(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2020-130616
(P2020-130616A)
(43)公開日　令和2年8月31日(2020.8.31)

(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 251 頁）

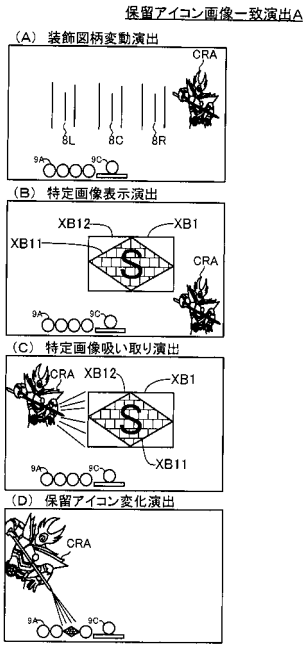
(21)出願番号　特願2019-28102(P2019-28102)
(22)出願日　平成31年2月20日(2019.2.20)

(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】
【課題】遊技の興趣を向上させることを目的とする。
【解決手段】　複数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、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、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、第１の表示演出は、第１の態様の保留アイコンを表示する演出であり、第２の表示演出は、第１の態様の保留アイコンよりも大きな所定画像を表示する演出であり、第１の表示演出と第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、組み合わせ演出では、第１の表示演出と第２の表示演出がおこなわれ、第１の表示演出の第１の態様の保留アイコンと第２の表示演出の所定画像とは、一部が同じ態様である。
【選択図】図８１



【特許請求の範囲】
【請求項１】
複数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の態様の保留アイコンを表示する演出であり、
前記第２の表示演出は、前記第１の態様の保留アイコンよりも大きな所定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の表示演出と前記第２の表示演出がおこなわれ、前記第１の表示演出の前記第１の態様の保留アイコンと前記第２の表示演出の前記所定画像とは、一部の形状が同様である、
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の態様の保留アイコンを表示する演出であり、
前記第２の表示演出は、前記第１の態様の保留アイコンよりも大きな所定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の表示演出と前記第２の表示演出がおこなわれ、前記第１の表示演出の前記第１の態様の保留アイコンと前記第２の表示演出の前記所定画像とは、一部の形状が同様である、

【発明の効果】

【０００９】

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】

【００１０】

【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１４が移動する状態を例示した説明図である。
【図４７】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】第１可動役物１４の第１の表示演出を例示した説明図である。
【図４９】第１可動役物１４の第２の表示演出を例示した説明図である。
【図５０】導光板の表示演出を例示した説明図である。
【図５１】第２可動役物１５の第２態様を例示した説明図である。
【図５２】第３可動役物１８の第２態様を例示した説明図である。
【図５３】次タイマ値表示演出Ａを説明するための図である。
【図５４】次タイマ値表示演出Ｂを説明するための図である。
【図５５】次タイマ値表示演出Ｃを説明するための図である。
【図５６】次タイマ値表示演出Ｄを説明するための図である。
【図５７】タイマ表示回数示唆演出Ａを説明するための図である。
【図５８】タイマ表示回数示唆演出Ｂを説明するための図である。
【図５９】タイマ表示回数示唆演出Ｃを説明するための図である。
【図６０】タイマ表示回数示唆演出Ｄを説明するための図である。
【図６１】タイマカウント演出Ａを説明するための図である。
【図６２】タイマカウント演出Ｂを説明するための図である。
【図６３】タイマカウント演出Ｃを説明するための図である。
【図６４】タイマカウント演出Ｄを説明するための図である。
【図６５】タイマ演出Ａを説明するための図である。
【図６６】タイマ演出Ｂを説明するための図である。
【図６７】タイマ演出Ｃを説明するための図である。
【図６８】タイマ演出Ｄを説明するための図である。
【図６９】画像透過表示演出Ａを説明するための図である。
【図７０】画像透過表示演出Ｂを説明するための図である。
【図７１】画像透過表示演出Ｃを説明するための図である。
【図７２】画像透過表示演出Ｄを説明するための図である。
【図７３】画像組み合わせ演出Ａを説明するための図である。
【図７４】画像組み合わせ演出Ｂを説明するための図である。
【図７５】画像組み合わせ演出Ｃを説明するための図である。
【図７６】画像組み合わせ演出Ｄを説明するための図である。
【図７７】連動演出Ａを説明するための図である。
【図７８】連動演出Ｂを説明するための図である。
【図７９】連動演出Ｃを説明するための図である。
【図８０】連動演出Ｄを説明するための図である。
【図８１】保留アイコン画像一致演出Ａを説明するための図である。
【図８２】保留アイコン画像一致演出Ｂを説明するための図である。
【図８３】保留アイコン画像一致演出Ｃを説明するための図である。

【図８４】保留アイコン画像一致演出Ｄを説明するための図である。
【図８５】可動役物衝撃演出Ａを説明するための図である。
【図８６】可動役物衝撃演出Ｂを説明するための図である。
【図８７】可動役物衝撃演出Ｃを説明するための図である。
【図８８】可動役物衝撃演出Ｄを説明するための図である。
【図８９】保留表示演出Ａを説明するための図である。
【図９０】保留表示演出Ｂを説明するための図である。
【図９１】保留表示演出Ｃを説明するための図である。
【図９２】保留表示演出Ｄを説明するための図である。
【図９３】ゾーン演出Ａを説明するための図である。
【図９４】ゾーン演出Ｂを説明するための図である。
【図９５】ゾーン演出Ｃを説明するための図である。
【図９６】ゾーン演出Ｄを説明するための図である。
【図９７】カットイン演出Ａを説明するための図である。
【図９８】カットイン演出Ｂを説明するための図である。
【図９９】カットイン演出Ｃを説明するための図である。
【図１００】カットイン演出Ｄ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】装飾図柄変動表示演出Ｄを説明するための図である。
【図１０５】遊技状態示唆演出Ａを説明するための図である。
【図１０６】遊技状態示唆演出Ｂを説明するための図である。
【図１０７】遊技状態示唆演出Ｃを説明するための図である。
【図１０８】遊技状態示唆演出Ｄを説明するための図である。
【図１０９】メーター演出Ａを説明するための図である。
【図１１０】メーター演出Ｂを説明するための図である。
【図１１１】メーター演出Ｃを説明するための図である。
【図１１２】メーター演出Ｄを説明するための図である。
【図１１３】関連画像表示演出Ａを説明するための図である。
【図１１４】関連画像表示演出Ｂを説明するための図である。
【図１１５】関連画像表示演出Ｃを説明するための図である。
【図１１６】関連画像表示演出Ｄを説明するための図である。
【図１１７】バトル演出Ａを説明するための図である。
【図１１８】バトル演出Ｂを説明するための図である。
【図１１９】バトル演出Ｃを説明するための図である。
【図１２０】バトル演出Ｄを説明するための図である。
【図１２１】割れ演出Ａを説明するための図である。
【図１２２】割れ演出Ｂを説明するための図である。
【図１２３】割れ演出Ｃを説明するための図である。
【図１２４】割れ演出Ｄを説明するための図である。
【図１２５】メータ・ボタン演出Ａを説明するための図である。
【図１２６】メータ・ボタン演出Ｂを説明するための図である。
【図１２７】メータ・ボタン演出Ｃを説明するための図である。
【図１２８】メータ・ボタン演出Ｄを説明するための図である。
【発明を実施するための形態】
【００１１】
＜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。

【００１２】

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、開口部には導光板１７が配置されている。導光板１７は、透過性を有する平板部材であり、導光板１７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。導光板１７は、導光板１７の端面から光が照射されることによって、主面に画像を表示可能に構成されている。導光板１７が表示する画像については、後述する。

【００１３】

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。

【００１４】

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。

【００１５】

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。

【００１６】

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、または、当該保留アイコン９Ｃとも呼ぶ。保留アイコン９Ａ，９Ｂと当該保留アイコン９Ｃとを総称して、単に保留アイコンとも呼ぶ。

【００１７】

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。

【００１８】

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。

【００１９】

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。

【００２０】

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。

【００２１】

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。

【００２２】

画像表示装置７の前方には、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、４つの板状の部材（可動導光板）が斜め方向に移動可能に構成されている。第１可動役物１４は、通常時は表示装置７の四隅の退避位置（図１）で静止しており、退避位置からそれぞれ表示画面７ａの中心に向かって斜めに移動（進出）して進出位置（図４７）で静止することができる。第１可動役物１４は、進出位置で停止したとき画像表示装置７のほぼ全体を覆う。

【００２３】

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。また、センター装飾体１０の背面には、図示しない第３盤可動体１８（第３可動役物１８）が配置されている。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。

【００２４】

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。

【００２５】

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。

【００２６】

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。

【００２７】

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。

【００２８】

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。

【００２９】

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。

【００３０】

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。

【００３１】

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。

【００３２】

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。

【００３３】

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。

【００３４】

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。

【００３５】

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。

【００３６】

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。

【００３７】

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。

【００３８】

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。

【００３９】

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。

【００４０】

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。

【００４１】

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。

【００４２】

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。

【００４３】

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。

【００４４】

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。

【００４５】

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。

【００４６】

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。

【００４７】

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。

【００４８】

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。

【００４９】

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。

【００５０】

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、第３可動役物１８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。枠ランプ６６は、導光板１７の端面に光を照射するＬＥＤを含んでおり、このＬＥＤを発光させることによって、導光板１７の主面（画像表示領域）に画像を表示させる。また、盤ランプ５は、第１可動役物１４の可動導光板の端面に光を照射するＬＥＤを含んでおり、このＬＥＤを発光させることによって、可動導光板の主面（画像表示領域）に画像を表示させる。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、第２可動役物１５、および、第３可動役物１８を動作させる。演出制御用マイコン９１は、第１可動役物１４、第２可動役物１５、お

よび、第３可動役物１８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これらの可動役物の動作を制御する。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、１８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。

【００５１】

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。

【００５２】

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。

【００５３】

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。

【００５４】

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。

【００５５】

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。

【００５６】

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。

【００５７】

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。

【００５８】

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。

【００５９】

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。

【００６０】

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。

【００６１】

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。

【００６２】

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。

【００６３】

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。

【００６４】

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が「０～８２」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。大当たり種別乱数値が「８３～１２７」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。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。

【００６５】

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５種類のスーパーリーチ（ＳＰ１、ＳＰ２、ＳＰ３，ＳＰ４，ＳＰ５）が設定されている。ＳＰ１～３では、ノーマルリーチを経て発展的に実行される。ＳＰ１～５の違いは、例えば、疑似連の有無であってもよい。

【００６６】

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。

【００６７】

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」、「１５Ｈ」、「２２Ｈ」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。

【００６８】

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」または「２２Ｈ」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。

【００６９】

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。

【００７０】

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（確変大当たり）」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（通常大当たり）」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１５Ｈ、２２Ｈ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。

【００７１】

「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。

【００７２】

「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。

【００７３】

「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。

【００７４】

「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。

【００７５】

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）。なお、後述するが、「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」は、大当たり遊技終了後に時短遊技（本例では１００回）がおこなわれるようになっている。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。また、時短遊技終了後は、「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ非通過予定大当たり」では遊技状態が低確低ベース状態（通常状態）になり、「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」では遊技状態が見かけ上は通常状態の高確低ベース状態になる。すなわち、「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」では、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、大当たり遊技後の時短状態が終了すると、遊技状態は、高確低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）となり、この潜伏確変状態は、遊技者が判別し難くなっている。すなわち「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」、「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ非通過予定大当たり」の大当たり遊技後の低確時短状態（低確高ベース状態）と「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」の大当たり遊技後の高確時短状態（高確高ベース状態）、および、「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ非通過予定大当たり」の時短終了後の低確低ベース状態と「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」の時短終了後の高確低ベース状態は、遊技者が判別し難い態様でおこなわれる。

【００７６】

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）の抽選における大当たりの振り分け率は、Ｖ通過予定大当たりが８３／１２８（約６４．８％）、Ｖ非通過予定大当たりが４５／１２８（約３５．２％）となっている。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。

【００７７】

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（高確状態、確率変動状態、確変状態）」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、通常状態）」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。

【００７８】

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。

【００７９】

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。

【００８０】

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。具体的に、大当たり遊技後の遊技状態が高確高ベース状態になる大当たりは、図９に示す大当たり種別のうち、「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」である。「１６ＲＶ通過予定大当たり」と「１６Ｒ（実質１５Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」は、高確高ベース状態は、大当たり遊技後、次の大当たり（次回大当たり）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。「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」は、高確高ベース状態は、大当たり遊技後、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て高確低ベース状態（潜伏確変状態）になるか、あるいは、次の大当たり（次回大当たり）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。具体的に、大当たり遊技後の遊技状態が低確高ベース状態になる大当たりは、図９に示す大当たり種別のうち、「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ非通過予定大当たり」である。この大当たりでは、低確高ベース状態は、大当たり遊技後、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、次の大当たり（次回大当たり）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）」と称することもある。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」と称することもある。

【００８１】

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。

【００８２】

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。

【００８３】

［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。

【００８４】

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。

【００８５】

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。

【００８６】

［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。

【００８７】

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。

【００８８】

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。

【００８９】

［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。

【００９０】

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。

【００９１】

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。

【００９２】

［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。

【００９３】

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。

【００９４】

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。

【００９５】

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。

【００９６】

［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Ｓ３０

４～Ｓ３０８と同様であるため説明を省略する。

【００９７】

［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）。

【００９８】

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）。

【００９９】

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。

【０１００】

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。

【０１０１】

［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。

【０１０２】

［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。

【０１０３】

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。

【０１０４】

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。

【０１０５】

［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。

【０１０６】

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。

【０１０７】

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。

【０１０８】

［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。

【０１０９】

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Ｓ１６０５）。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。

【０１１０】

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。

【０１１１】

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。

【０１１２】

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。

【０１１３】

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。

【０１１４】

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。

【０１１５】

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。

【０１１６】

［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。

【０１１７】

［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。

【０１１８】

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））。

【０１１９】

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。

【０１２０】

［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「１００００」がセットされる（実質、次回大当たりまで高確率状態が継続）。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）。

【０１２１】

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「１００」または「１００００」がセットされる（「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」（潜伏確変大当たり）のときは「１００」、「１６ＲＶ通過予定大当たり」と「１６Ｒ（実質１５Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」のときは「１００００」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）。

【０１２２】

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。

【０１２３】

［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。

【０１２４】
［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。

【０１２５】
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。

【０１２６】
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。

【０１２７】
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）。

【０１２８】
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。

【０１２９】
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。

【０１３０】
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。
【０１３１】
［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。
【０１３２】
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。
【０１３３】
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。

【０１３４】

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。

【０１３５】

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。

【０１３６】

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。

【０１３７】

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。

【０１３８】

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。

【０１３９】

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。

【０１４０】

［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。

【０１４１】

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「１００００」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「１００」または「１００００」をセットする（ステップＳ２３０８）。より詳しくは、「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」（潜伏確変大当たり）のときは「１００」、「１６ＲＶ通過予定大当たり」と「１６Ｒ（実質１５Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」のときは「１００００」がセットされる。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１００回または１００００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。特別図柄の可変表示が１００回になると、それ以降の遊技状態は高確低ベース状態になり、高確状態が潜伏する。

なお、高確率状態では、大当たり確率が約１／１０１であり、現実的には、高確高ベース状態で１００００回の大当たり抽選を行う前に、ほぼ大当たりとなる。従って、本実施形態の遊技機１では、時短状態における特別図柄２（第２始動口経由）での大当たりであってＶ通過予定の大当たり（特図停止図柄データ２１Ｈ）は、その大当たり遊技中にＶ通過すれば、その大当たり後の遊技状態が、次回の大当たりまで高確高ベース状態となることがほぼ確約される。

【０１４２】

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。

【０１４３】

［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。

【０１４４】

［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。

【０１４５】

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。

【０１４６】

［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。

【０１４７】

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。

【０１４８】

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。

【０１４９】

［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。

【０１５０】

［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。

【０１５１】

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。
【０１５２】
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。
【０１５３】
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。
【０１５４】
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。
【０１５５】
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。

【０１５６】

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。

【０１５７】

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。

【０１５８】

［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。

【０１５９】

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。

【０１６０】

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。

【０１６１】

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。

【０１６２】

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。

【０１６３】

［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。

【０１６４】

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。

【０１６５】

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。

【０１６６】

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。

【０１６７】

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。

【０１６８】

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。

【０１６９】

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。

【０１７０】

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。

【０１７１】

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。

【０１７２】

［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。

【０１７３】

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。

【０１７４】

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。

【０１７５】

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。

【０１７６】

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。

【０１７７】

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。

【０１７８】

９．盤可動体の動作・表示演出と、導光板１７の表示演出

図４６～図５２を用いて、盤可動体（第１可動役物１４、第２可動役物１５、および、第３可動役物１８）の動作、第１可動役物１４の表示演出、および、導光板１７の表示演出について説明する。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、第２可動役物１５、および、第３可動役物１８を動作させる駆動制御をおこなう。また、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、導光板１７の端面に光を照射することによって特定の画像を表示させる表示演出をおこなう。

【０１７９】

図４６は、第１可動役物１４が移動する状態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。

第１可動役物１４は、４つの透過性を有する部材（可動導光板）を備え、それぞれが移動可能に構成されている。４つの透過性を有する部材（可動導光板）は、略矩形形状を有している。第１可動役物１４は、図１に示す退避位置（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、第１可動役物１４を構成する４つの透過性を有する部材はそれぞれ表示画面７ａの四隅に位置している。このとき、第１可動役物１４は、遊技者から視認可能となっている。図１６に示すように、第１可動役物１４は、図１の状態から、上方向に移動（進出）することによって、図４７に示す進出位置（展開位置）まで移動することができ、そこで静止することができる（第２態様）。この第２態様では、４つの透過性を有する部材（可動導光板）は、画像表示装置７の前面において、表示画面７ａのほぼ全体を覆う。また、第１可動役物１４は、図４７の状態から、４つの透過性を有する部材（可動導光板）を備移動（退避）することによって、図１に示す退避位置に移動することができ、そこで静止することができる。

【０１８０】

図４８は、第１可動役物１４の第１の表示演出を例示した説明図である。４つの透過性を有する部材（可動導光板）は、主面が画像表示領域となっており、そこに、スマイル顔キャラクタ画像の一部（１／４部分）を表すキャラクタ部分画像ＢＮを表示させることができる。第１盤可動体１４が第２態様のとき、４つのキャラクタ部分画像ＢＮが互いに近接し全体としてスマイル顔キャラクタ画像が形成される。

【０１８１】

図４９は、第１可動役物１４の第２の表示演出を例示した説明図である。４つの透過性を有する部材（可動導光板）の画像表示領域に、「ス」「マ」「イ」「ル」の文字画像ＭＪを表示させることができる。第１可動役物１４は、この「ス」「マ」「イ」「ル」の４つの文字画像ＭＪを、それぞれ独立して視認可能な状態と視認困難な状態とに切り替えることができる。

【０１８２】

図５０は、導光板の表示演出を例示した説明図である。導光板１７は、複数（ここでは、７つ）のスマイル画像ＳＬを導光板１７の互いに異なる位置に表示させることができる。導光板１７は、この７つのスマイル画像ＳＬを、それぞれ独立して視認可能な状態と視認困難な状態とに切り替えることができる。

【０１８３】

図５１は、第２可動役物１５の第２態様を例示した説明図である。

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に示すように、回転体がセンター装飾体１０に格納される退避位置（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、回転演出をおこなうことができる（第２態様）。

【０１８４】

図５２は、第３可動役物１８の第２態様を例示した説明図である。

第３可動役物１８は、枠状の部材が上下に移動可能に構成され、退避位置（ホームポジ

ション）で静止することができる（第１態様）。第３可動役物１８がホームポジションに位置するときは、遊技者から視認できない構成となっている。第３可動役物１８は、ホームポジションから、下方向に移動（進出）することによって、図５２に示す進出位置（展開ポジション、展開位置）まで移動し、そこで静止することができる（第２態様）。この第２態様では、第３可動役物１８は、遊技者から見て画像表示装置７の一部を覆う。また、第３可動役物１８は、図５２の状態から、上方向に移動（退避）することによって、ホームポジションに移動することができ、そこで静止することができる。

【０１８５】

第３可動役物１８は、枠状であって菱形形状に構成される。第３可動役物１８が展開ポジションにある場合（第２態様の場合）には、枠状部で囲まれた中空部から表示装置７の表示画面７ａの表示を視認可能となっている。

【０１８６】

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が、断りがない限り実際には表示されている。

【０１８７】

以下に図５３～図５６を用いて次タイマ値表示演出Ａ～Ｄについて説明する。この次タイマ値表示演出は、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、次タイマ値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に画像を表示させる演出である。

【０１８８】

［次タイマ値表示演出Ａ］

図５３は、次タイマ値表示演出Ａを説明するための図である。次タイマ値表示演出Ａでは、まず、図５３（Ａ）に示すように、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。この状態で、図５３（Ｂ）に示すように、タイマ画像ＴＭ１が表示される。タイマ画像ＴＭ１には、タイマ値（カウント値）を表す２桁の数字画像（デジタル表示画像）が含まれている。タイマ画像ＴＭ１には、数字画像以外の枠画像や領域画像、模様画像等が含まれていてもよいし、含まれていなくてもよい。ここでは、タイマ画像ＴＭ１は表示された直後からカウントダウンが開始されるが、表示された後、しばらく(例えば、５秒)時間が経過してからカウントダウンが開始されてもよい。ここでは、タイマ画像ＴＭ１として「３０」が表示された後、タイマ値がディクリメントされていく。タイマ値のディクリメント速さは、秒よりも速くてもよいし遅くてもよい。ここでは、ディクリメント速さは秒と同じである。すなわち、「３０」は３０秒を意味している。

【０１８９】

次に、図５３（Ｃ）、図５３（Ｄ）に示すように、次タイマ値拡大表示演出が開始される。具体的には、タイマ画像ＴＭ１のタイマ値が所定値（ここでは、５秒）に達すると、タイマ画像ＴＭ１のタイマ値として次に表示されるべき値が拡大された状態で現在のタイマ値と併せて表示される。例えば、タイマ画像ＴＭ１（現在のタイマ値）が「５」の場合、次に表示されるべき値「４」が拡大された状態で、現在のタイマ値「５」と併せて表示される。図５３（Ｄ）では、現在のタイマ値「５」に重なって透過性を有する「４」を表す次タイマ値画像ＮＴが拡大表示されている。次タイマ値画像ＮＴは、透過性を有しており、タイマ画像ＴＭ１が次タイマ画像ＮＴを介して視認可能になっている。次タイマ値画

像ＮＴは、拡大表示されているため、タイマ画像ＴＭ１よりも大きく、数字の「４」の上端と下端が表示画面７ａからはみ出た画像となっている。

【０１９０】

次に、図５３（Ｅ）に示すように、次タイマ値画像ＮＴの縮小演出が実行される。具体的には、次タイマ値画像ＮＴは、タイマ画像ＴＭ１と重なった状態で縮小しながら、タイマ画像ＴＭ１のうち、カウンタ値が表されている部分（画像領域）に大きさと表示位置が近づく。言い換えれば、次タイマ値画像ＮＴは、タイマ画像ＴＭ１のうち、カウンタ値が表されている画像領域に収まるように縮小する。そして、次タイマ値画像ＮＴが、タイマ画像ＴＭ１のうち、カウンタ値が表されている画像領域と大きさ、表示位置がほぼ一致すると、図５３（Ｆ）に示すように、タイマ画像ＴＭ１のディクリメントが完了する。ここでは、「４」を表す次タイマ値画像ＮＴがタイマ画像ＴＭ１の「５」の部分と大きさ、表示位置が一致するように、縮小され、次タイマ値画像ＮＴの「４」とタイマ画像ＴＭ１の「５」とが大きさおよび位置が一致した直後に、タイマ画像ＴＭ１が「４」に置き換わる。なお、タイマ画像ＴＭ１のタイマ値が次タイマ値画像ＮＴのタイマ値に置き換わるタイミングは、次タイマ値画像ＮＴがタイマ画像ＴＭ１と一致する直前であってもよいし、直後であってもよい。

【０１９１】

次に、図５３（Ｇ）に示すように、２回目の次タイマ値拡大表示演出が開始される。図５３（Ｄ）と同様に、タイマ画像ＴＭ１のタイマ値として次に表示されるべき値が拡大された状態で現在のタイマ値と併せて表示される。ここでは、タイマ画像ＴＭ１（現在のタイマ値）が「４」であり、次に表示されるべき値「３」が拡大された状態で、現在のタイマ値「４」と併せて表示される。「３」を表す次タイマ値画像ＮＴは、透過性を有して拡大表示され、現在のタイマ値「４」に重なっており、数字の「３」の上端と下端が表示画面７ａからはみ出た状態となっている。その後、次タイマ値画像ＮＴは、タイマ画像ＴＭ１と重なった状態で縮小しながら、タイマ画像ＴＭ１の数字部分（カウンタ値部分）に大きさと表示位置が近づく。そして、次タイマ値画像ＮＴが、タイマ画像ＴＭ１のカウンタ値部分と大きさ、表示位置がほぼ一致すると、図５３（Ｈ）に示すように、タイマ画像ＴＭ１のディクリメントが完了する。ここでは、「３」を表す次タイマ値画像ＮＴがタイマ画像ＴＭ１の「４」の部分と大きさ、表示位置が一致するように、縮小され、次タイマ値画像ＮＴと「３」とタイマ画像ＴＭ１の「４」とが大きさおよび位置が一致した直後に、タイマ画像ＴＭ１が「３」となる。なお、タイマ画像ＴＭ１のタイマ値が次タイマ値画像ＮＴのタイマ値に置き換わるタイミングは、次タイマ値画像ＮＴがタイマ画像ＴＭ１と一致する直前であってもよいし、直後であってもよい。

【０１９２】

上記のように、次タイマ値拡大表示演出、次タイマ値縮小演出、ディクリメント完了演出を繰り返しながらカウントダウンが実行されると、図５３（Ｉ）に示すように、タイマ値が０（ゼロ）になるタイマゼロ表示演出がおこなわれる。その後、図５３（Ｊ）に示すように、タイマ画像ＴＭ１が表示されていた位置に、当該変動における大当たりの期待度を示唆する期待度示唆画像ＥＩ１が表示される。その後、装飾図柄は停止表示される。

【０１９３】

［次タイマ値表示演出Ｂ］

図５４は、装飾図柄変動演出Ｂを説明するための図である。次タイマ値表示演出Ｂでは、まず、図５４（Ａ）に示すように、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。次に、図５４（Ｂ）に示すように、タイマ画像ＴＭ１が表示される。このとき、変動表示は表示画面７ａから消える。なお、変動表示は表示画面７ａに継続して表示されていてもよい。タイマ画像ＴＭ１には、タイマ値（カウント値）を表す２桁の数字画像（デジタル表示画像）が含まれている。タイマ画像ＴＭ１には、数字画像以外の枠画像や領域画像、模様画像等が含まれていてもよいし、含まれていなくてもよい。ここでは、タイマ画像ＴＭ１は表示された直後からカウントダウンが開始されるが、表示された後、しばらく(例えば、５秒)時間が経過してか

らカウントダウンが開始されてもよい。ここでは、タイマ画像ＴＭ１として「３０」が表示された後、タイマ値がディクリメントされていく。タイマ値のディクリメント速さは、秒よりも速くてもよいし遅くてもよい。ここでは、ディクリメント速さは秒と同じである。すなわち、「３０」は３０秒を意味している。

【０１９４】

次に、図５４（Ｃ）に示すように、次タイマ値拡大表示演出が開始される。具体的には、タイマ画像ＴＭ１のタイマ値として次に表示されるべき値が拡大された状態で現在のタイマ値と併せて表示される。例えば、タイマ画像ＴＭ１（現在のタイマ値）が「３０」の場合、次に表示されるべき値「２９」が拡大された状態で、現在のタイマ値「３０」と併せて表示される。図５４（Ｃ）では、現在のタイマ値「３０」と重ならない位置において、「２９」を表す次タイマ値画像ＮＴが斜めに傾いた状態で拡大表示されている。「２９」を表す次タイマ値画像ＮＴは、拡大表示されているため、ときどき一部が表示画面７ａからはみ出た状態となる。

【０１９５】

次に、図５４（Ｄ）に示すように、次タイマ値画像ＮＴの縮小回転演出が実行される。具体的には、次タイマ値画像ＮＴは、回転縮小しながらタイマ画像ＴＭ１に向かって移動し、タイマ画像ＴＭ１と重なる。その後、タイマ画像ＴＭ１と重なりながら縮小を継続し、タイマ画像ＴＭ１の数字部分（カウンタ値部分）に大きさと向き、表示位置が近づく。そして、次タイマ値画像ＮＴが、タイマ画像ＴＭ１のカウンタ値部分と大きさ、表示位置がほぼ一致すると、図５４（Ｅ）に示すように、タイマ画像ＴＭ１のディクリメントが完了する。ここでは、「２９」を表す次タイマ値画像ＮＴがタイマ画像ＴＭ１の「３０」の部分と大きさ、表示位置が一致するように、縮小され、次タイマ値画像ＮＴの「２９」とタイマ画像ＴＭ１の「３０」とが大きさおよび位置が一致した直後に、タイマ画像ＴＭ１が「２９」となる。なお、タイマ画像ＴＭ１のタイマ値が次タイマ値画像ＮＴのタイマ値に置き換わるタイミングは、次タイマ値画像ＮＴがタイマ画像ＴＭ１と一致する直前であってもよいし、直後であってもよい。

【０１９６】

次タイマ値表示演出Ｂは、次タイマ値表示演出の内容がランダムに変化する。その一例として、図５４（Ｆ）に示すように、タイマ値が所定のとき（ここでは「５」のとき）には、次タイマ値が表示されずに、そのまま、タイマ画像ＴＭ１がディクリメントされる。また、別の一例として、図５４（Ｇ）に示すように、次タイマ値表示演出Ａと同様の演出がおこなわれる。すなわち、現在のタイマ値「４」に重なって透過性を有する「３」を表す次タイマ値画像ＮＴが拡大表示され、数字の「４」の上端と下端が表示画面７ａからはみ出る。そして、「３」を表す次タイマ値画像ＮＴがタイマ画像ＴＭ１の「４」の部分と大きさ、表示位置が一致するように、縮小され、次タイマ値画像ＮＴの「３」とタイマ画像ＴＭ１の「４」とが大きさおよび位置が一致した直後に、図５４（Ｈ）に示すように、タイマ画像ＴＭ１が「４」に置き換わる。これによりタイマ画像ＴＭ１のディクリメントが完了する。

【０１９７】

上記のように、ランダムな内容で次タイマ値表示演出を繰り返しながらカウントダウンが実行されると、図５４（Ｉ）に示すように、タイマ値が０（ゼロ）になるタイマゼロ表示演出がおこなわれる。その後、図５４（Ｊ）に示すように、タイマ画像ＴＭ１が表示されていた位置に、当該変動における大当たりの期待度を示唆する期待度示唆画像ＥＩ１が表示される。その後、装飾図柄は停止表示される。

【０１９８】

［次タイマ値表示演出Ｃ］

図５５は、装飾図柄変動演出Ｃを説明するための図である。次タイマ値表示演出Ｃでは、まず、図５５（Ａ）に示すように、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。次に、図５５（Ｂ）に示すように、第１タイマ画像ＴＭ１が表示される。このとき、変動表示は表示画面７ａから消え

る。なお、変動表示は表示画面７ａに継続して表示されていてもよい。第１タイマ画像ＴＭ１には、タイマ値（カウント値）を表す２桁の数字画像（デジタル表示画像）が含まれている。第１タイマ画像ＴＭ１には、数字画像以外の枠画像や領域画像、模様画像等が含まれていてもよいし、含まれていなくてもよい。ここでは、第１タイマ画像ＴＭ１は表示された直後からカウントダウンが開始されるが、表示された後、しばらく(例えば、５秒)時間が経過してからカウントダウンが開始されてもよい。ここでは、第１タイマ画像ＴＭ１として「３０」が表示された後、タイマ値がディクリメントされていく。タイマ値のディクリメント速さは、秒よりも速くてもよいし遅くてもよい。ここでは、ディクリメント速さは秒と同じである。すなわち、「３０」は３０秒を意味している。

【０１９９】

第１タイマ画像ＴＭ１のカウントダウンが実行されている最中に、図５４（Ｃ）に示すように、新たに第２タイマ画像ＴＭ２が表示される。第２タイマ画像ＴＭ２は、第１タイマ画像ＴＭ１と同様の構成を有している。なお、第２タイマ画像ＴＭ２は、第１タイマ画像ＴＭ１と異なる構成を有していてもよい。第２タイマ画像ＴＭ２は表示された直後からカウントダウンが開始されるが、表示された後、しばらく(例えば、５秒)時間が経過してからカウントダウンが開始されてもよい。ここでは、第２タイマ画像ＴＭ２として「０９」が表示された後、タイマ値がディクリメントされていく。タイマ値のディクリメント速さは、秒よりも速くてもよいし遅くてもよい。ここでは、ディクリメント速さは秒と同じである。すなわち、「０９」は９秒を意味している。

【０２００】

次に、図５５（Ｄ）～図５５（Ｇ）に示すように、第１タイマ画像ＴＭ１と第２タイマ画像ＴＭ２のそれぞれにおいて、次タイマ値表示演出Ａと同様に、次タイマ値拡大表示演出、次タイマ値縮小演出、ディクリメント完了演出、を順に繰り返しながら、カウントダウンが実行される。次タイマ値拡大表示演出では、具体的には、第１タイマ画像ＴＭ１のタイマ値が所定値（第１の値）に達すると、第１タイマ画像ＴＭ１のタイマ値として次に表示されるべき値が拡大された状態で現在のタイマ値と併せて表示される。また、第２タイマ画像ＴＭ２のタイマ値が所定値（第２の値）に達すると、第２タイマ画像ＴＭ２のタイマ値として次に表示されるべき値が拡大された状態で現在のタイマ値と併せて表示される。次タイマ値拡大表示演出開始のトリガーとなる第１の値と第２の値は同じ値であってもよいし異なる値であってもよい。また、次タイマ値拡大表示演出は、第１タイマ画像ＴＭ１と第２タイマ画像ＴＭ２とが同じタイミングで開始されてもよいし、異なるタイミングで開始されてもよい。また、タイミングが異なる場合、第１タイマ画像ＴＭ１が先に開始されてもよいし、第２タイマ画像ＴＭ２が先に開始されてもよい。

【０２０１】

図５５（Ｄ）では、第１タイマ画像ＴＭ１と第２タイマ画像ＴＭ２の両方において次タイマ値拡大表示演出が実行されている。第１タイマ画像ＴＭ１（現在のタイマ値）が「０５」であり、次に表示されるべき値「４」を表す次タイマ値画像ＮＴ１が拡大された状態で、現在のタイマ値「０５」と併せて表示される。次タイマ値画像ＮＴ１は、透過性を有しており、第１タイマ画像ＴＭ１が次タイマ画像ＮＴ１を介して視認可能になっている。次タイマ値画像ＮＴ１は、拡大表示されているため、第１タイマ画像ＴＭ１よりも大きく、数字の「４」の上端と下端が表示画面７ａからはみ出た画像となっている。第２タイマ画像ＴＭ２（現在のタイマ値）が「０９」であり、次に表示されるべき値「８」を表す次タイマ値画像ＮＴ２が拡大された状態で、現在のタイマ値「０９」と併せて表示される。

【０２０２】

図５５（Ｅ）の第１タイマ画像ＴＭ１では、次タイマ値画像ＮＴ１の縮小演出が実行されている。具体的には、次タイマ値画像ＮＴ１は、第１タイマ画像ＴＭ１と重なった状態で縮小しながら、第１タイマ画像ＴＭ１の数字部分（カウンタ値部分）に大きさと表示位置が近づく。そして、次タイマ値画像ＮＴ１が、第１タイマ画像ＴＭ１のカウンタ値部分と大きさ、表示位置がほぼ一致すると、図５５（Ｆ）に示すように、第１タイマ画像ＴＭ１のディクリメントが完了する。

【０２０３】
図５５（Ｅ）の第２タイマ画像ＴＭ２は、次タイマ値画像ＮＴ２の縮小演出が終了してディクリメントが完了した状態が示されている。図５５（Ｆ）の第２タイマ画像ＴＭ２では、次の次タイマ値拡大表示演出が実行されている。図５５（Ｇ）の第１タイマ画像ＴＭ１では、次の次の次タイマ値拡大表示演出が実行されている。図５５（Ｇ）の第２タイマ画像ＴＭ２では、次タイマ値画像ＮＴ１の縮小演出を経てディクリメントが完了している。第１タイマ画像ＴＭ１と第２タイマ画像ＴＭ２のディクリメントのタイミングは同じであってもよいし異なっていてもよい。
【０２０４】
上記のように、第１タイマ画像ＴＭ１と第２タイマ画像ＴＭ２のそれぞれにおいて、次タイマ値拡大表示演出、次タイマ値縮小演出、ディクリメント完了演出を繰り返しながらカウントダウンが実行されると、図５５（Ｈ）に示すように、第１タイマ画像ＴＭ１において、タイマ値が０（ゼロ）になるタイマゼロ表示演出がおこなわれる。その後、図５５（Ｉ）に示すように、第１タイマ画像ＴＭ１が表示されていた位置に、当該変動における大当たりの期待度を示唆する第１期待度示唆画像ＥＩ１が表示される。図５５（Ｉ）の第２タイマ画像ＴＭ２では、タイマ値が０（ゼロ）になるタイマゼロ表示演出がおこなわれており、図５５（Ｊ）では、第２タイマ画像ＴＭ２が表示されていた位置に、当該変動における大当たりの期待度を示唆する第２期待度示唆画像ＥＩ２が表示される。第２期待度示唆画像ＥＩ２は、第１期待度示唆画像ＥＩ１よりも、期待度が高いことを示唆する画像となっている。
【０２０５】
［次タイマ値表示演出Ｄ］
図５６は、装飾図柄変動演出Ｄを説明するための図である。次タイマ値表示演出Ｄでは、まず、図５６（Ａ）に示すように、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。次に、図５６（Ｂ）に示すように、第１タイマ画像ＴＭ１が表示される。このとき、変動表示は表示画面７ａから消える。なお、変動表示は表示画面７ａに継続して表示されていてもよい。第１タイマ画像ＴＭ１には、タイマ値（カウント値）を表す２桁の数字画像（デジタル表示画像）が含まれている。第１タイマ画像ＴＭ１には、数字画像以外の枠画像や領域画像、模様画像等が含まれていてもよいし、含まれていなくてもよい。ここでは、第１タイマ画像ＴＭ１は表示された直後からカウントダウンが開始されるが、表示された後、しばらく(例えば、５秒)時間が経過してからカウントダウンが開始されてもよい。ここでは、第１タイマ画像ＴＭ１として「３０」が表示された後、タイマ値がディクリメントされていく。タイマ値のディクリメント速さは、秒よりも速くてもよいし遅くてもよい。ここでは、ディクリメント速さは秒と同じである。すなわち、「３０」は３０秒を意味している。
【０２０６】
第１タイマ画像ＴＭ１のカウントダウンが実行されている最中に、図５４（Ｃ）に示すように、新たに第２タイマ画像ＴＭ２が表示される。第２タイマ画像ＴＭ２は、第１タイマ画像ＴＭ１とは異なる構成を有している。それぞれの構成は後述する。第２タイマ画像ＴＭ２は表示された直後からカウントダウンが開始されるが、表示された後、しばらく(例えば、５秒)時間が経過してからカウントダウンが開始されてもよい。ここでは、第２タイマ画像ＴＭ２として「０８」が表示された後、タイマ値がディクリメントされていく。タイマ値のディクリメント速さは、秒よりも速くてもよいし遅くてもよい。ここでは、ディクリメント速さは秒と同じである。すなわち、「０８」は８秒を意味している。
【０２０７】
図５６（Ｃ）～図５５（Ｇ）に示すように、第１タイマ画像ＴＭ１は、次タイマ値移動表示演出、ディクリメント完了演出、を順に繰り返しながら、カウントダウンが実行される。具体的には、まず、図５６（Ｃ）に示すように、次タイマ値移動表示演出では、第１タイマ画像ＴＭ１である「０５」の上方に次タイマ値画像ＮＴ１である「０４」が表示される。次タイマ値画像ＮＴ１は、第１タイマ画像ＴＭ１が次に表示すべき値を表す画像で

ある。図５６（Ｄ）に示すように、次タイマ値画像ＮＴ１の「０４」は下方に移動して、一部が第１タイマ画像ＴＭ１の「０５」に覆われて見えなくなる。図５６（Ｅ）に示すように、次タイマ値画像ＮＴ１の「０４」が第１タイマ画像ＴＭ１の「０５」の位置まで移動して第１タイマ画像ＴＭ１によって覆われて完全に見えなくなると、第１タイマ画像ＴＭ１の値が１つディクリメントする。図５６（Ｆ）～図５６（Ｇ）に示すように、この手順が繰り返されて、第１タイマ画像ＴＭ１がカウントダウンされる。

【０２０８】

図５６（Ｃ）～図５５（Ｇ）に示すように、第２タイマ画像ＴＭ２は、タイマ値移動演出、ディクリメント完了演出、を順に繰り返しながら、カウントダウンが実行される。具体的には、まず、図５６（Ｃ）に示すように、第２タイマ画像ＴＭ２である「０８」の上方に次タイマ値画像ＮＴ２である「０７」が表示され、第２タイマ画像ＴＭ２の下方に前タイマ値画像ＰＴ２である「０９」が表示される。次タイマ値画像ＮＴ２は、第２タイマ画像ＴＭ２が次に表示すべき値を表す画像である。前タイマ値画像ＰＴ２は、第２タイマ画像ＴＭ２が一つ前に表示した値を表す画像である。第２タイマ画像ＴＭ２の左側には三角形の矢印画像ＹＧが表示されている。図５６（Ｄ）に示すように、次タイマ値画像ＮＴ２の「０７」と、第２タイマ画像ＴＭ２の「０８」と、前タイマ値画像ＰＴ２である「０９」は、弧を描きながら下方に移動する。そして、図５６（Ｅ）に示すように、第２タイマ画像ＴＭ２が表示されていた位置、すなわち、矢印画像ＹＧの右側に次タイマ値画像ＮＴ２の「０７」が位置することで、第２タイマ画像ＴＭ２のディクリメントが完了する。図５６（Ｆ）～図５６（Ｇ）に示すように、この手順が繰り返されて、第２タイマ画像ＴＭ２がカウントダウンされる。第１タイマ画像ＴＭ１と第２タイマ画像ＴＭ２のディクリメントのタイミングは同じであってもよいし異なっていてもよい。

【０２０９】

上記のように、第１タイマ画像ＴＭ１と第２タイマ画像ＴＭ２のそれぞれにおいて、カウントダウンが実行されると、図５６（Ｈ）に示すように、第１タイマ画像ＴＭ１において、タイマ値が０（ゼロ）になるタイマゼロ表示演出がおこなわれる。その後、図５６（Ｉ）に示すように、第１タイマ画像ＴＭ１が表示されていた位置に、当該変動における大当たりの期待度を示唆する第１期待度示唆画像ＥＩ１が表示される。図５６（Ｉ）の第２タイマ画像ＴＭ２では、タイマ値が０（ゼロ）になるタイマゼロ表示演出がおこなわれており、図５６（Ｊ）では、第２タイマ画像ＴＭ２が表示されていた位置に、当該変動における大当たりの期待度を示唆する第２期待度示唆画像ＥＩ２が表示される。第２期待度示唆画像ＥＩ２は、第１期待度示唆画像ＥＩ１よりも、期待度が高いことを示唆する画像となっている。

【０２１０】

［効果例］

以下に、次タイマ値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５３に示すように、表示画面７ａに、タイマ画像ＴＭが表示されている状態で、タイマ画像ＴＭ１が表している第１のタイマ値の次に表示される第２のタイマ値を表す次タイマ画像ＮＴが表示画面７ａに表示される次タイマ値表示演出を実行することができる。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５３～図５５に示すように、次タイマ値表示演出では、第２のタイマ値を表す次タイマ画像ＮＴは、タイマ画像ＴＭ１の少なくとも一分に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３］

上記実施形態の遊技機１では、図５３～図５５に示すように、次タイマ値表示演出では、第２のタイマ値を表す次タイマ画像ＮＴは、透過性を有しており、タイマ画像ＴＭ１が

次タイマ画像ＮＴ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４］

上記実施形態の遊技機１では、図５３～図５５に示すように、次タイマ値表示演出では、第２のタイマ値を表す次タイマ画像ＮＴは、第１のタイマ値を表すタイマ画像ＴＭ１よりも大きい画像として表示された後、第１のタイマ値が表示されている画像領域に収まるように縮小し、第１のタイマ値と置き換わることによって第２のタイマ値がタイマ画像ＴＭ１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、次タイマ値表示演出では、第２のタイマ値を表す次タイマ画像ＮＴは、第２のタイマ値一部分が表示画面７ａからはみ出すような画像として表示される。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５３に示すように、次タイマ値表示演出は、タイマ画像ＴＭ１が表すタイマ値が所定値となった後から開始される。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。

【０２１１】

［変形例］

以下に、次タイマ値表示演出の変形例を示す。

［変形例１］

図５３～図５６の次タイマ値表示演出では、タイマ画像ＴＭはカウントダウンするものとして説明した。しかし、タイマ画像ＴＭはカウントアップしてもよい。また、カウント値は、数字に限定されず、特定の文字、図形、記号等であってもよい。例えば、カウントダウンは、ウサギ、亀、熊、のような画像が順に表示される態様であってもよい。また、ローマ数字であってもよい。

【０２１２】

［変形例２］

図５３～図５６のそれぞれの次タイマ値表示演出を適宜組み合わせてもよい。例えば、図５３のタイマ画像ＴＭを、図５６の第２タイマ画像ＴＭ２と同様の態様にしてもよい。また、図５３～図５６のそれぞれの次タイマ値表示演出は、演出の一部を備えていなくてもよい。例えば、図５３において、期待度示唆画像ＥＩ１を表示しなくてもよい。

［変形例３］

図５３～図５６の次タイマ値表示演出では、タイマ画像ＴＭのタイマ値は最終的にゼロになるものとした。しかし、タイマ画像ＴＭのタイマ値は、ゼロ以外で終了してもよい。例えば、タイマ画像ＴＭのタイマ値がゼロ以外の数字（例えば、２）となった後、第１期待度示唆画像ＥＩ１が表示されてもよい。

【０２１３】

［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を備える遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは、タイマ値を表すタイマ画像であり、

前記表示手段に前記タイマ画像が表示されている状態で、前記タイマ画像が表している第１のタイマ値の次に表示される第２のタイマ値を表す画像が前記表示手段に表示される演出を実行可能な

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、

前記演出では、前記第２のタイマ値を表す画像は、前記タイマ画像の少なくとも一分に重なって表示される
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ａ１－３]
態様Ａ１－２に記載の遊技機であって、
前記演出では、前記第２のタイマ値を表す画像は、透過性を有する画像として表示され、前記タイマ画像が前記第２のタイマ値を表す画像を介して視認可能になる
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ａ１－４]
態様Ａ１－３に記載の遊技機であって、
前記演出では、前記第２のタイマ値を表す画像は、前記第１のタイマ値を表す画像よりも大きい画像として表示された後、前記第１のタイマ値が表示されている画像領域に収まるように縮小し、前記第１のタイマ値と置き換わることによって前記第２のタイマ値が前記タイマ画像となる
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、
前記演出では、前記第２のタイマ値を表す画像は、前記第２のタイマ値の一部分が前記表示手段からはみ出すような画像として表示される
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ａ１－６]
態様Ａ１－５に記載の遊技機であって、
前記演出は、前記タイマ画像が表すタイマ値が所定値となった後から開始される
ことを特徴とする遊技機。

【０２１４】

以下に図５７～図６０を用いてタイマ表示回数示唆演出について説明する。このタイマ表示回数示唆演出は、特別図柄の変動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、タイマ表示回数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演出である。このタイマ表示回数示唆演出は、特別図柄の１回の変動（１回の変動演出）中に行われる。なお、タイマ表示回数示唆演出を特別図柄の複数回の変動（複数の変動演出）中に行うようにしてもよい。

【０２１５】

［タイマ表示回数示唆演出Ａ］

図５７は、タイマ表示回数示唆演出Ａを説明するための図である。

タイマ表示回数示唆演出Ａでは、まず、図５７（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが表示画面７ａの中央付近で変動表示される。また、このタイマ表示回数示唆演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとが表示画面７ａの下方に表示される。

【０２１６】

次に、図５７（Ｂ）に示すように、第１タイマ回数示唆表示演出が実行される。第１タイマ回数示唆表示演出では、タイマ表示領域ＸＡ１とキャラクタＣＲＡとが表示される。タイマ表示領域ＸＡ１は、表示画面７ａの左上方に表示される。タイマ表示領域ＸＡ１には、上方領域においてタイマ回数示唆表示ＸＡ２が表示される。タイマ回数示唆表示ＸＡ２は、今後に出現し得るタイマ表示の回数を示唆（予告）するための表示である。図５７（Ｂ）では、タイマ回数示唆表示ＸＡ２は、「タイマあと２回」と示され、この第１タイマ回数示唆表示演出後に、タイマ表示が後２回は出現することを示唆している。

なお、タイマ回数示唆表示ＸＡ２は、今後に出現し得るタイマ表示の回数を示唆する他、タイマ表示がおこなわれること自体を示唆する機能も有する。

また、タイマ表示領域ＸＡ１は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが変動する変動領域上に配置されている。

【０２１７】

次に、図５７（Ｃ）に示すように、第１タイマ表示演出が実行される。第１タイマ表示演出では、タイマ表示領域ＸＡ１の下方領域において、タイマ表示ＸＡ３が実行される。図５７（Ｃ）では、タイマ表示ＸＡ３の初期タイマ値として７０秒がセットされていることを示されている。この後、タイマ表示ＸＡ３は、カウントダウンしていく。なお、タイマ表示ＸＡ３は、カウントアップするようにしてもよい。

【０２１８】

次に、図５７（Ｄ）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、ボタン表示ＸＡ４と変身したキャラクタＣＲＡとが表示される。このチャンスアップ演出は、タイマ表示ＸＡ３のタイマ値が所定値（ゼロ）になった場合に実行され、ボタン表示ＸＡ４に大当たり期待度が中程度であることを示唆する「ＣＨＡＮＣＥ」という表示がなされている。また、ボタン表示ＸＡ４は、遊技者が演出ボタン６３を押下することを促すための表示であり、遊技者が演出ボタン６３を押下すると、大当たり期待度を示唆する所定のキャラクタが新たに登場したり、大当たり期待度を示唆する文字が新たに表示される。チャンスアップ演出として、擬似連演出、先読み演出、ゾーン演出などを実行するようにしてもよい。

【０２１９】

次に、図５７（Ｅ）に示すように、第２タイマ回数示唆表示演出が実行される。第２タイマ回数示唆表示演出では、タイマ表示領域ＸＡ１の上方領域においてタイマ回数示唆表示ＸＡ２が表示される。タイマ回数示唆表示ＸＡ２は、今後に出現し得るタイマ表示の回数を示唆（予告）するための表示である。図５７（Ｅ）では、タイマ回数示唆表示ＸＡ２は、「タイマあと１回」と示され、この第２タイマ回数示唆表示演出後に、タイマ表示が後１回は出現することを示唆している。

【０２２０】

次に、図５７（Ｆ）に示すように、第２タイマ表示演出が実行される。第２タイマ表示演出では、タイマ表示領域ＸＡ１の下方領域において、タイマ表示ＸＡ３が実行される。図５７（Ｆ）では、タイマ表示ＸＡ３の初期タイマ値として３０秒がセットされていることを示されている。この後、タイマ表示ＸＡ３は、カウントダウンしていく。なお、タイマ表示ＸＡ３は、カウントアップするようにしてもよい。

【０２２１】

次に、図５７（Ｇ）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、ボタン表示ＸＡ４と変身したキャラクタＣＲＡとが表示される。このチャンスアップ演出は、タイマ表示ＸＡ３のタイマ値が所定値（ゼロ）になった場合に実行され、ボタン表示ＸＡ４に大当たり期待度が高いことを示唆する「激アツ」という表示がなされている。また、ボタン表示ＸＡ４は、遊技者が演出ボタン６３を押下することを促すための表示であり、遊技者が演出ボタン６３を押下すると、大当たり期待度を示唆する所定のキャラクタが新たに登場したり、大当たり期待度を示唆する文字が新たに表示される。チャンスアップ演出として、擬似連演出、先読み演出、ゾーン演出などを実行するようにしてもよい。

【０２２２】

［タイマ表示回数示唆演出Ｂ］

図５８は、タイマ表示回数示唆演出Ｂを説明するための図である。

タイマ表示回数示唆演出Ｂでは、まず、図５８（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが表示画面７ａの中央付近で変動表示される。また、このタイマ表示回数示唆演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとが表示画面７ａの下方に表示される。

【０２２３】

次に、図５８（Ｂ）に示すように、第１タイマ回数示唆表示演出が実行される。第１タ

イマ回数示唆表示演出では、タイマ表示領域ＸＡ１とキャラクタＣＲＡとが表示される。タイマ表示領域ＸＡ１は、表示画面７ａの左上方に表示される。タイマ表示領域ＸＡ１には、上方領域においてタイマ回数示唆表示ＸＡ２が表示される。タイマ回数示唆表示ＸＡ２は、今後に出現し得るタイマ表示の回数を示唆（予告）するための表示である。図５８（Ｂ）では、タイマ回数示唆表示ＸＡ２は、「タイマあと２回」と示され、この第１タイマ回数示唆表示演出後に、タイマ表示が後２回は出現することを示唆している。

また、タイマ表示領域ＸＡ１は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが変動する変動領域上に配置されている。

【０２２４】

次に、図５８（Ｃ）に示すように、第１タイマ表示演出が実行される。第１タイマ表示演出では、タイマ表示領域ＸＡ１の上方領域には、タイマ回数示唆表示ＸＡ２が継続して表示され、タイマ表示領域ＸＡ１の下方領域において、タイマ表示ＸＡ３が実行される。この場合、第１タイマ表示演出がおこなわれたので、タイマ回数示唆表示ＸＡ２は、「タイマあと１回」と示され、第１タイマ回数示唆表示演出の時と比較して、タイマ回数の示唆が１減り、タイマ表示が後１回は出現することを示唆している。図５８（Ｃ）では、タイマ表示ＸＡ３の初期タイマ値として７０秒がセットされていることを示されている。この後、タイマ表示ＸＡ３は、カウントダウンしていく。なお、タイマ表示ＸＡ３は、カウントアップするようにしてもよい。

【０２２５】

次に、図５８（Ｄ）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、タイマ表示領域ＸＡ１とボタン表示ＸＡ４と変身したキャラクタＣＲＡとが表示される。タイマ表示領域ＸＡ１には、タイマ回数示唆表示ＸＡ２が継続して表示される。このチャンスアップ演出は、タイマ表示ＸＡ３のタイマ値が所定値（ゼロ）になった場合に実行され、ボタン表示ＸＡ４に大当たり期待度が中程度であることを示唆する「ＣＨＡＮＣＥ」という表示がなされている。また、ボタン表示ＸＡ４は、遊技者が演出ボタン６３を押下することを促すための表示であり、遊技者が演出ボタン６３を押下すると、大当たり期待度を示唆する所定のキャラクタが新たに登場したり、大当たり期待度を示唆する文字が新たに表示される。チャンスアップ演出として、擬似連演出、先読み演出、ゾーン演出などを実行するようにしてもよい。

【０２２６】

次に、図５８（Ｅ）に示すように、第２タイマ回数示唆表示演出が実行される。第２タイマ回数示唆表示演出では、タイマ表示領域ＸＡ１の上方領域においてタイマ回数示唆表示ＸＡ２が表示される。タイマ回数示唆表示ＸＡ２は、今後に出現し得るタイマ表示の回数を示唆（予告）するための表示であり、図５８（Ｅ）では、タイマ回数示唆表示ＸＡ２は、「タイマあと１回」と示され、この第２タイマ回数示唆表示演出後に、タイマ表示が後１回は出現することを示唆している。

【０２２７】

次に、図５８（Ｆ）に示すように、第２タイマ表示演出が実行される。第２タイマ表示演出では、タイマ表示領域ＸＡ１の下方領域において、タイマ表示ＸＡ３が実行される。図５８（Ｆ）では、タイマ表示ＸＡ３の初期タイマ値として３０秒がセットされていることを示されている。この後、タイマ表示ＸＡ３は、カウントダウンしていく。なお、タイマ表示ＸＡ３は、カウントアップするようにしてもよい。

【０２２８】

次に、図５８（Ｇ）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、ボタン表示ＸＡ４と変身したキャラクタＣＲＡとが表示される。このチャンスアップ演出は、タイマ表示ＸＡ３のタイマ値が所定値（ゼロ）になった場合に実行され、ボタン表示ＸＡ４に大当たり期待度が高いことを示唆する「激アツ」という表示がなされている。また、ボタン表示ＸＡ４は、遊技者が演出ボタン６３を押下することを促すための表示であり、遊技者が演出ボタン６３を押下すると、大当たり期待度を示唆する所定のキャラクタが新たに登場したり、大当たり期待度を示唆する文字が新たに表示される

。チャンスアップ演出として、擬似連演出、先読み演出、ゾーン演出などを実行するようにしてもよい。

【０２２９】

［タイマ表示回数示唆演出Ｃ］

図５９は、タイマ表示回数示唆演出Ｃを説明するための図である。

タイマ表示回数示唆演出Ｃでは、まず、図５９（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが表示画面７ａの中央付近で変動表示される。また、このタイマ表示回数示唆演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとが表示画面７ａの下方に表示される。

【０２３０】

次に、図５９（Ｂ）に示すように、第１タイマ回数示唆表示演出が実行される。第１タイマ回数示唆表示演出では、タイマ表示領域ＸＡ１とキャラクタＣＲＡとが表示される。タイマ表示領域ＸＡ１は、表示画面７ａの左上方に表示される。タイマ表示領域ＸＡ１には、上方領域においてタイマ回数示唆表示ＸＡ２が表示される。タイマ回数示唆表示ＸＡ２は、今後に出現し得るタイマ表示の回数を示唆（予告）するための表示である。図５９（Ｂ）では、タイマ回数示唆表示ＸＡ２は、「タイマあと２回」と示され、この第１タイマ回数示唆表示演出後に、タイマ表示が後２回は出現することを示唆している。

また、タイマ表示領域ＸＡ１は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが変動する変動領域上に配置されている。

【０２３１】

次に、図５９（Ｃ）に示すように、タイマ待機演出が実行される。タイマ待機演出では、タイマ表示領域ＸＡ１の下方領域において、タイマ待機示唆表示ＸＡ５が表示される。タイマ回数示唆表示ＸＡ２は継続して表示される。タイマ待機示唆表示ＸＡ５は、「ＸＸ秒待機中」と示され、タイマ表示が待機中であり、これから始まることを示唆している。この場合、タイマ待機示唆表示ＸＡ５の「Ｘ」の数は、タイマ表示の初期値の桁数と同じである。例えば、タイマ表示の初期値が１～９の整数であるならば、タイマ待機示唆表示ＸＡ５の「Ｘ」の数は１つとして、「Ｘ秒待機中」と表示し、タイマ表示の初期値が１００以上の整数であるならば、タイマ待機示唆表示ＸＡ５の「Ｘ」の数は３つとして、「ＸＸＸ秒待機中」と表示するようにしてもよい。また、「Ｘ」に限らず、他のアルファベットでもよいし、「○」、「□」、「△」、「？」、「！」などの記号でもよい。

【０２３２】

次に、図５９（Ｄ）に示すように、第１タイマ表示演出が実行される。第１タイマ表示演出では、タイマ表示領域ＸＡ１の上方領域には、タイマ回数示唆表示ＸＡ２が継続して表示され、タイマ表示領域ＸＡ１の下方領域において、タイマ表示ＸＡ３が実行される。この場合、第１タイマ表示演出がおこなわれたので、タイマ回数示唆表示ＸＡ２は、「タイマあと１回」と示され、第１タイマ回数示唆表示演出の時と比較して、タイマ回数の示唆が１減り、タイマ表示が後１回は出現することを示唆している。図５９（Ｄ）では、タイマ表示ＸＡ３の初期タイマ値として７０秒がセットされていることを示されている。この後、タイマ表示ＸＡ３は、カウントダウンしていく。なお、タイマ表示ＸＡ３は、カウントアップするようにしてもよい。

【０２３３】

次に、図５９（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、タイマ表示領域ＸＡ１とボタン表示ＸＡ４と変身したキャラクタＣＲＡとが表示される。タイマ表示領域ＸＡ１には、タイマ回数示唆表示ＸＡ２が継続して表示される。このチャンスアップ演出は、タイマ表示ＸＡ３のタイマ値が所定値（ゼロ）になった場合に実行され、ボタン表示ＸＡ４に大当たり期待度が中程度であることを示唆する「ＣＨＡＮＣＥ」という表示がなされている。また、ボタン表示ＸＡ４は、遊技者が演出ボタン６３を押下することを促すための表示であり、遊技者が演出ボタン６３を押下すると、大当たり期待度を示唆する所定のキャラクタが新たに登場したり、大当たり期待度を示唆する文字が新たに表示される。チャンスアップ演出として、擬似連演出、先読み演出、

ゾーン演出などを実行するようにしてもよい。

【０２３４】

次に、図５９（Ｆ）に示すように、第２タイマ回数示唆表示演出が実行される。第２タイマ回数示唆表示演出では、タイマ表示領域ＸＡ１の上方領域においてタイマ回数示唆表示ＸＡ２が表示される。タイマ回数示唆表示ＸＡ２は、今後に出現し得るタイマ表示の回数を示唆（予告）するための表示であり、図５９（Ｆ）では、タイマ回数示唆表示ＸＡ２は、「タイマあと１回」と示され、この第２タイマ回数示唆表示演出後に、タイマ表示が後１回は出現することを示唆している。

【０２３５】

次に、図５９（Ｇ）に示すように、第２タイマ表示演出が実行される。第２タイマ表示演出では、タイマ表示領域ＸＡ１の下方領域において、タイマ表示ＸＡ３が実行される。図５９（Ｆ）では、タイマ表示ＸＡ３の初期タイマ値として３０秒がセットされていることを示されている。この後、タイマ表示ＸＡ３は、カウントダウンしていく。なお、タイマ表示ＸＡ３は、カウントアップするようにしてもよい。

【０２３６】

次に、図５９（Ｈ）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、ボタン表示ＸＡ４と変身したキャラクタＣＲＡとが表示される。このチャンスアップ演出は、タイマ表示ＸＡ３のタイマ値が所定値（ゼロ）になった場合に実行され、ボタン表示ＸＡ４に大当たり期待度が高いことを示唆する「激アツ」という表示がなされている。また、ボタン表示ＸＡ４は、遊技者が演出ボタン６３を押下することを促すための表示であり、遊技者が演出ボタン６３を押下すると、大当たり期待度を示唆する所定のキャラクタが新たに登場したり、大当たり期待度を示唆する文字が新たに表示される。チャンスアップ演出として、擬似連演出、先読み演出、ゾーン演出などを実行するようにしてもよい。

【０２３７】

［タイマ表示回数示唆演出Ｄ］

図６０は、タイマ表示回数示唆演出Ｄを説明するための図である。

タイマ表示回数示唆演出Ｄでは、まず、図６０（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが表示画面７ａの中央付近で変動表示される。また、このタイマ表示回数示唆演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとが表示画面７ａの下方に表示される。

【０２３８】

次に、図６０（Ｂ）に示すように、第１タイマ回数示唆表示演出が実行される。第１タイマ回数示唆表示演出では、タイマ表示領域ＸＡ１とキャラクタＣＲＡとが表示される。タイマ表示領域ＸＡ１は、表示画面７ａの左上方に表示される。タイマ表示領域ＸＡ１には、上方領域においてタイマ回数示唆表示ＸＡ２が表示される。タイマ回数示唆表示ＸＡ２は、今後に出現し得るタイマ表示の回数を示唆（予告）するための表示である。図６０（Ｂ）では、タイマ回数示唆表示ＸＡ２は、「タイマあと２回」と示され、この第１タイマ回数示唆表示演出後に、タイマ表示が後２回は出現することを示唆している。

また、タイマ表示領域ＸＡ１は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが変動する変動領域上に配置されている。

【０２３９】

次に、図６０（Ｃ）に示すように、タイマ待機演出が実行される。タイマ待機演出では、タイマ表示領域ＸＡ１の下方領域において、タイマ待機示唆表示ＸＡ５が表示される。タイマ回数示唆表示ＸＡ２は継続して表示される。タイマ待機示唆表示ＸＡ５は、「ＸＸ秒待機中」と示され、タイマ表示が待機中であり、これから始まることを示唆している。この場合、タイマ待機示唆表示ＸＡ５の「Ｘ」の数は、タイマ表示の初期値の桁数と同じである。例えば、タイマ表示の初期値が１～９の整数であるならば、タイマ待機示唆表示ＸＡ５の「Ｘ」の数は１つとして、「Ｘ秒待機中」と表示し、タイマ表示の初期値が１００以上の整数であるならば、タイマ待機示唆表示ＸＡ５の「Ｘ」の数は３つとして、「Ｘ

ＸＸ秒待機中」と表示するようにしてもよい。また、「Ｘ」に限らず、他のアルファベットでもよいし、「○」、「□」、「△」、「？」、「！」などの記号でもよい。

【０２４０】

次に、図６０（Ｄ）に示すように、第１タイマ表示演出が実行される。第１タイマ表示演出では、タイマ表示領域ＸＡ１の上方領域には、タイマ回数示唆表示ＸＡ２が継続して表示され、タイマ表示領域ＸＡ１の下方領域において、タイマ表示ＸＡ３が実行される。この場合、第１タイマ表示演出がおこなわれたので、タイマ回数示唆表示ＸＡ２は、「タイマあと１回」と示され、第１タイマ回数示唆表示演出の時と比較して、タイマ回数の示唆が１減り、タイマ表示が後１回は出現することを示唆している。図６０（Ｄ）では、タイマ表示ＸＡ３の初期タイマ値として７０秒がセットされていることを示されている。この後、タイマ表示ＸＡ３は、カウントダウンしていく。なお、タイマ表示ＸＡ３は、カウントアップするようにしてもよい。

【０２４１】

また、この第１タイマ表示演出中には、第２可動役物１５が展開ポジションまで移動する役物演出がおこなわれる。この役物演出では、第２可動役物１５は、遊技者から見て、タイマ表示領域ＸＡ１（タイマ回数示唆表示ＸＡ２およびタイマ表示ＸＡ３）、および、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの少なくとも一部を覆う。

【０２４２】

次に、図６０（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、タイマ表示領域ＸＡ１とボタン表示ＸＡ４と変身したキャラクタＣＲＡとが表示される。タイマ表示領域ＸＡ１には、タイマ回数示唆表示ＸＡ２が継続して表示される。このチャンスアップ演出は、タイマ表示ＸＡ３のタイマ値が所定値（ゼロ）になった場合に実行され、ボタン表示ＸＡ４に大当たり期待度が中程度であることを示唆する「ＣＨＡＮＣＥ」という表示がなされている。また、ボタン表示ＸＡ４は、遊技者が演出ボタン６３を押下することを促すための表示であり、遊技者が演出ボタン６３を押下すると、大当たり期待度を示唆する所定のキャラクタが新たに登場したり、大当たり期待度を示唆する文字が新たに表示される。チャンスアップ演出として、擬似連演出、先読み演出、ゾーン演出などを実行するようにしてもよい。

【０２４３】

次に、図６０（Ｆ）に示すように、第２タイマ回数示唆表示演出が実行される。第２タイマ回数示唆表示演出では、タイマ表示領域ＸＡ１の上方領域においてタイマ回数示唆表示ＸＡ２が表示される。タイマ回数示唆表示ＸＡ２は、今後に出現し得るタイマ表示の回数を示唆（予告）するための表示であり、図６０（Ｆ）では、タイマ回数示唆表示ＸＡ２は、「タイマあと１回」と示され、この第２タイマ回数示唆表示演出後に、タイマ表示が後１回は出現することを示唆している。

【０２４４】

次に、図６０（Ｇ）に示すように、第２タイマ表示演出が実行される。第２タイマ表示演出では、タイマ表示領域ＸＡ１の下方領域において、タイマ表示ＸＡ３が実行される。図６０（Ｆ）では、タイマ表示ＸＡ３の初期タイマ値として３０秒がセットされていることを示されている。この後、タイマ表示ＸＡ３は、カウントダウンしていく。なお、タイマ表示ＸＡ３は、カウントアップするようにしてもよい。

【０２４５】

次に、図６０（Ｈ）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、ボタン表示ＸＡ４と変身したキャラクタＣＲＡとが表示される。このチャンスアップ演出は、タイマ表示ＸＡ３のタイマ値が所定値（ゼロ）になった場合に実行され、ボタン表示ＸＡ４に大当たり期待度が高いことを示唆する「激アツ」という表示がなされている。また、ボタン表示ＸＡ４は、遊技者が演出ボタン６３を押下することを促すための表示であり、遊技者が演出ボタン６３を押下すると、大当たり期待度を示唆する所定のキャラクタが新たに登場したり、大当たり期待度を示唆する文字が新たに表示される。チャンスアップ演出として、擬似連演出、先読み演出、ゾーン演出などを実行するよう

にしてもよい。
【０２４６】
なお、上記タイマ表示回数示唆演出Ａ～Ｄでは、他の演出（他のタイマ表示回数示唆演出など）を組み入れて、一つの演出としてもよい。
【０２４７】
［効果例］
以下に、タイマ表示回数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のタイマ表示回数示唆演出Ａ～Ｄでは、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを変動させているときに、タイマ回数示唆表示ＸＡ２がおこなわれ、タイマ回数示唆表示ＸＡ２がおこなわれた後に、タイマ表示ＸＡ３がおこなわれる。この構成によれば、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動中にタイマ回数示唆表示ＸＡ２がおこなわれるので、遊技者は、どのような場面でタイマ表示がでるのかを楽しみに演出を見守ることができ、タイマ回数示唆表示ＸＡ２がおこなわれた後に、タイマ表示ＸＡ３がおこなわれるので、タイマ表示ＸＡ３が表示されたときには、タイマ表示の残り回数を気にしつつ、今後の展開への期待を付与することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。
【０２４８】
［効果２］
上記タイマ表示回数示唆演出Ａ～Ｄでは、タイマ表示ＸＡ３は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが変動表示する変動表示領域に表示される。この構成によれば、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動よりもタイマ表示ＸＡ３の方に注目させることができ、遊技者に今後の展開への期待感を抱かせることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。
【０２４９】
［効果３］
上記タイマ表示回数示唆演出Ａ～Ｄでは、タイマ回数示唆表示ＸＡ２は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが変動表示する変動表示領域に表示される。この構成によれば、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動よりもタイマ回数示唆表示ＸＡ２の方に注目させることができ、遊技者に今後の展開への期待感を抱かせることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。
【０２５０】
［効果４］
上記タイマ表示回数示唆演出Ａ～Ｄでは、第１タイマ回数示唆表示演出において、タイマ回数示唆表示ＸＡ２が示唆するタイマ表示がおこなわれる回数は、２以上である。この構成によれば、タイマ回数示唆表示ＸＡ２が出現すれば、複数回のタイマ表示がおこなわれることになるので、遊技者に対して、タイマ回数示唆表示ＸＡ２に対して注目度を高めることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。
【０２５１】
［効果５］
上記タイマ表示回数示唆演出Ａ～Ｄでは、第１タイマ回数示唆表示演出の後、第１タイマ表示演出がおこわれ、その後、第２タイマ回数示唆表示演出がおこなわれ、当該第２タイマ回数示唆表示演出では、タイマ回数示唆表示ＸＡ２が、第１タイマ回数示唆表示演出のときのタイマ回数示唆表示ＸＡ２よりも１小さい回数のタイマ表示がおこなわれることを示唆する。すなわち、第２タイマ回数示唆表示演出では、タイマ回数示唆表示ＸＡ２が表す「今後タイマ表示がおこなわれる回数」は「１」であり、第１タイマ回数示唆表示演出では、タイマ回数示唆表示ＸＡ２が表す「今後タイマ表示がおこなわれる回数」は「２」となっている。この構成によれば、タイマ表示がおこなわれる度に、タイマ回数示唆表示ＸＡ２が表す「今後タイマ表示がおこなわれる回数」は、１減算されるので、タイマ回数示唆表示ＸＡ２における「今後タイマ表示がおこなわれる回数」を正確に示すことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。
【０２５２】

［効果６］
上記タイマ表示回数示唆演出Ｂ～Ｄでは、第１タイマ表示演出において、タイマ回数示唆表示ＸＡ２は、タイマ表示ＸＡ３の表示中に継続して表示される。この構成によれば、タイマ表示ＸＡ３と共に、タイマ回数示唆表示ＸＡ２が表示されるので、タイマ表示ＸＡ３のタイマ演出を楽しみつつ、タイマ回数示唆表示ＸＡ２によって、次のタイマ演出の出現に大きな期待感を付与することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。
【０２５３】
［変形例］
以下に、タイマ表示回数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のタイマ表示回数示唆演出では、
［変形例１］
上記実施形態の遊技機１のタイマ表示回数示唆表示演出Ａ～Ｄでは、第１タイマ回数示唆表示演出において、タイマ回数示唆表示ＸＡ２が示唆する回数は、「２」となっているが、これに限られず、タイマ回数示唆表示ＸＡ２が示唆する回数を３以上または１としてもよい。タイマ表示回数演出では、タイマ回数示唆表示ＸＡ２が示唆する回数分のタイマ表示が実行される。例えば、タイマ回数示唆表示ＸＡ２が示唆する回数が「３」の場合には、その後、タイマ表示が３回実行される。
【０２５４】
［変形例２］
上記タイマ表示回数示唆表示演出Ｄにおいて、タイマ表示演出で第２可動役物１５がタイマ表示領域ＸＡ１を覆うように可動させるようにしているが、タイマ待機中演出においても、タイマ待機中のタイマ表示領域ＸＡ１を覆うように可動してもよい。
【０２５５】
［変形例３］
上記タイマ表示回数示唆表示演出Ａ～Ｄにおいて、タイマ回数示唆表示ＸＡ２とタイマ表示ＸＡ３とはタイマ表示領域ＸＡ１に表示され、タイマ回数示唆表示ＸＡ２とタイマ表示ＸＡ３とは隣接して表示されるが、これに限られず、タイマ回数示唆表示ＸＡ２とタイマ表示ＸＡ３とを乖離させて表示してもよい。
【０２５６】
［変形例４］
上記タイマ表示回数示唆表示演出Ａ～Ｄにおいて、タイマ表示ＸＡ３のタイマ値が所定値（ゼロ）になると、チャンスアップ演出をおこなうようにしていたが、こりに限られず、チャンスアップ演出の代わりに所定の演出をおこなうようにしてもよい。所定の演出としては、擬似連演出、先読み演出、ゾーン演出、リーチ演出、スーパーリーチ演出、ミニゲーム演出、ミッション演出などがあげられる。
【０２５７】
［変形例５］
上記タイマ表示回数示唆表示演出Ａ～Ｄにおいて、タイマ回数示唆表示ＸＡ２およびタイマ表示ＸＡ３は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動領域上に表示されていたが、これに限られず、タイマ回数示唆表示ＸＡ２および／またはタイマ表示ＸＡ３は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動領域とは異なる領域に表示されてもよい。
【０２５８】
［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ＸＡ－１］
複数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、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、タイマ表示をおこなう演出であり、
前記第３の表示演出は、前記タイマ表示が所定回数おこなわれることを示唆するタイマ回数示唆表示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の表示演出がおこなわれ、前記第１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、前記第３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る、
ことを特徴とする遊技機。

【０２５９】

［態様ＸＡ－２］
態様ＸＡ－１に記載の遊技機であって、
前記組み合わせ演出において、前記第２の表示演出は、前記装飾図柄が表示される装飾図柄表示領域に表示される、
ことを特徴とする遊技機。

【０２６０】

［態様ＸＡ－３］
態様ＸＡ－１または態様ＸＡ－２に記載の遊技機であって、
前記組み合わせ演出において、前記第３の表示演出は、前記装飾図柄が表示される装飾図柄表示領域に表示される、
ことを特徴とする遊技機。

【０２６１】

［態様ＸＡ－４］
態様ＸＡ－１ないし態様ＸＡ－３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第３の表示演出において前記タイマ表示がおこなわれる所定回数は、２以上である、
ことを特徴とする遊技機。

【０２６２】

［態様ＸＡ－５］
態様ＸＡ－４に記載の遊技機であって、
前記組み合わせ演出において、前記第３の表示演出がおこなわれた後、前記第２の表示演出がおこなわれた場合には、再度、前記第３の表示演出がおこなわれ、当該第３の表示演出における前記タイマ回数示唆表示は、前記所定回数よりも１小さい回数の前記タイマ表示がおこなわれることを示唆する、
ことを特徴とする遊技機。

【０２６３】

［態様ＸＡ－６］
態様ＸＡ－１ないし態様ＸＡ－５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において、前記第３の表示演出における前記タイマ回数示唆表示は、前記第２の表示演出中に継続して表示される、
ことを特徴とする遊技機。

【０２６４】

以下に図６１～図６４を用いてタイマカウント演出について説明する。このタイマカウント演出は、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に係わって実行され得る演出であって、例えば、特別図

柄の変動表示の開始時、装飾図柄の変動演出の開始時、装飾図柄の変動演出中、リーチ演出（スーパーリーチ演出）中）などに実行される。より詳しくは、このタイマカウント演出は、タイマ画像を用いてタイマ値をカウントする表示と、タイマ値が所定時間カウントされる毎に、可動体を所定態様に可動制御する、または、特定画像を所定の態様に変化することで、タイマ値が所定時間カウントされたことを示唆する演出である。

【０２６５】

[タイマカウント演出Ａ]

図６１は、タイマカウント演出Ａを説明するための図である。

タイマカウント演出Ａでは、まず、図６１（Ａ）に示すように、リーチ演出が実行される。画像表示装置７の表示画面７ａでは、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄の変動演出が実行され、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。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。なお、図６１（Ａ）のリーチ演出では、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒがリーチ図柄配列で停止し、装飾図柄８Ｃは変動中（下方にスクロール中）であることを示している。本例では、このリーチ図柄配列は「７↓７」が示され、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方に「リーチ！」という文字が表示されている。また、このリーチ演出では、表示画面７ａの四隅に、右上第１可動役物１４ａ、右下第１可動役物１４ｂ、左下第１可動役物１４ｃ、左上第１可動役物１４ｄで構成される第１可動役物１４が、それぞれホームホジション（原点）に位置している状態が示されている（図１参照）。

【０２６６】

次に、図６１（Ｂ）に示すように、表示画面７ａではタイマ表示演出が実行される。このタイマ表示演出は、図６１（Ａ）に示したリーチ演出中に、タイマ画像ＴＭが、表示画面７ａの左中央のタイマ画像表示領域ＴＭＨ内に表示される。タイマ画像表示領域ＴＭＨは、表示画面７ａで表示中の演出画面（バトル演出の表示画面）の一部が破れ（割れ）、その破れた領域から見える、表示画面７ａで表示中の演出画面の奥側（後側）に形成される。タイマ画像ＴＭは、タイマ値がカウントダウンしていくカウントダウン方式で表示される。図６１（Ｂ）に示すタイマ画像ＴＭでは、タイマ初期値としての５０秒を示す「あと５０秒」という文字と数字が、文字より数字が拡大されて表示されている。また、このタイマ表示演出では、図６１（Ａ）に示したリーチ演出の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが消去され、表示画面７ａでは、遊技者側の味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとがバトルする画像が表示される、バトル演出が実行される。なお、このタイマ表示演出では、右上第１可動役物１４ａ、右下第１可動役物１４ｂ、左下第１可動役物１４ｃ、左上第１可動役物１４ｄは、図６１（Ａ）に示したリーチ演出と同様、それぞれホームホジション（原点）に待機している。

【０２６７】

次に、図６１（Ｃ）に示すように、表示画面７ａではカウント示唆右上役物演出が実行される。このカウント示唆右上役物演出では、図６１（Ｂ）に示したタイマ表示演出で、タイマ画像ＴＭにタイマ初期値としての５０秒が表示されてから２秒が経過（カウントダウン）し、タイマ値が４８秒になった状態を示している。しかして、タイマ値が４８秒になったとき、ホームホジションに位置していた第１可動役物１４のうち、右上第１可動役物１４ａのみが可動し、表示画面７ａ上を第１進出位置まで進出する。つまり、右上第１可動役物１４ａは、図６１（Ｂ）に示すタイマ表示演出のタイマ値から２秒カウントダウンされたとき可動する。なお、右上第１可動役物１４ａは、第１進出位置まで進出した後、即座にホームホジションまで退避する。また、このカウント示唆右上役物演出では、引き続き表示画面７ａでバトル演出が実行されている。

【０２６８】

次に、図６１（Ｄ）に示すように、表示画面７ａではカウント示唆右下役物演出が実行される。このカウント示唆右下役物演出では、図６１（Ｃ）に示したカウント示唆右上役

物演出で、タイマ画像ＴＭに４８秒が表示されてから２秒が経過（カウントダウン）し、タイマ値が４６秒になった状態を示している。しかして、タイマ値が４６秒になったとき、ホームホジションに位置していた第１可動役物１４のうち、右下第１可動役物１４ｂのみが可動し、表示画面７ａ上を第２進出位置まで進出する。つまり、右下第１可動役物１４ｂは、図６１（Ｃ）に示すカウント示唆右上役物演出のタイマ値から２秒カウントダウンされたとき可動する。ここで、右下第１可動役物１４ｂの変動幅は、図６１（Ｃ）に示す右上第１可動役物１４ａの変動幅よりも大きくなっている。すなわち、ホームホジションから第２進出位置までの距離は、ホームホジションから第１進出位置までの距離よりも大きくなっている。なお、右下第１可動役物１４ｂは、第２進出位置まで進出した後、即座にホームホジションまで退避する。また、このカウント示唆右下役物演出では、引き続き表示画面７ａでバトル演出が実行されている。

【０２６９】

次に、図６１（Ｅ）に示すように、表示画面７ａではカウント示唆左下役物演出が実行される。このカウント示唆左下役物演出では、図６１（Ｄ）に示したカウント示唆右下役物演出で、タイマ画像ＴＭに４６秒が表示されてから２秒が経過（カウントダウン）し、タイマ値が４４秒になった状態を示している。しかして、タイマ値が４４秒になったとき、ホームホジションに位置していた第１可動役物１４のうち、左下第１可動役物１４ｃのみが可動し、表示画面７ａ上を第３進出位置まで進出する。つまり、左下第１可動役物１４ｃは、図６１（Ｄ）に示すカウント示唆右下役物演出のタイマ値から２秒カウントダウンされたとき可動する。ここで、左下第１可動役物１４ｃの変動幅は、図６１（Ｄ）に示す右下第１可動役物１４ｂの変動幅よりも大きくなっている。すなわち、ホームホジションから第３進出位置までの距離は、ホームホジションから第１、第２進出位置までの距離よりも大きくなっている。左下第１可動役物１４ｃは、第３進出位置に位置する状態では、タイマ画像表示領域ＴＭＨやタイマ画像ＴＭの一部を視認可能に覆っている。つまり、第１可動役物１４は、タイマ画像表示領域ＴＭＨおよびタイマ画像ＴＭを視認可能に変動する。なお、左下第１可動役物１４ｃは、第３進出位置まで進出した後、即座にホームホジションまで退避する。また、このカウント示唆左下役物演出では、引き続き表示画面７ａでバトル演出が実行されている。

【０２７０】

次に、図６１（Ｆ）に示すように、表示画面７ａではカウント示唆左上役物演出が実行される。このカウント示唆左上役物演出では、図６１（Ｅ）に示したカウント示唆左下役物演出で、タイマ画像ＴＭに４４秒が表示されてから２秒が経過（カウントダウン）し、タイマ値が４２秒になった状態を示している。しかして、タイマ値が４２秒になったとき、ホームホジションに位置していた第１可動役物１４のうち、左上第１可動役物１４ｄのみが可動し、表示画面７ａ上を第４進出位置まで進出する。つまり、左上第１可動役物１４ｄは、図６１（Ｅ）に示すカウント示唆左下役物演出のタイマ値から２秒カウントダウンされたとき可動する。ここで、左上第１可動役物１４ｄの変動幅は、図６１（Ｅ）に示す左下第１可動役物１４ｃの変動幅よりも大きくなっている。すなわち、ホームホジションから第４進出位置までの距離は、ホームホジションから第１、第２、第３進出位置までの距離よりも大きくなっている。左上第１可動役物１４ｄは、第４進出位置に位置する状態では、タイマ画像表示領域ＴＭＨやタイマ画像ＴＭの一部を視認可能に覆っている。つまり、第１可動役物１４は、タイマ画像表示領域ＴＭＨおよびタイマ画像ＴＭを視認可能に変動する。なお、左上第１可動役物１４ｄは、第４進出位置まで進出した後、即座にホームホジションまで退避する。また、このカウント示唆左下役物演出では、引き続き表示画面７ａでバトル演出が実行されている。

【０２７１】

次に、図６１（Ｇ）に示すように、表示画面７ａではカウント示唆全役物演出が実行される。このカウント示唆全役物演出では、図６１（Ｆ）に示したカウント示唆左上役物演出で、タイマ画像ＴＭに４２秒が表示されてから２秒が経過（カウントダウン）し、タイマ値が４０秒になった状態を示している。しかして、タイマ値が４０秒になったとき、ホ

ームホジションに位置していた第１可動役物１４は、全てが可動し、表示画面７ａ上を第４進出位置まで進出する。つまり、右上第１可動役物１４ａ、右下第１可動役物１４ｂ、左下第１可動役物１４ｃ、左上第１可動役物１４ｄは、図６１（Ｆ）に示すカウント示唆左上役物演出のタイマ値から２秒カウントダウンされたとき可動する。すなわち、図６１（Ｂ）に示したタイマ表示演出で、タイマ画像ＴＭにタイマ初期値としての５０秒が表示されてから１０秒が経過（カウントダウン）すると、第１可動役物１４全てが可動する。なお、第１可動役物１４全ては、第４進出位置まで進出した後、即座にホームホジションまで退避する。また、このカウント示唆全役物演出では、引き続き表示画面７ａでバトル演出が実行されている。

【０２７２】

このように、図６１に示すタイマカウント演出Ａでは、タイマ値が所定時間カウントされる毎に（本例ではタイマ値が２秒カウントされる毎に）、可動体としての第１可動役物１４が所定態様に可動制御されるようになっている。つまり、例えばタイマが表示されたときのタイマ値から、あるいは、起点となるタイマ値から２秒カウントされる毎に、右上第１可動役物１４ａ、右下第１可動役物１４ｂ、左下第１可動役物１４ｃ、左上第１可動役物１４ｄが順次（時計回り）可動し、タイマ値が所定時間（２秒）カウントされたことを示唆するようになっている。しかも、第１可動役物１４のそれぞれは、第１進出位置から第４進出位置までの４段階に進出可能になっており、右上第１可動役物１４ａは第１進出位に、右下第１可動役物１４ｂは第２進出位に、左下第１可動役物１４ｃは第３進出位に、左上第１可動役物１４ｄは第４進出位に、表示画面７ａ上を変動幅が相違するように変動するようになっている。これにより、タイマが表示されたときのタイマ値から、あるいは、起点となるタイマ値から所定時間（２、４、６、８秒）カウントされたことも、可動する役物とその変動幅の両者により示唆することが可能になっている。さらに、タイマが表示されたときのタイマ値から、あるいは、起点となるタイマ値から１０秒カウントされる毎に、第１可動役物１４は、全てが可動し、表示画面７ａ上を第４進出位置まで進出するようになっている。これにより、タイマが表示されたときのタイマ値から、あるいは、起点となるタイマ値から区切りのいい所定時間（１０秒）カウントされたことも、可動役物の数とその変動幅の両者により示唆することが可能になっている。

【０２７３】

[タイマカウント演出Ｂ]

図６２は、タイマカウント演出Ｂを説明するための図である。

タイマカウント演出Ｂでは、まず、図示は省略するが、図６１（Ａ）に示したように、リーチ演出が実行される。画像表示装置７の表示画面７ａでは、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄の変動演出が実行され、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。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。リーチ演出では、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒがリーチ図柄配列で停止し、装飾図柄８Ｃは変動中（スクロール中）の状態になる。また、このリーチ演出では、表示画面７ａの四隅に、右上第１可動役物１４ａ、右下第１可動役物１４ｂ、左下第１可動役物１４ｃ、左上第１可動役物１４ｄで構成される第１可動役物１４が、それぞれホームホジション（原点）に位置している（図１参照）。

【０２７４】

次に、図６２（Ａ）に示すように、表示画面７ａではタイマ表示演出が実行される。このタイマ表示演出は、リーチ演出中に、タイマ画像ＴＭが、表示画面７ａの左中央のタイマ画像表示領域ＴＭＨ内に表示される。タイマ画像表示領域ＴＭＨは、表示画面７ａで表示中の演出画面（バトル演出の表示画面）の一部が破れ（割れ）、その破れた領域から見える、表示画面７ａで表示中の演出画面の奥側（後側）に形成される。タイマ画像ＴＭは、タイマ値がカウントダウンしていくカウントダウン方式で表示される。図６２（Ａ）に示すタイマ画像ＴＭでは、タイマ初期値としての５０秒を示す「あと５０秒」という文字

と数字が、文字より数字が拡大されて表示されている。また、このタイマ表示演出では、リーチ演出の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが消去され、表示画面７ａでは、遊技者側の味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとがバトルする画像が表示される、バトル演出が実行される。なお、このタイマ表示演出では、右上第１可動役物１４ａ、右下第１可動役物１４ｂ、左下第１可動役物１４ｃ、左上第１可動役物１４ｄは、リーチ演出と同様、それぞれホームホジション（原点）に待機している。

【０２７５】

次に、図６２（Ｂ）に示すように、表示画面７ａではカウント示唆右上左下役物演出が実行される。このカウント示唆右上左下役物演出では、図６２（Ａ）に示したタイマ表示演出で、タイマ画像ＴＭにタイマ初期値としての５０秒が表示されてから２秒が経過（カウントダウン）し、タイマ値が４８秒になった状態を示している。しかして、タイマ値が４８秒になったとき、ホームホジションに位置していた第１可動役物１４のうち、表示画面７ａの対角状に配置された右上第１可動役物１４ａと左下第１可動役物１４ｃが可動し、表示画面７ａ上をそれぞれ第１進出位置まで進出する。つまり、右上第１可動役物１４ａと左下第１可動役物１４ｃは、図６２（Ａ）に示すタイマ表示演出のタイマ値から２秒カウントダウンされたとき、対となって可動する。なお、右上第１可動役物１４ａと左下第１可動役物１４ｃは、第１進出位置まで進出した後、即座にホームホジションまで退避する。また、このカウント示唆右上左下役物演出では、引き続き表示画面７ａでバトル演出が実行されている。

【０２７６】

次に、図６２（Ｃ）に示すように、表示画面７ａではカウント示唆右下左上役物演出が実行される。このカウント示唆右下左上役物演出では、図６２（Ｂ）に示したカウント示唆右上左下役物演出で、タイマ画像ＴＭに４８秒が表示されてから２秒が経過（カウントダウン）し、タイマ値が４６秒になった状態を示している。しかして、タイマ値が４６秒になったとき、ホームホジションに位置していた第１可動役物１４のうち、表示画面７ａの対角状に配置された右下第１可動役物１４ｂと左上第１可動役物１４ｄが可動し、表示画面７ａ上をそれぞれ第２進出位置まで進出する。つまり、右下第１可動役物１４ｂと左上第１可動役物１４ｄは、図６２（Ｂ）に示すカウント示唆右上左下役物演出のタイマ値から２秒カウントダウンされたとき、対となって可動する。ここで、右下第１可動役物１４ｂと左上第１可動役物１４ｄの変動幅は、図６２（Ｂ）に示す右上第１可動役物１４ａと左下第１可動役物１４ｃの変動幅よりも大きくなっている。すなわち、ホームホジションから第２進出位置までの距離は、ホームホジションから第１進出位置までの距離よりも大きくなっている。なお、右下第１可動役物１４ｂと左上第１可動役物１４ｄは、第２進出位置まで進出した後、即座にホームホジションまで退避する。また、このカウント示唆右下左上役物演出では、引き続き表示画面７ａでバトル演出が実行されている。

【０２７７】

次に、図６２（Ｄ）に示すように、表示画面７ａではカウント示唆全役物演出が実行される。このカウント示唆全役物演出では、図６２（Ｃ）に示したカウント示唆右下左上役物演出で、タイマ画像ＴＭに４６秒が表示されてから２秒が経過（カウントダウン）し、タイマ値が４４秒になった状態を示している。しかして、タイマ値が４４秒になったとき、ホームホジションに位置していた第１可動役物１４は、全てが可動し、表示画面７ａ上を第４進出位置まで進出する。つまり、右上第１可動役物１４ａ、右下第１可動役物１４ｂ、左下第１可動役物１４ｃ、左上第１可動役物１４ｄは、図６２（Ｃ）に示すカウント示唆右下左上役物演出のタイマ値から２秒カウントダウンされたとき可動する。ここで、第１可動役物１４の全ての変動幅は、図６２（Ｃ）に示す右下第１可動役物１４ｂと左上第１可動役物１４ｄの変動幅よりも大きくなっている。すなわち、ホームホジションから第４進出位置までの距離は、ホームホジションから第１、第２進出位置までの距離よりも大きくなっている。左下第１可動役物１４ｃと左上第１可動役物１４ｄは、第４進出位置に位置する状態では、タイマ画像表示領域ＴＭＨやタイマ画像ＴＭの一部を視認可能に覆っている。つまり、第１可動役物１４は、タイマ画像表示領域ＴＭＨおよびタイマ画像Ｔ

Ｍを視認可能に変動する。なお、第１可動役物１４全ては、第４進出位置まで進出した後、即座にホームホジションまで退避する。また、このカウント示唆全役物演出では、引き続き表示画面７ａでバトル演出が実行されている。

【０２７８】

次に、図６２（Ｅ）に示すように、表示画面７ａでは飛びカウント示唆全役物演出が実行される。この飛びカウント示唆全役物演出では、図６２（Ｄ）に示したカウント示唆全役物演出でタイマ画像ＴＭに表示されていたタイマ値が、４４秒から３４秒になった状態を示している。すなわち、図６２（Ｄ）に示したカウント示唆全役物演出から実際に１０秒経過していないにも拘わらず（実際には例えば２秒程度経過）、タイマ値が４４秒からいきなり３４秒に飛んだ状態を示している。しかして、タイマ値が３４秒になったとき、ホームホジションに位置していた第１可動役物１４は、全てが可動し、表示画面７ａ上を所定態様で変動する。この所定態様の変動は、次のようにおこなわれる。すなわち、右上第１可動役物１４ａ、右下第１可動役物１４ｂ、左下第１可動役物１４ｃ、左上第１可動役物１４ｄは、ホームホジションから第１進出位置まで進出した後、即座に第１進出位置からホームホジションまで後退する動作を高速で所定回数繰り返す。つまり、右上第１可動役物１４ａ、右下第１可動役物１４ｂ、左下第１可動役物１４ｃ、左上第１可動役物１４ｄは、矢印Ａ、Ｂ、Ｃ、Ｄに示すように、ホームホジションと第１進出位置の間を行ったり来たりして所定時間小刻みに変動する。ここで、図６２（Ｅ）では、第１進出位置を二点鎖線で示している。なお、第１可動役物１４全ては、この所定態様の変動が終了すると、ホームホジションに位置するようになっている。また、この飛びカウント示唆全役物演出では、引き続き表示画面７ａでバトル演出が実行されている。

【０２７９】

次に、図６２（Ｆ）に示すように、表示画面７ａでは長カウント示唆右上左下役物演出が実行される。この長カウント示唆右上左下役物演出では、図６２（Ｅ）に示した飛びカウント示唆全役物演出でタイマ画像ＴＭに３４秒が表示されてから１４秒が経過（カウントダウン）してタイマ値が２０秒になり、ホームホジションに位置していた第１可動役物１４のうち、表示画面７ａの対角状に配置された右上第１可動役物１４ａと左下第１可動役物１４ｃが可動し、表示画面７ａ上をそれぞれ第１進出位置まで進出した状態が示されている。つまり、右上第１可動役物１４ａと左下第１可動役物１４ｃは、図６２（Ｆ）に示すタイマ値が２０秒になったとき、対となって可動し、第１進出位置まで進出してその進出状態を維持する。なお、この長カウント示唆右上左下役物演出では、引き続き表示画面７ａでバトル演出が実行されている。

【０２８０】

次に、図６２（Ｇ）に示すように、表示画面７ａでは長カウント示唆右下左上役物演出が実行される。この長カウント示唆右下左上役物演出では、図６２（Ｆ）に示した長カウント示唆右上左下役物演出で、タイマ画像ＴＭに２０秒が表示されてから２秒が経過したにも係わらず、タイマ値に２０秒が維持された状態を示している。しかして、図６２（Ｆ）に示す長カウント示唆右上左下役物演出から２秒が経過したとき、第１進出位置まで進出してその進出状態を維持していた右上第１可動役物１４ａと左下第１可動役物１４ｃは、ホームホジションまで退避する。それと同時に、ホームホジションに位置していた第１可動役物１４のうち、表示画面７ａの対角状に配置された、右下第１可動役物１４ｂと左上第１可動役物１４ｄが可動し、表示画面７ａ上をそれぞれ第２進出位置まで進出する。つまり、右下第１可動役物１４ｂと左上第１可動役物１４ｄは、タイマ画像ＴＭに２０秒が表示されてから２秒が経過したとき、対となって可動し、第２進出位置まで進出してその進出状態を維持する。なお、この長カウント示唆右下左上役物演出では、引き続き表示画面７ａでバトル演出が実行されている。

【０２８１】

次に、図６２（Ｈ）に示すように、表示画面７ａでは長カウント示唆全役物演出が実行される。この長カウント示唆全役物演出では、図６２（Ｆ）に示した長カウント示唆右上左下役物演出で、タイマ画像ＴＭに２０秒が表示されてから４秒が経過（図６２（Ｇ）に

示した長カウント示唆右下左上役物演出がおこなわれてから２秒が経過）したにも係わらず、タイマ値に２０秒が維持された状態を示している。しかして、図６２（Ｆ）に示す長カウント示唆右上左下役物演出から４秒が経過したとき、右下第１可動役物１４ｂと左上第１可動役物１４ｄは、維持していた第２進出位置からさらに第４進出位置まで進出する。それと同時に、ホームホジションに位置していた右上第１可動役物１４ａと左下第１可動役物１４ｃは、それぞれ第４進出位置まで進出する。つまり、図６２（Ｆ）に示す長カウント示唆右上左下役物演出から４秒が経過したとき、右下第１可動役物１４ｂと左上第１可動役物１４ｄは、再び対となって可動し、第２進出位置からさらに第４進出位置まで進出してその進出状態を維持し、一方、右上第１可動役物１４ａと左下第１可動役物１４ｃは、再び対となって可動し、ホームホジションから第４進出位置まで進出してその進出状態を維持する。これにより、表示画面７ａ上には、全ての第１可動役物１４、すなわち右上第１可動役物１４ａ、右下第１可動役物１４ｂ、左下第１可動役物１４ｃ、左上第１可動役物１４ｄが第４進出位置まで進出してその進出状態を維持した状態となる。なお、この長カウント示唆全役物演出では、引き続き表示画面７ａでバトル演出が実行されている。その後、図示は省略するが、図６２（Ｈ）に示す長カウント示唆全役物演出から２秒が経過、つまり、図６２（Ｆ）に示す長カウント示唆右上左下役物演出から６秒が経過したとき、全ての第１可動役物１４は、維持していた第４進出位置からホームホジションに退避し、タイマ画像ＴＭにタイマ値として１４秒が表示される。

【０２８２】

このように、図６２に示すタイマカウント演出Ｂでは、タイマ値が所定時間カウントされる毎に（本例ではタイマ値が２秒カウントされる毎に）、複数の可動体で構成された第１可動役物１４のうちの所定の２つの可動体が、所定態様に可動制御されるようになっている。つまり、例えばタイマが表示されたときのタイマ値から、あるいは、起点となるタイマ値から２秒カウントされる毎に、右上第１可動役物１４ａと左下第１可動役物１４ｃ、または、右下第１可動役物１４ｂと左上第１可動役物１４ｄが、対になって可動し、タイマ値が所定時間（２秒）カウントされたことを示唆するようになっている。しかも、対になった右上第１可動役物１４ａ、左下第１可動役物１４ｃと右下第１可動役物１４ｂと左上第１可動役物１４ｄは、表示画面７ａ上を変動幅が相違するように変動するようになっている。これにより、タイマが表示されたときのタイマ値から、あるいは、起点となるタイマ値から所定時間（２、４秒）カウントされたことも、可動する役物とその変動幅の両者により示唆することが可能になっている。また、タイマカウント演出における特別な演出として、実際の経過時間よりも短い時間でタイマ値がカウントされた演出をおこなったとき、あるいは、実際の経過時間よりも長い時間でタイマ値がカウントされた演出をおこなったときは、可動体が特別な変動態様（図６２（Ｅ）、図６２（Ｆ）～（Ｈ））で可動するようになっている。これにより、タイマ値が実際の経過時間と異なる時間でカウントされたことを、可動体が特別な変動態様で可動することで示唆することが可能になっている。

【０２８３】

[タイマカウント演出Ｃ]

図６３は、タイマカウント演出Ｃを説明するための図である。

タイマカウント演出Ｃでは、まず、図６３（Ａ）に示すように、リーチ演出が実行される。画像表示装置７の表示画面７ａでは、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄の変動演出が実行され、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。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。なお、図６３（Ａ）のリーチ演出では、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒがリーチ図柄配列で停止し、装飾図柄８Ｃは変動中（下方にスクロール中）であることを示している。本例では、このリーチ図柄配列は「７↓７」が示され、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方に「リーチ！」という文字が表示されている。また、このリーチ演出では、表示画面７ａの四隅に、右上第１可動役物１４ａ、右下第１

可動役物１４ｂ、左下第１可動役物１４ｃ、左上第１可動役物１４ｄで構成される第１可動役物１４が、それぞれホームホジション（原点）に位置している状態が示されている。

【０２８４】

次に、図６３（Ｂ）に示すように、表示画面７ａではタイマ表示演出が実行される。このタイマ表示演出は、図６３（Ａ）に示したリーチ演出中に、タイマ画像ＴＭが、表示画面７ａの左中央のタイマ画像表示領域ＴＭＨ内に表示される。タイマ画像表示領域ＴＭＨは、表示画面７ａで表示中の演出画面（バトル演出の表示画面）の一部が破れ（割れ）、その破れた領域から見える、表示画面７ａで表示中の演出画面の奥側（後側）に形成される。タイマ画像ＴＭは、タイマ値がカウントダウンしていくカウントダウン方式で表示される。図６３（Ｂ）に示すタイマ画像ＴＭでは、タイマ初期値としての５０秒を示す「あと５０秒」という文字と数字が、文字より数字が拡大されて表示されている。また、このタイマ表示演出では、図６３（Ａ）に示したリーチ演出の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが消去され、表示画面７ａでは、遊技者側の味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとがバトルする画像が表示される、バトル演出が実行される。なお、このタイマ表示演出では、右上第１可動役物１４ａ、右下第１可動役物１４ｂ、左下第１可動役物１４ｃ、左上第１可動役物１４ｄは、図６３（Ａ）に示したリーチ演出と同様、それぞれホームホジション（原点）に待機している。

【０２８５】

次に、図６３（Ｃ）に示すように、表示画面７ａではカウント示唆右上役物演出が実行される。このカウント示唆右上役物演出では、図６３（Ｂ）に示したタイマ表示演出で、タイマ画像ＴＭにタイマ初期値としての５０秒が表示されてから２秒が経過（カウントダウン）し、タイマ値が４８秒になった状態を示している。しかして、タイマ値が４８秒になったとき、ホームホジションに位置していた第１可動役物１４のうち、右上第１可動役物１４ａのみが可動し、表示画面７ａ上を第４進出位置まで進出する。つまり、右上第１可動役物１４ａは、図６３（Ｂ）に示すタイマ表示演出のタイマ値から２秒カウントダウンされたとき可動し、第４進出位置まで進出してその進出状態を維持する。なお、このカウント示唆右上役物演出では、引き続き表示画面７ａでバトル演出が実行されている。

【０２８６】

次に、図６３（Ｄ）に示すように、表示画面７ａではカウント示唆右下役物演出が実行される。このカウント示唆右下役物演出では、図６３（Ｃ）に示したカウント示唆右上役物演出で、タイマ画像ＴＭに４８秒が表示されてから２秒が経過（カウントダウン）し、タイマ値が４６秒になった状態を示している。しかして、タイマ値が４６秒になったとき、第１可動役物１４のうち、右下第１可動役物１４ｂのみが可動し、表示画面７ａ上を第４進出位置まで進出する。つまり、右下第１可動役物１４ｂは、図６３（Ｃ）に示すカウント示唆右上役物演出のタイマ値から２秒カウントダウンされたとき可動し、第４進出位置まで進出してその進出状態を維持する。これにより、表示画面７ａ上には、第１可動役物１４のうち、右上第１可動役物１４ａと右下第１可動役物１４ｂが第４進出位置まで進出してその進出状態を維持した状態となる。なお、このカウント示唆右下役物演出では、引き続き表示画面７ａでバトル演出が実行されている。

【０２８７】

次に、図６３（Ｅ）に示すように、表示画面７ａではカウント示唆左下役物演出が実行される。このカウント示唆左下役物演出では、図６３（Ｄ）に示したカウント示唆右下役物演出で、タイマ画像ＴＭに４６秒が表示されてから２秒が経過（カウントダウン）し、タイマ値が４４秒になった状態を示している。しかして、タイマ値が４４秒になったとき、第１可動役物１４のうち、左下第１可動役物１４ｃのみが可動し、表示画面７ａ上を第４進出位置まで進出する。つまり、左下第１可動役物１４ｃは、図６３（Ｄ）に示すカウント示唆右下役物演出のタイマ値から２秒カウントダウンされたとき可動し、第４進出位置まで進出してその進出状態を維持する。これにより、表示画面７ａ上には、第１可動役物１４のうち、右上第１可動役物１４ａと右下第１可動役物１４ｂと左下第１可動役物１４ｃが第４進出位置まで進出してその進出状態を維持した状態となる。また、左下第１可

動役物１４ｃは、第４進出位置に位置する状態では、タイマ画像表示領域ＴＭＨやタイマ画像ＴＭの一部を視認可能に覆っている。つまり、第１可動役物１４は、タイマ画像表示領域ＴＭＨおよびタイマ画像ＴＭを視認可能に変動する。なお、このカウント示唆左下役物演出では、引き続き表示画面７ａでバトル演出が実行されている。

【０２８８】

次に、図６３（Ｆ）に示すように、表示画面７ａではカウント示唆左上役物演出が実行される。このカウント示唆左上役物演出では、図６３（Ｅ）に示したカウント示唆左下役物演出で、タイマ画像ＴＭに４４秒が表示されてから２秒が経過（カウントダウン）し、タイマ値が４２秒になった状態を示している。しかして、タイマ値が４２秒になったとき、第１可動役物１４のうち、左上第１可動役物１４ｄのみが可動し、表示画面７ａ上を第４進出位置まで進出する。つまり、左上第１可動役物１４ｄは、図６３（Ｅ）に示すカウント示唆左下役物演出のタイマ値から２秒カウントダウンされたとき可動し、第４進出位置まで進出してその進出状態を維持する。これにより、表示画面７ａ上には、全ての第１可動役物１４、すなわち右上第１可動役物１４ａ、右下第１可動役物１４ｂ、左下第１可動役物１４ｃ、左上第１可動役物１４ｄが第４進出位置まで進出してその進出状態を維持した状態となる。また、左上第１可動役物１４ｄは、第４進出位置に位置する状態では、タイマ画像表示領域ＴＭＨやタイマ画像ＴＭの一部を視認可能に覆っている。つまり、第１可動役物１４は、タイマ画像表示領域ＴＭＨおよびタイマ画像ＴＭを視認可能に変動する。なお、このカウント示唆左下役物演出では、引き続き表示画面７ａでバトル演出が実行されている。

【０２８９】

次に、図６３（Ｇ）に示すように、表示画面７ａではカウント示唆第１、２役物演出が実行される。このカウント示唆第１、２役物演出では、図６３（Ｆ）に示したカウント示唆左上役物演出で、タイマ画像ＴＭに４２秒が表示されてから２秒が経過（カウントダウン）し、タイマ値が４０秒になった状態を示している。しかして、タイマ値が４０秒になったとき、ホームホジションに位置していた第２可動役物１５（図１参照）は、表示画面７ａ上を中央進出位置まで進出する。つまり、第２可動役物１５は、図６３（Ｆ）に示すカウント示唆左上役物演出のタイマ値から２秒カウントダウンされたとき可動する。すなわち、図６３（Ｂ）に示したタイマ表示演出で、タイマ画像ＴＭにタイマ初期値としての５０秒が表示されてから１０秒が経過（カウントダウン）すると、第１可動役物１４全てが第４進出位置まで進出している状態で、第２可動役物１５が可動して表示画面７ａ略中央の中央進出位置まで進出する。第２可動役物１５が中央進出位置まで進出した状態では、第２可動役物１５は、右側の右上第１可動役物１４ａおよび右下第１可動役物１４ｂと、左側の左下第１可動役物１４ｃおよび左上第１可動役物１４ｄとの間に位置し、すなわち全ての第１可動役物１４と重ならない位置で停止しており、タイマ画像表示領域ＴＭＨやバトル演出の一部を視認不能に覆っている（タイマ画像ＴＭは覆っていない）。なお、このカウント示唆第１、２役物演出では、引き続き表示画面７ａでバトル演出が実行されている。しかして、第２可動役物１５は、中央進出位置まで進出した後、即座にホームホジションまで退避する。それと同時に、第４進出位置まで進出していた第１可動役物１４全ては、ホームホジションまで退避する。また、このカウント示唆左下役物演出では、引き続き表示画面７ａでバトル演出が実行されている。

【０２９０】

このように、図６３に示すタイマカウント演出Ｃでは、タイマ値が所定時間カウントされる毎に（本例ではタイマ値が２秒カウントされる毎に）、可動体として種別の異なる第１可動役物１４と第２可動役物１５が所定態様に可動制御されるようになっている。つまり、例えばタイマが表示されたときのタイマ値から、あるいは、起点となるタイマ値から２秒カウントされる毎に、右上第１可動役物１４ａ、右下第１可動役物１４ｂ、左下第１可動役物１４ｃ、左上第１可動役物１４ｄ、第２可動役物１５が順次可動し、タイマ値が所定時間（２秒）カウントされたことを示唆するようになっている。しかも、第１可動役物１４のそれぞれは、所定の進出位置（第４進出位置）まで順次進出した後、その進出状

態を第２可動役物１５が可動するまで維持するようになっている。これにより、タイマが表示されたときのタイマ値から、あるいは、起点となるタイマ値から所定時間（２、４、６、８秒）カウントされたことも、可動する役物とその進出状態の両者により示唆することが可能になっている。さらに、タイマが表示されたときのタイマ値から、あるいは、起点となるタイマ値から１０秒カウントされる毎に、第１可動役物１４全てが所定の進出位置（第４進出位置）まで進出している状態で、第２可動役物１５が可動して所定の進出位置（中央進出位置）まで進出するようになっている。これにより、タイマが表示されたときのタイマ値から、あるいは、起点となるタイマ値から区切りのいい所定時間（１０秒）カウントされたことも、可動している可動役物の種別とその進出状態の両者により示唆することが可能になっている。

【０２９１】

[タイマカウント演出Ｄ]

図６４は、タイマカウント演出Ｄを説明するための図である。

タイマカウント演出Ｄでは、まず、図６４（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演出が実行される。この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。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。なお、図６４（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ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、この装飾図柄変動演出では、表示画面７ａの四隅に、右上第１可動役物１４ａ、右下第１可動役物１４ｂ、左下第１可動役物１４ｃ、左上第１可動役物１４ｄで構成される第１可動役物１４が、それぞれホームホジション（原点）に位置している（図１参照）。

【０２９２】

次に、図６４（Ｂ）に示すように、表示画面７ａではタイマ・キャラクタ表示演出が実行される。このタイマ・キャラクタ表示演出は、図６４（Ａ）に示した装飾図柄変動演出中に、特定画像としてのキャラクタ画像ＣＡ１が、表示画面７ａの左中央のキャラクタ画像表示領域ＣＡＨ内に表示される。キャラクタ画像表示領域ＣＡＨは、表示画面７ａで表示中の演出画面（バトル演出の表示画面）の一部が破れ（割れ）、その破れた領域から見える、表示画面７ａで表示中の演出画面の奥側（後側）に形成される。また、キャラクタ画像表示領域ＣＡＨ前側の右下側には、タイマ画像ＴＭが表示される。このタイマ画像ＴＭは、キャラクタ画像表示領域ＣＡＨと表示画面７ａで表示中の演出画面とに跨り、キャラクタ画像表示領域ＣＡＨ（キャラクタ画像ＣＡ１）の一部を覆うように表示されている。タイマ画像ＴＭは、タイマ値がカウントダウンしていくカウントダウン方式で表示される。図６４（Ｂ）に示すタイマ画像ＴＭでは、タイマ初期値としての５０秒を示す「あと５０秒」という文字と数字が、文字より数字が拡大されて表示されている。また、このタイマ・キャラクタ表示演出では、図６４（Ａ）に示した装飾図柄変動演出の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが消去され、表示画面７ａでは、遊技者側の味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとがバトルする画像が表示される、バトル演出が実行される。なお、このタイマ・キャラクタ表示演出では、右上第１可動役物１４ａ、右下第１可動役物１４ｂ、左下第１可動役物１４ｃ、左上第１可動役物１４ｄは、図６４（Ａ）に示したリーチ演出と同様、それぞれホームホジション（原点）に待機している。

【０２９３】

次に、図６４（Ｃ）に示すように、表示画面７ａではキャラクタフェードアウト演出が実行される。このキャラクタフェードアウト演出は、図６４（Ｂ）に示したタイマ・キャラクタ表示演出で、タイマ画像ＴＭにタイマ初期値としての５０秒が表示された直後から、キャラクタ画像ＣＡ１が時間経過とともにフェードアウト（図示では、キャラクタ画像ＣＡ１を波線で示す）していく状態を示している。また、このキャラクタフェードアウト演出では、右上第１可動役物１４ａ、右下第１可動役物１４ｂ、左下第１可動役物１４ｃ、左上第１可動役物１４ｄは、図６４（Ｂ）に示したタイマ・キャラクタ表示演出と同様

、それぞれホームホジション（原点）に待機している。なお、このキャラクタフェードアウト演出では、引き続き表示画面７ａでバトル演出が実行されている。

【０２９４】

次に、図６４（Ｄ）に示すように、表示画面７ａではカウント示唆キャラクタ消去役物演出が実行される。このカウント示唆キャラクタ消去役物演出は、図６４（Ｂ）に示したタイマ・キャラクタ表示演出で、タイマ画像ＴＭにタイマ初期値としての５０秒が表示されてから１秒が経過（カウントダウン）し、タイマ値が４９秒になった状態を示している。しかして、タイマ値が４９秒になったとき、キャラクタ画像表示領域ＣＡＨ内でフェードアウトしていたキャラクタ画像ＣＡ１は、完全に消去される。すなわち、タイマ値のカウントは、キャラクタ画像ＣＡ１が見えなくなるタイミングで１秒減算される。言い換えれば、キャラクタ画像ＣＡ１は１秒毎に視認困難になり、視認困難になったタイミングでタイマ画像ＴＭが切り替わる。また、キャラクタ画像ＣＡ１は、１秒の間に視認可能な表示態様から視認困難な表示態様にフェードアウトするので、この間のキャラクタ画像ＣＡ１の視認状態により、タイマ値の１秒以下の秒数を示唆している。さらに、このカウント示唆キャラクタ消去役物演出では、タイマ値が４９秒になったとき、ホームホジションに位置していた第１可動役物１４は、全てが可動し、表示画面７ａ上を第２進出位置まで進出する。つまり、右上第１可動役物１４ａ、右下第１可動役物１４ｂ、左下第１可動役物１４ｃ、左上第１可動役物１４ｄは、図６４（Ｂ）に示すタイマ・キャラクタ表示演出のタイマ値から１秒カウントダウンされたとき可動する。なお、第１可動役物１４全ては、第２進出位置まで進出した後、即座にホームホジションまで退避する。また、このカウント示唆キャラクタ消去役物演出では、引き続き表示画面７ａでバトル演出が実行されている。

【０２９５】

次に、図６４（Ｅ）に示すように、表示画面７ａではタイマ・複数キャラクタ表示演出が実行される。タイマ・複数キャラクタ表示演出は、図６４（Ｄ）に示したカウント示唆キャラクタ消去役物で、キャラクタ画像ＣＡ１が消去された直後におこなわれる演出である。このタイマ・複数キャラクタ表示演出では、キャラクタ画像表示領域ＣＡＨ内に特定画像としてのキャラクタ画像ＣＡ１、ＣＡ２される。つまり、キャラクタ画像表示領域ＣＡＨ内には複数のキャラクタ画像が表示される。なお、このタイマ・複数キャラクタ表示演出では、右上第１可動役物１４ａ、右下第１可動役物１４ｂ、左下第１可動役物１４ｃ、左上第１可動役物１４ｄは、それぞれホームホジション（原点）に待機しており、表示画面７ａでは引き続きバトル演出が実行されている。

【０２９６】

次に、図６４（Ｆ）に示すように、表示画面７ａではカウント示唆キャラクタ減少演出が実行される。このカウント示唆キャラクタ減少演出は、図６４（Ｄ）に示したカウント示唆キャラクタ消去役物演出で、タイマ画像ＴＭに４９秒が表示されてから１秒が経過（カウントダウン）し、タイマ値が４８秒になった状態を示している。なお、図示は省略したが、タイマ画像ＴＭに４９秒が表示されてから１秒が経過する間、キャラクタ画像ＣＡ１、ＣＡ２のうち、キャラクタ画像ＣＡ２のみが時間経過とともにフェードアウトするようになっている。しかして、タイマ値が４８秒になったとき、キャラクタ画像表示領域ＣＡＨ内でフェードアウトしていたキャラクタ画像ＣＡ２は、完全に消去される。すなわち、タイマ値のカウントは、キャラクタ画像ＣＡ２が見えなくなるタイミングで１秒減算される。なお、このカウント示唆キャラクタ減少演出では、右上第１可動役物１４ａ、右下第１可動役物１４ｂ、左下第１可動役物１４ｃ、左上第１可動役物１４ｄは、それぞれホームホジション（原点）に待機しており、表示画面７ａでは引き続きバトル演出が実行されている。

【０２９７】

次に、図６４（Ｇ）に示すように、表示画面７ａではカウント示唆キャラクタ消去役物演出が実行される。このカウント示唆キャラクタ消去役物演出は、図６４（Ｆ）に示したカウント示唆キャラクタ減少演出で、タイマ画像ＴＭに４８秒が表示されてから１秒が経

過（カウントダウン）し、タイマ値が４７秒になった状態を示している。なお、図示は省略したが、タイマ画像ＴＭに４８秒が表示されてから１秒が経過する間、キャラクタ画像ＣＡ１は時間経過とともにフェードアウトするようになっている。しかして、タイマ値が４７秒になったとき、キャラクタ画像表示領域ＣＡＨ内でフェードアウトしていたキャラクタ画像ＣＡ１は、完全に消去される。すなわち、タイマ値のカウントは、キャラクタ画像ＣＡ１が見えなくなるタイミングで１秒減算される。言い換えると、タイマ画像ＴＭに４９秒が表示されてから２秒が経過すると、キャラクタ画像ＣＡ１、ＣＡ２はともに完全に消去され、タイマ値のカウントは、キャラクタ画像ＣＡ１、ＣＡ２がともに見えなくなるタイミングで２秒減算される。つまりタイマ値のカウントは、消去されたキャラクタ画像数の秒数分だけ減算される（例えば、キャラクタ画像が３つ消去されたら、タイマ値のカウントは３秒減算される）。さらに、このカウント示唆キャラクタ消去役物演出では、タイマ値が４７秒になったとき、ホームホジションに位置していた第１可動役物１４は、全てが可動し、表示画面７ａ上を第４進出位置まで進出する。つまり、右上第１可動役物１４ａ、右下第１可動役物１４ｂ、左下第１可動役物１４ｃ、左上第１可動役物１４ｄは、図６４（Ｆ）に示すカウント示唆キャラクタ減少演出のタイマ値から１秒カウントダウンされたとき可動する。なお、第１可動役物１４全ては、第４進出位置まで進出した後、即座にホームホジションまで退避する。また、このカウント示唆キャラクタ消去役物演出では、引き続き表示画面７ａでバトル演出が実行されている。

【０２９８】

次に、図６４（Ｈ）に示すように、表示画面７ａではリーチ演出が実行される。このリーチ演出は、図６４（Ｇ）に示した全ての第１可動役物１４がホームポジションに戻った後、表示画面７ａでは、表示されていたタイマ画像ＴＭやキャラクタ画像表示領域ＣＡＨ、バトル演出の画面が切り替わって、図６４（Ａ）に示した装飾図柄変動演出が表示され、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒがリーチ図柄配列で停止したようすを示している。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。つまり、このリーチ演出は、図６４（Ｅ）に示したタイマ・複数キャラクタ表示演出や、図６４（Ｇ）に示したカウント示唆キャラクタ消去役物演出で、キャラクタ画像が複数表示されたことや、全ての第１可動役物１４が第４進出位置まで進出したことによりおこなわれるもので、すなわち、キャラクタ画像が複数表示されることや第１可動役物１４が第４進出位置まで進出することは、チャンスアップ演出となっている。

【０２９９】

このように、図６４に示すタイマカウント演出Ｄでは、タイマ値が所定時間カウントされる毎に（本例ではタイマ値が１秒カウントされる毎に）、特定画像としてのキャラクタ画像を所定の態様に変化するようになっている。つまり、例えばタイマが表示されたときのタイマ値から、あるいは、起点となるタイマ値から１秒経過する間にキャラクタ画像を認可能な表示態様から視認困難な表示態様に変化するようになっている。しかも、キャラクタ画像が視認困難な表示態様に変化したとき、全ての第１可動役物１４が所定の進出位置まで進出するようになっている。これにより、タイマが表示されたときのタイマ値から、あるいは、起点となるタイマ値から所定時間（１秒）カウントされたことは、特定画像としてのキャラクタ画像の表示態様の変化と所定の役物の可動という両者により示唆することが可能になっている。さらに、キャラクタ画像を複数表示したり、第１可動役物１４の進出位置を変化したりする演出をおこなうようになっている。これにより、キャラクタ画像の表示される数や可動した役物の進出位置によって、当該装飾図柄の変動の期待度を示唆することも可能になっている。

【０３００】

[効果例]

以下に、タイマカウント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６１～図６３に示すように、タイマ値が所定時間カウ

ントされる毎に、可動体が所定態様に可動制御されるように構成されている。また、可動体は、透過性の高い部材で形成されており、どのように可動制御されてもタイマ値を視認可能に可動するように構成されている。この構成によれば、遊技者は、タイマ値を注視しなくとも、可動体を視るだけで、タイマが表示されたときのタイマ値から、あるいは、起点となるタイマ値から所定時間カウントされたことが判るようになる。これにより、遊技者は、例えば特定のタイマ値までカウントされると有利な特典が付与されやすい（大当たり期待度がアップする）ような演出において、有利な特典が付与されやすいタイマ値になったことが容易に判るようになる。また、可動体を種々の態様で可動することにより、タイマ値のみならず有利な特典の付与（大当たり期待度）を示唆する演出をおこなうことも可能になる。例えば、タイマ値が所定時間カウントされる毎に、複数の可動体の何れか１つを所定態様で可動したり、複数の可動体のうちの少なくとも２つ以上の可動体を所定態様で可動したりすることも可能になる。これにより、遊技者は、複数の可動体のうちの何れの可動体が可動したか、あるいは、複数の可動体のうち幾つの可動体が可動したかを、期待感を持って注視することになる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０３０１】

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、図６１に示すように、タイマ値が所定時間カウントされる毎に、複数の可動体が順次（時計回り）可動し、しかも、可動体のそれぞれは、可動したときのホームホジションからの変動幅が相違するように構成されている。この構成によれば、タイマが表示されたときのタイマ値から、あるいは、起点となるタイマ値から所定時間カウントされたことが、可動する可動体とその変動幅の両者により示唆することが可能になっている。さらに、特定の秒数カウントされる毎に、可動体は全てが可動し、最も変動幅の大きい進出位置まで進出するようになっている。これにより、タイマが表示されたときのタイマ値から、あるいは、起点となるタイマ値から特定の秒数（例えば、区切りのいい１０秒などの秒数）カウントされたことが、可動する可動体の数とその変動幅の両者により示唆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。

【０３０２】

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、図６２に示すように、タイマ値が所定時間カウントされる毎に、複数の対になった可動体のうちの１つの対になった可動体が可動し、しかも、複数の対になった可動体は、対ごとに可動したときのホームホジションからの変動幅が相違するように構成されている。この構成によれば、タイマが表示されたときのタイマ値から、あるいは、起点となるタイマ値から所定時間カウントされたことが、可動する対になった可動体とその変動幅の両者により示唆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。

【０３０３】

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、図６２に示すように、タイマカウント演出における特別な演出として、実際の経過時間よりも短い時間でタイマ値がカウントされた演出をおこなったとき、あるいは、実際の経過時間よりも長い時間でタイマ値がカウントされた演出をおこなったときは、可動体が特別な変動態様で可動するように構成されている。この構成によれば、このようなタイマカウント演出における特別な演出で有利な特典の付与（大当たり期待度）の示唆をおこなったときは、可動体が通常の変動態様とは異なる特別な変動態様で可動するので、これにより、遊技者は、可動体が特別な変動態様したことを視るだけで、有利な特典の付与の示唆がおこなわれたことが容易に判るようになる。つまり、遊技者は、可動体が特別な変動態様で可動するか否かを、期待感を持って注視することになる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０３０４】

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、図６３に示すように、タイマ値が所定時間カウントされ

る毎に、複数の可動体が順次（時計回り）可動し、しかも、複数の可動体のそれぞれは、所定の進出位置まで順次進出した後、その進出状態を全ての可動体が可動するまで維持するように構成されている。この構成によれば、タイマが表示されたときのタイマ値から、あるいは、起点となるタイマ値から所定時間カウントされたことが、可動する可動体とその進出状態の両者により示唆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。

【０３０５】

［効果６］

上記実施形態の遊技機１では、図６３に示すように、特定の秒数カウントされる毎に、異なる種別の可動体が同時に可動するように構成されている。この構成によれば、タイマが表示されたときのタイマ値から、あるいは、起点となるタイマ値から特定の秒数（例えば、区切りのいい１０秒などの秒数）カウントされたことが、可動する可動体の種別とにより示唆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。

【０３０６】

［効果７］

上記実施形態の遊技機１では、図６４に示すように、タイマ値が所定時間カウントされる毎に、特定画像としてのキャラクタ画像を所定の態様に変化するように構成されている。さらに詳しくは、タイマ値が所定時間カウントされる毎に、特定画像としてのキャラクタ画像を視認可能な表示態様から視認困難な表示態様に変化するように構成されている。この構成によれば、タイマが表示されたときのタイマ値から、あるいは、起点となるタイマ値から所定時間カウントされたことが、特定画像としてのキャラクタ画像の表示態様を変化させることで示唆することが可能になる。さらに、キャラクタ画像が視認困難な表示態様に変化したとき、可動体が所定の進出位置まで進出するようになっている。これにより、タイマが表示されたときのタイマ値から、あるいは、起点となるタイマ値から所定時間カウントされたことが、特定画像としてのキャラクタ画像の表示態様の変化と可動体の可動という両者により示唆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。

【０３０７】

［変形例］

以下に、タイマカウント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６１～図６４に示すように、可動体は、ホームホジションに位置する状態では、遊技者から視認可能に配置されているが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、可動体は、ホームホジションに位置する状態では、遊技者から視認不能に配置されるようにしてもよい。あるいは、複数の可動体のうちの特定の可動役物のみを遊技者から視認可能に配置するようにしてもよい。このように構成すれば、タイマ値が所定時間カウントされる毎に、遊技者から見えない位置から突然可動体が出現するので、可動体の動作を遊技者に印象づけることができ、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。また、可動体は、表示画面の四隅に設けるようにしたが、これは限定するものではなく、例えば表示画面の四隅以外の上下や左右に対称状に設けるようにしてもよい。

【０３０８】

［変形例２］

上記実施形態の遊技機１では、図６１～図６３に示すように、タイマ表示演出では、リーチ演出の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが消去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、タイマ表示演出では、ホームホジションに位置する可動体（右上第１可動役物１４ａと左上第１可動役物１４ｄ）の後側に、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒのリーチ図柄を表示するようにしてもよい。この場合、リーチ図柄全体が可動体の後側に表示されるようにしてもよい。このように構成すれば、可動体は透過性が高いので、可動体とリーチ図柄が恰も関連しているような演出をおこなうことができ、その結果、

遊技の興趣を向上させることができる。また、タイマ表示演出で装飾図柄に替わって表示される演出は、バトル演出でなくてもよく、例えば、ステップアップ演出や、ストーリ演出などであってもよい。

【０３０９】

［変形例３］

上記実施形態の遊技機１では、図６１～図６４に示すように、文字と数字からなるタイマ画像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、タイマ画像は、数字のみで表示するようにしてもよい。また、タイマ画像は、様々な字体や色で表示し、それらの字体や色で特典が付与される期待度を示唆するようにしてもよい。さらに、タイマ画像は、タイマ値がカウントダウンしていくカウントダウン方式で表示するものを示したが、これは、タイマ値がカウントアップしていくカウントアップ方式で表示されてもよい。

【０３１０】

［変形例４］

上記実施形態の遊技機１では、図６１～図６３に示すように、タイマ値が２秒カウントされる毎に可動体を可動するようにしたが、可動体は、タイマ値が２秒以外の時間でカウントされる毎に可動するようにしてもよい。また、図６４に示すように、特定画像としてのキャラクタ画像は、１つ表示されたときはタイマ値が１秒カウントされる毎に消去され、２つ表示されたときはタイマ値が２秒カウントされる毎に消去されるようにしたが、このキャラクタ画像が消去される時間も任意に設定可能である。

【０３１１】

［変形例５］

上記実施形態の遊技機１では、図６４に示すように、特定画像としてのキャラクタ画像は、複数（２つ）表示された場合、タイマ値が所定時間（例えば１秒）カウントされる毎に１つずつ消去するようにしたが、これは、タイマ値が所定時間（例えば２秒）カウントされる毎に複数（２つ）まとめて消去するようにしてもよい。また、キャラクタ画像が１つずつ消去される場合には、表示されるキャラクタ画像と大当たり期待度を関連付け、キャラクタ画像の消去される順番によって大当たり期待度を示唆するようにしてもよい。例えば、大当たり期待度の低いキャラクタ画像が大当たり期待度の高いキャラクタ画像よりも先に消えた場合は、後に消えたときよりも大当たり期待度が高くなるようにしてもよい。

【０３１２】

［変形例６］

上記実施形態の遊技機１では、図６１～図６３に示すように、タイマ画像は、タイマ画像表示領域内に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、タイマ画像は、図６４に示したタイマ画像の表示態様に準じ、タイマ画像表示領域と表示中の演出画面とに跨り、タイマ画像表示領域の一部を覆うように表示するようにしてもよい。

【０３１３】

［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］

可動可能な可動体と、

前記可動体を所定態様に可動制御する制御手段と、

複数の表示演出を実行可能な表示手段と、

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、所定のタイマ画像を表示し、該タイマ画像を用いてタイマ値をカウントする表示を含む演出をおこない、

前記制御手段は、前記タイマ値が所定時間カウントされる毎に、前記可動体を所定態様に可動制御する場合がある、

ことを特徴とする遊技機。
［態様Ａ３－２］
前記可動体は複数設けられ、
前記タイマ値が所定時間カウントされる毎に、前記複数の可動体の何れか１つが所定態様で可動する場合がある、
ことを特徴とする態様Ａ３－１に記載の遊技機。
［態様Ａ３－３］
前記可動体は複数設けられ、
前記タイマ値が所定時間カウントされる毎に、前記複数の可動体のうちの少なくとも２つ以上の可動体が所定態様で可動する場合がある、
ことを特徴とする態様Ａ３－１または態様Ａ３－２に記載の遊技機。
［態様Ａ３－４］
複数の表示演出を実行可能な表示手段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、所定のタイマ画像を表示し、該タイマ画像を用いてタイマ値をカウントする表示を含む演出であり、
前記第２演出は、特定画像を所定の態様に変化する演出であり、
前記表示手段は、前記タイマ値が所定時間カウントされる毎に、前記特定画像を所定の態様に変化する場合がある、
ことを特徴とする遊技機。
［態様Ａ３－５］
前記表示手段は、前記タイマ値が所定時間カウントされる毎に、前記特定画像を視認可能な表示態様から視認困難な表示態様に変化する場合がある、
ことを特徴とする態様Ａ３－４に記載の遊技機。
【０３１４】
以下に図６５～図６８を用いてタイマ演出について説明する。このタイマ演出は、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に係わって実行され得る演出であって、例えば、特別図柄の変動表示の開始時、装飾図柄の変動演出の開始時、装飾図柄の変動演出中、リーチ演出（スーパーリーチ演出）中）などに実行される。より詳しくは、このタイマ演出は、タイマ画像を用いてタイマ値をカウントする表示と、タイマ値を所定値で停止または消化させる表示を含む演出であり、タイマ値が所定値で停止または消化される表示演出がおこなわれたときに、特定画像を第１表示態様と第２表示態様とで同時に表示する演出である。
【０３１５】
[タイマ演出Ａ]
図６５は、タイマ演出Ａを説明するための図である。
タイマ演出Ａでは、まず、図６５（Ａ）に示すように、タイマ演出実行可否演出が実行される。このタイマ演出実行可否演出は、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄の変動演出が実行され、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。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。なお、図６５（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ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の下部には、遊技者側の味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとがバトルする画像が表示される、バトル演出が実行される。このバトル演出は、タイマ演出を実行するか否かを決定するための演出であって、バトルした結果、味方キャラク

タＣＲＡが勝利したときはタイマ演出が実行され、味方キャラクタＣＲＡが敗退したときはタイマ演出が実行されないようになっている。

【０３１６】

次に、図６５（Ｂ）に示すように、表示画面７ａではタイマ演出可示唆演出が実行される。このタイマ演出可示唆演出は、図６５（Ａ）に示したバトル演出の結果、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、今回の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動演出中にタイマ演出が実行されることを示唆する。

【０３１７】

次に、図６５（Ｃ）に示すように、表示画面７ａではタイマ表示演出が実行される。このタイマ表示演出は、図６５（Ａ）に示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示中に、タイマ画像ＴＭが、表示画面７ａの左中央のタイマ画像表示領域ＴＭＨ内に表示される。タイマ画像表示領域ＴＭＨは、表示画面７ａで表示中の演出画面（装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示画面）の一部が破れ（割れ）、その破れた領域から見える、表示画面７ａで表示中の演出画面の奥側（後側）に形成される。タイマ画像ＴＭは、タイマ値がカウントダウンしていくカウントダウン方式で表示される。図６５（Ｃ）に示すタイマ画像ＴＭでは、タイマ初期値としての１０秒が示されている。

【０３１８】

次に、図６５（Ｄ）に示すように、表示画面７ａではタイマ消化演出が実行される。このタイマ消化演出では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示中に、図６５（Ｃ）に示したタイマ画像ＴＭのタイマ値がカウントダウンされて０秒になり、タイマ値が消化されたことが示されている。

【０３１９】

次に、図６５（Ｅ）に示すように、表示画面７ａではタイマ画像変化演出が実行される。このタイマ画像変化演出は、タイマ画像ＴＭのタイマ値が０秒で停止したときにおこなわれる演出である。このタイマ画像変化演出では、タイマ画像ＴＭが消去され、この消去されたタイマ画像ＴＭの替わりに、所定の文字ＭＫＥがタイマ画像表示領域ＴＭＨに表示される。この所定の文字ＭＫＥは、遊技者への有利な特典付与に関連する特定画像として表示されるものであって、特定画像（文字ＭＫＥ）の種別によって当該変動の大当たり期待度（大当たり種別の期待度も含む）を示唆するようになっている。図６５（Ｅ）では「チャンス」という文字ＭＫＥが、タイマ画像ＴＭが表示されていた位置とほぼ同じ位置に表示される。

【０３２０】

次に、図６５（Ｆ）に示すように、表示画面７ａでは特定画像重畳演出が実行される。この特定画像重畳演出は、図６５（Ｅ）に示したタイマ画像変化演出の表示状態から、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが消去され、この消去された装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの替わりに、文字ＭＬＧが表示画面７ａに表示される。この文字ＭＬＧは、遊技者への有利な特典付与に関連する特定画像として表示されるものであって、特定画像（文字ＭＬＧ）の種別によって当該変動の大当たり期待度（大当たり種別の期待度も含む）を示唆するようになっている。ここで、図６５（Ｆ）に示すように、文字ＭＬＧは、文字ＭＫＥと同一文字で構成されるとともに、文字ＭＫＥの後側に該文字ＭＫＥよりも大きく表示され、その一部が文字ＭＫＥによって読み取り可能に覆われている。つまり、文字ＭＬＧは、タイマ画像表示領域ＴＭＨの後側に位置する演出画像表示領域ＥＧＨの略中央に、文字ＭＫＥに比して大きく表示される（例えば３～５倍）とともに、タイマ画像表示領域ＴＭＨと演出画像表示領域ＥＧＨとが重畳し、その一部が文字ＭＫＥによって読み取りし得る態様で表示されている。文字ＭＬＧが文字ＭＫＥと同一文字で表示されることにより、遊技者は、それ以降の展開に大いなる期待を持つことができる。

【０３２１】

次に、図６５（Ｇ）に示すように、表示画面７ａではリーチ演出が実行される。このリーチ演出では、図６５（Ｆ）に示した特定画像重畳演出の画面が切り替わっておこなわれ

る。すなわち、図６５（Ｆ）に示した文字ＭＬＧと文字ＭＫＥとが消去され、表示画面７ａでは左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒがリーチ図柄配列で停止するリーチ演出が実行される。本例では、このリーチ図柄配列は「７↓７」が示されている。

【０３２２】

[タイマ演出Ｂ]

図６６は、タイマ演出Ｂを説明するための図である。

タイマ演出Ｂでは、まず、図６６（Ａ）に示すように、タイマ演出実行可否演出が実行される。このタイマ演出実行可否演出は、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄の変動演出が実行され、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。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。なお、図６６（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ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の下部には、遊技者側の味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとがバトルする画像が表示される、バトル演出が実行される。このバトル演出は、タイマ演出を実行するか否かを決定するための演出であって、バトルした結果、味方キャラクタＣＲＡが勝利したときはタイマ演出が実行され、味方キャラクタＣＲＡが敗退したときはタイマ演出が実行されないようになっている。

【０３２３】

次に、図６６（Ｂ）に示すように、表示画面７ａではタイマ演出可示唆演出が実行される。このタイマ演出可示唆演出は、図６６（Ａ）に示したバトル演出の結果、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、今回の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動演出中にタイマ演出が実行されることを示唆する。

【０３２４】

次に、図６６（Ｃ）に示すように、表示画面７ａではタイマ表示演出が実行される。このタイマ表示演出は、図６６（Ａ）に示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示中に、タイマ画像ＴＭが、表示画面７ａの左中央のタイマ画像表示領域ＴＭＨ内に表示される。タイマ画像ＴＭは、タイマ値がカウントダウンしていくカウントダウン方式で表示される。図６６（Ｃ）に示すタイマ画像ＴＭでは、タイマ初期値としての１０秒が示されている。

【０３２５】

次に、図６６（Ｄ）に示すように、表示画面７ａではタイマ停止演出が実行される。このタイマ停止演出では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示中に、図６６（Ｃ）に示したタイマ画像ＴＭのタイマ値がカウントダウンされて５秒になり、タイマ値が途中で停止したことが示されている。

【０３２６】

次に、図６６（Ｅ）に示すように、表示画面７ａではタイマ画像変化演出が実行される。このタイマ画像変化演出は、タイマ画像ＴＭのタイマ値が５秒で停止したときにおこなわれる演出である。このタイマ画像変化演出では、タイマ画像ＴＭが消去され、この消去されたタイマ画像ＴＭの替わりに、所定の文字ＭＫＥがタイマ画像表示領域ＴＭＨに表示される。この所定の文字ＭＫＥは、遊技者への有利な特典付与に関連する特定画像として表示されるものであって、特定画像（文字ＭＫＥ）の種別によって当該変動の大当たり期待度（大当たり種別の期待度も含む）を示唆するようになっている。図６６（Ｅ）では「チャンス」という文字ＭＫＥが、タイマ画像ＴＭが表示されていた位置とほぼ同じ位置に表示される。

【０３２７】

次に、図６６（Ｆ）に示すように、表示画面７ａでは特定画像重畳演出が実行される。この特定画像重畳演出は、図６６（Ｅ）に示したタイマ画像変化演出の表示状態から、装

飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが消去され、この消去された装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの替わりに、文字ＭＬＧが表示画面７ａに表示される。この文字ＭＬＧは、遊技者への有利な特典付与に関連する特定画像として表示されるものであって、特定画像（文字ＭＬＧ）の種別によって当該変動の大当たり期待度（大当たり種別の期待度も含む）を示唆するようになっている。ここで、図６６（Ｆ）に示すように、文字ＭＬＧは、文字ＭＫＥと同一文字で構成されるとともに、文字ＭＫＥの後側に該文字ＭＫＥよりも大きく表示され、その一部が文字ＭＫＥによって読み取り可能に覆われている。つまり、文字ＭＬＧは、タイマ画像表示領域ＴＭＨの後側に位置する演出画像表示領域ＥＧＨの略中央に、文字ＭＫＥに比して大きく表示される（例えば３～５倍）とともに、タイマ画像表示領域ＴＭＨと演出画像表示領域ＥＧＨとが重畳し、その一部が文字ＭＫＥによって読み取りし得る態様で表示されている。文字ＭＬＧが文字ＭＫＥと同一文字で表示されることにより、遊技者は、それ以降の展開に大いなる期待を持つことができる。

【０３２８】

次に、図６６（Ｇ）に示すように、表示画面７ａでは特定画像単独演出が実行される。この特定画像単独演出は、図６６（Ｆ）に示した特定画像重畳演出で表示されていた文字ＭＬＧと文字ＭＫＥのうち、文字ＭＫＥが消去され、文字ＭＬＧのみが表示画面７ａに単独で表示される。つまり、タイマ画像表示領域ＴＭＨが消去される。この際、文字ＭＬＧは、特定画像重畳演出で水平状に表示されていた表示態様から、斜め状（右下がり）にその表示態様が変化して、表示画面７ａに全体表示される。文字ＭＬＧが全体表示されることにより、遊技者は、遊技者への有利な特典付与に関連する特定画像として表示される文字ＭＬＧを完全に視認することができ、より正確に現在の遊技状態を把握してさらにそれ以降の展開に大いなる期待を持つことができる。

【０３２９】

次に、図６６（Ｈ）に示すように、表示画面７ａではリーチ演出が実行される。このリーチ演出では、図６６（Ｇ）に示した特定画像単独演出の画面が切り替わっておこなわれる。すなわち、図６６（Ｇ）に示した文字ＭＬＧが消去され、表示画面７ａでは左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒがリーチ図柄配列で停止するリーチ演出が実行される。本例では、このリーチ図柄配列は「７↓７」が示されている。

【０３３０】

[タイマ演出Ｃ]

図６７は、タイマ演出Ｃを説明するための図である。

タイマ演出Ｃでは、まず、図６７（Ａ）に示すように、表示画面７ａではタイマ表示演出が実行される。タイマ表示演出は、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄の変動演出が実行され、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。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。なお、図６７（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは変動中（下方にスクロール中）であることを示している。

このタイマ表示演出では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示中に、タイマ画像ＴＭが、所定のタイミングで表示画面７ａの左中央のタイマ画像表示領域ＴＭＨ内に表示される。タイマ画像ＴＭは、タイマ値がカウントダウンしていくカウントダウン方式で表示される。図６７（Ａ）に示すタイマ画像ＴＭでは、タイマ初期値としての１０秒が示されている。

【０３３１】

次に、図６７（Ｂ）に示すように、表示画面７ａではタイマ消化演出が実行される。このタイマ消化演出では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示中に、図６７（Ａ）に示したタイマ画像ＴＭのタイマ値がカウントダウンされて０秒になり、タイマ値が消化されたことが示されている。

【０３３２】

次に、図６７（Ｃ）に示すように、表示画面７ａではタイマ画像変化演出が実行される。このタイマ画像変化演出は、タイマ画像ＴＭのタイマ値が０秒で停止したときにおこなわれる演出である。このタイマ画像変化演出では、タイマ画像ＴＭが消去され、この消去されたタイマ画像ＴＭの替わりに、所定の文字ＭＫＥがタイマ画像表示領域ＴＭＨに表示される。この所定の文字ＭＫＥは、遊技者への有利な特典付与に関連する特定画像として表示されるものであって、特定画像（文字ＭＫＥ）の種別によって当該変動の大当たり期待度（大当たり種別の期待度も含む）を示唆するようになっている。図６７（Ｃ）では「チャンス」という文字ＭＫＥが、タイマ画像ＴＭが表示されていた位置とほぼ同じ位置に表示される。また、タイマ画像変化演出では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが消去され、この消去された装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの替わりに、複数の文字ＭＳＧ１、ＭＳＧ２、ＭＳＧ３が表示画面７ａに表示される。この文字ＭＳＧ１、ＭＳＧ２、ＭＳＧ３は、遊技者への有利な特典付与に関連する特定画像として表示されるものであって、特定画像（文字ＭＳＧ１、ＭＳＧ２、ＭＳＧ３）の種別によって当該変動の大当たり期待度（大当たり種別の期待度も含む）を示唆するようになっている（大当たり期待度：文字ＭＳＧ１＞文字ＭＳＧ２＞文字ＭＳＧ３）。ここで、図６７（Ｃ）に示すように、文字ＭＳＧ１、ＭＳＧ２、ＭＳＧ３は、文字ＭＫＥと異なる文字（「激熱」という文字ＭＳＧ１、「保留変化」という文字ＭＳＧ２、「ＮＥＸＴ」という文字ＭＳＧ３）で構成されるとともに、文字ＭＫＥの後側に該文字ＭＫＥとほぼ同じ大きさで表示されている。これらの文字ＭＳＧ１、ＭＳＧ２、ＭＳＧ３は、所定方向に回転するように表示位置を移動し、移動中に文字ＭＫＥと重なる場合は、文字ＭＫＥの後側を通ってその一部または全部が文字ＭＫＥに覆われる態様で表示される。つまり、文字ＭＳＧ１、ＭＳＧ２、ＭＳＧ３は、タイマ画像表示領域ＴＭＨの後側に位置する演出画像表示領域ＥＧＨに表示されている。

【０３３３】

次に、図６７（Ｄ）に示すように、表示画面７ａでは特定画像重畳演出が実行される。この特定画像重畳演出は、図６７（Ｃ）に示したタイマ画像変化演出の表示状態から、文字ＭＳＧ１、ＭＳＧ２、ＭＳＧ３が消去され、この消去された文字ＭＳＧ１、ＭＳＧ２、ＭＳＧ３の替わりに、特定画像として文字ＭＬＧが演出画像表示領域ＥＧＨに表示される。この文字ＭＬＧは、文字ＭＫＥと同一文字であって、文字ＭＫＥの後側に該文字ＭＫＥよりも大きく表示され、その一部が文字ＭＫＥによって読み取り可能に覆われている。つまり、文字ＭＬＧは、タイマ画像表示領域ＴＭＨの後側に位置する演出画像表示領域ＥＧＨの略中央に、文字ＭＫＥに比して大きく表示される（例えば３～５倍）とともに、タイマ画像表示領域ＴＭＨと演出画像表示領域ＥＧＨとが重畳し、その一部が文字ＭＫＥによって読み取りし得る態様で表示されている。すなわち、タイマ画像変化演出（図６７（Ｃ））では、特定画像として表示された文字ＭＳＧ１、ＭＳＧ２、ＭＳＧ３の中に文字ＭＫＥと同一文字（「チャンス」）は無く、その後の特定画像重畳演出（図６７（Ｄ））で、文字ＭＳＧ１、ＭＳＧ２、ＭＳＧ３に替わって文字ＭＫＥと同一文字の特定画像としての文字ＭＬＧが表示されるようになっている。このように、タイマ画像表示領域ＴＭＨに表示された文字ＭＫＥと同一の文字ＭＬＧが演出画像表示領域ＥＧＨに表示された場合には、当該変動の大当たり期待度は最も高くなる（大当たり期待度：文字ＭＬＧ＞文字ＭＳＧ１＞文字ＭＳＧ２＞文字ＭＳＧ３）。文字ＭＫＥと同一の文字ＭＬＧが表示されることにより、遊技者は、それ以降の展開に大いなる期待を持つことができる。

【０３３４】

次に、図６７（Ｅ）に示すように、表示画面７ａでは特定画像単独演出が実行される。この特定画像単独演出は、図６７（Ｄ）に示した特定画像重畳演出で表示されていた文字ＭＬＧと文字ＭＫＥのうち、文字ＭＫＥが消去され、文字ＭＬＧのみが表示画面７ａに単独で表示される。つまり、タイマ画像表示領域ＴＭＨが消去される。この際、文字ＭＬＧは、特定画像重畳演出で水平状に表示されていた表示態様から、斜め状（右下がり）にその表示態様が変化して、表示画面７ａに全体表示される。文字ＭＬＧが全体表示されることにより、遊技者は、遊技者への有利な特典付与に関連する特定画像として表示される文字ＭＬＧを完全に視認することができ、より正確に現在の遊技状態を把握してさらにそれ

以降の展開に大いなる期待を持つことができる。

【０３３５】

次に、図６７（Ｆ）に示すように、表示画面７ａでは確変リーチ演出が実行される。この確変リーチ演出では、図６７（Ｅ）に示した特定画像単独演出の画面が切り替わっておこなわれる。すなわち、図６７（Ｅ）に示した文字ＭＬＧが消去され、表示画面７ａでは左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが確変大当たりのリーチ図柄配列で停止する確変リーチ演出が実行される。本例では、このリーチ図柄配列は「７↓７」が示されている。なお、本例では、大当たり図柄配列「７７７」は、「１６ＲＶ通過予定大当たり」（確変大当たり）であって、大当たり遊技終了後、遊技状態が次回大当たりするまで高確時短状態（高確高ベース状態）になる大当たりである。

【０３３６】

一方、特定画像重畳演出おいて、図６７（Ｄ）に替えて、図６７（Ｇ）に示すように、文字ＭＬＧとして「ＮＥＸＴ」が表示されたとする。つまり、図６７（Ｇ）に示す特定画像重畳演出は、図６７（Ｃ）に示したタイマ画像変化演出の表示状態から、文字ＭＳＧ１、ＭＳＧ２、ＭＳＧ３が消去され、この消去された文字ＭＳＧ１、ＭＳＧ２、ＭＳＧ３の替わりに、特定画像として文字ＭＬＧが演出画像表示領域ＥＧＨに表示される。この文字ＭＬＧは、文字ＭＫＥ（「チャンス」）と同一文字ではなく、文字ＭＳＧ３（「ＮＥＸＴ」）を拡大表示（例えば３～５倍）した文字で表示されている。すなわち、この特定画像重畳演出では、タイマ画像変化演出（図６７（Ｃ））で表示されていた文字ＭＳＧ１、ＭＳＧ２、ＭＳＧ３の中からＭＳＧ３が選択され、文字ＭＬＧとしてタイマ画像表示領域ＴＭＨの後側に位置する演出画像表示領域ＥＧＨの略中央に、文字ＭＫＥに比して大きく表示されるようになっている。このように、タイマ画像表示領域ＴＭＨに表示された文字ＭＫＥと同一ではない文字ＭＬＧが演出画像表示領域ＥＧＨに表示された場合には、同一の文字ＭＬＧが表示された場合に比して当該変動の大当たり期待度は低くなる（大当たり期待度：文字ＭＬＧ＞文字ＭＳＧ１＞文字ＭＳＧ２＞文字ＭＳＧ３）。文字ＭＫＥと同一ではない文字ＭＬＧが表示されることにより、遊技者は、それ以降の展開にあまり期待を持つことができなくなる。

【０３３７】

次に、図６７（Ｈ）に示すように、表示画面７ａでは通常リーチ演出が実行される。上記したように、特定画像重畳演出で文字ＭＫＥと同一の文字ＭＬＧが表示されたときは、遊技者に期待を持たせる演出として図６７（Ｅ）に示した特定画像単独演出をおこなうようになっているが、特定画像重畳演出で文字ＭＫＥと同一ではない文字ＭＬＧが表示されたときは、特定画像単独演出は省略され、図６７（Ｈ）に示す通常リーチ演出が実行される。この通常リーチ演出では、図６７（Ｇ）に示した特定画像重畳演出の画面が切り替わり、表示画面７ａでは左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが通常大当たりのリーチ図柄配列で停止する通常リーチ演出が実行される。本例では、このリーチ図柄配列は「８↓８」が示されている。なお、本例では、大当たり図柄配列「８８８」は、「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ非通過予定大当たり」（通常大当たり）であって、大当たり遊技終了後、特別図柄の変動回数が１００回おこなわれるまで遊技状態が低確時短状態（低確高ベース状態）になり、それ以降は低確低ベース状態（通常状態）になる大当たりである。

【０３３８】

[タイマ演出Ｄ]

図６８は、タイマ演出Ｄを説明するための図である。

タイマ演出Ｄでは、まず、図６８（Ａ）に示すように、表示画面７ａではタイマ表示演出が実行される。タイマ表示演出は、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄の変動演出が実行され、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。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。なお、図６８（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは変動中（下方にスクロール中）であるこ

とを示している。
このタイマ表示演出では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示中に、タイマ画像ＴＭが、所定のタイミングで表示画面７ａの左中央のタイマ画像表示領域ＴＭＨ内に表示される。タイマ画像ＴＭは、タイマ値がカウントダウンしていくカウントダウン方式で表示される。図６６（Ｃ）に示すタイマ画像ＴＭでは、タイマ初期値としての１０秒が示されている。また、タイマ画像ＴＭが表示されると、表示画面７ａの中央では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの表示に替えてバトル演出がおこなわれる。なお、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、図示していないが、表示画面７ａの右上隅などに小さく表示される。

【０３３９】
次に、図６８（Ｂ）に示すように、表示画面７ａではタイマ消化演出が実行される。このタイマ消化演出では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示中に、図６８（Ａ）に示したタイマ画像ＴＭのタイマ値がカウントダウンされて０秒になり、タイマ値が消化されたことが示されている。また、表示画面７ａでは、引き続きバトル演出がおこなわれている。このバトル演出では、遊技者側の味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとがバトルする画像が表示される。

【０３４０】
次に、図６８（Ｃ）に示すように、表示画面７ａではタイマ画像変化演出が実行される。このタイマ画像変化演出は、タイマ画像ＴＭのタイマ値が０秒で停止したときにおこなわれる演出である。このタイマ画像変化演出では、タイマ画像ＴＭが消去され、この消去されたタイマ画像ＴＭの替わりに、所定の文字ＭＫＥがタイマ画像表示領域ＴＭＨに表示される。この所定の文字ＭＫＥは、遊技者への有利な特典付与に関連する特定画像として表示されるものであって、特定画像（文字ＭＫＥ）の種別によって当該変動の大当たり期待度（大当たり種別の期待度も含む）を示唆するようになっている。図６８（Ｃ）では「チャンス」という文字ＭＫＥが、タイマ画像ＴＭが表示されていた位置とほぼ同じ位置に表示される。また、タイマ画像変化演出では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが消去され、この消去された装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの替わりに、複数の文字ＭＳＧ１、ＭＳＧ２、ＭＳＧ３が表示画面７ａに表示される。この文字ＭＳＧ１、ＭＳＧ２、ＭＳＧ３は、遊技者への有利な特典付与に関連する特定画像として表示されるものであって、特定画像（文字ＭＳＧ１、ＭＳＧ２、ＭＳＧ３）の種別によって当該変動の大当たり期待度（大当たり種別の期待度も含む）を示唆するようになっている（大当たり期待度：文字ＭＳＧ１＞文字ＭＳＧ２＞文字ＭＳＧ３）。ここで、図６７（Ｃ）に示すように、文字ＭＳＧ１、ＭＳＧ２、ＭＳＧ３は、文字ＭＫＥと異なる文字（「参戦」という文字ＭＳＧ１、「保留変化」という文字ＭＳＧ２、「ＮＥＸＴ」という文字ＭＳＧ３）で構成されるとともに、文字ＭＫＥの後側に該文字ＭＫＥとほぼ同じ大きさで表示されている。これらの文字ＭＳＧ１、ＭＳＧ２、ＭＳＧ３は、所定方向に回転するように表示位置を移動し、移動中に文字ＭＫＥと重なる場合は、文字ＭＫＥの後側を通ってその一部または全部が文字ＭＫＥに覆われる態様で表示される。つまり、文字ＭＳＧ１、ＭＳＧ２、ＭＳＧ３は、タイマ画像表示領域ＴＭＨの後側に位置する演出画像表示領域ＥＧＨに表示されている。

【０３４１】
次に、図６８（Ｄ）に示すように、表示画面７ａでは特定画像重畳演出が実行される。この特定画像重畳演出は、図６８（Ｃ）に示したタイマ画像変化演出の表示状態から、文字ＭＳＧ２、ＭＳＧ３が消去され、文字ＭＳＧ１（「参戦」）が表示画面７ａの略中央で拡大表示される。つまり、文字ＭＳＧ１は、特定画像としての文字ＭＬＧに表示態様が変化し、演出画像表示領域ＥＧＨに表示される。さらに、タイマ画像表示領域ＴＭＨに表示されていた文字ＭＫＥは、「チャンス」から「参戦」に変化するとともに拡大表示される。すなわち、特定画像の第１表示態様としての文字ＭＫＥと、特定画像の第２表示態様としての文字ＭＬＧとは、同一文字で表示される。しかして、文字ＭＬＧは、文字ＭＫＥの後側に該文字ＭＫＥよりも大きく表示され、その一部が文字ＭＫＥによって読み取り可能に覆われている。つまり、図６８（Ｄ）に示すように、文字ＭＬＧは、タイマ画像表示領域ＴＭＨの後側に位置する演出画像表示領域ＥＧＨの略中央に、文字ＭＫＥに比して大き

く表示される（例えば２～３倍）とともに、タイマ画像表示領域ＴＭＨと演出画像表示領域ＥＧＨとが重畳し、その一部が文字ＭＫＥによって読み取りし得る態様で表示されている。このように、タイマ画像表示領域ＴＭＨに表示された文字ＭＫＥと同一の文字ＭＬＧが演出画像表示領域ＥＧＨに表示された場合には、当該変動の大当たり期待度は最も高くなる（大当たり期待度：文字ＭＬＧ＞文字ＭＳＧ２＞文字ＭＳＧ３）。文字ＭＫＥと同一の文字ＭＬＧが表示されることにより、しかも、文字ＭＫＥは最初に表示されていた文字が変化且つ拡大されて文字ＭＬＧと同じ文字に表示されることにより、遊技者は、それ以降の展開により一層の期待を持つことができる。

【０３４２】

次に、図６８（Ｅ）に示すように、表示画面７ａでは特定画像キャラクタ演出が実行される。この特定画像キャラクタ演出は、図６８（Ｄ）に示した特定画像重畳演出で表示されていた文字ＭＬＧと文字ＭＫＥのうち、文字ＭＫＥが消去され、文字ＭＬＧのみが表示画面７ａに表示される。つまり、タイマ画像表示領域ＴＭＨが消去される。この際、文字ＭＬＧは、特定画像重畳演出で水平状に表示されていた表示態様から、斜め状（右下がり）にその表示態様が変化して、表示画面７ａの左側に全体表示される。また、表示画面７ａの中央には、キャラクタＣＲＣが表示され、表示画面７ａの右側には、キャラクタＣＲＣの名称ＣＮＡ（「ＯＡＲＯ」）が表示される。このキャラクタＣＲＣは、文字ＭＬＧとして「参戦」が表示されたことに基づいて表示されるもので、上記のバトル演出（図６８（Ｂ））で、遊技者側の味方キャラクタＣＲＡとともに敵キャラクタＣＲＢとバトルするキャラクタである。なお、この特定画像キャラクタ演出で表示されるキャラクタＣＲＣは、複数種類あり、キャラクタＣＲＣの種別によって当該変動の大当たり期待度（大当たり種別の期待度も含む）を示唆するようになっている。なお、ここで表示されたキャラクタＣＲＣとしての「ＯＡＲＯ」は、大当たり期待度が比較的高いキャラクタとする。遊技者は、文字ＭＬＧが全体表示されたことにより、遊技者への有利な特典付与に関連する特定画像として表示される文字ＭＬＧを完全に視認することができ、より正確に現在の遊技状態を把握することができ、且つ、大当たり期待度が比較的高いキャラクタＣＲＣ「ＯＡＲＯ」が出現したことにより、さらにそれ以降の展開に大いなる期待を持つことができる。

【０３４３】

次に、図６８（Ｆ）に示すように、表示画面７ａでは確変リーチ演出が実行される。この確変リーチ演出では、図６８（Ｅ）に示した特定画像キャラクタ演出の画面が切り替わっておこなわれる。すなわち、図６８（Ｅ）に示した文字ＭＬＧ、キャラクタＣＲＣ、名称ＣＮＡが消去され、表示画面７ａでは左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが確変大当たりのリーチ図柄配列で停止する確変リーチ演出が実行される。本例では、このリーチ図柄配列は「７↓７」が示されている。なお、本例では、大当たり図柄配列「７７７」は、「１６ＲＶ通過予定大当たり」（確変大当たり）であって、大当たり遊技終了後、遊技状態が次回大当たりするまで高確時短状態（高確高ベース状態）になる大当たりである。

【０３４４】

一方、特定画像キャラクタ演出おいて、図６８（Ｅ）に替えて、図６８（Ｇ）に示すように、キャラクタＣＲＣとして名称ＣＮＡ（「ＺＥＲＯ」）が表示されたとする。このキャラクタＣＲＣとしての「ＺＥＲＯ」は、大当たり期待度が比較的低いキャラクタであって、上記の「ＯＡＲＯ」よりも大当たり期待度が低くなっている。つまり、図６８（Ｇ）に示す特定画像キャラクタ演出は、図６８（Ｅ）に示した特定画像キャラクタ演出の表示状態から、大当たり期待度が比較的高いキャラクタ「ＯＡＲＯ」の替わりに、キャラクタＣＲＣとして大当たり期待度が比較的低いキャラクタ「ＺＥＲＯ」が表示されている。このように、特定画像キャラクタ演出で大当たり期待度が比較的低いキャラクタＣＲＣが表示されることにより、遊技者は、それ以降の展開にあまり期待を持つことができなくなる。

【０３４５】

次に、図６８（Ｈ）に示すように、表示画面７ａでは通常リーチ演出が実行される。この通常リーチ演出では、図６８（Ｇ）に示した特定画像キャラクタ演出の画面が切り替わ

り、表示画面７ａでは左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが通常大当たりのリーチ図柄配列で停止する通常リーチ演出が実行される。本例では、このリーチ図柄配列は「８↓８」が示されている。なお、本例では、大当たり図柄配列「８８８」は、「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ非通過予定大当たり」（通常大当たり）であって、大当たり遊技終了後、特別図柄の変動回数が１００回おこなわれるまで遊技状態が低確時短状態（低確高ベース状態）になり、それ以降は低確低ベース状態（通常状態）になる大当たりである。

【０３４６】

[効果例]

以下に、タイマ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６８に示すように、第１演出は、所定のタイマ画像を表示し、該タイマ画像を用いてタイマ値をカウントする表示と、該タイマ値を所定値で停止または消化させる表示を含む演出であり、第２演出は、遊技者への有利な特典付与に関連する特定画像の表示を含む演出であり、第１演出においてタイマ値が所定値で停止または消化される表示演出がおこなわれたときに、第２演出として特定画像を第１表示態様と第２表示態様とで同時に表示する演出をおこなう構成になっている。この構成によれば、タイマ値が所定値で停止または消化されたときに、遊技者への有利な特典付与に関連する特定画像が表示されるので、遊技者は、刻々と変わるタイマ値を大いなる期待を持って注視しながら遊技を楽しむことができる。また、特定画像は、第１表示態様と第２表示態様とで同時に表示されるので、それらの表示態様の組み合わせを様々に変化させることにより、その後の遊技の展開に対する遊技者の期待度を変化させることができる。これにより、遊技者を一喜一憂させることができる。さらに、停止するタイマ値と特定画像を関連させて、停止したタイマ値の数値によって遊技者の期待度を変化させることも可能となる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０３４７】

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、図６５～図６８に示すように、特定画像の第１表示態様は、タイマ画像の表示位置に該タイマ画像に替わって表示される表示態様であり、特定画像の第２表示態様は、タイマ画像の後側に表示される一部が第１表示態様の特定画像によって覆われる表示態様である構成になっている。この構成によれば、第２表示態様で表示される特定画像を遊技者に推測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。

【０３４８】

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、図６５～図６８に示すように、特定画像は所定の文字であり、該特定画像の第１表示態様と第２表示態様は、同一の文字が表示される表示態様であり、第１表示態様の文字によって一部が覆われる第２表示態様の文字は、読み取りし得る表示態様である構成になっている。この構成によれば、第２表示態様で表示される特定画像の文字は一部が覆われるものの、第１表示態様で表示される文字と同一の文字で、しかも読み取りし得る表示態様になっているので、遊技者は、第２表示態様で表示される特定画像の文字を正確に推測し、大いなる期待を持って遊技を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。

【０３４９】

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、図６６～図６８に示すように、第２表示態様の文字は、第１表示態様の文字が消去されると、その表示態様が変化して全体表示される構成になっている。この構成によれば、一部が覆われていた第２表示態様の文字が全体表示されるので、遊技者は、自身が推測した第２表示態様の文字が正確であったか否かを検証することができる。さらに、第２表示態様の文字は、全体表示されるときにその表示態様が変化するので、例えばこの表示態様を様々に変化させることで、遊技者の期待度を変化させるこ

とも可能となる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０３５０】

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、図６６～図６８に示すように、第２表示態様の全体表示が消去されると装飾図柄をリーチ状態で表示する構成になっている。この構成によれば、第２表示態様の文字が全体表示されたときは必ずリーチになるので、遊技者は、第２表示態様の文字が全体表示されるか否かで一喜一憂することになる。さらに、第２表示態様の文字と大当たり期待度を関連させて、全体表示された第２表示態様の文字によって大当たり期待度を変化させることも可能となる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０３５１】

［変形例］

以下に、タイマ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６５～図６８に示すように、タイマ画像表示領域にタイマ値に替わって表示される特定画像は、所定の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、特定画像は、記号やマーク、絵柄、キャラクタ、あるいは特定の形をした物体や物品などの画像であってもよい。

【０３５２】

［変形例２］

上記実施形態の遊技機１では、図６５～図６８に示すように、タイマ表示演出ではタイマ値がカウントダウンしていくカウントダウン方式で表示するものを示したが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、タイマ表示演出は、タイマ値が不規則に変化（ランダム変化）ようにしてもよい。あるいは、タイマ表示演出は、タイマ値がカウントアップしていくカウントアップ方式で表示されてもよい。また、タイマ表示演出では、タイマの初期値としての１０秒が設定されるようにしたが、これは１０秒に限定されるものではなく、任意である。またさらに、図６６に示すタイマ停止演出では、タイマ値が５秒で停止したときタイマ画像変化演出が実行されるようにしたが、これは５秒に限定されるものではなく、任意である。

【０３５３】

［変形例３］

上記実施形態の遊技機１では、図６５～図６８に示すように、特定画像重畳演出から特定画像単独演出（図６５、図６６）または特定画像キャラクタ演出（図６８）が実行されるとき、特定画像としての文字は、水平状に表示されていた表示態様から、斜め状（右下がり）にその表示態様が変化して全体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、斜め状に替えて円弧状、垂直状、ジグザグ状などに表示態様が変化して全体表示されるようにしてもよい。そして、この場合、色も変化するようにしてもよい。さらには、表示態様は複数種類変化可能にし、表示態様がどの種別に変化するかによって大当たり期待度を異ならせるようにしてもよい。

【０３５４】

［変形例４］

上記実施形態の遊技機１では、図６７、図６８に示すように、タイマ画像変化演出では、演出画像表示領域に特定画像として３つの文字ＭＳＧ１、ＭＳＧ２、ＭＳＧ３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、これらの特定画像は３つ以外であってもよく、少なくとも２つ以上あればよい。また、これらの特定画像は文字以外であってもよく、記号やマーク、絵柄、キャラクタ、あるいは特定の形をした物体や物品などの画像であってもよい。またさらに、これらの特定画像の中に、タイマ画像表示領域に表示される特定画像と同一の画像（例えば「チャンス」）を表示するようにしてもよい。

【０３５５】

［変形例５］
上記実施形態の遊技機１では、図６８に示すように、特定画像キャラクタ演出では、１人のキャラクタが参戦するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、特定画像キャラクタ演出では、複数のキャラクタが参戦するようにしてもよい。また、参戦したキャラクタは、遊技者側の味方キャラクタＣＲＡとともに敵キャラクタＣＲＢとバトルするようにしたが、これは逆に、敵キャラクタＣＲＢとともに遊技者側の味方キャラクタＣＲＡとバトルする場合があるようにしてもよい。この場合、「参戦」の文字ＭＬＧの文字色を複数設け、その文字色に応じて、参戦したキャラクタが味方キャラクタＣＲＡに付くのか敵キャラクタＣＲＢに付くのかが決定されるようにしてもよい。

【０３５６】
［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］
複数の表示演出を実行可能な表示手段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、所定のタイマ画像を表示し、該タイマ画像を用いてタイマ値をカウントする表示と、該タイマ値を所定値で停止または消化させる表示を含む演出であり、
前記第２演出は、遊技者への有利な特典付与に関連する特定画像の表示を含む演出であり、
前記表示手段は、前記第１演出において前記タイマ値が所定値で停止または消化される表示演出がおこなわれたときに、前記第２演出として前記特定画像を第１表示態様と第２表示態様とで同時に表示する演出をおこなう、
ことを特徴とする遊技機。
［態様Ａ４－２］
前記特定画像の第１表示態様は、前記タイマ画像の表示位置に該タイマ画像に替わって表示される表示態様であり、
前記特定画像の第２表示態様は、前記タイマ画像の後側に表示される一部が前記第１表示態様の特定画像によって覆われる表示態様である、
ことを特徴とする態様Ａ４－１に記載の遊技機。
［態様Ａ４－３］
前記特定画像は所定の文字であり、該特定画像の前記第１表示態様と前記第２表示態様は、同一の文字が表示される表示態様であり、
前記第１表示態様の文字によって一部が覆われる前記第２表示態様の文字は、読み取りし得る表示態様である、
ことを特徴とする態様Ａ４－２に記載の遊技機。
［態様Ａ４－４］
前記第２表示態様の文字は、前記第１表示態様の文字が消去されると、その表示態様が変化して全体表示される、
ことを特徴とする態様Ａ４－３に記載の遊技機。
［態様Ａ４－５］
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、
前記装飾図柄表示手段は、前記第２表示態様の全体表示が消去されると、前記装飾図柄をリーチ状態で表示する、
ことを特徴とする態様Ａ４－４に記載の遊技機。

【０３５７】
以下に図６９～図７２を用いて画像透過表示演出Ａ～Ｄについて説明する。この画像透過表示演出は、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、画像透過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に画像を表示させる演出である。

【０３５８】

［画像透過表示演出Ａ］

図６９は、画像透過表示演出Ａを説明するための図である。図６９（Ａ）に示すように、表示画面７ａの前方には導光板１７が配置されている。導光板１７は、表示画面７ａの全体を覆っており、表示画面７ａは導光板１７を介して視認可能になっている。また、第１可動役物１４は、退避位置で退避している（第１態様）。すなわち、第１可動役物１４を構成する４つの透過性を有する部材がそれぞれ表示画面７ａの四隅に位置している。画像透過表示演出Ａでは、変動演出中に、表示画面７ａに「ＳＭＩＬＥいくぜ！！」の特定画像（いくぜ画像）ＩＺが表示される。この画像は導光板１７を介して視認可能となる。

【０３５９】

次に、図６９（Ｂ）に示すように、いくぜ画像ＩＺが表示された状態で、導光板１７の互いに異なる複数の位置において、複数のスマイル画像ＳＬがランダムに表示される。言い換えれば、導光板１７の複数のスマイル画像ＳＬがランダムに視認可能になる演出が実行される。導光板１７においてスマイル画像ＳＬがランダムな位置で視認可能になるため、図６９（Ｃ）に示すように、表示画面７ａのいくぜ画像ＩＺと導光板１７のスマイル画像ＳＬとが時々重なって視認可能になる重畳演出がおこなわれる。

【０３６０】

次に、図６９（Ｃ）～図６９（Ｅ）に示すように、第１可動役物１４の進出移動演出が実行される。具体的には、第１可動役物１４を構成する４つの透過性を有する部材がそれぞれ表示画面７ａの中心に向かって移動する。すなわち、４つの透過性を有する部材が互いに近づく方向に移動する。このとき、４つの透過性を有する部材のそれぞれには、「ス」「マ」「イ」「ル」の文字画像ＭＪが視認可能な状態となっている。４つの透過性を有する部材のそれぞれが、進出位置に移動することによって、表示画面７ａのほぼ全体が覆われる可動役物合体演出がおこなわれる（第２態様）。このとき、４つの透過性を有する部材のそれぞれは互いに接触していてもよいし、少し隙間が空いていてもよい。図６９（Ｄ）に示すように、第１可動役物１４が移動しているとき、４つの透過性を有する部材のそれぞれには、文字画像ＭＪが表示されたままとなっている。このとき、導光板１７では継続してスマイル画像ＳＬがランダムに表示されているため、第１可動役物１４の文字画像ＭＪと導光板１７のスマイル画像ＳＬとが時々重なって視認可能になる重畳演出がおこなわれる。

【０３６１】

第１可動役物１４が進出位置に移動完了した第２態様のとき、表示画面７ａの前方に第１可動役物１４が配置され、第１可動役物１４の前方に導光板１７が配置された状態となる。表示画面７ａには継続していくぜ画像ＩＺが表示され、第１可動役物１４には継続して文字画像ＭＪが表示され、導光板１７には継続してランダムな位置にスマイル画像ＳＬが表示される複合演出が実行される。このとき、表示画面７ａに表示されるいくぜ画像ＩＺは表示画面７ａ内を移動し、導光板１７に表示されるスマイル画像ＳＬは表示位置が変化するため、文字画像ＭＪ、いくぜ画像ＩＺ、スマイル画像ＳＬ、のうちの２つまたは３つが時々重なって視認可能になる。

【０３６２】

次に、図６９（Ｆ）、図６９（Ｇ）に示すように、第１可動役物１４の文字画像ＭＪのランダム表示が実行される。具体的には、「ス」「マ」「イ」「ル」の文字画像ＭＪのそれぞれがランダムに視認可能な状態と視認困難な状態とに切り替えを繰り返す演出がおこなわれる。このとき、導光板１７では継続してランダムな位置にスマイル画像ＳＬが表示される。また、表示画面７ａのいくぜ画像ＩＺは表示画面７ａ内で複数表示される場合と、単数表示される場合とがあり、また、それぞれが移動する場合と、停止する場合とがある。これにより、文字画像ＭＪ、いくぜ画像ＩＺ、スマイル画像ＳＬ、のうちの２つまた

は３つが時々重なって視認可能になる。
【０３６３】
次に、図６９（Ｈ）～図６９（Ｊ）に示すように、第１可動役物１４の退避移動演出が実行される。具体的には、第１可動役物１４を構成する４つの透過性を有する部材がそれぞれ表示画面７ａを覆っている状態から、表示画面７ａの四隅の退避位置に向かって移動する。すなわち、４つの透過性を有する部材が互いに離間する方向に移動する。このとき、４つの透過性を有する部材のそれぞれには、「ス」「マ」「イ」「ル」の文字画像ＭＪがランダムに視認可能な状態と視認困難な状態とに切り替えられる。このとき、導光板１７では継続してスマイル画像ＳＬがランダムに表示されているため、第１可動役物１４の文字画像ＭＪと導光板１７のスマイル画像ＳＬとが時々重なって視認可能になる重畳演出がおこなわれる。その後、図６９（Ｊ）に示すように、４つの透過性を有する部材のそれぞれが、退避位置に移動し、表示画面７ａのほぼ全体が第１可動役物１４を介さずに視認可能となる（第１態様）。
【０３６４】
［画像透過表示演出Ｂ］
図７０は、画像透過表示演出Ｂを説明するための図である。図７０（Ａ）に示すように、表示画面７ａの前方には導光板１７が配置されている。導光板１７は、表示画面７ａの全体を覆っており、表示画面７ａは導光板１７を介して視認可能になっている。また、第１可動役物１４は、退避位置で退避している（第１態様）。すなわち、第１可動役物１４を構成する４つの透過性を有する部材がそれぞれ表示画面７ａの四隅に位置している。画像透過表示演出Ｂでは、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行されている。
【０３６５】
次に、図７０（Ｂ）に示すように、変動表示が実行されているときに、表示画面７ａにタイマ画像ＴＭ１が表示される。タイマ画像ＴＭ１は導光板１７を介して視認可能となる。タイマ画像ＴＭ１には、タイマ値（カウント値）を表す２桁の数字画像（デジタル表示画像）が含まれている。タイマ画像ＴＭ１には、数字画像以外の枠画像や領域画像、模様画像等が含まれていてもよいし、含まれていなくてもよい。ここでは、タイマ画像ＴＭ１は表示された直後からカウントダウンが開始されるが、表示された後、しばらく(例えば、５秒)時間が経過してからカウントダウンが開始されてもよい。ここでは、タイマ画像ＴＭ１として「３０」が表示された後、タイマ値がディクリメントされていく。タイマ値のディクリメント速さは、秒よりも速くてもよいし遅くてもよい。ここでは、ディクリメント速さは秒と同じである。すなわち、「３０」は３０秒を意味している。
【０３６６】
次に、図７０（Ｃ）に示すように、導光板１７の互いに異なる複数の位置において、複数のスマイル画像ＳＬがランダムに表示される。言い換えれば、導光板１７の複数のスマイル画像ＳＬがランダムに視認可能になる演出が実行される。導光板１７においてスマイル画像ＳＬがランダムな位置で視認可能になるため、表示画面７ａのタイマ画像ＴＭ１と導光板１７のスマイル画像ＳＬとが時々重なって視認可能になる重畳演出がおこなわれる。
【０３６７】
次に、図７０（Ｃ）～図７０（Ｅ）に示すように、第１可動役物１４の進出移動演出が実行される。具体的には、第１可動役物１４を構成する４つの透過性を有する部材がそれぞれ表示画面７ａの中心に向かって移動する。すなわち、４つの透過性を有する部材が互いに近づく方向に移動する。このとき、４つの透過性を有する部材のそれぞれには、「ス」「マ」「イ」「ル」の文字画像ＭＪが視認可能な状態となっている。４つの透過性を有する部材のそれぞれが、進出位置に移動することによって、表示画面７ａのほぼ全体が覆われる可動役物合体演出がおこなわれる（第２態様）。このとき、４つの透過性を有する部材のそれぞれは互いに接触していてもよいし、少し隙間が空いていてもよい。図７０（Ｄ）に示すように、第１可動役物１４が移動しているとき、４つの透過性を有する部材の

それぞれには、文字画像ＭＪが表示されたままとなっている。このとき、導光板１７では継続してスマイル画像ＳＬがランダムに表示されているため、第１可動役物１４の文字画像ＭＪと導光板１７のスマイル画像ＳＬとが時々重なって視認可能になる重畳演出がおこなわれる。

【０３６８】

第１可動役物１４が進出位置に移動完了した第２態様のとき、表示画面７ａの前方に第１可動役物１４が配置され、第１可動役物１４の前方に導光板１７が配置された状態となる。表示画面７ａには継続してタイマ画像ＴＭ１が表示され、第１可動役物１４には継続して文字画像ＭＪが表示され、導光板１７には継続してランダムな位置にスマイル画像ＳＬが表示される複合演出が実行される。このとき、表示画面７ａに表示されるタイマ画像ＴＭ１はカウントダウンを継続し、導光板１７に表示されるスマイル画像ＳＬは表示位置が変化する。文字画像ＭＪ、タイマ画像ＴＭ１、スマイル画像ＳＬ、は、これらのうちの２つまたは３つが時々重なって視認可能になる。

【０３６９】

次に、図７０（Ｆ）、図７０（Ｇ）に示すように、第１可動役物１４の文字画像ＭＪのランダム表示が実行される。具体的には、「ス」「マ」「イ」「ル」の文字画像ＭＪのそれぞれがランダムに視認可能な状態と視認困難な状態とに切り替えを繰り返す演出がおこなわれる。このとき、導光板１７では継続してランダムな位置にスマイル画像ＳＬが表示される。また、表示画面７ａのタイマ画像ＴＭ１は、第１可動役物１４および導光板１７を介して視認可能になっており、文字画像ＭＪ、表示画面７ａ、スマイル画像ＳＬ、のうちの２つまたは３つが時々重なって視認可能になる。

【０３７０】

次に、図７０（Ｈ）～図７０（Ｊ）に示すように、第１可動役物１４の退避移動演出が実行される。具体的には、第１可動役物１４を構成する４つの透過性を有する部材がそれぞれ表示画面７ａを覆っている状態から、表示画面７ａの四隅の退避位置に向かって移動する。すなわち、４つの透過性を有する部材が互いに離間する方向に移動する。このとき、４つの透過性を有する部材のそれぞれには、「ス」「マ」「イ」「ル」の文字画像ＭＪがランダムに視認可能な状態と視認困難な状態とに切り替えられる。このとき、導光板１７では継続してスマイル画像ＳＬがランダムに表示されているため、第１可動役物１４の文字画像ＭＪと導光板１７のスマイル画像ＳＬとが時々重なって視認可能になる重畳演出がおこなわれる。その後、図７０（Ｊ）に示すように、４つの透過性を有する部材のそれぞれが、退避位置に移動し、表示画面７ａのほぼ全体が第１可動役物１４を介さずに視認可能となる（第２態様）。タイマ画像ＴＭ１では、タイマ値が０（ゼロ）になるタイマゼロ表示演出がおこなわれると、タイマ画像ＴＭ１が表示されていた位置に、当該変動における大当たりの期待度を示唆する期待度示唆画像ＥＩ１が表示される。その後、装飾図柄は停止表示される。

【０３７１】

［画像透過表示演出Ｃ］

図７１は、画像透過表示演出Ｃを説明するための図である。図７１（Ａ）に示すように、表示画面７ａの前方には導光板１７が配置されている。導光板１７は、表示画面７ａの全体を覆っており、表示画面７ａは導光板１７を介して視認可能になっている。また、第１可動役物１４は、退避位置で退避している（第１態様）。すなわち、第１可動役物１４を構成する４つの透過性を有する部材がそれぞれ表示画面７ａの四隅に位置している。画像透過表示演出Ｃでは、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行されている。

【０３７２】

次に、図７１（Ｂ）に示すように、装飾図柄は変動表示と停止表示を繰り返しており、ここでは、停止表示された状態が示されている。このように、装飾図柄が変動表示と停止表示を繰り返しているときに、表示画面７ａにタイマ画像ＴＭ１が表示される。ここでは、このタイマ画像ＴＭ１は、先読み演出の一つとして実行される。このタイマ画像ＴＭ１

は導光板１７を介して視認可能となる。タイマ画像ＴＭ１には、タイマ値（カウント値）を表す２桁の数字画像（デジタル表示画像）が含まれている。タイマ画像ＴＭ１には、数字画像以外の枠画像や領域画像、模様画像等が含まれていてもよいし、含まれていなくてもよい。ここでは、タイマ画像ＴＭ１は表示された直後からカウントダウンが開始されるが、表示された後、しばらく(例えば、５秒)時間が経過してからカウントダウンが開始されてもよい。ここでは、タイマ画像ＴＭ１として「３０」が表示された後、タイマ値がディクリメントされていく。タイマ値のディクリメント速さは、秒よりも速くてもよいし遅くてもよい。ここでは、ディクリメント速さは秒と同じである。すなわち、「３０」は３０秒を意味している。

【０３７３】

次に、図７１（Ｃ）に示すように、装飾図柄の停止表示後、導光板１７の互いに異なる複数の位置において、複数のスマイル画像ＳＬがランダムに表示される。言い換えれば、導光板１７の複数のスマイル画像ＳＬがランダムに視認可能になる演出が実行される。導光板１７においてスマイル画像ＳＬがランダムな位置で視認可能になるため、停止表示された装飾図柄やタイマ画像ＴＭ１と、導光板１７のスマイル画像ＳＬとが時々重なって視認可能になる重畳演出がおこなわれる。この重畳演出によって、図７１（Ｄ）に示すように、停止表示された装飾図柄は爆発して消える。すなわち、停止表示された装飾図柄上に導光板１７のスマイル画像ＳＬがランダムに出現することによって、装飾図柄がスマイル画像ＳＬによって破壊されたような演出をおこなうことができる。装飾図柄が爆発して消えた後、次の変動表示が開始される。

【０３７４】

また、図７１（Ｃ）、図７１（Ｄ）に示すように、タイマ画像ＴＭ１のタイマ値として次に表示されるべき値が拡大された状態で現在のタイマ値と併せて表示される。例えば、タイマ画像ＴＭ１（現在のタイマ値）が「５」の場合、次に表示されるべき値「４」が拡大された状態で、現在のタイマ値「５」と併せて表示される。図７０（Ｄ）では、現在のタイマ値「５」に重なって透過性を有する「４」を表す次タイマ値画像ＮＴが拡大表示されている。次タイマ値画像ＮＴは、透過性を有しており、タイマ画像ＴＭ１が次タイマ画像ＮＴを介して視認可能になっている。次タイマ値画像ＮＴは、拡大表示されているため、タイマ画像ＴＭ１よりも大きく、数字の「４」の上端と下端が表示画面７ａからはみ出た画像となっている。次タイマ値画像ＮＴは、タイマ画像ＴＭ１と重なった状態で縮小しながら、タイマ画像ＴＭ１のうち、カウンタ値が表されている部分（画像領域）に大きさと表示位置が近づく。そして、次タイマ値画像ＮＴが、タイマ画像ＴＭ１のうち、カウンタ値が表されている画像領域と大きさ、表示位置がほぼ一致すると、タイマ画像ＴＭ１のディクリメントが完了する。ここでは、「４」を表す次タイマ値画像ＮＴがタイマ画像ＴＭ１の「５」の部分と大きさ、表示位置が一致するように、縮小され、次タイマ値画像ＮＴの「４」とタイマ画像ＴＭ１の「５」とが大きさおよび位置が一致した直後に、タイマ画像ＴＭ１が「４」に置き換わる。

【０３７５】

一方、図７１（Ｄ）、図７１（Ｅ）に示すように、第１可動役物１４の進出移動演出が実行される。具体的には、第１可動役物１４を構成する４つの透過性を有する部材がそれぞれ表示画面７ａの中心に向かって移動する。すなわち、４つの透過性を有する部材が互いに近づく方向に移動する。このとき、４つの透過性を有する部材のそれぞれには、「ス」「マ」「イ」「ル」の文字画像ＭＪが視認可能な状態となっている。４つの透過性を有する部材のそれぞれが、進出位置に移動することによって、表示画面７ａのほぼ全体が覆われる可動役物合体演出がおこなわれる（第２態様）。このとき、４つの透過性を有する部材のそれぞれは互いに接触していてもよいし、少し隙間が空いていてもよい。図７１（Ｄ）に示すように、第１可動役物１４が移動しているとき、４つの透過性を有する部材のそれぞれには、文字画像ＭＪが表示されたままとなっている。このとき、導光板１７では継続してスマイル画像ＳＬがランダムに表示されているため、第１可動役物１４の文字画像ＭＪと導光板１７のスマイル画像ＳＬとが時々重なって視認可能になる重畳演出がおこ

なわれる。

【０３７６】

第１可動役物１４が進出位置に移動完了した第２態様のとき、表示画面７ａの前方に第１可動役物１４が配置され、第１可動役物１４の前方に導光板１７が配置された状態となる。表示画面７ａには継続してタイマ画像ＴＭ１が表示され、第１可動役物１４には継続して文字画像ＭＪが表示され、導光板１７には継続してランダムな位置にスマイル画像ＳＬが表示される複合演出が実行される。このとき、表示画面７ａに表示されるタイマ画像ＴＭ１はカウントダウンを継続し、導光板１７に表示されるスマイル画像ＳＬは表示位置が変化する。文字画像ＭＪ、タイマ画像ＴＭ１、スマイル画像ＳＬ、はこれらのうちの２つまたは３つが時々重なって視認可能になる。

【０３７７】

次に、図７１（Ｆ）、図７１（Ｇ）に示すように、第１可動役物１４の文字画像ＭＪのランダム表示が実行される。具体的には、「ス」「マ」「イ」「ル」の文字画像ＭＪのそれぞれがランダムに視認可能な状態と視認困難な状態とに切り替えを繰り返す演出がおこなわれる。このとき、導光板１７では継続してランダムな位置にスマイル画像ＳＬが表示される。また、表示画面７ａのタイマ画像ＴＭ１は、第１可動役物１４および導光板１７を介して視認可能になっており、文字画像ＭＪ、表示画面７ａ、スマイル画像ＳＬ、のうちの２つまたは３つが時々重なって視認可能になる。

【０３７８】

次に、図７１（Ｈ）～図７１（Ｊ）に示すように、第１可動役物１４の退避移動演出が実行される。具体的には、第１可動役物１４を構成する４つの透過性を有する部材がそれぞれ表示画面７ａを覆っている状態から、表示画面７ａの四隅の退避位置に向かって移動する。すなわち、４つの透過性を有する部材が互いに離間する方向に移動する。このとき、４つの透過性を有する部材のそれぞれには、「ス」「マ」「イ」「ル」の文字画像ＭＪがランダムに視認可能な状態と視認困難な状態とに切り替えられる。このとき、導光板１７では継続してスマイル画像ＳＬがランダムに表示されているため、第１可動役物１４の文字画像ＭＪと導光板１７のスマイル画像ＳＬとが時々重なって視認可能になる重畳演出がおこなわれる。その後、図７１（Ｊ）に示すように、４つの透過性を有する部材のそれぞれが、退避位置に移動し、表示画面７ａのほぼ全体が第１可動役物１４を介さずに視認可能となる（第２態様）。タイマ画像ＴＭ１では、タイマ値が０（ゼロ）になるタイマゼロ表示演出がおこなわれると、タイマ画像ＴＭ１が表示されていた位置に、当該変動における大当たりの期待度を示唆する期待度示唆画像ＥＩ１が表示される。その後、装飾図柄は停止表示される。

【０３７９】

［画像透過表示演出Ｄ］

図７２は、画像透過表示演出Ｄを説明するための図である。図７２（Ａ）に示すように、表示画面７ａの前方には導光板１７が配置されている。導光板１７は、表示画面７ａの全体を覆っており、表示画面７ａは導光板１７を介して視認可能になっている。また、第１可動役物１４は、退避位置で退避している（第１態様）。すなわち、第１可動役物１４を構成する４つの透過性を有する部材がそれぞれ表示画面７ａの四隅に位置している。画像透過表示演出Ｃでは、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行されている。

【０３８０】

次に、図７２（Ｂ）に示すように、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒが停止表示する。その後、図７２（Ｃ）に示すように、導光板１７の互いに異なる複数の位置において、複数のスマイル画像ＳＬがランダムに表示される。言い換えれば、導光板１７の複数のスマイル画像ＳＬがランダムに視認可能になる演出が実行される。導光板１７においてスマイル画像ＳＬがランダムな位置で視認可能になるため、停止表示された装飾図柄に重なって、導光板１７のスマイル画像ＳＬがランダムに視認可能になる重畳演出がおこなわれる。この重畳演出によって、図７２（Ｄ）に示すように、停止表示され

た装飾図柄は爆発して消える。すなわち、停止表示された装飾図柄上に導光板１７のスマイル画像ＳＬがランダムに出現することによって、装飾図柄がスマイル画像ＳＬによって破壊されたような演出をおこなうことができる。図７２（Ｅ）に示すように、装飾図柄が爆発して消えた後、図７２（Ｆ）に示すように、次の変動表示が開始される。

【０３８１】

次に、図７２（Ｇ）に示すように、第１可動役物１４の進出移動演出と、導光板１７のスマイル画像ＳＬのランダム表示と、がおこなわれる。これらの演出は、画像透過表示演出Ｃと同様である。すなわち、第１可動役物１４の進出移動演出では、第１可動役物１４を構成する４つの透過性を有する部材がそれぞれ表示画面７ａの中心に向かって移動する。すなわち、４つの透過性を有する部材が互いに近づく方向に移動する。このとき、４つの透過性を有する部材のそれぞれには、「ス」「マ」「イ」「ル」の文字画像ＭＪが視認可能な状態となっている。４つの透過性を有する部材のそれぞれが、進出位置に移動することによって、表示画面７ａのほぼ全体が覆われる可動役物合体演出がおこなわれる（第２態様）。このとき、４つの透過性を有する部材のそれぞれは互いに接触していてもよいし、少し隙間が空いていてもよい。第１可動役物１４が移動しているとき、４つの透過性を有する部材のそれぞれには、文字画像ＭＪが表示されたままとなっている。このとき、導光板１７では継続してスマイル画像ＳＬがランダムに表示されているため、第１可動役物１４の文字画像ＭＪと導光板１７のスマイル画像ＳＬとが時々重なって視認可能になる重畳演出がおこなわれる。第１可動役物１４が進出位置に移動完了した第２態様のとき、表示画面７ａの前方に第１可動役物１４が配置され、第１可動役物１４の前方に導光板１７が配置された状態となる。表示画面７ａには継続して装飾図柄の変動表示が表示され、第１可動役物１４には継続して文字画像ＭＪが表示され、導光板１７には継続してランダムな位置にスマイル画像ＳＬが表示される複合演出が実行される。このとき、導光板１７に表示されるスマイル画像ＳＬは表示位置が変化する。文字画像ＭＪ、装飾図柄の変動表示、スマイル画像ＳＬ、はこれらのうちの２つまたは３つが時々重なって視認可能になる。その後、第１可動役物１４の退避移動演出が実行される。具体的には、第１可動役物１４を構成する４つの透過性を有する部材がそれぞれ表示画面７ａを覆っている状態から、表示画面７ａの四隅の退避位置に向かって移動する。すなわち、４つの透過性を有する部材が互いに離間する方向に移動する。これにより、表示画面７ａのほぼ全体が第１可動役物１４を介さずに視認可能となる（第２態様）。

【０３８２】

次に、図７２（Ｈ）に示すように、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒが停止表示する。その後、図７２（Ｉ）に示すように、導光板１７の互いに異なる複数の位置において、複数のスマイル画像ＳＬがランダムに表示される。言い換えれば、導光板１７の複数のスマイル画像ＳＬがランダムに視認可能になる演出が実行される。導光板１７においてスマイル画像ＳＬがランダムな位置で視認可能になるため、停止表示された装飾図柄に重なって、導光板１７のスマイル画像ＳＬがランダムに視認可能になる重畳演出がおこなわれる。この重畳演出によって、図７２（Ｊ）に示すように、停止表示された装飾図柄は爆発して消える。すなわち、停止表示された装飾図柄上に導光板１７のスマイル画像ＳＬがランダムに出現することによって、装飾図柄がスマイル画像ＳＬによって破壊されたような演出をおこなうことができる。装飾図柄が爆発して消えた後、次の変動表示が開始される。なお、上記では、複数の変動表示に亘っておこなわれるものとしているが、１変動でおこなわれてもよい。すなわち、疑似連演出時におこなわれてもよい。この場合、図７２（Ｂ）や図７２（Ｈ）は、仮停止表示であってもよい。

【０３８３】

［効果例］

以下に、画像透過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６９に示すように、スマイル画像ＳＬを視認可能な状態と視認困難な状態とに切り替え可能な導光板１７と、文字画像ＭＪを視認可能な状態と

視認困難な状態とに切り替え可能な第１可動役物１４と、を備え、導光板１７は透過性を有しており、導光板１７を介して、第１可動役物１４に表された文字画像ＭＪが視認可能になる画像透過表示演出を実行することができる。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６９に示すように、画像透過表示演出には、導光板１７を介して、第１可動役物１４に表された文字画像ＭＪが視認可能な状態で、導光板１７においてスマイル画像ＳＬが視認可能となる演出が含まれる。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６９に示すように、画像透過表示演出には、導光板１７に表されたスマイル画像ＳＬと、第１可動役物１４に表された文字画像ＭＪとが重なって視認可能になる演出が含まれる。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６９に示すように、画像透過表示演出には、導光板１７の異なる複数の位置において、スマイル画像ＳＬが視認可能な状態と視認困難な状態とを交互に繰り返す演出が含まれる。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６９に示すように、第１可動役物１４は、移動可能に構成されており、画像透過表示演出には、文字画像ＭＪが視認可能な状態で第１可動役物１４が移動する演出が含まれる。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６９に示すように、第１可動役物１４は、透過性を有しており、遊技機１は、さらに、いくぜ画像ＩＺを視認可能な状態と視認困難な状態とに切り替え可能な表示画面７ａを備えており、画像透過表示演出には、導光板１７および第１可動役物１４を介して、表示画面７ａに表されたいくぜ画像ＩＺが視認可能になる演出が含まれる。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７］

上記実施形態の遊技機１では、図７０に示すように、スマイル画像ＳＬを視認可能な状態と視認困難な状態とに切り替え可能な導光板１７と、タイマ画像ＴＭ１を視認可能な状態と視認困難な状態とに切り替え可能な表示画面７ａと、を備え、導光板１７は透過性を有しており、導光板１７を介して、表示画面７ａに表されたタイマ画像ＴＭ１が視認可能になる画像透過表示演出を実行することができる。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。

【０３８４】

［変形例］

以下に、画像透過表示演出の変形例を示す。

［変形例１］

図６９において、表示画面７ａにはいくぜ画像ＩＺが表示されるものとした。しかし、表示画面７ａには、いくぜ画像ＩＺと異なる内容の画像が、いくぜ画像ＩＺとと同様に表示されていもよい。例えば、特定のキャラクタ画像であってもよいし、特定の文字、図形、記号等であってもよい。

【０３８５】

［変形例２］

図６９～図７２のそれぞれの画像透過表示演出の内容を適宜組み合わせてもよい。例えば、図６９の画像透過表示演出Ａにおいて、図７２に示すような装飾図柄の変動表示や、

スマイル画像ＳＬ表示後の爆発演出が組み合わされてもよい。また、図７２の画像透過表示演出Ｄに図７０や図７１のタイマ画像ＴＭ１が表示されてもよい。

［変形例３］

図７０、図７１の画像透過表示演出では、タイマ画像ＴＭ１のタイマ値は最終的にゼロになるものとした。しかし、タイマ画像ＴＭ１のタイマ値は、ゼロ以外で終了してもよい。例えば、タイマ画像ＴＭ１のタイマ値がゼロ以外の数字（例えば、２）となった後、第１期待度示唆画像ＥＩ１が表示されてもよい。なお、図７０、図７１の画像透過表示演出では、第１期待度示唆画像ＥＩ１が表示されなくてもよい。

［変形例４］

図６９～図７２の画像透過表示演出では、導光板１７や第１可動役物１４において、スマイル画像ＳＬやタイマ画像ＴＭ１がランダムに表示されるものとした。しかし、これらの画像は、一定の規則性を持って表示されてもよい。

【０３８６】

［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]

第１画像を視認可能な状態と視認困難な状態とに切り替え可能な第１画像表示領域と、

第２画像を視認可能な状態と視認困難な状態とに切り替え可能な第２画像表示領域と、

を備える遊技機であって、

前記第１画像表示領域は透過性を有しており、前記第１画像表示領域を介して、前記第２画像表示領域に表された前記第２画像が視認可能になる特定演出を実行可能な

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、

前記特定演出には、前記第１画像表示領域を介して、前記第２画像表示領域に表された前記第２画像が視認可能な状態で、前記第１画像表示領域において前記第１画像が視認可能となる演出が含まれる

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様Ａ５－３]

態様Ａ５－２に記載の遊技機であって、

前記特定演出には、前記第１画像表示領域に表された前記第１画像と、前記第２画像表示領域に表された第２画像とが重なって視認可能になる演出が含まれる

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様Ａ５－４]

態様Ａ５－３に記載の遊技機であって、

前記特定演出には、前記第１画像領域の異なる複数の位置において、前記第１画像が視認可能な状態と視認困難な状態とを交互に繰り返す演出が含まれる

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、

前記第２画像表示領域は、移動可能に構成されており、

前記特定演出には、前記第２画像が視認可能な状態で前記第２画像表示領域移動が移動する演出が含まれる

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様Ａ５－６]

態様Ａ５－１から態様Ａ５－５までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第２画像表示領域は、透過性を有しており、

前記遊技機は、さらに、

第３画像を視認可能な状態と視認困難な状態とに切り替え可能な第３画像表示領域を備えており、

前記特定演出には、前記第１画像表示領域および前記第２画像表示領域を介して、前記第３画像表示領域に表された前記第３画像が視認可能になる演出が含まれる
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ａ５－７]
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、
前記第２画像は、タイマ画像である
ことを特徴とする遊技機。
【０３８７】
以下に図７３～図７６を用いて画像組み合わせ演出Ａ～Ｄについて説明する。この画像組み合わせ演出は、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、画像組み合わせ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に画像を表示させる演出である。
【０３８８】
［画像組み合わせ演出Ａ］
図７３は、画像組み合わせ演出Ａを説明するための図である。表示画面７ａの前方には導光板１７が配置されているが、導光板１７にスマイル画像ＳＬを表示させた状態を説明するとき以外の場合には、導光板１７の図示を省略する。導光板１７は、表示画面７ａの全体を覆っており、表示画面７ａは導光板１７を介して視認可能になっている。また、第１可動役物１４は、退避位置で退避している（第１態様）。すなわち、第１可動役物１４を構成する４つの透過性を有する部材がそれぞれ表示画面７ａの四隅に位置している。４つの透過性を有する部材は、可動導光板であり、それぞれ後述する画像を視認可能な状態と視認困難な状態とに切り替え可能な画像表示領域を備えている。図７３（Ａ）に示すように、画像組み合わせ演出Ａでは、表示画面７ａにおいて、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。この変動表示は導光板１７を介して視認可能となる。
【０３８９】
次に、図７３（Ｂ）に示すように、第１可動役物１４の進出移動演出が実行される。具体的には、第１可動役物１４を構成する４つの透過性を有する部材がそれぞれ表示画面７ａの中心に向かって移動する。すなわち、４つの透過性を有する部材が互いに近づく方向に移動する。このとき、４つの透過性を有する部材のそれぞれには、スマイル顔キャラクタ画像の一部（１／４部分）を表すキャラクタ部分画像ＢＮが視認可能な状態となっている。４つの透過性を有する部材のそれぞれが、進出位置に移動することによって、図７３（Ｃ）に示すように、表示画面７ａのほぼ全体が覆われる可動役物合体演出がおこなわれる（第２態様）。このとき、４つの透過性を有する部材のそれぞれは互いに接触していてもよいし、少し隙間が空いていてもよい。この可動役物合体演出によって、４つのキャラクタ部分画像ＢＮが互いに近接し全体としてスマイル顔キャラクタ画像が形成される。すなわち、第１可動役物１４の４つの部材が進出位置に集まることによって、４つのキャラクタ部分画像ＢＮの全体で一つの特定の対象を表す画像（スマイル顔キャラクタ画像）を形成することができる。
【０３９０】
次に、図７３（Ｄ）に示すように、表示画面７ａにおいて関連画像表示演出が実行される。具体的には、第１可動役物１４の４つの部材に表されたキャラクタ部分画像ＢＮの全体によって形成されたスマイル顔キャラクタ画像と、このスマイル顔キャラクタ画像の後方側の表示画面７ａにおいて、スマイル顔キャラクタ画像と関連する画像が表示される。ここでは、スマイル顔キャラクタ画像の輪郭に合わせてエフェクト画像ＥＦが表示される。ここでは、エフェクト画像ＥＦは、スマイル顔キャラクタ画像の輪郭に合わせた環状の光画像であり、スマイル顔キャラクタ画像から光が出ているような演出となる。このように、第１可動役物１４の複数のキャラクタ部分画像ＢＮの全体によって、一つの対象（ここでは、スマイル顔）を表すキャラクタ画像を構成し、さらに、そのキャラクタ画像に、

表示画面７ａのエフェクト画像ＥＦが組み合わされることによって、多数の要素が複雑に絡み合った表示演出おこなうことができる。これにより、遊技者を楽しませることができる。

【０３９１】

次に、図７３（Ｅ）、図７３（Ｆ）に示すように、第１可動役物１４の退避移動演出が実行される。具体的には、第１可動役物１４を構成する４つの透過性を有する部材がそれぞれ表示画面７ａを覆っている状態から、表示画面７ａの四隅の退避位置に向かって移動する。すなわち、４つの透過性を有する部材が互いに離間する方向に移動する。このとき、４つの透過性を有する部材のそれぞれには、キャラクタ部分画像ＢＮが視認可能な状態となっている。その後、図７３（Ｆ）に示すように、４つの透過性を有する部材のそれぞれが、退避位置に移動し、表示画面７ａのほぼ全体が第１可動役物１４を介さずに視認可能となる（第１態様）。

【０３９２】

次に、図７３（Ｇ）に示すように、再度、第１可動役物１４の進出移動演出が実行される。すなわち、第１可動役物１４を構成する４つの透過性を有する部材がそれぞれ表示画面７ａの中心に向かって移動する。このとき、４つの透過性を有する部材のそれぞれには、「ス」「マ」「イ」「ル」の文字画像ＭＪが視認可能な状態となっている。４つの透過性を有する部材のそれぞれが、進出位置に移動することによって、表示画面７ａのほぼ全体が覆われる可動役物合体演出がおこなわれる（第２態様）。図７３（Ｇ）に示すように、第１可動役物１４が移動しているとき、４つの透過性を有する部材のそれぞれには、文字画像ＭＪが表示されたままとなっている。このとき、導光板１７では継続してスマイル画像ＳＬがランダムに表示されているため、第１可動役物１４の文字画像ＭＪと導光板１７のスマイル画像ＳＬとが時々重なって視認可能になる重畳演出がおこなわれる。

【０３９３】

次に、図７３（Ｈ）～図７３（Ｊ）に示すように、再度、第１可動役物１４の退避移動演出が実行される。具体的には、第１可動役物１４を構成する４つの透過性を有する部材がそれぞれ表示画面７ａを覆っている状態から、表示画面７ａの四隅の退避位置に向かって移動する。このとき、４つの透過性を有する部材のそれぞれには、「ス」「マ」「イ」「ル」の文字画像ＭＪがランダムに視認可能な状態と視認困難な状態とに切り替えられる。このとき、導光板１７では継続してスマイル画像ＳＬがランダムに表示されているため、第１可動役物１４の文字画像ＭＪと導光板１７のスマイル画像ＳＬとが時々重なって視認可能になる重畳演出がおこなわれる。その後、図７３（Ｊ）に示すように、４つの透過性を有する部材のそれぞれが、退避位置に移動し、表示画面７ａのほぼ全体が第１可動役物１４を介さずに視認可能となる（第１態様）。また、装飾図柄が停止表示される。

【０３９４】

［画像組み合わせ演出Ｂ］

図７４は、画像組み合わせ演出Ｂを説明するための図である。表示画面７ａの前方には導光板１７が配置されているが、導光板１７にスマイル画像ＳＬを表示させた状態を説明するとき以外の場合には、導光板１７の図示を省略する。導光板１７は、表示画面７ａの全体を覆っており、表示画面７ａは導光板１７を介して視認可能になっている。また、第１可動役物１４は、退避位置で退避している（第１態様）。すなわち、第１可動役物１４を構成する４つの透過性を有する部材がそれぞれ表示画面７ａの四隅に位置している。４つの透過性を有する部材は、可動導光板であり、それぞれ後述する画像を視認可能な状態と視認困難な状態とに切り替え可能な画像表示領域を備えている。図７４（Ａ）に示すように、画像組み合わせ演出Ｂでは、表示画面７ａにおいて、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。また、表示画面７ａにエフェクト画像ＥＦが表示される。変動表示およびエフェクト画像ＥＦは導光板１７を介して視認可能となる。

【０３９５】

次に、図７４（Ｂ）に示すように、第１可動役物１４の進出移動演出が実行される。具

体的には、第１可動役物１４を構成する４つの透過性を有する部材がそれぞれ表示画面７ａの中心に向かって移動する。すなわち、４つの透過性を有する部材が互いに近づく方向に移動する。このとき、４つの透過性を有する部材のそれぞれには、スマイル顔キャラクタ画像の一部（１／４部分）を表すキャラクタ部分画像ＢＮが視認可能な状態となっている。４つの透過性を有する部材のそれぞれが、進出位置に移動することによって、図７４（Ｃ）に示すように、表示画面７ａのほぼ全体が覆われる可動役物合体演出がおこなわれる（第２態様）。このとき、４つの透過性を有する部材のそれぞれは互いに接触していてもよいし、少し隙間が空いていてもよい。この可動役物合体演出によって、４つのキャラクタ部分画像ＢＮが互いに近接し全体としてスマイル顔キャラクタ画像が形成される。すなわち、第１可動役物１４の４つの部材が進出位置に集まることによって、４つのキャラクタ部分画像ＢＮの全体で一つの特定の対象を表す画像（スマイル顔キャラクタ画像）を形成することができる。

【０３９６】

表示画面７ａには、エフェクト画像ＥＦが継続して表示されており、第１可動役物１４の４つの部材に表されたキャラクタ部分画像ＢＮの全体によって形成されたスマイル顔キャラクタ画像と、エフェクト画像ＥＦとによって、画像組み合わせ演出が実行される。具体的には、エフェクト画像ＥＦは、スマイル顔キャラクタ画像の輪郭に合わせた環状の光画像であり、スマイル顔キャラクタ画像から光が出ているような演出となる。そのため、エフェクト画像ＥＦは、スマイル顔キャラクタ画像と関連する画像といえる。このように、第１可動役物１４の複数のキャラクタ部分画像ＢＮの全体によって、一つの対象（ここでは、スマイル顔）を表すキャラクタ画像を構成し、さらに、そのキャラクタ画像に、表示画面７ａのエフェクト画像ＥＦが組み合わされることによって、多数の要素が複雑に絡み合った表示演出おこなうことができる。これにより、遊技者を楽しませることができる。

【０３９７】

次に、図７４（Ｄ）、図７４（Ｅ）に示すように、第１可動役物１４の退避移動演出が実行される。具体的には、第１可動役物１４を構成する４つの透過性を有する部材がそれぞれ表示画面７ａを覆っている状態から、表示画面７ａの四隅の退避位置に向かって移動する。すなわち、４つの透過性を有する部材が互いに離間する方向に移動する。このとき、４つの透過性を有する部材のそれぞれには、キャラクタ部分画像ＢＮが視認可能な状態となっている。エフェクト画像ＥＦと変動表示は継続して表示され、第１可動役物１４を介さずに視認可能となる。その後、図７４（Ｆ）に示すように、エフェクト画像ＥＦが消える。

【０３９８】

次に、図７４（Ｇ）、図７４（Ｈ）に示すように、再度、第１可動役物１４の進出移動演出が実行される。すなわち、第１可動役物１４を構成する４つの透過性を有する部材がそれぞれ表示画面７ａの中心に向かって移動する。このとき、表示画面７ａには、４つの透過性を有する部材の移動に追従（連動）する追従画像ＴＪが表示される。追従画像ＴＪは、表示画面７ａのうち、第１可動役物１４を構成する４つの透過性を有する部材の背面となる領域に表示される画像であり、４つの透過性を有する部材の形状とほぼ同じ形状を有している。すなわち、追従画像ＴＪは、表示画面７ａのうち、４つの透過性を有する部材の背面となる領域と同じ形状を有している。ここでは、４つの透過性を有する部材は、それぞれ矩形形状を有しており、追従画像ＴＪもそれと同じ矩形形状となっている。そのため、遊技者から見ると、追従画像ＴＪは、４つの透過性を有する部材に表示されているように見える。４つの透過性を有する部材のそれぞれが、進出位置に移動することによって、表示画面７ａのほぼ全体が覆われる（第２態様）。また、４つの追従画像ＴＪが表示画面７ａの全体に表示される。ここでは、追従画像ＴＪには、それぞれ、キャラクタの顔画像が含まれており、演出ボタン６３によって、遊技者が１つのキャラクタを選択する選択演出が実行される。

【０３９９】

次に、図７４（Ｉ）に示すように、再度、第１可動役物１４の退避移動演出が実行される。具体的には、第１可動役物１４を構成する４つの透過性を有する部材がそれぞれ表示画面７ａを覆っている状態から、表示画面７ａの四隅の退避位置に向かって移動する。このとき、追従画像ＴＪは、４つの透過性を有する部材の移動に追従して表示画面７ａの四隅に向かって移動する。すなわち、４つの透過性を有する部材の退避時には、表示画面７ａのうち、４つの透過性を有する部材の背面となる領域が縮小するため、追従画像ＴＪの表示領域も縮小される。このような演出により、遊技者から見ると、追従画像ＴＪは、４つの透過性を有する部材に表示されているように見える。その後、図７４（Ｊ）に示すように、４つの透過性を有する部材のそれぞれが、退避位置に移動し、表示画面７ａのほぼ全体が第１可動役物１４を介さずに視認可能となる（第１態様）。また、装飾図柄が停止表示される。

【０４００】

［画像組み合わせ演出Ｃ］

図７５は、画像組み合わせ演出Ｃを説明するための図である。表示画面７ａの前方には導光板１７が配置されているが、導光板１７にスマイル画像ＳＬを表示させた状態を説明するとき以外の場合には、導光板１７の図示を省略する。導光板１７は、表示画面７ａの全体を覆っており、表示画面７ａは導光板１７を介して視認可能になっている。また、第１可動役物１４は、退避位置で退避している（第１態様）。すなわち、第１可動役物１４を構成する４つの透過性を有する部材がそれぞれ表示画面７ａの四隅に位置している。４つの透過性を有する部材は、可動導光板であり、それぞれ後述する画像を視認可能な状態と視認困難な状態とに切り替え可能な画像表示領域を備えている。図７５（Ａ）に示すように、画像組み合わせ演出Ｃでは、表示画面７ａにおいて、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。この変動表示は導光板１７を介して視認可能となる。

【０４０１】

次に、図７５（Ｂ）に示すように、表示画面７ａに、スマイル画像ＤＳが表示された状態で、第１可動役物１４の進出移動演出が実行される。具体的には、第１可動役物１４を構成する４つの透過性を有する部材がそれぞれ表示画面７ａの中心に向かって移動する。すなわち、４つの透過性を有する部材が互いに近づく方向に移動する。このとき、４つの透過性を有する部材のそれぞれには、スマイル顔キャラクタ画像の一部（１／４部分）を表すキャラクタ部分画像ＢＮが視認可能な状態となっている。４つの透過性を有する部材のそれぞれが、進出位置に移動することによって、図７５（Ｃ）に示すように、表示画面７ａのほぼ全体が覆われる可動役物合体演出がおこなわれる（第２態様）。この可動役物合体演出によって、４つのキャラクタ部分画像ＢＮが互いに近接し全体としてスマイル顔キャラクタ画像が形成される。すなわち、第１可動役物１４の４つの部材が進出位置に集まることによって、４つのキャラクタ部分画像ＢＮの全体で一つの特定の対象を表す画像（スマイル顔キャラクタ画像）を形成することができる。また、４つのキャラクタ部分画像ＢＮによって形成されたスマイル顔キャラクタ画像は、表示画面７ａに表示されているスマイル画像ＤＳと同じ大きさ、同じ内容の画像であり、この２つのが像が重なる。このことから、、表示画面７ａに表示されるスマイル画像ＤＳは、スマイル顔キャラクタ画像と関連する画像といえる。このように、第１可動役物１４の複数のキャラクタ部分画像ＢＮの全体によって、一つの対象（ここでは、スマイル顔）を表すキャラクタ画像を構成し、さらに、そのキャラクタ画像に、表示画面７ａのキャラクタ画像ＤＳが組み合わされることによって、多数の要素が複雑に絡み合った表示演出おこなうことができる。これにより、遊技者を楽しませることができる。

【０４０２】

次に、図７５（Ｄ）に示すように、第１可動役物１４の退避移動演出が実行される。具体的には、第１可動役物１４を構成する４つの透過性を有する部材がそれぞれ表示画面７ａを覆っている状態から、表示画面７ａの四隅の退避位置に向かって移動する。すなわち、４つの透過性を有する部材が互いに離間する方向に移動する。このとき、４つの透過性

を有する部材のそれぞれには、キャラクタ部分画像ＢＮが視認可能な状態となっている。表示画面７ａにはスマイル画像ＤＳが継続して表示され、第１可動役物１４を介さずに視認可能となる。

【０４０３】

その後、図７５（Ｅ）に示すように、スマイル画像ＤＳが消え、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒが停止表示する。その後、図７５（Ｆ）に示すように、導光板１７の互いに異なる複数の位置において、複数のスマイル画像ＳＬがランダムに表示される。言い換えれば、導光板１７の複数のスマイル画像ＳＬがランダムに視認可能になる演出が実行される。導光板１７においてスマイル画像ＳＬがランダムな位置で視認可能になるため、停止表示された装飾図柄に重なって、導光板１７のスマイル画像ＳＬがランダムに視認可能になる重畳演出がおこなわれる。この重畳演出によって、図７５（Ｇ）に示すように、停止表示された装飾図柄は爆発して消える。すなわち、停止表示された装飾図柄上に導光板１７のスマイル画像ＳＬがランダムに出現することによって、装飾図柄がスマイル画像ＳＬによって破壊されたような演出をおこなうことができる。装飾図柄が爆発して消えた後、図７５（Ｈ）に示すように、次の変動表示が開始される。

【０４０４】

次に、図７５（Ｉ）に示すように、第１可動役物１４の進出移動演出と、導光板１７のスマイル画像ＳＬのランダム表示と、がおこなわれる。第１可動役物１４の進出移動演出では、第１可動役物１４を構成する４つの透過性を有する部材がそれぞれ表示画面７ａの中心に向かって移動する。すなわち、４つの透過性を有する部材が互いに近づく方向に移動する。このとき、４つの透過性を有する部材のそれぞれには、「ス」「マ」「イ」「ル」の文字画像ＭＪが視認可能な状態となっている。４つの透過性を有する部材のそれぞれが、進出位置に移動することによって、表示画面７ａのほぼ全体が覆われる可動役物合体演出がおこなわれる（第２態様）。第１可動役物１４が移動しているとき、４つの透過性を有する部材のそれぞれには、文字画像ＭＪが表示されたままとなっている。このとき、導光板１７では継続してスマイル画像ＳＬがランダムに表示されているため、第１可動役物１４の文字画像ＭＪと導光板１７のスマイル画像ＳＬとが時々重なって視認可能になる重畳演出がおこなわれる。第１可動役物１４が進出位置に移動完了した第２態様のとき、表示画面７ａの前方に第１可動役物１４が配置され、第１可動役物１４の前方に導光板１７が配置された状態となる。表示画面７ａには継続して装飾図柄の変動表示が表示され、第１可動役物１４には継続して文字画像ＭＪが表示され、導光板１７には継続してランダムな位置にスマイル画像ＳＬが表示される複合演出が実行される。このとき、導光板１７に表示されるスマイル画像ＳＬは表示位置が変化する。文字画像ＭＪ、装飾図柄の変動表示、スマイル画像ＳＬ、はこれらのうちの２つまたは３つが時々重なって視認可能になる。その後、第１可動役物１４の退避移動演出が実行される。具体的には、第１可動役物１４を構成する４つの透過性を有する部材がそれぞれ表示画面７ａを覆っている状態から、表示画面７ａの四隅の退避位置に向かって移動する。すなわち、４つの透過性を有する部材が互いに離間する方向に移動する。これにより、表示画面７ａのほぼ全体が第１可動役物１４を介さずに視認可能となる（第２態様）。その後、図７５（Ｊ）に示すように、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒが停止表示する。なお、上記では、複数の変動表示に亘っておこなわれるものとしているが、１変動でおこなわれてもよい。すなわち、疑似連演出時におこなわれてもよい。この場合、図７５（Ｅ）や図７５（Ｊ）は、仮停止表示であってもよい。

【０４０５】

［画像組み合わせ演出Ｄ］

図７６は、画像組み合わせ演出Ｄを説明するための図である。表示画面７ａの前方には導光板１７が配置されているが、導光板１７にスマイル画像ＳＬを表示させた状態を説明するとき以外の場合には、導光板１７の図示を省略する。導光板１７は、表示画面７ａの全体を覆っており、表示画面７ａは導光板１７を介して視認可能になっている。また、第１可動役物１４は、退避位置で退避している（第１態様）。すなわち、第１可動役物１４

を構成する４つの透過性を有する部材がそれぞれ表示画面７ａの四隅に位置している。４つの透過性を有する部材は、可動導光板であり、それぞれ後述する画像を視認可能な状態と視認困難な状態とに切り替え可能な画像表示領域を備えている。図７６（Ａ）に示すように、画像組み合わせ演出Ｄでは、表示画面７ａにおいて、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。この変動表示は導光板１７を介して視認可能となる。

【０４０６】

次に、図７６（Ｂ）に示すように、第１可動役物１４の進出移動演出が実行される。具体的には、第１可動役物１４を構成する４つの透過性を有する部材がそれぞれ表示画面７ａの中心に向かって移動する。すなわち、４つの透過性を有する部材が互いに近づく方向に移動する。このとき、４つの透過性を有する部材のそれぞれには、スマイル顔キャラクタ画像の一部（１／４部分）を表すキャラクタ部分画像ＢＮが視認可能な状態となっている。４つの透過性を有する部材のそれぞれが、進出位置に移動することによって、図７５（Ｃ）に示すように、表示画面７ａのほぼ全体が覆われる可動役物合体演出がおこなわれる（第２態様）。このとき、４つの透過性を有する部材のそれぞれは互いに接触していてもよいし、少し隙間が空いていてもよい。この可動役物合体演出によって、４つのキャラクタ部分画像ＢＮが互いに近接し全体としてスマイル顔キャラクタ画像が形成される。すなわち、第１可動役物１４の４つの部材が進出位置に集まることによって、４つのキャラクタ部分画像ＢＮの全体で一つの特定の対象を表す画像（スマイル顔キャラクタ画像）を形成することができる。

【０４０７】

次に、図７５（Ｄ）に示すように、表示画面７ａにおいて関連画像表示演出が実行される。具体的には、第１可動役物１４の４つの部材に表されたキャラクタ部分画像ＢＮの全体によって形成されたスマイル顔キャラクタ画像と、このスマイル顔キャラクタ画像の後方側の表示画面７ａにおいて、スマイル顔キャラクタ画像と関連する画像が表示される。ここでは、スマイル顔キャラクタ画像の輪郭に合わせてエフェクト画像ＥＦが表示される。ここでは、エフェクト画像ＥＦは、スマイル顔キャラクタ画像の輪郭に合わせた環状の光画像であり、スマイル顔キャラクタ画像から光が出ているような演出となる。このように、第１可動役物１４の複数のキャラクタ部分画像ＢＮの全体によって、一つの対象（ここでは、スマイル顔）を表すキャラクタ画像を構成し、さらに、そのキャラクタ画像に、表示画面７ａのエフェクト画像ＥＦが組み合わされることによって、多数の要素が複雑に絡み合った表示演出おこなうことができる。これにより、遊技者を楽しませることができる。

【０４０８】

次に、図７５（Ｅ）に示すように、導光板表示変化演出が実行される。具体的には、導光板１７において表示されている画像がキャラクタ部分画像ＢＮから文字画像ＭＪに変化する。すなわち、４つの透過性を有する部材のそれぞれには、「ス」「マ」「イ」「ル」の文字画像ＭＪが視認可能な状態となる。このとき、４つの透過性を有する部材のそれぞれのの文字画像ＭＪ、および、導光板１７のスマイル画像ＳＬがランダムに表示されているため、第１可動役物１４の文字画像ＭＪと導光板１７のスマイル画像ＳＬとが時々重なって視認可能になる重畳演出がおこなわれる。

【０４０９】

次に、図７５（Ｆ）に示すように、導光板１７において表示されている画像が文字画像ＭＪからキャラクタ部分画像ＢＮに変化する。すなわち、４つの透過性を有する部材のそれぞれには、スマイル顔キャラクタ画像の一部（１／４部分）を表すキャラクタ部分画像ＢＮが視認可能な状態となる。これにより、４つのキャラクタ部分画像ＢＮによって全体としてスマイル顔キャラクタ画像が形成される。

【０４１０】

次に、図７５（Ｇ）に示すように、導光板１７において表示されている画像がキャラクタ部分画像ＢＮから文字画像ＭＪに変化する。すなわち、４つの透過性を有する部材のそ

れぞれには、「ス」「マ」「イ」「ル」の文字画像ＭＪが視認可能な状態となる。このとき、４つの透過性を有する部材のそれぞれのの文字画像ＭＪ、および、導光板１７のスマイル画像ＳＬがランダムに表示されているため、第１可動役物１４の文字画像ＭＪと導光板１７のスマイル画像ＳＬとが時々重なって視認可能になる重畳演出がおこなわれる。

【０４１１】

次に、図７５（Ｈ）、図７５（Ｉ）に示すように、第１可動役物１４の退避移動演出が実行される。具体的には、第１可動役物１４を構成する４つの透過性を有する部材がそれぞれ表示画面７ａを覆っている状態から、表示画面７ａの四隅の退避位置に向かって移動する。すなわち、４つの透過性を有する部材が互いに離間する方向に移動する。このとき、４つの透過性を有する部材のそれぞれには、「ス」「マ」「イ」「ル」の文字画像ＭＪがランダムに視認可能な状態となっている。また、導光板１７のスマイル画像ＳＬがランダムに表示されているため、第１可動役物１４の文字画像ＭＪと導光板１７のスマイル画像ＳＬとが時々重なって視認可能になる重畳演出がおこなわれる。その後、図７５（Ｊ）に示すように、４つの透過性を有する部材のそれぞれが、退避位置に移動し、表示画面７ａのほぼ全体が第１可動役物１４を介さずに視認可能となる（第１態様）。また、装飾図柄が停止表示される。

【０４１２】

［効果例］

以下に、画像組み合わせ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７３に示すように、透過性を有し移動可能な４つの画像表示領域（可動導光板）を備える第１可動役物１４は、４つの画像表示領域が、互いに相対的に近接する第１の状態と、相対的に離間する第２の状態とに遷移可能であり、それぞれ、キャラクタ部分画像ＢＮを視認可能な状態と視認困難な状態とに切り替え可能であり、第１の状態のとき、それぞれ、キャラクタ部分画像ＢＮを視認可能な状態にすることによって、４つのキャラクタ部分画像ＢＮの全体で１つのスマイル顔キャラクタ画像を形成する第１演出を実行することができる。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７３に示すように、画像を視認可能な状態と視認困難な状態とに切り替え可能な表示画面７ａを備えており、第１可動役物１４の画像表示領域（可動導光板）を介して、表示画面７ａに表された画像を視認可能であり、第１演出では、スマイル顔キャラクタ画像と関連するエフェクト画像ＥＦが表示画面７ａ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３］

上記実施形態の遊技機１では、図７３に示すように、第１可動役物１４の４つの第１画像表示領域（可動導光板）は、第２の状態のとき、それぞれ、表示画面７ａの四隅に対応する位置に配置されており、第２の状態から第１の状態に遷移するとき、ぞれぞれ、表示画面７ａの中心付近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。

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、図７３に示すように、第１演出の後、第１可動役物１４の４つの第１画像表示領域（可動導光板）は、第２の状態に遷移する。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７３に示すように、第１可動役物１４の４つの第１画像表示領域（可動導光板）は、それぞれ、キャラクタ部分画像ＢＮとは異なる文字画像ＭＪを視認可能な状態と視認困難な状態とに切り替え可能であり、第１の状態から第２の状態に遷移しながら、それぞれ、文字画像ＭＪが視認可能な状態と視認困難な状態とを繰り

返す第２演出を実行することができる。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６］

上記実施形態の遊技機１では、図７３に示すように、画像を視認可能な状態と視認困難な状態とに切り替え可能な導光板１７を備えており、第１演出では、導光板１７を介して、４つのキャラクタ部分画像ＢＮで形成されたスマイル顔キャラクタ画像が視認可能になる。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。

【０４１３】

［変形例］

以下に、画像組み合わせ演出の変形例を示す。

［変形例１］

図７３では、第１可動役物１４の４つの部材（可動導光板）に表された４つのキャラクタ部分画像ＢＮによって全体としてスマイル顔キャラクタ画像が形成されるものとした。しかし、４つの部材（可動導光板）に表示された部分画像の全体によって表される全体画像の対象は、キャラクタ画像に限定されない。例えば、全体画像は、特定の文字、図形、記号等であってもよい。

【０４１４】

［変形例２］

図７３～図７６のそれぞれの画像組み合わせ演出の内容を適宜組み合わせてもよい。例えば、図７３の画像組み合わせ演出Ａにおいて、図７５に示すような装飾図柄の変動表示や、スマイル画像ＳＬ表示後の爆発演出が組み合わされてもよい。また、図７４に示すような、追従画像ＴＪが表示されてもよい。

［変形例３］

図７３～図７６の画像組み合わせ演出では、導光板１７や第１可動役物１４において、スマイル画像ＳＬや文字画像ＭＪがランダムに表示されるものとした。しかし、これらの画像は、一定の規則性を持って表示されてもよい。

【０４１５】

［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]

透過性を有し移動可能な複数の第１画像表示領域を備える遊技機であって、

前記複数の第１画像表示領域は、

互いが相対的に近接する第１の状態と、相対的に離間する第２の状態とに遷移可能であり、

それぞれ、所定の画像を視認可能な状態と視認困難な状態とに切り替え可能であり、

前記第１の状態のとき、それぞれ、前記所定の画像を視認可能な状態にすることによって、複数の前記所定の画像の全体で１つの特定の対象を表す画像を形成する第１演出を実行可能な

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様Ａ６－２]

態様Ａ６－１に記載の遊技機は、さらに、

画像を視認可能な状態と視認困難な状態とに切り替え可能な第２画像表示領域を備えており、

前記１画像表示領域を介して、前記第２画像表示領域に表された画像を視認可能であり、

前記第１演出では、前記特定の対象を表す画像と関連する画像が前記第２画像表示領域に表示される

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様Ａ６－３]

態様Ａ６－２に記載の遊技機であって、
前記複数の第１画像表示領域は、前記第２の状態のとき、それぞれ、前記第２画像表示領域の四隅に対応する位置に配置されており、前記第２の状態から前記第１の状態に遷移するとき、ぞれぞれ、前記第２画像表示領域の中心付近に向かって移動する
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ａ６－４]
態様Ａ６－１から態様Ａ６－３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第１演出の後、前記複数の第１画像表示領域は、前記第２の状態に遷移する
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、
前記複数の第１画像表示領域は、
それぞれ、前記所定の画像とは異なる画像を視認可能な状態と視認困難な状態とに切り替え可能であり、
前記第１の状態から前記第２の状態に遷移しながら、それぞれ、前記特定の画像とは異なる画像が視認可能な状態と視認困難な状態とを繰り返す第２演出を実行可能な
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ａ６－６]
態様Ａ６－１から態様Ａ６－５までのいずれか一項に記載の遊技機は、さらに、
画像を視認可能な状態と視認困難な状態とに切り替え可能な第３画像表示領域を備えており、
前記第１演出では、前記第３画像表示領域を介して、前記特定の対象を表す画像が視認可能になる
ことを特徴とする遊技機。
【０４１６】
以下に図７７～図８０を用いて連動演出Ａ～Ｄについて説明する。この連動演出は、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、連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に画像を表示させる演出である。
【０４１７】
［連動演出Ａ］
図７７は、連動演出Ａを説明するための図である。表示画面７ａの前方には導光板１７が配置されているが、導光板１７にスマイル画像ＳＬを表示させた状態を説明するとき以外の場合には、導光板１７の図示を省略する。導光板１７は、表示画面７ａの全体を覆っており、表示画面７ａは導光板１７を介して視認可能になっている。第１可動役物１４は、退避位置で退避している（第１態様）。すなわち、第１可動役物１４を構成する４つの透過性を有する部材がそれぞれ表示画面７ａの四隅に位置している。４つの透過性を有する部材は、可動導光板であり、それぞれ後述する画像を視認可能な状態と視認困難な状態とに切り替え可能な画像表示領域を備えている。また、４つの透過性を有する部材は、それぞれ、表示画面７ａの前方において移動可能に構成されている。図７７（Ａ）に示すように、連動演出Ａでは、表示画面７ａにおいて、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。この変動表示は導光板１７を介して視認可能となる。
【０４１８】
次に、図７７（Ｂ）に示すように、第１可動役物１４の進出移動演出が実行される。具体的には、第１可動役物１４を構成する４つの透過性を有する部材がそれぞれ表示画面７ａの中心に向かって移動する。すなわち、４つの透過性を有する部材が互いに近づく方向に移動する。このとき、４つの透過性を有する部材のそれぞれには、スマイル顔キャラクタ画像の一部（１／４部分）を表すキャラクタ部分画像ＢＮが視認可能な状態となってい

る。４つの透過性を有する部材のそれぞれが、進出位置に移動することによって、図７７（Ｃ）に示すように、表示画面７ａのほぼ全体が覆われる可動役物合体演出がおこなわれる（第２態様）。このとき、４つの透過性を有する部材のそれぞれは互いに接触していてもよいし、少し隙間が空いていてもよい。この可動役物合体演出によって、４つのキャラクタ部分画像ＢＮが互いに近接し全体としてスマイル顔キャラクタ画像が形成される。すなわち、第１可動役物１４の４つの部材が進出位置に集まることによって、４つのキャラクタ部分画像ＢＮの全体で一つの特定の対象を表す画像（スマイル顔キャラクタ画像）を形成することができる。

【０４１９】

このとき、表示画面７ａにおいて関連画像表示演出が実行されてもよい。具体的には、第１可動役物１４の４つの部材に表されたキャラクタ部分画像ＢＮの全体によって形成されたスマイル顔キャラクタ画像と、このスマイル顔キャラクタ画像の後方側の表示画面７ａにおいて、スマイル顔キャラクタ画像と関連する画像が表示されてもよい。例えば、スマイル顔キャラクタ画像の輪郭に合わせてエフェクト画像ＥＦが表示されてもよい。エフェクト画像ＥＦが、スマイル顔キャラクタ画像の輪郭に合わせた環状の光画像であれば、スマイル顔キャラクタ画像から光が出ているような演出となる。このように、第１可動役物１４の複数のキャラクタ部分画像ＢＮの全体によって、一つの対象（ここでは、スマイル顔）を表すキャラクタ画像を構成し、さらに、そのキャラクタ画像に、表示画面７ａのエフェクト画像ＥＦが組み合わされることによって、多数の要素が複雑に絡み合った表示演出おこなうことができる。これにより、遊技者をさらに楽しませることができる。

【０４２０】

次に、図７７（Ｄ）、図７７（Ｅ）に示すように、第１可動役物１４の退避移動演出が実行される。具体的には、第１可動役物１４を構成する４つの透過性を有する部材がそれぞれ表示画面７ａを覆っている状態から、表示画面７ａの四隅の退避位置に向かって移動する。すなわち、４つの透過性を有する部材が互いに離間する方向に移動する。このとき、４つの透過性を有する部材のそれぞれには、キャラクタ部分画像ＢＮが視認可能な状態となっている。その後、４つの透過性を有する部材のそれぞれが、退避位置に移動し、表示画面７ａのほぼ全体が第１可動役物１４を介さずに視認可能となる（第１態様）。

【０４２１】

次に、図７７（Ｆ）、図７７（Ｇ）、図７４（Ｈ）に示すように、再度、第１可動役物１４の進出移動演出が実行される。すなわち、第１可動役物１４を構成する４つの透過性を有する部材がそれぞれ表示画面７ａの中心に向かって移動する（第１態様から第２態様に遷移する）。このとき、表示画面７ａには、４つの透過性を有する部材の移動に追従（連動）する追従画像ＴＪが表示される。追従画像ＴＪは、表示画面７ａのうち、第１可動役物１４を構成する４つの透過性を有する部材の背面となる領域に表示される画像であり、４つの透過性を有する部材の形状とほぼ同じ形状を有している。すなわち、追従画像ＴＪは、表示画面７ａのうち、４つの透過性を有する部材の背面となる領域と同じ形状を有している。ここでは、４つの透過性を有する部材は、それぞれ矩形形状を有しており、追従画像ＴＪもそれと同じ矩形形状となっている。言い換えると、４つの追従画像ＴＪは、４つの透過性を有する部材のそれぞれの外形に沿った形状を有している。そのため、遊技者から見ると、追従画像ＴＪは、４つの透過性を有する部材に表示されているように見える。この連動演出では、４つの（透過性を有する部材）透過領域が第１態様から第２態様に遷移するとき、４つの追従画像ＴＪが４つの透過領域のそれぞれの移動と連動して移動し、移動中の４つの透過領域のぞれぞれを介して移動中の追従画像ＴＪのそれぞれが視認可能となる。４つの透過性を有する部材のそれぞれが、進出位置に移動することによって、表示画面７ａのほぼ全体が覆われる（第２態様）。また、４つの追従画像ＴＪが表示画面７ａの全体に表示される。ここでは、追従画像ＴＪには、それぞれ、キャラクタの顔画像が含まれており、演出ボタン６３によって、遊技者が１つのキャラクタを選択する選択演出が実行される。

【０４２２】

次に、図７７（Ｉ）に示すように、再度、第１可動役物１４の退避移動演出が実行される。具体的には、第１可動役物１４を構成する４つの透過性を有する部材がそれぞれ表示画面７ａを覆っている状態から、表示画面７ａの四隅の退避位置に向かって移動する。このとき、追従画像ＴＪは、４つの透過性を有する部材の移動に追従して表示画面７ａの四隅に向かって移動する。すなわち、４つの透過性を有する部材の退避時には、表示画面７ａのうち、４つの透過性を有する部材の背面となる領域が縮小するため、追従画像ＴＪの表示領域も縮小される。このような演出により、遊技者から見ると、追従画像ＴＪは、４つの透過性を有する部材に表示されているように見える。そして、表示画面７ａのうち、第１可動役物１４を介さずに視認可能な領域に左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒが停止表示される。次に、図７７（Ｊ）に示すように、導光板１７の互いに異なる複数の位置において、複数のスマイル画像ＳＬがランダムに表示される。言い換えれば、導光板１７の複数のスマイル画像ＳＬがランダムに視認可能になる演出が実行される。導光板１７においてスマイル画像ＳＬがランダムな位置で視認可能になるため、停止表示された装飾図柄に重なって、導光板１７のスマイル画像ＳＬがランダムに視認可能になる重畳演出がおこなわれる。この重畳演出によって、停止表示された装飾図柄は爆発して消える。すなわち、停止表示された装飾図柄上に導光板１７のスマイル画像ＳＬがランダムに出現することによって、装飾図柄がスマイル画像ＳＬによって破壊されたような演出をおこなうことができる。装飾図柄が爆発して消えた後、次の変動表示が開始される。

【０４２３】

［連動演出Ｂ］

図７８は、連動演出Ｂを説明するための図である。表示画面７ａの前方には導光板１７が配置されているが、導光板１７にスマイル画像ＳＬを表示させた状態を説明するとき以外の場合には、導光板１７の図示を省略する。導光板１７は、表示画面７ａの全体を覆っており、表示画面７ａは導光板１７を介して視認可能になっている。また、第１可動役物１４は、退避位置で退避している（第１態様）。すなわち、第１可動役物１４を構成する４つの透過性を有する部材がそれぞれ表示画面７ａの四隅に位置している。４つの透過性を有する部材は、可動導光板であり、それぞれ後述する画像を視認可能な状態と視認困難な状態とに切り替え可能な画像表示領域を備えている。

【０４２４】

図７８（Ａ）に示すように、連動演出Ｂでは、表示画面７ａには、４つの透過性を有する部材の移動に追従（連動）する顔画像ＫＧが表示される。顔画像ＫＧは、表示画面７ａのうち、第１可動役物１４を構成する４つの透過性を有する部材の背面となる領域に少なくとも一部分が表示される。そのため、遊技者から見ると、顔画像ＫＧは、一部分が４つの透過性を有する部材を介して視認可能となっている。なお、表示画面７ａには、他に、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。顔画像ＫＧと変動表示は、導光板１７を介して視認可能となる。

【０４２５】

次に、図７８（Ｂ）に示すように、第１可動役物１４の進出移動演出が実行される。具体的には、第１可動役物１４を構成する４つの透過性を有する部材がそれぞれ表示画面７ａの中心に向かって移動する。すなわち、４つの透過性を有する部材が互いに近づく方向に移動する。このとき、表示画面７ａの４つの顔画像ＫＧは、それぞれ、第１可動役物１４の４つの透過性を有する部材の移動に追従（連動）して移動する。これにより、４つの顔画像ＫＧは、４つの透過性を有する部材の移動中、継続して、一部分が４つの透過性を有する部材を介して視認可能であり、他の一部分が４つの透過性を有する部材を介さずに視認可能な状態となる。

【０４２６】

４つの透過性を有する部材の移動中、それぞれの部材には、スマイル顔キャラクタ画像の一部（１／４部分）を表すキャラクタ部分画像ＢＮが視認可能な状態となっている。４つの透過性を有する部材のそれぞれが、進出位置に移動することによって、図７７（Ｃ）に示すように、表示画面７ａのほぼ全体が覆われる可動役物合体演出がおこなわれる（第

２態様）。このとき、４つの透過性を有する部材のそれぞれは互いに接触していてもよいし、少し隙間が空いていてもよい。この可動役物合体演出によって、４つのキャラクタ部分画像ＢＮが互いに近接し全体としてスマイル顔キャラクタ画像が形成される。すなわち、第１可動役物１４の４つの部材が進出位置に集まることによって、４つのキャラクタ部分画像ＢＮの全体で一つの特定の対象を表す画像（スマイル顔キャラクタ画像）を形成することができる。

【０４２７】

次に、図７８（Ｃ）に示すように、表示画面７ａにおいて関連画像表示演出が実行される。具体的には、第１可動役物１４の４つの部材に表されたキャラクタ部分画像ＢＮの全体によって形成されたスマイル顔キャラクタ画像と、このスマイル顔キャラクタ画像の後方側の表示画面７ａにおいて、スマイル顔キャラクタ画像と関連する画像が表示される。ここでは、スマイル顔キャラクタ画像の輪郭に合わせてエフェクト画像ＥＦが表示される。エフェクト画像ＥＦは、スマイル顔キャラクタ画像の輪郭に合わせた環状の光画像であり、スマイル顔キャラクタ画像から光が出ているような演出となる。このように、第１可動役物１４の複数のキャラクタ部分画像ＢＮの全体によって、一つの対象（ここでは、スマイル顔）を表すキャラクタ画像を構成し、さらに、そのキャラクタ画像に、表示画面７ａのエフェクト画像ＥＦが組み合わされることによって、多数の要素が複雑に絡み合った表示演出おこなうことができる。これにより、遊技者をさらに楽しませることができる。４つの顔画像ＫＧは、継続して表示される。

【０４２８】

次に、図７８（Ｄ）、図７８（Ｅ）に示すように、第１可動役物１４の退避移動演出が実行される。具体的には、第１可動役物１４を構成する４つの透過性を有する部材がそれぞれ表示画面７ａを覆っている状態から、表示画面７ａの四隅の退避位置に向かって移動する。すなわち、４つの透過性を有する部材が互いに離間する方向に移動する。このとき、表示画面７ａの４つの顔画像ＫＧは、それぞれ、第１可動役物１４の４つの透過性を有する部材の移動に追従（連動）して移動する。これにより、４つの顔画像ＫＧは、４つの透過性を有する部材の移動中、継続して、一部分が４つの透過性を有する部材を介して視認可能であり、他の一部分が４つの透過性を有する部材を介さずに視認可能な状態となる。

【０４２９】

４つの透過性を有する部材の移動中、それぞれの部材には、スマイル顔キャラクタ画像の一部（１／４部分）を表すキャラクタ部分画像ＢＮが視認可能な状態となっている。その後、図７８（Ｅ）に示すように、４つの透過性を有する部材のそれぞれが、退避位置に移動し、表示画面７ａのほぼ全体が第１可動役物１４を介さずに視認可能となる（第１態様）。

【０４３０】

次に、図７８（Ｆ）、図７８（Ｇ）、図７８（Ｈ）に示すように、再度、第１可動役物１４の進出移動演出が実行される。すなわち、第１可動役物１４を構成する４つの透過性を有する部材がそれぞれ表示画面７ａの中心に向かって移動する。このとき、表示画面７ａには、４つの透過性を有する部材の移動に追従（連動）する枠画像ＷＧが表示される。枠画像ＷＧは、表示画面７ａのうち、第１可動役物１４を構成する４つの透過性を有する部材の背面となる領域に表示される画像であり、４つの透過性を有する部材の外形とほぼ同じ形状を有している。すなわち、枠画像ＷＧは、表示画面７ａのうち、４つの透過性を有する部材の背面となる領域の外形に沿った形状を有している。ここでは、４つの透過性を有する部材は、それぞれ矩形形状を有しており、枠画像ＷＧもそれと同じ矩形の枠画像となっている。そのため、遊技者から見ると、枠画像ＷＧは、４つの透過性を有する部材に表示されているように見える。４つの透過性を有する部材のそれぞれが、進出位置に移動することによって、表示画面７ａのほぼ全体が覆われる（第２態様）。また、４つの枠画像ＷＧが表示画面７ａの全体に表示される。ここでは、枠画像ＷＧの内側には、４つの透過性を有する部材に表された文字画像ＭＪが視認可能になる組み合わせ演出が実行され

る。
【０４３１】
次に、図７８（Ｉ）に示すように、再度、第１可動役物１４の退避移動演出が実行される。具体的には、第１可動役物１４を構成する４つの透過性を有する部材がそれぞれ表示画面７ａを覆っている状態から、表示画面７ａの四隅の退避位置に向かって移動する。このとき、枠画像ＷＧは、４つの透過性を有する部材の移動に追従して表示画面７ａの四隅に向かって移動する。すなわち、４つの透過性を有する部材の退避時には、表示画面７ａのうち、４つの透過性を有する部材の背面となる領域が縮小するため、枠画像ＷＧの一部のみが表示され、表示される部分が縮小する。このような演出により、遊技者から見ると、枠画像ＷＧは、４つの透過性を有する部材に表示されているように見える。そして、表示画面７ａのうち、第１可動役物１４を介さずに視認可能な領域に左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒが停止表示される。そして、導光板１７の互いに異なる複数の位置において、複数のスマイル画像ＳＬがランダムに表示される。言い換えれば、導光板１７の複数のスマイル画像ＳＬがランダムに視認可能になる演出が実行される。導光板１７においてスマイル画像ＳＬがランダムな位置で視認可能になるため、停止表示された装飾図柄に重なって、導光板１７のスマイル画像ＳＬがランダムに視認可能になる重畳演出がおこなわれる。この重畳演出によって、図７８（Ｊ）に示すように、停止表示された装飾図柄は爆発して消える。すなわち、停止表示された装飾図柄上に導光板１７のスマイル画像ＳＬがランダムに出現することによって、装飾図柄がスマイル画像ＳＬによって破壊されたような演出をおこなうことができる。装飾図柄が爆発して消えた後、次の変動表示が開始される。
【０４３２】
［連動演出Ｃ］
図７９は、連動演出Ｃを説明するための図である。表示画面７ａの前方には導光板１７が配置されているが、導光板１７にスマイル画像ＳＬを表示させた状態を説明するとき以外の場合には、導光板１７の図示を省略する。導光板１７は、表示画面７ａの全体を覆っており、表示画面７ａは導光板１７を介して視認可能になっている。また、第１可動役物１４は、退避位置で退避している（第１態様）。すなわち、第１可動役物１４を構成する４つの透過性を有する部材がそれぞれ表示画面７ａの四隅に位置している。４つの透過性を有する部材は、可動導光板であり、それぞれ後述する画像を視認可能な状態と視認困難な状態とに切り替え可能な画像表示領域を備えている。
【０４３３】
図７９（Ａ）、図７９（Ｂ）、図７９（Ｃ）に示すように、連動演出Ｃでは、第１可動役物１４の進出移動演出が実行される。具体的には、第１可動役物１４を構成する４つの透過性を有する部材がそれぞれ表示画面７ａの中心に向かって移動する。すなわち、４つの透過性を有する部材が互いに近づく方向に移動する。表示画面７ａには、４つの透過性を有する部材の移動に追従（連動）する４つのタイマ画像ＴＭが表示される。タイマ画像ＴＭは、表示画面７ａのうち、第１可動役物１４を構成する４つの透過性を有する部材の背面となる領域に表示される画像であり、タイマ値（カウント値）を表す２桁の数字画像（デジタル表示画像）が含まれている。タイマ画像ＴＭは、４つの透過性を有する部材の外形とほぼ同じ形状の枠画像を有している。枠画像は、表示画面７ａのうち、４つの透過性を有する部材の背面となる領域の外形に沿った形状を有している。ここでは、４つの透過性を有する部材は、それぞれ矩形形状を有しており、枠画像もそれと同じ矩形の形状となっている。タイマ画像ＴＭは、遊技者から見ると、４つの透過性を有する部材に表示されているように見える。４つの透過性を有する部材のそれぞれが、進出位置に移動することによって、表示画面７ａのほぼ全体が覆われる（第２態様）。また、４つのタイマ画像ＴＭが表示画面７ａの全体に表示される。ここでは、４つのタイマ画像ＴＭは、表示された直後からカウントダウンが開始されるが、表示された後、しばらく(例えば、５秒)時間が経過してからカウントダウンが開始されてもよい。また、ここでは、４つのタイマ画像ＴＭは、それぞれ異なるタイマ値「１０」「１４」「１５」「１２」がセットされており

、それぞれのタイマ値がディクリメントされていく。タイマ値のディクリメント速さは、秒よりも速くてもよいし遅くてもよい。ここでは、ディクリメント速さは秒と同じである。

【０４３４】

次に、図７９（Ｄ）、図７９（Ｅ）に示すように、タイマ画像ＴＭのうちの一つ（ここでは、左上）のタイマ値が０（ゼロ）になると、そのタイマ画像ＴＭ、および、第１可動役物１４のうちそのタイマ画像ＴＭに対応する透過性を有する部材の退避移動演出が実行される。具体的には、第１可動役物１４を構成する４つの透過性を有する部材のうちの一つ（ここでは左上）が表示画面７ａを覆っている状態から、表示画面７ａの四隅の退避位置に向かって移動する。他の３つの透過性を有する部材は移動しない。タイマ値が０（ゼロ）となった左上のタイマ画像ＴＭは、左上の透過性を有する部材の移動に追従（連動）して移動する。これにより、遊技者から見ると、そのタイマ画像ＴＭは、透過性を有する部材に表示され、そのまま移動しているように見える。そして、表示画面７ａのうち、タイマ画像ＴＭが無くなった部分には、変動表示の一部が視認可能になる。

【０４３５】

次に、図７９（Ｆ）、図７９（Ｇ）に示すように、タイマ画像ＴＭのうちさらに次の一つ（ここでは、右下）のタイマ値が０（ゼロ）になると、そのタイマ画像ＴＭ、および、第１可動役物１４のうちそのタイマ画像ＴＭに対応する透過性を有する部材の退避移動演出が実行される。具体的には、第１可動役物１４を構成する４つの透過性を有する部材のうち、表示画面７ａを覆っている残りの３つのうちの一つが表示画面７ａを覆っている状態から、表示画面７ａの四隅の退避位置に向かって移動する。残りの２つの透過性を有する部材は移動しない。タイマ値が０（ゼロ）となった右下のタイマ画像ＴＭは、右下の透過性を有する部材の移動に追従（連動）して移動する。これにより、遊技者から見ると、そのタイマ画像ＴＭは、透過性を有する部材に表示され、そのまま移動しているように見える。そして、表示画面７ａのうち、タイマ画像ＴＭが無くなった部分には、変動表示の一部が視認可能になる。

【０４３６】

次に、図７９（Ｈ）に示すように、タイマ画像ＴＭのうちさらに次の一つ（ここでは、右上）のタイマ値が０（ゼロ）になると、そのタイマ画像ＴＭ、および、第１可動役物１４のうちそのタイマ画像ＴＭに対応する透過性を有する部材の退避移動演出が実行される。具体的には、第１可動役物１４を構成する４つの透過性を有する部材のうち、表示画面７ａを覆っている残りの２つのうちの一つが表示画面７ａを覆っている状態から、表示画面７ａの四隅の退避位置に向かって移動する。残りの１つの透過性を有する部材は移動しない。タイマ値が０（ゼロ）となった右上のタイマ画像ＴＭは、右上の透過性を有する部材の移動に追従（連動）して移動する。これにより、遊技者から見ると、そのタイマ画像ＴＭは、透過性を有する部材に表示され、そのまま移動しているように見える。そして、表示画面７ａのうち、タイマ画像ＴＭが無くなった部分には、変動表示の一部が視認可能になる。

【０４３７】

次に、図７９（Ｉ）、図７９（Ｊ）に示すように、タイマ画像ＴＭのうち、最後の一つ（ここでは、左下）のタイマ値が０（ゼロ）になると、そのタイマ画像ＴＭ、および、第１可動役物１４のうちそのタイマ画像ＴＭに対応する透過性を有する部材の退避移動演出が実行される。そして、変動表示の全体が視認可能になったあと、図７９（Ｊ）に示すように、装飾図柄が停止表示される。

【０４３８】

［連動演出Ｄ］

図８０は、連動演出Ｄを説明するための図である。表示画面７ａの前方には導光板１７が配置されているが、導光板１７にスマイル画像ＳＬを表示させた状態を説明するとき以外の場合には、導光板１７の図示を省略する。導光板１７は、表示画面７ａの全体を覆っており、表示画面７ａは導光板１７を介して視認可能になっている。また、第１可動役物

１４は、退避位置で退避している（第１態様）。すなわち、第１可動役物１４を構成する４つの透過性を有する部材がそれぞれ表示画面７ａの四隅に位置している。４つの透過性を有する部材は、可動導光板であり、それぞれ後述する画像を視認可能な状態と視認困難な状態とに切り替え可能な画像表示領域を備えている。

【０４３９】

連動演出Ｄでは、図８０（Ａ）、図８０（Ｂ）、図８０（Ｃ）に示すように、第１可動役物１４の進出移動演出が実行される。すなわち、第１可動役物１４を構成する４つの透過性を有する部材がそれぞれ表示画面７ａの中心に向かって移動する。このとき、表示画面７ａには、４つの透過性を有する部材の移動に追従（連動）する枠画像ＷＧが表示される。枠画像ＷＧは、表示画面７ａのうち、第１可動役物１４を構成する４つの透過性を有する部材の背面となる領域に表示される画像であり、４つの透過性を有する部材の外形とほぼ同じ形状を有している。すなわち、枠画像ＷＧは、表示画面７ａのうち、４つの透過性を有する部材の背面となる領域の外形に沿った形状を有している。ここでは、４つの透過性を有する部材は、それぞれ矩形形状を有しており、枠画像ＷＧもそれと同じ矩形の枠画像となっている。そのため、遊技者から見ると、枠画像ＷＧは、４つの透過性を有する部材に表示されているように見える。４つの透過性を有する部材のそれぞれが、進出位置に移動することによって、表示画面７ａのほぼ全体が覆われる（第２態様）。また、４つの枠画像ＷＧが表示画面７ａの全体に表示される。なお、表示画面７ａには、他に、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行されており、導光板１７を介して視認可能となっている。

【０４４０】

４つの透過性を有する部材の移動中、それぞれの部材には、スマイル顔キャラクタ画像の一部（１／４部分）を表すキャラクタ部分画像ＢＮが視認可能な状態となっている。ここでは、枠画像ＷＧの内側に、キャラクタ部分画像ＢＮが視認可能になる組み合わせ演出が実行される。４つの透過性を有する部材のそれぞれが、進出位置に移動することによって、４つのキャラクタ部分画像ＢＮが互いに近接し全体としてスマイル顔キャラクタ画像が形成される。すなわち、第１可動役物１４の４つの部材が進出位置に集まることによって、４つのキャラクタ部分画像ＢＮの全体で一つの特定の対象を表す画像（スマイル顔キャラクタ画像）を形成することができる。

【０４４１】

次に、図８０（Ｄ）、図８０（Ｅ）に示すように、第１可動役物１４の退避移動演出が実行される。具体的には、第１可動役物１４を構成する４つの透過性を有する部材がそれぞれ表示画面７ａを覆っている状態から、表示画面７ａの四隅の退避位置に向かって移動する。すなわち、４つの透過性を有する部材が互いに離間する方向に移動する。このとき、表示画面７ａの４つの枠画像ＷＧは、４つの透過性を有する部材の移動に追従して表示画面７ａの四隅に向かって移動する。すなわち、４つの透過性を有する部材の退避時には、表示画面７ａのうち、４つの透過性を有する部材の背面となる領域が縮小するため、枠画像ＷＧの一部のみが表示され、表示される部分が縮小する。このような演出により、遊技者から見ると、枠画像ＷＧは、４つの透過性を有する部材に表示されているように見える。

【０４４２】

図８０（Ｄ）に示すように、表示画面７ａのうち、第１可動役物１４を介さずに視認可能な領域に左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒが停止表示される。そして、導光板１７の互いに異なる複数の位置において、複数のスマイル画像ＳＬがランダムに表示される。言い換えれば、導光板１７の複数のスマイル画像ＳＬがランダムに視認可能になる演出が実行される。導光板１７においてスマイル画像ＳＬがランダムな位置で視認可能になるため、停止表示された装飾図柄に重なって、導光板１７のスマイル画像ＳＬがランダムに視認可能になる重畳演出がおこなわれる。この重畳演出によって、図８０（Ｅ）に示すように、停止表示された装飾図柄は爆発して消える。すなわち、停止表示された装飾図柄上に導光板１７のスマイル画像ＳＬがランダムに出現することによって、装

飾図柄がスマイル画像ＳＬによって破壊されたような演出をおこなうことができる。装飾図柄が爆発して消えた後、図８０（Ｆ）に示すように、次の変動表示が開始される。

【０４４３】

次に、図８０（Ｆ）、図８０（Ｇ）、図８０（Ｈ）に示すように、再度、第１可動役物１４の進出移動演出が実行される。すなわち、第１可動役物１４を構成する４つの透過性を有する部材がそれぞれ表示画面７ａの中心に向かって移動する。このとき、表示画面７ａには、継続して、４つの透過性を有する部材の移動に追従（連動）する枠画像ＷＧが表示されている。上述と同様の構成のため、遊技者から見ると、枠画像ＷＧは、４つの透過性を有する部材に表示されているように見える。４つの透過性を有する部材のそれぞれが、進出位置に移動することによって、表示画面７ａのほぼ全体が覆われる（第２態様）。また、４つの枠画像ＷＧが表示画面７ａの全体に表示される。ここでは、枠画像ＷＧの内側には、４つの透過性を有する部材に表された文字画像ＭＪが視認可能になる組み合わせ演出が実行される。

【０４４４】

次に、図８０（Ｉ）に示すように、再度、第１可動役物１４の退避移動演出が実行される。具体的には、第１可動役物１４を構成する４つの透過性を有する部材がそれぞれ表示画面７ａを覆っている状態から、表示画面７ａの四隅の退避位置に向かって移動する。このとき、枠画像ＷＧは、４つの透過性を有する部材の移動に追従して表示画面７ａの四隅に向かって移動する。すなわち、４つの透過性を有する部材の退避時には、表示画面７ａのうち、４つの透過性を有する部材の背面となる領域が縮小するため、枠画像ＷＧの一部のみが表示され、表示される部分が縮小する。このような演出により、遊技者から見ると、枠画像ＷＧは、４つの透過性を有する部材に表示されているように見える。そして、表示画面７ａのうち、第１可動役物１４を介さずに視認可能な領域に左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒが停止表示される。そして、導光板１７の互いに異なる複数の位置において、複数のスマイル画像ＳＬがランダムに表示される。言い換えれば、導光板１７の複数のスマイル画像ＳＬがランダムに視認可能になる演出が実行される。導光板１７においてスマイル画像ＳＬがランダムな位置で視認可能になるため、停止表示された装飾図柄に重なって、導光板１７のスマイル画像ＳＬがランダムに視認可能になる重畳演出がおこなわれる。この重畳演出によって、図８０（Ｊ）に示すように、停止表示された装飾図柄は爆発して消える。すなわち、停止表示された装飾図柄上に導光板１７のスマイル画像ＳＬがランダムに出現することによって、装飾図柄がスマイル画像ＳＬによって破壊されたような演出をおこなうことができる。装飾図柄が爆発して消えた後、次の変動表示が開始される。

【０４４５】

［効果例］

以下に、連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７７に示すように、透過性を有し移動可能な第１可動役物１４と、画像を表示可能な表示画面７ａと、を備え、第１可動役物１４は、表示画面７ａの前方において移動可能であり、第１可動役物１４と、表示画面７ａに表示される追従画像ＴＪとが連動して移動することによって、移動中の第１可動役物１４を介して移動中の追従画像ＴＪが視認可能となる連動演出を実行することができる。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７７に示すように、第１可動役物１４は、それぞれ、透過性を有するとともに移動可能な４つの透過領域（可動導光板）を含んでおり、４つの透過領域は、互いが相対的に近接する第１態様と、相対的に離間する第２態様とに遷移可能であり、連動演出では、４つの透過領域が第１態様から第２態様に遷移するとき、４つの追従画像ＴＪが４つの透過領域のそれぞれの移動と連動して移動し、移動中の４つの透過領域のぞれぞれを介して移動中の追従画像ＴＪのそれぞれが視認可能となる。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７７に示すように、第１可動役物１４の４つの透過領域（可動導光板）は、第２態様のとき、それぞれ、表示画面７ａの四隅に対応する位置に配置されており、第２態様から第１態様に遷移するとき、ぞれぞれ、表示画面７ａの中心付近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。
［効果４］
上記実施形態の遊技機１では、図７７に示すように、追従画像ＴＪは、第１可動役物１４の４つの透過領域（可動導光板）のそれぞれの外形に沿った形状を有している。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５］
上記実施形態の遊技機１では、図７７に示すように、第１可動役物１４の４つの透過領域（可動導光板）は、それぞれ、キャラクタ部分画像ＢＮを表示可能であり、透過領域が表示するキャラクタ部分画像ＢＮと、表示画面７ａが表示するエフェクト画像ＥＦとによる組み合わせ演出を実行することができる。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６］
上記実施形態の遊技機１では、図７７に示すように、透過性を有し、第１可動役物１４および表示画面７ａの前面に配置される導光板１７を備えており、導光板１７は、スマイル画像ＳＬを表示可能であり、導光板１７が表示するスマイル画像ＳＬと、表示画面７ａが表示する装飾図柄とによる組み合わせ演出を実行することができる。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。
【０４４６】
［変形例］
以下に、連動演出の変形例を示す。
［変形例１］
図７７の追従画像ＴＪは、上記の構成に限定されない。追従画像ＴＪは、例えば、第１可動役物１４の４つの部材（可動導光板）の外形に概ね沿った形状の画像であってもよいし、４つの部材（可動導光板）の外形の一部分に沿った形状の画像であってもよい。概ね沿った形状とは、遊技者が４つの部材（可動導光板）の外形と追従画像ＴＪ画像との形状とが対応していると認識できる程度の形状を意味する。
【０４４７】
［変形例２］
図７７～図８０のそれぞれの連動演出の内容を適宜組み合わせてもよい。例えば、図７７の連動演出Ａにおいて、図７９に示すようなタイマ画像ＴＭや、第１可動役物１４の進出移動演出、退避移動演出が組み合わされてもよい。
［変形例３］
図７７～図８０のそれぞれの連動演出において、導光板１７や第１可動役物１４に表示されるスマイル画像ＳＬや文字画像ＭＪは、ランダムに表示されてもよいし、一定の規則性を持って表示されてもよい。
【０４４８】
［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]
透過性を有し移動可能な可動役物と、
画像を表示可能な画像表示領域と、を備える遊技機であって、
前記可動役物は、前記画像表示領域の前方において移動可能であり、
前記可動役物と、前記画像表示領域に表示される特定画像とが連動して移動することによって、移動中の前記可動役物を介して移動中の前記特定画像が視認可能となる連動演出

を実行可能である
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、
前記可動役物は、それぞれ、透過性を有するとともに移動可能な複数の透過領域を含んでおり、
前記複数の透過領域は、互いが相対的に近接する第１の状態と、相対的に離間する第２の状態とに遷移可能であり、
前記連動演出では、前記複数の透過領域が前記第１の状態から前記第２の状態に遷移するとき、前記複数の特定画像が前記複数の透過領域のそれぞれの移動と連動して移動し、移動中の前記複数の透過領域のぞれぞれを介して移動中の前記特定画像のそれぞれが視認可能となる
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ａ７－３]
態様Ａ７－２に記載の遊技機であって、
前記複数の透過領域は、前記第２の状態のとき、それぞれ、前記画像表示領域の四隅に対応する位置に配置されており、前記第２の状態から前記第１の状態に遷移するとき、ぞれぞれ、前記画像表示領域の中心付近に向かって移動する
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ａ７－４]
態様Ａ７－２または態様Ａ７－３に記載の遊技機であって、
前記特定画像は、前記複数の透過領域のそれぞれの外形に沿った形状を有している
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ａ７－５]
態様Ａ７－２から態様Ａ７－４までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記複数の透過領域は、それぞれ、画像を表示可能であり、
前記透過領域が表示する画像と、前記画像表示領域が表示する画像とによる組み合わせ演出を実行可能な
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ａ７－６]
態様Ａ７－１から態様Ａ７－５までのいずれか一項に記載の遊技機は、さらに、
透過性を有し、前記可動役物および前記画像表示領域の前面に配置される前面領域を備えており、
前記前面領域は、画像を表示可能であり、
前記前面領域が表示する画像と、前記画像表示領域が表示する画像とによる組み合わせ演出を実行可能な
ことを特徴とする遊技機。
【０４４９】
以下に図８１～図８４を用いて保留アイコン画像一致演出について説明する。この保留アイコン画像一致演出は、特別図柄の変動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、保留アイコン画像一致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演出である。この保留アイコン画像一致演出は、特別図柄の１回の変動（１回の変動演出）中に行われる。なお、保留アイコン画像一致演出を特別図柄の複数回の変動（複数の変動演出）中に行うようにしてもよい。
【０４５０】
［保留アイコン画像一致演出Ａ］
図８１は、保留アイコン画像一致演出Ａを説明するための図である。
保留アイコン画像一致演出Ａでは、まず、図８１（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演

出が実行される。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが表示画面７ａの中央付近で変動表示される。また、このタイマ表示回数示唆演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとが表示画面７ａの下方に表示される。

【０４５１】

次に、図８１（Ｂ）に示すように、特定画像表示演出が実行される。この特定画像表示演出では、特定画像ＸＢ１とキャラクタＣＲＡとが表示される。この特定画像ＸＢ１は、表示画面７ａの略中央付近に表示され、長方形画像ＸＢ１２の中に菱形画像ＸＢ１１が配置される。菱形画像ＸＢ１１には、レンガ調の模様が施され、真ん中に「Ｓ」の文字が示されている。

【０４５２】

次に、図８１（Ｃ）に示すように、特定画像吸い取り演出が実行される。この特定画像吸い取り演出では、キャラクタＣＲＡが特定画像ＸＢ１を吸い取るようにキャラクタＣＲＡ内に収納する。従って、特定画像ＸＢ１は、表示画面７ａ上から一旦消える。

【０４５３】

次に、図８１（Ｄ）に示すように、保留アイコン変化演出が実行される。この保留アイコン変化演出では、キャラクタＣＲＡが吸い取った特定画像ＸＢ１のうちの菱形画像ＸＢ１１を保留アイコンが表示された保留アイコン表示領域の方向にはき出す所作をおこない、それにより、保留アイコン９Ａの１つが、菱形画像ＸＢ１１と同じ形状に保留変化（先読み演出の一つ）する。なお、菱形画像ＸＢ１１と同じ形状に変化した保留アイコン９Ａの大きさは、菱形画像ＸＢ１１よりも小さい。

すなわち、この保留アイコン画像一致演出Ａでは、保留アイコンの１つが、特定画像ＸＢ１の一部（菱形画像ＸＢ１１）が縮小された形状と同じ形状に変化する。

【０４５４】

［保留アイコン画像一致演出Ｂ］

図８２は、保留アイコン画像一致演出Ｂを説明するための図である。

保留アイコン画像一致演出Ｂでは、まず、図８２（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが表示画面７ａの中央付近で変動表示される。また、このタイマ表示回数示唆演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとが表示画面７ａの下方に表示される。

【０４５５】

次に、図８２（Ｂ）に示すように、特定画像表示演出が実行される。この特定画像表示演出では、特定画像ＸＢ１とキャラクタＣＲＡとが表示される。この特定画像ＸＢ２は、表示画面７ａの略中央付近に表示される。特定画像ＸＢ２は、菱形であり、レンガ調の模様が施され、真ん中に「Ｓ」の文字が示されている。

【０４５６】

次に、図８２（Ｃ）に示すように、特定画像吸い取り演出が実行される。この特定画像吸い取り演出では、キャラクタＣＲＡが特定画像ＸＢ２を吸い取るようにキャラクタＣＲＡ内に収納する。従って、特定画像ＸＢ２は、表示画面７ａ上から一旦消える。

【０４５７】

次に、図８２（Ｄ）に示すように、保留アイコン変化演出が実行される。この保留アイコン変化演出では、キャラクタＣＲＡが吸い取った特定画像ＸＢ２を保留アイコンが表示された保留アイコン表示領域の方向にはき出す所作をおこない、それにより、保留アイコン９Ａの１つが、特定画像ＸＢ２と同じ形状に保留変化（先読み演出の一つ）する。なお、特定画像ＸＢ２と同じ形状に変化した保留アイコン９Ａの大きさは、特定画像ＸＢ２よりも小さい。

すなわち、この保留アイコン画像一致演出Ｂでは、保留アイコンの１つが、特定画像ＸＢ２そのものが縮小された形状と同じ形状に変化する。

【０４５８】

［保留アイコン画像一致演出Ｃ］

図８３は、保留アイコン画像一致演出Ｃを説明するための図である。

保留アイコン画像一致演出Ｃでは、まず、図８３（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが表示画面７ａの中央付近で変動表示される。また、このタイマ表示回数示唆演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとが表示画面７ａの下方に表示される。

【０４５９】

次に、図８３（Ｂ）に示すように、特定画像表示演出が実行される。この特定画像表示演出では、特定画像ＸＢ１とキャラクタＣＲＡとが表示される。この特定画像ＸＢ２は、表示画面７ａの略中央付近に表示される。特定画像ＸＢ２は、菱形であり、レンガ調の模様が施され、真ん中に「Ｓ」の文字が示されている。

【０４６０】

次に、図８３（Ｃ）に示すように、第３可動役物演出が実行される。この第３可動役物演出では、第３可動役物１８の内側に特定画像ＸＢ２が位置するように、第３可動役物１８が可動される。言い換えれば、第３可動役物１８と特定画像ＸＢ２とは、特定画像ＸＢ２の外周部が第３可動役物１８の内周部に隣接するように配置される。ここで、第３可動役物１８と特定画像ＸＢ２とで形成される一体形成物（マーク、意匠物）を特定マークとも呼ぶ。

【０４６１】

次に、図８３（Ｄ）に示すように、特定画像吸い取り演出が実行される。この特定画像吸い取り演出では、キャラクタＣＲＡが特定マーク（または特定画像ＸＢ２）を吸い取るようにキャラクタＣＲＡ内に収納する。このとき、特定画像ＸＢ２は、表示画面７ａ上から一旦消え、第３可動役物１８は、ホームポジションに戻る。

なお、特定画像吸い取り演出のタイミングで、この特定画像吸い取り演出に代えて、第３可動役物１８をホームポジションに戻し、特定画像ＸＢ２はそのまま継続して表示する演出をおこなうようにしてもよい。

【０４６２】

次に、図８３（Ｅ）に示すように、保留アイコン変化演出が実行される。この保留アイコン変化演出では、キャラクタＣＲＡが吸い取った特定マーク（または特定画像ＸＢ２）を保留アイコンが表示された保留アイコン表示領域の方向にはき出す所作をおこない、それにより、保留アイコン９Ａの１つが、特定画像ＸＢ２と同じ形状に保留変化（先読み演出の一つ）する。なお、特定画像ＸＢ２と同じ形状に変化した保留アイコン９Ａの大きさは、特定画像ＸＢ２よりも小さい。

すなわち、この保留アイコン画像一致演出Ｃでは、保留アイコンの１つが、特定画像ＸＢ２が縮小された形状と同じ形状に変化する。

【０４６３】

［保留アイコン画像一致演出Ｄ］

図８４は、保留アイコン画像一致演出Ｄを説明するための図である。

保留アイコン画像一致演出Ｄでは、まず、図８４（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが表示画面７ａの中央付近で変動表示される。また、このタイマ表示回数示唆演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとが表示画面７ａの下方に表示される。

【０４６４】

次に、図８４（Ｂ）に示すように、特定画像表示演出が実行される。この特定画像表示演出では、特定画像ＸＢ１とキャラクタＣＲＡとが表示される。この特定画像ＸＢ２は、表示画面７ａの略中央付近に表示される。特定画像ＸＢ２は、レンガ調の模様が施され、真ん中に「Ｓ」の文字が示されている。

【０４６５】

次に、図８４（Ｃ）に示すように、第３可動役物演出が実行される。この第３可動役物演出では、第３可動役物１８の内側に特定画像ＸＢ２が位置するように、第３可動役物１８が可動される。言い換えれば、第３可動役物１８と特定画像ＸＢ２とは、特定画像ＸＢ２の外周部が第３可動役物１８の内周部に隣接するように配置される。ここで、第３可動

役物１８と特定画像ＸＢ２とで形成される一体形成物（マーク、意匠物）を特定マークとも呼ぶ。

【０４６６】

次に、図８４（Ｄ）に示すように、特定画像吸い取り演出が実行される。この特定画像吸い取り演出では、キャラクタＣＲＡが特定マークを吸い取るようにキャラクタＣＲＡ内に収納する。このとき、特定画像ＸＢ２は、表示画面７ａ上から一旦消え、第３可動役物１８は、ホームポジションに戻る。

なお、特定画像吸い取り演出のタイミングで、この特定画像吸い取り演出に代えて、第３可動役物１８をホームポジションに戻し、特定画像ＸＢ２はそのまま継続して表示する演出をおこなうようにしてもよい。

【０４６７】

次に、図８４（Ｅ）に示すように、保留アイコン変化演出が実行される。この保留アイコン変化演出では、キャラクタＣＲＡが吸い取った特定マークを保留アイコンが表示された保留アイコン表示領域の方向にはき出す所作をおこない、それにより、保留アイコン９Ａの一つが、特定マークと同じ形状に保留変化（先読み演出の一つ）する。なお、特定マークと同じ形状に変化した保留アイコン９Ａの大きさは、特定マークよりも小さい。

すなわち、この保留アイコン画像一致演出Ｄでは、保留アイコンの１つが、特定マークが縮小された形状と同じ形状に変化する。

【０４６８】

なお、上記保留アイコン画像一致演出Ａ～Ｄでは、他の演出（他の保留アイコン画像一致演出など）を組み入れて、一つの演出としてもよい。

【０４６９】

［効果例］

以下に、保留アイコン画像一致演出の効果例を示す。

［効果１］

上記実施形態の遊技機１の保留アイコン画像一致演出Ａ～Ｄでは、特定画像表示演出において、特定画像が表示され、保留アイコン変化演出において、特定画像と一部が同じ態様である保留アイコンが表示される。この構成によれば、特定画像と保留アイコンの１つとは、一部が同じ態様であるので、特定画像の表示により、遊技者に対して保留変化への期待感を高めることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０４７０】

［効果２］

上記保留アイコン画像一致演出Ｂ，Ｃでは、特定画像表示演出において、特定画像ＸＢ２が表示され、保留アイコン変化演出において、特定画像ＸＢ２と同じ態様（形状）である保留アイコンが表示される。この構成によれば、特定画像ＸＢ２と保留アイコンの１つとは、同じ態様（形状）であるので、特定画像ＸＢ２の表示により、遊技者に対して保留変化への期待感をより高めることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０４７１】

［効果３］

上記保留アイコン画像一致演出Ａ～Ｄでは、特定画像表示演出の後、保留アイコン変化演出がおこなわれる。この構成によれば、特定画像の表示後、保留アイコン変化演出がおこなわれるので、特定画像の表示がなされたときに、遊技者に対して保留変化への期待感をより高めることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０４７２】

［効果４］

上記保留アイコン画像一致演出Ａ～Ｄでは、特定画像の表示の前に、通常の保留アイコンが表示され、特定画像の表示後、通常の保留アイコンから特定画像の少なくとも一部の態様を持つ保留アイコンに変化する保留変化演出がおこなわれる。この構成によれば、特定画像の少なくとも一部の態様を持つ保留アイコンの表示を際立たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０４７３】
［効果５］
上記保留アイコン画像一致演出Ｃ～Ｄでは、特定画像ＸＢ２が表示されているときに、第３可動役物１８を可動する第３役物可動演出が実行される。この構成によれば、特定画像ＸＢ２の表示を際立たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。
【０４７４】
［効果６］
上記保留アイコン画像一致演出Ｃ～Ｄでは、特定画像ＸＢ２が表示されているときに、第３可動役物１８を可動する第３役物可動演出が実行され、特定画像ＸＢ２と第３可動役物１８とで一つのマーク（特定マーク）を形成する。この構成によれば、特定画像ＸＢ２と第３可動役物１８とで特定マークを形成することができるので、特定画像ＸＢ２の表示を強調させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。
【０４７５】
［変形例］
以下に、保留アイコン画像一致演出の変形例を示す。
［変形例１］
上記実施形態の遊技機の保留アイコン画像一致演出では、特定画像と保留アイコンとは形状が一部同じ（または同じ）であったが、特定画像と保留アイコンとは態様が一部同じ（または同じ）であればよく、例えば、特定画像と保留アイコンとは、輪郭形状が一部同じまたは同じであってもいいし、模様や色が一部同じまたは同じであってもよい。
【０４７６】
［変形例２］
上記保留アイコン画像一致演出Ｃ，Ｄでは、保留アイコン変化演出において保留変化した保留アイコンの色は、特定マークの色と違っていても良いし、同じであってもよい。
【０４７７】
［変形例３］
上記保留アイコン画像一致演出Ｃ，Ｄでは、保留アイコンを一旦隠すように第３可動役物１８を可動して保留アイコンを隠し、その後、保留アイコンが変化するようにしてもよい。この場合、第３可動役物１８は、保留アイコンの全部を覆ってもいいし、一部を覆うようにしても良い。
【０４７８】
［変形例４］
上記保留アイコン画像一致演出Ｃ，Ｄでは、保留アイコン変化演出における保留変化は、第３可動役物１８が展開ポジションからホームポジションに戻ってからおこなわれてもよい。
【０４７９】
［変形例５］
上記保留アイコン画像一致演出Ｃ，Ｄでは、第３可動役物１８が表示画面７ａの端部に移動してきた場合に、当該端部から保留アイコンに向けて移動する画像が表示され、当該画像が保留アイコンに到達したことを契機に保留変化はおこなわれるようにしてもよい。この場合、当該画像が保留アイコンに到達した時には、到達したことを示唆する示唆画像が表示される。この端部は、保留アイコンが表示される位置と対向する位置にあってもよい。
【０４８０】
［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ＸＢ－１］
複数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の態様の保留アイコンを表示する演出であり、
前記第２の表示演出は、前記第１の態様の保留アイコンよりも大きな所定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の表示演出と前記第２の表示演出がおこなわれ、前記第１の表示演出の前記第１の態様の保留アイコンと前記第２の表示演出の前記所定画像とは、一部が同じ態様である、
ことを特徴とする遊技機。
【０４８１】
［態様ＸＢ－２］
態様ＸＢ－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の態様の保留アイコンと前記第２の表示演出の前記所定画像とは、同じ態様である、
ことを特徴とする遊技機。
【０４８２】
［態様ＸＢ－３］
態様ＸＢ－１または態様ＸＢ－２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、前記第１の表示演出がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
【０４８３】
［態様ＸＢ－４］
態様ＸＢ－３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の態様の保留アイコンの形状とは異なる第２の態様の保留アイコンを表示する演出であり、
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２の表示演出の前に、前記第３の表示演出がおこなわれ、前記１の表示演出において、前記第３の表示演出で表示された前記第２の態様の保留アイコンに代えて、前記第１の態様の保留アイコンが表示される、
ことを特徴とする遊技機。
【０４８４】
［態様ＸＢ－５］
態様ＸＢ－４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、可動役物を前記表示手段の手前に可動させる演出であり、
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２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。
【０４８５】
［態様ＸＢ－６］
態様ＸＢ－５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の表示演出の前記所定画像と、前記第４の表示演出の前記可動役物とで、一つのマークを形成する、

ことを特徴とする遊技機。

【０４８６】

以下に図８５～図８８を用いて可動役物衝撃演出について説明する。この可動役物衝撃演出は、特別図柄の変動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、可動役物衝撃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演出である。この可動役物衝撃演出は、特別図柄の１回の変動（１回の変動演出）中に行われる。なお、可動役物衝撃演出を特別図柄の複数回の変動（複数の変動演出）中に行うようにしてもよい。

【０４８７】

［可動役物衝撃演出Ａ］

図８５は、可動役物衝撃演出Ａを説明するための図である。

可動役物衝撃演出Ａでは、まず、図８５（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが表示画面７ａの中央付近で変動表示される。また、このタイマ表示回数示唆演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとが表示画面７ａの下方に表示される。

【０４８８】

次に、図８５（Ｂ）に示すように、役物可動演出が実行される。この役物可動演出では、第２可動役物１５の周縁部が表示画面７ａの上縁部に移動する演出である。この場合、第２可動役物１５は、遊技者から見て表示画面７ａを覆わない位置である。従って、遊技者からは、第２可動役物１５の周縁部と表示画面７ａの上縁部とが隣接しているように見える。

【０４８９】

次に、図８５（Ｃ）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、第２可動役物１５が表示画面７ａの上縁部に位置する状態で、保留アイコン９Ａの１つが保留変化する。図８５（Ｃ）では、保留変化した保留アイコン９Ａがクロスハッチングで示されている。保留変化演出は、先読み演出の一つである。

【０４９０】

［可動役物衝撃演出Ｂ］

図８６は、可動役物衝撃演出Ｂを説明するための図である。

可動役物衝撃演出Ｂでは、まず、図８６（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが表示画面７ａの中央付近で変動表示される。また、このタイマ表示回数示唆演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとが表示画面７ａの下方に表示される。

【０４９１】

次に、図８６（Ｂ）に示すように、役物可動演出が実行される。この役物可動演出では、第２可動役物１５が表示画面７ａの上部に移動する演出である。この場合、第２可動役物１５は、遊技者から見て、その一部が表示画面７ａを覆う位置である。すなわち、遊技者からは、第２可動役物１５の一部が表示画面７ａの一部を覆っているように見える。

【０４９２】

次に、図８６（Ｃ）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、第２可動役物１５が表示画面７ａの上縁部に位置する状態で、保留アイコン９Ａの１つが保留変化する。図８６（Ｃ）では、保留変化した保留アイコン９Ａがクロスハッチングで示されている。保留変化演出は、先読み演出の一つである。

【０４９３】

［可動役物衝撃演出Ｃ］

図８７は、可動役物衝撃演出Ｃを説明するための図である。

可動役物衝撃演出Ｃでは、まず、図８７（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが表示画面７ａの中央付近で変動表示される。また、このタイマ表示回数示唆演出では、保留アイコン９Ａと保留

アイコン９Ｃとが表示画面７ａの下方に表示される。
【０４９４】
次に、図８７（Ｂ）に示すように、役物可動演出が実行される。この役物可動演出では、第２可動役物１５が表示画面７ａの上部に移動する演出である。この場合、第２可動役物１５は、遊技者から見て、その一部が表示画面７ａを覆う位置である。すなわち、遊技者からは、第２可動役物１５の一部が表示画面７ａの一部を覆っているように見える。
【０４９５】
次に、図８７（Ｃ）に示すように、画面揺れ演出が実行される。この画面揺れ演出では、第２可動役物１５が表示画面７ａに移動してくることによって、その衝撃で、表示画面７ａが揺れることを示す演出であり、具体的には、表示画面７ａ上のキャラクタＣＲＡ（キャラクタ表示領域）と保留アイコン９Ａ，９Ｃ（保留領域）が揺れた様子（振動した様子）が示される。また、この画面揺れ演出では、所定の効果音（ピーなど）がスピーカ６７から報知される。
【０４９６】
次に、図８７（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、画面揺れ演出により、保留アイコン９Ａの１つが保留変化する。図８７（Ｄ）では、保留変化した保留アイコン９Ａがクロスハッチングで示されている。保留変化演出は、先読み演出の一つである。
なお、画面揺れ演出と保留変化演出とは同時におこなわれてもよい。
【０４９７】
［可動役物衝撃演出Ｄ］
図８８は、可動役物衝撃演出Ｄを説明するための図である。
可動役物衝撃演出Ｄでは、まず、図８８（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが表示画面７ａの中央付近で変動表示される。また、このタイマ表示回数示唆演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとが表示画面７ａの下方に表示される。
【０４９８】
次に、図８８（Ｂ）に示すように、役物可動演出が実行される。この役物可動演出では、第２可動役物１５が表示画面７ａの上部に移動する演出である。この場合、第２可動役物１５は、遊技者から見て、その一部が表示画面７ａを覆う位置である。すなわち、遊技者からは、第２可動役物１５の一部が表示画面７ａの一部を覆っているように見える。
【０４９９】
次に、図８８（Ｃ）に示すように、いなずま演出が実行される。このいなずま演出では、第２可動役物１５が表示画面７ａに移動してくることによって、いなずま画像ＸＣ１が表示される。いなずま画像ＸＣ１は、第２可動役物１５から保留アイコン９Ａに向かっていなずまが延びている様子を表す画像である。
【０５００】
次に、図８８（Ｄ）に示すように、いなずま到達示唆演出が実行される。このいなずま到達示唆演出では、いなずま演出がおこなわれることによって、いなずま到達示唆画像ＸＣ２が表示される。いなずま到達示唆画像ＸＣ２は、いなずま演出で第２可動役物１５からいなずま画像ＸＣ１が到達した保留アイコン９Ａの周囲に表示され、当該保留アイコン９Ａに対して、いなずまが到達したことを示唆する画像である。
【０５０１】
次に、図８８（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、到達示唆画像ＸＣ２が表示された保留アイコン９Ａが保留変化する。保留変化演出は、先読み演出の一つである。
【０５０２】
なお、上記可動役物衝撃演出Ａ～Ｄでは、他の演出（他の可動役物衝撃演出など）を組み入れて、一つの演出としてもよい。
上記可動役物衝撃演出Ａ～Ｄでは、保留アイコン９ａ，９ｂ，９ｃは、表示画面７ａに

おいて、上端部と対向する下端部に隣接して配置される保留領域に表示される。

【０５０３】

［効果例］

以下に、可動役物衝撃演出の効果例を示す。

［効果１］

上記実施形態の遊技機１の可動役物衝撃演出Ａ～Ｄでは、第１の態様（装飾図柄変動演出時と同じ態様。通常の態様）の保留アイコンが表示されているときに、第２可動役物１５が可動する役物可動演出がおこなわれ、役物可動演出がおこなわれることによって、保留アイコンの１つが保留変化して第２の態様の保留アイコンとなる。この構成によれば、保留変化時に役物可動演出がおこなわれるので、可動役物（第２可動役物１５）が移動するだけで遊技者に大当たりへの期待感を抱かせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０５０４】

［効果２］

上記可動役物衝撃演出Ａ～Ｄでは、第２可動役物１５をホームポジションから表示画面７ａの端部（上端部）に移動させることにより、保留変化演出がおこなわれる。この構成によれば、第２可動役物１５をホームポジションから表示画面７ａの端部（上端部）に移動させることにより保留変化演出がおこなわれるので、可動役物（第２可動役物１５）が表示画面７ａの端部に移動するだけで遊技者に大当たりへの期待感を抱かせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０５０５】

［効果３］

上記可動役物衝撃演出Ｂ～Ｄでは、第２可動役物１５をホームポジションから表示画面７ａの端部（上端部）の前方に移動させることにより、保留変化演出がおこなわれる。この構成によれば、第２可動役物１５をホームポジションから表示画面７ａの端部（上端部）の前方に移動させることにより保留変化演出がおこなわれるので、可動役物（第２可動役物１５）が表示画面７ａの端部の前方に移動するだけで遊技者に大当たりへの期待感を抱かせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０５０６】

［効果４］

上記可動役物衝撃演出Ａ～Ｄでは、保留アイコンは、表示画面７ａにおいて、上端部と対応する下端部に隣接して配置される保留領域に表示される。この構成によれば、第２可動役物１５が表示画面７ａの上端部に移動したとき、上端部に対向する下端部に位置する保留アイコンが保留変化するので、演出全体として躍動感を得ることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０５０７】

［効果５］

上記可動役物衝撃演出Ｃでは、役物可動演出がおこなわれることによって、画面揺れ演出がおこなわれ、保留変化演出がおこなわれる。この構成によれば、第２可動役物１５が可動することで、その衝撃で画面揺れ演出がおこなわれ、保留変化演出がおこなわれるので、画面揺れ演出によって保留変化演出を際立たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０５０８】

［効果６］

上記可動役物衝撃演出Ｃでは、画面揺れ演出では、所定の効果音（ピーなど）がスピーカ６７から報知される。この構成によれば、画面揺れ演出がおこなわれ、保留変化演出がおこなわれる場合に、所定の効果音で保留変化演出を際立たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０５０９】

［変形例］

以下に、可動役物衝撃演出の変形例を示す。
［変形例１］
上記実施形態の遊技機１の可動役物衝撃演出Ａ～Ｄでは、第２可動役物１５が表示画面７ａの上端部に来たときに、保留アイコンが保留変化しているが、これに限られず、単に第２可動役物１５が可動することを契機として保留アイコンが保留変化するようにしてもよい。また、第２可動役物１５が表示画面７ａの上端部ではなく、下端部、左端部、右端部、中央部などに来たときに、保留アイコンが保留変化するようにしてもよい。
【０５１０】
［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ＸＣ－１］
複数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の態様の保留アイコンを表示する演出であり、
前記第２の表示演出は、可動役物を可動させる役物可動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１の態様の保留アイコンを第２の態様の保留アイコンに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の表示演出がおこなわれ、前記第１の表示演出がおこなわれているときに、前記第２の表示演出がおこなわれ、前記第２の表示演出がおこなわれることによって、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。
【０５１１】
［態様ＸＣ－２］
態様ＸＣ－１に記載の遊技機であって、
前記可動役物は、前記表示手段の前方とは異なる位置がホームポジションであり、
前記組み合わせ演出では、前記第２の表示演出において、前記可動役物を前記ホームポジションから前記表示手段の第１の端部に移動させる役物可動演出がおこなわれることによって、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。
【０５１２】
［態様ＸＣ－３］
態様ＸＣ－２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の表示演出において、前記可動役物を前記ホームポジションから前記表示手段の第１の端部の前方に移動させる役物可動演出がおこなわれることによって、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。
【０５１３】
［態様ＸＣ－４］
態様ＸＣ－２または態様ＸＣ－３に記載の遊技機であって、
前記保留アイコンは、前記表示手段において、前記第１の端部と対向する第２の端部に隣接して配置される保留領域に表示される、
ことを特徴とする遊技機。
【０５１４】

［態様ＸＣ－５］
態様ＸＣ－４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の表示演出がおこなわれることによって、前記表示手段における前記保留領域を含む所定表示領域が揺れる揺れ演出がおこなわれると共に、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。
【０５１５】
［態様ＸＣ－６］
態様ＸＣ－５に記載の遊技機であって、
前記組み合わせ演出では、前記表示手段において前記揺れ演出がおこなわれるときには、所定効果音が報知される、
ことを特徴とする遊技機。
【０５１６】
以下に図８９～図９２を用いて保留表示演出について説明する。この保留表示演出は、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）の変動に係わって実行され得る演出であって、より詳しくは、第１特別図柄の保留表示と第２特別図柄の保留表示を一体的に表示して複数の箇所に表示する演出である。
【０５１７】
[保留表示演出Ａ]
図８９は、保留表示演出Ａを説明するための図である。
保留表示演出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装飾図柄変動演出が実行される。この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。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。なお、図８９（Ａ）では、遊技状態は通常状態（低確低ベース状態）であり、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ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の左上側には、保留数表示領域ＨＲが表示されている。この保留数表示領域ＨＲは、略矩形状に形成され、その領域内に保留数を数字で示すＨ１、Ｈ２が左右に近接して表示されている。例えば、保留数表示領域ＨＲは黒で表示され、Ｈ１、Ｈ２は目立つように白で表示される。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。さらに、表示画面７ａの右下側には、保留数を数字で示すＫ１、Ｋ２が上下に近接して表示されている。Ｋ１は、Ｈ１と同様に第１特別図柄に係わる保留数を示し、Ｋ２は、Ｈ２と同様に第２特別図柄に係わる保留数を示している。すなわち、保留表示演出Ａでは、第１始動口２０および第２始動口２１に係わる保留数が、表示画面７ａの左上側と右下側の２箇所で一体的に表示されている。言い換えれば、第１始動口２０および第２始動口２１に係わる保留数が、表示画面７ａの複数箇所で一体的に表示されている。これらの保留数を示すＨ１、Ｈ２およびＫ１、Ｋ２は、表示画面７ａで常時継続して表示されるもので、決して消去されることのない表示である。なお、図８９（Ａ）では、Ｈ１、Ｋ１は「３」、Ｈ２、Ｋ２は「０」を示しており、第１特別図柄の保留数は「３」、第２特別図柄の保留数は「０」であることを示唆している。これは、遊技状態が通常状態のときは、第２始動口２１への入賞は困難であることに起因している。また、保留表示演出Ａでは、上述した第１特別図柄に係わる保留アイコン９Ａ、第２特別図柄に係わる保留アイコン９Ｂおよび当該保留アイコン（保留消化画像）９Ｃ（図１）も表示され得るが、ここでの説明および図示は省略する。
【０５１８】
次に、図８９（Ｂ）に示すように、表示画面７ａではハズレ確定演出が実行される。このハズレ確定演出は、図８９（Ａ）に示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの当該変動の結果が、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「７５８」が示されて

いる。また、ハズレ確定演出では、第１特別図柄に係わる保留数Ｈ１、Ｋ１は「３」、第２特別図柄に係わる保留数Ｈ２、Ｋ２は「０」を示しており、これは、図８９（Ａ）に示した装飾図柄変動演出と同様である。

【０５１９】

次に、図８９（Ｃ）に示すように、表示画面７ａでは装飾図柄変動演出が実行される。ここでの装飾図柄変動演出は、第１特別図柄に係わる保留数に基づいて実行されるもので、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動を開始する際、第１特別図柄に係わる保留数Ｈ１、Ｋ１は「３」から「２」に減少する。なお、第２特別図柄に係わる保留数Ｈ２、Ｋ２は「０」のままである。

【０５２０】

次に、図８９（Ｄ）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は、図８９（Ｃ）に示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの当該変動の結果が、大当たりしたことを示している。ここでは、この大当たり図柄配列は「７７７」が示されている。また、第１特別図柄に係わる保留数Ｈ１、Ｋ１は「２」、第２特別図柄に係わる保留数Ｈ２、Ｋ２は「０」を示しており、これは、図８９（Ｃ）に示した装飾図柄変動演出と同様である。なお、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ようになっている。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。なお、本例では、大当たり図柄配列「７７７」は、「１６ＲＶ通過予定大当たり」（確変大当たり）であって、大当たり遊技終了後、遊技状態が次回大当たりするまで高確時短状態（高確高ベース状態）になる大当たりである。

【０５２１】

次に、大当たり遊技が実行され、この大当たり遊技が終了すると時短遊技が開始される。時短遊技が開始されると、次に、図８９（Ｅ）に示すように、表示画面７ａでは装飾図柄時短変動演出が実行される。大当たり遊技終了直後は、第２始動口２１への入賞は発生していないので、ここでの装飾図柄時短変動演出（時短遊技が開始されてから最初の装飾図柄の変動演出）は、第１特別図柄に係わる保留数に基づいて実行される。つまり、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動を開始する際、第１特別図柄に係わる保留数Ｈ１、Ｋ１は「２」から「１」に減少する。その後、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動中に第２始動口２１への入賞が３個あったとし、第２特別図柄に係わる保留数Ｈ２、Ｋ２は「０」から「３」に増加したとする。なお、時短遊技が開始されると、遊技者に右打ちを促すための右打ち矢印ＹＡＲが表示画面７ａの右上に表示される。この右打ち矢印ＹＡＲは、時短遊技中は継続して表示される。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。また、この間は、第１始動口２０への入賞はほとんど発生しない。

【０５２２】

次に、図８９（Ｆ）に示すように、表示画面７ａではハズレ確定時短演出が実行される。このハズレ確定時短演出は、図８９（Ｅ）に示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの当該変動の結果が、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「８５７」が示されている。また、ハズレ確定時短演出では、第１特別図柄に係わる保留数Ｈ１、Ｋ１は「１」、第２特別図柄に係わる保留数Ｈ２、Ｋ２は「３」を示しており、これは、図８９（Ｅ）に示した装飾図柄時短変動演出と同様である。

【０５２３】

次に、図８９（Ｇ）に示すように、表示画面７ａでは装飾図柄時短変動演出が実行される。ここでの装飾図柄時短変動演出は、第２特別図柄に係わる保留数に基づいて実行されるもので、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動を開始する際、第２特別図柄に係わる保留数Ｈ２、Ｋ２は「３」から「２」に減少する。なお、第１特別図柄に係わる保留数Ｈ１、Ｋ１は「１」のままである。これは、上述したように、第２特別図柄に係わる保留の消化は、第１特別図柄に係わる保留の消化に優先して実行されることに起因している。

【０５２４】

[保留表示演出Ｂ]
図９０は、保留表示演出Ｂを説明するための図である。
保留表示演出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装飾図柄変動演出が実行される。この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。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。なお、図９０（Ａ）では、遊技状態は通常状態（低確低ベース状態）であり、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ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の左上側には、保留数表示領域ＨＲが表示されている。この保留数表示領域ＨＲは、略矩形状に形成され、その領域内に保留数を数字で示すＨ１、Ｈ２が左右に近接して表示されている。例えば、保留数表示領域ＨＲは黒で表示され、Ｈ１、Ｈ２は目立つように白で表示される。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。さらに、表示画面７ａの右下側には、保留数を数字で示すＫ１、Ｋ２が上下に近接して表示されている。Ｋ１は、Ｈ１と同様に第１特別図柄に係わる保留数を示し、Ｋ２は、Ｈ２と同様に第２特別図柄に係わる保留数を示している。すなわち、保留表示演出Ｂでは、第１始動口２０および第２始動口２１に係わる保留数が、表示画面７ａの左上側と右下側の２箇所で一体的に表示されている。言い換えれば、第１始動口２０および第２始動口２１に係わる保留数が、表示画面７ａの複数箇所で一体的に表示されている。これらの保留数を示すＨ１、Ｈ２およびＫ１、Ｋ２は、表示画面７ａで常時継続して表示されるもので、決して消去されることのない表示である。なお、図９０（Ａ）では、Ｈ１、Ｋ１は「２」、Ｈ２、Ｋ２は「０」を示しており、第１特別図柄の保留数は「２」、第２特別図柄の保留数は「０」であることを示唆している。これは、遊技状態が通常状態のときは、第２始動口２１への入賞は困難であることに起因している。また、保留表示演出Ｂでは、上述した第１特別図柄に係わる保留アイコン９Ａ、第２特別図柄に係わる保留アイコン９Ｂおよび当該保留アイコン（保留消化画像）９Ｃ（図１）も表示され得るが、ここでの説明および図示は省略する。
【０５２５】
次に、図９０（Ｂ）に示すように、表示画面７ａではリーチ演出が実行される。このリーチ演出は、図９０（Ａ）に示した装飾図柄変動演出において、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒがリーチ図柄配列で停止したようすを示している。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。
【０５２６】
次に、図９０（Ｃ）に示すように、表示画面７ａでは役物第１可動演出が実行される。この役物第１可動演出は、図９０（Ｂ）に示したリーチ演出中に、ホームポジションから役物ＹＡが図９０（Ｃ）に示す第１位置に下降して、表示画面７ａの上部を覆うように該表示画面７ａの前側で所定時間停止するようになっている。役物ＹＡが第１位置で停止している状態では、保留数表示領域ＨＲは役物ＹＡに覆われており、したがって、第１特別図柄に係わる保留数を示すＨ１および第２特別図柄に係わる保留数を示すＨ２は視認不可能になっている。一方、役物ＹＡが第１位置で停止している状態では、第１特別図柄に係わる保留数を示すＫ１および第２特別図柄に係わる保留数を示すＫ２は、役物ＹＡに覆われることなく視認可能になっており、したがって、遊技者は、Ｋ１、Ｋ２（Ｋ１は「２」、Ｋ２は「０」）を視認することで、第１特別図柄に係わる保留数と第２特別図柄に係わる保留数を把握することができる。なお、本図で示す可動体としての役物ＬＹＡは、上述した盤可動役物１５（図１参照）の上方裏側に上下に移動可能に配置され、ホームポジションでは遊技機枠５０の内側に位置して遊技者から見えないように設けられている。
【０５２７】
次に、図９０（Ｄ）に示すように、表示画面７ａでは役物第２可動演出が実行される。

この役物第２可動演出は、役物ＹＡが、図９０（Ｃ）に示した第１位置で所定時間停止した後、さらに図９０（Ｄ）に示す第２位置まで下降して、表示画面７ａの下部を覆うように該表示画面７ａの前側で所定時間停止するようになっている。役物ＹＡが第２位置で停止している状態では、第１特別図柄に係わる保留数を示すＫ１および第２特別図柄に係わる保留数を示すＫ２は、役物ＹＡに覆われており、したがって、Ｋ１、Ｋ２は視認不可能になっている。一方、役物ＹＡが第２位置で停止している状態では、保留数表示領域ＨＲは役物ＹＡに覆われることなく視認可能になっており、したがって、遊技者は、Ｈ１、Ｈ２（Ｈ１は「２」、Ｈ２は「０」）を視認することで、第１特別図柄に係わる保留数と第２特別図柄に係わる保留数を把握することができる。そして、役物ＹＡは、第２位置で所定時間停止すると、第２位置から上昇してホームポジションに復帰する。

このように、可動体としての役物ＬＹＡが可動した場合であっても、表示画面７ａの複数箇所で一体的に表示される第１始動口２０および第２始動口２１に係わる保留数は、いずれかの箇所で表示される第１始動口２０および第２始動口２１に係わる保留数が視認可能なようになっている。言い換えれば、表示画面７ａの複数箇所で一体的に表示される第１始動口２０および第２始動口２１に係わる保留数は、可動体としての役物ＬＹＡが可動した場合であっても、全てが視認不可能になることはなく、少なくとも一つの箇所で表示される第１始動口２０および第２始動口２１に係わる保留数は視認可能なようになっている。このため、遊技者は、第１始動口２０および第２始動口２１に係わる保留数の情報を常に把握することができ、安心して遊技に臨むことができる。

【０５２８】

次に、図９０（Ｅ）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は、図９０（Ｂ）に示したリーチ演出の結果が、大当たりしたことを示している。ここでは、この大当たり図柄配列は「７７７」が示されている。また、第１特別図柄に係わる保留数Ｈ１、Ｋ１は「２」、第２特別図柄に係わる保留数Ｈ２、Ｋ２は「０」を示しており、これは、図９０（Ａ）～（Ｄ）に示したものと同様である。なお、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ようになっている。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。なお、本例では、大当たり図柄配列「７７７」は、「１６ＲＶ通過予定大当たり」（確変大当たり）であって、大当たり遊技終了後、遊技状態が次回大当たりするまで高確時短状態（高確高ベース状態）になる大当たりである。

【０５２９】

次に、大当たり遊技が実行され、この大当たり遊技が終了すると時短遊技が開始される。時短遊技が開始されると、次に、図９０（Ｆ）に示すように、表示画面７ａでは装飾図柄時短変動演出が実行される。大当たり遊技終了直後は、第２始動口２１への入賞は発生していないので、ここでの装飾図柄時短変動演出（時短遊技が開始されてから最初の装飾図柄の変動演出）は、第１特別図柄に係わる保留数に基づいて実行される。つまり、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動を開始する際、第１特別図柄に係わる保留数Ｈ１、Ｋ１は「２」から「１」に減少する。その後、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動中に第２始動口２１への入賞が３個あったとし、第２特別図柄に係わる保留数Ｈ２、Ｋ２は「０」から「３」に増加したとする。なお、時短遊技が開始されると、遊技者に右打ちを促すための右打ち矢印ＹＡＲが表示画面７ａの右上に表示される。この右打ち矢印ＹＡＲは、時短遊技中は継続して表示される。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。また、この間は、第１始動口２０への入賞はほとんど発生しない。

【０５３０】

次に、図９０（Ｇ）に示すように、表示画面７ａではハズレ確定時短演出が実行される。このハズレ確定時短演出は、図９０（Ｆ）に示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの当該変動の結果が、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「８５７」が示されている。また、ハズレ確定時短演出では、第１特別図柄に係わる保留数Ｈ１、Ｋ１

は「１」、第２特別図柄に係わる保留数Ｈ２、Ｋ２は「３」を示しており、これは、図９０（Ｆ）に示した装飾図柄時短変動演出と同様である。

【０５３１】

次に、図９０（Ｈ）に示すように、表示画面７ａでは装飾図柄時短変動演出が実行される。ここでの装飾図柄時短変動演出は、第２特別図柄に係わる保留数に基づいて実行されるもので、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動を開始する際、第２特別図柄に係わる保留数Ｈ２、Ｋ２は「３」から「２」に減少する。なお、第１特別図柄に係わる保留数Ｈ１、Ｋ１は「１」のままである。これは、上述したように、第２特別図柄に係わる保留の消化は、第１特別図柄に係わる保留の消化に優先して実行されることに起因している。

【０５３２】

[保留表示演出Ｃ]

図９１は、保留表示演出Ｃを説明するための図である。

保留表示演出Ｃでは、まず、図９１（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演出が実行される。この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。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。なお、図９１（Ａ）では、遊技状態は通常状態（低確低ベース状態）であり、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ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の左上側には、遊技情報表示領域ＹＲが表示されている。この遊技情報表示領域ＹＲは、略矩形状に形成され、その領域内の下部に保留数を数字で示すＨ１、Ｈ２が左右に近接して表示されている。例えば、遊技情報表示領域ＹＲは黒で表示され、Ｈ１、Ｈ２は目立つように白で表示される。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。遊技情報表示領域ＹＲ内の上部であって、Ｈ１、Ｈ２の真上には、特別図柄の変動表示に同期して変動表示することにより、当該特別図柄の変動結果（抽選結果）を示唆する第４図柄としてのＦ１、Ｆ２がＨ１、Ｈ２と近接して表示されている。Ｆ１、Ｆ２は、「○」の図形で表示され、例えばＦ１は赤（ハッチングで示す）、Ｆ２は青（水玉模様で示す）という、互いに異なる配色で表示される。Ｆ１、Ｆ２は、点滅することで特別図柄が変動中であることを示し、点灯または消灯して停止することで特別図柄が停止中（図柄表示中）であることを示す。例えば、Ｆ１、Ｆ２両者が共に点灯状態で停止することで特別図柄の抽選結果が大当たりであることを示唆し、Ｆ１、Ｆ２両者が共に点灯していない状態（Ｆ１、Ｆ２のどちらかが消灯、および、Ｆ１、Ｆ２両者が共に消灯している状態）で停止することで、特別図柄の抽選結果がハズレであることを示唆する。

さらに、表示画面７ａの右下側には、保留数を数字で示すＫ１、Ｋ２と、第４図柄としてのＤＹが縦列状に近接して表示されている。Ｋ１は、Ｈ１と同様に第１特別図柄に係わる保留数を示し、Ｋ２は、Ｈ２と同様に第２特別図柄に係わる保留数を示している。ＤＹは、０～９までの数字で構成され、０～９の数字が変動することで特別図柄が変動中であることを示し、０～９のいずれかの数字で停止することで特別図柄が停止中（図柄表示中）であることを示す。例えば、ＤＹが７の数字で停止することで特別図柄の抽選結果が大当たりであることを示唆し、ＤＹが７以外の数字で停止することで特別図柄の抽選結果がハズレであることを示唆する。

すなわち、保留表示演出Ｃでは、第１始動口２０および第２始動口２１に係わる保留数と第４図柄が、表示画面７ａの左上側と右下側の２箇所で一体的に表示されている。言い換えれば、第１始動口２０および第２始動口２１に係わる保留数と第４図柄が、表示画面７ａの複数箇所で一体的に表示されている。これらの保留数を示すＨ１、Ｈ２およびＫ１、Ｋ２と、第４図柄としてのＦ１、Ｆ２およびＤＹは、表示画面７ａで常時継続して表示されるもので、決して消去されることのない表示である。

なお、図９１（Ａ）では、Ｈ１、Ｋ１は「３」、Ｈ２、Ｋ２は「０」を示しており、第

１特別図柄の保留数は「３」、第２特別図柄の保留数は「０」であることを示唆している。これは、遊技状態が通常状態のときは、第２始動口２１への入賞は困難であることに起因している。また、Ｆ１、Ｆ２は点滅状態、ＤＹは変動状態（↓で図示）であり、特別図柄（装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）が変動表示中であることを示唆している。なお、保留表示演出Ｃでは、上述した第１特別図柄に係わる保留アイコン９Ａ、第２特別図柄に係わる保留アイコン９Ｂおよび当該保留アイコン（保留消化画像）９Ｃ（図１）も表示され得るが、ここでの説明および図示は省略する。

【０５３３】

次に、図９１（Ｂ）に示すように、表示画面７ａではハズレ確定演出が実行される。このハズレ確定演出は、図９１（Ａ）に示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの当該変動の結果が、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「７５８」が示されている。また、ハズレ確定演出では、第１特別図柄に係わる保留数Ｈ１、Ｋ１は「３」、第２特別図柄に係わる保留数Ｈ２、Ｋ２は「０」を示しており、これは、図８９（Ａ）に示した装飾図柄変動演出と同様である。また、第４図柄としてのＦ１、Ｆ２は共に消灯し（Ｆ１の消灯状態は「●」、Ｆ２の消灯状態は「○」で示す）、ＤＹは６（７以外の数字）で停止し、これにより特別図柄の抽選結果がハズレであることを示唆している。

【０５３４】

次に、図９１（Ｃ）に示すように、表示画面７ａでは装飾図柄変動演出が実行される。ここでの装飾図柄変動演出は、第１特別図柄に係わる保留数に基づいて実行されるもので、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動を開始する際、第１特別図柄に係わる保留数Ｈ１、Ｋ１は「３」から「２」に減少する。なお、第２特別図柄に係わる保留数Ｈ２、Ｋ２は「０」のままである。また、第４図柄としてのＦ１、Ｆ２は点滅状態、ＤＹは変動状態（↓で図示）であり、特別図柄（装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）が変動表示中であることを示唆している。

【０５３５】

次に、図９１（Ｄ）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は、図９１（Ｃ）に示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの当該変動の結果が、大当たりしたことを示している。ここでは、この大当たり図柄配列は「７７７」が示されている。また、第１特別図柄に係わる保留数Ｈ１、Ｋ１は「２」、第２特別図柄に係わる保留数Ｈ２、Ｋ２は「０」を示しており、これは、図９１（Ｃ）に示した装飾図柄変動演出と同様である。また、第４図柄としてのＦ１、Ｆ２は点灯し（Ｆ１の点灯状態は赤（ハッチングで示す）、Ｆ２の点灯状態は青（水玉模様で示す）、ＤＹは７で停止し、これにより特別図柄の抽選結果が大当たりであることを示唆している。なお、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ようになっている。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。なお、本例では、大当たり図柄配列「７７７」は、「１６ＲＶ通過予定大当たり」（確変大当たり）であって、大当たり遊技終了後、遊技状態が次回大当たりするまで高確時短状態（高確高ベース状態）になる大当たりである。

【０５３６】

次に、大当たり遊技が実行され、この大当たり遊技が終了すると時短遊技が開始される。時短遊技が開始されると、次に、図９１（Ｅ）に示すように、表示画面７ａでは装飾図柄時短変動演出が実行される。大当たり遊技終了直後は、第２始動口２１への入賞は発生していないので、ここでの装飾図柄時短変動演出（時短遊技が開始されてから最初の装飾図柄の変動演出）は、第１特別図柄に係わる保留数に基づいて実行される。つまり、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動を開始する際、第１特別図柄に係わる保留数Ｈ１、Ｋ１は「２」から「１」に減少する。その後、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動中に第２始動口２１への入賞が３個あったとし、第２特別図柄に係わる保留数Ｈ２、Ｋ２は「０」から「３」に増加したとする。また、第４図柄としてのＦ１、Ｆ２は点滅状態、ＤＹは変動状態（↓で図示）であり、特別図柄（装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）が変動表示中であることを示唆している。なお、時短遊技が開始されると、遊技者に右打ちを促すための右打ち矢印Ｙ

ＡＲが表示画面７ａの右上に表示される。この右打ち矢印ＹＡＲは、時短遊技中は継続して表示される。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。また、この間は、第１始動口２０への入賞はほとんど発生しない。

【０５３７】

次に、図９１（Ｆ）に示すように、表示画面７ａではハズレ確定時短演出が実行される。このハズレ確定時短演出は、図９１（Ｅ）に示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの当該変動の結果が、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「８５７」が示されている。また、ハズレ確定時短演出では、第１特別図柄に係わる保留数Ｈ１、Ｋ１は「１」、第２特別図柄に係わる保留数Ｈ２、Ｋ２は「３」を示しており、これは、図９１（Ｅ）に示した装飾図柄時短変動演出と同様である。また、第４図柄としてのＦ１、Ｆ２は共に消灯し（Ｆ１の消灯状態は「●」、Ｆ２の消灯状態は「○」で示す）、ＤＹは９（７以外の数字）で停止し、これにより特別図柄の抽選結果がハズレであることを示唆している。

【０５３８】

次に、図９１（Ｇ）に示すように、表示画面７ａでは装飾図柄時短変動演出が実行される。ここでの装飾図柄時短変動演出は、第２特別図柄に係わる保留数に基づいて実行されるもので、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動を開始する際、第２特別図柄に係わる保留数Ｈ２、Ｋ２は「３」から「２」に減少する。なお、第１特別図柄に係わる保留数Ｈ１、Ｋ１は「１」のままである。これは、上述したように、第２特別図柄に係わる保留の消化は、第１特別図柄に係わる保留の消化に優先して実行されることに起因している。また、第４図柄としてのＦ１、Ｆ２は点滅状態、ＤＹは変動状態（↓で図示）であり、特別図柄（装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）が変動表示中であることを示唆している。

【０５３９】

[保留表示演出Ｄ]

図９２は、保留表示演出Ｄを説明するための図である。

保留表示演出Ｄでは、まず、図９２（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演出が実行される。この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。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。なお、図９２（Ａ）では、遊技状態は通常状態（低確低ベース状態）であり、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ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の左上側には、遊技情報表示領域ＹＲが表示されている。この遊技情報表示領域ＹＲは、略矩形状に形成され、その領域内の下部に保留数を数字で示すＨ１、Ｈ２が左右に近接して表示されている。例えば、遊技情報表示領域ＹＲは黒で表示され、Ｈ１、Ｈ２は目立つように白で表示される。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。遊技情報表示領域ＹＲ内の上部であって、Ｈ１、Ｈ２の真上には、特別図柄の変動表示に同期して変動表示することにより、当該特別図柄の変動結果（抽選結果）を示唆する第４図柄としてのＦ１、Ｆ２がＨ１、Ｈ２と近接して表示されている。Ｆ１、Ｆ２は、「○」の図形で表示され、例えばＦ１は赤（ハッチングで示す）、Ｆ２は青（水玉模様で示す）という、互いに異なる配色で表示される。Ｆ１、Ｆ２は、点滅することで特別図柄が変動中であることを示し、点灯または消灯して停止することで特別図柄が停止中（図柄表示中）であることを示す。例えば、Ｆ１、Ｆ２両者が共に点灯状態で停止することで特別図柄の抽選結果が大当たりであることを示唆し、Ｆ１、Ｆ２両者が共に点灯していない状態（Ｆ１、Ｆ２のどちらかが消灯、および、Ｆ１、Ｆ２両者が共に消灯している状態）で停止することで、特別図柄の抽選結果がハズレであることを示唆する。

さらに、表示画面７ａの右下側には、保留数を数字で示すＫ１、Ｋ２と、第４図柄としてのＤＹが縦列状に近接して表示されている。Ｋ１は、Ｈ１と同様に第１特別図柄に係わる保留数を示し、Ｋ２は、Ｈ２と同様に第２特別図柄に係わる保留数を示している。ＤＹは、０～９までの数字で構成され、０～９の数字が変動することで特別図柄が変動中であることを示し、０～９のいずれかの数字で停止することで特別図柄が停止中（図柄表示中）であることを示す。例えば、ＤＹが７の数字で停止することで特別図柄の抽選結果が大当たりであることを示唆し、ＤＹが７以外の数字で停止することで特別図柄の抽選結果がハズレであることを示唆する。

すなわち、保留表示演出Ｃでは、第１始動口２０および第２始動口２１に係わる保留数と第４図柄が、表示画面７ａの左上側と右下側の２箇所で一体的に表示されている。言い換えれば、第１始動口２０および第２始動口２１に係わる保留数と第４図柄が、表示画面７ａの複数箇所で一体的に表示されている。これらの保留数を示すＨ１、Ｈ２およびＫ１、Ｋ２と、第４図柄としてのＦ１、Ｆ２およびＤＹは、表示画面７ａで常時継続して表示されるもので、決して消去されることのない表示である。

なお、図９２（Ａ）では、Ｈ１、Ｋ１は「２」、Ｈ２、Ｋ２は「０」を示しており、第１特別図柄の保留数は「２」、第２特別図柄の保留数は「０」であることを示唆している。これは、遊技状態が通常状態のときは、第２始動口２１への入賞は困難であることに起因している。また、Ｆ１、Ｆ２は点滅状態、ＤＹは変動状態（↓で図示）であり、特別図柄（装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）が変動表示中であることを示唆している。なお、保留表示演出Ｃでは、上述した第１特別図柄に係わる保留アイコン９Ａ、第２特別図柄に係わる保留アイコン９Ｂおよび当該保留アイコン（保留消化画像）９Ｃ（図１）も表示され得るが、ここでの説明および図示は省略する。

【０５４０】

次に、図９２（Ｂ）に示すように、表示画面７ａではリーチ演出が実行される。このリーチ演出は、図９２（Ａ）に示した装飾図柄変動演出において、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒがリーチ図柄配列で停止したようすを示している。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。なお、このリーチ演出では、第１特別図柄に係わる保留数Ｈ１、Ｋ１、第２特別図柄に係わる保留数Ｈ２、Ｋ２、および、第４図柄としてのＦ１、Ｆ２、ＤＹは、図９２（Ａ）に示した装飾図柄変動演出と同様である。

【０５４１】

次に、図９２（Ｃ）に示すように、表示画面７ａでは役物第１可動演出が実行される。この役物第１可動演出は、図９２（Ｂ）に示したリーチ演出中に、ホームポジションから役物ＹＡが図９２（Ｃ）に示す第１位置に下降して、表示画面７ａの上部を覆うように該表示画面７ａの前側で所定時間停止するようになっている。役物ＹＡが第１位置で停止している状態では、遊技情報表示領域ＹＲは役物ＹＡに覆われており、したがって、第１特別図柄に係わる保留数を示すＨ１、第２特別図柄に係わる保留数を示すＨ２、および、第４図柄としてのＦ１、Ｆ２は、視認不可能になっている。一方、役物ＹＡが第１位置で停止している状態では、第１特別図柄に係わる保留数を示すＫ１、第２特別図柄に係わる保留数を示すＫ２、および、第４図柄としてのＤＹは、役物ＹＡに覆われることなく視認可能になっている。したがって、遊技者は、Ｋ１、Ｋ２（Ｋ１は「２」、Ｋ２は「０」）を視認することで、第１特別図柄に係わる保留数と第２特別図柄に係わる保留数を把握することができ、第４図柄としてのＤＹ（ＤＹは「↓」）を視認することで、特別図柄（装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）が変動表示中であることを把握することができる。なお、本図で示す可動体としての役物ＬＹＡは、上述した盤可動役物１５（図１参照）の上方裏側に上下に移動可能に配置され、ホームポジションでは遊技機枠５０の内側に位置して遊技者から見えないように設けられている。

【０５４２】

次に、図９２（Ｄ）に示すように、表示画面７ａでは役物第２可動演出が実行される。この役物第２可動演出は、役物ＹＡが、図９２（Ｃ）に示した第１位置で所定時間停止し

た後、さらに図９２（Ｄ）に示す第２位置まで下降して、表示画面７ａの下部を覆うように該表示画面７ａの前側で所定時間停止するようになっている。役物ＹＡが第２位置で停止している状態では、第１特別図柄に係わる保留数を示すＫ１、第２特別図柄に係わる保留数を示すＫ２、および、第４図柄としてのＤＹは、役物ＹＡに覆われており、したがって、Ｋ１、Ｋ２およびＤＹは視認不可能になっている。一方、役物ＹＡが第２位置で停止している状態では、遊技情報表示領域ＹＲは役物ＹＡに覆われることなく視認可能になっており、したがって、遊技者は、Ｈ１、Ｈ２（Ｈ１は「２」、Ｈ２は「０」）を視認することで、第１特別図柄に係わる保留数と第２特別図柄に係わる保留数を把握することができ、第４図柄としてのＦ１、Ｆ２（Ｆ１、Ｆ２は点滅状態）を視認することで、特別図柄（装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）が変動表示中であることを把握することができる。そして、役物ＹＡは、第２位置で所定時間停止すると、第２位置から上昇してホームポジションに復帰する。

このように、可動体としての役物ＬＹＡが可動した場合であっても、表示画面７ａの複数箇所で一体的に表示される、第１始動口２０と第２始動口２１に係わる保留数および第４図柄は、いずれかの箇所で表示される、第１始動口２０と第２始動口２１に係わる保留数および第４図柄が、視認可能なようになっている。言い換えれば、表示画面７ａの複数箇所で一体的に表示される、第１始動口２０と第２始動口２１に係わる保留数および第４図柄は、可動体としての役物ＬＹＡが可動した場合であっても、全てが視認不可能になることはなく、少なくとも一つの箇所で表示される第１始動口２０と第２始動口２１に係わる保留数および第４図柄は視認可能なようになっている。このため、遊技者は、第１始動口２０と第２始動口２１に係わる保留数および第４図柄の情報を常に把握することができ、安心して遊技に臨むことができる。

【０５４３】

次に、図９２（Ｅ）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は、図９２（Ｂ）に示したリーチ演出の結果が、大当たりしたことを示している。ここでは、この大当たり図柄配列は「７７７」が示されている。また、第１特別図柄に係わる保留数Ｈ１、Ｋ１は「２」、第２特別図柄に係わる保留数Ｈ２、Ｋ２は「０」を示しており、これは、図９０（Ａ）～（Ｄ）に示したものと同様である。一方、第４図柄としてのＦ１、Ｆ２は、両者共に点灯状態（Ｆ１は赤（ハッチングで示す）、Ｆ２は青（水玉模様で示す））で停止し、第４図柄としてのＤＹは、７で停止し、これにより特別図柄の抽選結果が大当たりであることを示唆している。なお、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ようになっている。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。なお、本例では、大当たり図柄配列「７７７」は、「１６ＲＶ通過予定大当たり」（確変大当たり）であって、大当たり遊技終了後、遊技状態が次回大当たりするまで高確時短状態（高確高ベース状態）になる大当たりである。

【０５４４】

次に、大当たり遊技が実行され、この大当たり遊技が終了すると時短遊技が開始される。時短遊技が開始されると、次に、図９２（Ｆ）に示すように、表示画面７ａでは装飾図柄時短変動演出が実行される。大当たり遊技終了直後は、第２始動口２１への入賞は発生していないので、ここでの装飾図柄時短変動演出（時短遊技が開始されてから最初の装飾図柄の変動演出）は、第１特別図柄に係わる保留数に基づいて実行される。つまり、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動を開始する際、第１特別図柄に係わる保留数Ｈ１、Ｋ１は「２」から「１」に減少する。その後、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動中に第２始動口２１への入賞が３個あったとし、第２特別図柄に係わる保留数Ｈ２、Ｋ２は「０」から「３」に増加したとする。また、第４図柄としてのＦ１、Ｆ２は点滅状態、ＤＹは変動状態（↓で図示）であり、特別図柄（装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）が変動表示中であることを示唆している。なお、時短遊技が開始されると、遊技者に右打ちを促すための右打ち矢印ＹＡＲが表示画面７ａの右上に表示される。この右打ち矢印ＹＡＲは、時短遊技中は継続して表示される。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。また、この間は、第１始動口２０への入賞はほとんど発生しない。

【０５４５】

次に、図９２（Ｇ）に示すように、表示画面７ａではハズレ確定時短演出が実行される。このハズレ確定時短演出は、図９２（Ｆ）に示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの当該変動の結果が、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「８５７」が示されている。また、ハズレ確定時短演出では、第１特別図柄に係わる保留数Ｈ１、Ｋ１は「１」、第２特別図柄に係わる保留数Ｈ２、Ｋ２は「３」を示しており、これは、図９２（Ｆ）に示した装飾図柄時短変動演出と同様である。また、第４図柄としてのＦ１、Ｆ２は共に消灯し（Ｆ１の消灯状態は「●」、Ｆ２の消灯状態は「○」で示す）、ＤＹは９（７以外の数字）で停止し、これにより特別図柄の抽選結果がハズレであることを示唆している。

【０５４６】

次に、図９２（Ｈ）に示すように、表示画面７ａでは装飾図柄時短変動演出が実行される。ここでの装飾図柄時短変動演出は、第２特別図柄に係わる保留数に基づいて実行されるもので、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動を開始する際、第２特別図柄に係わる保留数Ｈ２、Ｋ２は「３」から「２」に減少する。なお、第１特別図柄に係わる保留数Ｈ１、Ｋ１は「１」のままである。これは、上述したように、第２特別図柄に係わる保留の消化は、第１特別図柄に係わる保留の消化に優先して実行されることに起因している。また、第４図柄としてのＦ１、Ｆ２は点滅状態、ＤＹは変動状態（↓で図示）であり、特別図柄（装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）が変動表示中であることを示唆している。

【０５４７】

[効果例]

以下に、保留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８９～図９２に示すように、第１特別図柄および第２特別図柄に係わる保留アイコンとは別に、第１始動口および第２始動口に係わる保留数を、数字で一体的に常時継続して表示画面に表示する構成になっている。この構成によれば、所定の演出等で消去されることがある保留アイコンに比して、第１始動口および第２始動口に係わる保留数が常時継続して表示画面に表示されるので、遊技者は、いつでも現在の第１始動口および第２始動口に係わる保留数を確認することができる。しかも、第１始動口および第２始動口に係わる保留数は数字で一体的にまとまって表示されるので、遊技者は、第１始動口に係わる保留表示と第２始動口に係わる保留表示を探す手間なく、一目で当該保留数を確認してその内容を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。

【０５４８】

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、図９１、図９２に示すように、装飾図柄とは別に、特別図柄の変動表示に同期して変動表示することにより、当該変動表示が大当たりか否かの抽選結果を示唆する第４図柄を、第１始動口および第２始動口に係わる保留数と一体的に常時継続して表示画面に表示する構成になっている。この構成によれば、所定の演出等で消去されることがある装飾図柄に比して、第４図柄が常時継続して表示画面に表示されるので、遊技者は、いつでも現在の特別図柄の表示状態、すなわち特別図柄が変動中か停止中か、および、特別図柄の抽選結果が大当たりかハズレかを確認することができる。しかも、第４図柄は、第１始動口および第２始動口に係わる保留数と一体的にまとまって表示されるので、遊技者は、第１始動口に係わる保留表示と第２始動口に係わる保留表示および第４図柄の表示を探す手間なく、一目で当該保留数および第４図柄を確認してその内容を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。

【０５４９】

［効果３］
上記実施形態の遊技機１では、図９１、図９２に示すように、第４図柄と、第１始動口に係わる保留数と、第２始動口に係わる保留数を、一体的に表示画面に表示するとともに、表示画面の複数箇所で表示する構成になっている。この構成によれば、一体的にまとまって表示される第４図柄と、第１始動口に係わる保留数と、第２始動口に係わる保留数は、さらに、表示画面の複数の箇所で表示されるので、遊技者は、極めて容易に第１始動口に係わる保留表示と第２始動口に係わる保留表示および第４図柄の表示を見つけることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。
【０５５０】
［効果４］
上記実施形態の遊技機１では、図９２に示すように、表示画面の複数の箇所で一体的に表示される第４図柄と、第１始動口に係わる保留数と、第２始動口に係わる保留数は、可動体が可動された場合であっても、表示画面のいずれかの箇所で表示される第４図柄と、第１始動口に係わる保留数と、第２始動口に係わる保留数は、視認可能である構成になっている。言い換えれば、表示画面の複数箇所で一体的に表示される、第１始動口と第２始動口に係わる保留数および第４図柄は、可動体が可動した場合であっても、全てが視認不可能になることはなく、少なくとも一つの箇所で表示される第１始動口と第２始動口に係わる保留数および第４図柄は視認可能な構成になっている。この構成によれば、遊技者は、第１始動口と第２始動口に係わる保留数および第４図柄の表示を常に把握することができ、安心し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。
【０５５１】
［効果５］
上記実施形態の遊技機１では、図９１、図９２に示すように、第４図柄と、第１始動口に係わる保留数と、第２始動口に係わる保留数は、表示画面の対角線状に表示する構成になっている。この構成によれば、どちらか一箇所の第４図柄、第１始動口に係わる保留数、第２始動口に係わる保留数の表示が、常時視認できるように可動体の可動範囲を設計することが容易になる。つまり、可動体の可動範囲の制約が緩和される。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。
【０５５２】
［効果６］
上記実施形態の遊技機１では、図９１、図９２に示すように、第４図柄と、第１始動口に係わる保留数と、第２始動口に係わる保留数は、表示画面の同一位置に移動することなく表示する構成になっている。この構成によれば、第４図柄と、第１始動口に係わる保留数と、第２始動口に係わる保留数は、常時、表示画面の同じ場所に表示されているので、遊技者は、極めて容易にこれらの表示を見つけることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。
【０５５３】
［変形例］
以下に、保留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８９～図９２に示すように、第１特別図柄に係わる保留数、第２特別図柄に係わる保留数、第４図柄は、表示画面の左上と右下の対角線状にそれぞれ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、第１特別図柄に係わる保留数、第２特別図柄に係わる保留数、第４図柄は、表示画面の右上と左下、中上と中下、左中と右中、左上と右上、左下と右下などに表示するようにしてもよい。つまり、一体的に表示される第１特別図柄に係わる保留数、第２特別図柄に係わる保留数、第４図柄を、表示画面の複数の箇所で表示する場合、表示画面の少なくとも左端と右端、または、上端と下端を含んで表示するようにしてもよい。
【０５５４】

［変形例２］
上記実施形態の遊技機１では、図８９～図９２に示すように、表示画面の右下に表示する第１特別図柄に係わる保留数、第２特別図柄に係わる保留数、第４図柄は、表示画面の左上に表示する第１特別図柄に係わる保留数、第２特別図柄に係わる保留数、第４図柄と同様、所定の表示領域内に表示するようにしてもよい。また、第１特別図柄に係わる保留数、第２特別図柄に係わる保留数、第４図柄の配置は任意であり、一体的にまとめて表示されるのであれば、どのような表示態様であってもよい。
【０５５５】
［変形例３］
上記実施形態の遊技機１では、図８９～図９２に示すように、領域内に第１特別図柄に係わる保留数、第２特別図柄に係わる保留数、第４図柄を表示する保留数表示領域および遊技情報表示領域は、所定色で配色し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、保留数表示領域および遊技情報表示領域は、遊技状態によって色が変化するようにしてもよい。例えば、遊技状態が通常状態のときは白、低確時短状態のときは青、高確時短状態のときは緑、潜確状態のときは赤というように、色によって現在の遊技状態を示唆するようにしてもよい。
【０５５６】
［変形例４］
上記実施形態の遊技機１では、図９１、図９２に示すように、遊技情報表示領域に表示される第４図柄は、色の異なる複数の図形（「○」）で表示し、それらの図形を点滅したり停止させたりすることで特別図柄が変動中や停止中（図柄表示中、抽選結果表示中）である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、遊技情報表示領域に表示される第４図柄は、記号（数字や文字）を加え、図形とともに記号を所定態様で表示することで、特別図柄の変動中や停止中を示唆するようにしてもよい。例えば、第４図柄を図形と数字で表示する場合には、この数字と、表示画面の右下に数字で表示されているもう一つの第４図柄（ＤＹ）とを同期させ、同一の表示態様で表示するようにしてもよい。このようにすると、遊技者は、第４図柄と特別図柄との関連性がわかりやすくなる。
【０５５７】
［変形例５］
上記実施形態の遊技機１では、図９１、図９２に示すように、第１特別図柄に係わる保留数、第２特別図柄に係わる保留数、第４図柄は、同一の表示画面に複数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、遊技領域内に複数の表示画面を設け、それらの表示画面に、第１特別図柄に係わる保留数、第２特別図柄に係わる保留数、第４図柄をそれぞれ一つずつ（１セット）表示するようにしてもよい。あるいは、表示画面（表示画面７ａ、液晶）とは別に、遊技領域内に７セグメント表示器を設け、第１特別図柄に係わる保留数、第２特別図柄に係わる保留数、第４図柄は、表示画面（表示画面７ａ、液晶）と７セグメント表示器とで表示するようにしてもよい。あるいは、表示画面（表示画面７ａ、液晶）とは別に、遊技領域内の所定位置にＬＥＤやランプ表示器を設け、第１特別図柄に係わる保留数、第２特別図柄に係わる保留数、第４図柄は、表示画面（表示画面７ａ、液晶）とＬＥＤやランプ表示器とで表示するようにしてもよい。
【０５５８】
［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］
第１始動口および第２始動口と、
複数の表示を所定の表示画面に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、前記第１始動口および前記第２始動口に係わる保留数の表示であり

、
前記表示手段は、前記第１始動口および前記第２始動口に係わる保留数を一体的に表示する、
ことを特徴とする遊技機。
［態様Ｃ３－２］
前記第１始動口または前記第２始動口への入賞に基づいて、特別図柄を変動表示することにより当たりか否かの抽選結果を表示する特別図柄表示手段を備え、
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、前記特別図柄の変動表示に同期して変動表示することにより、前記抽選結果を示唆する第４図柄の表示であり、
前記表示手段は、前記第４図柄を、前記第１始動口および前記第２始動口に係わる保留数と一体的に表示する、
ことを特徴とする態様Ｃ３－１に記載の遊技機。
［態様Ｃ３－３］
前記表示手段は、前記表示画面の複数箇所で、前記第一の表示と前記第二の表示を表示し、
前記複数箇所の少なくとも一箇所では、前記第一の表示と前記第二の表示を所定表示領域内に表示する、
ことを特徴とする態様Ｃ３－２に記載の遊技機。
［態様Ｃ３－４］
前記表示画面は略矩形状に形成され、
前記第一の表示と前記第二の表示が表示される前記表示画面の複数箇所は、該表示画面の少なくとも左端と右端、または、上端と下端を含んでいる、
ことを特徴とする態様Ｃ３－３に記載の遊技機。
［態様Ｃ３－５］
可動可能な可動体と、
前記可動体を所定態様に可動制御する制御手段と、
を備え、
前記複数箇所で表示される前記第一の表示と前記第二の表示は、前記制御手段により前記可動体が可動された場合であっても、いずれかの箇所で表示される前記第一の表示と前記第二の表示が視認可能である、
ことを特徴とする態様Ｃ３－３または態様Ｃ３－４に記載の遊技機。
【０５５９】
以下に図９３～図９６を用いてゾーン演出について説明する。このゾーン演出は、特別図柄の変動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、ゾーン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演出である。このゾーン演出は、特別図柄の１回の変動（１回の変動演出）中に行われる。なお、ゾーン演出を特別図柄の複数回の変動（複数の変動演出）中に行うようにしてもよい。
【０５６０】
［ゾーン演出Ａ］
図９３は、ゾーン演出Ａを説明するための図である。
ゾーン演出Ａでは、まず、図９３（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが表示画面７ａの中央付近で変動表示される。また、このタイマ表示回数示唆演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとが表示画面７ａの下方に表示される。
【０５６１】
次に、図９３（Ｂ）に示すように、第１ゾーン突入示唆演出が実行される。この第１ゾーン突入示唆演出では、第１ゾーン突入示唆画像ＸＤ１が表示される。この第１ゾーン突

入示唆画像ＸＤ１は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動領域上に表示され、第１ゾーンに突入したことを示唆する画像である。

【０５６２】

次に、図９３（Ｃ）に示すように、第１ゾーン演出が実行される。この第１ゾーン演出では、第１ゾーン示唆画像ＸＤ２が表示される。この第１ゾーン示唆画像ＸＤ２は、第１ゾーンであることを示唆する画像であり、具体的には、帯状の画像に第１ゾーンを示唆する文字「第１ゾーン」が示された画像である。第１ゾーン示唆画像ＸＤ２は、表示画面７ａの上部と下部にそれぞれ横に延びるように配置される。上部の第１ゾーン示唆画像ＸＤ２は、「第１ゾーン」という文字が、右から左に移動し、下部の第１ゾーン示唆画像ＸＤ２は、「第１ゾーン」という文字が、左から右に移動する。なお、これに限られず、上部と下部の第１ゾーン示唆画像ＸＤ２共に、「第１ゾーン」という文字が同じ方向に移動するようにしてよい。

この第１ゾーン示唆画像ＸＤ２が表示されているときは、第１ゾーンの状態である。

【０５６３】

次に、図９３（Ｄ）に示すように、第２ゾーン突入示唆演出が実行される。この第２ゾーン突入示唆演出では、第２ゾーン突入示唆画像ＸＤ３が表示される。この第２ゾーン突入示唆画像ＸＤ３は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動領域上に表示され、第２ゾーンに突入したことを示唆する画像である。なお、この第２ゾーン突入示唆演出では、第１ゾーン示唆画像ＸＤ２の表示が継続されている。

【０５６４】

次に、図９３（Ｅ）に示すように、第２ゾーン演出が実行される。この第２ゾーン演出では、第２ゾーン示唆画像ＸＤ４が表示される。この第２ゾーン示唆画像ＸＤ４は、第２ゾーンであることを示唆する画像であり、具体的には、帯状の画像に第２ゾーンを示唆する文字「第２ゾーン」が示された画像である。第２ゾーン示唆画像ＸＤ４は、表示画面７ａの左部と右部にそれぞれ縦に延びるように配置される。この場合、第２ゾーン示唆画像ＸＤ４は、第１ゾーン示唆画像ＸＤ２と交差しないように配置される。左部の第２ゾーン示唆画像ＸＤ４は、「第２ゾーン」という文字が、上から下に移動し、右部の第２ゾーン示唆画像ＸＤ４は、「第２ゾーン」という文字が、下から上に移動する。なお、これに限られず、左部と右部の第２ゾーン示唆画像ＸＤ４共に、「第２ゾーン」という文字が同じ方向に移動するようにしてよい。

この第２ゾーン示唆画像ＸＤ４が表示されているときは、第２ゾーンの状態である。また、この場合、第１ゾーン示唆画像ＸＤ２も表示されているので、第１の状態でもある。

【０５６５】

［ゾーン演出Ｂ］

図９４は、ゾーン演出Ｂを説明するための図である。

ゾーン演出Ｂでは、まず、図９４（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが表示画面７ａの中央付近で変動表示される。また、このタイマ表示回数示唆演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとが表示画面７ａの下方に表示される。

【０５６６】

次に、図９４（Ｂ）に示すように、第１ゾーン突入示唆演出が実行される。この第１ゾーン突入示唆演出では、第１ゾーン突入示唆画像ＸＤ１が表示される。この第１ゾーン突入示唆画像ＸＤ１は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動領域上に表示され、第１ゾーンに突入したことを示唆する画像である。

【０５６７】

次に、図９４（Ｃ）に示すように、第１ゾーン演出が実行される。この第１ゾーン演出では、第１ゾーン示唆画像ＸＤ２が表示される。この第１ゾーン示唆画像ＸＤ２は、第１ゾーンであることを示唆する画像であり、具体的には、帯状の画像に第１ゾーンを示唆する文字「第１ゾーン」が示された画像である。第１ゾーン示唆画像ＸＤ２は、表示画面７ａの上部と下部にそれぞれ横に延びるように配置される。上部の第１ゾーン示唆画像ＸＤ

２は、「第１ゾーン」という文字が、右から左に移動し、下部の第１ゾーン示唆画像ＸＤ２は、「第１ゾーン」という文字が、左から右に移動する。なお、これに限られず、上部と下部の第１ゾーン示唆画像ＸＤ２共に、「第１ゾーン」という文字が同じ方向に移動するようにしてよい。

この第１ゾーン示唆画像ＸＤ２が表示されているときは、第１ゾーンの状態である。

【０５６８】

次に、図９４（Ｄ）に示すように、第２ゾーン突入示唆演出が実行される。この第２ゾーン突入示唆演出では、第２ゾーン突入示唆画像ＸＤ３が表示される。この第２ゾーン突入示唆画像ＸＤ３は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動領域上に表示され、第２ゾーンに突入したことを示唆する画像である。なお、この第２ゾーン突入示唆演出では、第１ゾーン示唆画像ＸＤ２の表示が継続されている。

【０５６９】

次に、図９４（Ｅ）に示すように、第２ゾーン演出が実行される。この第２ゾーン演出では、第２ゾーン示唆画像ＸＤ４が表示される。この第２ゾーン示唆画像ＸＤ４は、第２ゾーンであることを示唆する画像であり、具体的には、帯状の画像に第２ゾーンを示唆する文字「第２ゾーン」が示された画像である。第２ゾーン示唆画像ＸＤ４は、表示画面７ａの左部と右部に縦にそれぞれ延びるように配置される。この場合、第２ゾーン示唆画像ＸＤ４は、遊技者から見て、第１ゾーン示唆画像ＸＤ２と交差するように配置される。第２ゾーン示唆画像ＸＤ４は、第１ゾーン示唆画像ＸＤ２との交差部では、第１ゾーン示唆画像ＸＤ２よりも奥側に配置される。左部の第２ゾーン示唆画像ＸＤ４は、「第２ゾーン」という文字が、上から下に移動し、右部の第２ゾーン示唆画像ＸＤ４は、「第２ゾーン」という文字が、下から上に移動する。なお、これに限られず、左部と右部の第２ゾーン示唆画像ＸＤ４共に、「第２ゾーン」という文字が同じ方向に移動するようにしてよい。

この第２ゾーン示唆画像ＸＤ４が表示されているときは、第２ゾーンの状態である。また、この場合、第１ゾーン示唆画像ＸＤ２も表示されているので、第１の状態でもある。

【０５７０】

［ゾーン演出Ｃ］

図９５は、ゾーン演出Ｃを説明するための図である。

ゾーン演出Ｃでは、まず、図９５（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが表示画面７ａの中央付近で変動表示される。また、このタイマ表示回数示唆演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとが表示画面７ａの下方に表示される。

【０５７１】

次に、図９５（Ｂ）に示すように、第１ゾーン突入示唆演出が実行される。この第１ゾーン突入示唆演出では、第１ゾーン突入示唆画像ＸＤ１が表示される。この第１ゾーン突入示唆画像ＸＤ１は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動領域上に表示され、第１ゾーンに突入したことを示唆する画像である。

【０５７２】

次に、図９５（Ｃ）に示すように、第１ゾーン演出が実行される。この第１ゾーン演出では、第１ゾーン示唆画像ＸＤ２が表示される。この第１ゾーン示唆画像ＸＤ２は、第１ゾーンであることを示唆する画像であり、具体的には、帯状の画像に第１ゾーンを示唆する文字「第１ゾーン」が示された画像である。第１ゾーン示唆画像ＸＤ２は、表示画面７ａの上部と下部にそれぞれ横に延びるように配置される。上部の第１ゾーン示唆画像ＸＤ２は、「第１ゾーン」という文字が、右から左に移動し、下部の第１ゾーン示唆画像ＸＤ２は、「第１ゾーン」という文字が、左から右に移動する。なお、これに限られず、上部と下部の第１ゾーン示唆画像ＸＤ２共に、「第１ゾーン」という文字が同じ方向に移動するようにしてよい。

この第１ゾーン示唆画像ＸＤ２が表示されているときは、第１ゾーンの状態である。

【０５７３】

次に、図９５（Ｄ）に示すように、第２ゾーン突入示唆演出が実行される。この第２ゾ

ーン突入示唆演出では、第２ゾーン突入示唆画像ＸＤ３が表示される。この第２ゾーン突入示唆画像ＸＤ３は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動領域上に表示され、第２ゾーンに突入したことを示唆する画像である。なお、この第２ゾーン突入示唆演出では、第１ゾーン示唆画像ＸＤ２の表示が継続されている。

また、この第２ゾーン突入示唆演出では、第３可動役物１８が展開ポジションに移動する役物可動演出がおこなわれる。この場合、第３可動役物１８は、第２ゾーン突入示唆画像ＸＤ３上に配置され、遊技者から見て、第３可動役物１８の枠内において第２ゾーン突入示唆画像ＸＤ３や装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動演出が視認可能となっている。

【０５７４】

次に、図９５（Ｅ）に示すように、第２ゾーン演出が実行される。この第２ゾーン演出では、第２ゾーン示唆画像ＸＤ４とキャラクタＣＲＡとが表示される。この第２ゾーン示唆画像ＸＤ４は、第２ゾーンであることを示唆する画像であり、具体的には、帯状の画像に第２ゾーンを示唆する文字「第２ゾーン」が示された画像である。第２ゾーン示唆画像ＸＤ４は、表示画面７ａの左部と右部にそれぞれ縦に延びるように配置される。この場合、第２ゾーン示唆画像ＸＤ４は、遊技者から見て、第１ゾーン示唆画像ＸＤ２と交差するように配置される。第２ゾーン示唆画像ＸＤ４は、第１ゾーン示唆画像ＸＤ２との交差部では、第１ゾーン示唆画像ＸＤ２よりも奥側に配置される。左部の第２ゾーン示唆画像ＸＤ４は、「第２ゾーン」という文字が、上から下に移動し、右部の第２ゾーン示唆画像ＸＤ４は、「第２ゾーン」という文字が、下から上に移動する。なお、これに限られず、左部と右部の第２ゾーン示唆画像ＸＤ４共に、「第２ゾーン」という文字が同じ方向に移動するようにしてよい。

【０５７５】

また、この第２ゾーン演出では、第３可動役物１８が展開ポジションに継続して配置される。キャラクタＣＲＡは、第３可動役物１８の枠内に表示される。従って、遊技者から見て、第３可動役物１８の枠内においてキャラクタＣＲＡや装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動演出が視認可能となっている。

この第２ゾーン示唆画像ＸＤ４が表示されているときは、第２ゾーンの状態である。また、この場合、第１ゾーン示唆画像ＸＤ２も表示されているので、第１の状態でもある。

【０５７６】

［ゾーン演出Ｄ］

図９６は、ゾーン演出Ｄを説明するための図である。

ゾーン演出Ｄでは、まず、図９６（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが表示画面７ａの中央付近で変動表示される。また、このタイマ表示回数示唆演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとが表示画面７ａの下方に表示される。

【０５７７】

次に、図９６（Ｂ）に示すように、第１ゾーン突入示唆演出が実行される。この第１ゾーン突入示唆演出では、第１ゾーン突入示唆画像ＸＤ１が表示される。この第１ゾーン突入示唆画像ＸＤ１は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動領域上に表示され、第１ゾーンに突入したことを示唆する画像である。

【０５７８】

次に、図９６（Ｃ）に示すように、第１ゾーン演出が実行される。この第１ゾーン演出では、第１ゾーン示唆画像ＸＤ２が表示される。この第１ゾーン示唆画像ＸＤ２は、第１ゾーンであることを示唆する画像であり、具体的には、帯状の画像に第１ゾーンを示唆する文字「第１ゾーン」が示された画像である。第１ゾーン示唆画像ＸＤ２は、表示画面７ａの上部と下部にそれぞれ横に延びるように配置される。上部の第１ゾーン示唆画像ＸＤ２は、「第１ゾーン」という文字が、右から左に移動し、下部の第１ゾーン示唆画像ＸＤ２は、「第１ゾーン」という文字が、左から右に移動する。なお、これに限られず、上部と下部の第１ゾーン示唆画像ＸＤ２共に、「第１ゾーン」という文字が同じ方向に移動するようにしてよい。

この第１ゾーン示唆画像ＸＤ２が表示されているときは、第１ゾーンの状態である。
【０５７９】
次に、図９６（Ｄ）に示すように、タイマ表示演出が実行される。このタイマ表示演出は、タイマ表示ＸＤ５が表示される。このタイマ表示ＸＤ５は、上部の第１ゾーン示唆画像ＸＤ２と下部の第１ゾーン示唆画像ＸＤ２の間であって、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動領域上に表示され、カウントダウンによってタイマ値が変化するタイマを表す。図９６（Ｄ）の例では、タイマ表示ＸＤ５の初期値は、１５秒となっている。
【０５８０】
次に、図９６（Ｅ）に示すように、第２ゾーン突入示唆演出が実行される。この第２ゾーン突入示唆演出では、タイマ表示ＸＤ５のタイマ値が所定値（例えば、ゼロ）になった場合に、第２ゾーン突入示唆画像ＸＤ３が表示される。この第２ゾーン突入示唆画像ＸＤ３は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動領域上に表示され、第２ゾーンに突入したことを示唆する画像である。なお、この第２ゾーン突入示唆演出では、第１ゾーン示唆画像ＸＤ２の表示が継続されている。
【０５８１】
次に、図９６（Ｆ）に示すように、第２ゾーン演出が実行される。この第２ゾーン演出では、第２ゾーン示唆画像ＸＤ４が表示される。この第２ゾーン示唆画像ＸＤ４は、第２ゾーンであることを示唆する画像であり、具体的には、帯状の画像に第２ゾーンを示唆する文字「第２ゾーン」が示された画像である。第２ゾーン示唆画像ＸＤ４は、表示画面７ａの左部と右部にそれぞれ縦に延びるように配置される。この場合、第２ゾーン示唆画像ＸＤ４は、遊技者から見て、第１ゾーン示唆画像ＸＤ２と交差するように配置される。第２ゾーン示唆画像ＸＤ４は、第１ゾーン示唆画像ＸＤ２との交差部では、第１ゾーン示唆画像ＸＤ２よりも奥側に配置される。左部の第２ゾーン示唆画像ＸＤ４は、「第２ゾーン」という文字が、上から下に移動し、右部の第２ゾーン示唆画像ＸＤ４は、「第２ゾーン」という文字が、下から上に移動する。なお、これに限られず、左部と右部の第２ゾーン示唆画像ＸＤ４共に、「第２ゾーン」という文字が同じ方向に移動するようにしてよい。
この第２ゾーン示唆画像ＸＤ４が表示されているときは、第２ゾーンの状態である。また、この場合、第１ゾーン示唆画像ＸＤ２も表示されているので、第１の状態でもある。
【０５８２】
なお、上記ゾーン演出Ａ～Ｄでは、他の演出（他のゾーン演出など）を組み入れて、一つの演出としてもよい。
また、上記ゾーン演出Ａ～Ｄでは、第２ゾーン突入示唆演出中、および、第２のゾーン演出中にも第１ゾーン示唆画像ＸＤ２が表示される。従って、第２ゾーン突入示唆演出中、および、第２のゾーン演出中も当然第１のゾーン演出中である。
【０５８３】
［効果例］
以下に、ゾーン演出の効果例を示す。
［効果１］
上記実施形態の遊技機１のゾーン演出Ａ～Ｄの第２ゾーン演出では、第１のゾーン演出もおこなわれている。すなわち、第１のゾーン演出がおこなわれているときに、第２のゾーン演出もおこなわれる。この構成によれば、２つのゾーン演出が同時に表示されるので、遊技者は、今後の展開に大いに期待感を抱くことができ、遊技の興趣を向上させることができる。
【０５８４】
［効果２］
上記ゾーン演出Ａ～Ｄでは、第２ゾーン演出において、第１ゾーン示唆画像ＸＤ２が表示されているときに、第２ゾーン示唆画像ＸＤ４が表示される。この構成によれば、２つのゾーン示唆画像が同時に表示されるので、遊技者は、今後の展開に大いに期待感を抱くことができ、遊技の興趣を向上させることができる。
【０５８５】

［効果３］
上記ゾーン演出Ａ～Ｄでは、第１ゾーン突入示唆画像ＸＤ１が表示される第１ゾーン突入示唆演出の後、第１のゾーン演出、第２のゾーン演出がおこなわれる。この構成によれば、第１ゾーン突入示唆画像ＸＤ１が表示された後、第１のゾーン演出、第２のゾーン演出がおこなわれるので、遊技者は、第１ゾーン突入示唆画像ＸＤ１が表示された時点で、第２のゾーン演出に発展することへの期待を抱くことができ、その結果、大当たりへの期待感を増長し、遊技の興趣を向上させることができる。
【０５８６】
［効果４］
上記ゾーン演出Ａ～Ｄでは、第２ゾーン突入示唆画像ＸＤ３が表示される第２ゾーン突入示唆演出の後、第２のゾーン演出がおこなわれる。この構成によれば、第２ゾーン突入示唆画像ＸＤ３が表示された後、第２のゾーン演出がおこなわれるので、第２ゾーン突入示唆画像ＸＤ３が表示された時点で、第１のゾーン演出と共に第２のゾーン演出に発展することが確定するので、その結果、第２ゾーン突入示唆画像ＸＤ３によって大当たりへの期待感を増長し、遊技の興趣を向上させることができる。
【０５８７】
［効果５］
上記ゾーン演出Ａ～Ｄでは、第１のゾーン演出の第１ゾーン示唆画像ＸＤ２が表示されているときに、第２ゾーン突入示唆画像ＸＤ３が表示される第２ゾーン突入示唆演出がおこなわれる。この構成によれば、第１ゾーン示唆画像ＸＤ２が表示ＧＷされているときに、第２ゾーン突入示唆画像ＸＤ３が表示されるので、遊技者は、第１ゾーン演出と第２ゾーン演出とが重なって実行されることを認識することができ、今後の展開に大いに期待感を抱くことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。
【０５８８】
［効果６］
上記ゾーン演出Ａ～Ｄでは、第１のゾーン演出がおこなわれているときに、タイマ表示ＸＤ５を表示するタイマ表示演出がおこなわれ、タイマ表示演出において、タイマ表示ＸＤ５のタイマ値が所定値（例えば、ゼロ）になった場合に、第２ゾーン演出（第２ゾーン突入示唆演出）がおこなわれる。この構成によれば、第１ゾーン示唆画像ＸＤ２が表示された状態で、タイマ表示ＸＤ５のタイマ値が所定値になると第２ゾーン示唆画像ＸＤ４が表示される第２ゾーン演出に突入し得るので、タイマ表示ＸＤ５が表示されたときに、遊技者は第１ゾーン演出に加えて第２ゾーン演出への突入を大いに期待することとなり、今後の展開に大いに期待感を抱くことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。
【０５８９】
［変形例］
以下に、ゾーン演出の変形例を示す。
［変形例１］
上記実施形態の遊技機のゾーン演出Ａ～Ｄでは、第１ゾーン演出、第２ゾーン演出は同一変動での演出としていたが、これに限れず、ゾーン演出Ａ～Ｄにおいて、各演出を複数の変動（特別図柄の複数の変動）に跨いでおこなうようにしてもよい。例えば、ゾーン演出Ｄにおいて、所定の変動で、第１ゾーン突入示唆演出、第１ゾーン演出、タイマ表示演出をおこない、次の変動で、第２ゾーン突入示唆演出、第２ゾーン演出をおこなうようにしてもよい。
【０５９０】
［変形例２］
上記ゾーン演出Ｄでは、タイマ表示演出でタイマ表示ＸＤ５のタイマ値が所定値になると、第２ゾーン突入示唆演出、第２ゾーン演出をおこなうようにしているが、これに限れず、第１ゾーン突入示唆演出の前にタイマ表示演出をおこない、タイマ表示のタイマ値が所定値になると、第１ゾーン突入示唆演出、第１ゾーン演出をおこなうようにしてもよい

。
【０５９１】
［変形例３］
上記ゾーン演出Ｄでは、タイマ表示演出でタイマ表示ＸＤ５のタイマ値が所定値になると、第２ゾーン突入示唆演出が始まって、その後に、第２ゾーン演出がおこなわれるが、これに限られず、タイマ表示演出でタイマ表示ＸＤ５のタイマ値が所定値になると、第２ゾーン突入示唆演出をおこなわずに、第２ゾーン演出がおこなわれるようにしてもよい。
【０５９２】
［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ＸＤ－１］
複数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のゾーン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のゾーン演出とは異なる第２のゾーン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ているときに、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。
【０５９３】
［態様ＸＤ－２］
態様ＸＤ－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の表示演出において、前記第１のゾーン演出を表す第１のゾーン表示がおこなわれ、前記第２の表示演出において、前記第２のゾーン演出を表す第２のゾーン表示がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
【０５９４】
［態様ＸＤ－３］
態様ＸＤ－１または態様ＸＤ－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、前記第１のゾーン演出に突入することを示唆する第１のゾーン突入示唆表示をおこなう演出であり、
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３の表示演出がおこなわれた後、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。
【０５９５】
［態様ＸＤ－４］
態様ＸＤ－１ないし態様ＸＤ－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４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のゾーン演出に突入することを示唆する第２のゾーン突入示唆表示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４の表示演出がおこなわれた後、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。
【０５９６】
［態様ＸＤ－５］
態様ＸＤ－４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。
【０５９７】
［態様ＸＤ－６］
態様ＸＤ－１ないし態様ＸＤ－５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、タイマ表示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１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、前記第５の表示演出において前記タイマ表示のタイマ値が所定値になった場合に、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。
【０５９８】
以下に図９７～図１００を用いてカットイン演出について説明する。このカットイン演出は、特別図柄の変動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、カットイン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演出である。このカットイン演出は、特別図柄の１回の変動（１回の変動演出）中に行われる。なお、カットイン演出を特別図柄の複数回の変動（複数の変動演出）中に行うようにしてもよい。
【０５９９】
［カットイン演出Ａ］
図９７は、カットイン演出Ａを説明するための図である。
カットイン演出Ａでは、まず、図９７（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが表示画面７ａの中央付近で変動表示される。また、このタイマ表示回数示唆演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとが表示画面７ａの下方に表示される。
【０６００】
次に、図９７（Ｂ）に示すように、リーチ演出が実行される。リーチ演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを用いてリーチ状態が形成される。具体的には、装飾図柄８Ｌ，８Ｒが同じ数字の図柄で仮停止し、装飾図柄８Ｃが変動することでリーチ状態が形成される。また、リーチ演出では、キャラクタＣＲＡが所定のアクションを実行している。
【０６０１】
次に、図９７（Ｃ）に示すように、第１カットイン演出が実行される。第１カットイン演出では、第１カットイン表示ＸＥ１が表示される。この第１カットイン表示ＸＥ１は、帯状かつ長方形状であり、表示画面７ａの右側から現れて、左側に向けて表示される。図９７（Ｃ）では、第１カットイン表示ＸＥ１は、ハッチングで示されている。この第１カットイン表示ＸＥ１は、キャラクタＣＲＡを隠している。
【０６０２】
次に、図９７（Ｄ）に示すように、第２カットイン演出が実行される。第２カットイン演出では、第２カットイン表示ＸＥ２が表示される。この第２カットイン表示ＸＥ２は、帯状かつ長方形状であり、表示画面７ａの下側から現れて、上側に向けて表示される。図

９７（Ｄ）では、第２カットイン表示ＸＥ２は、第１カットイン表示ＸＥ１とは異なるハッチングで示されている。また、この第２カットイン演出では、第１カットイン表示ＸＥ１は、表示されない。また、第２カットイン表示ＸＥ２は、ＣキャラクタＣＲＡや保留アイコンの一部を隠している。

【０６０３】

次に、図９７（Ｅ）に示すように、第３カットイン演出が実行される。第３カットイン演出では、第３カットイン表示ＸＥ３が表示される。この第３カットイン表示ＸＥ３は、帯状かつ長方形状であり、表示画面７ａの右斜め上側から現れて、左斜め下側に向けて表示される。図９７（Ｅ）では、第３カットイン表示ＸＥ３は、第１カットイン表示ＸＥ１や第２カットイン表示ＸＥ２とは異なるハッチングで示されている。また、この第３カットイン演出では、第１カットイン表示ＸＥ１および第２カットイン表示ＸＥ２は、表示されない。また、第３カットイン表示ＸＥ３は、ＣキャラクタＣＲＡや保留アイコンの一部を隠している。

第３カットイン演出後、所定の演出（スーパーリーチ演出）などがおこなわれる。

【０６０４】

［カットイン演出Ｂ］

図９８は、カットイン演出Ｂを説明するための図である。

カットイン演出Ｂでは、まず、図９８（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが表示画面７ａの中央付近で変動表示される。また、このタイマ表示回数示唆演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとが表示画面７ａの下方に表示される。

【０６０５】

次に、図９８（Ｂ）に示すように、リーチ演出が実行される。リーチ演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを用いてリーチ状態が形成される。具体的には、装飾図柄８Ｌ，８Ｒが同じ数字の図柄で仮停止し、装飾図柄８Ｃが変動することでリーチ状態が形成される。また、リーチ演出では、キャラクタＣＲＡが所定のアクションを実行している。

【０６０６】

次に、図９８（Ｃ）に示すように、第１カットイン演出が実行される。第１カットイン演出では、第１カットイン表示ＸＥ１が表示される。この第１カットイン表示ＸＥ１は、帯状かつ等脚台形状であり、表示画面７ａの右側から現れて、左側に向けて末広がりに表示される。なお、これに限られず、表示画面７ａの右側から現れて、左側に向けて尻すぼみに表示されてもよい。図９８（Ｃ）では、第１カットイン表示ＸＥ１は、ハッチングで示されている。この第１カットイン表示ＸＥ１は、キャラクタＣＲＡを隠している。

【０６０７】

次に、図９８（Ｄ）に示すように、第２カットイン演出が実行される。第２カットイン演出では、第２カットイン表示ＸＥ２が表示される。この第２カットイン表示ＸＥ２は、帯状かつ等脚台形状であり、表示画面７ａの下側から現れて、上側に向けて末広がりに表示される。なお、これに限られず、表示画面７ａの下側から現れて、上側に向けて尻すぼみに表示されてもよい。図９８（Ｄ）では、第２カットイン表示ＸＥ２は、第１カットイン表示ＸＥ１とは異なるハッチングで示されている。また、この第２カットイン演出では、第１カットイン表示ＸＥ１は、表示されない。また、第２カットイン表示ＸＥ２は、ＣキャラクタＣＲＡや保留アイコンの一部を隠している。

【０６０８】

次に、図９８（Ｅ）に示すように、第３カットイン演出が実行される。第３カットイン演出では、第３カットイン表示ＸＥ３が表示される。この第３カットイン表示ＸＥ３は、帯状かつ等脚台形状であり、表示画面７ａの右斜め上側から現れて、左斜め下側に向けて末広がりに表示される。なお、これに限られず、表示画面７ａの右斜め上側から現れて、左斜め下側に向けて尻すぼみに表示されてもよい。図９８（Ｅ）では、第３カットイン表示ＸＥ３は、第１カットイン表示ＸＥ１や第２カットイン表示ＸＥ２とは異なるハッチングで示されている。また、この第３カットイン演出では、第１カットイン表示ＸＥ１およ

び第２カットイン表示ＸＥ２は、表示されない。また、第３カットイン表示ＸＥ３は、Ｃキャラクタ ＣＲＡや保留アイコンの一部を隠している。
第３カットイン演出後、所定の演出（スーパーリーチ演出）などがおこなわれる。
【０６０９】
［カットイン演出Ｃ］
図９９は、カットイン演出Ｃを説明するための図である。
カットイン演出Ｃでは、まず、図９９（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが表示画面７ａの中央付近で変動表示される。また、このタイマ表示回数示唆演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとが表示画面７ａの下方に表示される。
【０６１０】
次に、図９９（Ｂ）に示すように、リーチ演出が実行される。リーチ演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを用いてリーチ状態が形成される。具体的には、装飾図柄８Ｌ，８Ｒが同じ数字の図柄で仮停止し、装飾図柄８Ｃが変動することでリーチ状態が形成される。また、リーチ演出では、キャラクタ ＣＲＡが所定のアクションを実行している。
【０６１１】
次に、図９９（Ｃ）に示すように、第１カットイン演出が実行される。第１カットイン演出では、第１カットイン表示ＸＥ１が表示される。この第１カットイン表示ＸＥ１は、帯状かつ等脚台形状であり、表示画面７ａの右側から現れて、左側に向けて末広がりに表示される。なお、これに限られず、表示画面７ａの右側から現れて、左側に向けて尻すぼみに表示されてもよい。図９９（Ｃ）では、第１カットイン表示ＸＥ１は、ハッチングで示されている。この第１カットイン表示ＸＥ１は、キャラクタ ＣＲＡを隠している。
【０６１２】
次に、図９９（Ｄ）に示すように、第２カットイン演出が実行される。第２カットイン演出では、第２カットイン表示ＸＥ２が表示される。この第２カットイン表示ＸＥ２は、帯状かつ等脚台形状であり、表示画面７ａの下側から現れて、上側に向けて末広がりに表示される。なお、これに限られず、表示画面７ａの下側から現れて、上側に向けて尻すぼみに表示されてもよい。図９９（Ｄ）では、第２カットイン表示ＸＥ２は、第１カットイン表示ＸＥ１とは異なるハッチングで示されている。また、この第２カットイン演出では、第１カットイン表示ＸＥ１は、継続して表示されており、第２カットイン表示ＸＥ２と交差する部分では、第２カットイン表示ＸＥ２の奥側に配置される。また、第２カットイン表示ＸＥ２は、Ｃキャラクタ ＣＲＡや保留アイコンの一部を隠している。
【０６１３】
次に、図９９（Ｅ）に示すように、第３カットイン演出が実行される。第３カットイン演出では、第３カットイン表示ＸＥ３が表示される。この第３カットイン表示ＸＥ３は、帯状かつ等脚台形状であり、表示画面７ａの右斜め上側から現れて、左斜め下側に向けて末広がりに表示される。なお、これに限られず、表示画面７ａの右斜め上側から現れて、左斜め下側に向けて尻すぼみに表示されてもよい。図９９（Ｅ）では、第３カットイン表示ＸＥ３は、第１カットイン表示ＸＥ１や第２カットイン表示ＸＥ２とは異なるハッチングで示されている。また、この第３カットイン演出では、第１カットイン表示ＸＥ１および第２カットイン表示ＸＥ２は、それぞれ継続して表示されており、第３カットイン表示ＸＥ３と交差する部分では、第３カットイン表示ＸＥ３の奥側に配置される。すなわち、第３カットイン演出において、手前側から奥側に向けて、第３カットイン表示ＸＥ３、第２カットイン表示ＸＥ２、第１カットイン表示ＸＥ１の順に表示される。また、第３カットイン表示ＸＥ３は、Ｃキャラクタ ＣＲＡや保留アイコンの一部を隠している。
第３カットイン演出後、所定の演出（スーパーリーチ演出）などがおこなわれる。
【０６１４】
［カットイン演出Ｄ］
図１００は、カットイン演出Ｄを説明するための図である。
カットイン演出Ｄでは、まず、図１００（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出が実行

される。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが表示画面７ａの中央付近で変動表示される。また、このタイマ表示回数示唆演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとが表示画面７ａの下方に表示される。

【０６１５】

次に、図１００（Ｂ）に示すように、リーチ演出が実行される。リーチ演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを用いてリーチ状態が形成される。具体的には、装飾図柄８Ｌ，８Ｒが同じ数字の図柄で仮停止し、装飾図柄８Ｃが変動することでリーチ状態が形成される。また、リーチ演出では、キャラクタＣＲＡが所定のアクションを実行している。

【０６１６】

次に、図１００（Ｃ）に示すように、第１カットイン演出が実行される。第１カットイン演出では、第１カットイン表示ＸＥ１が表示される。この第１カットイン表示ＸＥ１は、帯状かつ等脚台形状であり、表示画面７ａの右側から現れて、左側に向けて末広がりに表示される。なお、これに限られず、表示画面７ａの右側から現れて、左側に向けて尻すぼみに表示されてもよい。図１００（Ｃ）では、第１カットイン表示ＸＥ１は、ハッチングで示されている。また、この第１カットイン表示ＸＥ１上には、キャラクタＣＲＡが表示される。

【０６１７】

次に、図１００（Ｄ）に示すように、第２カットイン演出が実行される。第２カットイン演出では、第２カットイン表示ＸＥ２が表示される。この第２カットイン表示ＸＥ２は、帯状かつ等脚台形状であり、表示画面７ａの下側から現れて、上側に向けて末広がりに表示される。なお、これに限られず、表示画面７ａの下側から現れて、上側に向けて尻すぼみに表示されてもよい。図１００（Ｄ）では、第２カットイン表示ＸＥ２は、第１カットイン表示ＸＥ１とは異なるハッチングで示されている。また、この第２カットイン演出では、第１カットイン表示ＸＥ１は、継続して表示されており、第２カットイン表示ＸＥ２と交差する部分では、第２カットイン表示ＸＥ２の奥側に配置される。また、第２カットイン表示ＸＥ２は、キャラクタＣＲＢが表示される。第１カットイン表示ＸＥ１に表示されていたキャラクタＣＲＡは、表示されていないが、これに限られず、表示するようにしてもよい。第２カットイン表示ＸＥ２は、保留アイコンの一部を隠している。

【０６１８】

次に、図１００（Ｅ）に示すように、第３カットイン演出が実行される。第３カットイン演出では、第３カットイン表示ＸＥ３が表示される。この第３カットイン表示ＸＥ３は、帯状かつ等脚台形状であり、表示画面７ａの右斜め上側から現れて、左斜め下側に向けて末広がりに表示される。なお、これに限られず、表示画面７ａの右斜め上側から現れて、左斜め下側に向けて尻すぼみに表示されてもよい。図１００（Ｅ）では、第３カットイン表示ＸＥ３は、第１カットイン表示ＸＥ１や第２カットイン表示ＸＥ２とは異なるハッチングで示されている。また、この第３カットイン演出では、第１カットイン表示ＸＥ１および第２カットイン表示ＸＥ２は、それぞれ継続して表示されており、第３カットイン表示ＸＥ３と交差する部分では、第３カットイン表示ＸＥ３の奥側に配置される。すなわち、第３カットイン演出において、手前側から奥側に向けて、第３カットイン表示ＸＥ３、第２カットイン表示ＸＥ２、第１カットイン表示ＸＥ１の順に表示される。また、第３カットイン表示ＸＥ３は、キャラクタＣＲＣが表示される。第２カットイン表示ＸＥ２および第３カットイン表示ＸＥ３に表示されていたキャラクタＣＲＡおよびキャラクタＣＲＢは、表示されていないが、これに限られず、表示するようにしてもよい。第３カットイン表示ＸＥ３は、保留アイコンの一部を隠している。

第３カットイン演出後、所定の演出（スーパーリーチ演出）などがおこなわれる。

【０６１９】

なお、上記カットイン演出Ａ～Ｄでは、他の演出（他のカットイン演出など）を組み入れて、一つの演出としてもよい。

また、上記カットイン演出Ａ～Ｄの後には、スーパーリーチ演出などの所定の演出がおこなわれるが、上記カットイン演出Ａ～Ｄをスーパーリーチ演出などの最後におこなわれ

る決め演出時におこなうようにしてもよい。
上記カットイン演出Ａ～Ｄにおける第１カットイン表示ＸＥ１、第２カットイン表示ＸＥ２、第３カットイン表示ＸＥ３は、チャンスアップ演出として機能し、カットイン表示が多いほど、大当たり期待度が高いことを示唆している。
上記カットイン演出Ａ～Ｄにおいて、第１カットイン表示ＸＥ１、第２カットイン表示ＸＥ２、第３カットイン表示ＸＥ３の大きさはそれぞれ同じとなっている。しかし、これに限られず、第１カットイン表示ＸＥ１、第２カットイン表示ＸＥ２、第３カットイン表示ＸＥ３の大きさを異なるようにしてもよい。例えば、第１カットイン表示ＸＥ１、第２カットイン表示ＸＥ２、第３カットイン表示ＸＥ３の大きさを、第１カットイン表示ＸＥ１＞第２カットイン表示ＸＥ２＞第３カットイン表示ＸＥ３としてもよいし、第１カットイン表示ＸＥ１＜第２カットイン表示ＸＥ２＜第３カットイン表示ＸＥ３としてもよい。
【０６２０】
［効果例］
以下に、カットイン演出の効果例を示す。
［効果１］
上記実施形態の遊技機１のカットイン演出Ａ～Ｄでは、第１カットイン演出において、第１カットイン表示ＸＥ１が表示され、その後、第２カットイン演出において、第２カットイン表示ＸＥ２が表示される。この構成によれば、２つのカットイン演出が順番におこなわれるので、遊技者は連続カットイン演出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。
【０６２１】
［効果２］
上記カットイン演出Ａ～Ｄでは、第１カットイン演出において、左側から右側に向けて第１カットイン表示ＸＥ１が表示され、その後、第２カットイン演出において、下側から上側に第２カットイン表示ＸＥ２が表示される。この構成によれば、遊技者は異なる位置に向けて連続カットイン演出が実行されるので、カットイン演出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。
【０６２２】
［効果３］
上記カットイン演出Ａ～Ｄでは、第１カットイン演出において、左側から右側に向けて第１カットイン表示ＸＥ１が表示され、その後、第２カットイン演出において、下側から上側に第２カットイン表示ＸＥ２が表示される。この構成によれば、遊技者は異なる位置にから連続カットイン演出が実行されるので、カットイン演出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。
【０６２３】
［効果４］
上記カットイン演出Ａ～Ｄでは、第１カットイン演出において、第１カットイン表示ＸＥ１が表示され、その後、第２カットイン演出において、第２カットイン表示ＸＥ２が表示され、その後、第３カットイン演出において、第３カットイン表示ＸＥ３が表示される。この構成によれば、３つのカットイン演出が順番におこなわれるので、遊技者は３つの連続カットイン演出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。
【０６２４】
［効果５］
上記カットイン演出Ａ～Ｄでは、第１カットイン演出において、左側から右側に向けて第１カットイン表示ＸＥ１が表示され、その後、第２カットイン演出において、下側から上側に第２カットイン表示ＸＥ２が表示され、その後、第３カットイン演出において、右斜め上側から左斜め下側に第３カットイン表示ＸＥ３が表示される。この構成によれば、遊技者は３つの異なる位置に向けて連続カットイン演出が実行されるので、カットイン演出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。
【０６２５】

［効果６］
上記カットイン演出Ａ～Ｄでは、第１カットイン演出において、左側から右側に向けて第１カットイン表示ＸＥ１が表示され、その後、第２カットイン演出において、下側から上側に第２カットイン表示ＸＥ２が表示され、その後、第３カットイン演出において、右斜め上側から左斜め下側に第３カットイン表示ＸＥ３が表示される。この構成によれば、遊技者は３つの異なる位置にから連続カットイン演出が実行されるので、カットイン演出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。
【０６２６】
［変形例］
以下に、カットイン演出の変形例を示す。
［変形例１］
上記実施形態の遊技機の上記カットイン演出Ａ～Ｄにおいて、第１カットイン表示ＸＥ１、第２カットイン表示ＸＥ２、第３カットイン表示ＸＥ３は、それぞれ、カットイン表示の開始位置、および、終了位置がそれぞれ異なっているが、これに限られず、カットイン表示の開始位置が同じで、終了位置が異なるようにしてもよいし、カットイン表示の開始位置が異なり、終了位置が同じようにしてもよいし、カットイン表示の開始位置、終了位置ともに同じようにしてもよい。
【０６２７】
［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ＸＥ－１］
複数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のカットイン表示をおこなう演出であり、
前記第２の表示演出は、第２のカットイン表示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、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。
【０６２８】
［態様ＸＥ－２］
態様ＸＥ－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の表示演出において、第１の位置に向けて前記第１のカットイン表示がおこなわれ、前記第２の表示演出において、前記第１の位置とは異なる第２の位置に向けて前記第２のカットイン表示がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
【０６２９】
［態様ＸＥ－３］
態様ＸＥ－２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の表示演出において、第３の位置から前記第１の位置に向けて前記第１のカットイン表示がおこなわれ、前記第２の表示演出において、前記第３の位置とは異なる第４の位置から前記第２の位置に向けて前記第２のカットイン表示がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
【０６３０】
［態様ＸＥ－４］

態様ＸＥ－３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、第３のカットイン表示をおこなう演出であり、
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の表示演出がおこなわれ、その後、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。
【０６３１】
［態様ＸＥ－５］
態様ＸＥ－４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３の表示演出において、前記第１の位置および前記第２の位置とは異なる第５の位置に向けて前記第１のカットイン表示がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
【０６３２】
［態様ＸＥ－６］
態様ＸＥ－５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３の表示演出において、前記第３の位置および前記第４の位置とは異なる第６の位置から前記第５の位置に向けて前記第３のカットイン表示がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
【０６３３】
以下に図１０１～図１０４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、確変図柄と非確変図柄を有する装飾図柄の変動表示に係わって実行され得る。より詳しくは、この装飾図柄変動表示演出は、キャラクタまたは非キャラクタと一体表示される装飾図柄の変動表示に係わって実行される演出である。
【０６３４】
[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演出が実行される。この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。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。なお、図１０１（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは変動中（下方にスクロール中）であることを示している。
【０６３５】
次に、図１０１（Ｂ）に示すように、表示画面７ａでは装飾図柄変動停止演出が実行される。この装飾図柄変動停止演出は、図１０１（Ａ）に示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示が停止したことを示しており、ここでは、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがハズレ図柄配列（「６８９」）で停止したことを示している。なお、本例では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、１～９の数字で構成され、奇数は確変図柄、偶数は通常図柄となっている。つまり、大当たり図柄配列「１１１」、「３３３」、「５５５」、「７７７」、「９９９」は確変大当たり（「７７７」は「１６ＲＶ通過予定大当たり」、「３３３」は「１６Ｒ（実質１５Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」、「１１１」、「５５５」、「９９９」は「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」）、大当たり図柄配列「２２２」、「４４４」、「６６６」、「８８８」は通常大当たり（「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ非通過予定大当たり」）となっている。
この装飾図柄変動停止演出においては、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃに示すように

、通常図柄は、記号としての青色（白抜きで示す）の数字部ＳＢと、炎を模した非キャラクタ部ＮＣとが一体表示された図柄として表示され、数字部ＳＢは、非キャラクタ部ＮＣの表示領域内に表示されている。右装飾図柄８Ｒに示すように、確変図柄は、記号としての赤色（ハッチングで示す）の数字部ＳＲと、炎を模した非キャラクタ部ＮＣとが一体表示された図柄として表示され、数字部ＳＲは、非キャラクタ部ＮＣの表示領域内に表示されている。通常図柄の数字部ＳＢと確変図柄の数字部ＳＲとは、ほぼ同じ大きさで表示されている。なお、この図１０１（Ｂ）に示す装飾図柄変動停止演出では、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）であり、確定図柄として当該変動の結果を示すものではない。

【０６３６】

次に、図１０１（Ｃ）に示すように、表示画面７ａでは装飾図柄確定演出が実行される。この装飾図柄確定演出は、図１０１（Ｂ）に示した装飾図柄変動停止演出で仮停止状態の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが、完全に停止して確定図柄となり、当該変動の結果を遊技者に通知する演出である。この装飾図柄確定演出では、図１０１（Ｂ）に示した装飾図柄変動停止演出で停止した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのうち、確変図柄で停止した右装飾図柄８Ｒの表示態様が変化した様子が示されている。すなわち、数字部ＳＲと非キャラクタ部ＮＣとが一体表示された確変図柄は、装飾図柄確定演出がおこなわれると、その表示態様が、数字部ＳＲとキャラクタ部ＣＡ９とが一体表示された図柄に変化する。この際、数字部ＳＲは、大きさが縮小され、通常図柄の数字部ＳＢの略半分の大きさでキャラクタ部ＣＡ９の表示領域内に表示される。なお、キャラクタ部ＣＡ９は、確変図柄「９」に対応する専用キャラクタとなっている。

【０６３７】

次に、図１０１（Ｄ）に示すように、表示画面７ａでは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は、図１０１（Ｃ）に示した装飾図柄確定演出で完全に停止していた装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが、変動を開始するときにおこなわれる演出である。この装飾図柄変動開始演出では、図１０１（Ｃ）に示した装飾図柄確定演出で表示されている装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのうち、確変図柄で表示された右装飾図柄８Ｒの表示態様が変化した様子が示されている。すなわち、数字部ＳＲとキャラクタ部ＣＡ９とが一体表示された確変図柄は、装飾図柄変動開始演出がおこなわれると、その表示態様が、数字部ＳＲと非キャラクタ部ＮＣとが一体表示された図柄に変化する。この際、数字部ＳＲは、大きさが拡大され、通常図柄の数字部ＳＢとほぼ同じ大きさで非キャラクタ部ＮＣの表示領域内に表示される。つまり、装飾図柄変動開始演出がおこなわれると、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、図１０１（Ｃ）に示した装飾図柄確定演出の表示態様から、図１０１（Ｂ）に示した装飾図柄変動停止演出の表示態様に戻るようになっている。

【０６３８】

次に、図１０１（Ｅ）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演出が実行される。この装飾図柄変動演出は、上記した図１０１（Ａ）に示す装飾図柄変動演出と同様の演出がおこなわれる。つまり、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、変動を開始する際、確変図柄を含む図柄配列が確定表示されているときは、その確変図柄を、数字部ＳＲと非キャラクタ部ＮＣとが一体表示された図柄に変化させてから、且つ、数字部ＳＲを拡大して数字部ＳＢとほぼ同じ大きさに変化させてから、変動を開始するようになっている。すなわち、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動開始の直前に、確変図柄の表示態様が仮停止状態のときの表示態様に変化するようになっている。

【０６３９】

[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演出が実行される。この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。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。なお、図１０２（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは変動中（下方にスクロール中）であることを示している。

【０６４０】

次に、図１０２（Ｂ）に示すように、表示画面７ａではリーチ演出が実行される。このリーチ演出は、図１０２（Ａ）に示した装飾図柄変動演出において、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒがリーチ図柄配列で停止したようすを示している。本例では、このリーチ図柄配列は「９↓９」が示されている。上述したように、「９」は確変図柄であり、つまり、このリーチ演出では、大当たりになったときは確変大当たりになるリーチ図柄配列が示されている。しかして、このリーチ演出では、リーチ図柄配列を形成している左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒは、記号としての赤色（ハッチングで示す）の数字部ＳＲと、炎を模した非キャラクタ部ＮＣとが一体表示された図柄として表示され、数字部ＳＲは、非キャラクタ部ＮＣの表示領域内に表示されている。なお、装飾図柄８Ｃ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、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。

【０６４１】

次に、図１０２（Ｃ）に示すように、表示画面７ａではリーチ図柄変化演出が実行される。このリーチ図柄変化演出では、リーチ図柄配列（「９↓９」）で停止していた確変図柄（左装飾図柄８Ｌ、右装飾図柄８Ｒ）の表示態様が変化した様子が示されている。すなわち、数字部ＳＲと非キャラクタ部ＮＣとが一体表示された確変図柄は、リーチになると、その表示態様が、数字部ＳＲとキャラクタ部ＣＡ９とが一体表示された図柄に変化する。この際、数字部ＳＲは、大きさが縮小され、通常図柄の数字部ＳＢの略半分の大きさでキャラクタ部ＣＡ９の表示領域内に表示される。なお、装飾図柄８Ｃ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、キャラクタ部ＣＡ９は、確変図柄「９」に対応する専用キャラクタとなっている。

【０６４２】

次に、図１０２（Ｄ）に示すように、表示画面７ａでは装飾図柄変動停止演出が実行される。この装飾図柄変動停止演出は、図１０２（Ｂ）に示した左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒがリーチ図柄配列で停止していた状態で、最終停止図柄の中装飾図柄８Ｃが停止することにより、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示が停止したことを示している。本例では、中装飾図柄８Ｃが確変図柄の「７」で停止し、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがハズレ図柄配列（「９７９」、リーチハズレ図柄配列）で停止したことを示している。ここで、中装飾図柄８Ｃは、数字部ＳＲと非キャラクタ部ＮＣとが一体表示された図柄で停止し、一方、リーチ図柄配列で停止していた左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒは、中装飾図柄８Ｃが停止するとき、その表示態様が、数字部ＳＲとキャラクタ部ＣＡ９とが一体表示された図柄から数字部ＳＲと非キャラクタ部ＮＣとが一体表示された図柄に変化し、且つ、数字部ＳＲは、大きさが拡大され、図１０２（Ｂ）に示したリーチ演出時の大きさに復帰する。つまり、図１０２（Ｄ）に示すように、全ての装飾図柄が変動を停止した状態では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、数字部ＳＲと非キャラクタ部ＮＣとが一体表示された図柄で、数字部ＳＲは、通常図柄の数字部ＳＢとほぼ同じ大きさで非キャラクタ部ＮＣの表示領域内に表示される表示態様になっている。なお、この図１０２（Ｄ）に示す装飾図柄変動停止演出では、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）であり、確定図柄として当該変動の結果を示すものではない。

【０６４３】

次に、図１０２（Ｅ）に示すように、表示画面７ａでは装飾図柄確定演出が実行される。この装飾図柄確定演出は、図１０２（Ｄ）示した装飾図柄変動停止演出で仮停止状態の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが、完全に停止して確定図柄となり、当該変動の結果を遊技者に通知する演出である。この装飾図柄確定演出では、図１０２（Ｄ）に示した装飾図柄変動停止演出で停止した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの表示態様が変化した様子が示されている。装飾図柄変動停止演出で停止した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは全て確変図柄なので、

この装飾図柄確定演出では、全ての装飾図柄の表示態様が変化した様子が示されている。すなわち、数字部ＳＲと非キャラクタ部ＮＣとが一体表示された確変図柄は、装飾図柄確定演出がおこなわれると、その表示態様が、装飾図柄８Ｌ、８Ｒは数字部ＳＲとキャラクタ部ＣＡ９とが、装飾図柄８Ｃは数字部ＳＲとキャラクタ部ＣＡ７とが一体表示された図柄に変化する。この際、数字部ＳＲは、大きさが縮小され、通常図柄の数字部ＳＢの略半分の大きさでキャラクタ部ＣＡ７、ＣＡ９の表示領域内に表示される。なお、キャラクタ部ＣＡ７は、確変図柄「７」に対応する専用キャラクタとなっている。

【０６４４】

次に、図１０２（Ｆ）に示すように、表示画面７ａでは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は、図１０２（Ｅ）に示した装飾図柄確定演出で完全に停止していた装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが、変動を開始するときにおこなわれる演出である。この装飾図柄変動開始演出では、図１０２（Ｅ）に示した装飾図柄確定演出で表示されている装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの表示態様が変化した様子が示されている。装飾図柄確定演出で確定停止した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは全て確変図柄なので、この装飾図柄変動開始演出では、全ての装飾図柄の表示態様が変化した様子が示されている。すなわち、数字部ＳＲとキャラクタ部ＣＡ７、ＣＡ９とが一体表示された確変図柄は、装飾図柄変動開始演出がおこなわれると、その表示態様が、数字部ＳＲと非キャラクタ部ＮＣとが一体表示された図柄に変化する。この際、数字部ＳＲは、大きさが拡大され、通常図柄の数字部ＳＢとほぼ同じ大きさで非キャラクタ部ＮＣの表示領域内に表示される。つまり、装飾図柄変動開始演出がおこなわれると、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、図１０２（Ｅ）に示した装飾図柄確定演出の表示態様から、図１０２（Ｄ）に示した装飾図柄変動停止演出の表示態様に戻るようになっている。

【０６４５】

次に、図１０２（Ｇ）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演出が実行される。この装飾図柄変動演出は、上記した図１０２（Ａ）に示す装飾図柄変動演出と同様の演出がおこなわれる。つまり、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、変動を開始する際、確変図柄を含む図柄配列が確定表示されているときは、その確変図柄を、数字部ＳＲと非キャラクタ部ＮＣとが一体表示された図柄に変化させてから、且つ、数字部ＳＲを拡大して数字部ＳＢとほぼ同じ大きさに変化させてから、変動を開始するようになっている。すなわち、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動開始の直前に、確変図柄の表示態様が仮停止状態のときの表示態様に変化するようになっている。

【０６４６】

[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演出が実行される。この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。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。なお、図１０３（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは変動中（下方にスクロール中）であることを示している。

【０６４７】

次に、図１０３（Ｂ）に示すように、表示画面７ａでは装飾図柄変動停止演出が実行される。この装飾図柄変動停止演出は、図１０３（Ａ）に示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示が停止したことを示しており、ここでは、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがハズレ図柄配列（「６８９」）で停止したことを示している。上述したように、「６」、「８」は通常図柄であり、「９」は確変図柄である。

この装飾図柄変動停止演出においては、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃに示すように、通常図柄は、記号としての青色（白抜きで示す）の数字部ＳＢと、炎を模した非キャラクタ部ＮＣとが一体表示された図柄として表示され、数字部ＳＢは、非キャラクタ部ＮＣ

の表示領域内に表示されている。右装飾図柄８Ｒに示すように、確変図柄は、記号としての赤色（ハッチングで示す）の数字部ＳＲと、炎を模した非キャラクタ部ＮＣとが一体表示された図柄として表示され、数字部ＳＲは、非キャラクタ部ＮＣの表示領域内に表示されている。通常図柄の数字部ＳＢと確変図柄の数字部ＳＲとは、ほぼ同じ大きさで表示されている。なお、この図１０３（Ｂ）に示す装飾図柄変動停止演出では、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）であり、確定図柄として当該変動の結果を示すものではない。

【０６４８】

次に、図１０３（Ｃ）に示すように、表示画面７ａでは装飾図柄確定演出が実行される。この装飾図柄確定演出は、図１０３（Ｂ）に示した装飾図柄変動停止演出で仮停止状態の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが、完全に停止して確定図柄となり、当該変動の結果を遊技者に通知する演出である。この装飾図柄確定演出では、図１０３（Ｂ）に示した装飾図柄変動停止演出で停止した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのうち、確変図柄で停止した右装飾図柄８Ｒの表示態様が変化した様子が示されている。すなわち、数字部ＳＲと非キャラクタ部ＮＣとが一体表示された確変図柄は、装飾図柄確定演出がおこなわれると、その表示態様が、数字部ＳＲとキャラクタ部ＣＡ９とが一体表示された図柄に変化する。この際、数字部ＳＲは、大きさが縮小され、通常図柄の数字部ＳＢの略半分の大きさでキャラクタ部ＣＡ９の表示領域内に表示される。なお、キャラクタ部ＣＡ９は、確変図柄「９」に対応する専用キャラクタとなっている。

【０６４９】

次に、図１０３（Ｄ）に示すように、表示画面７ａでは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は、図１０３（Ｃ）に示した装飾図柄確定演出で完全に停止していた装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが、変動を開始するときにおこなわれる演出である。この装飾図柄変動開始演出では、図１０３（Ｃ）に示した装飾図柄確定演出で表示されている装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのうち、確変図柄で表示された右装飾図柄８Ｒの表示態様が変化した様子が示されている。すなわち、数字部ＳＲとキャラクタ部ＣＡ９とが一体表示された確変図柄は、装飾図柄変動開始演出がおこなわれると、その表示態様が、数字部ＳＲと非キャラクタ部ＮＣとが一体表示された図柄に変化する。この際、数字部ＳＲは、大きさが拡大され、通常図柄の数字部ＳＢとほぼ同じ大きさで非キャラクタ部ＮＣの表示領域内に表示される。つまり、装飾図柄変動開始演出がおこなわれると、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、図１０３（Ｃ）に示した装飾図柄確定演出の表示態様から、図１０３（Ｂ）に示した装飾図柄変動停止演出の表示態様に戻るようになっている。

【０６５０】

次に、図１０３（Ｅ）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演出が実行される。この装飾図柄変動演出は、上記した図１０３（Ａ）に示す装飾図柄変動演出と同様の演出がおこなわれる。つまり、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、変動を開始する際、確変図柄を含む図柄配列が確定表示されているときは、その確変図柄を、数字部ＳＲと非キャラクタ部ＮＣとが一体表示された図柄に変化させてから、且つ、数字部ＳＲを拡大して数字部ＳＢとほぼ同じ大きさに変化させてから、変動を開始するようになっている。すなわち、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動開始の直前に、確変図柄の表示態様が仮停止状態のときの表示態様に変化するようになっている。

【０６５１】

次に、図１０３（Ｆ）に示すように、表示画面７ａでは装飾図柄拡大停止演出が実行される。この装飾図柄拡大停止演出は、この装飾図柄拡大停止演出は、図１０３（Ｅ）に示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示が停止したことを示しており、ここでは、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがハズレ図柄配列（「６７８」）で停止したことを示している。この装飾図柄拡大停止演出は、図１０３（Ｂ）に示した装飾図柄変動停止演出と同様な演出であるが、異なる点は、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒに通常図柄が停止し、中装飾図柄８Ｃに確変図柄が停止している。ここで、中装飾図柄８Ｃに確変図柄が停止する場合は、図１０３（Ｂ）に示した右装飾図柄８Ｒに確変図柄が停止する場合に比して、確変図柄

の数字部ＳＲが通常図柄の数字部ＳＢよりも大きく表示されるようになっている。つまり、最終停止図柄（中装飾図柄８Ｃ）が確変図柄で停止するときは、第１停止図柄（左装飾図柄８Ｌ）、第２停止図柄（右装飾図柄８Ｒ）が確変図柄で停止するときよりも、数字部ＳＲが大きく表示されるようになっている。なお、この場合には、数字部ＳＲは、非キャラクタ部ＮＣの表示領域から一部がはみ出して表示されている。

【０６５２】

次に、図１０３（Ｇ）に示すように、表示画面７ａでは装飾図柄確定演出が実行される。この装飾図柄確定演出は、図１０３（Ｆ）に示した装飾図柄拡大停止演出で仮停止状態の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが、完全に停止して確定図柄となり、当該変動の結果を遊技者に通知する演出である。この装飾図柄確定演出では、図１０３（Ｆ）に示した装飾図柄拡大停止演出で停止した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのうち、確変図柄で停止した中装飾図柄８Ｃの表示態様が変化した様子が示されている。すなわち、数字部ＳＲと非キャラクタ部ＮＣとが一体表示された確変図柄は、装飾図柄確定演出がおこなわれると、その表示態様が、数字部ＳＲとキャラクタ部ＣＡ７とが一体表示された図柄に変化する。この際、数字部ＳＲは、大きさが縮小され、通常図柄の数字部ＳＢの略半分の大きさでキャラクタ部ＣＡ７の表示領域内に表示される。なお、キャラクタ部ＣＡ７は、確変図柄「７」に対応する専用キャラクタとなっている。

[装飾図柄変動表示演出Ｄ]

図１０４は、装飾図柄変動表示演出Ｄを説明するための図である。

装飾図柄変動表示演出Ｄでは、まず、図１０４（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演出が実行される。この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。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。なお、図１０４（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは変動中（下方にスクロール中）であることを示している。

【０６５３】

次に、図１０４（Ｂ）に示すように、表示画面７ａでは装飾図柄変動停止演出が実行される。この装飾図柄変動停止演出は、図１０４（Ａ）に示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示が停止したことを示しており、ここでは、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがハズレ図柄配列（「６８９」）で停止したことを示している。上述したように、「６」、「８」は通常図柄であり、「９」は確変図柄である。

この装飾図柄変動停止演出においては、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃに示すように、通常図柄は、記号としての青色（白抜きで示す）の数字部ＳＢと、炎を模した非キャラクタ部ＮＣとが一体表示された図柄として表示され、数字部ＳＢは、非キャラクタ部ＮＣの表示領域内に表示されている。右装飾図柄８Ｒに示すように、確変図柄は、記号としての赤色（ハッチングで示す）の数字部ＳＲと、炎を模した非キャラクタ部ＮＣとが一体表示された図柄として表示され、数字部ＳＲは、非キャラクタ部ＮＣの表示領域内に表示されている。通常図柄の数字部ＳＢと確変図柄の数字部ＳＲとは、ほぼ同じ大きさで表示されている。なお、この図１０４（Ｂ）に示す装飾図柄変動停止演出では、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）であり、確定図柄として当該変動の結果を示すものではない。

【０６５４】

次に、図１０４（Ｃ）に示すように、表示画面７ａでは停止図柄変化演出が実行される。この停止図柄変化演出では、図１０４（Ｂ）に示した装飾図柄変動停止演出で停止した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのうち、確変図柄で停止した右装飾図柄８Ｒの表示態様が変化した様子が示されている。すなわち、数字部ＳＲと非キャラクタ部ＮＣとが一体表示された確変図柄は、停止図柄変化演出がおこなわれると、その表示態様が、数字部ＳＲとキャラクタ部ＣＡ９とが一体表示された図柄に変化する。この際、数字部ＳＲは、大きさが縮小され、通常図柄の数字部ＳＢの略半分の大きさでキャラクタ部ＣＡ９の表示領域内に表

示される。なお、この図１０４（Ｃ）に示す停止図柄変化演出では、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）であり、確定図柄として当該変動の結果を示すものではない。また、キャラクタ部ＣＡ９は、確変図柄「９」に対応する専用キャラクタとなっている。

【０６５５】

次に、図１０４（Ｄ）に示すように、表示画面７ａでは擬似連開始演出が実行される。この擬似連開始演出は、図１０４（Ｃ）に示した停止図柄変化演出で仮停止していた装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが、疑似連を開始するときにおこなわれる演出である。

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、変動開始時、リーチ演出中、変動停止時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した後、全ての装飾図柄をこの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、図１０４（Ｃ）に示した停止図柄変化演出で表示されている装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのうち、確変図柄で表示された右装飾図柄８Ｒの表示態様が変化した様子が示されている。すなわち、数字部ＳＲとキャラクタ部ＣＡ９とが一体表示された確変図柄は、擬似連開始演出がおこなわれると、その表示態様が、数字部ＳＲと非キャラクタ部ＮＣとが一体表示された図柄に変化する。この際、数字部ＳＲは、大きさが拡大され、通常図柄の数字部ＳＢとほぼ同じ大きさで非キャラクタ部ＮＣの表示領域内に表示される。つまり、擬似連開始演出がおこなわれると、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、図１０４（Ｃ）に示した停止図柄変化演出の表示態様から、図１０４（Ｂ）に示した装飾図柄変動停止演出の表示態様に戻るようになっている。

【０６５６】

次に、図１０４（Ｅ）に示すように、表示画面７ａでは擬似連変動演出が実行される。この擬似連変動演出では、上記した図１０４（Ａ）に示す装飾図柄変動演出と同様の演出がおこなわれる。つまり、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、擬似連変動を開始する際、確変図柄を含む図柄配列が停止表示されているときは、その確変図柄を、数字部ＳＲと非キャラクタ部ＮＣとが一体表示された図柄に変化させてから、且つ、数字部ＳＲを拡大して数字部ＳＢとほぼ同じ大きさに変化させてから、再変動を開始するようになっている。すなわち、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの再変動開始の直前に、確変図柄の表示態様が図１０４（Ｂ）に示す装飾図柄変動停止演出のときの表示態様に変化するようになっている。このように、装飾図柄変動表示演出Ｄにおける図１０４（Ａ）～（Ｅ）に示す、擬似連演出がおこなわれたときの表示態様は、上述した装飾図柄変動表示演出Ａにおける図１０１（Ａ）～（Ｅ）に示す、擬似連演出がおこなわれていないときの繰り返しおこなわれる装飾図柄の変動演出と同様な表示態様になっている。これにより、擬似連演出がおこなわれた場合であっても、遊技者に、実際に装飾図柄（特別図柄）の変動表示が複数回おこなわれたように見せ掛ける、巧妙且つ繊細な擬似連演出を実行することができる。

【０６５７】

次に、図１０４（Ｆ）に示すように、表示画面７ａではリーチ演出が実行される。つまり、本例では、疑似連回数が２回おこなわれた後、リーチ演出が実行される。このリーチ演出は、図１０４（Ｅ）に示した擬似連変動演出において、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒがリーチ図柄配列で停止したようすを示している。本例では、このリーチ図柄配列は「９↓９」が示されている。上述したように、「９」は確変図柄であり、すなわち、このリーチ演出では、大当たりになったときは確変大当たりになるリーチ図柄配列が示されている。なお、装飾図柄８Ｃ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、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。

【０６５８】
次に、図１０４（Ｇ）に示すように、表示画面７ａでは大当たり図柄拡大停止演出が実行される。この大当たり図柄拡大停止演出は、図１０４（Ｆ）に示した左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒがリーチ図柄配列で停止していた状態で、最終停止図柄の中装飾図柄８Ｃが停止することにより、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示が停止したことを示している。本例では、中装飾図柄８Ｃが確変図柄の「９」で停止し、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが確変大当たり図柄配列「９９９」で停止したことを示している。ここで、この大当たり図柄拡大停止演出では、最終停止図柄の中装飾図柄８Ｃが確変図柄で停止して確変大当たり図柄配列が表示されたとき、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの全ては、確変図柄の数字部ＳＲが拡大して通常図柄の数字部ＳＢよりも大きく表示されるようになっている。言い換えれば、確変図柄の数字部ＳＲが拡大して図１０４（Ｂ）、（Ｄ）、（Ｆ）に示す確変図柄の数字部ＳＲよりも大きく表示されるようになっている。また、この場合には、数字部ＳＲは、非キャラクタ部ＮＣの表示領域から一部がはみ出して表示されている。なお、この図１０４（Ｇ）に示す大当たり図柄停止演出では、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）であり、確定図柄として当該変動の結果を示すものではない。

【０６５９】
次に、図１０４（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は、図１０４（Ｇ）に示した大当たり図柄拡大停止演出で仮停止状態の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが、完全に停止して確定図柄となり、当該変動の結果が確変大当たりになったことを遊技者に通知する演出である。この大当たり確定演出では、図１０４（Ｇ）に示した大当たり図柄拡大停止演出で停止した確変図柄としての装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、全て表示態様が変化した様子が示されている。すなわち、数字部ＳＲと非キャラクタ部ＮＣとが一体表示された確変図柄は、大当たり確定演出がおこなわれると、その表示態様が、数字部ＳＲとキャラクタ部ＣＡ７とが一体表示された図柄に変化する。この際、数字部ＳＲは、大きさが縮小され、通常図柄の数字部ＳＢの略半分の大きさでキャラクタ部ＣＡ９の表示領域内に表示される。なお、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。

【０６６０】
[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１０４に示すように、装飾図柄は、第１図柄群と第２図柄群とがあり、第１図柄群の装飾図柄で大当たりになったときは、第２図柄群の装飾図柄で大当たりになったときよりも遊技者に付与する特典が有利に設定され、第１図柄群の装飾図柄は、第１記号とキャラクタとが一体表示される第１態様図柄であり、第２図柄群の装飾図柄は、第２記号と非キャラクタとが一体表示される第２態様図柄であり、複数の表示演出のうちの一つの演出として、第１図柄群の装飾図柄を、第１記号と非キャラクタとが一体表示される第３態様図柄で表示する場合がある構成になっている。この構成によれば、遊技者に付与する特典が有利に設定される第１図柄群の装飾図柄を、所定のタイミングで第１態様図柄に替えて第３態様図柄で表示することで、遊技者に印象付けることができるとともに、装飾図柄の変動表示に変化を与え、遊技者に大当たりの予感を抱かせることも可能になる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０６６１】
[効果２]
上記実施形態の遊技機１では、図１０１～図１０４に示すように、第１図柄群の装飾図柄を、変動開始に係わって第１態様図柄から第３態様図柄に変化させ、変動停止に係わって第３態様図柄から第１態様図柄に変化させる構成になっている。さらに、第１態様図柄における第１記号は、第２態様図柄における第２記号よりも小さく表示され、第３態様図柄における第１記号は、第２態様図柄における第２記号と同じまたは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１図柄群の装飾図柄は、動きの速い変動中は、第２図柄群の装飾図柄と同様な、記号と非キャラクタとが一体表示される表示態様で、且つ、第１記号も第２記号と同じまたは大きく表示されることになる。これにより、遊技者は、第１図柄群の装飾図柄が変動中であっても、特典付与に直結する最も関心の高い第１記号の動向を容易に視認し易くなる。一方、動きのない変動停止中は、第１図柄群の装飾図柄は、第２図柄群の装飾図柄とは異なる、記号とキャラクタとが一体表示される表示態様で、且つ、第１記号も第２記号よりも小さく表示されることになる。これにより、第１図柄群の装飾図柄が変動停止中は第１記号が小さく表示されてキャラクタがクローズアップされ、遊技者は、特典付与に直結する最も関心の高い第１図柄群の第１記号と関連付けられるキャラクタを、注意深く視認して留意することが可能になる。つまり、遊技者は、キャラクタを視るだけで第１記号を把握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。

【０６６２】

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、図１０１～図１０４に示すように、装飾図柄が所定の図柄配列で変動停止したときに第１図柄群の装飾図柄が含まれている場合には、一旦、第１図柄群の装飾図柄を第３態様図柄で停止（仮停止）させ、次に、装飾図柄を停止（仮停止）している図柄配列で確定するときに、第１図柄群の装飾図柄を第３態様図柄から第１態様図柄に変化させる構成になっている。その後、確定した図柄配列の装飾図柄を変動開始するときは、第１図柄群の装飾図柄を第１態様図柄から第３態様図柄に変化させる構成になっている。この構成によれば、遊技者は、装飾図柄が所定の図柄配列で変動停止したときに第１図柄群の装飾図柄が含まれている場合に、変動停止した所定の図柄配列における第１図柄群の第１記号を容易に確認できるとともに、確定した所定の図柄配列における第１記号と関連付けられるキャラクタを容易に確認できる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０６６３】

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、図１０２に示すように、第１図柄群の装飾図柄がリーチ図柄配列で停止したときは、リーチ図柄配列で停止している第１図柄群の装飾図柄を第１態様図柄から第３態様図柄に変化させ、その後、最終停止図柄が停止して所定の図柄配列で変動停止（仮停止）したとき、第１図柄群の装飾図柄を第３態様図柄から第１態様図柄に変化させる。次に、装飾図柄を停止（仮停止）している図柄配列で確定するときに、第１図柄群の装飾図柄を第３態様図柄から第１態様図柄に変化させ、その後、確定した図柄配列の装飾図柄を変動開始するときは、第１図柄群の装飾図柄を第１態様図柄から第３態様図柄に変化させる構成になっている。この構成によれば、第１図柄群の装飾図柄がリーチ図柄配列で停止したときは、第１図柄群の装飾図柄を、第１態様図柄に替えて第３態様図柄で表示することで、遊技者の当該リーチの大当たり期待度を向上させ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。

【０６６４】

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、図１０３、図１０４に示すように、最終停止図柄が第１図柄群の装飾図柄で停止するとき、あるいは、第１図柄群の装飾図柄で大当たり図柄配列（確変大当たり図柄配列）が表示されるとき、当該第１図柄群の装飾図柄は、第１記号の大きさが変化（拡大）して非キャラクタと一体表示される（非キャラクタの表示領域から一部がはみ出して表示される）第４態様図柄で表示する構成になっている。この構成によれば、特典付与に直結する最も関心の高い最終停止図柄および大当たり図柄配列（確変大当たり図柄配列）が第１図柄群の装飾図柄である場合、第１記号の大きさが変化（拡大）して表示されるので、これにより、装飾図柄の変動表示に変化を与え、遊技者の期待感を向上させることが可能になる。また、遊技者は、当該第１図柄群の装飾図柄を容易に確認して当該変動結果を把握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。
【０６６５】
［効果６］
上記実施形態の遊技機１では、図１０４に示すように、装飾図柄は、擬似連変動を開始する際、第１図柄群の装飾図柄を含む図柄配列が停止表示されているときは、その第１図柄群の装飾図柄を第３態様図柄に変化させてから、且つ、第１記号を拡大させてから、再変動を開始する構成になっている。この構成によれば、擬似連演出がおこなわれたときの表示態様は、擬似連演出がおこなわれていないときの繰り返しおこなわれる実際の装飾図柄の変動演出と同様な表示態様になる。これにより、擬似連演出がおこなわれた場合であっても、遊技者に、リアルに装飾図柄（特別図柄）の変動表示が複数回おこなわれたように見せ掛ける、巧妙且つ繊細な擬似連演出を実行することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。
【０６６６】
［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１０４に示すように、装飾図柄において第１停止図柄（左装飾図柄）、第２停止図柄（右装飾図柄）、最終停止図柄（中装飾図柄）のいずれであっても、変動停止した図柄が確変図柄のときには、一旦、数字と非キャラクタとが一体表示された図柄として停止（仮停止）させた後、数字とキャラクタとが一体表示された図柄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、最終停止図柄（中装飾図柄）のみを、数字とキャラクタとが一体表示された図柄に変化するようにしてもよい。最終停止図柄（中装飾図柄）は、例えばリーチ状態のときなど、遊技者にとって最も関心の高い図柄であるので、このように表示態様が変化することで遊技の興趣を向上させることができる。
【０６６７】
［変形例２］
上記実施形態の遊技機１では、図１０１～図１０４に示すように、奇数は確変図柄、偶数は通常図柄とし、確変図柄は赤、通常図柄は青で記号としての数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、記号は数字以外の文字、マーク、あるいは特定の形をした物体や物品などの画像（アイコン）であってもよい。また、確変図柄において、数字と一体表示されるキャラクタは、同じ大きさで表示するようにしたが、大当たりしたときに遊技者に付与する特典が有利な確変図柄（例えば「３」、「７」）は、他の確変図柄よりもキャラクタの表示を大きくしてもよい。
【０６６８】
［変形例３］
上記実施形態の遊技機１では、図１０３に示すように、最終停止図柄（中装飾図柄）が確変図柄で停止するとき、当該確変図柄は、数字の大きさが変化（拡大）して非キャラクタと一体表示される（非キャラクタの表示領域から一部がはみ出して表示される）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、大当たりしたときに遊技者に付与する特典が有利な確変図柄（例えば「３」、「７」）で停止するとき、当該確変図柄の数字の大きさを変化（拡大）するようにしてもよい。この場合、当該確変図柄が最終停止図柄（中装飾図柄）のときのみであってもよいし、当該確変図柄が第１停止図柄（左装飾図柄）や第２停止図柄（右装飾図柄）のときであってもよい。あるいは、最終停止図柄（中装飾図柄）が確変図柄で停止するとき、当該確変図柄は、数字の大きさが変化することなく、停止している第１停止図柄（左装飾図柄）と第２停止図柄（右装飾図柄）の数字を縮小するようにしてもよい。
【０６６９】
［変形例４］
上記実施形態の遊技機１では、図１０４に示すように、確変図柄で大当たり図柄配列（

確変大当たり図柄配列）が表示されるとき、当該確変図柄は、数字の大きさが変化（拡大）して非キャラクタと一体表示される（非キャラクタの表示領域から一部がはみ出して表示される）ようにしたが、この場合、大当たり図柄配列（確変大当たり図柄配列）が表示される前のリーチ状態で、変動中の最終停止図柄のうちの大当たりになる確変図柄の数字を拡大表示するようにしてもよい。あるいは、変動中の最終停止図柄のうちの確変図柄全ての数字を拡大表示するようにしてもよいし、最終停止図柄全ての数字を拡大表示するようにしてもよい。

【０６７０】

［変形例５］

上記実施形態の遊技機１では、図１０１～図１０４に示すように、変動停止した図柄が確変図柄のときには、一旦、数字と非キャラクタとが一体表示された図柄として停止（仮停止）させた後、数字とキャラクタとが一体表示された図柄に変化するようにしたが、この場合、数字とキャラクタとが一体表示された図柄に変化したとき、キャラクタが所定の表示態様になったときは（例えば、キャラクタの色が赤に変化、キャラクタの顔が笑顔に変化）、その後の変動（疑似連などの再変動も含む）でリーチまたは大当たりになるようにしてもよい。つまり、キャラクタを所定の表示態様に変化させることで、リーチまたは大当たりの示唆をおこなうようにしてもよい。

【０６７１】

［変形例６］

上記実施形態の遊技機１では、図１０４に示すように、疑似連演出では、数字と非キャラクタとが一体表示されて仮停止した確変図柄は、一旦、数字とキャラクタ部とが一体表示された図柄に変化し、その後、数字と非キャラクタとが一体表示された図柄に戻って再変動をおこなう（以下、第１疑似連演出とも呼ぶ）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、疑似連演出では、数字と非キャラクタとが一体表示されて仮停止した確変図柄は、数字とキャラクタ部とが一体表示された図柄に変化することなく、そのまま再変動をおこなう（以下、第２疑似連演出とも呼ぶ）ようにしてもよい。そして、この場合、第１疑似連演出がおこなわれたときは、その後の再変動でリーチまたは大当たりになり、第２疑似連演出がおこなわれたときは、その後の再変動で非リーチになるようにしてもよい。つまり、第１疑似連演出をおこなうことで、リーチまたは大当たりの示唆をおこなうようにしてもよい。

【０６７２】

［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、

前記装飾図柄は、第１図柄群と第２図柄群とがあり、

前記第１図柄群の装飾図柄で大当たりになったときは、前記第２図柄群の装飾図柄で大当たりになったときよりも遊技者に付与する特典が有利に設定され、

前記第１図柄群の装飾図柄は、第１記号とキャラクタとが一体表示される第１態様図柄であり、

前記第２図柄群の装飾図柄は、第２記号と非キャラクタとが一体表示される第２態様図柄であり、

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１装飾図柄演出を実行可能であり、

前記第１装飾図柄演出は、前記第１図柄群の装飾図柄を、前記第１記号と前記非キャラクタとが一体表示される第３態様図柄で表示する場合がある、

ことを特徴とする遊技機。
［態様Ｄ３－２］
前記第１装飾図柄演出は、前記第１図柄群の装飾図柄を、変動開始に係わって前記第１態様図柄から前記第３態様図柄に変化させ、変動停止に係わって前記第３態様図柄から前記第１態様図柄に変化させる、
ことを特徴とする態様Ｄ３－１に記載の遊技機。
［態様Ｄ３－３］
前記第１態様図柄における第１記号は、前記第２態様図柄における第２記号よりも小さく表示され、前記第３態様図柄における第１記号は、前記第２態様図柄における第２記号と同じまたは大きく表示される、
ことを特徴とする態様Ｄ３－１または態様Ｄ３－２に記載の遊技機。
［態様Ｄ３－４］
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、
前記装飾図柄は、第１図柄群と第２図柄群とがあり、
前記第１図柄群の装飾図柄で大当たりになったときは、前記第２図柄群の装飾図柄で大当たりになったときよりも遊技者に付与する特典が有利に設定され、
前記第１図柄群の装飾図柄は、第１記号とキャラクタとが一体表示される第１態様図柄であり、
前記第２図柄群の装飾図柄は、第２記号と非キャラクタとが一体表示される第２態様図柄であり、
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装飾図柄演出を実行可能であり、
前記第２装飾図柄演出は、前記第１図柄群の装飾図柄を、前記第１記号の大きさが変化して前記非キャラクタと一体表示される第４態様図柄で表示する場合がある、
ことを特徴とする遊技機。
［態様Ｄ３－５］
前記第１図柄群の装飾図柄は確変図柄であり、前記第２図柄群の装飾図柄は非確変図柄であり、前記第１記号および前記第２記号は数字であり、前記第１記号の数字と前記第２記号の数字は、色が相違している、
ことを特徴とする態様Ｄ３－１から態様Ｄ３－４までのいずれか一つに記載の遊技機。
【０６７３】
以下に図１０５～図１０８を用いて遊技状態示唆演出について説明する。この遊技状態示唆演出は、大当たり遊技後におこなわれる時短遊技の終了に係わって実行され得る演出であって、より詳しくは、時短遊技が終了してから所定条件が成立したとき、遊技状態が低確（通常状態）か高確（潜伏確変状態）かを示唆する演出である。
【０６７４】
[遊技状態示唆演出Ａ]
図１０５は、遊技状態示唆演出Ａを説明するための図である。
遊技状態示唆演出Ａでは、図示は省略するが、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この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、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動中は、下方にスクロールするように表示される。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。
【０６７５】

次に、図１０５（Ａ）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は、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの当該変動の結果が、大当たりしたことを示している。なお、本例では、大当たり図柄配列「７７７」は、「１６ＲＶ通過予定大当たり」（確変大当たり）であって、大当たり遊技終了後、遊技状態が次回大当たりするまで高確時短状態（高確高ベース状態）になる大当たりである。大当たり図柄配列「３３３」は、「１６Ｒ（実質１５Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」（確変大当たり）であって、大当たり遊技終了後、遊技状態が次回大当たりするまで高確時短状態（高確高ベース状態）になる大当たりである。「７７７」および「３３３」以外の大当たり図柄配列は、「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」（潜確大当たり）または「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ非通過予定大当たり」（通常大当たり）になる大当たりである。「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」（潜確大当たり）は、大当たり遊技終了後、特別図柄の変動回数が１００回おこなわれるまで遊技状態が高確時短状態（高確高ベース状態）になり、それ以降は高確低ベース状態（潜伏確変状態）になる。「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ非通過予定大当たり」（通常大当たり）は、大当たり遊技終了後、特別図柄の変動回数が１００回おこなわれるまで遊技状態が低確時短状態（低確高ベース状態）になり、それ以降は低確低ベース状態（通常状態）になる。

図１０５（Ａ）に示した大当たり確定演出では、大当たり図柄配列は「５５５」が示されている。ここで、上記したように、この大当たり図柄配列は「５５５」は、「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」（潜確大当たり）または「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ非通過予定大当たり」（通常大当たり）になる大当たりであり、ここでの大当たり図柄配列「５５５」は、「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」（潜確大当たり）とする。

【０６７６】

次に、大当たり確定演出が実行された後、大当たり遊技が開始されて、表示画面７ａでは、図示は省略するが、この大当たり遊技に係わる演出が実行される。そして、この大当たり遊技が終了すると、図１０５（Ｂ）に示すように、表示画面７ａでは時短開始演出が実行される。この時短開始演出では、高確高ベース状態における装飾図柄変動演出がおこなわれるが、遊技者は、時短状態は認識できても、高確状態は認識し難くなっている。すなわち遊技者は、現在の遊技状態が、低確高ベース状態なのか高確高ベース状態なのかが判別し難くなっている。なお、表示画面７ａの右上には、時短回数の残りを示す時短回数表示ＺＴが表示され、ここでは、時短回数表示ＺＴは、時短状態に移行してから最初の特別図柄の変動が開始された場合（時短回数が一回も消化されていない場合）であるので、デフォルト値としての「１００」が示されている。

【０６７７】

次に、時短開始演出が実行された後、時短遊技が開始され、この時短遊技で特別図柄の変動が１００回おこなわれると、つまり、この時短遊技の期間中に大当たりにならなかった場合には、図１０５（Ｃ）に示すように、表示画面７ａでは時短終了演出が実行される。この時短終了演出では、表示画面７ａでは、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「時短終了」という文字が表示されるとともに、時短回数表示ＺＴに「０」が表示される。この「時短終了」の文字表示と時短回数表示ＺＴの「０」の表示により、遊技者に時短状態が終了したことを明示する。

【０６７８】

次に、図１０５（Ｄ）に示すように、表示画面７ａでは時短終了時変動演出が実行される。この時短終了時変動演出では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが通常状態と同じ変動時間で、つまり時短遊技中よりも長い変動時間で変動表示が開始される。また、表示画面７ａにおいて、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの下方に「山」をモチーフにした特定画像ＫＳＧ１が表示される。なお、この特定画像ＫＳＧ１は、所定の色（例えば白）で表示されるようになっている。

【０６７９】

次に、時短遊技が終了してから（時短終了時変動演出がおこなわれてから）特別図柄の変動表示が１回おこなわれると、図１０５（Ｅ）に示すように、表示画面７ａではカウン

トダウン演出が実行される。ここで、遊技状態示唆演出Ａでは、時短遊技が終了してから特別図柄の変動表示が１０回おこなわれると、特定画像ＫＳＧ１を用いて現在の遊技状態が低確（通常状態）か高確（潜伏確変状態）かを示唆する後述の潜伏確変示唆演出をおこなうようになっている。図１０５（Ｅ）に示すカウントダウン演出では、時短遊技が終了してから特別図柄の変動表示が１回おこなわれた場合なので、潜伏確変示唆演出まで特別図柄の変動表示が残り９回であることを示す「９」の数字が表示されている。つまり、このカウントダウン演出は、時短遊技が終了してから特別図柄の変動表示が１回おこなわれる度に、停止した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ（ハズレ図柄）に切り替わって、潜伏確変示唆演出までのカウントダウンを示す数字が画面中央に大きく表示される。なお、このカウントダウン演出では、潜伏確変示唆演出までのカウントダウンを示す数字のみが表示され、特定画像ＫＳＧ１は一旦消去される。

【０６８０】

次に、図１０５（Ｆ）に示すように、表示画面７ａではカウントダウン時変動演出が実行される。このカウントダウン時変動演出では、図１０５（Ｅ）に示した潜伏確変示唆演出までのカウントダウンを示す数字に切り替わって、表示画面７ａでは再び装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示が開始される。このとき、図１０５（Ｅ）に示したカウントダウン演出で一旦消去された特定画像ＫＳＧ１も、再び表示される。

【０６８１】

その後、カウントダウン演出とカウントダウン時変動演出とが交互に繰り返され、時短遊技が終了してから特別図柄の変動表示が１０回おこなわれると、次に、図１０５（Ｇ）に示すように、表示画面７ａでは、潜伏確変示唆演出まで特別図柄の変動表示が残り０回であることを示す「０」の数字が表示されるカウントダウン演出が実行される。つまり、図１０５（Ｇ）に示すカウントダウン演出は、潜伏確変示唆演出までのカウントダウンが終了したことを示している。

【０６８２】

次に、図１０５（Ｈ）に示すように、表示画面７ａでは潜伏確変示唆演出が実行される。この潜伏確変示唆演出では、現在の遊技状態が、高確（潜伏確変状態）のときは特定画像ＫＳＧ１の色を所定の色に変更（例えば白から赤に変更）し、低確（通常状態）のときは特定画像ＫＳＧ１の色を変更しないことにより、現在の遊技状態が低確（通常状態）か高確（潜伏確変状態）かを示唆する演出をおこなう。本例では、図１０５（Ａ）で説明したように、大当たり図柄配列「５５５」は、内部的に潜確大当たりとしたので、図１０５（Ｈ）に示す潜伏確変示唆演出では、図１０５（Ｄ）、（Ｆ）に示した白の特定画像ＫＳＧ１から赤の特定画像ＫＳＧ２に変更され、これにより現在の遊技状態は高確（潜伏確変状態）になっていることを示唆している。仮に、大当たり図柄配列「５５５」は、内部的に通常大当たりとした場合には、図１０５（Ｈ）に示す潜伏確変示唆演出では、図１０５（Ｄ）、（Ｆ）に示した白の特定画像ＫＳＧ１がそのまま維持され、これにより現在の遊技状態は低確（通常状態）になっていることを示唆する。

【０６８３】

[遊技状態示唆演出Ｂ]

図１０６は、遊技状態示唆演出Ｂを説明するための図である。

遊技状態示唆演出Ｂでは、図示は省略するが、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この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、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動中は、下方にスクロールするように表示される。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。

【０６８４】

次に、図１０６（Ａ）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は、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの当該変動の結果が、大当たりし

たことを示している。なお、図１０６（Ａ）に示した大当たり確定演出では、大当たり図柄配列は「５５５」が示されている。ここで、上記したように、この大当たり図柄配列は「５５５」は、「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」（潜確大当たり）または「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ非通過予定大当たり」（通常大当たり）になる大当たりであり、ここでの大当たり図柄配列「５５５」は、「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」（潜確大当たり）とする。

【０６８５】

次に、大当たり確定演出が実行された後、大当たり遊技が開始されて、表示画面７ａでは、図示は省略するが、この大当たり遊技に係わる演出が実行される。そして、この大当たり遊技が終了すると、図１０６（Ｂ）に示すように、表示画面７ａでは時短開始演出が実行される。この時短開始演出では、高確高ベース状態における装飾図柄変動演出がおこなわれるが、遊技者は、時短状態は認識できても、高確状態は認識し難くなっている。すなわち遊技者は、現在の遊技状態が、低確高ベース状態なのか高確高ベース状態なのかが判別し難くなっている。なお、表示画面７ａの右上には、時短回数の残りを示す時短回数表示ＺＴが表示され、ここでは、時短回数表示ＺＴは、時短状態に移行してから最初の特別図柄の変動が開始された場合（時短回数が一回も消化されていない場合）であるので、デフォルト値としての「１００」が示されている。また、表示画面７ａの左上には、この時短開始演出からおこなわれる演出モードがモードＡであることを示している。モードＡは、「山」をモチーフにした演出であって、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、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの下方に「山」を模した特定画像ＫＳＧ１が表示される。

【０６８６】

次に、時短開始演出が実行された後、時短遊技が開始され、この時短遊技で特別図柄の変動が５０回おこなわれると、図１０６（Ｃ）に示すように、表示画面７ａでは演出モード変更演出が実行される。この演出モード変更演出は、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Ａで「山」をモチーフにした演出が、モードＢで「木」をモチーフにした演出に変更される。すなわち、モードＢは、時短遊技が開始されてから特別図柄の変動が所定回数（ここでは５０回）実行されるとおこなわれる、「木」をモチーフにした演出であって、この演出モード変更演出では、画像表示装置７の表示画面７ａにおいて、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの下方に「木」を模した特定画像ＲＳＧ１が特定画像ＫＳＧ１に替わって表示される。なお、この特定画像ＲＳＧ１は、所定の色（例えば白）で表示されるようになっている。

【０６８７】

次に、時短遊技で特別図柄の変動が１００回（演出モード変更演出から特別図柄の変動が５０回）おこなわれると、つまり、この時短遊技の期間中に大当たりにならなかった場合には、図１０６（Ｄ）に示すように、表示画面７ａでは時短終了演出が実行される。この時短終了演出では、表示画面７ａでは、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「時短終了」という文字が表示されるとともに、時短回数表示ＺＴに「０」が表示される。この「時短終了」の文字表示と時短回数表示ＺＴの「０」の表示により、遊技者に時短状態が終了したことを明示する。

【０６８８】

次に、図１０６（Ｅ）に示すように、表示画面７ａでは時短終了時変動演出が実行される。この時短終了時変動演出では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが通常状態と同じ変動時間で、つまり時短遊技中よりも長い変動時間で変動表示が開始される。なお、演出モードはモードＢが維持され、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの下方には、時短遊技中と同様に、「木」を模した特定画像ＲＳＧ１が表示される。

【０６８９】

次に、時短遊技が終了してから（時短終了時変動演出がおこなわれてから）特別図柄の変動表示が１回おこなわれると、図１０６（Ｆ）に示すように、表示画面７ａではカウントダウン演出が実行される。ここで、遊技状態示唆演出Ｂでは、時短遊技が終了してから

特別図柄の変動表示が１０回おこなわれると、特定画像ＲＳＧ１を用いて現在の遊技状態が低確（通常状態）か高確（潜伏確変状態）かを示唆する後述の潜伏確変示唆演出をおこなうようになっている。図１０６（Ｆ）に示すカウントダウン演出では、時短遊技が終了してから特別図柄の変動表示が１回おこなわれた場合なので、潜伏確変示唆演出まで特別図柄の変動表示が残り９回であることを示す「９」の数字が表示されている。つまり、このカウントダウン演出は、時短遊技が終了してから特別図柄の変動表示が１回おこなわれる度に、停止した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ（ハズレ図柄）に切り替わって、潜伏確変示唆演出までのカウントダウンを示す数字が画面中央に大きく表示される。なお、このカウントダウン演出では、潜伏確変示唆演出までのカウントダウンを示す数字のみが表示され、特定画像ＲＳＧ１は一旦消去される。

【０６９０】

次に、ここでの図示は省略するが、上記図１０５（Ｆ）に示したように、表示画面７ａではカウントダウン時変動演出が実行される。このカウントダウン時変動演出では、図１０６（Ｆ）に示した潜伏確変示唆演出までのカウントダウンを示す数字に切り替わって、表示画面７ａでは再び装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示が開始される。このとき、図１０６（Ｆ）に示したカウントダウン演出で一旦消去された特定画像ＲＳＧ１も、再び表示される。

【０６９１】

その後、カウントダウン演出とカウントダウン時変動演出とが交互に繰り返され、時短遊技が終了してから特別図柄の変動表示が１０回おこなわれると、次に、図１０６（Ｇ）に示すように、表示画面７ａでは、潜伏確変示唆演出まで特別図柄の変動表示が残り０回であることを示す「０」の数字が表示されるカウントダウン演出が実行される。つまり、図１０６（Ｇ）に示すカウントダウン演出は、潜伏確変示唆演出までのカウントダウンが終了したことを示している。

【０６９２】

次に、図１０６（Ｈ）に示すように、表示画面７ａでは潜伏確変示唆演出が実行される。この潜伏確変示唆演出では、現在の遊技状態が、高確（潜伏確変状態）のときは特定画像ＲＳＧ１の色を所定の色に変更（例えば白から赤に変更）し、低確（通常状態）のときは特定画像ＲＳＧ１の色を変更しないことにより、現在の遊技状態が低確（通常状態）か高確（潜伏確変状態）かを示唆する演出をおこなう。本例では、図１０６（Ａ）で説明したように、大当たり図柄配列「５５５」は、内部的に潜確大当たりとしたので、図１０６（Ｈ）に示す潜伏確変示唆演出では、図１０６（Ｃ）、（Ｅ）に示した白の特定画像ＲＳＧ１から赤の特定画像ＲＳＧ２に変更され、これにより現在の遊技状態は高確（潜伏確変状態）になっていることを示唆している。仮に、大当たり図柄配列「５５５」は、内部的に通常大当たりとした場合には、図１０６（Ｈ）に示す潜伏確変示唆演出では、図１０６（Ｃ）、（Ｅ）に示した白の特定画像ＲＳＧ１がそのまま維持され、これにより現在の遊技状態は低確（通常状態）になっていることを示唆する。

【０６９３】

[遊技状態示唆演出Ｃ]

図１０７は、遊技状態示唆演出Ｃを説明するための図である。

遊技状態示唆演出Ｃでは、図示は省略するが、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この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、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動中は、下方にスクロールするように表示される。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。

【０６９４】

次に、図１０７（Ａ）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は、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの当該変動の結果が、大当たりし

たことを示している。なお、図１０７（Ａ）に示した大当たり確定演出では、大当たり図柄配列は「５５５」が示されている。ここで、上記したように、この大当たり図柄配列は「５５５」は、「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」（潜確大当たり）または「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ非通過予定大当たり」（通常大当たり）になる大当たりであり、ここでの大当たり図柄配列「５５５」は、「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」（潜確大当たり）とする。

【０６９５】

次に、図１０７（Ｂ）に示すように、表示画面７ａでは大当たり遊技演出が実行される。この大当たり遊技演出では、表示画面７の中央には「大当たり遊技開始！」という文字が表示され、また、表示画面７ａの右上には、今回大当たりになった大当たり図柄配列ＯＺＨ（「５５５」）が表示されている。大当たり遊技演出では、オープニング演出やラウンド演出、エンディング演出などの演出がおこなわれる。

【０６９６】

次に、図１０７（Ｃ）に示すように、表示画面７ａでは選択画像表示演出が実行される。この選択画像表示演出は、大当たり遊技の実行中におこなわれる（例えばラウンド演出中におこなわれる）、大当たり遊技演出の一つとして実行される演出であって、表示画面７ａに複数の選択画像ＳＧ１、ＳＧ２、ＳＧ３、ＳＧ４を表示する。選択画像ＳＧ１、ＳＧ２、ＳＧ３、ＳＧ４は、表示領域内に「ＣＨＡＮＣＥ」という文字を含む画像であって、選択画像ＳＧ１は赤、選択画像ＳＧ２は緑、選択画像ＳＧ１は黄、選択画像ＳＧ１は青で表示されている。ここで、選択画像ＳＧ１、ＳＧ２、ＳＧ３、ＳＧ４は、大当たり遊技後の遊技状態を示唆する画像であって、より詳しくは、大当たり遊技後の遊技状態が確変（高確）状態になる期待度を示唆する画像である。この期待度の大きさは、選択画像ＳＧ１（赤）＞選択画像ＳＧ２（緑）＞選択画像ＳＧ３（黄）＞選択画像ＳＧ４（青）の順になっている（例えば、大当たり遊技後の遊技状態が確変（高確）状態になる確率は、選択画像ＳＧ１：８０％、選択画像ＳＧ２：６０％、選択画像ＳＧ３：４０％＞選択画像ＳＧ４：２０％）。

【０６９７】

次に、図１０７（Ｄ）に示すように、表示画面７ａではボタン演出が実行される。このボタン演出は、遊技者に演出ボタン６３の操作を促すための画像が表示される。具体的には、図１０７（Ｃ）に示した選択画像ＳＧ１、ＳＧ２、ＳＧ３、ＳＧ４が一旦消去され、表示画面７ａの中央にはボタン画像ＢＯＧと、ボタン画像ＢＯＧの上方に、「ボタンＰＵＳＨ！」という文字が表示される。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。

【０６９８】

次に、図１０７（Ｅ）に示すように、表示画面７ａでは遊技状態示唆演出が実行される。この遊技状態示唆演出は、演出ボタン６３の有効操作期間中に遊技者が演出ボタン６３を押下操作した結果、選択画像ＳＧ１、ＳＧ２、ＳＧ３、ＳＧ４の何れかが表示される演出である。なお、ここでは、内部的に潜確大当たりになっていることに基づいて、選択画像ＳＧ１（赤）が選択されて表示されたことを示している（内部的に確変または潜確大当たりになっているときは、選択確率の大きさは、選択画像ＳＧ１（赤）＞選択画像ＳＧ２（緑）＞選択画像ＳＧ３（黄）＞選択画像ＳＧ４（青）の順になり、内部的に通常（低確）大当たりになっているときは、選択確率の大きさは、選択画像ＳＧ４（青）＞選択画像ＳＧ３（黄）＞選択画像ＳＧ２（緑）＞選択画像ＳＧ１（赤）の順になる）。

【０６９９】

その後、大当たり遊技が終了し、図示は省略するが、上記図１０５（Ｂ）～（Ｇ）と同様に、表示画面７ａでは時短開始演出、時短終了演出、時短終了時変動演出、カウントダウン演出、カウントダウン時変動演出、カウントダウン演出が実行される。次に、図１０

７（Ｆ）に示すように、表示画面７ａでは、上記図１０５（Ｈ）と同様な潜伏確変示唆演出が実行される。すなわち、白の特定画像ＫＳＧ１が赤の特定画像ＫＳＧ２に変更され、これにより現在の遊技状態は高確（潜伏確変状態）になっていることを示唆する。つまり、図１０７（Ｅ）に示した遊技状態示唆演出で、大当たり遊技後の遊技状態が確変（高確）状態になる期待度の最も高い選択画像ＳＧ１（赤）が選択されたときは、図１０７（Ｆ）に示す潜伏確変示唆演出のように、現在の遊技状態は高確（潜伏確変状態）になっていることを示唆する演出が実行される蓋然性が高くなる。

【０７００】

一方、遊技状態示唆演出において、図１０７（Ｅ）に替えて、図１０７（Ｇ）に示すように、選択画像ＳＧ４（青）が選択されて表示されたとする（ただし、この場合には、上記した大当たり図柄配列「５５５」は、「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ非通過予定大当たり」（通常大当たり）であったとする）。

【０７０１】

その後、大当たり遊技が終了し、図示は省略するが、上記図１０５（Ｂ）～（Ｇ）と同様に、表示画面７ａでは時短開始演出、時短終了演出、時短終了時変動演出、カウントダウン演出、カウントダウン時変動演出、カウントダウン演出が実行される。次に、図１０７（Ｈ）に示すように、表示画面７ａでは、白の特定画像ＫＳＧ１が赤の特定画像ＫＳＧ２に変更されることなく、特定画像ＫＳＧ１が白のまま維持された潜伏確変示唆演出が実行される。すなわち、現在の遊技状態は低確（通常状態）になっていることを示唆する潜伏確変示唆演出が実行される。つまり、図１０７（Ｇ）に示した遊技状態示唆演出で、大当たり遊技後の遊技状態が確変（高確）状態になる期待度の最も低い選択画像ＳＧ４（青）が選択されたときは、図１０７（Ｈ）に示す潜伏確変示唆演出のように、現在の遊技状態は低確（通常状態）になっていることを示唆する演出が実行される蓋然性が高くなる。

【０７０２】

[遊技状態示唆演出Ｄ]

図１０８は、遊技状態示唆演出Ｄを説明するための図である。

遊技状態示唆演出Ｄでは、図示は省略するが、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この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、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動中は、下方にスクロールするように表示される。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。

【０７０３】

次に、図１０８（Ａ）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は、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの当該変動の結果が、大当たりしたことを示している。なお、図１０８（Ａ）に示した大当たり確定演出では、大当たり図柄配列は「５５５」が示されている。ここで、上記したように、この大当たり図柄配列は「５５５」は、「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」（潜確大当たり）または「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ非通過予定大当たり」（通常大当たり）になる大当たりであり、ここでの大当たり図柄配列「５５５」は、「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」（潜確大当たり）とする。

【０７０４】

次に、大当たり遊技が開始され、表示画面７ａでは、図示は省略するが、上記図１０７（Ｂ）と同様に大当たり遊技演出が実行される。この大当たり遊技演出では、オープニング演出やラウンド演出、エンディング演出などの演出がおこなわれる。

【０７０５】

次に、図１０８（Ｂ）に示すように、表示画面７ａではキャラクタ選択演出が実行される。このキャラクタ選択演出は、大当たり遊技の実行中におこなわれる（例えばラウンド演出中におこなわれる）、大当たり遊技演出の一つとして実行される演出であって、表示

画面７ａに複数の選択キャラクタを表示する。本例では、選択キャラクタとして２つの選択キャラクタＣＲＡ、ＣＲＢが表示される。図１０８（Ｂ）に示すように、選択キャラクタＣＲＡ、ＣＲＢは、画面の左半分の表示領域に選択キャラクタＣＲＡが、画面の右半分の表示領域に選択キャラクタＣＲＢが表示される。また、選択キャラクタＣＲＡ、ＣＲＢの上方には演出ボタン６３の操作方法を示唆する文字が表示されており、選択キャラクタＣＲＡでは「一撃」という文字が、選択キャラクタＣＲＢでは「連打」という文字が表示されている。またさらに、選択キャラクタＣＲＡ、ＣＲＢの下方にはキャラクタの名称を示す文字が表示されており、選択キャラクタＣＲＡでは「ＯＡＲＯ」という文字が、選択キャラクタＣＲＢでは「ＪＡＲＯ」という文字が表示されている。遊技者は、このキャラクタ選択演出が実行されると、セレクトボタン６８を操作して選択キャラクタＣＲＡ、ＣＲＢのどちらかを選択する。

【０７０６】

次に、図１０８（Ｃ）に示すように、表示画面７ａではキャラクタ決定演出が実行される。このキャラクタ決定演出は、遊技者がキャラクタ選択演出で選択したキャラクタが表示され、ここでは、選択キャラクタＣＲＡが選択されて表示されたものとする。つまり、キャラクタ決定演出では、キャラクタ選択演出で複数表示されていた選択キャラクタＣＲＡ、ＣＲＢのうち、選択されなかった選択キャラクタＣＲＢは表示画面７ａから消去され、選択された選択キャラクタＣＲＡが表示画面７ａの中央に表示される。なお、表示画面７ａでは選択キャラクタＣＲＡとともに、「一撃」と「ＯＡＲＯ」の文字も表示される。

【０７０７】

次に、図１０８（Ｄ）に示すように、表示画面７ａではボタン演出が実行される。このボタン演出は、キャラクタ決定演出で表示された、つまり遊技者が選択した選択キャラクタＣＲＡに基づいておこなわれる。すなわち、このボタン演出は、選択キャラクタＣＲＡに係わる演出ボタン６３の操作方法を示唆する「一撃」に起因して、遊技者に演出ボタン６３を１回押下操作させる演出をおこなう。具体的には、表示画面７ａの中央にはボタン画像ＢＯＧと、ボタン画像ＢＯＧの上方に、「ボタンＰＵＳＨ！」という文字が表示される。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。

【０７０８】

次に、図１０８（Ｅ）に示すように、表示画面７ａでは遊技状態示唆演出が実行される。この遊技状態示唆演出は、演出ボタン６３の有効操作期間中に遊技者が演出ボタン６３を押下操作した結果、大当たり遊技後の遊技状態を示唆する画像が表示される。より詳しくは、大当たり遊技後の遊技状態が確変（高確）状態になる期待度を示唆する画像である。本例では、この大当たり遊技後の遊技状態を示唆する画像は、表示領域内に「ＣＨＡＮＣＥ」という文字を含む赤で表示される期待度示唆画像ＫＳＧ１が示されている。ここで、期待度示唆画像は、赤とは期待度の大きさが異なる緑で表示される期待度示唆画像ＫＳＧ２、黄で表示される期待度示唆画像ＫＳＧ３、青で表示される期待度示唆画像ＫＳＧ４の４種類が用意されている。この期待度の大きさは、期待度示唆画像ＫＳＧ１（赤）＞期待度示唆画像ＫＳＧ２（緑）＞期待度示唆画像ＫＳＧ３（黄）＞期待度示唆画像ＫＳＧ４（青）の順になっている（例えば、大当たり遊技後の遊技状態が確変（高確）状態になる確率は、期待度示唆画像ＫＳＧ１：８０％、期待度示唆画像ＫＳＧ２：６０％、期待度示唆画像ＫＳＧ３：４０％＞期待度示唆画像ＫＳＧ４：２０％）。なお、この遊技状態示唆演出で期待度示唆画像ＫＳＧ１（赤）が選択されたのは、内部的に潜確大当たりになっていることに基づいている（内部的に確変または潜確大当たりになっているときは、選択確率の大きさは、期待度示唆画像ＫＳＧ１（赤）＞期待度示唆画像ＫＳＧ２（緑）＞期待度示唆画像ＫＳＧ３（黄）＞期待度示唆画像ＫＳＧ４（青）の順になり、内部的に通常（低確）大当たりになっているときは、選択確率の大きさは、期待度示唆画像ＫＳＧ４（青）

＞期待度示唆画像ＫＳＧ３（黄）＞期待度示唆画像ＫＳＧ２（緑）＞期待度示唆画像ＫＳＧ１（赤）の順になる）。

【０７０９】

一方、キャラクタ決定演出において、図１０８（Ｃ）に替えて、図１０８（Ｆ）に示すように、選択キャラクタＣＲＢが選択されて表示されたとする（ただし、この場合には、上記した大当たり図柄配列「５５５」は、「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ非通過予定大当たり」（通常大当たり）であったとする）。

【０７１０】

次に、図１０８（Ｇ）に示すように、表示画面７ａではボタン演出が実行される。このボタン演出は、キャラクタ決定演出で表示された、つまり遊技者が選択した選択キャラクタＣＲＢに基づいておこなわれる。すなわち、このボタン演出は、選択キャラクタＣＲＢに係わる演出ボタン６３の操作方法を示唆する「連打」に起因して、遊技者に演出ボタン６３を連打操作させる演出をおこなう。具体的には、表示画面７ａに複数のボタン画像ＢＯＧと、ボタン画像ＢＯＧに重ねて「ＰＵＳＨ」という文字が、表示位置を変えながら繰り返し表示される。

【０７１１】

次に、図１０８（Ｈ）に示すように、表示画面７ａでは遊技状態示唆演出が実行される。この遊技状態示唆演出は、上記図１０８（Ｅ）と同様であって、遊技者が演出ボタン６３を連打操作した結果、大当たり遊技後の遊技状態を示唆する画像が表示される。本例では、この大当たり遊技後の遊技状態を示唆する画像は、表示領域内に「ＣＨＡＮＣＥ」という文字を含む青で表示される期待度示唆画像ＫＳＧ４が示されている。なお、この遊技状態示唆演出で期待度示唆画像ＫＳＧ４（青）が選択されたのは、内部的に通常大当たりになっていることに基づいている。

【０７１２】

[効果例]

以下に、遊技状態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１０５～図１０７に示すように、時短遊技は、遊技状態が低確時短状態（低確高ベース状態）と、高確時短状態（高確高ベース状態）とがあり、時短遊技が終了したときは、低確時短では、遊技状態は低確低ベースの通常状態になり、高確時短では、遊技状態は、見かけ上通常状態と判別し難い確変が潜伏する高確低ベースの潜伏確変状態になり、時短遊技が終了してから所定条件が成立したときは、現在の遊技状態が通常状態か潜伏確変状態かを示唆する遊技状態示唆演出をおこなう構成になっている。この構成によれば、遊技者は、時短遊技が終了してから所定条件が成立したときは、現在の遊技状態が低確（通常状態）か高確（潜伏確変状態）かを判別することができる。これにより、遊技者は、遊技状態示唆演出で高確（潜伏確変状態）の示唆があったときは、大いなる喜びをも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。

【０７１３】

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、図１０５、図１０６に示すように、所定条件の成立は、時短遊技が終了してから特別図柄の変動表示が所定回数（例えば１０回）おこなわれたときであり、時短遊技が終了してから特別図柄の変動表示が所定回数に達するまで、特別図柄の変動毎にカウントダウン表示をおこなう構成になっている。この構成によれば、遊技者は、時短遊技が終了してからあと何回特別図柄の変動表示が実行されると遊技状態示唆演出がおこなわれるかを容易に把握することができる。また、このカウントダウン表示（特に、遊技状態示唆演出がおこなわれる直前のカウントダウン表示）により、遊技者に確変か否かのワクワク感やドキドキ感をあたえることができるとともに、遊技者が遊技状態示唆演出を見逃すことを効果的に抑制することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０７１４】
[効果３]
上記実施形態の遊技機１では、図１０６に示すように、演出モードに応じて変化する特定画像の表示をおこない、遊技状態示唆演出は、遊技状態が通常状態のときと潜伏確変状態のときとで、特定画像の表示態様を異ならせることで、現在の遊技状態が通常状態か潜伏確変状態かを示唆する構成になっている。この構成によれば、遊技者は、特定画像の表示態様が変化したことを認識するだけで、極めて容易に現在の遊技状態が通常状態か潜伏確変状態かを判別することができる。また、特定画像は、演出モードに応じて変化するので、演出モードにマッチ（調和）した遊技状態示唆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。
【０７１５】
[効果４]
上記実施形態の遊技機１では、図１０７に示すように、大当たり遊技の実行中に、大当たり遊技後の遊技状態を示唆する複数の選択画像を表示し、複数の選択画像の中から選択された選択画像によって大当たり遊技後の遊技状態の期待度を示唆する構成になっている。この構成によれば、遊技者は、大当たり遊技の実行中に、大当たり遊技後の遊技状態を予測することができる。また、大当たり遊技後の遊技状態が高確であることを示唆されたときは、大いなる喜びをも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。
【０７１６】
[効果５]
上記実施形態の遊技機１では、図１０８に示すように、遊技者が操作可能な演出ボタンを備え、大当たり遊技の実行中に遊技者が選択可能な複数のキャラクタを表示し、複数のキャラクタ中から選択されたキャラクタに応じて演出ボタンの操作が異なるボタン演出をおこない、ボタン演出の終了後に大当たり遊技後の遊技状態を示唆する構成になっている。この構成によれば、遊技者に、選択したキャラクタに応じて異なる演出ボタンの操作をさせることができる。また、遊技者は、自分の得意な演出ボタンの操作ができるキャラクタを選択して、その後におこなわれる大当たり遊技後の遊技状態の示唆に期待を寄せることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。
【０７１７】
［変形例］
以下に、遊技状態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１０５～図１０７に示すように、特定画像は、時短終了後や大当たり遊技後に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、特定画像は、全ての遊技状態で継続的に表示するようにしてもよい。また、特定画像は、演出モードに応じて自動的に変化するようにしたが、演出モードは遊技者が選択可能とし、遊技者が好みの特定画像を選択できるようにしてもよい。
【０７１８】
［変形例２］
上記実施形態の遊技機１では、図１０５、図１０６に示すように、遊技状態示唆演出は、所定条件の成立として、時短遊技が終了してから特別図柄の変動表示が所定回数に達ったときおこなわれるようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、所定条件の成立は、時短遊技が終了してから所定時間が経過したときや、時短遊技が終了してから所定の入賞口に入賞（所定個数入賞）したときや、時短遊技が終了してから所定の演出（リーチも含む）がおこなわれたときや、特別図柄以外の図柄の変動表示が所定回数に達ったときなどであってもよい。
【０７１９】
［変形例３］
上記実施形態の遊技機１では、図１０５、図１０６に示すように、時短遊技が終了して

から特別図柄の変動表示が所定回数に達するまで、特別図柄の変動毎にカウントダウン表示をおこなってから遊技状態示唆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、カウントダウン表示はカウントアップ表示であってもよい。また、カウントダウン表示は、立体画像（３Ｄ）で表示するようにしてもよい。この場合、カウントダウン表示を表示画面からはみ出すように表示してもよい。このようにすれば、迫力のあるカウントダウン表示をおこなうことができ、さらに遊技者にアピールすることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０７２０】

［変形例４］

上記実施形態の遊技機１では、図１０５～図１０７に示すように、遊技状態示唆演出は、特定画像の色を変化させることで、現在の遊技状態が確変か否か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、遊技状態示唆演出は、特定画像の絵柄を異なる絵柄に変化させたり、特定画像を立体画像（３Ｄ）に変化させたりすることで、現在の遊技状態が確変か否かを示唆するようにしてもよい。あるいは、上記したカウントダウン表示の色や大きさにより、つまりカウントダウン表示の表示態様によって、現在の遊技状態が確変か否かを示唆するようにしてもよい。また、上記実施形態では、特定画像は表示画面７ａの中央下側に表示するようにしたが、特定画像の表示位置は任意であってよく、さらに特定画像の表示位置が変化したり、特定画像が動いたりするようにしてもよい。また、さらに特定画像による高確示唆は、次回の大当たりまで継続してもよいし、その後の特図変動回数が所定回数に達するまでで継続してもよい。

【０７２１】

［変形例５］

上記実施形態の遊技機１では、図１０６に示すように、演出モードは、「山」や「木」をモチーフにしたものを例示したが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、演出モードは、種々のキャラクタをモチーフにしたものにしてもよい。そして、この場合、演出モードに応じて変化する特定画像は、キャラクタの画像で表示するようにしてもよい。

【０７２２】

［変形例６］

上記実施形態の遊技機１では、図１０７に示すように、大当たり遊技の実行中に複数の選択画像を表示し、ボタン演出を経て複数の中から選択された選択画像により、大当たり遊技後の遊技状態を示唆するようにしたが、この場合、複数の選択画像を順次点灯表示し、遊技者が演出ボタン６３を操作したタイミングで点灯している選択画像が選択されるようにしてもよい。あるいは、複数の選択画像を回転表示し、遊技者が演出ボタン６３を操作したタイミングで選択位置にある選択画像が選択されるようにしてもよい。このようにすると、遊技者が所望する選択画像を、遊技者自身で技術介入して選択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。

【０７２３】

［変形例７］

上記実施形態の遊技機１では、図１０８に示すように、大当たり遊技の実行中に遊技状態示唆演出で表示（選択）される期待度示唆画像は、内部的な大当たりの種別（当該大当たりが確変か否か）に基づいて決定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、期待度示唆画像は、遊技状態示唆演出の直前におこなわれるボタン演出で、遊技者が操作指示通りに演出ボタン６３操作をしたか否か（遊技者の演出ボタン６３操作の、操作指示の達成度合い。以下「ボタン操作達成度合い」ともいう）によって決定するようにしてもよい。あるいは、期待度示唆画像は、内部的な大当たりの種別と、ボタン演出での遊技者のボタン操作達成度合いとを考慮して、決定するようにしてもよい。このようにすると、遊技者は、遊技者自身で技術介入して、より期待度の高い期待度示唆画像を表示し得ることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０７２４】

［変形例８］
上記実施形態の遊技機１では、図１０８に示すように、キャラクタ選択演出で遊技者が選択キャラクタＣＲＡ、ＣＲＢのどちらかを選択するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、キャラクタ選択演出では、３以上のキャラクタの中から選択するようにしてもよい。また、キャラクタ選択演出でキャラクタを選択したとき、所定のセリフを表示または発声し、この表示または発声されたセリフの種別によって大当たり期待度を変化するようにしてもよい。

【０７２５】
［変形例９］
上記実施形態の遊技機１では、図１０７に示すように、選択画像表示演出では、選択画像ＳＧ１、ＳＧ２、ＳＧ３、ＳＧ４を表示するようにしたが、選択画像の数や表示位置は特に限定されるものではなく、任意であってよい。また、図１０８に示すように、ボタン演出では、ボタン画像ＢＯＧは５つ表示するようにしたが、ボタン画像ＢＯＧの数は特に限定されるものではなく、任意であってよい。

【０７２６】
［変形例１０］
上記実施形態の遊技機１では、図１０５～図１０７に示すように、大当たり遊技が終了すると時短遊技が開始され、この時短遊技で特別図柄の変動（時短回数）が１００回おこなわれると時短遊技が終了するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、時短回数が予め定められた回数（例えば３０回、５０回）に達すると、時短回数を所定回数（例えば２０回）増加するか否かの演出（例えばバトル演出）をおこなうようにしてもよい。あるいは、時短回数が予め定められた回数（例えば７０回）に達すると、時短回数を次回大当たりまで継続するか否かの演出（例えばバトル演出）をおこなうようにしてもよい。さらには、時短回数が予め定められた回数（例えば７０回）に達すると、確変確定を示唆するか否かの演出（例えばバトル演出）をおこなうようにしてもよい。

【０７２７】
［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］
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り変動表示された図柄が大当たり図柄のときは大当たり遊技を実行する大当たり遊技実行手段と、
前記大当たり遊技実行手段により実行された大当たり遊技の後の遊技状態を、時短遊技に変更する時短遊技変更手段と、
を備えた遊技機であって、
前記時短遊技は、前記大当たりになる確率が、通常の第１確率となる低確時短と該第１確率よりも高い第２確率となる高確時短とがあり、
前記時短遊技が終了したときは、前記低確時短では、遊技状態は低確低ベースの通常状態になり、前記高確時短では、遊技状態は、見かけ上通常状態と判別し難い確変が潜伏する高確低ベースの潜伏確変状態になり、
前記表示手段は、前記複数の演出表示のうちの一つの演出表示として第１演出表示を実行可能であり、
前記第１演出表示は、前記時短遊技が終了してから所定条件が成立したときは、現在の遊技状態が通常状態か潜伏確変状態かを示唆する遊技状態示唆演出をおこなう、
ことを特徴とする遊技機。
［態様Ｅ１－２］
前記所定条件の成立は、前記図柄表示手段により図柄の変動表示が所定回数おこなわれたときであり、
前記表示手段は、前記複数の演出表示のうちの一つの演出表示として第２演出表示を実

行可能であり、
前記第２演出表示は、前記時短遊技が終了してから前記図柄の変動表示が所定回数に達するまで、該図柄の変動毎にカウントダウン表示をおこなう、
ことを特徴とする態様Ｅ１－１に記載の遊技機。
［態様Ｅ１－３］
前記表示手段は、前記複数の演出表示のうちの一つの演出表示として第３演出表示を実行可能であり、
前記第３演出表示は、演出モードに応じて変化する特定画像の表示をおこなう演出表示であり、
前記遊技状態示唆演出は、遊技状態が通常状態のときと潜伏確変状態のときとで、前記特定画像の表示態様を異ならせることで、現在の遊技状態が通常状態か潜伏確変状態かを示唆する、
ことを特徴とする態様Ｅ１－１または態様Ｅ１－２に記載の遊技機。
［態様Ｅ１－４］
前記表示手段は、前記複数の演出表示のうちの一つの演出表示として第４演出表示を実行可能であり、
前記第４演出表示は、前記大当たり遊技実行手段により大当たり遊技の実行中におこなわれる演出表示であって、大当たり遊技後の遊技状態を示唆する複数の選択画像を表示し、該複数の選択画像の中から選択された選択画像によって大当たり遊技後の遊技状態の期待度を示唆する、
ことを特徴とする態様Ｅ１－１から態様Ｅ１－３までのいずれか一つに記載の遊技機。
［態様Ｅ１－５］
遊技者が操作可能な演出ボタンを備え、
前記表示手段は、前記複数の演出表示のうちの一つの演出表示として第５演出表示を実行可能であり、
前記第５演出表示は、前記大当たり遊技実行手段により大当たり遊技の実行中におこなわれる演出表示であって、遊技者が選択可能な複数のキャラクタを表示し、該複数のキャラクタ中から選択されたキャラクタに応じて前記演出ボタンの操作が異なるボタン演出をおこない、該ボタン演出の終了後に大当たり遊技後の遊技状態を示唆する、
ことを特徴とする態様Ｅ１－１から態様Ｅ１－４までのいずれか一つに記載の遊技機。
【０７２８】
以下に図１０９～図１１２を用いてメーター演出Ａ～Ｄについて説明する。このメーター演出は、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、メーター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に画像を表示させる演出である。
【０７２９】
［メーター演出Ａ］
図１０９は、メーター演出Ａを説明するための図である。表示画面７ａの前方には導光板１７が配置されているが、導光板１７にスマイル画像ＳＬを表示させた状態を説明するとき以外の場合には、導光板１７の図示を省略する。導光板１７は、表示画面７ａの全体を覆っており、表示画面７ａは導光板１７を介して視認可能になっている。第１可動役物１４は、退避位置で退避している（第１態様）が図示を省略する。第２可動役物１５は、表示画面７ａの上方の退避位置で退避している（第１態様）が、表示画面７ａの前方の進出位置に進出したとき（第２態様）以外の場合には、図示を省略する。
【０７３０】
図１０９（Ａ）に示すように、メーター演出Ａでは、表示画面７ａにおいて、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。この変動演出中、表示画面７ａの左側の第１の位置にはメーター画像ＭＴが表示されている。メーター画像ＭＴは、複数の目盛り（ここでは９つ）が縦に並んだ構成

を有しており、後述するバトル演出時に使用される。このメーター画像ＭＴおよび変動表示は導光板１７を介して視認可能となる。

【０７３１】

次に、図１０９（Ｂ）に示すように、装飾図柄においてリーチが形成される。このときも、表示画面７ａの左側にはメーター画像ＭＴが継続して表示されている。装飾図柄においてリーチが形成された後、装飾図柄の表示が消えて、バトル演出が開始される。バトル演出とは、スペシャルリーチ演出の一つであり、勝敗が決まるイベントが実施され、そのイベントの結果を報知することで、変動表示中の装飾図柄が大当たり図柄となるかハズレ図柄となるかを示唆する演出である。この勝敗が決まるイベントとしては、本実施例のように複数のキャラクタが決闘する演出が上げられる。この場合、決闘で特定のキャラクタ（例えば味方キャラクタ）が勝つか負けるか（イベントの結果）によって、大当たりか否かを報知することができる。勝敗が決まるイベントとしては、他に、特定のミッション（木登り、ブロック積み等）の成否、ルーレットの当否、トランプやジャンケンの勝ち負けなどを例示することができる。ここでは、バトル演出には、そのイベントそのものを表す演出のほか、その演出の前後におこなわれる前段演出、後段演出も含まれるものとする。ここでは、バトル演出として、敵キャラクタＣＲＢと、味方キャラクタＣＲＡとが対決する演出が表示される。

【０７３２】

バトル演出では、まず、前段演出として、味方キャラクタＣＲＡの対戦相手を特定するための敵キャラクタ決定演出が実行される。ここでは、図１０９（Ｃ）に示すように、対戦相手となる敵キャラクタの静止画像ＴＫと、味方キャラクタの静止画像ＭＫとが並んで表示される。表示画面７ａの左側の第１の位置にはメーター画像ＭＴが継続して表示される。

【０７３３】

次に、図１０９（Ｄ）に示すように、前段演出の続きとして、バトル開始示唆演出が実行される。ここでは、「バトル開始！！！」と表されたバトル開始示唆画像ＢＫＳが表示画面７ａの中央付近に表示される。このとき、表示画面７ａの左側の第１の位置にはメーター画像ＭＴが継続して表示される。その後、図１０９（Ｅ）に示すように、前段演出の続きとして、味方キャラクタＣＲＡが単独表示されているとき、メーター画像移動演出がおこなわれる。具体的には、味方キャラクタＣＲＡが決闘前の体勢となるように身構えるときに、メーター画像ＭＴが第１の位置から右方向に移動し所定位置（第２の位置）で停止する。このように、バトルがいよいよ始まるとき、すなわち、いよいよメーター画像ＭＴが必要となるときに、メーター画像ＭＴが表示画面７ａの左側から中央に向かって移動することで、遊技者に対して、緊張感を与えることができる。これにより興趣の向上を図ることができる。このように、メーター画像ＭＴは、装飾図柄の変動演出時とバトル演出時とで異なる位置に表示される。また、バトル演出時に第１の位置から第２の位置に移動する。従来、メーター画像はその位置が変化しないため、本実施形態によれば遊技者に意外性を感じさせることができ、驚かせることができる。

【０７３４】

次に、図１０９（Ｆ）に示すように、敵キャラクタＣＲＢと、味方キャラクタＣＲＡとのバトル中にメーターが徐々に充填されるメーター充填演出が実行される。ここでは、メーター画像ＭＴは複数の目盛り（ここでは９つ）を有しており、すべてが充填されると（９つすべての色が変わると）味方キャラクタＣＲＡは、敵キャラクタＣＲＢに勝つため、メーター満充填の成否によって勝敗が示唆される。敵キャラクタＣＲＢと、味方キャラクタＣＲＡとのバトル中には、図１０９（Ｇ）に示すように、演出ボタン６３の形状を表すボタン画像ＢＴＮと、ボタン操作の有効期限を表す操作有効期限画像と、「連打！！！」と表された連打示唆画像とが表示される。その後、メーターが満充填されると、図１０９（Ｈ）に示すように、メーター画像ＭＴは、「ＭＡＸ！！！」を表す満タン画像ＭＸＧに切り替わる。

【０７３５】

次に、図１０９（Ｉ）に示すように、大当たり確定示唆演出が実行される。具体的には、まず、第２可動役物１５が下方に移動し（第２態様）、その位置において回転する。導光板１７では、スマイル画像ＳＬが導光板１７の複数の位置においてランダムに表示される。その後、図１０９（Ｊ）に示すように、装飾図柄は大当たりの態様で停止表示される。

【０７３６】

［メーター演出Ｂ］

図１１０は、メーター演出Ｂを説明するための図である。表示画面７ａの前方には導光板１７が配置されているが、導光板１７にスマイル画像ＳＬを表示させた状態を説明するとき以外の場合には、導光板１７の図示を省略する。導光板１７は、表示画面７ａの全体を覆っており、表示画面７ａは導光板１７を介して視認可能になっている。また、第１可動役物１４は、退避位置で退避している（第１態様）。すなわち、第１可動役物１４を構成する４つの透過性を有する部材がそれぞれ表示画面７ａの四隅に位置している。４つの透過性を有する部材は、可動導光板であり、それぞれ後述する画像を視認可能な状態と視認困難な状態とに切り替え可能な画像表示領域を備えている。第２可動役物１５は、表示画面７ａの上方の退避位置で退避している（第１態様）が、表示画面７ａの前方の進出位置に進出したとき（第２態様）以外の場合には、図示を省略する。

【０７３７】

図１１０（Ａ）に示すように、メーター演出Ｂでは、表示画面７ａにおいて、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。この変動演出中、表示画面７ａの左側の第１の位置にはメーター画像ＭＴが表示されている。メーター画像ＭＴは、複数の目盛り（ここでは９つ）が縦に並んだ構成を有しており、後述するバトル演出時に使用される。このメーター画像ＭＴおよび変動表示は導光板１７を介して視認可能となる。

【０７３８】

次に、図１１０（Ｂ）に示すように、装飾図柄においてリーチが形成される。このときも、表示画面７ａの左側にはメーター画像ＭＴが継続して表示されている。装飾図柄においてリーチが形成された後、装飾図柄の表示が消えて、バトル演出が開始される。バトル演出とは、スペシャルリーチ演出の一つであり、勝敗が決まるイベントが実施され、そのイベントの結果を報知することで、変動表示中の装飾図柄が大当たり図柄となるかハズレ図柄となるかを示唆する演出である。この勝敗が決まるイベントとしては、本実施例のように複数のキャラクタが決闘する演出が上げられる。この場合、決闘で特定のキャラクタ（例えば味方キャラクタ）が勝つか負けるか（イベントの結果）によって、大当たりか否かを報知することができる。勝敗が決まるイベントとしては、他に、特定のミッション（木登り、ブロック積み等）の成否、ルーレットの当否、トランプやジャンケンの勝ち負けなどを例示することができる。ここでは、バトル演出には、そのイベントそのものを表す演出のほか、その演出の前後におこなわれる前段演出、後段演出も含まれるものとする。ここでは、バトル演出として、敵キャラクタＣＲＢと、味方キャラクタＣＲＡとが対決する演出が表示される。

【０７３９】

バトル演出では、まず、前段演出として、図１１０（Ｃ）に示すように、第１可動役物１４の進出移動演出が実行される。すなわち、第１可動役物１４を構成する４つの透過性を有する部材がそれぞれ表示画面７ａの中心に向かって移動する。このとき、表示画面７ａには、継続してメーター画像ＭＴが第１の位置に表示されるとともに、ボタン画像ＢＴＮと、「押せ！！！」と表された操作示唆画像ＳＳＥとが表示される。このとき、併せて、味方キャラクタＣＲＡの対戦相手を特定するための敵キャラクタ決定演出が実行されてもよい。具体的には、４つの敵キャラクタ画像が、４つの透過性を有する部材とそれぞれ対応して表示され、１つの透過性を有する部材に１つの敵キャラクタ画像が表示されてもよい。これにより、各敵キャラクタ画像は、遊技者から見ると、４つの透過性を有する部材に表示されているように見える。４つの敵キャラクタは、ルーレット方式で順に背景色

が変化し、遊技者による演出ボタン６３の操作によってルーレットが停止し、１つの敵キャラクタが選択されてもよい。その後、第１可動役物１４の退避移動演出が実行される。具体的には、第１可動役物１４を構成する４つの透過性を有する部材がそれぞれ表示画面７ａを覆っている状態から、表示画面７ａの四隅の退避位置に向かって移動する。すなわち、４つの透過性を有する部材が互いに離間する方向に移動する。

【０７４０】

次に、図１１０（Ｄ）に示すように、前段演出の続きとして、バトル開始示唆演出が実行される。ここでは、「バトル開始！！！」と表されたバトル開始示唆画像ＢＫＳが表示画面７ａの中央付近に表示される。このとき、表示画面７ａの左側の第１の位置にはメーター画像ＭＴが継続して表示される。その後、図１１０（Ｅ）に示すように、前段演出の続きとして、味方キャラクタＣＲＡが単独表示されているとき、メーター画像移動演出がおこなわれる。具体的には、味方キャラクタＣＲＡが決闘前の体勢となるように身構えるときに、メーター画像ＭＴが第１の位置から右方向に移動し所定位置（第２の位置）で停止する。このように、バトルがいよいよ始まるとき、すなわち、いよいよメーター画像ＭＴが必要となるときに、メーター画像ＭＴが表示画面７ａの左側から中央に向かって移動することで、遊技者に対して、緊張感を与えることができる。これにより興趣の向上を図ることができる。このように、メーター画像ＭＴは、装飾図柄の変動演出時とバトル演出時とで異なる位置に表示される。また、バトル演出時に第１の位置から第２の位置に移動する。従来、メーター画像はその位置が変化しないため、本実施形態によれば遊技者に意外性を感じさせることができ、驚かせることができる。

【０７４１】

次に、図１１０（Ｆ）に示すように、敵キャラクタＣＲＢと、味方キャラクタＣＲＡとのバトル中にメーターが徐々に充填されるメーター充填演出が実行される。ここでは、メーター画像ＭＴは複数の目盛り（ここでは９つ）を有しており、すべてが充填されると（９つすべての色が変わると）味方キャラクタＣＲＡは、敵キャラクタＣＲＢに勝つため、メーター満充填の成否によって勝敗が示唆される。敵キャラクタＣＲＢと、味方キャラクタＣＲＡとのバトル中には、図１１０（Ｇ）に示すように、演出ボタン６３の形状を表すボタン画像ＢＴＮと、ボタン操作の有効期限を表す操作有効期限画像ＴＢＩと、「連打！！！」と表された連打示唆画像ＲＮＤとが表示される。その後、メーターが満充填されると、図１１０（Ｈ）に示すように、メーター画像ＭＴは、「ＭＡＸ！！！」を表す満タン画像ＭＸＧに切り替わる。

【０７４２】

次に、図１１０（Ｉ）に示すように、大当たり確定示唆演出が実行される。具体的には、まず、第１可動役物１４の進出移動演出が実行される。具体的には、第１可動役物１４を構成する４つの透過性を有する部材がそれぞれ表示画面７ａの中心に向かって移動する。すなわち、４つの透過性を有する部材が互いに近づく方向に移動する。そして、第２可動役物１５が下方に移動し（第２態様）、その位置において回転する。導光板１７では、スマイル画像ＳＬが導光板１７の複数の位置においてランダムに表示される。これにより、複数のスマイル画像による複雑な演出をおこなうことができ、興趣の向上を図ることができる。その後、図１１０（Ｊ）に示すように、装飾図柄は大当たりの態様で停止表示される。

【０７４３】

［メーター演出Ｃ］

図１１１は、メーター演出Ｃを説明するための図である。表示画面７ａの前方には導光板１７が配置されているが、導光板１７にスマイル画像ＳＬを表示させた状態を説明するとき以外の場合には、導光板１７の図示を省略する。導光板１７は、表示画面７ａの全体を覆っており、表示画面７ａは導光板１７を介して視認可能になっている。また、第１可動役物１４は、退避位置で退避している（第１態様）。すなわち、第１可動役物１４を構成する４つの透過性を有する部材がそれぞれ表示画面７ａの四隅に位置している。４つの透過性を有する部材は、可動導光板であり、それぞれ後述する画像を視認可能な状態と視

認困難な状態とに切り替え可能な画像表示領域を備えている。第２可動役物１５は、表示画面７ａの上方の退避位置で退避している（第１態様）が、表示画面７ａの前方の進出位置に進出したとき（第２態様）以外の場合には、図示を省略する。

【０７４４】

図１１１（Ａ）に示すように、メーター演出Ｃでは、表示画面７ａにおいて、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。この変動演出中、表示画面７ａの左側の第１の位置にはメーター画像ＭＴが表示されている。メーター画像ＭＴは、複数の目盛り（ここでは９つ）が縦に並んだ構成を有しており、後述するバトル演出時に使用される。このメーター画像ＭＴおよび変動表示は導光板１７を介して視認可能となる。

【０７４５】

次に、図１１１（Ｂ）に示すように、装飾図柄においてリーチが形成される。このとき、メーター画像ＭＴは表示画面７ａの左側の第１の位置から右方向に移動して表示画面７ａの中央の第２の位置に表示される。装飾図柄においてリーチが形成された後、装飾図柄の表示が消えて、バトル演出が開始される。バトル演出とは、スペシャルリーチ演出の一つであり、勝敗が決まるイベントが実施され、そのイベントの結果を報知することで、変動表示中の装飾図柄が大当たり図柄となるかハズレ図柄となるかを示唆する演出である。この勝敗が決まるイベントとしては、本実施例のように複数のキャラクタが決闘する演出が上げられる。この場合、決闘で特定のキャラクタ（例えば味方キャラクタ）が勝つか負けるか（イベントの結果）によって、大当たりか否かを報知することができる。勝敗が決まるイベントとしては、他に、特定のミッション（木登り、ブロック積み等）の成否、ルーレットの当否、トランプやジャンケンの勝ち負けなどを例示することができる。ここでは、バトル演出には、そのイベントそのものを表す演出のほか、その演出の前後におこなわれる前段演出、後段演出も含まれるものとする。ここでは、バトル演出として、敵キャラクタＣＲＢと、味方キャラクタＣＲＡとが対決する演出が表示される。

【０７４６】

バトル演出では、まず、前段演出として、図１１１（Ｃ）に示すように、第２可動役物１５の進出演出が実行される。すなわち、第２可動役物１５が下方に移動し、表示画面７ａの前方において回転する。この第２可動役物１５によってメーター画像ＭＴの少なくとも一部が視認困難になる。次に、図１１１（Ｄ）に示すように、前段演出の続きとして、バトル開始示唆演出が実行される。ここでは、「バトル開始！！！」と表されたバトル開始示唆画像ＢＫＳが表示画面７ａの中央付近に表示される。このとき、表示画面７ａの中央の第２の位置にはメーター画像ＭＴが継続して表示され、開始示唆画像ＢＫＳと一部が重なって表示される。

【０７４７】

その後、図１１１（Ｅ）に示すように、前段演出の続きとして、味方キャラクタＣＲＡが単独表示されているとき、メーター画像再移動演出がおこなわれる。具体的には、味方キャラクタＣＲＡが決闘前の体勢となるように身構えるときに、メーター画像ＭＴが第２の位置から左方向に移動し所定位置（第３の位置）で停止する。このように、バトルがいよいよ始まるとき、すなわち、いよいよメーター画像ＭＴが必要となるときに、メーター画像ＭＴが表示画面７ａの中央から左方向に向かって移動することで、遊技者に対して、緊張感を与えることができる。これにより興趣の向上を図ることができる。このように、メーター画像ＭＴは、装飾図柄の変動演出時とバトル演出時とで異なる位置に表示される。また、バトル演出時に第２の位置から第３の位置に移動する。従来、メーター画像はその位置が変化しないため、本実施形態によれば遊技者に意外性を感じさせることができ、驚かせることができる。

【０７４８】

次に、図１１１（Ｆ）に示すように、敵キャラクタＣＲＢと、味方キャラクタＣＲＡとのバトル中にメーターが徐々に充填されるメーター充填演出が実行される。ここでは、メーター画像ＭＴは複数の目盛り（ここでは９つ）を有しており、すべてが充填されると（

９つすべての色が変わると）味方キャラクタＣＲＡは、敵キャラクタＣＲＢに勝つため、メーター満充填の成否によって勝敗が示唆される。敵キャラクタＣＲＢと、味方キャラクタＣＲＡとのバトル中には、図１１１（Ｇ）に示すように、演出ボタン６３の形状を表すボタン画像ＢＴＮと、ボタン操作の有効期限を表す操作有効期限画像ＴＢＩと、「連打！！！」と表された連打示唆画像ＲＮＤとが表示される。その後、メーターが満充填されると、図１１１（Ｈ）に示すように、メーター画像ＭＴは、「ＭＡＸ！！！」を表す満タン画像ＭＸＧに切り替わる。

【０７４９】

次に、図１１１（Ｉ）に示すように、大当たり確定示唆演出が実行される。具体的には、まず、第１可動役物１４の進出移動演出が実行される。具体的には、第１可動役物１４を構成する４つの透過性を有する部材がそれぞれ表示画面７ａの中心に向かって移動する。すなわち、４つの透過性を有する部材が互いに近づく方向に移動する。そして、第２可動役物１５が下方に移動し（第２態様）、その位置において回転する。導光板１７では、スマイル画像ＳＬが導光板１７の複数の位置においてランダムに表示される。これにより、複数のスマイル画像による複雑な演出をおこなうことができ、興趣の向上を図ることができる。その後、図１１１（Ｊ）に示すように、装飾図柄は大当たりの態様で停止表示される。

【０７５０】

［メーター演出Ｄ］

図１１２は、メーター演出Ｄを説明するための図である。メーター演出Ｄは、図１０９～図１１１のメーター演出Ａ～Ｃにおいて、バトルが負けたときのその後の演出を表している。図１０９～図１１１のメーター演出Ａ～Ｃと同様に、表示画面７ａの前方には導光板１７が配置されているが図示を省略する。導光板１７は、表示画面７ａの全体を覆っており、表示画面７ａは導光板１７を介して視認可能になっている。また、第１可動役物１４は、退避位置で退避しているが図示を省略する。第１可動役物１４は、４つの透過性を有する部材がそれぞれ表示画面７ａの四隅に位置している。第２可動役物１５は、表示画面７ａの上方の退避位置で退避している（第１態様）が図示を省略する。

【０７５１】

図１１２（Ａ）は、図１０９～図１１１のメーター演出Ａ～Ｃにおいて、図１０９（Ｆ）、図１１０（Ｆ）、図１１１（Ｆ）に対応している。すなわち、敵キャラクタＣＲＢと、味方キャラクタＣＲＡとのバトル中にメーターが徐々に充填されるメーター充填演出が実行されている。メーター画像ＭＴは複数の目盛り（ここでは９つ）を有しており、すべてが充填されると（９つすべての色が変わると）味方キャラクタＣＲＡは、敵キャラクタＣＲＢに勝つため、メーター満充填の成否によって勝敗が示唆される。ここでは、所定期間にメーターが満タンになりきらず、その後、図１１２（Ｂ）に示すように、味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢに負ける敗戦演出が実行される。その後、図１１２（Ｃ）に示すように、装飾図柄がハズレ態様で停止表示される。このとき、負けた状態の味方キャラクタＣＲＡも併せて表示される。

【０７５２】

次に、図１１２（Ｄ）に示すように、装飾図柄がハズレ態様で継続して停止表示されている状態で、メーター画像ＭＴが再表示される。このとき、メーター画像ＭＴは、表示画面７ａの左側の第１の位置に表示される。次に、図１１２（Ｅ）に示すように、装飾図柄の次の変動表示を開始される。このとき、表示画面７ａの左側の第１の位置には、メーター画像ＭＴが継続して表示される。図１１２（Ｆ）に示すように、装飾図柄においてリーチが形成されると、その後、図１１２（Ｇ）に示すように、装飾図柄が表示画面７ａから消える装飾図柄消滅演出が実行される。このとき、あわせて、メーター画像移動演出がおこなわれる。具体的には、装飾図柄が表示画面７ａから消えるとき、メーター画像ＭＴが第１の位置から右方向に移動し所定位置（第２の位置）で停止する。このように、いよいよスペシャルリーチ演出が始まるときに、メーター画像ＭＴが表示画面７ａの左側から中央に向かって移動することで、遊技者に対して、緊張感を与えることができる。これによ

り興趣の向上を図ることができる。このように、メーター画像ＭＴは、装飾図柄の変動演出時とスペシャルリーチ演出時とで異なる位置に表示される。従来、メーター画像はその位置が変化しないため、本実施形態によれば遊技者に意外性を感じさせることができ、驚かせることができる。なお、メーター画像ＭＴが移動するタイミングは、装飾図柄が表示画面７ａから消えるタイミングと同じであってもよいし、異なっていてもよい。メーター画像ＭＴは、装飾図柄の消滅よりも先に移動してもよいし、装飾図柄の消滅後に移動してもよい。

【０７５３】

次の図１１２（Ｈ）に示すように、バトル演出の前段演出として、バトル開始示唆演出が実行される。このバトル開始示唆演出は、図１０９～図１１１のメーター演出Ａ～Ｃにおいて、図１０９（Ｄ）、図１１０（Ｄ）、図１１１（Ｄ）に対応している。ただし、メーター画像ＭＴがすでに第２の位置に移動している点が異なる。その後、図１０９（Ｅ）、図１１０（Ｅ）、図１１１（Ｅ）に示すバトル演出の前段演出や、図１０９（Ｆ）、図１１０（Ｆ）、図１１１（Ｆ）に示すバトル中演出が実行される。その後、図１１２（Ｉ）に示すように、メーターが満充填となり、味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢに勝つ勝利演出が実行される。その後、図１１２（Ｊ）に示すように、装飾図柄は大当たりの態様で停止表示される。

【０７５４】

［効果例］

以下に、メーター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１０９（Ａ）（Ｂ）に示すように、装飾図柄の変動演出中にメーター画像ＭＴが表示される第１の演出と、第１の演出の後、図１０９（Ｄ）～（Ｇ）に示すように、前記メーター画像が表示されている状態で、バトル演出が実行される第２の演出と、を実行することができる。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１０９（Ｄ）～（Ｇ）、図１１１（Ａ）～（Ｂ）に示すように、メーター画像ＭＴは、第１の演出と第２の演出の少なくとも一方の演出において、互いに異なる位置に表示される。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３］

上記実施形態の遊技機１では、図１０９（Ａ）に示すように、第１の演出では、メーター画像ＭＴは表示画面７ａの第１の位置に表示され、図１０９（Ｅ）に示すように、第２の演出では、メーター画像ＭＴは表示画面７ａの第１の位置から第２の位置に移動する。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４］

上記実施形態の遊技機１では、図１０９（Ｂ）～（Ｃ）に示すように、メーター画像ＭＴは第１の演出から第２の演出に移行する間継続して表示される。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５］

上記実施形態の遊技機１では、図１０９に示すように、バトル演出では、メーター画像ＭＴが他の画像（例えば、満タン画像ＭＸＧ）に切り替わる演出が含まれる。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１１０に示すように、第１可動役物１４を備えており、第１の演出から第２の演出に移行するときに、メーター画像ＭＴの少なくとも一部が第１可動役物１４の透過性を有する部分に覆われる第４の演出を実行することができる。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。
【０７５５】
［変形例］
以下に、メーター演出の変形例を示す。
［変形例１］
図１０９～図１１２に示すメーター画像ＭＴは、その一例であり、メーター画像ＭＴの構成は上記に限定されない。例えば、メーター画像ＭＴは、車のメーターのように、円形形状であってもよいし、数字をデジタル表示する画像であってもよい。また、メーター画像ＭＴは、複数表示されていてもよい。例えば、敵キャラクタＣＲＢと、味方キャラクタＣＲＡのそれぞれの残りエネルギーを表すように構成されていてもよい。また、メーター画像ＭＴは、上述した位置以外に配置されていてもよいし、上述した方向以外の方向に移動してもよい。
【０７５６】
［変形例２］
図１０９～図１１２のそれぞれのメーター演出の内容を適宜組み合わせてもよい。例えば、図１０９のメーター演出Ａにおいて、図１０９（Ｃ）や１０９（Ｉ）の演出時に、図１１０（Ｃ）のように第１可動役物１４が表示画面７ａを覆う演出をおこなってもよい。
［変形例３］
図１０９～図１１２では、バトル演出には、勝敗を決するイベントそのものを表す演出のほか、その演出の前後におこなわれる前段演出、後段演出も含まれるものとして説明した。しかし、バトル演出は、勝敗を決するイベントそのものを表すものであり、その前後の前段演出や後段演出は含まれないものとして解釈してもよい。
【０７５７】
［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]
複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、装飾図柄であり、
前記複数種類の画像のうちの一つは、バトル演出時に使用されるメーター画像であり、
前記装飾図柄の変動演出中に前記メーター画像が表示される第１の演出と、
前記第１の演出の後、前記メーター画像が表示されている状態で、前記バトル演出が実行される第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、
前記メーター画像は、前記第１の演出と前記第２の演出の少なくとも一方の演出において、互いに異なる位置に表示される
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｅ１－３]
態様Ｅ１－２に記載の遊技機であって、
前記第１の演出では、前記メーター画像は前記表示手段の第１の位置に表示され、
前記第２の演出では、前記メーター画像は前記表示手段の前記第１の位置から第２の位置に移動する
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｅ１－４]
態様Ｅ１－１から態様Ｅ１－３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記メーター画像は、前記第１の演出から前記第２の演出に移行する間継続して表示される
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、
前記バトル演出では、前記メーター画像が他の画像に切り替わる演出が含まれる
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は、さらに、
可動役物を備えており、
前記第１の演出から前記第２の演出に移行するときに、前記メーター画像の少なくとも一部が前記可動役物によって覆われる第４の演出を実行可能な
ことを特徴とする遊技機。

【０７５８】
以下に図１１３～図１１６を用いて関連画像表示演出Ａ～Ｄについて説明する。この関連画像表示演出は、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、関連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に画像を表示させる演出である。

【０７５９】
［関連画像表示演出Ａ］
図１１３は、関連画像表示演出Ａを説明するための図である。表示画面７ａの前方には導光板１７が配置されているが図示を省略する。導光板１７は、表示画面７ａの全体を覆っており、表示画面７ａは導光板１７を介して視認可能になっている。第１可動役物１４は、退避位置で退避している（第１態様）が図示を省略する。第２可動役物１５は、表示画面７ａの上方の退避位置で退避している（第１態様）が図示を省略する。ここでは、大当たり遊技終了後に開始される高確時短状態の遊技「ＯＡＲＯラッシュ」における演出であり、遊技者が右打ちをして特２入賞をねらっているものとして説明する。

【０７６０】
図１１３（Ａ）に示すように、関連画像表示演出Ａでは、大当たり遊技終了後に表示画面７ａには「ＯＡＲＯラッシュ開始！！」と表された高確時短遊技開始示唆画像ＫＪＳと、右打ち示唆画像ＭＧＵが表示される。その後、図１１３（Ｂ）に示すキャラクタ選択画面が表示される。キャラクタ選択画面は、複数のキャラクタの中から遊技者が１つのキャラクタを選択するための画面であり、これから始まる高確時短遊技（ＯＡＲＯラッシュ）時にその選択したキャラクタに関連した演出が実行される。ここでは、キャラクタの一例として人の顔画像が用いられているが、これに限定されず任意の対象をキャラクタとして採用することができる。例えば、キャラクタは、実在または空想上の、生き物や物のほか、文字や図形、記号、風景なども対象とすることができる。ここでは、複数のキャラクタ画像は、それぞれ異なる対象（人）を表している。キャラクタ選択画面には、複数のキャラクタ画像が並んだ一覧画像ＩＣＨと、演出ボタン６３を表すボタン画像ＢＴＮと、セレクトボタン６８を表すセレクト画像ＳＥＬと、現在選択され選択されているキャラクタが拡大表示された拡大画像ＫＵＤと、「キャラクタ選択せよ！！」と表された選択促進画像ＳＥＳと、右打ち示唆画像ＭＧＵとが含まれている。

【０７６１】
一覧画像ＩＣＨには、選択可能なキャラクタの候補である複数のキャラクタ画像（ここでは４つのキャラクタ画像）が横一列に並んでいる。そして、複数のキャラクタ画像のうち、現在選択されている状態（選択中）のキャラクタ画像が他のキャラクタ画像よりも大きく表示される。また、選択中のキャラクタ画像から遠いキャラクタ画像ほど大きさが小さくなるように表示される。すなわち、選択中のキャラクタ画像の両隣のキャラクタ画像は２番目に大きく、さらにその外側で隣接するキャラクタ画像が３番目に大きくなるように表示される。遊技者によるセレクトボタン６８の操作に応じて、選択中となるキャラクタ画像が切り替わる。図１１３（Ｂ）～図１１３（Ｄ）では、セレクトボタン６８の「右」ボタンが２回押されることによって、選択中となるキャラクタ画像が右の画像に順次切り替わっていく様子が示されている。

【０７６２】
拡大画像ＫＵＤは、一覧画像ＩＣＨにおいて、現在選択されている状態（選択中）のキャラクタ画像が拡大表示された画像である。遊技者によるセレクトボタン６８の操作に応じて、拡大画像ＫＵＤが表すキャラクタが切り替わる。図１１３（Ｂ）～図１１３（Ｄ）では、セレクトボタン６８の「右」ボタンが２回押されることによって、拡大画像ＫＵＤが表すキャラクタが順次切り替わっていく様子が示されている。セレクトボタン６８を表すセレクト画像ＳＥＬは、遊技者のセレクトボタン６８の操作に応じて、操作されたボタンに対応する画像の色が変化する。ボタン画像ＢＴＮは、遊技者の演出ボタン６３の操作に応じて色が変化する。演出ボタン６３は、選択中のキャラクタを採用することを決定するときに操作される。選択促進画像ＳＥＳは、表示画面７ａの下方に表示されており、一部がボタン画像ＢＴＮに覆われている。言い換えれば、ボタン画像ＢＴＮは、選択促進画像ＳＥＳに重なって表示されている。

【０７６３】
演出ボタン６３を操作することによって、複数のキャラクタの中から一つのキャラクタを選択（採用決定）すると、図１１３（Ｅ）に示す採用決定画面が表示される。採用決定画面は、１つのキャラクタの選択が完了したことを報知する決定報知画像ＫＨＧと、選択されたキャラクタが拡大表示された拡大画像ＫＵＤと、選択したキャラクタが表された背景画像ＨＫＧとが表示される。採用決定画面には、「キャラクタ選択せよ！！」と表された選択促進画像ＳＥＳと、右打ち示唆画像ＭＧＵとが継続して表示される。決定報知画像ＫＨＧは、「決定」の文字を表しており、「キャラクタ選択せよ！！」と表された選択促進画像ＳＥＳを覆っている。これにより、遊技者は、キャラクタの選択が完了したことを視覚的に容易に判断することができる。拡大画像ＫＵＤは、キャラクタを選択した後に「キャラクタ選択せよ！！」と表された選択促進画像ＳＥＳを覆うため、キャラクタが選択されたことを視覚的により容易に判断することができる。また、選択したキャラクタが、拡大画像ＫＵＤと背景画像ＨＫＧとで重ねて表示されるため、視覚的に複雑に構成された印象を与えることができ、興趣の向上を図ることができる。また、選択したキャラクタの名前（ここでは「サングラスマン」）が選択後に表示されるため、遊技者にキャラクタを選択したことの高揚感を与えることができる。

【０７６４】
キャラクタの選択後、図１１３（Ｆ）に示すように、表示画面７ａにおいて、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。この変動演出中、表示画面７ａには、選択したキャラクタの背景画像ＨＫＧと、選択したキャラクタを表すアイコン画像ＩＣＮとが表示される。背景画像ＨＫＧは、キャラクタが動いているように変化するアニメーション画像であり、変動表示中の装飾図柄の一部が背景画像ＨＫＧに重なって表示される。選択したキャラクタを表すアイコン画像ＩＣＮは、表示画面７ａの左下方に表示され、遊技者に対して選択したキャラクタが何かを示している。表示画面７ａの左側にはメーター画像ＭＴが表示されている。メーター画像ＭＴは、複数の目盛り（ここでは９つ）が縦に並んだ構成を有しており、後述するバトル演出時に使用される。背景画像ＨＫＧ、アイコン画像ＩＣＮ、メーター画像ＭＴ、および、変動表示は導光板１７を介して視認可能となる。

【０７６５】
次に、図１１３（Ｇ）に示すように、装飾図柄においてリーチが形成される。このときも、表示画面７ａには、背景画像ＨＫＧ、アイコン画像ＩＣＮ、および、メーター画像ＭＴが継続して表示されている。装飾図柄においてリーチが形成された後、装飾図柄の表示が消えて、バトル演出が開始される。バトル演出とは、スペシャルリーチ演出の一つであり、勝敗が決まるイベントが実施され、そのイベントの結果を報知することで、変動表示中の装飾図柄が大当たり図柄となるかハズレ図柄となるかを示唆する演出である。この勝敗が決まるイベントとしては、本実施例のように複数のキャラクタが対決する演出が上げられる。この場合、対決で特定のキャラクタ（例えば、選択したキャラクタ）が勝つか負けるか（イベントの結果）によって、大当たりか否かを報知することができる。勝敗が決

まるイベントとしては、他に、特定のミッション（木登り、ブロック積み等）の成否、ルーレットの当否、トランプやジャンケンの勝ち負けなどを例示することができる。ここでは、バトル演出には、そのイベントそのものを表す演出のほか、その演出の前後におこなわれる前段演出、後段演出も含まれるものとする。ここでは、バトル演出として、選択したキャラクタと、他のキャラクタとが対決する演出が表示される。

【０７６６】

バトル演出では、まず、前段演出として、選択したキャラクタの対戦相手を特定するための対戦相手決定演出が実行される。ここでは、図１１３（Ｈ）に示すように、選択したキャラクタの静止画像ＭＫと、対戦相手となるキャラクタの静止画像ＴＫとが並んで表示される。その後、「バトル開始！！！」と表されたバトル開始示唆画像ＢＫＳが表示画面７ａの中央上方に表示されるとともに、表示画面７ａの左側のメーター画像ＭＴが右方向に移動する。すなわち、いよいよメーター画像ＭＴが必要となるときに、メーター画像ＭＴが表示画面７ａの左側から中央に向かって移動することで、遊技者に対して、緊張感を与えることができる。これにより興趣の向上を図ることができる。このように、メーター画像ＭＴは、装飾図柄の変動演出時とスペシャルリーチ演出時とで異なる位置に表示される。従来、メーター画像はその位置が変化しないため、本実施形態によれば遊技者に意外性を感じさせることができ、驚かせることができる。メーター画像ＭＴは複数の目盛り（ここでは９つ）を有しており、すべてが充填されると（９つすべての色が変わると）選択したキャラクタは、対戦相手に勝つため、メーター満充填の成否によって勝敗が示唆される。

【０７６７】

図１１３（Ｉ）に示すように、メーターが満充填されると、選択したキャラクタが勝利する演出が実行される。その後、図１１３（Ｊ）に示すように、装飾図柄は大当たりの態様で停止表示される。

【０７６８】

［関連画像表示演出Ｂ］

図１１４は、関連画像表示演出Ｂを説明するための図である。

表示画面７ａの前方には導光板１７が配置されているが図示を省略する。導光板１７は、表示画面７ａの全体を覆っており、表示画面７ａは導光板１７を介して視認可能になっている。第１可動役物１４は、退避位置で退避している（第１態様）が図示を省略する。第２可動役物１５は、表示画面７ａの上方の退避位置で退避している（第１態様）が図示を省略する。ここでは、大当たり遊技終了後に開始される高確時短状態の遊技「アルファベットラッシュ」における演出であり、遊技者が右打ちをして特２入賞をねらっているものとして説明する。

【０７６９】

図１１４（Ａ）に示すように、関連画像表示演出Ｂでは、大当たり遊技終了後に表示画面７ａには「アルファベットラッシュ開始！！」と表された高確時短遊技開始示唆画像ＫＪＳと、右打ち示唆画像ＭＧＵが表示される。その後、図１１４（Ｂ）に示すキャラクタ選択画面が表示される。キャラクタ選択画面は、複数のキャラクタの中から遊技者が１つのキャラクタを選択するための画面であり、これから始まる高確時短遊技（アルファベットラッシュ）時にその選択したキャラクタに関連した演出が実行される。ここでは、キャラクタの一例として大文字のアルファベットが用いられているが、これに限定されず任意の対象をキャラクタとして採用することができる。例えば、キャラクタは、実在または空想上の、生き物や物のほか、文字や図形、記号、風景なども対象とすることができる。キャラクタ選択画面には、複数のキャラクタ画像（アルファベット画像）が並んだ一覧画像ＩＣＨと、演出ボタン６３を表すボタン画像ＢＴＮと、セレクトボタン６８を表すセレクト画像ＳＥＬと、現在選択され選択されているキャラクタ（アルファベット）が拡大表示された拡大画像ＫＵＤと、「アルファベットを選択せよ！」と表された選択促進画像ＳＥＳと、右打ち示唆画像ＭＧＵとが含まれている。

【０７７０】

一覧画像ＩＣＨには、選択可能なキャラクタ（アルファベット）の候補である複数のキャラクタ画像（ここでは４つのアルファベット画像）が横一列に並んでいる。そして、複数のキャラクタ画像のうち、現在選択されている状態（選択中）のキャラクタ画像の上方には矢印が表示される。遊技者によるセレクトボタン６８の操作に応じて、矢印が移動し、選択中となるキャラクタ画像が切り替わる。図１１４（Ｂ）～図１１４（Ｄ）では、セレクトボタン６８の「右」ボタンが２回押されることによって、矢印によって選択されるキャラクタ画像（アルファベット）が右の画像に順次切り替わっていく様子が示されている。

【０７７１】

拡大画像ＫＵＤは、一覧画像ＩＣＨにおいて、現在選択されている状態（選択中）のキャラクタ画像（アルファベット）が拡大表示された画像である。遊技者によるセレクトボタン６８の操作に応じて、拡大画像ＫＵＤが表すアルファベットが切り替わる。図１１４（Ｂ）～図１１４（Ｄ）では、セレクトボタン６８の「右」ボタンが２回押されることによって、拡大画像ＫＵＤが表すアルファベットが順次切り替わっていく様子が示されている。セレクトボタン６８を表すセレクト画像ＳＥＬは、遊技者のセレクトボタン６８の操作に応じて、操作されたボタンに対応する画像の色が変化する。ボタン画像ＢＴＮは、遊技者の演出ボタン６３の操作に応じて色が変化する。演出ボタン６３は、選択中のアルファベットを採用することを決定するときに操作される。選択促進画像ＳＥＳは、表示画面７ａの下方に表示されており、一部がボタン画像ＢＴＮに覆われている。

【０７７２】

演出ボタン６３を操作することによって、複数のキャラクタ（アルファベット）の中から一つのキャラクタ（アルファベット）を選択（採用決定）すると、図１１４（Ｅ）に示す採用決定画面が表示される。採用決定画面は、１つのアルファベットが選択されたことを報知する決定報知画像ＫＨＧと、選択されたアルファベットが拡大表示された拡大画像ＫＵＤと、選択したアルファベットが表された背景画像ＨＫＧとが表示される。採用決定画面には、「アルファベットを選択せよ！」と表された選択促進画像ＳＥＳと、右打ち示唆画像ＭＧＵとが継続して表示される。決定報知画像ＫＨＧは、「決定」の文字を表しており、「アルファベットを選択せよ！」と表された選択促進画像ＳＥＳを覆っている。これにより、遊技者は、キャラクタ（アルファベット）の選択が完了したことを視覚的に容易に判断することができる。拡大画像ＫＵＤは、アルファベットを選択した後に「アルファベットを選択せよ！」と表された選択促進画像ＳＥＳを覆うため、キャラクタ（アルファベット）が選択されたことを視覚的により容易に判断することができる。また、選択したキャラクタ（アルファベット）が、拡大画像ＫＵＤと背景画像ＨＫＧとで重ねて表示されるため、視覚的に複雑に構成された印象を与えることができ、興趣の向上を図ることができる。

【０７７３】

キャラクタの選択後、図１１４（Ｆ）に示すように、表示画面７ａにおいて、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。この変動演出中、表示画面７ａには、選択したキャラクタ（アルファベット）の背景画像ＨＫＧと、選択したキャラクタを表すアイコン画像ＩＣＮとが表示される。背景画像ＨＫＧは、キャラクタが動いているように変化するアニメーション画像であり、変動表示中の装飾図柄の一部が背景画像ＨＫＧに重なって表示される。選択したキャラクタを表すアイコン画像ＩＣＮは、表示画面７ａの左下方に表示され、遊技者に対して選択したキャラクタが何かを示している。背景画像ＨＫＧ、アイコン画像ＩＣＮ、および、変動表示は導光板１７を介して視認可能となる。

【０７７４】

次に、図１１４（Ｇ）に示すように、装飾図柄においてリーチが形成される。このときも、表示画面７ａには、背景画像ＨＫＧ、および、アイコン画像ＩＣＮが継続して表示されている。装飾図柄においてリーチが形成された後、装飾図柄の表示が消えて、バトル演出が開始される。バトル演出とは、スペシャルリーチ演出の一つであり、勝敗が決まるイ

ベントが実施され、そのイベントの結果を報知することで、変動表示中の装飾図柄が大当たり図柄となるかハズレ図柄となるかを示唆する演出である。この勝敗が決まるイベントとしては、本実施例のように複数のキャラクタ（アルファベット）から一つのキャラクタが選択されるルーレット演出が上げられる。この場合、ルーレットで特定のアルファベット（例えば、選択したアルファベット）が選択されるか否か（イベントの結果）によって、大当たりか否かを報知することができる。勝敗が決まるイベントとしては、他に、格闘や競争の勝ち負け、特定のミッション（木登り、ブロック積み等）の成否、トランプやジャンケンの勝ち負けなどを例示することができる。ここでは、バトル演出には、そのイベント（ルーレット）そのものを表す演出のほか、その演出の前後におこなわれる前段演出、後段演出も含まれるものとする。ここでは、図１１４（Ｈ）に示すように、バトル演出として、選択した複数のアルファベットの中から一つを選択するルーレット演出が表示される。

【０７７５】

図１１４（Ｈ）に示すバトル演出では、まず、前段演出として、「ルーレット開始！」と表されたバトル開始示唆画像ＢＫＳが表示画面７ａの中央上方に表示されるとともに、ルーレット画像ＲＧが表示される。ルーレット画像ＲＧで表されるルーレットは、表示後、回転を開始する。次に、図１１４（Ｉ）に示すように、開店中のルーレットに矢が刺さる演出がおこなわれる。この矢が選択したキャラクタ（アルファベット）に刺さるか否かによって大当たりか否かが示唆される。図１１４（Ｈ）のように、矢が選択したキャラクタ（アルファベット）に刺さると、図１１４（Ｊ）に示すように、装飾図柄は大当たりの態様で停止表示される。

【０７７６】

［関連画像表示演出Ｃ］

図１１５は、関連画像表示演出Ｃを説明するための図である。表示画面７ａの前方には導光板１７が配置されているが図示を省略する。導光板１７は、表示画面７ａの全体を覆っており、表示画面７ａは導光板１７を介して視認可能になっている。第１可動役物１４は、退避位置で退避している（第１態様）が図示を省略する。第２可動役物１５は、表示画面７ａの上方の退避位置で退避している（第１態様）が図示を省略する。ここでは、大当たり遊技終了後に開始される高確時短状態の遊技「ＯＡＲＯラッシュ」における演出であり、遊技者が右打ちをして特２入賞をねらっているものとして説明する。

【０７７７】

図１１５（Ａ）に示すように、関連画像表示演出Ａでは、大当たり遊技終了後に表示画面７ａには「ＯＡＲＯラッシュ開始！！」と表された高確時短遊技開始示唆画像ＫＪＳと、右打ち示唆画像ＭＧＵが表示される。その後、図１１５（Ｂ）に示すキャラクタ選択画面が表示される。キャラクタ選択画面は、複数のキャラクタの中から遊技者が１つのキャラクタを選択するための画面であり、これから始まる高確時短遊技（ＯＡＲＯラッシュ）時にその選択したキャラクタに関連した演出が実行される。ここでは、キャラクタの一例として人の顔画像が用いられているが、これに限定されず任意の対象をキャラクタとして採用することができる。例えば、キャラクタは、実在または空想上の、生き物や物のほか、文字や図形、記号、風景なども対象とすることができる。キャラクタ選択画面には、複数のキャラクタ画像が並んだ一覧画像ＩＣＨと、演出ボタン６３を表すボタン画像ＢＴＮと、セレクトボタン６８を表すセレクト画像ＳＥＬと、現在選択され選択されているキャラクタが拡大表示された拡大画像ＫＵＤと、「キャラクタ選択せよ！！」と表された選択促進画像ＳＥＳと、右打ち示唆画像ＭＧＵとが含まれている。

【０７７８】

一覧画像ＩＣＨには、選択可能なキャラクタの候補である複数のキャラクタ画像（ここでは４つのキャラクタ画像）が横一列に並んでいる。そして、複数のキャラクタ画像のうち、現在選択されている状態（選択中）のキャラクタ画像が他のキャラクタ画像よりも大きく表示される。また、選択中のキャラクタ画像から遠いキャラクタ画像ほど大きさが小さくなるように表示される。すなわち、選択中のキャラクタ画像の両隣のキャラクタ画像

は２番目に大きく、さらにその外側で隣接するキャラクタ画像が３番目に大きくなるように表示される。遊技者によるセレクトボタン６８の操作に応じて、選択中となるキャラクタ画像が切り替わる。図１１５（Ｂ）～図１１５（Ｄ）では、セレクトボタン６８の「右」ボタンが２回押されることによって、選択中となるキャラクタ画像が右の画像に順次切り替わっていく様子が示されている。

【０７７９】

拡大画像ＫＵＤは、一覧画像ＩＣＨにおいて、現在選択されている状態（選択中）のキャラクタ画像が拡大表示された画像である。遊技者によるセレクトボタン６８の操作に応じて、拡大画像ＫＵＤが表すキャラクタが切り替わる。図１１５（Ｂ）～図１１５（Ｄ）では、セレクトボタン６８の「右」ボタンが２回押されることによって、拡大画像ＫＵＤが表すキャラクタが順次切り替わっていく様子が示されている。セレクトボタン６８を表すセレクト画像ＳＥＬは、遊技者のセレクトボタン６８の操作に応じて、操作されたボタンに対応する画像の色が変化する。ボタン画像ＢＴＮは、遊技者の演出ボタン６３の操作に応じて色が変化する。演出ボタン６３は、選択中のキャラクタを採用することを決定するときに操作される。選択促進画像ＳＥＳは、表示画面７ａの下方に表示されており、一部がボタン画像ＢＴＮに覆われている。

【０７８０】

演出ボタン６３を操作することによって、複数のキャラクタの中から一つのキャラクタを選択（採用決定）すると、図１１５（Ｅ）に示す採用決定画面が表示される。採用決定画面は、１つのキャラクタが選択されたことを報知する決定報知画像ＫＨＧと、選択されたキャラクタが拡大表示された拡大画像ＫＵＤと、選択したキャラクタに関連するものが表された背景画像ＨＫＧとが表示される。ここでは、背景画像ＨＫＧには、選択されたキャラクタの一部分（サングラス）が表されている。背景画像ＨＫＧは、選択したキャラクタに関連するものであれば、選択されたキャラクタそのもの一部や全部でなくてもよい。採用決定画面には、「キャラクタ選択せよ！！」と表された選択促進画像ＳＥＳと、右打ち示唆画像ＭＧＵとが継続して表示される。決定報知画像ＫＨＧは、「決定」の文字を表しており、「キャラクタ選択せよ！！」と表された選択促進画像ＳＥＳを覆っている。これにより、遊技者は、キャラクタの選択が完了したことを視覚的に容易に判断することができる。拡大画像ＫＵＤは、キャラクタを選択した後に「キャラクタ選択せよ！！」と表された選択促進画像ＳＥＳを覆うため、キャラクタが選択されたことを視覚的により容易に判断することができる。また、選択したキャラクタが、拡大画像ＫＵＤと背景画像ＨＫＧとで重ねて表示されるため、視覚的に複雑に構成された印象を与えることができ、興趣の向上を図ることができる。また、選択したキャラクタの名前（ここでは「サングラスマン」）が選択後に表示されるため、遊技者にキャラクタを選択したことの高揚感を与えることができる。

【０７８１】

キャラクタの選択後、図１１５（Ｆ）に示すように、表示画面７ａにおいて、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。この変動演出中、表示画面７ａには、選択したキャラクタの背景画像ＨＫＧと、選択したキャラクタを表すアイコン画像ＩＣＮとが表示される。背景画像ＨＫＧは、キャラクタに関連するものが動いているように変化するアニメーション画像であり、変動表示中の装飾図柄の一部が背景画像ＨＫＧに重なって表示される。選択したキャラクタを表すアイコン画像ＩＣＮは、表示画面７ａの左下方に表示され、遊技者に対して選択したキャラクタが何かを示している。ここでは、選択したキャラクタの名前が示されている。表示画面７ａの左側にはメーター画像ＭＴが表示されている。メーター画像ＭＴは、複数の目盛り（ここでは９つ）が縦に並んだ構成を有しており、後述するバトル演出時に使用される。背景画像ＨＫＧ、アイコン画像ＩＣＮ、メーター画像ＭＴ、および、変動表示は導光板１７を介して視認可能となる。

【０７８２】

次に、図１１５（Ｇ）に示すように、装飾図柄においてリーチが形成される。このとき

も、表示画面７ａには、背景画像ＨＫＧ、アイコン画像ＩＣＮ、および、メーター画像ＭＴが継続して表示されている。装飾図柄においてリーチが形成された後、装飾図柄の表示が消えて、バトル演出が開始される。バトル演出とは、スペシャルリーチ演出の一つであり、勝敗が決まるイベントが実施され、そのイベントの結果を報知することで、変動表示中の装飾図柄が大当たり図柄となるかハズレ図柄となるかを示唆する演出である。この勝敗が決まるイベントとしては、本実施例のように複数のキャラクタが対決する演出が上げられる。この場合、対決で特定のキャラクタ（例えば、選択したキャラクタ）が勝つか負けるか（イベントの結果）によって、大当たりか否かを報知することができる。勝敗が決まるイベントとしては、他に、特定のミッション（木登り、ブロック積み等）の成否、ルーレットの当否、トランプやジャンケンの勝ち負けなどを例示することができる。ここでは、バトル演出には、そのイベントそのものを表す演出のほか、その演出の前後におこなわれる前段演出、後段演出も含まれるものとする。ここでは、バトル演出として、選択したキャラクタと、他のキャラクタとが対決する演出が表示される。

【０７８３】

バトル演出では、まず、前段演出として、選択したキャラクタの対戦相手を特定するための対戦相手決定演出が実行される。ここでは、図１１５（Ｈ）に示すように、選択したキャラクタの静止画像ＭＫと、対戦相手となるキャラクタの静止画像ＴＫとが並んで表示される。その後、「バトル開始！！」と表されたバトル開始示唆画像ＢＫＳが表示画面７ａの中央上方に表示されるとともに、表示画面７ａの左側のメーター画像ＭＴが右方向に移動する。すなわち、いよいよメーター画像ＭＴが必要となるときに、メーター画像ＭＴが表示画面７ａの左側から中央に向かって移動することで、遊技者に対して、緊張感を与えることができる。これにより興趣の向上を図ることができる。このように、メーター画像ＭＴは、装飾図柄の変動演出時とスペシャルリーチ演出時とで異なる位置に表示される。従来、メーター画像はその位置が変化しないため、本実施形態によれば遊技者に意外性を感じさせることができ、驚かせることができる。メーター画像ＭＴは複数の目盛り（ここでは９つ）を有しており、すべてが充填されると（９つすべての色が変わると）選択したキャラクタは、対戦相手に勝つため、メーター満充填の成否によって勝敗が示唆される。

【０７８４】

図１１５（Ｉ）に示すように、メーターが満充填されない場合、選択したキャラクタが敗北する演出が実行される。その後、図１１５（Ｊ）に示すように、装飾図柄はハズレの態様で停止表示される。

【０７８５】

［関連画像表示演出Ｄ］

図１１６は、関連画像表示演出Ｄを説明するための図である。表示画面７ａの前方には導光板１７が配置されているが、導光板１７にスマイル画像ＳＬを表示させた状態を説明するとき以外の場合には、導光板１７の図示を省略する。導光板１７は、表示画面７ａの全体を覆っており、表示画面７ａは導光板１７を介して視認可能になっている。また、第１可動役物１４は、退避位置で退避している（第１態様）。すなわち、第１可動役物１４を構成する４つの透過性を有する部材がそれぞれ表示画面７ａの四隅に位置している。４つの透過性を有する部材は、可動導光板であり、それぞれ後述する画像を視認可能な状態と視認困難な状態とに切り替え可能な画像表示領域を備えている。第２可動役物１５は、表示画面７ａの上方の退避位置で退避している（第１態様）が、表示画面７ａの前方の進出位置に進出したとき（第２態様）以外の場合には、図示を省略する。ここでは、大当たり遊技終了後に開始される高確時短状態の遊技「ＯＡＲＯラッシュ」における演出であり、遊技者が右打ちをして特２入賞をねらっているものとして説明する。

【０７８６】

図１１６（Ａ）に示すように、関連画像表示演出Ｄでは、大当たり遊技終了後に表示画面７ａには「ＯＡＲＯラッシュ開始！！」と表された高確時短遊技開始示唆画像ＫＪＳと、右打ち示唆画像ＭＧＵが表示される。その後、図１１６（Ｂ）に示すキャラクタ選択画

面が表示される。キャラクタ選択画面は、複数のキャラクタの中から遊技者が１つのキャラクタを選択するための画面であり、これから始まる高確時短遊技（ＯＡＲＯラッシュ）時にその選択したキャラクタに関連した演出が実行される。ここでは、キャラクタの一例として人の顔画像が用いられているが、これに限定されず任意の対象をキャラクタとして採用することができる。例えば、キャラクタは、実在または空想上の、生き物や物のほか、文字や図形、記号、風景なども対象とすることができる。キャラクタ選択画面には、複数のキャラクタ画像が並んだ一覧画像ＩＣＨと、演出ボタン６３を表すボタン画像ＢＴＮと、セレクトボタン６８を表すセレクト画像ＳＥＬと、現在選択され選択されているキャラクタが拡大表示された拡大画像ＫＵＤと、「キャラクタ選択せよ！！」と表された選択促進画像ＳＥＳと、右打ち示唆画像ＭＧＵとが含まれている。

【０７８７】

一覧画像ＩＣＨには、選択可能なキャラクタの候補である複数のキャラクタ画像（ここでは４つのキャラクタ画像）が横一列に並んでいる。そして、複数のキャラクタ画像のうち、現在選択されている状態（選択中）のキャラクタ画像が他のキャラクタ画像よりも上方に位置するように表示される。遊技者によるセレクトボタン６８の操作に応じて、選択中となるキャラクタ画像が切り替わる。図１１６（Ｂ）、図１１６（Ｃ）では、セレクトボタン６８の「右」ボタンが２回押されることによって、選択中となるキャラクタ画像が右の画像に順次切り替わっていく様子が示されている。

【０７８８】

拡大画像ＫＵＤは、一覧画像ＩＣＨにおいて、現在選択されている状態（選択中）のキャラクタ画像が拡大表示された画像である。遊技者によるセレクトボタン６８の操作に応じて、拡大画像ＫＵＤが表すキャラクタが切り替わる。図１１６（Ｂ）、図１１６（Ｃ）では、セレクトボタン６８の「右」ボタンが２回押されることによって、拡大画像ＫＵＤが表すキャラクタが順次切り替わっていく様子が示されている。セレクトボタン６８を表すセレクト画像ＳＥＬは、遊技者のセレクトボタン６８の操作に応じて、操作されたボタンに対応する画像の色が変化する。ボタン画像ＢＴＮは、遊技者の演出ボタン６３の操作に応じて色が変化する。演出ボタン６３は、選択中のキャラクタを採用することを決定するときに操作される。選択促進画像ＳＥＳは、表示画面７ａの下方に表示されており、一部がボタン画像ＢＴＮに覆われている。

【０７８９】

演出ボタン６３を操作することによって、複数のキャラクタの中から一つのキャラクタを選択（採用決定）すると、キャラクタの選択後、図１１６（Ｄ）に示すように、表示画面７ａにおいて、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。この変動演出中、表示画面７ａには、選択したキャラクタの背景画像ＨＫＧと、選択したキャラクタを表すアイコン画像ＩＣＮとが表示される。背景画像ＨＫＧは、キャラクタが動いているように変化するアニメーション画像であり、変動表示中の装飾図柄の一部が背景画像ＨＫＧに重なって表示される。選択したキャラクタを表すアイコン画像ＩＣＮは、表示画面７ａの左下方に表示され、遊技者に対して選択したキャラクタが何かを示している。表示画面７ａの左側にはメーター画像ＭＴが表示されている。メーター画像ＭＴは、複数の目盛り（ここでは９つ）が縦に並んだ構成を有しており、後述するバトル演出時に使用される。背景画像ＨＫＧ、アイコン画像ＩＣＮ、メーター画像ＭＴ、および、変動表示は導光板１７を介して視認可能となる。

【０７９０】

次に、図１１６（Ｅ）に示すように、装飾図柄においてリーチが形成される。このときも、表示画面７ａには、背景画像ＨＫＧ、アイコン画像ＩＣＮ、および、メーター画像ＭＴが継続して表示されている。装飾図柄においてリーチが形成された後、装飾図柄の表示が消えて、バトル演出が開始される。バトル演出とは、スペシャルリーチ演出の一つであり、勝敗が決まるイベントが実施され、そのイベントの結果を報知することで、変動表示中の装飾図柄が大当たり図柄となるかハズレ図柄となるかを示唆する演出である。この勝敗が決まるイベントとしては、本実施例のように複数のキャラクタが対決する演出が上げ

られる。この場合、対決で特定のキャラクタ（例えば、選択したキャラクタ）が勝つか負けるか（イベントの結果）によって、大当たりか否かを報知することができる。勝敗が決まるイベントとしては、他に、特定のミッション（木登り、ブロック積み等）の成否、ルーレットの当否、トランプやジャンケンの勝ち負けなどを例示することができる。ここでは、バトル演出には、そのイベントそのものを表す演出のほか、その演出の前後におこなわれる前段演出、後段演出も含まれるものとする。ここでは、バトル演出として、選択したキャラクタと、他のキャラクタとが対決する演出が表示される。

【０７９１】

バトル演出では、まず、前段演出として、選択したキャラクタの対戦相手を特定するための対戦相手決定演出が実行される。ここでは、図１１６（Ｆ）に示すように、選択したキャラクタの静止画像ＭＫと、対戦相手となるキャラクタの静止画像ＴＫとが並んで表示される。その後、「バトル開始！！」と表されたバトル開始示唆画像ＢＫＳが表示画面７ａの中央上方に表示されるとともに、表示画面７ａの左側のメーター画像ＭＴが右方向に移動する。すなわち、いよいよメーター画像ＭＴが必要となるときに、メーター画像ＭＴが表示画面７ａの左側から中央に向かって移動することで、遊技者に対して、緊張感を与えることができる。これにより興趣の向上を図ることができる。このように、メーター画像ＭＴは、装飾図柄の変動演出時とスペシャルリーチ演出時とで異なる位置に表示される。従来、メーター画像はその位置が変化しないため、本実施形態によれば遊技者に意外性を感じさせることができ、驚かせることができる。メーター画像ＭＴは複数の目盛り（ここでは９つ）を有しており、すべてが充填されると（９つすべての色が変わると）選択したキャラクタは、対戦相手に勝つため、メーター満充填の成否によって勝敗が示唆される。選択したキャラクタと対戦相手とのバトル中には、図１１６（Ｇ）に示すように、演出ボタン６３の形状を表すボタン画像ＢＴＮと、ボタン操作の有効期限を表す操作有効期限画像ＴＢＩと、「連打！！！」と表された連打示唆画像ＲＮＤとが表示される。その後、メーターが満充填されると、図１１６（Ｈ）に示すように、メーター画像ＭＴは、「ＭＡＸ！！！」を表す満タン画像ＭＸＧに切り替わる。

【０７９２】

次に、図１１６（Ｉ）に示すように、大当たり確定示唆演出が実行される。具体的には、まず、第１可動役物１４の進出移動演出が実行される。具体的には、第１可動役物１４を構成する４つの透過性を有する部材がそれぞれ表示画面７ａの中心に向かって移動する。すなわち、４つの透過性を有する部材が互いに近づく方向に移動する。そして、第２可動役物１５が下方に移動し（第２態様）、その位置において回転する。導光板１７では、スマイル画像ＳＬが導光板１７の複数の位置においてランダムに表示される。これにより、複数のスマイル画像による複雑な演出をおこなうことができ、興趣の向上を図ることができる。その後、図１１６（Ｊ）に示すように、装飾図柄は大当たりの態様で停止表示される。

【０７９３】

［効果例］

以下に、関連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（Ｂ）～（Ｄ）に示すように、それぞれ異なる対象を表す複数のキャラクタ画像が表示される第１の演出と、第１の演出の後、複数のキャラクタ画像から一つのキャラクタ画像が選択されると、図１１３（Ｆ）に示すように、選択されたキャラクタ画像に関連する背景画像ＨＫＧやアイコン画像ＩＣＮが表示される第２の演出と、を実行することができる。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１１３（Ｆ）に示すように、第２の演出では、それぞれ、選択されたキャラクタ画像に関連するとともに、互いに内容の異なる背景画像ＨＫＧとアイコン画像ＩＣＮ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３］
上記実施形態の遊技機１では、図１１３（Ｆ）に示すように、選択されたキャラクタ画像に関連する画像のうちの一つは、アイコン画像ＩＣＮ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１１３（Ｆ）に示すように、選択されたキャラクタ画像に関連する画像のうちの一つは、背景画像ＨＫＧ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１１３（Ｂ）～（Ｄ）に示すように、第１の演出では、複数のキャラクタ画像から一つのキャラクタ画像を選択することを促す選択促進画像ＳＥＳに重なってボタン画像ＢＴＮが表示され、演出ボタン６３の操作によって、複数のキャラクタ画像のうち、選択されているキャラクタ画像が他より大きくなるように変化する。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６］
上記実施形態の遊技機１では、図１１３に示すように、演出ボタン６３の操作によって、複数のキャラクタ画像から一つのキャラクタ画像が選択されると、選択促進画像ＳＥＳに重なって、選択が完了したことを示唆する決定報知画像ＫＨＧ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。
【０７９４】
［変形例］
以下に、関連画像表示演出の変形例を示す。
［変形例１］
図１１３～図１１６に示す複数のキャラクタ画像、それぞれ、異なる顔、異なるアルファベットを示していた。このように、「複数のキャラクタ画像がそれぞれ異なる対象を表す」とは、それぞれが顔、車、文字、といった異なる種類のもを表すことに限定されず、同じ種類のものであってもよい。同じ種類の物とは、例えば、人間の顔という同じ種類のものであっても、別の人の顔であれば異なる対象となるし、同じ人の顔であっても、異なる表情や、異なる角度のものであれば異なる対象に該当する。
【０７９５】
［変形例２］
図１１３～図１１６のそれぞれの関連画像表示演出の内容を適宜組み合わせてもよいし、それぞれの内容の一部を備えていなくてもよい。
【０７９６】
［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]
複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、所定の対象を表す対象画像であり、
それぞれ異なる対象を表す複数の前記対象画像が表示される第１の演出と、
第１の演出の後、前記複数の所定画像から一つの対象画像が選択されると、選択された前記対象画像に関連する関連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Ｅ２－２]
態様Ｅ２－１に記載の遊技機であって、
前記第２の演出では、それぞれ、前記選択された対象画像に関連するとともに、互いに内容の異なる複数の前記関連画像が表示される
ことを特徴とする遊技機。

◇[態様Ｅ２－３]
態様Ｅ２－２に記載の遊技機であって、
前記複数の関連画像のうちの一つは、前記選択された対象画像に関連するアイコン画像である
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｅ２－４]
態様Ｅ２－２または態様Ｅ２－３に記載の遊技機であって、
前記複数の関連画像のうちの一つは、前記選択された対象画像に関連する背景画像である
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｅ２－５]
態様Ｅ２－１から態様Ｅ２－４までのいずれか一項に記載の遊技機は、さらに、
遊技者が操作可能な操作手段を備えており、
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す操作手段画像であり、
第１の演出では、前記複数の所定画像から一つの対象画像を選択することを促す選択促進画像に重なって前記操作手段画像が表示され、
前記操作手段の操作によって、前記複数の対象画像のうち、選択されている対象画像が変化する
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｅ２－６]
態様Ｅ２－５に記載の遊技機であって、
前記操作手段の操作によって、前記複数の所定画像から一つの対象画像が選択されると、
前記選択促進画像に重なって、選択が完了したことを示唆する選択完了画像が表示される
ことを特徴とする遊技機。
【０７９７】
以下に図１１７～図１２０を用いてバトル演出について説明する。このバトル演出は、特別図柄の変動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、バトル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演出である。このバトル演出は、特別図柄の１回の変動（１回の変動演出）中に行われる。なお、バトル演出を特別図柄の複数回の変動（複数の変動演出）中に行うようにしてもよい。
【０７９８】
［バトル演出Ａ］
図１１７は、バトル演出Ａを説明するための図である。
バトル演出Ａでは、まず、図１１７（Ａ）に示すように、バトル開始示唆演出が実行される。このバトル開始示唆演出では、バトル演出の開始を示唆するバトル開始示唆表示ＸＦ１が表示される。バトル開始示唆演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの表示が省略され、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとが表示画面７ａの下方に表示される。このバトル開始示唆演出は、遊技状態が時短遊技状態の場合に実行される。しかしながら、これに限られず、遊技状態が通常遊技状態の場合におこなうようにしてもよい。
【０７９９】
次に、図１１７（Ｂ）に示すように、第１キャラクタ選択演出が実行される。この第１キャラクタ選択演出は、キャラクタを選択するための演出であり、表示画面７ａにおいて境界ラインＫＬで区切られる第１領域ＡＲ１と第２領域ＡＲ２とが形成される。第１領域ＡＲ１には、味方のキャラクタＣＲＡが表示され、第２領域ＡＲ２には、敵のキャラクタＣＲＢが表示される。第１キャラクタ選択演出では、第１領域ＡＲ１は、第２領域ＡＲ２よりも表示面積が小さくなっている。
【０８００】

次に、図１１７（Ｃ）に示すように、第２キャラクタ選択演出が実行される。この第２キャラクタ選択演出は、キャラクタを選択するための演出であり、第１キャラクタ選択演出から、境界ラインＫＬが移動している。第１領域ＡＲ１には、味方のキャラクタＣＲＡが継続して表示され、第２領域ＡＲ２には、敵のキャラクタＣＲＢが継続して表示される。第２キャラクタ選択演出では、境界ラインＫＬが移動することによって、第１領域ＡＲ１は、第２領域ＡＲ２よりも表示面積が大きくなっている。

【０８０１】

第２キャラクタ選択演出の後には、後述の味方キャラクタ決定演出（図１１７（Ｄ））、または、敵キャラクタ決定演出（図１１７（Ｆ））が実行される。

【０８０２】

第２キャラクタ選択演出の後、図１１７（Ｄ）に示すように、味方キャラクタ決定演出が実行され得る。この味方キャラクタ決定演出は、先制攻撃をするキャラクタが味方のキャラクタＣＲＡに決定されたことを示し、味方のキャラクタＣＲＡが敵のキャラクタＣＲＢに対して先制攻撃をする演出である。味方キャラクタ決定演出では、表示画面７ａにおいて、境界ラインＫＬと第２領域ＡＲ２は消えて、すべての領域が第１領域ＡＲ１となる。第１領域ＡＲ１には、継続して味方のキャラクタＣＲＡが表示され、先制攻撃のときには、味方のキャラクタＣＲＡが敵のキャラクタＣＲＢに攻撃する様子が示される。

【０８０３】

次に、図１１７（Ｅ）に示すように、バトル勝利演出が実行される。このバトル勝利演出では、味方のキャラクタＣＲＡが変身して、敵のキャラクタＣＲＢに勝利したことを示す演出がおこなわれる。この後、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを用いて大当たり図柄配列を表示し、大当たりとなることを示唆する大当たり報知演出が実行される。

【０８０４】

一方、第２キャラクタ選択演出の後、図１１７（Ｆ）に示すように、敵キャラクタ決定演出が実行され得る。この敵キャラクタ決定演出は、先制攻撃をするキャラクタが敵キャラクタに決定されたことを示し、敵のキャラクタＣＲＢが味方のキャラクタＣＲＡに対して先制攻撃をする演出である。敵キャラクタ決定演出では、表示画面７ａにおいて、境界ラインＫＬと第１領域ＡＲ１は消えて、すべての領域が第２領域ＡＲ２となる。第２領域ＡＲ２には、継続して敵のキャラクタＣＲＢが表示され、先制攻撃のときには、敵のキャラクタＣＲＢが味方のキャラクタＣＲＡに攻撃する様子が示される。

【０８０５】

敵キャラクタ決定演出の後、上述のバトル勝利演出（図１１７（Ｅ））、または、後述のバトル敗北演出が実行され得る。

【０８０６】

敵キャラクタ決定演出の後、図１１７（Ｇ）に示すように、バトル敗北演出が実行される。このバトル敗北演出では、味方のキャラクタＣＲＡが、敵のキャラクタＣＲＢに敗北したことを示す演出がおこなわれる。この後、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを用いてはずれ図柄配列を表示し、はずれであることを示唆するはずれ報知演出が実行される。

【０８０７】

［バトル演出Ｂ］

図１１８は、バトル演出Ｂを説明するための図である。

バトル演出Ｂでは、まず、図１１８（Ａ）に示すように、バトル開始示唆演出が実行される。このバトル開始示唆演出では、バトル演出の開始を示唆するバトル開始示唆表示ＸＦ１が表示される。バトル開始示唆演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの表示が省略され、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとが表示画面７ａの下方に表示される。このバトル開始示唆演出は、遊技状態が時短遊技状態の場合に実行される。しかしながら、これに限られず、遊技状態が通常遊技状態の場合におこなうようにしてもよい。

【０８０８】

次に、図１１８（Ｂ）に示すように、第１キャラクタ選択演出が実行される。この第１キャラクタ選択演出は、キャラクタを選択するための演出であり、表示画面７ａにおいて

境界ラインＫＬで区切られる第１領域ＡＲ１と第２領域ＡＲ２とが形成される。第１領域ＡＲ１には、味方のキャラクタＣＲＡが表示され、第２領域ＡＲ２には、敵のキャラクタＣＲＢが表示される。境界ラインＫＬ上には、ボタン画像ＢＴＮが表示される。ボタン画像ＢＴＮは、境界ラインＫＬの手前側に表示される。このボタン画像ＢＴＮは、演出ボタン６３の押下を遊技者に促進するための画像である。第１キャラクタ選択演出では、第１領域ＡＲ１は、第２領域ＡＲ２よりも表示面積が小さくなっている。

【０８０９】

次に、図１１８（Ｃ）に示すように、第２キャラクタ選択演出が実行される。この第２キャラクタ選択演出は、キャラクタを選択するための演出であり、第１キャラクタ選択演出から、境界ラインＫＬが移動している。境界ラインＫＬ上には、ボタン画像ＢＴＮが継続して表示される。この場合、ボタン画像ＢＴＮは、境界ラインＫＬの移動に伴って移動している。第１領域ＡＲ１には、味方のキャラクタＣＲＡが継続して表示され、第２領域ＡＲ２には、敵のキャラクタＣＲＢが継続して表示される。第２キャラクタ選択演出では、境界ラインＫＬが移動することによって、第１領域ＡＲ１は、第２領域ＡＲ２よりも表示面積が大きくなっている。

【０８１０】

第２キャラクタ選択演出の後には、後述の味方キャラクタ決定演出（図１１８（Ｄ））、または、敵キャラクタ決定演出（図１１８（Ｆ））が実行される。

【０８１１】

第２キャラクタ選択演出の後、図１１８（Ｄ）に示すように、味方キャラクタ決定演出が実行され得る。この味方キャラクタ決定演出は、先制攻撃をするキャラクタが味方のキャラクタＣＲＡに決定されたことを示し、味方のキャラクタＣＲＡが敵のキャラクタＣＲＢに対して先制攻撃をする演出である。味方キャラクタ決定演出では、表示画面７ａにおいて、境界ラインＫＬと第２領域ＡＲ２は消えて、すべての領域が第１領域ＡＲ１となる。第１領域ＡＲ１には、継続して味方のキャラクタＣＲＡが表示され、先制攻撃のときには、味方のキャラクタＣＲＡが敵のキャラクタＣＲＢに攻撃する様子が示される。

【０８１２】

次に、図１１８（Ｅ）に示すように、バトル勝利演出が実行される。このバトル勝利演出では、味方のキャラクタＣＲＡが変身して、敵のキャラクタＣＲＢに勝利したことを示す演出がおこなわれる。この後、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを用いて大当たり図柄配列を表示し、大当たりとなることを示唆する大当たり報知演出が実行される。

【０８１３】

一方、第２キャラクタ選択演出の後、図１１８（Ｆ）に示すように、敵キャラクタ決定演出が実行され得る。この敵キャラクタ決定演出は、先制攻撃をするキャラクタが敵キャラクタに決定されたことを示し、敵のキャラクタＣＲＢが味方のキャラクタＣＲＡに対して先制攻撃をする演出である。敵キャラクタ決定演出では、表示画面７ａにおいて、境界ラインＫＬと第１領域ＡＲ１は消えて、すべての領域が第２領域ＡＲ２となる。第２領域ＡＲ２には、継続して敵のキャラクタＣＲＢが表示され、先制攻撃のときには、敵のキャラクタＣＲＢが味方のキャラクタＣＲＡに攻撃する様子が示される。

【０８１４】

敵キャラクタ決定演出の後、上述のバトル勝利演出（図１１８（Ｅ））、または、後述のバトル敗北演出が実行され得る。

【０８１５】

敵キャラクタ決定演出の後、図１１８（Ｇ）に示すように、バトル敗北演出が実行される。このバトル敗北演出では、味方のキャラクタＣＲＡが、敵のキャラクタＣＲＢに敗北したことを示す演出がおこなわれる。この後、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを用いてはずれ図柄配列を表示し、はずれであることを示唆するはずれ報知演出が実行される。

【０８１６】

［バトル演出Ｃ］

図１１９は、バトル演出Ｃを説明するための図である。

バトル演出Ｃでは、まず、図１１９（Ａ）に示すように、バトル開始示唆演出が実行される。このバトル開始示唆演出では、バトル演出の開始を示唆するバトル開始示唆表示ＸＦ１が表示される。バトル開始示唆演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの表示が省略され、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとが表示画面７ａの下方に表示される。このバトル開始示唆演出は、遊技状態が時短遊技状態の場合に実行される。しかしながら、これに限られず、遊技状態が通常遊技状態の場合におこなうようにしてもよい。

【０８１７】

次に、図１１９（Ｂ）に示すように、第１キャラクタ選択演出が実行される。この第１キャラクタ選択演出は、キャラクタを選択するための演出であり、表示画面７ａにおいて境界ラインＫＬで区切られる第１領域ＡＲ１と第２領域ＡＲ２とが形成される。第１領域ＡＲ１には、味方のキャラクタＣＲＡが表示され、第２領域ＡＲ２には、敵のキャラクタＣＲＢが表示される。また、この第１キャラクタ選択演出では、ボタン画像ＢＴＮが表示される。このボタン画像ＢＴＮは、境界ラインＫＬ上に表示され、詳しくは、境界ラインＫＬの手前側に表示される。このボタン画像ＢＴＮは、演出ボタン６３の押下を遊技者に促進するための画像である。第１キャラクタ選択演出では、第１領域ＡＲ１は、第２領域ＡＲ２よりも表示面積が小さくなっている。

【０８１８】

次に、図１１９（Ｃ）に示すように、第２キャラクタ選択演出が実行される。この第２キャラクタ選択演出は、キャラクタを選択するための演出であり、第１キャラクタ選択演出から、境界ラインＫＬが移動している。また、第２キャラクタ選択演出では、ボタン画像ＢＴＮが継続して表示されている。この場合、この場合、ボタン画像ＢＴＮは、第１キャラクタ選択演出と同様の位置であり、ボタン画像ＢＴＮは移動していない。境界ラインＫＬは、ボタン画像ＢＴＮのある範囲内で移動する。なお、これに限られず、境界ラインＫＬは、ボタン画像ＢＴＮのある範囲外に移動してもよい。また、第１領域ＡＲ１には、味方のキャラクタＣＲＡが継続して表示され、第２領域ＡＲ２には、敵のキャラクタＣＲＢが継続して表示される。第２キャラクタ選択演出では、境界ラインＫＬが移動することによって、第１領域ＡＲ１は、第２領域ＡＲ２よりも表示面積が大きくなっている。

【０８１９】

第２キャラクタ選択演出の後には、後述の味方キャラクタ決定演出（図１１９（Ｄ））、または、敵キャラクタ決定演出（図１１９（Ｆ））が実行される。

【０８２０】

第２キャラクタ選択演出の後、図１１９（Ｄ）に示すように、味方キャラクタ決定演出が実行され得る。この味方キャラクタ決定演出は、先制攻撃をするキャラクタが味方のキャラクタＣＲＡに決定されたことを示し、味方のキャラクタＣＲＡが敵のキャラクタＣＲＢに対して先制攻撃をする演出である。味方キャラクタ決定演出では、表示画面７ａにおいて、境界ラインＫＬと第２領域ＡＲ２は消えて、すべての領域が第１領域ＡＲ１となる。第１領域ＡＲ１には、継続して味方のキャラクタＣＲＡが表示され、先制攻撃のときには、味方のキャラクタＣＲＡが敵のキャラクタＣＲＢに攻撃する様子が示される。

【０８２１】

次に、図１１９（Ｅ）に示すように、バトル勝利演出が実行される。このバトル勝利演出では、味方のキャラクタＣＲＡが変身して、敵のキャラクタＣＲＢに勝利したことを示す演出がおこなわれる。この後、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを用いて大当たり図柄配列を表示し、大当たりとなることを示唆する大当たり報知演出が実行される。

【０８２２】

一方、第２キャラクタ選択演出の後、図１１９（Ｆ）に示すように、敵キャラクタ決定演出が実行され得る。この敵キャラクタ決定演出は、先制攻撃をするキャラクタが敵キャラクタに決定されたことを示し、敵のキャラクタＣＲＢが味方のキャラクタＣＲＡに対して先制攻撃をする演出である。敵キャラクタ決定演出では、表示画面７ａにおいて、境界ラインＫＬと第１領域ＡＲ１は消えて、すべての領域が第２領域ＡＲ２となる。第２領域ＡＲ２には、継続して敵のキャラクタＣＲＢが表示され、先制攻撃のときには、敵のキャ

ラクタＣＲＢが味方のキャラクタＣＲＡに攻撃する様子が示される。
【０８２３】
敵キャラクタ決定演出の後、上述のバトル勝利演出（図１１９（Ｅ））、または、後述のバトル敗北演出が実行され得る。
【０８２４】
敵キャラクタ決定演出の後、図１１９（Ｇ）に示すように、バトル敗北演出が実行される。このバトル敗北演出では、味方のキャラクタＣＲＡが、敵のキャラクタＣＲＢに敗北したことを示す演出がおこなわれる。この後、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを用いてはずれ図柄配列を表示し、はずれであることを示唆するはずれ報知演出が実行される。
【０８２５】
［バトル演出Ｄ］
図１２０は、バトル演出Ｄを説明するための図である。
バトル演出Ｄでは、まず、図１２０（Ａ）に示すように、バトル開始示唆演出が実行される。このバトル開始示唆演出では、バトル演出の開始を示唆するバトル開始示唆表示ＸＦ１が表示される。バトル開始示唆演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの表示が省略され、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとが表示画面７ａの下方に表示される。このバトル開始示唆演出は、遊技状態が時短遊技状態の場合に実行される。しかしながら、これに限られず、遊技状態が通常遊技状態の場合におこなうようにしてもよい。
【０８２６】
次に、図１２０（Ｂ）に示すように、第１キャラクタ選択演出が実行される。この第１キャラクタ選択演出は、キャラクタを選択するための演出であり、表示画面７ａにおいて境界ラインＫＬで区切られる第１領域ＡＲ１と第２領域ＡＲ２とが形成される。第１領域ＡＲ１には、味方のキャラクタＣＲＡが表示され、第２領域ＡＲ２には、敵のキャラクタＣＲＢが表示される。境界ラインＫＬ上には、ボタン画像ＢＴＮが表示される。ボタン画像ＢＴＮは、境界ラインＫＬの手前側に表示される。このボタン画像ＢＴＮは、演出ボタン６３の押下を遊技者に促進するための画像である。第１キャラクタ選択演出では、第１領域ＡＲ１は、第２領域ＡＲ２よりも表示面積が小さくなっている。
【０８２７】
また、第１キャラクタ選択演出は、メータ画像ＸＦ２が表示される。メータ画像ＸＦ２は、表示画面７ａの左端に表示され、メータ値を表す。メータ画像ＸＦ２のメータ値は、図では、クロスハッチで示されている。このメータ画像ＸＦ２のメータ値は、大当たり期待度を示唆しており、第１領域ＡＲ１の面積が大きくなるとメータ値も上昇し得る。
【０８２８】
次に、図１２０（Ｃ）に示すように、第２キャラクタ選択演出が実行される。この第２キャラクタ選択演出は、キャラクタを選択するための演出であり、第１キャラクタ選択演出から、境界ラインＫＬが移動している。境界ラインＫＬ上には、ボタン画像ＢＴＮが継続して表示される。この場合、ボタン画像ＢＴＮは、境界ラインＫＬの移動に伴って移動している。第１領域ＡＲ１には、味方のキャラクタＣＲＡが継続して表示され、第２領域ＡＲ２には、敵のキャラクタＣＲＢが継続して表示される。第２キャラクタ選択演出では、境界ラインＫＬが移動することによって、第１領域ＡＲ１は、第２領域ＡＲ２よりも表示面積が大きくなっている。
【０８２９】
また、第２キャラクタ選択演出では、メータ画像ＸＦ２のメータ値が第１領域ＡＲ１の面積の拡大に伴い上昇している。
【０８３０】
第２キャラクタ選択演出の後には、後述の味方キャラクタ決定演出（図１２０（Ｄ））、または、敵キャラクタ決定演出（図１２０（Ｆ））が実行される。
【０８３１】
第２キャラクタ選択演出の後、図１２０（Ｄ）に示すように、味方キャラクタ決定演出が実行され得る。この味方キャラクタ決定演出は、先制攻撃をするキャラクタが味方のキ

ャラクタＣＲＡに決定されたことを示し、味方のキャラクタＣＲＡが敵のキャラクタＣＲＢに対して先制攻撃をする演出である。味方キャラクタ決定演出では、表示画面７ａにおいて、境界ラインＫＬと第２領域ＡＲ２は消えて、すべての領域が第１領域ＡＲ１となる。第１領域ＡＲ１には、継続して味方のキャラクタＣＲＡが表示され、先制攻撃のときには、味方のキャラクタＣＲＡが敵のキャラクタＣＲＢに攻撃する様子が示される。

【０８３２】

また、味方キャラクタ決定演出では、メータ画像ＸＦ２のメータ値がＭＡＸとなり、大当たり確率が急上昇し、すなわち、大当たり確定であることを示唆している。

【０８３３】

次に、図１２０（Ｅ）に示すように、バトル勝利演出が実行される。このバトル勝利演出では、味方のキャラクタＣＲＡが変身して、敵のキャラクタＣＲＢに勝利したことを示す演出がおこなわれる。この後、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを用いて大当たり図柄配列を表示し、大当たりとなることを示唆する大当たり報知演出が実行される。

【０８３４】

一方、第２キャラクタ選択演出の後、図１２０（Ｆ）に示すように、敵キャラクタ決定演出が実行され得る。この敵キャラクタ決定演出は、先制攻撃をするキャラクタが敵キャラクタに決定されたことを示し、敵のキャラクタＣＲＢが味方のキャラクタＣＲＡに対して先制攻撃をする演出である。敵キャラクタ決定演出では、表示画面７ａにおいて、境界ラインＫＬと第１領域ＡＲ１は消えて、すべての領域が第２領域ＡＲ２となる。第２領域ＡＲ２には、継続して敵のキャラクタＣＲＢが表示され、先制攻撃のときには、敵のキャラクタＣＲＢが味方のキャラクタＣＲＡに攻撃する様子が示される。

【０８３５】

敵キャラクタ決定演出では、メータ画像ＸＦ２のメータ値は、味方のキャラクタＣＲＡと敵のキャラクタＣＲＢとのバトルの優劣により変化し、味方のキャラクタＣＲＡが優勢になると、上昇し、味方のキャラクタＣＲＡが劣勢になると上昇しない。

【０８３６】

敵キャラクタ決定演出の後、上述のバトル勝利演出（図１２０（Ｅ））、または、後述のバトル敗北演出が実行され得る。

【０８３７】

敵キャラクタ決定演出の後、図１２０（Ｇ）に示すように、バトル敗北演出が実行される。このバトル敗北演出では、味方のキャラクタＣＲＡが、敵のキャラクタＣＲＢに敗北したことを示す演出がおこなわれる。この後、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを用いてはずれ図柄配列を表示し、はずれであることを示唆するはずれ報知演出が実行される。

【０８３８】

このバトル演出Ｄにおいて、第１領域ＡＲ１の面積が大きくなれば、それに伴い、メータ画像ＸＦ２のメータ値が上昇するが、第１領域ＡＲ１の面積が縮小した場合には、それに伴い、メータ画像ＸＦ２のメータ値を下降させるようにしてもよい。すなわち、メータ画像ＸＦ２のメータ値を、第１領域ＡＲ１の面積の拡大縮小に対応させるようにしてもよい。

【０８３９】

なお、上記バトル演出Ａ～Ｄでは、他の演出（他のバトル演出など）を組み入れて、一つの演出としてもよい。

また、上記バトル演出Ａ～Ｄにおいて、第１キャラクタ選択演出と第２キャラクタ選択演出とを繰り返すようにしてもよい。

上記バトル演出Ａ～Ｄにおいて、第１領域ＡＲ１と第２領域ＡＲ２の面積の大きさに応じて、大当たり期待度が変化する構成となっている。つまり、キャラクタ決定演出において、第１領域ＡＲ１の面積が第２領域ＡＲ２の面積よりも大きい場合には、第１領域ＡＲ１の面積が第２領域ＡＲ２の面積よりも小さい場合と比較して、大当たり期待度が高い構成となっている。すなわち、第１領域ＡＲ１（第２領域ＡＲ２）の面積に基づいて、大当たり期待度が示唆される。

さらに、上記バトル演出Ａ～Ｄにおいて、第１領域ＡＲ１または第２領域ＡＲ２に登場するキャラクタの種類によって、第１領域ＡＲ１が拡大し易かったり、し難かったりしてもよく、言い換えれば、第１領域ＡＲ１または第２領域ＡＲ２に登場するキャラクタの種類によって、大当たり期待度が変化するようにしてもよい。

【０８４０】

［効果例］

以下に、バトル演出の効果例を示す。

［効果１］

上記実施形態の遊技機１のバトル演出Ａ～Ｄでは、第１キャラクタ選択演出および第２キャラクタ選択演出において、第１領域ＡＲ１と第２領域ＡＲ２を表示し、その後、第１領域ＡＲ１と第２領域ＡＲ２の面積を変化させる演出がおこなわれる。この構成によれば、第１領域ＡＲ１と第２領域ＡＲ２の変化によって動きのある演出を実行することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０８４１】

［効果２］

上記のバトル演出Ａ～Ｄでは、第１領域ＡＲ１（第２領域ＡＲ２）の面積に基づいて、大当たり期待度が示唆される。この構成によれば、第１領域ＡＲ１と第２領域ＡＲ２の変化によって大当たり期待度が変化するので、遊技の興趣を向上させることができる。

【０８４２】

［効果３］

上記のバトル演出Ａ～Ｄでは、第１領域ＡＲ１にキャラクタＣＲＡが表示される。この構成によれば、第１領域ＡＲ１と第２領域ＡＲ２の変化によって動きのある演出を実行すると共に、キャラクタの動きによっても動きのある演出を実行することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０８４３】

［効果４］

上記のバトル演出Ｄでは、第１キャラクタ選択演出、および、第２キャラクタ選択演出において、第１領域ＡＲ１（第２領域ＡＲ２）の面積を変化させる演出のときに、メータ画像ＸＦ２が表示される。この構成によれば、第１領域ＡＲ１と第２領域ＡＲ２の変化によって動きのある演出を実行すると共に、メータ画像ＸＦ２のメータ値によっても動きのある演出を実行することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０８４４】

［効果５］

上記のバトル演出Ｄでは、第１キャラクタ選択演出、および、第２キャラクタ選択演出において、第１領域ＡＲ１（第２領域ＡＲ２）の面積の大きさを、メータ画像ＸＦ２のメータ値に反映させるようにしている。この構成によれば、第１領域ＡＲ１の大きさに加えて、メータ画像ＸＦ２のメータ値によって大当たり期待度が変化するので、遊技者にわくわく感を付与でき、遊技の興趣を向上させることができる。

【０８４５】

［効果６］

上記のバトル演出Ｄでは、キャラクタ決定演出において、第１領域ＡＲ１の面積が第２領域ＡＲ２の面積よりも大きい場合には、メータ画像ＸＦ２のメータ値がＭＡＸとなり、第１領域ＡＲ１の面積が第２領域ＡＲ２の面積よりも小さい場合には、メータ画像ＸＦ２のメータ値がＭＡＸよりも小さい値となる構成である。この構成によれば、第１領域ＡＲ１の面積が第２領域ＡＲ２よりも大きくなれば、メータ画像ＸＦ２のメータ値がＭＡＸとなり、大当たり期待度が高まるので、遊技者に対して第１領域ＡＲ１の動きに要注目させることができ、遊技者に多大なわくわく感を付与でき、遊技の興趣を向上させることができる。

【０８４６】

［変形例］

以下に、バトル演出の変形例を示す。
［変形例１］
上記実施形態の遊技機のバトル演出Ａ～Ｄでは、第２キャラクタ選択演出の後に、さらに、第１領域ＡＲ１と第２領域ＡＲ２の面積が大きくなったり、小さくなったりして、第１領域ＡＲ１と第２領域ＡＲ２の大きさが揺れ動く演出をおこなうようにしてもよい。さらに、その後、第１領域ＡＲ１と第２領域ＡＲ２の面積を同じくらいにする演出して、キャラクタ決定演出をおこなうようにしてもよい。
【０８４７】
［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ＸＦ－１］
複数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の表示領域と、前記第１の表示領域とは異なる第２の表示領域を表示する演出であり、
前記第２の表示演出は、前記第１の表示領域と前記第２の表示領域の面積をそれぞれ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、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。
【０８４８】
［態様ＸＦ－２］
態様ＸＦ－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２の表示演出における前記第１の表示領域の面積に基づいて、大当たり期待度が示唆される、
ことを特徴とする遊技機。
【０８４９】
［態様ＸＦ－３］
態様ＸＦ－２に記載の遊技機であって、
前記第１の表示領域は、キャラクタが表示される、
ことを特徴とする遊技機。
【０８５０】
［態様ＸＦ－４］
態様ＸＦ－３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、メータ表示をおこなう演出であり、
前記組み合わせ演出は、前記第３の表示演出が含まれる場合があり、
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。
【０８５１】
［態様ＸＦ－５］
態様ＸＦ－４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３の表示演出において、前記第２の表示演出の前記第

１の表示領域の面積の大きさを、前記メータ表示のメータ値に反映させる、
【０８５２】
［態様ＸＦ－６］
態様ＸＦ－５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３の表示演出において、前記第２の表示演出の前記第１の表示領域の面積が前記第２の表示領域の面積よりも大きい場合には、前記メータ表示のメータ値を第１の値とし、前記第２の表示演出の前記第１の表示領域の面積が前記第２の表示領域の面積よりも小さい場合には、前記メータ表示のメータ値を前記第１の値よりも小さい第２の値とする、
ことを特徴とする遊技機。
【０８５３】
以下に図１２１～図１２４を用いて割れ演出について説明する。この割れ演出は、特別図柄の変動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、割れ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演出である。この割れ演出は、特別図柄の１回の変動（１回の変動演出）中に行われる。なお、割れ演出を特別図柄の複数回の変動（複数の変動演出）中に行うようにしてもよい。
【０８５４】
［割れ演出Ａ］
図１２１は、割れ演出Ａを説明するための図である。
割れ演出Ａでは、まず、図１２１（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが表示画面７ａの左下付近で変動表示される。また、このタイマ表示回数示唆演出では、ラッシュ示唆表示ＸＧ１と、獲得出玉表示ＸＧ２と、右打ち示唆表示ＸＧ３と、保留アイコン９Ｂ，９Ｃとが表示される。ラッシュ示唆表示ＸＧ１は、遊技者に有利な確変状態であり、言い換えれば、ラッシュ中（連チャン中）であることを示唆する表示である。獲得出玉表示ＸＧ２は、ラッシュ中（連チャン中）に遊技者が獲得した遊技球の数を示唆する表示である。右打ち示唆表示ＸＧ３は、遊技者に右打ちすることを求める（推奨する）表示である。これらラッシュ示唆表示ＸＧ１、獲得出玉表示ＸＧ２、および、右打ち示唆表示ＸＧ３は、表示画面７ａの上方に表示される。保留アイコン９Ｂ，９Ｃは、表示画面７ａの下方に表示される。
【０８５５】
次に、図１２１（Ｂ）に示すように、画面割れ演出が実行される。この画面割れ演出は、表示画面７ａの画面が割れた様子を示す画面割れ表示ＧＷが表示される。画面割れ表示ＧＷは、その一部が、ラッシュ示唆表示ＸＧ１、獲得出玉表示ＸＧ２、示唆表示ＸＧ３、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒ、保留アイコン９Ｂ，９Ｃに到達している。従って、ラッシュ示唆表示ＸＧ１、獲得出玉表示ＸＧ２、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒ、保留アイコン９Ｂ，９Ｃでは、画面割れ表示ＧＷが到達した部分が割れたように（欠損したように）表示される（欠損表示される）。一方、右打ち示唆表示ＸＧ３は、画面割れ表示ＧＷの手前側に表示され、割れたように（欠損部分があるように）見えない。
【０８５６】
次に、図１２１（Ｃ）に示すように、境界部キャラクタ出現演出が実行される。この境界部キャラクタ出現演出では、表示画面７ａにおいて、画面割れ表示ＧＷとそれ以外の表示（以下、非画面割れ表示とも呼ぶ）の境界部に、キャラクタＸＧ４が表示される。図１２１（Ｃ）の例では、この境界部は、表示画面７ａの左側に位置する。
【０８５７】
次に、図１２１（Ｄ）に示すように、境界部文字出現演出が実行される。この境界部文字出現演出では、表示画面７ａにおいて、画面割れ表示ＧＷと非画面割れ表示の境界部に、文字画像ＸＧ５が表示される。この文字画像ＸＧ５は、キャラクタＸＧ４とは異なる境界部に表示される。図１２１（Ｄ）の例では、この境界部は、表示画面７ａの右側に位置

する。文字画像ＸＧ５は、大当たり期待度が高いことを示唆する「激アツ」という文字を表している。

この境界部文字出現演出の後、上述したバトル演出やスーパーリーチ演出などの所定の演出が実行される。

【０８５８】

［割れ演出Ｂ］

図１２２は、割れ演出Ｂを説明するための図である。

割れ演出Ｂでは、まず、図１２２（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが表示画面７ａの左下付近で変動表示される。また、このタイマ表示回数示唆演出では、ラッシュ示唆表示ＸＧ１と、獲得出玉表示ＸＧ２と、右打ち示唆表示ＸＧ３と、保留アイコン９Ｂ，９Ｃとが表示される。ラッシュ示唆表示ＸＧ１は、遊技者に有利な確変状態であり、言い換えれば、ラッシュ中（連チャン中）であることを示唆する表示である。獲得出玉表示ＸＧ２は、ラッシュ中（連チャン中）に遊技者が獲得した遊技球の数を示唆する表示である。右打ち示唆表示ＸＧ３は、遊技者に右打ちすることを求める（推奨する）表示である。これらラッシュ示唆表示ＸＧ１、獲得出玉表示ＸＧ２、および、右打ち示唆表示ＸＧ３は、表示画面７ａの上方に表示される。保留アイコン９Ｂ，９Ｃは、表示画面７ａの下方に表示される。

【０８５９】

次に、図１２２（Ｂ）に示すように、画面割れ演出が実行される。この画面割れ演出は、表示画面７ａの画面が割れた様子を示す画面割れ表示ＧＷが表示される。画面割れ表示ＧＷは、その一部が、ラッシュ示唆表示ＸＧ１、獲得出玉表示ＸＧ２、示唆表示ＸＧ３、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒ、保留アイコン９Ｂ，９Ｃに到達している。従って、ラッシュ示唆表示ＸＧ１、獲得出玉表示ＸＧ２、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒ、保留アイコン９Ｂ，９Ｃでは、画面割れ表示ＧＷが到達した部分が割れたように（欠損したように）表示される。一方、右打ち示唆表示ＸＧ３は、画面割れ表示ＧＷの手前側に表示され、割れたように（欠損部分があるように）見えない。

【０８６０】

次に、図１２２（Ｃ）に示すように、境界部キャラクタ出現演出が実行される。この境界部キャラクタ出現演出では、表示画面７ａにおいて、画面割れ表示ＧＷとそれ以外の表示（以下、非画面割れ表示とも呼ぶ）の境界部に、キャラクタＸＧ４が表示される。図１２２（Ｃ）の例では、この境界部は、表示画面７ａの左側に位置する。

【０８６１】

次に、図１２２（Ｄ）に示すように、境界部文字出現演出が実行される。この境界部文字出現演出では、表示画面７ａにおいて、画面割れ表示ＧＷと非画面割れ表示の境界部に、文字画像ＸＧ５が表示される。この文字画像ＸＧ５は、キャラクタＸＧ４とは異なる境界部に表示される。図１２２（Ｄ）の例では、この境界部は、表示画面７ａの右側に位置する。文字画像ＸＧ５は、大当たり期待度が高いことを示唆する「激アツ」という文字を表している。

【０８６２】

次に、図１２２（Ｅ）に示すように、欠損部キャラクタ出現演出が実行される。この欠損部キャラクタ出現演出では、画面割れ表示ＧＷ内に、キャラクタＸＧ６が表示される。

また、欠損部キャラクタ出現演出では、キャラクタＸＧ４や文字画像ＸＧ５が画面割れ表示ＧＷと非画面割れ表示との境界部を移動している。

この境界部文字出現演出の後、上述したバトル演出やスーパーリーチ演出などの所定の演出が実行される。

【０８６３】

［割れ演出Ｃ］

図１２３は、割れ演出Ｃを説明するための図である。

割れ演出Ｃでは、まず、図１２３（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが表示画面７ａの左下付近で変

動表示される。また、このタイマ表示回数示唆演出では、ラッシュ示唆表示ＸＧ１と、獲得出玉表示ＸＧ２と、右打ち示唆表示ＸＧ３と、保留アイコン９Ｂ，９Ｃとが表示される。ラッシュ示唆表示ＸＧ１は、遊技者に有利な確変状態であり、言い換えれば、ラッシュ中（連チャン中）であることを示唆する表示である。獲得出玉表示ＸＧ２は、ラッシュ中（連チャン中）に遊技者が獲得した遊技球の数を示唆する表示である。右打ち示唆表示ＸＧ３は、遊技者に右打ちすることを求める（推奨する）表示である。これらラッシュ示唆表示ＸＧ１、獲得出玉表示ＸＧ２、および、右打ち示唆表示ＸＧ３は、表示画面７ａの上方に表示される。保留アイコン９Ｂ，９Ｃは、表示画面７ａの下方に表示される。

【０８６４】

次に、図１２３（Ｂ）に示すように、画面割れ演出が実行される。この画面割れ演出は、表示画面７ａの画面が割れた様子を示す画面割れ表示ＧＷが表示される。画面割れ表示ＧＷは、その一部が、ラッシュ示唆表示ＸＧ１、獲得出玉表示ＸＧ２、示唆表示ＸＧ３、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒ、保留アイコン９Ｂ，９Ｃに到達している。従って、ラッシュ示唆表示ＸＧ１、獲得出玉表示ＸＧ２、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒ、保留アイコン９Ｂ，９Ｃでは、画面割れ表示ＧＷが到達した部分が割れたように（欠損したように）表示される。一方、右打ち示唆表示ＸＧ３は、画面割れ表示ＧＷの手前側に表示され、割れたように（欠損部分があるように）見えない。

【０８６５】

次に、図１２３（Ｃ）に示すように、境界部キャラクタ出現演出が実行される。この境界部キャラクタ出現演出では、表示画面７ａにおいて、画面割れ表示ＧＷとそれ以外の表示（以下、非画面割れ表示とも呼ぶ）の境界部に、キャラクタＸＧ４が表示される。図１２３（Ｃ）の例では、この境界部は、表示画面７ａの左側に位置する。

【０８６６】

次に、図１２３（Ｄ）に示すように、境界部文字出現演出が実行される。この境界部文字出現演出では、表示画面７ａにおいて、画面割れ表示ＧＷと非画面割れ表示の境界部に、文字画像ＸＧ５が表示される。この文字画像ＸＧ５は、キャラクタＸＧ４とは異なる境界部に表示される。図１２３（Ｄ）の例では、この境界部は、表示画面７ａの右側に位置する。文字画像ＸＧ５は、大当たり期待度が高いことを示唆する「激アツ」という文字を表している。

【０８６７】

次に、図１２３（Ｅ）に示すように、欠損部文字出現演出が実行される。この欠損部文字出現演出では、画面割れ表示ＧＷ内に、文字画像ＸＧ７が表示される。この文字画像ＸＧ７は、「当！？」という文字が表されており、大当たりとなるかもしれないことを示唆している。

また、欠損部文字出現演出では、キャラクタＸＧ４や文字画像ＸＧ５が画面割れ表示ＧＷと非画面割れ表示との境界部を移動している。

この境界部文字出現演出の後、上述したバトル演出やスーパーリーチ演出などの所定の演出が実行される。

【０８６８】

［割れ演出Ｄ］

図１２４は、割れ演出Ｄを説明するための図である。

割れ演出Ｄでは、まず、図１２４（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが表示画面７ａの左下付近で変動表示される。また、このタイマ表示回数示唆演出では、ラッシュ示唆表示ＸＧ１と、獲得出玉表示ＸＧ２と、右打ち示唆表示ＸＧ３と、保留アイコン９Ｂ，９Ｃとが表示される。ラッシュ示唆表示ＸＧ１は、遊技者に有利な確変状態であり、言い換えれば、ラッシュ中（連チャン中）であることを示唆する表示である。獲得出玉表示ＸＧ２は、ラッシュ中（連チャン中）に遊技者が獲得した遊技球の数を示唆する表示である。右打ち示唆表示ＸＧ３は、遊技者に右打ちすることを求める（推奨する）表示である。これらラッシュ示唆表示ＸＧ１、獲得出玉表示ＸＧ２、および、右打ち示唆表示ＸＧ３は、表示画面７ａの上

方に表示される。保留アイコン９Ｂ，９Ｃは、表示画面７ａの下方に表示される。

【０８６９】

次に、図１２４（Ｂ）に示すように、画面割れ演出が実行される。この画面割れ演出は、表示画面７ａの画面が割れた様子を示す画面割れ表示ＧＷが表示される。画面割れ表示ＧＷは、その一部が、ラッシュ示唆表示ＸＧ１、獲得出玉表示ＸＧ２、示唆表示ＸＧ３、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒ、保留アイコン９Ｂ，９Ｃに到達している。従って、ラッシュ示唆表示ＸＧ１、獲得出玉表示ＸＧ２、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒ、保留アイコン９Ｂ，９Ｃでは、画面割れ表示ＧＷが到達した部分が割れたように（欠損したように）表示される。一方、右打ち示唆表示ＸＧ３は、画面割れ表示ＧＷの手前側に表示され、割れたように（欠損部分があるように）見えない。

【０８７０】

次に、図１２４（Ｃ）に示すように、境界部キャラクタ出現演出が実行される。この境界部キャラクタ出現演出では、表示画面７ａにおいて、画面割れ表示ＧＷとそれ以外の表示（以下、非画面割れ表示とも呼ぶ）の境界部に、キャラクタＸＧ４が表示される。図１２４（Ｃ）の例では、この境界部は、表示画面７ａの左側に位置する。

【０８７１】

次に、図１２４（Ｄ）に示すように、境界部文字出現演出が実行される。この境界部文字出現演出では、表示画面７ａにおいて、画面割れ表示ＧＷと非画面割れ表示の境界部に、文字画像ＸＧ５が表示される。この文字画像ＸＧ５は、キャラクタＸＧ４とは異なる境界部に表示される。図１２４（Ｄ）の例では、この境界部は、表示画面７ａの右側に位置する。文字画像ＸＧ５は、大当たり期待度が高いことを示唆する「激アツ」という文字を表している。

【０８７２】

次に、図１２４（Ｅ）に示すように、エフェクト演出が実行される。このエフェクト演出では、画面割れ表示ＧＷと非画面割れ表示との境界部にエフェクト画像ＸＧ８が表示される。このエフェクト画像ＸＧ８は、流動的に境界部を移動している。このエフェクト画像ＸＧ８は、画面割れ表示ＧＷと非画面割れ表示との境界部の周囲に連続的に配置されていてもよいし、画面割れ表示ＧＷと非画面割れ表示との境界部の周囲に部分的に配置されていてもよい。

また、このエフェクト演出では、画面割れ表示ＧＷ内に、文字画像ＸＧ７が表示される。この文字画像ＸＧ７は、「当！？」という文字が表されており、大当たりとなるかもしれないことを示唆している。　さらに、欠損部文字出現演出では、キャラクタＸＧ４や文字画像ＸＧ５が画面割れ表示ＧＷと非画面割れ表示との境界部を移動している。

この境界部文字出現演出の後、上述したバトル演出やスーパーリーチ演出などの所定の演出が実行される。

【０８７３】

なお、上記割れ演出Ａ～Ｄでは、他の演出（他の割れ演出など）を組み入れて、一つの演出としてもよい。

また、上記割れ演出Ａ～Ｄにおいて、画面割れ表示ＧＷによって、ラッシュ示唆表示ＸＧ１、獲得出玉表示ＸＧ２の他、所定の画像（例えば、チャンス画像やキャラクタ）が割れたように（欠損したように）表示されてもよい。

【０８７４】

［効果例］

以下に、割れ演出の効果例を示す。

［効果１］

上記実施形態の遊技機１の割れ演出Ａ～Ｄでは、装飾図柄変動演出で表示画面７ａにおいて種々の画像を表示後、画面割れ表示ＧＷが表示される画面割れ演出が実行される。この画面割れ演出では、ラッシュ示唆表示ＸＧ１、獲得出玉表示ＸＧ２、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒ、保留アイコン９Ｂ，９Ｃなどの画像の一部が画面割れ表示ＧＷによって欠損表示される。この構成によれば、欠損表示によりいつもとは違った趣向の画像表示となり、

遊技の興趣を向上させることができる。
【０８７５】
［効果２］
上記割れ演出Ａ～Ｄでは、画面割れ演出において、ラッシュ示唆表示ＸＧ１、獲得出玉表示ＸＧ２、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒなどの文字を含む画像の一部が画面割れ表示ＧＷによって欠損表示される。この構成によれば、文字を含む画像の欠損表示によりいつもとは違った趣向の画像表示となり、遊技の興趣を向上させることができる。
【０８７６】
［効果３］
上記割れ演出Ａ～Ｄでは、画面割れ演出において、ラッシュ示唆表示ＸＧ１、獲得出玉表示ＸＧ２、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒなどの文字を含む画像の一部と、非画面割れ表示の文字を含む画像以外の一部とが、画面割れ表示ＧＷによって欠損表示される。この構成によれば、文字を含む画像や非画面割れ表示の文字を含む画像以外の部分の欠損表示によりいつもとは違った趣向の画像表示となり、遊技の興趣を向上させることができる。
【０８７７】
［効果４］
上記割れ演出Ａ～Ｄでは、境界部文字出現演出において、画面割れ表示ＧＷと非画面割れ表示との境界部において、新たに文字画像ＸＧ５が表示される。この構成によれば、欠損表示されつつ、境界部に新たな文字画像が表示されるので、多様な表示なされることになり、遊技の興趣を向上させることができる。
【０８７８】
［効果５］
上記割れ演出Ａ～Ｄでは、境界部キャラクタ出現演出において、画面割れ表示ＧＷと非画面割れ表示との境界部において、新たにキャラクタＸＧ４が表示される。この構成によれば、欠損表示されつつ、境界部に新たなキャラクタが表示されるので、多様な表示なされることになり、遊技の興趣を向上させることができる。
【０８７９】
［効果６］
上記割れ演出Ｂ～Ｄでは、欠損部キャラクタ出現演出において、画面割れ表示ＧＷ内に、新たにキャラクタＸＧ６が表示される。この構成によれば、画面割れ表示ＧＷ内に、キャラクタＸＧ６が表示されるので、欠損表示されつつ、多様な表示なされることになり、遊技の興趣を向上させることができる。
【０８８０】
［変形例］
以下に、割れ演出の変形例を示す。
［変形例１］
上記割れ演出Ａ～Ｄにおいて、境界部キャラクタ出現演出の後に境界部文字出現演出が実行されているが、境界部文字出現演出の後に、境界部キャラクタ出現演出を実行するようにしてもよい。
【０８８１】
［変形例２］
上記割れ演出Ａ～Ｄにおいて、境界部キャラクタ出現演出では、キャラクタＸＧ４が画面割れ表示ＧＷの手前側に表示されているが、これに限られず、画面割れ表示ＧＷの後ろ側に表示され、キャラクタＸＧ４の一部が画面割れ表示ＧＷに隠れるように表示されてもよい。
【０８８２】
［変形例３］
上記割れ演出Ａ～Ｄにおいて、境界部文字出現演出では、文字画像ＸＧ５が画面割れ表示ＧＷの手前側に表示されているが、これに限られず、画面割れ表示ＧＷの後ろ側に表示され、文字画像ＸＧ５の一部が画面割れ表示ＧＷに隠れるように表示されてもよい。

【０８８３】
［変形例４］
上記割れ演出Ａ～Ｄは、遊技者に有利な確変状態（ラッシュ中（連チャン中））に実行されていたが、これに限られず、遊技状態が通常遊技状態、確変状態ではない時短遊技状態に実行されてもよい。この場合、画面割れ表示ＧＷは、所定の画像を欠損する。
【０８８４】
［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ＸＧ－１］
複数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、所定の表示領域を表示する演出であり、
前記第２の表示演出は、前記所定の表示領域の一部が欠損したように表示させる欠損表示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、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。
【０８８５】
［態様ＸＧ－２］
態様ＸＧ－１に記載の遊技機であって、
前記所定の表示領域は、文字を含む文字領域を有し、
前記組み合わせ演出では、前記第２の表示演出において、前記所定の表示領域の前記文字領域の一部を欠損表示させる演出がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
【０８８６】
［態様ＸＧ－３］
態様ＸＧ－２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の表示演出において、前記所定の表示領域の前記文字領域の一部と前記所定の表示領域の文字領域以外の一部とを欠損表示させる演出がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
【０８８７】
［態様ＸＧ－４］
態様ＸＧ－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の表示演出において、前記所定の表示領域の欠損表示された欠損表示領域と前記所定の表示領域の欠損表示されていない非欠損表示領域との第１の境界部に新たに文字を出現させる演出がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
【０８８８】
［態様ＸＧ－５］
態様ＸＧ－４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の表示演出において、前記所定の表示領域の前記欠損表示領域と前記非欠損表示領域との第２の境界部に新たにキャラクタを出現させる演出がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。

【０８８９】
［態様ＸＧ－６］
態様ＸＧ－５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の表示演出において、前記所定の表示領域の前記欠損表示領域に新たにキャラクタを出現させる演出がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
【０８９０】
以下に図１２５～図１２８を用いてメータ・ボタン演出について説明する。このメータ・ボタン演出は、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に係わって実行され得る演出であって、例えば、特別図柄の変動表示の開始時、装飾図柄の変動演出の開始時、装飾図柄の変動演出中、リーチ演出（スーパーリーチ演出）中）などに実行される。より詳しくは、このメータ・ボタン演出は、メータ画像の表示中にボタン画像の表示をおこない、遊技者の演出ボタンの操作に関連してメータ画像のメータ値を上昇させ、その上昇度合いによって大当たり期待度を示唆する演出である。
【０８９１】
[メータ・ボタン演出Ａ]
図１２５は、メータ・ボタン演出Ａを説明するための図である。
メータ・ボタン演出Ａでは、まず、図１２５（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演出が実行される。この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。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。なお、図１２５（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは変動中（下方にスクロール中）であることを示している。
【０８９２】
次に、図１２５（Ｂ）に示すように、表示画面７ａではリーチ演出が実行される。このリーチ演出は、図１２５（Ａ）に示した装飾図柄変動演出において、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒがリーチ図柄配列で停止したようすを示している。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。また、このリーチ演出の実行中には、所定のタイミングでメータ画像ＥＭ１Ａが表示される。メータ画像ＥＭ１Ａは、複数のメモリを備えたメータ枠ＥＭ２Ａとメータ領域ＥＭ３Ａ（後述の図１２５（Ｄ）等で示すハッチング部分）とを有し、メータ領域ＥＭ３Ａがメータ枠ＥＭ２Ａ内を１メモリ毎に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、表示画面７ａの左側に縦向きに配置される。
【０８９３】
次に、図１２５（Ｃ）に示すように、表示画面７ａでは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、図１２５（Ｂ）に示したリーチ状態の装飾図柄に切り替わって、ボタン画像ＢＯＧ表示される。具体的には、ボタン操作指示演出は、表示画面７ａの左右中央に表示されたボタン画像ＢＯＧの上方に、「連打！」という文字ＳＩＧが表示される。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、このボタン操作指示演出では、メータ画像ＥＭ１Ａは、引き続き表示画面７ａの左側に表示されている。
【０８９４】
次に、図１２５（Ｄ）に示すように、表示画面７ａではメータ演出が実行される。このメータ演出は、遊技者の演出ボタン６３の操作に関連してメータ画像ＥＭ１Ａのメータ値を上昇させる演出である。具体的には、図１２５（Ｃ）に示すボタン操作指示演出により、遊技者が演出ボタン６３の操作（連打）を開始すると、表示画面７ａでは、ボタン画像

ＢＯＧ自体から、または、ボタン画像ＢＯＧの周辺から移動表示物ＩＨが発生する。この移動表示物ＩＨは、遊技者が演出ボタン６３を操作する毎（例えば、演出ボタン６３を所定回数押下操作する毎）に発生し、発生した移動表示物ＩＨは、恰も火の玉のように残像を残しながら四方八方に移動し、最終的に発生した移動表示物ＩＨのいくつかは（または全部は）、メータ枠ＥＭ２Ａ内に飛び込むようにメータ画像ＥＭ１Ａの表示領域に到達する。メータ画像ＥＭ１Ａは、移動表示物ＩＨがメータ画像ＥＭ１Ａの表示領域に到達することでメータ値（ハッチング部分）が上昇する。すなわち、移動表示物ＩＨがメータ画像ＥＭ１Ａの表示領域に到達すると、メータ領域ＥＭ３Ａがメータ枠ＥＭ２Ａ内を１メモリ毎に動くことでメータ値が上昇する。そして、このメータ値の上昇度合いによって大当たり期待度を示唆する、つまり、図１２５（Ｂ）に示したリーチ演出の結果が大当たりになるかリーチハズレになるかを示唆する。なお、本例では、メータ値は２／３程度上昇した様子が示されている。また、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。

【０８９５】

次に、図１２５（Ｅ）に示すように、表示画面７ａでは大当たり示唆演出が実行される。この大当たり示唆演出は、図１２５（Ｄ）に示したメータ演出で、遊技者が演出ボタン６３を操作した結果、メータ画像ＥＭ１Ａのメータ値が満タンになったことが示されている。つまり、この大当たり示唆演出では、メータ値が満タンになったことにより、図１２５（Ｂ）に示したリーチ演出の結果が大当たりになることを示唆している。なお、大当たり示唆演出では、表示画面７ａの中央にメータ画像ＥＭ１Ａのメータ値が満タンになっていることを示す（大当たりを示唆する）ＭＡＸという文字ＭＧＬが表示される。このＭＡＸという文字ＭＧＬを表示することにより、遊技者に大当たりを予感させることができる。

【０８９６】

次に、図１２５（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は、図１２５（Ｂ）に示したリーチ演出（当該変動）の結果が、大当たりしたことを示している。ここでは、この大当たり図柄配列は「７７７」が示されている。なお、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ようになっている。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。

【０８９７】

一方、図１２５（Ｅ）に示した大当たり示唆演出に替えて、図１２５（Ｇ）に示すハズレ示唆演出が実行される場合がある。このハズレ示唆演出は、図１２５（Ｄ）に示したメータ演出において、遊技者が演出ボタン６３を操作した結果、図１２５（Ｇ）に示すようにメータ画像ＥＭ１Ａのメータ値が満タンにならかったときにおこなわれる。なお、本例では、メータ値は３／４程度上昇した様子が示されている。つまり、このハズレ示唆演出では、メータ値が満タンにならなかったことにより、図１２５（Ｂ）に示したリーチ演出の結果がハズレ（リーチハズレ）になることを示唆している。なお、ハズレ示唆演出では、表示画面７ａの中央にメータ画像ＥＭ１Ａのメータ値が満タンになっていないことを示す（ハズレを示唆する）ＬＯＳＥという文字ＭＬＬが表示される。このＬＯＳＥという文字ＭＬＬを表示することにより、遊技者に大当たりにならないことを予感させることができる。

【０８９８】

次に、図１２５（Ｈ）に示すように、表示画面７ａでは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１２５（Ａ）に示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの当該変動の結果が、図１２５（Ｂ）でリーチになった後ハズレ（リーチハズレ）たことを示している。本例では、このハズレ図柄配列は「７５７」が示されている。

【０８９９】
[メータ・ボタン演出Ｂ]
図１２６は、メータ・ボタン演出Ｂを説明するための図である。
メータ・ボタン演出Ｂでは、まず、図１２６（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演出が実行される。この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。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。なお、図１２６（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは変動中（下方にスクロール中）であることを示している。
【０９００】
次に、図１２６（Ｂ）に示すように、表示画面７ａではリーチ演出が実行される。このリーチ演出は、図１２６（Ａ）に示した装飾図柄変動演出において、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒがリーチ図柄配列で停止したようすを示している。本例では、このリーチ図柄配列は「８↓８」が示されている。なお、このリーチ図柄配列は「８↓８」は、大当たり図柄配列「８８８」になったときは、通常大当たりとなる図柄配列であり、通常大当たりでは、大当たり遊技終了後、特別図柄の変動回数が１００回おこなわれるまで遊技状態が低確時短状態（低確高ベース状態）になり、それ以降は低確低ベース状態（通常状態）になる。
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。また、このリーチ演出の実行中には、所定のタイミングでメータ画像ＥＭ１Ａが表示される。メータ画像ＥＭ１Ａは、複数のメモリを備えたメータ枠ＥＭ２Ａとメータ領域ＥＭ３Ａ（後述の図１２６（Ｄ）等で示すハッチング部分）とを有し、メータ領域ＥＭ３Ａがメータ枠ＥＭ２Ａ内を１メモリ毎に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、表示画面７ａの左側に縦向きに配置される。
【０９０１】
次に、図１２６（Ｃ）に示すように、表示画面７ａでは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、図１２６（Ｂ）に示したリーチ状態の装飾図柄に切り替わって、ボタン画像ＢＯＧ表示される。具体的には、ボタン操作指示演出は、表示画面７ａの左右中央に表示されたボタン画像ＢＯＧの上方に、「連打！」という文字ＳＩＧが表示される。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、このボタン操作指示演出では、メータ画像ＥＭ１Ａは、引き続き表示画面７ａの左側に表示されている。
【０９０２】
次に、図１２６（Ｄ）に示すように、表示画面７ａではメータ演出が実行される。このメータ演出は、遊技者の演出ボタン６３の操作に関連してメータ画像ＥＭ１Ａのメータ値を上昇させる演出である。具体的には、図１２６（Ｃ）に示すボタン操作指示演出により、遊技者が演出ボタン６３の操作（連打）を開始すると、表示画面７ａでは、ボタン画像ＢＯＧ自体から、または、ボタン画像ＢＯＧの周辺から移動表示物ＩＨが発生する。この移動表示物ＩＨは、遊技者が演出ボタン６３を操作する毎（例えば、演出ボタン６３を所定回数押下操作する毎）に発生し、発生した移動表示物ＩＨは、恰も火の玉のように残像を残しながら四方八方に移動し、最終的に発生した移動表示物ＩＨのいくつかは（または全部は）、メータ枠ＥＭ２Ａ内に飛び込むようにメータ画像ＥＭ１Ａの表示領域に到達する。メータ画像ＥＭ１Ａは、移動表示物ＩＨがメータ画像ＥＭ１Ａの表示領域に到達することでメータ値（ハッチング部分）が上昇する。すなわち、移動表示物ＩＨがメータ画像ＥＭ１Ａの表示領域に到達すると、メータ領域ＥＭ３Ａがメータ枠ＥＭ２Ａ内を１メモリ毎に動くことでメータ値が上昇する。そして、このメータ値の上昇度合いによって大当たり期待度を示唆する、つまり、図１２６（Ｂ）に示したリーチ演出の結果が大当たりになるかリーチハズレになるかを示唆する。なお、本例では、メータ値は２／３程度上昇した

様子が示されている。また、図１２６（Ｄ）に示すメータ値（ハッチング部分）は、例えば青色で表示される。

また、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。

【０９０３】

次に、図１２６（Ｅ）に示すように、表示画面７ａでは確変大当たり示唆演出が実行される。この確変大当たり示唆演出は、図１２６（Ｄ）に示したメータ演出で、遊技者が演出ボタン６３を操作した結果、メータ画像ＥＭ１Ａのメータ値が満タンになったことが示されている。つまり、この確変大当たり示唆演出では、メータ値が満タンになったことにより、図１２６（Ｂ）に示したリーチ演出の結果が大当たりになることを示唆している。ここで、図１２６（Ｅ）に示すメータ値（クロスハッチング部分）の色は、図１２６（Ｄ）に示した青色から、青色よりも期待度の高い（青色よりも有利な特典が付与される確率の高い）例えば赤色に変化して表示される。つまり、この確変大当たり示唆演出では、メータ値の色が青色から赤色に変わったことにより、図１２６（Ｂ）に示したリーチ演出で通常大当たりになるリーチ図柄配列「８↓８」が示されているにも拘わらず、その結果が確変大当たりになることを示唆している。なお、確変大当たりは、大当たり遊技終了後、遊技状態が次回大当たりするまで高確時短状態（高確高ベース状態）になる大当たりである。すなわち、この確変大当たり示唆演出では、メータ値が満タンになったことと、メータ値の色が青色から赤色に変わったことで、確変大当たりになることを示唆している。なお、確変大当たり示唆演出では、表示画面７ａの中央にメータ画像ＥＭ１Ａのメータ値が満タンになっていることを示す（大当たりを示唆する）ＭＡＸという文字ＭＧＬが表示される。このＭＡＸという文字ＭＧＬを表示することにより、遊技者に大当たりを予感させることができる。

【０９０４】

次に、図１２６（Ｆ）に示すように、表示画面７ａでは通常大当たり図柄仮停止演出が実行される。この通常大当たり図柄仮停止演出は、図１２６（Ｂ）に示したリーチ演出（当該変動）の結果が、通常大当たり図柄で仮停止したことを示している。つまり、この通常大当たり図柄仮停止演出では、通常大当たり図柄配列としての「８８８」は完全に停止しておらず、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、上下にわずかに（２、３コマ）揺動した仮停止状態となっている。なお、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ようになっている。

【０９０５】

次に、図１２６（Ｇ）に示すように、表示画面７ａでは全回転演出が実行される。この全回転演出では、図１２６（Ｆ）に示した通常大当たり図柄仮停止演出で仮停止していた通常大当たり図柄配列としての「８８８」を、各装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを同期した状態で、矢印ＹＡに示すように、下方に遊技者が視認可能に低速スクロールさせる演出をおこなう。従って、この全回転演出では、表示画面７ａに大当たり図柄配列のみが順次表示される。

【０９０６】

次に、図１２６（Ｈ）に示すように、表示画面７ａでは確変大当たり確定演出が実行される。この確変大当たり確定演出では、図１２６（Ｇ）に示した全回転演出の結果、確変大当たり図柄配列としての「７７７」が確定停止して大当たりしたことを示している。つまり、一旦停止した通常大当たり図柄が、全回転演出により確変大当たり図柄に昇格する。なお、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「確変大当たり～！」という文字が表示されるようになっている。この確変大当たり確定演出により、遊技者は確変大当たりを確信する。

【０９０７】

[メータ・ボタン演出Ｃ]

図１２７は、メータ・ボタン演出Ｃを説明するための図である。

メータ・ボタン演出Ａでは、まず、図１２７（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演出が実行される。この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。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。なお、図１２７（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは変動中（下方にスクロール中）であることを示している。

【０９０８】

次に、図１２７（Ｂ）に示すように、表示画面７ａではリーチ演出が実行される。このリーチ演出は、図１２７（Ａ）に示した装飾図柄変動演出において、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒがリーチ図柄配列で停止したようすを示している。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。また、このリーチ演出の実行中には、所定のタイミングでメータ画像ＥＭ１Ａが表示される。メータ画像ＥＭ１Ａは、複数のメモリを備えたメータ枠ＥＭ２Ａとメータ領域ＥＭ３Ａ（後述の図１２７（Ｄ）等で示すハッチング部分）とを有し、メータ領域ＥＭ３Ａがメータ枠ＥＭ２Ａ内を１メモリ毎に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、表示画面７ａの左側に縦向きに配置される。

【０９０９】

次に、図１２７（Ｃ）に示すように、表示画面７ａでは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、図１２７（Ｂ）に示したリーチ状態の装飾図柄に切り替わって、ボタン画像ＢＯＧ表示される。具体的には、ボタン操作指示演出は、表示画面７ａの左右中央に表示されたボタン画像ＢＯＧの上方に、「連打！」という文字ＳＩＧが表示される。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、このボタン操作指示演出では、メータ画像ＥＭ１Ａは、引き続き表示画面７ａの左側に表示されている。

【０９１０】

次に、図１２７（Ｄ）に示すように、表示画面７ａではメータ演出が実行される。このメータ演出は、遊技者の演出ボタン６３の操作に関連してメータ画像ＥＭ１Ａのメータ値を上昇させる演出である。具体的には、図１２７（Ｃ）に示すボタン操作指示演出により、遊技者が演出ボタン６３の操作（連打）を開始すると、表示画面７ａでは、ボタン画像ＢＯＧ自体から、または、ボタン画像ＢＯＧの周辺から移動表示物ＩＨが発生する。この移動表示物ＩＨは、遊技者が演出ボタン６３を操作する毎（例えば、演出ボタン６３を所定回数押圧操作する毎）に発生し、発生した移動表示物ＩＨは、恰も火の玉のように残像を残しながら四方八方に移動し、最終的に発生した移動表示物ＩＨのいくつかは（または全部は）、メータ枠ＥＭ２Ａ内に飛び込むようにメータ画像ＥＭ１Ａの表示領域に到達する。メータ画像ＥＭ１Ａは、移動表示物ＩＨがメータ画像ＥＭ１Ａの表示領域に到達することでメータ値（ハッチング部分）が上昇する。すなわち、移動表示物ＩＨがメータ画像ＥＭ１Ａの表示領域に到達すると、メータ領域ＥＭ３Ａがメータ枠ＥＭ２Ａ内を１メモリ毎に動くことでメータ値が上昇する。そして、このメータ値の上昇度合いによって大当たり期待度を示唆する、つまり、図１２７（Ｂ）に示したリーチ演出の結果が大当たりになるかリーチハズレになるかを示唆する。なお、本例では、メータ値は２／３程度上昇した様子が示されている。また、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。

【０９１１】
次に、図１２７（Ｅ）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、図１２７（Ｄ）に示したメータ演出において、遊技者が演出ボタン６３を操作した結果、図１２７（Ｅ）に示すようにメータ画像ＥＭ１Ａのメータ値が満タンにならかったときにおこなわれる。なお、本例では、メータ値は３／４程度上昇した様子が示されている。つまり、このハズレ示唆演出では、メータ値が満タンにならなかったことにより、図１２７（Ｂ）に示したリーチ演出の結果がハズレ（リーチハズレ）になることを示唆している。なお、ハズレ示唆演出では、表示画面７ａの中央にメータ画像ＥＭ１Ａのメータ値が満タンになっていないことを示す（ハズレを示唆する）ＬＯＳＥという文字ＭＬＬが表示される。このＬＯＳＥという文字ＭＬＬを表示することにより、遊技者に大当たりにならないことを予感させることができる。

【０９１２】
次に、図１２７（Ｆ）に示すように、表示画面７ａではハズレ図柄仮停止演出が実行される。このハズレ図柄仮停止演出は、図１２７（Ａ）に示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの当該変動の結果が、図１２７（Ｂ）でリーチになった後ハズレ図柄で仮停止したことを示している。つまり、このハズレ図柄仮停止演出では、ハズレ図柄配列「７５７」は完全に停止しておらず、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、上下にわずかに（２、３コマ）揺動した仮停止状態となっている。

【０９１３】
次に、図１２７（Ｇ）に示すように、表示画面７ａでは復活役物演出が実行される。この復活役物演出では、図１２７（Ｆ）に示したハズレ図柄仮停止演出でハズレ図柄配列「７５７」が仮停止している状態で、ホームホジションに位置していた第２可動役物１５（図１参照）が、表示画面７ａ上を中央進出位置まで進出する。第２可動役物１５が中央進出位置まで進出した状態では、第２可動役物１５は、ハズレ図柄配列「７５７」のうち、装飾図柄８Ｌ、８Ｒの「７」の一部と装飾図柄８Ｃの「５」の全部を視認不能に覆っている。ただし、装飾図柄８Ｌ、８Ｒの「７」は、覆われていない部分から遊技者が「７」であることが判るように、判読可能な態様で一部が覆われている。この復活役物演出により、遊技者はハズレから大当たりに復活することを予感する。

【０９１４】
次に、図１２７（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は、図１２７（Ｇ）に示した復活役物演出の結果、第２可動役物１５が中央進出位置からホームホジションに退避すると、ハズレ図柄配列「７５７」で仮停止していた装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが、大当たり図柄配列「７７７」に変化して確定停止したことを示している。つまり、一旦停止したハズレ図柄が、復活役物演出により大当たり図柄に変化する。なお、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ようになっている。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。

【０９１５】
[メータ・ボタン演出Ｄ]
図１２８は、メータ・ボタン演出Ｄを説明するための図である。
メータ・ボタン演出Ｄでは、まず、図１２８（Ａ）に示すように、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の変動演出が実行される。

【０９１６】
次に、図１２８（Ｂ）に示すように、表示画面７ａではリーチ演出が実行される。このリーチ演出は、時短状態で第２始動口２１に遊技球が入賞して装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示が開始され、その後左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒがリーチ図柄配列で停止したようすを示している。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。なお、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。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。なお、図１２８（Ｂ）では、装飾図柄８ＣＲ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、このリーチ演出の実行中には、所定のタイミングでメータ画像ＥＭ１Ａが表示される。メータ画像ＥＭ１Ａは、複数のメモリを備えたメータ枠ＥＭ２Ａとメータ領域ＥＭ３Ａ（後述の図１２８（Ｄ）等で示すハッチング部分）とを有し、メータ領域ＥＭ３Ａがメータ枠ＥＭ２Ａ内を１メモリ毎に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、表示画面７ａの左側に縦向きに配置される。
【０９１７】
次に、図１２８（Ｃ）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、図１２８（Ｂ）に示したリーチ状態の装飾図柄に切り替わって、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。ここで、このバトル演出では、味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢに対して先制攻撃をした様子が示されている。つまり、このバトル演出では、先制攻撃をしたキャラクタがバトルで勝利するようになっており、すなわち、先制攻撃が勝利するキャラクタを示唆するようになっている。したがって、このバトル演出では、味方キャラクタＣＲＡがバトルで勝利することが示唆されている。また、バトル演出では、メータ画像ＥＭ１Ａのメータ値は、味方キャラクタＣＲＡが優勢になるとメータ値（ハッチング部分）が上昇する。そして、このメータ値の上昇度合いによって大当たり期待度を示唆する、つまり、図１２８（Ｂ）に示したリーチ演出の結果が大当たりになるかリーチハズレになるかを示唆する。なお、本例では、メータ値は２／３程度上昇した様子が示されている。
【０９１８】
次に、図１２８（Ｄ）に示すように、表示画面７ａでは大当たり示唆演出が実行される。この大当たり示唆演出は、図１２８（Ｃ）に示したバトル演出で味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとがバトルがバトルした結果、味方キャラクタＣＲＡが勝利し、メータ画像ＥＭ１Ａのメータ値が満タンになったことが示されている。つまり、味方キャラクタＣＲＡが勝利するとメータ値が満タンになる。そして、この大当たり示唆演出では、メータ値が満タンになったことにより、図１２５（Ｂ）に示したリーチ演出の結果が大当たりになることを示唆している。なお、表示画面７ａの中央には、味方キャラクタＣＲＡが勝利したことを示す「勝利！」という文字が味方キャラクタＣＲＡとともに表示される。この「勝利！」という文字を表示することと、メータ値が満タンになったことにより、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。
【０９１９】
次に、図１２８（Ｅ）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は、図１２８（Ｂ）に示したリーチ演出（当該変動）の結果が、大当たりしたことを示している。ここでは、この大当たり図柄配列は「７７７」が示されている。なお、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ようになっている。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。
【０９２０】
一方、図１２８（Ｃ）に示したバトル演出に替えて、図１２８（Ｆ）に示すバトル演出

が実行される場合がある。このバトル演出は、図１２８（Ｂ）に示したリーチ状態の装飾図柄に切り替わって、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。ここで、このバトル演出では、敵キャラクタＣＲＢが味方キャラクタＣＲＡに対して先制攻撃をした様子が示されている。つまり、このバトル演出では、先制攻撃をしたキャラクタがバトルで勝利するようになっており、すなわち、先制攻撃が勝利するキャラクタを示唆するようになっている。したがって、このバトル演出では、敵キャラクタＣＲＢがバトルで勝利することが示唆されている。また、バトル演出では、メータ画像ＥＭ１Ａのメータ値は、味方キャラクタＣＲＡが優勢になるとメータ値（ハッチング部分）が上昇する。そして、このメータ値の上昇度合いによって大当たり期待度を示唆する、つまり、図１２８（Ｂ）に示したリーチ演出の結果が大当たりになるかリーチハズレになるかを示唆する。なお、本例では、メータ値は１／３程度上昇した様子が示されている。すなわち、図１２８（Ｆ）に示すバトル演出では、図１２８（Ｃ）に示したバトル演出よりも敵キャラクタＣＲＢがバトルで優勢であることが、メータ値の上昇度合いによって知ることができる。

【０９２１】

次に、図１２８（Ｇ）に示すように、表示画面７ａでは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、図１２８（Ｆ）に示した味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとがバトルする画像に切り替わって、ボタン画像ＢＯＧ表示される。このボタン操作指示演出は、図１２８（Ｆ）に示したバトル演出のように、敵キャラクタＣＲＢが先制攻撃をした場合にのみおこなわれる演出である。したがって、図１２８（Ｃ）に示したバトル演出のように、味方キャラクタＣＲＡが先制攻撃をした場合は、上述したように、図１２８（Ｃ）に示したバトル演出の次に、図１２８（Ｄ）に示す大当たり示唆演出が実行される。具体的に、このボタン操作指示演出は、表示画面７ａの左右中央に表示されたボタン画像ＢＯＧの上方に、「連打！」という文字ＳＩＧが表示される。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、このボタン操作指示演出では、メータ画像ＥＭ１Ａは、引き続き表示画面７ａの左側に表示されている。

【０９２２】

次に、図１２８（Ｈ）に示すように、表示画面７ａではメータ演出が実行される。このメータ演出は、遊技者の演出ボタン６３の操作に関連してメータ画像ＥＭ１Ａのメータ値を上昇させる演出である。なお、このメータ演出も、敵キャラクタＣＲＢが先制攻撃をした場合にのみおこなわれる演出である。具体的に、このメータ演出は、図１２８（Ｇ）に示すボタン操作指示演出により、遊技者が演出ボタン６３の操作（連打）を開始すると、表示画面７ａでは、ボタン画像ＢＯＧ自体から、または、ボタン画像ＢＯＧの周辺から移動表示物ＩＨが発生する。この移動表示物ＩＨは、遊技者が演出ボタン６３を操作する毎（例えば、演出ボタン６３を所定回数押圧操作する毎）に発生し、発生した移動表示物ＩＨは、恰も火の玉のように残像を残しながら四方八方に移動し、最終的に発生した移動表示物ＩＨのいくつかは（または全部は）、メータ枠ＥＭ２Ａ内に飛び込むようにメータ画像ＥＭ１Ａの表示領域に到達する。メータ画像ＥＭ１Ａは、移動表示物ＩＨがメータ画像ＥＭ１Ａの表示領域に到達することでメータ値（ハッチング部分）が上昇する。すなわち、移動表示物ＩＨがメータ画像ＥＭ１Ａの表示領域に到達すると、メータ領域ＥＭ３Ａがメータ枠ＥＭ２Ａ内を１メモリ毎に動くことでメータ値が上昇する。なお、本例では、メータ値は、図１２８（Ｇ）に示した１／３程度から２／３程度まで上昇した様子が示されている。また、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。そして、このメータ演出が終了すると、その後は、上述した図１２５（Ｅ）～（Ｈ）に示した演出と同様な演出がおこなわれるが、ここでの説明は省略する。

【０９２３】
[効果例]
以下に、メータ・ボタ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１２５～図１２８に示すように、メータ画像の表示中にボタン画像の表示をおこない、遊技者の演出ボタンの操作に関連してメータ画像のメータ値を上昇させ、該メータ値の上昇度合いによって大当たり期待度を示唆するように構成されている。（例えば、メータ値が満タンまで上昇すれば、大当たり確定が示唆される（メータ値が上昇すればするほど、遊技者に有利な特典が付与されやすくなる））。この構成によれば、遊技者は、メータ値を上昇させるべく、演出ボタンを指示通りに上手に操作して技術介入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。
【０９２４】
[効果２]
上記実施形態の遊技機１では、図１２５～図１２８に示すように、遊技者の演出ボタンの操作に関連してボタン画像から、またはボタン画像の周辺から移動表示物を発生させ、メータ画像のメータ値は、該移動表示物が該メータ画像の表示領域に到達することにより上昇するように構成されている。この構成によれば、移動表示物がメータ画像の表示領域に到達すればメータ値が上昇するので、遊技者は、移動表示物がメータ画像の表示領域に到達するか否かで一喜一憂することになる。また、視覚的な効果の高い演出をおこなうこともできる。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１２５～図１２８に示すように、移動表示物は、遊技者が演出ボタンを操作する毎に発生するように構成されている。この構成によれば、遊技者は、移動表示物をより多く発生させてメータ値を上昇させるべく、演出ボタンをより多く操作（連打）して技術介入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４]
上記実施形態の遊技機１では、図１２８に示すように、メータ画像の表示中に遊技者側の味方キャラクタと敵キャラクタとが対戦するバトル演出をおこない、味方キャラクタが勝利した場合には、ボタン画像の表示をおこなうことなくメータ画像のメータ値を満タンにして大当たり確定を示唆するように構成されている。この構成によれば、遊技者は、バトル演出における味方キャラクタの動向に一喜一憂し、味方キャラクタが勝利するか否かに大いなる関心をもってバトル演出を注視することになる。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１２６に示すように、メータ値の表示態様（色）が変化した場合には、通常大当たりになるリーチ図柄配列が示されているにも拘わらず、その結果が確変大当たりになることが示唆されるように構成されている。この構成によれば、遊技者は、メータ値の表示態様（色）が変化するか否かに大いなる関心をもってメータ画像を注視することになる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。
[効果６]
上記実施形態の遊技機１では、図１２７に示すように、ハズレ図柄配列が表示されている状態で、所定の役物がハズレ図柄配列の一部を視認不能に覆うように進出した場合には、表示されていたハズレ図柄配列は、役物が進出位置から退避したときに、つまり図柄配列が完全に視認できる状態になったときに大当たり図柄配列に変化しているように構成されている。この構成によれば、遊技者は、ハズレ図柄配列が表示されている状態で、役物が可動するか否かを大いなる関心をもって注視することになる。特に、ハズレ図柄配列がリーチハズレ図柄配列の場合で、役物がリーチハズレ図柄配列の一部を視認不能に覆う場合、リーチを形成していた同じ図柄は判読可能な態様で覆うようにすれば、遊技者に大当たりになることをさらに強く予感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。
【０９２５】
［変形例］
以下に、メータ・ボタ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１２５～図１２８に示すように、リーチ演出の実行中には、所定のタイミングでメータ画像ＥＭ１Ａが表示されるように説明したが、これは、例えば、リーチの成立と同時、あるいは、リーチの成立の前や後であってもよい。また、リーチ時には、装飾図柄でリーチを表示しないように構成したが、これは、表示画面の両隅等に小さく表示するようにしてもよい。
【０９２６】
［変形例２］
上記実施形態の遊技機１では、図１２５～図１２８に示すように、メータ値が満タンになったときに大当たりになる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、メータ値が満タンにならなかった場合であっても、あるいは、メータ値が所定値以上になった場合には、大当たりになることを示唆するようにしてもよい。
【０９２７】
［変形例３］
上記実施形態の遊技機１では、図１２６に示すように、メータ値の色が変化した場合には、確変大当たりになる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、色に限らず、メータ値の形や大きさ等、その表示態様が変化した場合には、確変大当たりになることを示唆するようにしてもよい。また、確変大当たりに限らず、その他の特典を示唆するようにしてもよい。さらに、メータ値の色が変化したときのメータ画像とともに表示される文字等の画像（例えばＭＡＸ）は、メータ値と同じ色に変化させるようにしてもよい。さらにまた、メータ値の色が変化するタイミングは任意であり、例えば、メータ値が上昇している途中で変化させてもよいし、演出ボタンの有効操作期間の残り期間が所定時間以下になったら変化させてもよいし、メータ値が所定値以上上昇したら変化させてもよいし、メータ値が満タンになった時点で変化させてもよい。
【０９２８】
［変形例４］
上記実施形態の遊技機１では、図１２７に示すように、ハズレ図柄で仮停止した後、役物が可動することによりハズレ図柄が大当たり図柄に変化（復活）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、ハズレ図柄で仮停止した後、再変動（疑似連）することにより大当たり図柄に変化（復活）するようにしてもよい。あるいは、ハズレ図柄で仮停止した後、カットインなど、所定の画像が表示されたら大当たり図柄に変化（復活）するようにしてもよい。
【０９２９】
［変形例５］
上記実施形態の遊技機１では、図１２８に示すように、バトル演出では、先制攻撃をしたキャラクタがバトルで勝利するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、所定の技をだしたキャラクタがバトルで勝利するようにしてもよいし、連続で技をだしたキャラクタがバトルで勝利するようにしてもよい。あるいは、だされた技を防御して反撃したキャラクタがバトルで勝利するようにしてもよい。すなわち、バトルで勝利するのは、予め定められた態様をおこなったキャラクタであればよい。
【０９３０】
［変形例６］
上記実施形態の遊技機１では、図１２５～図１２８に示すように、ボタン操作指示演出では、遊技者に演出ボタンを連打させるようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、バトル演出で登場する味方キャラクタの種別と関連付けて、ボタン操作の指示内容が決定するようにしてもよい（例えば、味方キャラクタがＡの場合は連打、Ｂの

場合は長押しなど）。また、遊技者に複数種類のボタン操作をおこなわせるようにしてもよい。例えば、１回のボタン操作指示演出で、連打、長押し、一撃など、複数種類のボタン操作指示おこなうようにしてもよい。

【０９３１】

［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Ｆ５－１］

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、

遊技者が操作可能な演出ボタンと、

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、メータ画像の表示であり、

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、ボタン画像の表示であり、

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、前記メータ画像の表示中に前記ボタン画像の表示をおこない、遊技者の前記演出ボタンの操作に関連して前記メータ画像のメータ値を上昇させ、該メータ値の上昇度合いによって大当たり期待度を示唆する、

ことを特徴とする遊技機。

［態様Ｆ５－２］

前記第一の演出において、遊技者の前記演出ボタンの操作に関連して前記ボタン画像から、または前記ボタン画像の周辺から移動表示物を発生させ、前記メータ画像のメータ値は、該移動表示物が該メータ画像の表示領域に到達することにより上昇する、

ことを特徴とする態様Ｆ５－１に記載の遊技機。

［態様Ｆ５－３］

前記移動表示物は、遊技者が前記演出ボタンを操作する毎に発生する、

ことを特徴とする態様Ｆ５－２に記載の遊技機。

［態様Ｆ５－４］

前記前メータ画像のメータ値が満タンになった場合には、大当たり確定を示唆する、

ことを特徴とする態様Ｆ５－１から態様Ｆ５－３までのいずれか一項に記載の遊技機。

［態様Ｆ５－５］

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、前記メータ画像の表示中に遊技者側の味方キャラクタと敵キャラクタとが対戦するバトル演出をおこない、前記味方キャラクタが勝利した場合には、前記ボタン画像の表示をおこなうことなく前記前メータ画像のメータ値を満タンにして大当たり確定を示唆する、

ことを特徴とする態様Ｆ５－１から態様Ｆ５－４までのいずれか一項に記載の遊技機。

［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。

【０９３２】

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。

【０９３３】

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。

【０９３４】

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。

【０９３５】

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。

【０９３６】

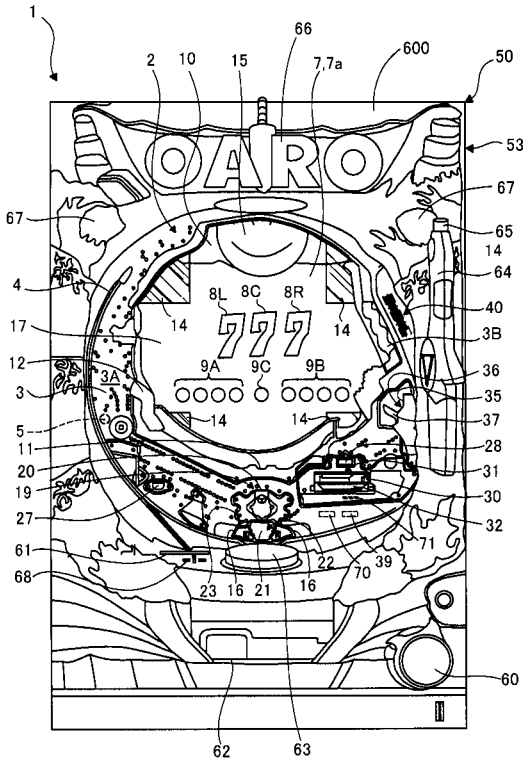
以上、実施形態、変形例に基づき本態様について説明してきたが、上記した態様の実施の形態は、本態様の理解を容易にするためのものであり、本態様を限定するものではない。本態様は、その趣旨並びに特許請求の範囲を逸脱することなく、変更、改良され得ると共に、本態様にはその等価物が含まれる。

【符号の説明】

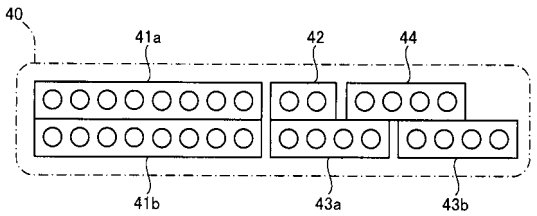
【０９３７】

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（保留アイコン）
１４…第１可動役物
１５…第２可動役物
１８…第３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

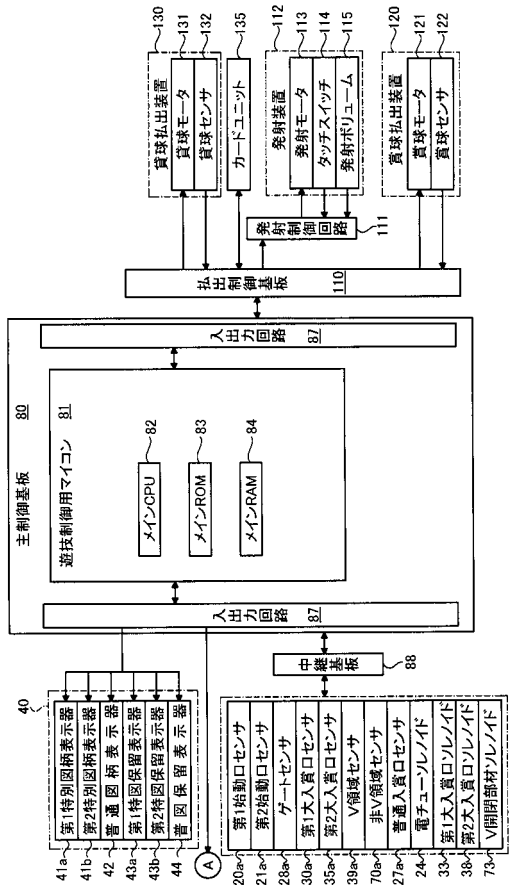
【図１】


1
2
10
15
66
7,7a
600
50
53
67
65
14
64
40
3B
36
35
37
28
31
30
32
71
39
70
22
16
21
23
68
61
27
19
20
11
5
3
12
17
4
8L
8C
8R
777
9A
9C
9B
3A
60
62
63

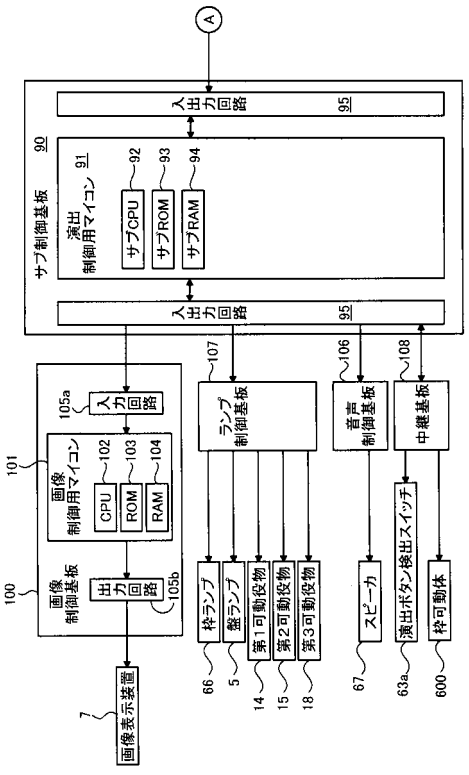
【図２】


40
41a
42
44
41b
43a
43b

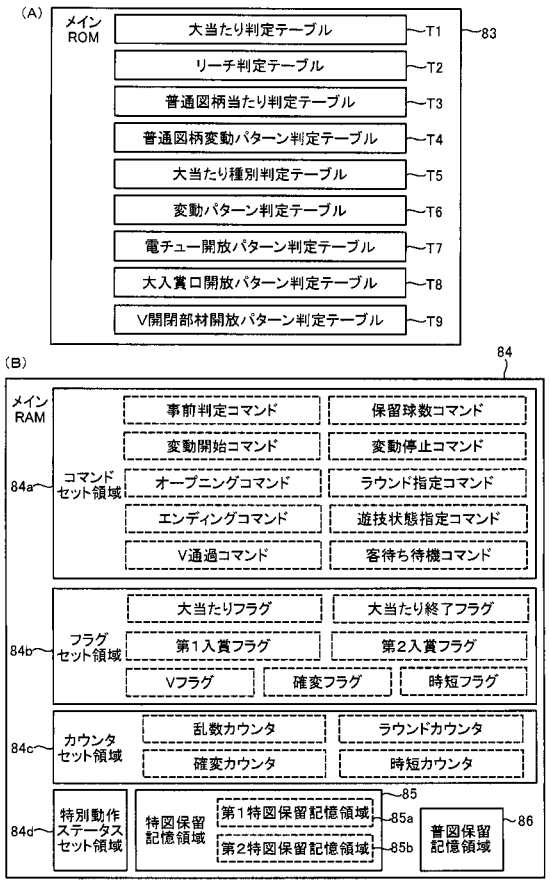
【図３】


賞球払出装置
賞球モータ
賞球センサ
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
発射制御回路
払出制御基板
主制御基板
遊技制御用マイコン
メインCPU
メインROM
メインRAM
入出力回路
中継基板
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

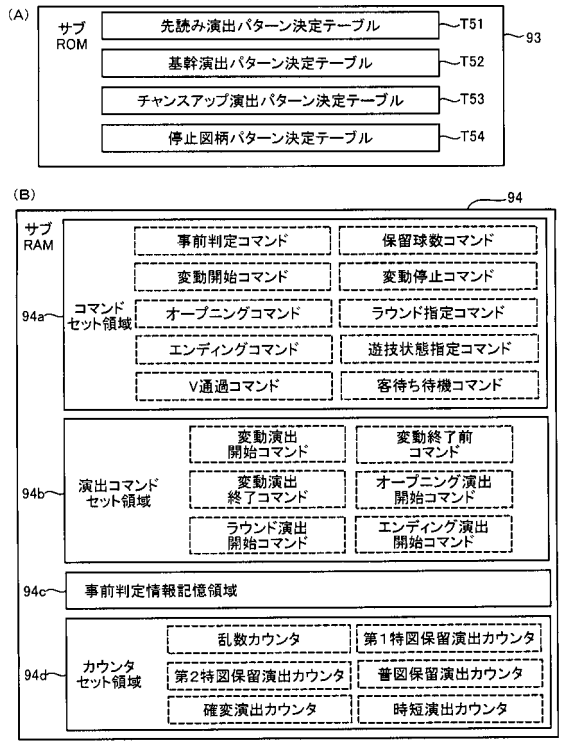
【図４】


サブ制御基板
演出制御用マイコン
サブCPU
サブROM
サブRAM
入出力回路
画像制御基板
画像制御用マイコン
CPU
ROM
RAM
ランプ制御基板
音声制御基板
中継基板
枠ランプ
盤ランプ
第1可動役物
第2可動役物
第3可動役物
スピーカ
演出ボタン検出スイッチ
枠可動体
画像表示装置

【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	0～82		16R V通過予定大当たり	特図2_大当たり図柄1		21H	64.8	D108(H)	D2*6(H)	D308(H)	金図柄
	83～127		16R(実質13R) V非通過予定大当たり	特図2_大当たり図柄5		22H	35.2	D108(H)	D2*9(H)	D309(H)	バトル敗北

備考：ラウンド指定コマンドの*1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
			V非通過予定	—	64～127	P3	50000	SP3
		ハズレ	リーチ有り	1～2	0～10	P4	40000	SP1
					11～63	P5	45000	SP2
					64～127	P6	50000	SP3
				3～4	0～60	P7	15000	ノーマルリーチ
					61～80	P8	40000	SP1
					81～92	P9	45000	SP2
					93～127	P10	50000	SP3
			リーチ無し	1～2	0～85	P11	12000	ノーマルリーチ
				3～4	86～100	P12	40000	SP1
					101～109	P13	45000	SP2
					110～127	P14	50000	SP3
第2始動口	非時短状態	大当たり	V通過予定	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
			V非通過予定	—	0～10	P21	40000	SP1
		ハズレ	リーチ有り	—	11～127	P22	45000	SP2
				—	0～127	P23	45000	SP2
				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
			V非通過予定	—	64～127	P43	50000	SP3
		ハズレ	リーチ有り	1～2	0～10	P44	40000	SP1
					11～63	P45	45000	SP2
					64～127	P46	50000	SP3
				3～4	0～60	P47	15000	ノーマルリーチ
					61～80	P48	40000	SP1
					81～92	P49	45000	SP2
					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	45000	SP4
				—	11～127	P62	80000	SP5
			V非通過予定	—	0～127	P63	80000	SP5
		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	SP4(疑似無し)
					81～92	P66	45000	SP4(疑似有り)
					93～127	P67	50000	SP4
				3～4	0～90	P68	5000	ノーマルリーチ
					91～107	P69	40000	SP4
					108～114	P70	45000	SP4
					115～127	P71	50000	SP4
			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, 22H	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】

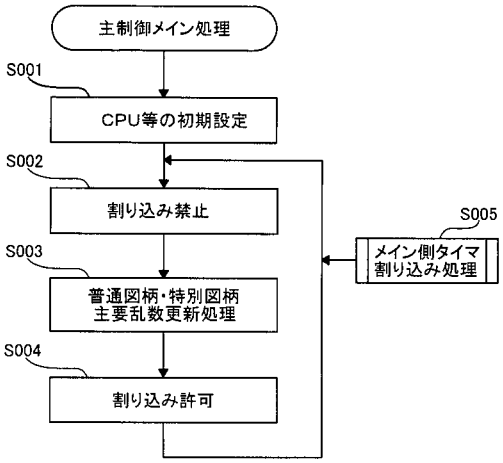
(A)V開閉部材開放パターン判定テーブルT9

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,22H	開放パターン34

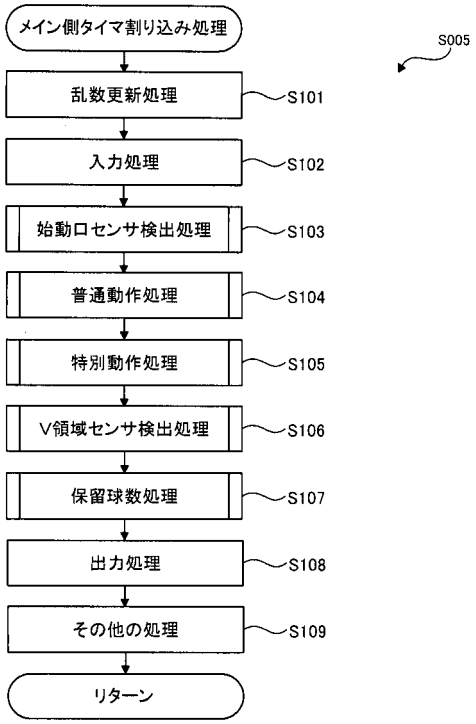
(B)V開閉部材開放パターン

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	－

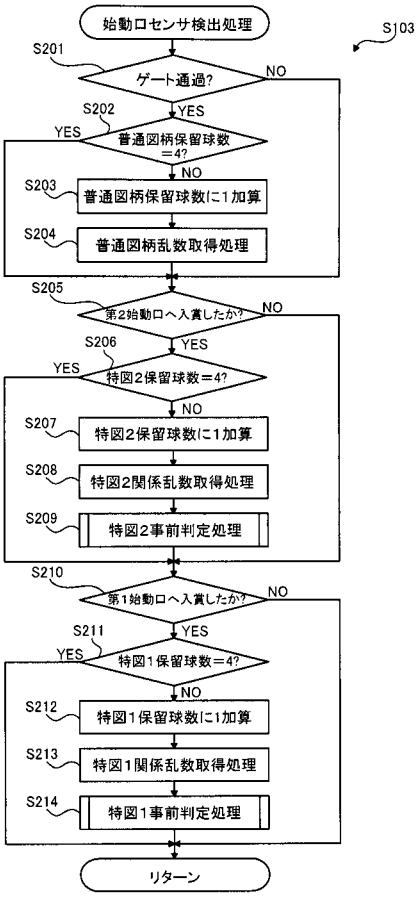
【図１５】



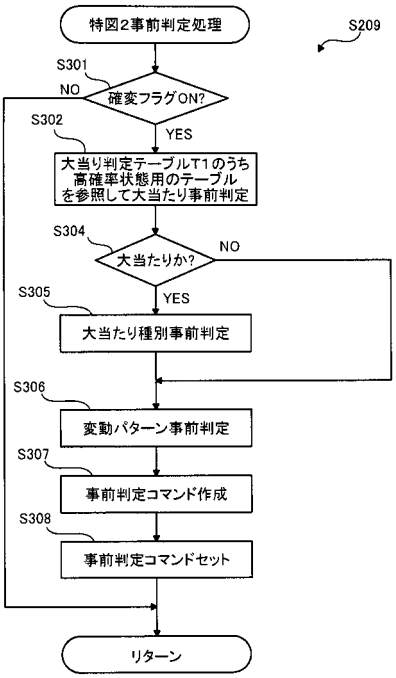
【図１６】



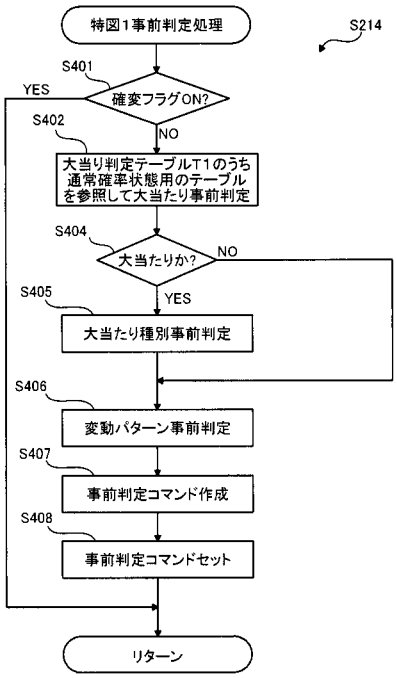
【図１７】



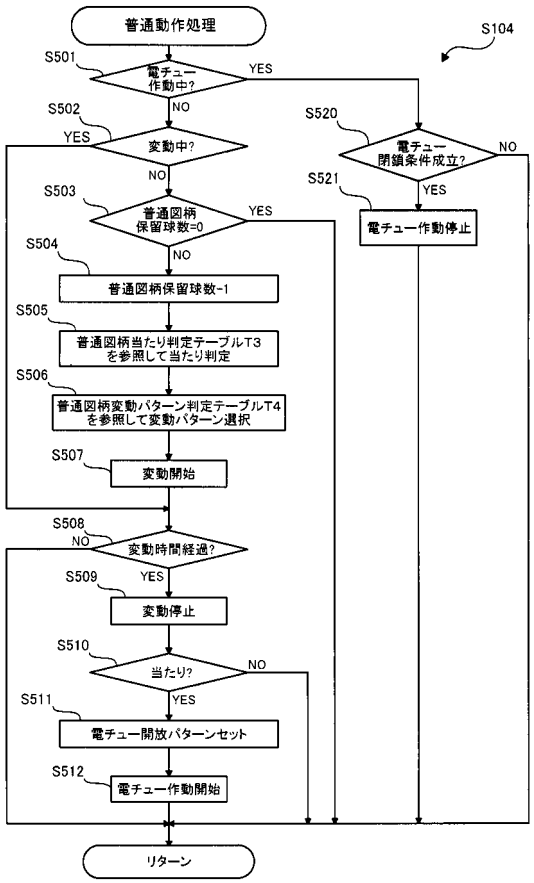
【図１８】



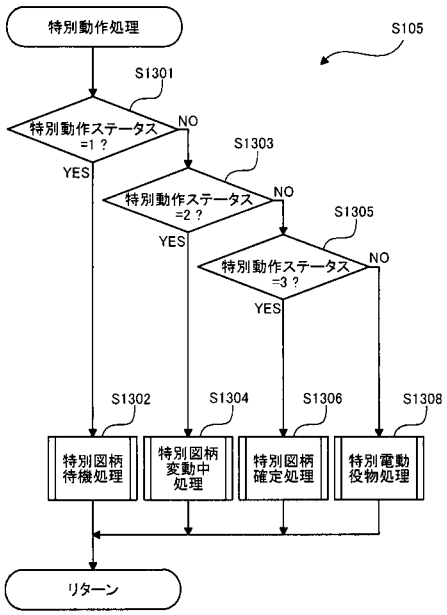
【図１９】



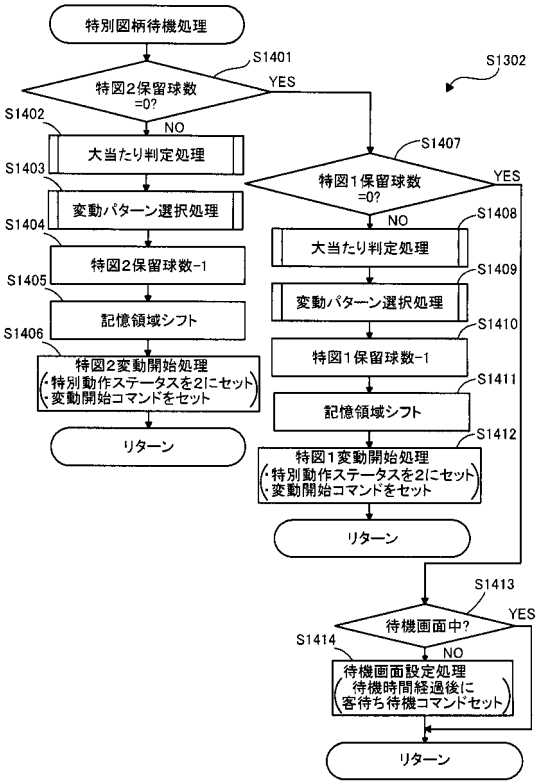
【図２０】



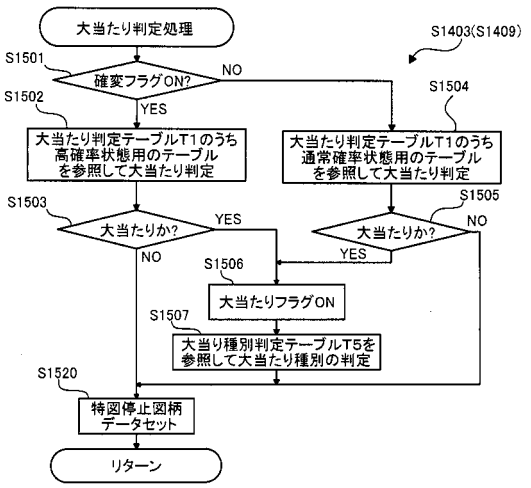
【図２１】



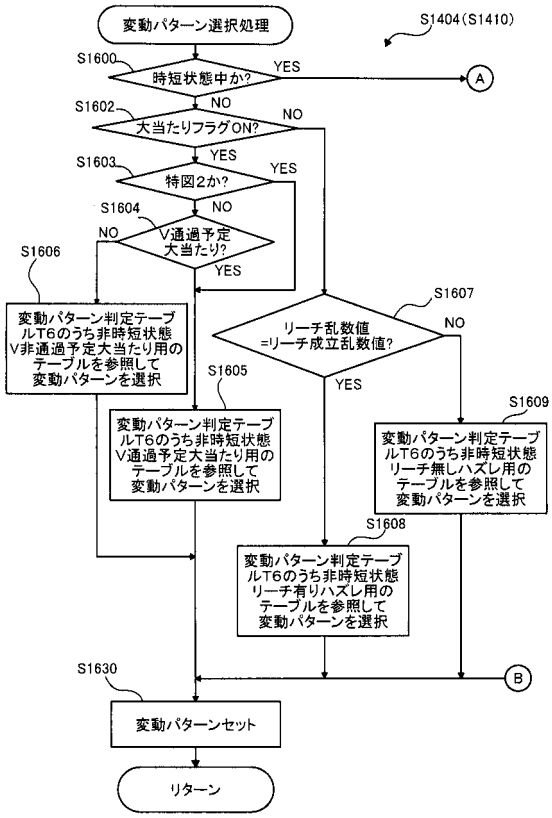
【図２２】



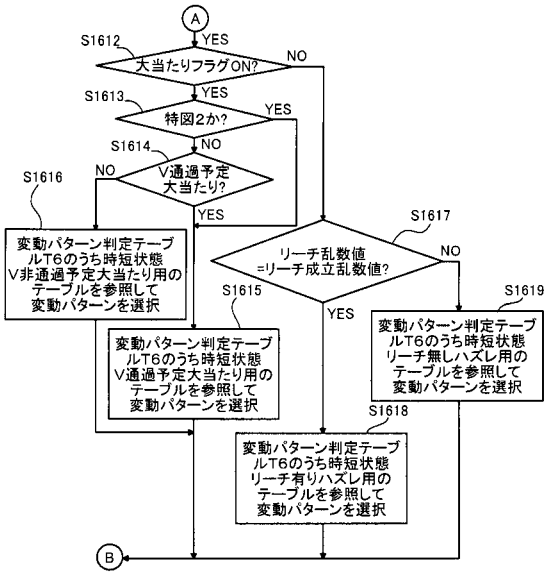
【図２３】



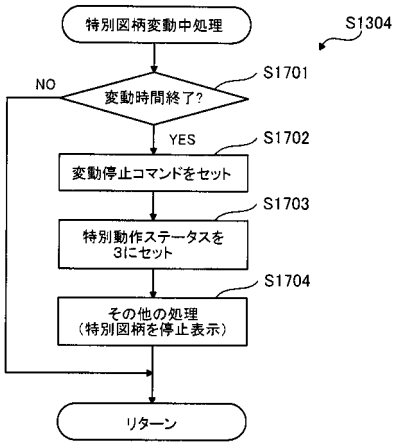
【図２４】



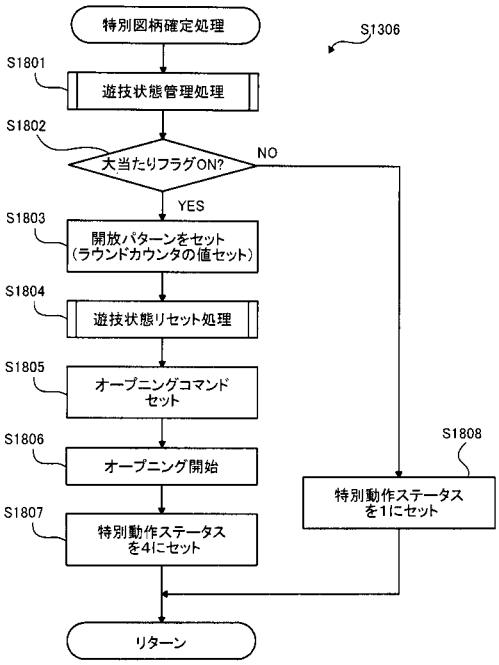
【図２５】



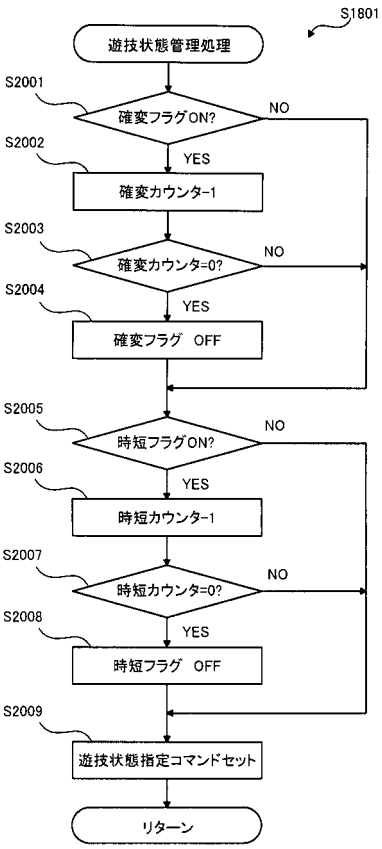
【図２６】



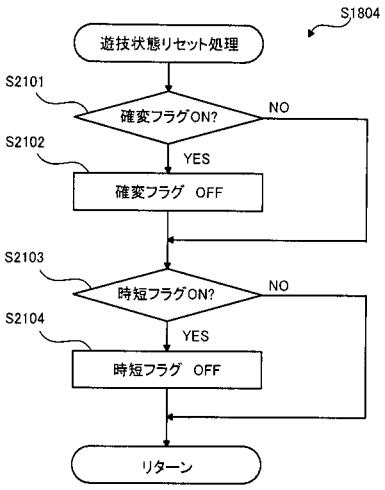
【図２７】



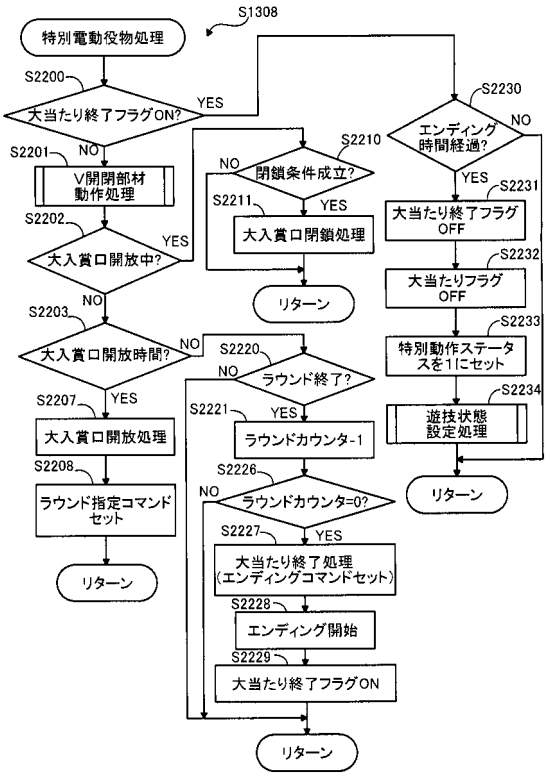
【図２８】



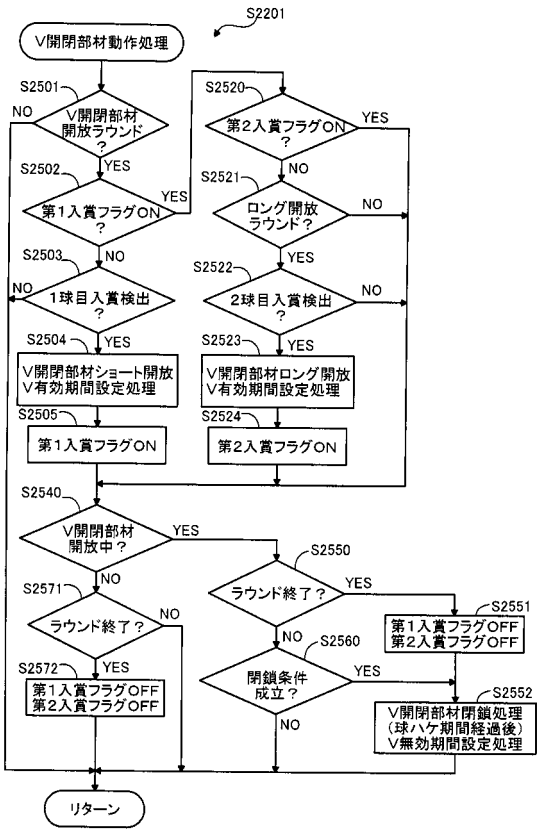
【図２９】



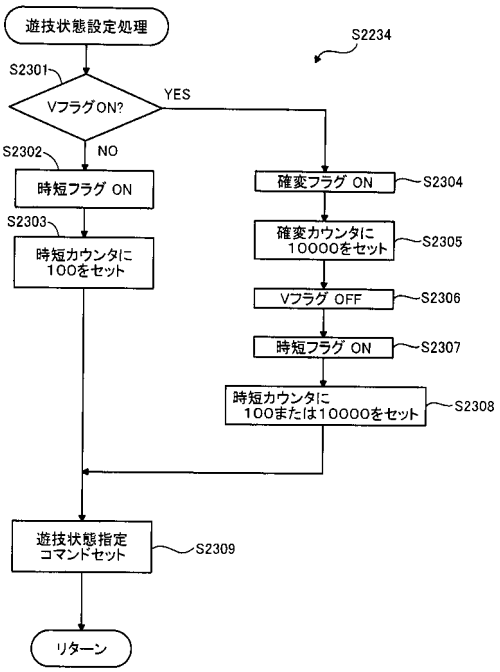
【図３０】



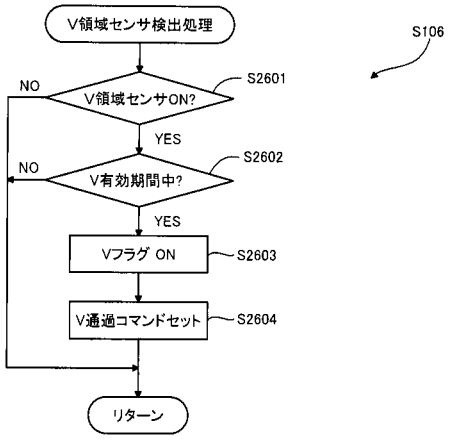
【図３１】



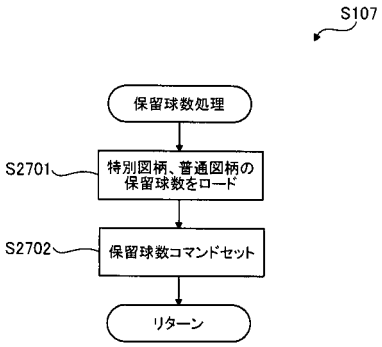
【図３２】



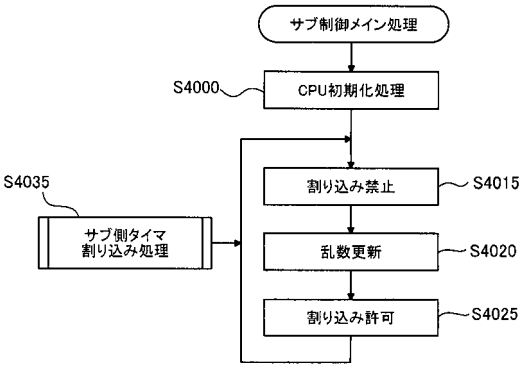
【図３３】



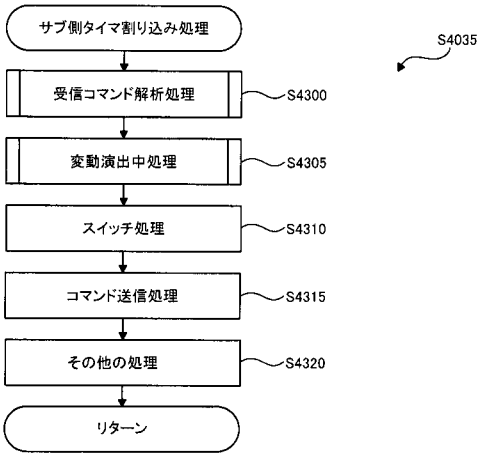
【図３４】



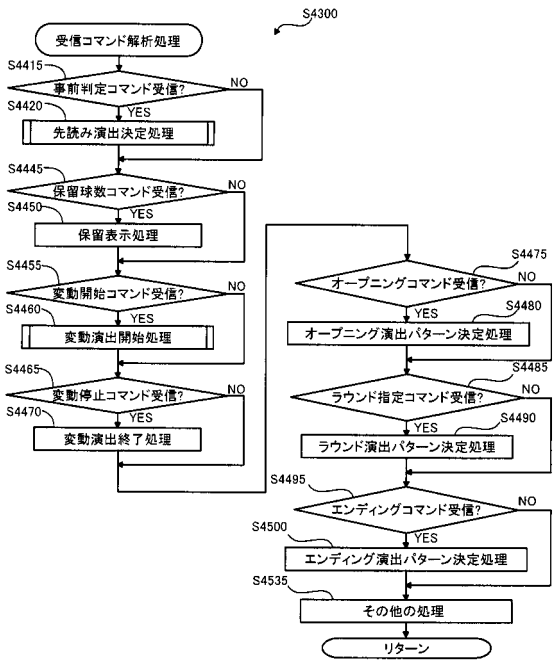
【図３５】



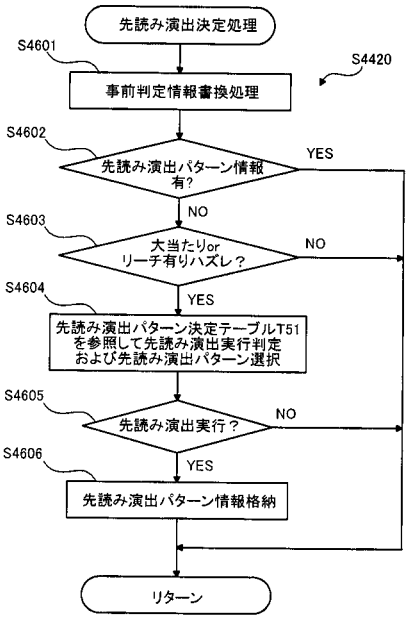
【図３６】



【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

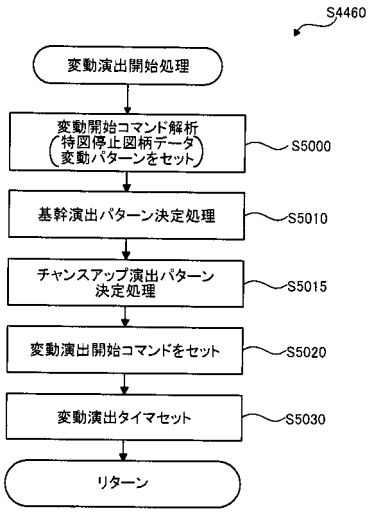
事前判定情報記憶領域									
特別図柄		特図1				特図2			
	当該領域	第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域	第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域
大当たり判定情報	ハズレ	–	–	–	–	ハズレ	ハズレ	大当たり	–
大当たり種別情報	–	–	–	–	–	–	–	21H	–
変動パターン情報	P72,P73	–	–	–	–	P72,P73	P72,P73	P61	–
先読み演出パターン情報	パターンA	–	–	–	–	パターンA	パターンA	パターンA	–

【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

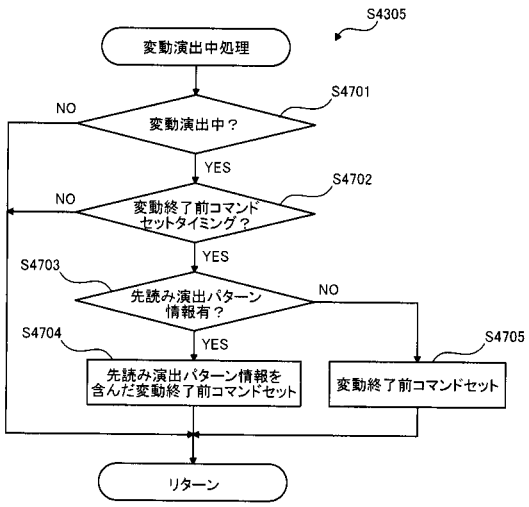
変動パターン	変動時間(ms)	基幹演出パターン	備考			
P1	40000	SP1	非時短状態	特図1	大当たり	
P2	45000	SP2				
P3	50000	SP3				
P4	40000	SP1			リーチ有りハズレ	保留球数1～2
P5	45000	SP2				保留球数3～4
P6	50000	SP3				
P7	15000	ノーマルリーチ			リーチ無しハズレ	1～2
P8	40000	SP1				3～4
P9	45000	SP2		特図2	大当たり	
P10	50000	SP3				
P11	12000	ノーマルリーチ			リーチ有りハズレ	保留球数1～2
P12	40000	SP1				保留球数3～4
P13	45000	SP2				
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	45000	SP2				
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(疑似無し)				保留球数3～4
P26	45000	SP1(疑似有り)				
P27	50000	SP2			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			リーチ有りハズレ	保留球数1～2
P32	8000	リーチ無しハズレ				保留球数3～4
P33	4000	リーチ無しハズレ				
P41	40000	SP1			リーチ無しハズレ	1～2
P42	45000	SP2				3～4
P43	50000	SP3				
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	45000	SP4				
P62	80000	SP5				
P63	80000	SP5				
P64	10000	ノーマルリーチ				
P65	40000	SP4(疑似無し)				
P66	45000	SP4(疑似有り)				
P67	50000	SP4				
P68	5000	ノーマルリーチ				
P69	40000	SP4				
P70	45000	SP4				
P71	50000	SP4				
P72	4000	リーチ無しハズレ				
P73	3000	リーチ無しハズレ				

【図４３】

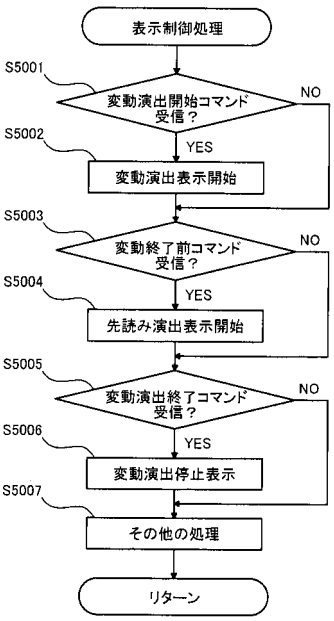
チャンスアップ演出パターン決定テーブルT53

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

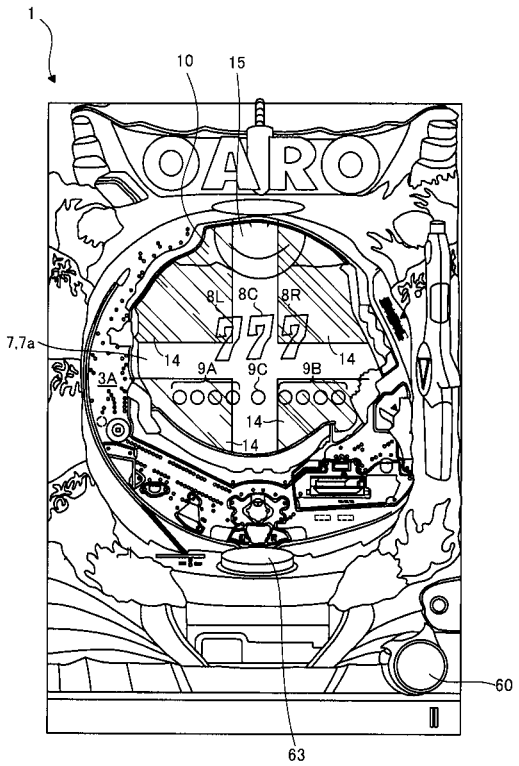
【図４４】



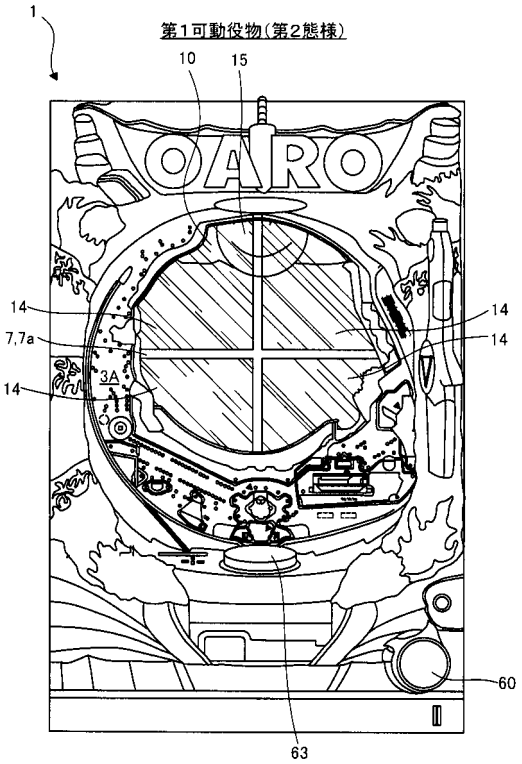
【図４５】



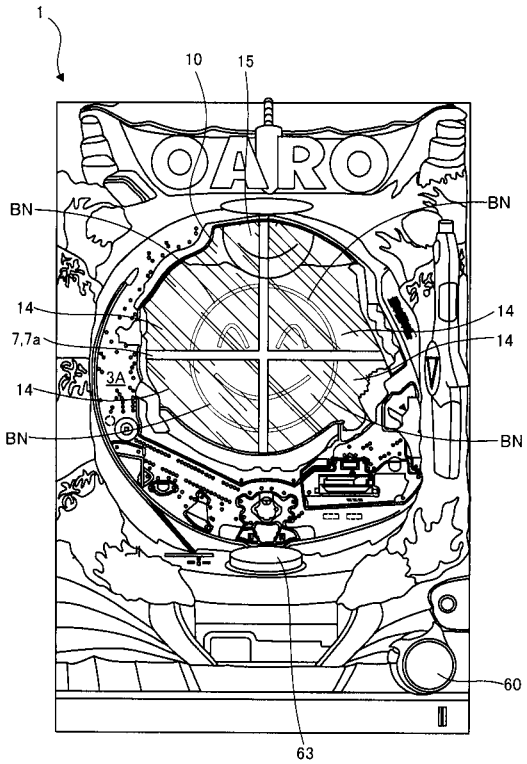
【図４６】



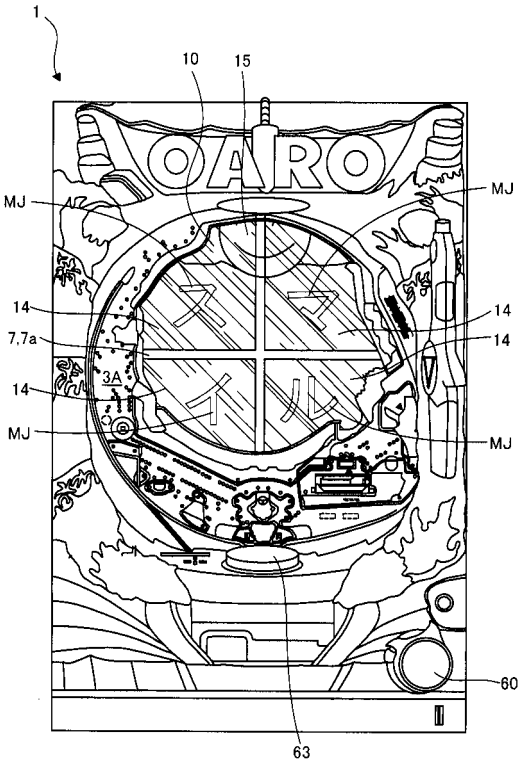
【図４７】



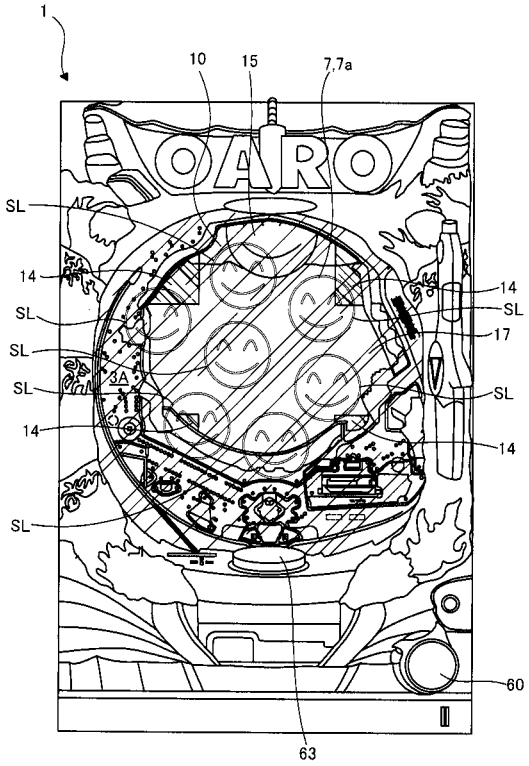
【図４８】



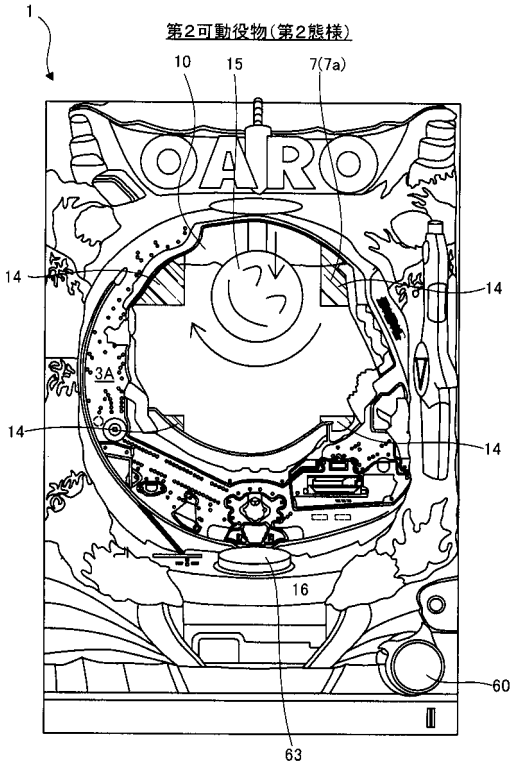
【図４９】



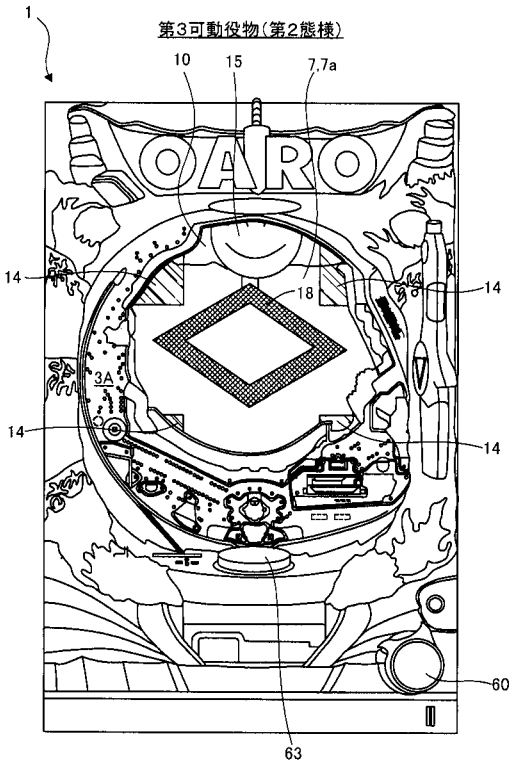
【図５０】



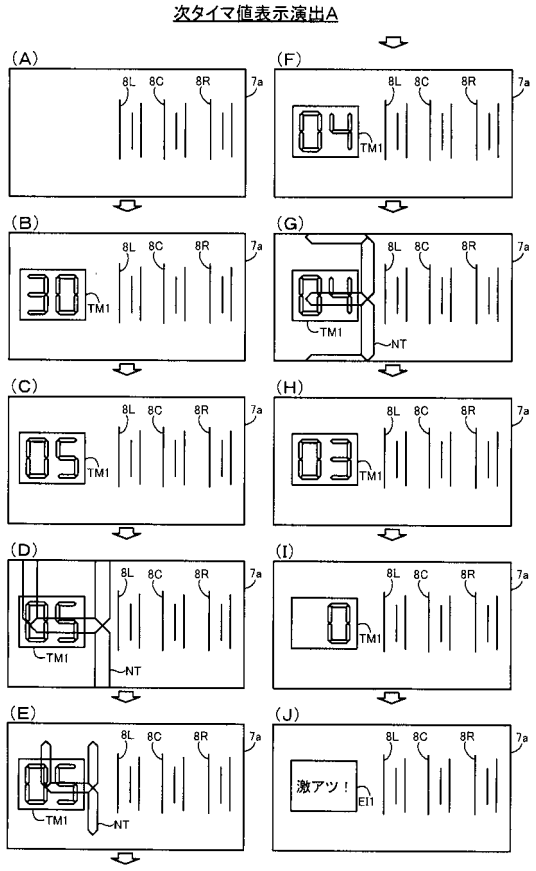
【図５１】



【図５２】

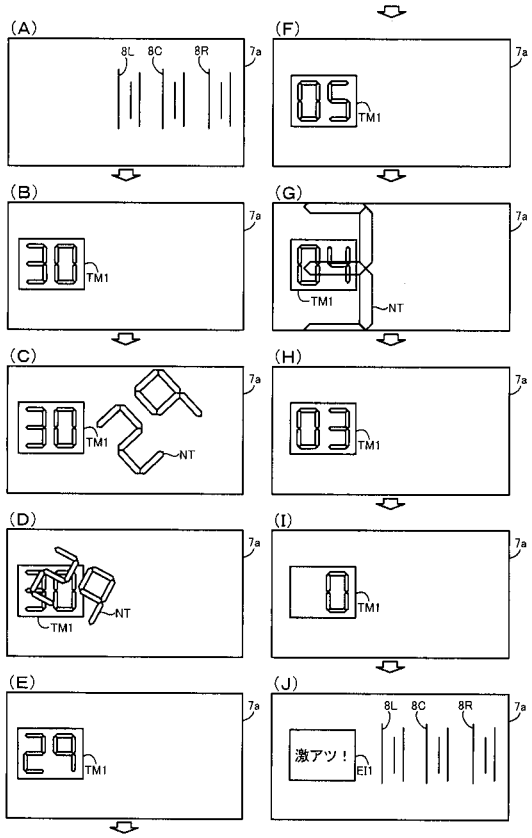


【図５３】



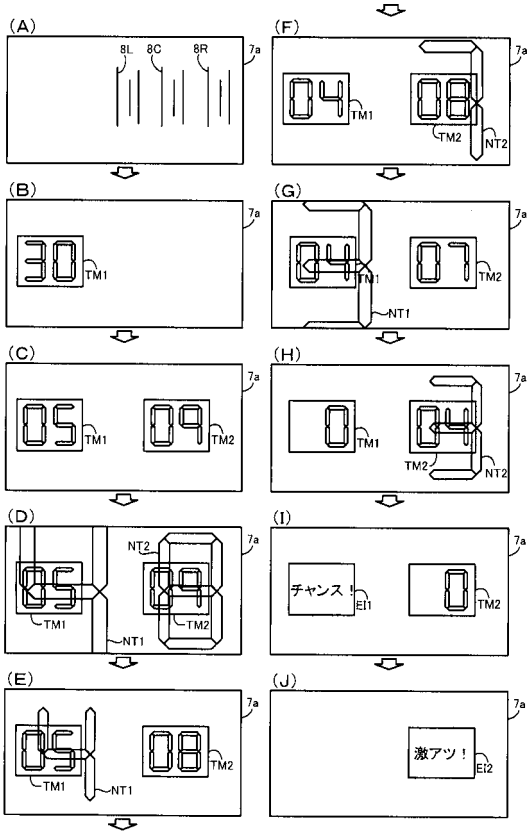
【図５４】

次タイマ値表示演出B



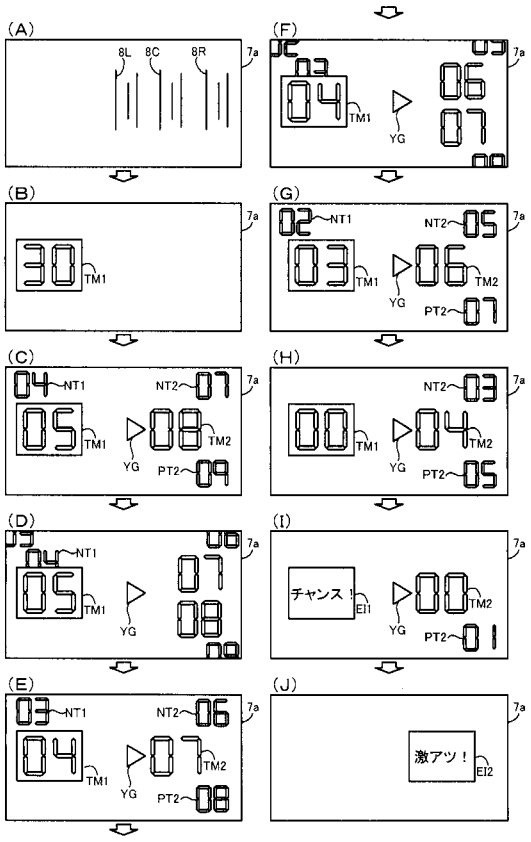
【図５５】

次タイマ値表示演出C



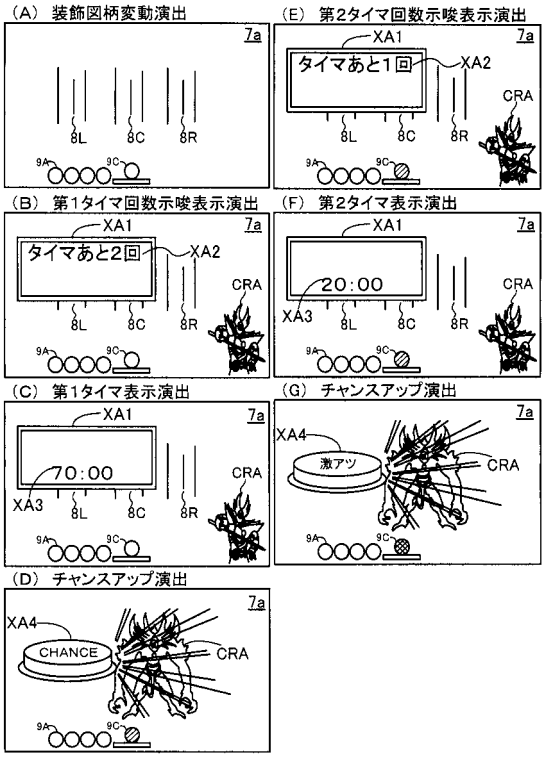
【図５６】

次タイマ値表示演出D

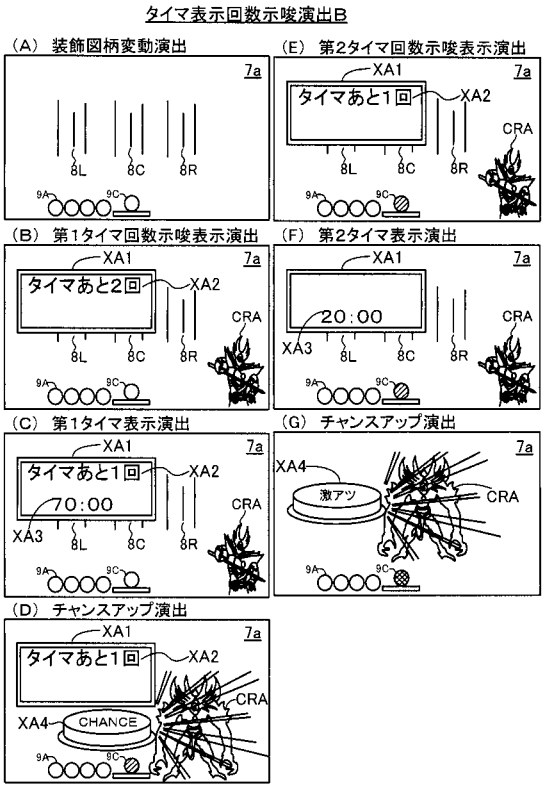


【図５７】

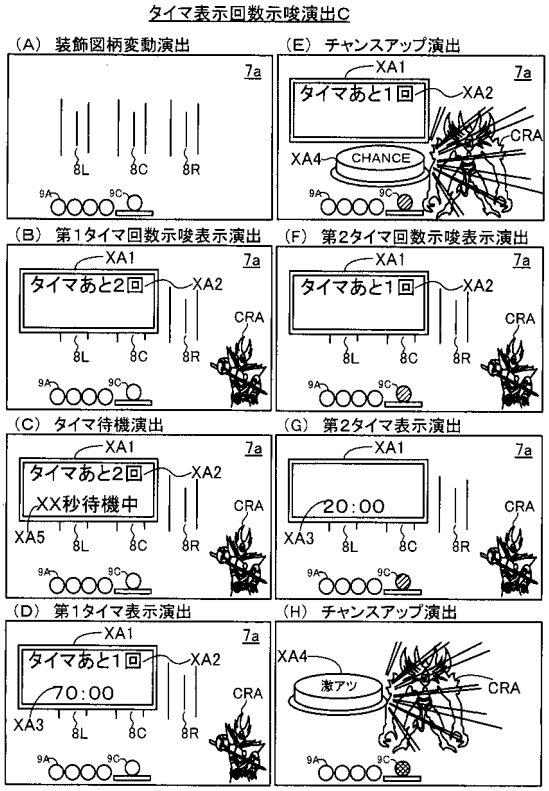
タイマ表示回数示唆演出A



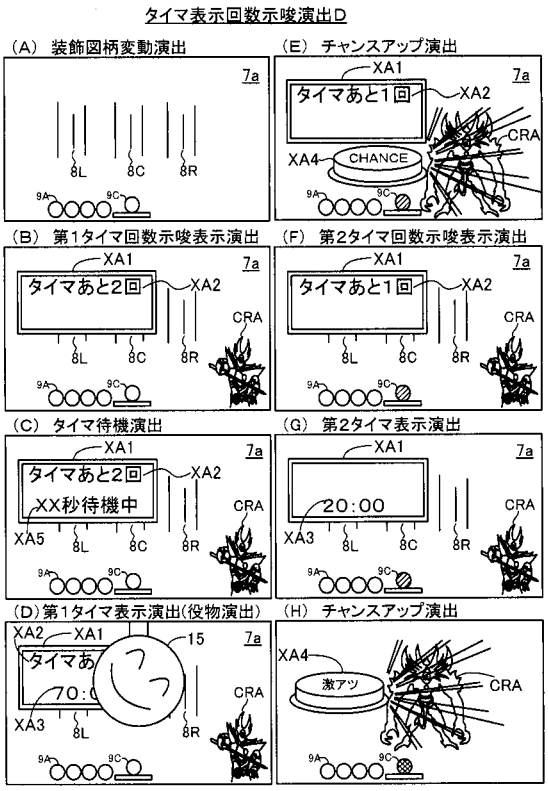
【図５８】



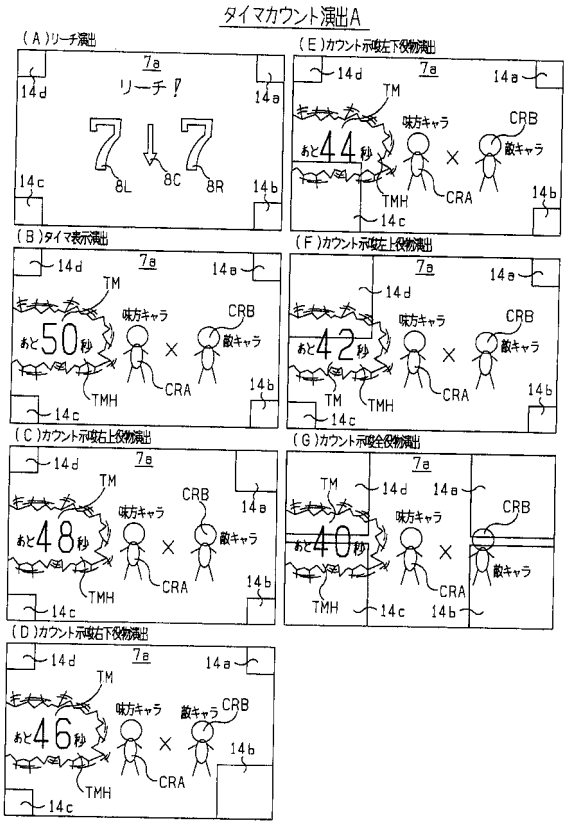
【図５９】



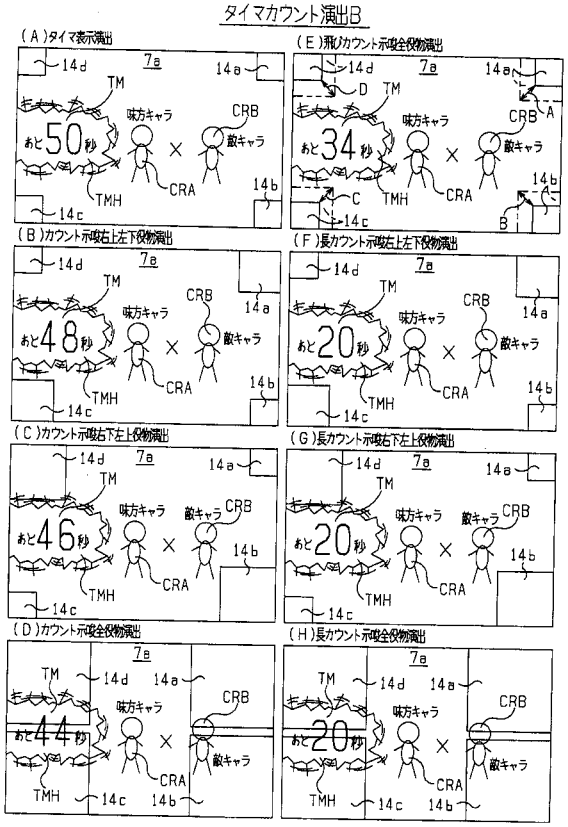
【図６０】



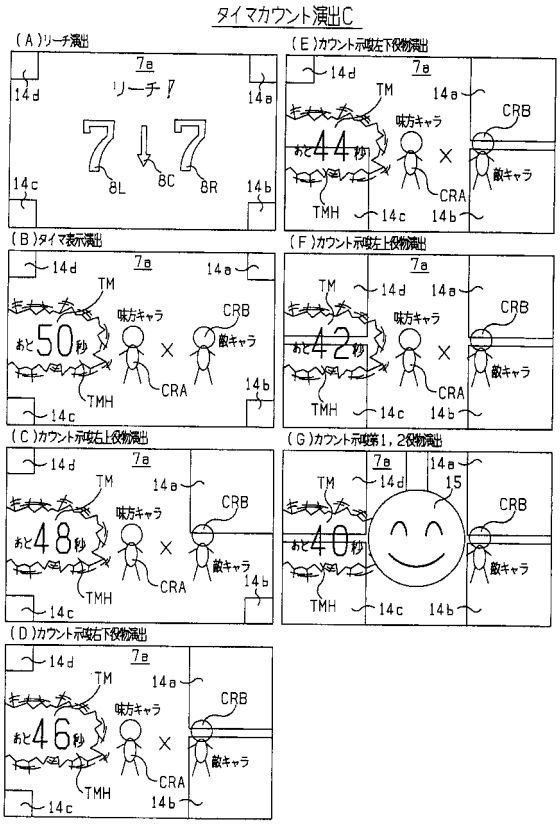
【図６１】



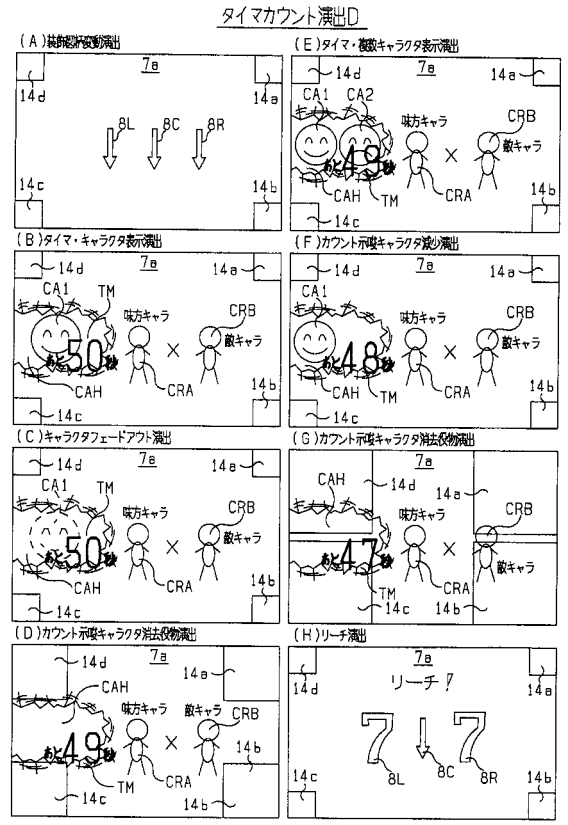
【図６２】



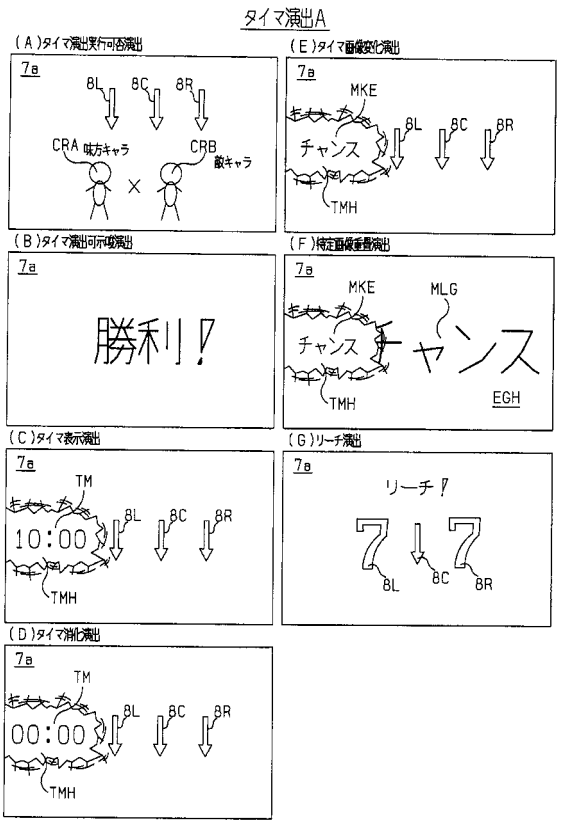
【図６３】



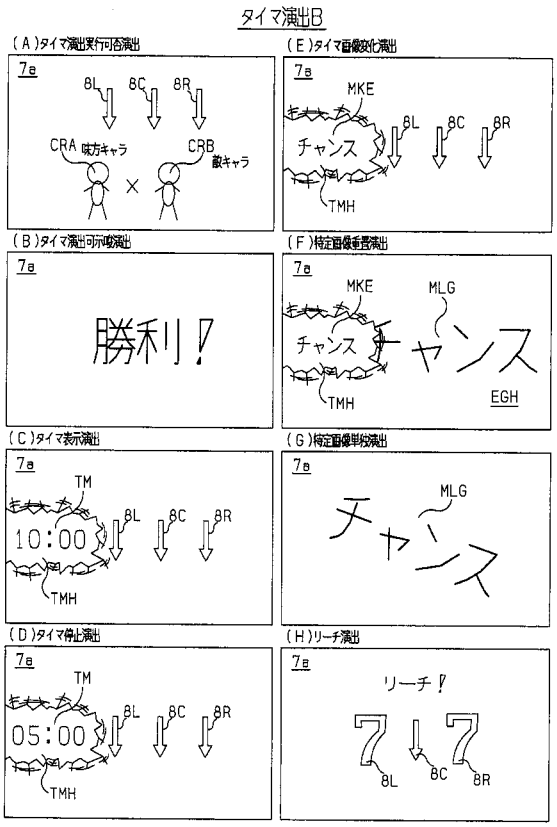
【図６４】



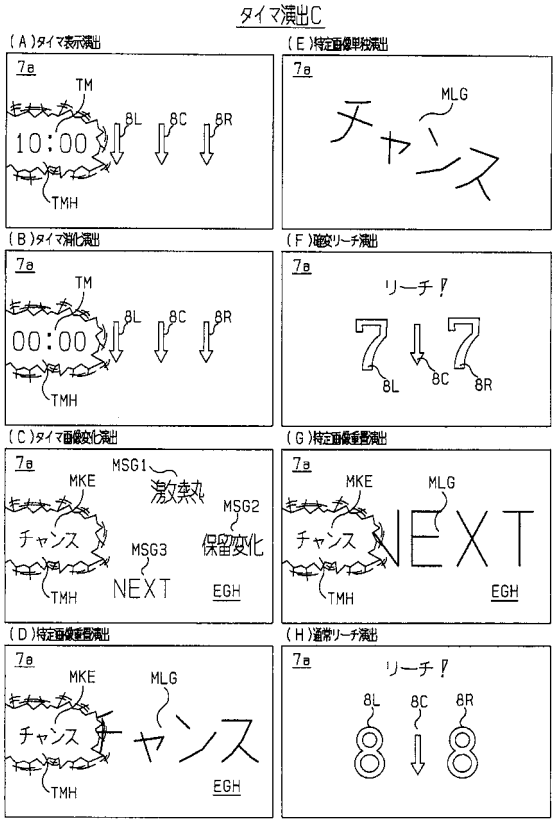
【図６５】



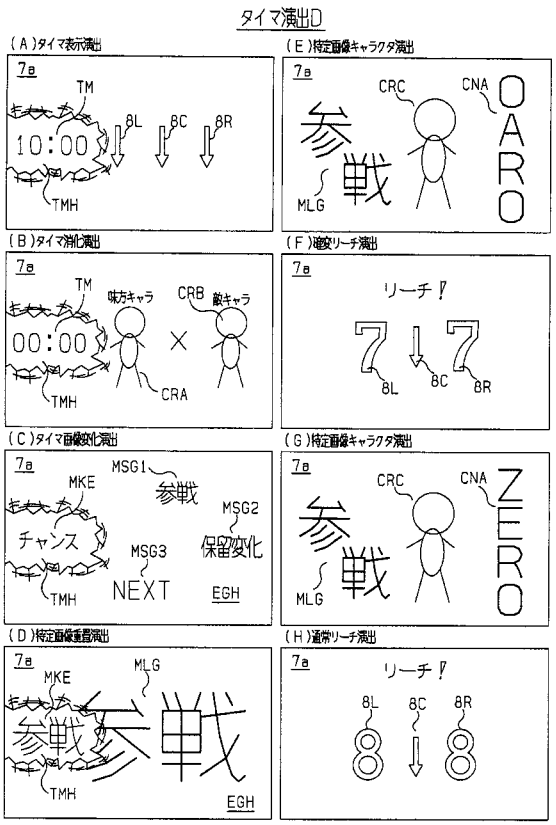
【図６６】



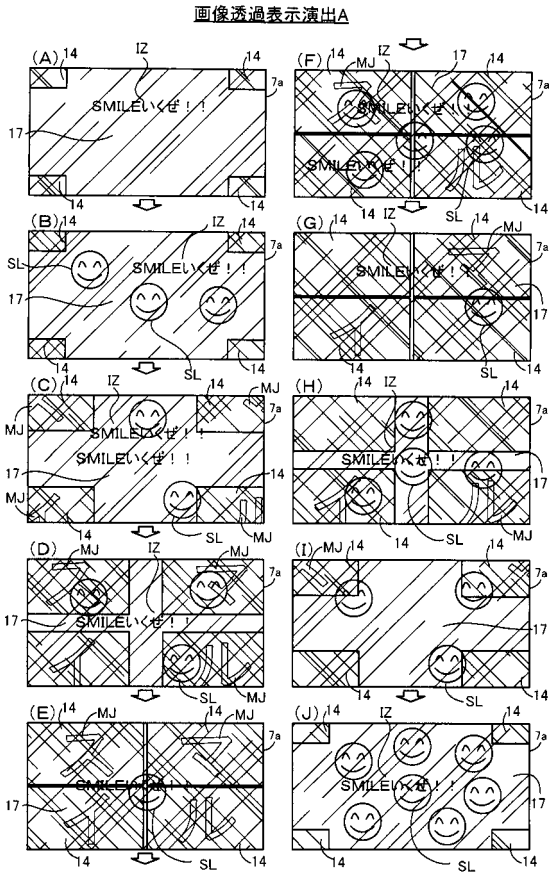
【図６７】



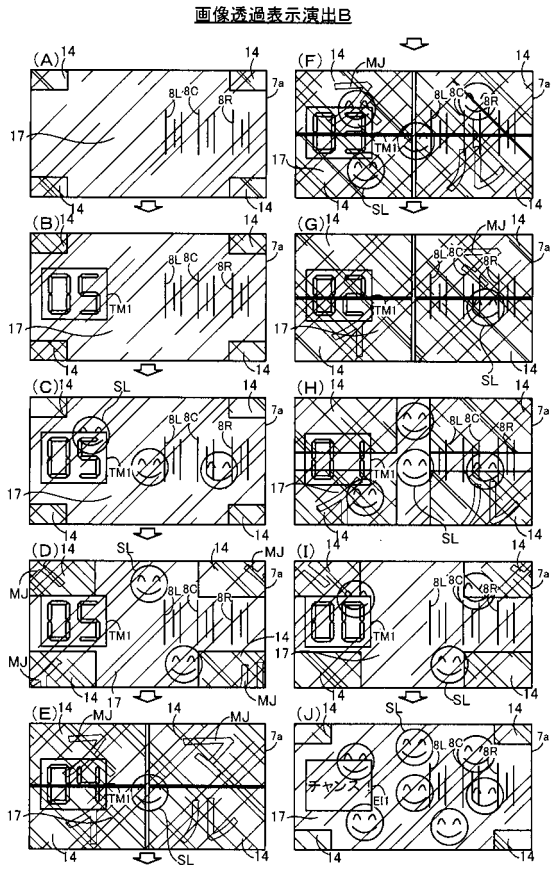
【図６８】



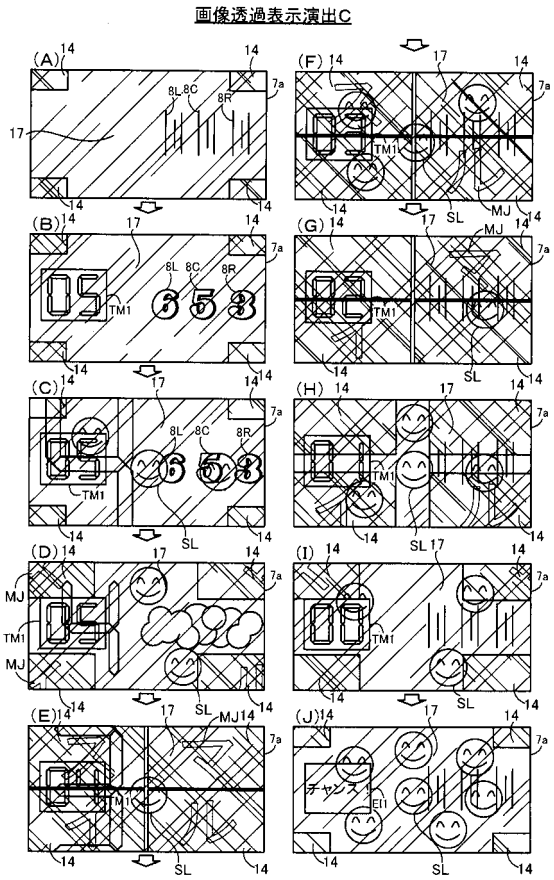
【図６９】



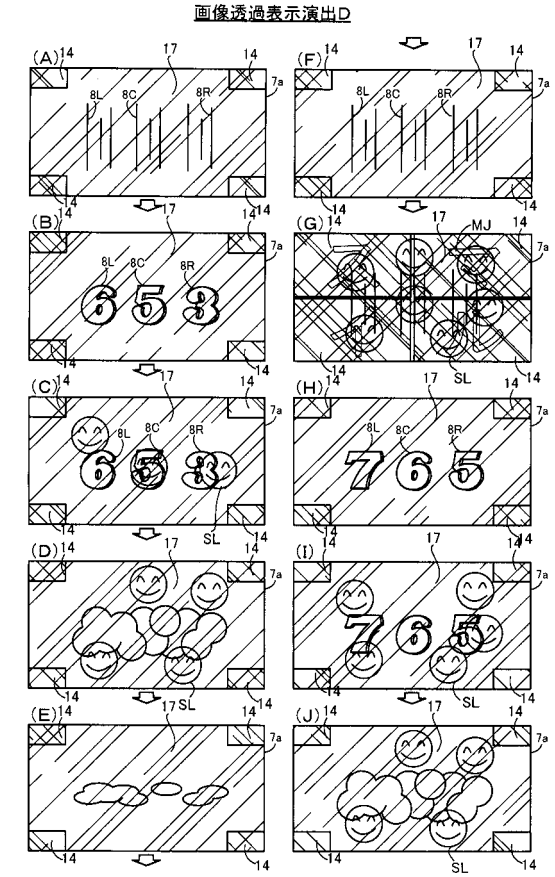
【図７０】



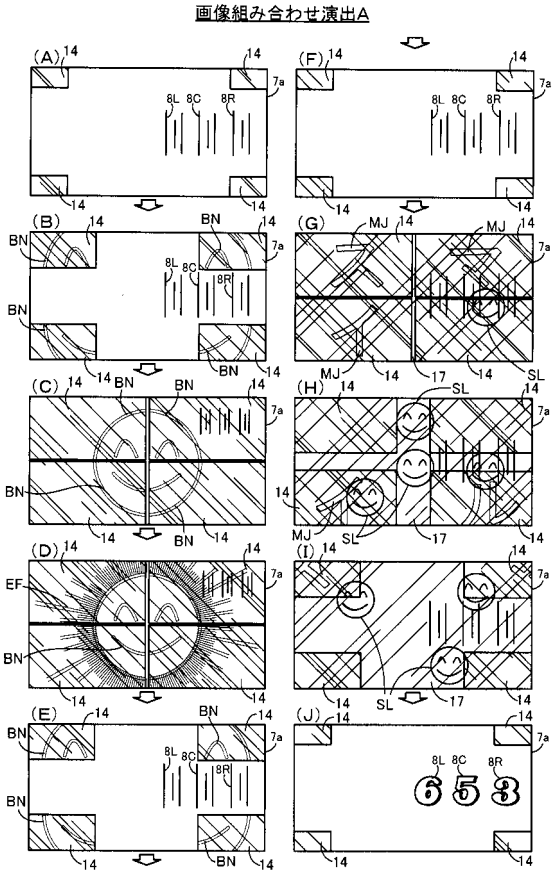
【図７１】



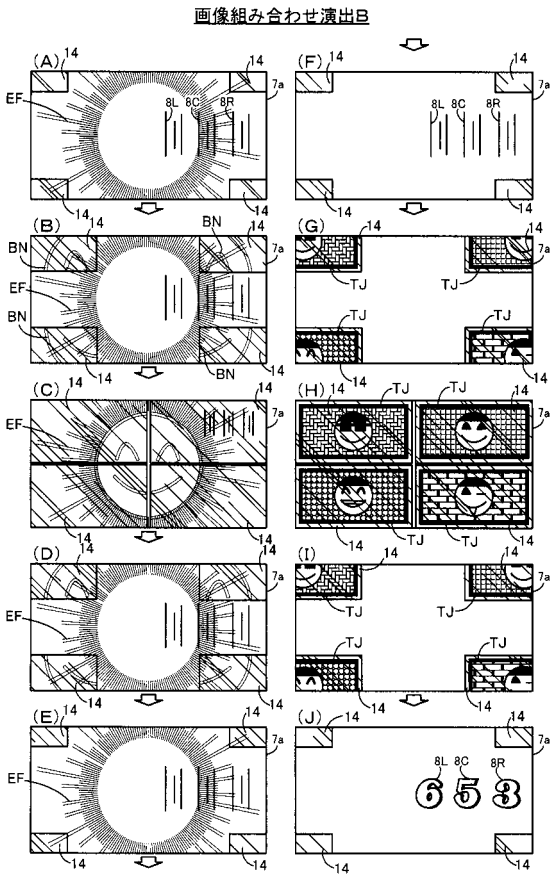
【図７２】



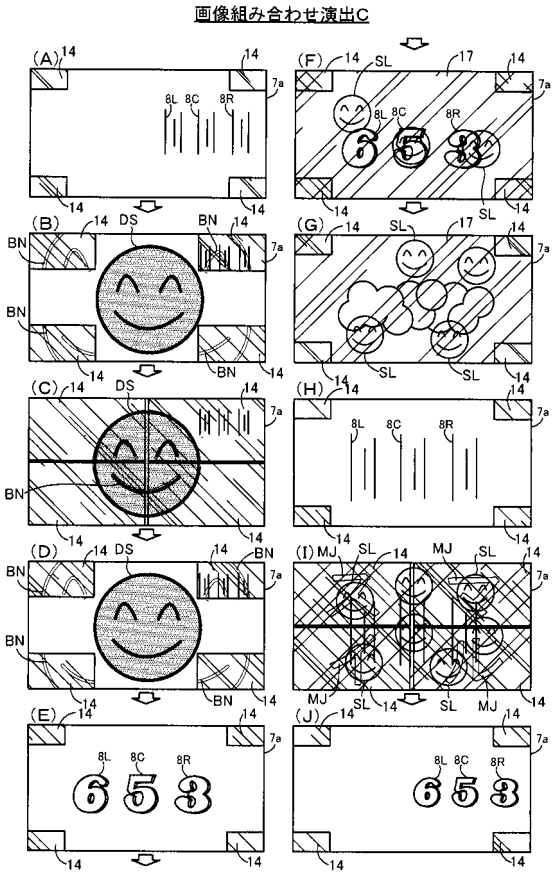
【図７３】



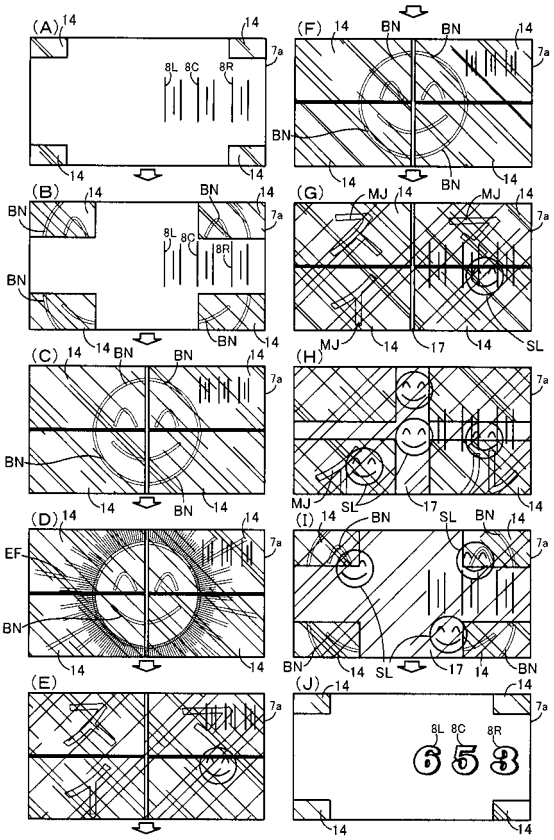
【図７４】



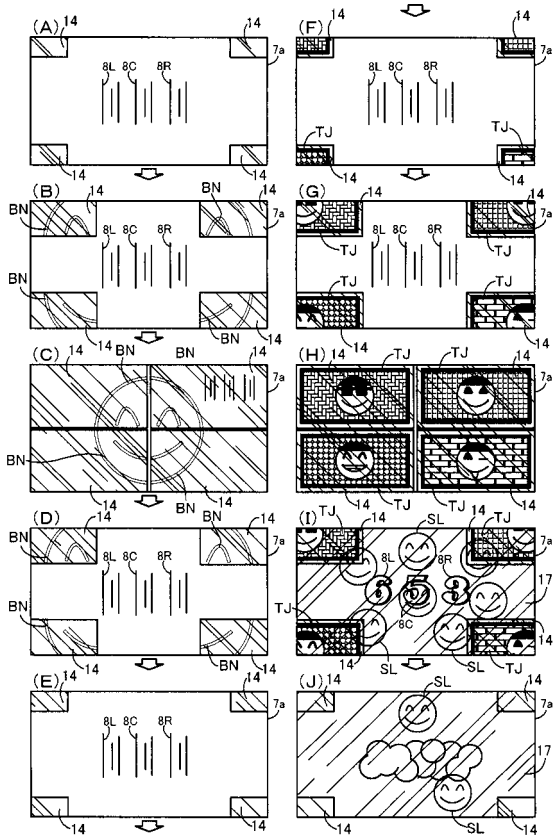
【図７５】



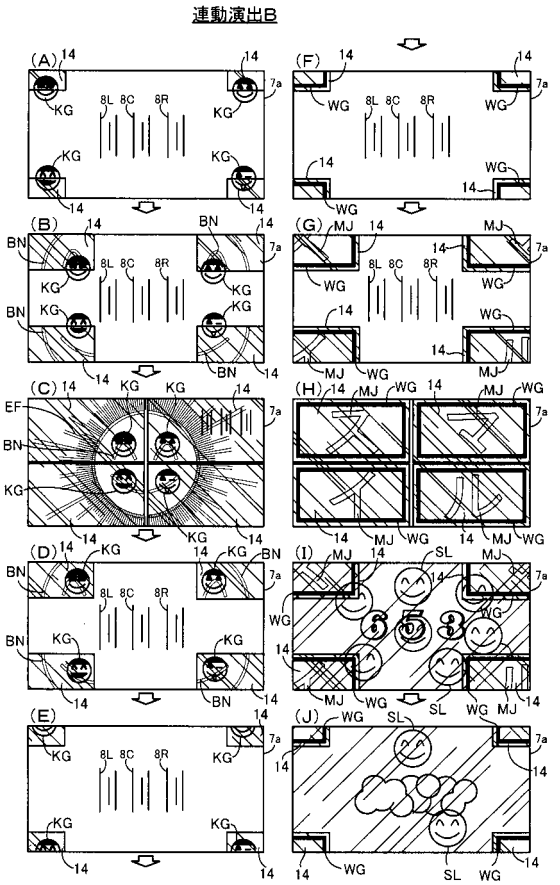
【図７６】



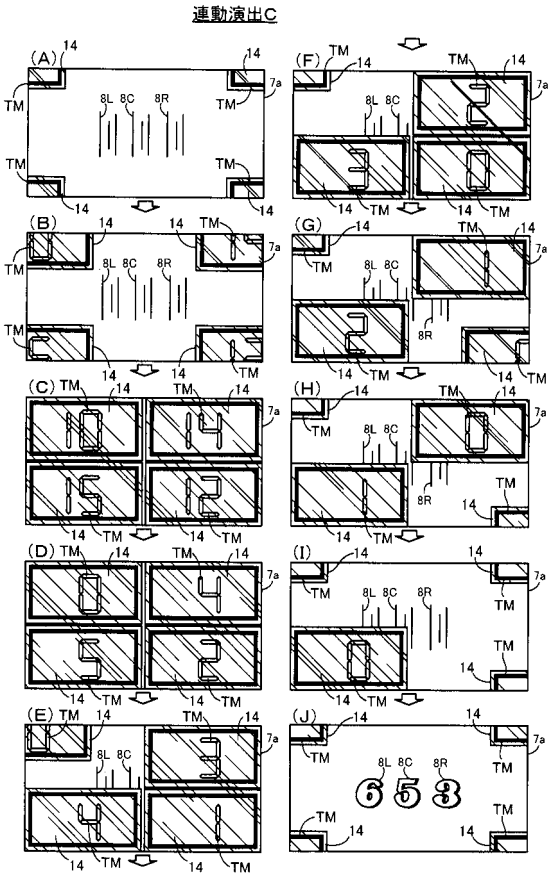
【図７７】



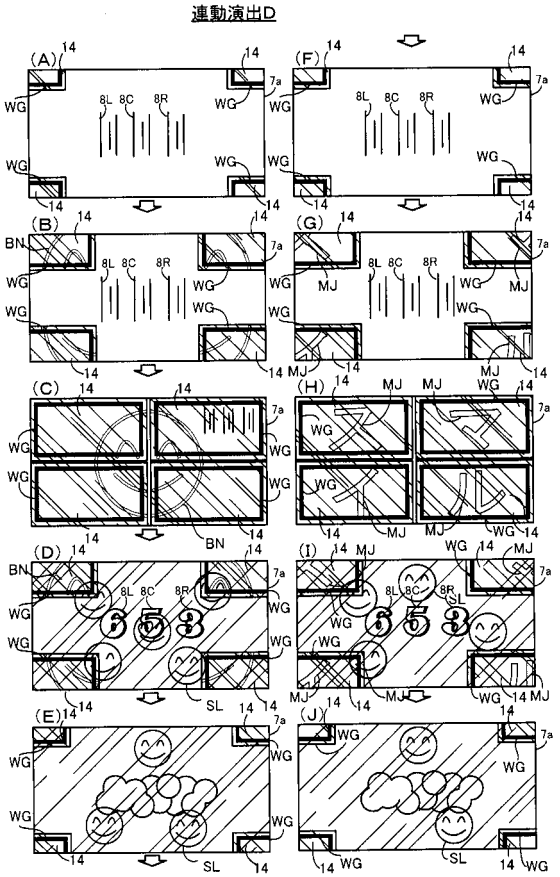
【図７８】



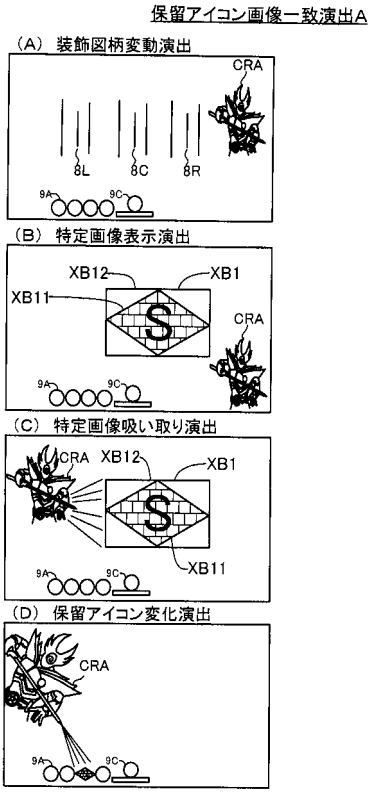
【図７９】



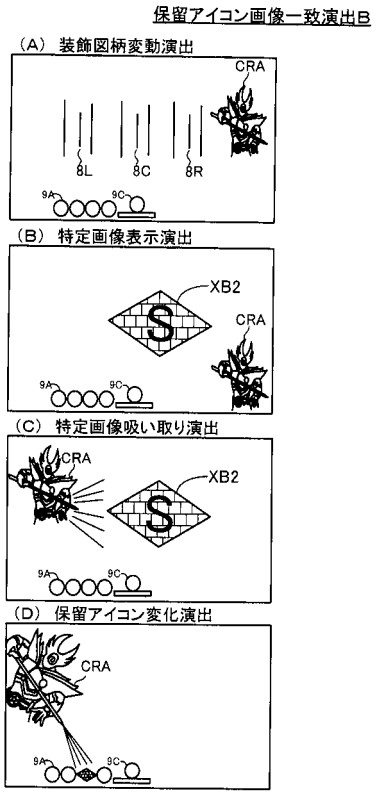
【図８０】



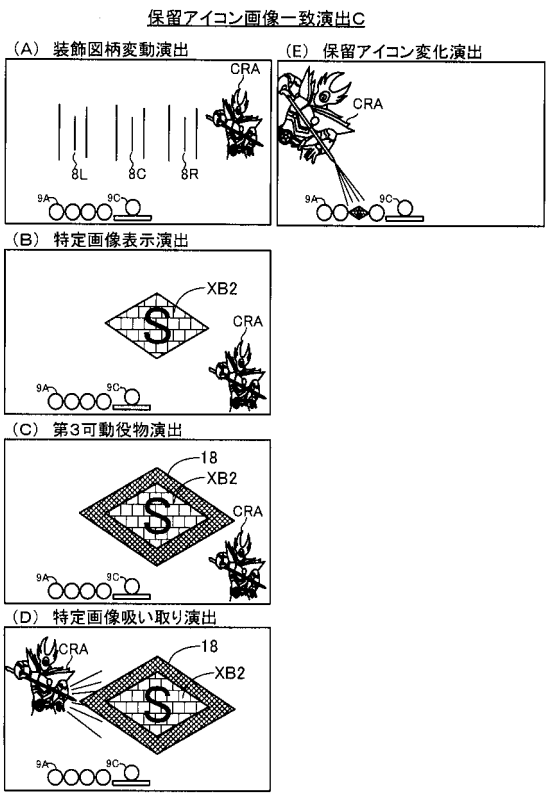
【図８１】



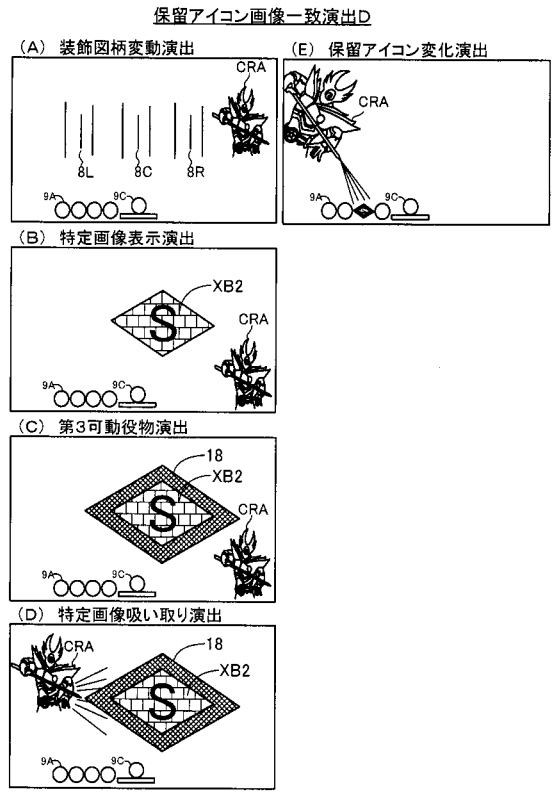
【図８２】



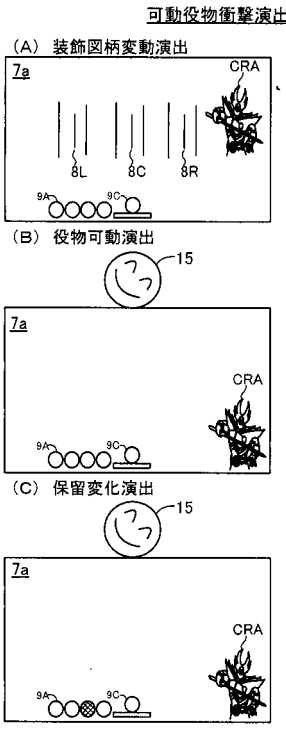
【図８３】



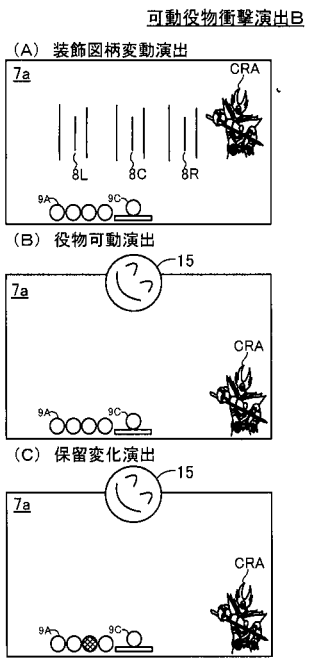
【図８４】



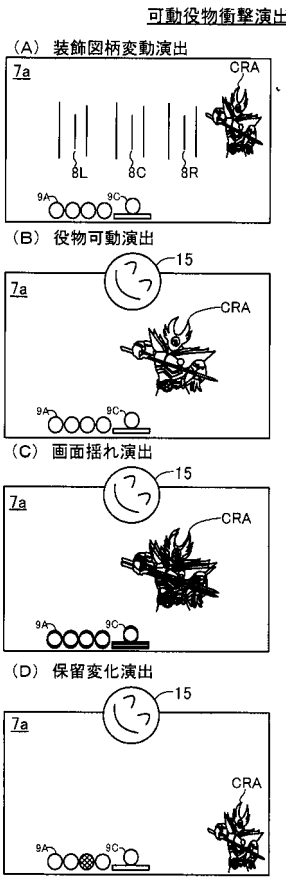
【図８５】



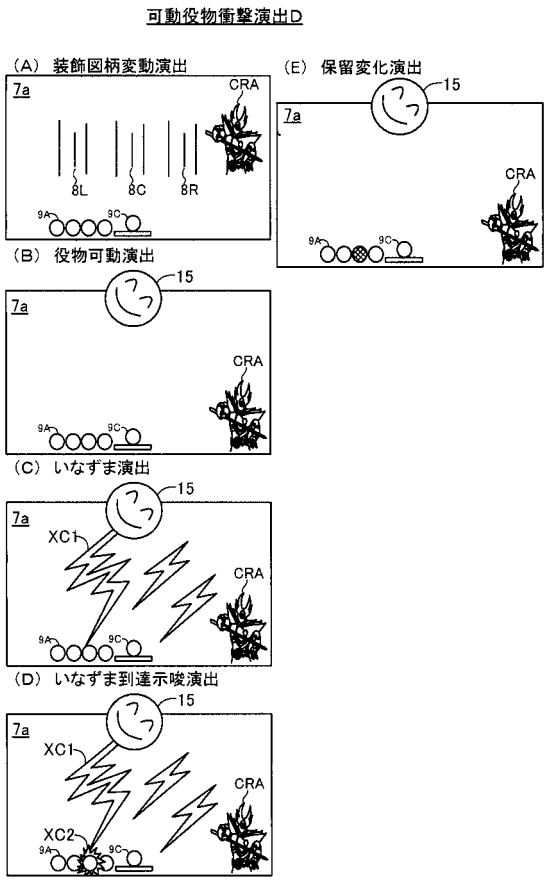
【図８６】



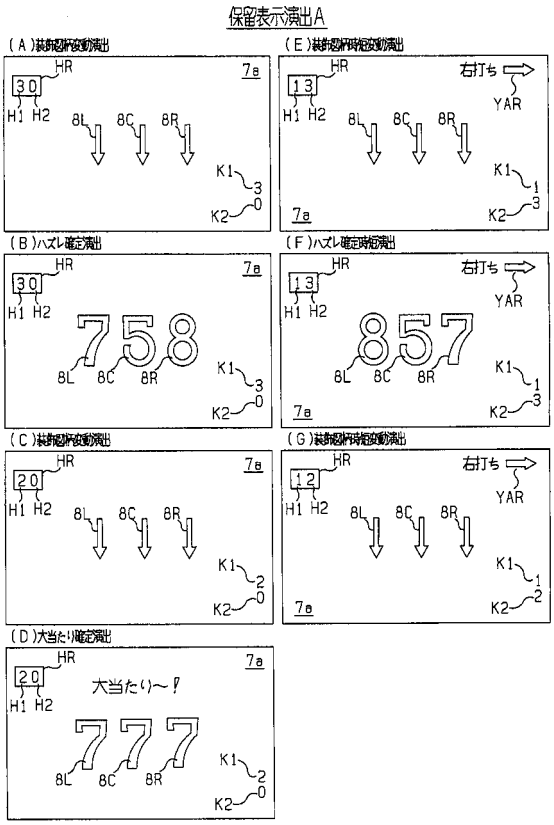
【図８７】



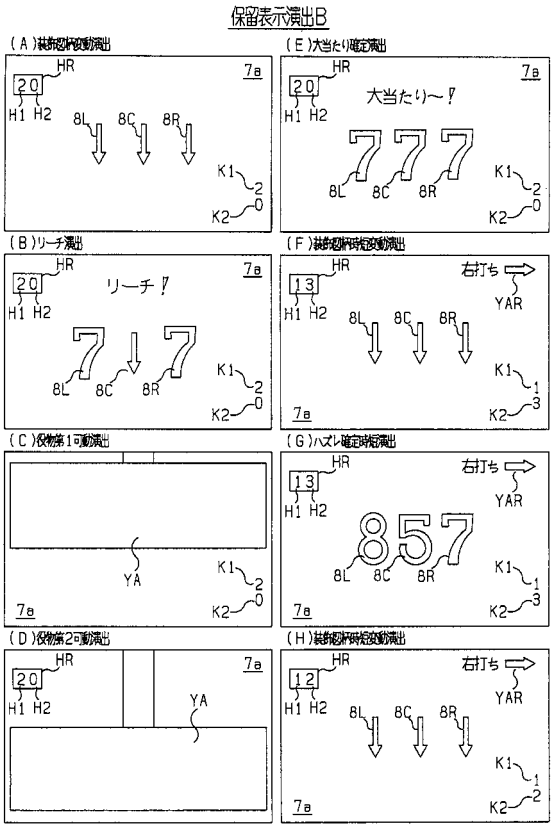
【図８８】



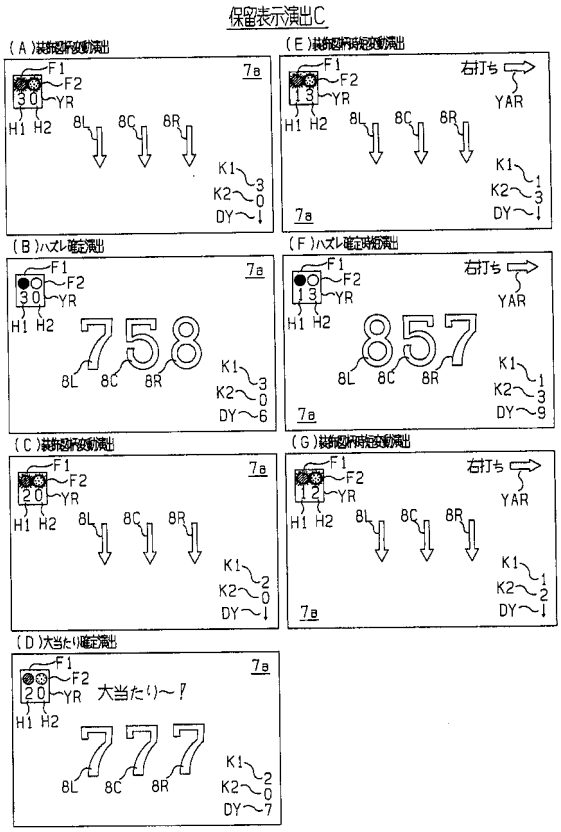
【図８９】



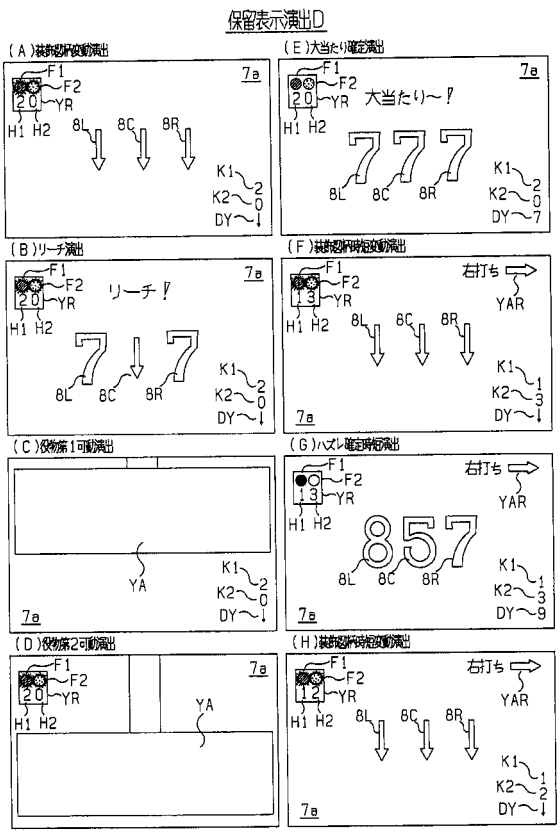
【図９０】



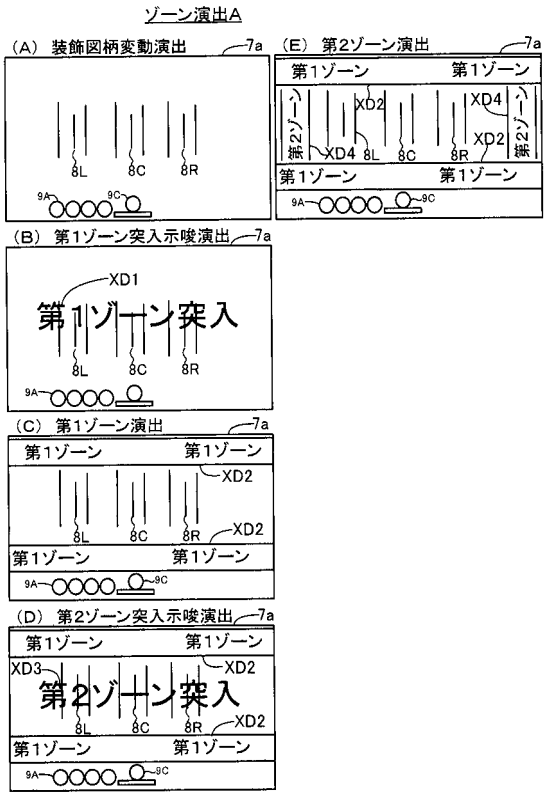
【図９１】



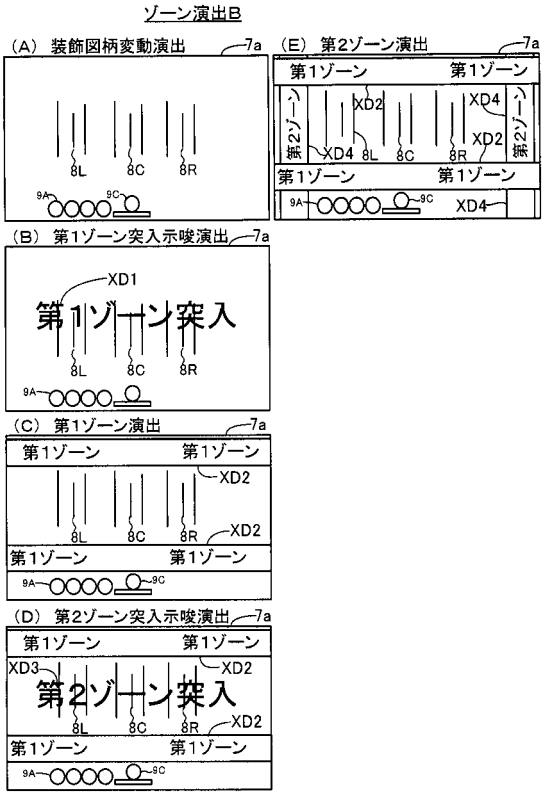
【図９２】



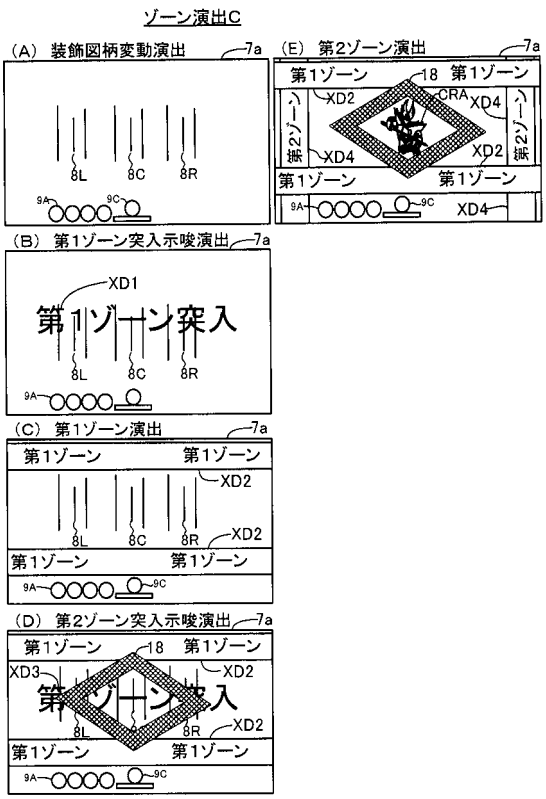
【図９３】



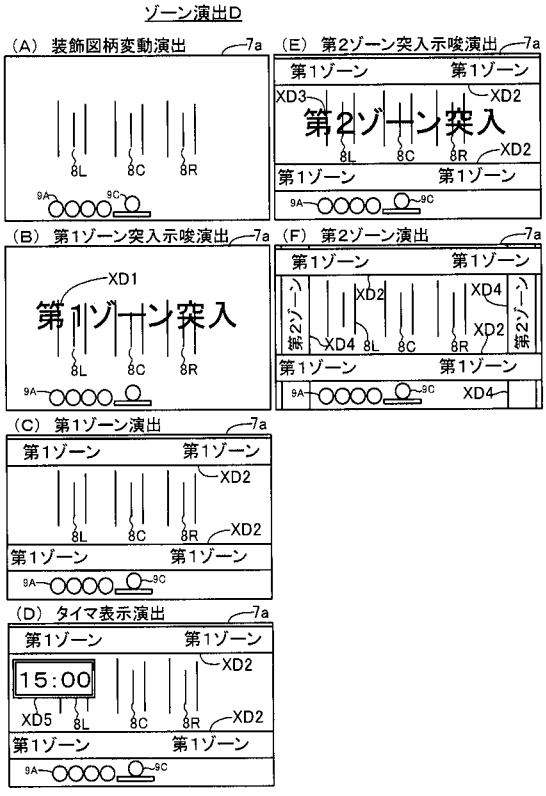
【図９４】



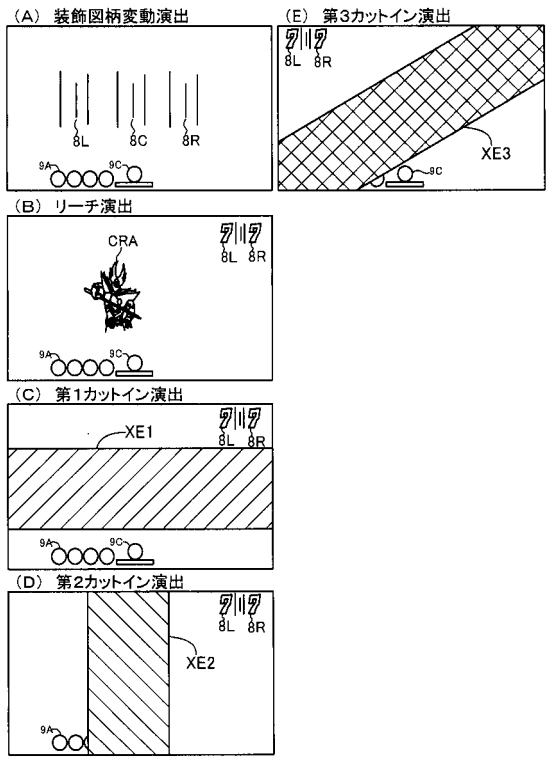
【図９５】



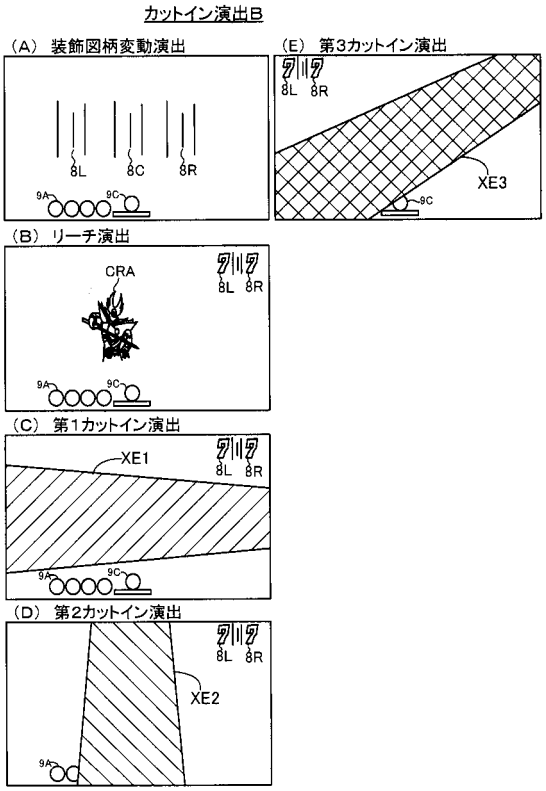
【図９６】



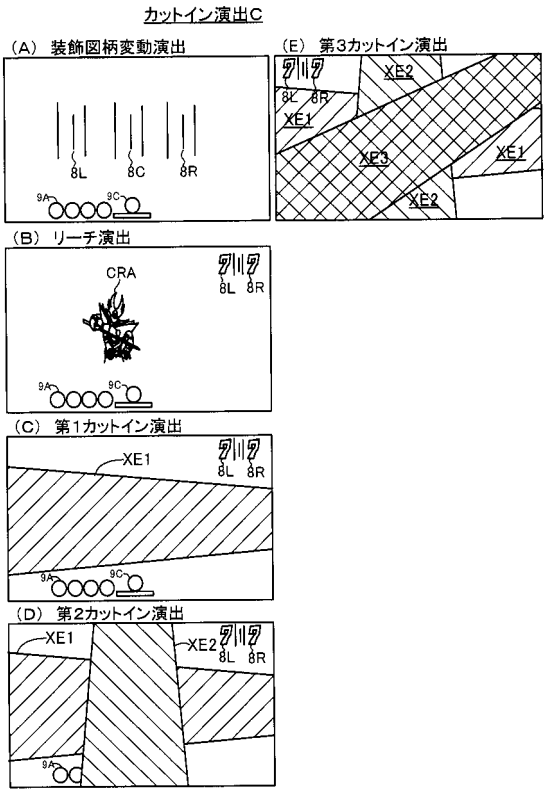
【図９７】



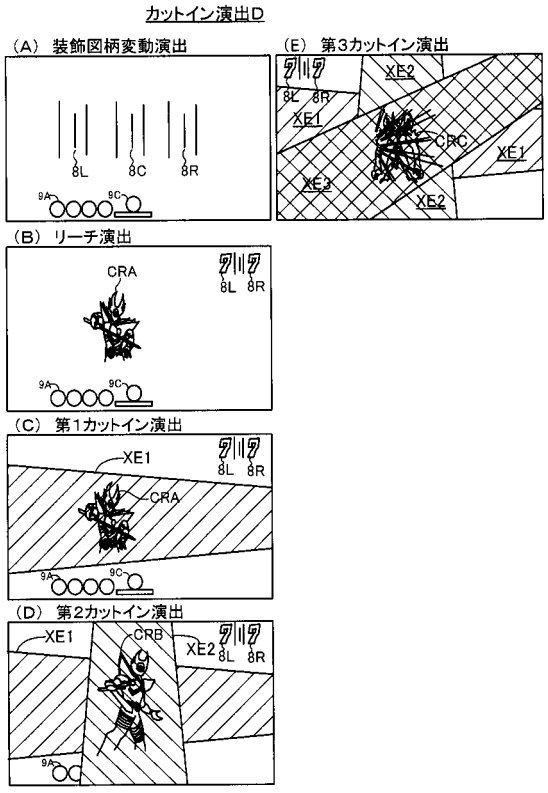
【図９８】



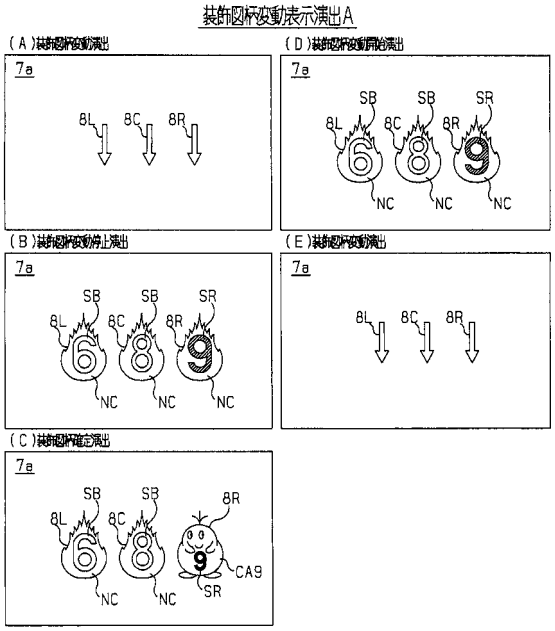
【図９９】



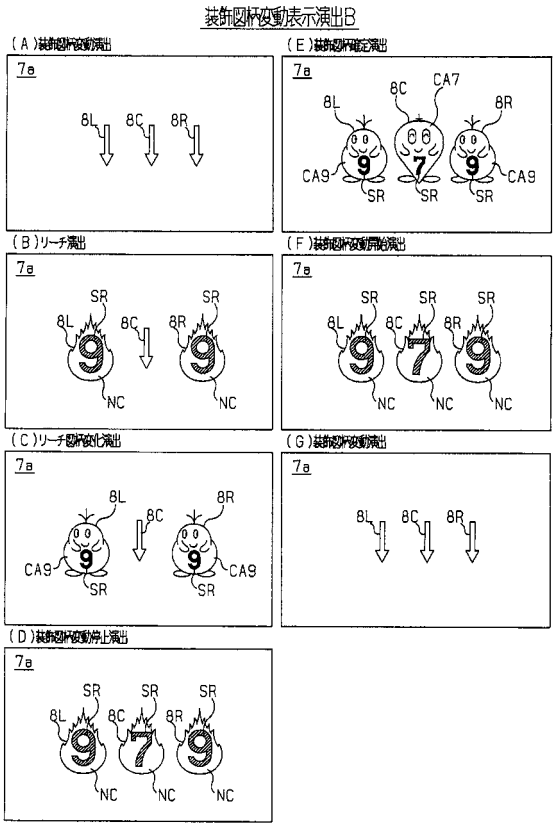
【図１００】



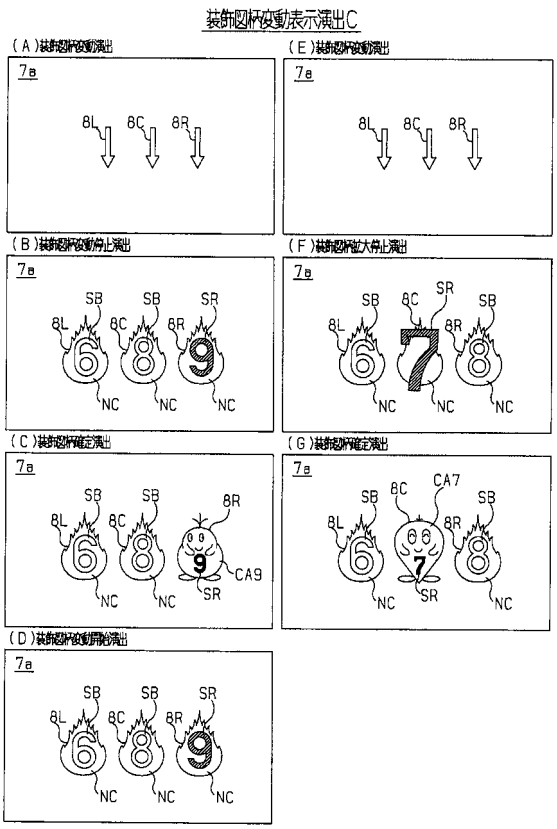
【図１０１】



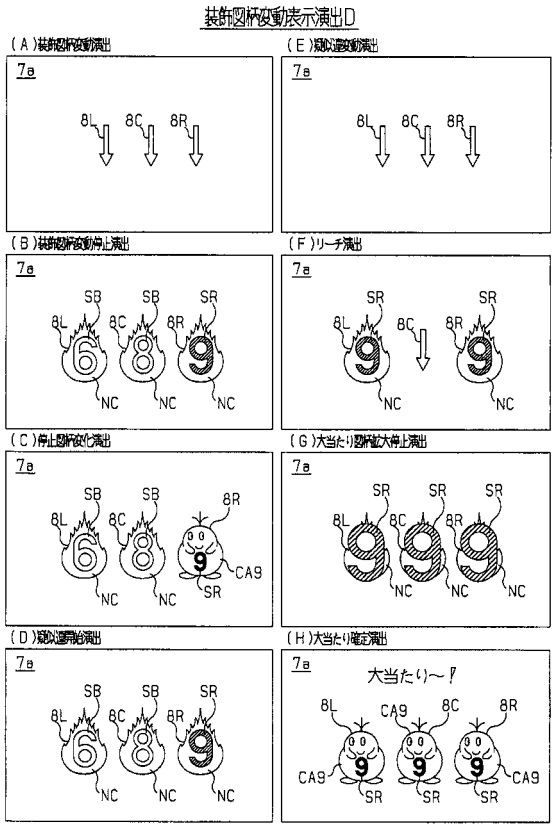
【図１０２】



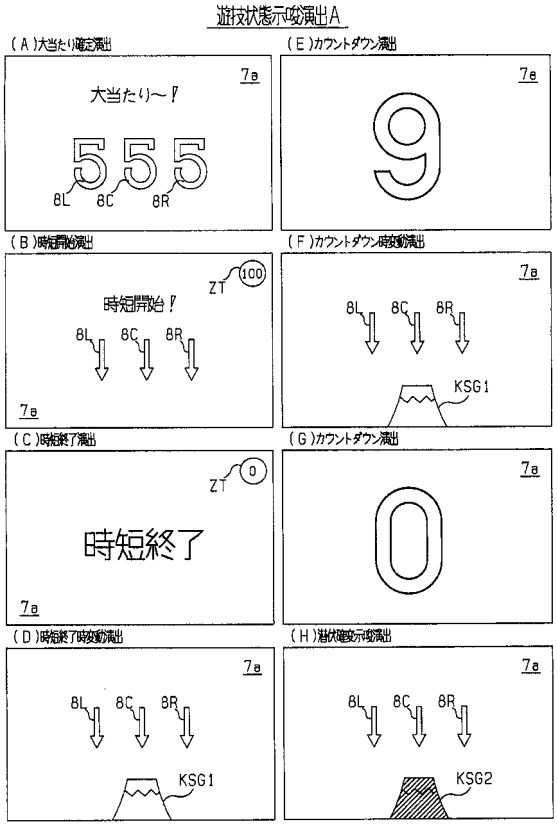
【図１０３】



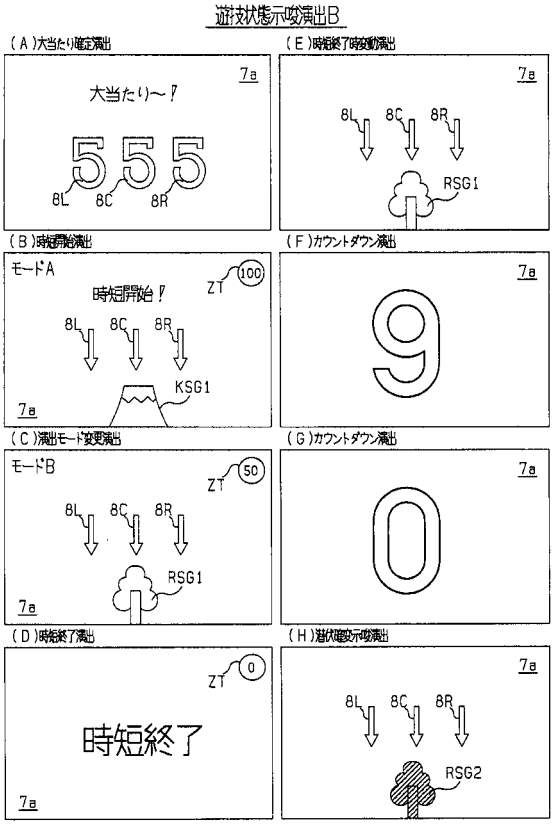
【図１０４】



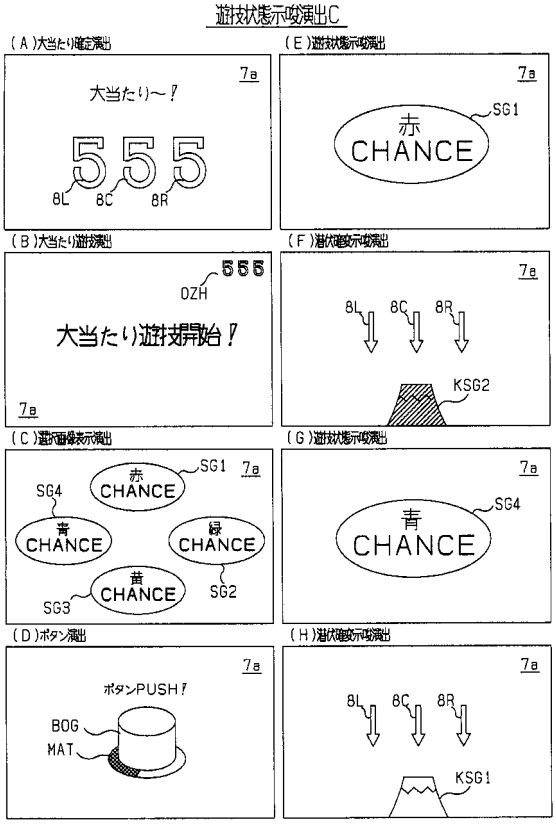
【図１０５】



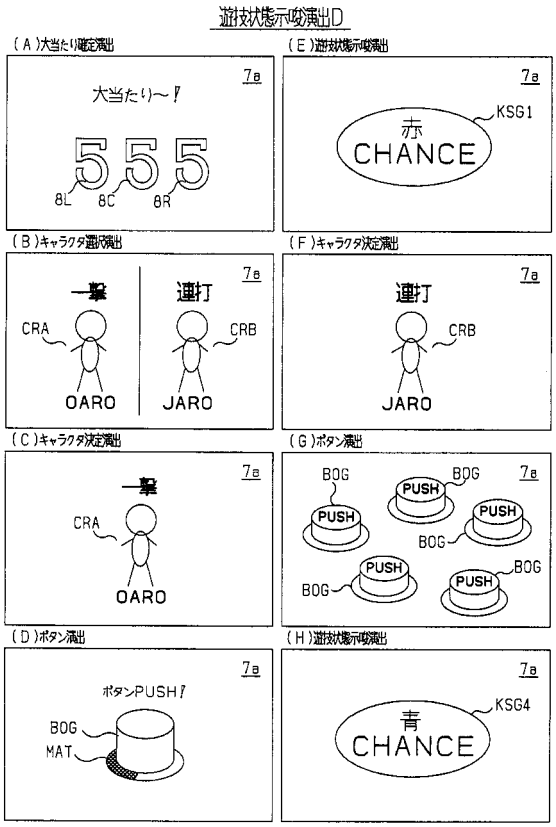
【図１０６】



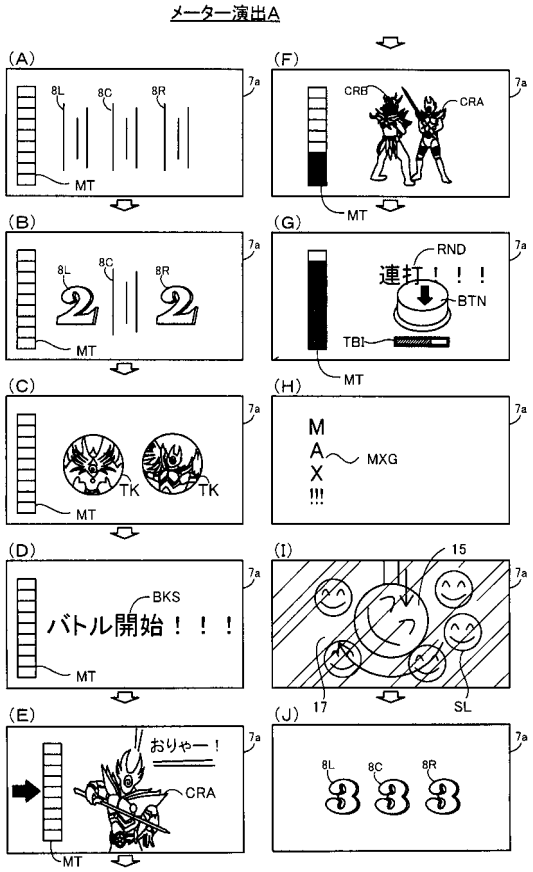
【図１０７】



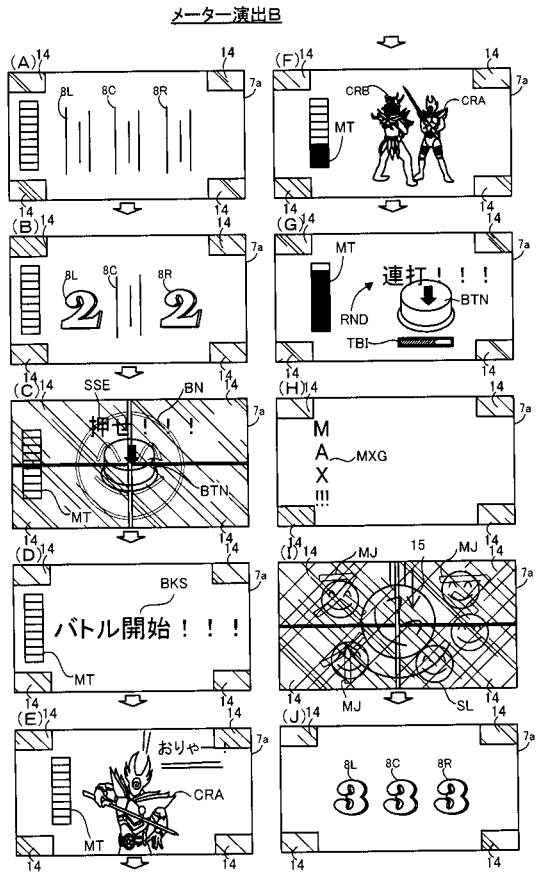
【図１０８】



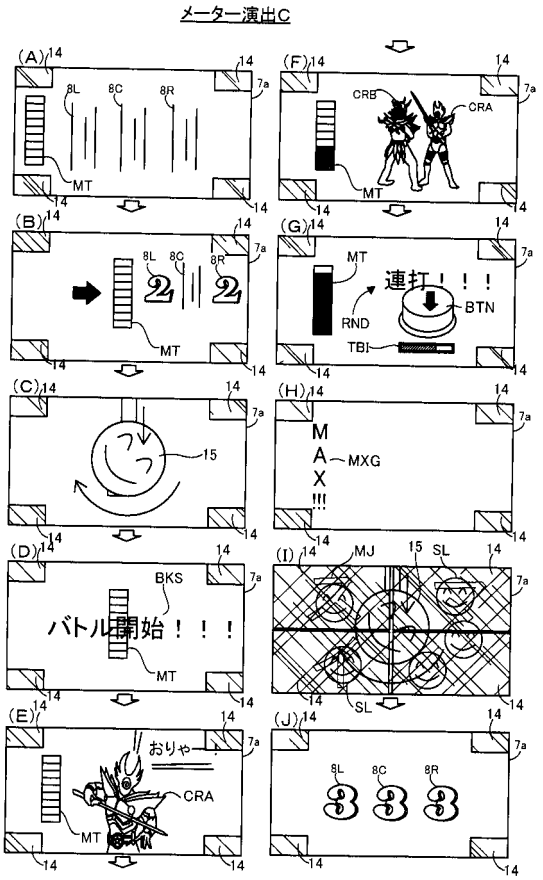
【図１０９】



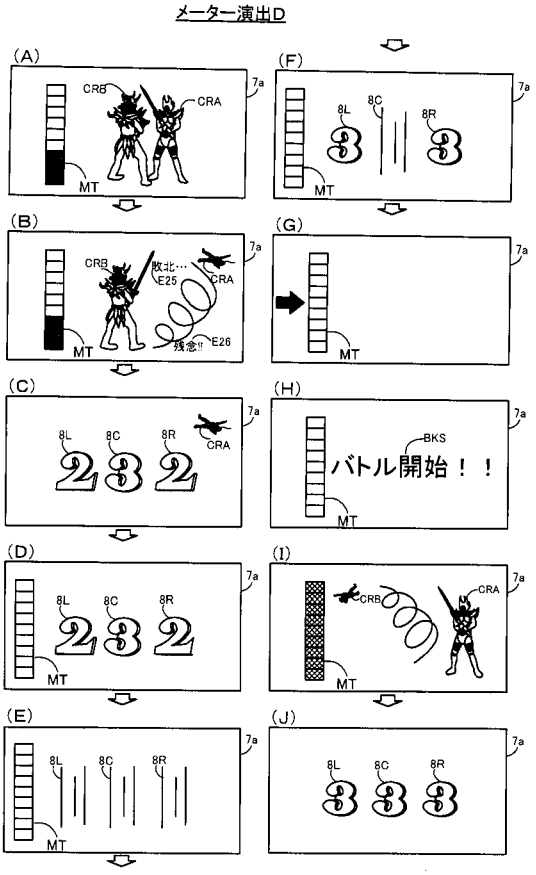
【図１１０】



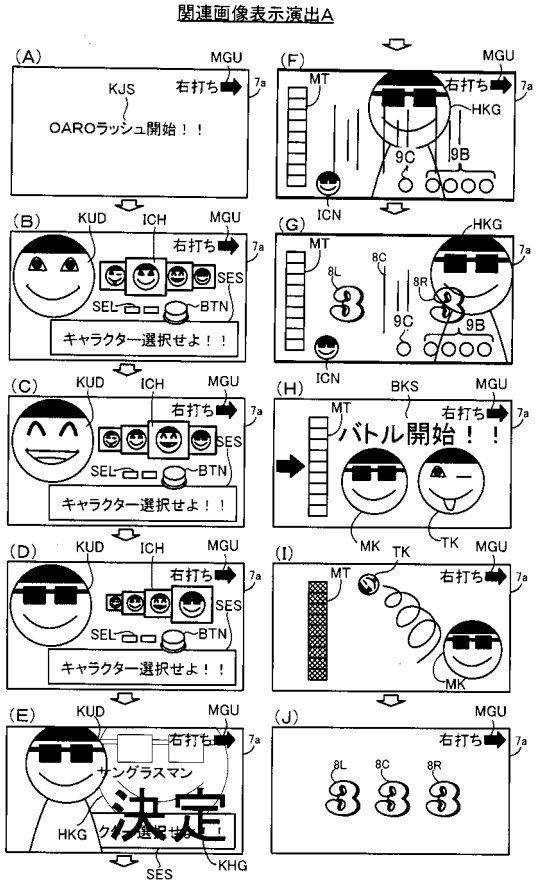
【図１１１】



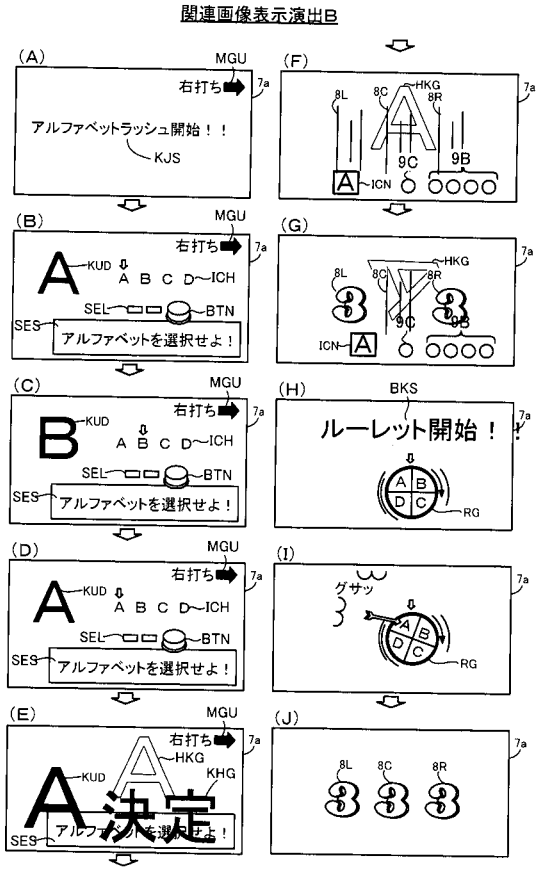
【図１１２】



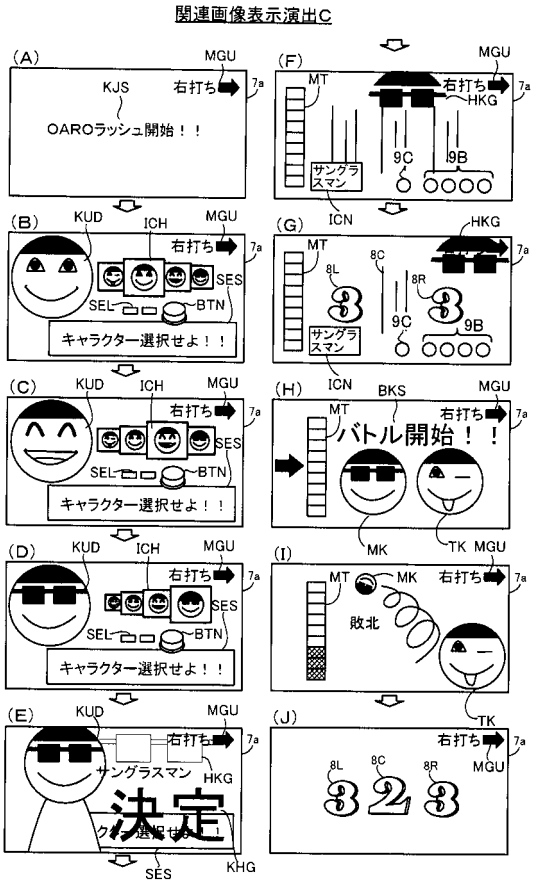
【図１１３】



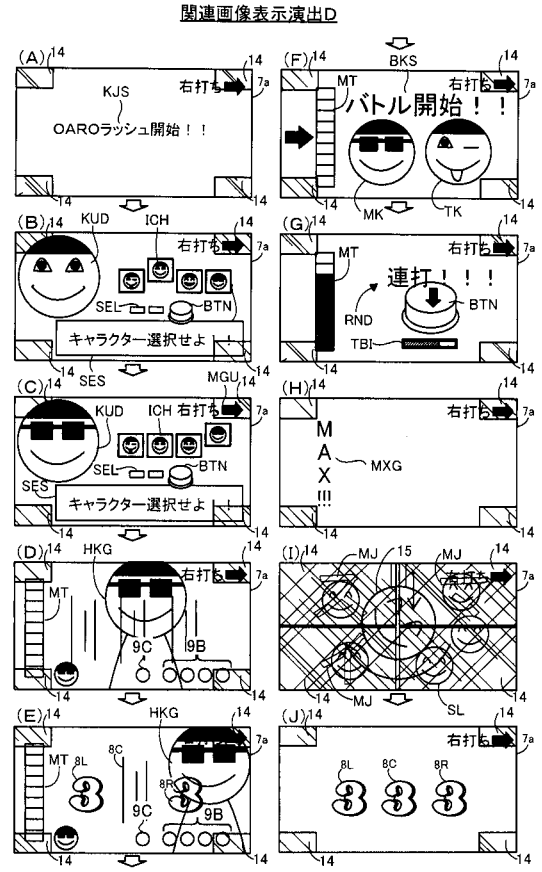
【図１１４】



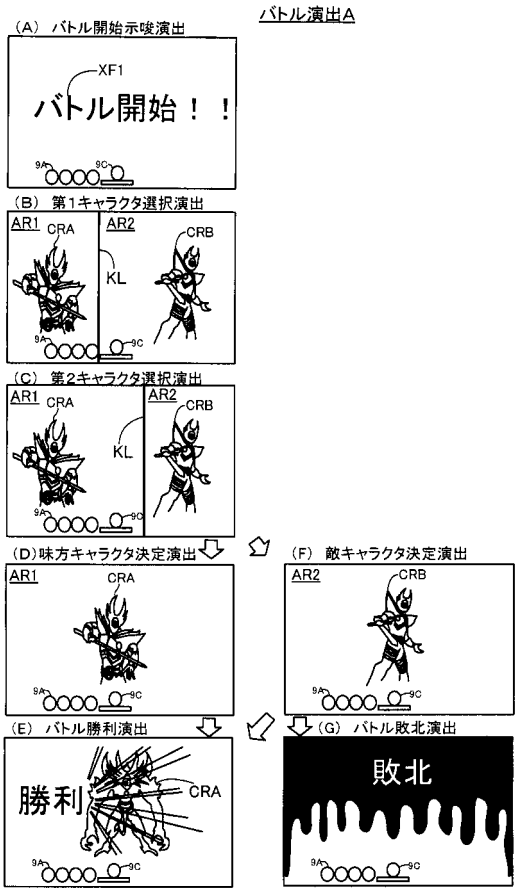
【図１１５】



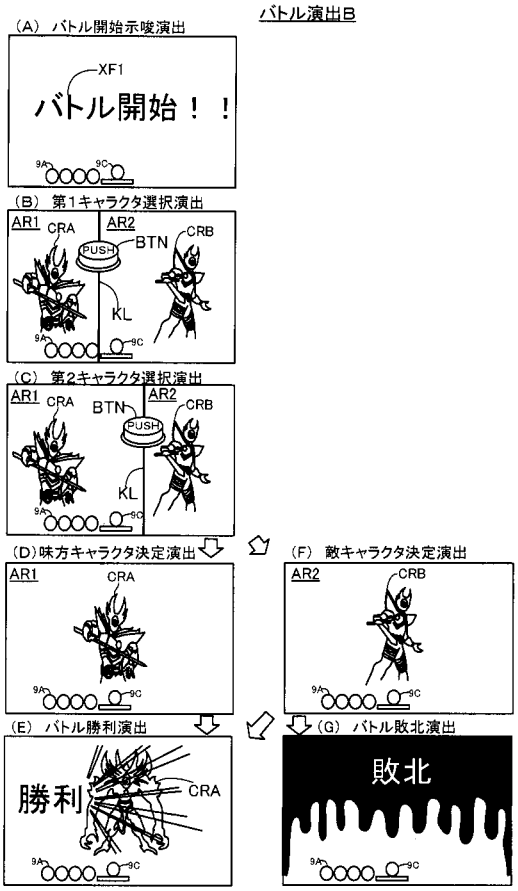
【図１１６】



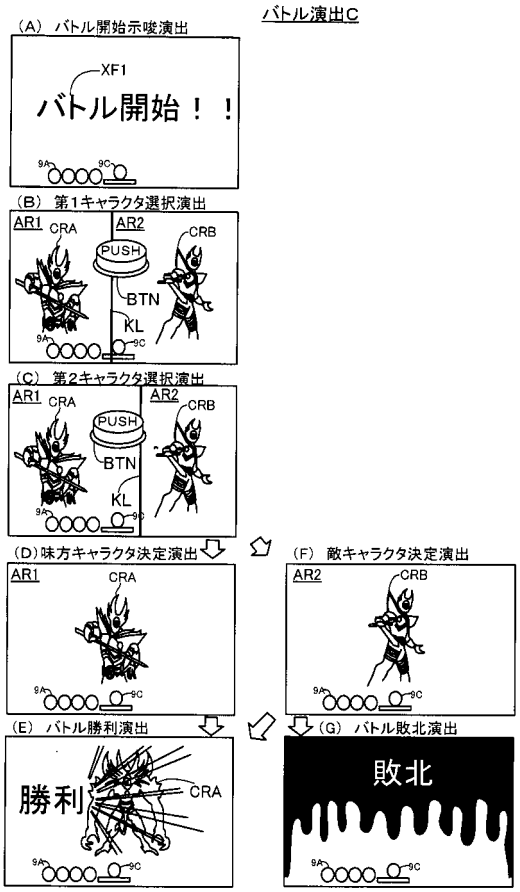
【図１１７】



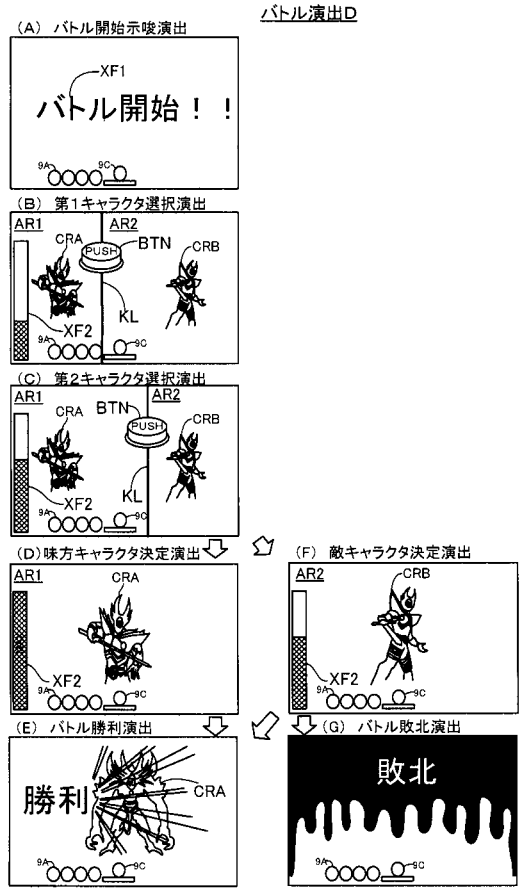
【図１１８】



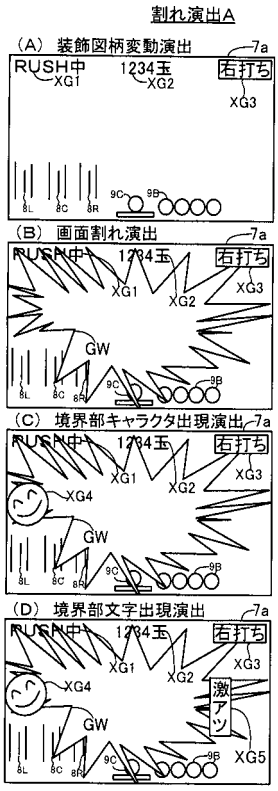
【図１１９】



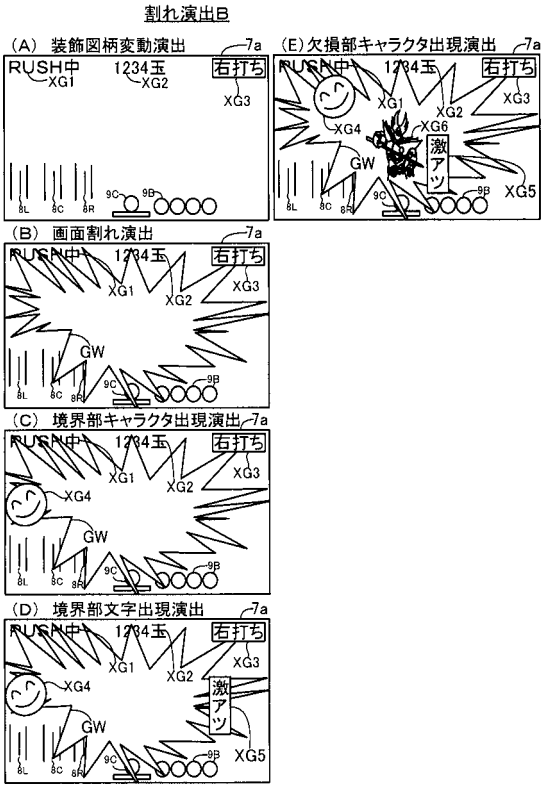
【図１２０】



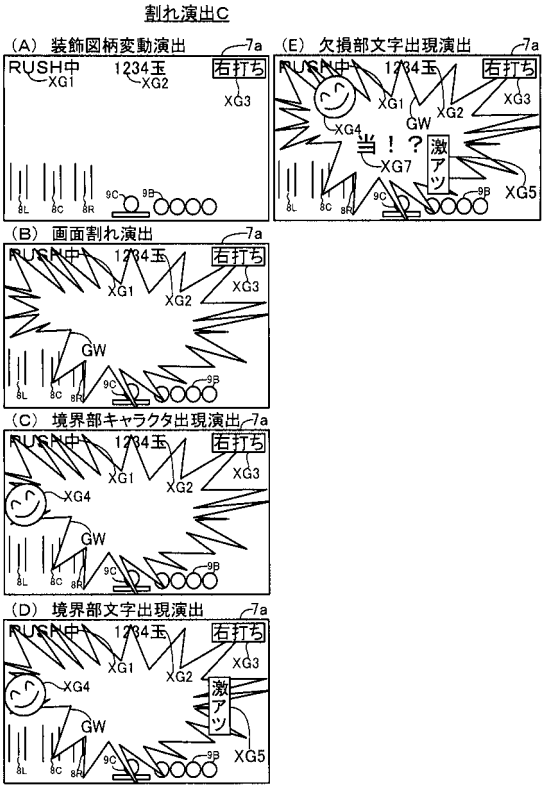
【図１２１】



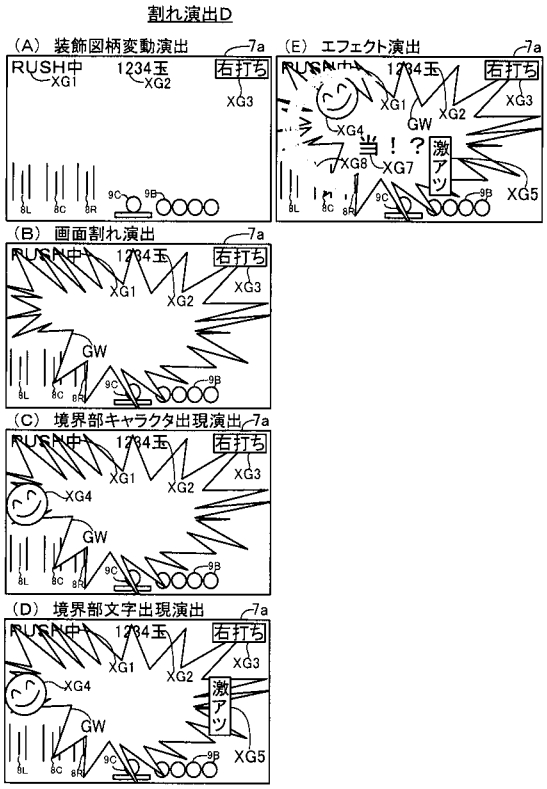
【図１２２】



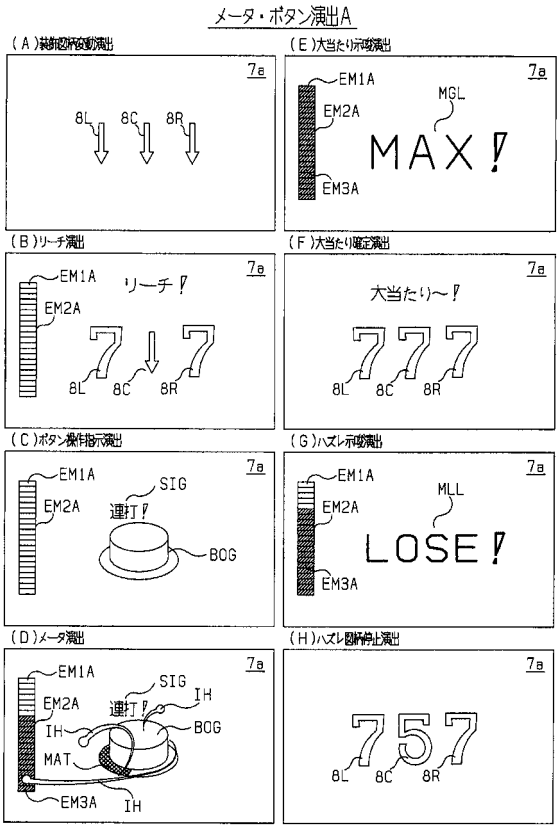
【図１２３】



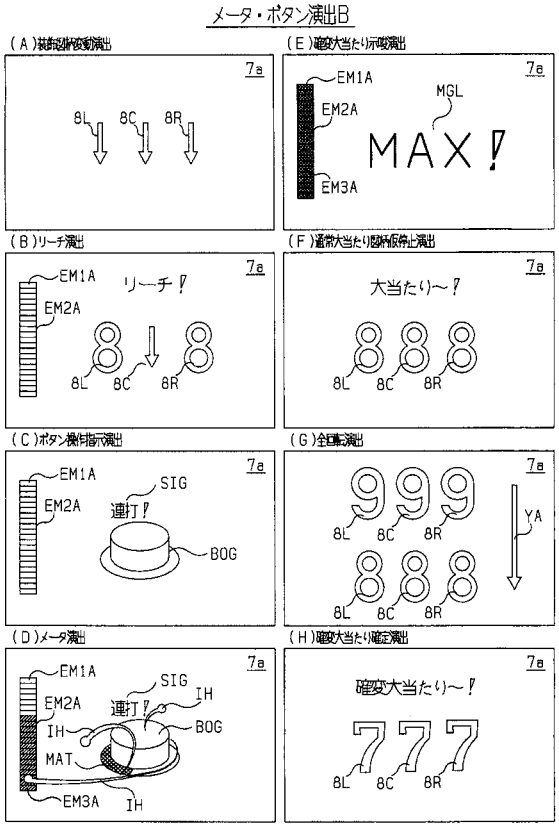
【図１２４】



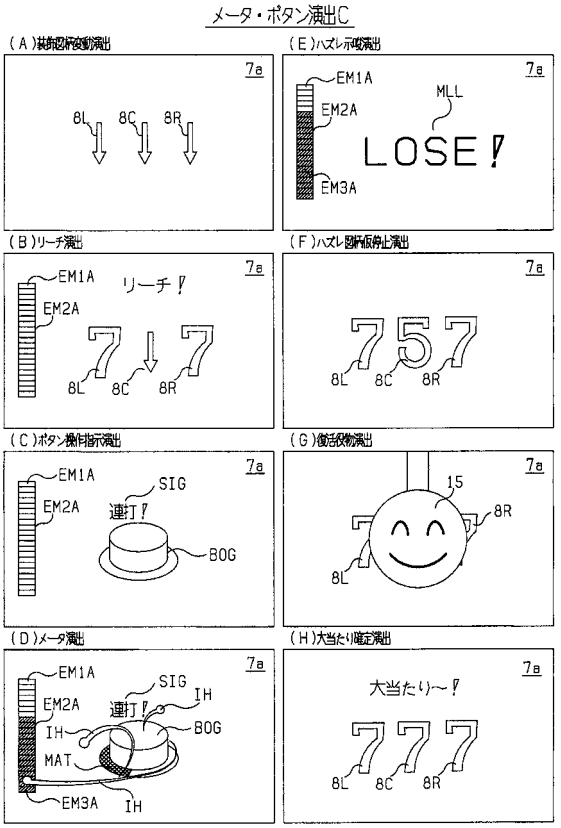
【図１２５】



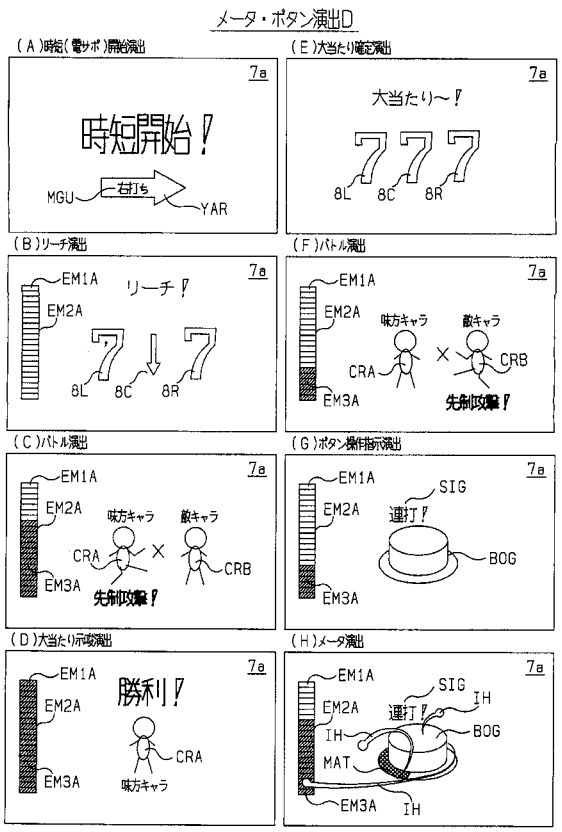
【図１２６】



【図１２７】



【図１２８】



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　CA26　CA49　CA77　EA04　EA10