５】

また、参考発明２－２の遊技機は、参考発明２－１の遊技機において、

前記演出制御手段は、

１回の前記特別図柄の変動表示中に実行される、全ての前記短変動表示の実行回数を示唆する前記示唆画像を表示するときと、一部の前記短変動表示の実行回数を示唆する前記示唆画像を表示するときとがあることを特徴とするものである。

【０６１６】

この遊技機によれば、１回の特別図柄の変動表示中に実行される全部の短変動表示の実行回数を示唆する示唆画像が表示される場合の他に、１回の特別図柄の変動表示中に実行される一部の短変動表示の実行回数を示唆する示唆画像が表示される場合があり、後者の場合、示唆画像が示唆する実行回数よりも多い回数の短変動表示が実行されることになる。このため、示唆画像が示唆する実行回数と同数の短変動表示が実行されると考えていた遊技者に対して意外性を感じさせることができ、示唆画像を表示する演出による演出効果を向上させることが可能である。

【０６１７】

また、参考発明２－３の遊技機は、参考発明２－１または参考発明２－２の遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記示唆画像が表示された状態で前記短変動表示が開始されるのに伴って、表示中の前記示唆画像が示唆する実行回数が減少するように当該示唆画像の表示を更新するときと、表示中の前記示唆画像が示唆する実行回数が変化しないように当該示唆画像の表示を維持するときとがあることを特徴とするものである。

【０６１８】

この遊技機によれば、示唆画像が表示された状態で短変動表示が開始されるのに伴って、表示中の示唆画像が示唆する実行回数が減少するように示唆画像の表示が更新される場合の他に、表示中の示唆画像が示唆する実行回数が変化しないように示唆画像の表示が維持される場合があり、後者の場合、開始された短変動表示の後に、短変動表示が再度実行されることになる。このように、示唆画像によって示唆されていない短変動表示が実行される場合があるため、遊技者に対して意外性を感じさせることができ、示唆画像を表示する演出による演出効果を向上させることが可能である。

【０６１９】

また、参考発明２－４の遊技機は、参考発明２－１から参考発明２－３のいずれかの遊技機において、

前記演出制御手段は、

表示中の前記示唆画像が示唆する実行回数が第１回数から当該第１回数よりも多い第２回数へと増加するように当該示唆画像の表示を更新するときがあることを特徴とするものである。

【０６２０】

この遊技機によれば、表示中の示唆画像が示唆する実行回数が第１回数から（第１回数よりも多い）第２回数へと増加するときがあるため、示唆画像に基づいて短変動表示の実行回数が少ないために特別遊技が実行される可能性が低いと考えていた遊技者に対して意外性を感じさせることができ、且つ、特別遊技が実行されることに対する遊技者の期待感を効果的に向上させることができる。

【０６２１】

また、参考発明２－５の遊技機は、参考発明２－１から参考発明２－４のいずれかの遊

技機において、
前記演出制御手段は、
前記示唆画像が表示された状態で１回の前記特別図柄の変動表示中における最後の前記短変動表示が開始されるのに伴って、表示中の示唆画像を用いて、前記判定の結果に基づく特定演出を実行可能であることを特徴とするものである。
【０６２２】
この遊技機によれば、示唆画像が表示された状態で（１回の特別図柄の変動表示中における）最後の短変動表示が開始されるのに伴って、表示中の示唆画像を用いて特定演出が実行される場合がある。このように、示唆画像が、短変動表示の実行回数を示唆する機能と、特定演出を実行する機能とを併せ持つことになるため、示唆画像を表示する演出による演出効果を更に向上させることができ、また、特定演出によって、特別遊技が実行されることに対する遊技者の期待感を効果的に向上させることができる。
【０６２３】
（参考発明３）
参考発明３－１の遊技機は、
遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かの判定を行う判定手段と、
前記判定の結果に基づく演出の実行を制御する演出制御手段と、を備え、
前記演出制御手段は、
所定の表示画面における前記判定の結果を報知する識別情報の変動表示として、第１表示制御を実行するときと、第２表示制御を実行するときと、があり、
前記第１表示制御によって、少なくとも識別情報を有する複数の第１演出画像から構成される第１演出画像群のうちの少なくともいずれか１つの第１演出画像が表示されるように前記第１演出画像群を変動表示し、
前記第２表示制御によって、識別情報を有する複数の第２演出画像から構成される第２演出画像群のうちの少なくともいずれか１つの第２演出画像が表示されるように前記第２演出画像群を変動表示し、
前記第２演出画像は識別情報を内側に含む演出画像であり、前記第１演出画像は当該第２演出画像と異なる演出画像であることを特徴とするものである。
【０６２４】
この遊技機によれば、少なくとも識別情報を有する複数の第１演出画像から構成される第１演出画像群の変動表示に加えて、（第１演出画像とは異なって）識別情報を内側に含む複数の第２演出画像から構成される第２演出画像群の変動表示を実行可能である。このため、識別情報の変動態様が豊富になり、識別情報を変動表示する演出の興趣性を向上させることが可能である。
【０６２５】
また、参考発明３－２の遊技機は、参考発明３－１の遊技機において、
前記第２表示制御は、互いに異なる識別情報を内側に含む複数の前記第２演出画像を表示して行われる識別情報の変動表示であることを特徴とするものである。
【０６２６】
この遊技機によれば、第１演出画像群のうちのいずれか１つの第１演出画像が表示されるように第１演出画像群が変動表示される場合の他に、互いに異なる識別情報を内側に含む複数の第２演出画像が表示されるように第２演出画像群が変動表示される場合がある。このため、識別情報を変動表示する演出が多彩になり、識別情報を変動表示する演出の興趣性を効果的に向上させることが可能である。
【０６２７】
また、参考発明３－３の遊技機は、参考発明３－１または参考発明３－２の遊技機において、
前記演出制御手段は、
表示中の前記第２演出画像の内側で識別情報を変動させる前記第２表示制御を実行可能であることを特徴とするものである。

【０６２８】
この遊技機によれば、第２演出画像に対して識別情報が固定された状態で第２演出画像を変動させる場合に比べて、識別情報の動きが変化に富んだものとなり、識別情報を変動表示する演出の興趣性をより一層向上させることが可能である。
【０６２９】
また、参考発明３－４の遊技機は、参考発明３－１から参考発明３－３のいずれかの遊技機において、
所定の図柄表示手段において図柄を変動表示してから前記判定の結果を示す図柄を停止表示させる図柄表示制御手段と、
前記判定手段によって前記特別遊技を実行すると判定されたことを示す図柄が前記図柄表示手段に停止表示された場合に、前記特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、を備え、
前記演出制御手段は、
１回の前記図柄の変動表示中に、前記判定の結果を報知する複数の識別情報を構成する各識別情報の変動表示として、前記第２表示制御を実行可能であり、
前記複数の識別情報のうちの１の識別情報の変動表示として、前記第２演出画像を第１変動態様で変動表示する前記第２表示制御を実行する一方、
前記複数の識別情報のうちの前記１の識別情報とは異なる他の識別情報の変動表示として、前記第１変動態様とは異なる第２変動態様で前記第２演出画像を変動表示する前記第２表示制御を実行可能であることを特徴とするものである。
【０６３０】
この遊技機によれば、判定の結果を報知する複数の識別情報のうち、例えば、最初に停止する識別情報（１の識別情報の一例）の変動表示として、第２演出画像が第１変動態様で変動表示され、２番目に停止する識別情報（他の識別情報の一例）の変動表示として、第１変動態様とは異なる第２変動態様で第２演出画像が変動表示される。このように、複数の識別情報のうちのどの識別情報であるかによって、第２演出画像の変動態様が変化するため、変化に富んだ第２演出画像の変動表示を実現することが可能である。
【０６３１】
また、参考発明３－５の遊技機は、参考発明３－１から参考発明３－３のいずれかの遊技機において、
所定の図柄表示手段において図柄を変動表示してから前記判定の結果を示す図柄を停止表示させる図柄表示制御手段と、
前記判定手段によって前記特別遊技を実行すると判定されたことを示す図柄が前記図柄表示手段に停止表示された場合に、前記特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、を備え、
前記演出制御手段は、
１回の前記図柄の変動表示中に、前記第１表示制御および前記第２表示制御の両方を実行可能であることを特徴とするものである。
【０６３２】
この遊技機によれば、１回の図柄の変動表示中に、第１表示制御および第２表示制御の両方が実行される場合があり、例えば、第１演出画像群の変動表示が行われてから第２演出画像群の変動表示が行われたり、或いは、第２演出画像群の変動表示が行われてから第１演出画像群の変動表示が行われたりすることになる。これにより、第１演出画像の変動表示が第２演出画像の変動表示に切り替わったり、或いは、第２演出画像の変動表示が第１演出画像の変動表示に切り替わったりするため、識別情報の変動表示が単調になるのを抑制することが可能である。
【０６３３】
また、参考発明３－６の遊技機は、参考発明３－１から参考発明３－５のいずれかの遊技機において、
前記演出制御手段は、

前記第２表示制御によって、前記表示画面外から当該表示画面内へと前記第２演出画像が移動してくる様子を表す移動演出表示を行い、
前記移動演出表示中に、第１形状の前記第２演出画像が表示された後に前記第１形状とは異なる第２形状の前記第２演出画像が表示されるときがあることを特徴とするものである。
【０６３４】
この遊技機によれば、第２表示制御によって移動演出表示が行われる過程において、第１形状の第２演出画像が表示されてから（第１形状とは異なる）第２形状の第２演出画像が表示されるときがある。このように、第２演出画像に係る移動演出表示中に、第２演出画像の形状が変化するため、第２演出画像の形状が固定されている場合に比べて、より興趣性が高い識別情報の変動表示を実行可能である。
【０６３５】
（参考発明４）
参考発明４－１の遊技機は、
遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かの判定を行う判定手段と、
演出の実行を制御する演出制御手段と、を備え、
前記演出制御手段は、
それぞれが識別情報を有して構成される複数の演出図柄を表示可能であり、
前記判定手段によって前記特別遊技を実行すると判定されたことを示す第１の組み合わせで複数の演出図柄を表示するときと、前記第１の組み合わせとは異なり且つ各演出図柄の識別情報が特定の組み合わせとなる第２の組み合わせで複数の演出図柄を表示するときとがあり、
複数の演出図柄が前記第２の組み合わせで表示されたことを示唆すべく、所定の演出画像が所定方向に伸びていく様子を表す変化演出表示を実行可能であることを特徴とするものである。
【０６３６】
ところで、特別遊技を実行すると判定されたことを示す第１の組み合わせで複数の演出図柄が表示された場合、これらの演出図柄を遊技者が注視する可能性が高いと考えられる。その一方で、第１の組み合わせとは異なる組み合わせで複数の演出図柄が表示された場合は、遊技者がこれらの演出図柄を注視する可能性は低いと考えられる。
【０６３７】
これに対して、上記第１発明の遊技機によれば、第１の組み合わせとは異なり且つ各演出図柄の識別情報が特定の組み合わせとなる第２の組み合わせで複数の演出図柄が表示された際に、所定の演出画像が所定方向に伸びていく様子を表す変化演出表示が実行されて、複数の演出図柄が第２の組み合わせで表示されたことが示唆される。このため、第１の組み合わせに比べて遊技者が注視する可能性が低い第２の組み合わせで複数の演出図柄が表示された際にも、遊技者の視線を複数の演出図柄へと容易に誘導することができる。
【０６３８】
また、参考発明４－２の遊技機は、参考発明４－１の遊技機において、
前記複数の演出図柄のそれぞれが有する識別情報は数字であり、
前記変化演出表示は、前記第２の組み合わせで表示された複数の演出図柄の各数字に基づく所定の規則に従って、前記所定の演出画像が所定方向に伸びていく様子を表す演出表示であることを特徴とするものである。
【０６３９】
この参考発明４－２の遊技機によれば、第２の組み合わせで表示された複数の演出図柄の各数字に基づく所定の規則に従って所定の演出画像が所定方向に伸びていく様子を表す変化演出表示が実行される。このため、何の規則性もなく所定の演出画像が所定方向に伸びていく様子を表す変化演出表示を実行する場合に比べて、複数の演出図柄が第２の組み合わせで表示されたことをより効果的に示唆することが可能である。
【０６４０】

また、参考発明４－３の遊技機は、参考発明４－２の遊技機において、
前記変化演出表示は、前記第２の組み合わせで表示された複数の演出図柄を数字の小さいものから大きいものの順に指し示すという前記所定の規則に従って、前記所定の演出画像が伸びていく様子を表す演出表示であることを特徴とするものである。

【０６４１】

この参考発明４－３の遊技機によれば、変化演出表示によって、第２の組み合わせで表示された複数の演出図柄を数字の小さいものから大きいものの順に指し示すように演出画像が伸びていく様子を表す変化演出表示が行われる。このため、遊技者は、表示された複数の演出図柄を、数字の小さいものから大きいもの順に簡単に目で追うことができ、複数の演出図柄を容易に認識することが可能である。

【０６４２】

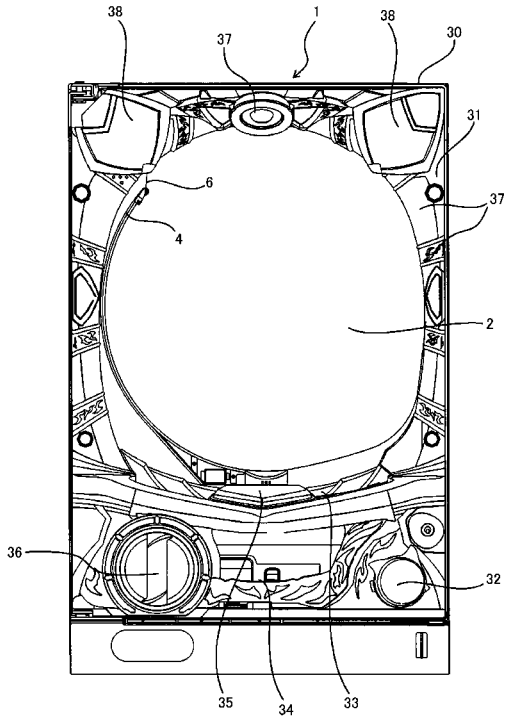
なお、上記参考発明１～４の２以上の任意の発明を組み合せてもよい。

【符号の説明】

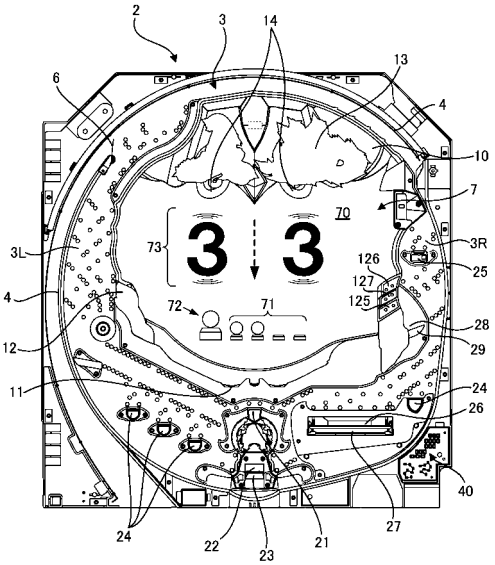
【０６４３】

１　遊技機（パチンコ遊技機）、７　画像表示装置、２１　第１始動口、２２　第２始動口、２３　開閉部材、２６　第１大入賞口、２８　第２大入賞口、３５　第１演出ボタン、３６　第２演出ボタン、４１　第１特別図柄表示器、４２　第２特別図柄表示器、７０　表示画面、７４　短変動回数、７５　残短変動回数予告画像、８０　メイン制御基板、８１　メインＣＰＵ、９０　サブ制御基板、９１　サブＣＰＵ、１００　画像音響制御基板、１０１　画像音響制御ＣＰＵ、１２０　ランプ制御基板、１２１　ランプＣＰＵ、２１１　第１始動口センサ、２２１　第２始動口センサ、３５１　第１演出ボタン検知センサ、３５２　第１演出ボタンランプ、３５３　振動モータ、３６１　第２演出ボタン検知センサ、３６２　第２演出ボタンランプ。

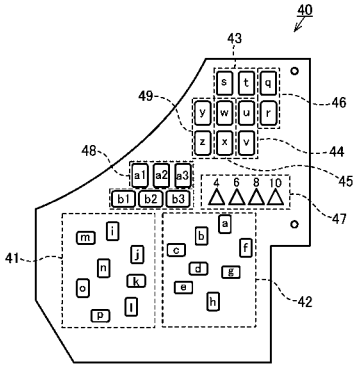
【図１】



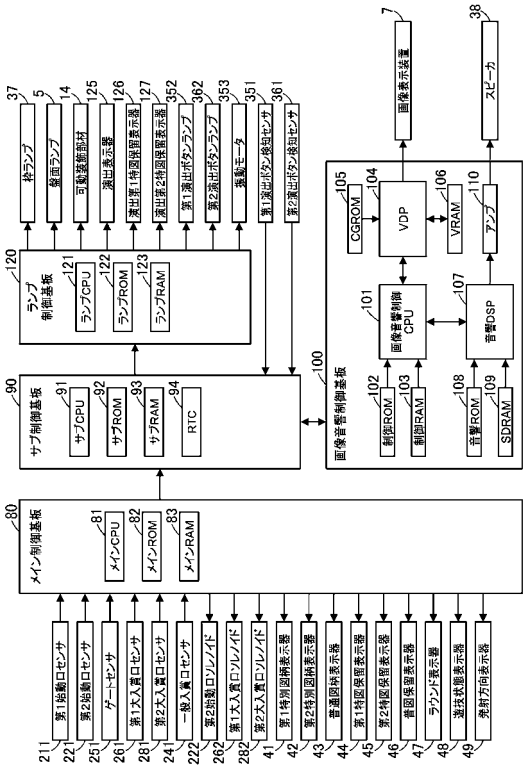
【図２】



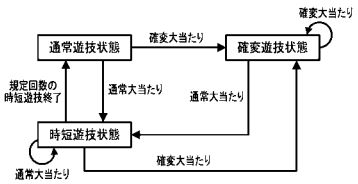
【図３】


40
43
49
46
48
44
45
47
41
42

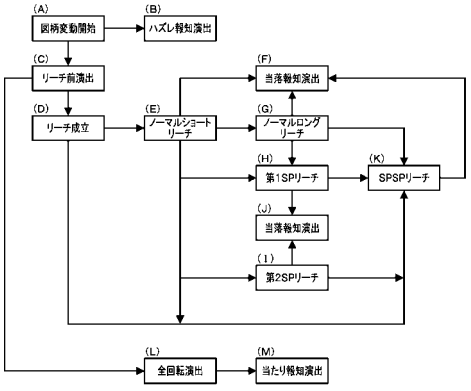
【図４】


枠ランプ
盤面ランプ
可動装飾部材
演出表示器
演出第1特図保留表示器
演出第2特図保留表示器
第1演出ボタンランプ
第2演出ボタンランプ
振動モータ
第1演出ボタン検知センサ
第2演出ボタン検知センサ
画像表示装置
スピーカ
CGROM
VDP
VRAM
アンプ
ランプ制御基板
ランプCPU
ランプROM
ランプRAM
画像音響制御CPU
音響DSP
画像音響制御基板
サブ制御基板
サブCPU
サブROM
サブRAM
RTC
制御ROM
制御RAM
音響ROM
SDRAM
メイン制御基板
メインCPU
メインROM
メインRAM
第1始動口センサ
第2始動口センサ
ゲートセンサ
第1大入賞口センサ
第2大入賞口センサ
一般入賞口センサ
第2始動口ソレノイド
第1大入賞口ソレノイド
第2大入賞口ソレノイド
第1特別図柄表示器
第2特別図柄表示器
普通図柄表示器
第1特図保留表示器
第2特図保留表示器
普図保留表示器
ラウンド表示器
遊技状態表示器
発射方向表示器

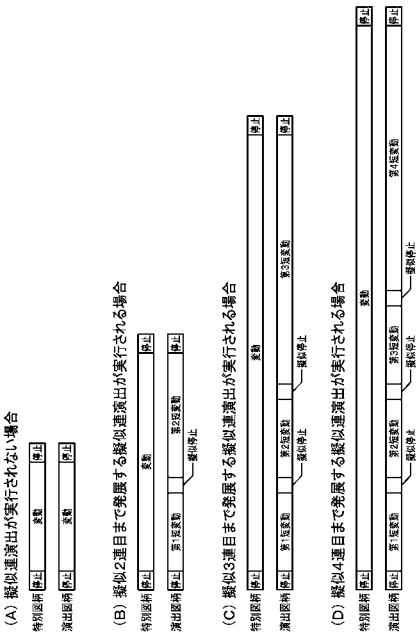
【図５】


通常遊技状態
確変遊技状態
時短遊技状態
確変大当たり
通常大当たり
規定回数の
時短遊技終了
通常大当たり
通常大当たり
確変大当たり
確変大当たり

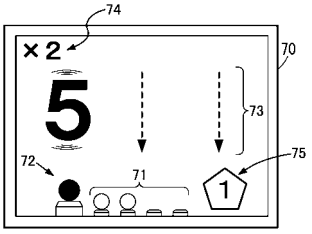
【図６】


(A)
図柄変動開始
(B)
ハズレ報知演出
(C)
リーチ前演出
(D)
リーチ成立
(E)
ノーマルショート
リーチ
(F)
当落報知演出
(G)
ノーマルロング
リーチ
(H)
第1SPリーチ
(K)
SPSPリーチ
(J)
当落報知演出
(I)
第2SPリーチ
(L)
全回転演出
(M)
当たり報知演出

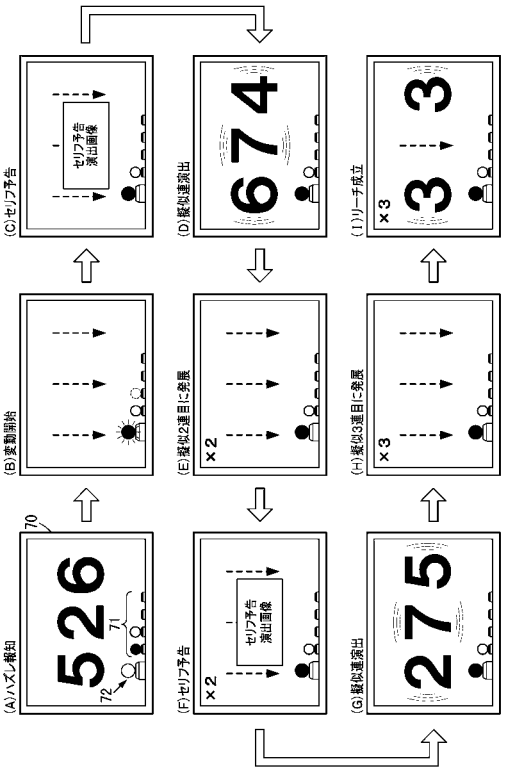
【図７】


(A) 擬似連演出が実行されない場合
特別図柄 停止 変動 停止
演出図柄 停止 変動 停止
(B) 擬似2連目まで発展する擬似連演出が実行される場合
特別図柄 停止 変動 停止
演出図柄 停止 第1変動 第2変動 擬似停止
(C) 擬似3連目まで発展する擬似連演出が実行される場合
特別図柄 停止 変動 停止
演出図柄 停止 第1変動 第2変動 第3変動 擬似停止
(D) 擬似4連目まで発展する擬似連演出が実行される場合
特別図柄 停止 変動 停止
演出図柄 停止 第1変動 第2変動 第3変動 第4変動 擬似停止

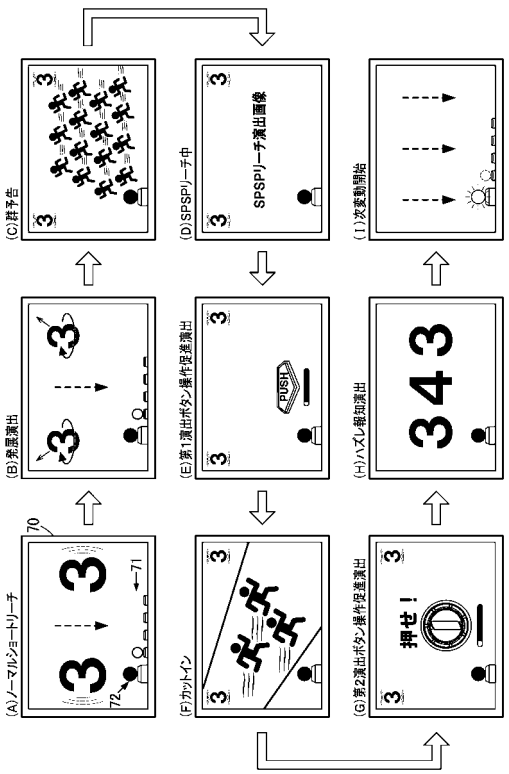
【図８】


74
×2
5
70
73
72
71
75
1

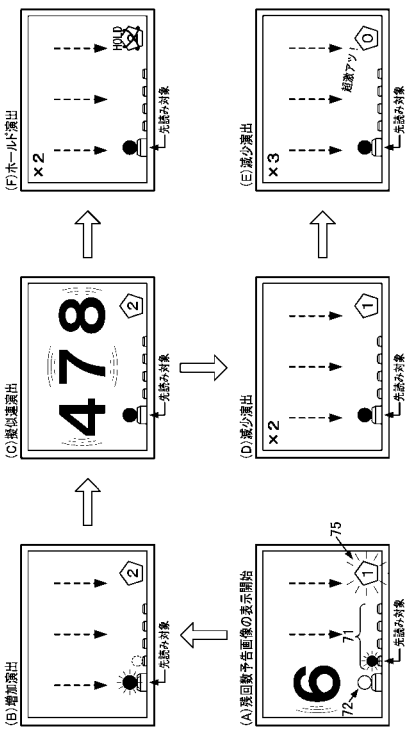
【図９】


(A)ハズレ報知
526
70
71
72
(B)変動開始
(C)セリフ予告
セリフ予告
演出画像
(D)擬似連演出
674
(E)擬似2連目に発展
×2
(F)セリフ予告
セリフ予告
演出画像
(G)擬似連演出
275
(H)擬似3連目に発展
×3
(I)リーチ成立
×3
33

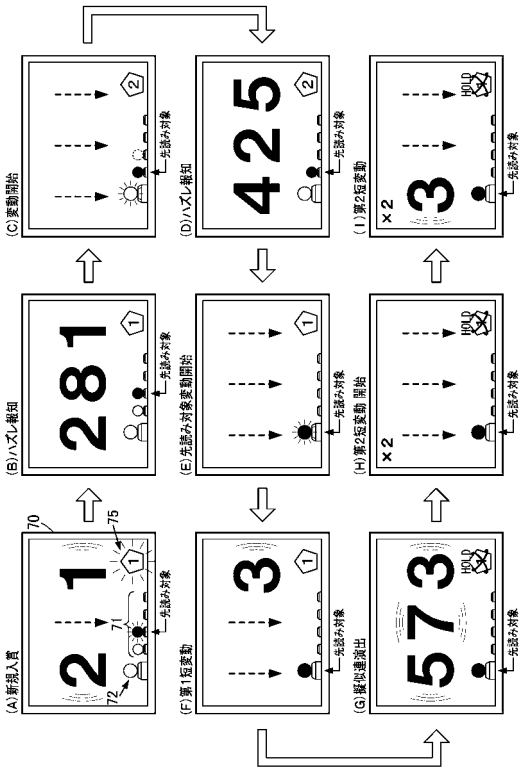
【図１０】


(A)ノーマルショートリーチ
33
70
71
72
(B)発展演出
(C)群予告
(D)SPSPリーチ中
SPSPリーチ演出画像
(E)第1演出ボタン操作促進演出
PUSH
(F)カットイン
(G)第2演出ボタン操作促進演出
押せ！
(H)ハズレ報知演出
343
(I)次変動開始

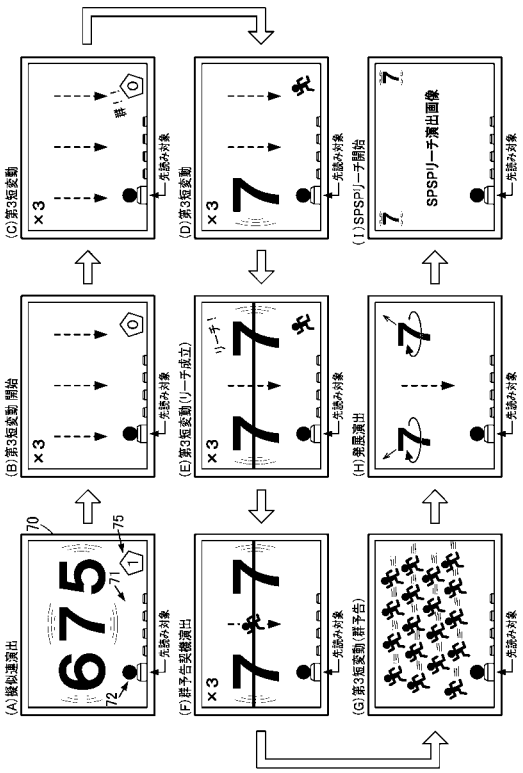
【図１１】



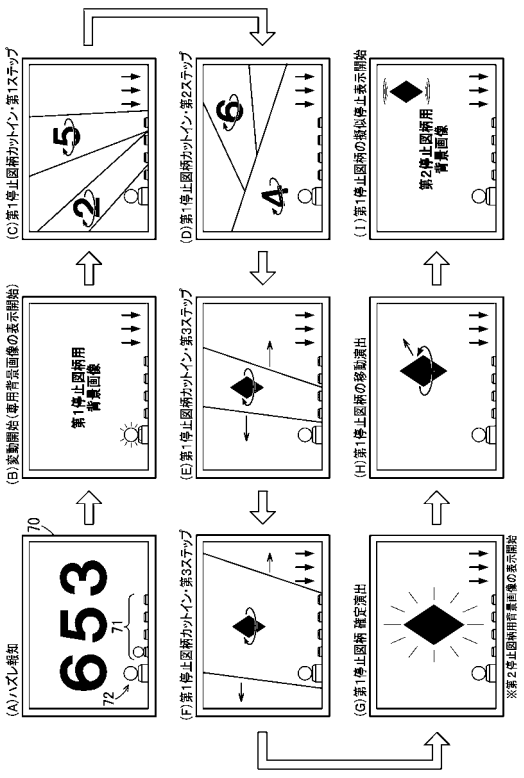
【図１２】



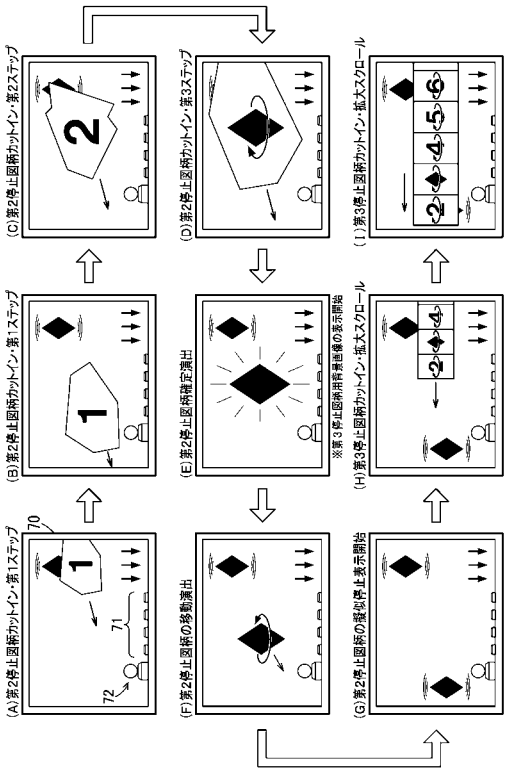
【図１３】



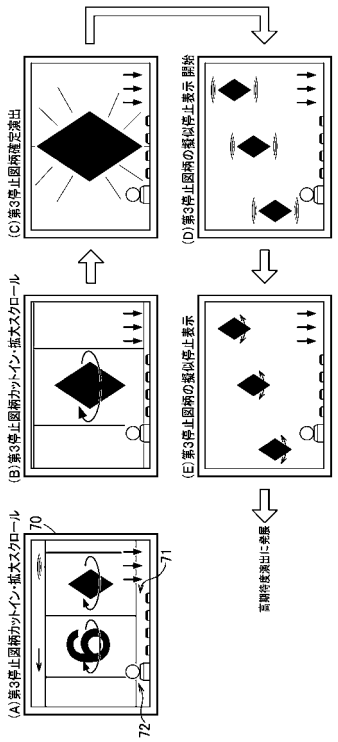
【図１４】



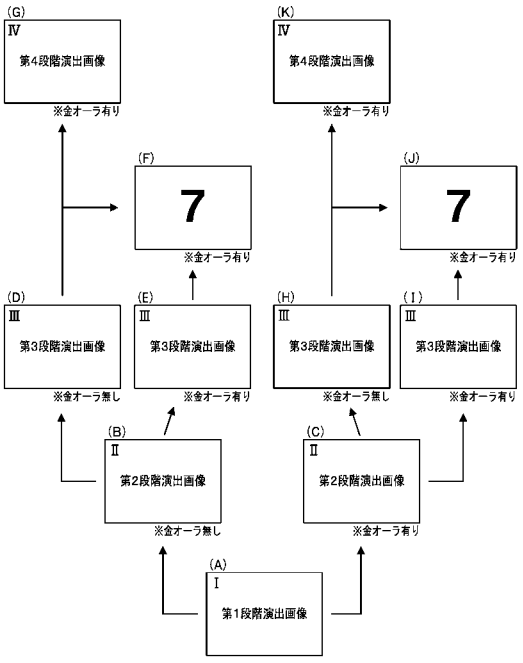
【図１５】



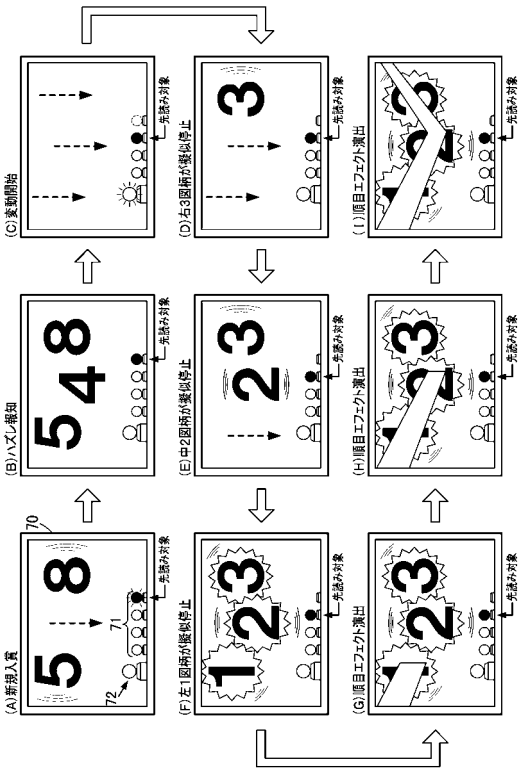
【図１６】



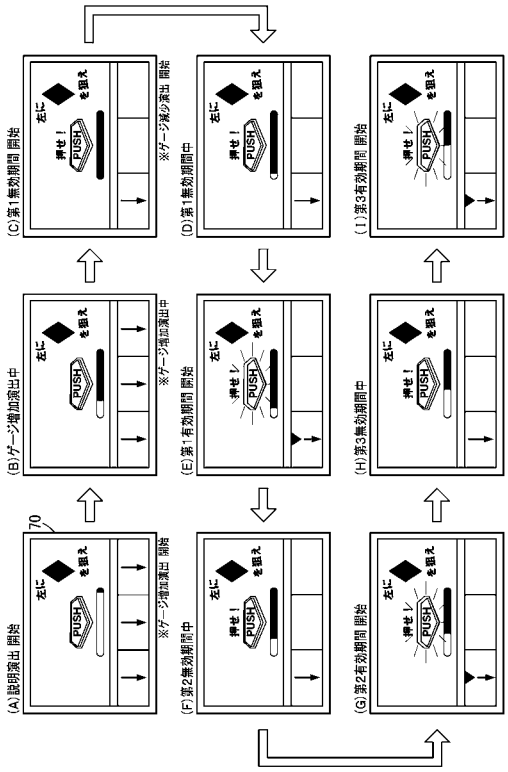
【図１７】



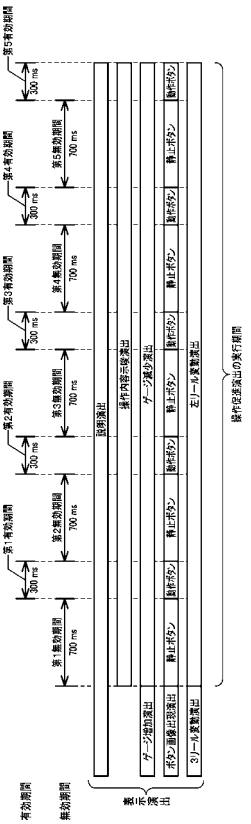
【図１８】



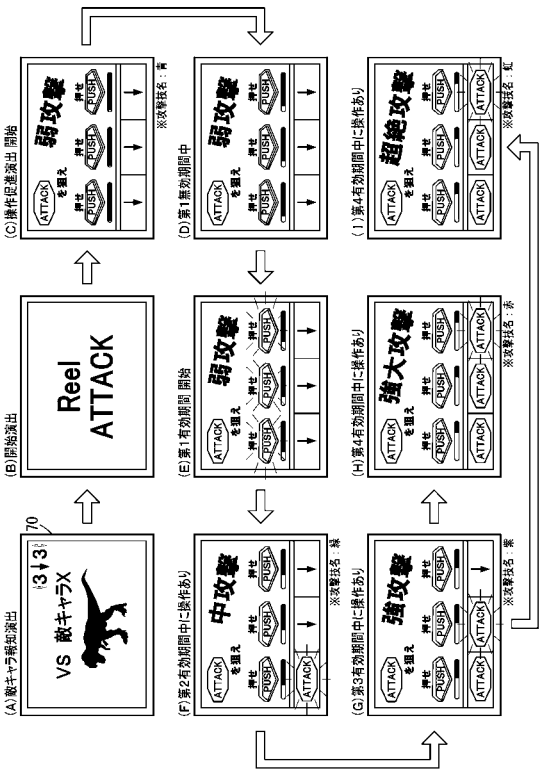
【図１９】



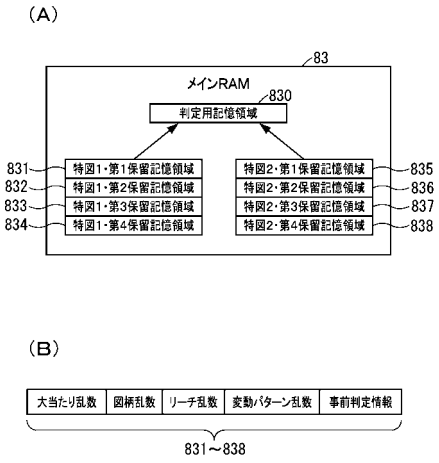
【図２０】



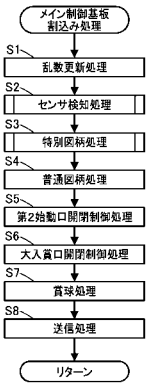
【図２１】



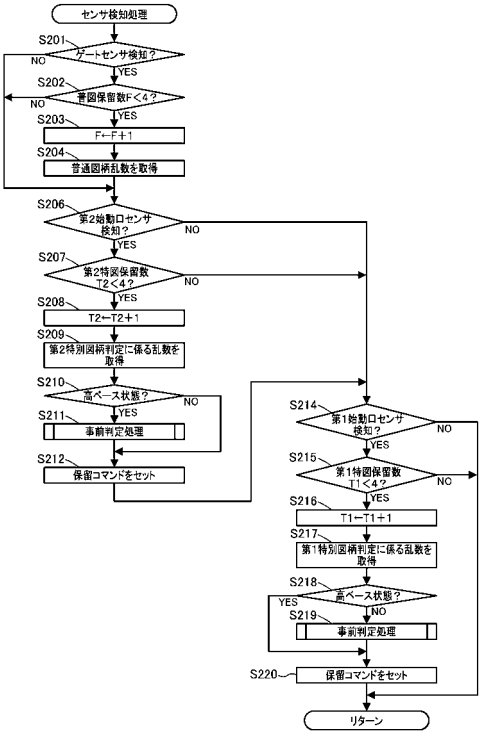
【図２２】



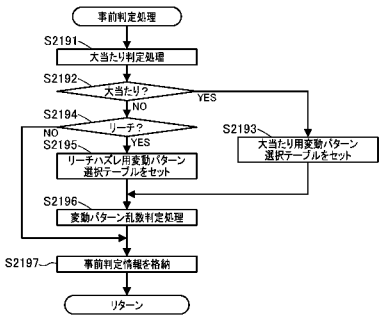
【図２３】



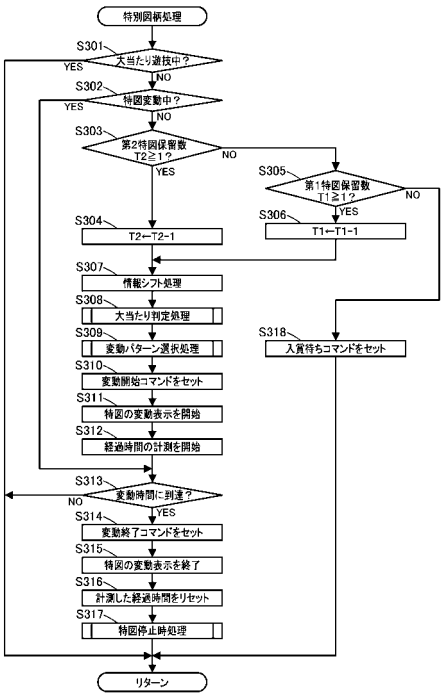
【図２４】



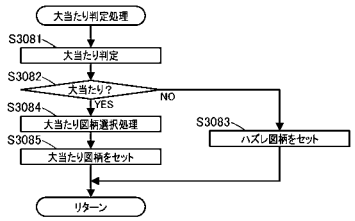
【図２５】



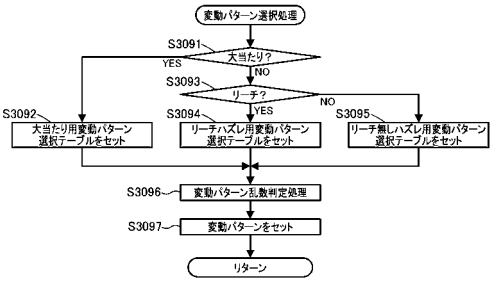
【図２６】



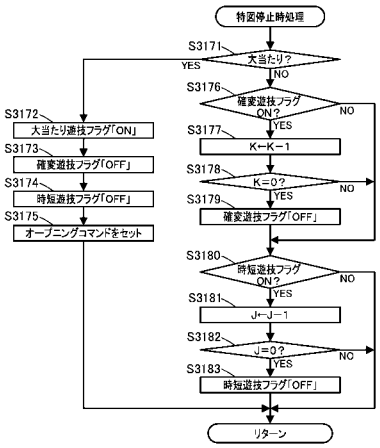
【図２７】



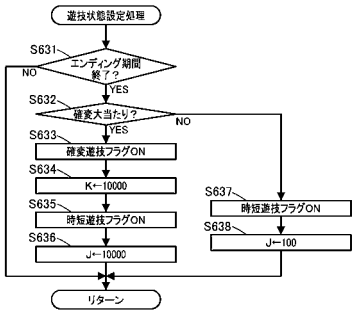
【図２８】



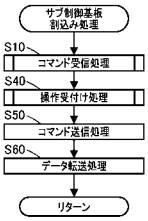
【図２９】



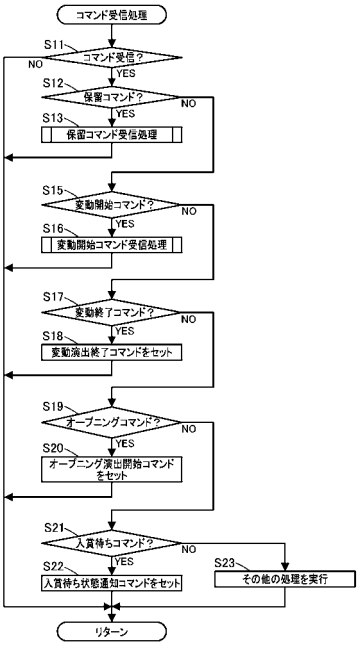
【図３０】



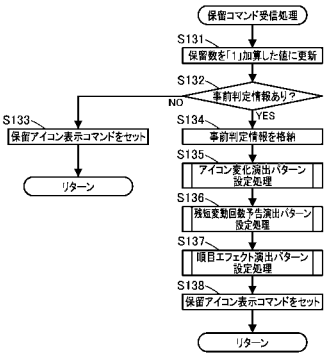
【図３１】



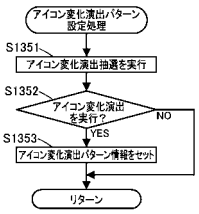
【図３２】



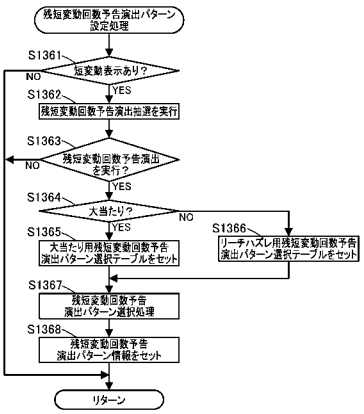
【図３３】



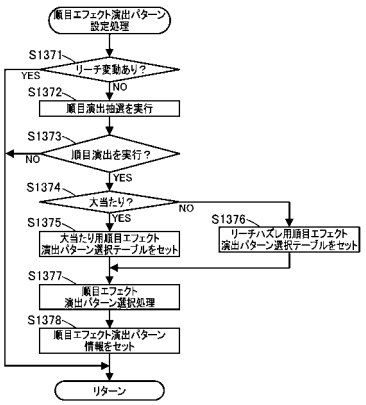
【図３４】



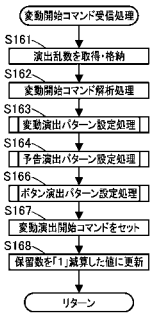
【図３５】



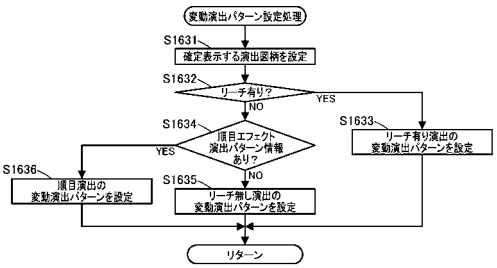
【図３６】



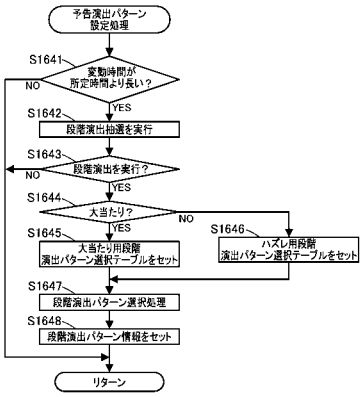
【図３７】



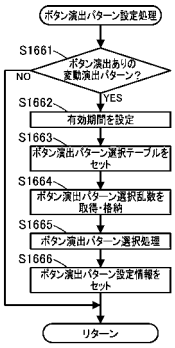
【図３８】



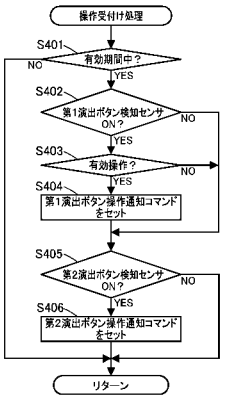
【図３９】



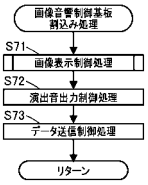
【図４０】



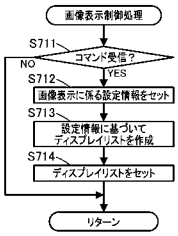
【図４１】



【図４２】



【図４３】


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

フロントページの続き

(72)発明者　續木　清貴
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目１１番１３号　株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者　市原　卓人
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目１１番１３号　株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者　安藤　康晃
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目１１番１３号　株式会社サンセイアールアンドディ内

Ｆターム(参考) 2C333 AA11　CA26　CA76