(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)特許出願公開番号
特開2021-19854
(P2021-19854A)
(43)公開日　令和3年2月18日(2021.2.18)

(51)Int.Cl.		F I			テーマコード（参考）
A63F 7/02	(2006.01)	A63F	7/02	320	2C088
		A63F	7/02	304D	2C333

審査請求 未請求　請求項の数 1　OL　（全 288 頁）

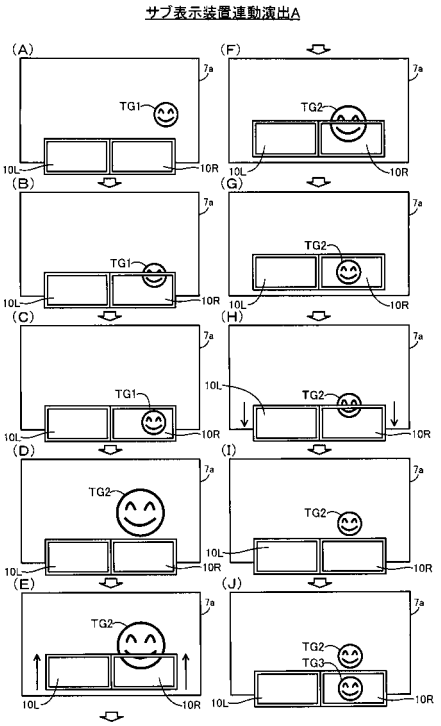
(21)出願番号　特願2019-138345 (P2019-138345)
(22)出願日　令和1年7月27日 (2019.7.27)

(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】複数種類の画像を表示可能な第１の表示手段と、複数種類の画像を表示可能な第２の表示手段と、を備える遊技機は、第１の表示手段が移動可能に構成されており、第２の表示手段に、特定の対象を表す特定画像が表示される第１の演出と、第１の演出の後、第１の表示手段が第１の位置から移動して、第２の表示手段のうち、特定画像が表示されている部分の一部を覆う第２の位置で停止するとともに、第２の表示手段に表示されている特定画像のうち、第１の表示手段によって覆われている部分に対応する画像を第１の表示手段に表示する第２の演出と、を実行可能。
【選択図】図６０



【特許請求の範囲】
【請求項１】
複数種類の画像を表示可能であり、かつ、移動可能なサブ液晶と、
複数種類の画像を表示可能なメイン液晶と、を備える遊技機であって、
前記メイン液晶に、特定の対象を表す特定画像が表示される第１の演出と、
前記第１の演出の後、前記サブ液晶が第１の位置から移動して、前記メイン液晶のうち、前記特定画像が表示されている部分の一部を覆う第２の位置で停止するとともに、前記メイン液晶に表示されている前記特定画像のうち、前記サブ液晶によって覆われている部分に対応する画像を前記サブ液晶に表示する第２の演出と、を実行可能な、
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]
複数種類の画像を表示可能な第１の表示手段と、
複数種類の画像を表示可能な第２の表示手段と、を備える遊技機であって、
前記第１の表示手段は、移動可能に構成されており、
前記第２の表示手段に、特定の対象を表す特定画像が表示される第１の演出と、
前記第１の演出の後、前記第１の表示手段が第１の位置から移動して、前記第２の表示手段のうち、前記特定画像が表示されている部分の一部を覆う第２の位置で停止するとともに、前記第２の表示手段に表示されている前記特定画像のうち、前記第１の表示手段に

よって覆われている部分に対応する画像を前記第１の表示手段に表示する第２の演出と、を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。
【０００９】
[適用例２]
適用例１に記載の遊技機であって、
前記第２の演出の後、前記第１の表示手段と前記第２の表示手段に跨がって表示された前記特定画像が縮小表示される第３の演出と、
前記第３の演出の後、縮小された前記特定画像の全体が前記第１の表示手段に表示される第４の演出と、を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。
【００１０】
[適用例３]
適用例２に記載の遊技機であって、
前記第４の演出の後、前記第１の表示手段は、前記第２の位置から前記第１の位置に移動するとともに、前記第２の表示手段に縮小された前記特定画像の全体が表示される第５の演出を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。
【００１１】
[適用例４]
適用例１から適用例３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第１の演出の前において、前記第１の表示手段が前記第１の位置で停止しているとき、前記第１の表示手段に前記特定画像が表示される第６の演出を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。
【００１２】
[適用例５]
適用例１から適用例４までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第１の表示手段は、前記第１の位置に停止しているときと、前記第２の位置で停止しているときとで、前記第１の表示手段の向きが異なっている、
ことを特徴とする遊技機。
【００１３】
[適用例６]
適用例１から適用例５までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記特定画像は、装飾図柄である、
ことを特徴とする遊技機。
【発明の効果】
【００１４】
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】
【００１５】
【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、Ｔ１０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】左サブ表示装置１０Ｌの上方移動を例示した説明図である。
【図４７】左サブ表示装置１０Ｌの右回転を例示した説明図である。
【図４８】左サブ表示装置１０Ｌの第２態様を例示した説明図である。
【図４９】右サブ表示装置１０Ｒの上方移動を例示した説明図である。
【図５０】右サブ表示装置１０Ｒの左回転を例示した説明図である。
【図５１】右サブ表示装置１０Ｒの第２態様を例示した説明図である。
【図５２】左右のサブ表示装置１０の上方移動を例示した説明図である。
【図５３】第１可動役物１４の進出移動を例示した説明図である。
【図５４】第１可動役物１４の第２態様を例示した説明図である。
【図５５】第１可動役物１４の回転動作を例示した説明図である。
【図５６】第２可動役物１５の第２態様を例示した説明図である。
【図５７】第２可動役物１５の回転動作を例示した説明図である。
【図５８】第１、２可動役物の第１組合せ演出を例示した説明図である。
【図５９】第１、２可動役物の第２組合せ演出を例示した説明図である。
【図６０】サブ表示装置連動演出Ａを例示した説明図である。

【図６１】サブ表示装置連動演出Ｂを例示した説明図である。
【図６２】サブ表示装置連動演出Ｃを例示した説明図である。
【図６３】サブ表示装置連動演出Ｄを例示した説明図である。
【図６４】装飾図柄変動停止演出Ａを例示した説明図である。
【図６５】装飾図柄変動停止演出Ｂを例示した説明図である。
【図６６】装飾図柄変動停止演出Ｃを例示した説明図である。
【図６７】装飾図柄変動停止演出Ｄを例示した説明図である。
【図６８】特殊変動演出Ａを例示した説明図である。
【図６９】特殊変動演出Ｂを例示した説明図である。
【図７０】特殊変動演出Ｃを例示した説明図である。
【図７１】特殊変動演出Ｄを例示した説明図である。
【図７２】キャラクタ表示演出Ａを例示した説明図である。
【図７３】キャラクタ表示演出Ｂを例示した説明図である。
【図７４】キャラクタ表示演出Ｃを例示した説明図である。
【図７５】キャラクタ表示演出Ｄを例示した説明図である。
【図７６】選択演出Ａを例示した説明図である。
【図７７】選択演出Ｂを例示した説明図である。
【図７８】選択演出Ｃを例示した説明図である。
【図７９】選択演出Ｄを例示した説明図である。
【図８０】複数画像擬似連演出Ａを例示した説明図である。
【図８１】複数画像擬似連演出Ｂを例示した説明図である。
【図８２】複数画像擬似連演出Ｃを例示した説明図である。
【図８３】複数画像擬似連演出Ｄを例示した説明図である。
【図８４】画像表示演出Ａを例示した説明図である。
【図８５】画像表示演出Ｂを例示した説明図である。
【図８６】画像表示演出Ｃを例示した説明図である。
【図８７】画像表示演出Ｄを例示した説明図である。
【図８８】サブ表示演出Ａを例示した説明図である。
【図８９】サブ表示演出Ｂを例示した説明図である。
【図９０】サブ表示演出Ｃを例示した説明図である。
【図９１】サブ表示演出Ｄを例示した説明図である。
【図９２】保留配列方向変化演出Ａを例示した説明図である。
【図９３】保留配列方向変化演出Ｂを例示した説明図である。
【図９４】保留配列方向変化演出Ｃを例示した説明図である。
【図９５】保留配列方向変化演出Ｄを例示した説明図である。
【図９６】保留表示演出Ａを例示した説明図である。
【図９７】保留表示演出Ｂを例示した説明図である。
【図９８】保留表示演出Ｃを例示した説明図である。
【図９９】保留表示演出Ｄを例示した説明図である。
【図１００】保留移動演出Ａを例示した説明図である。
【図１０１】保留移動演出Ｂを例示した説明図である。
【図１０２】保留移動演出Ｃを例示した説明図である。
【図１０３】保留移動演出Ｄを例示した説明図である。
【図１０４】当該情報表示演出Ａを例示した説明図である。
【図１０５】当該情報表示演出Ｂを例示した説明図である。
【図１０６】当該情報表示演出Ｃを例示した説明図である。
【図１０７】当該情報表示演出Ｄを例示した説明図である。
【図１０８】保留アイコン連動演出Ａを例示した説明図である。
【図１０９】保留アイコン連動演出Ｂを例示した説明図である。
【図１１０】保留アイコン連動演出Ｃを例示した説明図である。

【図１１１】保留アイコン連動演出Ｄを例示した説明図である。
【図１１２】保留変化示唆演出Ａを例示した説明図である。
【図１１３】保留変化示唆演出Ｂを例示した説明図である。
【図１１４】保留変化示唆演出Ｃを例示した説明図である。
【図１１５】保留変化示唆演出Ｄを例示した説明図である。
【図１１６】装飾図柄表示態様演出Ａを例示した説明図である。
【図１１７】装飾図柄表示態様演出Ｂを例示した説明図である。
【図１１８】装飾図柄表示態様演出Ｃを例示した説明図である。
【図１１９】装飾図柄表示態様演出Ｄを例示した説明図である。
【図１２０】装飾図柄変動演出Ａを例示した説明図である。
【図１２１】装飾図柄変動演出Ｂを例示した説明図である。
【図１２２】装飾図柄変動演出Ｃを例示した説明図である。
【図１２３】装飾図柄変動演出Ｄを例示した説明図である。
【図１２４】擬似連演出Ａを例示した説明図である。
【図１２５】擬似連演出Ｂを例示した説明図である。
【図１２６】擬似連演出Ｃを例示した説明図である。
【図１２７】擬似連演出Ｄを例示した説明図である。
【図１２８】装飾図柄対向演出Ａを例示した説明図である。
【図１２９】装飾図柄対向演出Ｂを例示した説明図である。
【図１３０】装飾図柄対向演出Ｃを例示した説明図である。
【図１３１】装飾図柄対向演出Ｄを例示した説明図である。
【図１３２】装飾図柄先読み表示演出Ａを例示した説明図である。
【図１３３】装飾図柄先読み表示演出Ｂを例示した説明図である。
【図１３４】装飾図柄先読み表示演出Ｃを例示した説明図である。
【図１３５】装飾図柄先読み表示演出Ｄを例示した説明図である。
【図１３６】装飾図柄先読み演出Ａを例示した説明図である。
【図１３７】装飾図柄先読み演出Ｂを例示した説明図である。
【図１３８】装飾図柄先読み演出Ｃを例示した説明図である。
【図１３９】装飾図柄先読み演出Ｄを例示した説明図である。
【図１４０】操作画像傾斜表示演出Ａを例示した説明図である。
【図１４１】操作画像傾斜表示演出Ｂを例示した説明図である。
【図１４２】操作画像傾斜表示演出Ｃを例示した説明図である。
【図１４３】操作画像傾斜表示演出Ｄを例示した説明図である。
【図１４４】装飾図柄ボタン停止演出Ａを例示した説明図である。
【図１４５】装飾図柄ボタン停止演出Ｂを例示した説明図である。
【図１４６】装飾図柄ボタン停止演出Ｃを例示した説明図である。
【図１４７】装飾図柄ボタン停止演出Ｄを例示した説明図である。
【図１４８】アイコン表示演出Ａを例示した説明図である。
【図１４９】アイコン表示演出Ｂを例示した説明図である。
【図１５０】アイコン表示演出Ｃを例示した説明図である。
【図１５１】アイコン表示演出Ｄを例示した説明図である。
【図１５２】演出実行確定演出Ａを例示した説明図である。
【図１５３】演出実行確定演出Ｂを例示した説明図である。
【図１５４】演出実行確定演出Ｃを例示した説明図である。
【図１５５】演出実行確定演出Ｄを例示した説明図である。
【図１５６】リーチ発展選択演出Ａを例示した説明図である。
【図１５７】リーチ発展選択演出Ｂを例示した説明図である。
【図１５８】リーチ発展選択演出Ｃを例示した説明図である。
【図１５９】リーチ発展選択演出Ｄを例示した説明図である。
【図１６０】二方向群演出Ａを例示した説明図である。

【図１６１】二方向群演出Ｂを例示した説明図である。
【図１６２】二方向群演出Ｃを例示した説明図である。
【図１６３】二方向群演出Ｄを例示した説明図である。
【図１６４】獲得出玉表示演出Ａを例示した説明図である。
【図１６５】獲得出玉表示演出Ｂを例示した説明図である。
【図１６６】獲得出玉表示演出Ｃを例示した説明図である。
【図１６７】獲得出玉表示演出Ｄを例示した説明図である。
【発明を実施するための形態】
【００１６】
＜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。
【００１７】
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、枠ランプ６６と、スピーカ６７と、セレクトボタン６８と、を備えている。前枠５３の中央には開口部が形成されており、開口部を介して、遊技盤２の遊技領域３を視認することができる。
【００１８】
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。枠ランプ６６は、前枠５３の上方に配置され、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。
【００１９】
遊技盤２は、遊技領域３と、レール部材４と、盤ランプ５と、メイン表示装置７と、サブ表示装置１０と、イルミネーションパネル（導光板）１８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、大入賞口開放始動口１７と、一般入賞口２７（普通入賞口２７）と、アウト口１６と、表示器類４０と、を備えている。
【００２０】
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。ここでは、盤ランプ５のうちの一部は、右枠ランプ６６Ｒ、および、左枠ランプ６６Ｌと接続され、形態や発光が連続するように構成されている。
【００２１】

メイン表示装置７は、遊技領域３の中央付近に設けられ、表示画面７ａを備える画像表示装置である。メイン表示装置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。メイン表示装置７の表示画面７ａ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）される演出図柄表示領域を有している。

【００２２】

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。メイン表示装置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。

【００２３】

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、メイン表示装置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」「変動表示」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。

【００２４】

メイン表示装置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、メイン表示装置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。

【００２５】

サブ表示装置１０は、左サブ表示装置１０Ｌと、右サブ表示装置１０Ｒとを含んでおり、それぞれ、メイン表示装置７の前方に配置される画像表示装置である。左サブ表示装置１０Ｌと右サブ表示装置１０Ｒは、それぞれ、表示画面を備えた可動式のギミックであり、図示しない機構部によって、表示画面の位置や向きを変更可能に構成されている。左サブ表示装置１０Ｌと右サブ表示装置１０Ｒは、メイン表示装置７と同様に、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。左サブ表示装置１０Ｌは、メイン表示装置７の左下に配置され、保留画像９Ａが表示される第１保留画像表示領域を有している。第１保留画像表示領域では、後述の第１特図保留の記憶数に応じて保留画像９Ａが表示される。右サブ表示装置１０Ｒは、メイン表示装置７の右下に配置され、保留画像９Ｂ

が表示される第２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。を有している。第２保留画像表示領域では、後述の第２特図保留の記憶数に応じて保留画像９Ｂが表示される。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。第１保留アイコンと第２保留アイコンとを総称して、単に保留アイコンとも呼ぶ。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またはサブ表示装置１０の表示画面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。

【００２６】

メイン表示装置７の左側と右側には、可動式のいわゆるギミックである第１盤可動体１４（第１可動役物１４とも呼ぶ）が設けられている。第１可動役物１４は、左右のそれぞれに配置された２つの半円形状の部材が左右方向に移動可能に構成されている。第１可動役物１４は、通常時はメイン表示装置７の左側と右側の退避位置（図１）で静止しており、退避位置から表示画面７ａの中央に向かって互いに近接するように移動（進出）して表示画面７ａの前方の進出位置で静止することができる（図５３～５５）。第１可動役物１４は、進出位置で停止したときメイン表示装置７の一部を覆う。

【００２７】

メイン表示装置７の上方側には、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）が設けられている。第２可動役物１５は、「ＯＡＲＯ」と記載された矩形形状の部材（装飾部）が上下方向に移動可能に構成されている。第２可動役物１５は、通常時はメイン表示装置７の上方の退避位置（図１）で静止しており、退避位置から表示画面７ａの中央に向かって下方に移動（進出）して表示画面７ａの前方の進出位置で静止することができる（図５６～５９）。第２可動役物１５は、進出位置で停止したときメイン表示装置７の一部を覆う。

【００２８】

サブ表示装置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。サブ表示装置１０の左側には、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。

【００２９】

イルミネーションパネル（導光板）１８は、前枠５３の中央の開口部に取り付けられた透明の平板部材であり、イルミネーションパネル１８を介して、遊技盤２の遊技領域３が視認可能になっている。すなわち、イルミネーションパネル１８は、メイン表示装置７およびサブ表示装置１０の前方に配置されおり、メイン表示装置７およびサブ表示装置１０に表示される画像は、イルミネーションパネル１８を介して視認可能になっている。イルミネーションパネル１８は、端面からＬＥＤの光の照射によって、主面に所定の画像を表示可能に構成されている。イルミネーションパネル１８は、ＬＥＤの光の照射方向や色の違いによって、すく数種類の画像を複数種類の色で表示可能に構成されている。

【００３０】

固定入賞装置（ヘソ）１９は、遊技領域３におけるメイン表示装置７の下方に配置され、遊技球の入球し易さが常に変わらない第１始動口（第１始動入賞口、第１入球口、固定始動口）２０を備えている。第１始動口２０への遊技球の入賞は、第１特別図柄の抽選（大当たり抽選）の契機となっている。言い換えれば、第１始動口２０への遊技球の入賞は、大当たり乱数等の取得および大当たり判定等の契機となっている。

【００３１】
普通可変入賞装置（電チュー）２２は、遊技領域３における第１始動口２０の下方に配置され、第２始動口（第２始動入賞口、第２入球口、可変始動口）２１を備えている。第２始動口２１への遊技球の入賞は、第２特別図柄の抽選（小当たりおよび大当たり抽選）の契機となっている。電チュー２２は、第２始動口２１の前方に可動部材２３を備えており、可動部材２３の作動によって第２始動口２１を開閉する。可動部材２３は、電チューソレノイド２４（図３）によって駆動される。第２始動口２１は、可動部材２３が開状態のとき遊技球が入球可能である。なお、電チュー２２は、可動部材２３が開状態のときの方が閉状態のときよりも第２始動口２１への入球が容易であればよく、閉状態のときに第２始動口２１への入球が可能であってもよい。

【００３２】
ゲート（スルーチャッカー）２８は、遊技領域３における第１大入賞装置（第１アタッカー）３１の上方に配置されており、遊技球が通過可能に構成されている。ゲート２８への遊技球の通過は、電チュー２２を開放するか否かを決定する普通図柄抽選の契機となっている。言い換えれば、ゲート２８への遊技球の通過は、普通図柄乱数（当たり乱数）の取得および当たり判定等の契機となっている。

【００３３】
ここで、「特別図柄の大当たり抽選」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、特別図柄判定用の大当たり乱数を取得し、この取得した大当たり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。メイン表示装置７では、特別図柄の変動表示と同期して演出図柄を変動表示する図柄合わせゲームが行われ、この図柄合わせゲームによって、より効果的に大当りの抽選結果が遊技者に報知される。

【００３４】
また、「特別図柄の小当たり抽選」とは、第２始動口２１に遊技球が入賞したときに、特別図柄判定用の小当たり乱数を取得し、この取得した小当たり乱数を予め定められた「小当たり」に対応する値と比較することにより、小当たりか否かを判定する処理をいう。この「小当たり」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。メイン表示装置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、より効果的に小当たりの抽選結果が遊技者に報知される。

【００３５】
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。

【００３６】
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。

【００３７】

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。

【００３８】

第２大入賞装置（第２アタッカー、小当りアタッカー、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。この第２大入賞装置は、第２始動口２１に遊技球が入賞して小当たり抽選で当選した場合に作動する、小当りアタッカーとなっている。

【００３９】

大入賞口開放始動口１７は、遊技領域３における第１大入賞口３０の上方に配置され、遊技球の通過時に、第１大入賞口３０が開放される。

【００４０】

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。

【００４１】

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。

【００４２】

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。

【００４３】

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（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、大当たり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。

【００４４】

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２始動口２１への入賞に基づく抽選（小当たり抽選）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小当たり停止態様の特別図柄（小当たり図柄）である場合には、所定の開放パターンにて第２大入賞口３５を開放させる特別遊技（小当たり遊技）がおこなわれる。なお、小当たり遊技における第２大入賞口３５の開放パターンについては後述する。

【００４５】

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。小当たりに当選した場合には、「○○●●●●●●」（○：点灯、●：消灯）というように左から１，２番目にあるＬＥＤが点灯した小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。

【００４６】

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。

【００４７】

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。

【００４８】

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。

【００４９】

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。

【００５０】

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。

【００５１】

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。

【００５２】

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、大入賞口開放始動口センサ１７ａ、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。大入賞口開放始動口センサ１７ａは、大入賞口開放始動口１７の内部に設けられ、大入賞口開放始動口１７に入球した遊技球を検出する。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。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。

【００５３】

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。

【００５４】

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。

【００５５】

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。

【００５６】

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。

【００５７】

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メイン表示装置７やサブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌ、右サブ表示装置１０Ｒ）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、メイン表示装置７やサブ表示装置１０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にメイン表示装置７やサブ表示装置１０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。

【００５８】

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。

【００５９】

ランプ制御基板１０７には、サブ表示装置１０と、枠ランプ６６と、盤ランプ５と、第１可動役物１４と、第２可動役物１５と、が接続されており、これらを制御する。演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０から受信したコマンドに基づいて、ランプ制御基板１０７を介して枠ランプ６６や盤ランプ５等のランプの点灯制御をおこなう。つまり、演出制御用マイコン９１は、枠ランプ６６や盤ランプ５等のランプの発光態様を決める発光パターンデータ（点灯/消灯や発光色等を決めるデータ、ランプデータともいう）を作成し、発光パターンデータに従って枠ランプ６６や盤ランプ５などのランプの発光を制御する。発光パターンデータの作成にはサブ制御基板９０のサブＲＯＭ９３に格納されているデータが用いられる。演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０から受信したコマンドに基づいて、サブ表示装置１０、第１可動役物１４、および、第２可動役物１５を動作させる。演出制御用マイコン９１は、サブ表示装置１０、第１可動役物１４、および、第２可動役物１５のそれぞれの動作態様を決める動作パターンデータ（駆動データ）を作成し、動作パターンデータに従って、サブ表示装置１０、第１可動役物１４、および、第２可動役物１５の動作を制御する。動作パターンデータの作成にはサブＲＯＭ９３に格納されているデータを用いる。なお、ランプ制御基板１０７は、ＣＰＵを実装していてもよく、そのＣＰＵにコマンドに基づくランプの点灯制御や可動役物１４、１５の動作制御を実行させてもよい。この場合、ランプ制御基板１０７はＲＯＭを実装してもよく、そのＲＯＭに発光パターンや動作パターンに関するデータを格納してもよい。

【００６０】

中継基板１０８には、演出ボタン検出スイッチ６３ａと、セレクトボタン検出スイッチ６８ａ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。セレクトボタン検出スイッチ６８ａは、セレクトボタン６８が押下操作されたことを検出する。

【００６１】

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。

【００６２】

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、小当たり判定テーブルＴ１０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。

【００６３】

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、小当たりフラグ、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、サブ表示装置１０や可動役物１４、１５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。

【００６４】

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。

【００６５】

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。

【００６６】

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、「小当たり乱数」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。「小当たり乱数」は、小当たりか否かの抽選（小当たり判定）に用いられる乱数であり、０～１２７までの範囲の値をとる。「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、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。「小当たり乱数」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。

【００６７】

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。

【００６８】

図８は、判定テーブルＴ１～Ｔ４、Ｔ１０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、図８（Ｅ）には、小当たり判定テーブルＴ１０を説明するための図が示されている。

【００６９】

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（約確率１／３９７）、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（約確率１／１０１）、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。

【００７０】

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。なお、このリーチ判定テーブルＴ２は、上記の取得した大当たり乱数値が「大当たり」に該当している場合は参照されない。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。

【００７１】

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。

【００７２】

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。

【００７３】

小当たり判定テーブルＴ１０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、取得した小当たり乱数値（０～１２７のいずれか）が「小当たり」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。なお、この小当たり判定テーブルＴ１０は、上記の取得した大当たり乱数値が「大当たり」に該当している場合は参照されない。図８（Ｅ）では、全状態において（遊技状態を問わず）、小当たり乱数値が「０～６３」の場合には、「小当たり」と判定され（確率１／２）、小当たり乱数値が「０～６３以外の数値（６４～１２７）」の場合には、「ハズレ」と判定されることが示されている。なお、小当たり判定テーブルＴ１０は、第２始動口２１に遊技球が入賞したときに参照される（第１始動口２０に遊技球が入賞したときは参照されない）テーブルである。また、小当たり判定テーブルＴ１０は、「大当たり」と判定されたときは、参照されないテーブルである。

【００７４】

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とき、大当たり種別乱数値が「０～４０」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「４１～８２」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２」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。

【００７５】

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。また、非時短状態において第２始動口２１の保留を消化（非時短状態において第２始動口２１への入賞は困難なため、時短状態（高確高ベース状態）が終了して通常状態（非時短状態、低確低ベース状態）になったとき、第２始動口２１の保留を消化）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」、「大当たり図柄２（２１Ｈ）」と判定され、変動パターン乱数値が「０～１２７」の場合には、変動パターンが「Ｐ２２」と判定されることが示されている。また、非時短状態において第２始動口２１の保留を消化し、小当たり判定テーブルＴ１０において「小当たり」と判定され、変動パターン乱数値が「０～１２７」の場合には、変動パターンが「Ｐ３４」と判定されることが示されている。

【００７６】

図１１では、例えば、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「リーチ無し」と判定され、保留球数が「３～４」であり、変動パターン乱数値が「０～１２７」の場合には、変動パターンが「Ｐ５６」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」、「大当たり図柄２（２１Ｈ）」と判定され、変動パターン乱数値が「０～１２７」の場合には、変動パターンが「Ｐ６２」と判定されることが示されている。また、時短状態において第２始動口２１に入賞し、小当たり判定テーブルＴ１０において「小当たり」と判定され、変動パターン乱数値が「０～１２７」の場合には、変動パターンが「Ｐ７４」と判定されることが示されている。

【００７７】

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。例えば、非時短状態において第２始動口２１の保留を消化し、小当りと判定された場合、変動パターンが「Ｐ３４」と判定され、変動時間は１５０００msecに決定される。また、時短状態において第２始動口２１に入賞し、小当りと判定された場合、変動パターンが「Ｐ７４」と判定され、変動時間は３０００msecに決定される。なお、時短状態（高確高ベース状態）中は、次の大当たりになるまで後述する小当たりラッシュ（ＲＵＳＨ）期間中でもあり、つまり、小当たりラッシュ期間中では、第２始動口２１に入賞したとき変動時間は３０００msecで小当り確率が１／２なので、短時間で頻繁に小当りが発生する。そして、小当たりラッシュ期間中では、手持ちの遊技球を増加させながら大当たりを狙うことができる。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。特にＳＰ５は、後述する時短状態（高確高ベース状態）に発生する小当たりラッシュ（ＲＵＳＨ）期間中に、第２始動口２１に入賞して疑似大当たり示唆演出がおこなわれる専用リーチの変動パターン（「Ｐ６２」）となっている。なお、ＳＰ５は、時短状態（高確高ベース状態）が終了して通常状態（非時短状態、低確低ベース状態）になったときの、第２始動口２１の保留消化中にも発生する場合があり、この場合にも疑似大当たり示唆演出がおこなわれ得る（変動パターン「Ｐ２２」）。

【００７８】

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。

【００７９】

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、大当たり遊技における大入賞口開放パターンとして、特図停止図柄データが「１１Ｈ」、「１２Ｈ」、「２０Ｈ」、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、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２２」と判定され、特図停止図柄データが「１３Ｈ」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２３」と判定されることが示されている。また、図１３（Ａ）では、小当たり遊技における大入賞口開放パターンとして、特図停止図柄データが「２０Ｈ」のとき、第２大入賞口３５の開放パターンは「開放パターン２５」と判定され、特図停止図柄データが「２１Ｈ」のとき、第２大入賞口３５の開放パターンは「開放パターン２６」と判定されることが示されている。

【００８０】

図１３（Ｂ）には、大当たり遊技における大入賞口開放パターンとして、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。

【００８１】

図１３（Ｃ）には、小当たり遊技における大入賞口開放パターンとして、開放パターン２５および開放パターン２６の内容が示されている。開放パターン２５では開放回数１回、開放時間１．０秒の第２大入賞口３５の開放をおこなう。開放パターン２６では開放回数５回、開放時間０．３秒の第２大入賞口３５の開放をおこなう。つまり、小当たり遊技においては、第１大入賞口３０は開放せず、第２大入賞口３５のみが開放する。なお、開放パターン２５は、特図２の大当たり図柄１（２０Ｈ）により「１６ＲＶ通過予定大当たり」したとき、当該大当たり遊技終了後の小当たりラッシュ期間中、および、当該小当たりラッシュ終了後の第２始動口２１の保留を消化中におこなわれる。開放パターン２６は、特図２の大当たり図柄２（２１Ｈ）により「１６ＲＶ通過予定大当たり」したとき、当該大当たり遊技終了後の小当たりラッシュ期間中、および、当該小当たりラッシュ終了後の第２始動口２１の保留を消化中におこなわれる。すなわち、開放パターン２６は、後述

の疑似大当たり示唆演出がおこなわれる専用リーチ（ＳＰ５）の変動パターン（「Ｐ６２」）を経由して大当たりになったときの、当該大当たり遊技後におこなわれる小当り遊技の開放パターンとなっている。言い換えれば、疑似大当たり示唆演出を経由して大当たりになったときと、疑似大当たり示唆演出を経由しないで大当たりになったときとで、小当たり遊技における大入賞口開放パターンが相違している。

【００８２】

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」、「２０Ｈ」、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。

【００８３】

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「小当たり」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。「小当たり」の場合には、特別図柄表示器４１に「小当たり図柄」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。小当たりに当選すると、後述の小当たりラッシュ発生の契機となった大当たりの種類に応じた開放パターンにて、大入賞口（第２大入賞口３５）を開放させる「小当たり遊技」が実行される。

【００８４】
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（確変大当たり）」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。また、「Ｖ通過予定大当たり（確変大当たり）」は、当該大当たり遊技の終了後から次の大当たり遊技が開始されるまで、遊技状態が高確高ベース状態となり、その期間は第２始動口２１に頻繁に入賞して小当りが発生する小当たりラッシュ期間となる。ここでは、特図停止図柄データが１１Ｈ～１４Ｈ，２０Ｈ，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。なお、「Ｖ非通過予定大当たり（通常大当たり）」は、当該大当たり遊技の終了後は遊技状態が低確低ベース状態となり、その期間は第２始動口２１への入賞が困難になり、したがって当該大当たり遊技終了後の小当たりラッシュ期間は発生しない。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。
【００８５】
「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。
【００８６】
「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。
【００８７】
「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。

【００８８】

「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。

【００８９】

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（小当たりラッシュ付き大当たり）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（小当たりラッシュ付き大当たり）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。

【００９０】

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。

【００９１】

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。ただし、本例では、後述するように、確率変動制御と変動時間短縮制御とを同時に実行する実施形態が示される。

【００９２】

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。

【００９３】

遊技機１では、Ｖ通過予定大当たりへの当選による大当たり遊技後の遊技状態は、その大当たり遊技中にＶ領域３９への通過がなされていれば、高確率状態かつ時短状態かつ高ベース状態である。この遊技状態を特に、「高確高ベース状態」、または、「高確時短状態」という。高確高ベース状態は、１００００回の特別図柄の可変表示が実行されること

により終了する。すなわち、高確高ベース状態は、実質、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。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、この低確低ベース状態である。また、本例では実施されないが、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（電サポ制御状態）の遊技状態もあり、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（高確率状態および高ベース状態のうち少なくとも一方の状態に制御されている状態を、「特定遊技状態」という）。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。

【００９４】

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（第２始動口２１への入賞）を得ることができるとともに、頻繁に小当たりを発生させることができる。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。これは、電低ベース状態では、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への入賞は困難となっているからであり、つまり、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からである。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（第１始動口２０への入賞）を得ることができる。

【００９５】

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。

【００９６】

［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。

【００９７】

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、小当たり乱数値）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。

【００９８】

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。

【００９９】

［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。

【０１００】

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。

【０１０１】

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。

【０１０２】

［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。

【０１０３】

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）、小当たり乱数カウンタの値（図７：ラベル－ＴＲＮＤ－Ｋ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。

【０１０４】

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）に準じて、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。

【０１０５】

［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。

【０１０６】

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。

【０１０７】

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。

【０１０８】

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、（大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。

【０１０９】

［特図１事前判定処理］

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

【０１１０】

［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）。

【０１１１】

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）。

【０１１２】

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。

【０１１３】

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。

【０１１４】

［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、小当たり判定、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、大当たり遊技や小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。

【０１１５】
なお、特別動作処理は、第１特別図柄表示器４１ａに関する処理と、第２特別図柄表示器４１ｂに関する処理とを独立させて第１特別図柄抽選と、第２特別図柄抽選とが並行して実行される同時変動が可能に構成されていてもよい。この場合、第１特別図柄表示器４１ａ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「特図１動作ステータス」の「１」、「２」、「３」、「４」と呼ぶ。また、第２特別図柄表示器４１ｂおよび大入賞装置に関する処理を４つの段階に分け、各段階をそれぞれ「特図２動作ステータス」の「１」、「２」、「３」、「４」と呼ぶ。「特図１動作ステータス」および「特図２動作ステータス」の初期設定は「１」である。遊技制御用マイコン８１は、まず、「特図１動作ステータス」と「特図２動作ステータス」のいずれかが「４」であるか否かの判定をおこなう。「特図１動作ステータス」と「特図２動作ステータス」のいずれかが「４」のとき、特別電動役物処理をおこなう。特別電動役物処理では、大当たり遊技や小当たり遊技が実行される。具体的には、特図１動作ステータスが「４」のときには、特図１の大当たりによる大当たり遊技が実行される。特図２動作ステータスが「４」のときには、特図２の大当たりによる大当たり遊技または小当たり遊技が実行される。「特図１動作ステータス」と「特図２動作ステータス」のいずれも「４」ではない場合、遊技制御用マイコン８１は、「特図１動作ステータス」が「１」か「２」か「３」かの判定をおこなう。「特図１動作ステータス」が「１」のとき、特図１待機処理をおこなう。特図１待機処理では、特図１の当たり判定や変動パターン選択等が実行される。「特図１動作ステータス」が「２」のとき、特図１変動中処理をおこなう。特図１変動中処理では、特図１の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。「特図１動作ステータス」が「３」のとき、特図１確定処理をおこなう。特図１確定処理では、特図１抽選における大当たり時や小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。「特図１動作ステータス」が「１」か「２」か「３」かの判定をおこなった後、遊技制御用マイコン８１は、「特図２動作ステータス」が「１」か「２」か「３」かの判定をおこなう。「特図２動作ステータス」が「１」のとき、特図２待機処理をおこなう。特図２待機処理では、特図２の当たり判定や変動パターン選択等が実行される。「特図２動作ステータス」が「２」のとき、特図２変動中処理をおこなう。特図２変動中処理では、特図２の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。「特図２動作ステータス」が「３」のとき、特図２確定処理をおこなう。特図２確定処理では、特図２抽選における大当たり時や小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。上記のように、本実施形態の特別動作処理によれば、特図１の待機処理、変動中処理、確定処理と、特図２の待機処理、変動処理、確定処理とが並行して実行

される。一方、大当たり遊技や小当たり遊技は、特図１および特図２の待機処理、変動処理、確定処理に優先して実行される。

【０１１６】

［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Ｓ１４００）。特図２保留球数が「０」である場合（ステップＳ１４００：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Ｓ１４００：ＮＯ）、遊技制御用マイコン８１は、小当たり判定処理（ステップＳ１４０１）を実行する。小当たり判定処理では、遊技制御用マイコン８１は、小当たり判定テーブルＴ１０（図８）を参照して小当たり判定をおこなう。具体的には、遊技制御用マイコン８１は、まず、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）に記憶されている小当たり乱数値を読み出し、この読み出した小当たり乱数値と小当たり判定テーブルＴ１０とを用いて小当たりか否かを判定する。次に、遊技制御用マイコン８１は、小当たり判定の結果が「小当たり」の場合、小当たりフラグをＯＮにし、小当たり図柄に応じた特図停止図柄データをメインＲＡＭ８４のバッファにセットして、本処理を終了する。次に、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。

【０１１７】

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、メイン表示装置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、小当たり判定処理（ステップＳ１４０１）でセットされた特図停止図柄データに関する情報や、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。

【０１１８】

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、メイン表示装置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。

【０１１９】

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、メイン表示装置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。

【０１２０】

［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。

【０１２１】

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。

【０１２２】

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」（小当たり判定の結果も「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。

【０１２３】

［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）、遊技制御用マイコン８１は、小当たりフラグがＯＮか否かの判定をおこなう（ステップＳ１６１０）。小当たりフラグがＯＦＦの場合（ステップＳ１６１０：ＮＯ）、処理はステップＳ１６０７に移行する。小当たりフラグがＯＮの場合（ステップＳ１６１０：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、非時短状態小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Ｓ１６１１）。具体的には、遊技制御用マイコン８１は、まず、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。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、非時短状態小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、小当たりに該当する部分（変動パターンが「Ｐ３４」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、変動パターンとして「Ｐ３４」が選択される。

【０１２４】

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。

【０１２５】

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」、「Ｐ２２」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」または「Ｐ２２」が選択される。

【０１２６】

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（特図１では変動パターンが「Ｐ４」～「Ｐ６」の部分、特図２では変動パターンが「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「Ｐ４」～「Ｐ６」のいずれか、特図２では「Ｐ２３」が選択される。

【０１２７】

ステップＳ１６１０において、小当たりフラグがＯＦＦの場合（ステップＳ１６１０：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。

【０１２８】

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。

【０１２９】

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。

【０１３０】

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Ｓ１６１４～Ｓ１６２１の処理は、以下の点を除いては上述のステップＳ１６０４～Ｓ１６１１の処理と同様であるため説明を省略する。ステップステップＳ１６１４～Ｓ１６２１の処理とステップＳ１６０４～Ｓ１６１１の処理との違いは、ステップＳ１６１５、Ｓ１６１６、Ｓ１６１８、Ｓ１６１９、Ｓ１６２１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、Ｓ１６１１と異なる。具体的には、Ｓ１６０５、Ｓ１６０６、Ｓ１６０８、Ｓ１６０９、Ｓ１６１１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、Ｓ１６２１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」または「Ｐ６２」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」または「Ｐ６２」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（特図１では変動パターンが「Ｐ４４」～「Ｐ４６」の部分、特図２では変動パターンが「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「Ｐ４４」～「Ｐ４６」のいずれか、特図２では「Ｐ６３」が選択される。また、例えば、ステップＳ１６２１の場合、すなわち小当たりの場合、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、小当たりに該当する部分（「Ｐ７４」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「Ｐ７４」が選択される。

【０１３１】

上記のように変動パターンの選択（ステップＳ１６０５、Ｓ１６０６、Ｓ１６０８、Ｓ１６０９、Ｓ１６１１、Ｓ１６１５、Ｓ１６１６、Ｓ１６１８、Ｓ１６１９、Ｓ１６２１）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。

【０１３２】

［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。

【０１３３】

［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）。遊技状態管理処理の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、小当たりフラグがＯＮであるか否かの判定をおこなう（ステップＳ１８１０）。小当たりフラグがＯＦＦである場合（ステップＳ１８１０：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、大当たり遊技および小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や小当たり判定等が実行される。

【０１３４】

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））。

【０１３５】

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、内容については後述する。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。

【０１３６】

一方、小当たりフラグがＯＮである場合（ステップＳ１８１０：ＹＥＳ）、遊技制御用マイコン８１は、当選した小当たりラッシュ付き大当たりの種別に応じた大入賞口の開放パターンのセットをおこなう（ステップＳ１８１１）。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「２０Ｈ」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２５」がセットされる。開放パターンのセット後、遊技制御用マイコン８１は、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。

【０１３７】

［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。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）。なお、確変カウンタに「１００００」がセットされた場合、実質確変カウンタの値が「０」になることはない。

【０１３８】

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時短カウンタに「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）。なお、時短カウンタに「１００００」がセットされた場合、実質時短カウンタの値が「０」になることはない。

【０１３９】

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。

【０１４０】

［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。

【０１４１】

［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。

【０１４２】

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ための条件が成立しているか否かの判定をおこなう（ステップＳ２２０３）。遊技制御用マイコン８１は、大入賞口を開放するための条件としては、まず、大入賞口開放始動口１７に入球があったか否かの判定をおこなう。大入賞口開放始動口１７への入球が無い場合には条件を満たしていないと判定する。大入賞口開放始動口１７への入球があった場合、さらに、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。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。上記の条件を満たしていない場合（ステップＳ２２０３：ＮＯ）、処理はステップＳ２２２０に移行する。

【０１４３】

上記の条件を満たしている場合（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。

【０１４４】

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）。

【０１４５】

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。

【０１４６】

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ディクリメンとし（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。

【０１４７】

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。

【０１４８】

また、特別電動役物処理では、上述したような、大当たり遊技における大入賞口（第１大入賞口３０または第２大入賞口３５）の開放処理に加え、小当たり遊技における大入賞口（第２大入賞口３５）の開放処理もおこなうようになっている。図示は省略するが、具体的には、遊技制御用マイコン８１は、小当たりフラグがＯＮになると、当選した小当たりラッシュ付き大当たりの種別に応じた開放パターン（図１３）に従って、大入賞口（第２大入賞口３５）を開放させ、その後、大入賞口の閉鎖条件（図１３）が成立しているか否かの判定をおこない、大入賞口の閉鎖条件が成立している場合には、大入賞口を閉鎖（閉塞）する（小当たり遊技終了）。その後、小当たりフラグをＯＦＦにし、特別動作ステータスを「１」にセットする。

【０１４９】

［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。

【０１５０】

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。

【０１５１】

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。

【０１５２】

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。

【０１５３】

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。

【０１５４】

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。

【０１５５】

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。

【０１５６】

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。

【０１５７】

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。

【０１５８】

［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）、遊技制御用マイコン８１は、ステップＳ２３０９に処理を進める。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「１００００」をセットする（ステップＳ２３０８）。これにより、今回の大当たり遊技後の遊技状態が「高確率状態」かつ「時短状態」かつ「高ベース状態」（すなわち、高確高ベース）になる。この高確高ベース状態は、特別図柄の可変表示が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。

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２０Ｈ，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り、小当たりラッシュになることがほぼ確約される。

【０１５９】

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。

【０１６０】

［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。

【０１６１】

［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。

【０１６２】

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。

【０１６３】

［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。

【０１６４】

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。

【０１６５】

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。

【０１６６】

［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、メイン表示装置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。

【０１６７】

［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。

【０１６８】

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。

【０１６９】

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。

【０１７０】

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。

【０１７１】

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、メイン表示装置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。
【０１７２】
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。
【０１７３】
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。
【０１７４】
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。
【０１７５】
［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。
【０１７６】
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。
【０１７７】
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。
【０１７８】
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。

【０１７９】

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。

【０１８０】

［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。

【０１８１】

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、メイン表示装置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。

【０１８２】

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、ＳＰ４演出をおこなう複数種類の基幹演出パターンと、ＳＰ５演出をおこなう複数種類の基幹演出パターン（後述する疑似大当たり示唆演出がおこなわれる専用リーチ演出パターン）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と、小当たり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。また、変動開始コマンドに含まれていた変動パターンが「Ｐ７４」の場合、小当たり演出をおこなう基幹演出パターンが選択される。

【０１８３】

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。

【０１８４】

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」～「Ｐ３４」「Ｐ４１」～「Ｐ５６」「Ｐ６１」～「Ｐ７４」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。

【０１８５】

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。

【０１８６】

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。

【０１８７】

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、メイン表示装置７の表示画面７ａに表示させる。

【０１８８】

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。

【０１８９】

［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。

【０１９０】

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、メイン表示装置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、メイン表示装置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。

【０１９１】

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、メイン表示装置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。

【０１９２】

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、メイン表示装置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、メイン表示装置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。

【０１９３】
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、メイン表示装置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。
【０１９４】
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Ｓ５００７）。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、メイン表示装置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。
【０１９５】
９．盤可動体とサブ表示装置１０の動作
図４６～図５９を用いて、盤可動体（第１可動役物１４および第２可動役物１５）と、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒ）のの動作について説明する。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、左サブ表示装置１０Ｌ、および、右サブ表示装置１０Ｒ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メイン表示装置７やサブ表示装置１０に特定の画像を表示させる表示演出をおこなう。
【０１９６】
図４６～図４８を用いて、左サブ表示装置１０Ｌの動作について説明する。図４６は、左サブ表示装置１０Ｌの上方移動を例示した説明図である。図４７は、左サブ表示装置１０Ｌの右回転を例示した説明図である。図４８は、左サブ表示装置１０Ｌの第２態様を例示した説明図である。左サブ表示装置１０Ｌは、矩形形状の表示画面を備え、上下移動と左右回転移動が可能に構成されている。左サブ表示装置１０Ｌ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、左サブ表示装置１０Ｌは表示画面７ａの左下隅に位置しており、遊技者からは左下の一部が視認困難になっている。左サブ表示装置１０Ｌは、図１の退避位置から、上方に移動（進出）し、図４６に示す中継位置まで移動すると、その位置から、図４７に示すように右回転をおこない、図４８に示す進出位置（展開ポジション）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、左サブ表示装置１０Ｌは、メイン表示装置７の前面において、表示画面７ａの中央付近を覆うように停止する。左サブ表示装置１０Ｌは、図１の退避位置と図４８の進出位置とで表示画面の向き９０度変化するように構成されている。左サブ表示装置１０Ｌは、図４８の進出位置から図４７、図４６の状態を経由するように移動（退避）することによって、図１に示す退避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。
【０１９７】
図４９～図５１を用いて、右サブ表示装置１０Ｒの動作について説明する。図４９は、右サブ表示装置１０Ｒの上方移動を例示した説明図である。図５０は、右サブ表示装置１０Ｒの左回転を例示した説明図である。図５１は、右サブ表示装置１０Ｒの第２態様を例示した説明図である。右サブ表示装置１０Ｒは、左サブ表示装置１０Ｌと同様に、矩形形状の表示画面を備え、移動態様（移動軌跡）が左サブ表示装置１０Ｌと線対称となるように、上下移動と左右回転移動が可能に構成されている。右サブ表示装置１０Ｒ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、右サブ表示装置１０Ｒは表示画面７ａの右下隅に位置しており、遊技者からは右下の一部が視認困難になっている。右サブ表示装置１０Ｒは、図１の退避位置から、上方に移動（進出）し、図４９に示す中継位置（中継ポジション）まで移動すると、その位置から、図５０に示すように左回転をおこない、図５１に示す進出位置（展開ポジション）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、右サブ表示装置１０Ｒは、メイン表示装置７の前面において、表示画面７ａの中央付近を覆うように停止する。ここでは、右サブ表示装置１０Ｒの進出位置と左サブ表示装置１０Ｌの進出位置は同じ位置となっている。しかし、これらの進出位置が異なっていてもよい。例えば、左サブ表示装置１０Ｌと右サブ表示装置１０Ｒは、それぞれ進出位置のとき、表示画面７ａの中央付近で互いに隣接してもよい。右サブ表示装置１０Ｒは、図１の退避位置と図５１の進出位置とで表示画面の向き９０度変化するように構成されている。右サブ表示装置１０Ｒは、図５１の進出位置から図５０、図４９の状態を経由するように移動（退避）することによって、図１に示す退避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。

【０１９８】

左サブ表示装置１０Ｌと右サブ表示装置１０Ｒは、図５２に示すように、ぞれぞれが並行して上方（中継位置）に移動することができる。また、この中継位置で停止することができる。

【０１９９】

図５３～図５５を用いて、第１可動役物１４の動作について説明する。図５３は、第１可動役物１４の進出方向への移動（進出移動）を例示した説明図である。図５４は、第１可動役物１４の第２態様を例示した説明図である。図５５は、第１可動役物１４の回転動作を例示した説明図である。図５３に示すように、第１可動役物１４は、左側可動役物１４Ｌと、右側可動役物１４Ｒとを含んでいる。左側可動役物１４Ｌと右側可動役物１４Ｒは、それぞれ左右方向に移動可能に構成されており、先端側にスマイル顔が描かれた装飾部の半分（左側装飾部と右側装飾部）が取り付けられている。第１可動役物１４は、図１に示すように、左側可動役物１４Ｌが表示画面７ａの左側に、右側可動役物１４Ｒが表示画面７ａの右側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、左側可動役物１４Ｌと右側可動役物１４Ｒは、ぞれぞれ一部が視認可能な状態となる。第１可動役物１４は、図１の状態から、図５３に示すように左側可動役物１４Ｌと右側可動役物１４Ｒとがそれぞれ表示画面７ａの中央に向かって（互いに近接する方向に）移動することにより、図５４に示す進出位置（展開ポジション）において、左側装飾部と右側装飾部が合体し、１つの装飾部材（回転体）が形成される（第２態様）。この第２態様では、左側装飾部と右側装飾部が合体した回転体は、メイン表示装置７の前面において、表示画面７ａの中央付近を覆うように停止する。また、図５５に示すように、この回転体は、表示画面７ａの前方において、右回転および左回転（図示は右回転）することができ、任意の傾いた角度で停止することができる。第１可動役物１４は、図５４、図５５の進出位置から図５３の状態を経由するように移動（退避）することによって、図１に示す退避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。

【０２００】

図５６、図５７を用いて、第２可動役物１５の動作について説明する。図５６は、第２可動役物１５の第２態様を例示した説明図である。図５７は、第２可動役物１５の回転動作を例示した説明図である。第２可動役物１５は、「ＯＡＲＯ」と記載された矩形形状の装飾部を備え、上下移動と左右回転移動が可能に構成されている。第２可動役物１５は、図１に示すように、表示画面７ａの上方側の退避位置（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２可動役物１５は、一部が視認困難な状態となる。第２可動役物１５は、図１の状態から、表示画面７ａの中央に向かって下方向に移動し、図５６に示す進出位置（展開ポジション）において、静止することができる（第２態様）。この第２態様では、装飾部は、メイン表示装置７の前面において、表示画面７ａの中央よりやや上方付近を覆うように停止する。また、図５７に示すように、この装飾部は、

表示画面７ａの前方において、右回転および左回転（図示は右回転）することができ、任意の傾いた角度で停止することができる。第２可動役物１５は、図５６、図５７の進出位置から上方に移動（退避）することによって、図１に示す退避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。

【０２０１】

図５８、図５９を用いて、第１可動役物１４と第２可動役物１５の組合せ演出について説明する。図５８は、第１可動役物１４と第２可動役物１５による第１組合せ演出を例示した説明図である。図５９は、第１可動役物１４と第２可動役物１５による第２組合せ演出を例示した説明図である。第１可動役物１４と第２可動役物１５は、図５８に示すように、ともに第２態様となることで第１組合せ演出を実行することができる。すなわち、第１可動役物１４と第２可動役物１５がともに進出位置に移動することにより、第２可動役物１５が第１可動役物１４の上方の一部を覆った状態となる。言い換えれば、第１可動役物１４と第２可動役物１５が一部重なって組み合わされた状態で静止することができる。また、第１可動役物１４と第２可動役物１５は、図５９に示すように、第２可動役物１５が第１可動役物１４の上方の一部を覆った状態で、第１可動役物１４と第２可動役物１５とが同じ角度で傾く第２組合せ演出をおこなうことができる。この第２組合せ演出は、第１組合せ演出の後、２つの可動役物が共に回転して（傾いて）形成される場合と、それぞれが傾いた状態で進出位置まで移動し重なることで、第１組合せ演出を経由せずに、直接、第２組合せ演出をおこなう場合とがある。

【０２０２】

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、メイン表示装置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。

【０２０３】

以下に図６０～図６３を用いてサブ表示装置連動演出Ａ～Ｄについて説明する。このサブ表示装置連動演出は、装飾図柄の変動演出中（例えば、疑似連演出中）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、サブ表示装置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メイン表示装置７の表示画面７ａの表示画面７ａや、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒ）の表示画面に画像を表示させる。また、ランプ制御基板１０７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、サブ表示装置連動演出を実行する指示が含まれている場合に、左サブ表示装置１０Ｌや右サブ表示装置１０Ｒ）の位置や傾きを変化させる。

【０２０４】

［サブ表示装置連動演出Ａ］

図６０は、サブ表示装置連動演出Ａを説明するための図である。サブ表示装置連動演出Ａでは、まず、図６０（Ａ）に示すように、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌと右サブ表示装置１０Ｒ）は、退避位置（ホームポジション）に位置している。メイン表示装置７の表示画面７ａには、特定画像ＴＧ１が表示される。特定画像ＴＧ１は、特定の対象の外観を表している。ここでは、特定画像ＴＧ１は、スマイルの顔画像となっている。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。

【０２０５】
次に、図６０（Ｂ）～図６０（Ｃ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａに表示された特定画像ＴＧ１は、左下方向に移動し、メイン表示装置７の表示画面７ａから右サブ表示装置１０Ｒの表示画面に移動する。このとき、図６０（Ｂ）に示すように一時的に、特定画像ＴＧ１は、メイン表示装置７の表示画面７ａと右サブ表示装置１０Ｒの表示画面に跨がって表示される。ここでは、サブ表示装置１０は、メイン表示装置７の一部を覆っており、サブ表示装置１０には、メイン表示装置７のうち、サブ表示装置１０によって覆われている部分の画像が表示される。その後、図６０（Ｃ）に示すように、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面に特定画像ＴＧ１の全体が表示される。
【０２０６】
その後、図６０（Ｄ）に示すように、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面に表示されていた特定画像ＴＧ１は、右サブ表示装置１０Ｒから消え、メイン表示装置７の表示画面７ａに、新たに特定画像ＴＧ２が表示される。特定画像ＴＧ２は、特定の対象の外観を表す画像であり、ここでは、特定画像ＴＧ１と同様に、スマイルの顔画像となっている。特定画像ＴＧ２は特定画像ＴＧ１よりも大きい画像となっている。ここでは、特定画像ＴＧ２は、メイン表示装置７の表示画面７ａのうち、右サブ表示装置１０Ｒの上方の領域に表示される。なお、特定画像ＴＧ２は特定画像ＴＧ１が表示を維持したまま拡大しつつ移動したものであってもよい。
【０２０７】
次に、図６０（Ｅ）に示すように、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌと右サブ表示装置１０Ｒ）が退避位置（ホームポジション）から上方の中継位置（中継ポジション）まで移動し、中継位置において静止（停止）する。メイン表示装置７の表示画面７ａに表示されている特定画像ＴＧ２は、中継位置のサブ表示装置１０（右サブ表示装置１０Ｒ）によって一部が覆われる。言い換えれば、サブ表示装置１０は、メイン表示装置７のうち、特定画像ＴＧ２が表示されている部分の一部を覆う位置で静止（停止）する。このとき、サブ表示装置１０（右サブ表示装置１０Ｒ）の表示画面には、サブ表示装置１０によって覆われた特定画像ＴＧ２の一部が表示される。言い換えれば、サブ表示装置１０には、メイン表示装置７に表示されている特定画像ＴＧ２のうち、サブ表示装置１０によって覆われている部分に対応する画像が表示される。つまり、特定画像ＴＧ２は、メイン表示装置７とサブ表示装置１０に跨がって表示された状態で、徐々に、サブ表示装置１０に表示される部分が増大する。
【０２０８】
次に、図６０（Ｆ）に示すように、特定画像ＴＧ２が縮小する縮小演出が実行される。ここでは、特定画像ＴＧ２は、メイン表示装置７とサブ表示装置１０に跨がり表示を維持したまま縮小されるとともに下方に移動し、図６０（Ｇ）に示すように、特定画像ＴＧ２の全体がサブ表示装置１０（右サブ表示装置１０Ｒ）に表示される。
【０２０９】
次に、図６０（Ｈ）に示すように、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌと右サブ表示装置１０Ｒ）が中継位置（中継ポジション）から下方の退避位置（ホームポジション）まで移動し、退避位置において静止（停止）する。このとき、特定画像ＴＧ２は、メイン表示装置７に対する相対位置が変化しないように、メイン表示装置７およびサブ表示装置１０に表示される。すなわち、特定画像ＴＧ２は、サブ表示装置１０が下方に移動しているとき、サブ表示装置１０（右サブ表示装置１０Ｒ）において上方に移動する。その後、特定画像ＴＧ２は、サブ表示装置１０（右サブ表示装置１０Ｒ）の上方からはみ出した部分が順次メイン表示装置７に表示される。つまり、特定画像ＴＧ２は、メイン表示装置７とサブ表示装置１０に跨がって表示された状態で、徐々に、メイン表示装置７に表示される部分が増大する。これによって、特定画像ＴＧ２は、図６０（Ｇ）～図６０（Ｉ）に示すように、メイン表示装置７に対する相対位置をほぼ変えないようにして、全体がサブ表示装置１０（右サブ表示装置１０Ｒ）に表示された状態から、全体がメイン表示装置７に表示された状態に切り替えられる。その後、図６０（Ｊ）に示すように、メイン表示装

置７に特定画像ＴＧ２が表示された状態で、新たにサブ表示装置１０（右サブ表示装置１０Ｒ）に特定画像ＴＧ３が表示される。特定画像ＴＧ３は、特定の対象の外観を表す画像であり、ここでは、特定画像ＴＧ１と同様に、スマイルの顔画像となっている。

【０２１０】

［サブ表示装置連動演出Ｂ］

図６１は、サブ表示装置連動演出Ｂを説明するための図である。サブ表示装置連動演出Ｂの図６１（Ａ）～図６１（Ｃ）は、サブ表示装置連動演出Ａの図６０（Ａ）～図６０（Ｃ）と同様である。すなわち、サブ表示装置連動演出Ｂでは、まず、図６１（Ａ）に示すように、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌと右サブ表示装置１０Ｒ）は、退避位置（ホームポジション）に位置している。メイン表示装置７の表示画面７ａには、特定画像ＴＧ１が表示される。特定画像ＴＧ１は、特定の対象の外観を表している。ここでは、特定画像ＴＧ１は、スマイルの顔画像となっている。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。

【０２１１】

次に、図６１（Ｂ）～図６１（Ｃ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａに表示された特定画像ＴＧ１は、左下方向に移動し、メイン表示装置７の表示画面７ａから右サブ表示装置１０Ｒの表示画面に移動する。このとき、図６１（Ｂ）に示すように一時的に、特定画像ＴＧ１は、メイン表示装置７の表示画面７ａと右サブ表示装置１０Ｒの表示画面に跨がって表示される。ここでは、サブ表示装置１０は、メイン表示装置７の一部を覆っており、サブ表示装置１０には、メイン表示装置７のうち、サブ表示装置１０によって覆われている部分の画像が表示される。その後、図６１（Ｃ）に示すように、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面に特定画像ＴＧ１の全体が表示される。

【０２１２】

その後、図６１（Ｄ）に示すように、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面に表示されていた特定画像ＴＧ１は、右サブ表示装置１０Ｒから消え、メイン表示装置７の表示画面７ａに、新たに特定画像ＴＧ２が表示される。特定画像ＴＧ２は、特定の対象の外観を表す画像であり、ここでは、特定画像ＴＧ１と同様に、スマイルの顔画像となっている。特定画像ＴＧ２は特定画像ＴＧ１よりも大きい画像となっている。ここでは、特定画像ＴＧ２は、メイン表示装置７の表示画面７ａの中央付近の領域に表示される。なお、特定画像ＴＧ２は特定画像ＴＧ１が表示を維持したまま拡大しつつ移動したものであってもよい。

【０２１３】

次に、図６１（Ｅ）～図６１（Ｆ）に示すように、右サブ表示装置１０Ｒが退避位置（ホームポジション）から上方に移動し、中継位置（中継ポジション）において左回転することによって、進出位置（展開ポジション）に移動し、そこで静止（停止）する。メイン表示装置７の表示画面７ａに表示されている特定画像ＴＧ２は、右サブ表示装置１０Ｒの進出位置への移動時に一部が覆われる。言い換えれば、サブ表示装置１０（右サブ表示装置１０Ｒ）は、メイン表示装置７のうち、特定画像ＴＧ２が表示されている部分の一部を覆う位置で静止（停止）する。このとき、サブ表示装置１０（右サブ表示装置１０Ｒ）の表示画面には、サブ表示装置１０によって覆われた特定画像ＴＧ２の一部が表示される。言い換えれば、サブ表示装置１０には、メイン表示装置７に表示されている特定画像ＴＧ２のうち、サブ表示装置１０によって覆われている部分に対応する画像が表示される。つまり、特定画像ＴＧ２は、メイン表示装置７とサブ表示装置１０に跨がって表示された状態で、徐々に、サブ表示装置１０に表示される部分が増大する。

【０２１４】

次に、図６１（Ｇ）に示すように、特定画像ＴＧ２が縮小する縮小演出が実行される。ここでは、特定画像ＴＧ２は、メイン表示装置７とサブ表示装置１０に跨がり表示を維持したまま縮小され、特定画像ＴＧ２の全体がサブ表示装置１０（右サブ表示装置１０Ｒ）に表示される。

【０２１５】
次に、図６１（Ｈ）に示すように、右サブ表示装置１０Ｒが進出位置（展開ポジション）から右回転と下方移動によって退避位置（ホームポジション）まで移動し、退避位置において静止（停止）する。このとき、特定画像ＴＧ２は、メイン表示装置７に対する相対位置が変化しないように、メイン表示装置７およびサブ表示装置１０に表示される。すなわち、特定画像ＴＧ２は、右サブ表示装置１０Ｒが右回転しているとき、右サブ表示装置１０Ｒにおいて左側に向かって移動する。その後、特定画像ＴＧ２は、右サブ表示装置１０Ｒの左側からはみ出した部分が順次メイン表示装置７に表示される。つまり、特定画像ＴＧ２は、メイン表示装置７とサブ表示装置１０に跨がって表示された状態で、徐々に、メイン表示装置７に表示される部分が増大する。これによって、特定画像ＴＧ２は、図６１（Ｇ）～図６１（Ｉ）に示すように、メイン表示装置７に対する相対位置をほぼ変えないようにして、全体が右サブ表示装置１０Ｒに表示された状態から、全体がメイン表示装置７に表示された状態に切り替えられる。その後、図６１（Ｊ）に示すように、メイン表示装置７に特定画像ＴＧ２が表示された状態で、新たにサブ表示装置１０（右サブ表示装置１０Ｒ）に特定画像ＴＧ３が表示される。特定画像ＴＧ３は、特定の対象の外観を表す画像であり、ここでは、特定画像ＴＧ１と同様に、スマイルの顔画像となっている。
【０２１６】
［サブ表示装置連動演出Ｃ］
図６２は、サブ表示装置連動演出Ｃを説明するための図である。サブ表示装置連動演出Ｃでは、まず、図６２（Ａ）に示すように、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌと右サブ表示装置１０Ｒ）は、退避位置（ホームポジション）に位置している。メイン表示装置７の表示画面７ａには、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが表示される。ここでは、装飾図柄はリーチを形成しており、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒは、同じ図柄（数字）で仮停止表示しており（ここでは「５」で仮停止）、中装飾図柄８Ｃは変動表示されている。
【０２１７】
次に、図６２（Ｂ）～図６２（Ｃ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａに装飾図柄８Ｚ１が表示される。装飾図柄８Ｚ１は、リーチ演出において、中装飾図柄として停止したときに大当たりとなる図柄（数字）の画像であり、左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒと同じ図柄（数字）である。ここでは、「５」である。この装飾図柄８Ｚ１も、特定の対象としての数字を表しているため、特定画像に該当する。装飾図柄８Ｚ１は、左下方向に移動し、メイン表示装置７の表示画面７ａから右サブ表示装置１０Ｒの表示画面に移動する。このとき、図６２（Ｂ）に示すように一時的に、装飾図柄８Ｚ１は、メイン表示装置７の表示画面７ａと右サブ表示装置１０Ｒの表示画面に跨がって表示される。ここでは、サブ表示装置１０は、メイン表示装置７の一部を覆っており、サブ表示装置１０には、メイン表示装置７のうち、サブ表示装置１０によって覆われている部分の画像が表示される。その後、図６２（Ｃ）に示すように、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面に装飾図柄８Ｚ１の全体が表示される。
【０２１８】
その後、図６２（Ｄ）に示すように、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面に表示されていた装飾図柄８Ｚ１は、右サブ表示装置１０Ｒから消え、メイン表示装置７の表示画面７ａに表示される。メイン表示装置７の表示画面７ａに表示される装飾図柄８Ｚ１は、右サブ表示装置１０Ｒに表示されていた時よりも大きい。ここでは、装飾図柄８Ｚ１は、メイン表示装置７の表示画面７ａの中央付近の領域に表示される。なお、装飾図柄８Ｚ１は表示を維持したまま拡大しつつ移動してもよい。
【０２１９】
次に、図６２（Ｅ）～図６２（Ｆ）に示すように、左サブ表示装置１０Ｌが退避位置（ホームポジション）から上方に移動し、中継位置（中継ポジション）において右回転することによって、進出位置（展開ポジション）に移動し、そこで静止（停止）する。メイン表示装置７の表示画面７ａに表示されている装飾図柄８Ｚ１は、左サブ表示装置１０Ｌの

進出位置への移動時に一部が覆われる。言い換えれば、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌ）は、メイン表示装置７のうち、装飾図柄８Ｚ１が表示されている部分の一部を覆う位置で静止（停止）する。このとき、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌ）の表示画面には、サブ表示装置１０によって覆われた装飾図柄８Ｚ１の一部が表示される。言い換えれば、サブ表示装置１０には、メイン表示装置７に表示されている装飾図柄８Ｚ１のうち、サブ表示装置１０によって覆われている部分に対応する画像が表示される。つまり、装飾図柄８Ｚ１は、メイン表示装置７とサブ表示装置１０に跨がって表示された状態で、徐々に、サブ表示装置１０に表示される部分が増大する。

【０２２０】

次に、図６２（Ｇ）に示すように、装飾図柄８Ｚ１が縮小する縮小演出が実行される。ここでは、装飾図柄８Ｚ１は、メイン表示装置７とサブ表示装置１０に跨がり表示を維持したまま縮小され、装飾図柄８Ｚ１の全体がサブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌ）に表示される。このとき、装飾図柄８Ｚ１の周りには、発光画像であるエフェクト画像ＥＦが表示される。エフェクト画像ＥＦは、メイン表示装置７とサブ表示装置１０に跨がって表示される。このエフェクト画像ＥＦは、装飾図柄８Ｚ１の「５」が中装飾図柄８Ｃとして確定したことを示唆している。つまり、大当たりが確定したことを示唆している。

【０２２１】

次に、図６２（Ｈ）に示すように、左サブ表示装置１０Ｌが進出位置（展開ポジション）から左回転と下方移動によって退避位置（ホームポジション）まで移動し、退避位置において静止（停止）する。このとき、装飾図柄８Ｚ１は、メイン表示装置７に対する相対位置が変化しないように、メイン表示装置７およびサブ表示装置１０に表示される。すなわち、装飾図柄８Ｚ１は、左サブ表示装置１０Ｌが左回転しているとき、左サブ表示装置１０Ｌにおいて右側に向かって移動する。その後、装飾図柄８Ｚ１は、左サブ表示装置１０Ｌの右側からはみ出した部分が順次メイン表示装置７に表示される。つまり、装飾図柄８Ｚ１は、メイン表示装置７とサブ表示装置１０に跨がって表示された状態で、徐々に、メイン表示装置７に表示される部分が増大する。これによって、装飾図柄８Ｚ１は、図６２（Ｇ）～図６２（Ｉ）に示すように、メイン表示装置７に対する相対位置をほぼ変えないようにして、全体が左サブ表示装置１０Ｌに表示された状態から、全体がメイン表示装置７に表示された状態に切り替えられる。その後、図６２（Ｊ）に示すように、メイン表示装置７に左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒとして「５、５、５」が確定表示（停止表示）された状態で、サブ表示装置１０（右サブ表示装置１０Ｒおよび左サブ表示装置１０Ｌ）に左装飾図柄８ＺＬ、中装飾図柄８ＺＣ、右装飾図柄８ＺＲが確定表示（停止表示）される。装飾図柄８ＺＬ、中装飾図柄８ＺＣ、右装飾図柄８ＺＲは、メイン表示装置７に表示されている左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒに対応する画像であり、ほぼ同時に確定表示される。

【０２２２】

［サブ表示装置連動演出Ｄ］

図６３は、サブ表示装置連動演出Ｄを説明するための図である。サブ表示装置連動演出Ｄでは、まず、図６３（Ａ）に示すように、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌと右サブ表示装置１０Ｒ）は、退避位置（ホームポジション）に位置している。メイン表示装置７の表示画面７ａには、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが表示される。ここでは、装飾図柄はリーチを形成しており、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒは、同じ図柄（数字）で仮停止表示しており（ここでは「５」で仮停止）、中装飾図柄８Ｃは変動表示されている。

【０２２３】

次に、図６３（Ｂ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａとサブ表示装置１０の表示画面の両方に跨がって複数の装飾図柄８Ｚ１が表示される。装飾図柄８Ｚ１は、リーチ演出において、中装飾図柄として停止したときに大当たりとなる図柄（数字）の画像であり、左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒと同じ図柄（数字）である。ここでは、「５」である。この装飾図柄８Ｚ１も、特定の対象としての数字を表しているため、特定

画像に該当する。複数の装飾図柄８Ｚ１は、環状に並んで表示され、それぞれが環状の軌道に沿って移動している。ここでは、時計回りに移動している。環状に並んだ複数の装飾図柄８Ｚ１の一部は、サブ表示装置１０の表示画面に表示され、他の一部は、メイン表示装置７の表示画面７ａに表示されている。右下に位置する装飾図柄８Ｚ１は、左下方向に移動し、メイン表示装置７の表示画面７ａから右サブ表示装置１０Ｒの表示画面に移動する。このとき、図６３（Ｂ）に示すように一時的に、装飾図柄８Ｚ１は、メイン表示装置７の表示画面７ａと右サブ表示装置１０Ｒの表示画面に跨がって表示される。ここでは、サブ表示装置１０は、メイン表示装置７の一部を覆っており、サブ表示装置１０には、メイン表示装置７のうち、サブ表示装置１０によって覆われている部分の画像が表示される。同様に、下に位置する装飾図柄８Ｚ１は、左方向に移動し、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面から左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に移動する。左下位置する装飾図柄８Ｚ１は、左上方向に移動し、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面からメイン表示装置７の表示画面７ａに移動する。その後、複数の装飾図柄８Ｚ１の表示が消え、図６３（Ｃ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａの中央付近に新たに装飾図柄８Ｚ２の全体が表示される。

【０２２４】

その後、図６３（Ｄ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａに表示された装飾図柄８Ｚ１は、表示を維持しながら拡大表示される。なお、装飾図柄８Ｚ２は一度表示が消え、その後、大きくなった装飾図柄８Ｚ２が再表示されてもよい。また、装飾図柄８Ｚ２は複数の装飾図柄８Ｚ１のうちの一つが移動したものであってもよい。

【０２２５】

次に、図６３（Ｅ）～図６３（Ｆ）に示すように、左サブ表示装置１０Ｌが退避位置（ホームポジション）から上方に移動し、中継位置（中継ポジション）において右回転することによって、進出位置（展開ポジション）に移動し、そこで静止（停止）する。メイン表示装置７の表示画面７ａに表示されている装飾図柄８Ｚ２は、左サブ表示装置１０Ｌの進出位置への移動時に一部が覆われる。言い換えれば、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌ）は、メイン表示装置７のうち、装飾図柄８Ｚ２が表示されている部分の一部を覆う位置で静止（停止）する。このとき、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌ）の表示画面には、サブ表示装置１０によって覆われた装飾図柄８Ｚ２の一部が表示される。言い換えれば、サブ表示装置１０には、メイン表示装置７に表示されている装飾図柄８Ｚ２のうち、サブ表示装置１０によって覆われている部分に対応する画像が表示される。つまり、装飾図柄８Ｚ２は、メイン表示装置７とサブ表示装置１０に跨がって表示された状態で、徐々に、サブ表示装置１０に表示される部分が増大する。

【０２２６】

次に、図６３（Ｇ）に示すように、装飾図柄８Ｚ２が縮小する縮小演出が実行される。ここでは、装飾図柄８Ｚ２は、メイン表示装置７とサブ表示装置１０に跨がり表示を維持したまま縮小され、装飾図柄８Ｚ２の全体がサブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌ）に表示される。このとき、装飾図柄８Ｚ２の周りには、発光画像であるエフェクト画像ＥＦが表示される。エフェクト画像ＥＦは、メイン表示装置７とサブ表示装置１０に跨がって表示される。このエフェクト画像ＥＦは、装飾図柄８Ｚ２の「５」が中装飾図柄８Ｃとして確定したことを示唆している。つまり、大当たりが確定したことを示唆している。また、メイン表示装置７には、複数の装飾図柄８Ｚ１が環状に並んで表示される。複数の装飾図柄８Ｚ１は、それぞれが環状の軌道に沿って移動している。ここでは、時計回りに移動している。環状に並んだ複数の装飾図柄８Ｚ１の一部は、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面に表示され、他の一部は、メイン表示装置７の表示画面７ａに表示される。複数の装飾図柄８Ｚ１は、左サブ表示装置１０Ｌに表示された装飾図柄８Ｚ２を囲むように表示される。

【０２２７】

次に、図６３（Ｈ）に示すように、左サブ表示装置１０Ｌが進出位置（展開ポジション）から左回転と下方移動によって退避位置（ホームポジション）まで移動し、退避位置に

おいて静止（停止）する。このとき、装飾図柄８Ｚ２は、メイン表示装置７に対する相対位置が変化しないように、メイン表示装置７およびサブ表示装置１０に表示される。すなわち、装飾図柄８Ｚ２は、左サブ表示装置１０Ｌが左回転しているとき、左サブ表示装置１０Ｌにおいて右側に向かって移動する。その後、装飾図柄８Ｚ２は、左サブ表示装置１０Ｌの右側からはみ出した部分が順次メイン表示装置７に表示される。つまり、装飾図柄８Ｚ２は、メイン表示装置７とサブ表示装置１０に跨がって表示された状態で、徐々に、メイン表示装置７に表示される部分が増大する。これによって、装飾図柄８Ｚ２は、図６３（Ｇ）～図６３（Ｉ）に示すように、メイン表示装置７に対する相対位置をほぼ変えないようにして、全体が左サブ表示装置１０Ｌに表示された状態から、全体がメイン表示装置７に表示された状態に切り替えられる。その後、図６３（Ｊ）に示すように、メイン表示装置７に左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒとして「５、５、５」が確定表示（停止表示）された状態で、サブ表示装置１０（右サブ表示装置１０Ｒおよび左サブ表示装置１０Ｌ）に左装飾図柄８ＺＬ、中装飾図柄８ＺＣ、右装飾図柄８ＺＲが確定表示（停止表示）される。装飾図柄８ＺＬ、中装飾図柄８ＺＣ、右装飾図柄８ＺＲは、メイン表示装置７に表示されている左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒに対応する画像であり、ほぼ同時に確定表示される。

【０２２８】

［効果例］

以下に、サブ表示装置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、例えば、図６０（Ｄ）～図６０（Ｅ）に示すように、メイン表示装置７に、特定画像ＴＧ２が表示される第１の演出と、第１の演出の後、サブ表示装置１０が第１の位置から移動して、メイン表示装置７のうち、特定画像ＴＧ２が表示されている部分の一部を覆う第２の位置で静止（停止）するとともに、メイン表示装置７に表示されている特定画像ＴＧ２のうち、サブ表示装置１０によって覆われている部分に対応する画像をサブ表示装置１０に表示する第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。図６１（Ｄ）～図６１（Ｆ）、図６２（Ｄ）～図６２（Ｆ）、図６３（Ｄ）～図６３（Ｆ）も同様である。

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、図６０（Ｅ）～図６０（Ｇ）に示すように、第２の演出の後、サブ表示装置１０とメイン表示装置７に跨がって表示された特定画像ＴＧ２が縮小表示される第３の演出と、第３の演出の後、縮小された特定画像ＴＧ２の全体がサブ表示装置１０に表示される第４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。図６１（Ｆ）～図６１（Ｇ）、図６２（Ｆ）～図６２（Ｇ）、図６３（Ｆ）～図６３（Ｇ）も同様である。

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、図６０（Ｇ）～図６０（Ｉ）に示すように、第４の演出の後、サブ表示装置１０は、第２の位置から第１の位置に移動するとともに、メイン表示装置７に縮小された特定画像ＴＧ２の全体が表示される第５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。図６１（Ｇ）～図６１（Ｉ）、図６２（Ｇ）～図６２（Ｉ）、図６３（Ｇ）～図６３（Ｉ）も同様である。

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、図６０（Ｂ）～図６０（Ｃ）に示すように、第１の演出の前において、サブ表示装置１０が第１の位置で停止しているとき、サブ表示装置１０に特定画像ＴＧ１が表示される第６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。図６１（Ｂ）～図６１（Ｃ）、図６２（Ｂ）～図６２（Ｃ）、図６３（Ｂ）も同様である。

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、図６１（Ｄ）～図６１（Ｆ）に示すように、
サブ表示装置１０は、第１の位置に停止しているときと、第２の位置で停止しているときとでサブ表示装置１０の向きが異なっている。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図６２（Ｄ）～図６２（Ｆ）、図６３（Ｄ）～図６３（Ｆ）も同様である。
［効果６］
上記実施形態の遊技機１では、図６２、図６３に示すように、特定画像は、装飾図柄であるため、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
【０２２９】
［変形例］
以下に、保留アイコン連動演出の変形例を示す。
［変形例１］
図６０のサブ表示装置連動演出Ａでは、サブ表示装置１０のうち、左サブ表示装置１０Ｌと右サブ表示装置１０Ｒの両方が上方に移動するものとした。しかし、右サブ表示装置１０Ｒだけが上方に移動し、左サブ表示装置１０Ｌが上方に移動しない構成であってもよい。
【０２３０】
［変形例２］
図６１のサブ表示装置連動演出Ｂでは、右サブ表示装置１０Ｒが移動するものとした。しかし、左サブ表示装置１０Ｌが移動する構成であってもよい。図６２のサブ表示装置連動演出Ｃおよび図６３のサブ表示装置連動演出Ｄでは、左サブ表示装置１０Ｌが移動するものとした。しかし、右サブ表示装置１０Ｒが移動する構成であってもよい。
【０２３１】
［変形例３］
図６０～図６３のそれぞれのサブ表示装置連動演出Ａ～Ｄの内容は適宜組み合わせてもよい。例えば、図６０のサブ表示装置連動演出Ａにおいて、特定画像として図６２や図６３の装飾図柄を採用してもよい。
【０２３２】
［変形例５］
図６０～図６３のサブ表示装置連動演出では、説明した演出の一部を備えていなくてもよいし、他の演出が追加されていてもよい。例えば、図６０～図６１のサブ表示装置連動演出は、装飾図柄の変動中に実行され、装飾図柄の変動表示が表示されてもよい。
【０２３３】
［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第１の表示手段と、
複数種類の画像を表示可能な第２の表示手段と、を備える遊技機であって、
前記第１の表示手段は、移動可能に構成されており、
前記第２の表示手段に、特定の対象を表す特定画像が表示される第１の演出と、
前記第１の演出の後、前記第１の表示手段が第１の位置から移動して、前記第２の表示手段のうち、前記特定画像が表示されている部分の一部を覆う第２の位置で停止するとともに、前記第２の表示手段に表示されている前記特定画像のうち、前記第１の表示手段によって覆われている部分に対応する画像を前記第１の表示手段に表示する第２の演出と、を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ａ１－２]
態様Ａ１－１に記載の遊技機であって、
前記第２の演出の後、前記第１の表示手段と前記第２の表示手段に跨がって表示された前記特定画像が縮小表示される第３の演出と、

前記第３の演出の後、縮小された前記特定画像の全体が前記第１の表示手段に表示される第４の演出と、を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ａ１－３]
態様Ａ１－２に記載の遊技機であって、
前記第４の演出の後、前記第１の表示手段は、前記第２の位置から前記第１の位置に移動するとともに、前記第２の表示手段に縮小された前記特定画像の全体が表示される第５の演出を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ａ１－４]
態様Ａ１－１から態様Ａ１－３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第１の演出の前において、前記第１の表示手段が前記第１の位置で停止しているとき、前記第１の表示手段に前記特定画像が表示される第６の演出を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ａ１－５]
態様Ａ１－１から態様Ａ１－４までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第１の表示手段は、前記第１の位置に停止しているときと、前記第２の位置で停止しているときとで、前記第１の表示手段の向きが異なっている、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ａ１－６]
態様Ａ１－１から態様Ａ１－５までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記特定画像は、装飾図柄である、
ことを特徴とする遊技機。

【０２３４】

以下に図６４～図６７を用いて装飾図柄変動停止演出Ａ～Ｄについて説明する。この装飾図柄変動停止演出は、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、装飾図柄変動停止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、左サブ表示装置１０Ｌ、右サブ表示装置１０Ｒ、イルミネーションパネル１８等に画像を表示させる演出である。なお、イルミネーションパネル１８は、透過性の表示パネルであり、表示画面７ａおよびサブ表示装置１０よりも手前側（遊技者側）に配置されている。

【０２３５】

［装飾図柄変動停止演出Ａ］

図６４は、装飾図柄変動停止演出Ａを説明するための図である。装飾図柄変動停止演出Ａでは、まず、図６４（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。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、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとが左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒの下方に表示される。これら保留アイコン９Ａ，９Ｃは、柄のない白色の保留アイコンである。

【０２３６】

次に、図６４（Ｂ）に示すように、リーチ演出がおこなわれる。このリーチ演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｒが同じ図柄（図では７図柄）で停止表示され、装飾図柄８Ｃが高速変動するリーチ表示がおこなわれる。このリーチ表示は、表示画面７ａと左サブ表示装置１０Ｌと右サブ表示装置１０Ｒに跨がって表示される。リーチ表示はいわゆるリーチ状態を表している。このリーチ演出では、所定のキャラクタが種々の演出をする。

【０２３７】

次に、図６４（Ｃ）に示すように、ハズレ表示演出１がおこなわれる。このハズレ表示演出１では、リーチ表示において装飾図柄８Ｃが６図柄で停止表示してハズレ図柄が表示される。本実施形態の遊技機１では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒがゾロ目で停止した場合

に大当たり図柄となり、ゾロ目以外で停止表示した場合にはハズレ図柄となる。このハズレ図柄は、表示画面７ａと左サブ表示装置１０Ｌと右サブ表示装置１０Ｒに跨がって表示される。

【０２３８】

次に、図６４（Ｄ）に示すように、ハズレ表示演出２がおこなわれる。このハズレ表示演出２では、ハズレ図柄が表示画面７ａの中央付近に移動して表示される。なお、このとき、左サブ表示装置１０Ｌにおいて、ハズレ図柄ＺＡ１が表示される。このハズレ図柄ＺＡ１は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒで示されるハズレ図柄と同じように「７　６　７」となっている。

【０２３９】

［装飾図柄変動停止演出Ｂ］

図６５は、装飾図柄変動停止演出Ｂを説明するための図である。装飾図柄変動停止演出Ｂでは、まず、図６５（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。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、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとが左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒの下方に表示される。これら保留アイコン９Ａ，９Ｃは、柄のない白色の保留アイコンである。

【０２４０】

次に、図６５（Ｂ）に示すように、リーチ演出がおこなわれる。このリーチ演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｒが同じ図柄（図では７図柄）で停止表示され、装飾図柄８Ｃが高速変動するリーチ表示がおこなわれる。このリーチ表示は、表示画面７ａと左サブ表示装置１０Ｌと右サブ表示装置１０Ｒに跨がって表示される。リーチ表示はいわゆるリーチ状態を表している。このリーチ演出では、所定のキャラクタが種々の演出をする。

【０２４１】

次に、図６５（Ｃ）に示すように、左サブ表示装置移動演出がおこなわれる。この左サブ表示装置移動演出では、左サブ表示装置１０Ｌがホームポジションから展開ポジションに移動し、表示画面７ａの略中央付近に移動すると共に、表示画面７ａに表示されていた装飾図柄８Ｃが左サブ表示装置１０Ｌに表示される演出である。このとき、左サブ表示装置１０Ｌに表示されていた保留アイコン９Ａが右サブ表示装置１０Ｒに移動している。

【０２４２】

次に、図６５（Ｄ）に示すように、ハズレ表示演出１がおこなわれる。このハズレ表示演出１では、リーチ表示において装飾図柄８Ｃが６図柄で停止表示してハズレ図柄が表示される。この場合、装飾図柄８Ｃは、左サブ表示装置１０Ｌにおいて停止表示される。本実施形態の遊技機１では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒがゾロ目で停止した場合に大当たり図柄となり、ゾロ目以外で停止表示した場合にはハズレ図柄となる。このハズレ図柄は、表示画面７ａと左サブ表示装置１０Ｌとで表示される。

【０２４３】

次に、図６５（Ｅ）に示すように、ハズレ表示演出２がおこなわれる。このハズレ表示演出２では、左サブ表示装置１０Ｌが展開ポジションからホームポジションに戻って、装飾図柄８Ｃに表示されていた装飾図柄８Ｃが表示画面７ａに表示される。すなわち、ハズレ図柄のすべてが表示画面７ａに表示される。なお、このとき、左サブ表示装置１０Ｌにおいて、ハズレ図柄ＺＡ１が表示される。このハズレ図柄ＺＡ１は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒで示されるハズレ図柄と同じように「７　６　７」となっている。

【０２４４】

［装飾図柄変動停止演出Ｃ］

図６６は、装飾図柄変動停止演出Ｃを説明するための図である。装飾図柄変動停止演出Ｃでは、まず、図６６（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。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、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとが左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒの下方に表示される。これら保留アイコン９

Ａ，９Ｃは、柄のない白色の保留アイコンである。
【０２４５】
次に、図６６（Ｂ）に示すように、リーチ演出がおこなわれる。このリーチ演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｒが同じ図柄（図では７図柄）で停止表示され、装飾図柄８Ｃが高速変動するリーチ表示がおこなわれる。このリーチ表示は、表示画面７ａと左サブ表示装置１０Ｌと右サブ表示装置１０Ｒに跨がって表示される。リーチ表示はいわゆるリーチ状態を表している。このリーチ演出では、所定のキャラクタが種々の演出をする。
【０２４６】
次に、図６６（Ｃ）に示すように、左サブ表示装置移動演出がおこなわれる。この左サブ表示装置移動演出では、左サブ表示装置１０Ｌがホームポジションから展開ポジションに移動し、表示画面７ａの略中央付近に移動すると共に、表示画面７ａに表示されていた装飾図柄８Ｃが左サブ表示装置１０Ｌに表示される演出である。このとき、左サブ表示装置１０Ｌに表示されていた保留アイコン９Ａが右サブ表示装置１０Ｒに移動している。
【０２４７】
次に、図６６（Ｄ）に示すように、大当たり表示演出１がおこなわれる。この大当たり表示演出１では、リーチ表示において装飾図柄８Ｃが７図柄で停止表示して大当たり図柄が表示される。この場合、装飾図柄８Ｃは、左サブ表示装置１０Ｌにおいて停止表示される。本実施形態の遊技機１では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒがゾロ目で停止した場合に大当たり図柄となり、ゾロ目以外で停止表示した場合にはハズレ図柄となる。この大当たり図柄は、表示画面７ａと左サブ表示装置１０Ｌとで表示される。
【０２４８】
次に、図６６（Ｅ）に示すように、大当たり表示演出２がおこなわれる。この大当たり表示演出２では、左サブ表示装置１０Ｌが展開ポジションからホームポジションに戻って、装飾図柄８Ｃに表示されていた装飾図柄８Ｃが表示画面７ａに表示される。すなわち、大当たり図柄のすべてが表示画面７ａに表示される。なお、このとき、左サブ表示装置１０Ｌにおいて、大当たり図柄ＺＡ２が表示される。この大当たり図柄ＺＡ２は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒで示される大当たり図柄と同じように「７　７　７」となっている。
【０２４９】
［装飾図柄変動停止演出Ｄ］
図６７は、装飾図柄変動停止演出Ｄを説明するための図である。装飾図柄変動停止演出Ｄでは、まず、図６７（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。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、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとが左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒの下方に表示される。これら保留アイコン９Ａ，９Ｃは、柄のない白色の保留アイコンである。
【０２５０】
次に、図６７（Ｂ）に示すように、リーチ演出がおこなわれる。このリーチ演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｒが同じ図柄（図では７図柄）で表示されると共に、他の複数の装飾図柄も同じ図柄（図では７図柄）で表示され、装飾図柄８Ｃが高速変動するリーチ表示がおこなわれる。この場合、７図柄を表す装飾図柄は、円状に配置され、反時計回りに移動している。図に示すように、７図柄を示す複数の装飾図柄によって複数のリーチラインＬＮにおいてリーチ表示が形成される。また、このリーチ表示は、表示画面７ａと左サブ表示装置１０Ｌと右サブ表示装置１０Ｒに跨がって表示される。このリーチ演出では、所定のキャラクタが種々の演出をする。なお、リーチラインＬＮとは、装飾図柄が仮停止してリーチ表示をおこなうためのラインであり、大当たりする場合には、リーチラインＬＮ上に大当たり図柄が配置される。
【０２５１】
次に、図６７（Ｃ）に示すように、左サブ表示装置移動演出がおこなわれる。この左サブ表示装置移動演出では、左サブ表示装置１０Ｌがホームポジションから展開ポジションに移動し、表示画面７ａの略中央付近に移動すると共に、表示画面７ａに表示されていた

高速変動中の装飾図柄８Ｃが左サブ表示装置１０Ｌに表示される演出である。このとき、装飾図柄８Ｌ，８Ｒを含む７図柄を示す複数の装飾図柄は、反時計回りに移動している。また、左サブ表示装置１０Ｌに表示されていた保留アイコン９Ａが右サブ表示装置１０Ｒに移動している。

【０２５２】

次に、図６７（Ｄ）に示すように、大当たり表示演出１がおこなわれる。この大当たり表示演出１では、リーチ表示において装飾図柄８Ｃが７図柄で停止表示して複数のリーチラインＬＮで大当たり図柄が表示される。この場合、装飾図柄８Ｃは、左サブ表示装置１０Ｌにおいて停止表示される。本実施形態の遊技機１では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒがゾロ目で停止した場合に大当たり図柄となり、ゾロ目以外で停止表示した場合にはハズレ図柄となる。この大当たり図柄は、表示画面７ａと左サブ表示装置１０Ｌとで表示される。

【０２５３】

次に、図６７（Ｅ）に示すように、大当たり表示演出２がおこなわれる。この大当たり表示演出２では、左サブ表示装置１０Ｌが展開ポジションからホームポジションに戻って、装飾図柄８Ｃに表示されていた装飾図柄８Ｃが表示画面７ａに表示される。すなわち、複数のリーチラインＬＮ上で形成される大当たり図柄のすべてが表示画面７ａに表示される。なお、このとき、左サブ表示装置１０Ｌにおいて、大当たり図柄ＺＡ２が表示される。この大当たり図柄ＺＡ２は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒで示される大当たり図柄と同じように「７　７　７」となっている。

なお、上記装飾図柄変動停止演出は、同一の変動においておこなわれる。しかしながら、これに限られず、複数の変動におこなわれてもよい。

【０２５４】

［変形例］

上記装飾図柄変動停止演出において、ハズレ図柄または大当たり図柄が表示画面７ａに表示された後、左サブ表示装置１０Ｌにハズレ図柄ＺＡ１または大当たり図柄ＺＡ２が表示される。この場合、ハズレ図柄または大当たり図柄が左サブ表示装置１０Ｌまたは右サブ表示装置１０Ｒに表示された後、表示画面７ａにハズレ図柄ＺＡ１または図柄ＺＡ２が表示されるようにしてもよい。

上記装飾図柄変動停止演出において、左サブ表示装置１０Ｌが表示画面７ａの手前に移動した後、表示画面７ａと左サブ表示装置１０Ｌとでハズレ図柄ＺＡ１または大当たり図柄を表示するようにしている。この場合、表示画面７ａが動いて、左サブ表示装置１０Ｌの方に移動し、表示画面７ａと左サブ表示装置１０Ｌとでハズレ図柄ＺＡ１または大当たり図柄を表示するようにしてもよい。また、表示画面７ａと左サブ表示装置１０Ｌの双方が動いて、表示画面７ａと左サブ表示装置１０Ｌとでハズレ図柄ＺＡ１または大当たり図柄を表示するようにしてもよい。

上記装飾図柄変動停止演出Ｃ，Ｄにおいて、左サブ表示装置移動演出時で、左サブ表示装置１０Ｌ（例えば、装飾図柄８Ｃ上）において、演出ボタン６３を表すボタン画像を表示して、遊技者に演出ボタン６３の押下を促して、演出ボタン６３が押下されたら、大当たり図柄を表示するようにしてもよい。また、演出ボタンは、大当たり図柄上に表示され、演出ボタン６３の押下により、所定の演出（例えば、大当たり図柄を変更する再抽選演出）をおこなうようにしてもよい。

上記装飾図柄変動停止演出Ａ～Ｃにおいて、リーチ演出時、ハズレ図柄または大当たり図柄を表示する場合に、装飾図柄８Ｌ，８Ｒが移動するようにしてもよい。例えば、移動する装飾図柄は、装飾図柄８Ｃを中心として回転移動するようにしてもよい。この場合、移動する装飾図柄がハズレ図柄ＺＡ１または大当たり図柄ＺＡ２と重なるときは、これらのハズレ図柄ＺＡ１または大当たり図柄ＺＡ２の後ろ側を通るようにしてもよい。

また、上記装飾図柄変動停止演出Ｄにおいて、リーチ演出時、ハズレ図柄または大当たり図柄を表示する場合に、複数のリーチラインＬＮ上の装飾図柄が移動するようにしてもよい。例えば、移動する装飾図柄は、装飾図柄８Ｃを中心として回転移動するようにして

もよい。この場合、移動する装飾図柄が大当たり図柄ＺＡ２と重なるときは、大当たり図柄ＺＡ２の後ろ側を通るようにしてもよい。

【０２５５】

［効果例］

以下に、装飾図柄変動停止演出の効果例を示す。

［効果１］

上記装飾図柄変動停止演出では、表示画面７ａに装飾図柄が表示された後、表示画面７ａと左サブ表示装置１０Ｌ（右サブ表示装置１０Ｒ）とでハズレ図柄または大当たり図柄（装飾図柄の所定の停止態様）が表示される。この構成によれば、２つの表示装置を用いて、装飾図柄の表示演出の興趣を向上させることができ、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０２５６】

［効果２］

上記装飾図柄変動停止演出では、同一変動においておこなわれる。この構成によれば、表示画面７ａに装飾図柄が表示される演出と、表示画面７ａと左サブ表示装置１０Ｌ（右サブ表示装置１０Ｒ）とでハズレ図柄または大当たり図柄（装飾図柄の所定の停止態様）が表示される演出とを一連の演出として体感することができるので、遊技の興趣を向上させることができる。

【０２５７】

［効果３］

上記装飾図柄変動停止演出Ｃ，Ｄでは、表示画面７ａに大当たり図柄が表示された後、表示画面７ａと左サブ表示装置１０Ｌ（右サブ表示装置１０Ｒ）とで大当たり図柄が表示される。この構成によれば、２つの表示装置を用いて、大当たり図柄の表示演出の興趣を向上させることができ、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０２５８】

［効果４］

上記装飾図柄変動停止演出Ｂ～Ｄでは、大当たり図柄の形成時において、表示画面７ａと左サブ表示装置１０Ｌとに表示された大当たり図柄を形成する図柄の少なくとも一部が移動表示される。この構成によれば、２つの表示装置を用いて、大当たり図柄の表示演出の興趣を向上させることができ、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０２５９】

［効果５］

上記装飾図柄変動停止演出では、大当たり図柄やハズレ図柄が停止表示される前において（例えば、リーチ演出時）、表示画面７ａと左サブ表示装置１０Ｌとに表示された同じ装飾図柄（７図柄）が移動表示される。この構成によれば、２つの表示装置を用いて、大当たり図柄の表示演出の興趣を向上させることができ、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０２６０】

［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ＺＡ－１]

第１の表示手段と前記第１の表示手段とは異なる第２の表示手段とを備える遊技機であって、

前記第１の表示手段と前記第２の表示手段は、それぞれ複数種類の表示演出を実行可能であり、

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、前記第１の表示手段に装飾図柄を表示する演出であり、

前記第２の表示演出は、前記第１の表示手段と前記第２の表示手段とにおいて、前記装飾図柄を所定の停止態様で表示する演出であり、
前記第１の表示演出と前記第２の表示演出とを含む組み合わせ演出がおこなわれる場合があり、
前記組み合わせ演出では、前記第１の表示演出の後に、前記第２の表示演出がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
【０２６１】
[態様ＺＡ－２]
態様ＺＡ－１に記載の遊技機であって、
前記組み合わせ演出では、同一変動において、前記第１の表示演出の後に、前記第２の表示演出がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
【０２６２】
[態様ＺＡ－３]
態様ＺＡ－１または態様ＺＡ－２に記載の遊技機であって、
前記第２の表示演出における前記装飾図柄の前記所定の停止態様は、大当たり図柄を表す態様である、
ことを特徴とする遊技機。
【０２６３】
[態様ＺＡ－４]
態様ＺＡ－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の表示手段と前記第２の表示手段とにおいて、前記第２の表示演出における前記大当たり図柄を形成する図柄と同じ図柄が移動表示される演出であり、
前記組み合わせ演出は、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場合があり、
前記組み合わせ演出では、前記第１の表示演出の後に、前記第２の表示演出がおこなわれ、前記第２の表示演出の後に前記第３の表示演出がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
【０２６４】
[態様ＺＡ－５]
態様ＺＡ－１ないし態様ＺＡ－４までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第４の表示演出をおこなう場合があり、
前記第４の表示演出は、前記第１の表示手段と前記第２の表示手段とにおいて、同じ装飾図柄が移動表示される演出であり、
前記組み合わせ演出は、前記第１の表示演出と前記第２の表示演出と前記第４の表示演出とを含む場合があり、
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、前記第４の表示演出の後に前記第１の表示演出がおこなわれ、前記第１の表示演出の後に、前記第２の表示演出がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
【０２６５】
なお、上記態様において以下のようにしてもよい。
○第１の表示手段と第２の表示手段とに第１の大当たり図柄が表示される場合に、第１の表示手段または第２の表示手段のどちらか一方に第２の大当たり図柄が表示される。
○第１の表示手段または第２の表示手段のどちらか一方が（他方の表示手段の前に）移動

した後、第１の表示手段と第２の表示手段とで大当たり図柄を表示する。
また、移動した表示手段がホームポジションに戻ったときに第２の大当たり図柄を表示する。
○第１の表示手段または第２の表示手段とで複数の大当たりラインを形成してそれぞれに大当たり図柄を表示する。
○第１の表示手段または第２の表示手段のどちらか一方にボタン画像を表示後、ボタンプッシュにより第１の表示手段と第２の表示手段とで大当たり図柄を表示する。
○第１の表示手段と第２の表示手段とで複数の装飾図柄が移動する。このとき、複数の装飾図柄は、第２の大当たり図柄の背後を移動する。
○装飾図柄８Ｃに演出ボタン６３を表すボタン画像を表示する。

【０２６６】
以下に図６８～図７１を用いて特殊変動演出Ａ～Ｄについて説明する。この特殊変動演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信した変動演出開始コマンドを解析し、特殊変動演出を実行する指示が含まれている場合に、ＲＯＭ１０３から対応する画像データを読み出してメイン表示装置７の表示画面７ａ、サブ表示装置１０の表示画面に画像を表示させる演出である。また、特殊変動演出において、演出制御用マイコン９１は、ランプ制御基板１０７を介しサブ表示装置１０を駆動する。

【０２６７】
［特殊変動演出Ａ］
図６８は、特殊変動演出Ａを説明するための図である。
まず、図６８（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。ここでは左演出図柄８Ｌと、中演出図柄８Ｃと、右演出図柄８Ｒとが変動表示されている様子を示した。ここで左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒは、退避位置（ホームポジション）にある。左サブ表示装置１０Ｌの表示画面には、保留画像９Ａが表示されている。保留画像９Ａは、第１特図保留記憶領域８５ａの第１～第４記憶領域に対応する保留画像であり、ここでは第１～第３記憶領域に対応する３つの保留画像９Ａが表示されている。一方、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面には、当該保留画像９Ｃが表示されている。当該保留画像９Ｃは、現在の変動に対応するものである。

【０２６８】
次に、図６８（Ｂ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。ここでは、左演出図柄８Ｌ、右演出図柄８Ｒがともに「５」で停止した様子を示している。
次に、図６８（Ｃ）に示すように、ゾーン突入演出が実行される。ゾーン突入演出では、メッセージ画像「アツアツゾーン突入」がメイン表示装置７の表示画面７ａに表示される。アツアツゾーンは、当該変動の中で所定期間におこなわれる演出である。

【０２６９】
次に、図６８（Ｄ）に示すように、直線移動演出が実行される。この直線移動演出は、左サブ表示装置１０Ｌが、矢印ＹＧ１で示すように、退避位置から中継位置へ向かって直線的に移動する演出である。このとき、表示画面７ａに表示された画像のうち左サブ表示装置１０Ｌで覆われた部分の画像は、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に表示される。
次に、図６８（Ｅ）に示すように、回転移動演出が実行される。この回転移動演出は、左サブ表示装置１０Ｌが、矢印ＹＧ２で示すように、中継位置から進出位置へ向かって回転して移動する演出である。このとき、表示画面７ａに表示された画像のうち左サブ表示装置１０Ｌで覆われた部分の画像は、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に表示される。

【０２７０】
次に、図６８（Ｆ）に示すように、移動完了演出が実行される。この移動完了演出は、左サブ表示装置１０Ｌが、移動を終えて進出位置で止まる演出である。
次に、図６８（Ｇ）に示すように、中図柄変動演出が実行される。この中図柄変動演出は、表示装置７ａに表示される演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのうちの一列である中演出図柄８Ｃを、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面で変動表示する演出である。ここでは、左サブ

表示装置１０Ｌの表示画面を、中演出図柄８Ｃである「３」が、矢印ＹＧ３で示すように下方へ変動している様子を示した。
次に、図６８（Ｈ）に示すように、中図柄停止演出が実行される。この中図柄停止演出は、表示装置７ａに表示される演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのうちの一列である中演出図柄８Ｃを、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面上で停止表示する演出である。ここでは、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面上で、中演出図柄８Ｃである「５」が停止している様子を示した。

【０２７１】

［特殊変動演出Ｂ］

図６９は、特殊変動演出Ｂを説明するための図である。

まず、図６９（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。ここでは左演出図柄８Ｌと、中演出図柄８Ｃと、右演出図柄８Ｒとが変動表示されている様子を示した。ここで左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒは、退避位置（ホームポジション）にある。左サブ表示装置１０Ｌの表示画面には、保留画像９Ａが表示されている。保留画像９Ａは、第１特図保留記憶領域８５ａの第１～第４記憶領域に対応する保留画像であり、ここでは第１～第３記憶領域に対応する３つの保留画像９Ａが表示されている。一方、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面には、当該保留画像９Ｃが表示されている。当該保留画像９Ｃは、現在の変動に対応するものである。

【０２７２】

次に、図６９（Ｂ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。ここでは、左演出図柄８Ｌ、右演出図柄８Ｒがともに「５」で停止した様子を示している。
次に、図６９（Ｃ）に示すように、ゾーン突入演出が実行される。ゾーン突入演出では、メッセージ画像「アツアツゾーン突入」がメイン表示装置７の表示画面７ａに表示される。アツアツゾーンは、当該変動の中で所定期間におこなわれる演出である。

【０２７３】

次に、図６９（Ｄ）に示すように、直線移動演出が実行される。この直線移動演出は、左サブ表示装置１０Ｌが、矢印ＹＧ１で示すように、退避位置から中継位置へ向かって直線的に移動する演出である。このとき、表示画面７ａに表示された画像のうち左サブ表示装置１０Ｌで覆われた部分の画像は、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に表示される。

【０２７４】

次に、図６８（Ｅ）に示すように、回転移動演出が実行される。この回転移動演出は、左サブ表示装置１０Ｌが、矢印ＹＧ２で示すように、中継位置から進出位置へ向かって回転して移動する演出である。このとき、表示画面７ａに表示された画像のうち左サブ表示装置１０Ｌで覆われた部分の画像は、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に表示される。

【０２７５】

次に、図６８（Ｆ）に示すように、移動完了演出が実行される。この移動完了演出は、左サブ表示装置１０Ｌが、移動を終えて進出位置で止まる演出である。
次に、図６８（Ｇ）に示すように、中図柄変動演出が実行される。この中図柄変動演出は、表示装置７ａに表示される演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのうちの一列である中演出図柄８Ｃを、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面上で変動表示する演出である。ここで特に、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面上では、中演出図柄８Ｃは、表示画面７ａの演出図柄８Ｌ、８Ｒに比べて拡大表示される。左サブ表示装置１０Ｌの表示画面上を、中演出図柄８Ｃである「３」が、矢印ＹＧ３で示すように下方へ変動している様子を示した。

【０２７６】

次に、図６８（Ｈ）に示すように、中図柄停止演出が実行される。この中図柄停止演出は、表示装置７ａに表示される演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのうちの一列である中演出図柄８Ｃを、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面上で停止表示する演出である。ここで特に、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面上では、中演出図柄８Ｃは、表示画面７ａの演出図柄８Ｌ、８Ｒに比べて拡大表示される。ここでは、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面上で、中演出図柄８Ｃである「５」が停止している様子を示した。

【０２７７】
［特殊変動演出Ｃ］
図７０は、特殊変動演出Ｃを説明するための図である。
まず、図７０（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。ここでは左演出図柄８Ｌと、中演出図柄８Ｃと、右演出図柄８Ｒとが変動表示されている様子を示した。ここで左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒは、退避位置（ホームポジション）にある。左サブ表示装置１０Ｌの表示画面には、保留画像９Ａが表示されている。保留画像９Ａは、第１特図保留記憶領域８５ａの第１～第４記憶領域に対応する保留画像であり、ここでは第１～第３記憶領域に対応する３つの保留画像９Ａが表示されている。一方、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面には、当該保留画像９Ｃが表示されている。当該保留画像９Ｃは、現在の変動に対応するものである。
【０２７８】
次に、図７０（Ｂ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。ここでは、左演出図柄８Ｌ、右演出図柄８Ｒがともに「５」で停止した様子を示している。
次に、図７０（Ｃ）に示すように、ゾーン突入演出が実行される。ゾーン突入演出では、メッセージ画像「アツアツゾーン突入」がメイン表示装置７の表示画面７ａに表示される。アツアツゾーンは、当該変動の中で所定期間におこなわれる演出である。
【０２７９】
次に、図７０（Ｄ）～（Ｈ）に示すように、中図柄変動演出が実行される。この中図柄変動演出は、表示装置７ａに表示される演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのうちの一列である中演出図柄８Ｃを、進出位置へ移動した左サブ表示装置１０Ｌの表示画面上で変動表示する演出である。
【０２８０】
まず、図７０（Ｄ）に示すように、中演出図柄８Ｃである「３」は、矢印ＹＧ１で示すように下方へ移動しつつ、メイン表示装置７の表示画面７ａに表示される。次に、図７０（Ｅ）に示すように、中演出図柄８Ｃである「３」は、矢印ＹＧ２で示すように下方へ移動しつつ、メイン表示装置７の表示画面７ａと左サブ表示装置１０Ｌの表示画面とに跨って表示される。次に、図７０（Ｆ）に示すように、中演出図柄８Ｃである「３」は、矢印ＹＧ３で示すように下方へ移動しつつ、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に表示される。次に、図７０（Ｇ）に示すように、中演出図柄８Ｃである「３」は、矢印ＹＧ４で示すように下方へ移動しつつ、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面とメイン表示装置７の表示画面７ａとに跨って表示される。
次に、図７０（Ｈ）に示すように、中演出図柄８Ｃである「３」は、ＹＧ５で示すように下方へ移動しつつ、メイン表示画面７の表示画面７ａに表示される。
【０２８１】
［特殊変動演出Ｄ］
図７１は、特殊変動演出Ｄを説明するための図である。
まず、図７１（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。ここでは左演出図柄８Ｌと、中演出図柄８Ｃと、右演出図柄８Ｒとが変動表示されている様子を示した。ここで左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒは、退避位置（ホームポジション）にある。左サブ表示装置１０Ｌの表示画面には、保留画像９Ａが表示されている。保留画像９Ａは、第１特図保留記憶領域８５ａの第１～第４記憶領域に対応する保留画像であり、ここでは第１～第３記憶領域に対応する３つの保留画像９Ａが表示されている。一方、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面には、当該保留画像９Ｃが表示されている。当該保留画像９Ｃは、現在の変動に対応するものである。
【０２８２】
次に、図７１（Ｂ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。ここでは、左演出図柄８Ｌ、右演出図柄８Ｒがともに「５」で停止した様子を示している。
次に、図７１（Ｃ）、（Ｄ）に示すように、中図柄変動演出が実行される。この中図柄変動演出は、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのうちの一列である中演出図柄８Ｃを、メイン表

示装置７の表示画面７ａ上で変動表示する演出である。ここでは、表示画面７ａ上を、中演出図柄８Ｃである「３」が、矢印ＹＧ１で示すように下方へ変動している様子を示した。さらに、図７１（Ｄ）に示すように、中演出図柄８Ｃである「３」は、矢印ＹＧ２で示すように下方へ移動する。このときは、左サブ表示装置１０Ｌは退避位置にあり、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に中演出図柄８Ｃが表示されることもない。

【０２８３】

次に、図７１（Ｅ）確定停止演出（ハズレ）が実行される。この確定停止演出（ハズレ）は、表示画面７ａにおいて、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを確定停止させる演出である。ここでは、左演出図柄８Ｌ、右演出図柄８Ｒがともに「５」となっており、中演出図柄８Ｃが「４」となっている例を示した。

【０２８４】

［効果例］

以下に、特殊変動演出の効果例を示す。

［効果１］

上記実施形態の遊技機１では、メイン表示装置７の表示画面７ａでおこなわれる演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示のうちの中演出図柄８Ｃの変動表示を、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面でおこなうことが可能である（図６８（Ｇ）、図６９（Ｇ）、図７０（Ｄ）～（Ｈ））。この構成によれば、中演出図柄８Ｃの変動表示に特別感を抱かせることができ、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【０２８５】

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、表示画面７ａで変動表示される中演出図柄８Ｃに左サブ表示装置１０Ｌが重なるように移動し（図６８（Ｄ）（Ｅ）（Ｆ）、図６９（Ｄ）（Ｅ）（Ｆ））、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面で中演出図柄８Ｃの変動表示がおこなわれる（図６８（Ｇ）、図６９（Ｇ）、図７０（Ｄ）～（Ｈ））。この構成によれば、中演出図柄８Ｃの変動表示に特別感を抱かせることができ、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【０２８６】

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、３列ある演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのうちの一列の演出図柄８Ｃを、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面で変動表示させる。この構成によれば、特定の一列の演出図柄の変動表示に特別感を抱かせることができ、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【０２８７】

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、中図柄変動演出において、中演出図柄８Ｃは、メイン表示装置７の表示画面７ａに表示され、表示画面７ａと左サブ表示装置１０Ｌの表示画面とに跨がって表示され、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に表示される。左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に表示された後、中演出図柄８Ｃは、表示画面７ａと左サブ表示装置１０Ｌの表示画面とに跨がって表示され、メイン表示装置７の表示画面７ａに表示される。この構成によれば、中演出図柄８Ｃの変動表示に特別感を抱かせることができ、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【０２８８】

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、ゾーン突入演出の実行を契機に（図６８（Ｃ）、図６９（Ｃ）、図７０（Ｃ））、中演出図柄８Ｃの変動表示を左サブ表示装置１０Ｌの表示画面でおこなう。この構成によれば、ゾーン演出にも幅を持たせることができ、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【０２８９】

［効果６］

上記実施形態の遊技機１では、左サブ表示装置１０Ｌに表示される中演出図柄８Ｃが表示装置７ａの演出図柄８Ｌ、８Ｒよりも大きく表示することが可能である（図６９（Ｇ）（Ｈ））。この構成によれば、より一層、中演出図柄８Ｃの変動表示に特別感を抱かせることができ、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【０２９０】

［変形例］

以下に、特殊変動演出の変形例を示す。

［変形例１］

上記では、左サブ表示装置１０Ｌを用いた演出であったが、左サブ表示装置１０Ｌに加えまたは代え、右サブ表示装置１０Ｒを用いて中演出図柄８Ｃを表示する演出をおこなうようにしてもよい。

［変形例２］

上記では、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのうちの一列である中演出図柄８Ｃを左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に表示していたが、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのうちの二列以上を左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に表示するようにしてもよい。

［変形例３］

上記では、ゾーン突入演出が実行されると（図６８（Ｃ）、図６９（Ｃ）、図７０（Ｃ））左サブ表示装置１０Ｌを用いて中演出図柄８Ｃの変動表示をおこなう構成であったが、ゾーン突入演出が実行されたときに、左サブ表示装置１０Ｌを用いた中演出図柄８Ｃの変動表示をおこなう場合と、左サブ表示装置１０Ｌを用いた中演出図柄８Ｃの変動表示をおこなわない場合（図７１）とに分岐するようにしてもよい。

【０２９１】

［態様例］

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[態様Ａ３－１]

演出図柄の変動表示をおこなうことが可能な第１表示装置と、

前記第１表示装置とは別の第２表示装置と、を備えた遊技機であって、

前記第１表示装置の表示画面でおこなわれる前記演出図柄の変動表示のうちの所定列の演出図柄の変動表示を、前記第２表示装置の表示画面でおこなうことが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【０２９２】

[態様Ａ３－２]

態様Ａ３－１に記載の遊技機であって、

前記第２表示装置は、前記第１表示装置の前記所定列の演出図柄に重なるように移動し、前記所定例の演出図柄の変動表示をおこなう

ことを特徴とする遊技機。

【０２９３】

［態様Ａ３－３］

態様Ａ３－１または態様Ａ３－２に記載の遊技機であって、

前記所定列の演出図柄は、複数列の演出図柄のうちのいずれか一列の演出図柄である

ことを特徴とする遊技機。

【０２９４】

［態様Ａ３－４］

態様Ａ３－１から態様Ａ３－３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記所定列の演出図柄は、その変動中、前記第１表示装置および前記第２表示装置の一方の表示画面に表示された後、前記第１表示装置および前記第２表示装置の表示画面を跨いで、他方の表示画面に表示される

ことを特徴とする遊技機。

【０２９５】

［態様Ａ３－５］

態様Ａ３－１から態様Ａ３－４までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
特定の演出が実行されることを契機に、前記所定列の演出図柄の変動表示を前記第２表示装置の表示画面でおこなう
ことを特徴とする遊技機。
【０２９６】
［態様Ａ３－６］
態様Ａ３－１から態様Ａ３－５までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第２表示装置の表示画面に表示される演出図柄は、前記第１表示装置の表示画面に表示される演出図柄よりも大きくなっている
ことを特徴とする遊技機。
【０２９７】
［態様Ａ３－７］
態様Ａ３－５に記載の遊技機であって、
前記特定の演出が実行された場合であっても、前記所定列の演出図柄の変動表示を前記第２表示装置の表示画面でおこなわない場合がある
ことを特徴とする遊技機。
【０２９８】
以下に図７２～図７５を用いてキャラクタ表示演出Ａ～Ｄについて説明する。このキャラクタ表示演出は、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、キャラクタ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、左サブ表示装置１０Ｌ、右サブ表示装置１０Ｒ、イルミネーションパネル１８等に画像を表示させる演出である。なお、イルミネーションパネル１８は、透過性の表示パネルであり、表示画面７ａおよびサブ表示装置１０よりも手前側（遊技者側）に配置されている。
【０２９９】
［キャラクタ表示演出Ａ］
図７２は、キャラクタ表示演出Ａを説明するための図である。
キャラクタ表示演出Ａでは、まず、図７２（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。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、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとが左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒの下方に表示される。これら保留アイコン９Ａ，９Ｃは、柄のない白色の保留アイコンである。
【０３００】
次に、図７２（Ｂ）に示すように、キャラクタ表示演出１がおこなわれる。このキャラクタ表示演出１では、表示画面７ａの中央付近にキャラクタＣＲＡが表示される。このキャラクタＣＲＡは、味方キャラクタを表している。
【０３０１】
次に、図７２（Ｃ）に示すように、キャラクタ表示演出２がおこなわれる。このキャラクタ表示演出２では、キャラクタＣＲＡが左サブ表示装置１０Ｌに表示された後、右サブ表示装置１０Ｒに移動する演出である。
【０３０２】
次に、図７２（Ｄ）に示すように、キャラクタ表示演出３がおこなわれる。このキャラクタ表示演出３では、キャラクタＣＲＡが再び表示画面７ａの中央付近に戻って表示される演出である。
この後、リーチ演出がおこなわれる。
【０３０３】
［キャラクタ表示演出Ｂ］
図７３は、キャラクタ表示演出Ｂを説明するための図である。
キャラクタ表示演出Ｂでは、まず、図７３（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出がお

こなわれる。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、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとが左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒの下方に表示される。これら保留アイコン９Ａ，９Ｃは、柄のない白色の保留アイコンである。

【０３０４】

次に、図７３（Ｂ）に示すように、キャラクタ表示演出１がおこなわれる。このキャラクタ表示演出１では、表示画面７ａの中央付近にキャラクタＣＲＡが表示される。このキャラクタＣＲＡは、味方キャラクタを表している。

【０３０５】

次に、図７３（Ｃ）に示すように、キャラクタ表示演出２がおこなわれる。このキャラクタ表示演出２では、左サブ表示装置１０Ｌが表示画面７ａの中央付近（キャラクタ表示演出１でキャラクタＣＲＡが表示された場所）の展開ポジションまで移動し、表示画面７ａに表示されていたキャラクタＣＲＡが左サブ表示装置１０Ｌに表示される演出である。なお、左サブ表示装置１０Ｌに表示されていた保留アイコン９Ａが右サブ表示装置１０Ｒに移動している。

【０３０６】

次に、図７３（Ｄ）に示すように、キャラクタ表示演出３がおこなわれる。このキャラクタ表示演出３では、左サブ表示装置１０Ｌが展開ポジションからホームポジションに移動し、キャラクタＣＲＡが再び表示画面７ａの中央付近に表示される演出である。

この後、リーチ演出がおこなわれる。

【０３０７】

［キャラクタ表示演出Ｃ］

図７４は、キャラクタ表示演出Ｃを説明するための図である。

キャラクタ表示演出Ｃでは、まず、図７４（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。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、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとが左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒの下方に表示される。これら保留アイコン９Ａ，９Ｃは、柄のない白色の保留アイコンである。

【０３０８】

次に、図７４（Ｂ）に示すように、キャラクタ表示演出１がおこなわれる。このキャラクタ表示演出１では、表示画面７ａの中央付近にキャラクタＣＲＡが表示される。このキャラクタＣＲＡは、味方キャラクタを表している。

【０３０９】

次に、図７４（Ｃ）に示すように、キャラクタ表示演出２がおこなわれる。このキャラクタ表示演出２では、左サブ表示装置１０Ｌが表示画面７ａの中央付近（キャラクタ表示演出１でキャラクタＣＲＡが表示された場所）の展開ポジションまで移動し、表示画面７ａに表示されていたキャラクタＣＲＡが左サブ表示装置１０Ｌに表示される。また、キャラクタ表示演出２では、イルミネーションパネル１８にキャラクタフォーカス画像ＺＢ１が表示される。このキャラクタフォーカス画像ＺＢ１は、左サブ表示装置１０Ｌに対応する部分以外に表示され、キャラクタＣＲＡを強調するための画像であり、例えば、左サブ表示装置１０Ｌに対応する部分から複数のスピード線を表したり、所定のエンブレムなどを表したりする画像である。なお、キャラクタフォーカス画像ＺＢ１は、イルミネーションパネル１８において左サブ表示装置１０Ｌのキャラクタ ＣＲＡを除く部分に表示されてもよい。また、左サブ表示装置１０Ｌに表示されていた保留アイコン９Ａが右サブ表示装置１０Ｒに移動している。

【０３１０】

次に、図７４（Ｄ）に示すように、キャラクタ表示演出３がおこなわれる。このキャラクタ表示演出３では、左サブ表示装置１０Ｌが展開ポジションからホームポジションに移動し、キャラクタＣＲＡが再び表示画面７ａの中央付近に表示され、イルミネーションパネル１８のキャラクタフォーカス画像ＺＢ１が消去されてその部分が透過する。なお、保

留アイコン９Ａは、左サブ表示装置１０Ｌに再び戻って表示される。
この後、リーチ演出がおこなわれる。
【０３１１】
［キャラクタ表示演出Ｄ］
図７５は、キャラクタ表示演出Ｄを説明するための図である。
キャラクタ表示演出Ｄでは、まず、図７５（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。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、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとが左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒの下方に表示される。これら保留アイコン９Ａ，９Ｃは、柄のない白色の保留アイコンである。
【０３１２】
次に、図７５（Ｂ）に示すように、キャラクタ表示演出１がおこなわれる。このキャラクタ表示演出１では、表示画面７ａの中央付近にキャラクタＣＲＡが表示される。このキャラクタＣＲＡは、味方キャラクタを表している。
【０３１３】
次に、図７５（Ｃ）、（Ｄ）に示すように、キャラクタ表示演出２、キャラクタ表示演出３がおこなわれる。すなわち、キャラクタ表示演出２、３では、左サブ表示装置１０Ｌが展開ポジション（キャラクタＣＲＡが表示された表示画面７ａの中央付近）に向けて駆動され、表示画面７ａに表示されたキャラクタＣＲＡの位置までくると、徐々に表示画面７ａのキャラクタＣＲＡを隠しつつ、キャラクタＣＲＡの隠れた部分に対応する画像を左サブ表示装置１０Ｌに表示していく。
【０３１４】
次に、図７５（Ｅ）に示すように、キャラクタ表示演出４がおこなわれる。このキャラクタ表示演出４では、左サブ表示装置１０Ｌが表示画面７ａの中央付近（キャラクタ表示演出１でキャラクタＣＲＡが表示された場所）の展開ポジションまで移動し、表示画面７ａに表示されていたキャラクタＣＲＡが左サブ表示装置１０Ｌに表示される。また、キャラクタ表示演出２では、イルミネーションパネル１８にキャラクタフォーカス画像ＺＢ１が表示される。このキャラクタフォーカス画像ＺＢ１は、左サブ表示装置１０Ｌに対応する部分以外に表示され、キャラクタＣＲＡを強調するための画像であり、例えば、左サブ表示装置１０Ｌに対応する部分から複数のスピード線を表したり、所定のエンブレムなどを表したりする画像である。なお、キャラクタフォーカス画像ＺＢ１は、イルミネーションパネル１８において左サブ表示装置１０Ｌのキャラクタ ＣＲＡを除く部分に表示されてもよい。また、左サブ表示装置１０Ｌに表示されていた保留アイコン９Ａが右サブ表示装置１０Ｒに移動している。
【０３１５】
次に、図７５（Ｆ）に示すように、キャラクタ表示演出５がおこなわれる。このキャラクタ表示演出５では、左サブ表示装置１０Ｌが展開ポジションからホームポジションに移動し、キャラクタＣＲＡが再び表示画面７ａの中央付近に表示され、イルミネーションパネル１８のキャラクタフォーカス画像ＺＢ１が消去されてその部分が透過する。なお、保留アイコン９Ａは、左サブ表示装置１０Ｌに再び戻って表示される。
この後、リーチ演出がおこなわれる。
【０３１６】
［変形例］
上記キャラクタ表示演出Ｃ，Ｄでは、左サブ表示装置１０Ｌが、表示画面７ａに表示されたキャラクタＣＲＡの位置に移動するとき、左サブ表示装置１０Ｌでは、キャラクタＣＲＡの手前側になった領域から順次キャラクタＣＲＡが表示される。これに対して、左サブ表示装置１０Ｌが表示画面７ａに表示されたキャラクタＣＲＡをすべて隠したときに、左サブ表示装置１０Ｌにキャラクタ ＣＲＡが表示されるようにしてもよい。
【０３１７】
なお、上記キャラクタ表示演出は、同一の変動でおこなわれている。しかしながら、こ

れに限られず、異なる変動でおこなわれてもよい。
【０３１８】
［効果例］
以下に、キャラクタ表示演出の効果例を示す。
［効果１］
上記キャラクタ表示演出では、表示画面７ａにキャラクタＣＲＡが表示された後、左サブ表示装置１０Ｌ（右サブ表示装置１０Ｒ）にキャラクタＣＲＡが表示される。この構成によれば、２つの表示装置を用いて、キャラクタの表示演出の興趣を向上させることができ、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。
【０３１９】
［効果２］
上記キャラクタ表示演出では、表示画面７ａの中央付近にキャラクタＣＲＡが表示され、左サブ表示装置１０Ｌが表示画面７ａの中央付近の手前の位置にある状態で、左サブ表示装置１０Ｌにおいて表示画面７ａに表示されたキャラクタＣＲＡに対応する位置にキャラクタＣＲＡが表示される。この構成によれば、表示画面７ａに表示されていたキャラクタＣＲＡが表示画面７ａよりも手前に位置する左サブ表示装置１０Ｌに移動したように表示されるので、立体感のある表示演出をおこなうことが可能である。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。
【０３２０】
［効果３］
上記キャラクタ表示演出では、左サブ表示装置１０Ｌがホームポジションから表示画面７ａの中央付近手前の展開ポジションまで移動し、左サブ表示装置１０Ｌが展開ポジションにある状態で、左サブ表示装置１０Ｌにおいて表示画面７ａに表示されたキャラクタＣＲＡに対応する位置にキャラクタＣＲＡが表示される。この構成によれば、左サブ表示装置１０Ｌが移動すると共に、表示画面７ａに表示されていたキャラクタＣＲＡが表示画面７ａよりも手前に位置する左サブ表示装置１０Ｌに移動したように表示されるので、躍動感と立体感のある表示演出をおこなうことが可能である。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。
【０３２１】
［効果４］
上記キャラクタ表示演出では、左サブ表示装置１０Ｌが展開ポジションに移動する場合には、左サブ表示装置１０Ｌは所定軸に対して回転移動（右回転に移動）する（図４７参照）。この構成によれば、より躍動感と立体感のある表示演出をおこなうことが可能である。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。
【０３２２】
［効果５］
上記キャラクタ表示演出Ｃ，Ｄでは、キャラクタＣＲＡが表示画面７ａから左サブ表示装置１０Ｌに移動して表示され、その場合に、イルミネーションパネル１８において左サブ表示装置１０Ｌに対応する部分（左サブ表示装置１０Ｌに表示されたキャラクタＣＲＡに対応する部分）とは異なる部分に、キャラクタＣＲＡとは異なる画像であるキャラクタフォーカス画像ＺＢ１が表示される。この構成によれば、キャラクタＣＲＡの存在感を高めることができ、より躍動感と立体感のある表示演出をおこなうことが可能である。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。
【０３２３】
［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ＺＢ－１]
第１の表示手段と前記第１の表示手段とは異なる第２の表示手段とを備える遊技機であって、
前記第１の表示手段と前記第２の表示手段とは、それぞれ複数種類の表示演出を実行可

能であり、
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、前記第１の表示手段に所定の画像を表示する演出であり、
前記第２の表示演出は、前記第２の表示手段に前記所定の画像を表示する演出であり、
前記第１の表示演出と前記第２の表示演出とを含む組み合わせ演出がおこなわれる場合があり、
前記組み合わせ演出では、前記第１の表示演出の後に、前記第２の表示演出がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
【０３２４】
[態様ＺＢ－２]
態様ＺＢ－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１の表示演出では、前記第１の表示手段の第１の位置に前記所定の画像を表示し、前記第２の表示演出では、前記第２の表示手段が前記第１の表示手段の前記第１の位置の手前の位置である第２の位置にある状態で、前記第２の表示手段において前記第１の表示手段の前記第１の位置に対応する第３の位置に前記所定の画像を表示する、
ことを特徴とする遊技機。
【０３２５】
[態様ＺＢ－３]
態様ＺＢ－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、前記第２の表示手段が第４の位置にある状態から前記第２の位置に移動し、前記第２の表示手段が前記第２の位置にある状態で、前記第２の表示手段において前記第３の位置に前記所定の画像を表示する、
ことを特徴とする遊技機。
【０３２６】
[態様ＺＢ－４]
態様ＺＢ－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、前記第２の表示手段が前記第２の位置に移動する場合には、前記第２の表示手段は所定の軸に対して回転移動する、
ことを特徴とする遊技機。
【０３２７】
[態様ＺＢ－５]
態様ＺＢ－３または態様ＺＢ－４に記載の遊技機であって、
前記第１の表示手段および前記第２の表示手段とは異なる第３の表示手段を備え、
前記第３の表示手段は、前記第１の表示手段および第２の表示手段の手前に配置されており、
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３の表示演出は、前記第２の表示演出において前記第２の表示手段の前記第３の位置に前記所定の画像が表示されている場合に、前記第３の表示手段において前記第２の表示手段に表示された前記所定の画像に対応する部分とは異なる部分に、前記所定の画像とは異なる画像を表示する、
ことを特徴とする遊技機。
【０３２８】
なお、上記態様において以下のようにしてもよい。
○第２の表示手段は、第１の表示手段の所定画像の位置に移動するとき、所定画像の手前

になった領域から順次所定画像が表示される。
○第２の表示手段には順次所定画像が表示され、最終的に、すべての所定画像が表示される。
【０３２９】
以下に図７６～図７９を用いて選択演出Ａ～Ｄについて説明する。この選択演出は、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、選択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メイン表示装置７の表示画面７ａの表示画面７ａや、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒ）の表示画面に画像を表示させる。また、ランプ制御基板１０７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、選択演出を実行する指示が含まれている場合に、左サブ表示装置１０Ｌや右サブ表示装置１０Ｒ）の位置や傾きを変化させる。
【０３３０】
［選択演出Ａ］
図７６は、選択演出Ａを説明するための図である。選択演出Ａでは、まず、図７６（Ａ）に示すように、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌと右サブ表示装置１０Ｒ）は、退避位置（ホームポジション）に位置している。メイン表示装置７の表示画面７ａには、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが表示される。ここでは、装飾図柄はリーチを形成しており、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒは、同じ図柄（数字）で仮停止表示しており（ここでは「５」で仮停止）、中装飾図柄８Ｃは変動表示されている。ここでは、この中装飾図柄８Ｃとして最終的に選択される複数の図柄（数字）の候補のうちから、１つの図柄を選択する選択演出が実行される。すなわち、選択演出とは、内容の異なる複数種類の画像のうちから１つの画像が選択される演出であり、この実施形態では、３種類の図柄「３」「４」「５」のうちから１つの図柄が選択される演出を例示する。選択演出は、選択演出が開始されることを示唆する選択開始示唆演出と、複数種類の画像のうちから１つの画像が選択される選択決定演出をと含んでいる。この実施形態の図７６（Ａ）～図７６（Ｆ）は、３種類の図柄「３」「４」「５」のうちから１つの図柄が選択される選択演出が開始されることを示唆しており、選択演出開始演出に該当する。そして、図７６（Ｈ）は、３種類の図柄「３」「４」「５」のうちから図柄「４」が選択されたことを報知しており、選択決定演出に該当する。図７６（Ｉ）～図７６（Ｊ）は、３種類の図柄「３」「４」「５」のうちから図柄「５」が選択されたことを報知しており、これも選択決定演出に該当する。
【０３３１】
図７６（Ａ）では、メイン表示装置７の表示画面７ａのうち、中装飾図柄が表示される位置に「３」を表す第１中装飾図柄８Ｃ１が仮停止表示される。次に、図７６（Ｂ）～図７６（Ｃ）に示すように、表示画面７ａの上方から下方に向かって「４」を表す第２中装飾図柄８Ｃ２が移動し、第１中装飾図柄８Ｃ１に重なり仮停止表示される。ここで表示される第２中装飾図柄８Ｃ２は、第１中装飾図柄８Ｃ１よりも大きく、第２中装飾図柄８Ｃ２が第１中装飾図柄８Ｃ１の前方に重なることによって、第１中装飾図柄８Ｃ１が視認困難な状態になる。
【０３３２】
次に、図７６（Ｄ）～図７６（Ｅ）に示すように、表示画面７ａの上方から下方に向かって「５」を表す第３中装飾図柄８Ｃ３が移動し、第２中装飾図柄８Ｃ２に重なる。ここで表示される第３中装飾図柄８Ｃ１は、第１中装飾図柄８Ｃ１よりも大きく、第３中装飾図柄８Ｃ３が第２中装飾図柄８Ｃ２の前方に重なることによって、第２中装飾図柄８Ｃ２が視認困難な状態になる。その後、第３中装飾図柄８Ｃ３よりも大きい「３」を表す第１中装飾図柄８Ｃ１が表示画面７ａの上方から下方に向かって移動し、第３中装飾図柄８Ｃ３を覆う。次に、第１中装飾図柄８Ｃ１よりも大きい第２中装飾図柄８Ｃ２が表示画面７ａの上方から下方に向かって移動し、第１中装飾図柄８Ｃ１を覆う。このように、順次大

きい中装飾図柄が現在仮停止表示されている中装飾図柄を覆う演出が繰り返されるとともに演出速度が速くなり、図７６（Ｆ）に示すように、中装飾図柄の入れ替わりが視認困難な高速演出表示がなされる。この図７６（Ａ）～図７６（Ｆ）の演出では、３種類の図柄「３」「４」「５」が１つずつ順番に表示され、これらのうちから１つの図柄が選択される選択演出が開始されることを遊技者に報知することができる。すなわち、これらの演出は、選択演出開始演出に該当する。

【０３３３】

その後、図７６（Ｇ）に示すように、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒの表示が消え、表示画面７ａにボタン画像ＢＴＮと、タイマーバーＴＢＩと、操作促進画像ＲＮＤが表示される。ボタン画像ＢＴＮは、演出ボタン６３の外観を表した画像である。タイマーバーＴＢＩは、演出ボタン６３の操作有効期間を表している。操作促進画像ＲＮＤは、「押せ」の文字と下方向を指す矢印を含んだ画像であり、遊技者に対して演出ボタン６３を操作することを勧めるための画像である。遊技者が演出ボタン６３を操作すると、３種類の図柄「３」「４」「５」のうちから１つの図柄が選択決定される選択決定演出が実行される。ここでは、選択決定は、選択された図柄が中装飾図柄の表示位置において停止（仮停止、または、確定停止）することで遊技者に選択決定された図柄を報知する。

【０３３４】

図７６（Ｈ）では、「４」を表す第２中装飾図柄８Ｃ２が停止し、３種類の図柄「３」「４」「５」のうちから図柄「４」が選択されたことを報知している。図７６（Ｊ）では、「５」を表す第３中装飾図柄８Ｃ３が停止し、３種類の図柄「３」「４」「５」のうちから図柄「５」が選択されたことを報知している。図７６（Ｈ）に示すように、「４」を表す第２中装飾図柄８Ｃ２は、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが表示されているメイン表示装置７の表示画面７ａの所定位置に表示（停止表示）される。一方、図７６（Ｊ）に示すように、「５」を表す第３中装飾図柄８Ｃ３は、表示画面７ａの所定位置を覆う進出位置（展開ポジション）の右サブ表示装置１０Ｒに表示（停止表示）される。具体的には、「５」を表す第３中装飾図柄８Ｃ３が停止する場合、図７６（Ｉ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａに第３中装飾図柄８Ｃ３が表示されるとともに、右サブ表示装置１０Ｒが退避位置（ホームポジション）から上方に移動し、中継位置（中継ポジション）において左回転することによって、進出位置（展開ポジション）に移動し、そこで静止（停止）する。進出位置（展開ポジション）は、メイン表示装置７の表示画面７ａの上記所定位置を覆う位置である。メイン表示装置７の表示画面７ａに停止表示されている第３中装飾図柄８Ｃ３は、右サブ表示装置１０Ｒの進出位置への移動時に一部が覆われる。言い換えれば、右サブ表示装置１０Ｒは、メイン表示装置７のうち、第３中装飾図柄８Ｃ３が表示されている部分の一部を覆う位置で静止（停止）する。このとき、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面には、サブ表示装置１０によって覆われた第３中装飾図柄８Ｃ３の一部が表示される。言い換えれば、右サブ表示装置１０Ｒには、メイン表示装置７に表示されている第３中装飾図柄８Ｃ３のうち、右サブ表示装置１０Ｒによって覆われている部分に対応する画像が表示される。つまり、第３中装飾図柄８Ｃ３は、メイン表示装置７と右サブ表示装置１０Ｒに跨がって表示された状態で、徐々に、サブ表示装置１０に表示される部分が増大する。第２中装飾図柄８Ｃ２と第３中装飾図柄８Ｃ３は、メイン表示装置７に対してほぼ同じ位置に表示される。

【０３３５】

その後、図７６（Ｊ）に示すように、進出位置（展開ポジション）の右サブ表示装置１０Ｒに第３中装飾図柄８Ｃ３の全体が表示される。なお、図７６（Ｉ）において、第３中装飾図柄８Ｃ３は、メイン表示装置７の表示画面７ａに表示されず、右サブ表示装置１０Ｒが進出位置（展開ポジション）に位置したときに初めて右サブ表示装置１０Ｒに表示される態様であってもよい。このように、中装飾図柄８Ｃとして最終的に選択される画像（図柄）の種類（数字）によって、表示する装置を変えることによって、特定の画像が選択される場合の特別感を演出することができ、興趣の向上を図ることができる。ここでは、

大当たりとなる「５」を表す第３中装飾図柄８Ｃ３が選択される場合に右サブ表示装置１０Ｒに表示されるため、遊技者に特別感を与えることができる。

【０３３６】

［選択演出Ｂ］

図７７は、選択演出Ｂを説明するための図である。選択演出Ｂでは、まず、図７７（Ａ）に示すように、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌと右サブ表示装置１０Ｒ）は、退避位置（ホームポジション）に位置している。この選択演出Ｂは変動演出中に実行される。ここでは、装飾図柄の変動演出中に、当該変動に対する大当たり抽選結果が示された複数の画像のうちから、１つの画像を選択する選択演出が実行される。すなわち、選択演出とは、内容の異なる複数種類の画像のうちから１つの画像が選択される演出であり、この実施形態では、３種類の画像「ハズレ」「大当たり」「リーチ」のうちから１つの画像が選択される演出を例示する。ここでは、選択演出後、選択された画像に対応する結果となるように装飾図柄が仮停止または停止表示される。すなわち、選択演出で「ハズレ」の画像が選択された場合には、装飾図柄はハズレの態様（例えば「４５６」）で停止表示される。選択演出で「大当たり」の画像が選択された場合には、装飾図柄は大当たりの態様（例えば「７７７」）で停止表示される。選択演出で「リーチ」の画像が選択された場合には、左装飾図柄と右装飾図柄はリーチの態様（例えば「５↓５」）で停止表示される。言い換えれば、選択演出の後、選択演出で選択された画像に対応する演出（大当たり表示、ハズレ表示、リーチ表示）が実行される。

【０３３７】

選択演出は、選択演出が開始されることを示唆する選択開始示唆演出と、複数種類の画像のうちから１つの画像が選択される選択決定演出をと含んでいる。この実施形態の図７７（Ａ）～図７７（Ｆ）は、３種類の画像「ハズレ」「大当たり」「リーチ」のうちから１つの画像が選択される選択演出が開始されることを示唆しており、選択演出開始演出に該当する。そして、図７７（Ｈ）は、３種類の画像「ハズレ」「大当たり」「リーチ」のうちから「ハズレ」が選択されたことを報知しており、選択決定演出に該当する。図７７（Ｉ）～図７７（Ｊ）は、３種類の画像「ハズレ」「大当たり」「リーチ」のうちから「大当たり」が選択されたことを報知しており、これも選択決定演出に該当する。

【０３３８】

図７７（Ａ）では、メイン表示装置７の表示画面７ａに「ハズレ」を表す第１画像ＳＧ１が表示される。次に、図７７（Ｂ）～図７７（Ｃ）に示すように、表示画面７ａの上方から下方に向かって「大当たり」を表す第２画像ＳＧ２が移動し、第１画像ＳＧ１に重なって停止表示される。ここで表示される第２画像ＳＧ２は、第１画像ＳＧ１と同じ大きさ、形状の画像であり、第２画像ＳＧ２が第１画像ＳＧ１の前方に重なることによって、第１画像ＳＧ１が視認困難な状態になる。

【０３３９】

次に、図７７（Ｄ）～図７７（Ｅ）に示すように、表示画面７ａの上方から下方に向かって「リーチ」を表す第３画像ＳＧ３が移動し、第２画像ＳＧ２に重なる。ここで表示される第３画像ＳＧ３は、第２画像ＳＧ２と同じ大きさ、形状の画像であり、第３画像ＳＧ３が第２画像ＳＧ２の前方に重なることによって、第２画像ＳＧ２が視認困難な状態になる。その後、第３画像ＳＧ３と同じ大きさ、形状の第１画像ＳＧ１が表示画面７ａの上方から下方に向かって移動し、第３画像ＳＧ３を覆う。次に、第２画像ＳＧ２が表示画面７ａの上方から下方に向かって移動し、第１画像ＳＧ１を覆う。このように、第１～３画像が現在仮停止表示されている画像を覆う演出が繰り返されるとともに演出速度が速くなり、図７７（Ｆ）に示すように、画像の入れ替わりが視認困難な高速演出表示ＳＧがなされる。この図７７（Ａ）～図７７（Ｆ）の演出では、３種類の画像「ハズレ」「大当たり」「リーチ」が１つずつ順番に表示され、これらのうちから１つの画像が選択される選択演出が開始されることを遊技者に報知することができる。すなわち、これらの演出は、選択演出開始演出に該当する。

【０３４０】

その後、図７７（Ｇ）に示すように、高速演出表示ＳＧが消え、表示画面７ａにボタン画像ＢＴＮと、タイマーバーＴＢＩと、操作促進画像ＲＮＤが表示される。ボタン画像ＢＴＮは、演出ボタン６３の外観を表した画像である。タイマーバーＴＢＩは、演出ボタン６３の操作有効期間を表している。操作促進画像ＲＮＤは、「押せ」の文字と下方向を指す矢印を含んだ画像であり、遊技者に対して演出ボタン６３を操作することを勧めるための画像である。遊技者が演出ボタン６３を操作すると、３種類の画像「ハズレ」「大当たり」「リーチ」のうちから１つの画像が選択決定される選択決定演出が実行される。ここでは、選択決定は、選択された画像のみが表示位置に停止表示されることで遊技者に選択決定された画像を報知する。

【０３４１】

図７７（Ｈ）では、「ハズレ」を表す第１画像ＳＧ１が停止し、３種類の画像「ハズレ」「大当たり」「リーチ」のうちから「ハズレ」が選択されたことを報知している。図７７（Ｊ）では、「大当たり」を表す第２画像ＳＧ２が停止し、３種類の画像「ハズレ」「大当たり」「リーチ」のうちから「大当たり」が選択されたことを報知している。図７７（Ｈ）に示すように、「ハズレ」を表す第１画像ＳＧ１は、メイン表示装置７の表示画面７ａの所定位置に表示（停止表示）される。一方、図７７（Ｊ）に示すように、「大当たり」を表す第２画像ＳＧ２は、表示画面７ａの所定位置を覆う中継位置（中継ポジション）の右サブ表示装置１０Ｒに表示（停止表示）される。具体的には、「大当たり」を表す第２画像ＳＧ２が停止する場合、図７７（Ｉ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａに第２画像ＳＧ２が表示されるとともに、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌと右サブ表示装置１０Ｒ）が退避位置（ホームポジション）から上方の中継位置（中継ポジション）まで移動し、中継位置において静止（停止）する。中継位置（中継ポジション）は、メイン表示装置７の表示画面７ａの上記所定位置を覆う位置である。メイン表示装置７の表示画面７ａに停止表示されている第２画像ＳＧ２は、中継位置のサブ表示装置１０（右サブ表示装置１０Ｒ）によって一部が覆われる。言い換えれば、サブ表示装置１０は、メイン表示装置７のうち、第２画像ＳＧ２が表示されている部分の一部を覆う位置で静止（停止）する。このとき、サブ表示装置１０（右サブ表示装置１０Ｒ）の表示画面には、サブ表示装置１０によって覆われた第２画像ＳＧ２の一部が表示される。言い換えれば、サブ表示装置１０には、メイン表示装置７に表示されている第２画像ＳＧ２のうち、サブ表示装置１０によって覆われている部分に対応する画像が表示される。つまり、第２画像ＳＧ２は、メイン表示装置７とサブ表示装置１０に跨がって表示された状態で、徐々に、サブ表示装置１０に表示される部分が増大する。第１画像ＳＧ１と第２画像ＳＧ２は、メイン表示装置７に対してほぼ同じ位置に表示される。

【０３４２】

その後、図７７（Ｊ）に示すように、中継位置（中継ポジション）の右サブ表示装置１０Ｒに第２画像ＳＧ２の全体が表示される。なお、図７７（Ｉ）において、第２画像ＳＧ２は、メイン表示装置７の表示画面７ａに表示されず、右サブ表示装置１０Ｒが中継位置（中継ポジション）に位置したときに初めて右サブ表示装置１０Ｒに表示される態様であってもよい。このように、大当たり抽選結果として最終的に選択される画像の種類によって、表示する装置を変えることによって、特定の画像が選択される場合の特別感を演出することができ、興趣の向上を図ることができる。ここでは、「大当たり」を表す第２画像ＳＧ２が選択される場合に右サブ表示装置１０Ｒに表示されるため、遊技者に特別感を与えることができる。

【０３４３】

［選択演出Ｃ］

図７８は、選択演出Ｃを説明するための図である。選択演出Ｃでは、まず、図７８（Ａ）に示すように、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌと右サブ表示装置１０Ｒ）は、退避位置（ホームポジション）に位置している。この選択演出Ｃは大当たり遊技中に実行される。ここでは、大当たり遊技中に、大当たり遊技後の遊技状態が示された複数の画像のうちから、１つの画像を選択する選択演出が実行される。すなわち、選択演出とは、

内容の異なる複数種類の画像のうちから１つの画像が選択される演出であり、この実施形態では、２種類の画像「確変」「時短」のうちから１つの画像が選択される演出を例示する。ここでは、選択演出後、大当たり遊技が終了すると、選択された画像に対応する遊技状態となる。すなわち、選択演出で「確変」の画像が選択された場合には、大当たり遊技後に確変状態（高確高ベース状態）となる。選択演出で「時短」の画像が選択された場合には、大当たり遊技後に時短状態（低確高ベース状態）となる。言い換えれば、選択演出の後、大当たり遊技が終了すると選択演出で選択された画像に対応する演出（確変演出、時短演出）が実行される。

【０３４４】

選択演出は、選択演出が開始されることを示唆する選択開始示唆演出と、複数種類の画像のうちから１つの画像が選択される選択決定演出をと含んでいる。この実施形態の図７８（Ａ）～図７８（Ｆ）は、２種類の画像「確変」「時短」のうちから１つの画像が選択される選択演出が開始されることを示唆しており、選択演出開始演出に該当する。そして、図７８（Ｈ）は、２種類の画像「確変」「時短」のうちから「時短」が選択されたことを報知しており、選択決定演出に該当する。図７８（Ｉ）～図７８（Ｊ）は、２種類の画像「確変」「時短」のうちから「確変」が選択されたことを報知しており、これも選択決定演出に該当する。

【０３４５】

図７８（Ａ）では、メイン表示装置７の表示画面７ａに「確変」を表す第１画像ＳＧ１が表示される。次に、図７８（Ｂ）～図７８（Ｃ）に示すように、表示画面７ａの上方から下方に向かって「時短」を表す第２画像ＳＧ２が移動し、第１画像ＳＧ１に重なって停止表示される。ここで表示される第２画像ＳＧ２は、第１画像ＳＧ１よりも大きく、第２画像ＳＧ２が第１画像ＳＧ１の前方に重なることによって、第１画像ＳＧ１が視認困難な状態になる。

【０３４６】

次に、図７８（Ｄ）～図７８（Ｅ）に示すように、表示画面７ａの上方から下方に向かって「確変」を表す第１画像ＳＧ１が移動し、第２画像ＳＧ２に重なる。ここで表示される第１画像ＳＧ１は、第２画像ＳＧ２よりも大きく、第１画像ＳＧ１が第２画像ＳＧ２の前方に重なることによって、第２画像ＳＧ２が視認困難な状態になる。その後、第１画像ＳＧ１よりも大きい第２画像ＳＧ２が表示画面７ａの上方から下方に向かって移動し、第１画像ＳＧ１を覆う。次に、第１画像ＳＧ１が表示画面７ａの上方から下方に向かって移動し、第２画像ＳＧ２を覆う。このように、第１、２画像が現在仮停止表示されている画像を覆う演出が繰り返されるとともに演出速度が速くなり、図７８（Ｆ）に示すように、画像の入れ替わりが視認困難な高速演出表示ＳＧがなされる。この図７８（Ａ）～図７８（Ｆ）の演出では、２種類の画像「確変」「時短」が１つずつ順番に表示され、これらのうちから１つの画像が選択される選択演出が開始されることを遊技者に報知することができる。すなわち、これらの演出は、選択演出開始演出に該当する。

【０３４７】

その後、図７８（Ｇ）に示すように、高速演出表示ＳＧが消え、表示画面７ａにボタン画像ＢＴＮと、タイマーバーＴＢＩと、操作促進画像ＲＮＤが表示される。ボタン画像ＢＴＮは、演出ボタン６３の外観を表した画像である。タイマーバーＴＢＩは、演出ボタン６３の操作有効期間を表している。操作促進画像ＲＮＤは、「押せ」の文字と下方向を指す矢印を含んだ画像であり、遊技者に対して演出ボタン６３を操作することを勧めるための画像である。遊技者が演出ボタン６３を操作すると、２種類の画像「確変」「時短」のうちから１つの画像が選択決定される選択決定演出が実行される。ここでは、選択決定は、選択された画像のみが表示位置に停止表示されることで遊技者に選択決定された画像を報知する。

【０３４８】

図７８（Ｈ）では、「時短」を表す第２画像ＳＧ２が停止し、２種類の画像「確変」「時短」のうちから「時短」が選択されたことを報知している。図７８（Ｊ）では、「確変

」を表す第１画像ＳＧ１が停止し、２種類の画像「確変」「時短」のうちから「確変」が選択されたことを報知している。図７８（Ｈ）に示すように、「時短」を表す第２画像ＳＧ２は、メイン表示装置７の表示画面７ａの所定位置に表示（停止表示）される。一方、図７８（Ｊ）に示すように、「確変」を表す第１画像ＳＧ１は、進出位置（展開ポジション）の右サブ表示装置１０Ｒに表示（停止表示）される。具体的には、「確変」を表す第１画像ＳＧ１が停止する場合、図７８（Ｉ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａに第１画像ＳＧ１が表示されていない状態で、右サブ表示装置１０Ｒが退避位置（ホームポジション）から上方に移動し、中継位置（中継ポジション）において左回転することによって、進出位置（展開ポジション）に移動し、そこで静止（停止）する。進出位置（展開ポジション）は、メイン表示装置７の表示画面７ａの上記所定位置を覆う位置である。

【０３４９】

その後、図７８（Ｊ）に示すように、進出位置（展開ポジション）の右サブ表示装置１０Ｒに第１画像ＳＧ１が表示される。第１画像ＳＧ１の周りには、発光画像であるエフェクト画像ＥＦが表示される。エフェクト画像ＥＦは、メイン表示装置７とサブ表示装置１０に跨がって表示される。このエフェクト画像ＥＦは、第１画像ＳＧ１の「確変」が確定したことを報知している。なお、図７８（Ｉ）において、メイン表示装置７の表示画面７ａに第１画像ＳＧ１が表示されていてもよい。このように、大当たり遊技後の遊技状態として最終的に選択される画像の種類によって、表示する装置を変えることによって、特定の画像が選択される場合の特別感を演出することができ、興趣の向上を図ることができる。ここでは、「確変」を表す第１画像ＳＧ１が選択される場合に右サブ表示装置１０Ｒに表示されるため、遊技者に特別感を与えることができる。第２画像ＳＧ２と第１画像ＳＧ１は、メイン表示装置７に対してほぼ同じ位置に表示される。

【０３５０】

［選択演出Ｄ］

図７９は、選択演出Ｄを説明するための図である。選択演出Ｄでは、まず、図７９（Ａ）に示すように、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌと右サブ表示装置１０Ｒ）は、退避位置（ホームポジション）に位置している。この選択演出Ｄは確変状態（高確高ベース状態）の変動演出中に実行される。ここでは、確変状態の変動演出中に、当該変動に対する抽選結果が示された複数の画像のうちから、１つの画像を選択する選択演出が実行される。すなわち、選択演出とは、内容の異なる複数種類の画像のうちから１つの画像が選択される演出であり、この実施形態では、３種類の画像「転落」「継続」「大当」のうちから１つの画像が選択される演出を例示する。ここでは、選択演出後、選択された画像に対応する遊技状態となる。すなわち、選択演出で「転落」の画像が選択された場合には、その後、通常状態（低確低ベース状態）となる。選択演出で「継続」の画像が選択された場合には、そのまま、確変状態（高確高ベース状態）が継続する。選択演出で「大当」の画像が選択された場合には、大当たり遊技が実行される。言い換えれば、選択演出の後、選択演出で選択された画像に対応する演出（通常状態演出、時短状態演出、大当たり遊技演出）が実行される。

【０３５１】

選択演出は、選択演出が開始されることを示唆する選択開始示唆演出と、複数種類の画像のうちから１つの画像が選択される選択決定演出をと含んでいる。この実施形態の図７９（Ａ）～図７９（Ｆ）は、３種類の画像「転落」「継続」「大当」のうちから１つの画像が選択される選択演出が開始されることを示唆しており、選択演出開始演出に該当する。そして、図７９（Ｈ）は、３種類の画像「転落」「継続」「大当」のうちから「転落」が選択されたことを報知しており、選択決定演出に該当する。図７９（Ｉ）～図７９（Ｊ）は、３種類の画像「転落」「継続」「大当」のうちから「大当」が選択されたことを報知しており、これも選択決定演出に該当する。

【０３５２】

図７９（Ａ）では、メイン表示装置７の表示画面７ａに、左図柄ＬＳと、右図柄ＲＳと

、第１中図柄ＣＳ１とが表示されている。左図柄ＬＳと右図柄ＲＳは、「転落」と表された画像であり、仮停止表示されている。第１中図柄ＣＳ１は、「転落」と表された画像であり、左図柄ＬＳと右図柄ＲＳの間に仮停止表示されている。次に、図７９（Ｂ）～図７９（Ｃ）に示すように、表示画面７ａの上方から下方に向かって「継続」を表す第２中図柄ＣＳ２が移動し、第１中図柄ＣＳ１に重なって停止表示される。ここで表示される第２中図柄ＣＳ２は、第１中図柄ＣＳ１よりも大きく、第２中図柄ＣＳ２が第１中図柄ＣＳ１の前方に重なることによって、第１中図柄ＣＳ１が視認困難な状態になる。

【０３５３】

次に、図７９（Ｄ）～図７９（Ｅ）に示すように、表示画面７ａの上方から下方に向かって「大当」を表す第３中図柄ＣＳ３が移動し、第２中図柄ＣＳ２に重なる。ここで表示される第３中図柄ＣＳ３は、第２中図柄ＣＳ２よりも大きく、第３中図柄ＣＳ３が第２中図柄ＣＳ２の前方に重なることによって、第２中図柄ＣＳ２が視認困難な状態になる。その後、第３中図柄ＣＳ３よりも大きい第１中図柄ＣＳ１が表示画面７ａの上方から下方に向かって移動し、第３中図柄ＣＳ３を覆う。次に、第２中図柄ＣＳ２が表示画面７ａの上方から下方に向かって移動し、第１中図柄ＣＳ１を覆う。このように、第１～３中図柄が現在仮停止表示されている中図柄を覆う演出が繰り返されるとともに演出速度が速くなり、図７９（Ｆ）に示すように、中図柄の入れ替わりが視認困難な高速演出表示ＣＳがなされる。この図７９（Ａ）～図７９（Ｆ）の演出では、３種類の画像「転落」「継続」「大当」が１つずつ順番に表示され、これらのうちから１つの画像が選択される選択演出が開始されることを遊技者に報知することができる。すなわち、これらの演出は、選択演出開始演出に該当する。

【０３５４】

その後、図７９（Ｇ）に示すように、高速演出表示ＣＳが消え、表示画面７ａにボタン画像ＢＴＮと、タイマーバーＴＢＩと、操作促進画像ＲＮＤが表示される。ボタン画像ＢＴＮは、演出ボタン６３の外観を表した画像である。タイマーバーＴＢＩは、演出ボタン６３の操作有効期間を表している。操作促進画像ＲＮＤは、「押せ」の文字と下方向を指す矢印を含んだ画像であり、遊技者に対して演出ボタン６３を操作することを勧めるための画像である。遊技者が演出ボタン６３を操作すると、３種類の画像「転落」「継続」「大当」のうちから１つの画像が選択決定される選択決定演出が実行される。ここでは、選択決定は、選択された画像のみが表示位置に停止表示されることで遊技者に選択決定された画像を報知する。

【０３５５】

図７９（Ｈ）では、「転落」を表す第１中図柄ＣＳ１が停止し、３種類の画像「転落」「継続」「大当」のうちから「転落」が選択されたことを報知している。図７９（Ｊ）では、「大当」を表す第３中図柄ＣＳ３が停止し、３種類の画像「転落」「継続」「大当」のうちから「大当」が選択されたことを報知している。図７９（Ｈ）に示すように、「転落」を表す第１中図柄ＣＳ１は、メイン表示装置７の表示画面７ａの所定位置に表示（停止表示）される。一方、図７９（Ｊ）に示すように、「大当」を表す第３中図柄ＣＳ３は、進出位置（展開ポジション）の右サブ表示装置１０Ｒに表示（停止表示）される。具体的には、「大当」を表す第３中図柄ＣＳ３が停止する場合、図７９（Ｉ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａに第３中図柄ＣＳ３が表示されていない状態で、右サブ表示装置１０Ｒが退避位置（ホームポジション）から上方に移動し、中継位置（中継ポジション）において左回転することによって、進出位置（展開ポジション）に移動し、そこで静止（停止）する。進出位置（展開ポジション）は、メイン表示装置７の表示画面７ａの上記所定位置を覆う位置である。

【０３５６】

その後、図７９（Ｊ）に示すように、進出位置（展開ポジション）の右サブ表示装置１０Ｒに第３中図柄ＣＳ３が表示される。第３中図柄ＣＳ３の周りには、発光画像であるエフェクト画像ＥＦが表示される。エフェクト画像ＥＦは、メイン表示装置７とサブ表示装置１０に跨がって表示される。このエフェクト画像ＥＦは、第３中図柄ＣＳ３の「大当」

が確定したことを報知している。なお、図７９（Ｉ）において、メイン表示装置７の表示画面７ａに第３中図柄ＣＳ３が表示されていてもよい。このように、確変状態（高確高ベース状態）の変動演出中に最終的に選択される画像の種類によって、表示する装置を変えることによって、特定の画像が選択される場合の特別感を演出することができ、興趣の向上を図ることができる。ここでは、「大当」を表す第３中図柄ＣＳ３が選択される場合に右サブ表示装置１０Ｒに表示されるため、遊技者に特別感を与えることができる。第１中図柄ＣＳ１と第３中図柄ＣＳ３は、メイン表示装置７に対してほぼ同じ位置に表示される。

【０３５７】

［効果例］

以下に、選択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、例えば、図７６～図７９に示すように、サブ表示装置１０とメイン表示装置７とを用いて、内容の異なる複数種類の画像のうちから１つの画像が選択される選択演出を実行可能である。図７６の選択演出では、複数種類の画像のうちの１つである第３中装飾図柄８Ｃ３が選択される場合、サブ表示装置１０に選択された第３中装飾図柄８Ｃ３が表示され、複数種類の画像のうちの１つである第２中装飾図柄８Ｃ２が選択される場合、メイン表示装置７に選択された第２中装飾図柄８Ｃ２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。図７７（Ｈ）～（Ｊ）、図７８（Ｈ）～（Ｊ）、図７９（Ｈ）～（Ｊ）も同様である。

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、図７６～図７９に示すように、サブ表示装置１０は、移動可能に構成されており、図７６の選択演出において、第３中装飾図柄８Ｃ３が選択される場合、サブ表示装置１０が第１の位置から第２の位置に移動し、第２の位置において第３中装飾図柄８Ｃ３が表示される（図７６（Ｊ））。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。図７７（Ｊ）、図７８（Ｊ）、図７９（Ｊ）も同様である。

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、図７６に示すように、選択演出において、第２中装飾図柄８Ｃ２が選択される場合、メイン表示装置７の表示画面７ａのうちの所定位置に第２中装飾図柄８Ｃ２が表示され、第３中装飾図柄８Ｃ３が選択される場合、サブ表示装置１０がメイン表示装置７の表示画面７ａの所定位置を覆う進出位置で停止するとともに、第３中装飾図柄８Ｃ３が表示される（図７６（Ｊ））。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。図７７（Ｊ）、図７８（Ｊ）、図７９（Ｊ）も同様である。

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、図７６（Ａ）～図７６（Ｆ）、図７７（Ａ）～図７７（Ｆ）、図７８（Ａ）～図７８（Ｆ）、図７９（Ａ）～図７９（Ｆ）に示すように、選択演出は、選択演出が開始されることを示唆する選択開始示唆演出と、選択開始示唆演出の後、複数種類の画像のうちから１つの画像が選択される選択決定演出と、を含んでおり、選択開始示唆演出では、メイン表示装置７の表示画面７ａにおいて、複数種類の画像がそれぞれ１ずつ順番に表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、図７６（Ａ）～図７６（Ｆ）、図７７（Ａ）～図７７（Ｆ）、図７８（Ａ）～図７８（Ｆ）、図７９（Ａ）～図７９（Ｆ）に示すように、選択開始示唆演出では、メイン表示装置７の表示画面７ａにおいて、複数種類の画像がそれぞれ１ずつ順番に表示されるとき、１つ目の画像が表示された後、１つ目の画像よりも大きい２つめの画像が１つ目の画像を覆う位置に表示される。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６］
上記実施形態の遊技機１では、遊技者が操作可能な演出ボタン６３を備えており、図７６（Ｇ）～図７６（Ｊ）、図７７（Ｇ）～図７７（Ｊ）、図７８（Ｇ）～図７８（Ｊ）、図７９（Ｇ）～図７９（Ｊ）に示すように、選択開始演出の後、演出ボタン６３が操作されると選択決定演出が実行される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
［効果７］
上記実施形態の遊技機１では、図７７～図７９に示すように、複数種類の画像は、選択演出後に実行される複数種類の演出のうちの１つのそれぞれ対応づけられており、選択演出の後、選択演出で選択された画像に対応する演出が実行される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
【０３５８】
［変形例］
以下に、選択演出の変形例を示す。
［変形例１］
図７６の選択演出Ａ、図７８の選択演出Ｃ、図７９の選択演出Ｄでは、右サブ表示装置１０Ｒが移動するものとした。しかし、左サブ表示装置１０Ｌが移動する構成であってもよい。
【０３５９】
［変形例２］
図７７の選択演出Ｂでは、サブ表示装置１０のうち、左サブ表示装置１０Ｌと右サブ表示装置１０Ｒの両方が上方に移動するものとした。しかし、右サブ表示装置１０Ｒだけが上方に移動し、左サブ表示装置１０Ｌが上方に移動しない構成であってもよい。
【０３６０】
［変形例３］
図７６～図７９のそれぞれの選択演出Ａ～Ｄの内容は適宜組み合わせてもよい。例えば、図７８の選択演出Ｃにおいて、図７９の選択演出Ｄのように、第１画像ＳＧ１や第２画像ＳＧ２の両側に左図柄ＬＳや右図柄ＲＳが表示されていてもよい。
【０３６１】
［変形例５］
図７６～図７９のそれぞれの選択演出Ａ～Ｄでは、説明した演出の一部を備えていなくてもよいし、他の演出が追加されていてもよい。例えば、図７９の選択演出Ｄにおいて、第２中図柄ＣＳ２が選択されるとき、第２中図柄ＣＳ２が進出位置の右サブ表示装置１０Ｒに表示されてもよいし、メイン表示装置７の表示画面７ａに表示されてもよい。また、ランダムに、第２中図柄ＣＳ２が進出位置の右サブ表示装置１０Ｒに表示される場合と、メイン表示装置７の表示画面７ａに表示されるときとがあってもよい。
【０３６２】
［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]
画像を表示可能な第１の表示手段と、
画像を表示可能な第２の表示手段と、を備える遊技機であって、
前記第１の表示手段と前記第２の表示手段とを用いて、内容の異なる複数種類の画像のうちから１つの画像が選択される選択演出を実行可能であり、
前記選択演出では、
前記複数種類の画像のうちの１つである第１画像が選択される場合、前記第１の表示手段に選択された前記第１画像が表示され、
前記複数種類の画像のうちの１つである第２画像が選択される場合、前記第２の表示手段に選択された前記第２画像が表示される、

ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ａ５－２]
態様Ａ５－１に記載の遊技機であって、
前記第１の表示手段は、移動可能に構成されており、
前記選択演出において、
前記第１画像が選択される場合、前記第１の表示手段が第１の位置から第２の位置に移動し、前記第２の位置において前記第１画像が表示される、
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、
前記選択演出において、
前記第２画像が選択される場合、前記第２の表示手段のうちの所定位置に前記第２画像が表示され、
前記第１画像が選択される場合、前記第１の表示手段が前記第２の表示手段の前記所定位置を覆う第２の位置で停止するとともに、前記第１画像が表示される、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ａ５－４]
態様Ａ５－１から態様Ａ５－３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記選択演出は、
前記選択演出が開始されることを示唆する選択開始示唆演出と、
前記選択開始示唆演出の後、複数種類の画像のうちから１つの画像が選択される選択決定演出と、を含んでおり、
前記選択開始示唆演出では、前記第２の表示手段において、前記複数種類の画像がそれぞれ１ずつ順番に表示される、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ａ５－５]
態様Ａ５－４に記載の遊技機であって、
前記選択開始示唆演出では、
前記第２の表示手段において、前記複数種類の画像がそれぞれ１ずつ順番に表示されるとき、１つ目の画像が表示された後、前記１つ目の画像よりも大きい２つめの画像が前記１つ目の画像を覆う位置に表示される、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ａ５－６]
態様Ａ５－４または態様Ａ５－５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、
前記選択開始演出の後、前記操作手段が操作されると前記選択決定演出が実行される、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ａ５－７]
態様Ａ５－１から態様Ａ５－６までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記複数種類の画像は、前記選択演出後に実行される複数種類の演出のうちの１つのそれぞれ対応づけられており、
前記選択演出の後、前記選択演出で選択された画像に対応する演出が実行される、
ことを特徴とする遊技機。
【０３６３】
以下に図８０～図８３を用いて複数画像擬似連演出Ａ～Ｄについて説明する。この複数画像擬似連演出は、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、キャラクタ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、左サブ表示装置１０Ｌ、右サブ表示装置１０Ｒ、イルミネーションパネル１８等に画像を表示させる演出である。なお、イルミネーションパネル１８

は、透過性の表示パネルであり、表示画面７ａおよびサブ表示装置１０よりも手前側（遊技者側）に配置されている。

【０３６４】

［複数画像擬似連演出Ａ］

図８０は、複数画像擬似連演出Ａを説明するための図である。複数画像擬似連演出Ａでは、まず、図８０（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。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、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとが左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒの下方に表示される。これら保留アイコン９Ａ，９Ｃは、柄のない白色の保留アイコンである。

【０３６５】

次に、図８０（Ｂ）に示すように、装飾図柄仮停止演出がおこなわれる。この装飾図柄仮停止演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｒが仮停止されて、擬似連演出の示唆をおこなう。この場合、装飾図柄８Ｌは「７図柄」で仮停止され、装飾図柄８Ｒは「８図柄」で仮停止されており、装飾図柄８Ｃは、変動している。

【０３６６】

次に、図８０（Ｃ）に示すように、擬似連演出がおこなわれる。この擬似連演出では、擬似連画像ＺＣ１が表示画面７ａと左サブ表示装置１０Ｌと右サブ表示装置１０Ｒとに亘って表示される。この擬似連画像ＺＣ１は、「ＮＥＸＴ」という文字が示され、擬似連演出を示唆する画像である。また、擬似連演出では、キャラクタＣＲＡが右サブ表示装置１０Ｒと表示画面７ａとに亘って表示される。

【０３６７】

次に、図８０（Ｄ）に示すように、リーチ演出がおこなわれる。このリーチ演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｒが同じ図柄（７図柄）で仮停止表示され、装飾図柄８Ｃが変動するリーチ状態を表すリーチ表示がおこなわれる。また、リーチ演出では、キャラクタＣＲＡによって表示画面７ａで所定のアクションがおこなわれる。

【０３６８】

［複数画像擬似連演出Ｂ］

図８１は、複数画像擬似連演出Ｂを説明するための図である。複数画像擬似連演出Ｂでは、まず、図８１（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。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、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとが左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒの下方に表示される。これら保留アイコン９Ａ，９Ｃは、柄のない白色の保留アイコンである。

【０３６９】

次に、図８１（Ｂ）に示すように、装飾図柄仮停止演出がおこなわれる。この装飾図柄仮停止演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｒが仮停止されて、擬似連演出の示唆をおこなう。この場合、装飾図柄８Ｌは「７図柄」で仮停止され、装飾図柄８Ｒは「８図柄」で仮停止されており、装飾図柄８Ｃは、変動している。

【０３７０】

次に、図８１（Ｃ）に示すように、擬似連演出がおこなわれる。この擬似連演出では、擬似連画像ＺＣ１が表示画面７ａに表示され、擬似連画像ＺＣ２が左サブ表示装置１０Ｌに表示され、擬似連画像ＺＣ３が右サブ表示装置１０Ｒに表示される。この擬似連画像ＺＣ１は、「ＮＥＸＴ」という文字が示され、擬似連演出を示唆する画像である。また、擬似連画像ＺＣ２，ＺＣ３も、「ＮＥＸＴ」という文字が示され、擬似連演出を示唆する画像である。また、擬似連演出では、キャラクタＣＲＡが右サブ表示装置１０Ｒと表示画面７ａとに亘って表示される。

【０３７１】

次に、図８１（Ｄ）に示すように、リーチ演出がおこなわれる。このリーチ演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｒが同じ図柄（７図柄）で仮停止表示され、装飾図柄８Ｃが変動するリ

ーチ状態を表すリーチ表示がおこなわれる。また、リーチ演出では、キャラクタＣＲＡによって表示画面７ａで所定のアクションがおこなわれる。

【０３７２】

［複数画像擬似連演出Ｃ］

図８２は、複数画像擬似連演出Ｃを説明するための図である。複数画像擬似連演出Ｃでは、まず、図８２（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。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、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとが左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒの下方に表示される。これら保留アイコン９Ａ，９Ｃは、柄のない白色の保留アイコンである。

【０３７３】

次に、図８２（Ｂ）に示すように、装飾図柄仮停止演出がおこなわれる。この装飾図柄仮停止演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｒが仮停止されて、擬似連演出の示唆をおこなう。この場合、装飾図柄８Ｌは「７図柄」で仮停止され、装飾図柄８Ｒは「８図柄」で仮停止されており、装飾図柄８Ｃは、変動している。

【０３７４】

次に、図８２（Ｃ）に示すように、擬似連演出がおこなわれる。この擬似連演出では、擬似連画像ＺＣ１が表示画面７ａに表示され、擬似連画像ＺＣ２が左サブ表示装置１０Ｌに表示され、擬似連画像ＺＣ３が右サブ表示装置１０Ｒに表示され、擬似連画像ＺＣ４がイルミネーションパネル１８に表示される。この擬似連画像ＺＣ１は、「ＮＥＸＴ」という文字が示され、擬似連演出を示唆する画像である。また、擬似連画像ＺＣ２，ＺＣ３も、「ＮＥＸＴ」という文字が示され、擬似連演出を示唆する画像である。さらに、擬似連画像ＺＣ４は、星柄の画像であり、イルミネーションパネル１８において、表示画面７ａに表示される擬似連画像ＺＣ１、左サブ表示装置１０Ｌに表示される擬似連画像ＺＣ２、右サブ表示装置１０Ｒに表示される擬似連画像ＺＣ３に対応する領域（部分）以外の領域に表示される。この場合、イルミネーションパネル１８において、擬似連画像ＺＣ１，ＺＣ２，ＺＣ３に対応する領域は、透過する透過領域となっている。また、擬似連演出では、キャラクタＣＲＡが右サブ表示装置１０Ｒと表示画面７ａとに亘って表示される。

【０３７５】

次に、図８２（Ｄ）に示すように、リーチ演出がおこなわれる。このリーチ演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｒが同じ図柄（７図柄）で仮停止表示され、装飾図柄８Ｃが変動するリーチ状態を表すリーチ表示がおこなわれる。また、リーチ演出では、キャラクタＣＲＡによって表示画面７ａで所定のアクションがおこなわれる。

【０３７６】

［複数画像擬似連演出Ｄ］

図８３は、複数画像擬似連演出Ｄを説明するための図である。複数画像擬似連演出Ｄでは、まず、図８３（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。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、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとが左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒの下方に表示される。これら保留アイコン９Ａ，９Ｃは、柄のない白色の保留アイコンである。

【０３７７】

次に、図８３（Ｂ）に示すように、装飾図柄仮停止演出がおこなわれる。この装飾図柄仮停止演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｒが仮停止されて、擬似連演出の示唆をおこなう。この場合、装飾図柄８Ｌは「７図柄」で仮停止され、装飾図柄８Ｒは「８図柄」で仮停止されており、装飾図柄８Ｃは、変動している。

【０３７８】

次に、図８３（Ｃ）に示すように、擬似連演出がおこなわれる。この擬似連演出では、擬似連画像ＺＣ１が表示画面７ａの中央付近（左サブ表示装置１０Ｌの展開ポジション付近）に表示され、擬似連画像ＺＣ２が左サブ表示装置１０Ｌに表示され、擬似連画像ＺＣ

３が右サブ表示装置１０Ｒに表示され、擬似連画像ＺＣ４がイルミネーションパネル１８に表示される。この擬似連画像ＺＣ１は、「ＮＥＸＴ」という文字が示され、擬似連演出を示唆する画像である。また、擬似連画像ＺＣ２，ＺＣ３も、「ＮＥＸＴ」という文字が示され、擬似連演出を示唆する画像である。さらに、擬似連画像ＺＣ４は、星柄の画像であり、イルミネーションパネル１８において、表示画面７ａに表示される擬似連画像ＺＣ１、左サブ表示装置１０Ｌに表示される擬似連画像ＺＣ２、右サブ表示装置１０Ｒに表示される擬似連画像ＺＣ３に対応する領域（部分）以外の領域に表示される。この場合、イルミネーションパネル１８において、擬似連画像ＺＣ１，ＺＣ２，ＺＣ３に対応する領域は、透過する透過領域となっている。また、擬似連演出では、キャラクタＣＲＡが右サブ表示装置１０Ｒと表示画面７ａとに亘って表示される。

【０３７９】

次に、図８３（Ｄ）に示すように、ボタン表示演出がおこなわれる。このボタン表示演出では、表示画面７ａにおいて擬似連画像ＺＣ１と重なるようにボタン画像ＺＣ５が表示される。このボタン画像ＺＣ５は、演出ボタン６３を表す画像であり、遊技者に演出ボタン６３の押下を促すための画像である。また、このボタン表示演出では、イルミネーションパネル１８において、表示画面７ａのボタン画像ＺＣ５に対応する領域は透過領域となっている。言い換えれば、イルミネーションパネル１８において、擬似連画像ＺＣ４は、擬似連画像ＺＣ１，ＺＣ２，ＺＣ３，ＺＣ５に対応する領域以外の領域に表示される。

【０３８０】

次に、図８３（Ｅ）に示すように、サブ表示装置移動演出がおこなわれる。このサブ表示装置移動演出では、ボタン画像ＺＣ５を見た遊技者によって演出ボタン６３が押下（ボタンプッシュ）されると、左サブ表示装置１０Ｌがホームポジションから回転移動して展開ポジションに移動して、左サブ表示装置１０Ｌにおいて擬似連画像ＺＣ１の一部が表示される。すなわち、擬似連画像ＺＣ１は、表示画面７ａと左サブ表示装置１０Ｌとで表示される。この場合、左サブ表示装置１０Ｌに表示されていた擬似連画像ＺＣ２は、消去されている。また、イルミネーションパネル１８において、左サブ表示装置１０Ｌに対応する領域は透過領域となっている。言い換えれば、イルミネーションパネル１８において、擬似連画像ＺＣ４は、擬似連画像ＺＣ１，ＺＣ２，ＺＣ３，左サブ表示装置１０Ｌに対応する領域以外の領域に表示される。すなわち、このサブ表示装置移動演出では、ボタン画像ＺＣ５が擬似連画像ＺＣ２上に表示され、演出ボタン６３が押下されると、左サブ表示装置１０Ｌが移動すると共に左サブ表示装置１０Ｌに擬似連画像ＺＣ１が表示されることで、擬似連演出、または、擬似連演出の継続を示唆する演出がおこなわれる。

【０３８１】

次に、図８３（Ｆ）に示すように、リーチ演出がおこなわれる。このリーチ演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｒが同じ図柄（７図柄）で仮停止表示され、装飾図柄８Ｃが変動するリーチ状態を表すリーチ表示がおこなわれる。また、リーチ演出では、キャラクタＣＲＡによって表示画面７ａで所定のアクションがおこなわれる。

【０３８２】

上記複数画像擬似連演出は、同一の変動でおこなわれている。しかしながら、異なる変動でおこなうようにしてもよい。

【０３８３】

［変形例］

上記複数画像擬似連演出において、擬似連画像ＺＣ１，ＺＣ２，ＺＣ３，ＺＣ４は、擬似連演出を構成する画像であるが、擬似連演出が継続されること、または、擬似連演出がおこなわれることの示唆を含んでいてもよい。

【０３８４】

［効果例］

以下に、複数画像擬似連演出の効果例を示す。

［効果１］

上記複数画像擬似連演出では、表示画面７ａとサブ表示装置１０とを用いて擬似連演出

がおこなわれる。この構成によれば、２つの表示装置を用いてダイナミックな擬似連演出をおこなうことができるので、遊技の興趣を向上させることができる。

上記複数画像擬似連演出Ｄでは、サブ表示装置移動演出において、左サブ表示装置１０Ｌが展開ポジションに移動したとき、擬似連画像ＺＣ１が表示されるが、擬似連画像ＺＣ１以外の擬似連画像（例えば、擬似連画像ＺＣ２や新たな擬似連画像）が表示されてもよい。

上記複数画像擬似連演出Ｄでは、ボタン表示演出において、ボタン画像ＺＣ５が表示画面７ａに表示されているが、サブ表示装置１０やイルミネーションパネル１８の所定位置（例えば、擬似連画像上）に表示されてもよい。

【０３８５】

［効果２］

上記複数画像擬似連演出では、表示画面７ａに擬似連演出を構成し得る擬似連画像ＺＣ１が表示され、サブ表示装置１０またはイルミネーションパネル１８に擬似連演出を構成し得る擬似連画像ＺＣ２，ＺＣ３，ＺＣ４が表示される。この構成によれば、２つ以上の表示装置にそれぞれ擬似連画像を表示してダイナミックな擬似連演出をおこなうことができるので、遊技の興趣を向上させることができる。

【０３８６】

［効果３］

上記服す画像擬似連演出では、擬似連演出を構成し得る擬似連画像ＺＣ２，ＺＣ３，ＺＣ４が表示されるサブ表示装置１０またはイルミネーションパネル１８は、擬似連演出を構成し得る擬似連画像ＺＣ１が表示される表示画面７ａよりも手前側に配置される。この構成によれば、２つの擬似連画像を立体的に表現することができ、立体的でダイナミックな擬似連演出をおこなうことができるので、遊技の興趣を向上させることができる。

【０３８７】

［効果４］

上記複数画像擬似連演出は、同一変動においておこなわれる。この構成によれば、２つの擬似連画像を表示する演出を一連の表示演出とすることができるので、立体的でダイナミックな擬似連演出を創出することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０３８８】

［効果５］

上記複数画像擬似連演出では、表示画面７ａに擬似連画像ＺＣ１が表示されている場合に、イルミネーションパネル１８では、擬似連画像ＺＣ４が表示される領域とは異なる領域に透過領域が設けられ、擬似連画像ＺＣ１は、イルミネーションパネル１８の当該透過領域を介して視認可能に構成される。この構成によれば、イルミネーションパネル１８の透過領域から擬似連画像ＺＣ１をのぞき見ることができるので、擬似連演出のわくわく感を創出することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０３８９】

［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ＺＣ－１]

第１の表示手段と前記第１の表示手段とは異なる第２の表示手段とを備える遊技機であって、

前記第１の表示手段と前記第２の表示手段とは、それぞれ複数種類の表示演出を実行可能であり、

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

前記所定の演出として、前記第１の表示手段と前記第２の表示手段とを用いた擬似連演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

【０３９０】

[態様ＺＣ－２]

ＺＣ－１に記載の遊技機であって、
前記所定の表示演出は、前記第１の表示手段に前記擬似連演出を構成し得る第１の擬似連画像が表示され、前記第２の表示手段に前記擬似連演出を構成し得る第２の擬似連画像が表示される、
ことを特徴とする遊技機。
【０３９１】
[態様ＺＣ－３]
ＺＣ－２に記載の遊技機であって、
前記第２の表示手段は、前記第１の表示手段よりも手前側に配置される、
ことを特徴とする遊技機。
【０３９２】
[態様ＺＣ－４]
ＺＣ－３に記載の遊技機であって、
前記所定の表示演出は、同一変動においておこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
【０３９３】
[態様ＺＣ－５]
ＺＣ－４に記載の遊技機であって、
前記所定の表示演出において、前記第１の表示手段に前記第１の擬似連画像が表示されている場合に、前記第２の表示手段では、前記第２の擬似連画像が表示される領域とは異なる領域に透過する透過領域が設けられ、前記第１の擬似連画像は、前記第２の表示手段の前記透過領域を介して視認可能である、
ことを特徴とする遊技機。
【０３９４】
なお、上記態様において以下のようにしてもよい。
○第１の擬似連画像上に操作部画像（ボタン画像）が表示され、ボタンプッシュにより擬似連継続を示唆する演出または擬似連演出がおこなわれる。
○ボタンプッシュにより第３の表示手段が第１の表示手段の第１の擬似連画像の手前に移動し、第３の表示手段上に第１の擬似連画像が表示される。
○第３の表示手段が移動する場合、第２擬似連画像は消える。
【０３９５】
以下に図８４～図８７を用いて画像表示演出Ａ～Ｄについて説明する。この画像表示演出は、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、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メイン表示装置７の表示画面７ａ、サブ表示装置１０の表示画面に画像を表示させる演出である。また、画像表示演出において、演出制御用マイコン９１は、ランプ制御基板１０７を介しサブ表示装置１０を駆動する。
【０３９６】
［画像表示演出Ａ］
図８４は、画像表示演出Ａを説明するための図である。
まず、図８４（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。ここでは左演出図柄８Ｌと、中演出図柄８Ｃと、右演出図柄８Ｒとが変動表示されている様子を示した。ここで左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒは、退避位置（ホームポジション）にある。左サブ表示装置１０Ｌの表示画面には、保留画像９Ａが表示されている。保留画像９Ａは、第１特図保留記憶領域８５ａの第１～第４記憶領域に対応する保留画像であり、ここでは第１～第３記憶領域に対応する３つの保留画像９Ａが表示されている。一方、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面には、当該保留画像９Ｃが表示されている。当該保留画像９Ｃは、現在の変動に対応するものである。
【０３９７】

次に、図８４（Ｂ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。ここでは、左演出図柄８Ｌ、右演出図柄８Ｒがともに「５」で停止した様子を示している。
次に、図８４（Ｃ）に示すように、継続予告演出が実行される。継続予告演出では、「継続」という演出予告画像ＰＮＧ１がメイン表示装置７の表示画面７ａに表示される。演出予告画像ＰＮＧ１では「継続」の文字が横方向に配置されている。「継続」で示唆される演出は、擬似連演出である。「継続」に代えて「ＮＥＸＴ」としてもよい。
【０３９８】
次に、図８４（Ｄ）に示すように、直線移動演出が実行される。この直線移動演出は、左サブ表示装置１０Ｌが、矢印ＹＧ１で示すように、退避位置から中継位置へ向かって直線的に移動する演出である。このとき、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に表示されていた保留画像９Ａは、メイン表示装置７の表示画面７ａに表示される。
【０３９９】
次に、図８４（Ｅ）に示すように、回転移動演出が実行される。この回転移動演出は、左サブ表示装置１０Ｌが、矢印ＹＧ２で示すように、中継位置から進出位置へ向かって回転して移動する演出である。ここでも、保留画像９Ａは、メイン表示装置７の表示画面７ａに表示される。
【０４００】
次に、図８４（Ｆ）に示すように、画像表示演出が実行される。この画像表示演出は、進出位置に移動した左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に、継続予告演出における演出予告画像ＰＮＧ１と同様の演出予告画像ＰＮＧ２を表示する演出である。演出予告画像ＰＮＧ２では「継続」の文字が縦方向に配置されている。なお、保留画像９Ａは、メイン表示装置７の表示画面７ａに表示される。
【０４０１】
次に、図８４（Ｇ）に示すように、再変動演出が実行される。この再変動演出は、擬似連のために演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを再変動させる演出である。ここでは左演出図柄８Ｌと、中演出図柄８Ｃと、右演出図柄８Ｒとが変動表示されている様子を示した。ここで左サブ表示装置１０Ｌは、退避位置（ホームポジション）に戻る。左サブ表示装置１０Ｌの表示画面には、保留画像９Ａが表示されている。一方、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面には、当該保留画像９Ｃが表示されている。当該保留画像９Ｃは、現在の変動に対応するものである。
【０４０２】
［画像表示演出Ｂ］
図８５は、画像表示演出Ｂを説明するための図である。
まず、図８５（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。ここでは左演出図柄８Ｌと、中演出図柄８Ｃと、右演出図柄８Ｒとが変動表示されている様子を示した。ここで左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒは、退避位置（ホームポジション）にある。左サブ表示装置１０Ｌの表示画面には、保留画像９Ａが表示されている。保留画像９Ａは、第１特図保留記憶領域８５ａの第１～第４記憶領域に対応する保留画像であり、ここでは第１～第３記憶領域に対応する３つの保留画像９Ａが表示されている。一方、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面には、当該保留画像９Ｃが表示されている。当該保留画像９Ｃは、現在の変動に対応するものである。
【０４０３】
次に、図８５（Ｂ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。ここでは、左演出図柄８Ｌ、右演出図柄８Ｒがともに「５」で停止した様子を示している。
次に、図８５（Ｃ）に示すように、継続予告演出が実行される。継続予告演出では、「継続」という演出予告画像ＰＮＧ１がメイン表示装置７の表示画面７ａに表示される。演出予告画像ＰＮＧ１では「継続」の文字が横方向に配置されている。「継続」で示唆される演出は、擬似連演出である。「継続」に代えて「ＮＥＸＴ」としてもよい。
【０４０４】
次に、図８５（Ｄ）に示すように、直線移動演出が実行される。この直線移動演出は、

左サブ表示装置１０Ｌが、矢印ＹＧ１で示すように、退避位置から中継位置へ向かって直線的に移動する演出である。このとき、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に表示されていた保留画像９Ａは、メイン表示装置７の表示画面７ａに表示される。また、表示装置７ａの画像のうち左サブ表示装置１０Ｌに覆われた部分の画像は、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に表示される。

【０４０５】

次に、図８５（Ｅ）に示すように、回転移動演出が実行される。この回転移動演出は、左サブ表示装置１０Ｌが、矢印ＹＧ２で示すように、中継位置から進出位置へ向かって回転して移動する演出である。ここでも、保留画像９Ａは、メイン表示装置７の表示画面７ａに表示される。また、表示装置７ａの画像のうち左サブ表示装置１０Ｌに覆われた部分の画像は、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に表示される。

【０４０６】

次に、図８５（Ｆ）に示すように、画像表示演出が実行される。この画像表示演出は、進出位置に移動した左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に、継続予告演出における演出予告画像ＰＮＧ１と同様の演出予告画像ＰＮＧ２を表示する演出である。演出予告画像ＰＮＧ２では「継続」の文字が縦方向に配置されている。なお、保留画像９Ａは、メイン表示装置７の表示画面７ａに表示される。

【０４０７】

次に、図８５（Ｇ）に示すように、再変動演出が実行される。この再変動演出は、擬似連のために演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを再変動させる演出である。ここでは左演出図柄８Ｌと、中演出図柄８Ｃと、右演出図柄８Ｒとが変動表示されている様子を示した。ここで左サブ表示装置１０Ｌは、退避位置（ホームポジション）に戻る。左サブ表示装置１０Ｌの表示画面には、保留画像９Ａが表示されている。一方、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面には、当該保留画像９Ｃが表示されている。当該保留画像９Ｃは、現在の変動に対応するものである。

【０４０８】

［画像表示演出Ｃ］

図８６は、画像表示演出Ｃを説明するための図である。

まず、図８６（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。ここでは左演出図柄８Ｌと、中演出図柄８Ｃと、右演出図柄８Ｒとが変動表示されている様子を示した。ここで左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒは、退避位置（ホームポジション）にある。左サブ表示装置１０Ｌの表示画面には、保留画像９Ａが表示されている。保留画像９Ａは、第１特図保留記憶領域８５ａの第１～第４記憶領域に対応する保留画像であり、ここでは第１～第３記憶領域に対応する３つの保留画像９Ａが表示されている。一方、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面には、当該保留画像９Ｃが表示されている。当該保留画像９Ｃは、現在の変動に対応するものである。

【０４０９】

次に、図８６（Ｂ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。ここでは、左演出図柄８Ｌ、右演出図柄８Ｒがともに「５」で停止した様子を示している。

次に、図８６（Ｃ）に示すように、チャンス演出が実行される。チャンス演出では、メッセージ画像ＭＧ１がメイン表示装置７の表示画面７ａに表示される。ここではメッセージ画像ＭＧ１は「激アツ」であり、「激アツ」の文字が横方向に配置されている。

【０４１０】

次に、図８６（Ｄ）に示すように、直線移動演出が実行される。この直線移動演出は、左サブ表示装置１０Ｌが、矢印ＹＧ１で示すように、退避位置から中継位置へ向かって直線的に移動する演出である。このとき、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に表示されていた保留画像９Ａは、メイン表示装置７の表示画面７ａに表示される。また、表示装置７ａの画像のうち左サブ表示装置１０Ｌに覆われた部分の画像は、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に表示される。

【０４１１】

次に、図８６（Ｅ）に示すように、回転移動演出が実行される。この回転移動演出は、左サブ表示装置１０Ｌが、矢印ＹＧ２で示すように、中継位置から進出位置へ向かって回転して移動する演出である。ここでも、保留画像９Ａは、メイン表示装置７の表示画面７ａに表示される。また、表示装置７ａの画像のうち左サブ表示装置１０Ｌに覆われた部分の画像は、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に表示される。

【０４１２】

次に、図８６（Ｆ）に示すように、画像表示演出が実行される。この画像表示演出は、進出位置に移動した左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に、チャンス演出におけるメッセージ画像ＭＧ１と同様のメッセージ画像ＭＧ２を表示する演出である。メッセージ画像ＭＧ２では「激アツ」の文字が縦方向に配置されている。なお、保留画像９Ａは、メイン表示装置７の表示画面７ａに表示される。

【０４１３】

次に、図８６（Ｇ）に示すように、バトル演出が実行される。このバトル演出は、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとが戦う演出である。そして味方キャラクタＣＲＡが勝利することにより大当たりとなる。なお、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面には保留画像９Ａが表示され、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面には当該保留画像９Ｃが表示されている。

【０４１４】

次に、図８６（Ｈ）に示すように、確定停止演出（大当たり）が実行される。この確定停止演出（大当たり）は、表示画面７ａにおいて、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを確定停止させる演出である。ここでは、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのいずれもが「５」となっている例を示した。なお、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面の当該保留画像９Ｃの表示は、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの確定停止に伴ってなくなる。

【０４１５】

［画像表示演出Ｄ］

図８７は、画像表示演出Ｄを説明するための図である。

まず、図８７（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。ここでは左演出図柄８Ｌと、中演出図柄８Ｃと、右演出図柄８Ｒとが変動表示されている様子を示した。ここで左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒは、退避位置（ホームポジション）にある。左サブ表示装置１０Ｌの表示画面には、保留画像９Ａが表示されている。保留画像９Ａは、第１特図保留記憶領域８５ａの第１～第４記憶領域に対応する保留画像であり、ここでは第１～第３記憶領域に対応する３つの保留画像９Ａが表示されている。一方、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面には、当該保留画像９Ｃが表示されている。当該保留画像９Ｃは、現在の変動に対応するものである。

【０４１６】

次に、図８７（Ｂ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。ここでは、左演出図柄８Ｌ、右演出図柄８Ｒがともに「５」で停止した様子を示している。

次に、図８７（Ｃ）に示すように、チャンス演出が実行される。チャンス演出では、メッセージ画像ＭＧがメイン表示装置７の表示画面７ａに表示される。ここではメッセージ画像ＭＧは「激アツ」であり、「激アツ」の文字が横方向に配置されている。

【０４１７】

次に、図８７（Ｄ）に示すように、バトル演出が実行される。このバトル演出は、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとが戦う演出である。そして味方キャラクタＣＲＡが勝利することにより大当たりとなる。

【０４１８】

次に、図８７（Ｅ）に示すように、確定停止演出（ハズレ）が実行される。この確定停止演出（ハズレ）は、表示画面７ａにおいて、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを確定停止させる演出である。ここでは、左演出図柄８Ｌ、および、右演出図柄８Ｒがともに「５」となっており、中演出図柄８Ｃが「４」となっている例を示した。なお、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面の当該保留画像９Ｃの表示は、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの確定停止に伴っ

てなくなる。
【０４１９】
図８６では、メイン表示装置７の表示画面７ａに表示されたメッセージ画像ＭＧ１と同様のメッセージ画像ＭＧ２を、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に表示する。一方、図８７では、メイン表示装置７の表示画面７ａにだけメッセージ画像ＭＧが表示され、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面には表示されない。ここで、図８６に示した画像表示演出Ｃのほうが、図８７に示した画像表示演出Ｄに比べ、大当たりへの期待度が高くなっている。
【０４２０】
［効果例］
以下に、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、演出予告画像ＰＮＧ１をメイン表示装置７の表示画面７ａに表示した後、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に、演出予告画像ＰＮＧ１と同様の演出予告画像ＰＮＧ２を表示する（図８４（Ｃ）（Ｆ）、図８５（Ｃ）（Ｆ））。また、メッセージ画像ＭＧ１をメイン表示装置７の表示画面７ａに表示した後、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に、メッセージ画像ＭＧ１と同様のメッセージ画像ＭＧ２を表示する（図８６（Ｃ）（Ｆ））。この構成によれば、演出予告画像やメッセージ画像を際立たせることができ、遊技の興趣の向上を図ることができる。
【０４２１】
［効果２］
上記実施形態の遊技機１では、左サブ表示装置１０Ｌを移動させて（図８４（Ｄ）（Ｅ）、図８５（Ｄ）（Ｅ）、図８６（Ｄ）（Ｅ））、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に、演出予告画像ＰＮＧ２やメッセージ画像ＭＧ２を表示する。この構成によれば、左サブ表示装置１０Ｌの移動を伴うため、演出予告画像やメッセージ画像を際立たせることができ、遊技の興趣の向上を図ることができる。
【０４２２】
［効果３］
上記実施形態の遊技機１では、左サブ表示装置１０Ｌは、退避位置から、表示画面７ａに表示された演出予告画像ＰＮＧ１、メッセージ画像ＭＧ１を覆うように進出位置へ移動する。この構成によれば、演出予告画像やメッセージ画像を際立たせることができ、遊技の興趣の向上を図ることができる。
【０４２３】
［効果４］
上記実施形態の遊技機１では、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に演出予告画像ＰＮＧ２、メッセージ画像ＭＧ２を表示した後、左サブ表示装置１０Ｌは、退避位置へ復帰させられる。この構成によれば、演出予告画像やメッセージ画像を際立たせることができ、遊技の興趣の向上を図ることができる。
【０４２４】
［効果５］
上記実施形態の遊技機１では、左サブ表示装置１０Ｌの移動中に、メイン表示装置７の表示画面７ａの画像のうち左サブ表示装置１０Ｌに覆われる部分の画像を、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に表示可能である（図８５（Ｄ）（Ｅ）、図８６（Ｄ）（Ｅ））。この構成によれば、左サブ表示装置１０Ｌの移動によって表示画面７ａの表示が妨げられないため、遊技の興趣の向上を図ることができる。
【０４２５】
［効果６］
上記実施形態の遊技機１では、表示画面７ａに表示されたメッセージ画像ＭＧ１と同様のメッセージ画像ＭＧ２が左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に表示された場合（図８６）、表示画面７ａにだけメッセージ画像ＭＧが表示された場合と比べ（図８７）、大当たりへの期待度が高くなっている。この構成によれば、左サブ表示装置１０Ｌでの表示に期待

が高まり、遊技の興趣の向上を図ることができる。
【０４２６】
［効果７］
上記実施形態の遊技機１では、後に実行される演出を予告する演出予告画像ＰＮＧ１、ＰＮＧ２を表示する。この構成によれば、後に実行される演出を印象付けることができ、遊技の興趣の向上を図ることができる。
【０４２７】
［変形例］
以下に、画像表示演出の変形例を示す。
［変形例１］
上記では、左サブ表示装置１０Ｌを用いた演出であったが、左サブ表示装置１０Ｌに加えまたは代え、右サブ表示装置１０Ｒを用いて演出予告画像やメッセージ画像を表示するようにしてもよい。
【０４２８】
［変形例２］
上記では、「激アツ」というメッセージ画像を例にあげて説明したが、メッセージ画像は、これに限られない。例えば、獲得遊技球数、「右打ち」などの遊技中の指示、大当たりの際の「おめでとう」、大当たりの種類を示すタイトル表示など、種々の画像が対象となる。
【０４２９】
［変形例３］
上記では、左サブ表示装置１０Ｌの移動に際し、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に表示されていた保留画像９Ａを、メイン表示装置７の表示画面７ａに表示していた。これに対し、左サブ表示装置１０Ｌの移動に際し、保留画像９Ａを、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面に表示するようにしてもよい。
【０４３０】
［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]
画像を表示して演出をおこなうことが可能な第１表示装置と、
前記第１表示装置とは別の第２表示装置と、を備えた遊技機であって、
前記第１表示装置の表示画面に所定画像を表示した後、前記第２表示装置の表示画面に前記所定画像と同様の画像を表示することが可能な演出制御手段を備えている
ことを特徴とする遊技機。
【０４３１】
［態様Ａ７－２］
態様Ａ７－１に記載の遊技機であって、
前記演出制御手段は、前記第１表示装置の表示画面に前記所定画像を表示した後、前記第２表示装置を移動させ、当該第２表示装置の表示画面に前記所定画像と同様の画像を表示する
ことを特徴とする遊技機。
【０４３２】
［態様Ａ７－３］
態様Ａ７－２に記載の遊技機であって、
前記演出制御手段は、前記所定画像を覆うように前記第２表示装置を原点位置から移動させる
ことを特徴とする遊技機。
【０４３３】
［態様Ａ７－４］
態様Ａ７－３に記載の遊技機であって、

前記演出制御手段は、前記第２表示装置の表示画面に前記所定画像と同様の画像を表示した後、前記第２表示装置を前記原点位置へ復帰させる
ことを特徴とする遊技機。
【０４３４】
［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、
前記演出制御手段は、前記第２表示装置の移動中に、前記第１表示装置の表示画面で前記第２表示装置にて覆われた部分の画像を、前記第２表示装置の表示画面に表示可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０４３５】
［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であって、
前記演出制御手段は、前記第１表示装置の表示画面に所定画像を表示した後、前記第２表示装置の表示画面に前記所定画像と同様の画像を表示する場合、前記第１表示装置の表示画面にだけ所定画像を表示する場合と比較して、大当たりへの期待度が高くなる
ことを特徴とする遊技機。
【０４３６】
［態様Ａ７－７］
態様Ａ７－１から態様Ａ７－６までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記所定画像は、後に実行される演出を予告する予告画像である
ことを特徴とする遊技機。
【０４３７】
［態様Ａ７－８］
態様Ａ７－１から態様Ａ７－７までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記演出制御手段は、前記第２表示装置の表示画面に保留記憶に対応する保留画像を表示可能であり、前記第２表示装置に前記保留画像を表示しない場合は、前記第１表示装置に前記保留画像に関連する情報を表示する
ことを特徴とする遊技機。
【０４３８】
以下に図８８～図９１を用いてサブ表示演出Ａ～Ｄについて説明する。このサブ表示演出は、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、サブ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メイン表示装置７の表示画面７ａ、サブ表示装置１０の表示画面に画像を表示させる演出である。また、サブ表示演出において、演出制御用マイコン９１は、ランプ制御基板１０７を介しサブ表示装置１０を駆動する。
【０４３９】
［サブ表示演出Ａ］
図８８は、サブ表示演出Ａを説明するための図である。
まず、図８８（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。ここでは左演出図柄８Ｌと、中演出図柄８Ｃと、右演出図柄８Ｒとが変動表示されている様子を示した。ここで左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒは、退避位置（ホームポジション）にある。左サブ表示装置１０Ｌの表示画面には、保留画像９Ａが表示されている。保留画像９Ａは、第１特図保留記憶領域８５ａの第１～第４記憶領域に対応する保留画像であり、ここでは第１～第３記憶領域に対応する３つの保留画像９Ａが表示されている。一方、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面には、当該保留画像９Ｃが表示されている。当該保留画像９Ｃは、現在の変動に対応するものである。
【０４４０】
次に、図８８（Ｂ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。ここでは、左演出図

柄８Ｌ、右演出図柄８Ｒがともに「５」で停止した様子を示している。
次に、図８８（Ｃ）に示すように、リーチ発展演出が実行される。リーチ発展演出では、「発展」というメッセージ画像ＭＳＧがメイン表示装置７の表示画面７ａに表示される。

【０４４１】
次に、図８８（Ｄ）に示すように、直線移動演出が実行される。この直線移動演出は、左サブ表示装置１０Ｌが、矢印ＹＧ１で示すように、退避位置から中継位置へ向かって直線的に移動する演出である。このとき、表示装置７ａの画像のうち左サブ表示装置１０Ｌに覆われた部分の画像は、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に表示される。

【０４４２】
次に、図８８（Ｅ）に示すように、回転移動演出が実行される。この回転移動演出は、左サブ表示装置１０Ｌが、矢印ＹＧ２で示すように、中継位置から進出位置へ向かって回転して移動する演出である。ここでも、表示装置７ａの画像のうち左サブ表示装置１０Ｌに覆われた部分の画像は、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に表示される。

【０４４３】
次に、図８８（Ｆ）に示すように、メッセージ付加演出が実行される。このメッセージ付加演出は、進出位置に移動した左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に、メッセージ画像を表示する演出である。ここでは、「アツいぞ」というメッセージ画像が表示されている。なお、「アツいぞ」のメッセージ画像は、バトル画像に重ねて表示されている。
なお、図８８（Ｄ）（Ｅ）（Ｆ）では、上述した演出に並行してバトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとが戦う演出である。バトル演出において味方キャラクタＣＲＡが勝利すると、大当たりへの期待度が高くなる。

【０４４４】
次に、図８８（Ｇ）に示すように、中図柄変動演出が実行される。この中図柄変動演出は、表示装置７ａに表示される演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのうちの一列である中演出図柄８Ｃを、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面で変動表示する演出である。ここでは、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面を、中演出図柄８Ｃである「３」が、矢印ＹＧ３で示すように下方へ変動している様子を示した。

【０４４５】
次に、図８８（Ｈ）に示すように、中図柄停止演出が実行される。この中図柄停止演出は、表示装置７ａに表示される演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのうちの一列である中演出図柄８Ｃを、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面で停止表示する演出である。ここでは、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面で、中演出図柄８Ｃである「５」が停止している様子を示した。

【０４４６】
［サブ表示演出Ｂ］
図８９は、サブ表示演出Ｂを説明するための図である。
まず、図８９（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。ここでは左演出図柄８Ｌと、中演出図柄８Ｃと、右演出図柄８Ｒとが変動表示されている様子を示した。ここで左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒは、退避位置（ホームポジション）にある。左サブ表示装置１０Ｌの表示画面には、保留画像９Ａが表示されている。保留画像９Ａは、第１特図保留記憶領域８５ａの第１～第４記憶領域に対応する保留画像であり、ここでは第１～第３記憶領域に対応する３つの保留画像９Ａが表示されている。一方、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面には、当該保留画像９Ｃが表示されている。当該保留画像９Ｃは、現在の変動に対応するものである。

【０４４７】
次に、図８９（Ｂ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。ここでは、左演出図柄８Ｌ、右演出図柄８Ｒがともに「５」で停止した様子を示している。
次に、図８９（Ｃ）に示すように、リーチ発展演出が実行される。リーチ発展演出では、「発展」というメッセージ画像ＭＳＧがメイン表示装置７の表示画面７ａに表示される

。
【０４４８】
次に、図８９（Ｄ）に示すように、バトル演出が実行される。このバトル演出は、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとが戦う演出である。ここで味方キャラクタＣＲＡが勝利すると、大当たりへの期待度が高くなる。なお、このバトル演出において、表示画面７ａに表示された画像のうちサブ表示装置１０で覆われている部分の画像は、サブ表示装置１０の表示画面に表示される。ここでは、味方キャラクタＣＲＡ、敵キャラクタＣＲＢの足部分がサブ表示装置１０の表示画面に表示されている。
【０４４９】
次に、図８９（Ｅ）に示すように、メッセージ付加演出が実行される。このメッセージ付加演出は、サブ表示装置１０の表示画面に、メッセージ画像を表示する演出である。ここでは、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に「激」のメッセージ画像が表示されており、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面に「アツ」のメッセージ画像が表示されている。
【０４５０】
次に、図８９（Ｆ）に示すように、中図柄変動演出が実行される。この中図柄変動演出は、表示装置７ａに表示される演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのうちの一列である中演出図柄８Ｃを、サブ表示装置１０の表示画面で変動表示する演出である。ここでは、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に中演出図柄８Ｃである「３」の左部分が表示されており、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面に中演出図柄８Ｃである「３」の右部分が表示されており、矢印ＹＧ１で示すように下方へ移動している。
【０４５１】
次に、図８９（Ｇ）に示すように、確定停止演出（大当たり）が実行される。この確定停止演出（大当たり）は、表示装置７ａにて演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを大当たりの配列で確定停止させる演出である。ここでは、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのすべてが「５」で停止している。なお、保留画像９Ａは、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に表示される。また、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの確定停止に伴って当該保留画像９Ｃの表示はなくなる。
【０４５２】
［サブ表示演出Ｃ］
図９０は、サブ表示演出Ｃを説明するための図である。
まず、図９０（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。ここでは左演出図柄８Ｌと、中演出図柄８Ｃと、右演出図柄８Ｒとが変動表示されている様子を示した。ここで左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒは、退避位置（ホームポジション）にある。左サブ表示装置１０Ｌの表示画面には、保留画像９Ａが表示されている。保留画像９Ａは、第１特図保留記憶領域８５ａの第１～第４記憶領域に対応する保留画像であり、ここでは第１～第３記憶領域に対応する３つの保留画像９Ａが表示されている。一方、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面には、当該保留画像９Ｃが表示されている。当該保留画像９Ｃは、現在の変動に対応するものである。
【０４５３】
次に、図９０（Ｂ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。ここでは、左演出図柄８Ｌ、右演出図柄８Ｒがともに「５」で停止した様子を示している。
次に、図９０（Ｃ）に示すように、直線移動演出が実行される。この直線移動演出は、左サブ表示装置１０Ｌが、矢印ＹＧ１で示すように、退避位置から中継位置へ向かって直線的に移動する演出である。このとき、表示装置７ａの画像のうち左サブ表示装置１０Ｌに覆われた部分の画像は、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に表示される。
【０４５４】
次に、図９０（Ｄ）に示すように、回転移動演出が実行される。この回転移動演出は、左サブ表示装置１０Ｌが、矢印ＹＧ２で示すように、中継位置から進出位置へ向かって回転して移動する演出である。なお、表示装置７ａの画像のうち左サブ表示装置１０Ｌに覆われた部分の画像は、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に表示される。

【０４５５】
次に、図９０（Ｅ）に示すように、特殊図柄停止演出が実行される。この特殊図柄停止演出は、進出位置へ移動した左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に、中演出図柄８Ｃを停止表示する演出であり、この中演出図柄８Ｃが特殊図柄となっている演出である。ここでは、「発展」という中演出図柄８Ｃが停止表示されている。
【０４５６】
次に、図９０（Ｆ）に示すように、バトル演出が実行される。このバトル演出は、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとが戦う演出である。ここで味方キャラクタＣＲＡが勝利すると、大当たりへの期待度が高くなる。なお、このバトル演出において、表示画面７ａに表示された画像のうちサブ表示装置１０で覆われている部分の画像は、サブ表示装置１０の表示画面に表示される。ここでは、味方キャラクタＣＲＡ、敵キャラクタＣＲＢの足部分がサブ表示装置１０の表示画面に表示されている。
【０４５７】
次に、図９０（Ｇ）に示すように、メッセージ付加演出が実行される。このメッセージ付加演出は、サブ表示装置１０の表示画面に、メッセージ画像を表示する演出である。ここでは、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に「激」のメッセージ画像が表示されており、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面に「アツ」のメッセージ画像が表示されている。なお、メッセージ画像は、バトル演出の画像に重ねて表示される。
【０４５８】
次に、図９０（Ｈ）に示すように、確定停止演出（大当たり）が実行される。この確定停止演出（大当たり）は、表示装置７ａにて演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを大当たりの配列で確定停止させる演出である。ここでは、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのすべてが「５」で停止している。なお、保留画像９Ａは、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に表示される。また、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの確定停止に伴って当該保留画像９Ｃの表示はなくなる。
【０４５９】
［サブ表示演出Ｄ］
図９１は、サブ表示演出Ｄを説明するための図である。
まず、図９１（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。ここでは左演出図柄８Ｌと、中演出図柄８Ｃと、右演出図柄８Ｒとが変動表示されている様子を示した。ここで左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒは、退避位置（ホームポジション）にある。左サブ表示装置１０Ｌの表示画面には、保留画像９Ａが表示されている。保留画像９Ａは、第１特図保留記憶領域８５ａの第１～第４記憶領域に対応する保留画像であり、ここでは第１～第３記憶領域に対応する３つの保留画像９Ａが表示されている。一方、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面には、当該保留画像９Ｃが表示されている。当該保留画像９Ｃは、現在の変動に対応するものである。
【０４６０】
次に、図９１（Ｂ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。ここでは、左演出図柄８Ｌ、右演出図柄８Ｒがともに「５」で停止した様子を示している。
次に、図９１（Ｃ）に示すように、リーチ発展演出が実行される。リーチ発展演出では、「発展」というメッセージ画像ＭＳＧがメイン表示装置７の表示画面７ａに表示される。
【０４６１】
次に、図９１（Ｄ）に示すように、直線移動演出が実行される。この直線移動演出は、左サブ表示装置１０Ｌが、矢印ＹＧ１で示すように、退避位置から中継位置へ向かって直線的に移動する演出である。このとき、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に表示されていた保留画像９Ａは、メイン表示装置７の表示画面７ａに表示される。また、表示装置７ａの画像のうち左サブ表示装置１０Ｌに覆われた部分の画像は、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に表示される。
【０４６２】

次に、図９１（Ｅ）に示すように、回転移動演出が実行される。この回転移動演出は、左サブ表示装置１０Ｌが、矢印ＹＧ２で示すように、中継位置から進出位置へ向かって回転して移動する演出である。ここでも、保留画像９Ａは、メイン表示装置７の表示画面７ａに表示される。また、表示装置７ａの画像のうち左サブ表示装置１０Ｌに覆われた部分の画像は、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に表示される。

【０４６３】

次に、図９１（Ｆ）に示すように、メッセージ付加演出が実行される。このメッセージ付加演出は、進出位置に移動した左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に、メッセージ画像を表示する演出である。ここでは、「アツいぞ」というメッセージ画像が表示されている。なお、「アツいぞ」のメッセージ画像は、バトル画像に重ねて表示されている。

なお、図９１（Ｄ）（Ｅ）（Ｆ）では、上述した演出に並行してバトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとが戦う演出である。バトル演出において味方キャラクタＣＲＡが勝利すると、大当たりへの期待度が高くなる。また、バトル演出中、保留画像９Ａは、表示画面７ａに表示される。

【０４６４】

次に、図９１（Ｇ）に示すように、中図柄変動演出が実行される。この中図柄変動演出は、表示装置７ａに表示される演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのうちの一列である中演出図柄８Ｃを、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面で変動表示する演出である。ここでは、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面を、中演出図柄８Ｃである「３」が、矢印ＹＧ３で示すように下方へ変動している様子を示した。なお、保留画像９Ａは、メイン表示装置７の表示画面７ａに表示される。

【０４６５】

次に、図９１（Ｈ）に示すように、中図柄停止演出が実行される。この中図柄停止演出は、表示装置７ａに表示される演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのうちの一列である中演出図柄８Ｃを、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面で停止表示する演出である。ここでは、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面で、中演出図柄８Ｃである「５」が停止している様子を示した。なお、保留画像９Ａは、メイン表示装置７の表示画面７ａに表示される。

【０４６６】

［効果例］

以下に、サブ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、サブ表示装置１０の表示画面を利用して、メイン表示装置７の表示画面７ａで表示される画像の一部を表示する（図８８（Ｄ）（Ｅ）（Ｆ）、図８９（Ｄ）（Ｅ）、図９０（Ｃ）（Ｄ）（Ｆ）（Ｇ）、図９１（Ｄ）（Ｅ）（Ｆ））。また、サブ表示装置１０の表示画面を利用して、保留画像９Ａを表示する（図８８（Ａ）（Ｂ）（Ｃ）、図８９（Ａ）（Ｂ）（Ｃ）（Ｇ）、図９０（Ａ）（Ｂ）（Ｈ）、図９１（Ａ）（Ｂ）（Ｃ））。さらにまた、サブ表示装置１０の表示画面を利用して、中演出図柄８Ｃを表示する（図８８（Ｇ）（Ｈ）、図８９（Ｆ）、図９０（Ｅ）、図９１（Ｇ）（Ｈ））。この構成によれば、サブ表示装置１０での多様な演出により、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【０４６７】

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、メイン表示装置７の表示画面７ａに表示される画像のうちサブ表示装置１０によって覆われる部分の画像を、サブ表示装置１０の表示画面に表示する（図８８（Ｆ）、図８９（Ｄ）（Ｅ）、図９０（Ｆ）（Ｇ）、図９１（Ｆ））。この構成によれば、表示画面７ａでの演出を一層盛り上げることができ、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【０４６８】

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、左サブ表示装置１０Ｌを移動させつつ、表示画面７ａに

表示される画像のうち左サブ表示装置１０Ｌによって覆われる部分の画像を、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に表示する（図８８（Ｄ）（Ｅ）、図９０（Ｃ）（Ｄ）、図９１（Ｄ）（Ｅ））。この構成によれば、表示画面７ａでの演出を一層盛り上げることができ、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【０４６９】

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、サブ表示装置１０の表示画面に、表示画面７ａの画像の一部とともに、メッセージ画像を表示可能となっている（図８８（Ｆ）、図８９（Ｅ）、図９０（Ｇ）、図９１（Ｆ））。この構成によれば、表示画面７ａでの演出を一層盛り上げることができ、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【０４７０】

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面を用いて中演出図柄８Ｃの停止表示をおこなっている（図８８（Ｈ）、図９０（Ｅ）、図９１（Ｈ））。この構成によれば、中演出図柄８Ｃの停止演出に期待を抱かせることができ、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【０４７１】

［効果６］

上記実施形態の遊技機１では、サブ表示装置１０の表示画面を用いて中演出図柄８Ｃの変動表示をおこなっている（図８８（Ｇ）、図８９（Ｆ）、図９１（Ｇ））。この構成によれば、その後の中演出図柄８Ｃの停止演出に期待を抱かせることができ、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【０４７２】

［変形例］

以下に、サブ表示演出の変形例を示す。

［変形例１］

上記では、一変動において、サブ表示装置１０の表示画面を利用して、メイン表示装置７の表示画面７ａで表示される画像の一部を表示し、保留画像９Ａを表示し、中演出図柄８Ｃを表示している。これに対し、一変動中にすべてをおこなわなくてもよい。

［変形例２］

上記では、メッセージ付加演出にて、「アツいぞ」や「激アツ」のメッセージ画像をバトル画像に重ねて表示している。これに対し、バトル画像に代えてメッセージ画像だけを表示するようにしてもよい。

【０４７３】

［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Ａ８－１]

画像を表示して演出をおこなうことが可能な第１表示装置と、

前記第１表示装置とは別の第２表示装置と、を備えた遊技機であって、

前記第２表示装置の表示画面を利用して、前記第１表示装置の表示画面で表示される画像の一部を表示し前記第１表示装置とともに前記画像を構成する第１演出、保留記憶に対応する保留画像を表示する第２演出、および、前記第１表示装置の表示画面における演出図柄の所定列を表示する第３演出をおこなうことが可能な演出制御手段を備えている

ことを特徴とする遊技機。

【０４７４】

［態様Ａ８－２］

態様Ａ８－１に記載の遊技機であって、

前記演出制御手段は、前記第１演出において、前記第１表示装置の表示画面に表示される画像のうち、前記第２表示装置によって覆われる部分の画像を当該第２表示装置の表示画面に表示する

ことを特徴とする遊技機。
【０４７５】
［態様Ａ８－３］
態様Ａ８－２に記載の遊技機であって、
前記演出制御手段は、前記第１演出において、前記第２表示装置を移動させることが可能であり、前記第２表示装置の移動中、前記第２表示装置によって覆われる部分を、当該第２表示装置の表示画面に表示することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０４７６】
［態様Ａ８－４］
態様Ａ８－１から態様Ａ８－３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記演出制御手段は、前記第１演出において、前記第２表示装置に、当該第２表示装置によって覆われる部分の画像に重ね又は代え、別の画像を表示することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０４７７】
［態様Ａ８－５］
態様Ａ８－１から態様Ａ８－４までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記演出制御手段は、前記第３演出において、前記第１表示装置における演出図柄の所定列の停止表示をおこなう
ことを特徴とする遊技機。
【０４７８】
［態様Ａ８－６］
態様Ａ８－１から態様Ａ８－５までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記演出制御手段は、前記第３演出において、前記第１表示装置における演出図柄の所定列の変動表示をおこなう
ことを特徴とする遊技機。
【０４７９】
［態様Ａ８－７］
態様Ａ８－１から態様Ａ８－６までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記演出制御手段は、前記第１演出および前記第３演出の少なくとも一方において、前記保留記憶に対応する前記保留画像を、前記第２表示装置とは別の表示装置の表示画面に表示する
ことを特徴とする遊技機。
【０４８０】
以下に図９２～図９５を用いて保留配列方向変化演出Ａ～Ｄについて説明する。この保留配列方向変化演出は、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、保留配列方向変化演出を実行する指示が含まれている場合に、ＲＯＭ１０３から対応する画像データを読み出してメイン表示装置７の表示画面７ａの表示画面７ａや、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒ）の表示画面に画像を表示させる。また、ランプ制御基板１０７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、保留配列方向変化演出を実行する指示が含まれている場合に、左サブ表示装置１０Ｌや右サブ表示装置１０Ｒ）の位置や傾きを変化させる。
【０４８１】
［保留配列方向変化演出Ａ］
図９２は、保留配列方向変化演出Ａを説明するための図である。保留配列方向変化演出Ａでは、まず、図９２（Ａ）に示すように、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌと右サブ表示装置１０Ｒ）は、退避位置（ホームポジション）に位置している。メイン表示装置７の表示画面７ａには、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが変動表示される。左サブ表示装置１０Ｌには、保留アイコン９Ａが横（水平方向）に直線状に並

んで表示されている。ここでは、左サブ表示装置１０Ｌに表示されている複数の保留アイコン９Ａの並ぶ方向（配列方向）が変化する保留配列方向変化演出が実行される。この実施形態では、左サブ表示装置１０Ｌは位置や姿勢を変化させず静止している状態において、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に表示される複数の保留アイコン９Ａの表示位置が変化することによって、複数の保留アイコン９Ａの並ぶ方向（配列方向）が変化する態様を例示する。

【０４８２】

図９２（Ａ）に示すように、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面では、表示画面の水平方向の辺に沿って４つの保留アイコン９Ａが水平方向に並んで直線状に配置（表示）されている。図９２（Ｂ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａでは、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが「２」で仮停止表示したリーチが形成されている。このとき、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒ）は、退避位置から上方の中継位置（中継ポジション）に向かって移動し、中継位置において静止する。このサブ表示装置１０の上方への移動中、４つの保留アイコン９Ａは表示を維持している。すなわち、サブ表示装置１０の上方への移動によって、４つの保留アイコン９Ａは、表示を維持したまま、保留アイコン９Ａの配列方向（水平方向）と直交（交差）する方向（垂直方向）に移動する。

【０４８３】

図９２（Ｃ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａでは、中装飾図柄８Ｃとして疑似連が開始されることを示唆する「連」と表された疑似連示唆画像が表示される。このとき、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒ）は、中継位置において静止し、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌ）では、４つの保留アイコン９Ａの配列方向が水平方向から垂直方向に切り替わる。この切り替わりは、水平方向に並んだ４つの保留アイコン９Ａの表示が消え、垂直方向に並んだ４つの保留アイコン９Ａが新たに表示されてもよいし、４つの保留アイコン９Ａが表示を維持した状態で、配列方向が徐々に水平方向から垂直方向に切り替わってもよい。ここでは、保留アイコン９Ａの各々についても向きが横向きになる。すなわち、保留アイコン９Ａの各々は９０度傾いて表示される。

【０４８４】

図９２（Ｄ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａでは、疑似連の２回目が開始されることを示唆する「２回目！！！」と表された画像が表示される。その後、図９２（Ｅ）に示すように、３回目のリーチが形成される。その後、図９３（Ｆ）に示すように、バトル演出が実行される。このとき、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒ）は、中継位置において静止し、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌ）では、４つの保留アイコン９Ａの配列方向が連続的に変化する演出がおこなわれる。言い換えれば、４つの保留アイコン９Ａの並ぶ方向（配列方向）の角度が連続的に変化する演出がおこなわれる。具体的には、図９２（Ｃ）に示すように、垂直方向に並んだ４つの保留アイコン９Ａのうち、一番上の第４保留を回転軸にして、表示を維持したまま、第１～３保留が左回転移動する。これにより、図９２（Ｄ）～図９２（Ｅ）に示すように、左サブ表示装置１０Ｌの水平方向の辺に近づき、図９２（Ｆ）に示すように、最終的に、左サブ表示装置１０Ｌの水平方向の辺に沿った状態になる。保留アイコン９Ａの各々は配列方向の変化に合わせて傾きも変化する。すなわち、保留アイコン９Ａの各々は、アイコンの向きが、配列方向と一致するように、向きが変化する。

【０４８５】

図９２（Ｇ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａでは、バトル演出後、敗北して装飾図柄がハズレの態様で停止表示している。このとき、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒ）は、中継位置から下方の退避位置（ホームポジション）に向かって移動し、退避位置において静止する。このサブ表示装置１０の下方への移動中、４つの保留アイコン９Ａは表示を維持している。すなわち、サブ表示装置１０の下方への移動によって、４つの保留アイコン９Ａは、表示を維持したまま、保留

アイコン９Ａの配列方向（水平方向）と直交（交差）する方向（垂直方向）に移動する。
【０４８６】
図９２（Ｈ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａでは、次の変動表示がなされている。このとき、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒ）は、退避位置において静止し、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌ）では、保留消化によって保留数が３となり、３つの保留アイコン９Ａが表示されている。ここでは、３つの保留アイコン９Ａの配列方向が連続的に変化する演出がおこなわれている。この演出の途中、図９２（Ｉ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａにおいて変動表示が終了し、装飾図柄の停止表示がなされると、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌ）の保保留アイコン９Ａは、保留消化によって保留数が２となる。このとき、保留アイコン９Ａは、配列方向が連続的に変化する演出が継続しておこなわれる。図９２（Ｊ）に示すように、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌ）の保留アイコン９Ａの数（保留数）が１となったとき、１つの保留アイコン９Ａは、保留が２以上有る場合の配列方向が変化するように表示位置が変化する。また、保留アイコン９Ａの傾きもあわせて変化する。
【０４８７】
［保留配列方向変化演出Ｂ］
図９３は、保留配列方向変化演出Ｂを説明するための図である。保留配列方向変化演出Ｂでは、まず、図９３（Ａ）に示すように、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌと右サブ表示装置１０Ｒ）は、退避位置（ホームポジション）に位置している。メイン表示装置７の表示画面７ａには、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが変動表示される。また、メイン表示装置７の表示画面７ａには、保留アイコン９Ａが横（水平方向）に直線状に並んで表示されている。ここでは、メイン表示装置７または左サブ表示装置１０Ｌに表示される複数の保留アイコン９Ａの並ぶ方向（配列方向）が変化する保留配列方向変化演出が実行される。この実施形態では、メイン表示装置７の表示画面７ａに表示される複数の保留アイコン９Ａの表示位置が変化することによって、複数の保留アイコン９Ａの並ぶ方向（配列方向）が変化する態様と、静止している左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に表示される複数の保留アイコン９Ａの表示位置が変化することによって、複数の保留アイコン９Ａの並ぶ方向（配列方向）が変化する態様と、左サブ表示装置１０Ｌの姿勢が変化することによって、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に表示される複数の保留アイコン９Ａの並ぶ方向（配列方向）が変化する態様を例示する。
【０４８８】
図９３（Ａ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａでは、４つの保留アイコン９Ａが水平方向に並んで直線状に配置（表示）されている。図９３（Ｂ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａでは、４つの保留アイコン９Ａの配列方向が連続的に変化する演出がおこなわれる。言い換えれば、４つの保留アイコン９Ａの並ぶ方向（配列方向）の角度が連続的に変化する演出がおこなわれる。具体的には、図９３（Ａ）に示すように、水平方向に並んだ４つの保留アイコン９Ａのうち、一番右の第１保留を回転軸にして、表示を維持したまま、第２～４保留が右回転移動する。これにより、図９３（Ｂ）～図９３（Ｃ）に示すように、４つの保留アイコン９Ａの配列方向が垂直に近づき、図９３（Ｃ）に示すように、最終的に、４つの保留アイコン９Ａの配列方向が垂直になる。保留アイコン９Ａの各々は配列方向の変化に合わせて傾きも変化する。すなわち、保留アイコン９Ａの各々は、アイコンの向きが、配列方向と一致するように、向きが変化する。
【０４８９】
次に、図９３（Ｃ）および図９３（Ｄ）に示すように、垂直に並んだ４つの保留アイコン９Ａの移動演出が実行される。具体的には、垂直に並んだ４つの保留アイコン９Ａは、表示を維持したまま、水平方向（右方向）に移動する。言い換えれば、４つの保留アイコン９Ａは、配列方向（垂直方向）と直交（交差）する方向（水平方向）に移動する。そして、メイン表示装置７の表示画面７ａの所定位置で停止する。次に、図９３（Ｅ）に示すように、垂直方向に並んだ４つの保留アイコン９Ａは、表示を維持したまま、左方向に傾

斜し、その状態で停止する。その後、図９３（Ｆ）に示すように、４つの保留アイコン９Ａは、傾斜した状態で上方に移動する。この場合も、斜め方向に並んだ４つの保留アイコン９Ａは、表示を維持したまま、垂直方向（上方向）に移動する。言い換えれば、４つの保留アイコン９Ａは、配列方向（斜め）と交差する方向（垂直方向）に移動する。そして、メイン表示装置７の表示画面７ａの所定位置で停止する。なお、４つの保留アイコン９Ａは、メイン表示装置７の表示画面７ａの所定位置で停止せず、そのまま、メイン表示装置７の表示画面７ａからフレームアウトしてもよい。

【０４９０】

次に、図９３（Ｇ）に示すように、４つの保留アイコン９Ａは、メイン表示装置７の表示画面７ａから消えた後、左サブ表示装置１０Ｌに表示される。保留アイコン９Ａは、左サブ表示装置１０Ｌにおいて、横（水平方向）に直線状に並んで表示される。次に、図９３（Ｈ）に示すように、左サブ表示装置１０Ｌが退避位置（ホームポジション）から上方に移動し、中継位置（中継ポジション）において右回転することによって、進出位置（展開ポジション）に移動し、そこで静止（停止）する。このとき、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面には、４つの保留アイコン９Ａが表示されているため、左サブ表示装置１０Ｌの右回転によって、４つの保留アイコン９Ａの配列方向が変化する。保留アイコン９Ａの各々はサブ表示装置１０Ｌの右回転によって傾きも変化する。すなわち、保留アイコン９Ａの各々は、アイコンの向きが、配列方向と一致するように、向きが変化する。

【０４９１】

次に、図９３（Ｉ）に示すように、左サブ表示装置１０Ｌが進出位置（展開ポジション）で静止（停止）している状態において、４つの保留アイコン９Ａの配列方向が連続的に変化する演出がおこなわれる。言い換えれば、４つの保留アイコン９Ａの並ぶ方向（配列方向）の角度が連続的に変化する演出がおこなわれる。具体的には、図９３（Ｉ）および図９３（Ｊ）に示すように、４つの保留アイコン９Ａは、配列方向を右斜めに傾けた状態と、配列方向を左斜めに傾けた状態とが交互となるように揺動させながら、左サブ表示装置１０Ｌの上方から下方に向かって移動する。

【０４９２】

［保留配列方向変化演出Ｃ］

図９４は、保留配列方向変化演出Ｃを説明するための図である。保留配列方向変化演出Ｃでは、まず、図９４（Ａ）に示すように、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌと右サブ表示装置１０Ｒ）は、退避位置（ホームポジション）に位置している。メイン表示装置７の表示画面７ａには、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが変動表示される。左サブ表示装置１０Ｌには、保留アイコン９Ａが横（水平方向）に直線状に並んで表示されている。ここでは、左サブ表示装置１０Ｌに表示されている複数の保留アイコン９Ａの並ぶ方向（配列方向）が変化する保留配列方向変化演出が実行される。この実施形態では、左サブ表示装置１０Ｌの姿勢が変化することによって、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に表示される複数の保留アイコン９Ａの並ぶ方向（配列方向）が変化する態様を例示する。

【０４９３】

図９４（Ａ）に示すように、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面では、表示画面の水平方向の辺に沿って４つの保留アイコン９Ａが水平方向に並んで直線状に配置（表示）されている。図９４（Ｂ）に示すように、左サブ表示装置１０Ｌは、退避位置から上方の中継位置（中継ポジション）に向かって移動する。この左サブ表示装置１０Ｌの上方への移動中、４つの保留アイコン９Ａは表示を維持している。すなわち、左サブ表示装置１０Ｌの上方への移動によって、４つの保留アイコン９Ａは、表示を維持したまま、保留アイコン９Ａの配列方向（水平方向）と直交（交差）する方向（垂直方向）に移動する。

【０４９４】

次に、図９４（Ｃ）～図９４（Ｄ）に示すように、左サブ表示装置１０Ｌが中継位置（中継ポジション）において右回転することによって、進出位置（展開ポジション）に移動し、そこで静止（停止）する。このとき、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面には、４つの

保留アイコン９Ａが表示されているため、左サブ表示装置１０Ｌの右回転によって、４つの保留アイコン９Ａの配列方向が変化する。保留アイコン９Ａの各々はサブ表示装置１０Ｌの右回転によって傾きも変化する。すなわち、保留アイコン９Ａの各々は、アイコンの向きが配列方向と一致するように、向きが変化する。次に、図９４（Ｅ）に示すように、進出位置（展開ポジション）で静止（停止）している左サブ表示装置１０Ｌの表示画面において、４つの保留アイコン９Ａが消える。このとき、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に保留アイコン９Ａの代わりに他の画像が表示されてもよい。

【０４９５】

その後、図９４（Ｆ）～図９４（Ｈ）に示すように、左サブ表示装置１０Ｌが進出位置（展開ポジション）から左回転と下方移動によって退避位置（ホームポジション）まで移動し、退避位置において静止（停止）する。このとき、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面には、４つの保留アイコン９Ａが継続して表示されているため、左サブ表示装置１０Ｌの左回転によって、４つの保留アイコン９Ａの配列方向が変化する。また、左サブ表示装置１０Ｌの下方移動によって、４つの保留アイコン９Ａは、表示を維持したまま、保留アイコン９Ａの配列方向（水平方向）と直交（交差）する方向（垂直方向）に移動する。

【０４９６】

次に、図９４（Ｉ）～図９４（Ｊ）に示すように、左サブ表示装置１０Ｌに、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｂがそれぞれ横（水平方向）に直線状に並んで表示される。この状態で、左サブ表示装置１０Ｌが中継位置（中継ポジション）において右回転することによって、進出位置（展開ポジション）に移動し、そこで静止（停止）する。このとき、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面には、４つの保留アイコン９Ａと４つの保留アイコン９Ｂが表示されているため、左サブ表示装置１０Ｌの右回転によって、それぞれの保留アイコン９Ａ、９Ｂの配列方向が変化する。保留アイコン９Ａ、９Ｂの各々はサブ表示装置１０Ｌの右回転によって傾きも変化する。すなわち、保留アイコン９Ａ、９Ｂの各々は、アイコンの向きが配列方向と一致するように、向きが変化する。

【０４９７】

［保留配列方向変化演出Ｄ］

図９５は、保留配列方向変化演出Ｄを説明するための図である。保留配列方向変化演出Ｄでは、まず、図９５（Ａ）に示すように、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌと右サブ表示装置１０Ｒ）は、退避位置（ホームポジション）に位置している。メイン表示装置７の表示画面７ａには、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが「２」で仮停止表示したリーチが形成されている。左サブ表示装置１０Ｌには、保留アイコン９Ａが横（水平方向）に直線状に並んで表示されている。ここでは、左サブ表示装置１０Ｌに表示されている複数の保留アイコン９Ａの並ぶ方向（配列方向）が変化する保留配列方向変化演出が実行される。この実施形態では、左サブ表示装置１０Ｌの姿勢が変化することによって、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に表示される複数の保留アイコン９Ａの並ぶ方向（配列方向）が変化する態様を例示する。左サブ表示装置１０Ｌには、あわせて特定画像ＴＧも表示されている。特定画像は、特定画像ＴＧは、特定の対象の外観を表している。ここでは、特定画像ＴＧは、スマイルの顔画像となっている。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。

【０４９８】

図９５（Ｂ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａでは、中装飾図柄８Ｃとして疑似連が開始されることを示唆する「連」と表された疑似連示唆画像が表示される。このとき、左サブ表示装置１０Ｌは、退避位置から上方の中継位置（中継ポジション）に向かって移動する。この左サブ表示装置１０Ｌの上方への移動中、４つの保留アイコン９Ａは表示を維持している。すなわち、左サブ表示装置１０Ｌの上方への移動によって、４つの保留アイコン９Ａは、表示を維持したまま、保留アイコン９Ａの配列方向（水平方向）と直交（交差）する方向（垂直方向）に移動する。

【０４９９】
次に、図９５（Ｃ）～図９５（Ｄ）に示すように、左サブ表示装置１０Ｌが中継位置（中継ポジション）において右回転することによって、進出位置（展開ポジション）に移動し、そこで静止（停止）する。このとき、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面には、４つの保留アイコン９Ａが表示されているため、左サブ表示装置１０Ｌの右回転によって、４つの保留アイコン９Ａの配列方向が変化する。保留アイコン９Ａの各々はサブ表示装置１０Ｌの右回転によって傾きも変化する。すなわち、保留アイコン９Ａの各々は、アイコンの向きが配列方向と一致するように、向きが変化する。左サブ表示装置１０Ｌの表示画面には、特定画像ＴＧも表示されているため、左サブ表示装置１０Ｌの右回転によって、特定画像ＴＧの傾きも変化する。

【０５００】
次に、図９５（Ｅ）に示すように、進出位置（展開ポジション）で静止（停止）している左サブ表示装置１０Ｌの表示画面において、４つの保留アイコン９Ａと特定画像ＴＧが消える。その後、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に疑似連の２回目が開始されることを示唆する「２回目」と表された画像が表示される。

【０５０１】
その後、図９５（Ｆ）～図９５（Ｈ）に示すように、左サブ表示装置１０Ｌが進出位置（展開ポジション）から左回転と下方移動によって退避位置（ホームポジション）まで移動し、退避位置において静止（停止）する。このとき、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面には、４つの保留アイコン９Ａが継続して表示されているため、左サブ表示装置１０Ｌの左回転によって、４つの保留アイコン９Ａの配列方向が変化する。また、左サブ表示装置１０Ｌの下方移動によって、４つの保留アイコン９Ａは、表示を維持したまま、保留アイコン９Ａの配列方向（水平方向）と直交（交差）する方向（垂直方向）に移動する。メイン表示装置７の表示画面７ａでは、図９５（Ｇ）に示すように、２回目の変動表示が表示される。その後、図９５（Ｈ）に示すように、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが「６」で仮停止表示したリーチが形成され、中装飾図柄８Ｃとして疑似連が開始されることを示唆する「連」と表された疑似連示唆画像が表示される。

【０５０２】
次に、図９５（Ｉ）～図９５（Ｊ）に示すように、左サブ表示装置１０Ｌが中継位置（中継ポジション）において右回転することによって、進出位置（展開ポジション）に移動し、そこで静止（停止）する。このとき、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面には、４つの保留アイコン９Ａが表示されているため、左サブ表示装置１０Ｌの右回転によって、４つの保留アイコン９Ａの配列方向が変化する。保留アイコン９Ａの各々はサブ表示装置１０Ｌの右回転によって傾きも変化する。すなわち、保留アイコン９Ａの各々は、アイコンの向きが配列方向と一致するように、向きが変化する。左サブ表示装置１０Ｌの表示画面には、特定画像ＴＧも表示されているため、左サブ表示装置１０Ｌの右回転によって、特定画像ＴＧの傾きも変化する。図９５（Ｊ）に示すように、進出位置（展開ポジション）で静止（停止）している左サブ表示装置１０Ｌの表示画面において、４つの保留アイコン９Ａと特定画像ＴＧが消え、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に疑似連の３回目が開始されることを示唆する「３回目」と表された画像が表示される。

【０５０３】
［効果例］
以下に、保留配列方向変化演出の効果例を示す。
［効果１］
上記実施形態の遊技機１では、例えば、図９２に示すように、サブ表示装置１０に表示される複数の保留アイコンの表示位置を変化させることで複数の保留アイコンの並ぶ方向が変化する配列方向変化演出を実行することができる。また、図９３に示すように、メイン表示装置７に表示される複数の保留アイコンの表示位置を変化させることで複数の保留アイコンの並ぶ方向が変化する配列方向変化演出を実行することができる。図９４、図９５に示すように、サブ表示装置１０の体勢を変化させることによって、サブ表示装置１０

に表示される複数の保留アイコンの並ぶ方向が変化する配列方向変化演出を実行することができる。これらの構成によれば、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９２（Ｄ）（Ｅ）、図９３（Ａ）（Ｂ）、図９４（Ｃ）（Ｄ）、図９５（Ｃ）（Ｄ）に示すように、配列方向変化演出では、複数の保留アイコンは、表示を維持した状態で並ぶ方向の角度が変化する。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、図９２（Ｇ）、図９３（Ｅ）（Ｆ）、図９４（Ｇ）（Ｈ）、図９５（Ｇ）（Ｈ）に示すように、配列方向変化演出では、複数の保留アイコンは、並ぶ角度が変化した後、並ぶ方向と交差する方向に移動する。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、図９２（Ｂ）（Ｇ）、図９３（Ｃ）（Ｄ）（Ｇ）、図９４（Ｂ）（Ｇ）、図９５（Ｂ）（Ｇ）に示すように、配列方向変化演出では、複数の保留アイコンは、表示を維持した状態で並ぶ方向と交差する方向に移動する。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、図９２（Ｄ）、図９３（Ｂ）に示すように、配列方向変化演出では、メイン表示装置７やサブ表示装置１０において、複数の保留アイコンのうちの１以上の保留アイコンの表示位置が変化することによって、メイン表示装置７やサブ表示装置１０に表示される複数の保留アイコンの並ぶ方向が変化する。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果６］

上記実施形態の遊技機１では、図９３（Ｈ）、図９４（Ｃ）（Ｆ）、図９５（Ｃ）（Ｆ）に示すように、サブ表示装置１０は、回転可能に構成されており、配列方向変化演出では、サブ表示装置１０が回転することにより、サブ表示装置１０に表示される複数の保留アイコンの並ぶ方向が変化する。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【０５０４】

［変形例］

以下に、保留配列方向変化演出の変形例を示す。

［変形例１］

保留配列方向変化演出Ａ～Ｄでは、複数の保留アイコン９Ａは、直線状に並んでいるものとした。しかし、複数の保留アイコン９Ａは、曲線状に並んで表示されていてもよい。この場合、複数の保留アイコン９Ａの近似直線を複数の保留アイコン９Ａの配列方向とみなすことができる。また、複数の保留アイコン９Ａがジグザグ等不揃いに表示されている場合にも、近似直線を配列方向とみなすことができる。

【０５０５】

［変形例２］

保留配列方向変化演出Ａ～Ｄでは、特図１に対応する保留アイコン９Ａについて例示したが、保留配列方向変化演出は、特図２に対応する保留アイコン９Ｂや当該保留アイコン９Ｃであってもよい。また、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｂの両方が表示された状態で、これらの一方または両方の配列方向の角度が変化してもよい。

【０５０６】

［変形例３］

保留配列方向変化演出Ａ～Ｄでは、保留アイコン９Ａの各々は、配列方向の変化に合わせて、向きが変化するものとした。しかし、保留配列方向変化演出では、保留アイコン９Ａの各々の向きが変わらずに、配列方向のみが変化してもよい。

【０５０７】
［変形例４］
保留配列方向変化演出Ａ～Ｄにおいて、保留アイコン９Ａの配列方向が変化するとき、表示を維持している部分では、表示を維持していなくてもよいし、表示を維持していない部分は、表示を維持してもよい。
【０５０８】
［変形例５］
保留配列方向変化演出Ａ～Ｄにおいて、保留アイコン９Ａは、メイン表示装置７とサブ表示装置１０に跨がって表示されてもよい。また、保留アイコン９Ａは、メイン表示装置７とサブ表示装置１０に跨がった状態で、配列方向が変化してもよい。
【０５０９】
［変形例６］
保留配列方向変化演出Ａ～Ｄの内容は適宜組み合わせてもよい。また、保留配列方向変化演出Ａ～Ｄは、説明した演出の一部を備えていなくてもよいし、他の演出が追加されていてもよい。
【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Ｂ１－１]
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、保留アイコンであり、
前記表示手段に表示される複数の前記保留アイコンの並ぶ方向が変化する配列方向変化演出を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｂ１－２]
態様Ｂ１－１に記載の遊技機であって、
前記配列方向変化演出では、前記複数の保留アイコンは、表示を維持した状態で並ぶ方向の角度が変化する、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｂ１－３]
態様Ｂ１－１または態様Ｂ１－２に記載の遊技機であって、
前記配列方向変化演出では、前記複数の保留アイコンは、並ぶ角度が変化した後、並ぶ方向と交差する方向に移動する、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｂ１－４]
態様Ｂ１－３に記載の遊技機であって、
前記配列方向変化演出では、前記複数の保留アイコンは、表示を維持した状態で並ぶ方向と交差する方向に移動する、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｂ１－５]
態様Ｂ１－１から態様Ｂ１－４までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記配列方向変化演出では、前記表示手段において、前記複数の保留アイコンのうちの１以上の保留アイコンの表示位置が変化することによって、前記表示手段に表示される前記複数の保留アイコンの並ぶ方向が変化する、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｂ１－６]
態様Ｂ１－１から態様Ｂ１－４までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記表示手段は、回転可能に構成されており、
前記配列方向変化演出では、前記表示手段が回転することにより、前記表示手段に表示される前記複数の保留アイコンの並ぶ方向が変化する、

ことを特徴とする遊技機。

【０５１１】

以下に図９６～図９９を用いて保留表示演出Ａ～Ｄについて説明する。この保留表示演出は、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、保留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メイン表示装置７の表示画面７ａやサブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌ及び右サブ表示装置１０Ｒ）の表示画面に画像を表示させる演出である。

【０５１２】

［保留表示演出Ａ］

図９６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９６（Ａ）に示すように、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌと右サブ表示装置１０Ｒ）は、退避位置（ホームポジション）に位置している。メイン表示装置７の表示画面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とによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。このとき、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面には３つの保留アイコン９Ａが表示され、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面には当該保留アイコン９Ｃが表示されている。保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、特定の対象の外観を表している。ここでは、保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、右サブ表示装置１０Ｒの外観を模した形状を有している。具体的には、右サブ表示装置１０Ｒのような、内側の長方形とその長方形を囲む外側の長方形とを組み合わせた形状を有している。内側の長方形の部分は、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面を模した部分であり、内側の長方形と外側の長方形との間の部分は、右サブ表示装置１０Ｒの外枠を模した部分である。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。ここでは、特図１保留数が３である状態を例示している。

【０５１３】

次に、図９６（Ｂ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面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とがハズレの態様で確定停止する。次に、図９６（Ｃ）に示すように、当該保留アイコン９Ｃの表示が消える。次に、図９６（Ｄ）～図９６（Ｊ）に示すように、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に左右方向に並んで表示されている３つの保留アイコン９Ａのうちの最も右側の保留アイコン９Ａが、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面において最も右側の保留アイコン９Ａを表示する第１表示位置ＤＰ１から、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面において当該保留アイコン９Ｃを表示する第２表示位置ＤＰ２まで移動する。

【０５１４】

具体的には、図９６（Ｄ）に示すように、保留アイコン９Ａが、左サブ表示装置１０Ｌの第１表示位置ＤＰ１からメイン表示装置７の表示画面７ａに向かって矢印ＡＤ１の方向（右斜め上方向）に曲線状に移動し始める。このとき、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に表示される複数の保留アイコン９Ａが並ぶ方向（左右方向）と、保留アイコン９Ａが第１表示位置ＤＰ１から移動し始める方向（右斜め上方向）とは異なる方向である。次に、図９６（Ｅ）に示すように、保留アイコン９Ａが第１表示位置ＤＰ１から移動し始め、保留アイコン９Ａが左サブ表示装置１０Ｌの表示画面から外側に飛び出すように、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に保留アイコン９Ａの一部（一部が欠けた状態の保留アイコン９Ａ）が表示される。次に、図９６（Ｆ）に示すように、保留アイコン９Ａが左サブ表示装置１０Ｌの表示画面からメイン表示装置７の表示画面７ａに飛び出したように、保留アイコン９Ａがメイン表示装置７の表示画面７ａに表示される。なお、保留アイコン９Ａが左サブ表示装置１０Ｌの表示画面からメイン表示装置７の表示画面７ａに移動する途中で、保留アイコン９Ａが左サブ表示装置１０Ｌの表示画面とメイン表示装置７の表示画面７ａとに跨って表示されてもよい。

【０５１５】
次に、図９６（Ｇ）に示すように、保留アイコン９Ａが、メイン表示装置７の表示画面７ａから右サブ表示装置１０Ｒの第２表示位置ＤＰ２に向かって矢印ＡＤ２の方向（右斜め下方向）に曲線状に移動し始める。次に、図９６（Ｈ）に示すように、保留アイコン９Ａがメイン表示装置７の表示画面７ａから移動し始め、保留アイコン９Ａが右サブ表示装置１０Ｒの表示画面に飛び込むように、メイン表示装置７の表示画面７ａに保留アイコン９Ａの一部（一部が欠けた状態の保留アイコン９Ａ）が表示される。次に、図９６（Ｉ）に示すように、保留アイコン９Ａがメイン表示装置７の表示画面７ａから右サブ表示装置１０Ｒの表示画面に飛び込んだように、保留アイコン９Ａの全体が右サブ表示装置１０Ｒの表示画面の左上の位置に表示される。これとともに、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に表示されている２つの保留アイコン９Ａも右側に移動していく。なお、保留アイコン９Ａがメイン表示装置７の表示画面７ａから右サブ表示装置１０Ｒの表示画面に移動する途中で、保留アイコン９Ａがメイン表示装置７の表示画面７ａと右サブ表示装置１０Ｒの表示画面とに跨って表示されてもよい。
【０５１６】
次に、図９６（Ｊ）に示すように、保留アイコン９Ａが右サブ表示装置１０Ｒの表示画面の左上から第２表示位置ＤＰ２に向かって移動し、最終的に右サブ表示装置１０Ｒの表示画面の第２表示位置ＤＰ２まで移動し、当該保留アイコン９Ｃとして表示される。また、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に表示されている２つの保留アイコン９Ａも右側に移動し、２つの保留アイコン９Ａのうちの右側の保留アイコン９Ａが、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面の第１表示位置ＤＰ１に表示される。このようにして、保留消化が行われる。この保留消化にともなって特図１保留数が１つ減って２となる。つまり、保留消化後において左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に表示される保留アイコン９Ａの数（２つ）と一致する。
【０５１７】
［保留表示演出Ｂ］
図９７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９７（Ａ）に示すように、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌと右サブ表示装置１０Ｒ）は、退避位置（ホームポジション）に位置している。メイン表示装置７の表示画面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とによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。このとき、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面には保留アイコン９Ａが表示され、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面には当該保留アイコン９Ｃが表示されている。保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、特定の対象の外観を表している。ここでは、保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、右サブ表示装置１０Ｒの外観を模した形状を有している。具体的には、右サブ表示装置１０Ｒと同様の長方形の外形状を有している。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。ここでは、特図１保留数が３である状態を例示している。
【０５１８】
次に、図９７（Ｂ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面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とがハズレの態様で確定停止する。次に、図９７（Ｃ）に示すように、当該保留アイコン９Ｃの表示が消える。次に、図９７（Ｄ）～図９７（Ｊ）に示すように、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に左右方向に並んで表示されている３つの保留アイコン９Ａのうちの最も右側の保留アイコン９Ａが、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面において最も右側の保留アイコン９Ａを表示する第１表示位置ＤＰ１から、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面において当該保留アイコン９Ｃを表示する第２表示位置ＤＰ２まで移動する。
【０５１９】

具体的には、図９７（Ｄ）に示すように、保留アイコン９Ａが、左サブ表示装置１０Ｌの第１表示位置ＤＰ１からメイン表示装置７の表示画面７ａに向かって矢印ＡＤ１の方向（右斜め上方向）に曲線状に移動し始める。このとき、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に表示される複数の保留アイコン９Ａが並ぶ方向（左右方向）と、保留アイコン９Ａが第１表示位置ＤＰ１から移動し始める方向（右斜め上方向）とは異なる方向である。次に、図９７（Ｅ）に示すように、保留アイコン９Ａが第１表示位置ＤＰ１から移動し始め、保留アイコン９Ａが左サブ表示装置１０Ｌの表示画面から外側に飛び出すように、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に保留アイコン９Ａの一部（一部が欠けた状態の保留アイコン９Ａ）が表示される。次に、図９７（Ｆ）に示すように、保留アイコン９Ａが左サブ表示装置１０Ｌの表示画面からメイン表示装置７の表示画面７ａに飛び出したように、保留アイコン９Ａがメイン表示装置７の表示画面７ａに表示される。なお、保留アイコン９Ａが左サブ表示装置１０Ｌの表示画面からメイン表示装置７の表示画面７ａに移動する途中で、保留アイコン９Ａが左サブ表示装置１０Ｌの表示画面とメイン表示装置７の表示画面７ａとに跨って表示されてもよい。

【０５２０】

次に、図９７（Ｇ）に示すように、保留アイコン９Ａが、メイン表示装置７の表示画面７ａから右サブ表示装置１０Ｒの第２表示位置ＤＰ２に向かって矢印ＡＤ２の方向（右斜め下方向）に曲線状に移動し始める。次に、図９７（Ｈ）に示すように、保留アイコン９Ａがメイン表示装置７の表示画面７ａから移動し始め、保留アイコン９Ａが右サブ表示装置１０Ｒの表示画面に飛び込むように、メイン表示装置７の表示画面７ａに保留アイコン９Ａの一部（一部が欠けた状態の保留アイコン９Ａ）が表示される。次に、図９７（Ｉ）に示すように、保留アイコン９Ａがメイン表示装置７の表示画面７ａから右サブ表示装置１０Ｒの表示画面に飛び込んだように、保留アイコン９Ａの全体が右サブ表示装置１０Ｒの表示画面の左上の位置に表示される。これとともに、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に表示されている２つの保留アイコン９Ａも右側に移動していく。なお、保留アイコン９Ａがメイン表示装置７の表示画面７ａから右サブ表示装置１０Ｒの表示画面に移動する途中で、保留アイコン９Ａがメイン表示装置７の表示画面７ａと右サブ表示装置１０Ｒの表示画面とに跨って表示されてもよい。

【０５２１】

次に、図９７（Ｊ）に示すように、保留アイコン９Ａが右サブ表示装置１０Ｒの表示画面の左上から第２表示位置ＤＰ２に向かって移動し、最終的に右サブ表示装置１０Ｒの表示画面の第２表示位置ＤＰ２まで移動し、当該保留アイコン９Ｃとして表示される。また、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に表示されている２つの保留アイコン９Ａも右側に移動し、２つの保留アイコン９Ａのうちの右側の保留アイコン９Ａが、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面の第１表示位置ＤＰ１に表示される。このようにして、保留消化が行われる。この保留消化にともなって特図１保留数が１つ減って２となる。つまり、保留消化後において左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に表示される保留アイコン９Ａの数（２つ）と一致する。

【０５２２】

［保留表示演出Ｃ］

図９８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９８（Ａ）に示すように、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌと右サブ表示装置１０Ｒ）は、退避位置（ホームポジション）に位置している。右サブ表示装置１０Ｒは、円形状を有している。右サブ表示装置１０Ｒは、右サブ表示装置１０Ｒの外周部を構成する円環状部Ｒ１を備えている。右サブ表示装置１０Ｒは、円環状部Ｒ１の内側に円形状の表示画面を備えている。右サブ表示装置１０Ｒは、退避位置（ホームポジション）と退避位置の上方に位置する進出位置との間を上下方向に移動可能に構成されている。円環状部Ｒ１は、周方向に回転可能に構成されている。すなわち、円環状部Ｒ１は、右回り（時計回り）及び左回り（反時計回り）に回転可能に構成されている。

【０５２３】

そして、図９８（Ａ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面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とによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。このとき、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面には保留アイコン９Ａが表示されている。左サブ表示装置１０Ｌの表示画面の上側領域に、第１特図保留を表す保留アイコン９Ａが表示され、下側領域に第２特図保留を表す保留アイコン９Ｂ（図示省略）が表示される。また、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面には当該保留アイコン９Ｃの一部が表示されている。なお、右サブ表示装置１０Ｒは、右サブ表示装置１０Ｒ全体として当該保留アイコン９Ｃを表す。右サブ表示装置１０Ｒの表示画面には当該保留アイコン９Ｃの色や柄などを表す画像が表示される。保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、特定の対象の外観を表している。ここでは、保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、右サブ表示装置１０Ｒの外観を模した形状を有している。具体的には、右サブ表示装置１０Ｒのような、内側の円形とその円形を囲む外側の円形とを組み合わせた形状を有している。内側の円形の部分は、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面を模した部分であり、内側の円形と外側の円形との間の部分は、右サブ表示装置１０Ｒの外枠である円環状部Ｒ１を模した部分である。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。ここでは、特図１保留数が３である状態を例示している。

【０５２４】

次に、図９８（Ｂ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面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とがハズレの態様で確定停止する。次に、図９８（Ｃ）に示すように、当該保留アイコン９Ｃの表示が消える。次に、図９８（Ｄ）～図９８（Ｉ）に示すように、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に左右方向に並んで表示されている３つの保留アイコン９Ａのうちの最も右側の保留アイコン９Ａが、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面において最も右側の保留アイコン９Ａを表示する第１表示位置ＤＰ１から、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面において当該保留アイコン９Ｃを表示する第２表示位置ＤＰ２まで移動する。なお、右サブ表示装置１０Ｒは、右サブ表示装置１０Ｒ全体として当該保留アイコン９Ｃを表す。そのため、右サブ表示装置１０Ｒ全体の位置が第２表示位置ＤＰ２となる。また、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面に当該保留アイコン９Ｃの一部が表示される。

【０５２５】

具体的には、図９８（Ｄ）に示すように、保留アイコン９Ａが、左サブ表示装置１０Ｌの第１表示位置ＤＰ１からメイン表示装置７の表示画面７ａに向かって矢印ＡＤ１の方向（右斜め上方向）に曲線状に移動し始める。このとき、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に表示される複数の保留アイコン９Ａが並ぶ方向（左右方向）と、保留アイコン９Ａが第１表示位置ＤＰ１から移動し始める方向（右斜め上方向）とは異なる方向である。次に、図９８（Ｅ）に示すように、保留アイコン９Ａが第１表示位置ＤＰ１から移動し始め、保留アイコン９Ａが左サブ表示装置１０Ｌの表示画面から外側に飛び出すように、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に保留アイコン９Ａの一部（一部が欠けた状態の保留アイコン９Ａ）が表示される。次に、図９８（Ｆ）に示すように、保留アイコン９Ａが左サブ表示装置１０Ｌの表示画面からメイン表示装置７の表示画面７ａに飛び出したように、保留アイコン９Ａがメイン表示装置７の表示画面７ａに表示される。なお、保留アイコン９Ａが左サブ表示装置１０Ｌの表示画面からメイン表示装置７の表示画面７ａに移動する途中で、保留アイコン９Ａが左サブ表示装置１０Ｌの表示画面とメイン表示装置７の表示画面７ａとに跨って表示されてもよい。

【０５２６】

次に、図９８（Ｇ）に示すように、保留アイコン９Ａが、メイン表示装置７の表示画面７ａから右サブ表示装置１０Ｒの第２表示位置ＤＰ２に向かって矢印ＡＤ２の方向（右斜め下方向）に曲線状に移動し始める。次に、図９８（Ｈ）に示すように、保留アイコン９Ａがメイン表示装置７の表示画面７ａから移動し始め、保留アイコン９Ａが右サブ表示装

置１０Ｒに飛び込むように、メイン表示装置７の表示画面７ａに保留アイコン９Ａの一部（一部が欠けた状態の保留アイコン９Ａ）が表示される。これとともに、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に表示されている２つの保留アイコン９Ａも右側に移動していく。

【０５２７】

次に、図９８（Ｉ）に示すように、保留アイコン９Ａが右サブ表示装置１０Ｒの第２表示位置ＤＰ２まで移動し、当該保留アイコン９Ｃとして表示される。また、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に表示されている２つの保留アイコン９Ａも右側に移動し、２つの保留アイコン９Ａのうちの右側の保留アイコン９Ａが、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面の第１表示位置ＤＰ１に表示される。このようにして、保留消化が行われる。この保留消化にともなって特図１保留数が１つ減って２となる。つまり、保留消化後において左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に表示される保留アイコン９Ａの数（２つ）と一致する。

【０５２８】

［保留表示演出Ｄ］

図９９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９９（Ａ）に示すように、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌと右サブ表示装置１０Ｒ）は、退避位置（ホームポジション）に位置している。右サブ表示装置１０Ｒは、円形状を有している。右サブ表示装置１０Ｒは、右サブ表示装置１０Ｒの外周部を構成する円環状部Ｒ１を備えている。右サブ表示装置１０Ｒは、円環状部Ｒ１の内側に円形状の表示画面を備えている。右サブ表示装置１０Ｒは、退避位置（ホームポジション）と退避位置の上方に位置する進出位置との間を上下方向に移動可能に構成されている。円環状部Ｒ１は、周方向に回転可能に構成されている。すなわち、円環状部Ｒ１は、右回り（時計回り）及び左回り（反時計回り）に回転可能に構成されている。

【０５２９】

そして、図９９（Ａ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面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とによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。このとき、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面には保留アイコン９Ａが表示されている。左サブ表示装置１０Ｌの表示画面の上側領域に、第１特図保留を表す保留アイコン９Ａが表示され、下側領域に第２特図保留を表す保留アイコン９Ｂ（図示省略）が表示される。また、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面には当該保留アイコン９Ｃの一部が表示されている。なお、右サブ表示装置１０Ｒは、右サブ表示装置１０Ｒ全体として当該保留アイコン９Ｃを表す。右サブ表示装置１０Ｒの表示画面には当該保留アイコン９Ｃの色や柄などを表す画像が表示される。保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、特定の対象の外観を表している。ここでは、保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、右サブ表示装置１０Ｒの外観を模した形状を有している。具体的には、右サブ表示装置１０Ｒのような、内側の円形とその円形を囲む外側の円形とを組み合わせた形状を有している。内側の円形の部分は、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面を模した部分であり、内側の円形と外側の円形との間の部分は、右サブ表示装置１０Ｒの外枠である円環状部を模した部分である。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。ここでは、特図１保留数が３である状態を例示している。

【０５３０】

次に、図９９（Ｂ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面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とがハズレの態様で確定停止する。次に、図９９（Ｃ）に示すように、当該保留アイコン９Ｃの表示が消える。そして、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に左右方向に並んで表示されている３つの保留アイコン９Ａのうちの最も右側の保留アイコン９Ａが、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面において最も右側の保留アイコン９Ａを表示する第１表示位置ＤＰ１から、右サブ表示装置１０Ｒにおいて当該保留アイコン９Ｃを表示する第２表示位置ＤＰ２まで移動する。なお、右サブ表示装置１０Ｒは、右サブ表示装置１０Ｒ全体として当該保留アイコン９Ｃを表す。そのため、右サ

ブ表示装置１０Ｒ全体の位置が第２表示位置ＤＰ２となる。また、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面に当該保留アイコン９Ｃの一部が表示される。次に、図９９（Ｄ）に示すように、右サブ表示装置１０Ｒ全体が当該保留アイコン９Ｃとして表示される。そして、次の変動表示が実行される。

【０５３１】

次に、図９９（Ｅ）に示すように、右サブ表示装置１０Ｒが退避位置（ホームポジション）から進出位置（展開ポジション）まで上方に移動する。次に、図９９（Ｆ）に示すように、右サブ表示装置１０Ｒが進出位置から退避位置（ホームポジション）まで下方に移動する。次に、図９９（Ｇ）に示すように、右サブ表示装置１０Ｒの円環状部Ｒ１が周方向に沿って右回り（時計回り）に回転する。次に、図９９（Ｈ）に示すように、右サブ表示装置１０Ｒの円環状部Ｒ１の回転を停止した後、再び、右サブ表示装置１０Ｒが退避位置（ホームポジション）から進出位置まで上方に移動する。次に、図９９（Ｉ）に示すように、右サブ表示装置１０Ｒが進出位置から退避位置（ホームポジション）まで下方に移動する。次に、図９９（Ｊ）に示すように、右サブ表示装置１０Ｒの円環状部Ｒ１が周方向に沿って左回り（反時計回り）に回転する。

【０５３２】

［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９６～図９９に示すように、保留アイコン９Ａを表示する左サブ表示装置１０Ｌと、移動可能に構成され、当該保留（当該保留アイコン９Ｃ）を表す右サブ表示装置１０Ｒと、を備える。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９６～図９９に示すように、右サブ表示装置１０Ｒは、当該保留（当該保留アイコン９Ｃ）の有無を含む当該保留（当該保留アイコン９Ｃ）の状態を表す。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９６～図９９に示すように、右サブ表示装置１０Ｒは、当該保留（当該保留アイコン９Ｃ）の形状に対応する形状を有する。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９６～図９９に示すように、保留アイコン９Ａは、右サブ表示装置１０Ｒの形状に対応する形状を有する。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９８、図９９に示すように、右サブ表示装置１０Ｒは、円形状を有する。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９９に示すように、右サブ表示装置１０Ｒは、右サブ表示装置１０Ｒの外周部を構成し、周方向に回転可能な円環状部Ｒ１を備える。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。

【０５３３】

［変形例］

以下に、保留表示演出の変形例を示す。

［変形例１］

図９６～図９８の保留表示演出では、当該保留（当該保留アイコン９Ｃ）を表す右サブ表示装置１０Ｒは、表示画面を有するものとして説明した。すなわち、右サブ表示装置１

０Ｒは、表示画面を用いて当該保留（当該保留アイコン９Ｃ）を表していた。しかしながら、右サブ表示装置１０Ｒは、表示画面を有していない（表示画面を用いない）態様であってもよい。例えば、表示画面の代わりに当該保留の色を表すように発光する発光装置等であってもよい。

［変形例２］

図９６～図９８の保留表示演出では、当該保留（当該保留アイコン９Ｃ）を表す右サブ表示装置１０Ｒが、当該保留（当該保留アイコン９Ｃ）の形状に対応する形状を有するものとして説明した。しかしながら、右サブ表示装置１０Ｒが、当該保留（当該保留アイコン９Ｃ）の形状に対応する形状を有しない態様であってもよい。例えば、右サブ表示装置１０Ｒの形状と当該保留（当該保留アイコン９Ｃ）の形状とが全く異なる形状であってもよい。

［変形例３］

図９６～図９８の保留表示演出では、左サブ表示装置１０Ｌに表示される保留アイコン９Ａが、当該保留（当該保留アイコン９Ｃ）を表す右サブ表示装置１０Ｒの形状に対応する形状を有するものとして説明した。しかしながら、保留アイコン９Ａが、当該保留（当該保留アイコン９Ｃ）を表す右サブ表示装置１０Ｒの形状に対応する形状を有しない態様であってもよい。例えば、保留アイコン９Ａの形状と右サブ表示装置１０Ｒの形状とが全く異なる形状であってもよい。

［変形例４］

図９６～図９８の保留表示演出では、当該保留（当該保留アイコン９Ｃ）を表す右サブ表示装置１０Ｒは、長方形状や円形状であるとして説明した。しかしながら、右サブ表示装置１０Ｒは、このような形状に限定されるものではない。右サブ表示装置１０Ｒは、例えば、楕円形状、三角形状、正方形状、その他の多角形状等であってもよい。

［変形例５］

図９６～図９８の保留表示演出では、装飾図柄（左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒ）をメイン表示装置７の表示画面７ａに表示し、保留アイコン９Ａを左サブ表示装置１０Ｌに表示している。例えば、装飾図柄（左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒ）と保留アイコン９Ａとを同じ表示装置（表示手段）に表示する態様としてもよい。

【０５３４】

［態様例］

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[態様Ｂ２－１]

複数種類の画像を表示可能な表示手段と、

移動可能に構成され、当該保留を表す可動役物と、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、保留アイコンである、

ことを特徴とする遊技機。

[態様Ｂ２－２]

態様Ｂ２－１に記載の遊技機であって、

前記可動役物は、前記当該保留の有無を含む前記当該保留の状態を表す、

ことを特徴とする遊技機。

[態様Ｂ２－３]

態様Ｂ２－１または態様Ｂ２－２に記載の遊技機であって、

前記可動役物は、前記当該保留の形状に対応する形状を有する、

ことを特徴とする遊技機。

[態様Ｂ２－４]

態様Ｂ２－３に記載の遊技機であって、

前記保留アイコンは、前記可動役物の形状に対応する形状を有する、

ことを特徴とする遊技機。

[態様Ｂ２－５]

態様Ｂ２－３または態様Ｂ２－４に記載の遊技機であって、
前記可動役物は、円形状を有する、
ことを特徴とする遊技機。
[態様Ｂ２－６]
態様Ｂ２－５に記載の遊技機であって、
前記可動役物は、前記可動役物の外周部を構成し、周方向に回転可能な円環状部を備える、
ことを特徴とする遊技機。
【０５３５】
以下に図１００～図１０３を用いて保留移動演出Ａ～Ｄについて説明する。この保留移動演出は、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、保留移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メイン表示装置７の表示画面７ａやサブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌ及び右サブ表示装置１０Ｒ）の表示画面に画像を表示させる演出である。
【０５３６】
［保留移動演出Ａ］
図１００は、保留移動演出Ａを説明するための図である。保留移動演出Ａでは、まず、図１００（Ａ）に示すように、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌと右サブ表示装置１０Ｒ）は、退避位置（ホームポジション）に位置している。メイン表示装置７の表示画面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とによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。このとき、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面には保留アイコン９Ａが表示され、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面には当該保留アイコン９Ｃが表示されている。保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、特定の対象の外観を表している。ここでは、保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、丸い図形の外観を表した丸形状を有している。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。ここでは、特図１保留数が３である状態を例示している。
【０５３７】
次に、図１００（Ｂ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面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とがハズレの態様で確定停止する。次に、図１００（Ｃ）に示すように、当該保留アイコン９Ｃの表示が消える。次に、図１００（Ｄ）～図１００（Ｊ）に示すように、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に左右方向に並んで表示されている３つの保留アイコン９Ａのうちの最も右側の保留アイコン９Ａが、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面において最も右側の保留アイコン９Ａを表示する第１表示位置ＤＰ１から、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面において当該保留アイコン９Ｃを表示する第２表示位置ＤＰ２まで移動する。
【０５３８】
具体的には、図１００（Ｄ）に示すように、保留アイコン９Ａが、左サブ表示装置１０Ｌの第１表示位置ＤＰ１からメイン表示装置７の表示画面７ａに向かって矢印ＡＤ１の方向（右斜め上方向）に曲線状に移動し始める。このとき、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に表示される複数の保留アイコン９Ａが並ぶ方向（左右方向）と、保留アイコン９Ａが第１表示位置ＤＰ１から移動し始める方向（右斜め上方向）とは異なる方向である。次に、図１００（Ｅ）に示すように、保留アイコン９Ａが第１表示位置ＤＰ１から移動し始め、保留アイコン９Ａが左サブ表示装置１０Ｌの表示画面から外側に飛び出すように、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に保留アイコン９Ａの一部（一部が欠けた状態の保留アイコン９Ａ）が表示される。次に、図１００（Ｆ）に示すように、保留アイコン９Ａが左サブ表示装置１０Ｌの表示画面からメイン表示装置７の表示画面７ａに飛び出したように、保

留アイコン９Ａがメイン表示装置７の表示画面７ａに表示される。なお、保留アイコン９Ａが左サブ表示装置１０Ｌの表示画面からメイン表示装置７の表示画面７ａに移動する途中で、保留アイコン９Ａが左サブ表示装置１０Ｌの表示画面とメイン表示装置７の表示画面７ａとに跨って表示されてもよい。

【０５３９】

次に、図１００（Ｇ）に示すように、保留アイコン９Ａが、メイン表示装置７の表示画面７ａから右サブ表示装置１０Ｒの第２表示位置ＤＰ２に向かって矢印ＡＤ２の方向（右斜め下方向）に曲線状に移動し始める。次に、図１００（Ｈ）に示すように、保留アイコン９Ａがメイン表示装置７の表示画面７ａから移動し始め、保留アイコン９Ａが右サブ表示装置１０Ｒの表示画面に飛び込むように、メイン表示装置７の表示画面７ａに保留アイコン９Ａの一部（一部が欠けた状態の保留アイコン９Ａ）が表示される。次に、図１００（Ｉ）に示すように、保留アイコン９Ａがメイン表示装置７の表示画面７ａから右サブ表示装置１０Ｒの表示画面に飛び込んだように、保留アイコン９Ａの全体が右サブ表示装置１０Ｒの表示画面の左上の位置に表示される。これとともに、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に表示されている２つの保留アイコン９Ａも右側に移動していく。なお、保留アイコン９Ａがメイン表示装置７の表示画面７ａから右サブ表示装置１０Ｒの表示画面に移動する途中で、保留アイコン９Ａがメイン表示装置７の表示画面７ａと右サブ表示装置１０Ｒの表示画面とに跨って表示されてもよい。

【０５４０】

次に、図１００（Ｊ）に示すように、保留アイコン９Ａが右サブ表示装置１０Ｒの表示画面の左上から第２表示位置ＤＰ２に向かって移動し、最終的に右サブ表示装置１０Ｒの表示画面の第２表示位置ＤＰ２まで移動し、当該保留アイコン９Ｃとして表示される。また、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に表示されている２つの保留アイコン９Ａも右側に移動し、２つの保留アイコン９Ａのうちの右側の保留アイコン９Ａが、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面の第１表示位置ＤＰ１に表示される。このようにして、保留消化が行われる。この保留消化にともなって特図１保留数が１つ減って２となる。つまり、保留消化後において左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に表示される保留アイコン９Ａの数（２つ）と一致する。

【０５４１】

［保留移動演出Ｂ］

図１０１は、保留移動演出Ｂを説明するための図である。保留移動演出Ｂでは、まず、図１０１（Ａ）に示すように、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌと右サブ表示装置１０Ｒ）は、退避位置（ホームポジション）に位置している。メイン表示装置７の表示画面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とによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。このとき、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面には保留アイコン９Ａが表示され、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面には当該保留アイコン９Ｃが表示されている。保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、特定の対象の外観を表している。ここでは、保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、丸い図形の外観を表した丸形状を有している。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。ここでは、特図１保留数が３である状態を例示している。

【０５４２】

次に、図１０１（Ｂ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面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とがハズレの態様で確定停止する。次に、図１０１（Ｃ）に示すように、当該保留アイコン９Ｃの表示が消える。次に、図１０１（Ｄ）～図１０１（Ｊ）に示すように、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に左右方向に並んで表示されている３つの保留アイコン９Ａのうちの最も右側の保留アイコン９Ａが、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面において最も右側の保留アイコン９Ａを表示する第１表示位

置ＤＰ１から、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面において当該保留アイコン９Ｃを表示する第２表示位置ＤＰ２まで移動する。

【０５４３】

具体的には、図１０１（Ｄ）に示すように、保留アイコン９Ａが、左サブ表示装置１０Ｌの第１表示位置ＤＰ１からメイン表示装置７の表示画面７ａに向かって矢印ＡＤ１の方向（右斜め上方向）に直線状に移動し始める。このとき、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に表示される複数の保留アイコン９Ａが並ぶ方向（左右方向）と、保留アイコン９Ａが第１表示位置ＤＰ１から移動し始める方向（右斜め上方向）とは異なる方向である。次に、図１０１（Ｅ）に示すように、保留アイコン９Ａが第１表示位置ＤＰ１から移動し始め、保留アイコン９Ａが左サブ表示装置１０Ｌの表示画面から外側に飛び出すように、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に保留アイコン９Ａの一部（一部が欠けた状態の保留アイコン９Ａ）が表示される。次に、図１０１（Ｆ）に示すように、保留アイコン９Ａが左サブ表示装置１０Ｌの表示画面からメイン表示装置７の表示画面７ａに飛び出したように、保留アイコン９Ａがメイン表示装置７の表示画面７ａに表示される。なお、保留アイコン９Ａが左サブ表示装置１０Ｌの表示画面からメイン表示装置７の表示画面７ａに移動する途中で、保留アイコン９Ａが左サブ表示装置１０Ｌの表示画面とメイン表示装置７の表示画面７ａとに跨って表示されてもよい。

【０５４４】

次に、図１０１（Ｇ）に示すように、保留アイコン９Ａが、メイン表示装置７の表示画面７ａから右サブ表示装置１０Ｒの第２表示位置ＤＰ２に向かって矢印ＡＤ２の方向（右斜め下方向）に直線状に移動し始める。次に、図１０１（Ｈ）に示すように、保留アイコン９Ａがメイン表示装置７の表示画面７ａから移動し始め、保留アイコン９Ａが右サブ表示装置１０Ｒの表示画面に飛び込むように、メイン表示装置７の表示画面７ａに保留アイコン９Ａの一部（一部が欠けた状態の保留アイコン９Ａ）が表示される。次に、図１０１（Ｉ）に示すように、保留アイコン９Ａがメイン表示装置７の表示画面７ａから右サブ表示装置１０Ｒの表示画面に飛び込んだように、保留アイコン９Ａの全体が右サブ表示装置１０Ｒの表示画面の左上の位置に表示される。これとともに、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に表示されている２つの保留アイコン９Ａも右側に移動していく。なお、保留アイコン９Ａがメイン表示装置７の表示画面７ａから右サブ表示装置１０Ｒの表示画面に移動する途中で、保留アイコン９Ａがメイン表示装置７の表示画面７ａと右サブ表示装置１０Ｒの表示画面とに跨って表示されてもよい。

【０５４５】

次に、図１０１（Ｊ）に示すように、保留アイコン９Ａが右サブ表示装置１０Ｒの表示画面の左上から第２表示位置ＤＰ２に向かって移動し、最終的に右サブ表示装置１０Ｒの表示画面の第２表示位置ＤＰ２まで移動し、当該保留アイコン９Ｃとして表示される。また、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に表示されている２つの保留アイコン９Ａも右側に移動し、２つの保留アイコン９Ａのうちの右側の保留アイコン９Ａが、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面の第１表示位置ＤＰ１に表示される。このようにして、保留消化が行われる。この保留消化にともなって特図１保留数が１つ減って２となる。つまり、保留消化後において左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に表示される保留アイコン９Ａの数（２つ）と一致する。

【０５４６】

［保留移動演出Ｃ］

図１０２は、保留移動演出Ｃを説明するための図である。保留移動演出Ｃでは、まず、図１０２（Ａ）に示すように、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌと右サブ表示装置１０Ｒ）は、退避位置（ホームポジション）に位置している。メイン表示装置７の表示画面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とによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。このとき、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面には保留アイコン９Ａが表示され、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面には当該保留アイコン９Ｃが表示されている。保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、特定の対象の外観を

表している。ここでは、保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、丸い図形の外観を表した丸形状を有している。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。ここでは、特図１保留数が３である状態を例示している。

【０５４７】

次に、図１０２（Ｂ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面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とがハズレの態様で確定停止する。次に、図１０２（Ｃ）に示すように、当該保留アイコン９Ｃの表示が消える。次に、図１０２（Ｄ）～図１０２（Ｉ）に示すように、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に左右方向に並んで表示されている３つの保留アイコン９Ａのうちの最も右側の保留アイコン９Ａが、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面において最も右側の保留アイコン９Ａを表示する第１表示位置ＤＰ１から、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面において当該保留アイコン９Ｃを表示する第２表示位置ＤＰ２まで移動する。

【０５４８】

具体的には、図１０２（Ｄ）に示すように、保留アイコン９Ａが、左サブ表示装置１０Ｌの第１表示位置ＤＰ１からメイン表示装置７の表示画面７ａに向かって矢印ＡＤ１の方向（右斜め上方向）に曲線状に移動し始める。このとき、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に表示される複数の保留アイコン９Ａが並ぶ方向（左右方向）と、保留アイコン９Ａが第１表示位置ＤＰ１から移動し始める方向（右斜め上方向）とは異なる方向である。次に、図１０２（Ｅ）に示すように、保留アイコン９Ａが第１表示位置ＤＰ１から移動し始め、保留アイコン９Ａが左サブ表示装置１０Ｌの表示画面から外側に飛び出すように、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に保留アイコン９Ａの一部（一部が欠けた状態の保留アイコン９Ａ）が表示される。次に、図１０２（Ｆ）に示すように、保留アイコン９Ａが左サブ表示装置１０Ｌの表示画面から外側に飛び出して消えたかのように、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面から保留アイコン９Ａの表示を消す。また、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面のほか、メイン表示装置７の表示画面７ａにも右サブ表示装置１０Ｒの表示画面にも保留アイコン９Ａを表示しない。

【０５４９】

次に、図１０２（Ｇ）に示すように、一旦消えた保留アイコン９Ａが右サブ表示装置１０Ｒの表示画面に上方から飛び込んできたかのように、メイン表示装置７の表示画面７ａに保留アイコン９Ａの一部（一部が欠けた状態の保留アイコン９Ａ）が表示される。次に、図１０２（Ｈ）に示すように、保留アイコン９Ａが右サブ表示装置１０Ｒの表示画面に飛び込んだように、保留アイコン９Ａの全体が右サブ表示装置１０Ｒの表示画面の左上の位置に表示される。これとともに、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に表示されている２つの保留アイコン９Ａも右側に移動していく。

【０５５０】

次に、図１０２（Ｉ）に示すように、保留アイコン９Ａが右サブ表示装置１０Ｒの表示画面の左上から第２表示位置ＤＰ２に向かって移動し、最終的に右サブ表示装置１０Ｒの表示画面の第２表示位置ＤＰ２まで移動し、当該保留アイコン９Ｃとして表示される。また、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に表示されている２つの保留アイコン９Ａも右側に移動し、２つの保留アイコン９Ａのうちの右側の保留アイコン９Ａが、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面の第１表示位置ＤＰ１に表示される。このようにして、保留消化が行われる。この保留消化にともなって特図１保留数が１つ減って２となる。つまり、保留消化後において左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に表示される保留アイコン９Ａの数（２つ）と一致する。

【０５５１】

［保留移動演出Ｄ］

図１０３は、保留移動演出Ｄを説明するための図である。保留移動演出Ｄでは、まず、

図１０３（Ａ）に示すように、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌと右サブ表示装置１０Ｒ）は、退避位置（ホームポジション）に位置している。メイン表示装置７の表示画面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とによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。このとき、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面には保留アイコン９Ａが表示され、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面には当該保留アイコン９Ｃが表示されている。保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、特定の対象の外観を表している。ここでは、保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、丸い図形の外観を表した丸形状を有している。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。ここでは、特図１保留数が３である状態を例示している。

【０５５２】

次に、図１０３（Ｂ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面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とがハズレの態様で確定停止する。次に、図１０３（Ｃ）に示すように、当該保留アイコン９Ｃの表示が消える。次に、図１０３（Ｄ）～図１０３（Ｈ）に示すように、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に左右方向に並んで表示されている３つの保留アイコン９Ａのうちの最も右側の保留アイコン９Ａが、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面において最も右側の保留アイコン９Ａを表示する第１表示位置ＤＰ１から、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面において当該保留アイコン９Ｃを表示する第２表示位置ＤＰ２まで移動する。

【０５５３】

具体的には、図１０３（Ｄ）に示すように、保留アイコン９Ａが、左サブ表示装置１０Ｌの第１表示位置ＤＰ１から右サブ表示装置１０Ｒの第１表示位置ＤＰ２に向かって矢印ＡＤ１の方向（右斜め下方向）に直線状に移動し始める。このとき、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に表示される複数の保留アイコン９Ａが並ぶ方向（左右方向）と、保留アイコン９Ａが第１表示位置ＤＰ１から移動し始める方向（右斜め下方向）とは異なる方向である。次に、図１０３（Ｅ）に示すように、保留アイコン９Ａが第１表示位置ＤＰ１から移動し始め、保留アイコン９Ａが左サブ表示装置１０Ｌの表示画面から外側に飛び出すように、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に保留アイコン９Ａの一部（一部が欠けた状態の保留アイコン９Ａ）が表示される。

【０５５４】

次に、図１０３（Ｆ）に示すように、保留アイコン９Ａが左サブ表示装置１０Ｌの表示画面から右サブ表示装置１０Ｒの表示画面に飛び込んできたかのように、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面に保留アイコン９Ａの一部（一部が欠けた状態の保留アイコン９Ａ）が表示される。次に、図１０３（Ｇ）に示すように、保留アイコン９Ａが右サブ表示装置１０Ｒの表示画面に飛び込んだように、保留アイコン９Ａの全体が右サブ表示装置１０Ｒの表示画面に表示される。これとともに、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に表示されている２つの保留アイコン９Ａも右側に移動していく。なお、保留アイコン９Ａが左サブ表示装置１０Ｌの表示画面から右サブ表示装置１０Ｒの表示画面に移動する途中で、保留アイコン９Ａが左サブ表示装置１０Ｌの表示画面と右サブ表示装置１０Ｒの表示画面とに跨って表示されてもよい。

【０５５５】

次に、図１０３（Ｈ）に示すように、保留アイコン９Ａが右サブ表示装置１０Ｒの表示画面の第２表示位置ＤＰ２まで移動し、当該保留アイコン９Ｃとして表示される。また、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に表示されている２つの保留アイコン９Ａも右側に移動し、２つの保留アイコン９Ａのうちの右側の保留アイコン９Ａが、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面の第１表示位置ＤＰ１に表示される。このようにして、保留消化が行われる。この保留消化にともなって特図１保留数が１つ減って２となる。つまり、保留消化後において左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に表示される保留アイコン９Ａの数（２つ）と一致

する。
【０５５６】
［効果例］
以下に、保留移動演出の効果例を示す。
［効果１］
上記実施形態の遊技機１では、図１００～図１０３に示すように、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面における第１表示位置ＤＰ１に、保留アイコン９Ａが表示される第１の演出と、第１の演出の後、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面を用いて、保留アイコン９Ａが第１表示位置ＤＰ１から右サブ表示装置１０Ｒの表示画面において当該保留アイコン９Ｃを表示する第２表示位置ＤＰ２まで移動するように表示される第２の演出と、第２の演出の後、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面に、当該保留アイコン９Ｃが表示される第３の演出と、を実行可能である。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
［効果２］
上記実施形態の遊技機１では、図１００、図１０１に示すように、第２の演出では、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面及びメイン表示装置７の表示画面７ａを用いて、保留アイコン９Ａが第１表示位置ＤＰ１から第２表示位置ＤＰ２まで移動するように表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
［効果３］
上記実施形態の遊技機１では、図１００、図１０１に示すように、第２の演出では、保留アイコン９Ａが左サブ表示装置１０Ｌの表示画面、メイン表示装置７の表示画面７ａの順に表示される。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４］
上記実施形態の遊技機１では、図１００、図１０１に示すように、第２の演出では、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面及びメイン表示装置７の表示画面７ａを用いて、保留アイコン９Ａが第１表示位置ＤＰ１から第２表示位置ＤＰ２まで移動するように表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
［効果５］
上記実施形態の遊技機１では、図１００、図１０１に示すように、第２の演出では、保留アイコン９Ａが左サブ表示装置１０Ｌの表示画面、メイン表示装置７の表示画面７ａ、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面の順に表示される。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６］
上記実施形態の遊技機１では、図１００～図１０３に示すように、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に表示される複数の保留アイコン９Ａが並ぶ方向と、第２の演出において保留アイコン９Ａが第１表示位置ＤＰ１から移動し始める方向と、が異なる方向である。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７］
上記実施形態の遊技機１では、図１００、図１０２に示すように、第２の演出では、保留アイコン９Ａが第１表示位置ＤＰ１から第２表示位置ＤＰ２まで曲線状に移動するように表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
【０５５７】
［変形例］
以下に、保留移動演出の変形例を示す。
［変形例１］

図１００、図１０１、図１０３の保留移動演出Ａ、Ｂ、Ｄでは、保留アイコン９Ａが第１表示位置ＤＰ１から第２表示位置ＤＰ２まで連続的に移動するように表示するものとして説明した。しかしながら、保留アイコン９Ａが第１表示位置ＤＰ１から第２表示位置ＤＰ２まで断続的に移動するように表示する態様としてもよい。

［変形例２］

図１００、図１０１、図１０３の保留移動演出Ａ、Ｂ、Ｄでは、保留アイコン９Ａが第１表示位置ＤＰ１から第２表示位置ＤＰ２まで直線状または曲線状に移動するように表示するものとして説明した。しかしながら、保留アイコン９Ａの移動の仕方はこれらに限定されるものではない。

［変形例３］

図１００～図１０３の保留移動演出では、装飾図柄（左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒ）をメイン表示装置７の表示画面７ａに表示し、保留アイコン９Ａを左サブ表示装置１０Ｌに表示している。例えば、装飾図柄（左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒ）と保留アイコン９Ａとを同じ表示装置（表示手段）に表示する態様としてもよい。

［変形例４］

図１００～図１０３の保留移動演出では、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に表示される複数の保留アイコン９Ａが並ぶ方向（水平方向）と、保留アイコン９Ａが第１表示位置ＤＰ１から移動し始める方向（矢印ＡＤ１の方向）とが異なる方向である。しかし、複数の保留アイコン９Ａが並ぶ方向（水平方向）と、保留アイコン９Ａが第１表示位置ＤＰ１から移動し始める方向とが同じ方向（例えば、水平方向）であってもよい。

【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Ｂ３－１]

複数種類の画像を表示可能な第１の表示手段と、

当該保留を表す第２の表示手段と、を備える遊技機であって、

前記第１の表示手段における第１の位置に、保留アイコンが表示される第１の演出と、

前記第１の演出の後、前記第１の表示手段を用いて、前記保留アイコンが前記第１の位置から前記第２の表示手段において当該保留を表示する第２の位置まで移動するように表示される第２の演出と、

前記第２の演出の後、前記第２の表示手段に、前記当該保留が表示される第３の演出と、を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

[態様Ｂ３－２]

態様Ｂ３－１に記載の遊技機であって、

複数種類の画像を表示可能な第３の表示手段をさらに備え、

前記第２の演出では、前記第１の表示手段及び前記第３の表示手段を用いて、前記保留アイコンが前記第１の位置から前記第２の位置まで移動するように表示される、

ことを特徴とする遊技機。

[態様Ｂ３－３]

態様Ｂ３－２に記載の遊技機であって、

前記第２の演出では、前記保留アイコンが前記第１の表示手段、前記第３の表示手段の順に表示される、

ことを特徴とする遊技機。

[態様Ｂ３－４]

態様Ｂ３－１に記載の遊技機であって、

複数種類の画像を表示可能な第３の表示手段をさらに備え、

前記第２の演出では、前記第１の表示手段、前記第２の表示手段及び前記第３の表示手段を用いて、前記保留アイコンが前記第１の位置から前記第２の位置まで移動するように

表示される、
ことを特徴とする遊技機。
[態様Ｂ３－５]
態様Ｂ３－４に記載の遊技機であって、
前記第２の演出では、前記保留アイコンが前記第１の表示手段、前記第３の表示手段、前記第２の表示手段の順に表示される、
ことを特徴とする遊技機。
[態様Ｂ３－６]
態様Ｂ３－１から態様Ｂ３－５までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第１の表示手段に表示される複数の前記保留アイコンが並ぶ方向と、前記第２の演出において前記保留アイコンが前記第１の位置から移動し始める方向と、が異なる方向である、
ことを特徴とする遊技機。
[態様Ｂ３－７]
態様Ｂ３－１から態様Ｂ３－６までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第２の演出では、前記保留アイコンが前記第１の位置から前記第２の位置まで曲線状に移動するように表示される、
ことを特徴とする遊技機。
【０５５９】
以下に図１０４～図１０７を用いて当該情報表示演出Ａ～Ｄについて説明する。この当該情報表示演出は、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、当該情報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メイン表示装置７の表示画面７ａ、サブ表示装置１０の表示画面に画像を表示させる演出である。
【０５６０】
［当該情報表示演出Ａ］
図１０４は、当該情報表示演出Ａを説明するための図である。
まず、図１０４（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。ここでは左演出図柄８Ｌと、中演出図柄８Ｃと、右演出図柄８Ｒとが変動表示されている様子を示した。ここで左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒは、退避位置（ホームポジション）にある。左サブ表示装置１０Ｌの表示画面には、保留画像９Ａが表示されている。保留画像９Ａは、第１特図保留記憶領域８５ａの第１～第４記憶領域に対応する保留画像であり、ここでは第１～第３記憶領域に対応する３つの保留画像９Ａが表示されている。第１記憶領域に対応する保留画像９Ａは赤色に保留変化しているものとする。一方、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面には、当該保留画像９Ｃが表示されている。当該保留画像９Ｃは、現在の変動に対応するものである。
【０５６１】
次に、図１０４（Ｂ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。ここでは、左演出図柄８Ｌ、右演出図柄８Ｒがともに「５」で停止した様子を示している。
次に、図１０４（Ｃ）に示すように、確定停止演出（ハズレ）が実行される。この確定停止演出（ハズレ）では、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが確定停止表示される。ここでは、左演出図柄８Ｌ、右演出図柄８Ｒが「５」となっており、中演出図柄８Ｃが「４」となっている。
【０５６２】
次に、図１０４（Ｄ）に示すように、保留シフト演出が実行される。保留シフト演出は、次の変動開始演出とほぼ同時におこなわれる演出であり、保留画像９Ａをシフトさせる演出である。具体的には、図中に矢印で示すように、第１記憶領域に対応する保留画像９Ａ（赤色）が当該保留画像９Ｃとなり、第２記憶領域に対応する保留画像９Ａが第１記憶領域に対応する保留画像９Ａとなり、第３記憶領域に対応する保留画像９Ａが第２記憶領

域に対応する保留画像９Ａとなる。
【０５６３】
次に、図１０４（Ｅ）に示すように、変動開始演出が実行される。ここでは左演出図柄８Ｌと、中演出図柄８Ｃと、右演出図柄８Ｒとが変動表示されている様子を示した。左サブ表示装置１０Ｌの表示画面には、第１、第２記憶領域に対応する２つの保留画像９Ａが表示されている。一方、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面には、赤色に保留変化した当該保留画像９Ｃが表示されている。当該保留画像９Ｃは、現在の変動に対応するものである。
【０５６４】
次に、図１０４（Ｆ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。ここでは、左演出図柄８Ｌ、右演出図柄８Ｒがともに「７」で停止した様子を示している。
次に、図１０４（Ｇ）に示すように、バトル演出が実行される。このバトル演出は、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとが戦う演出である。ここで味方キャラクタＣＲＡが勝利すると、大当たりへの期待度が高くなる。なお、このバトル演出において、表示画面７ａに表示された画像のうちサブ表示装置１０で覆われている部分の画像は、サブ表示装置１０の表示画面に表示される。ここでは、味方キャラクタＣＲＡ、敵キャラクタＣＲＢの足部分がサブ表示装置１０の表示画面に表示されている。また、保留画像９Ａがメイン表示装置７の表示画面７ａに表示される。
【０５６５】
次に、図１０４（Ｈ）に示すように、確定停止演出（大当たり）が実行される。この確定停止演出（大当たり）は、表示装置７ａにて演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを大当たりの配列で確定停止させる演出である。ここでは、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのすべてが「７」で停止している。なお、保留画像９Ａは、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に表示される。また、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの確定停止に伴って当該保留画像９Ｃの表示はなくなる。
【０５６６】
［当該情報表示演出Ｂ］
図１０５は、当該情報表示演出Ｂを説明するための図である。
まず、図１０５（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。ここでは左演出図柄８Ｌと、中演出図柄８Ｃと、右演出図柄８Ｒとが変動表示されている様子を示した。ここで左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒは、退避位置（ホームポジション）にある。左サブ表示装置１０Ｌの表示画面には、保留画像９Ａが表示されている。保留画像９Ａは、第１特図保留記憶領域８５ａの第１～第４記憶領域に対応する保留画像であり、ここでは第１～第３記憶領域に対応する３つの保留画像９Ａが表示されている。第１記憶領域に対応する保留画像９Ａは赤色に保留変化しているものとする。一方、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面には、当該変動に対応する大当たりへの期待度情報が表示されている。ここでは「そこそこ」というメッセージ画像ＭＳＧが表示されている。
【０５６７】
次に、図１０５（Ｂ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。ここでは、左演出図柄８Ｌ、右演出図柄８Ｒがともに「５」で停止した様子を示している。
次に、図１０５（Ｃ）に示すように、確定停止演出（ハズレ）が実行される。この確定停止演出（ハズレ）では、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが確定停止表示される。ここでは、左演出図柄８Ｌ、右演出図柄８Ｒが「５」となっており、中演出図柄８Ｃが「４」となっている。
【０５６８】
次に、図１０５（Ｄ）に示すように、保留シフト演出が実行される。保留シフト演出は、次の変動開始演出とほぼ同時におこなわれる演出であり、保留画像９Ａをシフトさせる演出である。具体的には、図中に矢印で示すように、第１記憶領域に対応する保留画像９Ａ（赤色）が右サブ表示装置１０Ｒへ移動し、「激アツ」というメッセージ画像ＭＳＧが表示される。また、第２記憶領域に対応する保留画像９Ａが第１記憶領域に対応する保留

画像９Ａとなり、第３記憶領域に対応する保留画像９Ａが第２記憶領域に対応する保留画像９Ａとなる。

【０５６９】

次に、図１０５（Ｅ）に示すように、変動開始演出が実行される。ここでは左演出図柄８Ｌと、中演出図柄８Ｃと、右演出図柄８Ｒとが変動表示されている様子を示した。左サブ表示装置１０Ｌの表示画面には、第１、第２記憶領域に対応する２つの保留画像９Ａが表示されている。一方、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面には、「激アツ」と表示されている。

【０５７０】

次に、図１０５（Ｆ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。ここでは、左演出図柄８Ｌ、右演出図柄８Ｒがともに「７」で停止した様子を示している。

次に、図１０５（Ｇ）に示すように、バトル演出が実行される。このバトル演出は、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとが戦う演出である。ここで味方キャラクタＣＲＡが勝利すると、大当たりへの期待度が高くなる。なお、このバトル演出において、表示画面７ａに表示された画像のうちサブ表示装置１０で覆われている部分の画像は、サブ表示装置１０の表示画面に表示される。ここでは、味方キャラクタＣＲＡ、敵キャラクタＣＲＢの足部分がサブ表示装置１０の表示画面に表示されている。また、保留画像９Ａがメイン表示装置７の表示画面７ａに表示される。

【０５７１】

次に、図１０５（Ｈ）に示すように、確定停止演出（大当たり）が実行される。この確定停止演出（大当たり）は、表示装置７ａにて演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを大当たりの配列で確定停止させる演出である。ここでは、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのすべてが「７」で停止表示されている。なお、保留画像９Ａは、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に表示される。また、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの確定停止に伴って右サブ表示装置１０Ｒの表示画面での表示はなくなる。

【０５７２】

［当該情報表示演出Ｃ］

図１０６は、当該情報表示演出Ｃを説明するための図である。

まず、図１０６（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。ここでは左演出図柄８Ｌと、中演出図柄８Ｃと、右演出図柄８Ｒとが変動表示されている様子を示した。ここで左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒは、退避位置（ホームポジション）にある。特に右サブ表示装置１０Ｒは、保留画像を模した円形の表示装置となっている。これにより、右サブ表示装置１０Ｒは、装置全体で当該保留を示すものとなっている。左サブ表示装置１０Ｌの表示画面には、保留画像９Ａが表示されている。保留画像９Ａは、第１特図保留記憶領域８５ａの第１～第４記憶領域に対応する保留画像であり、ここでは第１～第３記憶領域に対応する３つの保留画像９Ａが表示されている。第１記憶領域に対応する保留画像９Ａは赤色に保留変化しているものとする。

【０５７３】

次に、図１０６（Ｂ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。ここでは、左演出図柄８Ｌ、右演出図柄８Ｒがともに「５」で停止した様子を示している。

次に、図１０６（Ｃ）に示すように、確定停止演出（ハズレ）が実行される。この確定停止演出（ハズレ）では、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが確定停止表示される。ここでは、左演出図柄８Ｌ、右演出図柄８Ｒが「５」となっており、中演出図柄８Ｃが「４」となっている。

【０５７４】

次に、図１０６（Ｄ）に示すように、保留シフト演出が実行される。保留シフト演出は、次の変動開始演出とほぼ同時におこなわれる演出であり、保留画像９Ａをシフトさせる演出である。具体的には、図中に矢印で示すように、第１記憶領域に対応する保留画像９Ａ（赤色）が右サブ表示装置１０Ｒへ移動し、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面が赤色となる。このとき、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面の保留画像９Ａ（赤色）が右サブ表示

装置１０Ｒへ移動したかのような演出が、奥側に位置するメイン表示装置７の表示画面７ａを用いて実行される。また、第２記憶領域に対応する保留画像９Ａが第１記憶領域に対応する保留画像９Ａとなり、第３記憶領域に対応する保留画像９Ａが第２記憶領域に対応する保留画像９Ａとなる。

【０５７５】

次に、図１０６（Ｅ）に示すように、変動開始演出が実行される。ここでは左演出図柄８Ｌと、中演出図柄８Ｃと、右演出図柄８Ｒとが変動表示されている様子を示した。左サブ表示装置１０Ｌの表示画面には、第１、第２記憶領域に対応する２つの保留画像９Ａが表示されている。一方、当該保留を示す右サブ表示装置１０Ｒの表示画面は赤色となっている。

【０５７６】

次に、図１０６（Ｆ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。ここでは、左演出図柄８Ｌ、右演出図柄８Ｒがともに「７」で停止した様子を示している。

次に、図１０６（Ｇ）に示すように、バトル演出が実行される。このバトル演出は、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとが戦う演出である。ここで味方キャラクタＣＲＡが勝利すると、大当たりへの期待度が高くなる。なお、このバトル演出において、表示画面７ａに表示された画像のうち左サブ表示装置１０Ｌで覆われている部分の画像は、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に表示される。ここでは、敵キャラクタＣＲＢの足部分が左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に表示されている。また、このとき、保留画像９Ａは、メイン表示装置７の表示画面７ａに表示される。

【０５７７】

次に、図１０６（Ｈ）に示すように、確定停止演出（大当たり）が実行される。この確定停止演出（大当たり）は、表示装置７ａにて演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを大当たりの配列で確定停止させる演出である。ここでは、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのすべてが「７」で停止表示されている。なお、保留画像９Ａは、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に表示される。また、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの確定停止に伴って右サブ表示装置１０Ｒの表示画面は赤色でなくなる。

【０５７８】

［当該情報表示演出Ｄ］

図１０７は、当該情報表示演出Ｄを説明するための図である。

まず、図１０７（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。ここでは左演出図柄８Ｌと、中演出図柄８Ｃと、右演出図柄８Ｒとが変動表示されている様子を示した。ここで左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒは、退避位置（ホームポジション）にある。特に右サブ表示装置１０Ｒは、保留画像を模した円形の表示装置となっている。これにより、右サブ表示装置１０Ｒは、装置全体で当該保留を示すものとなっている。左サブ表示装置１０Ｌの表示画面には、保留画像９Ａが表示されている。保留画像９Ａは、第１特図保留記憶領域８５ａの第１～第４記憶領域に対応する保留画像であり、ここでは第１～第３記憶領域に対応する３つの保留画像９Ａが表示されている。第１記憶領域に対応する保留画像９Ａは赤色に保留変化しているものとする。

【０５７９】

次に、図１０７（Ｂ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。ここでは、左演出図柄８Ｌ、右演出図柄８Ｒがともに「５」で停止した様子を示している。

次に、図１０７（Ｃ）に示すように、確定停止演出（ハズレ）が実行される。この確定停止演出（ハズレ）では、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが確定停止表示される。ここでは、左演出図柄８Ｌ、右演出図柄８Ｒが「５」となっており、中演出図柄８Ｃが「４」となっている。

【０５８０】

次に、図１０７（Ｄ）に示すように、保留シフト演出が実行される。保留シフト演出は、次の変動開始演出とほぼ同時におこなわれる演出であり、保留画像９Ａをシフトさせる演出である。具体的には、図中に矢印で示すように、第１記憶領域に対応する保留画像９

Ａ（赤色）が右サブ表示装置１０Ｒへ移動し、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面が赤色となる。このとき、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面の保留画像９Ａ（赤色）が右サブ表示装置１０Ｒへ移動したかのような演出が、奥側に位置するメイン表示装置７の表示画面７ａを用いて実行される。また、第２記憶領域に対応する保留画像９Ａが第１記憶領域に対応する保留画像９Ａとなり、第３記憶領域に対応する保留画像９Ａが第２記憶領域に対応する保留画像９Ａとなる。

【０５８１】

次に、図１０７（Ｅ）に示すように、変動開始演出が実行される。ここでは左演出図柄８Ｌと、中演出図柄８Ｃと、右演出図柄８Ｒとが変動表示されている様子を示した。左サブ表示装置１０Ｌの表示画面には、第１、第２記憶領域に対応する２つの保留画像９Ａが表示されている。一方、当該保留を示す右サブ表示装置１０Ｒの表示画面は赤色となっている。

【０５８２】

次に、図１０７（Ｆ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。ここでは、左演出図柄８Ｌ、右演出図柄８Ｒがともに「７」で停止した様子を示している。

次に、図１０７（Ｇ）に示すように、バトル・情報追加演出が実行される。このバトル・情報追加演出は、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとが戦う演出である。ここで味方キャラクタＣＲＡが勝利すると、大当たりへの期待度が高くなる。また、バトル・情報追加演出は、当該変動に対する情報を追加する演出である。ここでは、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面に、三角形のシンボルが追加されており、赤色だけよりもさらにアツいことを示唆している。なお、表示画面７ａに表示された画像のうち左サブ表示装置１０Ｌで覆われている部分の画像は、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に表示される。ここでは、敵キャラクタＣＲＢの足部分が左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に表示されている。また、このとき、保留画像９Ａは、メイン表示装置７の表示画面７ａに表示される。

【０５８３】

次に、図１０７（Ｈ）に示すように、確定停止演出（大当たり）が実行される。この確定停止演出（大当たり）は、表示装置７ａにて演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを大当たりの配列で確定停止させる演出である。ここでは、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのすべてが「７」で停止表示されている。なお、保留画像９Ａは、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に表示される。また、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの確定停止に伴って右サブ表示装置１０Ｒの表示画面は赤色でなくなる。

【０５８４】

［効果例］

以下に、当該情報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、メイン表示装置７とは別の右サブ表示装置１０Ｒを用いて当該変動に係る情報を表示する（図１０４（Ａ）（Ｂ）（Ｄ）（Ｅ）（Ｆ）、図１０５（Ａ）（Ｂ）（Ｄ）（Ｅ）（Ｆ）、図１０６（Ａ）（Ｂ）（Ｄ）（Ｅ）（Ｆ）（Ｇ）、図１０７（Ａ）（Ｂ）（Ｄ）（Ｅ）（Ｆ）（Ｇ））。この構成によれば、当該変動に係る情報が分かり易くなり、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【０５８５】

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、右サブ表示装置１０Ｒが保留画像を模した形状となっており、当該保留を示している（図１０６、図１０７）。この構成によれば、当該変動に係る情報が分かり易くなり、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【０５８６】

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面を用いて大当たりへの期待度を示す情報を表示する（図１０４（Ａ）（Ｂ）（Ｄ）（Ｅ）（Ｆ）、図１０５（Ａ）（Ｂ）（Ｄ）（Ｅ）（Ｆ）、図１０６（Ａ）（Ｂ）（Ｄ）（Ｅ）（Ｆ）（Ｇ）、図１０

７（Ａ）（Ｂ）（Ｄ）（Ｅ）（Ｆ）（Ｇ））。この構成によれば、当該変動における大当たりへの期待度が分かり易くなり、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【０５８７】

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面を用いて、保留画像９Ａを表示するようになっている。この構成によれば、保留情報が分かり易くなり、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【０５８８】

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、保留シフト演出を実行し、左サブ表示装置１０Ｌの第１記憶領域に対応する保留画像が右サブ表示装置１０Ｒへ移動したかのような演出をおこなう（図１０４（Ｄ）、図１０５（Ｄ）、図１０６（Ｄ）、図１０７（Ｄ）。この構成によれば、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面に表示される情報が当該変動に対応するものであることが分かり易くなり、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【０５８９】

［効果６］

上記実施形態の遊技機１では、左サブ表示装置１０Ｌの第１記憶領域に対応する保留画像が右サブ表示装置１０Ｒへ移動したかのような演出をおこなうにあたり、メイン表示装置７の表示画面７ａを用いておこなう（図１０６（Ｄ）、図１０７（Ｄ））。この構成によれば、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面に表示される情報が当該変動に対応するものであることが分かり易くなり、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【０５９０】

［変形例］

以下に、当該情報表示演出の変形例を示す。

［変形例１］

上記では、右サブ表示装置１０Ｒにて当該変動の情報を示唆するようになっていたが、左サブ表示装置１０Ｌにて当該変動の情報を示唆するようにしてもよい。

［変形例２］

上記では保留画像が赤色であるものとして説明したが、保留画像の色は、青色、緑色、紫色、金色など、種々考えられる。

【０５９１】

［態様例］

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[態様Ｂ４－１]

画像を表示して演出をおこなうことが可能な第１表示装置と、

前記第１表示装置とは別の第２表示装置と、を備えた遊技機であって、

前記第２表示装置を用い、現在の変動である当該変動に係る情報を表示する演出制御手段を備えている

ことを特徴とする遊技機。

【０５９２】

［態様Ｂ４－２］

態様Ｂ４－１に記載の遊技機であって、

前記第２表示装置は、保留画像を模した形状をしている

ことを特徴とする遊技機。

【０５９３】

［態様Ｂ４－３］

態様Ｂ４－１または態様Ｂ４－２に記載の遊技機であって、

前記当該変動に係る情報は、大当たりへの期待度を示す情報である

ことを特徴とする遊技機。

【０５９４】

［態様Ｂ４－４］
態様Ｂ４－１から態様Ｂ４－３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記演出制御手段は、前記第１表示装置において、保留記憶に対応する保留画像を表示可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０５９５】
［態様Ｂ４－５］
態様Ｂ４－４に記載の遊技機であって、
前記演出制御手段は、前記保留記憶の消化に合わせ、前記第１表示装置における前記保留画像がシフトして、次変動に対応する前記保留画像が前記第２表示装置へ移動したかのような移動演出を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【０５９６】
[態様Ｂ４－６]
態様Ｂ４－５に記載の遊技機であって、
前記移動演出は、前記第１表示装置および前記第２表示装置の奥側に位置する第３表示装置を用いておこなわれる
ことを特徴とする遊技機。
【０５９７】
［態様Ｂ４－７］
態様Ｂ４－１から態様Ｂ４－６までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第１表示装置において前記保留画像を表示していないときは、前記第１表示装置以外の表示装置の表示画面に前記保留画像を表示する
ことを特徴とする遊技機。
【０５９８】
以下に図１０８～図１１１を用いて保留アイコン連動演出Ａ～Ｄについて説明する。この保留アイコン連動演出は、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、保留アイコン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メイン表示装置７の表示画面７ａの表示画面７ａや、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒ）の表示画面に画像を表示させる。また、ランプ制御基板１０７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、保留アイコン連動演出を実行する指示が含まれている場合に、左サブ表示装置１０Ｌや右サブ表示装置１０Ｒ）の位置や傾きを変化させる。
【０５９９】
［保留アイコン連動演出Ａ］
図１０８は、保留アイコン連動演出Ａを説明するための図である。保留アイコン連動演出Ａでは、まず、図１０８（Ａ）に示すように、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌと右サブ表示装置１０Ｒ）は、退避位置（ホームポジション）に位置している。メイン表示装置７の表示画面７ａには、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが変動表示される。左サブ表示装置１０Ｌには、４つの保留アイコン９Ａが横（水平方向）に直線状に並んで表示されている。ここでは、４つの保留アイコン９Ａのうちの一つの保留アイコンである特定保留アイコンに対して表示される特定画像が、特定保留アイコンに連動して移動等をおこなう保留アイコン連動演出について説明する。この実施形態では、図１０８（Ａ）の４つの保留アイコン９Ａのうち、右から３番目の第３保留が特定保留アイコンとして説明する。なお、ここでは、４つの保留アイコン９Ａのうち、所定の保留変化をした保留アイコンを特定保留アイコンと呼んでいる。
【０６００】
図１０８（Ａ）に示すように、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面では、表示画面の水平方向の辺に沿って４つの保留アイコン９Ａが水平方向に並んで直線状に配置（表示）され

ている。図１０８（Ｂ）に示すように、４つの保留アイコン９Ａのうちの右から３番目の第３保留の保留アイコン９Ａが、先読みによって保留変化する。ここでは、丸い画像の保留アイコン９Ａに重なって特定画像ＴＧが表示される。特定画像ＴＧは、特定の対象の外観を表している。ここでは、特定画像ＴＧは、「熱」を表す文字画像となっている。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。

【０６０１】

図１０８（Ｃ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａにおいて、装飾図柄が停止表示すると、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒ）において、保留消化による保留アイコン９Ａのシフト移動がおこなわれる。具体的には、左サブ表示装置１０Ｌに表示されていた第１保留（一番右）の保留アイコン９Ａが、右方向に移動し、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面からフレームアウトした後、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面に表示される。右サブ表示装置１０Ｒの表示画面では、その保留アイコンが表示画面の左側からフレームインし、右方向に移動した後、表示画面の右側からフレームアウトする。すなわち、本実施形態では、当該保留アイコンは表示されない。左サブ表示装置１０Ｌの表示画面では、第２～４保留に対応する保留アイコン９Ａが一つ右側に移動（シフト移動）し、第１～３保留に対応する保留アイコン９Ａとなる。特定画像ＴＧは、特定画像ＴＧが重なっている保留アイコン９Ａ（特定保留アイコン９Ａ）のシフト移動にともなって（連動して）移動する。そのため、特定画像ＴＧは、同じ保留アイコン９Ａ（特定保留アイコン９Ａ）に継続して重なって表示される。この特定保留アイコン９Ａはシフト移動によって第２保留の保留アイコン９Ａとなる。

【０６０２】

図１０８（Ｄ）に示すように、特定画像ＴＧが下方に移動し、重なっていた保留アイコン９Ａ（特定保留アイコン９Ａ）の下方の近接した位置に表示される。このとき、特定画像ＴＧは、「熱」の文字が大きくなったり、異なる形状になってもよい。メイン表示装置７の表示画面７ａでは装飾図柄が変動表示される。その後、図１０８（Ｅ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａにおいて、装飾図柄が停止表示すると、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒ）において、保留消化による保留アイコン９Ａのシフト移動が再度おこなわれる。具体的には、左サブ表示装置１０Ｌに表示されていた第１保留（一番右）の保留アイコン９Ａが、右方向に移動し、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面からフレームアウトした後、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面に表示される。右サブ表示装置１０Ｒの表示画面では、その保留アイコンが表示画面の左側からフレームインし、右方向に移動した後、表示画面の右側からフレームアウトする。左サブ表示装置１０Ｌの表示画面では、第２、３保留に対応する保留アイコン９Ａが一つ右側に移動（シフト移動）し、第１、２保留に対応する保留アイコン９Ａとなる。特定画像ＴＧは、上方の特定保留アイコン９Ａのシフト移動にともなって（連動して）移動する。そのため、特定画像ＴＧと、特定保留アイコン９Ａとの位置関係は、シフト移動前後で変わらない。特定保留アイコン９Ａはシフト移動によって第１保留の保留アイコン９Ａとなる。

【０６０３】

その後、メイン表示装置７の表示画面７ａでは装飾図柄が変動表示され、装飾図柄が停止表示すると、図１０８（Ｆ）および図１０８（Ｇ）に示すように、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒ）において、保留消化による保留アイコン９Ａのシフト移動が再度おこなわれる。具体的には、左サブ表示装置１０Ｌに表示されていた第１保留（一番右）の特定保留アイコン９Ａが、当該保留となるために、右方向に移動し、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面からフレームアウトした後、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面に表示される。右サブ表示装置１０Ｒの表示画面では、特定保留アイコン９Ａが表示画面の左側からフレームインし、右方向に移動した後、表示画面の右側から

フレームアウトする。このとき、特定画像ＴＧは、特定保留アイコン９Ａの移動にあわせて（連動して）移動する。具体的には、特定画像ＴＧは、特定保留アイコン９Ａの移動にあわせて、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面からフレームアウトした後（消えた後）、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面に（新たに）表示される。右サブ表示装置１０Ｒの表示画面では、特定画像ＴＧが表示画面の左側からフレームインし、右方向に移動した後、表示画面の右側からフレームアウトする。これらにより、特定画像ＴＧと、特定保留アイコン９Ａとの位置関係は、特定保留アイコンの移動中変わらない（常に、特定保留アイコン９Ａの下方に位置する）。

【０６０４】

図１０８（Ｈ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａでは、特定保留アイコン９Ａに対応する変動表示がなされる。左サブ表示装置１０Ｌでは、保留消化によって保留数が１となり、１つの保留アイコン９Ａが表示されている。右サブ表示装置１０Ｒの表示画面の右側から「熱」と表された特定画像ＴＧがフレームインし、左方向に移動する。すなわち、特定画像ＴＧは、一度、特定保留アイコン９Ａがフレームアウトした右サブ表示装置１０Ｒの表示画面の右側から再度フレームインする。そして、図１０８（Ｉ）に示すように、特定画像ＴＧは、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面の中央付近で停止する。その後、メイン表示装置７の表示画面７ａでは、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが「３」で仮停止表示したリーチが形成される。すなわち、特定画像ＴＧの表示は、特定保留アイコン９Ａに対応する当該変動において、大当たりの期待度が高いことを示唆している。その後、図１０８（Ｊ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａでは、装飾図柄が大当たりの態様で停止表示される。

【０６０５】

［保留アイコン連動演出Ｂ］

図１０９は、保留アイコン連動演出Ｂを説明するための図である。保留アイコン連動演出Ｂでは、まず、図１０９（Ａ）に示すように、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌと右サブ表示装置１０Ｒ）は、退避位置（ホームポジション）に位置している。メイン表示装置７の表示画面７ａには、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが変動表示される。左サブ表示装置１０Ｌには、４つの保留アイコン９Ａが横（水平方向）に直線状に並んで表示されている。ここでは、４つの保留アイコン９Ａのうちの一つの保留アイコンである特定保留アイコンに対して表示される特定画像が、特定保留アイコンに連動して移動等をおこなう保留アイコン連動演出について説明する。この実施形態では、図１０９（Ａ）の４つの保留アイコン９Ａのうち、右から３番目の第３保留が特定保留アイコンとして説明する。なお、ここでは、４つの保留アイコン９Ａのうち、所定の保留変化をした保留アイコンを特定保留アイコンと呼んでいる。

【０６０６】

図１０９（Ａ）に示すように、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面では、表示画面の水平方向の辺に沿って４つの保留アイコン９Ａが水平方向に並んで直線状に配置（表示）されている。図１０９（Ｂ）に示すように、４つの保留アイコン９Ａのうちの右から３番目の第３保留の保留アイコン９Ａが、先読みによって保留変化する。ここでは、丸い画像の保留アイコン９Ａに重なって特定画像ＴＧが表示される。特定画像ＴＧは、特定の対象の外観を表している。ここでは、特定画像ＴＧは、「熱」を表す文字画像となっている。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。

【０６０７】

図１０９（Ｃ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａにおいて、装飾図柄が停止表示すると、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０）およびメイン表示装置７において、保留消化による保留アイコン９Ａのシフト移動がおこなわれる。具体的には、左サブ表示装置１０Ｌに表示されていた第１保留（一番右）の保留アイコン９Ａが、右上方向

に移動し、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面からフレームアウトした後、メイン表示装置７の表示画面７ａに表示される。メイン表示装置７の表示画面７ａでは、その保留アイコン９Ａが表示画面７ａの中央下方からフレームインし、右上方向に移動した後、表示画面７ａの右側からフレームアウトする。すなわち、本実施形態では、当該保留アイコンは表示されない。左サブ表示装置１０Ｌの表示画面では、第２～４保留に対応する保留アイコン９Ａが一つ右側に移動（シフト移動）し、第１～３保留に対応する保留アイコン９Ａとなる。特定画像ＴＧは、特定画像ＴＧが重なっている保留アイコン９Ａ（特定保留アイコン９Ａ）のシフト移動にともなって（連動して）移動する。そのため、特定画像ＴＧは、同じ保留アイコン９Ａ（特定保留アイコン９Ａ）に継続して重なって表示される。この特定保留アイコン９Ａはシフト移動によって第２保留の保留アイコン９Ａとなる。

【０６０８】

図１０９（Ｄ）に示すように、特定画像ＴＧが下方に移動し、重なっていた保留アイコン９Ａ（特定保留アイコン９Ａ）の下方の近接した位置に表示される。このとき、特定画像ＴＧは、「熱」の文字が大きくなったり、異なる形状になってもよい。メイン表示装置７の表示画面７ａでは装飾図柄が変動表示される。その後、図１０９（Ｅ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａにおいて、装飾図柄が停止表示すると、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０）およびメイン表示装置７において、保留消化による保留アイコン９Ａのシフト移動が再度おこなわれる。具体的には、左サブ表示装置１０Ｌに表示されていた第１保留（一番右）の保留アイコン９Ａが、右上方向に移動し、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面からフレームアウトした後、メイン表示装置７の表示画面７ａに表示される。メイン表示装置７の表示画面７ａでは、その保留アイコンが表示画面７ａの中央下方からフレームインし、右上方向に移動した後、表示画面７ａの右側からフレームアウトする。すなわち、本実施形態では、当該保留アイコンは表示されない。左サブ表示装置１０Ｌの表示画面では、第２、３保留に対応する保留アイコン９Ａが一つ右側に移動（シフト移動）し、第１、２保留に対応する保留アイコン９Ａとなる。特定画像ＴＧは、上方の特定保留アイコン９Ａのシフト移動にともなって（連動して）移動する。そのため、特定画像ＴＧと、特定保留アイコン９Ａとの位置関係は、シフト移動前後で変わらない。この特定保留アイコン９Ａはシフト移動によって第１保留の保留アイコン９Ａとなる。

【０６０９】

その後、メイン表示装置７の表示画面７ａでは装飾図柄が変動表示され、装飾図柄が停止表示すると、図１０９（Ｆ）および図１０９（Ｇ）に示すように、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０）およびメイン表示装置７において、保留消化による保留アイコン９Ａのシフト移動が再度おこなわれる。具体的には、左サブ表示装置１０Ｌに表示されていた第１保留（一番右）の特定保留アイコン９Ａが、当該保留となるために、右上方向に移動し、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面からフレームアウトした後、メイン表示装置７の表示画面７ａに表示される。メイン表示装置７の表示画面７ａでは、特定保留アイコン９Ａが表示画面７ａの中央下方からフレームインし、右上方向に移動した後、表示画面７ａの右側からフレームアウトする。このとき、特定画像ＴＧは、特定保留アイコン９Ａの移動にあわせて（連動して）移動する。具体的には、特定画像ＴＧは、特定保留アイコン９Ａの移動にあわせて、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面からフレームアウトした後、メイン表示装置７の表示画面７ａに表示される。メイン表示装置７の表示画面７ａでは、特定画像ＴＧが表示画面７ａの中央下方からフレームインし、右上方向に移動した後、表示画面７ａの右側からフレームアウトする。これらにより、特定画像ＴＧと、特定保留アイコン９Ａとの位置関係は、特定保留アイコン９Ａの移動中変わらない（常に、特定保留アイコン９Ａの下方に位置する）。

【０６１０】

図１０９（Ｈ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａでは、特定保留アイコン９Ａに対応する変動表示がなされる。左サブ表示装置１０Ｌでは、保留消化によって保留数が１となり、１つの保留アイコン９Ａが表示されている。メイン表示装置７の表示画面７ａの右側から「熱」と表された特定画像ＴＧがフレームインし、左方向に移動する。

すなわち、特定画像ＴＧは、一度、特定保留アイコン９Ａがフレームアウトしたメイン表示装置７の表示画面７ａの右側から再度フレームインする。そして、図１０９（Ｉ）に示すように、特定画像ＴＧは、メイン表示装置７の表示画面７ａの右端付近で停止する。その後、メイン表示装置７の表示画面７ａでは、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが「３」で仮停止表示したリーチが形成される。すなわち、特定画像ＴＧの表示は、特定保留アイコン９Ａに対応する当該変動において、大当たりの期待度が高いことを示唆している。その後、図１０９（Ｊ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａでは、装飾図柄が大当たりの態様で停止表示される。

【０６１１】

［保留アイコン連動演出Ｃ］

図１１０は、保留アイコン連動演出Ｃを説明するための図である。保留アイコン連動演出Ｃでは、まず、図１１０（Ａ）に示すように、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌと右サブ表示装置１０Ｒ）は、退避位置（ホームポジション）に位置している。メイン表示装置７の表示画面７ａには、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが変動表示される。左サブ表示装置１０Ｌには、４つの保留アイコン９Ａが横（水平方向）に直線状に並んで表示されている。ここでは、４つの保留アイコン９Ａのうちの一つの保留アイコンである特定保留アイコンに対して表示される特定画像が、特定保留アイコンに連動して移動等をおこなう保留アイコン連動演出について説明する。この実施形態では、図１１０（Ａ）の４つの保留アイコン９Ａのうち、右から３番目の第３保留が特定保留アイコンとして説明する。なお、ここでは、４つの保留アイコン９Ａのうち、所定の保留変化をした保留アイコンを特定保留アイコンと呼んでいる。

【０６１２】

図１１０（Ａ）に示すように、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面では、表示画面の水平方向の辺に沿って４つの保留アイコン９Ａが水平方向に並んで直線状に配置（表示）されている。４つの保留アイコン９Ａのうちの右から３番目の第３保留の保留アイコン９Ａが、先読みによって保留変化する。ここでは、丸い画像の保留アイコン９Ａに重なって特定画像ＴＧが表示される。特定画像ＴＧは、特定の対象の外観を表している。ここでは、特定画像ＴＧは、「熱」を表す文字画像となっている。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。

【０６１３】

図１１０（Ｂ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａにおいて、装飾図柄が停止表示すると、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０）およびメイン表示装置７において、保留消化による保留アイコン９Ａのシフト移動がおこなわれる。具体的には、左サブ表示装置１０Ｌに表示されていた第１保留（一番右）の保留アイコン９Ａが、右上方向に移動し、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面からフレームアウトした後、メイン表示装置７の表示画面７ａに表示される。メイン表示装置７の表示画面７ａでは、その保留アイコン９Ａが表示画面７ａの中央下方からフレームインし、右上方向に移動した後、放物線状の軌道を描いて図１１０（Ｃ）に示すように、右下方向に移動し、右サブ表示装置１０Ｒの上方において、表示画面７ａの下側からフレームアウトする。すなわち、本実施形態では、当該保留アイコンは表示されない。左サブ表示装置１０Ｌの表示画面では、第２～４保留に対応する保留アイコン９Ａが一つ右側に移動（シフト移動）し、第１～３保留に対応する保留アイコン９Ａとなる。特定画像ＴＧは、特定画像ＴＧが重なっている保留アイコン９Ａ（特定保留アイコン９Ａ）のシフト移動にともなって（連動して）移動する。そのため、特定画像ＴＧは、同じ保留アイコン９Ａ（特定保留アイコン９Ａ）に継続して重なって表示される。この特定保留アイコン９Ａはシフト移動によって第２保留の保留アイコン９Ａとなる。

【０６１４】

図１１０（Ｄ）に示すように、特定画像ＴＧが下方に移動し、重なっていた保留アイコ

ン９Ａ（特定保留アイコン９Ａ）の下方の近接した位置に表示される。このとき、特定画像ＴＧは、「熱」の文字が大きくなったり、異なる形状になってもよい。メイン表示装置７の表示画面７ａでは装飾図柄が変動表示される。その後、図１１０（Ｅ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａにおいて、装飾図柄が停止表示すると、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０）およびメイン表示装置７において、保留消化による保留アイコン９Ａのシフト移動が再度おこなわれる。具体的には、左サブ表示装置１０Ｌに表示されていた第１保留（一番右）の保留アイコン９Ａが、右上方向に移動し、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面からフレームアウトした後、メイン表示装置７の表示画面７ａに表示される。メイン表示装置７の表示画面７ａでは、その保留アイコンが表示画面７ａの中央下方からフレームインし、右上方向に移動した後、放物線状の軌道を描いて右下方向に移動し、右サブ表示装置１０Ｒの上方において、表示画面７ａの下側からフレームアウトする。すなわち、本実施形態では、当該保留アイコンは表示されない。左サブ表示装置１０Ｌの表示画面では、第２、３保留に対応する保留アイコン９Ａが一つ右側に移動（シフト移動）し、第１、２保留に対応する保留アイコン９Ａとなる。特定画像ＴＧは、上方の特定保留アイコン９Ａのシフト移動にともなって（連動して）移動する。そのため、特定画像ＴＧと、特定保留アイコン９Ａとの位置関係は、シフト移動前後で変わらない。この特定保留アイコン９Ａはシフト移動によって第１保留の保留アイコン９Ａとなる。

【０６１５】

その後、メイン表示装置７の表示画面７ａでは装飾図柄が変動表示され、装飾図柄が停止表示すると、図１１０（Ｆ）および図１１０（Ｇ）に示すように、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０）およびメイン表示装置７において、保留消化による保留アイコン９Ａのシフト移動が再度おこなわれる。具体的には、左サブ表示装置１０Ｌに表示されていた第１保留（一番右）の特定保留アイコン９Ａが、当該保留となるために、右上方向に移動し、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面からフレームアウトした後、メイン表示装置７の表示画面７ａに表示される。メイン表示装置７の表示画面７ａでは、特定保留アイコン９Ａが表示画面７ａの中央下方からフレームインし、右上方向に移動した後、放物線状の軌道を描いて右下方向に移動し、右サブ表示装置１０Ｒの上方において、表示画面７ａの下側からフレームアウトする。このとき、特定画像ＴＧは、特定保留アイコン９Ａの移動にあわせて（連動して）移動する。具体的には、特定画像ＴＧは、特定保留アイコン９Ａの移動にあわせて、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面からフレームアウトした後、メイン表示装置７の表示画面７ａに表示される。メイン表示装置７の表示画面７ａでは、特定画像ＴＧが表示画面７ａの中央下方からフレームインし、右上方向に移動した後、放物線状の軌道を描いて右下方向に移動し、右サブ表示装置１０Ｒの上方において、表示画面７ａの下側からフレームアウトする。これらにより、特定画像ＴＧと、特定保留アイコン９Ａとの位置関係は、特定保留アイコン９Ａの移動中変わらない（常に、特定保留アイコン９Ａの下方に位置する）。

【０６１６】

図１１０（Ｈ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａでは、特定保留アイコン９Ａに対応する変動表示がなされる。左サブ表示装置１０Ｌでは、保留消化によって保留数が１となり、１つの保留アイコン９Ａが表示されている。メイン表示装置７の表示画面７ａの下側から「熱」と表された特定画像ＴＧがフレームインし、上方向に移動する。すなわち、特定画像ＴＧは、一度、特定保留アイコン９Ａがフレームアウトしたメイン表示装置７の表示画面７ａの下側から再度フレームインする。そして、図１１０（Ｉ）に示すように、特定画像ＴＧは、メイン表示装置７の表示画面７ａの右下付近で停止する。その後、メイン表示装置７の表示画面７ａでは、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが「３」で仮停止表示したリーチが形成される。すなわち、特定画像ＴＧの表示は、特定保留アイコン９Ａに対応する当該変動において、大当たりの期待度が高いことを示唆している。その後、図１１０（Ｊ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａでは、装飾図柄が大当たりの態様で停止表示される。

【０６１７】

［保留アイコン連動演出Ｄ］

図１１１は、保留アイコン連動演出Ｄを説明するための図である。保留アイコン連動演出Ｄでは、まず、図１１１（Ａ）に示すように、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌと右サブ表示装置１０Ｒ）は、退避位置（ホームポジション）に位置している。メイン表示装置７の表示画面７ａには、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが変動表示される。左サブ表示装置１０Ｌには、４つの保留アイコン９Ａが横（水平方向）に直線状に並んで表示されている。ここでは、４つの保留アイコン９Ａのうちの一つの保留アイコンである特定保留アイコンに対して表示される特定画像が、特定保留アイコンに連動して移動等をおこなう保留アイコン連動演出について説明する。この実施形態では、図１１０（Ａ）の４つの保留アイコン９Ａのうち、右から３番目の第３保留が特定保留アイコンとして説明する。なお、ここでは、４つの保留アイコン９Ａのうち、所定の保留変化をした保留アイコンを特定保留アイコンと呼んでいる。右サブ表示装置１０Ｒには、当該保留アイコン９Ｃが表示されている。

【０６１８】

図１１１（Ａ）に示すように、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面では、表示画面の水平方向の辺に沿って４つの保留アイコン９Ａが水平方向に並んで直線状に配置（表示）されている。４つの保留アイコン９Ａのうちの右から３番目の第３保留の保留アイコン９Ａが、先読みによって保留変化する。ここでは、丸い画像の保留アイコン９Ａに重なって特定画像ＴＧが表示される。特定画像ＴＧは、特定の対象の外観を表している。ここでは、特定画像ＴＧは、「熱」を表す文字画像となっている。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。

【０６１９】

図１１１（Ｂ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａにおいて、装飾図柄が停止表示すると、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０）およびメイン表示装置７において、保留消化による保留アイコン９Ａのシフト移動がおこなわれる。具体的には、右サブ表示装置１０Ｒの当該保留アイコン９Ｃが消える。左サブ表示装置１０Ｌに表示されていた第１保留（一番右）の保留アイコン９Ａが、右上方向に移動し、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面からフレームアウトした後、メイン表示装置７の表示画面７ａに表示される。メイン表示装置７の表示画面７ａでは、その保留アイコン９Ａが表示画面７ａの中央下方からフレームインし、右上方向に移動した後、放物線状の軌道を描いて図１１１（Ｃ）に示すように、右下方向に移動し、右サブ表示装置１０Ｒの上方において、表示画面７ａの下側からフレームアウトする。そして、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面に表示される。右サブ表示装置１０Ｒの表示画面では、その保留アイコン９Ａが表示画面の上側からフレームインし、下方向に移動した後、図１１１（Ｄ）に示すように、所定の位置で停止し、当該保留アイコン９Ｃになる。左サブ表示装置１０Ｌの表示画面では、第２～４保留に対応する保留アイコン９Ａが一つ右側に移動（シフト移動）し、第１～３保留に対応する保留アイコン９Ａとなる。特定画像ＴＧは、特定画像ＴＧが重なっている保留アイコン９Ａ（特定保留アイコン９Ａ）のシフト移動にともなって（連動して）移動する。そのため、特定画像ＴＧは、同じ保留アイコン９Ａ（特定保留アイコン９Ａ）に継続して重なって表示される。この特定保留アイコン９Ａはシフト移動によって第２保留の保留アイコン９Ａとなる。

【０６２０】

図１１１（Ｄ）に示すように、特定画像ＴＧが下方に移動し、重なっていた保留アイコン９Ａ（特定保留アイコン９Ａ）の下方の近接した位置に表示される。このとき、特定画像ＴＧは、「熱」の文字が大きくなったり、異なる形状になってもよい。メイン表示装置７の表示画面７ａでは装飾図柄が変動表示される。その後、図１１１（Ｅ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａにおいて、装飾図柄が停止表示すると、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０）およびメイン表示装置７において、保留消化による保留アイ

コン９Ａのシフト移動が再度おこなわれる。具体的には、右サブ表示装置１０Ｒの当該保留アイコン９Ｃが消える。左サブ表示装置１０Ｌに表示されていた第１保留（一番右）の保留アイコン９Ａが、右上方向に移動し、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面からフレームアウトした後、メイン表示装置７の表示画面７ａに表示される。メイン表示装置７の表示画面７ａでは、その保留アイコンが表示画面７ａの中央下方からフレームインし、右上方向に移動した後、放物線状の軌道を描いて右下方向に移動し、右サブ表示装置１０Ｒの上方において、表示画面７ａの下側からフレームアウトする。そして、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面に表示される。右サブ表示装置１０Ｒの表示画面では、その保留アイコン９Ａが表示画面の上側からフレームインし、下方向に移動した後、所定の位置で停止し、当該保留アイコン９Ｃになる。左サブ表示装置１０Ｌの表示画面では、第２、３保留に対応する保留アイコン９Ａが一つ右側に移動（シフト移動）し、第１、２保留に対応する保留アイコン９Ａとなる。特定画像ＴＧは、上方の特定保留アイコン９Ａのシフト移動にともなって（連動して）移動する。そのため、特定画像ＴＧと、特定保留アイコン９Ａとの位置関係は、シフト移動前後で変わらない。この特定保留アイコン９Ａはシフト移動によって第１保留の保留アイコン９Ａとなる。

【０６２１】

その後、メイン表示装置７の表示画面７ａでは装飾図柄が変動表示され、装飾図柄が停止表示すると、図１１０（Ｆ）および図１１０（Ｇ）に示すように、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０）およびメイン表示装置７において、保留消化による保留アイコン９Ａのシフト移動が再度おこなわれる。具体的には、右サブ表示装置１０Ｒの当該保留アイコン９Ｃが消える。左サブ表示装置１０Ｌに表示されていた第１保留（一番右）の特定保留アイコン９Ａが、当該保留となるために、右上方向に移動し、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面からフレームアウトした後、メイン表示装置７の表示画面７ａに表示される。メイン表示装置７の表示画面７ａでは、特定保留アイコン９Ａが表示画面７ａの中央下方からフレームインし、右上方向に移動した後、放物線状の軌道を描いて右下方向に移動し、右サブ表示装置１０Ｒの上方において、表示画面７ａの下側からフレームアウトする。そして、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面に表示される。右サブ表示装置１０Ｒの表示画面では、その保留アイコン９Ａが表示画面の上側からフレームインし、下方向に移動した後、所定の位置で停止し、当該保留アイコン９Ｃになる。このとき、特定画像ＴＧは、特定保留アイコン９Ａが左サブ表示装置１０Ｌの表示画面からフレームアウトした後、メイン表示装置７の表示画面７ａには表示されない。すなわち、特定画像ＴＧと、特定保留アイコン９Ａとの位置関係は、メイン表示装置７の表示画面７ａでは連動しない。

【０６２２】

図１１１（Ｈ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａでは、特定保留アイコン９Ａに対応する変動表示がなされる。左サブ表示装置１０Ｌでは、保留消化によって保留数が１となり、１つの保留アイコン９Ａが表示されている。メイン表示装置７の表示画面７ａの下側から「熱」と表された特定画像ＴＧがフレームインし、上方向に移動する。すなわち、特定画像ＴＧは、一度、特定保留アイコン９Ａがフレームアウトしたメイン表示装置７の表示画面７ａの下側から再度フレームインする。そして、図１１１（Ｉ）に示すように、特定画像ＴＧは、メイン表示装置７の表示画面７ａの右下付近で停止する。その後、メイン表示装置７の表示画面７ａでは、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが「３」で仮停止表示したリーチが形成される。すなわち、特定画像ＴＧの表示は、特定保留アイコン９Ａに対応する当該変動において、大当たりの期待度が高いことを示唆している。その後、図１１１（Ｊ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａでは、装飾図柄が大当たりの態様で停止表示される。

【０６２３】

［効果例］

以下に、保留アイコン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、例えば、図１０８に示すように、左サブ表示装置１０Ｌ

に保留アイコン９Ａが表示される第１の演出と、左サブ表示装置１０Ｌに表示されている保留アイコンのうちの一つの保留アイコンである特定保留アイコンに対して特定画像ＴＧが表示される第２の演出と、特定保留アイコンが左サブ表示装置１０Ｌから消えた後、右サブ表示装置１０Ｒに特定画像ＴＧが表示される第３の演出と、を実行することができる。これらの構成によれば、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。

また、上記実施形態の遊技機１では、例えば、図１０９、図１１０、図１１１に示すように、左サブ表示装置１０Ｌに保留アイコン９Ａが表示される第１の演出と、左サブ表示装置１０Ｌに表示されている保留アイコンのうちの一つの保留アイコンである特定保留アイコンに対して特定画像ＴＧが表示される第２の演出と、特定保留アイコンが左サブ表示装置１０Ｌから消えた後、メイン表示装置７に特定画像ＴＧが表示される第３の演出と、を実行することができる。これらの構成によれば、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、例えば、図１０９～図１１１に示すように、第２の演出では、左サブ表示装置１０Ｌに特定画像ＴＧが表示された後、特定保留アイコンの移動に連動して特定画像ＴＧが移動する。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３］

上記実施形態の遊技機１では、例えば、図１０９～図１１１に示すように、第２の演出では、特定画像ＴＧが特定保留アイコン９Ａに重なって表示された後、特定画像ＴＧの表示位置が変化し、特定保留アイコンに近接した位置に表示される。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４］

上記実施形態の遊技機１では、例えば、図１０８に示すように、第３の演出では、特定保留アイコン９Ａが左サブ表示装置１０Ｌから消えた後、右サブ表示装置１０Ｒに特定保留アイコン９Ａが表示され、右サブ表示装置１０Ｒから消えた後、右サブ表示装置１０Ｒに特定画像ＴＧ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。

また、上記実施形態の遊技機１では、例えば、図１０９、図１１０、図１１１に示すように、第３の演出では、特定保留アイコン９Ａが左サブ表示装置１０Ｌから消えた後、メイン表示装置７に特定保留アイコン９Ａが表示され、メイン表示装置７から消えた後、メイン表示装置７に特定画像ＴＧが表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、例えば、図１０８に示すように、第３の演出では、特定保留アイコン９Ａが当該保留になるときに、左サブ表示装置１０Ｌから右サブ表示装置１０Ｒに移動し、右サブ表示装置１０Ｒに移動した後、右サブ表示装置１０Ｒの外側に向かって移動することで右サブ表示装置１０Ｒから消え、右サブ表示装置１０Ｒのうち、特定保留アイコン９Ａが消えた位置から特定画像ＴＧが現れる。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。

上記実施形態の遊技機１では、例えば、図１０９、図１１０、図１１１に示すように、第３の演出では、特定保留アイコン９Ａが当該保留になるときに、左サブ表示装置１０Ｌからメイン表示装置７に移動し、メイン表示装置７に移動した後、メイン表示装置７の外側に向かって移動することでメイン表示装置７から消え、メイン表示装置７のうち、特定保留アイコン９Ａが消えた位置から特定画像ＴＧが現れる。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、例えば、図１０９～図１１１に示すように、特定画像ＴＧは、特定保留アイコン９Ａに対応する当たり抽選の期待度に関連する情報を示唆してい

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。

【０６２４】

［変形例］

以下に、保留アイコン連動演出の変形例を示す。

［変形例１］

保留アイコン連動演出Ａ～Ｄでは、特定画像ＴＧは「熱」を表しているものとした。しかし、特定画像ＴＧは、「熱」以外の文字画像であってもよい。例えば、特定画像ＴＧは、「まさか」や「チャンス」や「激熱」などであってもよい。そして、文字の内容によって、特定保留アイコンに対応する当たり抽選の期待度を変化させてもよい。すなわち、文字の内容によって、期待度の大きさの違いを示唆してもよい。

【０６２５】

［変形例２］

保留アイコン連動演出Ａ～Ｄでは、特図１に対応する保留アイコン９Ａについて例示したが、保留アイコン連動演出は、特図２に対応する保留アイコン９Ｂであってもよい。また、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｂの両方が上記演出をおこなってもよい。

【０６２６】

［変形例３］

保留アイコン連動演出Ａ～Ｄでは、保留アイコン９Ａは、移動時に向きが変化しないものとした。しかし、保留アイコン連動演出では、保留アイコン９Ａは、移動時に向きが変化してもよい。例えば、保留アイコン９Ａは、回転しながら移動してもよい。また、保留アイコン９Ａは、移動時に大きさが大小変化したり、点滅したりしてもよい。

【０６２７】

［変形例４］

保留アイコン連動演出Ａ～Ｄにおいて、保留アイコン９Ａが移動するとき、表示を維持している部分では、表示を維持していなくてもよいし、表示を維持していない部分は、表示を維持してもよい。

【０６２８】

［変形例５］

保留アイコン連動演出Ａ～Ｄにおいて、保留アイコン９Ａは、メイン表示装置７とサブ表示装置１０に跨がって表示されてもよい。また、特定画像ＴＧも、メイン表示装置７とサブ表示装置１０に跨がって表示されてもよい。

【０６２９】

［変形例６］

保留アイコン連動演出Ａ～Ｄの内容は適宜組み合わせてもよい。また、保留アイコン連動演出Ａ～Ｄは、説明した演出の一部を備えていなくてもよいし、他の演出が追加されていてもよい。

【０６３０】

［態様例］

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇[態様Ｂ５－１]

画像を表示可能な第１の表示手段と、

画像を表示可能な第２の表示手段と、を備える遊技機であって、

前記第１の表示手段に保留アイコンが表示される第１の演出と、

前記第１の表示手段に表示されている保留アイコンのうちの一つの保留アイコンである特定保留アイコンに対して特定画像が表示される第２の演出と、

前記特定保留アイコンが前記第１の表示手段から消えた後、前記第２の表示手段に前記特定画像が表示される第３の演出と、を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様Ｂ５－２]

態様Ｂ５－１に記載の遊技機であって、
前記第２の演出では、前記第１の表示手段に前記特定画像が表示された後、前記特定保留アイコンの移動に連動して前記特定画像が移動する、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｂ５－３]
態様Ｂ５－１または態様Ｂ５－２に記載の遊技機であって、
前記第２の演出では、前記特定画像が前記特定保留アイコンに重なって表示された後、前記特定画像の表示位置が変化し、前記特定保留アイコンに近接した位置に表示される、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｂ５－４]
態様Ｂ５－１から態様Ｂ５－３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第３の演出では、前記特定保留アイコンが前記第１の表示手段から消えた後、前記第２の表示手段に前記特定保留アイコンが表示され、前記第２の表示手段から消えた後、前記第２の表示手段に前記特定画像が表示される、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｂ５－５]
態様Ｂ５－４に記載の遊技機であって、
前記第３の演出では、前記特定保留アイコンが当該保留になるときに、前記第１の表示手段から前記第２の表示手段に移動し、前記第２の表示手段に移動した後、前記第２の表示手段の外側に向かって移動することで前記第２の表示手段から消え、前記第２の表示手段のうち、前記特定保留アイコンが消えた位置から前記特定画像が現れる、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｂ５－６]
態様Ｂ５－１から態様Ｂ５－５までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記特定画像は、前記特定保留アイコンに対応する当たり抽選の期待度に関連する情報を示唆している、
ことを特徴とする遊技機。
【０６３１】
以下に図１１２～図１１５を用いて保留変化示唆演出Ａ～Ｄについて説明する。この保留変化示唆演出は、装飾図柄の変動演出中（例えば、疑似連演出中）などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信した変動演出開始コマンドを解析し、保留変化示唆画像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メイン表示装置７の表示画面７ａの表示画面７ａやサブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌ及び右サブ表示装置１０Ｒ）の表示画面に画像を表示させる演出である。
【０６３２】
［保留変化示唆演出Ａ］
図１１２は、保留変化示唆演出Ａを説明するための図である。保留変化示唆演出Ａでは、まず、図１１２（Ａ）に示すように、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌと右サブ表示装置１０Ｒ）は、退避位置（ホームポジション）に位置している。メイン表示装置７の表示画面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とによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。このとき、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面には保留アイコン９Ａが表示され、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面には当該保留アイコン９Ｃが表示されている。保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、特定の対象の外観を表している。ここでは、保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、丸い図形の外観を表した丸形状を有している。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。ここでは、特図１保留数が３である状態を例示している。また、３つの保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃの色は「白

色」である。
【０６３３】
次に、図１１２（Ｂ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面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との表示が一旦消え、当該保留アイコン９Ｃの保留変化の可能性を示唆する第１保留変化示唆画像ＨＧ１が表示される。第１保留変化示唆画像ＨＧ１には、味方キャラクタを表す画像である味方キャラクタＣＲＡと、敵キャラクタを表す画像である敵キャラクタＣＲＢとが含まれる。敵キャラクタＣＲＡは、当該保留アイコン９Ｃの保留変化後の態様を示唆する画像が含まれる。本実施形態では、敵キャラクタＣＲＡの全体が保留変化後の当該保留アイコン９Ｃの色を示唆するように「赤色」である。
【０６３４】
次に、図１１２（Ｃ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａにおいて、味方キャラクタＣＲＡは、所定の演出（アクション）を行う。ここでは、味方キャラクタＣＲＡは、敵キャラクタＣＲＢに対してボールＢＧを投げるような動作を行う。ボールを表す画像であるボールＢＧは、第１保留変化示唆画像ＨＧ１に含まれる。次に、図１１２（Ｄ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａにおいて、味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢに対して投げたボールＢＧが敵キャラクタＣＲＢに命中する。
【０６３５】
次に、図１１２（Ｅ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａにおいて、当該保留アイコン９Ｃの保留変化の可能性を示唆する第２保留変化示唆画像ＨＧ２が表示される。第２保留変化示唆画像ＨＧ２は、当該保留アイコン９Ｃの保留変化が実行されることを示唆する画像である。具体的には、味方キャラクタＣＲＡが投げたボールＢＧが敵キャラクタＣＲＢに命中し、敵キャラクタＣＲＡにダメージを与えることができたことを表す画像が表示される。すなわち、所定の演出が成功したことを表す画像が表示される。
【０６３６】
次に、図１１２（Ｆ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａにおいて、敵キャラクタＣＲＢがダメージを与えられて悔しがるような動作を行う。ここでは、敵キャラクタＣＲＢの「やられた！」とのセリフを表す文字画像が表示される。次に、図１１２（Ｇ）に示すように、敵キャラクタＣＲＢは、メイン表示装置７の表示画面７ａから右サブ表示装置１０Ｒの表示画面の当該保留アイコン９Ｃに向かって少し左回転しながら下方に移動するように表示される。
【０６３７】
次に、図１１２（Ｈ）に示すように、敵キャラクタＣＲＢは、メイン表示装置７の表示画面７ａから右サブ表示装置１０Ｒの表示画面に移動するように表示される。敵キャラクタＣＲＢは、メイン表示装置７の表示画面７ａと右サブ表示装置１０Ｒの表示画面とに跨って表示される。次に、図１１２（Ｉ）に示すように、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面において、敵キャラクタＣＲＢが当該保留アイコン９Ｃに衝突し、当該保留アイコン９Ｃが保留変化する。具体的には、当該保留アイコン９Ｃは、「白色」から敵キャラクタＣＲＢの色である「赤色」に変化する。次に、図１１２（Ｊ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａにおいて、第２保留変化示唆画像ＨＧ２の表示が消える。
【０６３８】
［保留変化示唆演出Ｂ］
図１１３は、保留変化示唆演出Ｂを説明するための図である。保留変化示唆演出Ｂでは、まず、図１１３（Ａ）に示すように、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌと右サブ表示装置１０Ｒ）は、退避位置（ホームポジション）に位置している。メイン表示装置７の表示画面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とによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。このとき、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面には保留アイコン９Ａが表示され、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面には当該保留アイコン９Ｃが表示されている。保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、特定の対象の外観を表している。ここでは、保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、丸い図形

の外観を表した丸形状を有している。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。ここでは、特図１保留数が３である状態を例示している。また、３つの保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃの色は「白色」である。

【０６３９】

次に、図１１３（Ｂ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面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との表示が一旦消え、当該保留アイコン９Ｃの保留変化の可能性を示唆する第１保留変化示唆画像ＨＧ１が表示される。第１保留変化示唆画像ＨＧ１には、味方キャラクタを表す画像である味方キャラクタＣＲＡと、敵キャラクタを表す画像である敵キャラクタＣＲＢとが含まれる。敵キャラクタＣＲＡは、当該保留アイコン９Ｃの保留変化後の態様を示唆する画像が含まれる。本実施形態では、敵キャラクタＣＲＡの全体が保留変化後の当該保留アイコン９Ｃの色を示唆するように「赤色」である。

【０６４０】

次に、図１１３（Ｃ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａにおいて、味方キャラクタＣＲＡは、所定の演出（アクション）を行う。ここでは、味方キャラクタＣＲＡは、敵キャラクタＣＲＢに対してボールＢＧを投げるような動作を行う。ボールを表す画像であるボールＢＧは、第１保留変化示唆画像ＨＧ１に含まれる。次に、図１１３（Ｄ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａにおいて、味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢに対して投げたボールＢＧが敵キャラクタＣＲＢに命中する。

【０６４１】

次に、図１１３（Ｅ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａにおいて、当該保留アイコン９Ｃの保留変化の可能性を示唆する第２保留変化示唆画像ＨＧ２が表示される。第２保留変化示唆画像ＨＧ２は、当該保留アイコン９Ｃの保留変化が実行されないことを示唆する画像である。具体的には、味方キャラクタＣＲＡが投げたボールＢＧが敵キャラクタＣＲＢに命中するが、そのボールＢＧが敵キャラクタＣＲＡに跳ね返されたことを表す画像が表示される。すなわち、所定の演出が失敗したことを表す画像が表示される。

【０６４２】

次に、図１１３（Ｆ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａにおいて、敵キャラクタＣＲＢがダメージを与えられて悔しがるような動作を行う。ここでは、敵キャラクタＣＲＢの「きかぬわ！」とのセリフを表す文字画像が表示される。次に、図１１３（Ｇ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａにおいて、第２保留変化示唆画像ＨＧ２の表示が消える。

【０６４３】

［保留変化示唆演出Ｃ］

図１１４は、保留変化示唆演出Ｃを説明するための図である。保留変化示唆演出Ａでは、まず、図１１４（Ａ）に示すように、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌと右サブ表示装置１０Ｒ）は、退避位置（ホームポジション）に位置している。メイン表示装置７の表示画面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とによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。このとき、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面には保留アイコン９Ａが表示され、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面には当該保留アイコン９Ｃが表示されている。保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、特定の対象の外観を表している。ここでは、保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、丸い図形の外観を表した丸形状を有している。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。ここでは、特図１保留数が３である

状態を例示している。また、３つの保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃの色は「白色」である。

【０６４４】

次に、図１１４（Ｂ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面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との表示が一旦消え、当該保留アイコン９Ｃの保留変化の可能性を示唆する第１保留変化示唆画像ＨＧ１が表示される。第１保留変化示唆画像ＨＧ１には、味方キャラクタを表す画像である味方キャラクタＣＲＡと、ボールを表す画像であるボールＢＧとが含まれる。ボールＢＧは、当該保留アイコン９Ｃの保留変化後の態様を示唆する画像が含まれる。本実施形態では、ボールＢＧの全体が保留変化後の当該保留アイコン９Ｃの色を示唆するように「赤色」である。

【０６４５】

次に、図１１４（Ｃ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａにおいて、味方キャラクタＣＲＡは、所定の演出（アクション）を行う。ここでは、味方キャラクタＣＲＡは、ボールＢＧを投げるような動作を行う。次に、図１１４（Ｄ）に示すように、味方キャラクタＣＲＡが投げたボールＢＧが左サブ表示装置１０Ｌに向かって飛んでいく。次に、図１１４（Ｅ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａにおいて、味方キャラクタＣＲＡが投げたボールＢＧが左サブ表示装置１０Ｌに命中する。

【０６４６】

次に、図１１４（Ｆ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａにおいて、当該保留アイコン９Ｃの保留変化の可能性を示唆する第２保留変化示唆画像ＨＧ２が表示される。第２保留変化示唆画像ＨＧ２は、当該保留アイコン９Ｃの保留変化が実行されることを示唆する画像である。具体的には、味方キャラクタＣＲＡが投げたボールＢＧが左サブ表示装置１０Ｌに飛び込み、３つの保留アイコン９Ａのうちの右から２番目の保留アイコン９Ａに向かって移動するように、ボールＢＧがメイン表示装置７の表示画面７ａと左サブ表示装置１０Ｌとに跨って表示される。すなわち、所定の演出が成功したことを表す画像が表示される。

【０６４７】

次に、図１１４（Ｇ）に示すように、味方キャラクタＣＲＡが投げたボールＢＧが左サブ表示装置１０Ｌの３つの保留アイコン９Ａのうちの右から２番目の保留アイコン９Ａに衝突し、その保留アイコン９Ａが保留変化する。具体的には、保留アイコン９Ａは、「白色」からボールＢＧと同じ色である「赤色」に変化する。次に、図１１４（Ｈ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａにおいて、味方キャラクタＣＲＡが喜ぶような動作を行う。ここでは、味方キャラクタＣＲＡの「やったー！」とのセリフを表す文字画像が表示される。次に、図１１４（Ｉ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａにおいて、第２保留変化示唆画像ＨＧ２の表示が消える。

【０６４８】

［保留変化示唆演出Ｄ］

図１１５は、保留変化示唆演出Ｄを説明するための図である。保留変化示唆演出Ｄでは、まず、図１１５（Ａ）に示すように、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌと右サブ表示装置１０Ｒ）は、退避位置（ホームポジション）に位置している。メイン表示装置７の表示画面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とによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。このとき、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面には保留アイコン９Ａが表示され、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面には当該保留アイコン９Ｃが表示されている。保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、特定の対象の外観を表している。ここでは、保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、丸い図形の外観を表した丸形状を有している。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。ここでは、特図１保留数が３である状態を例示している。また、３つの保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃの色は「白

色」である。
【０６４９】
次に、図１１５（Ｂ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面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との表示が一旦消え、当該保留アイコン９Ｃの保留変化の可能性を示唆する第１保留変化示唆画像ＨＧ１が表示される。第１保留変化示唆画像ＨＧ１には、味方キャラクタを表す画像である味方キャラクタＣＲＡと、ボールを表す画像であるボールＢＧとが含まれる。ボールＢＧは、当該保留アイコン９Ｃの保留変化後の態様を示唆する画像が含まれる。本実施形態では、ボールＢＧの全体が保留変化後の当該保留アイコン９Ｃの色を示唆するように「赤色」である。
【０６５０】
次に、図１１５（Ｃ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａにおいて、味方キャラクタＣＲＡは、所定の演出（アクション）を行う。ここでは、味方キャラクタＣＲＡは、ボールＢＧを投げるような動作を行う。次に、図１１５（Ｄ）に示すように、味方キャラクタＣＲＡが投げたボールＢＧが左サブ表示装置１０Ｌに向かって飛んでいく。次に、図１１５（Ｅ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａにおいて、味方キャラクタＣＲＡが投げたボールＢＧが左サブ表示装置１０Ｌに命中する。
【０６５１】
次に、図１１５（Ｆ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａにおいて、当該保留アイコン９Ｃの保留変化の可能性を示唆する第２保留変化示唆画像ＨＧ２が表示される。第２保留変化示唆画像ＨＧ２は、当該保留アイコン９Ｃの保留変化が実行されないことを示唆する画像である。具体的には、味方キャラクタＣＲＡが投げたボールＢＧが左サブ表示装置１０Ｌに命中するが、そのボールＢＧが跳ね返ってきたことを表す画像が表示される。すなわち、所定の演出が失敗したことを表す画像が表示される。
【０６５２】
次に、図１１５（Ｇ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａにおいて、味方キャラクタＣＲＡが悔しがるような動作を行う。ここでは、味方キャラクタＣＲＡの「だめだー！」とのセリフを表す文字画像が表示される。次に、図１１５（Ｈ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａにおいて、第２保留変化示唆画像ＨＧ２の表示が消える。
【０６５３】
［効果例］
以下に、保留変化示唆画像演出の効果例を示す。
［効果１］
上記実施形態の遊技機１では、図１１２～図１１５に示すように、左サブ表示装置１０Ｌ（右サブ表示装置１０Ｒ）に、保留アイコン９Ａ（当該保留アイコン９Ｃ）が表示される第１の演出と、第１の表示演出の後、保留アイコン９Ａ（当該保留アイコン９Ｃ）の保留変化の可能性を示唆する第１保留変化示唆画像ＨＧ１が表示される第２の演出と、を実行可能である。そして、第１保留変化示唆画像ＨＧ１は、少なくとも一部に、保留アイコン９Ａ（当該保留アイコン９Ｃ）の保留変化後の態様を示唆する画像を含む。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１１２～図１１５に示すように、第２の演出の後、保留アイコン９Ａ（当該保留アイコン９Ｃ）の保留変化の可能性を示唆する、第１保留変化示唆画像ＨＧ１とは異なる第２保留変化示唆画像ＨＧ２が表示される第３の演出を実行可能である。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
［効果３］
上記実施形態の遊技機１では、図１１２～図１１５に示すように、第２保留変化示唆画像ＨＧ２は、少なくとも一部に、保留アイコン９Ａ（当該保留アイコン９Ｃ）の保留変化後の態様を示唆する画像を含む。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１１２、図１１４に示すように、第２保留変化示唆画像ＨＧ２は、保留アイコン９Ａ（当該保留アイコン９Ｃ）の保留変化が実行されることを示唆する画像である。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１１２、図１１４に示すように、第３の演出において、第２保留変化示唆画像ＨＧ２の少なくとも一部を保留アイコン９Ａ（当該保留アイコン９Ｃ）が表示されている位置に向かって移動するように表示する。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１１２、図１１４に示すように、第３の演出の後、保留アイコン９Ａ（当該保留アイコン９Ｃ）を第１の態様から第２の態様に変化させる第４の演出を実行可能である。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
［効果７］
上記実施形態の遊技機１では、図１１３、図１１５に示すように、第２保留変化示唆画像ＨＧ２は、保留アイコン９Ａ（当該保留アイコン９Ｃ）の保留変化が実行されないことを示唆する画像である。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。
【０６５４】
［変形例］
以下に、保留変化示唆画像演出の変形例を示す。
［変形例１］
図１１２～図１１５の保留変化示唆演出では、第１保留変化示唆画像ＨＧ１をメイン表示装置７の表示画面７ａに表示するようにしたが、第１保留変化示唆画像ＨＧ１を、例えば、左サブ表示装置１０Ｌ、右サブ表示装置１０Ｒ、その他の表示装置等に表示するようにしてもよい。また、複数の表示装置に跨って表示するようにしてもよい。
［変形例２］
図１１２～図１１５の保留変化示唆演出では、第１保留変化示唆画像ＨＧ１の一部が保留アイコン９Ａ（当該保留アイコン９Ｃ）の保留変化後の態様を示唆する画像（敵キャラクタＣＲＢ、ボールＢＧ）であるが、第１保留変化示唆画像ＨＧ１の全部が保留アイコン９Ａ（当該保留アイコン９Ｃ）の保留変化後の態様を示唆する画像であってもよい。
［変形例３］
図１１２～図１１５の保留変化示唆演出では、第２保留変化示唆画像ＨＧ２の一部が保留アイコン９Ａ（当該保留アイコン９Ｃ）の保留変化後の態様を示唆する画像（敵キャラクタＣＲＢ、ボールＢＧ）であるが、第２保留変化示唆画像ＨＧ２の全部が保留アイコン９Ａ（当該保留アイコン９Ｃ）の保留変化後の態様を示唆する画像であってもよい。
［変形例４］
図１１２～図１１５の保留変化示唆演出では、第１保留変化示唆画像ＨＧ１と第２保留変化示唆画像ＨＧ２とが連続的に表示されるようにしているが、例えば、第１保留変化示唆画像ＨＧ１が消えた後、第２保留変化示唆画像ＨＧ２が表示されるようにしてもよい。
［変形例５］
図１１２～図１１５の保留変化示唆演出では、第１保留変化示唆画像ＨＧ１と第２保留変化示唆画像ＨＧ２とが関連する画像であるが、例えば、第１保留変化示唆画像ＨＧ１と第２保留変化示唆画像ＨＧ２とが全く関連しない画像であってもよい。
【０６５５】
［態様例］
本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[態様Ｂ６－１]
複数の演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、
前記表示手段に、保留アイコンが表示される第１の演出と、
前記第１の表示演出の後、前記保留アイコンの保留変化の可能性を示唆する第１の保留変化示唆画像が表示される第２の演出と、を実行可能であり、
前記第１の保留変化示唆画像は、少なくとも一部に、前記保留アイコンの保留変化後の態様を示唆する画像を含む、
ことを特徴とする遊技機。
[態様Ｂ６－２]
態様Ｂ６－１に記載の遊技機であって、
前記第２の演出の後、前記保留アイコンの保留変化の可能性を示唆する、前記第１の保留変化示唆画像とは異なる第２の保留変化示唆画像が表示される第３の演出を実行可能である、
ことを特徴とする遊技機。
[態様Ｂ６－３]
態様Ｂ６－２に記載の遊技機であって、
前記第２の保留変化示唆画像は、少なくとも一部に、前記保留アイコンの保留変化後の態様を示唆する画像を含む、
ことを特徴とする遊技機。
[態様Ｂ６－４]
態様Ｂ６－２または態様Ｂ６－３に記載の遊技機であって、
前記第２の保留変化示唆画像は、前記保留アイコンの保留変化が実行されることを示唆する画像である、
ことを特徴とする遊技機。
[態様Ｂ６－５]
態様Ｂ６－４に記載の遊技機であって、
前記第３の演出において、前記第２の保留変化示唆画像の少なくとも一部を前記保留アイコンが表示されている位置に向かって移動するように表示する、
ことを特徴とする遊技機。
[態様Ｂ６－６]
態様Ｂ６－４または態様Ｂ６－５に記載の遊技機であって、
前記第３の演出の後、前記保留アイコンを第１の態様から第２の態様に変化させる第４の演出を実行可能である、
ことを特徴とする遊技機。
[態様Ｂ６－７]
態様Ｂ６－２または態様Ｂ６－３に記載の遊技機であって、
前記第２の保留変化示唆画像は、前記保留アイコンの保留変化が実行されないことを示唆する画像である、
ことを特徴とする遊技機。
【０６５６】
以下に図１１６～図１１９を用いて装飾図柄表示態様演出Ａ～Ｄについて説明する。この装飾図柄表示態様演出は、装飾図柄の変動演出中、大当たり遊技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、保留変化示唆画像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メイン表示装置７の表示画面７ａの表示画面７ａやサブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌ及び右サブ表示装置１０Ｒ）の表示画面に画像を表示させる演出である。
【０６５７】
［装飾図柄表示態様演出Ａ］
図１１６は、装飾図柄表示態様演出Ａを説明するための図である。装飾図柄表示態様演

出Ａでは、まず、図１１６（Ａ）に示すように、第２可動役物１５は、退避位置（ホームポジション）に位置している。大当たり遊技中におけるメイン表示装置７の表示画面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とによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒとは、水平方向の水平ラインＬＮ１に沿って並んで表示されている。この大当たり遊技中における装飾図柄変動演出の回数（変動回数）は９９回目である。次に、図１１６（Ｂ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面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とがハズレの態様で確定停止する。左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒとは、水平方向の水平ラインＬＮ１に沿って並んで表示されている。これにより、大当たり遊技中における９９回目の装飾図柄変動演出が終了する。

【０６５８】

次に、図１１６（Ｃ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面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とによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。この大当たり遊技中における装飾図柄変動演出の回数（変動回数）は１００回目である。次に、図１１６（Ｄ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面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とがハズレの態様で確定停止する。これにより、大当たり遊技中における１００回目の装飾図柄変動演出が終了する。すなわち、大当たり遊技中における変動回数が１００回に到達する。

【０６５９】

次に、図１１６（Ｅ）に示すように、大当たり遊技中における変動回数が１００回に到達すると、メイン表示装置７の表示画面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との表示が一旦消える。次に、図１１６（Ｆ）に示すように、第２可動役物１５が退避位置からメイン表示装置７の表示画面７ａの中央付近に向かって下方に移動する。次に、図１１６（Ｇ）に示すように、第２可動役物１５がメイン表示装置７の表示画面７ａの中央付近における進出位置（展開ポジション）において停止する。次に、図１１６（Ｈ）に示すように、第２可動役物１５が進出位置において左回転し、水平方向から所定の角度で傾いた状態で停止する。

【０６６０】

次に、図１１６（Ｉ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面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とが再び表示され、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒとによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。この大当たり遊技中における装飾図柄変動演出の回数（変動回数）は１０１回目である。このとき、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒとは、第２可動役物１５の下側に並んで表示される。左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒとは、水平方向から第２可動役物１５と同様の角度で傾いた状態で並んで表示される。左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒとは、水平方向から所定の角度で傾いた傾斜ラインＬＮ２に沿って並んで表示される。

【０６６１】

次に、図１１６（Ｊ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面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とがハズレの態様で確定停止する。これにより、大当たり遊技中における１０１回目の装飾図柄変動演出が終了する。このとき、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒとは、第２可動役物１５の下側に並んで表示される。左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒとは、水平方向から第２可動役物１５と同様の角度で傾いた状態で並んで表示される。左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒとは、水平方向から所定の角度で傾いた傾斜ラインＬＮ２に沿って並んで表示される。

【０６６２】

［装飾図柄表示態様演出Ｂ］

図１１７は、装飾図柄表示態様演出Ｂを説明するための図である。装飾図柄表示態様演出Ｂでは、まず、図１１７（Ａ）に示すように、第２可動役物１５は、退避位置（ホーム

ポジション）に位置している。大当たり遊技中におけるメイン表示装置７の表示画面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とによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒとは、水平方向の水平ラインＬＮ１に沿って並んで表示されている。この大当たり遊技中における装飾図柄変動演出の回数（変動回数）は９９回目である。次に、図１１７（Ｂ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面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とがハズレの態様で確定停止する。左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒとは、水平方向の水平ラインＬＮ１に沿って並んで表示されている。これにより、大当たり遊技中における９９回目の装飾図柄変動演出が終了する。

【０６６３】

次に、図１１７（Ｃ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面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とによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。この大当たり遊技中における装飾図柄変動演出の回数（変動回数）は１００回目である。次に、図１１７（Ｄ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面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とがハズレの態様で確定停止する。これにより、大当たり遊技中における１００回目の装飾図柄変動演出が終了する。すなわち、大当たり遊技中における変動回数が１００回に到達する。

【０６６４】

次に、図１１７（Ｅ）に示すように、大当たり遊技中における変動回数が１００回に到達すると、メイン表示装置７の表示画面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との表示が一旦消える。次に、図１１７（Ｆ）に示すように、第２可動役物１５が退避位置からメイン表示装置７の表示画面７ａの中央付近に向かって下方に移動する。次に、図１１７（Ｇ）に示すように、第２可動役物１５がメイン表示装置７の表示画面７ａの中央付近における進出位置（展開ポジション）において停止する。次に、図１１７（Ｈ）に示すように、第２可動役物１５が進出位置において左回転し、水平方向から所定の角度で傾いた状態で停止する。

【０６６５】

次に、図１１７（Ｉ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面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とが再び表示され、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒとによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。この大当たり遊技中における装飾図柄変動演出の回数（変動回数）は１０１回目である。このとき、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒとは、第２可動役物１５の下側に並んで表示される。左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒとは、それぞれ水平方向の状態で表示される。左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒとは、水平方向から所定の角度で傾いた傾斜ラインＬＮ２に沿って並んで表示される。

【０６６６】

次に、図１１７（Ｊ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面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とがハズレの態様で確定停止する。これにより、大当たり遊技中における１０１回目の装飾図柄変動演出が終了する。このとき、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒとは、第２可動役物１５の下側に並んで表示される。左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒとは、それぞれ水平方向の状態で表示される。左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒとは、水平方向から所定の角度で傾いた傾斜ラインＬＮ２に沿って並んで表示される。

【０６６７】

［装飾図柄表示態様演出Ｃ］

図１１８は、装飾図柄表示態様演出Ｃを説明するための図である。装飾図柄表示態様演出Ｃでは、まず、図１１８（Ａ）に示すように、第２可動役物１５は、退避位置（ホームポジション）に位置している。また、図１１８（Ａ）には図示されていないが、第１可動役物１４（左側可動役物１４Ｌ、右側可動役物１４Ｒ）も退避位置（ホームポジション）に位置している。メイン表示装置７の表示画面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とによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒとは、水平方向の水平ラインＬＮ１に沿って並んで表示されている。

【０６６８】

次に、図１１８（Ｂ）に示すように、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが同じ数字（ここでは「７」）で仮停止してリーチが形成される。左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒとは、水平方向の水平ラインＬＮ１に沿って並んで表示されている。次に、図１１８（Ｃ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａにおいて、変動中の中装飾図柄８Ｃが停止する直前のタイミングにおいて、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒとの表示が一旦消え、ボタン画像ＢＴＮと操作促進画像ＳＳＧとが表示される。操作促進画像ＳＳＧは「押せ」の文字画像であり、遊技者に操作（押圧操作）を促す。

【０６６９】

次に、遊技者が演出ボタン６３を押すと、図１１８（Ｄ）に示すように、左側可動役物１４Ｌが表示装置７の表示画面７ａの中央付近に向かって右方向に移動する。また、右側可動役物１４Ｒが表示装置７の表示画面７ａの中央付近に向かって右方向に移動する。これらとともに、第２可動役物１５が退避位置からメイン表示装置７の表示画面７ａの中央付近に向かって下方に移動する。次に、図１１８（Ｅ）に示すように、左側可動役物１４Ｌと右側可動役物１４Ｒとが進出位置（展開ポジション）において合体して１つのロゴを形成し、メイン表示装置７の表示画面７ａの中央付近を覆うように停止する。また、第２可動役物１５がメイン表示装置７の表示画面７ａの中央付近における進出位置（展開ポジション）において停止する。そして、第２可動役物１５が第１可動役物１４の上方の一部を覆った状態となる。言い換えれば、第１可動役物１４と第２可動役物１５とが一部重なって組み合わされた状態で静止する。次に、図１１８（Ｆ）に示すように、第１可動役物１４及び第２可動役物１５が進出位置において左回転し、水平方向から所定の角度で傾いた状態で停止する。このときの傾斜角度は、上述した図１１６（Ｈ）及び図１１７（Ｈ）の第２可動役物１５と同様の角度である。次に、図１１８（Ｇ）に示すように、第１可動役物１４及び第２可動役物１５が進出位置において右回転し、水平方向の位置に戻って停止する。

【０６７０】

次に、図１１８（Ｈ）に示すように、左側可動役物１４Ｌが進出位置から退避位置に向かって左方向に移動する。また、右側可動役物１４Ｒが進出位置から退避位置に向かって右方向に移動する。これらとともに、第２可動役物１５が進出位置から退避位置に向かって上方に移動する。次に、図１１８（Ｉ）に示すように、左側可動役物１４Ｌが退避位置に戻って停止する。また、右側可動役物１４Ｒが退避位置に戻って停止する。また、第２可動役物１５が退避位置に戻って停止する。次に、図１１８（Ｊ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面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とが同じ数字（ここでは「７」）である大当たりの態様で確定停止する。左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒとは、水平方向の水平ラインＬＮ１に沿って並んで表示されている。

【０６７１】

［装飾図柄変動停止演出Ｄ］

図１１９は、装飾図柄表示態様演出Ｄを説明するための図である。装飾図柄表示態様演出Ｄでは、まず、図１１９（Ａ）に示すように、大当たり遊技中におけるメイン表示装置７の表示画面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とによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。このとき、図１１６（Ｉ）と同様に、第２可動役物１５は、進出位置において水平方向から所定の角度で傾いた状態で停止する。左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒとは、第２可動役物１５の下側に並んで表示される。左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒとは、水平方向から第２可動役物１５と同様の角度で傾いた状態で並んで表示される。左装飾図柄８Ｌと中装飾

図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒとは、水平方向から所定の角度で傾いた傾斜ラインＬＮ２に沿って並んで表示される。

【０６７２】

次に、図１１９（Ｂ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面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とが同じ数字（ここでは「７」）である大当たりの態様で確定停止する。このとき、図１１６（Ｊ）と同様に、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒとは、第２可動役物１５の下側に並んで表示される。左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒとは、水平方向から第２可動役物１５と同様の角度で傾いた状態で並んで表示される。左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒとは、水平方向から所定の角度で傾いた傾斜ラインＬＮ２に沿って並んで表示される。次に、図１１９（Ｃ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａにおける左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒとの表示はそのままで、第１可動役物１４及び第２可動役物１５が進出位置において右回転し、水平方向の位置に戻って停止する。次に、図１１９（Ｄ）に示すように、第２可動役物１５が退避位置に戻って停止する。

【０６７３】

次に、図１１９（Ｅ）に示すように、左側可動役物１４Ｌが表示装置７の表示画面７ａの中央付近に向かって右方向に移動する。また、右側可動役物１４Ｒが表示装置７の表示画面７ａの中央付近に向かって右方向に移動する。これらとともに、第２可動役物１５が退避位置からメイン表示装置７の表示画面７ａの中央付近に向かって下方に移動する。次に、図１１９（Ｆ）に示すように、左側可動役物１４Ｌと右側可動役物１４Ｒとが進出位置（展開ポジション）において合体して１つのロゴを形成し、メイン表示装置７の表示画面７ａの中央付近を覆うように停止する。また、第２可動役物１５がメイン表示装置７の表示画面７ａの中央付近における進出位置（展開ポジション）において停止する。そして、第２可動役物１５が第１可動役物１４の上方の一部を覆った状態となる。言い換えれば、第１可動役物１４と第２可動役物１５とが一部重なって組み合わされた状態で静止する。次に、図１１９（Ｇ）に示すように、第１可動役物１４及び第２可動役物１５が進出位置において左回転し、水平方向から所定の角度で傾いた状態で停止する。このときの傾斜角度は、上述した図１１９（Ａ）及び図１１９（Ｂ）の第２可動役物１５と同様の角度である。

【０６７４】

次に、図１１９（Ｈ）に示すように、第１可動役物１４及び第２可動役物１５が進出位置において右回転し、水平方向の位置に戻って停止する。次に、図１１９（Ｉ）に示すように、左側可動役物１４Ｌが進出位置から退避位置に向かって左方向に移動する。また、右側可動役物１４Ｒが進出位置から退避位置に向かって右方向に移動する。これらとともに、第２可動役物１５が進出位置から退避位置に向かって上方に移動する。次に、図１１９（Ｊ）に示すように、左側可動役物１４Ｌが退避位置に戻って停止する。また、右側可動役物１４Ｒが退避位置に戻って停止する。また、第２可動役物１５が退避位置に戻って停止する。

【０６７５】

［効果例］

以下に、装飾図柄表示態様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１１６～図１１９に示すように、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ及び右装飾図柄８Ｒが第１の方向（水平ラインＬ１）に沿って並んで表示される第１の表示態様と、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ及び右装飾図柄８Ｒが第１の方向とは異なる第２の方向（傾斜ラインＬＮ２）に沿って並んで表示される第２の表示態様と、を実行可能である。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、図１１６～図１１９に示すように、所定の条件が成立し

た場合に、第１の表示態様から第２の表示態様に変化する。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３］
上記実施形態の遊技機１では、図１１６～図１１９に示すように、所定の条件は、大当たり遊技において変動回数が所定回数（例えば１００回）に達することである。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１１６～図１１９に示すように、第２可動役物１５は、第１の表示態様において第１の方向（水平ラインＬＮ１）に沿って配置され、第２の表示態様において第２の方向（傾斜ラインＬＮ２）に沿って配置される。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１１６～図１１９に示すように、大当たりの際に、左側可動役物１４Ｌ及び右側可動役物１４Ｒが進出位置において合体して第１の方向（水平ラインＬＮ１）に沿って配置された後、合体した状態の左側可動役物１４Ｌ及び右側可動役物１４Ｒが回転して第２の方向（傾斜ラインＬＮ２）に沿って配置される。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１１６～図１１９に示すように、大当たりの際に、第２可動役物１５は、左側可動役物１４Ｌ及び右側可動役物１４Ｒと同様の方向に沿って配置される。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。
【０６７６】
［変形例］
以下に、装飾図柄表示態様演出の変形例を示す。
［変形例１］
図１１６～図１１８の装飾図柄表示態様演出Ａ～Ｃでは、第１の表示態様において、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ及び右装飾図柄８Ｒが第１の方向（水平方向、水平ラインＬ１）に沿って並んで表示されるが、第１の方向は、水平方向に限定されるものではなく、任意の方向であってよい。
［変形例２］
図１１６、図１１７、図１１９の装飾図柄表示態様演出Ａ、Ｂ、Ｄでは、第２の表示態様において、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ及び右装飾図柄８Ｒが第１の方向（水平方向、水平ラインＬＮ１）から所定の角度で傾いた傾斜ラインＬＮ２に沿って並んで表示されるが、第２の方向は、このような方向に限定されるものではなく、第１の方向とは異なる任意の方向であってよい。
［変形例３］
図１１６、図１１７、図１１９の装飾図柄表示態様演出Ａ、Ｂ、Ｄでは、第２の表示態様において、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ及び右装飾図柄８Ｒが第１の方向（水平方向、水平ラインＬＮ１）から所定の角度で傾いた傾斜ラインＬＮ２に沿って並んで表示されるが、傾斜ラインＬＮ２の傾斜角度は自由に設定することができる。
［変形例４］
図１１６、図１１７の装飾図柄表示態様演出Ａ、Ｂでは、第１の表示態様から第２の表示態様に変化する所定の条件は、大当たり遊技において変動回数が所定回数（例えば１００回）に達することであるが、所定の条件はこれに限定されるものではなく、任意に設定することができる。
［変形例５］
図１１６～図１１９の装飾図柄表示態様演出では、第１の表示態様において第１の方向（水平ラインＬＮ１）に沿って配置され、第２の表示態様において第２の方向（傾斜ラインＬＮ２）に沿って配置される可動役物は、第２可動役物１５であるが、第１可動役物１

４（左側可動役物１４Ｌ、右側可動役物１４Ｒ）やそれ以外の可動役物であってもよい。
【０６７７】
［態様例］
本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。
[態様Ｃ１－１]
複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、装飾図柄であり、
複数の前記装飾図柄が第１の方向に沿って並んで表示される第１の表示態様と、複数の前記装飾図柄が前記第１の方向とは異なる第２の方向に沿って並んで表示される第２の表示態様と、を実行可能である、
ことを特徴とする遊技機。
[態様Ｃ１－２]
態様Ｃ１－１に記載の遊技機であって、
所定の条件が成立した場合に、前記第１の表示態様から前記第２の表示態様に変化する、
ことを特徴とする遊技機。
[態様Ｃ１－３]
態様Ｃ１－２に記載の遊技機であって、
前記所定の条件は、大当たり遊技において変動回数が所定回数に達することである、
ことを特徴とする遊技機。
[態様Ｃ１－４]
態様Ｃ１－１から態様Ｃ１－３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
移動可能に構成された第１の可動役物をさらに備え、
前記第１の可動役物は、前記第１の表示態様において前記第１の方向に沿って配置され、前記第２の表示態様において前記第２の方向に沿って配置される、
ことを特徴とする遊技機。
[態様Ｃ１－５]
態様Ｃ１－４に記載の遊技機であって、
移動可能に構成された第２の可動役物と、
移動可能に構成された第３の可動役物と、をさらに備え、
大当たりの際に、前記第２の可動役物及び前記第３の可動役物が所定の位置において合体して前記第１の方向に沿って配置された後、合体した状態の前記第２の可動役物及び前記第３の可動役物が回転して前記第２の方向に沿って配置される、
ことを特徴とする遊技機。
[態様Ｃ１－６]
態様Ｃ１－５に記載の遊技機であって、
前記大当たりの際に、前記第１の可動役物は、前記第２の可動役物及び前記第３可動役物と同様の方向に沿って配置される、
ことを特徴とする遊技機。
【０６７８】
以下に図１２０～図１２３を用いて装飾図柄変動演出Ａ～Ｄについて説明する。この装飾図柄変動演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信した変動演出開始コマンドを解析し、キャラクタ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、左サブ表示装置１０Ｌ、右サブ表示装置１０Ｒ、イルミネーションパネル１８等に画像を表示させる演出である。なお、イルミネーションパネル１８は、透過性の表示パネルであり、表示画面７ａおよびサブ表示装置１０よりも手前側（遊技者側）に配置されている。この装飾図柄変動演出は、通常の装飾図柄の変動演出とは異なる変動演出をおこなう演出である。通常の装飾図柄の変動演出では、下方向に装飾図柄が変動する。

【０６７９】
［装飾図柄変動演出Ａ］
図１２０は、装飾図柄変動演出Ａを説明するための図である。装飾図柄変動演出Ａでは、まず、図１２０（Ａ）に示すように、装飾図柄変動開始前演出がおこなわれる。この装飾図柄変動開始前演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが表示画面７ａの中央付近で停止表示されている。また、この装飾図柄変動開始前演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとが左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒの下方に表示される。これら保留アイコン９Ａ，９Ｃは、柄のない白色の保留アイコンである。
【０６８０】
次に、図１２０（Ｂ）に示すように、左装飾図柄変動開始演出がおこなわれる。この左装飾図柄変動開始演出では、装飾図柄８Ｌが変動開始位置から装飾図柄８Ｃがある右方向に移動し装飾図柄８Ｃにぶつかるように（接触するように）変動する演出である。この場合、装飾図柄８Ｌは、装飾図柄８Ｃにぶつかった後、その場所に仮停止している。なお、保留アイコン９Ａは、装飾図柄の変動開始により一つ減って表示される。
【０６８１】
次に、図１２０（Ｃ）に示すように、中装飾図柄変動開始演出がおこなわれる。この中装飾図柄変動開始演出では、装飾図柄８Ｌが装飾図柄８Ｃにぶつかったこと（接触したこと）に基づいて、装飾図柄８Ｃが変動開始位置から装飾図柄８Ｒがある右方向に移動し装飾図柄８Ｒにぶつかるように（接触するように）変動する演出である。この場合、装飾図柄８Ｃは、装飾図柄８Ｒにぶつかった後、その場所に仮停止している。
【０６８２】
次に、図１２０（Ｄ）に示すように、右装飾図柄変動開始演出がおこなわれる。この右装飾図柄変動開始演出では、装飾図柄８Ｃが装飾図柄８Ｒにぶつかったこと（接触したこと）に基づいて、装飾図柄８Ｒが右方向に移動するように変動する演出である。この場合、装飾図柄８Ｒは、右方向に所定距離移動した後、その場所に仮停止している。なお、その場所に仮停止するのではなく、所定の方向（例えば、移動してきた方向とは逆方向である左方向）に移動してもよい。
【０６８３】
次に、図１２０（Ｅ）に示すように、ハズレ表示演出がおこなわれる。このハズレ表示演出では、上記左装飾図柄変動開始演出、中装飾図柄変動開始演出、右装飾図柄変動開始演出において仮停止中の装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを瞬時に他の図柄に変換して確定停止表示をおこなう。図の例では、「５　６　７」の図柄であった装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが「２　３　４」に変換されている。
【０６８４】
［装飾図柄変動演出Ｂ］
図１２１は、装飾図柄変動演出Ｂを説明するための図である。装飾図柄変動演出Ｂでは、まず、図１２１（Ａ）に示すように、装飾図柄変動開始前演出がおこなわれる。この装飾図柄変動開始前演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが表示画面７ａの中央付近で停止表示されている。また、この装飾図柄変動開始前演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとが左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒの下方に表示される。これら保留アイコン９Ａ，９Ｃは、柄のない白色の保留アイコンである。
【０６８５】
次に、図１２１（Ｂ）に示すように、左装飾図柄変動開始演出がおこなわれる。この左装飾図柄変動開始演出では、装飾図柄８Ｌが変動開始位置から装飾図柄８Ｃがある右方向に回転しながら移動し装飾図柄８Ｃにぶつかるように（接触するように）変動する演出である。この場合、装飾図柄８Ｌは、装飾図柄８Ｃにぶつかった後、その場所に仮停止している。なお、保留アイコン９Ａは、装飾図柄の変動開始により一つ減って表示される。
【０６８６】
次に、図１２１（Ｃ）に示すように、中装飾図柄変動開始演出がおこなわれる。この中装飾図柄変動開始演出では、装飾図柄８Ｌが装飾図柄８Ｃにぶつかったこと（接触したこ

と）に基づいて、装飾図柄８Ｃが変動開始位置から装飾図柄８Ｒがある右方向に回転しながら移動し装飾図柄８Ｒにぶつかるように（接触するように）変動する演出である。この場合、装飾図柄８Ｃは、装飾図柄８Ｒにぶつかった後、その場所に仮停止している。

【０６８７】

次に、図１２１（Ｄ）に示すように、右装飾図柄変動開始演出がおこなわれる。この右装飾図柄変動開始演出では、装飾図柄８Ｃが装飾図柄８Ｒにぶつかったこと（接触したこと）に基づいて、装飾図柄８Ｒが右方向に回転しながら移動するように変動する演出である。この場合、装飾図柄８Ｒは、右方向に所定距離移動した後、その場所に仮停止している。なお、その場所に仮停止するのではなく、所定の方向（例えば、移動してきた方向とは逆方向である左方向）に移動してもよい。

【０６８８】

次に、図１２１（Ｅ）に示すように、ハズレ表示演出がおこなわれる。このハズレ表示演出では、上記左装飾図柄変動開始演出、中装飾図柄変動開始演出、右装飾図柄変動開始演出において仮停止中の装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを瞬時に他の図柄に変換して確定停止表示をおこなう。図の例では、「５　６　７」の図柄であった装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが「２　３　４」に変換されている。

【０６８９】

［装飾図柄変動演出Ｃ］

図１２２は、装飾図柄変動演出Ｃを説明するための図である。装飾図柄変動演出Ｃでは、まず、図１２２（Ａ）に示すように、装飾図柄変動開始前演出がおこなわれる。この装飾図柄変動開始前演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが表示画面７ａの中央付近で停止表示されている。また、この装飾図柄変動開始前演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとが左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒの下方に表示される。これら保留アイコン９Ａ，９Ｃは、柄のない白色の保留アイコンである。

【０６９０】

次に、図１２２（Ｂ）に示すように、左装飾図柄変動開始演出がおこなわれる。この左装飾図柄変動開始演出では、装飾図柄８Ｌが変動開始位置から装飾図柄８Ｃがある右方向に回転しながら移動し装飾図柄８Ｃにぶつかるように（接触するように）変動する演出である。この場合、装飾図柄８Ｌは、装飾図柄８Ｃにぶつかった後、爆発した様子を表す爆発画像ＺＤ１が表示され、爆発してその場所に仮停止している。なお、保留アイコン９Ａは、装飾図柄の変動開始により一つ減って表示される。

【０６９１】

次に、図１２２（Ｃ）に示すように、中装飾図柄変動開始演出がおこなわれる。この中装飾図柄変動開始演出では、装飾図柄８Ｌが装飾図柄８Ｃにぶつかったこと（接触したこと）に基づいて、装飾図柄８Ｃが変動開始位置から装飾図柄８Ｒがある右方向に回転しながら移動し装飾図柄８Ｒにぶつかるように（接触するように）変動する演出である。この場合、装飾図柄８Ｃは、装飾図柄８Ｒにぶつかった後、爆発画像ＺＤ１が表示され、爆発してその場所に仮停止している。

【０６９２】

次に、図１２２（Ｄ）に示すように、右装飾図柄変動開始演出がおこなわれる。この右装飾図柄変動開始演出では、装飾図柄８Ｃが装飾図柄８Ｒにぶつかったこと（接触したこと）に基づいて、装飾図柄８Ｒが右方向に回転しながら移動するように変動する演出である。この場合、装飾図柄８Ｒは、右方向に所定距離移動した後、爆発画像ＺＤ１が表示され、爆発してその場所に仮停止している。なお、その場所に仮停止するのではなく、所定の方向（例えば、移動してきた方向とは逆方向である左方向）に移動してもよい。

【０６９３】

次に、図１２２（Ｅ）に示すように、ハズレ表示演出がおこなわれる。このハズレ表示演出では、上記左装飾図柄変動開始演出、中装飾図柄変動開始演出、右装飾図柄変動開始演出において仮停止中の装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを瞬時に他の図柄に変換して確定停止表示をおこなう。図の例では、「５　６　７」の図柄であった装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒ

が「２　３　４」に変換されている。

【０６９４】

［装飾図柄変動演出Ｄ］

図１２３は、装飾図柄変動演出Ｄを説明するための図である。装飾図柄変動演出Ｄでは、まず、図１２３（Ａ）に示すように、装飾図柄変動開始前演出がおこなわれる。この装飾図柄変動開始前演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが表示画面７ａの中央付近で停止表示されている。また、この装飾図柄変動開始前演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとが左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒの下方に表示される。これら保留アイコン９Ａ，９Ｃは、柄のない白色の保留アイコンである。

【０６９５】

次に、図１２３（Ｂ）に示すように、左装飾図柄変動開始演出がおこなわれる。この左装飾図柄変動開始演出では、装飾図柄８Ｌが変動開始位置で回転して、爆発画像ＺＤ１が表示され、爆発する様子を表す演出である。なお、保留アイコン９Ａは、装飾図柄の変動開始により一つ減って表示される。

【０６９６】

次に、図１２３（Ｃ）に示すように、左装飾図柄昇華演出がおこなわれる。この左装飾図柄昇華演出では、装飾図柄８Ｌが爆発した後、回転しながら上方向に飛んでいく（移動していく）演出である。

【０６９７】

次に、図１２３（Ｄ）に示すように、中装飾図柄変動開始演出がおこなわれる。この中装飾図柄変動開始演出では、装飾図柄８Ｃが変動開始位置で回転して、爆発画像ＺＤ１が表示され、爆発する様子を表す演出である。

【０６９８】

次に、図１２３（Ｅ）に示すように、中装飾図柄昇華演出がおこなわれる。この中装飾図柄昇華演出では、装飾図柄８Ｌが爆発した後、回転しながら上方向に飛んでいく（移動していく）演出である。

【０６９９】

次に、図１２３（Ｆ）に示すように、右装飾図柄変動開始演出がおこなわれる。この右装飾図柄変動開始演出では、装飾図柄８Ｒが変動開始位置で回転して、爆発画像ＺＤ１が表示され、爆発する様子を表す演出である。

【０７００】

次に、図１２３（Ｇ）に示すように、右装飾図柄昇華演出がおこなわれる。この右装飾図柄昇華演出では、装飾図柄８Ｌが爆発した後、回転しながら上方向に飛んでいく（移動していく）演出である。

【０７０１】

次に、図１２３（Ｆ）に示すように、リーチ演出がおこなわれる。このリーチ演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｒが同じ図柄（図では７図柄）で停止表示され、装飾図柄８Ｃが高速変動するリーチ表示がおこなわれる。リーチ表示はいわゆるリーチ状態を表している。このリーチ演出では、キャラクタＡＲＡが種々の演出をする。なお、リーチ演出に限られず、擬似連演出、先読み演出などをおこなってもよい。

【０７０２】

なお、上記装飾図柄変動演出Ａ～Ｄでは、左装飾図柄変動開始演出からリーチ演出までは、同一変動にておこなわれる。なお、これらの演出は、同一変動でなく、異なる変動でおこなうようにしてもよい。例えば、左装飾図柄変動開始演出、中装飾図柄変動開始演出、右装飾図柄変動開始演出をそれぞれ異なる変動でおこなうようにしてもよい。

【０７０３】

［変形例］

上記装飾図柄変動演出Ｄにおいて、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒがそれぞれ上方向に飛んでいくようにしているが、上方向とは異なる方向に飛んでいってもよいし、それぞれが異なる方向に飛んでいってもよい。また、装飾図柄変動演出Ｄにおいて、装飾図柄８Ｌ，８

Ｃ，８Ｒがそれぞれ上方向に飛んでいく順序は、装飾図柄８Ｌ、装飾図柄８Ｃ、装飾図柄８Ｒの順であったが、これに限られず、装飾図柄８Ｃ、装飾図柄８Ｒ、装飾図柄８Ｌなど種々の順番でもよい。

上記装飾図柄変動演出Ａ～Ｃにおいて、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、３つの装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒがすべて仮停止してから、異なる図柄に変換されるようにしているが、これに限られず、装飾図柄８Ｌが仮停止したら、装飾図柄８Ｃが変動するよりも前に異なる図柄に変換されてもよく、装飾図柄８Ｃが仮停止したら、装飾図柄８Ｒが変動するよりも前に異なる図柄に変換されてもよい。

【０７０４】

［効果例］

以下に、装飾図柄変動演出の効果例を示す。

［効果１］

上記装飾図柄変動演出では、装飾図柄８Ｌが装飾図柄８Ｃの方向に移動して装飾図柄８Ｃにぶつかることによって装飾図柄８Ｃの変動が開始される。この構成によれば、遊技者に新たな装飾図柄の変動パターンを提供することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０７０５】

［効果２］

上記装飾図柄変動演出では、装飾図柄８Ｌが装飾図柄８Ｃの方向に移動して装飾図柄８Ｃにぶつかるときに爆発する。この構成によれば、装飾図柄８Ｃの変動開始に強いインパクトを与えることができ装飾図柄の変動演出の興趣を向上させるので、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０７０６】

［効果３］

上記装飾図柄変動演出では、装飾図柄８Ｌが装飾図柄８Ｃの方向に移動して装飾図柄８Ｃにぶつかるときに爆発した後、当該爆発位置において爆発前とは異なる装飾図柄８Ｌが停止される。この構成によれば、装飾図柄８Ｌの変動停止に強いインパクトを与えることができ装飾図柄の変動演出の興趣を向上させるので、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０７０７】

［効果４］

上記装飾図柄変動演出では、装飾図柄８Ｒの表示が、装飾図柄８Ｌ，８Ｃが変動を開始する演出の前におこなわれ、装飾図柄８Ｃが装飾図柄８Ｒにぶつかる演出が、装飾図柄８Ｃが変動を開始する演出の後におこなわれ、装飾図柄８Ｒが変動を開始する演出が、装飾図柄８Ｃが装飾図柄８Ｒにぶつかる演出の後におこなわれ、装飾図柄８Ｒが変動を開始する演出では、装飾図柄８Ｃが装飾図柄８Ｒにぶつかる演出において装飾図柄８Ｃが装飾図柄８Ｒにぶつかることによっておこなわれる。この構成によれば、装飾図柄８Ｒの変動開始に強いインパクトを与えることができ装飾図柄の変動演出の興趣を向上させるので、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０７０８】

［効果５］

上記装飾図柄変動演出では、装飾図柄８Ｃが装飾図柄８Ｒにぶつかる演出では、装飾図柄８Ｃは装飾図柄８Ｒにぶつかるときに爆発する。この構成によれば、装飾図柄８Ｒの変動停止に強いインパクトを与えることができ装飾図柄の変動演出の興趣を向上させるので、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０７０９】

［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ＺＤ－１]

複数種類の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、

前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第１の表示演出をおこなう場合があり、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第２の表示演出をおこなう場合があり、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第３の表示演出をおこなう場合があり、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第４の表示演出をおこなう場合があり、
前記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１の表示演出は、第１の装飾図柄を表示する演出であり、
前記第２の表示演出は、第２の装飾図柄を表示する演出であり、
前記第３の表示演出は、前記第１の装飾図柄が変動を開始する演出であり、
前記第４の表示演出は、前記第１の装飾図柄が前記第２の装飾図柄にぶつかる演出であり、
前記第５の表示演出は、前記第２の装飾図柄が変動を開始する演出であり、
前記第１の表示演出と前記第２の表示演出と前記第３の表示演出と前記第４の表示演出と前記第５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の表示演出および前記第２の表示演出の後に、前記第３の表示演出がおこなわれ、前記第３の表示演出の後に、前記第４の表示演出がおこなわれ、前記第４の表示演出の後に、前記第５の表示演出がおこなわれ、前記第５の表示演出では、前記第４の表示演出において前記第１の装飾図柄が前記第２の装飾図柄にぶつかることによって前記第２の装飾図柄の変動が開始される、
ことを特徴とする遊技機。

【０７１０】

[態様ＺＤ－２]
ＺＤ－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４の表示演出では、前記第１の装飾図柄は前記第２の装飾図柄にぶつかるときに爆発する、
ことを特徴とする遊技機。

【０７１１】

[態様ＺＤ－３]
ＺＤ－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４の表示演出では、前記第１の装飾図柄が爆発後、当該爆発位置において爆発前とは異なる装飾図柄が停止される、
ことを特徴とする遊技機。

【０７１２】

[態様ＺＤ－４]
ＺＤ－１ないしＺＤ－３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第６の表示演出をおこなう場合があり
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第７の表示演出をおこなう場合があり、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第８の表示演出をおこなう場合があり、
前記第６の表示演出は、第３の装飾図柄を表示する演出であり、
前記第７の表示演出は、前記第２の装飾図柄が前記第３の装飾図柄にぶつかる演出であり、
前記第８の表示演出は、前記第３の装飾図柄が変動を開始する演出であり、
前記組み合わせ演出は、前記第１の表示演出と前記第２の表示演出と前記第３の表示演

出と前記第４の表示演出と前記第５の表示演出と前記第６の表示演出と前記第７の表示演出と前記第８の表示演出とを含む場合があり、
前記組み合わせ演出では、前記第６の表示演出は、前記第３の表示演出と前記第５の表示演出の前におこなわれ、前記第７の表示演出は、前記第５の表示演出の後におこなわれ、前記第８の表示演出は、前記第７の表示演出の後におこなわれ、前記第８の表示演出では、前記第７の表示演出において前記第２の装飾図柄が前記第３の装飾図柄にぶつかることによって前記第３の装飾図柄の変動が開始される、
ことを特徴とする遊技機。
【０７１３】
[態様ＺＤ－５]
ＺＤ－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７の表示演出では、前記第２の装飾図柄は前記第３の装飾図柄にぶつかるときに爆発する、
ことを特徴とする遊技機。
【０７１４】
なお、上記態様において以下のようにしてもよい。
○第１の装飾図柄は、第２の装飾図柄に回転しつつぶつかる。
○第１の装飾図柄が第２の装飾図柄にぶつかる方向を第１の方向とすると、第１の装飾図柄が爆発後、第１の方向とは異なる第２の方向に変動した場合には、所定の演出（リーチ演出）がおこなわれる。この場合、通常変動時とは異なる方向に変動する。
【０７１５】
以下に図１２４～図１２７を用いて擬似連演出Ａ～Ｄについて説明する。擬似連演出Ａ～Ｄは、擬似連における仮停止演出の構成を異にするものの例示である。この擬似連演出は、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、擬似連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メイン表示装置７の表示画面７ａ、サブ表示装置１０の表示画面に画像を表示させる演出である。
【０７１６】
［擬似連演出Ａ］
図１２４は、擬似連演出Ａを説明するための図である。
まず、図１２４（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。ここでは左演出図柄８Ｌと、中演出図柄８Ｃと、右演出図柄８Ｒとが変動表示されている様子を示した。ここで左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒは、退避位置（ホームポジション）にある。左サブ表示装置１０Ｌの表示画面には、保留画像９Ａが表示されている。保留画像９Ａは、第１特図保留記憶領域８５ａの第１～第４記憶領域に対応する保留画像であり、ここでは第１～第３記憶領域に対応する３つの保留画像９Ａが表示されている。一方、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面には、当該保留画像９Ｃが表示されている。当該保留画像９Ｃは、現在の変動に対応するものである。
【０７１７】
次に、図１２４（Ｂ）に示すように、コンボ突入演出が実行される。コンボ突入演出では、表示画面にメッセージ画像「連続コンボ突入」が表示される。
次に、図１２４（Ｃ）に示すように、仮停止演出が実行される。仮停止演出では、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが所定の配列で停止する。ここでは、ラインＬ１で示すように、左演出図柄８Ｌの下段に「５」が停止し、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒの上段に「５」が停止している。
次に、図１２４（Ｄ）に示すように、再変動演出が実行される。再変動演出は、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが再び変動を始める演出であり、ここでは左演出図柄８Ｌと、中演出図柄８Ｃと、右演出図柄８Ｒとが変動表示されている様子を示した。
【０７１８】
次に、図１２４（Ｅ）に示すように、仮停止演出が実行される。仮停止演出では、演出

図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが所定の配列で停止する。ここでは、ラインＬ２で示すように、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃの上段に「８」が停止し、右演出図柄８Ｒの下段に「８」が停止している。

次に、図１２４（Ｆ）に示すように、再変動演出が実行される。再変動演出は、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが再び変動を始める演出であり、ここでは左演出図柄８Ｌと、中演出図柄８Ｃと、右演出図柄８Ｒとが変動表示されている様子を示した。

そして、所定時間が経過するまで（連続コンボの期間が終了するまで）、図１２４（Ｆ）から図１２４（Ｃ）へ移行して、仮停止演出と再変動演出とが繰り返される。このとき、仮停止演出における演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの配列は異なるものとなる。また、仮停止演出から再変動演出までの間隔時間および再変動演出から仮停止演出までの変動時間が短くなっていく。そして、間隔時間および変動時間が短くなればなるほど大当たりへの期待度が高くなる。

【０７１９】

所定時間が経過すると（連続コンボの期間が終了すると）、図１２４（Ｇ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。ここでは、左演出図柄８Ｌ、右演出図柄８Ｒがともに「７」で停止した様子を示している。

次に、図１２４（Ｈ）に示すように、確定停止演出（大当たり）が実行される。この確定停止演出（大当たり）は、表示装置７ａにて演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを大当たりの配列で確定停止させる演出である。ここでは、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのすべてが「７」で停止している。なお、保留画像９Ａは、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に表示される。また、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの確定停止に伴って当該保留画像９Ｃの表示はなくなる。

【０７２０】

［擬似連演出Ｂ］

図１２５は、擬似連演出Ｂを説明するための図である。

まず、図１２５（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。ここでは左演出図柄８Ｌと、中演出図柄８Ｃと、右演出図柄８Ｒとが変動表示されている様子を示した。ここで左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒは、退避位置（ホームポジション）にある。左サブ表示装置１０Ｌの表示画面には、保留画像９Ａが表示されている。保留画像９Ａは、第１特図保留記憶領域８５ａの第１～第４記憶領域に対応する保留画像であり、ここでは第１～第３記憶領域に対応する３つの保留画像９Ａが表示されている。一方、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面には、当該保留画像９Ｃが表示されている。当該保留画像９Ｃは、現在の変動に対応するものである。

【０７２１】

次に、図１２５（Ｂ）に示すように、コンボ突入演出が実行される。コンボ突入演出では、表示画面にメッセージ画像「連続コンボ突入」が表示される。

次に、図１２５（Ｃ）に示すように、仮停止演出が実行される。仮停止演出では、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが所定の配列で停止する。ここでは、ラインＬ１で示すように、左演出図柄８Ｌの下段に「５」が停止し、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒの上段に「５」が停止している。

次に、図１２５（Ｄ）に示すように、再変動演出が実行される。再変動演出は、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが再び変動を始める演出であり、ここでは左演出図柄８Ｌと、中演出図柄８Ｃと、右演出図柄８Ｒとが変動表示されている様子を示した。

【０７２２】

次に、図１２５（Ｅ）に示すように、仮停止演出が実行される。仮停止演出では、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが所定の配列で停止する。ここでは、ラインＬ２で示すように、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃの上段に特殊図柄「Ｓｐｅｅｄ　Ｕｐ」が停止し、右演出図柄８Ｒの下段に特殊図柄「Ｓｐｅｅｄ　Ｕｐ」が停止している。

次に、図１２５（Ｆ）に示すように、再変動演出が実行される。再変動演出は、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが再び変動を始める演出であり、ここでは左演出図柄８Ｌと、中演出

図柄８Ｃと、右演出図柄８Ｒとが変動表示されている様子を示した。
そして、所定時間が経過するまで（連続コンボの期間が終了するまで）、図１２５（Ｆ）から図１２５（Ｃ）へ移行して、仮停止演出と再変動演出とが繰り返される。このとき、仮停止演出における演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの配列は異なるものとなる。また、仮停止演出から再変動演出までの間隔時間および再変動演出から仮停止演出までの変動時間は、特殊図柄「Ｓｐｅｅｄ　Ｕｐ」が所定ライン上に並ぶことで短くなっていく。そして、間隔時間および変動時間が短くなればなるほど大当たりへの期待度が高くなる。
【０７２３】
所定時間が経過すると（連続コンボの期間が終了すると）、図１２５（Ｇ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。ここでは、左演出図柄８Ｌ、右演出図柄８Ｒがともに「７」で停止した様子を示している。
次に、図１２５（Ｈ）に示すように、確定停止演出（大当たり）が実行される。この確定停止演出（大当たり）は、表示装置７ａにて演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを大当たりの配列で確定停止させる演出である。ここでは、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのすべてが「７」で停止している。なお、保留画像９Ａは、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に表示される。また、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの確定停止に伴って当該保留画像９Ｃの表示はなくなる。
【０７２４】
［擬似連演出Ｃ］
図１２６は、擬似連演出Ｃを説明するための図である。
まず、図１２６（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。ここでは左演出図柄８Ｌと、中演出図柄８Ｃと、右演出図柄８Ｒとが変動表示されている様子を示した。ここで左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒは、退避位置（ホームポジション）にある。左サブ表示装置１０Ｌの表示画面には、保留画像９Ａが表示されている。保留画像９Ａは、第１特図保留記憶領域８５ａの第１～第４記憶領域に対応する保留画像であり、ここでは第１～第３記憶領域に対応する３つの保留画像９Ａが表示されている。一方、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面には、当該保留画像９Ｃが表示されている。当該保留画像９Ｃは、現在の変動に対応するものである。
【０７２５】
次に、図１２６（Ｂ）に示すように、コンボ突入演出が実行される。コンボ突入演出では、表示画面にメッセージ画像「連続コンボ突入」が表示される。
次に、図１２６（Ｃ）に示すように、仮停止演出が実行される。仮停止演出では、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが同じ色の組み合わせで停止する。ここでは、左演出図柄８Ｌが「０」、中演出図柄８Ｃが「４」、右演出図柄８Ｒが「６」となっており、これらの演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒはすべて青色となっている。
次に、図１２６（Ｄ）に示すように、再変動演出が実行される。再変動演出は、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが再び変動を始める演出であり、ここでは左演出図柄８Ｌと、中演出図柄８Ｃと、右演出図柄８Ｒとが変動表示されている様子を示した。
【０７２６】
次に、図１２６（Ｅ）に示すように、仮停止演出が実行される。仮停止演出では、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが同じ色の組み合わせで停止する。ここでは、左演出図柄８Ｌが「７」、中演出図柄８Ｃが「１」、右演出図柄８Ｒが「９」となっており、これらの演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒはすべて赤色となっている。
次に、図１２６（Ｆ）に示すように、再変動演出が実行される。再変動演出は、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが再び変動を始める演出であり、ここでは左演出図柄８Ｌと、中演出図柄８Ｃと、右演出図柄８Ｒとが変動表示されている様子を示した。
そして、所定時間が経過するまで（連続コンボの期間が終了するまで）、図１２６（Ｆ）から図１２６（Ｃ）へ移行して、仮停止演出と再変動演出とが繰り返される。このとき、仮停止演出における演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの配列は異なるものとなる。また、仮停止演出から再変動演出までの間隔時間および再変動演出から仮停止演出までの変動時間は

短くなっていく。なお、特定の色（例えば赤色）の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが揃ったときに、間隔時間および変動時間が短くなるようにしてもよい。そして、間隔時間および変動時間が短くなればなるほど大当たりへの期待度が高くなる。

【０７２７】

所定時間が経過すると（連続コンボの期間が終了すると）、図１２６（Ｇ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。ここでは、左演出図柄８Ｌ、右演出図柄８Ｒがともに「７」で停止した様子を示している。

次に、図１２６（Ｈ）に示すように、確定停止演出（大当たり）が実行される。この確定停止演出（大当たり）は、表示装置７ａにて演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを大当たりの配列で確定停止させる演出である。ここでは、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのすべてが「７」で停止している。なお、保留画像９Ａは、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に表示される。また、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの確定停止に伴って当該保留画像９Ｃの表示はなくなる。

【０７２８】

［擬似連演出Ｄ］

図１２７は、擬似連演出Ｄを説明するための図である。

まず、図１２７（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。ここでは左演出図柄８Ｌと、中演出図柄８Ｃと、右演出図柄８Ｒとが変動表示されている様子を示した。ここで左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒは、退避位置（ホームポジション）にある。左サブ表示装置１０Ｌの表示画面には、保留画像９Ａが表示されている。保留画像９Ａは、第１特図保留記憶領域８５ａの第１～第４記憶領域に対応する保留画像であり、ここでは第１～第３記憶領域に対応する３つの保留画像９Ａが表示されている。一方、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面には、当該保留画像９Ｃが表示されている。当該保留画像９Ｃは、現在の変動に対応するものである。

【０７２９】

次に、図１２７（Ｂ）に示すように、コンボ突入演出が実行される。コンボ突入演出では、表示画面にメッセージ画像「連続コンボ突入」が表示される。

次に、図１２７（Ｃ）に示すように、仮停止演出が実行される。仮停止演出では、中演出図柄８Ｃが特殊図柄「継続」で停止する。ここでは、左演出図柄８Ｌが「５」、中演出図柄８Ｃが「継続」、右演出図柄８Ｒが「４」となっている。

次に、図１２７（Ｄ）に示すように、再変動演出が実行される。再変動演出は、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが再び変動を始める演出であり、ここでは左演出図柄８Ｌと、中演出図柄８Ｃと、右演出図柄８Ｒとが変動表示されている様子を示した。

【０７３０】

次に、図１２７（Ｅ）に示すように、仮停止演出が実行される。仮停止演出では、中演出図柄８Ｃが特殊図柄「継続」で停止する。ここでは、左演出図柄８Ｌが「８」、中演出図柄８Ｃが「継続」、右演出図柄８Ｒが「２」となっている。

次に、図１２７（Ｆ）に示すように、再変動演出が実行される。再変動演出は、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが再び変動を始める演出であり、ここでは左演出図柄８Ｌと、中演出図柄８Ｃと、右演出図柄８Ｒとが変動表示されている様子を示した。

そして、所定時間が経過するまで（連続コンボの期間が終了するまで）、図１２７（Ｆ）から図１２７（Ｃ）へ移行して、仮停止演出と再変動演出とが繰り返される。このとき、仮停止演出における演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの配列は異なるものとなる。また、仮停止演出から再変動演出までの間隔時間および再変動演出から仮停止演出までの変動時間は短くなっていく。そして、間隔時間および変動時間が短くなればなるほど大当たりへの期待度が高くなる。

【０７３１】

所定時間が経過すると（連続コンボの期間が終了すると）、図１２７（Ｇ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。ここでは、左演出図柄８Ｌ、右演出図柄８Ｒがともに「７」で停止した様子を示している。

次に、図１２７（Ｈ）に示すように、確定停止演出（大当たり）が実行される。この確定停止演出（大当たり）は、表示装置７ａにて演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを大当たりの配列で確定停止させる演出である。ここでは、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのすべてが「７」で停止している。なお、保留画像９Ａは、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に表示される。また、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの確定停止に伴って当該保留画像９Ｃの表示はなくなる。

【０７３２】

［効果例］

以下に、擬似連演出の効果例を示す。

［効果１］

上記実施形態の遊技機１では、連続コンボに突入すると、連続コンボの期間が終了するまで、仮停止演出と再変動演出とを繰り返す（図１２４（Ｂ）～（Ｆ）、図１２５（Ｂ）～（Ｆ）、図１２６（Ｂ）～（Ｆ）、図１２７（Ｂ）～（Ｆ））。しかも、変動を開始してから仮停止を挟んで再び変動を開始するまでの反復時間が短くなっていく。この構成によれば、ある期間に擬似連が連続し、また、擬似連の繰り返しの間隔が短くなっていくため、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【０７３３】

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、仮停止演出から再変動演出までの間隔時間および再変動演出から仮停止演出までの変動時間が短くなっていく。この構成によれば、擬似連の繰り返し間隔が短くなっていくため、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【０７３４】

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、仮停止演出において、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが所定の配列で仮停止する構成を例示した（図１２４（Ｃ）（Ｆ）、図１２５（Ｃ）（Ｆ））。この構成によれば、擬似連の繰り返しが分かり易くなり、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【０７３５】

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、仮停止演出において、特殊図柄が仮停止する構成を例示した（図１２５（Ｅ）、図１２７（Ｃ）（Ｅ））。この構成によれば、擬似連の繰り返しが分かり易くなり、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【０７３６】

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、仮停止演出において、特殊図柄が仮停止することで反復時間が短くなっていく構成を例示した（図１２５（Ｅ））。この構成によれば、反復時間の変化が分かり易くなり、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【０７３７】

［効果６］

上記実施形態の遊技機１では、反復時間が短くなるほど、大当たりへの期待度が高くなっている。この構成によれば、擬似連の繰り返しが興味深いものとなり、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【０７３８】

［変形例］

以下に、擬似連演出の変形例を示す。

［変形例１］

上記では、所定期間において繰り返される擬似連の反復時間を短くする構成について述べたが、擬似連の反復時間を長くする構成としてもよい。あるいは、長くなったり短くなったりする構成としてもよい。

【０７３９】

［変形例２］
上記では、仮停止演出から再変動演出までの間隔時間および再変動演出から仮停止演出までの変動時間の両方が短くなっていく構成であったが、間隔時間および変動時間の少なくとも一方が短くなっていく構成であってもよい。
【０７４０】
［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]
変動を開始した演出図柄が仮停止し再び変動を開始する疑似連を所定期間に繰り返す反復疑似連演出を実行可能な遊技機であって、
前記反復疑似連演出は、前記演出図柄が変動を開始してから前記仮停止を経て再び変動を開始するまでの反復時間が前記所定期間内に変化する演出である
ことを特徴とする遊技機。
【０７４１】
［態様Ｃ３－２］
態様Ｃ３－１に記載の遊技機であって、
前記反復疑似連演出は、前記反復時間を構成する、変動を開始してから前記仮停止するまでの時間である変動時間、および、前記仮停止してから再び変動を開始するまでの時間である間隔時間のうちの少なくとも一方が変化する演出である
ことを特徴とする遊技機。
【０７４２】
［態様Ｃ３－３］
態様Ｃ３－１または態様Ｃ３－２に記載の遊技機であって、
前記反復疑似連演出では、前記演出図柄が所定配列で仮停止する
ことを特徴とする遊技機。
【０７４３】
［態様Ｃ３－４］
態様Ｃ３－１から態様Ｃ３－３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記反復疑似連演出では、前記演出図柄のうちの特殊図柄が仮停止する場合がある
ことを特徴とする遊技機。
【０７４４】
［態様Ｃ３－５］
態様Ｃ３－４に記載の遊技機であって、
前記反復疑似連演出では、前記特殊図柄が仮停止することにより前記反復時間が変化する
ことを特徴とする遊技機。
【０７４５】
［態様Ｃ３－６］
態様Ｃ３－１から態様Ｃ３－５までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記反復疑似連演出では、前記反復時間の変化が大きいほど、大当たりへの期待度が大きくなる
ことを特徴とする遊技機。
【０７４６】
［態様Ｃ３－７］
態様Ｃ３－１から態様Ｃ３－６までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記反復擬似連演出を第１表示装置の表示画面でおこなうとともに、前記第１表示装置とは別の第２表示装置の表示画面に保留記憶に対応する保留画像を表示可能である
ことを特徴とする遊技機。
【０７４７】
以下に図１２８～図１３１を用いて装飾図柄対向演出Ａ～Ｄについて説明する。この装

飾図柄対向演出は、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、キャラクタ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、左サブ表示装置１０Ｌ、右サブ表示装置１０Ｒ、イルミネーションパネル１８等に画像を表示させる演出である。なお、イルミネーションパネル１８は、透過性の表示パネルであり、表示画面７ａおよびサブ表示装置１０よりも手前側（遊技者側）に配置されている。

【０７４８】

［装飾図柄対向演出Ａ］

図１２８は、装飾図柄対向演出Ａを説明するための図である。装飾図柄対向演出Ａでは、まず、図１２８（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。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、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとが左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒの下方に表示される。これら保留アイコン９Ａ，９Ｃは、柄のない白色の保留アイコンである。

【０７４９】

次に、図１２８（Ｂ）に示すように、装飾図柄低速変動演出がおこなわれる。この装飾図柄低速変動演出では、装飾図柄８Ｌが下方向に低速変動（低速移動）し、装飾図柄８Ｃ，８Ｒが上方向に低速変動（低速移動）する演出である。この場合、装飾図柄８Ｃ，８Ｒは、並んだ状態で同じ速度で上方向に低速変動する。

【０７５０】

次に、図１２８（Ｃ）に示すように、装飾図柄仮停止演出がおこなわれる。この装飾図柄仮停止演出では、低速変動していた装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８ＲがリーチラインＬＮ上で停止表示する演出である。図では、装飾図柄８Ｌが「７図柄」で停止表示し、装飾図柄８Ｃが「８図柄」で停止表示し、装飾図柄８Ｒが「８図柄」で停止表示している。この場合、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、「７　８　８」の停止表示であり、大当たり期待度がアップするチャンス目（チャンスアップ表示）を示している。

【０７５１】

次に、図１２８（Ｄ）に示すように、装飾図柄再変動演出がおこなわれる。この装飾図柄再変動演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが再び表示画面７ａの中央付近で変動表示される。

【０７５２】

次に、図１２８（Ｅ）に示すように、リーチ演出がおこなわれる。このリーチ演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｒが同じ図柄（７図柄）で仮停止表示され、装飾図柄８Ｃが変動するリーチ状態を表すリーチ表示がおこなわれる。また、リーチ演出では、キャラクタＣＲＺＥによって表示画面７ａで所定のアクションがおこなわれる。

【０７５３】

次に、図１２８（Ｆ）に示すように、大当たり図柄表示演出がおこなわれる。この大当たり図柄表示演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８ＲがリーチラインＬＮ上において大当たり図柄で停止表示する。この図では、大当たり図柄として「７　７　７」が停止表示されている。この大当たり図柄が停止表示する際には、キャラクタＣＲＺＥによる種々の演出がおこなわれる。

【０７５４】

［装飾図柄対向演出Ｂ］

図１２９は、装飾図柄対向演出Ｂを説明するための図である。装飾図柄対向演出Ｂでは、まず、図１２９（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。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、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとが左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒの下方に表示される。これら保留アイコン９Ａ，９Ｃは、柄のない白色の保留アイコンである。

【０７５５】
次に、図１２９（Ｂ）に示すように、装飾図柄低速変動演出がおこなわれる。この装飾図柄低速変動演出では、装飾図柄８Ｌが下方向に低速変動（低速移動）し、装飾図柄８Ｃ，８Ｒが上方向に低速変動（低速移動）する演出である。この場合、装飾図柄８Ｃは、装飾図柄８Ｒよりも速い速度で上方向に低速変動する。なお、これに限られず、装飾図柄８Ｒが装飾図柄８Ｃよりも速い速度で上方向に低速変動するようにしてもよい。
【０７５６】
次に、図１２９（Ｃ）に示すように、装飾図柄仮停止演出がおこなわれる。この装飾図柄仮停止演出では、低速変動していた装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒがリーチライン ＬＮ上で停止表示する演出である。図では、装飾図柄８Ｌが「７図柄」で停止表示し、装飾図柄８Ｃが「８図柄」で停止表示し、装飾図柄８Ｒが「８図柄」で停止表示している。この場合、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、「７　８　８」の停止表示であり、大当たり期待度がアップするチャンス目（チャンスアップ表示）を示している。
【０７５７】
次に、図１２９（Ｄ）に示すように、装飾図柄再変動演出がおこなわれる。この装飾図柄再変動演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが再び表示画面７ａの中央付近で変動表示される。
【０７５８】
次に、図１２９（Ｅ）に示すように、リーチ演出がおこなわれる。このリーチ演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｒが同じ図柄（７図柄）で仮停止表示され、装飾図柄８Ｃが変動するリーチ状態を表すリーチ表示がおこなわれる。また、リーチ演出では、キャラクタＣＲＺＥによって表示画面７ａで所定のアクションがおこなわれる。
【０７５９】
次に、図１２９（Ｆ）に示すように、大当たり図柄表示演出がおこなわれる。この大当たり図柄表示演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒがリーチライン ＬＮ上において大当たり図柄で停止表示する。この図では、大当たり図柄として「７　７　７」が停止表示されている。この大当たり図柄が停止表示する際には、キャラクタＣＲＺＥによる種々の演出がおこなわれる。
【０７６０】
［装飾図柄対向演出Ｃ］
図１３０は、装飾図柄対向演出Ｃを説明するための図である。装飾図柄対向演出Ｃでは、まず、図１３０（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。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、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとが左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒの下方に表示される。これら保留アイコン９Ａ，９Ｃは、柄のない白色の保留アイコンである。
【０７６１】
次に、図１３０（Ｂ）に示すように、装飾図柄低速変動演出がおこなわれる。この装飾図柄低速変動演出では、装飾図柄８Ｌが下方向に低速変動（低速移動）し、装飾図柄８Ｃ，８Ｒが上方向に低速変動（低速移動）する演出である。この場合、装飾図柄８Ｃは、装飾図柄８Ｒよりも速い速度で上方向に低速変動する。なお、これに限られず、装飾図柄８Ｒが装飾図柄８Ｃよりも速い速度で上方向に低速変動するようにしてもよい。
【０７６２】
次に、図１３０（Ｃ）に示すように、装飾図柄仮停止演出がおこなわれる。この装飾図柄仮停止演出では、低速変動していた装飾図柄８Ｃ，８Ｒがリーチライン ＬＮとはことなる位置で停止表示する演出である。この場合、装飾図柄８Ｌは、リーチライン ＬＮ上に停止表示し、装飾図柄８Ｃ，８Ｒは、リーチライン ＬＮよりも少し上に並んで停止表示する。図では、装飾図柄８Ｌが「７図柄」で停止表示し、装飾図柄８Ｃが「８図柄」で停止表示し、装飾図柄８Ｒが「８図柄」で停止表示している。この場合、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、「７　８　８」の停止表示であり、大当たり期待度がアップするチャンス目（チ

ャンスアップ表示）を示している。
【０７６３】
次に、図１３０（Ｄ）に示すように、装飾図柄再変動演出がおこなわれる。この装飾図柄再変動演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが再び表示画面７ａの中央付近で変動表示される。
【０７６４】
次に、図１３０（Ｅ）に示すように、リーチ演出がおこなわれる。このリーチ演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｒが同じ図柄（７図柄）で仮停止表示され、装飾図柄８Ｃが変動するリーチ状態を表すリーチ表示がおこなわれる。また、リーチ演出では、キャラクタＣＲＺＥによって表示画面７ａで所定のアクションがおこなわれる。
【０７６５】
次に、図１３０（Ｆ）に示すように、大当たり図柄表示演出がおこなわれる。この大当たり図柄表示演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒがリーチライン ＬＮ上において大当たり図柄で停止表示する。この図では、大当たり図柄として「７　７　７」が停止表示されている。この大当たり図柄が停止表示する際には、キャラクタＣＲＺＥによる種々の演出がおこなわれる。
【０７６６】
［装飾図柄対向演出Ｄ］
図１３１は、装飾図柄対向演出Ｄを説明するための図である。装飾図柄対向演出Ｄでは、まず、図１３１（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。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、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとが左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒの下方に表示される。これら保留アイコン９Ａ，９Ｃは、柄のない白色の保留アイコンである。
【０７６７】
次に、図１３１（Ｂ）に示すように、装飾図柄低速変動演出がおこなわれる。この装飾図柄低速変動演出では、装飾図柄８Ｌが下方向に低速変動（低速移動）し、装飾図柄８Ｃ，８Ｒが上方向に低速変動（低速移動）する演出である。この場合、装飾図柄８Ｃは、装飾図柄８Ｒよりも速い速度で上方向に低速変動する。なお、これに限られず、装飾図柄８Ｒが装飾図柄８Ｃよりも速い速度で上方向に低速変動するようにしてもよい。
【０７６８】
次に、図１３１（Ｃ）に示すように、装飾図柄仮停止演出がおこなわれる。この装飾図柄仮停止演出では、低速変動していた装飾図柄８Ｃ，８Ｒがリーチライン ＬＮとは異なる位置で停止表示する演出である。この場合、装飾図柄８Ｌは、リーチライン ＬＮ上に停止表示し、装飾図柄８Ｃ，８Ｒは、リーチライン ＬＮよりも少し上に並列に停止表示する。また、この装飾図柄仮停止演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが所定のチャンスアップ図柄で停止表示する。このチャンスアップ図柄は、上記装飾図柄変動演出時において装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが変動しているとき、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒに含まれていなかった図柄であり、この装飾図柄仮停止演出時において、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒに含まれる図柄である。このチャンスアップ図柄が停止表示した場合には、いわゆるチャンス目（チャンスアップ表示）となり、大当たり期待度がアップしたことを示している。図では、装飾図柄８Ｌが「７図柄」で停止表示し、装飾図柄８Ｃが「８図柄」で停止表示し、装飾図柄８Ｒが「８図柄」で停止表示している。
【０７６９】
次に、図１３１（Ｄ）に示すように、装飾図柄再変動演出がおこなわれる。この装飾図柄再変動演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが再び表示画面７ａの中央付近で変動表示される。
【０７７０】
次に、図１３１（Ｅ）に示すように、リーチ演出がおこなわれる。このリーチ演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｒが同じ図柄（７図柄）で仮停止表示され、装飾図柄８Ｃが変動する

リーチ状態を表すリーチ表示がおこなわれる。また、リーチ演出では、キャラクタＣＲＺＥによって表示画面７ａで所定のアクションがおこなわれる。

【０７７１】

次に、図１３１（Ｆ）に示すように、大当たり図柄表示演出がおこなわれる。この大当たり図柄表示演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒがリーチライン ＬＮ上において大当たり図柄で停止表示する。この図では、大当たり図柄として「７　７　７」が停止表示されている。この大当たり図柄が停止表示する際には、キャラクタＣＲＺＥによる種々の演出がおこなわれる。

【０７７２】

［変形例］

上記装飾図柄対向演出では、装飾図柄８Ｌが下方向に変動表示され、そのときに、装飾図柄８Ｃ，８Ｒが上方向に変動表示され、その後、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが停止表示される一連の演出を複数回繰り返し、繰り返す回数が多いほど大当たり期待度が高くなるように構成してもよい。

【０７７３】

［効果例］

以下に、装飾図柄対向演出の効果例を示す。

［効果１］

上記装飾図柄対向演出では、装飾図柄８Ｌが下方向に変動表示され、そのときに、装飾図柄８Ｃが上方向に変動表示され、その後、装飾図柄８Ｌ，８Ｃが停止表示される。この構成によれば、装飾図柄が互いに逆方向（反対方向）に移動する変動演出がおこなわれるので、変動演出において装飾図柄が離れたり、近づいたりするなど変動演出をダイナミックに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。

【０７７４】

［効果２］

上記装飾図柄対向演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの停止態様によってチャンスアップ表示がおこなわれる。この構成によれば、ダイナミックな変動演出の後に、遊技者にとって有利なチャンスアップ表示がおこなわれるので、装飾図柄が変動演出から停止するまで継続して遊技者に興趣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。

【０７７５】

［効果３］

上記装飾図柄対向演出では、装飾図柄８Ｌが下方向に変動表示され、そのときに、装飾図柄８Ｃ，８Ｒが上方向に変動表示され、その後、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが停止表示される。この構成によれば、装飾図柄が互いに逆方向（反対方向）に移動する変動演出がおこなわれるので、変動演出において装飾図柄が離れたり、近づいたりするなど変動演出をダイナミックに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。

【０７７６】

［効果４］

上記装飾図柄対向演出では、装飾図柄８Ｌが下方向に変動表示され、そのときに、装飾図柄８Ｃ，８Ｒが上方向に変動表示されるが、装飾図柄８Ｃと装飾図柄８Ｒの移動速度が異なる。この構成によれば、装飾図柄８Ｌと装飾図柄８Ｃとによって
ダイナミックな変動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。

【０７７７】

［効果５］

上記装飾図柄対向演出では、装飾図柄８Ｌが下方向に変動表示され、そのときに、装飾図柄８Ｃ，８Ｒが上方向に変動表示され、その後、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが停止表示される一連の演出を複数回繰り返し、繰り返す回数が多いほど大当たり期待度が高くなる

ように構成される。この構成によれば、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが変動すればするほど遊技者にとって嬉しいので、装飾図柄を用いた変動演出の興趣を向上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。

【０７７８】

［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ＺＥ－１]

複数種類の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、

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

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

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

前記第１の表示演出は、第１の装飾図柄を第１の方向に変動表示する演出であり、

前記第２の表示演出は、第２の装飾図柄を前記第１の方向とは逆方向の第２の方向に変動表示する演出であり、

前記第３の表示演出は、前記第１の装飾図柄と前記第２の装飾図柄を停止表示する演出であり、

前記第１の表示演出と前記第２の表示演出と前記第３の表示演出とを含む組み合わせ演出がおこなわれる場合があり、

前記組み合わせ演出では、前記第１の表示演出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、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。

【０７７９】

[態様ＺＥ－２]

態様ＺＥ－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３の表示演出では、前記第１の装飾図柄と前記第２の装飾図柄とを含む停止表示態様によってチャンスアップ表示がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

【０７８０】

[態様ＺＥ－３]

態様ＺＥ－１または態様ＺＥ－２に記載の遊技機であって、

前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第４の表示演出をおこなう場合があり、

前記第４の表示演出は、第３の装飾図柄を前記第２の方向に変動表示する演出であり、

前記組み合わせ演出は、前記第１の表示演出と前記第２の表示演出と前記第３の表示演出と前記第４の表示演出とを含む場合があり、

前記組み合わせ演出では、前記第１の表示演出および前記第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。

【０７８１】

[態様ＺＥ－４]

態様ＺＥ－３に記載の遊技機であって、

前記第２の表示演出における前記第２の装飾図柄と前記第４の表示演出における前記第３の装飾図柄とは、前記第２の方向に移動する速度が異なる、

ことを特徴とする遊技機。

【０７８２】

[態様ＺＥ－５]

態様ＺＥ－１ないし態様ＺＥ－４までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出では、前記第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、その後、前記第３の表示演出がおこなわれる一連の演出を複数回繰り返し、繰り返した数が多いほど大当たり期待度が高くなる、

ことを特徴とする遊技機。

【０７８３】

なお、上記態様において以下のようにしてもよい。

○大当たりの場合に、所定のライン上に第１の装飾図柄と第２の装飾図柄とを含む大当たり図柄配列を形成する場合があり、第３の表示演出で、第１の装飾図柄と第２の装飾図柄の少なくとも一方は、所定のライン上には停止表示しない。

○第３の表示演出において、停止表示する第１の装飾図柄は、第１の表示演出のときに変動表示した装飾図柄には含まれない装飾図柄である。

【０７８４】

以下に図１３２～図１３５を用いて装飾図柄先読み表示演出Ａ～Ｄについて説明する。この装飾図柄先読み表示演出は、装飾図柄の変動演出中（例えば、疑似連演出中）、大当たり遊技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、保留変化示唆画像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メイン表示装置７の表示画面７ａの表示画面７ａやサブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌ及び右サブ表示装置１０Ｒ）の表示画面に画像を表示させる演出である。

【０７８５】

［装飾図柄先読み表示演出Ａ］

図１３２は、装飾図柄先読み表示演出Ａを説明するための図である。装飾図柄先読み表示演出Ａでは、まず、図１３２（Ａ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａにおいて、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが表示される。ここでは、当たりやハズレを報知可能な３つの装飾図柄（左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒ）の組合せを「一組の装飾図柄」とも呼ぶ。メイン表示装置７の表示画面７ａでは、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒとによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。

【０７８６】

このとき、図１３２（Ａ）に示すように、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面には、４つの保留アイコン９Ａが横（水平方向）に直線状に並んで表示されている。ここでは、４つの保留アイコン９Ａのうちの一つの保留アイコンである特定保留アイコン９ＡＺに対する先読みがなされ、装飾図柄に先読み表示演出が実行される装飾図柄先読み表示演出について説明する。この実施形態では、図１３２（Ａ）に示す４つの保留アイコン９Ａのうち、一番左側の第４保留を特定保留アイコン９ＡＺとして説明する。なお、ここでは、保留アイコン９Ａのうち、先読みの対象となった保留アイコンを特定保留アイコン９ＡＺと呼んでいる。また、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面には、当該保留アイコン９Ｃが表示されている。

【０７８７】

次に、図１３２（Ｂ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａでは、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒとがハズレの態様「４７２」で停止表示される。左装飾図柄８Ｌの数字「４」を表す画像は「青色」、中装飾図柄８Ｃの数字「７」を表す画像は「赤色」、右装飾図柄８Ｒの数字「２」を表す画像は「青色」である。なお、この実施形態では、数字「１」～「９」を表す画像のうち、数字「１」、「３」、「５」、「７」、「９」を表す画像は「赤色」であり、数字「２」、「４」、「６」、「８」を表す画像は「青色」である。

【０７８８】

次に、図１３２（Ｃ）に示すように、左サブ表示装置１０Ｌ及び右サブ表示装置１０Ｒにおいて、保留消化による保留アイコン９Ａのシフト移動が行われる。左サブ表示装置１０Ｌの表示画面では、第２～４保留に対応する保留アイコン９Ａが一つ右側に移動（シフ

ト移動）し、第１～３保留に対応する保留アイコン９Ａとなる。左サブ表示装置１０Ｌの第１保留に対応する保留アイコン９Ａは、シフト移動によって、右サブ表示装置１０Ｒの当該保留位置に表示される。このシフト移動によって第３保留の保留アイコン９Ａが特定保留アイコン９ＡＺとなる。そして、メイン表示装置７の表示画面７ａでは、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒとによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。

【０７８９】

次に、図１３２（Ｄ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａでは、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒとが変動表示後、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒの順に仮停止表示される。このとき、第３保留の特定保留アイコン９ＡＺの先読みによって、左装飾図柄８Ｌとして特定左装飾図柄８ＬＺが仮停止表示される。すなわち、特定保留アイコン９ＡＺに対応する変動の３回前の変動中の先読み演出として、特定画像が表された特定左装飾図柄８ＬＺが仮停止表示される。この特定画像とは、特定の対象を表す画像であり、ここでは、笑顔の顔画像であり、全体が「赤色」で表されている。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。特定左装飾図柄８ＬＺの仮停止表示後、中装飾図柄８Ｃ及び右装飾図柄８Ｒとして、通常どおり、数字「３」及び「５」を表す「赤色」の画像が仮停止表示される。このように、特定保留アイコン９ＡＺに対応する変動の３回前の変動中には、先読み演出として、３つの装飾図柄（左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒ）のすべてが「赤色」の画像であり、かつ、そのうちの１つの装飾図柄（左装飾図柄８Ｌ）が特定装飾図柄で停止表示される。

【０７９０】

次に、図１３２（Ｅ）に示すように、左サブ表示装置１０Ｌ及び右サブ表示装置１０Ｒにおいて、保留消化による保留アイコン９Ａのシフト移動が行われる。左サブ表示装置１０Ｌの表示画面では、第２、３保留に対応する保留アイコン９Ａが一つ右側に移動（シフト移動）し、第１、２保留に対応する保留アイコン９Ａとなる。左サブ表示装置１０Ｌの第１保留に対応する保留アイコン９Ａは、シフト移動によって、右サブ表示装置１０Ｒの当該保留位置に表示される。このシフト移動によって第２保留の保留アイコン９Ａが特定保留アイコン９ＡＺとなる。そして、メイン表示装置７の表示画面７ａでは、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒとによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。

【０７９１】

次に、図１３２（Ｆ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａでは、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒとが変動表示後、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒの順に仮停止表示される。このとき、第２保留の特定保留アイコン９ＡＺの先読みによって、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃに同じ特定画像が表された特定装飾図柄が順に仮停止表示される。すなわち、特定保留アイコン９ＡＺに対応する変動の２回前の変動中の先読み演出として、特定画像が表された特定左装飾図柄８ＬＺと特定中装飾図柄８ＣＺが仮停止表示される。この特定画像は、前回の変動中に、特定左装飾図柄８ＬＺに表されていたものと同じである。特定左装飾図柄８ＬＺと特定中装飾図柄８ＣＺの仮停止表示後、右装飾図柄８Ｒには、通常どおり、数字「１」を表す「赤色」の画像が仮停止表示される。このように、特定保留アイコン９ＡＺに対応する変動の２回前の変動中には、先読み演出として、３つの装飾図柄（左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒ）のすべてが「赤色」の画像であり、かつ、そのうちの２つの装飾図柄（左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ）が特定装飾図柄で停止表示される。

【０７９２】

次に、図１３２（Ｇ）に示すように、左サブ表示装置１０Ｌ及び右サブ表示装置１０Ｒにおいて、保留消化による保留アイコン９Ａのシフト移動が行われる。左サブ表示装置１

０Ｌの表示画面では、第２保留に対応する保留アイコン９Ａが一つ右側に移動（シフト移動）し、第１保留に対応する保留アイコン９Ａとなる。左サブ表示装置１０Ｌの第１保留に対応する保留アイコン９Ａは、シフト移動によって、右サブ表示装置１０Ｒの当該保留位置に表示される。このシフト移動によって第１保留の保留アイコン９Ａが特定保留アイコン９ＡＺとなる。そして、メイン表示装置７の表示画面７ａでは、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒとによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。

【０７９３】

次に、図１３２（Ｈ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａでは、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒとが変動表示後、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒの順に仮停止表示される。このとき、第１保留の特定保留アイコン９ＡＺの先読みによって、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒに同じ特定画像が表された特定装飾図柄が順に仮停止表示される。すなわち、特定保留アイコン９ＡＺに対応する変動の１回前の変動中の先読み演出として、特定画像が表された特定左装飾図柄８ＬＺと特定中装飾図柄８ＣＺと特定右装飾図柄８ＲＺが仮停止表示される。この特定画像は、前回の変動中に、特定左装飾図柄８ＬＺ及び特定中装飾図柄８ＣＺに表されていたものと同じである。このように、特定保留アイコン９ＡＺに対応する変動の１回前の変動中には、先読み演出として、３つの装飾図柄（左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒ）のすべてが「赤色」の画像であり、かつ、特定装飾図柄で停止表示される。

【０７９４】

次に、図１３２（Ｉ）に示すように、左サブ表示装置１０Ｌ及び右サブ表示装置１０Ｒにおいて、保留消化による保留アイコン９Ａのシフト移動が行われる。左サブ表示装置１０Ｌの表示画面では、第１保留に対応する特定保留アイコン９ＡＺは、シフト移動によって、右サブ表示装置１０Ｒの当該保留位置に特定当該保留アイコン９ＣＺが表示される。そして、メイン表示装置７の表示画面７ａでは、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒとによって、先読みの対象となった特定当該保留アイコン９ＣＺに対応する装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される

【０７９５】

その後、図１３２（Ｊ）に示すように、３つの装飾図柄（左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒ）が大当たりまたはハズレの態様で確定停止表示される。図１３２（Ｊ）では、大当たりの態様「７７７」で確定停止表示されている状態が示されている。上述の先読み演出は、特定保留アイコン９ＡＴに対応する当該変動では、通常よりも当たりの期待度が高いことを示唆している。

【０７９６】

［装飾図柄先読み表示演出Ｂ］

図１３３は、装飾図柄先読み表示演出Ｂを説明するための図である。装飾図柄先読み表示演出Ｂでは、まず、図１３３（Ａ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａにおいて、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが表示される。ここでは、当たりやハズレを報知可能な３つの装飾図柄（左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒ）の組合せを「一組の装飾図柄」とも呼ぶ。メイン表示装置７の表示画面７ａでは、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒとによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。

【０７９７】

このとき、図１３３（Ａ）に示すように、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面には、４つの保留アイコン９Ａが横（水平方向）に直線状に並んで表示されている。ここでは、４つの保留アイコン９Ａのうちの一つの保留アイコンである特定保留アイコン９ＡＺに対する先読みがなされ、装飾図柄に先読み表示演出が実行される装飾図柄先読み表示演出について説明する。この実施形態では、図１３３（Ａ）に示す４つの保留アイコン９Ａのうち、一番左側の第４保留を特定保留アイコン９ＡＺとして説明する。なお、ここでは、保留アイコン９Ａのうち、先読みの対象となった保留アイコンを特定保留アイコン９ＡＺと呼ん

でいる。また、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面には、当該保留アイコン９Ｃが表示されている。

【０７９８】

次に、図１３３（Ｂ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａでは、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒとがハズレの態様「４７２」で停止表示される。左装飾図柄８Ｌの数字「４」を表す画像は「青色」、中装飾図柄８Ｃの数字「７」を表す画像は「赤色」、右装飾図柄８Ｒの数字「２」を表す画像は「青色」である。なお、この実施形態では、数字「１」～「９」を表す画像のうち、数字「１」、「３」、「５」、「７」、「９」を表す画像は「赤色」であり、数字「２」、「４」、「６」、「８」を表す画像は「青色」である。

【０７９９】

次に、図１３３（Ｃ）に示すように、左サブ表示装置１０Ｌ及び右サブ表示装置１０Ｒにおいて、保留消化による保留アイコン９Ａのシフト移動が行われる。左サブ表示装置１０Ｌの表示画面では、第２～４保留に対応する保留アイコン９Ａが一つ右側に移動（シフト移動）し、第１～３保留に対応する保留アイコン９Ａとなる。左サブ表示装置１０Ｌの第１保留に対応する保留アイコン９Ａは、シフト移動によって、右サブ表示装置１０Ｒの当該保留位置に表示される。このシフト移動によって第３保留の保留アイコン９Ａが特定保留アイコン９ＡＺとなる。そして、メイン表示装置７の表示画面７ａでは、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒとによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。

【０８００】

次に、図１３３（Ｄ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａでは、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒとが変動表示後、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒの順に仮停止表示される。このとき、第３保留の特定保留アイコン９ＡＺの先読みによって、左装飾図柄８Ｌとして特定左装飾図柄８ＬＺが仮停止表示される。すなわち、特定保留アイコン９ＡＺに対応する変動の３回前の変動中の先読み演出として、特定画像が表された特定左装飾図柄８ＬＺが仮停止表示される。この特定画像とは、特定の対象を表す画像であり、ここでは、笑顔の顔画像と笑顔の顔画像の下に「チャンス」の文字が入った四角形の画像とを組み合わせた画像であり、全体が「赤色」で表されている。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。特定左装飾図柄８ＬＺの仮停止表示後、中装飾図柄８Ｃ及び右装飾図柄８Ｒとして、通常どおり、数字「３」及び「５」を表す「赤色」の画像が仮停止表示される。このように、特定保留アイコン９ＡＺに対応する変動の３回前の変動中には、先読み演出として、３つの装飾図柄（左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒ）のすべてが「赤色」の画像であり、かつ、そのうちの１つの装飾図柄（左装飾図柄８Ｌ）が特定装飾図柄で停止表示される。

【０８０１】

次に、図１３３（Ｅ）に示すように、左サブ表示装置１０Ｌ及び右サブ表示装置１０Ｒにおいて、保留消化による保留アイコン９Ａのシフト移動が行われる。左サブ表示装置１０Ｌの表示画面では、第２、３保留に対応する保留アイコン９Ａが一つ右側に移動（シフト移動）し、第１、２保留に対応する保留アイコン９Ａとなる。左サブ表示装置１０Ｌの第１保留に対応する保留アイコン９Ａは、シフト移動によって、右サブ表示装置１０Ｒの当該保留位置に表示される。このシフト移動によって第２保留の保留アイコン９Ａが特定保留アイコン９ＡＺとなる。そして、メイン表示装置７の表示画面７ａでは、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒとによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。

【０８０２】

次に、図１３３（Ｆ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａでは、左装飾図

柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒとが変動表示後、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒの順に仮停止表示される。このとき、第２保留の特定保留アイコン９ＡＺの先読みによって、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃに同じ特定画像が表された特定装飾図柄が順に仮停止表示される。すなわち、特定保留アイコン９ＡＺに対応する変動の２回前の変動中の先読み演出として、特定画像が表された特定左装飾図柄８ＬＺと特定中装飾図柄８ＣＺが仮停止表示される。この特定画像は、前回の変動中に、特定左装飾図柄８ＬＺに表されていたものと同じである。特定左装飾図柄８ＬＺと特定中装飾図柄８ＣＺの仮停止表示後、右装飾図柄８Ｒには、通常どおり、数字「１」を表す「赤色」の画像が仮停止表示される。このように、特定保留アイコン９ＡＺに対応する変動の２回前の変動中には、先読み演出として、３つの装飾図柄（左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒ）のすべてが「赤色」の画像であり、かつ、そのうちの２つの装飾図柄（左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ）が特定装飾図柄で停止表示される。

【０８０３】

次に、図１３３（Ｇ）に示すように、左サブ表示装置１０Ｌ及び右サブ表示装置１０Ｒにおいて、保留消化による保留アイコン９Ａのシフト移動が行われる。左サブ表示装置１０Ｌの表示画面では、第２保留に対応する保留アイコン９Ａが一つ右側に移動（シフト移動）し、第１保留に対応する保留アイコン９Ａとなる。左サブ表示装置１０Ｌの第１保留に対応する保留アイコン９Ａは、シフト移動によって、右サブ表示装置１０Ｒの当該保留位置に表示される。このシフト移動によって第１保留の保留アイコン９Ａが特定保留アイコン９ＡＺとなる。そして、メイン表示装置７の表示画面７ａでは、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒとによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。

【０８０４】

次に、図１３３（Ｈ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａでは、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒとが変動表示後、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒの順に仮停止表示される。このとき、第１保留の特定保留アイコン９ＡＺの先読みによって、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒに同じ特定画像が表された特定装飾図柄が順に仮停止表示される。すなわち、特定保留アイコン９ＡＺに対応する変動の１回前の変動中の先読み演出として、特定画像が表された特定左装飾図柄８ＬＺと特定中装飾図柄８ＣＺと特定右装飾図柄８ＲＺが仮停止表示される。この特定画像は、前回の変動中に、特定左装飾図柄８ＬＺ及び特定中装飾図柄８ＣＺに表されていたものと同じである。このように、特定保留アイコン９ＡＺに対応する変動の１回前の変動中には、先読み演出として、３つの装飾図柄（左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒ）のすべてが「赤色」の画像であり、かつ、特定装飾図柄で停止表示される。

【０８０５】

次に、図１３３（Ｉ）に示すように、左サブ表示装置１０Ｌ及び右サブ表示装置１０Ｒにおいて、保留消化による保留アイコン９Ａのシフト移動が行われる。左サブ表示装置１０Ｌの表示画面では、第１保留に対応する特定保留アイコン９ＡＺは、シフト移動によって、右サブ表示装置１０Ｒの当該保留位置に特定当該保留アイコン９ＣＺが表示される。そして、メイン表示装置７の表示画面７ａでは、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒとによって、先読みの対象となった特定当該保留アイコン９ＣＺに対応する装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される

【０８０６】

その後、図１３３（Ｊ）に示すように、３つの装飾図柄（左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒ）が大当たりまたはハズレの態様で確定停止表示される。図１３３（Ｊ）では、大当たりの態様「７７７」で確定停止表示されている状態が示されている。上述の先読み演出は、特定保留アイコン９ＡＴに対応する当該変動では、通常よりも当たりの期待度が高いことを示唆している。なお、

【０８０７】

［装飾図柄先読み表示演出Ｃ］

図１３４は、装飾図柄先読み表示演出Ｃを説明するための図である。装飾図柄先読み表示演出Ｃでは、まず、図１３４（Ａ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａにおいて、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが表示される。ここでは、当たりやハズレを報知可能な３つの装飾図柄（左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒ）の組合せを「一組の装飾図柄」とも呼ぶ。メイン表示装置７の表示画面７ａでは、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒとによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。

【０８０８】

このとき、図１３４（Ａ）に示すように、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面には、４つの保留アイコン９Ａが横（水平方向）に直線状に並んで表示されている。ここでは、４つの保留アイコン９Ａのうちの一つの保留アイコンである特定保留アイコン９ＡＺに対する先読みがなされ、装飾図柄に先読み表示演出が実行される装飾図柄先読み表示演出について説明する。この実施形態では、図１３４（Ａ）に示す４つの保留アイコン９Ａのうち、一番左側の第４保留を特定保留アイコン９ＡＺとして説明する。なお、ここでは、保留アイコン９Ａのうち、先読みの対象となった保留アイコンを特定保留アイコン９ＡＺと呼んでいる。また、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面には、当該保留アイコン９Ｃが表示されている。

【０８０９】

次に、図１３４（Ｂ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａでは、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒとがハズレの態様「４７２」で停止表示される。左装飾図柄８Ｌの数字「４」を表す画像は「青色」、中装飾図柄８Ｃの数字「７」を表す画像は「赤色」、右装飾図柄８Ｒの数字「２」を表す画像は「青色」である。なお、この実施形態では、数字「１」～「９」を表す画像のうち、数字「１」、「３」、「５」、「７」、「９」を表す画像は「赤色」であり、数字「２」、「４」、「６」、「８」を表す画像は「青色」である。

【０８１０】

次に、図１３４（Ｃ）に示すように、左サブ表示装置１０Ｌ及び右サブ表示装置１０Ｒにおいて、保留消化による保留アイコン９Ａのシフト移動が行われる。左サブ表示装置１０Ｌの表示画面では、第２～４保留に対応する保留アイコン９Ａが一つ右側に移動（シフト移動）し、第１～３保留に対応する保留アイコン９Ａとなる。左サブ表示装置１０Ｌの第１保留に対応する保留アイコン９Ａは、シフト移動によって、右サブ表示装置１０Ｒの当該保留位置に表示される。このシフト移動によって第３保留の保留アイコン９Ａが特定保留アイコン９ＡＺとなる。そして、メイン表示装置７の表示画面７ａでは、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒとによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。

【０８１１】

次に、図１３４（Ｄ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａでは、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒとが変動表示後、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒの順に仮停止表示される。このとき、第３保留の特定保留アイコン９ＡＺの先読みによって、左装飾図柄８Ｌとして特定左装飾図柄８ＬＺが仮停止表示される。すなわち、特定保留アイコン９ＡＺに対応する変動の３回前の変動中の先読み演出として、特定画像が表された特定左装飾図柄８ＬＺが仮停止表示される。この特定画像とは、特定の対象を表す画像であり、ここでは、笑顔の顔画像であり、全体が「青色」で表されている。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。特定左装飾図柄８ＬＺの仮停止表示後、中装飾図柄８Ｃ及び右装飾図柄８Ｒとして、通常どおり、数字「８」及び「６」を表す「青色」の画像が仮停止表示される。このように、特定保留アイコン９ＡＺに対応する変動の３回前の変動中には、先読み演出として、３つの装飾図柄（左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８

Ｒ）のすべてが「青色」の画像であり、かつ、そのうちの１つの装飾図柄（左装飾図柄８Ｌ）が特定装飾図柄で停止表示される。

【０８１２】

次に、図１３４（Ｅ）に示すように、左サブ表示装置１０Ｌ及び右サブ表示装置１０Ｒにおいて、保留消化による保留アイコン９Ａのシフト移動が行われる。左サブ表示装置１０Ｌの表示画面では、第２、３保留に対応する保留アイコン９Ａが一つ右側に移動（シフト移動）し、第１、２保留に対応する保留アイコン９Ａとなる。左サブ表示装置１０Ｌの第１保留に対応する保留アイコン９Ａは、シフト移動によって、右サブ表示装置１０Ｒの当該保留位置に表示される。このシフト移動によって第２保留の保留アイコン９Ａが特定保留アイコン９ＡＺとなる。そして、メイン表示装置７の表示画面７ａでは、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒとによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。

【０８１３】

次に、図１３４（Ｆ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａでは、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒとが変動表示後、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒの順に仮停止表示される。このとき、第２保留の特定保留アイコン９ＡＺの先読みによって、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃに同じ特定画像が表された特定装飾図柄が順に仮停止表示される。すなわち、特定保留アイコン９ＡＺに対応する変動の２回前の変動中の先読み演出として、特定画像が表された特定左装飾図柄８ＬＺと特定中装飾図柄８ＣＺが仮停止表示される。この特定画像は、前回の変動中に、特定左装飾図柄８ＬＺに表されていたものと同じである。特定左装飾図柄８ＬＺと特定中装飾図柄８ＣＺの仮停止表示後、右装飾図柄８Ｒには、通常どおり、数字「２」を表す「青色」の画像が仮停止表示される。このように、特定保留アイコン９ＡＺに対応する変動の２回前の変動中には、先読み演出として、３つの装飾図柄（左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒ）のすべてが「青色」の画像であり、かつ、そのうちの２つの装飾図柄（左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ）が特定装飾図柄で停止表示される。

【０８１４】

次に、図１３４（Ｇ）に示すように、左サブ表示装置１０Ｌ及び右サブ表示装置１０Ｒにおいて、保留消化による保留アイコン９Ａのシフト移動が行われる。左サブ表示装置１０Ｌの表示画面では、第２保留に対応する保留アイコン９Ａが一つ右側に移動（シフト移動）し、第１保留に対応する保留アイコン９Ａとなる。左サブ表示装置１０Ｌの第１保留に対応する保留アイコン９Ａは、シフト移動によって、右サブ表示装置１０Ｒの当該保留位置に表示される。このシフト移動によって第１保留の保留アイコン９Ａが特定保留アイコン９ＡＺとなる。そして、メイン表示装置７の表示画面７ａでは、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒとによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。

【０８１５】

次に、図１３４（Ｈ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａでは、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒとが変動表示後、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒの順に仮停止表示される。このとき、第１保留の特定保留アイコン９ＡＺの先読みによって、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒに同じ特定画像が表された特定装飾図柄が順に仮停止表示される。すなわち、特定保留アイコン９ＡＺに対応する変動の１回前の変動中の先読み演出として、特定画像が表された特定左装飾図柄８ＬＺと特定中装飾図柄８ＣＺと特定右装飾図柄８ＲＺが仮停止表示される。この特定画像は、前回の変動中に、特定左装飾図柄８ＬＺ及び特定中装飾図柄８ＣＺに表されていたものと同じである。このように、特定保留アイコン９ＡＺに対応する変動の１回前の変動中には、先読み演出として、３つの装飾図柄（左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒ）のすべてが「青色」の画像であり、かつ、特定装飾図柄で停止表示される。

【０８１６】

次に、図１３４（Ｉ）に示すように、左サブ表示装置１０Ｌ及び右サブ表示装置１０Ｒ

において、保留消化による保留アイコン９Ａのシフト移動が行われる。左サブ表示装置１０Ｌの表示画面では、第１保留に対応する特定保留アイコン９ＡＺは、シフト移動によって、右サブ表示装置１０Ｒの当該保留位置に特定当該保留アイコン９ＣＺが表示される。そして、メイン表示装置７の表示画面７ａでは、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒとによって、先読みの対象となった特定当該保留アイコン９ＣＺに対応する装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される

【０８１７】

その後、図１３４（Ｊ）に示すように、３つの装飾図柄（左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒ）が大当たりまたはハズレの態様で確定停止表示される。図１３４（Ｊ）では、大当たりの態様「７７７」で確定停止表示されている状態が示されている。上述の先読み演出は、特定保留アイコン９ＡＴに対応する当該変動では、通常よりも当たりの期待度が高いことを示唆している。

【０８１８】

［装飾図柄先読み表示演出Ｄ］

図１３５は、装飾図柄先読み表示演出Ｄを説明するための図である。装飾図柄先読み表示演出Ｄでは、まず、図１３５（Ａ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａにおいて、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが表示される。ここでは、当たりやハズレを報知可能な３つの装飾図柄（左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒ）の組合せを「一組の装飾図柄」とも呼ぶ。メイン表示装置７の表示画面７ａでは、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒとによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。

【０８１９】

このとき、図１３５（Ａ）に示すように、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面には、４つの保留アイコン９Ａが横（水平方向）に直線状に並んで表示されている。ここでは、４つの保留アイコン９Ａのうちの一つの保留アイコンである特定保留アイコン９ＡＺに対する先読みがなされ、装飾図柄に先読み表示演出が実行される装飾図柄先読み表示演出について説明する。この実施形態では、図１３５（Ａ）に示す４つの保留アイコン９Ａのうち、一番左側の第４保留を特定保留アイコン９ＡＺとして説明する。なお、ここでは、保留アイコン９Ａのうち、先読みの対象となった保留アイコンを特定保留アイコン９ＡＺと呼んでいる。また、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面には、当該保留アイコン９Ｃが表示されている。

【０８２０】

次に、図１３５（Ｂ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａでは、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒとがハズレの態様「４７２」で停止表示される。左装飾図柄８Ｌの数字「４」を表す画像は「青色」、中装飾図柄８Ｃの数字「７」を表す画像は「赤色」、右装飾図柄８Ｒの数字「２」を表す画像は「青色」である。なお、この実施形態では、数字「１」～「９」を表す画像のうち、数字「１」、「３」、「５」、「７」、「９」を表す画像は「赤色」であり、数字「２」、「４」、「６」、「８」を表す画像は「青色」である。

【０８２１】

次に、図１３５（Ｃ）に示すように、左サブ表示装置１０Ｌ及び右サブ表示装置１０Ｒにおいて、保留消化による保留アイコン９Ａのシフト移動が行われる。左サブ表示装置１０Ｌの表示画面では、第２～４保留に対応する保留アイコン９Ａが一つ右側に移動（シフト移動）し、第１～３保留に対応する保留アイコン９Ａとなる。左サブ表示装置１０Ｌの第１保留に対応する保留アイコン９Ａは、シフト移動によって、右サブ表示装置１０Ｒの当該保留位置に表示される。このシフト移動によって第３保留の保留アイコン９Ａが特定保留アイコン９ＡＺとなる。そして、メイン表示装置７の表示画面７ａでは、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒとによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。

【０８２２】

次に、図１３５（Ｄ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａでは、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒとが変動表示後、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒの順に仮停止表示される。このとき、第３保留の特定保留アイコン９ＡＺの先読みによって、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒに特定画像が表された特定装飾図柄が順に仮停止表示される。すなわち、特定保留アイコン９ＡＺに対応する変動の２回前の変動中の先読み演出として、第１の特定画像が表された特定左装飾図柄８ＬＺ、第２の特定画像が表された特定中装飾図柄８ＣＺと特定右装飾図柄８ＲＺが仮停止表示される。この特定画像とは、特定の対象を表す画像である。第１の特定画像は、笑顔の顔画像と笑顔の顔画像の下に「チャンス」の文字が入った四角形の画像とを組み合わせた画像であり、全体が「赤色」で表されている。第２の特定画像は、笑顔の顔画像であり、全体が「赤色」で表されている。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。このように、特定保留アイコン９ＡＺに対応する変動の３回前の変動中には、先読み演出として、３つの装飾図柄（左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒ）のすべてが「赤色」の画像であり、かつ、そのうちの１つの装飾図柄（左装飾図柄８Ｌ）が第１の特定画像が表された特定装飾図柄で停止表示され、残りの２つの装飾図柄（中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒ）が第２の特定画像が表された特定装飾図柄で停止表示される。

【０８２３】

次に、図１３５（Ｅ）に示すように、左サブ表示装置１０Ｌ及び右サブ表示装置１０Ｒにおいて、保留消化による保留アイコン９Ａのシフト移動が行われる。左サブ表示装置１０Ｌの表示画面では、第２、３保留に対応する保留アイコン９Ａが一つ右側に移動（シフト移動）し、第１、２保留に対応する保留アイコン９Ａとなる。左サブ表示装置１０Ｌの第１保留に対応する保留アイコン９Ａは、シフト移動によって、右サブ表示装置１０Ｒの当該保留位置に表示される。このシフト移動によって第２保留の保留アイコン９Ａが特定保留アイコン９ＡＺとなる。そして、メイン表示装置７の表示画面７ａでは、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒとによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。

【０８２４】

次に、図１３５（Ｆ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａでは、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒとが変動表示後、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒの順に仮停止表示される。このとき、第２保留の特定保留アイコン９ＡＺの先読みによって、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒに特定画像が表された特定装飾図柄が順に仮停止表示される。すなわち、特定保留アイコン９ＡＺに対応する変動の２回前の変動中の先読み演出として、第１の特定画像が表された特定左装飾図柄８ＬＺと特定中装飾図柄８ＣＺ、第２の特定画像が表された特定右装飾図柄８ＲＺが仮停止表示される。このように、特定保留アイコン９ＡＺに対応する変動の２回前の変動中には、先読み演出として、３つの装飾図柄（左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒ）のすべてが「赤色」の画像であり、かつ、そのうちの２つの装飾図柄（左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ）が第１の特定画像が表された特定装飾図柄で停止表示され、残りの１つの装飾図柄（右装飾図柄８Ｒ）が第２の特定画像が表された特定装飾図柄で停止表示される。

【０８２５】

次に、図１３５（Ｇ）に示すように、左サブ表示装置１０Ｌ及び右サブ表示装置１０Ｒにおいて、保留消化による保留アイコン９Ａのシフト移動が行われる。左サブ表示装置１０Ｌの表示画面では、第２保留に対応する保留アイコン９Ａが一つ右側に移動（シフト移動）し、第１保留に対応する保留アイコン９Ａとなる。左サブ表示装置１０Ｌの第１保留に対応する保留アイコン９Ａは、シフト移動によって、右サブ表示装置１０Ｒの当該保留位置に表示される。このシフト移動によって第１保留の保留アイコン９Ａが特定保留アイ

コン９ＡＺとなる。そして、メイン表示装置７の表示画面７ａでは、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒとによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。

【０８２６】

次に、図１３５（Ｈ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａでは、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒとが変動表示後、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒの順に仮停止表示される。このとき、第１保留の特定保留アイコン９ＡＺの先読みによって、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒに特定画像が表された特定装飾図柄が順に仮停止表示される。すなわち、特定保留アイコン９ＡＺに対応する変動の１回前の変動中の先読み演出として、第１の特定画像が表された特定左装飾図柄８ＬＺと特定中装飾図柄８ＣＺと特定右装飾図柄８ＲＺが仮停止表示される。このように、特定保留アイコン９ＡＺに対応する変動の１回前の変動中には、先読み演出として、３つの装飾図柄（左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒ）のすべてが「赤色」の画像であり、かつ、第１の特定画像が表された特定装飾図柄で停止表示される。

【０８２７】

次に、図１３５（Ｉ）に示すように、左サブ表示装置１０Ｌ及び右サブ表示装置１０Ｒにおいて、保留消化による保留アイコン９Ａのシフト移動が行われる。左サブ表示装置１０Ｌの表示画面では、第１保留に対応する特定保留アイコン９ＡＺは、シフト移動によって、右サブ表示装置１０Ｒの当該保留位置に特定当該保留アイコン９ＣＺが表示される。そして、メイン表示装置７の表示画面７ａでは、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒとによって、先読みの対象となった特定当該保留アイコン９ＣＺに対応する装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される

【０８２８】

その後、図１３５（Ｊ）に示すように、３つの装飾図柄（左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒ）が大当たりまたはハズレの態様で確定停止表示される。図１３５（Ｊ）では、大当たりの態様「７７７」で確定停止表示されている状態が示されている。上述の先読み演出は、特定保留アイコン９ＡＴに対応する当該変動では、通常よりも当たりの期待度が高いことを示唆している。

【０８２９】

［効果例］

以下に、装飾図柄先読み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１３２～図１３５に示すように、変動中に先読みによって、同じ種類の装飾図柄の組み合わせである一組の装飾図柄（左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒ）が仮停止表示される第１の演出を実行可能であり、第１の演出において仮停止表示される一組の装飾図柄（左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒ）を構成する装飾図柄の種類によって当たりの期待度が異なる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

[効果２]

上記実施形態の遊技機１では、図１３２～図１３５に示すように、第１の演出が実行される変動の次の変動中に、第１の演出において仮停止表示される一組の装飾図柄（左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒ）と同じ種類の装飾図柄の組み合わせである一組の装飾図柄（左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒ）が仮停止表示される第２の演出を実行可能である。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

[効果３]

上記実施形態の遊技機１では、図１３２～図１３５に示すように、第１の演出が実行される変動の一つ前の変動中に、第１の演出において仮停止表示される一組の装飾図柄（左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒ）と同じ種類の装飾図柄の組み合わせである一組の装飾図柄（左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒ）が仮停止表示される第３の演出を実行可能である。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませるこ

とができ、興趣の向上を図ることができる。
[効果４]
上記実施形態の遊技機１では、図１３２～図１３５に示すように、第１の演出の後、一組の装飾図柄（左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒ）によって、当たり、または、はずれを報知する確定停止表示がなされる。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１３２～図１３５に示すように、第１の演出において仮停止表示される一組の装飾図柄（左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒ）は、同じ色（青色、赤色）の装飾図柄の組み合わせである。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６]
上記実施形態の遊技機１では、図１３２～図１３５に示すように、第１の演出において仮停止表示される一組の装飾図柄（左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒ）は、第１の色（青色）の装飾図柄の組み合わせである場合と、第１の色（青色）とは異なる第２の色（赤色）の装飾図柄の組み合わせである場合と、があり、一組の装飾図柄（左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒ）が、第２の色（赤色）の装飾図柄の組み合わせである場合は、第１の色（青色）の装飾図柄の組み合わせである場合に比べて当たり期待度が高い。
【０８３０】
［変形例］
以下に、装飾図柄先読み表示演出の変形例を示す。
［変形例１］
図１３２～図１３５の装飾図柄先読み表示演出では、特定保留アイコン９ＡＺに対応する変動の３回前、２回前、１回前の変動中の先読み演出が行われるが、例えば、特定保留アイコン９ＡＺに対応する変動の２回前、１回前の変動中の先読み演出が行われてもよいし、特定保留アイコン９ＡＺに対応する変動の１回前の変動中の先読み演出が行われてもよい。
［変形例２］
図１３２～図１３５の装飾図柄先読み表示演出では、特定保留アイコン９ＡＺに対応する変動中の先読み演出として、同じ色の装飾図柄の組み合わせである一組の装飾図柄（左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒ）が仮停止表示されるが、この一組の装飾図柄（左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒ）は、同じ図形、模様、柄、文字等の装飾図柄の組み合わせであってもよい。
［変形例３］
図１３２～図１３５の装飾図柄先読み表示演出では、特定保留アイコン９ＡＺに対応する変動中の先読み演出として、同じ青色または赤色の装飾図柄の組み合わせである一組の装飾図柄（左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒ）が仮停止表示されるが、装飾図柄の色は、青色、赤色以外の色であってもよい。
［変形例４］
図１３５の装飾図柄先読み表示演出Ｄでは、特定保留アイコン９ＡＺに対応する変動中の先読み演出として、同じ赤色であって画像の種類が異なる装飾図柄の組み合わせである一組の装飾図柄（左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒ）が仮停止表示されるが、複数の種類のうち、少なくとも１つの種類が同じ装飾図柄の組み合わせである一組の装飾図柄（左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒ）であればよい。
【０８３１】
［態様例］
本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。
[態様Ｃ５－１]
複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、

前記複数の種類の画像のうちの一つは、当たりか否かを報知可能な一組の装飾図柄であり、
変動中に先読みによって、同じ種類の装飾図柄の組み合わせである前記一組の装飾図柄が仮停止表示される第１の演出を実行可能であり、
前記第１の演出において仮停止表示される前記一組の装飾図柄を構成する装飾図柄の種類によって当たりの期待度が異なる、
ことを特徴とする遊技機。
[態様Ｃ５－２]
態様Ｃ５－１に記載の遊技機であって、
前記第１の演出が実行される変動の次の変動中に、前記第１の演出において仮停止表示される前記一組の装飾図柄と同じ種類の装飾図柄の組み合わせである前記一組の装飾図柄が仮停止表示される第２の演出を実行可能である、
ことを特徴とする遊技機。
[態様Ｃ５－３]
態様Ｃ５－１または態様Ｃ５－２に記載の遊技機であって、
前記第１の演出が実行される変動の一つ前の変動中に、前記第１の演出において仮停止表示される前記一組の装飾図柄と同じ種類の装飾図柄の組み合わせである前記一組の装飾図柄が仮停止表示される第３の演出を実行可能である、
ことを特徴とする遊技機。
[態様Ｃ５－４]
態様Ｃ５－１から態様Ｃ５－３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第１の演出の後、前記一組の装飾図柄によって、当たり、または、はずれを報知する確定停止表示がなされる、
ことを特徴とする遊技機。
[態様Ｃ５－５]
態様Ｃ５－１から態様Ｃ５－４までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第１の演出において仮停止表示される前記一組の装飾図柄は、同じ色の装飾図柄の組み合わせである、
ことを特徴とする遊技機。
[態様Ｃ５－６]
態様Ｃ５－５に記載の遊技機であって、
前記第１の演出において仮停止表示される前記一組の装飾図柄は、第１の色の装飾図柄の組み合わせである場合と、前記第１の色とは異なる第２の色の装飾図柄の組み合わせである場合と、があり、
前記一組の装飾図柄が、前記第２の色の装飾図柄の組み合わせである場合は、前記第１の色の装飾図柄の組み合わせである場合に比べて当たり期待度が高い、
ことを特徴とする遊技機。
【０８３２】
以下に図１３６～図１３９を用いて装飾図柄先読み演出Ａ～Ｄについて説明する。この装飾図柄先読み演出は、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、装飾図柄先読み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メイン表示装置７の表示画面７ａの表示画面７ａや、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒ）の表示画面に画像を表示させる。また、ランプ制御基板１０７がサブ制御基板９０から受信した変動演出開始コマンドを解析し、装飾図柄先読み演出を実行する指示が含まれている場合に、左サブ表示装置１０Ｌや右サブ表示装置１０Ｒ）の位置や傾きを変化させる。
【０８３３】
［装飾図柄先読み演出Ａ］
図１３６は、装飾図柄先読み演出Ａを説明するための図である。装飾図柄先読み演出Ａ

では、まず、図１３６（Ａ）に示すように、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌと右サブ表示装置１０Ｒ）は、退避位置（ホームポジション）に位置している。メイン表示装置７の表示画面７ａには、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが表示される。ここでは、当たりやハズレを報知可能な３つの装飾図柄（左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒ）の組合せを「一組の装飾図柄」とも呼ぶ。左サブ表示装置１０Ｌには、４つの保留アイコン９Ａが横（水平方向）に直線状に並んで表示されている。ここでは、４つの保留アイコン９Ａのうちの一つの保留アイコンである特定保留アイコン９ＡＴに対する先読みがなされ、装飾図柄に先読み演出が実行される装飾図柄先読み演出について説明する。この実施形態では、図１３６（Ａ）の４つの保留アイコン９Ａのうち、一番左側の第４保留が特定保留アイコン９ＡＴとして説明する。なお、ここでは、保留アイコン９Ａのうち、先読みの対象となった保留アイコンを特定保留アイコン９ＡＴと呼んでいる。

【０８３４】

図１３６（Ａ）に示すように、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面では、表示画面の水平方向の辺に沿って４つの保留アイコン９Ａが水平方向に並んで直線状に配置（表示）されている。右サブ表示装置１０Ｒの表示画面では、当該保留アイコン９Ｃが表示される。図１３６（Ａ）では、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが「７８９」で停止表示した後、当該保留アイコン９Ｃが消えた（保留消化した）状態が示されている。図１３６（Ｂ）に示すように、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒ）において、保留消化による保留アイコン９Ａのシフト移動がおこなわれる。左サブ表示装置１０Ｌの表示画面では、第２～４保留に対応する保留アイコン９Ａが一つ右側に移動（シフト移動）し、第１～３保留に対応する保留アイコン９Ａとなる。左サブ表示装置１０Ｌの第１保留に対応する保留アイコン９Ａは、シフト移動によって、右サブ表示装置１０Ｒの当該保留位置に表示される。このシフト移動によって第３保留の保留アイコン９Ａが特定保留アイコン９ＡＴとなる。そして、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが変動表示を開始する。

【０８３５】

図１３６（Ｃ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａにおいて、装飾図柄（左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒ）は変動表示後、左装飾図柄８Ｌ、右装飾図柄８Ｒ、中装飾図柄８Ｃの順に仮停止表示される。このとき、
第３保留の特定保留アイコン９ＡＴの先読みによって、左装飾図柄８Ｌとして特定左装飾図柄８ＬＴが仮停止表示される。すなわち、特定保留アイコン９ＡＴに対応する変動の３回前の変動中の先読み演出として、特定画像が表された特定左装飾図柄８ＬＴが仮停止表示される。この特定画像とは、特定の対象を表す画像であり、ここでは、笑顔の顔画像となっている。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。特定左装飾図柄８ＬＴの仮停止表示後、中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒには、通常どおり、数字（ここでは「２」「６」）が表された画像が仮停止表示される。その後、保留消化によって、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面では、当該保留アイコン９Ｃが消える。このように、特定保留アイコン９ＡＴに対応する変動の３回前の変動中には、先読み演出として、１つの装飾図柄（左装飾図柄８Ｌ）が特定装飾図柄で停止表示される。

【０８３６】

次に、図１３６（Ｄ）に示すように、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒ）において、保留消化による保留アイコン９Ａのシフト移動がおこなわれる。左サブ表示装置１０Ｌの表示画面では、第２、３保留に対応する保留アイコン９Ａが一つ右側に移動（シフト移動）し、第１、２保留に対応する保留アイコン９Ａとなる。左サブ表示装置１０Ｌの第１保留に対応する保留アイコン９Ａは、シフト移動によって、右サブ表示装置１０Ｒの当該保留位置に表示される。このシフト移動によって第２保

留の保留アイコン９Ａが特定保留アイコン９ＡＴとなる。そして、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが変動表示を開始する。

【０８３７】

次に、図１３６（Ｅ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａにおいて、装飾図柄（左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒ）は変動表示後、左装飾図柄８Ｌ、右装飾図柄８Ｒ、中装飾図柄８Ｃの順に仮停止表示される。このとき、第２保留の特定保留アイコン９ＡＴの先読みによって、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒに同じ特定画像が表された特定装飾図柄が順に仮停止表示される。すなわち、特定保留アイコン９ＡＴに対応する変動の２回前の変動中の先読み演出として、特定画像が表された特定左装飾図柄８ＬＴと特定右装飾図柄８ＲＴが仮停止表示される。この特定画像は、前回の変動中に、特定左装飾図柄８ＬＴに表されていたものと同じである。特定左装飾図柄８ＬＴと特定右装飾図柄８ＲＴの仮停止表示後、中装飾図柄８Ｃには、通常どおり、数字（ここでは「６」）が表された画像が仮停止表示される。その後、保留消化によって、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面では、当該保留アイコン９Ｃが消える。このように、特定保留アイコン９ＡＴに対応する変動の２回前の変動中には、先読み演出として、２つの装飾図柄（左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒ）が特定装飾図柄で停止表示される。

【０８３８】

次に、図１３６（Ｆ）に示すように、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒ）において、保留消化による保留アイコン９Ａのシフト移動がおこなわれる。左サブ表示装置１０Ｌの表示画面では、第２保留に対応する特定保留アイコン９ＡＴが一つ右側に移動（シフト移動）し、第１保留に対応する保留アイコン９Ａとなる。左サブ表示装置１０Ｌの第１保留に対応する保留アイコン９Ａは、シフト移動によって、右サブ表示装置１０Ｒの当該保留位置に表示される。そして、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが変動表示を開始する。

【０８３９】

次に、図１３６（Ｇ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａにおいて、装飾図柄（左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒ）は変動表示後、左装飾図柄８Ｌ、右装飾図柄８Ｒ、中装飾図柄８Ｃの順に仮停止表示される。このとき、第１保留の特定保留アイコン９ＡＴの先読みによって、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒと中装飾図柄８Ｃに同じ特定画像が表された特定装飾図柄が順に仮停止表示される。すなわち、特定保留アイコン９ＡＴに対応する変動の１回前の変動中の先読み演出として、それぞれに特定画像が表された特定左装飾図柄８ＬＴと特定右装飾図柄８ＲＴと特定中装飾図柄８ＣＴが仮停止表示される。この特定画像は、前回の変動中に、特定左装飾図柄８ＬＴおよび特定右装飾図柄８ＲＴに表されていたものと同じである。その後、保留消化によって、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面では、当該保留アイコン９Ｃが消える。このように、特定保留アイコン９ＡＴに対応する変動の１回前の変動中には、先読み演出として、すべて（３つ）の装飾図柄が特定装飾図柄で停止表示される。

【０８４０】

次に、図１３６（Ｈ）に示すように、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒ）において、保留消化による保留アイコン９Ａのシフト移動がおこなわれる。左サブ表示装置１０Ｌの表示画面では、第１保留に対応する特定保留アイコン９ＡＴが一つ右側に移動（シフト移動）し、右サブ表示装置１０Ｒの当該保留位置に特定当該保留アイコン９ＣＴが表示される。そして、先読みの対象となった特定当該保留アイコン９ＣＴに対応する変動表示が開始される。

【０８４１】

特定当該保留アイコン９ＣＴに対応する当該変動では、メイン表示装置７の表示画面７ａに、３つの装飾図柄（左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒ）が表示されず、対応画像ＣＲＧが表示される。この対応画像ＣＲＧは、先読み演出として特定装飾図柄に表示されていた特定画像に対応する画像である。ここでは、特定画像は、笑顔の顔画像であり、この対応画像ＣＲＧも笑顔の顔画像となっている。なお、対応画像ＣＲＧは、

特定画像に対応する画像であればよく、特定画像と同じでなくてもよい。例えば、対応画像ＣＲＧは、特定画像の内容を文字で表したものであってもよいし、特定画像の形状を変形させたものであってもよい。対応画像ＣＲＧは、移動してもよい。その後、図１３６（Ｊ）に示すように、３つの装飾図柄（左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒ）が大当たりまたはハズレの態様で確定停止表示される。図１３６（Ｊ）では、大当たりの態様で確定停止表示されている状態が示されている。上述の先読み演出は、特定保留アイコン９ＡＴに対応する当該変動では、通常よりも当たりの期待度が高いことを示唆している。

【０８４２】

［装飾図柄先読み演出Ｂ］

図１３７は、装飾図柄先読み演出Ｂを説明するための図である。装飾図柄先読み演出Ｂでは、まず、図１３７（Ａ）に示すように、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌと右サブ表示装置１０Ｒ）は、退避位置（ホームポジション）に位置している。メイン表示装置７の表示画面７ａには、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが表示される。ここでは、当たりやハズレを報知可能な３つの装飾図柄（左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒ）の組合せを「一組の装飾図柄」とも呼ぶ。左サブ表示装置１０Ｌには、４つの保留アイコン９Ａが横（水平方向）に直線状に並んで表示されている。ここでは、４つの保留アイコン９Ａのうちの一つの保留アイコンである特定保留アイコン９ＡＴに対する先読みがなされ、装飾図柄に先読み演出が実行される装飾図柄先読み演出について説明する。この実施形態では、図１３７（Ａ）の４つの保留アイコン９Ａのうち、一番左側の第４保留が特定保留アイコン９ＡＴとして説明する。なお、ここでは、保留アイコン９Ａのうち、先読みの対象となった保留アイコンを特定保留アイコン９ＡＴと呼んでいる。

【０８４３】

図１３７（Ａ）に示すように、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面では、表示画面の水平方向の辺に沿って４つの保留アイコン９Ａが水平方向に並んで直線状に配置（表示）されている。右サブ表示装置１０Ｒの表示画面では、当該保留アイコン９Ｃが表示される。図１３７（Ａ）では、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが「７８９」で停止表示した後、当該保留アイコン９Ｃが消えた（保留消化した）状態が示されている。図１３７（Ｂ）に示すように、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒ）において、保留消化による保留アイコン９Ａのシフト移動がおこなわれる。左サブ表示装置１０Ｌの表示画面では、第２～４保留に対応する保留アイコン９Ａが一つ右側に移動（シフト移動）し、第１～３保留に対応する保留アイコン９Ａとなる。左サブ表示装置１０Ｌの第１保留に対応する保留アイコン９Ａは、シフト移動によって、右サブ表示装置１０Ｒの当該保留位置に表示される。このシフト移動によって第３保留の保留アイコン９Ａが特定保留アイコン９ＡＴとなる。そして、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが変動表示を開始する。

【０８４４】

図１３７（Ｃ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａにおいて、装飾図柄（左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒ）は変動表示後、左装飾図柄８Ｌ、右装飾図柄８Ｒ、中装飾図柄８Ｃの順に仮停止表示される。このとき、

第３保留の特定保留アイコン９ＡＴの先読みによって、左装飾図柄８Ｌとして特定左装飾図柄８ＬＴが仮停止表示される。すなわち、特定保留アイコン９ＡＴに対応する変動の３回前の変動中の先読み演出として、特定画像が表された特定左装飾図柄８ＬＴが仮停止表示される。この特定画像とは、特定の対象を表す画像であり、ここでは、笑顔の顔画像の左側の一部を表している。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。ここでは、特定左装飾図柄８ＬＴに表示された特定画像を「第１の特定画像」とも呼ぶ。特定左装飾図柄８ＬＴの仮停止表示後、中装飾

図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒには、通常どおり、数字（ここでは「２」「６」）が表された画像が仮停止表示される。その後、保留消化によって、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面では、当該保留アイコン９Ｃが消える。このように、特定保留アイコン９ＡＴに対応する変動の３回前の変動中には、先読み演出として、１つの装飾図柄（左装飾図柄８Ｌ）に特定装飾図柄が停止表示される。

【０８４５】

次に、図１３７（Ｄ）に示すように、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒ）において、保留消化による保留アイコン９Ａのシフト移動がおこなわれる。左サブ表示装置１０Ｌの表示画面では、第２、３保留に対応する保留アイコン９Ａが一つ右側に移動（シフト移動）し、第１、２保留に対応する保留アイコン９Ａとなる。左サブ表示装置１０Ｌの第１保留に対応する保留アイコン９Ａは、シフト移動によって、右サブ表示装置１０Ｒの当該保留位置に表示される。このシフト移動によって第２保留の保留アイコン９Ａが特定保留アイコン９ＡＴとなる。そして、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが変動表示を開始する。

【０８４６】

次に、図１３７（Ｅ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａにおいて、装飾図柄（左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒ）は変動表示後、左装飾図柄８Ｌ、右装飾図柄８Ｒ、中装飾図柄８Ｃの順に仮停止表示される。このとき、第２保留の特定保留アイコン９ＡＴの先読みによって、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒに互いに対応する特定画像が表された特定装飾図柄が順に仮停止表示される。すなわち、特定保留アイコン９ＡＴに対応する変動の２回前の変動中の先読み演出として、第１の特定画像が表された特定左装飾図柄８ＬＴと、第２の特定画像が表された特定右装飾図柄８ＲＴが仮停止表示される。第１の特定画像は、前回の変動中に、特定左装飾図柄８ＬＴに表されていたものと同じである。第２の特定画像は、笑顔の顔画像の右側の一部を表している。特定左装飾図柄８ＬＴと特定右装飾図柄８ＲＴの仮停止表示後、中装飾図柄８Ｃには、通常どおり、数字（ここでは「６」）が表された画像が仮停止表示される。その後、保留消化によって、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面では、当該保留アイコン９Ｃが消える。このように、特定保留アイコン９ＡＴに対応する変動の２回前の変動中には、先読み演出として、２つの装飾図柄（左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒ）が特定装飾図柄で停止表示される。

【０８４７】

次に、図１３７（Ｆ）に示すように、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒ）において、保留消化による保留アイコン９Ａのシフト移動がおこなわれる。左サブ表示装置１０Ｌの表示画面では、第２保留に対応する特定保留アイコン９ＡＴが一つ右側に移動（シフト移動）し、第１保留に対応する保留アイコン９Ａとなる。左サブ表示装置１０Ｌの第１保留に対応する保留アイコン９Ａは、シフト移動によって、右サブ表示装置１０Ｒの当該保留位置に表示される。そして、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが変動表示を開始する。

【０８４８】

次に、図１３７（Ｇ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａにおいて、装飾図柄（左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒ）は変動表示後、左装飾図柄８Ｌ、右装飾図柄８Ｒ、中装飾図柄８Ｃの順に仮停止表示される。このとき、第１保留の特定保留アイコン９ＡＴの先読みによって、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒと中装飾図柄８Ｃに互いに対応する特定画像が表された特定装飾図柄が順に仮停止表示される。すなわち、特定保留アイコン９ＡＴに対応する変動の１回前の変動中の先読み演出として、第１の特定画像が表された特定左装飾図柄８ＬＴと、第２の特定画像が表された特定右装飾図柄８ＲＴと、第３の特定画像が表された特定中装飾図柄８ＣＴが仮停止表示される。第１の特定画像と第２の特定画像は、前回の変動中に、特定左装飾図柄８ＬＴおよび特定右装飾図柄８ＲＴに表されていたものと同じである。第３の特定画像は、笑顔の顔画像の中央の一部を表している。第１の特定画像、第２の特定画像、第３の特定画像が並ぶことによって、一つの笑顔の顔画像になる。その後、保留消化によって、右サブ表示装置１０Ｒの

表示画面では、当該保留アイコン９Ｃが消える。このように、特定保留アイコン９ＡＴに対応する変動の１回前の変動中には、先読み演出として、すべて（３つ）の装飾図柄が特定装飾図柄で停止表示される。

【０８４９】

次に、図１３７（Ｈ）に示すように、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒ）において、保留消化による保留アイコン９Ａのシフト移動がおこなわれる。左サブ表示装置１０Ｌの表示画面では、第１保留に対応する特定保留アイコン９ＡＴが一つ右側に移動（シフト移動）し、右サブ表示装置１０Ｒの当該保留位置に特定当該保留アイコン９ＣＴが表示される。そして、先読みの対象となった特定当該保留アイコン９ＣＴに対応する変動表示が開始される。

【０８５０】

特定当該保留アイコン９ＣＴに対応する当該変動では、メイン表示装置７の表示画面７ａに、３つの装飾図柄（左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒ）が表示されず、対応画像ＣＲＧが表示される。この対応画像ＣＲＧは、先読み演出として特定装飾図柄に表示されていた特定画像に対応する画像である。ここでは、特定画像は、笑顔の顔画像であり、この対応画像ＣＲＧは「スマイル！！！」と表された文字画像となっている。このように、対応画像ＣＲＧは、特定画像に対応する画像であればよく、特定画像と同じでなくてもよい。その後、図１３７（Ｊ）に示すように、３つの装飾図柄（左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒ）が大当たりまたはハズレの態様で確定停止表示される。図１３７（Ｊ）では、大当たりの態様で確定停止表示されている状態が示されている。上述の先読み演出は、特定保留アイコン９ＡＴに対応する当該変動では、通常よりも当たりの期待度が高いことを示唆している。

【０８５１】

［装飾図柄先読み演出Ｃ］

図１３８は、装飾図柄先読み演出Ｃを説明するための図である。装飾図柄先読み演出Ｃでは、まず、図１３８（Ａ）に示すように、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌと右サブ表示装置１０Ｒ）は、退避位置（ホームポジション）に位置している。メイン表示装置７の表示画面７ａには、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが表示される。ここでは、当たりやハズレを報知可能な３つの装飾図柄（左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒ）の組合せを「一組の装飾図柄」とも呼ぶ。左サブ表示装置１０Ｌには、４つの保留アイコン９Ａが横（水平方向）に直線状に並んで表示されている。ここでは、４つの保留アイコン９Ａのうちの一つの保留アイコンである特定保留アイコン９ＡＴに対する先読みがなされ、装飾図柄に先読み演出が実行される装飾図柄先読み演出について説明する。この実施形態では、図１３８（Ａ）の４つの保留アイコン９Ａのうち、一番左側の第４保留が特定保留アイコン９ＡＴとして説明する。なお、ここでは、保留アイコン９Ａのうち、先読みの対象となった保留アイコンを特定保留アイコン９ＡＴと呼んでいる。

【０８５２】

図１３８（Ａ）に示すように、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面では、表示画面の水平方向の辺に沿って４つの保留アイコン９Ａが水平方向に並んで直線状に配置（表示）されている。右サブ表示装置１０Ｒの表示画面では、当該保留アイコン９Ｃが表示される。図１３８（Ａ）では、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが「７８９」で停止表示した後、当該保留アイコン９Ｃが消えた（保留消化した）状態が示されている。図１３８（Ｂ）に示すように、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒ）において、保留消化による保留アイコン９Ａのシフト移動がおこなわれる。左サブ表示装置１０Ｌの表示画面では、第２～４保留に対応する保留アイコン９Ａが一つ右側に移動（シフト移動）し、第１～３保留に対応する保留アイコン９Ａとなる。左サブ表示装置１０Ｌの第１保留に対応する保留アイコン９Ａは、シフト移動によって、右サブ表示装置１０Ｒの当該保留位置に表示される。このシフト移動によって第３保留の保留アイコン９Ａが特定保留アイコン９ＡＴとなる。そして、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ

、右装飾図柄８Ｒが変動表示を開始する。
【０８５３】
図１３８（Ｃ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａにおいて、装飾図柄（左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒ）は変動表示後、左装飾図柄８Ｌ、右装飾図柄８Ｒ、中装飾図柄８Ｃの順に仮停止表示される。このとき、
第３保留の特定保留アイコン９ＡＴの先読みによって、左装飾図柄８Ｌとして特定左装飾図柄８ＬＴが仮停止表示される。すなわち、特定保留アイコン９ＡＴに対応する変動の３回前の変動中の先読み演出として、特定画像が表された特定左装飾図柄８ＬＴが仮停止表示される。この特定画像とは、特定の対象を表す画像であり、ここでは、ひらがなの「ま」を表した文字画像となっている。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。ここでは、特定左装飾図柄８ＬＴに表示された特定画像を「第１の特定画像」とも呼ぶ。特定左装飾図柄８ＬＴの仮停止表示後、中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒには、通常どおり、数字（ここでは「２」「６」）が表された画像が仮停止表示される。その後、保留消化によって、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面では、当該保留アイコン９Ｃが消える。このように、特定保留アイコン９ＡＴに対応する変動の３回前の変動中には、先読み演出として、１つの装飾図柄（左装飾図柄８Ｌ）に特定装飾図柄が停止表示される。
【０８５４】
次に、図１３８（Ｄ）に示すように、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒ）において、保留消化による保留アイコン９Ａのシフト移動がおこなわれる。左サブ表示装置１０Ｌの表示画面では、第２、３保留に対応する保留アイコン９Ａが一つ右側に移動（シフト移動）し、第１、２保留に対応する保留アイコン９Ａとなる。左サブ表示装置１０Ｌの第１保留に対応する保留アイコン９Ａは、シフト移動によって、右サブ表示装置１０Ｒの当該保留位置に表示される。このシフト移動によって第２保留の保留アイコン９Ａが特定保留アイコン９ＡＴとなる。そして、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが変動表示を開始する。
【０８５５】
次に、図１３８（Ｅ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａにおいて、装飾図柄（左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒ）は変動表示後、左装飾図柄８Ｌ、右装飾図柄８Ｒ、中装飾図柄８Ｃの順に仮停止表示される。このとき、第２保留の特定保留アイコン９ＡＴの先読みによって、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒに互いに対応する特定画像が表された特定装飾図柄が順に仮停止表示される。すなわち、特定保留アイコン９ＡＴに対応する変動の２回前の変動中の先読み演出として、第１の特定画像が表された特定左装飾図柄８ＬＴと、第２の特定画像が表された特定右装飾図柄８ＲＴが仮停止表示される。第１の特定画像は、前回の変動中に、特定左装飾図柄８ＬＴに表されていたものと同じである。第２の特定画像は、ひらがなの「か」を表した文字画像となっている。特定左装飾図柄８ＬＴと特定右装飾図柄８ＲＴの仮停止表示後、中装飾図柄８Ｃには、通常どおり、数字（ここでは「６」）が表された画像が仮停止表示される。その後、保留消化によって、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面では、当該保留アイコン９Ｃが消える。このように、特定保留アイコン９ＡＴに対応する変動の２回前の変動中には、先読み演出として、２つの装飾図柄（左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒ）が特定装飾図柄で停止表示される。
【０８５６】
次に、図１３８（Ｆ）に示すように、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒ）において、保留消化による保留アイコン９Ａのシフト移動がおこなわれる。左サブ表示装置１０Ｌの表示画面では、第２保留に対応する特定保留アイコン９ＡＴが一つ右側に移動（シフト移動）し、第１保留に対応する保留アイコン９Ａとなる。左サブ表示装置１０Ｌの第１保留に対応する保留アイコン９Ａは、シフト移動によって

、右サブ表示装置１０Ｒの当該保留位置に表示される。そして、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが変動表示を開始する。

【０８５７】

次に、図１３８（Ｇ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａにおいて、装飾図柄（左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒ）は変動表示後、左装飾図柄８Ｌ、右装飾図柄８Ｒ、中装飾図柄８Ｃの順に仮停止表示される。このとき、第１保留の特定保留アイコン９ＡＴの先読みによって、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒと中装飾図柄８Ｃに互いに対応する特定画像が表された特定装飾図柄が順に仮停止表示される。すなわち、特定保留アイコン９ＡＴに対応する変動の１回前の変動中の先読み演出として、第１の特定画像が表された特定左装飾図柄８ＬＴと、第２の特定画像が表された特定右装飾図柄８ＲＴと、第３の特定画像が表された特定中装飾図柄８ＣＴが仮停止表示される。第１の特定画像と第２の特定画像は、前回の変動中に、特定左装飾図柄８ＬＴおよび特定右装飾図柄８ＲＴに表されていたものと同じである。第３の特定画像は、ひらがなの「さ」を表した文字画像となっている。第１の特定画像、第２の特定画像、第３の特定画像が並ぶことによって、「まさか」の一つの意味を持った言葉になる。その後、保留消化によって、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面では、当該保留アイコン９Ｃが消える。このように、特定保留アイコン９ＡＴに対応する変動の１回前の変動中には、先読み演出として、すべて（３つ）の装飾図柄が特定装飾図柄で停止表示される。

【０８５８】

次に、図１３８（Ｈ）に示すように、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒ）において、保留消化による保留アイコン９Ａのシフト移動がおこなわれる。左サブ表示装置１０Ｌの表示画面では、第１保留に対応する特定保留アイコン９ＡＴが一つ右側に移動（シフト移動）し、右サブ表示装置１０Ｒの当該保留位置に特定当該保留アイコン９ＣＴが表示される。そして、先読みの対象となった特定当該保留アイコン９ＣＴに対応する変動表示が開始される。

【０８５９】

特定当該保留アイコン９ＣＴに対応する当該変動では、メイン表示装置７の表示画面７ａに、３つの装飾図柄（左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒ）が表示されず、対応画像ＣＲＧが表示される。この対応画像ＣＲＧは、先読み演出として特定装飾図柄に表示されていた特定画像に対応する画像である。ここでは、特定画像は、「まさか」の文字画像であり、この対応画像ＣＲＧは「まさか！！！」と表された文字画像となっている。なお、対応画像ＣＲＧは、特定画像に対応する画像であればよく、特定画像と同じでなくてもよい。例えば、対応画像ＣＲＧは、特定画像の内容と同じ意味を持つ文字であってもよいし、フォントを変化させたり、ローマ字やカタカナに変換したものであってもよい。その後、図１３８（Ｊ）に示すように、３つの装飾図柄（左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒ）が大当たりまたはハズレの態様で確定停止表示される。図１３８（Ｊ）では、大当たりの態様で確定停止表示されている状態が示されている。上述の先読み演出は、特定保留アイコン９ＡＴに対応する当該変動では、通常よりも当たりの期待度が高いことを示唆している。

【０８６０】

［装飾図柄先読み演出Ｄ］

図１３９は、装飾図柄先読み演出Ｄを説明するための図である。装飾図柄先読み演出Ｄでは、まず、図１３９（Ａ）に示すように、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌと右サブ表示装置１０Ｒ）は、退避位置（ホームポジション）に位置している。メイン表示装置７の表示画面７ａには、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが表示される。ここでは、当たりやハズレを報知可能な３つの装飾図柄（左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒ）の組合せを「一組の装飾図柄」とも呼ぶ。左サブ表示装置１０Ｌには、４つの保留アイコン９Ａが横（水平方向）に直線状に並んで表示されている。ここでは、４つの保留アイコン９Ａのうちの一つの保留アイコンである特定保留アイコン９ＡＴに対する先読みがなされ、装飾図柄に先読み演出が実行される装飾図柄先読み演出

について説明する。この実施形態では、図１３９（Ａ）の４つの保留アイコン９Ａのうち、一番左側の第４保留が特定保留アイコン９ＡＴとして説明する。なお、ここでは、保留アイコン９Ａのうち、先読みの対象となった保留アイコンを特定保留アイコン９ＡＴと呼んでいる。

【０８６１】

図１３９（Ａ）に示すように、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面では、表示画面の水平方向の辺に沿って４つの保留アイコン９Ａが水平方向に並んで直線状に配置（表示）されている。右サブ表示装置１０Ｒの表示画面では、当該保留アイコン９Ｃが表示される。図１３９（Ａ）では、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが「７８９」で停止表示した後、当該保留アイコン９Ｃが消えた（保留消化した）状態が示されている。図１３９（Ｂ）に示すように、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒ）において、保留消化による保留アイコン９Ａのシフト移動がおこなわれる。左サブ表示装置１０Ｌの表示画面では、第２～４保留に対応する保留アイコン９Ａが一つ右側に移動（シフト移動）し、第１～３保留に対応する保留アイコン９Ａとなる。左サブ表示装置１０Ｌの第１保留に対応する保留アイコン９Ａは、シフト移動によって、右サブ表示装置１０Ｒの当該保留位置に表示される。このシフト移動によって第３保留の保留アイコン９Ａが特定保留アイコン９ＡＴとなる。そして、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが変動表示を開始する。

【０８６２】

図１３９（Ｃ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａにおいて、装飾図柄（左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒ）は変動表示後、左装飾図柄８Ｌ、右装飾図柄８Ｒ、中装飾図柄８Ｃの順に仮停止表示される。このとき、
第３保留の特定保留アイコン９ＡＴの先読みによって、左装飾図柄８Ｌとして特定左装飾図柄８ＬＴが仮停止表示される。すなわち、特定保留アイコン９ＡＴに対応する変動の３回前の変動中の先読み演出として、特定画像が表された特定左装飾図柄８ＬＴが仮停止表示される。この特定画像とは、特定の対象を表す画像であり、ここでは、「まさか！！！」を表した文字画像となっている。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。特定左装飾図柄８ＬＴの仮停止表示後、中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒには、通常どおり、数字（ここでは「２」「６」）が表された画像が仮停止表示される。その後、保留消化によって、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面では、当該保留アイコン９Ｃが消える。このように、特定保留アイコン９ＡＴに対応する変動の３回前の変動中には、先読み演出として、１つの装飾図柄（左装飾図柄８Ｌ）に特定画像が表示される。

【０８６３】

次に、図１３９（Ｄ）に示すように、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒ）において、保留消化による保留アイコン９Ａのシフト移動がおこなわれる。左サブ表示装置１０Ｌの表示画面では、第２、３保留に対応する保留アイコン９Ａが一つ右側に移動（シフト移動）し、第１、２保留に対応する保留アイコン９Ａとなる。左サブ表示装置１０Ｌの第１保留に対応する保留アイコン９Ａは、シフト移動によって、右サブ表示装置１０Ｒの当該保留位置に表示される。このシフト移動によって第２保留の保留アイコン９Ａが特定保留アイコン９ＡＴとなる。そして、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが変動表示を開始する。

【０８６４】

次に、図１３９（Ｅ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａにおいて、装飾図柄（左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒ）は変動表示後、左装飾図柄８Ｌ、右装飾図柄８Ｒ、中装飾図柄８Ｃの順に仮停止表示される。このとき、第２保留の特定保留アイコン９ＡＴの先読みによって、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒに同じ特定画像が表された特定装飾図柄が順に仮停止表示される。すなわち、特定保留アイコン９ＡＴ

に対応する変動の２回前の変動中の先読み演出として、それぞれ特定画像が表された特定左装飾図柄８ＬＴと特定右装飾図柄８ＲＴが仮停止表示される。この特定画像は、前回の変動中に、特定左装飾図柄８ＬＴに表されたものと同じである。特定左装飾図柄８ＬＴと特定右装飾図柄８ＲＴの仮停止表示後、中装飾図柄８Ｃには、通常どおり、数字（ここでは「６」）が表された画像が仮停止表示される。その後、保留消化によって、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面では、当該保留アイコン９Ｃが消える。このように、特定保留アイコン９ＡＴに対応する変動の２回前の変動中には、先読み演出として、２つの装飾図柄（左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒ）が特定装飾図柄で停止表示される。

【０８６５】

次に、図１３９（Ｆ）に示すように、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒ）において、保留消化による保留アイコン９Ａのシフト移動がおこなわれる。左サブ表示装置１０Ｌの表示画面では、第２保留に対応する特定保留アイコン９ＡＴが一つ右側に移動（シフト移動）し、第１保留に対応する保留アイコン９Ａとなる。左サブ表示装置１０Ｌの第１保留に対応する保留アイコン９Ａは、シフト移動によって、右サブ表示装置１０Ｒの当該保留位置に表示される。そして、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが変動表示を開始する。

【０８６６】

次に、図１３９（Ｇ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａにおいて、装飾図柄（左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒ）は変動表示後、左装飾図柄８Ｌ、右装飾図柄８Ｒ、中装飾図柄８Ｃの順に仮停止表示される。このとき、第１保留の特定保留アイコン９ＡＴの先読みによって、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒと中装飾図柄８Ｃに同じ特定画像が表された特定装飾図柄が順に仮停止表示される。すなわち、特定保留アイコン９ＡＴに対応する変動の１回前の変動中の先読み演出として、それぞれ特定画像が表された特定左装飾図柄８ＬＴと特定右装飾図柄８ＲＴと特定中装飾図柄８ＣＴが仮停止表示される。この特定画像は、前回の変動中に、特定左装飾図柄８ＬＴおよび特定右装飾図柄８ＲＴに仮停止表示されたものと同じである。その後、保留消化によって、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面では、当該保留アイコン９Ｃが消える。このように、特定保留アイコン９ＡＴに対応する変動の１回前の変動中には、先読み演出として、すべて（３つ）の装飾図柄が特定装飾図柄で停止表示される。

【０８６７】

次に、図１３９（Ｈ）に示すように、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒ）において、保留消化による保留アイコン９Ａのシフト移動がおこなわれる。左サブ表示装置１０Ｌの表示画面では、第１保留に対応する特定保留アイコン９ＡＴが一つ右側に移動（シフト移動）し、右サブ表示装置１０Ｒの当該保留位置に特定当該保留アイコン９ＣＴが表示される。そして、先読みの対象となった特定当該保留アイコン９ＣＴに対応する変動表示が開始される。

【０８６８】

特定当該保留アイコン９ＣＴに対応する当該変動では、メイン表示装置７の表示画面７ａに、３つの装飾図柄（左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒ）が表示されず、対応画像ＣＲＧが表示される。この対応画像ＣＲＧは、先読み演出として特定装飾図柄に表示されていた特定画像に対応する画像である。ここでは、特定画像は、「まさか！！！」を表した文字画像であり、この対応画像ＣＲＧも「まさか！！！」を表した文字画像となっている。なお、対応画像ＣＲＧは、特定画像に対応する画像であればよく、特定画像と同じでなくてもよい。例えば、対応画像ＣＲＧは、特定画像の内容と同じ意味を持つ文字であってもよいし、フォントを変化させたり、ローマ字やカタカナに変換したものであってもよい。その後、図１３９（Ｊ）に示すように、３つの装飾図柄（左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒ）が大当たりまたはハズレの態様で確定停止表示される。図１３９（Ｊ）では、大当たりの態様で確定停止表示されている状態が示されている。上述の先読み演出は、特定保留アイコン９ＡＴに対応する当該変動では、通常よりも当たりの期待度が高いことを示唆している。

【０８６９】
［効果例］
以下に、装飾図柄先読み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、例えば、図１３６～図１３９示すように、変動中に先読みによって、一組の装飾図柄のうちの少なくとも１つの装飾図柄として特定装飾図柄が仮停止表示される第１の演出と、第１の演出の後、先読みに対応する変動中に、特定装飾図柄に表された特定画像に対応する対応画像ＣＲＧ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、例えば、図１３６～図１３９に示すように、第１の演出が実行される変動の次の変動中に、第１の演出において仮停止表示される特定装飾図柄の数よりも多い数の特定装飾図柄が仮停止表示される第３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。
［効果３］
上記実施形態の遊技機１では、例えば、図１３６～図１３９に示すように、第１の演出が実行される変動の一つ前の変動中に、第１の演出において仮停止表示される特定装飾図柄の数よりも少ない数の特定装飾図柄が仮停止表示される第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。
［効果４］
上記実施形態の遊技機１では、例えば、図１３６～図１３９に示すように、第２の演出の後、一組の装飾図柄によって、当たり、または、はずれを報知する確定停止表示がなされる。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、例えば、図１３８～図１３９に示すように、特定装飾図柄は、所定の文字を表す画像を含んでおり、第２の演出では、所定の文字と同じ内容の画像が表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
［効果６］
上記実施形態の遊技機１では、例えば、図１３６～図１３９に示すように、第３の演出では、一組の装飾図柄のすべてが特定装飾図柄となって仮停止表示する。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。
【０８７０】
［変形例］
以下に、装飾図柄先読み演出の変形例を示す。
［変形例１］
装飾図柄先読み演出Ａ～Ｄでは、変動演出ごとに特定装飾図柄の数が「０」「１」「２」「３」と一つずつ増えるものとした。しかし、特定装飾図柄の数は、任意の増え方をしてもよい。例えば、図１３８（Ｂ）の後、図１３８（Ｃ）（Ｄ）を実行せずに、図１３８（Ｅ）が実行されてもよい。この場合、特定装飾図柄の数が「０」「２」「３」と増える。また、図１３８（Ｂ）の後、図１３８（Ｃ）～（Ｆ）を実行せずに、図１３８（Ｇ）が実行されてもよい。この場合、特定装飾図柄の数が「０」「３」と増える。図１３６、図１３７、図１３９についても同様である。
【０８７１】
［変形例２］
装飾図柄先読み演出Ａ～Ｄでは、特図１に対応する保留アイコン９Ａの先読み演出とし

て説明したが、装飾図柄先読み演出は、特図２に対応する保留アイコン９Ｂの先読み演出として実行されてもよい。

【０８７２】

［変形例３］

装飾図柄先読み演出Ａ～Ｄは、大当たりの期待度の違いによって特定画像の内容を変えてもよい。例えば、図１３６の先読み演出よりも、図１３７の先読み演出の法が大当たりの期待度が高いものとしてもよい。

【０８７３】

［変形例４］

装飾図柄先読み演出Ａ～Ｄにおいて、特定装飾図柄は、左装飾図柄、右装飾図柄、中装飾図柄の順に表示されなくてもよい。例えば、特定装飾図柄は、中装飾図柄に最初に表示され、次の変動で、中装飾図柄と右装飾図柄が特定装飾図柄になり、最後に、３つとも特定装飾図柄になる演出であってもよい。

【０８７４】

［変形例５］

装飾図柄先読み演出Ａ～Ｄにおいて、演出が途中で終了してもよい。例えば、図１３８（Ａ）～（Ｆ）の後、図１３８（Ｇ）の代わりに再度、図１３８（Ａ）が実行されてもよい。

【０８７５】

［変形例６］

装飾図柄先読み演出Ａ～Ｄの内容は適宜組み合わせてもよい。また、装飾図柄先読み演出Ａ～Ｄは、説明した演出の一部を備えていなくてもよいし、他の演出が追加されていてもよい。

【０８７６】

［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Ｃ６－１]

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、当たりか否かを報知可能な一組の装飾図柄であり、

変動中に先読みによって、前記一組の装飾図柄のうちの少なくとも１つの装飾図柄として特定装飾図柄が仮停止表示される第１の演出と、

前記第１の演出の後、前記先読みに対応する変動中に、前記特定装飾図柄に表された画像に対応する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Ｃ６－２]

態様Ｃ６－１に記載の遊技機であって、

前記第１の演出が実行される変動の次の変動中に、前記第１の演出において仮停止表示される前記特定装飾図柄の数よりも多い数の前記特定装飾図柄が仮停止表示される第３の演出を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様Ｃ６－３]

態様Ｃ６－１または態様Ｃ６－２に記載の遊技機であって、

前記第１の演出が実行される変動の一つ前の変動中に、前記第１の演出において仮停止表示される前記特定装飾図柄の数よりも少ない数の前記特定装飾図柄が仮停止表示される第４の演出を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様Ｃ６－４]

態様Ｃ６－１から態様Ｃ６－３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第２の演出の後、前記一組の装飾図柄によって、当たり、または、はずれを報知す

る確定停止表示がなされる、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｃ６－５]
態様Ｃ６－１から態様Ｃ６－４までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記特定装飾図柄は、所定の文字を表す画像を含んでおり、
前記第２の演出では、前記所定の文字と同じ内容の画像が表示される、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｃ６－６]
態様Ｃ６－２に記載の遊技機であって、
前記第３の演出では、前記一組の装飾図柄のすべてが前記特定装飾図柄となって仮停止表示する、
ことを特徴とする遊技機。
【０８７７】
以下に図１４０～図１４３を用いて操作画像傾斜表示演出Ａ～Ｄについて説明する。この操作画像傾斜表示演出は、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、操作画像傾斜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メイン表示装置７の表示画面７ａの表示画面７ａや、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒ）の表示画面に画像を表示させる。また、ランプ制御基板１０７がサブ制御基板９０から受信した変動演出開始コマンドを解析し、操作画像傾斜表示演出を実行する指示が含まれている場合に、左サブ表示装置１０Ｌや右サブ表示装置１０Ｒ）の位置や傾きを変化させる。
【０８７８】
［操作画像傾斜表示演出Ａ］
図１４０は、操作画像傾斜表示演出Ａを説明するための図である。操作画像傾斜表示演出Ａでは、まず、図１４０（Ａ）に示すように、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌと右サブ表示装置１０Ｒ）は、退避位置（ホームポジション）に位置している。変動表示中に、装飾図柄の変動表示が消え、メイン表示装置７の表示画面７ａには、「スマイルを消せ！！！」と表されたオープニング画像ＯＰＧが表示される。このオープニング画像ＯＰＧは、遊技者が演出ボタン６３を操作して、制限時間内にボタン画像を全部消すことができるか否かのゲーム演出の開始時に表示される。なお、メイン表示装置７の表示画面７ａには、装飾図柄の変動表示が表示されていてもよいし、サブ表示装置１０には、保留アイコン９Ａが表示されていてもよい。
【０８７９】
図１４０（Ｂ）に示すように、ゲーム演出が開始されると、メイン表示装置７の表示画面７ａに第１特定画像ＴＧ１と第２特定画像ＴＧ２が表示される。特定画像とは、特定の対象を表す画像であり、ここでは、笑顔の顔画像となっている。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。ここでは、第１特定画像ＴＧ１と第２特定画像ＴＧ２は、同じ画像であるが、互いに異なる画像（例えば、笑顔と泣き顔）であってもよい。第１特定画像ＴＧ１と第２特定画像ＴＧ２は、表示されたとき、画像の傾きが互いに異なった状態で表示される。その後、第１特定画像ＴＧ１と第２特定画像ＴＧ２は、それぞれ、画像の傾きが互いに異なった状態を維持したまま、画像の傾きが変化するように、左右に回転した状態で表示される。その後、図１４０（Ｃ）に示すように、第１特定画像ＴＧ１と第２特定画像ＴＧ２は、それぞれ、画像の傾きが互いに異なった状態を維持したまま、メイン表示装置７の表示画面７ａにおいて、表示位置が変化するように移動する。
【０８８０】
次に、図１４０（Ｄ）に示すように、切り替え演出が実行される。切り替え演出は、複

数の特定画像ＴＧが一斉にボタン画像ＢＴＮに切り替わる演出である。具体的には、第１特定画像ＴＧ１と第２特定画像ＴＧ２が同時にそれぞれ発光し、第１エフェクト画像ＥＦ１と、第２エフェクト画像ＥＦ２が表示される。その後、図１４０（Ｅ）に示すように、、第１エフェクト画像ＥＦ１と第２エフェクト画像ＥＦ２が消えると、その位置に、それぞれ、第１ボタン画像ＢＴＮ１と第２ボタン画像ＢＴＮ２が同時に表示される。すなわち、第１特定画像ＴＧ１と第２特定画像ＴＧ２が、同時に発光して第１ボタン画像ＢＴＮ１と第２ボタン画像ＢＴＮ２に一斉（同時）に切り替わる。第１ボタン画像ＢＴＮ１と第２ボタン画像ＢＴＮ２は、それぞれ、演出ボタン６３の外観を表した画像であり、ここでは、同じ画像となっている。第１ボタン画像ＢＴＮ１と第２ボタン画像ＢＴＮ２は、同時に表示されたとき、画像の傾きが、第１特定画像ＴＧ１と第２特定画像ＴＧ２と同じ傾きになっている。そのため、第１ボタン画像ＢＴＮ１と第２ボタン画像ＢＴＮ２は、同時に表示されたとき、画像の傾きが互いに異なった状態で表示される。なお、第１ボタン画像ＢＴＮ１と第２ボタン画像ＢＴＮ２は、画像の大きさが互いに異なっていてもよいし、画像の形状が異なっていてもよい。メイン表示装置７の表示画面７ａに第１ボタン画像ＢＴＮ１と第２ボタン画像ＢＴＮ２が表示されると、第１ボタン画像ＢＴＮ１と第２ボタン画像ＢＴＮ２は、それぞれ、画像の傾きが互いに異なった状態を維持したまま、画像の傾きが変化するように、左右に回転した状態で表示される。その後、図１４０（Ｆ）に示すように、第１ボタン画像ＢＴＮ１と第２ボタン画像ＢＴＮ２は、それぞれ、画像の傾きが互いに異なった状態を維持したまま、メイン表示装置７の表示画面７ａにおいて、表示位置が変化するように移動する。

【０８８１】

次に、図１４０（Ｇ）に示すように、第１ボタン画像ＢＴＮ１と第２ボタン画像ＢＴＮ２がメイン表示装置７の表示画面７ａの所定位置で停止した後、表示画面７ａの中央に「打て！！」と表された操作促進画像ＳＰＧが表示される。操作促進画像ＳＰＧは、現在が演出ボタン６３の操作有効期間であり、遊技者に対して、演出ボタン６３の操作を勧める画像である。遊技者によって、演出ボタン６３が操作されると、図１４０（Ｈ）および図１４０（Ｉ）に示すように、ボタン画像の消滅演出が実行される。ボタン画像の消滅演出とは、メイン表示装置７において、複数のボタン画像が順番に消える演出である。ここでは、演出ボタン６３の操作（押圧）の回数に応じて、ボタン画像ＢＴＮが１つずつ順番に爆発して、爆発画像ＥＸに切り替わる。ここでは、最初に、第２ボタン画像ＢＴＮ２が第２爆発画像ＥＸ２に切り替わり、次に、第１ボタン画像ＢＴＮ１が第１爆発画像ＥＸ１に切り替わる。爆発画像ＥＸが表示された後、爆発後の煙を表す煙画像ＫＭが表示され、その後、メイン表示装置７から表示が消える。図１４０（Ｉ）には、第２爆発画像ＥＸ２の後に第２煙画像ＫＭ２が表示されている。このように、演出ボタン６３の操作（押圧）の回数に応じて、ボタン画像ＢＴＮが１つずつ順に爆発し、全部が爆発すると、図１４０（Ｊ）に示すように、３つの装飾図柄が表示され、その後停止表示される。ここでは、大当たりの態様で停止表示されている。なお、装飾図柄はハズレの態様で停止表示されてもよい。

【０８８２】

［操作画像傾斜表示演出Ｂ］

図１４１は、操作画像傾斜表示演出Ｂを説明するための図である。操作画像傾斜表示演出Ｂでは、まず、図１４１（Ａ）に示すように、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌと右サブ表示装置１０Ｒ）は、退避位置（ホームポジション）に位置している。変動表示中に、装飾図柄の変動表示が消え、メイン表示装置７の表示画面７ａには、「スマイルを消せ！！！」と表されたオープニング画像ＯＰＧが表示される。このオープニング画像ＯＰＧは、遊技者が演出ボタン６３を操作して、制限時間内にボタン画像を全部消すことができるか否かのゲーム演出の開始時に表示される。なお、メイン表示装置７の表示画面７ａには、装飾図柄の変動表示が表示されていてもよいし、サブ表示装置１０には、保留アイコン９Ａが表示されていてもよい。

【０８８３】

図１４１（Ｂ）に示すように、ゲーム演出が開始されると、メイン表示装置７の表示画面７ａに第１特定画像ＴＧ１と、第２特定画像ＴＧ２と、第３特定画像ＴＧ３と、第４特定画像ＴＧ４と、が表示される。特定画像とは、特定の対象を表す画像であり、ここでは、笑顔の顔画像となっている。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。ここでは、第１～４特定画像ＴＧ１～ＴＧ４は、すべて同じ画像であるが、互いに異なる画像（例えば、笑顔と泣き顔）であってもよい。第１～４特定画像ＴＧ１～ＴＧ４は、表示されたとき、画像の傾きがランダムに異なった状態で表示される。その後、第１～４特定画像ＴＧ１～ＴＧ４は、画像の傾きがランダムに変化するように、左右に回転した状態で表示される。

【０８８４】

次に、図１４１（Ｃ）～図１４１（Ｅ）に示すように、切り替え演出が実行される。切り替え演出は、複数の特定画像ＴＧがランダムにボタン画像ＢＴＮまたはセレクトボタン画像ＳＫＢに切り替わる演出である。ここでは、まず、図１４１（Ｃ）に示すように、第２特定画像ＴＧ２と第３特定画像ＴＧ３が、一斉（同時）に、第２セレクトボタン画像ＳＫＢ２と第３ボタン画像ＢＴＮ３に切り替わる。第２セレクトボタン画像ＳＫＢ２は、セレクトボタン６８の外観を表した画像である。また、第３ボタン画像ＢＴＮ３は、演出ボタン６３の外観を表した画像である。第２セレクトボタン画像ＳＫＢ２と第３ボタン画像ＢＴＮ３は、同時に表示されたとき、画像の傾きが、互いに異なった状態で表示される。

【０８８５】

次に、図１４１（Ｄ）に示すように、第１特定画像ＴＧ１が、第１ボタン画像ＢＴＮ１に切り替わる。第１ボタン画像ＢＴＮ１は、演出ボタン６３の外観を表した画像であり、第３ボタン画像ＢＴＮ３と同じ画像である。第１ボタン画像ＢＴＮ１は、表示されたとき、画像の傾きが、第３ボタン画像ＢＴＮ３と異なった状態で表示される。次に、図１４１（Ｅ）に示すように、第４特定画像ＴＧ４が、第４セレクトボタン画像ＳＫＢ４に切り替わる。第４セレクトボタン画像ＳＫＢ４は、セレクトボタン６８の外観を表した画像であり、第２セレクトボタン画像ＳＫＢ２と同じ画像である。第４セレクトボタン画像ＳＫＢ４は、表示されたとき、画像の傾きが、第２セレクトボタン画像ＳＫＢ２と異なった状態で表示される。第１ボタン画像ＢＴＮ１、第２セレクトボタン画像ＳＫＢ２、第３ボタン画像ＢＴＮ３、および、第４セレクトボタン画像ＳＫＢ４は、画像の傾きが、互いに異なる状態で停止表示される。なお、これらは、停止表示されずに、それぞれ、画像の傾きが互いに異なった状態を維持したまま、画像の傾きが変化するように、左右に回転した状態で表示されてもよい。

【０８８６】

次に、図１４１（Ｆ）に示すように、表示画面７ａの上方に「打て！！」と表された操作促進画像ＳＰＧが表示される。操作促進画像ＳＰＧは、現在が演出ボタン６３およびセレクトボタン６８の操作有効期間であり、遊技者に対して、演出ボタン６３およびセレクトボタン６８の操作を勧める画像である。遊技者によって、演出ボタン６３およびセレクトボタン６８が操作されると、図１４１（Ｇ）～図１４１（Ｉ）に示すように、ボタン画像の消滅演出が実行される。ボタン画像の消滅演出とは、メイン表示装置７において、複数のボタン画像（ボタン画像ＢＴＮおよびセレクトボタン画像ＳＫＢ）がランダムに消える演出である。ここでは、セレクトボタン６８の操作（押圧）に応じて、図１４１（Ｇ）に示すように、セレクトボタン画像ＳＫＢが一斉に爆発して、爆発画像ＥＸ２、ＥＸ４に切り替わる。爆発画像ＥＸ２、ＥＸ４が表示された後、図１４１（Ｈ）に示すように、爆発後の煙を表す煙画像ＫＭ２、ＫＭ４が表示され、その後、メイン表示装置７から表示が消える。また、演出ボタン６３の操作（押圧）の回数に応じて、ボタン画像ＢＴＮが１つずつ順番に爆発して、爆発画像ＥＸに切り替わる。ここでは、図１４１（Ｈ）に示すように、最初に、第３ボタン画像ＢＴＮ３が第３爆発画像ＥＸ３に切り替わり、次に、図１４１（Ｉ）に示すように、第１ボタン画像ＢＴＮ１が第１爆発画像ＥＸ１に切り替わる。爆

発画像ＥＸが表示された後、爆発後の煙を表す煙画像ＫＭが表示され、その後、メイン表示装置７から表示が消える。図１４１（Ｉ）には、第３爆発画像ＥＸ３の後に第３煙画像ＫＭ３が表示されている。このように、演出ボタン６３およびセレクトボタン６８の操作（押圧）に応じて、ボタン画像ＢＴＮおよびセレクトボタン画像ＳＫＢが爆発し、全部が爆発すると、図１４１（Ｊ）に示すように、３つの装飾図柄が表示され、その後停止表示される。ここでは、大当たりの態様で停止表示されている。なお、装飾図柄はハズレの態様で停止表示されてもよい。

【０８８７】

［操作画像傾斜表示演出Ｃ］

図１４２は、操作画像傾斜表示演出Ｃを説明するための図である。操作画像傾斜表示演出Ｃでは、まず、図１４２（Ａ）に示すように、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌと右サブ表示装置１０Ｒ）は、退避位置（ホームポジション）に位置している。変動表示中に、装飾図柄の変動表示が消え、メイン表示装置７の表示画面７ａには、「スマイルを消せ！！！」と表されたオープニング画像ＯＰＧが表示される。このオープニング画像ＯＰＧは、遊技者が演出ボタン６３を操作して、制限時間内にボタン画像を全部消すことができるか否かのゲーム演出の開始時に表示される。なお、メイン表示装置７の表示画面７ａには、装飾図柄の変動表示が表示されていてもよいし、サブ表示装置１０には、保留アイコン９Ａが表示されていてもよい。

【０８８８】

図１４２（Ｂ）に示すように、ゲーム演出が開始されると、メイン表示装置７の表示画面７ａおよびサブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒ）の表示画面に、第１特定画像ＴＧ１と、第２特定画像ＴＧ２と、第３特定画像ＴＧ３と、第４特定画像ＴＧ４と、第５特定画像ＴＧ５と、第６特定画像ＴＧ６と、第７特定画像ＴＧ７と、第８特定画像ＴＧ８と、が表示される。特定画像とは、特定の対象を表す画像であり、ここでは、笑顔の顔画像となっている。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。ここでは、第１～８特定画像ＴＧ１～ＴＧ８は、すべて同じ画像であるが、互いに異なる画像（例えば、笑顔と泣き顔）であってもよい。第１～８特定画像ＴＧ１～ＴＧ８は、メイン表示装置７およびサブ表示装置１０に跨がって、環状に並んで表示される。第１～８特定画像ＴＧ１～ＴＧ８は、表示されたとき、顔画像の下側が、並んだ環の中心位置を向くように、それぞれ傾いて表示される。言い換えれば、第１～８特定画像ＴＧ１～ＴＧ８は、表示されたとき、画像の傾きが互いに異なった状態で表示される。その後、図１４２（Ｃ）に示すように、第１～８特定画像ＴＧ１～ＴＧ８は、それぞれ、画像の傾きが互いに異なった状態を維持したまま、ランダムに画像の色が変化する。

【０８８９】

次に、図１４２（Ｄ）に示すように、切り替え演出が実行される。切り替え演出は、複数の特定画像ＴＧが一斉にボタン画像ＢＴＮに切り替わる演出である。具体的には、第１～８特定画像ＴＧ１～ＴＧ８が同時にそれぞれ発光し、第１エフェクト画像ＥＦ１と、第２エフェクト画像ＥＦ２と、第３エフェクト画像ＥＦ３と、第４エフェクト画像ＥＦ４と、第５エフェクト画像ＥＦ５と、第６エフェクト画像ＥＦ６と、第７エフェクト画像ＥＦ７と、第８エフェクト画像ＥＦ８と、が表示される。その後、図１４２（Ｅ）に示すように、第１～８エフェクト画像ＥＦ１～ＥＦ８が消えると、その位置に、それぞれ、第１ボタン画像ＢＴＮ１と、第２ボタン画像ＢＴＮ２と、第３ボタン画像ＢＴＮ３と、第４ボタン画像ＢＴＮ４と、第５ボタン画像ＢＴＮ５と、第６ボタン画像ＢＴＮ６と、第７ボタン画像ＢＴＮ７と、第８ボタン画像ＢＴＮ８と、が同時に表示される。すなわち、第１～８特定画像ＴＧ１～ＴＧ８が、同時に発光して第１～８ボタン画像ＢＴＮ１～ＢＴＮ８に一斉（同時）に切り替わる。第１～８ボタン画像ＢＴＮ１～ＢＴＮ８は、それぞれ、演出ボタン６３の外観を表した画像であり、ここでは、同じ画像となっている。第１～８ボタン

画像ＢＴＮ１～ＢＴＮ８は、メイン表示装置７およびサブ表示装置１０に跨がって、環状に並んで表示される。第１～８ボタン画像ＢＴＮ１～ＢＴＮ８は、同時に表示されたとき、画像の傾きが、対応する第１～８特定画像ＴＧ１～ＴＧ８と同じ傾きになっている。そのため、第１～８ボタン画像ＢＴＮ１～ＢＴＮ８は、同時に表示されたとき、画像の傾きが互いに異なった状態で表示される。なお、第１～８ボタン画像ＢＴＮ１～ＢＴＮ８は、画像の大きさが互いに異なっていてもよいし、画像の形状が異なっていてもよい。メイン表示装置７の表示画面７ａに第１～８ボタン画像ＢＴＮ１～ＢＴＮ８が表示されると、図１４２（Ｆ）に示すように、第１～８ボタン画像ＢＴＮ１～ＢＴＮ８は、それぞれ、画像の傾きが互いに異なった状態を維持したまま、ランダムに画像の色が変化する。

【０８９０】

次に、図１４２（Ｇ）に示すように、第１～８ボタン画像ＢＴＮ１～ＢＴＮ８がイン表示装置７およびサブ表示装置１０に跨がって、環状に並んで表示された後、その環の中央に「打て！！」と表された操作促進画像ＳＰＧが表示される。操作促進画像ＳＰＧは、現在が演出ボタン６３の操作有効期間であり、遊技者に対して、演出ボタン６３の操作を勧める画像である。遊技者によって、演出ボタン６３が操作されると、図１４２（Ｈ）および図１４２（Ｉ）に示すように、ボタン画像の消滅演出が実行される。ボタン画像の消滅演出とは、メイン表示装置７において、複数のボタン画像が順番に消える演出である。ここでは、演出ボタン６３の操作（押圧）の回数に応じて、環状に並んだボタン画像ＢＴＮが１つずつ順番に爆発して、爆発画像ＥＸに切り替わる。ここでは、第１ボタン画像ＢＴＮ１、第２ボタン画像ＢＴＮ２、第３ボタン画像ＢＴＮ３、第４ボタン画像ＢＴＮ４、第５ボタン画像ＢＴＮ５、第６ボタン画像ＢＴＮ６、第７ボタン画像ＢＴＮ７、第８ボタン画像ＢＴＮ８が、順番に、第１爆発画像ＥＸ１、第２爆発画像ＥＸ２、第３爆発画像ＥＸ３、第４爆発画像ＥＸ４、第５爆発画像ＥＸ５、第６爆発画像ＥＸ６、第７爆発画像ＥＸ７、第８爆発画像ＥＸ８に切り替わり、順番に、メイン表示装置７から表示が消える。このように、演出ボタン６３の操作（押圧）の回数に応じて、ボタン画像ＢＴＮが１つずつ順に爆発し、全部が爆発すると、図１４２（Ｊ）に示すように、３つの装飾図柄が表示され、その後停止表示される。ここでは、大当たりの態様で停止表示されている。なお、装飾図柄はハズレの態様で停止表示されてもよい。

【０８９１】

［操作画像傾斜表示演出Ｄ］

図１４３は、操作画像傾斜表示演出Ｄを説明するための図である。操作画像傾斜表示演出Ｄでは、まず、図１４３（Ａ）に示すように、サブ表示装置１０（左サブ表示装置１０Ｌと右サブ表示装置１０Ｒ）は、退避位置（ホームポジション）に位置している。変動表示中に、装飾図柄の変動表示が消え、メイン表示装置７の表示画面７ａには、「スマイルを消せ！！！」と表されたオープニング画像ＯＰＧが表示される。このオープニング画像ＯＰＧは、遊技者が演出ボタン６３を操作して、制限時間内にボタン画像を全部消すことができるか否かのゲーム演出の開始時に表示される。なお、メイン表示装置７の表示画面７ａには、装飾図柄の変動表示が表示されていてもよいし、サブ表示装置１０には、保留アイコン９Ａが表示されていてもよい。

【０８９２】

図１４３（Ｂ）に示すように、ゲーム演出が開始されると、メイン表示装置７の表示画面７ａの表示画面７ａに、第１特定画像ＴＧ１と、第２特定画像ＴＧ２と、第３特定画像ＴＧ３と、第４特定画像ＴＧ４と、第５特定画像ＴＧ５と、第６特定画像ＴＧ６と、第７特定画像ＴＧ７と、第８特定画像ＴＧ８と、が表示される。特定画像とは、特定の対象を表す画像であり、ここでは、笑顔の顔画像となっている。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。ここでは、第１～８特定画像ＴＧ１～ＴＧ８は、すべて同じ画像であるが、互いに異なる画像（例えば、笑顔と泣き顔）であってもよい。第１～８特定画像ＴＧ１～ＴＧ８は、メイン表示装置７

の表示画面７ａに、環状に並んで表示される。第１～８特定画像ＴＧ１～ＴＧ８は、表示されたとき、顔画像の下側が、並んだ環の中心位置を向くように、それぞれ傾いて表示される。言い換えれば、第１～８特定画像ＴＧ１～ＴＧ８は、表示されたとき、画像の傾きが互いに異なった状態で表示される。その後、図１４３（Ｃ）に示すように、第１～８特定画像ＴＧ１～ＴＧ８は、環を拡張しつつ拡大表示され、メイン表示装置７およびサブ表示装置１０に跨がって、それぞれ、画像の傾きが互いに異なった状態を維持したまま、画像の傾きが変化するように、左右に回転した状態で表示される。

【０８９３】

次に、図１４３（Ｄ）に示すように、切り替え演出が実行される。切り替え演出は、複数の特定画像ＴＧが一斉にボタン画像ＢＴＮに切り替わる演出である。具体的には、第１～８特定画像ＴＧ１～ＴＧ８が同時にそれぞれ発光し、第１エフェクト画像ＥＦ１と、第２エフェクト画像ＥＦ２と、第３エフェクト画像ＥＦ３と、第４エフェクト画像ＥＦ４と、第５エフェクト画像ＥＦ５と、第６エフェクト画像ＥＦ６と、第７エフェクト画像ＥＦ７と、第８エフェクト画像ＥＦ８と、が表示される。その後、図１４３（Ｅ）に示すように、第１～８エフェクト画像ＥＦ１～ＥＦ８が消えると、その位置に、それぞれ、第１ボタン画像ＢＴＮ１と、第２ボタン画像ＢＴＮ２と、第３ボタン画像ＢＴＮ３と、第４ボタン画像ＢＴＮ４と、第５ボタン画像ＢＴＮ５と、第６ボタン画像ＢＴＮ６と、第７ボタン画像ＢＴＮ７と、第８ボタン画像ＢＴＮ８と、が同時に表示される。すなわち、第１～８特定画像ＴＧ１～ＴＧ８が、同時に発光して第１～８ボタン画像ＢＴＮ１～ＢＴＮ８に一斉（同時）に切り替わる。第１～８ボタン画像ＢＴＮ１～ＢＴＮ８は、それぞれ、演出ボタン６３の外観を表した画像であり、ここでは、同じ画像となっている。第１～８ボタン画像ＢＴＮ１～ＢＴＮ８は、メイン表示装置７およびサブ表示装置１０に跨がって、環状に並んで表示される。第１～８ボタン画像ＢＴＮ１～ＢＴＮ８は、同時に表示されたとき、画像の傾きが、対応する第１～８特定画像ＴＧ１～ＴＧ８と同じ傾きになっている。そのため、第１～８ボタン画像ＢＴＮ１～ＢＴＮ８は、同時に表示されたとき、画像の傾きが互いに異なった状態で表示される。なお、第１～８ボタン画像ＢＴＮ１～ＢＴＮ８は、画像の大きさが互いに異なっていてもよいし、画像の形状が異なっていてもよい。メイン表示装置７の表示画面７ａに第１～８ボタン画像ＢＴＮ１～ＢＴＮ８が表示されると、図１４３（Ｆ）に示すように、第１～８ボタン画像ＢＴＮ１～ＢＴＮ８は、それぞれ、画像の傾きがランダムに異なった状態を維持したまま、ランダムに左右に回転しつつ、移動し、ランダムに画像の色が変化する。

【０８９４】

次に、図１４３（Ｇ）に示すように、第１～８ボタン画像ＢＴＮ１～ＢＴＮ８がイン表示装置７およびサブ表示装置１０に跨がって、再度、環状に並んで表示された後、その環の中央に「打て！！」と表された操作促進画像ＳＰＧが表示される。操作促進画像ＳＰＧは、現在が演出ボタン６３の操作有効期間であり、遊技者に対して、演出ボタン６３の操作を勧める画像である。遊技者によって、演出ボタン６３が操作されると、図１４３（Ｈ）および図１４３（Ｉ）に示すように、ボタン画像の消滅演出が実行される。ボタン画像の消滅演出とは、メイン表示装置７において、複数のボタン画像が順番に消える演出である。ここでは、演出ボタン６３の操作（押圧）の回数に応じて、環状に並んだボタン画像ＢＴＮが１つずつ順番に爆発して、爆発画像ＥＸに切り替わる。ここでは、第１ボタン画像ＢＴＮ１、第２ボタン画像ＢＴＮ２、第３ボタン画像ＢＴＮ３、第４ボタン画像ＢＴＮ４、第５ボタン画像ＢＴＮ５、第６ボタン画像ＢＴＮ６、第７ボタン画像ＢＴＮ７、第８ボタン画像ＢＴＮ８が、順番に、第１爆発画像ＥＸ１、第２爆発画像ＥＸ２、第３爆発画像ＥＸ３、第４爆発画像ＥＸ４、第５爆発画像ＥＸ５、第６爆発画像ＥＸ６、第７爆発画像ＥＸ７、第８爆発画像ＥＸ８に切り替わり、順番に、メイン表示装置７から表示が消える。このように、演出ボタン６３の操作（押圧）の回数に応じて、ボタン画像ＢＴＮが１つずつ順に爆発し、全部が爆発すると、図１４３（Ｊ）に示すように、３つの装飾図柄が表示され、その後停止表示される。ここでは、大当たりの態様で停止表示されている。なお、装飾図柄はハズレの態様で停止表示されてもよい。

【０８９５】
［効果例］
以下に、操作画像傾斜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、例えば、図１４０（Ｅ）、図１４２（Ｅ）、図１４３（Ｅ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａに複数のボタン画像ＢＴＮが表示される表示演出を実行可能であり、この表示演出では、複数のボタン画像ＢＴＮのそれぞれ傾きが互いに異なっている。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
また、上記実施形態の遊技機１では、例えば、図１４１（Ｃ）に示すように、メイン表示装置７の表示画面７ａに複数のボタン画像（ボタン画像ＢＴＮおよびセレクトボタン画像ＳＫＢ）が表示される表示演出を実行可能であり、この表示演出では、複数のボタン画像（ボタン画像ＢＴＮおよびセレクトボタン画像ＳＫＢ）のそれぞれ傾きが互いに異なっている。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
［効果２］
上記実施形態の遊技機１では、例えば、図１４０（Ｅ）、図１４２（Ｅ）、図１４３（Ｅ）に示すように、表示演出では、メイン表示装置７の表示画面７ａに複数のボタン画像ＢＴＮが表示されていない状態から、すべての前記複数の操作手段画像が表示された状態に一斉に切り替わる。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、例えば、図１４０（Ｃ）～（Ｅ）、図１４２（Ｃ）～（Ｅ）、図１４３（Ｃ）～（Ｅ）に示すように、表示演出では、メイン表示装置７の表示画面７ａに複数の特定画像ＴＧが表示されている状態から、すべての複数の特定画像ＴＧがそれぞれボタン画像ＢＴＮに一斉に切り替わる。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、例えば、図１４２、図１４３に示すように、表示演出では、複数の特定画像ＴＧは、環状に並んで表示される。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、例えば、図１４０～図１４３に示すように、表示演出の後、複数のボタン画像ＢＴＮが順番に消える消滅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、例えば、図１４０～図１４３に示すように、消滅演出は、遊技者による演出ボタン６３の操作にともなって実行される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
【０８９６】
［変形例］
以下に、操作画像傾斜表示演出の変形例を示す。
［変形例１］
図１４２、図１４３の操作画像傾斜表示演出Ｃ～Ｄでは、環状に並んだ第１～８特定画像ＴＧ１～ＴＧ８の内側に画像が表示されていないものとして説明した。しかし、環状に並んだ第１～８特定画像ＴＧ１～ＴＧ８の内側に画像が表示されてもよい。そして、例えば、このゲームが成功したときに、その画像が変化してもよい。
【０８９７】
［変形例２］
操作画像傾斜表示演出Ａ～Ｄでは、ゲームが成功したときのゲーム演出を説明した。そ

のため、ゲームが失敗したときには、異なる演出が実行されてもよい。例えば、図１４２において、所定の期間内に第１～８ボタン画像ＢＴＮ１～ＢＴＮ８がすべて消えなかった場合には、ハズレ目の装飾図柄が停止表示されてもよい。

【０８９８】

［変形例３］

操作画像傾斜表示演出Ａ～Ｄで示した特定画像やボタン画像の数は例示であり、上記とは異なる数の特定画像やボタン画像が表示されてもよい。

【０８９９】

［変形例４］

操作画像傾斜表示演出Ａ～Ｄにおいて、遊技者が演出ボタン６３を操作しなくてもボタン画像の消滅演出が実行されてもよい。すなわち、遊技者が演出ボタン６３を操作しなくてもボタン画像が順番に爆発画像ＥＸに切り替わっていってもよい。

【０９００】

［変形例５］

操作画像傾斜表示演出Ａ～Ｄにおいて、操作促進画像ＳＰＧは「打て！！」以外の文字であってもよい。例えば、、操作促進画像ＳＰＧは「連打！！」であってもよい。また、オープニング画像ＯＰＧは「スマイルを消せ！！！」以外の文字であってもよい。例えば、オープニング画像ＯＰＧは「ミッションを成功させろ！！！」であってもよい。

【０９０１】

［変形例６］

操作画像傾斜表示演出Ａ～Ｄの内容は適宜組み合わせてもよい。また、操作画像傾斜表示演出Ａ～Ｄは、説明した演出の一部を備えていなくてもよいし、他の演出が追加されていてもよい。

【０９０２】

［態様例］

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇[態様Ｄ１－１]

遊技者が操作可能な操作手段と、

複数種類の画像を表示可能な表示手段と、を備える遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは、前記操作手段を表す操作手段画像であり、

前記表示手段に、複数の前記操作手段画像が表示される表示演出を実行可能であり、

前記表示演出では、前記複数の操作手段画像のそれぞれ傾きが互いに異なっている、

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様Ｄ１－２]

態様Ｄ１－１に記載の遊技機であって、

前記表示演出では、前記表示手段に前記複数の操作手段画像が表示されていない状態から、すべての前記複数の操作手段画像が表示された状態に一斉に切り替わる、

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様Ｄ１－３]

態様Ｄ１－２に記載の遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは、特定の対象を表す特定画像であり、

前記表示演出では、前記表示手段に複数の前記特定画像が表示されている状態から、すべての前記複数の特定画像がそれぞれ前記操作手段画像に一斉に切り替わる、

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様Ｄ１－４]

態様Ｄ１－１から態様Ｄ１－３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記表示演出では、前記複数の操作手段画像は、環状に並んで表示される、

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様Ｄ１－５]

態様Ｄ１－１から態様Ｄ１－４までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記表示演出の後、前記複数の操作手段画像が順番に消える消滅演出を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｄ１－６]
態様Ｄ１－５に記載の遊技機であって、
前記消滅演出は、遊技者による前記操作手段の操作にともなって実行される、
ことを特徴とする遊技機。
【０９０３】
以下に図１４４～図１４７を用いて装飾図柄ボタン停止演出Ａ～Ｄについて説明する。この装飾図柄ボタン停止演出は、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、キャラクタ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、左サブ表示装置１０Ｌ、右サブ表示装置１０Ｒ、イルミネーションパネル１８等に画像を表示させる演出である。なお、イルミネーションパネル１８は、透過性の表示パネルであり、表示画面７ａおよびサブ表示装置１０よりも手前側（遊技者側）に配置されている。
【０９０４】
［装飾図柄ボタン停止演出Ａ］
図１４４は、装飾図柄ボタン停止演出Ａを説明するための図である。装飾図柄ボタン停止演出Ａでは、まず、図１４４（Ａ）に示すように、リーチラインＬＮ上で装飾図柄変動演出がおこなわれる。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、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとが左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒの下方に表示される。これら保留アイコン９Ａ，９Ｃは、柄のない白色の保留アイコンである。
【０９０５】
次に、図１４４（Ｂ）に示すように、ボタン表示演出１がおこなわれる。ボタン表示演出１では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが変動中に、演出ボタン６３を表すボタン画像ＺＦ１が表示される。このボタン画像ＺＦ１は、装飾図柄８Ｌに対応付けるように装飾図柄８Ｌの変動領域の上の位置に表示される。これにより、遊技者は、ボタン画像ＺＦ１と装飾図柄８Ｌとが対応付けられていることが分かる。
【０９０６】
次に、図１４４（Ｃ）に示すように、ボタン押下演出１がおこなわれる。このボタン押下演出１では、ボタン画像ＺＦ１を見た遊技者が演出ボタン６３を押下したことに基づいて装飾図柄８ＬがリーチラインＬＮ上に停止表示される。この図では、装飾図柄８Ｌは、「６図柄」が停止表示されている。
【０９０７】
次に、図１４４（Ｄ）に示すように、ボタン表示演出２がおこなわれる。このボタン表示演出２では、装飾図柄８Ｃ，８Ｒが変動中に、演出ボタン６３を表すボタン画像ＺＦ１が再度表示される。このボタン画像ＺＦ１は、装飾図柄８Ｃに対応付けるように装飾図柄８Ｃの変動領域上の位置に表示される。これにより、遊技者は、ボタン画像ＺＦ１と装飾図柄８Ｃとが対応付けられていることが分かる。
【０９０８】
次に、図１４４（Ｅ）に示すように、ボタン押下演出２がおこなわれる。このボタン押下演出２では、ボタン画像ＺＦ１を見た遊技者が演出ボタン６３を押下したことに基づいて装飾図柄８Ｃが停止表示される。この場合、装飾図柄８Ｃは、リーチラインＬＮよりも少し上の位置に停止表示される。この図では、装飾図柄８Ｃは、「７図柄」が停止表示されている。
【０９０９】
次に、図１４４（Ｆ）に示すように、ボタン表示演出３がおこなわれる。このボタン表示演出３では、装飾図柄８Ｒが変動中に、演出ボタン６３を表すボタン画像ＺＦ１が再度表示される。このボタン画像ＺＦ１は、装飾図柄８Ｒに対応付けるように装飾図柄８Ｃの

上の変動領域の位置に表示される。これにより、遊技者は、ボタン画像ＺＦ１と装飾図柄８Ｒとが対応付けられていることが分かる。

【０９１０】

次に、図１４４（Ｇ）に示すように、ボタン押下演出３がおこなわれる。このボタン押下演出３では、ボタン画像ＺＦ１を見た遊技者が演出ボタン６３を押下したことに基づいて装飾図柄８Ｒが停止表示される。この場合、装飾図柄８Ｒは、リーチラインＬＮよりも少し上の位置において、装飾図柄８Ｃと並ぶように停止表示される。この図では、装飾図柄８Ｒは、「７図柄」が停止表示されている。

【０９１１】

次に、図１４４（Ｈ）に示すように、リーチ演出がおこなわれる。このリーチ演出では、リーチラインＬＮ上において、装飾図柄８Ｌ，８Ｒが同じ図柄（図では７図柄）で表示されると共に、装飾図柄８Ｃが高速変動するリーチ表示がおこなわれる。このリーチ演出では、キャラクタＣＲＺＥが種々の演出をする。

このリーチ演出の後、ハズレ図柄表示や大当たり図柄表示がおこなわれる。

【０９１２】

［装飾図柄ボタン停止演出Ｂ］

図１４５は、装飾図柄ボタン停止演出Ｂを説明するための図である。装飾図柄ボタン停止演出Ｂでは、まず、図１４５（Ａ）に示すように、リーチラインＬＮ上で装飾図柄変動演出がおこなわれる。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、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとが左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒの下方に表示される。これら保留アイコン９Ａ，９Ｃは、柄のない白色の保留アイコンである。

【０９１３】

次に、図１４５（Ｂ）に示すように、ボタン表示演出１がおこなわれる。このボタン表示演出１では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが変動中に、演出ボタン６３を表す３つのボタン画像ＺＦ１、ＺＦ２、ＺＦ３が表示される。ボタン画像ＺＦ１は、装飾図柄８Ｌに対応付けるように装飾図柄８Ｌの変動領域の上の位置に表示される。ボタン画像ＺＦ２は、装飾図柄８Ｃに対応付けるように装飾図柄８Ｃの変動領域の上の位置に表示される。ボタン画像ＺＦ３は、装飾図柄８Ｒに対応付けるように装飾図柄８Ｒの変動領域の上の位置に表示される。これらにより、遊技者は、ボタン画像ＺＦ１と装飾図柄８Ｌとが対応付けられ、ボタン画像ＺＦ２と装飾図柄８Ｃとが対応付けられ、ボタン画像ＺＦ３と装飾図柄８Ｒとが対応付けられていることが分かる。

【０９１４】

次に、図１４５（Ｃ）に示すように、ボタン押下演出１がおこなわれる。このボタン押下演出１では、ボタン画像ＺＦ１を見た遊技者が演出ボタン６３を押下したことに基づいて装飾図柄８Ｌがリーチライン上に停止表示される。この図では、装飾図柄８Ｌは、「６図柄」が停止表示されている。

【０９１５】

次に、図１４５（Ｄ）に示すように、ボタン表示演出２がおこなわれる。このボタン表示演出２では、装飾図柄８Ｃ，８Ｒの変動中に、ボタン画像ＺＦ２、ボタン画像ＺＦ３が装飾図柄８Ｃ，８Ｒの変動領域の上に継続して表示される。

【０９１６】

次に、図１４５（Ｅ）に示すように、ボタン押下演出２がおこなわれる。このボタン押下演出２では、ボタン画像ＺＦ２を見た遊技者が演出ボタン６３を押下したことに基づいて装飾図柄８Ｃが停止表示される。この場合、装飾図柄８Ｃは、リーチラインＬＮよりも少し上の位置に停止表示される。この図では、装飾図柄８Ｃは、「７図柄」が停止表示されている。

【０９１７】

次に、図１４５（Ｆ）に示すように、ボタン表示演出３がおこなわれる。このボタン表示演出３では、装飾図柄８Ｒが変動中に、演出ボタン６３を表すボタン画像ＺＦ３が装飾

図柄８Ｒの変動領域の上に継続して表示される。
【０９１８】
次に、図１４５（Ｇ）に示すように、ボタン押下演出３がおこなわれる。このボタン押下演出３では、ボタン画像ＺＦ３を見た遊技者が演出ボタン６３を押下したことに基づいて装飾図柄８Ｒが停止表示される。この場合、装飾図柄８Ｒは、リーチラインＬＮよりも少し上の位置において、装飾図柄８Ｃと並ぶように停止表示される。この図では、装飾図柄８Ｒは、「７図柄」が停止表示されている。
【０９１９】
次に、図１４５（Ｈ）に示すように、リーチ演出がおこなわれる。このリーチ演出では、リーチラインＬＮ上において、装飾図柄８Ｌ，８Ｒが同じ図柄（図では７図柄）で表示されると共に、装飾図柄８Ｃが高速変動するリーチ表示がおこなわれる。このリーチ演出では、キャラクタＣＲＺＥが種々の演出をする。
このリーチ演出の後、ハズレ図柄表示や大当たり図柄表示がおこなわれる。
【０９２０】
［装飾図柄ボタン停止演出Ｃ］
図１４６は、装飾図柄ボタン停止演出Ｃを説明するための図である。装飾図柄ボタン停止演出Ｃでは、まず、図１４６（Ａ）に示すように、リーチラインＬＮ上で装飾図柄変動演出がおこなわれる。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、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとが左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒの下方に表示される。これら保留アイコン９Ａ，９Ｃは、柄のない白色の保留アイコンである。
【０９２１】
次に、図１４６（Ｂ）に示すように、ボタン表示演出１がおこなわれる。このボタン表示演出１では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが変動中に、演出ボタン６３を表す３つのボタン画像ＺＦ１、ＺＦ２、ＺＦ３が表示される。ボタン画像ＺＦ１は、装飾図柄８Ｌに対応付けるように装飾図柄８Ｌの変動領域上に表示される。ボタン画像ＺＦ２は、装飾図柄８Ｃに対応付けるように装飾図柄８Ｃの変動領域上に表示される。ボタン画像ＺＦ３は、装飾図柄８Ｒに対応付けるように装飾図柄８Ｒの変動領域上に表示される。これらにより、遊技者は、ボタン画像ＺＦ１と装飾図柄８Ｌとが対応付けられ、ボタン画像ＺＦ２と装飾図柄８Ｃとが対応付けられ、ボタン画像ＺＦ３と装飾図柄８Ｒとが対応付けられていることが分かる。
【０９２２】
次に、図１４６（Ｃ）に示すように、ボタン押下演出１がおこなわれる。このボタン押下演出１では、ボタン画像ＺＦ１を見た遊技者が演出ボタン６３を押下したことに基づいて装飾図柄８ＬがリーチラインＬＮ上に停止表示される。この図では、装飾図柄８Ｌは、「６図柄」が停止表示されている。
【０９２３】
次に、図１４６（Ｄ）に示すように、ボタン表示演出２がおこなわれる。このボタン表示演出２では、装飾図柄８Ｃ，８Ｒの変動中に、ボタン画像ＺＦ２、ボタン画像ＺＦ３が継続して装飾図柄８Ｃ，８Ｒの変動領域上に表示される。
【０９２４】
次に、図１４６（Ｅ）に示すように、ボタン押下演出２がおこなわれる。このボタン押下演出２では、ボタン画像ＺＦ２を見た遊技者が演出ボタン６３を押下したことに基づいて装飾図柄８Ｃが停止表示される。この場合、装飾図柄８Ｃは、リーチラインＬＮよりも少し上の位置に停止表示される。この図では、装飾図柄８Ｃは、「７図柄」が停止表示されている。
【０９２５】
次に、図１４６（Ｆ）に示すように、ボタン表示演出３がおこなわれる。このボタン表示演出３では、装飾図柄８Ｒが変動中に、演出ボタン６３を表すボタン画像ＺＦ３が装飾図柄８Ｒの変動領域上に継続して表示される。

【０９２６】
次に、図１４６（Ｇ）に示すように、ボタン押下演出３がおこなわれる。このボタン押下演出３では、ボタン画像ＺＦ３を見た遊技者が演出ボタン６３を押下したことに基づいて装飾図柄８Ｒが停止表示される。この場合、装飾図柄８Ｒは、リーチラインＬＮよりも少し上の位置において、装飾図柄８Ｃと並ぶように停止表示される。この図では、装飾図柄８Ｒは、「７図柄」が停止表示されている。
【０９２７】
次に、図１４６（Ｈ）に示すように、リーチ演出がおこなわれる。このリーチ演出では、リーチラインＬＮ上において、装飾図柄８Ｌ，８Ｒが同じ図柄（図では７図柄）で表示されると共に、装飾図柄８Ｃが高速変動するリーチ表示がおこなわれる。このリーチ演出では、キャラクタＣＲＺＥが種々の演出をする。
このリーチ演出の後、ハズレ図柄表示や大当たり図柄表示がおこなわれる。
【０９２８】
［装飾図柄ボタン停止演出Ｄ］
図１４７は、装飾図柄ボタン停止演出Ｄを説明するための図である。装飾図柄ボタン停止演出Ｄでは、まず、図１４７（Ａ）に示すように、リーチラインＬＮ上で装飾図柄変動演出がおこなわれる。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、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとが左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒの下方に表示される。これら保留アイコン９Ａ，９Ｃは、柄のない白色の保留アイコンである。
【０９２９】
次に、図１４７（Ｂ）に示すように、ボタン表示演出１がおこなわれる。このボタン表示演出１では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが変動中に、演出ボタン６３を表す３つのボタン画像ＺＦ４、ＺＦ５、ＺＦ６が表示される。ボタン画像ＺＦ４は、停止順示唆表示を含み、装飾図柄８Ｌに対応付けるように装飾図柄８Ｌの変動領域上に表示される。ボタン画像ＺＦ５は、停止順示唆表示を含み、装飾図柄８Ｃに対応付けるように装飾図柄８Ｃの変動領域上に表示される。ボタン画像ＺＦ６は、停止順示唆表示を含み、装飾図柄８Ｒに対応付けるように装飾図柄８Ｒの変動領域上に表示される。これらにより、遊技者は、ボタン画像ＺＦ１と装飾図柄８Ｌとが対応付けられ、ボタン画像ＺＦ２と装飾図柄８Ｃとが対応付けられ、ボタン画像ＺＦ３と装飾図柄８Ｒとが対応付けられていることが分かる。また、ボタン画像ＺＦ４の停止順示唆表示は、「壱」と表示され、ボタン画像ＺＦ５の停止順示唆表示は、「弐」と表示され、ボタン画像ＺＦ６の停止順示唆表示は、「参」と表示される。ボタン画像ＺＦ４の停止順示唆表示「壱」は、演出ボタン６３が押下されたとき、変動する装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒのうち、対応する装飾図柄８Ｌが停止表示されることを示しており、ボタン画像ＺＦ５の停止順示唆表示「弐」は、演出ボタン６３が押下されたとき、変動する装飾図柄８Ｃ，８Ｒのうち、対応する装飾図柄８Ｃが停止表示されることを示しており、ボタン画像ＺＦ５の停止順示唆表示「参」は、演出ボタン６３が押下されたとき、対応する装飾図柄８Ｒが停止表示されることを示している。すなわち、ボタン画像ＺＦ４，ＺＦ５，ＺＦ６の停止順示唆表示は、演出ボタン６３が押下された場合に装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの停止順を表している。
【０９３０】
次に、図１４７（Ｃ）に示すように、ボタン押下演出１がおこなわれる。このボタン押下演出１では、ボタン画像ＺＦ４を見た遊技者が演出ボタン６３を押下したことに基づいて装飾図柄８ＬがリーチラインＬＮ上に停止表示される。この図では、装飾図柄８Ｌは、「６図柄」が停止表示されている。
【０９３１】
次に、図１４７（Ｄ）に示すように、ボタン表示演出２がおこなわれる。このボタン表示演出２では、装飾図柄８Ｃ，８Ｒの変動中に、ボタン画像ＺＦ５、ボタン画像ＺＦ６が継続して装飾図柄８Ｃ，８Ｒの変動領域上に表示される。
【０９３２】

次に、図１４７（Ｅ）に示すように、ボタン押下演出２がおこなわれる。このボタン押下演出２では、ボタン画像ＺＦ５を見た遊技者が演出ボタン６３を押下したことに基づいて装飾図柄８Ｃが停止表示される。この場合、装飾図柄８Ｃは、リーチラインＬＮよりも少し上の位置に停止表示される。この図では、装飾図柄８Ｃは、「７図柄」が停止表示されている。

【０９３３】

次に、図１４７（Ｆ）に示すように、ボタン表示演出３がおこなわれる。このボタン表示演出３では、装飾図柄８Ｒが変動中に、演出ボタン６３を表すボタン画像ＺＦ６が装飾図柄８Ｒの変動領域上に継続して表示される。

【０９３４】

次に、図１４７（Ｇ）に示すように、ボタン押下演出３がおこなわれる。このボタン押下演出３では、ボタン画像ＺＦ６を見た遊技者が演出ボタン６３を押下したことに基づいて装飾図柄８Ｒが停止表示される。この場合、装飾図柄８Ｒは、リーチラインＬＮよりも少し上の位置において、装飾図柄８Ｃと並ぶように停止表示される。この図では、装飾図柄８Ｒは、「７図柄」が停止表示されている。

【０９３５】

次に、図１４７（Ｈ）に示すように、リーチ演出がおこなわれる。このリーチ演出では、リーチラインＬＮ上において、装飾図柄８Ｌ，８Ｒが同じ図柄（図では７図柄）で表示されると共に、装飾図柄８Ｃが高速変動するリーチ表示がおこなわれる。このリーチ演出では、キャラクタＣＲＺＥが種々の演出をする。

このリーチ演出の後、ハズレ図柄表示や大当たり図柄表示がおこなわれる。

【０９３６】

上記装飾図柄ボタン停止演出は、同一の変動においておこなわれる。なお、上記装飾図柄ボタン停止演出は、同一の変動ではなく、複数の変動に分けておこなわれてもよい。例えば、上記装飾図柄ボタン停止演出Ｄにおいて、ボタン表示演出１、ボタン押下演出１を第１の変動、ボタン表示演出２、ボタン押下演出２を第２の変動、ボタン表示演出３、ボタン押下演出３を第３の変動でおこなうようにしてもよい。また、装飾図柄ボタン停止演出は、所定の演出、例えば、擬似連演出、先読み演出におこなうようにしてもよい。さらに、装飾図柄ボタン停止演出において、ボタン押下演出３で停止した装飾図柄の停止態様は、大当たり期待度が向上するチャンス目（チャンスアップ表示）であってもよい。

【０９３７】

［変形例］

上記装飾図柄ボタン停止演出では、１回の演出ボタン６３の押下で、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが同時に停止されてもよい。

上記装飾図柄ボタン停止演出を連続して複数の変動でおこなうようにしてもよい。例えば、装飾図柄ボタン停止演出Ｄを第１の変動、次の第２の変動、次の第３の変動・・・でおこなうようにしてもよい。この場合、装飾図柄に対応付けるボタン画像の停止順示唆表示を入れ替えて、演出ボタン６３が押下された場合に、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒのうち、停止する装飾図柄の順番を入れ替えるようにしてもよい。例えば、第１の変動において、装飾図柄８Ｌにボタン画像ＺＦ４を対応付け、装飾図柄８Ｃにボタン画像ＺＦ５を対応付け、装飾図柄８Ｒにボタン画像ＺＦ６を対応付けて、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの停止順を装飾図柄８Ｌ→装飾図柄８Ｃ→装飾図柄８Ｒの順にし、第２の変動において、装飾図柄８Ｃにボタン画像ＺＦ４を対応付け、装飾図柄８Ｒにボタン画像ＺＦ５を対応付け、装飾図柄８Ｌにボタン画像ＺＦ６を対応付けて、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの停止順を装飾図柄８Ｃ→装飾図柄８Ｒ→装飾図柄８Ｌの順にするようにしてもよい。

【０９３８】

［効果例］

以下に、装飾図柄ボタン停止演出の効果例を示す。

［効果１］

上記装飾図柄ボタン停止演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを変動表示する演出がお

こなわれているときに、ボタン画像を表示する演出がおこなわれ、その後、演出ボタン６３が操作されることにより、変動中の装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒのうちの少なくとも一つの装飾図柄を停止表示する。この構成によれば、遊技者によって装飾図柄が変動停止することができるので、遊技者は、変動演出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。

【０９３９】

［効果２］

上記装飾図柄ボタン停止演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、それぞれ多数の装飾図柄から成る装飾図柄群であり、演出ボタン６３が操作されることにより、変動中の装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒのうちの少なくとも一つの装飾図柄を停止表示する。この構成によれば、遊技者によって装飾図柄が変動停止することができるので、遊技者は、変動演出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。

【０９４０】

［効果３］

上記装飾図柄ボタン停止演出Ｂ～Ｄでは、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが変動表示しているときに、ボタン画像ＺＦ１、ボタン画像ＺＦ２、ボタン画像ＺＦ３が表示され、その後、演出ボタン６３が操作されることにより、装飾図柄８Ｌおよび／または装飾図柄８Ｃのうちの一つの装飾図柄が停止表示される。この構成によれば、遊技者によって装飾図柄を変動停止することができるので、遊技者は、変動演出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。

【０９４１】

［効果４］

上記装飾図柄ボタン停止演出Ｂ～Ｄでは、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが変動表示しているときに、ボタン画像ＺＦ１、ボタン画像ＺＦ２、ボタン画像ＺＦ３が表示され、その後、演出ボタン６３が操作されることにより、装飾図柄８Ｌのうちの一つの装飾図柄が停止表示され、その後、さらに、演出ボタン６３が操作されることにより、装飾図柄８Ｃのうちの一つの装飾図柄が停止表示される。この構成によれば、装飾図柄を一つずつ遊技者によって装飾図柄が変動停止することができるので、遊技者は、変動演出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。

【０９４２】

［効果５］

上記装飾図柄ボタン停止演出Ｄでは、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが変動表示しているときに、ボタン画像ＺＦ４、ボタン画像ＺＦ５、ボタン画像ＺＦ６が表示され、これらのボタン画像には、停止順示唆画像が含まれており、演出ボタン６３が操作される度に、停止順示唆画像に基づく順番で、当該停止順示唆画像を含むボタン画像に対応付けられた装飾図柄の変動が停止する。この構成によれば、装飾図柄の停止順が分かった状態で、装飾図柄を一つずつ遊技者によって装飾図柄が変動停止することができるので、遊技者は、変動演出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。

【０９４３】

［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ＺＦ－１]

複数種類の表示演出を実行可能な表示手段と遊技者が操作可能な操作手段と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、複数の装飾図柄を変動表示する演出であり、
前記第２の表示演出は、前記操作手段を表す第１の操作手段画像を表示する演出であり、
前記第３の表示演出は、前記第１の表示演出で変動表示中の前記複数の装飾図柄のうちの少なくとも一つの装飾図柄を停止表示する演出であり、
前記第１の表示演出と前記第２の表示演出と前記第３の表示演出とを含む組み合わせ演出がおこなわれる場合があり、
前記組み合わせ演出では、前記第１の表示演出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、その後、前記操作手段が操作されることにより前記第３の表示演出がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
【０９４４】
[態様ＺＦ－２]
態様ＺＦ－１に記載の遊技機であって、
前記複数の装飾図柄は、第１の装飾図柄群と第２の装飾図柄群とを含み、
前記組み合わせ演出において、前記第３の表示演出では、前記操作手段が操作されることにより前記第１の装飾図柄群のうちの一つの装飾図柄が停止表示される、
ことを特徴とする遊技機。
【０９４５】
[態様ＺＦ－３]
態様ＺＦ－２に記載の遊技機であって、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第４の表示演出をおこなう場合があり、
前記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４の表示演出は、前記操作手段を表す第２の操作手段画像を表示する演出であり、
前記第５の表示演出は、前記第１の表示演出で変動表示中の前記第２の装飾図柄群のうちの少なくとも一つの装飾図柄を停止表示する演出であり、
前記組み合わせ演出は、前記第１の表示演出と前記第２の表示演出と前記第３の表示演出と前記第４の表示演出と前記第５の表示演出とを含む場合があり、
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４の表示演出がおこなわれ、その後、前記操作手段が操作されることにより前記第５の表示演出がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
【０９４６】
[態様ＺＦ－４]
態様ＺＦ－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、前記第２の表示演出および前記第４の表示演出の後、前記操作手段が操作されることにより前記第３の表示演出がおこなわれ、前記第３の表示演出の後、再び前記操作手段が操作されることにより前記第５の表示演出がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
【０９４７】
[態様ＺＦ－５]
態様ＺＦ－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６の表示演出をおこなう場合があり、
前記第６の表示演出は、第１の停止順示唆画像と第２の停止順示唆画像とを表示する演

出であり、
前記第１の停止順示唆画像は、前記第２の表示演出における前記第１の操作手段画像に対応付けられ、前記操作手段が操作された場合に、前記複数の装飾図柄のうち前記第１の装飾図柄群の装飾図柄が前記第２の装飾図柄群よりも先に停止表示することを示唆する画像であり、
前記第２の停止順示唆画像は、前記第４の表示演出における前記第２の操作手段画像に対応付けられ、前記操作手段が操作された場合に、前記複数の装飾図柄のうち前記第２の装飾図柄群の装飾図柄が前記第１の装飾図柄群の装飾図柄よりも後に停止表示することを示唆する画像であり、
前記組み合わせ演出は、前記第１の表示演出と前記第２の表示演出と前記第３の表示演出と前記第４の表示演出と前記第５の表示演出と前記第６の表示演出とを含む場合があり、
前記組み合わせ演出では、前記第２の表示演出と前記第４の表示演出がおこなわれているときに前記第６の表示演出がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
【０９４８】
なお、上記態様において以下のようにしてもよい。
○第１の操作手段画像は、第１の装飾図柄群の変動ライン上にある。第２の操作手段画像は、第２の装飾図柄群の変動ライン上にある。
○第１の装飾図柄群と第２の装飾図柄群の停止順は、変動が変わると変わる。
○第１の装飾図柄群の装飾図柄と第２の装飾図柄群の装飾図柄の停止位置は、リーチラインからずれている。第１の装飾図柄群の装飾図柄と第２の装飾図柄群の装飾図柄は、同じ図柄である。
○組み合わせ演出は、擬似連演出中におこなわれる。
○第１の装飾図柄群の装飾図柄と第２の装飾図柄群の装飾図柄の停止表示態様は、チャンスアップ態様である。
○同一変動でおこなわれる。
【０９４９】
以下に図１４８～図１５１を用いてアイコン表示演出Ａ～Ｄについて説明する。このアイコン表示演出は、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、キャラクタ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、左サブ表示装置１０Ｌ、右サブ表示装置１０Ｒ、イルミネーションパネル１８等に画像を表示させる演出である。なお、イルミネーションパネル１８は、透過性の表示パネルであり、表示画面７ａおよびサブ表示装置１０よりも手前側（遊技者側）に配置されている。
【０９５０】
［アイコン表示演出Ａ］
図１４８は、アイコン表示演出Ａを説明するための図である。アイコン演出Ａでは、まず、図１４８（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。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、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとが左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒの下方に表示される。これら保留アイコン９Ａ，９Ｃは、柄のない白色の保留アイコンである。
【０９５１】
次に、図１４８（Ｂ）に示すように、アイコン出現演出がおこなわれる。このアイコン出現演出では、４つのアイコンＺＧ１と、２つのアイコンＺＧ２と、１つのアイコンＺＧ３が表示される。アイコンＺＧ１は、擬似連演出を示唆する「擬」という文字と、第１のキャラクタとを含む。アイコンＺＧ２は、スーパーリーチ演出を示唆する「ＳＰ」という文字と、第１のキャラクタとは異なる第２のキャラクタとを含む。アイコンＺＧ３は、大

当たりを示唆する「当」という文字と、第１のキャラクタおよび第２のキャラクタとは異なる第３のキャラクタとを含む。

【０９５２】

次に、図１４８（Ｃ）に示すように、アイコンフォーメーション演出１がおこなわれる。このアイコンフォーメーション演出１では、複数のアイコンＺＧ１，ＺＧ２，ＺＧ３が、第１のフォーメーションを形成する演出である。具体的には、複数のアイコンＺＧ１，ＺＧ２，ＺＧ３は、円形状に配置される。このとき、複数のアイコンＺＧ１，ＺＧ２，ＺＧ３は、仮停止している。

【０９５３】

次に、図１４８（Ｄ）に示すように、アイコンフォーメーション演出２がおこなわれる。このアイコンフォーメーション演出２では、複数のアイコンＺＧ１，ＺＧ２，ＺＧ３が、第１のフォーメーションから第２のフォーメーションを形成する演出である。具体的には、複数のアイコンＺＧ１，ＺＧ２，ＺＧ３は、「Ｈ」形状にアイコンの間を開けて配置される。このとき、複数のアイコンＺＧ１，ＺＧ２，ＺＧ３は、仮停止している。

【０９５４】

次に、図１４８（Ｅ）に示すように、アイコン選択演出がおこなわれる。このアイコン選択演出では、第２のフォーメーションに配置された複数のアイコンＺＧ１，ＺＧ２，ＺＧ３のうちの一つのアイコンを選択する演出である。図では、アイコンＺＧ２が選択された様子が示されている。

【０９５５】

次に、図１４８（Ｆ）に示すように、リーチ演出がおこなわれる。このリーチ演出では、リーチラインＬＮ上において、装飾図柄８Ｌ，８Ｒが同じ図柄（図では７図柄）で表示されると共に、装飾図柄８Ｃが高速変動するリーチ表示がおこなわれる。このリーチ演出では、キャラクタＣＲＺＧが種々の演出をする。このキャラクタＣＲＺＧは、アイコンＺＧ２に含まれる第２のキャラクタに該当する。

このリーチ演出の後、ハズレ図柄表示や大当たり図柄表示がおこなわれる。

【０９５６】

［アイコン表示演出Ｂ］

図１４９は、アイコン表示演出Ｂを説明するための図である。アイコン演出Ｂでは、まず、図１４９（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。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、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとが左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒの下方に表示される。これら保留アイコン９Ａ，９Ｃは、柄のない白色の保留アイコンである。

【０９５７】

次に、図１４９（Ｂ）に示すように、アイコン出現演出がおこなわれる。このアイコン出現演出では、複数のアイコン（４つのアイコンＺＧ１と、２つのアイコンＺＧ２と、１つのアイコンＺＧ３）が一つずつ表示装置（メイン表示装置７（表示画面７ａ）またはサブ表示装置１０）に出現（表示）される。アイコンＺＧ１は、擬似連演出を示唆する「擬」という文字と、第１のキャラクタとを含む。アイコンＺＧ２は、スーパーリーチ演出を示唆する「ＳＰ」という文字と、第１のキャラクタとは異なる第２のキャラクタとを含む。アイコンＺＧ３は、大当たりを示唆する「当」という文字と、第１のキャラクタおよび第２のキャラクタとは異なる第３のキャラクタとを含む。複数のアイコンＺＧ１，ＺＧ２，ＺＧ３は、表示画面７ａの右上辺りから表示画面７ａに出現する。

【０９５８】

次に、図１４９（Ｃ）に示すように、アイコンフォーメーション演出１がおこなわれる。このアイコンフォーメーション演出１では、複数のアイコンＺＧ１，ＺＧ２，ＺＧ３が、第１のフォーメーションを形成する演出である。具体的には、複数のアイコンＺＧ１，ＺＧ２，ＺＧ３は、円形状にアイコンの間を開けて配置される。このとき、複数のアイコンＺＧ１，ＺＧ２，ＺＧ３は、仮停止している。

【０９５９】
次に、図１４９（Ｄ）に示すように、アイコンフォーメーション演出２がおこなわれる。このアイコンフォーメーション演出２では、複数のアイコンＺＧ１，ＺＧ２，ＺＧ３が、第１のフォーメーションから第２のフォーメーションを形成する演出である。具体的には、複数のアイコンＺＧ１，ＺＧ２，ＺＧ３は、「Ｈ」形状にアイコンの間を開けてアイコンの間を開けて配置される。このとき、複数のアイコンＺＧ１，ＺＧ２，ＺＧ３は、仮停止している。
【０９６０】
次に、図１４９（Ｅ）に示すように、アイコン退出演出がおこなわれる。このアイコン退出演出では、第２のフォーメーションの状態の複数のアイコンＺＧ１，ＺＧ２，ＺＧ３が、表示装置（メイン表示装置７（表示画面７ａ）またはサブ表示装置１０）から表示装置の外に一つずつ退出し、複数のアイコンＺＧ１，ＺＧ２，ＺＧ３のすべてが退出する演出である。図では、３つのアイコンＺＧ１が退出し、これからアイコンＺＧ１が退出しようとしている様子をあらわしている。複数のアイコンＺＧ１，ＺＧ２，ＺＧ３は、表示画面７ａの右上辺りから退出する。
【０９６１】
次に、図１４９（Ｆ）に示すように、アイコン再出現演出がおこなわれる。このアイコン再出現演出では、表示装置の外に退出した複数のアイコンＺＧ１，ＺＧ２，ＺＧ３が、再び表示装置に出現する演出である。この場合、アイコン再出現演出では、複数のアイコンＺＧ１，ＺＧ２，ＺＧ３が表示画面７ａの右側から拡大して一つずつ表示画面７ａにあらわれて、低速で表示画面７ａの左側に移動する。また、アイコン再出現演出では、演出ボタン６３を表すボタン画像ＺＧ４が表示画面７ａの略中央付近に表示される。複数のアイコンＺＧ１，ＺＧ２，ＺＧ３は、ボタン画像ＺＧ４の後ろ側（奥側）を移動する。
【０９６２】
次に、図１４９（Ｇ）に示すように、アイコン選択演出がおこなわれる。このアイコン選択演出では、アイコン再出現演出で再出現した複数のアイコンＺＧ１，ＺＧ２，ＺＧ３であって、表示画面７ａを低速で移動する一つのアイコンを選択する演出である。具体的には、アイコン再出現演出においてボタン画像ＺＧ４を見た遊技者が演出ボタン６３を押下することにより、アイコン再出現演出で再出現した複数のアイコンＺＧ１，ＺＧ２，ＺＧ３のうちの一つのアイコンを選択する。この場合、演出ボタン６３が押されたときにボタン画像ＺＧ４の奥側にある（ボタン画像ＺＧ４と重畳する）アイコンが選択される。しかしながら、これに限られず、演出ボタン６３が押下されたときにランダムにアイコンが選択されてもよい。図では、アイコンＺＧ２が選択された様子が示されている。
【０９６３】
次に、図１４９（Ｈ）に示すように、リーチ演出がおこなわれる。このリーチ演出では、リーチラインＬＮ上において、装飾図柄８Ｌ，８Ｒが同じ図柄（図では７図柄）で表示されると共に、装飾図柄８Ｃが高速変動するリーチ表示がおこなわれる。このリーチ演出では、キャラクタＣＲＺＧが種々の演出をする。このキャラクタＣＲＺＧは、アイコンＺＧ２に含まれる第２のキャラクタに該当する。
このリーチ演出の後、ハズレ図柄表示や大当たり図柄表示がおこなわれる。
【０９６４】
［アイコン表示演出Ｃ］
図１５０は、アイコン表示演出Ｃを説明するための図である。アイコン演出Ｃでは、まず、図１５０（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。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、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとが左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒの下方に表示される。これら保留アイコン９Ａ，９Ｃは、柄のない白色の保留アイコンである。
【０９６５】
次に、図１５０（Ｂ）に示すように、アイコン出現演出がおこなわれる。このアイコン

出現演出では、複数のアイコン（４つのアイコンＺＧ１と、２つのアイコンＺＧ２と、１つのアイコンＺＧ３）が一つずつ表示装置（メイン表示装置７（表示画面７ａ）またはサブ表示装置１０）に出現（表示）される。アイコンＺＧ１は、擬似連演出を示唆する「擬」という文字と、第１のキャラクタとを含む。アイコンＺＧ２は、スーパーリーチ演出を示唆する「ＳＰ」という文字と、第１のキャラクタとは異なる第２のキャラクタとを含む。アイコンＺＧ３は、大当たりを示唆する「当」という文字と、第１のキャラクタおよび第２のキャラクタとは異なる第３のキャラクタとを含む。複数のアイコンＺＧ１，ＺＧ２，ＺＧ３は、表示画面７ａの右上辺りから表示画面７ａに出現する。

【０９６６】

次に、図１５０（Ｃ）に示すように、アイコンフォーメーション演出１がおこなわれる。このアイコンフォーメーション演出１では、複数のアイコンＺＧ１，ＺＧ２，ＺＧ３が、第１のフォーメーションを形成する演出である。具体的には、複数のアイコンＺＧ１，ＺＧ２，ＺＧ３は、円形状に隣のアイコンと重なるように（隣のアイコンと接するように）配置される。このとき、複数のアイコンＺＧ１，ＺＧ２，ＺＧ３は、仮停止している。

【０９６７】

次に、図１５０（Ｄ）に示すように、アイコンフォーメーション演出２がおこなわれる。このアイコンフォーメーション演出２では、複数のアイコンＺＧ１，ＺＧ２，ＺＧ３が、第１のフォーメーションから第２のフォーメーションを形成する演出である。具体的には、複数のアイコンＺＧ１，ＺＧ２，ＺＧ３は、「Ｈ」形状に隣のアイコンと重なるように（隣のアイコンと接するように）配置される。このとき、複数のアイコンＺＧ１，ＺＧ２，ＺＧ３は、仮停止している。

【０９６８】

次に、図１５０（Ｅ）に示すように、アイコン退出演出がおこなわれる。このアイコン退出演出では、第２のフォーメーションの状態の複数のアイコンＺＧ１，ＺＧ２，ＺＧ３が、表示装置（メイン表示装置７（表示画面７ａ）またはサブ表示装置１０）から表示装置の外に一つずつ退出し、複数のアイコンＺＧ１，ＺＧ２，ＺＧ３のすべてが退出する演出である。図では、３つのアイコンＺＧ１が退出し、これからアイコンＺＧ１が退出しようとしている様子をあらわしている。複数のアイコンＺＧ１，ＺＧ２，ＺＧ３は、表示画面７ａの右上辺りから退出する。

【０９６９】

次に、図１５０（Ｆ）に示すように、アイコン再出現演出がおこなわれる。このアイコン再出現演出では、表示装置の外に退出した複数のアイコンＺＧ１，ＺＧ２，ＺＧ３が、再び表示装置に出現する演出である。この場合、アイコン再出現演出では、複数のアイコンＺＧ１，ＺＧ２，ＺＧ３が表示画面７ａの右側から拡大して一つずつ表示画面７ａにあらわれて、低速で表示画面７ａの左側に移動する。また、アイコン再出現演出では、演出ボタン６３を表すボタン画像ＺＧ４が表示画面７ａの略中央付近に表示される。複数のアイコンＺＧ１，ＺＧ２，ＺＧ３は、ボタン画像ＺＧ４の後ろ側（奥側）を移動する。

【０９７０】

次に、図１５０（Ｇ）に示すように、アイコン選択演出がおこなわれる。このアイコン選択演出では、アイコン再出現演出で再出現した複数のアイコンＺＧ１，ＺＧ２，ＺＧ３であって、表示画面７ａを低速で移動する一つのアイコンを選択する演出である。具体的には、アイコン再出現演出においてボタン画像ＺＧ４を見た遊技者が演出ボタン６３を押下することにより、アイコン再出現演出で再出現した複数のアイコンＺＧ１，ＺＧ２，ＺＧ３のうちの一つのアイコンを選択する。この場合、演出ボタン６３が押されたときにボタン画像ＺＧ４の奥側にある（ボタン画像ＺＧ４と重畳する）アイコンが選択される。しかしながら、これに限られず、演出ボタン６３が押下されたときにランダムにアイコンが選択されてもよい。図では、アイコンＺＧ２が選択された様子が示されている。

【０９７１】

次に、図１５０（Ｈ）に示すように、リーチ演出がおこなわれる。このリーチ演出では、リーチラインＬＮ上において、装飾図柄８Ｌ，８Ｒが同じ図柄（図では７図柄）で表示

されると共に、装飾図柄８Ｃが高速変動するリーチ表示がおこなわれる。このリーチ演出では、キャラクタＣＲＺＧが種々の演出をする。このキャラクタＣＲＺＧは、アイコンＺＧ２に含まれる第２のキャラクタに該当する。

このリーチ演出の後、ハズレ図柄表示や大当たり図柄表示がおこなわれる。

【０９７２】

［アイコン表示演出Ｄ］

図１５１は、アイコン表示演出Ｄを説明するための図である。アイコン演出Ｄでは、まず、図１５１（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。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、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとが左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒの下方に表示される。これら保留アイコン９Ａ，９Ｃは、柄のない白色の保留アイコンである。

【０９７３】

次に、図１５１（Ｂ）に示すように、アイコン出現演出がおこなわれる。このアイコン出現演出では、複数のアイコン（４つのアイコンＺＧ１と、２つのアイコンＺＧ２と、１つのアイコンＺＧ３）が一つずつ表示装置（メイン表示装置７（表示画面７ａ）またはサブ表示装置１０）に出現（表示）される。アイコンＺＧ１は、擬似連演出を示唆する「擬」という文字と、第１のキャラクタとを含む。アイコンＺＧ２は、スーパーリーチ演出を示唆する「ＳＰ」という文字と、第１のキャラクタとは異なる第２のキャラクタとを含む。アイコンＺＧ３は、大当たりを示唆する「当」という文字と、第１のキャラクタおよび第２のキャラクタとは異なる第３のキャラクタとを含む。複数のアイコンＺＧ１，ＺＧ２，ＺＧ３は、表示画面７ａの右上辺りから表示画面７ａに出現する。

【０９７４】

次に、図１５１（Ｃ）に示すように、アイコンフォーメーション演出１がおこなわれる。このアイコンフォーメーション演出１では、複数のアイコンＺＧ１，ＺＧ２，ＺＧ３が、第１のフォーメーションを形成する演出である。具体的には、複数のアイコンＺＧ１，ＺＧ２，ＺＧ３は、円形状に隣のアイコンと重なるように（隣のアイコンと接するように）配置される。このとき、複数のアイコンＺＧ１，ＺＧ２，ＺＧ３は、反時計回りに移動（回転）している。なお、複数のアイコンＺＧ１，ＺＧ２，ＺＧ３は、時計回りに移動してもいいし、円形状を保ちながらフォーメーションの大きさが（円の径）が大きくなるように移動してもよい。

【０９７５】

次に、図１５１（Ｄ）に示すように、アイコンフォーメーション演出２がおこなわれる。このアイコンフォーメーション演出２では、複数のアイコンＺＧ１，ＺＧ２，ＺＧ３が、第１のフォーメーションから第２のフォーメーションを形成する演出である。具体的には、複数のアイコンＺＧ１，ＺＧ２，ＺＧ３は、「Ｈ」形状に隣のアイコンと重なるように（隣のアイコンと接するように）配置される。このとき、複数のアイコンＺＧ１，ＺＧ２，ＺＧ３は、反時計回りに移動（回転）していいし、Ｈ形状を保ちながらフォーメーションの大きさが大きくなるように移動してもよい。

【０９７６】

次に、図１５１（Ｅ）に示すように、アイコン退出演出がおこなわれる。このアイコン退出演出では、第２のフォーメーションの状態の複数のアイコンＺＧ１，ＺＧ２，ＺＧ３が、表示装置（メイン表示装置７（表示画面７ａ）またはサブ表示装置１０）から表示装置の外に一つずつ退出し、複数のアイコンＺＧ１，ＺＧ２，ＺＧ３のすべてが退出する演出である。図では、３つのアイコンＺＧ１が退出し、これからアイコンＺＧ１が退出しようとしている様子をあらわしている。複数のアイコンＺＧ１，ＺＧ２，ＺＧ３は、表示画面７ａの右上辺りから退出する。

【０９７７】

次に、図１５１（Ｆ）に示すように、アイコン再出現演出がおこなわれる。このアイコン再出現演出では、表示装置の外に退出した複数のアイコンＺＧ１，ＺＧ２，ＺＧ３が、

再び表示装置に出現する演出である。この場合、アイコン再出現演出では、複数のアイコンＺＧ１，ＺＧ２，ＺＧ３が表示画面７ａの右側から拡大して一つずつ表示画面７ａにあらわれて、低速で表示画面７ａの左側に移動する。また、アイコン再出現演出では、演出ボタン６３を表すボタン画像ＺＧ４が表示画面７ａの略中央付近に表示される。複数のアイコンＺＧ１，ＺＧ２，ＺＧ３は、ボタン画像ＺＧ４の後ろ側（奥側）を移動する。

【０９７８】

次に、図１５１（Ｇ）に示すように、アイコン選択演出がおこなわれる。このアイコン選択演出では、アイコン再出現演出で再出現した複数のアイコンＺＧ１，ＺＧ２，ＺＧ３であって、表示画面７ａを低速で移動する一つのアイコンを選択する演出である。具体的には、アイコン再出現演出においてボタン画像ＺＧ４を見た遊技者が演出ボタン６３を押下することにより、アイコン再出現演出で再出現した複数のアイコンＺＧ１，ＺＧ２，ＺＧ３のうちの一つのアイコンを選択する。この場合、演出ボタン６３が押されたときにボタン画像ＺＧ４の奥側にある（ボタン画像ＺＧ４と重畳する）アイコンが選択される。しかしながら、これに限られず、演出ボタン６３が押下されたときにランダムにアイコンが選択されてもよい。図では、アイコンＺＧ２が選択された様子が示されている。

【０９７９】

次に、図１５１（Ｈ）に示すように、リーチ演出がおこなわれる。このリーチ演出では、リーチラインＬＮ上において、装飾図柄８Ｌ，８Ｒが同じ図柄（図では７図柄）で表示されると共に、装飾図柄８Ｃが高速変動するリーチ表示がおこなわれる。このリーチ演出では、キャラクタＣＲＺＧが種々の演出をする。このキャラクタＣＲＺＧは、アイコンＺＧ２に含まれる第２のキャラクタに該当する。

このリーチ演出の後、ハズレ図柄表示や大当たり図柄表示がおこなわれる。

【０９８０】

［変形例］

上記アイコン表示演出では、複数のアイコンＺＧ１，ＺＧ２，ＺＧ３は、それぞれ、キャラクタとその後の展開を示唆する文字とを含んでいるが、これらに加えて、大当たり期待度などを加えてもよい。

上記アイコン表示演出Ｂ～Ｄでは、複数のアイコンＺＧ１，ＺＧ２，ＺＧ３は、アイコン出現演出時に表示装置に入ってくる位置とアイコン退出演出時に入ってくる位置とがほぼ同じであるが、異なっていてもよい。

【０９８１】

［効果例］

以下に、アイコン表示演出の効果例を示す。

［効果１］

上記アイコン表示演出では、アイコン出現演出で、複数のアイコンＺＧ，ＺＧ２，ＺＧ３を表示する演出がおこなわれた後、複数のアイコンＺＧ，ＺＧ２，ＺＧ３が第１のフォーメーションを形成する演出がおこなわれ、その後、複数のアイコンＺＧ，ＺＧ２，ＺＧ３が第２のフォーメーションを形成する演出がおこなわれる。この構成によれば、複数のアイコンが２つのフォーメーションを順に形成するので、アイコン演出に飽きることなく、アイコン演出の興趣を向上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。

【０９８２】

［効果２］

上記アイコン表示演出Ｂ～Ｄでは、アイコン出現演出において、複数のアイコンＺＧ１，ＺＧ２，ＺＧ３が一つずつ現れて、複数のアイコンＺＧ１，ＺＧ２，ＺＧ３が表示される。この構成によれば、複数のアイコンＺＧ１，ＺＧ２，ＺＧ３を一つずつ認識することができるので、アイコン演出の興趣を向上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。

【０９８３】

［効果３］

上記アイコン表示演出Ｄでは、アイコンフォーメーション演出において、複数のアイコンＺＧ１，ＺＧ２，ＺＧ３が、互いに重なり合うようにフォーメンションが形成される。この構成によれば、複数のアイコンＺＧ１，ＺＧ２，ＺＧ３間の隙間が抑制されるので、形成されるフォーメーションの外形を認識し易くすることができ、アイコン演出の興趣を向上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。

【０９８４】

［効果４］

上記アイコン表示演出Ｄでは、アイコンフォーメーション演出において、複数のアイコンＺＧ１，ＺＧ２，ＺＧ３が、フォーメーションを形成しつつ、フォーメーション内で移動する。この構成によれば、複数のアイコンＺＧ１，ＺＧ２，ＺＧ３によって形成されるフォーメーションに動きができるので、フォーメーション演出の興趣を向上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。

【０９８５】

［効果５］

上記アイコン表示演出Ｂ～Ｄでは、アイコン退出演出で、表示装置（メイン表示装置７、サブ表示装置１０）において、複数のアイコンＺＧ１，ＺＧ２，ＺＧ３がフォーメーションを形成後、これらの複数のアイコンＺＧ１，ＺＧ２，ＺＧ３が表示装置から表示装置の外に一つずつ退出する。この構成によれば、複数のアイコンＺＧ１，ＺＧ２，ＺＧ３の退出を一つずつ認識することができるので、アイコン演出の興趣を向上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。

【０９８６】

［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ＺＧ－１]

複数種類の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、

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

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

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

前記第１の表示演出は、複数のアイコンを表示する演出であり、

前記第２の表示演出は、前記複数のアイコンが第１のフォーメーションを形成する演出であり、

前記第３の表示演出は、前記複数のアイコンが第２のフォーメーションを形成する演出であり、

前記第１の表示演出と前記第２の表示演出と前記第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た後、前記第２の表示演出がおこなわれ、前記第２の表示演出がおこなわれた後、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。

【０９８７】

[態様ＺＧ－２]

態様ＺＧ－１に記載の遊技機であって、

前記第１の表示演出は、前記複数のアイコンが前記表示手段の外から前記表示手段に一つずつ現れて、前記複数のアイコンを表示する演出である、

ことを特徴とする遊技機。

【０９８８】

[態様ＺＧ－３]

態様ＺＧ－１または態様ＺＧ－２に記載の遊技機であって、
前記第２の表示演出、または、前記第３の表示演出において、前記複数のアイコンは、互いに重なり合うように前記フォーメーションを形成する、
ことを特徴とする遊技機。
【０９８９】
[態様ＺＧ－４]
態様ＺＧ－１ないし態様ＺＧ－３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第２の表示演出、または、前記第３の表示演出において、前記複数のアイコンは、前記フォーメーションを形成しつつ、前記フォーメーション内で移動する、
ことを特徴とする遊技機。
【０９９０】
[態様ＺＧ－５]
態様ＺＧ－１ないし態様ＺＧ－４までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第４の表示演出をおこなう場合があり、
前記第４の表示演出は、前記複数のアイコンが前記表示手段から前記表示手段の外に一つずつ退出する演出であり、
前記組み合わせ演出は、前記第１の表示演出と前記第２の表示演出と前記第３の表示演出と前記第４の表示演出とを含む場合があり、
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。
【０９９１】
なお、上記態様において以下のようにしてもよい。
○第４の表示演出の後、表示手段外に退出した複数のアイコンが再び一つずつ表示手段に現れる。
○第４の表示演出で表示手段外に退出したアイコンは、退出方向とは逆方向から再び表示手段内に戻る。退出位置と同じ位置から戻るでもよい。この場合、表示手段内に戻ってくるアイコンは、拡大表示されていてもよい。また、表示手段内に戻ってきたアイコン、または、装飾図柄の変動ライン上に操作手段を表す操作手段画像が表示されてもよい。また、操作手段の操作で操作手段画像に対応するアイコンが選択され、そのアイコンに対応する演出（アイコンのキャラクタを用いたリーチ演出など）がおこなわれてもよい。
【０９９２】
以下に図１５２～図１５５を用いて演出実行確定演出Ａ～Ｄについて説明する。演出実行確定演出Ａ～Ｄ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、演出実行確定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メイン表示装置７の表示画面７ａ、サブ表示装置１０の表示画面に画像を表示させる演出である。
【０９９３】
［演出実行確定演出Ａ］
図１５２は、演出実行確定演出Ａを説明するための図である。
まず、図１５２（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。ここでは左演出図柄８Ｌと、中演出図柄８Ｃと、右演出図柄８Ｒとが変動表示されている様子を示した。ここで左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒは、退避位置（ホームポジション）にある。左サブ表示装置１０Ｌの表示画面には、保留画像９Ａが表示されている。保留画像９Ａは、第１特図保留記憶領域８５ａの第１～第４記憶領域に対応する保留画像であり、ここでは第１～第３記憶領域に対応する３つの保留画像９Ａが表示されている。一方、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面には、当該保留画像９Ｃが表示されている。当該保留画像９Ｃは、現在の変動に対応するものである。

【０９９４】
次に、図１５２（Ｂ）に示すように、予告画像出現演出が実行される。この予告画像出現演出では、六角形状で内側に「継続」と書かれた演出予告画像ＰＮＧが表示画面７ａに表示される。この演出予告画像ＰＮＧが示唆するのは、擬似連演出である。「継続」に代えて「ＮＥＸＴ」としてもよい。
【０９９５】
次に、図１５２（Ｃ）に示すように、予告画像移動演出が実行される。この予告画像移動演出では、演出予告画像ＰＮＧが矢印ＹＧ１で示すように表示画面７ａの端のエリアを転がるようにして移動する。
次に、図１５２（Ｄ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。ここでは、左演出図柄８Ｌ、右演出図柄８Ｒがともに「２」で停止した様子を示している。また、演出予告画像ＰＮＧが矢印ＹＧ２で示すように表示画面７ａの端のエリアを転がるようにして移動する。
【０９９６】
次に、図１５２（Ｅ）に示すように、実行確定演出が実行される。実行確定演出では、演出予告画像ＰＮＧが矢印ＹＧ３で示すように、表示画面７ａの端のエリアを転がるように移動し、表示画面７ａから左サブ表示装置１０Ｌの表示画面へ移動する。このとき、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面では、演出予告画像ＰＮＧの背景が赤色になる。なお、このときは、保留画像９Ａが表示画面７ａに表示される。
次に、図１５２（Ｆ）に示すように、仮停止演出が実行される。仮停止演出では、中演出図柄８Ｃが特殊図柄「継続」で停止する。ここでは、左演出図柄８Ｌが「２」、中演出図柄８Ｃが「継続」、右演出図柄８Ｒが「２」となっている。
【０９９７】
次に、図１５２（Ｇ）に示すように、再変動演出が実行される。再変動演出は、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが再び変動を始める演出であり、ここでは左演出図柄８Ｌと、中演出図柄８Ｃと、右演出図柄８Ｒとが変動表示されている様子を示した。
次に、図１５２（Ｈ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。ここでは、左演出図柄８Ｌ、右演出図柄８Ｒがともに「７」で停止した様子を示している。
【０９９８】
［演出実行確定演出Ｂ］
図１５３は、演出実行確定演出Ｂを説明するための図である。
まず、図１５３（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。ここでは左演出図柄８Ｌと、中演出図柄８Ｃと、右演出図柄８Ｒとが変動表示されている様子を示した。ここで左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒは、退避位置（ホームポジション）にある。左サブ表示装置１０Ｌの表示画面には、保留画像９Ａが表示されている。保留画像９Ａは、第１特図保留記憶領域８５ａの第１～第４記憶領域に対応する保留画像であり、ここでは第１～第３記憶領域に対応する３つの保留画像９Ａが表示されている。一方、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面には、当該保留画像９Ｃが表示されている。当該保留画像９Ｃは、現在の変動に対応するものである。
【０９９９】
次に、図１５３（Ｂ）に示すように、予告画像出現演出が実行される。この予告画像出現演出では、六角形状で内側に「継続」と書かれた演出予告画像ＰＮＧが表示画面７ａに表示される。この演出予告画像ＰＮＧが示唆するのは、擬似連演出である。「継続」に代えて「ＮＥＸＴ」としてもよい。
【１０００】
次に、図１５３（Ｃ）に示すように、予告画像移動演出が実行される。この予告画像移動演出では、演出予告画像ＰＮＧが矢印ＹＧ１で示すように表示画面７ａの端のエリアを転がるようにして移動する。
次に、図１５３（Ｄ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。ここでは、左演出図柄８Ｌ、右演出図柄８Ｒがともに「２」で停止した様子を示している。また、演出予告

画像ＰＮＧが矢印ＹＧ２で示すように表示画面７ａの端のエリアを転がるようにして移動する。

【１００１】

次に、図１５３（Ｅ）に示すように、予告画像消滅演出が実行される。予告画像消滅演出は、演出予告画像ＰＮＧが矢印ＹＧ３で示すように、表示画面７ａの画面外へ消える演出である。

次に、図１５３（Ｆ）に示すように、確定停止演出（ハズレ）が実行される。この確定停止演出（ハズレ）は、表示装置７ａにて演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを確定停止させる演出である。ここでは、左演出図柄８Ｌ、右演出図柄８Ｒがともに「２」で停止し、中演出図柄８Ｃが「１」で停止している。なお、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの確定停止に伴って当該保留画像９Ｃの表示はなくなる。

【１００２】

［演出実行確定演出Ｃ］

図１５４は、演出実行確定演出Ｃを説明するための図である。

まず、図１５４（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。ここでは左演出図柄８Ｌと、中演出図柄８Ｃと、右演出図柄８Ｒとが変動表示されている様子を示した。ここで左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒは、退避位置（ホームポジション）にある。左サブ表示装置１０Ｌの表示画面には、保留画像９Ａが表示されている。保留画像９Ａは、第１特図保留記憶領域８５ａの第１～第４記憶領域に対応する保留画像であり、ここでは第１～第３記憶領域に対応する３つの保留画像９Ａが表示されている。一方、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面には、当該保留画像９Ｃが表示されている。当該保留画像９Ｃは、現在の変動に対応するものである。

【１００３】

次に、図１５４（Ｂ）に示すように、予告画像出現演出が実行される。この予告画像出現演出では、六角形状で内側に「継続」と書かれた演出予告画像ＰＮＧが表示画面７ａに表示される。この演出予告画像ＰＮＧが示唆するのは、擬似連演出である。「継続」に代えて「ＮＥＸＴ」としてもよい。

【１００４】

次に、図１５４（Ｃ）に示すように、予告画像移動演出が実行される。この予告画像移動演出では、演出予告画像ＰＮＧが矢印ＹＧ１で示すように表示画面７ａの端のエリアを転がるようにして移動する。

次に、図１５４（Ｄ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。ここでは、左演出図柄８Ｌ、右演出図柄８Ｒがともに「２」で停止した様子を示している。また、演出予告画像ＰＮＧが矢印ＹＧ２で示すように表示画面７ａの端のエリアを転がるようにして移動する。

【１００５】

次に、図１５４（Ｅ）に示すように、予告画像消滅演出が実行される。予告画像消滅演出は、演出予告画像ＰＮＧが矢印ＹＧ３で示すように、表示画面７ａの画面外へ消える演出である。

次に、図１５４（Ｆ）に示すように、仮停止演出が実行される。仮停止演出では、中演出図柄８Ｃが特殊図柄「継続」で停止する。ここでは、左演出図柄８Ｌが「２」、中演出図柄８Ｃが「継続」、右演出図柄８Ｒが「２」となっている。

【１００６】

次に、図１５４（Ｇ）に示すように、再変動演出が実行される。再変動演出は、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが再び変動を始める演出であり、ここでは左演出図柄８Ｌと、中演出図柄８Ｃと、右演出図柄８Ｒとが変動表示されている様子を示した。

次に、図１５４（Ｈ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。ここでは、左演出図柄８Ｌ、右演出図柄８Ｒがともに「７」で停止した様子を示している。

【１００７】

［演出実行確定演出Ｄ］

図１５５は、演出実行確定演出Ｄを説明するための図である。
まず、図１５５（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。ここでは左演出図柄８Ｌと、中演出図柄８Ｃと、右演出図柄８Ｒとが変動表示されている様子を示した。ここで左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒは、退避位置（ホームポジション）にある。左サブ表示装置１０Ｌの表示画面には、保留画像９Ａが表示されている。保留画像９Ａは、第１特図保留記憶領域８５ａの第１～第４記憶領域に対応する保留画像であり、ここでは第１～第３記憶領域に対応する３つの保留画像９Ａが表示されている。一方、右サブ表示装置１０Ｒの表示画面には、当該保留画像９Ｃが表示されている。当該保留画像９Ｃは、現在の変動に対応するものである。

【１００８】
次に、図１５５（Ｂ）に示すように、予告画像出現演出が実行される。この予告画像出現演出では、六角形状で内側に「ＳＰ」と書かれた演出予告画像ＰＮＧが表示画面７ａに表示される。この演出予告画像ＰＮＧが示唆するのは、ＳＰリーチ演出である。

【１００９】
次に、図１５５（Ｃ）に示すように、予告画像移動演出が実行される。この予告画像移動演出では、演出予告画像ＰＮＧが矢印ＹＧ１で示すように表示画面７ａの端のエリアを転がるようにして移動する。
次に、図１５５（Ｄ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。ここでは、左演出図柄８Ｌ、右演出図柄８Ｒがともに「２」で停止した様子を示している。また、演出予告画像ＰＮＧが矢印ＹＧ２で示すように表示画面７ａの端のエリアを転がるようにして移動する。

【１０１０】
次に、図１５５（Ｅ）に示すように、実行確定演出が実行される。実行確定演出では、演出予告画像ＰＮＧが矢印ＹＧ３で示すように、表示画面７ａの端のエリアを転がるように移動し、表示画面７ａから左サブ表示装置１０Ｌの表示画面へ移動する。このとき、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面では、演出予告画像ＰＮＧの背景が赤色になる。なお、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に表示されていた保留画像９Ａは、メイン表示装置７の表示画面７ａに表示される。
次に、図１５５（Ｆ）に示すように、リーチ発展演出が実行される。このリーチ発展演出では、メッセージ画像ＭＳＧが表示画面７ａの中央に表示される。ここでメッセージ画像ＭＳＧは「発展」となっている。

【１０１１】
次に、図１５５（Ｇ）に示すように、バトル演出が実行される。このバトル演出は、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとが戦う演出である。ここで味方キャラクタＣＲＡが勝利すると、大当たりへの期待度が高くなる。なお、このバトル演出において、表示画面７ａに表示された画像のうちサブ表示装置１０で覆われている部分の画像は、サブ表示装置１０の表示画面に表示される。ここでは、味方キャラクタＣＲＡ、敵キャラクタＣＲＢの足部分がサブ表示装置１０の表示画面に表示されている。そのため、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に表示されていた保留画像９Ａは、メイン表示装置７の表示画面７ａに表示される。

【１０１２】
次に、図１５５（Ｈ）に示すように、確定停止演出（大当たり）が実行される。この確定停止演出（大当たり）は、表示装置７ａにて演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを大当たりの配列で確定停止させる演出である。ここでは、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのすべてが「２」で停止している。なお、保留画像９Ａは、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面に表示される。また、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの確定停止に伴って当該保留画像９Ｃの表示はなくなる。

【１０１３】
［効果例］
以下に、演出実行確定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、演出予告画像ＰＮＧを表示画面７ａに表示した後、演出予告画像ＰＮＧが左サブ表示装置１０Ｌの表示画面へ移動することで演出予告画像ＰＮＧが示唆する演出の実行が決定する（図１５２（Ｂ）～（Ｅ）、図１５５（Ｂ）～（Ｅ））。この構成によれば、演出予告画像ＰＮＧの行方にドキドキするため、遊技の興趣の向上を図ることができる。
【１０１４】
［効果２］
上記実施形態の遊技機１では、演出予告画像ＰＮＧを表示画面７ａに表示した後、表示画面７ａの端のエリアを移動させる（図１５２（Ｃ）（Ｄ）、図１５３（Ｃ）（Ｄ）、図１５４（Ｃ）（Ｄ）、図１５５（Ｃ）（Ｄ））。この構成によれば、演出予告画像ＰＮＧの行方にドキドキするため、遊技の興趣の向上を図ることができる。
【１０１５】
［効果３］
上記実施形態の遊技機１では、演出予告画像ＰＮＧは、表示画面７ａの予め定められたルートを移動する（図１５２（Ｃ）（Ｄ）、図１５３（Ｃ）（Ｄ）、図１５４（Ｃ）（Ｄ）、図１５５（Ｃ）（Ｄ））。この構成によれば、演出予告画像ＰＮＧの挙動が分かり易くなり、遊技の興趣の向上を図ることができる。
【１０１６】
［効果４］
上記実施形態の遊技機１では、後に実行される演出を予告する演出予告画像ＰＮＧを用いて演出をおこなう（図１５２（Ｂ）、図１５３（Ｂ）、図１５４（Ｂ）、図１５５（Ｂ））。この構成によれば、後に実行される演出が分かり易くなり、遊技の興趣の向上を図ることができる。
【１０１７】
［効果５］
上記実施形態の遊技機１では、演出予告画像ＰＮＧが左サブ表示装置１０Ｌの表示画面へ移動することなく、表示画面７ａの画面外へ消える予告画像消滅演出が実行されると（図１５３（Ｅ））、原則として、演出予告画像ＰＮＧが示唆する演出の不実行が決定される。この構成によれば、演出予告画像ＰＮＧの行方にドキドキするため、遊技の興趣の向上を図ることができる。
【１０１８】
［効果６］
上記実施形態の遊技機１では、演出予告画像ＰＮＧが左サブ表示装置１０Ｌの表示画面へ移動すると、左サブ表示装置１０Ｌの表示画面では、演出予告画像ＰＮＧの背景が赤色になる（図１５２（Ｅ）、図１５５（Ｅ））。この構成によれば、演出予告画像ＰＮＧが示唆する演出の実行の確定が分かり易くなり、遊技の興趣の向上を図ることができる。
【１０１９】
［変形例］
以下に、演出実行確定演出の変形例を示す。
［変形例１］
上記では、後に実行される演出を示唆する演出予告画像ＰＮＧを用いていたが、後の演出とは直接的に関係のない画像（例えば「激アツ」などのメッセージ画像）を用いてもよい。
【１０２０】
［変形例２］
上記では、演出予告画像ＰＮＧは表示画面７ａの予め定められたルートを移動するようになっているが、これに限定されるものではない。例えば演出予告画像が風船のような画像であれば、表示画面７ａをフワフワと漂うようにしてもよい。
【１０２１】

［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]
画像を表示して演出をおこなうことが可能な第１表示装置と、
前記第１表示装置とは別の第２表示装置と、を備えた遊技機であって、
前記第１表示装置の表示画面に所定画像を表示した後、前記第１表示装置の表示画面から前記第２表示装置の表示画面へ前記所定画像が移動することで特定演出の実行が決定する
ことを特徴とする遊技機。
【１０２２】
［態様Ｅ２－２］
態様Ｅ２－１に記載の遊技機であって、
前記第１表示装置の表示画面に所定画像を表示した後、前記第１表示装置の表示画面で前記所定画像を移動させる
ことを特徴とする遊技機。
【１０２３】
［態様Ｅ２－３］
態様Ｅ２－２に記載の遊技機であって、
前記所定画像は、前記第１表示装置の表示画面の予め定められたルートを移動する
ことを特徴とする遊技機。
【１０２４】
［態様Ｅ２－４］
態様Ｅ２－１から態様Ｅ２－３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記所定画像は、前記特定演出の実行を予告する予告画像である
ことを特徴とする遊技機。
【１０２５】
［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であって、
前記所定画像が前記第１表示装置から前記第２表示装置へ移動しない場合、原則として、前記特定演出の不実行が決定する
ことを特徴とする遊技機。
【１０２６】
［態様Ｅ２－６］
態様Ｅ２－１から態様Ｅ２－５までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記所定画像が前記第１表示装置の表示画面から前記第２表示装置の表示画面へ移動した場合、前記第２表示装置の表示画面において実行確定演出がおこなわれる
ことを特徴とする遊技機。
【１０２７】
［態様Ｅ２－７］
態様Ｅ２－６に記載の遊技機であって、
前記第２表示装置の表示画面を用いて保留記憶に対応する保留画像を表示可能となっており、
前記実行確定演出の実行中は、前記第２表示装置以外の表示装置で前記保留画像を表示する
ことを特徴とする遊技機。
【１０２８】
［態様Ｅ２－８］
態様Ｅ２－１から態様Ｅ２－７までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記所定画像が前記第１表示装置から前記第２表示装置へ移動しない場合であっても、前記特定演出の実行が決定される場合がある

ことを特徴とする遊技機。

【１０２９】

以下に図１５６～図１５９を用いてリーチ発展選択演出Ａ～Ｄについて説明する。このリーチ発展選択演出は、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、キャラクタ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、左サブ表示装置１０Ｌ、右サブ表示装置１０Ｒ、イルミネーションパネル１８等に画像を表示させる演出である。なお、イルミネーションパネル１８は、透過性の表示パネルであり、表示画面７ａおよびサブ表示装置１０よりも手前側（遊技者側）に配置されている。

【１０３０】

［リーチ発展選択演出Ａ］

図１５６は、リーチ発展選択演出Ａを説明するための図である。リーチ発展選択演出Ａでは、まず、図１５６（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。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、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとが左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒの下方に表示される。これら保留アイコン９Ａ，９Ｃは、柄のない白色の保留アイコンである。

【１０３１】

次に、図１５６（Ｂ）に示すように、リーチ選択演出１がおこなわれる。このリーチ選択演出１では、３つのリーチ演出選択領域（リーチ演出選択領域ＺＨ１とリーチ演出選択領域ＺＨ２とリーチ演出選択領域ＺＨ３）から形成される第１の領域が表示される。リーチ演出選択領域ＺＨ１，ＺＨ２，ＺＨ３は、円形状であり、隣接して配置される。リーチ演出選択領域ＺＨ１は、「Ａリーチ」という文字を含む。この「Ａリーチ」という文字は、リーチ演出選択領域ＺＨ１が選択された場合には、リーチ演出においてＡリーチがおこなわれることを示唆している。リーチ演出選択領域ＺＨ２は、「Ｂリーチ」という文字を含む。この「Ｂリーチ」という文字は、リーチ演出選択領域ＺＨ２が選択された場合には、リーチ演出においてＢリーチがおこなわれることを示唆している。リーチ演出選択領域ＺＨ３は、「Ｃリーチ」という文字を含む。この「Ｃリーチ」という文字は、リーチ演出選択領域ＺＨ３が選択された場合には、リーチ演出においてＣリーチがおこなわれることを示唆している。

【１０３２】

次に、図１５６（Ｃ）に示すように、リーチ選択演出２がおこなわれる。このリーチ選択演出２では、３つのリーチ演出選択領域（リーチ演出選択領域ＺＨ１Ａとリーチ演出選択領域ＺＨ２Ａとリーチ演出選択領域ＺＨ３Ａ）から形成される第２の領域が表示される。リーチ演出選択領域ＺＨ１Ａ，ＺＨ２Ａ，ＺＨ３Ａは、四角形状であり、隣接して配置される。このリーチ演出選択領域ＺＨ１Ａ，ＺＨ２Ａ，ＺＨ３Ａは、それぞれ第１の領域のリーチ演出選択領域ＺＨ１，ＺＨ２，ＺＨ３に対応し、対応するリーチ演出選択領域ＺＨ１，ＺＨ２，ＺＨ３よりも大きい。従って、第２の領域は、第１の領域よりも大きい。リーチ演出選択領域ＺＨ１Ａは、第１の領域のリーチ演出選択領域ＺＨ１に対応する領域であり、「Ａリーチ」という文字を含む。この「Ａリーチ」という文字は、リーチ演出選択領域ＺＨ１Ａが選択された場合には、リーチ演出においてＡリーチがおこなわれることを示唆している。リーチ演出選択領域ＺＨ２Ａは、第１の領域のリーチ演出選択領域ＺＨ２に対応する領域であり、「Ｂリーチ」という文字を含む。この「Ｂリーチ」という文字は、リーチ演出選択領域ＺＨ２Ａが選択された場合には、リーチ演出においてＢリーチがおこなわれることを示唆している。リーチ演出選択領域ＺＨ３Ａは、第１の領域のリーチ演出選択領域ＺＨ３に対応する領域であり、「Ｃリーチ」という文字を含む。この「Ｃリーチ」という文字は、リーチ演出選択領域ＺＨ３Ａが選択された場合には、リーチ演出においてＣリーチがおこなわれることを示唆している。

【１０３３】

次に、図１５６（Ｄ）に示すように、リーチ決定演出がおこなわれる。このリーチ決定演出では、第２の領域のうちから１つの領域を決定（選択）する演出である。図では、リーチ演出選択領域ＺＨ２Ａがハッチングで示され、リーチ演出選択領域ＺＨ２Ａが選択された様子が示されている。

【１０３４】

次に、図１５６（Ｅ）に示すように、このリーチ演出では、リーチラインＬＮ上において、装飾図柄８Ｌ，８Ｒが同じ図柄（図では７図柄）で表示されると共に、装飾図柄８Ｃが高速変動するリーチ表示がおこなわれる。このリーチ演出では、キャラクタＣＲＺＨが種々の演出をする。

このリーチ演出の後、ハズレ図柄表示や大当たり図柄表示がおこなわれる。

【１０３５】

［リーチ発展選択演出Ｂ］

図１５７は、リーチ発展選択演出Ｂを説明するための図である。リーチ発展選択演出Ｂでは、まず、図１５７（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。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、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとが左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒの下方に表示される。これら保留アイコン９Ａ，９Ｃは、柄のない白色の保留アイコンである。

【１０３６】

次に、図１５７（Ｂ）に示すように、リーチ選択演出１がおこなわれる。このリーチ選択演出１では、３つのリーチ演出選択領域（リーチ演出選択領域ＺＨ４とリーチ演出選択領域ＺＨ５とリーチ演出選択領域ＺＨ６）から形成される第１の領域が表示される。リーチ演出選択領域ＺＨ４，ＺＨ５，ＺＨ６は、円形状であり、隣接して配置される。リーチ演出選択領域ＺＨ４は、「Ａリーチ」という文字と、第１のキャラクタと、１つの星マークとを含む。この「Ａリーチ」という文字は、リーチ演出選択領域ＺＨ４が選択された場合には、リーチ演出においてＡリーチがおこなわれることを示唆している。１つの星マークは、大当たり期待度を表しており、比較的大当たり期待度が低いことを表す。リーチ演出選択領域ＺＨ５は、「Ｂリーチ」という文字と、第２のキャラクタと、２つの星マークとを含む。この「Ｂリーチ」という文字は、リーチ演出選択領域ＺＨ５が選択された場合には、リーチ演出においてＢリーチがおこなわれることを示唆している。２つの星マークは、大当たり期待度を表しており、比較的大当たり期待度が中程度であることを表す。リーチ演出選択領域ＺＨ６は、「Ｃリーチ」という文字と、第３のキャラクタと、３つの星マークとを含む。この「Ｃリーチ」という文字は、リーチ演出選択領域ＺＨ６が選択された場合には、リーチ演出においてＣリーチがおこなわれることを示唆している。３つの星マークは、大当たり期待度を表しており、比較的大当たり期待度が高いことを表す。

【１０３７】

次に、図１５７（Ｃ）に示すように、リーチ選択演出２がおこなわれる。このリーチ選択演出２では、４つのリーチ演出選択領域（リーチ演出選択領域ＺＨ４Ａとリーチ演出選択領域ＺＨ５Ａとリーチ演出選択領域ＺＨ６Ａとリーチ演出選択領域ＺＨ７Ａ）から形成される第２の領域が表示される。リーチ演出選択領域ＺＨ４Ａ，ＺＨ５Ａ，ＺＨ６Ａは、四角形状であり、隣接して配置される。このリーチ演出選択領域ＺＨ４Ａ，ＺＨ５Ａ，ＺＨ６Ａは、それぞれ第１の領域のリーチ演出選択領域ＺＨ４，ＺＨ５，ＺＨ６に対応し、対応するリーチ演出選択領域ＺＨ４，ＺＨ５，ＺＨ６よりも大きい。従って、第２の領域は、第１の領域よりも大きい。リーチ演出選択領域ＺＨ４Ａは、第１の領域のリーチ演出選択領域ＺＨ４に対応する領域であり、「Ａリーチ」という文字と、第１のキャラクタと、１つの星マークとを含む。この「Ａリーチ」という文字は、リーチ演出選択領域ＺＨ４Ａが選択された場合には、リーチ演出においてＡリーチがおこなわれることを示唆している。１つの星マークは、大当たり期待度を表しており、比較的大当たり期待度が低いことを表す。リーチ演出選択領域ＺＨ５Ａは、第１の領域のリーチ演出選択領域ＺＨ５に対応する領域であり、「Ｂリーチ」という文字と、第２のキャラクタと、２つの星マークとを

含む。この「Ｂリーチ」という文字は、リーチ演出選択領域ＺＨ５Ａが選択された場合には、リーチ演出においてＢリーチがおこなわれることを示唆している。２つの星マークは、大当たり期待度を表しており、比較的大当たり期待度が中程度であることを表す。リーチ演出選択領域ＺＨ６Ａは、「Ｃリーチ」という文字と、第３のキャラクタと、３つの星マークとを含む。この「Ｃリーチ」という文字は、リーチ演出選択領域ＺＨ６Ａが選択された場合には、リーチ演出においてＣリーチがおこなわれることを示唆している。３つの星マークは、大当たり期待度を表しており、比較的大当たり期待度が高いことを表す。リーチ演出選択領域ＺＨ７Ａは、「Ｄリーチ」という文字と、第４のキャラクタと、５つの星マークとを含む。この「Ｄリーチ」という文字は、リーチ演出選択領域ＺＨ７Ａが選択された場合には、リーチ演出においてＤリーチがおこなわれることを示唆している。５つの星マークは、大当たり期待度を表しており、大当たり期待度が極めて高いことを表す。

【１０３８】

次に、図１５７（Ｄ）に示すように、リーチ決定演出がおこなわれる。このリーチ決定演出では、第２の領域のうちから１つの領域を決定（選択）する演出である。図では、リーチ演出選択領域ＺＨ２Ａがハッチングで示され、リーチ演出選択領域ＺＨ２Ａが選択された様子が示されている。

【１０３９】

次に、図１５７（Ｅ）に示すように、このリーチ演出では、リーチラインＬＮ上において、装飾図柄８Ｌ，８Ｒが同じ図柄（図では７図柄）で表示されると共に、装飾図柄８Ｃが高速変動するリーチ表示がおこなわれる。このリーチ演出では、リーチ決定演出で決定されたリーチ演出選択領域ＺＨ５Ａに含まれる第２のキャラクタであるキャラクタＣＲＺＨが種々の演出をする。

このリーチ演出の後、ハズレ図柄表示や大当たり図柄表示がおこなわれる。

【１０４０】

［リーチ発展選択演出Ｃ］

図１５８は、リーチ発展選択演出Ｃを説明するための図である。リーチ発展選択演出Ｃでは、まず、図１５８（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。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、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとが左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒの下方に表示される。これら保留アイコン９Ａ，９Ｃは、柄のない白色の保留アイコンである。

【１０４１】

次に、図１５８（Ｂ）に示すように、リーチ選択演出１がおこなわれる。このリーチ選択演出１では、４つのリーチ演出選択領域（リーチ演出選択領域ＺＨ８とリーチ演出選択領域ＺＨ９とリーチ演出選択領域ＺＨ１０とリーチ演出選択領域ＺＨ１１）から形成される第１の領域が表示される。リーチ演出選択領域ＺＨ８，ＺＨ９，ＺＨ１０，ＺＨ１１は、三角形状であり、隣接して配置される。リーチ演出選択領域ＺＨ８は、「Ａリーチ」という文字と、第１のキャラクタと、１つの星マークとを含む。この「Ａリーチ」という文字は、リーチ演出選択領域ＺＨ８が選択された場合には、リーチ演出においてＡリーチがおこなわれることを示唆している。１つの星マークは、大当たり期待度を表しており、比較的大当たり期待度が低いことを表す。リーチ演出選択領域ＺＨ９は、「Ｂリーチ」という文字と、第２のキャラクタと、２つの星マークとを含む。この「Ｂリーチ」という文字は、リーチ演出選択領域ＺＨ９が選択された場合には、リーチ演出においてＢリーチがおこなわれることを示唆している。２つの星マークは、大当たり期待度を表しており、比較的大当たり期待度が中程度であることを表す。リーチ演出選択領域ＺＨ１０は、「Ｃリーチ」という文字と、第３のキャラクタと、３つの星マークとを含む。この「Ｃリーチ」という文字は、リーチ演出選択領域ＺＨ１０が選択された場合には、リーチ演出においてＣリーチがおこなわれることを示唆している。３つの星マークは、大当たり期待度を表しており、比較的大当たり期待度が高いことを表す。リーチ演出選択領域ＺＨ１１は、「Ｅリーチ」という文字と、第５のキャラクタと、４つの星マークとを含む。この「Ｅリーチ」

という文字は、リーチ演出選択領域ＺＨ１１が選択された場合には、リーチ演出においてＥリーチがおこなわれることを示唆している。４つの星マークは、大当たり期待度を表しており、星マーク３つの場合より比較的大当たり期待度が高いことを表す。

【１０４２】

次に、図１５８（Ｃ）に示すように、リーチ選択演出２がおこなわれる。このリーチ選択演出２では、５つのリーチ演出選択領域（リーチ演出選択領域ＺＨ８Ａとリーチ演出選択領域ＺＨ９Ａとリーチ演出選択領域ＺＨ１０Ａとリーチ演出選択領域ＺＨ１１Ａとリーチ演出選択領域ＺＨ１２Ａ）から形成される第２の領域が表示される。リーチ演出選択領域ＺＨ８Ａ，ＺＨ９Ａ，ＺＨ１０Ａ，ＺＨ１１Ａは、台形状であり、隣接して配置される。また、リーチ演出選択領域ＺＨ１２Ａは、菱形状であり、リーチ演出選択領域ＺＨ８Ａ，ＺＨ９Ａ，ＺＨ１０Ａ，ＺＨ１１Ａの略中心に配置される。このリーチ演出選択領域ＺＨ８Ａ，ＺＨ９Ａ，ＺＨ１０Ａ，ＺＨ１１Ａは、それぞれ第１の領域のリーチ演出選択領域ＺＨ８，ＺＨ９，ＺＨ１０，ＺＨ１１に対応する。第１の領域と第２の領域は、それぞれ表示画面７ａと左サブ表示装置１０Ｌと右サブ表示装置１０Ｒの全領域に対応するので、同じ大きさである。リーチ演出選択領域ＺＨ８Ａは、第１の領域のリーチ演出選択領域ＺＨ８に対応する領域であり、「Ａリーチ」という文字と、第１のキャラクタと、１つの星マークとを含む。この「Ａリーチ」という文字は、リーチ演出選択領域ＺＨ８Ａが選択された場合には、リーチ演出においてＡリーチがおこなわれることを示唆している。１つの星マークは、大当たり期待度を表しており、比較的大当たり期待度が低いことを表す。リーチ演出選択領域ＺＨ９Ａは、第１の領域のリーチ演出選択領域ＺＨ９に対応する領域であり、「Ｂリーチ」という文字と、第２のキャラクタと、２つの星マークとを含む。この「Ｂリーチ」という文字は、リーチ演出選択領域ＺＨ９Ａが選択された場合には、リーチ演出においてＢリーチがおこなわれることを示唆している。２つの星マークは、大当たり期待度を表しており、比較的大当たり期待度が中程度であることを表す。リーチ演出選択領域ＺＨ１０Ａは、「Ｃリーチ」という文字と、第３のキャラクタと、３つの星マークとを含む。この「Ｃリーチ」という文字は、リーチ演出選択領域ＺＨ１０Ａが選択された場合には、リーチ演出においてＣリーチがおこなわれることを示唆している。３つの星マークは、大当たり期待度を表しており、比較的大当たり期待度が高いことを表す。リーチ演出選択領域ＺＨ１１Ａは、「Ｅリーチ」という文字と、第５のキャラクタと、４つの星マークとを含む。この「Ｅリーチ」という文字は、リーチ演出選択領域ＺＨ１１Ａが選択された場合には、リーチ演出においてＥリーチがおこなわれることを示唆している。４つの星マークは、大当たり期待度を表しており、星マーク３つより大当たり期待度が高いことを表す。リーチ演出選択領域ＺＨ１２Ａは、「Ｄリーチ」という文字と、第４のキャラクタと、５つの星マークとを含む。この「Ｄリーチ」という文字は、リーチ演出選択領域ＺＨ１２Ａが選択された場合には、リーチ演出においてＤリーチがおこなわれることを示唆している。５つの星マークは、大当たり期待度を表しており、大当たり期待度が極めて高いことを表す。

【１０４３】

次に、図１５８（Ｄ）に示すように、リーチ決定演出がおこなわれる。このリーチ決定演出では、第２の領域のうちから１つの領域を決定（選択）する演出である。図では、リーチ演出選択領域ＺＨ１２Ａがハッチングで示され、リーチ演出選択領域ＺＨ１２Ａが選択された様子が示されている。

【１０４４】

次に、図１５８（Ｅ）に示すように、このリーチ演出では、リーチラインＬＮ上において、装飾図柄８Ｌ，８Ｒが同じ図柄（図では７図柄）で表示されると共に、装飾図柄８Ｃが高速変動するリーチ表示がおこなわれる。このリーチ演出では、リーチ決定演出で決定されたリーチ演出選択領域ＺＨ１２Ａに含まれる第４のキャラクタであるキャラクタＣＲＺＨ１が種々の演出をする。このリーチ演出の後、ハズレ図柄表示や大当たり図柄表示がおこなわれる。

【１０４５】

［リーチ発展選択演出Ｄ］
図１５９は、リーチ発展選択演出Ｄを説明するための図である。リーチ発展選択演出Ｄでは、まず、図１５９（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。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、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとが左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒの下方に表示される。これら保留アイコン９Ａ，９Ｃは、柄のない白色の保留アイコンである。
【１０４６】
次に、図１５９（Ｂ）に示すように、リーチ選択演出１がおこなわれる。このリーチ選択演出１では、４つのリーチ演出選択領域（リーチ演出選択領域ＺＨ８とリーチ演出選択領域ＺＨ９とリーチ演出選択領域ＺＨ１０とリーチ演出選択領域ＺＨ１１）から形成される第１の領域が表示される。リーチ演出選択領域ＺＨ８，ＺＨ９，ＺＨ１０，ＺＨ１１は、三角形状であり、隣接して配置される。リーチ演出選択領域ＺＨ８は、「Ａリーチ」という文字と、第１のキャラクタと、１つの星マークとを含む。この「Ａリーチ」という文字は、リーチ演出選択領域ＺＨ８が選択された場合には、リーチ演出においてＡリーチがおこなわれることを示唆している。１つの星マークは、大当たり期待度を表しており、比較的大当たり期待度が低いことを表す。リーチ演出選択領域ＺＨ９は、「Ｂリーチ」という文字と、第２のキャラクタと、２つの星マークとを含む。この「Ｂリーチ」という文字は、リーチ演出選択領域ＺＨ９が選択された場合には、リーチ演出においてＢリーチがおこなわれることを示唆している。２つの星マークは、大当たり期待度を表しており、比較的大当たり期待度が中程度であることを表す。リーチ演出選択領域ＺＨ１０は、「Ｃリーチ」という文字と、第３のキャラクタと、３つの星マークとを含む。この「Ｃリーチ」という文字は、リーチ演出選択領域ＺＨ１０が選択された場合には、リーチ演出においてＣリーチがおこなわれることを示唆している。３つの星マークは、大当たり期待度を表しており、比較的大当たり期待度が高いことを表す。リーチ演出選択領域ＺＨ１１は、「Ｅリーチ」という文字と、第５のキャラクタと、４つの星マークとを含む。この「Ｅリーチ」という文字は、リーチ演出選択領域ＺＨ１１が選択された場合には、リーチ演出においてＥリーチがおこなわれることを示唆している。４つの星マークは、大当たり期待度を表しており、星マーク３つの場合より比較的大当たり期待度が高いことを表す。
【１０４７】
次に、図１５９（Ｃ）に示すように、リーチ選択演出２がおこなわれる。このリーチ選択演出２では、５つのリーチ演出選択領域（リーチ演出選択領域ＺＨ８Ａとリーチ演出選択領域ＺＨ９Ａとリーチ演出選択領域ＺＨ１０Ａとリーチ演出選択領域ＺＨ１１Ａとリーチ演出選択領域ＺＨ１２Ａ）から形成される第２の領域が表示される。リーチ演出選択領域ＺＨ８Ａ，ＺＨ９Ａ，ＺＨ１０Ａ，ＺＨ１１Ａは、台形状であり、隣接して配置される。また、リーチ演出選択領域ＺＨ１２Ａは、菱形状であり、リーチ演出選択領域ＺＨ８Ａ，ＺＨ９Ａ，ＺＨ１０Ａ，ＺＨ１１Ａの略中心に配置される。このリーチ演出選択領域ＺＨ８Ａ，ＺＨ９Ａ，ＺＨ１０Ａ，ＺＨ１１Ａは、それぞれ第１の領域のリーチ演出選択領域ＺＨ８，ＺＨ９，ＺＨ１０，ＺＨ１１に対応する。第１の領域と第２の領域は、それぞれ表示画面７ａと左サブ表示装置１０Ｌと右サブ表示装置１０Ｒの全領域に対応するので、同じ大きさである。リーチ演出選択領域ＺＨ８Ａは、第１の領域のリーチ演出選択領域ＺＨ８に対応する領域であり、「Ａリーチ」という文字と、第１のキャラクタと、１つの星マークとを含む。この「Ａリーチ」という文字は、リーチ演出選択領域ＺＨ８Ａが選択された場合には、リーチ演出においてＡリーチがおこなわれることを示唆している。１つの星マークは、大当たり期待度を表しており、比較的大当たり期待度が低いことを表す。リーチ演出選択領域ＺＨ９Ａは、第１の領域のリーチ演出選択領域ＺＨ９に対応する領域であり、「Ｂリーチ」という文字と、第２のキャラクタと、２つの星マークとを含む。この「Ｂリーチ」という文字は、リーチ演出選択領域ＺＨ９Ａが選択された場合には、リーチ演出においてＢリーチがおこなわれることを示唆している。２つの星マークは、大当たり期待度を表しており、比較的大当たり期待度が中程度であることを表す。リーチ演出選

択領域ＺＨ１０Ａは、「Ｃリーチ」という文字と、第３のキャラクタと、３つの星マークとを含む。この「Ｃリーチ」という文字は、リーチ演出選択領域ＺＨ１０Ａが選択された場合には、リーチ演出においてＣリーチがおこなわれることを示唆している。３つの星マークは、大当たり期待度を表しており、比較的大当たり期待度が高いことを表す。リーチ演出選択領域ＺＨ１１Ａは、「Ｅリーチ」という文字と、第５のキャラクタと、４つの星マークとを含む。この「Ｅリーチ」という文字は、リーチ演出選択領域ＺＨ１１Ａが選択された場合には、リーチ演出においてＥリーチがおこなわれることを示唆している。４つの星マークは、大当たり期待度を表しており、星マーク３つより大当たり期待度が高いことを表す。リーチ演出選択領域ＺＨ１２Ａは、「Ｄリーチ」という文字と、第４のキャラクタと、５つの星マークとを含む。この「Ｄリーチ」という文字は、リーチ演出選択領域ＺＨ１２Ａが選択された場合には、リーチ演出においてＤリーチがおこなわれることを示唆している。５つの星マークは、大当たり期待度を表しており、大当たり期待度が極めて高いことを表す。また、リーチ演出選択領域ＺＨ１２Ａに含まれる第４のキャラクタは、リーチ演出選択領域ＺＨ１２Ａに隣接するリーチ演出選択領域ＺＨ８Ａとリーチ演出選択領域ＺＨ９Ａとに進出している。

【１０４８】

次に、図１５９（Ｄ）に示すように、リーチ決定演出がおこなわれる。このリーチ決定演出では、第２の領域のうちから１つの領域を決定（選択）する演出である。図では、リーチ演出選択領域ＺＨ１２Ａがハッチングで示され、リーチ演出選択領域ＺＨ１２Ａが選択された様子が示されている。

【１０４９】

次に、図１５９（Ｅ）に示すように、このリーチ演出では、リーチラインＬＮ上において、装飾図柄８Ｌ，８Ｒが同じ図柄（図では７図柄）で表示されると共に、装飾図柄８Ｃが高速変動するリーチ表示がおこなわれる。このリーチ演出では、リーチ決定演出で決定されたリーチ演出選択領域ＺＨ１２Ａに含まれる第４のキャラクタであるキャラクタＣＲＺＨ１が種々の演出をする。このリーチ演出の後、ハズレ図柄表示や大当たり図柄表示がおこなわれる。

なお、上記リーチ発展選択演出Ａ～Ｄは、同一変動においておこなわれる。

【１０５０】

［効果例］

以下に、リーチ発展選択演出の効果例を示す。

［効果１］

上記リーチ発展選択演出では、複数のリーチ演出選択領域ＺＨ１，ＺＨ２，ＺＨ３から形成される第１の領域が表示され、その後、複数のリーチ演出選択領域ＺＨ１Ａ，ＺＨ２Ａ，ＺＨ３Ａから構成される第２の領域が表示される。この構成によれば、異なるリーチ演出選択領域を含む２つの領域が順に表示されるので、遊技者にリーチ選択時のわくわく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。

【１０５１】

［効果２］

上記リーチ発展選択演出では、複数のリーチ演出選択領域ＺＨ１，ＺＨ２，ＺＨ３から形成される第１の領域が表示され、その後、複数のリーチ演出選択領域ＺＨ１Ａ，ＺＨ２Ａ，ＺＨ３Ａから構成される第２の領域が表示され、第１の領域と第２の領域とが同じ大きさである。この構成によれば、異なる複数のリーチ選択領域を含む領域であって、大きさが同じである２つの領域が順に表示されるので、第１の領域と第２の領域とで複数のリーチ選択領域の差異を認識し易くすることができ、遊技者にリーチ選択時のわくわく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。

【１０５２】

［効果３］

上記リーチ発展選択演出では、複数のリーチ演出選択領域は、それぞれ大当たり期待度を示唆する大当たり期待度示唆画像を含む領域である。この構成によれば、遊技者により

大きなわくわく感をリーチ選択時に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。

【１０５３】

［効果４］

上記リーチ発展選択演出では、複数のリーチ演出選択領域は、それぞれキャラクタ画像を含む領域である。この構成によれば、遊技者により大きなわくわく感をリーチ選択時に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。

【１０５４】

［効果５］

上記リーチ発展選択演出Ｄでは、所定のリーチ演出選択領域に含まれるキャラクタ画像は、当該所定のリーチ演出選択領域に隣接する他のリーチ選択領域に進出している。この構成によれば、所定のリーチ選択領域に含まれるキャラクタを目立たせることができ、当該所定のリーチ選択領域が選択された場合には、遊技者により大きなわくわく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。

【１０５５】

［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ＺＨ－１]

複数種類の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、

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

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

前記第１の表示演出は、複数のリーチ演出選択領域を含む第１の領域を表示する演出であり、

前記第２の表示演出は、複数のリーチ演出選択領域を含む第２の領域を表示する演出であり、

前記リーチ演出選択領域は、所定のリーチ演出への発展を示唆するリーチ演出示唆画像を含む領域であり、

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。

【１０５６】

[態様ＺＨ－２]

態様ＺＨ－１に記載の遊技機であって、

前記第１の領域と前記第２の領域は、同じ大きさである、

ことを特徴とする遊技機。

【１０５７】

[態様ＺＨ－３]

態様ＺＨ－１または態様ＺＨ－２に記載の遊技機であって、

前記リーチ演出選択領域は、大当たり期待度を示唆する大当たり期待度示唆画像を含む領域である、

ことを特徴とする遊技機。

【１０５８】

[態様ＺＨ－４]

態様ＺＨ－１ないし態様ＺＨ－３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記リーチ演出選択領域は、キャラクタ画像を含む領域である、

ことを特徴とする遊技機。

【１０５９】
[態様ＺＨ－５]
態様ＺＨ－４に記載の遊技機であって、
所定のリーチ選択領域に含まれる前記キャラクタ画像は、前記所定のリーチ選択領域に隣接する他のリーチ選択領域に進出している、
ことを特徴とする遊技機。
【１０６０】
なお、上記態様において以下のようにしてもよい。
○第２の領域は、第１の領域よりも、リーチ選択領域の数が多い。
○第２の領域の各リーチ選択領域と、第１の域において対応する各リーチ選択領域（第１の領域のリーチ選択領域と同じリーチ演出示唆画像を含むリーチ選択領域）とは、大きさ、または、形状が異なる。
○第２の領域の特定のリーチ選択領域と、第１の領域において対応するリーチ選択領域（第１の領域のリーチ選択領域と同じリーチ演出示唆画像を含むリーチ選択領域）とは、大当たり期待度、キャラクタ画像は変化しない。
○リーチ演出では、選択されたリーチ選択領域のキャラクタ画像が出現する。
【１０６１】
以下に図１６０～図１６３を用いて二方向群演出Ａ～Ｄについて説明する。この二方向群演出は、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、キャラクタ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、左サブ表示装置１０Ｌ、右サブ表示装置１０Ｒ、イルミネーションパネル１８等に画像を表示させる演出である。なお、イルミネーションパネル１８は、透過性の表示パネルであり、表示画面７ａおよびサブ表示装置１０よりも手前側（遊技者側）に配置されている。
【１０６２】
［二方向群演出Ａ］
図１６０は、二方向群演出Ａを説明するための図である。二方向群演出Ａでは、まず、図１６０（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。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、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとが左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒの下方に表示される。これら保留アイコン９Ａ，９Ｃは、柄のない白色の保留アイコンである。
【１０６３】
次に、図１６０（Ｂ）に示すように、アイコン群表示演出がおこなわれる。このアイコン群表示演出では、アイコン画像である複数のハート画像ＺＩ１を含む第１の群画像が表示画面７ａの左側領域に表示され、そのフォーメーションまま表示画面７ａの右側領域に移動し、表示画面７ａの外に消えていく。ハート画像ＺＩ１は、ハート形状のアイコン画像である。なお、アイコン群表示演出では、第１の群画像が表示画面７ａの左側領域に表示され、そのフォーメーションのままでなくそれぞれのハート画像ＺＩ１が相対的に異なる速度で移動しつつ、表示画面７ａの右側領域に移動し、表示画面７ａの外に消えていくようにしてもよい。また、アイコン画像としてハート画像ＺＩ１ではなく、円形のアイコン画像を用いてもよい。
【１０６４】
次に、図１６０（Ｃ）に示すように、キャラクタ群表示演出がおこなわれる。このキャラクタ群表示演出では、キャラクタ画像である複数のニコニコ画像ＺＩ２を含む第２の群画像が表示画面７ａの右側領域に表示され、そのフォーメーションまま表示画面７ａの左側領域に移動し、表示画面７ａの外に消えていく。ニコニコ画像ＺＩ２は、ニコニコした顔を模したキャラクタ画像である。なお、キャラクタ群表示演出では、第２の群画像が表示画面７ａの右側領域に表示され、そのフォーメーションのままでなくそれぞれのニコニ

コ画像ＺＩ２が相対的に異なる速度で移動しつつ、表示画面７ａの右側領域に移動し、表示画面７ａの外に消えていくようにしてもよい。また、キャラクタ画像としてニコニコ画像ＺＩ２ではなく、戦闘服を着た全身を模したキャラクタ画像を用いてもよい。

【１０６５】

次に、図１６０（Ｄ）に示すように、リーチ演出がおこなわれる。このリーチ演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｒが同じ図柄（７図柄）で仮停止表示され、装飾図柄８Ｃが変動するリーチ状態を表すリーチ表示がおこなわれる。また、リーチ演出では、ニコニコ画像ＺＩ２を拡大したキャラクタ画像ＣＲＺＩが表示され、このキャラクタ画像ＣＲＺＩによって表示画面７ａで所定のアクションがおこなわれる。なお、このリーチ演出では、ハート画像ＺＩ１を用いて所定のアクションをおこなうようにしてもよい。

【１０６６】

［二方向群演出Ｂ］

図１６１は、二方向群演出Ｂを説明するための図である。二方向群演出Ｂでは、まず、図１６１（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。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、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとが左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒの下方に表示される。これら保留アイコン９Ａ，９Ｃは、柄のない白色の保留アイコンである。

【１０６７】

次に、図１６１（Ｂ）に示すように、群表示演出１がおこなわれる。この群表示演出１では、アイコン画像である複数のハート画像ＺＩ１を含む第１の群画像が表示画面７ａの左側領域に表示され、キャラクタ画像である複数のニコニコ画像ＺＩ２が表示画面７ａの右側領域に表示され、その後、第１の群画像が第１の方向（表示画面７ａの右側領域に向かう方向、すなわち右方向）に移動すると共に、第２の群画像が第１の方向とは逆方向である第２の方向（表示画面７ａの左側領域に向かう方向、すなわち左方向）に移動する。ハート画像ＺＩ１は、ハート形状のアイコン画像である。ハート画像ＺＩ１は、透過性が低い。ニコニコ画像ＺＩ２は、ニコニコした顔を模したキャラクタ画像である。ニコニコ画像ＺＩ２は、透過性が低い。この場合、群表示演出１において、第１の群画像（複数のハート画像ＺＩ１）と第２の群画像（複数のニコニコ画像ＺＩ２）は、移動するときに、一定のフォーメーションのまま移動する。これに限られず、第１の群画像（複数のハート画像ＺＩ１）が移動するときに、一定のフォーメーションでなく、それぞれのハート画像ＺＩ１が相対的に異なる速度で移動するようにしてもよい。また、第２の群画像（複数のニコニコ画像ＺＩ２）が移動するときに、一定のフォーメーションでなく、それぞれのニコニコ画像ＺＩ２が相対的に異なる速度で移動するようにしてもよい。アイコン画像としてハート画像ＺＩ１ではなく、円形のアイコン画像を用いてもよい。また、キャラクタ画像としてニコニコ画像ＺＩ２ではなく、戦闘服を着た全身を模したキャラクタ画像を用いてもよい。

【１０６８】

次に、図１６１（Ｃ）に示すように、群表示演出２がおこなわれる。この群表示演出２では、第１の群画像（複数のハート画像ＺＩ１）と第２の群画像（複数のニコニコ画像ＺＩ２）とが移動することによって、表示画面７ａの中央付近で重なりあった後、第１の群画像は、そのまま第１の方向に移動し、表示画面７ａの右縁から表示画面７ａの外に消えていき、第２の群画像は、そのまま第２の方向に移動し、表示画面７ａの左縁から表示画面７ａの外に消えていく。ハート画像ＺＩ１とニコニコ画像ＺＩ２とが重なる場合、ハート画像ＺＩ１の方がニコニコ画像ＺＩ２よりも手前に表示される。従って、ハート画像ＺＩ１の透過性は低いので、ニコニコ画像ＺＩ２の前にハート画像ＺＩ１がある場合には、ニコニコ画像ＺＩ２がハート画像ＺＩ１に隠れる。なお、ハート画像ＺＩ１とニコニコ画像ＺＩ２とが重なる場合、ニコニコ画像ＺＩ２の方がハート画像ＺＩ１よりも手前に表示されてもよい。この場合、ハート画像ＺＩ１の前にニコニコ画像ＺＩ２がある場合には、ハート画像ＺＩ１がニコニコ画像ＺＩ２に隠れる。また、この群表示演出２では、第１の

群画像（複数のハート画像ＺＩ１）と第２の群画像（複数のニコニコ画像ＺＩ２）とが、表示画面７ａの中央付近で重なり合わずに、すれ違うようにしてもよい。

【１０６９】

次に、図１６１（Ｄ）に示すように、リーチ演出がおこなわれる。このリーチ演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｒが同じ図柄（７図柄）で仮停止表示され、装飾図柄８Ｃが変動するリーチ状態を表すリーチ表示がおこなわれる。また、リーチ演出では、ニコニコ画像ＺＩ２を拡大したキャラクタ画像ＣＲＺＩが表示され、このキャラクタ画像ＣＲＺＩによって表示画面７ａで所定のアクションがおこなわれる。なお、このリーチ演出では、ハート画像ＺＩ１を用いて所定のアクションをおこなうようにしてもよい。

【１０７０】

［二方向群演出Ｃ］

図１６２は、二方向群演出Ｃを説明するための図である。二方向群演出Ｃでは、まず、図１６２（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。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、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとが左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒの下方に表示される。これら保留アイコン９Ａ，９Ｃは、柄のない白色の保留アイコンである。

【１０７１】

次に、図１６２（Ｂ）に示すように、群表示演出１がおこなわれる。この群表示演出１では、アイコン画像である複数のハート画像ＺＩ１を含む第１の群画像が表示画面７ａの左側領域に表示され、キャラクタ画像である複数のニコニコ画像ＺＩ２が表示画面７ａの右側領域に表示され、その後、第１の群画像が第１の方向（表示画面７ａの右側領域に向かう方向、すなわち右方向）に移動すると共に、第２の群画像が第１の方向とは逆方向である第２の方向（表示画面７ａの左側領域に向かう方向、すなわち左方向）に移動する。ハート画像ＺＩ１は、ハート形状のアイコン画像である。ハート画像ＺＩ１は、透過性が高い。ニコニコ画像ＺＩ２は、ニコニコした顔を模したキャラクタ画像である。ニコニコ画像ＺＩ２は、透過性が低い。この場合、群表示演出１において、第１の群画像（複数のハート画像ＺＩ１）と第２の群画像（複数のニコニコ画像ＺＩ２）は、移動するときに、一定のフォーメーションのまま移動する。これに限られず、第１の群画像（複数のハート画像ＺＩ１）が移動するときに、一定のフォーメーションでなく、それぞれのハート画像ＺＩ１が相対的に異なる速度で移動するようにしてもよい。また、第２の群画像（複数のニコニコ画像ＺＩ２）が移動するときに、一定のフォーメーションでなく、それぞれのニコニコ画像ＺＩ２が相対的に異なる速度で移動するようにしてもよい。アイコン画像としてハート画像ＺＩ１ではなく、円形のアイコン画像を用いてもよい。また、キャラクタ画像としてニコニコ画像ＺＩ２ではなく、戦闘服を着た全身を模したキャラクタ画像を用いてもよい。

【１０７２】

次に、図１６２（Ｃ）に示すように、群表示演出２がおこなわれる。この群表示演出２では、第１の群画像（複数のハート画像ＺＩ１）と第２の群画像（複数のニコニコ画像ＺＩ２）とが移動することによって、表示画面７ａの中央付近で重なりあった後、第１の群画像は、そのまま第１の方向に移動し、表示画面７ａの右縁から表示画面７ａの外に消えていき、第２の群画像は、そのまま第２の方向に移動し、表示画面７ａの左縁から表示画面７ａの外に消えていく。ハート画像ＺＩ１とニコニコ画像ＺＩ２とが重なる場合、ハート画像ＺＩ１の方がニコニコ画像ＺＩ２よりも手前に表示される。しかしながら、ハート画像ＺＩ１の透過性は高いので、ニコニコ画像ＺＩ２の前にハート画像ＺＩ１があっても、ニコニコ画像ＺＩ２がハート画像ＺＩ１越しに視認可能となっている。なお、ハート画像ＺＩ１とニコニコ画像ＺＩ２とが重なる場合、ニコニコ画像ＺＩ２の方がハート画像ＺＩ１よりも手前に表示されてもよい。そして、ハート画像ＺＩ１の透過性が低く、ニコニコ画像ＺＩ２の透過性が高くてもよい。この場合、ハート画像ＺＩ１の前にニコニコ画像ＺＩ２がある場合には、ハート画像ＺＩ１がニコニコ画像ＺＩ２越しに視認可能となる。

また、この群表示演出２では、第１の群画像（複数のハート画像ＺＩ１）と第２の群画像（複数のニコニコ画像ＺＩ２）とが、表示画面７ａの中央付近で重なり合わずに、すれ違うようにしてもよい。

【１０７３】

次に、図１６２（Ｄ）に示すように、リーチ演出がおこなわれる。このリーチ演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｒが同じ図柄（７図柄）で仮停止表示され、装飾図柄８Ｃが変動するリーチ状態を表すリーチ表示がおこなわれる。また、リーチ演出では、ニコニコ画像ＺＩ２を拡大したキャラクタ画像ＣＲＺＩが表示され、このキャラクタ画像ＣＲＺＩによって表示画面７ａで所定のアクションがおこなわれる。なお、このリーチ演出では、ハート画像ＺＩ１を用いて所定のアクションをおこなうようにしてもよい。

【１０７４】

［二方向群演出Ｄ］

図１６３は、二方向群演出Ｄを説明するための図である。二方向群演出Ｄでは、まず、図１６３（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。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、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとが左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒの下方に表示される。これら保留アイコン９Ａ，９Ｃは、柄のない白色の保留アイコンである。

【１０７５】

次に、図１６３（Ｂ）に示すように、群表示演出１がおこなわれる。この群表示演出１では、アイコン画像である複数のハート画像ＺＩ１を含む第１の群画像が表示画面７ａの左側領域および左サブ表示装置１０Ｌに表示され、キャラクタ画像である複数のニコニコ画像ＺＩ２が表示画面７ａの右側領域に表示され、その後、第１の群画像が第１の方向（表示画面７ａの右側領域に向かう方向、すなわち右方向）に移動すると共に、第２の群画像が第１の方向とは逆方向である第２の方向（表示画面７ａの左側領域に向かう方向、すなわち左方向）に移動する。ハート画像ＺＩ１は、ハート形状のアイコン画像である。ハート画像ＺＩ１は、透過性が高い。ニコニコ画像ＺＩ２は、ニコニコした顔を模したキャラクタ画像である。ニコニコ画像ＺＩ２は、透過性が低い。この場合、群表示演出１において、第１の群画像（複数のハート画像ＺＩ１）と第２の群画像（複数のニコニコ画像ＺＩ２）は、移動するときに、一定のフォーメーションのまま移動する。これに限られず、第１の群画像（複数のハート画像ＺＩ１）が移動するときに、一定のフォーメーションでなく、それぞれのハート画像ＺＩ１が相対的に異なる速度で移動するようにしてもよい。また、第２の群画像（複数のニコニコ画像ＺＩ２）が移動するときに、一定のフォーメーションでなく、それぞれのニコニコ画像ＺＩ２が相対的に異なる速度で移動するようにしてもよい。アイコン画像としてハート画像ＺＩ１ではなく、円形のアイコン画像を用いてもよい。また、キャラクタ画像としてニコニコ画像ＺＩ２ではなく、戦闘服を着た全身を模したキャラクタ画像を用いてもよい。

【１０７６】

次に、図１６３（Ｃ）に示すように、群表示演出２がおこなわれる。この群表示演出２では、第１の群画像（複数のハート画像ＺＩ１）と第２の群画像（複数のニコニコ画像ＺＩ２）とが移動することによって、表示画面７ａの中央付近、左サブ表示装置１０Ｌ、および、右サブ表示装置１０Ｒで重なりあった後、第１の群画像は、そのまま第１の方向に移動し、表示画面７ａの右縁から表示画面７ａの外に消えていき、第２の群画像は、そのまま第２の方向に移動し、表示画面７ａの左縁から表示画面７ａの外に消えていく。ハート画像ＺＩ１とニコニコ画像ＺＩ２とが重なる場合、ハート画像ＺＩ１の方がニコニコ画像ＺＩ２よりも手前に表示される。しかしながら、ハート画像ＺＩ１の透過性は高いので、ニコニコ画像ＺＩ２の前にハート画像ＺＩ１があっても、ニコニコ画像ＺＩ２がハート画像ＺＩ１越しに視認可能となっている。なお、ハート画像ＺＩ１とニコニコ画像ＺＩ２とが重なる場合、ニコニコ画像ＺＩ２の方がハート画像ＺＩ１よりも手前に表示されてもよい。そして、ハート画像ＺＩ１の透過性が低く、ニコニコ画像ＺＩ２の透過性が高くて

もよい。この場合、ハート画像ＺＩ１の前にニコニコ画像ＺＩ２がある場合には、ハート画像ＺＩ１がニコニコ画像ＺＩ２越しに視認可能となる。また、この群表示演出２では、第１の群画像（複数のハート画像ＺＩ１）と第２の群画像（複数のニコニコ画像ＺＩ２）とが重なり合わずに、すれ違うようにしてもよい。

【１０７７】

次に、図１６３（Ｄ）に示すように、リーチ演出がおこなわれる。このリーチ演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｒが同じ図柄（７図柄）で仮停止表示され、装飾図柄８Ｃが変動するリーチ状態を表すリーチ表示がおこなわれる。また、リーチ演出では、ニコニコ画像ＺＩ２を拡大したキャラクタ画像ＣＲＺＩが表示され、このキャラクタ画像ＣＲＺＩによって表示画面７ａで所定のアクションがおこなわれる。なお、このリーチ演出では、ハート画像ＺＩ１を用いて所定のアクションをおこなうようにしてもよい。

上記二方向群演出Ａ～Ｄは、同一変動においておこなわれる。

【１０７８】

［変形例］

上記二方向群演出では、第１の群画像は、第１の方向（右方向）に移動し、第２の群画像は、第１の方向とは反対方向の第２の方向（左方向）に移動するが、これに限られず、第１の群画像と第２の群画像は、移動方向が反対方向とは異なる方向に異なるようにしてもよい。例えば、第１の群画像が上方向に移動し、第２の群画像が左方向に移動するようにしてもよい。

上記二方向群演出では、第１の群画像は、アイコン画像で形成され、第２の群画像は、キャラクタ画像で形成されていたが、これに限られず、第１の群画像、および、第２の群画像が、アイコン画像で形成されてもよいし、第１の群画像、および、第２の群画像が、キャラクタ画像で形成されてもよいし、第１の群画像、および、第２の群画像が、アイコン画像またはキャラクタ画像以外の画像で形成されてもよい。

上記二方向群演出において、キャラクタ群表示演出、または、群表示演出１、または、群表示演出２がおこなわれているときに、イルミネーションパネル１８に所定の画像を表示するようにしてもよい。この場合、イルミネーションパネル１８における所定画像は、第１の群画像および／または第２の群画像を視認可能に表示する。例えば、イルミネーションパネル１８において、表示画面７ａにおいて第１の群画像と第２の群画像とが重なり合う領域に対応する領域を避けて、所定画像を表示するようにしてもよい。

【１０７９】

［効果例］

以下に、二方向群演出の効果例を示す。

［効果１］

上記二方向群演出では、同一変動において、複数のハート画像ＺＩ１を含む第１の群画像が表示され、複数のニコニコ画像ＺＩ２を含む第２の群画像が表示される。この構成によれば、同一変動において、２つの群画像が表示されるので、群演出の盛り上げることができ、群演出の興趣を向上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。

【１０８０】

［効果２］

上記二方向群演出では、同一変動において、複数のハート画像ＺＩ１を含む第１の群画像が表示されているときに、複数のニコニコ画像ＺＩ２を含む第２の群画像が表示される。この構成によれば、同一変動において、２つの群演出が同時におこなわれるので、群演出の盛り上げることができ、群演出の興趣を向上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。

【１０８１】

［効果３］

上記二方向群演出では、同一変動において、複数のハート画像ＺＩ１を含む第１の群画像が第１の方向に移動し、複数のニコニコ画像ＺＩ２を含む第２の群画像が第１の方向と

は異なる第２の方向に移動する。この構成によれば、同一変動において、２つの群画像が異なる方向に移動するので、群演出をダイナミックに華やかにおこなうことができ、群演出の興趣を向上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。

【１０８２】

［効果４］

上記二方向群演出では、同一変動において、複数のハート画像ＺＩ１を含む第１の群画像が第１の方向に移動し、複数のニコニコ画像ＺＩ２を含む第２の群画像が第１の方向とは反対方向の第２の方向に移動する。この構成によれば、同一変動において、２つの群画像が相対的に近づいたり、遠ざかったりする方向に移動するので、群演出をダイナミックに華やかにおこなうことができ、群演出の興趣を向上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。

【１０８３】

［効果５］

上記二方向群演出では、第１の群画像のハート画像ＺＩ１は、アイコン画像であり、第２の群画像のニコニコ画像ＺＩ２は、キャラクタ画像である。この構成によれば、同一変動において、異なるカテゴリーの群画像による群演出がおこなわれるので、群演出を華やかにおこなうことができ、群演出の興趣を向上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。

【１０８４】

［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ＺＩ－１]

複数種類の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、

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

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

前記第１の表示演出は、複数の画像を含む第１の群画像が移動する表示をおこなう演出であり、

前記第２の表示演出は、複数の画像を含む第２の群画像が移動する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、同一変動において、前記第１の表示演出と前記第２の表示演出とがおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

【１０８５】

[態様ＺＩ－２]

態様ＺＩ－１に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出では、同一変動において、前記第１の表示演出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。

【１０８６】

[態様ＺＩ－３]

態様ＺＩ－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１の表示演出では、前記第１の群画像は、第１の方向に移動し、前記第２の表示演出では、前記第２の群画像は、前記第１の方向とは異なる第２の方向に移動する、

ことを特徴とする遊技機。

【１０８７】

[態様ＺＩ－４]
態様ＺＩー３に記載の遊技機であって、
前記第１の方向は、前記第２の方向の反対方向である、
ことを特徴とする遊技機。
【１０８８】
[態様ＺＩ－５]
態様ＺＩー４に記載の遊技機であって、
前記第１の群画像の前記複数の画像は、アイコン画像であり、
前記第２の群画像の前記複数の画像は、キャラクタ画像である、
ことを特徴とする遊技機。
【１０８９】
なお、上記態様において以下のようにしてもよい。
○第１の群画像と第２の群画像は、重なる。１の群画像の複数の画像は、少なくとも一部が透過する透過部を備える。第２の群画像の複数の画像も透過部を備えてもいい。
○第１の群画像または第２の群画像を構成する画像（例えば、アイコン画像、キャラクタ画像）を用いてリーチ演出をおこなう。
○第１の群画像と第２の群画像は、メイン表示装置とサブ表示装置とを通る。第１の群画像は、メイン表示装置から発生し、第２の群画像は、サブ表示装置から発生する。
○手前に第３の表示装置を備え、表示画像の隙間から第１の群画像および第２の群画像が見える。
【１０９０】
以下に図１６４～図１６７を用いて獲得出玉表示演出Ａ～Ｄについて説明する。この獲得出玉表示演出は、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、キャラクタ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、左サブ表示装置１０Ｌ、右サブ表示装置１０Ｒ、イルミネーションパネル１８等に画像を表示させる演出である。なお、イルミネーションパネル１８は、透過性の表示パネルであり、表示画面７ａおよびサブ表示装置１０よりも手前側（遊技者側）に配置されている。
【１０９１】
［獲得出玉表示演出Ａ］
図１６４は、獲得出玉表示演出Ａを説明するための図である。獲得出玉表示演出Ａでは、まず、図１６４（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。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、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとが左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒの下方に表示される。これら保留アイコン９Ａ，９Ｃは、柄のない白色の保留アイコンである。
【１０９２】
次に、図１６４（Ｂ）に示すように、大当たり図柄表示演出がおこなわれる。この大当たり図柄表示演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが大当たり図柄で停止表示する。この図では、大当たり図柄として「７　７　７」が停止表示されている。この大当たり図柄が停止表示する際には、所定のキャラクタによる種々の演出がおこなわれる。
【１０９３】
次に、図１６４（Ｃ）に示すように、獲得予定玉数表示演出がおこなわれる。この獲得予定玉数表示演出では、獲得予定玉数表示ＺＪ１と、獲得予定玉数表示ＺＪ２と、獲得予定玉数表示ＺＪ３と、獲得予定玉数表示ＺＪ４とが表示される。獲得予定玉数表示ＺＪ１は、「＋１５」という文字で表され、大当たり遊技における獲得予定玉数が「１５玉」増えたことを示唆している。獲得予定玉数表示ＺＪ２は、「＋１０５」という文字で表され、大当たり遊技における獲得予定玉数が「１０５玉」増えたことを示唆している。獲得予定玉数表示ＺＪ３は、「＋１５０」という文字で表され、大当たり遊技における獲得予定

玉数が「１５０玉」増えたことを示唆している。獲得予定玉数表示ＺＪ４は、「＋３００」という文字で表され、大当たり遊技における獲得予定玉数が「３００玉」増えたことを示唆している。これら獲得予定玉数表示ＺＪ１，ＺＪ２，ＺＪ３，ＺＪ４は、同じ獲得玉数を表す場合には、同じ態様で表示され、異なる獲得玉数を表す場合には、互いに異なる態様で表示される。この場合、「同じ態様」とは、例えば、色、および／または、柄、および／または、大きさ、および／または、形、および／または、フォントが同じことである。また、「異なる態様」とは、例えば、色、および／または、柄、および／または、大きさ、および／または、形、および／または、フォントが異なることである。また、獲得予定玉数表示演出では、右サブ表示装置１０Ｒにおいて、大当たり図柄が表示されている。なお、この獲得予定玉数表示演出において、獲得予定玉数表示ＺＪ１，ＺＪ２，ＺＪ３，ＺＪ４の大きさは、大きな獲得玉数を表す表示ほど大きくするようにしてもよい。例えば、獲得予定玉数表示ＺＪ４が最も大きく、次に、獲得予定玉数表示ＺＪ３が大きく、次に、獲得予定玉数表示ＺＪ２が大きく、獲得予定玉数表示ＺＪ１が最も小さくなるように表示してもよい。図では、獲得予定玉数表示ＺＪ１，ＺＪ２，ＺＪ３，ＺＪ４の色と柄が異なる様子を、種々のハッチングを用いて表している。

【１０９４】

次に、図１６４（Ｄ）に示すように、最大獲得予定玉数表示演出がおこなわれる。この最大獲得予定玉数表示演出では、最大獲得予定玉数表示ＺＪ５が表示される。最大獲得予定玉数表示ＺＪ５は、大当たり遊技における最大の獲得予定玉数を表す。この最大獲得予定玉数表示ＺＪ５が表す最大獲得予定玉数は、上記獲得予定玉数表示演出において表示された獲得予定玉数表示ＺＪ１，ＺＪ２，ＺＪ３，ＺＪ４の合計値と同じか、または、獲得予定玉数表示ＺＪ１，ＺＪ２，ＺＪ３，ＺＪ４の合計値よりも大きい。図では、最大獲得予定玉数表示ＺＪ５は、「ＭＡＸ　２０００」と示され、大当たり遊技における最大獲得予定玉数が２０００玉であることが示唆される。また、最大獲得予定玉数表示演出では、右サブ表示装置１０Ｒにおいて、大当たり図柄が表示されている。

上記装飾図柄変動演出から最大獲得予定玉数表示演出までは、同一の変動でおこなわれる。

【１０９５】

次に、図１６４（Ｅ）に示すように、大当たり遊技表示演出がおこなわれる。この大当たり遊技表示演出は、大当たり遊技中におこなわれ、大当たり出玉獲得表示ＺＪ６と、ラウンド表示ＺＪ７と、キャラクタ画像ＣＲＺＪとが表示される。この出玉獲得表示ＺＪ６は、大当たり遊技によって獲得した玉数（払い出された玉数）（図では１５０）と最大獲得予定玉数（図では２０００）を表している。ラウンド表示ＺＪ７は、ラウンド遊技のラウンド数を表している。図では、１ラウンドであることを表している。キャラクタ画像ＣＲＺＪは、大当たり遊技中に種々の演出をおこなう。また、大当たり遊技表示演出では、右サブ表示装置１０Ｒにおいて、大当たり図柄が表示されている。

【１０９６】

［獲得出玉表示演出Ｂ］

図１６５は、獲得出玉表示演出Ｂを説明するための図である。獲得出玉表示演出Ｂでは、まず、図１６５（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。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、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとが左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒの下方に表示される。これら保留アイコン９Ａ，９Ｃは、柄のない白色の保留アイコンである。

【１０９７】

次に、図１６５（Ｂ）に示すように、大当たり図柄表示演出がおこなわれる。この大当たり図柄表示演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが大当たり図柄で停止表示する。この図では、大当たり図柄として「７　７　７」が停止表示されている。この大当たり図柄が停止表示する際には、所定のキャラクタによる種々の演出がおこなわれる。

【１０９８】

次に、図１６５（Ｃ）に示すように、獲得予定玉数表示演出がおこなわれる。この獲得予定玉数表示演出では、獲得予定玉数表示ＺＪ１と、獲得予定玉数表示ＺＪ２と、獲得予定玉数表示ＺＪ３と、獲得予定玉数表示ＺＪ４とが表示される。獲得予定玉数表示ＺＪ１は、「＋１５」という文字で表され、大当たり遊技における獲得予定玉数が「１５玉」増えたことを示唆している。獲得予定玉数表示ＺＪ２は、「＋１０５」という文字で表され、大当たり遊技における獲得予定玉数が「１０５玉」増えたことを示唆している。獲得予定玉数表示ＺＪ３は、「＋１５０」という文字で表され、大当たり遊技における獲得予定玉数が「１５０玉」増えたことを示唆している。獲得予定玉数表示ＺＪ４は、「＋３００」という文字で表され、大当たり遊技における獲得予定玉数が「３００玉」増えたことを示唆している。これら獲得予定玉数表示ＺＪ１，ＺＪ２，ＺＪ３，ＺＪ４は、同じ獲得玉数を表す場合には、同じ態様で表示され、異なる獲得玉数を表す場合には、互いに異なる態様で表示される。この場合、「同じ態様」とは、例えば、色、および／または、柄、および／または、大きさ、および／または、形、および／または、フォントが同じことである。また、「異なる態様」とは、例えば、色、および／または、柄、および／または、大きさ、および／または、形、および／または、フォントが異なることである。また、獲得予定玉数表示演出では、右サブ表示装置１０Ｒにおいて、大当たり図柄が表示されている。なお、この獲得予定玉数表示演出において、獲得予定玉数表示ＺＪ１，ＺＪ２，ＺＪ３，ＺＪ４の大きさは、大きな獲得玉数を表す表示ほど大きくするようにしてもよい。例えば、獲得予定玉数表示ＺＪ４が最も大きく、次に、獲得予定玉数表示ＺＪ３が大きく、次に、獲得予定玉数表示ＺＪ２が大きく、獲得予定玉数表示ＺＪ１が最も小さくなるように表示してもよい。図では、獲得予定玉数表示ＺＪ１，ＺＪ２，ＺＪ３，ＺＪ４の色と柄が異なる様子を、種々のハッチングを用いて表している。

【１０９９】

次に、図１６５（Ｄ）に示すように、獲得予定玉数拡大表示演出がおこなわれる。この獲得予定玉数拡大表示演出では、獲得予定玉数表示ＺＪ１，ＺＪ２，ＺＪ３，ＺＪ４が移動しつつ（動きつつ）、拡大する演出である。また、獲得予定玉数拡大表示演出では、右サブ表示装置１０Ｒにおいて、大当たり図柄が表示されている。

【１１００】

次に、図１６５（Ｅ）に示すように、最大獲得予定玉数表示演出がおこなわれる。この最大獲得予定玉数表示演出では、最大獲得予定玉数表示ＺＪ５が表示される。最大獲得予定玉数表示ＺＪ５は、大当たり遊技における最大の獲得予定玉数を表す。この最大獲得予定玉数表示ＺＪ５が表す最大獲得予定玉数は、上記獲得予定玉数表示演出において表示された獲得予定玉数表示ＺＪ１，ＺＪ２，ＺＪ３，ＺＪ４の合計値と同じか、または、獲得予定玉数表示ＺＪ１，ＺＪ２，ＺＪ３，ＺＪ４の合計値よりも大きい。図では、最大獲得予定玉数表示ＺＪ５は、「ＭＡＸ　２０００」と示され、大当たり遊技における最大獲得予定玉数が２０００玉であることが示唆される。また、最大獲得予定玉数表示演出では、右サブ表示装置１０Ｒにおいて、大当たり図柄が表示されている。

上記装飾図柄変動演出から最大獲得予定玉数表示演出までは、同一の変動でおこなわれる。

【１１０１】

次に、図１６５（Ｆ）に示すように、大当たり遊技表示演出がおこなわれる。この大当たり遊技表示演出は、大当たり遊技中におこなわれ、大当たり出玉獲得表示ＺＪ６と、ラウンド表示ＺＪ７と、キャラクタ画像ＣＲＺＪとが表示される。この出玉獲得表示ＺＪ６は、大当たり遊技によって獲得した玉数（払い出された玉数）（図では１５０）と最大獲得予定玉数（図では２０００）を表している。ラウンド表示ＺＪ７は、ラウンド遊技のラウンド数を表している。図では、１ラウンドであることを表している。キャラクタ画像ＣＲＺＪは、大当たり遊技中に種々の演出をおこなう。また、獲得予定玉数表示演出では、右サブ表示装置１０Ｒにおいて、大当たり図柄が表示されている。

【１１０２】

［獲得出玉表示演出Ｃ］

図１６６は、獲得出玉表示演出Ｃを説明するための図である。獲得出玉表示演出Ｃでは、まず、図１６６（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。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、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとが左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒの下方に表示される。これら保留アイコン９Ａ，９Ｃは、柄のない白色の保留アイコンである。

【１１０３】

次に、図１６６（Ｂ）に示すように、大当たり図柄表示演出がおこなわれる。この大当たり図柄表示演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが大当たり図柄で停止表示する。この図では、大当たり図柄として「７　７　７」が停止表示されている。この大当たり図柄が停止表示する際には、所定のキャラクタによる種々の演出がおこなわれる。

【１１０４】

次に、図１６６（Ｃ）に示すように、獲得予定玉数表示演出がおこなわれる。この獲得予定玉数表示演出では、獲得予定玉数表示ＺＪ１と、獲得予定玉数表示ＺＪ２と、獲得予定玉数表示ＺＪ３と、獲得予定玉数表示ＺＪ４とが表示される。獲得予定玉数表示ＺＪ１は、「＋１５」という文字で表され、大当たり遊技における獲得予定玉数が「１５玉」増えたことを示唆している。獲得予定玉数表示ＺＪ２は、「＋１０５」という文字で表され、大当たり遊技における獲得予定玉数が「１０５玉」増えたことを示唆している。獲得予定玉数表示ＺＪ３は、「＋１５０」という文字で表され、大当たり遊技における獲得予定玉数が「１５０玉」増えたことを示唆している。獲得予定玉数表示ＺＪ４は、「＋３００」という文字で表され、大当たり遊技における獲得予定玉数が「３００玉」増えたことを示唆している。これら獲得予定玉数表示ＺＪ１，ＺＪ２，ＺＪ３，ＺＪ４は、同じ獲得玉数を表す場合には、同じ態様で表示され、異なる獲得玉数を表す場合には、互いに異なる態様で表示される。この場合、「同じ態様」とは、例えば、色、および／または、柄、および／または、大きさ、および／または、形、および／または、フォントが同じことである。また、「異なる態様」とは、例えば、色、および／または、柄、および／または、大きさ、および／または、形、および／または、フォントが異なることである。また、獲得予定玉数表示演出では、右サブ表示装置１０Ｒにおいて、大当たり図柄が表示されている。なお、この獲得予定玉数表示演出において、獲得予定玉数表示ＺＪ１，ＺＪ２，ＺＪ３，ＺＪ４の大きさは、大きな獲得玉数を表す表示ほど大きくするようにしてもよい。例えば、獲得予定玉数表示ＺＪ４が最も大きく、次に、獲得予定玉数表示ＺＪ３が大きく、次に、獲得予定玉数表示ＺＪ２が大きく、獲得予定玉数表示ＺＪ１が最も小さくなるように表示してもよい。図では、獲得予定玉数表示ＺＪ１，ＺＪ２，ＺＪ３，ＺＪ４の色と柄が異なる様子を、種々のハッチングを用いて表している。

【１１０５】

次に、図１６６（Ｄ）に示すように、獲得予定玉数拡大表示演出がおこなわれる。この獲得予定玉数拡大表示演出では、獲得予定玉数表示ＺＪ１，ＺＪ２，ＺＪ３，ＺＪ４が移動しつつ（動きつつ）、拡大する演出である。また、獲得予定玉数拡大表示演出では、右サブ表示装置１０Ｒにおいて、大当たり図柄が表示されている。

【１１０６】

次に、図１６６（Ｅ）に示すように、獲得予定玉数縮小表示演出がおこなわれる。この獲得予定玉数縮小表示演出では、獲得予定玉数表示ＺＪ１，ＺＪ２，ＺＪ３，ＺＪ４が所定の位置（表示画面７ａの中央付近）に向かって移動しつつ（動きつつ）、縮小する演出である。また、獲得予定玉数拡大表示演出では、右サブ表示装置１０Ｒにおいて、大当たり図柄が表示されている。なお、図１６６（Ｄ）の獲得予定玉数拡大表示演出の後に、図１６６（Ｅ）の獲得予定玉数縮小表示演出がおこなわれるが、これに限られず、図１６６（Ｅ）の獲得予定玉数縮小表示演出の後に図１６６（Ｄ）の獲得予定玉数拡大表示演出がおこなわれてもよい。

【１１０７】

次に、図１６６（Ｆ）に示すように、最大獲得予定玉数表示演出がおこなわれる。この

最大獲得予定玉数表示演出では、最大獲得予定玉数表示ＺＪ５が表示される。最大獲得予定玉数表示ＺＪ５は、大当たり遊技における最大の獲得予定玉数を表す。この最大獲得予定玉数表示ＺＪ５が表す最大獲得予定玉数は、上記獲得予定玉数表示演出において表示された獲得予定玉数表示ＺＪ１，ＺＪ２，ＺＪ３，ＺＪ４の合計値と同じか、または、獲得予定玉数表示ＺＪ１，ＺＪ２，ＺＪ３，ＺＪ４の合計値よりも大きい。図では、最大獲得予定玉数表示ＺＪ５は、「ＭＡＸ　２０００」と示され、大当たり遊技における最大獲得予定玉数が２０００玉であることが示唆される。また、最大獲得予定玉数表示演出では、右サブ表示装置１０Ｒにおいて、大当たり図柄が表示されている。

上記装飾図柄変動演出から最大獲得予定玉数表示演出までは、同一の変動でおこなわれる。

【１１０８】

次に、図１６６（Ｇ）に示すように、大当たり遊技表示演出がおこなわれる。この大当たり遊技表示演出は、大当たり遊技中におこなわれ、大当たり出玉獲得表示ＺＪ６と、ラウンド表示ＺＪ７と、キャラクタ画像ＣＲＺＪとが表示される。この出玉獲得表示ＺＪ６は、大当たり遊技によって獲得した玉数（払い出された玉数）（図では１５０）と最大獲得予定玉数（図では２０００）を表している。ラウンド表示ＺＪ７は、ラウンド遊技のラウンド数を表している。図では、１ラウンドであることを表している。キャラクタ画像ＣＲＺＪは、大当たり遊技中に種々の演出をおこなう。また、獲得予定玉数表示演出では、右サブ表示装置１０Ｒにおいて、大当たり図柄が表示されている。

【１１０９】

［獲得出玉表示演出Ｄ］

図１６７は、獲得出玉表示演出Ｄを説明するための図である。獲得出玉表示演出Ｄでは、まず、図１６７（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。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、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとが左サブ表示装置１０Ｌおよび右サブ表示装置１０Ｒの下方に表示される。これら保留アイコン９Ａ，９Ｃは、柄のない白色の保留アイコンである。

【１１１０】

次に、図１６７（Ｂ）に示すように、大当たり図柄表示演出がおこなわれる。この大当たり図柄表示演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが大当たり図柄で停止表示する。この図では、大当たり図柄として「７　７　７」が停止表示されている。この大当たり図柄が停止表示する際には、所定のキャラクタによる種々の演出がおこなわれる。

【１１１１】

次に、図１６７（Ｃ）に示すように、獲得予定玉数表示演出がおこなわれる。この獲得予定玉数表示演出では、獲得予定玉数表示ＺＪ１と、獲得予定玉数表示ＺＪ２と、獲得予定玉数表示ＺＪ３と、獲得予定玉数表示ＺＪ４とが移動しつつ、互いに重なりながら表示される。獲得予定玉数表示ＺＪ１は、「＋１５」という文字で表され、大当たり遊技における獲得予定玉数が「１５玉」増えたことを示唆している。獲得予定玉数表示ＺＪ２は、「＋１０５」という文字で表され、大当たり遊技における獲得予定玉数が「１０５玉」増えたことを示唆している。獲得予定玉数表示ＺＪ３は、「＋１５０」という文字で表され、大当たり遊技における獲得予定玉数が「１５０玉」増えたことを示唆している。獲得予定玉数表示ＺＪ４は、「＋３００」という文字で表され、大当たり遊技における獲得予定玉数が「３００玉」増えたことを示唆している。これら獲得予定玉数表示ＺＪ１，ＺＪ２，ＺＪ３，ＺＪ４は、同じ獲得玉数を表す場合には、同じ態様で表示され、異なる獲得玉数を表す場合には、互いに異なる態様で表示される。この場合、「同じ態様」とは、例えば、色、および／または、柄、および／または、大きさ、および／または、形、および／または、フォントが同じことである。また、「異なる態様」とは、例えば、色、および／または、柄、および／または、大きさ、および／または、形、および／または、フォントが異なることである。また、獲得予定玉数表示演出では、右サブ表示装置１０Ｒにおいて、大当たり図柄が表示されている。なお、この獲得予定玉数表示演出において、獲得予定

玉数表示ＺＪ１，ＺＪ２，ＺＪ３，ＺＪ４の大きさは、大きな獲得玉数を表す表示ほど大きくするようにしてもよい。例えば、獲得予定玉数表示ＺＪ４が最も大きく、次に、獲得予定玉数表示ＺＪ３が大きく、次に、獲得予定玉数表示ＺＪ２が大きく、獲得予定玉数表示ＺＪ１が最も小さくなるように表示してもよい。図では、獲得予定玉数表示ＺＪ１，ＺＪ２，ＺＪ３，ＺＪ４の色と柄が異なる様子を、種々のハッチングを用いて表している。

【１１１２】

次に、図１６７（Ｄ）に示すように、獲得予定玉数拡大表示演出がおこなわれる。この獲得予定玉数拡大表示演出では、獲得予定玉数表示ＺＪ１，ＺＪ２，ＺＪ３，ＺＪ４が移動および拡大しつつ、互いに重なる演出である。また、獲得予定玉数拡大表示演出では、右サブ表示装置１０Ｒにおいて、大当たり図柄が表示されている。

【１１１３】

次に、図１６７（Ｅ）に示すように、獲得予定玉数縮小表示演出がおこなわれる。この獲得予定玉数縮小表示演出では、獲得予定玉数表示ＺＪ１，ＺＪ２，ＺＪ３，ＺＪ４が所定の位置（表示画面７ａの中央付近）に向かって移動および縮小しつつ、互いに重なる演出である。また、獲得予定玉数拡大表示演出では、右サブ表示装置１０Ｒにおいて、大当たり図柄が表示されている。なお、図１６７（Ｄ）の獲得予定玉数拡大表示演出の後に、図１６７（Ｅ）の獲得予定玉数縮小表示演出がおこなわれるが、これに限られず、図１６７（Ｅ）の獲得予定玉数縮小表示演出の後に図１６７（Ｄ）の獲得予定玉数拡大表示演出がおこなわれてもよい。

【１１１４】

次に、図１６７（Ｆ）に示すように、最大獲得予定玉数表示演出がおこなわれる。この最大獲得予定玉数表示演出では、最大獲得予定玉数表示ＺＪ５が表示される。最大獲得予定玉数表示ＺＪ５は、大当たり遊技における最大の獲得予定玉数を表す。この最大獲得予定玉数表示ＺＪ５が表す最大獲得予定玉数は、上記獲得予定玉数表示演出において表示された獲得予定玉数表示ＺＪ１，ＺＪ２，ＺＪ３，ＺＪ４の合計値と同じか、または、獲得予定玉数表示ＺＪ１，ＺＪ２，ＺＪ３，ＺＪ４の合計値よりも大きい。図では、最大獲得予定玉数表示ＺＪ５は、「ＭＡＸ　２０００」と示され、大当たり遊技における最大獲得予定玉数が２０００玉であることが示唆される。また、最大獲得予定玉数表示演出では、右サブ表示装置１０Ｒにおいて、大当たり図柄が表示されている。

上記装飾図柄変動演出から最大獲得予定玉数表示演出までは、同一の変動でおこなわれる。

【１１１５】

次に、図１６７（Ｇ）に示すように、大当たり遊技表示演出がおこなわれる。この大当たり遊技表示演出は、大当たり遊技中におこなわれ、大当たり出玉獲得表示ＺＪ６と、ラウンド表示ＺＪ７と、キャラクタ画像ＣＲＺＪとが表示される。この出玉獲得表示ＺＪ６は、大当たり遊技によって獲得した玉数（払い出された玉数）（図では１５０）と最大獲得予定玉数（図では２０００）を表している。ラウンド表示ＺＪ７は、ラウンド遊技のラウンド数を表している。図では、１ラウンドであることを表している。キャラクタ画像ＣＲＺＪは、大当たり遊技中に種々の演出をおこなう。また、獲得予定玉数表示演出では、右サブ表示装置１０Ｒにおいて、大当たり図柄が表示されている。

【１１１６】

［変形例］

上記獲得出玉表示演出では、装飾図柄変動演出～最大獲得予定玉数表示演出までが同一変動でおこなわれ、大当たり遊技表示演出が大当たり遊技中におこなわれるが、これに限られず、獲得予定玉数表示演出、獲得予定玉数拡大表示演出、獲得予定玉数縮表示演出、最大獲得予定玉数表示演出を大当たり遊技中におこなうようにしてもよい。

【１１１７】

［効果例］

以下に、獲得出玉表示演出の効果例を示す。

［効果１］

上記獲得出玉表示演出では、大当たり図柄を表示して大当たりを報知する演出がおこなわれた後、複数の獲得予定玉数表示ＺＪ１，ＺＪ２，ＺＪ３，ＺＪ４をおこなう演出がおこなわれ、その後、最大獲得予定玉数表示ＺＪ５をおこなう演出がおこなわれ、その後、大当たり遊技演出がおこなわれる。この構成によれば、獲得予定玉数表示ＺＪ１，ＺＪ２，ＺＪ３，ＺＪ４により細切れに大当たり遊技での獲得予定玉数を認識可能とした後、最大獲得予定玉数表示ＺＪ５により大当たり遊技での最大の獲得予定玉数を認識することができるので小さな喜びの後に大きな喜びを享受することが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【１１１８】

［効果２］

上記獲得出玉表示演出において、複数の獲得予定玉数表示ＺＪ１，ＺＪ２，ＺＪ３，ＺＪ４をおこなう演出がおこなわれる場合、複数の獲得予定玉数表示ＺＪ１，ＺＪ２，ＺＪ３，ＺＪ４のうち同じ玉数を表す獲得予定玉数表示は、同じ態様（例えば、色、および／または、柄、および／または、大きさ、および／または、形、および／または、フォントが同じ）で表示される。この構成によれば、獲得予定玉数表示ＺＪ１，ＺＪ２，ＺＪ３，ＺＪ４において、獲得予定玉数が同じ獲得予定玉数表示同士を認識し易くなり、言い換えれば、獲得予定玉数が異なる獲得予定玉数表示を見つけやすくなり、獲得予定玉数に係る表示演出の興趣を向上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。

【１１１９】

［効果３］

上記獲得出玉表示演出において、複数の獲得予定玉数表示ＺＪ１，ＺＪ２，ＺＪ３，ＺＪ４をおこなう演出がおこなわれる場合、複数の獲得予定玉数表示ＺＪ１，ＺＪ２，ＺＪ３，ＺＪ４のうち異なる玉数を表す獲得予定玉数表示は、異なる態様（例えば、色、および／または、柄、および／または、大きさ、および／または、形、および／または、フォントが異なる）で表示される。この構成によれば、獲得予定玉数表示ＺＪ１，ＺＪ２，ＺＪ３，ＺＪ４において、獲得予定玉数が同じ獲得予定玉数表示同士を認識し易くなり、言い換えれば、獲得予定玉数が異なる獲得予定玉数表示を見つけやすくなり、獲得予定玉数に係る表示演出の興趣を向上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。

【１１２０】

［効果４］

上記獲得出玉表示演出では、大当たり遊技演出の前に、複数の獲得予定玉数表示ＺＪ１，ＺＪ２，ＺＪ３，ＺＪ４を拡大する演出がおこなわれる。この構成によれば、獲得予定玉数表示ＺＪ１，ＺＪ２，ＺＪ３，ＺＪ４が強調されるので、どんどん表示される獲得予定玉数表示を認識し易くなり、獲得玉数に係る表示演出の興趣を向上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。

【１１２１】

［効果５］

上記獲得出玉表示演出では、大当たり遊技演出の前に、複数の獲得予定玉数表示ＺＪ１，ＺＪ２，ＺＪ３，ＺＪ４を所定位置に動かしつつ縮小する演出がおこなわれた後、最大獲得予定玉数表示ＺＪ５がおこなわれる。この構成によれば、獲得予定玉数表示ＺＪ１，ＺＪ２，ＺＪ３，ＺＪ４が認識し難くなり遊技者の不安を駆りたてた後、最大獲得予定玉数表示を認識することとなり、遊技者に多くのドキドキ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。

【１１２２】

［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ＺＪ－１]

複数種類の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、

前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第１の表示演出をおこなう場合があり、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第２の表示演出をおこなう場合があり、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第３の表示演出をおこなう場合があり、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第４の表示演出をおこなう場合があり、
前記第１の表示演出は、大当たり図柄を表示して大当たりを報知する演出であり、
前記第２の表示演出は、大当たり遊技において獲得可能な遊技媒体数を表す複数の獲得予定媒体数表示をおこなう演出であり、
前記第３の表示演出は、大当たり遊技において獲得可能な最大媒体数を表す最大獲得予定媒体数表示をおこなう演出であり、
前記第４の表示演出は、大当たり遊技中に大当たり遊技演出をおこなう演出であり、
前記第１の表示演出と前記第２の表示演出と前記第３の表示演出と前記第４の表示演出とを含む組み合わせ演出がおこなわれる場合があり、
前記組み合わせ演出では、前記第１の表示演出がおこなわれた後、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た後、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、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。

【１１２３】
[態様ＺＪ－２]
態様ＺＪ－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の表示演出では、前記複数の獲得予定媒体数表示のうち、同じ媒体数を表す獲得予定媒体数表示は、同じ態様で表示される、
ことを特徴とする遊技機。

【１１２４】
[態様ＺＪ－３]
態様ＺＪ－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２の表示演出では、前記複数の獲得予定媒体数表示のうち、異なる媒体数を表す獲得予定媒体数表示は、異なる態様で表示される、
ことを特徴とする遊技機。

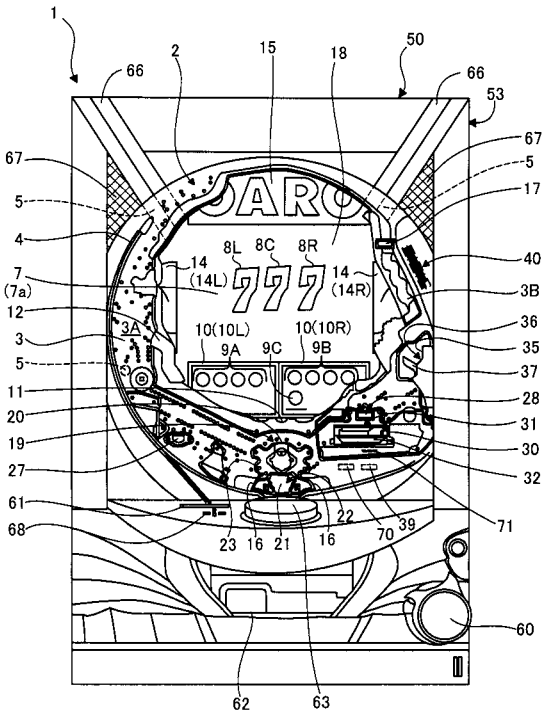
【１１２５】
[態様ＺＪ－４]
態様ＺＪ－３に記載の遊技機であって、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第５の表示演出をおこなう場合があり、
前記第５の表示演出は、前記複数の獲得予定媒体数表示を拡大する演出であり、
前記組み合わせ演出は、前記第５の表示演出を含む場合があり、
前記組み合わせ演出では、前記第２の表示演出の後、前記第５の表示演出がおこなわれ、前記第５の表示演出の後、前記第４の表示演出がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。

【１１２６】
[態様ＺＪ－５]
態様ＺＪ－３または態様ＺＪ－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６の表示演出をおこなう場合があり、
前記第６の表示演出は、前記複数の獲得予定媒体数表示を所定位置に動かしつつ、縮小する演出であり、
前記組み合わせ演出は、前記第６の表示演出を含む場合があり、

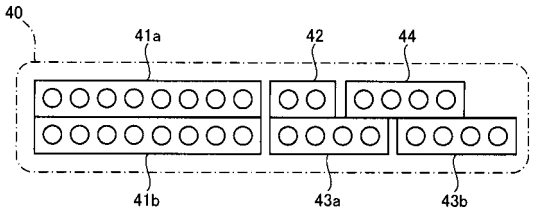
前記組み合わせ演出では、前記第２の表示演出の後、前記第６の表示演出がおこなわれ、前記第６の表示演出の後、前記第３の表示演出がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
【１１２７】
なお、上記態様において以下のようにしてもよい。
○複数の獲得予定媒体数表示は、動きつつ、互いに重なり合うように表示する。
○複数の獲得予定媒体数表示は、立体表示されている。
【１１２８】
［その他の変形例］
上述の種々の表示演出において、その一部の演出を含んでいない構成や、上述した以外の演出が含まれていてもよい。
【１１２９】
上記実施形態の遊技機１は、パチンコ遊技機を例に挙げて説明したが、これに限られるものではない。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。
【１１３０】
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、これに代えてセレクトボタン６８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。
【１１３１】
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。
【１１３２】
上記実施形態の遊技機１は、図６０～図１６７に示すように、表示装置（メイン表示装置７、サブ表示装置１０など）を用いて、種々の演出を実行するようにしている。本実施形態の遊技機１では、これらの演出を互いに組み合わせて一つの表示演出としてもよい。つまり、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、メイン表示装置７（表示画面７ａ）の他にサブ表示装置１０を備えているが、メイン表示装置７の表示画面７ａでおこなう表示演出をサブ表示装置１０の表示画面でおこなってもよいし、サブ表示装置１０の表示画面でおこなう表示演出をメイン表示装置７の表示画面７ａでおこなうようにしてもよい。
【１１３３】
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】
【１１３４】
１…遊技機
３…遊技領域
５…盤ランプ
７…メイン表示装置
１０…サブ表示装置

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
１７…大入賞口開放始動口
２０…第１始動口（第１入球口）
２１…第２始動口（第２入球口）
６６…枠ランプ
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

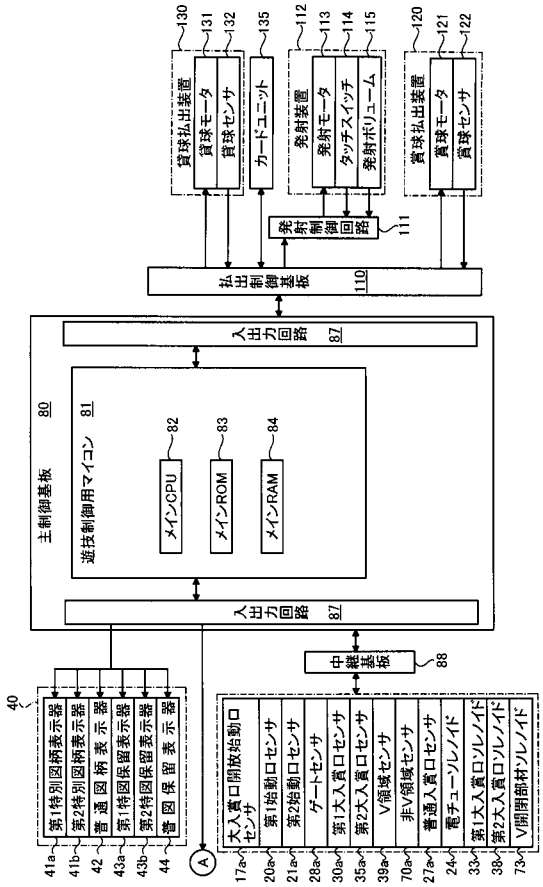
【図１】



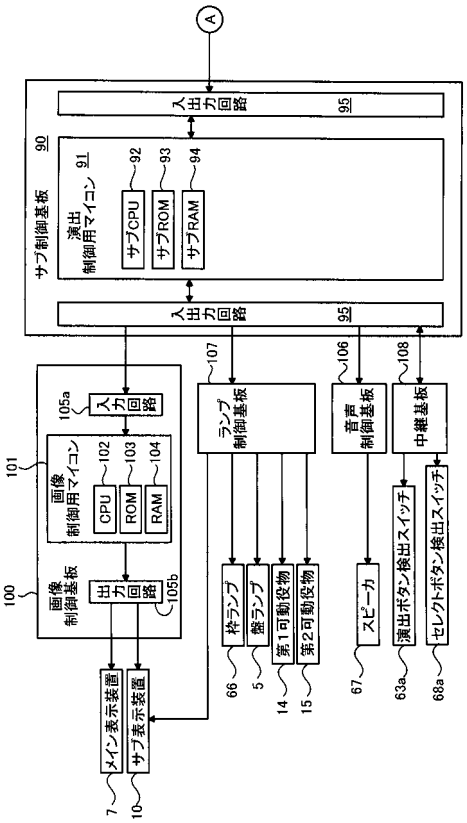
【図２】



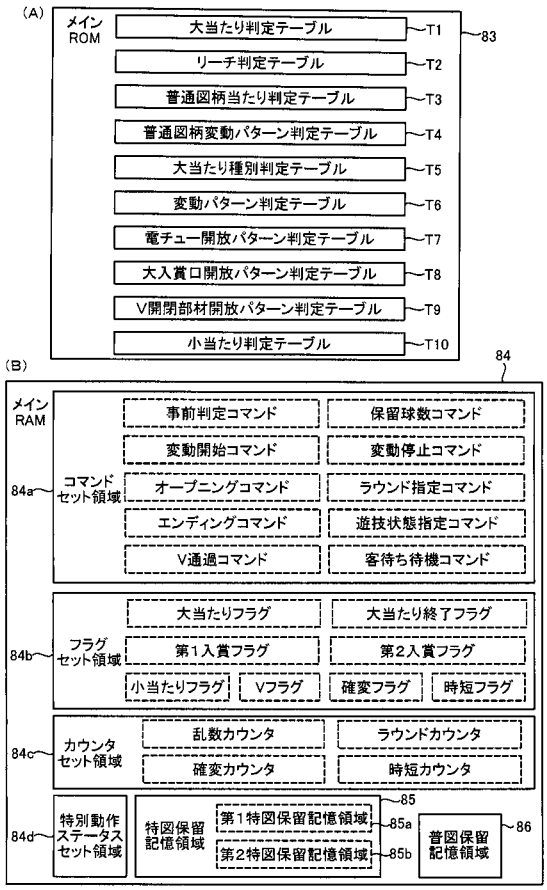
【図３】


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
賞球払出装置
賞球モータ
賞球センサ
発射制御回路
111
払出制御基板
110
入出力回路
87
主制御基板
80
遊技制御用マイコン
81
メインCPU
82
メインROM
83
メインRAM
84
入出力回路
87
中継基板
88
第1特別図柄表示器
第2特別図柄表示器
普通図柄表示器
第1特図保留表示器
第2特図保留表示器
普図保留表示器
大入賞口開放始動口センサ
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

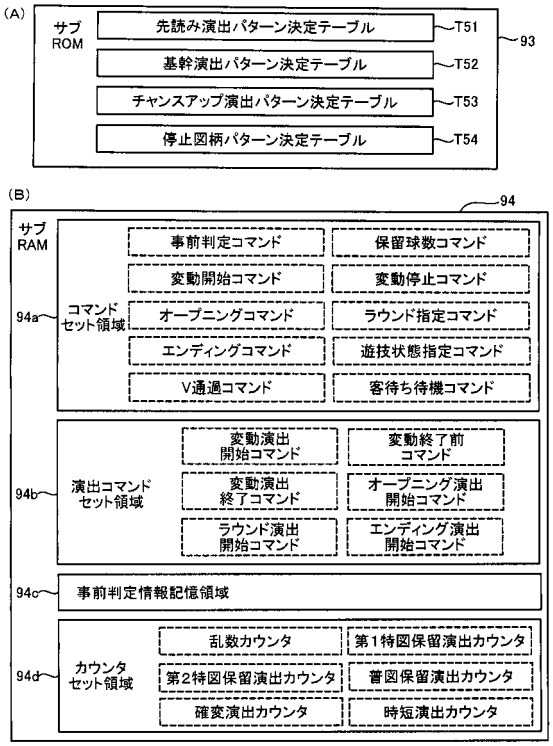
【図４】


入出力回路
95
サブ制御基板
90
演出制御用マイコン
91
サブCPU
92
サブROM
93
サブRAM
94
入出力回路
95
入力回路
105a
画像制御用マイコン
101
CPU
102
ROM
103
RAM
104
画像制御基板
100
出力回路
105b
ランプ制御基板
107
音声制御基板
106
中継基板
108
枠ランプ
盤ランプ
第1可動役物
第2可動役物
スピーカ
演出ボタン検出スイッチ
セレクトボタン検出スイッチ
メイン表示装置
サブ表示装置

【図５】


(A)
メインROM
大当たり判定テーブル
T1
83
リーチ判定テーブル
T2
普通図柄当たり判定テーブル
T3
普通図柄変動パターン判定テーブル
T4
大当たり種別判定テーブル
T5
変動パターン判定テーブル
T6
電チュー開放パターン判定テーブル
T7
大入賞口開放パターン判定テーブル
T8
V開閉部材開放パターン判定テーブル
T9
小当たり判定テーブル
T10
(B)
84
メインRAM
84a
コマンドセット領域
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
84b
フラグセット領域
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
小当たりフラグ
Vフラグ
確変フラグ
時短フラグ
84c
カウンタセット領域
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
84d
特別動作ステータスセット領域
特図保留記憶領域
85
第1特図保留記憶領域
85a
第2特図保留記憶領域
85b
普図保留記憶領域
86

【図６】


(A)
サブROM
先読み演出パターン決定テーブル
T51
93
基幹演出パターン決定テーブル
T52
チャンスアップ演出パターン決定テーブル
T53
停止図柄パターン決定テーブル
T54
(B)
94
サブRAM
94a
コマンドセット領域
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
94b
演出コマンドセット領域
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
94c
事前判定情報記憶領域
94d
カウンタセット領域
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

【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
ラベル−TRND−K	小当たり乱数	0〜127	小当たり判定用

(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

(E)小当たり判定テーブルT10

状態	小当たり乱数値	判定結果
全状態	0〜63	小当たり
	0〜127のうち上記以外の数値	ハズレ

【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
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)
	25〜49		特図1大当たり図柄2	12H	19.5	D102(H)	D2*2(H)	D302(H)
	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)
	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)
	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)
特図2	0〜40	16R V通過予定大当たり	特図2大当たり図柄1	20H	32.0	D107(H)	D2*7(H)	D307(H)
	41〜82		特図2大当たり図柄2	21H	32.8	D108(H)	D2*8(H)	D308(H)
	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	D109(H)	D2*9(H)	D309(H)

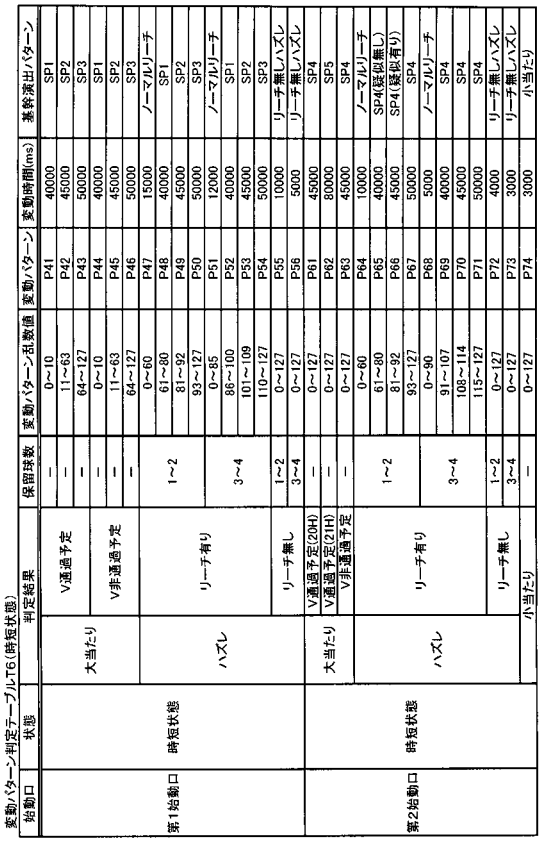
備考：ラウンド指定コマンドの"*"にはラウンド数を示す値が入る

【図１０】

変動パターン判定テーブルT6(非時短状態)

始動口	状態	判定結果		保留残数	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
				—	0〜10	P4	40000	SP1
				—	11〜63	P5	45000	SP2
				—	64〜127	P6	50000	SP3
		ハズレ	リーチ有り	1〜2	0〜60	P7	15000	ノーマルリーチ
					61〜80	P8	40000	SP1
					81〜92	P9	45000	SP2
					93〜127	P10	50000	SP3
				3〜4	0〜85	P11	12000	ノーマルリーチ
					86〜100	P12	40000	SP1
					101〜109	P13	45000	SP2
					110〜127	P14	50000	SP3
			リーチ無し	1〜2	0〜127	P15	10000	リーチ無しハズレ
				3〜4	0〜127	P16	5000	リーチ無しハズレ
			V通過予定(20H)	—	0〜127	P21	40000	SP1
		大当たり	V通過予定(21H)	—	0〜127	P22	80000	SP5
			V非通過予定	—	0〜127	P23	45000	SP2
第2始動口	非時短状態	ハズレ	リーチ有り	1〜2	0〜60	P24	12000	ノーマルリーチ
					61〜80	P25	40000	SP1(疑似無し)
					81〜92	P26	45000	SP1(疑似有り)
					93〜127	P27	50000	SP2
				3〜4	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
		小当たり		—	0〜127	P34	15000	小当たり

【図１１】



【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	大当たり遊技の大入賞口開放パターン	特図停止図柄データ	小当たり遊技の大入賞口開放パターン
11H,12H,20H,21H	開放パターン21	20H	開放パターン25
14H,15H, 22H	開放パターン22	21H	開放パターン26
13H	開放パターン23		

(B)大入賞口開放パターン(大当たり遊技)

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	

(C)大入賞口開放パターン(小当たり遊技)

大入賞口開放パターン	開放する大入賞口	開放回数(回)	開放時間(秒/回)	※備考
開放パターン25	第2大入賞口	1	1.0	特図1のV通過予定(確変)大当たり 特図2の大当たり図柄1 による16RV通過予定 大当たり (疑似大当り示唆演出を 経由しない大当たり)
開放パターン26	第2大入賞口	5	0.3	特図2の大当たり図柄2 による16RV通過予定 大当たり (疑似大当り示唆演出を 経由する大当たり)

【図１４】

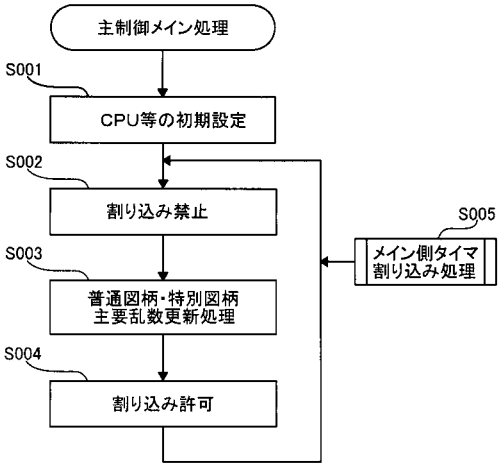
(A)V開閉部材開放パターン判定テーブルT9

特図停止図柄データ	V開閉部材開放パターン
11H,12H,20H,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

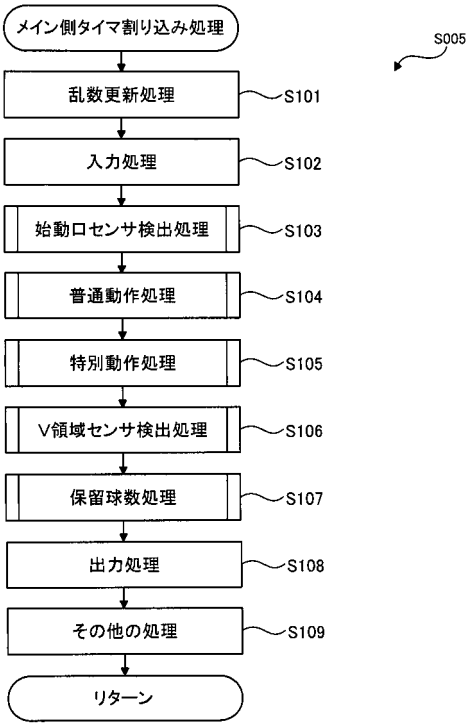
(B)V開閉部材開放パターン

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	—

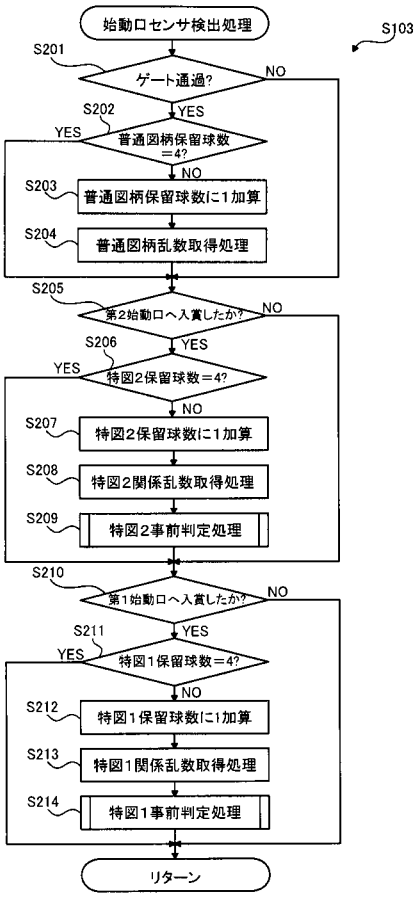
【図１５】



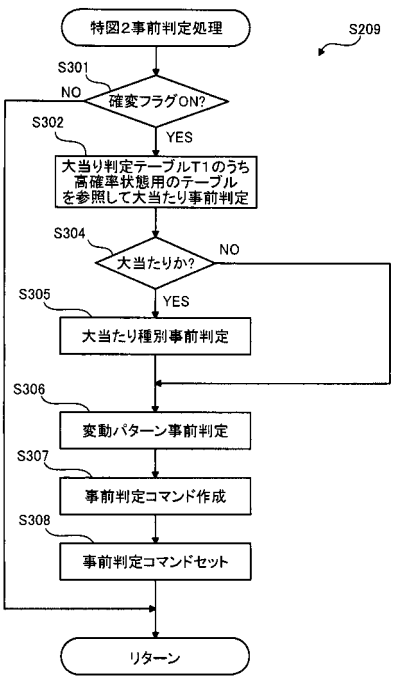
【図１６】



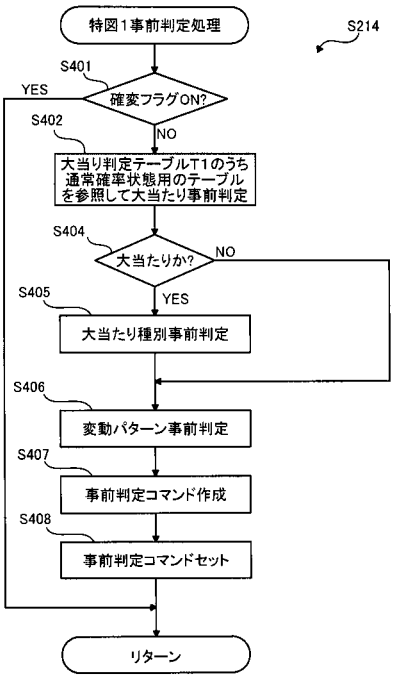
【図１７】



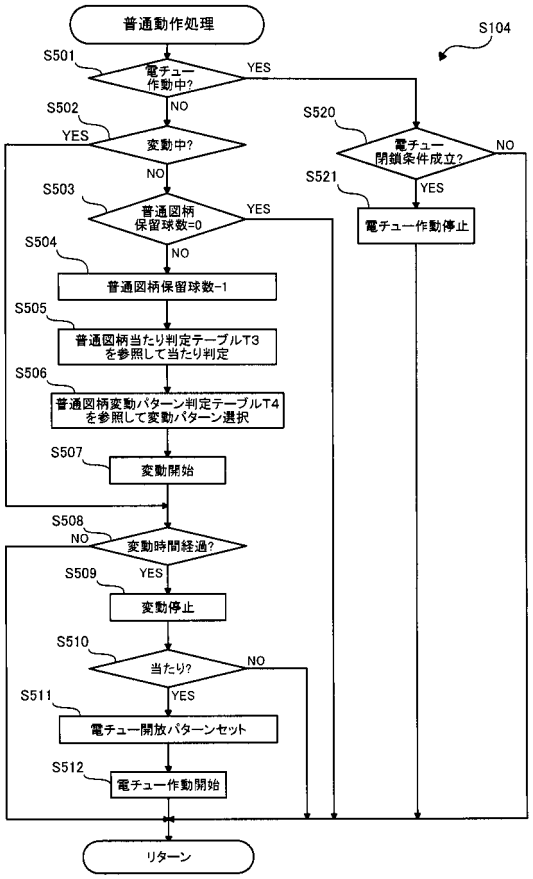
【図１８】



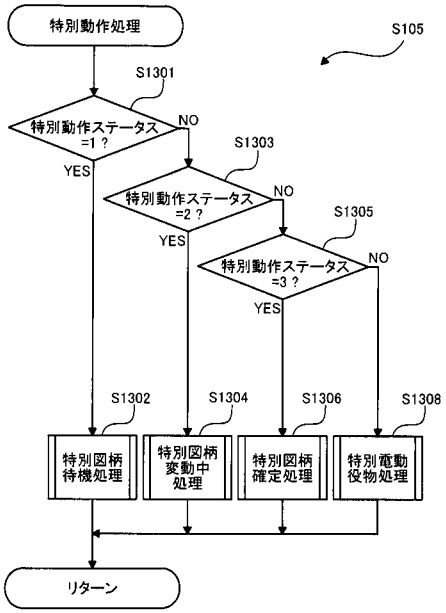
【図１９】



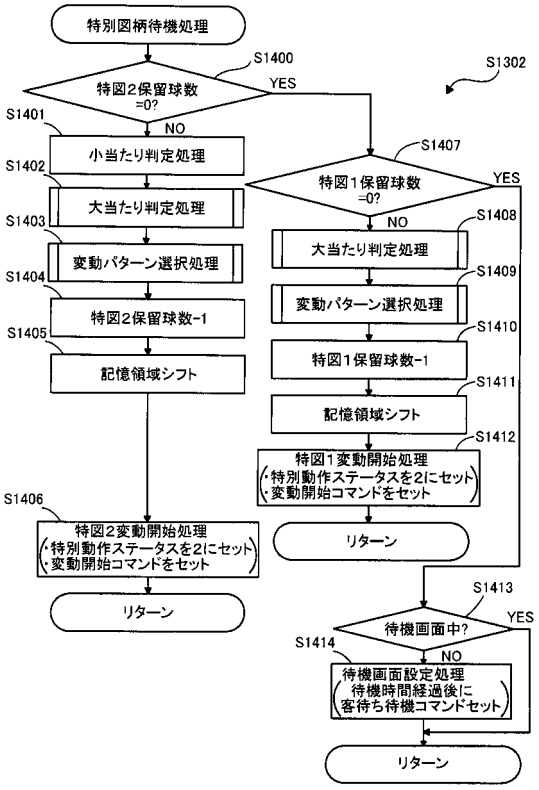
【図２０】



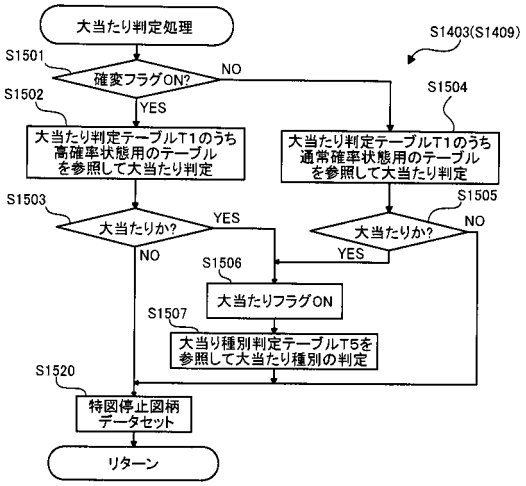
【図２１】



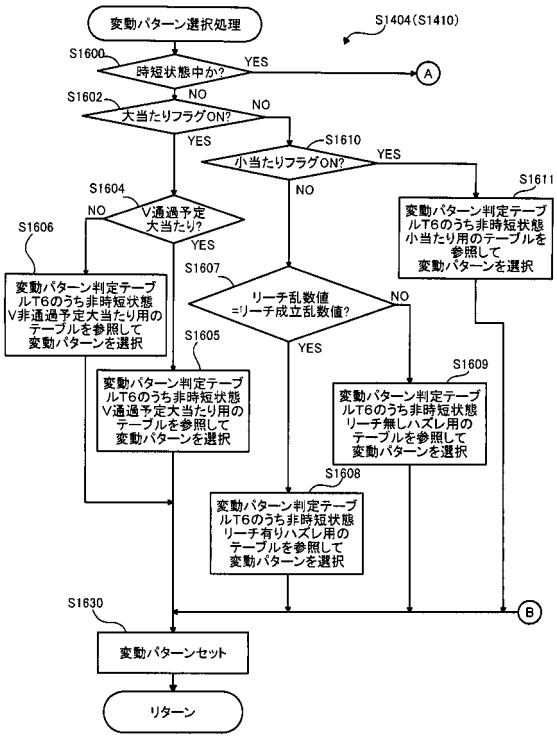
【図２２】



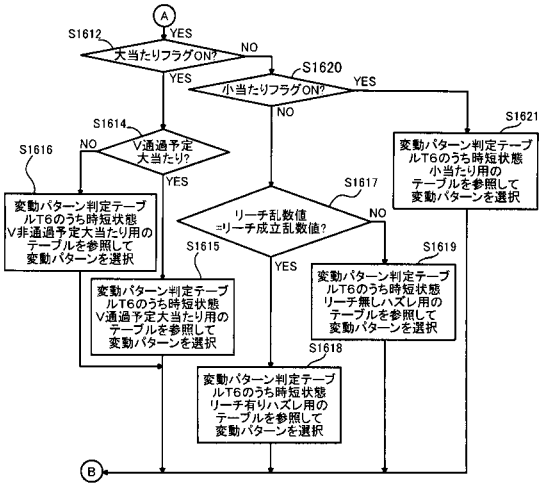
【図２３】



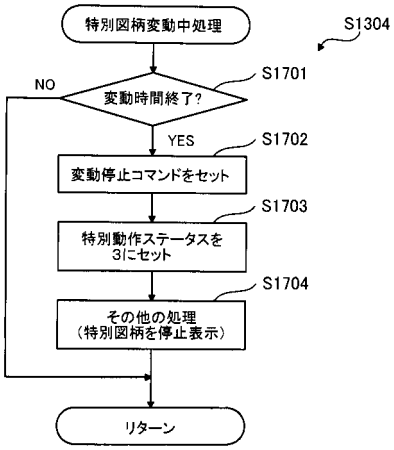
【図２４】



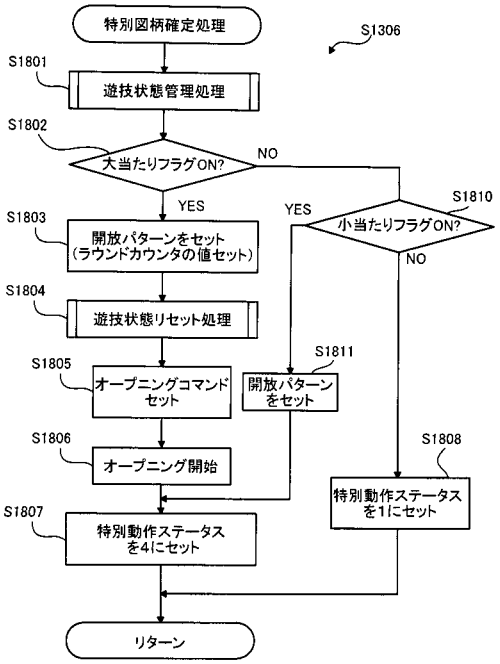
【図２５】



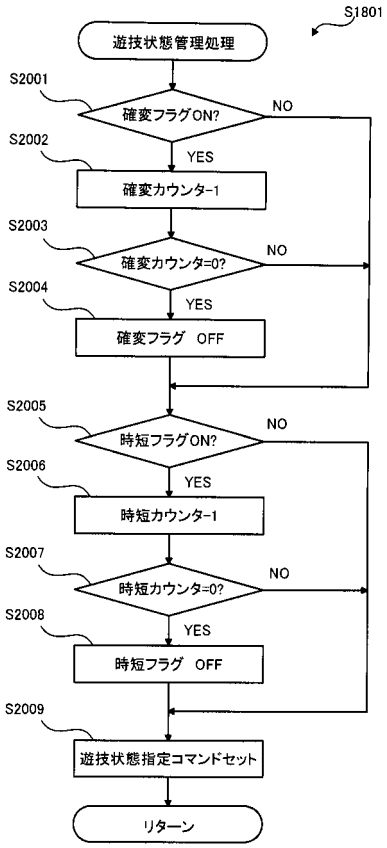
【図２６】



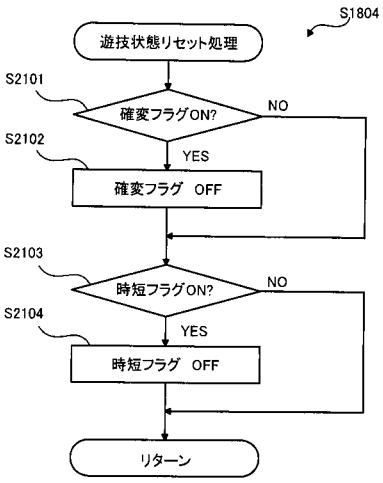
【図２７】



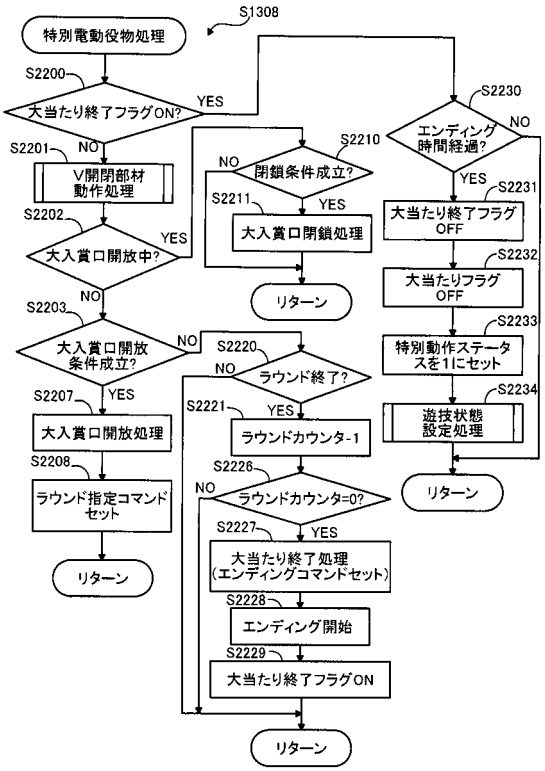
【図２８】



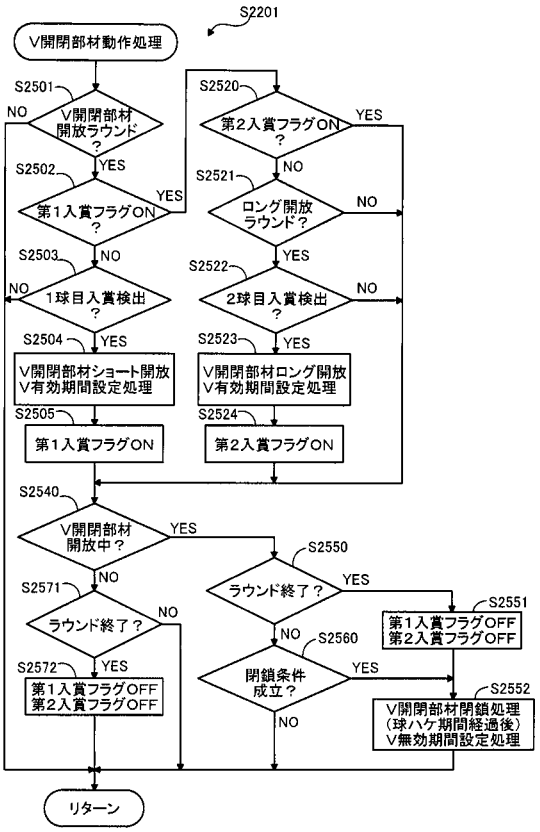
【図２９】



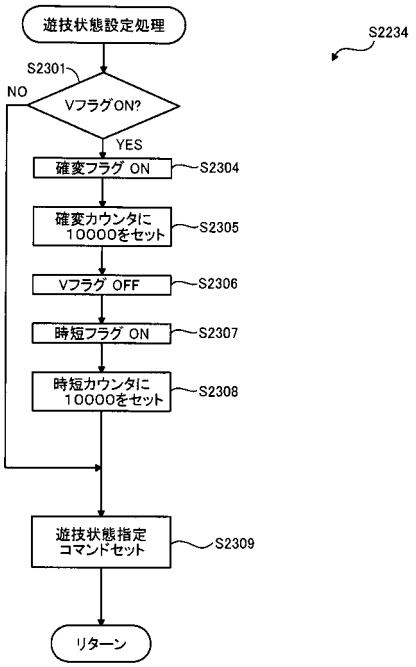
【図３０】



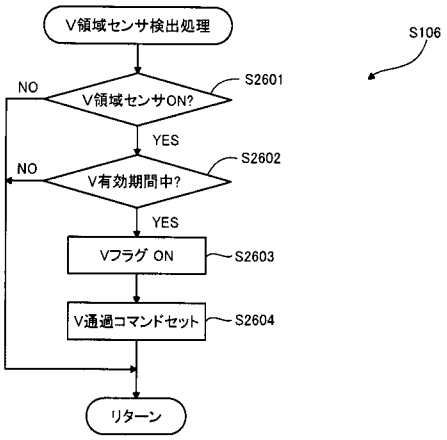
【図３１】



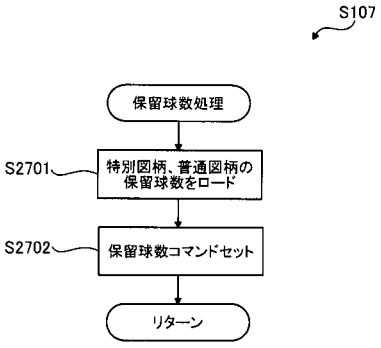
【図３２】



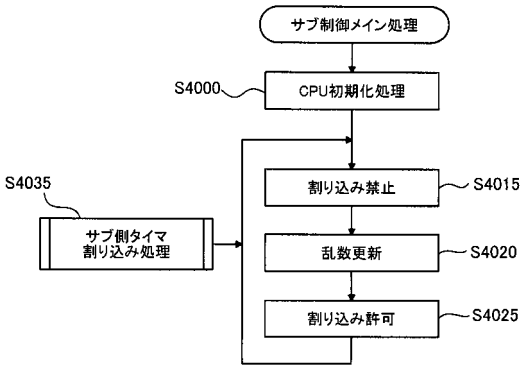
【図３３】



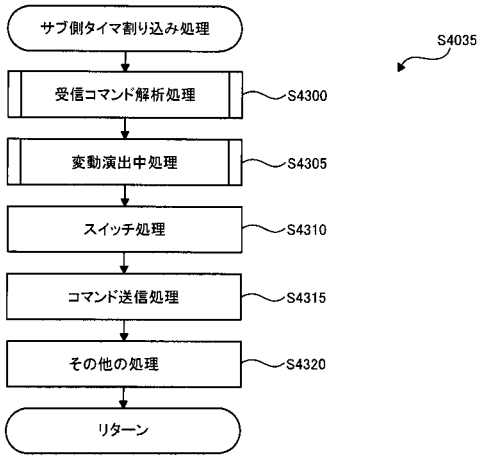
【図３４】



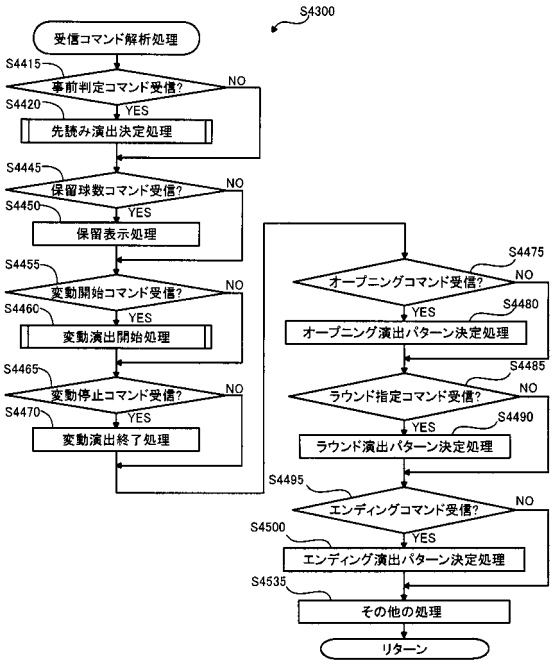
【図３５】



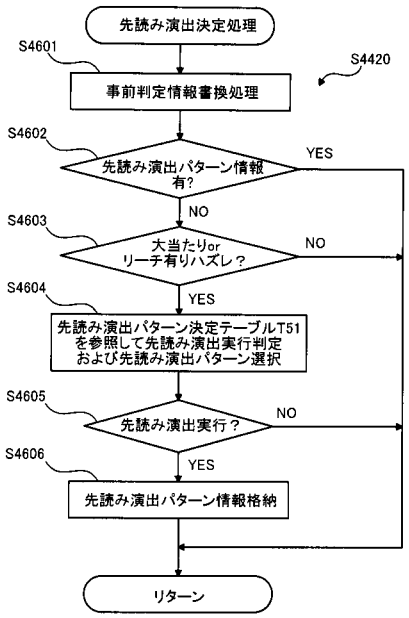
【図３６】



【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

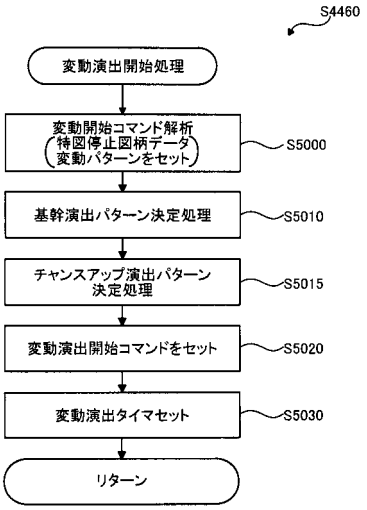
事前判定情報記憶領域									
特別図柄		特図1				特図2			
	当該領域	第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域	第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域
大当たり判定情報	ハズレ	–	–	–	–	ハズレ	ハズレ	大当たり	–
大当たり種別情報	–	–	–	–	–	–	–	21H	–
変動パターン情報	P72,P73	–	–	–	–	P72,P73	P72,P73	P61	–
先読み演出パターン情報	パターンA	–	–	–	–	パターンA	パターンA	パターンA	–

【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

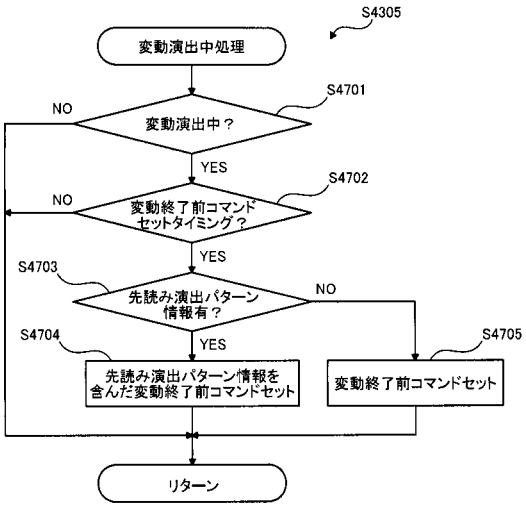
変動パターン	変動時間(ms)	基幹演出パターン	備考			
P1	40000	SP1	非時短状態	特図1	大当たり	
P2	45000	SP2				
P3	50000	SP3				
P4	40000	SP1				
P5	45000	SP2				
P6	50000	SP3				
P7	15000	ノーマルリーチ			リーチ有りハズレ	保留球数1～2
P8	40000	SP1				
P9	45000	SP2				保留球数3～4
P10	50000	SP3				
P11	12000	ノーマルリーチ				
P12	40000	SP1				
P13	45000	SP2				
P14	50000	SP3				
P15	10000	リーチ無しハズレ			リーチ無しハズレ	1～2
P16	5000	リーチ無しハズレ				3～4
P21	40000	SP1		特図2	大当たり	
P22	80000	SP5				
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)				
P26	45000	SP2(疑似有り)				保留球数3～4
P27	50000	SP2				
P28	9000	ノーマルリーチ				
P29	40000	SP1				
P30	45000	SP2				
P31	50000	SP3				
P32	8000	リーチ無しハズレ			リーチ無しハズレ	1～2
P33	4000	リーチ無しハズレ				3～4
P34	15000	小当たり			小当たり	
P41	40000	SP1	時短状態	特図1	大当たり	
P42	45000	SP2				
P43	50000	SP3				
P44	40000	SP1				
P45	45000	SP2				
P46	50000	SP3				
P47	15000	ノーマルリーチ			リーチ有りハズレ	保留球数1～2
P48	40000	SP1				
P49	45000	SP2				保留球数3～4
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			リーチ無しハズレ	1～2
P56	5000	リーチ無しハズレ				3～4
P61	45000	SP4		特図2	大当たり	
P62	80000	SP5				
P63	45000	SP4				
P64	10000	ノーマルリーチ			リーチ有りハズレ	保留球数1～2
P65	40000	SP4(疑似無し)				
P66	45000	SP4(疑似有り)				保留球数3～4
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			リーチ無しハズレ	1～2
P73	3000	リーチ無しハズレ				3～4
P74	3000	小当たり			小当たり	

【図４３】

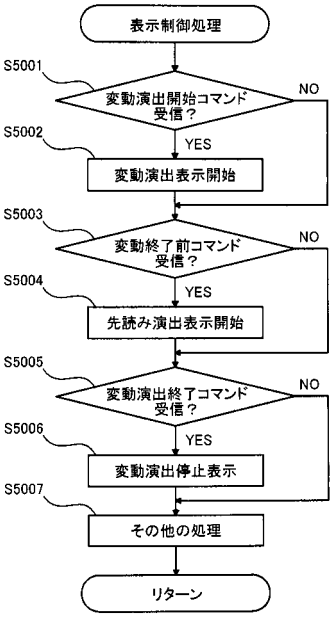
チャンスアップ演出パターン決定テーブルT53

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】

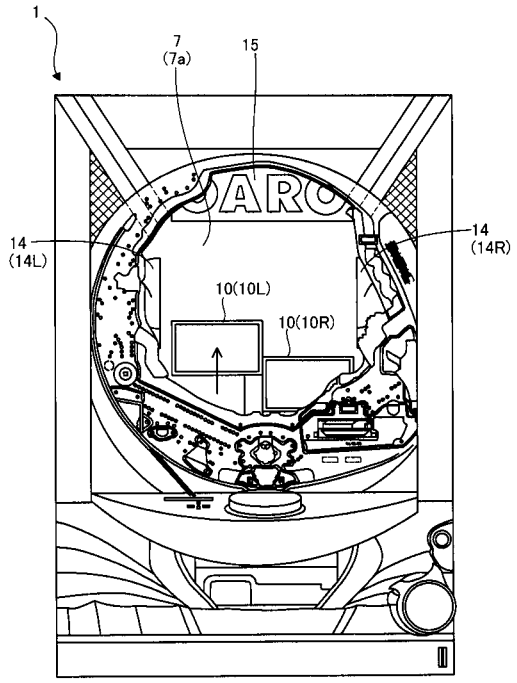


【図４５】



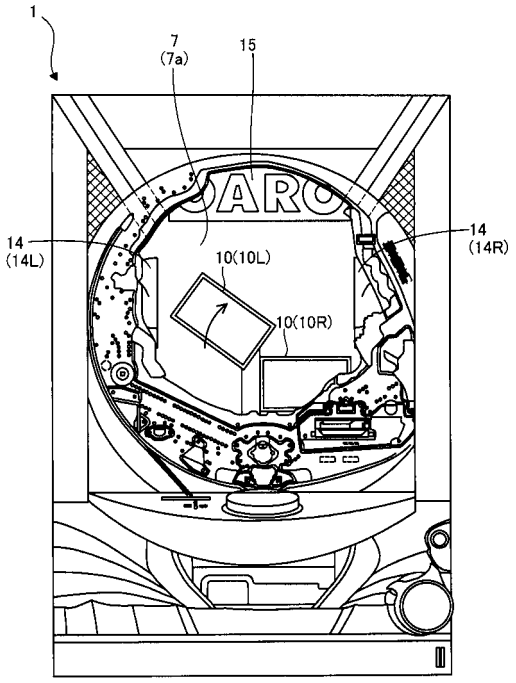
【図４６】

左サブ表示装置10L（上方移動）



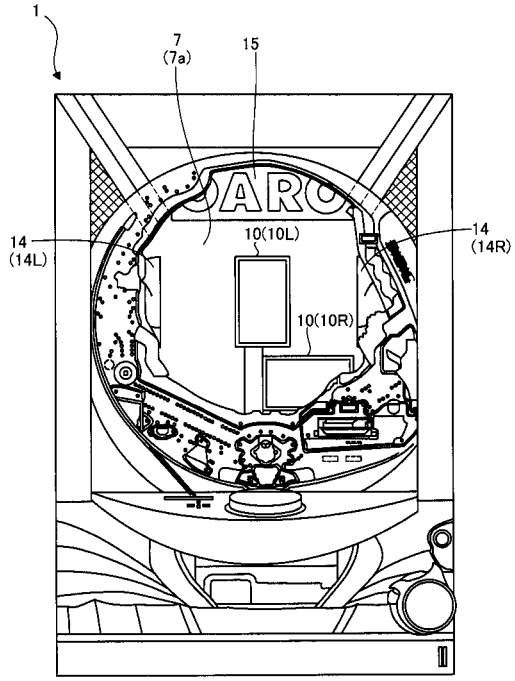
【図４７】

左サブ表示装置10L（右回転）



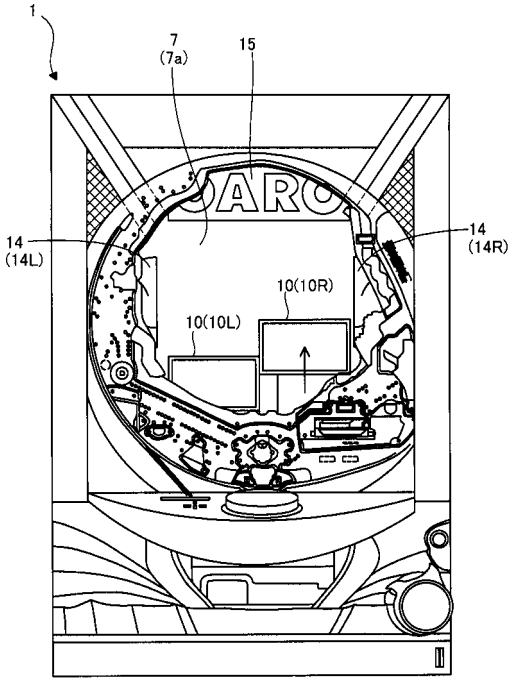
【図４８】

左サブ表示装置10L(第2態様)



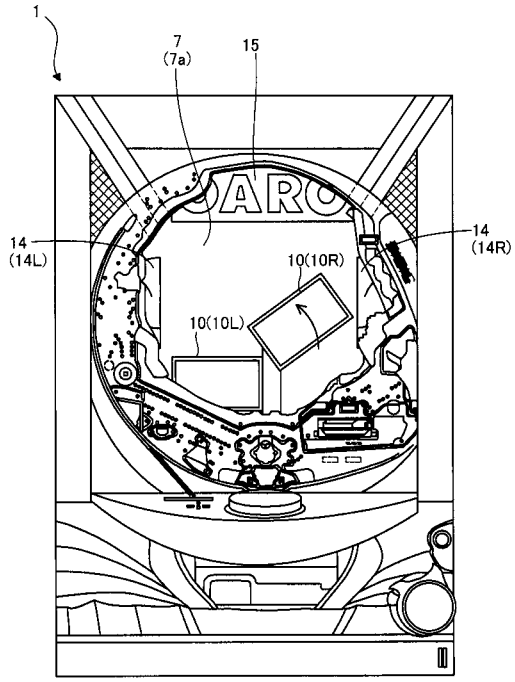
【図４９】

右サブ表示装置10R(上方移動)



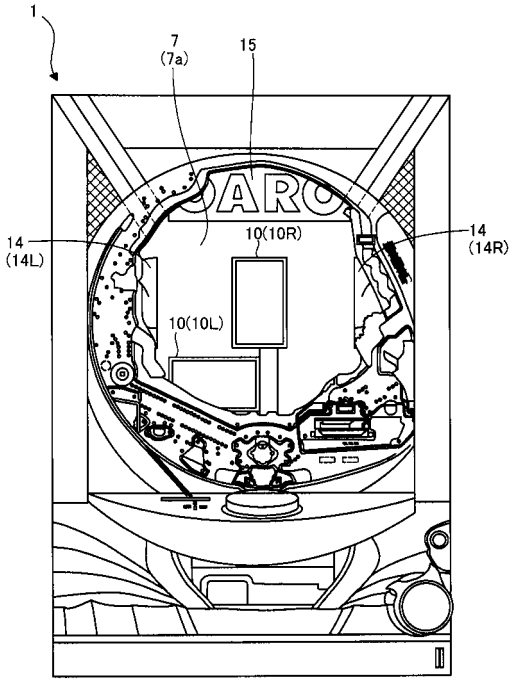
【図５０】

右サブ表示装置10R(左回転)



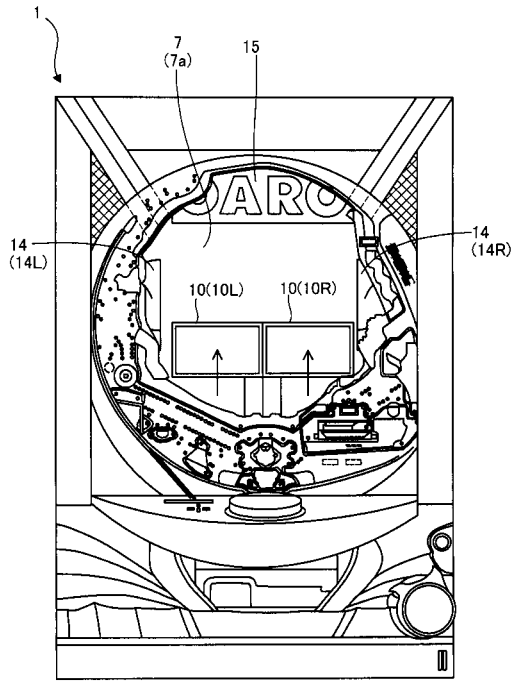
【図５１】

右サブ表示装置10R(第2態様)



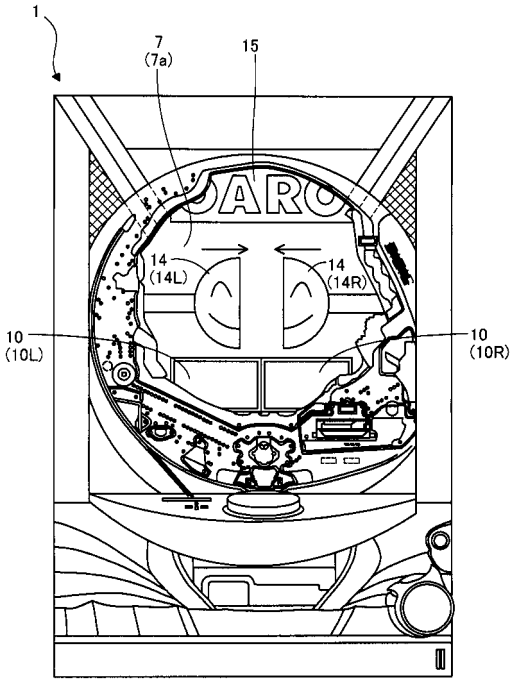
【図５２】

左右サブ表示装置10L,10R(上方移動)



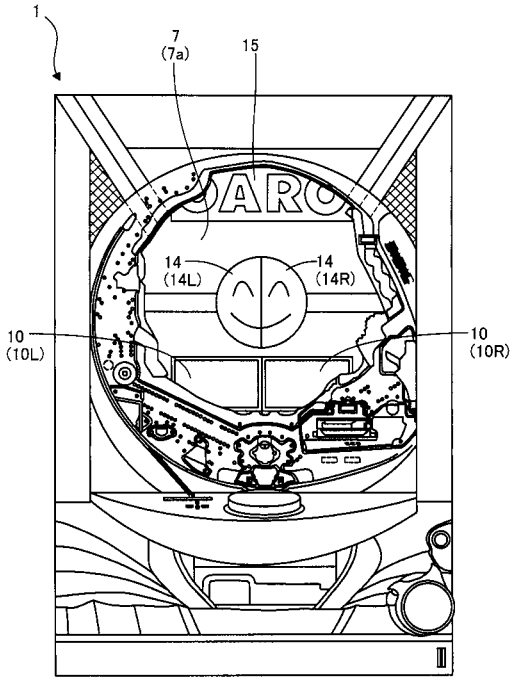
【図５３】

第1可動役物14(近接方向移動)



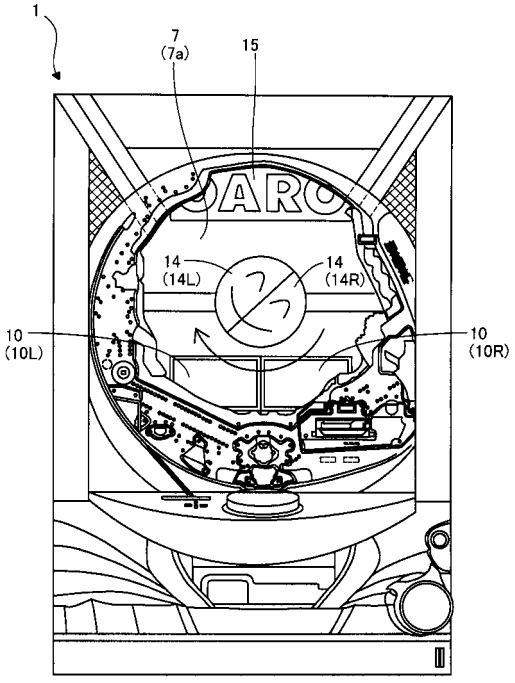
【図５４】

第1可動役物14(第2態様)



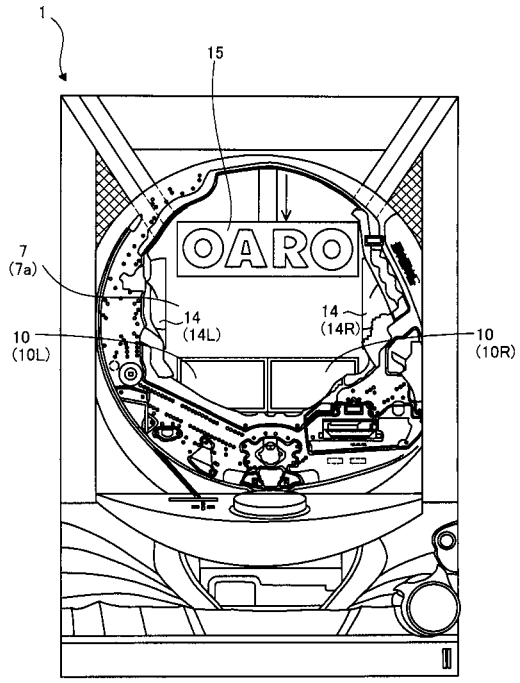
【図５５】

第1可動役物14(右回転)



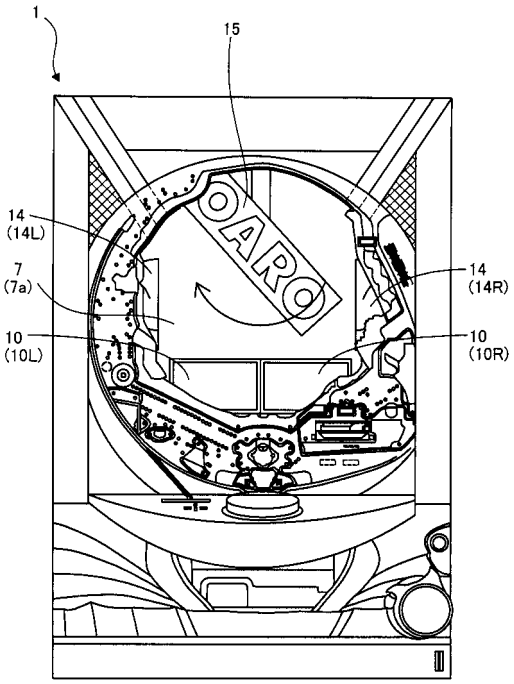
【図５６】

第2可動役物15(第2態様)



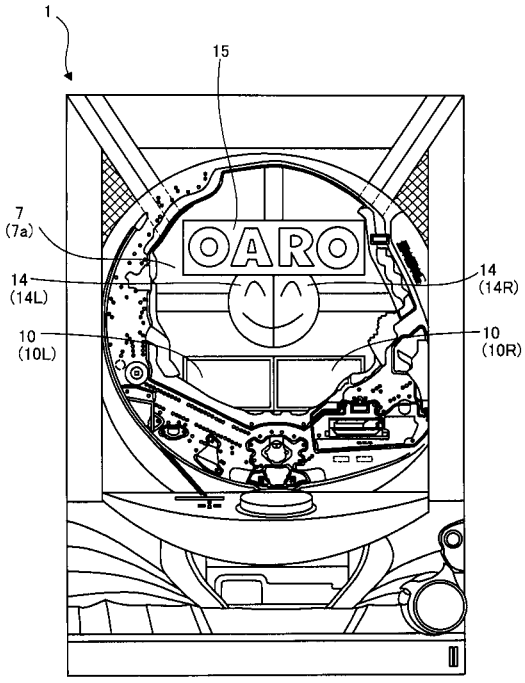
【図５７】

第2可動役物15(右回転)



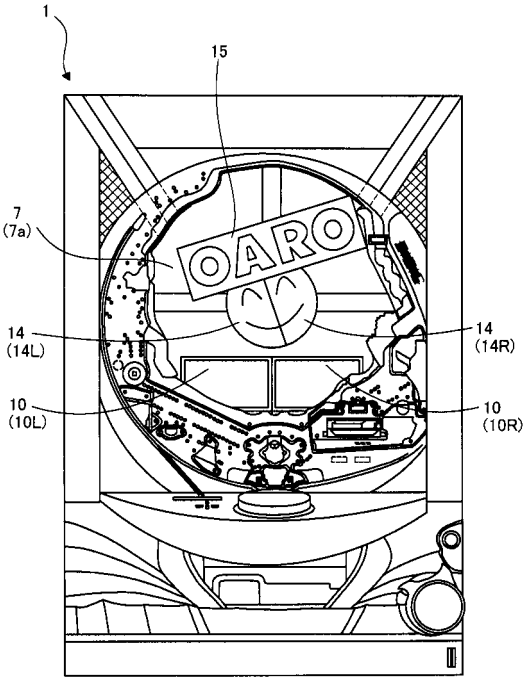
【図５８】

第1第2可動役物14,15(第2態様)



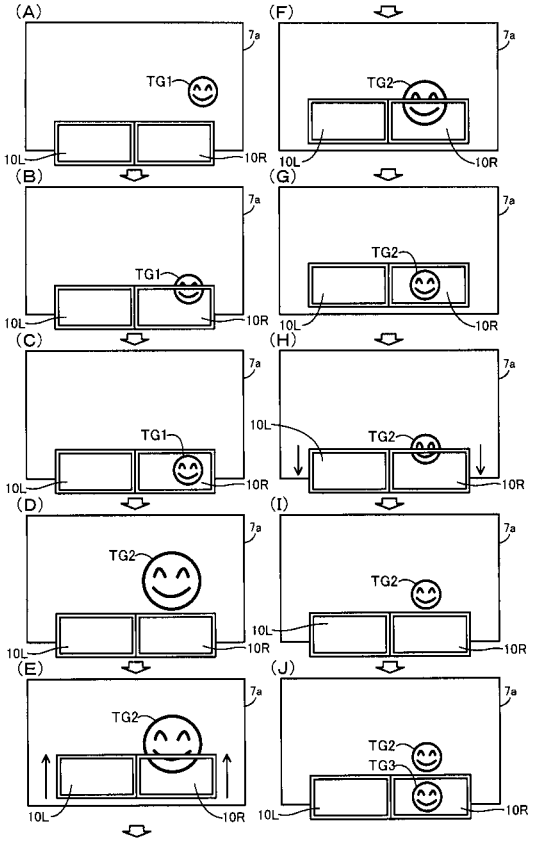
【図５９】

第1第2可動役物14,15(左回転)



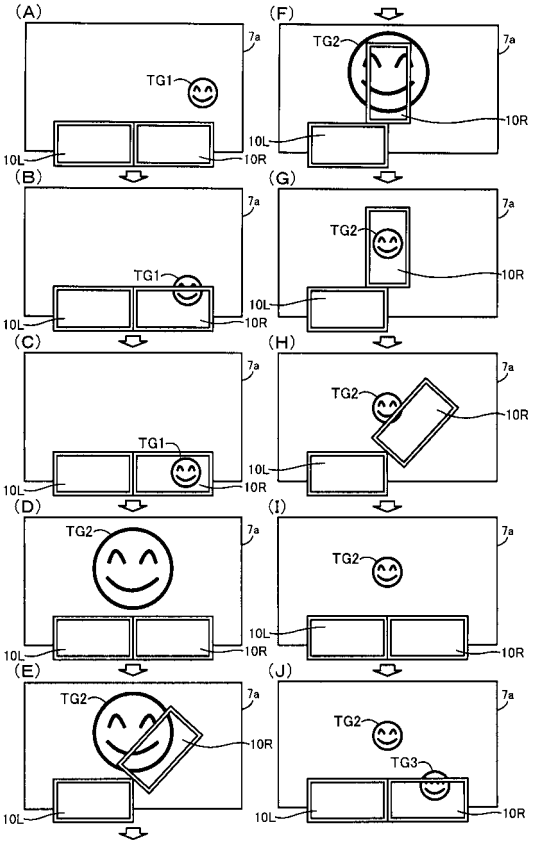
【図６０】

サブ表示装置連動演出A



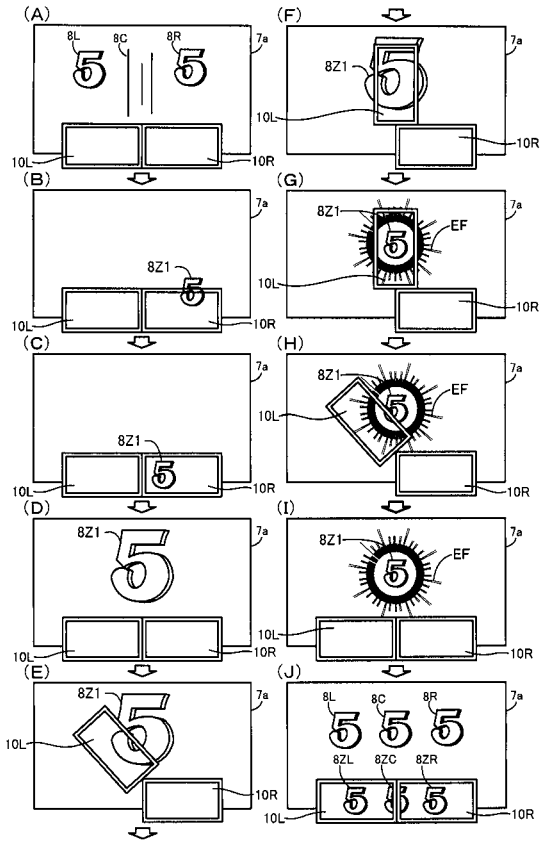
【図６１】

サブ表示装置連動演出B



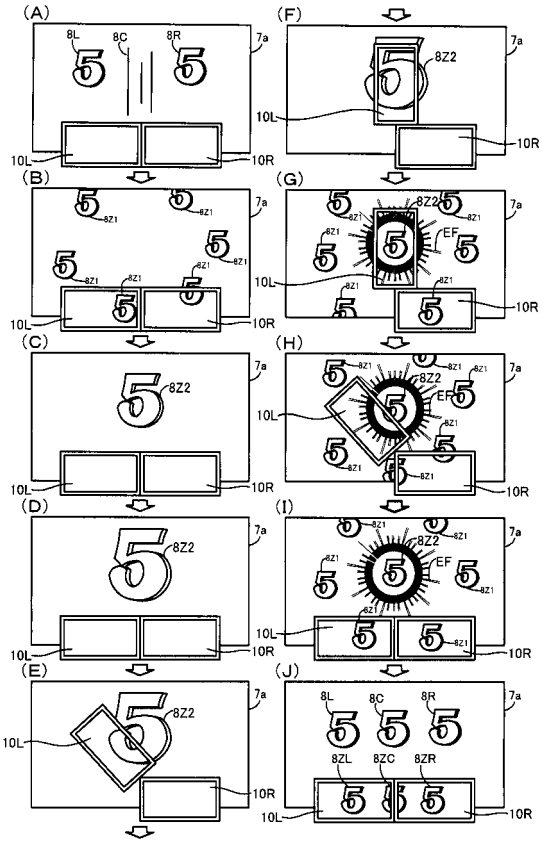
【図６２】

サブ表示装置連動演出C

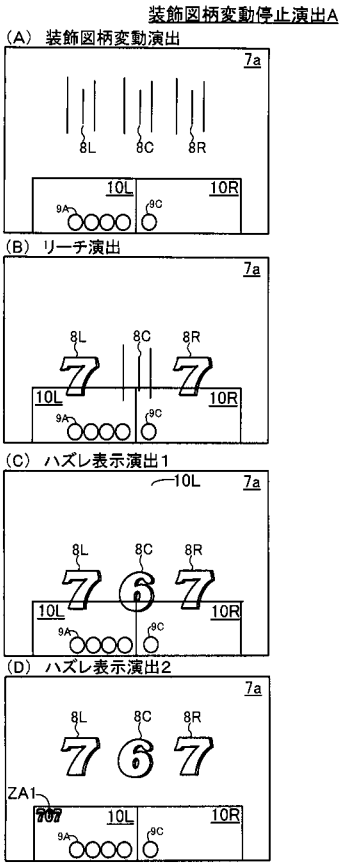


【図６３】

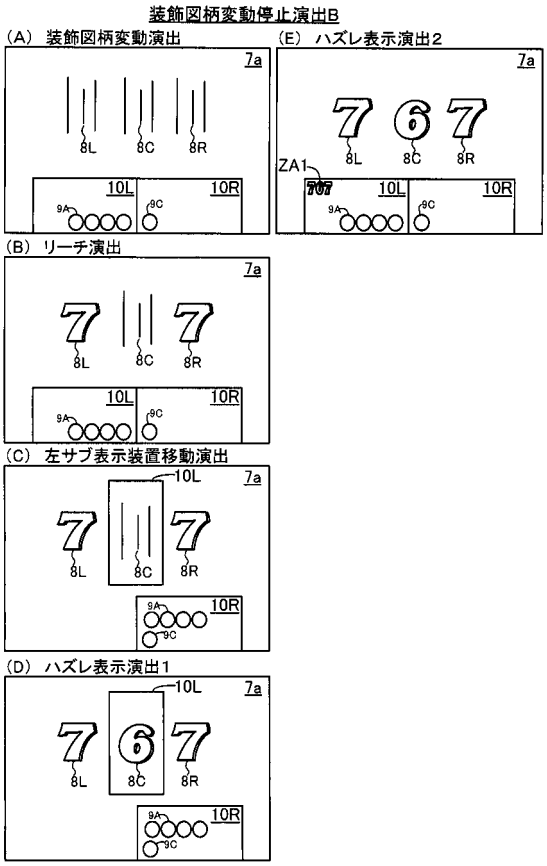
サブ表示装置連動演出D



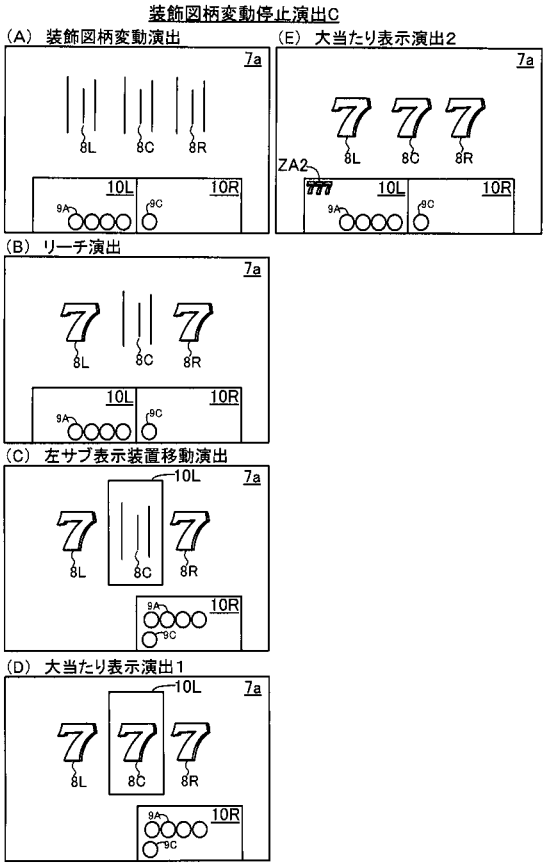
【図６４】



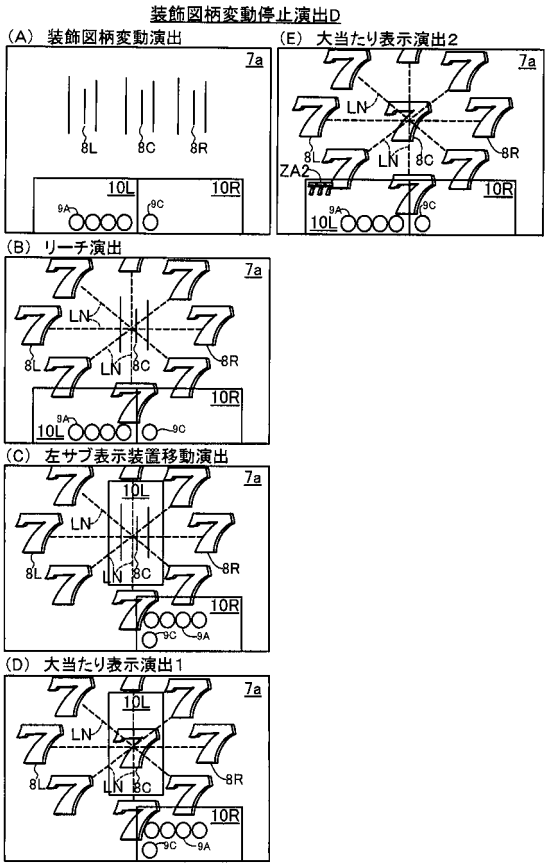
【図６５】



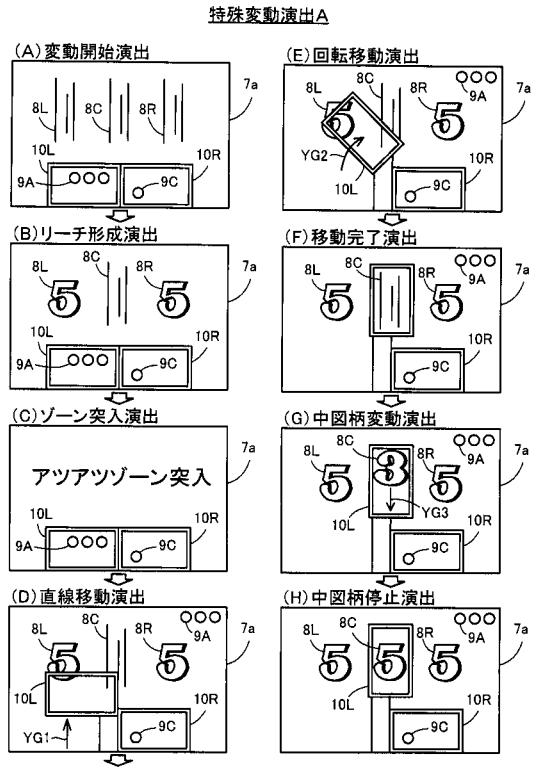
【図６６】



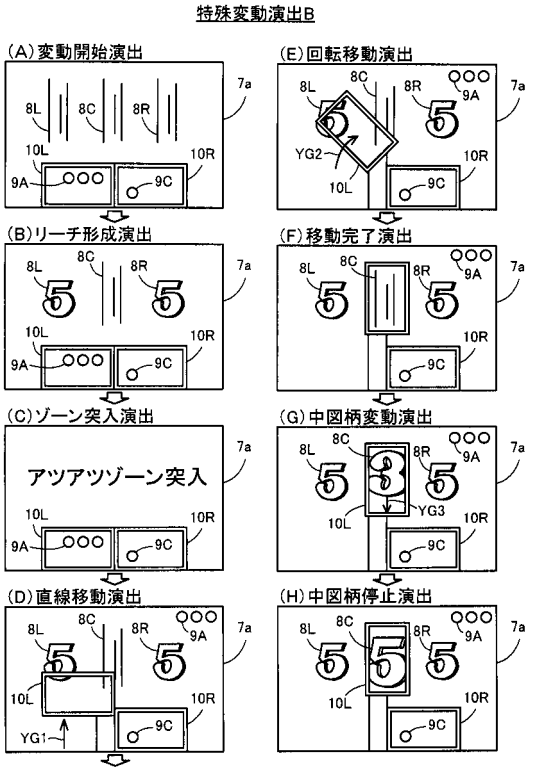
【図６７】



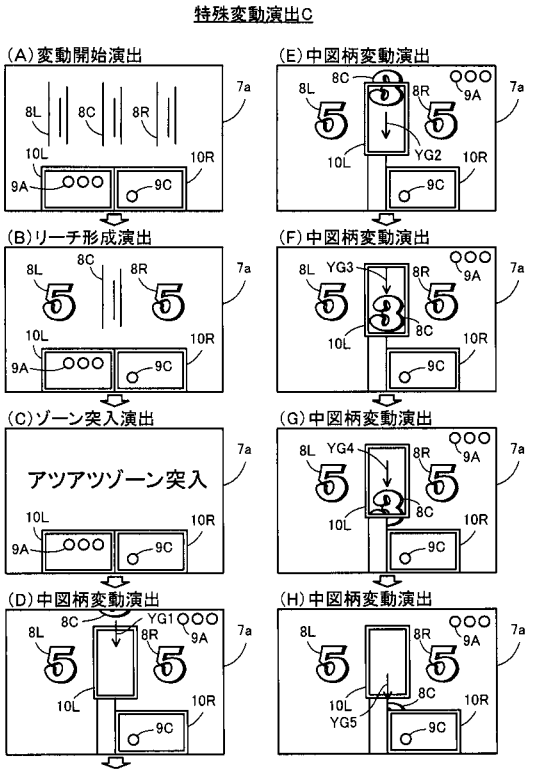
【図６８】



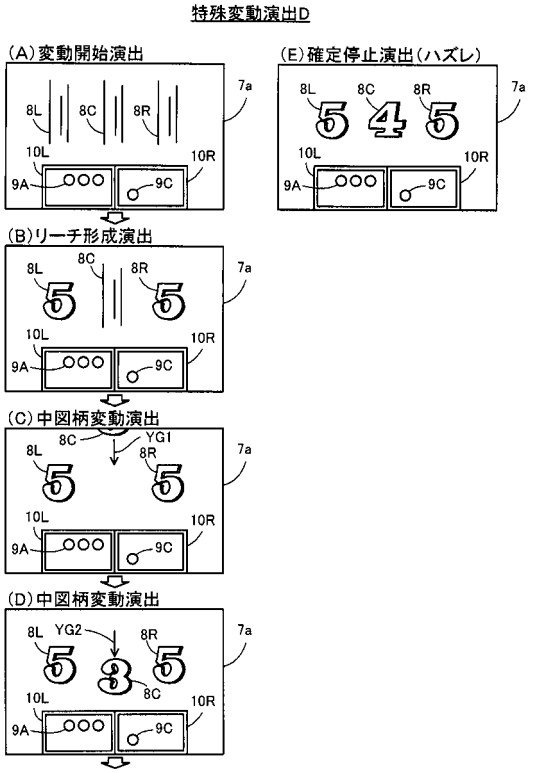
【図６９】



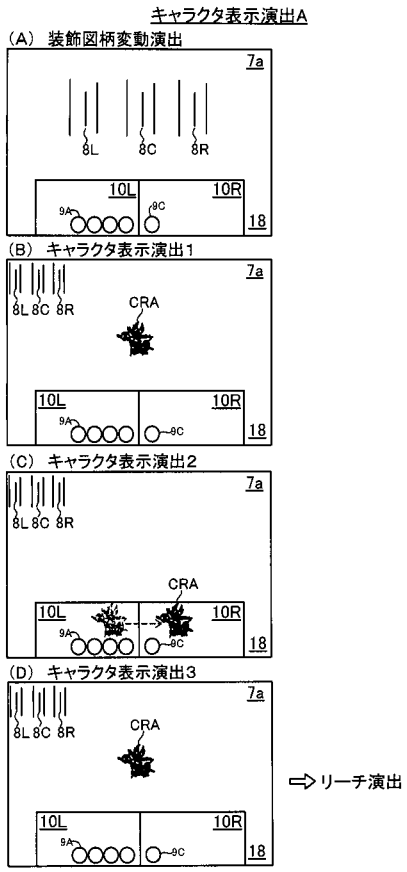
【図７０】



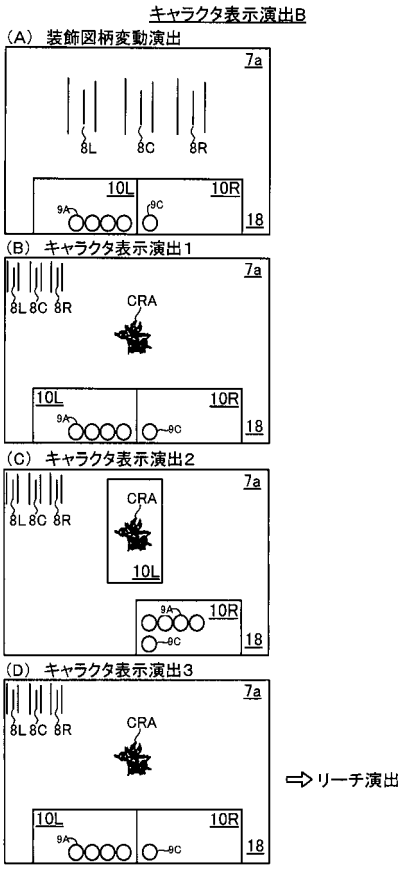
【図７１】



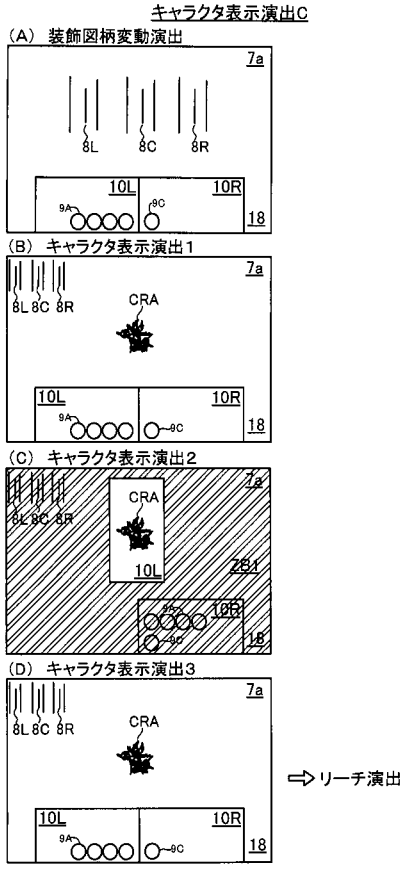
【図７２】



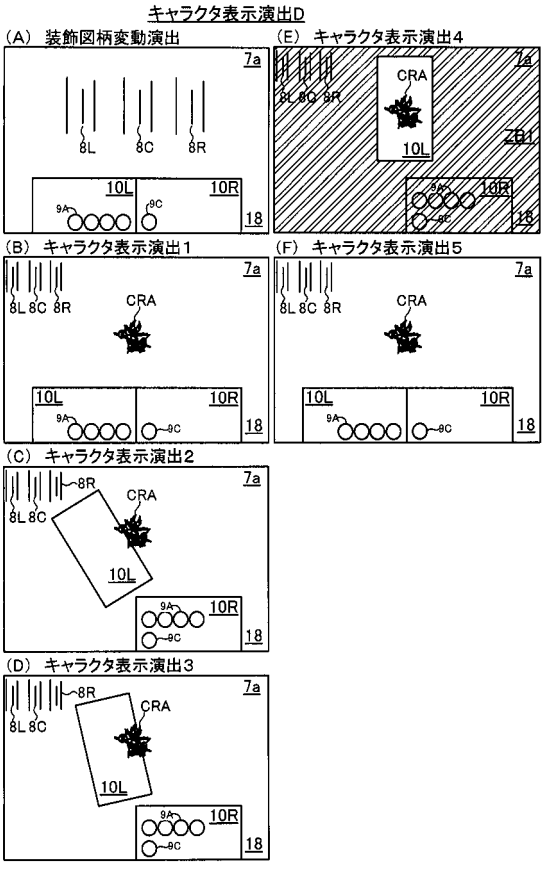
【図７３】



【図７４】

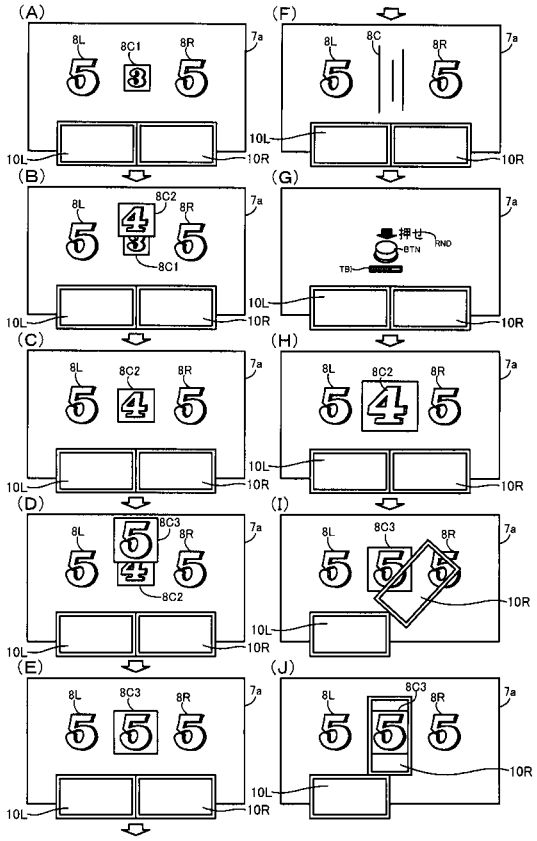


【図７５】



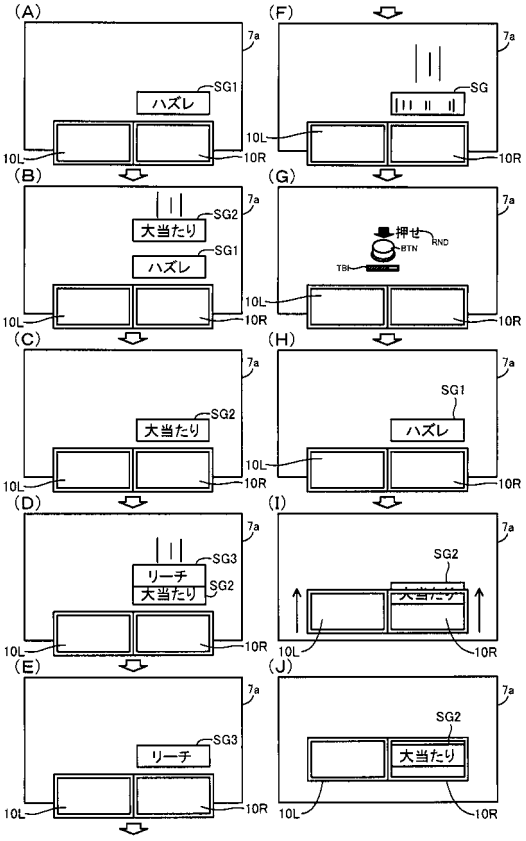
【図７６】

選択演出A



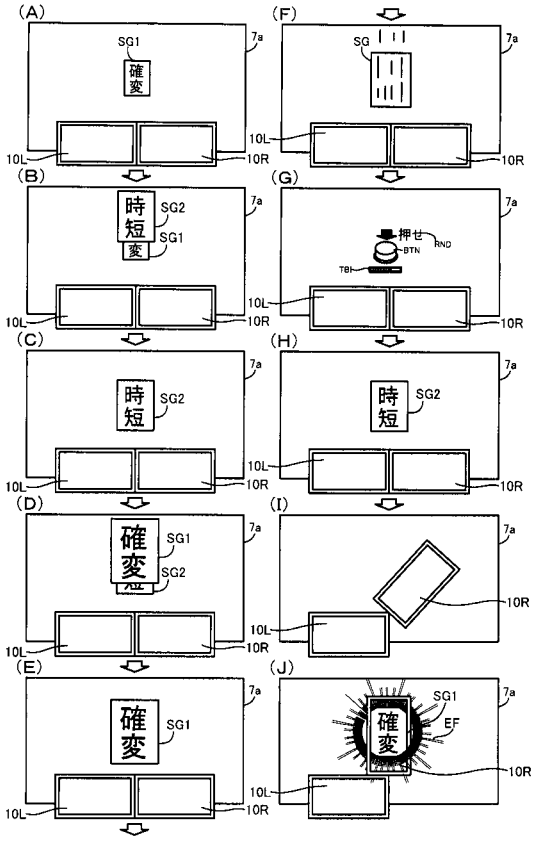
【図７７】

選択演出B



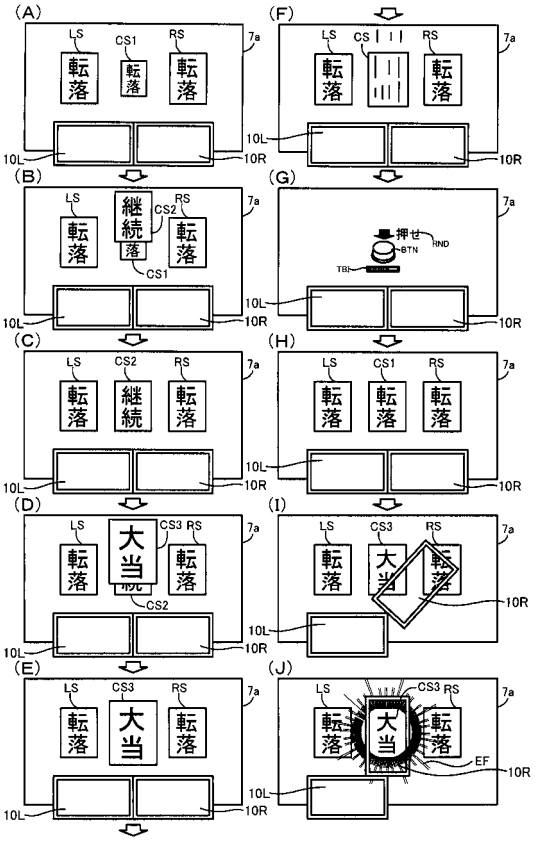
【図７８】

選択演出C

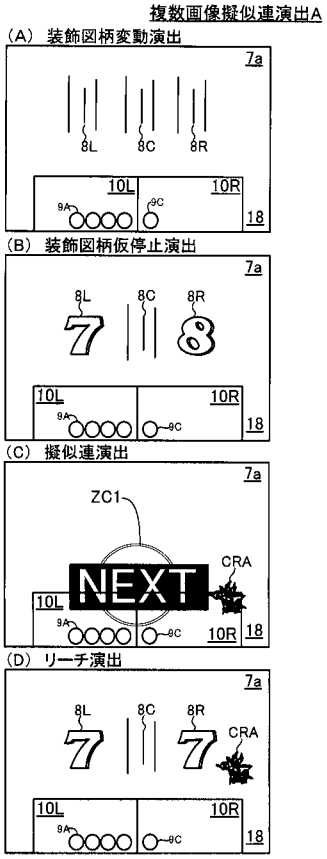


【図７９】

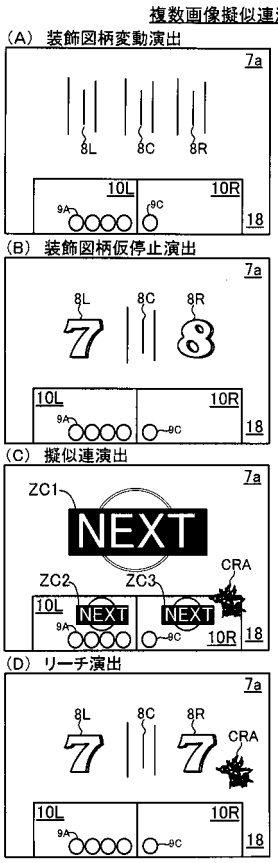
選択演出D



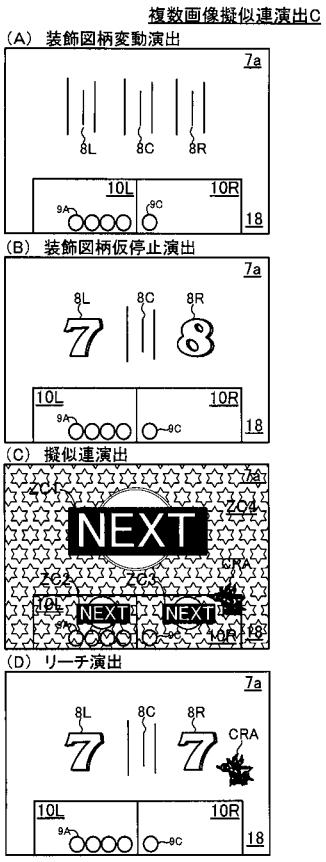
【図８０】



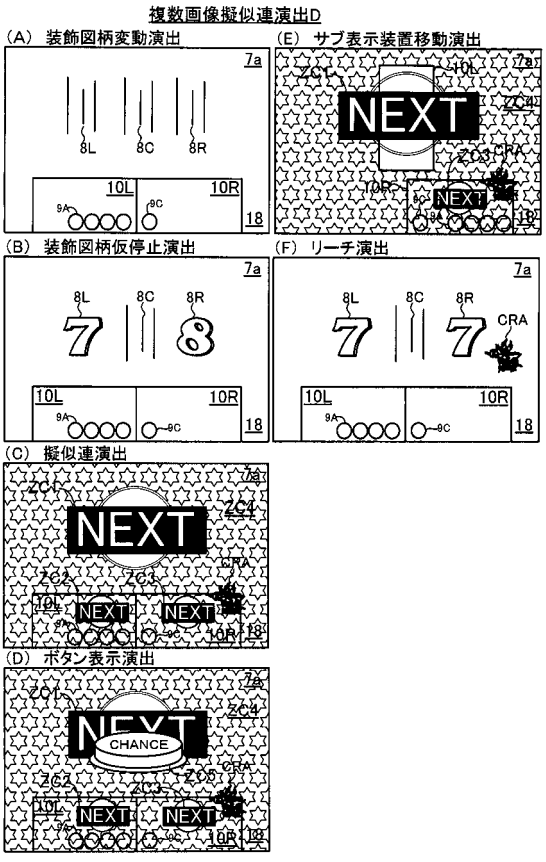
【図８１】



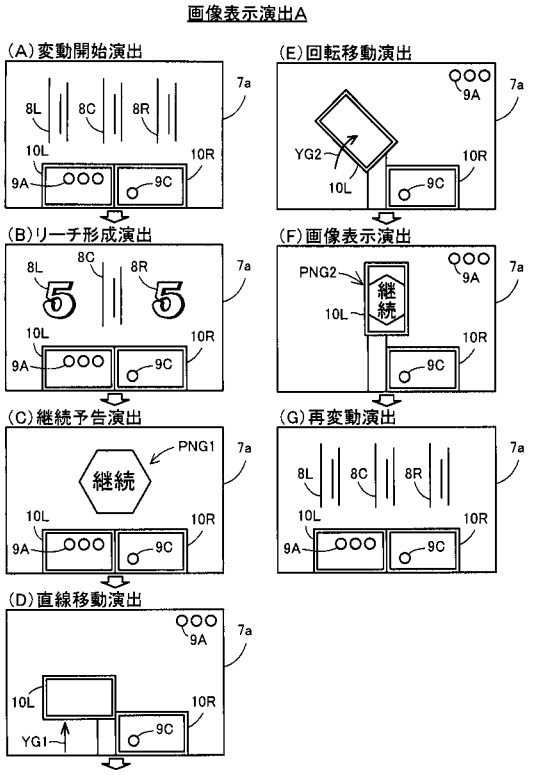
【図８２】



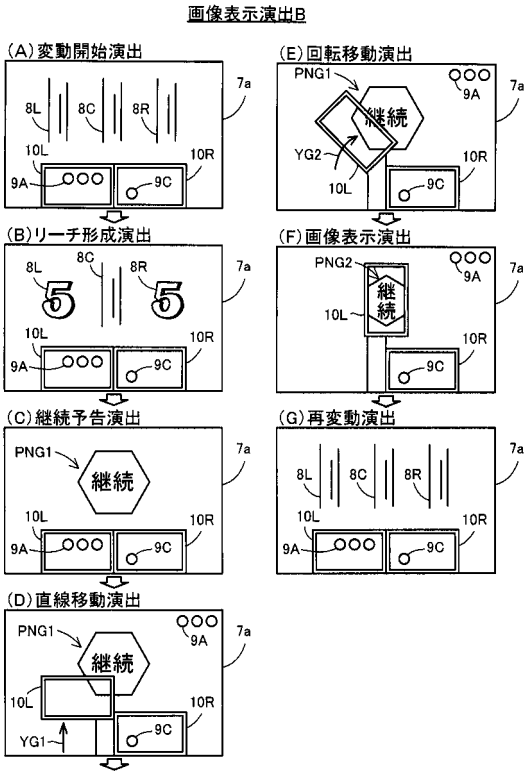
【図８３】



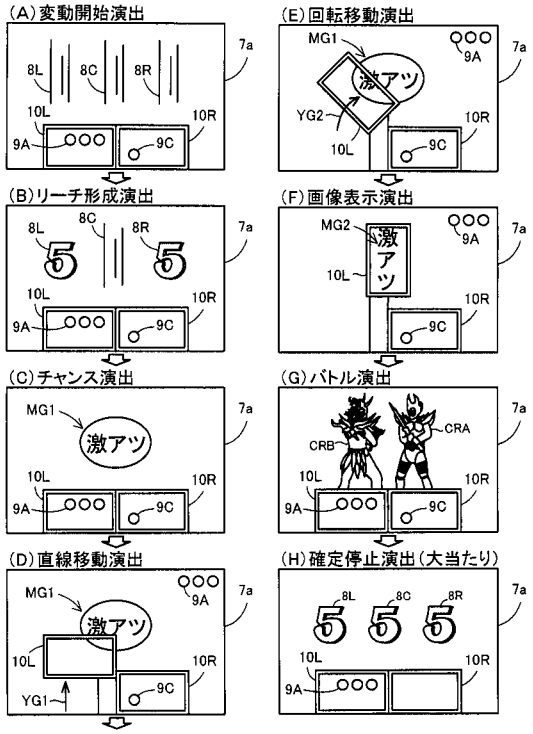
【図８４】



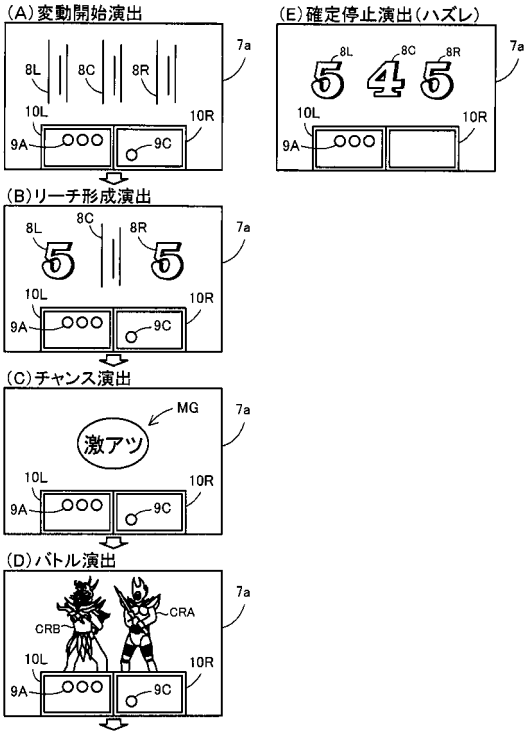
【図８５】



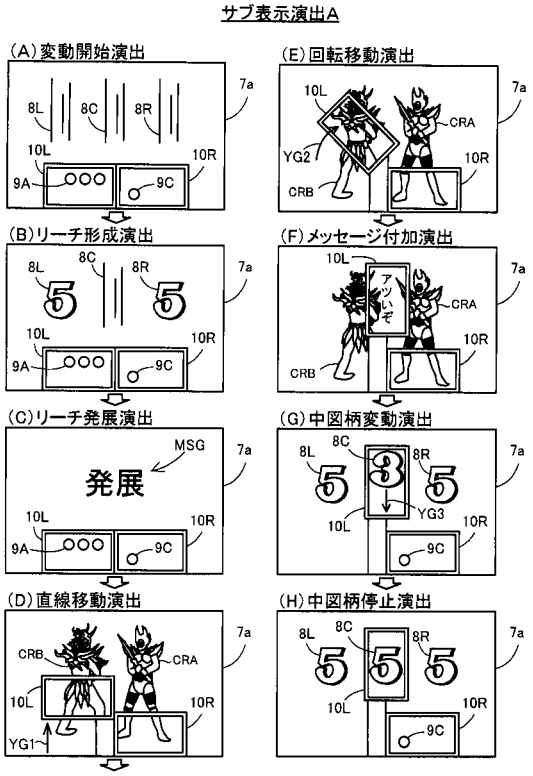
【図８６】



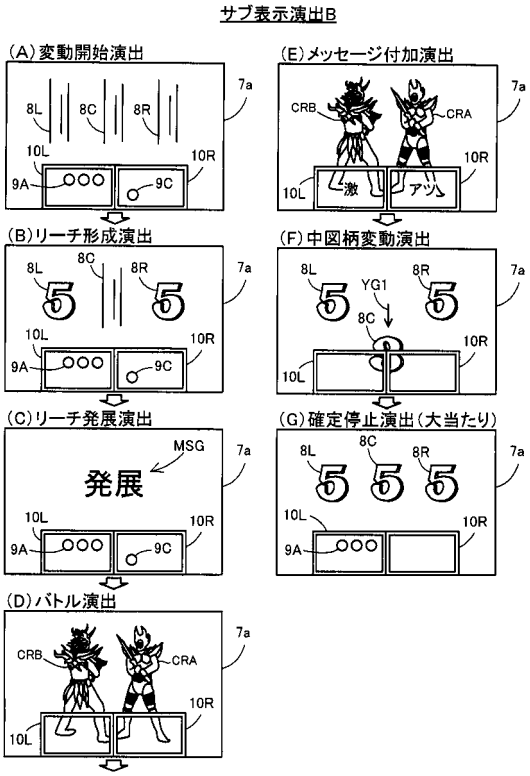
【図８７】



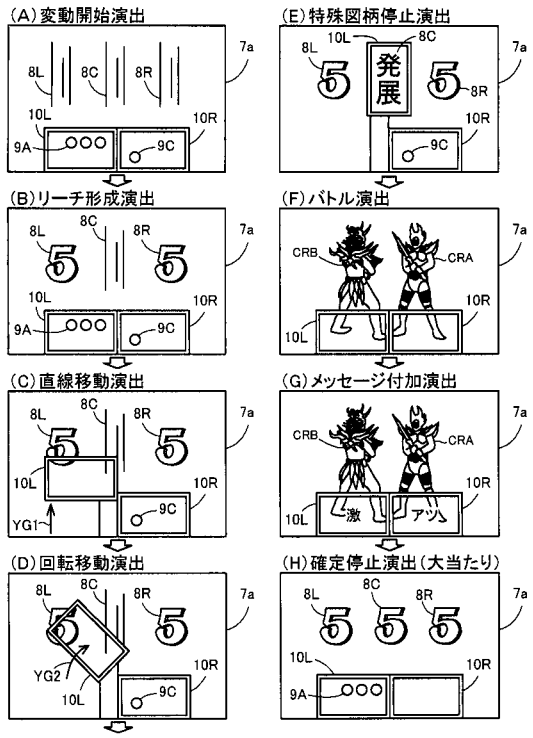
【図８８】



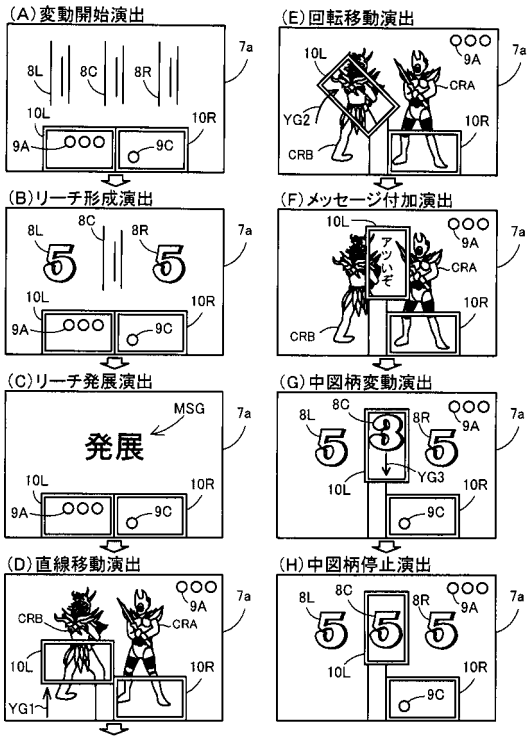
【図８９】



【図９０】

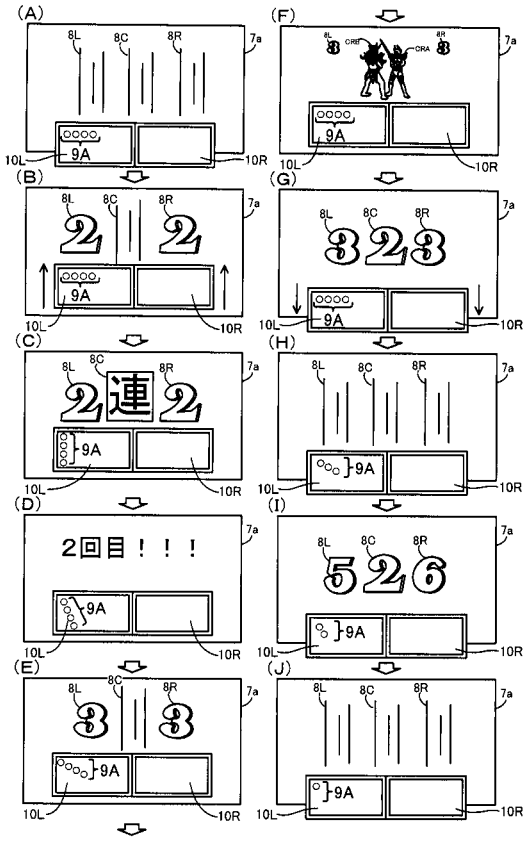


【図９１】



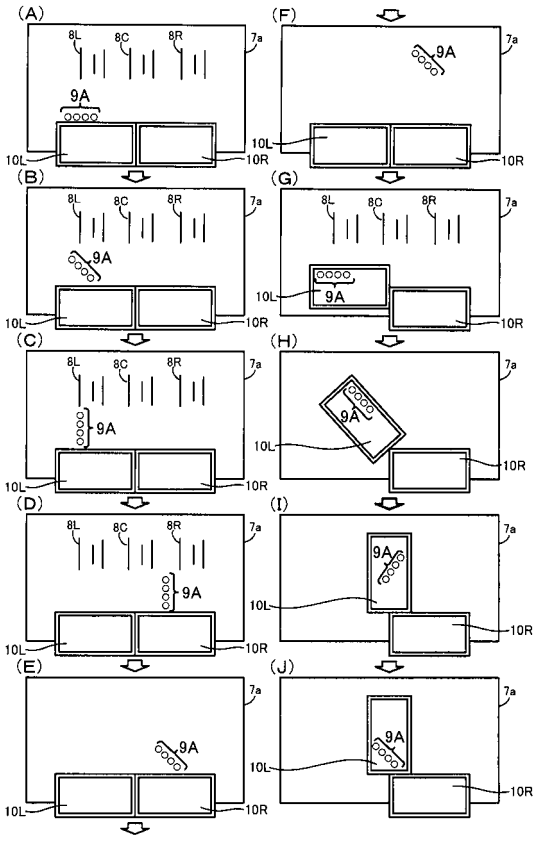
【図９２】

保留配列方向変化演出A



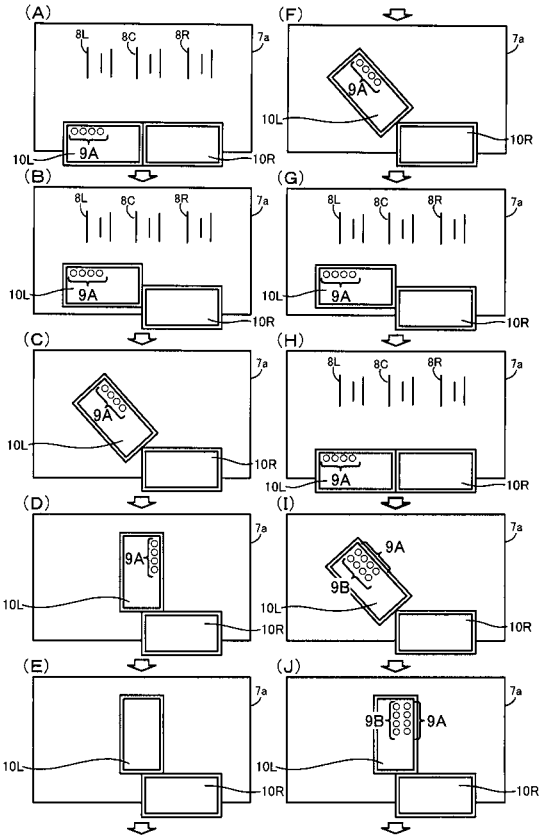
【図９３】

保留配列方向変化演出B



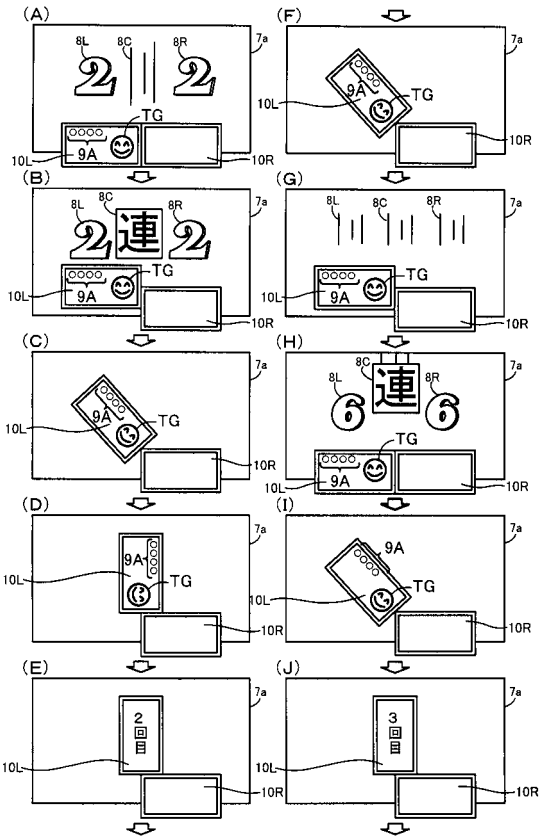
【図９４】

保留配列方向変化演出C



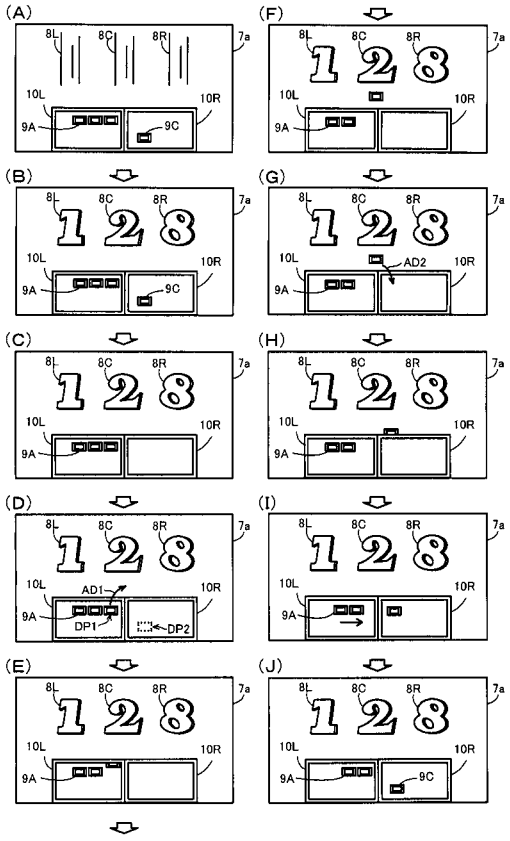
【図９５】

保留配列方向変化演出D



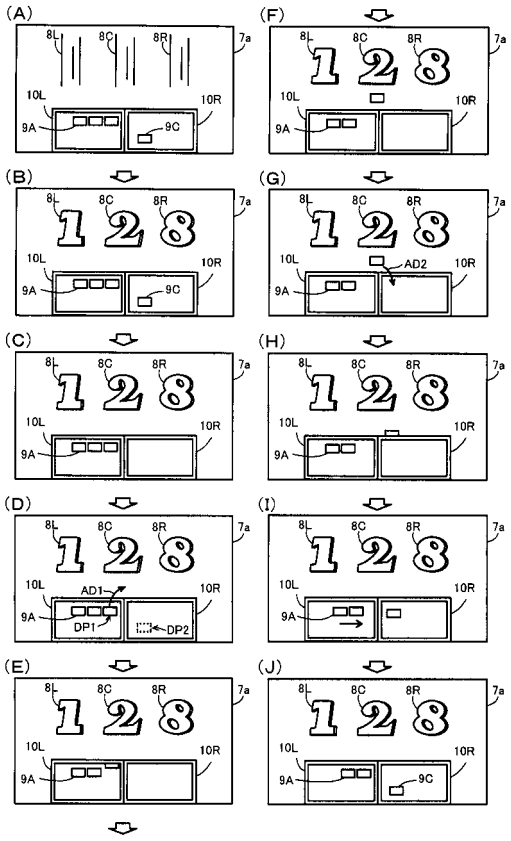
【図９６】

保留表示演出A



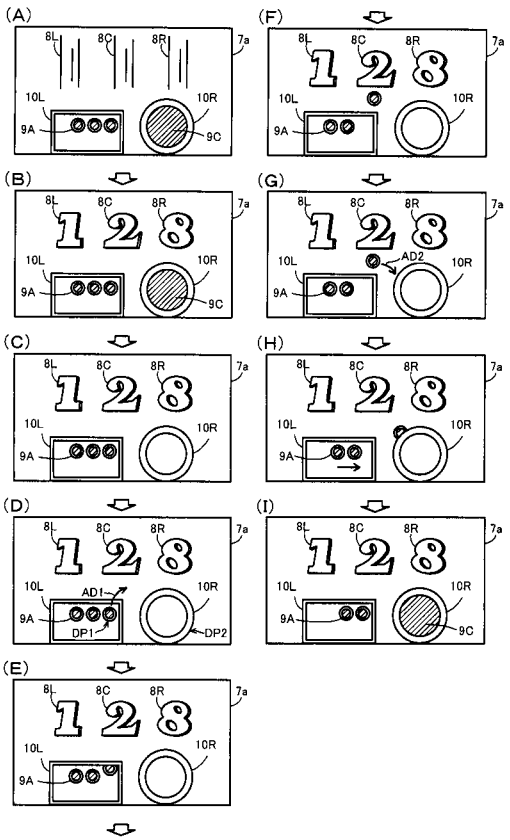
【図９７】

保留表示演出B



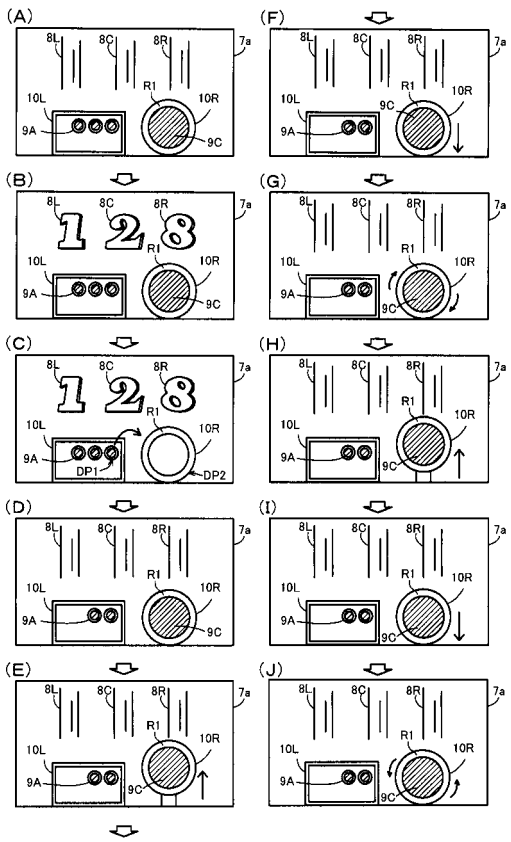
【図９８】

保留表示演出C



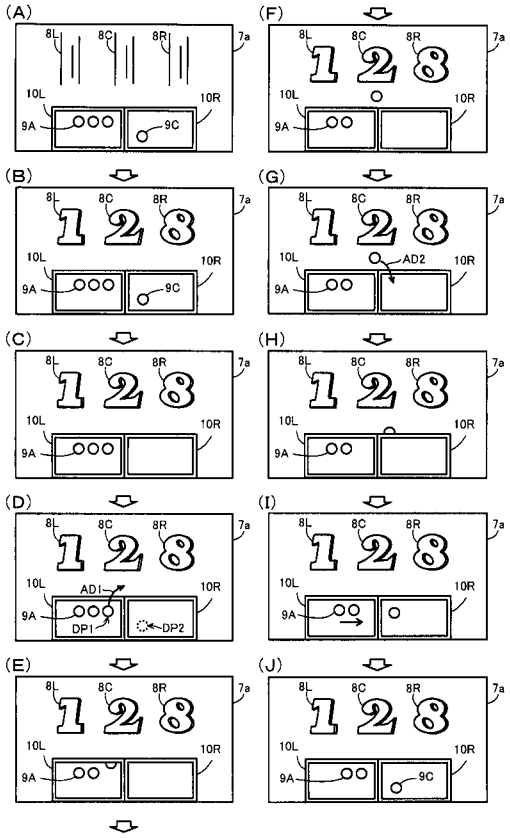
【図９９】

保留表示演出D



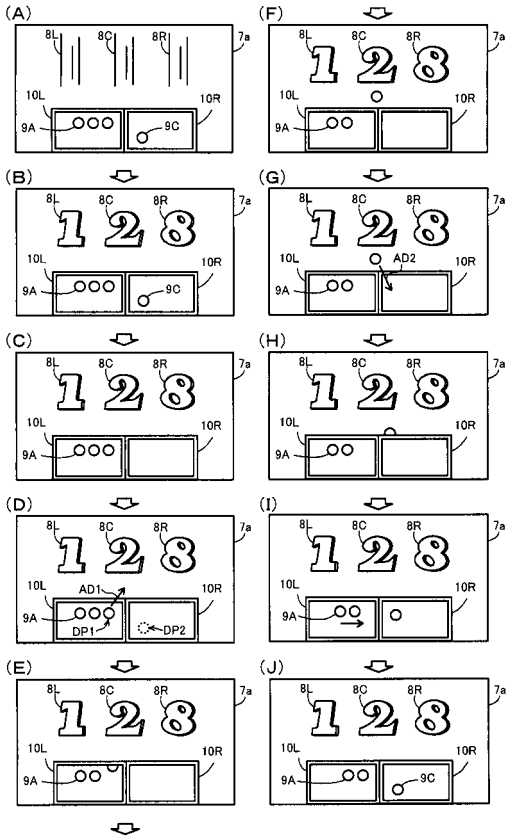
【図１００】

保留移動演出A



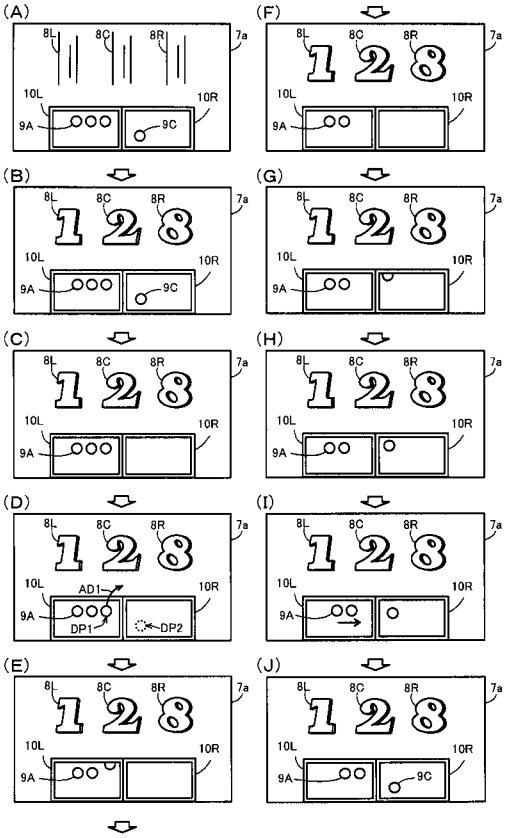
【図１０１】

保留移動演出B



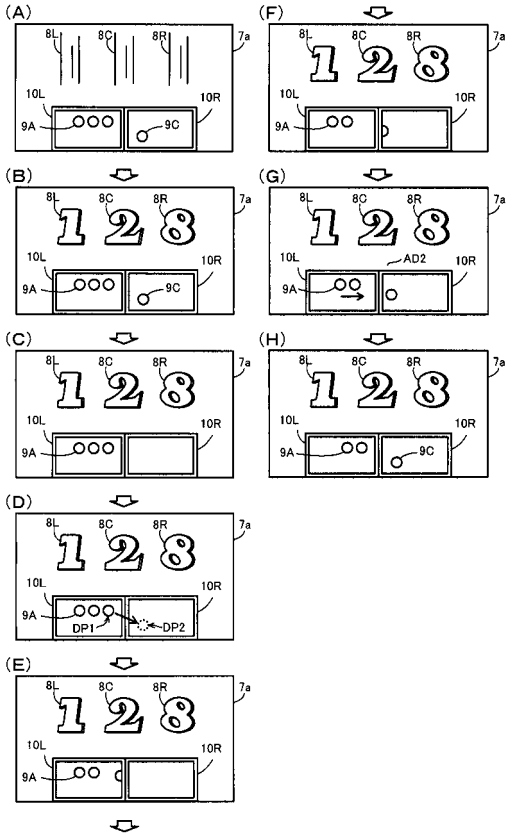
【図１０２】

保留移動演出C

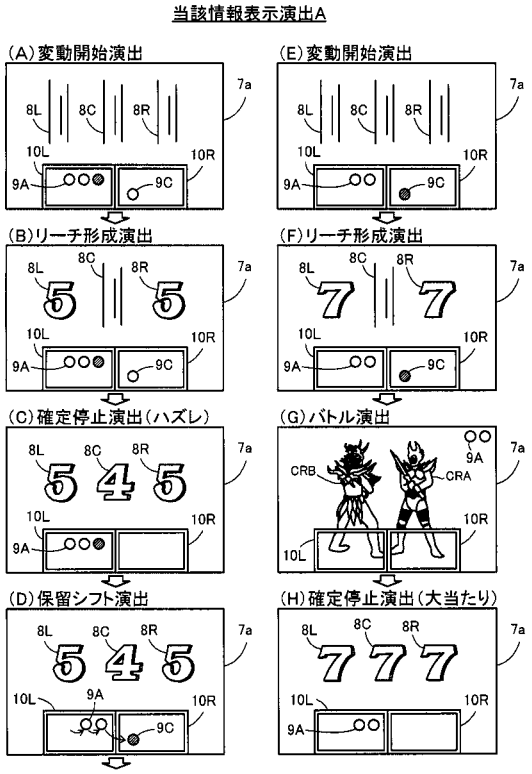


【図１０３】

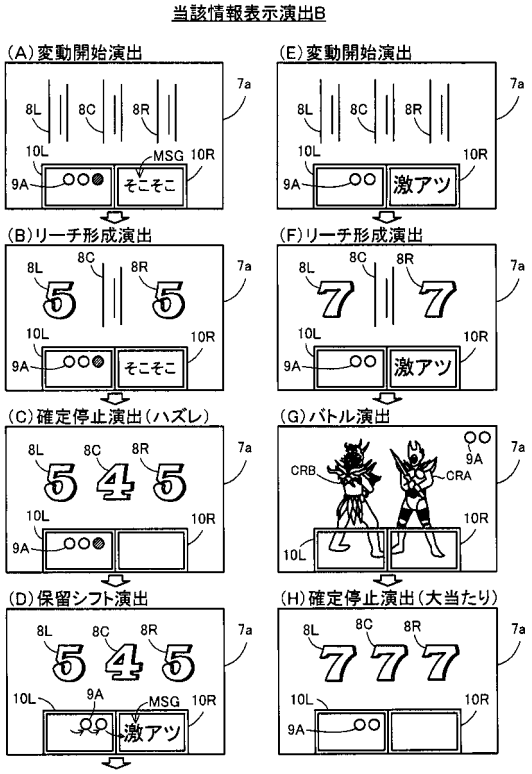
保留移動演出D



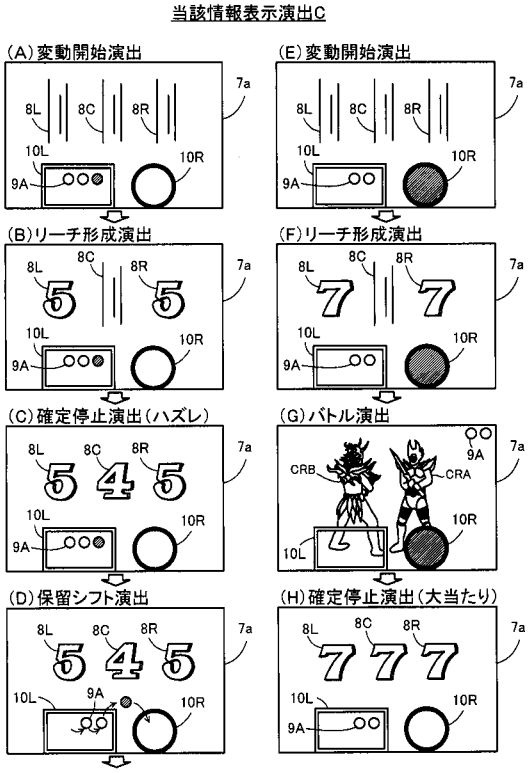
【図１０４】



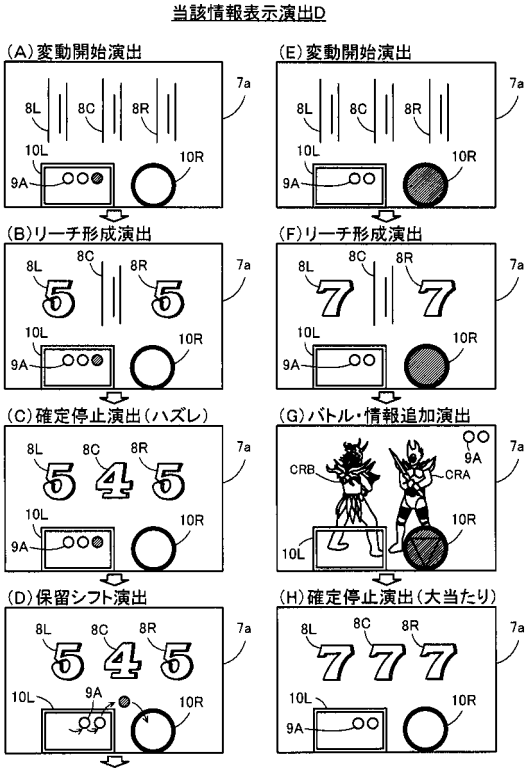
【図１０５】



【図１０６】

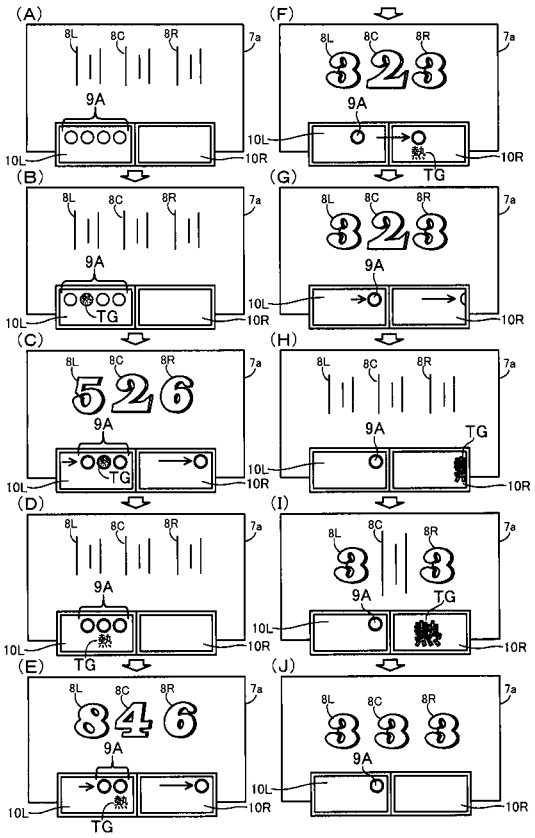


【図１０７】



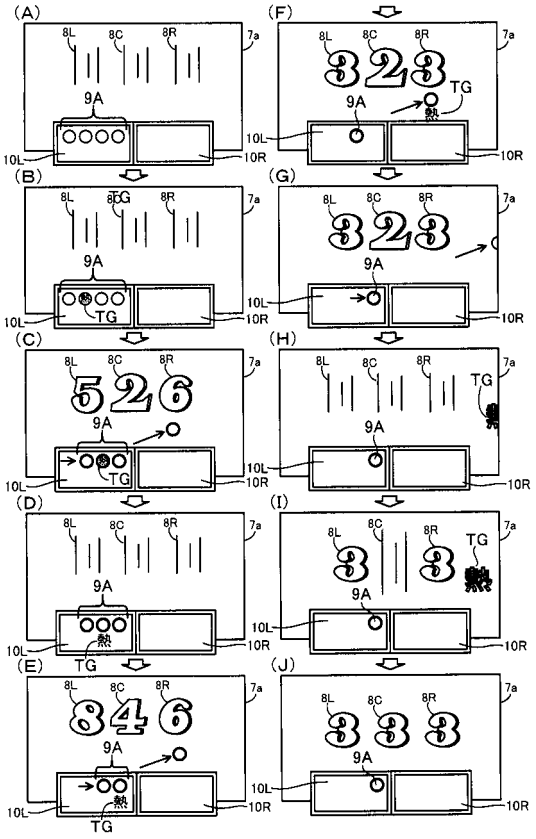
【図１０８】

保留アイコン連動演出A



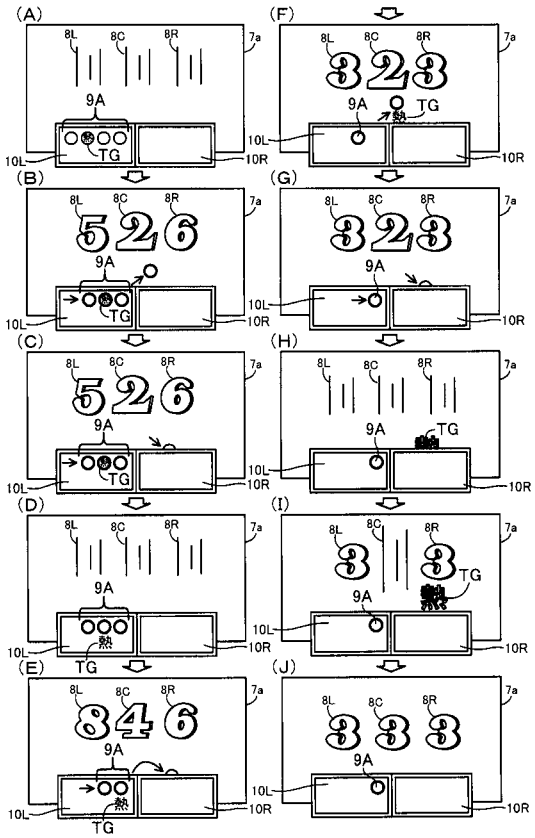
【図１０９】

保留アイコン連動演出B



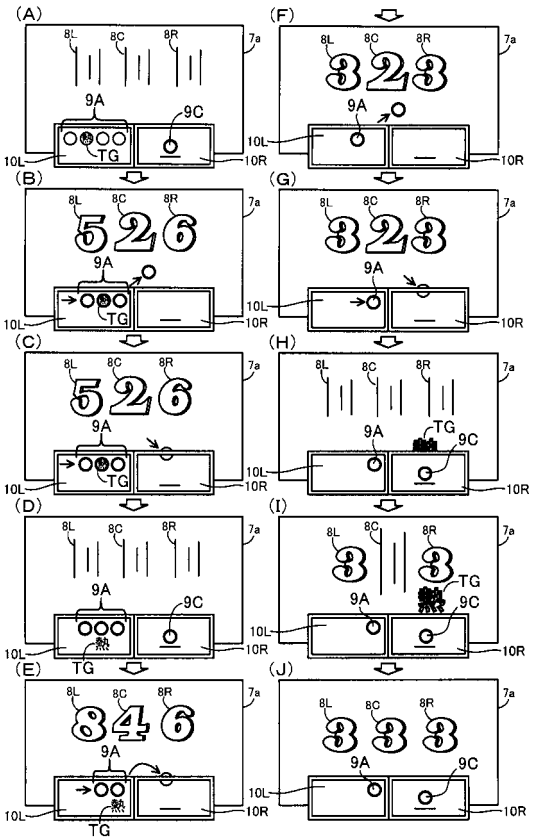
【図１１０】

保留アイコン連動演出C



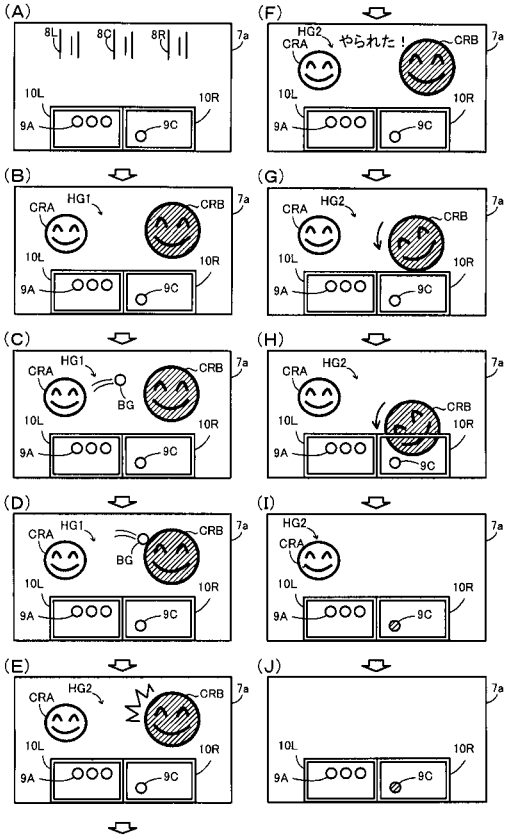
【図１１１】

保留アイコン連動演出D



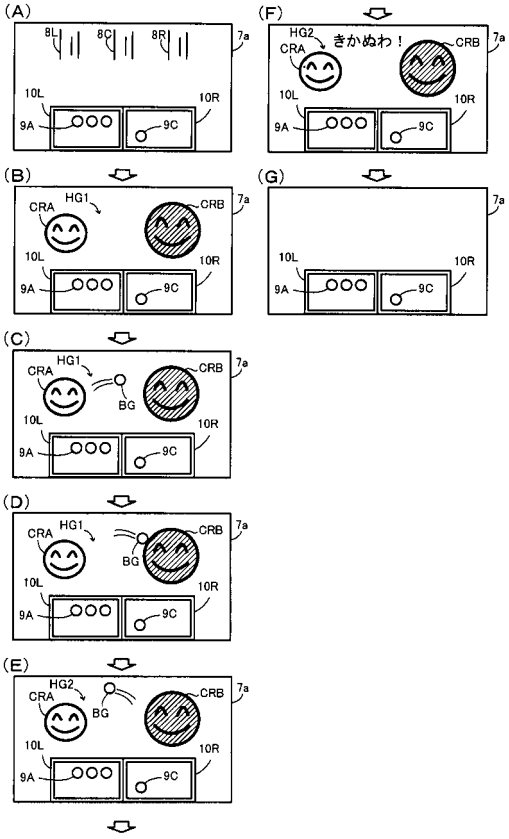
【図１１２】

保留変化示唆演出A



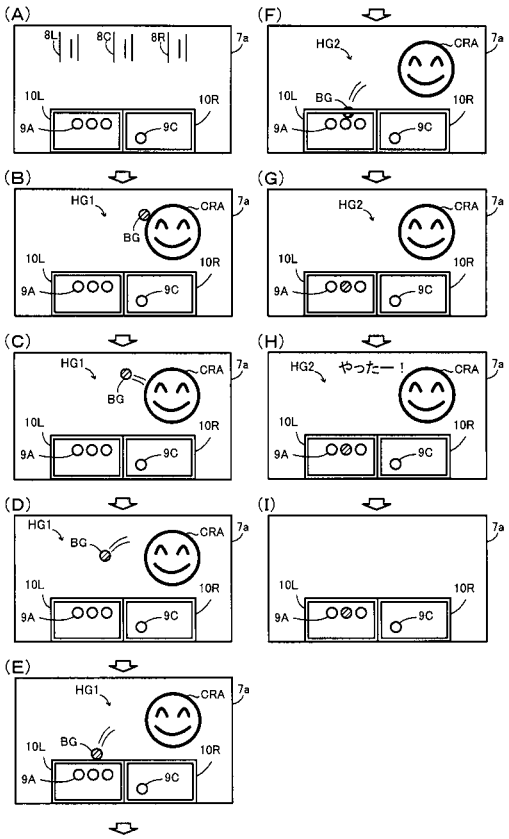
【図１１３】

保留変化示唆演出B



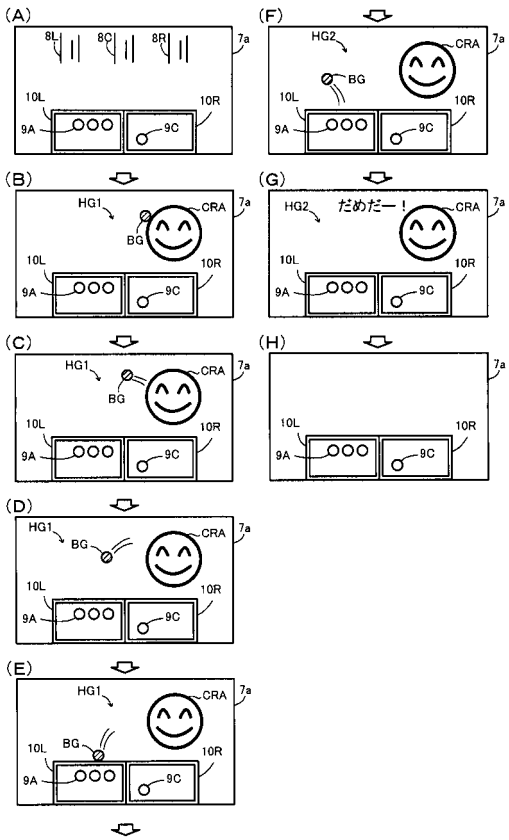
【図１１４】

保留変化示唆演出C



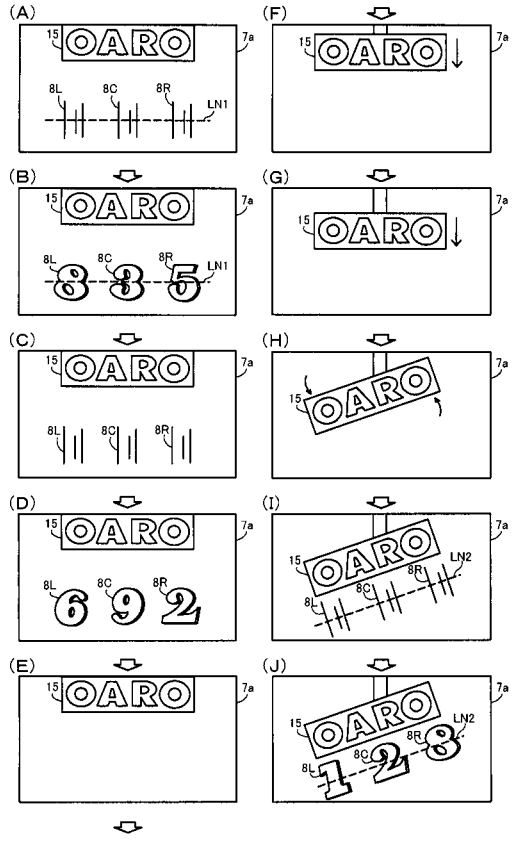
【図１１５】

保留変化示唆演出D



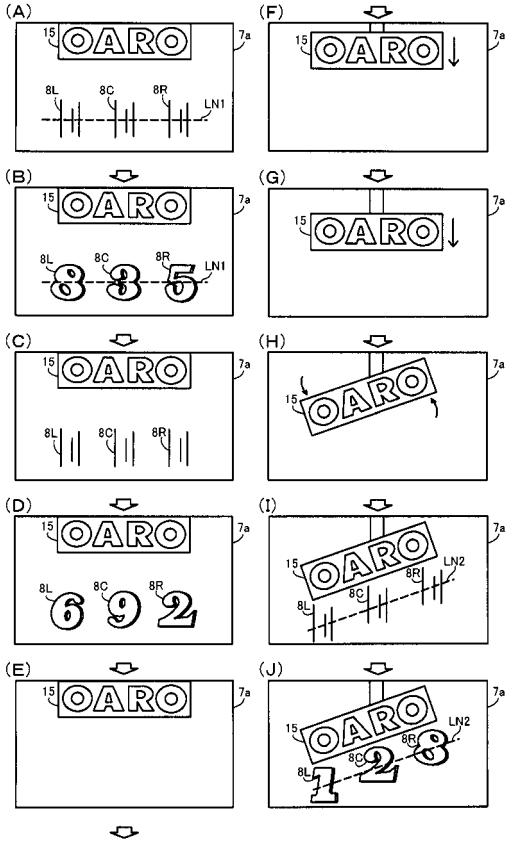
【図１１６】

装飾図柄表示態様演出A



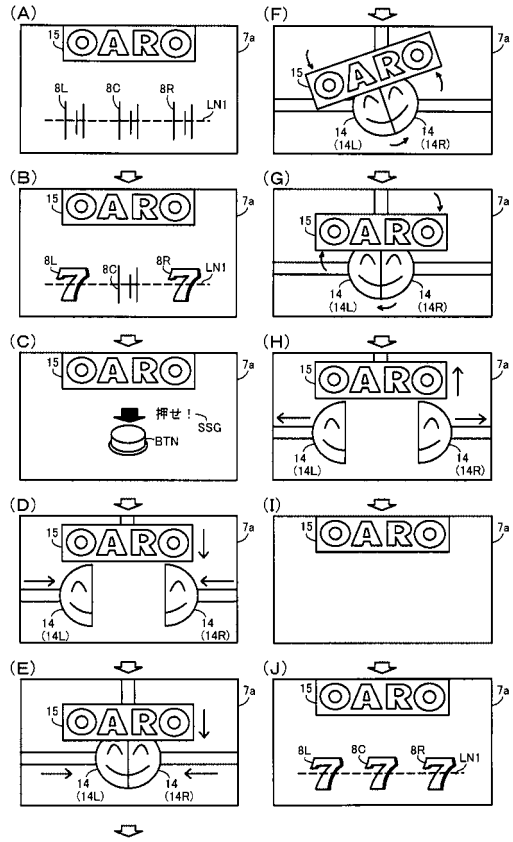
【図１１７】

装飾図柄表示態様演出B



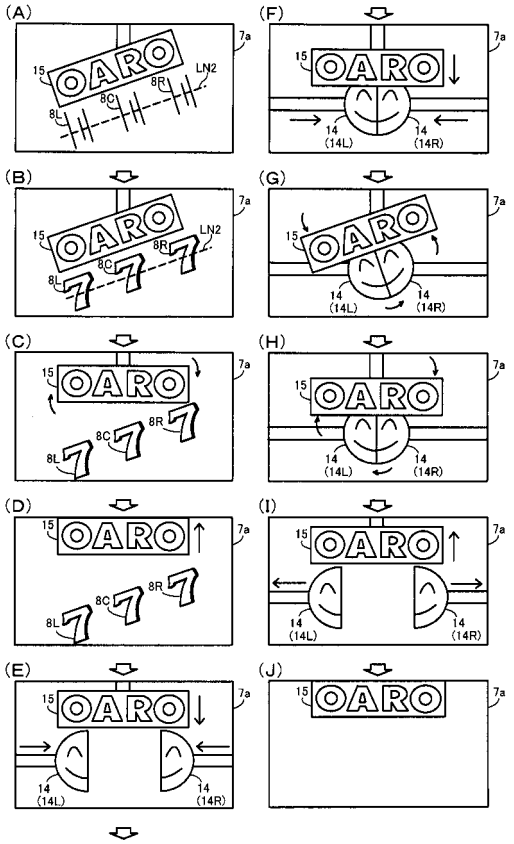
【図１１８】

装飾図柄表示態様演出C

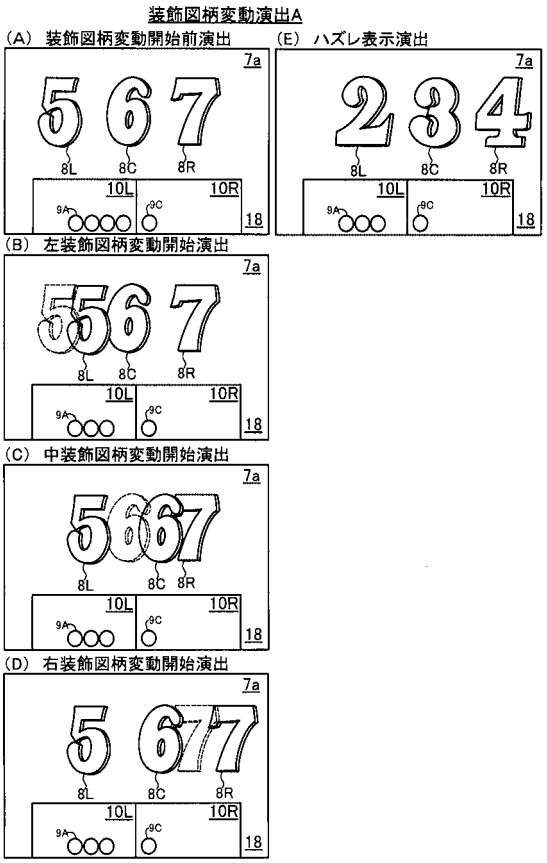


【図１１９】

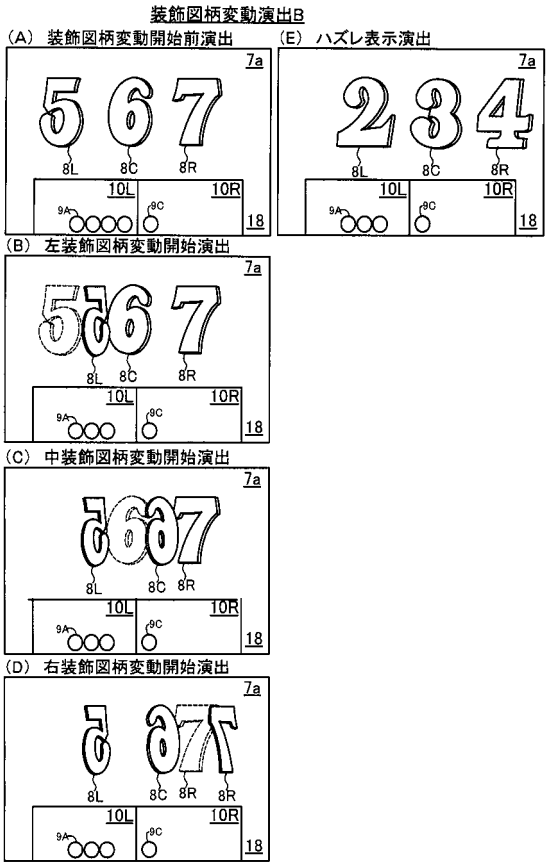
装飾図柄表示態様演出D



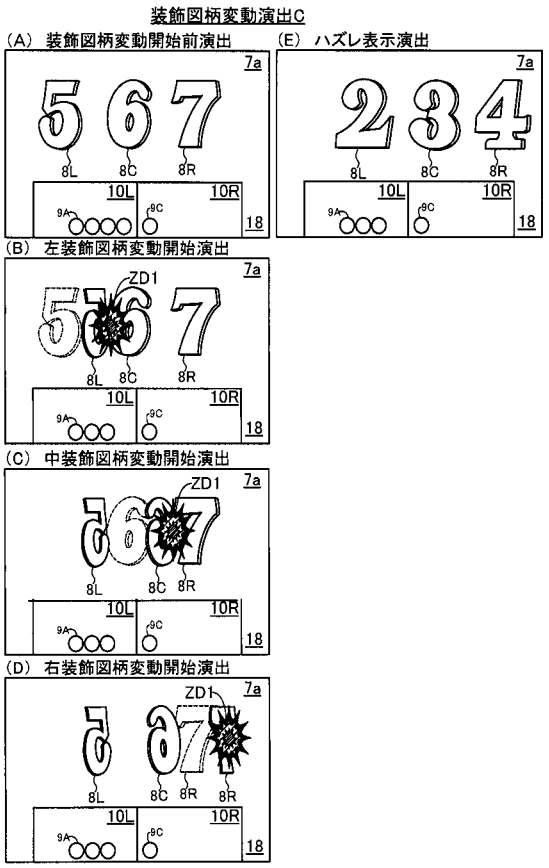
【図１２０】



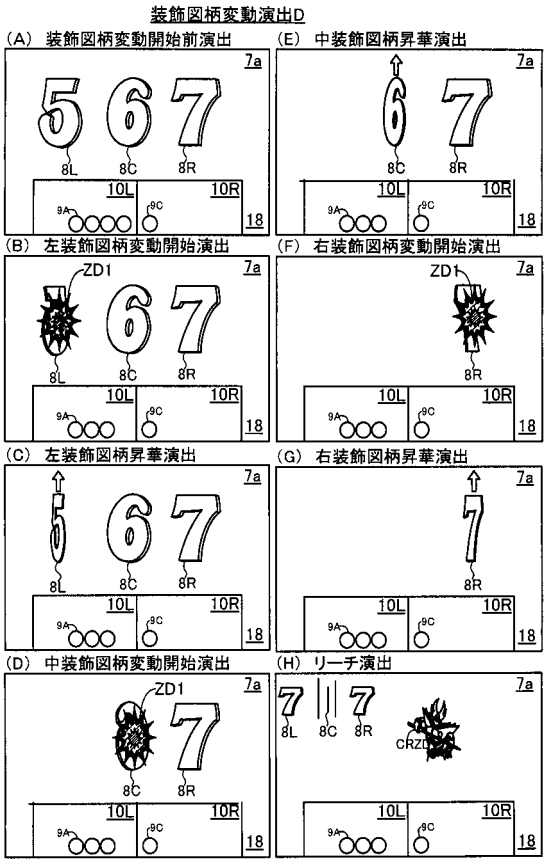
【図１２１】



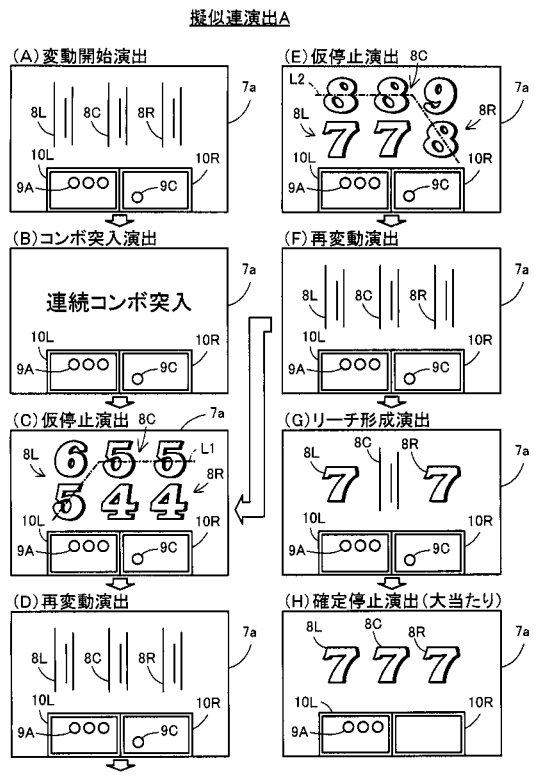
【図１２２】



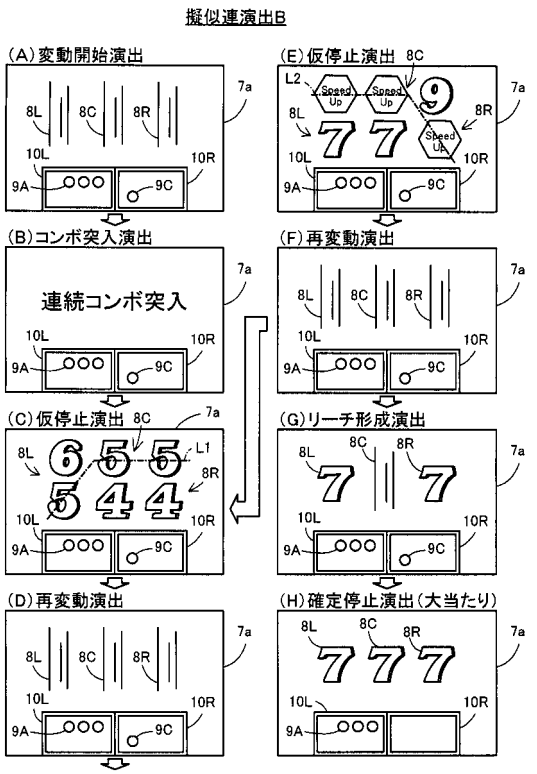
【図１２３】



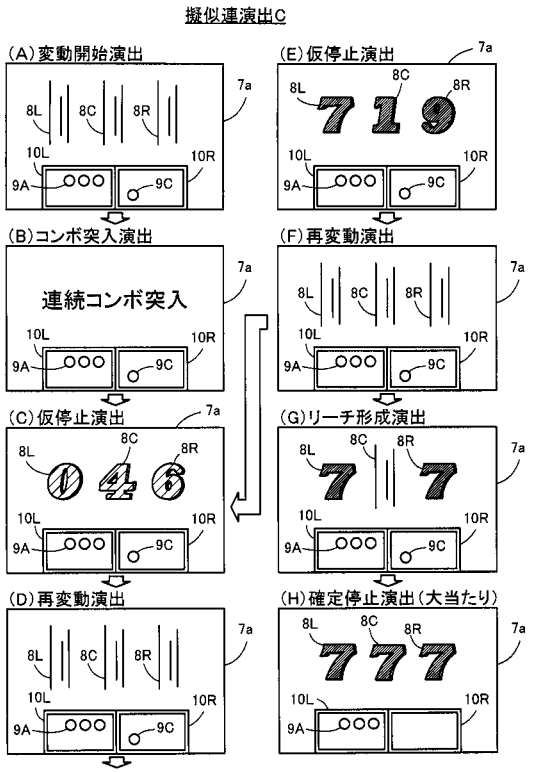
【図１２４】



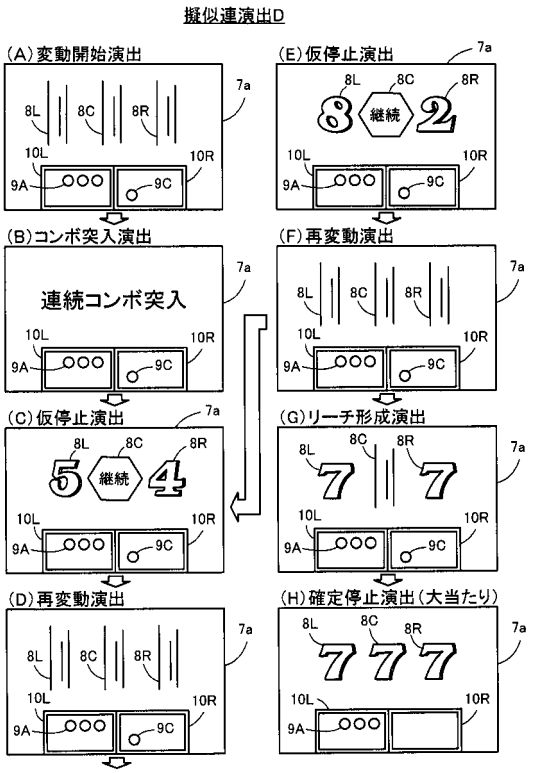
【図１２５】



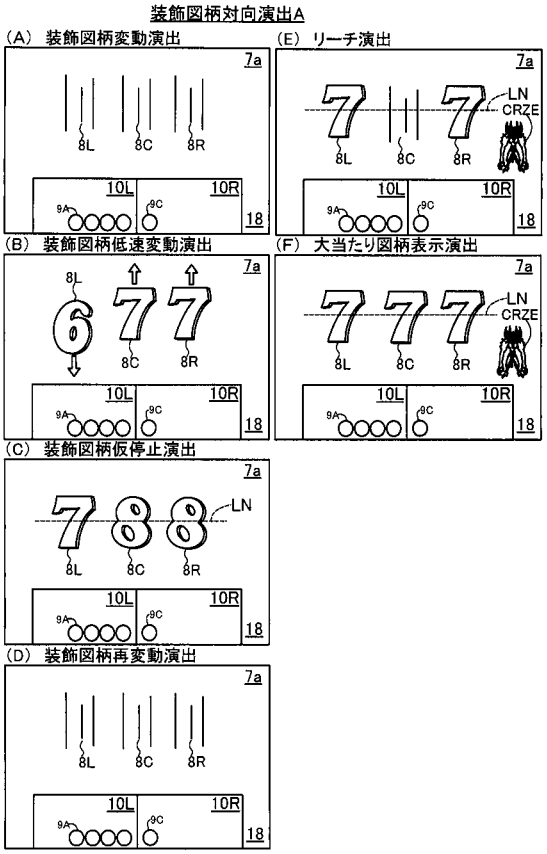
【図１２６】



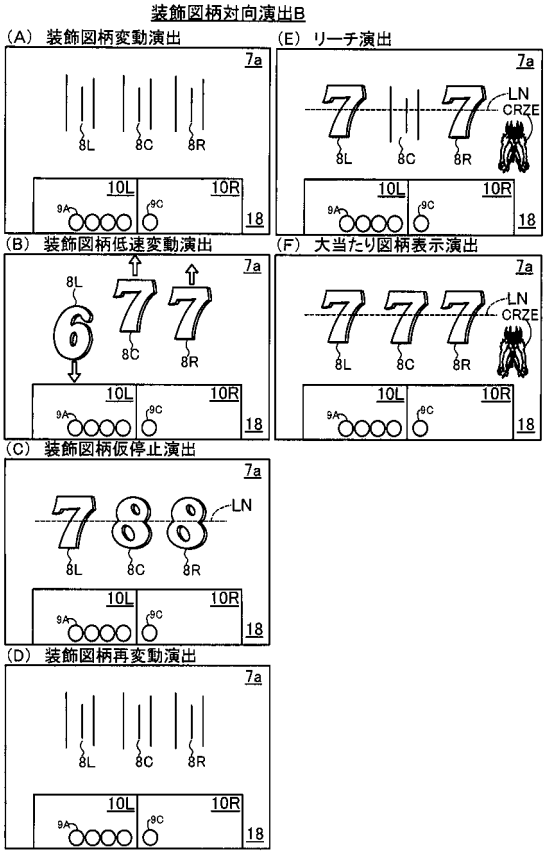
【図１２７】



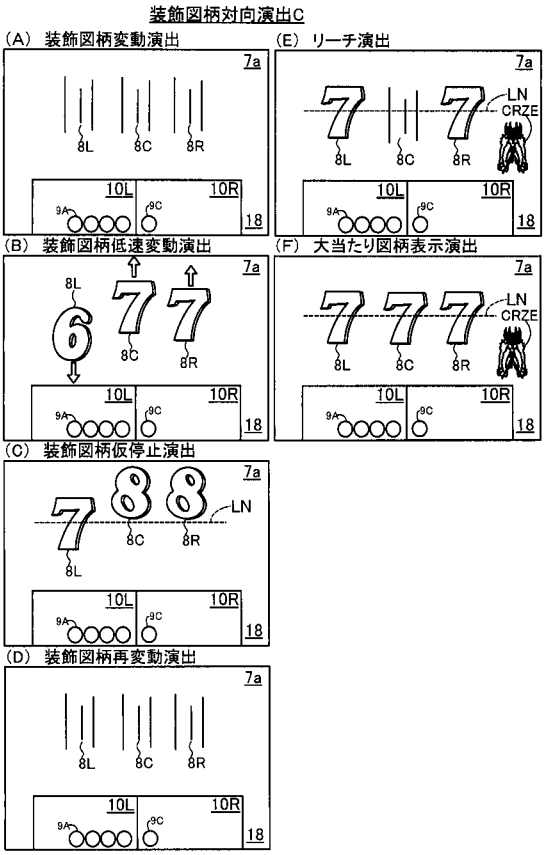
【図１２８】



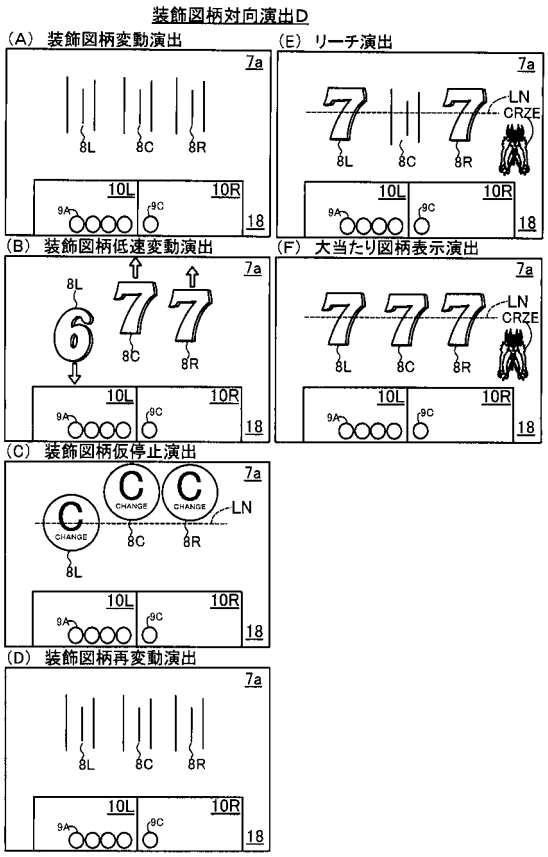
【図１２９】



【図１３０】

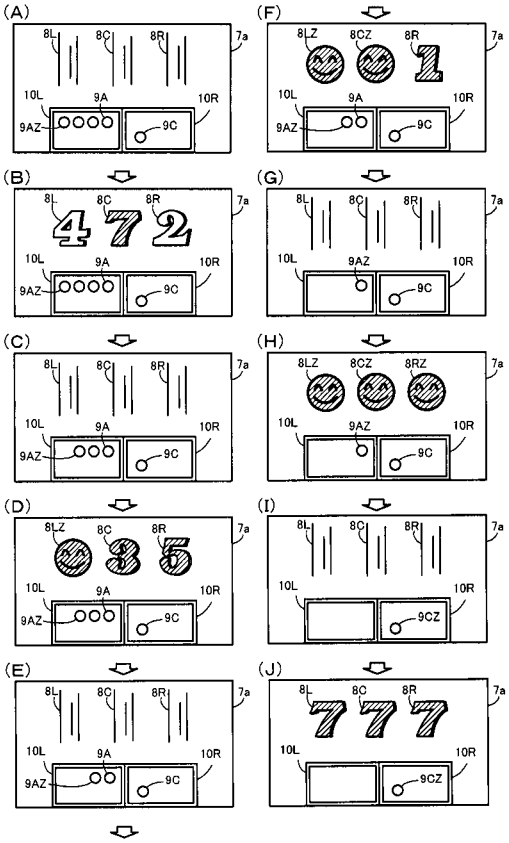


【図１３１】



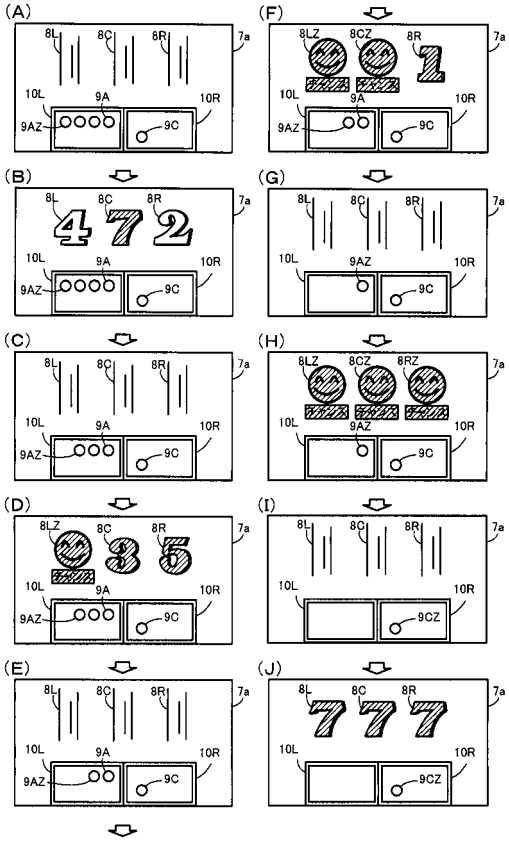
【図１３２】

装飾図柄先読み表示演出A



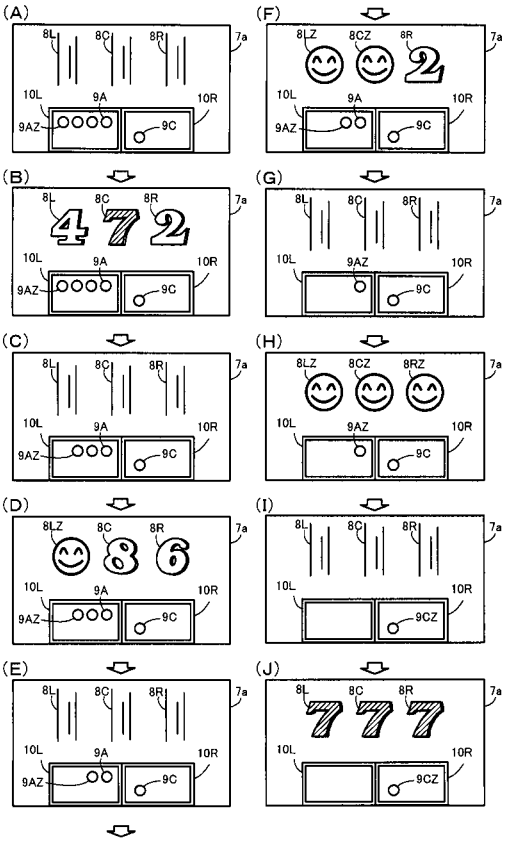
【図１３３】

装飾図柄先読み表示演出B



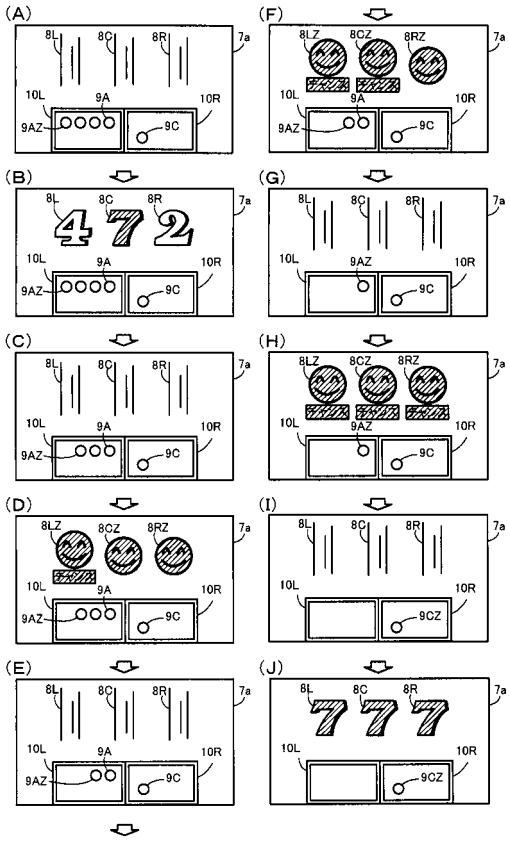
【図１３４】

装飾図柄先読み表示演出C



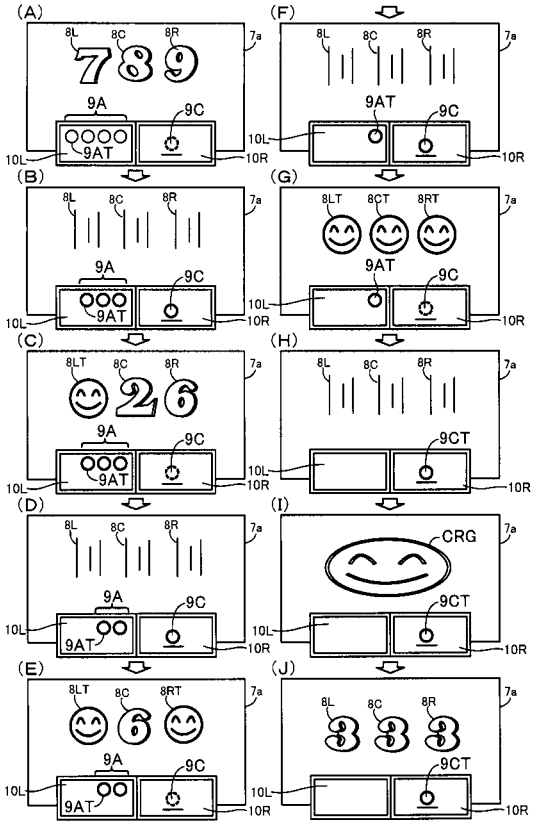
【図１３５】

装飾図柄先読み表示演出D



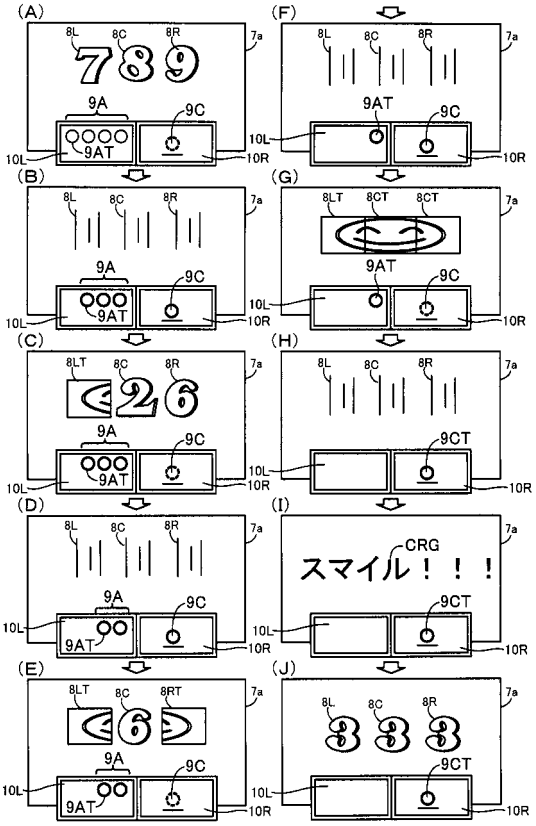
【図１３６】

装飾図柄先読み演出A



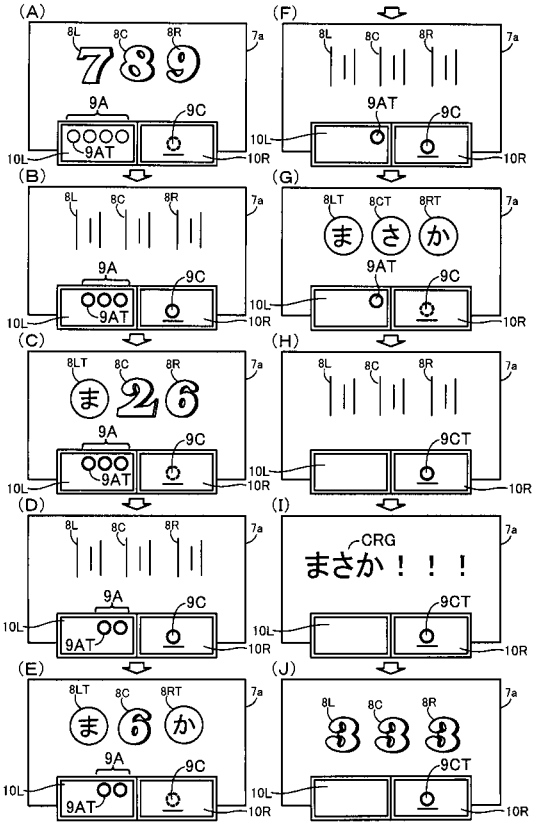
【図１３７】

装飾図柄先読み演出B



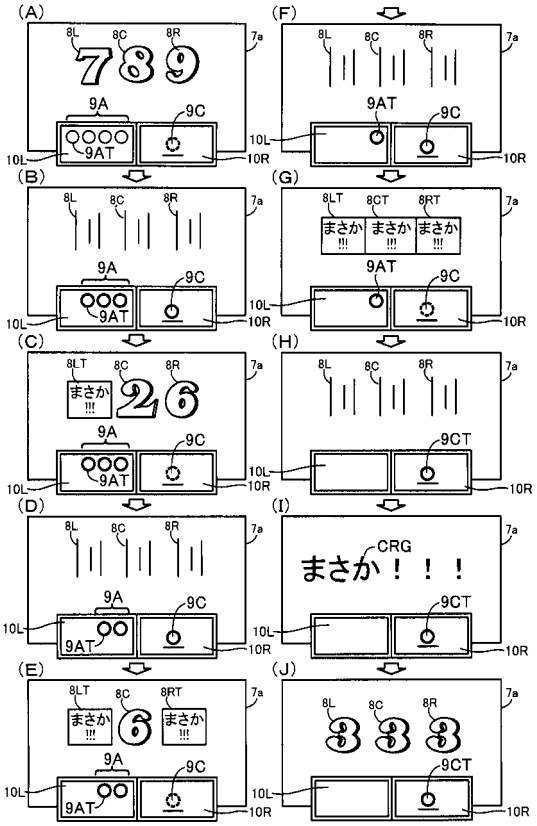
【図１３８】

装飾図柄先読み演出C



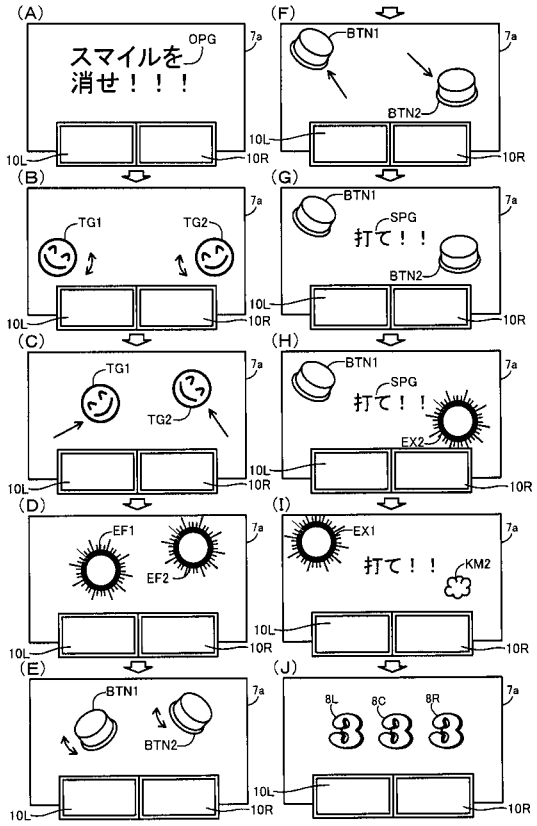
【図１３９】

装飾図柄先読み演出D



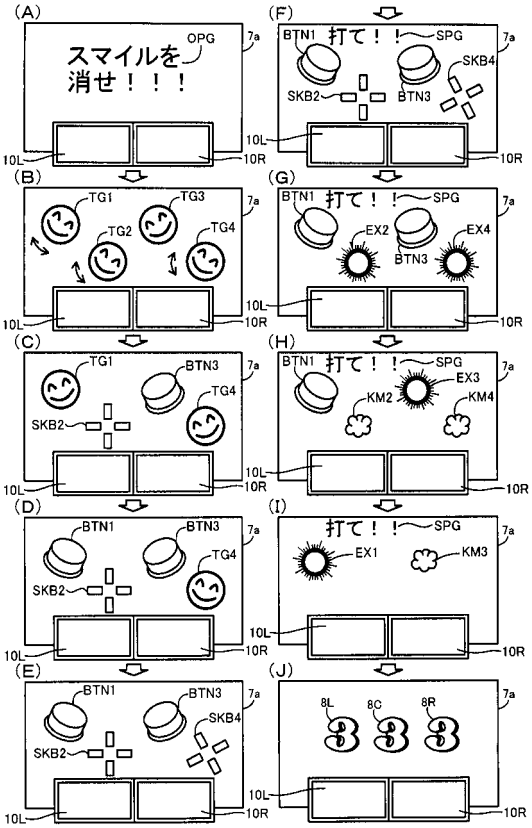
【図１４０】

操作画像傾斜表示演出A



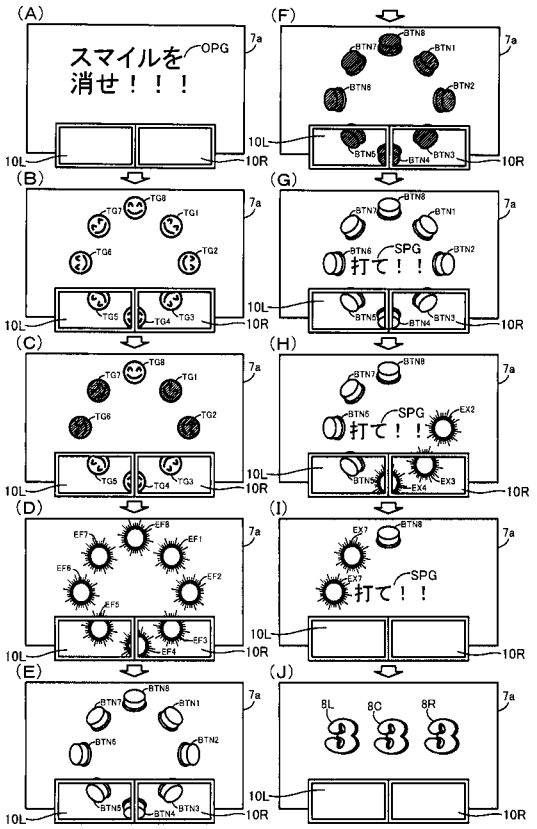
【図１４１】

操作画像傾斜表示演出B



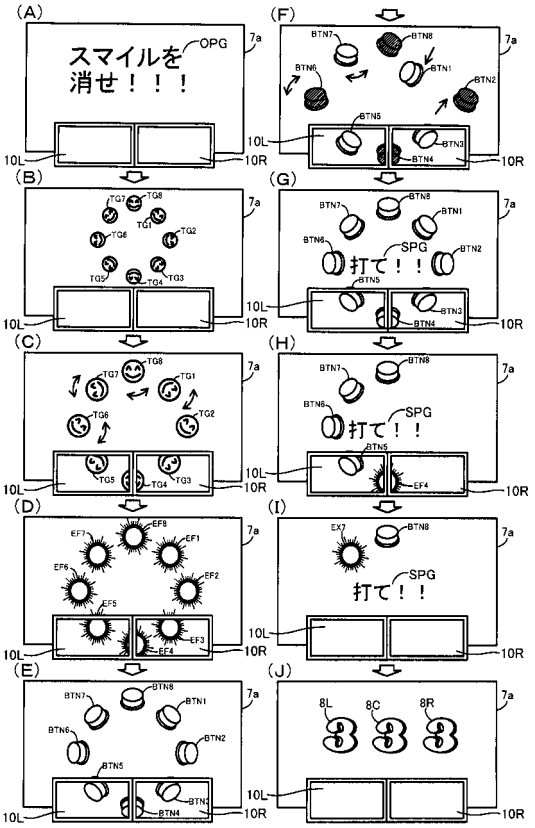
【図１４２】

操作画像傾斜表示演出C

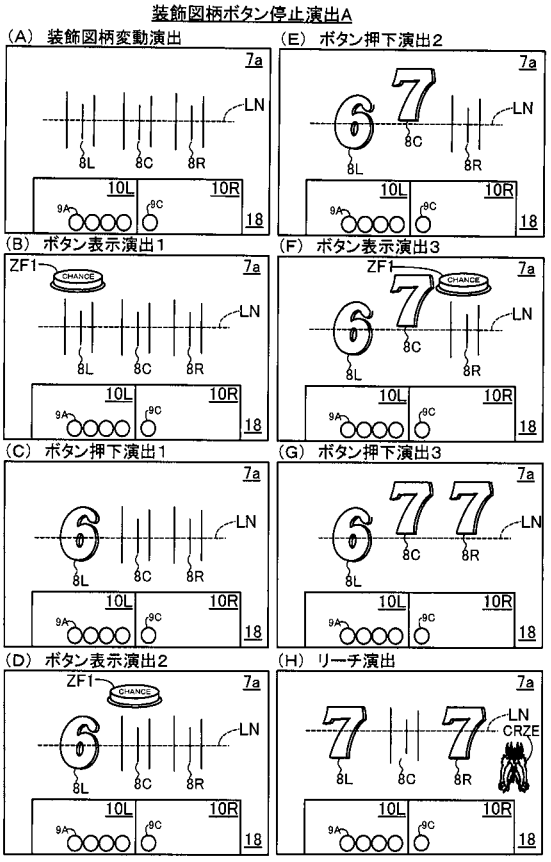


【図１４３】

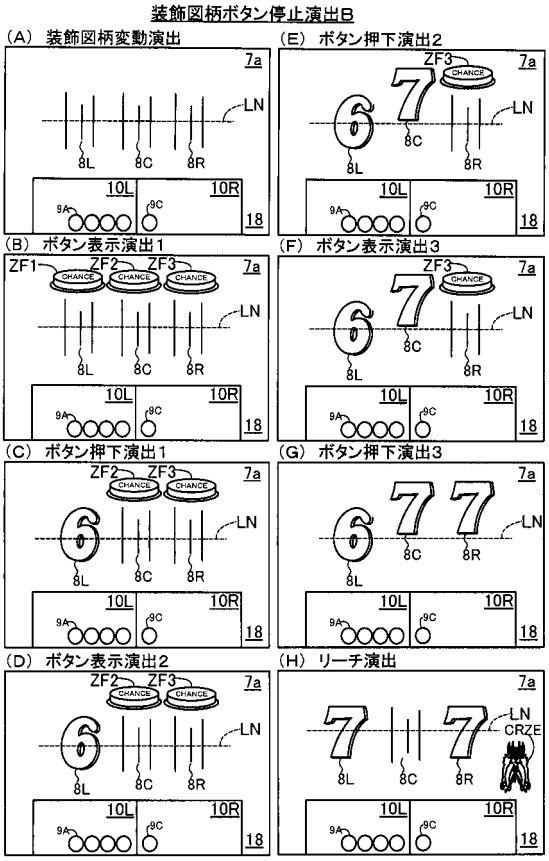
操作画像傾斜表示演出D



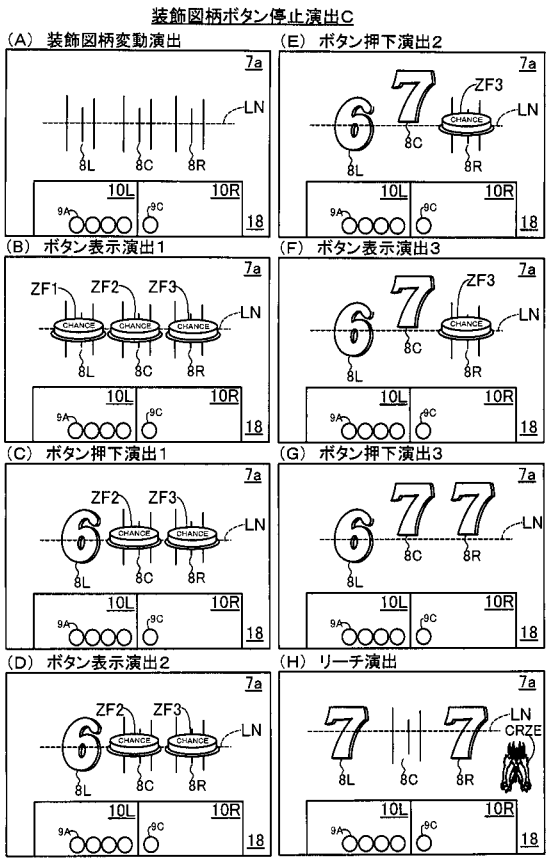
【図１４４】



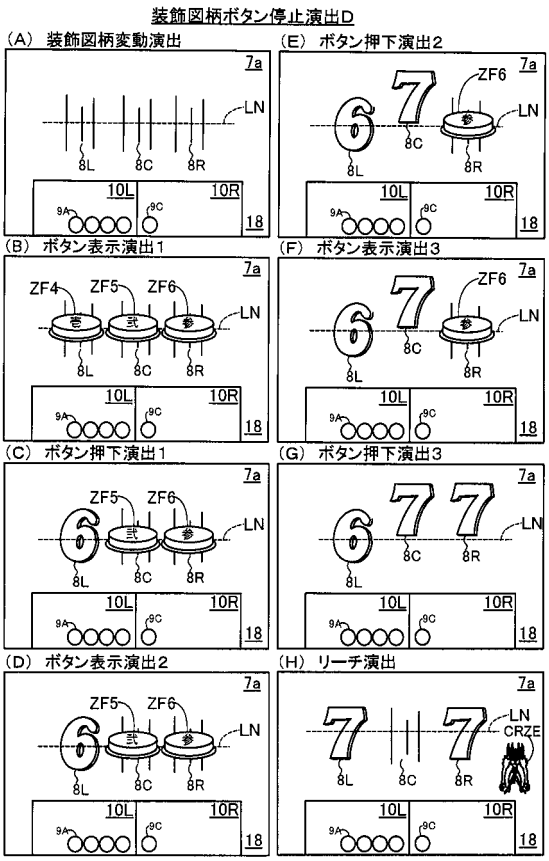
【図１４５】



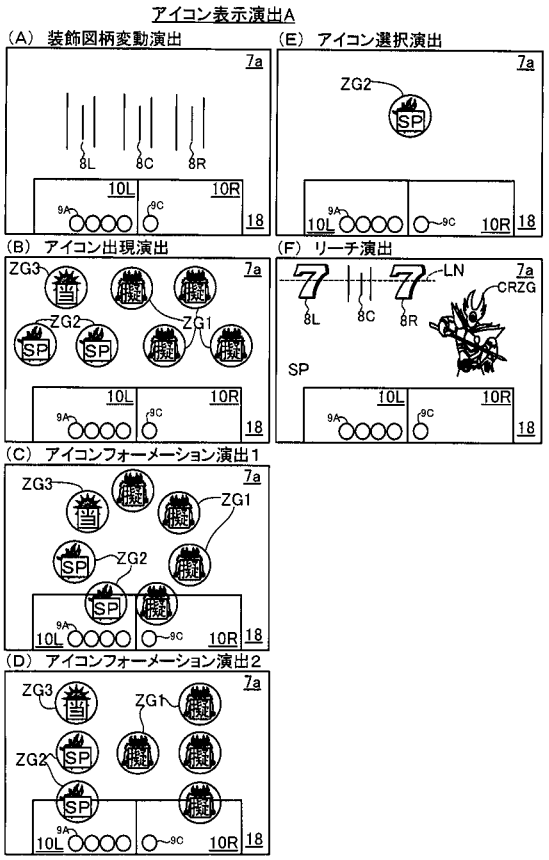
【図１４６】



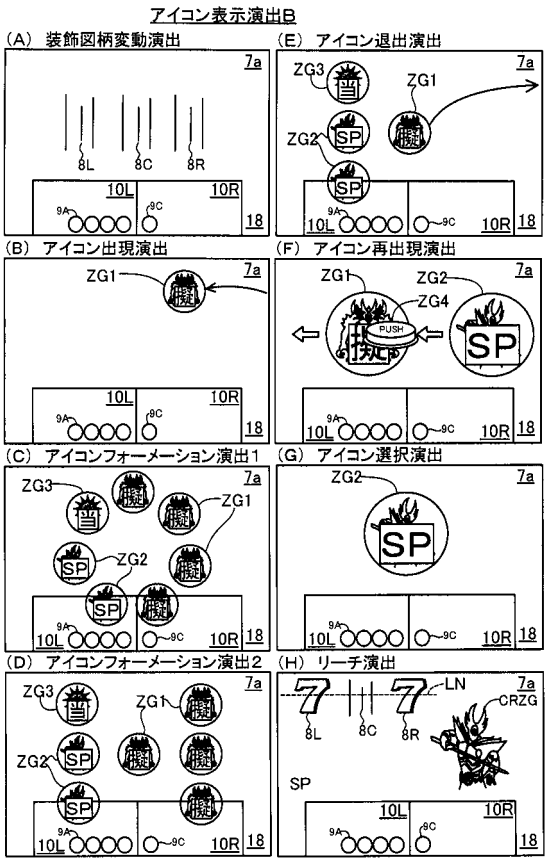
【図１４７】



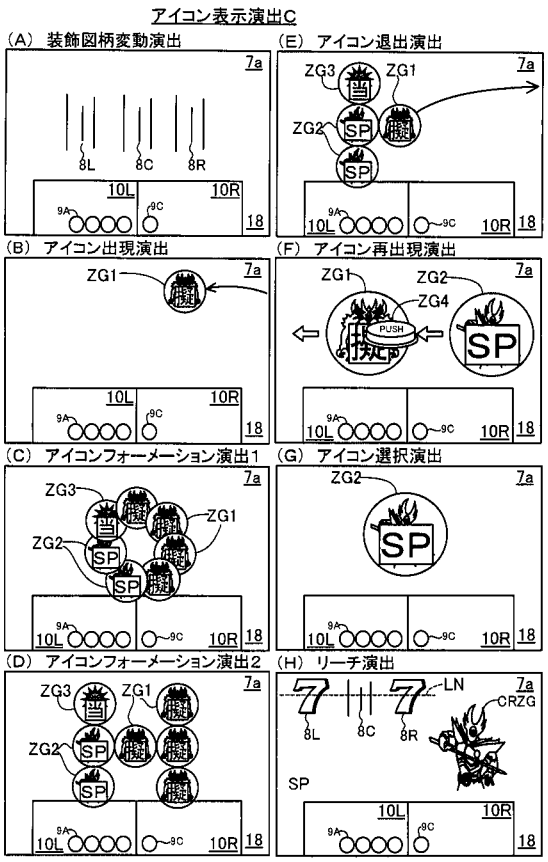
【図１４８】



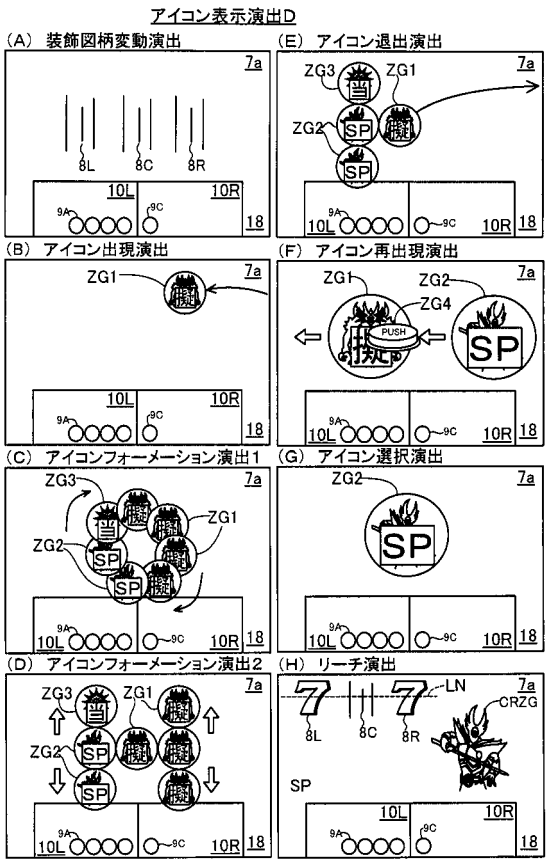
【図１４９】



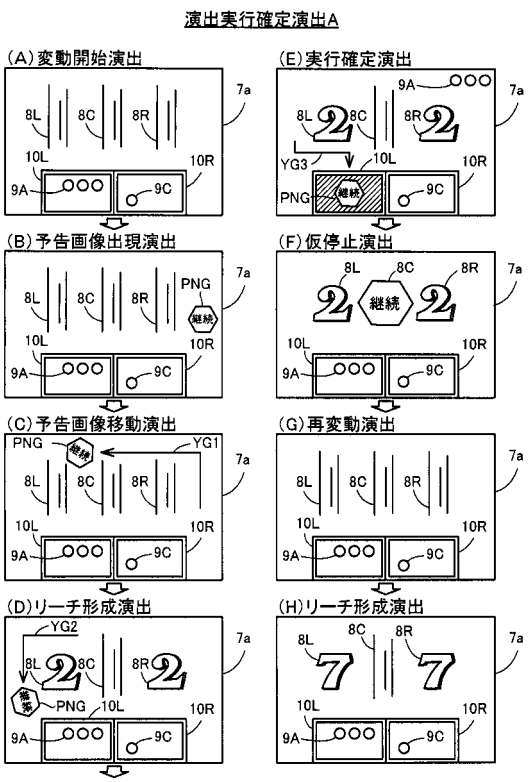
【図１５０】



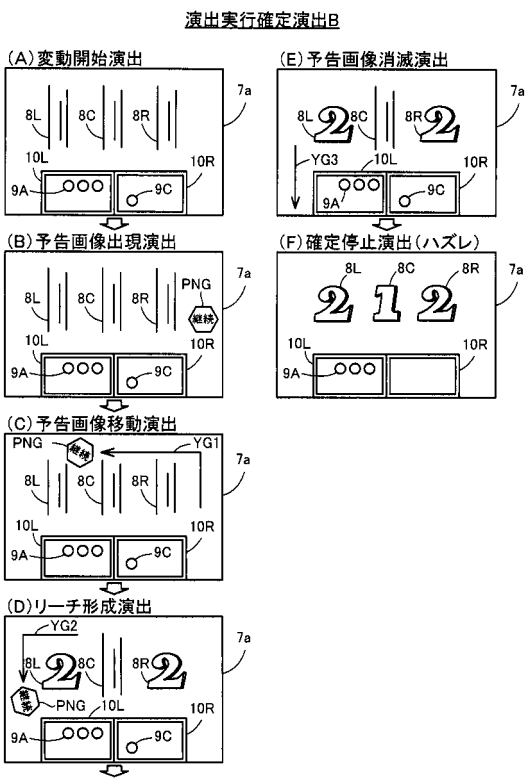
【図１５１】



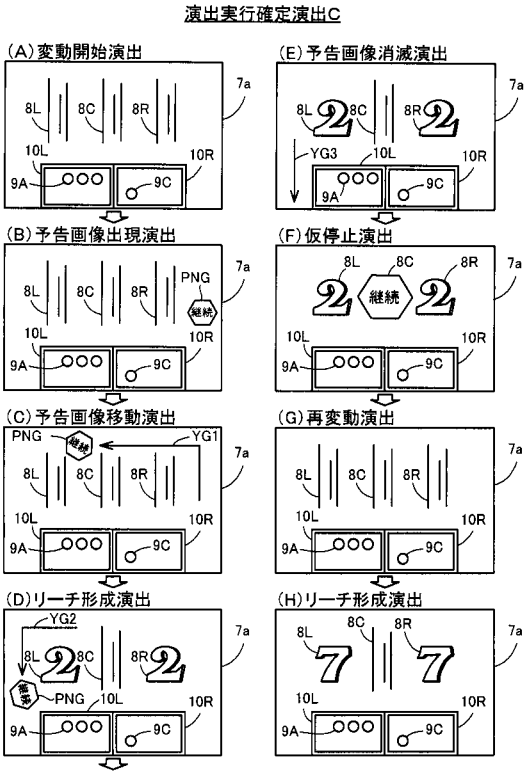
【図１５２】



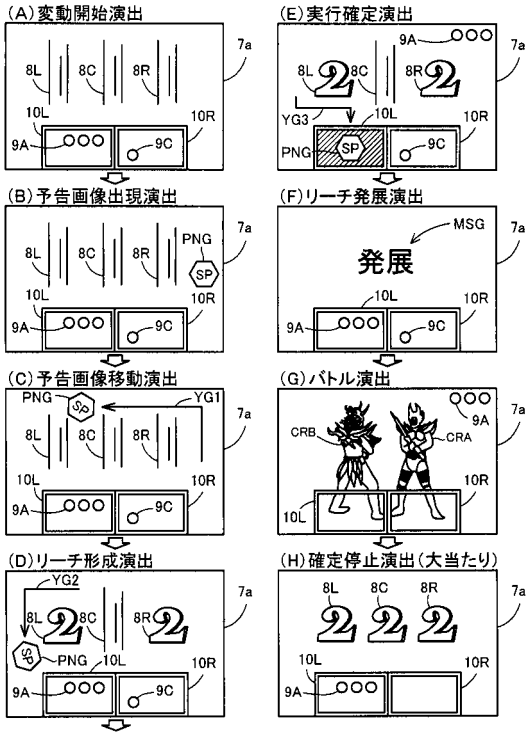
【図１５３】



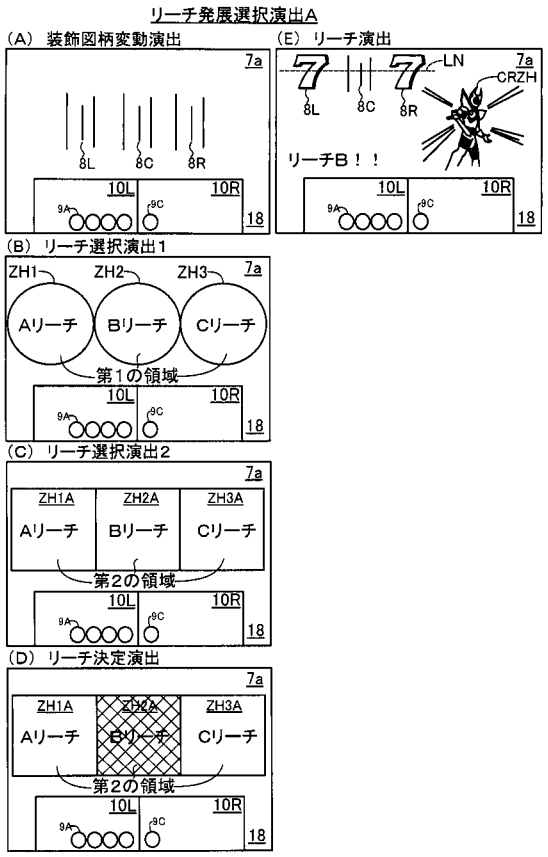
【図１５４】



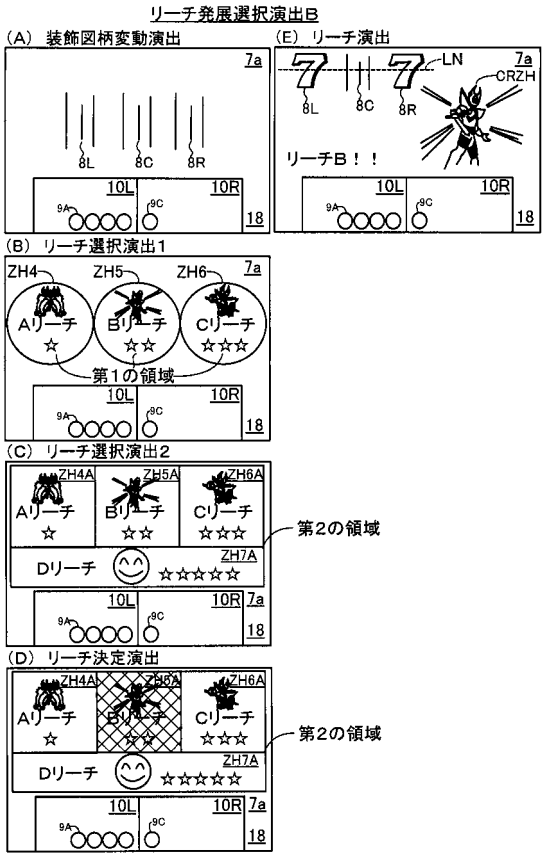
【図１５５】



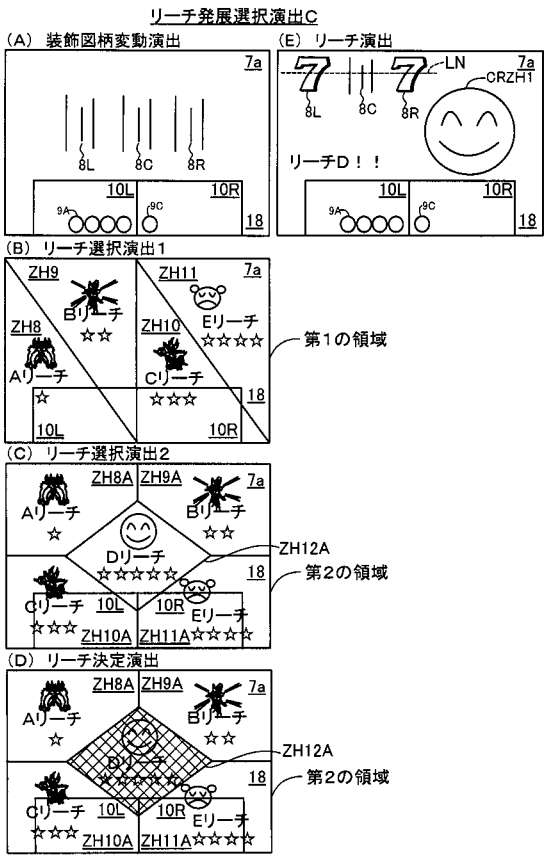
【図１５６】



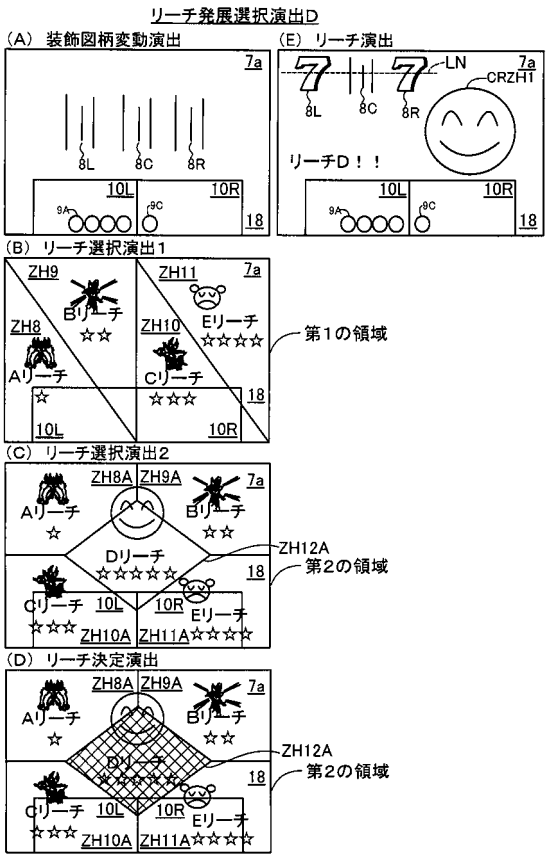
【図１５７】



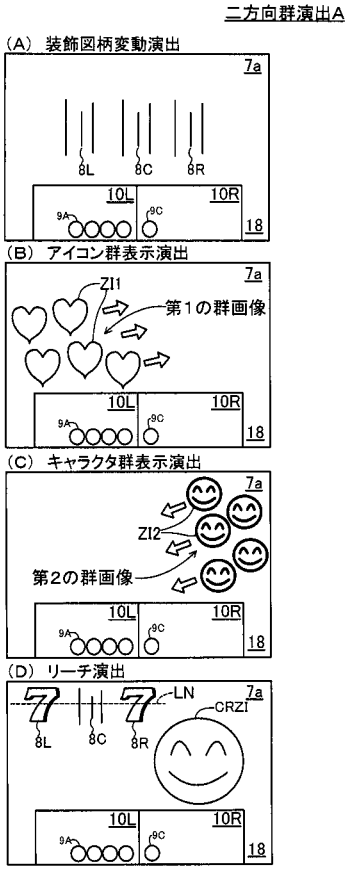
【図１５８】



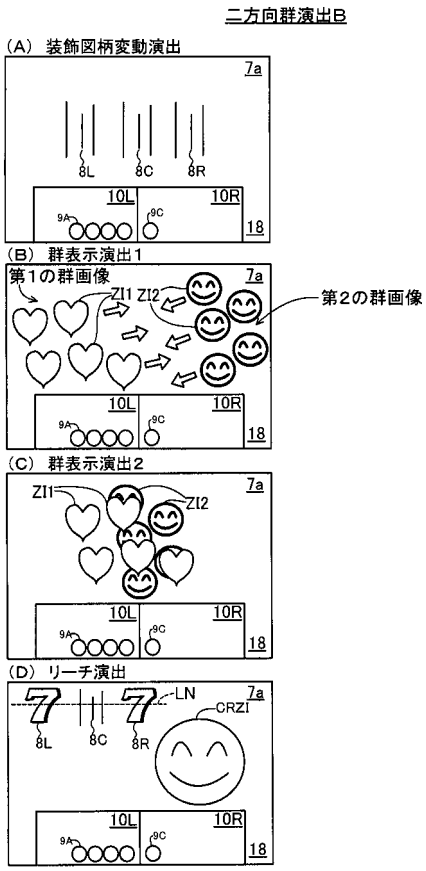
【図１５９】



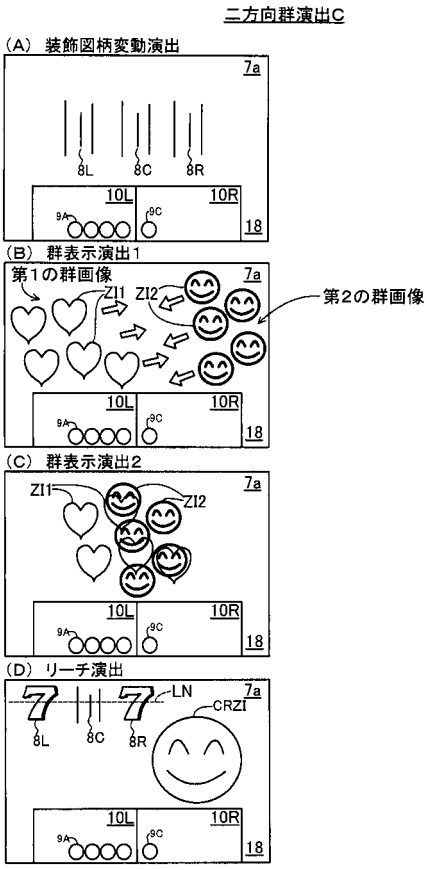
【図１６０】



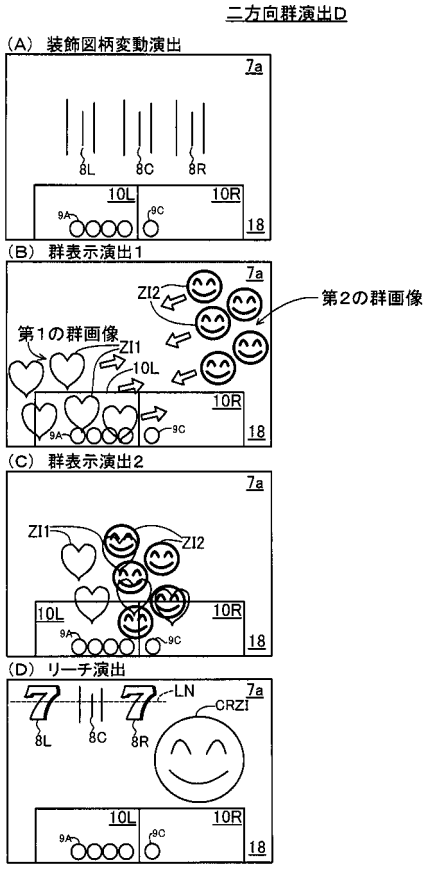
【図１６１】



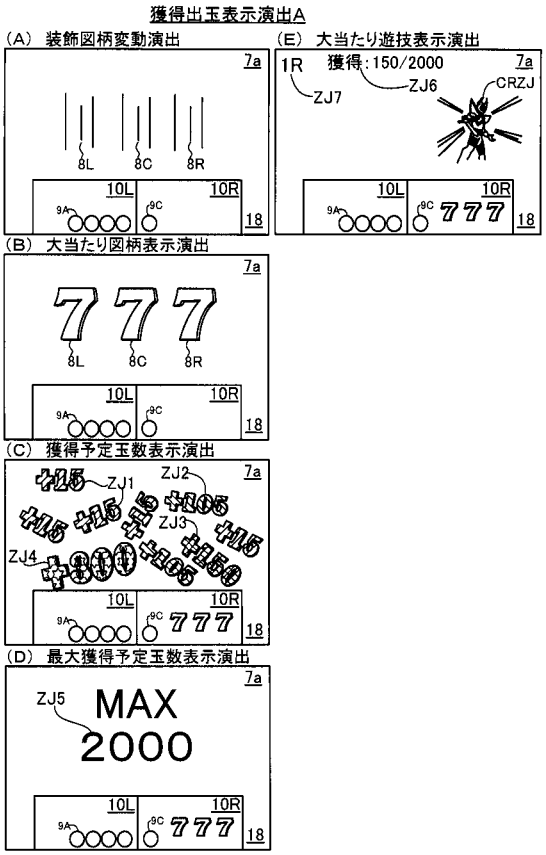
【図１６２】



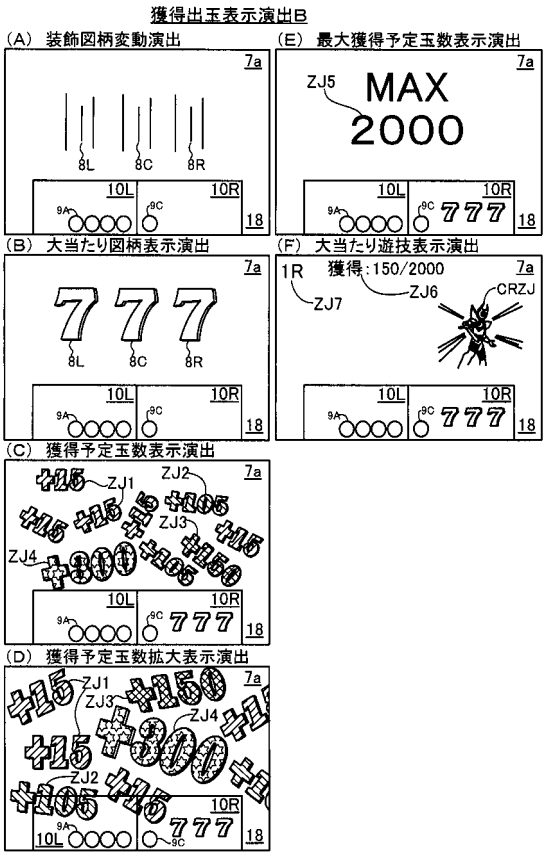
【図１６３】



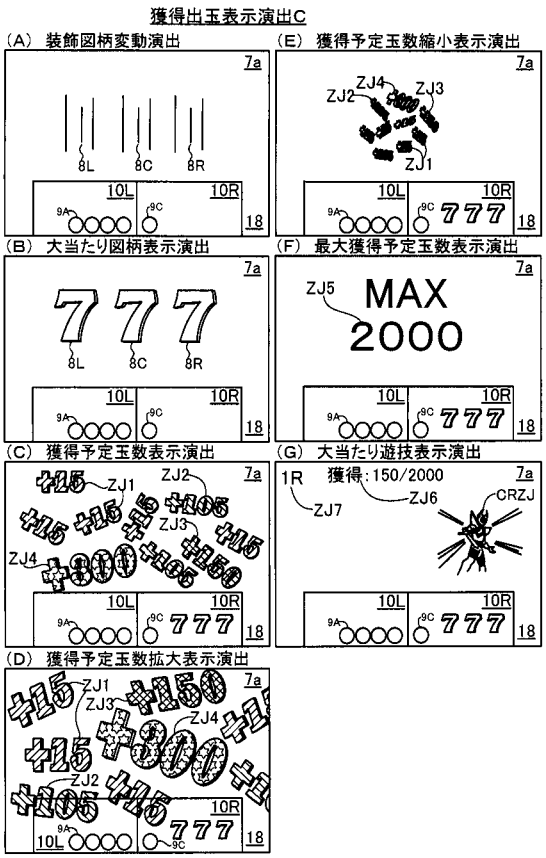
【図１６４】



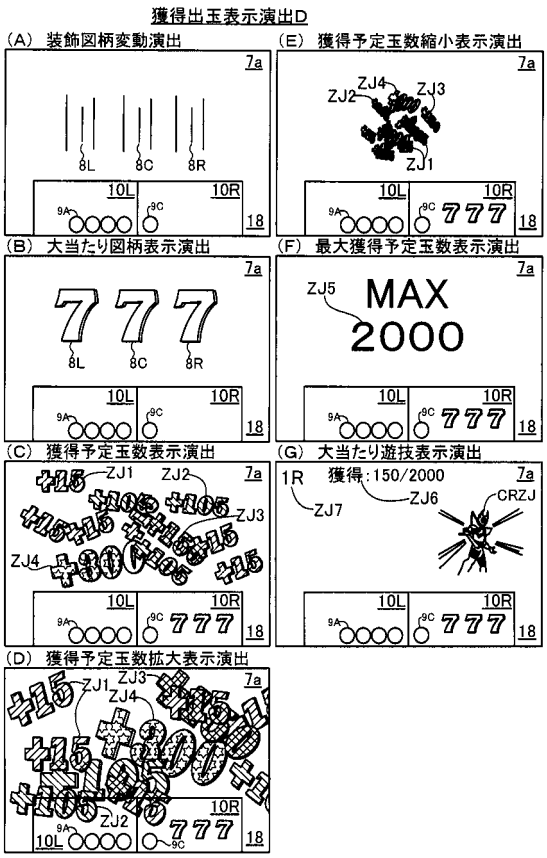
【図１６５】



【図１６６】



【図１６７】



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) 2C088 DA07　EB68　EB78
2C333 AA05　AA11　AA15　CA50　CA61