(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2019-170920
(P2019-170920A)
(43)公開日　令和1年10月10日(2019.10.10)

(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 286 頁）

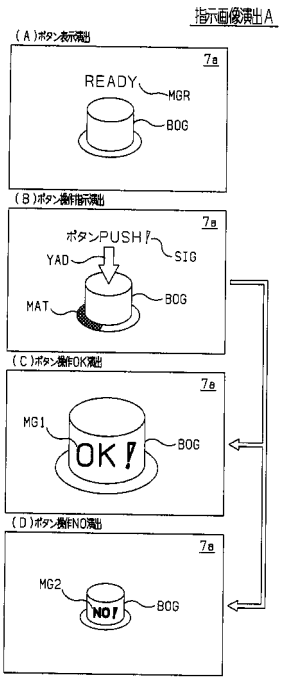
(21)出願番号　特願2018-65626(P2018-65626)
(22)出願日　平成30年3月29日(2018.3.29)

(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　100160691
弁理士　田邊　淳也
(72)発明者　土屋　良孝
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　川添　智久
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】　（修正有）
【課題】興趣を向上させる遊技を提供する。
【解決手段】複数の演出を実行可能な演出手段と、複数の表示を表示可能な表示手段と、を備えた遊技機であって、複数の表示の１つは、第一の表示であり、第一の表示は、遊技を指示する指示画像の表示であり、複数の演出の１つは、第一の演出であり、第一の演出は、第一の表示の表示領域を使った演出である。
【選択図】図１６１



【特許請求の範囲】
【請求項１】
複数の演出を実行可能な演出手段と、
複数の表示を表示可能な表示手段と、
を備えた遊技機であって、
前記複数の表示の１つは、第一の表示であり、
前記第一の表示は、遊技を指示する指示画像の表示であり、
前記複数の演出の１つは、第一の演出であり、
前記第一の演出は、前記第一の表示の表示領域を使った演出であって、該第一の表示の表示領域上に、遊技状態に応じたメッセージを表示する、
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、パチンコ遊技機などの遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来、始動口への遊技球の入賞を契機に表示装置を用いた表示演出を実行可能な遊技機が知られている（例えば、特許文献１参照）。
【０００３】
このような遊技機では、キャラクタ画像や図柄などを用いた表示演出をおこなうことができる。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００４】
【特許文献１】特開２０１６－２０２９３０号公報
【特許文献２】特開２０１６－１９８３３９号公報
【特許文献３】特開２０１６－１８２３７６号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００５】
しかしながら、上記の遊技機によっても、遊技の興趣を向上させるための技術については、なお改善の余地があった。
【０００６】
本発明は、上述した課題を解決するためになされたものであり、遊技の興趣の向上を図ることを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００７】
本発明は、上述の課題の少なくとも一部を解決するためになされたものであり、以下の適用例として実現することが可能である。なお、本欄における括弧内の参照符号や補足説明等は、本発明の理解を助けるために、後述する実施形態との対応関係を示したものであって、本発明を何ら限定するものではない。
【０００８】
[適用例１]
複数の演出を実行可能な演出手段と、複数の表示を表示可能な表示手段と、を備えた遊技機であって、前記複数の表示の１つは、第一の表示であり、前記第一の表示は、遊技を指示する指示画像の表示であり、前記複数の演出の１つは、第一の演出であり、前記第一の演出は、前記第一の表示の表示領域を使った演出である、ことを特徴とする遊技機。
【０００９】

[適用例２]
前記第一の演出は、前記第一の表示の表示領域上に、遊技状態に応じたメッセージを表示する、ことを特徴とする適用例１に記載の遊技機。
【００１０】
[適用例３]
前記メッセージは、前記第一の表示の表示領域内に表示する、ことを特徴とする適用例２に記載の遊技機。
【００１１】
[適用例４]
前記メッセージは、前記第一の表示の表示領域と一部が重なるように表示する、ことを特徴とする適用例２に記載の遊技機。
【００１２】
[適用例５]
前記第一の表示は、右打ちを指示する矢印であり、前記メッセージは、保留に係わるメッセージである、ことを特徴とする適用例２から適用例４までのいずれか一項に記載の遊技機。
【００１３】
[適用例６]
前記メッセージは、保留数の発生を促すメッセージであり、該保留数の発生を促すメッセージは、すでに保留数が最大になっている場合であっても、表示される場合がある、ことを特徴とする適用例５に記載の遊技機。
【００１４】
[適用例７]
前記第一の表示の表示領域は、遊技状態に応じて大きさまたは表示位置が変化する、ことを特徴とする請求項１から請求項６までのいずれか一項に記載の遊技機。
【発明の効果】
【００１５】
本発明によれば、遊技の興趣を向上させることができる。
【図面の簡単な説明】
【００１６】
【図１】遊技機の正面図である。
【図２】表示器類の拡大図である。
【図３】遊技機の主制御基板側の電気的な構成を示すブロック図である。
【図４】遊技機のサブ制御基板側の電気的な構成を示すブロック図である。
【図５】メインＲＯＭおよびメインＲＡＭを説明するための図である。
【図６】サブＲＯＭおよびサブＲＡＭを説明するための図である。
【図７】遊技機において使用される各種の乱数を説明するための図である。
【図８】判定テーブルＴ１～Ｔ４を説明するための図である。
【図９】大当たり種別判定テーブルＴ５の説明図である。
【図１０】非時短状態時の変動パターン判定テーブルＴ６の説明図である。
【図１１】時短状態時の変動パターン判定テーブルＴ６の説明図である。
【図１２】電チュー開放パターン判定テーブルＴ７の説明図である。
【図１３】大入賞口開放パターン判定テーブルＴ８の説明図である。
【図１４】Ｖ開閉部材開放パターン判定テーブルＴ９の説明図である。
【図１５】主制御メイン処理のフローチャートである。
【図１６】メイン側タイマ割り込み処理のフローチャートである。
【図１７】始動口センサ検出処理のフローチャートである。
【図１８】特図２事前判定処理のフローチャートである。
【図１９】特図１事前判定処理のフローチャートである。
【図２０】普通動作処理のフローチャートである。

【図２１】特別動作処理のフローチャートである。
【図２２】特別図柄待機処理のフローチャートである。
【図２３】大当たり判定処理のフローチャートである。
【図２４】変動パターン選択処理の第１のフローチャートである。
【図２５】変動パターン選択処理の第２のフローチャートである。
【図２６】特別図柄変動中処理のフローチャートである。
【図２７】特別図柄確定処理のフローチャートである。
【図２８】遊技状態管理処理のフローチャートである。
【図２９】遊技状態リセット処理のフローチャートである。
【図３０】特別電動役物処理のフローチャートである。
【図３１】Ｖ開閉部材動作処理のフローチャートである。
【図３２】遊技状態設定処理のフローチャートである。
【図３３】Ｖ領域センサ検出処理のフローチャートである。
【図３４】保留球数処理のフローチャートである。
【図３５】サブ制御メイン処理を示すフローチャートである。
【図３６】サブ側タイマ割り込み処理のフローチャートである。
【図３７】受信コマンド解析処理のフローチャートである。
【図３８】先読み演出決定処理のフローチャートである。
【図３９】事前判定情報記憶領域の構成を説明するための図である。
【図４０】先読み演出パターン決定テーブルＴ５１の説明図である。
【図４１】変動演出開始処理のフローチャートである。
【図４２】基幹演出パターン決定テーブルＴ５２の説明図である。
【図４３】チャンスアップ演出パターン決定テーブルＴ５３の説明図である。
【図４４】変動演出中処理のフローチャートである。
【図４５】表示制御処理のフローチャートである。
【図４６】第１可動役物の第１態様を例示した説明図である。
【図４７】第１可動役物の第２態様を例示した説明図である。
【図４８】第２可動役物の第２態様を例示した説明図である。
【図４９】第１、２可動役物の組み合わせ演出を例示した説明図である。
【図５０】保留画像透過視認演出Ａを説明するための図である。
【図５１】保留画像透過視認演出Ｂを説明するための図である。
【図５２】保留画像透過視認演出Ｃを説明するための図である。
【図５３】役物透過視認演出Ａを説明するための図である。
【図５４】役物透過視認演出Ｂを説明するための図である。
【図５５】役物透過視認演出Ｃを説明するための図である。
【図５６】特定画像透過視認演出Ａを説明するための図である。
【図５７】特定画像透過視認演出Ｂを説明するための図である。
【図５８】特定画像透過視認演出Ｃを説明するための図である。
【図５９】示唆画像透過視認演出Ａを説明するための図である。
【図６０】示唆画像透過視認演出Ｂを説明するための図である。
【図６１】示唆画像透過視認演出Ｃを説明するための図である。
【図６２】装飾図柄透過視認演出を説明するための図である。
【図６３】演出内容表示透過視認演出を説明するための図である。
【図６４】獲得球数表示透過視認演出を説明するための図である。
【図６５】役物連携リーチ演出Ａを説明するための図である。
【図６６】役物連携リーチ演出Ｂを説明するための図である。
【図６７】役物連携リーチ演出Ｃを説明するための図である。
【図６８】特定画像被覆演出Ａを説明するための図である。
【図６９】特定画像被覆演出Ｂを説明するための図である。
【図７０】特定画像被覆演出Ｃを説明するための図である。

【図７１】残り時間示唆演出Ａを説明するための図である。
【図７２】残り時間示唆演出Ｂを説明するための図である。
【図７３】残り時間示唆演出Ｃを説明するための図である。
【図７４】特定画像変化演出Ａを説明するための図である。
【図７５】特定画像変化演出Ｂを説明するための図である。
【図７６】特定画像変化演出Ｃを説明するための図である。
【図７７】メータ演出Ａを説明するための図である。
【図７８】メータ演出Ｂを説明するための図である。
【図７９】メータ演出Ｃを説明するための図である。
【図８０】メータ・カウントダウン演出Ａを説明するための図である。
【図８１】メータ・カウントダウン演出Ｂを説明するための図である。
【図８２】メータ・カウントダウン演出Ｃを説明するための図である。
【図８３】巻き戻し演出Ａを説明するための図である。
【図８４】巻き戻し演出Ｂを説明するための図である。
【図８５】巻き戻し演出Ｃを説明するための図である。
【図８６】リーチ演出Ａを説明するための図である。
【図８７】リーチ演出Ｂを説明するための図である。
【図８８】リーチ演出Ｃを説明するための図である。
【図８９】大当たり確定示唆演出Ａを説明するための図である。
【図９０】大当たり確定示唆演出Ｂを説明するための図である。
【図９１】大当たり確定示唆演出Ｃを説明するための図である。
【図９２】疑似連リーチ演出Ａを説明するための図である。
【図９３】疑似連リーチ演出Ｂを説明するための図である。
【図９４】疑似連リーチ演出Ｃを説明するための図である。
【図９５】保留アイコン表示演出Ａを説明するための図である。
【図９６】保留アイコン表示演出Ｂを説明するための図である。
【図９７】保留アイコン表示演出Ｃを説明するための図である。
【図９８】保留アイコン視認困難演出Ａを説明するための図である。
【図９９】保留アイコン視認困難演出Ｂを説明するための図である。
【図１００】保留アイコン視認困難演出Ｃを説明するための図である。
【図１０１】装飾図柄変動表示演出Ａを説明するための図である。
【図１０２】装飾図柄変動表示演出Ｂを説明するための図である。
【図１０３】装飾図柄変動表示演出Ｃを説明するための図である。
【図１０４】保留対応演出Ａを説明するための図である。
【図１０５】保留対応演出Ｂを説明するための図である。
【図１０６】保留対応演出Ｃを説明するための図である。
【図１０７】保留飛び越え演出Ａを説明するための図である。
【図１０８】保留飛び越え演出Ｂを説明するための図である。
【図１０９】保留飛び越え演出Ｃを説明するための図である。
【図１１０】装飾図柄表示演出Ａを説明するための図である。
【図１１１】装飾図柄表示演出Ｂを説明するための図である。
【図１１２】装飾図柄表示演出Ｃを説明するための図である。
【図１１３】当たり種別示唆画像表示演出Ａを説明するための図である。
【図１１４】当たり種別示唆画像表示演出Ｂを説明するための図である。
【図１１５】当たり種別示唆画像表示演出Ｃを説明するための図である。
【図１１６】ツーリーチ演出Ａを説明するための図である。
【図１１７】ツーリーチ演出Ｂを説明するための図である。
【図１１８】ツーリーチ演出Ｃを説明するための図である。
【図１１９】特殊図柄変動演出Ａを説明するための図である。
【図１２０】特殊図柄変動演出Ｂを説明するための図である。

【図１２１】特殊図柄変動演出Ｃを説明するための図である。
【図１２２】はずれ以外示唆演出Ａを説明するための図である。
【図１２３】はずれ以外示唆演出Ｂを説明するための図である。
【図１２４】はずれ以外示唆演出Ｃを説明するための図である。
【図１２５】装飾図柄変動演出Ａを説明するための図である。
【図１２６】装飾図柄変動演出Ｂを説明するための図である。
【図１２７】装飾図柄変動演出Ｃを説明するための図である。
【図１２８】特殊疑似連演出Ａを説明するための図である。
【図１２９】特殊疑似連演出Ｂを説明するための図である。
【図１３０】特殊疑似連演出Ｃを説明するための図である。
【図１３１】通常疑似連演出を説明するための図である。
【図１３２】疑似連示唆画像使用演出Ａを説明するための図である。
【図１３３】疑似連示唆画像使用演出Ｂを説明するための図である。
【図１３４】全回転演出Ａを説明するための図である。
【図１３５】全回転演出Ｂを説明するための図である。
【図１３６】全回転演出Ｃを説明するための図である。
【図１３７】カウントダウン変動演出Ａを説明するための図である。
【図１３８】カウントダウン変動演出Ｂを説明するための図である。
【図１３９】カウントダウン変動演出Ｃを説明するための図である。
【図１４０】操作部画像重畳演出Ａを説明するための図である。
【図１４１】操作部画像重畳演出Ｂを説明するための図である。
【図１４２】操作部画像重畳演出Ｃを説明するための図である。
【図１４３】キャラクタ出現演出Ａを説明するための図である。
【図１４４】キャラクタ出現演出Ｂを説明するための図である。
【図１４５】キャラクタ出現演出Ｃを説明するための図である。
【図１４６】保留連示唆演出Ａを説明するための図である。
【図１４７】保留連示唆演出Ｂを説明するための図である。
【図１４８】保留連示唆演出Ｃを説明するための図である。
【図１４９】領域表示演出Ａを説明するための図である。
【図１５０】領域表示演出Ｂを説明するための図である。
【図１５１】領域表示演出Ｃを説明するための図である。
【図１５２】時短モード演出Ａを説明するための図である。
【図１５３】時短モード演出Ｂを説明するための図である。
【図１５４】通常モード演出を説明するための図である。
【図１５５】保留連無し演出を説明するための図である。
【図１５６】保留連有り演出を説明するための図である。
【図１５７】復活演出を明するための図である。
【図１５８】右打ち保留演出Ａを説明するための図である。
【図１５９】右打ち保留演出Ｂを説明するための図である。
【図１６０】右打ち保留演出Ｃを説明するための図である。
【図１６１】指示画像演出Ａを説明するための図である。
【図１６２】指示画像演出Ｂを説明するための図である。
【図１６３】指示画像演出Ｃを説明するための図である。
【図１６４】Ｖ入賞残り時間報知演出Ａを説明するための図である。
【図１６５】Ｖ入賞残り時間報知演出Ｂを説明するための図である。
【図１６６】Ｖ入賞残り時間報知演出Ｃを説明するための図である。
【図１６７】大当たり図柄表示演出Ａを説明するための図である。
【図１６８】大当たり図柄表示演出Ｂを説明するための図である。
【図１６９】大当たり図柄表示演出Ｃを説明するための図である。
【発明を実施するための形態】

【００１７】
＜第１実施形態＞
１．遊技機の構造
図１は、本発明の一実施形態としての遊技機１の正面図である。以下では、遊技機１の左右方向を、遊技機１に対面する遊技者から見た左右方向に一致させて説明する。また、遊技機１の前方向は、遊技機１から遊技者に向かう方向として説明し、遊技機１の後方向は、遊技者から遊技機１に向かう方向として説明する。
【００１８】
遊技機１は、遊技者の発射操作に基づいて遊技球を発射させ、特定の入賞装置に遊技球が入賞すると、その入賞に基づいて所定数の遊技球を遊技者に払い出すパチンコ遊技機である。遊技機１は、遊技機枠５０と、遊技盤２とを備え、遊技機枠５０の内側に遊技盤２が取り付けられている。遊技機枠５０は、前枠（前枠部）５３のほか、遊技機の外郭部を形成する外枠（基枠部）と、外枠の内側において遊技盤２が取り付けられる内枠と、を備えている。前枠（前枠部）５３は、外枠および内枠の前方側に配置される縦長方形状のユニットであり、ハンドル６０と、打球供給皿（上皿）６１と、余剰球受皿（下皿）６２と、演出ボタン６３と、剣部材６４と、剣ボタン６５と、枠ランプ６６と、スピーカ６７と、枠可動体６００とを備えている。前枠５３の中央には開口部が形成されており、開口部を介して、遊技盤２の遊技領域３を視認することができる。
【００１９】
ハンドル６０は、前枠５３の右側の下端に配置され、回転角度に応じた発射強度で遊技球を発射させる。打球供給皿（上皿）６１は、前枠５３の下方に設けられ、遊技球を貯留する。余剰球受皿（下皿）６２は、打球供給皿（上皿）６１の下方に配置され、打球供給皿６１に収容しきれない遊技球を貯留する。演出ボタン６３は、打球供給皿（上皿）６１の近傍に配置された操作部であり、遊技の進行に伴って実行される演出時などに遊技者によって操作（押圧）される。剣部材６４は、剣の形を模した操作部であり、遊技の進行に伴って実行される演出時等に遊技者が下方向に押し込むことができる。剣ボタン６５は、剣部材６４の上端部分、すなわち、剣の柄の端部に設けられた操作部であり、遊技の進行に伴って実行される演出時などに遊技者によって操作（押圧）される。剣部材６４は、剣部材６４全体を下方に押し込む第１の操作と、先端の剣ボタン６５を押圧する第２の操作の異なる２つの操作を実行可能に構成されている。枠ランプ６６は、前枠５３の開口部周辺に配置され、遊技中などに発光演出をおこなう。スピーカ６７は、前枠５３の左上方と右上方に配置され、遊技中などに音演出をおこなう。枠可動体６００は、前枠５３の上部に設けられた可動式のいわゆるギミックである。枠可動体６００は、前枠５３の内部に格納されている格納状態から、前枠５３の上方に突出する露出状態に変位可能に構成されている。
【００２０】
遊技盤２は、遊技領域３と、レール部材４と、盤ランプ５と、画像表示装置７と、センター装飾体１０と、固定入賞装置（ヘソ）１９と、普通可変入賞装置（電チュー）２２と、ゲート（スルーチャッカー）２８と、第１大入賞装置（第１アタッカー）３１と、第２大入賞装置（第２アタッカー）３６と、一般入賞口２７（普通入賞口２７）と、一般入賞口２９（普通入賞口２９）、アウト口１６と、表示器類４０と、を備えている。
【００２１】
遊技領域３は、ハンドル６０の操作によって発射された遊技球が流下する領域であり、遊技球を誘導する複数の遊技釘が突設されている。レール部材４は、遊技領域３の左側端部に配置され、ハンドル６０の操作によって発射された遊技球を遊技領域３の上方に向けて誘導する。盤ランプ５は、遊技領域３の背面側に配置され、遊技領域３の背面側から光を照射する。
【００２２】
画像表示装置７は、遊技領域３の中央付近に設けられ、第１画像表示装置７Ａと第２画像表示装置７Ｂとを備えている。第１画像表示装置７Ａは、表示画面７ａを備えている。

第２画像表示装置７Ｂは、表示画面７ｂを備えている。画像表示装置７は、液晶表示装置であってもよいし、有機ＥＬ表示装置、プラズマディスプレイ、プロジェクター、ドットマトリクスなどの他の画像表示装置であってもよい。画像表示装置７の表示画面７ａ，７ｂは、演出図柄（装飾図柄）８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが可変表示（変動表示ともいう）される第１演出図柄表示領域と、演出図柄（装飾図柄）８Ｌ、８Ｃ、８Ｒとは異なる他の装飾図柄が変動表示される第２演出図柄表示領域と、保留画像９Ａ、９Ｂが表示される保留画像表示領域と、保留消化画像９Ｃが表示される保留消化画像表示領域と、を有している。保留画像９Ａ、９Ｂは、保留を表す画像であり、保留アイコン９Ａ，９Ｂとも呼ぶ。保留消化画像９Ｃは、当該保留を表す画像であり、当該保留画像９Ｃとも呼ぶ。第１保留アイコンと第２保留アイコンとを総称して、単に保留アイコンとも呼ぶ。

【００２３】

第１演出図柄表示領域は、「左」「中」「右」の３つの図柄表示エリアを含んでいる。左の図柄表示エリアには左演出図柄（左装飾図柄）８Ｌが表示される。中の図柄表示エリアには中演出図柄（中装飾図柄）８Ｃが表示される。右の図柄表示エリアには右演出図柄（右装飾図柄）８Ｒが表示される。演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、例えば「１」～「９」までの数字を表した複数の図柄によって構成されている。演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示は、後述する第１特別図柄および第２特別図柄の変動表示と同期している。画像表示装置７は、左、中、右の図柄表示エリアに表示する演出図柄の組み合わせによって、後述の第１特別図柄表示器４１ａおよび第２特別図柄表示器４１ｂによって表示される第１特別図柄および第２特別図柄の可変表示の結果（大当たり抽選結果）を、遊技者にわかりやすく表示することができる。

【００２４】

例えば、大当たりに当選した場合には「７７７」などのゾロ目で演出図柄を停止表示する。はずれであった場合には「６３７」などのバラケ目で演出図柄を停止表示する。これにより、遊技者による遊技の進行状況の把握が容易となる。遊技者は、大当たり抽選結果を第１特別図柄表示器４１ａや第２特別図柄表示器４１ｂのほか、画像表示装置７によって把握することができる。なお、図柄表示エリアの位置は固定的でなくてもよい。また、演出図柄の変動表示の態様としては、上下方向にスクロールする態様であってもよいしそれ以外の態様であってもよい。各抽選結果に応じてどのような演出図柄の組み合わせを停止表示するかは上記に限定されず任意に設定することができる。以後、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを表示する演出を「演出図柄の変動演出」、「装飾図柄の変動演出」または、単に「変動演出」とも呼ぶ。なお、この装飾図柄の変動演出は、特別図柄が変動開始してから停止するまでの期間（特別図柄変動期間とも呼ぶ）における演出を１回の変動演出（１サイクルの変動演出）としてカウントする。従って、特別図柄が変動開始してから停止するまでの期間に、装飾図柄を仮停止させる場合があったとしても、当該仮停止の演出は、装飾図柄の変動演出に含まれる。

【００２５】

また、第２演出図柄表示領域は、「左」「中」「右」の３つの図柄表示エリアを含んでいる。左の図柄表示エリアには図示しない左演出図柄（左装飾図柄）が表示される。中の図柄表示エリアには図示しない中演出図柄（中装飾図柄）が表示される。右の図柄表示エリアには図示しない右演出図柄（右装飾図柄）が表示される。第２演出図柄表示領域に表示される演出図柄は、第１演出図柄表示領域に表示される演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒと同様の図柄となっており、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒよりも小さく表示される。

【００２６】

画像表示装置７は、演出図柄変動演出のほか、大当たり遊技（特別遊技の一例）に並行しておこなわれる大当たり演出や、客待ち用のデモ演出などを表示画面７ａ，７ｂに表示することができる。演出図柄変動演出では、演出図柄のほか、背景画像やキャラクタ画像などの演出画像も表示されてもよい。また、画像表示装置７は、演出図柄に加え、特別図柄が変動中であることを示唆したり、特別図柄の抽選結果を示唆したりすることが可能な識別表示（第四図柄、図示省略）を、表示画面７ａに表示してもよい。なお、識別表示（

第四図柄）は、遊技領域３に設けられたＬＥＤなどの発光器によって表示させてもよい。
【００２７】
保留画像表示領域は、後述の第１特図保留の記憶数に応じて保留画像９Ａを表示する第１保留表示エリアと、後述の第２特図保留の記憶数に応じて保留画像９Ｂを表示する第２保留表示エリアとを含んでいる。保留画像９Ａ、９Ｂの表示によって、後述の第１特図保留表示器４３ａに表示される第１特図保留の記憶数と、第２特図保留表示器４３ｂに表示される第２特図保留の記憶数を、遊技者にわかりやすく表示することができる。保留消化画像表示領域は、保留消化画像９Ｃを表示する保留消化表示エリアを含んでいる。保留消化画像９Ｃは、表示画面７ａまたは表示画面７ｂで現在変動中の演出図柄（演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）に対応しており、保留消化画像９Ｃの表示によって、第１特図保留または第２特図保留が消化（後述の「特図保留の消化」）されることを、遊技者にわかりやすく表示することができる。
【００２８】
画像表示装置７の左右両側には、可動式のいわゆるギミックである第１盤可動体１４（第１可動役物１４とも呼ぶ）が設けられている。第１可動役物１４は、透過性を有する左側板部材１４Ｌと、透過性を有する右側板部材１４Ｒを含んで構成されており。左側板部材１４Ｌと右側板部材１４Ｒは、それぞれ左右に移動可能あり、後述するように、画像表示装置７の全体を覆う閉状態と、画像表示装置７の中心部分を覆わない開状態とに遷移可能に構成されている。
【００２９】
センター装飾体１０は、遊技領域３の中央付近であって、画像表示装置７の前方に配置されている。センター装飾体１０には、可動式のいわゆるギミックである第２盤可動体１５（第２可動役物１５とも呼ぶ）が取り付けられている。センター装飾体１０の下部には、ステージ部１１が形成されている。ステージ部１１は、ステージ部１１の上面を転動する遊技球を後述の第１始動口２０へと誘導可能な形状を有している。センター装飾体１０の左下方には、ワープ部１２が設けられている。ワープ部１２は、遊技球が流入する入口部と遊技球が流出する出口部とを備え、入口部から流入した遊技球を出口部からステージ部１１に流出させる。
【００３０】
固定入賞装置（ヘソ）１９は、遊技領域３における画像表示装置７の下方に配置され、遊技球の入球し易さが常に変わらない第１始動口（第１始動入賞口、第１入球口、固定始動口）２０を備えている。第１始動口２０への遊技球の入賞は、第１特別図柄の抽選（大当たり抽選）の契機となっている。言い換えれば、第１始動口２０への遊技球の入賞は、大当たり乱数等の取得および大当たり判定等の契機となっている。
【００３１】
普通可変入賞装置（電チュー）２２は、遊技領域３における第１始動口２０の下方に配置され、第２始動口（第２始動入賞口、第２入球口、可変始動口）２１を備えている。第２始動口２１への遊技球の入賞は、第２特別図柄の抽選（大当たり抽選）の契機となっている。電チュー２２は、第２始動口２１の前方に可動部材２３を備えており、可動部材２３の作動によって第２始動口２１を開閉する。可動部材２３は、電チューソレノイド２４（図３）によって駆動される。第２始動口２１は、可動部材２３が開状態のとき遊技球が入球可能である。なお、電チュー２２は、可動部材２３が開状態のときの方が閉状態のときよりも第２始動口２１への入球が容易であればよく、閉状態のときに第２始動口２１への入球が可能であってもよい。
【００３２】
ゲート（スルーチャッカー）２８は、遊技領域３における第１大入賞装置（第１アタッカー）３１の上方に配置されており、遊技球が通過可能に構成されている。ゲート２８への遊技球の通過は、電チュー２２を開放するか否かを決定する普通図柄抽選の契機となっている。言い換えれば、ゲート２８への遊技球の通過は、普通図柄乱数（当たり乱数）の取得および当たり判定等の契機となっている。

【００３３】
ここで、「特別図柄の抽選」とは、第１始動口２０または第２始動口２１に遊技球が入賞したときに、特別図柄判定用の乱数を取得し、この取得した乱数を予め定められた「大当たり」に対応する値と比較することにより、大当たりか否かを判定する処理をいう。この「大当たり」の抽選結果は即座に遊技者に報知されるわけではなく、後述の第１特別図柄表示器４１ａまたは第２特別図柄表示器４１ｂにおいて特別図柄の変動表示がおこなわれ、所定の変動時間を経過したところで、抽選結果に対応する特別図柄が停止表示（確定表示）され、遊技者に抽選結果が報知される。画像表示装置７では、特別図柄の変動表示と同期して演出図柄を変動表示する図柄合わせゲームが行われ、この図柄合わせゲームによって、より効果的に大当りの抽選結果が遊技者に報知される。
【００３４】
また、「普通図柄の抽選」とは、ゲート２８を遊技球が通過したときに、普通図柄判定用の乱数を取得し、この取得した乱数を予め定められた「当り」に対応する値と比較することにより、当りか否かを判定する処理をいう。この普通図柄の抽選結果についても、ゲート２８を遊技球が通過して即座に抽選結果が報知されるわけではなく、後述の普通図柄表示器４２において普通図柄の変動表示がおこなわれ、所定の変動時間を経過したところで、抽選結果に対応する普通図柄が確定表示（点灯または消灯）され、遊技者に抽選結果が報知される。
【００３５】
第１大入賞装置（第１アタッカー、第１特別可変入賞装置）３１は、遊技領域３における第１始動口２０の右上方に配置され、第１大入賞口（第１特別入賞口）３０と、Ｖ領域３９と、非Ｖ領域７０と、Ｖ開閉部材７１とを備えている。第１大入賞口３０は、スイング式の開閉動作により遊技球の受け入れを許容または阻害する開閉部材（第１特別入賞口開閉部材）３２を備えている。開閉部材３２は、第１大入賞口ソレノイド３３（図３）によって駆動される。第１大入賞口３０は、開閉部材３２が開状態のとき遊技球が入球可能となる。
【００３６】
第１大入賞装置３１は内部に、Ｖ領域（特定領域）３９と、Ｖ領域センサ３９ａ（図３）と、非Ｖ領域（非特定領域）７０と、非Ｖ領域センサ７０ａ（図３）と、第１大入賞口センサ３０ａ（図３）と、Ｖ開閉部材７１と、Ｖ開閉部材ソレノイド７３（図３）と、を備えている。Ｖ領域（特定領域）３９および非Ｖ領域（非特定領域）７０は、第１大入賞装置３１の内部において、第１大入賞口３０を通過した遊技球が通過可能な領域として構成されている。第１大入賞口センサ３０ａは、Ｖ領域３９および非Ｖ領域７０の上流に配置され、第１大入賞口３０への遊技球の入賞を検知する。Ｖ領域センサ３９ａは、Ｖ領域３９に配置され、Ｖ領域３９への遊技球の通過を検知する。非Ｖ領域センサ７０ａは、非Ｖ領域７０に配置され、非Ｖ領域７０への遊技球の通過を検知する。Ｖ開閉部材７１は、第１大入賞口３０を通過した遊技球をＶ領域３９または非Ｖ領域７０のいずれかに振り分ける。Ｖ開閉部材ソレノイド７３は、Ｖ開閉部材７１を駆動する。Ｖ開閉部材７１は、回転移動（遊技盤２に対して時計回りおよび反時計回り）するように構成され、Ｖ開閉部材ソレノイド７３の通電時には、原点位置から反時計回りに回転して遊技球をＶ領域３９に振り分ける第１の状態（回動状態）となり、Ｖ開閉部材ソレノイド７３の非通電時には、原点に位置して遊技球を非Ｖ領域７０に振り分ける第２の状態（停止状態）となる。なお、Ｖ開閉部材７１は、回転移動に限らず、第１大入賞口３０を通過した遊技球をＶ領域３９または非Ｖ領域７０のいずれかに振り分ける機能を有しておればよく、例えば、遊技盤２に対して左右方向に移動するように構成してもよい。すなわち、Ｖ開閉部材ソレノイド７３の通電時には、遊技球をＶ領域３９に振り分ける退避状態（第１の状態）となり、Ｖ開閉部材ソレノイド７３の非通電時には、遊技球を非Ｖ領域７０に振り分ける進出状態（第２の状態）となるように構成してもよい。なお、遊技機１では、Ｖ領域３９への遊技球の通過が後述の高確率状態への移行の契機となっている。つまり、Ｖ領域３９は、確変作動口となっている。一方、非Ｖ領域７０は、確変作動口となっていない。本実施形態の第

１大入賞装置３１は、さらに、第１大入賞装置３１から排出される遊技球数を計数する第１大入賞装置排出センサ（図示しない）を備えている。第１大入賞装置排出センサは、Ｖ領域３９と非Ｖ領域７０が下流で合流した地点に設けられており、Ｖ領域センサ３９ａまたは非Ｖ領域センサ７０ａを通過した遊技球数を計数する。

【００３７】

第２大入賞装置（第２アタッカー、第２特別可変入賞装置）３６は、遊技領域３における第１大入賞口３０の右上方に配置され、第２大入賞口（第２特別入賞口）３５を備えている。第２大入賞口３５は、スイング式の開閉動作により遊技球の受け入れを阻害または許容する開閉部材（第２特別入賞口開閉部材、可動部材）３７を備えている。開閉部材３７は、第２大入賞口ソレノイド３８（図３）によって駆動される。第２大入賞口３５は、開閉部材３７が開状態のとき遊技球が入球可能となる。

【００３８】

一般入賞口２７は、遊技領域３の下部に設けられている。アウト口１６は、遊技領域３の下部に設けられており、いずれの入賞口にも入賞しなかった遊技球を遊技領域３の外へ排出する。表示器類４０は、遊技盤２の右側中央付近に配置されている。表示器類４０の詳細については後述する。

一般入賞口２９は、遊技領域３の右下部であって、第１大入賞口３０の右側に隣接して配置されている。

【００３９】

遊技領域３には、左右方向の中央より左側の左遊技領域３Ａと、右側の右遊技領域３Ｂとがある。左遊技領域３Ａを遊技球が流下するように遊技球を発射する打ち方を「左打ち」と呼ぶ。一方、右遊技領域３Ｂを遊技球が流下するように遊技球を発射する打ち方を「右打ち」と呼ぶ。遊技機１では、左打ちにて第１始動口２０への入賞を狙うことができる。一方、右打ちにてゲート２８への通過、第２始動口２１、第１大入賞口３０、および、第２大入賞口３５への入賞が狙うことができるように構成されている。

【００４０】

図２は、表示器類４０の拡大図である。表示器類４０は、第１特別図柄表示器４１ａと、第２特別図柄表示器４１ｂと、普通図柄表示器４２と、第１特図保留表示器４３ａと、第２特図保留表示器４３ｂと、普図保留表示器４４と、を含んでいる。第１特別図柄表示器４１ａは、第１特別図柄を可変表示する。第２特別図柄表示器４１ｂは、第２特別図柄を可変表示する。普通図柄表示器４２は、普通図柄を可変表示する。第１特図保留表示器４３ａは、第１特別図柄表示器４１ａの作動保留（第１特図保留）の記憶数を表示する。第２特図保留表示器４３ｂは、第２特別図柄表示器４１ｂの作動保留（第２特図保留）の記憶数を表示する。普図保留表示器４４は、普通図柄表示器４２の作動保留（普図保留）の記憶数を表示する。第１特別図柄の可変表示は、第１始動口２０への遊技球の入賞を契機としておこなわれる。第２特別図柄の可変表示は、第２始動口２１への遊技球の入賞を契機としておこなわれる。以下では、第１特別図柄および第２特別図柄を総称して「特別図柄」とも呼ぶ。また、第１特別図柄表示器４１ａおよび第２特別図柄表示器４１ｂを総称して「特別図柄表示器４１」とも呼ぶ。また、第１特図保留表示器４３ａおよび第２特図保留表示器４３ｂを総称して「特図保留表示器４３」とも呼ぶ。

【００４１】

特別図柄表示器４１は、特別図柄（識別情報）を可変表示（変動表示）した後、停止表示することによって第１始動口２０または第２始動口２１への入賞に基づく抽選（特別図柄当たり抽選、大当たり抽選）の結果を報知する。停止表示される特別図柄（停止図柄、可変表示の表示結果として導出表示される特別図柄）は、特別図柄抽選によって複数種類の特別図柄の中から選択された一つの特別図柄である。停止図柄が予め定めた大当たり停止態様の特別図柄（大当たり図柄）である場合には、停止表示された大当たり図柄の種類（当選した大当たりの種類）に応じた開放パターンにて第１大入賞口３０または第２大入賞口３５を開放させる特別遊技（大当たり遊技）がおこなわれる。なお、特別遊技における大入賞口（第１大入賞口３０および第２大入賞口３５）の開放パターンについては後述

する。
【００４２】
特別図柄表示器４１は、横並びに配された８個のＬＥＤから構成されており、その点灯態様によって特別図柄当たり抽選の結果に応じた特別図柄を表示する。例えば、大当たり（後述の複数種類の大当たりのうちの一つ）に当選した場合には、「○○●●○○●●」（○：点灯、●：消灯）というように左から１，２，５，６番目にあるＬＥＤが点灯した大当たり図柄を表示する。ハズレである場合には、「●●●●●●●○」というように一番右にあるＬＥＤのみが点灯したハズレ図柄を表示する。ハズレ図柄として全てのＬＥＤを消灯させる態様を採用してもよい。特別図柄が停止表示される前には、所定の変動時間にわたって特別図柄の変動表示（可変表示）がなされる。変動表示の態様は、例えば、左から右へ光が繰り返し流れるように各ＬＥＤが点灯してもよい。変動表示の態様は、各ＬＥＤが停止表示（特定の態様での点灯表示）されていなければ、上記態様に限定されず、任意の点灯態様とすることができる。例えば、変動表示の態様は、全ＬＥＤが一斉に点滅してもよい。
【００４３】
遊技機１では、第１始動口２０または第２始動口２１への遊技球の入賞（入球）があると、その入賞に対して取得した大当たり乱数等の各種乱数の値（数値情報）は、特図保留記憶領域８５（図５）に一旦記憶される。具体的には、第１始動口２０への入賞であれば、第１特図保留として第１特図保留記憶領域８５ａ（図５）に記憶され、第２始動口２１への入賞であれば、第２特図保留として第２特図保留記憶領域８５ｂ（図５）に記憶される。各々の特図保留記憶領域８５に記憶可能な特図保留の数には上限があり、本実施形態における上限値は、第１特図保留記憶領域８５ａ、第２特図保留記憶領域８５ｂともにそれぞれ４個となっている。特図保留記憶領域８５に記憶された特図保留は、その特図保留に基づく特別図柄の可変表示が可能となったときに消化される。「特図保留の消化」とは、その特図保留に対応する大当たり乱数等を判定して、その判定結果を示すための特別図柄の可変表示を実行することをいう。従って、遊技機１では、第１始動口２０または第２始動口２１への遊技球の入賞に基づく特別図柄の可変表示がその入賞後にすぐにおこなえない場合、すなわち、特別図柄の可変表示の実行中や特別遊技の実行中に入賞があった場合であっても、所定個数を上限として、その入賞に対する大当たり抽選の権利を留保することができる。特図保留の数は、特図保留表示器４３に表示される。第１特図保留表示器４３ａと第２特図保留表示器４３ｂは、例えばそれぞれ４個のＬＥＤで構成されている。各特図保留表示器４３は、特図保留の数だけＬＥＤを点灯させることによって特図保留の数を表示する。
【００４４】
普通図柄の可変表示は、ゲート２８への遊技球の通過を契機としておこなわれる。普通図柄表示器４２は、普通図柄を可変表示（変動表示）した後、停止表示することによってゲート２８への遊技球の通過に基づく普通図柄抽選の結果を報知する。停止表示される普通図柄（普図停止図柄、可変表示の表示結果として導出表示される普通図柄）は、普通図柄抽選によって複数種類の普通図柄の中から選択された一つの普通図柄である。普図停止図柄が予め定めた特定普通図柄（所定の停止態様の普通図柄すなわち普通当たり図柄）である場合には、現在の遊技状態に応じた開放パターンに第２始動口２１を開放させる補助遊技が行われる。なお、第２始動口２１の開放パターンについては後述する。
【００４５】
普通図柄表示器４２は、２個のＬＥＤから構成されており、その点灯態様によって普通図柄抽選の結果に応じた普通図柄を表示するものである。例えば、抽選結果が当たりである場合には、「○○」（○：点灯、●：消灯）というように両ＬＥＤが点灯した普通当たり図柄を表示する。抽選結果がハズレである場合には、「●○」というように右のＬＥＤのみが点灯した普通ハズレ図柄を表示する。普通ハズレ図柄として全てのＬＥＤを消灯させる態様を採用してもよい。普通図柄が停止表示される前には、所定の変動時間にわたって普通図柄の変動表示がなされる。変動表示の態様は、例えば、両ＬＥＤが交互に点灯し

てもよい。変動表示の態様は、各ＬＥＤが停止表示（特定の態様での点灯表示）されていなければ、上記態様に限定されず、任意の点灯態様とすることができる。例えば、変動表示の態様は、全ＬＥＤが一斉に点滅してもよい。

【００４６】

遊技機１では、ゲート２８への遊技球の通過があると、その通過に対して取得した普通図柄乱数（当たり乱数）の値は、普図保留記憶領域８６（図５）に普図保留として一旦記憶される。普図保留記憶領域８６に記憶可能な普図保留の数には上限があり、本形態における上限値は４個となっている。普図保留記憶領域８６に記憶された普図保留は、その普図保留に基づく普通図柄の可変表示が可能となったときに消化される。普図保留の消化とは、その普図保留に対応する普通図柄乱数（当たり乱数）を判定して、その判定結果を示すための普通図柄の可変表示を実行することをいう。従って、遊技機１では、ゲート２８への遊技球の通過に基づく普通図柄の可変表示がその通過後にすぐにおこなえない場合、すなわち、普通図柄の可変表示の実行中や補助遊技の実行中に入賞があった場合であっても、所定個数を上限として、その通過に対する普通図柄抽選の権利を留保することができる。普図保留の数は、普図保留表示器４４に表示される。普図保留表示器４４は、例えば、４個のＬＥＤで構成されており、普図保留の数だけＬＥＤを点灯させることによって普図保留の数を表示する。

【００４７】

２．遊技機の電気的構成

図３、図４に基づいて、遊技機１の電気的構成について説明する。図３は、遊技機１の主制御基板側の電気的な構成を示すブロック図である。図４は、遊技機１のサブ制御基板側の電気的な構成を示すブロック図である。遊技機１は、主制御基板８０（図３）と、サブ制御基板９０（図４）と、画像制御基板１００（図４）と、ランプ制御基板１０７（図４）と、音声制御基板１０６（図４）と、払出制御基板１１０（図３）と、を備えている。主制御基板８０は、大当たり抽選や遊技状態の移行などの遊技利益に関する制御をおこなう遊技制御基板であり、メイン制御部を構成する。サブ制御基板９０は、遊技の進行に伴って実行する演出に関する制御をおこなう演出制御基板であり、画像制御基板１００、ランプ制御基板１０７、音声制御基板１０６とともにサブ制御部を構成する。なお、サブ制御部は、少なくともサブ制御基板９０を備えていれば構成可能である。

【００４８】

主制御基板８０は、遊技制御用マイコン８１と、入出力回路８７と、を備えている。遊技制御用マイコン８１は、主制御基板８０に実装されているワンチップマイコンであり、プログラムに従って遊技機１の遊技の進行を制御する。遊技制御用マイコン８１は、遊技の進行を制御するためのプログラムなどを記憶するメインＲＯＭ８３と、ワークメモリとして使用されるメインＲＡＭ８４と、メインＲＯＭ８３に記憶されているプログラムを実行するメインＣＰＵ８２と、を含んでいる。メインＲＯＭ８３に記憶されているデータの詳細、および、メインＲＡＭ８４に設けられている記憶領域の詳細については後述する。メインＲＯＭ８３は外付けＲＯＭとして構成されていてもよい。遊技制御用マイコン８１は、入出力回路（Ｉ／Ｏポート部）８７を介して他の基板等とデータの送受信をおこなう。入出力回路８７は、遊技制御用マイコン８１に内蔵されていてもよい。

【００４９】

主制御基板８０には、入出力回路８７および中継基板８８を介して各種センサやソレノイドが接続されている。主制御基板８０は、各センサから出力された信号が入力するとともに、各ソレノイドに対して信号を出力する。中継基板８８を介して接続されるセンサ類としては、第１始動口センサ２０ａ、第２始動口センサ２１ａ、ゲートセンサ２８ａ、第１大入賞口センサ３０ａ、第２大入賞口センサ３５ａ、Ｖ領域センサ３９ａ、非Ｖ領域センサ７０ａ、および、普通入賞口センサ２７ａ、２９ａが例示される。中継基板８８を介して接続されるソレノイド類としては、電チューソレノイド２４、第１大入賞口ソレノイド３３、第２大入賞口ソレノイド３８、および、Ｖ開閉部材ソレノイド７３が例示される。第１始動口センサ２０ａは、第１始動口２０の内部に設けられ、第１始動口２０に入賞

した遊技球を検出する。第２始動口センサ２１ａは、第２始動口２１の内部に設けられ、第２始動口２１に入賞した遊技球を検出する。ゲートセンサ２８ａは、ゲート２８の内部に設けられ、ゲート２８を通過した遊技球を検出する。第１大入賞口センサ３０ａは、第１大入賞口３０の内部に設けられ、第１大入賞口３０に入賞した遊技球を検出する。第２大入賞口センサ３５ａは、第２大入賞口３５の内部に設けられ、第２大入賞口３５に入賞した遊技球を検出する。Ｖ領域センサ３９ａは、第１大入賞口３０の内部のＶ領域３９に設けられ、Ｖ領域３９を通過した遊技球を検出する。非Ｖ領域センサ７０ａは、第１大入賞口３０の内部の非Ｖ領域７０に設けられ、非Ｖ領域７０を通過した遊技球を検出する。普通入賞口センサ２７ａは、普通入賞口２７の内部に設けられ、普通入賞口２７に入賞した遊技球を検出する。普通入賞口センサ２９ａは、普通入賞口２９の内部に通過した遊技球を検出する。電チューソレノイド２４は、電チュー２２の可動部材２３を駆動する。第１大入賞口ソレノイド３３は、第１大入賞装置３１の開閉部材３２を駆動する。第２大入賞口ソレノイド３８は、第２大入賞装置３６の開閉部材３７を駆動する。Ｖ開閉部材ソレノイド７３は、第１大入賞装置３１のＶ開閉部材７１を駆動する。

【００５０】

主制御基板８０には、入出力回路８７を介して表示器類４０が接続されている。遊技制御用マイコン８１は、第１特別図柄表示器４１ａ、第２特別図柄表示器４１ｂ、普通図柄表示器４２、第１特図保留表示器４３ａ、第２特図保留表示器４３ｂ、普図保留表示器４４についての表示制御おこなう。

【００５１】

主制御基板８０には、入出力回路８７を介して払出制御基板１１０が接続されている。主制御基板８０は、払出制御基板１１０に各種コマンドを送信するとともに、払い出し監視のために払出制御基板１１０から信号を受信する。払出制御基板１１０には、賞球払出装置１２０と、貸球払出装置１３０と、カードユニット１３５と、が接続され、発射制御回路１１１を介して発射装置１１２が接続されている。賞球払出装置１２０は、賞球の払い出しをおこなう。払出制御基板１１０は、遊技制御用マイコン８１からの信号に基づいて、賞球払出装置１２０の賞球モータ１２１を駆動して賞球の払い出しをおこなう。払い出される賞球は、計数のために賞球センサ１２２によって検知される。貸球払出装置１３０は、貸球の払い出しをおこなう。払出制御基板１１０は、遊技機１に接続されたカードユニット１３５からの信号に基づいて、貸球払出装置１３０の貸球モータ１３１を駆動して貸球の払い出しをおこなう。払い出される貸球は、計数のために貸球センサ１３２によって検知される。カードユニット１３５は、遊技機１に隣接して配置され、挿入されたプリペイドカードなどの情報に基づいて球貸に関する情報を出力する。発射装置１１２は、ハンドル６０（図１）と、発射モータ１１３と、タッチスイッチ１１４と、発射ボリューム１１５と、を備えている。発射装置１１２は、遊技者によるハンドル６０の操作があった場合に、タッチスイッチ１１４によってハンドル６０の接触を検知し、発射ボリューム１１５によってハンドル６０の回転量を検知する。そして、発射ボリューム１１５の検知信号の大きさに応じた強さで遊技球が発射されるように発射モータ１１３を駆動する。

【００５２】

主制御基板８０には、入出力回路８７を介してサブ制御基板９０（図４）が接続されている。主制御基板８０は、サブ制御基板９０に対して各種コマンドを送信する。主制御基板８０とサブ制御基板９０との接続は、主制御基板８０からサブ制御基板９０への信号の送信のみが可能な単方向通信接続となっている。すなわち、主制御基板８０とサブ制御基板９０との間には、通信方向規制手段としての図示しない単方向性回路（例えばダイオードを用いた回路）が介在している。

【００５３】

サブ制御基板９０は、演出制御用マイコン９１と、入出力回路９５と、を備えている。演出制御用マイコン９１は、サブ制御基板９０に実装されているワンチップマイコンであり、プログラムに従って遊技機１の遊技の演出を制御する。演出制御用マイコン９１は、遊技の進行に伴って演出を制御するためのプログラム等を記憶するサブＲＯＭ９３と、ワ

ークメモリとして使用されるサブＲＡＭ９４と、サブＲＯＭ９３に記憶されているプログラムを実行するサブＣＰＵ９２と、を含んでいる。サブＲＯＭ９３に記憶されているデータの詳細、および、サブＲＡＭ９４に設けられている記憶領域の詳細については後述する。サブＲＯＭ９３は外付けＲＯＭとして構成されていてもよい。演出制御用マイコン９１は、入出力回路（Ｉ／Ｏポート部）９５を介して他の基板等とデータの送受信をおこなう。入出力回路９５は、演出制御用マイコン９１に内蔵されていてもよい。サブ制御基板９０には、入出力回路９５を介して、画像制御基板１００と、音声制御基板１０６と、ランプ制御基板１０７と、中継基板１０８と、が接続されている。

【００５４】

画像制御基板１００は、画像制御用マイコン１０１と、入力回路１０５ａと、出力回路１０５ｂとを備えている。画像制御用マイコン１０１は、画像制御基板１００に実装されているワンチップマイコンであり、プログラムに従って画像表示装置７（第１画像表示装置７Ａおよび第２画像表示装置７Ｂ）の表示制御をおこなう。画像制御用マイコン１０１は、ＣＰＵ１０２と、ＲＯＭ１０３と、ＲＡＭ１０４とを含んでいる。ＲＯＭ１０３には、表示制御をおこなうためのプログラムのほか、画像表示装置７に表示される静止画データや動画データ、具体的には、キャラクタ、アイテム、図形、文字、数字および記号等（演出図柄を含む）や背景画像等の画像データが格納されている。ＲＡＭ１０４は、画像データを展開するためのメモリとして使用される。ＣＰＵ１０２は、ＲＯＭ１０３に記憶されているプログラムを実行する。演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０から受信したコマンドに基づいて、画像制御用マイコン１０１に画像表示装置７の表示制御をおこなわせる。画像制御用マイコン１０１は、演出制御用マイコン９１からの指令に基づいてＲＯＭ１０３から画像データを読み出し、読み出した画像データに基づいて表示制御をおこなう。

【００５５】

音声制御基板１０６には、スピーカ６７が接続されており、演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０から受信したコマンドに基づいて、音声制御基板１０６を介してスピーカ６７から音声、楽曲、効果音等を出力させる。スピーカ６７から出力する音声等の音響データは、サブ制御基板９０のサブＲＯＭ９３に格納されている。なお、音声制御基板１０６は、ＣＰＵを実装していてもよく、そのＣＰＵにコマンドに基づく音声制御を実行させてもよい。さらに、音声制御基板１０６は、ＲＯＭを実装してもよく、そのＲＯＭに音響データを格納してもよい。また、スピーカ６７を画像制御基板１００に接続し、画像制御基板１００のＣＰＵ１０２に音声制御を実行させてもよい。さらに、画像制御基板１００のＲＯＭ１０３に音響データを格納してもよい。

【００５６】

ランプ制御基板１０７には、枠ランプ６６と、盤ランプ５と、第１可動役物１４と、第２可動役物１５と、が接続されており、これらを制御する。演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０から受信したコマンドに基づいて、ランプ制御基板１０７を介して枠ランプ６６や盤ランプ５等のランプの点灯制御をおこなう。つまり、演出制御用マイコン９１は、枠ランプ６６や盤ランプ５等のランプの発光態様を決める発光パターンデータ（点灯/消灯や発光色等を決めるデータ、ランプデータともいう）を作成し、発光パターンデータに従って枠ランプ６６や盤ランプ５などのランプの発光を制御する。発光パターンデータの作成にはサブ制御基板９０のサブＲＯＭ９３に格納されているデータが用いられる。演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０から受信したコマンドに基づいて、第１可動役物１４および第２可動役物１５を動作させる。第１可動役物１４は、画像表示装置７の左右両側に設けられた可動式のいわゆるギミックである。第２可動役物１５は、センター装飾体１０に設けられた可動式のいわゆるギミックである。演出制御用マイコン９１は、第１可動役物１４および第２可動役物１５のそれぞれの動作態様を決める動作パターンデータ（駆動データ）を作成し、動作パターンデータに従って第１可動役物１４および第２可動役物１５の動作を制御する。動作パターンデータの作成にはサブＲＯＭ９３に格納されているデータを用いる。なお、ランプ制御基板１０７は、ＣＰＵを実装していてもよく

、そのＣＰＵにコマンドに基づくランプの点灯制御や可動役物１４、１５の動作制御を実行させてもよい。この場合、ランプ制御基板１０７はＲＯＭを実装してもよく、そのＲＯＭに発光パターンや動作パターンに関するデータを格納してもよい。

【００５７】

中継基板１０８には、演出ボタン検出スイッチ６３ａと、枠可動体６００と、が接続されている。演出ボタン検出スイッチ６３ａは、演出ボタン６３（図１）が押下操作されたことを検出する。演出ボタン６３が押下されると、演出ボタン検出スイッチ６３ａから、中継基板１０８を介してサブ制御基板９０にスイッチ信号が出力される。演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０から受信したコマンドに基づいて、枠可動体６００を動作させる。枠可動体６００は、前枠５３（図１）の上部に設けられた可動式のいわゆるギミックである。演出制御用マイコン９１は、枠可動体６００の動作態様を決める動作パターンデータ（駆動データ）を作成し、動作パターンデータに従って枠可動体６００の動作を制御する。動作パターンデータの作成にはサブＲＯＭ９３に格納されているデータを用いる。なお、中継基板１０８には、セレクトボタン６８（図１）が押下操作されたことを検出するセレクトボタン検出スイッチや、前枠５３に設けられ、人体が接触すると検出信号を出力するタッチセンサなどが接続されていてもよい。

【００５８】

３．遊技機のデータ構成

図５、図６に基づいて、遊技機１のデータ構成について説明する。図５（Ａ）は、メインＲＯＭ８３に記憶されているテーブルを説明するための図である。図５（Ｂ）は、メインＲＡＭ８４に設けられている記憶領域を説明するための図である。図６（Ａ）は、サブＲＯＭ９３に記憶されているテーブルを説明するための図である。図６（Ｂ）は、サブＲＡＭ９４に設けられている記憶領域を説明するための図である。

【００５９】

メインＲＯＭ８３（図５（Ａ））には、大当たり判定テーブルＴ１と、リーチ判定テーブルＴ２と、普通図柄当たり判定テーブルＴ３と、普通図柄変動パターン判定テーブルＴ４と、大当たり種別判定テーブルＴ５と、変動パターン判定テーブルＴ６と、電チュー開放パターン判定テーブルＴ７と、大入賞口開放パターン判定テーブルＴ８と、Ｖ開閉部材開放パターン判定テーブルＴ９と、が格納されている。これらの判定テーブルは、遊技制御用マイコン８１が実行する主制御メイン処理（後述）において、遊技制御用マイコン８１によって参照される。各判定テーブルの具体的な内容については後述する。

【００６０】

メインＲＡＭ８４（図５（Ｂ））には、コマンドセット領域８４ａと、フラグセット領域８４ｂと、カウンタセット領域８４ｃと、特別動作ステータスセット領域８４ｄと、特図保留記憶領域８５と、普図保留記憶領域８６とが設けられている。コマンドセット領域８４ａは、主制御メイン処理（後述）において、メイン制御部側からサブ制御部側に出力されるコマンドがセットされる領域（出力バッファ）であり、事前判定コマンド、保留球数コマンド、変動開始コマンド、変動停止コマンド、オープニングコマンド、ラウンド指定コマンド、エンディングコマンド、遊技状態指定コマンド、Ｖ通過コマンド、客待ち待機コマンドなどがセットされる。フラグセット領域８４ｂは、主制御メイン処理（後述）において、遊技機の状態や遊技状態を示すフラグがセットされる領域であり、大当たりフラグ、大当たり終了フラグ、第１入賞フラグ、第２入賞フラグ、Ｖフラグ、確変フラグ、時短フラグなどがセットされる。カウンタセット領域８４ｃは、主制御メイン処理（後述）において使用されるカウンタがセットされる領域であり、乱数カウンタ、ラウンドカウンタ、確変カウンタ、時短カウンタなどがセットされる。特別動作ステータスセット領域８４ｄは、後述する特別動作処理におけるステータスがセットされる領域である。特図保留記憶領域８５は、第１特図保留が記憶される第１特図保留記憶領域８５ａと、第２特図保留が記憶される第２特図保留記憶領域８５ｂとを含んでいる。第１特図保留記憶領域８５ａには、第１特図保留の１個目、２個目、３個目、４個目にそれぞれ対応する特別図柄当たり乱数等の乱数値群（保留情報）を記憶するための第１記憶領域、第２記憶領域、第

３記憶領域、第４記憶領域が設けられている。第２特図保留記憶領域８５ｂには、第２特図保留の１個目、２個目、３個目、４個目にそれぞれ対応する乱数値群（保留情報）を記憶するための第１記憶領域、第２記憶領域、第３記憶領域、第４記憶領域が設けられている。普図保留記憶領域８６は、普図保留の１個目、２個目、３個目、４個目にそれぞれ対応する普通図柄乱数（あたり乱数）等の乱数値群（保留情報）を記憶するための第１記憶領域、第２記憶領域、第３記憶領域、第４記憶領域が設けられている。なお、メインＲＡＭ８４には、上記の領域の他に、特図停止図柄データがセットされる当たり種別セットバッファや、可動役物１４、１５や枠可動体６００を駆動させるための駆動データがセットされる駆動データバッファ等が設けられている。

【００６１】

サブＲＯＭ９３（図６（Ａ））には、先読み演出パターン決定テーブルＴ５１と、基幹演出パターン決定テーブルＴ５２と、チャンスアップ演出パターン決定テーブルＴ５３と、停止図柄パターン決定テーブルＴ５４と、が格納されている。これらの決定テーブルは、演出制御用マイコン９１が実行するサブ制御メイン処理（後述）において、演出制御用マイコン９１によって参照される。各決定テーブルの具体的な内容については後述する。

【００６２】

サブＲＡＭ９４（図６（Ｂ））には、コマンド記憶領域９４ａと、演出コマンドセット領域９４ｂと、事前判定情報記憶領域９４ｃと、カウンタセット領域９４ｄと、が設けられている。コマンド記憶領域９４ａは、サブ制御メイン処理（後述）において、メイン制御部側から入力されたコマンドが記憶される領域（入力バッファ）であり、事前判定コマンド、保留球数コマンド、変動開始コマンド、変動停止コマンド、オープニングコマンド、ラウンド指定コマンド、エンディングコマンド、遊技状態指定コマンド、Ｖ通過コマンド、客待ち待機コマンドなどが格納される。演出コマンドセット領域９４ｂは、サブ制御メイン処理（後述）において、サブ制御基板９０から画像制御基板１００、音声制御基板１０６、ランプ制御基板１０７、中継基板１０８に出力されるコマンドがセットされる領域（出力バッファ）であり、変動演出開始コマンド、変動終了前コマンド、変動演出終了コマンド、オープニング演出開始コマンド、ラウンド演出開始コマンド、エンディング演出開始コマンドなどがセットされる。事前判定情報記憶領域９４ｃは、サブ制御メイン処理（後述）において、事前判定情報が記憶される。カウンタセット領域９４ｄは、サブ制御メイン処理（後述）において使用されるカウンタがセットされる領域であり、乱数カウンタ、第１特図保留演出カウンタ、第２特図保留演出カウンタ、普図保留演出カウンタ、確変演出カウンタ、時短演出カウンタなどがセットされる。

【００６３】

図７は、遊技機１において使用される各種の乱数を説明するための図である。図７（Ａ）は、メイン制御部側の遊技制御用マイコン８１が取得する乱数を示しており、図７（Ｂ）は、サブ制御部側の演出制御用マイコン９１が取得する乱数を示している。遊技制御用マイコン８１は、「大当たり乱数」と、「大当たり種別乱数」と、「リーチ乱数」と、「変動パターン乱数」と、「普通図柄乱数（当たり乱数）」とを後述するタイミングにおいて取得するように構成されている。「大当たり乱数」は、大当たりか否かの抽選（大当たり判定）に用いられる乱数であり、０～６５５３５までの範囲の値をとる。「大当たり種別乱数」は、当選した大当たりの種別の抽選（大当たり種別判定）に用いられる乱数であり、０～１２７までの範囲の値をとる。「リーチ乱数」は、大当たり判定がハズレである場合に、その結果を示す演出図柄変動演出においてリーチを発生させるか否かを決定するために用いられる乱数であり、０～１２７までの範囲の値をとる。リーチとは、複数の演出図柄（装飾図柄）のうち変動表示されている演出図柄が残り１つとなっている状態であって、変動表示されている演出図柄がどの図柄で停止表示されるか次第で大当たり当選を示す演出図柄の組み合わせとなる状態（例えば、「７↓７」の状態）のことである。なお、リーチ状態において停止表示されている演出図柄は、表示画面７ａ内で揺れているように表示されてもよい。「変動パターン乱数」は、変動時間を含む変動パターンを決定するために用いられる乱数であり、０～１２７までの範囲の値をとる。「普通図柄乱数（当た

り乱数）」は、電チュー２２を開放させる補助遊技をおこなうか否かの抽選（普通図柄抽選）に用いられる。普通図柄乱数は、０～２５５までの範囲の値をとる。「大当たり乱数」、「大当たり種別乱数」、「リーチ乱数」、「変動パターン乱数」は、始動口（第１始動口２０または第２始動口２１）への入球に基づいて取得される。第１始動口２０への入球に基づいて取得された乱数値群は第１特図保留記憶領域８５ａに記憶され、第２始動口２１への入球に基づいて取得された乱数値群は第２特図保留記憶領域８５ｂに記憶される。「普通図柄乱数（当たり乱数）」は、ゲート２８の通過に基づいて取得される。取得された普通図柄乱数値は、普図保留記憶領域８６に記憶される。

【００６４】

演出制御用マイコン９１は、「先読み演出乱数」と、「チャンスアップ乱数」と、を後述するタイミングにおいて取得するように構成されている。「先読み演出乱数」は、変動演出時の先読み演出を決定するために用いられる乱数であり、０～１２７までの範囲の値をとる。「チャンスアップ乱数」は、変動演出時のチャンスアップ演出を決定するために用いられる乱数であり、０～１２７までの範囲の値をとる。「先読み演出乱数」は、メイン制御部側からサブ制御部側に事前判定コマンドが出力されたことに基づいて取得される。取得された乱数値群はサブＲＡＭ９４に記憶される。「チャンスアップ乱数」は、メイン制御部側からサブ制御部側に変動開始コマンドが出力されたことに基づいて取得される。取得された乱数値はサブＲＡＭ９４に記憶される。

【００６５】

図８は、判定テーブルＴ１～Ｔ４を説明するための図である。図８（Ａ）には、大当たり判定テーブルＴ１を説明するための図が示され、図８（Ｂ）には、リーチ判定テーブルＴ２を説明するための図が示され、図８（Ｃ）には、普通図柄当たり判定テーブルＴ３を説明するための図が示され、図８（Ｄ）には、普通図柄変動パターン判定テーブルＴ４を説明するための図が示されている。

【００６６】

大当たり判定テーブルＴ１は、遊技制御用マイコン８１が主制御メイン処理（後述）において、取得した大当たり乱数値（０～６５５３５のいずれか）が「大当たり」に該当するか「ハズレ」に該当するかを判定するために参照されるテーブルである。図８（Ａ）では、「通常確率状態」において、大当たり乱数値が「０～１６４」の場合には、「大当たり」と判定され、大当たり乱数値が「０～１６４以外の数値（１６５～６５５３５）」の場合には、「ハズレ」と判定されることが示されている。また、「高確率状態」において、大当たり乱数値が「０～６４９」の場合には、「大当たり」と判定され、大当たり乱数値が「０～６４９以外の数値（６５０～６５５３５）」の場合には、「ハズレ」と判定されることが示されている。「通常確率状態」および「高確率状態」の内容については後述する。

【００６７】

リーチ判定テーブルＴ２は、遊技制御用マイコン８１が主制御メイン処理（後述）において、取得したリーチ乱数値（０～１２７のいずれか）が「リーチ有り」に該当するか「リーチ無し」に該当するかを判定するために参照されるテーブルである。図８（Ｂ）では、「非時短状態」において、リーチ乱数値が「０～１３」の場合には、「リーチ有り」と判定され、リーチ乱数値が「０～１３以外の数値（１４～１２７）」の場合には、「リーチ無し」と判定されることが示されている。また、「時短状態」において、リーチ乱数値が「０～５」の場合には、「リーチ有り」と判定され、リーチ乱数値が「０～５以外の数値（６～１２７）」の場合には、「リーチ無し」と判定されることが示されている。「時短状態」および「非時短状態」の内容については後述する。リーチ判定テーブルＴ２では、時短状態の方が非時短状態よりもハズレ時のリーチがかかりにくくなっている。これは、時短状態において変動時間の短いリーチ無しハズレがより多く選択されることで、特図保留の消化スピードを速めるためである。

【００６８】

普通図柄当たり判定テーブルＴ３は、遊技制御用マイコン８１が主制御メイン処理（後

述）において、取得した普通図柄乱数値（０～２５５のいずれか）が「当たり」に該当するか「ハズレ」に該当するかを判定するために参照されるテーブルである。図８（Ｃ）では、「非時短状態」において、普通図柄乱数値が「０～２」の場合には、「当たり」と判定され、普通図柄乱数値が「０～２以外の数値（３～２５５）」の場合には、「ハズレ」と判定されることが示されている。また、「時短状態」において、普通図柄乱数値が「０～２５４」の場合には、「当たり」と判定され、普通図柄乱数値が「０～２５４以外の数値（２５５）」の場合には、「ハズレ」と判定されることが示されている。

【００６９】

普通図柄変動パターン判定テーブルＴ４は、遊技制御用マイコン８１が主制御メイン処理（後述）において、遊技状態（非時短状態か時短状態か）に応じて、普通図柄の変動時間が何秒かを判定するために参照されるテーブルである。図８（Ｄ）では、「非時短状態」のとき、普通図柄の変動時間は「３０秒」と判定され、「時短状態」のとき、普通図柄の変動時間が「１秒」と判定されることが示されている。

【００７０】

図９は、大当たり種別判定テーブルＴ５を説明するための図である。大当たり種別判定テーブルＴ５は、遊技制御用マイコン８１が主制御メイン処理（後述）において、取得した大当たり種別乱数値（０～１２７のいずれか）に応じて、「大当たりの種別」と「特別図柄の種類」を判定するために参照されるテーブルである。図９では、第１特別図柄（特図１）の抽選において当選したとき、大当たり種別乱数値が「０～２４」の場合には、大当たり種別が「１６ＲＶ通過予定大当たり」と判定され、特図１の停止図柄（特図停止図柄）が「大当たり図柄１」と判定される。大当たり種別乱数値が「２５～４９」の場合には、大当たり種別が「１６ＲＶ通過予定大当たり」と判定され、特図停止図柄が「大当たり図柄２」と判定される。大当たり種別乱数値が「５０～５５」の場合には、大当たり種別が「１６Ｒ（実質１５Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」と判定され、特図停止図柄が「大当たり図柄３」と判定される。大当たり種別乱数値が「５６～６７」の場合には、大当たり種別が「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」と判定され、特図停止図柄が「大当たり図柄４」と判定される。大当たり種別乱数値が「６８～１２７」の場合には、大当たり種別が「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ非通過予定大当たり」と判定され、特図停止図柄が「大当たり図柄５」と判定される。一方、第２特別図柄（特図２）の抽選において当選した場合、大当たり種別乱数値によらず（０～１２７のいずれであっても）、大当たり種別が「１６ＲＶ通過予定大当たり」と判定され、特図２の停止図柄（特図停止図柄）が「大当たり図柄１」と判定されることが示されている。なお、大当たり種別判定テーブルＴ５を参照することによって、特図停止図柄に対応する「特図停止図柄データ」、特別遊技の「オープニング（ＯＰ）コマンド」、「ラウンド指定コマンド」、「エンディング（ＥＤ）コマンド」も特定することができる。「１６ＲＶ通過予定大当たり」、「１６Ｒ（実質１５Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」、「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」および「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ非通過予定大当たり」の具体的な内容については後述する。

【００７１】

図１０は、非時短状態時の変動パターン判定テーブルＴ６を説明するための図である。図１１は、時短状態時の変動パターン判定テーブルＴ６を説明するための図である。変動パターン判定テーブルＴ６は、遊技制御用マイコン８１が主制御メイン処理（後述）において、取得した変動パターン乱数値（０～１２７）に応じて、変動パターンを判定するために参照されるテーブルである。図１０では、例えば、非時短状態において第１始動口２０に入賞し、大当たり判定テーブルＴ１において「ハズレ」と判定され、リーチ判定テーブルＴ２において「リーチ有り」と判定され、保留球数が「１～２」であり、変動パターン乱数値が「０～６０」の場合には、変動パターンが「Ｐ７」と判定されることが示されている。図１１では、例えば、時短状態において第２始動口２１に入賞し、大当たり判定テーブルＴ１において「大当たり」と判定され、大当たり種別判定テーブルＴ５において「１６ＲＶ通過予定大当たり」と判定され、変動パターン乱数値が「０～１０」の場合には、変動パターンが「Ｐ６１」と判定されることが示されている。図１０，１１に示され

るように、変動パターンが決定されれば、変動時間も決定される。また、リーチになる場合に、そのリーチがノーマルリーチとなるのかスーパーリーチ（ＳＰリーチ）となるのかも決定される。スーパーリーチとは、ノーマルリーチよりもリーチ後の変動時間が長いリーチ演出である。ここでは、変動時間の異なる３種類のスーパーリーチ（ＳＰ１、ＳＰ２、ＳＰ３）が設定されている。変動時間の長さはＳＰ３＞ＳＰ２＞ＳＰ１となっている。ＳＰ１～３では、ノーマルリーチを経て発展的に実行される。ＳＰ１～３の違いは、例えば、疑似連の有無であってもよい。

【００７２】

図１２は、電チュー開放パターン判定テーブルＴ７を説明するための図である。電チュー開放パターン判定テーブルＴ７は、遊技制御用マイコン８１が主制御メイン処理（後述）において、遊技状態（非時短状態か時短状態か）に応じて、電チュー２２の開放パターンを判定するために参照されるテーブルである。図１２（Ａ）では、「非時短状態」のとき、電チュー２２の開放パターンは「開放パターン１１」と判定され、「時短状態」のとき、開放パターンは「開放パターン１２」と判定されることが示されている。図１２（Ｂ）には、開放パターン１１と開放パターン１２の内容が示されている。開放パターン１１では、開放回数１回、開放時間０．２秒の電チュー２２の開放をおこなう。開放パターン１２では、開放回数が３回、１回あたりの開放時間２．０秒、インターバル（開放間隔）１．０秒の電チュー２２の開放をおこなう。ただし、この電チュー２２の開放は、予め定められた数の遊技球の入賞（規定入賞数、最大１０個）があった場合、開放時間が残っていても閉鎖される。

【００７３】

図１３は、大入賞口開放パターン判定テーブルＴ８を説明するための図である。大入賞口開放パターン判定テーブルＴ８は、遊技制御用マイコン８１が主制御メイン処理（後述）において、特図停止図柄データ（図９）に応じて、第１大入賞口３０および第２大入賞口３５の開放パターンを判定するために参照されるテーブルである。図１３（Ａ）では、特図停止図柄データが「１１Ｈ」、「１２Ｈ」、または、「２１Ｈ」のとき、第１大入賞口３０および第２大入賞口３５の開放パターンは「開放パターン２１」と判定され、特図停止図柄データが「１４Ｈ」または「１５Ｈ」のとき、開放パターンは「開放パターン２２」と判定され、特図停止図柄データが「１３Ｈ」のとき、開放パターンは「開放パターン２３」と判定されることが示されている。図１３（Ｂ）には、開放パターン２１、開放パターン２２および開放パターン２３の内容が示されている。開放パターン２１では１～１３、１５Ｒ目において、開放回数１回、開放時間２９．５秒の第１大入賞口３０の開放（ロング開放）をおこない、１４、１６Ｒ目において、開放回数１回、開放時間２９．５秒の第２大入賞口３５の開放（ロング開放）をおこなう。開放パターン２２では１～１３Ｒ目において、開放回数１回、開放時間２９．５秒の第１大入賞口３０の開放（ロング開放）をおこない、１４、１６Ｒ目において、開放回数１回、開放時間０．１秒の第２大入賞口３５の開放（ショート開放）をおこない、１５Ｒ目において、開放回数１回、開放時間０．１秒の第１大入賞口３０の開放（ショート開放）をおこなう。開放パターン２３では１～１３、１５Ｒ目において、開放回数１回、開放時間２９．５秒の第１大入賞口３０の開放（ロング開放）をおこない、１４Ｒ目において、開放回数１回、開放時間０．１秒の第２大入賞口３５の開放（ショート開放）をおこない、１６Ｒ目において、開放回数１回、開放時間２９．５秒の第２大入賞口３５の開放（ロング開放）をおこなう。ただし、第１大入賞口３０および第２大入賞口３５の開放は、予め定められた数の遊技球の入賞（規定入賞数、最大９個）があった場合、開放時間が残っていても閉鎖される。

【００７４】

図１４は、Ｖ開閉部材開放パターン判定テーブルＴ９を説明するための図である。Ｖ開閉部材開放パターン判定テーブルＴ９は、遊技制御用マイコン８１が主制御メイン処理（後述）において、特図停止図柄データ（図９）に応じて、Ｖ開閉部材７１の開放パターンを判定するために参照されるテーブルである。図１４（Ａ）では、特図停止図柄データが「１１Ｈ」、「１２Ｈ」、または、「２１Ｈ」のとき、Ｖ開閉部材７１の開放パターンは

「開放パターン３１」と判定され、特図停止図柄データが「１３Ｈ」のとき、開放パターンは「開放パターン３２」と判定され、特図停止図柄データが「１４Ｈ」のとき、開放パターンは「開放パターン３３」と判定され、特図停止図柄データが「１５Ｈ」のとき、開放パターンは「開放パターン３４」と判定されることが示されている。図１４（Ｂ）には、開放パターン３１、開放パターン３２、開放パターン３３、および、開放パターン３４の内容が示されている。開放パターン３１では２、４、６、８Ｒ目において、第１大入賞口３０に１個目の入賞があったとき開放時間０．１秒のＶ開閉部材７１のショート開放をおこなう。１０、１２Ｒ目において、第１大入賞口３０に１個目の入賞があったとき開放時間０．１秒のＶ開閉部材７１のショート開放をおこない、２個目の入賞があったとき開放時間最大３１．５秒のＶ開閉部材７１のロング開放をおこなう。開放パターン３２では２、４、６、１２Ｒ目において、第１大入賞口３０に１個目の入賞があったとき開放時間０．１秒のＶ開閉部材７１のショート開放をおこなう。８、１０Ｒ目において、第１大入賞口３０に１個目の入賞があったとき開放時間０．１秒のＶ開閉部材７１のショート開放をおこない、２個目の入賞があったとき開放時間最大３１．５秒のＶ開閉部材７１のロング開放をおこなう。開放パターン３３では２、６Ｒ目において、第１大入賞口３０に１個目の入賞があったとき開放時間０．１秒のＶ開閉部材７１のショート開放をおこない、２個目の入賞があったとき開放時間最大３１．５秒のＶ開閉部材７１のロング開放をおこなう。４、８、１０、１２Ｒ目において、第１大入賞口３０に１個目の入賞があったとき開放時間０．１秒のＶ開閉部材７１のショート開放をおこなう。開放パターン３４では２、４、６、８、１０、１２Ｒ目において、第１大入賞口３０に１個目の入賞があったとき開放時間０．１秒のＶ開閉部材７１のショート開放をおこなう。

【００７５】

４．大当たり等の説明

遊技機１では、大当たり抽選（特別図柄抽選）の結果としての「大当たり」と「ハズレ」がある。「大当たり」の場合には、特別図柄表示器４１に「大当たり図柄」が停止表示される。「ハズレ」のときには、特別図柄表示器４１に「ハズレ図柄」が停止表示される。大当たりに当選すると、停止表示された特別図柄の種類（大当たりの種類）に応じた開放パターンにて、大入賞口（第１大入賞口３０および第２大入賞口３５）を開放させる「大当たり遊技」が実行される。大当たり遊技は、特別遊技の一例である。大当たり遊技は、複数回のラウンド遊技（単位開放遊技）と、初回のラウンド遊技が開始される前のオープニング（ＯＰ）と、最終回のラウンド遊技が終了した後のエンディング（ＥＤ）とを含んでいる。各ラウンド遊技は、オープニングの終了、または、前のラウンド遊技の終了によって開始し、次のラウンド遊技の開始によって終了する。ラウンド遊技間の大入賞口の閉鎖の時間（インターバル時間）は、その閉鎖前の開放ラウンド遊技に含まれる。

【００７６】

大当たりには複数の種別がある。大当たりの種別については、図９に示すとおりである。ここでは、大当たりの種別としては、大きく分けて「Ｖ通過予定大当たり」と「Ｖ非通過予定大当たり」の２つある。「Ｖ通過予定大当たり」は、その大当たり遊技中にＶ領域３９への遊技球の通過が可能な開放パターン（Ｖ通過予定開放パターン）で開閉部材３２、開閉部材３７およびＶ開閉部材７１を作動させる大当たりである。ここでは、特図停止図柄データが１１Ｈ～１４Ｈ，２１Ｈの大当たりが「Ｖ通過予定大当たり」に該当する。図１３に示す開閉部材３２および開閉部材３７の開放パターンと、図１４に示すＶ開閉部材７１の開放パターンとの組み合わせが、（開放パターン２１：開放パターン３１）、（開放パターン２２：開放パターン３３）、または（開放パターン２３：開放パターン３２）のとき、その大当たり遊技中にＶ領域３９への遊技球の通過が可能となる。「Ｖ非通過予定大当たり」は、その大当たり遊技中にＶ領域３９への遊技球の通過が不可能な開放パターン（Ｖ非通過予定開放パターン）で開閉部材３２、開閉部材３７およびＶ開閉部材７１を作動させる大当たりである。ここでは、特図停止図柄データが１７Ｈの大当たりが「Ｖ非通過予定大当たり」に該当する。図１３に示す開閉部材３２および開閉部材３７の開放パターンと、図１４に示すＶ開閉部材７１の開放パターンとの組み合わせが（開放パタ

ーン２２：開放パターン３４）のとき、その大当たり遊技中にＶ領域３９への遊技球の通過が不可能となる。上記のように、開閉部材３２および開閉部材３７の開放パターン２２は、Ｖ通過予定開放パターンとＶ非通過予定開放パターンとを兼ねている。

【００７７】

「Ｖ通過予定大当たり」は、「１６ＲＶ通過予定大当たり」と、「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」と、「１６Ｒ（実質１５Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」と、を含んでいる。「１６ＲＶ通過予定大当たり」は、実質的な総ラウンド数が１６Ｒである。１Ｒから１３Ｒまでと１５Ｒは第１大入賞口３０を１Ｒ当たり最大２９．５秒にわたって開放する。１４Ｒと１６Ｒは第２大入賞口３５を１Ｒ当たり最大２９．５秒にわたって開放する（図１３：開放パターン２１）。１０Ｒおよび１２Ｒでは、Ｖ開閉部材７１がロング開放され（図１４：開放パターン３１）、第１大入賞口３０内のＶ領域３９への通過が容易に可能である。

【００７８】

「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」は、総ラウンド数は１６Ｒであるものの、実質的な総ラウンド数は１３Ｒである。つまり、１Ｒから１３Ｒまでは第１大入賞口３０を１Ｒ当たり最大２９．５秒にわたって開放するが、１５Ｒでは第１大入賞口３０を１Ｒ当たり０．１秒しか開放せず、また、１４Ｒと１６Ｒでも第２大入賞口３５を１Ｒ当たり０．１秒しか開放しない（図１３：開放パターン２２）。従って、この「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」では１４Ｒから１６Ｒまでは、大入賞口の開放時間が極めて短く、賞球の見込めないラウンドとなっている。つまり、「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」は、実質１３Ｒの大当たりとなっている。２Ｒおよび６Ｒでは、Ｖ開閉部材７１がロング開放され（図１４：開放パターン３３）、第１大入賞口３０内のＶ領域３９への通過が容易に可能である。

【００７９】

「１６Ｒ（実質１５Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」は、総ラウンド数は１６Ｒであるものの、実質的な総ラウンド数は１５Ｒである。つまり、１Ｒから１３Ｒまでと１５Ｒは第１大入賞口３０を１Ｒ当たり最大２９．５秒にわたって開放し、１６Ｒでは第２大入賞口３５を１Ｒ当たり最大２９．５秒にわたって開放するが、１４Ｒでは第２大入賞口３５を１Ｒ当たり０．１秒しか開放しない（図１３：開放パターン２３）。従って、この「１６Ｒ（実質１５Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」では１４Ｒは、大入賞口の開放時間が極めて短く、賞球の見込めないラウンドとなっている。つまり、「１６Ｒ（実質１５Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」は、実質１５Ｒの大当たりとなっている。８Ｒおよび１０Ｒでは、Ｖ開閉部材７１がロング開放され（図１４：開放パターン３２）、第１大入賞口３０内のＶ領域３９への通過が容易に可能である。

【００８０】

「Ｖ非通過予定大当たり」は、総ラウンド数は１６Ｒであるものの、実質的な総ラウンド数は１３となる開放パターン２２の「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ非通過予定大当たり」である。つまり、１Ｒから１３Ｒまでは第１大入賞口３０を１Ｒ当たり最大２９．５秒にわたって開放するが、１５Ｒでは第１大入賞口３０を１Ｒ当たり０．１秒しか開放せず、また、１４Ｒと１６Ｒでも第２大入賞口３５を１Ｒ当たり０．１秒しか開放しない（図１３：開放パターン２２）。従って、この「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ非通過予定大当たり」では１４Ｒから１６Ｒまでは、大入賞口の開放時間が極めて短く、賞球の見込めないラウンドとなっている。つまり、「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ非通過予定大当たり」は実質１３Ｒの大当たりとなっている。２Ｒ，４Ｒ，６Ｒ，８Ｒ，１０Ｒおよび１２Ｒでは、Ｖ開閉部材７１は開放されるもののその開放はショート開放であり（図１４：開放パターン３４）、第１大入賞口３０内のＶ領域３９に遊技球が通過することはほぼ不可能となっている。

【００８１】

上記の説明から明らかなように、「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ非通過予定大当たり」と「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」とは、第１大入賞口３０と第２大入賞口３５（開閉部材３２と開閉部材３７）との開放パターンが同一（開放パターン２２）であり、

Ｖ開閉部材７１の開放パターンのみが異なっている（開放パターン３４と開放パターン３３）。すなわち、「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ非通過予定大当たり」は、第１大入賞口３０内のＶ領域３９に遊技球が通過することはほぼ不可能になっており、当該大当たり後の遊技状態は低確時短状態（低確高ベース状態）となる。一方、「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」は、第１大入賞口３０内のＶ領域３９への遊技球の通過が容易に可能になっており、当該大当たり後の遊技状態は高確時短状態（高確高ベース状態）となる。このことから、遊技者は、「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ非通過予定大当たり」と「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」とを見分けることが困難になり、当該大当たり後の遊技状態が低確時短状態（低確高ベース状態）になるか高確時短状態（高確高ベース状態）になるかが判別し難くなる。すなわち、「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」後の遊技状態は、第１大入賞口３０内のＶ領域３９に遊技球が通過した場合には、高確時短状態（高確高ベース状態）でありながら高確率になっていることが潜伏した状態（潜伏確変状態）となる。

【００８２】

また、図９に示すように、第１特別図柄（特図１）の抽選における大当たりの振分率は、Ｖ通過予定大当たりが６８／１２８（約５３％）、Ｖ非通過予定大当たりが６０／１２８（約４７％）となっている。これに対して、第２特別図柄（特図２）の抽選において当選した大当たりは、全てＶ通過予定大当たりとなっている。すなわち、後述の電サポ制御の実行により入球可能となる第２始動口２１への入賞に基づく抽選により大当たりに当選した場合には、必ずＶ通過予定大当たりとなる。このように遊技機１では、第１始動口２０に遊技球が入賞して行われる大当たり抽選（第１特別図柄の抽選）よりも、第２始動口２１に遊技球が入賞して行われる大当たり抽選（第２特別図柄の抽選）の方が、遊技者にとって有利となるように設定されている。

【００８３】

５．遊技状態の説明

遊技機１の遊技状態について説明する。遊技制御用マイコン８１は、特別図柄表示器４１に表示する特別図柄および普通図柄表示器４２に表示する普通図柄に対して、それぞれ、「確率変動制御」と「変動時間短縮制御」とを実行可能である。ここでは、遊技制御用マイコン８１が特別図柄表示器４１の特別図柄に対して確率変動制御している状態を「高確率状態」と呼び、確率変動制御していない状態を単に「通常確率状態（非高確率状態、低確率状態）」と呼ぶ。遊技制御用マイコン８１は、特別図柄の確率変動制御として、大当たりと判定される大当たり乱数値の数が通常確率状態よりも高確率状態の方が多い大当たり判定テーブル（図８（Ａ））を用いた大当たり判定をおこなうことにより、高確率状態を実現する。従って、高確率状態は、通常確率状態よりも大当たりの確率が高くなる。つまり、遊技制御用マイコン８１が特別図柄表示器４１の特別図柄に対して確率変動制御を実行している場合には、確率変動制御を実行していない場合と比べて、特別図柄表示器４１による特別図柄の可変表示の表示結果（停止図柄）が大当たり図柄となる確率が高くなる。

【００８４】

また、遊技制御用マイコン８１が特別図柄表示器４１の特別図柄に対して変動時間短縮制御している状態を「時短状態」といい、変動時間短縮制御していない状態を単に「非時短状態」という。時短状態は、特別図柄の変動時間（変動表示開始時から表示結果の導出表示時までの時間）が、非時短状態よりも短くなっている。遊技制御用マイコン８１は、時短状態のときに、変動時間の短い変動パターンが選択されることが非時短状態よりも多くなるように定められた変動パターン判定テーブルＴ６（図１０、図１１）を用いた変動パターンの判定をおこなう。つまり、遊技制御用マイコン８１が特別図柄表示器４１の特別図柄に対して変動時間短縮制御を実行している場合には、変動時間短縮制御を実行していない場合と比べて、特別図柄の可変表示の変動時間として短い変動時間が選択されやすくなる。その結果、時短状態では、特図保留の消化のペースが速くなり、始動口への有効な入賞（特図保留として記憶され得る入賞）が発生しやすくなる。これにより、スムーズ

な遊技の進行のもとで大当たりを狙うことができる。なお、遊技制御用マイコン８１は、特別図柄表示器４１の特別図柄に対して、確率変動制御と変動時間短縮制御とを同時に実行することもあるし、片方のみ実行することもある。

【００８５】

遊技制御用マイコン８１は、普通図柄表示器４２の普通図柄に対する確率変動制御および変動時間短縮制御を、特別図柄表示器４１の特別図柄に対する変動時間短縮制御に同期して実行する。すなわち、遊技制御用マイコン８１は、普通図柄に対する確率変動制御および変動時間短縮制御を、時短状態の場合は実行し、非時短状態の場合には実行しない。遊技制御用マイコン８１は、普通図柄の確率変動制御として、当たりと判定される普通図柄乱数値（当たり乱数値）の数が非時短状態よりも時短状態の方が多い普通図柄当たり判定テーブルＴ３（図８（Ｃ））を用いて、当たり判定（普通図柄の判定）をおこなう。従って、時短状態では、普通図柄通常確率状態よりも当たり確率が高くなる。つまり、遊技制御用マイコン８１が普通図柄表示器４２の普通図柄に対して確率変動制御を実行している場合には、確率変動制御を実行していない場合と比べて、普通図柄表示器４２による普通図柄の可変表示の表示結果（停止図柄）が当たり図柄となる確率が高くなる。時短状態では、普通図柄の変動時間が非時短状態よりも短くなっている。ここでは、普通図柄の変動時間は非時短状態では３０秒であるが、時短状態では１秒である（図８（Ｄ））。さらに時短状態では、補助遊技における電チュー２２の開放時間が、非時短状態よりも長くなっている（図１２）。すなわち、遊技制御用マイコン８１は、電チュー２２に対して開放時間延長制御を実行している。加えて、時短状態では、補助遊技における電チュー２２の開放回数が非時短状態よりも多くなっている（図１２）。すなわち、遊技制御用マイコン８１は、電チュー２２に対して開放回数増加制御を実行している。遊技制御用マイコン８１が、普通図柄表示器４２の普通図柄に対する確率変動制御と変動時間短縮制御、および、電チュー２２に対する開放時間延長制御と開放回数増加制御とを実行している状況下では、これらの制御を実行していない場合と比べて、電チュー２２が頻繁に開放され、第２始動口２１へ遊技球が頻繁に入賞することとなる。その結果、発射球数に対する賞球数の割合であるベースが高くなる。従って、これらの制御が実行されている状態を「高ベース状態」といい、実行されていない状態を「低ベース状態」という。高ベース状態では、手持ちの遊技球を大きく減らすことなく大当たりを狙うことができる。なお、高ベース状態とは、いわゆる電サポ制御（電チュー２２により第２始動口２１への入賞をサポートする制御）が実行されている状態である。高ベース状態（電サポ制御状態）は、上記の全ての制御を実行するものでなくてもよい。すなわち、普通図柄表示器４２の普通図柄に対する確率変動制御、普通図柄表示器４２の普通図柄に対する変動時間短縮制御、電チュー２２に対する開放時間延長制御、および、電チュー２２に対する開放回数増加制御のうち一つ以上の制御を実行することによって、その制御が実行されていないときよりも電チュー２２が開放され易くなっていればよい。また、高ベース状態（電サポ制御状態）は、時短状態に付随せずに独立して制御されるようにしてもよい。

【００８６】

遊技機１では、Ｖ通過予定大当たりへの当選による大当たり遊技後の遊技状態は、その大当たり遊技中にＶ領域３９への通過がなされていれば、高確率状態かつ時短状態かつ高ベース状態である。この遊技状態を特に、「高確高ベース状態」、または、「高確時短状態」という。高確高ベース状態は、所定回数（ここでは１６０回）の特別図柄の可変表示が実行されるか、または、大当たりに当選してその大当たり遊技が実行されることにより終了する。また、Ｖ非通過予定大当たりへの当選による大当たり遊技後の遊技状態は、その大当たり遊技中にＶ領域３９の通過がなされていなければ（なされることはほぼない）、通常確率状態（非高確率状態すなわち低確率の状態）かつ時短状態かつ高ベース状態である。この遊技状態を特に、「低確高ベース状態」、「低確時短状態」という。低確高ベース状態は、所定回数（ここでは１００回）の特別図柄の可変表示が実行されるか、または、大当たりに当選してその大当たり遊技が実行されることにより終了する。遊技機１を初めて遊技する場合において電源投入後の遊技状態は、通常確率状態かつ非時短状態かつ

低ベース状態（非電サポ制御状態）である。この遊技状態を特に、「低確低ベース状態」という。低確低ベース状態を「通常遊技状態」、または、「低確非時短状態（単に、非時短状態とも呼ぶ）」、と称することもある。また、特別遊技（大当たり遊技）の実行中の状態を「特別遊技状態（大当たり遊技状態）」と称することとする。さらに、高確率状態および高ベース状態のうち少なくとも一方の状態に制御されている状態を、「特定遊技状態」という。

【００８７】

高確高ベース状態や低確高ベース状態といった高ベース状態では、右打ちによって右遊技領域３Ｂ（図１）へ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行させることができる。電サポ制御によって、低ベース状態と比べて電チュー２２が開放されやすくなっており、第１始動口２０への入賞よりも第２始動口２１への入賞の方が容易となっているためである。このことから、高ベース状態では、普通図柄抽選の契機となるゲート２８へ遊技球を通過させつつ、第２始動口２１へ遊技球を入賞させるべく右打ちをおこなう。これにより左打ちをするよりも、多数の始動入賞（始動口への入賞）を得ることができる。なお、遊技機１では、大当たり遊技中も右打ちにて遊技をおこなう。一方、低ベース状態では、左打ちによって左遊技領域３Ａ（図１）へ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行させることができる。電サポ制御が実行されていないため、高ベース状態と比べて電チュー２２が開放されにくくなっており、第２始動口２１への入賞よりも第１始動口２０への入賞の方が容易となっているためである。このことから、低ベース状態では、第１始動口２０へ遊技球を入賞させるべく左打ちをおこなう。これにより右打ちするよりも、多数の始動入賞を得ることができる。

【００８８】

６．遊技制御用マイコン８１の動作

図１５～図３４に基づいて主制御基板８０（図３）に設けられた遊技制御用マイコン８１の動作について説明する。遊技制御用マイコン８１の動作説明にて登場するカウンタ、フラグ、ステータス、バッファ等はメインＲＡＭ８４に設けられている。遊技制御用マイコン８１は、当否判定手段（図２３）、当否事前判定手段（図１８、図１９）に該当する。

【００８９】

［主制御メイン処理］

図１５は、主制御メイン処理のフローチャートである。遊技制御用マイコン８１は、遊技機１の電源がオンされると、メインＲＯＭ８３から主制御メイン処理を実行するためのプログラムを読み出す。主制御メイン処理では、遊技制御用マイコン８１は、まず、初期設定をおこなう（ステップＳ００１）。初期設定では、例えば、メインＣＰＵ８２の設定、各種のフラグ、ステータスおよびカウンタなどのリセット等をおこなう。フラグの初期値は「０」つまり「ＯＦＦ」であり、ステータスの初期値は「１」であり、カウンタの初期値は「０」である。なお、初期設定は、電源投入後に一度だけ実行され、それ以降は実行されない。

【００９０】

初期設定の後、遊技制御用マイコン８１は、割り込み処理の割り込みを禁止し（ステップＳ００２）、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（ステップＳ００３）をおこなう。この普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理では、遊技制御用マイコン８１は、図７（Ａ）で示した種々の乱数カウンタ値（大当たり乱数値、大当たり種別乱数値、リーチ乱数値、変動パターン乱数値、普通図柄乱数値）を１加算して更新する。各乱数カウンタ値は設定された上限値に達すると「０」に戻って再び加算される。なお、各乱数カウンタの初期値は「０」以外の値であってもよく、ランダムに変更されるものであってもよい。また、各乱数は、カウンタＩＣ等からなる公知の乱数生成回路を利用して生成されるいわゆるハードウェア乱数であってもよい。

【００９１】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理の後、遊技制御用マイコン８１は、割り込み処理

の割り込みを許可する（ステップＳ００４）。割り込み許可中は、メイン側タイマ割り込み処理（ステップＳ００５）の実行が可能となる。メイン側タイマ割り込み処理は、所定の周期（例えば、４msec周期）でメインＣＰＵ８２に繰り返し入力される割り込みパルスに基づいて実行される。すなわち、メイン側タイマ割り込み処理は、所定周期（例えば４msec周期）ごとに実行される。そして、メイン側タイマ割り込み処理が終了してから、次にメイン側タイマ割り込み処理が開始されるまでの間に、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理による各種カウンタ値の更新処理が繰り返し実行される。なお、割り込み禁止状態のときに、メインＣＰＵ８２に割り込みパルスが入力された場合は、メイン側タイマ割り込み処理はすぐには開始されず、割り込み許可がされてから開始される。

【００９２】

［メイン側タイマ割り込み処理］

図１６は、メイン側タイマ割り込み処理（図１５：ステップＳ００５）のフローチャートである。メイン側タイマ割り込み処理では、遊技制御用マイコン８１は、まず、乱数更新処理をおこなう（ステップＳ１０１）。具体的には、遊技制御用マイコン８１は、図７（Ａ）で示した種々の乱数カウンタ値を更新する。この乱数更新処理は、上述した主制御メイン処理（図１５）でおこなう普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理と同じである。すなわち、各種乱数カウンタ値の更新処理は、メイン側タイマ割り込み処理の実行期間と、それ以外の期間（メイン側タイマ割り込み処理の終了後、次のメイン側タイマ割り込み処理が開始されるまでの期間）との両方でおこなわれる。

【００９３】

乱数更新処理の後、遊技制御用マイコン８１は、入力処理をおこなう（ステップＳ１０２）。入力処理では、遊技制御用マイコン８１は、遊技機１に取り付けられている各種センサが検出した検出信号を読み込み、入賞口の種類に応じた賞球を払い出すための払い出しデータをメインＲＡＭ８４の出力バッファにセットする。各種センサとは、例えば、第１始動口センサ２０ａ、第２始動口センサ２１ａ、第１大入賞口センサ３０ａ、第２大入賞口センサ３５ａ、普通入賞口センサ２７ａ、普通入賞口センサ２９ａ（図３）である。

【００９４】

入力処理の後、遊技制御用マイコン８１は、始動口センサ検出処理（ステップＳ１０３）、普通動作処理（ステップＳ１０４）、特別動作処理（ステップＳ１０５）、Ｖ領域センサ検出処理（ステップＳ１０６）、保留球数処理（ステップＳ１０７）を順に実行する。これらの処理の詳細については後述する。保留球数処理の後、遊技制御用マイコン８１は、出力処理をおこなう（ステップＳ１０８）。出力処理では、遊技制御用マイコン８１は、上述の各処理においてメインＲＡＭ８４のコマンドセット領域８４ａにセットしたコマンド等をサブ制御基板９０に出力する。出力処理の後、遊技制御用マイコン８１は、その他の処理をおこなう（ステップＳ１０９）。その他の処理では、例えば、後述の特図２保留球数に基づいて第２特図保留表示器４３ｂをその数を示す表示態様に制御し、特図１保留球数に基づいて第１特図保留表示器４３ａをその数を示す表示態様に制御する。

【００９５】

［始動口センサ検出処理］

図１７は、始動口センサ検出処理（図１６：ステップＳ１０３）のフローチャートである。遊技制御用マイコン８１は、まず、ゲート２８に遊技球が通過したか否かの判定をおこなう（ステップＳ２０１）。この判定は、ゲートセンサ２８ａによって遊技球が検出されたか否かによっておこなわれる。ゲート２８に遊技球が通過していない場合（ステップＳ２０１：ＮＯ）、処理はステップＳ２０５にスキップする。ゲート２８に遊技球が通過した場合（ステップＳ２０１：ＹＥＳ）、遊技制御用マイコン８１は、普通図柄保留球数が「４（上限値）」であるか否かの判定をおこなう（ステップＳ２０２）。普通図柄保留球数とは、普図保留の数であり、より具体的には、メインＲＡＭ８４に設けられた普図保留の数をカウントするカウンタの値である。普通図柄保留球数が「４」であれば（ステップＳ２０２：ＹＥＳ）、処理はステップＳ２０５にスキップする。普通図柄保留球数が「３」以下の場合（ステップＳ２０２：ＮＯ）、普通図柄保留球数に「１」を加算した後（

ステップＳ２０３）、普通図柄乱数取得処理をおこなう（ステップＳ２０４）。ここでは、遊技制御用マイコン８１は、普通図柄乱数カウンタの値（図７：ラベル－ＴＲＮＤ－Ｈの値）を取得し、取得した乱数値をメインＲＡＭ８４の普図保留記憶領域８６の第１～第４記憶領域うち、現在の普通図柄保留球数に応じた記憶領域に格納する。

【００９６】

ステップＳ２０５では、遊技制御用マイコン８１は、第２始動口２１に遊技球が入賞したか否かの判定をおこなう。この判定は、第２始動口センサ２１ａによって遊技球が検出されたか否かによっておこなわれる。第２始動口２１に遊技球が入賞していない場合（ステップＳ２０５：ＮＯ）、処理はステップＳ２１０にスキップする。遊技球が入賞した場合（ステップＳ２０５：ＹＥＳ）、遊技制御用マイコン８１は、特図２保留球数が「４（上限値）」であるか否かの判定をおこなう（ステップＳ２０６）。特図２保留球数とは、第２特図保留の数であり、より具体的には、メインＲＡＭ８４に設けられた第２特図保留の数をカウントするカウンタの値である。特図２保留球数が「４」であれば（ステップＳ２０６：ＹＥＳ）、処理はステップＳ２１０にスキップする。特図２保留球数が「３」以下の場合（ステップＳ２０６：ＮＯ）、特図２保留球数に「１」を加算した後（ステップＳ２０７）、特図２関係乱数取得処理をおこなう（ステップＳ２０８）。ここでは、大当たり乱数カウンタの値（図７：ラベル－ＴＲＮＤ－Ａの値）、大当たり種別乱数カウンタの値（図７：ラベル－ＴＲＮＤ－ＡＳの値）、リーチ乱数カウンタの値（図７：ラベル－ＴＲＮＤ－ＲＣの値）、変動パターン乱数カウンタの値（図７：ラベル－ＴＲＮＤ－Ｔ１の値）を取得する。遊技制御用マイコン８１は、取得した乱数値群を第２特図保留記憶領域８５ｂの第１～第４記憶領域うち、現在の特図２保留球数に応じた記憶領域に格納する。遊技制御用マイコン８１は、後述の特図２事前判定処理（図１８）のために、取得した乱数値群を第２特図保留記憶領域８５ｂとは異なるバッファ（事前判定用バッファ）にも一時的に記憶（保持）させる。特図２関係乱数取得処理の後、遊技制御用マイコン８１は、特図２事前判定処理をおこなう（ステップＳ２０９）。特図２事前判定処理の詳細については後述する。

【００９７】

ステップＳ２１０では、遊技制御用マイコン８１は、第１始動口２０に遊技球が入賞したか否かの判定をおこなう。この判定は、第１始動口センサ２０ａによって遊技球が検出されたか否かによっておこなわれる。第１始動口２０に遊技球が入賞していない場合（ステップＳ２１０：ＮＯ）、本処理を終了する。第１始動口２０に遊技球が入賞した場合（ステップＳ２１０：ＹＥＳ）、遊技制御用マイコン８１は、特図１保留球数が「４（上限値）」であるか否かの判定をおこなう（ステップＳ２１１）。特図１保留球数とは、第１特図保留の数であり、より具体的には、メインＲＡＭ８４に設けられた第１特図保留の数をカウントするカウンタの値である。特図１保留球数が「４」であれば（ステップＳ２１１：ＹＥＳ）、本処理を終了する。特図１保留球数が「３」以下の場合（ステップＳ２１１：ＮＯ）、特図１保留球数に「１」を加算した後（ステップＳ２１２）、特図１関係乱数取得処理をおこなう（ステップＳ２１３）。ここでは、上述の特図２関係乱数取得処理（ステップＳ２０８）と同様に、大当たり乱数カウンタの値、大当たり種別乱数カウンタの値、リーチ乱数カウンタの値、変動パターン乱数カウンタの値を取得する。遊技制御用マイコン８１は、取得した乱数値群を第１特図保留記憶領域８５ａの第１～第４記憶領域うち、現在の特図１保留球数に応じた記憶領域に格納する。遊技制御用マイコン８１は、後述の特図１事前判定処理（図１９）のために、取得した乱数値群を第１特図保留記憶領域８５ａとは異なるバッファ（事前判定用バッファ）にも一時的に記憶（保持）させる。特図１関係乱数取得処理の後、遊技制御用マイコン８１は、特図１事前判定処理をおこなう（ステップＳ２１４）。特図１事前判定処理の詳細については後述する。

【００９８】

［特図２事前判定処理］

図１８は、特図２事前判定処理（図１７：ステップＳ２０９）のフローチャートである。遊技制御用マイコン８１は、まず、確変フラグがＯＮであるか否かの判定をおこなう（

ステップＳ３０１）。確変フラグがＯＦＦの場合（ステップＳ３０１：ＮＯ）、本処理を終える。すなわち、確変フラグがＯＦＦの場合には、事前判定はおこなわれない。一方、確変フラグがＯＮの場合、遊技制御用マイコン８１は、大当たり判定テーブルＴ１（図８）のうちの高確率状態用テーブルを参照して大当たり事前判定をおこなう（ステップＳ３０２）。具体的には、遊技制御用マイコン８１は、まず、特図２関係乱数取得処理（図１７：ステップＳ２０８）によって事前判定用バッファに一時的に記憶されている判定値としての大当たり乱数値を取得する。次に、遊技制御用マイコン８１は、参照する大当たり判定テーブルＴ１（図８）と大当たり乱数値とを用いて大当たりか否かの事前判定をおこなう。ここでは、高確率状態（確変フラグがＯＮ）であるため、遊技制御用マイコン８１は、大当たり判定テーブルＴ１のうち、高確率状態用のテーブル（大当たり判定値が「０」～「６４９」）を参照して大当たりか否かを事前判定する。すなわち、大当たり乱数値が「０」～「６４９」のとき「大当たり」と事前判定し、それ以外の値のとき「ハズレ」と事前判定する。なお、本実施形態では、後述する大当たり判定処理（図２３）で用いられる大当たり判定テーブルＴ１を用いて事前判定をおこなっているが、他の実施形態として、大当たり判定テーブルＴ１とは異なる事前判定用の大当たり判定テーブルを用いて事前判定をおこなってもよい。

【００９９】

大当たり事前判定の結果が「ハズレ」の場合（ステップＳ３０４：ＮＯ）、処理はステップＳ３０６にスキップする。一方、大当たり事前判定の結果が「大当たり」の場合（ステップＳ３０４：ＹＥＳ）、遊技制御用マイコン８１は、大当たり種別事前判定をおこなう（ステップＳ３０５）。大当たり種別事前判定では、遊技制御用マイコン８１は、まず、特図２関係乱数取得処理（図１７：ステップＳ２０８）によって事前判定用バッファに一時的に記憶されている判定値としての大当たり種別乱数値を取得する。次に、遊技制御用マイコン８１は、取得した大当たり種別乱数値と大当たり種別判定テーブルＴ５（図９）に基づいて、大当たり種別の事前判定をおこなう。ここでは、大当たり種別乱数値が「０」～「１２７」のいずれであっても「１６ＲＶ通過予定大当たり」と事前判定する。なお、本実施形態では、後述する大当たり判定処理（図２３）で用いられる大当たり種別判定テーブルＴ５を用いて事前判定をおこなっているが、他の実施形態として、大当たり種別判定テーブルＴ５とは異なる事前判定用の大当たり種別判定テーブルを用いて事前判定をおこなってもよい。

【０１００】

ステップＳ３０６では、遊技制御用マイコン８１は、変動パターン事前判定をおこなう。具体的には、遊技制御用マイコン８１は、まず、特図２関係乱数取得処理（図１７：ステップＳ２０８）によって事前判定用バッファに一時的に記憶されている判定値としての変動パターン乱数値、および、リーチ乱数値を取得する。次に、ここでは、時短状態（時短フラグがＯＮ）であるため、遊技制御用マイコン８１は、時短状態用の変動パターン判定テーブルＴ６（図１１）を参照し、ステップＳ３０４の大当たり事前判定結果、リーチ乱数値から得られるリーチの有無事前判定結果、および、変動パターン乱数値から変動パターンを特定する。なお、図１１の変動パターン判定テーブルＴ６では、保留球数の違いによって選択される変動パターンが異なる場合がある。ここでは、保留球数の違いによって選択される可能性のあるすべての変動パターンが選択されるものとする。例えば、大当たり事前判定結果、および、リーチ有無事前判定結果から、リーチ有りハズレが事前判定され、変動パターン乱数値が「６０」の場合、遊技制御用マイコン８１は、保留球数が「１～２」であれば選択される変動パターン「Ｐ６４」と、保留球数が「３～４」であれば選択される変動パターン「Ｐ６８」の２つを選択する。なお、本実施形態では、後述する変動パターン選択処理（図２４、図２５）で用いられる変動パターン判定テーブルＴ６を用いて事前判定をおこなっているが、他の実施形態として、変動パターン判定テーブルＴ６とは異なる事前判定用の変動パターン判定テーブルを用いて事前判定をおこなってもよい。

【０１０１】

ステップＳ３０７では、遊技制御用マイコン８１は、事前判定コマンドの作成をおこなう。事前判定コマンドには、大当たり事前判定結果、（当たりの場合には大当たり種別事前判定結果）、および、変動パターン事前判定結果が含まれる。遊技制御用マイコン８１は、作成した事前判定コマンドをメインＲＡＭ８４のコマンドセット領域８４ａにセットして（ステップＳ３０８）、本処理を終える。

【０１０２】

［特図１事前判定処理］

図１９は、特図１事前判定処理（図１７：ステップＳ２１４）のフローチャートである。遊技制御用マイコン８１は、まず、確変フラグがＯＮであるか否かの判定をおこなう（ステップＳ４０１）。上述の特図２事前判定処理とは反対に、確変フラグがＯＮの場合（ステップＳ４０１：ＹＥＳ）、本処理を終える。すなわち、確変フラグがＯＮの場合には、事前判定はおこなわれない。一方、確変フラグがＯＦＦの場合（ステップＳ４０１：ＮＯ）、遊技制御用マイコン８１は、大当たり判定テーブルＴ１（図８）のうちの通常確率状態用のテーブルを参照して大当たり事前判定をおこなう（ステップＳ４０２）。具体的には、遊技制御用マイコン８１は、まず、特図１関係乱数取得処理（図１７：ステップＳ２１３）によって事前判定用バッファに一時的に記憶されている判定値としての大当たり乱数値を取得する。次に、ここでは、通常確率状態（確変フラグがＯＦＦ）であるため、遊技制御用マイコン８１は、大当たり判定テーブルＴ１のうち、通常確率状態用のテーブル（大当たり判定値が「０」～「１６４」）に基づいて大当たりか否かを事前判定する。すなわち、大当たり乱数値が「０」～「１６４」のとき「大当たり」と事前判定し、それ以外の値のとき「ハズレ」と事前判定する。なお、大当たり事前判定は、大当たり判定テーブルＴ１とは異なる事前判定用の大当たり判定テーブルを用いてもよい。以降、ステップＳ４０４～Ｓ４０８の処理は、上述の特図２事前判定処理（図１８）のステップＳ３０４～Ｓ３０８と同様であるため説明を省略する。

【０１０３】

［普通動作処理］

図２０は、普通動作処理（図１６：ステップＳ１０４）のフローチャートである。遊技制御用マイコン８１は、まず、電チュー２２が作動中か否かの判定をおこなう（ステップＳ５０１）。電チュー２２が作動中の場合（ステップＳ５０１：ＹＥＳ）、処理はステップＳ５２０に移行する。電チュー２２が作動中ではない場合（ステップＳ５０１：ＮＯ）、遊技制御用マイコン８１は、普通図柄の変動中か否かの判定をおこなう（ステップＳ５０２）。普通図柄の変動中の場合（ステップＳ５０２：ＹＥＳ）、処理はステップＳ５０８にスキップする。普通図柄の変動中ではない場合（ステップＳ５０２：ＮＯ）、遊技制御用マイコン８１は、普通図柄の保留球数が「０」か否かの判定をおこなう（ステップＳ５０３）。保留球数が「０」の場合（ステップＳ５０３：ＹＥＳ）、本処理を終了する。保留球数が１以上ある場合（ステップＳ５０３：ＮＯ）、普通図柄保留球数を１ディクリメントする（ステップＳ５０４）。従って、普通図柄の保留球数が「０」の状態でゲート２８を遊技球が通過した場合、始動口センサ検出処理（図１７）のステップＳ２０３において、一旦、普通図柄の保留球数が「１」になり、その後、本ステップＳ５０４において保留が消化され即座に普通図柄の保留球数が「０」になる。これは、特別図柄の保留球数についても同様である。すなわち、始動口センサ検出処理（図１７）のステップＳ２０７およびステップＳ２１２において、一旦、特別図柄の保留数が「１」になり、その後、後述の特別図柄待機処理（図２２）におけるステップＳ１４０４およびステップＳ１４１０において保留が消化され特別図柄の保留球数が「０」になる。次に、遊技制御用マイコン８１は、普通図柄当たり判定テーブルＴ３（図８（Ｃ））を参照して当たり判定をおこなう（ステップＳ５０５）。具体的には、遊技制御用マイコン８１は、まず、普図保留記憶領域８６の第１記憶領域（普図保留の１個目に対応）に記憶されている判定値としての普通図柄乱数値（当たり乱数値）を読み出す。そして、普通図柄乱数値と、遊技状態（時短状態か否か）と、普通図柄当たり判定テーブルＴ３とを用いて当たりか否かを判定する。例えば、非時短状態において、普通図柄乱数値が「０」～「２」の場合には、「当たり」

と判定され、普通図柄乱数値がそれ以外の場合には、「ハズレ」と判定される（図８（Ｃ）参照）。

【０１０４】

次に、遊技制御用マイコン８１は、普通図柄変動パターン判定テーブルＴ４（図８（Ｄ））を参照して変動パターンの選択をおこなう（ステップＳ５０６）。具体的には、遊技制御用マイコン８１は、まず、遊技状態（時短状態か否か）の判定をおこない、遊技状態の判定結果と、普通図柄変動パターン判定テーブルＴ４とを用いて、普通図柄変動パターンとしての普通図柄の変動時間を選択する。ここでは、非時短状態のとき、普通図柄の変動時間は「３０秒」と判定され、時短状態のとき、普通図柄の変動時間が「１秒」と判定される（図８（Ｄ）参照）。遊技制御用マイコン８１は、選択した普通図柄変動パターンをセットすることで、普通図柄の変動表示を開始させる（ステップＳ５０７）。

【０１０５】

ステップＳ５０８では、遊技制御用マイコン８１は、普通図柄の変動時間が経過して終了したか否かの判定をおこなう。普通図柄の変動時間とは、ステップＳ５０６で選択された変動時間である（図８（Ｄ）参照）。変動時間が終了していない場合（ステップＳ５０８：ＮＯ）、遊技制御用マイコン８１は、本処理を終える。すなわち、普通図柄の変動表示が継続される。一方、変動時間が終了している場合（ステップＳ５０８：ＹＥＳ）、遊技制御用マイコン８１は、変動表示を停止させ（ステップＳ５０９）、上述の当たり判定（ステップＳ５０５）において「ハズレ」の場合には（ステップＳ５１０：ＮＯ）、本処理を終える。一方、上述の当たり判定で「当たり」の場合には（ステップＳ５１０：ＹＥＳ）、遊技制御用マイコン８１は、電チュー開放パターンのセットをおこなう（ステップＳ５１１）。電チュー２２の開放パターンは、電チュー開放パターン判定テーブルＴ７（図１２（Ａ））を参照して選択される。具体的には、遊技制御用マイコン８１は、遊技状態（時短状態か否か）の判定をおこない、遊技状態の判定結果と、電チュー開放パターン判定テーブルＴ７とを用いて電チュー２２の開放パターンを選択する。ここでは、非時短状態のとき、「開放パターン１１」が選択され、時短状態のとき、「開放パターン１２」が選択される。開放パターンの選択後、遊技制御用マイコン８１は、選択した開放パターンに従うように電チュー作動を開始させ（ステップＳ５１２）、本処理を終える。

【０１０６】

上述のステップＳ５０１において、電チュー２２が作動中の場合（ステップＳ５０１：ＹＥＳ）、遊技制御用マイコン８１は、電チュー２２の閉鎖条件が成立しているか否かの判定をおこなう（ステップＳ５２０）。ここでの閉鎖条件は、電チュー２２への入賞個数が規定の最大入賞個数（例えば６個）に達したこと、または、電チュー２２の作動時間が経過して電チュー２２を閉鎖させる時間に至ったことのいずれかが満たされていることである。電チュー２２の作動時間とは、ステップＳ５１１で選択された開放パターンに対応する作動時間である。電チュー２２の閉鎖条件が成立していない場合（ステップＳ５２０：ＮＯ）、遊技制御用マイコン８１は、本処理を終える。一方、電チュー２２の閉鎖条件が成立している場合（ステップＳ５２０：ＹＥＳ）、遊技制御用マイコン８１は、電チュー２２を閉鎖（閉塞）してその作動を停止し（ステップＳ５２１）、本処理を終える。

【０１０７】

［特別動作処理］

図２１は、特別動作処理（図１６：ステップＳ１０５）のフローチャートである。ここでは、特別図柄表示器４１および大入賞装置（第１大入賞装置３１および第２大入賞装置３６）に関する処理を４つの段階に分け、各段階をそれぞれ「特別動作ステータス」の「１」、「２」、「３」、「４」と呼ぶ。遊技制御用マイコン８１は、「特別動作ステータス」が「１」のとき（ステップＳ１３０１：ＹＥＳ）、特別図柄待機処理をおこなう（ステップＳ１３０２）。特別図柄待機処理では、大当たり判定や変動パターン選択等が実行される。「特別動作ステータス」が「２」のときには（ステップＳ１３０１：ＮＯ、ステップＳ１３０３：ＹＥＳ）、特別図柄変動中処理をおこなう（ステップＳ１３０４）。特別図柄変動中処理では、変動時間経過後に変動停止コマンドの出力等が実行される。「特

別動作ステータス」が「３」のときには（ステップＳ１３０１、Ｓ１３０３：ＮＯ、ステップＳ１３０５：ＹＥＳ）、特別図柄確定処理をおこなう（ステップＳ１３０６）。特別図柄確定処理では、大当たり時にオープニングコマンドの出力等が実行される。「特別動作ステータス」が「４」のときには（ステップＳ１３０１、Ｓ１３０３、Ｓ１３０５：ＮＯ）、特別電動役物処理をおこなう（ステップＳ１３０８）。特別電動役物処理では、大当たり遊技が実行される。上記の各処理の詳細については後述する。なお、特別動作ステータスは、初期設定では「１」である。

【０１０８】

［特別図柄待機処理］

図２２は、特別図柄待機処理（図２１：ステップＳ１３０２）のフローチャートである。特別図柄待機処理では、遊技制御用マイコン８１は、まず、特図２保留球数が「０」であるか否かの判定をおこなう（ステップＳ１４０１）。特図２保留球数が「０」である場合（ステップＳ１４０１：ＹＥＳ）、すなわち、第２特図保留記憶領域８５ｂに、第２始動口２１への入賞に起因して取得した乱数値群の記憶がない場合には、処理はステップＳ１４０７に移行する。特図２保留球数が「１」以上である場合（ステップＳ１４０１：ＮＯ）、遊技制御用マイコン８１は、大当たり判定処理（ステップＳ１４０２）、および、変動パターン選択処理（ステップＳ１４０３）を実行する。これらの処理の詳細については後述する。変動パターン選択処理の後、特図２保留球数を１つディクリメントする（ステップＳ１４０４）。次に、遊技制御用マイコン８１は、第２特図保留記憶領域８５ｂの第１～第４記憶領域に格納されている保留情報（各種乱数値）の格納場所を現在の位置から読み出される側に１つシフトするとともに、第２特図保留記憶領域８５ｂにおいて読み出される側から最も遠い場所に格納されている保留情報をクリアする（ステップＳ１４０５）。例えば、第１～第３記憶領域に保留情報が格納されている場合には、第３記憶領域に格納されている保留情報をクリアし、第１～第４記憶領域に保留情報が格納されている場合には、第４記憶領域に格納されている保留情報をクリアする。上記ステップによって、第２特図保留が保留された順に消化される。この場合、画像表示装置７の表示画面７ａでは、第２特図保留記憶領域８５ｂの第１記憶領域に対応する保留画像９Ｂ（４つの保留画像９Ｂのうち、一番左端の保留画像９Ｂ）が保留消化画像表示領域側にシフトし、保留消化画像９Ｃとして表示される。また、第２特図保留記憶領域８５ｂの第２～第４記憶領域に対応する保留画像９Ｂ（４つの保留画像９Ｂのうち、左から２、３、４番目の保留画像９Ｂ）がそれぞれ左側に１つシフトする（図１）。これにより、遊技者は、第２特図保留が１つ消化されたことを認識することができる。次に、遊技制御用マイコン８１は、特図２変動開始処理をおこなう（ステップＳ１４０６）。特図２変動開始処理では、変動開始コマンドをメインＲＡＭ８４のコマンドセット領域８４ａにセットし、第２特別図柄の変動表示を開始させるとともに、変動時間タイマのセットをおこなう。変動時間タイマには、変動パターン選択処理で選択された変動パターンに応じて決定される変動時間がセットされる。また、遊技制御用マイコン８１は、特別動作ステータスを「２」にセットする。なお、特図２変動開始処理でセットされる変動開始コマンド（特図２変動開始コマンド）には、大当たり判定処理（ステップＳ１４０２）でセットされた特図停止図柄データに関する情報や変動パターン選択処理（ステップＳ１４０３）でセットされた変動パターンに関する情報（変動時間に関する情報を含む）が含まれている。

【０１０９】

ステップＳ１４０１において、特図２保留球数が「０」の場合（ステップＳ１４０１：ＹＥＳ）、遊技制御用マイコン８１は、特図１保留球数が「０」であるか否かの判定をおこなう（ステップＳ１４０７）。特図１保留球数が「０」である場合（ステップＳ１４０７：ＹＥＳ）、すなわち、第１特図保留記憶領域８５ａに、第１始動口２０への入賞に起因して取得した乱数値群の記憶がない場合には、処理はステップＳ１４１３に移行する。特図１保留球数が「１」以上である場合（ステップＳ１４０７：ＮＯ）、遊技制御用マイコン８１は、大当たり判定処理（ステップＳ１４０８）、および、変動パターン選択処理（ステップＳ１４０９）を実行する。これらの処理の詳細については後述する。変動パタ

ーン選択処理の後、特図１保留球数を１つディクリメントする（ステップＳ１４１０）。次に、遊技制御用マイコン８１は、第１特図保留記憶領域８５ａの第１～第４記憶領域に格納されている各種乱数値の格納場所を現在の位置から読み出される側に１つシフトするとともに、第１特図保留記憶領域８５ａにおいて読み出される側から最も遠い場所に格納されている保留情報をクリアする（ステップＳ１４１１）。上記ステップによって、第１特図保留が保留された順に消化される。この場合、画像表示装置７の表示画面７ａでは、第１特図保留記憶領域８５ａの第１記憶領域に対応する保留画像９Ａ（４つの保留画像９Ａのうち、一番右端の保留画像９Ａ）が保留消化画像表示領域側にシフトし、保留消化画像９Ｃとして表示される。また、第１特図保留記憶領域８５ａの第２～第４記憶領域に対応する保留画像９Ａ（４つの保留画像９Ａのうち、左から２、３、４番目の保留画像９Ａ）がそれぞれ右側に１つシフトする（図１）。これにより、遊技者は、第１特図保留が１つ消化されたことを認識することができる。次に、遊技制御用マイコン８１は、特図１変動開始処理をおこなう（ステップＳ１４１２）。特図１変動開始処理では、変動開始コマンドをメインＲＡＭ８４のコマンドセット領域８４ａにセットし、第１特別図柄の変動表示を開始させるとともに、変動時間タイマのセットをおこなう。変動時間タイマには、変動パターン選択処理で選択された変動パターンに応じて決定される変動時間がセットされる。また、遊技制御用マイコン８１は、特別動作ステータスを「２」にセットする（ステップＳ１４０６）。なお、特図１変動開始処理でセットされる変動開始コマンド（特図１変動開始コマンド）には、大当たり判定処理（ステップＳ１４０８）でセットされた特図停止図柄データに関する情報や変動パターン選択処理（ステップＳ１４０９）でセットされた変動パターンに関する情報（変動時間に関する情報を含む）が含まれている。

【０１１０】

ステップＳ１４０７において、特図１保留球数が「０」の場合（ステップＳ１４０７：ＹＥＳ）、遊技制御用マイコン８１は、画像表示装置７の表示画面７ａが待機画面か否かの判定をおこなう（ステップＳ１４１３）。待機画面とは、客待ち用のデモ画面のことである。遊技制御用マイコン８１は、例えば、客待ち用のデモ画面表示フラグのＯＮ／ＯＦＦによって判定してもよい。待機画面である場合（ステップＳ１４１３：ＹＥＳ）、本処理を終了する。待機画面でない場合（ステップＳ１４１３：ＮＯ）、遊技制御用マイコン８１は、所定の待機時間の経過をまって、待機場面を表示させるための客待ち待機コマンドをメインＲＡＭ８４のコマンドセット領域８４ａにセットし（ステップＳ１４１４）、本処理を終える。上記のように、本実施形態の特別図柄待機処理によれば、第１特図保留に基づく特別図柄の変動表示は、第２特図保留が「０」の場合に限って実行される。すなわち、第２特図保留の消化は、第１特図保留の消化に優先して実行される。また、本実施形態の大当たり種別判定テーブルＴ５によれば、第２特図保留に基づく抽選の方が、第１特図保留に基づく抽選よりも遊技者にとって利益の大きい大当たり（Ｖ通過予定大当たり）に当選しやすくなっている。

【０１１１】

［大当たり判定処理］

図２３は、大当たり判定処理（図２２：ステップＳ１４０２、Ｓ１４０８）のフローチャートである。特図２の大当たり判定処理（ステップＳ１４０２）と特図１の大当たり判定処理（ステップＳ１４０８）は処理の流れが同様であるため、まとめて説明する。大当たり判定処理では、まず、遊技制御用マイコン８１は、確変フラグがＯＮであるか否かの判定をおこなう（ステップＳ１５０１）。確変フラグがＯＮの場合（ステップＳ１５０１：ＹＥＳ）、大当たり判定テーブルＴ１（図８）のうちの高確率状態用テーブルを参照して大当たり判定をおこなう（ステップＳ１５０２）。具体的には、遊技制御用マイコン８１は、まず、判定値としての大当たり乱数値の読み出しをおこなう。例えば、特図２の大当たり判定処理では、第２特図保留記憶領域８５ｂの第１記憶領域（第２特図保留の１個目に対応）に記憶されている大当たり乱数値を読み出す。特図１の大当たり判定処理では、第１特図保留記憶領域８５ａの第１記憶領域（第１特図保留の１個目に対応）に記憶されている大当たり乱数値を読み出す。次に、遊技制御用マイコン８１は、参照する大当た

り判定テーブルＴ１と大当たり乱数値とを用いて大当たりか否かを判定する。ここでは、高確率状態（確変フラグがＯＮ）であるため、大当たり判定テーブルＴ１のうち、高確率状態用のテーブル（大当たり判定値が「０」～「６４９」）に基づいて大当たりか否かを判定する。

【０１１２】

ステップＳ１５０１において、確変フラグがＯＦＦの場合（ステップＳ１５０１：ＮＯ）、遊技制御用マイコン８１は、大当たり判定テーブルＴ１（図８）のうちの通常確率状態用のテーブルを参照して大当たり判定をおこなう（ステップＳ１５０４）。具体的には、遊技制御用マイコン８１は、まず、ステップＳ１５０２と同様の方法によって大当たり乱数値の読み出しをおこなう。次に、ここでは、通常確率状態（確変フラグがＯＦＦ）であるため、大当たり判定テーブルＴ１のうち、通常確率状態用のテーブル（大当たり判定値が「０」～「１６４」）に基づいて大当たりか否かを判定する。

【０１１３】

大当たり判定の結果が「大当たり」の場合（ステップＳ１５０３、Ｓ１５０５：ＹＥＳ）、遊技制御用マイコン８１は、大当たりフラグをＯＮにするとともに（ステップＳ１５０６）、大当たり種別の判定をおこなう（ステップＳ１５０７）。具体的には、遊技制御用マイコン８１は、まず、判定値としての大当たり種別乱数値の読み出しをおこなう。例えば、特図２の大当たり判定処理では、第２特図保留記憶領域８５ｂの第１記憶領域に記憶されている大当たり種別乱数値を読み出す。特図１の大当たり判定処理では、第１特図保留記憶領域８５ａの第１記憶領域に記憶されている大当たり種別乱数値を読み出す。次に、遊技制御用マイコン８１は、読み出した大当たり種別乱数値と大当たり種別判定テーブルＴ５（図９）に基づいて、大当たり種別の判定をおこなう。大当たり種別の判定後、特定された大当たり種別に応じた特図停止図柄データ（図９）をメインＲＡＭ８４に設けた大当たり種別バッファにセットして（ステップＳ１５２０）、本処理を終了する。一方、ステップＳ１５０３またはステップＳ１５０５において、大当たり判定の結果が「ハズレ」の場合、ハズレ図柄に応じた特図停止図柄データ（０１Ｈ）をメインＲＡＭ８４に設けた大当たり種別バッファにセットして（ステップＳ１５２０）、本処理を終了する。

【０１１４】

［変動パターン選択処理］

図２４および図２５は、変動パターン選択処理（図２２：ステップＳ１４０３、Ｓ１４０９）のフローチャートである。特図２の変動パターン選択処理（ステップＳ１４０３）と特図１の変動パターン選択処理（ステップＳ１４０９）は処理の流れが同様であるため、まとめて説明する。変動パターン選択処理では、まず、遊技制御用マイコン８１は、遊技状態が時短状態であるか否かの判定をおこなう（ステップＳ１６００）。時短状態であるか否かの判定は、時短フラグがＯＮか否かによっておこなわれる。時短状態である場合（ステップＳ１６００：ＹＥＳ）、処理はステップＳ１６１２に移行する。時短状態でない場合（ステップＳ１６００：ＮＯ）、遊技制御用マイコン８１は、大当たりフラグがＯＮか否かの判定をおこなう（ステップＳ１６０２）。大当たりフラグがＯＦＦの場合（ステップＳ１６０２：ＮＯ）、処理はステップＳ１６０７に移行する。大当たりフラグがＯＮの場合（ステップＳ１６０２：ＹＥＳ）、遊技制御用マイコン８１は、大当たりが特図２か否かの判定をおこなう（ステップＳ１６０３）。大当たりが特図２の場合（ステップＳ１６０３：ＹＥＳ）、大当たり種別が必ずＶ通過予定大当たりとなるため、処理はステップＳ１６０５にスキップする。大当たりが特図１の場合（ステップＳ１６０３：ＮＯ）、遊技制御用マイコン８１は、大当たり種別がＶ通過予定大当たりか否かの判定をおこなう（ステップＳ１６０４）、大当たり種別の判定は、メインＲＡＭ８４にセットされている特図停止図柄データに基づいておこなわれる。

【０１１５】

大当たり種別がＶ通過予定大当たりの場合（ステップＳ１６０４：ＹＥＳ）、遊技制御用マイコン８１は、変動パターン判定テーブルＴ６（図１０）のうち、非時短状態Ｖ通過予定大当たり用のテーブルを参照して変動パターンの選択をおこなう（ステップＳ１６０

５）。具体的には、遊技制御用マイコン８１は、まず、判定値としての変動パターン乱数値の読み出しをおこなう。例えば、特図２の変動パターン選択処理では、第２特図保留記憶領域８５ｂの第１記憶領域（第２特図保留の１個目に対応）に記憶されている変動パターン乱数値を読み出す。特図１の変動パターン選択処理では、第１特図保留記憶領域８５ａの第１記憶領域（第１特図保留の１個目に対応）に記憶されている変動パターン乱数値を読み出す。次に、遊技制御用マイコン８１は、変動パターン判定テーブルＴ６と変動パターン乱数値とを用いて変動パターンを選択する。ここでは、非時短状態Ｖ通過予定大当たり用のテーブルとして、図１０に示す非時短状態用の変動パターン判定テーブルＴ６のうち、Ｖ通過予定大当たりに該当する部分（特図１では変動パターンが「Ｐ１」～「Ｐ３」の部分、特図２では変動パターンが「Ｐ２１」～「Ｐ２３」の部分）が参照される（アドレスがセットされる）。読み出した変動パターン乱数値から、特図１では変動パターンとして「Ｐ１」～「Ｐ３」のいずれか、特図２では「Ｐ２１」～「Ｐ２３」のいずれかが選択される。

【０１１６】

大当たり種別がＶ非通過予定大当たりの場合（ステップＳ１６０４：ＮＯ）、遊技制御用マイコン８１は、変動パターン判定テーブルＴ６（図１０）のうち、非時短状態Ｖ非通過予定大当たり用のテーブルを参照して変動パターンの選択をおこなう（ステップＳ１６０６）。ここでは、非時短状態Ｖ非通過予定大当たり用のテーブルとして、図１０に示す非時短状態用の変動パターン判定テーブルＴ６のうち、Ｖ非通過予定大当たりに該当する部分（「Ｐ４」～「Ｐ６」の部分）が参照される。読み出した変動パターン乱数値から、変動パターンとして「Ｐ４」～「Ｐ６」のいずれかが選択される。

【０１１７】

ステップＳ１６０２において、大当たりフラグがＯＦＦの場合（ステップＳ１６０２：ＮＯ）、遊技制御用マイコン８１は、リーチ乱数値がリーチ成立乱数値か否かの判定をおこなう（ステップＳ１６０７）。具体的には、遊技制御用マイコン８１は、まず、判定値としてのリーチ乱数値の読み出しをおこなう。特図２の変動パターン選択処理では、第２特図保留記憶領域８５ｂの第１記憶領域（第２特図保留の１個目に対応）に記憶されているリーチ乱数値を読み出す。特図１の変動パターン選択処理では、第１特図保留記憶領域８５ａの第１記憶領域（第１特図保留の１個目に対応）に記憶されているリーチ乱数値を読み出す。次に、遊技制御用マイコン８１は、リーチ判定テーブルＴ２（図８（Ｂ））と、リーチ乱数値とを用いてリーチの有無を判定する。ここでは、非時短状態であるため、リーチ判定テーブルＴ２のうち、非時短状態用のテーブル（リーチ有り判定値（リーチ成立乱数値）が「０」～「１３」の部分）に基づいてリーチの有無を判定する。

【０１１８】

リーチ乱数値がリーチ成立乱数値である場合（ステップＳ１６０７：ＹＥＳ）、すなわち、リーチ有りハズレの場合には、遊技制御用マイコン８１は、変動パターン判定テーブルＴ６（図１０）のうち、非時短状態リーチ有りハズレ用のテーブルを参照して変動パターンの選択をおこなう（ステップＳ１６０８）。ここでは、非時短状態リーチ有りハズレ用のテーブルとして、図１０に示す非時短状態用の変動パターン判定テーブルＴ６のうち、リーチ有りハズレに該当する部分（特図１では変動パターンが「Ｐ７」～「Ｐ１４」の部分、特図２では変動パターンが「Ｐ２４」～「Ｐ３１」の部分）が参照される。特図１では、読み出した変動パターン乱数値と、現在の特図１保留球数（１～４）から、変動パターンとして「Ｐ７」～「Ｐ１４」のいずれかが選択される。特図２では、読み出した変動パターン乱数値と、現在の特図２保留球数（１～４）から、変動パターンとして「Ｐ２４」～「Ｐ３１」のいずれかが選択される。保留球数によって選択される変動パターンが変わるため、保留球数に応じた短縮変動の機能が働くようになっている。すなわち、特図１および特図２のいずれにおいても、保留球数が「３」～「４」であるときは、保留球数が「１」～「２」であるときに比べて変動時間の短い変動パターンがより多く選択されるようになっている。これにより、保留球数が多いときに特図保留の消化スピードを速めることができる。

【０１１９】
リーチ乱数値がリーチ成立乱数値ではない場合（ステップＳ１６０７：ＮＯ）、すなわち、リーチ無しハズレの場合には、遊技制御用マイコン８１は、変動パターン判定テーブルＴ６（図１０）のうち、非時短状態リーチ無しハズレ用のテーブルを参照して変動パターンの選択をおこなう（ステップＳ１６０９）。ここでは、非時短状態リーチ無しハズレ用のテーブルとして、図１０に示す非時短状態用の変動パターン判定テーブルＴ６のうち、リーチ無しハズレに該当する部分（特図１では変動パターンが「Ｐ１５」～「Ｐ１６」の部分、特図２では変動パターンが「Ｐ３２」～「Ｐ３３」の部分）が参照される。特図１では、読み出した変動パターン乱数値と、現在の特図１保留球数（１～４）から、変動パターンとして「Ｐ１５」、「Ｐ１６」のいずれかが選択される。特図２では、読み出した変動パターン乱数値と、現在の特図２保留球数（１～４）から、変動パターンとして「Ｐ３２」、「Ｐ３３」のいずれかが選択される。ここでも、保留球数によって選択される変動パターンが変わるため、保留球数に応じた短縮変動の機能が働くようになっている。

【０１２０】
ステップＳ１６００において、遊技状態が時短状態であると判定した場合には、遊技制御用マイコン８１は、大当たりフラグがＯＮか否かの判定をおこなう（図２５：ステップＳ１６１２）。以後、ステップＳ１６１３～Ｓ１６１９の処理は、以下の点を除いては上述のステップＳ１６０３～Ｓ１６０９の処理と同様であるため説明を省略する。ステップＳ１６１３～Ｓ１６１９の処理とステップＳ１６０３～Ｓ１６０９の処理との違いは、ステップＳ１６１５、Ｓ１６１６、Ｓ１６１８、Ｓ１６１９において、参照される変動パターン判定テーブルＴ６の部分が既述のステップＳ１６０５、Ｓ１６０６、Ｓ１６０８、Ｓ１６０９と異なる。具体的には、Ｓ１６０５、Ｓ１６０６、Ｓ１６０８、Ｓ１６０９では、非時短状態用の変動パターン判定テーブルＴ６（図１０）が参照されるのに対して、ステップＳ１６１５、Ｓ１６１６、Ｓ１６１８、Ｓ１６１９では、時短状態用の変動パターン判定テーブルＴ６（図１１）が参照される。例えば、ステップＳ１６１５の場合、すなわち、大当たり種別がＶ通過予定大当たりの場合、図１１に示す時短状態用の変動パターン判定テーブルＴ６のうち、Ｖ通過予定大当たりに該当する部分（特図１では変動パターンが「Ｐ４１」～「Ｐ４３」の部分、特図２では変動パターンが「Ｐ６１」～「Ｐ６３」の部分）が参照される。読み出した変動パターン乱数値から、特図１では変動パターンとして「Ｐ４１」～「Ｐ４３」のいずれか、特図２では「Ｐ６１」～「Ｐ６３」のいずれかが選択される。また、例えば、ステップＳ１６１６の場合、すなわち、大当たり種別がＶ非通過予定大当たりの場合、図１１に示す時短状態用の変動パターン判定テーブルＴ６のうち、Ｖ非通過予定大当たりに該当する部分（「Ｐ４４」～「Ｐ４６」の部分）が参照される。読み出した変動パターン乱数値から、変動パターンとして「Ｐ４４」～「Ｐ４６」のいずれかが選択される。

【０１２１】
上記のように変動パターンの選択をおこなった後、遊技制御用マイコン８１は、選択した変動パターンをセットして（ステップＳ１６３０）本処理を終える。セットされた変動パターンの情報は変動開始コマンドに含められて、出力処理（図１６：ステップＳ１０８）においてサブ制御基板９０に送信される。これにより特別図柄の変動表示が開始される。

【０１２２】
［特別図柄変動中処理］
図２６は、特別図柄変動中処理（図２１：ステップＳ１３０４）のフローチャートである。遊技制御用マイコン８１は、まず、特別図柄の変動時間が経過して終了したか否かの判定をおこなう（ステップＳ１７０１）。特別図柄の変動時間とは、上述の変動パターン選択処理（図２４、図２５）で選択された変動パターンに応じて決定される変動時間である。変動時間が終了していない場合（ステップＳ１７０１：ＮＯ）、本処理を終える。すなわち、特別図柄待機処理（図２２）のステップＳ１４０６またはＳ１４１２において開始された特別図柄の変動表示が継続される。一方、変動時間が終了している場合（ステッ

プＳ１７０１：ＹＥＳ）、変動停止コマンドをセットし（ステップＳ１７０２）、特別動作ステータスを「３」にセットする（ステップＳ１７０３）。また、遊技制御用マイコン８１は、変動停止にともなうその他の処理をおこなう（ステップＳ１７０４）。例えば、遊技制御用マイコン８１は、特別図柄の変動表示を、セットされている特図停止図柄データに応じた図柄で停止させる処理等をおこなう。その後、遊技制御用マイコン８１は、本処理を終える。

【０１２３】

［特別図柄確定処理］

図２７は、特別図柄確定処理（図２１：ステップＳ１３０６）のフローチャートである。遊技制御用マイコン８１は、まず、遊技状態管理処理をおこなう（ステップＳ１８０１）。遊技状態管理処理とは、ＳＴ回数や時短回数を管理するための処理であり内容について後述する。遊技状態管理処理の後、大当たりフラグがＯＮであるか否かの判定をおこなう（ステップＳ１８０２）。大当たりフラグがＯＦＦである場合（ステップＳ１８０２：ＮＯ）、遊技制御用マイコン８１は、特別動作ステータスを「１」にセットして（ステップＳ１８０８）、本処理を終了する。これにより、大当たり遊技は開始されず、再度、特別図柄待機処理（図２２）に移行し、次の保留に対する大当たり判定等が実行される。

【０１２４】

大当たりフラグがＯＮの場合（ステップＳ１８０２：ＹＥＳ）、遊技制御用マイコン８１は、当選した大当たりの種別に応じた大入賞口およびＶ開閉部材の開放パターンのセットをおこなう（ステップＳ１８０３）。具体的には、遊技制御用マイコン８１は、大入賞口開放パターン判定テーブルＴ８（図１３）を参照して、特図停止図柄データから大入賞口の開放パターンを決定し、決定した開放パターンをセットする。例えば、特図停止図柄データが「１１Ｈ」の場合には、大入賞口の開放パターンとして「開放パターン２１」がセットされる。また、遊技制御用マイコン８１は、Ｖ開閉部材開放パターン判定テーブルＴ９（図１４）を参照して、特図停止図柄データからＶ開閉部材７１の開放パターンを決定し、決定した開放パターンをセットする。例えば、特図停止図柄データが「１１Ｈ」の場合には、Ｖ開閉部材７１の開放パターンとして「開放パターン３１」がセットされる。大入賞口およびＶ開閉部材の開放パターンのセットとあわせてラウンドカウンタの値を、当選した大当たりの種類に応じたラウンド数にセットする。ラウンドカウンタとは、大当たり遊技中に実行した単位開放遊技（ラウンド遊技）の回数をカウントするものである。ここでは、ラウンドカウンタには「１６」がセットされる（図１３（Ｂ））。

【０１２５】

開放パターンのセット後、遊技制御用マイコン８１は、遊技状態リセット処理をおこなう（ステップＳ１８０４）。遊技状態リセット処理とは、確変フラグや時短フラグをリセットする（ＯＦＦに戻す）ための処理であり内容について後述する。遊技状態リセット処理の後、大当たり遊技を開始するために、大当たりのオープニングコマンドをセットし（ステップＳ１８０５）、オープニングを開始する（ステップＳ１８０６）。その後、特別動作ステータスを「４」にセットして（ステップＳ１８０７）、本処理を終える。

【０１２６】

［遊技状態管理処理］

図２８は、遊技状態管理処理（図２７：ステップＳ１８０１）のフローチャートである。遊技制御用マイコン８１は、まず、確変フラグがＯＮか否かの判定をおこなう（ステップＳ２００１）。確変フラグがＯＦＦの場合（ステップＳ２００１：ＮＯ）、処理はステップＳ２００５にスキップする。確変フラグがＯＮの場合（ステップＳ２００１：ＹＥＳ）、確変カウンタの値を１ディクリメントする（ステップＳ２００２）。確変カウンタとは、高確率状態中に実行した特別図柄の変動回数をカウントするものである。ここでは、高確率状態への移行時に確変カウンタに「１６０」がセットされる。遊技制御用マイコン８１は、確変カウンタを１ディクリメントした結果、カウンタの値が「０」になったか否かの判定をおこなう（ステップＳ２００３）。確変カウンタの値が「０」ではない場合（ステップＳ２００３：ＮＯ）、処理はステップＳ２００５にスキップする。確変カウンタ

の値が「０」の場合（ステップＳ２００３：ＹＥＳ）、確変フラグをＯＦＦに切り替える（ステップＳ２００４）。

【０１２７】

ステップＳ２００５では、遊技制御用マイコン８１は、時短フラグがＯＮか否かの判定をおこなう。時短フラグがＯＦＦの場合（ステップＳ２００５：ＮＯ）、処理はステップＳ２００９にスキップする。時短フラグがＯＮの場合（ステップＳ２００５：ＹＥＳ）、時短カウンタの値を１ディクリメントする（ステップＳ２００６）。時短カウンタとは、時短状態中に実行した特別図柄の変動回数をカウントするものである。ここでは、時短状態への移行時に、低確高ベース状態であれば時短カウンタに「１００」がセットされ、高確高ベース状態であれば時短カウンタに「１６０」がセットされる。遊技制御用マイコン８１は、時短カウンタを１ディクリメントした結果、カウンタの値が「０」になったか否かの判定をおこなう（ステップＳ２００７）。時短カウンタの値が「０」ではない場合（ステップＳ２００７：ＮＯ）、処理はステップＳ２００９にスキップする。時短カウンタの値が「０」の場合（ステップＳ２００７：ＹＥＳ）、時短フラグをＯＦＦに切り替える（ステップＳ２００８）。

【０１２８】

ステップＳ２００９では、遊技制御用マイコン８１は、遊技状態指定コマンドをメインＲＡＭ８４のコマンドセット領域（出力バッファ）８４ａにセットして、本処理を終える。遊技状態指定コマンドには、今設定した現在の遊技状態に関する情報（確変状態か否か、確変カウンタ値、時短状態か否か、時短カウンタ値など）が含まれている。

【０１２９】

［遊技状態リセット処理］

図２９は、遊技状態リセット処理（図２７：ステップＳ１８０４）のフローチャートである。遊技制御用マイコン８１は、まず、確変フラグがＯＮか否かの判定をおこなう（ステップＳ２１０１）。確変フラグがＯＦＦの場合（ステップＳ２１０１：ＮＯ）、処理はステップＳ２１０３にスキップする。確変フラグがＯＮの場合（ステップＳ２１０１：ＹＥＳ）、確変フラグをＯＦＦに切り替える（ステップＳ２１０２）。ステップＳ２１０３において、遊技制御用マイコン８１は、時短フラグがＯＮか否かの判定をおこなう。時短フラグがＯＦＦの場合（ステップＳ２１０３：ＮＯ）、本処理を終える。時短フラグがＯＮの場合（ステップＳ２１０３：ＹＥＳ）、時短フラグをＯＦＦに切り替える（ステップＳ２１０４）。つまり、大当たり遊技の実行中は、非高確率状態かつ非時短状態となる。遊技機１では、非時短状態時は常に低ベース状態となるため、大当たり遊技の実行中は低ベース状態となる。

【０１３０】

［特別電動役物処理］

図３０は、特別電動役物処理（図２１：ステップＳ１３０８）のフローチャートである。遊技制御用マイコン８１は、まず、大当たり終了フラグがＯＮか否かの判定をおこなう（ステップＳ２２００）。「大当たり終了フラグ」とは、実行中の大当たり遊技において、開放パターンに基づく大入賞装置（第１大入賞装置３１および第２大入賞装置３６）の開放がすべて終了したことを示すフラグである。大当たり終了フラグがＯＮの場合（ステップＳ２２００：ＹＥＳ）、処理はステップＳ２２３０に移行する。大当たり終了フラグがＯＦＦの場合（ステップＳ２２００：ＮＯ）、Ｖ開閉部材７１を作動させるためのＶ開閉部材動作処理をおこなう（ステップＳ２２０１）。本実施形態のＶ開閉部材７１は、第１大入賞口３０に所定個数の遊技球が入賞した時に作動するように構成されており、Ｖ開閉部材動作処理では、Ｖ開閉部材開放パターンＴ９に応じて所定番目の遊技球の入賞時にＶ開閉部材７１を所定期間開放させる。Ｖ開閉部材動作処理の詳細については後述する。Ｖ開閉部材動作処理の後、遊技制御用マイコン８１は、大入賞口（第１大入賞口３０および第２大入賞口３５）が開放中か否かの判定をおこなう（ステップＳ２２０２）。開放中の場合（ステップＳ２２０２：ＹＥＳ）、処理はステップＳ２２１０に移行する。

【０１３１】

大入賞口が開放中ではない場合（ステップＳ２２０２：ＮＯ）、遊技制御用マイコン８１は、大入賞口を開放する時間（タイミング）か否かの判定をおこなう（ステップＳ２２０３）。大入賞口を開放する時間には、例えば、大当たりのオープニングの時間が経過して初回のラウンド遊技における開放開始の時期に至ったときや、開放後に一時的に閉鎖した大入賞口を再び開放させるまでのインターバル時間（閉鎖時間）が経過して、再度の開放開始の時期に至ったときが含まれる。大入賞口を開放する時間ではない場合（ステップＳ２２０３：ＮＯ）、処理はステップＳ２２２０に移行する。

【０１３２】

大入賞口を開放する時間（タイミング）である場合（ステップＳ２２０３：ＹＥＳ）、遊技制御用マイコン８１は、大入賞口開放処理をおこなう（ステップＳ２２０７）。具体的には、遊技制御用マイコン８１は、大当たりの種類に応じた開放パターン（図１３）に従って大入賞口（第１大入賞口３０または第２大入賞口３５）を開放させる。大入賞口開放処理の後、遊技制御用マイコン８１は、ラウンド指定コマンドのセットをおこなう（ステップＳ２２０８）。ラウンド指定コマンドには、実行中の大当たり遊技のラウンド数に関する情報が含まれており、遊技制御用マイコン８１は、ラウンド指定コマンドをメインＲＡＭ８４の出力バッファにセットする。なお、本実施形態では、１回のラウンド遊技中に複数回の大入賞口の開放がなされることがない。しかし、他の実施形態として、１回のラウンド遊技中に複数回の大入賞口の開放がなされる場合には、遊技制御用マイコン８１は、大入賞口の開放が１回のラウンド中での初めての開放か否かを判定し、初めての開放の場合のみ、ラウンド指定コマンドをセットするようにしてもよい。ラウンド指定コマンドをセットした後、本処理を終える。

【０１３３】

上述のステップＳ２２０２において、大入賞口の開放中の場合（ステップＳ２２０２：ＹＥＳ）、遊技制御用マイコン８１は、大入賞口の閉鎖条件が成立しているか否かの判定をおこなう（ステップＳ２２１０）。ここでの閉鎖条件は、そのラウンド遊技における大入賞口への入賞個数が規定の最大入賞個数（例えば、１ラウンドあたり９個）に達したこと、または、大入賞口を閉鎖させる時間に至ったこと（すなわち、大入賞口を開放してから所定の開放時間（図１３）が経過したこと）のいずれかが満たされていることである。そして、大入賞口の閉鎖条件が成立していなければ（ステップＳ２２１０：ＮＯ）、遊技制御用マイコン８１は、本処理を終える。一方、大入賞口の閉鎖条件が成立している場合には（ステップＳ２２１０：ＹＥＳ）、遊技制御用マイコン８１は、大入賞口を閉鎖（閉塞）する（ステップＳ２２１１）。

【０１３４】

上述のステップＳ２２０３において、大入賞口を開放する時間（タイミング）ではない場合、遊技制御用マイコン８１は、当該ラウンド遊技が終了しているか否かの判定をおこなう（ステップＳ２２２０）。ここでは１回のラウンドは、大入賞口が閉鎖してから所定の時間（ここでは２秒）経過後に終了する。上述のように、ラウンド遊技間の大入賞口の閉鎖の時間（インターバル時間）は、その閉鎖前の開放ラウンド遊技に含まれるためである。遊技制御用マイコン８１は、大入賞口を閉鎖してから所定のインターバル時間が経過したか否かによって、当該ラウンド遊技が終了しているか否かの判定をおこなう。当該ラウンド遊技が終了していない場合（ステップＳ２２２０：ＮＯ）、遊技制御用マイコン８１は本処理を終了する。

【０１３５】

当該ラウンド遊技が終了している場合（ステップＳ２２２０：ＹＥＳ）、遊技制御用マイコン８１は、ラウンドカウンタの値を１ディクリメントし（ステップＳ２２２１）、ラウンドカウンタの値が「０」であるか否かの判定をおこなう（ステップＳ２２２６）。ラウンドカウンタの値が「０」でなはい場合（ステップＳ２２２６：ＮＯ）、すなわち、規定のラウンド遊技回数をまだ消化していない場合、次のラウンド遊技を開始するために本処理を終える。一方、ラウンドカウンタの値が「０」の場合、大当たり遊技を終了させる大当たり終了処理として、大当たりのエンディングコマンドをセットするとともに（ステ

ップＳ２２２７）、大当たりのエンディングを開始する（ステップＳ２２２８）。本実施形態では、「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」でＶ領域３９への遊技球の通過があった場合のエンディング時間（例えば１８秒）は、「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ非通過予定大当たり」でＶ領域３９への遊技球の通過が無かった場合のエンディング時間と同じ長さになっている。これにより、遊技者に対して、「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」でＶ領域３９への遊技球の通過があった場合であっても、「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ非通過予定大当たり」でＶ領域３９への遊技球の通過が無かったと認識させることができる。なお、「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」でＶ領域３９への遊技球の通過が無かった場合のエンディング時間もこれらと同じ長さになっている。大当たりのエンディングの開始後、大当たり終了フラグをＯＮにセットして（ステップＳ２２２９）、本処理を終える。

【０１３６】

上述のステップＳ２２００において、大当たり終了フラグがＯＮの場合（ステップＳ２２００：ＹＥＳ）、最終ラウンドが終了しているので、遊技制御用マイコン８１は、大当たりのエンディングの時間が経過したか否かを判定する（ステップＳ２２３０）。エンディング時間が経過していない場合（ステップＳ２２３０：ＮＯ）、遊技制御用マイコン８１は、本処理を終える。一方、エンディング時間が経過している場合（ステップＳ２２３０：ＹＥＳ）、遊技制御用マイコン８１は、大当たり終了フラグをＯＦＦにするとともに（ステップＳ２２３１）、大当たりフラグをＯＦＦにし（ステップＳ２２３２）、特別動作ステータスを「１」にセットする（ステップＳ２２３３）。これにより、次回の特別動作処理において、再び特別図柄待機処理（ステップＳ１３０２）が実行される。その後、後述の遊技状態設定処理（ステップＳ２２３４）を実行し本処理を終える。

【０１３７】

［Ｖ開閉部材動作処理］

図３１は、Ｖ開閉部材動作処理（図３０：ステップＳ２２０１）のフローチャートである。遊技制御用マイコン８１は、まず、現在のラウンド遊技（当該ラウンド）がＶ開閉部材７１の開放ラウンドであるか否かの判定をおこなう（ステップＳ２５０１）。ここでは、第２ラウンド，第４ラウンド，第６ラウンド，第８ラウンド，第１０ラウンド，第１２ラウンドがＶ開閉部材７１の開放ラウンドに該当する。遊技制御用マイコン８１は、ラウンドカウンタの値が「１５」，「１３」，「１１」，「９」，「７」，「５」のとき、開放ラウンドであると判定することができる。Ｖ開閉部材７１の開放ラウンドではない場合（ステップＳ２５０１：ＮＯ）、本処理を終える。当該ラウンドにおいてＶ開閉部材７１を作動させる必要がないためである。

【０１３８】

Ｖ開閉部材７１の開放ラウンドである場合（ステップＳ２５０１：ＹＥＳ）、遊技制御用マイコン８１は、第１入賞フラグがＯＮか否かの判定をおこなう（ステップＳ２５０２）。「第１入賞フラグ」とは、当該ラウンドにおいて、第１大入賞口３０に１球目の入賞があったことを示すフラグである。第１入賞フラグがＯＮの場合（ステップＳ２５０２：ＹＥＳ）、処理はステップＳ２５２０に移行する。第１入賞フラグがＯＦＦの場合（ステップＳ２５０２：ＮＯ）、１球目の入賞を検出したか否かの判定をおこなう（ステップＳ２５０３）。１球目の入賞を検出していない場合（ステップＳ２５０３：ＮＯ）、本処理を終える。当該ラウンドにおいて第１大入賞口３０への入賞がまだなく、Ｖ開閉部材７１を作動させる必要がないためである。

【０１３９】

１球目の入賞を検出した場合（ステップＳ２５０３：ＹＥＳ）、遊技制御用マイコン８１は、Ｖ開閉部材７１をショート開放させるとともに、Ｖ有効期間設定処理をおこなう（ステップＳ２５０４）。Ｖ開閉部材７１をショート開放させるのは、Ｖ開閉部材７１の開放パターン（図１４（Ｂ））では、「ショート開放」、「ロング開放」のいずれの場合であっても、１球目の入賞時にショート開放（ここでは０．１秒）を実行させるためである。なお、Ｖ開閉部材７１のショート開放では、Ｖ開閉部材７１の開放時間が非常に短いた

め、第１大入賞口３０に入賞した１球目の遊技球は、Ｖ領域３９を通過せずに非Ｖ領域７０を通過するように構成されている。Ｖ有効期間設定処理では、Ｖ開閉部材７１の開放中、および、Ｖ開閉部材７１の閉鎖後の数秒間を、Ｖ領域センサ３９ａによる遊技球の検知を有効とするＶ有効期間に設定する。ここでは、遊技制御用マイコン８１は、Ｖ開閉部材７１の開放パターン（図１４（Ｂ））に従って、Ｖ開閉部材７１をショート開放（ここでは０．１秒）させ、Ｖ開閉部材７１の開放中および閉鎖後１秒間をＶ有効期間に設定する。遊技制御用マイコン８１は、Ｖ有効期間以外の期間（大当たり遊技を実行していないときも含む）を、Ｖ領域センサ３９ａによる遊技球の検知を無効と判定するＶ無効期間に設定している。ここで「Ｖ領域センサ３９ａによる遊技球の検知を有効と判定する」とは、Ｖ領域センサ３９ａによる遊技球の検知に基づいてＶフラグをＯＮにすることを意味する（後述のＶ領域センサ検出処理（図３３）参照）。また、「Ｖ領域センサ３９ａによる遊技球の検知を無効と判定する」とは、Ｖ領域センサ３９ａによる遊技球の検知があってもＶフラグをＯＮにしないことを意味する。なお、Ｖ有効期間にＶ開閉部材７１の閉鎖後の数秒間（球ハケ期間）を含めているのは、Ｖ開閉部材７１とＶ領域センサ３９ａとの間には物理的な距離があるため、Ｖ開閉部材７１の閉鎖直前にＶ領域３９側に入球した遊技球がＶ領域センサ３９ａによって検知されるまでの期間を考慮したものである。すなわち、ここでは、Ｖ有効期間中のＶ通過（Ｖ領域３９への遊技球の通過）の検知時のみＶフラグをＯＮし、Ｖ有効期間外（Ｖ無効期間）のＶ通過検知時にはＶフラグをＯＮしないこととしている。なお、ＶフラグがＯＮである場合には、確変フラグがＯＮされる、すなわち、大当たり遊技後の遊技状態が高確率状態に設定される（後述の遊技状態設定処理（図３２）参照）。このようにすることで、不正行為によるＶ通過に基づいてＶフラグがＯＮされ、高確率状態に設定されることのないようにしている。Ｖ開閉部材７１のショート開放およびＶ有効期間設定処理の後、遊技制御用マイコン８１は、第１入賞フラグをＯＮに切り替え（ステップＳ２５０５）、ステップＳ２５４０に移行する。

【０１４０】

ステップＳ２５０２において、第１入賞フラグがＯＮの場合、すなわち、既に１球目の入賞があった場合（ステップＳ２５０２：ＹＥＳ）、遊技制御用マイコン８１は、第２入賞フラグがＯＮか否かの判定をおこなう（ステップＳ２５２０）。「第２入賞フラグ」とは、当該ラウンドのＶ開閉部材７１の開放パターンがロング開放の場合には、第１大入賞口３０に２球目の入賞があったことを示すフラグである。第２入賞フラグがＯＮの場合（ステップＳ２５２０：ＹＥＳ）、処理はステップＳ２５４０に移行する。第２入賞フラグがＯＦＦの場合（ステップＳ２５２０：ＮＯ）、遊技制御用マイコン８１は、当該ラウンドにおけるＶ開閉部材７１の開放パターンがロング開放か否かの判定をおこなう（ステップＳ２５２１）。ロング開放ではない場合（ステップＳ２５２１：ＮＯ）、すなわち、ショート開放である場合、処理はステップＳ２５４０に移行する。一方、ロング開放である場合（ステップＳ２５２１：ＹＥＳ）、遊技制御用マイコン８１は、２球目の入賞を検出したか否かの判定をおこなう（ステップＳ２５２２）。２球目の入賞を検出していない場合（ステップＳ２５２２：ＮＯ）、処理はステップＳ２５４０に移行する。

【０１４１】

２球目の入賞を検出した場合（ステップＳ２５２２：ＹＥＳ）、遊技制御用マイコン８１は、Ｖ開閉部材７１をロング開放させるとともに、Ｖ有効期間設定処理をおこなう（ステップＳ２５２３）。Ｖ開閉部材７１をロング開放させるのは、Ｖ開閉部材７１の開放パターン（図１４（Ｂ））では、「ロング開放」の場合、２球目の入賞時にロング開放（ここでは最大３１．５秒）を実行させるためである。なお、ここでは、１回のラウンド遊技時間は最長で３１．５秒（大入賞口最大開放時間２９．５秒＋インターバル閉鎖時間２秒）となるため、一般的には、２球目の入賞時からラウンドの終了時までの時間は３１．５秒よりも短くなる。後述のように、Ｖ開閉部材７１は、当該ラウンドの終了時に強制的に閉鎖されるため、Ｖ開閉部材７１のロング開放の開放時間は、３１．５秒よりも短くなる。しかし、Ｖ開閉部材７１のロング開放は、Ｖ開閉部材７１の開放時間が比較的長いため、第１大入賞口３０に入賞した２球目以降の遊技球の少なくとも一部は、Ｖ領域３９を通

過するように構成されている。Ｖ有効期間設定処理では、遊技制御用マイコン８１は、Ｖ開閉部材７１の開放中をＶ有効期間に設定し、当該ラウンドの終了時にＶ開閉部材７１の閉鎖とともにＶ無効期間を設定する。Ｖ開閉部材７１のロング開放およびＶ有効期間設定処理の後、遊技制御用マイコン８１は、第２入賞フラグをＯＮに切り替え（ステップＳ２５２４）、ステップＳ２５４０に移行する。

【０１４２】

ステップＳ２５４０では、遊技制御用マイコン８１は、Ｖ開閉部材７１が開放中か否かの判定をおこなう。Ｖ開閉部材７１が開放中の場合（ステップＳ２５４０：ＹＥＳ）、遊技制御用マイコン８１は、当該ラウンド遊技が終了しているか否かの判定をおこなう（ステップＳ２５５０）。既述のように、遊技制御用マイコン８１は、大入賞口を閉鎖してから所定のインターバル時間（ここでは２秒）が経過したか否かによって、当該ラウンド遊技が終了しているか否かの判定をおこなう。

【０１４３】

当該ラウンド遊技が終了している場合（ステップＳ２５５０：ＹＥＳ）、遊技制御用マイコン８１は、第１入賞フラグおよび第２入賞フラグをＯＦＦに切り替え（ステップＳ２５５１）、Ｖ開閉部材閉鎖処理およびＶ無効期間設定処理をおこなう（ステップＳ２５５２）。ここでは、当該ラウンド遊技の終了時に遊技制御用マイコン８１は、Ｖ開閉部材７１を強制的に閉鎖させ、Ｖ開閉部材７１の閉鎖後数秒間（ここでは１秒間）経過後から、Ｖ無効期間に設定し、本処理を終える。

【０１４４】

当該ラウンド遊技が終了していない場合（ステップＳ２５５０：ＮＯ）、遊技制御用マイコン８１は、Ｖ開閉部材７１の閉鎖条件が成立しているか否かの判定をおこなう（ステップＳ２５６０）。Ｖ開閉部材７１の閉鎖条件とは、例えば、ショート開放であれば、Ｖ開閉部材７１の開放後に所定期間（例えば０．１秒）が経過していること等が例示できる。閉鎖条件が成立している場合（ステップＳ２５６０：ＹＥＳ）、Ｖ開閉部材閉鎖処理およびＶ無効期間設定処理をおこない（ステップＳ２５５２）、本処理を終える。閉鎖条件が成立していない場合（ステップＳ２５６０：ＮＯ）、Ｖ開閉部材７１を開放状態、Ｖ有効期間を継続したまま本処理を終える。

【０１４５】

ステップＳ２５４０において、遊技制御用マイコン８１は、Ｖ開閉部材７１が閉鎖中と判定した場合（ステップＳ２５４０：ＮＯ）、当該ラウンド遊技が終了しているか否かの判定をおこなう（ステップＳ２５７１）。当該ラウンドが終了している場合（ステップＳ２５７１：ＹＥＳ）、遊技制御用マイコン８１は、第１入賞フラグおよび第２入賞フラグをＯＦＦに切り替えて（ステップＳ２５７２）、本処理を終える。ラウンドが終了していない場合には（ステップＳ２５７１：ＮＯ）、そのまま本処理を終える。

【０１４６】

［遊技状態設定処理］

図３２は、遊技状態設定処理（図３０：ステップＳ２２３４）のフローチャートである。遊技制御用マイコン８１は、まず、ＶフラグがＯＮか否かの判定をおこなう（ステップＳ２３０１）。ＶフラグがＯＦＦの場合（ステップＳ２３０１：ＮＯ）、時短フラグをＯＮにし（ステップＳ２３０２）、時短カウンタに「１００」をセットする（ステップＳ２３０３）。これにより、今回の大当たり遊技後の遊技状態が「非高確率状態」かつ「時短状態」かつ「高ベース状態」（すなわち、低確高ベース）になる。この低確高ベース状態は、特別図柄の可変表示が１００回おこなわれること、または、次の大当たりに当選すること、のいずれかの条件の成立によって終了する。

【０１４７】

一方、ステップＳ２３０１において、ＶフラグがＯＮの場合（ステップＳ２３０１：ＹＥＳ）、遊技制御用マイコン８１は、確変フラグをＯＮにし（ステップＳ２３０４）、確変カウンタに「１６０」をセットし（ステップＳ２３０５）、ＶフラグをＯＦＦにする（ステップＳ２３０６）。また、遊技制御用マイコン８１は、時短フラグをＯＮにし（ステ

ップＳ２３０７）、時短カウンタに「１６０」をセットする（ステップＳ２３０８）。これにより、今回の大当たり遊技後の遊技状態が「高確率状態」かつ「時短状態」かつ「高ベース状態」（すなわち、高確高ベース）になる。この高確高ベース状態は、特別図柄の可変表示が１６０回おこなわれること、または、次の大当たりに当選すること、のいずれかの条件の成立によって終了する。

【０１４８】

ステップＳ２３０９では、遊技制御用マイコン８１は、遊技状態指定コマンドをメインＲＡＭ８４のコマンドセット領域（出力バッファ）８４ａにセットして、本処理を終える。遊技状態指定コマンドには、今設定した遊技状態に関する情報が含まれている。

【０１４９】

［Ｖ領域センサ検出処理］

図３３は、Ｖ領域センサ検出処理（図１６：ステップＳ１０６）のフローチャートである。遊技制御用マイコン８１は、まず、Ｖ領域センサ３９ａによる遊技球の検知があったか否かの判定をおこなう（ステップＳ２６０１）。Ｖ領域センサ３９ａによる遊技球の検知がない場合には（ステップＳ２６０１：ＮＯ）、本処理を終える。一方、検知がある場合には（ステップＳ２６０１：ＹＥＳ）、遊技制御用マイコン８１は、Ｖ有効期間中か否かの判定をおこなう（ステップＳ２６０２）。Ｖ有効期間は、Ｖ開閉部材動作処理（図３１）のＶ有効期間設定処理（ステップＳ２５０４，Ｓ２５２３）によって設定される期間である。Ｖ有効期間は、第２ラウンド，第４ラウンド，第６ラウンド，第８ラウンド，第１０ラウンド，第１２ラウンド中のＶ開閉部材７１の開放時や閉鎖後の数秒間（球ハケ期間）に設定される。Ｖ有効期間中ではない場合には（ステップＳ２６０２：ＮＯ）、本処理を終える。一方、Ｖ有効期間中である場合（ステップＳ２６０２：ＹＥＳ）、遊技制御用マイコン８１は、ＶフラグをＯＮするとともに（ステップＳ２６０３）、Ｖ通過コマンドをセットして（ステップＳ２６０４）、本処理を終える。

【０１５０】

［保留球数処理］

図３４は、保留球数処理（図１６：ステップＳ１０７）のフローチャートである。遊技制御用マイコン８１は、まず、メインＲＡＭ８４に記憶されている特図１保留球数、特図２保留球数、および、普通図柄保留球数の読み出しをおこなう（ステップＳ２７０１）。次に、遊技制御用マイコン８１は、保留球数コマンドをメインＲＡＭ８４のコマンドセット領域（出力バッファ）８４ａにセットする（ステップＳ２７０２）。保留球数コマンドは、保留球数をサブ制御基板９０に通知するためのコマンドであり、特図１保留球数、特図２保留球数、および、普通図柄保留球数に関する情報を含んでいる。保留球数コマンドのセット後、遊技制御用マイコン８１は、本処理を終了する。

【０１５１】

７．演出制御用マイコン９１の動作

図３５～図４５に基づいてサブ制御基板９０（図４）に設けられた演出制御用マイコン９１の動作について説明する。演出制御用マイコン９１の動作説明にて登場するカウンタ、フラグ、ステータス、バッファ等はサブＲＡＭ９４に設けられている。

【０１５２】

［サブ制御メイン処理］

図３５は、サブ制御メイン処理を示すフローチャートである。演出制御用マイコン９１は、遊技機１の電源がオンされると、サブＲＯＭ９３からサブ制御メイン処理を実行するためのプログラムを読み出す。サブ制御メイン処理では、演出制御用マイコン９１は、まず、ＣＰＵ初期化処理をおこなう（ステップＳ４０００）。ＣＰＵ初期化処理では、例えば、サブＣＰＵ９２の設定、各種のフラグ、ステータスおよびカウンタなどのリセット等をおこなう。フラグの初期値は「０」つまり「ＯＦＦ」であり、ステータスの初期値は「１」であり、カウンタの初期値は「０」である。なお、ＣＰＵ初期化処理は、電源投入後に一度だけ実行され、それ以降は実行されない。

【０１５３】

ＣＰＵ初期化処理の後、演出制御用マイコン９１は、割り込み処理の割り込みを禁止し（ステップＳ４０１５）、乱数更新処理（ステップＳ４０２０）をおこなう。この乱数更新処理では、演出制御用マイコン９１は、図７（Ｂ）で示した乱数カウンタ値を１加算して更新する。各乱数カウンタ値は設定された上限値に達すると「０」に戻って再び加算される。なお、各乱数カウンタの初期値は「０」以外の値であってもよく、ランダムに変更されるものであってもよい。また、乱数値は、１ずつ加算する以外に、２以上を加算するようにしてもよい。各乱数はいわゆるハードウェア乱数であってもよい。

【０１５４】

乱数更新処理の後、演出制御用マイコン９１は、割り込み処理の割り込みを許可する（ステップＳ４０２５）。割り込み許可中は、サブ側タイマ割り込み処理（ステップＳ４０３５）の実行が可能となる。サブ側タイマ割り込み処理は、所定の周期でサブＣＰＵ９２に繰り返し入力される割り込みパルスに基づいて実行される。すなわち、サブ側タイマ割り込み処理は、所定周期ごとに実行される。そして、サブ側タイマ割り込み処理が終了してから、次にサブ側タイマ割り込み処理が開始されるまでの間に、乱数更新処理が繰り返し実行される。

【０１５５】

［サブ側タイマ割り込み処理］

図３６は、サブ側タイマ割り込み処理（図３５：ステップＳ４０３５）のフローチャートである。演出制御用マイコン９１は、まず、受信コマンド解析処理をおこなう（ステップＳ４３００）。受信コマンド解析処理の詳細については後述する。受信コマンド解析処理の後、演出制御用マイコン９１は、変動演出中処理をおこなう（ステップＳ４３０５）。変動演出中処理は、変動演出中に特定のタイミングで変動終了前コマンドをセットして、表示画面７ａに特定の表示演出を実行させるための処理であり、詳細については後述する。変動演出中処理の後、演出制御用マイコン９１は、スイッチ処理をおこなう（ステップＳ４３１０）。スイッチ処理では、演出制御用マイコン９１は、演出ボタン検出スイッチ６３ａからの検知信号に基づいて出力されたスイッチデータ（エッジデータおよびレベルデータ）に基づいて、表示画面７ａの表示内容の設定等をおこなう。スイッチ処理の後、演出制御用マイコン９１は、コマンド送信処理をおこなう（ステップＳ４３１５）。コマンド送信処理では、演出制御用マイコン９１は、受信コマンド解析処理等でサブＲＡＭ９４の演出コマンドセット領域９４ｂ（出力バッファ）にセットした各種コマンドを画像制御基板１００、音声制御基板１０６、ランプ制御基板１０７、中継基板１０８に送信する。各種コマンドを受信した画像制御基板１００は、画像表示装置７を用いて、受信したコマンドに応じた表示演出を実行する。また、各種コマンドを受信した音声制御基板１０６は、受信したコマンドに応じて、スピーカ６７から音声を出力する音声演出を実行する。各種コマンドを受信したランプ制御基板１０７は、受信したコマンドに応じて盤ランプ５や枠ランプ６６の発光制御を行うランプ演出を実行する。コマンド送信処理の後、演出制御用マイコン９１は、その他の処理をおこない（ステップＳ４３２０）、本処理を終える。その他の処理では、例えば、乱数更新処理等がおこなわれる。

【０１５６】

［受信コマンド解析処理］

図３７は、受信コマンド解析処理（図３６：ステップＳ４３００）のフローチャートである。演出制御用マイコン９１は、まず、主制御基板８０から事前判定コマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップＳ４４１５）。受信している場合（ステップＳ４４１５：ＹＥＳ）、先読み演出決定処理をおこなう（ステップＳ４４２０）。「先読み演出決定処理」は、先読み演出を実行するか否か、および実行する場合の先読み演出パターンを決定する処理である。先読み演出決定処理の詳細については後述する。一方、受信していない場合（ステップＳ４４１５：ＮＯ）、上述の先読み演出決定処理をスキップする。先読み演出とは、特図保留記憶領域８５に新たに記憶された保留情報に大当たりが含まれている可能性が高いことを示唆する演出であり、変動演出中に実行される。

【０１５７】

続いて、演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０から保留球数コマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップＳ４４４５）。受信している場合（ステップＳ４４４５：ＹＥＳ）、保留表示処理をおこなう（ステップＳ４４５０）。保留表示処理では、保留球数コマンドに含まれている特図１保留球数、特図２保留球数、および、普通図柄保留球数に関する情報に基づいて、サブＲＡＭ９４のカウンタセット領域９４ｄに設けられた、第１特図保留演出カウンタ、第２特図保留演出カウンタ、および、普図保留演出カウンタの値を更新する。これにより、主制御基板８０側だけでなく、サブ制御基板９０側でも各保留球数の情報を保持することができる。また、演出制御用マイコン９１は、第１特図保留演出カウンタ、第２特図保留演出カウンタ、および、普図保留演出カウンタの値に基づいて、表示画面７ａに表示されている保留画像９Ａ、９Ｂの更新をおこなう。一方、保留球数コマンドを受信していない場合（ステップＳ４４４５：ＮＯ）、上述の保留表示処理をスキップする。

【０１５８】

続いて、演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０から変動開始コマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップＳ４４５５）。受信している場合（ステップＳ４４５５：ＹＥＳ）、変動演出開始処理をおこなう（ステップＳ４４６０）。「変動演出開始処理」は、特別図柄変動中に実行する変動演出パターン（内容）を選択する処理である。変動演出開始処理の詳細については後述する。一方、受信していない場合（ステップＳ４４５５：ＮＯ）、上述の変動演出開始処理をスキップする。

【０１５９】

続いて、演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０から変動停止コマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップＳ４４６５）。受信している場合（ステップＳ４４６５：ＹＥＳ）、変動演出終了処理をおこなう（ステップＳ４４７０）。「変動演出終了処理」は、特別図柄変動中に実行される変動演出を停止させるための処理である。変動演出終了処理では、演出制御用マイコン９１は、変動停止コマンドの解析結果に基づいてカウンタのセット等をおこなうとともに、変動演出を終了させるための変動演出終了コマンドをセットする。これにより変動中の特図１または特図２に対応する装飾図柄が停止表示される。また、演出制御用マイコン９１は、後述する事前判定情報シフト処理（図３９）をおこなう。なお、変動停止コマンドを受信していない場合（ステップＳ４４６５：ＮＯ）、上述の変動演出終了処理をスキップする。

【０１６０】

続いて、演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０からオープニングコマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップＳ４４７５）。受信している場合（ステップＳ４４７５：ＹＥＳ）、オープニング演出パターン決定処理をおこなう（ステップＳ４４８０）。「オープニング演出パターン決定処理」は、特別遊技（大当たり遊技）開始時に実行するオープニング演出パターン（内容）を選択する処理である。オープニング演出パターン決定処理では、演出制御用マイコン９１は、まず、オープニングコマンドの解析をおこない、オープニングコマンドに含まれる、大当たり当選判定時にセットされた特図停止図柄データに関する情報をサブＲＡＭ９４にセットする。そして、特図停止図柄データが示す当たり種別に対応して予め設定されているオープニング演出の演出パターンを選択し、選択したオープニング演出を開始するためのオープニング演出開始コマンドをサブＲＡＭ９４の演出コマンドセット領域９４ｂにセットする。演出コマンドセット領域９４ｂにセットされたオープニング演出開始コマンドがコマンド送信処理（図３６：ステップＳ４３１５）において画像制御基板１００に送信されると、画像制御基板１００のＣＰＵ１０２は、所定のオープニング演出画像をＲＯＭ１０３から読み出して、画像表示装置７の表示画面７ａに表示させる。なお、ステップＳ４４７５において、オープニングコマンドを受信していない場合（ステップＳ４４７５：ＮＯ）、上述のオープニング演出パターン決定処理をスキップする。

【０１６１】

続いて、演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０からラウンド指定コマンドを受信

したか否かの判定をおこなう（ステップＳ４４８５）。受信している場合（ステップＳ４４８５：ＹＥＳ）、ラウンド演出パターン決定処理をおこなう（ステップＳ４４９０）。「ラウンド演出パターン決定処理」は、特別遊技（大当たり遊技）において、大入賞口の開放中や開放間のインターバル中に実行する開放遊技演出パターン（内容）を選択する処理である。ラウンド演出パターン決定処理では、演出制御用マイコン９１は、まず、ラウンド指定コマンドの解析をおこない、ラウンド指定コマンドに含まれる、特図停止図柄データに関する情報、および、ラウンド数に関する情報をサブＲＡＭ９４にセットする。そして、特図停止図柄データが示す当たり種別およびラウンド数に対応して予め設定されているラウンド演出の演出パターンを選択し、選択したラウンド演出を開始するためのラウンド演出開始コマンドをサブＲＡＭ９４の演出コマンドセット領域９４ｂにセットする。演出コマンドセット領域９４ｂにセットされたラウンド演出開始コマンドが画像制御基板１００に送信されると、ＣＰＵ１０２は、所定のラウンド演出画像をＲＯＭ１０３から読み出して、表示画面７ａに表示させる。なお、ステップＳ４４８５において、ラウンド指定コマンドを受信していない場合（ステップＳ４４８５：ＮＯ）、上述のラウンド演出パターン決定処理をスキップする。

【０１６２】

続いて、演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０からエンディングコマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップＳ４４９５）。受信している場合（ステップＳ４４９５：ＹＥＳ）、エンディング演出パターン決定処理をおこなう（ステップＳ４５００）。「エンディング演出パターン決定処理」は、特別遊技（大当たり遊技または小当たり遊技）のエンディング中に実行するエンディング演出パターン（内容）を選択する処理である。エンディング演出パターン決定処理では、演出制御用マイコン９１は、まず、エンディングコマンドの解析をおこない、エンディングコマンドに含まれる特図停止図柄データに関する情報をサブＲＡＭ９４にセットする。そして、特図停止図柄データが示す当たり種別に応じたエンディング演出パターンを選択し、選択したエンディング演出を開始するためのエンディング演出開始コマンドをサブＲＡＭ９４の出力バッファにセットする。演出コマンドセット領域９４ｂにセットされたエンディング演出開始コマンドが画像制御基板１００に送信されると、ＣＰＵ１０２は、所定のエンディング演出画像をＲＯＭ１０３から読み出して、表示画面７ａに表示させる。なお、エンディングコマンドを受信していない場合（ステップＳ４４９５：ＮＯ）、上述のエンディング演出パターン決定処理をスキップする。

【０１６３】

続いて、演出制御用マイコン９１は、その他の処理をおこなう（ステップＳ４５４５）。その他の処理では、例えば、演出制御用マイコン９１は、遊技状態指定コマンドを受信したときに、遊技状態指定コマンドに含まれる遊技状態に関する情報（高確率状態か否か、時短状態か否か、確変カウンタ、時短カウンタの値など）をサブＲＡＭ９４に保持させる。また、演出制御用マイコン９１は、Ｖ通過コマンドを受信したときに、Ｖ通過した情報をサブＲＡＭ９４に保持させる。また、演出制御用マイコン９１は、上記以外のコマンド（客待ち待機コマンド、ＲＡＭクリア報知コマンドなど）に基づく処理をおこなって、本処理を終了する。

【０１６４】

［先読み演出決定処理］

図３８は、先読み演出決定処理（図３７：ステップＳ４４２０）のフローチャートである。演出制御用マイコン９１は、まず、事前判定情報書換処理をおこなう（ステップＳ４６０１）。具体的には、演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０から受信した事前判定コマンドに含まれる、大当たり事前判定結果（大当たり判定情報）、大当たり種別事前判定結果（大当たり種別情報）、および、変動パターン事前判定結果（変動パターン情報）を事前判定情報記憶領域９４ｃに記憶させる。

【０１６５】

図３９は、事前判定情報記憶領域９４ｃの構成を説明するための図である。事前判定情

報記憶領域９４ｃには、上述した、大当たり判定情報、大当たり種別情報、および、変動パターン情報のほか、先読み演出パターン情報が記憶される。先読み演出パターン情報とは、変動演出中に実行される先読み演出の内容を示す情報であり、後述するステップＳ４６０４において選択される。図３９（Ａ）は、特図２保留の１個目～３個目にそれぞれ対応する事前判定結果として、大当たり判定情報「ハズレ」と、変動パターン情報「Ｐ７２」「Ｐ７３」が第１～３格納領域に記憶され、また、当該変動に対応する事前判定結果が当該領域に記憶された状態が示されている。図３９（Ｂ）は、図３９（Ａ）の状態から特図２の入賞があり、主制御基板８０から受信した事前判定コマンドに含まれる事前判定情報を、特図２保留の４個目に対応する第４格納領域に記憶させた状態が示されている。ここでは、事前判定情報として、大当たり判定情報「大当たり」と、大当たり種別情報「２１Ｈ」と、変動パターン情報「Ｐ６１」が記憶されている。また、あわせて、特図２保留の１個目～４個目に対応する第１～４格納領域と、当該変動に対応する当該領域とのぞれぞれに先読み演出パターン情報として「パターンＡ」がセットされている。図３９（Ｃ）は、図３９（Ｂ）の状態から当該変動が終了して事前判定情報シフト処理が実行された状態が示されている。具体的には、第１格納領域に格納されていた事前判定情報が当該領域にシフトし、第２～４格納領域に格納されていた事前判定情報が第１～３格納領域にシフトし、第４記憶領域の事前判定情報がクリアされる。事前判定情報シフト処理は、変動演出終了処理（図３７：ステップＳ４４７０）において実行される。

【０１６６】

図３８に戻り、続いて、演出制御用マイコン９１は、事前判定情報記憶領域９４ｃに先読み演出パターン情報が記憶されているか否かの判定をおこなう（ステップＳ４６０２）。具体的には、演出制御用マイコン９１は、事前判定情報記憶領域９４ｃの当該領域、第１～４格納領域のいずれかに先読み演出パターン情報が記憶されていないか否かの判定をおこなう。先読み演出パターン情報が記憶されている場合（ステップＳ４６０２：ＹＥＳ）には、本処理を終了する。すなわち、事前判定情報記憶領域９４ｃの当該領域、第１～４格納領域のいずれかに先読み演出パターン情報が記憶されている場合には、新たに先読み演出パターン情報を選択して記憶させない。一方、事前判定情報記憶領域９４ｃに先読み演出パターン情報が記憶されていない場合（ステップＳ４６０２：ＮＯ）には、演出制御用マイコン９１は、受信した事前判定コマンドに含まれる事前判定結果が「大当たり」または「リーチ有りハズレ」か否かの判定をおこなう（ステップＳ４６０３）。「大当たり」または「リーチ有りハズレ」か否かは、例えば、変動パターン事前判定結果（変動パターン情報）によって判別することができる。演出制御用マイコン９１は、受信した事前判定コマンドに含まれる事前判定結果が「リーチ無しハズレ」の場合には（ステップＳ４６０３：ＮＯ）、本処理を終了する。先読み演出をおこなう必要が無いためである。一方、受信した事前判定コマンドに含まれる事前判定結果が「大当たり」または「リーチ有りハズレ」の場合（ステップＳ４６０３：ＹＥＳ）には、先読み演出を実行するか否かを判定する先読み演出実行判定、および、先読み演出パターン選択をおこなう（ステップＳ４６０４）。具体的には、演出制御用マイコン９１は、先読み演出乱数乱数のカウンタの値を取得し、取得した乱数値と、サブＲＯＭ９３に記憶されている先読み演出パターン決定テーブルＴ５１を参照して先読み演出をおこなうか否か、および、先読み演出をおこなう場合の先読み演出パターンを決定する。

【０１６７】

図４０は、先読み演出パターン決定テーブルＴ５１を説明するための図である。図４０では、事前判定結果が「大当たり」で、先読み演出乱数値が「０～５５」の場合、先読み演出は「無し」となり、先読み演出乱数値が「５６～６７」の場合、先読み演出として「パターンＡ」が選択され、先読み演出乱数値が「６８～１２７」の場合、先読み演出として「パターンＢ」が選択される。また、事前判定結果が「リーチ有りハズレ」で、先読み演出乱数値が「０～１０７」の場合、先読み演出は「無し」となり、先読み演出乱数値が「１０８～１１４」の場合、先読み演出として「パターンＡ」が選択され、先読み演出乱数値が「１１５～１２７」の場合、先読み演出として「パターンＢ」が選択される。なお

、先読み演出パターンの種類、内容、選択される乱数値の範囲は任意に設定することができる。

【０１６８】

図３８に戻り、ステップＳ４６０４において、先読み演出が実行されることが決定した場合（ステップＳ４６０５：ＹＥＳ）、選択された先読み演出パターンを事前判定情報記憶領域９４ｃに記憶する（ステップＳ４６０６）。ここでは、先読み演出パターンを事前判定情報記憶領域９４ｃに記憶するとき、第１～４格納領域のうち、受信した事前判定コマンドに対応する格納領域のみでなく、対応する格納領域よりも前の格納領域および当該領域にも先読み演出パターンを格納する。具体的には、図３９（Ｂ）に示すように、受信した事前判定コマンドに対応する第４格納領域に「パターンＡ」をセットするだけでなく、第１～３格納領域、および、当該領域にも「パターンＡ」をセットする。これにより、第４格納領域に対応する変動演出が実行される前に実行される変動演出（当該領域および第１～３格納領域に対応する変動演出）においても、先読み演出パターンＡが実行される。なお、当該領域に対応する変動演出で先読み演出が実行されるか否かは、当該変動演出の進捗状況による。すなわち、当該変動演出において、先読み演出を実行するタイミングをもう過ぎている場合には、先読み演出が実行されないが、先読み演出を実行するタイミング前であれば、そのタイミングにおいて実行される。これについては後述する。ステップＳ４６０４において、先読み演出が実行されないことが決定した場合（ステップＳ４６０５：ＮＯ）、処理を終了する。

【０１６９】

［変動演出開始処理］

図４１は、変動演出開始処理（図３７：ステップＳ４４６０）のフローチャートである。演出制御用マイコン９１は、まず、変動開始コマンドの解析をおこなう（ステップＳ５０００）。ここでは、演出制御用マイコン９１は、変動開始コマンドに含まれる特図停止図柄データに関する情報、および、変動パターンに関する情報をサブＲＡＭ９４にセットする。セットされた情報には、現在の遊技状態を示す遊技状態情報や、特図１または特図２の当たり判定処理の判定結果としての図柄を示す図柄情報等が含まれている。ここで取得された遊技状態情報や図柄情報は、演出制御用マイコン９１によって適宜参照され得る。

【０１７０】

続いて、演出制御用マイコン９１は、基幹演出パターン決定処理をおこなう（ステップＳ５０１０）。基幹演出パターン決定処理は、変動演出の基本的な構成（例えば、画像表示装置７における背景画像の表示およびその切り換え、所定のキャラクタの表示およびその動作、スピーカ６７を用いたメロディや効果音の出力、ランプ類の点灯制御など）を決定するための処理である。変動演出は、この基幹演出にチャンスアップ演出や先読み演出などの付加的な演出が重畳されて完成する。演出制御用マイコン９１は、サブＲＯＭ９３に記憶されている基幹演出パターン決定テーブルＴ５２を参照して基幹演出パターンを決定する。

【０１７１】

図４２は、基幹演出パターン決定テーブルＴ５２を説明するための図である。図４２では、ノーマルリーチ演出をおこなう複数種類の基幹演出パターンと、ＳＰ１演出をおこなう複数種類の基幹演出パターン、ＳＰ２演出をおこなう複数種類の基幹演出パターン、ＳＰ３演出をおこなう複数種類の基幹演出パターンと、リーチ無しハズレ演出をおこなう複数種類の基幹演出パターンが設定されている。基幹演出パターンの種類は任意に設定することができる。ここでは、例えば、変動開始コマンドに含まれていた変動パターンが「Ｐ１」の場合、ＳＰ１演出をおこなう基幹演出パターンが選択される。また、変動開始コマンドに含まれていた変動パターンが「Ｐ７２」の場合、リーチ無しハズレ演出をおこなう基幹演出パターンが選択される。

【０１７２】

図４１に戻り、基幹演出パターンを決定した後、演出制御用マイコン９１は、チャンス

アップ演出パターン決定処理をおこなう（ステップＳ５０１５）。チャンスアップ演出パターン決定処理は、変動演出に重畳させる付加的な演出を決定するための処理である。演出制御用マイコン９１は、チャンスアップ乱数のカウンタの値を取得し、取得した乱数値と、サブＲＯＭ９３に記憶されているチャンスアップ演出パターン決定テーブルＴ５３を参照してチャンスアップ演出パターンを決定する。

【０１７３】

図４３は、チャンスアップ演出パターン決定テーブルＴ５３を説明するための図である。ここでは、チャンスアップ演出パターン決定テーブルＴ５３のうち、非時短状態時における特図１の変動演出パターンを決定する部分のみを示している。すなわち、図４３は、変動開始コマンドに含まれていた変動パターンが「Ｐ１」～「Ｐ１６」の場合において実行されるチャンスアップ演出パターンを示している。なお、チャンスアップ演出パターン決定テーブルＴ５３は、変動パターンが「Ｐ２１」～「Ｐ３３」「Ｐ４１」～「Ｐ５６」「６１」～「７３」の場合において実行されるチャンスアップ演出パターンを決定する部分を備えていてもよいし備えていなくてもよい。

【０１７４】

図４３では、チャンスアップ演出パターンとして「２－ＮＯ」「２－ＳＰ１」「２－ＳＰ２」「２－ＳＰ３」「３－ＮＯ」「３－ＳＰ１」「３－ＳＰ２」「３－ＳＰ３」「４－ＮＯ」「４－ＳＰ１」「４－ＳＰ２」「４－ＳＰ３」「ＡＮＯ」が設定されている。これらのチャンス演出パターンは、後述の種々のチャンスアップ演出に対応する。

【０１７５】

図４１に戻り、チャンスアップ演出パターンを決定した後、演出制御用マイコン９１は、さらに、乱数値と停止図柄パターン決定テーブルＴ５４を参照して、停止表示する演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの組み合わせなどを決定してもよい。これらにより、変動演出としてどのような演出をおこなうかが決定される。

【０１７６】

演出制御用マイコン９１は、上記ステップＳ５０１０～Ｓ５０１５にて決定された変動演出パターンに基づく変動演出が実現されるよう変動演出開始コマンドをサブＲＡＭ９４の演出コマンドセット領域９４ｂ（出力バッファ）にセットする（ステップＳ５０２０）。サブＲＡＭ９４の演出コマンドセット領域９４ｂにセットされた変動演出開始コマンドがコマンド送信処理（図３６：ステップＳ４３１５）において画像制御基板１００に送信されると、画像制御基板１００のＣＰＵ１０２は、変動演出画像をＲＯＭ１０３から読み出して、画像表示装置７の表示画面７ａに表示させる。

【０１７７】

続いて、演出制御用マイコン９１は、変動演出タイマをセットして（ステップＳ５０３０）、本処理を終了する。変動演出タイマには、変動開始コマンドに含まれる変動パターン変動パターンに応じた変動時間（図４２）がセットされる。例えば、変動パターンが「Ｐ１」のとき、変動演出タイマには「４０秒」がセットされる。

【０１７８】

［変動演出中処理］

図４４は、変動演出中処理（図３６：ステップＳ４３０５）のフローチャートである。演出制御用マイコン９１は、変動演出中か否かの判定をおこなう（ステップＳ４７０１）。変動演出中か否かは、例えば、変動演出タイマがゼロになっているか否かによって判定することができる。変動演出中ではない場合（ステップＳＳ４７０１：ＮＯ）、本処理を終了する。一方、変動演出中の場合（ステップＳＳ４７０１：ＹＥＳ）、演出制御用マイコン９１は、変動終了前コマンドをサブＲＡＭ９４の演出コマンドセット領域９４ｂにセットするタイミングか否かの判定をおこなう（ステップＳ４７０２）。変動終了前コマンドは、演出制御用マイコン９１が画像制御基板１００などに対して、変動演出中の特定のタイミングであることを知らせるコマンドであり、画像制御基板１００は、変動終了前コマンドを受信すると、変動終了前コマンドに含まれる情報にしたがって演出内容の切り替えや、特定の画像の表示等をおこなう。

【０１７９】
変動終了前コマンドをセットするタイミングではない場合（ステップＳ４７０２：ＮＯ）、本処理を終える。一方、変動終了前コマンドをセットするタイミングである場合（ステップＳ４７０２：ＹＥＳ）、事前判定情報記憶領域９４ｃの当該領域に先読み演出パターン情報があるか否かの判定をおこなう（ステップＳ４７０３）。当該領域に先読み演出パターン情報がある場合（ステップＳ４７０３：ＹＥＳ）、先読み演出パターン情報を含んだ変動終了前コマンドをサブＲＡＭ９４の演出コマンドセット領域９４ｂにセットする（ステップＳ４７０４）。一方、当該領域に先読み演出パターン情報が無い場合（ステップＳ４７０３：ＮＯ）には、先読み演出パターン情報を含まない変動終了前コマンドをサブＲＡＭ９４の演出コマンドセット領域９４ｂにセットする（ステップＳ４７０５）。これにより、当該領域に先読み演出パターン情報がある場合には、当該変動演出の終了２秒前に先読み演出パターン情報を含んだ変動終了前コマンドが画像制御基板１００に送信される。そして、画像制御用マイコン１０１は、画像表示装置７の表示画面７ａに先読み演出画像を表示させる先読み演出を開始させる。一方、当該領域に先読み演出パターン情報が無い場合にも当該変動の終了２秒前に変動終了前コマンドが画像制御基板１００に送信される。ここでは、画像制御用マイコン１０１は、画像表示装置７の表示画面７ａに既に予告画像が表示されている場合、その予告画像をフェードさせる予告フェード演出を開始させる。

【０１８０】
８．画像制御用マイコン１０１の動作
図４５に基づいて画像制御基板１００（図４）に設けられた画像制御用マイコン１０１の動作について説明する。画像制御用マイコン１０１の動作説明にて登場するバッファ等はＲＡＭ１０４に設けられている。図４５は、表示制御処理のフローチャートである。画像制御用マイコン１０１は、遊技機１の電源がオンされると、ＲＯＭ１０３からプログラムを読み出し、ＣＰＵ初期化処理の後、表示制御処理が繰り返し実行される。表示制御処理では、まず、画像制御用マイコン１０１は、サブ制御基板９０から変動演出開始コマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップＳ５００１）。受信している場合（ステップＳ５００１：ＹＥＳ）、画像制御用マイコン１０１は、変動演出表示を開始させる（ステップＳ５００２）。具体的には、画像制御用マイコン１０１は、受信した変動演出開始コマンドを解析し、変動演出開始コマンドにおいて指示された所定の変動演出画像をＲＯＭ１０３から読み出して、画像表示装置７の表示画面７ａに表示させる。一方、受信していない場合（ステップＳ５００１：ＮＯ）、上述の処理をスキップする。

【０１８１】
続いて、画像制御用マイコン１０１は、サブ制御基板９０から変動終了前コマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップＳ５００３）。受信している場合（ステップ５００３：ＹＥＳ）、画像制御用マイコン１０１は、先読み演出表示を開始させる（ステップＳ５００４）。具体的には、画像制御用マイコン１０１は、変動終了前コマンドを解析し、変動終了前コマンドに先読み演出パターン情報が含まれている場合、所定の先読み演出画像をＲＯＭ１０３から読み出して、画像表示装置７の表示画面７ａに表示させる。また、変動終了前コマンドに先読み演出パターン情報が含まれていない場合であっても、画像表示装置７の表示画面７ａに予告画像が表示されていれば、その予告画像をフェードさせる予告フェード演出をおこなう。一方、受信していない場合（ステップＳ５００３：ＮＯ）、上述の処理をスキップする。

【０１８２】
続いて、画像制御用マイコン１０１は、サブ制御基板９０から変動演出終了コマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップＳ５００５）。受信している場合（ステップ５００５：ＹＥＳ）、画像制御用マイコン１０１は、変動演出を停止表示させた画像をＲＯＭ１０３から読み出して、画像表示装置７の表示画面７ａに表示させる変動演出停止表示をおこなう（ステップＳ５００６）。一方、受信していない場合（ステップＳ５００５：ＮＯ）、上述の処理をスキップする。

【０１８３】
続いて、画像制御用マイコン１０１は、その他の処理をおこなう（ステップＳ４５４５）。その他の処理では、例えば、画像制御用マイコン１０１は、オープニング演出開始コマンドを受信したときに、オープニング演出開始コマンドにおいて指示された所定のオープニング演出画像をＲＯＭ１０３から読み出して、画像表示装置７の表示画面７ａに表示させる。また、ラウンド演出開始コマンドを受信したときに、ラウンド演出開始コマンドにおいて指示された所定のラウンド演出画像をＲＯＭ１０３から読み出して、表示画面７ａに表示させる。また、エンディング演出開始コマンドを受信したときに、エンディング演出開始コマンドにおいて指示された所定のエンディング演出画像をＲＯＭ１０３から読み出して、表示画面７ａに表示させて、本処理を終了する。
【０１８４】
９．盤可動体（第１可動役物１４および第２可動役物１５）の動作
図４６～図４９を用いて、盤可動体（第１可動役物１４および第２可動役物１５）の動作について説明する。図４６は、第１可動役物１４の第１態様を例示した説明図である。図４７は、第１可動役物１４の第２態様を例示した説明図である。図４８は、第２可動役物１５の第２態様を例示した説明図である。図４９は、第１可動役物１４と第２可動役物１５の組み合わせ演出を例示した説明図である。演出制御用マイコン９１は、遊技演出（表示演出）中や電源投入時の初期動作等において、第１可動役物１４および第２可動役物１５を動作させる駆動制御をおこなう。
【０１８５】
第１可動役物１４は、左側板部材１４Ｌと、右側板部材１４Ｒの２つの透過性を有する板部材を含んでいる。ここで「透過性を有する板部材」とは、この板部材を介して板部材の反対側に位置する画像等の少なくとも一部分が透けて視認可能となることを意味しており、反対側の画像等が完全に透ける必要はなく、ぼんやり透けてもよい。第１可動役物１４は、図４６に示すように、左側板部材１４Ｌと右側板部材１４Ｒによって、表示画面７ａの一部を覆う第１ポジションで静止することができる（第１態様）。このとき、左側板部材１４Ｌは、表示画面７ａの左側部分の前方に位置し、表示画面７ａの左側部分の一部を覆う。また、右側板部材１４Ｒは、表示画面７ａの右側部分の前方に位置し、表示画面７ａの右側部分の一部を覆う。第１可動役物１４は、図４６の状態から、左側板部材１４Ｌがさらに右側に進出し、右側板部材１４Ｒがさらに左側に進出することによって、図４７に示す第２ポジションで静止することができる（第２態様）。この第２ポジションでは、左側板部材１４Ｌと右側板部材１４Ｒが互いに接触し、左側板部材１４Ｌと右側板部材１４Ｒが表示画面７ａの前面に位置する。これにより、表示画面７ａの全体が第１可動役物１４によって覆われる。一方、左側板部材１４Ｌが左側に退避し、右側板部材１４Ｒが右側に退避することによって、図４８に示す第３ポジション（ホームポジション）で静止することができる（第３態様）。この第３ポジションでは、左側板部材１４Ｌと右側板部材１４Ｒがそれぞれ遊技者から視認困難な状態になる。第１可動役物１４は、第３態様、第１態様、第２態様と順に遷移すると、表示画面７ａを覆う面積が増加するように構成されている。
【０１８６】
第２可動役物１５は、顔が描かれた回転体を含んでいる。第２可動役物１５は、図１や図４６に示すように、回転体がセンター装飾体１０に格納される第１ポジション（ホームポジション）で静止することができる（第１態様）。このとき、回転体の下側の一部が視認可能な状態となる。第２可動役物１５は、図１や図４６の状態から、回転体が下方に進出し、表示画面７ａの前方において、図４８に示すように回転演出をおこなうことができる（第２態様）。第１可動役物１４が第２態様となっている状態で、第２可動役物１５が第２態様となると、図４９に示すように、回転している第２可動役物１５の回転体を、第１可動役物１４を介して視認可能となる。このように、第１可動役物１４と第２可動役物１５は、互いの動作を組み合わせた組み合わせ演出をおこなうことができる。
【０１８７】

１０．本実施形態の演出例、効果例、変形例、態様例

以下に、本実施形態の各演出例（表示演出例、役物可動演出例）を説明する。また、その演出例に対する効果例、変形例、および、態様例も合わせて説明する。これから説明する演出は、上述したように、遊技制御用マイコン８１から送信される種々の情報（大当たり判定情報、大当たり種別情報、変動パターン情報、事前判定情報など）に基づき、演出制御用マイコン９１（画像制御用マイコン１０１）によって実現される演出である。なお、以下の表示演出例は、画像表示装置７の表示画面７ａで実行される。また、表示演出例において保留表示（保留アイコン）が省略されている場合がある。

【０１８８】

以下に図５０～図５２を用いて保留画像透過視認演出Ａ～Ｃについて説明する。この保留画像透過視認演出は、装飾図柄の変動演出中やリーチ演出（スーパーリーチ演出）中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信した変動演出開始コマンドを解析し、保留画像透過視認演出を実行する指示が含まれている場合に、ＲＯＭ１０３から対応する画像データや駆動データを読み出して表示画面７ａに画像を表示させるとともに、可動役物に所定の動作をさせる演出である。

【０１８９】

［保留画像透過視認演出Ａ］

図５０は、保留画像透過視認演出Ａを説明するための図である。保留画像透過視認演出Ａでは、まず、図５０（Ａ）に示すように、表示画面７ａに保留画像（保留アイコン）９Ａと保留消化画像（当該保留画像）９Ｃとが表示される。このとき、第１可動役物１４は、ホームポジション（第３態様）で静止しており、遊技者から第１可動役物１４が視認困難な状態となっている。この状態から、図５０（Ｂ）に示すように、第１可動役物１４が進出し、表示画面７ａの一部を覆う第１ポジションで静止する（第１態様）。このとき、第１可動役物１４の左側板部材１４Ｌが当該保留画像９Ｃの一部を覆い、第１可動役物１４の右側板部材１４Ｒが保留アイコン９Ａの一部を覆う。これにより、当該保留画像９Ｃの一部分が左側板部材１４Ｌを介して視認可能となり、保留アイコン９Ａの一部分が右側板部材１４Ｒを介して視認可能になる。

【０１９０】

次に、図５０（Ｃ）に示す色対応演出が実行される。色対応演出では、表示画面７ａに保留画像（保留アイコン）９Ａと保留消化画像（当該保留画像）９Ｃが表示された状態で、表示画面７ａに、さらに、特定画像ＩＭＧが表示される。特定画像ＩＭＧは、特定の対象を表した画像であり、ここでは、矢印の形状を表している。なお、特定の対象とは、１つの独立した対象として認識可能なすべてのものを意味しており、キャラクタや物などの画像のほか、抽象的な図形や文字、記号、煙、線、残像、等も含まれる。特定画像ＩＭＧの一部分は、表示画面７ａのうち、第１可動役物１４の右側板部材１４Ｒに覆われた部分に表示され、右側板部材１４Ｒを介して視認可能となっている。

【０１９１】

特定画像ＩＭＧは、線状の画像であり、基端部側が表示画面７ａからはみ出したように表示される。特定画像ＩＭＧの色は、当該保留画像９Ｃの色と同じ色となっている。ここでは、特定画像ＩＭＧと当該保留画像９Ｃは、ともに赤色となっている。なお、特定画像ＩＭＧの色と当該保留画像９Ｃの色は、特定画像ＩＭＧが表示された時点から同じ色である必要はなく、特定画像ＩＭＧと当該保留画像９Ｃの少なくとも一方の色が変化して互いに同じ色になってもよい。

【０１９２】

次に、図５０（Ｄ）に示す全体透過視認演出が実行される。具体的には、第１可動役物１４が第１態様からさらに進出し、表示画面７ａの全体が第１可動役物１４によって覆われる第２ポジションで静止する（第２態様）。このとき、第１可動役物１４の左側板部材１４Ｌが当該保留画像９Ｃの全部を覆い、第１可動役物１４の右側板部材１４Ｒが保留アイコン９Ａの全部を覆う。また、左側板部材１４Ｌと右側板部材１４Ｒが、特定画像ＩＭＧの全体を覆う。これにより、当該保留画像９Ｃの全体が左側板部材１４Ｌを介して視認

可能となり、保留アイコン９Ａの全体が右側板部材１４Ｒを介して視認可能になる。また、特定画像ＩＭＧの全体が左側板部材１４Ｌと右側板部材１４Ｒを介して視認可能になる。

【０１９３】

［保留画像透過視認演出Ｂ］

図５１は、保留画像透過視認演出Ｂを説明するための図である。保留画像透過視認演出Ｂは、図５０の保留画像透過視認演出Ａと比較して、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが表示されている点と、特定画像ＩＭＧの位置と、第１可動役物１４の動作内容が異なる。図５１（Ａ）に示すように、表示画面７ａに保留アイコン９Ａと、当該保留画像９Ｃと、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒと、が表示される。このとき、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは変動表示されている。第１可動役物１４は、ホームポジション（第３態様）で静止しており、遊技者から第１可動役物１４が視認困難な状態となっている。この状態から、図５１（Ｂ）に示すように、第１可動役物１４が進出し、表示画面７ａの一部を覆う第１ポジションで静止する（第１態様）。このとき、第１可動役物１４の左側板部材１４Ｌが当該保留画像９Ｃの一部を覆い、第１可動役物１４の右側板部材１４Ｒが保留アイコン９Ａの一部を覆う。これにより、当該保留画像９Ｃの一部分が左側板部材１４Ｌを介して視認可能となり、保留アイコン９Ａの一部分が右側板部材１４Ｒを介して視認可能になる。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは第１可動役物１４によって覆われない。

【０１９４】

次に、図５１（Ｃ）に示す色対応演出が実行される。ここでは、第１可動役物１４がさらに進出し、表示画面７ａを覆う面積が増大する。なお、進出後においても、第１可動役物１４は、表示画面７ａの全部を覆わず一部分を覆う（第１態様）。表示画面７ａには、保留画像（保留アイコン）９Ａと保留消化画像（当該保留画像）９Ｃが表示された状態で、さらに、特定画像ＩＭＧが表示される。ここでは、特定画像ＩＭＧによって表される矢印の向きが保留アイコン９Ａを向いている。特定画像ＩＭＧの先端側の一部分は、右側板部材１４Ｒを介して視認可能となっており、特定画像ＩＭＧの基端側の一部分は、左側板部材１４Ｌを介して視認可能となっている。

【０１９５】

特定画像ＩＭＧは、線状の画像であり、基端部側が表示画面７ａからはみ出したように表示される。特定画像ＩＭＧの色は、保留アイコン９Ａのうちの一つ色と同じ色となっている。なお、特定画像ＩＭＧの色と保留アイコン９Ａうちの一つの色は、特定画像ＩＭＧが表示された時点から同じ色である必要はなく、特定画像ＩＭＧと保留アイコン９Ａの少なくとも一方の色が変化して互いに同じ色になってもよい。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの一部分は第１可動役物１４によって覆われる。

【０１９６】

次に、図５１（Ｄ）に示す全体透過視認演出が実行される。具体的には、第１可動役物１４が第１態様からさらに進出し、表示画面７ａの全体が第１可動役物１４によって覆われる第２ポジションで静止する（第２態様）。このとき、第１可動役物１４の左側板部材１４Ｌが当該保留画像９Ｃの全部を覆い、第１可動役物１４の右側板部材１４Ｒが保留アイコン９Ａの全部を覆う。これにより、当該保留画像９Ｃの全体が左側板部材１４Ｌを介して視認可能となり、保留アイコン９Ａの全体が右側板部材１４Ｒを介して視認可能になる。特定画像ＩＭＧは表示されていない。

【０１９７】

［保留画像透過視認演出Ｃ］

図５２は、保留画像透過視認演出Ｃを説明するための図である。保留画像透過視認演出Ｃは、図５０の保留画像透過視認演出Ａと比較して、特定画像ＩＭＧの形状が異なる。図５２（Ａ）に示すように、表示画面７ａに保留アイコン９Ａと、当該保留画像９Ｃと、が表示される。このとき、第１可動役物１４は、ホームポジション（第３態様）で静止しており、遊技者から第１可動役物１４が視認困難な状態となっている。この状態から、図５２（Ｂ）に示すように、第１可動役物１４が進出し、表示画面７ａの一部を覆う第１ポジ

ションで静止する（第１態様）。このとき、第１可動役物１４の左側板部材１４Ｌが当該保留画像９Ｃの一部を覆い、第１可動役物１４の右側板部材１４Ｒが保留アイコン９Ａの一部を覆う。これにより、当該保留画像９Ｃの一部分が左側板部材１４Ｌを介して視認可能となり、保留アイコン９Ａの一部分が右側板部材１４Ｒを介して視認可能になる。表示画面７ａの右上に特定画像ＩＭＧが表示される。ここでは特定画像ＩＭＧは、星形の形状を有している。特定画像ＩＭＧは、一部が表示画面７ａからはみ出したように表示される。特定画像ＩＭＧの色は、当該保留画像９Ｃの色と同じ色となっている。なお、特定画像ＩＭＧの色と当該保留画像９Ｃの色は、特定画像ＩＭＧが表示された時点から同じ色である必要はなく、特定画像ＩＭＧと当該保留画像９Ｃの少なくとも一方の色が変化して互いに同じ色になってもよい。

【０１９８】

次に、図５２（Ｃ）に示す特定画像移動演出が実行される。具体的には、表示画面７ａの右上から出現した特定画像ＩＭＧは、左下方向に移動する。そして、図５２（Ｄ）に示す全体透過視認演出が実行される。具体的には、第１可動役物１４が第１態様からさらに進出し、表示画面７ａの全体が第１可動役物１４によって覆われる第２ポジションで静止する（第２態様）。このとき、第１可動役物１４の左側板部材１４Ｌが当該保留画像９Ｃの全部を覆い、第１可動役物１４の右側板部材１４Ｒが保留アイコン９Ａの全部を覆う。これにより、当該保留画像９Ｃの全体が左側板部材１４Ｌを介して視認可能となり、保留アイコン９Ａの全体が右側板部材１４Ｒを介して視認可能になる。また、特定画像ＩＭＧの全体が左側板部材１４Ｌを介して視認可能になる。

【０１９９】

［効果例］

以下に、保留画像透過視認演出の効果例を示す。

［効果１］

上記実施形態の遊技機１では、図５０～図５２に示すように、表示画面７ａに当該保留画像９Ｃが表示されているとき、当該保留画像９Ｃの一部分が第１可動役物１４を介して視認可能となる演出をおこなうことができる。また、表示画面７ａに保留アイコン９Ａが表示されているとき、保留アイコン９Ａの一部分が第１可動役物１４を介して視認可能となる演出をおこなうことができる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、図５０～図５２に示すように、第１可動役物１４は、第１態様と第２態様とに遷移可能な可動役物であり、第１態様から第２態様に遷移すると、表示画面７ａの前面を覆う面積が増加するように構成されており、第１可動役物１４が第１態様のとき、当該保留画像９Ｃの一部分が第１可動役物１４を介して視認可能となり、第１可動役物１４が第２態様のとき、当該保留画像９Ｃの全体が第１可動役物１４を介して視認可能となる。また、第１可動役物１４が第１態様のとき、保留アイコン９Ａの一部分が第１可動役物１４を介して視認可能となり、第１可動役物１４が第２態様のとき、保留アイコン９Ａの全体が第１可動役物１４を介して視認可能となる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、図５０、図５２に示すように、当該保留画像９Ｃの一部分が第１可動役物１４を介して視認可能となる演出をおこなうことができる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、図５０～図５２に示すように、表示画面７ａに当該保留画像９Ｃまたは保留アイコン９Ａが表示された状態において、表示画面７ａには、さらに、特定画像ＩＭＧが表示され、特定画像ＩＭＧの少なくと一部分が第１可動役物１４を介して視認可能となる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果５］
上記実施形態の遊技機１では、図５０～図５２に示すように、特定画像ＩＭＧの色は、当該保留画像９Ｃまたは保留アイコン９Ａの色と対応する色となっている。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
［効果６］
上記実施形態の遊技機１では、図５０～図５２に示すように、第１可動役物１４は、それぞれ、透過性を有し表示画面７ａの前方に位置する、左側板部材１４Ｌと、右側板部材１４Ｒとを備えており、当該保留画像９Ｃは、前左側板部材１４Ｌを介して視認可能となり、特定画像ＩＭＧは、右側板部材１４Ｒを介して視認可能となる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【０２００】
［変形例］
以下に、保留画像透過視認演出の変形例を示す。
［変形例１］
上記実施形態の遊技機１では、保留消化画像９Ｃおよび保留アイコン９Ａが表示された後に、第１可動役物１４が移動して第３態様から第１態様となり、保留消化画像９Ｃおよび保留アイコン９Ａの一部分が第１可動役物１４を介して視認可能になるものとした。しかし、第１可動役物１４が第１態様となっている状態で、保留消化画像９Ｃおよび保留アイコン９Ａが表示され、または、保留消化画像９Ｃおよび保留アイコン９Ａが移動することによって、これらの一部分が第１可動役物１４を介して視認可能になってもよい。

【０２０１】
［変形例２］
上記実施形態の遊技機１では、第１可動役物１４が第１態様のとき、保留消化画像９Ｃおよび保留アイコン９Ａの一部分が第１可動役物１４を介して視認可能になるものとした。しかし、第１可動役物１４が第１態様のとき、保留消化画像９Ｃと保留アイコン９Ａの少なくとも一方について、その全体が第１可動役物１４を介して視認可能になってもよい。

【０２０２】
［変形例３］
上記実施形態の遊技機１では、第１可動役物１４が第１態様のとき、保留消化画像９Ｃと保留アイコン９Ａの両方について、その一部分が第１可動役物１４を介して視認可能になるものとした。しかし、第１可動役物１４が第１態様のとき、保留消化画像９Ｃと保留アイコン９Ａの一方について、第１可動役物１４を介して視認可能にならなくてもよい。

【０２０３】
［変形例４］
上記実施形態の遊技機１では、色対応演出の後に全体透過視認演出が実行されるものとした。しかし、色対応演出の後に、全体視認演出が実行されなくてもよい。また、上記実施形態の遊技機１では、特定画像ＩＭＧの色が当該保留画像９Ｃまたは保留アイコン９Ａの色と対応するいろであるとした。しかし、当該保留画像９Ｃと保留アイコン９Ａの少なくとも一方の色が、特定画像ＩＭＧの色に対応するように変化してもよい。なお、当該保留画像９Ｃと保留アイコン９Ａの色は、特定画像ＩＭＧの色と対応していなくてもよい。また、特定画像ＩＭＧは、表示されなくてもよい。

【０２０４】
［態様例］
本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。
◇[態様Ａ１－１]
複数種類の画像を表示可能な表示手段と、
透過性を有する役物と、を備えた遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、保留画像であり、
前記表示手段に前記保留画像が表示されているとき、前記保留画像の少なくとも一部分

が前記役物を介して視認可能となる、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ａ１－２]
態様Ａ１－１に記載の遊技機であって、
前記役物は、第１の状態と第２の状態とに遷移可能な可動役物であり、前記第１の状態から前記第２の状態に遷移すると、前記表示手段の前面を覆う面積が増加するように構成されており、
前記役物が前記第１の状態のとき、前記保留画像の一部分が前記役物を介して視認可能となり、
前記役物が前記第２の状態のとき、前記保留画像の全体が前記役物を介して視認可能となる、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ａ１－３]
態様Ａ１－１または態様Ａ１－２に記載の遊技機であって、
前記保留画像は、当該保留に対応する当該保留画像である、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ａ１－４]
態様Ａ１－１から態様Ａ１－３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、特定の対象を表した特定画像であり、
前記表示手段に前記保留画像が表示された状態において、前記表示手段には、さらに、前記特定画像が表示され、前記特定画像の少なくと一部分が前記役物を介して視認可能となる、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ａ１－５]
態様Ａ１－４に記載の遊技機であって、
前記特定画像の色は、前記保留画像の色と対応する色となっている、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ａ１－６]
態様Ａ１－４に記載の遊技機であって、
前記役物は、それぞれ、透過性を有し前記表示手段の前方に位置する、第１の板部材と第２の板部材とを備えており、
前記保留画像は、前記第１の板部材を介して視認可能となり、
前記特定画像は、前記第２の板部材を介して視認可能となる、
ことを特徴とする遊技機。
【０２０５】
以下に図５３～図５５を用いて役物透過視認演出Ａ～Ｃについて説明する。この役物透過視認演出は、装飾図柄の変動演出中やリーチ演出（スーパーリーチ演出）中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信した変動演出開始コマンドを解析し、役物透過視認演出を実行する指示が含まれている場合に、ＲＯＭ１０３から対応する駆動データを読み出して可動役物に所定の動作をさせる演出である。
【０２０６】
［役物透過視認演出Ａ］
図５３は、役物透過視認演出Ａを説明するための図である。役物透過視認演出Ａでは、まず、図５３（Ａ）に示すように、第１可動役物１４と第２可動役物１５の両方が第１態様となっている。具体的には、第１可動役物１４は、表示画面７ａの一部を覆う第１ポジションで静止しており、第２可動役物１５は、回転体がセンター装飾体１０に格納される第１ポジション（ホームポジション）で静止している。表示画面７ａには、特定画像ＩＭＧが表示されている。特定画像ＩＭＧは、特定の対象を表した画像であり、ここでは、星の形状を表している。なお、特定の対象とは、１つの独立した対象として認識可能なすべ

てのものを意味しており、キャラクタや物などの画像のほか、抽象的な図形や文字、記号、煙、線、残像、等も含まれる。特定画像ＩＭＧは、第１可動役物１４に覆われていない。

【０２０７】

次に、図５３（Ｂ）に示すように、第１可動役物１４が第２態様となる。具体的には、第１可動役物１４の左側板部材１４Ｌと右側板部材１４Ｒが互いに接触し、表示画面７ａの全体が第１可動役物１４によって覆われる。これにより、第２可動役物１５の一部分が第１可動役物１４を介して視認可能となり、特定画像ＩＭＧの全体が第１可動役物１４を介して視認可能となる。

【０２０８】

次に、図５３（Ｃ）に示すように、第２可動役物１５が第２態様となる。具体的には、第２可動役物１５の回転体が下方に進出する。これにより、第２可動役物１５の全体が第１可動役物１４を介して視認可能となる。そして、図５３（Ｄ）に示すように、表示画面７ａの前方の中央付近において、第２可動役物１５の回転体による回転演出が実行される。第２可動役物１５の回転体の回転は、第１可動役物１４を介して視認可能である。

【０２０９】

［役物透過視認演出Ｂ］

図５４は、役物透過視認演出Ｂを説明するための図である。役物透過視認演出Ｂは、図５３の役物透過視認演出Ａと比較して、第１可動役物１４と第２可動役物１５のそれぞれが第２態様に遷移する順番が異なる。図５４（Ａ）に示すように、第１可動役物１４と第２可動役物１５の両方が第１態様となっている。具体的には、第１可動役物１４は、表示画面７ａの一部を覆う第１ポジションで静止しており、第２可動役物１５は、回転体がセンター装飾体１０に格納される第１ポジション（ホームポジション）で静止している。表示画面７ａには、特定画像ＩＭＧが表示されている。特定画像ＩＭＧは、特定の対象を表した画像であり、ここでは、星の形状を表している。なお、特定の対象とは、１つの独立した対象として認識可能なすべてのものを意味しており、キャラクタや物などの画像のほか、抽象的な図形や文字、記号、煙、線、残像、等も含まれる。特定画像ＩＭＧは、第１可動役物１４に覆われていない。

【０２１０】

次に、図５４（Ｂ）に示すように、第２可動役物１５が第２態様となる。具体的には、第２可動役物１５の回転体が下方に進出する。次に、図５４（Ｃ）に示すように、第１可動役物１４が第２態様となる。具体的には、第１可動役物１４の左側板部材１４Ｌと右側板部材１４Ｒが互いに接触し、表示画面７ａの全体が第１可動役物１４によって覆われる。これにより、第２可動役物１５の全体が第１可動役物１４を介して視認可能となり、特定画像ＩＭＧの全体が第１可動役物１４を介して視認可能となる。そして、図５４（Ｄ）に示すように、表示画面７ａの前方の中央付近において、第２可動役物１５の回転体による回転演出が実行される。第２可動役物１５の回転体の回転は、第１可動役物１４を介して視認可能である。

【０２１１】

［役物透過視認演出Ｃ］

図５５は、役物透過視認演出Ｃを説明するための図である。役物透過視認演出Ｃは、図５３の役物透過視認演出Ａと比較して、第１可動役物１４の第１態様の状態が異なる。図５５（Ａ）に示すように、第１可動役物１４と第２可動役物１５の両方が第１態様となっている。具体的には、第１可動役物１４は、表示画面７ａの一部を覆う第１ポジションで静止しており、第２可動役物１５は、回転体がセンター装飾体１０に格納される第１ポジション（ホームポジション）で静止している。このとき、第１可動役物１４は、図５３の役物透過視認演出Ａと比較して、表示画面７ａの一部を覆う面積が大きく、第２可動役物１５の一部を覆っている。言い換えれば、ここでは、第２可動役物１５の一部分は、第１可動役物１４を介して視認可能となっている。表示画面７ａには、特定画像ＩＭＧが表示されている。特定画像ＩＭＧは、特定の対象を表した画像であり、ここでは、星の形状を

表している。なお、特定の対象とは、１つの独立した対象として認識可能なすべてのものを意味しており、キャラクタや物などの画像のほか、抽象的な図形や文字、記号、煙、線、残像、等も含まれる。第１可動役物１４は、特定画像ＩＭＧの一部分を覆っている。言い換えれば、特定画像ＩＭＧの一部分は、第１可動役物１４を介して視認可能となっている。

【０２１２】

次に、図５５（Ｂ）に示すように、第２可動役物１５が第２態様となる。具体的には、第２可動役物１５の回転体が下方に進出する。表示画面７ａの前方の中央付近においても、第２可動役物１５の一部分は、第１可動役物１４を介して視認可能となっている。次に、図５５（Ｃ）に示すように、第１可動役物１４が第２態様となる。具体的には、第１可動役物１４の左側板部材１４Ｌと右側板部材１４Ｒが互いに接触し、表示画面７ａの全体が第１可動役物１４によって覆われる。これにより、第２可動役物１５の全体が第１可動役物１４を介して視認可能となり、特定画像ＩＭＧの全体が第１可動役物１４を介して視認可能となる。そして、図５５（Ｄ）に示すように、表示画面７ａの前方の中央付近において、第２可動役物１５の回転体による回転演出が実行される。第２可動役物１５の回転体の回転は、第１可動役物１４を介して視認可能である。また、このとき、特定画像ＩＭＧは、位置や大きさ、色が変化する。この変化は第１可動役物１４を介して視認可能である。

【０２１３】

［効果例］

以下に、役物透過視認演出の効果例を示す。

［効果１］

上記実施形態の遊技機１では、図５３～図５５に示すように、透過性を有する第１可動役物１４と、第２可動役物１５とを備えており、第２可動役物１５の一部分が第１可動役物１４を介して視認可能となる第１の演出と、第２可動役物１５の全体が第１可動役物１４を介して視認可能となる第２の演出と、を実行可能に構成されている。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、図５３～図５５に示すように、第１可動役物１４は、第１態様と第２態様とに遷移可能であり、第１態様から第２の状態に遷移すると、第２可動役物１５の前面を覆う面積が増加するように構成されており、第１の演出では、第１可動役物１４が第１態様となっており、第２の演出では、第１可動役物１４が第２態様となっている。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、図５３～図５５に示すように、第２可動役物１５は、第１の位置（第１態様）と第２の位置（第２態様）との間を移動可能であり、第１の演出では、第２可動役物１５が第１の位置に位置しており、第２の演出では、第２可動役物１５が第２の位置に位置している。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、図５３～図５５に示すように、第２可動役物１５は、回転可能に構成されており、第２の演出では、回転した状態の第２可動役物１５が第１可動役物１４を介して視認可能となる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、図５３～図５５に示すように、複数種類の画像を表示可能な表示画面７ａを備え、表示画面７ａに表示された特定画像ＩＭＧが第１可動役物１４を介して視認可能となる第３の演出を実行可能である。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【０２１４】
［変形例］
以下に、役物透過視認演出の変形例を示す。
［変形例１］
上記実施形態の遊技機１では、第２可動役物１５は、第１態様から第２態様に遷移するときに、回転体が回転せずに下方に移動し、表示画面７ａの中央付近に位置した後に回転を開始するものとした。しかし、第２可動役物１５は、第１態様から第２態様に遷移するときに、回転体が回転しながら下方に移動し、表示画面７ａの中央付近に位置した後にも回転を継続するこうせいであってもよい。
【０２１５】
［変形例２］
上記実施形態の遊技機１では、第１可動役物１４は、左側板部材１４Ｌと右側板部材１４Ｒの２つの板部材によって構成されているものとした。しかし、第１可動役物１４は、３つ以上の板部材によって構成されていてもよい。
【０２１６】
［変形例３］
上記実施形態の遊技機１では、特定画像ＩＭＧが表示されているものとした。しかし、特定画像ＩＭＧは、表示されなくてもよいし、複数表示されてもよい。また、形状が変化してもよい。
【０２１７】
［態様例］
本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。
◇[態様Ａ２－１]
透過性を有する第１の可動役物と、
第２の可動役物と、を備えた遊技機であって、
前記第２の可動役物の一部分が前記第１の可動役物を介して視認可能となる第１の演出と、
前記第２の可動役物の全体が前記第１の可動役物を介して視認可能となる第２の演出と、を実行可能な
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ａ２－２]
態様Ａ２－１に記載の遊技機であって、
前記第１の可動役物は、第１の状態と第２の状態とに遷移可能であり、前記第１の状態から前記第２の状態に遷移すると、前記第２の可動役物の前面を覆う面積が増加するように構成されており、
前記第１の演出では、前記第１の可動役物が前記第１の状態となっており、
前記第２の演出では、前記第１の可動役物が前記第２の状態となっている、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ａ２－３]
態様Ａ２－１または態様Ａ２－２に記載の遊技機であって、
前記第２の可動役物は、第１の位置と第２の位置との間を移動可能であり、
前記第１の演出では、前記第２の可動役物が前記第１の位置に位置しており、
前記第２の演出では、前記第２の可動役物が前記第２の位置に位置している、
ことを特徴とする遊技機。
。
◇[態様Ａ２－４]
態様Ａ２－１から態様Ａ２－３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第２の可動役物は、回転可能に構成されており、
前記第２の演出では、回転した状態の前記第２の可動役物が前記第１の可動役物を介して視認可能となる、

ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ａ２－５]
態様Ａ２－１から態様Ａ２－４までのいずれか一項に記載の遊技機は、さらに、
複数種類の画像を表示可能な表示手段を備え、
前記複数種類の画像のうちの一つは、特定の対象を表した特定画像であり、
前記表示手段に表示された前記特定画像が前記第１の可動役物を介して視認可能となる第３の演出を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。
【０２１８】
以下に図５６～図５８を用いて特定画像透過視認演出Ａ～Ｃについて説明する。この特定画像透過視認演出は、装飾図柄の変動演出中やリーチ演出（スーパーリーチ演出）中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信した変動演出開始コマンドを解析し、特定画像透過視認演出を実行する指示が含まれている場合に、ＲＯＭ１０３から対応する画像データや駆動データを読み出して表示画面７ａに画像を表示させるとともに、可動役物に所定の動作をさせる演出である。
【０２１９】
［特定画像透過視認演出Ａ］
図５６は、特定画像透過視認演出Ａを説明するための図である。特定画像透過視認演出Ａでは、まず、図５６（Ａ）の第１特定画像出現演出が実行される。第１特定画像出現演出では、表示画面７ａに第１特定画像ＩＣ１と第１文字画像ＩＷ１と第２文字画像ＩＷ２が表示される。第１特定画像ＩＣ１は、表示画面７ａの中心付近の第１の位置に表示される。第１特定画像ＩＣ１は、特定の対象を表した画像であり、ここでは、顔の形状を表している。なお、特定の対象とは、１つの独立した対象として認識可能なすべてのものを意味しており、キャラクタや物などの画像のほか、抽象的な図形や文字、記号、煙、線、残像、等も含まれる。文字画像ＩＷ１、ＩＷ２は、文字によって構成された画像であり、文字の組み合わせについては任意の構成とすることができる。このとき、第１可動役物１４は、第１態様となっており、表示画面７ａの一部を覆う第１ポジションで静止している。第１特定画像ＩＣ１と、第１文字画像ＩＷ１は、第１可動役物１４に覆われていないが、第２文字画像ＩＷ２の一部分は、第１可動役物１４（左側板部材１４Ｌ）に覆われており、第１可動役物１４（左側板部材１４Ｌ）を介して視認可能となっている。第１文字画像ＩＷ１と第２文字画像ＩＷ２は、第１特定画像ＩＣ１と重なって表示されない。
【０２２０】
次に、図５６（Ｂ）の第２特定画像出現演出が実行される。具体的には、表示画面７ａの第１の位置から第１特定画像ＩＣ１が消え、表示画面７ａの第２の位置に第２特定画像ＩＣ２が表示される。第２特定画像ＩＣ２は、特定の対象を表した画像であり、ここでは、第１特定画像ＩＣ１よりも大きい顔の形状を表している。第２特定画像ＩＣ２の一部分は、第１可動役物１４（右側板部材１４Ｒ）に覆われており、第１可動役物１４（右側板部材１４Ｒ）を介して視認可能になっている。第１文字画像ＩＷ１と第２文字画像ＩＷ２は、第２特定画像ＩＣ２と重なって表示されない。
【０２２１】
次に、図５６（Ｃ）の第３特定画像出現演出が実行される。具体的には、表示画面７ａの第２の位置から第２特定画像ＩＣ２が消え、表示画面７ａの第３の位置に第３特定画像ＩＣ３が表示される。第３特定画像ＩＣ３は、特定の対象を表した画像であり、ここでは、第２特定画像ＩＣ２よりも大きい顔の形状を表している。第３特定画像ＩＣ３の一部分は、第１可動役物１４（左側板部材１４Ｌ）に覆われており、第１可動役物１４（左側板部材１４Ｌ）を介して視認可能になっている。第１文字画像ＩＷ１と第２文字画像ＩＷ２は拡大表示される。第２文字画像ＩＷ２は、第３特定画像ＩＣ３と重なって表示される。次に、図５６（Ｄ）のカウントダウン演出が実行される。具体的には、表示画面７ａにカウントダウン画像ＩＤ１が表示される。カウントダウン画像ＩＤ１は、表示される数字が順次ディクリメントされる。カウントダウン画像ＩＤ１の数字は、漢字やローマ字など任

意の態様とすることができる。
【０２２２】
［特定画像透過視認演出Ｂ］
図５７は、特定画像透過視認演出Ｂを説明するための図である。特定画像透過視認演出Ｂは、図５６の特定画像透過視認演出Ａと比較して、第１特定画像ＩＣ１および第２特定画像ＩＣ２の消えるタイミングが異なる。図５７（Ａ）の第１特定画像出現演出は、図５６の特定画像透過視認演出Ａと同様である。すなわち、表示画面７ａの第１の位置に第１特定画像ＩＣ１が表示され、ほかに、第１文字画像ＩＷ１と第２文字画像ＩＷ２が表示される。第２文字画像ＩＷ２の一部分は、第１可動役物１４（左側板部材１４Ｌ）を介して視認可能となっている。
【０２２３】
次に、図５７（Ｂ）の第２特定画像出現演出が実行される。具体的には、表示画面７ａに第１特定画像ＩＣ１が表示された状態で、表示画面７ａの第２の位置に第２特定画像ＩＣ２が表示される。第２特定画像ＩＣ２は、特定の対象を表した画像であり、第１特定画像ＩＣ１よりも大きい。第２特定画像ＩＣ２の一部分は、第１可動役物１４（右側板部材１４Ｒ）を介して視認可能になっている。
【０２２４】
次に、図５７（Ｃ）の第３特定画像出現演出が実行される。具体的には、表示画面７ａに第１特定画像ＩＣ１および第２特定画像ＩＣ２が表示された状態で、表示画面７ａの第３の位置に第３特定画像ＩＣ３が表示される。第３特定画像ＩＣ３は、特定の対象を表した画像であり、第２特定画像ＩＣ２よりも大きい。第３特定画像ＩＣ３の一部分は、第１可動役物１４（左側板部材１４Ｌ）を介して視認可能になっている。第１文字画像ＩＷ１と第２文字画像ＩＷ２は拡大表示される。第２文字画像ＩＷ２は、第３特定画像ＩＣ３と重なって表示される。次に、図５７（Ｄ）のカウントダウン演出が実行される。具体的には、表示画面７ａにカウントダウン画像ＩＤ１が表示される。カウントダウン画像ＩＤ１は、表示される数字が順次ディクリメントされる。
【０２２５】
［特定画像透過視認演出Ｃ］
図５８は、特定画像透過視認演出Ｃを説明するための図である。特定画像透過視認演出Ｃは、図５６の特定画像透過視認演出Ａと比較して、特定画像の変化の態様が異なる。図５８（Ａ）の特定画像出現演出では、表示画面７ａの第１の位置に特定画像ＩＣ１が表示され、ほかに、第１文字画像ＩＷ１と第２文字画像ＩＷ２が表示される。第２文字画像ＩＷ２の一部分は、第１可動役物１４（左側板部材１４Ｌ）を介して視認可能となっている。
【０２２６】
次に、図５８（Ｂ）の特定画像第１移動演出が実行される。具体的には、特定画像ＩＣ１が第１の位置から第２の位置に移動する。移動後の特定画像ＩＣ１の一部分は、第１可動役物１４右側板部材１４Ｒ）を介して視認可能になる。次に、図５８（Ｃ）の特定画像第２移動演出が実行される。具体的には、特定画像ＩＣ１が第２の位置から第３の位置に移動する。移動後の特定画像ＩＣ１の一部分は、第１可動役物１４（左側板部材１４Ｌ）を介して視認可能になる。第１文字画像ＩＷ１と第２文字画像ＩＷ２は拡大表示される。次に、図５８（Ｄ）のカウントダウン演出が実行される。具体的には、表示画面７ａにカウントダウン画像ＩＤ１が表示される。カウントダウン画像ＩＤ１は、表示される数字が順次ディクリメントされる。
【０２２７】
［効果例］
以下に、特定画像透過視認演出の効果例を示す。
［効果１］
上記実施形態の遊技機１では、図５６～図５８に示すように、表示画面７ａの第１の位置に第１特定画像ＩＣ１が表示される第１の演出と、第１の演出の後に、表示画面７ａの

第２の位置に第２特定画像ＩＣ２が表示される第２の演出と、を実行可能であり、第２の演出では、第２特定画像ＩＣ２の少なくとも一部分が第１可動役物１４を介して視認可能となる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、図５６～図５８に示すように、第２の演出の後、表示画面７ａの第３の位置に第３特定画像ＩＣ３が表示される第３の演出を実行可能である。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、図５６～図５８に示すように、第３の演出では、第３特定画像ＩＣ３の少なくとも一部分が第１可動役物１４を介して視認可能となる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、図５６～図５８に示すように、第１の演出と第２の演出では、表示画面７ａに同じ文字画像ＩＷ１、ＩＷ２が表示されており、第１特定画像ＩＣ１および第２特定画像ＩＣ２は、文字画像ＩＷ１、ＩＷ２と重なって表示されない。

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、図５６～図５８に示すように、第３の演出では、表示画面７ａに第２文字画像ＩＷ２が表示されており、第３特定画像ＩＷ３は、第２文字画像ＩＷ２と重なって表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果６］

上記実施形態の遊技機１では、図５６～図５８に示すように、第１可動役物１４は、それぞれ、透過性を有し表示画面７ａの前方に位置する、右側板部材１４Ｒと左側板部材１４Ｌとを備えており、第２特定画像ＩＣ２の一部分は、右側板部材１４Ｒを介して視認可能となり、第３特定画像ＩＣ３の一部分は、左側板部材１４Ｌを介して視認可能となる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【０２２８】

［変形例］

以下に、特定画像透過視認演出の変形例を示す。

［変形例１］

図５８の特定画像透過視認演出Ｃでは、同じ画像（特定画像ＩＣ１）が移動するものとした。しかし、図５８の特定画像透過視認演出Ｃは、第１特定画像ＩＣ１が移動した後に第２特定画像ＩＣ２に変化し、第２特定画像ＩＣ２が移動して第３特定画像ＩＣ３に変化してもよい。変化の態様は任意であってよい。例えば、大きさが変化してもよいし、色が変化してもよい。また、第１特定画像ＩＣ１が移動中に一度消えることによって、第２特定画像ＩＣ２が表示されてもよい。この場合、第１特定画像ＩＣ１と第２特定画像ＩＣ２は、同じ態様の画像であってもよい。第３特定画像ＩＣ３についても同様である。

【０２２９】

［変形例２］

上記実施形態の遊技機１では、第１可動役物１４は、左側板部材１４Ｌと右側板部材１４Ｒの２つの板部材によって構成されているものとした。しかし、第１可動役物１４は、３つ以上の板部材によって構成されていてもよい。

【０２３０】

［変形例３］

上記実施形態の遊技機１では、文字画像ＩＷ１、ＩＷ２が表示されるものとした。しかし、文字画像ＩＷ１、ＩＷ２は表示されなくてもよいし、３カ所以上の箇所に表示されてもよい。

【０２３１】
［態様例］
本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。
◇[態様Ａ３－１]
複数種類の画像を表示可能な表示手段と、
透過性を有する役物と、を備えた遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、特定の対象を表した特定画像であり、
前記表示手段の第１の位置に第１の前記特定画像が表示される第１の演出と、
前記第１の演出の後に、前記表示手段の第２の位置に第２の前記特定画像が表示される第２の演出と、を実行可能であり、
前記第２の演出では、前記第２の特定画像の少なくとも一部分が前記役物を介して視認可能となる、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ａ３－２]
態様Ａ３－１に記載の遊技機であって、
前記第２の演出の後、前記表示手段の第３の位置に第３の前記特定画像が表示される第３の演出を実行可能であり、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ａ３－３]
態様Ａ３－２に記載の遊技機であって、
前記第３の演出では、前記第３の特定画像の少なくとも一部分が前記役物を介して視認可能となる、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ａ３－４]
態様Ａ３－１から態様Ａ３－３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第１の演出と前記第２の演出では、前記表示手段に同じ文字画像が表示されており、前記第１の特定画像および前記第２の特定画像は、前記文字画像と重なって表示されない、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ａ３－５]
態様Ａ３－２または態様Ａ３－３に記載の遊技機であって、
前記第３の演出では、前記表示手段に文字画像が表示されており、前記第３の特定画像は、前記文字画像と重なって表示される、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ａ３－６]
態様Ａ３－２または態様Ａ３－３に記載の遊技機であって、
前記役物は、それぞれ、透過性を有し前記表示手段の前方に位置する、第１の板部材と第２の板部材とを備えており、
前記第２の特定画像の一部分は、前記第１の板部材を介して視認可能となり、
前記第３の特定画像の一部分は、前記第２の板部材を介して視認可能となる、
ことを特徴とする遊技機。
【０２３２】
以下に図５９～図６１を用いて示唆画像透過視認演出Ａ～Ｃについて説明する。この示唆画像透過視認演出は、装飾図柄の変動演出中やリーチ演出（スーパーリーチ演出）中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信した変動演出開始コマンドを解析し、示唆画像透過視認演出を実行する指示が含まれている場合に、ＲＯＭ１０３から対応する画像データを読み出して表示画面７ａに表示させる表示演出である。
【０２３３】
［示唆画像透過視認演出Ａ］

図５９は、示唆画像透過視認演出Ａを説明するための図である。示唆画像透過視認演出Ａでは、まず、図５９（Ａ）の示唆画像表示演出が実行される。示唆画像表示演出では、表示画面７ａに示唆画像ＩＳ１と、獲得球数画像ＢＡ１が表示される。示唆画像ＩＳ１は、遊技者に右打ちを示唆する画像である。獲得球数画像ＢＡ１は、一連の当たり遊技において遊技者が獲得した球数を表す。示唆画像ＩＳ１は、「右打ち」と書かれた矩形形状の部分と、右方向を示す三角形状の部分とを含んで構成されている。第１可動役物１４は、第１態様となっている。示唆画像ＩＳ１の一部分（三角形状の部分）は、第１可動役物１４（右側板部材１４Ｒ）に覆われており、第１可動役物１４（右側板部材１４Ｒ）を介して視認可能となっている。

【０２３４】

次に、図５９（Ｂ）の示唆画像伸展演出が実行される。具体的には、示唆画像ＩＳ１の一部分（三角形状の部分）の水平方向の長さが長くなるように変形する。これにより、示唆画像ＩＳ１のうち、第１可動役物１４（右側板部材１４Ｒ）を介して視認可能となっている部分（領域）の面積が増大する。次に、図５９（Ｃ）の示唆画像収縮演出が実行される。具体的には、示唆画像ＩＳ１の一部分（三角形状の部分）の水平方向の長さが短くなるように変形する。これにより、示唆画像ＩＳ１のうち、第１可動役物１４（右側板部材１４Ｒ）を介して視認可能となっている部分（領域）の面積が減少する。このように、示唆画像ＩＳ１は、図５９（Ｂ）の伸展と、図５９（Ｃ）の収縮を繰り返すように形状が変化する。これにより、示唆画像ＩＳ１のうち、第１可動役物１４（右側板部材１４Ｒ）を介して視認可能となっている部分（領域）の面積の増減が複数回繰り返される。

【０２３５】

上述のように示唆画像ＩＳ１の伸縮が複数回繰り返された後、図５９（Ｄ）の示唆画像移動演出が実行される。具体的には、示唆画像ＩＳ１が縮小表示され、右上方向に移動する。このとき、示唆画像ＩＳ１は、第１可動役物１４（右側板部材１４Ｒ）に覆われない。その後、図５９（Ｅ）の示唆画像透過視認演出が実行される。具体的には、示唆画像ＩＳ１の右上方向への移動によって示唆画像ＩＳ１の一部分が第１可動役物１４（右側板部材１４Ｒ）に覆われ、第１可動役物１４（右側板部材１４Ｒ）を介して視認可能となる。次に、図５９（Ｆ）の示唆画像重畳演出が実行される。具体的には、示唆画像ＩＳ１の上方への移動によって、示唆画像ＩＳ１と獲得球数画像ＢＡ１とが重畳表示される。言い換えれば、示唆画像ＩＳ１の一部分が一時的に獲得球数画像ＢＡ１によって覆われ、視認困難な状態になる。

【０２３６】

［示唆画像透過視認演出Ｂ］

図６０は、示唆画像透過視認演出Ｂを説明するための図である。示唆画像透過視認演出Ｂは、図５９の示唆画像透過視認演出Ａと比較して、示唆画像ＩＳ１の表示態様が異なる。図６０（Ａ）の示唆画像表示演出では、表示画面７ａに第１示唆画像ＩＳ１と、獲得球数画像ＢＡ１のほか、第２示唆画像ＩＳ２が表示される。第１示唆画像ＩＳ１と第２示唆画像ＩＳ２は、「右打ち」と書かれた矩形形状の部分と、右方向を示す三角形状の部分とを含んで構成されている。この第１示唆画像ＩＳ１と第２示唆画像ＩＳ２は、図６０（Ｂ）、図６０（Ｃ）に示すように、表示画面７ａの左端から現れ、一定の距離を保ちつつ、それぞれ右方向に移動する。そして、表示画面７ａの右端から順にフレームアウトする。これにより、第１示唆画像ＩＳ１のうち、第１可動役物１４（右側板部材１４Ｒ）を介して視認可能となっている部分（領域）の面積が増減する。また、第２示唆画像ＩＳ２のうち、第１可動役物１４（右側板部材１４Ｒ）を介して視認可能となっている部分（領域）の面積が増減する。

【０２３７】

上述のように第１示唆画像ＩＳ１と第２示唆画像ＩＳ２の右移動が一定期間続くいた後、図６０（Ｄ）の示唆画像移動演出が実行される。具体的には、第２示唆画像ＩＳ２が縮小表示され、右上方向に移動する。このとき、第２示唆画像ＩＳ２は、第１可動役物１４（右側板部材１４Ｒ）に覆われない。その後、図６０（Ｅ）の示唆画像透過視認演出が実

行される。具体的には、第２示唆画像ＩＳ２の右上方向への移動によって第２示唆画像ＩＳ２の一部分が第１可動役物１４（右側板部材１４Ｒ）に覆われ、第１可動役物１４（右側板部材１４Ｒ）を介して視認可能となる。次に、図６０（Ｆ）の示唆画像重畳演出が実行される。具体的には、第２示唆画像ＩＳ２の上方への移動によって、第２示唆画像ＩＳ２と獲得球数画像ＢＡ１とが重畳表示される。言い換えれば、示唆画像ＩＳ１の一部分が一時的に獲得球数画像ＢＡ１によって覆われ、視認困難な状態になる。

【０２３８】

［示唆画像透過視認演出Ｃ］

図６１は、示唆画像透過視認演出Ｃを説明するための図である。示唆画像透過視認演出Ｃは、図５９の示唆画像透過視認演出Ａと比較して、示唆画像ＩＳ１の表示態様が異なる。図６１（Ａ）の示唆画像表示演出では、表示画面７ａに示唆画像ＩＳ１と獲得球数画像ＢＡ１がが表示される。示唆画像ＩＳ１は、「右打ち」と書かれた文字の部分と、右方向を示す矢印の部分とを含んで構成されている。この示唆画像ＩＳ１うちの矢印部分は、図６１（Ｂ）の伸展と図６１（Ｃ）の伸縮を繰り返す。これにより、に示すように、水平方向に伸縮する。これにより、示唆画像ＩＳ１のうち、第１可動役物１４（右側板部材１４Ｒ）を介して視認可能となっている部分（領域）の面積の増減が複数回繰り返される。

【０２３９】

上述のように示唆画像ＩＳ１の伸縮が複数回繰り返された後、図６１（Ｄ）の示唆画像移動演出が実行される。具体的には、示唆画像ＩＳ１が縮小表示され、右上方向に移動する。このとき、示唆画像ＩＳ１は、第１可動役物１４（右側板部材１４Ｒ）に覆われない。その後、図６１（Ｅ）の示唆画像透過視認演出が実行される。具体的には、示唆画像ＩＳ１の右上方向への移動によって示唆画像ＩＳ１の一部分が第１可動役物１４（右側板部材１４Ｒ）に覆われ、第１可動役物１４（右側板部材１４Ｒ）を介して視認可能となる。次に、図６１（Ｆ）の示唆画像重畳演出が実行される。具体的には、示唆画像ＩＳ１の上方への移動によって、示唆画像ＩＳ１と獲得球数画像ＢＡ１とが重畳表示される。言い換えれば、示唆画像ＩＳ１の一部分が一時的に獲得球数画像ＢＡ１によって覆われ、視認困難な状態になる。

【０２４０】

［効果例］

以下に、示唆画像透過視認演出の効果例を示す。

［効果１］

上記実施形態の遊技機１では、図５９～図６１に示すように、表示画面７ａに、遊技球を特定の方向に発射することを示唆する示唆画像ＩＳ１が表示されたとき、示唆画像ＩＳ１の少なくとも一部分が第１可動役物１４を介して視認可能となる第１の演出を実行可能である。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、図５９～図６１に示すように、第１の演出では、示唆画像ＩＳ１の一部分が第１可動役物１４を介して視認可能であり、示唆画像ＩＳ１のうち、第１可動役物１４を介して視認可能となる部分（領域）の面積が変化する。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、図５９、図６１に示すように、第１の演出では、示唆画像ＩＳ１の形状が変化することによって第１可動役物１４を介して視認可能となる部分の面積が変化する。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、図５９～図６１に示すように、第１の演出の後、示唆画像ＩＳ１の画像面積が小さくなり、表示画面７ａ内において第１の方向に移動する第２の演出を実行可能である。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興

趣の向上を図ることができる。
［効果５］
上記実施形態の遊技機１では、図５９～図６１に示すように、第２の演出では、示唆画像ＩＳ１が第１の方向に移動しているときに、少なくとも一部分が第１可動役物１４を介して視認可能になる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
［効果６］
上記実施形態の遊技機１では、図５９～図６１に示すように、第２の演出では、表示画面７ａに、当たり遊技において獲得された遊技球の数を表す獲得球数画像ＢＡ１が表示されており、示唆画像ＩＳ１は第１の方向に移動しているときに、一部分が獲得球数画像ＢＡ１に覆われる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
【０２４１】
［変形例］
以下に示唆画像透過視認演出の変形例を示す。
［変形例１］
上記実施形態の遊技機１では、示唆画像ＩＳ１は、その一部分が第１可動役物１４を介して視認可能となるように構成されていた。しかし、示唆画像ＩＳ１は、その全部が、第１可動役物１４を介して視認可能となってもよい。
【０２４２】
［変形例２］
上記実施形態の遊技機１では、第１可動役物１４は、左側板部材１４Ｌと右側板部材１４Ｒの２つの板部材によって構成されているものとした。しかし、第１可動役物１４は、３つ以上の板部材によって構成されていてもよい。
【０２４３】
［変形例３］
上記実施形態の遊技機１では、獲得球数画像ＢＡ１が表示されるものとして説明した。しかし、獲得球数画像ＢＡ１は捧持されなくてもよいし、複数表示されてもよい。
【０２４４】
［態様例］
本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。
◇[態様Ａ４－１]
複数種類の画像を表示可能な表示手段と、
透過性を有する役物と、を備えた遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、遊技球を特定の方向に発射することを示唆する示唆画像であり、
前記表示手段に前記示唆画像が表示されたとき、前記示唆画像の少なくとも一部分が前記役物を介して視認可能となる第１の演出を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ａ４－２]
態様Ａ４－１に記載の遊技機であって、
前記第１の演出では、前記示唆画像の一部分が前記役物を介して視認可能であり、前記示唆画像のうち、前記役物を介して視認可能となる部分の面積が変化する、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ａ４－３]
態様Ａ４－２に記載の遊技機であって、
前記第１の演出では、前記示唆画像の形状が変化することによって前記役物を介して視認可能となる部分の面積が変化する、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ａ４－４]

態様Ａ４－１から態様Ａ４－３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第１の演出の後、前記示唆画像の画像面積が小さくなり、前記表示手段内において第１の方向に移動する第２の演出を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ａ４－５]
態様Ａ４－４に記載の遊技機であって、
前記第２の演出では、前記示唆画像が前記第１の方向に移動しているときに、少なくとも一部分が前記役物を介して視認可能になる、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ａ４－６]
態様Ａ４－４または態様Ａ４－５に記載の遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、当たり遊技において獲得された遊技球の数を表す獲得球数画像であり、
前記第２の演出では、前記表示手段に前記獲得球数画像が表示されており、前記示唆画像は第１の方向に移動しているときに、一部分が前記獲得球数画像に覆われる、
ことを特徴とする遊技機。
【０２４５】
以下に図６２～図６４を用いてその他の３つの透過視認演出について説明する。この３つの透過視認演出は、装飾図柄の変動演出中やリーチ演出（スーパーリーチ演出）中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信した変動演出開始コマンドを解析し、後述の透過視認演出を実行する指示が含まれている場合に、ＲＯＭ１０３から対応する画像データを読み出して表示画面７ａに表示させる表示演出である。
【０２４６】
［装飾図柄透過視認演出］
図６２は、装飾図柄透過視認演出を説明するための図である。装飾図柄透過視認演出では、図６２（Ａ）の装飾図柄停止表示が実行される。装飾図柄停止表示では、表示画面７ａに、第１装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒと、第２装飾図柄８ｌ，８ｃ，８ｒと、示唆画像ＩＳ１と、獲得球数画像ＢＡ１とが表示される。示唆画像ＩＳ１は、遊技者に右打ちを示唆する画像である。獲得球数画像ＢＡ１は、一連の当たり遊技において遊技者が獲得した球数を表す。第１可動役物１４は、第１態様となっている。第１装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの一部分は、第１可動役物１４（右側板部材１４Ｒ）を介して視認可能となっている。また、獲得球数画像ＢＡ１の一部分は、第１可動役物１４（右側板部材１４Ｒ）を介して視認可能となっている。一方、第２装飾図柄８ｌ，８ｃ，８ｒと示唆画像ＩＳ１は、第１可動役物１４に覆われていない。すなわち、第２装飾図柄８ｌ，８ｃ，８ｒと示唆画像ＩＳ１は、表示画面７ａにおいて、前面に第１可動役物１４が位置していない部分（領域）に表示される。
【０２４７】
次に、図６２（Ｂ）に示す装飾図柄変動表示が実行される。具体的には、第１装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒと、第２装飾図柄８ｌ，８ｃ，８ｒと、それぞれが変動表示される。変動表示中の第１装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、一部分が第１可動役物１４（右側板部材１４Ｒ）を介して視認可能となっている。次に、図６２（Ｃ）に示すように、装飾図柄の停止表示が開始される。具体的には、第１装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの左装飾図柄８Ｌと、右装飾図柄８Ｒが順に停止表示される。その後、図６２（Ｄ）に示すように、装飾図柄が停止表示される。具体的には、第１装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒでは、中装飾図柄８Ｃが停止表示され、第２装飾図柄８ｌ，８ｃ，８ｒでは３つの装飾図柄のすべてが停止表示される。
【０２４８】
［演出内容表示透過視認演出］
図６３は、演出内容表示透過視認演出を説明するための図である。演出内容表示透過視

認演出では、まず、図６３（Ａ）の演出内容示唆画像透過視認演出が実行される。ここでは、まず、表示画面７ａに、継続示唆画像ＷＰと、演出内容示唆画像ＣＧＮと、が表示される。継続示唆画像ＷＰは、遊技者にＲＵＳＨが継続することを示唆する画像である。演出内容示唆画像ＣＧＮは、遊技者に今後開始される演出パターンの内容を示唆する画像である。ここでは、天使モードという演出が開始されることが示唆されている。演出内容示唆画像ＣＧＮは、キャラクタ画像と、吹き出し画像との組み合わせによって構成されており、吹き出し部分に演出内容が表示される。第１可動役物１４は、第１態様となっている。演出内容示唆画像ＣＧＮの一部分（吹き出し画像の一部分）は、第１可動役物１４（左側板部材１４Ｌ）を介して視認可能となっている。

【０２４９】

次に、図６３（Ｂ）に示す演出内容示唆画像移動演出が実行される。具体的には、演出内容示唆画像ＣＧＮのうち、キャラクタ画像部分が消え、吹き出し部分が右上方向に移動する。そして、図６３（Ｃ）の演出内容示唆画像変形演出が実行される。具体的には、演出内容示唆画像ＣＧＮの吹き出し部分が変化し、煙画像になる。このとき、この煙状態の演出内容示唆画像ＣＧＮによって、継続示唆画像ＷＰの一部分が覆われて視認困難な状態になる。この煙状態の演出内容示唆画像ＣＧＮの一部分は、第１可動役物１４（左側板部材１４Ｌ）を介して視認可能となっている。その後、図６３（Ｄ）に示すように、演出内容示唆画像ＣＧＮは、演出内容「天使モード」が明示される。このとき、演出内容示唆画像ＣＧＮの一部分は、第１可動役物１４（右側板部材１４Ｒ）を介して視認可能となる。

【０２５０】

［獲得球数表示透過視認演出］

図６４は、獲得球数表示透過視認演出を説明するための図である。獲得球数表示透過視認演出では、まず、図６４（Ａ）の第１獲得球数画像透過視認演出が実行される。ここでは、まず、表示画面７ａに、第１獲得球数画像ＢＡ１と、示唆画像ＩＳ１と、が表示される。第１獲得球数画像ＢＡ１は、一連の当たり遊技において遊技者が獲得した球数を表す。示唆画像ＩＳ１は、遊技者に右打ちを示唆する画像である。第１可動役物１４は、第１態様となっている。第１獲得球数画像ＢＡ１の一部分は、第１可動役物１４（右側板部材１４Ｒ）を介して視認可能となっている。

【０２５１】

次に、図６４（Ｂ）に示す第２獲得球数画像透過視認演出が実行される。具体的には、表示画面７ａに、さらに、第２獲得球数画像ＢＡ２が表示される。第２獲得球数画像ＢＡ２は、一連の当たり遊技において遊技者が獲得した球数が所定の値となったことを表す。第２獲得球数画像ＢＡ２は、第１獲得球数画像ＢＡ１よりも大きい。このとき、第１獲得球数画像ＢＡ１の一部分と、第２獲得球数画像ＢＡ２の一部分とは、第１可動役物１４（右側板部材１４Ｒ）を介して視認可能となっている。

【０２５２】

［効果例］

以下に、上述の透過視認演出の効果例を示す。

［効果１］

上記実施形態の遊技機１では、図６２に示すように、表示画面７ａに第１装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが表示されたとき、第１装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの少なくとも一部分が第１可動役物１４を介して視認可能となる第１の演出を実行可能である。この構成によれば、第１装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの少なくとも一部分が第１可動役物１４を介して視認可能となるため、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、図６２に示すように、第１の演出では、第１装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが変動表示され、変動表示中の第１装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの少なくとも一部分が第１可動役物１４を介して視認可能となる。この構成によれば、変動表示中の第１装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの少なくとも一部分が第１可動役物１４を介して視認可能

となるため、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
［効果３］
上記実施形態の遊技機１では、図６２に示すように、第１の演出では、表示画面７ａのうち、前方に第１可動役物１４が位置していない部分に第２装飾図柄８ｌ，８ｃ，８ｒが表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
［効果４］
上記実施形態の遊技機１では、図６２に示すように、第１の演出では、表示画面７ａに獲得球数画像ＢＡ１が表示され、獲得球数画像ＢＡ１の少なくとも一部分が第１可動役物１４を介して視認可能となる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
［効果５］
上記実施形態の遊技機１では、図６２に示すように、第１の演出では、表示画面７ａのうち、前方に第１可動役物１４が位置していない部分に、遊技球を特定の方向に発射することを示唆する示唆画像ＩＳ１が表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
【０２５３】
［変形例］
以下に上述の透過視認演出の変形例を示す。
［変形例１］
図６２の装飾図柄透過視認演出では、第１装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒのうちの一部分が第１可動役物１４を介して視認可能となっている。しかし、第１装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの全体が第１可動役物１４を介して視認可能となっていてもよい。また、図６２（Ｂ）に示す変動表示中においても、変動表示中の第１装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの全体が第１可動役物１４を介して視認可能となっていてもよい。また、上述した装飾図柄透過視認演出では、獲得球数画像ＢＡ１の一部分が、第１可動役物１４を介して視認可能となっている。しかし、獲得球数画像ＢＡ１の全体が第１可動役物１４を介して視認可能となっていてもよい。
【０２５４】
［変形例２］
図６３の演出内容表示透過視認演出では、図６３（Ａ）、図６３（Ｃ）、図６３（Ｄ）に示す演出内容示唆画像ＣＧＮの一部分が、第１可動役物１４を介して視認可能となっている。しかし、これらの少なくとも１以上において、演出内容示唆画像ＣＧＮの全体が第１可動役物１４を介して視認可能となっていてもよい。
【０２５５】
［変形例３］
図６４は、獲得球数表示透過視認演出では、図６４（Ａ）、図６４（Ｂ）に示す第１獲得球数画像ＢＡ１、および、図６４（Ｂ）に示す第２獲得球数画像ＢＡ２は、それぞれ一部分が第１可動役物１４を介して視認可能となっている。しかし、第１獲得球数画像ＢＡ１と第２獲得球数画像ＢＡ２の少なくとも一方は、その全体が第１可動役物１４を介して視認可能となっていてもよい。
【０２５６】
［態様例］
本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。
◇[態様Ａ５－１]
複数種類の画像を表示可能な表示手段と、
透過性を有する役物と、を備えた遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、第１の装飾図柄であり、
前記表示手段に前記第１の装飾図柄が表示されたとき、前記第１の装飾図柄の少なくとも一部分が前記役物を介して視認可能となる第１の演出を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ａ５－２]
態様Ａ５－１に記載の遊技機であって、
前記第１の演出では、前記第１の装飾図柄が変動表示され、変動表示中の前記第１の装飾図柄の少なくとも一部分が前記役物を介して視認可能となる、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ａ５－３]
態様Ａ５－１または態様Ａ５－２に記載の遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、第２の装飾図柄であり、
前記第１の演出では、前記表示手段のうち、前方に前記役物が位置していない部分に前記第２の装飾図柄が表示される、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ａ５－４]
態様Ａ５－１から態様Ａ５－３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、当たり遊技において獲得された遊技球の数を表す獲得球数画像であり、
前記第１の演出では、前記表示手段に前記獲得球数画像が表示され、前記獲得球数画像の少なくとも一部分が前記役物を介して視認可能となる、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ａ５－５]
態様Ａ５－１から態様Ａ５－４までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、遊技球を特定の方向に発射することを示唆する示唆画像であり、
前記第１の演出では、前記表示手段のうち、前方に前記役物が位置していない部分に前記示唆画像が表示される、
ことを特徴とする遊技機。
【０２５７】
以下に図６５～図６７を用いて役物連携リーチ演出Ａ～Ｃについて説明する。この役物連携リーチ演出は、装飾図柄の変動演出中やリーチ演出（スーパーリーチ演出）中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信した変動演出開始コマンドを解析し、役物連携リーチ演出を実行する指示が含まれている場合に、ＲＯＭ１０３から対応する画像データや駆動データを読み出して表示画面７ａに画像を表示させるとともに、可動役物に所定の動作をさせる演出である。
【０２５８】
［役物連携リーチ演出Ａ］
図６５は、役物連携リーチ演出Ａを説明するための図である。役物連携リーチ演出Ａでは、まず、図６５（Ａ）の装飾図柄リーチ演出が実行される。装飾図柄リーチ演出では、表示画面７ａに、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒがリーチ状態で表示される。第１可動役物１４は、第１態様となっている。すなわち、表示画面７ａの前方に位置している。装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、第１可動役物１４に覆われていない。言い換えれば、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、表示画面７ａのうち、前方に第１可動役物１４が位置していない部分（領域）に表示されている。
【０２５９】
次に、図６５（Ｂ）の装飾図柄移動演出が実行される。ここでは、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒのうちの左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが表示画面７ａ内を移動する。具体的には、左装飾図柄８Ｌが左方向に移動し、右装飾図柄８Ｒが右方向に移動する。これにより、図６５（Ｃ）の装飾図柄透過視認演出が実行される。装飾図柄透過視認演出では、左装飾図柄８Ｌの移動によって、左装飾図柄８Ｌの一部分が左側板部材１４Ｌを介して視認可能となり、右装飾図柄８Ｒの移動によって、右装飾図柄８Ｒの一部分が右側板部材１４Ｒを介して視認可能となる。左側板部材１４Ｌと右装飾図柄８Ｒの間には、第１特定画像Ｉ

Ｃ１が表示される。第１特定画像ＩＣ１は、特定の対象を表した画像であり、ここでは、顔の形状を表している。なお、特定の対象とは、１つの独立した対象として認識可能なすべてのものを意味しており、キャラクタや物などの画像のほか、抽象的な図形や文字、記号、煙、線、残像、等も含まれる。

【０２６０】

次に、図６５（Ｄ）の全体透過視認演出が実行される。具体的には、図６５（Ｃ）の装飾図柄透過視認演出の後、第１可動役物１４が第２態様に遷移する。すなわち、表示画面７ａの全体が第１可動役物１４によって覆われる。また、左側板部材１４Ｌと、右装飾図柄８Ｒと、第１特定画像ＩＣ１が表示画面７ａから消え、表示画面７ａに第２特定画像ＩＣ２が表示される。第１可動役物１４の第２態様への遷移と、第２特定画像ＩＣ２の表示は、遷移が先であってもよいし、表示が先であってもよい。これにより、第２特定画像ＩＣ２は、第１可動役物１４によって覆われた状態となり、第１可動役物１４を介して視認可能となる。

【０２６１】

［役物連携リーチ演出Ｂ］

図６６は、役物連携リーチ演出Ｂを説明するための図である。役物連携リーチ演出Ｂは、図６５の役物連携リーチ演出Ａと比較して、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒの表示される位置が異なる。図６６（Ａ）の装飾図柄リーチ演出は、図６５（Ａ）と同様である。すなわち、表示画面７ａに、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒがリーチ状態で表示される。第１可動役物１４は、第１態様となっている。すなわち、表示画面７ａの前方に位置している。装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、第１可動役物１４に覆われていない。言い換えれば、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、表示画面７ａのうち、前方に第１可動役物１４が位置していない部分（領域）に表示されている。

【０２６２】

次に、図６６（Ｂ）の装飾図柄移動演出が実行される。ここでは、図６５（Ｂ）と同様に、左装飾図柄８Ｌが左方向に移動し、右装飾図柄８Ｒが右方向に移動する。一方、図６５（Ｂ）よりも、それぞれの移動距離が長い。これにより、図６６（Ｃ）の装飾図柄透過視認演出が実行される。装飾図柄透過視認演出では、左装飾図柄８Ｌの全体が左側板部材１４Ｌを介して視認可能となり、右装飾図柄８Ｒの全体が右側板部材１４Ｒを介して視認可能となる。左側板部材１４Ｌと右装飾図柄８Ｒの間には、第１特定画像ＩＣ１が表示される。第１特定画像ＩＣ１は、特定の対象を表した画像であり、ここでは、顔の形状を表している。

【０２６３】

次に、図６６（Ｄ）の全体透過視認演出が実行される。具体的には、図６６（Ｃ）の装飾図柄透過視認演出の後、第１可動役物１４が第２態様に遷移する。すなわち、表示画面７ａの全体が第１可動役物１４によって覆われる。表示画面７ａから第１特定画像ＩＣ１が消え、左側板部材１４Ｌと右装飾図柄８Ｒが残った状態で、さらに、表示画面７ａに第２特定画像ＩＣ２が表示される。第１可動役物１４の第２態様への遷移と、第２特定画像ＩＣ２の表示は、遷移が先であってもよいし、表示が先であってもよい。これにより、第２特定画像ＩＣ２は、第１可動役物１４によって覆われた状態となり、第１可動役物１４を介して視認可能となる。

【０２６４】

［役物連携リーチ演出Ｃ］

図６７は、役物連携リーチ演出Ｃを説明するための図である。役物連携リーチ演出Ｃは、図６５の役物連携リーチ演出Ａと比較して、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒの一部が第１可動役物１４を介して視認可能な状態になるプロセスが異なる。役物連携リーチ演出Ｃでは、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが移動するのではなく、第１可動役物１４が移動することによって、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒの一部が第１可動役物１４を介して視認可能な状態になる。図６７（Ａ）の装飾図柄リーチ演出は、図６５（Ａ）と同様である。すなわち、表示画面７ａに、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒがリーチ状態で表示される

。第１可動役物１４は、第１態様となっている。
【０２６５】
次に、図６７（Ｂ）の第１可動役物移動演出が実行される。ここでは、第１可動役物１４がさらに進出し、表示画面７ａを覆う面積が増大する。なお、進出後においても、第１可動役物１４は、表示画面７ａの全部を覆わず一部分を覆う（第１態様）。これにより、図６７（Ｃ）の装飾図柄透過視認演出が実行される。具体的には、第１可動役物１４の移動によって、左装飾図柄８Ｌの一部が左側板部材１４Ｌを介して視認可能となり、右装飾図柄８Ｒの一部が右側板部材１４Ｒを介して視認可能となる。左側板部材１４Ｌと右装飾図柄８Ｒの間には、第１特定画像ＩＣ１が表示される。第１特定画像ＩＣ１は、特定の対象を表した画像であり、ここでは、星の形状を表している。
【０２６６】
次に、図６７（Ｄ）の全体透過視認演出が実行される。具体的には、図６７（Ｃ）の装飾図柄透過視認演出の後、第１可動役物１４が第２態様に遷移する。すなわち、表示画面７ａの全体が第１可動役物１４によって覆われる。表示画面７ａから第１特定画像ＩＣ１が消え、左側板部材１４Ｌと右装飾図柄８Ｒが残った状態で、さらに、表示画面７ａに第２特定画像ＩＣ２が表示される。第２特定画像ＩＣ２は顔画像の一部が表示画面７ａからはみ出た状態となるように表示される。第１可動役物１４の第２態様への遷移と、第２特定画像ＩＣ２の表示は、遷移が先であってもよいし、表示が先であってもよい。これにより、第２特定画像ＩＣ２は、第１可動役物１４によって覆われた状態となり、第１可動役物１４を介して視認可能となる。
【０２６７】
［効果例］
以下に、役物連携リーチ演出の効果例を示す。
［効果１］
上記実施形態の遊技機１では、図６５～図６７に示すように、第１可動役物１４が第１態様のときに、表示画面７ａのうち、前方に第１可動役物１４が位置していない部分に装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが表示される第１の演出と、第１可動役物１４が第１態様のときに、表示画面７ａのうち、前方に第１可動役物１４が位置している部分に装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの少なくとも一部分が表示され、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの少なくとも一部分が第１可動役物１４を介して視認可能となる第２の演出と、第１の演出および第２の演出の後に、第１可動役物１４が第２態様に遷移する第３の演出と、を実行可能である。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
［効果２］
上記実施形態の遊技機１では、図６５、図６６に示すように、第１の演出の後、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが表示画面７ａを移動し、表示画面７ａのうち、前方に第１可動役物１４が位置している部分に装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの少なくとも一部分が表示されることによって第２の演出が実行される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
［効果３］
上記実施形態の遊技機１では、図６５～図６７に示すように、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒを含んでおり、第１可動役物１４は、それぞれ、透過性を有し表示画面７ａの前方に位置する、左側板部材１４Ｌとと右側板部材１４Ｒとを備えており、第２の演出では、左装飾図柄８Ｌの少なくとも一部分が左側板部材１４Ｌを介して視認可能となり、右装飾図柄８Ｒの少なくとも一部分が右側板部材１４Ｒを介して視認可能となる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
［効果４］
上記実施形態の遊技機１では、図６５～図６７に示すように、第２の演出では、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒとの間に第１特定画像ＩＣ１が表示される。この構成によれば

、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
［効果５］
上記実施形態の遊技機１では、図６５～図６７に示すように、第１可動役物１４は、第１態様から第２態様に遷移すると、表示画面７ａの前面を覆う面積が増加するように構成されており、第３の演出では、表示画面７ａに表示される第２特定画像ＩＣ２が第１可動役物１４を介して視認可能となる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
【０２６８】
［変形例］
以下に、役物連携リーチ演出の変形例を示す。
［変形例１］
上記実施形態の遊技機１では、第１特定画像ＩＣ１が消えたあとに第２特定画像ＩＣ２が表示されるものとした。しかし、第１特定画像ＩＣ１と第２特定画像ＩＣ２は両方が表示されてもよい。また、第２特定画像ＩＣが表示されず、第１特定画像ＩＣ１が継続して表示されてもよい。この場合、全体透過視認演出では、第１特定画像ＩＣ１の全体が第１可動役物１４を介して視認可能になる。
【０２６９】
［変形例２］
上記実施形態の遊技機１では、左装飾図柄８Ｌが左方向に移動し、右装飾図柄８Ｒが右方向に移動するものとした。しかし、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒは、これ以外の方向に移動してもよい。例えば、左装飾図柄８Ｌが左上方に移動し、右装飾図柄８Ｒが右上方に移動してもよい。この場合であっても、左装飾図柄８Ｌの一部または全体が左側板部材１４Ｌを介して視認可能となり、右装飾図柄８Ｒの一部または全体が右側板部材１４Ｒを介して視認可能となる。
【０２７０】
［変形例３］
上記実施形態の遊技機１では、第１可動役物１４は、左側板部材１４Ｌと右側板部材１４Ｒの２つの板部材によって構成されているものとした。しかし、第１可動役物１４は、３つ以上の板部材によって構成されていてもよい。
【０２７１】
［変形例４］
上記実施形態の遊技機１では、第１特定画像ＩＣ１と第２特定画像ＩＣ２が表示されるものとした。しかし、これらの少なくとも一方が表示されなくてもよい。また、第１可動役物１４が第１態様から第２態様に遷移するものとしたが、遷移しなくてもよい。
【０２７２】
［態様例］
本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。
◇[態様Ａ６－１]
複数種類の画像を表示可能な表示手段と、
第１の状態と第２の状態とに遷移可能な透過性を有する可動役物と、を備えた遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、装飾図柄であり、
前記可動役物が前記第１の状態のときに、前記表示手段のうち、前方に前記可動役物が位置していない部分に前記装飾図柄が表示される第１の演出と、
前記可動役物が前記第１の状態のときに、前記表示手段のうち、前方に前記可動役物が位置している部分に前記装飾図柄の少なくとも一部分が表示され、前記装飾図柄の少なくとも一部分が前記可動役物を介して視認可能となる第２の演出と、
前記第１の演出および前記第２の演出の後に、前記可動役物が第２の状態に遷移する第３の演出と、を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。

◇[態様Ａ６－２]
態様Ａ６－１に記載の遊技機であって、
前記第１の演出の後、前記装飾図柄が前記表示手段内を移動し、前記表示手段のうち、前方に前記可動役物が位置している部分に前記装飾図柄の少なくとも一部分が表示されることによって前記第２の演出が実行される、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ａ６－３]
態様Ａ６－１または態様Ａ６－２に記載の遊技機であって、
前記装飾図柄は、左装飾図柄と右装飾図柄を含んでおり、
前記可動役物は、それぞれ、透過性を有し前記表示手段の前方に位置する、第１の板部材と第２の板部材とを備えており、
前記第２の演出では、前記左装飾図柄の少なくとも一部分が前記第１の板部材を介して視認可能となり、前記右装飾図柄の少なくとも一部分が前記第２の板部材を介して視認可能となる、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ａ６－４]
態様Ａ６－３に記載の遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、特定の対象を表した第１の特定画像であり、
前記第２の演出では、前記左装飾図柄と前記右装飾図柄との間に前記第１の特定画像が表示される、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ａ６－５]
態様Ａ６－１から態様Ａ６－４までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、特定の対象を表した第２の特定画像であり、
前記可動役物は、前記第１の状態から前記第２の状態に遷移すると、前記表示手段の前面を覆う面積が増加するように構成されており、
前記第３の演出では、前記表示手段に表示される前記第２の特定画像が前記可動役物を介して視認可能となる、
ことを特徴とする遊技機。
【０２７３】
以下に図６８～図７０を用いて特定画像被覆演出Ａ～Ｃについて説明する。この特定画像被覆演出は、装飾図柄の変動演出中やリーチ演出（スーパーリーチ演出）中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信した変動演出開始コマンドを解析し、特定画像被覆演出を実行する指示が含まれている場合に、ＲＯＭ１０３から対応する画像データや駆動データを読み出して表示画面７ａに画像を表示させるとともに、可動役物に所定の動作をさせる演出である。
【０２７４】
［特定画像被覆演出Ａ］
図６８は、特定画像被覆演出Ａを説明するための図である。特定画像被覆演出Ａでは、まず、図６８（Ａ）の装飾図柄変動演出が実行される。装飾図柄変動演出では、表示画面７ａに、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが変動表示される。第１可動役物１４は、第１態様となっている。すなわち、表示画面７ａの前方に位置している。装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、第１可動役物１４に覆われていない。言い換えれば、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、表示画面７ａのうち、前方に第１可動役物１４が位置していない部分（領域）に表示されている。
【０２７５】
次に、図６８（Ｂ）に示すように、第１可動役物１４が第１態様から第２態様に遷移し、表示画面７ａの全体が第１可動役物１４に覆われる。この状態で、表示画面７ａに特定演出開始示唆画像ＳＩ１が表示され、第１可動役物１４を介して視認可能となる。特定演出開始示唆画像ＳＩ１は、この後に開始される演出の内容を示唆する画像である。ここで

は「かくれんぼゾーン」という演出が開始されることが示唆されている。

【０２７６】

次に、図６８（Ｃ）の特定画像表示演出が実行される。具体的には、表示画面７ａに装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒと、特定画像ＩＣ１と、が表示される。特定画像ＩＣ１は、特定の対象を表した画像であり、ここでは、顔の形状を表している。なお、特定の対象とは、１つの独立した対象として認識可能なすべてのものを意味しており、キャラクタや物などの画像のほか、抽象的な図形や文字、記号、煙、線、残像、等も含まれる。装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒと特定画像ＩＣ１は、第１可動役物１４を介して視認可能となっている。この後、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、変動表示と仮停止表示を繰り返す疑似連演出が実行される。

【０２７７】

次に、図６８（Ｄ）の特定画像被覆演出が開始される。具体的には、表示画面７ａのうち、前方に第１可動役物１４が配置されている部分（ここでは全部）に、単色の変色領域ＶＲ１が出現する。この変色領域ＶＲ１は、表示画面７ａの下方から出現し、上方に向かって次第に表示面積が広がっていく。そのため、特定画像ＩＣ１や装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは次第に、変色領域ＶＲ１によって塗りつぶされる。言い換えれば、特定画像被覆演出では、表示画面７ａに表示される色が変色領域ＶＲ１の色に変化することによって、特定画像ＩＣ１や装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが次第に視認困難な状態になる。なお、特定画像被覆演出では、表示画面７ａの色が変化するのではなく、第１可動役物１４の色が変化してもよい。すなわち、透過性を有する第１可動役物１４が部分的に透明度を低下させつつ特定の色に変化させることができる構成を備えていれば、第１可動役物１４の下方側から順に色を変化させることによって、図６８（Ｄ）の状態とすることができる。第１可動役物１４が次第に特定の色に変化した場合であっても、特定画像ＩＣ１や装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが次第に視認困難な状態になる。

【０２７８】

表示画面７ａに表示される変色領域ＶＲ１が増加することによって、図６８（Ｅ）に示すように、特定画像ＩＣ１や装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが視認困難になる特定画像視認困難演出が実行される。なお、図６８（Ｄ）の特定画像被覆演出において、表示画面７ａの色が変化するのではなく、第１可動役物１４の色が変化している場合においても、第１可動役物１４において特定の色に変化している領域が増加することによって、特定画像ＩＣ１や装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが視認困難になる特定画像視認困難演出を実行することができる。

【０２７９】

その後、図６８（Ｆ）に示すリーチ演出が実行される。具体的には、第１可動役物１４が第２態様から第１態様に遷移し、表示画面７ａに、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒがリーチ状態で表示される。また、表示画面７ａには、キャラクタ画像ＣＲＡや示唆画像ＣＧＮが表示される。

【０２８０】

［特定画像被覆演出Ｂ］

図６９は、特定画像被覆演出Ｂを説明するための図である。特定画像被覆演出Ｂは、図６８の特定画像被覆演出Ａと比較して、変色領域ＶＲ１の表示態様が異なる。図６９（Ａ）の装飾図柄変動演出、図６９（Ｂ）の特定演出開始示唆、図６９（Ｃ）の特定画像表示演出は、図６８の特定画像被覆演出Ａの同様である。

【０２８１】

次に、図６９（Ｄ）の特定画像被覆演出が開始される。具体的には、表示画面７ａのうち、前方に第１可動役物１４が配置されている部分（ここでは全部）に、単色の変色領域ＶＲ１が出現する。この変色領域ＶＲ１は、表示画面７ａにおいて領域面積が次第に増加するのではなく、あらかじめ、表示画面７ａの全体が領域に設定されており、領域内の色が次第に変化する。具体的には、領域内において特定の色が次第に濃くなっていき、特定画像ＩＣ１や装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは次第に、塗りつぶされる。これにより、特定画

像ＩＣ１や装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが次第に視認困難な状態になる。なお、表示画面７ａの色が変化するのではなく、第１可動役物１４の色が変化してもよい。すなわち、透過性を有する第１可動役物１４の全体が次第に透明度を低下させつつ特定の色に変化させることができる構成を備えていれば、第１可動役物１４の透明度を順に低下させることによって、図６９（Ｄ）の状態とすることができる。第１可動役物１４が次第に特定の色に変化した場合であっても、特定画像ＩＣ１や装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが次第に視認困難な状態になる。

【０２８２】

変色領域ＶＲ１内の特定の色の濃度が増加することによって、図６９（Ｅ）に示すように、特定画像ＩＣ１や装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが視認困難になる特定画像視認困難演出が実行される。なお、図６９（Ｄ）の特定画像被覆演出において、表示画面７ａの色が変化するのではなく、第１可動役物１４の色が変化している場合においても、第１可動役物１４の全体の透明度が低下することによって、特定画像ＩＣ１や装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが視認困難になる特定画像視認困難演出を実行することができる。その後、図６９（Ｆ）に示すリーチ演出が実行される。図６９（Ｆ）のリーチ演出は、図６８の特定画像被覆演出Ａの同様である。

【０２８３】

［特定画像被覆演出Ｃ］

図７０は、特定画像被覆演出Ｃを説明するための図である。特定画像被覆演出Ｃは、図６８の特定画像被覆演出Ａと比較して、変色領域ＶＲ１の表示態様と第１可動役物１４の動作態様が異なる。図７０（Ａ）の装飾図柄変動演出は、図６８の特定画像被覆演出Ａの同様である。

【０２８４】

次に、図７０（Ｂ）に示すように、第１可動役物１４がさらに進出し、表示画面７ａを覆う面積が増大する。なお、進出後においても、第１可動役物１４は、表示画面７ａの全部を覆わず一部分を覆う（第１態様）。この状態で、表示画面７ａに特定演出開始示唆画像ＳＩ１が表示され、特定演出開始示唆画像ＳＩ１の一部分が第１可動役物１４を介して視認可能となる。なお、特定演出開始示唆画像ＳＩ１の他の一部分は、第１可動役物１４に覆われておらず、直接視認可能となっている。

【０２８５】

次に、図７０（Ｃ）の特定画像表示演出が実行される。具体的には、表示画面７ａに装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒと、特定画像ＩＣ１と、が表示される。装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの全体は、第１可動役物１４を介して視認可能となっている。特定画像ＩＣ１は、一部が第１可動役物１４を介して視認可能となっており、また、他の一部分は、第１可動役物１４に覆われておらず、直接視認可能となっている。

【０２８６】

次に、図７０（Ｄ）の特定画像被覆演出が開始される。具体的には、表示画面７ａのうち、前方に第１可動役物１４が配置されている部分に、単色の変色領域ＶＲ１が出現する。この変色領域ＶＲ１は、表示画面７ａのうち、前方に第１可動役物１４が配置されている部分に設定されており、領域内の色が次第に変化する。具体的には、領域内において特定の色が次第に濃くなっていき、特定画像ＩＣ１や装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒのうち、前方に第１可動役物１４が配置されている部分は次第に塗りつぶされる。これにより、特定画像ＩＣ１の一部や装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの全部が次第に視認困難な状態になる。なお、表示画面７ａの色が変化するのではなく、第１可動役物１４の色が変化してもよい。すなわち、透過性を有する第１可動役物１４が次第に透明度を低下させつつ特定の色に変化させることができる構成を備えていれば、第１可動役物１４の透明度を順に低下させることによって、図７０（Ｄ）の状態とすることができる。第１可動役物１４が次第に特定の色に変化した場合であっても、特定画像ＩＣ１の一部や装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの全部が次第に視認困難な状態になる。

【０２８７】

変色領域ＶＲ１内の特定の色の濃度が増加することによって、図７０（Ｅ）に示すように、特定画像ＩＣ１の一部や装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの全部が視認困難になる特定画像視認困難演出が実行される。なお、図７０（Ｄ）の特定画像被覆演出において、表示画面７ａの色が変化するのではなく、第１可動役物１４の色が変化している場合においても、第１可動役物１４の全体の透明度が低下することによって、特定画像ＩＣ１の一部や装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの全部が視認困難になる特定画像視認困難演出を実行することができる。その後、図７０（Ｆ）に示すリーチ演出が実行される。図７０（Ｆ）のリーチ演出は、図６８の特定画像被覆演出Ａの同様である。

【０２８８】

［効果例］

以下に、特定画像被覆演出の効果例を示す。

［効果１］

上記実施形態の遊技機１では、図６８～図７０に示すように、第１可動役物１４は、第１態様から第２態様に遷移すると、表示画面７ａの前面を覆う面積が増加するように構成されており、第１可動役物１４が第２態様のときに、表示画面７ａに表示された、特定画像ＩＣ１が第１可動役物１４を介して視認可能となる第１の演出と、第１の演出の後、表示画面７ａに表示される色、または、第１可動役物１４の色が変化することによって、特定画像ＩＣ１の少なくとも一部が視認困難な状態になる第２の演出と、を実行可能である。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、図６８～図７０に示すように、第２の演出では、表示画面７ａに表示される色、または、第１可動役物１４の色が変化する部分の面積が順に大きくなっていき、特定画像ＩＣ１の少なくとも一部が徐々に視認困難になる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、図６８～図７０に示すように、第２の演出の後、第１可動役物１４が第１態様に遷移する第３の演出を実行可能である。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、図６８～図７０に示すように、第１の演出は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒによるリーチ演出の後に実行される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、図６８～図７０に示すように、第２の演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒによる疑似連演出が実行される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【０２８９】

［変形例］

以下に、特定画像被覆演出の変形例を示す。

［変形例１］

上記実施形態の遊技機１では、変色領域ＶＲ１は、単色とした。しかし、変色領域ＶＲ１は、単色に限定されない。例えば、パターン画像であってもよいし、特定の模様や文字・記号等を含んでいてもよい。

【０２９０】

［変形例２］

上記実施形態の遊技機１では、特定画像表示演出の前に特定演出開始示唆があるものとした。しかし、特定画像表示演出の前に特定演出開始示唆がなくてもよい。

【０２９１】

［態様例］

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。
◇[態様Ａ７－１]
複数種類の画像を表示可能な表示手段と、
第１の状態と第２の状態とに遷移可能な透過性を有する可動役物と、を備えた遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、特定の対象を表す特定画像であり、
前記可動役物は、前記第１の状態から前記第２の状態に遷移すると、前記表示手段の前面を覆う面積が増加するように構成されており、
前記可動役物が前記第２の状態のときに、前記表示手段に表示された前記特定画像が前記可動役物を介して視認可能となる第１の演出と、
前記第１の演出の後、前記表示手段に表示される色、または、前記可動役物の色が変化することによって、前記特定画像の少なくとも一部が視認困難な状態になる第２の演出と、を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ａ７－２]
態様Ａ７－１に記載の遊技機であって、
前記第２の演出では、前記表示手段に表示される色、または、前記可動役物の色が変化する部分の面積が順に大きくなっていき、前記特定画像の少なくとも一部が徐々に視認困難になる、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ａ７－３]
態様Ａ７－１または態様Ａ７－２に記載の遊技機であって、
前記第２の演出の後、前記可動役物が前記第１の状態に遷移する第３の演出を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ａ７－４]
態様Ａ７－１から態様Ａ７－３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、装飾図柄であり、
前記第１の演出は、前記装飾図柄によるリーチ演出の後に実行される、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ａ７－５]
態様Ａ７－４に記載の遊技機であって、
前記第２の演出では、前記装飾図柄による疑似連演出が実行される、
ことを特徴とする遊技機。
【０２９２】
以下に図７１～図７３を用いて残り時間示唆演出Ａ～Ｃについて説明する。この残り時間示唆演出は、装飾図柄の変動演出中やリーチ演出（スーパーリーチ演出）中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信した変動演出開始コマンドを解析し、残り時間示唆演出を実行する指示が含まれている場合に、ＲＯＭ１０３から対応する画像データや駆動データを読み出して表示画面７ａに画像を表示させるとともに、可動役物に所定の動作をさせる演出である。
【０２９３】
［残り時間示唆演出Ａ］
図７１は、残り時間示唆演出Ａを説明するための図である。残り時間示唆演出Ａでは、まず、図７１（Ａ）に示すように、第１画像右移動演出が開始される。具体的には、まず、表示画面７ａに、第１画像ＩＭ１と、第２画像ＩＭ２と、第３画像ＩＭ３と、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒとが表示される。第１画像ＩＭ１は、特定の対象を表した画像であり、ここでは、笑顔の形状を表している。なお、特定の対象とは、１つの独立した対象として認識可能なすべてのものを意味しており、キャラクタや物などの画像のほか、抽象的な図形や文字、記号、煙、線、残像、等も含まれる。第１画像ＩＭ１は、第２画像ＩＭ２上に

表示される。ここでは、第１画像ＩＭ１は、第２画像ＩＭ２上の左端に表示される。第２画像ＩＭ２は、水平方向に長い略矩形形状の図形であり、表示画面７ａの下方に表示される。第３画像ＩＭ３は、保留数を表す保留アイコン（保留画像）であり、第２画像ＩＭ２上に表示される。ここでは保留数１が示唆されている。第１可動役物１４は、第１態様となっている。すなわち、表示画面７ａの前方に位置している。第１画像ＩＭ１と第２画像ＩＭ２のそれぞれの一部分は、第１可動役物１４に覆われ、第１可動役物１４を介して視認可能になっている。

【０２９４】

次に、図７１（Ｂ）に示す第１画像右移動演出が実行される。具体的には、第１画像ＩＭ１が第２画像ＩＭ２上を右方向に移動する。第１画像ＩＭ１と第２画像ＩＭ２は、第２画像ＩＭ２に対する第１画像ＩＭ１の位置によって、所定の期間が満了するまでの残り期間を示唆する残り期間示唆画像として機能する。すなわち、第１画像ＩＭ１が第２画像ＩＭ２の右端に位置したときに所定の期間が満了したことを示唆する。所定の期間とは、例えば、１つの変動パターンの開始から終了までの期間である。そして、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、変動表示と仮停止表示を繰り返す疑似連演出が実行される。第２画像ＩＭ２は、第１画像ＩＭ１の右側と左側とで表示内容が異なる。図７１（Ｂ）では、第１画像ＩＭ１は、第１可動役物１４に覆われていない。すなわち、第１画像ＩＭ１は、表示画面７ａのうち、第１可動役物１４に覆われていない部分（領域）に表示される。なお、図７１（Ｂ）では、第３画像ＩＭ３は、保留数２であることを示唆している。

【０２９５】

第１画像ＩＭ１の右移動が継続することにより、図７１（Ｃ）に示すように、第１画像ＩＭ１と第３画像ＩＭ３とが重畳表示される。具体的には、第１画像ＩＭ１上に第３画像ＩＭ３が表示され、第１画像ＩＭ１の一部が第３画像ＩＭ３によって視認困難になる。

【０２９６】

所定のタイミングで図７１（Ｄ）の第１画像左移動演出が実行される。具体的には、第１画像ＩＭ１が第２画像ＩＭ２上を左方向に移動する。上述のように、第１画像ＩＭ１と第２画像ＩＭ２は、第２画像ＩＭ２に対する第１画像ＩＭ１の位置によって、所定の期間が満了するまでの残り期間を示唆する残り期間示唆画像として機能する。そのため、第１画像ＩＭ１が左方向に移動することによって、所定の期間が満了するまでの期間が延長されたことが示唆される。すなわち、図７１（Ｄ）の第１画像左移動演出は、所定の期間が満了するまでの期間が延長されたことを示唆する期間延長演出であるといえる。図７１（Ｃ）では、第３画像ＩＭ３は、保留数３であることを示唆している。

【０２９７】

図７１（Ｄ）の第１画像左移動演出後、所定のタイミングで図７１（Ｅ）の第１画像右再移動演出が実行される。具体的には、図７１（Ｂ）と同様に、再び、第１画像ＩＭ１が第２画像ＩＭ２上を右方向に移動する。その後、図７１（Ｆ）に示すように、第１画像ＩＭ１が第２画像ＩＭ２の右端に位置することによって、第１画像ＩＭ１の一部分が可動役物１４を介して視認可能になる第１画像透過視認演出が実行される。

【０２９８】

［残り時間示唆演出Ｂ］

図７２は、残り時間示唆演出Ｂを説明するための図である。残り時間示唆演出Ｂは、図７１の残り時間示唆演出Ａと比較して、第１可動役物１４の第１態様における位置が異なる。図７２（Ａ）に示すように、第１画像右移動演出が開始される時点では、図７１の残り時間示唆演出Ａと比較して、第１可動役物１４がさらに進出しており、表示画面７ａを覆う面積が増大している。表示画面７ａに表示される、第１画像ＩＭ１と、第２画像ＩＭ２と、第３画像ＩＭ３と、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒとは、図７１の残り時間示唆演出Ａと同様である。第１可動役物１４がさらに進出しているため、第１画像ＩＭ１の全部と、第２画像ＩＭ２の一部分が第１可動役物１４に覆われ、第１可動役物１４を介して視認可能になっている。

【０２９９】

次に、図７２（Ｂ）に示す第１画像右移動演出は、第１可動役物１４の位置以外は、図７１（Ｂ）と同様である。図７２（Ｃ）では、第１画像ＩＭ１と第３画像ＩＭ３とが重畳表示され、一部分が第１可動役物１４を介して視認可能になっている。図７２（Ｄ）と図７２（Ｅ）は、第３画像ＩＭ３の一部分が、第１可動役物１４を介して視認可能になっている。図７２（Ｆ）では、第１画像ＩＭ１の全体が第１可動役物１４を介して視認可能になっている。

【０３００】

［残り時間示唆演出Ｃ］

図７３は、残り時間示唆演出Ｃを説明するための図である。残り時間示唆演出Ｃは、図７１の残り時間示唆演出Ａと比較して、演出内容が異なる。残り時間示唆演出Ｃでは、図７３（Ａ）に示す特定画像落下演出が開始される。具体的には、表示画面７ａに、第１画像ＩＭ１と、第２画像ＩＭ２と、第３画像ＩＭ３と、第４画像ＩＭ４と、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒとが表示される。第１画像ＩＭ１と、第２画像ＩＭ２と、第３画像ＩＭ３と、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、図７１の残り時間示唆演出Ａと同様である。第４画像ＩＭ４は、特定の対象を表した画像であり、ここでは、笑顔の形状を表している。なお、特定の対象とは、１つの独立した対象として認識可能なすべてのものを意味しており、キャラクタや物などの画像のほか、抽象的な図形や文字、記号、煙、線、残像、等も含まれる。特定画像落下演出では、複数の第４画像ＩＭ４が表示画面７ａの上端から下方に向けて落下する。

【０３０１】

次に、図７３（Ｂ）に示す特定画像堆積演出が実行される。具体的には、表示画面７ａの上端から下方に向けて落下してきた複数の第４画像ＩＭ４は、表示画面７ａの下端から順に堆積する。このとき、複数の第４画像ＩＭ４は、互いに一部が重畳するようにして堆積される。この堆積が順に進むことにより、図７３（Ｃ）に示すように、表示画面７ａにおいて、第４画像ＩＭ４が占める割合が増大する。そして、図７３（Ｄ）に示すように、第４画像ＩＭ４が表示画面７ａのほぼ全体を占める。

【０３０２】

［効果例］

以下に、残り時間示唆演出の効果例を示す。

［効果１］

上記実施形態の遊技機１では、図７１～図７３に示すように、表示画面７ａに第１画像ＩＭ１と第２画像ＩＭ２が表示され、第１画像ＩＭ１が第２画像ＩＭ２上を右方向に移動し、第１画像ＩＭ１の位置によって所定の期間が満了するまでの残り期間を示す残り期間示唆演出を実行可能である。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、図７１～図７３に示すように、第１画像ＩＭ１が第２画像ＩＭ２上を左方向に移動し、所定の期間が満了するまでの期間が延長されたことを示唆する期間延長演出を実行可能である。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、図７１～図７３に示すように、表示画面７ａに第２画像ＩＭ２が表示されているときに、第２画像ＩＭ２上に第３画像ＩＭ３が表示される保留数表示演出を実行可能である。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、図７１～図７３に示すように、第２画像ＩＭ２の少なくとも一部分は、第１可動役物１４を介して視認可能になっている。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、図７１～図７３に示すように、第１画像ＩＭ１は、右方向への移動によって、表示画面７ａのうち、前方に第１可動役物１４が位置していない部分に表示される場合と、第１画像ＩＭ１の少なくとも一部分の前方に第１可動役物１４が位置し、少なくとも一部分が第１可動役物１４を介して視認可能になる場合とがある。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【０３０３】

［変形例］

以下に、残り時間示唆演出の変形例を示す。

［変形例１］

上記実施形態の遊技機１では、第１画像ＩＭ１の上端と下端が第２画像ＩＭ２からはみ出ているものとした。しかし、第１画像ＩＭ１は、全体が第２画像ＩＭ２の内側に収まる大きさであってもよい。

【０３０４】

［変形例２］

上記実施形態の遊技機１では、第３画像ＩＭ３が表示されるものとした。しかし、第３画像ＩＭ３は表示されなくてもよい。上記実施形態の遊技機１では、疑似連演出が実行されるものとした。しかし、疑似連が実行されなくてもよい。

【０３０５】

［変形例３］

上記実施形態の遊技機１では、第１可動役物１４によって、第１画像ＩＭ１の一部が覆われるものとした。しかし、第１画像ＩＭ１は、第１可動役物１４によって、覆われなくてもよい。また、第２画像ＩＭ２についても同様に、第１可動役物１４に覆われなくてもよい。

【０３０６】

［態様例］

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇[態様Ｂ１－１]

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備えた遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは、第１の画像であり、

前記複数種類の画像のうちの一つは、第２の画像であり、

前記表示手段に前記第１の画像と前記第２の画像が表示され、前記第１の画像が前記第２の画像上を第１の方向に移動し、前記第１の画像の位置によって所定の期間が満了するまでの残り期間を示す残り期間示唆演出を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様Ｂ１－２]

態様Ｂ１－１に記載の遊技機であって、

前記第１の画像が前記第２の画像上を前記第１の方向と反対の第２の方向に移動し、前記所定の期間が満了するまでの期間が延長されたことを示唆する期間延長演出を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様Ｂ１－３]

態様Ｂ１－１または態様Ｂ１－２に記載の遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは、保留数を表す第３の画像であり、

前記表示手段に前記第２の画像が表示されているときに、前記第２の画像上に前記第３の画像が表示される保留数表示演出を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様Ｂ１－４]

態様Ｂ１－１から態様Ｂ１－３までのいずれか一項に記載の遊技機は、さらに、

透過性を有する役物を備えており、
前記第２の画像の少なくとも一部分は、前記役物を介して視認可能になっている、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｂ１－５]
態様Ｂ１－４に記載の遊技機であって、
前記第１の画像は、前記移動によって、前記表示手段のうち、前方に前記役物が位置していない部分に表示される場合と、前記第１の画像の少なくとも一部分の前方に前記役物が位置し、少なくとも一部分が前記役物を介して視認可能になる場合とがある、
ことを特徴とする遊技機。
【０３０７】
以下に図７４～図７６を用いて特定画像変化演出出Ａ～Ｃについて説明する。この特定画像変化演出は、装飾図柄の変動演出中やリーチ演出（スーパーリーチ演出）中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信した変動演出開始コマンドを解析し、特定画像変化演出を実行する指示が含まれている場合に、ＲＯＭ１０３から対応する画像データを読み出して表示画面７ａに表示させる表示演出である。
【０３０８】
［特定画像変化演出Ａ］
図７４は、特定画像変化演出Ａを説明するための図である。特定画像変化演出Ａでは、まず、図７４（Ａ）に示すように、第１画像右移動演出が開始される。具体的には、まず、表示画面７ａに、第１画像ＩＭ１と、第４画像ＩＭ４と、第５画像ＩＭ５と、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒとが表示される。第１画像ＩＭ１は、特定の対象を表した画像であり、ここでは、笑顔の形状を表している。なお、特定の対象とは、１つの独立した対象として認識可能なすべてのものを意味しており、キャラクタや物などの画像のほか、抽象的な図形や文字、記号、煙、線、残像、等も含まれる。第１画像ＩＭ１は、第４画像ＩＭ４上に表示される。ここでは、第１画像ＩＭ１は、第４画像ＩＭ４上の左端に表示される。第４画像ＩＭ４は、水平方向に長い略矩形形状の図形であり、表示画面７ａの下方に表示される。第５画像ＩＭ５は、保留数を表す保留アイコン（保留画像）であり、第４画像ＩＭ４上に表示される。ここでは保留数１が示唆されている。第１可動役物１４は、第１態様となっている。すなわち、表示画面７ａの前方に位置している。第１画像ＩＭ１と第４画像ＩＭ４のそれぞれの一部分は、第１可動役物１４に覆われ、第１可動役物１４を介して視認可能になっている。
【０３０９】
第１画像ＩＭ１は、第４画像ＩＭ４上を右方向に移動する。第１画像ＩＭ１と第４画像ＩＭ４は、第４画像ＩＭ４に対する第１画像ＩＭ１の位置によって、所定の期間が満了するまでの残り期間を示唆する残り期間示唆画像として機能する。すなわち、第１画像ＩＭ１が第４画像ＩＭ４の右端に位置したときに所定の期間が満了したことを示唆する。所定の期間とは、例えば、１つの変動パターンの開始から終了までの期間である。そして、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、変動表示と仮停止表示を繰り返す疑似連演出が実行される。第４画像ＩＭ４は、第１画像ＩＭ１の右側と左側とで表示内容が異なる。
【０３１０】
次に、図７４（Ｂ）に示す第２画像出現演出が実行される。具体的には、所定のタイミングにおいて、第４画像ＩＭ４上に、第２画像ＩＭ２が表示される。第２画像ＩＭ２は、第１画像ＩＭ１の進行方向上に表示される。第２画像ＩＭ２は、特定の対象を表した画像であり、ここでは、星の形状を表している。なお、図７１（Ｂ）では、第１画像ＩＭ１と第２画像ＩＭ２は、第１可動役物１４に覆われていない。すなわち、第１画像ＩＭ１と第２画像ＩＭ２は、表示画面７ａのうち、第１可動役物１４に覆われていない部分（領域）に表示される。また、図７１（Ｂ）では、第３画像ＩＭ３は、保留数２であることを示唆している。
【０３１１】

次に、図７４（Ｃ）に示す第３画像出現演出が実行される。具体的には、第２画像ＩＭ２の出現後、所定のタイミングにおいて、第４画像ＩＭ４に近接した位置に、第３画像ＩＭ３が表示される。第３画像ＩＭ３は、特定の対象を表した画像であり、ここでは、人の上半身の形状を表している。第３画像ＩＭ３は、第４画像ＩＭ４に接していてもよいし、接していなくてもよい。また、第３画像ＩＭ３は、少なくとも一部が第４画像ＩＭ４の内側に位置していてもよい。

【０３１２】

第３画像ＩＭ３の出現後、図７４（Ｄ）に示す第３画像特定演出が実行される。この第３画像特定演出は、第３画像ＩＭ３が第２画像ＩＭ２に対して何らかの演出をおこなうもので、ここでは、第３画像ＩＭ３から複数の丸が連なった画像が出て第２画像ＩＭ２にぶつかる演出がおこなわれる。この特定演出の内容は任意に設定することができる。この第３画像特定演出の後、図７４（Ｅ）に示す第２画像変化演出が実行される。具体的には、第２画像ＩＭ２の色が変化する。例えば、第２画像ＩＭ２の色が緑色から赤色に変化する。

【０３１３】

第１画像ＩＭ１の右方向の移動によって、図７４（Ｆ）に示すように、第１画像ＩＭ１が第２画像ＩＭ２と接触する。この接触によって、第１画像ＩＭ１の色が第２画像ＩＭ２の色と対応する色に変化する。対応する色とは、同じ色や似た色、関連する色を意味する。例えば、第２画像ＩＭ２が赤色の場合、第１画像ＩＭ１の色が紫色に変化する場合や、赤色と他の色と交互に変化する場合等が含まれる。

【０３１４】

［特定画像変化演出Ｂ］

図７５は、特定画像変化演出Ｂを説明するための図である。特定画像変化演出Ｂは、図７４の特定画像変化演出Ａと比較して、第３画像ＩＭ３の表示位置が異なる。図７５（Ａ）の第１画像右移動演出が開始、および、図７５（Ｂ）の第２画像出現演出は、図７４（Ａ）および図７４（Ｂ）の特定画像変化演出Ａと比較して、第５画像ＩＭ５が表示されていない点のみが異なり、他の部分は同様である。

【０３１５】

図７５（Ｃ）に示す第３画像出現演出では、第３画像ＩＭ３が第４画像ＩＭ４上に表示される。具体的には、第３画像ＩＭ３は、第４画像ＩＭ４上であって、第１画像ＩＭ１の左側に表示される。第３画像ＩＭ３の出現後、図７５（Ｄ）に示す第３画像特定演出が実行される。ここでは、第３画像ＩＭ３から複数の丸が連なった画像が出て第２画像ＩＭ２にぶつかる演出がおこなわれる。このとき、この複数の丸が連なった画像は、第１画像ＩＭ１をまたいで第２画像ＩＭ２にぶつかる。そのため、第１画像ＩＭ１は、複数の丸が連なった画像に一時的に覆われる。第３画像特定演出の後、図７５（Ｅ）に示す第２画像変化演出が実行される。具体的には、第２画像ＩＭ２の色が変化する。第１画像ＩＭ１の右方向の移動によって、図７５（Ｆ）に示すように、第１画像ＩＭ１が第２画像ＩＭ２と接触する。この接触によって、第１画像ＩＭ１の色が第２画像ＩＭ２の色と対応する色に変化する。

【０３１６】

［特定画像変化演出Ｃ］

図７６は、特定画像変化演出Ｃを説明するための図である。特定画像変化演出Ｃは、図７４の特定画像変化演出Ａと比較して、第３画像ＩＭ３が表示されない点が異なる。図７６（Ａ）の第１画像右移動演出が開始、および、図７６（Ｂ）の第２画像出現演出は、図７４（Ａ）および図７４（Ｂ）の特定画像変化演出Ａと比較して、第５画像ＩＭ５が表示されていない点のみが異なり、他の部分は同様である。図７６（Ｃ）および図７６（Ｄ）に示すように、第１画像ＩＭ１の右方向の移動によって、第１画像ＩＭ１が第２画像ＩＭ２と接触する。この接触によって、第１画像ＩＭ１の色が第２画像ＩＭ２の色と対応する色に変化する。

【０３１７】

［効果例］
以下に、特定画像変化演出の効果例を示す。
［効果１］
上記実施形態の遊技機１では、図７４～図７６に示すように、表示画面７ａに第１画像ＩＭ１と第２画像ＩＭ２が表示された状態において、第１画像ＩＭ１が表示画面７ａ内を右方向に移動し、第１画像ＩＭ１の進行方向上に第２画像ＩＭ２が表示される第１の演出を実行可能である。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
［効果２］
上記実施形態の遊技機１では、図７４～図７６に示すように、第１の演出の後、第１画像ＩＭ１の移動によって、第１画像ＩＭ１が第２画像ＩＭ２と接触し、第１画像ＩＭ１の色が第２画像ＩＭ２の色に対応する色に変化する第２の演出を実行可能である。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
［効果３］
上記実施形態の遊技機１では、図７４～図７６に示すように、第２画像ＩＭ２は、表示画面７ａに表示された後、所定のタイミングにおいて色が他の色に変化する場合がある。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
［効果４］
上記実施形態の遊技機１では、図７４～図７６に示すように、第２画像ＩＭ２は、表示画面７ａに第３画像ＩＭ３が表示された後に色が他の色に変化する。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
［効果５］
上記実施形態の遊技機１では、図７４～図７６に示すように、第１の演出では、第１画像ＩＭ１像が第４画像ＩＭ４上を右方向に移動し、第４画像ＩＭ４上に第２画像ＩＭ２が表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
【０３１８】
［変形例］
以下に特定画像変化演出の変形例を示す。
［変形例１］
上記実施形態の遊技機１では、第１画像ＩＭ１の上端と下端が第２画像ＩＭ２からはみ出ているものとした。しかし、第１画像ＩＭ１は、全体が第２画像ＩＭ２の内側に収まる大きさであってもよい。
【０３１９】
［変形例２］
上記実施形態の遊技機１では、第２画像ＩＭ２の色の変化前には、第３画像ＩＭ３が表示されるものとした。しかし、第２画像ＩＭ２の色の変化前に第３画像ＩＭ３が表示されなくてもよい。上記実施形態の遊技機１では、疑似連演出が実行されるものとした。しかし、疑似連が実行されなくてもよい。
【０３２０】
［変形例３］
上記実施形態の遊技機１では、第１可動役物１４によって、第１画像ＩＭ１の一部が覆われるものとした。しかし、第１画像ＩＭ１は、第１可動役物１４によって、覆われなくてもよい。また、第４画像ＩＭ４についても同様に、第１可動役物１４に覆われなくてもよい。
【０３２１】
［態様例］
本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。
◇[態様Ｂ２－１]

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備えた遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、第１の画像であり、
前記複数種類の画像のうちの一つは、第２の画像であり、
前記表示手段に前記第１の画像と前記第２の画像が表示された状態において、前記第１の画像が前記表示手段内を所定方向に移動し、前記第１の画像の進行方向上に前記第２の画像が表示される第１の演出を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｂ２－２]
態様Ｂ２－１に記載の遊技機であって、
前記第１の演出の後、前記第１の画像の移動によって、前記第１の画像が前記第２の画像と接触し、前記第１の画像の色が前記第２の画像の色に対応する色に変化する第２の演出を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｂ２－３]
態様Ｂ２－１または態様Ｂ２－２に記載の遊技機であって、
前記第２の画像は、前記表示手段に表示された後、所定のタイミングにおいて色が他の色に変化する場合がある、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｂ２－４]
態様Ｂ２－３に記載の遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、特定の対象を表す第３の画像であり、
前記第２の画像は、前記表示手段に前記第３の画像が表示された後に色が他の色に変化する、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｂ２－５]
態様Ｂ２－１から態様Ｂ２－４までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、第４の画像であり、
前記第１の演出では、前記第１の画像が前記第４の画像上を前記所定方向に移動し、前記第４の画像上に前記第２の画像が表示される、
ことを特徴とする遊技機。
【０３２２】
以下に図７７～図７９を用いてメータ演出について説明する。このメータ演出は、第１特別図柄または第２特別図柄（以下、単に「特別図柄」ともよぶ）の変動表示中（１回の変動表示中）であって、例えば、遊技状態が高確率状態、時短状態、電チューサポート（電チュー２２が頻繁に開放されて第２始動口２１に入賞し易くなっている状態、以下「電サポ」ともよぶ）中などに実行され得る。なお、このメータ演出が実行される特別図柄の変動時間は、通常よりも長い時間となっている。
【０３２３】
[メータ演出Ａ]
図７７は、メータ演出Ａを説明するための図である。
メータ演出Ａでは、まず、図７７（Ａ）に示すように、特別図柄の変動開始時に変動開始メータ演出が実行される。この変動開始メータ演出では、画像表示装置７の表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄８Ｌ、中の図柄表示エリアに中装飾図柄８Ｃ、右の図柄表示エリアには右装飾図柄８Ｒが表示される。なお、図７７（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒはハズレ図柄配列（「５８９」）で停止した状態を示している。また、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒの下方にメータ画像ＥＭ１Ａが表示される。メータ画像ＥＭ１Ａは、メータ枠ＥＭ２Ａとメータ領域ＥＭ３Ａ（図７７（Ｂ）、（Ｃ）で示すクロスハッチング部分）とを有し、メータ領域ＥＭ３Ａがメータ枠ＥＭ２Ａ内を動くメータであり、メータ領域ＥＭ３Ａが動くことでメータ値を表している。なお、メータ画像ＥＭ１Ａは、矩形状であり、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの下方に横向き

に配置される。また、ＥＭ４Ａについては後述する。

【０３２４】

次に、図７７（Ｂ）に示すように、特別図柄の変動中に変動中メータ演出が実行される。この変動中メータ演出では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが擬似連（以下、「擬似連演出」ともよぶ）を実行する。

ここで、擬似連演出とは、擬似的に装飾図柄の変動表示が所定回数連続したように見せる演出であり、変動の開始時やリーチ演出中等において実行され得る演出である。例えば、擬似連演出は、装飾図柄を変動開始させ仮停止させる演出を繰り返す演出、装飾図柄の所定の図柄配列の少なくとも一部を仮停止させる演出を繰り返す演出、予め決められたロゴ（例えばＮＥＸＴ）を仮停止させる演出を繰り返す演出、または、「×２」、「×３」、「擬似」など擬似連を連想させる表示と共に、装飾図柄の変動演出を実行させる演出を含む。なお、繰り返す演出回数を、疑似連回数ともよび、２回であれば「擬似２」、「×２」、３回であれば「擬似３」、「×３」というような表記がなされ得る。

【０３２５】

この変動中メータ演出における擬似連演出では、特別図柄の１回の変動中に、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを変動開始後仮停止させる演出が所定回数（例えば最大１０回）繰り返される。すなわち、この変動中メータ演出における擬似連演出では、特別図柄の１回の変動中に、擬似的に装飾図柄の変動表示が所定回数連続したように見せる演出がおこなわれる。また、擬似連演出が開始されると、メータ画像ＥＭ１Ａにおいて、メータ領域ＥＭ３Ａは、擬似連演出の実行に応じて（例えば、擬似的な装飾図柄の変動回数に応じて）メータ枠ＥＭ２Ａ内を左から右に移動する。つまり、メータ値が上昇する。より詳しくは、メータ領域ＥＭ３Ａは、図７７（Ａ）に示す変動開始メータ演出では、メータ枠ＥＭ２Ａの左端（始点）Ｐ１に位置しており、擬似連演出の実行に応じて（例えば、擬似的な装飾図柄の変動回数に応じて）、図７７（Ｂ）に示すように、メータ枠ＥＭ２Ａ右端（終点）Ｐ３側に移動する。なお、図７７（Ｂ）では、例えば、擬似的な装飾図柄の変動回数が５回おこなわれ、メータ領域ＥＭ３Ａがメータ枠ＥＭ２Ａの中央（中点）Ｐ２に到達した様子を示している。また、ＥＭ４Ａについては後述する。

【０３２６】

次に、図７７（Ｃ）に示すように、変動終了メータ演出が実行される。この変動終了メータ演出では、特別図柄の１回の変動中に、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを変動開始後仮停止させる演出が所定回数（例えば最大１０回）繰り返されたときの、メータ値を表している。すなわち、変動終了メータ演出では、特別図柄の１回の変動中に、擬似連演出において予め定められた疑似連回数（最大回数）がおこなわれた結果、メータ領域ＥＭ３Ａは、メータ枠ＥＭ２Ａ右端（終点）Ｐ３に到達し、メータ値が満タンになったことを示している。また、メータ値が満タンになるとほぼ同時に、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは完全に停止した状態となる。メータ画像ＥＭ１Ａにおいて、メータ値が満タンになったことと、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは完全に停止したことにより、当該特別図柄の１回の変動が終了したことを報知する。よって、図７７（Ａ）、（Ｂ）に示したメータ画像ＥＭ１Ａにおけるメータ画像ＥＭ４Ａは、当該特別図柄の１回の変動における残りの変動時間を表している。なお、図７７（Ｃ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒはハズレ図柄配列（「９５８」）で停止した状態を示している。

【０３２７】

つまり、この図７７に示したメータ演出Ａでは、特別図柄の１回の変動が開始されると、装飾図柄における擬似連演出の実行回数に応じ、メータ画像ＥＭ１Ａにおいて、メータ領域ＥＭ３Ａがメータ枠ＥＭ２Ａの始点Ｐ１から終点Ｐ３側に移動してメータ値が上昇し、特別図柄の１回の変動が終了すると、メータ領域ＥＭ３Ａがメータ枠ＥＭ２Ａの始点Ｐ１から終点Ｐ３に到達してメータ値が満タンになる（当該特別図柄の１回の変動における残りの変動時間ＥＭ４Ａが０になる）とともに、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは完全に停止する。これにより、特別図柄の１回の変動を報知可能としている。

【０３２８】

[メータ演出Ｂ]
図７８は、メータ演出Ｂを説明するための図である。
メータ演出Ｂでは、まず、図７８（Ａ）に示すように、特別図柄の変動開始時に変動開始メータ演出が実行される。この変動開始メータ演出では、画像表示装置７の表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄８Ｌ、中の図柄表示エリアに中装飾図柄８Ｃ、右の図柄表示エリアには右装飾図柄８Ｒが表示される。なお、図７８（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒはハズレ図柄配列（「５８９」）で停止した状態を示している。また、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒの下方にメータ画像ＥＭ１Ａが表示される。メータ画像ＥＭ１Ａは、メータ枠ＥＭ２Ａと、メータ領域ＥＭ３Ａ（図７８（Ｂ）～（Ｅ）で示すクロスハッチング部分）と、当該保留アイコン（変動中の特別図柄に対応する保留アイコン）ＥＭ５Ｂとを有し、当該保留アイコンＥＭ５Ｂがメータ枠ＥＭ２Ａ上を動き、メータ領域ＥＭ３Ａが当該保留アイコンＥＭ５Ｂに連動してメータ枠ＥＭ２Ａ内を動くメータであり、当該保留アイコンＥＭ５Ｂとメータ領域ＥＭ３Ａが動くことでメータ値を表している。なお、メータ画像ＥＭ１Ａは、矩形状であり、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの下方に横向きに配置される。また、ＥＭ４Ａについては後述する。
【０３２９】
次に、図７８（Ｂ）に示すように、特別図柄の変動中に変動中メータ演出が実行される。この変動中メータ演出では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが上述した擬似連演出を実行する。
この変動中メータ演出における擬似連演出では、特別図柄の１回の変動中に、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを変動開始後仮停止させる演出が所定回数（例えば最大１０回）繰り返される。すなわち、この変動中メータ演出における擬似連演出では、特別図柄の１回の変動中に、擬似的に装飾図柄の変動表示が所定回数連続したように見せる演出がおこなわれる。また、擬似連演出が開始されると、メータ画像ＥＭ１Ａにおいて、当該保留アイコンＥＭ５Ｂは、擬似連演出の実行に応じて（例えば、擬似的な装飾図柄の変動回数に応じて）メータ枠ＥＭ２Ａ上を左から右に移動する。メータ領域ＥＭ３Ａは、当該保留アイコンＥＭ５Ｂに連動してメータ枠ＥＭ２Ａ内を左から右に移動する。つまり、メータ値が上昇する。
より詳しくは、当該保留アイコンＥＭ５Ｂおよびメータ領域ＥＭ３Ａは、図７８（Ａ）に示す変動開始メータ演出では、メータ枠ＥＭ２Ａの左端（始点）Ｐ１に位置しており、擬似連演出の実行に応じて（例えば、擬似的な装飾図柄の変動回数に応じて）、図７８（Ｂ）に示すように、メータ枠ＥＭ２Ａ右端（終点）Ｐ３側に移動する。なお、図７８（Ｂ）では、例えば、擬似的な装飾図柄の変動回数が５回おこなわれ、当該保留アイコンＥＭ５Ｂおよびメータ領域ＥＭ３Ａがメータ枠ＥＭ２Ａの中央（中点）Ｐ２Ａに到達した様子を示している。なお、メータ枠ＥＭ２Ａ内の右端には当該特別図柄の保留数を示す保留アイコンが表示され、ＨＡ１は第１保留を示し、ＨＡ２は第２保留を示している。また、ＥＭ４Ａについては後述する。
【０３３０】
次に、図７８（Ｃ）に示すように、キャラクタ演出が実行される。このキャラクタ演出では、図７８（Ｂ）に示した状態から擬似連演出がさらに１回おこなわれ、当該保留アイコンＥＭ５Ｂおよびメータ領域ＥＭ３Ａがメータ枠ＥＭ２ＡのＰ２ＡからＰ２Ｂに到達した様子と、キャラクタＣＲＡがメータ枠ＥＭ２Ａ上方の当該保留アイコンＥＭ５Ｂ近傍に出現した様子を示している。なお、当該特別図柄の保留数は、図７８（Ｂ）に示す個数から第３保留ＨＡ３が１個増えた様子を示している。また、ＥＭ４Ａについては後述する。
【０３３１】
次に、図７８（Ｄ）に示すように、保留変化演出が実行される。この保留変化演出では、図７８（Ｃ）に示した状態から擬似連演出がさらに１回おこなわれ、当該保留アイコンＥＭ５Ｂおよびメータ領域ＥＭ３Ａがメータ枠ＥＭ２ＡのＰ２ＢからＰ２Ｃに到達した様子と、キャラクタＣＲＡおよび「激アツ！」という文字（キャラクタＣＲＡの発言）がメータ枠ＥＭ２Ａ上方の当該保留アイコンＥＭ５Ｂ近傍に表示された様子と、擬似連演出で

リーチ（装飾図柄８Ｌと８Ｒが大当たり図柄配列で仮停止、装飾図柄８Ｃが変動中、「７↓７」）状態になっている様子を示している。さらに、この図７８（Ｄ）に示す保留変化演出では、略菱形状の当該保留アイコンＥＭ５Ｂが略ハート形状の当該保留アイコンＥＭ６Ｂに変化した様子が示され、この場合、色も変化するようになっている（例えば、当該保留アイコンＥＭ５Ｂが白、当該保留アイコンＥＭ６Ｂが赤）。なお、当該特別図柄の保留数は、図７８（Ｃ）に示す個数から第４保留ＨＡ４が１個増えた様子を示している。また、ＥＭ４Ａについては後述する。なお、図示は省略するが、図７８（Ｄ）に示した擬似連演出では、その後はずれ図柄配列で仮停止（例えば「７６７」）し、キャラクタＣＲＡおよび文字は消去され、ハート形の当該保留アイコンＥＭ６Ｂとその色（赤）は、元の菱形の当該保留アイコンＥＭ５Ｂと色（白）に戻る。

【０３３２】

次に、図７８（Ｅ）に示すように、変動終了メータ演出が実行される。この変動終了メータ演出では、特別図柄の１回の変動中に、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを変動開始後仮停止させる演出が所定回数（例えば最大１０回）繰り返されたときの、メータ値を表している。すなわち、変動終了メータ演出では、特別図柄の１回の変動中に、擬似連演出において予め定められた疑似連回数（最大回数）がおこなわれた結果、当該保留アイコンＥＭ５Ｂおよびメータ領域ＥＭ３Ａは、メータ枠ＥＭ２Ａ右端（終点）Ｐ３に到達し、メータ値が満タンになったことを示している。また、メータ値が満タンになるとほぼ同時に、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは完全に停止した状態となる。メータ画像ＥＭ１Ａにおいて、メータ値が満タンになったことと、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは完全に停止したことにより、当該特別図柄の１回の変動が終了したことを報知する。よって、図（Ａ）、（Ｂ）、（Ｃ）、（Ｄ）に示したメータ画像ＥＭ１ＡにおけるＥＭ４Ａは、当該特別図柄の１回の変動における残りの変動時間を表している。なお、図７８（Ｅ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒはハズレ図柄配列（「９５８」）で停止した状態を示している。また、当該特別図柄の保留数を示す保留アイコン（第１保留ＨＡ１、第２保留ＨＡ２、第３保留ＨＡ３、第４保留ＨＡ４）は、メータ枠ＥＭ２Ａ内であってメータ領域ＥＭ３Ａ上に表示される。

【０３３３】

つまり、この図７８に示したメータ演出Ｂでは、特別図柄の１回の変動が開始されると、装飾図柄における擬似連演出の実行回数に応じて、当該保留アイコンＥＭ５Ｂおよびメータ領域ＥＭ３Ａがメータ枠ＥＭ２Ａの始点Ｐ１から終点Ｐ３側に移動してメータ値が上昇し、特別図柄の１回の変動が終了すると、当該保留アイコンＥＭ５Ｂおよびメータ領域ＥＭ３Ａがメータ枠ＥＭ２Ａの始点Ｐ１から終点Ｐ３に到達してメータ値が満タンになる（当該特別図柄の１回の変動における残りの変動時間ＥＭ４Ａが０になる）とともに、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは完全に停止する。これにより、特別図柄の１回の変動を報知可能としている。

【０３３４】

[メータ演出Ｃ]

図７９は、メータ演出Ｃ説明するための図である。

メータ演出Ｃでは、まず、図７９（Ａ）に示すように、特別図柄の変動開始時に変動開始メータ演出が実行される。この変動開始メータ演出では、画像表示装置７の表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄８Ｌ、中の図柄表示エリアに中装飾図柄８Ｃ、右の図柄表示エリアには右装飾図柄８Ｒが表示される。なお、図７９（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒはハズレ図柄配列（「５８９」）で停止した状態を示している。また、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒの下方にメータ画像ＥＭ１Ａが表示される。メータ画像ＥＭ１Ａは、メータ枠ＥＭ２Ａとメータ領域ＥＭ３Ａ（図７９（Ｂ）、（Ｄ）、（Ｆ）で示すクロスハッチング部分）と、指針ＥＭ５Ｃとを有し、指針ＥＭ５Ｃがメータ枠ＥＭ２Ａ上を動き（ポイントＣＰを中心に時計回りに回転移動）、メータ領域ＥＭ３Ａが指針ＥＭ５Ｃに連動してメータ枠ＥＭ２Ａ内を動くメータであり、指針ＥＭ５Ｃとメータ領域ＥＭ３Ａが動くことでメータ値を表している。なお、メータ画像ＥＭ１Ａは、円形状であり、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの下方略中央に配置される。また、

ＥＭ４Ａについては後述する。
【０３３５】
次に、図７９（Ｂ）に示すように、特別図柄の変動中に変動中メータ演出が実行される。この変動中メータ演出では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが上述した擬似連演出を実行する。
この変動中メータ演出における擬似連演出では、特別図柄の１回の変動中に、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを変動開始後仮停止させる演出が所定回数（例えば最大１０回）繰り返される。すなわち、この変動中メータ演出における擬似連演出では、特別図柄の１回の変動中に、擬似的に装飾図柄の変動表示が所定回数連続したように見せる演出がおこなわれる。また、擬似連演出が開始されると、メータ画像ＥＭ１Ａにおいて、指針ＥＭ５Ｃは、擬似連演出の実行に応じて（例えば、擬似的な装飾図柄の変動回数に応じて）メータ枠ＥＭ２Ａ上を、図７９（Ｂ）に示すように、ポイントＣＰを中心に時計回りに回転移動する。メータ領域ＥＭ３Ａは、指針ＥＭ５Ｃに連動してメータ枠ＥＭ２Ａ内を時計回りに回転移動する（図７９（Ｂ）で示すクロスハッチング部分）。つまり、メータ値が上昇する。
より詳しくは、指針ＥＭ５Ｃおよびメータ領域ＥＭ３Ａは、図７９（Ａ）に示す変動開始メータ演出では、メータ枠ＥＭ２Ａの左下（始点）Ｐ１に位置しており、擬似連演出の実行に応じて（例えば、擬似的な装飾図柄の変動回数に応じて）、図７９（Ｂ）に示すように、メータ枠ＥＭ２Ａの右下（終点）Ｐ３側に回転移動する。なお、図７９（Ｂ）では、例えば、擬似的な装飾図柄の変動回数が５回おこなわれ、指針ＥＭ５Ｃおよびメータ領域ＥＭ３Ａがメータ枠ＥＭ２Ａの中点Ｐ２に到達した様子を示している。なお、ＥＭ４Ａについては後述する。
【０３３６】
次に、図７９（Ｃ）に示すように、チャンスアップ演出としてのカットイン演出が実行される。このカットイン演出では、カットイン画像Ｈ１Ａが表示される。カットイン画像Ｈ１Ａは、比較的大当たり期待度が高いことを示唆するチャンスアップ画像であり、キャラクタＣＲＡと「激アツ！」という文字（キャラクタＣＲＡの発言）が表示されている。なお、カットイン演出は、図示は省略するが、カットイン画像Ｈ１Ａと異なる比較的大当たり期待度が低いカットイン演出（チャンスアップ演出）が実行されてもよい。この場合、カットイン画像Ｈ１Ａを用いた比較的大当たり期待度が高いカットイン演出よりも、比較的大当たり期待度が低いカットイン演出の方が、出現率が高くなっている。
【０３３７】
次に、図７９（Ｄ）に示すように、疑似連リーチ演出が実行される。この疑似連リーチ演出は、カットイン演出が実行された後、擬似連演出でリーチ（装飾図柄８Ｌと８Ｒが大当たり図柄配列で仮停止、装飾図柄８Ｃが変動中、「７↓７」）状態になっている様子を示している。さらに、この図７９（Ｄ）に示す疑似連リーチ演出では、メータ画像ＥＭ１Ａ全体が赤色に変わって点滅した様子が示されている。なお、ＥＭ４Ａについては後述する。
【０３３８】
次に、図７９（Ｅ）に示すように、大当たり報知演出が実行される。この大当たり報知演出では、図７９（Ｄ）に示した疑似連リーチ演出が実行された結果、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが大当たり図柄配列「７７７」で完全に停止した状態を示している。また、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「大当たり～！」という文字が表示される。すなわち、大当たり報知演出では、特別図柄の１回の変動中に、擬似連演出において複数回の疑似連回数がおこなわれた結果、当該特別図柄の変動が大当たりになったことを示している。この大当たり報知演出により、当該特別図柄の１回の変動が終了したことを報知する。つまり、今回の特別図柄の１回の変動では、疑似連回数は最大回数（１０回）おこなわれることなく、当該特別図柄の１回の変動が終了したことを報知している。
【０３３９】
一方、図７９（Ｃ）に示したカットイン演出で、比較的大当たり期待度が低いカットイン演出が実行された場合には、上述の図７９（Ｄ）に示した疑似連リーチ演出の実行後、

図７９（Ｆ）に示すように、変動終了メータ演出が実行される。この変動終了メータ演出では、特別図柄の１回の変動中に、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを変動開始後仮停止させる演出が所定回数（最大１０回）繰り返されたときの、メータ値を表している。すなわち、変動終了メータ演出では、特別図柄の１回の変動中に、擬似連演出において予め定められた疑似連回数（最大回数）がおこなわれた結果、指針ＥＭ５Ｃおよびメータ領域ＥＭ３Ａは、メータ枠ＥＭ２Ａの終点Ｐ３に到達し、メータ値が満タンになったことを示している。また、メータ値が満タンになるとほぼ同時に、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは完全に停止した状態となる。メータ画像ＥＭ１Ａにおいて、メータ値が満タンになったことと、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは完全に停止したことにより、当該特別図柄の１回の変動が終了したことを報知する。よって、図７９（Ｂ）、（Ｄ）に示したメータ画像ＥＭ１Ａにおける10
ＥＭ４Ａは、当該特別図柄の１回の変動における残りの変動時間を表している。なお、図７９（Ｅ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒはハズレ図柄配列（「９５８」）で停止した状態を示している。

【０３４０】

[効果例]

以下に、メータ演出の効果例を示す。

[効果１]

上記実施形態の遊技機１では、図７７～図７９に示すように、特別図柄の１回の変動を報知するメータ画像ＥＭ１Ａが表示される構成になっている。この構成によれば、単調な特別図柄の１回の変動を、装飾図柄を用いることなく時間経過と共に視覚的にメータ値が20
変化するメータ画像で報知することが可能となり、遊技者は、時間経過と共に期待感を持続させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

[効果２]

上記実施形態の遊技機１では、図７７～図７９に示すように、メータ画像ＥＭ１Ａは特別図柄の変動開始時には、メータ領域ＥＭ３Ａがメータ枠ＥＭ２Ａの始点Ｐ１に位置し、特別図柄の１回の変動終了時には、メータ領域ＥＭ３Ａがメータ枠ＥＭ２Ａの終点Ｐ３に位置し、これにより、特別図柄の１回の変動を報知可能とする構成になっている。この構成によれば、明確に特別図柄の１回の変動の進捗状態を報知することが可能となり、遊技者は、当該特別図柄の１回の変動が実行されたことを正確に把握することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。30

[効果３]

上記実施形態の遊技機１では、図７７～図７９に示すように、メータ画像ＥＭ１Ａは特別図柄の変動中は、メータ領域ＥＭ３Ａがメータ枠ＥＭ２Ａの始点Ｐ１から終点Ｐ３側に移動してメータ値が上昇し、特別図柄の１回の変動が終了すると、メータ領域ＥＭ３Ａがメータ枠ＥＭ２Ａの始点Ｐ１から終点Ｐ３に到達してメータ値が満タンになり（当該特別図柄の１回の変動における残りの変動時間ＥＭ４Ａが０になる）、これにより、特別図柄の１回の変動を報知可能とする構成になっている。この構成によれば、極めて明確に特別図柄の１回の変動の進捗状態を報知することが可能となり、遊技者は、当該特別図柄の１回の変動の進捗状態を極めて正確に把握することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。40

[効果４]

上記実施形態の遊技機１では、図７７～図７９に示すように、特別図柄の１回の変動中にメータ演出が実行されている期間は、疑似連演出をおこなう構成になっている。この構成によれば、特別図柄の１回の変動を、装飾図柄の変動表示が所定回数連続しておこなわれたように見せることが可能となり、遊技者は、疑似連演出により大きな期待感を持つことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

[効果５]

上記実施形態の遊技機１では、図７７～図７９に示すように、メータ画像ＥＭ１Ａは特別図柄の変動中は、疑似連演出における装飾図柄の擬似的な変動の回数に応じて、メータ領域ＥＭ３Ａがメータ枠ＥＭ２Ａの始点Ｐ１から終点Ｐ３側に移動する構成になっている50

。この構成によれば、疑似連演出における装飾図柄の擬似的な変動がおこなわれる度に、メータ値が所定値ずつ定量的に上昇するので、遊技者は、後何回装飾図柄の変動表示がおこなわれるかを極めて正確に把握することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０３４１】

［変形例］

以下に、メータ演出の変形例を示す。

［変形例１］

上記実施形態の遊技機１では、図７７～図７９に示すように、メータ演出では、メータ画像ＥＭ１Ａは矩形状や円形状のものを示したが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、メータ画像ＥＭ１Ａは扇形や三角形など、他の形状のものであってもよい。また、メータ画像ＥＭ１Ａは、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの下方に横向きに配置したが、これは、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方に横向きに配置するようにしてもよいし、あるいは、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの左右両側に縦向きに配置するようにしてもよい。

【０３４２】

［変形例２］

上記実施形態の遊技機１では、図７７～図７９に示すように、メータ画像ＥＭ１Ａにおいて、メータ領域ＥＭ３Ａがメータ枠ＥＭ２Ａの始点Ｐ１から終点Ｐ３に移動することで特別図柄の１回の変動を報知するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、メータ領域ＥＭ３Ａがメータ枠ＥＭ２Ａの途中の任意の点の間を移動することで特別図柄の１回の変動を報知するようにしてもよい。また、メータ領域ＥＭ３Ａ、当該保留アイコンＥＭ５Ｂおよび指針ＥＭ５Ｃは、水平移動や回転移動するものを示したが、これは、例えば、垂直移動や斜め移動、あるいはジクザグ移動など、他の移動形態であってもよい。

【０３４３】

［変形例３］

上記実施形態の遊技機１では、図７８（Ｄ）に示すように、保留変化演出では、擬似連演出で装飾図柄がリーチ状態になる表示を示したが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、保留変化演出では、擬似連演出で装飾図柄がリーチ状態になる演出に代えて、予め決められたロゴ（例えばＮＥＸＴ）を表示し、その後バトル演出やストーリー演出などに発展するような演出を実行するようにしてもよい。また、保留変化演出では、当該保留アイコンＥＭ５Ｂは、白色の菱形から赤色のハート形の当該保留アイコンＥＭ６Ｂに変化するようにしたが、これらの色や形は限定されるものではない。

【０３４４】

［変形例４］

上記実施形態の遊技機１では、図７９（Ｃ）に示すように、カットイン演出では、キャラクタＣＲＡと「激アツ！」という文字（キャラクタＣＲＡの発言）を表示するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、カットイン演出では、キャラクタＣＲＡのみを表示したり、所定の文字のみを表示したりするようにしてもよく、要は、遊技者に、比較的大当たり期待度が高いことを想起できる表示形態であればどのような表示であってもよい。

【０３４５】

［変形例５］

上記実施形態の遊技機１では、図７７～７９図に示すように、メータ演出では、メータ枠ＥＭ２Ａは目盛りの無い態様を用いたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、メータ枠ＥＭ２Ａは、等間隔で仕切線を有したものでもよく、あるいはメータ枠ＥＭ２Ａの上方や下方に目盛りに相当するデジタル数字を表記するようにしてもよい。

【０３４６】

［態様例］

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[態様Ｂ３－１]
複数種類の表示演出を実行可能な表示手段と、
図柄の変動表示を表示可能な図柄表示手段と、
を備えた遊技機であって、
前記表示手段は、前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、所定のメータ演出を実行可能であり、
前記メータ演出は、少なくとも第１の態様と第２の態様とを有し、前記図柄表示手段による前記図柄の１回の変動表示に対応して前記第１の態様から前記第２の態様に変化することで、当該図柄の１回の変動を報知可能とした、
ことを特徴とする遊技機。
［態様Ｂ３－２］
前記メータ演出は、第１画像と第２画像とを有し、
前記第１の態様は、前記第２画像が前記第１画像の第１位置に位置する態様であり、
前記第２の態様は、前記第２画像が前記第１画像の第２位置に位置する態様である、
ことを特徴とする態様Ｂ３－１に記載の遊技機。
［態様Ｂ３－３］
前記第１の態様は、前記図柄の変動開始時に係わるものであり、
前記第２の態様は、前記図柄の変動終了時に係わるものであり、
さらに、前記メータ演出は、
前記図柄の変動中に係わり前記第２画像が前記第１画像の前記第２位置側に移動する第３の態様を有し、前記第１の態様から前記第３の態様を経て前記第２の態様に変化することで、前記図柄表示手段による前記図柄の１回の変動を報知可能とした、
ことを特徴とする態様Ｂ３－２に記載の遊技機。
［態様Ｂ３－４］
前記図柄表示手段による前記図柄の変動表示に応じて装飾図柄の変動表示を表示可能な装飾図柄表示手段を有し、
前記装飾図柄表示手段は、疑似連演出を実行可能であり、
前記メータ演出が実行されている期間は、前記疑似連演出をおこなう、
ことを特徴とする態様Ｂ３－３に記載の遊技機。
［態様Ｂ３－５］
前記疑似連演出は、前記図柄の１回の変動表示を、擬似的に前記装飾図柄の変動表示が所定回数連続したように見せる演出であり、
前記第３の態様において、
前記第２画像は、前記疑似連演出における前記装飾図柄の擬似的な変動表示の回数に応じて移動する、
ことを特徴とする態様Ｂ３－４に記載の遊技機。

【０３４７】
以下に図８０～図８２を用いてメータ・カウントダウン演出について説明する。このメータ・カウントダウン演出は、特別図柄の変動表示中（１回の変動表示中）であって、例えば、遊技状態が高確率状態、時短状態、電チューサポート（電チュー２２が頻繁に開放されて第２始動口２１に入賞し易くなっている状態、以下「電サポ」ともよぶ）中などに実行され得る。なお、このメータ・カウントダウン演出が実行される特別図柄の変動時間は、通常よりも長い時間となっている。

【０３４８】
[メータ・カウントダウン演出Ａ]
図８０は、メータ・カウントダウン演出Ａを説明するための図である。
メータ・カウントダウン演出Ａでは、まず、図８０（Ａ）に示すように、特別図柄の変動開始時に変動開始メータ・カウントダウン演出が実行される。この変動開始メータ・カウントダウン演出では、画像表示装置７の表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄８Ｌ、中の図柄表示エリアに中装飾図柄８Ｃ、右の図柄表示エリアには右装飾

図柄８Ｒが表示される。なお、図８０（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒはハズレ図柄配列（「５８９」）で停止した状態を示している。
また、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒの下方にアナログ表示としてのメータ画像ＥＭ１Ａが表示される。メータ画像ＥＭ１Ａは、メータ枠ＥＭ２Ａとメータ領域ＥＭ３Ａ（図８０（Ｂ）、（Ｃ）で示すクロスハッチング部分）とを有し、メータ領域ＥＭ３Ａがメータ枠ＥＭ２Ａ内を動くメータであり、メータ領域ＥＭ３Ａが動くことでメータ値を表している。なお、メータ画像ＥＭ１Ａは、矩形状であり、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの下方に横向きに配置される。また、ＥＭ４Ａについては後述する。
また、表示画面７ａの左上には、デジタル表示としてのカウントダウン表示ＥＣ１Ｈが配置される。カウントダウン表示ＥＣ１Ｈは、丸枠ＥＣ２Ｈの表示領域内に所定の数字が表示される態様であり、この特別図柄の変動開始時におこなわれるメータ・カウントダウン演出Ａにおいては、初期値「１０」が表示されるようになっている。
つまり、このメータ・カウントダウン演出Ａにおいては、アナログ表示としてのメータ画像ＥＭ１Ａとデジタル表示としてのカウントダウン表示ＥＣ１Ｈが、同時に表示されるようになっている。
【０３４９】
次に、図８０（Ｂ）に示すように、特別図柄の変動中に変動中メータ・カウントダウン演出が実行される。この変動中メータ・カウントダウン演出では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが上述した擬似連演出を実行する。
この変動中メータ・カウントダウン演出における擬似連演出では、特別図柄の１回の変動中に、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを変動開始後仮停止させる演出が所定回数（最大１０回）繰り返される。すなわち、この変動中メータ・カウントダウン演出における擬似連演出では、特別図柄の１回の変動中に、擬似的に装飾図柄の変動表示が所定回数連続したように見せる演出がおこなわれる。
また、擬似連演出が開始されると、メータ画像ＥＭ１Ａにおいて、メータ領域ＥＭ３Ａは、擬似連演出の実行回数に応じて（擬似的な装飾図柄の変動回数に応じて）メータ枠ＥＭ２Ａ内を左から右に定量ずつ移動する。つまり、メータ値が上昇する。より詳しくは、メータ領域ＥＭ３Ａは、図８０（Ａ）に示す変動開始メータ・カウントダウン演出では、メータ枠ＥＭ２Ａの左端（始点）Ｐ１に位置しており、擬似連演出の実行に応じて（擬似的な装飾図柄の変動回数に応じて）、図８０（Ｂ）に示すように、メータ枠ＥＭ２Ａ右端（終点）Ｐ３側に定量ずつ移動する。従って、擬似連演出の１回の実行時間によって、メータ値が上昇する速度が変化する。例えば、今回の擬似連演出で実行時間の長い演出（例えばリーチ演出）がおこなわれると、メータ値は、実行時間の短い演出（例えばバラケ目演出）に比べてゆっくりと上昇する。なお、図８０（Ｂ）では、擬似的な装飾図柄の変動回数が５回おこなわれ、メータ領域ＥＭ３Ａがメータ枠ＥＭ２Ａの中央（中点）Ｐ２に到達した様子を示している。また、ＥＭ４Ａについては後述する。
また、擬似連演出が開始されると、カウントダウン表示ＥＣ１Ｈは、擬似連演出の実行回数に応じて（擬似的な装飾図柄の変動回数に応じて）カウントダウンされる。より詳しくは、カウントダウン表示ＥＣ１Ｈは、図８０（Ａ）に示す変動開始メータ・カウントダウン演出では、初期値「１０」を示しており、擬似連演出が１回実行（擬似的な装飾図柄の変動回数が１回実行）される毎に「１」ずつ減算されるようになっている。従って、図８０（Ｂ）では、擬似的な装飾図柄の変動回数が５回おこなわれた状態を示しているので、カウントダウン表示ＥＣ１Ｈは「５」を示している。また、上記と同様な理由から、カウントダウン表示ＥＣ１Ｈは、カウントダウンされる速度が変化する。
【０３５０】
次に、図８０（Ｃ）に示すように、変動終了メータ・カウントダウン演出が実行される。この変動終了メータ・カウントダウン演出では、特別図柄の１回の変動中に、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを変動開始後仮停止させる演出が所定回数（最大１０回）繰り返されたときの、メータ値とカウントダウン表示とを示している。すなわち、変動終了メータ・カウントダウン演出では、特別図柄の１回の変動中に、擬似連演出において予め定められた

疑似連回数がおこなわれた結果、メータ領域ＥＭ３Ａは、メータ枠ＥＭ２Ａ右端（終点）Ｐ３に到達し、メータ値が満タンになったことを示しており、一方、カウントダウン表示ＥＣ１Ｈは「０」を示している。

また、カウントダウン表示ＥＣ１Ｈが「０」になり、メータ値が満タンになるとほぼ同時に、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは完全に停止した状態となる。メータ画像ＥＭ１Ａにおいて、メータ値が満タンになったことと、カウントダウン表示ＥＣ１Ｈが「０」になったことと、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは完全に停止したことにより、当該特別図柄の１回の変動が終了したことを報知する。よって、図８０（Ａ）、（Ｂ）に示したメータ画像ＥＭ１Ａにおけるメータ枠ＥＭ４Ａは、当該特別図柄の１回の変動における残りの変動時間を表している。また、カウントダウン表示ＥＣ１Ｈが示す数値は、当該特別図柄の１回の変動における残りの疑似連回数を示している（残りの変動時間を表しているとも言える）。なお、図８０（Ｃ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒはハズレ図柄配列（「９５８」）で停止した状態を示している。

【０３５１】

つまり、この図８０に示したメータ・カウントダウン演出Ａでは、特別図柄の１回の変動が開始されると、装飾図柄における擬似連演出の実行回数に応じ、アナログ表示としてのメータ画像ＥＭ１Ａにおいて、メータ領域ＥＭ３Ａがメータ枠ＥＭ２Ａの始点Ｐ１から終点Ｐ３側に移動してメータ値が上昇する。また、デジタル表示としてのカウントダウン表示ＥＣ１Ｈは、装飾図柄における擬似連演出の実行回数に応じ、初期値「１０」から「１」ずつ減算された数値を示す。そして、特別図柄の１回の変動が終了すると、メータ領域ＥＭ３Ａがメータ枠ＥＭ２Ａの始点Ｐ１から終点Ｐ３に到達してメータ値が満タンになる（当該特別図柄の１回の変動における残りの変動時間ＥＭ４Ａが０になる）とともに、カウントダウン表示ＥＣ１Ｈは「０」を示し、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは完全に停止する。すなわち、メータ・カウントダウン演出Ａでは、特別図柄の１回の変動を、アナログ表示とデジタル表示という２種類の表示演出により報知可能としている。

【０３５２】

[メータ・カウントダウン演出Ｂ]

図８１は、メータ・カウントダウン演出Ｂを説明するための図である。

メータ・カウントダウン演出Ｂでは、まず、図８１（Ａ）に示すように、特別図柄の変動開始時に変動開始メータ・カウントダウン演出が実行される。この変動開始メータ・カウントダウン演出では、画像表示装置７の表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄８Ｌ、中の図柄表示エリアに中装飾図柄８Ｃ、右の図柄表示エリアには右装飾図柄８Ｒが表示される。なお、図８１（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒはハズレ図柄配列（「５８９」）で停止した状態を示している。

また、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒの下方にアナログ表示としてのメータ画像ＥＭ１Ａが表示される。メータ画像ＥＭ１Ａは、メータ枠ＥＭ２Ａとメータ領域ＥＭ３Ａ（図８１（Ｂ）、（Ｃ）、（Ｄ）、（Ｅ）で示すクロスハッチング部分）と、当該保留アイコン（変動中の特別図柄に対応する保留アイコン）ＥＭ５Ｂとを有し、当該保留アイコンＥＭ５Ｂがメータ枠ＥＭ２Ａ上を動き、メータ領域ＥＭ３Ａが当該保留アイコンＥＭ５Ｂに連動してメータ枠ＥＭ２Ａ内を動くメータであり、当該保留アイコンＥＭ５Ｂとメータ領域ＥＭ３Ａが動くことでメータ値を表している。なお、メータ画像ＥＭ１Ａは、矩形状であり、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの下方に横向きに配置される。また、ＥＭ４Ａについては後述する。

また、表示画面７ａの左上には、デジタル表示としてのカウントダウン表示ＥＣ１Ｈが配置される。カウントダウン表示ＥＣ１Ｈは、丸枠ＥＣ２Ｈの表示領域内に所定の数字が表示される態様であり、この特別図柄の変動開始時におこなわれるメータ・カウントダウン演出Ｂにおいては、初期値「１０」が表示されるようになっている。

つまり、このメータ・カウントダウン演出Ｂにおいては、アナログ表示としての当該保留アイコンＥＭ５Ｂを含むメータ画像ＥＭ１Ａとデジタル表示としてのカウントダウン表示ＥＣ１Ｈが、同時に表示されるようになっている。

【０３５３】
次に、図８１（Ｂ）に示すように、特別図柄の変動中に変動中メータ・カウントダウン演出が実行される。この変動中メータ演出・カウントダウンでは、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが上述した擬似連演出を実行する。
この変動中メータ・カウントダウン演出における擬似連演出では、特別図柄の１回の変動中に、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを変動開始後仮停止させる演出が所定回数（最大１０回）繰り返される。すなわち、この変動中メータ・カウントダウン演出における擬似連演出では、特別図柄の１回の変動中に、擬似的に装飾図柄の変動表示が所定回数連続したように見せる演出がおこなわれる。
また、擬似連演出が開始されると、メータ画像ＥＭ１Ａにおいて、当該保留アイコンＥＭ５Ｂは、擬似連演出の実行に応じて（擬似的な装飾図柄の変動回数に応じて）メータ枠ＥＭ２Ａ上を左から右に定量ずつ移動する。メータ領域ＥＭ３Ａは、当該保留アイコンＥＭ５Ｂに連動してメータ枠ＥＭ２Ａ内を左から右に定量ずつ移動する。つまり、メータ値が上昇する。より詳しくは、当該保留アイコンＥＭ５Ｂおよびメータ領域ＥＭ３Ａは、図８１（Ａ）に示す変動開始メータ・カウントダウン演出では、メータ枠ＥＭ２Ａの左端（始点）Ｐ１に位置しており、擬似連演出の実行に応じて（擬似的な装飾図柄の変動回数に応じて）、図８１（Ｂ）に示すように、メータ枠ＥＭ２Ａ右端（終点）Ｐ３側に定量ずつ移動する。従って、擬似連演出の１回の実行時間によって、メータ値が上昇する速度が変化する。例えば、今回の擬似連演出で実行時間の長い演出（例えばリーチ演出）がおこなわれると、メータ値は、実行時間の短い演出（例えばバラケ目演出）に比べてゆっくりと上昇する。なお、図８１（Ｂ）では、擬似的な装飾図柄の変動回数が５回おこなわれ、当該保留アイコンＥＭ５Ｂおよびメータ領域ＥＭ３Ａがメータ枠ＥＭ２Ａの中央（中点）Ｐ２Ａに到達した様子を示している。なお、メータ枠ＥＭ２Ａ内の右端には当該特別図柄の保留数を示す保留アイコンが表示され、ＨＡ１は第１保留を示し、ＨＡ２は第２保留を示している。また、ＥＭ４Ａについては後述する。
また、擬似連演出が開始されると、カウントダウン表示ＥＣ１Ｈは、擬似連演出の実行回数に応じて（擬似的な装飾図柄の変動回数に応じて）カウントダウンされる。より詳しくは、カウントダウン表示ＥＣ１Ｈは、図８１（Ａ）に示す変動開始メータ・カウントダウン演出では、初期値「１０」を示しており、擬似連演出が１回実行（擬似的な装飾図柄の変動回数が１回実行）される毎に「１」ずつ減算されるようになっている。従って、図８１（Ｂ）では、擬似的な装飾図柄の変動回数が５回おこなわれた状態を示しているので、カウントダウン表示ＥＣ１Ｈは「５」を示している。つまり、これは、擬似連回数があと５回実行され得ることを示唆している。また、上記と同様な理由から、カウントダウン表示ＥＣ１Ｈは、カウントダウンされる速度が変化する。
【０３５４】
次に、図８１（Ｃ）に示すように、キャラクタ演出が実行される。このキャラクタ演出では、図８１（Ｂ）に示した状態から擬似連演出がさらに１回おこなわれ、当該保留アイコンＥＭ５Ｂおよびメータ領域ＥＭ３ＡがメータＥＭ２ＡのＰ２ＡからＰ２Ｂに到達した様子と、キャラクタＣＲＡがメータ枠ＥＭ２Ａ上方の当該保留アイコンＥＭ５Ｂ近傍に出現した様子を示している。なお、当該特別図柄の保留数は、図８１（Ｂ）に示す個数から第３保留ＨＡ３が１個増えた様子を示している。また、ＥＭ４Ａについては後述する。
また、キャラクタ演出が実行され、図８１（Ｂ）に示した状態から擬似連演出がさらに１回おこなわれると、カウントダウン表示ＥＣ１Ｈは、「５」から「１」減算された数値「４」を示している。つまり、これは、擬似連回数があと４回実行され得ることを示唆している。
【０３５５】
次に、図８１（Ｄ）に示すように、保留変化演出が実行される。この保留変化演出では、図８１（Ｃ）に示した状態から擬似連演出がさらに１回おこなわれ、当該保留アイコンＥＭ５Ｂおよびメータ領域ＥＭ３ＡがメータＥＭ２ＡのＰ２ＢからＰ２Ｃに到達した様子と、キャラクタＣＲＡおよび「激アツ！」という文字（キャラクタＣＲＡの発言）がメ

ータ枠ＥＭ２Ａ上方の当該保留アイコンＥＭ５Ｂ近傍に表示された様子と、擬似連演出でリーチ（装飾図柄８Ｌと８Ｒが大当たり図柄配列で仮停止、装飾図柄８Ｃが変動中、「７↓７」）状態になっている様子を示している。さらに、この図８１（Ｄ）に示す保留変化演出では、略菱形状の当該保留アイコンＥＭ５Ｂが略ハート形状の当該保留アイコンＥＭ６Ｂに変化した様子が示され、この場合、色も変化するようになっている（例えば、当該保留アイコンＥＭ５Ｂが白、当該保留アイコンＥＭ６Ｂが赤）。なお、当該特別図柄の保留数は、図８１（Ｃ）に示す個数から第４保留ＨＡ４が１個増えた様子を示している。また、ＥＭ４Ａについては後述する。

また、保留変化演出が実行され、図８１（Ｃ）に示した状態から擬似連演出がさらに１回おこなわれると、カウントダウン表示ＥＣ１Ｈは、「４」から「１」減算された数値「３」を示している。つまり、これは、擬似連回数があと３回実行され得ることを示唆している。

なお、図示は省略するが、図８１（Ｄ）に示した擬似連演出では、その後はずれ図柄配列で仮停止（例えば「７６７」）し、キャラクタＣＲＡおよび文字は消去され、ハート形の当該保留アイコンＥＭ６Ｂとその色（赤）は、元の菱形の当該保留アイコンＥＭ５Ｂと色（白）に戻る。

【０３５６】

次に、図８１（Ｅ）に示すように、変動終了メータ・カウントダウン演出が実行される。この変動終了メータ・カウントダウン演出では、特別図柄の１回の変動中に、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを変動開始後仮停止させる演出が所定回数（最大１０回）繰り返されたときの、メータ値とカウントダウン表示とを示している。すなわち、変動終了メータ・カウントダウン演出では、特別図柄の１回の変動中に、擬似連演出において予め定められた疑似連回数がおこなわれた結果、当該保留アイコンＥＭ５Ｂおよびメータ領域ＥＭ３Ａは、メータ枠ＥＭ２Ａ右端（終点）Ｐ３に到達し、メータ値が満タンになったことを示している。一方、カウントダウン表示ＥＣ１Ｈは「０」を示している。つまり、これは、擬似連回数が実行されないことを示唆している。

また、カウントダウン表示ＥＣ１Ｈが「０」になり、メータ値が満タンになるとほぼ同時に、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは完全に停止した状態となる。メータ画像ＥＭ１Ａにおいて、メータ値が満タンになったことと、カウントダウン表示ＥＣ１Ｈが「０」になったことと、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは完全に停止したことにより、当該特別図柄の１回の変動が終了したことを報知する。よって、（Ａ）（Ｂ）（Ｃ）（Ｄ）に示したメータ画像ＥＭ１ＡにおけるＥＭ４Ａは、当該特別図柄の１回の変動における残りの変動時間を表している。また、カウントダウン表示ＥＣ１Ｈが示す数値は、当該特別図柄の１回の変動における残りの疑似連回数を示している（残りの変動時間を表しているとも言える）。なお、図８１（Ｃ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒはハズレ図柄配列（「９５８」）で停止した状態を示している。また、当該特別図柄の保留数を示す保留アイコン（第１保留ＨＡ１、第２保留ＨＡ２、第３保留ＨＡ３、第４保留ＨＡ４）は、メータ枠ＥＭ２Ａ内であってメータ領域ＥＭ３Ａ上に表示される。

【０３５７】

つまり、この図８１に示したメータ・カウントダウン演出Ｂでは、特別図柄の１回の変動が開始されると、装飾図柄における擬似連演出の実行回数に応じ、アナログ表示としてのメータ画像ＥＭ１Ａにおいて、当該保留アイコンＥＭ５Ｂおよびメータ領域ＥＭ３Ａがメータ枠ＥＭ２Ａの始点Ｐ１から終点Ｐ３側に移動してメータ値が上昇する。また、デジタル表示としてのカウントダウン表示ＥＣ１Ｈは、装飾図柄における擬似連演出の実行回数に応じ、初期値「１０」から「１」ずつ減算された数値を示す。そして、特別図柄の１回の変動が終了すると、当該保留アイコンＥＭ５Ｂおよびメータ領域ＥＭ３Ａがメータ枠ＥＭ２Ａの始点Ｐ１から終点Ｐ３に到達してメータ値が満タンになる（当該特別図柄の１回の変動における残りの変動時間ＥＭ４Ａが０になる）とともに、カウントダウン表示ＥＣ１Ｈは「０」を示し（当該特別図柄の１回の変動における残りの疑似連回数が０になる）、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは完全に停止する。すなわち、メータ・カウントダウン演

出Ｂでは、特別図柄の１回の変動を、アナログ表示とデジタル表示という２種類の表示演出により報知可能としている。

【０３５８】

[メータ・カウントダウン演出Ｃ]

図８２は、メータ・カウントダウン演出Ｃ説明するための図である。

メータ・カウントダウン演出Ｃでは、まず、図８２（Ａ）に示すように、特別図柄の変動開始時に変動開始メータ・カウントダウン演出が実行される。この変動開始メータ・カウントダウン演出では、画像表示装置７の表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄８Ｌ、中の図柄表示エリアに中装飾図柄８Ｃ、右の図柄表示エリアには右装飾図柄８Ｒが表示される。なお、図８２（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒはハズレ図柄配列（「５８９」）で停止した状態を示している。また、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒの下方にメータ画像ＥＭ１Ａが表示される。メータ画像ＥＭ１Ａは、メータ枠ＥＭ２Ａとメータ領域ＥＭ３Ａ（図（Ｂ）、（Ｄ、（Ｆ））で示すクロスハッチング部分）と、指針ＥＭ５Ｃとを有し、指針ＥＭ５Ｃがメータ枠ＥＭ２Ａ上を動き（ポイントＣＰを中心に時計回りに回転移動）、メータ領域ＥＭ３Ａが指針ＥＭ５Ｃに連動してメータ枠ＥＭ２Ａ内を動くメータであり、指針ＥＭ５Ｃとメータ領域ＥＭ３Ａが動くことでメータ値を表している。なお、メータ画像ＥＭ１Ａは、円形状であり、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの下方略中央に配置される。また、ＥＭ４Ａについては後述する。

また、メータ枠ＥＭ２Ａの外周には、デジタル表示としてのカウントダウン表示ＥＣ３Ｈが配置される。カウントダウン表示ＥＣ３Ｈは、図８２（Ａ）に示すように、「１０」～「０」までの数値が等間隔でメータ枠ＥＭ２Ａの外周に沿って、指針ＥＭ５Ｃの針先がこれらの数値を指すように配置されている。カウントダウン表示ＥＣ３Ｈは、この特別図柄の変動開示時におこなわれるメータ・カウントダウン演出Ｃにおいては、指針ＥＭ５Ｃが初期値「１０」を指すようになっている。

つまり、このメータ・カウントダウン演出Ｃにおいては、アナログ表示としてのメータ画像ＥＭ１Ａとデジタル表示としてのカウントダウン表示ＥＣ３Ｈが、一体的に表示されるようになっている。

【０３５９】

次に、図８２（Ｂ）に示すように、特別図柄の変動中に変動中メータ・カウントダウン演出が実行される。この変動中メータ・カウントダウン演出では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが上述した擬似連演出を実行する。

この変動中メータ・カウントダウン演出における擬似連演出では、特別図柄の１回の変動中に、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを変動開始後仮停止させる演出が所定回数（最大１０回）繰り返される。すなわち、この変動中メータ・カウントダウン演出における擬似連演出では、特別図柄の１回の変動中に、擬似的に装飾図柄の変動表示が所定回数連続したように見せる演出がおこなわれる。

また、擬似連演出が開始されると、メータ画像ＥＭ１Ａにおいて、指針ＥＭ５Ｃは、擬似連演出の実行に応じて（擬似的な装飾図柄の変動回数に応じて）メータ枠ＥＭ２Ａ上を、図８２（Ｂ）に示すように、ポイントＣＰを中心に時計回りに定量ずつ回転移動する。メータ領域ＥＭ３Ａは、指針ＥＭ５Ｃに連動してメータ枠ＥＭ２Ａ内を時計回りに定量ずつ回転移動する（図８２（Ｂ）で示すクロスハッチング部分）。つまり、メータ値が上昇する。

より詳しくは、指針ＥＭ５ＣおよびメータＥＭ３Ａは、図８２（Ａ）に示す変動開始メータ・カウントダウン演出では、メータ枠ＥＭ２Ａの左下（始点）あって、カウントダウン表示ＥＣ３Ｈの初期値「１０」を指す位置に位置しており、擬似連演出の実行に応じて（擬似的な装飾図柄の変動回数に応じて）、図８２（Ｂ）に示すように、メータ枠ＥＭ２Ａの右下（終点、カウントダウン表示ＥＣ３Ｈが「０」を指す位置）側にカウントダウン表示ＥＣ３Ｈの１目盛りずつ回転移動する。従って、擬似連演出の１回の実行時間によって、メータ値が上昇する速度が変化する。例えば、今回の擬似連演出で実行時間の長い演出（例えばリーチ演出）がおこなわれると、メータ値は、実行時間の短い演出（例え

ばバラケ目演出）に比べてゆっくりと上昇する。また、同様な理由から、カウントダウン表示ＥＣ３Ｈは、カウントダウンされる速度が変化する。なお、図８２（Ｂ）では、擬似的な装飾図柄の変動回数が５回おこなわれ、指針ＥＭ５Ｃおよびメータ領域ＥＭ３Ａがメータ枠ＥＭ２Ａの中点であって、カウントダウン表示ＥＣ３Ｈが「５」を示す位置に到達した様子を示している。なお、ＥＭ４Ａについては後述する。

【０３６０】

次に、図８２（Ｃ）に示すように、チャンスアップ演出としてのカットイン演出が実行される。このカットイン演出では、カットイン画像Ｈ１Ａが表示される。カットイン画像Ｈ１Ａは、比較的大当たり期待度が高いことを示唆するチャンスアップ画像であり、キャラクタＣＲＡと「激アツ！」という文字（キャラクタＣＲＡの発言）が表示されている。なお、カットイン演出は、図示は省略するが、カットイン画像Ｈ１Ａと異なる比較的大当たり期待度が低いカットイン演出（チャンスアップ演出）が実行されてもよい。この場合、カットイン画像Ｈ１Ａを用いた比較的大当たり期待度が高いカットイン演出よりも、比較的大当たり期待度が低いカットイン演出の方が、出現率が高くなっている。

【０３６１】

次に、図８２（Ｄ）に示すように、疑似連リーチ演出が実行される。この疑似連リーチ演出は、カットイン演出が実行された後、擬似連演出でリーチ（装飾図柄８Ｌと８Ｒが大当たり図柄配列で仮停止、装飾図柄８Ｃが変動中、「７↓７」）状態になっている様子を示している。さらに、この図８２（Ｄ）に示す疑似連リーチ演出では、メータ画像ＥＭ１Ａ全体が赤色に変わって点滅した様子が示されている。なお、ＥＭ４Ａについては後述する。

【０３６２】

次に、図８２（Ｅ）に示すように、大当たり報知演出が実行される。この大当たり報知演出では、図８２（Ｄ）に示した疑似連リーチ演出が実行された結果、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが大当たり図柄配列「７７７」で完全に停止した状態を示している。また、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「大当たり～！」という文字が表示される。すなわち、大当たり報知演出では、特別図柄の１回の変動中に、擬似連演出において複数回の疑似連回数（本例では５回）がおこなわれた結果、当該特別図柄の変動が大当たりになったことを示している。この大当たり報知演出により、当該特別図柄の１回の変動が終了したことを報知する。つまり、今回の特別図柄の１回の変動では、疑似連回数は１０回おこなわれることなく、疑似連回数６回目で大当たりになり、当該特別図柄の１回の変動が終了したことを報知している。

【０３６３】

一方、図８２（Ｃ）に示したカットイン演出で、比較的大当たり期待度が低いカットイン演出が実行された場合には、上述の図８２（Ｄ）に示した疑似連リーチ演出の実行後、図８２（Ｆ）に示すように、変動終了メータ・カウントダウン演出が実行される。この変動終了メータ・カウントダウン演出では、特別図柄の１回の変動中に、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを変動開始後仮停止させる演出が所定回数（最大１０回）繰り返されたときの、メータ値とカウントダウン表示とを示している。すなわち、変動終了メータ演出・カウントダウンでは、特別図柄の１回の変動中に、擬似連演出において予め定められた疑似連回数がおこなわれた結果、指針ＥＭ５Ｃおよびメータ領域ＥＭ３Ａは、メータ枠ＥＭ２Ａの終点であって、カウントダウン表示ＥＣ３Ｈが「０」を示す位置に到達する。これは、メータ値が満タンになったことを示しているとともに、カウントダウン表示ＥＣ３Ｈは擬似連回数が実行されないことを示唆している。また、カウントダウン表示ＥＣ３Ｈが「０」になり、メータ値が満タンになるとほぼ同時に、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは完全に停止した状態となる。メータ画像ＥＭ１Ａにおいて、メータ値が満タンになったことと、カウントダウン表示ＥＣ３Ｈが「０」になったことと、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは完全に停止したことにより、当該特別図柄の１回の変動が終了したことを報知する。よって、図（Ａ）、（Ｂ）、（Ｄ）に示したメータ画像ＥＭ１Ａにおけるメータ画像ＥＭ４Ａは、当該特別図柄の１回の変動における残りの変動時間を表している。また、カウントダウン表示ＥＣ３Ｈが

示す数値は、当該特別図柄の１回の変動における残りの疑似連回数を示している（残りの変動時間を表しているとも言える）。なお、図８２（Ｆ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒはハズレ図柄配列（「９５８」）で停止した状態を示している。

【０３６４】

[効果例]

以下に、メータ・カウントダウン演出の効果例を示す。

[効果１]

上記実施形態の遊技機１では、図８０～図８２に示すように、特別図柄の１回の変動を報知するメータ画像ＥＭ１Ａとカウントダウン表示ＥＣ１Ｈ（カウントダウン表示ＥＣ３Ｈ）とが表示される構成になっている。この構成によれば、単調な特別図柄の１回の変動を、装飾図柄を用いることなく時間経過と共に視覚的にメータ値が変化するメータ画像とカウントダウン表示とで報知することが可能となり、遊技者は、時間経過と共に期待感を持続させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。また、遊技者は、特別図柄の１回の変動を、アナログ表示とデジタル表示という複数種類の報知態様で認識することができるので、遊技状況を極めて正確に把握することもできる。

[効果２]

上記実施形態の遊技機１では、図８０～図８２に示すように、メータ画像ＥＭ１Ａは特別図柄の変動開始時には、メータ領域ＥＭ３Ａがメータ枠ＥＭ２Ａの始点に位置し、特別図柄の１回の変動終了時には、メータ領域ＥＭ３Ａがメータ枠ＥＭ２Ａの終点に位置し、これにより、特別図柄の１回の変動を報知可能とする構成になっている。また、カウントダウン表示ＥＣ１Ｈ（カウントダウン表示ＥＣ３Ｈ）は、特別図柄の変動開始時には「１０」を示し、その後特別図柄１回の変動に伴ってカウントダウンされ、特別図柄の１回の変動終了時には「０」を示し、これにより、特別図柄の１回の変動を報知可能とする構成になっている。この構成によれば、明確に特別図柄の１回の変動の進捗状態を報知することが可能となり、遊技者は、当該特別図柄の１回の変動が実行されたことを正確に把握することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

[効果３]

上記実施形態の遊技機１では、図８０～図８２に示すように、メータ画像ＥＭ１Ａは特別図柄の変動中は、メータ領域ＥＭ３Ａおよび当該保留アイコンＥＭ５Ｂがメータ枠ＥＭ２Ａの始点から終点側に移動してメータ値が上昇し、特別図柄の１回の変動が終了すると、メータ領域ＥＭ３Ａおよび当該保留アイコンＥＭ５Ｂがメータ枠ＥＭ２Ａの終点に到達してメータ値が満タンになり（当該特別図柄の１回の変動における残りの変動時間ＥＭ４Ａが０になる）、これにより、特別図柄の１回の変動を報知可能とする構成になっている。また、カウントダウン表示ＥＣ１Ｈ（カウントダウン表示ＥＣ３Ｈ）は、特別図柄の変動中は、「１」ずつカウントダウンされ、特別図柄の１回の変動が終了すると「０」になる。この構成によれば、極めて明確に特別図柄の１回の変動の進捗状態を報知することが可能となり、遊技者は、当該特別図柄の１回の変動の進捗状態を極めて正確に把握することができる。また、特別図柄の１回の変動中に、当該保留アイコンＥＭ５Ｂを保留変化させるような演出もおこなうことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

[効果４]

上記実施形態の遊技機１では、図８０～図８２に示すように、特別図柄の１回の変動中にメータ・カウントダウン演出が実行されている期間は、疑似連演出をおこなう構成になっている。この構成によれば、特別図柄の１回の変動を、装飾図柄の変動表示が所定回数連続しておこなわれたように見せることが可能となり、遊技者は、疑似連演出により大きな期待感を持つことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

[効果５]

上記実施形態の遊技機１では、図８０～図８２に示すように、メータ画像ＥＭ１Ａは特別図柄の変動中は、疑似連演出における装飾図柄の擬似的な変動の回数に応じて、メータ領域ＥＭ３Ａがメータ枠ＥＭ２Ａの始点から終点側に移動する構成になっている。また、

カウントダウン表示ＥＣ１Ｈ（カウントダウン表示ＥＣ３Ｈ）は、疑似連演出における装飾図柄の擬似的な変動回数が１回おこなわれる毎に、「１」ずつカウントダウンされる構成になっている。この構成によれば、疑似連演出における装飾図柄の擬似的な変動がおこなわれる度に、メータ値が所定値ずつ定量的に上昇し、カウントダウン表示ＥＣ１Ｈ（カウントダウン表示ＥＣ３Ｈ）は、「１」ずつカウントダウンされるので、遊技者は、後何回装飾図柄の変動表示がおこなわれるかを、さらには残りの変動期間を極めて正確に把握することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

［効果６］

上記実施形態の遊技機１では、図８２に示すように、アナログ表示としてのメータ画像ＥＭ１Ａとデジタル表示としてのカウントダウン表示ＥＣ３Ｈが、一体的に表示されるようになっている。この構成によれば、表示画面７ａの表示領域を有効活用することができるとともに、判りやすい表示をおこなうことができるので、遊技者は、円滑且つ容易・安心に遊技を楽しむことががができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０３６５】

［変形例］

以下に、メータ・カウントダウン演出の変形例を示す。

［変形例１］

上記実施形態の遊技機１では、図８０～図８２に示すように、メータ・カウントダウン演出では、アナログ表示としてのメータ画像ＥＭ１Ａは矩形状や円形状のものを示したが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、メータ画像ＥＭ１Ａは扇形や三角形など、他の形状のものであってもよい。また、メータ画像ＥＭ１Ａは、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの下方に横向きに配置したが、これは、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方に横向きに配置するようにしてもよいし、あるいは、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの左右両側に縦向きに配置するようにしてもよい。さらには、アナログ表示は、メータ画像ＥＭ１Ａ以外のものであってもよく、要は、ある量またはデータを連続的に変化し得る物理量で表現できる画像であれば、どのような画像であってもよい。

【０３６６】

［変形例２］

上記実施形態の遊技機１では、図８０～図８２に示すように、カウントダウン表示ＥＣ１Ｈは、表示画面７ａの左上に丸枠ＥＣ２Ｈの表示領域内に所定の数字が表示される態様でおこなったが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、丸枠ＥＣ２Ｈは扇形や三角形、四角形など、他の形状のものであってもよい。さらには、デジタル表示は、カウントダウン表示ＥＣ１Ｈ（カウントダウン表示ＥＣ３Ｈ）以外のものであってもよく、要は、ある量またはデータを有限桁の数字列として表現できる画像であれば、どのような画像であってもよい。

【０３６７】

［変形例３］

上記実施形態の遊技機１では、図８０～図８２に示すように、メータ画像ＥＭ１Ａにおいて、メータ領域ＥＭ３Ａがメータ枠ＥＭ２Ａの始点から終点に移動することで特別図柄の１回の変動を報知するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、メータ領域ＥＭ３Ａがメータ枠ＥＭ２Ａの途中の任意の点の間を移動することで特別図柄の１回の変動を報知するようにしてもよい。また、メータ領域ＥＭ３Ａ、当該保留アイコンＥＭ５Ｂおよび指針ＥＭ５Ｃは、水平移動や回転移動するものを示したが、これは、例えば、垂直移動や斜め移動、あるいはジクザグ移動など、他の移動形態であってもよい。また、カウントダウン表示ＥＣ３Ｈ（カウントダウン表示ＥＣ３Ｈ）は、初期値「１０」から「１」ずつカウントダウンされて「０」に至るようにしたが、これらの数値は任意であり、適宜変更可能であり、例えばカウントアップする形態であってもよい。

【０３６８】

［変形例４］

上記実施形態の遊技機１では、図８１（Ｄ）に示すように、保留変化演出では、擬似連

演出で装飾図柄がリーチ状態になる表示を示したが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、保留変化演出では、擬似連演出で装飾図柄がリーチ状態になる演出に代えて、予め決められたロゴ（例えばＮＥＸＴ）を表示し、その後バトル演出やストーリー演出などに発展するような演出を実行するようにしてもよい。また、保留変化演出では、当該保留アイコンＥＭ５Ｂは、白色の菱形から赤色のハート形の当該保留アイコンＥＭ６Ｂに変化するようにしたが、これらの色や形は限定されるものではない。また、キャラクタＣＲＡの表示数も１つに限らず、例えば期待度が高いことを想起できる複数表示としてもよい。

【０３６９】

［変形例５］

上記実施形態の遊技機１では、図８２（Ｃ）に示すように、カットイン演出では、キャラクタＣＲＡと「激アツ！」という文字（キャラクタＣＲＡの発言）を表示するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、カットイン演出では、キャラクタＣＲＡのみを表示したり、キャラクタＣＲＡを複数表示したり、所定の文字のみを表示したり、複数の文字を表示するようにしてもよく、要は、遊技者に、比較的大当たり期待度が高いことを想起できる表示形態であればどのような表示であってもよい。

【０３７０】

［態様例］

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[態様Ｂ４－１]

複数種類の表示演出を実行可能な表示手段と、

図柄の変動表示を表示可能な図柄表示手段と、

を備えた遊技機であって、

前記表示手段は、前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、所定の第１演出を実行可能であり、

前記表示手段は、前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、所定の第２演出を実行可能であり、

前記第１演出は、少なくとも第１の態様と第２の態様とを有し、前記図柄表示手段による前記図柄の１回の変動表示に対応して前記第１の態様から前記第２の態様に変化することで、当該図柄の１回の変動を報知可能とし、

前記第２演出は、少なくとも第３の態様と第４の態様とを有し、前記図柄表示手段による前記図柄の１回の変動表示に対応して前記第３の態様から前記第４の態様に変化することで、当該図柄の１回の変動を報知可能とした、

ことを特徴とする遊技機。

［態様Ｂ４－２］

前記第１演出はアナログ表示演出であり、前記第２演出はデジタル表示演出であり、前記アナログ表示演出と前記デジタル表示演出とは、同時に表示可能とした、

ことを特徴とする態様Ｂ４－１に記載の遊技機。

［態様Ｂ４－３］

前記アナログ表示演出は所定のメータ演出であり、前記デジタル表示演出は所定のカウントダウン表示演出である、

ことを特徴とする態様Ｂ４－２に記載の遊技機。

［態様Ｂ４－４］

前記第３の態様は、前記図柄の変動開始時に係わり第１の数値を示す態様であり、

前記第４の態様は、前記図柄の変動終了時に係わり第２の数値を示す態様であり、

さらに、前記カウントダウン表示演出は、

前記図柄の変動中に係わり第３の数値が所定回数減算される第５の態様を有し、前記第３の態様から前記第５の態様を経て前記第４の態様に変化することで、前記図柄表示手段による前記図柄の１回の変動を報知可能とした、

ことを特徴とする態様Ｂ４－３に記載の遊技機。

［態様Ｂ４－５］
前記図柄表示手段による前記図柄の変動表示に応じて装飾図柄の変動表示を表示可能な装飾図柄表示手段を有し、
前記装飾図柄表示手段は、疑似連演出を実行可能であり、
前記メータ演出または前記カウントダウン表示演出が実行されている期間は、前記疑似連演出をおこなう、
ことを特徴とする態様Ｂ４－４に記載の遊技機。
［態様Ｂ４－６］
前記疑似連演出は、前記図柄の１回の変動表示を、擬似的に前記装飾図柄の変動表示が所定回数連続したように見せる演出であり、
前記カウントダウン表示演出は、前記疑似連演出において前記装飾図柄の変動表示が所定回数おこなわれる毎に、前記第３の数値が減算される、
ことを特徴とする態様Ｂ４－５に記載の遊技機。
【０３７１】
以下に図８３～図８５を用いて巻き戻し演出について説明する。この巻き戻し演出は、特別図柄の変動表示中（１回の変動表示中）であって、例えば、遊技状態が高確率状態、時短状態、電チューサポート（電チュー２２が頻繁に開放されて第２始動口２１に入賞し易くなっている状態、以下「電サポ」ともよぶ）中などに実行され得る。なお、この巻き戻し演出が実行される特別図柄の変動時間は、通常よりも長い時間となっている。
【０３７２】
[巻き戻し演出Ａ]
図８３は、巻き戻し演出Ａを説明するための図である。
巻き戻し演出Ａでは、まず、図８３（Ａ）に示すように、特別図柄の変動開始時に変動開始メータ演出が実行される。この変動開始メータ演出では、画像表示装置７の表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄８Ｌ、中の図柄表示エリアに中装飾図柄８Ｃ、右の図柄表示エリアには右装飾図柄８Ｒが表示される。なお、図８３（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒはハズレ図柄配列（「５８９」）で停止した状態を示している。また、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒの下方にメータ画像ＥＭ１Ａが表示される。メータ画像ＥＭ１Ａは、メータ枠ＥＭ２Ａとメータ領域ＥＭ３Ａ（図８３（Ｂ）、（Ｄ）、（Ｅ）、（Ｆ）で示すクロスハッチング部分）とを有し、メータ領域ＥＭ３Ａがメータ枠ＥＭ２Ａ内を動くメータであり、メータ領域ＥＭ３Ａが動くことでメータ値を表している。なお、メータ画像ＥＭ１Ａは、矩形状であり、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの下方に横向きに配置される。また、ＥＭ４Ａについては後述する。
【０３７３】
次に、図８３（Ｂ）に示すように、特別図柄の変動中に変動中メータ演出が実行される。この変動中メータ演出では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが上述した擬似連演出を実行する。
この変動中メータ演出における擬似連演出では、特別図柄の１回の変動中に、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを変動開始後仮停止させる演出が所定回数（例えば最大１０回）繰り返される。すなわち、この変動中メータ演出における擬似連演出では、特別図柄の１回の変動中に、擬似的に装飾図柄の変動表示が所定回数連続したように見せる演出がおこなわれる。また、擬似連演出が開始されると、メータ画像ＥＭ１Ａにおいて、メータ領域ＥＭ３Ａは、擬似連演出の実行に応じて（例えば、擬似的な装飾図柄の変動回数に応じて）メータ枠ＥＭ２Ａ内を左から右に移動する。つまり、メータ値が上昇する。より詳しくは、メータ領域ＥＭ３Ａは、図８３（Ａ）に示す変動開始メータ演出では、メータ枠ＥＭ２Ａの左端（始点）Ｐ１に位置しており、擬似連演出の実行に応じて（例えば、擬似的な装飾図柄の変動回数に応じて）、図８３（Ｂ）に示すように、メータ枠ＥＭ２Ａ右端（終点）Ｐ３側に移動する。なお、図８３（Ｂ）では、例えば、擬似的な装飾図柄の変動回数が５回おこなわれ、メータ領域ＥＭ３Ａがメータ枠ＥＭ２Ａの中央（中点）Ｐ２に到達した様子を示している。また、ＥＭ４Ａについては後述する。

【０３７４】
次に、図８３（Ｃ）に示すように、チャンスアップ演出としての巻き戻し示唆演出が実行される。この巻き戻し示唆演出では、カットイン画像Ｈ１Ａが表示される。カットイン画像Ｈ１Ａは、ここから遊技が過去にさかのぼって巻き戻ることを示唆する画像であって、「繰り返す」という文字が表示されている。遊技者は、この巻き戻し示唆演出により、遊技が過去にさかのぼって繰り返しおこなわれることを想起する。
【０３７５】
次に、図８３（Ｄ）に示すように、巻き戻し演出が実行される。この巻き戻し演出では、メータ領域ＥＭ３Ａが、図８３（Ｂ）で示したメータ枠ＥＭ２Ａの中央（中点）Ｐ２から、矢印ＹＡに示すように、今までとは逆向きのメータ枠ＥＭ２Ａの左端（始点）Ｐ１側に移動し、始点Ｐ１と中点Ｐ２の間の復帰点Ｐ２Ｂに巻き戻る演出がおこなわれる。つまり、メータ値は、一回通過した復帰点Ｐ２Ｂに再び巻き戻る。また、この巻き戻し演出の実行中は、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、今までとは逆向きにスクロールする。さらに、この巻き戻し演出の実行中は、表示画面７ａは、その配色がモノトーンに変化する。つまり、巻き戻し演出の実行中は、表示画面７ａは、配色が通常とは異なる特別な配色に変化する。このメータ値が巻き戻る演出と、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが逆向きにスクロールする演出と、表示画面７ａの配色がモノトーンに変化する演出とにより、遊技者は、巻き戻し演出が実行されたことを認識し、これにより大当たりの期待感が高まり遊技の趣向が向上する。また、ＥＭ４Ａについては後述する。
【０３７６】
次に、図８３（Ｅ）に示すように、メータ移動再開演出が実行される。このメータ移動再開演出は、メータ領域ＥＭ３Ａが復帰点Ｐ２Ｂに戻ったときにおこなわれる。メータ領域ＥＭ３Ａが復帰点Ｐ２Ｂに復帰すると、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは上述した擬似連演出を再開する。また、擬似連演出が再開されると、メータ画像ＥＭ１Ａにおいて、メータ領域ＥＭ３Ａは、擬似連演出の実行に応じて左から右への移動を再開する。つまり、メータ値が再び上昇する。より詳しくは、メータ領域ＥＭ３Ａは、メータ枠ＥＭ２Ａの復帰点Ｐ２Ｂから擬似連演出の実行に応じて（例えば、擬似的な装飾図柄の変動回数に応じて）、メータ枠ＥＭ２Ａ右端（終点）Ｐ３側に移動する。なお、メータ枠ＥＭ２Ａにおける点Ｐ２Ｂは、例えば、上述した図８３（Ｂ）に示す変動中メータ演出において、擬似連演出が３回おこなわれた地点とする。つまり、これは、上述した図８３（Ｄ）に示す巻き戻し演出で、メータ値が中点Ｐ２から復帰点Ｐ２Ｂに移動したのに伴って、擬似連演出の実行回数が５回から３回まで巻き戻ったことを意味している。また、ＥＭ４Ａについては後述する。
【０３７７】
次に、図８３（Ｆ）に示すように、メータ復帰疑似連リーチ演出が実行される。このメータ復帰疑似連リーチ演出は、メータ移動再開演出が実行された後擬似連演出が２回おこなわれ、再びメータ領域ＥＭ３Ａが、メータ枠ＥＭ２Ａの復帰点Ｐ２Ｂから中央（中点）Ｐ２に到達したときにおこなわれる。つまり、メータ復帰疑似連リーチ演出は、上述した図８３（Ｄ）に示す巻き戻し演出が開始された時点に戻ったときに実行される演出である。従って、図８３（Ｄ）に示す巻き戻し演出が開始される時点と図８３（Ｆ）に示すメータ復帰疑似連リーチ演出が開始される時点では、メータ値は同じ値になっている。メータ復帰疑似連リーチ演出が実行されると、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは擬似連演出でリーチ（装飾図柄８Ｌと８Ｒが大当たり図柄配列で仮停止、装飾図柄８Ｃが変動中、「７↓７」）状態になる。
【０３７８】
次に、図８３（Ｇ）に示すように、大当たり報知演出が実行される。この大当たり報知演出では、図８３（Ｆ）に示したメータ復帰疑似連リーチ演出が実行された結果、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが大当たり図柄配列「７７７」で完全に停止した状態を示している。また、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「大当たり～！」という文字が表示される。すなわち、大当たり報知演出では、特別図柄の１回の変動中に、擬似連演出において複

数回の疑似連回数がおこなわれた結果、当該特別図柄の変動が大当たりになったことを示している。この大当たり報知演出により、当該特別図柄の１回の変動が終了したことを報知する。つまり、今回の特別図柄の１回の変動では、疑似連回数は最大回数（１０回）おこなわれることなく、当該特別図柄の１回の変動が終了したことを報知している。

また、この大当たり報知演出は、上述した図８３（Ｄ）に示す巻き戻し演出がおこなわれたときは必ず実行される演出となっている。すなわち、特別図柄の１回の変動中に、巻き戻し演出がおこなわれたときは、当該特別図柄の１回の変動結果は必ず大当たりになる。したがって、巻き戻し演出は大当たり示唆演出（鉄板演出）でもある。

仮に、今回の特別図柄の１回の変動では、大当たりになることなく、疑似連回数が最大回数（１０回）おこなわれた場合には、メータ領域ＥＭ３Ａがメータ枠ＥＭ２Ａの終点Ｐ３に到達してメータ値が満タンになる（当該特別図柄の１回の変動における残りの変動時間ＥＭ４Ａが０になる）とともに、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒはハズレ図柄配列で完全に停止する。これにより、特別図柄の１回の変動を報知可能としている。よって、図８３（Ａ）、（Ｂ）、（Ｄ）、（Ｅ）、（Ｆ）に示したメータ画像ＥＭ１Ａにおけるメータ画像ＥＭ４Ａは、当該特別図柄の１回の変動における残りの変動時間を表している。

【０３７９】

[巻き戻し演出Ｂ]

図８４は、巻き戻し演出Ｂを説明するための図である。

巻き戻し演出Ｂでは、まず、図８４（Ａ）に示すように、特別図柄の変動開始時に変動開始メータ・カウントダウン演出が実行される。この変動開始メータ・カウントダウン演出では、画像表示装置７の表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄８Ｌ、中の図柄表示エリアに中装飾図柄８Ｃ、右の図柄表示エリアには右装飾図柄８Ｒが表示される。なお、図８４（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒはハズレ図柄配列（「５８９」）で停止した状態を示している。

また、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒの下方にアナログ表示としてのメータ画像ＥＭ１Ａが表示される。メータ画像ＥＭ１Ａは、メータ枠ＥＭ２Ａとメータ領域ＥＭ３Ａ（図（Ｂ）、（Ｄ）、（Ｅ）、（Ｆ）で示すクロスハッチング部分）と、当該保留アイコン（変動中の特別図柄に対応する保留アイコン）ＥＭ５Ｂとを有し、当該保留アイコンＥＭ５Ｂがメータ枠ＥＭ２Ａ上を動き、メータ領域ＥＭ３Ａが当該保留アイコンＥＭ５Ｂに連動してメータ枠ＥＭ２Ａ内を動くメータであり、当該保留アイコンＥＭ５Ｂとメータ領域ＥＭ３Ａが動くことでメータ値を表している。なお、メータ画像ＥＭ１Ａは、矩形状であり、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの下方に横向きに配置される。また、ＥＭ４Ａについては後述する。

また、表示画面７ａの左上には、デジタル表示としてのカウントダウン表示ＥＣ１Ｈが配置される。カウントダウン表示ＥＣ１Ｈは、丸枠ＥＣ２Ｈの表示領域内に所定の数字が表示される態様であり、この特別図柄の変動開始時におこなわれるメータ・カウントダウン演出Ｂにおいては、初期値「１０」が表示されるようになっている。

つまり、このメータ・カウントダウン演出Ｂにおいては、アナログ表示としての当該保留アイコンＥＭ５Ｂを含むメータ画像ＥＭ１Ａとデジタル表示としてのカウントダウン表示ＥＣ１Ｈが、同時に表示されるようになっている。

【０３８０】

次に、図８４（Ｂ）に示すように、特別図柄の変動中に変動中メータ・カウントダウン演出が実行される。この変動中メータ・カウントダウン演出では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが上述した擬似連演出を実行する。

この変動中メータ・カウントダウン演出における擬似連演出では、特別図柄の１回の変動中に、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを変動開始後仮停止させる演出が所定回数（最大１０回）繰り返される。すなわち、この変動中メータ・カウントダウン演出における擬似連演出では、特別図柄の１回の変動中に、擬似的に装飾図柄の変動表示が所定回数連続したように見せる演出がおこなわれる。

また、擬似連演出が開始されると、メータ画像ＥＭ１Ａにおいて、当該保留アイコンＥ

ＥＭ５Ｂは、擬似連演出の実行に応じて（擬似的な装飾図柄の変動回数に応じて）メータ枠ＥＭ２Ａ上を左から右に定量ずつ移動する。メータ領域ＥＭ３Ａは、当該保留アイコンＥＭ５Ｂに連動してメータ枠ＥＭ２Ａ内を左から右に定量ずつ移動する。つまり、メータ値が上昇する。より詳しくは、当該保留アイコンＥＭ５Ｂおよびメータ領域ＥＭ３Ａは、図８４（Ａ）に示す変動開始メータ・カウントダウン演出では、メータ枠ＥＭ２Ａの左端（始点）Ｐ１に位置しており、擬似連演出の実行に応じて（擬似的な装飾図柄の変動回数に応じて）、図８４（Ｂ）に示すように、メータ枠ＥＭ２Ａ右端（終点）Ｐ３側に定量ずつ移動する。従って、擬似連演出の１回の実行時間によって、メータ値が上昇する速度が変化する。例えば、今回の擬似連演出で実行時間の長い演出（例えばリーチ演出）がおこなわれると、メータ値は、実行時間の短い演出（例えばバラケ目演出）に比べてゆっくりと上昇する。なお、図８４（Ｂ）では、擬似的な装飾図柄の変動回数が５回おこなわれ、当該保留アイコンＥＭ５Ｂおよびメータ領域ＥＭ３Ａがメータ枠ＥＭ２Ａの中央（中点）Ｐ２に到達した様子を示している。なお、メータ枠ＥＭ２Ａ内の右端には当該特別図柄の保留数を示す保留アイコンが表示され、ＨＡ１は第１保留を示し、ＨＡ２は第２保留を示している。また、ＥＭ４Ａについては後述する。

また、擬似連演出が開始されると、カウントダウン表示ＥＣ１Ｈは、擬似連演出の実行回数に応じて（擬似的な装飾図柄の変動回数に応じて）カウントダウンされる。より詳しくは、カウントダウン表示ＥＣ１Ｈは、図８４（Ａ）に示す変動開始メータ・カウントダウン演出では、初期値「１０」を示しており、擬似連演出が１回実行（擬似的な装飾図柄の変動回数が１回実行）される毎に「１」ずつ減算されるようになっている。従って、図８４（Ｂ）では、擬似的な装飾図柄の変動回数が５回おこなわれた状態を示しているので、カウントダウン表示ＥＣ１Ｈは「５」を示している。つまり、これは、擬似連回数があと５回実行され得ることを示唆している。また、上記と同様な理由から、カウントダウン表示ＥＣ１Ｈは、カウントダウンされる速度が変化する。

【０３８１】

次に、図８４（Ｃ）に示すように、チャンスアップ演出としての巻き戻し示唆演出が実行される。この巻き戻し示唆演出では、カットイン画像Ｈ１Ａが表示される。カットイン画像Ｈ１Ａは、ここから遊技が過去にさかのぼって巻き戻ることを示唆する画像であって、「繰り返す」という文字が表示されている。遊技者は、この巻き戻し示唆演出により、遊技が過去にさかのぼって繰り返しおこなわれることを想起する。

【０３８２】

次に、図８４（Ｄ）に示すように、巻き戻し演出が実行される。この巻き戻し演出では、当該保留アイコンＥＭ５Ｂおよびメータ領域ＥＭ３Ａが、図８４（Ｂ）で示したメータ枠ＥＭ２Ａの中央（中点）Ｐ２から、矢印ＹＡに示すように、今までとは逆向きのメータ枠ＥＭ２Ａの左端（始点）Ｐ１側に移動し、始点Ｐ１と中点Ｐ２の間の復帰点Ｐ２Ｂに巻き戻る演出がおこなわれる。つまり、メータ値は、一回通過した復帰点Ｐ２Ｂに再び巻き戻る。

また、この巻き戻し演出では、カウントダウン表示ＥＣ１Ｈの値が、図８４（Ｂ）（Ｄ）で示した「５」から逆にカウントアップされ、後述の図８４（Ｅ）に示す「７」に巻き戻る演出がおこなわれる。つまり、カウントダウン表示ＥＣ１Ｈの値は、一回通過した「７」に再び巻き戻る。

また、この巻き戻し演出の実行中は、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、今までとは逆向きにスクロールする。さらに、この巻き戻し演出の実行中は、表示画面７ａは、その配色がモノトーンに変化する。つまり、巻き戻し演出の実行中は、表示画面７ａは、配色が通常とは異なる特別な配色に変化する。このメータ値が巻き戻る演出と、カウントダウン表示ＥＣ１Ｈがカウントアップされる演出と、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが逆向きにスクロールする演出と、表示画面７ａの配色がモノトーンに変化する演出とにより、遊技者は、巻き戻し演出が実行されたことを認識し、これにより大当たりの期待感が高まり遊技の趣向が向上する。また、ＥＭ４Ａについては後述する。

【０３８３】

次に、図８４（Ｅ）に示すように、メータ・カウントダウン再開演出が実行される。このメータ・カウントダウン再開演出は、当該保留アイコンＥＭ５Ｂおよびメータ領域ＥＭ３Ａが復帰点Ｐ２Ｂに戻ったとき、およびカウントダウン表示ＥＣ１Ｈが「７」に戻ったときにおこなわれる。当該保留アイコンＥＭ５Ｂとメータ領域ＥＭ３Ａが復帰点Ｐ２Ｂに、およびカウントダウン表示ＥＣ１Ｈが「７」に復帰すると、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは上述した擬似連演出を再開する。擬似連演出が再開されると、メータ画像ＥＭ１Ａにおいて、当該保留アイコンＥＭ５Ｂおよびメータ領域ＥＭ３Ａは、擬似連演出の実行に応じて左から右への移動を再開する。つまり、メータ値が再び上昇する。また、カウントダウン表示ＥＣ１Ｈは、カウントダウンを再開する。つまり、カウントダウン表示ＥＣ１Ｈの値が減算される。

より詳しくは、当該保留アイコンＥＭ５Ｂおよびメータ領域ＥＭ３Ａは、メータ枠ＥＭ２Ａの復帰点Ｐ２Ｂから擬似連演出の実行に応じて（例えば、擬似的な装飾図柄の変動回数に応じて）、メータ枠ＥＭ２Ａ右端（終点）Ｐ３側に移動する。また、カウントダウン表示ＥＣ１Ｈは、復帰した値「７」から擬似連演出の実行に応じて、値が「１」ずつ減算される。つまり、メータ枠ＥＭ２Ａにおける点Ｐ２Ｂおよびカウントダウン表示ＥＣ１Ｈが復帰した値「７」は、上述した図８４（Ｂ）に示す変動中メータ・カウントダウン演出において、変動開始から擬似連演出が３回おこなわれた場合である。つまり、これは、上述した図８４（Ｄ）に示す巻き戻し演出で、メータ値が中点Ｐ２から復帰点Ｐ２Ｂに移動およびカウントダウン表示ＥＣ１Ｈが「７」に復帰したのに伴って、擬似連演出の実行回数が５回から３回まで巻き戻ったことを意味している。なお、当該特別図柄の保留数は、図８４（Ｂ）に示す個数から第３保留ＨＡ３が１個増えた様子を示している。また、ＥＭ４Ａについては後述する。

【０３８４】

次に、図８４（Ｆ）に示すように、メータ・カウントダウン復帰疑似連リーチ演出が実行される。このメータ・カウントダウン復帰疑似連リーチ演出は、メータ・カウントダウン再開演出が実行された後擬似連演出が２回おこなわれ、再び当該保留アイコンＥＭ５Ｂとメータ領域ＥＭ３Ａが、メータ枠ＥＭ２Ａの復帰点Ｐ２Ｂから中央（中点）Ｐ２に到達したとき、およびカウントダウン表示ＥＣ１Ｈの値が「７」から「５」になったときにおこなわれる。つまり、メータ・カウントダウン復帰疑似連リーチ演出は、上述した図８４（Ｄ）に示す巻き戻し演出が開始された時点に戻ったときに実行される演出である。従って、図８４（Ｄ）に示す巻き戻し演出が開始される時点と図８４（Ｆ）に示すメータ復帰疑似連リーチ演出が開始される時点では、メータ値およびカウントダウン表示ＥＣ１Ｈの値は、同じ値になっている。メータ復帰疑似連リーチ演出が実行されると、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは擬似連演出でリーチ（装飾図柄８Ｌと８Ｒが大当たり図柄配列で仮停止、装飾図柄８Ｃが変動中、「７↓７」）状態になる。なお、当該特別図柄の保留数は、図８４（Ｅ）に示す個数から第４保留ＨＡ４が１個増えた様子を示している。さらに、この図８４（Ｆ）に示すメータ・カウントダウン復帰疑似連リーチ演出では、略菱形状の当該保留アイコンＥＭ５Ｂが略ハート形状の当該保留アイコンＥＭ６Ｂに変化した様子が示され、この場合、色も変化するようになっている（例えば、当該保留アイコンＥＭ５Ｂが白、当該保留アイコンＥＭ６Ｂが赤）。これにより、遊技者の大当たり期待度がさらに向上する。また、ＥＭ４Ａについては後述する。

【０３８５】

次に、図８４（Ｇ）に示すように、大当たり報知演出が実行される。この大当たり報知演出では、図８４（Ｆ）に示したメータ・カウントダウン復帰疑似連リーチ演出が実行された結果、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが大当たり図柄配列「７７７」で完全に停止した状態を示している。また、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「大当たり～！」という文字が表示される。すなわち、大当たり報知演出では、特別図柄の１回の変動中に、擬似連演出において複数回の疑似連回数がおこなわれた結果、当該特別図柄の変動が大当たりになったことを示している。この大当たり報知演出により、当該特別図柄の１回の変動が終了したことを報知する。つまり、今回の特別図柄の１回の変動では、疑似連回数は最大

回数（１０回）おこなわれることなく、当該特別図柄の１回の変動が終了したことを報知している。
　また、この大当たり報知演出は、上述した図８４（Ｄ）に示す巻き戻し演出がおこなわれたときは必ず実行される演出となっている。すなわち、特別図柄の１回の変動中に、巻き戻し演出がおこなわれたときは、当該特別図柄の１回の変動結果は必ず大当たりになる。したがって、巻き戻し演出は大当たり示唆演出（鉄板演出）でもある。
　仮に、今回の特別図柄の１回の変動では、大当たりになることなく、疑似連回数が最大回数（１０回）おこなわれた場合には、当該保留アイコンＥＭ５Ｂおよびメータ領域ＥＭ３Ａがメータ枠ＥＭ２Ａの終点Ｐ３に到達してメータ値が満タンになる（当該特別図柄の１回の変動における残りの変動時間ＥＭ４Ａが０になる）とともにカウントダウン表示ＥＣ１Ｈの値は「０」になり、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒはハズレ図柄配列で完全に停止する。これにより、特別図柄の１回の変動を報知可能としている。よって、図（Ａ）、（Ｂ）、（Ｄ）、（Ｅ）、（Ｆ）に示したメータ画像ＥＭ１Ａにおけるメータ枠ＥＭ４Ａは、当該特別図柄の１回の変動における残りの変動時間を表している。また、カウントダウン表示ＥＣ１Ｈが示す数値は、当該特別図柄の１回の変動における残りの疑似連回数を示している（残りの変動時間を表しているとも言える）。
【０３８６】
［巻き戻し演出Ｃ］
　図８５は、巻き戻し演出Ｃ説明するための図である。
　巻き戻し演出Ｃでは、まず、図８５（Ａ）に示すように、特別図柄の変動開始時に変動開始メータ・カウントダウン演出が実行される。この変動開始メータ・カウントダウン演出では、画像表示装置７の表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄８Ｌ、中の図柄表示エリアに中装飾図柄８Ｃ、右の図柄表示エリアには右装飾図柄８Ｒが表示される。なお、図８５（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒはハズレ図柄配列（「５８９」）で停止した状態を示している。また、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒの下方にメータ画像ＥＭ１Ａが表示される。メータ画像ＥＭ１Ａは、メータ枠ＥＭ２Ａとメータ領域ＥＭ３Ａ（図８５（Ｂ）、（Ｄ）、（Ｅ）、（Ｆ）で示すクロスハッチング部分）と、指針ＥＭ５Ｃとを有し、指針ＥＭ５Ｃがメータ枠ＥＭ２Ａ上を動き（ポイントＣＰを中心に時計回りに回転移動）、メータ領域ＥＭ３Ａが指針ＥＭ５Ｃに連動してメータ枠ＥＭ２Ａ内を動くメータであり、指針ＥＭ５Ｃとメータ領域ＥＭ３Ａが動くことでメータ値を表している。なお、メータ画像ＥＭ１Ａは、円形状であり、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの下方略中央に配置される。また、ＥＭ４Ａについては後述する。
　また、メータ枠ＥＭ２Ａの外周には、デジタル表示としてのカウントダウン表示ＥＣ３Ｈが配置される。カウントダウン表示ＥＣ３Ｈは、図８５（Ａ）に示すように、「１０」～「０」までの数値が等間隔でメータ枠ＥＭ２Ａの外周に沿って、指針ＥＭ５Ｃの針先がこれらの数値を指すように配置されている。カウントダウン表示ＥＣ３Ｈは、この特別図柄の変動開示時におこなわれるメータ・カウントダウン演出Ｃにおいては、指針ＥＭ５Ｃが初期値「１０」を指すようになっている。
　つまり、このメータ・カウントダウン演出Ｃにおいては、アナログ表示としてのメータ画像ＥＭ１Ａとデジタル表示としてのカウントダウン表示ＥＣ３Ｈが、一体的に表示されるようになっている。
【０３８７】
　次に、図８５（Ｂ）に示すように、特別図柄の変動中に変動中メータ・カウントダウン演出が実行される。この変動中メータ・カウントダウン演出では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが上述した擬似連演出を実行する。
　この変動中メータ・カウントダウン演出における擬似連演出では、特別図柄の１回の変動中に、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを変動開始後仮停止させる演出が所定回数（最大１０回）繰り返される。すなわち、この変動中メータ・カウントダウン演出における擬似連演出では、特別図柄の１回の変動中に、擬似的に装飾図柄の変動表示が所定回数連続したように見せる演出がおこなわれる。

また、擬似連演出が開始されると、メータ画像ＥＭ１Ａにおいて、指針ＥＭ５Ｃは、擬似連演出の実行に応じて（擬似的な装飾図柄の変動回数に応じて）メータ枠ＥＭ２Ａ上を、図８５（Ｂ）に示すように、ポイントＣＰを中心に時計回りに定量ずつ回転移動する。メータ領域ＥＭ３Ａは、指針ＥＭ５Ｃに連動してメータ枠ＥＭ２Ａ内を時計回りに定量ずつ回転移動する（図８５（Ｂ）で示すクロスハッチング部分）。つまり、メータ値が上昇する。

より詳しくは、指針ＥＭ５Ｃおよびメータ領域ＥＭ３Ａは、図８５（Ａ）に示す変動開始メータ・カウントダウン演出では、メータ枠ＥＭ２Ａの左下（始点）あって、カウントダウン表示ＥＣ３Ｈの初期値「１０」を指す位置に位置しており、擬似連演出の実行に応じて（擬似的な装飾図柄の変動回数に応じて）、図８５（Ｂ）に示すように、メータ枠ＥＭ２Ａの右下（終点、カウントダウン表示ＥＣ３Ｈが「０」を指す位置）側にカウントダウン表示ＥＣ３Ｈの１目盛りずつ回転移動する。従って、擬似連演出の１回の実行時間によって、メータ値が上昇する速度が変化する。例えば、今回の擬似連演出で実行時間の長い演出（例えばリーチ演出）がおこなわれると、メータ値は、実行時間の短い演出（例えばバラケ目演出）に比べてゆっくりと上昇する。また、同様な理由から、カウントダウン表示ＥＣ３Ｈは、カウントダウンされる速度が変化する。なお、図８５（Ｂ）では、擬似的な装飾図柄の変動回数が５回おこなわれ、指針ＥＭ５Ｃおよびメータ領域ＥＭ３Ａがメータ枠ＥＭ２Ａの中点であって、カウントダウン表示ＥＣ３Ｈが「５」を示す位置に到達した様子を示している。なお、ＥＭ４Ａについては後述する。

【０３８８】

次に、図８５（Ｃ）に示すように、チャンスアップ演出としての巻き戻し示唆演出が実行される。この巻き戻し示唆演出では、カットイン画像Ｈ１Ａが表示される。カットイン画像Ｈ１Ａは、ここから遊技が過去にさかのぼって巻き戻ることを示唆する画像であって、「繰り返す」という文字が表示されている。遊技者は、この巻き戻し示唆演出により、遊技が過去にさかのぼって繰り返しおこなわれることを想起する。

【０３８９】

次に、図８５（Ｄ）に示すように、巻き戻し演出が実行される。この巻き戻し演出では、指針ＥＭ５Ｃおよびメータ領域ＥＭ３Ａが、図８５（Ｂ）で示したカウントダウン表示ＥＣ３Ｈが「５」を示す位置から、矢印ＹＡに示すように、今までとは逆向きのメータ枠ＥＭ２Ａの左下（カウントダウン表示ＥＣ３Ｈが「１０」を指す位置）側に移動し、カウントダウン表示ＥＣ３Ｈが「７」を示す位置に巻き戻る演出（カウントアップする演出）がおこなわれる。つまり、メータ値およびカウントダウン表示ＥＣ３Ｈの値は、一回通過した「７」に再び巻き戻る。

また、この巻き戻し演出の実行中は、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、今までとは逆向きにスクロールする。さらに、この巻き戻し演出の実行中は、表示画面７ａは、その配色がモノトーンに変化する。つまり、巻き戻し演出の実行中は、表示画面７ａは、配色が通常とは異なる特別な配色に変化する。このメータ値およびカウントダウン値が巻き戻る演出と、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが逆向きにスクロールする演出と、表示画面７ａの配色がモノトーンに変化する演出とにより、遊技者は、巻き戻し演出が実行されたことを認識し、これにより大当たりの期待感が高まり遊技の趣向が向上する。また、ＥＭ４Ａについては後述する。

【０３９０】

次に、図８５（Ｅ）に示すように、メータ・カウントダウン再開演出が実行される。このメータ・カウントダウン再開演出は、指針ＥＭ５Ｃおよびメータ領域ＥＭ３Ａが、カウントダウン表示ＥＣ３Ｈが「７」を示す位置に戻ったときにおこなわれる。指針ＥＭ５Ｃおよびメータ領域ＥＭ３Ａが、カウントダウン表示ＥＣ３Ｈが「７」を示す位置に復帰すると、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは上述した擬似連演出を再開する。擬似連演出が再開されると、メータ画像ＥＭ１Ａにおいて、指針ＥＭ５Ｃおよびメータ領域ＥＭ３Ａは、擬似連演出の実行に応じて左から右への回転移動を再開する。つまり、メータ値が再び上昇し、カウントダウン表示ＥＣ１Ｈの目盛りが小さくなる方向に移動する。

より詳しくは、指針ＥＭ５Ｃおよびメータ領域ＥＭ３Ａは、カウントダウン表示ＥＣ１Ｈの目盛り「７」から擬似連演出の実行に応じて（例えば、擬似的な装飾図柄の変動回数に応じて）、目盛りが１ずつ小さくなる方向（時計回りに）に回転移動する。つまり、メータ枠ＥＭ２Ａでカウントダウン表示ＥＣ３Ｈが復帰した値「７」は、上述した図８５（Ｂ）に示す変動中メータ・カウントダウン演出において、変動開始から擬似連演出が３回おこなわれた場合である。つまり、これは、上述した図８５（Ｄ）に示す巻き戻し演出で、メータ値が、カウントダウン表示ＥＣ３Ｈの「５」が「７」に復帰したのに伴って、擬似連演出の実行回数が５回から３回まで巻き戻ったことを意味している。また、ＥＭ４Ａについては後述する。

【０３９１】

次に、図８５（Ｆ）に示すように、メータ・カウントダウン復帰疑似連リーチ演出が実行される。このメータ・カウントダウン復帰疑似連リーチ演出は、メータ・カウントダウン再開演出が実行された後擬似連演出が２回おこなわれ、再び指針ＥＭ５Ｃとメータ領域ＥＭ３Ａが、カウントダウン表示ＥＣ３Ｈの目盛り「５」に到達したときにおこなわれる。つまり、メータ・カウントダウン復帰疑似連リーチ演出は、上述した図８５（Ｄ）に示す巻き戻し演出が開始された時点に戻ったときに実行される演出である。従って、図８５（Ｄ）に示す巻き戻し演出が開始される時点と図８５（Ｆ）に示すメータ復帰疑似連リーチ演出が開始される時点では、メータ値およびカウントダウン表示ＥＣ３Ｈの値は、同じ値になっている。メータ復帰疑似連リーチ演出が実行されると、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは擬似連演出でリーチ（装飾図柄８Ｌと８Ｒが大当たり図柄配列で仮停止、装飾図柄８Ｃが変動中、「７↓７」）状態になる。さらに、この図８５（Ｆ）に示すメータ・カウントダウン復帰疑似連リーチ演出では、メータ画像ＥＭ１Ａ全体が赤色に変わって点滅した様子が示されている。なお、ＥＭ４Ａについては後述する。

【０３９２】

次に、図８５（Ｇ）に示すように、大当たり報知演出が実行される。この大当たり報知演出では、図８５（Ｆ）に示したメータ・カウントダウン復帰疑似連リーチ演出が実行された結果、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが大当たり図柄配列「７７７」で完全に停止した状態を示している。また、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「大当たり～！」という文字が表示される。すなわち、大当たり報知演出では、特別図柄の１回の変動中に、擬似連演出において複数回の疑似連回数がおこなわれた結果、当該特別図柄の変動が大当たりになったことを示している。この大当たり報知演出により、当該特別図柄の１回の変動が終了したことを報知する。つまり、今回の特別図柄の１回の変動では、疑似連回数は最大回数（１０回）おこなわれることなく、当該特別図柄の１回の変動が終了したことを報知している。

また、この大当たり報知演出は、上述した図８５（Ｄ）に示す巻き戻し演出がおこなわれたときは必ず実行される演出となっている。すなわち、特別図柄の１回の変動中に、巻き戻し演出がおこなわれたときは、当該特別図柄の１回の変動結果は必ず大当たりになる。したがって、巻き戻し演出は大当たり示唆演出（鉄板演出）でもある。

仮に、今回の特別図柄の１回の変動では、大当たりになることなく、疑似連回数が最大回数（１０回）おこなわれた場合には、指針ＥＭ５Ｃおよびメータ領域ＥＭ３Ａがカウントダウン表示ＥＣ３Ｈの目盛り「０」に到達してメータ値が満タンになり（当該特別図柄の１回の変動における残りの変動時間ＥＭ４Ａが０になり）、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒはハズレ図柄配列で完全に停止する。これにより、特別図柄の１回の変動を報知可能としている。よって、図８５（Ａ）、（Ｂ）、（Ｄ）、（Ｅ）、（Ｆ）に示したメータ画像ＥＭ１ＡにおけるＥＭ４Ａは、当該特別図柄の１回の変動における残りの変動時間を表している。また、カウントダウン表示ＥＣ３Ｈが示す数値は、当該特別図柄の１回の変動における残りの疑似連回数を示している（残りの変動時間を表しているとも言える）。

【０３９３】

[効果例]

以下に、巻き戻し演出の効果例を示す。

[効果１]
上記実施形態の遊技機１では、図８３～図８５に示すように、メータ画像は、特別図柄の変動に伴ってメータ領域ＥＭ３Ａがメータ枠ＥＭ２Ａ上を左から右に定量ずつ移動することで上昇し、また、カウントダウン表示は、特別図柄の変動に伴ってカウントダウンすることで減算され、これにより特別図柄の変動経過を報知するようになっているが、所定条件が成立すると（例えば、乱数抽選による大当たりを引いた場合等）、メータ領域ＥＭ３Ａがメータ枠ＥＭ２Ａ上を右から左へと逆向きに移動し、カウントダウン表示は、カウントアップすることで加算される巻き戻し演出がおこなわれる構成になっている。この構成によれば、巻き戻し演出がおこなわれた場合には、遊技が過去にさかのぼってやり直しされることを想起させることができ、遊技者は、ハズレと思われた遊技がやり直しされて大当たりになるかもしれないという、大いなる期待感を持って遊技に臨むことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。
[効果２]
上記実施形態の遊技機１では、図８３～図８５に示すように、特別図柄の１回の変動中にメータ・カウントダウン演出が実行されている期間は、疑似連演出をおこなう構成になっている。この構成によれば、特別図柄の１回の変動を、装飾図柄の変動表示が所定回数連続しておこなわれたように見せることが可能となり、遊技者は、疑似連演出により大きな期待感を持つことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。また、巻き戻し演出がおこなわれると、疑似連演出で既におこなわれたハズレの変動表示も巻き戻してリーチにするような演出もおこなうことが可能となり、これにより遊技の興趣を極めて向上させることができる。
[効果３]
上記実施形態の遊技機１では、図８３～図８５に示すように、巻き戻し演出の実行中は、表示画面７ａは、その配色がモノトーンに変化する構成になっている。すなわち、巻き戻し演出の実行中は、表示画面７ａは、配色が通常とは異なる特別な配色に変化する構成になっている。この構成によれば、通常とは異なる配色の画面で巻き戻し演出を強烈にアピールすることができ、遊技者は、巻き戻し演出を見落とす蓋然性が低くなり、大いなる期待感を持って遊技に臨むことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。
[効果４]
上記実施形態の遊技機１では、図８３～図８５に示すように、特別図柄の１回の変動中に巻き戻し演出がおこなわれると、当該特別図柄の１回の変動結果は必ず大当たりになる構成になっている。さらに詳しくは、メータ画像およびカウントダウン表示が、巻き戻し演出がおこなわれた後、再び巻き戻し演出がおこなわれた時点まで復帰すると、その時点で疑似連演出ではリーチになる演出がおこなわれ、その後大当たり報知演出がおこなわれる構成になっている。この構成によれば、巻き戻し演出は大当たり示唆演出として機能し、遊技者は、巻き戻し演出がおこなわれた場合には、元の時点まで戻ったら大当たりになるという大いなる期待感を持って遊技に臨むことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。
【０３９４】
［変形例］
以下に、巻き戻し演出の変形例を示す。
［変形例１］
上記実施形態の遊技機１では、図８３～図８５に示すように、特別図柄の１回の変動中に巻き戻し演出がおこなわれると、当該特別図柄の１回の変動結果は必ず大当たりになるようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、特別図柄の１回の変動中に巻き戻し演出がおこなわれた場合には、必ず大当たりではなく、巻き戻し演出がおこなわれたときのほうが、おこなわれなかったときよりも大当たりになりやすい態様であってもよい。また、この場合、大当たりに限らず、小当りや中当たりなど、遊技者に有利な特典であればよい。

【０３９５】
［変形例２］
上記実施形態の遊技機１では、図８３～図８５に示すように、チャンスアップ演出としての巻き戻し示唆演出で、「繰り返す」という文字のみが表示されるようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、巻き戻し示唆演出は、文字に代えてキャラクタなどの画像を表示するようにしてもよいし、あるいは、文字とキャラクタの両方を表示するようにしてもよい（この場合、文字は音声に替えてもよい）。
【０３９６】
［変形例３］
上記実施形態の遊技機１では、図８３～図８５に示すように、巻き戻し示唆演出は１種類のみが表示されるようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、巻き戻し示唆演出は、期待度（信頼度）が異なる複数種類の中から選択して表示するようにしてもよい。例えば、背景画像を期待度（信頼度）が異なる朝、昼、夜の中から選択して表示するようにしてもよい。
【０３９７】
［変形例４］
上記実施形態の遊技機１では、図８３～図８５に示すように、巻き戻し演出がおこなわれている間は、表示画面７ａは、全体がモノトーンに変化するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、表示画面７ａの一部や、装飾図柄、メータ画像あるいはカウントダウン表示のみをモノトーンに変化するようにしてもよい。また、この場合、モノトーンに限ることはなく、要は、配色が通常とは異なる特別な配色に変化するようにすればよい。
【０３９８】
［変形例５］
上記実施形態の遊技機１では、図８３～図８５に示すように、巻き戻し演出がおこなわれると、メータ画像のメータ値は今までと逆向きに移動し、カウントダウン表示はカウントアップ表示に切り替わり、装飾図柄は逆スクロールするようにしたが、このメータ値の逆向の移動やカウントアップ表示および装飾図柄の逆スクロールは、通常の表示に比して早回しで表示（短時間で表示）するようにしてもよい。このようにすると、恰も時間が遡行しているような演出をおこなうことができる。
【０３９９】
［態様例］
本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。
[態様Ｂ５－１]
複数種類の表示演出を実行可能な表示手段と、
図柄の変動表示を表示可能な図柄表示手段と、
を備えた遊技機であって、
前記表示手段は、前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、所定のメータ演出を実行可能であり、
前記メータ演出は、
第１画像と第２画像とを含み、少なくとも第１の態様と第２の態様と第３の態様とを有しており、
前記第１の態様は、前記図柄の変動開始時に係わり前記第２画像が前記第１画像の第１位置に位置する態様であり、
前記第２の態様は、前記図柄の変動終了時に係わり前記第２画像が前記第１画像の第２位置に位置する態様であり、
前記第３の態様は、前記図柄の変動中に係わり前記第２画像が前記第１画像の前記第２位置側に移動する態様であり、
前記第１の態様から前記第３の態様を経て前記第２の態様に変化することで、前記図柄表示手段による前記図柄の１回の変動を報知可能とし、

さらに、前記メータ演出は、
前記図柄の変動中に係わり前記第２画像が前記第１画像の前記第１位置側に移動する第４の態様を有し、
前記第４の態様は、前記第３の態様を実行中に所定条件が成立すると、所定期間前記第３の態様に代えて実行され得る、
ことを特徴とする遊技機。
［態様Ｂ５－２］
複数種類の表示演出を実行可能な表示手段と、
図柄の変動表示を表示可能な図柄表示手段と、
を備えた遊技機であって、
前記表示手段は、前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、所定のカウントダウン表示演出を実行可能であり、少なくとも第５の態様と第６の態様と第７の態様とを有しており、
前記第５の態様は、前記図柄の変動開始時に係わり第１の数値を示す態様であり、
前記第６の態様は、前記図柄の変動終了時に係わり第２の数値を示す態様であり、
前記第７の態様は、前記図柄の変動中に係わり第３の数値が所定回数減算される態様であり、
前記第５の態様から前記第７の態様を経て前記第６の態様に変化することで、前記図柄表示手段による前記図柄の１回の変動を報知可能とし、
さらに、前記カウントダウン表示演出は、
前記図柄の変動中に係わり第４の数値が所定回数加算される第８の態様を有し、
前記第８の態様は、前記第７の態様を実行中に所定条件が成立すると、所定期間前記第７の態様に代えて実行され得る、
ことを特徴とする遊技機。
［態様Ｂ５－３］
前記表示手段が実行する前記表示演出は、前記第４の態様または前記第８の態様が実行されていないときは第１の配色でおこなわれ、実行されているときは第２の配色でおこなわれる、
ことを特徴とする態様Ｂ５－１または態様Ｂ５－２に記載の遊技機。
［態様Ｂ５－４］
前記第４の態様または前記第８の態様が実行されたときは、実行されなかったときよりも遊技者に有利な特典が付与されやすい、
ことを特徴とする態様Ｂ５－１から態様Ｂ５－３までのいずれか一項に記載の遊技機。
［態様Ｂ５－５］
前記図柄表示手段による前記図柄の変動表示に応じて装飾図柄の変動表示を表示可能な装飾図柄表示手段を有し、
前記装飾図柄表示手段は、疑似連演出を実行可能であり、
前記メータ演出または前記カウントダウン表示演出が実行されている期間は、前記疑似連演出をおこなう、
ことを特徴とする態様Ｂ５－１から態様Ｂ５－４までのいずれか一項に記載の遊技機。
【０４００】
以下に図８６～図８８を用いてリーチ演出について説明する。このリーチ演出は、特別図柄の変動表示中（１回の変動表示中）であって、例えば、遊技状態が高確率状態、時短状態、電チューサポート（電チュー２２が頻繁に開放されて第２始動口２１に入賞し易くなっている状態、以下「電サポ」ともよぶ）中などに実行され得る。なお、このリーチ演出が実行される特別図柄の変動時間は、通常よりも長い時間となっている。
【０４０１】
[リーチ演出Ａ]
図８６は、リーチ演出Ａを説明するための図である。
リーチ演出Ａでは、まず、図８６（Ａ）に示すように、特別図柄の変動開始時に変動開

始メータ・カウントダウン演出が実行される。この変動開始メータ・カウントダウン演出では、画像表示装置７の表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄８Ｌ、中の図柄表示エリアに中装飾図柄８Ｃ、右の図柄表示エリアには右装飾図柄８Ｒが表示される。なお、図８６（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒはハズレ図柄配列（「５８９」）で停止した状態を示している。

また、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒの下方にアナログ表示とてのメータ画像ＥＭ１Ａが表示される。メータ画像ＥＭ１Ａは、メータ枠ＥＭ２Ａとメータ領域ＥＭ３Ａ（図８６（Ｂ）、（Ｃ）で示すクロスハッチング部分）と、当該保留アイコン（変動中の特別図柄に対応する保留アイコン）ＥＭ５Ｂとを有し、当該保留アイコンＥＭ５Ｂがメータ枠ＥＭ２Ａ上を動き、メータ領域ＥＭ３Ａが当該保留アイコンＥＭ５Ｂに連動してメータ枠ＥＭ２Ａ内を動くメータであり、当該保留アイコンＥＭ５Ｂとメータ領域ＥＭ３Ａが動くことでメータ値を表している。なお、メータ画像ＥＭ１Ａは、矩形状であり、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの下方に横向きに配置される。また、ＥＭ４Ａについては後述する。

また、表示画面７ａの左上には、デジタル表示としてのカウントダウン表示ＥＣ１Ｈが配置される。カウントダウン表示ＥＣ１Ｈは、丸枠ＥＣ２Ｈの表示領域内に所定の数字が表示される態様であり、この特別図柄の変動開始時におこなわれるメータ・カウントダウン演出Ｂにおいては、初期値「１０」が表示されるようになっている。

つまり、このメータ・カウントダウン演出Ｂにおいては、アナログ表示としての当該保留アイコンＥＭ５Ｂを含むメータ画像ＥＭ１Ａとデジタル表示としてのカウントダウン表示ＥＣ１Ｈが、同時に表示されるようになっている。

【０４０２】

次に、図８６（Ｂ）に示すように、特別図柄の変動中に変動中メータ・カウントダウン演出が実行される。この変動中メータ演出・カウントダウンでは、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが上述した擬似連演出を実行する。

この変動中メータ・カウントダウン演出における擬似連演出では、特別図柄の１回の変動中に、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを変動開始後仮停止させる演出が所定回数（最大１０回）繰り返される。すなわち、この変動中メータ・カウントダウン演出における擬似連演出では、特別図柄の１回の変動中に、擬似的に装飾図柄の変動表示が所定回数連続したように見せる演出がおこなわれる。

また、擬似連演出が開始されると、メータ画像ＥＭ１Ａにおいて、当該保留アイコンＥＭ５Ｂは、擬似連演出の実行に応じて（擬似的な装飾図柄の変動回数に応じて）メータ枠ＥＭ２Ａ上を左から右に定量ずつ移動する。メータ領域ＥＭ３Ａは、当該保留アイコンＥＭ５Ｂに連動してメータ枠ＥＭ２Ａ内を左から右に定量ずつ移動する。つまり、メータ値が上昇する。より詳しくは、当該保留アイコンＥＭ５ＢおよびメータＥＭ３Ａは、図８６（Ａ）に示す変動開始メータ・カウントダウン演出では、メータ枠ＥＭ２Ａの左端（始点）Ｐ１に位置しており、擬似連演出の実行に応じて（擬似的な装飾図柄の変動回数に応じて）、図８６（Ｂ）に示すように、メータ枠ＥＭ２Ａ右端（終点）Ｐ３側に定量ずつ移動する。従って、擬似連演出の１回の実行時間によって、メータ値が上昇する速度が変化する。例えば、今回の擬似連演出で実行時間の長い演出（例えばリーチ演出）がおこなわれると、メータ値は、実行時間の短い演出（例えばバラケ目演出）に比べてゆっくりと上昇する。なお、図８６（Ｂ）では、擬似的な装飾図柄の変動回数が５回おこなわれ、当該保留アイコンＥＭ５ＢおよびメータＥＭ３Ａがメータ枠ＥＭ２Ａの中央（中点）Ｐ２Ａに到達した様子を示している。なお、メータ枠ＥＭ２Ａ内の右端には当該特別図柄の保留数を示す保留アイコンが表示され、ＨＡ１は第１保留を示し、ＨＡ２は第２保留を示している。また、ＥＭ４Ａについては後述する。

また、擬似連演出が開始されると、カウントダウン表示ＥＣ１Ｈは、擬似連演出の実行回数に応じて（擬似的な装飾図柄の変動回数に応じて）カウントダウンされる。より詳しくは、カウントダウン表示ＥＣ１Ｈは、図８６（Ａ）に示す変動開始メータ・カウントダウン演出では、初期値「１０」を示しており、擬似連演出が１回実行（擬似的な装飾図柄

の変動回数が１回実行）される毎に「１」ずつ減算されるようになっている。従って、図８６（Ｂ）では、擬似的な装飾図柄の変動回数が５回おこなわれた状態を示しているので、カウントダウン表示ＥＣ１Ｈは「５」を示している。つまり、これは、擬似連回数が当該変動中のものを含めあと５回実行され得ることを示唆している。また、上記と同様な理由から、カウントダウン表示ＥＣ１Ｈは、カウントダウンされる速度が変化する。

【０４０３】

次に、図８６（Ｃ）に示すように、疑似連リーチ演出が実行される。この疑似連リーチ演出では、図８６（Ｂ）に示した状態から擬似連演出がさらに１回おこなわれ、当該保留アイコンＥＭ５Ｂおよびメータ領域ＥＭ３Ａがメータ枠ＥＭ２ＡのＰ２ＡからＰ２Ｂに到達した様子が示されている。また、カウントダウン表示ＥＣ１Ｈは、図８６（Ｂ）に示した「５」から「１」減算された数値「４」を示している。つまり、当該保留アイコンＥＭ５Ｂおよびメータ領域ＥＭ３ＡがＰ２Ｂに到達したとき、およびカウントダウン表示ＥＣ１Ｈの値が「４」になったときは、擬似連演出では必ずリーチ演出が実行されるようになっている。すなわち、本発明では、メータ値またはカウントダウン値が所定値になったら、疑似連演出の変動表示は必ずリーチ演出（期待度の高い演出）が実行されるようになっている。なお、カウントダウン表示ＥＣ１Ｈの「４」は、擬似連回数があと４回実行され得ることを示唆している。また、当該特別図柄の保留数は、図８６（Ｂ）に示す個数から第３保留ＨＡ３が１個増えた様子を示している。また、ＥＭ４Ａについては後述する。

【０４０４】

次に、図８６（Ｄ）に示すように、大当たり報知演出が実行される。この大当たり報知演出では、図８６（Ｅ）に示した疑似連リーチ演出が実行された結果、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが大当たり図柄配列「７７７」で完全に停止した状態を示している。また、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「大当たり～！」という文字が表示される。すなわち、大当たり報知演出では、特別図柄の１回の変動中に、擬似連演出において複数回の疑似連回数（本例では６回）がおこなわれ、当該保留アイコンＥＭ５Ｂおよびメータ領域ＥＭ３Ａが始点Ｐ１からＰ２Ｂに到達し、カウントダウン表示ＥＣ１Ｈが初期値「１０」から「４」になった結果、当該特別図柄の変動が大当たりになったことを示している。この大当たり報知演出により、当該特別図柄の１回の変動が終了したことを報知する。つまり、今回の特別図柄の１回の変動では、疑似連回数は１０回おこなわれることなく、疑似連回数７回目で大当たりになり、当該特別図柄の１回の変動が終了したことを報知している。

仮に、今回の特別図柄の１回の変動では、大当たりになることなく、疑似連回数が最大回数（１０回）おこなわれた場合には、メータ領域ＥＭ３Ａがメータ枠ＥＭ２Ａの終点Ｐ３に到達してメータ値が満タンになる（当該特別図柄の１回の変動における残りの変動時間ＥＭ４Ａが０になる）とともにカウントダウン表示ＥＣ１Ｈの値は「０」になり、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒはハズレ図柄配列で完全に停止する。これにより、特別図柄の１回の変動を報知可能としている。よって、図８６（Ａ）（Ｂ）（Ｃ）に示したメータ画像ＥＭ１ＡにおけるＥＭ４Ａは、当該特別図柄の１回の変動における残りの変動時間を表している。また、カウントダウン表示ＥＣ１Ｈが示す数値は、当該特別図柄の１回の変動における残りの疑似連回数を示している（残りの変動時間を表しているとも言える）。

【０４０５】

[リーチ演出Ｂ]

図８７は、リーチ演出Ｂを説明するための図である。

リーチ演出Ｂでは、まず、図８７（Ａ）に示すように、特別図柄の変動開始時に変動開始メータ・カウントダウン演出が実行される。この変動開始メータ・カウントダウン演出では、画像表示装置７の表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄８Ｌ、中の図柄表示エリアに中装飾図柄８Ｃ、右の図柄表示エリアには右装飾図柄８Ｒが表示される。なお、図８７（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒはハズレ図柄配列（「５８９」）で停止した状態を示している。

また、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒの下方にアナログ表示とてのメータ画像ＥＭ１Ａが表示される。メータ画像ＥＭ１Ａは、メータ枠ＥＭ２Ａとメータ領

域ＥＭ３Ａ（図８７（Ｂ）、（Ｃ）、（Ｄ）で示すクロスハッチング部分）と、当該保留アイコン（変動中の特別図柄に対応する保留アイコン）ＥＭ５Ｂとを有し、当該保留アイコンＥＭ５Ｂがメータ枠ＥＭ２Ａ上を動き、メータ領域ＥＭ３Ａが当該保留アイコンＥＭ５Ｂに連動してメータ枠ＥＭ２Ａ内を動くメータであり、当該保留アイコンＥＭ５Ｂとメータ領域ＥＭ３Ａが動くことでメータ値を表している。なお、メータ画像ＥＭ１Ａは、矩形状であり、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの下方に横向きに配置される。また、ＥＭ４Ａについては後述する。

また、表示画面７ａの左上には、デジタル表示としてのカウントダウン表示ＥＣ１Ｈが配置される。カウントダウン表示ＥＣ１Ｈは、丸枠ＥＣ２Ｈの表示領域内に所定の数字が表示される態様であり、この特別図柄の変動開始時におこなわれるメータ・カウントダウン演出Ｂにおいては、初期値「１０」が表示されるようになっている。

つまり、このメータ・カウントダウン演出Ｂにおいては、アナログ表示としての当該保留アイコンＥＭ５Ｂを含むメータ画像ＥＭ１Ａとデジタル表示としてのカウントダウン表示ＥＣ１Ｈが、同時に表示されるようになっている。

【０４０６】

次に、図８７（Ｂ）に示すように、特別図柄の変動中に変動中メータ・カウントダウン演出が実行される。この変動中メータ演出・カウントダウンでは、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが上述した擬似連演出を実行する。

この変動中メータ・カウントダウン演出における擬似連演出では、特別図柄の１回の変動中に、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを変動開始後仮停止させる演出が所定回数（最大１０回）繰り返される。すなわち、この変動中メータ・カウントダウン演出における擬似連演出では、特別図柄の１回の変動中に、擬似的に装飾図柄の変動表示が所定回数連続したように見せる演出がおこなわれる。

また、擬似連演出が開始されると、メータ画像ＥＭ１Ａにおいて、当該保留アイコンＥＭ５Ｂは、擬似連演出の実行に応じて（擬似的な装飾図柄の変動回数に応じて）メータ枠ＥＭ２Ａ上を左から右に定量ずつ移動する。メータ領域ＥＭ３Ａは、当該保留アイコンＥＭ５Ｂに連動してメータ枠ＥＭ２Ａ内を左から右に定量ずつ移動する。つまり、メータ値が上昇する。より詳しくは、当該保留アイコンＥＭ５ＢおよびメータＥＭ３Ａは、図８７（Ａ）に示す変動開始メータ・カウントダウン演出では、メータ枠ＥＭ２Ａの左端（始点）Ｐ１に位置しており、擬似連演出の実行に応じて（擬似的な装飾図柄の変動回数に応じて）、図８７（Ｂ）に示すように、メータ枠ＥＭ２Ａ右端（終点）Ｐ３側に定量ずつ移動する。従って、擬似連演出の１回の実行時間によって、メータ値が上昇する速度が変化する。例えば、今回の擬似連演出で実行時間の長い演出（例えばリーチ演出）がおこなわれると、メータ値は、実行時間の短い演出（例えばバラケ目演出）に比べてゆっくりと上昇する。なお、図８７（Ｂ）では、擬似的な装飾図柄の変動回数が５回おこなわれ、当該保留アイコンＥＭ５ＢおよびメータＥＭ３Ａがメータ枠ＥＭ２Ａの中央（中点）Ｐ２Ａに到達した様子を示している。なお、メータ枠ＥＭ２Ａ内の右端には当該特別図柄の保留数を示す保留アイコンが表示され、ＨＡ１は第１保留を示し、ＨＡ２は第２保留を示している。また、ＥＭ４Ａについては後述する。

また、擬似連演出が開始されると、カウントダウン表示ＥＣ１Ｈは、擬似連演出の実行回数に応じて（擬似的な装飾図柄の変動回数に応じて）カウントダウンされる。より詳しくは、カウントダウン表示ＥＣ１Ｈは、図８７（Ａ）に示す変動開始メータ・カウントダウン演出では、初期値「１０」を示しており、擬似連演出が１回実行（擬似的な装飾図柄の変動回数が１回実行）される毎に「１」ずつ減算されるようになっている。従って、図８７（Ｂ）では、擬似的な装飾図柄の変動回数が５回おこなわれた状態を示しているので、カウントダウン表示ＥＣ１Ｈは「５」を示している。つまり、これは、擬似連回数が当該変動中のものを含めあと５回実行され得ることを示唆している。また、上記と同様な理由から、カウントダウン表示ＥＣ１Ｈは、カウントダウンされる速度が変化する。

【０４０７】

次に、図８７（Ｃ）に示すように、疑似連最終変動リーチ演出が実行される。この疑似

連最終変動リーチ演出では、図８７（Ｂ）に示した状態から擬似連演出がさらに４回おこなわれ、当該保留アイコンＥＭ５Ｂおよびメータ領域ＥＭ３Ａがメータ枠ＥＭ２ＡのＰ２ＡからＰ２Ｄに到達した様子が示されている。また、カウントダウン表示ＥＣ１Ｈは、図８７（Ｂ）に示した「５」から「４」減算された数値「１」を示している。つまり、当該保留アイコンＥＭ５Ｂおよびメータ領域ＥＭ３ＡがＰ２Ｄに到達したとき、およびカウントダウン表示ＥＣ１Ｈの値が「１」になったときは、擬似連演出では必ずリーチ演出が実行されるようになっている。ここで、保留アイコンＥＭ５Ｂおよびメータ領域ＥＭ３ＡがＰ２Ｄに到達した時点、およびカウントダウン表示ＥＣ１Ｈが「１」を示した時点は、擬似連回数があと１回実行されることを示唆している。言い換えれば、保留アイコンＥＭ５Ｂおよびメータ領域ＥＭ３ＡがＰ２Ｄに到達した時点、およびカウントダウン表示ＥＣ１Ｈが「１」を示した時点は、擬似連演出における最後の変動表示が実行されることを示唆している。すなわち、本発明では、メータ値またはカウントダウン値が所定値になって擬似連演出における最後の変動表示が実行されたら、当該疑似連演出の最後の変動表示は必ずリーチ演出（期待度の高い演出）が実行されるようになっている。なお、当該特別図柄の保留数は、図８７（Ｂ）に示す個数から第３保留ＨＡ３と第４保留ＨＡ４が増えた様子を示している。また、ＥＭ４Ａについては後述する。

【０４０８】

次に、図８７（Ｄ）に示すように、変動終了メータ・カウントダウン演出が実行される。この変動終了メータ・カウントダウン演出では、特別図柄の１回の変動中に、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを変動開始後仮停止させる演出が所定回数（最大１０回）繰り返されたときの、メータ値とカウントダウン表示とを示している。すなわち、変動終了メータ・カウントダウン演出では、特別図柄の１回の変動中に、擬似連演出において予め定められた疑似連回数がおこなわれた結果、当該保留アイコンＥＭ５Ｂおよびメータ領域ＥＭ３Ａは、メータ枠ＥＭ２Ａ右端（終点）Ｐ３に到達し、メータ値が満タンになったことを示している。一方、カウントダウン表示ＥＣ１Ｈは「０」を示している。つまり、これは、擬似連回数が実行されないことを示唆している。

また、カウントダウン表示ＥＣ１Ｈが「０」になり、メータ値が満タンになるとほぼ同時に、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは完全に停止した状態となる。メータ画像ＥＭ１Ａにおいて、メータ値が満タンになったことと、カウントダウン表示ＥＣ１Ｈが「０」になったことと、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは完全に停止したことにより、当該特別図柄の１回の変動が終了したことを報知する。よって、（Ａ）（Ｂ）（Ｃ）に示したメータ画像ＥＭ１ＡにおけるＥＭ４Ａは、当該特別図柄の１回の変動における残りの変動時間を表している。また、カウントダウン表示ＥＣ１Ｈが示す数値は、当該特別図柄の１回の変動における残りの疑似連回数を示している（残りの変動時間を表しているとも言える）。なお、図８７（Ｃ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒはハズレ図柄配列（「９５８」）で停止した状態を示している。

【０４０９】

[リーチ演出Ｃ]

図８８は、リーチ演出Ｃ説明するための図である。

リーチ演出Ｃでは、まず、図８８（Ａ）に示すように、特定の大当たりによる大当たり遊技が終了したときにおこなわれる時短開始演出が実行される。この時短開始演出では、画像表示装置７の表示画面７ａにおいて、その中央に「時短開始！」という文字が表示され、「時短開始！」の文字の下には、遊技者に右打ちを促すための右打ち矢印ＹＡＲが表示される。なお、右打ち矢印ＹＡＲの表示領域内には「右打ち」という文字が表示されている。遊技者は、この右打ち矢印ＹＡＲの表示に促されて右打ちすることで、電チュー２２が頻繁に開放されて入賞し易くなっている第２始動口２１（電サポ）に遊技球を入賞させることができる。そして、第２始動口２１に遊技球が入賞すると、表示画面７ａでは、時短状態における第２特別図柄の変動表示と同期する装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示が開始される。なお、図８８（Ａ）において、表示画面７ａの左上には、時短回数を示す時短回数表示ＺＴＣが表示されている。この時短回数表示ＺＴＣは、残りの時短回数を

表すものであって、本例では「５回」となっている。

【０４１０】

次に、図８８（Ｂ）に示すように、時短最終変動示唆演出が実行される。この時短最終変動示唆演出では、「時短開始！」の文字、時短回数表示ＺＴＣおよび右打ち矢印ＹＡＲが消去され、代わりに表示画面７ａの中央に「ラスト１回！」という文字が表示される。つまり、時短最終変動示唆演出は、時短遊技が開始されてから、第２特別図柄に係わる装飾図柄の変動表示が４回おこなわれ、残り１回となったときに表示される演出である。なお、時短最終変動示唆演出において、第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒは、直前の停止図柄「５８９」を表示している。また、時短最終変動示唆演出では、第１装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは表示されていない。

【０４１１】

次に、図８８（Ｃ）に示すように、時短状態における最後の第２特別図柄の変動開始時に変動開始メータ・カウントダウン演出が実行される。この変動開始メータ・カウントダウン演出では、図８８（Ｂ）に示した右上の停止図柄「５８９」は消去され、代わりに表示画面７ａ中央であって、左の図柄表示エリアに左装飾図柄８Ｌ、中の図柄表示エリアに中装飾図柄８Ｃ、右の図柄表示エリアには右装飾図柄８Ｒが表示される。つまり、表示画面７ａの中央にはハズレ図柄配列「５８９」が大きく停止表示されている。また、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒの下方にメータ画像ＥＭ１Ａが表示される。メータ画像ＥＭ１Ａは、メータ枠ＥＭ２Ａとメータ領域ＥＭ３Ａ（図８８（Ｄ）、（Ｅ））で示すクロスハッチング部分）と、指針ＥＭ５Ｃとを有し、指針ＥＭ５Ｃがメータ枠ＥＭ２Ａ上を動き（ポイントＣＰを中心に時計回りに回転移動）、メータ領域ＥＭ３Ａが指針ＥＭ５Ｃに連動してメータ枠ＥＭ２Ａ内を動くメータであり、指針ＥＭ５Ｃとメータ領域ＥＭ３Ａが動くことでメータ値を表している。なお、メータ画像ＥＭ１Ａは、円形状であり、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの下方略中央に配置される。また、ＥＭ４Ａについては後述する。

また、メータ枠ＥＭ２Ａの外周には、デジタル表示としてのカウントダウン表示ＥＣ３Ｈが配置される。カウントダウン表示ＥＣ３Ｈは、図８８（Ｃ）に示すように、「１０」～「０」までの数値が等間隔でメータ枠ＥＭ２Ａの外周に沿って、指針ＥＭ５Ｃの針先がこれらの数値を指すようにメモリ状に配置されている。カウントダウン表示ＥＣ３Ｈは、この第２特別図柄の変動開示時におこなわれるメータ・カウントダウン演出Ｃにおいては、指針ＥＭ５Ｃが初期値「１０」を指すようになっている。

つまり、このメータ・カウントダウン演出Ｃにおいては、アナログ表示としてのメータ画像ＥＭ１Ａとデジタル表示としてのカウントダウン表示ＥＣ３Ｈが、一体的に表示されるようになっている。

【０４１２】

次に、図８８（Ｄ）に示すように、第２特別図柄の変動中に変動中メータ・カウントダウン演出が実行される。この変動中メータ・カウントダウン演出では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが上述した擬似連演出を実行する。

この変動中メータ・カウントダウン演出における擬似連演出では、第２特別図柄の１回の変動中に、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを変動開始後仮停止させる演出が所定回数（最大１０回）繰り返される。すなわち、この変動中メータ・カウントダウン演出における擬似連演出では、第２特別図柄の１回の変動中に、擬似的に装飾図柄の変動表示が所定回数連続したように見せる演出がおこなわれる。

また、擬似連演出が開始されると、メータ画像ＥＭ１Ａにおいて、指針ＥＭ５Ｃは、擬似連演出の実行に応じて（擬似的な装飾図柄の変動回数に応じて）メータ枠ＥＭ２Ａ上を、図８８（Ｄ）に示すように、ポイントＣＰを中心に時計回りに定量ずつ回転移動する。メータ領域ＥＭ３Ａは、指針ＥＭ５Ｃに連動してメータ枠ＥＭ２Ａ内を時計回りに定量ずつ回転移動する（図８８（Ｄ）で示すクロスハッチング部分）。つまり、メータ値が上昇する。

より詳しくは、指針ＥＭ５ＣおよびメータＥＭ３Ａは、図８８（Ｃ）に示す変動開

始メータ・カウントダウン演出では、メータ枠ＥＭ２Ａの左下（始点）あって、カウントダウン表示ＥＣ３Ｈの初期値「１０」を指す位置に位置しており、擬似連演出の実行に応じて（擬似的な装飾図柄の変動回数に応じて）、図８８（Ｄ）に示すように、メータ枠ＥＭ２Ａの右下（終点、カウントダウン表示ＥＣ３Ｈが「０」を指す位置）側にカウントダウン表示ＥＣ３Ｈの１目盛りずつ回転移動する。従って、擬似連演出の１回の実行時間によって、メータ値が上昇する速度が変化する。例えば、今回の擬似連演出で実行時間の長い演出（例えばリーチ演出）がおこなわれると、メータ値は、実行時間の短い演出（例えばバラケ目演出）に比べてゆっくりと上昇する。また、同様な理由から、カウントダウン表示ＥＣ３Ｈは、カウントダウンされる速度が変化する。なお、図８８（Ｄ）では、擬似的な装飾図柄の変動回数が５回おこなわれ、指針ＥＭ５Ｃおよびメータ領域ＥＭ３Ａがメータ枠ＥＭ２Ａの中点であって、カウントダウン表示ＥＣ３Ｈが「５」を示す位置に到達した様子を示している。なお、ＥＭ４Ａについては後述する。

【０４１３】

次に、図８８（Ｅ）に示すように、疑似連リーチ演出が実行される。この疑似連リーチ演出は、図８８（Ｄ）に示した変動中メータ・カウントダウン演出で疑似連演出が５回おこなわれた後、次の疑似連演出でリーチ（装飾図柄８Ｌと８Ｒが大当たり図柄配列で仮停止、装飾図柄８Ｃが変動中、「７↓７」）状態になっている様子を示している。ここで、本例では、当該保留アイコンＥＭ５Ｂおよびメータ領域ＥＭ３Ａが、カウントダウン表示ＥＣ３Ｈの値が「５」を示す位置に到達したときは、擬似連演出ではリーチ演出が実行される。この擬似連演出でリーチ演出が実行されるタイミングは、当該保留アイコンＥＭ５Ｂおよびメータ領域ＥＭ３Ａが、カウントダウン表示ＥＣ３Ｈの値が「５」を示す位置に到達した以外でもよく、要は、時短状態における最後の第２特別図柄の変動に係わっておこなわれる、疑似連演出のいずれかの変動表示でリーチ演出が実行されればよい。すなわち、本発明では、時短状態における最後の第２特別図柄の変動に係わる疑似連演出では、必ずリーチ演出（期待度の高い演出）が実行されるようになっている。さらに、この図８８（Ｅ）に示す疑似連リーチ演出では、メータ画像ＥＭ１Ａ全体が赤色に変わって点滅した様子が示されている。なお、ＥＭ４Ａについては後述する。

【０４１４】

次に、図８８（Ｆ）に示すように、大当たり報知演出が実行される。この大当たり報知演出では、図８８（Ｅ）に示した疑似連リーチ演出が実行された結果、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが大当たり図柄配列「７７７」で完全に停止した状態を示している。また、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「大当たり～！」という文字が表示される。すなわち、大当たり報知演出では、第２特別図柄の１回の変動中に、擬似連演出において複数回の疑似連回数（本例では５回）がおこなわれた結果、当該第２特別図柄の変動が大当たりになったことを示している。この大当たり報知演出により、当該第２特別図柄の１回の変動、すなわち時短最後の第２特別図柄の変動が終了したことを報知する。つまり、今回の第２特別図柄の１回の変動では、疑似連回数は１０回おこなわれることなく、疑似連回数６回目で大当たりになり、当該特別図柄の１回の変動が終了したことを報知している。

仮に、今回の第２特別図柄の１回の変動では、大当たりになることなく、疑似連回数が最大回数（１０回）おこなわれた場合には、指針ＥＭ５Ｃおよびメータ領域ＥＭ３Ａがカウントダウン表示ＥＣ３Ｈの目盛り「０」に到達してメータ値が満タンになり（当該第２特別図柄の１回の変動における残りの変動時間ＥＭ４Ａが０になり）、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒはハズレ図柄配列で完全に停止する。これにより、第２特別図柄の１回の変動を報知可能としている。よって、図（Ｃ）（Ｄ）（Ｅ）に示したメータ画像ＥＭ１ＡにおけるＥＭ４Ａは、当該第２特別図柄の１回の変動における残りの変動時間を表している。また、カウントダウン表示ＥＣ３Ｈが示す数値は、当該第２特別図柄の１回の変動における残りの疑似連回数を示している（残りの変動時間を表しているとも言える）。

【０４１５】

[効果例]

以下に、リーチ演出の効果例を示す。

[効果１]
上記実施形態の遊技機１では、図８６～図８８に示すように、特別図柄の１回の変動を報知するメータ画像ＥＭ１Ａが表示される構成になっている。そして、当該保留アイコンＥＭ５Ｂおよびメータ領域ＥＭ３ＡがＰ２Ｂに到達したときは、擬似連演出では必ずリーチ演出が実行されるようになっている。すなわち、本発明では、メータ値が所定値になったら、疑似連演出の変動表示は必ず期待度の高い演出が実行されるようになっている。この構成によれば、単調な特別図柄の１回の変動を、装飾図柄を用いることなく時間経過と共に視覚的にメータ値が変化するメータ画像で報知することが可能となり、遊技者は、時間経過と共に期待感を持続させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。また、遊技者は、メータ値が所定値になったときは大当たりになるかもしれないとい、大いなる期待感を持って遊技に臨むことができ、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

[効果２]
上記実施形態の遊技機１では、図８６～図８８に示すように、特別図柄の１回の変動を報知するカウントダウン表示ＥＣ１Ｈ（カウントダウン表示ＥＣ３Ｈ）が表示される構成になっている。そして、カウントダウン表示ＥＣ１Ｈの値が「４」になったときは、擬似連演出では必ずリーチ演出が実行されるようになっている。すなわち、本発明では、カウントダウン値が所定値になったら、疑似連演出の変動表示は必ず期待度の高い演出が実行されるようになっている。この構成によれば、単調な特別図柄の１回の変動を、装飾図柄を用いることなく時間経過と共に視覚的にカウントダウン表示で報知することが可能となり、遊技者は、時間経過と共に期待感を持続させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。また、遊技者は、カウントダウン値が所定値になったときは大当たりになるかもしれないとい、大いなる期待感を持って遊技に臨むことができ、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

[効果３]
上記実施形態の遊技機１では、図８６～図８８に示すように、特別図柄の１回の変動を報知するメータ画像ＥＭ１Ａとカウントダウン表示ＥＣ１Ｈ（カウントダウン表示ＥＣ３Ｈ）とが表示される構成になっている。この構成によれば、単調な特別図柄の１回の変動を、装飾図柄を用いることなく時間経過と共に視覚的にメータ値が変化するメータ画像とカウントダウン表示とで報知することが可能となり、遊技者は、時間経過と共に期待感を持続させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。また、遊技者は、特別図柄の１回の変動を、アナログ表示とデジタル表示という複数種類の報知態様で認識することができるので、遊技状況を極めて正確に把握することもできる。さらに、遊技者は、メータ値またはカウントダウン値の少なくとも一方が所定値になったときは大当たりになるかもしれないとい、大いなる期待感を持って遊技に臨むことができ、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

[効果４]
上記実施形態の遊技機１では、図８６～図８８に示すように、特別図柄の１回の変動を報知するメータ画像ＥＭ１Ａとカウントダウン表示ＥＣ１Ｈ（カウントダウン表示ＥＣ３Ｈ）とが表示される構成になっている。そして、保留アイコンＥＭ５Ｂおよびメータ領域ＥＭ３ＡがＰ２Ｄに到達したとき、およびカウントダウン表示ＥＣ１Ｈが「１」を示したときは、擬似連演出では必ずリーチ演出（期待度の高い演出）が実行されるようになっている。すなわち、本発明では、メータ値またはカウントダウン値が所定値になって擬似連演出における最後の変動表示が実行されたら、当該疑似連演出の最後の変動表示は必ず期待度の高い演出が実行されるようになっている。この構成によれば、遊技者は、疑似連演出で最後の変動表示に大いなる期待感を持って遊技に臨むことができ、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

[効果５]
上記実施形態の遊技機１では、図８８に示すように、時短状態における最後の第２特別図柄の変動を報知するメータ画像ＥＭ１Ａとカウントダウン表示ＥＣ３Ｈとが表示され、

このメータ画像ＥＭ１Ａとカウントダウン表示ＥＣ３Ｈとが表示される間、擬似連演出が実行される構成になっている。そして、本発明では、時短状態における最後の第２特別図柄の変動に係わる疑似連演出では、必ずリーチ演出（期待度の高い演出）が実行されるようになっている。この構成によれば、遊技者は、時短状態における最後の第２特別図柄の変動表示に大いなる期待感を持って遊技に臨むことができ、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

［効果６］

上記実施形態の遊技機１では、図８８（Ａ）に示す時短開始演出では、時短回数を示す時短回数表示ＺＴＣを表示し、図８８（Ｂ）に示す時短最終変動示唆演出以降の演出では、時短回数表示ＺＴＣを表示せずに、疑似連演出をおこなう構成になっている。この構成によれば、時短最終変動示唆演出以降の演出では、疑似連演出において、特別図柄の最後の変動を、擬似的に装飾図柄の変動表示が所定回数連続したように見せる演出がおこなわれるので、遊技者に、あたかも時短回数が増えたように思わせることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０４１６】

［変形例］

以下に、リーチ演出の変形例を示す。

［変形例１］

上記実施形態の遊技機１では、図８６に示すように、リーチ演出では、保留アイコンＥＭ５ＢおよびメータＥＭ３Ａがメータ枠ＥＭ２ＡのＰ２Ｂに到達したとき、およびカウントダウン表示ＥＣ１Ｈが「４」を示したときに、擬似連演出では必ずリーチ演出を実行するようにしたが、つまり、疑似連回数が７回目の変動表示では必ずリーチ演出を実行するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、疑似連回数が７回目以外の所定回数目の変動表示で、必ずリーチ演出を実行するようにしてもよい。また、図８６（Ｄ）に示すように、疑似連リーチ演出の変動結果は大当たりになるようにしたが、これは限定することなく、ハズレになるようににしてもよい。また、疑似連リーチ演出を実行する前には、チャンスアップ演出としてのカットイン演出や所定のキャラクタを表示するようにしてもよい。

【０４１７】

［変形例２］

上記実施形態の遊技機１では、図８７（Ｃ）に示すように、擬似連演出における最後の変動表示が実行されるときは、カウントダウン表示ＥＣ１Ｈが「１」を示すようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、この疑似連演出の最後の変動表示を示唆するカウントダウン表示ＥＣ１Ｈは、数字の「１」に代えて「ＬＡＳＴ」、「最終変動」、「最後」などの文字を表示するようにしてもよい。この場合、音声も同時に用いるとさらによい。また、図８７（Ｄ）に示すように、疑似連最終変動リーチ演出の変動結果はハズレになるようにしたが、これは限定することなく、大当たりになるようににしてもよい。また、疑似連最終変動リーチ演出を実行する前には、チャンスアップ演出としてのカットイン演出や所定のキャラクタを表示するようにしてもよい。

【０４１８】

［変形例３］

上記実施形態の遊技機１では、図８８（Ａ）に示すように、時短開始演出では、「時短開始！」という文字を表示するようにしたが、本発明はこれに限られるものではなく、例えば、「時短開始！」に代えて、「電チューサポート開始！」、「電チューを狙え」、「ＦＵＬＬ　ＣＨＡＲＧＥ」などの文字を用いるようにしてもよい。この場合、音声も同時に用いるとさらによい。

また、「時短開始！」の文字の下には、遊技者に右打ちを促すための右打ち矢印ＹＡＲを表示し、その表示領域内に「右打ち」という文字を表示するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、「右打ち」に代えて、「電チューＣＨＡＲＧＥ！」、「右を狙え」、「保留チャージ」などの文字を用いるようにしてもよい。また、右打ち

矢印ＹＡＲの表示領域内に文字を表示するようにしたが、これは、右打ち矢印ＹＡＲの近傍に表示したり、右打ち矢印ＹＡＲと一部が重なるように表示したりしてもよい。
さらには、図８６～図８８に示したリーチ演出中は、右打ち矢印ＹＡＲを継続して表示するようにしてもよい。

【０４１９】
［変形例４］
上記実施形態の遊技機１では、図８８（Ｅ）に示すように、当該保留アイコンＥＭ５Ｂおよびメータ領域ＥＭ３Ａが、カウントダウン表示ＥＣ３Ｈの値が「５」を示す位置に到達したとき、擬似連演出ではリーチ演出が実行されるようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、擬似連演出でリーチ演出が実行されるタイミングは、当該保留アイコンＥＭ５Ｂおよびメータ領域ＥＭ３Ａが、カウントダウン表示ＥＣ３Ｈの値が「５」を示す位置に到達した以外でもよく（例えば「３」または「７」など）、すなわち、時短状態における最後の第２特別図柄の変動に係わっておこなわれる、疑似連演出のどこかの変動表示でリーチ演出が実行されればよい。

【０４２０】
［態様例］
本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。
[態様Ｂ６－１]
複数種類の表示演出を実行可能な表示手段と、
図柄の変動表示を表示可能な図柄表示手段と、
前記図柄表示手段による前記図柄の変動表示に応じて装飾図柄の変動表示を表示可能な装飾図柄表示手段と、
を備えた遊技機であって、
前記表示手段は、前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、所定のメータ演出を実行可能であり、
前記メータ演出は、第１画像と第２画像とを有し、前記図柄の変動表示に応じて前記第２画像が前記第１画像上を第１位置から第２位置まで移動することで、当該図柄の１回の変動を報知可能とし、
前記装飾図柄表示手段は、疑似連演出を実行可能であり、
前記メータ演出が実行されている期間は、前記疑似連演出をおこなうとともに、前記メータ演出において前記第２画像が前記第１画像の所定位置まで移動したら、前記疑似連演出の変動表示をリーチにする、
ことを特徴とする遊技機。
［態様Ｂ６－２］
前記メータ演出において前記第２画像が前記第１画像の前記第２位置まで移動したら、前記疑似連演出の変動表示をリーチにする、
ことを特徴とする態様Ｂ６－１に記載の遊技機。
［態様Ｂ６－３］
複数種類の表示演出を実行可能な表示手段と、
図柄の変動表示を表示可能な図柄表示手段と、
前記図柄表示手段による前記図柄の変動表示に応じて装飾図柄の変動表示を表示可能な装飾図柄表示手段と、
を備えた遊技機であって、
前記表示手段は、前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、所定のカウントダウン表示演出を実行可能であり、
前記カウントダウン表示演出は、カウントダウン表示が第１の数値から所定数ずつ減算されて第２の数値になることで、当該図柄の１回の変動を報知可能とし、
前記装飾図柄表示手段は、疑似連演出を実行可能であり、
前記カウントダウン表示演出が実行されている期間は、前記疑似連演出をおこなうとともに、前記カウントダウン表示演出において前記カウントダウン表示が所定数値になった

ら、前記疑似連演出の変動表示をリーチにする、
ことを特徴とする遊技機。
［態様Ｂ６－４］
前記カウントダウン表示演出において前記カウントダウン表示が前記第２の数値になったら、前記疑似連演出の変動表示をリーチにする、
ことを特徴とする態様Ｂ６－３に記載の遊技機。
［態様Ｂ６－５］
第１の遊技状態と、第１の遊技状態よりも遊技者にとって有利な第２の遊技状態とを有し、前記第２の遊技状態は、前記図柄表示手段による前記図柄の変動表示が予め定められた回数実行されるまで継続する遊技機であって、
前記メータ演出または前記カウントダウン表示演出は、前記第２の遊技状態における前記図柄の最終変動表示がおこなわれているときに実行する、
ことを特徴とする態様Ｂ６－１から態様Ｂ６－４までのいずれか一項に記載の遊技機。
【０４２１】
以下に図８９～図９１を用いて大当たり確定示唆演出について説明する。この大当たり確定示唆演出は、特別図柄の変動表示中であって、例えば、遊技状態が通常状態、高確率状態、時短状態、電チューサポート（電チュー２２が頻繁に開放されて第２始動口２１に入賞し易くなっている状態、以下「電サポ」ともよぶ）中、保留消化中などに実行され得る。
【０４２２】
[大当たり確定示唆演出Ａ]
図８９は、大当たり確定示唆演出Ａを説明するための図である。
大当たり確定示唆演出Ａでは、まず、図８９（Ａ）に示すように、特別図柄の変動表示と同期して第１装飾図柄変動演出が実行される。この第１装飾図柄変動演出では、画像表示装置７の表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアに左第１装飾図柄８Ｌ、中の図柄表示エリアに中第１装飾図柄８Ｃ、右の図柄表示エリアには右第１装飾図柄８Ｒが表示される。また、表示画面７ａの右上には左第２装飾図柄１Ｌ、中第２装飾図柄１Ｃ、右第２装飾図柄１Ｒが表示される。第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒは、第１装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒと比較して、極めて小さく表示されるもので、別名第４図柄とも呼ばれる。この第４図柄は、第１装飾図柄が演出などで消去された場合であっても、表示画面７ａに常時表示されるようになっている。なお、図８９（Ａ）では、第１装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒおよび第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒは変動中（下方にスクロール中）であることを示している。
また、表示画面７ａの左中には、保留数を示すＨ１、Ｈ２が上下に並んで表示されている。Ｈ１は、第１特別図柄に係わる保留数を示し、Ｈ２は、第２特別図柄に係わる保留数を示している。なお、図８９（Ａ）に示す第１装飾図柄変動演出では、Ｈ１は「０」、Ｈ２は「４」を示している。つまり、第１特別図柄の保留数は「０」、第２特別図柄の保留数は「４」であることを示唆している。
【０４２３】
次に、図８９（Ｂ）に示すように、表示画面７ａではバトル演出が実行される。このバトル演出は、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとがバトルする画像が表示される。なお、このバトル演出では、第１装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは表示されず、第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒのみが表示される。第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒは、変動中であることを示し、保留数Ｈ１、Ｈ２は、「０」、「４」を示している。
【０４２４】
次に、図８９（Ｃ）に示すように、表示画面７ａでは大当たり確定示唆演出が実行される。この大当たり確定示唆演出は、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとがバトルした結果、味方キャラクタＣＲＡが勝利したことを示す「勝利！」という文字が表示画面７ａの中央に大きく表示される。この「勝利！」という文字を表示することにより、遊技者に大当たりになる（遊技者に有利な特典が付与される）と思わせることができる。な

お、この大当たり確定示唆演出では、第１装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは表示されず、第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒのみが表示される。第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒは、変動中であることを示し、保留数Ｈ１、Ｈ２は、「０」、「４」を示している。

【０４２５】

次に、図８９（Ｄ）に示すように、表示画面７ａでは第２装飾図柄ハズレ演出が実行される。この第２装飾図柄ハズレ演出は、図８９（Ｃ）に示した味方キャラクタＣＲＡが勝利したことを示す「勝利！」という文字がそのまま静止した状態で、第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒが変動を停止してハズレ図柄配列「５８９」を表示する。つまり、この第２装飾図柄ハズレ演出では、第１装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは表示されておらず、表示画面７ａで動きがあるのは第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒのみである。そして、第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒが示したハズレ図柄配列「５８９」は、図８９（Ａ）に示した第１装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動結果を示している。すなわち、今回の特別図柄の変動結果はハズレであったにも拘わらず、表示画面７ａでは、図８９（Ｃ）に示した大当たり確定示唆演出（「勝利！」という文字表示）が実行されている。なお、保留数Ｈ１、Ｈ２は、「０」、「４」を示している。

【０４２６】

次に、図８９（Ｅ）に示すように、表示画面７ａではハズレ保留消化演出が実行される。このハズレ保留消化演出は、図８９（Ｃ）、（Ｄ）に示した味方キャラクタＣＲＡが勝利したことを示す「勝利！」という文字がそのまま静止した状態で、第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒのみが保留数Ｈ１、Ｈ２に応じて変動表示をおこなう演出である。このハズレ保留消化演出では、第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒの変動表示（１、２個目の保留消化）は、極めて短時間でおこなわれる。

ここで、図８９（Ｅ）に示すハズレ保留消化演出では、保留数Ｈ１は従前と同じ「０」を示しているが、保留数Ｈ２は「４」から「２」に変更されている。つまり、このハズレ保留消化演出では、先の図８９（Ｄ）に示す第２装飾図柄ハズレ演出で今回の特別図柄の変動結果（ハズレ図柄配列「５８９」）を示した後、第２特別図柄の保留を２個消化したことを示している。そして、第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒが示しているハズレ図柄配列「４７４」は、第２特別図柄の２個目の保留の変動結果を示している。なお、第２特別図柄の１個目の保留の変動結果（ハズレ）は、図示を省略している。また、第２特別図柄の保留は、第１特別図柄の保留より優先して消化される。

【０４２７】

次に、図８９（Ｆ）に示すように、表示画面７ａでは大当たり確定演出が実行される。この大当たり確定演出では、図８９（Ｃ）、（Ｄ）、（Ｅ）に示した味方キャラクタＣＲＡが勝利したことを示す「勝利！」という文字に替えて、第１装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが大当たり図柄配列「７７７」で完全に停止した状態を示し、第１装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「大当たり～！」という文字が表示される。また、第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒも大当たり図柄配列「７７７」で完全に停止した状態を示している。この大当たり確定演出により、遊技者は大当たりを確信する。

ここで、図８９（Ｆ）に示す大当たり確定演出では、保留数Ｈ１は従前と同じ「０」を示しているが、保留数Ｈ２は「２」から「０」に変更されている。つまり、この大当たり確定演出では、先の図８９（Ｅ）に示すハズレ保留消化演出で第２特別図柄の１、２個目の保留（共にハズレ）を消化してから、さらに３、４個目の保留を消化した様子を示している。そして、第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒが示している大当たり図柄配列「７７７」は、第２特別図柄の４個目の保留の変動結果を示している。なお、第２特別図柄の３個目の保留の変動結果（ハズレ）は、図示を省略している。また、この３、４個目の保留消化も、極めて短時間でおこなわれる。

【０４２８】

つまり、この図８９に示した大当たり確定示唆演出Ａでは、変動開始された特別図柄の内容がハズレであるにも拘わらず、保留の内容を先読みして大当たりがある場合には、当該特別図柄の変動が停止する前から、図柄（第１、２装飾図柄）以外の画像（「勝利！」

という文字）を用いて大当たり確定示唆演出をおこなうようになっている。そして、大当たり確定示唆演出の実行後は、表示画面７ａで第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒのみが動いて（第１装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは表示されていない）、当該特別図柄および保留の変動結果（ハズレ）を短時間で表示し、その後、大当たりの保留に応じて、第１装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒおよび第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒで大当たり確定演出をおこなう（大当たり図柄配列を表示する）ようになっている。

【０４２９】

[大当たり確定示唆演出Ｂ]

図９０は、大当たり確定示唆演出Ｂを説明するための図である。

大当たり確定示唆演出Ｂでは、まず、図９０（Ａ）に示すように、特別図柄の変動表示と同期して第１装飾図柄変動演出が実行される。この第１装飾図柄変動演出では、画像表示装置７の表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアに左第１装飾図柄８Ｌ、中の図柄表示エリアに中第１装飾図柄８Ｃ、右の図柄表示エリアには右第１装飾図柄８Ｒが表示される。また、表示画面７ａの右上には左第２装飾図柄１Ｌ、中第２装飾図柄１Ｃ、右第２装飾図柄１Ｒが表示される。第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒは、第１装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒと比較して、極めて小さく表示されるもので、別名第４図柄とも呼ばれる。この第４図柄は、第１装飾図柄が演出などで消去された場合であっても、表示画面７ａに常時表示されるようになっている。なお、図９０（Ａ）では、第１装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒおよび第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒは変動中（下方にスクロール中）であることを示している。

また、表示画面７ａの左中には、保留数を示すＨ１、Ｈ２が上下に並んで表示されている。Ｈ１は、第１特別図柄に係わる保留数を示し、Ｈ２は、第２特別図柄に係わる保留数を示している。なお、図９０（Ａ）に示す第１装飾図柄変動演出では、Ｈ１は「０」、Ｈ２は「４」を示している。つまり、第１特別図柄の保留数は「０」、第２特別図柄の保留数は「４」であることを示唆している。

【０４３０】

次に、図９０（Ｂ）に示すように、表示画面７ａではバトル演出が実行される。このバトル演出は、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとがバトルする画像が表示される。なお、このバトル演出では、第１装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは表示されず、第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒのみが表示される。第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒは、変動中であることを示し、保留数Ｈ１、Ｈ２は、「０」、「４」を示している。

【０４３１】

次に、図９０（Ｃ）に示すように、表示画面７ａではハズレ示唆演出が実行される。このハズレ示唆演出は、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとがバトルした結果、味方キャラクタＣＲＡが敗北したことを示す「敗北！」という文字が表示画面７ａの中央に大きく表示される。この「敗北！」という文字を表示することにより、遊技者に大当たりにならない（遊技者に有利な特典が付与されない）と思わせることができる。なお、このハズレ示唆演出では、第１装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは表示されず、第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒのみが表示される。第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒは、変動中であることを示し、保留数Ｈ１、Ｈ２は、「０」、「４」を示している。

【０４３２】

次に、図９０（Ｄ）に示すように、表示画面７ａでは第２装飾図柄大当たり確定示唆演出が実行される。この第２装飾図柄大当たり確定示唆演出は、図９０（Ｃ）に示した味方キャラクタＣＲＡが敗北したことを示す「敗北！」という文字がそのまま静止した状態で、第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒが変動を停止してハズレ図柄配列「４Ｖ４」を表示する。つまり、この第２装飾図柄大当たり確定示唆演出では、第１装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは表示されておらず、表示画面７ａで動きがあるのは第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒのみである。そして、第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒが示したハズレ図柄配列「４Ｖ４」は、図９０（Ａ）に示した第１装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動結果を示している。すなわち、今回の特別図柄の変動結果はハズレであることを示している。

ここで、この第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒが示したハズレ図柄配列「４Ｖ４」は、通常表示されるハズレ図柄配列ではなく、左第２装飾図柄１Ｌと右第２装飾図柄１Ｒが同じ目（リーチ状態）で、中第２装飾図柄１Ｃが「Ｖ」を示す、この第２装飾図柄大当たり確定示唆演出のときのみに表示される、大当たり確定を示唆するハズレ図柄配列となっている。つまり、このハズレ図柄配列「４Ｖ４」は、大当たり確定示唆演出も兼ねている。すなわち、第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒが示した図柄配列「４Ｖ４」は、今回の特別図柄の変動結果はハズレでではあるものの、以降におこなわれる保留消化の中に大当たりがあることを示唆している。よって、この「４Ｖ４」という大当たり確定示唆演出を表示することにより、遊技者に大当たりになる（遊技者に有利な特典が付与される）と思わせることができる。なお、保留数Ｈ１、Ｈ２は、「０」、「４」を示している。

【０４３３】

次に、図９０（Ｅ）に示すように、表示画面７ａではハズレ保留消化演出が実行される。このハズレ保留消化演出では、図９０（Ｃ）、（Ｄ）に示した味方キャラクタＣＲＡが敗北したことを示す「敗北！」という文字が、「復活！」という文字に変化する演出をおこなう。ハズレ保留消化演出では、保留数Ｈ１は従前と同じ「０」を示しているが、保留数Ｈ２は「４」から「２」に変更されている。つまり、このハズレ保留消化演出では、先の図９０（Ｄ）に示す第２装飾図柄大当たり確定示唆演出で今回の特別図柄の変動結果（ハズレ図柄配列「４Ｖ４」）を示した後、第２特別図柄の保留を２個消化したことを示している。そして、第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒが示しているハズレ図柄配列「９Ｖ９」は、第２特別図柄の２個目の保留の変動結果を示している。なお、第２特別図柄の１個目の保留の変動結果（ハズレ）は、図示を省略しているが、例えば「６Ｖ６」など、同様に大当たり確定を示唆するハズレ図柄配列が表示される。また、このハズレ保留消化演出では、第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒの変動表示（１、２個目の保留消化）は、極めて短時間でおこなわれる。ここで、「敗北！」という文字が、「復活！」という文字に変化するタイミングは、第２特別図柄の２個目の保留の変動結果「９Ｖ９」が示されたときである。よって、この「復活！」という文字を表示することにより、遊技者に大当たりになる（遊技者に有利な特典が付与される）ことをほぼ確信させることができる。また、第２特別図柄の保留は、第１特別図柄の保留より優先して消化される。

【０４３４】

次に、図９０（Ｆ）に示すように、表示画面７ａでは大当たり確定演出が実行される。この大当たり確定演出では、図９０（Ｅ）に示した「復活！」という文字に替えて、第１装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが大当たり図柄配列「７７７」で完全に停止した状態を示し、第１装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「大当たり～！」という文字が表示される。つまり、復活大当たりが確定したことが遊技者に報知される。また、第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒも大当たり図柄配列「７７７」で完全に停止した状態を示している。この大当たり確定演出により、遊技者は大当たりを確信する。

ここで、図９０（Ｆ）に示す大当たり確定演出では、保留数Ｈ１は従前と同じ「０」を示しているが、保留数Ｈ２は「２」から「１」に変更されている。つまり、この大当たり確定演出では、先の図９０（Ｅ）に示すハズレ保留消化演出で第２特別図柄の１、２個目の保留（共にハズレ）を消化してから、さらに３個目の保留を消化した様子を示している。そして、第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒが示している大当たり図柄配列「７７７」は、第２特別図柄の３個目の保留の変動結果を示している。なお、この３個目の保留消化も、極めて短時間でおこなわれる。

【０４３５】

つまり、この図９０に示した大当たり確定示唆演出Ｂでは、保留の内容を先読みして大当たりがある場合には、開始していた特別図柄の変動が停止する前から、図柄（第１、２装飾図柄）以外の画像（「敗北！」という文字）を用いてハズレ示唆演出をおこなうようになっている。そして、ハズレ示唆演出の実行後は、表示画面７ａで第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒのみが動いて（第１装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは表示されていない）、当該特別図柄および保留の変動結果（ハズレ）を短時間で表示する。このとき、第２装飾図柄１

Ｌ、１Ｃ、１Ｒは、大当たり確定を示唆するハズレ図柄配列（「＊Ｖ＊」）でハズレを表示し、このタイミングでハズレを示唆する画像（「敗北！」という文字）が、大当たりの復活を示唆する画像（「勝利！」という文字）に切り替わる。その後、大当たりの保留に応じて、第１装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒおよび第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒで大当たり確定演出をおこなう（大当たり図柄配列を表示する）ようになっている。

【０４３６】

[大当たり確定示唆演出Ｃ]

図９１は、大当たり確定示唆演出Ｃを説明するための図である。

大当たり確定示唆演出Ｃでは、まず、図９１（Ａ）に示すように、特定の大当たりによる大当たり遊技が終了したときにおこなわれる時短開始演出が実行される。この時短開始演出では、画像表示装置７の表示画面７ａにおいて、その中央に「時短開始！」という文字が表示され、「時短開始！」の文字の下には、遊技者に右打ちを促すための右打ち矢印ＹＡＲが表示される。なお、右打ち矢印ＹＡＲの表示領域内には「右打ち」という文字が表示されている。遊技者は、この右打ち矢印ＹＡＲの表示に促されて右打ちすることで、電チュー２２が頻繁に開放されて入賞し易くなっている第２始動口２１（電サポ）に遊技球を入賞させることができる。そして、第２始動口２１に遊技球が入賞すると、表示画面７ａでは、時短状態における第２特別図柄の変動表示と同期する第１装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒおよび第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒの変動表示が開始される。なお、図９１（Ａ）において、表示画面７ａの左上には、時短回数を示す時短回数表示ＺＴＣが表示されている。この時短回数表示ＺＴＣは、残りの時短回数を表すものであって、本例では「５回」となっている。また、図９１（Ａ）では、第１装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは表示されておらず、第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒのみが表示されている。第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒは、第１装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒと比較して、極めて小さく表示されるもので、別名第４図柄とも呼ばれる。この第４図柄は、第１装飾図柄が演出などで消去された場合であっても、表示画面７ａに常時表示されるようになっており、本例では、第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒは変動中（下方にスクロール中）であることを示している。

【０４３７】

次に、図９１（Ｂ）に示すように、時短最終変動示唆演出が実行される。この時短最終変動示唆演出では、「時短開始！」の文字、時短回数表示ＺＴＣおよび右打ち矢印ＹＡＲが消去され、代わりに表示画面７ａの中央に「ラスト１回！」という文字が表示される。つまり、時短最終変動示唆演出は、時短遊技が開始されてから、第２特別図柄に係わる装飾図柄の変動表示が４回おこなわれ、残り１回となったときに表示される演出である。なお、時短最終変動示唆演出において、第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒは、直前の停止図柄「５８９」を表示している。また、時短最終変動示唆演出では、第１装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは表示されていない。

【０４３８】

次に、図９１（Ｃ）に示すように、第１装飾図柄変動演出が実行される。この第１装飾図柄変動演出では、画像表示装置７の表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアに左第１装飾図柄８Ｌ、中の図柄表示エリアに中第１装飾図柄８Ｃ、右の図柄表示エリアには右第１装飾図柄８Ｒが表示される。また、図９１（Ｃ）では、第１装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒおよび第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒは変動中（下方にスクロール中）であることを示している。

また、表示画面７ａの左中には、保留数を示すＨ１、Ｈ２が上下に並んで表示されている。Ｈ１は、第１特別図柄に係わる保留数を示し、Ｈ２は、第２特別図柄に係わる保留数を示している。なお、図９１（Ｃ）に示す第１装飾図柄変動演出では、Ｈ１は「０」、Ｈ２は「４」を示している。つまり、第１特別図柄の保留数は「０」、第２特別図柄の保留数は「４」であることを示唆している。

【０４３９】

次に、図９１（Ｄ）に示すように、表示画面７ａではバトル演出が実行される。このバトル演出は、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとがバトルする画像が表示され

る。なお、このバトル演出では、第１装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは表示されず、第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒのみが表示される。第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒは、変動中であることを示し、保留数Ｈ１、Ｈ２は、「０」、「４」を示している。

【０４４０】

次に、図９１（Ｅ）に示すように、表示画面７ａでは大当たり確定示唆演出が実行される。この大当たり確定示唆演出は、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとがバトルした結果、味方キャラクタＣＲＡが勝利したことを示す勝利画像ＶＣＧが表示画面７ａの中央に大きく表示される。この勝利画像ＶＣＧを表示することにより、遊技者に大当たりになる（遊技者に有利な特典が付与される）と思わせることができる。なお、この大当たり確定示唆演出では、第１装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは表示されず、第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒのみが表示される。第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒは、変動中であることを示し、保留数Ｈ１、Ｈ２は、「０」、「４」を示している。

【０４４１】

次に、図９１（Ｆ）に示すように、表示画面７ａでは第２装飾図柄大当たり確定示唆演出が実行される。この第２装飾図柄大当たり確定示唆演出は、図９１（Ｅ）に示した勝利画像ＶＣＧがそのまま静止した状態で、第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒが変動を停止してハズレ図柄配列「４Ｖ４」を表示する。そして、この第２装飾図柄大当たり確定示唆演出では、第１装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは表示されておらず、表示画面７ａで動きがあるのは第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒのみである。つまり、第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒが示したハズレ図柄配列「４Ｖ４」は、図９１（Ｃ）に示した第１装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動結果を示している。言い換えれば、今回の第２特別図柄の変動結果はハズレであることを示している。すなわち、今回の第２特別図柄の変動結果はハズレであったにも拘わらず、表示画面７ａでは、図９１（Ｅ）に示した勝利画像ＶＣＧが表示されている。

ここで、この第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒが示したハズレ図柄配列「４Ｖ４」は、通常表示されるハズレ図柄配列ではなく、左第２装飾図柄１Ｌと右第２装飾図柄１Ｒが同じ目（リーチ状態）で、中第２装飾図柄１Ｃが「Ｖ」を示す、この第２装飾図柄大当たり確定示唆演出のときのみに表示される、大当たり確定を示唆するハズレ図柄配列となっている。つまり、このハズレ図柄配列「４Ｖ４」は、大当たり確定示唆演出も兼ねている。すなわち、第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒが示した図柄配列「４Ｖ４」は、今回の第２特別図柄の変動結果はハズレでではあるものの、以降におこなわれる保留消化の中に大当たりがあることを示唆している。よって、この「４Ｖ４」という大当たり確定示唆演出を表示することにより、遊技者に大当たりになる（遊技者に有利な特典が付与される）ことをほぼ確信させることができる。なお、保留数Ｈ１、Ｈ２は、「０」、「４」を示している。

【０４４２】

次に、図９１（Ｇ）に示すように、表示画面７ａではハズレ保留消化演出が実行される。このハズレ保留消化演出は、図９１（Ｅ）、（Ｆ）に示した勝利画像ＶＣＧがそのまま静止した状態で、第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒのみが保留数Ｈ１、Ｈ２に応じて変動表示をおこなう演出である。このハズレ保留消化演出では、保留数Ｈ１は従前と同じ「０」を示しているが、保留数Ｈ２は「４」から「３」に変更されている。つまり、このハズレ保留消化演出では、先の図９１（Ｆ）に示す第２装飾図柄大当たり確定示唆演出で第２特別図柄の変動結果（ハズレ図柄配列「４Ｖ４」）を示した後、第２特別図柄の保留を１個消化したことを示している。そして、第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒが示しているハズレ図柄配列「９Ｖ９」は、今回の第２特別図柄の保留の変動結果を示している。このハズレ図柄配列「９Ｖ９」も、「４Ｖ４」と同様、大当たり確定示唆演出を兼ねている。また、このハズレ保留消化演出では、第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒの変動表示は、極めて短時間でおこなわれる。なお、第２特別図柄の保留は、第１特別図柄の保留より優先して消化される。

【０４４３】

次に、図９１（Ｈ）に示すように、表示画面７ａでは大当たり確定演出が実行される。この大当たり確定演出では、図９１（Ｅ）、（Ｆ）、（Ｇ）に示した勝利画像ＶＣＧに替

えて、第１装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが大当たり図柄配列「７７７」で完全に停止した状態を示し、第１装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「大当たり～！」という文字が表示される。また、第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒも大当たり図柄配列「７７７」で完全に停止した状態を示している。この大当たり確定演出により、遊技者は大当たりを確信する。

ここで、図９１（Ｈ）に示す大当たり確定演出では、保留数Ｈ１は従前と同じ「０」を示しているが、保留数Ｈ２は「３」から「２」に変更されている。つまり、この大当たり確定演出では、先の図９１（Ｇ）に示すハズレ保留消化演出で第２特別図柄の保留（ハズレ）を消化してから、さらに次の保留を消化した様子を示している。そして、第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒが示している大当たり図柄配列「７７７」は、第２特別図柄の今回の保留の変動結果を示している。なお、この保留消化も、極めて短時間でおこなわれる。

【０４４４】

つまり、この図９１に示した大当たり確定示唆演出Ｃでは、変動開始された特別図柄の内容がハズレであるにも拘わらず、保留の内容を先読みして大当たりがある場合には、当該特別図柄の変動が停止する前から、図柄（第１、２装飾図柄）以外の画像（勝利画像ＶＣＧ）を用いて大当たり確定示唆演出をおこなうようになっている。そして、大当たり確定示唆演出の実行後は、表示画面７ａで第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒのみが動いて（第１装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは表示されていない）、当該特別図柄および保留の変動結果（ハズレ）を短時間で表示する。このとき、第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒは、大当たり確定を示唆するハズレ図柄配列（「＊Ｖ＊」）でハズレを表示する。その後、大当たりの保留に応じて、第１装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒおよび第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒで大当たり確定演出をおこなう（大当たり図柄配列を表示する）ようになっている。

【０４４５】

[効果例]

以下に、大当たり確定示唆演出の効果例を示す。

[効果１]

上記実施形態の遊技機１では、図８９～図９１に示すように、特別図柄の所定変動において、大当たり確定示唆画像を表示し、この特別図柄の所定変動後の変動において装飾図柄を用いて大当たり図柄配列を表示する構成になっている。より詳しくは、特別図柄の所定変動において、保留の内容を先読みし、特別図柄に対応する装飾図柄の変動中または変動結果で大当たり確定示唆画像を表示する構成になっている。この構成によれば、大当たりになる変動より前の変動で、大当たりになることを示唆することが可能となり、遊技者は、いちはやく大当たりになることが確信できる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

[効果２]

上記実施形態の遊技機１では、図８９～図９１に示すように、装飾図柄は、第１装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒと第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒとを有し、大当たり確定示唆画像を表示する特別図柄の所定変動と、大当たり図柄配列を表示する変動との間に変動がある場合には、その変動において、第１装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは表示されず、第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒのみでハズレ図柄配列を表示する構成になっている。しかも、第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒは、第１装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒに比して極めて小さく表示され、さらに第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒのみでハズレ図柄配列を表示する時間は、極めて短時間になっている。従って、この構成によれば、大当たり確定示唆画像を表示したまま、目立たないように第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒのみを変動させてハズレ図柄配列を表示させ、その後第１装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒで大当たり図柄配列を表示することが可能となり、遊技者は、大当たり確定示唆画像からそのまま大当たりが確定したように感じることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

[効果３]

上記実施形態の遊技機１では、図８９～図９１に示すように、特別図柄の所定変動後の変動では、前の変動と比較して保留数が減っていることを示唆する画像を表示する構成に

なっている。この構成によれば、大当たり確定示唆画像を表示したまま、第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒのみを変動させてハズレ図柄配列を表示しても、遊技者は、保留数が減っていることが判るので、この間、特別図柄の変動がおこなわれたことを理解することが可能となる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、図８９～図９１に示すように、大当たり確定示唆画像は、図柄以外の画像を用いて表示する構成になっている。さらに詳しくは、大当たり確定示唆画像は、「勝利！」という文字や、味方キャラクタＣＲＡが勝利したことを示す勝利画像ＶＣＧを用いて表示する構成になっている。この構成によれば、大当たり確定示唆画像を、図柄を用いて表示する場合に比して、大当たりを間接的にアピールすることができ、その後の演出に幅を持たせることが可能となる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、図９１に示すように、時短最後の特別図柄の変動で、保留の内容を先読みし、当該特別図柄に対応する装飾図柄の変動中または変動結果で大当たり確定示唆画像を表示する構成になっている。この構成によれば、時短最後の変動で、大当たりになることを示唆することが可能となり、遊技者は、大いなる喜びを持って遊技に臨むことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０４４６】

［変形例］

以下に、大当たり確定示唆演出の変形例を示す。

［変形例１］

上記実施形態の遊技機１では、図９０、図９１に示すように、第２装飾図柄大当たり確定示唆演出では、大当たり確定を示唆するハズレ図柄配列「＊Ｖ＊」は、大当たりの変動がくるまで続けて表示するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、保留４個のうち、最初の３個はハズレで、４個目が大当たりの場合には、最初の３個のいずれかの保留に係わる変動で大当たり確定を示唆するハズレ図柄配列「＊Ｖ＊」を表示するようにすればよい。あるいは、最初の３個のうち、２回、ハズレ図柄配列「＊Ｖ＊」を表示するようにしてもよい。要は、少なくとも１回はハズレ図柄配列「＊Ｖ＊」を表示するようにすればよい。

【０４４７】

［変形例２］

上記実施形態の遊技機１では、図８９～図９１に示すように、保留に大当たりがある場合に、大当たり確定示唆演出をおこなう構成について説明したが、保留に大当たりがない、つまりハズレしかない場合についても、本発明に準じて演出をおこなうことができる。例えば、保留に大当たりがない場合には、バトル演出で敵キャラクタＣＲＢが勝利し、ハズレ示唆演出として「敗北！」の文字を表示する。そして、「敗北！」の文字が表示されたままで、第１装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは表示せずに、極めて小さな表示の第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒのみを変動させてハズレ図柄配列（バラケ目）を表示し、これにより保留を全て短時間で消化する演出などが挙げられる。

【０４４８】

［変形例３］

上記実施形態の遊技機１では、図９０に示すように、ハズレ保留消化演出では、「敗北！」という文字が、「復活！」という文字に変化するタイミングは、第２特別図柄の２個目の保留の変動結果「９Ｖ９」が示されたときとしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、この変化するタイミングは、第２特別図柄の２個目の保留の変動中であってもよいし、「９Ｖ９」が示された後、大当たり確定演出がおこなわれるまでであれば、どのタイミングであってもよい。

【０４４９】

［変形例４］

上記実施形態の遊技機１では、図８９に示すように、大当たり確定示唆演出では、「勝利！」という文字を表示し、また、図９０に示すように、ハズレ示唆演出では「敗北！」という文字を表示し、ハズレ保留消化出では「復活！」という文字を表示するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、これらの表示位置や表示の大きさは任意である。また、文字に代えて所定のキャラクタを用いるようにしてもよい。要は、遊技者に間接的にアピールできる図柄以外の画像であればよい。

【０４５０】

［変形例５］

上記実施形態の遊技機１では、図８９～図９１に示すように、大当たり確定示唆演出では、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとがバトルするバトル演出を用いて説明したが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、バトル演出に替えて、ストーリー演出（例えば、主人公の願いが叶うか否かの演出）やステップアップ演出（最後までステップアップできるか否かの演出）を用いるようにしてもよい。また、バトル演出は、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとがバトルする態様でなくてもよい。例えば、バトル演出は、大勢のキャラクタが競争し、選択したキャラクタが優勝するか否かの演出であってもよい。

【０４５１】

［態様例］

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[態様Ｂ７－１]

複数種類の表示演出を実行可能な表示手段と、

図柄の変動表示を表示可能な図柄表示手段と、

前記図柄表示手段による前記図柄の変動表示に応じて装飾図柄の変動表示を表示可能な装飾図柄表示手段と、

を備えた遊技機であって、

前記図柄表示手段による前記図柄の所定変動において、前記表示手段は大当たり確定示唆画像を表示し、

前記所定変動後の変動において、前記装飾図柄表示手段により前記装飾図柄を用いて大当たり図柄配列を表示する、

ことを特徴とする遊技機。

［態様Ｂ７－２］

前記装飾図柄は、第１の装飾図柄と第２の装飾図柄とを有し、

前記所定変動と、前記大当たり図柄配列を表示する変動との間に変動がある場合には、その変動において、前記第１の装飾図柄は表示されず、前記第２の装飾図柄のみでハズレ図柄配列を表示する、

ことを特徴とする態様Ｂ７－１に記載の遊技機。

［態様Ｂ７－３］

前記装飾図柄は、第１の装飾図柄と第２の装飾図柄とを有し、

前記所定変動では、前記第２の装飾図柄を用いて大当たり確定示唆をおこなう、

ことを特徴とする態様Ｂ７－１または態様Ｂ７－２に記載の遊技機。

［態様Ｂ７－４］

前記所定変動後の変動では、前記表示手段は、前の変動と比較して保留数が減っていることを示唆する画像を表示する、

ことを特徴とする態様Ｂ７－１から態様Ｂ７－３までのいずれか一項に記載の遊技機。

［態様Ｂ７－５］

前記大当たり確定示唆画像は、図柄以外の画像を用いる、

ことを特徴とする態様Ｂ７－１から態様Ｂ７－４までのいずれか一項に記載の遊技機。

【０４５２】

以下に図９２～図９４を用いて擬似連リーチ演出について説明する。この擬似連リーチ演出は、第１特別図柄または第２特別図柄（以下、単に「特別図柄」ともよぶ）の変動表

示中（１回の変動表示中）であって、遊技状態が通常状態、高確率状態、時短状態、電チューサポート（電チュー２２が頻繁に開放されて第２始動口２１に入賞し易くなっている状態、以下「電サポ」ともよぶ）中などに実行され得る。

【０４５３】

[擬似連リーチ演出Ａ]

図９２は、擬似連リーチ演出Ａを説明するための図である。

擬似連リーチ演出Ａでは、まず、図９２（Ａ）に示すように、特別図柄の変動中に擬似連開始演出が実行される。

ここで、擬似連演出とは、擬似的に装飾図柄の変動表示が所定回数連続したように見せる演出であり、変動の開始時やリーチ演出中等において実行され得るる演出であ。例えば、擬似連演出は、装飾図柄を変動開始させ仮停止させる演出を繰り返す演出、装飾図柄の所定の図柄配列の少なくとも一部を仮停止させる演出を繰り返す演出、予め決められたロゴ（例えばＮＥＸＴ）を仮停止させる演出を繰り返す演出、または、「×２」、「×３」、「擬似」など擬似連を連想させる表示と共に、装飾図柄の変動演出を実行させる演出を含む。なお、繰り返す演出回数を、疑似連回数ともよび、２回であれば「擬似２」、「×２」、３回であれば「擬似３」、「×３」というような表記がなされ得る。

この擬似連開始演出では、画像表示装置７の表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄８Ｌ、中の図柄表示エリアに中装飾図柄８Ｃ、右の図柄表示エリアには右装飾図柄８Ｒが表示される。なお、図９２（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動中であることを示している。また、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「×１」が表示されており、これにより疑似連回数が１回目であることを報知している。

【０４５４】

次に、図９２（Ｂ）に示すように、擬似連リーチ１回目演出が実行される。この擬似連リーチ１回目演出は、疑似連回数が１回目の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動において、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが大当たり図柄配列で仮停止し、中装飾図柄８Ｃが変動中（図示では「８↓８」）のリーチ状態を示している。また、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「リーチ！」という文字が表示される。なお、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止順は、最初に左装飾図柄８Ｌが停止し、次に右装飾図柄８Ｒが停止し、最後に中装飾図柄８Ｃが停止するようになっている。

【０４５５】

次に、図９２（Ｃ）に示すように、ハズレ図柄停止演出が実行される。このハズレ図柄停止演出は、図９２（Ｂ）に示したリーチの結果が、ハズレたことを示している。本例では、このハズレ図柄配列は「８５８」が示されている。なお、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは仮停止状態（例えば、上下に２、３コマ揺動する状態）である。

【０４５６】

次に、図９２（Ｄ）に示すように、擬似連３回目演出が実行される。なお、擬似連１回目の演出（擬似連リーチ１回目演出）が、図９２（Ｃ）に示したハズレ図柄停止演出が実行されることで終了した後、擬似連２回目演出が実行されるが、擬似連２回目演出の図示は省略している。この擬似連２回目演出では、リーチにはならずにバラケ目の図柄配列でハズレ図柄停止演出が実行されたものとする。

擬似連３回目演出では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動中であることを示し、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「×３」が表示され、これにより疑似連回数が３回目であることを報知している。

【０４５７】

次に、図９２（Ｅ）に示すハズレ報知演出、または、図９２（Ｆ）に示す擬似連リーチ２回目演出が実行される。まず、ハズレ報知演出について説明する。ハズレ報知演出は、図９２（Ｄ）に示した擬似連３回目演出の変動結果が、ハズレたことを示している。本例では、このハズレ図柄配列は「９５８」が示されている。ここで、このハズレ図柄配列は「９５８」は、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが所定時間（２秒程度）完全に停止しており、これにより今回の疑似連演出に係わる変動はハズレが確定したことが報知される。そして

、この図９２（Ｅ）に示すハズレ報知演出が実行されると、一連の擬似連演出（図９２（Ａ）、（Ｂ）、（Ｃ）、（Ｄ）、（Ｅ））が終了する。
一方、図９２（Ｆ）に示す擬似連リーチ２回目演出は、図９２（Ｄ）に示した擬似連３回目演出の変動中にリーチ状態になったことを示しており、本例では、このリーチ図柄配列は「７↓７」が示されている。また、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「リーチ！」という文字が表示される。この擬似連リーチ２回目演出がおこなわれると、次の図９２（Ｇ）に示す大当たり報知演出がおこなわれる。

【０４５８】

次に、図９２（Ｇ）に示すように、大当たり報知演出が実行される。この大当たり報知演出では、図９２（Ｆ）に示した疑似連リーチ２回目演出が実行された結果、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが大当たり図柄配列「７７７」で完全に停止した状態を示している。また、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「大当たり～！」という文字が表示される。これにより、大当たりが確定したことが報知される。そして、この図９２（Ｇ）に示す大当たり報知演出が実行されると、一連の擬似連演出（図９２（Ａ）、（Ｂ）、（Ｃ）、（Ｄ）、（Ｆ）、（Ｇ））が終了する。

【０４５９】

つまり、この図９２に示した擬似連リーチ演出Ａでは、一連の擬似連演出においてリーチが１回しかおこなわれなかった場合には、当該変動結果はハズレとなり、一連の擬似連演出においてリーチが２回おこなわれた場合には、換言すればリーチが複数回おこなわれた場合には、当該変動結果は大当たりとなっていることが示されている。すなわち、擬似連リーチ演出Ａでは、疑似連演出で複数回リーチになる場合があり、複数回リーチが発生したときは、発生しなかったときよりも遊技者に有利な特典が付与されやすいようになっている。

【０４６０】

[擬似連リーチ演出Ｂ]

図９３は、擬似連リーチ演出Ｂを説明するための図である。
擬似連リーチ演出Ｂでは、まず、図９３（Ａ）に示すように、特別図柄の変動中に擬似連開始演出が実行される。この擬似連開始演出では、画像表示装置７の表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄８Ｌ、中の図柄表示エリアに中装飾図柄８Ｃ、右の図柄表示エリアには右装飾図柄８Ｒが表示される。なお、図９３（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動中であることを示している。また、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「×１」が表示されており、これにより疑似連回数が１回目であることを報知している。

【０４６１】

次に、図９３（Ｂ）に示すように、擬似連リーチ１回目演出が実行される。この擬似連リーチ１回目演出は、疑似連回数が１回目の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動において、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが大当たり図柄配列で仮停止し、装飾図柄８Ｃが変動中（図示では「８↓８」）のリーチ状態を示している。また、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「リーチ！」という文字が表示される。なお、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止順は、最初に左装飾図柄８Ｌが停止し、次に右装飾図柄８Ｒが停止し、最後に中装飾図柄８Ｃが停止するようになっている。

【０４６２】

次に、図９３（Ｃ）に示すように、擬似連リーチズレ演出が実行される。この擬似連リーチズレ演出は、図９３（Ｂ）に示すリーチの図柄配列のうち、「８」を示す右装飾図柄８Ｒのみが１図柄ズレて「９」になる演出である。つまり、擬似連リーチズレ演出は、擬似連演出でリーチ状態になってから所定時間経過（例えば２～５秒）すると、停止している図柄のどちらか一方がズレて、リーチ状態が解消される演出となっている。

【０４６３】

次に、図９３（Ｄ）に示すように、ハズレ図柄停止演出が実行される。このハズレ図柄停止演出は、図９３（Ｂ）に示したリーチの結果が、ハズレたことを示している。本例で

は、このハズレ図柄配列は「８５９」が示されている。なお、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは仮停止状態（例えば、上下に２、３コマ揺動する状態）である。

【０４６４】

次に、図９３（Ｅ）に示すように、擬似連３回目演出が実行される。なお、擬似連１回目の演出（擬似連リーチ１回目演出）が、図９３（Ｄ）に示したハズレ図柄停止演出が実行されることで終了した後、擬似連２回目演出が実行されるが、擬似連２回目演出の図示は省略している。この擬似連２回目演出では、リーチにはならずにバラケ目の図柄配列でハズレ図柄停止演出が実行されたものとする。

擬似連３回目演出では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動中であることを示し、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「×３」が表示され、これにより疑似連回数が３回目であることを報知している。

【０４６５】

次に、図９３（Ｆ）に示すハズレ報知演出、または、図９３（Ｇ）に示す擬似連リーチ２回目演出が実行される。まず、ハズレ報知演出について説明する。ハズレ報知演出は、図９３（Ｅ）に示した擬似連３回目演出の変動結果が、ハズレたことを示している。本例では、このハズレ図柄配列は「９５８」が示されている。ここで、このハズレ図柄配列は「９５８」は、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが所定時間（２秒程度）完全に停止しており、これにより今回の疑似連演出に係わる変動は、ハズレが確定したことが報知される。そして、この図９３（Ｅ）に示すハズレ報知演出が実行されると、一連の擬似連演出（図９３（Ａ）、（Ｂ）、（Ｃ）、（Ｄ）、（Ｅ）、（Ｆ））が終了する。

一方、図９３（Ｇ）に示す擬似連リーチ２回目演出は、図９３（Ｄ）に示した擬似連３回目演出の変動中にリーチ状態になったことを示しており、本例では、このリーチ図柄配列は「７↓７」が示されている。また、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「リーチ！」という文字が表示される。この擬似連リーチ２回目演出がおこなわれると、次の図９３（Ｇ）に示す大当たり報知演出がおこなわれる。

【０４６６】

次に、図９３（Ｈ）に示すように、大当たり報知演出が実行される。この大当たり報知演出では、図９３（Ｇ）に示した疑似連リーチ２回目演出が実行された結果、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが大当たり図柄配列「７７７」で完全に停止した状態を示している。また、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「大当たり～！」という文字が表示される。これにより、大当たりが確定したことが報知される。そして、この図９３（Ｇ）に示す大当たり報知演出が実行されると、一連の擬似連演出（図９３（Ａ）、（Ｂ）、（Ｃ）、（Ｄ）、（Ｅ）、（Ｇ）、（Ｈ））が終了する。

【０４６７】

つまり、この図９３に示した擬似連リーチ演出Ｂでは、一連の擬似連演出においてリーチが１回しかおこなわれなかった場合には、当該変動結果はハズレとなり、一連の擬似連演出においてリーチが２回おこなわれた場合には、換言すればリーチが複数回おこなわれた場合には、当該変動結果は大当たりとなっていることが示されている。すなわち、擬似連リーチ演出Ｂでは、疑似連演出で複数回リーチになる場合があり、複数回リーチが発生したときは、発生しなかったときよりも遊技者に有利な特典が付与されやすいようになっている。なお、図９３（Ｂ）、（Ｃ）に示すように、擬似連において、一旦リーチ図柄配列で仮停止した後、リーチ図柄配列がずれてハズレ図柄配列になる場合も、１回リーチが発生したとしてカウントされる。

【０４６８】

[擬似連リーチ演出Ｃ]

図９４は、擬似連リーチ演出Ｃを説明するための図である。

擬似連リーチ演出Ｃでは、まず、図９４（Ａ）に示すように、特別図柄の変動中に擬似連開始演出が実行される。この擬似連開始演出では、画像表示装置７の表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアに第１左装飾図柄８Ｌ、中の図柄表示エリアに第１中装飾図柄８Ｃ、右の図柄表示エリアには第１右装飾図柄８Ｒが表示される。また、表示画面７ａの

右上には、第２左装飾図柄１Ｌ、第２中装飾図柄１Ｃ、第２右装飾図柄１Ｒが表示される。第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒは、第１装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒと比較して、極めて小さく表示されるもので、別名第４図柄とも呼ばれる。この第４図柄は、第１装飾図柄が演出などで消去された場合であっても、表示画面７ａに常時表示されるようになっている。なお、図９４（Ａ）では、第１装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒおよび第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒは、変動中であることを示している。また、第１装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「×１」が表示されており、これにより疑似連回数が１回目であることを報知している。なお、第１装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止順は、最初に第１左装飾図柄８Ｌが停止し、次に第１右装飾図柄８Ｒが停止し、最後に第１中装飾図柄８Ｃが停止するようになっている。第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒの停止順は、最初に第２左装飾図柄１Ｌが停止し、次に第２右装飾図柄１Ｒが停止し、最後に第２中装飾図柄１Ｃが停止するようになっている。

【０４６９】

次に、図９４（Ｂ）に示すように、擬似連継続演出が実行される。この擬似連継続演出は、第１装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが消去され、代わりに表示画面７ａの中央に「ＮＥＸＴ」という文字が表示される。また、第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒは、ハズレ図柄配列「５８９」を停止表示している。つまり、擬似連継続演出では、第１装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが表示されておらず、第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒのみで、図９４（Ａ）に示した疑似連１回目の変動結果（ハズレ）を示唆している。そして、第１装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの代わりに「ＮＥＸＴ」という文字を表示して、擬似連演出が継続されることを示唆している。

【０４７０】

次に、図９４（Ｃ）に示すように、擬似連３回目演出が実行される。なお、擬似連１回目の演出が、図９４（Ｂ）に示した擬似連継続演出が実行されることで終了した後、擬似連２回目演出が実行されるが、擬似連２回目演出の図示は省略している。この擬似連２回目演出では、リーチにはならずにバラケ目の図柄配列でハズレ図柄停止演出が実行されたものとする。

擬似連３回目演出では、第１装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒおよび第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒが変動中であることを示し、第１装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「×３」が表示され、これにより疑似連回数が３回目であることを報知している。

【０４７１】

次に、図９４（Ｄ）に示すように、擬似連リーチ１回目演出が実行される。この擬似連リーチ１回目演出は、第１装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが消去され、代わりに表示画面７ａの中央にキャラクタＣＲＡが表示される。また、第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒは、第２左装飾図柄１Ｌと第２右装飾図柄１Ｒが大当たり図柄配列で仮停止し、第２中装飾図柄１Ｃが変動中（図示では「８↓８」）のリーチを示している。つまり、擬似連リーチ１回目演出では、第１装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは表示されておらず、第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒのみで、疑似連３回目の変動がリーチになったことを示唆している。なお、キャラクタＣＲＡは、この擬似連リーチ１回目演出において、大当たりを期待させる演出がおこなわれる。

【０４７２】

次に、図９４（Ｅ）に示すように、ハズレ図柄停止演出が実行される。このハズレ図柄停止演出は、図９４（Ｄ）に示したリーチの結果が、ハズレたことを示している。つまり、第１装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒと第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒとでハズレ図柄配列「８５８」を示している。なお、第１装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒおよび第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒは、仮停止状態（例えば、上下に２、３コマ揺動する状態）である。

【０４７３】

次に、図９４（Ｆ）に示すように、擬似連４回目演出が実行される。この擬似連４回目演出では、第１装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒおよび第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒが変動中であることを示し、第１装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「×４」が表示され、こ

れにより疑似連回数が４回目であることを報知している。
【０４７４】
次に、図９４（Ｇ）に示すように、擬似連リーチ２回目演出が実行される。この擬似連リーチ２回目演出は、第１装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが消去され、代わりに表示画面７ａの中央にキャラクタＣＲＡとキャラクタＣＲＢが表示される。また、第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒは、第２左装飾図柄１Ｌと第２右装飾図柄１Ｒが大当たり図柄配列で仮停止し、第２中装飾図柄１Ｃが変動中（図示では「７↓７」）のリーチを示している。つまり、擬似連リーチ２回目演出では、第１装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは表示されておらず、第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒのみで、疑似連４回目の変動がリーチになったことを示唆している。なお、キャラクタＣＲＡとキャラクタＣＲＢは、この擬似連リーチ２回目演出において、大当たりを期待させる様々な趣向を凝らした演出がおこなわれる。つまり、擬似連リーチ２回目演出においては、擬似連リーチ１回目演出に比して、キャラクタが多く出現して趣向を凝らした大当たり信頼度の高い演出がおこなわれる。
【０４７５】
次に、図９４（Ｈ）に示すように、大当たり報知演出が実行される。この大当たり報知演出では、図９４（Ｇ）に示した疑似連リーチ２回目演出が実行された結果、第１装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒと第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒとは、大当たり図柄配列「７７７」で完全に停止した状態を示している。また、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「大当たり～！」という文字が表示される。これにより、大当たりが確定したことが報知される。そして、この図９４（Ｇ）に示す大当たり報知演出が実行されると、一連の擬似連演出（図９４（Ａ）～（Ｈ））が終了する。
【０４７６】
つまり、この図９４に示した擬似連リーチ演出Ｃでは、第１装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒと第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒとを有し、疑似連演出でリーチになる場合、第１装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは表示されず、第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒのみでリーチ図柄配列を表示する。一方、疑似連演出でリーチになった後、ハズレ図柄配列または大当たり図柄配列を表示するときは、第１装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒと第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒとでおこなう。そして、一連の擬似連演出においてリーチが２回おこなわれた場合には、換言すればリーチが複数回おこなわれた場合には、当該変動結果は大当たりになることが示されている。
【０４７７】
[効果例]
以下に、擬似連リーチ演出の効果例を示す。
[効果１]
上記実施形態の遊技機１では、図９２～図９４に示すように、特別図柄の変動中に実行される擬似連演出において、複数回リーチになる場合があり、複数回リーチが発生したときは、発生しなかったときよりも遊技者に有利な特典が付与されやすい構成になっている。この構成によれば、遊技者は、擬似連演出において複数回リーチが発生した場合には、大いなる期待を持って遊技に臨むことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。
[効果２]
上記実施形態の遊技機１では、図９３に示すように、疑似連演出で発生するリーチは、一旦リーチ図柄配列で停止した後、該リーチ図柄配列がずれてハズレ図柄配列になる場合がある構成になっている。この構成によれば、リーチ図柄配列がずれてハズレ図柄配列になる場合も１回リーチが発生したことになり、このようなリーチの態様を含めて、遊技者に対し、擬似連演出で様々な態様のリーチ演出をおこなうことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。
[効果３]
上記実施形態の遊技機１では、図９４に示すように、装飾図柄は、第１装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒと第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒとを有し、疑似連演出でリーチになる場合、

第１装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは表示されず、第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒのみでリーチ図柄配列を表示する構成になっている。この構成によれば、擬似連演出において、第１装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒに替えて、表示画面７ａの表示領域を有効活用して図柄以外の趣向を凝らした画像で、リーチ演出を長い時間おこなうことが可能になる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、図９４に示すように、疑似連演出でリーチになった後、ハズレ図柄配列または大当たり図柄配列を表示するときは、第１装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒと第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒとでおこなう構成になっている。この構成によれば、疑似連演出でリーチになった後の変動結果を明確に遊技者に報知することが可能になる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、図９２～図９４に示すように、疑似連演出で発生するリーチ回数が多いほど、遊技者に有利な特典が付与されやすい構成になっている。この構成によれば、遊技者は、擬似連演出においてリーチが発生する度に、大いなる期待を持って遊技に臨むことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０４７８】

［変形例］

以下に、擬似連リーチ演出の変形例を示す。

［変形例１］

上記実施形態の遊技機１では、図９３に示すように、擬似連リーチズレ演出では、右装飾図柄８Ｒのみが１図柄下にズレる態様を示したが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、右装飾図柄８Ｒの代わりに、左装飾図柄８Ｌがズレる態様であってもよい。あるいは、右装飾図柄８Ｒと左装飾図柄８Ｌの両者がズレる態様であってもよい。また、１図柄下にズレる代わりに、２図柄以上が上にズレる態様であってもよい。さらには、キャラクタなどが図柄を押したり、引っ張ったりする演出などを用いて、図柄がズレるようにしてもよい。

【０４７９】

［変形例２］

上記実施形態の遊技機１では、図９２～図９４に示すように、擬似連リーチ演出では、疑似連回数は「×１」「×２」などを表示するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、疑似連１回目のときは、「ＳＴＡＲＴ」「ＦＩＲＳＴ」、疑似連４回目のときは、「ＭＡＸ」「ＦＵＬＬ」などの文字で表示するようにしてもよい。この場合、音声とともに表示すれば、さらによい。

【０４８０】

［変形例３］

上記実施形態の遊技機１では、図９４に示すように、擬似連リーチ演出では、擬似連リーチ１回目演出や擬似連リーチ２回目演出で、第１装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒに替えて、キャラクタを用いてリーチ演出をおこなうようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、キャラクタ演出に替えて、ストーリー演出（例えば、主人公の願いが叶うか否かの演出）やステップアップ演出（最後までステップアップできるか否かの演出）を用いるようにしてもよい。この場合、擬似連リーチ２回目演出は、擬似連リーチ１回目演出に比して、大当たり信頼度の高いストーリー演出やステップアップ演出をおこなうようにすればよい。

【０４８１】

［変形例４］

上記実施形態の遊技機１では、図９４に示すように、擬似連リーチ演出では、擬似連継続演出で「ＮＥＸＴ」という文字を表示示するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、文字に代えて所定のキャラクタや場面を用いるようにしてもよい。要は、遊技者に擬似連が継続することを間接的にアピールできる画像であればよい。また

、「ＮＥＸＴ」は、表示画面７ａの中央に表示したが、この表示位置や表示の大きさは任意である。

【０４８２】

［変形例５］

上記実施形態の遊技機１では、図９２、図９３に示すように、擬似連リーチ演出では、一連の擬似連演出においてリーチが１回しかおこなわれなかった場合には、当該変動結果はハズレとなり、一連の擬似連演出においてリーチが２回おこなわれた場合には、当該変動結果は大当たりとなるようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、リーチが１回でも当該変動結果は大当たりとなる場合があり、リーチが２回にも拘わらず当該変動結果はハズレとなる場合がある。要は、疑似連演出で複数回リーチになる場合があり、複数回リーチが発生したときは、発生しなかったときよりも大当たりになりやすいようになっていればよい。

【０４８３】

［態様例］

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[態様Ｂ８－１]

図柄の変動表示を表示可能な図柄表示手段と、

前記図柄表示手段による前記図柄の変動表示に応じて装飾図柄の変動表示を表示可能な装飾図柄表示手段と、

を備えた遊技機であって、

前記装飾図柄表示手段は、疑似連演出を実行可能であり、

前記疑似連演出では、複数回リーチになる場合があり、

前記複数回リーチが発生したときは、発生しなかったときよりも遊技者に有利な特典が付与されやすい、

ことを特徴とする遊技機。

［態様Ｂ８－２］

前記疑似連演出で発生する前記リーチは、一旦リーチ図柄配列で停止した後、該リーチ図柄配列がずれてハズレ図柄配列になる場合がある、

ことを特徴とする態様Ｂ８－１に記載の遊技機。

［態様Ｂ８－３］

前記装飾図柄は、第１の装飾図柄と第２の装飾図柄とを有し、

前記疑似連演出でリーチになる場合、前記第１の装飾図柄は表示されず、前記第２の装飾図柄のみで前記リーチ図柄配列を表示する、

ことを特徴とする態様Ｂ８－１または態様Ｂ８－２に記載の遊技機。

［態様Ｂ８－４］

前記疑似連演出でリーチになった後、ハズレ図柄配列または大当たり図柄配列を表示するときは、前記第１の装飾図柄と前記第２の装飾図柄とでおこなう、

ことを特徴とする態様Ｂ８－３に記載の遊技機。

［態様Ｂ８－５］

前記疑似連演出で発生するリーチ回数が多いほど、遊技者に有利な特典が付与されやすい、

ことを特徴とする態様Ｂ８－１から態様Ｂ８－４までのいずれか一項に記載の遊技機。

【０４８４】

以下に図９５～図９７を用いて保留アイコン表示演出Ａ～Ｃについて説明する。この保留アイコン表示演出は、装飾図柄の変動演出中や停止表示中などに実行され得る。例えば、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信した保留球数コマンドや変動停止コマンドを解析し、保留アイコン表示演出を実行する指示が含まれている場合に、ＲＯＭ１０３から対応する画像データを読み出して表示画面７ａに表示させる表示演出である。

【０４８５】

［保留アイコン表示演出Ａ］

図９５は、保留アイコン表示演出Ａを説明するための図である。保留アイコン表示演出Ａでは、まず、図９５（Ａ）の４個保留表示が実行される。具体的には、まず、表示画面７ａに、第１保留画像９Ａ１と、第２保留画像９Ａ２と、第３保留画像９Ａ３と、第４保留画像９Ａ４と、当該保留画像９Ｃと、第１画像ＩＭ１と、第２画像ＩＭ２と、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒと、が表示される。第１保留画像９Ａ１は、保留画像（保留アイコン）９Ａのうちの一番左側の保留画像であり、第２保留画像９Ａ２は、保留画像９Ａのうちの左から２番目の保留画像であり、第３保留画像９Ａ３は、保留画像９Ａのうちの左から３番目の保留画像であり、第４保留画像９Ａ４は、保留画像９Ａのうちの一番右側の保留画像である。４つの保留画像９Ａ１～９Ａ４は、大きさがほぼ等しい。

【０４８６】

第１画像ＩＭ１は、略半円状の画像であり、円周部に４つの保留画像９Ａ１～９Ａ４が略等間隔に並んで配置される。これにより、第１保留画像９Ａ１と第４保留画像９Ａ４は、表示画面７ａの垂直方向（上下方向）における位置が等しい。また、第２保留画像９Ａ２と第３保留画像９Ａ３は、表示画面７ａの垂直方向（上下方向）における位置が等しい。すなわち、第２保留画像９Ａ２は、第１保留画像９Ａ１よりも上方に位置し、第３保留画像９Ａ３は、第４保留画像９Ａ４よりも上方に位置する。４つの保留画像９Ａ１～９Ａ４の大きさは、当該保留画像９Ｃよりも小さい。また、当該保留画像９Ｃの上端は、第１保留画像９Ａ１の上端よりも、表示画面７ａの上方側に位置しており、第２保留画像９Ａ２の上端よりも、表示画面７ａの下方側に位置している。４つの保留画像９Ａ１～９Ａ４は、表示画面７ａの水平方向（左右方向）における位置が互いに異なっている。ここでは、表示画面７ａの水平方向において、左側から順に、第１保留画像９Ａ１、第２保留画像９Ａ２、第３保留画像９Ａ３、第４保留画像９Ａ４が略等間隔に配置されている。

【０４８７】

第２画像ＩＭ２は、第１画像ＩＭ１の両側に設けられた横長の略矩形画像であり、当該保留画像９Ｃが接触している。第１可動役物１４は、第１態様となっており、当該保留画像９Ｃおよび第２画像ＩＭ２は、一部分が第１可動役物１４を介して視認可能になっている。図９５（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは変動表示されている。

【０４８８】

装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが停止表示された後、図９５（Ｂ）に示す、保留消化演出が実行される。具体的には、当該保留画像９Ｃが消滅し、第１保留画像９Ａ１が当該保留画像９Ｃのあった位置に移動する。その後、図９５（Ｃ）に示す、保留アイコン移動演出が実行される。具体的には、第１画像ＩＭ１が所定の角度、左回転し、第２保留画像９Ａ２が第１保留画像９Ａ１のあった位置に移動する。また、第３保留画像９Ａ３が第２保留画像９Ａ２のあった位置に移動する。また、第４保留画像９Ａ４が第３保留画像９Ａ３のあった位置に移動する。その後、第１始動口２０への遊技球の入球にともなって、図９５（Ｄ）に示す保留アイコン追加表示が実行される。具体的には、第４保留画像９Ａ４があった位置に第５保留画像９Ａ５が表示される。

【０４８９】

［保留アイコン表示演出Ｂ］

図９６は、保留アイコン表示演出Ｂを説明するための図である。保留アイコン表示演出Ｂは、図９５の保留アイコン表示演出Ａと比較して、４つの保留画像９Ａ１～９Ａ４の互いの位置関係が異なる。図９６（Ａ）の４個保留表示では、表示画面７ａに、第１保留画像９Ａ１と、第２保留画像９Ａ２と、第３保留画像９Ａ３と、第４保留画像９Ａ４と、当該保留画像９Ｃと、第４画像ＩＭ４と、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒと、が表示される。

【０４９０】

第４画像ＩＭ４は、略階段状の画像であり、４つの保留画像９Ａ１～９Ａ４が略等間隔に並んで配置される。これにより、第２保留画像９Ａ２と第３保留画像９Ａ３は、表示画面７ａの垂直方向（上下方向）における位置が等しい。一方、第１保留画像９Ａ１と第４保留画像９Ａ４と第２保留画像９Ａ２は、表示画面７ａの垂直方向（上下方向）における

位置が互いに異なっている。すなわち、第２保留画像９Ａ２は、第１保留画像９Ａ１よりも上方に位置し、第４保留画像９Ａ４は、第２保留画像９Ａ２よりも上方に位置する。４つの保留画像９Ａ１～９Ａ４の大きさは、当該保留画像９Ｃよりも小さい。また、当該保留画像９Ｃの上端は、第１保留画像９Ａ１の上端よりも、表示画面７ａの上方側に位置しており、第２保留画像９Ａ２の上端よりも、表示画面７ａの下方側に位置している。４つの保留画像９Ａ１～９Ａ４は、表示画面７ａの水平方向（左右方向）における位置が互いに異なっている。ここでは、表示画面７ａの水平方向において、左側から順に、第１保留画像９Ａ１、第２保留画像９Ａ２、第３保留画像９Ａ３、第４保留画像９Ａ４が略等間隔に配置されている。

【０４９１】

第４画像ＩＭ４の左側には、当該保留画像９Ｃが接触している。第１可動役物１４は、第１態様となっており、当該保留画像９Ｃおよび第４画像ＩＭ４は、一部分が第１可動役物１４を介して視認可能になっている。図９６（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは変動表示されている。

【０４９２】

装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが停止表示された後、図９６（Ｂ）に示す、保留消化演出が実行される。具体的には、当該保留画像９Ｃが消滅し、第１保留画像９Ａ１が当該保留画像９Ｃのあった位置に移動する。その後、図９６（Ｃ）に示す、保留アイコン移動演出が実行される。具体的には、第２保留画像９Ａ２が第１保留画像９Ａ１のあった位置に移動する。また、第３保留画像９Ａ３が第２保留画像９Ａ２のあった位置に移動する。また、第４保留画像９Ａ４が第３保留画像９Ａ３のあった位置に移動する。その後、第１始動口２０への遊技球の入球にともなって、図９６（Ｄ）に示す保留アイコン追加表示が実行される。具体的には、第４保留画像９Ａ４があった位置に第５保留画像９Ａ５が表示される。

【０４９３】

［保留アイコン表示演出Ｃ］

図９７は、保留アイコン表示演出Ｃを説明するための図である。保留アイコン表示演出Ｃは、図９５の保留アイコン表示演出Ａと比較して、４つの保留画像９Ａ１～９Ａ４の互いの位置関係が異なる。図９７（Ａ）の４個保留表示では、表示画面７ａに、第１保留画像９Ａ１と、第２保留画像９Ａ２と、第３保留画像９Ａ３と、第４保留画像９Ａ４と、当該保留画像９Ｃと、第５画像ＩＭ５と、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒと、が表示される。

【０４９４】

第５画像ＩＭ５は、略斜面状の画像であり、４つの保留画像９Ａ１～９Ａ４が略等間隔に並んで配置される。これにより、

４つの保留画像９Ａ１～９Ａ４は、表示画面７ａの垂直方向（上下方向）における位置が互いに異なっている。すなわち、第２保留画像９Ａ２は、第１保留画像９Ａ１よりも上方に位置し、第３保留画像９Ａ３は、第２保留画像９Ａ２よりも上方に位置し、第４保留画像９Ａ４は、第３保留画像９Ａ３よりも上方に位置する。４つの保留画像９Ａ１～９Ａ４の大きさは、当該保留画像９Ｃよりも小さい。また、当該保留画像９Ｃの上端は、第１保留画像９Ａ１の上端よりも、表示画面７ａの上方側に位置しており、第２保留画像９Ａ２の上端よりも、表示画面７ａの下方側に位置している。４つの保留画像９Ａ１～９Ａ４は、表示画面７ａの水平方向（左右方向）における位置が互いに異なっている。ここでは、表示画面７ａの水平方向において、左側から順に、第１保留画像９Ａ１、第２保留画像９Ａ２、第３保留画像９Ａ３、第４保留画像９Ａ４が略等間隔に配置されている。

【０４９５】

第５画像ＩＭ５の左側には、当該保留画像９Ｃが接触している。第１可動役物１４は、第１態様となっており、当該保留画像９Ｃおよび第５画像ＩＭ５は、一部分が第１可動役物１４を介して視認可能になっている。図９７（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは変動表示されている。

【０４９６】

装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが停止表示された後、図９７（Ｂ）に示す、保留消化演出が実行される。具体的には、当該保留画像９Ｃが消滅し、第１保留画像９Ａ１が当該保留画像９Ｃのあった位置に移動する。その後、図９７（Ｃ）に示す、保留アイコン移動演出が実行される。具体的には、第２保留画像９Ａ２が第１保留画像９Ａ１のあった位置に移動する。また、第３保留画像９Ａ３が第２保留画像９Ａ２のあった位置に移動する。また、第４保留画像９Ａ４が第３保留画像９Ａ３のあった位置に移動する。その後、第１始動口２０への遊技球の入球にともなって、図９７（Ｄ）に示す保留アイコン追加表示が実行される。具体的には、第４保留画像９Ａ４があった位置に第５保留画像９Ａ５が表示される。

【０４９７】

［効果例］

以下に、保留アイコン表示演出の効果例を示す。

［効果１］

上記実施形態の遊技機１では、図９５～図９７に示すように、表示画面７ａに第１保留画像９Ａ１と、第２保留画像９Ａ２と、第３保留画像９Ａ３と、第４保留画像９Ａ４とが表示されているとき、第１保留画像９Ａ１と第２保留画像９Ａ２は、表示画面７ａの上下方向における位置が異なり、第３保留画像９Ａ３と第４保留画像９Ａ４は、表示画面７ａの上下方向における位置が異なる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、図９５、図９６に示すように、表示画面７ａに表示される第２保留画像９Ａ２と、第３保留画像９Ａ３は、表示画面７ａの上下方向における位置が等しい。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、図９５に示すように、表示画面７ａに表示される第１保留画像９Ａ１と、第４保留画像９Ａ４は表示画面７ａの上下方向における位置が等しい。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、図９５～図９７に示すように、第１保留画像９Ａ１は、当該保留画像９Ｃよりも小さい。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、図９５～図９７に示すように、表示画面７ａに表示される第１保留画像９Ａ１と、第２保留画像９Ａ２と、第３保留画像９Ａ３と、第４保留画像９Ａ４は、表示画面７ａの左右方向における位置が互いに異なっている。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【０４９８】

［変形例］

以下に上述の保留アイコン表示演出の変形例を示す。

［変形例１］

上記実施形態の遊技機１では、４つの保留画像９Ａ１～９Ａ４、および、当該保留画像９Ｃは、円形形状とした。しかし、これらの保留画像の形状は任意の形状とすることができる。

【０４９９】

［変形例２］

上記実施形態の遊技機１では、当該保留画像９Ｃは、４つの保留画像９Ａ１～９Ａ４よりも大きさが大きいものとした。しかし、当該保留画像９Ｃの大きさは、４つの保留画像９Ａ１～９Ａ４と同じ大きさであってもよいし、これらよりも小さくてもよい。また、４

つの保留画像９Ａ１～９Ａ４の形状や色は互いに異なっていてもよい。
【０５００】
［変形例３］
上記実施形態の遊技機１では、第１可動役物１４によって、当該保留画像９Ｃの一部が覆われるものとした。しかし、当該保留画像９Ｃは、第１可動役物１４によって、覆われなくてもよい。また、第２画像ＩＭ２、第４画像ＩＭ４、第５画像ＩＭ５についても同様に、第１可動役物１４に覆われなくてもよい。
【０５０１】
［態様例］
本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。
◇[態様Ｃ１－１]
複数種類の画像を表示可能な表示手段を備えた遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、第１保留アイコンであり、
前記複数種類の画像のうちの一つは、第２保留アイコンであり、
前記複数種類の画像のうちの一つは、第３保留アイコンであり、
前記複数種類の画像のうちの一つは、第４保留アイコンであり、
前記表示手段に前記第１保留アイコンと前記第２保留アイコンと前記第３保留アイコンと前記第４保留アイコンとが表示されているとき、前記第１保留アイコンと前記第２保留アイコンは、前記表示手段の第１の方向における位置が異なり、前記第３保留アイコンと前記第４保留アイコンは、前記表示手段の前記第１の方向における位置が異なる、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｃ１－２]
態様Ｃ１－１に記載の遊技機であって、
前記表示手段に表示される前記第２保留アイコンと、前記第３保留アイコンは、前記表示手段の前記第１の方向における位置が等しい、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｃ１－３]
態様Ｃ１－１または態様Ｃ１－２に記載の遊技機であって、
前記表示手段に表示される前記第１保留アイコンと、前記第４保留アイコンは、前記表示手段の前記第１の方向における位置が等しい、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｃ１－４]
態様Ｃ１－１から態様Ｃ１－３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、当該保留画像あり、
前記第１保留アイコンは、前記当該保留画像よりも小さい、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｃ１－５]
態様Ｃ１－１から態様Ｃ１－４までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記表示手段に表示される前記第１保留アイコンと、前記第２保留アイコンと、前記第３保留アイコンと、前記第４保留アイコンは、前記表示手段の前記第２の方向における位置が互いに異なっている、
ことを特徴とする遊技機。
【０５０２】
以下に図９８～図１００を用いて保留アイコン視認困難演出Ａ～Ｃについて説明する。この保留アイコン視認困難演出は、装飾図柄の変動演出中やリーチ演出（スーパーリーチ演出）中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信した変動演出開始コマンドを解析し、保留アイコン視認困難演出を実行する指示が含まれている場合に、ＲＯＭ１０３から対応する画像データを読み出して表示画面７ａに表示させる表示演出である。
【０５０３】

［保留アイコン視認困難演出Ａ］
図９８は、保留アイコン視認困難演出Ａを説明するための図である。保留アイコン視認困難演出Ａでは、図９８（Ａ）の保留消化演出が実行される。具体的には、表示画面７ａに、４つの保留画像９Ａと、当該保留画像９Ｃと、第１画像ＩＭ１と、第２画像ＩＭ２と、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒと、が表示される。第１画像ＩＭ１は、略半円状の画像であり、第１画像ＩＭ１の円周部に４つの保留画像９Ａが略等間隔に並んで配置される。４つの保留画像９Ａの大きさは、当該保留画像９Ｃよりも小さい。第２画像ＩＭ２は、第１画像ＩＭ１の両側に設けられた横長の略矩形画像であり、当該保留画像９Ｃが接触している。第１可動役物１４は、第１態様となっており、当該保留画像９Ｃおよび第２画像ＩＭ２は、一部分が第１可動役物１４を介して視認可能になっている。

【０５０４】
装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが変動表示後に停止表示されると、図９８（Ａ）に示すように、当該保留画像９Ｃが消滅し、４つの保留画像９Ａのうちの一番左側の保留画像９Ａが当該保留画像９Ｃのあった位置に移動する。その後、図９８（Ｂ）に示す、保留アイコン移動演出が実行される。具体的には、第１画像ＩＭ１が所定の角度、左回転し、左から２番目にあった保留画像９Ａが一番左側の位置に移動する。また、左から３番目にあった保留画像９Ａが左から２番目の位置に移動する。また、一番右側の保留画像９Ａも一つ左側に移動する。すなわち、保留画像９Ａのシフトにともなって第１画像ＩＭ１が回転動作をする。そして、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動表示が開始される。

【０５０５】
装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動表示中に、図９８（Ｃ）に示す保留アイコンフェードアウト演出が実行される。ここでは、保留画像９Ａと第１画像ＩＭ１が表示画面７ａからフェードアウトし、視認困難な状態となる。具体的には、保留画像９Ａと第１画像ＩＭ１が次第に薄くなることで、次第に視認困難な状態となる。このとき、当該保留画像９Ｃと第２画像ＩＭ２は、表示画面７ａからフェードアウトしない。保留画像９Ａと第１画像ＩＭ１が次第に薄くなることで、図９８（Ｄ）に示す保留アイコン視認困難演出が実行される。すなわち、保留アイコンフェードアウト演出によって、保留画像９Ａと第１画像ＩＭ１が視認困難な状態となる。一方、当該保留画像９Ｃと第２画像ＩＭ２は、視認困難な状態にならない。

【０５０６】
［保留アイコン視認困難演出Ｂ］
図９９は、保留アイコン視認困難演出Ｂを説明するための図である。保留アイコン視認困難演出Ｂは、図９８の保留アイコン視認困難演出Ａと比較して、第１画像ＩＭ１の態様が異なる。図９９（Ａ）の保留消化演出では、表示画面７ａに、４つの保留画像９Ａと、当該保留画像９Ｃと、第１画像ＩＭ１と、第２画像ＩＭ２と、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒと、が表示される。第１画像ＩＭ１は、矩形形状の枠画像であり、枠内に４つの保留画像９Ａが一つずつ配置される。ここでも、保留画像９Ａは第１画像ＩＭ１上に表示されている。４つの保留画像９Ａの大きさは、当該保留画像９Ｃよりも小さい。第２画像ＩＭ２は、第１画像ＩＭ１の両側に設けられた横長の略矩形画像であり、当該保留画像９Ｃが接触している。第１可動役物１４は、第１態様となっており、当該保留画像９Ｃおよび第２画像ＩＭ２は、一部分が第１可動役物１４を介して視認可能になっている。

【０５０７】
装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが変動表示後に停止表示されると、図９９（Ａ）に示すように、当該保留画像９Ｃが消滅し、４つの保留画像９Ａのうちの一番左側の保留画像９Ａが当該保留画像９Ｃのあった位置に移動する。その後、図９９（Ｂ）に示す、保留アイコン移動演出が実行される。具体的には、第１画像ＩＭ１の内部の枠が所定の距離左方向に移動し、左から２番目にあった保留画像９Ａが枠ごと一番左側の位置に移動する。また、左から３番目にあった保留画像９Ａが左から２番目の位置に移動する。また、一番右側の保留画像９Ａも一つ左側に移動する。第１画像ＩＭ１の右端には保留画像９Ａが入っていない枠画像が右端から左方向に向かって現れる。言い換えれば、保留画像９Ａのシフトにと

もなって第１画像ＩＭ１がスライド動作をする。そして、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動表示が開始される。

【０５０８】

装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動表示中に、図９９（Ｃ）に示す保留アイコンフェードアウト演出が実行される。ここでは、保留画像９Ａと第１画像ＩＭ１が表示画面７ａからフェードアウトし、視認困難な状態となる。具体的には、保留画像９Ａと第１画像ＩＭ１が下方向に移動することで、次第に視認困難な状態となる。このとき、当該保留画像９Ｃと第２画像ＩＭ２は、表示画面７ａからフェードアウトしない。保留画像９Ａと第１画像ＩＭ１が下方向に移動することで、図９９（Ｄ）に示す保留アイコン視認困難演出が実行される。すなわち、保留アイコンフェードアウト演出によって、保留画像９Ａと第１画像ＩＭ１が視認困難な状態となる。一方、当該保留画像９Ｃと第２画像ＩＭ２は、視認困難な状態にならない。

【０５０９】

［保留アイコン視認困難演出Ｃ］

図１００は、保留アイコン視認困難演出Ｃを説明するための図である。保留アイコン視認困難演出Ｃは、図９８の保留アイコン視認困難演出Ａと比較して、第１画像ＩＭ１の態様が異なる。図１００（Ａ）の保留消化演出では、表示画面７ａに、４つの保留画像９Ａと、当該保留画像９Ｃと、第１画像ＩＭ１と、第２画像ＩＭ２と、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒと、が表示される。第１画像ＩＭ１は、コンベアー（ベルトコンベアー）を表した画像であり、コンベアー上に４つの保留画像９Ａがほぼ等間隔に配置される。すなわち、ここでも、保留画像９Ａは第１画像ＩＭ１上に表示されている。４つの保留画像９Ａの大きさは、当該保留画像９Ｃよりも小さい。第２画像ＩＭ２は、７ａの下端に沿って設けられた横長の略矩形画像であり、当該保留画像９Ｃと、第１画像ＩＭ１が接触している。第１可動役物１４は、第１態様となっており、当該保留画像９Ｃおよび第２画像ＩＭ２は、一部分が第１可動役物１４を介して視認可能になっている。

【０５１０】

装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが変動表示後に停止表示されると、図１００（Ａ）に示すように、当該保留画像９Ｃが消滅し、４つの保留画像９Ａのうちの一番左側の保留画像９Ａが当該保留画像９Ｃのあった位置に移動する。その後、図１００（Ｂ）に示す、保留アイコン移動演出が実行される。具体的には、第１画像ＩＭ１のコンベアーが駆動し、左から２番目にあった保留画像９Ａが一番左側の位置に移動する。また、左から３番目にあった保留画像９Ａが左から２番目の位置に移動する。また、一番右側の保留画像９Ａも一つ左側に移動する。言い換えれば、保留画像９Ａのシフトにともなって第１画像ＩＭ１が駆動動作をする。そして、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動表示が開始される。

【０５１１】

装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動表示中に、図１００（Ｃ）に示す保留アイコンフェードアウト演出が実行される。ここでは、保留画像９Ａと第１画像ＩＭ１が表示画面７ａからフェードアウトし、視認困難な状態となる。具体的には、表示画面７ａの右下から矩形形状の第３画像ＩＭ３が現れ、保留画像９Ａと第１画像ＩＭ１を覆うことで、次第に視認困難な状態となる。このとき、当該保留画像９Ｃと第２画像ＩＭ２は、第３画像ＩＭ３に覆われず、表示画面７ａからフェードアウトしない。保留画像９Ａと第１画像ＩＭ１が第３画像ＩＭ３に覆われることで、図１００（Ｄ）に示す保留アイコン視認困難演出が実行される。すなわち、保留アイコンフェードアウト演出によって、保留画像９Ａと第１画像ＩＭ１が視認困難な状態となる。一方、当該保留画像９Ｃと第２画像ＩＭ２は、視認困難な状態にならない。

【０５１２】

［効果例］

以下に、保留アイコン視認困難演出の効果例を示す。

［効果１］

上記実施形態の遊技機１では、図９８～図１００に示すように、表示画面７ａに第１画

像ＩＭ１が表示された状態で、第１画像ＩＭ１上に保留画像９Ａが表示される第１の演出と、第１画像ＩＭ１が次第に視認困難な状態になる第２の演出と、を実行可能である。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、図９８～図１００に示すように、第２の演出では、第１画像ＩＭ１が次第に薄くなることによって視認困難な状態になる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、図９８～図１００に示すように、第１画像ＩＭ１上に保留画像９Ａが表示されている状態で、保留画像９Ａの移動にともなって第１画像ＩＭ１が動作する第３の演出を実行可能である。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、図９８～図１００に示すように、第１の演出では、表示画面７ａに第２画像ＩＭ２が表示された状態で、当該保留画像９Ｃが第２画像ＩＭ２の少なくとも一部分に接するように表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、図９８～図１００に示すように、第２の演出では、表示画面７ａに第２画像ＩＭ２と当該保留画像９Ｃとが表示され、第１画像ＩＭ１が次第に視認困難な状態になる一方、第２画像ＩＭ２と当該保留画像９Ｃは視認困難な状態にならない。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【０５１３】

［変形例］

以下に上述の保留アイコン視認困難演出の変形例を示す。

［変形例１］

上記実施形態の遊技機１では、保留画像９Ａ、および、当該保留画像９Ｃは、円形形状とした。しかし、これらの保留画像の形状は任意の形状とすることができる。

【０５１４】

［変形例２］

上記実施形態の遊技機１では、当該保留画像９Ｃは、保留画像９Ａよりも大きさが大きいものとした。しかし、当該保留画像９Ｃの大きさは、保留画像９Ａと同じ大きさであってもよいし、これらよりも小さくてもよい。また、保留画像９Ａの形状や色は互いに異なっていてもよい。

【０５１５】

［変形例３］

上記実施形態の遊技機１では、第１可動役物１４によって、当該保留画像９Ｃの一部が覆われるものとした。しかし、当該保留画像９Ｃは、第１可動役物１４によって、覆われなくてもよい。また、第２画像ＩＭ２についても同様に、第１可動役物１４に覆われなくてもよい。

【０５１６】

［態様例］

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇[態様Ｃ２－１]

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備えた遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは、保留アイコンであり、

前記複数種類の画像のうちの一つは、第１の画像であり、

前記表示手段に前記第１の画像が表示された状態で、前記第１の画像上に前記保留アイ

コンが表示される第１の演出と、
前記第１の画像が次第に視認困難な状態になる第２の演出と、を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｃ２－２]
態様Ｃ２－１に記載の遊技機であって、
前記第２の演出では、前記第１の画像が次第に薄くなることによって視認困難な状態になる、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｃ２－３]
態様Ｃ２－１または態様Ｃ２－２に記載の遊技機であって、
前記第１の画像上に前記保留アイコンが表示されている状態で、保留アイコンの移動にともなって前記第１の画像が動作する第３の演出を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｃ２－４]
態様Ｃ２－１から態様Ｃ２－３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、当該保留画像であり、
前記複数種類の画像のうちの一つは、第２の画像であり、
前記第１の演出では、前記表示手段に前記第２の画像が表示された状態で、前記当該保留画像が前記第２の画像の少なくとも一部分に接するように表示される、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｃ２－５]
態様Ｃ２－４に記載の遊技機であって、
前記第２の演出では、前記前記表示手段に前記第２の画像と前記当該保留画像とが表示され、前記第１の画像が次第に視認困難な状態になる一方、前記第２の画像と前記当該保留画像は視認困難な状態にならない、
ことを特徴とする遊技機。
【０５１７】
以下に図１０１～図１０３を用いて装飾図柄変動表示演出について説明する。この装飾図柄変動表示演出は、第１特別図柄または第２特別図柄（以下、単に「特別図柄」ともよぶ）の変動に同期する装飾図柄の変動表示中（１回の変動表示中）であって、遊技状態が通常状態、高確率状態、時短状態、電チューサポート（電チュー２２が頻繁に開放されて第２始動口２１に入賞し易くなっている状態、以下「電サポ」ともよぶ）中などに実行され得る。
【０５１８】
[装飾図柄変動表示演出Ａ]
図１０１は、装飾図柄変動表示演出Ａを説明するための図である。
装飾図柄変動表示演出Ａでは、まず、図１０１（Ａ）に示すように、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動開始演出が実行される。この装飾図柄変動開始演出では、画像表示装置７の表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄８Ｌ、中の図柄表示エリアに中装飾図柄８Ｃ、右の図柄表示エリアには右装飾図柄８Ｒが表示される。左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒは、図１０１（Ａ）に示すように、同じ高さ位置に並列状に表示され、矢印ＹＬ、矢印ＹＲに示すように、下方にスクロールするように変動する。中装飾図柄８Ｃは、左右装飾図柄８Ｌ、８Ｒよりも上方に位置し、矢印ＹＣに示すように、反時計回りに回転スクロールするように変動する。なお、この装飾図柄変動開始演出では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒはハズレ図柄配列（「５８９」）で停止した状態を示している。また、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止順は、最初に左装飾図柄８Ｌが停止し、次に右装飾図柄８Ｒが停止し、最後に中装飾図柄８Ｃが停止するようになっている。
【０５１９】
次に、図１０１（Ｂ）に示すように、装飾図柄リーチ演出が実行される。この装飾図柄リーチ演出では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動において、左装飾図柄８Ｌと右装飾図

柄８Ｒが大当たり図柄配列で停止し、中装飾図柄８Ｃが変動中のリーチ状態を示している。なお、本例では、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒは「９」で停止し、中装飾図柄８Ｃは、矢印ＹＣで変動中であることを示している。

【０５２０】

次に、図１０１（Ｃ）に示すように、中装飾図柄表示位置変化演出が実行される。この中装飾図柄表示位置変化演出では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動において、図１０１（Ｂ）に示したリーチ図柄配列から、中装飾図柄８Ｃの表示位置が下方に変化する様子を示している。より詳しくは、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒは、図１０１（Ｂ）に示した表示位置でリーチ図柄配列を示している。一方、中装飾図柄８Ｃは、図１０１（Ｂ）に示した表示位置から、矢印ＹＤに示すように、まっすぐ下方に下降した位置であって、左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒよりも下がった位置に、表示位置が変化する。そして、中装飾図柄８Ｃは、その下がった位置において、反時計回りに回転スクロールするように変動する。

【０５２１】

つまり、この図１０１に示した装飾図柄変動表示演出Ａでは、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、リーチになる前の変動では、中装飾図柄８Ｃは、左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒよりも上側で変動表示をおこない、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒとでリーチが形成されると、中装飾図柄８Ｃは、表示位置が変化して左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒよりも下側で変動表示をおこなう。

すなわち、装飾図柄変動表示演出Ａは、第１の装飾図柄としての左右装飾図柄８Ｌ、８Ｒは第１の方向としての上下方向に変動し、第２の装飾図柄としての中装飾図柄８Ｃは、第２の方向としての左右方向に変動し、第１の装飾図柄が所定の図柄配列としてのリーチになったときは、第２の装飾図柄は変動表示の表示位置が変化する構成となっている。

【０５２２】

[装飾図柄変動表示演出Ｂ]

図１０２は、装飾図柄変動表示演出Ｂを説明するための図である。

装飾図柄変動表示演出Ｂでは、まず、図１０２（Ａ）に示すように、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動開始・保留消化演出が実行される。この装飾図柄変動開始・保留消化演出では、画像表示装置７の表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄８Ｌ、中の図柄表示エリアに中装飾図柄８Ｃ、右の図柄表示エリアには右装飾図柄８Ｒが表示される。左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒは、図１０２（Ａ）に示すように、同じ高さ位置に並列状に表示され、矢印ＹＬ、矢印ＹＲに示すように、下方にスクロールするように変動する。中装飾図柄８Ｃは、左右装飾図柄８Ｌ、８Ｒよりも上方に位置し、矢印ＹＣに示すように、反時計回りに回転スクロールするように変動する。なお、この装飾図柄変動開始・保留消化演出では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒはハズレ図柄配列（「５８９」）で停止した状態を示している。また、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止順は、最初に左装飾図柄８Ｌが停止し、次に右装飾図柄８Ｒが停止し、最後に中装飾図柄８Ｃが停止するようになっている。

また、装飾図柄変動開始・保留消化演出では、表示画面７ａの中央下部に保留演出画像ＨＧが表示される。保留演出画像ＨＧは円弧形状に表示され、その表示領域内には、当該特別図柄の保留数を示す保留アイコンが表示されている。なお、図１０２（Ａ）には、保留アイコンとして第１保留Ｈ１と第２保留Ｈ２が表示されている。また、保留演出画像ＨＧの左方には、当該保留アイコンＨＴが表示されている。保留演出画像ＨＧは、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動開始時に、矢印ＹＨ１に示すように、反時計回りに回転する。従って、保留演出画像ＨＧの表示領域内にある保留アイコンも反時計回りに回転する。保留演出画像ＨＧが回転すると、第１保留Ｈ１は、矢印ＹＨ２に示すように、当該保留アイコンＨＴの位置に移動し、同時に、保留演出画像ＨＧの表示領域内にある保留アイコンが１個ずつズレる（例えば、第２保留Ｈ２は第１保留Ｈ１の表示位置に移動する態様で、その他の第３、４保留も同様）。なお、図１０２（Ａ）では、保留が３つあった状態で装飾図柄の変動が開始されたときの状態を示している。

つまり、装飾図柄変動開始・保留消化演出では、装飾図柄の変動開時には、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒは、矢印ＹＬ、矢印ＹＲに示すように上下方向に変動し、中装飾図柄８Ｃは矢印ＹＣに示すように、円弧に沿った方向であって反時計回りに変動し、保留アイコンは、矢印ＹＨ１に示すように、円弧に沿った方向であって反時計回りに移動する。つまり、中装飾図柄８Ｃと保留アイコンとは、互いに反対方向に移動する。

【０５２３】

次に、図１０２（Ｂ）に示すように、装飾図柄リーチ演出が実行される。この装飾図柄リーチ演出では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動において、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが大当たり図柄配列で停止し、中装飾図柄８Ｃが変動中のリーチ状態を示している。なお、本例では、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒは「９」で停止し、中装飾図柄８Ｃは、矢印ＹＣで変動中であることを示している。また、この装飾図柄リーチ演出では、当該特別図柄の保留数は、図１０２（Ａ）に示す個数から第３保留Ｈ３および第４保留Ｈ４が増えた（２個増えた）様子を示している。

【０５２４】

次に、図１０２（Ｃ）に示すように、中装飾図柄表示位置変化演出が実行される。この中装飾図柄表示位置変化演出では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動において、図１０２（Ｂ）に示したリーチ図柄配列から、中装飾図柄８Ｃの表示位置が下方に変化する様子を示している。より詳しくは、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒは、図１０２（Ｂ）に示した表示位置でリーチ図柄配列を示している。一方、中装飾図柄８Ｃは、図１０２（Ｂ）に示した表示位置から、矢印ＹＤに示すように、まっすぐ下方の保留アイコン（保留演出画像ＨＧ）側に近づく方向に下降した位置であって、左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒよりも下がった位置に、表示位置が変化する。そして、中装飾図柄８Ｃは、その下がった位置において、反時計回りに回転スクロールするように変動する。

【０５２５】

つまり、この図１０２に示した装飾図柄変動表示演出Ｂでは、装飾図柄の変動開始時には、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒは、上下方向に変動し、中装飾図柄８Ｃは、円弧に沿った方向であって反時計回りに変動し、保留アイコンは、円弧に沿った方向であって中装飾図柄８Ｃとは反対方向の反時計回りに移動する。また、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、リーチになる前の変動では、中装飾図柄８Ｃは、左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒよりも上側で変動表示をおこない、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒとでリーチが形成されると、中装飾図柄８Ｃは、表示位置が変化して保留アイコン（保留演出画像ＨＧ）側に近づく方向に下降し、左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒよりも下側で変動表示をおこなう。

すなわち、装飾図柄変動表示演出Ｂは、第１の装飾図柄としての左右装飾図柄８Ｌ、８Ｒは第１の方向としての上下方向に変動し、第２の装飾図柄としての中装飾図柄８Ｃは、第２の方向としての左右方向に変動し、保留アイコンは、第２の方向と反対方向である第３の方向としての左右方向に移動し、第１の装飾図柄が所定の図柄配列としてのリーチになったときは、第２の装飾図柄は、変動表示の表示位置が保留アイコン側に近づく方向に変化する構成となっている。

【０５２６】

[装飾図柄変動表示演出Ｃ]

図１０３は、装飾図柄変動表示演出Ｃを説明するための図である。

装飾図柄変動表示演出Ｃでは、まず、図１０３（Ａ）に示すように、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動開始・保留消化演出が実行される。この装飾図柄変動開始・保留消化演出では、画像表示装置７の表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄８Ｌ、中の図柄表示エリアに中装飾図柄８Ｃ、右の図柄表示エリアには右装飾図柄８Ｒが表示される。左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒは、図（Ａ）に示すように、同じ高さ位置に並列状に表示され、矢印ＹＬ、矢印ＹＲに示すように、下方にスクロールするように変動する。中装飾図柄８Ｃは、左右装飾図柄８Ｌ、８Ｒよりも上方に位置し、矢印ＹＣに示すように、反時計回りに回転スクロールするように変動する。なお、この装飾図柄変

動開始・保留消化演出では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒはハズレ図柄配列（「５８９」）で停止した状態を示している。また、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止順は、最初に左装飾図柄８Ｌが停止し、次に右装飾図柄８Ｒが停止し、最後に中装飾図柄８Ｃが停止するようになっている。

また、装飾図柄変動開始・保留消化演出では、表示画面７ａの中央下部に保留演出画像ＨＧが表示される。保留演出画像ＨＧは円弧形状に表示され、その表示領域内には、当該特別図柄の保留数を示す保留アイコンが表示されている。なお、図１０３（Ａ）には、保留アイコンとして第１保留Ｈ１と第２保留Ｈ２が表示されている。また、保留演出画像ＨＧの左方には、当該保留アイコンＨＴが表示されている。保留演出画像ＨＧは、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動開始時に、矢印ＹＨ１に示すように、反時計回りに回転する。従って、保留演出画像ＨＧの表示領域内にある保留アイコンも反時計回りに回転する。保留演出画像ＨＧが回転すると、第１保留Ｈ１は、矢印ＹＨ２に示すように、当該保留アイコンＨＴの位置に移動し、同時に、保留演出画像ＨＧの表示領域内にある保留アイコンが１個ずつズレる（例えば、第２保留Ｈ２は第１保留Ｈ１の表示位置に移動する態様で、その他の第３、４保留も同様）。なお、図１０３（Ａ）では、保留が３つあった状態で装飾図柄の変動が開始されたときの状態を示している。

つまり、装飾図柄変動開始・保留消化演出では、装飾図柄の変動開時には、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒは、矢印ＹＬ、矢印ＹＲに示すように上下方向に変動し、中装飾図柄８Ｃは矢印ＹＣに示すように、円弧に沿った方向であって反時計回りに変動し、保留アイコンは、矢印ＹＨ１に示すように、円弧に沿った方向であって反時計回りに移動する。つまり、中装飾図柄８Ｃと保留アイコンとは、互いに反対方向に移動する。

【０５２７】

次に、図１０３（Ｂ）に示すように、装飾図柄リーチ演出が実行される。この装飾図柄リーチ演出では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動において、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが大当たり図柄配列で停止し、中装飾図柄８Ｃが変動中のリーチ状態を示している。なお、本例では、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒは「９」で停止し、中装飾図柄８Ｃは、矢印ＹＣで変動中であることを示している。また、この装飾図柄リーチ演出では、当該特別図柄の保留数は、図１０３（Ａ）に示す個数から第３保留Ｈ３および第４保留Ｈ４が増えた（２個増えた）様子を示している。

【０５２８】

次に、図１０３（Ｃ）に示すように、中装飾図柄表示位置変化演出が実行される。この中装飾図柄表示位置変化演出では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動において、図１０３（Ｂ）に示したリーチ図柄配列から、中装飾図柄８Ｃの表示位置が下方に変化する様子を示している。より詳しくは、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒは、図１０３（Ｂ）に示した表示位置でリーチ図柄配列を示している。一方、中装飾図柄８Ｃは、図１０３（Ｂ）に示した表示位置から、矢印ＹＤに示すように、まっすぐ下方の保留アイコン（保留演出画像ＨＧ）側に近づく方向に下降した位置に、表示位置が変化する。

【０５２９】

次に、図１０３（Ｄ）に示すように、中装飾図柄変動演出が実行される。この中装飾図柄変動演出では、図１０３（Ｃ）に示中装飾図柄表示位置変化演出が実行された後の、中装飾図柄８Ｃの変動表示態様が示されている。中装飾図柄８Ｃは、この下降した位置において、反時計回りに回転スクロールするように変動する。このとき、中装飾図柄８Ｃは、図１０３（Ｄ）に示すように、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒの前側を通って変動する。したがって、この中装飾図柄８Ｃの変動により、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒは、その一部の表示が中装飾図柄８Ｃと重なって見えなくなる。また、中装飾図柄８Ｃが、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒのほぼ真ん中に到達したときは、中装飾図柄８Ｃは、左右装飾図柄８Ｌ、８Ｒとほぼ同じ高さに位置している。なお、中装飾図柄変動演出では、中装飾図柄８Ｃは、「８」が左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒの間に位置し、「９」が左装飾図柄８Ｌと重なり、「７」が右装飾図柄８Ｒと重なった様子を示している。

【０５３０】

次に、図１０３（Ｅ）に示すように、大当たり報知演出が実行される。この大当たり報知演出では、図１０３（Ｄ）に示した中装飾図柄変動演出が実行された結果、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが大当たり図柄配列「９９９」で完全に停止した状態を示している。また、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「大当たり～！」という文字が表示される。これにより、大当たりが確定したことを報知する。

ここで、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが大当たり図柄配列で停止した状態では、水平線ＨＬに示すように、中装飾図柄８Ｃは、左右装飾図柄８Ｌ、８Ｒとほぼ同じ高さに位置して水平状に並列停止する。つまり、中装飾図柄８Ｃは、リーチを経ずにバラケ目でハズレ図柄配列になる場合には、図１０３（Ａ）に示すように、左右装飾図柄８Ｌ、８Ｒよりも上方に停止し、リーチを経たハズレ図柄配列および大当たり図柄配列になる場合には、図１０３（Ｅ）に示すように、左右装飾図柄８Ｌ、８Ｒと直線状に並んで停止する。

【０５３１】

つまり、この図１０３に示した装飾図柄変動表示演出Ｃでは、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒとでリーチが形成されると、中装飾図柄８Ｃは、表示位置が変化して保留アイコン（保留演出画像ＨＧ）側に近づく方向に下降し、この下降した位置で左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒの前側を通って変動し、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒの間に水平状に並列停止する。

すなわち、装飾図柄変動表示演出Ｃは、第１の装飾図柄としての左右装飾図柄８Ｌ、８Ｒが所定の図柄配列としてのリーチになったときは、第２の装飾図柄としての中装飾図柄８Ｃは、第１の装飾図柄の前側を通って、第１の装飾図柄と直線状に並んで停止する構成となっている。

【０５３２】

[効果例]

以下に、装飾図柄変動表示演出の効果例を示す。

[効果１]

上記実施形態の遊技機１では、図１０１～図１０３に示すように、第１の装飾図柄としての左右装飾図柄８Ｌ、８Ｒは第１の方向としての上下方向に変動し、第２の装飾図柄としての中装飾図柄８Ｃは、第２の方向としての左右方向に変動し、第１の装飾図柄が所定の図柄配列としてのリーチになったときは、第２の装飾図柄は変動表示の表示位置が変化する構成になっている。この構成によれば、リーチになったときは、第２の装飾図柄は変動表示の表示位置が変化するので、遊技者は、リーチが発生した場合には、大いなる期待を持って遊技に臨むことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

[効果２]

上記実施形態の遊技機１では、図１０２、図１０３に示すように、装飾図柄の変動開始時に、第１の装飾図柄としての左右装飾図柄８Ｌ、８Ｒは第１の方向としての上下方向に変動し、第２の装飾図柄としての中装飾図柄８Ｃは、第２の方向としての円弧に沿った左右方向に変動し、保留アイコンは、第２の方向と反対方向である第３の方向としての円弧に沿った左右方向に移動する構成になっている。この構成によれば、装飾図柄が変動を開始すると、第１の装飾図柄と第２の装飾図柄と保留アイコンは、それぞれ異なる方向に異なる態様で移動するので、遊技者は、装飾図柄の変動開始時における様々な動きによる演出を大いに楽しむことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

[効果３]

上記実施形態の遊技機１では、図１０２、図１０３に示すように、第１の装飾図柄としての左右装飾図柄８Ｌ、８Ｒは第１の方向としての上下方向に変動し、第２の装飾図柄としての中装飾図柄８Ｃは、第２の方向としての円弧に沿った左右方向に変動し、保留アイコンは、第２の方向と反対方向である第３の方向としての円弧に沿った左右方向に移動し、第１の装飾図柄が所定の図柄配列としてのリーチになったときは、第２の装飾図柄は、変動表示の表示位置が保留アイコン側に近づく方向に変化する構成になっている。この構成によれば、リーチになったとき、第２の装飾図柄は、変動表示の表示位置が保留アイコン側に近づく方向に変化し、第２の装飾図柄と保留アイコンとが接近した状態で互いに反

対方向に円弧に沿った移動をするので、遊技者は、リーチ時における第２の装飾図柄と保留アイコンの動きによる演出を大いに楽しむことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

[効果４]

上記実施形態の遊技機１では、図１０３に示すように、第１の装飾図柄としての左右装飾図柄８Ｌ、８Ｒが所定の図柄配列としてのリーチになったときは、第２の装飾図柄としての中装飾図柄８Ｃは、第１の装飾図柄の前側を通って、第１の装飾図柄と直線状に並んで停止する構成になっている。この構成によれば、リーチになったとき、最終停止図柄である第２の装飾図柄がクローズアップされるので、遊技者は、第２の装飾図柄の変動表示に集中して大当たりになるか否かで一喜一憂することができる。さらに、第２の装飾図柄が停止した状態では、第１の装飾図柄と直線状に並んで停止するので、確定した図柄配列が極めて見やすくなり、遊技者は、容易に確定した図柄配列を確認することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０５３３】

［変形例］

以下に、装飾図柄変動表示演出の変形例を示す。

［変形例１］

上記実施形態の遊技機１では、図１０１～図１０３に示すように、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒは上下方向に変動し、中装飾図柄８Ｃは左右方向に変動するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒは左右方向に変動し、中装飾図柄８Ｃは上下方向に変動するようにしてもよい。要は、最終停止図柄以外の図柄と最終停止図柄との変動方向が、異なる方向であればよい。

【０５３４】

［変形例２］

上記実施形態の遊技機１では、図１０１～図１０３に示すように、リーチになったときは、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが停止した状態で、中装飾図柄８Ｃの表示位置が変化するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、リーチになったときは、中装飾図柄８Ｃの表示位置は変化せず、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが停止した状態で表示位置を変化するようにしてもよい。

【０５３５】

［変形例３］

上記実施形態の遊技機１では、図１０２、図１０３に示すように、リーチになったときは、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが停止した状態で、中装飾図柄８Ｃの表示位置が、まっすぐ下方の保留アイコン（保留演出画像ＨＧ）側に近づく方向に下降した位置に、表示位置が変化するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、リーチになったときは、中装飾図柄８Ｃが下方に揺れ動きながら保留アイコン側に近づくようにしてもよい。あるいは、中装飾図柄８Ｃが保留アイコン側に近づくとともに、保留アイコンも中装飾図柄８Ｃ側に近づくように表示位置を上昇させてもよい。

【０５３６】

［変形例４］

上記実施形態の遊技機１では、図１０３に示すように、リーチになったときは、中装飾図柄８Ｃが左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒの前側を通って変動し、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒは、その一部の表示が中装飾図柄８Ｃと重なって見えなくなるようになっているが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、リーチになったときは、中装飾図柄８Ｃは、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒがまったく見えなくなるように、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒの前側を通って変動するようにしてもよい。この場合、中装飾図柄８Ｃのみを拡大表示するようにしてもよい。

【０５３７】

［変形例５］

上記実施形態の遊技機１では、図１０３に示すように、リーチになって中装飾図柄８Ｃ

の表示位置が保留アイコン（保留演出画像ＨＧ）側に下降したときには、中装飾図柄８Ｃと保留アイコン（保留演出画像ＨＧ）との間には、所定の間隔が形成されるようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、リーチになって中装飾図柄８Ｃの表示位置が下降したときには、中装飾図柄８Ｃと保留アイコン（保留演出画像ＨＧ）とが接触、または一部が重なるようにしてもよい。

【０５３８】

［態様例］

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[態様Ｃ３－１]

装飾図柄の変動表示を表示可能な装飾図柄表示手段を備えた遊技機であって、

前記装飾図柄表示手段は、

少なくとも第１の装飾図柄と第２の装飾図柄とを変動表示可能であり、

前記第１の装飾図柄は第１の方向に変動し、

前記第２の装飾図柄は第２の方向に変動し、前記第１の装飾図柄の後で停止し、

前記第１の装飾図柄が所定の図柄配列になったときは、前記第２の装飾図柄は変動表示の表示位置が変化する、

ことを特徴とする遊技機。

［態様Ｃ３－２］

保留アイコンを表示可能な表示手段を備え、

前記表示手段は、前記装飾図柄の変動開始時に前記保留アイコンを前記第２の方向と反対方向である第３の方向に移動する、

ことを特徴とする態様Ｃ３－１に記載の遊技機。

［態様Ｃ３－３］

前記第１の装飾図柄が前記所定の図柄配列になったときは、前記第２の装飾図柄は、前記保留アイコン側に近づく方向に変動表示の表示位置が変化する、

ことを特徴とする態様Ｃ３－２に記載の遊技機。

［態様Ｃ３－４］

前記第１の装飾図柄は、左右装飾図柄とし、前記第２の装飾図柄は中装飾図柄とし、

前記第１の方向は上下方向とし、前記第２の方向と前記第３の方向は円弧に沿った方向である、

ことを特徴とする態様Ｃ３－２または態様Ｃ３－３に記載の遊技機。

［態様Ｃ３－５］

前記第１の装飾図柄が前記所定の図柄配列になったときは、前記第２の装飾図柄は、前記第１の装飾図柄の前側を通って、前記第１の装飾図柄と直線状に並んで停止する、

ことを特徴とする態様Ｃ３－１から態様Ｃ３－４までのいずれか一項に記載の遊技機。

【０５３９】

以下に図１０４～図１０６を用いて保留対応演出について説明する。この保留対応演出は、例えば、特別図柄の変動表示の開始時などに実行され得る。

【０５４０】

［保留対応演出Ａ］

図１０４は、保留対応演出Ａを説明するための図である。

まず、保留対応演出Ａでは、図１０４（Ａ）に示すように、保留表示演出が実行される。この保留表示演出では、保留表示領域Ｃ４１と、キャラクタＣＲＡとが表示される。保留表示領域Ｃ４１には、保留アイコンを表示するための表示領域であり、第１保留アイコン９Ａと第２保留アイコン９Ｃとが表示される。保留表示領域Ｃ４１は、４つの第１保留アイコン９Ａと１つの第２保留アイコン９Ｃとを格納可能に５つに区分されている。なお、保留表示演出では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動中である。なお、この保留表示演出では、第１保留アイコン９Ａ、第２保留アイコン９Ｃの色は、白色となっている。

【０５４１】

次に、図１０４（Ｂ）に示すように、対応領域表示演出が実行される。この対応領域表

示演出では、保留表示領域Ｃ４１に対応する保留対応領域Ｃ４２が表示される。保留対応領域Ｃ４２は、保留表示領域Ｃ４１に隣接して設けられ、詳しくは、保留表示領域Ｃ４１の上部に接続して設けられる。保留対応領域Ｃ４２は、保留表示領域Ｃ４１において第１保留アイコン９Ａを格納する４つの区画にそれぞれ対応する４つの領域を備えている。次に、図１０４（Ｃ）に示すように、対応領域選択演出が実行される。この対応領域選択演出では、保留対応領域Ｃ４２の４つの領域のうちのいずれかにおいて、複数の演出の選択肢が変動表示される。この選択肢には、保留変化を示唆する表示、今後に発展するリーチ演出を示唆する表示、「激アツ」や「チャンス」などのチャンスアップを示唆する表示、大当たりを示唆する表示などを含んでいる。次に、図１０４（Ｄ）に示すように、保留変化示唆演出が実行される。この保留変化示唆演出では、保留対応領域Ｃ４２において対応領域選択演出で変動していた選択肢が停止して、保留変化を示唆する表示が行われる。図１０４（Ｄ）の例では、保留変化を示唆する表示は、「保変」と表されている。次に、図１０４（Ｅ）に示すように、保留変化演出が実行される。この保留変化演出では、保留対応領域Ｃ４２において保留変化を示唆する表示が行われた領域に対応する保留表示領域Ｃ４１の区画にある第１保留アイコン９Ａを対象として、保留アイコンを変化させる表示を行う。この場合、第１保留アイコン９Ａの色を赤色等に変化させる。保留アイコンが変化する色の種類は、青、黄、緑、複数用意されていて、それぞれ大当たり期待度が異なる仕様としてもよい。

なお、図１０４（Ｃ）～（Ｅ）は、少なくとも同じ変動での演出である。

【０５４２】

［保留対応演出Ｂ］

図１０５は、保留対応演出Ｂを説明するための図である。

まず、保留対応演出Ｂでは、図１０５（Ａ）に示すように、保留表示演出が実行される。この保留表示演出では、保留表示領域Ｃ４１と、キャラクタＣＲＡとが表示される。保留表示領域Ｃ４１には、保留アイコンを表示するための表示領域であり、第１保留アイコン９Ａと第２保留アイコン９Ｃとが表示される。保留表示領域Ｃ４１は、４つの第１保留アイコン９Ａと１つの第２保留アイコン９Ｃとを格納可能に５つに区分されている。なお、保留表示演出では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動中である。なお、この保留表示演出では、第１保留アイコン９Ａ、第２保留アイコン９Ｃの色は、白色となっている。次に、図１０５（Ｂ）に示すように、対応領域表示演出が実行される。この対応領域表示演出では、保留表示領域Ｃ４１に対応する保留対応領域Ｃ４２が表示される。保留対応領域Ｃ４２は、保留表示領域Ｃ４１に隣接して設けられ、詳しくは、保留表示領域Ｃ４１の上部に接続して設けられる。保留対応領域Ｃ４２は、保留表示領域Ｃ４１において第１保留アイコン９Ａを格納する４つの区画にそれぞれ対応する４つの領域を備えている。次に、図１０５（Ｃ）に示すように、対応領域選択演出が実行される。この対応領域選択演出では、保留対応領域Ｃ４２の４つの領域のうちのいずれかにおいて、複数の演出の選択肢が変動表示される。この選択肢には、保留変化を示唆する表示、今後に発展するリーチ演出を示唆する表示、「激アツ」や「チャンス」などのチャンスアップを示唆する表示、大当たりを示唆する表示などを含んでいる。

【０５４３】

次に、図１０５（Ｄ）に示すように、リーチ示唆演出が実行される。このリーチ示唆演出では、保留対応領域Ｃ４２において対応領域選択演出で変動していた選択肢が停止して、今後に展開するリーチ演出を示唆する表示が行われる。図１０５（Ｄ）の例では、リーチ演出を示唆する表示は、「スーパーリーチＡ」と表されており、すなわち、今後に展開するリーチ演出がスーパーリーチ演出であり、スーパーリーチ演出の中のスーパーリーチＡであることが表されている。次に、図１０５（Ｅ）に示すように、スーパーリーチ演出が実行される。このスーパーリーチ演出では、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとが戦う演出が行われる。このスーパーリーチ演出は、図１０５（Ｄ）のリーチ示唆演出が行われた変動とは異なる変動で行われ、具体的には、リーチ示唆演出において、保留対応領域Ｃ４２のリーチ演出を示唆する表示が行われた領域に対応する保留表示領域Ｃ４

１の区画にある第１保留アイコン９Ａが当該保留となった変動で行われる。
【０５４４】
［保留対応演出Ｃ］
図１０６は、保留対応演出Ｃを説明するための図である。
まず、保留対応演出Ｃでは、図１０６（Ａ）に示すように、保留表示演出が実行される。この保留表示演出では、保留表示領域Ｃ４１と、キャラクタＣＲＡとが表示される。保留表示領域Ｃ４１には、保留アイコンを表示するための表示領域であり、第１保留アイコン９Ａと第２保留アイコン９Ｃとが表示される。保留表示領域Ｃ４１は、４つの第１保留アイコン９Ａと１つの第２保留アイコン９Ｃとを格納可能に５つに区分されている。なお、保留表示演出では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動中である。なお、この保留表示演出では、第１保留アイコン９Ａ、第２保留アイコン９Ｃの色は、白色となっている。次に、図１０６（Ｂ）に示すように、対応領域表示演出が実行される。この対応領域表示演出では、保留表示領域Ｃ４１に対応する保留対応領域Ｃ４２が表示される。保留対応領域Ｃ４２は、保留表示領域Ｃ４１に隣接して設けられ、詳しくは、保留表示領域Ｃ４１の上部に接続して設けられる。保留対応領域Ｃ４２は、保留表示領域Ｃ４１において第１保留アイコン９Ａを格納する４つの区画に対応する１つの領域を備えている。次に、図１０６（Ｃ）に示すように、対応領域選択演出が実行される。この対応領域選択演出では、保留対応領域Ｃ４２において、複数の選択肢が変動表示される。この選択肢には、保留変化を示唆する表示、今後に発展するリーチ演出を示唆する表示、「激アツ」や「チャンス」などのチャンスアップを示唆する表示、大当たりを示唆する表示などを含んでいる。
【０５４５】
次に、図１０６（Ｄ）に示すように、リーチ示唆演出が実行される。このリーチ示唆演出では、保留対応領域Ｃ４２において対応領域選択演出で変動していた選択肢が停止して、今後に展開するリーチ演出を示唆する表示が行われる。図１０６（Ｄ）の例では、リーチ演出を示唆する表示は、「スーパーリーチＡ」と表されており、すなわち、今後に展開するリーチ演出がスーパーリーチ演出であり、スーパーリーチ演出の中のスーパーリーチＡであることが表されている。次に、図１０６（Ｅ）に示すように、スーパーリーチ演出が実行される。このスーパーリーチ演出では、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとが戦う演出が行われる。このスーパーリーチ演出は、図１０６（Ｄ）のリーチ示唆演出が行われた変動、または、図１０６（Ｄ）のリーチ示唆演出が行われた変動とは異なる変動とは異なる変動で行われる。
【０５４６】
［効果例］
以下に、保留対応演出の効果例を示す。
［効果１］
上記実施形態の遊技機１では、保留対応演出において、保留表示領域Ｃ４１に対応した保留対応領域Ｃ４２に複数の演出の選択肢を変動表示し、その選択肢の中から一つを選択し、選択した演出を実行するようにしている。この構成によれば、複数の演出のうちの一つの演出が実行されるので、遊技の興趣を向上させることができる。
［効果２］
上記実施形態の遊技機１では、保留対応演出において、保留表示領域Ｃ４１に対応した保留対応領域Ｃ４２に複数の演出の選択肢を変動表示し、その選択肢の中から保留変化を示唆する表示を選択し、選択した演出を実行するようにしている。この構成によれば、保留表示領域Ｃ４１において保留変化を示唆する表示が行われるので、遊技の興趣を向上させることができる。
［効果３］
上記実施形態の遊技機１では、保留対応演出において、保留表示領域Ｃ４１に対応した保留対応領域Ｃ４２に複数の演出の選択肢を変動表示し、その選択肢の中からリーチ演出を示唆する表示を選択し、選択した演出を実行するようにしている。この構成によれば、保留表示領域Ｃ４１においてリーチ演出を示唆する表示が行われるので、遊技の興趣を向

上させることができる。
［効果４］
上記実施形態の遊技機１では、保留対応演出において、保留対応領域Ｃ４２は、保留表示領域Ｃ４１に対応するように、複数の領域に区分されている。この構成によれば、保留表示領域Ｃ４１の保留アイコンに対応させて、保留対応領域Ｃ４２に所定の演出の示唆表示することができるので、遊技の興趣を向上させることができる。
［効果５］
上記実施形態の遊技機１では、保留対応演出において、保留対応領域Ｃ４２は、保留表示領域Ｃ４１に隣接して配置される。この構成によれば、保留表示領域Ｃ４１の保留アイコンに対応させて、保留対応領域Ｃ４２に所定の演出の示唆表示をすることができるので、遊技の興趣を向上させることができる。
【０５４７】
［変形例］
以下に、保留対応演出演出の変形例を示す。
［変形例１］
上記実施形態の遊技機１では、保留対応演出Ａの保留変化演出において、保留変化させる第１保留アイコン９Ａの対象を、保留対応領域Ｃ４２において保留変化を示唆する表示が行われた領域に対応する保留表示領域Ｃ４１の区画にある第１保留アイコン９Ａとしているが、本発明はこれに限られるものではなく、保留変化させる第１保留アイコン９Ａの対象を、保留対応領域Ｃ４２において保留変化を示唆する表示が行われた領域に対応する保留表示領域Ｃ４１の区画以外の第１保留アイコン９Ａとしてもよいし、第２保留アイコン９Ｃとしてもよい。
【０５４８】
［変形例２］
上記実施形態の遊技機１では、保留対応演出Ｂのスーパーリーチ演出において、リーチ示唆演出で示唆されたリーチ演出をする対象を、保留対応領域Ｃ４２においてリーチ演出を示唆する表示が行われた領域に対応する保留表示領域Ｃ４１の区画にある第１保留アイコン９Ａとしているが、本発明はこれに限られるものではなく、リーチ示唆演出で示唆されたリーチ演出をする対象を、保留対応領域Ｃ４２においてリーチ演出を示唆する表示が行われた領域に対応する保留表示領域Ｃ４１の区画以外の第１保留アイコン９Ａとしてもよいし、第２保留アイコン９Ｃとしてもよい。
【０５４９】
［変形例３］
上記実施形態の遊技機１では、保留対応演出Ａ～Ｃにおいて、第２保留アイコン９Ｃに対応する保留対応領域Ｃ４２を設けるようにしてもよい。
【０５５０】
［変形例４］
上記実施形態の遊技機１では、保留対応演出Ａ，Ｂにおいて、保留対応領域Ｃ４２は、保留表示領域Ｃ４１において第１保留アイコン９Ａを格納する４つの区画にそれぞれ対応するように４つの領域に区画されているが、本発明はこれに限られるものではなく、２つ、３つの領域に区分されていてもよい。
【０５５１】
［態様例］
本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。
[態様Ｃ４－１]
複数種類の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第１の表示演出をおこなう場合があり、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第２の表示演出をおこなう場合があり、

前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第３の表示演出をおこなう場合があり、
前記第１の表示演出は、保留を表示する保留表示領域に対応した保留対応領域に、第１の態様の表示を行う演出であり、
前記第２の表示演出は、前記保留表示領域に対応した前記保留対応領域に、第２の態様の表示を行う演出であり、
前記第３の表示演出は、前記第１の態様と前記第２の態様を含む複数の態様のうちの一つの態様を選択し、選択した態様の表示をおこなう演出である、
ことを特徴とする遊技機。
［態様Ｃ４－２］
態様１に記載の遊技機であって、
前記第１の表示演出の前記第１の態様の表示として、保留が変化することを示唆する保留変化示唆表示を含む、
ことを特徴とする遊技機。
［態様Ｃ４－３］
態様１または態様２に記載の遊技機であって、
前記第２の表示演出の前記第２の態様の表示として、当該変動で行われるリーチ演出の種類を示唆するリーチ示唆表示を含む、
ことを特徴とする遊技機。
［態様Ｃ４－４］
態様１ないし態様３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記保留表示領域は、第１の保留表示領域と第２の保留表示領域とを含む複数の領域に区分され、
前記保留対応領域は、前記保留表示領域において区分された複数の領域に、それぞれ対応する複数の対応領域を備える、
ことを特徴とする遊技機。
［態様Ｃ４－５］
態様１ないし態様４までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記保留対応領域は、前記保留表示領域に隣接して配置される、
ことを特徴とする遊技機。
【０５５２】
以下に図１０７～図１０９を用いて保留対応演出について説明する。この保留飛び越え演出は、例えば、特別図柄の変動表示の開始時などに実行され得る。
【０５５３】
［保留飛び越え演出Ａ］
図１０７は、保留飛び越え演出Ａを説明するための図である。
まず、保留飛び越え演出Ａでは、図１０７（Ａ）に示すように、保留表示演出が実行される。この保留表示演出では、保留表示領域Ｃ５１と、キャラクタＣＲＡとが表示される。保留表示領域Ｃ５１には、保留アイコンを表示するための表示領域であり、第１保留アイコン９Ａと第２保留アイコン９Ｃとが表示される。保留表示領域Ｃ５１は、４つの第１保留アイコン９Ａと１つの第２保留アイコン９Ｃとを格納可能に５つに区分されている。なお、保留表示演出では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動中である。なお、この保留表示演出では、第１保留アイコン９Ａ、第２保留アイコン９Ｃの色は、白色となっている。
【０５５４】
次に、図１０７（Ｂ）に示すように、保留変化示唆演出が実行される。この保留変化示唆演出では、味方キャラクタＣＲＡが、保留アイコンと同様の形状の擬似保留アイコンＣ５２を投げて、保留表示領域Ｃ５１に表示される保留アイコンを跨ぐように移動させる演出である。なお、擬似保留アイコンＣ５２は、赤色となっている。次に、図１０７（Ｃ）に示すように、保留変化示唆画像重畳演出が実行される。この保留変化示唆画像重畳演出では、保留変化示唆演出で味方キャラクタＣＲＡが投げた擬似保留アイコンＣ５２が第２

保留アイコン９Ｃのところまで移動して、擬似保留アイコンＣ５２と第２保留アイコン９Ｃとが重畳する演出である。次に、図１０７（Ｄ）に示すように、保留変化演出が実行される。この保留変化演出では、保留表示領域Ｃ５１において、擬似保留アイコンＣ５２が移動して重畳した第２保留アイコン９Ｃを変化させる表示を行う。この場合、第２保留アイコン９Ｃの色を擬似保留アイコンＣ５２と同様の赤色に変化させる。保留アイコンが変化する色の種類は、青、黄、緑、複数用意されていて、それぞれ大当たり期待度が異なる仕様としてもよい。

なお、図１０７（Ａ）～（Ｄ）は、同じ変動での演出である。

【０５５５】

［保留飛び越え演出Ｂ］

図１０８は、保留飛び越え演出Ｂを説明するための図である。

まず、保留飛び越え演出Ｂでは、図１０８（Ａ）に示すように、保留表示演出が実行される。この保留表示演出では、保留表示領域Ｃ５１と、キャラクタＣＲＡとが表示される。保留表示領域Ｃ５１には、保留アイコンを表示するための表示領域であり、第１保留アイコン９Ａと第２保留アイコン９Ｃとが表示される。保留表示領域Ｃ５１は、４つの第１保留アイコン９Ａと１つの第２保留アイコン９Ｃとを格納可能に５つに区分されている。なお、保留表示演出では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動中である。なお、この保留表示演出では、第１保留アイコン９Ａ、第２保留アイコン９Ｃの色は、白色となっている。

【０５５６】

次に、図１０８（Ｂ）に示すように、保留変化示唆演出が実行される。この保留変化示唆演出では、味方キャラクタＣＲＡが、保留アイコンと同様の形状の擬似保留アイコンＣ５２を投げて、保留表示領域Ｃ５１に表示される保留アイコンを跨ぐように移動させる演出である。なお、擬似保留アイコンＣ５２は、赤色である。次に、図１０８（Ｃ）に示すように、保留変化示唆画像消滅演出が実行させる。この保留変化示唆画像消滅演出では、保留変化示唆演出で味方キャラクタＣＲＡが投げた擬似保留アイコンＣ５２が第２保留アイコン９Ｃを通り越して、擬似保留アイコンＣ５２が画面から消える演出である。なお、擬似保留アイコンＣ５２は、第２保留アイコン９Ｃを通り越さずに、画面から消えてもいい。例えば、擬似保留アイコンＣ５２は、第２保留アイコン９Ｃと第１保留アイコン９Ａとの間を通って画面から消えてもいい。次に、図１０８（Ｄ）に示すように、保留非変化演出が実行される。この保留非変化演出では、保留表示領域Ｃ５１において、擬似保留アイコンＣ５２が作用せずに、第２保留アイコン９Ｃ、第１保留アイコン９Ａ共に保留変化しない演出である。

なお、図１０８（Ａ）～（Ｄ）は、同じ変動での演出である。

【０５５７】

［保留飛び越え演出Ｃ］

図１０９は、保留飛び越え演出Ｃを説明するための図である。

まず、保留飛び越え演出Ｂでは、図１０９（Ａ）に示すように、保留表示演出が実行される。この保留表示演出では、保留表示領域Ｃ５１と、キャラクタＣＲＡとが表示される。保留表示領域Ｃ５１には、保留アイコンを表示するための表示領域であり、第１保留アイコン９Ａと第２保留アイコン９Ｃとが表示される。保留表示領域Ｃ５１は、４つの第１保留アイコン９Ａと１つの第２保留アイコン９Ｃとを格納可能に５つに区分されている。なお、保留表示演出では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動中である。なお、この保留表示演出では、第１保留アイコン９Ａ、第２保留アイコン９Ｃの色は、白色となっている。

【０５５８】

次に、図１０９（Ｂ）に示すように、保留変化示唆演出が実行される。この保留変化示唆演出では、味方キャラクタＣＲＡが、保留アイコンと同様の形状の擬似保留アイコンＣ５２を投げて、保留表示領域Ｃ５１に表示される保留アイコンを跨ぐように移動させる演出である。なお、擬似保留アイコンＣ５２は、赤色となっている。次に、図１０９（Ｃ）に示すように、保留変化示唆画像消滅演出が実行させる。この保留変化示唆画像消滅演出では、保留変化示唆演出で味方キャラクタＣＲＡが投げた擬似保留アイコンＣ５２が第２

保留アイコン９Ｃを通り越して、擬似保留アイコンＣ５２が画面から消える演出である。なお、擬似保留アイコンＣ５２は、第２保留アイコン９Ｃを通り越さずに、画面から消えてもいい。例えば、擬似保留アイコンＣ５２は、第２保留アイコン９Ｃと第１保留アイコン９Ａとの間を通って画面から消えてもいい。

【０５５９】

次に、図１０９（Ｄ）に示すように、保留非変化演出が実行される。この保留非変化演出では、保留表示領域Ｃ５１において、擬似保留アイコンＣ５２が作用せずに、第２保留アイコン９Ｃ、第１保留アイコン９Ａ共に保留変化しない演出である。次に、図１０９（Ｅ）に示すように、保留変化示唆演出が実行される。この保留変化示唆演出では、味方キャラクタＣＲＡが、再度、擬似保留アイコンＣ５２を投げて、保留表示領域Ｃ５１に表示される保留アイコンを跨ぐように移動させる演出である。次に、図１０９（Ｆ）に示すように、保留変化示唆画像重畳演出が実行される。この保留変化示唆画像重畳演出では、保留変化示唆演出で味方キャラクタＣＲＡが投げた擬似保留アイコンＣ５２が第２保留アイコン９Ｃのところまで移動して、擬似保留アイコンＣ５２と第２保留アイコン９Ｃとが重畳する演出である。次に、図１０９（Ｇ）に示すように、保留変化演出が実行される。この保留変化演出では、保留表示領域Ｃ５１において、擬似保留アイコンＣ５２が移動して重畳した第２保留アイコン９Ｃを変化させる表示を行う。この場合、第２保留アイコン９Ｃの色を擬似保留アイコンＣ５２と同様の赤色に変化させる。保留アイコンが変化する色の種類は、青、黄、緑、複数用意されていて、それぞれ大当たり期待度が異なる仕様としてもよい。

なお、図１０９（Ａ）～（Ｇ）は、同じ変動での演出である。

【０５６０】

［効果例］

以下に、保留飛び越え演出の効果例を示す。

［効果１］

上記実施形態の遊技機１では、保留飛び越え演出において、保留表示領域Ｃ５１をおこなっているときに、保留変化示唆演出をおこない、その後、保留変化演出を行う構成となっている。この構成によれば、保留変化示唆演出および保留変化演出により、遊技の興趣を向上させることができる。

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、保留飛び越え演出において、保留変化示唆演出の後に、保留変化示唆画像重畳演出を行い、その後に、保留変化演出を行う構成となっている。この構成によれば、保留変化示唆画像重畳演出の後に保留変化演出が行われるので、遊技の興趣を向上させることができる。

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、保留飛び越え演出において、保留変化示唆演出の後に、保留変化示唆画像消滅演出を行い、その後に、保留変化演出を行う構成となっている。この構成によれば、保留変化示唆画像消滅演出により遊技者を一旦落胆させてから、その後に、保留変化演出を行うので、遊技の興趣を向上させることができる。

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、保留飛び越え演出において、保留変化示唆演出の後に、保留変化示唆画像消滅演出を行い、その後に、保留変化示唆演出が再び行われてから保留変化演出を行う構成となっている。この構成によれば、保留変化示唆画像消滅演出により遊技者を一旦落胆させてから、その後に、保留変化示唆演出を介して保留変化演出を行うので、遊技の興趣を向上させることができる。

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、保留飛び越え演出において、擬似保留アイコンＣ５２は、保留アイコンと同形状となっている。この構成によれば、遊技者は、擬似保留アイコンＣ５２を見て保留変化を期待することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０５６１】

［変形例］
以下に、保留飛び越え演出の変形例を示す。
［変形例１］
上記実施形態の遊技機１では、保留飛び越え演出Ａ，Ｃにおいて、擬似保留アイコンＣ５２は、第２保留アイコン９Ｃに重畳して、当該第２保留アイコン９Ｃが保留変化をする構成となっているが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、擬似保留アイコンＣ５２は、第１保留アイコン９Ａに重畳して、当該第１保留アイコン９Ａが保留変化してもよい。
【０５６２】
［変形例２］
上記実施形態の遊技機１では、保留飛び越え演出Ａ～Ｃにおいて、擬似保留アイコンＣ５２は第１保留アイコン９Ａ、第２保留アイコン９Ｃと同様の形状であるが、本発明はこれに限られるものではなく、擬似保留アイコンＣ５２は、異なる形状でもよい。この場合も、擬似保留アイコンＣ５２の色は、保留変化させたい色とする。
【０５６３】
［態様例］
本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。
[態様Ｃ５－１]
複数種類の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、
前記表示手段は、複数の保留アイコンを表示可能な手段であり、
前記保留アイコンは、保留を表すアイコンと、当該保留を表すアイコンとを含み、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第１の表示演出をおこなう場合があり、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第２の表示演出をおこなう場合があり、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第３の表示演出をおこなう場合があり、
前記第１の表示演出は、前記保留アイコンを表示する保留表示領域を表示する演出であり、
前記第２の表示演出は、保留の変化を示唆する保留変化示唆画像を、前記保留表示領域に表示される前記保留アイコンを跨ぐように移動させる演出であり、
前記第３の表示演出は、保留を変化させる演出であり、
前記第１の表示演出と前記第２の表示演出と前記第３の表示演出とを含む組み合わせ演出がおこなわれる場合があり、
前記組み合わせ演出では、前記第１の表示演出をおこなっているときに、前記第２の表示演出をおこない、前記第２の表示演出の後に、前記第３の表示演出がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
[態様Ｃ５－２]
態様１に記載の遊技機であって、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第４の表示演出をおこなう場合があり、
前記第４の表示演出は、前記保留変化示唆画像を、前記保留表示領域に表示される特定の保留アイコンに重畳させる演出であり、
前記組み合わせ演出は、前記第４の表示演出を含む場合がある演出であり、
前記組み合わせ演出では、前記第２の表示演出の後に、前記第４の表示演出がおこなわれ、その後、前記第３の表示演出がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
[態様Ｃ５－３]
態様１または態様２に記載の遊技機であって、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第５の表示演出をおこなう場合があり

、
前記第５の表示演出は、前記保留変化示唆画像を、前記保留表示領域外で一旦消滅させる演出であり、
前記組み合わせ演出は、前記第５の表示演出を含む場合がある演出であり、
前記組み合わせ演出では、前記第２の表示演出の後に、前記第５の表示演出がおこなわれ、その後、前記第３の表示演出がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
[態様Ｃ５－４]
態様３に記載の遊技機であって、
前記組み合わせ演出では、前記第２の表示演出の後に、前記第５の表示演出がおこなわれ、その後、再び、前記第２の表示演出がおこなわれ、その後、前記第３の表示演出がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
[態様Ｃ５－５]
態様１ないし態様４までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記保留変化示唆画像は、前記保留アイコンと同様の形状である、
ことを特徴とする遊技機。
【０５６４】
以下に図１１０～図１１２を用いて装飾図柄表示演出Ａ～Ｃについて説明する。この装飾図柄表示演出は、装飾図柄の変動演出中や停止表示前などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信した変動演出開始コマンドを解析し、装飾図柄表示演出を実行する指示が含まれている場合に、ＲＯＭ１０３から対応する画像データを読み出して表示画面７ａに表示させる表示演出である。
【０５６５】
［装飾図柄表示演出Ａ］
図１１０は、装飾図柄表示演出Ａを説明するための図である。装飾図柄表示演出Ａでは、まず、図１１０（Ａ）の装飾図柄回転演出が実行される。具体的には、表示画面７ａに、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが表示される。装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、右装飾図柄８Ｒが中装飾図柄８Ｃよりも大きく、中装飾図柄８Ｃが左装飾図柄８Ｌよりも大きい。左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒは、それぞれが、表示画面７ａの上下方向を回転軸にして横回転をしている。第１可動役物１４は、第１態様となっている。
【０５６６】
次に、図１１０（Ｂ）に示す装飾図柄右重畳演出が実行される。具体的には、左装飾図柄８Ｌの一部分に中装飾図柄８Ｃが重なり、中装飾図柄８Ｃの一部分に右装飾図柄８Ｒが重なって表示される。また、右装飾図柄８Ｒが中装飾図柄８Ｃよりも大きく表示され、中装飾図柄８Ｃが左装飾図柄８Ｌよりも大きく表示される。右装飾図柄８Ｒの一部は、第１可動役物１４に覆われており、第１可動役物１４を介して視認可能となっている。左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒは、それぞれ主面が左方向を向いている。主面とは、立体的な形状の装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒにおいて、数字が表されている主たる面であり、図１１０（Ａ）に示す端面の両側に形成されている。ここでは、数字の「７」の向いている方向がみな左方向という意味である。
【０５６７】
次に、図１１０（Ｃ）に示す装飾図柄左重畳演出が実行される。具体的には、右装飾図柄８Ｒの一部分に中装飾図柄８Ｃが重なり、中装飾図柄８Ｃの一部分に左装飾図柄８Ｌが重なって表示される。また、左装飾図柄８Ｌが中装飾図柄８Ｃよりも大きく表示され、中装飾図柄８Ｃが右装飾図柄８Ｒよりも大きく表示される。左装飾図柄８Ｌの一部は、第１可動役物１４に覆われており、第１可動役物１４を介して視認可能となっている。左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒは、それぞれ主面が右方向を向いている。すなわち、数字の「７」の向いている方向がみな右方向という意味である。
【０５６８】

次に、図１１０（Ｄ）に示す中装飾図柄小表示演出が実行される。具体的には、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒの両方よりも小さい中装飾図柄８Ｃが、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒの両方と重ならずに表示される。また、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒは、それぞれ主面の向きが異なって表示される。ここでは、数字の「７」の向いている方向がそれぞれ異なっているという意味である。左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒのそれぞれの一部は、第１可動役物１４に覆われており、第１可動役物１４を介して視認可能となっている。

【０５６９】

次に、図１１０（Ｅ）に示す装飾図柄中央重畳演出が実行される。具体的には、右装飾図柄８Ｒと左装飾図柄８Ｌのそれぞれの一部分に中装飾図柄８Ｃが重なって表示される。また、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒは、それぞれの一部分が表示画面７ａからはみ出した状態となるように表示される。次に、図１１０（Ｆ）に示す装飾図柄等形状演出が実行される。具体的には、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒは、同じ大きさで等間隔に並んで表示される。

【０５７０】

［装飾図柄表示演出Ｂ］

図１１１は、装飾図柄表示演出Ｂを説明するための図である。装飾図柄表示演出Ｂは、図１１０の装飾図柄表示演出Ａと比較して、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒの態様が異なる。図１１１（Ａ）の装飾図柄回転演出では、図１１０の装飾図柄表示演出Ａと同様に、表示画面７ａに、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが表示される。一方、図１１０の装飾図柄表示演出Ａとは異なり、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒの大きさが等しい。

【０５７１】

次に、図１１１（Ｂ）に示す装飾図柄右重畳演出が実行される。具体的には、図１１０の装飾図柄表示演出Ａと同様に、左装飾図柄８Ｌの一部分に中装飾図柄８Ｃが重なり、中装飾図柄８Ｃの一部分に右装飾図柄８Ｒが重なって表示される。一方、図１１０の装飾図柄表示演出Ａとは異なり、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒの大きさは等しい。次に、図１１１（Ｃ）に示す装飾図柄左重畳演出が実行される。具体的には、右装飾図柄８Ｒの一部分に中装飾図柄８Ｃが重なり、中装飾図柄８Ｃの一部分に左装飾図柄８Ｌが重なって表示される。左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒの大きさは等しい。

【０５７２】

次に、図１１１（Ｄ）に示す中装飾図柄小表示演出が実行される。具体的には、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒの両方よりも小さい中装飾図柄８Ｃが、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒの両方と重ならずに表示される。図１１０の装飾図柄表示演出Ａとは異なり、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒは、それぞれ主面が同じ方向を向いている。

【０５７３】

次に、図１１１（Ｅ）に示す装飾図柄中央重畳演出が実行される。具体的には、右装飾図柄８Ｒと左装飾図柄８Ｌのそれぞれの一部分に中装飾図柄８Ｃが重なって表示される。図１１０の装飾図柄表示演出Ａとは異なり、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒは、表示画面７ａからはみ出でいない。次に、図１１１（Ｆ）に示す装飾図柄等形状演出が実行される。具体的には、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒは、同じ大きさで等間隔に並んで表示される。

【０５７４】

［装飾図柄表示演出Ｃ］

図１１２は、装飾図柄表示演出Ｃを説明するための図である。装飾図柄表示演出Ｃは、図１１０の装飾図柄表示演出Ａと比較して、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒの態様が異なる。図１１２（Ａ）では、装飾図柄反転演出が実行される。具体的には、表示画面７ａに、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが表示される。装飾図柄８Ｌ，８Ｃ

，８Ｒは、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒの大きさが等しい。左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒは、それぞれが、左右反転した数字が表示される。第１可動役物１４は、第１態様となっている。

【０５７５】

次に、図１１２（Ｂ）に示す装飾図柄右重畳演出が実行される。具体的には、左装飾図柄８Ｌの一部分に中装飾図柄８Ｃが重なり、中装飾図柄８Ｃの一部分に右装飾図柄８Ｒが重なって表示される。左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒの大きさは等しい。左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒは、それぞれ主面が正面を向いている。次に、図１１２（Ｃ）に示す装飾図柄左重畳演出が実行される。具体的には、右装飾図柄８Ｒの一部分に中装飾図柄８Ｃが重なり、中装飾図柄８Ｃの一部分に左装飾図柄８Ｌが重なって表示される。左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒの大きさは等しい。左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒは、それぞれ主面が正面を向いている。

【０５７６】

次に、図１１２（Ｄ）に示す中装飾図柄小表示演出が実行される。具体的には、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒの両方よりも小さい中装飾図柄８Ｃが、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒの両方と重ならずに表示される。左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒは、それぞれ主面が正面を向いている。

【０５７７】

次に、図１１２（Ｅ）に示す装飾図柄中央重畳演出が実行される。具体的には、右装飾図柄８Ｒと左装飾図柄８Ｌのそれぞれの一部分に中装飾図柄８Ｃが重なって表示される。左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒは、表示画面７ａからはみ出でいない。次に、図１１２（Ｆ）に示す装飾図柄等形状演出が実行される。具体的には、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒは、同じ大きさで等間隔に並んで表示される。

【０５７８】

［効果例］

以下に、装飾図柄表示演出の効果例を示す。

［効果１］

上記実施形態の遊技機１では、図１１０～図１１２に示すように、表示画面７ａに左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒとが表示された状態で、右装飾図柄８Ｒの一部分に中装飾図柄８Ｃが重なり、中装飾図柄８Ｃの一部分に左装飾図柄８Ｌが重なって表示される第１の演出と、第１の演出の後、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒの両方よりも小さい中装飾図柄８Ｃが、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒの両方と重ならずに表示される第２の演出と、を実行可能である。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、図１１０～図１１２に示すように、第２の演出の後、右装飾図柄８Ｒと左装飾図柄８Ｌのそれぞれの一部分に中装飾図柄８Ｃが重なって表示される第３の演出を実行可能である。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、図１１０～図１１２に示すように、第１の演出では、左装飾図柄８Ｌが中装飾図柄８Ｃよりも大きく表示され、中装飾図柄８Ｃが右装飾図柄８Ｒよりも大きく表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、図１１０～図１１２に示すように、第２の演出では、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒは、それぞれ主面の向きが異なって表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図る

ことができる。
【０５７９】
［効果５］
上記実施形態の遊技機１では、図１１０～図１１２に示すように、第３の演出では、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒは、それぞれの一部分が表示画面７ａからはみ出した状態となるように表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
【０５８０】
［変形例］
以下に上述の装飾図柄表示演出の変形例を示す。
［変形例１］
上記実施形態の遊技機１では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒはいずれも「７」とした。しかし、装飾図柄表示演出は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが「７」以外の数字の場合でも実行可能である。また、装飾図柄表示演出は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒがそれぞれ違う数字の場合に実行されてもよい。
【０５８１】
［変形例２］
図１１２（Ａ）の装飾図柄反転演出は、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが一瞬でも左右反転した状態となればよい。すなわち、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒがそれぞれ縦回転や横回転をしており、一時的に、左右反転した状態となってもよいし、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが全体として縦回転または横回転し、一時的に、左右反転した状態となってもよい。
【０５８２】
［変形例３］
図１１０～図１１２の装飾図柄表示演出は、装飾図柄右重畳演出、装飾図柄左重畳演出、中装飾図柄小表示演出、装飾図柄中央重畳演出、装飾図柄等形状演出などの演出を含むものとした。しかし、これらの一部を含んでいなくてもよい。また、これらの演出以外の演出を含んでいてもよい。
【０５８３】
［態様例］
本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。
◇[態様Ｄ１－１]
複数種類の画像を表示可能な表示手段を備えた遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、左装飾図柄であり、
前記複数種類の画像のうちの一つは、中装飾図柄であり、
前記複数種類の画像のうちの一つは、右装飾図柄であり、
前記表示手段に前記左装飾図柄と前記中装飾図柄と前記右装飾図柄とが表示された状態で、前記右装飾図柄の一部分に前記中装飾図柄が重なり、前記中装飾図柄の一部分に前記左装飾図柄が重なって表示される第１の演出と、
前記第１の演出の後、前記左装飾図柄と前記右装飾図柄の両方よりも小さい前記中装飾図柄が、前記左装飾図柄と前記右装飾図柄の両方と重ならずに表示される第２の演出と、を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｄ１－２]
態様Ｄ１－１に記載の遊技機であって、
前記第２の演出の後、前記右装飾図柄と前記左装飾図柄のそれぞれの一部分に前記中装飾図柄が重なって表示される第３の演出を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｄ１－３]
態様Ｄ１－１または態様Ｄ１－２に記載の遊技機であって、

前記第１の演出では、前記左装飾図柄が前記中装飾図柄よりも大きく表示され、前記中装飾図柄が前記右装飾図柄よりも大きく表示される、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｄ１－４]
態様Ｄ１－１から態様Ｄ１－３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第２の演出では、前記左装飾図柄と前記中装飾図柄と前記右装飾図柄は、それぞれ主面の向きが異なって表示される、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｄ１－５]
態様Ｄ１－４に記載の遊技機であって、
前記第３の演出では、前記左装飾図柄と前記右装飾図柄は、それぞれの一部分が前記表示手段からはみ出した状態となるように表示される、
ことを特徴とする遊技機。
【０５８４】
以下に図１１３～図１１５を用いて当たり種別示唆画像表示演出Ａ～Ｃについて説明する。この当たり種別示唆画像表示演出は、例えば、ラッシュ時の装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信した変動演出開始コマンドを解析し、当たり種別示唆画像表示演出を実行する指示が含まれている場合に、ＲＯＭ１０３から対応する画像データを読み出して表示画面７ａに表示させる表示演出である。
【０５８５】
［当たり種別示唆画像表示演出Ａ］
図１１３は、当たり種別示唆画像表示演出Ａを説明するための図である。当たり種別示唆画像表示演出Ａでは、まず、図１１３（Ａ）の装飾図柄変動演出が実行される。具体的には、表示画面７ａに、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒと、当たり種別示唆画像ＳＨが表示される。当たり種別示唆画像ＳＨは、ラッシュ時において一連の当たり遊技の内容を示唆する画像である。言い換えれば、当たり種別示唆画像ＳＨは、過去に実行された大当たり種別を示唆する画像である。図１１３（Ａ）では、「Super」「Miracle」「Bonus」の３種類の大当たり種別が表示されている。また、図１１３（Ａ）では、８つの当たり種別示唆画像ＳＨが２列に並んで表示されており、過去に８回の大当たり遊技が実行されたことが示唆されている。図１１３（Ａ）では、１回目～５回目までの大当たり種別が上段に表示され、６回目～８回目の大当たり種別が下段に表示されている。当たり種別示唆画像ＳＨは、表示画面７ａの中央付近において、左側から右側に向かって順に表示される。第１可動役物１４は、第１態様となっており、当たり種別示唆画像ＳＨの一部分は、第１可動役物１４を介して視認可能になっている。
【０５８６】
装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、図１１３（Ａ）～図１１３（Ｃ）の順に示すように、変動表示から停止表示に移行する。このとき、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、図１１３（Ａ）～図１１３（Ｃ）に示すように、当たり種別示唆画像ＳＨの一部分に重なって表示される。すなわち、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、図１１３（Ａ）に示す変動表示時にも一部が当たり種別示唆画像ＳＨに重なって表示され、図１１３（Ｃ）に示す停止表示時にも一部が当たり種別示唆画像ＳＨに重なって表示される。図１１３（Ｃ）の装飾図柄停止表示後、図１１３（Ｄ）に示すように再度、装飾図柄変動演出が実行される。このときも、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、当たり種別示唆画像ＳＨの一部分に重なって表示される。
【０５８７】
［当たり種別示唆画像表示演出Ｂ］
図１１４は、当たり種別示唆画像表示演出Ｂを説明するための図である。当たり種別示唆画像表示演出Ｂは、図１１３の当たり種別示唆画像表示演出Ａと比較して、示唆画像ＩＳ１、獲得球数画像ＢＡ１、残り期間示唆画像が表示される点が異なる。図１１４（Ａ）の装飾図柄変動演出では、表示画面７ａに、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒと、当たり種別示

唆画像ＳＨと、示唆画像ＩＳ１と、獲得球数画像ＢＡ１と、第１画像ＩＭ１と、第２画像ＩＭ２と、第３画像ＩＭ３と、が表示される。当たり種別示唆画像ＳＨは、図１１３の当たり種別示唆画像表示演出Ａと同様である。なお、ここでは、９つの当たり種別示唆画像ＳＨが２列に並んで表示されており、過去に９回の大当たり遊技が実行されたことが示唆されている。示唆画像ＩＳ１は、遊技者に右打ちを示唆する画像である。獲得球数画像ＢＡ１は、一連の当たり遊技において遊技者が獲得した球数を表す。

【０５８８】

第１画像ＩＭ１は、特定の対象を表した画像であり、ここでは、笑顔の形状を表している。なお、特定の対象とは、１つの独立した対象として認識可能なすべてのものを意味しており、キャラクタや物などの画像のほか、抽象的な図形や文字、記号、煙、線、残像、等も含まれる。第１画像ＩＭ１は、第２画像ＩＭ２上に表示される。ここでは、第１画像ＩＭ１は、第２画像ＩＭ２上の左端に表示される。第２画像ＩＭ２は、水平方向に長い略矩形形状の図形であり、表示画面７ａの下方に表示される。第３画像ＩＭ３は、保留数を表す保留アイコン（保留画像）であり、第２画像ＩＭ２上に表示される。ここでは保留数４が示唆されている。

【０５８９】

第１画像ＩＭ１が第２画像ＩＭ２上を右方向に移動する。第１画像ＩＭ１と第２画像ＩＭ２は、第２画像ＩＭ２に対する第１画像ＩＭ１の位置によって、所定の期間が満了するまでの残り期間を示唆する残り期間示唆画像として機能する。すなわち、第１画像ＩＭ１が第２画像ＩＭ２の右端に位置したときに所定の期間が満了したことを示唆する。所定の期間とは、例えば、１つの変動パターンの開始から終了までの期間である。

【０５９０】

第１可動役物１４は、第１態様となっている。すなわち、表示画面７ａの前方に位置している。示唆画像ＩＳ１と、獲得球数画像ＢＡ１と、第１画像ＩＭ１と、第２画像ＩＭ２と、当たり種別示唆画像ＳＨと、のそれぞれの一部分は、第１可動役物１４に覆われ、第１可動役物１４を介して視認可能になっている。

【０５９１】

装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、図１１４（Ａ）～図１１４（Ｃ）の順に示すように、変動表示から停止表示に移行する。このとき、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、図１１４（Ａ）～図１１４（Ｃ）に示すように、当たり種別示唆画像ＳＨの一部分に重なって表示される。すなわち、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、図１１４（Ａ）に示す変動表示時にも一部が当たり種別示唆画像ＳＨに重なって表示され、図１１４（Ｃ）に示す停止表示時にも一部が当たり種別示唆画像ＳＨに重なって表示される。図１１４（Ｃ）の装飾図柄停止表示後、図１１４（Ｄ）に示すように再度、装飾図柄変動演出が実行される。このときも、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、当たり種別示唆画像ＳＨの一部分に重なって表示される。

【０５９２】

［当たり種別示唆画像表示演出Ｃ］

図１１５は、当たり種別示唆画像表示演出Ｃを説明するための図である。当たり種別示唆画像表示演出Ｃは、図１１３の当たり種別示唆画像表示演出Ａと比較して、第２装飾図柄８ｌ，８ｃ，８ｒ、残り期間示唆画像が表示される点が異なる。図１１５（Ａ）の装飾図柄変動演出では、表示画面７ａに、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒと、当たり種別示唆画像ＳＨと、第２装飾図柄８ｌ，８ｃ，８ｒと、第１画像ＩＭ１と、第２画像ＩＭ２と、第３画像ＩＭ３と、が表示される。当たり種別示唆画像ＳＨは、図１１３の当たり種別示唆画像表示演出Ａと同様である。なお、ここでは、３つの当たり種別示唆画像ＳＨが１列に並んで表示されており、過去に３回の大当たり遊技が実行されたことが示唆されている。ここでは、第２装飾図柄８ｌ，８ｃ，８ｒの一回の変動表示から停止表示までの期間中、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは複数回の変動表示と仮停止表示とを繰り返す疑似連演出をおこなう。

【０５９３】

第１画像ＩＭ１と第２画像ＩＭ２と第３画像は、図１１４の当たり種別示唆画像表示演

出Ｂと同様である。すなわち、第１画像ＩＭ１と第２画像ＩＭ２は、第２画像ＩＭ２に対する第１画像ＩＭ１の位置によって、所定の期間が満了するまでの残り期間を示唆する残り期間示唆画像として機能する。ここでは、第２装飾図柄８ｌ，８ｃ，８ｒの一回の変動表示から停止表示までの期間と対応している。

【０５９４】

第１可動役物１４は、第１態様となっている。すなわち、表示画面７ａの前方に位置している。第２装飾図柄８ｌ，８ｃ，８ｒと、第１画像ＩＭ１と、第２画像ＩＭ２と、当たり種別示唆画像ＳＨと、のそれぞれの一部分は、第１可動役物１４に覆われ、第１可動役物１４を介して視認可能になっている。

【０５９５】

装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、図１１５（Ａ）～図１１５（Ｄ）の順に示すように、疑似連演出を実行する。このとき、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、図１１５（Ａ）～図１１４（Ｄ）に示すように、当たり種別示唆画像ＳＨの一部分に重なって表示される。すなわち、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、図１１５（Ａ）に示す変動表示時にも一部が当たり種別示唆画像ＳＨに重なって表示され、図１１５（Ｂ）に示す停止表示時にも一部が当たり種別示唆画像ＳＨに重なって表示される。

【０５９６】

［効果例］

以下に、当たり種別示唆画像表示演出の効果例を示す。

［効果１］

上記実施形態の遊技機１では、図１１３～図１１５に示すように、表示画面７ａに、過去に実行された大当たり種別を示唆する当たり種別示唆画像ＳＨが表示された状態において、当たり種別示唆画像ＳＨの一部分に重なって装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが表示される第１の演出を実行可能である。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、図１１３～図１１５に示すように、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが当たり種別示唆画像ＳＨに少なくとも一部分が重なった状態で変動演出が開始される第２の演出を実行可能である。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、図１１４、図１１５に示すように、第１の演出では、所定の期間が満了するまでの残り期間を示す残り期間示唆画像ＩＭ１、ＩＭ２が表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、図１１４に示すように、第１の演出では、過去に実行された大当たりによって獲得された球数を示す獲得球数画像ＢＡ１が表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、図１１４に示すように、獲得球数画像ＢＡ１の少なくとも一部分は、第１可動役物１４を介して視認可能になっている。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【０５９７】

［変形例］

以下に当たり種別示唆画像表示演出の変形例を示す。

［変形例１］

図１１３～図１１５で示した、当たり種別示唆画像ＳＨの内容は上記に限定されず任意の当たり種別とすることができる。また、当たり種別示唆画像ＳＨの形状や、配置についても上記に限定されず任意の形状、配置とすることができる。

【０５９８】
［変形例２］
上記実施形態の遊技機１では、第１可動役物１４は第１態様であるものとした。しかし、第１可動役物１４は、それ以外の態様であってもよい。例えば、第１可動役物１４は、第３態様としてホームポジションで静止しており、視認困難な状態となっていてもよいし、第２態様として表示画面７ａの全体を覆っていてもよい。
【０５９９】
［態様例］
本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。
◇[態様Ｄ２－１]
複数種類の画像を表示可能な表示手段を備えた遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、過去に実行された大当たり種別を示唆する当たり種別示唆画像であり、
前記複数種類の画像のうちの一つは、装飾図柄であり、
前記表示手段に前記当たり種別示唆画像が表示された状態において、前記当たり種別示唆画像の一部分に重なって前記装飾図柄が表示される第１の演出を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｄ２－２]
態様Ｄ２－１に記載の遊技機であって、
前記装飾図柄が前記当たり種別示唆画像に少なくとも一部分が重なった状態で変動演出が開始される第２の演出を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｄ２－３]
態様Ｄ２－１または態様Ｄ２－２に記載の遊技機であって、
前記第１の演出では、所定の期間が満了するまでの残り期間を示す残り期間示唆画像が表示される、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｄ２－４]
態様Ｄ２－１から態様Ｄ２－３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第１の演出では、過去に実行された大当たりによって獲得された球数を示す獲得球数画像が表示される、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｄ２－５]
態様Ｄ２－４に記載の遊技機は、さらに、
透過性を有する役物を備え、
前記獲得球数画像の少なくとも一部分は、前記役物を介して視認可能になっている、
ことを特徴とする遊技機。
【０６００】
以下に図１１６～図１１８を用いてツーリーチ演出について説明する。このツーリーチ演出は、例えば、特別図柄の変動表示の開始時などに実行され得る。
［ツーリーチ演出Ａ］
図１１６は、ツーリーチ演出Ａを説明するための図である。
まず、ツーリーチ演出Ａでは、図１１６（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが変動を開始する演出である。次に、図１１６（Ｂ）に示すように、第１リーチ演出が実行される。この第１リーチ演出では、装飾図柄８Ｌと装飾図柄８Ｒが同じ図柄で停止し、装飾図柄８Ｃが変動しているリーチ状態が形成され、リーチ状態において、装飾図柄８Ｃが左から右方向に移動する演出である。図１１６（Ｂ）では、７図柄を用いたリーチ状態が形成されている。次に、図１１６（Ｃ）に示すように、第２リーチ演出が実行される。この第２リーチ演出では、装飾図柄８Ｌと装飾図柄８Ｒが同じ図柄で停止し、装飾図柄８Ｃが変動しているリーチ状態が形成

され、リーチ状態において、装飾図柄８Ｃが右から左方向に移動する演出である。図１１６（Ｃ）では、７図柄を用いたリーチ状態が形成されている。
なお、図１１６（Ａ）～（Ｃ）は同じ変動の演出である。従って、同一変動において、第１リーチ演出と第２リーチ演出が実行され、言い換えれば、２つの異なるリーチ演出が実行される。
【０６０１】
［ツーリーチ演出Ｂ］
図１１７は、ツーリーチ演出Ｂを説明するための図である。
まず、ツーリーチ演出Ｂでは、図１１７（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが変動を開始する演出である。次に、図１１７（Ｂ）に示すように、第１リーチ演出が実行される。この第１リーチ演出では、装飾図柄８Ｌと装飾図柄８Ｒが同じ図柄で停止し、装飾図柄８Ｃが変動しているリーチ状態が形成され、リーチ状態において、装飾図柄８Ｃが左から右方向に移動する演出である。図１１７（Ｂ）では、７図柄を用いたリーチ状態が形成されている。次に、図１１７（Ｃ）に示すように、擬似連演出が実行される。この擬似連演出では、装飾図柄８Ｌと装飾図柄８Ｒが同じ図柄で停止した状態で、装飾図柄８Ｃが擬似連を示唆する図柄（以下では擬似連示唆図柄とも呼ぶ）で停止される演出である。なお、擬似連演出とは、変動変出の開始時やリーチ演出中等において実行される演出であり、例えば、装飾図柄を変動開始させ仮停止させる演出を繰り返す演出、装飾図柄の所定の図柄配列の少なくとも一部を仮停止させる演出を繰り返す演出、予め決められたロゴを仮停止させる演出を繰り返す演出、または、「×２」、「×３」、「擬似」など擬似連を連想させる表示と共に、装飾図柄の変動演出を実行させる演出を含む。以下で示される擬似連演出も同様である。
【０６０２】
次に、図１１７（Ｄ）に示すように、第２リーチ演出が実行される。この第２リーチ演出では、装飾図柄８Ｌと装飾図柄８Ｒが同じ図柄で停止し、装飾図柄８Ｃが変動しているリーチ状態が形成され、リーチ状態において、装飾図柄８Ｃが右から左方向に移動する演出である。図１１７（Ｄ）では、７図柄を用いたリーチ状態が形成されている。
なお、図１１７（Ａ）～（Ｄ）は同じ変動の演出である。従って、同一変動において、第１リーチ演出と第２リーチ演出が実行され、言い換えれば、２つの異なるリーチ演出が実行される。
【０６０３】
［ツーリーチ演出Ｃ］
図１１８は、ツーリーチ演出Ｃを説明するための図である。
まず、ツーリーチ演出Ｃでは、図１１８（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが変動を開始する演出である。次に、図１１８（Ｂ）に示すように、第１リーチ演出が実行される。この第１リーチ演出では、装飾図柄８Ｌと装飾図柄８Ｒが同じ図柄で停止し、装飾図柄８Ｃが変動しているリーチ状態が形成され、リーチ状態において、装飾図柄８Ｃが左から右方向に移動する演出である。図１１８（Ｂ）では、７図柄を用いたリーチ状態が形成されている。次に、図１１８（Ｃ）に示すように、擬似連演出が実行される。この擬似連演出では、装飾図柄８Ｌと装飾図柄８Ｒが同じ図柄で停止した状態で、装飾図柄８Ｃが擬似連を示唆する図柄（以下では擬似連示唆図柄とも呼ぶ）で停止される演出である。
【０６０４】
次に、図１１８（Ｄ）に示すように、第２リーチ演出が実行される。この第２リーチ演出では、装飾図柄８Ｌと装飾図柄８Ｒが同じ図柄で停止し、装飾図柄８Ｃが変動しているリーチ状態が形成され、リーチ状態において、装飾図柄８Ｃが下から上方向に移動する演出である。図１１８（Ｄ）では、７図柄を用いたリーチ状態が形成されている。なお、図１１８（Ａ）～（Ｄ）は同じ変動の演出である。従って、同一変動において、第１リーチ演出と第２リーチ演出が実行され、言い換えれば、２つの異なるリーチ演出が実行される。

【０６０５】
［効果例］
以下に、ツーリーチ演出の効果例を示す。
［効果１］
上記実施形態の遊技機１では、ツーリーチ演出において、同一変動で、第１リーチ演出と第２リーチ演出を行うようにしている。この構成によれば、同一変動で、２つの態様のリーチ演出が行われるので、遊技の興趣を向上させることができる。
［効果２］
上記実施形態の遊技機１では、ツーリーチ演出において、第１リーチ演出の後に第２リーチ演出が行われる構成となっている。この構成によれば、２つのリーチ演出が順番に行われるので、遊技の興趣を向上させることができる。
［効果３］
上記実施形態の遊技機１では、ツーリーチ演出において、第１リーチ演出は、装飾図柄が左方向に変動し、第２リーチ演出では、装飾図柄が右方向に変動する演出である。この構成によれば、２つのリーチ演出において、異なる方向に装飾図柄が変動するので、遊技の興趣を向上させることができる。
［効果４］
上記実施形態の遊技機１では、ツーリーチ演出において、第１リーチ演出は、装飾図柄が左方向に変動し、第２リーチ演出では、装飾図柄が右方向に変動する演出である。この構成によれば、２つのリーチ演出において、反対方向に装飾図柄が変動するので、遊技の興趣を向上させることができる。
［効果５］
上記実施形態の遊技機１では、ツーリーチ演出において、
前記第４の表示演出は、擬似連をおこなう演出であり、
前記組み合わせ演出では、前記第１の表示演出の後、前記第４の表示演出がおこなわれ、その後、前記第２の表示演出がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
【０６０６】
［変形例］
以下に、ツーリーチ演出の変形例を示す。
［変形例１］
上記実施形態の遊技機１では、第１リーチ演出において変動する装飾図柄８Ｃが左から右に移動し、第２リーチ演出において変動する中装飾図柄８Ｃが右から左に移動することで、同一変動において、異なる２つのリーチ演出を実現する構成となっているが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、第１リーチ演出において変動する装飾図柄８Ｃが右から左に移動し、第２リーチ演出において変動する装飾図柄８Ｃが左から右に移動することで、同一変動において、異なる２つのリーチ演出を実現する構成としてもよいし、第１リーチ演出において変動する装飾図柄８Ｃが下から上に移動し、第２リーチ演出において変動する装飾図柄８Ｃが上から下に移動することで、同一変動において、異なる２つのリーチ演出を実現する構成としてもよい。また、第１リーチ演出において変動する装飾図柄８Ｃが停止する装飾図柄８Ｌ，８Ｒの手前を移動し、第２リーチ演出において変動する中装飾図柄８Ｃが停止する装飾図柄８Ｌ，８Ｒの後ろ側を移動することで、同一変動において、異なる２つのリーチ演出を実現する構成としてもよい。
また、第１リーチ演出においてリーチ状態を形成する装飾図柄８Ｌ，８Ｒと、第２のリーチ演出においてリーチ状態を形成する装飾図柄８Ｌ，８Ｒとの図柄を異なるようにすることで、同一変動において、異なる２つのリーチ演出を実現する構成としてもよい。
さらに、第１リーチ演出において変動する装飾図柄８Ｃがランダムに移動し、第２リーチ演出において変動する装飾図柄８Ｃもランダムに移動することで、同一変動において、異なる２つのリーチ演出を実現する構成としてもよい。
なお、第１リーチ演出と第２リーチ演出の順番を逆にして、第２リーチ演出の後に第１リ

ーチ演出を実行するようにしてもよい。
【０６０７】
［態様例］
本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。
[態様Ｄ３－１]
複数種類の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第１の表示演出をおこなう場合があり、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第２の表示演出をおこなう場合があり、
前記第１の表示演出は、装飾図柄を用いて第１の態様のリーチ状態を形成する演出であり、
前記第２の表示演出は、前記装飾図柄を用いて前記第１の態様とは異なる第２の態様のリーチ状態を形成する演出であり、
前記第１の表示演出と前記第２の表示演出とを含む組み合わせ演出がおこなわれる場合があり、
前記組み合わせ演出では、同一変動において、前記第１の表示演出と前記第２の表示演出とがおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
[態様Ｄ３－２]
態様１に記載の遊技機であって、
前記組み合わせ演出では、前記第１の表示演出の後、前記第２の表示演出がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
[態様Ｄ３－３]
態様１または態様２に記載の遊技機であって、
前記第１の態様のリーチ状態は、停止された装飾図柄と変動する装飾図柄とを含んでおり、前記変動する装飾図柄が第１の方向に移動する態様であり、
前記第２の態様のリーチ状態は、停止された装飾図柄と変動する装飾図柄とを含んでおり、前記変動する装飾図柄が前記第１の方向とは異なる第２の方向に移動する態様である、
ことを特徴とする遊技機。
[態様Ｄ３－４]
態様１ないし態様３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第２の方向は、前記第１の方向の反対方向である、
ことを特徴とする遊技機。
[態様Ｄ３－５]
態様１ないし態様４までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第４の表示演出をおこなう場合があり、
前記第４の表示演出は、擬似連をおこなう演出であり、
前記組み合わせ演出では、前記第１の表示演出の後、前記第４の表示演出がおこなわれ、その後、前記第２の表示演出がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
【０６０８】
以下に図１１９～図１２１を用いて特殊図柄変動演出について説明する。この特殊図柄変動演出は、例えば、特別図柄の変動表示の開始時などに実行され得る。
［特殊図柄変動演出Ａ］
図１１９は、特殊図柄変動演出Ａを説明するための図である。
まず、特殊図柄変動演出Ａでは、図１１９（Ａ）に示すように、第１図柄変動演出が実

行される。この第１図柄変動演出では、数字図柄のみから構成される装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを用いて変動演出が実行される。この数字図柄のみから構成される装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを、通常装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒとも呼ぶ。次に、図１１９（Ｂ）に示すように、第１図柄擬似連演出が実行される。この第１図柄擬似連演出は、装飾図柄８Ｌと装飾図柄８Ｒが停止した状態で、装飾図柄８Ｃが擬似連示唆図柄で停止される演出である。装飾図柄８Ｌと装飾図柄８Ｒとは、数字図柄の数字が一つ違う状態となっている。次に、図１１９（Ｃ）に示すように、第２図柄変動演出が実行される。この第２図柄変動演出では、数字図柄に見方キャラクタ画像Ｄ４１が付加された装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを用いて変動演出が実行される。この数字図柄に見方キャラクタ画像Ｄ４１が付加された装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを、第１特殊装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒとも呼ぶ。第１特殊装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒでは、数字図柄が異なっていてもすべての図柄に見方キャラクタ画像Ｄ４１が付加された状態である。次に、図１１９（Ｄ）に示すように、第２図柄擬似連演出が実行される。この第２図柄擬似連演出は、第１特殊装飾図柄８Ｌと第１特殊装飾図柄８Ｒが停止した状態で、装飾図柄８Ｃが擬似連示唆図柄で停止される演出である。第１特殊装飾図柄８Ｌと第１特殊装飾図柄８Ｒとは、数字図柄の数字が一つ違う状態となっている。

なお、図１１９（Ａ）～（Ｄ）は、同じ変動の演出である。

【０６０９】

［特殊図柄変動演出Ｂ］

図１２０は、特殊図柄変動演出Ｂを説明するための図である。

まず、特殊図柄変動演出Ｂでは、図１２０（Ａ）に示すように、第１図柄変動演出が実行される。この第１図柄変動演出では、第１特殊装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを用いて変動演出が実行される。次に、図１２０（Ｂ）に示すように、第１図柄擬似連演出が実行される。この第１図柄擬似連演出は、装飾図柄８Ｌと装飾図柄８Ｒが停止した状態で、装飾図柄８Ｃが擬似連示唆図柄で停止される演出である。装飾図柄８Ｌと装飾図柄８Ｒとは、数字図柄の数字が一つ違う状態となっている。次に、図１２０（Ｃ）に示すように、第２図柄変動演出が実行される。この第２図柄変動演出では、数字図柄に見方キャラクタ画像Ｄ４１が付加された第１特殊装飾図柄にさらに見方キャラクタの名前画像Ｄ４２が付加された装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを用いて変動演出が実行される。この第１特殊装飾図柄にさらに見方キャラクタの名前画像Ｄ４２が付加された装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを、第２特殊装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒとも呼ぶ。図１２０（Ｃ）の名前画像Ｄ４２は、「ＯＡＲＯ」と表されている。第特殊装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒでは、数字図柄が異なっていてもすべての図柄に名前画像Ｄ４２が付加された状態である。次に、図１２０（Ｄ）に示すように、第２図柄擬似連演出が実行される。この第２図柄擬似連演出は、第２特殊装飾図柄８Ｌと第２特殊装飾図柄８Ｒが停止した状態で、装飾図柄８Ｃが擬似連示唆図柄で停止される演出である。第２特殊装飾図柄８Ｌと第２特殊装飾図柄８Ｒとは、数字図柄の数字が一つ違う状態となっている。

なお、図１２０（Ａ）～（Ｄ）は、同じ変動の演出である。

【０６１０】

［特殊図柄変動演出Ｃ］

図１２１は、特殊図柄変動演出Ｃを説明するための図である。

まず、特殊図柄変動演出Ｃでは、図１２１（Ａ）に示すように、第１図柄変動演出が実行される。この第１図柄変動演出では、第３特殊装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを用いて変動演出が実行される状態となっている。この第３特殊装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、数字図柄とキャラクタ画像とが付加され、数字図柄ごとに付加されるキャラクタが異なる構成となっている。例えば、数字図柄が７の装飾図柄には、見方キャラクタ画像Ｄ４１が付加され、数字図柄が６の装飾図柄には、敵キャラクタＤ４３が付加される。次に、図１２１（Ｂ）に示すように、第１図柄擬似連演出が実行される。この第１図柄擬似連演出は、第３特殊装飾図柄８Ｌと第３特殊装飾図柄８Ｒが停止した状態で、装飾図柄８Ｃが擬似連示唆図柄で停止される演出である。装飾図柄８Ｌと装飾図柄８Ｒとは、数字図柄の数字が一つ

違う状態となっている。次に、図１２１（Ｃ）に示すように、第２図柄変動演出が実行される。この第２図柄変動演出では、第４特殊装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを用いて変動演出が実行される。この第４特殊装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、数字図柄とキャラクタ画像と名前画像とが付加され、数字図柄ごとに付加されるキャラクタおよび名前画像とが異なる構成となっている。例えば、数字図柄が７の装飾図柄には、見方キャラクタ画像Ｄ４１と名前画像Ｄ４２が付加され、数字図柄が６の装飾図柄には、敵キャラクタＤ４３と名前画像Ｄ４４が付加される。名前画像Ｄ４４は、「ＯＯＲＯ」と表されている。次に、図１２１（Ｄ）に示すように、第２図柄擬似連演出が実行される。この第２図柄擬似連演出は、第４特殊装飾図柄８Ｌと第４特殊装飾図柄８Ｒが停止した状態で、装飾図柄８Ｃが擬似連示唆図柄で停止される演出である。第４特殊装飾図柄８Ｌと第４特殊装飾図柄８Ｒとは、数字図柄の数字が一つ違う状態となっている。

なお、図１２１（Ａ）～（Ｄ）は、同じ変動の演出である。

【０６１１】

［効果例］

以下に、演出の効果例を示す。

［効果１］

上記実施形態の遊技機１では、特殊図柄変動演出において、第１図柄変動演出の装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、１つ以上の要素を含み、第２図柄変動演出の装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、第１図柄変動演出での装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒに含まれる要素に加えて、第１図柄変動演出での装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒにはない新たな要素を含む構成となっている。この構成によれば、要素が異なる装飾図柄によって２つの変動演出が行われるので、遊技の興趣を向上させることができる。

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、特殊図柄変動演出において、第１図柄変動演出の後に第２図柄変動演出が実行される。この構成によれば、第１図柄変動演出の後に、第２図柄変動演出が行われるので、遊技の興趣を向上させることができる。

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、特殊図柄変動演出において、同一変動において、第１図柄変動演出と第２図柄変動演出とは行われる。この構成によれば、同一変動で第１図柄変動演出と第２図柄変動演出とが行われるので、遊技の興趣を向上させることができる。

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、特殊図柄変動演出Ｂにおいて、第２図柄変動演出では、特殊図柄変動演出における第２図柄変動演出の装飾図柄に含まれる要素（見方キャラクタ画像Ｄ４１）を用いて、所定の演出がおこなわれる（後述の変形例３）。この構成によれば、装飾図柄に含まれる要素を用いた演出が行われるので、遊技の興趣を向上させることができる。

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、特殊図柄変動演出において、数字図柄を含む装飾図柄による変動演出を行い、数字図柄と見方キャラクタ画像Ｄ４１を含む装飾図柄による変動演出を行い、その後、数字図柄と見方キャラクタ画像Ｄ４１とさらに味方キャラクタの名前画像Ｄ４２とを含む装飾図柄による変動演出を行う（後述の変形例１）。この構成によれば、要素の数がそれぞれ異なる３つの変動演出を行うので、遊技の興趣を向上させることができる。

【０６１２】

［変形例］

以下に、演出の変形例を示す。

［変形例１］

上記実施形態の遊技機１では、特殊図柄変動演出において、通常装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒ、第１特殊装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒ、第２特殊装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒ、第３特殊装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒ、および、第４特殊装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒのうちの３つ

以上を組み合わせて、同一変動内で、変動演出を実現するようにしてもよい。
例えば、同一変動内において、通常装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを用いて演出を行い、次に、第１特殊装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを用いて演出を行い、次に、第２特殊装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを用いて演出を行うようにしてもよい。
また、同一変動内において、通常装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを用いて演出を行い、次に、第３特殊装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを用いて演出を行い、次に、第４特殊装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを用いて演出を行うようにしてもよい。
さらに、同一変動内において、通常装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを用いて演出を行い、次に、第１特殊装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを用いて演出を行い、次に、第２特殊装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを用いて演出を行い、次に、第３特殊装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを用いて演出を行うようにしてもよい。
また、これらの演出の順番を組み替えてもいい。例えば、同一変動内において、第２装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを用いて演出を行い、次に、第１特殊装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを用いて演出を行い、次に、通常装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを用いて演出を行うようにしてもよい。
また、これらの装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの組み合わせ演出をモードごとに対応させてもいい。例えば、モードＡでは、特殊図柄変動演出Ａを行い、モードＢでは、特殊図柄変動演出Ｂを行い、モードＣでは、特殊図柄変動演出Ｃを行うようにしてもよい。

【０６１３】

［変形例２］
上記実施形態の遊技機１では、特殊図柄変動演出を同一変動内で行うようにしているが、本発明はこれに限られるものではなく、複数の変動に別けて行うようにしてもよい。例えば、特殊図柄変動演出Ａにおいて、図１１９（Ａ），（Ｂ）を同一変動内で行い、図１１９（Ｃ），（Ｄ）を次の変動内で行うようにしてもよい。

【０６１４】

［変形例３］
上記実施形態の遊技機１では、特殊図柄変動演出Ａ～Ｃにおいて、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒに含まれる要素を含む画像を用いて所定の演出（例えば、リーチ演出、擬似連演出、チャンスアップ演出、先読み演出、大当たり示唆演出）を行うようにしてもよい。例えば、特殊図柄変動演出Ａの第２図柄変動演出の装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが含む見方キャラクタ画像Ｄ４１を用いて、チャンスアップ演出を行うようにしてもよい。この場合、見方キャラクタ画像Ｄ４１を用いたチャンスアップ演出を第２図柄変動演出の後に行うようにしてもよい。

【０６１５】

［態様例］
本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。
[態様Ｄ４－１]
複数種類の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第１の表示演出をおこなう場合があり、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第２の表示演出をおこなう場合があり、
前記第１の表示演出は、装飾図柄を第１の態様で表示する演出であり、
前記第２の表示演出は、前記装飾図柄を前記第１の態様とは異なる前記第２の態様で表示する演出であり、
前記第１の態様の装飾図柄は、１つ以上の要素を含み、
前記第２の態様の装飾図柄は、前記第１の態様の装飾図柄に含まれる要素に加えて、前記第１の態様の装飾図柄にはない新たな要素を含む、
ことを特徴とする遊技機。
[態様Ｄ４－２]

態様１に記載の遊技機であって、
前記第１の表示演出と前記第２の表示演出とを含む組み合わせ演出がおこなわれる場合があり、
前記組み合わせ演出では、前記第１の表示演出の後に、前記第２の表示演出がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
[態様Ｄ４－３]
態様２に記載の遊技機であって、
前記第１の表示演出と前記第２の表示演出とを含む組み合わせ演出がおこなわれる場合があり、
前記組み合わせ演出では、同一変動において、前記第１の表示演出の後に、前記第２の表示演出がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
[態様Ｄ４－４]
態様１ないし態様３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第３の表示演出をおこなう場合があり、
前記第３の表示演出は、前記第２の態様の前記装飾図柄に含まれる要素を含む画像とを用いておこなう演出である、
ことを特徴とする遊技機。
[態様Ｄ４－５]
態様１ないし態様４までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第４の表示演出をおこなう場合があり、
前記第４の表示演出は、前記装飾図柄を前記第２の態様とは異なる第３の態様で表示する演出であり、
前記第３の態様の装飾図柄は、前記第２の態様の装飾図柄に含まれる要素に加えて、前記第２の態様の装飾図柄にはない新たな要素を含み、
前記第１の表示演出と前記第２の表示演出と前記第４の表示演出とを含む組み合わせ演出がおこなわれる場合があり、
前記組み合わせ演出では、前記第１の表示演出の後に、前記第２の表示演出がおこなわれ、前記第２の表示演出の後に、前記第４の表示演出がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
【０６１６】
以下に図１２２～図１２４を用いてはずれ以外示唆演出について説明する。このはずれ以外示唆演出は、例えば、特別図柄の変動表示の開始時などに実行され得る。
［はずれ以外示唆演出Ａ］
図１２２は、はずれ以外示唆演出Ａを説明するための図である。
まず、はずれ以外示唆演出Ａでは、図１２２（Ａ）に示すように、当該変動演出が実行される。この当該変動演出は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを変動させ、種々のキャラクタなどを登場させ、種々の表示を行う演出である。次に、図１２２（Ｂ）に示すように、はずれ図柄配列停止演出が実行される。このはずれ図柄配列停止演出は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを用いてはずれを表すはずれ図柄配列を停止させる演出である。図１２２（Ｂ）では、はずれ図柄配列として、装飾図柄８Ｌに７図柄、装飾図柄８Ｒに６図柄が用いられ、装飾図柄８Ｃに特殊図柄が用いられる。この特殊図柄を含むはずれ図柄配列は、はずれ以外の示唆をしている。具体的には、この特殊図柄を含むはずれ図柄配列は、はずれとは別に、保留のいずれかで大当たりすることを示唆している。次に、図１２２（Ｃ）に示すように、次変動演出が実行される。この次変動演出は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを変動させ、種々のキャラクタなどを登場させ、種々の表示を行う演出である。次に、図１２２（Ｄ）に示すように、大当たり図柄配列停止演出が実行される。この大当たり図柄配列停

止演出は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを用いて大当たりを表す大当たり図柄配列を停止させる演出である。図１２２（Ｄ）では、大当たり図柄配列として、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを用いて７図柄のぞろ目を形成している。

なお、図１２２（Ａ），（Ｂ）が当該変動にかかる演出であり、図１２２（Ｃ），（Ｄ）が次変動にかかる演出である。図１２２（Ｃ），（Ｄ）は、当該変動演出に対して次の次の変動にかかる演出でもいいし、当該変動に対して次の次の次の変動にかかる演出でもいいし、当該変動に対して次の次の次の次の変動にかかる演出でもいい。すなわち、図１２２（Ｂ）で特殊図柄を含むはずれ図柄配列を停止した後、大当たりのある変動で図１２２（Ｃ），（Ｄ）が実行される。この場合、図１２２（Ａ），（Ｂ）の当該変動にかかる演出が行われた後、図１２２（Ｃ），（Ｄ）にかかる演出（大当たりする演出）が行われるまでの間に、所定の変動がある場合には、その変動においても、特殊図柄を含むはずれ図柄配列を停止表示させる。

【０６１７】

［はずれ以外示唆演出Ｂ］

図１２３は、はずれ以外示唆演出Ｂを説明するための図である。

まず、はずれ以外示唆演出Ｂでは、図１２３（Ａ）に示すように、当該変動演出が実行される。この当該変動演出は、表示画面７ａの略中央で装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを変動させ、また、表示画面７ａの上部右で装飾図柄９Ｌ，９Ｃ，９Ｒを変動させ、種々のキャラクタなどを登場させ、種々の表示を行う演出である。装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、装飾図柄９Ｌ，９Ｃ，９Ｒよりも大きく形成されている。次に、図１２３（Ｂ）に示すように、はずれ図柄配列停止演出が実行される。このはずれ図柄配列停止演出は、表示画面７ａの略中央で装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを用いてはずれを表すはずれ図柄配列を停止させる共に、表示画面７ａの上部右で装飾図柄９Ｌ，９Ｃ，９Ｒを用いてはずれ図柄配列を停止させる演出である。図１２３（Ｂ）では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを用いたはずれ図柄配列として、装飾図柄８Ｌに７図柄、装飾図柄８Ｃと装飾図柄８Ｒに６図柄が用いられている。また、装飾図柄９Ｌ，９Ｃ，９Ｒを用いたはずれ図柄配列として、装飾図柄９Ｌに７図柄、装飾図柄９Ｒに６図柄が用いられ、装飾図柄９Ｃに特殊図柄が用いられる。この特殊図柄を含む装飾図柄９Ｌ，９Ｃ，９Ｒによるはずれ図柄配列は、はずれ以外の示唆をしている。具体的には、この特殊図柄を含む装飾図柄９Ｌ，９Ｃ，９Ｒによるはずれ図柄配列は、はずれとは別に、保留のいずれかで大当たりすることを示唆している。

【０６１８】

次に、図１２３（Ｃ）に示すように、次変動演出が実行される。この次変動演出は、表示画面７ａの略中央で装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを変動させ、また、表示画面７ａの上部右で装飾図柄９Ｌ，９Ｃ，９Ｒを変動させ、種々のキャラクタなどを登場させ、種々の表示を行う演出である。次に、図１２３（Ｄ）に示すように、大当たり図柄配列停止演出が実行される。この大当たり図柄配列停止演出は、表示画面７ａの略中央で装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを用いて大当たりを表す大当たり図柄配列を停止させると共に、表示画面７ａの上部右で装飾図柄９Ｌ，９Ｃ，９Ｒを用いて大当たり図柄配列を停止させる演出である。図１２３（Ｄ）では、大当たり図柄配列として、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒおよび装飾図柄９Ｌ，９Ｃ，９Ｒを用いて７図柄のぞろ目を形成している。なお、図１２３（Ａ），（Ｂ）が当該変動にかかる演出であり、図１２３（Ｃ），（Ｄ）が次変動にかかる演出である。図１２３（Ｃ），（Ｄ）は、当該変動演出に対して次の次の変動にかかる演出でもいいし、当該変動に対して次の次の次の変動にかかる演出でもいいし、当該変動に対して次の次の次の次の変動にかかる演出でもいい。すなわち、図１２３（Ｂ）で特殊図柄を含むはずれ図柄配列を停止した後、大当たりのある変動で図１２３（Ｃ），（Ｄ）が実行される。この場合、図１２３（Ａ），（Ｂ）の当該変動にかかる演出が行われた後、図１２３（Ｃ），（Ｄ）にかかる演出（大当たりする演出）が行われるまでの間に、所定の変動がある場合には、その変動においても、特殊図柄を含むはずれ図柄配列を停止表示させる。

【０６１９】

［はずれ以外示唆演出Ｃ］
図１２４は、はずれ以外示唆演出Ｃを説明するための図である。
まず、はずれ以外示唆演出Ｃでは、図１２４（Ａ）に示すように、当該変動演出が実行される。この当該変動演出は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを変動させ、種々のキャラクタなどを登場させ、種々の表示を行う演出である。
【０６２０】
次に、図１２４（Ｂ）に示すように、はずれ図柄配列停止演出が実行される。このはずれ図柄配列停止演出は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを用いてはずれを表すはずれ図柄配列を停止させる演出である。図１２４（Ｂ）では、はずれ図柄配列として、装飾図柄８Ｌに７図柄、装飾図柄８Ｒに６図柄が用いられ、装飾図柄８Ｃに特殊図柄が用いられる。この特殊図柄を含むはずれ図柄配列は、はずれ以外の示唆をしている。具体的には、この特殊図柄を含むはずれ図柄配列は、はずれとは別に、保留のいずれかで擬似連演出が起こることを示唆している。次に、図１２４（Ｃ）に示すように、次変動演出が実行される。この次変動演出は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを変動させ、種々のキャラクタなどを登場させ、種々の表示を行う演出である。次に、図１２４（Ｄ）に示すように、擬似連演出が実行される。この擬似連演出は、装飾図柄８Ｌと装飾図柄８Ｒが停止した状態で、装飾図柄８Ｃが擬似連示唆図柄で停止される演出である。なお、図１２４（Ａ），（Ｂ）が当該変動にかかる演出であり、図１２４（Ｃ），（Ｄ）が次変動にかかる演出である。図１２４（Ｃ），（Ｄ）は、当該変動演出に対して次の次の変動にかかる演出でもいいし、当該変動に対して次の次の次の変動にかかる演出でもいいし、当該変動に対して次の次の次の次の変動にかかる演出でもいい。すなわち、図１２４（Ｂ）で特殊図柄を含むはずれ図柄配列を停止した後、大当たりのある変動で図１２４（Ｃ），（Ｄ）が実行される。この場合、図１２４（Ａ），（Ｂ）の当該変動にかかる演出が行われた後、図１２４（Ｃ），（Ｄ）にかかる演出（大当たりする演出）が行われるまでの間に、所定の変動がある場合には、その変動においても、特殊図柄を含むはずれ図柄配列を停止表示させる。
【０６２１】
［効果例］
以下に、はずれ以外示唆演出の効果例を示す。
［効果１］
上記実施形態の遊技機１では、はずれ以外示唆演出において、変動演出の後にはずれ図柄配列停止演出が行われ、はずれ図柄配列停止演出で停止表示されるはずれ図柄配列は、はずれ以外の所定の示唆を行う特殊図柄を含む。この構成によれば、はずれ図柄配列が停止されても特殊図柄により所定の示唆が行われるので、遊技の興趣を向上させることができる。
［効果２］
上記実施形態の遊技機１では、はずれ以外示唆演出において、装飾図柄９Ｌ，９Ｃ，９Ｒを変動表示させるときに、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを変動表示させる構成となっている。この構成によれば、２つの装飾図柄による変動表示がおこなわれるので、遊技の興趣を向上させることができる。
［効果３］
上記実施形態の遊技機１では、はずれ以外示唆演出において、特殊図柄を含むはずれ図柄配列は、保留に大当たりがあることを示唆する表示を含む構成である。この構成によれば、はずれ図柄配列により保留に大当たりがあることが示唆されるので、遊技の興趣を向上させることができる。
［効果４］
上記実施形態の遊技機１では、はずれ以外示唆演出において、当該変動演出の後、特殊図柄を含むはずれ図柄配列で停止表示させた後、次変動でも特殊図柄を含むはずれ図柄配列で停止表示させる。この構成によれば、特殊図柄による所定の示唆が継続されるので、遊技の興趣を向上させることができる。
［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、はずれ以外示唆演出Ｂにおいて、特殊図柄を含むはずれ図柄配列停止演出の後、次の変動において、大当たり図柄配列停止演出がおおこなわれ、大当たり図柄配列には特殊図柄は含まない構成となっている。この構成によれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【０６２２】

［変形例］

以下に、はずれ以外示唆演出の変形例を示す。

［変形例１］

上記実施形態の遊技機１では、はずれ以外示唆演出Ａ～Ｃにおいて、特殊図柄を含むはずれ図柄配列は、はずれ以外の示唆として、保留のいずれかで大当たりすることの示唆や保留のいずれで擬似連演出が起こることの示唆をおこなっているが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、特殊図柄を含むはずれ図柄配列は、はずれ以外の示唆として、保留のいずれかで特定のリーチ演出（例えば、ストリーリーチ演出やプレミアムリーチ演出）が出現することの示唆、または、保留のいずれかで特定のキャラクタ（例えば、プレミアムキャラクタ）が出現することの示唆などをおこなうようにしてもよい。

【０６２３】

［変形例２］

上記実施形態の遊技機１では、はずれ以外示唆演出Ｂにおいて、装飾図柄９Ｌ，９Ｃ，９Ｒにのみ特殊図柄を含むはずれ図柄配列が形成される構成であったが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、装飾図柄９Ｌ，９Ｃ，９Ｒと装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒのいずれか一方、または、装飾図柄９Ｌ，９Ｃ，９Ｒと装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの両方に特殊図柄を含むはずれ図柄配列が形成される構成としてもよい。この場合、装飾図柄９Ｌ，９Ｃ，９Ｒと装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの両方に特殊図柄を含むはずれ図柄配列が形成された場合には、装飾図柄９Ｌ，９Ｃ，９Ｒと装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒのいずれか一方に特殊図柄を含むはずれ図柄配列が形成された場合よりも遊技者に有利な状態になることを示唆する構成であってもよい。例えば、装飾図柄９Ｌ，９Ｃ，９Ｒと装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの両方に特殊図柄を含むはずれ図柄配列が形成された場合には、保留内に２つ以上の大当たりが存在することを示唆するようにしてもよい。

【０６２４】

［変形例３］

上記実施形態の遊技機１では、はずれ以外示唆演出Ａ～Ｃにおいて、特殊図柄を含むはずれ図柄配列を停止した後、大当たりのある変動までの間に所定の変動がある場合には、その変動においても、特殊図柄を含むはずれ図柄配列を停止表示させる構成としているが、本発明はこれに限られるものではなく、特殊図柄を含むはずれ図柄配列を停止表示させないようにしてもよい。

【０６２５】

［態様例］

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[態様Ｄ５－１]

複数種類の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、

前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第１の表示演出をおこなう場合があり、

前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第２の表示演出をおこなう場合があり、

前記第１の表示演出は、装飾図柄を変動させる演出であり、

前記第２の表示演出は、前記装飾図柄を複数の態様のうちの一つの態様であるはずれ図柄配列で停止させる演出であり、

前記第１の表示演出と前記第２の表示演出とを含む組み合わせ演出がおこなわれる場合があり、

前記組み合わせ演出では、前記第１の表示演出の後、前記第２の表示演出がおこなわれ

、前記第２の表示演出において、前記装飾図柄を第１の態様のはずれ図柄配列で停止させる場合があり、
前記第１の態様のはずれ図柄配列は、はずれ以外の所定の示唆表示を含む、
ことを特徴とする遊技機。
[態様Ｄ５－２]
態様１に記載の遊技機であって、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第３の表示演出をおこなう場合があり、
前記第３の表示演出は、前記装飾図柄よりも大きい他の装飾図柄を変動させる演出であり、
前記組み合わせ演出は、前記第３の表示演出を含む場合があり、
前記組み合わせ演出では、前記第１の表示演出のときに、前記第３の表示演出がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
[態様Ｄ５－３]
態様１または態様２に記載の遊技機であって、
前記第１の態様のはずれ図柄配列は、前記所定の示唆表示として、保留に当たりがあることを示唆する表示を含む、
ことを特徴とする遊技機。
[態様Ｄ５－４]
態様１ないし態様３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記組み合わせ演出では、前記装飾図柄を前記第１の態様のはずれ図柄配列で停止させた後、次の変動において、再度、前記第１の表示演出がおこなわれ、その後、前記第２の表示演出がおこなわれ、当該第２の表示演出において、前記所定の示唆表示として特定の図柄を含む前記第１の態様のはずれ図柄配列で停止させる、
ことを特徴とする遊技機。
[態様Ｄ５－５]
態様１ないし態様４までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第４の表示演出をおこなう場合があり、
前記第４の表示演出は、前記装飾図柄を大当たり図柄配列で停止させる演出であり、
前記組み合わせ演出は、前記第４の表示演出を含む場合があり、
前記組み合わせ演出では、前記装飾図柄を前記第１の態様のはずれ図柄配列で停止させた後、次の変動において、再度、前記第１の表示演出がおこなわれ、その後、前記第４の表示演出がおこなわれ、
前記装飾図柄の大当たり配列は、前記所定の示唆表示を含まない
ことを特徴とする遊技機。
【０６２６】
以下に図１２５～図１２７を用いて装飾図柄移動演出について説明する。この装飾図柄移動演出は、例えば、特別図柄の変動表示の開始時などに実行され得る。
【０６２７】
［装飾図柄移動演出Ａ］
図１２５は、装飾図柄移動演出Ａを説明するための図である。
まず、装飾図柄移動演出Ａでは、図１２５（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが変動を開始する演出である。次に、図１２５（Ｂ）に示すように、装飾図柄手前移動リーチ演出が実行される。この装飾図柄手前移動リーチ演出では、装飾図柄８Ｌと装飾図柄８Ｒが同じ図柄で停止し、装飾図柄８Ｃが変動しているリーチ状態が形成され、リーチ状態において、装飾図柄８Ｃが左から右方向に移動すると共に、装飾図柄８Ｃが停止している装飾図柄８Ｌと装飾図柄８Ｒの手前側を移動する演出である。図１２５（Ｂ）では、７図柄を用いたリーチ状態が形成さ

れている。次に、図１２５（Ｃ）に示すように、擬似連演出が実行される。この擬似連演出では、装飾図柄８Ｌと装飾図柄８Ｒが同じ図柄で停止した状態で、装飾図柄８Ｃが擬似連示唆図柄で停止される演出である。装飾図柄８Ｃは、装飾図柄８Ｌと装飾図柄８Ｒに隣接して配置されると共に、装飾図柄８Ｌと装飾図柄８Ｒとの間に停止する。

なお、図１２５（Ａ）～（Ｃ）は同じ変動の演出である。

【０６２８】

［装飾図柄移動演出Ｂ］

図１２６は、装飾図柄移動演出Ｂを説明するための図である。

まず、装飾図柄移動演出Ｂでは、図１２６（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが変動を開始する演出である。次に、図１２６（Ｂ）に示すように、装飾図柄手前移動リーチ演出が実行される。この装飾図柄手前移動リーチ演出では、装飾図柄８Ｌと装飾図柄８Ｒが同じ図柄で停止し、装飾図柄８Ｃが変動しているリーチ状態が形成され、リーチ状態において、装飾図柄８Ｃが左から右方向に移動すると共に、装飾図柄８Ｃが停止している装飾図柄８Ｌと装飾図柄８Ｒの手前側を移動する演出である。図１２６（Ｂ）では、７図柄を用いたリーチ状態が形成されている。次に、図１２６（Ｃ）に示すように、装飾図柄後方移動リーチ演出が実行される。この装飾図柄後方移動リーチ演出では、装飾図柄８Ｌと装飾図柄８Ｒが同じ図柄で停止し、装飾図柄８Ｃが変動しているリーチ状態が形成され、リーチ状態において、装飾図柄８Ｃが左から右方向に移動すると共に、装飾図柄８Ｃが停止している装飾図柄８Ｌと装飾図柄８Ｒの後方側を移動する演出である。図１２６（Ｃ）では、７図柄を用いたリーチ状態が形成されている。

なお、図１２６（Ｃ）の装飾図柄後方移動リーチ演出の後に、図１２６（Ｂ）の装飾図柄手前移動リーチ演出を行うようにしてもよい。次に、図１２６（Ｄ）に示すように、擬似連演出が実行される。この擬似連演出では、装飾図柄８Ｌと装飾図柄８Ｒが同じ図柄で停止した状態で、装飾図柄８Ｃが擬似連示唆図柄で停止される演出である。装飾図柄８Ｃは、装飾図柄８Ｌと装飾図柄８Ｒに隣接して配置されると共に、装飾図柄８Ｌと装飾図柄８Ｒとの間に停止する。

なお、図１２６（Ａ）～（Ｄ）は同じ変動の演出である。

【０６２９】

［装飾図柄移動演出Ｃ］

図１２７は、装飾図柄移動演出Ｃを説明するための図である。

まず、装飾図柄移動演出Ｃでは、図１２７（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが変動を開始する演出である。次に、図１２７（Ｂ）に示すように、装飾図柄手前移動リーチ演出が実行される。この装飾図柄手前移動リーチ演出では、装飾図柄８Ｌと装飾図柄８Ｒが同じ図柄で停止し、装飾図柄８Ｃが変動しているリーチ状態が形成され、リーチ状態において、装飾図柄８Ｃが左から右方向に移動すると共に、装飾図柄８Ｃが停止している装飾図柄８Ｌと装飾図柄８Ｒの手前側を移動する演出である。図１２７（Ｂ）では、７図柄を用いたリーチ状態が形成されている。次に、図１２７（Ｃ）に示すように、装飾図柄後方移動リーチ演出が実行される。この装飾図柄後方移動リーチ演出では、装飾図柄８Ｌと装飾図柄８Ｒが同じ図柄で停止し、装飾図柄８Ｃが変動しているリーチ状態が形成され、リーチ状態において、装飾図柄８Ｃが右から左方向に移動すると共に、装飾図柄８Ｃが停止している装飾図柄８Ｌと装飾図柄８Ｒの後方側を移動する演出である。図１２７（Ｃ）では、７図柄を用いたリーチ状態が形成されている。次に、図１２７（Ｄ）に示すように、擬似連演出が実行される。この擬似連演出では、装飾図柄８Ｌと装飾図柄８Ｒが同じ図柄で停止した状態で、装飾図柄８Ｃが擬似連示唆図柄で停止される演出である。装飾図柄８Ｃは、装飾図柄８Ｌと装飾図柄８Ｒに隣接して配置されると共に、装飾図柄８Ｌと装飾図柄８Ｒとの間に停止する。

なお、図１２７（Ａ）～（Ｄ）は同じ変動の演出である。

【０６３０】

［効果例］

以下に、装飾図柄移動演出の効果例を示す。
［効果１］
上記実施形態の遊技機１では、装飾図柄移動演出において、変動開始演出後、装飾図柄手前移動リーチ演出が行われる。この構成によれば、装飾図柄が他の装飾図柄の手前を通過するように移動するので、遊技の興趣を向上させることができる。
［効果２］
上記実施形態の遊技機１では、装飾図柄移動演出において、装飾図柄８Ｌ，８Ｒとでリーチ状態が形成された状態で、装飾図柄８Ｃを装飾図柄８Ｌ，８Ｒの手前を通過させる演出である。この構成によれば、装飾図柄８Ｃが装飾図柄８Ｌ，８Ｒの手前を通過するように移動するので、遊技の興趣を向上させることができる。
［効果３］
上記実施形態の遊技機１では、装飾図柄移動演出において、変動開始演出における装飾図柄８Ｃの移動方向は下方向であり、装飾図柄手前移動リーチ演出における装飾図柄８Ｃの移動方向は横方向である。この構成によれば、遊技者は装飾図柄の動きを楽しむことができ、遊技の興趣を向上させることができる。
［効果４］
上記実施形態の遊技機１では、装飾図柄移動演出Ｂにおいて、装飾図柄手前移動リーチ演出が行われ、その後、装飾図柄後方移動リーチ演出が行われる。この構成によれば、遊技者は、装飾図柄の動きを楽しむことができ、遊技の興趣を向上させることができる。
［効果５］
上記実施形態の遊技機１では、装飾図柄移動演出において、装飾図柄手前移動リーチ演出の後、装飾図柄８Ｃを装飾図柄８Ｌ，８Ｒに隣接して停止表示させる擬似連演出が行われる。この構成によれば、遊技の興趣を向上させることができる。
【０６３１】
［変形例］
以下に、装飾図柄移動演出の変形例を示す。
［変形例１］
上記実施形態の遊技機１では、装飾図柄移動演出Ａ～Ｃにおいて、装飾図柄８Ｃは、装飾図柄８Ｌと装飾図柄８Ｒに隣接して配置されると共に、装飾図柄８Ｌと装飾図柄８Ｒとの間に停止する構成となっているが、本発明はこれに限られるものではなく、装飾図柄８Ｃは、装飾図柄８Ｌと装飾図柄８Ｒから離れて停止される構成でもよい。
【０６３２】
［変形例２］
上記実施形態の遊技機１では、装飾図柄移動演出Ａ～Ｃにおいて、装飾図柄手前移動リーチ演出は、リーチ状態（装飾図柄８Ｌと装飾図柄８Ｒとが同じ図柄）のときに、装飾図柄８Ｃが停止した装飾図柄８Ｌ，８Ｒの手前を移動する構成となっているが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、装飾図柄８Ｌと装飾図柄８Ｒとが異なる図柄で停止しているときにおいて、装飾図柄８Ｃが装飾図柄８Ｌ，８Ｒの手前を移動する構成でもよい。
【０６３３】
［変形例３］
上記実施形態の遊技機１では、装飾図柄移動演出Ａ～Ｃにおいて、装飾図柄手前移動リーチ演出は、装飾図柄８Ｌと装飾図柄８Ｒとが停止状態のときに、装飾図柄８Ｃが、装飾図柄８Ｌと装飾図柄８Ｒの手前を移動する構成となっているが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、装飾図柄８Ｌと装飾図柄８Ｒとが動いている状態のときに、装飾図柄８Ｃが装飾図柄８Ｌ，８Ｒの手前を移動する構成でもよい。
【０６３４】
［態様例］
本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。
[態様Ｄ６－１]

複数種類の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第１の表示演出をおこなう場合があり、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第２の表示演出をおこなう場合があり、
前記第１の表示演出は、第１の装飾図柄と第２の装飾図柄とを含む複数の装飾図柄を変動表示させる演出であり、
前記第２の表示演出は、前記第１の装飾図柄を停止状態とし、前記第２の装飾図柄を前記第１の装飾図柄の手前を通過するように移動させる演出であり、
前記第１の表示演出と前記第２の表示演出とを含む組み合わせ演出がおこなわれる場合があり、
前記組み合わせ演出では、前記第１の表示演出の後に、前記第２の表示演出がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
[態様Ｄ６－２]
態様１に記載の遊技機であって、
前記第２の表示演出は、前記第１の装飾図柄を含む装飾図柄によってリーチ状態が形成された状態で、前記第２の装飾図柄が前記第１の装飾図柄の手前を通過するように移動させる演出である、
ことを特徴とする遊技機。
[態様Ｄ６－３]
態様１または態様２に記載の遊技機であって、
前記第１の表示演出において、前記第２の装飾図柄の変動方向は、第１の方向であり、
前記第２の表示演出において、前記第２の装飾図柄の移動方向は、前記第１の方向とは異なる第２の方向である、
ことを特徴とする遊技機。
[態様Ｄ６－４]
態様１ないし態様３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第３の表示演出をおこなう場合があり、
前記第３の表示演出は、前記第１の装飾図柄を停止状態とし、前記第２の装飾図柄を前記第１の装飾図柄の後方を通過するように移動させる演出であり、
前記組み合わせ演出は、前記第３の表示演出を含む場合があり、
前記組み合わせ演出では、前記第１の表示演出の後に、前記第２の表示演出または前記第３の表示演出のうちのどちらか一方がおこなわれ、その後に、他方の表示演出がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
[態様Ｄ６－５]
態様１ないし態様４までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第４の表示演出をおこなう場合があり、
前記第４の表示演出は、停止状態の前記第１の装飾図柄に隣接させて、前記第２の装飾図柄を停止させる演出であり、
前記組み合わせ演出は、前記第４の表示演出を含む場合があり、
前記組み合わせ演出では、前記第１の表示演出の後に、前記第２の表示演出がおこなわれ、その後に前記第４の表示演出がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
【０６３５】
以下に図１２８～図１３０を用いて特殊擬似連演出Ａ～Ｃについて説明する。この特殊擬似連演出は、例えば、特別図柄の変動表示の開始時などに実行され得る。

【０６３６】
［特殊擬似連演出Ａ］
図１２８は、特殊擬似連演出Ａを説明するための図である。
まず、特殊擬似連演出Ａでは、図１２８（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが変動を開始する演出である。
【０６３７】
次に、図１２８（Ｂ）に示すように、第１擬似連演出が実行される。この第１擬似連演出では、装飾図柄８Ｌと装飾図柄８Ｒが同じ図柄で停止した状態で、装飾図柄８Ｃが擬似連示唆図柄Ｄ７２で停止される演出である。この擬似連示唆図柄Ｄ７２には、擬似連の継続を表すＮＥＸＴ画像と、リーチ演出示唆画像Ｄ７１とを含んでいる。リーチ演出示唆画像Ｄ７１は、味方キャラクタを表しており、言い換えれば、味方キャラクタが出現するリーチ演出に発展することを示唆している。すなわち、リーチ演出示唆画像Ｄ７１は、今後に発展するリーチ演出の種類を表している。また、リーチ演出示唆画像Ｄ７１は、擬似連示唆図柄Ｄ７２の背景画像として用いられている。リーチ演出示唆画像Ｄ７１は、青色を基調とした色で表される。
【０６３８】
次に、図１２８（Ｃ）に示すように、第２擬似連演出が実行される。この第２擬似連演出では、装飾図柄８Ｌと装飾図柄８Ｒが同じ図柄で停止した状態で、装飾図柄８Ｃが擬似連示唆図柄Ｄ７２Ａで停止される演出である。擬似連示唆図柄Ｄ７２Ａは、ＮＥＸＴ画像のみが示される。
【０６３９】
［特殊擬似連演出Ｂ］
図１２９は、特殊擬似連演出Ｂを説明するための図である。
まず、特殊擬似連演出Ｂでは、図１２９（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが変動を開始する演出である。
【０６４０】
次に、図１２９（Ｂ）に示すように、第１擬似連演出が実行される。この第１擬似連演出では、装飾図柄８Ｌと装飾図柄８Ｒが同じ図柄で停止した状態で、装飾図柄８Ｃが擬似連示唆図柄Ｄ７２で停止される演出である。この擬似連示唆図柄Ｄ７２には、擬似連の継続を表すＮＥＸＴ画像と、リーチ演出示唆画像Ｄ７１とを含んでいる。リーチ演出示唆画像Ｄ７１は、味方キャラクタを表しており、言い換えれば、味方キャラクタが出現するリーチ演出に発展することを示唆している。すなわち、リーチ演出示唆画像Ｄ７１は、今後に発展するリーチ演出の種類を表している。また、リーチ演出示唆画像Ｄ７１は、擬似連示唆図柄Ｄ７２の背景画像として用いられている。リーチ演出示唆画像Ｄ７１は、青色を基調とした色で表される。
【０６４１】
次に、図１２９（Ｃ）に示すように、第２擬似連演出が実行される。この第２擬似連演出では、装飾図柄８Ｌと装飾図柄８Ｒが同じ図柄で停止した状態で、装飾図柄８Ｃが擬似連示唆図柄Ｄ７３で停止される演出である。擬似連示唆図柄Ｄ７３には、擬似連の継続を表すＮＥＸＴ画像と、リーチ演出示唆画像Ｄ７４とを含んでいる。リーチ演出示唆画像Ｄ７４は、敵キャラクタを表しており、言い換えれば、敵キャラクタが出現するリーチ演出に発展することを示唆している。すなわち、リーチ演出示唆画像Ｄ７４は、今後に発展するリーチ演出の種類を表している。また、リーチ演出示唆画像Ｄ７４は、擬似連示唆図柄Ｄ７２の背景画像として用いられている。リーチ演出示唆画像Ｄ７４は、赤色を基調とした色で表される。リーチ演出示唆画像Ｄ７４は、リーチ演出示唆画像Ｄ７１と比較して、大当たり期待度が高いリーチ演出に発展することを示唆している。言い換えれば、リーチ演出示唆画像Ｄ７４の色（赤色）は、リーチ演出示唆画像Ｄ７１の色（青色）よりも大当たり期待度が高いことを示唆している。
【０６４２】
［特殊擬似連演出Ｃ］

図１３０は、特殊擬似連演出Ｃを説明するための図である。
まず、特殊擬似連演出Ｃでは、図１３０（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが変動を開始する演出である。
【０６４３】
次に、図１３０（Ｂ）に示すように、第１リーチ予告演出が実行される。第１リーチ予告演出は、リーチ予告画像Ｄ７５が表示される演出である。リーチ予告画像Ｄ７５は、今後に発展するリーチ演出を予告している。図１３０（Ｂ）に示されるリーチ予告画像Ｄ７５は、リーチ予告として、味方キャラクタが出現するＯＡＲＯリーチに発展することを示唆している。
【０６４４】
次に、図１３０（Ｃ）に示すように、第１擬似連演出が実行される。この第１擬似連演出では、装飾図柄８Ｌと装飾図柄８Ｒが同じ図柄で停止した状態で、装飾図柄８Ｃが擬似連示唆図柄Ｄ７２で停止される演出である。この擬似連示唆図柄Ｄ７２には、擬似連の継続を表すＮＥＸＴ画像と、リーチ演出示唆画像Ｄ７１とを含んでいる。リーチ演出示唆画像Ｄ７１は、味方キャラクタを表しており、言い換えれば、味方キャラクタが出現するリーチ演出に発展することを示唆している。すなわち、リーチ演出示唆画像Ｄ７１は、今後に発展するリーチ演出の種類を表している。このリーチ演出示唆画像Ｄ７１は、リーチ予告画像Ｄ７５と連携しており、共に味方キャラクタが出現するＯＡＲＯリーチに発展することを示唆している。また、リーチ演出示唆画像Ｄ７１は、擬似連示唆図柄Ｄ７２の背景画像として用いられている。リーチ演出示唆画像Ｄ７１は、青色を基調とした色で表される。
【０６４５】
次に、図１３０（Ｄ）に示すように、第２リーチ予告演出が実行される。第２リーチ予告演出は、リーチ予告画像Ｄ７６が表示される演出である。リーチ予告画像Ｄ７６は、今後に発展するリーチ演出を予告している。図１３０（Ｄ）に示されるリーチ予告画像Ｄ７６は、リーチ予告として、敵キャラクタが出現するＯＯＲＯリーチに発展することを示唆している。
【０６４６】
次に、図１３０（Ｅ）に示すように、第２擬似連演出が実行される。この第２擬似連演出では、装飾図柄８Ｌと装飾図柄８Ｒが同じ図柄で停止した状態で、装飾図柄８Ｃが擬似連示唆図柄Ｄ７３で停止される演出である。擬似連示唆図柄Ｄ７３には、擬似連の継続を表すＮＥＸＴ画像と、リーチ演出示唆画像Ｄ７４とを含んでいる。リーチ演出示唆画像Ｄ７４は、敵キャラクタを表しており、言い換えれば、敵キャラクタが出現するリーチ演出に発展することを示唆している。すなわち、リーチ演出示唆画像Ｄ７４は、今後に発展するリーチ演出の種類を表している。このリーチ演出示唆画像Ｄ７４は、リーチ予告画像Ｄ７６と連携しており、共に敵キャラクタが出現するＯＯＲＯリーチに発展することを示唆している。また、リーチ演出示唆画像Ｄ７４は、擬似連示唆図柄Ｄ７２の背景画像として用いられている。リーチ演出示唆画像Ｄ７４は、赤色を基調とした色で表される。
【０６４７】
［効果例］
以下に、特殊擬似連演出の効果例を示す。
［効果１］
上記実施形態の遊技機１では、特殊擬似連演出において、第１擬似連演出が行われ、第１擬似連演出では、擬似連演出を示唆する擬似連示唆図柄Ｄ７２が表示され、擬似連示唆図柄Ｄ７２内に擬似連演出とは異なる示唆をするリーチ演出示唆画像Ｄ７１が表示される。この構成によれば、擬似連示唆図柄Ｄ７２内に擬似連演出とは異なる示唆をするリーチ演出示唆画像Ｄ７１が表示されるので、遊技の興趣を向上させることができる。
［効果２］
上記実施形態の遊技機１では、特殊擬似連演出Ｂにおいて、第１擬似連演出の後に、第２擬似連演出が行われ、第２擬似連演出でも、擬似連演出を示唆する擬似連示唆図柄Ｄ７

３が表示され、擬似連示唆図柄Ｄ７３内に擬似連演出とは異なる示唆をするリーチ演出示唆画像Ｄ７４が表示される。この構成によれば、第１擬似連演出に加えて第２擬似連演出でも、擬似連示唆図柄Ｄ７３内に擬似連演出とは異なる示唆をするリーチ演出示唆画像Ｄ７４が表示されるので、遊技の興趣を向上させることができる。

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、特殊擬似連演出において、第１擬似連演出や第２擬似連演出で用いられるリーチ演出示唆画像Ｄ７１やリーチ演出示唆画像Ｄ７４は、リーチ演出の種類を示唆する画像である。この構成によれば、リーチ演出の種類を遊技者は知ることができるので、遊技の興趣を向上させることができる。

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、特殊擬似連演出において、特殊擬似連演出において、第１擬似連演出や第２擬似連演出で用いられるリーチ演出示唆画像Ｄ７１やリーチ演出示唆画像Ｄ７４は、擬似連示唆図柄Ｄ７２や擬似連示唆図柄Ｄ７３の背景画像である。この構成によれば、背景画像によりリーチ演出の種類を遊技者は知ることができるので、遊技の興趣を向上させることができる。

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、特殊擬似連演出において、第１擬似連演出や第２擬似連演出で用いられるリーチ演出示唆画像Ｄ７１やリーチ演出示唆画像Ｄ７４は、キャラクタ画像である。この構成によれば、キャラクタ画像により容易にリーチ演出の種類を遊技者は知ることができるので、遊技の興趣を向上させることができる。

【０６４８】

［変形例］

以下に、特殊擬似連演出の変形例を示す。

［変形例１］

上記実施形態の遊技機１では、特殊擬似連演出Ａにおいて、第１擬似連演出で擬似連示唆図柄Ｄ７２の背景画像としてリーチ演出示唆画像Ｄ７１を表示し、第２擬似連演出では、リーチ演出示唆画像Ｄ７１を含まない擬似連示唆図柄Ｄ７２Ａを表示するようにしているが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、第３擬似連演出がある場合に、第２擬似連演出で擬似連示唆図柄Ｄ７２の背景画像としてリーチ演出示唆画像Ｄ７１を表示し、第３擬似連演出では、リーチ演出示唆画像Ｄ７１を含まない擬似連示唆図柄Ｄ７２Ａを表示するようにしてもよい。

【０６４９】

［変形例２］

上記実施形態の遊技機１では、特殊擬似連演出Ａ～Ｃにおいて、擬似連示唆図柄Ｄ７２や擬似連示唆図柄Ｄ７３内に表示するリーチ演出示唆画像Ｄ７１やリーチ演出示唆画像Ｄ７４は、特定のリーチ演出への発展を示唆しているが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、擬似連示唆図柄Ｄ７２や擬似連示唆図柄Ｄ７３内に、チャンスアップを示唆するチャンスアップ示唆画像を表示してもいいし、大当たりを示唆する大当たり示唆画像を表示してもいいし、先読み演出を示唆する先読み演出示唆画像を表示するようにしてもよい。

【０６５０】

［変形例３］

上記実施形態の遊技機１では、特殊擬似連演出Ａ～Ｃにおいて、リーチ演出示唆画像Ｄ７１やリーチ演出示唆画像Ｄ７４は、擬似連示唆図柄Ｄ７２や擬似連示唆図柄Ｄ７３の背景画像として表示されているが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、リーチ演出示唆画像Ｄ７１やリーチ演出示唆画像Ｄ７４は、擬似連示唆図柄Ｄ７２や擬似連示唆図柄Ｄ７３の一部分として表示されてもいいし、リーチ演出示唆画像Ｄ７１やリーチ演出示唆画像Ｄ７４は、擬似連示唆図柄Ｄ７２や擬似連示唆図柄Ｄ７３の前面に表示され、ＮＥＸＴ画像が背景にある状態でもいい。

【０６５１】

［変形例４］
上記実施形態の遊技機１では、特殊擬似連演出Ａ～Ｃにおいて、リーチ演出示唆画像Ｄ７１やリーチ演出示唆画像Ｄ７４は、キャラクタ画像であるが、本発明はこれに限られるものではなく、文字画像や風景画像など他の画像でもよい。
【０６５２】
［態様例］
本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。
[態様Ｄ７－１]
複数種類の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第１の表示演出をおこなう場合があり、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第２の表示演出をおこなう場合があり、
前記第１の表示演出は、第１の擬似連演出を行う演出であり、
前記第２の表示演出は、前記第１の擬似連演出とは異なる第２の擬似連演出を行う演出であり、
前記第１の擬似連演出は、擬似連演出を示唆する第１の擬似連示唆画像を表示する演出であり、
前記第１の表示演出と前記第２の表示演出とを含む組み合わせ演出がおこなわれる場合があり、
前記組み合わせ演出では、前記第１の表示演出の後に、前記第２の表示演出がおこなわれ、前記第１の表示演出では、前記第１の擬似連示唆画像内に擬似連演出とは異なる演出の示唆をする第１の特定示唆画像が表示される場合がある、
ことを特徴とする遊技機。
[態様Ｄ７－２]
態様１に記載の遊技機であって、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第４の表示演出をおこなう場合があり、
前記第２の擬似連演出は、擬似連演出を示唆する第２の擬似連示唆画像を表示する演出であり、
前記組み合わせ演出において、前記第２の表示表示では、前記第２の擬似連示唆画像内に擬似連演出とは異なる演出の示唆をする第２の特定示唆画像が表示される場合がある、
ことを特徴とする遊技機。
[態様Ｄ７－３]
態様１または態様２に記載の遊技機であって、
前記特定示唆画像は、リーチ演出の種類を示唆する画像である、
ことを特徴とする遊技機。
[態様Ｄ７－４]
態様１ないし態様３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記特定示唆画像は、前記擬似連示唆画像の背景画像である、
ことを特徴とする遊技機。
[態様Ｄ７－５]
態様１ないし態様４までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記特定示唆画像は、キャラクタ画像である、
ことを特徴とする遊技機。
【０６５３】
以下に図１３１～図１３３を用いて通常擬似連演出、擬似連示唆画像使用演出Ａ，Ｂについて説明する。この保留対応演出は、例えば、特別図柄の変動表示の開始時などに実行され得る。
【０６５４】

［通常擬似連演出］
図１３１は、通常擬似連演出を説明するための図である。
まず、通常擬似連演出では、図１３１（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが変動を開始する演出である。
【０６５５】
次に、図１３１（Ｂ）に示すように、第１擬似連演出が実行される。この第１擬似連演出では、装飾図柄８Ｌと装飾図柄８Ｒが同じ図柄で停止した状態で、装飾図柄８Ｃが擬似連示唆図柄で停止される演出である。この擬似連示唆図柄は、擬似連演出を示唆するＮＥＸＴ画像Ｄ８１を含んでいる。
【０６５６】
次に、図１３１（Ｃ）に示すように、第２擬似連演出が実行される。この第２擬似連演出では、装飾図柄８Ｌと装飾図柄８Ｒが同じ図柄で停止した状態で、装飾図柄８Ｃが擬似連示唆図柄で停止される演出である。この擬似連示唆図柄は、擬似連演出を示唆するＮＥＸＴ画像Ｄ８１を含んでいる。
なお、図１３１（Ａ）～（Ｃ）は、同じ変動での演出である。
【０６５７】
［擬似連示唆画像使用演出Ａ］
図１３２は、擬似連示唆画像使用演出Ａを説明するための図である。
まず、擬似連示唆画像使用演出Ａでは、図１３２（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが変動を開始する演出である。
【０６５８】
次に、図１３２（Ｂ）に示すように、大当たり示唆演出が実行される。この大当たり示唆演出では、通常擬似連演出で使用したＮＥＸＴ画像Ｄ８１が表示される。このＮＥＸＴ画像Ｄ８１は、大当たりを示唆する画像として機能する。
【０６５９】
次に、図１３２（Ｃ）に示すように、リーチ演出が実行される。このリーチ演出では、味方キャラクタＣＲＡが表示され、種々のアクションを起こす。
【０６６０】
次に、図１３２（Ｄ）に示すように、大当たり図柄配列停止演出が実行される。この大当たり図柄配列停止演出は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを用いて大当たりを表す大当たり図柄配列を停止させる演出である。図１３２（Ｄ）では、大当たり図柄配列として、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを用いて７図柄のぞろ目を形成している。
なお、図１３２（Ａ）～（Ｄ）は、同じ変動での演出である。
【０６６１】
［擬似連示唆画像使用演出Ｂ］
図１３３は、擬似連示唆画像使用演出Ｂを説明するための図である。
まず、擬似連示唆画像使用演出Ｂでは、図１３３（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが変動を開始する演出である。
【０６６２】
次に、図１３３（Ｂ）に示すように、大当たり示唆演出が実行される。この大当たり示唆演出では、通常擬似連演出で使用したＮＥＸＴ画像Ｄ８１が表示されると共に、第２可動役物１５が可動して第２態様（図４８参照）となる演出である。このＮＥＸＴ画像Ｄ８１は、大当たりを示唆する画像として機能する。
【０６６３】
次に、図１３３（Ｃ）に示すように、リーチ演出が実行される。このリーチ演出では、味方キャラクタＣＲＡが表示され、種々のアクションを起こす。
【０６６４】
次に、図１３３（Ｄ）に示すように、大当たり図柄配列停止演出が実行される。この大

当たり図柄配列停止演出は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを用いて大当たりを表す大当たり図柄配列を停止させる演出である。図１３３（Ｄ）では、大当たり図柄配列として、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを用いて７図柄のぞろ目を形成している。

なお、図１３３（Ａ）～（Ｄ）は、同じ変動での演出である。

【０６６５】

［効果例］

以下に、通常擬似連演出、擬似連示唆画像使用演出の効果例を示す。

［効果１］

上記実施形態の遊技機１では、通常擬似連演出において、ＮＥＸＴ画像Ｄ８１を用いた擬似連演出を行い、擬似連示唆画像使用演出において、ＮＥＸＴ画像Ｄ８１を用いて大当たり示唆演出を実行している。この構成によれば、ＮＥＸＴ画像Ｄ８１に種々の作用を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、擬似連示唆画像使用演出Ｂにおいて、ＮＥＸＴ画像Ｄ８１を用いた大当たり示唆演出をおこなっているときに、第２可動役物１５を可動させて役物演出を実行するようにしている。この構成によれば、ＮＥＸＴ画像Ｄ８１の大当たり示唆の作用をより強調することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、擬似連示唆画像使用演出は、大当たり遊技終了直後の変動においておこなわれる。この構成によれば、ＮＥＸＴ画像Ｄ８１の出現により大当たり示唆をより強調することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、擬似連示唆画像使用演出において、ＮＥＸＴ画像Ｄ８１は、大当たりを示唆する大当たり示唆演出で用いられる。この構成によれば、ＮＥＸＴ画像Ｄ８１は、大当たりを示唆する大当たり示唆演出で用いられ、遊技の興趣を向上させることができる。

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、擬似連示唆画像使用演出において、ＮＥＸＴ画像Ｄ８１は、遊技状態を示唆する示唆演出で用いられる（変形例１）。この構成によれば、ＮＥＸＴ画像Ｄ８１は、遊技状態を示唆する示唆演出で用いられ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０６６６】

［変形例］

以下に、通常擬似連演出、擬似連示唆画像使用演出の変形例を示す。

［変形例１］

上記実施形態の遊技機１では、擬似連示唆画像使用演出において、ＮＥＸＴ画像Ｄ８１を大当たり示唆として用いているが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、ＮＥＸＴ画像Ｄ８１を、チャンスアップ演出の示唆として用いてもいいし、先読み演出の示唆として用いてもいいし、遊技状態の示唆として用いてもいい。この場合において、ＮＥＸＴ画像Ｄ８１がチャンスアップ演出を示唆している場合には、その後に、チャンスアップ演出を行う。また、ＮＥＸＴ画像Ｄ８１が先読み演出を示唆している場合には、その後に、先読み演出を行う。また、ＮＥＸＴ画像Ｄ８１が遊技状態を示唆している場合には、その後に、遊技状態の報知を行う。

［変形例２］

上記実施形態の遊技機１では、擬似連示唆画像使用演出において、ＮＥＸＴ画像Ｄ８１を大当たり示唆として用いているが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、ＮＥＸＴ画像Ｄ８１を、チャンスアップ演出として用いてもいいし、先読み演出としても用いてもいいし、遊技状態報知として用いてもいい。

【０６６７】

［変形例３］

上記実施形態の遊技機１では、擬似連示唆画像使用演出は、大当たり遊技終了直後（大当たり遊技終了後の１回転目）の変動において行われるようにしてもよいし、時短中に行われるようにしてもよいし、大当たり遊技中に行われるようにしてもよい。

【０６６８】

［態様例］

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[態様Ｄ８－１]

複数種類の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、

前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第１の表示演出をおこなう場合があり、

前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第２の表示演出をおこなう場合があり、

前記第１の表示演出は、特定画像を用いて擬似連演出をおこなう演出であり、

前記第２の表示演出は、所定の演出をおこなう演出であり、

前記所定の演出は、前記特定画像を用いた演出であり、

前記特定画像は、少なくとも擬似連演出を示唆する画像である、

ことを特徴とする遊技機。

[態様Ｄ８－２]

態様１に記載の遊技機であって、

前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第３の表示演出をおこなう場合があり、

前記第３の表示演出は、所定の役物を用いた役物演出がおこなわれる演出であり、

前記第２の表示演出と前記第３の表示演出とを含む組み合わせ演出がおこなわれる場合があり、

前記組み合わせ演出では、前記第２の表示演出がおこなわれているときに、前記第３の表示演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

[態様Ｄ８－３]

態様１または態様２に記載の遊技機であって、

前記所定の演出は、大当たり遊技終了直後の変動においておこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

[態様Ｄ８－４]

態様１ないし態様３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記所定の演出は、大当たりを示唆する大当たり示唆演出である、

ことを特徴とする遊技機。

[態様Ｄ８－５]

態様１ないし態様４までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記所定の示唆演出は、遊技状態を示唆する遊技状態示唆演出である、

ことを特徴とする遊技機。

【０６６９】

以下に図１３４～図１３６を用いて全回転演出について説明する。この全回転演出は、例えば、特別図柄の変動表示の開始時などに実行され得る。

【０６７０】

［全回転演出Ａ］

図１３４は、全回転演出Ａを説明するための図である。

まず、全回転演出Ａでは、図１３４（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが変動を開始する演出である。

【０６７１】

次に、図１３４（Ｂ）に示すように、リーチ演出が実行される。このリーチ演出では、味方キャラクタＣＲＡが表示され、種々のアクションを起こす。

【０６７２】
次に、図１３４（Ｃ）に示すように、スクロール演出が実行される。このスクロール演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが消えて、装飾図柄９Ｌ，９Ｃ，９Ｒがそれぞれ同じ図柄の状態（ぞろ目の状態）で下方向にスクロールする演出である。
【０６７３】
次に、図１３４（Ｄ）に示すように、大当たり図柄停止演出が実行される。この大当たり図柄配列停止演出は、スクロールする装飾図柄９Ｌ，９Ｃ，９Ｒを停止させることにより、大当たりを表す大当たり図柄配列を表示する演出である。図１３４（Ｄ）では、大当たり図柄配列として、装飾図柄９Ｌ，９Ｃ，９Ｒを用いて７図柄のぞろ目を形成している。なお、大当たり図柄停止演出においても装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは消えた状態となっている。
【０６７４】
なお、図１３４（Ａ）～（Ｄ）は、同じ変動での演出である。また、変動開始演出、リーチ演出、スクロール演出、大当たり図柄停止演出での装飾図柄９Ｌ，９Ｃ，９Ｒの大きさは、同じとなっている。
【０６７５】
［全回転演出Ｂ］
図１３５は、全回転演出Ｂを説明するための図である。
まず、全回転演出Ｂでは、図１３５（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが変動を開始する演出である。
【０６７６】
次に、図１３５（Ｂ）に示すように、リーチ演出が実行される。このリーチ演出では、味方キャラクタＣＲＡが表示され、種々のアクションを起こす。
【０６７７】
次に、図１３５（Ｃ）に示すように、スクロール演出が実行される。このスクロール演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが消えて、装飾図柄９Ｌ，９Ｃ，９Ｒがそれぞれ同じ図柄の状態（ぞろ目の状態）で下方向にスクロールする演出である。
【０６７８】
次に、図１３５（Ｄ）に示すように、大当たり図柄停止演出が実行される。この大当たり図柄配列停止演出は、スクロールする装飾図柄９Ｌ，９Ｃ，９Ｒを停止させることにより、装飾図柄９Ｌ，９Ｃ，９Ｒを用いて大当たりを表す大当たり図柄配列を表示する演出である。また、この大当たり図柄配列停止演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒも大当たり図柄配列を形成して停止表示される。図１３５（Ｄ）では、大当たり図柄配列として、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒおよび装飾図柄９Ｌ，９Ｃ，９Ｒを用いてそれぞれ７図柄のぞろ目を形成している。
【０６７９】
なお、図１３５（Ａ）～（Ｄ）は、同じ変動での演出である。また、変動開始演出、リーチ演出、スクロール演出、大当たり図柄停止演出での装飾図柄９Ｌ，９Ｃ，９Ｒの大きさは、同じとなっている。
【０６８０】
［全回転演出Ｃ］
図１３６は、全回転演出Ｃを説明するための図である。
まず、全回転演出Ｃでは、図１３６（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが変動を開始する演出である。
【０６８１】
次に、図１３６（Ｂ）に示すように、リーチ演出が実行される。このリーチ演出では、味方キャラクタＣＲＡが表示され、種々のアクションを起こす。
【０６８２】
次に、図１３６（Ｃ）に示すように、第１スクロール演出が実行される。この第１スクロール演出では、装飾図柄９Ｌ，９Ｃ，９Ｒがそれぞれ同じ図柄の状態（ぞろ目の状態）

で下方向にスクロールすると共に、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒがそれぞれ同じ図柄の状態（ぞろ目の状態）で下方向にスクロールする演出である。装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒと装飾図柄９Ｌ，９Ｃ，９Ｒにおいて図柄の配列を同期させてスクロールさせてもいいし、同期させずにスクロールさせてもよい。

【０６８３】

次に、図１３６（Ｄ）に示すように、第２スクロール演出が実行される。この第２スクロール演出では、装飾図柄９Ｌ，９Ｃ，９Ｒは、第１スクロール演出と同様にスクロールし、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、第１スクロール演出よりも大きくなった状態でスクロールする演出である。なお、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、第１スクロール演出よりも小さくなった状態でスクロールするようにしてもよい。また、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒと装飾図柄９Ｌ，９Ｃ，９Ｒにおいて図柄の配列を同期させてスクロールさせてもいいし、同期させずにスクロールさせてもよい。

【０６８４】

次に、図１３６（Ｄ）に示すように、大当たり図柄停止演出が実行される。この大当たり図柄配列停止演出は、スクロールする装飾図柄９Ｌ，９Ｃ，９Ｒを停止させることにより、装飾図柄９Ｌ，９Ｃ，９Ｒを用いて大当たりを表す大当たり図柄配列を表示すると共に、スクロールする装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを停止させることにより、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを用いて大当たりを表す大当たり図柄配列を表示する演出である。図１３６（Ｄ）では、大当たり図柄配列として、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒおよび装飾図柄９Ｌ，９Ｃ，９Ｒを用いてそれぞれ７図柄のぞろ目を形成している。

【０６８５】

なお、図１３６（Ａ）～（Ｄ）は、同じ変動での演出である。また、変動開始演出、リーチ演出、スクロール演出、大当たり図柄停止演出での装飾図柄９Ｌ，９Ｃ，９Ｒの大きさは、同じとなっている。

【０６８６】

［効果例］

以下に、演出の効果例を示す。

［効果１］

上記実施形態の遊技機１では、全回転演出において、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒと装飾図柄９Ｌ，９Ｃ，９Ｒとを用いて変動開始演出が行われ、装飾図柄９Ｌ，９Ｃ，９Ｒを大当たり図柄配列の状態でスクロールするスクロール演出が行われる構成となっている。この構成によれば、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒよりも小さい装飾図柄９Ｌ，９Ｃ，９Ｒを用いてスクロール演出が実行されるので、遊技者を驚かせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、全回転演出Ａ、Ｂにおいて、スクロール演出で装飾図柄９Ｌ，９Ｃ，９Ｒをスクロールしているときに、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが表示されない構成となっている。この構成によれば、装飾図柄９Ｌ，９Ｃ，９Ｒに注目することができるので、遊技の興趣を向上させることができる。

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、全回転演出Ｂ，Ｃにおいて、大当たり図柄停止処理で装飾図柄９Ｌ，９Ｃ，９Ｒと装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの両方を用いて大当たり図柄配列を停止表示するようにしている。この構成によれば、遊技者に大当たりをしっかりと強調することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、全回転演出において、装飾図柄９Ｌ，９Ｃ，９Ｒの大きさは変化しない構成となっている。この構成によれば、スクロール演出以外の遊技演出に注目をもっていくことができ、遊技の興趣を向上させることができる。

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、全回転演出Ｃにおいて、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの大

きさを第１スクロール演出から第２スクロール演出で変化させるようにしている。この構成によれば、装飾図柄の抑揚により、遊技の興趣を向上させることができる。

【０６８７】

［変形例］

以下に、演出の変形例を示す。

［変形例１］

上記実施形態の遊技機１では、全回転演出Ａ～Ｃにおいて、変動開始演出、リーチ演出、スクロール演出、大当たり図柄停止演出での装飾図柄９Ｌ，９Ｃ，９Ｒの大きさは、同じであったが本発明はこれに限られるものではなく、それぞれ異なっていても良いし、一部の演出でのみ異なっていてもよい。例えば、変動開始演出、リーチ演出での装飾図柄９Ｌ，９Ｃ，９Ｒの大きさと、スクロール演出、大当たり図柄停止演出での装飾図柄９Ｌ，９Ｃ，９Ｒの大きさが異なっていてもよい。

【０６８８】

［変形例２］

上記実施形態の遊技機１では、全回転演出Ａ，Ｂにおいて、スクロール演出時に、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは消える構成となっているが、本発明はこれに限られるものではなく、例えば、スクロール演出時に、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは一瞬だけ消える場合があってもよい。また、スクロール演出時、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを表示し続けてもよい。

【０６８９】

［態様例］

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[態様Ｄ９－１]

複数種類の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、

前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第１の表示演出をおこなう場合があり、

前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第２の表示演出をおこなう場合があり、

前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第３の表示演出をおこなう場合があり、

前記第１の表示演出は、第１の装飾図柄を変動させる演出を行う演出であり、

前記第２の表示演出は、前記第１の装飾図柄よりも小さい第２の装飾図柄を変動させる演出であり、

前記第３の表示演出は、前記第２の装飾図柄を大当たり図柄配列とした状態でスクロールさせる全回転演出を行う演出であり、

前記第１の表示演出と前記第２の表示演出と前記第３の表示演出とを含む組み合わせ演出がおこなわれる場合があり、

前記組み合わせ演出では、前記第１の表示演出と、前記第２の表示演出とがおこなわれた後、第３の表示演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

[態様Ｄ９－２]

態様１に記載の遊技機であって、

前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第４の表示演出をおこなう場合があり、

前記第４の表示演出は、前記第１の装飾図柄を表示しない非表示演出を行う演出であり、

前記組み合わせ演出は、前記第４の表示演出を含む場合がある演出であり、

前記組み合わせ演出では、前記第３の表示演出がおこなわれているときに、前記第４の表示演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

[態様Ｄ９－３]
態様１または態様２に記載の遊技機であって、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第５の表示演出をおこなう場合があり、
前記第５の表示演出は、前記第１の装飾図柄を用いて大当たり図柄配列を停止表示し、さらに、前記第２の装飾図柄を用いて大当たり図柄配列を停止表示する演出であり、
前記組み合わせ演出は、前記第５の表示演出を含む場合がある演出であり、
前記組み合わせ演出では、前記第３の表示演出の後に、前記第５の表示演出がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
[態様Ｄ９－４]
態様１ないし態様３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第２の表示演出における前記第２の装飾図柄と、前記第３の表示演出における前記第２の装飾図柄の大きさは、変化しない、
ことを特徴とする遊技機。
[態様Ｄ９－５]
態様１ないし態様４までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第６の表示演出をおこなう場合があり、
前記第６の表示演出は、前記第１の装飾図柄の大きさが変化する演出であり、
前記組み合わせ演出は、前記第６の表示演出を含む場合がある演出であり、
前記組み合わせ演出では、前記第３の表示演出がおこなわれているときに、前記第６の表示演出がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。

【０６９０】
以下に図１３７～図１３９を用いてカウントダウン変動演出Ａ～Ｃについて説明する。このカウントダウン変動演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信した変動演出開始コマンドを解析し、カウントダウン変動演出を実行する指示が含まれている場合に、ＲＯＭ１０３から対応する画像データを読み出して表示画面７ａに表示させる表示演出である。

【０６９１】
［カウントダウン変動演出Ａ］
図１３７は、カウントダウン変動演出Ａを説明するための図である。カウントダウン変動演出Ａでは、まず、図１３７（Ａ）のカウントダウン表示が実行される。具体的には、まず、表示画面７ａに、数値画像ＩＮ１が表示される。数値画像ＩＮ１は、特定の値の数値であり、ここではローマ字で表記されている。なお、ここでは、数値画像ＩＮ１はローマ字表記としたが、これ以外の表記であってもよい。また、ここでは、数値として４が示されているが、これも例示であり、数値は、任意の値とすることができる。第１可動役物１４は、第１態様となっている。すなわち、表示画面７ａの前方に位置している。

【０６９２】
次に、図１３７（Ｂ）に示す順方向変動演出が実行される。具体的には、数値画像ＩＮ１の表示後、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動表示が開始される。このとき、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒは、下方向に移動し、表示画面７ａの上方から現れる順方向で変動を開始する。中装飾図柄８Ｃは既に変動表示されている。

【０６９３】
次に、図１３７（Ｃ）に示す右装飾図柄停止前演出が実行される。具体的には、左装飾図柄８Ｌが停止表示中、中装飾図柄８Ｃが変動表示中の状態において、右装飾図柄８Ｒの変動が減速する。そして、左装飾図柄８Ｌで停止表示されている数値（ここでは「６」）と同じ数値の右装飾図柄８Ｒが停止表示されると遊技者に思わせる程度に減速した後、図１３７（Ｄ）に示す右装飾図柄すべり停止表示が実行される。具体的には、左装飾図柄８

Ｌで停止表示されている数値（ここでは「６」）と同じ数値の右装飾図柄８Ｒが停止表示されず、次の数値（ここでは「５」）が停止表示される。

【０６９４】

次に、図１３７（Ｅ）に示すカウントダウン表示が実行される。具体的には、表示画面７ａに、図１３７（Ａ）で表示された数値画像ＩＮ１よりも１ディクリメント（減算）された数値の数値画像ＩＮ２が表示される。ここでは、数値画像ＩＮ２は、３を示す画像であり、数値画像ＩＮ１と同様に、ローマ字で表記されている。

【０６９５】

次に、図１３７（Ｆ）に示す逆方向変動演出が実行される。具体的には、数値画像ＩＮ２の表示後、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動表示が開始される。このとき、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒは、上方向に移動し、表示画面７ａの下方から現れる逆方向で変動を開始する。中装飾図柄８Ｃは既に変動表示されている。

【０６９６】

次に、図１３７（Ｇ）に示す左右装飾図柄停止前演出が実行される。具体的には、中装飾図柄８Ｃが変動表示中の状態において、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが並行して減速する。このとき、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒは、同じ数値（ここでは「６」）となっている。そして、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが停止表示されることで、図１３７（Ｈ）に示すリーチ演出が実行される。

【０６９７】

［カウントダウン変動演出Ｂ］

図１３８は、カウントダウン変動演出Ｂを説明するための図である。カウントダウン変動演出Ｂは、図１３７のカウントダウン変動演出Ａと比較して、数値画像ＩＮ１の態様が異なる。図１３８（Ａ）のカウントダウン表示では、表示画面７ａに、枠で囲まれた数値画像ＩＮ１が表示される。ここでは、数値として１が示されているが、これも例示であり、数値は、任意の値とすることができる。第１可動役物１４は、第１態様となっている。すなわち、表示画面７ａの前方に位置している。

【０６９８】

次に、図１３８（Ｂ）に示す順方向変動演出が実行される。ここでは、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動表示中、数値画像ＩＮ１の表示が継続される。このとき、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒは、それぞれが、下方向に移動し、表示画面７ａの上方から現れる順方向で変動を開始する。

【０６９９】

図１３８（Ｃ）の右装飾図柄停止前演出と、図１３８（Ｄ）の右装飾図柄すべり停止表示は、数値画像ＩＮ１の表示が継続されている点以外は、図１３７のカウントダウン変動演出Ａと同様である。

【０７００】

次に、図１３８（Ｅ）に示すカウントダウン表示が実行される。具体的には、まず、表示画面７ａに、図１３８（Ａ）で表示された数値画像ＩＮ１よりも１ディクリメント（減算）された数値の数値画像ＩＮ２が枠に囲まれて表示される。ここでは、数値画像ＩＮ２は、０（ゼロ）を示す画像である。

【０７０１】

次に、図１３８（Ｆ）に示す逆方向変動演出が実行される。ここでは、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動表示中、数値画像ＩＮ１の表示が継続される。このとき、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒは、それぞれが、上方向に移動し、表示画面７ａの下方から現れる逆方向で変動を開始する。

【０７０２】

図１３８（Ｇ）の左右装飾図柄停止前演出と、図１３８（Ｈ）のリーチ演出は、数値画像ＩＮ２の表示が継続されている点以外は、図１３７のカウントダウン変動演出Ａと同様である。

【０７０３】

［カウントダウン変動演出Ｃ］
図１３９は、カウントダウン変動演出Ｃを説明するための図である。カウントダウン変動演出Ｃは、図１３７のカウントダウン変動演出Ａと比較して、カウントダウン変動演出Ｂは、図１３７のカウントダウン変動演出Ａと比較して、数値画像ＩＮ１の態様、および、特定画像ＩＭＣが表示される点が異なる。図１３９（Ａ）のカウントダウン表示では、表示画面７ａに、半透明の数値画像ＩＮ１と、特定画像ＩＭＣと、が表示される。ここでは、数値画像ＩＮ１はローマ字表記としたが、これ以外の表記であってもよい。数値は、任意の値とすることができる。特定画像ＩＭＣは、特定の対象を表した画像であり、ここでは、笑顔の形状を表している。なお、特定の対象とは、１つの独立した対象として認識可能なすべてのものを意味しており、キャラクタや物などの画像のほか、抽象的な図形や文字、記号、煙、線、残像、等も含まれる。特定画像ＩＭＣは、半透明の数値画像ＩＮ１と重なって表示される。第１可動役物１４は、第１態様となっている。すなわち、表示画面７ａの前方に位置している。
【０７０４】
次に、図１３９（Ｂ）に示す順方向変動演出が実行される。ここでは、中装飾図柄８Ｃのかわりに特定画像ＩＭＣが表示される。すなわち、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒの間に特定画像ＩＭＣが表示された状態で、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが、下方向に移動し、表示画面７ａの上方から現れる順方向で変動を開始する。
【０７０５】
図１３９（Ｃ）の右装飾図柄停止前演出と、図１３９（Ｄ）の右装飾図柄すべり停止表示は、中装飾図柄８Ｃのかわりに特定画像ＩＭＣが表示される点以外は、図１３７のカウントダウン変動演出Ａと同様である。
【０７０６】
次に、図１３９（Ｅ）に示すカウントダウン表示が実行される。具体的には、まず、表示画面７ａに、図１３９（Ａ）で表示された数値画像ＩＮ１よりも１ディクリメント（減算）された数値の数値画像ＩＮ２と、特定画像ＩＭＣと、が表示される。ここでは、数値画像ＩＮ２は、ローマ字表記で３を示す画像であり、数値画像ＩＮ１と同様に半透明で表示される。特定画像ＩＭＣは、半透明の数値画像ＩＮ２と重なって表示される。
【０７０７】
次に、図１３９（Ｆ）に示す逆方向変動演出が実行される。ここでは、中装飾図柄８Ｃのかわりに特定画像ＩＭＣが表示される。すなわち、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒの間に特定画像ＩＭＣが表示された状態で、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが、上方向に移動し、表示画面７ａの下方から現れる逆方向で変動を開始する。
【０７０８】
図１３９（Ｇ）の左右装飾図柄停止前演出と、図１３９（Ｈ）のリーチ演出は、中装飾図柄８Ｃのかわりに特定画像ＩＭＣが表示される点以外は、図１３７のカウントダウン変動演出Ａと同様である。
【０７０９】
［効果例］
以下に、カウントダウン変動演出の効果例を示す。
［効果１］
上記実施形態の遊技機１では、図１３７～図１３９に示すように、表示画面７ａに数値画像ＩＮ１が表示される第１の演出と、第１の演出の後、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが変動表示される第２の演出と、を実行可能である。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
［効果２］
上記実施形態の遊技機１では、図１３７～図１３９に示すように、第２の演出の後、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが停止表示される第３の演出と、第３の演出の後、第１の演出で表示された数値画像ＩＮ２よりも１ディクリメントされた数値画像ＩＮ２が表示される第４の演出と、を実行可能である。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることが

でき、興趣の向上を図ることができる。
［効果３］
上記実施形態の遊技機１では、図１３７～図１３９に示すように、第４の演出の後、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが変動表示とは反対の方向に移動する逆変動表示がおこなわれる第５の演出を実行可能である。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
［効果４］
上記実施形態の遊技機１では、図１３７～図１３９に示すように、第３の演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒによるリーチ演出は実行されず、第５の演出の後、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒによってリーチ演出が実行される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
［効果５］
上記実施形態の遊技機１では、図１３７～図１３９に示すように、第５の演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが下方向から上方向に向かって移動する。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
【０７１０】
［変形例］
以下に上述のカウントダウン変動演出の変形例を示す。
［変形例１］
上記実施形態の遊技機１では、カウントダウン表示の後、順方向変動演出が開始されるものとした。しかし、カウントダウン表示の後、順方向変動演出の前に他の演出が実行されてもよい。例えば、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒのが停止表示された状態が表示されてもよい。カウントダウン表示と逆方向変動演出との間においても同様である。また、上記のカウントダウン変動演出は、図１３７～図１３９で示した各演出の一部を含んでよい。例えば、カウントダウン変動演出は、右装飾図柄すべり停止演出を含んでいなくてもよい。
【０７１１】
［変形例２］
上記実施形態の遊技機１では、順方向変動演出は、表示画面７ａの上方向から下方向に装飾図柄が移動するものとした。しかし、順方向変動演出は、これ以外の変動態様の演出であってもよい。例えば、順方向変動演出は、表示画面７ａの左方向から右方向に装飾図柄が移動する演出であってもよい。逆方向変動演出についても同様である。
【０７１２】
［変形例３］
上記のカウントダウン変動演出では、カウントダウン表示は２回（例えば、図１３７（Ａ）、図１３７（Ｅ））実行されていた。しかし、カウントダウン表示の回数は任意の回数設定することができる。例えば、カウントダウン変動演出Ａにおいて、図１３７（Ａ）～図１３７（Ｄ）を複数回繰り返し、その後、図１３７（Ｅ）～図１３７（Ｈ）を実行してもよい。このとき、数値画像ＩＮ１は、順次、１ディクリメントされる。
【０７１３】
［態様例］
本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。
◇［態様Ｄ１０－１］
複数種類の画像を表示可能な表示手段を備えた遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、数値画像であり、
前記複数種類の画像のうちの一つは、装飾図柄であり、
前記表示手段に前記数値画像が表示される第１の演出と、
前記第１の演出の後、前記装飾図柄が変動表示される第２の演出と、を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。
◇［態様Ｄ１０－２］
態様Ｄ１０－１に記載の遊技機であって、

前記第２の演出の後、前記装飾図柄が停止表示される第３の演出と、
前記第３の演出の後、前記第１の演出で表示された前記数値画像よりも１ディクリメントされた数値画像が表示される第４の演出と、を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。
◇［態様Ｄ１０－３］
態様Ｄ１０－２に記載の遊技機であって、
前記第４の演出の後、前記装飾図柄が前記変動表示とは反対の方向に移動する逆変動表示がおこなわれる第５の演出を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。
◇［態様Ｄ１０－４］
態様Ｄ１０－３に記載の遊技機であって、
前記第３の演出では、前記装飾図柄によるリーチ演出は実行されず、
前記第５の演出の後、前記装飾図柄によってリーチ演出が実行される、
ことを特徴とする遊技機。
◇［態様Ｄ１０－５］
態様Ｄ１０－３または態様Ｄ１０－４に記載の遊技機であって、
前記第５の演出では、前記装飾図柄が下方向から上方向に向かって移動する、
ことを特徴とする遊技機。
【０７１４】
以下に図１４０～図１４２を用いて操作部画像重畳演出Ａ～Ｃについて説明する。この操作部画像重畳演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信した変動演出開始コマンドを解析し、操作部画像重畳演出を実行する指示が含まれている場合に、ＲＯＭ１０３から対応する画像データを読み出して表示画面７ａに表示させる表示演出である。
【０７１５】
［操作部画像重畳演出Ａ］
図１４０は、操作部画像重畳演出Ａを説明するための図である。操作部画像重畳演出Ａでは、まず、図１４０（Ａ）の特定画像・操作部画像重畳演出が実行される。具体的には、まず、表示画面７ａに、操作部画像ＢＩ１と、第１特定画像ＩＣ１と、文字画像ＩＷ１と、が表示される。操作部画像ＢＩ１は、遊技機１が備える操作手段の外観を表した画像であり、ここでは演出ボタン６３の外観を表している。なお、操作部画像ＢＩ１は、遊技機１が備える操作手段であれば、演出ボタン６３以外の操作手段の外観を表していてもよい。第１特定画像ＩＣ１は、特定の対象を表した画像であり、ここでは、笑顔の形状を表している。なお、特定の対象とは、１つの独立した対象として認識可能なすべてのものを意味しており、キャラクタや物などの画像のほか、抽象的な図形や文字、記号、煙、線、残像、等も含まれる。操作部画像ＢＩ１は、第１特定画像ＩＣ１の下側の一部分を覆うように表示される。文字画像ＩＷ１は、操作部画像ＢＩ１の操作方法に関連する文字が表されている。ここでは、操作部画像ＢＩ１が表す演出ボタン６３の操作方法に関連する文字として「押せ！」が表示されている。なお、操作部画像ＢＩ１が演出ボタン６３を表している場合、操作方法に関連する文字画像としては、ほかに、「連打」や「ＰＵＳＨ」などを例示できる。文字画像ＩＷ１は、第１特定画像ＩＣ１に重なって表示される。
【０７１６】
次に、図１４０（Ｂ）に示す特定画像対応移動演出が実行される。具体的には、第１特定画像ＩＣ１が、操作部画像ＢＩ１の操作方向に対応する方向に移動する。ここでは、第１特定画像ＩＣ１が上下方向に移動（振動）する。すなわち、操作部画像ＢＩ１が表す演出ボタン６３は、操作方向が上下方向となるためである。例えば、第１特定画像ＩＣ１がハンドル６０を表している場合、第１特定画像ＩＣ１は、左右に回転する。
【０７１７】
次に、図１４０（Ｃ）に示す特定画像巨大化演出が実行される。具体的には、第１特定画像ＩＣ１の代わりに第２特定画像ＩＣ２が表示される。第２特定画像ＩＣ２は、第１特

定画像ＩＣ１と同じ特定の対象を表す画像であり、第１特定画像ＩＣ１よりも大きさが大きい。すなわち、特定画像巨大化演出では、第１特定画像ＩＣ１から第２特定画像ＩＣ２に切り替わることによって、特定の対象（ここでは笑顔）を表す画像が巨大化する演出がおこなわれる。第１特定画像ＩＣ１と同様に、第２特定画像ＩＣ２の下側の一部分は、操作部画像ＢＩ１に覆われている。文字画像ＩＷ１は、継続して表示されており、第２特定画像ＩＣ２に重なって表示される。

【０７１８】

次に、図１４０（Ｄ）に示す特定画像対応移動演出が実行される。具体的には、第１特定画像ＩＣ１と同様に、第２特定画像ＩＣ２が操作部画像ＢＩ１の操作方向に対応する方向に移動する。すなわち、上下方向に振動する。図１４０（Ａ）～図１４０（Ｄ）の一連の流れにより、上下方向に振動している第１特定画像ＩＣ１が上下方向に振動している第２特定画像ＩＣ２に切り替わる演出がおこなわれる。

【０７１９】

次に、図１４０（Ｅ）に示す特定画像巨大化演出が実行される。具体的には、第２特定画像ＩＣ２の代わりに第３特定画像ＩＣ３が表示される。第３特定画像ＩＣ３は、第２特定画像ＩＣ２と同じ特定の対象を表す画像であり、第２特定画像ＩＣ２よりも大きさが大きい。すなわち、図１４０（Ｃ）と図１４０（Ｅ）の特定画像巨大化演出によって、第１特定画像ＩＣ１から第２特定画像ＩＣ２に切り替わり、さらに、第２特定画像ＩＣ１から第３特定画像ＩＣ２に切り替わることによって、特定の対象（ここでは笑顔）を表す画像が次第に巨大化する演出がおこなわれる。第１特定画像ＩＣ１および第２特定画像ＩＣ２と同様に、第３特定画像ＩＣ３の下側の一部分は、操作部画像ＢＩ１に覆われている。文字画像ＩＷ１は、継続して表示されており、第３特定画像ＩＣ３に重なって表示される。

【０７２０】

次に、図１４０（Ｆ）に示す特定画像対応移動演出が実行される。具体的には、第１特定画像ＩＣ１および第２特定画像ＩＣ２と同様に、第３特定画像ＩＣ３が操作部画像ＢＩ１の操作方向に対応する方向に移動する。すなわち、上下方向に振動する。図１４０（Ａ）～図１４０（Ｆ）の一連の流れにより、上下方向に振動している第１特定画像ＩＣ１が上下方向に振動している第２特定画像ＩＣ２に切り替わり、さらに、上下方向に振動している第３特定画像ＩＣ３に切り替わる演出がおこなわれる。

【０７２１】

［操作部画像重畳演出Ｂ］

図１４１は、操作部画像重畳演出Ｂを説明するための図である。操作部画像重畳演出Ｂは、図１４０の操作部画像重畳演出Ａと比較して、特定画像の変化の態様が異なる。図１４１（Ａ）の特定画像・操作部画像重畳演出では、表示画面７ａに、第１操作部画像ＢＩ１と、第１特定画像ＩＣ１と、第１文字画像ＩＷ１と、が表示される。第１文字画像ＩＷ１の文字内容以外の点は、図１４０（Ａ）の特定画像・操作部画像重畳演出と同様である。

【０７２２】

次に、図１４１（Ｂ）に示す巨大化・対応移動演出が実行される。具体的には、第１特定画像ＩＣ１が、次第に巨大化しつつ、第１操作部画像ＢＩ１の操作方向に対応する方向に移動する。ここでは、第１特定画像ＩＣ１が上下方向に移動（振動）する。すなわち、第１操作部画像ＢＩ１が表す演出ボタン６３は、操作方向が上下方向となるためである。そして、さらに、図１４１（Ｃ）に示すに巨大化・対応移動演出が実行される。具体的には、第１特定画像ＩＣ１が、さらに、次第に巨大化しつつ、第１操作部画像ＢＩ１の操作方向に対応する方向に移動する。

【０７２３】

次に、図１４１（Ｄ）に示す特定画像・操作部画像重畳演出が実行される。具体的には、表示画面７ａに、第２操作部画像ＡＳ１と、第４特定画像ＩＣ４と、第２文字画像ＩＷ２と、が表示される。第２操作部画像ＡＳ１は、遊技機１が備える操作手段の外観を表した画像であり、ここでは剣ボタン６５を含む剣部材６４の外観を表している。第４特定画

像ＩＣ４は、特定の対象を表した画像であり、ここでは、第１特定画像ＩＣ１とは異なる笑顔の形状を表している。第２操作部画像ＡＳ１は、第４特定画像ＩＣ４の一部分を覆うように表示される。第２文字画像ＩＷ２は、第２操作部画像ＡＳ１の操作方法に関連する文字が表されている。ここでは、第２操作部画像ＡＳ１が表す剣部材６４の操作方法に関連する文字として「押し込め！」が表示されている。第２文字画像ＩＷ２は、第４特定画像ＩＣ４に重なって表示される。

【０７２４】

次に、図１４１（Ｅ）に示す巨大化・対応移動演出が実行される。具体的には、第４特定画像ＩＣ４が、次第に巨大化しつつ、第２操作部画像ＡＳ１の操作方向に対応する方向に移動する。ここでは、第４特定画像ＩＣ４が上下方向に移動する。すなわち、第２操作部画像ＡＳ１が表す剣部材６４は、操作方向が上下方向となるためである。そして、さらに、図１４１（Ｆ）に示すに巨大化・対応移動演出が実行される。具体的には、第４特定画像ＩＣ４が、さらに、次第に巨大化しつつ、第２操作部画像ＡＳ１の操作方向に対応する方向に移動する。

【０７２５】

［操作部画像重畳演出Ｃ］

図１４２は、操作部画像重畳演出Ｃを説明するための図である。操作部画像重畳演出Ｃでは、まず、図１４２（Ａ）の特定画像・操作部画像重畳演出が実行される。具体的には、表示画面７ａに、操作部画像ＢＩ１と、特定画像ＩＣ１と、第１文字画像ＩＷ１と、が表示される。特定画像ＩＣ１が上下に動作しない点以外の点は、図１４０（Ａ）の特定画像・操作部画像重畳演出と同様である。

【０７２６】

次に、図１４２（Ｂ）に示す特定画像視認困難演出が実行される。具体的には、遊技者による演出ボタン６３の操作によって、特定画像ＩＣ１が爆発して消滅し、特定画像ＩＣ１が視認困難な状態になる。このとき、表示画面７ａには、操作部画像ＢＩ１と、第２文字画像ＩＷ２が表示される。第２文字画像ＩＷ２は、遊技者による操作が検出されたことを示唆する文字であり、ここでは「やったー」と表示される。次に、図１４２（Ｃ）に示すに操作部画像視認困難演出が実行される。具体的には、操作部画像ＢＩ１が表示画面７ａから消えて、表示画面７ａには、特定画像ＩＣ１と、第２文字画像ＩＷ２が表示される。次に、図１４２（Ｄ）に示す特定画像変化演出が実行される。具体的には、特定画像ＩＣ１の態様が変化する。態様の変化とは、例えば、色や形状が変化することである。ここでは、特定画像ＩＣ１の色が第１の色から第２の色に変化する。なお、特定画像ＩＣ１の色の変化は第１の色と第２の色を交互に繰り返す態様であってもよい。

【０７２７】

［効果例］

以下に、操作部画像重畳演出の効果例を示す。

［効果１］

上記実施形態の遊技機１では、図１４０～図１４２に示すように、表示画面７ａに第１特定画像ＩＣ１が表示された状態で、第１特定画像ＩＣ１の少なくとも一部分を覆うように操作部画像ＢＩ１が表示される第１の演出と、第１の演出の後、第１特定画像ＩＣ１よりも大きい第２特定画像ＩＣ２が表示される第２の演出と、を実行可能である。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、図１４０～図１４２に示すように、第２の演出の後、第２特定画像ＩＣ２よりも大きい第３特定画像ＩＣ３が表示される第３の演出を実行可能である。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、図１４０～図１４２に示すように、第２の演出では、第２特定画像ＩＣ２の少なくとも一部分が操作部画像ＢＩ１に覆われている。この構成によ

れば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
［効果４］
上記実施形態の遊技機１では、図１４０～図１４２に示すように、第３の演出では、第３特定画像ＩＣ３の少なくとも一部分が操作部画像ＢＩ１に覆われている。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
［効果５］
上記実施形態の遊技機１では、図１４０～図１４２に示すように、第１の演出では、第１特定画像ＩＣ１は、操作部画像ＢＩ１の操作方向に対応する方向に移動する。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
［効果６］
上記実施形態の遊技機１では、図１４０～図１４２に示すように、第１の演出では、第１特定画像ＩＣ１の少なくとも一部分に操作部画像ＢＩ１の操作方法に関連する画像が表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
【０７２８】
［変形例］
以下に操作部画像重畳演出の変形例を示す。
［変形例１］
図１４０の操作部画像重畳演出Ａでは、操作部画像ＢＩ１は、第１特定画像ＩＣ１の少なくとも一部分を覆うものとした。しかし、操作部画像ＢＩ１は、第１特定画像ＩＣ１の全部を覆ってもよい。また、操作部画像ＢＩ１は、第２特定画像ＩＣ２、および、第３特定画像ＩＣ３のそれぞれの一部を覆うものとした。しかし、操作部画像ＢＩ１は、第２特定画像ＩＣ２と第３特定画像ＩＣ３の少なくとも一方を覆わなくてもよい。
【０７２９】
［変形例２］
図１４０～図１４２で示した操作部画像重畳演出Ａ～Ｃは、一部の例示であり、図１４０～図１４２で示した一連の演出の一部を備えていなくてもよい。また、図１４０～図１４２で示した一連の演出間に他の演出が入っていてもよい。例えば、図１４０の操作部画像重畳演出Ａでは、特定画像巨大化演出を２回おこなっているが１回であってもよいし、３回以上であってもよい。
【０７３０】
［変形例３］
図１４０～図１４２で示した操作部画像重畳演出Ａ～Ｃは、一部の例示であり、図１４０～図１４２の表示画面７ａで表示されている画像の一部が表示されていなくてもよいし、他の画像がさらに表示されていてもよい。例えば、図１４０の操作部画像重畳演出Ａでは、文字画像ＩＷ１が表示されていなくてもよい。
【０７３１】
［態様例］
本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。
◇[態様Ｅ１－１]
遊技者が操作可能な操作手段と、
複数種類の画像を表示可能な表示手段と、を備えた遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、前記操作手段の外観を表した操作手段画像であり、
前記複数種類の画像のうちの一つは、特定の対象を表した特定画像であり、
前記表示手段に第１の前記特定画像が表示された状態で、前記第１の特定画像の少なくとも一部分を覆うように前記操作手段画像が表示される第１の演出と、
前記第１の演出の後、前記第１の特定画像よりも大きい第２の前記特定画像が表示される第２の演出と、を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。

◇[態様Ｅ１－２]
態様Ｅ１－１に記載の遊技機であって、
前記第２の演出の後、前記第２の特定画像よりも大きい第３の前記特定画像が表示される第３の演出を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｅ１－３]
態様Ｅ１－１または態様Ｅ１－２に記載の遊技機であって、
前記第２の演出では、前記第２の特定画像の少なくとも一部分が前記操作手段画像に覆われている、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｅ１－４]
態様Ｅ１－２に記載の遊技機であって、
前記第３の演出では、前記第３の特定画像の少なくとも一部分が前記操作手段画像に覆われている、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｅ１－５]
態様Ｅ１－１から態様Ｅ１－４までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第１の演出では、前記第１の特定画像は、前記操作手段の操作方向に対応する方向に移動する、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｅ１－６]
態様Ｅ１－１から態様Ｅ１－５までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第１の演出では、前記第１の特定画像の少なくとも一部分に前記操作手段の操作方法に関連する画像が表示される、
ことを特徴とする遊技機。
【０７３２】
以下に図１４３～図１４５を用いてキャラクタ出現演出について説明する。このキャラクタ出現演出は、例えば、特別図柄の変動表示の開始時などに実行され得る。
【０７３３】
［キャラクタ出現演出Ａ］
図１４３は、キャラクタ出現演出Ａを説明するための図である。
まず、キャラクタ出現演出Ａでは、図１４３（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが変動を開始する演出である。また、この変動開始演出は、図１４３（Ａ）の左下に示すように、演出モードがモードＡであることを示している。次に、図１４３（Ｂ）に示すように、第１キャラクタ出現演出が実行される。この第１キャラクタ出現演出は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが表示画面７ａの中央付近に停止表示された状態で、ニコニコキャラクタＥ２１が表示画面７ａの縁部分を埋めるように出現する演出である。また、第１キャラクタ出現演出において、ニコニコキャラクタＥ２１は、表示画面７ａの縁部分を埋めるように出現しているが、表示画面７ａの縁部分の一部に出現するようにしてもよい。
【０７３４】
次に、図１４３（Ｃ）に示すように、第２キャラクタ出現演出が実行される。この第２キャラクタ出現演出は、第１キャラクタ出現演出の状態からさらに、ニコニコキャラクタＥ２１が装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒ周辺まで増殖する演出である。この場合、第２キャラクタ出現演出では、ニコニコキャラクタＥ２１は、表示画面７ａの装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒに向かって増殖（移動）する。すなわち、ニコニコキャラクタＥ２１は、所定のスポットに向かって増殖（移動）している。次に、図１４３（Ｄ）に示すように、モード変更演出が実行される。このモード変更演出は、演出モードをモードＡからモードＢに変更する演出であり、モードＢ画像Ｅ２２が表示される演出である。モードＢ画像Ｅ２２は、モードＢになることを示唆する画像である。

なお、図１４３（Ａ）～（Ｄ）は、同じ変動の演出である。

【０７３５】

［キャラクタ出現演出Ｂ］

図１４４は、キャラクタ出現演出Ｂを説明するための図である。

まず、キャラクタ出現演出Ｂでは、図１４４（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが変動を開始する演出である。また、この変動開始演出は、図１４４（Ａ）の左下に示すように、演出モードがモードＡであることを示している。次に、図１４４（Ｂ）に示すように、第１キャラクタ出現演出が実行される。この第１キャラクタ出現演出は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが表示画面７ａの中央付近に停止表示された状態で、ニコニコキャラクタＥ２１が表示画面７ａの縁部分を埋めるように出現する演出である。なお、第１キャラクタ出現演出において、ニコニコキャラクタＥ２１は、表示画面７ａの縁部分を埋めるように出現しているが、表示画面７ａの縁部分の一部に出現するようにしてもよい。次に、図１４４（Ｃ）に示すように、第２キャラクタ出現演出が実行される。この第２キャラクタ出現演出は、第１キャラクタ出現演出の状態からさらに、ニコニコキャラクタＥ２１が装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒ周辺まで増殖し、ついには、ニコニコキャラクタＥ２１が表示画面７ａを埋め尽くし、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが見えなくなる演出である。

【０７３６】

この場合、第２キャラクタ出現演出では、ニコニコキャラクタＥ２１は、表示画面７ａの装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒに向かって増殖（移動）する。すなわち、ニコニコキャラクタＥ２１は、所定のスポットに向かって増殖（移動）している。次に、図１４４（Ｄ）に示すように、モード変更演出が実行される。このモード変更演出は、演出モードをモードＡからモードＢに変更する演出であり、モードＢ画像Ｅ２２が表示される演出である。モードＢ画像Ｅ２２は、モードＢになることを示唆する画像である。

なお、図１４４（Ａ）～（Ｄ）は、同じ変動の演出である。

【０７３７】

［キャラクタ出現演出Ｃ］

図１４５は、キャラクタ出現演出Ｃを説明するための図である。

まず、キャラクタ出現演出Ｃでは、図１４５（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが変動を開始する演出である。また、この変動開始演出は、図１４５（Ａ）の左下に示すように、演出モードがモードＡであることを示している。次に、図１４５（Ｂ）に示すように、第１キャラクタ出現演出が実行される。この第１キャラクタ出現演出は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが表示画面７ａの中央付近に停止表示された状態で、ニコニコキャラクタＥ２１が表示画面７ａの縁部分を埋めるように出現する演出である。この場合、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、数字図柄と共に、ニコニコ図柄Ｅ２３を含んでいる。ニコニコ図柄Ｅ２３は、ニコニコキャラクタＥ２１と同じ画像である。なお、ニコニコ図柄Ｅ２３は、ニコニコキャラクタＥ２１の一部が同じであってもよい。また、ニコニコ図柄Ｅ２３の一部と、ニコニコキャラクタＥ２１の一部とが同じであってもよい。また、第１キャラクタ出現演出において、ニコニコキャラクタＥ２１は、表示画面７ａの縁部分を埋めるように出現しているが、表示画面７ａの縁部分の一部に出現するようにしてもよい。次に、図１４５（Ｃ）に示すように、第２キャラクタ出現演出が実行される。この第２キャラクタ出現演出は、第１キャラクタ出現演出の状態からさらに、ニコニコキャラクタＥ２１が装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒ周辺まで増殖し、ついには、ニコニコキャラクタＥ２１が表示画面７ａを埋め尽くし、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが見えなくなる演出である。

【０７３８】

この場合、第２キャラクタ出現演出では、ニコニコキャラクタＥ２１は、表示画面７ａの装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒに向かって増殖（移動）する。すなわち、ニコニコキャラクタＥ２１は、所定のスポットに向かって増殖（移動）している。次に、図１４５（Ｄ）に示すように、モード変更演出が実行される。このモード変更演出は、演出モードをモード

ＡからモードＢに変更する演出であり、モードＢ画像Ｅ２２が表示される演出である。モードＢ画像Ｅ２２は、モードＢになることを示唆する画像である。
なお、図１４５（Ａ）～（Ｄ）は、同じ変動の演出である。
【０７３９】
［効果例］
以下に、キャラクタ出現演出の効果例を示す。
［効果１］
上記実施形態の遊技機１では、キャラクタ出現演出において、ニコニコキャラクタＥ２１が出現する第１キャラクタ出現演出が行われ、その後、第１キャラクタ出現演出よりも多くのニコニコキャラクタＥ２１が出現する第２キャラクタ出現演出が行われ、その後に、モード変更演出が行われる。この構成によれば、ニコニコキャラクタＥ２１の増加によってモード変更演出への移行期待が高まり、そして、モード変更演出へ移行する場合があるので、遊技の興趣を向上させることができる。
［効果２］
上記実施形態の遊技機１では、キャラクタ出現演出の第２キャラクタ出現演出において、ニコニコキャラクタＥ２１が装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒに向かって移動する演出を含む構成になっている。この構成によれば、ニコニコキャラクタＥ２１が装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒに向かって移動するので、遊技の興趣を向上させることができる。
［効果３］
上記実施形態の遊技機１では、キャラクタ出現演出Ｂ，Ｃにおいて、第２キャラクタ出現演出で、ニコニコキャラクタＥ２１が表示画面７ａを覆い尽くすように構成されている。この構成によれば、遊技者にインパクトを与えることができ、遊技の興趣を向上させることができる。
［効果４］
上記実施形態の遊技機１では、キャラクタ出現演出Ｃにおいて、第１キャラクタ出現演出で、ニコニコキャラクタＥ２１と同じニコニコ図柄Ｅ２３を備える装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが変動する構成となっている。この構成によれば、ニコニコキャラクタＥ２１とニコニコ図柄Ｅ２３とを用いて、ニコニコキャラクタを強調することができ、遊技の興趣を向上させることができる。
［効果５］
上記実施形態の遊技機１では、キャラクタ出現演出において、第２キャラクタ出現演出の後に、モード変更演出が実行される。この構成によれば、ニコニコキャラクタＥ２１が増えることによってモード変更の期待度が向上し、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。
【０７４０】
［変形例］
以下に、キャラクタ出現演出の変形例を示す。
［変形例１］
上記実施形態の遊技機１では、キャラクタ出現演出Ａ～Ｃにおいて、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが停止表示された状態で、ニコニコキャラクタＥ２１が出現する構成となっていたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが変動した状態で、ニコニコキャラクタＥ２１が出現する構成でもよい。
【０７４１】
［変形例２］
上記実施形態の遊技機１では、キャラクタ出現演出Ａ～Ｃにおいて、第２キャラクタ出現演出の後、モード変更演出が実行されているが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、第２キャラクタ出現演出の後、チャンスアップ演出、先読み演出、大当たり示唆演出、擬似連演出、大当たり報知演出、リーチ予告演出などの演出を実行するようにしてもよい。
【０７４２】

［変形例３］
上記実施形態の遊技機１では、キャラクタ出現演出Ａ～Ｃにおいて、ニコニコキャラクタＥ２１と同じキャラクタである第２可動役物１５を可動する役物可動演出を行うようにしてもよい。
【０７４３】
［態様例］
本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。
[態様Ｅ２－１]
複数種類の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第１の表示演出をおこなう場合があり、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第２の表示演出をおこなう場合があり、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第３の表示演出をおこなう場合があり、
前記第１の表示演出は、所定のキャラクタが出現する第１のキャラクタ演出がおこなわれる演出であり、
前記第２の表示演出は、前記第１のキャラクタ演出よりも多くの前記所定のキャラクタが出現する第２のキャラクタ演出がおこなわれる演出であり、
前記第３の表示演出は、所定の演出をおこなう演出であり、
前記第１の表示演出と前記第２の表示演出と前記第３の表示演出とを含む組み合わせ演出がおこなわれる場合があり、
前記組み合わせ演出では、前記第１の表示演出の後に、前記第２の表示演出がおこなわれ、その後に、前記第３の表示演出がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
[態様Ｅ２－２]
態様１に記載の遊技機であって、
前記第２の表示演出では、前記所定のキャラクタが前記表示手段の所定位置に向かって移動する演出を含む、
ことを特徴とする遊技機。
[態様Ｅ２－３]
態様１または態様２に記載の遊技機であって、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第４の表示演出をおこなう場合があり、
前記第４の表示演出は、前記所定のキャラクタが前記表示手段の所定領域を覆い尽くす演出であり、
前記組み合わせ演出は、前記第４の表示演出を含む場合がある演出であり、
前記組み合わせ演出では、前記第２の表示演出がおこなわれた後に、前記第５の表示演出がおこなわれ、その後に、前記第３の表示演出がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
[態様Ｅ２－４]
態様１ないし態様３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第５の表示演出をおこなう場合があり、
前記第５の表示演出は、装飾図柄の変動を行う演出であり、
前記組み合わせ演出は、前記第５の表示演出を含む場合がある演出であり、
前記組み合わせ演出では、前記第１の表示演出は、前記第５の表示演出がおこなわれているときにおこなわれ、
前記装飾図柄の一部と、前記所定のキャラクタの一部とが同じ形状している、
ことを特徴とする遊技機。

[態様Ｅ２－５]
態様１ないし態様４までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記所定の演出は、モードを変更するモード変更演出である、
ことを特徴とする遊技機。
【０７４４】
以下に図１４６～図１４８を用いて保留連示唆演出について説明する。この保留連示唆演出は、例えば、特別図柄の変動表示の開始時などに実行され得る。
【０７４５】
［保留連示唆演出Ａ］
図１４６は、保留連示唆演出Ａを説明するための図である。
まず、保留連示唆演出Ａでは、図１４６（Ａ）に示すように、第１特定保留演出が実行される。この第１特定保留演出は、第１の特定保留を対象として、その対象保留が大当たりであるのか大当たりでないのかを占う演出であり、ボタン画像Ｅ３１が示される。ボタン画像Ｅ３１は、遊技者が演出ボタン６３を押下することを促すための画像である。この第１特定保留演出は、例えば、第１保留を第１の特定保留として、第１保留が大当たりであるのか大当たりでないのかを占う。また、この第１特定保留演出は、例えば、第１保留と第２保留とを第１の特定保留として、第１保留または第２保留が大当たりであるのか大当たりでないのかを占う。
【０７４６】
なお、例えば、保留が４つがある場合、最も古い保留が第１保留となり、次に古い保留が第２保留となり、その次に古い保留が第３保留となり、最も新しい保留が第４保留となる。これは、以下も同様にである。第１の特定保留に大当たりがある場合には、第１特定保留演出の後に、図１４６（Ｂ）に示す保留連成功演出に移行する。一方、第１の特定保留に大当たりがない場合には、第１特定保留演出の後に、図１４６（Ｃ）に示す保留連失敗演出に移行する。
【０７４７】
第１特定保留演出の後、図１４６（Ｂ）に示すように、保留連成功演出が実行され得る。この保留連成功演出は、遊技者により演出ボタン６３が押下された場合には、ボタン画像Ｅ３１があった場所に、第１特定保留に大当たりがあることを示唆する光画像Ｅ３３を表示すると共に、光画像Ｅ３３の下側に、第１特定保留に大当たりがあることを示唆する文字画像Ｅ３２を表示する。光画像Ｅ３３は、光っている様子を表す画像であり、文字画像Ｅ３２は、「成功」の文字を表す画像である。第１特定保留演出の後、図１４６（Ｃ）に示すように、保留連失敗演出が実行され得る。この保留連失敗演出は、遊技者により演出ボタン６３が押下されても、ボタン画像Ｅ３１があった場所には光画像Ｅ３３を表示せず、第１特定保留に大当たりがないことを示唆する文字画像Ｅ３４を表示する。文字画像Ｅ３４は、「失敗」の文字を表す画像である。
【０７４８】
次に、図１４６（Ｄ）に示すように、第２特定保留演出が実行される。この第２特定保留演出は、第１の特定保留とは異なる第２の特定保留を対象として、その対象保留が大当たりであるのか大当たりでないのかを占う演出であり、ボタン画像Ｅ３１が示される。この第２特定保留演出は、例えば、第３保留を第２の特定保留として、第３保留が大当たりであるのか大当たりでないのかを占う。また、この第２特定保留演出は、例えば、第３保留と第４保留とを第２の特定保留として、第３保留または第４保留が大当たりであるのか大当たりでないのかを占う。第２の特定保留に大当たりがある場合には、第２特定保留演出の後に、図１４６（Ｅ）に示す保留連成功演出に移行する。一方、第２の特定保留に大当たりがない場合には、第２特定保留演出の後に、図１４６（Ｆ）に示す保留連失敗演出に移行する。
【０７４９】
第２特定保留演出の後、図１４６（Ｅ）に示すように、保留連成功演出が実行され得る。この保留連成功演出は、遊技者により演出ボタン６３が押下された場合には、ボタン画

像Ｅ３１があった場所に、第１特定保留に大当たりがあることを示唆する光画像Ｅ３３を表示すると共に、光画像Ｅ３３の下側に、第１特定保留に大当たりがあることを示唆する文字画像Ｅ３２を表示する。第２特定保留演出の後、図１４６（Ｆ）に示すように、保留連失敗演出が実行され得る。この保留連失敗演出は、遊技者により演出ボタン６３が押下されても、ボタン画像Ｅ３１があった場所には光画像Ｅ３３を表示せず、第１特定保留に大当たりがないことを示唆する文字画像Ｅ３４を表示する。

なお、図１４６（Ａ）～（Ｆ）に示す演出は、同じ変動の演出である。

【０７５０】

［保留連示唆演出Ｂ］

図１４７は、保留連示唆演出Ｂを説明するための図である。この保留連示唆演出Ｂは、少なくとも保留が４つある場合の演出である。

まず、保留連示唆演出Ｂでは、図１４７（Ａ）に示すように、第１保留演出が実行される。この第１保留演出は、第１保留を対象として、その対象保留が大当たりであるのか大当たりでないのかを占う演出であり、ボタン画像Ｅ３１が示される。ボタン画像Ｅ３１は、遊技者が演出ボタン６３を押下することを促すための画像である。

【０７５１】

第１保留に大当たりがある場合には、第１保留演出の後に、図１４７（Ｂ）に示す保留連成功演出に移行する。一方、第１保留に大当たりがない場合には、第１特定保留演出の後に、図１４７（Ｃ）に示す保留連失敗演出に移行する。

【０７５２】

第１保留演出の後、図１４７（Ｂ）に示すように、保留連成功演出が実行され得る。この保留連成功演出は、遊技者により演出ボタン６３が押下された場合には、ボタン画像Ｅ３１があった場所に、第１保留に大当たりがあることを示唆する光画像Ｅ３３を表示すると共に、光画像Ｅ３３の下側に、第１保留に大当たりがあることを示唆する文字画像Ｅ３２を表示する。光画像Ｅ３３は、光っている様子を表す画像であり、文字画像Ｅ３２は、「成功」の文字を表す画像である。第１保留演出の後、図１４７（Ｃ）に示すように、保留連失敗演出が実行され得る。この保留連失敗演出は、遊技者により演出ボタン６３が押下されても、ボタン画像Ｅ３１があった場所には光画像Ｅ３３を表示せず、第１保留に大当たりがないことを示唆する文字画像Ｅ３４を表示する。文字画像Ｅ３４は、「失敗」の文字を表す画像である。

【０７５３】

次に、図１４７（Ｄ）に示すように、第２保留演出が実行される。この第２保留演出は、第２保留を対象として、その対象保留が大当たりであるのか大当たりでないのかを占う演出であり、ボタン画像Ｅ３１が示される。第２保留に大当たりがある場合には、第２保留演出の後に、図１４７（Ｅ）に示す保留連成功演出に移行する。一方、第２保留に大当たりがない場合には、第２保留演出の後に、図１４７（Ｆ）に示す保留連失敗演出に移行する。第２保留演出の後、図１４７（Ｅ）に示すように、保留連成功演出が実行され得る。この保留連成功演出は、遊技者により演出ボタン６３が押下された場合には、ボタン画像Ｅ３１があった場所に、第２保留に大当たりがあることを示唆する光画像Ｅ３３を表示すると共に、光画像Ｅ３３の下側に、第２保留に大当たりがあることを示唆する文字画像Ｅ３２を表示する。

【０７５４】

第２保留演出の後、図１４７（Ｆ）に示すように、保留連失敗演出が実行され得る。この保留連失敗演出は、遊技者により演出ボタン６３が押下されても、ボタン画像Ｅ３１があった場所には光画像Ｅ３３を表示せず、第２保留に大当たりがないことを示唆する文字画像Ｅ３４を表示する。次に、図１４７（Ｇ）に示すように、第３保留演出が実行される。この第３保留演出は、第３保留を対象として、その対象保留が大当たりであるのか大当たりでないのかを占う演出であり、ボタン画像Ｅ３１が示される。第３保留に大当たりがある場合には、第３保留演出の後に、図１４７（Ｈ）に示す保留連成功演出に移行する。一方、第３保留に大当たりがない場合には、第３保留演出の後に、図１４７（Ｉ）に示す

保留連失敗演出に移行する。
【０７５５】
第３保留演出の後、図１４７（Ｈ）に示すように、保留連成功演出が実行され得る。この保留連成功演出は、遊技者により演出ボタン６３が押下された場合には、ボタン画像Ｅ３１があった場所に、第３保留に大当たりがあることを示唆する光画像Ｅ３３を表示すると共に、光画像Ｅ３３の下側に、第３保留に大当たりがあることを示唆する文字画像Ｅ３２を表示する。第３保留演出の後、図１４７（Ｉ）に示すように、保留連失敗演出が実行され得る。この保留連失敗演出は、遊技者により演出ボタン６３が押下されても、ボタン画像Ｅ３１があった場所には光画像Ｅ３３を表示せず、第３保留に大当たりがないことを示唆する文字画像Ｅ３４を表示する。
【０７５６】
次に、図１４７（Ｊ）に示すように、第４保留演出が実行される。この第４保留演出は、第４保留を対象として、その対象保留が大当たりであるのか大当たりでないのかを占う演出であり、ボタン画像Ｅ３１が示される。第４保留に大当たりがある場合には、第４保留演出の後に、図１４７（Ｋ）に示す保留連成功演出に移行する。一方、第４保留に大当たりがない場合には、第４保留演出の後に、図１４７（Ｌ）に示す保留連失敗演出に移行する。第４保留演出の後、図１４７（Ｋ）に示すように、保留連成功演出が実行され得る。この保留連成功演出は、遊技者により演出ボタン６３が押下された場合には、ボタン画像Ｅ３１があった場所に、第４保留に大当たりがあることを示唆する光画像Ｅ３３を表示すると共に、光画像Ｅ３３の下側に、第４保留に大当たりがあることを示唆する文字画像Ｅ３２を表示する。　第４保留演出の後、図１４７（Ｌ）に示すように、保留連失敗演出が実行され得る。この保留連失敗演出は、遊技者により演出ボタン６３が押下されても、ボタン画像Ｅ３１があった場所には光画像Ｅ３３を表示せず、第４保留に大当たりがないことを示唆する文字画像Ｅ３４を表示する。
なお、図１４７（Ａ）～（Ｌ）に示す演出は、同じ変動の演出である。
【０７５７】
［保留連示唆演出Ｃ］
図１４８は、保留連示唆演出Ｃを説明するための図である。
まず、保留連示唆演出Ｃでは、図１４８（Ａ）に示すように、当該保留演出が実行される。この当該保留演出は、当該保留を対象として、当該保留が大当たりであるのか大当たりでないのかを占う演出であり、ボタン画像Ｅ３１が示される。ボタン画像Ｅ３１は、遊技者が演出ボタン６３を押下することを促すための画像である。当該保留が大当たりである場合には、当該保留演出の後に、図１４８（Ｂ）に示す保留連成功演出に移行する。一方、当該保留が大当たりでない場合には、当該保留演出の後に、図１４８（Ｃ）に示す保留連失敗演出に移行する。当該保留演出の後、図１４８（Ｂ）に示すように、保留連成功演出が実行され得る。この保留連成功演出は、遊技者により演出ボタン６３が押下された場合には、ボタン画像Ｅ３１があった場所に、当該保留が大当たりであることを示唆（当該変動で大当たりすることを示唆）する光画像Ｅ３３を表示すると共に、光画像Ｅ３３の下側に、当該保留が大当たりであることを示唆（当該変動で大当たりすることを示唆）する文字画像Ｅ３２を表示する。光画像Ｅ３３は、光っている様子を表す画像であり、文字画像Ｅ３２は、「成功」の文字を表す画像である。当該保留演出の後、図１４８（Ｃ）に示すように、保留連失敗演出が実行され得る。この保留連失敗演出は、遊技者により演出ボタン６３が押下されても、ボタン画像Ｅ３１があった場所には光画像Ｅ３３を表示せず、第１特定保留に大当たりがないことを示唆する文字画像Ｅ３４を表示する。文字画像Ｅ３４は、「失敗」の文字を表す画像である。
【０７５８】
次に、図１４８（Ｄ）に示すように、第１特定保留演出が実行される。この第１特定保留演出は、第１の特定保留を対象として、その対象保留が大当たりであるのか大当たりでないのかを占う演出であり、ボタン画像Ｅ３１が示される。この第１特定保留演出は、例えば、第１保留を第１の特定保留として、第１保留が大当たりであるのか大当たりでない

のかを占う。また、この第１特定保留演出は、例えば、第１保留と第２保留とを第１の特定保留として、第１保留または第２保留が大当たりであるのか大当たりでないのかを占う。第１の特定保留に大当たりがある場合には、第１特定保留演出の後に、図１４８（Ｅ）に示す保留連成功演出に移行する。一方、第１の特定保留に大当たりがない場合には、第１特定保留演出の後に、図１４８（Ｆ）に示す保留連失敗演出に移行する。第１特定保留演出の後、図１４８（Ｅ）に示すように、保留連成功演出が実行され得る。この保留連成功演出は、遊技者により演出ボタン６３が押下された場合には、ボタン画像Ｅ３１があった場所に、第１特定保留に大当たりがあることを示唆する光画像Ｅ３３を表示すると共に、光画像Ｅ３３の下側に、第１特定保留に大当たりがあることを示唆する文字画像Ｅ３２を表示する。第１特定保留演出の後、図１４８（Ｆ）に示すように、保留連失敗演出が実行され得る。この保留連失敗演出は、遊技者により演出ボタン６３が押下されても、ボタン画像Ｅ３１があった場所には光画像Ｅ３３を表示せず、第１特定保留に大当たりがないことを示唆する文字画像Ｅ３４を表示する。

【０７５９】

次に、図１４８（Ｇ）に示すように、第２特定保留演出が実行される。この第２特定保留演出は、第１の特定保留とは異なる第２の特定保留を対象として、その対象保留が大当たりであるのか大当たりでないのかを占う演出であり、ボタン画像Ｅ３１が示される。この第２特定保留演出は、例えば、第３保留を第２の特定保留として、第３保留が大当たりであるのか大当たりでないのかを占う。また、この第２特定保留演出は、例えば、第３保留と第４保留とを第２の特定保留として、第３保留または第４保留が大当たりであるのか大当たりでないのかを占う。第２の特定保留に大当たりがある場合には、第２特定保留演出の後に、図１４８（Ｈ）に示す保留連成功演出に移行する。一方、第２の特定保留に大当たりがない場合には、第２特定保留演出の後に、図１４８（Ｉ）に示す保留連失敗演出に移行する。第２特定保留演出の後、図１４８（Ｈ）に示すように、保留連成功演出が実行され得る。この保留連成功演出は、遊技者により演出ボタン６３が押下された場合には、ボタン画像Ｅ３１があった場所に、第１特定保留に大当たりがあることを示唆する光画像Ｅ３３を表示すると共に、光画像Ｅ３３の下側に、第１特定保留に大当たりがあることを示唆する文字画像Ｅ３２を表示する。第２特定保留演出の後、図１４８（Ｉ）に示すように、保留連失敗演出が実行され得る。この保留連失敗演出は、遊技者により演出ボタン６３が押下されても、ボタン画像Ｅ３１があった場所には光画像Ｅ３３を表示せず、第１特定保留に大当たりがないことを示唆する文字画像Ｅ３４を表示する。

なお、図１４８（Ａ）～（Ｉ）に示す演出は、同じ変動の演出である。

【０７６０】

［効果例］

以下に、保留連示唆演出の効果例を示す。

［効果１］

上記実施形態の遊技機１では、保留連示唆演出Ａ，Ｃにおいて、第１特定保留演出、保留連成功または保留連失敗の後、第２特定保留演出，保留連成功または保留連失敗が実行される。また、保留連示唆演出Ｂにおいて、第１保留演出，保留連成功または保留連失敗の後、第２保留演出、保留連成功または保留連失敗が実行される。この構成によれば、２つ以上の保留連を示唆することが可能となるので、遊技の興趣を向上させることができる。

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、保留連示唆演出は、同一変動において実行される。この構成によれば、一回の変動で、複数の保留連を報知可能であるので、遊技の興趣を向上させることができる。

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、保留連示唆演出Ｃにおいて、複数の保留連示唆に加えて、当該変動において大当たりの場合には、当該変動が大当たりであることを示唆する演出を実行するようにしている。この構成によれば、複数の保留連の報知に加えて、当該変動

の大当たりの報知を行うことができるので、遊技の興趣を向上させることができる。
［効果４］
上記実施形態の遊技機１では、保留連示唆演出は、大当たり遊技後の所定回数以内の変動でおこなわれる。この構成によれば、大当たり後の余韻が強いときに、保留連示唆を可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。
［効果５］
上記実施形態の遊技機１では、保留連示唆演出は、大当たり遊技中におこなわれる。この構成によれば、大当たり遊技をより興趣あるものにすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。
【０７６１】
［変形例］
以下に、保留連示唆演出の変形例を示す。
［変形例１］
上記実施形態の遊技機１では、保留連示唆演出Ａ～Ｃは、同じ変動の演出としているが、本発明はこれに限られるものではなく、保留連示唆演出の一部を未来の変動で行うようにしてもよい。例えば、保留連示唆演出Ａにおいて、図１４６（Ａ）～（Ｃ）を当該変動でおこない、図１４６（Ｄ）～（Ｆ）を次の変動でおこなうようにしてもよい。
【０７６２】
［変形例２］
上記実施形態の遊技機１では、保留連示唆演出Ａ～Ｃは、特に、大当たり遊技後の所定回数以内の変動でおこなうようにしてもよい。また、保留連示唆演出Ａ～Ｃは、大当たり遊技中におこなうようにしてもよい。
【０７６３】
［変形例３］
上記実施形態の遊技機１では、保留連示唆演出Ｂは、保留が４つある場合の演出例としたが、保留が３つある場合には、図１４８（Ａ）～（Ｉ）を行うようにしてもよいし、保留が２つある場合には、図１４８（Ａ）～（Ｆ）を行うようにしてもよいし、保留が１つある場合には、図１４８（Ａ）～（Ｃ）を行うようにしてもよい。
【０７６４】
［態様例］
本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。
[態様Ｅ３－１]
複数種類の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第１の表示演出をおこなう場合があり、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第２の表示演出をおこなう場合があり、
前記第１の表示演出は、第１の保留に大当たりがあるか否かを示唆する第１の保留連示唆演出をおこなう演出であり、
前記第２の表示演出は、前記第１の保留とは異なる第２の保留に大当たりがあるか否かを示唆する第２の保留連示唆演出をおこなう演出であり、
前記第１の表示演出と前記第２の表示演出とを含む組み合わせ演出がおこなわれる場合があり、
前記組み合わせ演出では、前記第１の表示演出がおこなわれ、その後に、前記第２の表示演出がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
[態様Ｅ３－２]
態様１に記載の遊技機であって、
前記組み合わせ演出は、同一変動において、おこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。

[態様Ｅ３－３]
態様１または態様２に記載の遊技機であって、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第３の表示演出をおこなう場合があり、
前記第３の表示演出は、当該変動において、大当たりの場合には、当該変動が大当たりであることを示唆する当該変動大当たり示唆演出をおこなう演出であり、
前記組み合わせ演出は、前記第５の表示演出を含む、
ことを特徴とする遊技機。
[態様Ｅ３－４]
態様１ないし態様３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第１の保留示唆演出または前記第２の保留示唆演出は、大当たり遊技後の所定回数以内の変動でおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
[態様Ｅ３－５]
態様１ないし態様４までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第１の保留示唆演出または前記第２の保留示唆演出は、大当たり遊技中におこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
【０７６５】
以下に図１４９～図１５１を用いて領域表示演出について説明する。この領域表示演出は、例えば、特別図柄の変動表示の開始時などに実行され得る。
【０７６６】
［領域表示演出Ａ］
図１４９は、領域表示演出Ａを説明するための図である。
まず、領域表示演出Ａでは、図１４９（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが変動を開始し、保留表示領域Ｃ４１が表示される。保留表示領域Ｃ４１には、保留画像９Ａと保留消化画像９Ｃとが示されている。次に、図１４９（Ｂ）に示すように、第１領域表示演出が実行される。この第１領域表示演出では、第１領域Ｅ４１が表示画面７ａの中央付近に表示される。次に、図１４９（Ｃ）に示すように、第２領域表示演出が実行される。この第２領域表示演出では、第２領域Ｅ４２が表示画面７ａの右周辺に表示される。この第２領域表示演出では、第１領域Ｅ４１の状態は第１領域表示演出時と変わらない。
【０７６７】
次に、図１４９（Ｄ）に示すように、第２領域移動演出が実行される。この第２領域移動演出では、第２領域Ｅ４２が上方向に移動する演出である。詳しくは、第２領域Ｅ４２は、保留表示領域Ｃ４１を基準に移動する。なお、これに限られず、第２領域Ｅ４２は、他の基準位置（例えば、第２保留アイコン９Ｃ、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒ、表示画面７ａの角、表示画面７ａに現れた基準点）を基準に移動してもいい。この第２領域表示演出では、第１領域Ｅ４１の状態は第１領域表示演出時と変わらない。次に、図１４９（Ｅ）に示すように、チャンスアップ演出が実行される。このチャンスアップ演出では、第２領域Ｅ４２内にチャンスアップ表示を行う演出である。このチャンスアップ表示は、「激アツ」と表されており、大当たりの期待が高いことが示唆されている。
【０７６８】
［領域表示演出Ｂ］
図１５０は、領域表示演出Ｂを説明するための図である。
まず、領域表示演出Ｂでは、図１５０（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが変動を開始し、保留表示領域Ｃ４１が表示される。保留表示領域Ｃ４１には、保留画像９Ａと保留消化画像９Ｃとが示されている。次に、図１５０（Ｂ）に示すように、第１領域表示演出が実行される。この第１領域表示演出では、第１領域Ｅ４１が表示画面７ａの中央付近に表示される。

【０７６９】
次に、図１５０（Ｃ）に示すように、第２領域表示演出が実行される。この第２領域表示演出では、第２領域Ｅ４２が表示画面７ａの右周辺に表示される。また、この第２領域表示演出では、第１領域Ｅ４１は、第１領域表示演出時よりも縮小される。次に、図１５０（Ｄ）に示すように、第２領域移動演出が実行される。この第２領域移動演出では、第２領域Ｅ４２が拡大しながら上方向に移動する演出である。詳しくは、第２領域Ｅ４２は、保留表示領域Ｃ４１を基準に移動する。なお、これに限られず、第２領域Ｅ４２は、他の基準位置（例えば、第２保留アイコン９Ｃ、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒ、表示画面７ａの角、表示画面７ａに現れた基準点）を基準に移動してもいい。この第２領域表示演出では、第１領域Ｅ４１の状態は第２領域表示演出時よりも縮小される。次に、図１５０（Ｅ）に示すように、チャンスアップ演出が実行される。このチャンスアップ演出では、第２領域Ｅ４２内にチャンスアップ表示を行う演出である。このチャンスアップ表示は、「激アツ」と表されており、大当たりの期待が高いことが示唆されている。このチャンスアップ演出では、第１領域Ｅ４１は、所滅している。
【０７７０】
［領域表示演出Ｃ］
図１５１は、領域表示演出Ｃを説明するための図である。
まず、領域表示演出Ｃでは、図１５１（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが変動を開始し、保留表示領域Ｃ４１が表示される。保留表示領域Ｃ４１には、保留画像９Ａと保留消化画像９Ｃとが示されている。次に、図１５１（Ｂ）に示すように、第１領域表示演出が実行される。この第１領域表示演出では、第１領域Ｅ４１が表示画面７ａの中央付近に表示される。次に、図１５１（Ｃ）に示すように、第２領域表示演出が実行される。この第２領域表示演出では、第２領域Ｅ４２が表示画面７ａの右周辺に表示される。また、この第２領域表示演出では、第１領域Ｅ４１は、保留表示領域Ｃ４１を回転軸として、反時計回りに回転移動し、一部が表示画面７ａから消えることで、第１領域表示演出時よりも縮小される。
【０７７１】
次に、図１５１（Ｄ）に示すように、第２領域移動演出が実行される。この第２領域移動演出では、第２領域Ｅ４２が保留表示領域Ｃ４１を回転軸として反時計回りに回転移動し、第２領域Ｅ４２の領域を拡大していく演出である。この第２領域表示演出では、第１領域Ｅ４１は、保留表示領域Ｃ４１を回転軸として反時計回りに回転移動し、一部が表示画面７ａから消えることで、第２領域表示演出時よりもさらに縮小される。次に、図１５１（Ｅ）に示すように、チャンスアップ演出が実行される。このチャンスアップ演出では、第２領域Ｅ４２内にチャンスアップ表示を行う演出である。このチャンスアップ表示は、「激アツ」と表されており、大当たりの期待が高いことが示唆されている。このチャンスアップ演出では、第１領域Ｅ４１は、所滅している。
【０７７２】
［効果例］
以下に、領域表示演出の効果例を示す。
［効果１］
上記実施形態の遊技機１では、領域表示演出において、第１領域表示演出を行い、その後、第２領域表示演出を行い、その後、第２領域移動演出を行い、その後、チャンスアップ演出を行う構成となっている。この構成によれば、領域の変化で所定の期待感を付与でき、遊技の興趣を向上させることができる。
［効果２］
上記実施形態の遊技機１では、領域表示演出Ｂ，Ｃにおいて、第２領域Ｅ４２を表示させる第２領域表示演出後に、第２領域Ｅ４２を拡大させる第２領域移動演出を実行するようにしている。この構成によれば、第２領域Ｅ４２を遊技者に注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。
［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、領域表示演出Ｂ，Ｃにおいて、第２領域Ｅ４２を表示させる第２領域表示演出後に、第１領域Ｅ４１を縮小させる第２領域移動演出を実行するようにしている。この構成によれば、第２領域Ｅ４２をより遊技者に注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、領域表示演出Ｂ，Ｃにおいて、第２領域Ｅ４２を表示させる第２領域表示演出後に、第１領域Ｅ４１を縮小させる第２領域移動演出を実行し、さらに、第１領域Ｅ４１を消滅させるチャンスアップ演出が実行される。この構成によれば、第２領域Ｅ４２を強調することができ、すなわち、第２領域Ｅ４２を用いた演出をより強調することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、領域表示演出Ｃにおいて、第２領域Ｅ４２を移動させる場合には、保留表示領域Ｃ４１を回転軸として、第２領域Ｅ４２を回転移動させる。この構成によれば、第２領域Ｅ４２の移動をダイナミックに行うことができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０７７３】

［変形例］

以下に、領域表示演出の変形例を示す。

［変形例１］

上記実施形態の遊技機１では、領域表示演出Ａ～Ｃにおいて、第２領域移動演出の後、第２領域Ｅ４２を用いてチャンスアップ演出を行っているが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、第２領域移動演出の後、第２領域Ｅ４２を用いて、モード示唆演出、先読み演出、大当たり示唆演出、リーチ予告演出、保留変化示唆演出など種々の演出を行うようにしてもよい。

【０７７４】

［態様例］

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[態様Ｅ４－１]

複数種類の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、

前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第１の表示演出をおこなう場合があり、

前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第２の表示演出をおこなう場合があり、

前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第３の表示演出をおこなう場合があり、

前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第４の表示演出をおこなう場合があり、

前記第１の表示演出は、前記表示手段の表示画面に第１の領域を表示させる演出をおこなう演出であり、

前記第２の表示演出は、前記表示手段の表示画面に第２の領域を表示させる演出をおこなう演出であり、

前記第３の表示演出は、前記第２の領域をある基準に対して移動する演出をおこなう演出であり、

前記第４の表示演出は、前記第２の領域で所定の演出をおこなう演出であり、

前記第１の表示演出と前記第２の表示演出と前記第３の表示演出と前記第４の表示演出とを含む組み合わせ演出がおこなわれる場合があり、

前記組み合わせ演出では、前記第１の表示演出がおこなわれた後に、前記第２の表示演出がおこなわれ、その後に、前記第３の表示演出がおこなわれ、その後に、前記第４の表示演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

[態様Ｅ４－２]
態様１に記載の遊技機であって、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第５の表示演出をおこなう場合があり、
前記第５の表示演出は、前記第２の領域を拡大させる演出をおこなう演出であり、
前記組み合わせ演出は、前記第５の表示演出を含む場合があり、
前記組み合わせ演出では、前記第２の表示演出の後に、前記第５の表示演出がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
[態様Ｅ４－３]
態様１または態様２に記載の遊技機であって、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第６の表示演出をおこなう場合があり、
前記第６の表示演出は、前記第１の領域を縮小させる演出をおこなう演出であり、
前記組み合わせ演出は、前記第６の表示演出を含む場合がある演出であり、
前記組み合わせ演出では、前記第２の表示演出の後に、前記第６の表示演出がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
[態様Ｅ４－４]
態様３のに記載の遊技機であって、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第７の表示演出をおこなう場合があり、
前記第７の表示演出は、前記第１の領域を消滅させる演出をおこなう演出であり、
前記組み合わせ演出は、前記第７の表示演出を含む場合がある演出であり、
前記組み合わせ演出では、前記第６の表示演出の後に、前記第７の表示演出がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
[態様Ｅ４－５]
態様１ないし態様４までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第３の表示演出は、前記第２の領域をある基準軸に対して回転移動する演出をおこなう演出である、
ことを特徴とする遊技機。
【０７７５】
以下に図１５２～図１５４を用いて時短モード演出について説明する。この時短モード演出は、例えば、特別図柄の変動表示の開始時などに実行され得る。
【０７７６】
［時短モード演出Ａ］
図１５２は、時短モード演出Ａを説明するための図である。この時短モード演出Ａは、２変動分のはずれ時の演出を表している。遊技状態が時短状態の場合には、このようなはずれ時の演出が継続して行われる。まず、時短モード演出Ａでは、図１５２（Ａ）に示すように、当該変動演出が実行される。この当該変動演出は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを変動させ、種々のキャラクタなどを登場させ、種々の表示を行う演出である。次に、図１５２（Ｂ）に示すように、はずれ図柄配列停止演出が実行される。このはずれ図柄配列停止演出は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを用いてはずれを表すはずれ図柄配列を停止させる演出である。図１５２（Ｂ）では、はずれ図柄配列として、装飾図柄８Ｌに７図柄、装飾図柄８Ｃと装飾図柄８Ｒに６図柄が用いられる。
【０７７７】
次に、図１５２（Ｃ）に示すように、次変動演出が実行される。この次変動演出は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを変動させ、種々のキャラクタなどを登場させ、種々の表示を行う演出である。次に、図１５２（Ｄ）に示すように、はずれ図柄配列停止演出が実行され

る。このはずれ図柄配列停止演出は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを用いてはずれを表すはずれ図柄配列を停止させる演出である。図１５２（Ｄ）では、はずれ図柄配列として、装飾図柄８Ｌに７図柄、装飾図柄８Ｃと装飾図柄８Ｒに６図柄が用いられる。このように、時短モード演出Ａでは、変動が開始されてから、リーチ演出などの時間のかかる演出を挟まずに比較的短時間ではずれ報知が行われる。

【０７７８】

［時短モード演出Ｂ］

図１５３は、時短モード演出Ｂを説明するための図である。この時短モード演出Ｂは、遊技状態が時短状態の場合に行われる演出であり、１変動分のはずれ時の演出の後に、大当たりする変動の演出を表している。まず、時短モード演出Ｂでは、図１５３（Ａ）に示すように、当該変動演出が実行される。この当該変動演出は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを変動させ、種々のキャラクタなどを登場させ、種々の表示を行う演出である。

【０７７９】

次に、図１５３（Ｂ）に示すように、はずれ図柄配列停止演出が実行される。このはずれ図柄配列停止演出は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを用いてはずれを表すはずれ図柄配列を停止させる演出である。図１５３（Ｂ）では、はずれ図柄配列として、装飾図柄８Ｌに７図柄、装飾図柄８Ｃと装飾図柄８Ｒに６図柄が用いられる。次に、図１５３（Ｃ）に示すように、次変動演出が実行される。この次変動演出は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを変動させ、種々のキャラクタなどを登場させ、種々の表示を行う演出である。

【０７８０】

次に、図１５３（Ｄ）に示すように、大当たり図柄配列停止演出が実行される。この大当たり図柄配列停止演出は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを用いて大当たりを表す大当たり図柄配列を停止させる演出である。図１５３（Ｄ）では、大当たり図柄配列として、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを用いて７図柄のぞろ目を形成している。このように、時短モード演出Ｂでは、大当たりの場合の変動であっても、変動が開始されてから、リーチ演出などの時間のかかる演出を挟まずに比較的短時間で大当たり報知が行われる。

【０７８１】

［通常モード演出］

図１５４は、通常モード演出を説明するための図である。この通常モード演出は、遊技状態が通常状態の場合に行われる演出であり、１変動分のはずれ時の演出を表している。まず、通常モード演出では、図１５４（Ａ）に示すように、当該変動演出が実行される。この当該変動演出は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを変動させ、種々のキャラクタなどを登場させ、種々の表示を行う演出である。

【０７８２】

次に、図１５４（Ｂ）に示すように、リーチ演出が実行される。このリー演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを用いてリーチ状態が形成され、味方キャラクタＣＲＡが種々の演出を繰り広げる。次に、図１５４（Ｃ）に示すように、はずれ図柄配列停止演出が実行される。このはずれ図柄配列停止演出は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを用いてはずれを表すはずれ図柄配列を停止させる演出である。図１５４（Ｃ）では、はずれ図柄配列として、装飾図柄８Ｌに７図柄、装飾図柄８Ｃと装飾図柄８Ｒに６図柄が用いられる。なお、遊技状態が通常状態の場合において、大当たりする場合には、リーチ演出を経由して大当たり報知が行われる。また、遊技状態が通常状態の場合において、はずれの場合には、図１５２（Ａ），（Ｂ）や図１５２（Ｃ），（Ｄ）のような比較的短い演出も含む

【０７８３】

遊技状態が時短状態のとき（時短中）は、大当たりするまで時短モード演出Ａの図１５２（Ａ），（Ｂ）や図１５２（Ｃ），（Ｄ）のはずれ変動演出を継続して行う。すなわち、時短状態のときのはずれの場合の変動（はずれ変動）では、時間を使う演出、例えば、リーチ演出などが実行されないので、変動時間が比較的短い。一方、遊技状態が通常状態のときのはずれ変動では、図１５４の通常モード演出が示すように、リーチ演出などをの比較的長い演出が行われる場合もあり、変動時間が比較的長い。

また、時短状態のときの大当たりの場合の変動（大当たり変動）では、時間を使う演出、例えば、リーチ演出などが実行されないので、変動時間が比較的短い。一方、遊技状態が通常状態のときの大当たり変動では、リーチ演出などの比較的長い演出が行われる場合もあり、変動時間が比較的長い。言い換えれば、時短状態のはずれ変動では、平均変動時間が比較的短い。一方、通常状態のはずれ変動では、平均変動時間が比較的長い。

また、時短状態の大当たり変動では、平均変動時間が比較的短い。一方、通常状態の大当たり変動では、平均変動時間が比較的長い。

【０７８４】

［効果例］

以下に、時短モード演出、通常モード演出の効果例を示す。

［効果１］

上記実施形態の遊技機１において、時短モード演出では、はずれの場合には、装飾図柄の変動開始後、リーチ状態を経由せずに装飾図柄をはずれ図柄配列で停止表示する演出がおこなわれ、通常モード演出では、はずれの場合には、装飾図柄の変動開始後、リーチ状態を経由して装飾図柄をはずれ図柄配列で停止表示する演出がおこなわれる。この構成によれば、時短モード演出では、高速消化が可能となり、次の大当たりを素早く獲得することが可能となる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、時短モード演出は、大当たり後の所定の変動回数まで、図１５２（Ａ），（Ｂ）や図１５２（Ｃ），（Ｄ）のはずれ変動演出を継続して行う（後述の変形例１参照）。この構成によれば、大当たり後の所定の変動回数まで、高速消化が可能となり、次の大当たりを素早く獲得することが可能となる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、時短モード演出は、大当たりするまで時短モード演出Ａの図１５２（Ａ），（Ｂ）や図１５２（Ｃ），（Ｄ）のはずれ変動演出を継続して行う。この構成によれば、大当たりするまで、高速消化が可能となり、次の大当たりを素早く獲得することが可能となる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、通常モード演出は、装飾図柄の変動開始後、リーチ状態を経由して装飾図柄をはずれ図柄配列で停止表示する演出と、装飾図柄の変動開始後、リーチ状態を経由せずに装飾図柄をはずれ図柄配列で停止表示する演出とを含む複数の演出のうちの一つの演出が行われる。この構成によれば、通常モード演出では、間のある遊技者を楽しめる演出を提供することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、時短モード演出の変動時間（平均変動時間）は、通常モード演出の変動時間（平均変動時間）よりも短い。この構成によれば、時短モード演出では、高速消化が可能となり、次の大当たりを素早く獲得することが可能となる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０７８５】

［変形例］

以下に、時短モード演出、通常モード演出の変形例を示す。

［変形例１］

上記実施形態の遊技機１では、遊技状態が時短状態のとき（時短中）は、大当たりするまで時短モード演出Ａの図１５２（Ａ），（Ｂ）や図１５２（Ｃ），（Ｄ）のはずれ変動演出を継続して行う構成となっているが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、遊技状態が時短状態のとき（時短中）は、大当たりしない限り、大当たり後の所定の変動回数まで、図１５２（Ａ），（Ｂ）や図１５２（Ｃ），（Ｄ）のはずれ変動演出を継続して行うようにしてもよい。

【０７８６】

［態様例］
本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。
[態様Ｅ５－１]
複数種類の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第１の表示演出をおこなう場合があり、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第２の表示演出をおこなう場合があり、
前記第１の表示演出は、第１の大当たり後に突入する第１のモード演出をおこなう演出であり、
前記第２の表示演出は、前記第１の大当たりとは異なる第２の大当たり後に突入する第２のモード演出をおこなう演出であり、
前記第１のモード演出では、装飾図柄の変動開始後、リーチ状態を経由せずにハズレ図柄の確定停止をおこなうハズレ変動演出がおこなわれ、
前記第２のモード演出では、前記装飾図柄の変動開始後、前記リーチ状態を経由してハズレ図柄の確定停止をおこなうリーチ変動演出がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
[態様Ｅ５－２]
態様１に記載の遊技機であって、
前記第１のモード演出では、前記第１の大当たり後の所定の変動回数まで、前記ハズレ変動演出が継続される、
ことを特徴とする遊技機。
[態様Ｅ５－３]
態様１または態様２に記載の遊技機であって、
前記第１のモード演出では、前記第１の大当たり後の次の大当たりまで、前記ハズレ変動演出が継続される、
ことを特徴とする遊技機。
[態様Ｅ５－４]
態様１ないし態様３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第２のモード演出では、前記リーチ変動演出と前記ハズレ変動演出とを含む複数の変動演出のうちの一つの演出がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
[態様Ｅ５－５]
態様１ないし態様４までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第１のモード演出では、大当たりする変動における変動時間は、前記リーチ変動演出の変動時間よりも短い、
ことを特徴とする遊技機。
【０７８７】
以下に図１５５～図１５７を用いて保留連無し演出、保留連有り演出、復活演出について説明する。これらの演出は、例えば、時短中における大当たり遊技後の所定回転数経過後の変動、時短状態の最後の変動、大当たり遊技後の１回目の変動、または、確変状態の最後の変動などに実行され得る。
【０７８８】
［保留連無し演出］
図１５５は、保留連無し演出を説明するための図である。
まず、保留連無し演出では、図１５５（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを変動させ、種々のキャラクタなどを登場させ、種々の表示を行う演出である。次に、保留の大当たりの有無を示唆する示唆演出が行われる（上述の図１４６（Ａ）等参照）。次に、図１５５（Ｂ）に示すように、保留連無し示唆演出が実行される。この保留連無し示唆演出では、ボタン画像Ｅ６１と文字

画像Ｅ６２Ａとが表示される。ボタン画像Ｅ６１は、後述する光画像Ｅ６４を含まない画像であり、保留内に大当たりがないことを示唆する画像である。また、文字画像Ｅ６２Ａも保留内に大当たりがないことを示唆する画像であり、「失敗」の文字を表す画像である。次に、図１５５（Ｃ）に示すように、リザルト演出が実行される。このリザルト演出では、リザルト画面Ｅ６３が表示される。このリザルト画面Ｅ６３は、時短状態が終了することを示唆する画像であり、ＲＵＳＨ回数（連チャン回数）を表したり、ＲＵＳＨ中（時短中、連チャン中）における獲得出玉を表している。

この保留連無し演出が終了すると、時短状態（ＲＵＳＨ）が終了する。

なお、図１５５（Ａ），（Ｂ），（Ｃ）は、同一変動の演出である。

【０７８９】

［保留連有り演出］

図１５６は、保留連有り演出を説明するための図である。

まず、保留連有り演出では、図１５６（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを変動させ、種々のキャラクタなどを登場させ、種々の表示を行う演出である。次に、保留の大当たりの有無を示唆する示唆演出が行われる（上述の図１４６（Ａ）等参照）。次に、図１５６（Ｂ）に示すように、保留連有り示唆演出が実行される。この保留連有り示唆演出では、ボタン画像Ｅ６１と文字画像Ｅ６２Ｂと光画像Ｅ６４とが表示される。光画像Ｅ６４は、光っている様子を表す画像であり、保留内に大当たりがあることを示唆する画像である。また、文字画像Ｅ６２Ｂも保留内に大当たりがないことを示唆する画像であり、「成功」の文字を表す画像である。次に、図１５６（Ｃ）に示すように、大当たり図柄配列停止演出が実行される。この大当たり図柄配列停止演出は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを用いて大当たりを表す大当たり図柄配列を停止させる演出である。図１５６（Ｃ）では、大当たり図柄配列として、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを用いて７図柄のぞろ目を形成している。なお、図１５６（Ａ），（Ｂ）は、当該変動の演出であるが、図１５６（Ｃ）は、その後の変動であって、保留内の大当たりである変動の演出である。

この保留連有り演出が終了すると、大当たり遊技となり、その後、時短状態（ＲＵＳＨ）が継続する。

【０７９０】

［復活演出］

図１５７は、復活演出を説明するための図である。

まず、復活演出では、図１５７（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを変動させ、種々のキャラクタなどを登場させ、種々の表示を行う演出である。

【０７９１】

次に、保留の大当たりの有無を示唆する示唆演出が行われる（上述の図１４６（Ａ）等参照）。次に、図１５７（Ｂ）に示すように、保留連無し示唆演出が実行される。この保留連無し示唆演出では、ボタン画像Ｅ６１と文字画像Ｅ６２Ａとが表示される。ボタン画像Ｅ６１は、後述する光画像Ｅ６４を含まない画像であり、保留内に大当たりがないことを示唆する画像である。また、文字画像Ｅ６２Ａも保留内に大当たりがないことを示唆する画像であり、「失敗」の文字を表す画像である。

【０７９２】

次に、図１５７（Ｃ）に示すように、リザルト演出が実行される。このリザルト演出では、リザルト画面Ｅ６３が表示される。このリザルト画面Ｅ６３は、時短状態が終了することを示唆する画像であり、ＲＵＳＨ回数（連チャン回数）を表したり、ＲＵＳＨ中（時短中、連チャン中）における獲得出玉を表している。次に、図１５７（Ｄ）に示すように、役物可動演出が実行される。この役物可動演出は、保留内に大当たりがあることを示唆する表示を行うと共に、第２可動役物１５が可動して第２態様（図４８参照）となる演出である。保留内に大当たりがあることを示唆する表示としては、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒにおいて装飾図柄８Ｃに特殊図柄を停止させ、さらに、保留内大当たり示唆画像Ｅ６５

を表示させる。この保留内大当たり示唆画像Ｅ６５は、「これから来るよ」と記載されている。この役物可動演出では、盤ランプ５と枠ランプ６６を用いてランプ演出が行われる。これらの演出により、保留に大当たりがあることを示唆することができる。

【０７９３】

次に、図１５７（Ｅ）に示すように、大当たり図柄配列停止演出が実行される。この大当たり図柄配列停止演出は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを用いて大当たりを表す大当たり図柄配列を停止させる演出である。図１５７（Ｅ）では、大当たり図柄配列として、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを用いて７図柄のぞろ目を形成している。

この復活演出が終了すると、大当たり遊技となり、その後、時短状態（ＲＵＳＨ）が継続する。なお、図１５７（Ａ）～（Ｄ）は、当該変動の演出であるが、図１５７（Ｅ）は、その後の変動であって、保留内の大当たりである変動の演出である。

この保留連有り演出が終了すると、大当たり遊技となり、その後、時短状態（ＲＵＳＨ）が継続する。

【０７９４】

［効果例］

以下に、保留連無し演出、保留連有り演出、復活演出の効果例を示す。

［効果１］

上記実施形態の遊技機１において、復活演出では、保留の大当たりの有無を示唆する示唆演出が行われ、その後、リザルト演出が実行され、その後、保留に大当たりがあることを示唆する表示（役物可動演出）が実行される。この構成によれば、遊技者は、リザルト演出によって落胆するが、その後に、役物可動演出が実行されて大きな喜びを得ることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、復活演出において、保留に大当たりがあることを示唆する表示を行っているときに、第２可動役物１５を可動させる演出が実行される。この構成によれば、第２可動役物１５の可動によって、保留に大当たりがあることを示唆することを強調することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、復活演出において、保留に大当たりがあることを示唆する表示を行っているときに、盤ランプ５と枠ランプ６６を用いてランプ演出が実行される。この構成によれば、ランプ演出によって、保留に大当たりがあることを示唆することを強調することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、復活演出において、保留に大当たりがあることを示唆する表示を行われた後、大当たり図柄配列停止演出が実行される。この構成によれば、遊技者は保留連を認識してからまもなく大当たりを認識することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、復活演出において、大当たり図柄配列停止演出で大当たり図柄配列を形成する場合に、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒのうちの少なくとも一つに特殊な図柄を用いて大当たり図柄配列を形成する（上述の変形例２参照）。この構成によれば、遊技者は、リザルト演出後の復活からさらに保留連もゲットできるので、大きな喜びを得ることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０７９５】

［変形例］

以下に、保留連無し演出、保留連有り演出、復活演出の変形例を示す。

［変形例１］

上記実施形態の遊技機１において、保留連無し演出の図１５５（Ｂ），（Ｃ）、保留連有り演出の図１５６（Ｂ）、復活演出の図１５７（Ｂ）～（Ｄ）を大当たり遊技中に実行してもよい。

【０７９６】
［変形例２］
上記実施形態の遊技機１の復活演出において、図１５７（Ｅ）の大当たり図柄配列停止演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを用いて７図柄のぞろ目で大当たり図柄配列を形成するようにしているが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、保留内に大当たりがある場合などには、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒのうちの少なくとも一つに特殊な図柄を用いて大当たり図柄配列を形成するようにしてもよい。
【０７９７】
［変形例３］
上記実施形態の遊技機１の保留連無し演出、または、復活演出において、図１５５（Ｃ）のリザルト演出、または、図１５７（Ｃ）のリザルト演出で、リザルト画面Ｅ６３の色を変化させたり、所定のキャラクタを登場させることで、時短状態（ＲＵＳＨ）の継続期待度（以下では、復活期待度とも呼ぶ）を示唆するようにしてもよい。例えば、図１５５（Ｃ）のリザルト演出において、リザルト画面Ｅ６３の色を復活期待度の低い青色とする確率を高く設定し、図１５７（Ｃ）のリザルト演出において、リザルト画面Ｅ６３の色を復活期待度の高い赤色とする確率を高く設定することで、遊技者は、リザルト画面Ｅ６３の出現時に、青色だった場合には、復活期待度が低いことを認識することができ、赤色だった場合には、復活期待度が高いことを認識することができる。
【０７９８】
［態様例］
本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。
[態様Ｅ６－１]
複数種類の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第１の表示演出をおこなう場合があり、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第２の表示演出をおこなう場合があり、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第３の表示演出をおこなう場合があり、
前記第１の表示演出は、保留の大当たりの有無を示唆する示唆演出をおこなう演出であり、
前記第２の表示演出は、前記示唆演出において、保留に大当たりがないことが示唆された場合に、リザルト画像を表示する演出であり、
前記第３の表示演出は、保留に大当たりがあることを示唆する画像を表示する演出であり、
前記第１の表示演出と前記第２の表示演出と前記第３の表示演出とを含む組み合わせ演出がおこなわれる場合があり、
前記組み合わせ演出では、前記第１の表示演出の後に、前記第２の表示演出がおこなわれ、その後に、前記第３の表示演出がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
[態様Ｅ６－２]
態様１に記載の遊技機であって、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第４の表示演出をおこなう場合があり、
前記第４の表示演出は、役物を可動する役物演出をおこなう演出であり、
前記組み合わせ演出は、前記第４の表示演出を含む場合があり、
前記組み合わせ演出では、前記第３の表示演出がおこなわれているときに、前記第４の表示演出がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
[態様Ｅ６－３]

態様１または態様２に記載の遊技機であって、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第５の表示演出をおこなう場合があり、
前記第５の表示演出は、装飾ランプを用いてランプ演出をおこなう演出であり、
前記組み合わせ演出は、前記第５の表示演出を含む場合がある演出であり、
前記組み合わせ演出では、前記第３の表示演出がおこなわれているときに、前記第５の表示演出がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
[態様Ｅ６－４]
態様１ないし態様３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第６の表示演出をおこなう場合があり、
前記第６の表示演出は、装飾図柄を用いて大当たり図柄配列を表示する演出であり、
前記組み合わせ演出は、前記第６の表示演出を含む場合がある演出であり、
前記組み合わせ演出では、前記第３の表示演出がおこなわれる場合に、前記第６の表示演出がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
[態様Ｅ６－５]
態様４に記載の遊技機であって、
前記装飾図柄を用いた大当たり図柄配列は、特定の図柄を含む、
ことを特徴とする遊技機。
【０７９９】
以下に図１５８～図１６０を用いて右打ち保留演出について説明する。この右打ち保留演出は、右打ちをすることにより始動口や大入賞口などの特定入賞口に入賞しやすくなっいる遊技状態であって、通常状態、大当たり状態、高確率状態、時短状態、電チューサポート（電チュー２２が頻繁に開放されて第２始動口２１に入賞し易くなっている状態、以下「電サポ」ともよぶ）中などに実行され得る。
【０８００】
[右打ち保留演出Ａ]
図１５８は、右打ち保留演出Ａを説明するための図である。
右打ち保留演出Ａでは、まず、図１５８（Ａ）に示すように、特定の大当たりによる大当たり遊技が終了したときにおこなわれる時短（電サポ）開始演出が実行される。この時短（電サポ）開始演出では、画像表示装置７の表示画面７ａにおいて、その中央に「時短開始！」という文字が表示され、「時短開始！」の文字の下には、遊技者に右打ちを促すための右打ち矢印ＹＡＲが表示される。この右打ち矢印ＹＡＲの表示領域内には「右打ち」という文字からなるメッセージＭＧＵが表示されている。遊技者は、この右打ち矢印ＹＡＲの表示に促されて右打ちすることで、電チュー２２が頻繁に開放されて入賞し易くなっている第２始動口２１（電サポ）に遊技球を容易に入賞させることができる。なお、第２始動口２１に遊技球が入賞すると、表示画面７ａでは、時短状態における第２特別図柄の変動表示と同期する装飾図柄の変動表示が開始される。
【０８０１】
次に、図１５８（Ｂ）に示すように、右打ち保留チャージ演出が実行される。この右打ち保留チャージ演出は、時短状態で電サポ中になっている第２始動口２１へ、右打ちにより遊技球を入賞させて第２始動口２１に係わる保留の発生を促す演出である。この右打ち保留チャージ演出では、「時短開始！」の文字が消去され、代わりに表示画面７ａの左寄りに所定のキャラクタＣＲＡが表示され、保留の発生を促す演出などをおこなう。このキャラクタＣＲＡの右方のやや下側には、右打ち矢印ＹＡＲが表示される。ここで、図１５８（Ｂ）に示す右打ち矢印ＹＡＲは、図１５８（Ａ）に示したものに比して、大きく、且つ、その表示位置が、右寄りに表示されている。また、図１５８（Ｂ）に示す「右打ち」のメッセージＭＧＵは、図１５８（Ａ）に示したものに比して、大きく、且つ、その表示

位置が、右打ち矢印ＹＡＲの表示領域から左上にはみ出して表示されている。つまり、図１５８（Ｂ）に示す「右打ち」のメッセージＭＧＵは、一部が右打ち矢印ＹＡＲの表示領域の前側から重なるように表示される。そして、右打ち矢印ＹＡＲの表示領域内には「ＣＨＡＲＧＥ」という文字からなるメッセージＭＧ１が表示されている。つまり、図１５８（Ｂ）に示す右打ち矢印ＹＡＲの表示領域内には、図１５８（Ａ）に示した「右打ち」のメッセージＭＧＵに替えて、「ＣＨＡＲＧＥ」のメッセージＭＧ１が表示される。この「ＣＨＡＲＧＥ」のメッセージＭＧ１は、保留の発生を促す表示であって、より詳しくは、電サポ中の第２始動口２１へ遊技球を入賞させて第２始動口２１に係わる保留の発生を促す表示である。

【０８０２】

次に、図１５８（Ｃ）に示すように、右打ち保留ＭＡＸ演出が実行される。この右打ち保留ＭＡＸ演出は、第２始動口２１に係わる保留数が最大になったことを示唆する演出である。すなわち、図１５８（Ｂ）に示す右打ち保留チャージ演出が実行され、その後、第２始動口２１に係わる保留数が最大になったとき、表示画面７ａで右打ち保留チャージ演出から切り替わっておこなわれる演出である。つまり、図１５８（Ｂ）に示す右打ち保留チャージ演出は、第２始動口２１に係わる保留数が最大になるまで継続して表示される演出である。この右打ち保留ＭＡＸ演出では、キャラクタＣＲＡの右隣りにキャラクタＣＲＢが表示され、これらのキャラクタＣＲＡ、ＣＲＢは、保留数が最大になったことを示唆するような演出などをおこなう。これらキャラクタＣＲＡ、ＣＲＢの右方の下側には、右打ち矢印ＹＡＲが表示される。ここで、図１５８（Ｃ）に示す右打ち矢印ＹＡＲは、図１５８（Ａ）、（Ｂ）に示したものに比して、小さく、且つ、その表示位置が、右下寄りに表示されている。また、図１５８（Ｃ）に示す「右打ち」のメッセージＭＧＵは、図１５８（Ａ）、（Ｂ）に示したものに比して、小さく表示されている。なお、図１５８（Ｃ）に示す「右打ち」のメッセージＭＧＵの表示態様は、図１５８（Ｂ）と同じであって、右打ち矢印ＹＡＲの表示領域から左上にはみ出し、一部が右打ち矢印ＹＡＲの表示領域の前側から重なるように表示される。そして、右打ち矢印ＹＡＲの表示領域内には「ＭＡＸ」という文字からなるメッセージＭＧ２が表示されている。つまり、図１５８（Ｃ）に示す右打ち矢印ＹＡＲの表示領域内には、図１５８（Ｂ）に示した「ＣＨＡＲＧＥ」のメッセージＭＧ１に替えて、「ＭＡＸ」のメッセージＭＧ２が表示される。この「ＭＡＸ」のメッセージＭＧ２は、保留数が最大になったことを報知する表示であって、より詳しくは、第２始動口２１に係わる保留数が最大になったことを報知する表示である。

【０８０３】

つまり、この図１５８に示した右打ち保留演出Ａでは、時短の開始時に右打ちすを促す演出（時短（電サポ）開始演出）と、右打ちすることで電サポ中の第２始動口２１へ遊技球を入賞させて、第２始動口２１に係わる保留の発生を促す演出（右打ち保留チャージ演出）と、その後、第２始動口２１に係わる保留数が最大になったことを示唆する演出（右打ち保留ＭＡＸ演出）とを、右打ち矢印ＹＡＲの表示領域に遊技状態に応じたメッセージを関連させて様々な態様で表示することで、実行するようになっている。

【０８０４】

[右打ち保留演出Ｂ]

図１５９は、右打ち保留演出Ｂを説明するための図である。

右打ち保留演出Ｂでは、まず、図１５９（Ａ）に示すように、特定の大当たりによる大当たり遊技が終了したときにおこなわれる時短（電サポ）開始演出が実行される。この時短（電サポ）開始演出では、画像表示装置７の表示画面７ａにおいて、その中央に「時短開始！」という文字が表示され、「時短開始！」の文字の下には、遊技者に右打ちを促すための右打ち矢印ＹＡＲが表示される。この右打ち矢印ＹＡＲの表示領域内には「右打ち」という文字からなるメッセージＭＧＵが表示されている。遊技者は、この右打ち矢印ＹＡＲの表示に促されて右打ちすることで、電チュー２２が頻繁に開放されて入賞し易くなっている第２始動口２１（電サポ）に遊技球を容易に入賞させることができる。なお、第２始動口２１に遊技球が入賞すると、表示画面７ａでは、時短状態における第２特別図柄

の変動表示と同期する装飾図柄の変動表示が開始される。

【０８０５】

次に、図１５９（Ｂ）に示すように、保留促進報知演出が実行される。この保留促進報知演出は、「時短開始！」の文字と右打ち矢印ＹＡＲが消去され、代わりに表示画面７ａに「ＴＲＹ　ＣＨＡＲＧＥ」という文字からなるメッセージＭＧＬが表示される。この保留促進報知演出は、第２始動口２１に係わる保留の発生を促す演出である。保留促進報知演出は、表示画面７ａのほぼ一杯に大きく表示され、その他の画像は一切表示されない。なお、保留促進報知演出は、保留の発生に要する時間を鑑み、比較的短い期間（例えば２～３秒）で報知される演出である。

【０８０６】

次に、図１５９（Ｃ）に示すように、右打ち保留チャージ演出が実行される。この右打ち保留チャージ演出は、時短状態で電サポ中になっている第２始動口２１へ、右打ちにより遊技球を入賞させて第２始動口２１に係わる保留の発生を促す演出である。この右打ち保留チャージ演出では、「ＴＲＹ　ＣＨＡＲＧＥ」のメッセージＭＧＬが消去され、代わりに表示画面７ａの左寄りに所定のキャラクタＣＲＡが表示され、保留の発生を促す演出などをおこなう。図１５９（Ｃ）に示す右打ち保留チャージ演出が実行される前に、図１５９（Ｂ）に示す保留促進報知演出を実行することで、遊技者に注意喚起し、第２始動口２１に係わる保留の発生をより確実に促すことが可能になる。キャラクタＣＲＡの右方のやや下側には、右打ち矢印ＹＡＲが表示される。ここで、図１５９（Ｃ）に示す右打ち矢印ＹＡＲは、図１５９（Ａ）に示したものに比して、大きく、且つ、その表示位置が、右寄りに表示されている。また、図１５９（Ｃ）に示す「右打ち」のメッセージＭＧＵは、図１５９（Ａ）に示したものに比して、大きく、且つ、その表示位置が、右打ち矢印ＹＡＲの表示領域から左上にはみ出して表示されている。つまり、図１５９（Ｃ）に示す「右打ち」のメッセージＭＧＵは、一部が右打ち矢印ＹＡＲの表示領域の前側から重なるように表示される。そして、右打ち矢印ＹＡＲの表示領域内には「ＣＨＡＲＧＥ」という文字からなるメッセージＭＧ１が表示されている。つまり、図１５９（Ｃ）に示す右打ち矢印ＹＡＲの表示領域内には、図１５９（Ａ）に示した「右打ち」のメッセージＭＧＵに替えて、「ＣＨＡＲＧＥ」のメッセージＭＧ１が表示される。この「ＣＨＡＲＧＥ」のメッセージＭＧ１は、保留の発生を促す表示であって、図１５９（Ｂ）に示す「ＴＲＹ　ＣＨＡＲＧＥ」のメッセージＭＧＬとほぼ同等の意味を持つ。

【０８０７】

次に、図１５９（Ｄ）に示すように、保留非ＭＡＸ報知演出が実行される。この保留非ＭＡＸ報知演出は、表示画面７ａに「ＮＯ　ＦＵＬＬ　ＣＨＡＲＧＥ」という文字からなるメッセージＭＧＮが表示される。この「ＮＯ　ＦＵＬＬ　ＣＨＡＲＧＥ」のメッセージＭＧＮは、図１５９（Ｂ）に示す「ＴＲＹ　ＣＨＡＲＧＥ」のメッセージＭＧＬ、または図１５９（Ｃ）に示す「ＣＨＡＲＧＥ」のメッセージＭＧ１が表示されてから所定時間（例えば５～１０秒）経過しても、未だ第２始動口２１に係わる保留が最大になっていないときに表示される。言い換えれば、所定時間経過する前に保留が最大になったときは、この保留非ＭＡＸ報知演出は実行されない。この保留非ＭＡＸ報知演出による「ＮＯ　ＦＵＬＬ　ＣＨＡＲＧＥ」のメッセージＭＧＮの表示により、未だ第２始動口２１に係わる保留が最大になっていないことを遊技者に報知する。

次に、図１５９（Ｅ）に示すように、右打ち保留ＭＡＸ演出が実行される。この右打ち保留ＭＡＸ演出は、第２始動口２１に係わる保留数が最大になったことを示唆する演出である。すなわち、図１５９（Ｃ）に示す右打ち保留チャージ演出が実行され、その後、第２始動口２１に係わる保留数が最大になったとき、表示画面７ａで右打ち保留チャージ演出から切り替わっておこなわれる演出である。つまり、図１５９（Ｃ）に示す右打ち保留チャージ演出は、第２始動口２１に係わる保留数が最大になるまで継続して表示される演出である。この右打ち保留ＭＡＸ演出では、キャラクタＣＲＡの右隣りにキャラクタＣＲＢが表示され、これらのキャラクタＣＲＡ、ＣＲＢは、保留数が最大になったことを示唆するような演出などをおこなう。これらキャラクタＣＲＡ、ＣＲＢの右方の下側には、右

打ち矢印ＹＡＲが表示される。ここで、図１５９（Ｅ）に示す右打ち矢印ＹＡＲは、図１５９（Ａ）、（Ｃ）に示したものに比して、小さく、且つ、その表示位置が、右下寄りに表示されている。また、図１５９（Ｅ）に示す「右打ち」のメッセージＭＧＵは、図１５９（Ａ）、（Ｃ）に示したものに比して、小さく表示されている。なお、図１５９（Ｅ）に示す「右打ち」のメッセージＭＧＵの表示態様は、図１５９（Ｃ）と同じであって、右打ち矢印ＹＡＲの表示領域から左上にはみ出し、一部が右打ち矢印ＹＡＲの表示領域の前側から重なるように表示される。そして、右打ち矢印ＹＡＲの表示領域内には「ＭＡＸ」という文字からなるメッセージＭＧ２が表示されている。つまり、図１５９（Ｅ）に示す右打ち矢印ＹＡＲの表示領域内には、図１５９（Ｃ）に示した「ＣＨＡＲＧＥ」のメッセージＭＧ１に替えて、「ＭＡＸ」のメッセージＭＧ２が表示される。この「ＭＡＸ」のメッセージＭＧ２は、保留数が最大になったことを報知する表示であって、より詳しくは、第２始動口２１に係わる保留数が最大になったことを報知する表示である。

【０８０８】

つまり、この図１５９に示した右打ち保留演出Ｂでは、時短の開始時に右打ちすを促す演出（時短（電サポ）開始演出）と、右打ちすることで電サポ中の第２始動口２１へ遊技球を入賞させて、第２始動口２１に係わる保留の発生を促す演出（右打ち保留チャージ演出）と、その後、第２始動口２１に係わる保留数が最大になったことを示唆する演出（右打ち保留ＭＡＸ演出）とを、右打ち矢印ＹＡＲの表示領域に遊技状態に応じたメッセージを関連させて様々な態様で表示することで、実行するようになっている。さらに、第２始動口２１に係わる保留の発生を促す演出（保留促進報知演出）を、右打ち保留チャージ演出が実行される前におこなうことで、遊技者に注意喚起し、第２始動口２１に係わる保留の発生をより確実に促すようになっている。

【０８０９】

[右打ち保留演出Ｃ]

図１６０は、右打ち保留演出Ｃを説明するための図である。

右打ち保留演出Ｃでは、まず、図１６０（Ａ）に示すように、特定の大当たりによる大当たり遊技が終了したときにおこなわれる時短（電サポ）開始演出が実行される。この時短（電サポ）開始演出では、画像表示装置７の表示画面７ａにおいて、その中央に「時短開始！」という文字が表示され、「時短開始！」の文字の下には、遊技者に右打ちを促すための右打ち矢印ＹＡＲが表示される。この右打ち矢印ＹＡＲの表示領域内には「右打ち」という文字からなるメッセージＭＧＵが表示されている。遊技者は、この右打ち矢印ＹＡＲの表示に促されて右打ちすることで、電チュー２２が頻繁に開放されて入賞し易くなっている第２始動口２１（電サポ）に遊技球を容易に入賞させることができる。なお、第２始動口２１に遊技球が入賞すると、表示画面７ａでは、時短状態における第２特別図柄の変動表示と同期する装飾図柄の変動表示が開始される。

【０８１０】

次に、図１６０（Ｂ）に示すように、保留促進報知演出が実行される。この保留促進報知演出は、「時短開始！」の文字と右打ち矢印ＹＡＲが消去され、代わりに表示画面７ａに「ＴＲＹ　ＣＨＡＲＧＥ」という文字からなるメッセージＭＧＬ１が表示される。この保留促進報知演出は、第２始動口２１に係わる保留の発生を促す演出である。保留促進報知演出は、表示画面７ａのほぼ一杯に大きく表示され、その他の画像は一切表示されない。なお、保留促進報知演出は、保留の発生に要する時間を鑑み、比較的短い期間（例えば２～３秒）で報知される演出である。

【０８１１】

次に、図１６０（Ｃ）に示すように、右打ち保留チャージ演出が実行される。この右打ち保留チャージ演出は、時短状態で電サポ中になっている第２始動口２１へ、右打ちにより遊技球を入賞させて第２始動口２１に係わる保留の発生を促す演出である。この右打ち保留チャージ演出では、「ＴＲＹ　ＣＨＡＲＧＥ」のメッセージＭＧＬ１が消去され、代わりに表示画面７ａの左寄りに所定のキャラクタＣＲＡが表示され、保留の発生を促す演出などをおこなう。図１６０（Ｃ）に示す右打ち保留チャージ演出が実行される前に、図

１６０（Ｂ）に示す保留促進報知演出を実行することで、遊技者に注意喚起し、第２始動口２１に係わる保留の発生をより確実に促すことが可能になる。キャラクタＣＲＡの右方のやや下側には、右打ち矢印ＹＡＲが表示される。ここで、図１６０（Ｃ）に示す右打ち矢印ＹＡＲは、図１６０（Ａ）に示したものに比して、大きく、且つ、その表示位置が、右寄りに表示されている。また、図１６０（Ｃ）に示す「右打ち」のメッセージＭＧＵは、図１６０（Ａ）に示したものに比して、大きく、且つ、その表示位置が、右打ち矢印ＹＡＲの表示領域から左上にはみ出して表示されている。つまり、図１６０（Ｃ）に示す「右打ち」のメッセージＭＧＵは、一部が右打ち矢印ＹＡＲの表示領域の前側から重なるように表示される。そして、右打ち矢印ＹＡＲの表示領域内には「ＣＨＡＲＧＥ」という文字からなるメッセージＭＧ１が表示されている。つまり、図１６０（Ｃ）に示す右打ち矢印ＹＡＲの表示領域内には、図１６０（Ａ）に示した「右打ち」のメッセージＭＧＵに替えて、「ＣＨＡＲＧＥ」のメッセージＭＧ１が表示される。この「ＣＨＡＲＧＥ」のメッセージＭＧ１は、保留の発生を促す表示であって、図１６０（Ｂ）に示す「ＴＲＹ　ＣＨＡＲＧＥ」のメッセージＭＧＬ１とほぼ同等の意味を持つ。

【０８１２】

次に、図１６０（Ｄ）に示すように、右打ち保留ＭＡＸ演出が実行される。この右打ち保留ＭＡＸ演出は、第２始動口２１に係わる保留数が最大になったことを示唆する演出である。すなわち、図１６０（Ｃ）に示す右打ち保留チャージ演出が実行され、その後、第２始動口２１に係わる保留数が最大になったとき、表示画面７ａで右打ち保留チャージ演出から切り替わっておこなわれる演出である。つまり、図１６０（Ｃ）に示す右打ち保留チャージ演出は、第２始動口２１に係わる保留数が最大になるまで継続して表示される演出である。この右打ち保留ＭＡＸ演出では、キャラクタＣＲＡの右隣りにキャラクタＣＲＢが表示され、これらのキャラクタＣＲＡ、ＣＲＢは、保留数が最大になったことを示唆するような演出などをおこなう。これらキャラクタＣＲＡ、ＣＲＢの右方の下側には、右打ち矢印ＹＡＲが表示される。ここで、図１６０（Ｄ）に示す右打ち矢印ＹＡＲは、図１６０（Ａ）、（Ｃ）に示したものに比して、小さく、且つ、その表示位置が、右下寄りに表示されている。また、図１６０（Ｄ）に示す「右打ち」のメッセージＭＧＵは、図１６０（Ａ）、（Ｃ）に示したものに比して、小さく表示されている。なお、図１６０（Ｄ）に示す「右打ち」のメッセージＭＧＵの表示態様は、図１６０（Ｃ）と同じであって、右打ち矢印ＹＡＲの表示領域から左上にはみ出し、一部が右打ち矢印ＹＡＲの表示領域の前側から重なるように表示される。そして、右打ち矢印ＹＡＲの表示領域内には「ＭＡＸ」という文字からなるメッセージＭＧ２が表示されている。つまり、図１６０（Ｄ）に示す右打ち矢印ＹＡＲの表示領域内には、図１６０（Ｃ）に示した「ＣＨＡＲＧＥ」のメッセージＭＧ１に替えて、「ＭＡＸ」のメッセージＭＧ２が表示される。この「ＭＡＸ」のメッセージＭＧ２は、保留数が最大になったことを報知する表示であって、より詳しくは、第２始動口２１に係わる保留数が最大になったことを報知する表示である。

【０８１３】

次に、図１６０（Ｅ）に示すように、保留最大報知演出が実行される。この保留最大報知演出は、キャラクタＣＲＡ、ＣＲＢと右打ち矢印ＹＡＲが消去され、代わりに表示画面７ａに「ＦＵＬＬ　ＣＨＡＲＧＥ」という文字からなるメッセージＭＧＬ２が表示される。この保留最大報知演出は、第２始動口２１に係わる保留数が最大になったことを報知する演出である。保留最大報知演出は、表示画面７ａのほぼ一杯に大きく表示され、その他の画像は一切表示されない。なお、保留促進報知演出は、比較的短い期間（例えば２～３秒）で報知される演出である。図１６０（Ｄ）に示す右打ち保留ＭＡＸ演出が実行され、第２始動口２１に係わる保留数が最大になったことを示唆した後に、図１６０（Ｅ）に示す保留最大報知演出を実行することで、遊技者に注意喚起し、第２始動口２１に係わる保留数が最大になったことをより確実に報知することが可能になる。

【０８１４】

つまり、この図１６０に示した右打ち保留演出Ｃでは、時短の開始時に右打ちすを促す演出（時短（電サポ）開始演出）と、右打ちすることで電サポ中の第２始動口２１へ遊技

球を入賞させて、第２始動口２１に係わる保留の発生を促す演出（右打ち保留チャージ演出）と、その後、第２始動口２１に係わる保留数が最大になったことを示唆する演出（右打ち保留ＭＡＸ演出）とを、右打ち矢印ＹＡＲの表示領域に遊技状態に応じたメッセージを関連させて様々な態様で表示することで、実行するようになっている。さらに、第２始動口２１に係わる保留の発生を促す演出（保留促進報知演出）を、右打ち保留チャージ演出が実行される前におこなうことで、遊技者に注意喚起し、第２始動口２１に係わる保留の発生をより確実に促すようになっている。また、さらに、第２始動口２１に係わる保留数が最大になったことを報知する演出（保留最大報知演出）を、右打ち保留ＭＡＸ演出の実行後におこなうことで、遊技者に注意喚起し、第２始動口２１に係わる保留数が最大になったことをより確実に報知することが可能になる。

【０８１５】

[効果例]

以下に、右打ち保留演出の効果例を示す。

[効果１]

上記実施形態の遊技機１では、図１５８～図１６０に示すように、右打ちすることにより所定の始動口へ入球し易くなっている遊技状態のときに表示可能な第一の表示としての右打ちを促す表示と、第二の表示としての保留数が最大になったことを報知する表示と、を表示可能であり、第二の表示は、第一の表示が表示され、所定の始動口に係わる保留数が最大になったときに第一の表示上に表示し得る構成になっている。この構成によれば、第一の表示上に第二の表示を関連させて様々な態様で表示することが可能となる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

[効果２]

上記実施形態の遊技機１では、図１６０に示すように、第二の表示は、第一の表示が消された後に、第一の表示上に表示したときよりも大きく表示され得る構成になっている。この構成によれば、所定の始動口に係わる保留数が最大になったことを示唆した後に報知するので、遊技者にその旨を注意喚起することができる。その結果、所定の始動口に係わる保留数が最大になったことを、より確実に報知することが可能になる。

[効果３]

上記実施形態の遊技機１では、図１５９、図１６０に示すように、第三の表示としての保留の発生を促す表示を表示可能であり、第一の表示が表示されたときは、第二の表示を表示する前に、第三の表示を第一の表示上に表示し得る構成になっている。この構成によれば、第一の表示上に第三の表示を関連させて様々な態様で表示することが可能となる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

[効果４]

上記実施形態の遊技機１では、図１５９、図１６０に示すように、第三の表示は、第一の表示が表示される前に、第一の表示上に表示したときよりも大きく表示され得る構成になっている。この構成によれば、所定の始動口に係わる保留の発生を促す表示を、右打ちを促す表示が実行される前におこなうことで、遊技者にその旨を注意喚起することができる。その結果、所定の始動口に係わる保留の発生をより確実に促すことが可能になる。

[効果５]

上記実施形態の遊技機１では、図１５８～図１６０に示すように、第二の表示または第三の表示は、第一の表示の表示領域内に表示される構成になっている。この構成によれば、第一の表示の表示領域を有効活用できるとともに、第一の表示に第二の表示または第三の表示を関連させて様々な態様で表示することが可能となる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０８１６】

［変形例］

以下に、右打ち保留演出の変形例を示す。

［変形例１］

上記実施形態の遊技機１では、図１５８～図１６０に示すように、右打ち保留チャージ

演出では、右打ち矢印ＹＡＲの表示領域内には「ＣＨＡＲＧＥ」という文字からなるメッセージＭＧ１と、キャラクタＣＲＡとを表示し、保留の発生を促す演出をおこなうようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、右打ち保留チャージ演出においては、「ＣＨＡＲＧＥ」のメッセージＭＧ１は、あたかもキャラクタＣＲＡがしゃべっているような表示にしてもよい。さらに、この場合には「ＣＨＡＲＧＥ」を音声により発音させるようにしてもよい。同様に、右打ち保留ＭＡＸ演出同様においても、これに準じておこなうようにしてもよい。

【０８１７】

［変形例２］

上記実施形態の遊技機１では、図１５８～図１６０に示すように、右打ち保留ＭＡＸ演出では、保留数が最大になったとき、右打ち矢印ＹＡＲの表示領域内に「ＭＡＸ」のメッセージＭＧ２を表示するとともに、右打ち保留チャージ演出では一体だったキャラクタＣＲＡに、さらにもう一体キャラクタＣＲＢを追加して二体とすることで、保留数が最大になったことを示唆するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、キャラクタの数は、保留の数に応じて変化するようにしてもよい。具体的には、保留数が１であればキャラクタ一体、２になったらキャラクタ二体というように、キャラクタの数を保留の数に応じて増加させる。そして、保留数が最大の４になったとき、右打ち矢印ＹＡＲの表示領域内に「ＭＡＸ」のメッセージＭＧ２を表示するとともに、キャラクタの数を四体にするようにしてもよい。

【０８１８】

［変形例３］

上記実施形態の遊技機１では、図１５９、図１６０に示すように、時短（電サポ）開始演出が実行された後の保留促進報知演出では、「ＴＲＹ　ＣＨＡＲＧＥ」という文字を表示して保留の発生を促す演出をおこなうようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、時短最後の変動時に係わって保留促進報知演出をおこなうこともできる。つまり、時短が開始されてから所定数の変動表示がおこなわれ、時短における変動回数が残り１回となったときに保留促進報知演出をおこなう。この場合の保留促進報知演出では、「ＴＲＹ　ＣＨＡＲＧＥ」に代えて「ＬＡＳＴ　ＣＨＡＲＧＥ」という文字を表示して保留の発生を促すようにすればよい。このように「ＬＡＳＴ　ＣＨＡＲＧＥ」という文字を表示すると、遊技者に対して時短最後の変動時に保留数を最大にすることをアピールすることができ、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０８１９】

［変形例４］

上記実施形態の遊技機１では、図１５８～図１６０に示すように、「右打ち」のメッセージＭＧＵは、その表示位置が、右打ち矢印ＹＡＲの表示領域から左上にはみ出し、一部が右打ち矢印ＹＡＲの表示領域の前側から重なるように表示したが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、「右打ち」のメッセージＭＧＵが右打ち矢印ＹＡＲの表示領域からはみ出す位置は、右打ち矢印ＹＡＲの表示領域内のメッセージと重ならなければ、任意である。また、右打ち矢印ＹＡＲの形や大きさ、表示位置も、上記した例に限られるものではなく、また、遊技状態に応じ右打ち矢印ＹＡＲの表示領域と関連して表示される各種メッセージも、同様な意味をもつ異なるメッセージであってもよい。

【０８２０】

［態様例］

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[態様Ｅ７－１]

複数の表示を表示可能な表示手段を備えた遊技機であって、

前記複数の表示の１つは、第一の表示であり、

前記第一の表示は、右打ちを促す表示のことであり、

前記複数の表示の１つは、第二の表示であり、

前記第二の表示は、保留数が最大になったことを報知する表示のことであり、

前記第一の表示は、第一の遊技状態になっているときに表示可能な表示であり、
前記第一の遊技状態とは、右打ちすることにより所定の始動口へ入球し易くなっている遊技状態であり、
前記第二の表示は、前記第一の表示が表示され、前記所定の始動口に係わる保留数が最大になったときに前記第一の表示上に表示し得る、
ことを特徴とする遊技機。
［態様Ｅ７－２］
前記第二の表示は、前記第一の表示が消された後に、前記第一の表示上に表示したときよりも大きく表示され得る、
ことを特徴とする態様Ｅ７－１に記載の遊技機。
［態様Ｅ７－３］
前記複数の表示の１つは、第三の表示であり、
前記第三の表示は、保留の発生を促す表示のことであり、
前記第一の表示が表示されたときは、前記第二の表示を表示する前に、前記第三の表示を前記第一の表示上に表示し得る、
ことを特徴とする態様Ｅ７－１または態様Ｅ７－２に記載の遊技機。
［態様Ｅ７－４］
前記第三の表示が表示された後、所定時間経過しても前記所定の始動口に係わる保留数が最大になっていないときは、該保留数が最大になっていないことを報知する、
ことを特徴とする態様Ｅ７－３に記載の遊技機。
［態様Ｅ７－５］
前記第三の表示は、前記第一の表示が表示される前に、前記第一の表示上に表示したときよりも大きく表示され得る、
ことを特徴とする態様Ｅ７－３または態様Ｅ７－４に記載の遊技機。
［態様Ｅ７－６］
前記第二の表示または前記第三の表示は、前記第一の表示の表示領域内に表示される、
ことを特徴とする態様Ｅ７－１から態様Ｅ７－４までのいずれか一項に記載の遊技機。
【０８２１】
以下に図１６１～図１６３を用いて指示画像演出について説明する。この指示画像演出は、装飾図柄の変動表示中やリーチ演出（スーパーリーチ演出）中、または、右打ちをすることにより始動口や大入賞口などの特定入賞口に入賞しやすくなっいる遊技状態であって、通常状態、大当たり状態、高確率状態、時短状態、電チューサポート（電チュー２２が頻繁に開放されて第２始動口２１に入賞し易くなっている状態、以下「電サポ」ともよぶ）中などに実行され得る。
【０８２２】
[指示画像演出Ａ]
図１６１は、指示画像演出Ａを説明するための図である。
指示画像演出Ａでは、まず、図１６１（Ａ）に示すように、装飾図柄の変動表示中やリーチ演出（スーパーリーチ演出）中などにおこなわれるボタン表示演出が実行される。このボタン表示演出では、画像表示装置７の表示画面７ａにおいて、その中央に演出ボタン６３を示唆したボタン画像ＢＯＧと、ボタン画像ＢＯＧの上に「ＲＥＡＤＹ」という文字が表示される。このボタン画像ＢＯＧと「ＲＥＡＤＹ」という表示により、遊技者に、これから演出ボタン６３を用いた演出が実行され得ることを予感させる。
【０８２３】
次に、図１６１（Ｂ）に示すように、ボタン操作指示演出が実行される。このボタン操作指示演出は、遊技者に演出ボタン６３の操作を促すための画像であり、言い換えれば、演出ボタン６３が有効操作期間中であることを示す画像である。具体的には、ボタン操作指示演出は、表示画面７ａの中央に表示されたボタン画像ＢＯＧの上方に、下向き矢印ＹＡＤと、下向き矢印ＹＡＤの上に「ボタンＰＵＳＨ！」という文字とが表示される。下向き矢印ＹＡＤは、図１６１（Ｂ）に示すように、ボタン画像ＢＯＧの表示領域に一部が前

側から重なるように表示される。このボタン操作指示演出により、遊技者に演出ボタン６３を押下操作させる操作指示の演出を実行する。なお、ボタン画像ＢＯＧ下部の鍔部には、演出ボタン６３の有効操作期間の残り期間を示唆するメータＭＡＴが表示される。このメータＭＡＴは、ボタン操作指示演出が表示されてからの経過時間とともに、メータ値（クロスハッチング部分）が上昇するように表示され、演出ボタン６３の有効操作期間の残り期間が無くなると、メータ値が満タンになるように表示される。

【０８２４】

次に、図１６１（Ｃ）に示すように、ボタン操作ＯＫ演出が実行される。このボタン操作ＯＫ演出は、演出ボタン６３の有効操作期間中に、演出ボタン６３が操作されたときにおこなわれる演出である。このボタン操作ＯＫ演出では、ボタン画像ＢＯＧは、図１６１（Ａ）、（Ｂ）に示したものに比して、大きく表示されている。また、ボタン画像ＢＯＧの表示領域内には、「ＯＫ！」のメッセージＭＧ１が表示されている。この大きく表示されたボタン画像ＢＯＧと、「ＯＫ！」のメッセージＭＧ１とにより、遊技者にボタン操作指示が遂行されたこと（ミッション成功）を示唆している。

【０８２５】

一方、演出ボタン６３の有効操作期間中に、演出ボタン６３が操作されなかったときは、図１６１（Ｄ）に示すように、ボタン操作ＮＯ演出が実行される。このボタン操作ＮＯ演出では、ボタン画像ＢＯＧは、図１６１（Ａ）、（Ｂ）に示したものに比して小さく、図１６１（Ｃ）に示したものに比して著しく小さく表示されている。また、ボタン画像ＢＯＧの表示領域内には、「ＮＯ！」のメッセージＭＧ２が表示されている。この小さく表示されたボタン画像ＢＯＧと、「ＮＯ！」のメッセージＭＧ２とにより、遊技者にボタン操作指示が遂行されなかったたこと（ミッション失敗）を示唆している。

【０８２６】

つまり、この図１６１に示した指示画像演出Ａは、遊技を指示する指示画像としてのボタン画像ＢＯＧの表示領域に、遊技状態に応じたメッセージを関連させて様々な態様で表示することで、実行するようになっている。

【０８２７】

[指示画像演出Ｂ]

図１６２は、指示画像演出Ｂを説明するための図である。

指示画像演出Ｂでは、まず、図１６２（Ａ）に示すように、特定の大当たりによる大当たり遊技が終了したときにおこなわれる時短（電サポ）開始演出が実行される。この時短（電サポ）開始演出では、画像表示装置７の表示画面７ａにおいて、その中央に「時短開始！」という文字が表示され、「時短開始！」の文字の下には、遊技者に右打ちを促すための右打ち矢印ＹＡＲが表示される。この右打ち矢印ＹＡＲの表示領域内には「右打ち」という文字からなるメッセージＭＧＵが表示されている。遊技者は、この右打ち矢印ＹＡＲの表示に促されて右打ちすることで、電チュー２２が頻繁に開放されて入賞し易くなっている第２始動口２１（電サポ）に遊技球を容易に入賞させることができる。なお、第２始動口２１に遊技球が入賞すると、表示画面７ａでは、時短状態における第２特別図柄の変動表示と同期する装飾図柄の変動表示が開始される。

【０８２８】

次に、図１６２（Ｂ）に示すように、右打ち保留チャージ演出が実行される。この右打ち保留チャージ演出は、時短状態で電サポ中になっている第２始動口２１へ、右打ちにより遊技球を入賞させて第２始動口２１に係わる保留の発生を促す演出である。この右打ち保留チャージ演出では、「時短開始！」の文字が消去され、代わりに表示画面７ａの左寄りに所定のキャラクタＣＲＡが表示され、保留の発生を促す演出などをおこなう。このキャラクタＣＲＡの右方のやや下側には、右打ち矢印ＹＡＲが表示される。ここで、図１６２（Ｂ）に示す右打ち矢印ＹＡＲは、図１６２（Ａ）に示したものに比して、大きく、且つ、その表示位置が、右寄りに表示されている。また、図１６２（Ｂ）に示す「右打ち」のメッセージＭＧＵは、図１６２（Ａ）に示したものに比して、大きく、且つ、その表示位置が、右打ち矢印ＹＡＲの表示領域から左上にはみ出して表示されている。つまり、図

１６２（Ｂ）に示す「右打ち」のメッセージＭＧＵは、一部が右打ち矢印ＹＡＲの表示領域の前側から重なるように表示される。そして、右打ち矢印ＹＡＲの表示領域内には「ＣＨＡＲＧＥ」という文字からなるメッセージＭＧ１が表示されている。つまり、図１６２（Ｂ）に示す右打ち矢印ＹＡＲの表示領域内には、図１６２（Ａ）に示した「右打ち」のメッセージＭＧＵに替えて、「ＣＨＡＲＧＥ」のメッセージＭＧ１が表示される。この「ＣＨＡＲＧＥ」のメッセージＭＧ１は、保留の発生を促す表示であって、より詳しくは、電サポ中の第２始動口２１へ遊技球を入賞させて第２始動口２１に係わる保留の発生を促す表示である。また、表示画面７ａの左中には、保留数を示すＨ１、Ｈ２が上下に並んで表示されている。Ｈ１は、第１特別図柄に係わる保留数を示し、Ｈ２は、第２特別図柄に係わる保留数を示している。なお、図１６２（Ｂ）に示す右打ち保留チャージ演出では、Ｈ１は「０」、Ｈ２は「０」を示している。つまり、第１特別図柄の保留数は「０」、第２特別図柄の保留数は「０」であることを示唆している。

【０８２９】

次に、図１６２（Ｃ）に示すように、右打ち保留アイコン演出が実行される。この右打ち保留アイコン演出は、図１６２（Ｂ）に示した右打ち保留チャージ演出で遊技者が右打ちをおこない、第２始動口２１に遊技球を入賞させて、第２始動口２１に係わる保留が１個発生した様子を示している。この右打ち保留アイコン演出では、右打ち矢印ＹＡＲの表示領域内には、「ＣＨＡＲＧＥ」のメッセージＭＧ１から、保留アイコンの画像が切り替わって表示される。この保留アイコンは、第２始動口２１に係わる保留であって、「○」で表示され、Ａ１は第１保留、Ａ２は第２保留、Ａ３は第３保留、Ａ４は第４保留を示している。右打ち保留アイコン演出では、第２始動口２１に係わる保留が１個発生しているので、保留数Ｈ１は「０」を示しているが、保留数Ｈ２は「０」から「１」に変更され、第１保留Ａ１は、「○」から「●」に変更され、第２、第３、第４保留Ａ２、Ａ３、Ａ４は、「○」を示している。つまり、保留アイコンは、「○」から「●」に変わることで保留の発生を示唆する。なお、図１６２（Ｃ）に示す右打ち矢印ＹＡＲおよび右打ち」のメッセージＭＧＵは、図１６２（Ｂ）に示したものと同じ大きさで、同じ表示位置に示されている。また、キャラクタＣＲＡは、図１６２（Ｂ）の右打ち保留チャージ演出と同様、保留の発生を促す演出などをおこなう。

【０８３０】

次に、図１６２（Ｄ）に示すように、右打ち保留アイコン変化演出が実行される。この右打ち保留アイコン変化演出は、図１６２（Ｃ）に示した右打ち保留アイコン演出から、さらに第２始動口２１に遊技球を入賞させて、第２始動口２１に係わる保留が３個発生した様子を示している。この右打ち保留アイコン変化演出では、第２始動口２１に係わる保留が３個発生しているので、保留数Ｈ１は「０」を示しているが、保留数Ｈ２は「１」から「３」に変更され、第１保留Ａ１は「●」を示しているが、第２保留Ａ２は「○」から「●」に変更され、第３保留Ａ３は「○」から「■」に変更され、第４保留Ａ４は、「○」を示している。ここで、第３保留Ａ３は、通常では「●」で示されるものが、「■」に変化することで、第３保留Ａ３が大当たりを期待できる内容であることを示唆している。具体的には、この保留変化は、例えば白色アイコンが、青、緑、赤、金色などのアイコンに変化するものが挙げられる。なお、図１６２（Ｄ）に示す右打ち矢印ＹＡＲおよび右打ち」のメッセージＭＧＵは、図１６２（Ｂ）、（Ｃ）に示したものと同じ大きさで、同じ表示位置に示されている。また、キャラクタＣＲＡは、図１６２（Ｂ）、（Ｃ）の右打ち保留チャージ演出、右打ち保留アイコン演出と同様、保留の発生を促す演出などをおこなう。

【０８３１】

次に、図１６２（Ｅ）に示すように、右打ち保留ＭＡＸ演出が実行される。この右打ち保留ＭＡＸ演出は、第２始動口２１に係わる保留数が最大になったことを示唆する演出である。つまり、図１６２（Ｂ）に示す右打ち保留チャージ演出が実行され、その後、第２始動口２１に係わる保留数が最大になったときにおこなわれる演出である。この右打ち保留ＭＡＸ演出では、キャラクタＣＲＡの上に「ＦＵＬＬ　ＣＨＡＲＧＥ」という文字から

なるメッセージＭＧＬが表示される。このメッセージＭＧＬは、あたかもキャラクタＣＲＡがしゃべっているように演出され、つまり、キャラクタＣＲＡは、保留数が最大になったことを示唆するような演出などをおこなう。キャラクタＣＲＡ右方の下側には、右打ち矢印ＹＡＲが表示される。ここで、図１６２（Ｅ）に示す右打ち矢印ＹＡＲは、図１６２（Ａ）、（Ｂ）、（Ｃ）、（Ｄ）に示したものに比して、小さく、且つ、その表示位置が、右下寄りに表示されている。また、図１６２（Ｅ）に示す「右打ち」のメッセージＭＧＵは、図１６２（Ａ）、（Ｂ）、（Ｃ）、（Ｄ）に示したものに比して、小さく表示されている。なお、図１６２（Ｅ）に示す「右打ち」のメッセージＭＧＵの表示態様は、図１６２（Ｂ）、（Ｃ）、（Ｄ）と同じであって、右打ち矢印ＹＡＲの表示領域から左上にはみ出し、一部が右打ち矢印ＹＡＲの表示領域の前側から重なるように表示される。そして、右打ち矢印ＹＡＲの表示領域内には「ＭＡＸ」という文字からなるメッセージＭＧ２が表示されている。つまり、この「ＭＡＸ」のメッセージＭＧ２は、図示は省略したが、保留アイコン全て（第１、第２、第３、第４保留Ａ１、Ａ２、Ａ３、Ａ４）が「●」になったときに、保留アイコンに切り替わって表示されるメッセージである。したがって、この右打ち保留ＭＡＸ演出では、第２始動口２１に係わる保留が４個発生しているので、保留数Ｈ１は「０」を示し、保留数Ｈ２は「４」を示している。つまり、右打ち保留ＭＡＸ演出では、「ＦＵＬＬ　ＣＨＡＲＧＥ」および「ＭＡＸ」のメッセージＭＧＬ、ＭＧ２により、保留数が最大になったこと、より詳しくは、第２始動口２１に係わる保留数が最大になったことを報知する表示である。

【０８３２】

つまり、この図１６２に示した指示画像演出Ｂは、遊技を指示する指示画像としての右打ち矢印ＹＡＲの表示領域に、遊技状態に応じたメッセージを関連させて様々な態様で表示することで、実行するようになっている。

【０８３３】

[指示画像演出Ｃ]

図１６３は、指示画像演出Ｃを説明するための図である。

指示画像演出Ｃでは、まず、図１６３（Ａ）に示すように、特定の大当たりによる大当たり遊技が終了したときにおこなわれる時短（電サポ）開始演出が実行される。この時短（電サポ）開始演出では、画像表示装置７の表示画面７ａにおいて、その中央に「時短開始！」という文字が表示され、「時短開始！」の文字の下には、遊技者に右打ちを促すための右打ち矢印ＹＡＲが表示される。この右打ち矢印ＹＡＲの表示領域内には「右打ち」という文字からなるメッセージＭＧＵが表示されている。遊技者は、この右打ち矢印ＹＡＲの表示に促されて右打ちすることで、電チュー２２が頻繁に開放されて入賞し易くなっている第２始動口２１（電サポ）に遊技球を容易に入賞させることができる。また、図１６３（Ａ）において、表示画面７ａの左上には、時短回数を示す時短回数表示ＺＴＣが表示されている。この時短回数表示ＺＴＣは、残りの時短回数を表すものであって、本例では「５回」となっている。なお、第２始動口２１に遊技球が入賞すると、表示画面７ａでは、時短状態における第２特別図柄の変動表示と同期する装飾図柄の変動表示が開始される

【０８３４】

次に、図１６３（Ｂ）に示すように、時短最終変動示唆演出が実行される。この時短最終変動示唆演出では、「時短開始！」の文字と右打ち矢印ＹＡＲが消去され、代わりに表示画面７ａの中央に「ラスト１回！」という文字が表示される。したがって、時短回数表示ＺＴＣは「１回」を示している。つまり、時短最終変動示唆演出は、時短遊技が開始されてから、第２特別図柄に係わる装飾図柄の変動表示が４回おこなわれ、残り１回となったときに表示される演出である。

【０８３５】

次に、図１６３（Ｃ）に示すように、右打ち保留チャージ演出が実行される。この右打ち保留チャージ演出は、時短最終変動時に、第２始動口２１に係わる保留を最大にすべく、時短状態で電サポ中になっている第２始動口２１へ、右打ちにより遊技球を入賞させて

第２始動口２１に係わる保留の発生を促す演出である。つまり、この右打ち保留チャージ演出は、第２始動口２１に係わる保留を最大にするのに最後のチャンスであることを示唆している。この右打ち保留チャージ演出では、「ラスト１回！」の文字が消去され、代わりに表示画面７ａの左寄りに所定のキャラクタＣＲＡが表示され、保留の発生を促す演出などをおこなう。このキャラクタＣＲＡの右方のやや下側には、右打ち矢印ＹＡＲが表示される。ここで、図１６３（Ｃ）に示す右打ち矢印ＹＡＲは、図１５８（Ａ）に示したものに比して、大きく、且つ、その表示位置が、右寄りに表示されている。また、図１５８（Ｂ）に示す「右打ち」のメッセージＭＧＵは、図１６３（Ａ）に示したものに比して、大きく、且つ、その表示位置が、右打ち矢印ＹＡＲの表示領域から左上にはみ出して表示されている。つまり、図１６３（Ｃ）に示す「右打ち」のメッセージＭＧＵは、一部が右打ち矢印ＹＡＲの表示領域の前側から重なるように表示される。そして、右打ち矢印ＹＡＲの表示領域内には「ＣＨＡＲＧＥ」という文字からなるメッセージＭＧ１が表示されている。つまり、図１６３（Ｃ）に示す右打ち矢印ＹＡＲの表示領域内には、図１５８（Ａ）に示した「右打ち」のメッセージＭＧＵに替えて、「ＣＨＡＲＧＥ」のメッセージＭＧ１が表示される。この「ＣＨＡＲＧＥ」のメッセージＭＧ１は、保留の発生を促す表示であって、より詳しくは、電サポ中の第２始動口２１へ遊技球を入賞させて第２始動口２１に係わる保留の発生を促す表示である。

また、表示画面７ａの左中には、保留数を示すＨ１、Ｈ２が上下に並んで表示されている。Ｈ１は、第１特別図柄に係わる保留数を示し、Ｈ２は、第２特別図柄に係わる保留数を示している。ここで、図１６３（Ｃ）に示す右打ち保留チャージ演出では、Ｈ１は「０」、Ｈ２は「４」を示している。つまり、第１特別図柄の保留数は「０」、第２特別図柄の保留数は「４」であることを示唆している。これは、例えば、時短最終変動示唆演出が実行されている間に、右打ちにより第２始動口２１に遊技球が入賞して、右打ち保留チャージ演出が始まる前に、すでに第２始動口２１に係わる保留数が最大になる場合があるからである。すなわち、この図１６３（Ｃ）に示す右打ち保留チャージ演出では、第２特別図柄の保留数がすでに最大になっているにも拘わらず実行されている。

【０８３６】

次に、図１６３（Ｄ）に示すように、右打ち保留ＭＡＸ演出が実行される。この右打ち保留ＭＡＸ演出は、第２始動口２１に係わる保留数が最大になったことを示唆する演出である。つまり、図１６２（Ｂ）に示す右打ち保留チャージ演出が実行され、その後、第２始動口２１に係わる保留数が最大になったときにおこなわれる演出である。しかしながら、本例では、この右打ち保留ＭＡＸ演出がおこなわれる前に、すでに、第２始動口２１に係わる保留数が最大になっているので、右打ち保留ＭＡＸ演出は、右打ち保留チャージ演出が短期間で実行された後におこなわれることになる。この右打ち保留ＭＡＸ演出では、キャラクタＣＲＡの上に「ＦＵＬＬ　ＣＨＡＲＧＥ」という文字からなるメッセージＭＧＬが表示される。このメッセージＭＧＬは、あたかもキャラクタＣＲＡがしゃべっているように演出され、つまり、キャラクタＣＲＡは、保留数が最大になったことを示唆するような演出などをおこなう。キャラクタＣＲＡ右方の下側には、右打ち矢印ＹＡＲが表示される。ここで、図１６３（Ｄ）に示す右打ち矢印ＹＡＲは、図１６３（Ａ）、（Ｃ）に示したものに比して、小さく、且つ、その表示位置が、右下寄りに表示されている。また、図１６３（Ｄ）に示す「右打ち」のメッセージＭＧＵは、図１６２（Ａ）、（Ｃ）に示したものに比して、小さく表示されている。なお、図１６３（Ｄ）に示す「右打ち」のメッセージＭＧＵの表示態様は、図１６３（Ｃ）と同じであって、右打ち矢印ＹＡＲの表示領域から左上にはみ出し、一部が右打ち矢印ＹＡＲの表示領域の前側から重なるように表示される。そして、右打ち矢印ＹＡＲの表示領域内には「ＭＡＸ」という文字からなるメッセージＭＧ２が表示されている。つまり、この「ＭＡＸ」のメッセージＭＧ２は、「ＣＨＡＲＧＥ」のメッセージＭＧ１に切り替わって表示されるメッセージである。なお、右打ち保留ＭＡＸ演出では、右打ち保留チャージ演出と同様、保留数Ｈ１は「０」を示し、保留数Ｈ２は「４」を示している。つまり、右打ち保留ＭＡＸ演出では、「ＦＵＬＬ　ＣＨＡＲＧＥ」および「ＭＡＸ」のメッセージＭＧＬ、ＭＧ２により、保留数が最大になった

こと、より詳しくは、第２始動口２１に係わる保留数が最大になったことを報知する表示である。

【０８３７】

つまり、この図１６３に示した指示画像演出Ｃは、遊技を指示する指示画像としての右打ち矢印ＹＡＲの表示領域に、遊技状態に応じたメッセージを関連させて様々な態様で表示することで、実行するようになっている。特に、指示画像演出Ｃでは、指示がすでに達成されているときであっても、指示画像を表示するようになっている。

【０８３８】

[効果例]

以下に、指示画像演出の効果例を示す。

[効果１]

上記実施形態の遊技機１では、図１６１～図１６３に示すように、第一の表示としての遊技を指示する指示画像を表示可能であり、第一の演出は、第一の表示の表示領域を使った演出をおこなう構成になっている。この構成によれば、第一の表示の表示領域を使って遊技指示に関連する様々な演出をおこなうことが可能となる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

[効果２]

上記実施形態の遊技機１では、図１６１～図１６３に示すように、第一の演出は、第一の表示の表示領域上に、遊技状態に応じたメッセージを表示する構成になっている。この構成によれば、第一の表示の表示領域上に、遊技状態に応じたメッセージを関連させて様々な演出をおこなうことが可能となる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

[効果３]

上記実施形態の遊技機１では、図１６１～図１６３に示すように、メッセージは、第一の表示の表示領域内に、または第一の表示の表示領域と一部が重なるように表示する構成になっている。この構成によれば、第一の表示の表示領域上に、遊技状態に応じたメッセージを関連させて様々な態様で表示することが可能となる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

[効果４]

上記実施形態の遊技機１では、図１６２、図１６３に示すように、第一の表示は、右打ちを指示する矢印であり、メッセージは、保留に係わるメッセージを表示する構成になっている。この構成によれば、右打ちを指示する矢印の表示領域上に、保留に係わるメッセージをを関連させて様々な態様で表示することが可能となる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

[効果５]

上記実施形態の遊技機１では、図１６３に示すように、メッセージは、保留数の発生を促すメッセージであり、該保留数の発生を促すメッセージは、すでに保留数が最大になっている場合であっても、表示される場合がある構成になっている。この構成によれば、保留数に係わらず、右打ちを指示する矢印の表示領域上に、保留数の発生を促す演出をおこなうことが実行し得る。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

[効果６]

上記実施形態の遊技機１では、図１６１～図１６３に示すように、第一の表示の表示領域は、遊技状態に応じて大きさまたは表示位置が変化する構成になっている。この構成によれば、第一の表示の表示態様を遊技状態に応じて様々に変化することが可能となる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０８３９】

［変形例］

以下に、指示画像演出の変形例を示す。

［変形例１］

上記実施形態の遊技機１では、図１６１～図１６３に示すように、遊技を指示する指示

画像として、演出ボタン６３の操作を指示する画像や、右打ちを指示する画像を例示したが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、複数のキャラクタや画像の中から一つを選択させるときに、セレクトボタン６８の操作を指示する画像や、「１０分以内にリーチを出せ！」というような所定のミッションを指示する画像などであってもよい。

【０８４０】

［変形例２］

上記実施形態の遊技機１では、図１６１（Ｃ）に示すように、ボタン操作ＯＫ演出では、ボタン画像ＢＯＧの表示領域内に「ＯＫ！」のメッセージＭＧ１を表示するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、「ＯＫ！」のメッセージＭＧ１は、その一部がボタン画像ＢＯＧの表示領域からはみ出し、ボタン画像ＢＯＧの表示領域の前側から重なるように表示するようにしてもよい。また、この場合、「ＯＫ！」のメッセージに代えて、「成功」や「完了」などのメッセージにしてもよい。要は、意図する意味を示唆するメッセージであればよい。さらに、この場合、字体や色などを変化させるようにしてもよい。なお、これらの変形例は、図１６１（Ｄ）に示すボタン操作ＮＯ演出に適用してもよい。

【０８４１】

［変形例３］

上記実施形態の遊技機１では、図１６３（Ｂ）に示すように、時短最終変動示唆演出では、遊技者に時短における最終変動をアピールする「ラスト１回！」という文字を目立たせるため、右打ち矢印ＹＡＲが表示されないようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、右打ち矢印ＹＡＲは、図１６３（Ａ）に示したものと同等、もしくは小さく表示するようにしてもよい。この場合、表示位置も、なるべく目立たないよう、表示画面７ａの隅などに配置するようにしてもよい。

【０８４２】

［変形例４］

上記実施形態の遊技機１では、図１６１（Ｂ）に示すように、ボタン画像ＢＯＧ下部の鍔部に、演出ボタン６３の有効操作期間の残り期間を示唆するメータＭＡＴを表示するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、メータＭＡＴを表示する代わりに、タイマを表示してカウントダウンするようにしてもよい。あるいは、ボタン画像ＢＯＧ下部の鍔部にメータＭＡＴを表示する代わりに、ボタン画像ＢＯＧとは別体のメータを表示するようにしてもよい。

【０８４３】

［変形例５］

上記実施形態の遊技機１では、図１６３（Ｄ）に示すように、右打ち保留ＭＡＸ演出では、キャラクタＣＲＡの上に「ＦＵＬＬ　ＣＨＡＲＧＥ」のメッセージＭＧＬを表示さし、このメッセージＭＧＬを、あたかもキャラクタＣＲＡがしゃべっているような演出にしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、右打ち保留ＭＡＸ演出では、「ＦＵＬＬ　ＣＨＡＲＧＥ」のメッセージＭＧＬを表示せず、右打ち保留ＭＡＸ演出の画面を切り替えて、「ＦＵＬＬ　ＣＨＡＲＧＥ」のメッセージＭＧＬのみを、表示画面７ａ一杯に表示するようにしてもよい。

【０８４４】

［態様例］

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[態様Ｅ８－１]

複数の演出を実行可能な演出手段と、

複数の表示を表示可能な表示手段と、

を備えた遊技機であって、

前記複数の表示の１つは、第一の表示であり、

前記第一の表示は、遊技を指示する指示画像の表示であり、

前記複数の演出の１つは、第一の演出であり、

前記第一の演出は、前記第一の表示の表示領域を使った演出である、
ことを特徴とする遊技機。
[態様Ｅ８－２]
前記第一の演出は、前記第一の表示の表示領域上に、遊技状態に応じたメッセージを表示する、
ことを特徴とする態様Ｅ８－１に記載の遊技機。
[態様Ｅ８－３]
前記メッセージは、前記第一の表示の表示領域内に表示する、
ことを特徴とする態様Ｅ８－２に記載の遊技機。
[態様Ｅ８－４]
前記メッセージは、前記第一の表示の表示領域と一部が重なるように表示する、
ことを特徴とする態様Ｅ８－２に記載の遊技機。
[態様Ｅ８－５]
前記第一の表示は、右打ちを指示する矢印であり、
前記メッセージは、保留に係わるメッセージである、
ことを特徴とする態様Ｅ８－２から態様Ｅ８－４までのいずれか一項に記載の遊技機。
[態様Ｅ８－６]
前記メッセージは、保留数の発生を促すメッセージであり、該保留数の発生を促すメッセージは、すでに保留数が最大になっている場合であっても、表示される場合がある、
ことを特徴とする態様Ｅ８－５に記載の遊技機。
[態様Ｅ８－７]
前記第一の表示の表示領域は、遊技状態に応じて大きさまたは表示位置が変化する、
ことを特徴とする態様Ｅ８－１から態様Ｅ８－６までのいずれか一項に記載の遊技機。
【０８４５】
以下に図１６４～図１６６を用いてＶ入賞残り時間報知演出について説明する。このＶ入賞残り時間報知演出は、右打ちをすることによりＶ領域を有する可変入賞口に入賞しやすくなっいる遊技状態であって、通常状態、大当たり状態、高確率状態、時短状態、電チューサポート（電チュー２２が頻繁に開放されて第２始動口２１に入賞し易くなっている状態、以下「電サポ」ともよぶ）中などに実行され得る。
【０８４６】
[Ｖ入賞残り時間報知演出Ａ]
図１６４は、Ｖ入賞残り時間報知演出Ａを説明するための図である。
Ｖ入賞残り時間報知演出Ａでは、まず、図１６４（Ａ）に示すように、上述したＶ通過予定大当たりで、Ｖ開閉部材７１がロング開放され、第１大入賞口３０内のＶ領域３９への通過が容易になっているラウンド遊技の開始時に、右打ちＶ入賞指示演出がおこなわれる。この右打ちＶ入賞指示演出では、画像表示装置７の表示画面７ａにおいて、その中央に「Ｖを狙え！」という文字からなるメッセージＭＧＬが表示され、このメッセージＭＧＬは、「Ｖ」の文字が他の文字よりも大きく（２倍程度）表示されるようになっている。メッセージＭＧＬの上には、遊技者に右打ちを促すための右打ち矢印ＹＡＲ１が表示され、この右打ち矢印ＹＡＲ１の表示領域内には「右打ち」という文字からなるメッセージＭＧＵ１が表示されている。遊技者は、この右打ち矢印ＹＡＲ１の表示に促されて右打ちすることで、第１大入賞口３０内のＶ領域３９へ遊技球を入賞させることが可能となる。
【０８４７】
次に、図１６４（Ｂ）に示すように、残り時間表示演出が実行される。この残り時間表示演出では、「Ｖを狙え！」のメッセージＭＧＬと、右打ち矢印ＹＡＲ１および「右打ち」のメッセージＭＧＵが消去され、代わりに表示画面７ａ一杯に「残り時間　５．００秒」という残り時間示唆画像ＮＺＴが表示される。この残り時間示唆画像ＮＺＴは、「５．００」の数字が他の文字よりも大きく（３倍程度）表示されるようになっている。ここで、残り時間表示演出が実行されるタイミングは、つまり、残り時間示唆画像ＮＺＴに切り替え表示されるタイミングは、可変入賞口としての第１大入賞口３０が、遊技球が入球可

能な第１状態になってもＶ領域３９に入球がないまま、遊技球が入球不可能な第２状態に変化する５秒前のタイミングである。より詳しくは、第１大入賞口３０内のＶ領域３９への通過が容易になっているラウンド遊技において、第１大入賞口３０が開放されてからの時間を計時し、この計時した時間が第１大入賞口３０の開放時間の５秒前に到達したとき、いまだＶ領域３９に入球がない場合には、このタイミングで残り時間表示演出が実行される。なお、この残り時間表示演出における５秒の設定は、残り時間表示演出が実行された時に遊技者が右打ちして発射した遊技球が、第１大入賞口３０内のＶ領域３９を通過するのに、充分に間に合う余裕を持った時間設定となっている。すなわち、残り時間示唆画像ＮＺＴへの切り替え表示は、発射した遊技球がＶ領域３９へ入球するのに間に合うタイミングとなっている。

【０８４８】

次に、図１６４（Ｃ）に示すように、残り時間カウントダウン演出が実行される。この残り時間カウントダウン演出は、図１６４（Ｂ）に示した残り時間示唆画像ＮＺＴの残り時間（５秒）が、カウントダウンされる演出となっている。この残り時間カウントダウン演出では、０．０１秒ずつカウントダウンされるようになっており、本例では、２．５０秒までカウントダウンされた時点の残り時間示唆画像ＮＺＴの様子を示している。ここで、図１６４（Ｃ）に示す残り時間示唆画像ＮＺＴは、図１６４（Ｂ）に示したものと比して、小さく表示されており、また、図１６４（Ｂ）に示した「残り時間」の文字は、「終了まで残り」に変更されている。なお、この残り時間示唆画像ＮＺＴは、「２．５０」の数字が他の文字よりも大きく（２倍程度）表示されるようになっている。また、残り時間示唆画像ＮＺＴの上下には、左右に表示画面７ａ一杯に延びる水平状の帯ＬＩＮが表示され、その帯ＬＩＮの表示領域内には、右打ち矢印ＹＡＲ２と、右打ち矢印ＹＡＲ２の左側に「右打ち」という文字からなるメッセージＭＧＵ２が表示されている。つまり、カウントダウンを実行している残り時間示唆画像ＮＺＴは、上下の帯ＬＩＮに、言い換えれば、上下の右打ち矢印ＹＡＲ２およびメッセージＭＧＵ２の間に、表示されるようになっている。上と下に表示される帯ＬＩＮ、右打ち矢印ＹＡＲ２およびメッセージＭＧＵ２は、同じ表示になっており、また、図１６４（Ｃ）に示す右打ち矢印ＹＡＲ２およびメッセージＭＧＵ２は、図１６４（Ａ）に示す右打ち矢印ＹＡＲ１およびメッセージＭＧＵ１に比して、小さく表示され、且つ、図１６４（Ｃ）に示す残り時間示唆画像ＮＺＴは、特に、カウントダウン表示の数字は、上下の右打ち矢印ＹＡＲ１およびメッセージＭＧＵ１に比して、大きく表示されている。

【０８４９】

[Ｖ入賞残り時間報知演出Ｂ]

図１６５は、Ｖ入賞残り時間報知演出Ｂを説明するための図である。

Ｖ入賞残り時間報知演出Ｂでは、まず、図１６５（Ａ）に示すように、上述したＶ通過予定大当たりで、Ｖ開閉部材７１がロング開放され、第１大入賞口３０内のＶ領域３９への通過が容易になっているラウンド遊技の開始時に、右打ちＶ入賞指示演出がおこなわれる。この右打ちＶ入賞指示演出では、画像表示装置７の表示画面７ａにおいて、その中央に「Ｖを狙え！」という文字からなるメッセージＭＧＬが表示され、このメッセージＭＧＬは、「Ｖ」の文字が他の文字よりも大きく（２倍程度）表示されるようになっている。メッセージＭＧＬの上には、遊技者に右打ちを促すための右打ち矢印ＹＡＲ１が表示され、この右打ち矢印ＹＡＲ１の表示領域内には「右打ち」という文字からなるメッセージＭＧＵ１が表示されている。遊技者は、この右打ち矢印ＹＡＲ１の表示に促されて右打ちすることで、第１大入賞口３０内のＶ領域３９へ遊技球を入賞させることが可能となる。

【０８５０】

次に、図１６５（Ｂ）に示すように、残り時間メータ表示演出が実行される。この残り時間メータ表示演出では、「Ｖを狙え！」のメッセージＭＧＬと、右打ち矢印ＹＡＲ１および「右打ち」のメッセージＭＧＵが消去され、代わりに表示画面７ａ一杯に「残り時間５．００秒」という残り時間示唆画像ＮＺＴが表示される。この残り時間示唆画像ＮＺＴは、「５．００」の数字が他の文字よりも大きく（３倍程度）表示されるようになって

いる。また、残り時間示唆画像ＮＺＴの下には、メータ画像ＭＡＴが表示される。メータ画像ＭＡＴは、メータ枠ＭＡＷとメータ領域ＭＡＲ（図１６５（Ｃ）で示すクロスハッチング部分）とを有し、メータ領域ＭＡＲがメータ枠ＭＡＷ内を動くメータであり、メータ領域ＭＡＲが動くことでメータ値を表している。メータ枠ＭＡＷは、その上側に、残り時間示唆画像ＮＺＴで表示される残り時間を表すメモリ（５～０）が付してあり、メータ領域ＭＡＲは、始点となるメモリ５（５．００秒）から終点となるメモリ０（０．００秒）に向かって移動する。なお、図１６５（Ｂ）に示す残り時間メータ表示演出では、メータ領域ＭＡＲは始点となる「５」から動いていない。また、メータ画像ＥＭ１Ａは、矩形状であり、残り時間示唆画像ＮＺＴの下方に横向きに配置される。なお、メータ画像ＭＡＴにおけるＭＡＮについては後述する。ここで、残り時間メータ表示演出が実行されるタイミングは、つまり、残り時間示唆画像ＮＺＴに切り替え表示されるタイミングは、可変入賞口としての第１大入賞口３０が、遊技球が入球可能な第１状態になってもＶ領域３９に入球がないまま、遊技球が入球不可能な第２状態に変化する５秒前のタイミングである。より詳しくは、第１大入賞口３０内のＶ領域３９への通過が容易になっているラウンド遊技において、第１大入賞口３０が開放されてからの時間を計時し、この計時した時間が第１大入賞口３０の開放時間の５秒前に到達したとき、いまだＶ領域３９に入球がない場合には、このタイミングで残り時間メータ表示演出が実行される。なお、この残り時間メータ表示演出における５秒の設定は、残り時間メータ表示演出が実行された時に遊技者が右打ちして発射した遊技球が、第１大入賞口３０内のＶ領域３９を通過するのに、充分に間に合う余裕を持った時間設定となっている。すなわち、残り時間示唆画像ＮＺＴへの切り替え表示は、発射した遊技球がＶ領域３９へ入球するのに間に合うタイミングとなっている。

【０８５１】

次に、図１６５（Ｃ）に示すように、残り時間カウントダウン・メータ演出が実行される。この残り時間カウントダウン・メータ演出は、図１６５（Ｂ）に示した残り時間示唆画像ＮＺＴの残り時間（５秒）がカウントダウンされ、メータ画像ＭＡＴのメータ値がカウントダウンに合わせて移動する演出となっている。この残り時間カウントダウン・メータ演出では、０．０１秒ずつカウントダウンされるようになっており、本例では、２．００秒までカウントダウンされた時点の残り時間示唆画像ＮＺＴとメータ画像ＭＡＴの様子を示している。つまり、本例では、カウントダウンされた時間は３．００秒となり、メータ領域ＭＡＲは、メータ枠ＭＡＷのメモリが２．００のところまで到達している。よって、メータ枠ＭＡＷのメータ領域ＭＡＲ以外の部分を示すＭＡＮ（図１６５（Ｂ）、（Ｃ）で示す白抜き部分）は、残り時間示唆画像ＮＺＴで表示される残り時間と一致する。すなわち、ＭＡＮは、残り時間示唆画像ＮＺＴで表示される残り時間と同じ時間を示している。ここで、図１６５（Ｃ）に示す残り時間示唆画像ＮＺＴは、図１６５（Ｂ）に示したものと比して、小さく表示されており、また、図１６５（Ｂ）に示した「残り時間」の文字は、「終了まで残り」に変更されている。なお、この残り時間示唆画像ＮＺＴは、「２．００」の数字が他の文字よりも大きく（２倍程度）表示されるようになっている。また、残り時間示唆画像ＮＺＴの上下には、右打ち矢印ＹＡＲ２と、右打ち矢印ＹＡＲ２の左側に「右打ち」という文字からなるメッセージＭＧＵ２が水平状に表示されている。つまり、カウントダウンを実行している残り時間示唆画像ＮＺＴは、上下の右打ち矢印ＹＡＲ２およびメッセージＭＧＵ２の間に、表示されるようになっている。上と下に表示される右打ち矢印ＹＡＲ２およびメッセージＭＧＵ２は、同じ表示になっており、また、図１６５（Ｃ）に示す右打ち矢印ＹＡＲ２およびメッセージＭＧＵ２は、図１６５（Ａ）に示す右打ち矢印ＹＡＲ１およびメッセージＭＧＵ１に比して、小さく表示され、且つ、図１６５（Ｃ）に示す残り時間示唆画像ＮＺＴは、特に、カウントダウン表示の数字は、上下の右打ち矢印ＹＡＲ１およびメッセージＭＧＵ１に比して、大きく表示されている。

【０８５２】

[Ｖ入賞残り時間報知演出Ｃ]

図１６６は、Ｖ入賞残り時間報知演出Ｃを説明するための図である。

Ｖ入賞残り時間報知演出Ｃでは、まず、図１６６（Ａ）に示すように、上述したＶ通過予定大当たりで、Ｖ開閉部材７１がロング開放され、第１大入賞口３０内のＶ領域３９への通過が容易になっているラウンド遊技の開始時に、右打ちＶ入賞指示演出がおこなわれる。この右打ちＶ入賞指示演出では、画像表示装置７の表示画面７ａにおいて、その中央に「Ｖを狙え！」という文字からなるメッセージＭＧＬが表示され、このメッセージＭＧＬは、「Ｖ」の文字が他の文字よりも大きく（２倍程度）表示されるようになっている。メッセージＭＧＬの上には、遊技者に右打ちを促すための右打ち矢印ＹＡＲ１が表示され、この右打ち矢印ＹＡＲ１の表示領域内には「右打ち」という文字からなるメッセージＭＧＵ１が表示されている。遊技者は、この右打ち矢印ＹＡＲ１の表示に促されて右打ちすることで、第１大入賞口３０内のＶ領域３９へ遊技球を入賞させることが可能となる。

【０８５３】

次に、図１６６（Ｂ）に示すように、残り時間表示演出が実行される。この残り時間表示演出では、「Ｖを狙え！」のメッセージＭＧＬが消去され、代わりに表示画面７ａに「残り時間　５．００秒」という残り時間示唆画像ＮＺＴが表示される。この残り時間示唆画像ＮＺＴは、「５．００」の数字が他の文字よりも大きく（３倍程度）表示されるようになっている。また、残り時間示唆画像ＮＺＴの上には、図１６６（Ａ）に示した右打ち矢印ＹＡＲ１および「右打ち」のメッセージＭＧＵ１と、新たに追加された右打ち矢印ＹＡＲ２および「右打ち」のメッセージＭＧＵ２が表示されている。この新たに追加された右打ち矢印ＹＡＲ２および「右打ち」のメッセージＭＧＵ２は、右打ち矢印ＹＡＲ１および「右打ち」のメッセージＭＧＵ１の表示領域の前側から重なるように表示される。このように表示することにより、遊技者に右打ちをアピールできる。なお、「右打ち」という文字からなるメッセージＭＧＵ２は、右打ち矢印ＹＡＲ２の左側に隣接して水平状に表示される。また、右打ち矢印ＹＡＲ２およびメッセージＭＧＵ２は、右打ち矢印ＹＡＲ１およびメッセージＭＧＵ１に比して、小さく表示される。ここで、残り時間表示演出が実行されるタイミングは、つまり、残り時間示唆画像ＮＺＴに切り替え表示されるタイミングは、可変入賞口としての第１大入賞口３０が、遊技球が入球可能な第１状態になってもＶ領域３９に入球がないまま、遊技球が入球不可能な第２状態に変化する５秒前のタイミングである。より詳しくは、第１大入賞口３０内のＶ領域３９への通過が容易になっているラウンド遊技において、第１大入賞口３０が開放されてからの時間を計時し、この計時した時間が第１大入賞口３０の開放時間の５秒前に到達したとき、いまだＶ領域３９に入球がない場合には、このタイミングで残り時間表示演出が実行される。なお、この残り時間表示演出における５秒の設定は、残り時間表示演出が実行された時に遊技者が右打ちして発射した遊技球が、第１大入賞口３０内のＶ領域３９を通過するのに、充分に間に合う余裕を持った時間設定となっている。すなわち、残り時間示唆画像ＮＺＴへの切り替え表示は、発射した遊技球がＶ領域３９へ入球するのに間に合うタイミングとなっている。

【０８５４】

次に、図１６６（Ｃ）に示すように、残り時間カウントダウン・メータ演出が実行される。この残り時間カウントダウン・メータ演出は、図１６６（Ｂ）に示した残り時間示唆画像ＮＺＴの残り時間（５秒）がカウントダウンされ、メータ画像ＭＡＴのメータ値がカウントダウンに合わせて移動する演出となっている。メータ画像ＭＡＴは、メータ枠ＭＡＷとメータ領域ＭＡＲ（図１６６（Ｃ）で示すクロスハッチング部分）とを有し、メータ領域ＭＡＲがメータ枠ＭＡＷ内を動くメータであり、メータ領域ＭＡＲが動くことでメータ値を表している。メータ枠ＭＡＷは、その上側に、残り時間示唆画像ＮＺＴで表示される残り時間を表すメモリ（５～０）が付してあり、メータ領域ＭＡＲは、始点となるメモリ５（５．００秒）から終点となるメモリ０（０．００秒）に向かって移動する。この残り時間カウントダウン・メータ演出では、０．０１秒ずつカウントダウンされるようになっており、本例では、２．００秒までカウントダウンされた時点の残り時間示唆画像ＮＺＴとメータ画像ＭＡＴの様子を示している。つまり、本例では、カウントダウンされた時間は３．００秒となり、メータ領域ＭＡＲは、メータ枠ＭＡＷのメモリが２．００のところまで到達している。よって、メータ枠ＭＡＷのメータ領域ＭＡＲ以外の部分を示すＭＡ

Ｎ（図１６６（Ｃ）で示す白抜き部分）は、残り時間示唆画像ＮＺＴで表示される残り時間と一致する。すなわち、ＭＡＮは、残り時間示唆画像ＮＺＴで表示される残り時間と同じ時間を示している。ここで、図１６６（Ｃ）に示す残り時間示唆画像ＮＺＴは、図１６６（Ｂ）に示したものと比して、小さく表示されており、また、図１６６（Ｂ）に示した「残り時間」の文字は、「終了まで残り」に変更されている。なお、この残り時間示唆画像ＮＺＴは、「２．００」の数字が他の文字よりも大きく（２倍程度）表示されるようになっている。また、残り時間示唆画像ＮＺＴの上には、図１６６（Ｂ）に示した右打ち矢印ＹＡＲ２および「右打ち」のメッセージＭＧＵ２が、同様に表示され、さらに、この残り時間カウントダウン・メータ演出では、残り時間示唆画像ＮＺＴの下にも右打ち矢印ＹＡＲ２および「右打ち」のメッセージＭＧＵ２が表示される。

【０８５５】

[効果例]

以下に、Ｖ入賞残り時間報知演出の効果例を示す。

[効果１]

上記実施形態の遊技機１では、図１６４～図１６６に示すように、Ｖ領域に遊技球が入球し易い第１状態と入球し難い第２状態とに変化可能な可変入賞口を有し、Ｖ領域への入球を促す第一の表示と、可変入賞口が第１状態から第２状態に変化する所定時間前になっても、Ｖ領域に入球がない場合に、Ｖ領域への入球が可能な残り時間を示す第二の表示を表示可能な構成になっている。この構成によれば、遊技者は、たとえ第一の表示を見落とした場合であっても、第二の表示を確認することで、確実に遊技球をＶ領域へ入球させることが可能となる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

[効果２]

上記実施形態の遊技機１では、図１６４～図１６６に示すように、右打ちを促す第三の表示を表示可能であり、第三の表示は、第一の表示に係わって表示される第一態様と、第二の表示に係わって表示される第二態様とがある構成になっている。この構成によれば、遊技状態に応じて、第三の表示が第一態様と第二態様とに変化することが可能となる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

[効果３]

上記実施形態の遊技機１では、図１６４～図１６６に示すように、第二態様は、第一の右打ち表示と第二の右打ち表示とを有し、第二の表示は、第一の右打ち表示と第二の右打ち表示との間であって、該第一の右打ち表示および該第二の右打ち表示に比して大きく表示される構成になっている。この構成によれば、第二の表示が第一の右打ち表示と第二の右打ち表示との間で強調されるので、遊技者がＶ領域への入球が可能な残り時間を失念することを抑制することが可能となる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

[効果４]

上記実施形態の遊技機１では、図１６４～図１６６に示すように、第二の表示への切り替え表示は、発射した遊技球がＶ領域へ入球するのに間に合うタイミングでおこなわれる構成になっている。この構成によれば、遊技者は、第二の表示を確認して遊技球を発射しても、確実に遊技球をＶ領域へ入球させることが可能となる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

[効果５]

上記実施形態の遊技機１では、図１６４～図１６６に示すように、第二の表示は、カウントダウン表示でおこなわれる構成になっている。この構成によれば、遊技者は、リアルタイムでＶ領域への入球が可能な残り時間を把握することが可能となる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０８５６】

［変形例］

以下に、Ｖ入賞残り時間報知演出の変形例を示す。

［変形例１］

上記実施形態の遊技機１では、図１６４～図１６６に示すように、残り時間示唆画像Ｎ

ＺＴに切り替え表示されるタイミングは、可変入賞口としての第１大入賞口３０が、遊技球が入球可能な第１状態になってもＶ領域３９に入球がないまま、遊技球が入球不可能な第２状態に変化する所定時間（５秒）前としたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、残り時間示唆画像ＮＺＴに切り替え表示されるタイミングは、可変入賞口が第１状態になってから所定時間経過してもＶ領域に入球がない場合におこなうようにしてもよい。

【０８５７】

［変形例２］

上記実施形態の遊技機１では、図１６４～図１６６に示すように、Ｖ入賞残り時間報知演出は、Ｖ通過予定大当たりで、Ｖ開閉部材７１がロング開放され、第１大入賞口３０内のＶ領域３９への通過が容易になっているラウンド遊技の開始時におこなうようにしたが、つまり、Ｖ入賞残り時間報知演出は、通称Ｖ－ＳＴ機と呼ばれる遊技機でおこなうようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、Ｖ入賞残り時間報知演出は、可変始動口（特２）で当たりとなり、Ｖ領域を有する２種アタッカが開放するときにおこなう、つまり、通称１種２種混合機と呼ばれる遊技機でおこなうようにしてもよい。

【０８５８】

［変形例３］

上記実施形態の遊技機１では、図１６４～図１６６に示すように、残り時間カウントダウン演出または残り時間カウントダウン・メータ演出では、残り時間示唆画像ＮＺＴにおいてカウントダウンすることにより、または、メータ値が移動することにより残り時間を報知するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、カウントダウンまたはメータ値が示す残り時間が予め設定されている時間（例えば残り２秒）になったら、カウントダウン表示を点滅したり、配色を変更（例えば白から赤に変更）したり、さらには、サイレン音などの音を発するようにしてもよい。また、メータ画像ＭＡＴでは、予め設定されている時間以下のメータ枠ＭＡＷの部分（２～０秒）を、レッドゾーンとして目立つように表示するようにしてもよい。

【０８５９】

［変形例４］

上記実施形態の遊技機１では、図１６４～図１６６に示すように、残り時間示唆画像ＮＺＴの上下に配置される右打ち矢印ＹＡＲ２およびメッセージＭＧＵ２は、同じ表示になるようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、右打ち矢印ＹＡＲ２およびメッセージＭＧＵ２は、形や色、大きさなどが上下で異なる表示にしてもよい。

【０８６０】

［変形例５］

上記実施形態の遊技機１では、図１６６（Ｂ）に示すように、残り時間表示演出では、右打ち矢印ＹＡＲ２および「右打ち」のメッセージＭＧＵ２は、右打ち矢印ＹＡＲ１および「右打ち」のメッセージＭＧＵ１の表示領域の前側から重なるように表示したが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、逆に、右打ち矢印ＹＡＲ１および「右打ち」のメッセージＭＧＵ１を、右打ち矢印ＹＡＲ２および「右打ち」のメッセージＭＧＵ２の表示領域の前側から重なるように表示してもよい。あるいは、右打ち矢印ＹＡＲ１および「右打ち」のメッセージＭＧＵ１と、右打ち矢印ＹＡＲ２および「右打ち」のメッセージＭＧＵ２とは、重なることなく、残り時間示唆画像ＮＺＴの上下に配置して表示するようにしてもよい。

【０８６１】

［態様例］

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[態様Ｅ９－１]

複数の表示を表示可能な表示手段と、

Ｖ領域を有し、該Ｖ領域に遊技球が入球し易い第１状態と入球し難い第２状態とに変化可能な可変入賞口と、

を備えた遊技機であって、
前記複数の表示の１つは、第一の表示であり、
前記第一の表示は、前記Ｖ領域への入球を促す表示のことであり、
前記可変入賞口が前記第１状態から前記第２状態に変化する所定時間前になっても、前記Ｖ領域に入球がない場合には、前記第一の表示を所定の表示に切り替える、
ことを特徴とする遊技機。
[態様Ｅ９－２]
前記複数の表示の１つは、第二の表示であり、
前記第二の表示は、前記Ｖ領域への入球が可能な残り時間を示す表示のことであり、
前記可変入賞口が前記第１状態から前記第２状態に変化する所定時間前になっても、前記Ｖ領域に入球がない場合には、前記第一の表示を前記第二の表示に切り替える、
ことを特徴とする態様Ｅ９－１に記載の遊技機。
[態様Ｅ９－３]
前記複数の表示の１つは、第三の表示であり、
前記第三の表示は、右打ちを促す表示のことであり、
前記第三の表示は、前記第一の表示に係わって表示される第一態様と、前記第二の表示に係わって表示される第二態様とがある、
ことを特徴とする態様Ｅ９－２に記載の遊技機。
[態様Ｅ９－４]
前記第二態様は、第一の右打ち表示と第二の右打ち表示とを有し、
前記第二の表示は、前記第一の右打ち表示と前記第二の右打ち表示との間であって、該第一の右打ち表示および該第二の右打ち表示に比して大きく表示される、
ことを特徴とする態様Ｅ９－３に記載の遊技機。
[態様Ｅ９－５]
前記第二の表示への切り替え表示は、発射した遊技球が前記Ｖ領域へ入球するのに間に合うタイミングである、
ことを特徴とする態様Ｅ９－２から態様Ｅ９－４までのいずれか一項に記載の遊技機。
[態様Ｅ９－６]
前記第二の表示は、カウントダウン表示である、
ことを特徴とする態様Ｅ９－２から態様Ｅ９－５までのいずれか一項に記載の遊技機。
【０８６２】
以下に図１６７～図１６９を用いて大当たり図柄表示演出について説明する。この大当たり図柄表示演出は、装飾図柄の変動演出中（例えば、リーチ演出（スーパーリーチ演出）の終了時）などに実行され得る。
【０８６３】
[大当たり図柄表示演出Ａ]
図１６７は、大当たり図柄表示演出Ａを説明するための図である。
大当たり図柄表示演出Ａでは、まず、図１６７（Ａ）に示すように、リーチ演出が実行される。このリーチ演出は、装飾図柄８Ｌ、８Ｒが同じ図柄となったリーチ状態中に行われる演出である。リーチ演出には、大当たり期待度が比較的低い通常リーチ演出や大当たり期待度が比較的高いスーパーリーチ演出が含まれる。スーパーリーチ演出は、通常リーチ演出から発展して実行される場合がある演出である。なお、このリーチ演出では、「５」図柄でリーチ状態となっている。また、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「リーチ！」という文字が表示されている。
【０８６４】
次に、図１６７（Ｂ）に示すように、大当たり通常報知演出が実行される。この大当たり通常報知演出では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを用いた大当たり図柄配列が表示される。この大当たり図柄配列は、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを正面から見たように表示される。以下、大当たり通常報知演出は、正面視表示演出とも呼ぶ。なお、図１６７（Ｂ）では、大当たり図柄配列は、５図柄のゾロ目揃いとなっている。また、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、

８Ｒの上方には、「大当たり～！」という文字が表示されている。
【０８６５】
次に、図１６７（Ｃ）に示すように、右斜め方向視表示演出が実行される。この右斜め方向視表示演出では、右斜め方向視で大当たり図柄配列が表示される。つまり、この大当たり図柄配列は、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを右斜め前方からやや見下ろして見たように表示される。この右斜め方向視表示演出により、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが立体的になっていることを報知できる。
【０８６６】
次に、図１６７（Ｄ）に示すように、背面視表示演出が実行される。この背面視表示演出では、背面視で大当たり図柄配列が表示される。つまり、この大当たり図柄配列は、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを正面と反対側から見たように表示される。
背面視表示演出が実行されると、再び装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを正面から見た図１６７（Ｂ）に示す正面視表示演出が実行され、その後、大当たり遊技が開始されて、この大当たり遊技に係わる演出が実行される。
【０８６７】
[大当たり図柄表示演出Ｂ]
図１６８は、大当たり図柄表示演出Ｂを説明するための図である。
大当たり図柄表示演出Ｂでは、まず、図１６８（Ａ）に示すように、リーチ演出が実行される。このリーチ演出は、装飾図柄８Ｌ、８Ｒが同じ図柄となったリーチ状態中に行われる演出である。リーチ演出には、大当たり期待度が比較的低い通常リーチ演出や大当たり期待度が比較的高いスーパーリーチ演出が含まれる。スーパーリーチ演出は、通常リーチ演出から発展して実行される場合がある演出である。なお、このリーチ演出では、「５」図柄でリーチ状態となっている。また、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「リーチ！」という文字が表示されている。
【０８６８】
次に、図１６８（Ｂ）に示すように、大当たり通常報知演出（正面視表示演出）が実行される。この大当たり通常報知演出では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを用いた大当たり図柄配列が表示される。この大当たり図柄配列は、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを正面から見たように表示される。なお、図１６８（Ｂ）では、大当たり図柄配列は、５図柄のゾロ目揃いとなっている。また、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「大当たり～！」という文字が表示されている。
【０８６９】
次に、図１６８（Ｃ）に示すように、右斜め方向視表示演出が実行される。この右斜め方向視表示演出では、右斜め方向視で大当たり図柄配列が表示される。つまり、この大当たり図柄配列は、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを右斜め前方からやや見下ろして見たように表示される。この右斜め方向視表示演出により、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが立体的になっていることを報知できる。
【０８７０】
次に、図１６８（Ｄ）に示すように、右側面視表示演出が実行される。この右側面視表示演出では、右側面視で大当たり図柄配列が表示される。つまり、この大当たり図柄配列は、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを右側面から見たように表示される。
【０８７１】
次に、図１６８（Ｅ）に示すように、背面視表示演出が実行される。この背面視表示演出では、背面視で大当たり図柄配列が表示される。つまり、この大当たり図柄配列は、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを正面と反対側から見たように表示される。
【０８７２】
次に、図１６８（Ｆ）に示すように、左側面視表示演出が実行される。この左側面視表示演出では、左側面視で大当たり図柄配列が表示される。つまり、この大当たり図柄配列は、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを左側面から見たように表示される。
左側面視表示演出が実行されると、再び装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを正面から見た図１

６５（Ｂ）に示す正面視表示演出が実行され、その後、大当たり遊技が開始されて、この大当たり遊技に係わる演出が実行される。

【０８７３】

[大当たり図柄表示演出Ｃ]

図１６９は、大当たり図柄表示演出Ｂを説明するための図である。

大当たり図柄表示演出Ｂでは、まず、図１６９（Ａ）に示すように、リーチ演出が実行される。このリーチ演出は、装飾図柄８Ｌ、８Ｒが同じ図柄となったリーチ状態中に行われる演出である。リーチ演出には、大当たり期待度が比較的低い通常リーチ演出や大当たり期待度が比較的高いスーパーリーチ演出が含まれる。スーパーリーチ演出は、通常リーチ演出から発展して実行される場合がある演出である。なお、このリーチ演出では、「５」図柄でリーチ状態となっている。また、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「リーチ！」という文字が表示されている。

【０８７４】

次に、図１６９（Ｂ）に示すように、大当たり通常報知演出（正面視表示演出）が実行される。この大当たり通常報知演出では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを用いた大当たり図柄配列が表示される。この大当たり図柄配列は、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを正面から見たように表示される。なお、図１６９（Ｂ）では、大当たり図柄配列は、５図柄のゾロ目揃いとなっている。また、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「大当たり～！」という文字が表示されている。

【０８７５】

次に、図１６９（Ｃ）に示すように、右斜め方向視表示演出が実行される。この右斜め方向視表示演出では、右斜め方向視で大当たり図柄配列が表示される。つまり、この大当たり図柄配列は、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを右斜め前方からやや見下ろして見たように表示される。この右斜め方向視表示演出により、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが立体的になっていることを報知できる。

【０８７６】

次に、図１６９（Ｄ）に示すように、右側面視表示演出が実行される。この右側面視表示演出では、右側面視で大当たり図柄配列が表示される。つまり、この大当たり図柄配列は、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを右側面から見たように表示される。

【０８７７】

次に、図１６９（Ｅ）に示すように、背面視表示演出が実行される。この背面視表示演出では、背面視で大当たり図柄配列が表示される。つまり、この大当たり図柄配列は、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを正面と反対側から見たように表示される。

【０８７８】

次に、図１６９（Ｆ）に示すように、正面視拡大表示演出が実行される。この正面視拡大表示演出では、正面視で大当たり図柄配列が表示されるとともに、大当たり図柄配列が図１６９（Ｂ）～図１６９（Ｅ）で示された大当たり図柄配列よりも拡大されて表示される。

【０８７９】

次に、図１６９（Ｇ）に示すように、正面視縮小表示演出が実行される。この正面視縮小表示演出では、正面視で大当たり図柄配列が表示されると共に、大当たり図柄配列が図１６９（Ｂ）～図１６９（Ｅ）で示された大当たり図柄配列よりも縮小されて表示される。また、この正面視縮小表示演出では、縮小された大当たり図柄配列は、表示画面７ａ下側の左右方向中央に表示される。

【０８８０】

次に、図１６９（Ｈ）に示すように、正面視移動表示演出が実行される。この正面視移動表示演出では、図１６９（Ｆ）に示した正面視縮小表示演出で、表示画面７ａ下側の左右方向中央に表示された縮小された大当たり図柄配列が、矢印ＹＡＧに示すように上方に移動し、表示画面７ａ上側の左右方向中央に停止した状態で表示される。

正面視移動表示演出が実行されると、再び装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを正面から見た図

１６９（Ｂ）に示す正面視表示演出が実行され、その後、大当たり遊技が開始されて、この大当たり遊技に係わる演出が実行される。

【０８８１】

[効果例]

以下に、大当たり図柄表示演出の効果例を示す

[効果１]

上記実施形態の遊技機１では、図１６７～図１６９に示すように、装飾図柄を正面から視た第一の表示と、装飾図柄を正面と反対側から視た第二の表示とを表示可能であり、第一の演出は、第一の表示を実行した後に第二の表示を実行する構成になっている。この構成によれば、第一の演出は、例えば第一の表示後に、装飾図柄を水平方向に回転させて第二の表示を表示する演出をおこなうことが可能となる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

[効果２]

上記実施形態の遊技機１では、図１６８、図１６９に示すように、装飾図柄を側面から視た第二の表示を表示可能であり、第二の演出は、第一の表示を実行した後に第三の表示を実行し、第三の表示を実行した後に第二の表示を実行する構成になっている。この構成によれば、第二の演出は、例えば第一の表示後に、装飾図柄を水平方向に回転させて第三の表示を表示し、その後、さらに回転させて第二の表示を表示する演出をおこなうことが可能となる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

[効果３]

上記実施形態の遊技機１では、図１６９に示すように、装飾図柄を縮小または拡大する第四の表示を表示可能であり、第三の演出は、第二の演出を実行した後に第四の表示を実行する構成になっている。この構成によれば、第三の演出は、例えば第一の表示後に、装飾図柄を水平方向に回転させて第三の表示を表示し、その後、さらに回転させて第二の表示を表示し、その後、装飾図柄を縮小または拡大する演出をおこなうことが可能となる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

[効果４]

上記実施形態の遊技機１では、図１６９に示すように、第四の演出は、第三の演出を実行した後に装飾図柄の表示位置を移動する構成になっている。この構成によれば、第四の演出は、例えば第一の表示後に、装飾図柄を水平方向に回転させて第三の表示を表示し、その後、さらに回転させて第二の表示を表示し、その後、装飾図柄を縮小または拡大表示し、その後、この縮小または拡大表示した装飾図柄を所望の位置に移動することが可能となる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

[効果５]

上記実施形態の遊技機１では、図１６７～図１６９に示すように、第一の表示、第二の表示、第三の表示および第四の表示は大当たり図柄配列である構成になっている。この構成によれば、様々な態様で大当たり図柄配列を表示可能となるので、大当たりをより強調し、これにより遊技者に祝福の意を示すことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０８８２】

［変形例］

以下に、大当たり図柄表示演出の変形例を示す。

［変形例１］

上記実施形態の遊技機１では、図１６７～図１６９に示すように、大当たり図柄表示演出Ａ、Ｂ、Ｃにおいて、正面視表示演出、右斜め方向視表示演出、背面視表示演出、右側面視表示演出、左側面視表示演出、正面視拡大表示演出、正面視縮小表示演出、または、正面視移動表示演出が実行されるが、これらの表示演出の報知順番は、大当たり図柄表示演出Ａ～Ｄの表示順に限定されず、種々の表示順で実行可能である。例えば、大当たり図柄表示演出Ａにおいて、まず、正面視表示演出が実行され、次に、背面視表示演出が実行され、次に、右斜め方向視表示演出が実行されてもよい。また、大当たり図柄表示演出Ｂ

において、まず、正面視表示演出が実行され、次に、左側面視表示演出が実行され、次に、背面視表示演出が実行され、次に、右側面視表示演出が実行され、次に、右斜め方向視表示演出が実行されてもよい。さらに、大当たり図柄表示演出Ｃにおいて、まず、正面視表示演出が実行され、次に、正面視縮小表示演出が実行され、次に、正面視移動表示演出が実行され、次に、背面視表示演出が実行され、次に、左側面視表示演出が実行され、次に、右斜め方向視表示演出が実行され、次に、正面視拡大表示演出が実行されてもよい。

【０８８３】

［変形例２］

上記実施形態の遊技機１では、図１６７～図１６９に示すように、大当たり図柄表示演出Ａ、Ｂ、Ｃにおいて、正面視表示演出、右斜め方向視表示演出、背面視表示演出、右側面視表示演出、左側面視表示演出、正面視拡大表示演出、正面視縮小表示演出、または、正面視移動表示演出が実行されるが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、大当たり図柄表示演出において、大当たり図柄配列を左斜め方向から見たように表示される左斜め方向視表示演出が実行されてもよいし、大当たり図柄配列を下方斜め方向から見たように表示される下方斜め方向視表示演出が実行されてもよい。また、大当たり図柄配列を構成する装飾図柄をくるくる回転させて表示させる図柄回転表示演出が実行されてもよい。

【０８８４】

［変形例３］

上記実施形態の遊技機１では、図１６７～図１６９に示すように、大当たり図柄表示演出Ａ～Ｃにおいて、大当たり図柄配列を用いる大当たり報知時に、大当たり図柄表示演出Ａ、Ｂ、Ｃにおいて、正面視表示演出、右斜め方向視表示演出、背面視表示演出、右側面視表示演出、左側面視表示演出、正面視拡大表示演出、正面視縮小表示演出、または、正面視移動表示演出が実行されるが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、これらの演出を、装飾図柄を仮停止させる演出、例えば、擬似連演出、リーチ演出などに適用してもよい。この場合、装飾図柄を仮停止させた場合における図柄配列を用いて、正面視表示演出、右斜め方向視表示演出、背面視表示演出、右側面視表示演出、左側面視表示演出、正面視拡大表示演出、正面視縮小表示演出、または、正面視移動表示演出が実行され得る。

【０８８５】

［変形例４］

上記実施形態の遊技機１では、図１６９（Ｆ）に示すように、正面視拡大表示演出は、大当たり図柄配列が図１６９（Ｂ）～図１６９（Ｅ）で示された大当たり図柄配列よりも拡大されて表示されるようにしたが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、正面視拡大表示演出は、大当たり図柄配列の少なくとも１つの装飾図柄（装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの少なくとも１つ）が、図１６９（Ｂ）～図１６９（Ｅ）で示された大当たり図柄配列よりも拡大されて表示されるようにしてもよい。あるいは、正面視図柄拡大表示演出は、大当たり図柄配列が図１６９（Ｂ）～図１６９（Ｅ）で示されるいずれかの図柄配列よりも拡大されて表示される構成としてもよい。

【０８８６】

［変形例５］

上記実施形態の遊技機１では、図１６９（Ｇ）に示すように、正面視縮小表示演出は、大当たり図柄配列が図１６９（Ｂ）～図１６９（Ｅ）で示された大当たり図柄配列よりも縮小されて表示されるようにしたが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、正面視縮小表示演出は、大当たり図柄配列の少なくとも１つの装飾図柄（装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの少なくとも１つ）が、図１６９（Ｂ）～図１６９（Ｅ）で示された大当たり図柄配列よりも縮小されて表示されるようにしてもよい。あるいは、正面視図柄縮小表示演出は、大当たり図柄配列が図１６９（Ｂ）～図１６９（Ｅ）で示されるいずれかの図柄配列よりも縮小されて表示される構成としてもよい。

【０８８７】

［変形例６］
上記実施形態の遊技機１では、図１６９（Ｈ）に示すように、正面視移動表示演は、大当たり図柄配列が、矢印ＹＡＧに示すようにまっすぐ上方に移動し、表示画面７ａ上側の左右方向中央に停止した状態で表示するようにしたが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、大当たり図柄配列は、曲がりくねったように、あるいは、上がったり下がったりしながら、表示画面７ａの所定位置（例えば、表示画面７ａの左上側、右上側）に停止した状態で表示するようにしてもよい。
【０８８８】
［態様例］
本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。
[態様Ｅ１０－１]
複数の演出を実行可能な演出手段と、
複数の表示を表示可能な表示手段と、
を備えた遊技機であって、
前記複数の表示の１つは、第一の表示であり、
前記第一の表示は、装飾図柄を正面から視た表示であり、
前記複数の表示の１つは、第二の表示であり、
前記第二の表示は、前記装飾図柄を正面と反対側から視た表示であり、
前記複数の演出の１つは、第一の演出であり、
前記第一の演出は、前記第一の表示を実行した後に前記第二の表示を実行する、
ことを特徴とする遊技機。
[態様Ｅ１０－２]
前記複数の表示の１つは、第三の表示であり、
前記第三の表示は、前記装飾図柄を側面から視た表示であり、
前記複数の演出の１つは、第二の演出であり、
前記第二の演出は、前記第一の表示を実行した後に前記第三の表示を実行し、前記第三の表示を実行した後に前記第二の表示を実行する、
ことを特徴とする態様Ｅ１０－１に記載の遊技機。
[態様Ｅ１０－３]
前記複数の表示の１つは、第四の表示であり、
前記第四の表示は、前記装飾図柄の縮小または拡大表示であり、
前記複数の演出の１つは、第三の演出であり、
前記第三の演出は、前記第二の演出を実行した後に前記第四の表示を実行する、
ことを特徴とする態様Ｅ１０－２に記載の遊技機。
[態様Ｅ１０－４]
前記複数の演出の１つは、第四の演出であり、
前記第四の演出は、前記第三の演出を実行した後に前記装飾図柄の表示位置を移動する、
ことを特徴とする態様Ｅ１０－３に記載の遊技機。
[態様Ｅ１０－５]
前記第一の表示、前記第二の表示、前記第三の表示および前記第四の表示は大当たり図柄配列である、
ことを特徴とする態様Ｅ１０－１から態様Ｅ１０－４までのいずれか一項に記載の遊技機。
【０８８９】
［その他の変形例］
上述の種々の表示演出において、その一部の演出を含んでいない構成や、上述した以外の演出が含まれていてもよい。
【０８９０】
上記実施形態の遊技機１は、パチンコ遊技機を例に挙げて説明したが、これに限られる

ものではない。例えば、パチンコ遊技機に代えて、スロットマシン等の回胴式遊技機、アレンジボール遊技機、または、雀球遊技機に本発明を適用するようにしてもよい。遊技機１をスロットマシンとする場合には、遊技媒体を遊技球から遊技メダルに変更すればよい。

【０８９１】

上記実施形態の遊技機１では、遊技者に操作させる操作部として演出ボタン６３を備えているが、これに限られず、遊技者に操作させる操作部として、レバーや、トリガーなどを用いてもよい。また、上記実施形態の遊技機１における表示演出において、演出ボタン６３を表すボタン画像を用いて表示演出を実行する場合があるが、これに代えて剣部材６４を表す画像を用いて表示演出を実行するようにしてもよいし、レバーやトリガーを表す画像を用いて表示演出を実行するようにしてもよい。

【０８９２】

上記実施形態の遊技機１は、玉を払出すための払出装置を搭載した遊技機であったが、これに限られるものではない。例えば、上記遊技機１に代えて、所謂封入式遊技機のように、払い出し装置を搭載しない遊技機に本発明を適用するようにしてもよい。

【０８９３】

また、上述した複数の演出例および/または変形例のうち、２つ以上の演出例および/または変形例を組み合わせてもよい。さらに、遊技機１は、画像表示装置７の他にサブ表示装置を備えてもよい。この場合、上述した表示演出を当該サブ表示装置で実行するようにしてもよい。

【０８９４】

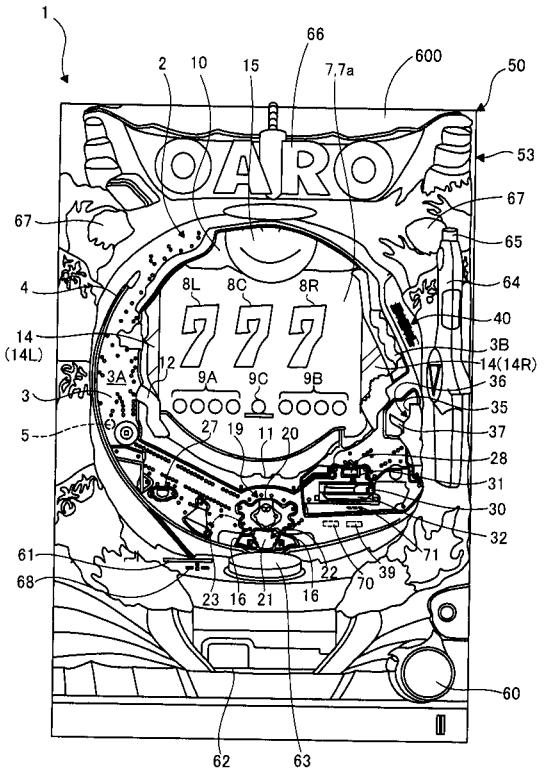
以上、実施形態、変形例に基づき本態様について説明してきたが、上記した態様の実施の形態は、本態様の理解を容易にするためのものであり、本態様を限定するものではない。本態様は、その趣旨並びに特許請求の範囲を逸脱することなく、変更、改良され得ると共に、本態様にはその等価物が含まれる。

【符号の説明】

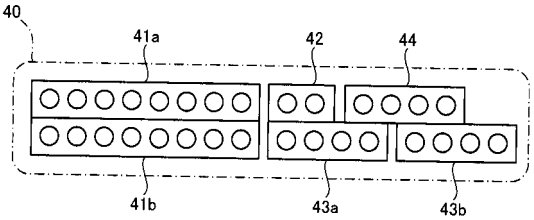
【０８９５】

１…遊技機
３…遊技領域
７…画像表示装置
９Ａ，９Ｂ…保留画像（保留アイコン）
９Ｃ…当該保留画像
１４…第１可動役物
１５…第２可動役物
２０…第１始動口（第１入球口）
２１…第２始動口（第２入球口）
８１…遊技制御用マイコン
９１…演出制御用マイコン
１０１…画像制御用マイコン

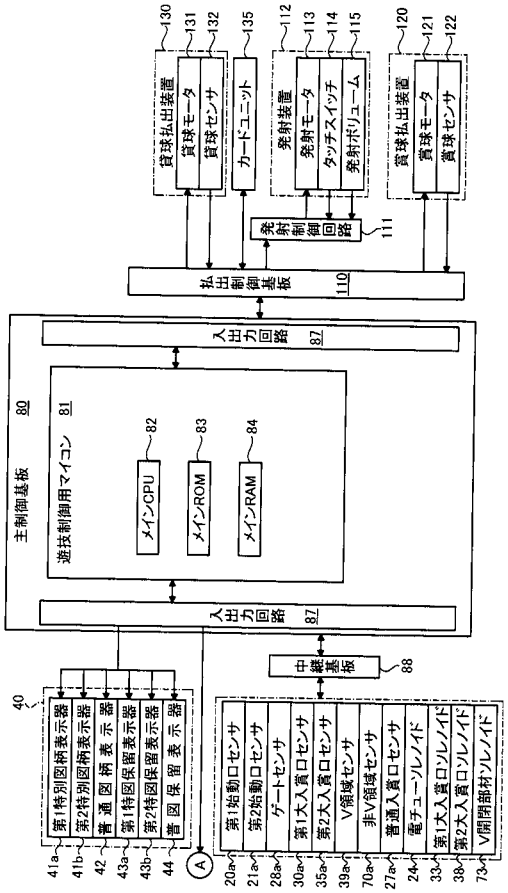
【図１】


1
2
10
15
66
7,7a
600
50
53
67
65
64
40
3B
14(14R)
36
35
37
28
31
30
32
71
39
70
22
16
21
23
61
68
60
62
63
4
14
(14L)
3
5
3A
12
8L
8C
8R
9A
9C
9B
27
19
11
20

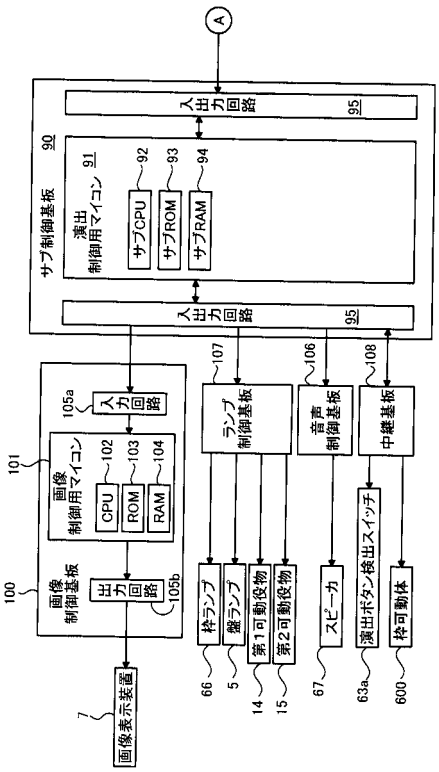
【図２】


40
41a
42
44
41b
43a
43b

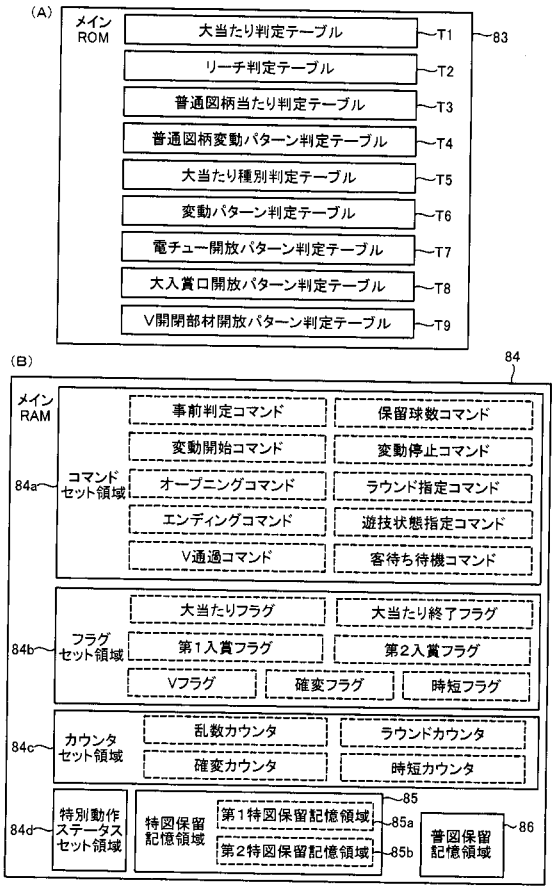
【図３】


貸球払出装置
貸球モータ
貸球センサ
カードユニット
発射装置
発射モータ
タッチスイッチ
発射ボリューム
賞球払出装置
賞球モータ
賞球センサ
発射制御回路
111
払出制御基板
110
入出力回路
87
主制御基板
80
遊技制御用マイコン
81
メインCPU
82
メインROM
83
メインRAM
84
中継基板
88
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
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
V領域センサ
非V領域センサ
普通入賞口センサ
電チューソレノイド
第1大入賞口ソレノイド
第2大入賞口ソレノイド
V開閉部材ソレノイド
A

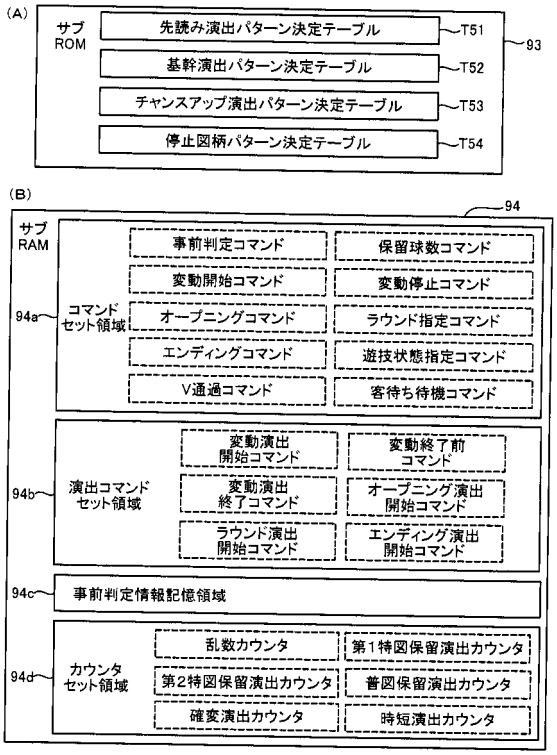
【図４】


A
入出力回路
95
サブ制御基板
90
演出制御用マイコン
91
サブCPU
92
サブROM
93
サブRAM
94
入出力回路
95
入力回路
105a
画像制御用マイコン
101
CPU
102
ROM
103
RAM
104
画像制御基板
100
出力回路
105b
ランプ制御基板
107
音声制御基板
106
中継基板
108
枠ランプ
盤ランプ
第1可動役物
第2可動役物
スピーカ
演出ボタン検出スイッチ
枠可動体
66
5
14
15
67
63a
600
画像表示装置
7

【図５】



【図６】



【図７】

(A)

乱数カウンタ名	乱数名	数値範囲	用途
ラベル-TRND-A	大当たり乱数	0～65535	大当たり判定用
ラベル-TRND-AS	大当たり種別乱数	0～127	大当たり種別判定用
ラベル-TRND-RC	リーチ乱数	0～127	リーチの有無の判定用
ラベル-TRND-T1	変動パターン乱数	0～127	変動パターン判定用
ラベル-TRND-H	普通図柄乱数（当たり乱数）	0～255	普通図柄抽選の当否判定用

(B)

乱数カウンタ名	乱数名	数値範囲	用途
ラベル-TRND-SC	先読み演出乱数	0～127	先読み演出決定用
ラベル-TRND-CU	チャンスアップ乱数	0～127	チャンスアップ決定用

【図８】

(A)大当たり判定テーブルT1

状態	大当たり乱数値	判定結果
通常確率状態（非高確率状態）	0～164	大当たり
	0～65535のうち上記以外の数値	ハズレ
高確率状態	0～649	大当たり
	0～65535のうち上記以外の数値	ハズレ

(B)リーチ判定テーブルT2

状態	リーチ乱数値	判定結果
非時短状態	0～13	リーチ有り
	0～127のうち上記以外の数値	リーチ無し
時短状態	0～5	リーチ有り
	0～127のうち上記以外の数値	リーチ無し

(C)普通図柄当たり判定テーブルT3

状態	普通図柄乱数値	判定結果
非時短状態	0～2	当たり
	0～255のうち上記以外の数値	ハズレ
時短状態	0～254	当たり
	0～255のうち上記以外の数値	ハズレ

(D)普通図柄変動パターン判定テーブルT4

状態	普通図柄の変動時間（秒）
非時短状態	30秒
時短状態	1秒

【図９】

大当たり種別判定テーブルT5

特別図柄	大当たり種別乱数値		大当たりの種別	特別図柄の種別	特図停止図柄データ	振分率(%)	OPコマンド	ラウンド指定コマンド	EDコマンド	備考
特図1	0～24		16R V通過予定大当たり	特図1:大当たり図柄1	11H	19.5	D101(H)	D2*1(H)	D301(H)	金図柄
	25～49			特図1:大当たり図柄2	12H	19.5	D102(H)	D2*2(H)	D302(H)	バトル勝利
	50～55		16R(実質15R) V通過予定大当たり	特図1:大当たり図柄3	13H	4.8	D103(H)	D2*3(H)	D303(H)	バトル復活
	56～67		16R(実質13R) V通過予定大当たり	特図1:大当たり図柄4	14H	9.3	D104(H)	D2*4(H)	D304(H)	バトル敗北
	68～127		16R(実質13R) V非通過予定大当たり	特図1:大当たり図柄5	15H	46.9	D105(H)	D2*5(H)	D305(H)	バトル敗北
特図2	0～127		16R V通過予定大当たり	特図2:大当たり図柄1	21H	100	D108(H)	D2*8(H)	D308(H)	金図柄

備考：ラウンド指定コマンドの「*」にはラウンド数を示す値が入る

【図１０】

変動パターン判定テーブルT6(非時短状態)

始動口	状態	判定結果		保留球数	変動パターン乱数値	変動パターン	変動時間(ms)	基幹演出パターン
第1始動口	非時短状態	大当たり	V通過予定	—	0～10	P1	40000	SP1
				—	11～63	P2	45000	SP2
				—	64～127	P3	50000	SP3
			V非通過予定	—	0～10	P4	40000	SP1
				—	11～63	P5	45000	SP2
				—	64～127	P6	50000	SP3
		ハズレ	リーチ有り	1～2	0～60	P7	15000	ノーマルリーチ
					61～80	P8	40000	SP1
					81～92	P9	45000	SP2
				3～4	93～127	P10	50000	SP3
					0～85	P11	12000	ノーマルリーチ
					86～100	P12	40000	SP1
					101～109	P13	45000	SP2
					110～127	P14	50000	SP3
			リーチ無し	1～2	0～127	P15	10000	リーチ無しハズレ
				3～4	0～127	P16	5000	リーチ無しハズレ
第2始動口	非時短状態	大当たり	V通過予定	—	0～10	P21	40000	SP1
				—	11～63	P22	45000	SP2
			V非通過予定	—	64～127	P23	50000	SP3
		ハズレ	リーチ有り	1～2	0～60	P24	12000	ノーマルリーチ
					61～80	P25	40000	SP1(疑似無し)
					81～92	P26	45000	SP1(疑似有り)
				3～4	93～127	P27	50000	SP2
					0～90	P28	9000	ノーマルリーチ
					91～107	P29	40000	SP1
					108～114	P30	45000	SP2
					115～127	P31	50000	SP3
			リーチ無し	1～2	0～127	P32	8000	リーチ無しハズレ
				3～4	0～127	P33	4000	リーチ無しハズレ

【図１１】

変動パターン判定テーブルT6(時短状態)

始動口	状態	判定結果		保留球数	変動パターン乱数値	変動パターン	変動時間(ms)	基幹演出パターン
第1始動口	時短状態	大当たり	V通過予定	—	0～10	P41	40000	SP1
				—	11～63	P42	45000	SP2
				—	64～127	P43	50000	SP3
			V非通過予定	—	0～10	P44	40000	SP1
				—	11～63	P45	45000	SP2
				—	64～127	P46	50000	SP3
		ハズレ	リーチ有り	1～2	0～60	P47	15000	ノーマルリーチ
					61～80	P48	40000	SP1
					81～92	P49	45000	SP2
				3～4	93～127	P50	50000	SP3
					0～85	P51	12000	ノーマルリーチ
					86～100	P52	40000	SP1
					101～109	P53	45000	SP2
					110～127	P54	50000	SP3
			リーチ無し	1～2	0～127	P55	10000	リーチ無しハズレ
				3～4	0～127	P56	5000	リーチ無しハズレ
第2始動口	時短状態	大当たり	V通過予定	—	0～10	P61	40000	SP1
				—	11～63	P62	45000	SP2
				—	64～127	P63	50000	SP3
		ハズレ	リーチ有り	1～2	0～60	P64	10000	ノーマルリーチ
					61～80	P65	40000	SP1(疑似無し)
					81～92	P66	45000	SP1(疑似有り)
				3～4	93～127	P67	50000	SP2
					0～90	P68	5000	ノーマルリーチ
					91～107	P69	40000	SP1
					108～114	P70	45000	SP2
					115～127	P71	50000	SP3
			リーチ無し	1～2	0～127	P72	4000	リーチ無しハズレ
				3～4	0～127	P73	3000	リーチ無しハズレ

【図１２】

(A)電チュー開放パターン判定テーブルT7

状態	普通図柄の種別	電チュー開放パターン
非時短状態	普通当たり図柄	開放パターン11
時短状態		開放パターン12

(B)電チュー開放パターン

電チュー開放パターン	開放回数(回)	開放時間(秒)／回	インターバル時間(秒)
開放パターン11	1	0.2	-
開放パターン12	3	2.0	1.0

【図１３】

(A)大入賞口開放パターン判定テーブルT8

特図停止図柄データ	大入賞口開放パターン
11H,12H,21H	開放パターン21
14H,15H	開放パターン22
13H	開放パターン23

(B)大入賞口開放パターン

大入賞口開放パターン	ラウンド数(R)	開放する大入賞口		開放回数(回)／R	開放時間(秒)／回	*備考
開放パターン21	16	1～13R目	第1大入賞口	1	29.5	16R V通過予定大当たり
		14及び16R目	第2大入賞口	1	29.5	
		15R目	第1大入賞口	1	29.5	
開放パターン22	16(実質13)	1～13R目	第1大入賞口	1	29.5	16R(実質13R) V通過予定大当たり 16R(実質13R) V非通過予定大当たり
		14及び16R目	第2大入賞口	1	0.1	
		15R目	第1大入賞口	1	0.1	
開放パターン23	16(実質15)	1～13R目	第1大入賞口	1	29.5	16R(実質15R) V通過予定大当たり
		14R目	第2大入賞口	1	0.1	
		15R目	第1大入賞口	1	29.5	
		16R目	第2大入賞口	1	29.5	

【図１４】

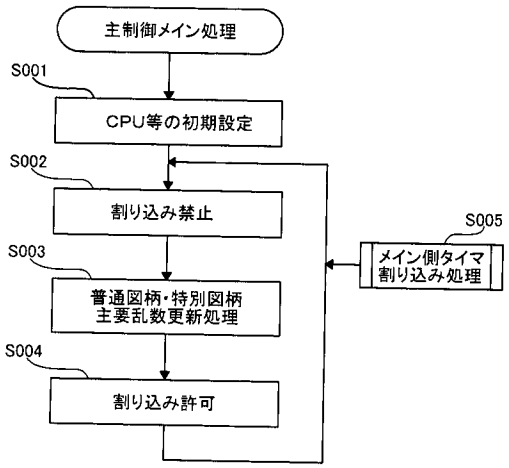
(A)V開閉部材開放パターン判定テーブルT9

特図停止図柄データ	V開閉部材開放パターン
11H,12H,21H	開放パターン31
13H	開放パターン32
14H	開放パターン33
15H	開放パターン34

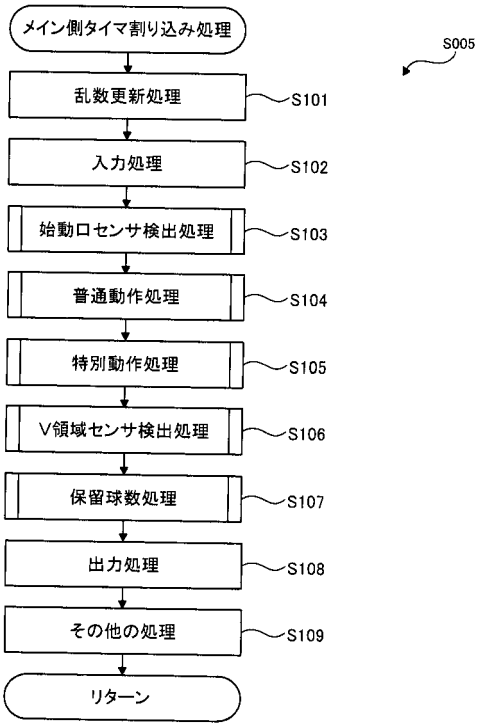
(B)V開閉部材開放パターン

V開閉部材開放パターン	ラウンド数(R)	開放パターン構成		1球目入賞時開放時間(秒)	2球目入賞時開放時間(秒)
開放パターン31	16	2、4、6、8R目	ショート開放	0.1	–
		10、12R目	ロング開放	0.1	最大31.5
開放パターン32	16(実質15)	2、4、6、12R目	ショート開放	0.1	–
		8、10R目	ロング開放	0.1	最大31.5
開放パターン33	16(実質13)	2、6R目	ロング開放	0.1	最大31.5
		4、8、10、12R目	ショート開放	0.1	–
開放パターン34	16(実質13)	2、4、6、8、10、12R目	ショート開放	0.1	–

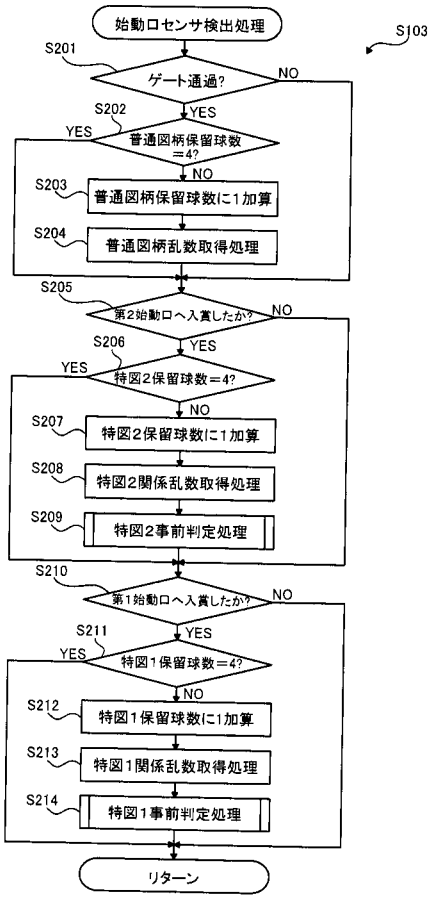
【図１５】



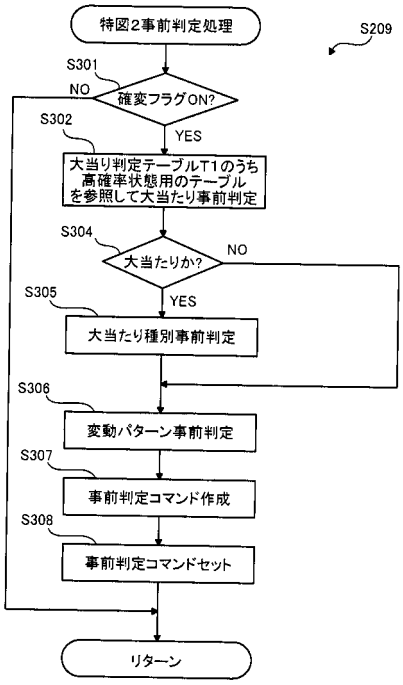
【図１６】



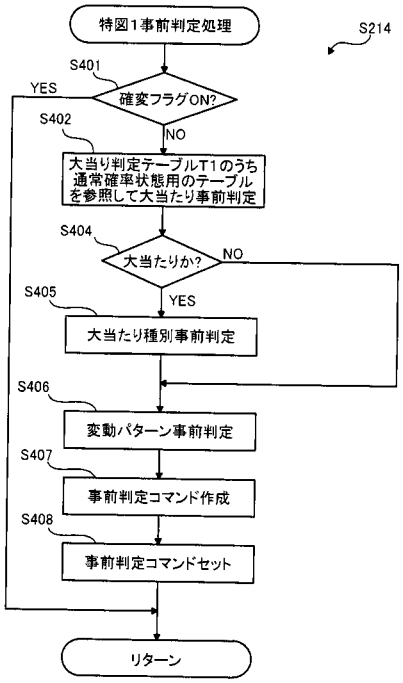
【図１７】



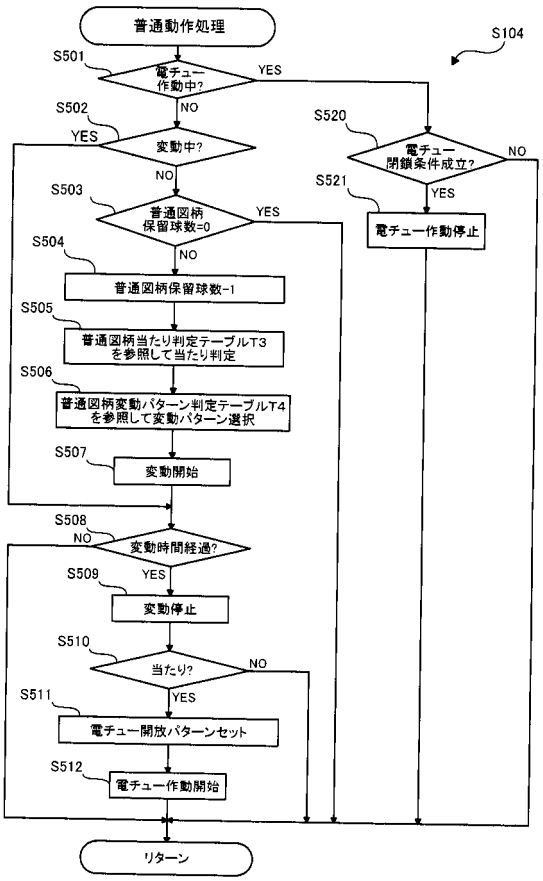
【図１８】



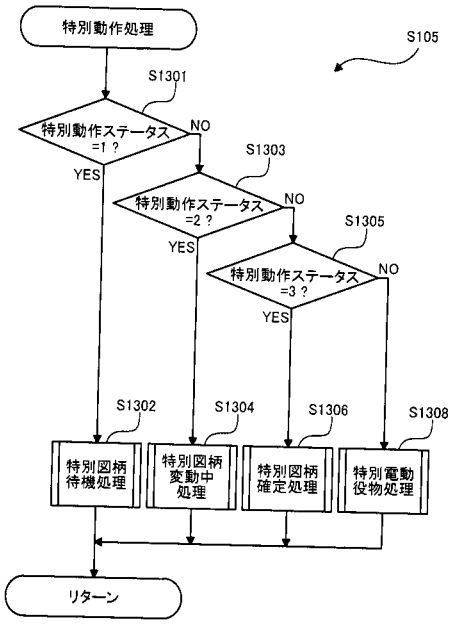
【図１９】



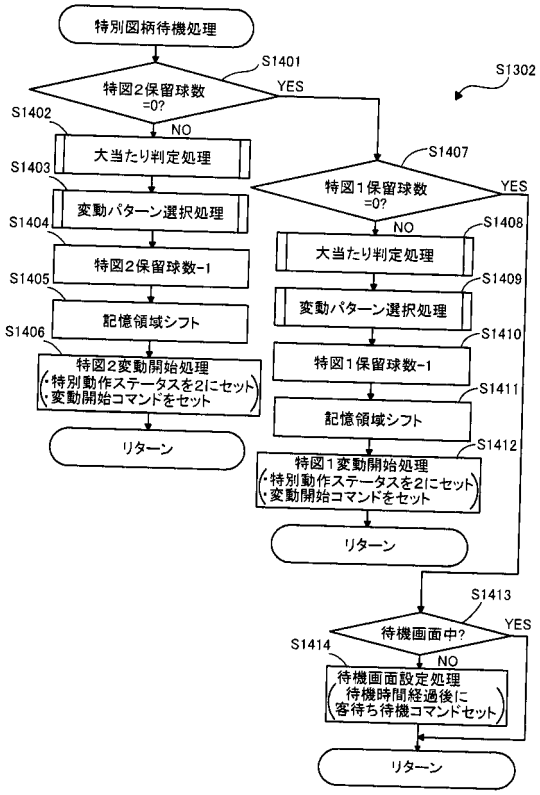
【図２０】



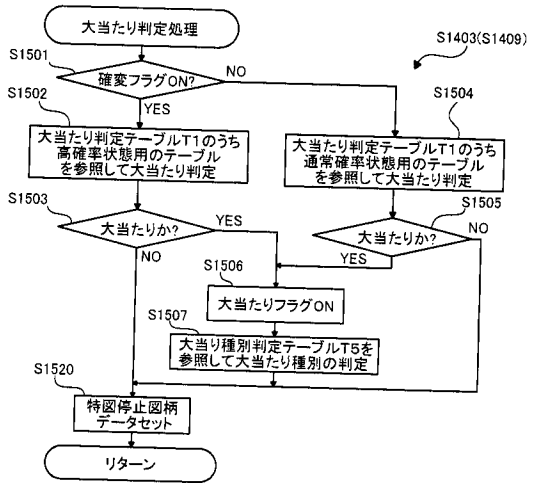
【図２１】



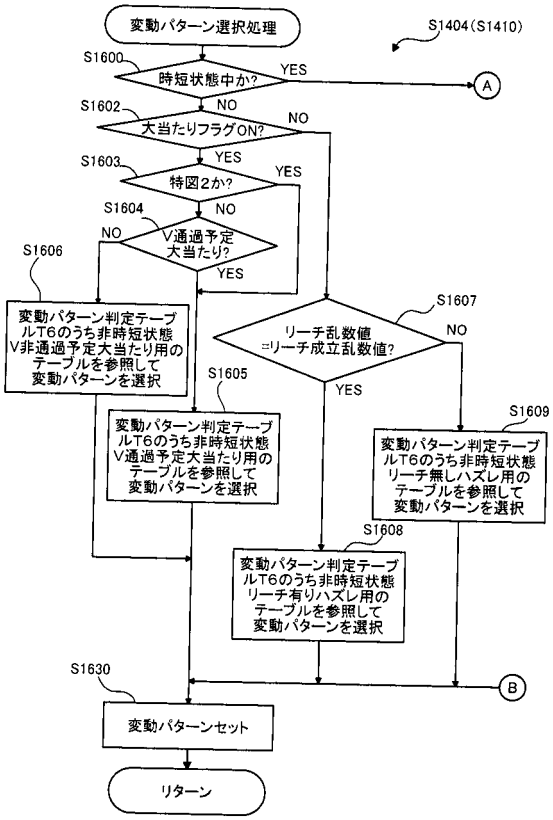
【図２２】



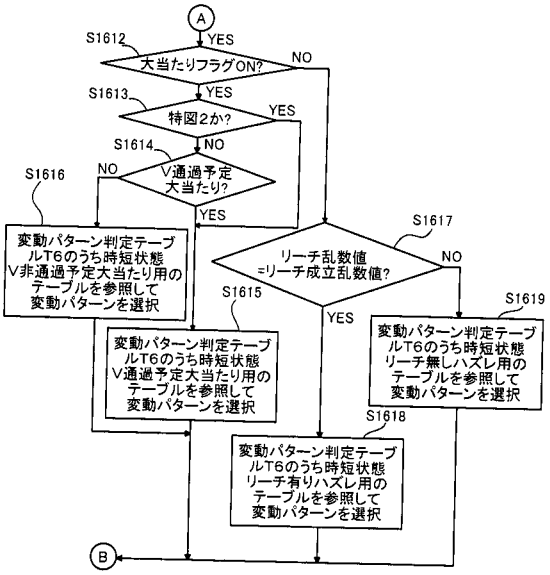
【図２３】



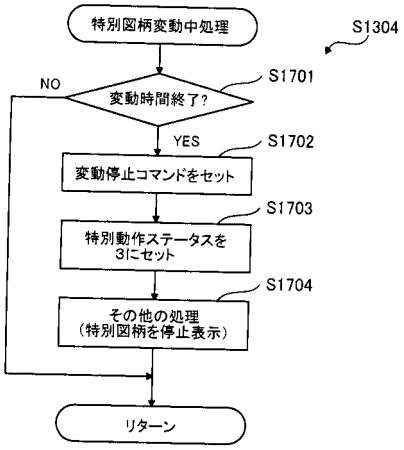
【図２４】



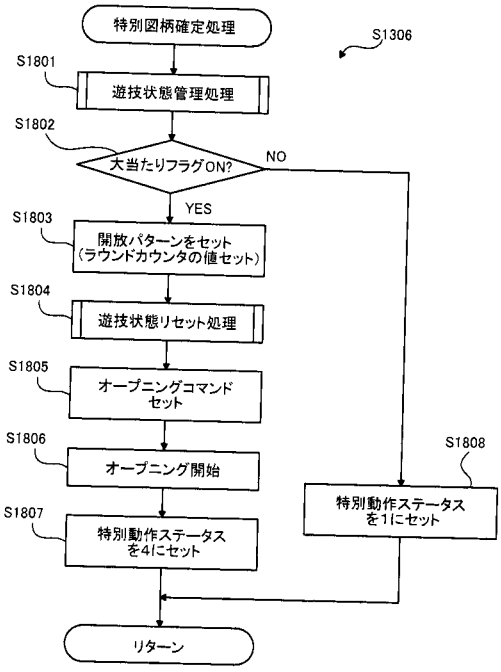
【図２５】



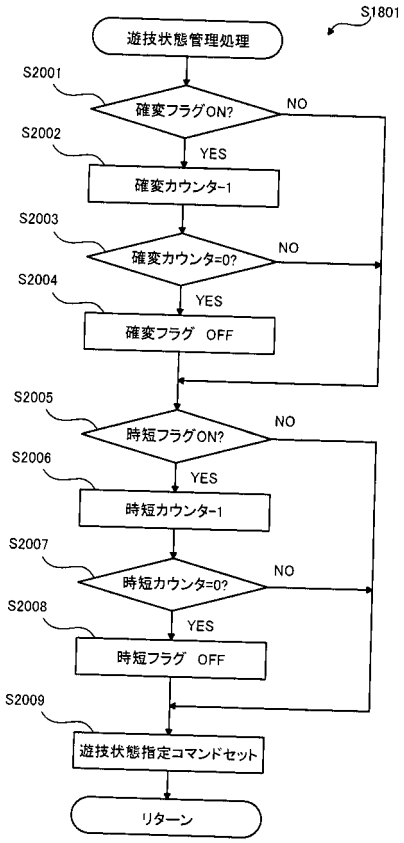
【図２６】



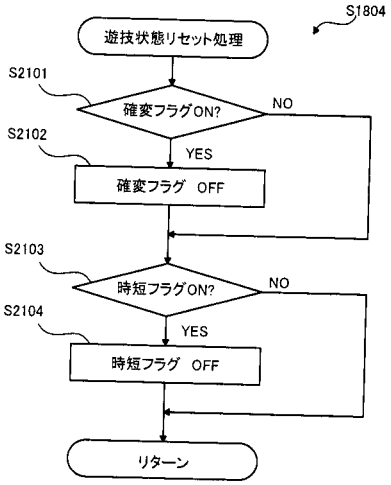
【図２７】



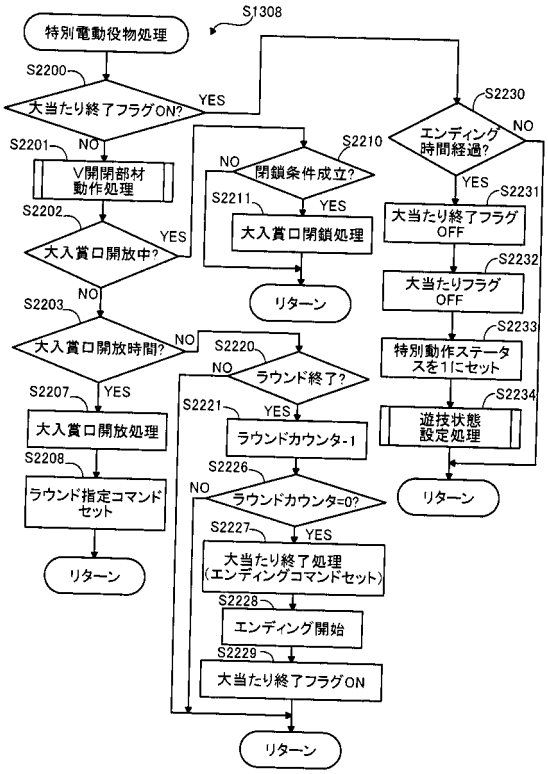
【図２８】



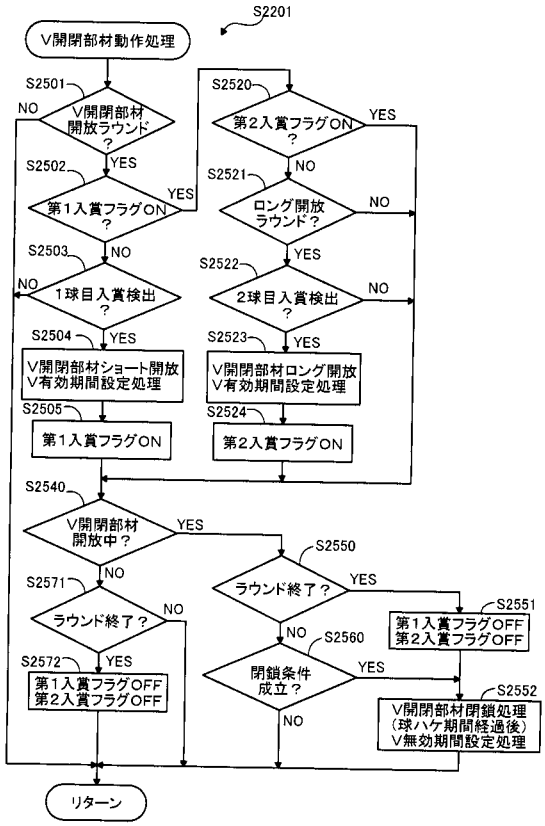
【図２９】



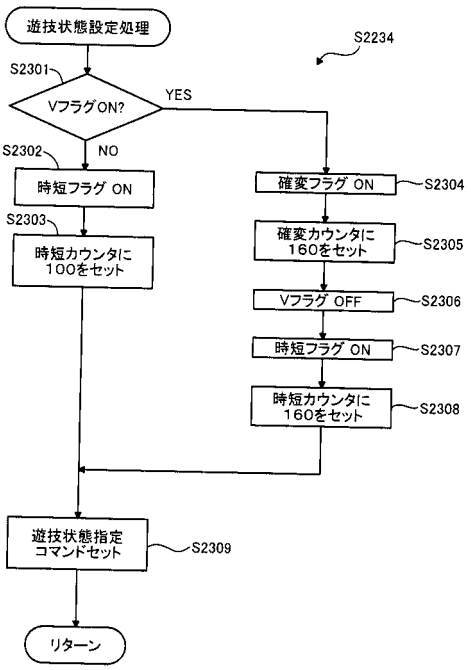
【図３０】



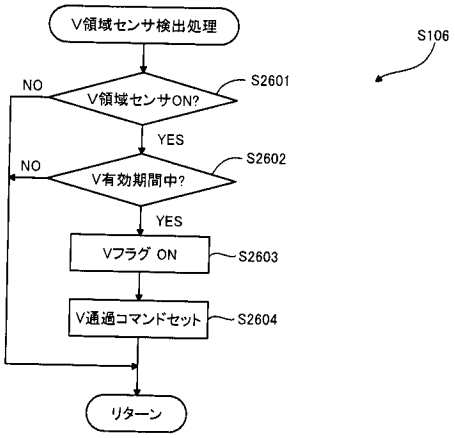
【図３１】



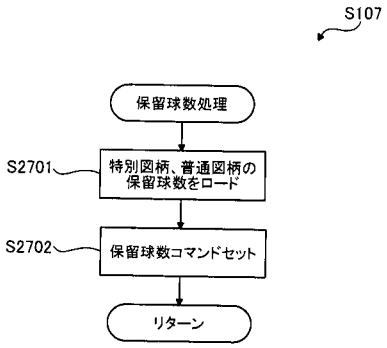
【図３２】



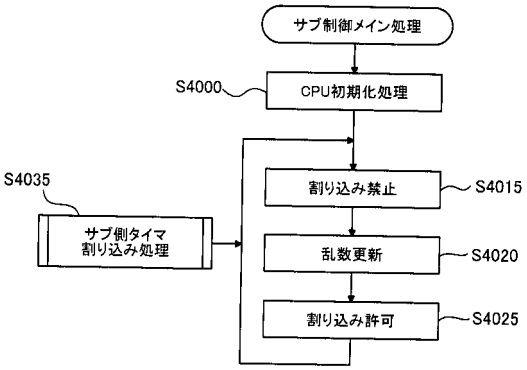
【図３３】



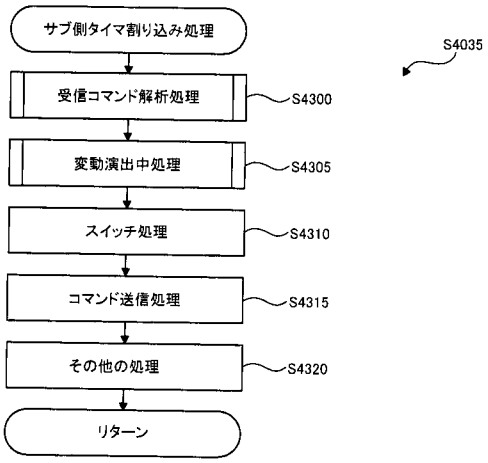
【図３４】



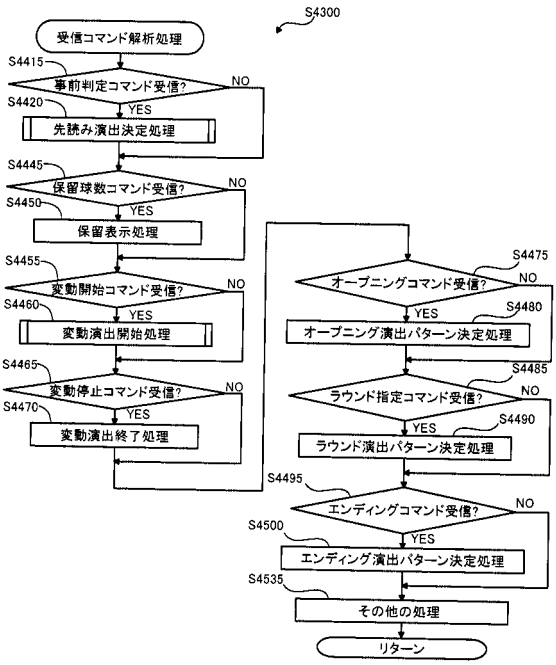
【図３５】



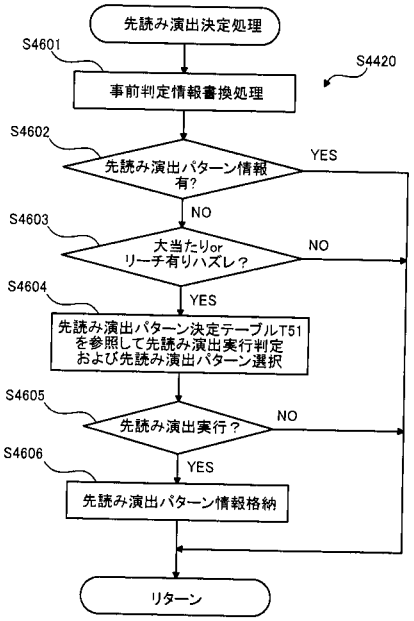
【図３６】



【図３７】



【図３８】



【図３９】

(A)

94c

事前判定情報記憶領域									
特別図柄		特図1				特図2			
	当該領域	第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域	第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域
大当たり判定情報	ハズレ	–	–	–	–	ハズレ	ハズレ	ハズレ	–
大当たり種別情報	–	–	–	–	–	–	–	–	–
変動パターン情報	P72,P73	–	–	–	–	P72,P73	P72,P73	P72,P73	–
先読み演出パターン情報	–	–	–	–	–	–	–	–	–

(B)

94c

事前判定情報記憶領域									
特別図柄		特図1				特図2			
	当該領域	第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域	第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域
大当たり判定情報	ハズレ	–	–	–	–	ハズレ	ハズレ	ハズレ	大当たり
大当たり種別情報	–	–	–	–	–	–	–	–	21H
変動パターン情報	P72,P73	–	–	–	–	P72,P73	P72,P73	P72,P73	P61
先読み演出パターン情報	パターンA	–	–	–	–	パターンA	パターンA	パターンA	パターンA

(C)

94c

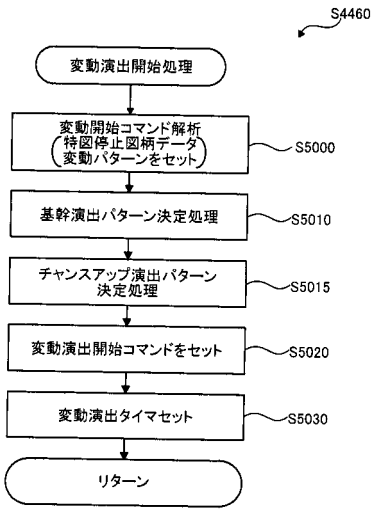
事前判定情報記憶領域									
特別図柄		特図1				特図2			
	当該領域	第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域	第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域
大当たり判定情報	ハズレ	–	–	–	–	ハズレ	ハズレ	大当たり	–
大当たり種別情報	–	–	–	–	–	–	–	21H	–
変動パターン情報	P72,P73	–	–	–	–	P72,P73	P72,P73	P61	–
先読み演出パターン情報	パターンA	–	–	–	–	パターンA	パターンA	パターンA	–

【図４０】

先読み演出パターン決定テーブルT51

事前判定結果	先読み演出乱数値	先読み演出種別
大当たり	0～55	先読み演出なし
	56～67	先読み演出パターンA
	68～127	先読み演出パターンB
リーチ有りハズレ	0～107	先読み演出なし
	108～114	先読み演出パターンA
	115～127	先読み演出パターンB

【図４１】



【図４２】

基幹演出パターン決定テーブルT52

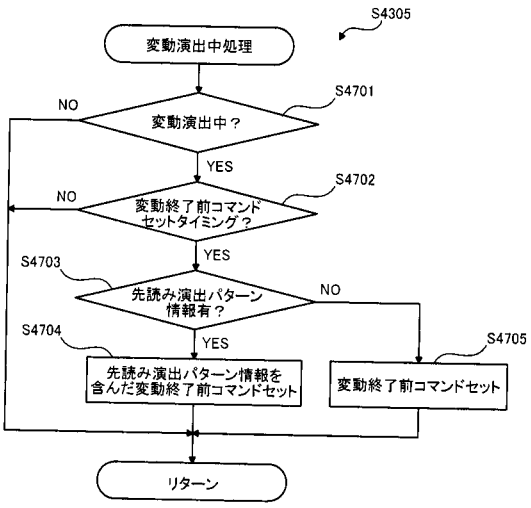
変動パターン	変動時間(ms)	基幹演出パターン	備考			
P1	40000	SP1	非時短状態	特図1	大当たり	
P2	45000	SP2				
P3	50000	SP3				
P4	40000	SP1			リーチ有りハズレ	保留球数1～2
P5	45000	SP2				
P6	50000	SP3				保留球数3～4
P7	15000	ノーマルリーチ			リーチ無しハズレ	1～2
P8	40000	SP1				3～4
P9	45000	SP2		特図2	大当たり	
P10	50000	SP3				
P11	12000	ノーマルリーチ			リーチ有りハズレ	保留球数1～2
P12	40000	SP1				
P13	45000	SP2				保留球数3～4
P14	50000	SP3			リーチ無しハズレ	1～2
P15	10000	リーチ無しハズレ				3～4
P16	5000	リーチ無しハズレ				
P21	40000	SP1	時短状態	特図1	大当たり	
P22	45000	SP2				
P23	50000	SP3				
P24	12000	ノーマルリーチ			リーチ有りハズレ	保留球数1～2
P25	40000	SP1				
P26	45000	SP2				保留球数3～4
P27	50000	SP3			リーチ無しハズレ	1～2
P28	9000	ノーマルリーチ				3～4
P29	40000	SP1		特図2	大当たり	
P30	45000	SP2				
P31	50000	SP3				
P32	8000	リーチ無しハズレ			リーチ有りハズレ	保留球数1～2
P33	4000	リーチ無しハズレ				
P41	40000	SP1				保留球数3～4
P42	45000	SP2			リーチ無しハズレ	1～2
P43	50000	SP3				3～4
P44	40000	SP1				
P45	45000	SP2				
P46	50000	SP3				
P47	15000	ノーマルリーチ				
P48	40000	SP1				
P49	45000	SP2				
P50	50000	SP3				
P51	12000	ノーマルリーチ				
P52	40000	SP1				
P53	45000	SP2				
P54	50000	SP3				
P55	10000	リーチ無しハズレ				
P56	5000	リーチ無しハズレ				
P61	40000	SP1				
P62	45000	SP2				
P63	50000	SP3				
P64	10000	ノーマルリーチ				
P65	40000	SP1				
P66	45000	SP2				
P67	50000	SP3				
P68	5000	ノーマルリーチ				
P69	40000	SP1				
P70	45000	SP2				
P71	50000	SP3				
P72	4000	リーチ無しハズレ				
P73	3000	リーチ無しハズレ				

【図４３】

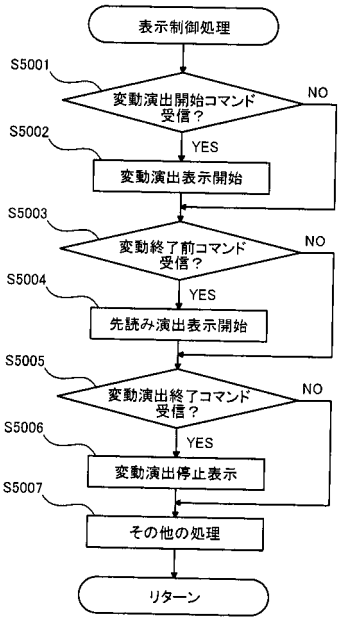
チャンスアップ演出パターン決定テーブルT53

判定結果	チャンスアップ乱数値	保留球数	リーチ演出種別	チャンスアップ演出パターン
大当たり	0～24	0～1	－	無し
		2	SP1	2-SP1
			SP2	2-SP2
			SP3	2-SP3
		3	SP1	3-SP1
			SP2	3-SP2
			SP3	3-SP3
		4	SP1	4-SP1
			SP2	4-SP2
			SP3	4-SP3
	25～67	－	－	ANO
	68～127	－	－	無し
リーチ有りハズレ	0～10	0～1	－	無し
		2	ノーマルリーチ	2-NO
			SP1	2-SP1
			SP2	2-SP2
			SP3	2-SP3
		3	ノーマルリーチ	3-NO
			SP1	3-SP1
			SP2	3-SP2
			SP3	3-SP3
		4	ノーマルリーチ	4-NO
			SP1	4-SP1
			SP2	4-SP2
			SP3	4-SP3
	11～24	－	－	ANO
	25～127	－	－	無し
リーチ無しハズレ	0～10	－	－	ANO
	11～127	－	－	無し

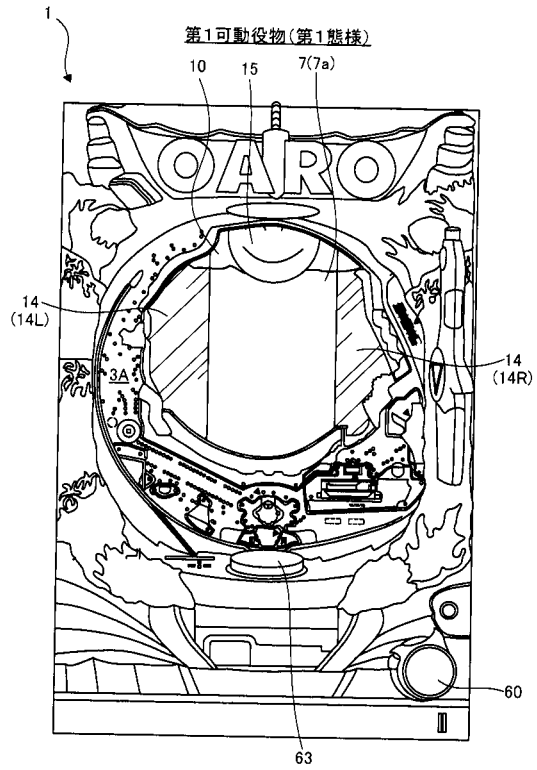
【図４４】



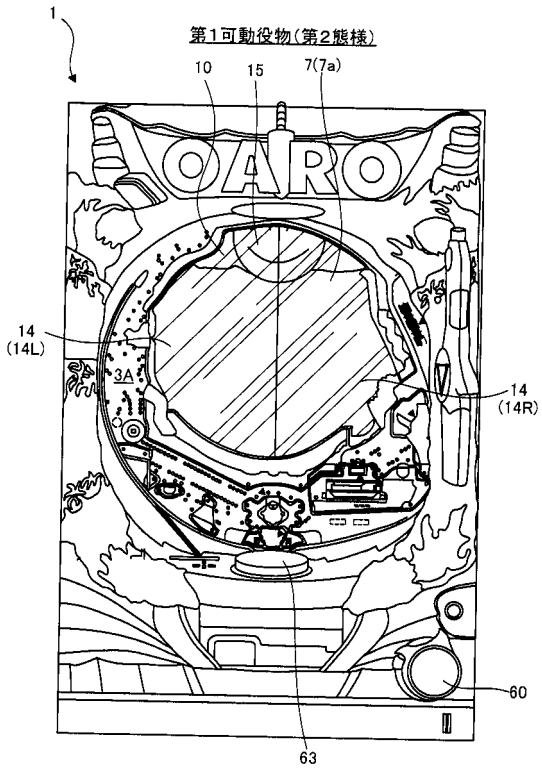
【図４５】



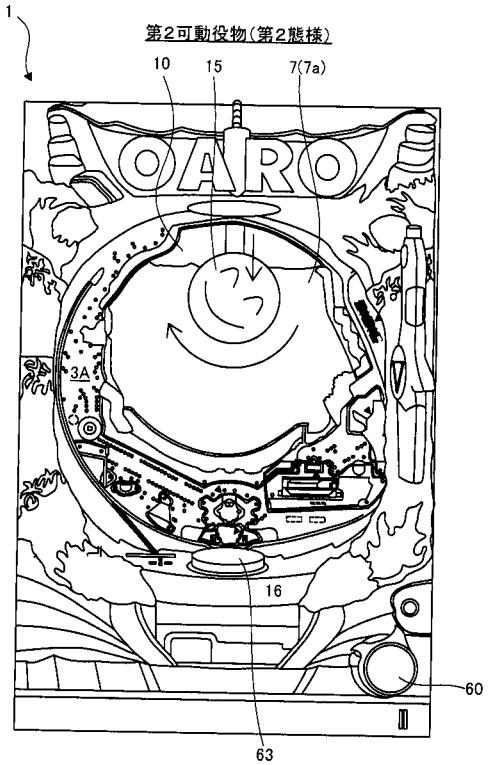
【図４６】



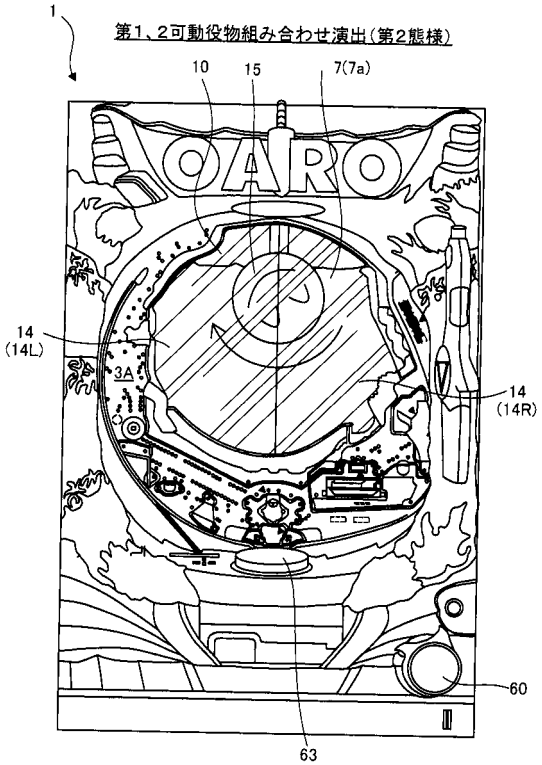
【図４７】



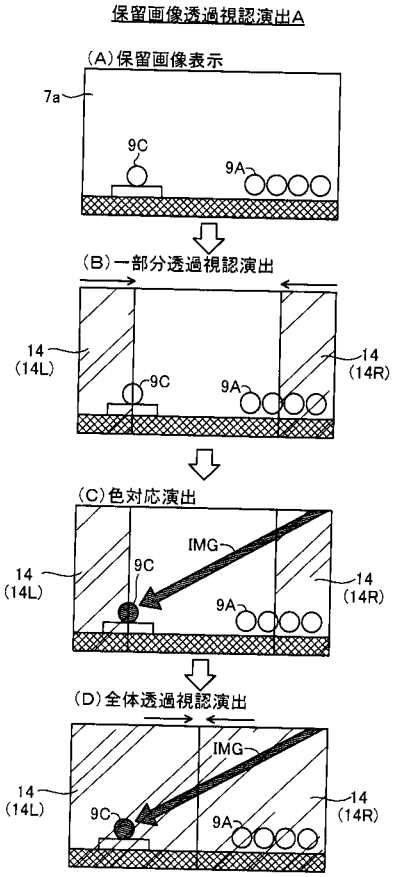
【図４８】



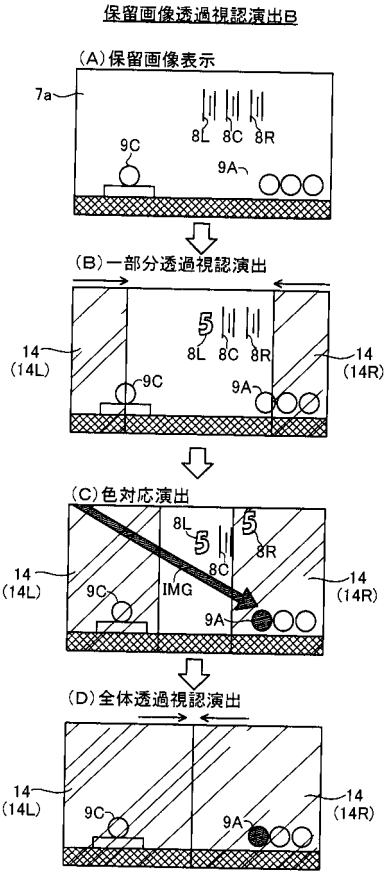
【図４９】



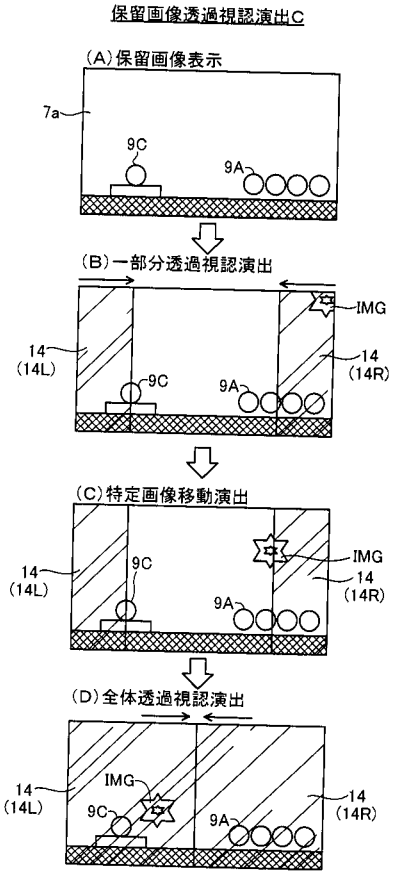
【図５０】



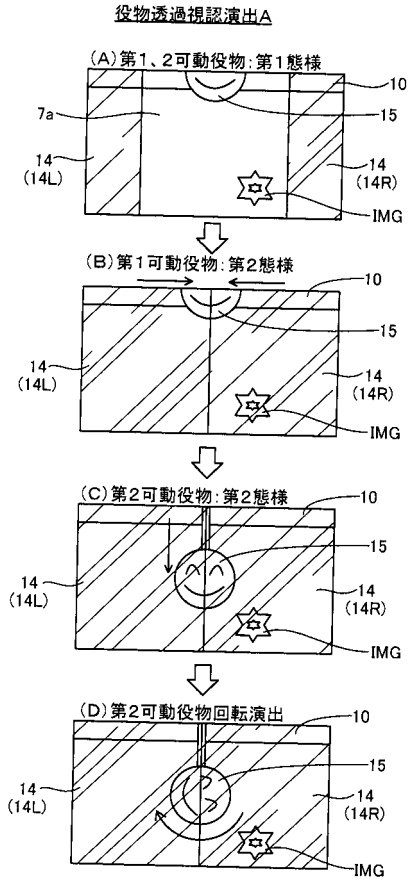
【図５１】



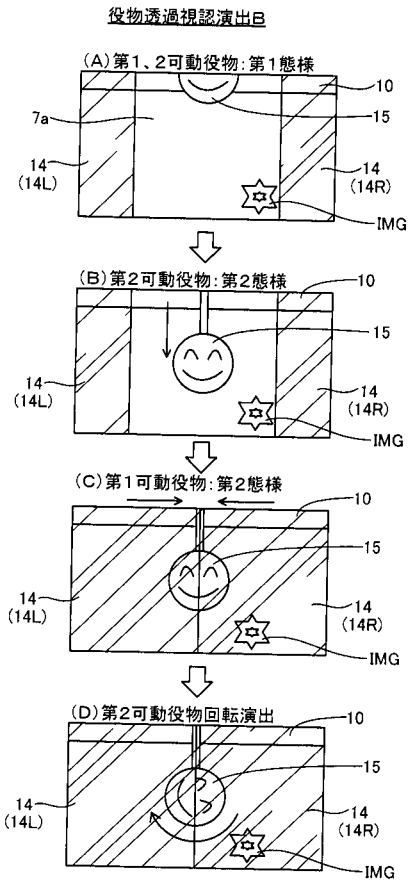
【図５２】



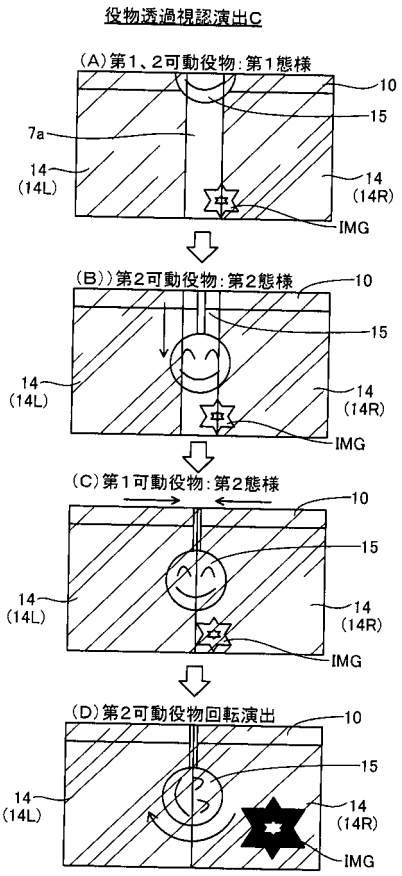
【図５３】



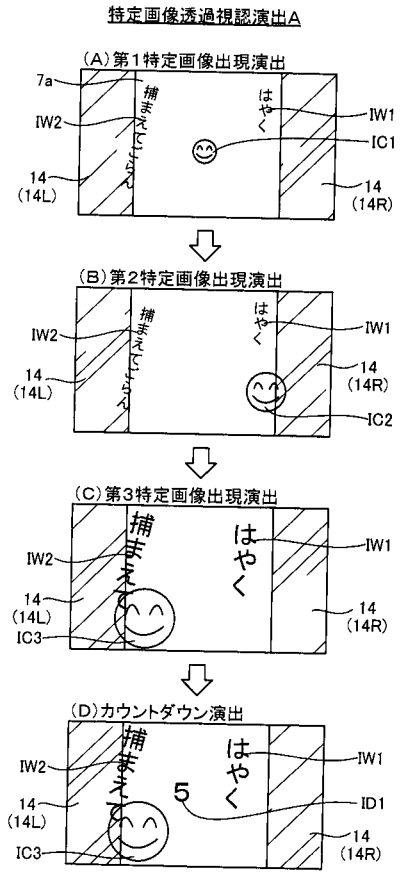
【図５４】



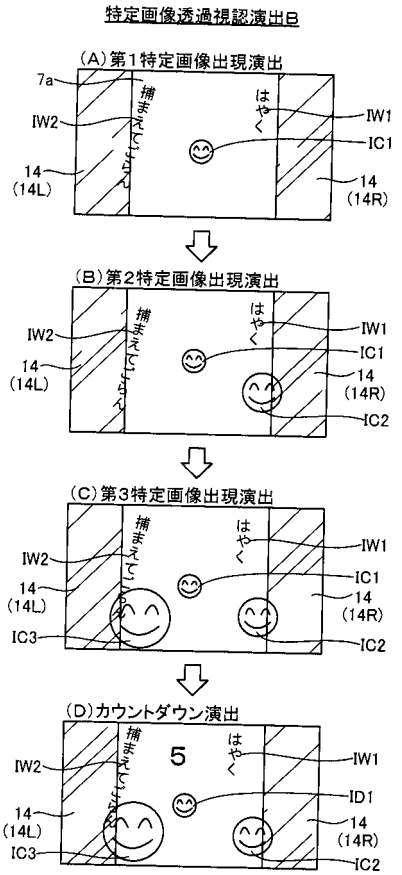
【図５５】



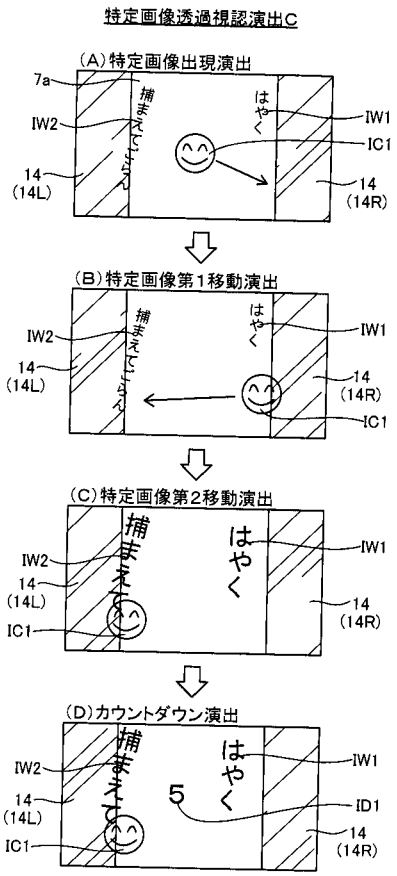
【図５６】



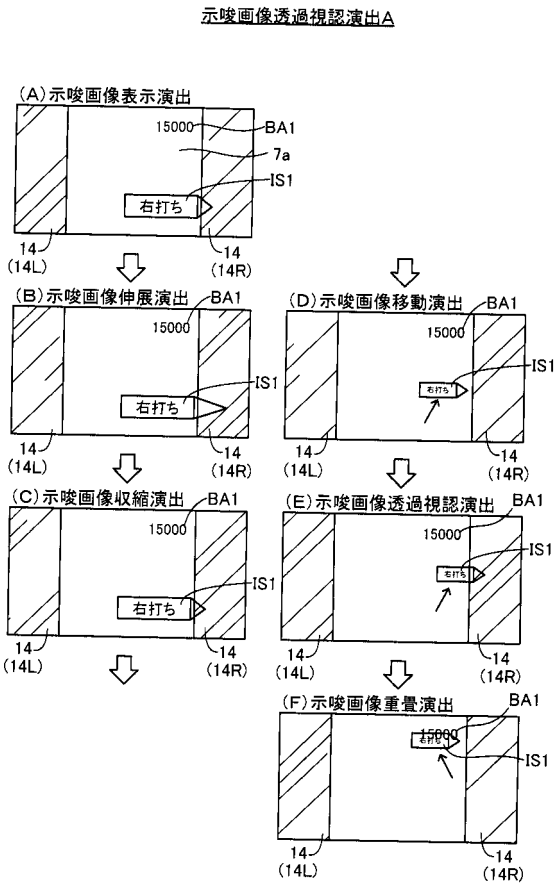
【図５７】



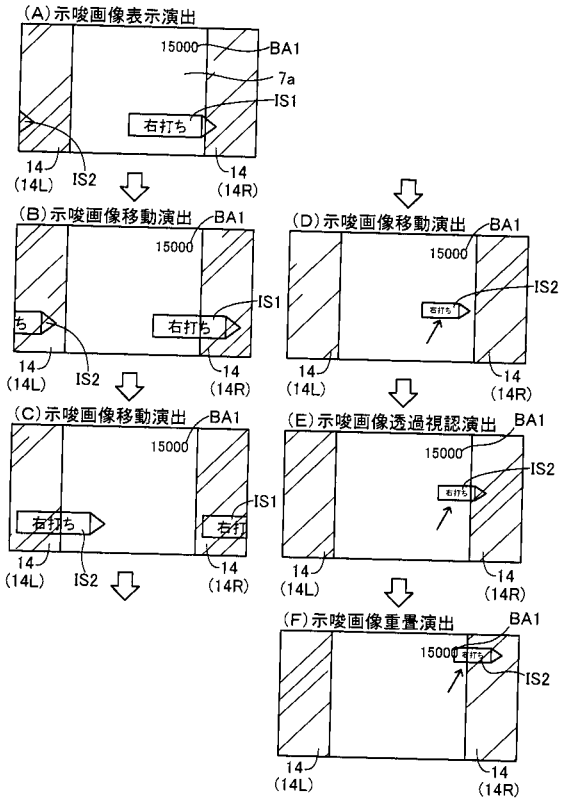
【図５８】



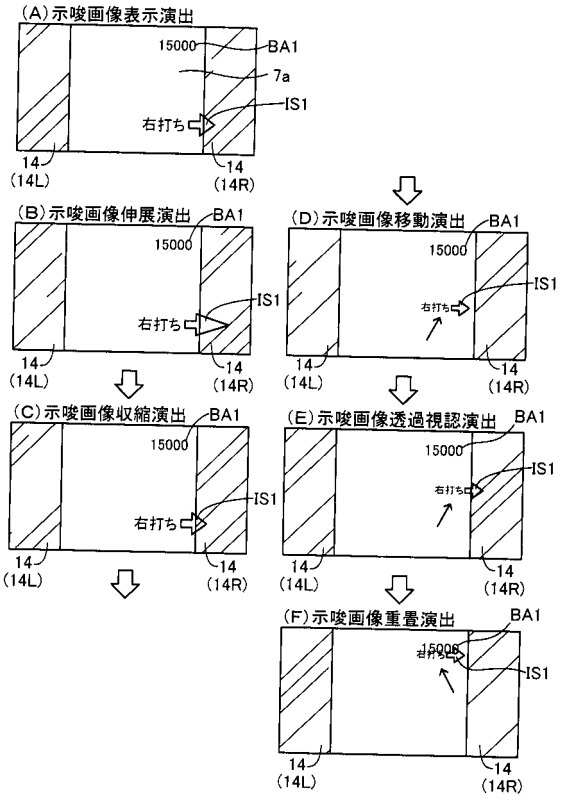
【図５９】



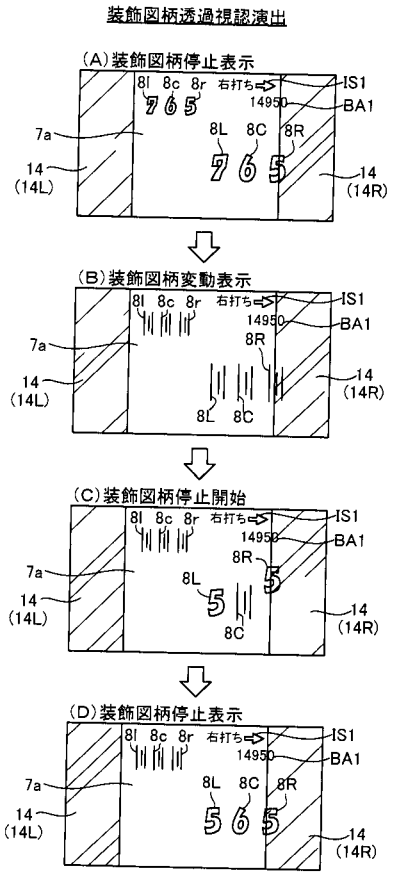
【図６０】



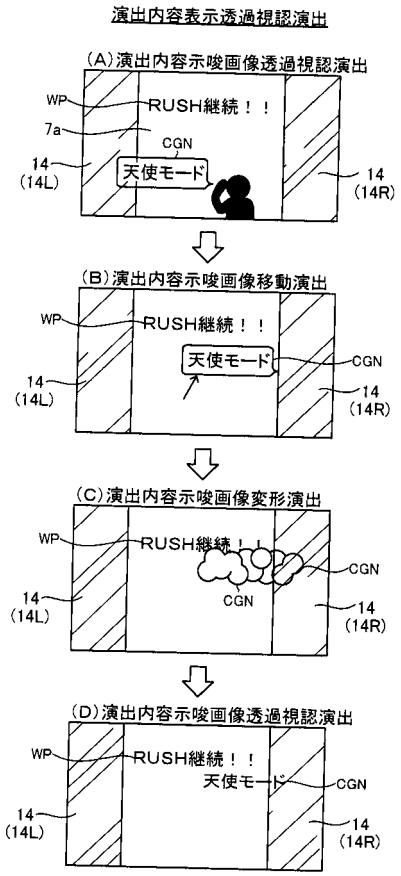
【図６１】



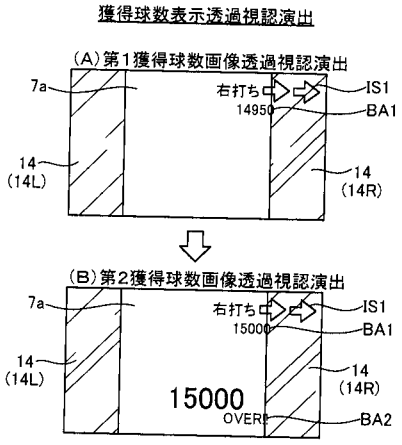
【図６２】



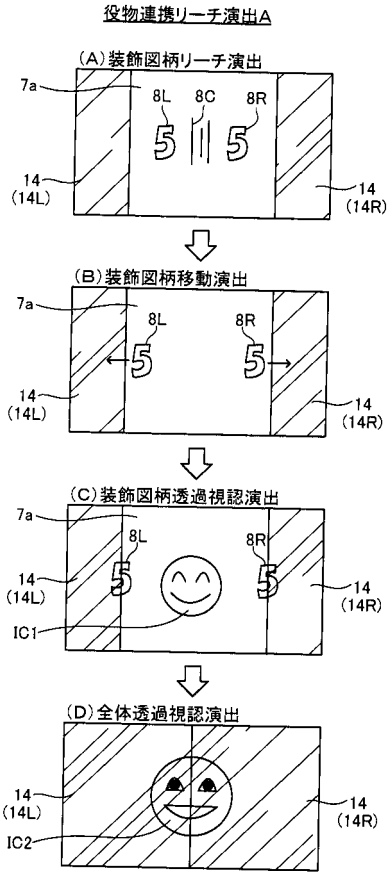
【図６３】



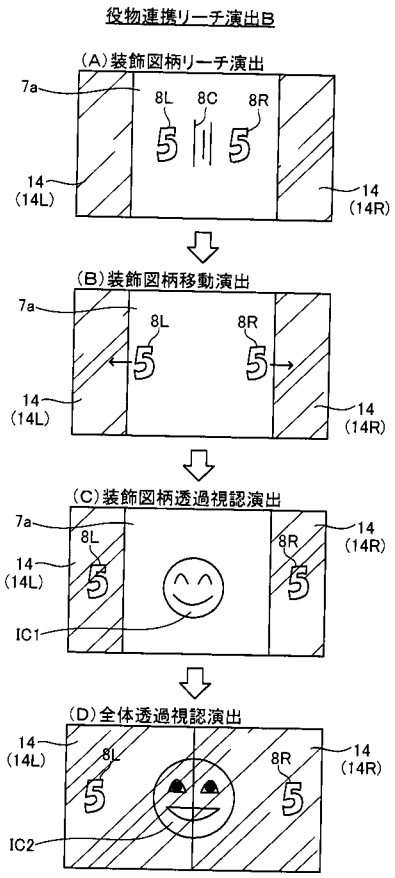
【図６４】



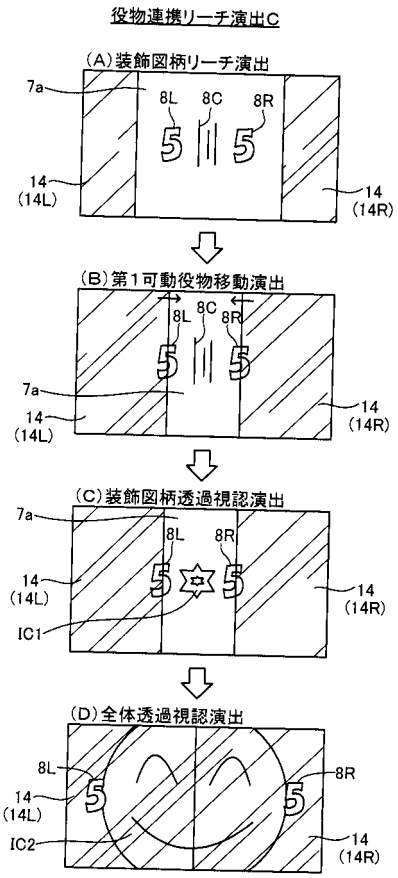
【図６５】



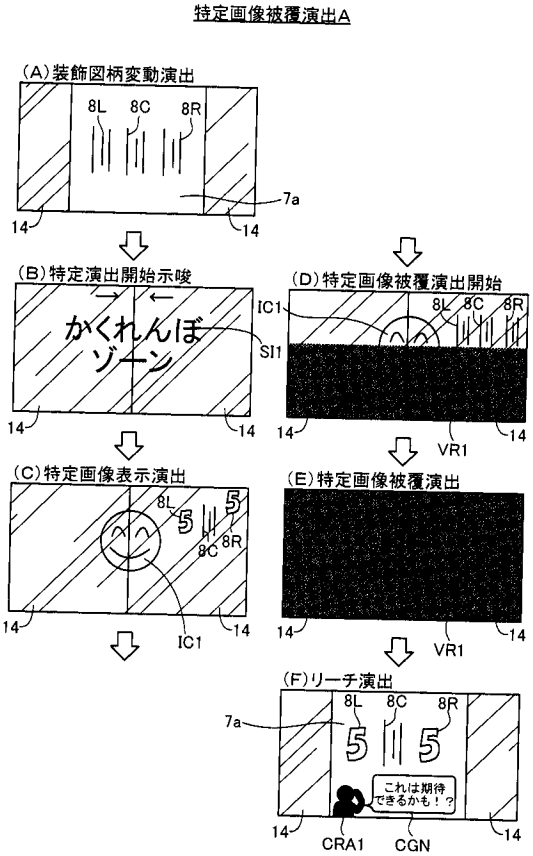
【図６６】



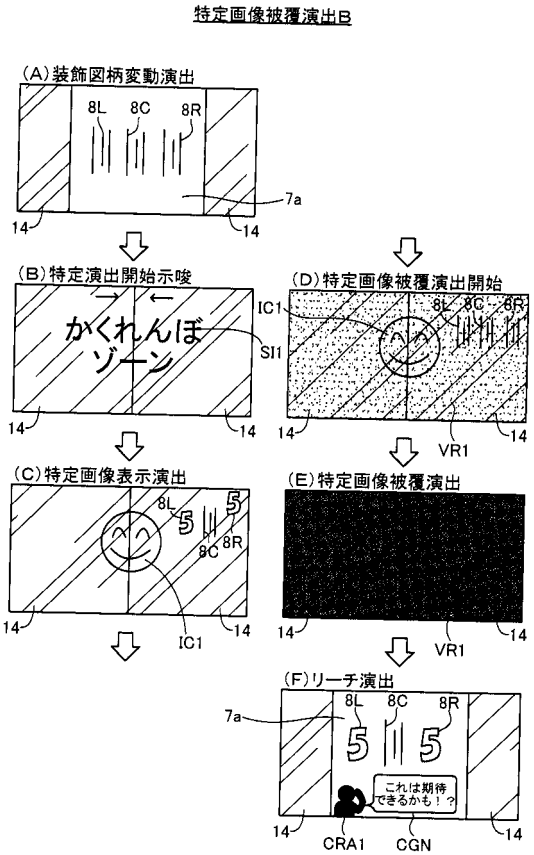
【図６７】



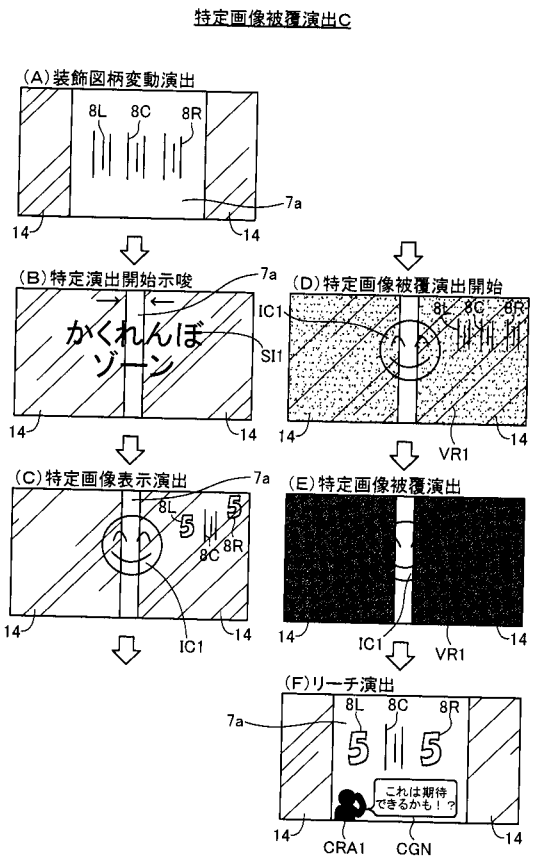
【図６８】



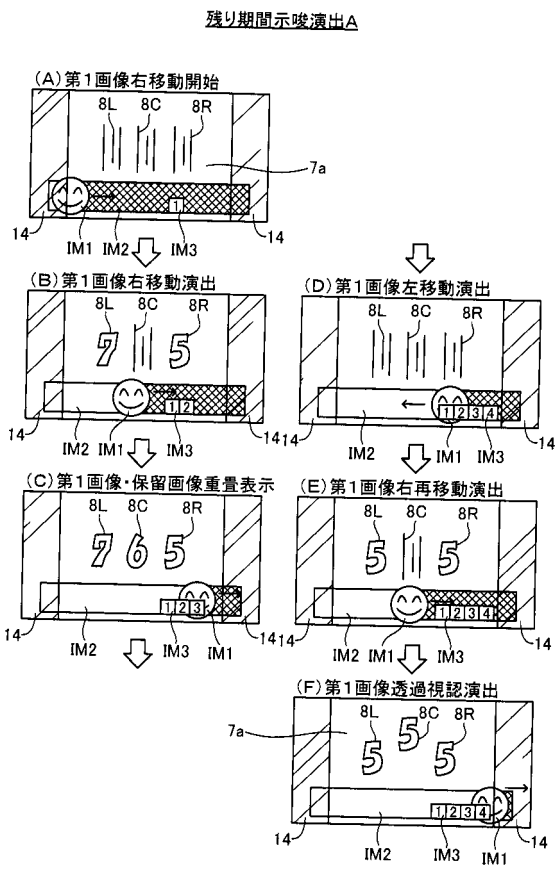
【図６９】



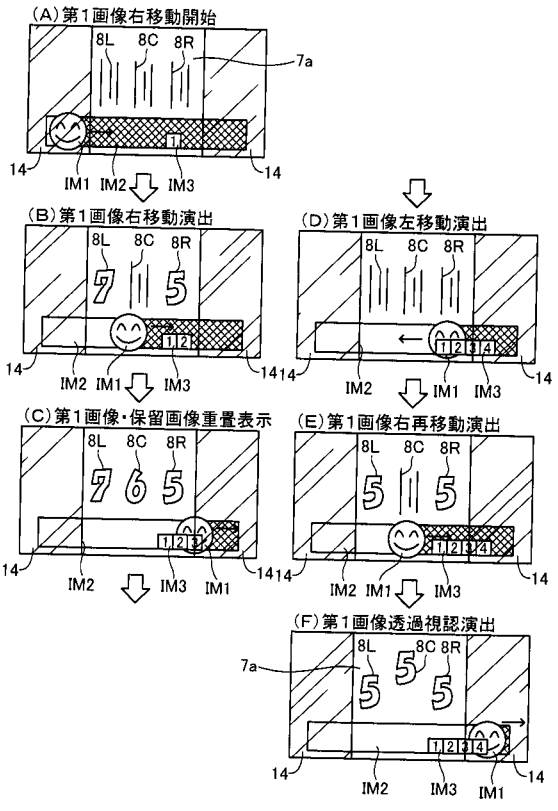
【図７０】



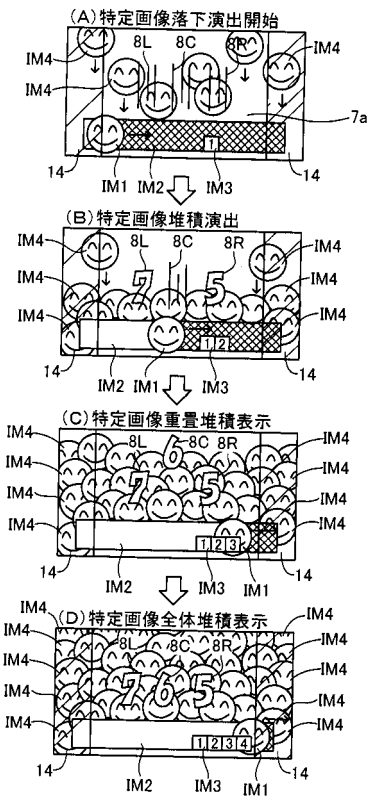
【図７１】



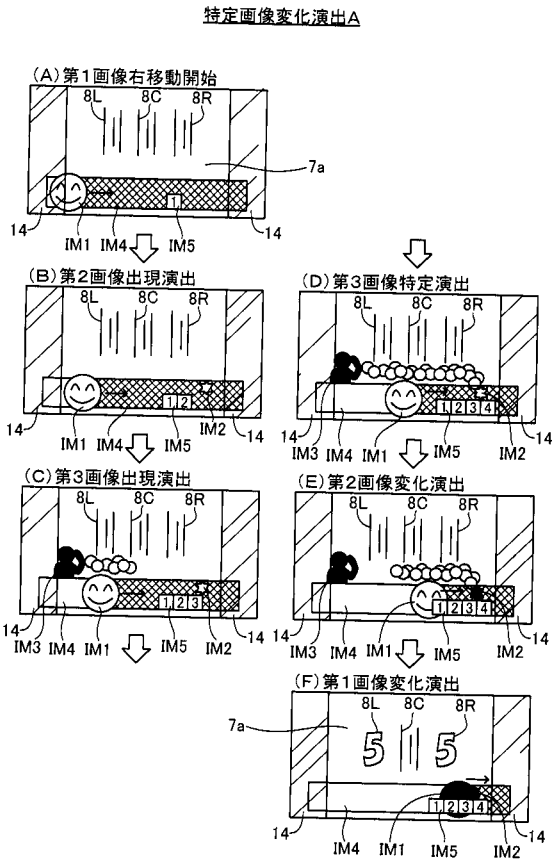
【図７２】



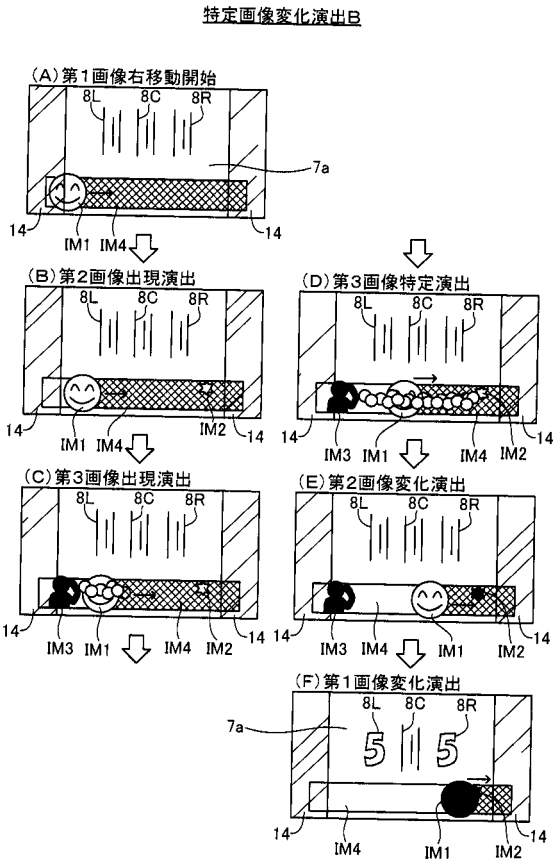
【図７３】



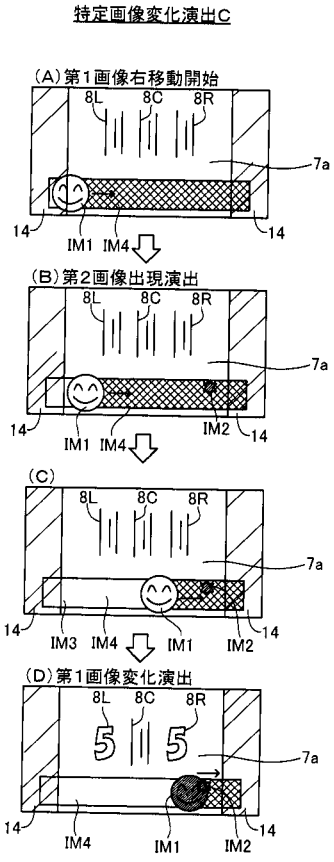
【図７４】



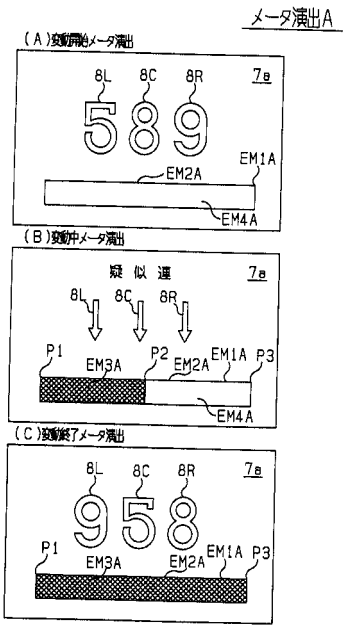
【図７５】



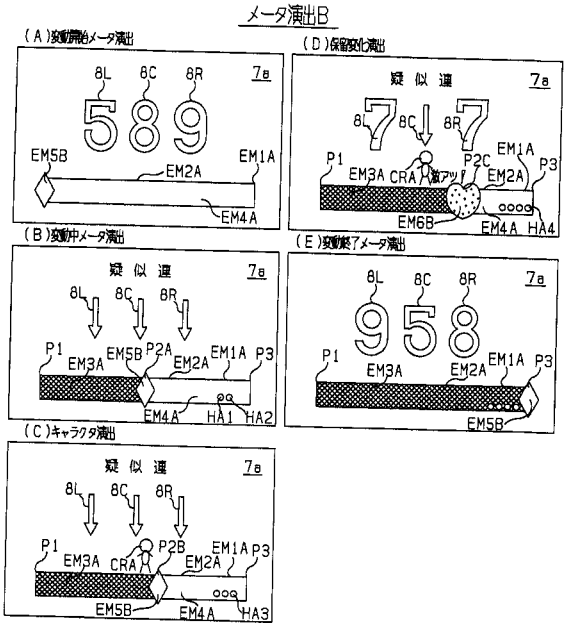
【図７６】



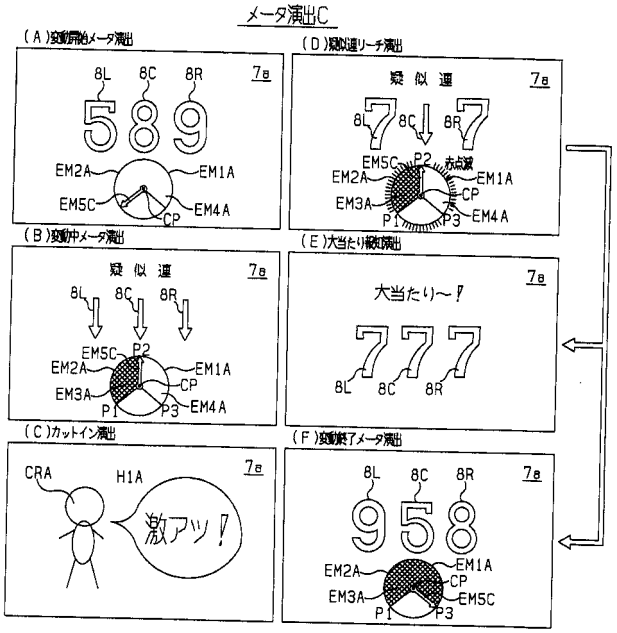
【図７７】



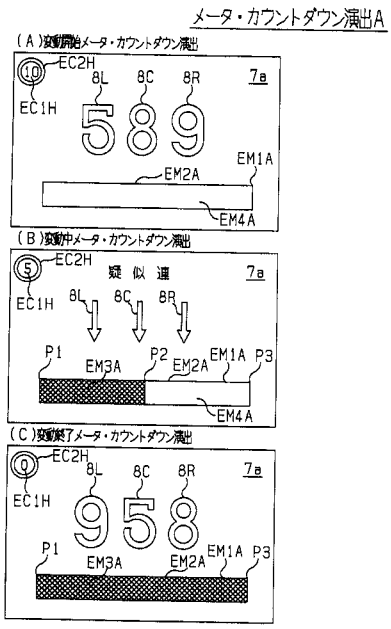
【図７８】



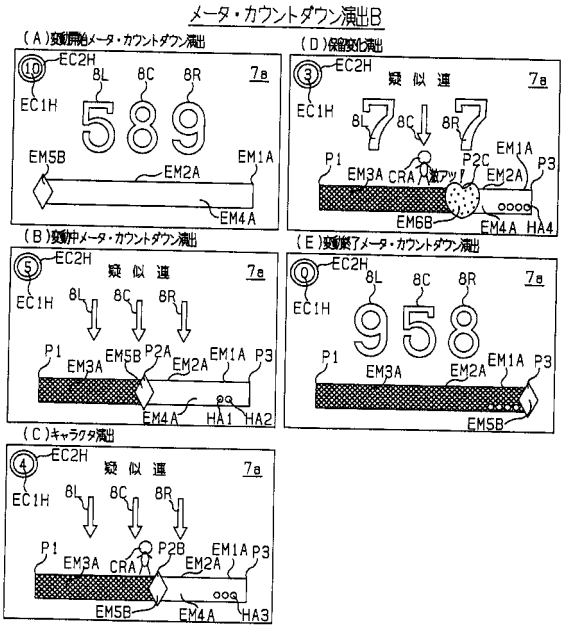
【図７９】



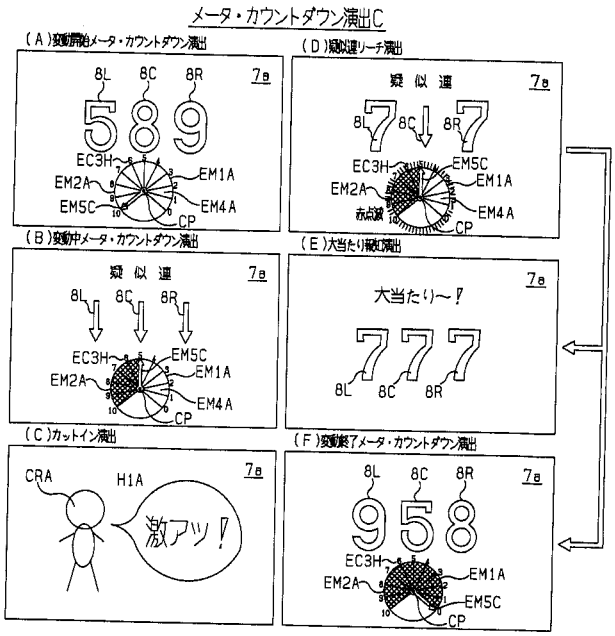
【図８０】



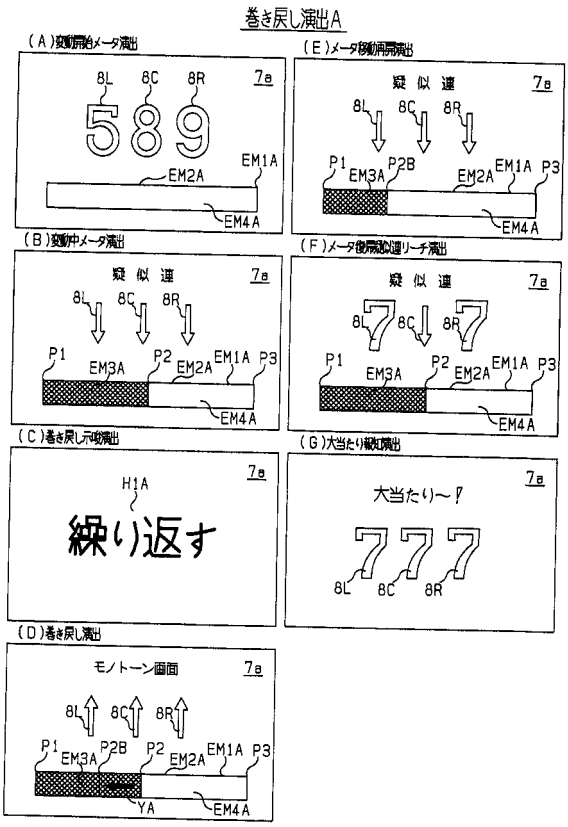
【図８１】



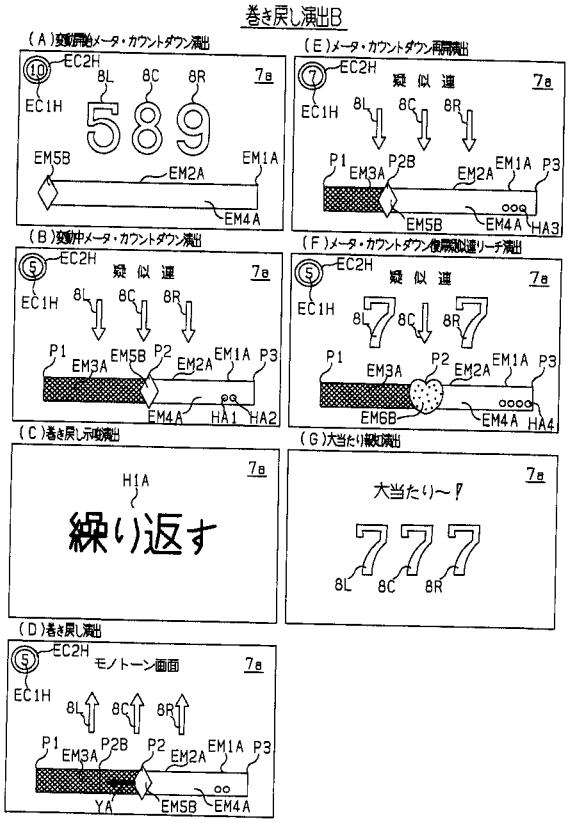
【図８２】



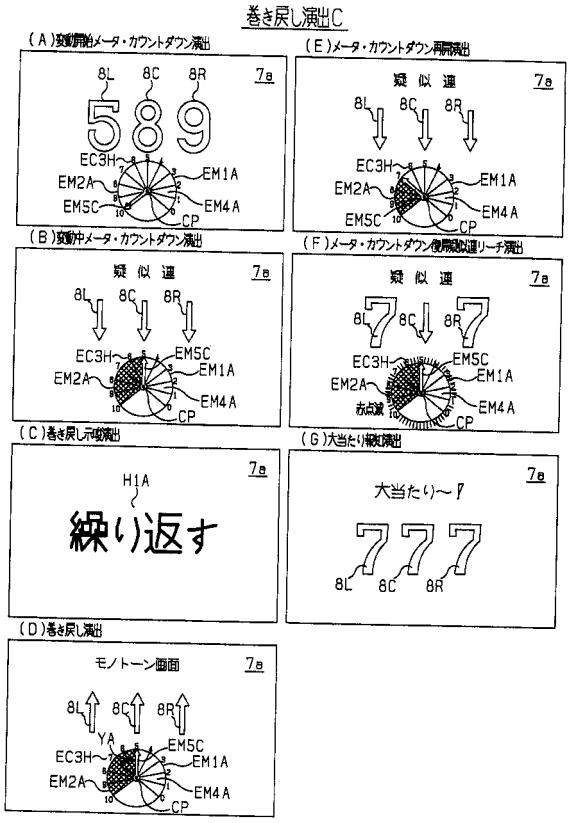
【図８３】



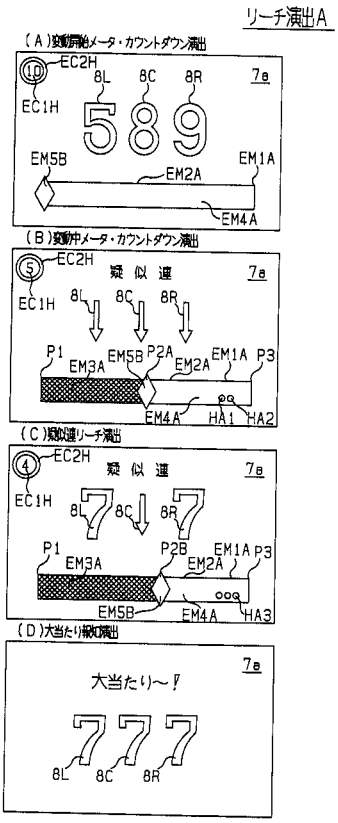
【図８４】



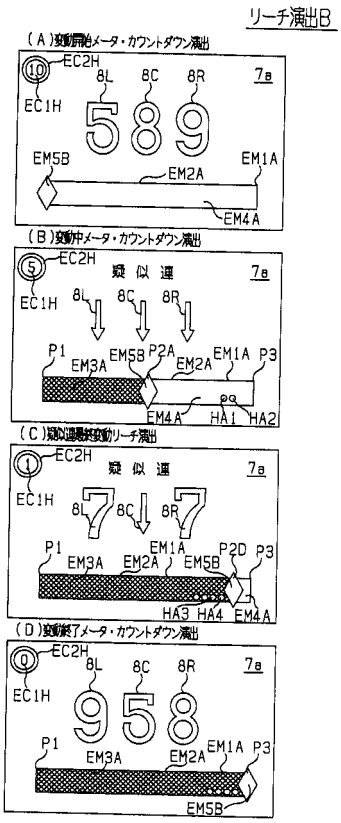
【図８５】



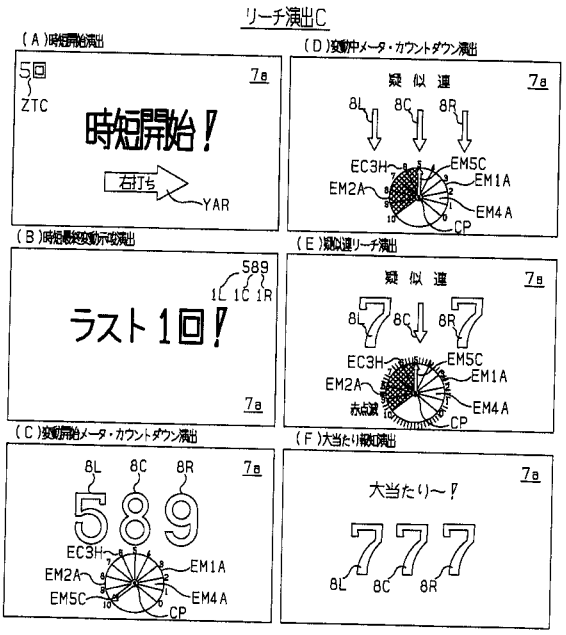
【図８６】



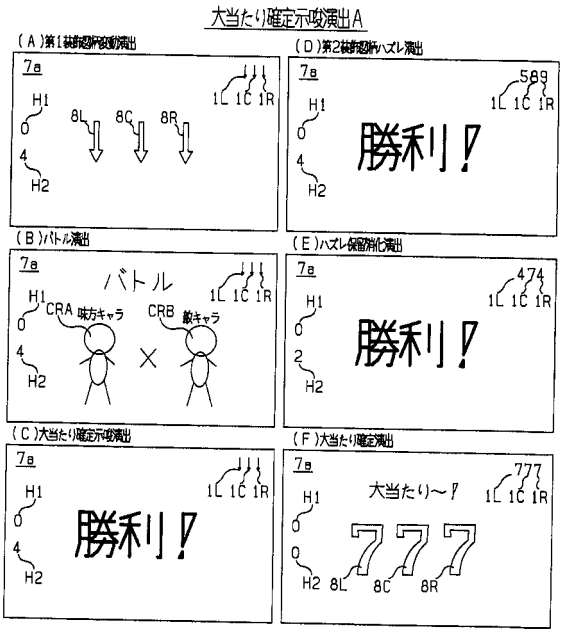
【図８７】



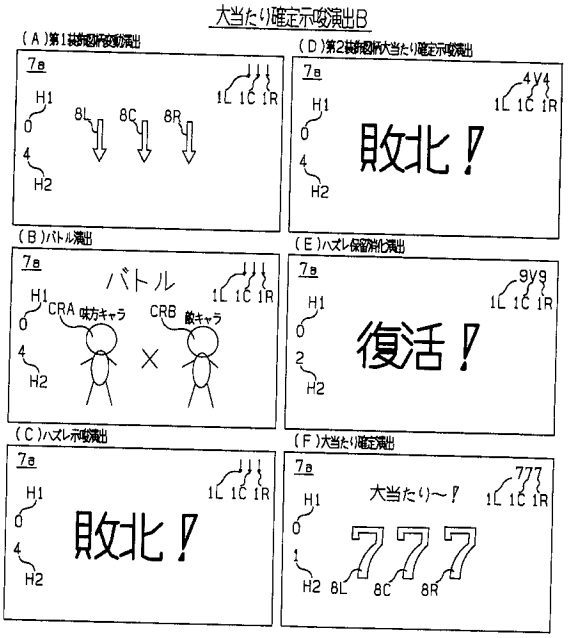
【図８８】



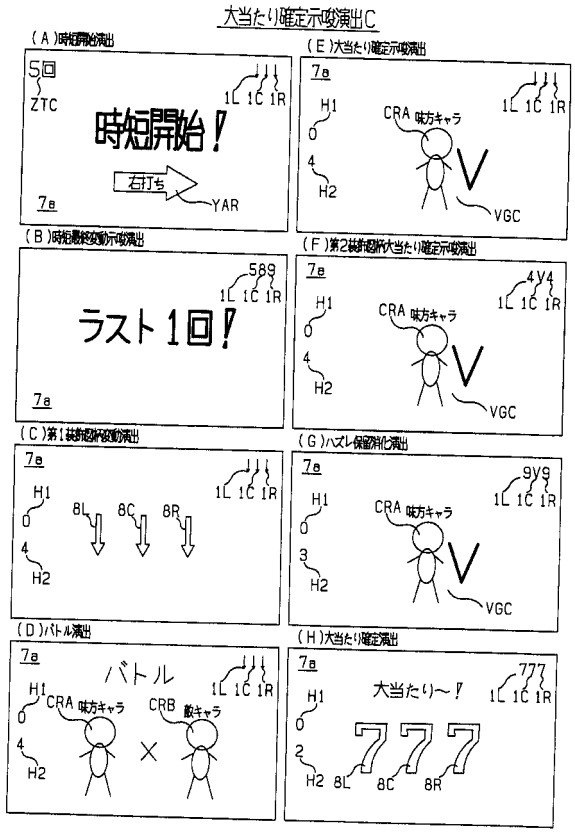
【図８９】



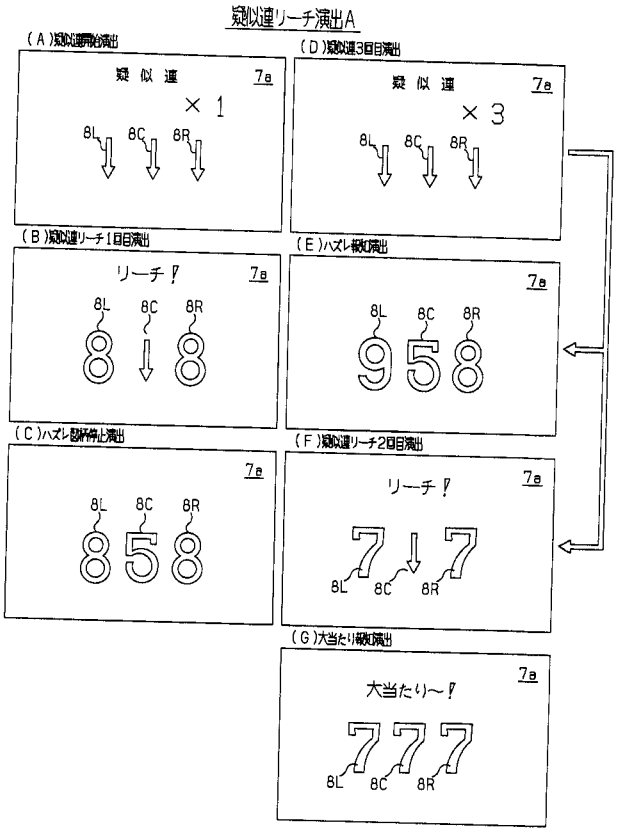
【図９０】



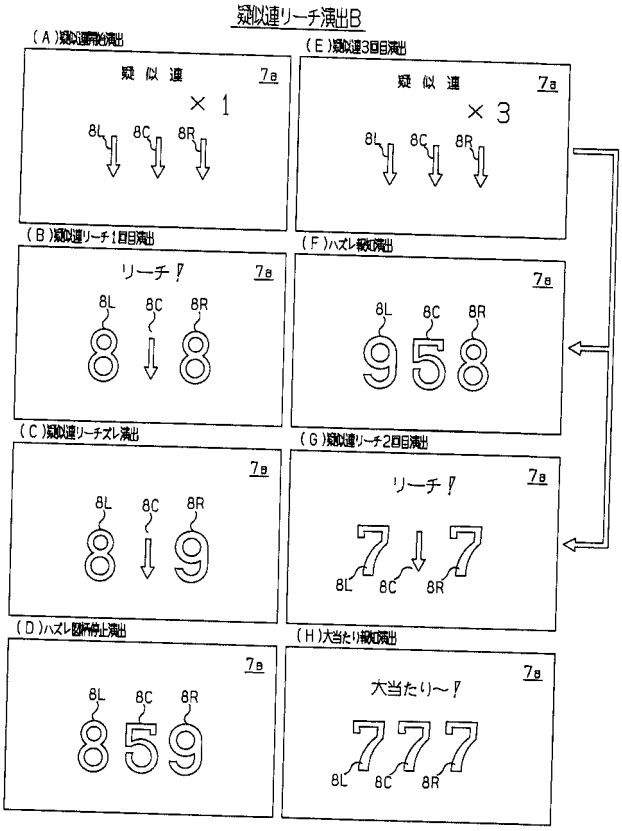
【図９１】



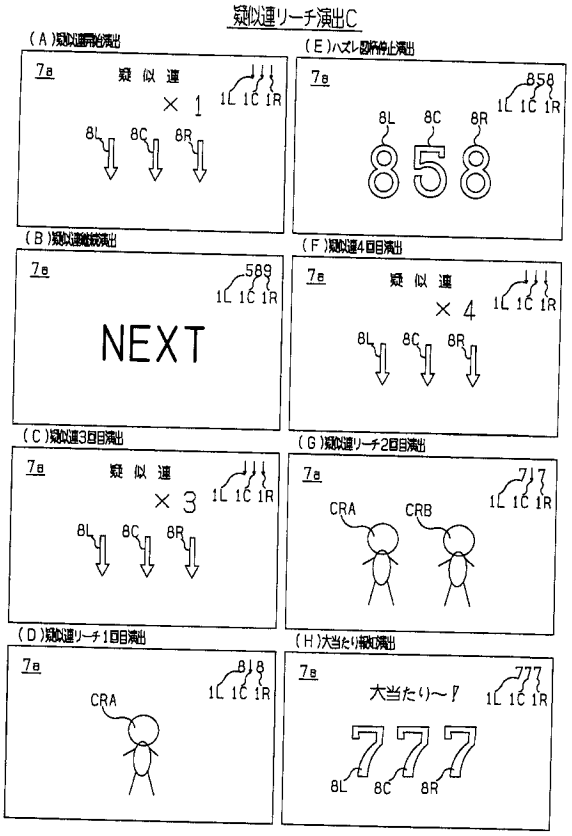
【図９２】



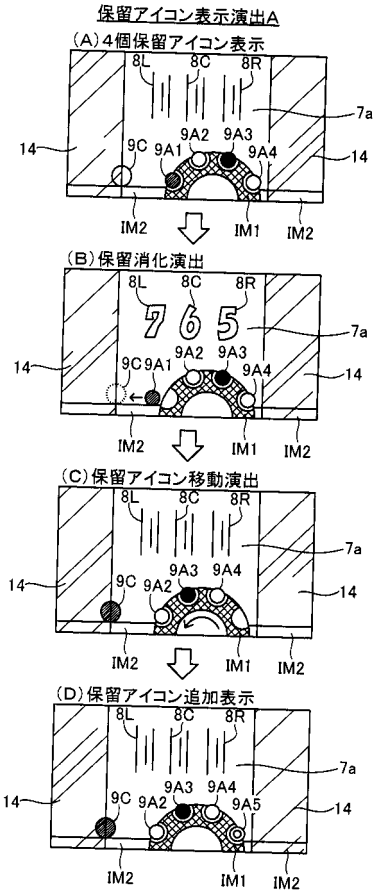
【図９３】



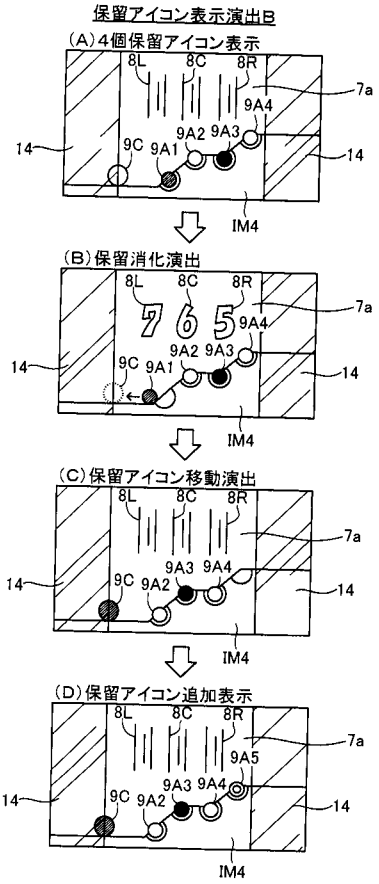
【図９４】



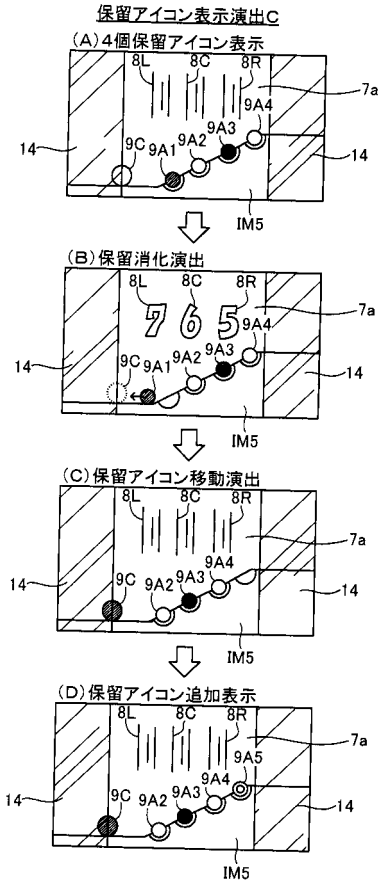
【図９５】



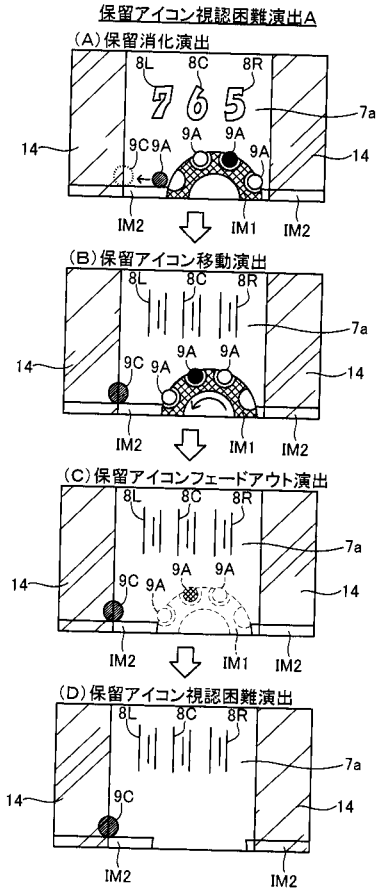
【図９６】



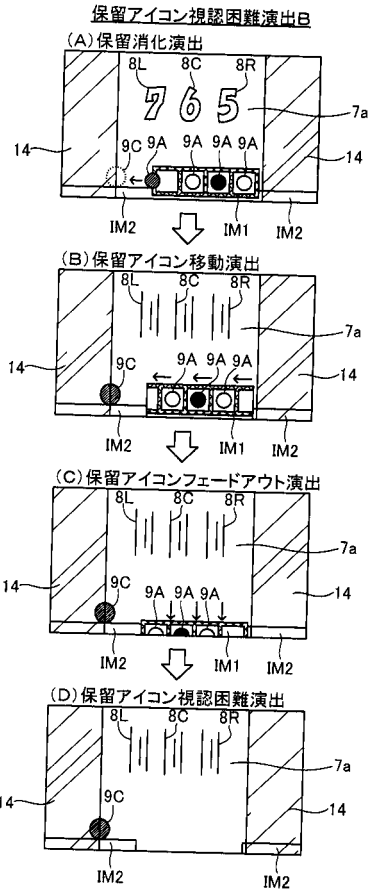
【図９７】



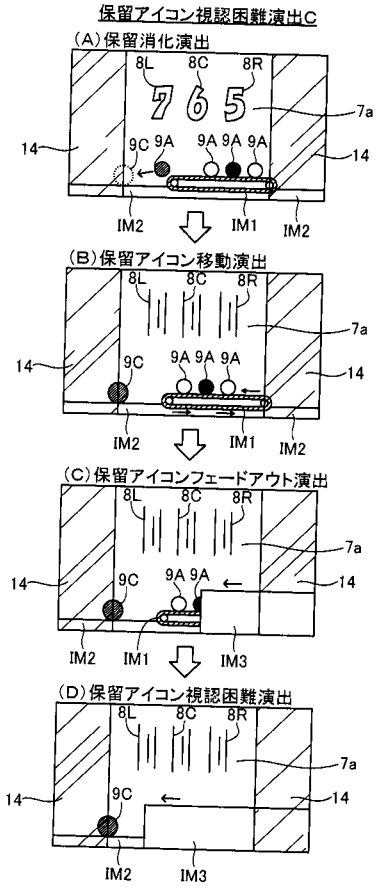
【図９８】



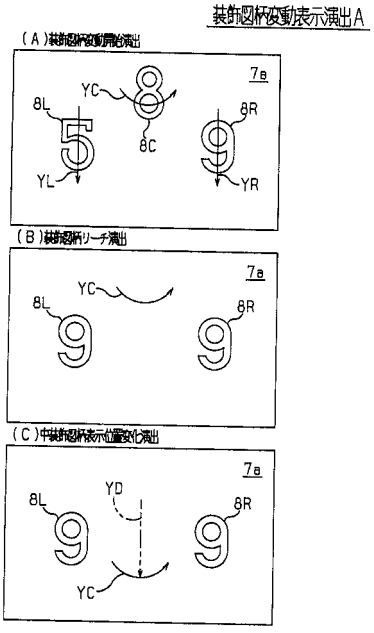
【図９９】



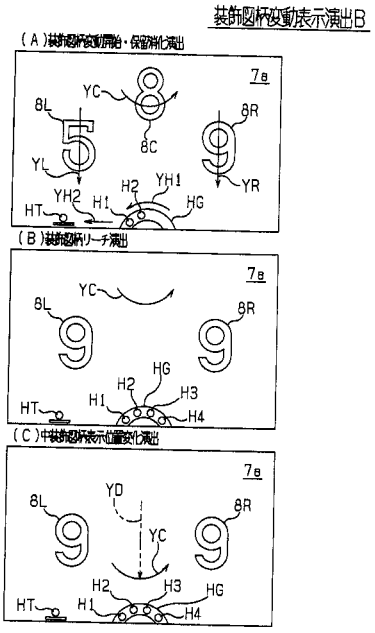
【図１００】



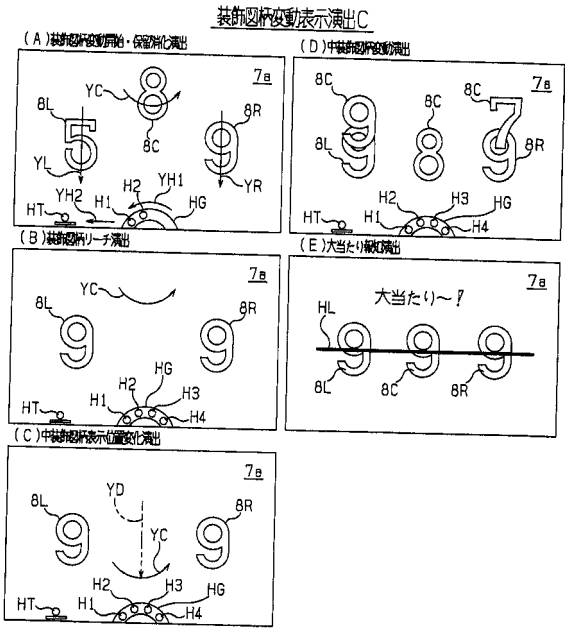
【図１０１】



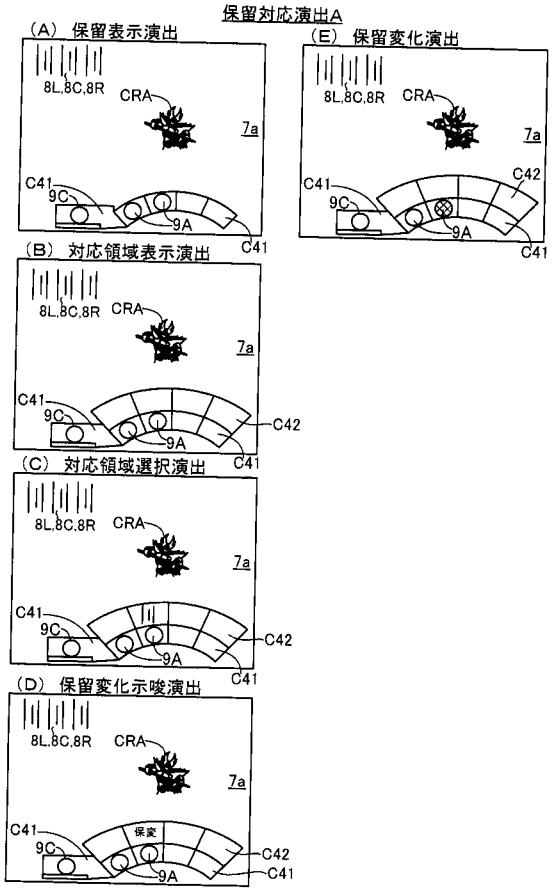
【図１０２】



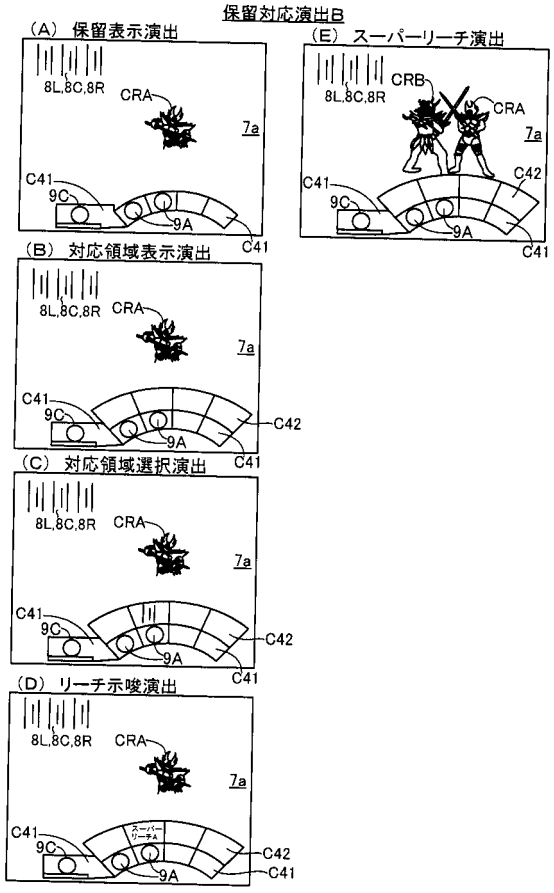
【図１０３】



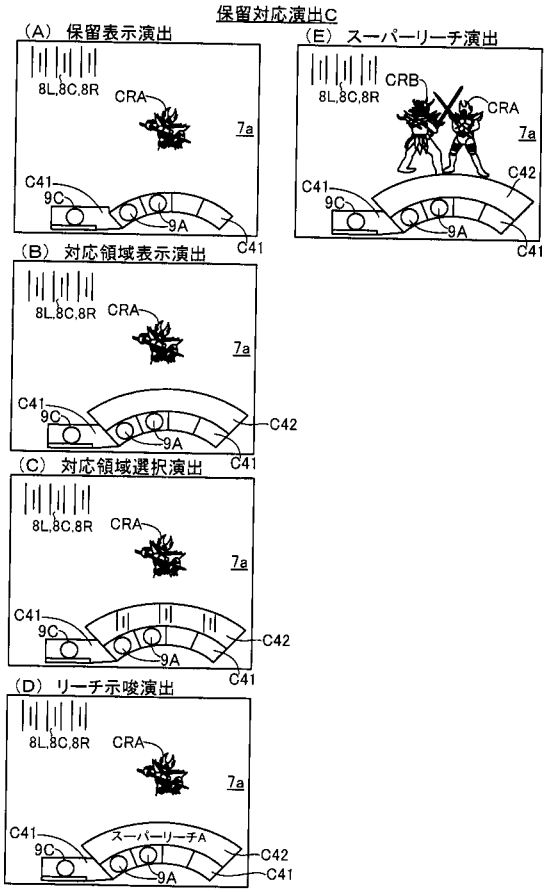
【図１０４】



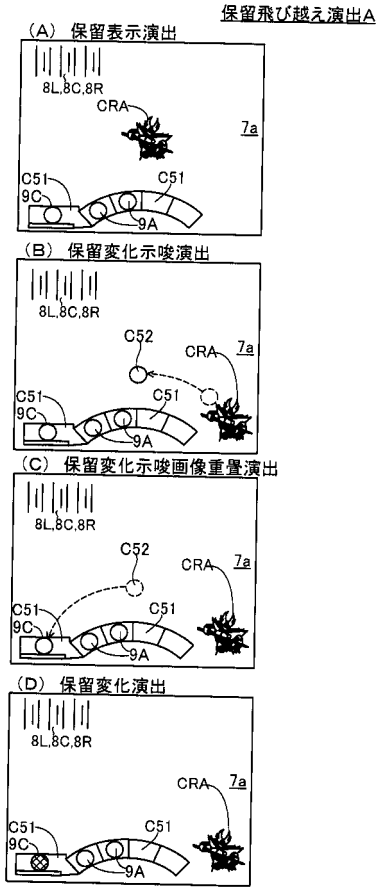
【図１０５】



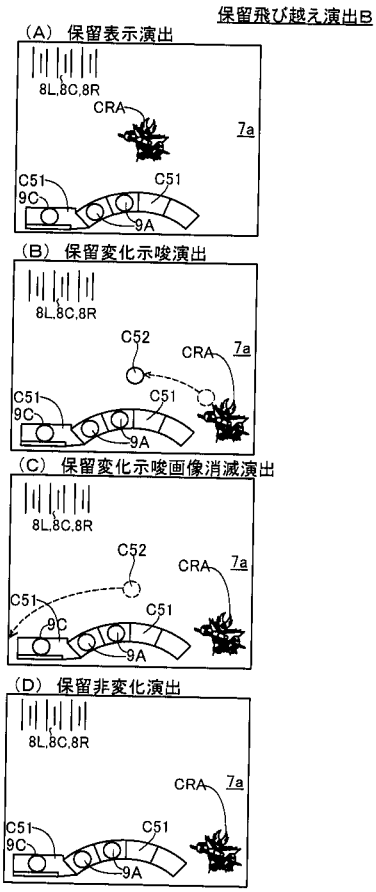
【図１０６】



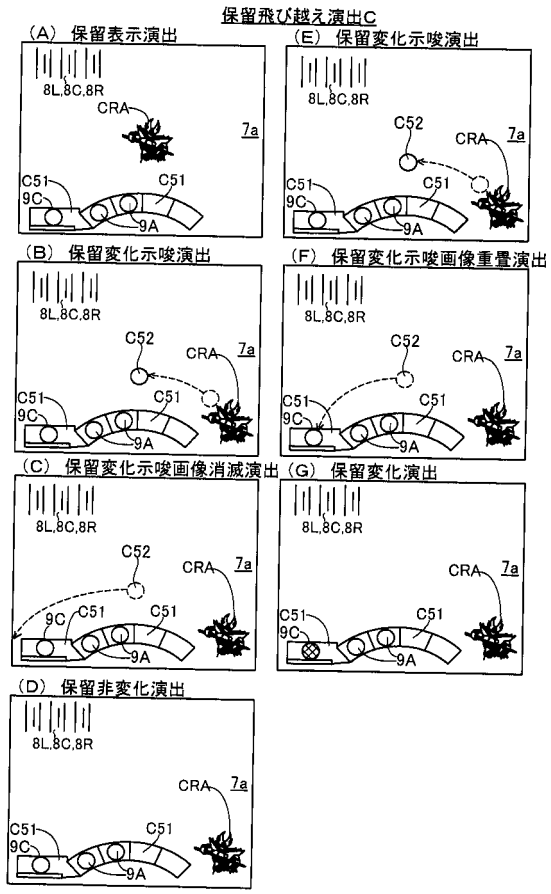
【図１０７】



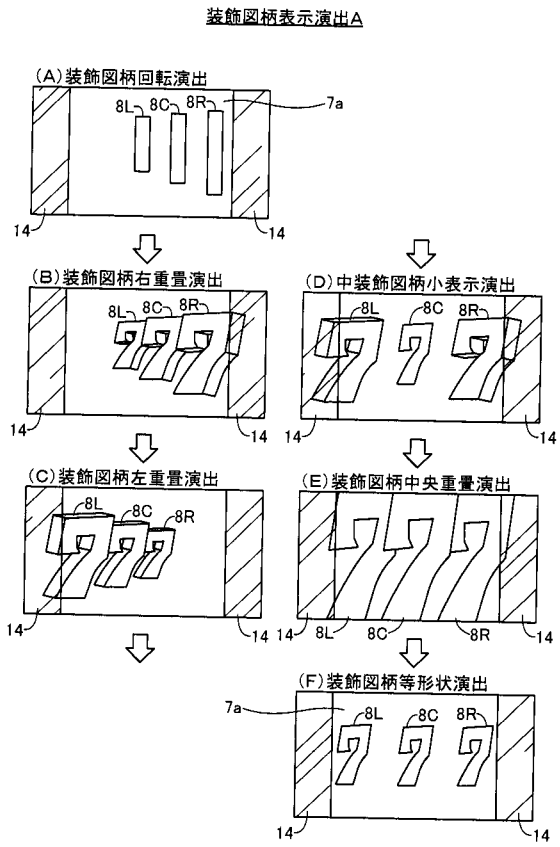
【図１０８】



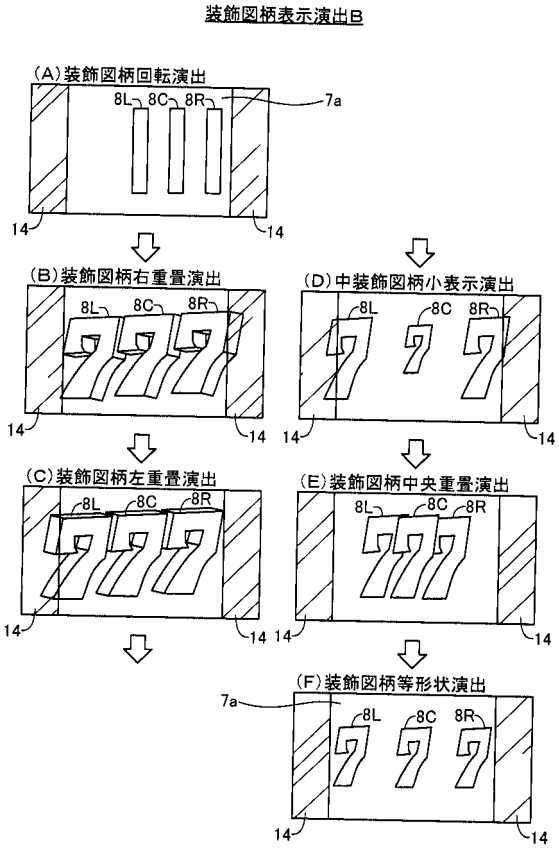
【図１０９】



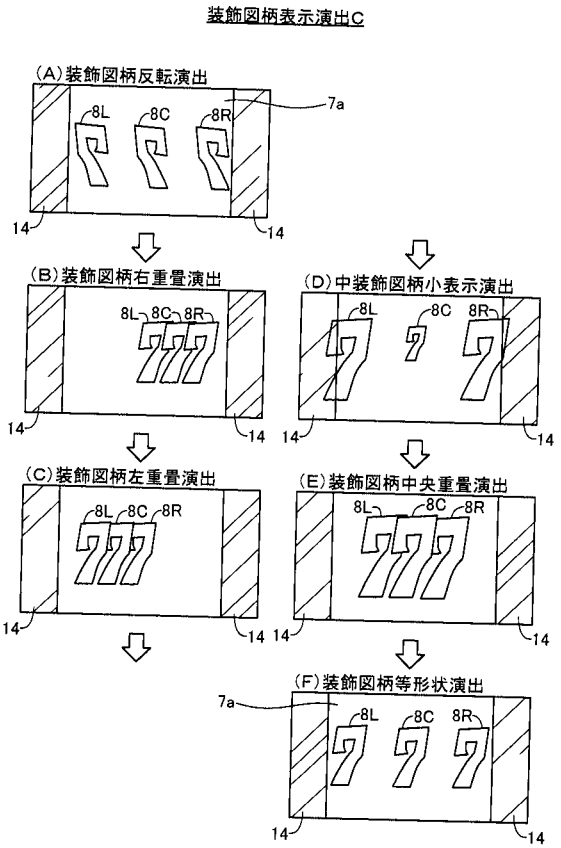
【図１１０】



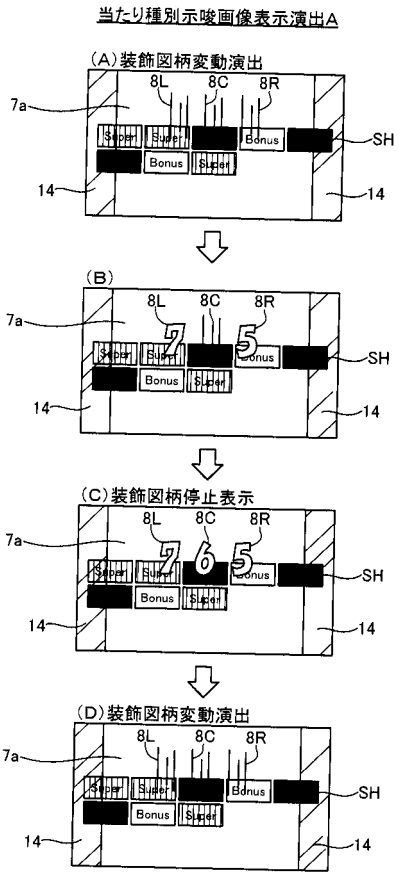
【図１１１】



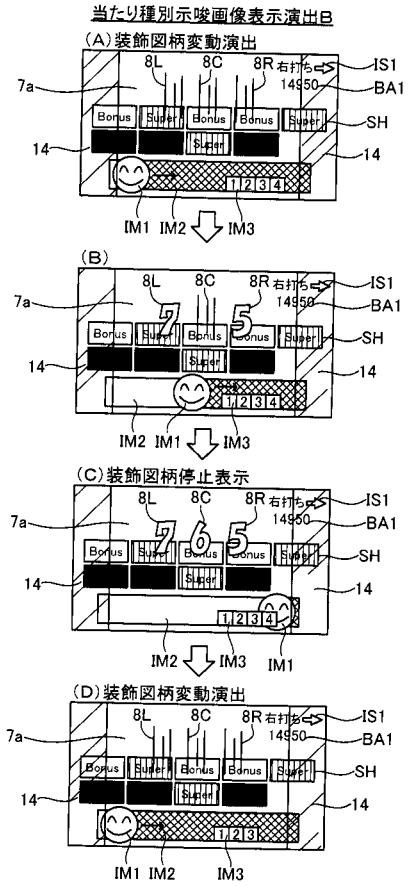
【図１１２】



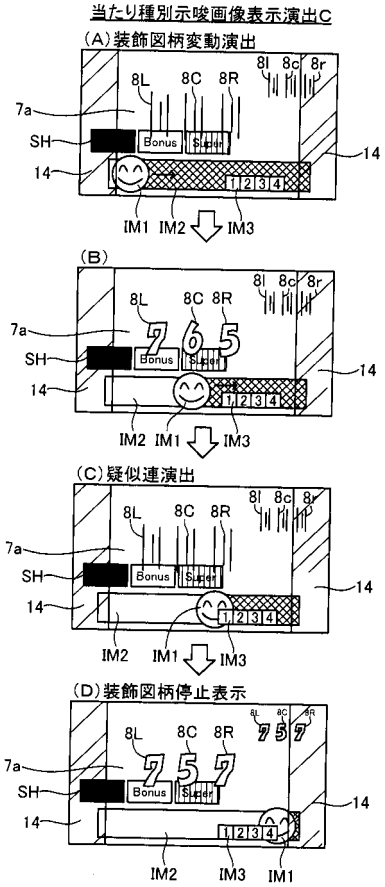
【図１１３】



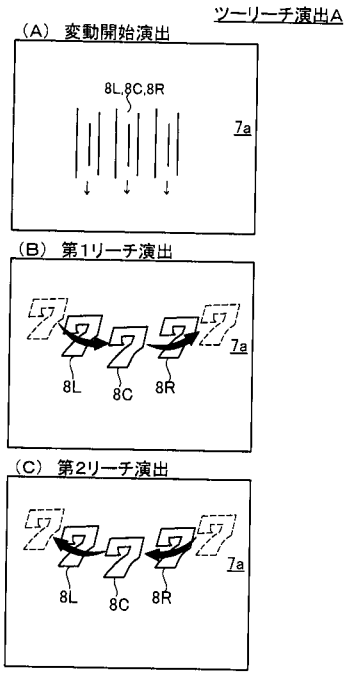
【図１１４】



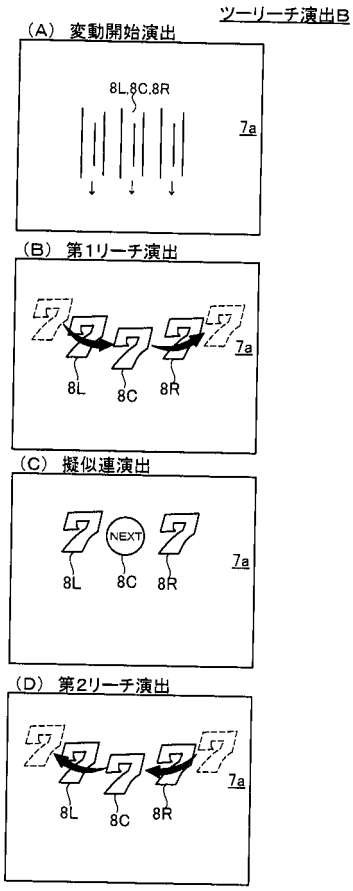
【図１１５】



【図１１６】

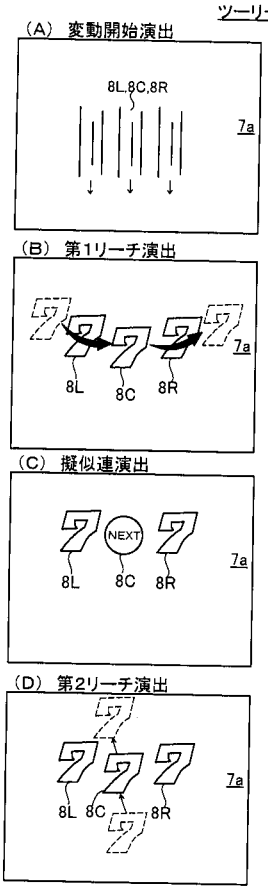


【図１１７】



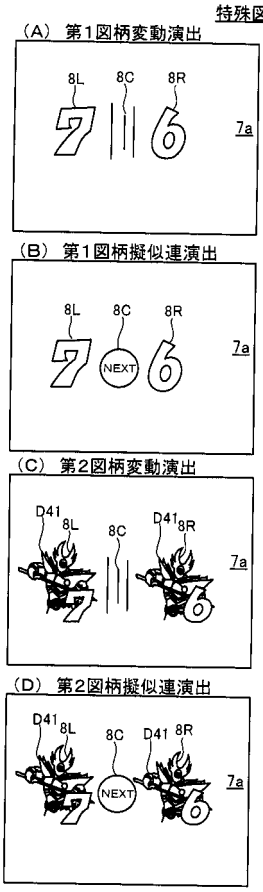
【図１１８】

ツーリーチ演出C



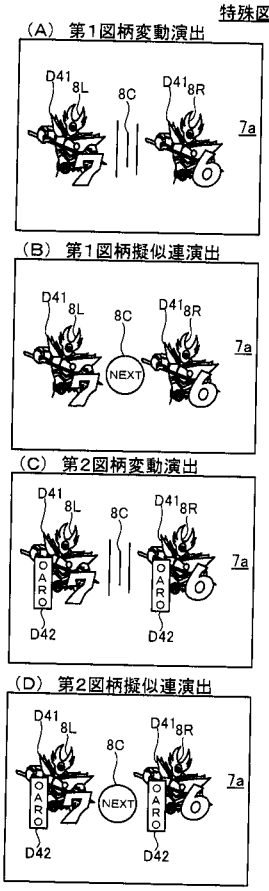
【図１１９】

特殊図柄変動演出A



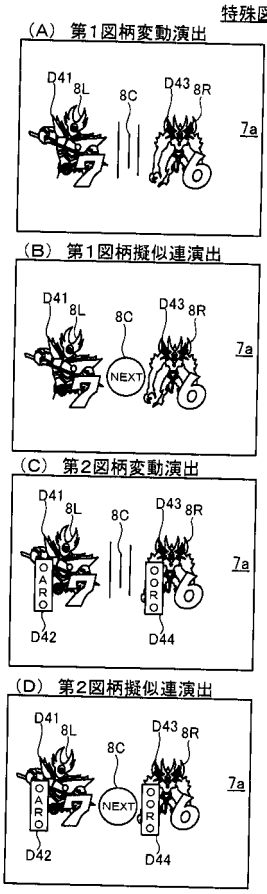
【図１２０】

特殊図柄変動演出B



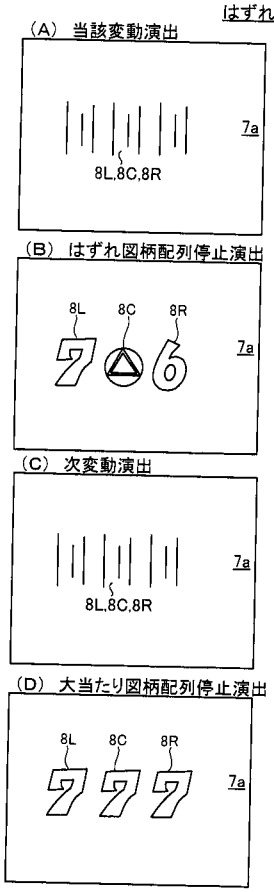
【図１２１】

特殊図柄変動演出C



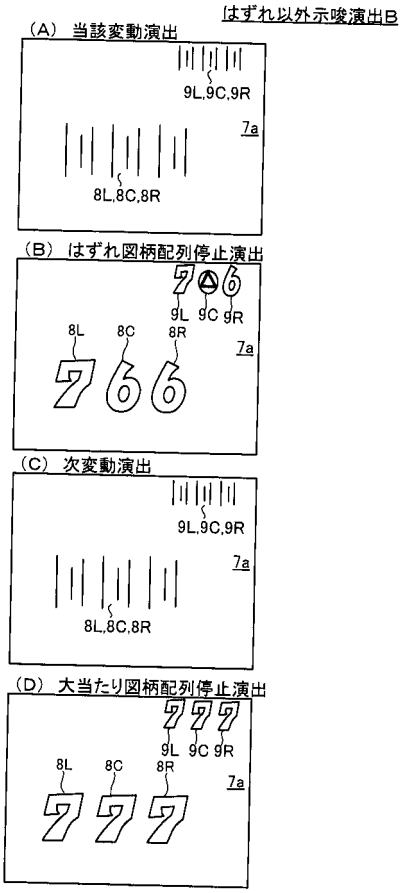
【図１２２】

はずれ以外示唆演出A



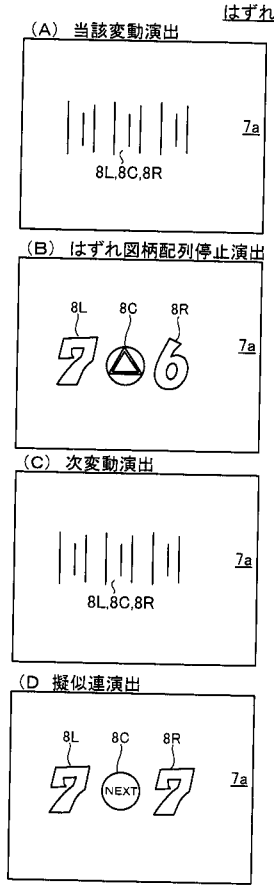
【図１２３】

はずれ以外示唆演出B



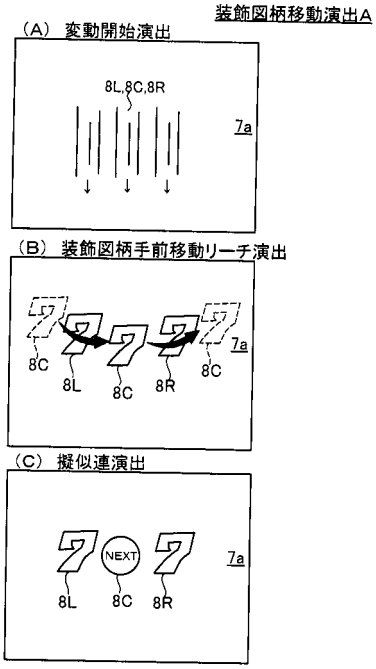
【図１２４】

はずれ以外示唆演出C

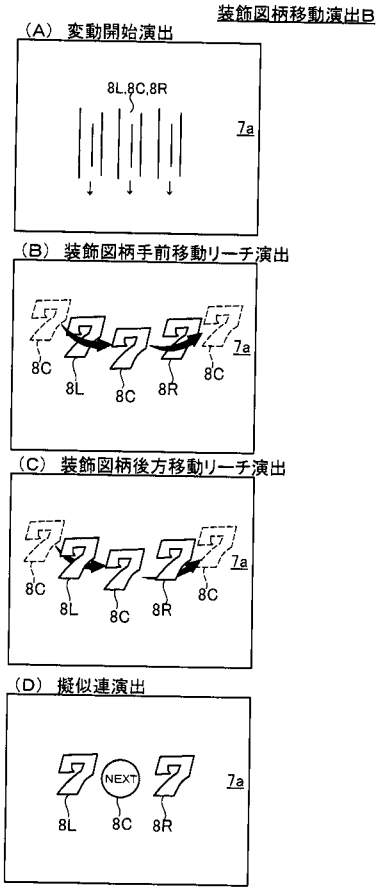


【図１２５】

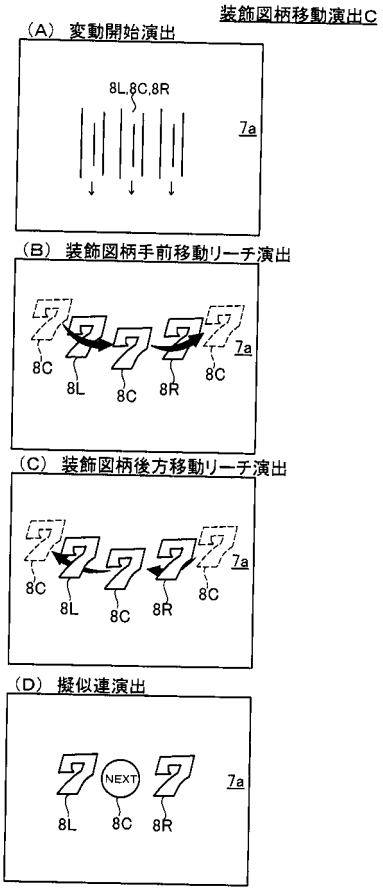
装飾図柄移動演出A



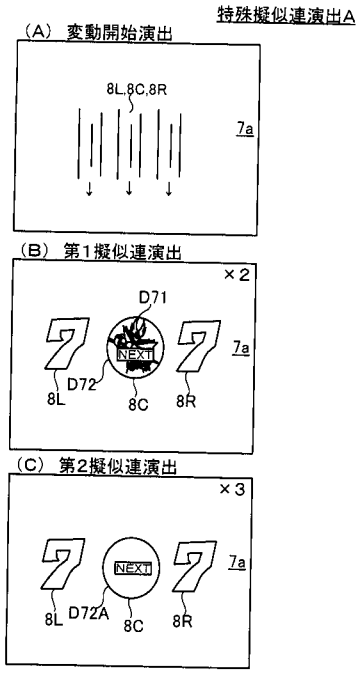
【図１２６】



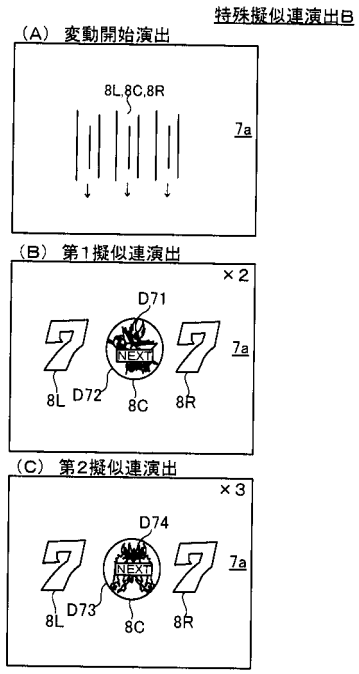
【図１２７】



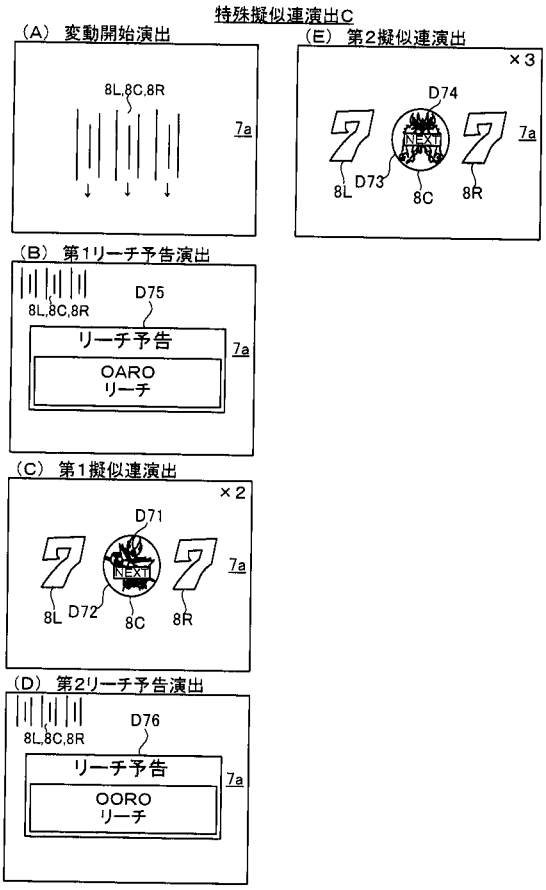
【図１２８】



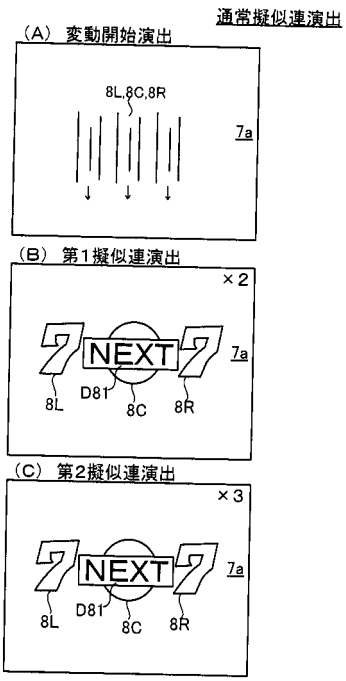
【図１２９】



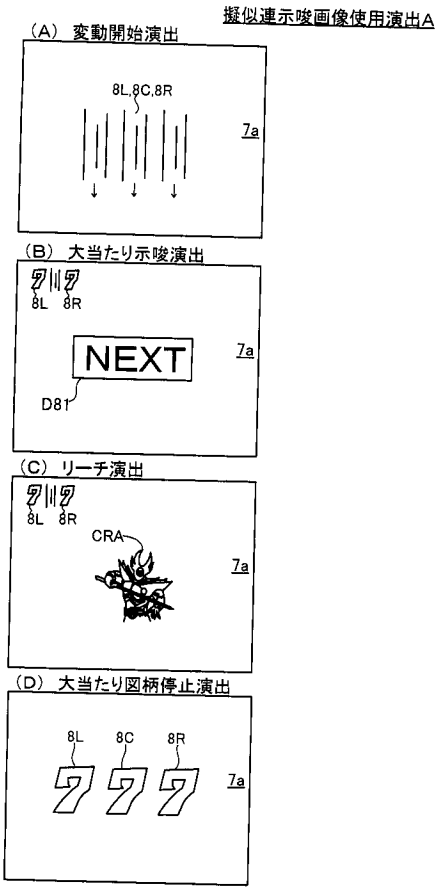
【図１３０】



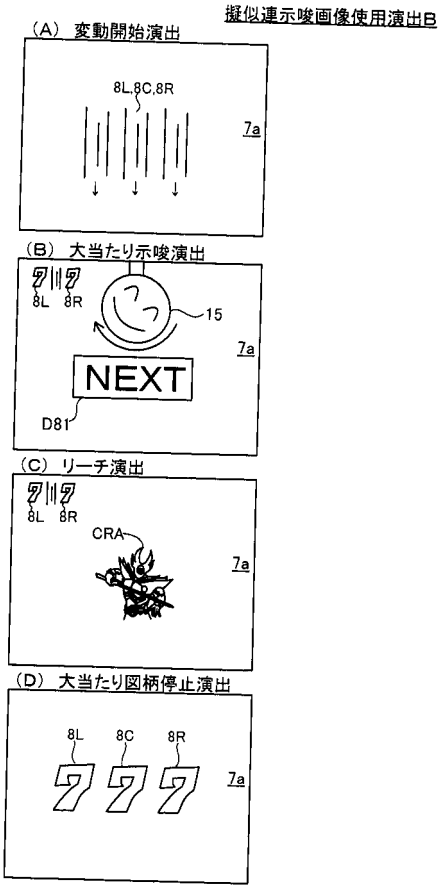
【図１３１】



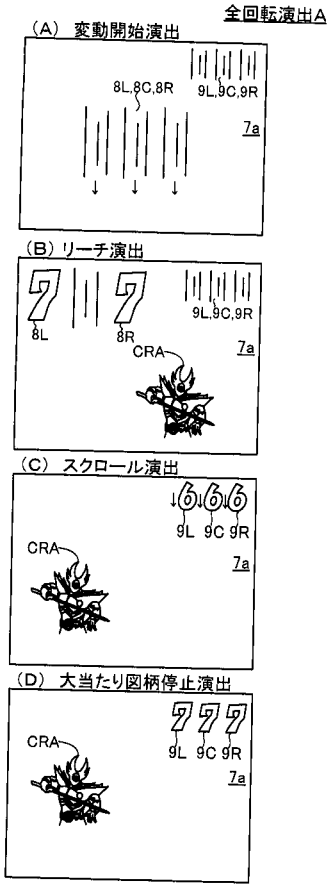
【図１３２】



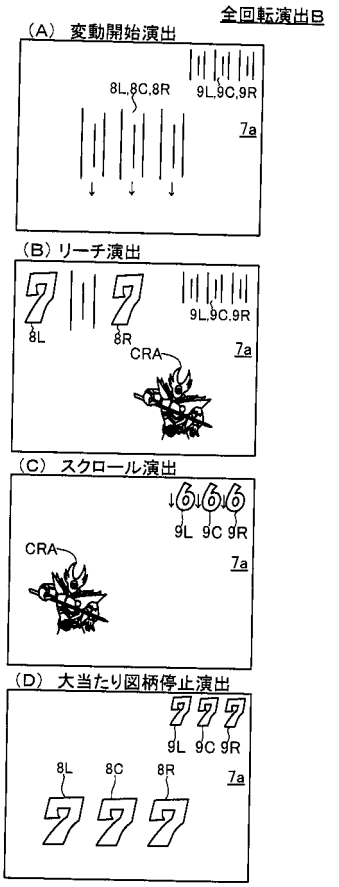
【図１３３】



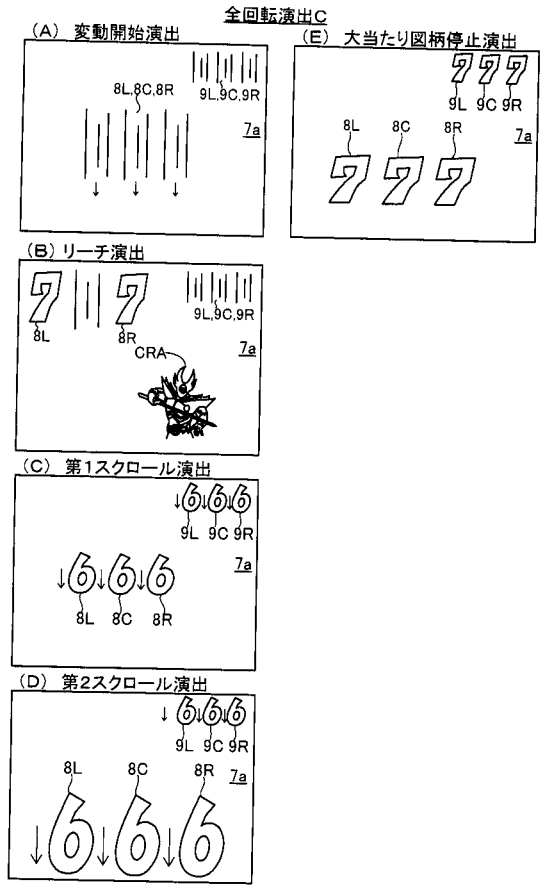
【図１３４】



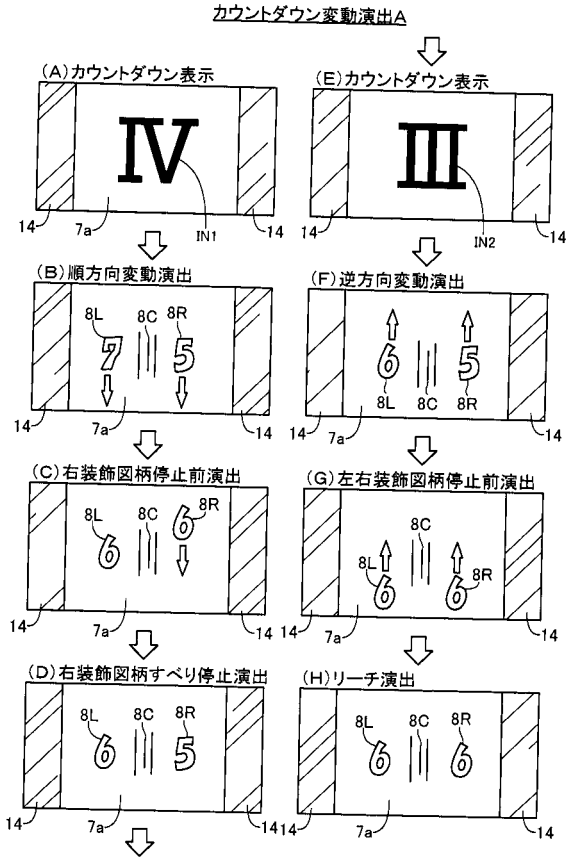
【図１３５】



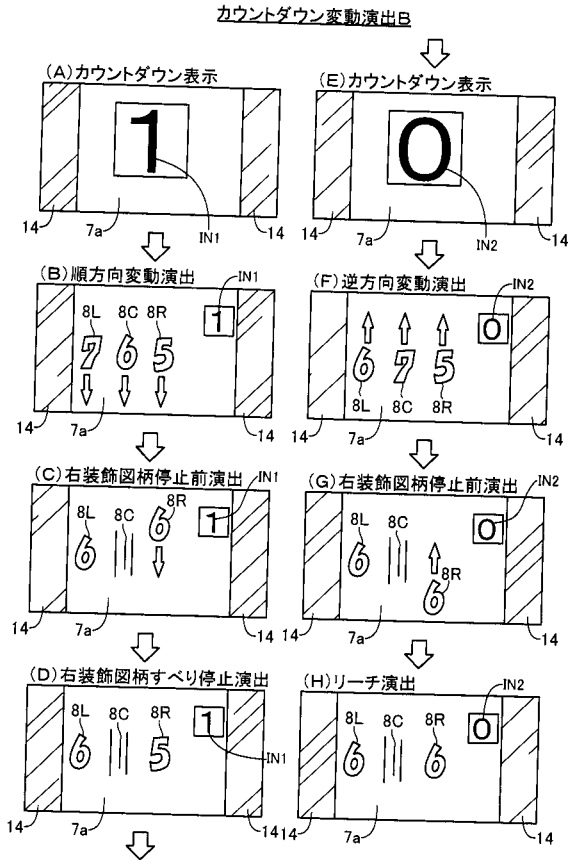
【図１３６】



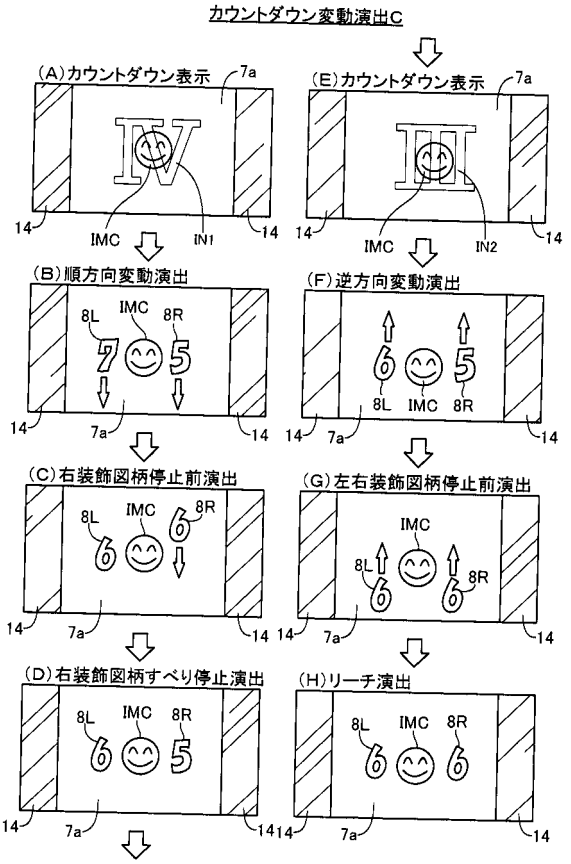
【図１３７】



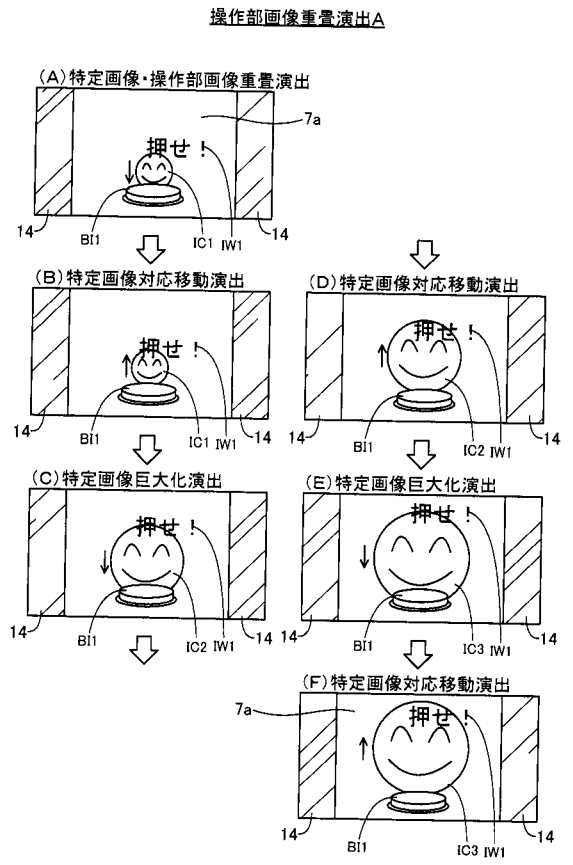
【図１３８】



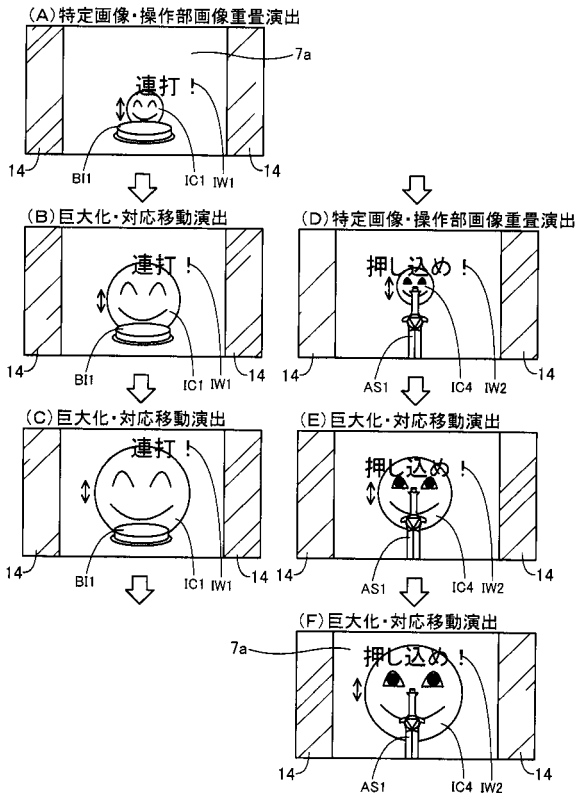
【図１３９】



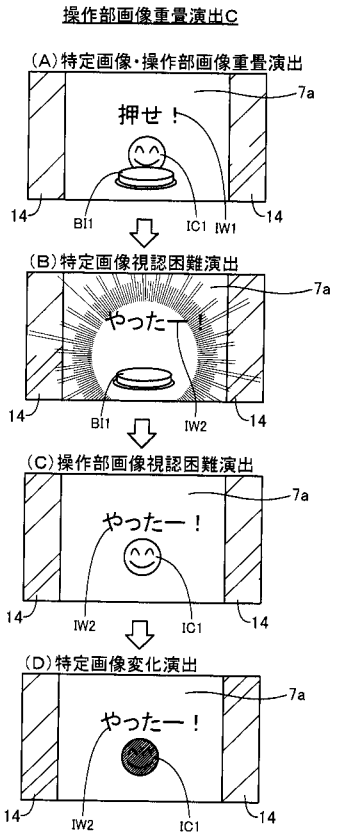
【図１４０】



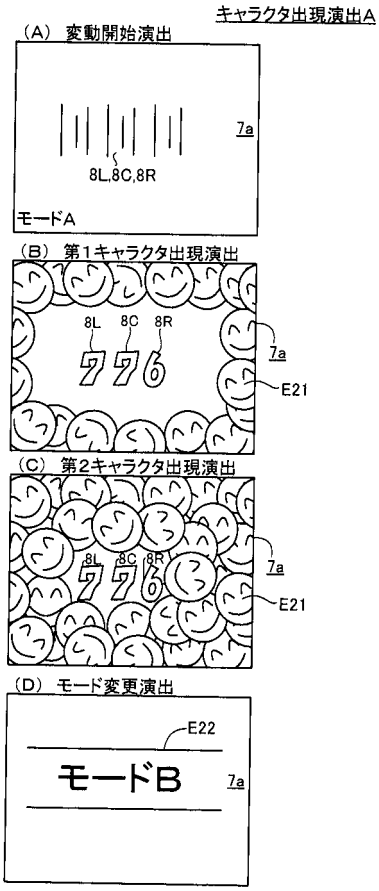
【図１４１】



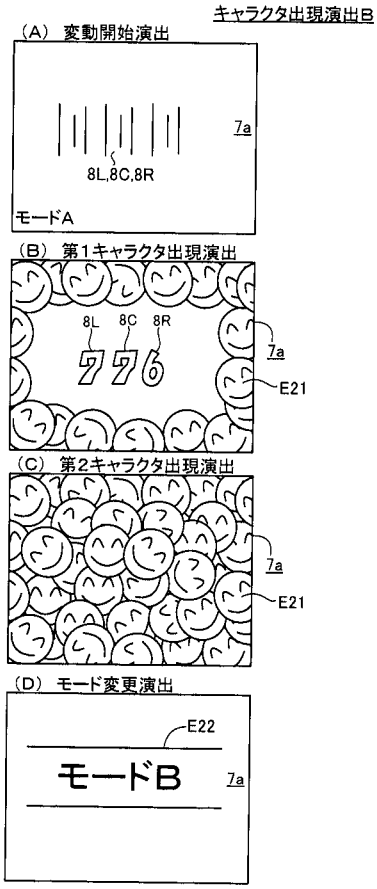
【図１４２】



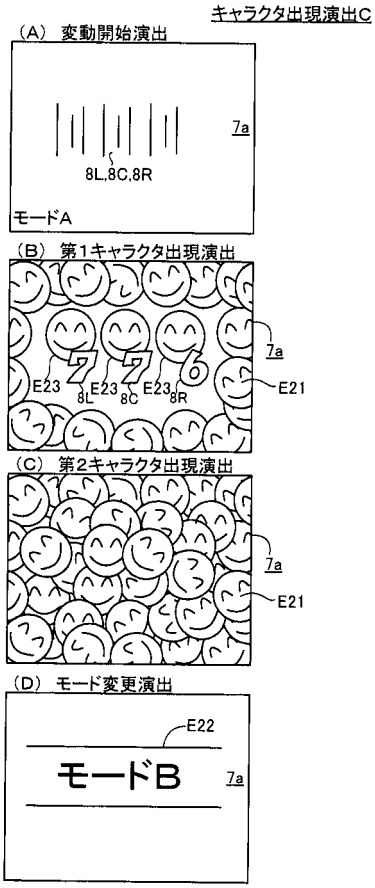
【図１４３】



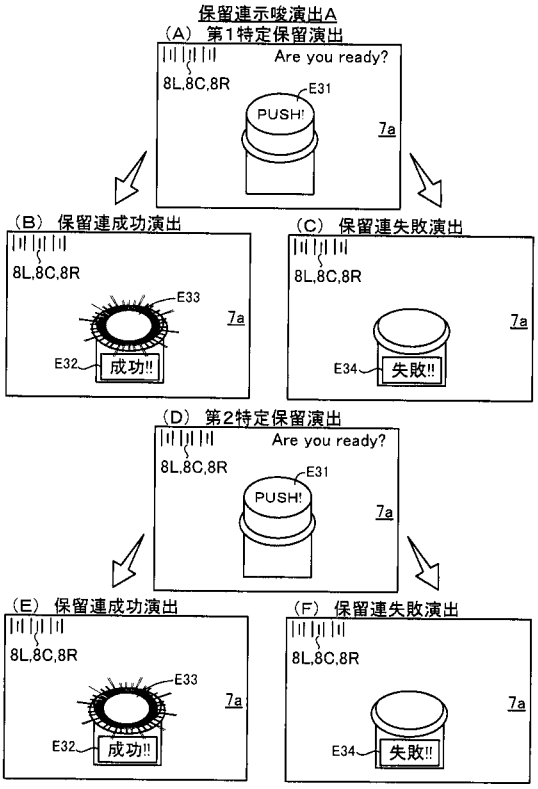
【図１４４】



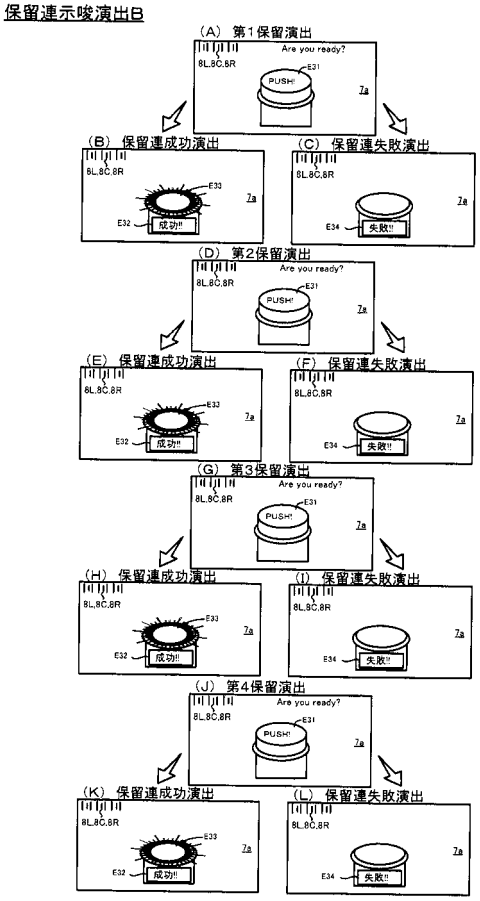
【図１４５】



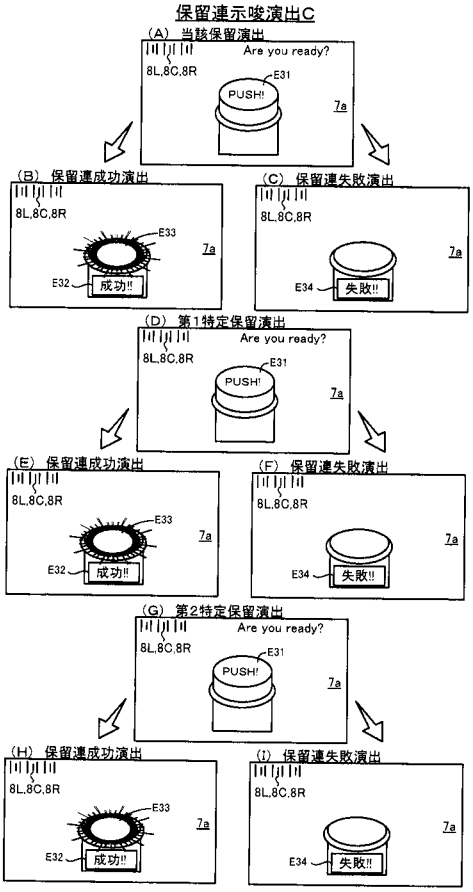
【図１４６】



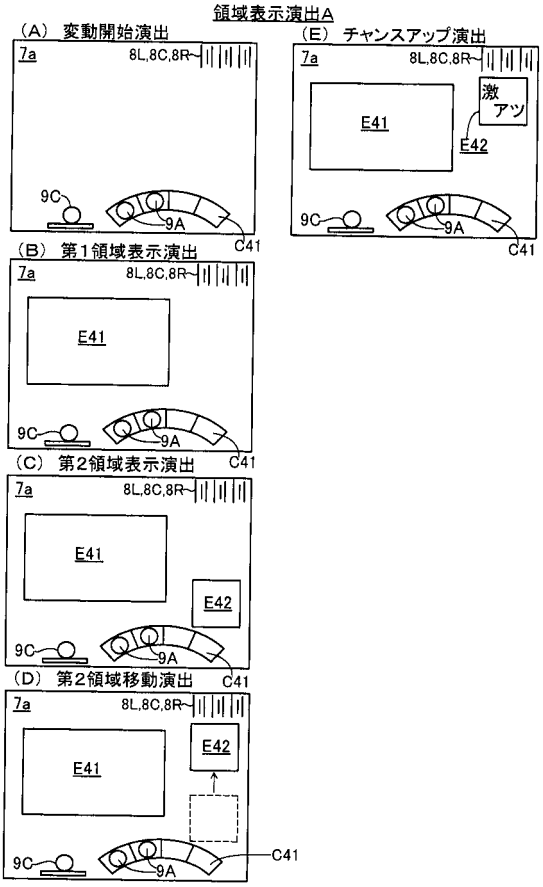
【図１４７】



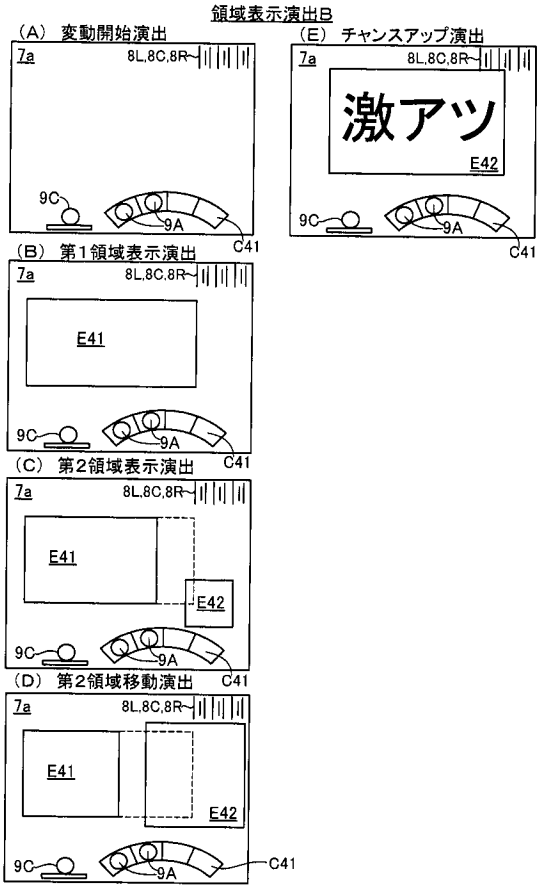
【図１４８】



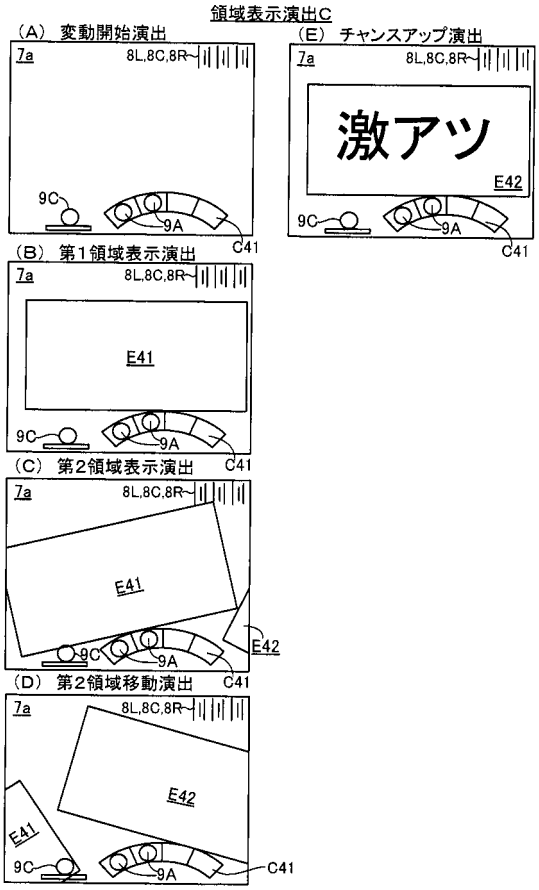
【図１４９】



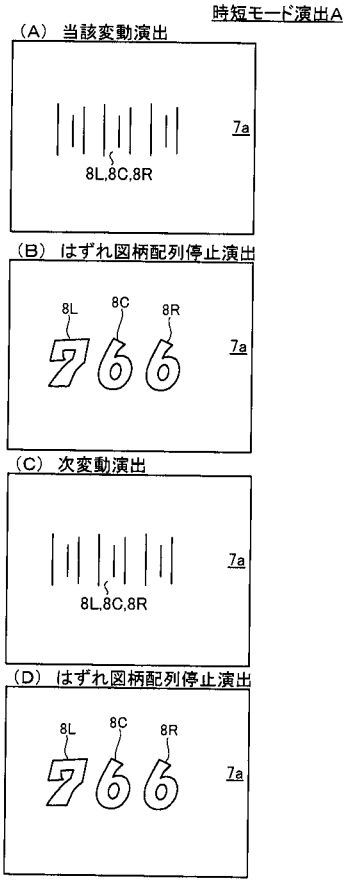
【図１５０】



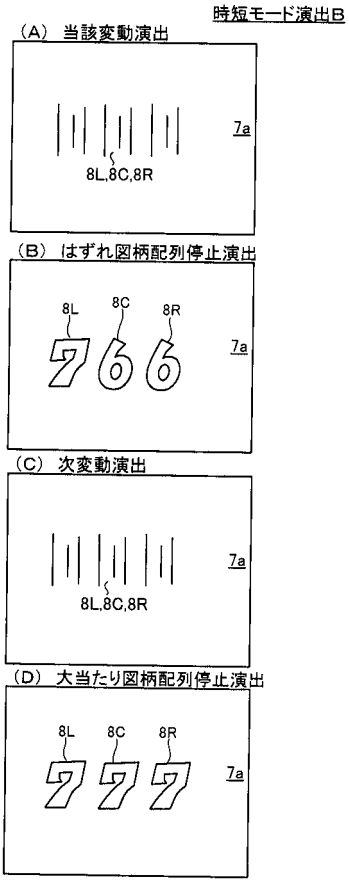
【図１５１】



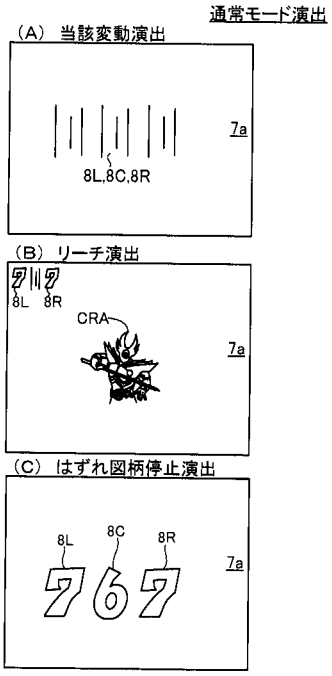
【図１５２】



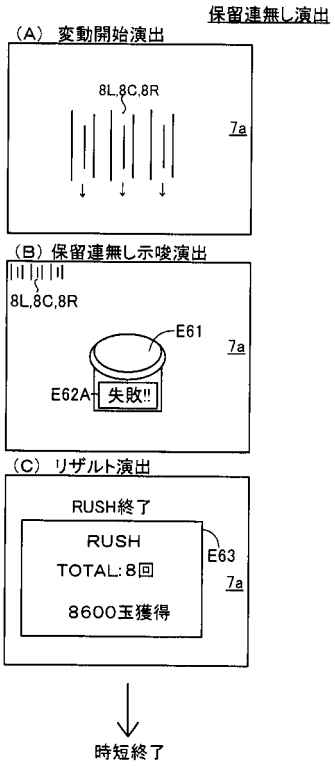
【図１５３】



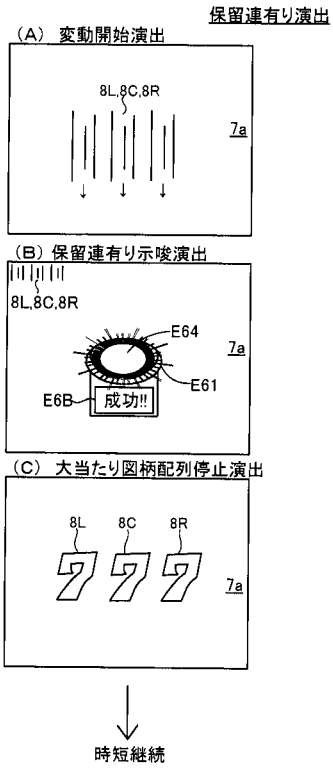
【図１５４】



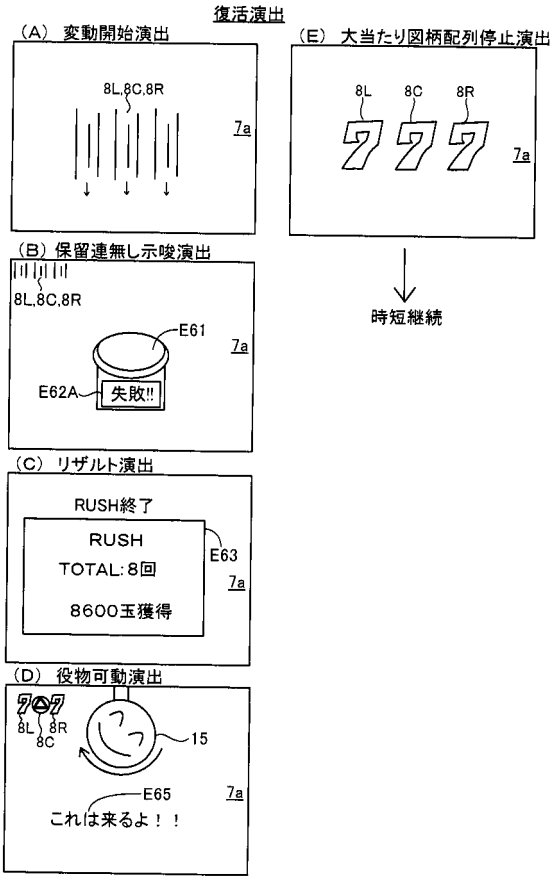
【図１５５】



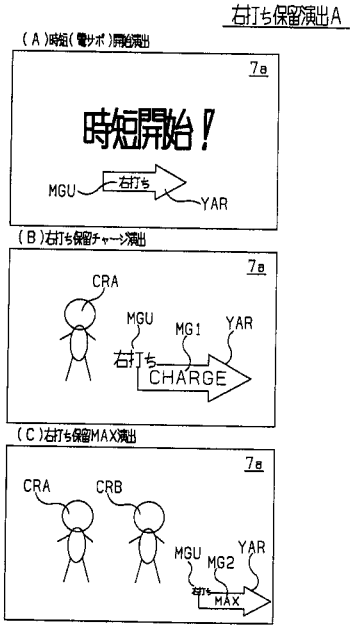
【図１５６】



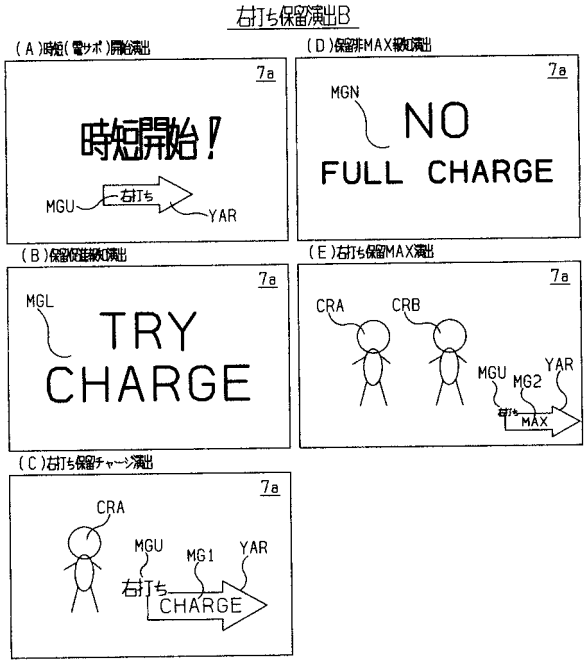
【図１５７】



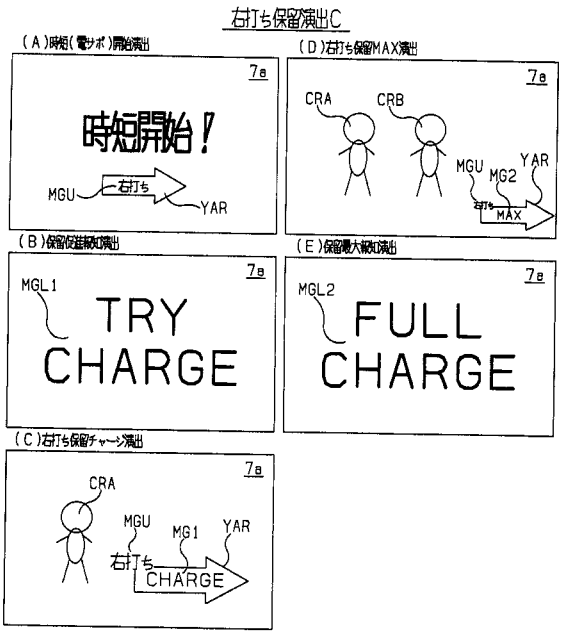
【図１５８】



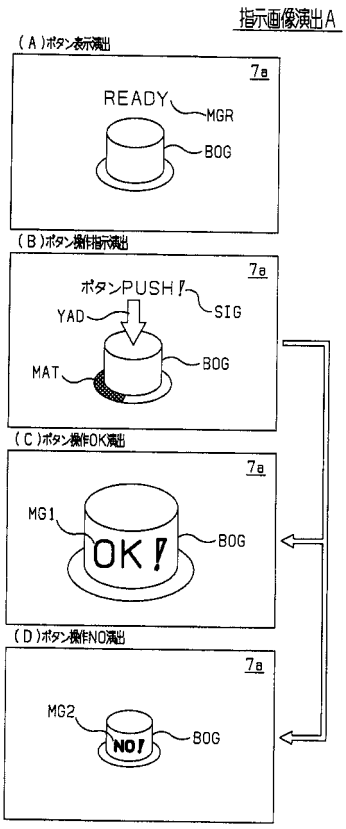
【図１５９】



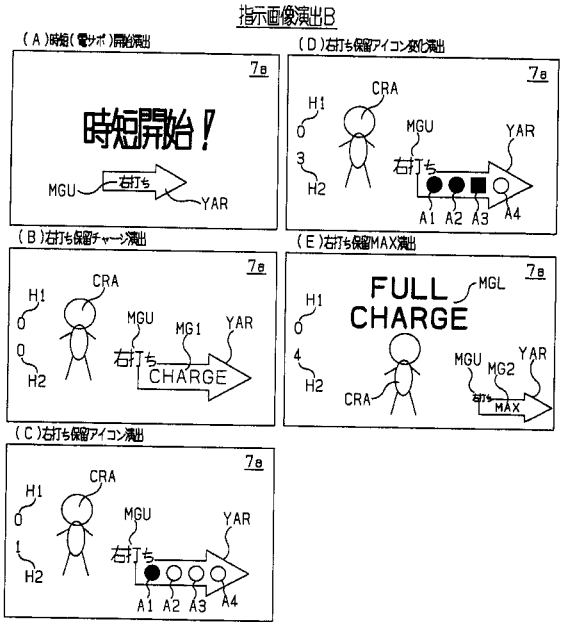
【図１６０】



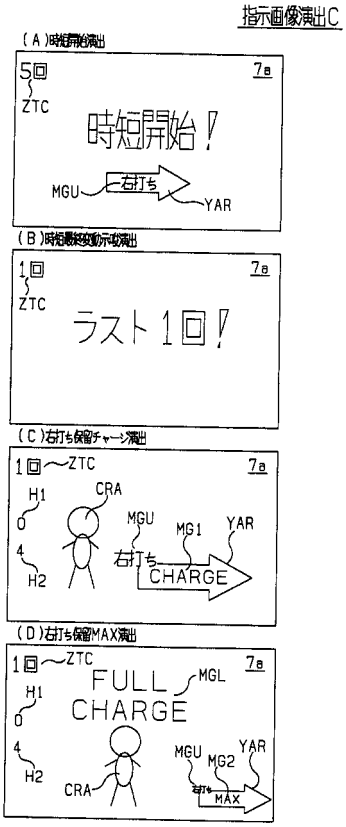
【図１６１】



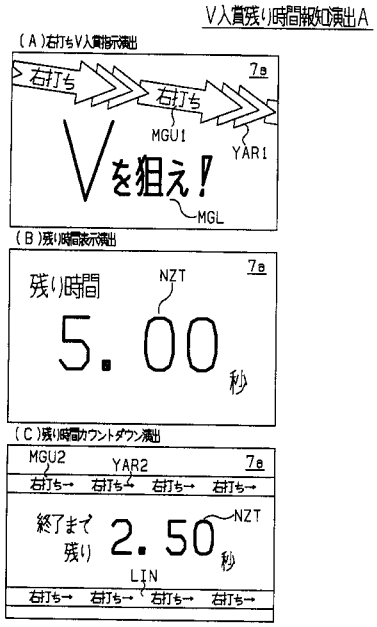
【図１６２】



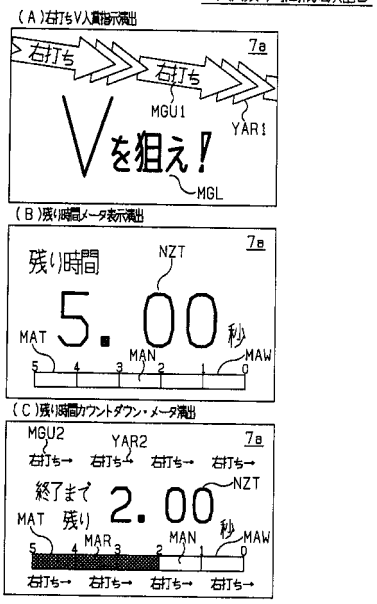
【図１６３】



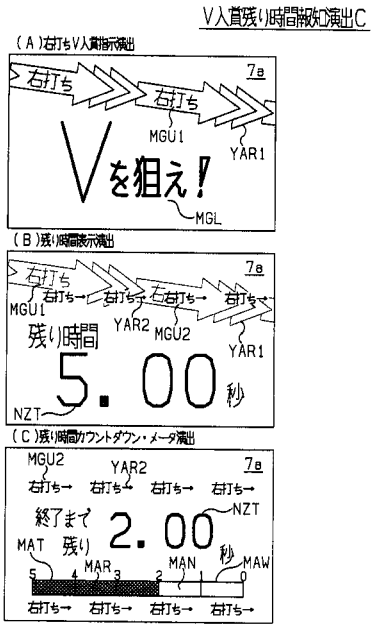
【図１６４】



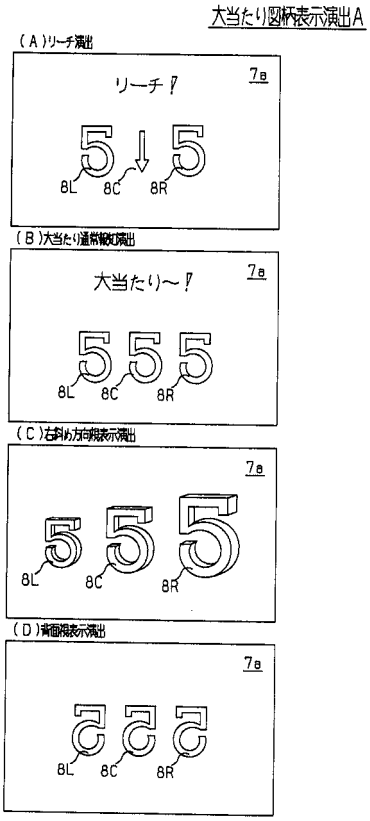
【図１６５】



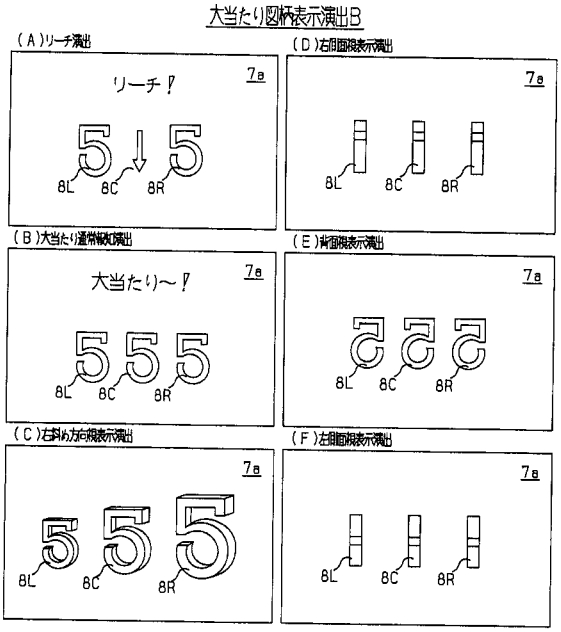
【図１６６】



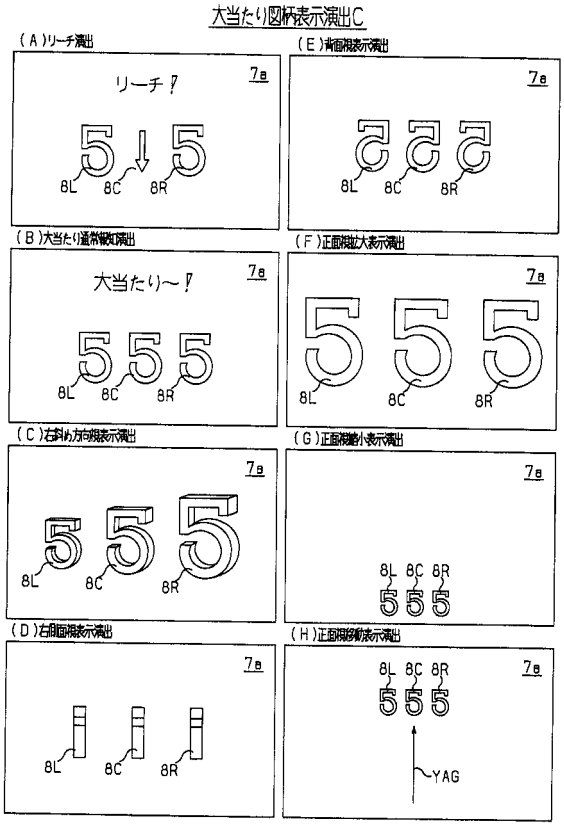
【図１６７】



【図１６８】



【図１６９】



フロントページの続き

(72)発明者　中山　覚
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　牧　智宣
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　柏木　浩志
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　梶野　浩司
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　CA08　CA29　CA50　CA53　CA77　EA03　EA04　FA05　FA16