

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2020-130612

(P2020-130612A)

(43) 公開日 令和2年8月31日(2020.8.31)

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

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 251 頁)

(21) 出願番号 特願2019-28094 (P2019-28094)
(22) 出願日 平成31年2月20日 (2019.2.20)

(71) 出願人 599104196
株式会社サンセイアールアンドディ
愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番1
3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2丁目11番1
3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2丁目11番1
3号 株式会社サンセイアールアンドディ
内

最終頁に続く

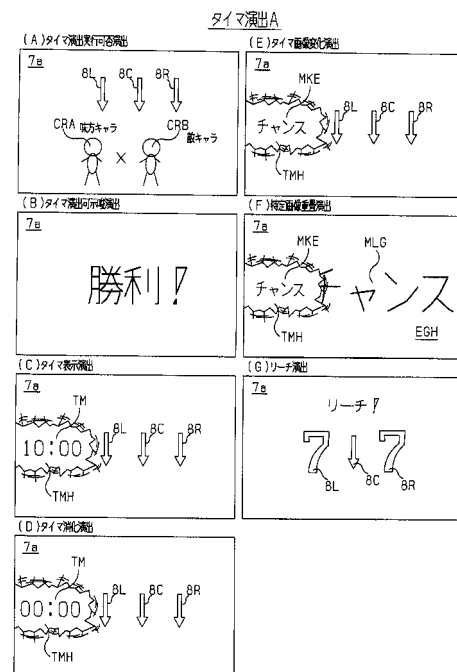
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技の興趣を向上させることを目的とする。

【解決手段】複数の表示演出を実行可能な表示手段を備えた遊技機であって、表示手段は、複数の表示演出のうちの一つの演出として、所定の第1演出を実行可能であり、表示手段は、複数の表示演出のうちの一つの演出として、所定の第2演出を実行可能であり、第1演出は、所定のタイマ画像を表示し、該タイマ画像を用いてタイマ値をカウントする表示と、該タイマ値を所定値で停止または消化させる表示を含む演出であり、第2演出は、遊技者への有利な特典付与に関連する特定画像の表示を含む演出であり、表示手段は、第1演出においてタイマ値が所定値で停止または消化される表示演出がおこなわれたときに、第2演出として特定画像を第1表示態様と第2表示態様とで同時に表示する演出をおこなう。

【選択図】 図6-5



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

複数の表示演出を実行可能な表示手段を備えた遊技機であって、

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

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

前記第 1 演出は、所定のタイマ画像を表示し、該タイマ画像を用いてタイマ値をカウントして消化する表示を含む演出であり、

前記第 2 演出は、遊技者にとって有利な特定遊技に係わる特定画像の表示を含む演出であり、

前記表示手段は、前記第 1 演出において前記タイマ値が消化される表示演出がおこなわれたときに、前記第 2 演出として前記特定画像を第 1 表示態様と第 2 表示態様とで同時に表示する演出をおこなう、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、パチンコ遊技機などの遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

従来、始動口への遊技球の入賞を契機に表示装置を用いた表示演出を実行可能な遊技機が知られている（例えば、特許文献 1 参照）。

【0003】

このような遊技機では、キャラクタ画像や図柄などを用いた表示演出をおこなうことができる。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0004】**

【特許文献 1】特開 2016-202930 号公報

【特許文献 2】特開 2016-198339 号公報

【特許文献 3】特開 2016-182376 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0005】**

しかしながら、上記の遊技機によっても、遊技の興趣を向上させるための技術については、なお改善の余地があった。

【0006】

本発明は、上述した課題を解決するためになされたものであり、遊技の興趣の向上を図ることを目的とする。

【課題を解決するための手段】**【0007】**

本発明は、上述の課題の少なくとも一部を解決するためになされたものであり、以下の適用例として実現することが可能である。なお、本欄における括弧内の参照符号や補足説明等は、本発明の理解を助けるために、後述する実施形態との対応関係を示したものであって、本発明を何ら限定するものではない。

【0008】**[適用例 1]**

複数の表示演出を実行可能な表示手段を備えた遊技機であって、前記表示手段は、前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、所定の第 1 演出を実行可能であり、前記表示

10

20

30

40

50

手段は、前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、所定の第2演出を実行可能であり、前記第1演出は、所定のタイマ画像を表示し、該タイマ画像を用いてタイマ値をカウントする表示と、該タイマ値を所定値で停止または消化させる表示を含む演出であり、前記第2演出は、遊技者への有利な特典付与に関連する特定画像の表示を含む演出であり、前記表示手段は、前記第1演出において前記タイマ値が所定値で停止または消化される表示演出がおこなわれたときに、前記第2演出として前記特定画像を第1表示態様と第2表示態様とで同時に表示する演出をおこなう、ことを特徴とする遊技機。

【0009】

[適用例2]

前記特定画像の第1表示態様は、前記タイマ画像の表示位置に該タイマ画像に替わって表示される表示態様であり、前記特定画像の第2表示態様は、前記タイマ画像の後側に表示される一部が前記第1表示態様の特定画像によって覆われる表示態様である、ことを特徴とする適用例1に記載の遊技機。

10

【0010】

[適用例3]

前記特定画像は所定の文字であり、該特定画像の前記第1表示態様と前記第2表示態様は、同一の文字が表示される表示態様であり、前記第1表示態様の文字によって一部が覆われる前記第2表示態様の文字は、読み取りし得る表示態様である、ことを特徴とする適用例2に記載の遊技機。

【0011】

20

[適用例4]

前記第2表示態様の文字は、前記第1表示態様の文字が消去されると、その表示態様が変化して全体表示される、ことを特徴とする適用例3に記載の遊技機。

【0012】

[適用例5]

前記表示手段は、装飾図柄の変動表示を表示可能な装飾図柄表示手段を備え、前記装飾図柄表示手段は、前記第2表示態様の全体表示が消去されると、前記装飾図柄をリーチ状態で表示する、ことを特徴とする適用例4に記載の遊技機。

【発明の効果】

【0013】

30

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】

【0014】

【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。

40

【図8】判定テーブルT1～T4を説明するための図である。

【図9】大当たり種別判定テーブルT5の説明図である。

【図10】非時短状態時の変動パターン判定テーブルT6の説明図である。

【図11】時短状態時の変動パターン判定テーブルT6の説明図である。

【図12】電チュー開放パターン判定テーブルT7の説明図である。

【図13】大入賞口開放パターン判定テーブルT8の説明図である。

【図14】V開閉部材開放パターン判定テーブルT9の説明図である。

【図15】主制御メイン処理のフローチャートである。

【図16】メイン側タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図17】始動口センサ検出処理のフローチャートである。

50

- 【図 1 8】特図 2 事前判定処理のフローチャートである。
- 【図 1 9】特図 1 事前判定処理のフローチャートである。
- 【図 2 0】普通動作処理のフローチャートである。
- 【図 2 1】特別動作処理のフローチャートである。
- 【図 2 2】特別図柄待機処理のフローチャートである。
- 【図 2 3】大当たり判定処理のフローチャートである。
- 【図 2 4】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 2 5】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 2 6】特別図柄変動中処理のフローチャートである。
- 【図 2 7】特別図柄確定処理のフローチャートである。 10
- 【図 2 8】遊技状態管理処理のフローチャートである。
- 【図 2 9】遊技状態リセット処理のフローチャートである。
- 【図 3 0】特別電動役物処理のフローチャートである。
- 【図 3 1】V 開閉部材動作処理のフローチャートである。
- 【図 3 2】遊技状態設定処理のフローチャートである。
- 【図 3 3】V 領域センサ検出処理のフローチャートである。
- 【図 3 4】保留球数処理のフローチャートである。
- 【図 3 5】サブ制御メイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 6】サブ側タイマ割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 3 7】受信コマンド解析処理のフローチャートである。 20
- 【図 3 8】先読み演出決定処理のフローチャートである。
- 【図 3 9】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 4 0】先読み演出パターン決定テーブル T 5 1 の説明図である。
- 【図 4 1】変動演出開始処理のフローチャートである。
- 【図 4 2】基幹演出パターン決定テーブル T 5 2 の説明図である。
- 【図 4 3】チャンスアップ演出パターン決定テーブル T 5 3 の説明図である。
- 【図 4 4】変動演出中処理のフローチャートである。
- 【図 4 5】表示制御処理のフローチャートである。
- 【図 4 6】第 1 可動役物 1 4 が移動する状態を例示した説明図である。
- 【図 4 7】第 1 可動役物 1 4 の第 2 態様を例示した説明図である。 30
- 【図 4 8】第 1 可動役物 1 4 の第 1 の表示演出を例示した説明図である。
- 【図 4 9】第 1 可動役物 1 4 の第 2 の表示演出を例示した説明図である。
- 【図 5 0】導光板の表示演出を例示した説明図である。
- 【図 5 1】第 2 可動役物 1 5 の第 2 態様を例示した説明図である。
- 【図 5 2】第 3 可動役物 1 8 の第 2 態様を例示した説明図である。
- 【図 5 3】次タイマ値表示演出 A を説明するための図である。
- 【図 5 4】次タイマ値表示演出 B を説明するための図である。
- 【図 5 5】次タイマ値表示演出 C を説明するための図である。
- 【図 5 6】次タイマ値表示演出 D を説明するための図である。
- 【図 5 7】タイマ表示回数示唆演出 A を説明するための図である。 40
- 【図 5 8】タイマ表示回数示唆演出 B を説明するための図である。
- 【図 5 9】タイマ表示回数示唆演出 C を説明するための図である。
- 【図 6 0】タイマ表示回数示唆演出 D を説明するための図である。
- 【図 6 1】タイマカウント演出 A を説明するための図である。
- 【図 6 2】タイマカウント演出 B を説明するための図である。
- 【図 6 3】タイマカウント演出 C を説明するための図である。
- 【図 6 4】タイマカウント演出 D を説明するための図である。
- 【図 6 5】タイマ演出 A を説明するための図である。
- 【図 6 6】タイマ演出 B を説明するための図である。
- 【図 6 7】タイマ演出 C を説明するための図である。 50

- 【図 6 8】 タイマ演出 D を説明するための図である。
- 【図 6 9】 画像透過表示演出 A を説明するための図である。
- 【図 7 0】 画像透過表示演出 B を説明するための図である。
- 【図 7 1】 画像透過表示演出 C を説明するための図である。
- 【図 7 2】 画像透過表示演出 D を説明するための図である。
- 【図 7 3】 画像組み合わせ演出 A を説明するための図である。
- 【図 7 4】 画像組み合わせ演出 B を説明するための図である。
- 【図 7 5】 画像組み合わせ演出 C を説明するための図である。
- 【図 7 6】 画像組み合わせ演出 D を説明するための図である。
- 【図 7 7】 連動演出 A を説明するための図である。 10
- 【図 7 8】 連動演出 B を説明するための図である。
- 【図 7 9】 連動演出 C を説明するための図である。
- 【図 8 0】 連動演出 D を説明するための図である。
- 【図 8 1】 保留アイコン画像一致演出 A を説明するための図である。
- 【図 8 2】 保留アイコン画像一致演出 B を説明するための図である。
- 【図 8 3】 保留アイコン画像一致演出 C を説明するための図である。
- 【図 8 4】 保留アイコン画像一致演出 D を説明するための図である。
- 【図 8 5】 可動役物衝撃演出 A を説明するための図である。
- 【図 8 6】 可動役物衝撃演出 B を説明するための図である。
- 【図 8 7】 可動役物衝撃演出 C を説明するための図である。 20
- 【図 8 8】 可動役物衝撃演出 D を説明するための図である。
- 【図 8 9】 保留表示演出 A を説明するための図である。
- 【図 9 0】 保留表示演出 B を説明するための図である。
- 【図 9 1】 保留表示演出 C を説明するための図である。
- 【図 9 2】 保留表示演出 D を説明するための図である。
- 【図 9 3】 ゾーン演出 A を説明するための図である。
- 【図 9 4】 ゾーン演出 B を説明するための図である。
- 【図 9 5】 ゾーン演出 C を説明するための図である。
- 【図 9 6】 ゾーン演出 D を説明するための図である。
- 【図 9 7】 カットイン演出 A を説明するための図である。 30
- 【図 9 8】 カットイン演出 B を説明するための図である。
- 【図 9 9】 カットイン演出 C を説明するための図である。
- 【図 1 0 0】 カットイン演出 D を説明するための図である。
- 【図 1 0 1】 装飾図柄変動表示演出 A を説明するための図である。
- 【図 1 0 2】 装飾図柄変動表示演出 B を説明するための図である。
- 【図 1 0 3】 装飾図柄変動表示演出 C を説明するための図である。
- 【図 1 0 4】 装飾図柄変動表示演出 D を説明するための図である。
- 【図 1 0 5】 遊技状態示唆演出 A を説明するための図である。
- 【図 1 0 6】 遊技状態示唆演出 B を説明するための図である。
- 【図 1 0 7】 遊技状態示唆演出 C を説明するための図である。 40
- 【図 1 0 8】 遊技状態示唆演出 D を説明するための図である。
- 【図 1 0 9】 メーター演出 A を説明するための図である。
- 【図 1 1 0】 メーター演出 B を説明するための図である。
- 【図 1 1 1】 メーター演出 C を説明するための図である。
- 【図 1 1 2】 メーター演出 D を説明するための図である。
- 【図 1 1 3】 関連画像表示演出 A を説明するための図である。
- 【図 1 1 4】 関連画像表示演出 B を説明するための図である。
- 【図 1 1 5】 関連画像表示演出 C を説明するための図である。
- 【図 1 1 6】 関連画像表示演出 D を説明するための図である。
- 【図 1 1 7】 バトル演出 A を説明するための図である。 50

【図 1 1 8】 バトル演出 B を説明するための図である。

【図 1 1 9】 バトル演出 C を説明するための図である。

【図 1 2 0】 バトル演出 D を説明するための図である。

【図 1 2 1】 割れ演出 A を説明するための図である。

【図 1 2 2】 割れ演出 B を説明するための図である。

【図 1 2 3】 割れ演出 C を説明するための図である。

【図 1 2 4】 割れ演出 D を説明するための図である。

【図 1 2 5】 メータ・ボタン演出 A を説明するための図である。

【図 1 2 6】 メータ・ボタン演出 B を説明するための図である。

【図 1 2 7】 メータ・ボタン演出 C を説明するための図である。

【図 1 2 8】 メータ・ボタン演出 D を説明するための図である。

【発明を実施するための形態】

【0015】

< 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。

【0016】

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形状のユニットであり、ハンドル 60 と、打球供給皿（上皿）61 と、余剰球受皿（下皿）62 と、演出ボタン 63 と、剣部材 64 と、剣ボタン 65 と、枠ランプ 66 と、スピーカ 67 と、枠可動体 600 とを備えている。前枠 53 の中央には開口部が形成されており、開口部には導光板 17 が配置されている。導光板 17 は、透過性を有する平板部材であり、導光板 17 を介して、遊技盤 2 の遊技領域 3 を視認することができる。導光板 17 は、導光板 17 の端面から光が照射されることによって、主面に画像を表示可能に構成されている。導光板 17 が表示する画像については、後述する。

【0017】

ハンドル 60 は、前枠 53 の右側の下端に配置され、回転角度に応じた発射強度で遊技球を発射させる。打球供給皿（上皿）61 は、前枠 53 の下方に設けられ、遊技球を貯留する。余剰球受皿（下皿）62 は、打球供給皿（上皿）61 の下方に配置され、打球供給皿 61 に収容しきれない遊技球を貯留する。演出ボタン 63 は、打球供給皿（上皿）61 の近傍に配置された操作部であり、遊技の進行に伴って実行される演出時などに遊技者によって操作（押圧）される。剣部材 64 は、剣の形を模した操作部であり、遊技の進行に伴って実行される演出時等に遊技者が下方向に押し込むことができる。剣ボタン 65 は、剣部材 64 の上端部分、すなわち、剣の柄の端部に設けられた操作部であり、遊技の進行に伴って実行される演出時などに遊技者によって操作（押圧）される。剣部材 64 は、剣部材 64 全体を下方に押し込む第 1 の操作と、先端の剣ボタン 65 を押圧する第 2 の操作の異なる 2 つの操作を実行可能に構成されている。枠ランプ 66 は、前枠 53 の開口部周辺に配置され、遊技中などに発光演出をおこなう。スピーカ 67 は、前枠 53 の左上方と右上方に配置され、遊技中などに音演出をおこなう。枠可動体 600 は、前枠 53 の上部に設けられた可動式のいわゆるギミックである。枠可動体 600 は、前枠 53 の内部に格納されている格納状態から、前枠 53 の上方に突出する露出状態に変位可能に構成されている。

10

20

30

40

50

【0018】

遊技盤2は、遊技領域3と、レール部材4と、盤ランプ5と、画像表示装置7と、センター装飾体10と、固定入賞装置（ヘソ）19と、普通可変入賞装置（電チュー）22と、ゲート（スルーチャッカー）28と、第1大入賞装置（第1アタッカー）31と、第2大入賞装置（第2アタッカー）36と、一般入賞口27（普通入賞口27）と、一般入賞口29（普通入賞口29）、アウト口16と、表示器類40と、を備えている。

【0019】

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。

【0020】

画像表示装置7は、遊技領域3の中央付近に設けられ、第1画像表示装置7Aと第2画像表示装置7Bとを備えている。第1画像表示装置7Aは、表示画面7aを備えている。第2画像表示装置7Bは、表示画面7bを備えている。画像表示装置7は、液晶表示装置であってもよいし、有機EL表示装置、プラズマディスプレイ、プロジェクター、ドットマトリクスなどの他の画像表示装置であってもよい。画像表示装置7の表示画面7a、7bは、演出図柄（装飾図柄）8L、8C、8Rが可変表示（変動表示ともいう）される第1演出図柄表示領域と、演出図柄（装飾図柄）8L、8C、8Rとは異なる他の装飾図柄が変動表示される第2演出図柄表示領域と、保留画像9A、9Bが表示される保留画像表示領域と、保留消化画像9Cが表示される保留消化画像表示領域と、を有している。保留画像9A、9Bは、保留を表す画像であり、保留アイコン9A、9Bとも呼ぶ。保留消化画像9Cは、当該保留を表す画像であり、当該保留画像9C、または、当該保留アイコン9Cとも呼ぶ。保留アイコン9A、9Bと当該保留アイコン9Cとを総称して、単に保留アイコンとも呼ぶ。

【0021】

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

【0022】

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

10

20

30

40

50

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。

【0023】

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

【0024】

画像表示装置7は、演出図柄変動演出のほか、大当たり遊技（特別遊技の一例）に並行しておこなわれる大当たり演出や、客待ち用のデモ演出などを表示画面7a、7bに表示することができる。演出図柄変動演出では、演出図柄のほか、背景画像やキャラクタ画像などの演出画像も表示されてもよい。また、画像表示装置7は、演出図柄に加え、特別図柄が変動中であることを示唆したり、特別図柄の抽選結果を示唆したりすることが可能な識別表示（第四図柄、図示省略）を、表示画面7aに表示してもよい。なお、識別表示（第四図柄）は、遊技領域3に設けられたLEDなどの発光器によって表示させてもよい。

【0025】

保留画像表示領域は、後述の第1特図保留の記憶数に応じて保留画像9Aを表示する第1保留表示エリアと、後述の第2特図保留の記憶数に応じて保留画像9Bを表示する第2保留表示エリアとを含んでいる。保留画像9A、9Bの表示によって、後述の第1特図保留表示器43aに表示される第1特図保留の記憶数と、第2特図保留表示器43bに表示される第2特図保留の記憶数を、遊技者にわかりやすく表示することができる。保留消化画像表示領域は、保留消化画像9Cを表示する保留消化表示エリアを含んでいる。保留消化画像9Cは、表示画面7aまたは表示画面7bで現在変動中の演出図柄（演出図柄8L、8C、8R）に対応しており、保留消化画像9Cの表示によって、第1特図保留または第2特図保留が消化（後述の「特図保留の消化」）されることを、遊技者にわかりやすく表示することができる。

【0026】

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

【0027】

センター装飾体10は、遊技領域3の中央付近であって、画像表示装置7の前方に配置されている。センター装飾体10には、可動式のいわゆるギミックである第2盤可動体15（第2可動役物15とも呼ぶ）が取り付けられている。また、センター装飾体10の背面には、図示しない第3盤可動体18（第3可動役物18）が配置されている。センター装飾体10の下部には、ステージ部11が形成されている。ステージ部11は、ステージ部11の上面を転動する遊技球を後述の第1始動口20へと誘導可能な形状を有している。センター装飾体10の左下方には、ワープ部12が設けられている。ワープ部12は、遊技球が流入する入口部と遊技球が流出する出口部とを備え、入口部から流入した遊技球を出口部からステージ部11に流出させる。

【0028】

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

10

20

30

40

50

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。

【0029】

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

10

【0030】

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。

【0031】

ここで、「特別図柄の抽選」とは、第1始動口20または第2始動口21に遊技球が入賞したときに、特別図柄判定用の乱数を取得し、この取得した乱数を予め定められた「大当たり」に対応する値と比較することにより、大当たりか否かを判定する処理をいう。この「大当たり」の抽選結果は即座に遊技者に報知されるわけではなく、後述の第1特別図柄表示器41aまたは第2特別図柄表示器41bにおいて特別図柄の変動表示がおこなわれ、所定の変動時間を経過したところで、抽選結果に対応する特別図柄が停止表示（確定表示）され、遊技者に抽選結果が報知される。画像表示装置7では、特別図柄の変動表示と同期して演出図柄を変動表示する図柄合わせゲームが行われ、この図柄合わせゲームによって、より効果的に大当たりの抽選結果が遊技者に報知される。

20

【0032】

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。

30

【0033】

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。

40

【0034】

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

50

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。

【0035】

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

【0036】

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

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

【0037】

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への入賞を狙うことができるように構成されている。

【0038】

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 4 4 は、普通図柄表示器 4 2 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 2 0 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 2 1 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 4 1 a および第 2 特別図柄表示器 4 1 b を総称して「特別図柄表示器 4 1」とも呼ぶ。また、第 1 特図保留表示器 4 3 a および第 2 特図保留表示器 4 3 b を総称して「特図保留表示器 4 3」とも呼ぶ。

【0039】

特別図柄表示器 4 1 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 2 0 または第 2 始動口 2 1 への入賞に基づく抽選（特別図柄当たり抽選、大当たり抽選）の結果を報知する。停止表示される特別図柄（停止図柄、可変表示の表示結果として導出表示される特別図柄）は、特別図柄抽選によって複数種類の特別図柄の中から選択された一つの特別図柄である。停止図柄が予め定めた大当たり停止態様の特別図柄（大当たり図柄）である場合には、停止表示された大当たり図柄の種類（当選した大当たりの種類）に応じた開放パターンにて第 1 大入賞口 3 0 または第 2 大入賞口 3 5 を開放させる特別遊技（大当たり遊技）がおこなわれる。なお、特別遊技における大入賞口（第 1 大入賞口 3 0 および第 2 大入賞口 3 5）の開放パターンについては後述する。

【0040】

特別図柄表示器 4 1 は、横並びに配された 8 個の L E D 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 L E D が点灯した大当たり図柄を表示する。ハズレである場合には、「●●●●●●●○」というように一番右にある L E D 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 L E D 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 L E D が点灯してもよい。変動表示の態様は、各 L E D 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 L E D が一斉に点滅してもよい。

【0041】

遊技機 1 では、第 1 始動口 2 0 または第 2 始動口 2 1 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 8 5（図 5）に一旦記憶される。具体的には、第 1 始動口 2 0 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 8 5 a（図 5）に記憶され、第 2 始動口 2 1 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 8 5 b（図 5）に記憶される。各々の特図保留記憶領域 8 5 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 8 5 a、第 2 特図保留記憶領域 8 5 b とともにそれぞれ 4 個となっている。特図保留記憶領域 8 5 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 2 0 または第 2 始動口 2 1 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 4 3 に表示される。第 1 特図保留表示器 4 3 a と第 2 特図保留表示器 4 3 b は、例えばそれぞれ 4 個の L E D で構成されている。各特図保留表示器 4 3 は、特図保留の数だけ L E D を点灯させることによって特図保留の数を表示する。

10

20

30

40

50

【0042】

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。

【0043】

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。

【0044】

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。

【0045】

2. 遊技機の電氣的構成

図3、図4に基づいて、遊技機1の電氣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氣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氣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。

【0046】

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

10

20

30

40

50

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。

【0047】

主制御基板80には、入出力回路87および中継基板88を介して各種センサやソレノイドが接続されている。主制御基板80は、各センサから出力された信号が入力するとともに、各ソレノイドに対して信号を出力する。中継基板88を介して接続されるセンサ類としては、第1始動口センサ20a、第2始動口センサ21a、ゲートセンサ28a、第1大入賞口センサ30a、第2大入賞口センサ35a、V領域センサ39a、非V領域センサ70a、および、普通入賞口センサ27a、29aが例示される。中継基板88を介して接続されるソレノイド類としては、電チューソレノイド24、第1大入賞口ソレノイド33、第2大入賞口ソレノイド38、および、V開閉部材ソレノイド73が例示される。第1始動口センサ20aは、第1始動口20の内部に設けられ、第1始動口20に入賞した遊技球を検出する。第2始動口センサ21aは、第2始動口21の内部に設けられ、第2始動口21に入賞した遊技球を検出する。ゲートセンサ28aは、ゲート28の内部に設けられ、ゲート28を通過した遊技球を検出する。第1大入賞口センサ30aは、第1大入賞口30の内部に設けられ、第1大入賞口30に入賞した遊技球を検出する。第2大入賞口センサ35aは、第2大入賞口35の内部に設けられ、第2大入賞口35に入賞した遊技球を検出する。V領域センサ39aは、第1大入賞口30の内部のV領域39に設けられ、V領域39を通過した遊技球を検出する。非V領域センサ70aは、第1大入賞口30の内部の非V領域70に設けられ、非V領域70を通過した遊技球を検出する。普通入賞口センサ27aは、普通入賞口27の内部に設けられ、普通入賞口27に入賞した遊技球を検出する。普通入賞口センサ29aは、普通入賞口29の内部に通過した遊技球を検出する。電チューソレノイド24は、電チュー22の可動部材23を駆動する。第1大入賞口ソレノイド33は、第1大入賞装置31の開閉部材32を駆動する。第2大入賞口ソレノイド38は、第2大入賞装置36の開閉部材37を駆動する。V開閉部材ソレノイド73は、第1大入賞装置31のV開閉部材71を駆動する。

【0048】

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をおこなう。

【0049】

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。

【0050】

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。

【0051】

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。

【0052】

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

【0053】

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を実装していてもよく、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。

【0054】

ランプ制御基板107には、枠ランプ66と、盤ランプ5と、第1可動役物14と、第2可動役物15と、第3可動役物18と、が接続されており、これらを制御する。演出制御用マイコン91は、主制御基板80から受信したコマンドに基づいて、ランプ制御基板107を介して枠ランプ66や盤ランプ5等のランプの点灯制御をおこなう。つまり、演出制御用マイコン91は、枠ランプ66や盤ランプ5等のランプの発光態様を決める発光パターンデータ（点灯/消灯や発光色等を決めるデータ、ランプデータともいう）を作成し、発光パターンデータに従って枠ランプ66や盤ランプ5などのランプの発光を制御する。発光パターンデータの作成にはサブ制御基板90のサブROM93に格納されているデータが用いられる。枠ランプ66は、導光板17の端面に光を照射するLEDを含んでおり、このLEDを発光させることによって、導光板17の主面（画像表示領域）に画像を表示させる。また、盤ランプ5は、第1可動役物14の可動導光板の端面に光を照射するLEDを含んでおり、このLEDを発光させることによって、可動導光板の主面（画像表示領域）に画像を表示させる。演出制御用マイコン91は、主制御基板80から受信したコマンドに基づいて、第1可動役物14、第2可動役物15、および、第3可動役物18を動作させる。演出制御用マイコン91は、第1可動役物14、第2可動役物15、および、第3可動役物18のそれぞれの動作態様を決める動作パターンデータ（駆動データ）を作成し、動作パターンデータに従ってこれらの可動役物の動作を制御する。動作パターンデータの作成にはサブROM93に格納されているデータを用いる。なお、ランプ制御基板107は、CPUを実装していてもよく、そのCPUにコマンドに基づくランプの点灯制御や可動役物14、15、18の動作制御を実行させてもよい。この場合、ランプ制御基板107はROMを実装していてもよく、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。

10

20

【0055】

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

30

【0056】

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。

40

【0057】

メインROM83（図5（A））には、大当たり判定テーブルT1と、リーチ判定テーブルT2と、普通図柄当たり判定テーブルT3と、普通図柄変動パターン判定テーブルT4と、大当たり種別判定テーブルT5と、変動パターン判定テーブルT6と、電チュー開放パターン判定テーブルT7と、大入賞口開放パターン判定テーブルT8と、V開閉部材開放パターン判定テーブルT9と、が格納されている。これらの判定テーブルは、遊技制御用マイコン81が実行する主制御メイン処理（後述）において、遊技制御用マイコン8

50

1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。

【0058】

メインRAM84（図5（B））には、コマンドセット領域84aと、フラグセット領域84bと、カウンタセット領域84cと、特別動作ステータスセット領域84dと、特図保留記憶領域85と、普図保留記憶領域86とが設けられている。コマンドセット領域84aは、主制御メイン処理（後述）において、メイン制御部側からサブ制御部側に出力されるコマンドがセットされる領域（出力バッファ）であり、事前判定コマンド、保留球数コマンド、変動開始コマンド、変動停止コマンド、オープニングコマンド、ラウンド指定コマンド、エンディングコマンド、遊技状態指定コマンド、V通過コマンド、客待ち待機コマンドなどがセットされる。フラグセット領域84bは、主制御メイン処理（後述）において、遊技機の状態や遊技状態を示すフラグがセットされる領域であり、大当たりフラグ、大当たり終了フラグ、第1入賞フラグ、第2入賞フラグ、Vフラグ、確変フラグ、時短フラグなどがセットされる。カウンタセット領域84cは、主制御メイン処理（後述）において使用されるカウンタがセットされる領域であり、乱数カウンタ、ラウンドカウンタ、確変カウンタ、時短カウンタなどがセットされる。特別動作ステータスセット領域84dは、後述する特別動作処理におけるステータスがセットされる領域である。特図保留記憶領域85は、第1特図保留が記憶される第1特図保留記憶領域85aと、第2特図保留が記憶される第2特図保留記憶領域85bとを含んでいる。第1特図保留記憶領域85aには、第1特図保留の1個目、2個目、3個目、4個目にそれぞれ対応する特別図柄当たり乱数等の乱数値群（保留情報）を記憶するための第1記憶領域、第2記憶領域、第3記憶領域、第4記憶領域が設けられている。第2特図保留記憶領域85bには、第2特図保留の1個目、2個目、3個目、4個目にそれぞれ対応する乱数値群（保留情報）を記憶するための第1記憶領域、第2記憶領域、第3記憶領域、第4記憶領域が設けられている。普図保留記憶領域86は、普図保留の1個目、2個目、3個目、4個目にそれぞれ対応する普通図柄乱数（あたり乱数）等の乱数値群（保留情報）を記憶するための第1記憶領域、第2記憶領域、第3記憶領域、第4記憶領域が設けられている。なお、メインRAM84には、上記の領域の他に、特図停止図柄データがセットされる当たり種別セットバッファや、可動役物14、15や枠可動体600を駆動させるための駆動データがセットされる駆動データバッファ等が設けられている。

【0059】

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。

【0060】

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。

【0061】

図7は、遊技機1において使用される各種の乱数を説明するための図である。図7(A)は、メイン制御部側の遊技制御用マイコン81が取得する乱数を示しており、図7(B)は、サブ制御部側の演出制御用マイコン91が取得する乱数を示している。遊技制御用マイコン81は、「大当たり乱数」と、「大当たり種別乱数」と、「リーチ乱数」と、「変動パターン乱数」と、「普通図柄乱数(当たり乱数)」とを後述するタイミングにおいて取得するように構成されている。「大当たり乱数」は、大当たりか否かの抽選(大当たり判定)に用いられる乱数であり、0~65535までの範囲の値をとる。「大当たり種別乱数」は、当選した大当たりの種別の抽選(大当たり種別判定)に用いられる乱数であり、0~127までの範囲の値をとる。「リーチ乱数」は、大当たり判定がハズレである場合に、その結果を示す演出図柄変動演出においてリーチを発生させるか否かを決定するために用いられる乱数であり、0~127までの範囲の値をとる。リーチとは、複数の演出図柄(装飾図柄)のうち変動表示されている演出図柄が残り1つとなっている状態であって、変動表示されている演出図柄がどの図柄で停止表示されるか次第で大当たり当選を示す演出図柄の組み合わせとなる状態(例えば、「7↓7」の状態)のことである。なお、リーチ状態において停止表示されている演出図柄は、表示画面7a内で揺れているように表示されてもよい。「変動パターン乱数」は、変動時間を含む変動パターンを決定するために用いられる乱数であり、0~127までの範囲の値をとる。「普通図柄乱数(当たり乱数)」は、電チュー22を開放させる補助遊技をおこなうか否かの抽選(普通図柄抽選)に用いられる。普通図柄乱数は、0~255までの範囲の値をとる。「大当たり乱数」、「大当たり種別乱数」、「リーチ乱数」、「変動パターン乱数」は、始動口(第1始動口20または第2始動口21)への入球に基づいて取得される。第1始動口20への入球に基づいて取得された乱数値群は第1特図保留記憶領域85aに記憶され、第2始動口21への入球に基づいて取得された乱数値群は第2特図保留記憶領域85bに記憶される。「普通図柄乱数(当たり乱数)」は、ゲート28の通過に基づいて取得される。取得された普通図柄乱数値は、普図保留記憶領域86に記憶される。

【0062】

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。

【0063】

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

【0064】

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

場合には、「ハズレ」と判定されることが示されている。また、「高確率状態」において、大当たり乱数値が「0～649」の場合には、「大当たり」と判定され、大当たり乱数値が「0～649以外の数値（650～65535）」の場合には、「ハズレ」と判定されることが示されている。「通常確率状態」および「高確率状態」の内容については後述する。

【0065】

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

【0066】

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。

【0067】

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。

【0068】

図9は、大当たり種別判定テーブルT5を説明するための図である。大当たり種別判定テーブルT5は、遊技制御用マイコン81が主制御メイン処理（後述）において、取得した大当たり種別乱数値（0～127のいずれか）に応じて、「大当たりの種別」と「特別図柄の種類」を判定するために参照されるテーブルである。図9では、第1特別図柄（特図1）の抽選において当選したとき、大当たり種別乱数値が「0～24」の場合には、大当たり種別が「16RV通過予定大当たり」と判定され、特図1の停止図柄（特図停止図柄）が「大当たり図柄1」と判定される。大当たり種別乱数値が「25～49」の場合には、大当たり種別が「16RV通過予定大当たり」と判定され、特図停止図柄が「大当たり図柄2」と判定される。大当たり種別乱数値が「50～55」の場合には、大当たり種別が「16R（実質15R）V通過予定大当たり」と判定され、特図停止図柄が「大当たり図柄3」と判定される。大当たり種別乱数値が「56～67」の場合には、大当たり種別が「16R（実質13R）V通過予定大当たり」と判定され、特図停止図柄が「大当たり図柄4」と判定される。大当たり種別乱数値が「68～127」の場合には、大当たり種別が「16R（実質13R）V非通過予定大当たり」と判定され、特図停止図柄が「大当たり図柄5」と判定される。一方、第2特別図柄（特図2）の抽選において当選した場合、大当たり種別乱数値が「0～82」の場合には、大当たり種別が「16RV通過予定

10

20

30

40

50

大当たり」と判定され、特図 2 の停止図柄（特図停止図柄）が「大当たり図柄 1」と判定される。大当たり種別乱数値が「83～127」の場合には、大当たり種別が「16R（実質 13R）V 非通過予定大当たり」と判定され、特図停止図柄が「大当たり図柄 5」と判定される。なお、大当たり種別判定テーブル T 5 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。「16R V 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。

【0069】

図 10 は、非時短状態時の変動パターン判定テーブル T 6 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 T 6 を説明するための図である。変動パターン判定テーブル T 6 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 T 1 において「ハズレ」と判定され、リーチ判定テーブル T 2 において「リーチ有り」と判定され、保留球数が「1～2」であり、変動パターン乱数値が「0～60」の場合には、変動パターンが「P7」と判定されることが示されている。図 11 では、例えば、時短状態において第 2 始動口 21 に入賞し、大当たり判定テーブル T 1 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 T 5 において「16R V 通過予定大当たり」と判定され、変動パターン乱数値が「0～10」の場合には、変動パターンが「P61」と判定されることが示されている。図 10、11 に示されるように、変動パターンが決定されれば、変動時間も決定される。また、リーチになる場合に、そのリーチがノーマルリーチとなるのかスーパーリーチ（SPリーチ）となるのかも決定される。スーパーリーチとは、ノーマルリーチよりもリーチ後の変動時間が長いリーチ演出である。ここでは、変動時間の異なる 5 種類のスーパーリーチ（SP1、SP2、SP3、SP4、SP5）が設定されている。SP1～3 では、ノーマルリーチを経て発展的に実行される。SP1～5 の違いは、例えば、疑似連の有無であってもよい。

【0070】

図 12 は、電チュー開放パターン判定テーブル T 7 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 T 7 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。

【0071】

図 13 は、大入賞口開放パターン判定テーブル T 8 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 T 8 は、遊技制御用マイコン 81 が主制御メイン処理（後述）において、特図停止図柄データ（図 9）に応じて、第 1 大入賞口 30 および第 2 大入賞口 35 の開放パターンを判定するために参照されるテーブルである。図 13（A）では、特図停止図柄データが「11H」、「12H」、または、「21H」のとき、第 1 大入賞口 30 および第 2 大入賞口 35 の開放パターンは「開放パターン 21」と判定され、特図停止図柄データが「14H」、「15H」、「22H」のとき、開放パターンは「開放パターン 22」と判定され、特図停止図柄データが「13H」のとき、開放パターンは「開

10

20

30

40

50

放パターン 2 3」と判定されることが示されている。図 1 3 (B) には、開放パターン 2 1、開放パターン 2 2 および開放パターン 2 3 の内容が示されている。開放パターン 2 1 では 1 ~ 1 3、1 5 R 目において、開放回数 1 回、開放時間 2 9. 5 秒の第 1 大入賞口 3 0 の開放 (ロング開放) をおこない、1 4、1 6 R 目において、開放回数 1 回、開放時間 2 9. 5 秒の第 2 大入賞口 3 5 の開放 (ロング開放) をおこなう。開放パターン 2 2 では 1 ~ 1 3 R 目において、開放回数 1 回、開放時間 2 9. 5 秒の第 1 大入賞口 3 0 の開放 (ロング開放) をおこない、1 4、1 6 R 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 3 5 の開放 (ショート開放) をおこない、1 5 R 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 3 0 の開放 (ショート開放) をおこなう。開放パターン 2 3 では 1 ~ 1 3、1 5 R 目において、開放回数 1 回、開放時間 2 9. 5 秒の第 1 大入賞口 3 0 の開放 (ロング開放) をおこない、1 4 R 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 3 5 の開放 (ショート開放) をおこない、1 6 R 目において、開放回数 1 回、開放時間 2 9. 5 秒の第 2 大入賞口 3 5 の開放 (ロング開放) をおこなう。ただし、第 1 大入賞口 3 0 および第 2 大入賞口 3 5 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。

【0072】

図 1 4 は、V 開閉部材開放パターン判定テーブル T 9 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 T 9 は、遊技制御用マイコン 8 1 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 7 1 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 1 4 (A) では、特図停止図柄データが「1 1 H」、「1 2 H」、または、「2 1 H」のとき、V 開閉部材 7 1 の開放パターンは「開放パターン 3 1」と判定され、特図停止図柄データが「1 3 H」のとき、開放パターンは「開放パターン 3 2」と判定され、特図停止図柄データが「1 4 H」のとき、開放パターンは「開放パターン 3 3」と判定され、特図停止図柄データが「1 5 H」または「2 2 H」のとき、開放パターンは「開放パターン 3 4」と判定されることが示されている。図 1 4 (B) には、開放パターン 3 1、開放パターン 3 2、開放パターン 3 3、および、開放パターン 3 4 の内容が示されている。開放パターン 3 1 では 2、4、6、8 R 目において、第 1 大入賞口 3 0 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 7 1 のショート開放をおこなう。1 0、1 2 R 目において、第 1 大入賞口 3 0 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 7 1 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 3 1. 5 秒の V 開閉部材 7 1 のロング開放をおこなう。開放パターン 3 2 では 2、4、6、1 2 R 目において、第 1 大入賞口 3 0 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 7 1 のショート開放をおこなう。8、1 0 R 目において、第 1 大入賞口 3 0 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 7 1 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 3 1. 5 秒の V 開閉部材 7 1 のロング開放をおこなう。開放パターン 3 3 では 2、6 R 目において、第 1 大入賞口 3 0 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 7 1 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 3 1. 5 秒の V 開閉部材 7 1 のロング開放をおこなう。4、8、1 0、1 2 R 目において、第 1 大入賞口 3 0 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 7 1 のショート開放をおこなう。開放パターン 3 4 では 2、4、6、8、1 0、1 2 R 目において、第 1 大入賞口 3 0 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 7 1 のショート開放をおこなう。

【0073】

4. 大当たり等の説明

遊技機 1 では、大当たり抽選 (特別図柄抽選) の結果としての「大当たり」と「ハズレ」がある。「大当たり」の場合には、特別図柄表示器 4 1 に「大当たり図柄」が停止表示される。「ハズレ」のときには、特別図柄表示器 4 1 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 3 0 および第 2 大入賞口 3 5) 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。

【0074】

大当たりには複数の種別がある。大当たりの種別については、図9に示すとおりである。ここでは、大当たりの種別としては、大きく分けて「V通過予定大当たり」と「V非通過予定大当たり」の2つある。「V通過予定大当たり」は、その大当たり遊技中にV領域39への遊技球の通過が可能な開放パターン（V通過予定開放パターン）で開閉部材32、開閉部材37およびV開閉部材71を作動させる大当たりである。ここでは、特図停止図柄データが11H～14H、21Hの大当たりが「V通過予定大当たり（確変大当たり）」に該当する。図13に示す開閉部材32および開閉部材37の開放パターンと、図14に示すV開閉部材71の開放パターンとの組み合わせが、（開放パターン21：開放パターン31）、（開放パターン22：開放パターン33）、または（開放パターン23：開放パターン32）のとき、その大当たり遊技中にV領域39への遊技球の通過が可能となる。「V非通過予定大当たり（通常大当たり）」は、その大当たり遊技中にV領域39への遊技球の通過が不可能な開放パターン（V非通過予定開放パターン）で開閉部材32、開閉部材37およびV開閉部材71を作動させる大当たりである。ここでは、特図停止図柄データが15H、22Hの大当たりが「V非通過予定大当たり」に該当する。図13に示す開閉部材32および開閉部材37の開放パターンと、図14に示すV開閉部材71の開放パターンとの組み合わせが（開放パターン22：開放パターン34）のとき、その大当たり遊技中にV領域39への遊技球の通過が不可能となる。上記のように、開閉部材32および開閉部材37の開放パターン22は、V通過予定開放パターンとV非通過予定開放パターンとを兼ねている。

【0075】

「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。

【0076】

「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。

【0077】

「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。

【0078】

「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。

【0079】

上記の説明から明らかなように、「16R（実質 13R）V 非通過予定大当たり」と「16R（実質 13R）V 通過予定大当たり」とは、第 1 大入賞口 30 と第 2 大入賞口 35（開閉部材 32 と開閉部材 37）との開放パターンが同一（開放パターン 22）であり、V 開閉部材 71 の開放パターンのみが異なっている（開放パターン 34 と開放パターン 33）。なお、後述するが、「16R（実質 13R）V 非通過予定大当たり」と「16R（実質 13R）V 通過予定大当たり」は、大当たり遊技終了後に時短遊技（本例では 100 回）がおこなわれるようになっている。すなわち、「16R（実質 13R）V 非通過予定大当たり」は、第 1 大入賞口 30 内の V 領域 39 に遊技球が通過することはほぼ不可能になっており、当該大当たり後の遊技状態は低確時短状態（低確高ベース状態）となる。一方、「16R（実質 13R）V 通過予定大当たり」は、第 1 大入賞口 30 内の V 領域 39 への遊技球の通過が容易に可能になっており、当該大当たり後の遊技状態は高確時短状態（高確高ベース状態）となる。このことから、遊技者は、「16R（実質 13R）V 非通過予定大当たり」と「16R（実質 13R）V 通過予定大当たり」とを見分けることが困難になり、当該大当たり後の遊技状態が低確時短状態（低確高ベース状態）になるか高確時短状態（高確高ベース状態）になるかが判別し難くなる。また、時短遊技終了後は、「16R（実質 13R）V 非通過予定大当たり」では遊技状態が低確低ベース状態（通常状態）になり、「16R（実質 13R）V 通過予定大当たり」では遊技状態が見かけ上は通常状態の高確低ベース状態になる。すなわち、「16R（実質 13R）V 通過予定大当たり」では、第 1 大入賞口 30 内の V 領域 39 に遊技球が通過した場合には、大当たり遊技後の時短状態が終了すると、遊技状態は、高確低ベース状態でありながら高確率になっていることが潜伏した状態（潜伏確変状態）となり、この潜伏確変状態は、遊技者が判別し難くなっている。すなわち「16R（実質 13R）V 非通過予定大当たり」と「16R（実質 13R）V 通過予定大当たり」、「16R（実質 13R）V 非通過予定大当たり」の大当たり遊技後の低確時短状態（低確高ベース状態）と「16R（実質 13R）V 通過予定大当たり」の大当たり遊技後の高確時短状態（高確高ベース状態）、および、「16R（実質 13R）V 非通過予定大当たり」の時短終了後の低確低ベース状態と「16R（実質 13R）V 通過予定大当たり」の時短終了後の高確低ベース状態は、遊技者が判別し難い態様でおこなわれる。

【0080】

また、図 9 に示すように、第 1 特別図柄（特図 1）の抽選における大当たりの振分率は、V 通過予定大当たりが 68 / 128（約 53%）、V 非通過予定大当たりが 60 / 12

8（約47%）となっている。これに対して、第2特別図柄（特図2）の抽選における大当たりの振り分け率は、V通過予定大当たりが83/128（約64.8%）、V非通過予定大当たりが45/128（約35.2%）となっている。このように遊技機1では、第1始動口20に遊技球が入賞して行われる大当たり抽選（第1特別図柄の抽選）よりも、第2始動口21に遊技球が入賞して行われる大当たり抽選（第2特別図柄の抽選）の方が、遊技者にとって有利となるように設定されている。

【0081】

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く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。

【0082】

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。

【0083】

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く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。

10

20

【００８４】

遊技機１では、Ｖ通過予定大当たりへの当選による大当たり遊技後の遊技状態は、その大当たり遊技中にＶ領域３９への通過がなされていれば、高確率状態かつ時短状態かつ高ベース状態である。この遊技状態を特に、「高確高ベース状態」、または、「高確時短状態」という。具体的に、大当たり遊技後の遊技状態が高確高ベース状態になる大当たりは、図９に示す大当たり種別のうち、「１６ＲＶ通過予定大当たり」、「１６Ｒ（実質１５Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」、「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」である。「１６ＲＶ通過予定大当たり」と「１６Ｒ（実質１５Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」は、高確高ベース状態は、大当たり遊技後、次の大当たり（次回大当たり）に当選してその大当たり遊技が実行されることにより終了する。「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」は、高確高ベース状態は、大当たり遊技後、所定回数（ここでは１００回）の特別図柄の可変表示が実行されて高確低ベース状態（潜伏確変状態）になるか、あるいは、次の大当たり（次回大当たり）に当選してその大当たり遊技が実行されることにより終了する。

30

また、Ｖ非通過予定大当たりへの当選による大当たり遊技後の遊技状態は、その大当たり遊技中にＶ領域３９の通過がなされていなければ（なされることはほぼない）、通常確率状態（非高確率状態すなわち低確率の状態）かつ時短状態かつ高ベース状態である。この遊技状態を特に、「低確高ベース状態」、「低確時短状態」という。具体的に、大当たり遊技後の遊技状態が低確高ベース状態になる大当たりは、図９に示す大当たり種別のうち、「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ非通過予定大当たり」である。この大当たりでは、低確高ベース状態は、大当たり遊技後、所定回数（ここでは１００回）の特別図柄の可変表示が実行されるか、または、次の大当たり（次回大当たり）に当選してその大当たり遊技が実行されることにより終了する。

40

遊技機１を初めて遊技する場合において電源投入後の遊技状態は、通常確率状態かつ非時短状態かつ低ベース状態（非電サポ制御状態）である。この遊技状態を特に、「低確低ベース状態」という。低確低ベース状態を「通常遊技状態」、または、「低確非時短状態（単に、非時短状態とも呼ぶ）」、と称することもある。また、特別遊技（大当たり遊技）の実行中の状態を「特別遊技状態（大当たり遊技状態）」と称することもある。さらに、高確率状態および高ベース状態のうち少なくとも一方の状態に制御されている状態を、「特定遊技状態」と称することもある。

【００８５】

50

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 3 B (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 2 2 が開放されやすくなっており、第 1 始動口 2 0 への入賞よりも第 2 始動口 2 1 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 2 8 へ遊技球を通過させつつ、第 2 始動口 2 1 へ遊技球を入賞させるべく右打ちをおこなう。これにより左打ちをするよりも、多数の始動入賞 (始動口への入賞) を得ることができる。なお、遊技機 1 では、大当たり遊技中も右打ちにて遊技をおこなう。一方、低ベース状態では、左打ちによって左遊技領域 3 A (図 1) へ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行させることができる。電サポ制御が実行されていないため、高ベース状態と比べて電チュー 2 2 が開放されにくくなっており、第 2 始動口 2 1 への入賞よりも第 1 始動口 2 0 への入賞の方が容易となっているためである。このことから、低ベース状態では、第 1 始動口 2 0 へ遊技球を入賞させるべく左打ちをおこなう。これにより右打ちするよりも、多数の始動入賞を得ることができる。

10

【0086】

6. 遊技制御用マイコン 8 1 の動作

図 1 5 ~ 図 3 4 に基づいて主制御基板 8 0 (図 3) に設けられた遊技制御用マイコン 8 1 の動作について説明する。遊技制御用マイコン 8 1 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 R A M 8 4 に設けられている。遊技制御用マイコン 8 1 は、当否判定手段 (図 2 3)、当否事前判定手段 (図 1 8、図 1 9) に該当する。

20

【0087】

[主制御メイン処理]

図 1 5 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 8 1 は、遊技機 1 の電源がオンされると、メイン R O M 8 3 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 8 1 は、まず、初期設定をおこなう (ステップ S 0 0 1)。初期設定では、例えば、メイン C P U 8 2 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。

30

【0088】

初期設定の後、遊技制御用マイコン 8 1 は、割り込み処理の割り込みを禁止し (ステップ S 0 0 2)、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理 (ステップ S 0 0 3) 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 8 1 は、図 7 (A) で示した種々の乱数カウンタ値 (大当たり乱数値、大当たり種別乱数値、リーチ乱数値、変動パターン乱数値、普通図柄乱数値) を 1 加算して更新する。各乱数カウンタ値は設定された上限値に達すると「0」に戻って再び加算される。なお、各乱数カウンタの初期値は「0」以外の値であってもよく、ランダムに変更されるものであってもよい。また、各乱数は、カウンタ I C 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。

40

【0089】

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 8 1 は、割り込み処理の割り込みを許可する (ステップ S 0 0 4)。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 S 0 0 5) 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、4 msec 周期) でメイン C P U 8 2 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 4 msec 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

50

のときに、メインCPU 82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。

【0090】

〔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。

10

【0091】

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RAM 84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。

【0092】

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RAM 84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。

20

30

【0093】

〔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RAM 84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RAM 84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。

40

【0094】

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

50

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

10

【0095】

20

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

30

【0096】

40

〔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

50

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。

【0097】

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。

【0098】

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。

【0099】

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

【0100】

〔特図1事前判定処理〕

10

20

30

40

50

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。

【0101】

〔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）。

【0102】

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）。

【0103】

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。

【0104】

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。

【0105】

〔特別動作処理〕

図21は、特別動作処理（図16：ステップS105）のフローチャートである。ここでは、特別図柄表示器41および大入賞装置（第1大入賞装置31および第2大入賞装置36）に関する処理を4つの段階に分け、各段階をそれぞれ「特別動作ステータス」の「1」、「2」、「3」、「4」と呼ぶ。遊技制御用マイコン81は、「特別動作ステータス」が「1」のとき（ステップS1301：YES）、特別図柄待機処理をおこなう（ステップS1302）。特別図柄待機処理では、大当たり判定や変動パターン選択等が実行される。「特別動作ステータス」が「2」のときには（ステップS1301：NO、ステップS1303：YES）、特別図柄変動中処理をおこなう（ステップS1304）。特別図柄変動中処理では、変動時間経過後に変動停止コマンドの出力等が実行される。「特別動作ステータス」が「3」のときには（ステップS1301、S1303：NO、ステップS1305：YES）、特別図柄確定処理をおこなう（ステップS1306）。特別図柄確定処理では、大当たり時にオープニングコマンドの出力等が実行される。「特別動作ステータス」が「4」のときには（ステップS1301、S1303、S1305：NO）、特別電動役物処理をおこなう（ステップS1308）。特別電動役物処理では、大当たり遊技が実行される。上記の各処理の詳細については後述する。なお、特別動作ステータスは、初期設定では「1」である。

【0106】

〔特別図柄待機処理〕

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

【0107】

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つデクリメントする（ステップS1410）。次に、遊技制御用マイコン81は、第1特図保留記憶領域85aの第1～第4記憶領域に格納されている各種乱数値の格納場所を現在の位置から読み出される側に1つシフトするとともに、第1特図保留記憶領域85aにおいて読み出される側から最も遠い場所に格納されている保留情報をクリアする（ステップS1411）。上記ステップによって、第1特図保留が保留された順に消化される。この場合、画像表示装置7の表示画面7aでは、第1特図保留記憶領域85aの第1記憶領域に対応する保留画像9A（4つの保留画像9

A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。

10

【0108】

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

20

【0109】

[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。

30

40

【0110】

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

50

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。

【0111】

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

【0112】

〔変動パターン選択処理〕

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

【0113】

大当たり種別がV通過予定大当たりの場合（ステップS1604：YES）、遊技制御用マイコン81は、変動パターン判定テーブルT6（図10）のうち、非時短状態V通過予定大当たり用のテーブルを参照して変動パターンの選択をおこなう（ステップS1605）。具体的には、遊技制御用マイコン81は、まず、判定値としての変動パターン乱数値の読み出しをおこなう。例えば、特図2の変動パターン選択処理では、第2特図保留記憶領域85bの第1記憶領域（第2特図保留の1個目に対応）に記憶されている変動パターン乱数値を読み出す。特図1の変動パターン選択処理では、第1特図保留記憶領域85aの第1記憶領域（第1特図保留の1個目に対応）に記憶されている変動パターン乱数値を読み出す。次に、遊技制御用マイコン81は、変動パターン判定テーブルT6と変動パターン乱数値とを用いて変動パターンを選択する。ここでは、非時短状態V通過予定大当

たり用のテーブルとして、図10に示す非時短状態用の変動パターン判定テーブルT6のうち、V通過予定大当たりに該当する部分（特図1では変動パターンが「P1」～「P3」の部分、特図2では変動パターンが「P21」～「P23」の部分）が参照される（アドレスがセットされる）。読み出した変動パターン乱数値から、特図1では変動パターンとして「P1」～「P3」のいずれか、特図2では「P21」～「P23」のいずれかが選択される。

【0114】

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

【0115】

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

【0116】

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。

【0117】

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」

10

20

30

40

50

の部分、特図 2 では変動パターンが「P 3 2」～「P 3 3」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「P 1 5」、「P 1 6」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「P 3 2」、「P 3 3」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。

【0118】

ステップ S 1 6 0 0 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 8 1 は、大当たりフラグが ON か否かの判定をおこなう（図 2 5：ステップ S 1 6 1 2）。以後、ステップ S 1 6 1 3～S 1 6 1 9 の処理は、以下の点を除いては上述のステップ S 1 6 0 3～S 1 6 0 9 の処理と同様であるため説明を省略する。ステップ S 1 6 1 3～S 1 6 1 9 の処理とステップ S 1 6 0 3～S 1 6 0 9 の処理との違いは、ステップ S 1 6 1 5、S 1 6 1 6、S 1 6 1 8、S 1 6 1 9 において、参照される変動パターン判定テーブル T 6 の部分が既述のステップ S 1 6 0 5、S 1 6 0 6、S 1 6 0 8、S 1 6 0 9 と異なる。具体的には、S 1 6 0 5、S 1 6 0 6、S 1 6 0 8、S 1 6 0 9 では、非時短状態用の変動パターン判定テーブル T 6（図 1 0）が参照されるのに対して、ステップ S 1 6 1 5、S 1 6 1 6、S 1 6 1 8、S 1 6 1 9 では、時短状態用の変動パターン判定テーブル T 6（図 1 1）が参照される。例えば、ステップ S 1 6 1 5 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 1 1 に示す時短状態用の変動パターン判定テーブル T 6 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「P 4 1」～「P 4 3」の部分、特図 2 では変動パターンが「P 6 1」～「P 6 3」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「P 4 1」～「P 4 3」のいずれか、特図 2 では「P 6 1」～「P 6 3」のいずれかが選択される。また、例えば、ステップ S 1 6 1 6 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 1 1 に示す時短状態用の変動パターン判定テーブル T 6 のうち、V 非通過予定大当たりに該当する部分（「P 4 4」～「P 4 6」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「P 4 4」～「P 4 6」のいずれかが選択される。

【0119】

上記のように変動パターンの選択をおこなった後、遊技制御用マイコン 8 1 は、選択した変動パターンをセットして（ステップ S 1 6 3 0）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 1 6：ステップ S 1 0 8）においてサブ制御基板 9 0 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。

【0120】

〔特別図柄変動中処理〕

図 2 6 は、特別図柄変動中処理（図 2 1：ステップ S 1 3 0 4）のフローチャートである。遊技制御用マイコン 8 1 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 S 1 7 0 1）。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 2 4、図 2 5）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 S 1 7 0 1：NO）、本処理を終える。すなわち、特別図柄待機処理（図 2 2）のステップ S 1 4 0 6 または S 1 4 1 2 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 S 1 7 0 1：YES）、変動停止コマンドをセットし（ステップ S 1 7 0 2）、特別動作ステータスを「3」にセットする（ステップ S 1 7 0 3）。また、遊技制御用マイコン 8 1 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 S 1 7 0 4）。例えば、遊技制御用マイコン 8 1 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 8 1 は、本処理を終える。

【0121】

〔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 S 1306）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 S 1801）。遊技状態管理処理とは、ST 回数や時短回数を管理するための処理であり内容について後述する。遊技状態管理処理の後、大当たりフラグが ON であるか否かの判定をおこなう（ステップ S 1802）。大当たりフラグが OFF である場合（ステップ S 1802：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 S 1808）、本処理を終了する。これにより、大当たり遊技は開始されず、再度、特別図柄待機処理（図 22）に移行し、次の保留に対する大当たり判定等が実行される。

【0122】

大当たりフラグが ON の場合（ステップ S 1802：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 S 1803）。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 T 8（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 T 9（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））。

【0123】

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 S 1804）。遊技状態リセット処理とは、確変フラグや時短フラグをリセットする（OFF に戻す）ための処理であり内容について後述する。遊技状態リセット処理の後、大当たり遊技を開始するために、大当たりのオープニングコマンドをセットし（ステップ S 1805）、オープニングを開始する（ステップ S 1806）。その後、特別動作ステータスを「4」にセットして（ステップ S 1807）、本処理を終える。

【0124】

〔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 S 1801）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 S 2001）。確変フラグが OFF の場合（ステップ S 2001：NO）、処理はステップ S 2005 にスキップする。確変フラグが ON の場合（ステップ S 2001：YES）、確変カウンタの値を 1 ディクリメントする（ステップ S 2002）。確変カウンタとは、高確率状態中に実行した特別図柄の変動回数をカウントするものである。ここでは、高確率状態への移行時に確変カウンタに「10000」がセットされる（実質、次回大当たりまで高確率状態が継続）。遊技制御用マイコン 81 は、確変カウンタを 1 ディクリメントした結果、カウンタの値が「0」になったか否かの判定をおこなう（ステップ S 2003）。確変カウンタの値が「0」ではない場合（ステップ S 2003：NO）、処理はステップ S 2005 にスキップする。確変カウンタの値が「0」の場合（ステップ S 2003：YES）、確変フラグを OFF に切り替える（ステップ S 2004）。

【0125】

ステップ S 2005 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 S 2005：NO）、処理はステップ S 2009 にスキップする。時短フラグが ON の場合（ステップ S 2005：YES）、時短カウンタの値を 1 ディクリメントする（ステップ S 2006）。時短カウンタとは、

時短状態中に実行した特別図柄の変動回数をカウントするものである。ここでは、時短状態への移行時に、低確高ベース状態であれば時短カウンタに「100」がセットされ、高確高ベース状態であれば時短カウンタに「100」または「10000」がセットされる（「16R（実質13R）V通過予定大当たり」（潜伏確変大当たり）のときは「100」、「16RV通過予定大当たり」と「16R（実質15R）V通過予定大当たり」のときは「10000」がセットされる）。遊技制御用マイコン81は、時短カウンタを1ディクリメントした結果、カウンタの値が「0」になったか否かの判定をおこなう（ステップS2007）。時短カウンタの値が「0」ではない場合（ステップS2007：NO）、処理はステップS2009にスキップする。時短カウンタの値が「0」の場合（ステップS2007：YES）、時短フラグをOFFに切り替える（ステップS2008）。 10

【0126】

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。

【0127】

〔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 20
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。

【0128】

〔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 40
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。

【0129】

大入賞口が開放中ではない場合（ステップS2202：NO）、遊技制御用マイコン81は、大入賞口を開放する時間（タイミング）か否かの判定をおこなう（ステップS2203）。大入賞口を開放する時間には、例えば、大当たりのオープニングの時間が経過して初回のラウンド遊技における開放開始の時期に至ったときや、開放後に一時的に閉鎖した大入賞口を再び開放させるまでのインターバル時間（閉鎖時間）が経過して、再度の開 50

放開始の時期に至ったときが含まれる。大入賞口を開放する時間ではない場合（ステップ S 2 2 0 3：N O）、処理はステップ S 2 2 2 0 に移行する。

【0 1 3 0】

大入賞口を開放する時間（タイミング）である場合（ステップ S 2 2 0 3：Y E S）、遊技制御用マイコン 8 1 は、大入賞口開放処理をおこなう（ステップ S 2 2 0 7）。具体的には、遊技制御用マイコン 8 1 は、大当たりの種類に応じた開放パターン（図 1 3）に従って大入賞口（第 1 大入賞口 3 0 または第 2 大入賞口 3 5）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 8 1 は、ラウンド指定コマンドのセットをおこなう（ステップ S 2 2 0 8）。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 8 1 は、ラウンド指定コマンドをメイン R A M 8 4 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 8 1 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。

10

【0 1 3 1】

上述のステップ S 2 2 0 2 において、大入賞口の開放中の場合（ステップ S 2 2 0 2：Y E S）、遊技制御用マイコン 8 1 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 S 2 2 1 0）。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 1 3）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 S 2 2 1 0：N O）、遊技制御用マイコン 8 1 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 S 2 2 1 0：Y E S）、遊技制御用マイコン 8 1 は、大入賞口を閉鎖（閉塞）する（ステップ S 2 2 1 1）。

20

【0 1 3 2】

上述のステップ S 2 2 0 3 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 8 1 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 S 2 2 2 0）。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 8 1 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 S 2 2 2 0：N O）、遊技制御用マイコン 8 1 は本処理を終了する。

30

【0 1 3 3】

当該ラウンド遊技が終了している場合（ステップ S 2 2 2 0：Y E S）、遊技制御用マイコン 8 1 は、ラウンドカウンタの値を 1 ディクリメントし（ステップ S 2 2 2 1）、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 S 2 2 2 6）。ラウンドカウンタの値が「0」でない場合（ステップ S 2 2 2 6：N O）、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 S 2 2 2 7）、大当たりのエンディングを開始する（ステップ S 2 2 2 8）。本実施形態では、「1 6 R（実質 1 3 R）V 通過予定大当たり」で V 領域 3 9 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 1 8 秒）は、「1 6 R（実質 1 3 R）V 非通過予定大当たり」で V 領域 3 9 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、「1 6 R（実質 1 3 R）V 通過予定大

40

50

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。

【0134】

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。

【0135】

[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。

【0136】

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。

【0137】

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。

【0138】

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。

【0139】

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。

【0140】

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。

【0141】

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。

【0142】

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。

【0143】

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。

【0144】

〔遊技状態設定処理〕

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

【0145】

一方、ステップS2301において、VフラグがONの場合（ステップS2301：YES）、遊技制御用マイコン81は、確変フラグをONにし（ステップS2304）、確変カウンタに「10000」をセットし（ステップS2305）、VフラグをOFFにする（ステップS2306）。また、遊技制御用マイコン81は、時短フラグをONにし（ステップS2307）、時短カウンタに「100」または「10000」をセットする（ステップS2308）。より詳しくは、「16R（実質13R）V通過予定大当たり」（潜伏確変大当たり）のときは「100」、「16RV通過予定大当たり」と「16R（実質15R）V通過予定大当たり」のときは「10000」がセットされる。これにより、今回の大当たり遊技後の遊技状態が「高確率状態」かつ「時短状態」かつ「高ベース状態

」(すなわち、高確高ベース)になる。この高確高ベース状態は、特別図柄の可変表示が100回または10000回おこなわれること、または、次の大当たりに当選すること、のいずれかの条件の成立によって終了する。特別図柄の可変表示が100回になると、それ以降の遊技状態は高確低ベース状態になり、高確状態が潜伏する。

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

10

【0146】

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。

【0147】

[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。

20

【0148】

[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。

30

【0149】

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。

40

【0150】

[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

50

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。

【0151】

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。

10

【0152】

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。

20

【0153】

〔サブ側タイマ割り込み処理〕

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

30

40

【0154】

〔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

50

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。

【0155】

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、普通図柄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、普通図柄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。

10

【0156】

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。

20

【0157】

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。

30

【0158】

続いて、演出制御用マイコン91は、主制御基板80からオープニングコマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップS4475）。受信している場合（ステップS4475：YES）、オープニング演出パターン決定処理をおこなう（ステップS4480）。「オープニング演出パターン決定処理」は、特別遊技（大当たり遊技）開始時に実行するオープニング演出パターン（内容）を選択する処理である。オープニング演出パターン決定処理では、演出制御用マイコン91は、まず、オープニングコマンドの解析をおこない、オープニングコマンドに含まれる、大当たり当選判定時にセットされた特図停止図柄データに関する情報をサブRAM94にセットする。そして、特図停止図柄データが示す当たり種別に対応して予め設定されているオープニング演出の演出パターンを選択し、選択したオープニング演出を開始するためのオープニング演出開始コマンドをサブRAM94の演出コマンドセット領域94bにセットする。演出コマンドセット領域94bにセットされたオープニング演出開始コマンドがコマンド送信処理（図36：ステップS4315）において画像制御基板100に送信されると、画像制御基板100のCPU102は、所定のオープニング演出画像をROM103から読み出して、画像表示装置7の表示

40

50

画面 7 a に表示させる。なお、ステップ S 4 4 7 5 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 S 4 4 7 5：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。

【0159】

続いて、演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 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 S 4 4 8 5）。受信している場合（ステップ S 4 4 8 5：YES）、ラウンド演出パターン決定処理をおこなう（ステップ S 4 4 9 0）。

「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 9 1 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 RAM 9 4 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 RAM 9 4 の演出コマンドセット領域 9 4 b にセットする。演出コマンドセット領域 9 4 b 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 1 0 0 に送信されると、CPU 1 0 2 は、所定のラウンド演出画像を ROM 1 0 3 から読み出して、表示画面 7 a に表示させる。なお、ステップ S 4 4 8 5 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 S 4 4 8 5：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。

【0160】

続いて、演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 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 S 4 4 9 5）。受信している場合（ステップ S 4 4 9 5：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 S 4 5 0 0）。「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 9 1 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 RAM 9 4 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 RAM 9 4 の出力バッファにセットする。演出コマンドセット領域 9 4 b 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 1 0 0 に送信されると、CPU 1 0 2 は、所定のエンディング演出画像を ROM 1 0 3 から読み出して、表示画面 7 a 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 S 4 4 9 5：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。

【0161】

続いて、演出制御用マイコン 9 1 は、その他の処理をおこなう（ステップ S 4 5 4 5）。その他の処理では、例えば、演出制御用マイコン 9 1 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 RAM 9 4 に保持させる。また、演出制御用マイコン 9 1 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 RAM 9 4 に保持させる。また、演出制御用マイコン 9 1 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。

【0162】

〔先読み演出決定処理〕

図 3 8 は、先読み演出決定処理（図 3 7：ステップ S 4 4 2 0）のフローチャートである。演出制御用マイコン 9 1 は、まず、事前判定情報書換処理をおこなう（ステップ S 4 6 0 1）。具体的には、演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 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。

【0163】

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 S 4604 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「P 7 2」「P 7 3」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「P 6 1」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そ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 S 4470）において実行される。

【0164】

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 S 4602）。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 S 4602：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 S 4602：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 S 4603）。「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 S 4603：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 S 4603：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 S 4604）。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 ROM 93 に記憶されている先読み演出パターン決定テーブル T 51 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。

【0165】

図 40 は、先読み演出パターン決定テーブル T 51 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。

【0166】

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。

【0167】

〔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。

【0168】

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

【0169】

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

1」の場合、S P 1 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「P 7 2」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。

【0170】

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。

10

【0171】

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

20

【0172】

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。

【0173】

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。

【0174】

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

30

【0175】

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。

40

【0176】

〔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S4701：NO）、本処理を終了する。一方、変動演出中の場合（ステップS4701：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

50

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。

【0177】

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

【0178】

8. 画像制御用マイコン101の動作

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

【0179】

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

【0180】

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S5005：YES）、画像制御用マイコン101は、変動演出を停止表示させた画像をROM103から読み出して、画像表示装置7の表示画面7aに表示させる変動演出停止表示をおこなう（ステップS5006）。一方、受信していない場合（ステップS5005：NO）、上述の処理をスキップする。

【0181】

続いて、画像制御用マイコン101は、その他の処理をおこなう（ステップS4545）。その他の処理では、例えば、画像制御用マイコン101は、オープニング演出開始コマンドを受信したときに、オープニング演出開始コマンドにおいて指示された所定のオープニング演出画像をROM103から読み出して、画像表示装置7の表示画面7aに表示させる。また、ラウンド演出開始コマンドを受信したときに、ラウンド演出開始コマンドにおいて指示された所定のラウンド演出画像をROM103から読み出して、表示画面7aに表示させる。また、エンディング演出開始コマンドを受信したときに、エンディング演出開始コマンドにおいて指示された所定のエンディング演出画像をROM103から読み出して、表示画面7aに表示させて、本処理を終了する。

【0182】

9. 盤可動体の動作・表示演出と、導光板17の表示演出

図46～図52を用いて、盤可動体（第1可動役物14、第2可動役物15、および、第3可動役物18）の動作、第1可動役物14の表示演出、および、導光板17の表示演出について説明する。演出制御用マイコン91は、遊技演出（表示演出）中や電源投入時の初期動作等において、第1可動役物14、第2可動役物15、および、第3可動役物18を動作させる駆動制御をおこなう。また、演出制御用マイコン91は、遊技演出（表示演出）中や電源投入時の初期動作等において、第1可動役物14、および、導光板17の端面に光を照射することによって特定の画像を表示させる表示演出をおこなう。

【0183】

図46は、第1可動役物14が移動する状態を例示した説明図である。

図47は、第1可動役物14の第2態様を例示した説明図である。

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

【0184】

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

【0185】

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

ことができる。

【0186】

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

【0187】

図51は、第2可動役物15の第2態様を例示した説明図である。

第2可動役物15は、顔が描かれた回転体を含んでいる。第2可動役物15は、図1に示すように、回転体がセンター装飾体10に格納される退避位置（ホームポジション）で静止することができる（第1態様）。このとき、回転体の下側の一部が視認可能な状態となる。第2可動役物15は、図1の状態から、回転体が下方に進出し、表示画面7aの前方において、回転演出をおこなうことができる（第2態様）。

【0188】

図52は、第3可動役物18の第2態様を例示した説明図である。

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

【0189】

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

【0190】

10. 本実施形態の演出例、効果例、変形例、態様例

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

【0191】

以下に図53～図56を用いて次タイマ値表示演出A～Dについて説明する。この次タイマ値表示演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン101がサブ制御基板90から受信した変動演出開始コマンドを解析し、次タイマ値表示演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM103から対応する画像データを読み出して表示画面7aに画像を表示させる演出である。

【0192】

〔次タイマ値表示演出A〕

図53は、次タイマ値表示演出Aを説明するための図である。次タイマ値表示演出Aでは、まず、図53（A）に示すように、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。この状態で、図53（B）に示すように、タイマ画像TM1が表示される。タイマ画像TM1には、タイマ値（カウント値）を表す2桁の数字画像（デジタル表示画像）が含まれている。タイマ画像TM1

には、数字画像以外の枠画像や領域画像、模様画像等が含まれていてもよいし、含まれていなくてもよい。ここでは、タイマ画像 T M 1 は表示された直後からカウントダウンが開始されるが、表示された後、しばらく(例えば、5 秒)時間が経過してからカウントダウンが開始されてもよい。ここでは、タイマ画像 T M 1 として「3 0」が表示された後、タイマ値がディクリメントされていく。タイマ値のディクリメント速さは、秒よりも速くてもよいし遅くてもよい。ここでは、ディクリメント速さは秒と同じである。すなわち、「3 0」は 3 0 秒を意味している。

【0 1 9 3】

次に、図 5 3 (C)、図 5 3 (D) に示すように、次タイマ値拡大表示演出が開始される。具体的には、タイマ画像 T M 1 のタイマ値が所定値(ここでは、5 秒)に達すると、タイマ画像 T M 1 のタイマ値として次に表示されるべき値が拡大された状態で現在のタイマ値と併せて表示される。例えば、タイマ画像 T M 1 (現在のタイマ値)が「5」の場合、次に表示されるべき値「4」が拡大された状態で、現在のタイマ値「5」と併せて表示される。図 5 3 (D) では、現在のタイマ値「5」に重なって透過性を有する「4」を表す次タイマ値画像 N T が拡大表示されている。次タイマ値画像 N T は、透過性を有しており、タイマ画像 T M 1 が次タイマ値画像 N T を介して視認可能になっている。次タイマ値画像 N T は、拡大表示されているため、タイマ画像 T M 1 よりも大きく、数字の「4」の上端と下端が表示画面 7 a からはみ出た画像となっている。

【0 1 9 4】

次に、図 5 3 (E) に示すように、次タイマ値画像 N T の縮小演出が実行される。具体的には、次タイマ値画像 N T は、タイマ画像 T M 1 と重なった状態で縮小しながら、タイマ画像 T M 1 のうち、カウンタ値が表されている部分(画像領域)に大きさと表示位置が近づく。言い換えれば、次タイマ値画像 N T は、タイマ画像 T M 1 のうち、カウンタ値が表されている画像領域に収まるように縮小する。そして、次タイマ値画像 N T が、タイマ画像 T M 1 のうち、カウンタ値が表されている画像領域と大きさ、表示位置がほぼ一致すると、図 5 3 (F) に示すように、タイマ画像 T M 1 のディクリメントが完了する。ここでは、「4」を表す次タイマ値画像 N T がタイマ画像 T M 1 の「5」の部分と大きさ、表示位置が一致するように、縮小され、次タイマ値画像 N T の「4」とタイマ画像 T M 1 の「5」とが大きさおよび位置が一致した直後に、タイマ画像 T M 1 が「4」に置き換わる。なお、タイマ画像 T M 1 のタイマ値が次タイマ値画像 N T のタイマ値に置き換わるタイミングは、次タイマ値画像 N T がタイマ画像 T M 1 と一致する直前であってもよいし、直後であってもよい。

【0 1 9 5】

次に、図 5 3 (G) に示すように、2 回目の次タイマ値拡大表示演出が開始される。図 5 3 (D) と同様に、タイマ画像 T M 1 のタイマ値として次に表示されるべき値が拡大された状態で現在のタイマ値と併せて表示される。ここでは、タイマ画像 T M 1 (現在のタイマ値)が「4」であり、次に表示されるべき値「3」が拡大された状態で、現在のタイマ値「4」と併せて表示される。「3」を表す次タイマ値画像 N T は、透過性を有して拡大表示され、現在のタイマ値「4」に重なっており、数字の「3」の上端と下端が表示画面 7 a からはみ出た状態となっている。その後、次タイマ値画像 N T は、タイマ画像 T M 1 と重なった状態で縮小しながら、タイマ画像 T M 1 の数字部分(カウンタ値部分)に大きさと表示位置が近づく。そして、次タイマ値画像 N T が、タイマ画像 T M 1 のカウンタ値部分と大きさ、表示位置がほぼ一致すると、図 5 3 (H) に示すように、タイマ画像 T M 1 のディクリメントが完了する。ここでは、「3」を表す次タイマ値画像 N T がタイマ画像 T M 1 の「4」の部分と大きさ、表示位置が一致するように、縮小され、次タイマ値画像 N T と「3」とタイマ画像 T M 1 の「4」とが大きさおよび位置が一致した直後に、タイマ画像 T M 1 が「3」となる。なお、タイマ画像 T M 1 のタイマ値が次タイマ値画像 N T のタイマ値に置き換わるタイミングは、次タイマ値画像 N T がタイマ画像 T M 1 と一致する直前であってもよいし、直後であってもよい。

【0 1 9 6】

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

【0197】

〔次タイマ値表示演出B〕

図54は、装飾図柄変動演出Bを説明するための図である。次タイマ値表示演出Bでは、まず、図54（A）に示すように、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。次に、図54（B）に示すように、タイマ画像TM1が表示される。このとき、変動表示は表示画面7aから消える。なお、変動表示は表示画面7aに継続して表示されていてもよい。タイマ画像TM1には、タイマ値（カウント値）を表す2桁の数字画像（デジタル表示画像）が含まれている。タイマ画像TM1には、数字画像以外の枠画像や領域画像、模様画像等が含まれていてもよいし、含まれていなくてもよい。ここでは、タイマ画像TM1は表示された直後からカウントダウンが開始されるが、表示された後、しばらく（例えば、5秒）時間が経過してからカウントダウンが開始されてもよい。ここでは、タイマ画像TM1として「30」が表示された後、タイマ値がディクリメントされていく。タイマ値のディクリメント速さは、秒よりも速くてもよいし遅くてもよい。ここでは、ディクリメント速さは秒と同じである。すなわち、「30」は30秒を意味している。

【0198】

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

【0199】

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

【0200】

次タイマ値表示演出Bは、次タイマ値表示演出の内容がランダムに変化する。その一例として、図54（F）に示すように、タイマ値が所定のとき（ここでは「5」のとき）には、次タイマ値が表示されずに、そのまま、タイマ画像TM1がディクリメントされる。また、別の一例として、図54（G）に示すように、次タイマ値表示演出Aと同様の演出がおこなわれる。すなわち、現在のタイマ値「4」に重なって透過性を有する「3」を表す次タイマ値画像NTが拡大表示され、数字の「4」の上端と下端が表示画面7aからはみ出る。そして、「3」を表す次タイマ値画像NTがタイマ画像TM1の「4」の部分と

大きさ、表示位置が一致するように、縮小され、次タイマ値画像NTの「3」とタイマ画像TM1の「4」とが大きさおよび位置が一致した直後に、図54(H)に示すように、タイマ画像TM1が「4」に置き換わる。これによりタイマ画像TM1のディクリメントが完了する。

【0201】

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

10

【0202】

[次タイマ値表示演出C]

図55は、装飾図柄変動演出Cを説明するための図である。次タイマ値表示演出Cでは、まず、図55(A)に示すように、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rによって装飾図柄変動演出(変動表示)が実行される。次に、図55(B)に示すように、第1タイマ画像TM1が表示される。このとき、変動表示は表示画面7aから消える。なお、変動表示は表示画面7aに継続して表示されていてもよい。第1タイマ画像TM1には、タイマ値(カウント値)を表す2桁の数字画像(デジタル表示画像)が含まれている。第1タイマ画像TM1には、数字画像以外の枠画像や領域画像、模様画像等が含まれていてもよいし、含まれていなくてもよい。ここでは、第1タイマ画像TM1は表示された直後からカウントダウンが開始されるが、表示された後、しばらく(例えば、5秒)時間が経過してからカウントダウンが開始されてもよい。ここでは、第1タイマ画像TM1として「30」が表示された後、タイマ値がディクリメントされていく。タイマ値のディクリメント速さは、秒よりも速くてもよいし遅くてもよい。ここでは、ディクリメント速さは秒と同じである。すなわち、「30」は30秒を意味している。

20

【0203】

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

30

【0204】

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

40

【0205】

50

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

【0206】

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

【0207】

図55(E)の第2タイマ画像TM2は、次タイマ値画像NT2の縮小演出が終了してディクリメントが完了した状態が示されている。図55(F)の第2タイマ画像TM2では、次の次タイマ値拡大表示演出が実行されている。図55(G)の第1タイマ画像TM1では、次の次の次タイマ値拡大表示演出が実行されている。図55(G)の第2タイマ画像TM2では、次タイマ値画像NT1の縮小演出を経てディクリメントが完了している。第1タイマ画像TM1と第2タイマ画像TM2のディクリメントのタイミングは同じであってもよいし異なってもよい。

【0208】

上記のように、第1タイマ画像TM1と第2タイマ画像TM2のそれぞれにおいて、次タイマ値拡大表示演出、次タイマ値縮小演出、ディクリメント完了演出を繰り返しながらカウントダウンが実行されると、図55(H)に示すように、第1タイマ画像TM1において、タイマ値が0(ゼロ)になるタイマゼロ表示演出がおこなわれる。その後、図55(I)に示すように、第1タイマ画像TM1が表示されていた位置に、当該変動における大当たりの期待度を示唆する第1期待度示唆画像EI1が表示される。図55(I)の第2タイマ画像TM2では、タイマ値が0(ゼロ)になるタイマゼロ表示演出がおこなわれており、図55(J)では、第2タイマ画像TM2が表示されていた位置に、当該変動における大当たりの期待度を示唆する第2期待度示唆画像EI2が表示される。第2期待度示唆画像EI2は、第1期待度示唆画像EI1よりも、期待度が高いことを示唆する画像となっている。

【0209】

[次タイマ値表示演出D]

図56は、装飾図柄変動演出Dを説明するための図である。次タイマ値表示演出Dでは、まず、図56(A)に示すように、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rによって装飾図柄変動演出(変動表示)が実行される。次に、図56(B)に示すように、第1タイマ画像TM1が表示される。このとき、変動表示は表示画面7aから消える。なお、変動表示は表示画面7aに継続して表示されていてもよい。第1タイマ画像TM1には、タイマ値(カウント値)を表す2桁の数字画像(デジタル表示画像)が含まれている。第1タイマ画像TM1には、数字画像以外の枠画像や領域画像、模様画像等が含まれていてもよいし、含まれていなくてもよい。ここでは、第1タイマ画像TM1は表示された直後からカウントダウンが開始されるが、表示された後、しばらく(例えば、5秒)時間が経過してからカウントダウンが開始されてもよい。ここでは、第1タイマ画像TM1として「30」が表示された後、タイマ値がディクリメントされていく。タイマ値のディクリメント速さは、秒よりも速くてもよいし遅くてもよい。ここでは、ディクリメント

10

20

30

40

50

速さは秒と同じである。すなわち、「30」は30秒を意味している。

【0210】

第1タイマ画像TM1のカウントダウンが実行されている最中に、図54(C)に示すように、新たに第2タイマ画像TM2が表示される。第2タイマ画像TM2は、第1タイマ画像TM1とは異なる構成を有している。それぞれの構成は後述する。第2タイマ画像TM2は表示された直後からカウントダウンが開始されるが、表示された後、しばらく(例えば、5秒)時間が経過してからカウントダウンが開始されてもよい。ここでは、第2タイマ画像TM2として「08」が表示された後、タイマ値がディクリメントされていく。タイマ値のディクリメント速さは、秒よりも速くてもよいし遅くてもよい。ここでは、ディクリメント速さは秒と同じである。すなわち、「08」は8秒を意味している。

10

【0211】

図56(C)~図55(G)に示すように、第1タイマ画像TM1は、次タイマ値移動表示演出、ディクリメント完了演出、を順に繰り返しながら、カウントダウンが実行される。具体的には、まず、図56(C)に示すように、次タイマ値移動表示演出では、第1タイマ画像TM1である「05」の上方に次タイマ値画像NT1である「04」が表示される。次タイマ値画像NT1は、第1タイマ画像TM1が次に表示すべき値を表す画像である。図56(D)に示すように、次タイマ値画像NT1の「04」は下方に移動して、一部が第1タイマ画像TM1の「05」に覆われて見えなくなる。図56(E)に示すように、次タイマ値画像NT1の「04」が第1タイマ画像TM1の「05」の位置まで移動して第1タイマ画像TM1によって覆われて完全に見えなくなると、第1タイマ画像TM1の値が1つディクリメントする。図56(F)~図56(G)に示すように、この手順が繰り返されて、第1タイマ画像TM1がカウントダウンされる。

20

【0212】

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

30

【0213】

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

40

【0214】

50

〔効果例〕

以下に、次タイマ値表示演出の効果例を示す。

〔効果 1〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 3 に示すように、表示画面 7 a に、タイマ画像 T M が表示されている状態で、タイマ画像 T M 1 が表している第 1 のタイマ値の次に表示される第 2 のタイマ値を表す次タイマ画像 N T が表示画面 7 a に表示される次タイマ値表示演出を実行することができる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果 2〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 3 ～図 5 5 に示すように、次タイマ値表示演出では、第 2 のタイマ値を表す次タイマ画像 N T は、タイマ画像 T M 1 の少なくとも一分に重なって表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

10

〔効果 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 3 ～図 5 5 に示すように、次タイマ値表示演出では、第 2 のタイマ値を表す次タイマ画像 N T は、透過性を有しており、タイマ画像 T M 1 が次タイマ画像 N T を介して視認可能になる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果 4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 3 ～図 5 5 に示すように、次タイマ値表示演出では、第 2 のタイマ値を表す次タイマ画像 N T は、第 1 のタイマ値を表すタイマ画像 T M 1 よりも大きい画像として表示された後、第 1 のタイマ値が表示されている画像領域に収まるように縮小し、第 1 のタイマ値と置き換わることによって第 2 のタイマ値がタイマ画像 T M 1 となる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

20

〔効果 5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 3 ～図 5 5 に示すように、次タイマ値表示演出では、第 2 のタイマ値を表す次タイマ画像 N T は、第 2 のタイマ値一部分が表示画面 7 a からみ出すような画像として表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

30

〔効果 6〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 3 に示すように、次タイマ値表示演出は、タイマ画像 T M 1 が表すタイマ値が所定値となった後から開始される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0 2 1 5】

〔変形例〕

以下に、次タイマ値表示演出の変形例を示す。

〔変形例 1〕

図 5 3 ～図 5 6 の次タイマ値表示演出では、タイマ画像 T M はカウントダウンするものとして説明した。しかし、タイマ画像 T M はカウントアップしてもよい。また、カウント値は、数字に限定されず、特定の文字、図形、記号等であってもよい。例えば、カウントダウンは、ウサギ、亀、熊、のような画像が順に表示される態様であってもよい。また、ローマ数字であってもよい。

40

【0 2 1 6】

〔変形例 2〕

図 5 3 ～図 5 6 のそれぞれの次タイマ値表示演出を適宜組み合わせてもよい。例えば、図 5 3 のタイマ画像 T M を、図 5 6 の第 2 タイマ画像 T M 2 と同様の態様にしてもよい。また、図 5 3 ～図 5 6 のそれぞれの次タイマ値表示演出は、演出の一部を備えていなくてもよい。例えば、図 5 3 において、期待度示唆画像 E I 1 を表示しなくてもよい。

〔変形例 3〕

50

図 5 3～図 5 6 の次タイマ値表示演出では、タイマ画像 T M のタイマ値は最終的にゼロになるものとした。しかし、タイマ画像 T M のタイマ値は、ゼロ以外で終了してもよい。例えば、タイマ画像 T M のタイマ値がゼロ以外の数字（例えば、2）となった後、第 1 期待度示唆画像 E I 1 が表示されてもよい。

【0 2 1 7】

〔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 A 1－1〕

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、タイマ値を表すタイマ画像であり、
前記表示手段に前記タイマ画像が表示されている状態で、前記タイマ画像が表している第 1 のタイマ値の次に表示される第 2 のタイマ値を表す画像が前記表示手段に表示される演出を実行可能な

10

ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様 A 1－2〕

態様 A 1－1 に記載の遊技機であって、
前記演出では、前記第 2 のタイマ値を表す画像は、前記タイマ画像の少なくとも一分に重なって表示される

ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様 A 1－3〕

態様 A 1－2 に記載の遊技機であって、
前記演出では、前記第 2 のタイマ値を表す画像は、透過性を有する画像として表示され、前記タイマ画像が前記第 2 のタイマ値を表す画像を介して視認可能になる

20

ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様 A 1－4〕

態様 A 1－3 に記載の遊技機であって、
前記演出では、前記第 2 のタイマ値を表す画像は、前記第 1 のタイマ値を表す画像よりも大きい画像として表示された後、前記第 1 のタイマ値が表示されている画像領域に収まるように縮小し、前記第 1 のタイマ値と置き換わることによって前記第 2 のタイマ値が前記タイマ画像となる

30

ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様 A 1－5〕

態様 A 1－4 に記載の遊技機であって、
前記演出では、前記第 2 のタイマ値を表す画像は、前記第 2 のタイマ値の一部分が前記表示手段からはみ出すような画像として表示される

ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様 A 1－6〕

態様 A 1－5 に記載の遊技機であって、
前記演出は、前記タイマ画像が表すタイマ値が所定値となった後から開始される

40

ことを特徴とする遊技機。

【0 2 1 8】

以下に図 5 7～図 6 0 を用いてタイマ表示回数示唆演出について説明する。このタイマ表示回数示唆演出は、特別図柄の変動中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信した変動演出開始コマンドを解析し、タイマ表示回数示唆演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 1 0 3 から対応する画像データや駆動データを読み出して表示画面 7 a に画像を表示させる演出である。このタイマ表示回数示唆演出は、特別図柄の 1 回の変動（1 回の変動演出）中に行われる。なお、タイマ表示回数示唆演出を特別図柄の複数回の変動（複数の変動演出）中に行うようにしてもよい。

【0 2 1 9】

50

〔タイマ表示回数示唆演出 A〕

図 5 7 は、タイマ表示回数示唆演出 A を説明するための図である。

タイマ表示回数示唆演出 A では、まず、図 5 7 (A) に示すように、装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R が表示画面 7 a の中央付近で変動表示される。また、このタイマ表示回数示唆演出では、保留アイコン 9 A と保留アイコン 9 C とが表示画面 7 a の下方に表示される。

【0 2 2 0】

次に、図 5 7 (B) に示すように、第 1 タイマ回数示唆表示演出が実行される。第 1 タイマ回数示唆表示演出では、タイマ表示領域 X A 1 とキャラクター C R A とが表示される。タイマ表示領域 X A 1 は、表示画面 7 a の左上方に表示される。タイマ表示領域 X A 1 には、上方領域においてタイマ回数示唆表示 X A 2 が表示される。タイマ回数示唆表示 X A 2 は、今後に出現し得るタイマ表示の回数を示唆（予告）するための表示である。図 5 7 (B) では、タイマ回数示唆表示 X A 2 は、「タイマあと 2 回」と示され、この第 1 タイマ回数示唆表示演出後に、タイマ表示が後 2 回は出現することを示唆している。

なお、タイマ回数示唆表示 X A 2 は、今後に出現し得るタイマ表示の回数を示唆する他、タイマ表示がおこなわれること自体を示唆する機能も有する。

また、タイマ表示領域 X A 1 は、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R が変動する変動領域上に配置されている。

【0 2 2 1】

次に、図 5 7 (C) に示すように、第 1 タイマ表示演出が実行される。第 1 タイマ表示演出では、タイマ表示領域 X A 1 の下方領域において、タイマ表示 X A 3 が実行される。図 5 7 (C) では、タイマ表示 X A 3 の初期タイマ値として 7 0 秒がセットされていることを示されている。この後、タイマ表示 X A 3 は、カウントダウンしていく。なお、タイマ表示 X A 3 は、カウントアップするようにしてもよい。

【0 2 2 2】

次に、図 5 7 (D) に示すように、チャンスアップ演出が実行される。このチャンスアップ演出では、ボタン表示 X A 4 と変身したキャラクター C R A とが表示される。このチャンスアップ演出は、タイマ表示 X A 3 のタイマ値が所定値（ゼロ）になった場合に実行され、ボタン表示 X A 4 に大当たり期待度が中程度であることを示唆する「CHANCE」という表示がなされている。また、ボタン表示 X A 4 は、遊技者が演出ボタン 6 3 を押下することを促すための表示であり、遊技者が演出ボタン 6 3 を押下すると、大当たり期待度を示唆する所定のキャラクターが新たに登場したり、大当たり期待度を示唆する文字が新たに表示される。チャンスアップ演出として、擬似連演出、先読み演出、ゾーン演出などを実行するようにしてもよい。

【0 2 2 3】

次に、図 5 7 (E) に示すように、第 2 タイマ回数示唆表示演出が実行される。第 2 タイマ回数示唆表示演出では、タイマ表示領域 X A 1 の上方領域においてタイマ回数示唆表示 X A 2 が表示される。タイマ回数示唆表示 X A 2 は、今後に出現し得るタイマ表示の回数を示唆（予告）するための表示である。図 5 7 (E) では、タイマ回数示唆表示 X A 2 は、「タイマあと 1 回」と示され、この第 2 タイマ回数示唆表示演出後に、タイマ表示が後 1 回は出現することを示唆している。

【0 2 2 4】

次に、図 5 7 (F) に示すように、第 2 タイマ表示演出が実行される。第 2 タイマ表示演出では、タイマ表示領域 X A 1 の下方領域において、タイマ表示 X A 3 が実行される。図 5 7 (F) では、タイマ表示 X A 3 の初期タイマ値として 3 0 秒がセットされていることを示されている。この後、タイマ表示 X A 3 は、カウントダウンしていく。なお、タイマ表示 X A 3 は、カウントアップするようにしてもよい。

【0 2 2 5】

次に、図 5 7 (G) に示すように、チャンスアップ演出が実行される。このチャンスアップ演出では、ボタン表示 X A 4 と変身したキャラクター C R A とが表示される。このチャ

ンスアップ演出は、タイマ表示 X A 3 のタイマ値が所定値（ゼロ）になった場合に実行され、ボタン表示 X A 4 に大当たり期待度が高いことを示唆する「激アツ」という表示がなされている。また、ボタン表示 X A 4 は、遊技者が演出ボタン 6 3 を押下することを促すための表示であり、遊技者が演出ボタン 6 3 を押下すると、大当たり期待度を示唆する所定のキャラクタが新たに登場したり、大当たり期待度を示唆する文字が新たに表示される。チャンスアップ演出として、擬似連演出、先読み演出、ゾーン演出などを実行するようにしてもよい。

【0226】

〔タイマ表示回数示唆演出 B〕

図 5 8 は、タイマ表示回数示唆演出 B を説明するための図である。

タイマ表示回数示唆演出 B では、まず、図 5 8 (A) に示すように、装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R が表示画面 7 a の中央付近で変動表示される。また、このタイマ表示回数示唆演出では、保留アイコン 9 A と保留アイコン 9 C とが表示画面 7 a の下方に表示される。

【0227】

次に、図 5 8 (B) に示すように、第 1 タイマ回数示唆表示演出が実行される。第 1 タイマ回数示唆表示演出では、タイマ表示領域 X A 1 とキャラクタ C R A とが表示される。タイマ表示領域 X A 1 は、表示画面 7 a の左上方に表示される。タイマ表示領域 X A 1 には、上方領域においてタイマ回数示唆表示 X A 2 が表示される。タイマ回数示唆表示 X A 2 は、今後に出現し得るタイマ表示の回数を示唆（予告）するための表示である。図 5 8 (B) では、タイマ回数示唆表示 X A 2 は、「タイマあと 2 回」と示され、この第 1 タイマ回数示唆表示演出後に、タイマ表示が後 2 回は出現することを示唆している。

また、タイマ表示領域 X A 1 は、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R が変動する変動領域上に配置されている。

【0228】

次に、図 5 8 (C) に示すように、第 1 タイマ表示演出が実行される。第 1 タイマ表示演出では、タイマ表示領域 X A 1 の上方領域には、タイマ回数示唆表示 X A 2 が継続して表示され、タイマ表示領域 X A 1 の下方領域において、タイマ表示 X A 3 が実行される。この場合、第 1 タイマ表示演出がおこなわれたので、タイマ回数示唆表示 X A 2 は、「タイマあと 1 回」と示され、第 1 タイマ回数示唆表示演出の時と比較して、タイマ回数の示唆が 1 減り、タイマ表示が後 1 回は出現することを示唆している。図 5 8 (C) では、タイマ表示 X A 3 の初期タイマ値として 70 秒がセットされていることを示されている。この後、タイマ表示 X A 3 は、カウントダウンしていく。なお、タイマ表示 X A 3 は、カウントアップするようにしてもよい。

【0229】

次に、図 5 8 (D) に示すように、チャンスアップ演出が実行される。このチャンスアップ演出では、タイマ表示領域 X A 1 とボタン表示 X A 4 と変身したキャラクタ C R A とが表示される。タイマ表示領域 X A 1 には、タイマ回数示唆表示 X A 2 が継続して表示される。このチャンスアップ演出は、タイマ表示 X A 3 のタイマ値が所定値（ゼロ）になった場合に実行され、ボタン表示 X A 4 に大当たり期待度が中程度であることを示唆する「CHANCE」という表示がなされている。また、ボタン表示 X A 4 は、遊技者が演出ボタン 6 3 を押下することを促すための表示であり、遊技者が演出ボタン 6 3 を押下すると、大当たり期待度を示唆する所定のキャラクタが新たに登場したり、大当たり期待度を示唆する文字が新たに表示される。チャンスアップ演出として、擬似連演出、先読み演出、ゾーン演出などを実行するようにしてもよい。

【0230】

次に、図 5 8 (E) に示すように、第 2 タイマ回数示唆表示演出が実行される。第 2 タイマ回数示唆表示演出では、タイマ表示領域 X A 1 の上方領域においてタイマ回数示唆表示 X A 2 が表示される。タイマ回数示唆表示 X A 2 は、今後に出現し得るタイマ表示の回数を示唆（予告）するための表示であり、図 5 8 (E) では、タイマ回数示唆表示 X A 2

は、「タイマあと1回」と示され、この第2タイマ回数示唆表示演出後に、タイマ表示が後1回は出現することを示唆している。

【0231】

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

【0232】

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

【0233】

〔タイマ表示回数示唆演出C〕

図59は、タイマ表示回数示唆演出Cを説明するための図である。

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

【0234】

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

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

【0235】

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

【0236】

次に、図59(D)に示すように、第1タイマ表示演出が実行される。第1タイマ表示演出では、タイマ表示領域XA1の上方領域には、タイマ回数示唆表示XA2が継続して表示され、タイマ表示領域XA1の下方領域において、タイマ表示XA3が実行される。

この場合、第1タイマ表示演出がおこなわれたので、タイマ回数示唆表示XA2は、「タイマあと1回」と示され、第1タイマ回数示唆表示演出の時と比較して、タイマ回数の示唆が1減り、タイマ表示が後1回は出現することを示唆している。図59(D)では、タイマ表示XA3の初期タイマ値として70秒がセットされていることを示されている。この後、タイマ表示XA3は、カウントダウンしていく。なお、タイマ表示XA3は、カウントアップするようにしてもよい。

【0237】

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

【0238】

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

【0239】

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

【0240】

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

【0241】

[タイマ表示回数示唆演出D]

図60は、タイマ表示回数示唆演出Dを説明するための図である。

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

【0242】

次に、図60(B)に示すように、第1タイマ回数示唆表示演出が実行される。第1タイマ回数示唆表示演出では、タイマ表示領域XA1とキャラクタCRAとが表示される。

タイマ表示領域 X A 1 は、表示画面 7 a の左上方に表示される。タイマ表示領域 X A 1 には、上方領域においてタイマ回数示唆表示 X A 2 が表示される。タイマ回数示唆表示 X A 2 は、今後に出現し得るタイマ表示の回数を示唆（予告）するための表示である。図 6 0 (B) では、タイマ回数示唆表示 X A 2 は、「タイマあと 2 回」と示され、この第 1 タイマ回数示唆表示演出後に、タイマ表示が後 2 回は出現することを示唆している。

また、タイマ表示領域 X A 1 は、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R が変動する変動領域上に配置されている。

【0243】

次に、図 6 0 (C) に示すように、タイマ待機演出が実行される。タイマ待機演出では、タイマ表示領域 X A 1 の下方領域において、タイマ待機示唆表示 X A 5 が表示される。タイマ回数示唆表示 X A 2 は継続して表示される。タイマ待機示唆表示 X A 5 は、「X X 秒待機中」と示され、タイマ表示が待機中であり、これから始まることを示唆している。この場合、タイマ待機示唆表示 X A 5 の「X」の数は、タイマ表示の初期値の桁数と同じである。例えば、タイマ表示の初期値が 1 ~ 9 の整数であるならば、タイマ待機示唆表示 X A 5 の「X」の数は 1 つとして、「X 秒待機中」と表示し、タイマ表示の初期値が 1 0 0 以上の整数であるならば、タイマ待機示唆表示 X A 5 の「X」の数は 3 つとして、「X X X 秒待機中」と表示するようにしてもよい。また、「X」に限らず、他のアルファベットでもよいし、「○」、「□」、「△」、「?」、「!」などの記号でもよい。

【0244】

次に、図 6 0 (D) に示すように、第 1 タイマ表示演出が実行される。第 1 タイマ表示演出では、タイマ表示領域 X A 1 の上方領域には、タイマ回数示唆表示 X A 2 が継続して表示され、タイマ表示領域 X A 1 の下方領域において、タイマ表示 X A 3 が実行される。この場合、第 1 タイマ表示演出がおこなわれたので、タイマ回数示唆表示 X A 2 は、「タイマあと 1 回」と示され、第 1 タイマ回数示唆表示演出の時と比較して、タイマ回数の示唆が 1 減り、タイマ表示が後 1 回は出現することを示唆している。図 6 0 (D) では、タイマ表示 X A 3 の初期タイマ値として 7 0 秒がセットされていることを示されている。この後、タイマ表示 X A 3 は、カウントダウンしていく。なお、タイマ表示 X A 3 は、カウントアップするようにしてもよい。

【0245】

また、この第 1 タイマ表示演出中には、第 2 可動役物 1 5 が展開ポジションまで移動する役物演出がおこなわれる。この役物演出では、第 2 可動役物 1 5 は、遊技者から見て、タイマ表示領域 X A 1 (タイマ回数示唆表示 X A 2 およびタイマ表示 X A 3)、および、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R の少なくとも一部を覆う。

【0246】

次に、図 6 0 (E) に示すように、チャンスアップ演出が実行される。このチャンスアップ演出では、タイマ表示領域 X A 1 とボタン表示 X A 4 と変身したキャラクタ C R A とが表示される。タイマ表示領域 X A 1 には、タイマ回数示唆表示 X A 2 が継続して表示される。このチャンスアップ演出は、タイマ表示 X A 3 のタイマ値が所定値（ゼロ）になった場合に実行され、ボタン表示 X A 4 に大当たり期待度が中程度であることを示唆する「CHANCE」という表示がなされている。また、ボタン表示 X A 4 は、遊技者が演出ボタン 6 3 を押下することを促すための表示であり、遊技者が演出ボタン 6 3 を押下すると、大当たり期待度を示唆する所定のキャラクタが新たに登場したり、大当たり期待度を示唆する文字が新たに表示される。チャンスアップ演出として、擬似連演出、先読み演出、ゾーン演出などを実行するようにしてもよい。

【0247】

次に、図 6 0 (F) に示すように、第 2 タイマ回数示唆表示演出が実行される。第 2 タイマ回数示唆表示演出では、タイマ表示領域 X A 1 の上方領域においてタイマ回数示唆表示 X A 2 が表示される。タイマ回数示唆表示 X A 2 は、今後に出現し得るタイマ表示の回数を示唆（予告）するための表示であり、図 6 0 (F) では、タイマ回数示唆表示 X A 2 は、「タイマあと 1 回」と示され、この第 2 タイマ回数示唆表示演出後に、タイマ表示が

後1回は出現することを示唆している。

【0248】

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

【0249】

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

【0250】

なお、上記タイマ表示回数示唆演出A～Dでは、他の演出（他のタイマ表示回数示唆演出など）を組み入れて、一つの演出としてもよい。

【0251】

〔効果例〕

以下に、タイマ表示回数示唆演出の効果例を示す。

〔効果1〕

上記実施形態の遊技機1のタイマ表示回数示唆演出A～Dでは、装飾図柄8L、8C、8Rを変動させているときに、タイマ回数示唆表示XA2がおこなわれ、タイマ回数示唆表示XA2がおこなわれた後に、タイマ表示XA3がおこなわれる。この構成によれば、装飾図柄8L、8C、8Rの変動中にタイマ回数示唆表示XA2がおこなわれるので、遊技者は、どのような場面でタイマ表示がでるのかを楽しみに演出を見守ることができ、タイマ回数示唆表示XA2がおこなわれた後に、タイマ表示XA3がおこなわれるので、タイマ表示XA3が表示されたときには、タイマ表示の残り回数を気にしつつ、今後の展開への期待を付与することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0252】

〔効果2〕

上記タイマ表示回数示唆演出A～Dでは、タイマ表示XA3は、装飾図柄8L、8C、8Rが変動表示する変動表示領域に表示される。この構成によれば、装飾図柄8L、8C、8Rの変動よりもタイマ表示XA3の方に注目させることができ、遊技者に今後の展開への期待感を抱かせることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0253】

〔効果3〕

上記タイマ表示回数示唆演出A～Dでは、タイマ回数示唆表示XA2は、装飾図柄8L、8C、8Rが変動表示する変動表示領域に表示される。この構成によれば、装飾図柄8L、8C、8Rの変動よりもタイマ回数示唆表示XA2の方に注目させることができ、遊技者に今後の展開への期待感を抱かせることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0254】

〔効果4〕

上記タイマ表示回数示唆演出A～Dでは、第1タイマ回数示唆表示演出において、タイマ回数示唆表示XA2が示唆するタイマ表示がおこなわれる回数は、2以上である。この構成によれば、タイマ回数示唆表示XA2が出現すれば、複数回のタイマ表示がおこなわ

れることになるので、遊技者に対して、タイマ回数示唆表示 X A 2 に対して注目度を高めることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0255】

〔効果5〕

上記タイマ表示回数示唆演出 A～D では、第1タイマ回数示唆表示演出の後、第1タイマ表示演出がおこなわれ、その後、第2タイマ回数示唆表示演出がおこなわれ、当該第2タイマ回数示唆表示演出では、タイマ回数示唆表示 X A 2 が、第1タイマ回数示唆表示演出のときのタイマ回数示唆表示 X A 2 よりも1小さい回数のタイマ表示がおこなわれることを示唆する。すなわち、第2タイマ回数示唆表示演出では、タイマ回数示唆表示 X A 2 が表す「今後タイマ表示がおこなわれる回数」は「1」であり、第1タイマ回数示唆表示演出では、タイマ回数示唆表示 X A 2 が表す「今後タイマ表示がおこなわれる回数」は「2」となっている。この構成によれば、タイマ表示がおこなわれる度に、タイマ回数示唆表示 X A 2 が表す「今後タイマ表示がおこなわれる回数」は、1減算されるので、タイマ回数示唆表示 X A 2 における「今後タイマ表示がおこなわれる回数」を正確に示すことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0256】

〔効果6〕

上記タイマ表示回数示唆演出 B～D では、第1タイマ表示演出において、タイマ回数示唆表示 X A 2 は、タイマ表示 X A 3 の表示中に継続して表示される。この構成によれば、タイマ表示 X A 3 と共に、タイマ回数示唆表示 X A 2 が表示されるので、タイマ表示 X A 3 のタイマ演出を楽しみつつ、タイマ回数示唆表示 X A 2 によって、次のタイマ演出の出現に大きな期待感を付与することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0257】

〔変形例〕

以下に、タイマ表示回数示唆演出の変形例を示す。

〔変形例1〕

上記実施形態の遊技機のタイマ表示回数示唆演出では、

〔変形例1〕

上記実施形態の遊技機1のタイマ表示回数示唆表示演出 A～D では、第1タイマ回数示唆表示演出において、タイマ回数示唆表示 X A 2 が示唆する回数は、「2」となっているが、これに限られず、タイマ回数示唆表示 X A 2 が示唆する回数を3以上または1としてもよい。タイマ表示回数演出では、タイマ回数示唆表示 X A 2 が示唆する回数分のタイマ表示が実行される。例えば、タイマ回数示唆表示 X A 2 が示唆する回数が「3」の場合には、その後、タイマ表示が3回実行される。

30

【0258】

〔変形例2〕

上記タイマ表示回数示唆表示演出 D において、タイマ表示演出で第2可動役物15がタイマ表示領域 X A 1 を覆うように可動させるようにしているが、タイマ待機中演出においても、タイマ待機中のタイマ表示領域 X A 1 を覆うように可動してもよい。

40

【0259】

〔変形例3〕

上記タイマ表示回数示唆表示演出 A～D において、タイマ回数示唆表示 X A 2 とタイマ表示 X A 3 とはタイマ表示領域 X A 1 に表示され、タイマ回数示唆表示 X A 2 とタイマ表示 X A 3 とは隣接して表示されるが、これに限られず、タイマ回数示唆表示 X A 2 とタイマ表示 X A 3 とを乖離させて表示してもよい。

【0260】

〔変形例4〕

上記タイマ表示回数示唆表示演出 A～D において、タイマ表示 X A 3 のタイマ値が所定値（ゼロ）になると、チャンスアップ演出をおこなうようにしていたが、こりに限られず

50

、チャンスアップ演出の代わりに所定の演出をおこなうようにしてもよい。所定の演出としては、擬似連演出、先読み演出、ゾーン演出、リーチ演出、スーパーリーチ演出、ミニゲーム演出、ミッション演出などがあげられる。

【0261】

〔変形例5〕

上記タイマ表示回数示唆表示演出A～Dにおいて、タイマ回数示唆表示XA2およびタイマ表示XA3は、装飾図柄8L、8C、8Rの変動領域上に表示されていたが、これに限られず、タイマ回数示唆表示XA2および／またはタイマ表示XA3は、装飾図柄8L、8C、8Rの変動領域とは異なる領域に表示されてもよい。

【0262】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

〔態様XA-1〕

複数の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第1の表示演出をおこなう場合があり、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第2の表示演出をおこなう場合があり、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第3の表示演出をおこなう場合があり、
前記第1の表示演出は、装飾図柄を変動させる演出であり、
前記第2の表示演出は、タイマ表示をおこなう演出であり、
前記第3の表示演出は、前記タイマ表示が所定回数おこなわれることを示唆するタイマ回数示唆表示をおこなう演出であり、
前記第1の表示演出と前記第2の表示演出と前記第3の表示演出とを含む組み合わせ演出がおこなわれる場合があり、
前記組み合わせ演出では、前記第1の表示演出がおこなわれ、前記第1の表示演出がおこなわれているときに、前記第3の表示演出がおこなわれ、前記第3の表示演出がおこなわれた後に、前記第2の表示演出がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。

【0263】

〔態様XA-2〕

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

【0264】

〔態様XA-3〕

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

【0265】

〔態様XA-4〕

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

【0266】

〔態様XA-5〕

10

20

30

40

50

態様 X A - 4 に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出において、前記第 3 の表示演出がおこなわれた後、前記第 2 の表示演出がおこなわれた場合には、再度、前記第 3 の表示演出がおこなわれ、当該第 3 の表示演出における前記タイマ回数示唆表示は、前記所定回数よりも 1 小さい回数の前記タイマ表示がおこなわれることを示唆する、

ことを特徴とする遊技機。

【0267】

〔態様 X A - 6〕

態様 X A - 1 ないし態様 X A - 5 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出において、前記第 3 の表示演出における前記タイマ回数示唆表示は、前記第 2 の表示演出中に継続して表示される、

ことを特徴とする遊技機。

【0268】

以下に図 6 1 ～図 6 4 を用いてタイマカウント演出について説明する。このタイマカウント演出は、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄（以下、単に「特別図柄」ともよぶ）の変動に同期する装飾図柄の変動表示に係わって実行され得る演出であって、例えば、特別図柄の変動表示の開始時、装飾図柄の変動演出の開始時、装飾図柄の変動演出中、リーチ演出（スーパーリーチ演出）中）などに実行される。より詳しくは、このタイマカウント演出は、タイマ画像を用いてタイマ値をカウントする表示と、タイマ値が所定時間カウントされる毎に、可動体を所定態様に可動制御する、または、特定画像を所定の態様に変化することで、タイマ値が所定時間カウントされたことを示唆する演出である。

【0269】

〔タイマカウント演出 A〕

図 6 1 は、タイマカウント演出 A を説明するための図である。

タイマカウント演出 A では、まず、図 6 1 (A) に示すように、リーチ演出が実行される。画像表示装置 7 の表示画面 7 a では、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄の変動演出が実行され、左の図柄表示エリアに左装飾図柄 8 L、中の図柄表示エリアに中装飾図柄 8 C、右の図柄表示エリアには右装飾図柄 8 R が表示される。装飾図柄 8 L、8 C、8 R の停止順は、最初に左装飾図柄 8 L が停止し、次に右装飾図柄 8 R が停止し、最後に中装飾図柄 8 C が停止するようになっている。なお、図 6 1 (A) のリーチ演出では、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R がリーチ図柄配列で停止し、装飾図柄 8 C は変動中（下方にスクロール中）であることを示している。本例では、このリーチ図柄配列は「7 ↓ 7」が示され、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の上方に「リーチ！」という文字が表示されている。また、このリーチ演出では、表示画面 7 a の四隅に、右上第 1 可動役物 1 4 a、右下第 1 可動役物 1 4 b、左下第 1 可動役物 1 4 c、左上第 1 可動役物 1 4 d で構成される第 1 可動役物 1 4 が、それぞれホームポジション（原点）に位置している状態が示されている（図 1 参照）。

【0270】

次に、図 6 1 (B) に示すように、表示画面 7 a ではタイマ表示演出が実行される。このタイマ表示演出は、図 6 1 (A) に示したリーチ演出中に、タイマ画像 T M が、表示画面 7 a の左中央のタイマ画像表示領域 T M H 内に表示される。タイマ画像表示領域 T M H は、表示画面 7 a で表示中の演出画面（バトル演出の表示画面）の一部が破れ（割れ）、その破れた領域から見える、表示画面 7 a で表示中の演出画面の奥側（後側）に形成される。タイマ画像 T M は、タイマ値がカウントダウンしていくカウントダウン方式で表示される。図 6 1 (B) に示すタイマ画像 T M では、タイマ初期値としての 5 0 秒を示す「あと 5 0 秒」という文字と数字が、文字より数字が拡大されて表示されている。また、このタイマ表示演出では、図 6 1 (A) に示したリーチ演出の装飾図柄 8 L、8 C、8 R が消去され、表示画面 7 a では、遊技者側の味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とがバトルする画像が表示される、バトル演出が実行される。なお、このタイマ表示演出では、右上第 1 可動役物 1 4 a、右下第 1 可動役物 1 4 b、左下第 1 可動役物 1 4 c、左上第

1可動役物14dは、図61(A)に示したリーチ演出と同様、それぞれホームポジション(原点)に待機している。

【0271】

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

【0272】

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

【0273】

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

【0274】

次に、図61(F)に示すように、表示画面7aではカウント示唆左上役物演出が実行される。このカウント示唆左上役物演出では、図61(E)に示したカウント示唆左下役物演出で、タイマ画像TMに44秒が表示されてから2秒が経過(カウントダウン)し、タイマ値が42秒になった状態を示している。しかして、タイマ値が42秒になったとき、ホームポジションに位置していた第1可動役物14のうち、左上第1可動役物14dの

みが可動し、表示画面 7 a 上を第 4 進出位置まで進出する。つまり、左上第 1 可動役物 1 4 d は、図 6 1 (E) に示すカウント示唆左下役物演出のタイマ値から 2 秒カウントダウンされたとき可動する。ここで、左上第 1 可動役物 1 4 d の変動幅は、図 6 1 (E) に示す左下第 1 可動役物 1 4 c の変動幅よりも大きくなっている。すなわち、ホームポジションから第 4 進出位置までの距離は、ホームポジションから第 1、第 2、第 3 進出位置までの距離よりも大きくなっている。左上第 1 可動役物 1 4 d は、第 4 進出位置に位置する状態では、タイマ画像表示領域 T M H やタイマ画像 T M の一部を視認可能に覆っている。つまり、第 1 可動役物 1 4 は、タイマ画像表示領域 T M H およびタイマ画像 T M を視認可能に変動する。なお、左上第 1 可動役物 1 4 d は、第 4 進出位置まで進出した後、即座にホームポジションまで退避する。また、このカウント示唆左下役物演出では、引き続き表示画面 7 a でバトル演出が実行されている。

10

【0275】

次に、図 6 1 (G) に示すように、表示画面 7 a ではカウント示唆全役物演出が実行される。このカウント示唆全役物演出では、図 6 1 (F) に示したカウント示唆左上役物演出で、タイマ画像 T M に 4 2 秒が表示されてから 2 秒が経過 (カウントダウン) し、タイマ値が 4 0 秒になった状態を示している。しかして、タイマ値が 4 0 秒になったとき、ホームポジションに位置していた第 1 可動役物 1 4 は、全てが可動し、表示画面 7 a 上を第 4 進出位置まで進出する。つまり、右上第 1 可動役物 1 4 a、右下第 1 可動役物 1 4 b、左下第 1 可動役物 1 4 c、左上第 1 可動役物 1 4 d は、図 6 1 (F) に示すカウント示唆左上役物演出のタイマ値から 2 秒カウントダウンされたとき可動する。すなわち、図 6 1 (B) に示したタイマ表示演出で、タイマ画像 T M にタイマ初期値としての 5 0 秒が表示されてから 1 0 秒が経過 (カウントダウン) すると、第 1 可動役物 1 4 全てが可動する。なお、第 1 可動役物 1 4 全ては、第 4 進出位置まで進出した後、即座にホームポジションまで退避する。また、このカウント示唆全役物演出では、引き続き表示画面 7 a でバトル演出が実行されている。

20

【0276】

このように、図 6 1 に示すタイマカウント演出 A では、タイマ値が所定時間カウントされる毎に (本例ではタイマ値が 2 秒カウントされる毎に)、可動体としての第 1 可動役物 1 4 が所定態様に可動制御されるようになっていく。つまり、例えばタイマが表示されたときのタイマ値から、あるいは、起点となるタイマ値から 2 秒カウントされる毎に、右上第 1 可動役物 1 4 a、右下第 1 可動役物 1 4 b、左下第 1 可動役物 1 4 c、左上第 1 可動役物 1 4 d が順次 (時計回り) 可動し、タイマ値が所定時間 (2 秒) カウントされたことを示唆するようになっていく。しかも、第 1 可動役物 1 4 のそれぞれは、第 1 進出位置から第 4 進出位置までの 4 段階に進出可能になっており、右上第 1 可動役物 1 4 a は第 1 進出位に、右下第 1 可動役物 1 4 b は第 2 進出位に、左下第 1 可動役物 1 4 c は第 3 進出位に、左上第 1 可動役物 1 4 d は第 4 進出位に、表示画面 7 a 上を変動幅が相違するように変動するようになっていく。これにより、タイマが表示されたときのタイマ値から、あるいは、起点となるタイマ値から所定時間 (2、4、6、8 秒) カウントされたことも、可動する役物とその変動幅の両者により示唆することが可能になっている。さらに、タイマが表示されたときのタイマ値から、あるいは、起点となるタイマ値から 1 0 秒カウントされる毎に、第 1 可動役物 1 4 は、全てが可動し、表示画面 7 a 上を第 4 進出位置まで進出するようになっていく。これにより、タイマが表示されたときのタイマ値から、あるいは、起点となるタイマ値から区切りのいい所定時間 (1 0 秒) カウントされたことも、可動役物の数とその変動幅の両者により示唆することが可能になっている。

30

40

【0277】

[タイマカウント演出 B]

図 6 2 は、タイマカウント演出 B を説明するための図である。

タイマカウント演出 B では、まず、図示は省略するが、図 6 1 (A) に示したように、リーチ演出が実行される。画像表示装置 7 の表示画面 7 a では、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄の変動演出が実行され、左の図柄表示エリアに左装飾図柄 8 L、中の図柄

50

表示エリアに中装飾図柄 8 C、右の図柄表示エリアには右装飾図柄 8 Rが表示される。装飾図柄 8 L、8 C、8 Rの停止順は、最初に左装飾図柄 8 Lが停止し、次に右装飾図柄 8 Rが停止し、最後に中装飾図柄 8 Cが停止するようになっている。リーチ演出では、左装飾図柄 8 Lと右装飾図柄 8 Rがリーチ図柄配列で停止し、装飾図柄 8 Cは変動中（スクロール中）の状態になる。また、このリーチ演出では、表示画面 7 aの四隅に、右上第 1 可動役物 1 4 a、右下第 1 可動役物 1 4 b、左下第 1 可動役物 1 4 c、左上第 1 可動役物 1 4 dで構成される第 1 可動役物 1 4 が、それぞれホームポジション（原点）に位置している（図 1 参照）。

【0278】

次に、図 6 2（A）に示すように、表示画面 7 aではタイマ表示演出が実行される。このタイマ表示演出は、リーチ演出中に、タイマ画像 T Mが、表示画面 7 aの左中央のタイマ画像表示領域 T M H内に表示される。タイマ画像表示領域 T M Hは、表示画面 7 aで表示中の演出画面（バトル演出の表示画面）の一部が破れ（割れ）、その破れた領域から見える、表示画面 7 aで表示中の演出画面の奥側（後側）に形成される。タイマ画像 T Mは、タイマ値がカウントダウンしていくカウントダウン方式で表示される。図 6 2（A）に示すタイマ画像 T Mでは、タイマ初期値としての 5 0 秒を示す「あと 5 0 秒」という文字と数字が、文字より数字が拡大されて表示されている。また、このタイマ表示演出では、リーチ演出の装飾図柄 8 L、8 C、8 Rが消去され、表示画面 7 aでは、遊技者側の味方キャラクタ C R Aと敵キャラクタ C R Bとがバトルする画像が表示される、バトル演出が実行される。なお、このタイマ表示演出では、右上第 1 可動役物 1 4 a、右下第 1 可動役物 1 4 b、左下第 1 可動役物 1 4 c、左上第 1 可動役物 1 4 dは、リーチ演出と同様、それぞれホームポジション（原点）に待機している。

【0279】

次に、図 6 2（B）に示すように、表示画面 7 aではカウント示唆右上左下役物演出が実行される。このカウント示唆右上左下役物演出では、図 6 2（A）に示したタイマ表示演出で、タイマ画像 T Mにタイマ初期値としての 5 0 秒が表示されてから 2 秒が経過（カウントダウン）し、タイマ値が 4 8 秒になった状態を示している。しかして、タイマ値が 4 8 秒になったとき、ホームポジションに位置していた第 1 可動役物 1 4 のうち、表示画面 7 aの対角状に配置された右上第 1 可動役物 1 4 aと左下第 1 可動役物 1 4 cが可動し、表示画面 7 a上をそれぞれ第 1 進出位置まで進出する。つまり、右上第 1 可動役物 1 4 aと左下第 1 可動役物 1 4 cは、図 6 2（A）に示すタイマ表示演出のタイマ値から 2 秒カウントダウンされたとき、対となって可動する。なお、右上第 1 可動役物 1 4 aと左下第 1 可動役物 1 4 cは、第 1 進出位置まで進出した後、即座にホームポジションまで退避する。また、このカウント示唆右上左下役物演出では、引き続き表示画面 7 aでバトル演出が実行されている。

【0280】

次に、図 6 2（C）に示すように、表示画面 7 aではカウント示唆右下左上役物演出が実行される。このカウント示唆右下左上役物演出では、図 6 2（B）に示したカウント示唆右上左下役物演出で、タイマ画像 T Mに 4 8 秒が表示されてから 2 秒が経過（カウントダウン）し、タイマ値が 4 6 秒になった状態を示している。しかして、タイマ値が 4 6 秒になったとき、ホームポジションに位置していた第 1 可動役物 1 4 のうち、表示画面 7 aの対角状に配置された右下第 1 可動役物 1 4 bと左上第 1 可動役物 1 4 dが可動し、表示画面 7 a上をそれぞれ第 2 進出位置まで進出する。つまり、右下第 1 可動役物 1 4 bと左上第 1 可動役物 1 4 dは、図 6 2（B）に示すカウント示唆右上左下役物演出のタイマ値から 2 秒カウントダウンされたとき、対となって可動する。ここで、右下第 1 可動役物 1 4 bと左上第 1 可動役物 1 4 dの変動幅は、図 6 2（B）に示す右上第 1 可動役物 1 4 aと左下第 1 可動役物 1 4 cの変動幅よりも大きくなっている。すなわち、ホームポジションから第 2 進出位置までの距離は、ホームポジションから第 1 進出位置までの距離よりも大きくなっている。なお、右下第 1 可動役物 1 4 bと左上第 1 可動役物 1 4 dは、第 2 進出位置まで進出した後、即座にホームポジションまで退避する。また、このカウント示唆

右下左上役物演出では、引き続き表示画面 7 a でバトル演出が実行されている。

【0281】

次に、図 6 2 (D) に示すように、表示画面 7 a ではカウント示唆全役物演出が実行される。このカウント示唆全役物演出では、図 6 2 (C) に示したカウント示唆右下左上役物演出で、タイマ画像 TM に 4 6 秒が表示されてから 2 秒が経過 (カウントダウン) し、タイマ値が 4 4 秒になった状態を示している。しかして、タイマ値が 4 4 秒になったとき、ホームポジションに位置していた第 1 可動役物 1 4 は、全てが可動し、表示画面 7 a 上を第 4 進出位置まで進出する。つまり、右上第 1 可動役物 1 4 a、右下第 1 可動役物 1 4 b、左下第 1 可動役物 1 4 c、左上第 1 可動役物 1 4 d は、図 6 2 (C) に示すカウント示唆右下左上役物演出のタイマ値から 2 秒カウントダウンされたとき可動する。ここで、第 1 可動役物 1 4 の全ての変動幅は、図 6 2 (C) に示す右下第 1 可動役物 1 4 b と左上第 1 可動役物 1 4 d の変動幅よりも大きくなっている。すなわち、ホームポジションから第 4 進出位置までの距離は、ホームポジションから第 1、第 2 進出位置までの距離よりも大きくなっている。左下第 1 可動役物 1 4 c と左上第 1 可動役物 1 4 d は、第 4 進出位置に位置する状態では、タイマ画像表示領域 TMH やタイマ画像 TM の一部を視認可能に覆っている。つまり、第 1 可動役物 1 4 は、タイマ画像表示領域 TMH およびタイマ画像 TM を視認可能に変動する。なお、第 1 可動役物 1 4 全ては、第 4 進出位置まで進出した後、即座にホームポジションまで退避する。また、このカウント示唆全役物演出では、引き続き表示画面 7 a でバトル演出が実行されている。

【0282】

次に、図 6 2 (E) に示すように、表示画面 7 a では飛びカウント示唆全役物演出が実行される。この飛びカウント示唆全役物演出では、図 6 2 (D) に示したカウント示唆全役物演出でタイマ画像 TM に表示されていたタイマ値が、4 4 秒から 3 4 秒になった状態を示している。すなわち、図 6 2 (D) に示したカウント示唆全役物演出から実際に 1 0 秒経過していないにも拘わらず (実際には例えば 2 秒程度経過)、タイマ値が 4 4 秒からいきなり 3 4 秒に飛んだ状態を示している。しかして、タイマ値が 3 4 秒になったとき、ホームポジションに位置していた第 1 可動役物 1 4 は、全てが可動し、表示画面 7 a 上を所定態様で変動する。この所定態様の変動は、次のようにおこなわれる。すなわち、右上第 1 可動役物 1 4 a、右下第 1 可動役物 1 4 b、左下第 1 可動役物 1 4 c、左上第 1 可動役物 1 4 d は、ホームポジションから第 1 進出位置まで進出した後、即座に第 1 進出位置からホームポジションまで後退する動作を高速で所定回数繰り返す。つまり、右上第 1 可動役物 1 4 a、右下第 1 可動役物 1 4 b、左下第 1 可動役物 1 4 c、左上第 1 可動役物 1 4 d は、矢印 A、B、C、D に示すように、ホームポジションと第 1 進出位置の間を行ったり来たりして所定時間小刻みに変動する。ここで、図 6 2 (E) では、第 1 進出位置を二点鎖線で示している。なお、第 1 可動役物 1 4 全ては、この所定態様の変動が終了すると、ホームポジションに位置するようになっている。また、この飛びカウント示唆全役物演出では、引き続き表示画面 7 a でバトル演出が実行されている。

【0283】

次に、図 6 2 (F) に示すように、表示画面 7 a では長カウント示唆右上左下役物演出が実行される。この長カウント示唆右上左下役物演出では、図 6 2 (E) に示した飛びカウント示唆全役物演出でタイマ画像 TM に 3 4 秒が表示されてから 1 4 秒が経過 (カウントダウン) してタイマ値が 2 0 秒になり、ホームポジションに位置していた第 1 可動役物 1 4 のうち、表示画面 7 a の対角状に配置された右上第 1 可動役物 1 4 a と左下第 1 可動役物 1 4 c が可動し、表示画面 7 a 上をそれぞれ第 1 進出位置まで進出した状態が示されている。つまり、右上第 1 可動役物 1 4 a と左下第 1 可動役物 1 4 c は、図 6 2 (F) に示すタイマ値が 2 0 秒になったとき、対となって可動し、第 1 進出位置まで進出してその進出状態を維持する。なお、この長カウント示唆右上左下役物演出では、引き続き表示画面 7 a でバトル演出が実行されている。

【0284】

次に、図 6 2 (G) に示すように、表示画面 7 a では長カウント示唆右下左上役物演出

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

10

【0285】

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

20

30

【0286】

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

40

50

動するようになっている。これにより、タイマ値が実際の経過時間と異なる時間でカウントされたことを、可動体が特別な変動態様で可動することで示唆することが可能になっている。

【0287】

[タイマカウント演出C]

図63は、タイマカウント演出Cを説明するための図である。

タイマカウント演出Cでは、まず、図63(A)に示すように、リーチ演出が実行される。画像表示装置7の表示画面7aでは、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄の変動演出が実行され、左の図柄表示エリアに左装飾図柄8L、中の図柄表示エリアに中装飾図柄8C、右の図柄表示エリアには右装飾図柄8Rが表示される。装飾図柄8L、8C、8Rの停止順は、最初に左装飾図柄8Lが停止し、次に右装飾図柄8Rが停止し、最後に中装飾図柄8Cが停止するようになっている。なお、図63(A)のリーチ演出では、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rがリーチ図柄配列で停止し、装飾図柄8Cは変動中（下方にスクロール中）であることを示している。本例では、このリーチ図柄配列は「7↓7」が示され、装飾図柄8L、8C、8Rの上方に「リーチ!」という文字が表示されている。また、このリーチ演出では、表示画面7aの四隅に、右上第1可動役物14a、右下第1可動役物14b、左下第1可動役物14c、左上第1可動役物14dで構成される第1可動役物14が、それぞれホームポジション（原点）に位置している状態が示されている。

【0288】

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

【0289】

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

【0290】

次に、図63(D)に示すように、表示画面7aではカウント示唆右下役物演出が実行される。このカウント示唆右下役物演出では、図63(C)に示したカウント示唆右上役物演出で、タイマ画像TMに48秒が表示されてから2秒が経過（カウントダウン）し、タイマ値が46秒になった状態を示している。しかして、タイマ値が46秒になったとき、第1可動役物14のうち、右下第1可動役物14bのみが可動し、表示画面7a上を第4進出位置まで進出する。つまり、右下第1可動役物14bは、図63(C)に示すカウ

ント示唆右上役物演出のタイマ値から2秒カウントダウンされたとき可動し、第4進出位置まで進出してその進出状態を維持する。これにより、表示画面7a上には、第1可動役物14のうち、右上第1可動役物14aと右下第1可動役物14bが第4進出位置まで進出してその進出状態を維持した状態となる。なお、このカウント示唆右下役物演出では、引き続き表示画面7aでバトル演出が実行されている。

【0291】

次に、図63(E)に示すように、表示画面7aではカウント示唆左下役物演出が実行される。このカウント示唆左下役物演出では、図63(D)に示したカウント示唆右下役物演出で、タイマ画像TMに46秒が表示されてから2秒が経過(カウントダウン)し、タイマ値が44秒になった状態を示している。しかして、タイマ値が44秒になったとき、第1可動役物14のうち、左下第1可動役物14cのみが可動し、表示画面7a上を第4進出位置まで進出する。つまり、左下第1可動役物14cは、図63(D)に示すカウント示唆右下役物演出のタイマ値から2秒カウントダウンされたとき可動し、第4進出位置まで進出してその進出状態を維持する。これにより、表示画面7a上には、第1可動役物14のうち、右上第1可動役物14aと右下第1可動役物14bと左下第1可動役物14cが第4進出位置まで進出してその進出状態を維持した状態となる。また、左下第1可動役物14cは、第4進出位置に位置する状態では、タイマ画像表示領域TMHやタイマ画像TMの一部を視認可能に覆っている。つまり、第1可動役物14は、タイマ画像表示領域TMHおよびタイマ画像TMを視認可能に変動する。なお、このカウント示唆左下役物演出では、引き続き表示画面7aでバトル演出が実行されている。

【0292】

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

【0293】

次に、図63(G)に示すように、表示画面7aではカウント示唆第1、2役物演出が実行される。このカウント示唆第1、2役物演出では、図63(F)に示したカウント示唆左上役物演出で、タイマ画像TMに42秒が表示されてから2秒が経過(カウントダウン)し、タイマ値が40秒になった状態を示している。しかして、タイマ値が40秒になったとき、ホームポジションに位置していた第2可動役物15(図1参照)は、表示画面7a上を中央進出位置まで進出する。つまり、第2可動役物15は、図63(F)に示すカウント示唆左上役物演出のタイマ値から2秒カウントダウンされたとき可動する。すなわち、図63(B)に示したタイマ表示演出で、タイマ画像TMにタイマ初期値としての50秒が表示されてから10秒が経過(カウントダウン)すると、第1可動役物14全てが第4進出位置まで進出している状態で、第2可動役物15が可動して表示画面7a略中央の中央進出位置まで進出する。第2可動役物15が中央進出位置まで進出した状態では、第2可動役物15は、右側の右上第1可動役物14aおよび右下第1可動役物14bと、左側の左下第1可動役物14cおよび左上第1可動役物14dとの間に位置し、すなわ

ち全ての第1可動役物14と重ならない位置で停止しており、タイマ画像表示領域TMHやバトル演出の一部を視認不能に覆っている（タイマ画像TMは覆っていない）。なお、このカウント示唆第1、2役物演出では、引き続き表示画面7aでバトル演出が実行されている。しかして、第2可動役物15は、中央進出位置まで進出した後、即座にホームポジションまで退避する。それと同時に、第4進出位置まで進出していた第1可動役物14全ては、ホームポジションまで退避する。また、このカウント示唆左下役物演出では、引き続き表示画面7aでバトル演出が実行されている。

【0294】

このように、図63に示すタイマカウント演出Cでは、タイマ値が所定時間カウントされる毎に（本例ではタイマ値が2秒カウントされる毎に）、可動体として種別の異なる第1可動役物14と第2可動役物15が所定態様に可動制御されるようになっている。つまり、例えばタイマが表示されたときのタイマ値から、あるいは、起点となるタイマ値から2秒カウントされる毎に、右上第1可動役物14a、右下第1可動役物14b、左下第1可動役物14c、左上第1可動役物14d、第2可動役物15が順次可動し、タイマ値が所定時間（2秒）カウントされたことを示唆するようになっている。しかも、第1可動役物14のそれぞれは、所定の進出位置（第4進出位置）まで順次進出した後、その進出状態を第2可動役物15が可動するまで維持するようになっている。これにより、タイマが表示されたときのタイマ値から、あるいは、起点となるタイマ値から所定時間（2、4、6、8秒）カウントされたことも、可動する役物とその進出状態の両者により示唆することが可能になっている。さらに、タイマが表示されたときのタイマ値から、あるいは、起点となるタイマ値から10秒カウントされる毎に、第1可動役物14全てが所定の進出位置（第4進出位置）まで進出している状態で、第2可動役物15が可動して所定の進出位置（中央進出位置）まで進出するようになっている。これにより、タイマが表示されたときのタイマ値から、あるいは、起点となるタイマ値から区切りのいい所定時間（10秒）カウントされたことも、可動している可動役物の種別とその進出状態の両者により示唆することが可能になっている。

【0295】

[タイマカウント演出D]

図64は、タイマカウント演出Dを説明するための図である。

タイマカウント演出Dでは、まず、図64（A）に示すように、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄8L、中の図柄表示エリアに中装飾図柄8C、右の図柄表示エリアには右装飾図柄8Rが表示される。装飾図柄8L、8C、8Rの停止順は、最初に左装飾図柄8Lが停止し、次に右装飾図柄8Rが停止し、最後に中装飾図柄8Cが停止するようになっている。なお、図64（A）では、装飾図柄8L、8C、8Rは変動中（下方にスクロール中）であることを示している。また、この装飾図柄変動演出では、表示画面7aの四隅に、右上第1可動役物14a、右下第1可動役物14b、左下第1可動役物14c、左上第1可動役物14dで構成される第1可動役物14が、それぞれホームポジション（原点）に位置している（図1参照）。

【0296】

次に、図64（B）に示すように、表示画面7aではタイマ・キャラクタ表示演出が実行される。このタイマ・キャラクタ表示演出は、図64（A）に示した装飾図柄変動演出中に、特定画像としてのキャラクタ画像CA1が、表示画面7aの左中央のキャラクタ画像表示領域CAH内に表示される。キャラクタ画像表示領域CAHは、表示画面7aで表示中の演出画面（バトル演出の表示画面）の一部が破れ（割れ）、その破れた領域から見える、表示画面7aで表示中の演出画面の奥側（後側）に形成される。また、キャラクタ画像表示領域CAH前側の右下側には、タイマ画像TMが表示される。このタイマ画像TMは、キャラクタ画像表示領域CAHと表示画面7aで表示中の演出画面とに跨り、キャラクタ画像表示領域CAH（キャラクタ画像CA1）の一部を覆うように表示されている。タイマ画像TMは、タイマ値がカウントダウンしていくカウントダウン方式で表示され

る。図 6 4 (B) に示すタイマ画像 T M では、タイマ初期値としての 5 0 秒を示す「あと 5 0 秒」という文字と数字が、文字より数字が拡大されて表示されている。また、このタイマ・キャラクタ表示演出では、図 6 4 (A) に示した装飾図柄変動演出の装飾図柄 8 L、8 C、8 R が消去され、表示画面 7 a では、遊技者側の味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とがバトルする画像が表示される、バトル演出が実行される。なお、このタイマ・キャラクタ表示演出では、右上第 1 可動役物 1 4 a、右下第 1 可動役物 1 4 b、左下第 1 可動役物 1 4 c、左上第 1 可動役物 1 4 d は、図 6 4 (A) に示したリーチ演出と同様、それぞれホームポジション（原点）に待機している。

【0297】

次に、図 6 4 (C) に示すように、表示画面 7 a ではキャラクタフェードアウト演出が実行される。このキャラクタフェードアウト演出は、図 6 4 (B) に示したタイマ・キャラクタ表示演出で、タイマ画像 T M にタイマ初期値としての 5 0 秒が表示された直後から、キャラクタ画像 C A 1 が時間経過とともにフェードアウト（図示では、キャラクタ画像 C A 1 を波線で示す）していく状態を示している。また、このキャラクタフェードアウト演出では、右上第 1 可動役物 1 4 a、右下第 1 可動役物 1 4 b、左下第 1 可動役物 1 4 c、左上第 1 可動役物 1 4 d は、図 6 4 (B) に示したタイマ・キャラクタ表示演出と同様、それぞれホームポジション（原点）に待機している。なお、このキャラクタフェードアウト演出では、引き続き表示画面 7 a でバトル演出が実行されている。

【0298】

次に、図 6 4 (D) に示すように、表示画面 7 a ではカウント示唆キャラクタ消去役物演出が実行される。このカウント示唆キャラクタ消去役物演出は、図 6 4 (B) に示したタイマ・キャラクタ表示演出で、タイマ画像 T M にタイマ初期値としての 5 0 秒が表示されてから 1 秒が経過（カウントダウン）し、タイマ値が 4 9 秒になった状態を示している。しかして、タイマ値が 4 9 秒になったとき、キャラクタ画像表示領域 C A H 内でフェードアウトしていたキャラクタ画像 C A 1 は、完全に消去される。すなわち、タイマ値のカウントは、キャラクタ画像 C A 1 が見えなくなるタイミングで 1 秒減算される。言い換えれば、キャラクタ画像 C A 1 は 1 秒毎に視認困難になり、視認困難になったタイミングでタイマ画像 T M が切り替わる。また、キャラクタ画像 C A 1 は、1 秒の間に視認可能な表示態様から視認困難な表示態様にフェードアウトするので、この間のキャラクタ画像 C A 1 の視認状態により、タイマ値の 1 秒以下の秒数を示唆している。さらに、このカウント示唆キャラクタ消去役物演出では、タイマ値が 4 9 秒になったとき、ホームポジションに位置していた第 1 可動役物 1 4 は、全てが可動し、表示画面 7 a 上を第 2 進出位置まで進出する。つまり、右上第 1 可動役物 1 4 a、右下第 1 可動役物 1 4 b、左下第 1 可動役物 1 4 c、左上第 1 可動役物 1 4 d は、図 6 4 (B) に示すタイマ・キャラクタ表示演出のタイマ値から 1 秒カウントダウンされたとき可動する。なお、第 1 可動役物 1 4 全ては、第 2 進出位置まで進出した後、即座にホームポジションまで退避する。また、このカウント示唆キャラクタ消去役物演出では、引き続き表示画面 7 a でバトル演出が実行されている。

【0299】

次に、図 6 4 (E) に示すように、表示画面 7 a ではタイマ・複数キャラクタ表示演出が実行される。タイマ・複数キャラクタ表示演出は、図 6 4 (D) に示したカウント示唆キャラクタ消去役物で、キャラクタ画像 C A 1 が消去された直後におこなわれる演出である。このタイマ・複数キャラクタ表示演出では、キャラクタ画像表示領域 C A H 内に特定画像としてのキャラクタ画像 C A 1、C A 2 される。つまり、キャラクタ画像表示領域 C A H 内には複数のキャラクタ画像が表示される。なお、このタイマ・複数キャラクタ表示演出では、右上第 1 可動役物 1 4 a、右下第 1 可動役物 1 4 b、左下第 1 可動役物 1 4 c、左上第 1 可動役物 1 4 d は、それぞれホームポジション（原点）に待機しており、表示画面 7 a では引き続きバトル演出が実行されている。

【0300】

次に、図 6 4 (F) に示すように、表示画面 7 a ではカウント示唆キャラクタ減少演出

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

10

【0301】

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

20

30

【0302】

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

40

【0303】

このように、図64に示すタイマカウント演出Dでは、タイマ値が所定時間カウントされる毎に(本例ではタイマ値が1秒カウントされる毎に)、特定画像としてのキャラクタ

50

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

10

【0304】

〔効果例〕

以下に、タイマカウント演出の効果例を示す。

〔効果1〕

上記実施形態の遊技機1では、図61～図63に示すように、タイマ値が所定時間カウントされる毎に、可動体が所定態様に可動制御されるように構成されている。また、可動体は、透過性の高い部材で形成されており、どのように可動制御されてもタイマ値を視認可能に可動するように構成されている。この構成によれば、遊技者は、タイマ値を注視しなくとも、可動体を視るだけで、タイマが表示されたときのタイマ値から、あるいは、起点となるタイマ値から所定時間カウントされたことが判るようになる。これにより、遊技者は、例えば特定のタイマ値までカウントされると有利な特典が付与されやすい（大当たり期待度がアップする）ような演出において、有利な特典が付与されやすいタイマ値になったことが容易に判るようになる。また、可動体を種々の態様で可動することにより、タイマ値のみならず有利な特典の付与（大当たり期待度）を示唆する演出をおこなうことも可能になる。例えば、タイマ値が所定時間カウントされる毎に、複数の可動体の何れか1つを所定態様で可動したり、複数の可動体のうちの少なくとも2つ以上の可動体を所定態様で可動したりすることも可能になる。これにより、遊技者は、複数の可動体のうちの何れの可動体が可動したか、あるいは、複数の可動体のうち幾つの可動体が可動したかを、期待感を持って注視することになる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

20

30

【0305】

〔効果2〕

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

40

【0306】

〔効果3〕

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

50

向上させることができる。

【0307】

〔効果4〕

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

10

【0308】

〔効果5〕

上記実施形態の遊技機1では、図63に示すように、タイマ値が所定時間カウントされる毎に、複数の可動体が順次（時計回り）可動し、しかも、複数の可動体のそれぞれは、所定の進出位置まで順次進出した後、その進出状態を全ての可動体が可動するまで維持するように構成されている。この構成によれば、タイマが表示されたときのタイマ値から、あるいは、起点となるタイマ値から所定時間カウントされたことが、可動する可動体とその進出状態の両者により示唆することが可能になる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0309】

〔効果6〕

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

30

【0310】

〔効果7〕

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

40

【0311】

〔変形例〕

以下に、タイマカウント演出の変形例を示す。

〔変形例1〕

上記実施形態の遊技機1では、図61～図64に示すように、可動体は、ホームポジションに位置する状態では、遊技者から視認可能に配置されているが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、可動体は、ホームポジションに位置する状態では、遊技者か

50

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

【0312】

〔変形例2〕

上記実施形態の遊技機1では、図61～図63に示すように、タイマ表示演出では、リーチ演出の装飾図柄8L、8C、8Rが消去されるようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、タイマ表示演出では、ホームポジションに位置する可動体（右上第1可動役物14aと左上第1可動役物14d）の後側に、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rのリーチ図柄を表示するようにしてもよい。この場合、リーチ図柄全体が可動体の後側に表示されるようにしてもよい。このように構成すれば、可動体は透過性が高いので、可動体とリーチ図柄が恰も関連しているような演出をおこなうことができ、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。また、タイマ表示演出で装飾図柄に替わって表示される演出は、バトル演出でなくともよく、例えば、ステップアップ演出や、ストーリー演出などであってもよい。

【0313】

〔変形例3〕

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

【0314】

〔変形例4〕

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

【0315】

〔変形例5〕

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

【0316】

〔変形例6〕

上記実施形態の遊技機1では、図61～図63に示すように、タイマ画像は、タイマ画

像表示領域内に表示されるようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、タイマ画像は、図 6 4 に示したタイマ画像の表示態様に準じ、タイマ画像表示領域と表示中の演出画面とに跨り、タイマ画像表示領域の一部を覆うように表示するようにしてもよい。

【0317】

〔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 A 3-1〕

可動可能な可動体と、

前記可動体を所定態様に可動制御する制御手段と、

複数の表示演出を実行可能な表示手段と、

を備えた遊技機であって、

前記表示手段は、前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、所定のタイマ画像を表示し、該タイマ画像を用いてタイマ値をカウントする表示を含む演出をおこない、

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

ことを特徴とする遊技機。

〔態様 A 3-2〕

前記可動体は複数設けられ、

前記タイマ値が所定時間カウントされる毎に、前記複数の可動体の何れか 1 つが所定態様で可動する場合がある、

ことを特徴とする態様 A 3-1 に記載の遊技機。

〔態様 A 3-3〕

前記可動体は複数設けられ、

前記タイマ値が所定時間カウントされる毎に、前記複数の可動体のうちの少なくとも 2 つ以上の可動体が所定態様で可動する場合がある、

ことを特徴とする態様 A 3-1 または態様 A 3-2 に記載の遊技機。

〔態様 A 3-4〕

複数の表示演出を実行可能な表示手段を備えた遊技機であって、

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

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

前記第 1 演出は、所定のタイマ画像を表示し、該タイマ画像を用いてタイマ値をカウントする表示を含む演出であり、

前記第 2 演出は、特定画像を所定の態様に変化する演出であり、

前記表示手段は、前記タイマ値が所定時間カウントされる毎に、前記特定画像を所定の態様に変化する場合がある、

ことを特徴とする遊技機。

〔態様 A 3-5〕

前記表示手段は、前記タイマ値が所定時間カウントされる毎に、前記特定画像を視認可能な表示態様から視認困難な表示態様に変化する場合がある、

ことを特徴とする態様 A 3-4 に記載の遊技機。

【0318】

以下に図 6 5～図 6 8 を用いてタイマ演出について説明する。このタイマ演出は、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄（以下、単に「特別図柄」ともよぶ）の変動に同期する装飾図柄の変動表示に係わって実行され得る演出であって、例えば、特別図柄の変動表示の開始時、装飾図柄の変動演出の開始時、装飾図柄の変動演出中、リーチ演出（スーパーリーチ演出）中などに実行される。より詳しくは、このタイマ演出は、タイマ画像を用いてタイマ値をカウントする表示と、タイマ値を所定値で停止または消化させる表示を含む演

10

20

30

40

50

出であり、タイマ値が所定値で停止または消化される表示演出がおこなわれたときに、特定画像を第1表示態様と第2表示態様とで同時に表示する演出である。

【0319】

[タイマ演出A]

図65は、タイマ演出Aを説明するための図である。

タイマ演出Aでは、まず、図65(A)に示すように、タイマ演出実行可否演出が実行される。このタイマ演出実行可否演出は、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄の変動演出が実行され、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄8L、中の図柄表示エリアに中装飾図柄8C、右の図柄表示エリアには右装飾図柄8Rが表示される。装飾図柄8L、8C、8Rの停止順は、最初に左装飾図柄8Lが停止し、次に右装飾図柄8Rが停止し、最後に中装飾図柄8Cが停止するようになっている。なお、図65(A)では、装飾図柄8L、8C、8Rは変動中(下方にスクロール中)であることを示している。

10

また、表示画面7aの下部には、遊技者側の味方キャラクターCRAと敵キャラクターCRBとがバトルする画像が表示される、バトル演出が実行される。このバトル演出は、タイマ演出を実行するか否かを決定するための演出であって、バトルした結果、味方キャラクターCRAが勝利したときはタイマ演出が実行され、味方キャラクターCRAが敗退したときはタイマ演出が実行されないようになっている。

【0320】

次に、図65(B)に示すように、表示画面7aではタイマ演出可示唆演出が実行される。このタイマ演出可示唆演出は、図65(A)に示したバトル演出の結果、味方キャラクターCRAが勝利したことを示す「勝利!」という文字が表示画面7aの中央に大きく表示される。この「勝利!」という文字を表示することにより、今回の装飾図柄8L、8C、8Rの変動演出中にタイマ演出が実行されることを示唆する。

20

【0321】

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

30

【0322】

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

【0323】

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

40

【0324】

次に、図65(F)に示すように、表示画面7aでは特定画像重畳演出が実行される。

50

この特定画像重畳演出は、図 6 5 (E) に示したタイマ画像変化演出の表示状態から、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が消去され、この消去された装飾図柄 8 L、8 C、8 R の替わりに、文字 M L G が表示画面 7 a に表示される。この文字 M L G は、遊技者への有利な特典付与に関連する特定画像として表示されるものであって、特定画像 (文字 M L G) の種別によって当該変動の大当たり期待度 (大当たり種別の期待度も含む) を示唆するようになっている。ここで、図 6 5 (F) に示すように、文字 M L G は、文字 M K E と同一文字で構成されるとともに、文字 M K E の後側に該文字 M K E よりも大きく表示され、その一部が文字 M K E によって読み取り可能に覆われている。つまり、文字 M L G は、タイマ画像表示領域 T M H の後側に位置する演出画像表示領域 E G H の略中央に、文字 M K E に比して大きく表示される (例えば 3 ~ 5 倍) とともに、タイマ画像表示領域 T M H と演出画像表示領域 E G H とが重畳し、その一部が文字 M K E によって読み取りし得る態様で表示されている。文字 M L G が文字 M K E と同一文字で表示されることにより、遊技者は、それ以降の展開に大いなる期待を持つことができる。

10

【0325】

次に、図 6 5 (G) に示すように、表示画面 7 a ではリーチ演出が実行される。このリーチ演出では、図 6 5 (F) に示した特定画像重畳演出の画面が切り替わっておこなわれる。すなわち、図 6 5 (F) に示した文字 M L G と文字 M K E とが消去され、表示画面 7 a では左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R がリーチ図柄配列で停止するリーチ演出が実行される。本例では、このリーチ図柄配列は「7 ↓ 7」が示されている。

20

【0326】

[タイマ演出 B]

図 6 6 は、タイマ演出 B を説明するための図である。

タイマ演出 B では、まず、図 6 6 (A) に示すように、タイマ演出実行可否演出が実行される。このタイマ演出実行可否演出は、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄の変動演出が実行され、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、左の図柄表示エリアに左装飾図柄 8 L、中の図柄表示エリアに中装飾図柄 8 C、右の図柄表示エリアには右装飾図柄 8 R が表示される。装飾図柄 8 L、8 C、8 R の停止順は、最初に左装飾図柄 8 L が停止し、次に右装飾図柄 8 R が停止し、最後に中装飾図柄 8 C が停止するようになっている。なお、図 6 6 (A) では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は変動中 (下方にスクロール中) であることを示している。

30

また、表示画面 7 a の下部には、遊技者側の味方キャラクター C R A と敵キャラクター C R B とがバトルする画像が表示される、バトル演出が実行される。このバトル演出は、タイマ演出を実行するか否かを決定するための演出であって、バトルした結果、味方キャラクター C R A が勝利したときはタイマ演出が実行され、味方キャラクター C R A が敗退したときはタイマ演出が実行されないようになっている。

【0327】

次に、図 6 6 (B) に示すように、表示画面 7 a ではタイマ演出可示唆演出が実行される。このタイマ演出可示唆演出は、図 6 6 (A) に示したバトル演出の結果、味方キャラクター C R A が勝利したことを示す「勝利!」という文字が表示画面 7 a の中央に大きく表示される。この「勝利!」という文字を表示することにより、今回の装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動演出中にタイマ演出が実行されることを示唆する。

40

【0328】

次に、図 6 6 (C) に示すように、表示画面 7 a ではタイマ表示演出が実行される。このタイマ表示演出は、図 6 6 (A) に示した装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示中に、タイマ画像 T M が、表示画面 7 a の左中央のタイマ画像表示領域 T M H 内に表示される。タイマ画像 T M は、タイマ値がカウントダウンしていくカウントダウン方式で表示される。図 6 6 (C) に示すタイマ画像 T M では、タイマ初期値としての 10 秒が示されている。

【0329】

次に、図 6 6 (D) に示すように、表示画面 7 a ではタイマ停止演出が実行される。こ

50

のタイマ停止演出では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示中に、図 6 6 (C) に示したタイマ画像 T M のタイマ値がカウントダウンされて 5 秒になり、タイマ値が途中で停止したことが示されている。

【0330】

次に、図 6 6 (E) に示すように、表示画面 7 a ではタイマ画像変化演出が実行される。このタイマ画像変化演出は、タイマ画像 T M のタイマ値が 5 秒で停止したときにおこなわれる演出である。このタイマ画像変化演出では、タイマ画像 T M が消去され、この消去されたタイマ画像 T M の代わりに、所定の文字 M K E がタイマ画像表示領域 T M H に表示される。この所定の文字 M K E は、遊技者への有利な特典付与に関連する特定画像として表示されるものであって、特定画像 (文字 M K E) の種別によって当該変動の大当たり期待度 (大当たり種別の期待度も含む) を示唆するようになっている。図 6 6 (E) では「チャンス」という文字 M K E が、タイマ画像 T M が表示されていた位置とほぼ同じ位置に表示される。

【0331】

次に、図 6 6 (F) に示すように、表示画面 7 a では特定画像重畳演出が実行される。この特定画像重畳演出は、図 6 6 (E) に示したタイマ画像変化演出の表示状態から、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が消去され、この消去された装飾図柄 8 L、8 C、8 R の代わりに、文字 M L G が表示画面 7 a に表示される。この文字 M L G は、遊技者への有利な特典付与に関連する特定画像として表示されるものであって、特定画像 (文字 M L G) の種別によって当該変動の大当たり期待度 (大当たり種別の期待度も含む) を示唆するようになっている。ここで、図 6 6 (F) に示すように、文字 M L G は、文字 M K E と同一文字で構成されるとともに、文字 M K E の後側に該文字 M K E よりも大きく表示され、その一部が文字 M K E によって読み取り可能に覆われている。つまり、文字 M L G は、タイマ画像表示領域 T M H の後側に位置する演出画像表示領域 E G H の略中央に、文字 M K E に比して大きく表示される (例えば 3 ~ 5 倍) とともに、タイマ画像表示領域 T M H と演出画像表示領域 E G H とが重畳し、その一部が文字 M K E によって読み取りし得る態様で表示されている。文字 M L G が文字 M K E と同一文字で表示されることにより、遊技者は、それ以降の展開に大いなる期待を持つことができる。

【0332】

次に、図 6 6 (G) に示すように、表示画面 7 a では特定画像単独演出が実行される。この特定画像単独演出は、図 6 6 (F) に示した特定画像重畳演出で表示されていた文字 M L G と文字 M K E のうち、文字 M K E が消去され、文字 M L G のみが表示画面 7 a に単独で表示される。つまり、タイマ画像表示領域 T M H が消去される。この際、文字 M L G は、特定画像重畳演出で水平状に表示されていた表示態様から、斜め状 (右下がり) にその表示態様が変化して、表示画面 7 a に全体表示される。文字 M L G が全体表示されることにより、遊技者は、遊技者への有利な特典付与に関連する特定画像として表示される文字 M L G を完全に視認することができ、より正確に現在の遊技状態を把握してさらにそれ以降の展開に大いなる期待を持つことができる。

【0333】

次に、図 6 6 (H) に示すように、表示画面 7 a ではリーチ演出が実行される。このリーチ演出では、図 6 6 (G) に示した特定画像単独演出の画面が切り替わっておこなわれる。すなわち、図 6 6 (G) に示した文字 M L G が消去され、表示画面 7 a では左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R がリーチ図柄配列で停止するリーチ演出が実行される。本例では、このリーチ図柄配列は「7 ↓ 7」が示されている。

【0334】

[タイマ演出 C]

図 6 7 は、タイマ演出 C を説明するための図である。

タイマ演出 C では、まず、図 6 7 (A) に示すように、表示画面 7 a ではタイマ表示演出が実行される。タイマ表示演出は、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄の変動演出が実行され、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、左の図柄表示エリアに左装飾図柄

8 L、中の図柄表示エリアに中装飾図柄 8 C、右の図柄表示エリアには右装飾図柄 8 Rが表示される。装飾図柄 8 L、8 C、8 Rの停止順は、最初に左装飾図柄 8 Lが停止し、次に右装飾図柄 8 Rが停止し、最後に中装飾図柄 8 Cが停止するようになっている。なお、図 6 7 (A)では、装飾図柄 8 L、8 C、8 Rは変動中（下方にスクロール中）であることを示している。

このタイマ表示演出では、装飾図柄 8 L、8 C、8 Rの変動表示中に、タイマ画像 T Mが、所定のタイミングで表示画面 7 aの左中央のタイマ画像表示領域 T M H内に表示される。タイマ画像 T Mは、タイマ値がカウントダウンしていくカウントダウン方式で表示される。図 6 7 (A)に示すタイマ画像 T Mでは、タイマ初期値としての 1 0 秒が示されている。

10

【0 3 3 5】

次に、図 6 7 (B)に示すように、表示画面 7 aではタイマ消化演出が実行される。このタイマ消化演出では、装飾図柄 8 L、8 C、8 Rの変動表示中に、図 6 7 (A)に示したタイマ画像 T Mのタイマ値がカウントダウンされて 0 秒になり、タイマ値が消化されたことが示されている。

【0 3 3 6】

次に、図 6 7 (C)に示すように、表示画面 7 aではタイマ画像変化演出が実行される。このタイマ画像変化演出は、タイマ画像 T Mのタイマ値が 0 秒で停止したときにおこなわれる演出である。このタイマ画像変化演出では、タイマ画像 T Mが消去され、この消去されたタイマ画像 T Mの替わりに、所定の文字 M K Eがタイマ画像表示領域 T M Hに表示される。この所定の文字 M K Eは、遊技者への有利な特典付与に関連する特定画像として表示されるものであって、特定画像（文字 M K E）の種別によって当該変動の大当たり期待度（大当たり種別の期待度も含む）を示唆するようになっている。図 6 7 (C)では「チャンス」という文字 M K Eが、タイマ画像 T Mが表示されていた位置とほぼ同じ位置に表示される。また、タイマ画像変化演出では、装飾図柄 8 L、8 C、8 Rが消去され、この消去された装飾図柄 8 L、8 C、8 Rの替わりに、複数の文字 M S G 1、M S G 2、M S G 3が表示画面 7 aに表示される。この文字 M S G 1、M S G 2、M S G 3は、遊技者への有利な特典付与に関連する特定画像として表示されるものであって、特定画像（文字 M S G 1、M S G 2、M S G 3）の種別によって当該変動の大当たり期待度（大当たり種別の期待度も含む）を示唆するようになっている（大当たり期待度：文字 M S G 1 > 文字 M S G 2 > 文字 M S G 3）。ここで、図 6 7 (C)に示すように、文字 M S G 1、M S G 2、M S G 3は、文字 M K Eと異なる文字（「激熱」という文字 M S G 1、「保留変化」という文字 M S G 2、「N E X T」という文字 M S G 3）で構成されるとともに、文字 M K Eの後側に該文字 M K Eとほぼ同じ大きさで表示されている。これらの文字 M S G 1、M S G 2、M S G 3は、所定方向に回転するように表示位置を移動し、移動中に文字 M K Eと重なる場合は、文字 M K Eの後側を通してその一部または全部が文字 M K Eに覆われる態様で表示される。つまり、文字 M S G 1、M S G 2、M S G 3は、タイマ画像表示領域 T M Hの後側に位置する演出画像表示領域 E G Hに表示されている。

20

30

【0 3 3 7】

次に、図 6 7 (D)に示すように、表示画面 7 aでは特定画像重畳演出が実行される。この特定画像重畳演出は、図 6 7 (C)に示したタイマ画像変化演出の表示状態から、文字 M S G 1、M S G 2、M S G 3が消去され、この消去された文字 M S G 1、M S G 2、M S G 3の替わりに、特定画像として文字 M L Gが演出画像表示領域 E G Hに表示される。この文字 M L Gは、文字 M K Eと同一文字であって、文字 M K Eの後側に該文字 M K Eよりも大きく表示され、その一部が文字 M K Eによって読み取り可能に覆われている。つまり、文字 M L Gは、タイマ画像表示領域 T M Hの後側に位置する演出画像表示領域 E G Hの略中央に、文字 M K Eに比して大きく表示される（例えば 3 ~ 5 倍）とともに、タイマ画像表示領域 T M Hと演出画像表示領域 E G Hとが重畳し、その一部が文字 M K Eによって読み取りし得る態様で表示されている。すなわち、タイマ画像変化演出（図 6 7 (C)）では、特定画像として表示された文字 M S G 1、M S G 2、M S G 3の中に文字 M K

40

50

Eと同一文字（「チャンス」）は無く、その後の特定画像重畳演出（図67（D））で、文字MSG1、MSG2、MSG3に替わって文字MKEと同一文字の特定画像としての文字MLGが表示されるようになっていく。このように、タイマ画像表示領域TMHに表示された文字MKEと同一の文字MLGが演出画像表示領域EGHに表示された場合には、当該変動の大当たり期待度は最も高くなる（大当たり期待度：文字MLG＞文字MSG1＞文字MSG2＞文字MSG3）。文字MKEと同一の文字MLGが表示されることにより、遊技者は、それ以降の展開に大いなる期待を持つことができる。

【0338】

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

【0339】

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

【0340】

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

【0341】

次に、図67（H）に示すように、表示画面7aでは通常リーチ演出が実行される。上記したように、特定画像重畳演出で文字MKEと同一の文字MLGが表示されたときは、遊技者に期待を持たせる演出として図67（E）に示した特定画像単独演出をおこなうようになっていくが、特定画像重畳演出で文字MKEと同一ではない文字MLGが表示されたときは、特定画像単独演出は省略され、図67（H）に示す通常リーチ演出が実行される。この通常リーチ演出では、図67（G）に示した特定画像重畳演出の画面が切り替わ

り、表示画面 7 a では左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R が通常大当たりのリーチ図柄配列で停止する通常リーチ演出が実行される。本例では、このリーチ図柄配列は「8 ↓ 8」が示されている。なお、本例では、大当たり図柄配列「8 8 8」は、「1 6 R（実質 1 3 R）V 非通過予定大当たり」（通常大当たり）であって、大当たり遊技終了後、特別図柄の変動回数が 1 0 0 回おこなわれるまで遊技状態が低確時短状態（低確高ベース状態）になり、それ以降は低確低ベース状態（通常状態）になる大当たりである。

【0 3 4 2】

[タイマ演出 D]

図 6 8 は、タイマ演出 D を説明するための図である。

タイマ演出 D では、まず、図 6 8（A）に示すように、表示画面 7 a ではタイマ表示演出が実行される。タイマ表示演出は、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄の変動演出が実行され、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、左の図柄表示エリアに左装飾図柄 8 L、中の図柄表示エリアに中装飾図柄 8 C、右の図柄表示エリアには右装飾図柄 8 R が表示される。装飾図柄 8 L、8 C、8 R の停止順は、最初に左装飾図柄 8 L が停止し、次に右装飾図柄 8 R が停止し、最後に中装飾図柄 8 C が停止するようになっている。なお、図 6 8（A）では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は変動中（下方にスクロール中）であることを示している。

このタイマ表示演出では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示中に、タイマ画像 T M が、所定のタイミングで表示画面 7 a の左中央のタイマ画像表示領域 T M H 内に表示される。タイマ画像 T M は、タイマ値がカウントダウンしていくカウントダウン方式で表示される。図 6 6（C）に示すタイマ画像 T M では、タイマ初期値としての 1 0 秒が示されている。また、タイマ画像 T M が表示されると、表示画面 7 a の中央では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の表示に替えてバトル演出がおこなわれる。なお、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、図示していないが、表示画面 7 a の右上隅などに小さく表示される。

【0 3 4 3】

次に、図 6 8（B）に示すように、表示画面 7 a ではタイマ消化演出が実行される。このタイマ消化演出では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示中に、図 6 8（A）に示したタイマ画像 T M のタイマ値がカウントダウンされて 0 秒になり、タイマ値が消化されたことが示されている。また、表示画面 7 a では、引き続きバトル演出がおこなわれている。このバトル演出では、遊技者側の味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とがバトルする画像が表示される。

【0 3 4 4】

次に、図 6 8（C）に示すように、表示画面 7 a ではタイマ画像変化演出が実行される。このタイマ画像変化演出は、タイマ画像 T M のタイマ値が 0 秒で停止したときにおこなわれる演出である。このタイマ画像変化演出では、タイマ画像 T M が消去され、この消去されたタイマ画像 T M の代わりに、所定の文字 M K E がタイマ画像表示領域 T M H に表示される。この所定の文字 M K E は、遊技者への有利な特典付与に関連する特定画像として表示されるものであって、特定画像（文字 M K E）の種別によって当該変動の大当たり期待度（大当たり種別の期待度も含む）を示唆するようになっている。図 6 8（C）では「チャンス」という文字 M K E が、タイマ画像 T M が表示されていた位置とほぼ同じ位置に表示される。また、タイマ画像変化演出では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が消去され、この消去された装飾図柄 8 L、8 C、8 R の代わりに、複数の文字 M S G 1、M S G 2、M S G 3 が表示画面 7 a に表示される。この文字 M S G 1、M S G 2、M S G 3 は、遊技者への有利な特典付与に関連する特定画像として表示されるものであって、特定画像（文字 M S G 1、M S G 2、M S G 3）の種別によって当該変動の大当たり期待度（大当たり種別の期待度も含む）を示唆するようになっている（大当たり期待度：文字 M S G 1 > 文字 M S G 2 > 文字 M S G 3）。ここで、図 6 7（C）に示すように、文字 M S G 1、M S G 2、M S G 3 は、文字 M K E と異なる文字（「参戦」という文字 M S G 1、「保留変化」という文字 M S G 2、「N E X T」という文字 M S G 3）で構成されるとともに、文字 M K E の後側に該文字 M K E とほぼ同じ大きさで表示されている。これらの文字 M S G 1、

MSG 2、MSG 3は、所定方向に回転するように表示位置を移動し、移動中に文字MKEと重なる場合は、文字MKEの後側を通してその一部または全部が文字MKEに覆われる態様で表示される。つまり、文字MSG 1、MSG 2、MSG 3は、タイマ画像表示領域TMHの後側に位置する演出画像表示領域EGHに表示されている。

【0345】

次に、図68(D)に示すように、表示画面7aでは特定画像重畳演出が実行される。この特定画像重畳演出は、図68(C)に示したタイマ画像変化演出の表示状態から、文字MSG 2、MSG 3が消去され、文字MSG 1(「参戦」)が表示画面7aの略中央で拡大表示される。つまり、文字MSG 1は、特定画像としての文字MLGに表示態様に変化し、演出画像表示領域EGHに表示される。さらに、タイマ画像表示領域TMHに表示されていた文字MKEは、「チャンス」から「参戦」に変化するとともに拡大表示される。すなわち、特定画像の第1表示態様としての文字MKEと、特定画像の第2表示態様としての文字MLGとは、同一文字で表示される。しかして、文字MLGは、文字MKEの後側に該文字MKEよりも大きく表示され、その一部が文字MKEによって読み取り可能に覆われている。つまり、図68(D)に示すように、文字MLGは、タイマ画像表示領域TMHの後側に位置する演出画像表示領域EGHの略中央に、文字MKEに比して大きく表示される(例えば2~3倍)とともに、タイマ画像表示領域TMHと演出画像表示領域EGHとが重畳し、その一部が文字MKEによって読み取りし得る態様で表示されている。このように、タイマ画像表示領域TMHに表示された文字MKEと同一の文字MLGが演出画像表示領域EGHに表示された場合には、当該変動の大当たり期待度は最も高くなる(大当たり期待度:文字MLG>文字MSG 2>文字MSG 3)。文字MKEと同一の文字MLGが表示されることにより、しかも、文字MKEは最初に表示されていた文字が変化且つ拡大されて文字MLGと同じ文字に表示されることにより、遊技者は、それ以降の展開により一層の期待を持つことができる。

【0346】

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

【0347】

次に、図68(F)に示すように、表示画面7aでは確変リーチ演出が実行される。この確変リーチ演出では、図68(E)に示した特定画像キャラクタ演出の画面が切り替わっておこなわれる。すなわち、図68(E)に示した文字MLG、キャラクタCRC、名称CNAが消去され、表示画面7aでは左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rが確変大当たりのリーチ図柄配列で停止する確変リーチ演出が実行される。本例では、このリーチ図柄配列は「7↓7」が示されている。なお、本例では、大当たり図柄配列「777」は、「1

6 R V通過予定大当たり」（確変大当たり）であって、大当たり遊技終了後、遊技状態が次回大当たりするまで高確時短状態（高確高ベース状態）になる大当たりである。

【0348】

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

10

【0349】

次に、図68（H）に示すように、表示画面7aでは通常リーチ演出が実行される。この通常リーチ演出では、図68（G）に示した特定画像キャラクタ演出の画面が切り替わり、表示画面7aでは左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rが通常大当たりのリーチ図柄配列で停止する通常リーチ演出が実行される。本例では、このリーチ図柄配列は「8↓8」が示されている。なお、本例では、大当たり図柄配列「888」は、「16R（実質13R）V非通過予定大当たり」（通常大当たり）であって、大当たり遊技終了後、特別図柄の変動回数が100回おこなわれるまで遊技状態が低確時短状態（低確高ベース状態）になり、それ以降は低確低ベース状態（通常状態）になる大当たりである。

20

【0350】

[効果例]

以下に、タイマ演出の効果例を示す。

[効果1]

上記実施形態の遊技機1では、図65～図68に示すように、第1演出は、所定のタイマ画像を表示し、該タイマ画像を用いてタイマ値をカウントする表示と、該タイマ値を所定値で停止または消化させる表示を含む演出であり、第2演出は、遊技者への有利な特典付与に関連する特定画像の表示を含む演出であり、第1演出においてタイマ値が所定値で停止または消化される表示演出がおこなわれたときに、第2演出として特定画像を第1表示態様と第2表示態様とで同時に表示する演出をおこなう構成になっている。この構成によれば、タイマ値が所定値で停止または消化されたときに、遊技者への有利な特典付与に関連する特定画像が表示されるので、遊技者は、刻々と変わるタイマ値を大いなる期待を持って注視しながら遊技を楽しむことができる。また、特定画像は、第1表示態様と第2表示態様とで同時に表示されるので、それらの表示態様の組み合わせを様々に変化させることにより、その後の遊技の展開に対する遊技者の期待度を変化させることができる。これにより、遊技者を一喜一憂させることができる。さらに、停止するタイマ値と特定画像を関連させて、停止したタイマ値の数値によって遊技者の期待度を変化させることも可能となる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

30

40

【0351】

[効果2]

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

【0352】

[効果3]

50

上記実施形態の遊技機 1 では、図 6 5 ～図 6 8 に示すように、特定画像は所定の文字であり、該特定画像の第 1 表示態様と第 2 表示態様は、同一の文字が表示される表示態様であり、第 1 表示態様の文字によって一部が覆われる第 2 表示態様の文字は、読み取りし得る表示態様である構成になっている。この構成によれば、第 2 表示態様で表示される特定画像の文字は一部が覆われるものの、第 1 表示態様で表示される文字と同一の文字で、しかも読み取りし得る表示態様になっているので、遊技者は、第 2 表示態様で表示される特定画像の文字を正確に推測し、大いなる期待を持って遊技を楽しむことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0353】

〔効果 4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 6 6 ～図 6 8 に示すように、第 2 表示態様の文字は、第 1 表示態様の文字が消去されると、その表示態様が変化して全体表示される構成になっている。この構成によれば、一部が覆われていた第 2 表示態様の文字が全体表示されるので、遊技者は、自身が推測した第 2 表示態様の文字が正確であったか否かを検証することができる。さらに、第 2 表示態様の文字は、全体表示されるときにその表示態様が変化するので、例えばこの表示態様を様々に変化させることで、遊技者の期待度を変化させることも可能となる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0354】

〔効果 5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 6 6 ～図 6 8 に示すように、第 2 表示態様の全体表示が消去されると装飾図柄をリーチ状態で表示する構成になっている。この構成によれば、第 2 表示態様の文字が全体表示されたときは必ずリーチになるので、遊技者は、第 2 表示態様の文字が全体表示されるか否かで一喜一憂することになる。さらに、第 2 表示態様の文字と大当たり期待度を関連させて、全体表示された第 2 表示態様の文字によって大当たり期待度を変化させることも可能となる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0355】

〔変形例〕

以下に、タイマ演出の変形例を示す。

〔変形例 1〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 6 5 ～図 6 8 に示すように、タイマ画像表示領域にタイマ値に替わって表示される特定画像は、所定の文字を表示するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、特定画像は、記号やマーク、絵柄、キャラクタ、あるいは特定の形をした物体や物品などの画像であってもよい。

【0356】

〔変形例 2〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 6 5 ～図 6 8 に示すように、タイマ表示演出ではタイマ値がカウントダウンしていくカウントダウン方式で表示するものを示したが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、タイマ表示演出は、タイマ値が不規則に変化（ランダム変化）ようにしてもよい。あるいは、タイマ表示演出は、タイマ値がカウントアップしていくカウントアップ方式で表示されてもよい。また、タイマ表示演出では、タイマの初期値としての 10 秒が設定されるようにしたが、これは 10 秒に限定されるものではなく、任意である。またさらに、図 6 6 に示すタイマ停止演出では、タイマ値が 5 秒で停止したときタイマ画像変化演出が実行されるようにしたが、これは 5 秒に限定されるものではなく、任意である。

【0357】

〔変形例 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 6 5 ～図 6 8 に示すように、特定画像重畳演出から特定画像単独演出（図 6 5、図 6 6）または特定画像キャラクタ演出（図 6 8）が実行されるとき、特定画像としての文字は、水平状に表示されていた表示態様から、斜め状（右下

がり)にその表示態様が変化して全体表示されるようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、斜め状に替えて円弧状、垂直状、ジグザグ状などに表示態様が変化して全体表示されるようにしてもよい。そして、この場合、色も変化するようにしてもよい。さらには、表示態様は複数種類変化可能にし、表示態様がどの種別に変化するかによって大当たり期待度を異ならせるようにしてもよい。

【0358】

〔変形例4〕

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

【0359】

〔変形例5〕

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

【0360】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

〔態様A4-1〕

複数の表示演出を実行可能な表示手段を備えた遊技機であって、

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

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

前記第1演出は、所定のタイマ画像を表示し、該タイマ画像を用いてタイマ値をカウントする表示と、該タイマ値を所定値で停止または消化させる表示を含む演出であり、

前記第2演出は、遊技者への有利な特典付与に関連する特定画像の表示を含む演出であり、

前記表示手段は、前記第1演出において前記タイマ値が所定値で停止または消化される表示演出がおこなわれたときに、前記第2演出として前記特定画像を第1表示態様と第2表示態様とで同時に表示する演出をおこなう、

ことを特徴とする遊技機。

〔態様A4-2〕

前記特定画像の第1表示態様は、前記タイマ画像の表示位置に該タイマ画像に替わって表示される表示態様であり、

前記特定画像の第2表示態様は、前記タイマ画像の後側に表示される一部が前記第1表示態様の特定画像によって覆われる表示態様である、

ことを特徴とする態様A4-1に記載の遊技機。

〔態様A4-3〕

前記特定画像は所定の文字であり、該特定画像の前記第1表示態様と前記第2表示態様

は、同一の文字が表示される表示態様であり、

前記第 1 表示態様の文字によって一部が覆われる前記第 2 表示態様の文字は、読み取りし得る表示態様である、

ことを特徴とする態様 A 4-2 に記載の遊技機。

〔態様 A 4-4〕

前記第 2 表示態様の文字は、前記第 1 表示態様の文字が消去されると、その表示態様が変化して全体表示される、

ことを特徴とする態様 A 4-3 に記載の遊技機。

〔態様 A 4-5〕

装飾図柄の変動表示を表示可能な装飾図柄表示手段を備え、

前記装飾図柄表示手段は、前記第 2 表示態様の全体表示が消去されると、前記装飾図柄をリーチ状態で表示する、

ことを特徴とする態様 A 4-4 に記載の遊技機。

【0361】

以下に図 69～図 72 を用いて画像透過表示演出 A～D について説明する。この画像透過表示演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 101 がサブ制御基板 90 から受信した変動演出開始コマンドを解析し、画像透過表示演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 103 から対応する画像データを読み出して表示画面 7a に画像を表示させる演出である。

【0362】

〔画像透過表示演出 A〕

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

【0363】

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

【0364】

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

【0365】

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

【0366】

次に、図69(F)、図69(G)に示すように、第1可動役物14の文字画像MJのランダム表示が実行される。具体的には、「ス」「マ」「イ」「ル」の文字画像MJのそれぞれがランダムに視認可能な状態と視認困難な状態とに切り替えを繰り返す演出がおこなわれる。このとき、導光板17では継続してランダムな位置にスマイル画像SLが表示される。また、表示画面7aのいくぜ画像IZは表示画面7a内で複数表示される場合と、単数表示される場合とがあり、また、それぞれが移動する場合と、停止する場合とがある。これにより、文字画像MJ、いくぜ画像IZ、スマイル画像SL、のうちの2つまたは3つが時々重なって視認可能になる。

【0367】

次に、図69(H)～図69(J)に示すように、第1可動役物14の退避移動演出が実行される。具体的には、第1可動役物14を構成する4つの透過性を有する部材がそれぞれ表示画面7aを覆っている状態から、表示画面7aの四隅の退避位置に向かって移動する。すなわち、4つの透過性を有する部材が互いに離間する方向に移動する。このとき、4つの透過性を有する部材のそれぞれには、「ス」「マ」「イ」「ル」の文字画像MJがランダムに視認可能な状態と視認困難な状態とに切り替えられる。このとき、導光板17では継続してスマイル画像SLがランダムに表示されているため、第1可動役物14の文字画像MJと導光板17のスマイル画像SLとが時々重なって視認可能になる重畳演出がおこなわれる。その後、図69(J)に示すように、4つの透過性を有する部材のそれぞれが、退避位置に移動し、表示画面7aのほぼ全体が第1可動役物14を介さずに視認可能となる(第1態様)。

【0368】

[画像透過表示演出B]

図70は、画像透過表示演出Bを説明するための図である。図70(A)に示すように、表示画面7aの前方には導光板17が配置されている。導光板17は、表示画面7aの全体を覆っており、表示画面7aは導光板17を介して視認可能になっている。また、第1可動役物14は、退避位置で退避している(第1態様)。すなわち、第1可動役物14を構成する4つの透過性を有する部材がそれぞれ表示画面7aの四隅に位置している。画像透過表示演出Bでは、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rによって装飾図柄変動演出(変動表示)が実行されている。

【0369】

次に、図70(B)に示すように、変動表示が実行されているときに、表示画面7aにタイマ画像TM1が表示される。タイマ画像TM1は導光板17を介して視認可能となる。タイマ画像TM1には、タイマ値(カウント値)を表す2桁の数字画像(デジタル表示画像)が含まれている。タイマ画像TM1には、数字画像以外の枠画像や領域画像、模様画像等が含まれていてもよいし、含まれていなくてもよい。ここでは、タイマ画像TM1は表示された直後からカウントダウンが開始されるが、表示された後、しばらく(例えば、5秒)時間が経過してからカウントダウンが開始されてもよい。ここでは、タイマ画像TM1として「30」が表示された後、タイマ値がディクリメントされていく。タイマ値のディクリメント速さは、秒よりも速くてもよいし遅くてもよい。ここでは、ディクリメント速さは秒と同じである。すなわち、「30」は30秒を意味している。

【0370】

次に、図70(C)に示すように、導光板17の互いに異なる複数の位置において、複数のスマイル画像SLがランダムに表示される。言い換えれば、導光板17の複数のスマイル画像SLがランダムに視認可能になる演出が実行される。導光板17においてスマイル画像SLがランダムな位置で視認可能になるため、表示画面7aのタイマ画像TM1と導光板17のスマイル画像SLとが時々重なって視認可能になる重畳演出がおこなわれる。

【0371】

次に、図70(C)～図70(E)に示すように、第1可動役物14の進出移動演出が実行される。具体的には、第1可動役物14を構成する4つの透過性を有する部材がそれぞれ表示画面7aの中心に向かって移動する。すなわち、4つの透過性を有する部材が互いに近づく方向に移動する。このとき、4つの透過性を有する部材のそれぞれには、「ス」「マ」「イ」「ル」の文字画像MJが視認可能な状態となっている。4つの透過性を有する部材のそれぞれが、進出位置に移動することによって、表示画面7aのほぼ全体が覆われる可動役物合体演出がおこなわれる(第2態様)。このとき、4つの透過性を有する部材のそれぞれは互いに接触していてもよいし、少し隙間が空いていてもよい。図70(D)に示すように、第1可動役物14が移動しているとき、4つの透過性を有する部材のそれぞれには、文字画像MJが表示されたままとなっている。このとき、導光板17では継続してスマイル画像SLがランダムに表示されているため、第1可動役物14の文字画像MJと導光板17のスマイル画像SLとが時々重なって視認可能になる重畳演出がおこなわれる。

【0372】

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

【0373】

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

【0374】

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

ける大当たりの期待度を示唆する期待度示唆画像 E I 1 が表示される。その後、装飾図柄は停止表示される。

【0375】

〔画像透過表示演出 C〕

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

10

【0376】

次に、図 7 1 (B) に示すように、装飾図柄は変動表示と停止表示を繰り返しており、ここでは、停止表示された状態が示されている。このように、装飾図柄が変動表示と停止表示を繰り返しているときに、表示画面 7 a にタイマ画像 T M 1 が表示される。ここでは、このタイマ画像 T M 1 は、先読み演出の一つとして実行される。このタイマ画像 T M 1 は導光板 1 7 を介して視認可能となる。タイマ画像 T M 1 には、タイマ値（カウント値）を表す 2 桁の数字画像（デジタル表示画像）が含まれている。タイマ画像 T M 1 には、数字画像以外の枠画像や領域画像、模様画像等が含まれていてもよいし、含まれていなくてもよい。ここでは、タイマ画像 T M 1 は表示された直後からカウントダウンが開始されるが、表示された後、しばらく（例えば、5 秒）時間が経過してからカウントダウンが開始されてもよい。ここでは、タイマ画像 T M 1 として「30」が表示された後、タイマ値がディクリメントされていく。タイマ値のディクリメント速さは、秒よりも速くてもよいし遅くてもよい。ここでは、ディクリメント速さは秒と同じである。すなわち、「30」は 30 秒を意味している。

20

【0377】

次に、図 7 1 (C) に示すように、装飾図柄の停止表示後、導光板 1 7 の互いに異なる複数の位置において、複数のスマイル画像 S L がランダムに表示される。言い換えれば、導光板 1 7 の複数のスマイル画像 S L がランダムに視認可能になる演出が実行される。導光板 1 7 においてスマイル画像 S L がランダムな位置で視認可能になるため、停止表示された装飾図柄やタイマ画像 T M 1 と、導光板 1 7 のスマイル画像 S L とが時々重なって視認可能になる重畳演出がおこなわれる。この重畳演出によって、図 7 1 (D) に示すように、停止表示された装飾図柄は爆発して消える。すなわち、停止表示された装飾図柄上に導光板 1 7 のスマイル画像 S L がランダムに出現することによって、装飾図柄がスマイル画像 S L によって破壊されたような演出をおこなうことができる。装飾図柄が爆発して消えた後、次の変動表示が開始される。

30

【0378】

また、図 7 1 (C)、図 7 1 (D) に示すように、タイマ画像 T M 1 のタイマ値として次に表示されるべき値が拡大された状態で現在のタイマ値と併せて表示される。例えば、タイマ画像 T M 1（現在のタイマ値）が「5」の場合、次に表示されるべき値「4」が拡大された状態で、現在のタイマ値「5」と併せて表示される。図 7 0 (D) では、現在のタイマ値「5」に重なって透過性を有する「4」を表す次タイマ値画像 N T が拡大表示されている。次タイマ値画像 N T は、透過性を有しており、タイマ画像 T M 1 が次タイマ画像 N T を介して視認可能になっている。次タイマ値画像 N T は、拡大表示されているため、タイマ画像 T M 1 よりも大きく、数字の「4」の上端と下端が表示画面 7 a からはみ出した画像となっている。次タイマ値画像 N T は、タイマ画像 T M 1 と重なった状態で縮小しながら、タイマ画像 T M 1 のうち、カウンタ値が表されている部分（画像領域）に大きさと表示位置が近づく。そして、次タイマ値画像 N T が、タイマ画像 T M 1 のうち、カウンタ値が表されている画像領域と大きさ、表示位置がほぼ一致すると、タイマ画像 T M 1 のディクリメントが完了する。ここでは、「4」を表す次タイマ値画像 N T がタイマ画像 T

40

50

M 1 の「5」の部分と大きさ、表示位置が一致するように、縮小され、次タイマ値画像 N T の「4」とタイマ画像 T M 1 の「5」とが大きさおよび位置が一致した直後に、タイマ画像 T M 1 が「4」に置き換わる。

【0379】

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

【0380】

第 1 可動役物 1 4 が進出位置に移動完了した第 2 態様のとき、表示画面 7 a の前方に第 1 可動役物 1 4 が配置され、第 1 可動役物 1 4 の前方に導光板 1 7 が配置された状態となる。表示画面 7 a には継続してタイマ画像 T M 1 が表示され、第 1 可動役物 1 4 には継続して文字画像 M J が表示され、導光板 1 7 には継続してランダムな位置にスマイル画像 S L が表示される複合演出が実行される。このとき、表示画面 7 a に表示されるタイマ画像 T M 1 はカウントダウンを継続し、導光板 1 7 に表示されるスマイル画像 S L は表示位置が変化する。文字画像 M J、タイマ画像 T M 1、スマイル画像 S L、はこれらのうちの 2 つまたは 3 つが時々重なって視認可能になる。

【0381】

次に、図 7 1 (F)、図 7 1 (G) に示すように、第 1 可動役物 1 4 の文字画像 M J のランダム表示が実行される。具体的には、「ス」「マ」「イ」「ル」の文字画像 M J のそれぞれがランダムに視認可能な状態と視認困難な状態とに切り替えを繰り返す演出がおこなわれる。このとき、導光板 1 7 では継続してランダムな位置にスマイル画像 S L が表示される。また、表示画面 7 a のタイマ画像 T M 1 は、第 1 可動役物 1 4 および導光板 1 7 を介して視認可能になっており、文字画像 M J、表示画面 7 a、スマイル画像 S L、のうちの 2 つまたは 3 つが時々重なって視認可能になる。

【0382】

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

【0383】

〔画像透過表示演出D〕

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

【0384】

次に、図72(B)に示すように、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rが停止表示する。その後、図72(C)に示すように、導光板17の互いに異なる複数の位置において、複数のスマイル画像SLがランダムに表示される。言い換えれば、導光板17の複数のスマイル画像SLがランダムに視認可能になる演出が実行される。導光板17においてスマイル画像SLがランダムな位置で視認可能になるため、停止表示された装飾図柄に重なって、導光板17のスマイル画像SLがランダムに視認可能になる重畳演出がおこなわれる。この重畳演出によって、図72(D)に示すように、停止表示された装飾図柄は爆発して消える。すなわち、停止表示された装飾図柄上に導光板17のスマイル画像SLがランダムに出現することによって、装飾図柄がスマイル画像SLによって破壊されたような演出をおこなうことができる。図72(E)に示すように、装飾図柄が爆発して消えた後、図72(F)に示すように、次の変動表示が開始される。

【0385】

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

【0386】

次に、図72(H)に示すように、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rが停止表示する。その後、図72(I)に示すように、導光板17の互いに異なる複数の位置において、複数のスマイル画像SLがランダムに表示される。言い換えれば、導

光板 17 の複数のスマイル画像 S L がランダムに視認可能になる演出が実行される。導光板 17 においてスマイル画像 S L がランダムな位置で視認可能になるため、停止表示された装飾図柄に重なって、導光板 17 のスマイル画像 S L がランダムに視認可能になる重畳演出がおこなわれる。この重畳演出によって、図 7 2 (J) に示すように、停止表示された装飾図柄は爆発して消える。すなわち、停止表示された装飾図柄上に導光板 17 のスマイル画像 S L がランダムに出現することによって、装飾図柄がスマイル画像 S L によって破壊されたような演出をおこなうことができる。装飾図柄が爆発して消えた後、次の変動表示が開始される。なお、上記では、複数の変動表示に亘っておこなわれるものとしているが、1 変動でおこなわれてもよい。すなわち、疑似連演出時におこなわれてもよい。この場合、図 7 2 (B) や図 7 2 (H) は、仮停止表示であってもよい。

10

【0387】

〔効果例〕

以下に、画像透過表示演出の効果例を示す。

〔効果 1〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 6 9 に示すように、スマイル画像 S L を視認可能な状態と視認困難な状態とに切り替え可能な導光板 17 と、文字画像 M J を視認可能な状態と視認困難な状態とに切り替え可能な第 1 可動役物 14 と、を備え、導光板 17 は透過性を有しており、導光板 17 を介して、第 1 可動役物 14 に表された文字画像 M J が視認可能になる画像透過表示演出を実行することができる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

20

〔効果 2〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 6 9 に示すように、画像透過表示演出には、導光板 17 を介して、第 1 可動役物 14 に表された文字画像 M J が視認可能な状態で、導光板 17 においてスマイル画像 S L が視認可能となる演出が含まれる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 6 9 に示すように、画像透過表示演出には、導光板 17 に表されたスマイル画像 S L と、第 1 可動役物 14 に表された文字画像 M J とが重なって視認可能になる演出が含まれる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

30

〔効果 4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 6 9 に示すように、画像透過表示演出には、導光板 17 の異なる複数の位置において、スマイル画像 S L が視認可能な状態と視認困難な状態とを交互に繰り返す演出が含まれる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果 5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 6 9 に示すように、第 1 可動役物 14 は、移動可能に構成されており、画像透過表示演出には、文字画像 M J が視認可能な状態で第 1 可動役物 14 が移動する演出が含まれる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

40

〔効果 6〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 6 9 に示すように、第 1 可動役物 14 は、透過性を有しており、遊技機 1 は、さらに、いくぜ画像 I Z を視認可能な状態と視認困難な状態とに切り替え可能な表示画面 7 a を備えており、画像透過表示演出には、導光板 17 および第 1 可動役物 14 を介して、表示画面 7 a に表されたいくぜ画像 I Z が視認可能になる演出が含まれる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果 7〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 7 0 に示すように、スマイル画像 S L を視認可能な状態と視認困難な状態とに切り替え可能な導光板 17 と、タイマ画像 T M 1 を視認可能な状

50

態と視認困難な状態とに切り替え可能な表示画面 7 a と、を備え、導光板 1 7 は透過性を有しており、導光板 1 7 を介して、表示画面 7 a に表されたタイマ画像 T M 1 が視認可能になる画像透過表示演出を実行することができる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0388】

〔変形例〕

以下に、画像透過表示演出の変形例を示す。

〔変形例 1〕

図 6 9 において、表示画面 7 a にはいくぜ画像 I Z が表示されるものとした。しかし、表示画面 7 a には、いくぜ画像 I Z と異なる内容の画像が、いくぜ画像 I Z とと同様に表示されていてもよい。例えば、特定のキャラクタ画像であってもよいし、特定の文字、図形、記号等であってもよい。

10

【0389】

〔変形例 2〕

図 6 9 ～図 7 2 のそれぞれの画像透過表示演出の内容を適宜組み合わせてもよい。例えば、図 6 9 の画像透過表示演出 A において、図 7 2 に示すような装飾図柄の変動表示や、スマイル画像 S L 表示後の爆発演出が組み合わせられてもよい。また、図 7 2 の画像透過表示演出 D に図 7 0 や図 7 1 のタイマ画像 T M 1 が表示されてもよい。

〔変形例 3〕

図 7 0、図 7 1 の画像透過表示演出では、タイマ画像 T M 1 のタイマ値は最終的にゼロになるものとした。しかし、タイマ画像 T M 1 のタイマ値は、ゼロ以外で終了してもよい。例えば、タイマ画像 T M 1 のタイマ値がゼロ以外の数字（例えば、2）となった後、第 1 期待度示唆画像 E I 1 が表示されてもよい。なお、図 7 0、図 7 1 の画像透過表示演出では、第 1 期待度示唆画像 E I 1 が表示されなくてもよい。

20

〔変形例 4〕

図 6 9 ～図 7 2 の画像透過表示演出では、導光板 1 7 や第 1 可動役物 1 4 において、スマイル画像 S L やタイマ画像 T M 1 がランダムに表示されるものとした。しかし、これらの画像は、一定の規則性を持って表示されてもよい。

【0390】

〔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。

30

◇[態様 A 5-1]

第 1 画像を視認可能な状態と視認困難な状態とに切り替え可能な第 1 画像表示領域と、第 2 画像を視認可能な状態と視認困難な状態とに切り替え可能な第 2 画像表示領域と、を備える遊技機であって、

前記第 1 画像表示領域は透過性を有しており、前記第 1 画像表示領域を介して、前記第 2 画像表示領域に表された前記第 2 画像が視認可能になる特定演出を実行可能なことを特徴とする遊技機。

◇[態様 A 5-2]

態様 A 5-1 に記載の遊技機であって、

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

40

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 A 5-3]

態様 A 5-2 に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 A 5-4]

50

態様 A 5-3 に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 A 5-5]

態様 A 5-1 から態様 A 5-4 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第 2 画像表示領域は、移動可能に構成されており、

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

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 A 5-6]

態様 A 5-1 から態様 A 5-5 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第 2 画像表示領域は、透過性を有しており、

前記遊技機は、さらに、

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

前記特定演出には、前記第 1 画像表示領域および前記第 2 画像表示領域を介して、前記第 3 画像表示領域に表された前記第 3 画像が視認可能になる演出が含まれる

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 A 5-7]

態様 A 5-1 から態様 A 5-4 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第 2 画像は、タイマ画像である

ことを特徴とする遊技機。

【0391】

以下に図 7 3～図 7 6 を用いて画像組み合わせ演出 A～D について説明する。この画像組み合わせ演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 101 がサブ制御基板 90 から受信した変動演出開始コマンドを解析し、画像組み合わせ演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 103 から対応する画像データを読み出して表示画面 7 a に画像を表示させる演出である。

【0392】

[画像組み合わせ演出 A]

図 7 3 は、画像組み合わせ演出 A を説明するための図である。表示画面 7 a の前方には導光板 17 が配置されているが、導光板 17 にスマイル画像 S L を表示させた状態を説明するとき以外の場合には、導光板 17 の図示を省略する。導光板 17 は、表示画面 7 a の全体を覆っており、表示画面 7 a は導光板 17 を介して視認可能になっている。また、第 1 可動役物 14 は、退避位置で退避している（第 1 態様）。すなわち、第 1 可動役物 14 を構成する 4 つの透過性を有する部材がそれぞれ表示画面 7 a の四隅に位置している。4 つの透過性を有する部材は、可動導光板であり、それぞれ後述する画像を視認可能な状態と視認困難な状態とに切り替え可能な画像表示領域を備えている。図 7 3 (A) に示すように、画像組み合わせ演出 A では、表示画面 7 a において、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R によって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。この変動表示は導光板 17 を介して視認可能となる。

【0393】

次に、図 7 3 (B) に示すように、第 1 可動役物 14 の進出移動演出が実行される。具体的には、第 1 可動役物 14 を構成する 4 つの透過性を有する部材がそれぞれ表示画面 7 a の中心に向かって移動する。すなわち、4 つの透過性を有する部材が互いに近づく方向に移動する。このとき、4 つの透過性を有する部材のそれぞれには、スマイル顔キャラクタ画像の一部（1/4 部分）を表すキャラクタ部分画像 B N が視認可能な状態となっている。4 つの透過性を有する部材のそれぞれが、進出位置に移動することによって、図 7 3 (C) に示すように、表示画面 7 a のほぼ全体が覆われる可動役物合体演出がおこなわれ

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

【0394】

次に、図73（D）に示すように、表示画面7aにおいて関連画像表示演出が実行される。具体的には、第1可動役物14の4つの部材に表されたキャラクタ部分画像BNの全体によって形成されたスマイル顔キャラクタ画像と、このスマイル顔キャラクタ画像の後方側の表示画面7aにおいて、スマイル顔キャラクタ画像と関連する画像が表示される。ここでは、スマイル顔キャラクタ画像の輪郭に合わせてエフェクト画像EFが表示される。ここでは、エフェクト画像EFは、スマイル顔キャラクタ画像の輪郭に合わせた環状の光画像であり、スマイル顔キャラクタ画像から光が出ているような演出となる。このように、第1可動役物14の複数のキャラクタ部分画像BNの全体によって、一つの対象（ここでは、スマイル顔）を表すキャラクタ画像を構成し、さらに、そのキャラクタ画像に、表示画面7aのエフェクト画像EFが組み合わされることによって、多数の要素が複雑に絡み合った表示演出おこなうことができる。これにより、遊技者を楽しませることができる。

【0395】

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

【0396】

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

【0397】

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

【0398】

〔画像組み合わせ演出B〕

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

10

【0399】

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

20

【0400】

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

30

40

【0401】

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

【0402】

50

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

10

【0403】

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

20

【0404】

〔画像組み合わせ演出C〕

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

30

40

【0405】

次に、図75（B）に示すように、表示画面7aに、スマイル画像DSが表示された状態で、第1可動役物14の進出移動演出が実行される。具体的には、第1可動役物14を構成する4つの透過性を有する部材がそれぞれ表示画面7aの中心に向かって移動する。すなわち、4つの透過性を有する部材が互いに近づく方向に移動する。このとき、4つの透過性を有する部材のそれぞれには、スマイル顔キャラクター画像の一部（1／4部分）を表すキャラクター部分画像BNが視認可能な状態となっている。4つの透過性を有する部材のそれぞれが、進出位置に移動することによって、図75（C）に示すように、表示画面7aのほぼ全体が覆われる可動役物合体演出がおこなわれる（第2態様）。この可動役物合体演出によって、4つのキャラクター部分画像BNが互いに近接し全体としてスマイル顔

50

キャラクタ画像が形成される。すなわち、第1可動役物14の4つの部材が進出位置に集まることによって、4つのキャラクタ部分画像BNの全体で一つの特定の対象を表す画像（スマイル顔キャラクタ画像）を形成することができる。また、4つのキャラクタ部分画像BNによって形成されたスマイル顔キャラクタ画像は、表示画面7aに表示されているスマイル画像DSと同じ大きさ、同じ内容の画像であり、この2つの画像が重なる。このことから、表示画面7aに表示されるスマイル画像DSは、スマイル顔キャラクタ画像と関連する画像といえる。このように、第1可動役物14の複数のキャラクタ部分画像BNの全体によって、一つの対象（ここでは、スマイル顔）を表すキャラクタ画像を構成し、さらに、そのキャラクタ画像に、表示画面7aのキャラクタ画像DSが組み合わせられることによって、多数の要素が複雑に絡み合った表示演出おこなうことができる。これにより、遊技者を楽しませることができる。

10

【0406】

次に、図75（D）に示すように、第1可動役物14の退避移動演出が実行される。具体的には、第1可動役物14を構成する4つの透過性を有する部材がそれぞれ表示画面7aを覆っている状態から、表示画面7aの四隅の退避位置に向かって移動する。すなわち、4つの透過性を有する部材が互いに離間する方向に移動する。このとき、4つの透過性を有する部材のそれぞれには、キャラクタ部分画像BNが視認可能な状態となっている。表示画面7aにはスマイル画像DSが継続して表示され、第1可動役物14を介さずに視認可能となる。

【0407】

20

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

30

【0408】

次に、図75（I）に示すように、第1可動役物14の進出移動演出と、導光板17のスマイル画像SLのランダム表示と、がおこなわれる。第1可動役物14の進出移動演出では、第1可動役物14を構成する4つの透過性を有する部材がそれぞれ表示画面7aの中心に向かって移動する。すなわち、4つの透過性を有する部材が互いに近づく方向に移動する。このとき、4つの透過性を有する部材のそれぞれには、「ス」「マ」「イ」「ル」の文字画像MJが視認可能な状態となっている。4つの透過性を有する部材のそれぞれが、進出位置に移動することによって、表示画面7aのほぼ全体が覆われる可動役物合体演出がおこなわれる（第2態様）。第1可動役物14が移動しているとき、4つの透過性を有する部材のそれぞれには、文字画像MJが表示されたままとなっている。このとき、導光板17では継続してスマイル画像SLがランダムに表示されているため、第1可動役物14の文字画像MJと導光板17のスマイル画像SLとが時々重なって視認可能になる重畳演出がおこなわれる。第1可動役物14が進出位置に移動完了した第2態様のとき、表示画面7aの前方に第1可動役物14が配置され、第1可動役物14の前方に導光板17が配置された状態となる。表示画面7aには継続して装飾図柄の変動表示が表示され、第1可動役物14には継続して文字画像MJが表示され、導光板17には継続してランダムな位置にスマイル画像SLが表示される複合演出が実行される。このとき、導光板17に表示されるスマイル画像SLは表示位置が変化する。文字画像MJ、装飾図柄の変動表示、スマイル画像SL、はこれらのうちの2つまたは3つが時々重なって視認可能になる

40

50

。その後、第1可動役物14の退避移動演出が実行される。具体的には、第1可動役物14を構成する4つの透過性を有する部材がそれぞれ表示画面7aを覆っている状態から、表示画面7aの四隅の退避位置に向かって移動する。すなわち、4つの透過性を有する部材が互いに離間する方向に移動する。これにより、表示画面7aのほぼ全体が第1可動役物14を介さずに視認可能となる（第2態様）。その後、図75（J）に示すように、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rが停止表示する。なお、上記では、複数の変動表示に亘っておこなわれるものとしているが、1変動でおこなわれてもよい。すなわち、疑似連演出時におこなわれてもよい。この場合、図75（E）や図75（J）は、仮停止表示であってもよい。

【0409】

〔画像組み合わせ演出D〕

図76は、画像組み合わせ演出Dを説明するための図である。表示画面7aの前方には導光板17が配置されているが、導光板17にスマイル画像SLを表示させた状態を説明するとき以外の場合には、導光板17の図示を省略する。導光板17は、表示画面7aの全体を覆っており、表示画面7aは導光板17を介して視認可能になっている。また、第1可動役物14は、退避位置で退避している（第1態様）。すなわち、第1可動役物14を構成する4つの透過性を有する部材がそれぞれ表示画面7aの四隅に位置している。4つの透過性を有する部材は、可動導光板であり、それぞれ後述する画像を視認可能な状態と視認困難な状態とに切り替え可能な画像表示領域を備えている。図76（A）に示すように、画像組み合わせ演出Dでは、表示画面7aにおいて、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。この変動表示は導光板17を介して視認可能となる。

【0410】

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

【0411】

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

【0412】

次に、図 7 5 (E) に示すように、導光板表示変化演出が実行される。具体的には、導光板 1 7 において表示されている画像がキャラクタ部分画像 B N から文字画像 M J に変化する。すなわち、4 つの透過性を有する部材のそれぞれには、「ス」「マ」「イ」「ル」の文字画像 M J が視認可能な状態となる。このとき、4 つの透過性を有する部材のそれぞれの文字画像 M J、および、導光板 1 7 のスマイル画像 S L がランダムに表示されているため、第 1 可動役物 1 4 の文字画像 M J と導光板 1 7 のスマイル画像 S L とが時々重なって視認可能になる重畳演出がおこなわれる。

【0 4 1 3】

次に、図 7 5 (F) に示すように、導光板 1 7 において表示されている画像が文字画像 M J からキャラクタ部分画像 B N に変化する。すなわち、4 つの透過性を有する部材のそれぞれには、スマイル顔キャラクタ画像の一部 (1 / 4 部分) を表すキャラクタ部分画像 B N が視認可能な状態となる。これにより、4 つのキャラクタ部分画像 B N によって全体としてスマイル顔キャラクタ画像が形成される。

【0 4 1 4】

次に、図 7 5 (G) に示すように、導光板 1 7 において表示されている画像がキャラクタ部分画像 B N から文字画像 M J に変化する。すなわち、4 つの透過性を有する部材のそれぞれには、「ス」「マ」「イ」「ル」の文字画像 M J が視認可能な状態となる。このとき、4 つの透過性を有する部材のそれぞれの文字画像 M J、および、導光板 1 7 のスマイル画像 S L がランダムに表示されているため、第 1 可動役物 1 4 の文字画像 M J と導光板 1 7 のスマイル画像 S L とが時々重なって視認可能になる重畳演出がおこなわれる。

【0 4 1 5】

次に、図 7 5 (H)、図 7 5 (I) に示すように、第 1 可動役物 1 4 の退避移動演出が実行される。具体的には、第 1 可動役物 1 4 を構成する 4 つの透過性を有する部材がそれぞれ表示画面 7 a を覆っている状態から、表示画面 7 a の四隅の退避位置に向かって移動する。すなわち、4 つの透過性を有する部材が互いに離間する方向に移動する。このとき、4 つの透過性を有する部材のそれぞれには、「ス」「マ」「イ」「ル」の文字画像 M J がランダムに視認可能な状態となっている。また、導光板 1 7 のスマイル画像 S L がランダムに表示されているため、第 1 可動役物 1 4 の文字画像 M J と導光板 1 7 のスマイル画像 S L とが時々重なって視認可能になる重畳演出がおこなわれる。その後、図 7 5 (J) に示すように、4 つの透過性を有する部材のそれぞれが、退避位置に移動し、表示画面 7 a のほぼ全体が第 1 可動役物 1 4 を介さずに視認可能となる (第 1 態様)。また、装飾図柄が停止表示される。

【0 4 1 6】

〔効果例〕

以下に、画像組み合わせ演出の効果例を示す。

〔効果 1〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 7 3 に示すように、透過性を有し移動可能な 4 つの画像表示領域 (可動導光板) を備える第 1 可動役物 1 4 は、4 つの画像表示領域が、互いに相対的に近接する第 1 の状態と、相対的に離間する第 2 の状態とに遷移可能であり、それぞれ、キャラクタ部分画像 B N を視認可能な状態と視認困難な状態とに切り替え可能であり、第 1 の状態のとき、それぞれ、キャラクタ部分画像 B N を視認可能な状態にすることによって、4 つのキャラクタ部分画像 B N の全体で 1 つのスマイル顔キャラクタ画像を形成する第 1 演出を実行することができる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果 2〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 7 3 に示すように、画像を視認可能な状態と視認困難な状態とに切り替え可能な表示画面 7 a を備えており、第 1 可動役物 1 4 の画像表示領域 (可動導光板) を介して、表示画面 7 a に表された画像を視認可能であり、第 1 演出では、スマイル顔キャラクタ画像と関連するエフェクト画像 E F が表示画面 7 a 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 7 3 に示すように、第 1 可動役物 1 4 の 4 つの第 1 画像表示領域（可動導光板）は、第 2 の状態のとき、それぞれ、表示画面 7 a の四隅に対応する位置に配置されており、第 2 の状態から第 1 の状態に遷移するとき、それぞれ、表示画面 7 a の中心付近に向かって移動する。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果 4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 7 3 に示すように、第 1 演出の後、第 1 可動役物 1 4 の 4 つの第 1 画像表示領域（可動導光板）は、第 2 の状態に遷移する。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

10

〔効果 5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 7 3 に示すように、第 1 可動役物 1 4 の 4 つの第 1 画像表示領域（可動導光板）は、それぞれ、キャラクタ部分画像 B N とは異なる文字画像 M J を視認可能な状態と視認困難な状態とに切り替え可能であり、第 1 の状態から第 2 の状態に遷移しながら、それぞれ、文字画像 M J が視認可能な状態と視認困難な状態とを繰り返す第 2 演出を実行することができる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果 6〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 7 3 に示すように、画像を視認可能な状態と視認困難な状態とに切り替え可能な導光板 1 7 を備えており、第 1 演出では、導光板 1 7 を介して、4 つのキャラクタ部分画像 B N で形成されたスマイル顔キャラクタ画像が視認可能になる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

20

【0 4 1 7】

〔変形例〕

以下に、画像組み合わせ演出の変形例を示す。

〔変形例 1〕

図 7 3 では、第 1 可動役物 1 4 の 4 つの部材（可動導光板）に表された 4 つのキャラクタ部分画像 B N によって全体としてスマイル顔キャラクタ画像が形成されるものとした。しかし、4 つの部材（可動導光板）に表示された部分画像の全体によって表される全体画像の対象は、キャラクタ画像に限定されない。例えば、全体画像は、特定の文字、図形、記号等であってもよい。

30

【0 4 1 8】

〔変形例 2〕

図 7 3 ～図 7 6 のそれぞれの画像組み合わせ演出の内容を適宜組み合わせてもよい。例えば、図 7 3 の画像組み合わせ演出 A において、図 7 5 に示すような装飾図柄の変動表示や、スマイル画像 S L 表示後の爆発演出が組み合わせられてもよい。また、図 7 4 に示すような、追従画像 T J が表示されてもよい。

〔変形例 3〕

40

図 7 3 ～図 7 6 の画像組み合わせ演出では、導光板 1 7 や第 1 可動役物 1 4 において、スマイル画像 S L や文字画像 M J がランダムに表示されるものとした。しかし、これらの画像は、一定の規則性を持って表示されてもよい。

【0 4 1 9】

〔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 A 6 - 1〕

透過性を有し移動可能な複数の第 1 画像表示領域を備える遊技機であって、前記複数の第 1 画像表示領域は、

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

50

あり、

それぞれ、所定の画像を視認可能な状態と視認困難な状態とに切り替え可能であり、
前記第 1 の状態のとき、それぞれ、前記所定の画像を視認可能な状態にすることによ
って、複数の前記所定の画像の全体で 1 つの特定の対象を表す画像を形成する第 1 演出を
実行可能な

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 A 6-2]

態様 A 6-1 に記載の遊技機は、さらに、
画像を視認可能な状態と視認困難な状態とに切り替え可能な第 2 画像表示領域を備えて
おり、

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

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

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 A 6-3]

態様 A 6-2 に記載の遊技機であって、

前記複数の第 1 画像表示領域は、前記第 2 の状態のとき、それぞれ、前記第 2 画像表示
領域の四隅に対応する位置に配置されており、前記第 2 の状態から前記第 1 の状態に遷移
するとき、それぞれ、前記第 2 画像表示領域の中心付近に向かって移動する

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 A 6-4]

態様 A 6-1 から態様 A 6-3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第 1 演出の後、前記複数の第 1 画像表示領域は、前記第 2 の状態に遷移する
ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 A 6-5]

態様 A 6-1 から態様 A 6-4 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記複数の第 1 画像表示領域は、

それぞれ、前記所定の画像とは異なる画像を視認可能な状態と視認困難な状態とに切
り替え可能であり、

前記第 1 の状態から前記第 2 の状態に遷移しながら、それぞれ、前記特定の画像とは
異なる画像が視認可能な状態と視認困難な状態とを繰り返す第 2 演出を実行可能な

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 A 6-6]

態様 A 6-1 から態様 A 6-5 までのいずれか一項に記載の遊技機は、さらに、
画像を視認可能な状態と視認困難な状態とに切り替え可能な第 3 画像表示領域を備えて
おり、

前記第 1 演出では、前記第 3 画像表示領域を介して、前記特定の対象を表す画像が視認
可能になる

ことを特徴とする遊技機。

【0420】

以下に図 77～図 80 を用いて連動演出 A～D について説明する。この連動演出は、装
飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 101 がサブ制
御基板 90 から受信した変動演出開始コマンドを解析し、連動演出を実行する指示が含ま
れている場合に、ROM 103 から対応する画像データを読み出して表示画面 7a に画像
を表示させる演出である。

【0421】

[連動演出 A]

図 77 は、連動演出 A を説明するための図である。表示画面 7a の前方には導光板 17
が配置されているが、導光板 17 にスマイル画像 S L を表示させた状態を説明するとき以

10

20

30

40

50

外の場合には、導光板 17 の図示を省略する。導光板 17 は、表示画面 7 a の全体を覆っており、表示画面 7 a は導光板 17 を介して視認可能になっている。第 1 可動役物 14 は、退避位置で退避している（第 1 態様）。すなわち、第 1 可動役物 14 を構成する 4 つの透過性を有する部材がそれぞれ表示画面 7 a の四隅に位置している。4 つの透過性を有する部材は、可動導光板であり、それぞれ後述する画像を視認可能な状態と視認困難な状態とに切り替え可能な画像表示領域を備えている。また、4 つの透過性を有する部材は、それぞれ、表示画面 7 a の前方において移動可能に構成されている。図 77（A）に示すように、連動演出 A では、表示画面 7 a において、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R によって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。この変動表示は導光板 17 を介して視認可能となる。

10

【0422】

次に、図 77（B）に示すように、第 1 可動役物 14 の進出移動演出が実行される。具体的には、第 1 可動役物 14 を構成する 4 つの透過性を有する部材がそれぞれ表示画面 7 a の中心に向かって移動する。すなわち、4 つの透過性を有する部材が互いに近づく方向に移動する。このとき、4 つの透過性を有する部材のそれぞれには、スマイル顔キャラクタ画像の一部（1/4 部分）を表すキャラクタ部分画像 BN が視認可能な状態となっている。4 つの透過性を有する部材のそれぞれが、進出位置に移動することによって、図 77（C）に示すように、表示画面 7 a のほぼ全体が覆われる可動役物合体演出がおこなわれる（第 2 態様）。このとき、4 つの透過性を有する部材のそれぞれは互いに接触していてもよいし、少し隙間が空いていてもよい。この可動役物合体演出によって、4 つのキャラクタ部分画像 BN が互いに近接し全体としてスマイル顔キャラクタ画像が形成される。すなわち、第 1 可動役物 14 の 4 つの部材が進出位置に集まることによって、4 つのキャラクタ部分画像 BN の全体で一つの特定の対象を表す画像（スマイル顔キャラクタ画像）を形成することができる。

20

【0423】

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

30

【0424】

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

40

【0425】

次に、図 77（F）、図 77（G）、図 74（H）に示すように、再度、第 1 可動役物 14 の進出移動演出が実行される。すなわち、第 1 可動役物 14 を構成する 4 つの透過性を有する部材がそれぞれ表示画面 7 a の中心に向かって移動する（第 1 態様から第 2 態様に遷移する）。このとき、表示画面 7 a には、4 つの透過性を有する部材の移動に追従（連動）する追従画像 TJ が表示される。追従画像 TJ は、表示画面 7 a のうち、第 1 可動

50

役物 1 4 を構成する 4 つの透過性を有する部材の背面となる領域に表示される画像であり、4 つの透過性を有する部材の形状とほぼ同じ形状を有している。すなわち、追従画像 T J は、表示画面 7 a のうち、4 つの透過性を有する部材の背面となる領域と同じ形状を有している。ここでは、4 つの透過性を有する部材は、それぞれ矩形形状を有しており、追従画像 T J もそれと同じ矩形形状となっている。言い換えると、4 つの追従画像 T J は、4 つの透過性を有する部材のそれぞれの外形に沿った形状を有している。そのため、遊技者から見ると、追従画像 T J は、4 つの透過性を有する部材に表示されているように見える。この連動演出では、4 つの（透過性を有する部材）透過領域が第 1 態様から第 2 態様に遷移するとき、4 つの追従画像 T J が 4 つの透過領域のそれぞれの移動と連動して移動し、移動中の 4 つの透過領域のそれぞれを介して移動中の追従画像 T J のそれぞれが視認可能となる。4 つの透過性を有する部材のそれぞれが、進出位置に移動することによって、表示画面 7 a のほぼ全体が覆われる（第 2 態様）。また、4 つの追従画像 T J が表示画面 7 a の全体に表示される。ここでは、追従画像 T J には、それぞれ、キャラクタの顔画像が含まれており、演出ボタン 6 3 によって、遊技者が 1 つのキャラクタを選択する選択演出が実行される。

10

【0426】

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

20

30

【0427】

〔連動演出 B〕

図 7 8 は、連動演出 B を説明するための図である。表示画面 7 a の前方には導光板 1 7 が配置されているが、導光板 1 7 にスマイル画像 S L を表示させた状態を説明するとき以外の場合には、導光板 1 7 の図示を省略する。導光板 1 7 は、表示画面 7 a の全体を覆っており、表示画面 7 a は導光板 1 7 を介して視認可能になっている。また、第 1 可動役物 1 4 は、退避位置で退避している（第 1 態様）。すなわち、第 1 可動役物 1 4 を構成する 4 つの透過性を有する部材がそれぞれ表示画面 7 a の四隅に位置している。4 つの透過性を有する部材は、可動導光板であり、それぞれ後述する画像を視認可能な状態と視認困難な状態とに切り替え可能な画像表示領域を備えている。

40

【0428】

図 7 8 (A) に示すように、連動演出 B では、表示画面 7 a には、4 つの透過性を有する部材の移動に追従（連動）する顔画像 K G が表示される。顔画像 K G は、表示画面 7 a のうち、第 1 可動役物 1 4 を構成する 4 つの透過性を有する部材の背面となる領域に少なくとも一部分が表示される。そのため、遊技者から見ると、顔画像 K G は、一部分が 4 つの透過性を有する部材を介して視認可能となっている。なお、表示画面 7 a には、他に、

50

左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R によって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。顔画像 K G と変動表示は、導光板 1 7 を介して視認可能となる。

【0429】

次に、図 7 8（B）に示すように、第 1 可動役物 1 4 の進出移動演出が実行される。具体的には、第 1 可動役物 1 4 を構成する 4 つの透過性を有する部材がそれぞれ表示画面 7 a の中心に向かって移動する。すなわち、4 つの透過性を有する部材が互いに近づく方向に移動する。このとき、表示画面 7 a の 4 つの顔画像 K G は、それぞれ、第 1 可動役物 1 4 の 4 つの透過性を有する部材の移動に追従（連動）して移動する。これにより、4 つの顔画像 K G は、4 つの透過性を有する部材の移動中、継続して、一部分が 4 つの透過性を有する部材を介して視認可能であり、他の一部分が 4 つの透過性を有する部材を介さずに視認可能な状態となる。

10

【0430】

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

20

【0431】

次に、図 7 8（C）に示すように、表示画面 7 a において関連画像表示演出が実行される。具体的には、第 1 可動役物 1 4 の 4 つの部材に表されたキャラクタ部分画像 B N の全体によって形成されたスマイル顔キャラクタ画像と、このスマイル顔キャラクタ画像の後方側の表示画面 7 a において、スマイル顔キャラクタ画像と関連する画像が表示される。ここでは、スマイル顔キャラクタ画像の輪郭に合わせてエフェクト画像 E F が表示される。エフェクト画像 E F は、スマイル顔キャラクタ画像の輪郭に合わせた環状の光画像であり、スマイル顔キャラクタ画像から光が出ているような演出となる。このように、第 1 可動役物 1 4 の複数のキャラクタ部分画像 B N の全体によって、一つの対象（ここでは、スマイル顔）を表すキャラクタ画像を構成し、さらに、そのキャラクタ画像に、表示画面 7 a のエフェクト画像 E F が組み合わされることによって、多数の要素が複雑に絡み合った表示演出おこなうことができる。これにより、遊技者をさらに楽しませることができる。4 つの顔画像 K G は、継続して表示される。

30

【0432】

次に、図 7 8（D）、図 7 8（E）に示すように、第 1 可動役物 1 4 の退避移動演出が実行される。具体的には、第 1 可動役物 1 4 を構成する 4 つの透過性を有する部材がそれぞれ表示画面 7 a を覆っている状態から、表示画面 7 a の四隅の退避位置に向かって移動する。すなわち、4 つの透過性を有する部材が互いに離間する方向に移動する。このとき、表示画面 7 a の 4 つの顔画像 K G は、それぞれ、第 1 可動役物 1 4 の 4 つの透過性を有する部材の移動に追従（連動）して移動する。これにより、4 つの顔画像 K G は、4 つの透過性を有する部材の移動中、継続して、一部分が 4 つの透過性を有する部材を介して視認可能であり、他の一部分が 4 つの透過性を有する部材を介さずに視認可能な状態となる。

40

【0433】

4 つの透過性を有する部材の移動中、それぞれの部材には、スマイル顔キャラクタ画像の一部（1 / 4 部分）を表すキャラクタ部分画像 B N が視認可能な状態となっている。その後、図 7 8（E）に示すように、4 つの透過性を有する部材のそれぞれが、退避位置に移動し、表示画面 7 a のほぼ全体が第 1 可動役物 1 4 を介さずに視認可能となる（第 1 態

50

様)。

【0434】

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

10

【0435】

次に、図78(I)に示すように、再度、第1可動役物14の退避移動演出が実行される。具体的には、第1可動役物14を構成する4つの透過性を有する部材がそれぞれ表示画面7aを覆っている状態から、表示画面7aの四隅の退避位置に向かって移動する。このとき、枠画像WGは、4つの透過性を有する部材の移動に追従して表示画面7aの四隅に向かって移動する。すなわち、4つの透過性を有する部材の退避時には、表示画面7aのうち、4つの透過性を有する部材の背面となる領域が縮小するため、枠画像WGの一部のみが表示され、表示される部分が縮小する。このような演出により、遊技者から見ると、枠画像WGは、4つの透過性を有する部材に表示されているように見える。そして、表示画面7aのうち、第1可動役物14を介さずに視認可能な領域に左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rが停止表示される。そして、導光板17の互いに異なる複数の位置において、複数のスマイル画像SLがランダムに表示される。言い換えれば、導光板17の複数のスマイル画像SLがランダムに視認可能になる演出が実行される。導光板17においてスマイル画像SLがランダムな位置で視認可能になるため、停止表示された装飾図柄に重なって、導光板17のスマイル画像SLがランダムに視認可能になる重畳演出がおこなわれる。この重畳演出によって、図78(J)に示すように、停止表示された装飾図柄は爆発して消える。すなわち、停止表示された装飾図柄上に導光板17のスマイル画像SLがランダムに出現することによって、装飾図柄がスマイル画像SLによって破壊されたような演出をおこなうことができる。装飾図柄が爆発して消えた後、次の変動表示が開始される。

20

30

【0436】

[連動演出C]

図79は、連動演出Cを説明するための図である。表示画面7aの前方には導光板17が配置されているが、導光板17にスマイル画像SLを表示させた状態を説明するとき以外の場合には、導光板17の図示を省略する。導光板17は、表示画面7aの全体を覆っており、表示画面7aは導光板17を介して視認可能になっている。また、第1可動役物14は、退避位置で退避している(第1態様)。すなわち、第1可動役物14を構成する4つの透過性を有する部材がそれぞれ表示画面7aの四隅に位置している。4つの透過性を有する部材は、可動導光板であり、それぞれ後述する画像を視認可能な状態と視認困難な状態とに切り替え可能な画像表示領域を備えている。

40

【0437】

図79(A)、図79(B)、図79(C)に示すように、連動演出Cでは、第1可動役物14の進出移動演出が実行される。具体的には、第1可動役物14を構成する4つの

50

透過性を有する部材がそれぞれ表示画面 7 a の中心に向かって移動する。すなわち、4 つの透過性を有する部材が互いに近づく方向に移動する。表示画面 7 a には、4 つの透過性を有する部材の移動に追従（連動）する 4 つのタイマ画像 T M が表示される。タイマ画像 T M は、表示画面 7 a のうち、第 1 可動役物 1 4 を構成する 4 つの透過性を有する部材の背面となる領域に表示される画像であり、タイマ値（カウント値）を表す 2 桁の数字画像（デジタル表示画像）が含まれている。タイマ画像 T M は、4 つの透過性を有する部材の外形とほぼ同じ形状の枠画像を有している。枠画像は、表示画面 7 a のうち、4 つの透過性を有する部材の背面となる領域の外形に沿った形状を有している。ここでは、4 つの透過性を有する部材は、それぞれ矩形形状を有しており、枠画像もそれと同じ矩形の形状となっている。タイマ画像 T M は、遊技者から見ると、4 つの透過性を有する部材に表示されているように見える。4 つの透過性を有する部材のそれぞれが、進出位置に移動することによって、表示画面 7 a のほぼ全体が覆われる（第 2 態様）。また、4 つのタイマ画像 T M が表示画面 7 a の全体に表示される。ここでは、4 つのタイマ画像 T M は、表示された直後からカウントダウンが開始されるが、表示された後、しばらく（例えば、5 秒）時間が経過してからカウントダウンが開始されてもよい。また、ここでは、4 つのタイマ画像 T M は、それぞれ異なるタイマ値「1 0」「1 4」「1 5」「1 2」がセットされており、それぞれのタイマ値がディクリメントされていく。タイマ値のディクリメント速さは、秒よりも速くてもよいし遅くてもよい。ここでは、ディクリメント速さは秒と同じである。

10

【0 4 3 8】

20

次に、図 7 9（D）、図 7 9（E）に示すように、タイマ画像 T M のうちの一つ（ここでは、左上）のタイマ値が 0（ゼロ）になると、そのタイマ画像 T M、および、第 1 可動役物 1 4 のうちそのタイマ画像 T M に対応する透過性を有する部材の退避移動演出が実行される。具体的には、第 1 可動役物 1 4 を構成する 4 つの透過性を有する部材のうちのひとつ（ここでは左上）が表示画面 7 a を覆っている状態から、表示画面 7 a の四隅の退避位置に向かって移動する。他の 3 つの透過性を有する部材は移動しない。タイマ値が 0（ゼロ）となった左上のタイマ画像 T M は、左上の透過性を有する部材の移動に追従（連動）して移動する。これにより、遊技者から見ると、そのタイマ画像 T M は、透過性を有する部材に表示され、そのまま移動しているように見える。そして、表示画面 7 a のうち、タイマ画像 T M が無くなった部分には、変動表示の一部が視認可能になる。

30

【0 4 3 9】

次に、図 7 9（F）、図 7 9（G）に示すように、タイマ画像 T M のうちさらに次の一つ（ここでは、右下）のタイマ値が 0（ゼロ）になると、そのタイマ画像 T M、および、第 1 可動役物 1 4 のうちそのタイマ画像 T M に対応する透過性を有する部材の退避移動演出が実行される。具体的には、第 1 可動役物 1 4 を構成する 4 つの透過性を有する部材のうち、表示画面 7 a を覆っている残りの 3 つのうちのひとつが表示画面 7 a を覆っている状態から、表示画面 7 a の四隅の退避位置に向かって移動する。残りの 2 つの透過性を有する部材は移動しない。タイマ値が 0（ゼロ）となった右下のタイマ画像 T M は、右下の透過性を有する部材の移動に追従（連動）して移動する。これにより、遊技者から見ると、そのタイマ画像 T M は、透過性を有する部材に表示され、そのまま移動しているように見える。そして、表示画面 7 a のうち、タイマ画像 T M が無くなった部分には、変動表示の一部が視認可能になる。

40

【0 4 4 0】

次に、図 7 9（H）に示すように、タイマ画像 T M のうちさらに次の一つ（ここでは、右上）のタイマ値が 0（ゼロ）になると、そのタイマ画像 T M、および、第 1 可動役物 1 4 のうちそのタイマ画像 T M に対応する透過性を有する部材の退避移動演出が実行される。具体的には、第 1 可動役物 1 4 を構成する 4 つの透過性を有する部材のうち、表示画面 7 a を覆っている残りの 2 つのうちのひとつが表示画面 7 a を覆っている状態から、表示画面 7 a の四隅の退避位置に向かって移動する。残りの 1 つの透過性を有する部材は移動しない。タイマ値が 0（ゼロ）となった右上のタイマ画像 T M は、右上の透過性を有する部

50

材の移動に追従（連動）して移動する。これにより、遊技者から見ると、そのタイマ画像 T M は、透過性を有する部材に表示され、そのまま移動しているように見える。そして、表示画面 7 a のうち、タイマ画像 T M が無くなった部分には、変動表示の一部が視認可能になる。

【0441】

次に、図 7 9（I）、図 7 9（J）に示すように、タイマ画像 T M のうち、最後の一つ（ここでは、左下）のタイマ値が 0（ゼロ）になると、そのタイマ画像 T M、および、第 1 可動役物 1 4 のうちそのタイマ画像 T M に対応する透過性を有する部材の退避移動演出が実行される。そして、変動表示の全体が視認可能になったあと、図 7 9（J）に示すように、装飾図柄が停止表示される。

【0442】

〔連動演出 D〕

図 8 0 は、連動演出 D を説明するための図である。表示画面 7 a の前方には導光板 1 7 が配置されているが、導光板 1 7 にスマイル画像 S L を表示させた状態を説明するとき以外の場合には、導光板 1 7 の図示を省略する。導光板 1 7 は、表示画面 7 a の全体を覆っており、表示画面 7 a は導光板 1 7 を介して視認可能になっている。また、第 1 可動役物 1 4 は、退避位置で退避している（第 1 態様）。すなわち、第 1 可動役物 1 4 を構成する 4 つの透過性を有する部材がそれぞれ表示画面 7 a の四隅に位置している。4 つの透過性を有する部材は、可動導光板であり、それぞれ後述する画像を視認可能な状態と視認困難な状態とに切り替え可能な画像表示領域を備えている。

【0443】

連動演出 D では、図 8 0（A）、図 8 0（B）、図 8 0（C）に示すように、第 1 可動役物 1 4 の進出移動演出が実行される。すなわち、第 1 可動役物 1 4 を構成する 4 つの透過性を有する部材がそれぞれ表示画面 7 a の中心に向かって移動する。このとき、表示画面 7 a には、4 つの透過性を有する部材の移動に追従（連動）する枠画像 W G が表示される。枠画像 W G は、表示画面 7 a のうち、第 1 可動役物 1 4 を構成する 4 つの透過性を有する部材の背面となる領域に表示される画像であり、4 つの透過性を有する部材の外形とほぼ同じ形状を有している。すなわち、枠画像 W G は、表示画面 7 a のうち、4 つの透過性を有する部材の背面となる領域の外形に沿った形状を有している。ここでは、4 つの透過性を有する部材は、それぞれ矩形形状を有しており、枠画像 W G もそれと同じ矩形的枠画像となっている。そのため、遊技者から見ると、枠画像 W G は、4 つの透過性を有する部材に表示されているように見える。4 つの透過性を有する部材のそれぞれが、進出位置に移動することによって、表示画面 7 a のほぼ全体が覆われる（第 2 態様）。また、4 つの枠画像 W G が表示画面 7 a の全体に表示される。なお、表示画面 7 a には、他に、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R によって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行されており、導光板 1 7 を介して視認可能となっている。

【0444】

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

【0445】

次に、図 8 0（D）、図 8 0（E）に示すように、第 1 可動役物 1 4 の退避移動演出が実行される。具体的には、第 1 可動役物 1 4 を構成する 4 つの透過性を有する部材がそれぞれ表示画面 7 a を覆っている状態から、表示画面 7 a の四隅の退避位置に向かって移動する。すなわち、4 つの透過性を有する部材が互いに離間する方向に移動する。このとき

、表示画面 7 a の 4 つの枠画像 W G は、4 つの透過性を有する部材の移動に追従して表示画面 7 a の四隅に向かって移動する。すなわち、4 つの透過性を有する部材の退避時には、表示画面 7 a のうち、4 つの透過性を有する部材の背面となる領域が縮小するため、枠画像 W G の一部のみが表示され、表示される部分が縮小する。このような演出により、遊技者から見ると、枠画像 W G は、4 つの透過性を有する部材に表示されているように見える。

【0446】

図 80 (D) に示すように、表示画面 7 a のうち、第 1 可動役物 1 4 を介さずに視認可能な領域に左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R が停止表示される。そして、導光板 1 7 の互いに異なる複数の位置において、複数のスマイル画像 S L がランダムに表示される。言い換えれば、導光板 1 7 の複数のスマイル画像 S L がランダムに視認可能になる演出が実行される。導光板 1 7 においてスマイル画像 S L がランダムな位置で視認可能になるため、停止表示された装飾図柄に重なって、導光板 1 7 のスマイル画像 S L がランダムに視認可能になる重畳演出がおこなわれる。この重畳演出によって、図 80 (E) に示すように、停止表示された装飾図柄は爆発して消える。すなわち、停止表示された装飾図柄上に導光板 1 7 のスマイル画像 S L がランダムに出現することによって、装飾図柄がスマイル画像 S L によって破壊されたような演出をおこなうことができる。装飾図柄が爆発して消えた後、図 80 (F) に示すように、次の変動表示が開始される。

【0447】

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

【0448】

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

【0449】

〔効果例〕

以下に、連動演出の効果例を示す。

〔効果１〕

上記実施形態の遊技機１では、図７７に示すように、透過性を有し移動可能な第１可動役物１４と、画像を表示可能な表示画面７ａと、を備え、第１可動役物１４は、表示画面７ａの前方において移動可能であり、第１可動役物１４と、表示画面７ａに表示される追従画像ＴＪとが連動して移動することによって、移動中の第１可動役物１４を介して移動中の追従画像ＴＪが視認可能となる連動演出を実行することができる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果２〕

上記実施形態の遊技機１では、図７７に示すように、第１可動役物１４は、それぞれ、透過性を有するとともに移動可能な４つの透過領域（可動導光板）を含んでおり、４つの透過領域は、互いが相対的に近接する第１態様と、相対的に離間する第２態様とに遷移可能であり、連動演出では、４つの透過領域が第１態様から第２態様に遷移するとき、４つの追従画像ＴＪが４つの透過領域のそれぞれの移動と連動して移動し、移動中の４つの透過領域のそれぞれを介して移動中の追従画像ＴＪのそれぞれが視認可能となる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果３〕

上記実施形態の遊技機１では、図７７に示すように、第１可動役物１４の４つの透過領域（可動導光板）は、第２態様のとき、それぞれ、表示画面７ａの四隅に対応する位置に配置されており、第２態様から第１態様に遷移するとき、それぞれ、表示画面７ａの中心付近に向かって移動する。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果４〕

上記実施形態の遊技機１では、図７７に示すように、追従画像ＴＪは、第１可動役物１４の４つの透過領域（可動導光板）のそれぞれの外形に沿った形状を有している。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果５〕

上記実施形態の遊技機１では、図７７に示すように、第１可動役物１４の４つの透過領域（可動導光板）は、それぞれ、キャラクタ部分画像ＢＮを表示可能であり、透過領域が表示するキャラクタ部分画像ＢＮと、表示画面７ａが表示するエフェクト画像ＥＦとによる組み合わせ演出を実行することができる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果６〕

上記実施形態の遊技機１では、図７７に示すように、透過性を有し、第１可動役物１４および表示画面７ａの前面に配置される導光板１７を備えており、導光板１７は、スマイル画像ＳＬを表示可能であり、導光板１７が表示するスマイル画像ＳＬと、表示画面７ａが表示する装飾図柄とによる組み合わせ演出を実行することができる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【０４５０】

〔変形例〕

以下に、連動演出の変形例を示す。

〔変形例１〕

図７７の追従画像ＴＪは、上記の構成に限定されない。追従画像ＴＪは、例えば、第１可動役物１４の４つの部材（可動導光板）の外形に概ね沿った形状の画像であってもよいし、４つの部材（可動導光板）の外形の一部分に沿った形状の画像であってもよい。概ね沿った形状とは、遊技者が４つの部材（可動導光板）の外形と追従画像ＴＪ画像との形状とが対応していると認識できる程度の形状を意味する。

【０４５１】

〔変形例２〕

図 77～図 80 のそれぞれの連動演出の内容を適宜組み合わせてもよい。例えば、図 77 の連動演出 A において、図 79 に示すようなタイマ画像 T M や、第 1 可動役物 14 の進出移動演出、退避移動演出が組み合わせられてもよい。

〔変形例 3〕

図 77～図 80 のそれぞれの連動演出において、導光板 17 や第 1 可動役物 14 に表示されるスマイル画像 S L や文字画像 M J は、ランダムに表示されてもよいし、一定の規則性を持って表示されてもよい。

【0452】

〔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。

10

◇〔態様 A 7-1〕

透過性を有し移動可能な可動役物と、

画像を表示可能な画像表示領域と、を備える遊技機であって、

前記可動役物は、前記画像表示領域の前方において移動可能であり、

前記可動役物と、前記画像表示領域に表示される特定画像とが連動して移動することによって、移動中の前記可動役物を介して移動中の前記特定画像が視認可能となる連動演出を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様 A 7-2〕

態様 A 7-1 に記載の遊技機であって、

20

前記可動役物は、それぞれ、透過性を有するとともに移動可能な複数の透過領域を含んでおり、

前記複数の透過領域は、互いが相対的に近接する第 1 の状態と、相対的に離間する第 2 の状態とに遷移可能であり、

前記連動演出では、前記複数の透過領域が前記第 1 の状態から前記第 2 の状態に遷移するとき、前記複数の特定画像が前記複数の透過領域のそれぞれの移動と連動して移動し、移動中の前記複数の透過領域のそれぞれを介して移動中の前記特定画像のそれぞれが視認可能となる

ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様 A 7-3〕

30

態様 A 7-2 に記載の遊技機であって、

前記複数の透過領域は、前記第 2 の状態のとき、それぞれ、前記画像表示領域の四隅に対応する位置に配置されており、前記第 2 の状態から前記第 1 の状態に遷移するとき、それぞれ、前記画像表示領域の中心付近に向かって移動する

ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様 A 7-4〕

態様 A 7-2 または態様 A 7-3 に記載の遊技機であって、

前記特定画像は、前記複数の透過領域のそれぞれの外形に沿った形状を有している

ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様 A 7-5〕

40

態様 A 7-2 から態様 A 7-4 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記複数の透過領域は、それぞれ、画像を表示可能であり、

前記透過領域が表示する画像と、前記画像表示領域が表示する画像とによる組み合わせ演出を実行可能な

ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様 A 7-6〕

態様 A 7-1 から態様 A 7-5 までのいずれか一項に記載の遊技機は、さらに、

透過性を有し、前記可動役物および前記画像表示領域の前面に配置される前面領域を備えており、

前記前面領域は、画像を表示可能であり、

50

前記前面領域が表示する画像と、前記画像表示領域が表示する画像とによる組み合わせ演出を実行可能な

ことを特徴とする遊技機。

【0453】

以下に図81～図84を用いて保留アイコン画像一致演出について説明する。この保留アイコン画像一致演出は、特別図柄の変動中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン101がサブ制御基板90から受信した変動演出開始コマンドを解析し、保留アイコン画像一致演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM103から対応する画像データや駆動データを読み出して表示画面7aに画像を表示させる演出である。この保留アイコン画像一致演出は、特別図柄の1回の変動（1回の変動演出）中に行われる。なお、保留アイコン画像一致演出を特別図柄の複数回の変動（複数の変動演出）中に行うようにしてもよい。

10

【0454】

〔保留アイコン画像一致演出A〕

図81は、保留アイコン画像一致演出Aを説明するための図である。

保留アイコン画像一致演出Aでは、まず、図81（A）に示すように、装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄8L、8C、8Rが表示画面7aの中央付近で変動表示される。また、このタイマ表示回数示唆演出では、保留アイコン9Aと保留アイコン9Cとが表示画面7aの下方に表示される。

20

【0455】

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

【0456】

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

【0457】

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

30

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

【0458】

〔保留アイコン画像一致演出B〕

図82は、保留アイコン画像一致演出Bを説明するための図である。

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

40

【0459】

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

50

【0460】

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

【0461】

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

10

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

【0462】

[保留アイコン画像一致演出C]

図83は、保留アイコン画像一致演出Cを説明するための図である。

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

20

【0463】

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

【0464】

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

30

【0465】

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

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

40

【0466】

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

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

【0467】

50

〔保留アイコン画像一致演出 D〕

図 8 4 は、保留アイコン画像一致演出 D を説明するための図である。

保留アイコン画像一致演出 D では、まず、図 8 4 (A) に示すように、装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R が表示画面 7 a の中央付近で変動表示される。また、このタイマ表示回数示唆演出では、保留アイコン 9 A と保留アイコン 9 C とが表示画面 7 a の下方に表示される。

【0 4 6 8】

次に、図 8 4 (B) に示すように、特定画像表示演出が実行される。この特定画像表示演出では、特定画像 X B 1 とキャラクタ C R A とが表示される。この特定画像 X B 2 は、表示画面 7 a の略中央付近に表示される。特定画像 X B 2 は、レンガ調の模様が施され、真ん中に「S」の文字が示されている。

10

【0 4 6 9】

次に、図 8 4 (C) に示すように、第 3 可動役物演出が実行される。この第 3 可動役物演出では、第 3 可動役物 1 8 の内側に特定画像 X B 2 が位置するように、第 3 可動役物 1 8 が可動される。言い換えれば、第 3 可動役物 1 8 と特定画像 X B 2 とは、特定画像 X B 2 の外周部が第 3 可動役物 1 8 の内周部に隣接するように配置される。ここで、第 3 可動役物 1 8 と特定画像 X B 2 とで形成される一体形成物（マーク、意匠物）を特定マークとも呼ぶ。

【0 4 7 0】

次に、図 8 4 (D) に示すように、特定画像吸い取り演出が実行される。この特定画像吸い取り演出では、キャラクタ C R A が特定マークを吸い取るようにキャラクタ C R A 内に収納する。このとき、特定画像 X B 2 は、表示画面 7 a 上から一旦消え、第 3 可動役物 1 8 は、ホームポジションに戻る。

20

なお、特定画像吸い取り演出のタイミングで、この特定画像吸い取り演出に代えて、第 3 可動役物 1 8 をホームポジションに戻し、特定画像 X B 2 はそのまま継続して表示する演出をおこなうようにしてもよい。

【0 4 7 1】

次に、図 8 4 (E) に示すように、保留アイコン変化演出が実行される。この保留アイコン変化演出では、キャラクタ C R A が吸い取った特定マークを保留アイコンが表示された保留アイコン表示領域の方向にはき出す所作をおこない、それにより、保留アイコン 9 A の一つが、特定マークと同じ形状に保留変化（先読み演出の一つ）する。なお、特定マークと同じ形状に変化した保留アイコン 9 A の大きさは、特定マークよりも小さい。

30

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

【0 4 7 2】

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

【0 4 7 3】

〔効果例〕

以下に、保留アイコン画像一致演出の効果例を示す。

40

〔効果 1〕

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

【0 4 7 4】

〔効果 2〕

上記保留アイコン画像一致演出 B, C では、特定画像表示演出において、特定画像 X B 2 が表示され、保留アイコン変化演出において、特定画像 X B 2 と同じ態様（形状）であ

50

る保留アイコンが表示される。この構成によれば、特定画像XB2と保留アイコンの1つとは、同じ態様（形状）であるので、特定画像XB2の表示により、遊技者に対して保留変化への期待感をより高めることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0475】

〔効果3〕

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

【0476】

〔効果4〕

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

【0477】

〔効果5〕

上記保留アイコン画像一致演出C～Dでは、特定画像XB2が表示されているときに、第3可動役物18を可動する第3役物可動演出が実行される。この構成によれば、特定画像XB2の表示を際立たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0478】

〔効果6〕

上記保留アイコン画像一致演出C～Dでは、特定画像XB2が表示されているときに、第3可動役物18を可動する第3役物可動演出が実行され、特定画像XB2と第3可動役物18とで一つのマーク（特定マーク）を形成する。この構成によれば、特定画像XB2と第3可動役物18とで特定マークを形成することができるので、特定画像XB2の表示を強調させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0479】

〔変形例〕

以下に、保留アイコン画像一致演出の変形例を示す。

〔変形例1〕

上記実施形態の遊技機の保留アイコン画像一致演出では、特定画像と保留アイコンとは形状が一部同じ（または同じ）であったが、特定画像と保留アイコンとは態様が一部同じ（または同じ）であればよく、例えば、特定画像と保留アイコンとは、輪郭形状が一部同じまたは同じであってもいいし、模様や色が一部同じまたは同じであってもよい。

【0480】

〔変形例2〕

上記保留アイコン画像一致演出C，Dでは、保留アイコン変化演出において保留変化した保留アイコンの色は、特定マークの色と違っていてもいいし、同じであってもよい。

【0481】

〔変形例3〕

上記保留アイコン画像一致演出C，Dでは、保留アイコンを一旦隠すように第3可動役物18を可動して保留アイコンを隠し、その後、保留アイコンが変化するようにしてもよい。この場合、第3可動役物18は、保留アイコンの全部を覆ってもいいし、一部を覆うようにしてもよい。

【0482】

〔変形例4〕

上記保留アイコン画像一致演出C，Dでは、保留アイコン変化演出における保留変化は、第3可動役物18が展開ポジションからホームポジションに戻ってからおこなわれても

10

20

30

40

50

よい。

【0483】

〔変形例5〕

上記保留アイコン画像一致演出C、Dでは、第3可動役物18が表示画面7aの端部に移動してきた場合に、当該端部から保留アイコンに向けて移動する画像が表示され、当該画像が保留アイコンに到達したことを契機に保留変化はおこなわれるようにしてもよい。この場合、当該画像が保留アイコンに到達した時には、到達したことを示唆する示唆画像が表示される。この端部は、保留アイコンが表示される位置と対向する位置にあってもよい。

【0484】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

〔態様XB-1〕

複数の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、

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

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

、
前記第1の表示演出は、第1の態様の保留アイコンを表示する演出であり、

前記第2の表示演出は、前記第1の態様の保留アイコンよりも大きな所定画像を表示する演出であり、

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

前記組み合わせ演出では、前記第1の表示演出と前記第2の表示演出がおこなわれ、前記第1の表示演出の前記第1の態様の保留アイコンと前記第2の表示演出の前記所定画像とは、一部が同じ態様である、

ことを特徴とする遊技機。

【0485】

〔態様XB-2〕

態様XB-1に記載の遊技機であって、

前記第1の表示演出の前記第1の態様の保留アイコンと前記第2の表示演出の前記所定画像とは、同じ態様である、

ことを特徴とする遊技機。

【0486】

〔態様XB-3〕

態様XB-1または態様XB-2に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴とする遊技機。

【0487】

〔態様XB-4〕

態様XB-3に記載の遊技機であって、

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

、
前記第3の表示演出は、前記第1の態様の保留アイコンの形状とは異なる第2の態様の保留アイコンを表示する演出であり、

前記組み合わせ演出は、前記第3の表示演出を含む場合があり、

前記組み合わせ演出では、前記第2の表示演出の前に、前記第3の表示演出がおこなわれ、前記第1の表示演出において、前記第3の表示演出で表示された前記第2の態様の保留アイコンに代えて、前記第1の態様の保留アイコンが表示される、

10

20

30

40

50

ことを特徴とする遊技機。

【0488】

〔態様XB-5〕

態様XB-4に記載の遊技機であって、

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

、

前記第4の表示演出は、可動役物を前記表示手段の手前に可動させる演出であり、

前記組み合わせ演出は、前記第4の表示演出を含む場合があり、

前記組み合わせ演出では、前記第2の表示演出がおこなわれているときに、前記第4の表示演出がおこなわれる、

10

ことを特徴とする遊技機。

【0489】

〔態様XB-6〕

態様XB-5に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出では、前記第2の表示演出の前記所定画像と、前記第4の表示演出の前記可動役物とで、一つのマークを形成する、

ことを特徴とする遊技機。

【0490】

以下に図85～図88を用いて可動役物衝撃演出について説明する。この可動役物衝撃演出は、特別図柄の変動中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン101がサブ制御基板90から受信した変動演出開始コマンドを解析し、可動役物衝撃演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM103から対応する画像データや駆動データを読み出して表示画面7aに画像を表示させる演出である。この可動役物衝撃演出は、特別図柄の1回の変動（1回の変動演出）中に行われる。なお、可動役物衝撃演出を特別図柄の複数回の変動（複数の変動演出）中に行うようにしてもよい。

20

【0491】

〔可動役物衝撃演出A〕

図85は、可動役物衝撃演出Aを説明するための図である。

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

30

【0492】

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

【0493】

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

40

【0494】

〔可動役物衝撃演出B〕

図86は、可動役物衝撃演出Bを説明するための図である。

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

50

【0495】

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

【0496】

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

10

【0497】

〔可動役物衝撃演出C〕

図87は、可動役物衝撃演出Cを説明するための図である。

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

【0498】

次に、図87(B)に示すように、役物可動演出が実行される。この役物可動演出では、第2可動役物15が表示画面7aの上部に移動する演出である。この場合、第2可動役物15は、遊技者から見て、その一部が表示画面7aを覆う位置である。すなわち、遊技者からは、第2可動役物15の一部が表示画面7aの一部を覆っているように見える。

20

【0499】

次に、図87(C)に示すように、画面揺れ演出が実行される。この画面揺れ演出では、第2可動役物15が表示画面7aに移動してくることによって、その衝撃で、表示画面7aが揺れることを示す演出であり、具体的には、表示画面7a上のキャラクタCRA(キャラクタ表示領域)と保留アイコン9A、9C(保留領域)が揺れた様子(振動した様子)が示される。また、この画面揺れ演出では、所定の効果音(ピーなど)がスピーカ67から報知される。

【0500】

次に、図87(D)に示すように、保留変化演出が実行される。この保留変化演出では、画面揺れ演出により、保留アイコン9Aの1つが保留変化する。図87(D)では、保留変化した保留アイコン9Aがクロスハッチングで示されている。保留変化演出は、先読み演出の一つである。

30

なお、画面揺れ演出と保留変化演出とは同時におこなわれてもよい。

【0501】

〔可動役物衝撃演出D〕

図88は、可動役物衝撃演出Dを説明するための図である。

可動役物衝撃演出Dでは、まず、図88(A)に示すように、装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄8L、8C、8Rが表示画面7aの中央付近で変動表示される。また、このタイマ表示回数示唆演出では、保留アイコン9Aと保留アイコン9Cとが表示画面7aの下方に表示される。

40

【0502】

次に、図88(B)に示すように、役物可動演出が実行される。この役物可動演出では、第2可動役物15が表示画面7aの上部に移動する演出である。この場合、第2可動役物15は、遊技者から見て、その一部が表示画面7aを覆う位置である。すなわち、遊技者からは、第2可動役物15の一部が表示画面7aの一部を覆っているように見える。

【0503】

次に、図88(C)に示すように、いなくま演出が実行される。このいなくま演出では、第2可動役物15が表示画面7aに移動してくることによって、いなくま画像XC1が

50

表示される。いなくま画像XC1は、第2可動役物15から保留アイコン9Aに向かっていなくまが延びている様子を表す画像である。

【0504】

次に、図88(D)に示すように、いなくま到達示唆演出が実行される。このいなくま到達示唆演出では、いなくま演出がおこなわれることによって、いなくま到達示唆画像XC2が表示される。いなくま到達示唆画像XC2は、いなくま演出で第2可動役物15からいなくま画像XC1が到達した保留アイコン9Aの周囲に表示され、当該保留アイコン9Aに対して、いなくまが到達したことを示唆する画像である。

【0505】

次に、図88(E)に示すように、保留変化演出が実行される。この保留変化演出では、到達示唆画像XC2が表示された保留アイコン9Aが保留変化する。保留変化演出は、先読み演出の一つである。

10

【0506】

なお、上記可動役物衝撃演出A～Dでは、他の演出（他の可動役物衝撃演出など）を組み入れて、一つの演出としてもよい。

上記可動役物衝撃演出A～Dでは、保留アイコン9a, 9b, 9cは、表示画面7aにおいて、上端部と対向する下端部に隣接して配置される保留領域に表示される。

【0507】

〔効果例〕

以下に、可動役物衝撃演出の効果例を示す。

20

〔効果1〕

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

【0508】

〔効果2〕

30

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

【0509】

〔効果3〕

40

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

【0510】

〔効果4〕

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

50

を向上させることができる。

【0511】

〔効果5〕

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

【0512】

〔効果6〕

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

【0513】

〔変形例〕

以下に、可動役物衝撃演出の変形例を示す。

〔変形例1〕

上記実施形態の遊技機1の可動役物衝撃演出A～Dでは、第2可動役物15が表示画面7aの上端部に来たときに、保留アイコンが保留変化しているが、これに限られず、単に第2可動役物15が可動することを契機として保留アイコンが保留変化するようにしてもよい。また、第2可動役物15が表示画面7aの上端部ではなく、下端部、左端部、右端部、中央部などに来たときに、保留アイコンが保留変化するようにしてもよい。

【0514】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

〔態様XC-1〕

複数の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、

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

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

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

、
前記第1の表示演出は、第1の態様の保留アイコンを表示する演出であり、

前記第2の表示演出は、可動役物を可動させる役物可動演出をおこなう演出であり、

前記第3の表示演出は、前記第1の態様の保留アイコンを第2の態様の保留アイコンに変化させる演出であり、

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

前記組み合わせ演出では、前記第1の表示演出がおこなわれ、前記第1の表示演出がおこなわれているときに、前記第2の表示演出がおこなわれ、前記第2の表示演出がおこなわれることによって、前記第3の表示演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

【0515】

〔態様XC-2〕

態様XC-1に記載の遊技機であって、

前記可動役物は、前記表示手段の前方とは異なる位置がホームポジションであり、

前記組み合わせ演出では、前記第2の表示演出において、前記可動役物を前記ホームポジションから前記表示手段の第1の端部に移動させる役物可動演出がおこなわれることに

10

20

30

40

50

よって、前記第 3 の表示演出がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。

【0516】

〔態様 X C - 3〕

態様 X C - 2 に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出では、前記第 2 の表示演出において、前記可動役物を前記ホームポジションから前記表示手段の第 1 の端部の前方に移動させる役物可動演出がおこなわれることによって、前記第 3 の表示演出がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。

【0517】

〔態様 X C - 4〕

態様 X C - 2 または態様 X C - 3 に記載の遊技機であって、

前記保留アイコンは、前記表示手段において、前記第 1 の端部と対向する第 2 の端部に隣接して配置される保留領域に表示される、
ことを特徴とする遊技機。

【0518】

〔態様 X C - 5〕

態様 X C - 4 に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出では、前記第 2 の表示演出がおこなわれることによって、前記表示手段における前記保留領域を含む所定表示領域が揺れる揺れ演出がおこなわれると共に、前記第 3 の表示演出がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。

【0519】

〔態様 X C - 6〕

態様 X C - 5 に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出では、前記表示手段において前記揺れ演出がおこなわれるときには、所定効果音が報知される、
ことを特徴とする遊技機。

【0520】

以下に図 8 9 ～ 図 9 2 を用いて保留表示演出について説明する。この保留表示演出は、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄（以下、単に「特別図柄」ともよぶ）の変動に係わって実行され得る演出であって、より詳しくは、第 1 特別図柄の保留表示と第 2 特別図柄の保留表示を一体的に表示して複数の箇所に表示する演出である。

【0521】

〔保留表示演出 A〕

図 8 9 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 8 9（A）に示すように、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、左の図柄表示エリアに左装飾図柄 8 L、中の図柄表示エリアに中装飾図柄 8 C、右の図柄表示エリアには右装飾図柄 8 R が表示される。装飾図柄 8 L、8 C、8 R の停止順は、最初に左装飾図柄 8 L が停止し、次に右装飾図柄 8 R が停止し、最後に中装飾図柄 8 C が停止するようになっている。なお、図 8 9（A）では、遊技状態は通常状態（低確低ベース状態）であり、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は変動中（下方にスクロール中）であることを示している。

また、表示画面 7 a の左上側には、保留数表示領域 H R が表示されている。この保留数表示領域 H R は、略矩形状に形成され、その領域内に保留数を数字で示す H 1、H 2 が左右に近接して表示されている。例えば、保留数表示領域 H R は黒で表示され、H 1、H 2 は目立つように白で表示される。H 1 は、第 1 特別図柄に係わる保留数を示し、H 2 は、第 2 特別図柄に係わる保留数を示している。さらに、表示画面 7 a の右下側には、保留数を数字で示す K 1、K 2 が上下に近接して表示されている。K 1 は、H 1 と同様に第 1 特

10

20

30

40

50

別図柄に係わる保留数を示し、K 2 は、H 2 と同様に第 2 特別図柄に係わる保留数を示している。すなわち、保留表示演出 A では、第 1 始動口 2 0 および第 2 始動口 2 1 に係わる保留数が、表示画面 7 a の左上側と右下側の 2 箇所で一体的に表示されている。言い換えれば、第 1 始動口 2 0 および第 2 始動口 2 1 に係わる保留数が、表示画面 7 a の複数箇所
10
で一体的に表示されている。これらの保留数を示す H 1、H 2 および K 1、K 2 は、表示画面 7 a で常時継続して表示されるもので、決して消去されることのない表示である。なお、図 8 9 (A) では、H 1、K 1 は「3」、H 2、K 2 は「0」を示しており、第 1 特別図柄の保留数は「3」、第 2 特別図柄の保留数は「0」であることを示唆している。これは、遊技状態が通常状態のときは、第 2 始動口 2 1 への入賞は困難であることに起因している。また、保留表示演出 A では、上述した第 1 特別図柄に係わる保留アイコン 9 A、
第 2 特別図柄に係わる保留アイコン 9 B および当該保留アイコン (保留消化画像) 9 C (図 1) も表示され得るが、ここでの説明および図示は省略する。

【0522】

次に、図 8 9 (B) に示すように、表示画面 7 a ではハズレ確定演出が実行される。このハズレ確定演出は、図 8 9 (A) に示した装飾図柄 8 L、8 C、8 R の当該変動の結果が、ハズレたことを示している。本例では、このハズレ図柄配列は「7 5 8」が示されている。また、ハズレ確定演出では、第 1 特別図柄に係わる保留数 H 1、K 1 は「3」、第 2 特別図柄に係わる保留数 H 2、K 2 は「0」を示しており、これは、図 8 9 (A) に示した装飾図柄変動演出と同様である。

【0523】

次に、図 8 9 (C) に示すように、表示画面 7 a では装飾図柄変動演出が実行される。ここでの装飾図柄変動演出は、第 1 特別図柄に係わる保留数に基づいて実行されるもので、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始する際、第 1 特別図柄に係わる保留数 H 1、K 1 は「3」から「2」に減少する。なお、第 2 特別図柄に係わる保留数 H 2、K 2 は「0」のままである。

【0524】

次に、図 8 9 (D) に示すように、表示画面 7 a では大当たり確定演出が実行される。この大当たり確定演出は、図 8 9 (C) に示した装飾図柄 8 L、8 C、8 R の当該変動の結果が、大当たりしたことを示している。ここでは、この大当たり図柄配列は「7 7 7」が示されている。また、第 1 特別図柄に係わる保留数 H 1、K 1 は「2」、第 2 特別図柄
30
に係わる保留数 H 2、K 2 は「0」を示しており、これは、図 8 9 (C) に示した装飾図柄変動演出と同様である。なお、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の上方には、「大当たり～!」という文字が表示されるようになっている。この大当たり確定演出により、遊技者は大当たりを確信する。なお、本例では、大当たり図柄配列「7 7 7」は、「1 6 R V 通過予定大当たり」(確変大当たり)であって、大当たり遊技終了後、遊技状態が次回大当たりするまで高確時短状態(高確高ベース状態)になる大当たりである。

【0525】

次に、大当たり遊技が実行され、この大当たり遊技が終了すると時短遊技が開始される。時短遊技が開始されると、次に、図 8 9 (E) に示すように、表示画面 7 a では装飾図柄時短変動演出が実行される。大当たり遊技終了直後は、第 2 始動口 2 1 への入賞は発生
40
していないので、ここでの装飾図柄時短変動演出(時短遊技が開始されてから最初の装飾図柄の変動演出)は、第 1 特別図柄に係わる保留数に基づいて実行される。つまり、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始する際、第 1 特別図柄に係わる保留数 H 1、K 1 は「2」から「1」に減少する。その後、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動中に第 2 始動口 2 1 への入賞が 3 個あったとし、第 2 特別図柄に係わる保留数 H 2、K 2 は「0」から「3」に増加したとする。なお、時短遊技が開始されると、遊技者に右打ちを促すための右打ち矢印 Y A R が表示画面 7 a の右上に表示される。この右打ち矢印 Y A R は、時短遊技中は継続して表示される。遊技者は、この右打ち矢印 Y A R の表示に促されて右打ちすることで、電チュー 2 2 が頻繁に開放されて入賞し易くなっている第 2 始動口 2 1 (電サポ)に遊技球を入賞させることができる。また、この間は、第 1 始動口 2 0 への入賞はほとん
50

ど発生しない。

【0526】

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

【0527】

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

【0528】

[保留表示演出B]

図90は、保留表示演出Bを説明するための図である。

保留表示演出Bでは、まず、図90(A)に示すように、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄8L、中の図柄表示エリアに中装飾図柄8C、右の図柄表示エリアには右装飾図柄8Rが表示される。装飾図柄8L、8C、8Rの停止順は、最初に左装飾図柄8Lが停止し、次に右装飾図柄8Rが停止し、最後に中装飾図柄8Cが停止するようになっている。なお、図90(A)では、遊技状態は通常状態（低確低ベース状態）であり、装飾図柄8L、8C、8Rは変動中（下方にスクロール中）であることを示している。

また、表示画面7aの左上側には、保留数表示領域HRが表示されている。この保留数表示領域HRは、略矩形状に形成され、その領域内に保留数を数字で示すH1、H2が左右に近接して表示されている。例えば、保留数表示領域HRは黒で表示され、H1、H2は目立つように白で表示される。H1は、第1特別図柄に係わる保留数を示し、H2は、第2特別図柄に係わる保留数を示している。さらに、表示画面7aの右下側には、保留数を数字で示すK1、K2が上下に近接して表示されている。K1は、H1と同様に第1特別図柄に係わる保留数を示し、K2は、H2と同様に第2特別図柄に係わる保留数を示している。すなわち、保留表示演出Bでは、第1始動口20および第2始動口21に係わる保留数が、表示画面7aの左上側と右下側の2箇所で一体的に表示されている。言い換えれば、第1始動口20および第2始動口21に係わる保留数が、表示画面7aの複数箇所で一体的に表示されている。これらの保留数を示すH1、H2およびK1、K2は、表示画面7aで常時継続して表示されるもので、決して消去されることのない表示である。なお、図90(A)では、H1、K1は「2」、H2、K2は「0」を示しており、第1特別図柄の保留数は「2」、第2特別図柄の保留数は「0」であることを示唆している。これは、遊技状態が通常状態のときは、第2始動口21への入賞は困難であることに起因している。また、保留表示演出Bでは、上述した第1特別図柄に係わる保留アイコン9A、第2特別図柄に係わる保留アイコン9Bおよび当該保留アイコン（保留消化画像）9C（図1）も表示され得るが、ここでの説明および図示は省略する。

【0529】

次に、図90(B)に示すように、表示画面7aではリーチ演出が実行される。このリーチ演出は、図90(A)に示した装飾図柄変動演出において、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rがリーチ図柄配列で停止したようすを示している。本例では、このリーチ図柄配列は「7↓7」が示されている。また、装飾図柄8L、8C、8Rの上方には、「リーチ！」という文字が表示される。

【0530】

次に、図90（C）に示すように、表示画面7aでは役物第1可動演出が実行される。この役物第1可動演出は、図90（B）に示したリーチ演出中に、ホームポジションから役物YAが図90（C）に示す第1位置に下降して、表示画面7aの上部を覆うように該表示画面7aの前側で所定時間停止するようになっている。役物YAが第1位置で停止している状態では、保留数表示領域HRは役物YAに覆われており、したがって、第1特別図柄に係わる保留数を示すH1および第2特別図柄に係わる保留数を示すH2は視認不可能になっている。一方、役物YAが第1位置で停止している状態では、第1特別図柄に係わる保留数を示すK1および第2特別図柄に係わる保留数を示すK2は、役物YAに覆われることなく視認可能になっており、したがって、遊技者は、K1、K2（K1は「2」、K2は「0」）を視認することで、第1特別図柄に係わる保留数と第2特別図柄に係わる保留数を把握することができる。なお、本図で示す可動体としての役物LYAは、上述した盤可動役物15（図1参照）の上方裏側に上下に移動可能に配置され、ホームポジションでは遊技機枠50の内側に位置して遊技者から見えないように設けられている。

10

【0531】

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

20

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

30

【0532】

次に、図90（E）に示すように、表示画面7aでは大当たり確定演出が実行される。この大当たり確定演出は、図90（B）に示したリーチ演出の結果が、大当たりしたことを示している。ここでは、この大当たり図柄配列は「777」が示されている。また、第1特別図柄に係わる保留数H1、K1は「2」、第2特別図柄に係わる保留数H2、K2は「0」を示しており、これは、図90（A）～（D）に示したものと同様である。なお、装飾図柄8L、8C、8Rの上方には、「大当たり～！」という文字が表示されるようになっている。この大当たり確定演出により、遊技者は大当たりを確信する。なお、本例では、大当たり図柄配列「777」は、「16RV通過予定大当たり」（確変大当たり）であって、大当たり遊技終了後、遊技状態が次回大当たりするまで高確時短状態（高確高ベース状態）になる大当たりである。

40

【0533】

次に、大当たり遊技が実行され、この大当たり遊技が終了すると時短遊技が開始される。時短遊技が開始されると、次に、図90（F）に示すように、表示画面7aでは装飾図柄時短変動演出が実行される。大当たり遊技終了直後は、第2始動口21への入賞は発生

50

していないので、ここでの装飾図柄時短変動演出（時短遊技が開始されてから最初の装飾図柄の変動演出）は、第1特別図柄に係わる保留数に基づいて実行される。つまり、装飾図柄8L、8C、8Rが変動を開始する際、第1特別図柄に係わる保留数H1、K1は「2」から「1」に減少する。その後、装飾図柄8L、8C、8Rの変動中に第2始動口21への入賞が3個あったとし、第2特別図柄に係わる保留数H2、K2は「0」から「3」に増加したとする。なお、時短遊技が開始されると、遊技者に右打ちを促すための右打ち矢印YARが表示画面7aの右上に表示される。この右打ち矢印YARは、時短遊技中は継続して表示される。遊技者は、この右打ち矢印YARの表示に促されて右打ちすることで、電チュー22が頻繁に開放されて入賞し易くなっている第2始動口21（電サポ）に遊技球を入賞させることができる。また、この間は、第1始動口20への入賞はほとんど発生しない。

10

【0534】

次に、図90（G）に示すように、表示画面7aではハズレ確定時短演出が実行される。このハズレ確定時短演出は、図90（F）に示した装飾図柄8L、8C、8Rの当該変動の結果が、ハズレたことを示している。本例では、このハズレ図柄配列は「857」が示されている。また、ハズレ確定時短演出では、第1特別図柄に係わる保留数H1、K1は「1」、第2特別図柄に係わる保留数H2、K2は「3」を示しており、これは、図90（F）に示した装飾図柄時短変動演出と同様である。

【0535】

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

20

【0536】

〔保留表示演出C〕

図91は、保留表示演出Cを説明するための図である。

保留表示演出Cでは、まず、図91（A）に示すように、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄8L、中の図柄表示エリアに中装飾図柄8C、右の図柄表示エリアには右装飾図柄8Rが表示される。装飾図柄8L、8C、8Rの停止順は、最初に左装飾図柄8Lが停止し、次に右装飾図柄8Rが停止し、最後に中装飾図柄8Cが停止するようになっている。なお、図91（A）では、遊技状態は通常状態（低確低ベース状態）であり、装飾図柄8L、8C、8Rは変動中（下方にスクロール中）であることを示している。

30

また、表示画面7aの左上側には、遊技情報表示領域YRが表示されている。この遊技情報表示領域YRは、略矩形状に形成され、その領域内の下部に保留数を数字で示すH1、H2が左右に近接して表示されている。例えば、遊技情報表示領域YRは黒で表示され、H1、H2は目立つように白で表示される。H1は、第1特別図柄に係わる保留数を示し、H2は、第2特別図柄に係わる保留数を示している。遊技情報表示領域YR内の上部であって、H1、H2の真上には、特別図柄の変動表示と同期して変動表示することにより、当該特別図柄の変動結果（抽選結果）を示唆する第4図柄としてのF1、F2がH1、H2と近接して表示されている。F1、F2は、「○」の図形で表示され、例えばF1は赤（ハッチングで示す）、F2は青（水玉模様で示す）という、互いに異なる配色で表示される。F1、F2は、点滅することで特別図柄が変動中であることを示し、点灯または消灯して停止することで特別図柄が停止中（図柄表示中）であることを示す。例えば、F1、F2両者が共に点灯状態で停止することで特別図柄の抽選結果が大当たりであることを示唆し、F1、F2両者が共に点灯していない状態（F1、F2のどちらかが消灯、および、F1、F2両者が共に消灯している状態）で停止することで、特別図柄の抽選結

40

50

果がハズレであることを示唆する。

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

すなわち、保留表示演出 C では、第 1 始動口 2 0 および第 2 始動口 2 1 に係わる保留数と第 4 図柄が、表示画面 7 a の左上側と右下側の 2 箇所で一体的に表示されている。言い換えれば、第 1 始動口 2 0 および第 2 始動口 2 1 に係わる保留数と第 4 図柄が、表示画面 7 a の複数箇所で一体的に表示されている。これらの保留数を示す H 1、H 2 および K 1、K 2 と、第 4 図柄としての F 1、F 2 および D Y は、表示画面 7 a で常時継続して表示されるもので、決して消去されることのない表示である。

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

【0537】

次に、図 9 1 (B) に示すように、表示画面 7 a ではハズレ確定演出が実行される。このハズレ確定演出は、図 9 1 (A) に示した装飾図柄 8 L、8 C、8 R の当該変動の結果が、ハズレたことを示している。本例では、このハズレ図柄配列は「758」が示されている。また、ハズレ確定演出では、第 1 特別図柄に係わる保留数 H 1、K 1 は「3」、第 2 特別図柄に係わる保留数 H 2、K 2 は「0」を示しており、これは、図 8 9 (A) に示した装飾図柄変動演出と同様である。また、第 4 図柄としての F 1、F 2 は共に消灯し（F 1 の消灯状態は「●」、F 2 の消灯状態は「○」で示す）、D Y は 6（7 以外の数字）で停止し、これにより特別図柄の抽選結果がハズレであることを示唆している。

【0538】

次に、図 9 1 (C) に示すように、表示画面 7 a では装飾図柄変動演出が実行される。ここでの装飾図柄変動演出は、第 1 特別図柄に係わる保留数に基づいて実行されるもので、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始する際、第 1 特別図柄に係わる保留数 H 1、K 1 は「3」から「2」に減少する。なお、第 2 特別図柄に係わる保留数 H 2、K 2 は「0」のままである。また、第 4 図柄としての F 1、F 2 は点滅状態、D Y は変動状態（↓で図示）であり、特別図柄（装飾図柄 8 L、8 C、8 R）が変動表示中であることを示唆している。

【0539】

次に、図 9 1 (D) に示すように、表示画面 7 a では大当たり確定演出が実行される。この大当たり確定演出は、図 9 1 (C) に示した装飾図柄 8 L、8 C、8 R の当該変動の結果が、大当たりしたことを示している。ここでは、この大当たり図柄配列は「777」が示されている。また、第 1 特別図柄に係わる保留数 H 1、K 1 は「2」、第 2 特別図柄に係わる保留数 H 2、K 2 は「0」を示しており、これは、図 9 1 (C) に示した装飾図柄変動演出と同様である。また、第 4 図柄としての F 1、F 2 は点灯し（F 1 の点灯状態は赤（ハッチングで示す）、F 2 の点灯状態は青（水玉模様で示す）、D Y は 7 で停止し、これにより特別図柄の抽選結果が大当たりであることを示唆している。なお、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の上方には、「大当たり～！」という文字が表示されるようになってい

る。この大当たり確定演出により、遊技者は大当たりを確信する。なお、本例では、大当たり図柄配列「777」は、「16RV通過予定大当たり」（確変大当たり）であって、大当たり遊技終了後、遊技状態が次回大当たりするまで高確時短状態（高確高ベース状態）になる大当たりである。

【0540】

次に、大当たり遊技が実行され、この大当たり遊技が終了すると時短遊技が開始される。時短遊技が開始されると、次に、図91（E）に示すように、表示画面7aでは装飾図柄時短変動演出が実行される。大当たり遊技終了直後は、第2始動口21への入賞は発生していないので、ここでの装飾図柄時短変動演出（時短遊技が開始されてから最初の装飾図柄の変動演出）は、第1特別図柄に係わる保留数に基づいて実行される。つまり、装飾図柄8L、8C、8Rが変動を開始する際、第1特別図柄に係わる保留数H1、K1は「2」から「1」に減少する。その後、装飾図柄8L、8C、8Rの変動中に第2始動口21への入賞が3個あったとし、第2特別図柄に係わる保留数H2、K2は「0」から「3」に増加したとする。また、第4図柄としてのF1、F2は点滅状態、DYは変動状態（↓で図示）であり、特別図柄（装飾図柄8L、8C、8R）が変動表示中であることを示唆している。なお、時短遊技が開始されると、遊技者に右打ちを促すための右打ち矢印YARが表示画面7aの右上に表示される。この右打ち矢印YARは、時短遊技中は継続して表示される。遊技者は、この右打ち矢印YARの表示に促されて右打ちすることで、電チュー22が頻繁に開放されて入賞し易くなっている第2始動口21（電サポ）に遊技球を入賞させることができる。また、この間は、第1始動口20への入賞はほとんど発生しない。

【0541】

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

【0542】

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

【0543】

〔保留表示演出D〕

図92は、保留表示演出Dを説明するための図である。

保留表示演出Dでは、まず、図92（A）に示すように、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄8L、中の図柄表示エリアに中装飾図柄8C、右の図柄表示エリアには右装飾図柄8Rが表示される。装飾図柄8L、8C、8Rの停止順は、最初に左装飾図柄8Lが停止し、次に右装飾図柄8Rが停止し、最後に中装飾図柄8Cが停止するようになっている。なお、図92（A）では、遊技状態は通常状態（低確低ベース状態）であり、装飾図柄8L、8C、8Rは変動中（下方にスクロール

中)であることを示している。

また、表示画面7aの左上側には、遊技情報表示領域Y Rが表示されている。この遊技情報表示領域Y Rは、略矩形状に形成され、その領域内の下部に保留数を数字で示すH 1、H 2が左右に近接して表示されている。例えば、遊技情報表示領域Y Rは黒で表示され、H 1、H 2は目立つように白で表示される。H 1は、第1特別図柄に係わる保留数を示し、H 2は、第2特別図柄に係わる保留数を示している。遊技情報表示領域Y R内の上部であって、H 1、H 2の真上には、特別図柄の変動表示に同期して変動表示することにより、当該特別図柄の変動結果(抽選結果)を示唆する第4図柄としてのF 1、F 2がH 1、H 2と近接して表示されている。F 1、F 2は、「○」の図形で表示され、例えばF 1は赤(ハッチングで示す)、F 2は青(水玉模様で示す)という、互いに異なる配色で表示される。F 1、F 2は、点滅することで特別図柄が変動中であることを示し、点灯または消灯して停止することで特別図柄が停止中(図柄表示中)であることを示す。例えば、F 1、F 2両者が共に点灯状態で停止することで特別図柄の抽選結果が大当たりであることを示唆し、F 1、F 2両者が共に点灯していない状態(F 1、F 2のどちらかが消灯、および、F 1、F 2両者が共に消灯している状態)で停止することで、特別図柄の抽選結果がハズレであることを示唆する。

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

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

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

【0544】

次に、図92(B)に示すように、表示画面7aではリーチ演出が実行される。このリーチ演出は、図92(A)に示した装飾図柄変動演出において、左装飾図柄8 Lと右装飾図柄8 Rがリーチ図柄配列で停止したようすを示している。本例では、このリーチ図柄配列は「7↓7」が示されている。また、装飾図柄8 L、8 C、8 Rの上方には、「リーチ!」という文字が表示される。なお、このリーチ演出では、第1特別図柄に係わる保留数H 1、K 1、第2特別図柄に係わる保留数H 2、K 2、および、第4図柄としてのF 1、F 2、D Yは、図92(A)に示した装飾図柄変動演出と同様である。

【0545】

次に、図92(C)に示すように、表示画面7aでは役物第1可動演出が実行される。この役物第1可動演出は、図92(B)に示したリーチ演出中に、ホームポジションから役物Y Aが図92(C)に示す第1位置に下降して、表示画面7aの上部を覆うように該

表示画面 7 a の前側で所定時間停止するようになっている。役物 Y A が第 1 位置で停止している状態では、遊技情報表示領域 Y R は役物 Y A に覆われており、したがって、第 1 特別図柄に係わる保留数を示す H 1、第 2 特別図柄に係わる保留数を示す H 2、および、第 4 図柄としての F 1、F 2 は、視認不可能になっている。一方、役物 Y A が第 1 位置で停止している状態では、第 1 特別図柄に係わる保留数を示す K 1、第 2 特別図柄に係わる保留数を示す K 2、および、第 4 図柄としての D Y は、役物 Y A に覆われることなく視認可能になっている。したがって、遊技者は、K 1、K 2（K 1 は「2」、K 2 は「0」）を視認することで、第 1 特別図柄に係わる保留数と第 2 特別図柄に係わる保留数を把握することができ、第 4 図柄としての D Y（D Y は「↓」）を視認することで、特別図柄（装飾図柄 8 L、8 C、8 R）が変動表示中であることを把握することができる。なお、本図で示す可動体としての役物 L Y A は、上述した盤可動役物 1 5（図 1 参照）の上方裏側に上下に移動可能に配置され、ホームポジションでは遊技機枠 5 0 の内側に位置して遊技者から見えないように設けられている。

10

【0546】

次に、図 9 2（D）に示すように、表示画面 7 a では役物第 2 可動演出が実行される。この役物第 2 可動演出は、役物 Y A が、図 9 2（C）に示した第 1 位置で所定時間停止した後、さらに図 9 2（D）に示す第 2 位置まで下降して、表示画面 7 a の下部を覆うように該表示画面 7 a の前側で所定時間停止するようになっている。役物 Y A が第 2 位置で停止している状態では、第 1 特別図柄に係わる保留数を示す K 1、第 2 特別図柄に係わる保留数を示す K 2、および、第 4 図柄としての D Y は、役物 Y A に覆われており、したがって、K 1、K 2 および D Y は視認不可能になっている。一方、役物 Y A が第 2 位置で停止している状態では、遊技情報表示領域 Y R は役物 Y A に覆われることなく視認可能になっており、したがって、遊技者は、H 1、H 2（H 1 は「2」、H 2 は「0」）を視認することで、第 1 特別図柄に係わる保留数と第 2 特別図柄に係わる保留数を把握することができ、第 4 図柄としての F 1、F 2（F 1、F 2 は点滅状態）を視認することで、特別図柄（装飾図柄 8 L、8 C、8 R）が変動表示中であることを把握することができる。そして、役物 Y A は、第 2 位置で所定時間停止すると、第 2 位置から上昇してホームポジションに復帰する。

20

このように、可動体としての役物 L Y A が可動した場合であっても、表示画面 7 a の複数箇所で一体的に表示される、第 1 始動口 2 0 と第 2 始動口 2 1 に係わる保留数および第 4 図柄は、いずれかの箇所で表示される、第 1 始動口 2 0 と第 2 始動口 2 1 に係わる保留数および第 4 図柄が、視認可能なようになっている。言い換えれば、表示画面 7 a の複数箇所で一体的に表示される、第 1 始動口 2 0 と第 2 始動口 2 1 に係わる保留数および第 4 図柄は、可動体としての役物 L Y A が可動した場合であっても、全てが視認不可能になることはなく、少なくとも一つの箇所で表示される第 1 始動口 2 0 と第 2 始動口 2 1 に係わる保留数および第 4 図柄は視認可能なようになっている。このため、遊技者は、第 1 始動口 2 0 と第 2 始動口 2 1 に係わる保留数および第 4 図柄の情報を常に把握することができ、安心して遊技に臨むことができる。

30

【0547】

次に、図 9 2（E）に示すように、表示画面 7 a では大当たり確定演出が実行される。この大当たり確定演出は、図 9 2（B）に示したリーチ演出の結果が、大当たりしたことを示している。ここでは、この大当たり図柄配列は「777」が示されている。また、第 1 特別図柄に係わる保留数 H 1、K 1 は「2」、第 2 特別図柄に係わる保留数 H 2、K 2 は「0」を示しており、これは、図 9 0（A）～（D）に示したものと同様である。一方、第 4 図柄としての F 1、F 2 は、両者共に点灯状態（F 1 は赤（ハッチングで示す）、F 2 は青（水玉模様で示す））で停止し、第 4 図柄としての D Y は、7 で停止し、これにより特別図柄の抽選結果が大当たりであることを示唆している。なお、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の上方には、「大当たり～！」という文字が表示されるようになっている。この大当たり確定演出により、遊技者は大当たりを確信する。なお、本例では、大当たり図柄配列「777」は、「16RV 通過予定大当たり」（確変大当たり）であって、大当たり

40

50

遊技終了後、遊技状態が次回大当たりするまで高確時短状態（高確高ベース状態）になる大当たりである。

【0548】

次に、大当たり遊技が実行され、この大当たり遊技が終了すると時短遊技が開始される。時短遊技が開始されると、次に、図92（F）に示すように、表示画面7aでは装飾図柄時短変動演出が実行される。大当たり遊技終了直後は、第2始動口21への入賞は発生していないので、ここでの装飾図柄時短変動演出（時短遊技が開始されてから最初の装飾図柄の変動演出）は、第1特別図柄に係わる保留数に基づいて実行される。つまり、装飾図柄8L、8C、8Rが変動を開始する際、第1特別図柄に係わる保留数H1、K1は「2」から「1」に減少する。その後、装飾図柄8L、8C、8Rの変動中に第2始動口21への入賞が3個あったとし、第2特別図柄に係わる保留数H2、K2は「0」から「3」に増加したとする。また、第4図柄としてのF1、F2は点滅状態、DYは変動状態（↓で図示）であり、特別図柄（装飾図柄8L、8C、8R）が変動表示中であることを示唆している。なお、時短遊技が開始されると、遊技者に右打ちを促すための右打ち矢印YARが表示画面7aの右上に表示される。この右打ち矢印YARは、時短遊技中は継続して表示される。遊技者は、この右打ち矢印YARの表示に促されて右打ちすることで、電チュー22が頻繁に開放されて入賞し易くなっている第2始動口21（電サポ）に遊技球を入賞させることができる。また、この間は、第1始動口20への入賞はほとんど発生しない。

10

【0549】

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

20

【0550】

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

30

【0551】

[効果例]

以下に、保留表示演出の効果例を示す。

40

[効果1]

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

50

で当該保留数を確認してその内容を把握することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0552】

〔効果2〕

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

10

【0553】

〔効果3〕

上記実施形態の遊技機1では、図91、図92に示すように、第4図柄と、第1始動口に係わる保留数と、第2始動口に係わる保留数を、一体的に表示画面に表示するとともに、表示画面の複数箇所に表示する構成になっている。この構成によれば、一体的にまとまって表示される第4図柄と、第1始動口に係わる保留数と、第2始動口に係わる保留数は、さらに、表示画面の複数の箇所に表示されるので、遊技者は、極めて容易に第1始動口に係わる保留表示と第2始動口に係わる保留表示および第4図柄の表示を見つけることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0554】

〔効果4〕

上記実施形態の遊技機1では、図92に示すように、表示画面の複数の箇所で一体的に表示される第4図柄と、第1始動口に係わる保留数と、第2始動口に係わる保留数は、可動体が可動された場合であっても、表示画面のいずれかの箇所に表示される第4図柄と、第1始動口に係わる保留数と、第2始動口に係わる保留数は、視認可能である構成になっている。言い換えれば、表示画面の複数箇所で一体的に表示される、第1始動口と第2始動口に係わる保留数および第4図柄は、可動体が可動した場合であっても、全てが視認不可能になることはなく、少なくとも一つの箇所に表示される第1始動口と第2始動口に係わる保留数および第4図柄は視認可能な構成になっている。この構成によれば、遊技者は、第1始動口と第2始動口に係わる保留数および第4図柄の表示を常に把握することができ、安心して遊技に臨むことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0555】

〔効果5〕

上記実施形態の遊技機1では、図91、図92に示すように、第4図柄と、第1始動口に係わる保留数と、第2始動口に係わる保留数は、表示画面の対角線状に表示する構成になっている。この構成によれば、どちらか一箇所の第4図柄、第1始動口に係わる保留数、第2始動口に係わる保留数の表示が、常時視認できるように可動体の可動範囲を設計することが容易になる。つまり、可動体の可動範囲の制約が緩和される。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0556】

〔効果6〕

上記実施形態の遊技機1では、図91、図92に示すように、第4図柄と、第1始動口に係わる保留数と、第2始動口に係わる保留数は、表示画面の同一位置に移動することなく表示する構成になっている。この構成によれば、第4図柄と、第1始動口に係わる保留

50

数と、第2始動口に係わる保留数は、常時、表示画面の同じ場所に表示されているので、遊技者は、極めて容易にこれらの表示を見つけることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0557】

〔変形例〕

以下に、保留表示演出の変形例を示す。

〔変形例1〕

上記実施形態の遊技機1では、図89～図92に示すように、第1特別図柄に係わる保留数、第2特別図柄に係わる保留数、第4図柄は、表示画面の左上と右下の対角線状にそれぞれ表示するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、第1特別図柄に係わる保留数、第2特別図柄に係わる保留数、第4図柄は、表示画面の右上と左下、中上と中下、左中と右中、左上と右上、左下と右下などに表示するようにしてもよい。つまり、一体的に表示される第1特別図柄に係わる保留数、第2特別図柄に係わる保留数、第4図柄を、表示画面の複数の箇所に表示する場合、表示画面の少なくとも左端と右端、または、上端と下端を含んで表示するようにしてもよい。

【0558】

〔変形例2〕

上記実施形態の遊技機1では、図89～図92に示すように、表示画面の右下に表示する第1特別図柄に係わる保留数、第2特別図柄に係わる保留数、第4図柄は、表示画面の左上に表示する第1特別図柄に係わる保留数、第2特別図柄に係わる保留数、第4図柄と同様、所定の表示領域内に表示するようにしてもよい。また、第1特別図柄に係わる保留数、第2特別図柄に係わる保留数、第4図柄の配置は任意であり、一体的にまとめて表示されるのであれば、どのような表示態様であってもよい。

【0559】

〔変形例3〕

上記実施形態の遊技機1では、図89～図92に示すように、領域内に第1特別図柄に係わる保留数、第2特別図柄に係わる保留数、第4図柄を表示する保留数表示領域および遊技情報表示領域は、所定色で配色して表示するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、保留数表示領域および遊技情報表示領域は、遊技状態によって色が変わるようにしてもよい。例えば、遊技状態が通常状態のときは白、低確時短状態のときは青、高確時短状態のときは緑、潜確状態のときは赤というように、色によって現在の遊技状態を示唆するようにしてもよい。

【0560】

〔変形例4〕

上記実施形態の遊技機1では、図91、図92に示すように、遊技情報表示領域に表示される第4図柄は、色の異なる複数の図形（「○」）で表示し、それらの図形を点滅したり停止させたりすることで特別図柄が変動中や停止中（図柄表示中、抽選結果表示中）であることを示唆するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、遊技情報表示領域に表示される第4図柄は、記号（数字や文字）を加え、図形とともに記号を所定態様で表示することで、特別図柄の変動中や停止中を示唆するようにしてもよい。例えば、第4図柄を図形と数字で表示する場合には、この数字と、表示画面の右下に数字で表示されているもう一つの第4図柄（DY）とを同期させ、同一の表示態様で表示するようにしてもよい。このようにすると、遊技者は、第4図柄と特別図柄との関連性がわかりやすくなる。

【0561】

〔変形例5〕

上記実施形態の遊技機1では、図91、図92に示すように、第1特別図柄に係わる保留数、第2特別図柄に係わる保留数、第4図柄は、同一の表示画面に複数表示するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、遊技領域内に複数の表示画面を設け、それらの表示画面に、第1特別図柄に係わる保留数、第2特別図柄に係わる保留数

、第4図柄をそれぞれ一つずつ（1セット）表示するようにしてもよい。あるいは、表示画面（表示画面7a、液晶）とは別に、遊技領域内に7セグメント表示器を設け、第1特別図柄に係わる保留数、第2特別図柄に係わる保留数、第4図柄は、表示画面（表示画面7a、液晶）と7セグメント表示器とで表示するようにしてもよい。あるいは、表示画面（表示画面7a、液晶）とは別に、遊技領域内の所定位置にLEDやランプ表示器を設け、第1特別図柄に係わる保留数、第2特別図柄に係わる保留数、第4図柄は、表示画面（表示画面7a、液晶）とLEDやランプ表示器とで表示するようにしてもよい。

【0562】

〔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。

10

〔態様C3-1〕

第1始動口および第2始動口と、

複数の表示を所定の表示画面に表示可能な表示手段と、

を備えた遊技機であって、

前記複数の表示の1つは、第一の表示であり、

前記第一の表示は、前記第1始動口および前記第2始動口に係わる保留数の表示であり

、

前記表示手段は、前記第1始動口および前記第2始動口に係わる保留数を一体的に表示する、

ことを特徴とする遊技機。

20

〔態様C3-2〕

前記第1始動口または前記第2始動口への入賞に基づいて、特別図柄を変動表示することにより当たりか否かの抽選結果を表示する特別図柄表示手段を備え、

前記複数の表示の1つは、第二の表示であり、

前記第二の表示は、前記特別図柄の変動表示に同期して変動表示することにより、前記抽選結果を示唆する第4図柄の表示であり、

前記表示手段は、前記第4図柄を、前記第1始動口および前記第2始動口に係わる保留数と一体的に表示する、

ことを特徴とする態様C3-1に記載の遊技機。

〔態様C3-3〕

30

前記表示手段は、前記表示画面の複数箇所で、前記第一の表示と前記第二の表示を表示し、

前記複数箇所の少なくとも一箇所では、前記第一の表示と前記第二の表示を所定表示領域内に表示する、

ことを特徴とする態様C3-2に記載の遊技機。

〔態様C3-4〕

前記表示画面は略矩形状に形成され、

前記第一の表示と前記第二の表示が表示される前記表示画面の複数箇所は、該表示画面の少なくとも左端と右端、または、上端と下端を含んでいる、

ことを特徴とする態様C3-3に記載の遊技機。

40

〔態様C3-5〕

可動可能な可動体と、

前記可動体を所定態様に可動制御する制御手段と、

を備え、

前記複数箇所で表示される前記第一の表示と前記第二の表示は、前記制御手段により前記可動体が可動された場合であっても、いずれかの箇所で表示される前記第一の表示と前記第二の表示が視認可能である、

ことを特徴とする態様C3-3または態様C3-4に記載の遊技機。

【0563】

以下に図93～図96を用いてゾーン演出について説明する。このゾーン演出は、特別

50

図柄の変動中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン101がサブ制御基板90から受信した変動演出開始コマンドを解析し、ゾーン演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM103から対応する画像データや駆動データを読み出して表示画面7aに画像を表示させる演出である。このゾーン演出は、特別図柄の1回の変動（1回の変動演出）中に行われる。なお、ゾーン演出を特別図柄の複数回の変動（複数の変動演出）中に行うようにしてもよい。

【0564】

[ゾーン演出A]

図93は、ゾーン演出Aを説明するための図である。

ゾーン演出Aでは、まず、図93（A）に示すように、装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄8L，8C，8Rが表示画面7aの中央付近で変動表示される。また、このタイマ表示回数示唆演出では、保留アイコン9Aと保留アイコン9Cとが表示画面7aの下方に表示される。

【0565】

次に、図93（B）に示すように、第1ゾーン突入示唆演出が実行される。この第1ゾーン突入示唆演出では、第1ゾーン突入示唆画像XD1が表示される。この第1ゾーン突入示唆画像XD1は、装飾図柄8L，8C，8Rの変動領域上に表示され、第1ゾーンに突入したことを示唆する画像である。

【0566】

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

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

【0567】

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

【0568】

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

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

【0569】

[ゾーン演出B]

図 9 4 は、ゾーン演出 B を説明するための図である。

ゾーン演出 B では、まず、図 9 4 (A) に示すように、装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R が表示画面 7 a の中央付近で変動表示される。また、このタイマ表示回数示唆演出では、保留アイコン 9 A と保留アイコン 9 C とが表示画面 7 a の下方に表示される。

【0570】

次に、図 9 4 (B) に示すように、第 1 ゾーン突入示唆演出が実行される。この第 1 ゾーン突入示唆演出では、第 1 ゾーン突入示唆画像 X D 1 が表示される。この第 1 ゾーン突入示唆画像 X D 1 は、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R の変動領域上に表示され、第 1 ゾーンに突入したことを示唆する画像である。

10

【0571】

次に、図 9 4 (C) に示すように、第 1 ゾーン演出が実行される。この第 1 ゾーン演出では、第 1 ゾーン示唆画像 X D 2 が表示される。この第 1 ゾーン示唆画像 X D 2 は、第 1 ゾーンであることを示唆する画像であり、具体的には、帯状の画像に第 1 ゾーンを示唆する文字「第 1 ゾーン」が示された画像である。第 1 ゾーン示唆画像 X D 2 は、表示画面 7 a の上部と下部にそれぞれ横に延びるように配置される。上部の第 1 ゾーン示唆画像 X D 2 は、「第 1 ゾーン」という文字が、右から左に移動し、下部の第 1 ゾーン示唆画像 X D 2 は、「第 1 ゾーン」という文字が、左から右に移動する。なお、これに限られず、上部と下部の第 1 ゾーン示唆画像 X D 2 共に、「第 1 ゾーン」という文字が同じ方向に移動するようにしてよい。

20

この第 1 ゾーン示唆画像 X D 2 が表示されているときは、第 1 ゾーンの状態である。

【0572】

次に、図 9 4 (D) に示すように、第 2 ゾーン突入示唆演出が実行される。この第 2 ゾーン突入示唆演出では、第 2 ゾーン突入示唆画像 X D 3 が表示される。この第 2 ゾーン突入示唆画像 X D 3 は、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R の変動領域上に表示され、第 2 ゾーンに突入したことを示唆する画像である。なお、この第 2 ゾーン突入示唆演出では、第 1 ゾーン示唆画像 X D 2 の表示が継続されている。

【0573】

次に、図 9 4 (E) に示すように、第 2 ゾーン演出が実行される。この第 2 ゾーン演出では、第 2 ゾーン示唆画像 X D 4 が表示される。この第 2 ゾーン示唆画像 X D 4 は、第 2 ゾーンであることを示唆する画像であり、具体的には、帯状の画像に第 2 ゾーンを示唆する文字「第 2 ゾーン」が示された画像である。第 2 ゾーン示唆画像 X D 4 は、表示画面 7 a の左部と右部に縦にそれぞれ延びるように配置される。この場合、第 2 ゾーン示唆画像 X D 4 は、遊技者から見て、第 1 ゾーン示唆画像 X D 2 と交差するように配置される。第 2 ゾーン示唆画像 X D 4 は、第 1 ゾーン示唆画像 X D 2 との交差部では、第 1 ゾーン示唆画像 X D 2 よりも奥側に配置される。左部の第 2 ゾーン示唆画像 X D 4 は、「第 2 ゾーン」という文字が、上から下に移動し、右部の第 2 ゾーン示唆画像 X D 4 は、「第 2 ゾーン」という文字が、下から上に移動する。なお、これに限られず、左部と右部の第 2 ゾーン示唆画像 X D 4 共に、「第 2 ゾーン」という文字が同じ方向に移動するようにしてよい。

30

この第 2 ゾーン示唆画像 X D 4 が表示されているときは、第 2 ゾーンの状態である。また、この場合、第 1 ゾーン示唆画像 X D 2 も表示されているので、第 1 の状態でもある。

40

【0574】

[ゾーン演出 C]

図 9 5 は、ゾーン演出 C を説明するための図である。

ゾーン演出 C では、まず、図 9 5 (A) に示すように、装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R が表示画面 7 a の中央付近で変動表示される。また、このタイマ表示回数示唆演出では、保留アイコン 9 A と保留アイコン 9 C とが表示画面 7 a の下方に表示される。

【0575】

次に、図 9 5 (B) に示すように、第 1 ゾーン突入示唆演出が実行される。この第 1 ゾ

50

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

【0576】

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

10

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

【0577】

次に、図95(D)に示すように、第2ゾーン突入示唆演出が実行される。この第2ゾーン突入示唆演出では、第2ゾーン突入示唆画像XD3が表示される。この第2ゾーン突入示唆画像XD3は、装飾図柄8L、8C、8Rの変動領域上に表示され、第2ゾーンに突入したことを示唆する画像である。なお、この第2ゾーン突入示唆演出では、第1ゾーン示唆画像XD2の表示が継続されている。

20

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

【0578】

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

30

【0579】

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

40

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

【0580】

[ゾーン演出D]

図96は、ゾーン演出Dを説明するための図である。

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

50

ン 9 C とが表示画面 7 a の下方に表示される。

【0581】

次に、図 9 6 (B) に示すように、第 1 ゾーン突入示唆演出が実行される。この第 1 ゾーン突入示唆演出では、第 1 ゾーン突入示唆画像 X D 1 が表示される。この第 1 ゾーン突入示唆画像 X D 1 は、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R の変動領域上に表示され、第 1 ゾーンに突入したことを示唆する画像である。

【0582】

次に、図 9 6 (C) に示すように、第 1 ゾーン演出が実行される。この第 1 ゾーン演出では、第 1 ゾーン示唆画像 X D 2 が表示される。この第 1 ゾーン示唆画像 X D 2 は、第 1 ゾーンであることを示唆する画像であり、具体的には、帯状の画像に第 1 ゾーンを示唆する文字「第 1 ゾーン」が示された画像である。第 1 ゾーン示唆画像 X D 2 は、表示画面 7 a の上部と下部にそれぞれ横に延びるように配置される。上部の第 1 ゾーン示唆画像 X D 2 は、「第 1 ゾーン」という文字が、右から左に移動し、下部の第 1 ゾーン示唆画像 X D 2 は、「第 1 ゾーン」という文字が、左から右に移動する。なお、これに限られず、上部と下部の第 1 ゾーン示唆画像 X D 2 共に、「第 1 ゾーン」という文字が同じ方向に移動するようにしてよい。

この第 1 ゾーン示唆画像 X D 2 が表示されているときは、第 1 ゾーンの状態である。

【0583】

次に、図 9 6 (D) に示すように、タイマ表示演出が実行される。このタイマ表示演出は、タイマ表示 X D 5 が表示される。このタイマ表示 X D 5 は、上部の第 1 ゾーン示唆画像 X D 2 と下部の第 1 ゾーン示唆画像 X D 2 の間であって、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R の変動領域上に表示され、カウントダウンによってタイマ値が変化するタイマを表す。図 9 6 (D) の例では、タイマ表示 X D 5 の初期値は、15 秒となっている。

【0584】

次に、図 9 6 (E) に示すように、第 2 ゾーン突入示唆演出が実行される。この第 2 ゾーン突入示唆演出では、タイマ表示 X D 5 のタイマ値が所定値（例えば、ゼロ）になった場合に、第 2 ゾーン突入示唆画像 X D 3 が表示される。この第 2 ゾーン突入示唆画像 X D 3 は、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R の変動領域上に表示され、第 2 ゾーンに突入したことを示唆する画像である。なお、この第 2 ゾーン突入示唆演出では、第 1 ゾーン示唆画像 X D 2 の表示が継続されている。

【0585】

次に、図 9 6 (F) に示すように、第 2 ゾーン演出が実行される。この第 2 ゾーン演出では、第 2 ゾーン示唆画像 X D 4 が表示される。この第 2 ゾーン示唆画像 X D 4 は、第 2 ゾーンであることを示唆する画像であり、具体的には、帯状の画像に第 2 ゾーンを示唆する文字「第 2 ゾーン」が示された画像である。第 2 ゾーン示唆画像 X D 4 は、表示画面 7 a の左部と右部にそれぞれ縦に延びるように配置される。この場合、第 2 ゾーン示唆画像 X D 4 は、遊技者から見て、第 1 ゾーン示唆画像 X D 2 と交差するように配置される。第 2 ゾーン示唆画像 X D 4 は、第 1 ゾーン示唆画像 X D 2 との交差部では、第 1 ゾーン示唆画像 X D 2 よりも奥側に配置される。左部の第 2 ゾーン示唆画像 X D 4 は、「第 2 ゾーン」という文字が、上から下に移動し、右部の第 2 ゾーン示唆画像 X D 4 は、「第 2 ゾーン」という文字が、下から上に移動する。なお、これに限られず、左部と右部の第 2 ゾーン示唆画像 X D 4 共に、「第 2 ゾーン」という文字が同じ方向に移動するようにしてよい。

この第 2 ゾーン示唆画像 X D 4 が表示されているときは、第 2 ゾーンの状態である。また、この場合、第 1 ゾーン示唆画像 X D 2 も表示されているので、第 1 の状態でもある。

【0586】

なお、上記ゾーン演出 A ~ D では、他の演出（他のゾーン演出など）を組み入れて、一つの演出としてもよい。

また、上記ゾーン演出 A ~ D では、第 2 ゾーン突入示唆演出中、および、第 2 のゾーン演出中にも第 1 ゾーン示唆画像 X D 2 が表示される。従って、第 2 ゾーン突入示唆演出中、および、第 2 のゾーン演出中も当然第 1 のゾーン演出中である。

【0587】

〔効果例〕

以下に、ゾーン演出の効果例を示す。

〔効果1〕

上記実施形態の遊技機1のゾーン演出A～Dの第2ゾーン演出では、第1のゾーン演出もおこなわれている。すなわち、第1のゾーン演出がおこなわれているときに、第2のゾーン演出もおこなわれる。この構成によれば、2つのゾーン演出が同時に表示されるので、遊技者は、今後の展開に大いに期待感を抱くことができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0588】

〔効果2〕

上記ゾーン演出A～Dでは、第2ゾーン演出において、第1ゾーン示唆画像XD2が表示されているときに、第2ゾーン示唆画像XD4が表示される。この構成によれば、2つのゾーン示唆画像が同時に表示されるので、遊技者は、今後の展開に大いに期待感を抱くことができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0589】

〔効果3〕

上記ゾーン演出A～Dでは、第1ゾーン突入示唆画像XD1が表示される第1ゾーン突入示唆演出の後、第1のゾーン演出、第2のゾーン演出がおこなわれる。この構成によれば、第1ゾーン突入示唆画像XD1が表示された後、第1のゾーン演出、第2のゾーン演出がおこなわれるので、遊技者は、第1ゾーン突入示唆画像XD1が表示された時点で、第2のゾーン演出に発展することへの期待を抱くことができ、その結果、大当たりへの期待感を増長し、遊技の興趣を向上させることができる。

【0590】

〔効果4〕

上記ゾーン演出A～Dでは、第2ゾーン突入示唆画像XD3が表示される第2ゾーン突入示唆演出の後、第2のゾーン演出がおこなわれる。この構成によれば、第2ゾーン突入示唆画像XD3が表示された後、第2のゾーン演出がおこなわれるので、第2ゾーン突入示唆画像XD3が表示された時点で、第1のゾーン演出と共に第2のゾーン演出に発展することが確定するので、その結果、第2ゾーン突入示唆画像XD3によって大当たりへの期待感を増長し、遊技の興趣を向上させることができる。

【0591】

〔効果5〕

上記ゾーン演出A～Dでは、第1のゾーン演出の第1ゾーン示唆画像XD2が表示されているときに、第2ゾーン突入示唆画像XD3が表示される第2ゾーン突入示唆演出がおこなわれる。この構成によれば、第1ゾーン示唆画像XD2が表示GWされているときに、第2ゾーン突入示唆画像XD3が表示されるので、遊技者は、第1ゾーン演出と第2ゾーン演出とが重なって実行されることを認識することができ、今後の展開に大いに期待感を抱くことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0592】

〔効果6〕

上記ゾーン演出A～Dでは、第1のゾーン演出がおこなわれているときに、タイマ表示XD5を表示するタイマ表示演出がおこなわれ、タイマ表示演出において、タイマ表示XD5のタイマ値が所定値（例えば、ゼロ）になった場合に、第2ゾーン演出（第2ゾーン突入示唆演出）がおこなわれる。この構成によれば、第1ゾーン示唆画像XD2が表示された状態で、タイマ表示XD5のタイマ値が所定値になると第2ゾーン示唆画像XD4が表示される第2ゾーン演出に突入し得るので、タイマ表示XD5が表示されたときに、遊技者は第1ゾーン演出に加えて第2ゾーン演出への突入を大いに期待することとなり、今後の展開に大いに期待感を抱くことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

10

20

30

40

50

【0593】

〔変形例〕

以下に、ゾーン演出の変形例を示す。

〔変形例1〕

上記実施形態の遊技機のゾーン演出A～Dでは、第1ゾーン演出、第2ゾーン演出は同一変動での演出としていたが、これに限れず、ゾーン演出A～Dにおいて、各演出を複数の変動（特別図柄の複数の変動）に跨いでおこなうようにしてもよい。例えば、ゾーン演出Dにおいて、所定の変動で、第1ゾーン突入示唆演出、第1ゾーン演出、タイマ表示演出をおこない、次の変動で、第2ゾーン突入示唆演出、第2ゾーン演出をおこなうようにしてもよい。

10

【0594】

〔変形例2〕

上記ゾーン演出Dでは、タイマ表示演出でタイマ表示XD5のタイマ値が所定値になると、第2ゾーン突入示唆演出、第2ゾーン演出をおこなうようにしているが、これに限れず、第1ゾーン突入示唆演出の前にタイマ表示演出をおこない、タイマ表示のタイマ値が所定値になると、第1ゾーン突入示唆演出、第1ゾーン演出をおこなうようにしてもよい。

【0595】

〔変形例3〕

上記ゾーン演出Dでは、タイマ表示演出でタイマ表示XD5のタイマ値が所定値になると、第2ゾーン突入示唆演出が始まって、その後に、第2ゾーン演出がおこなわれるが、これに限られず、タイマ表示演出でタイマ表示XD5のタイマ値が所定値になると、第2ゾーン突入示唆演出をおこなわずに、第2ゾーン演出がおこなわれるようにしてもよい。

20

【0596】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

〔態様XD-1〕

複数の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、

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

30

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

、前記第1の表示演出は、第1のゾーン演出をおこなう演出であり、

前記第2の表示演出は、前記第1のゾーン演出とは異なる第2のゾーン演出をおこなう演出であり、

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

前記組み合わせ演出では、前記第1の表示演出がおこなわれているときに、前記第2の表示演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

40

【0597】

〔態様XD-2〕

態様XD-1に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出では、前記第1の表示演出において、前記第1のゾーン演出を表す第1のゾーン表示がおこなわれ、前記第2の表示演出において、前記第2のゾーン演出を表す第2のゾーン表示がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

【0598】

〔態様XD-3〕

態様XD-1または態様XD-2に記載の遊技機であって、

50

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

前記第3の表示演出は、前記第1のゾーン演出に突入することを示唆する第1のゾーン突入示唆表示をおこなう演出であり、

前記組み合わせ演出は、前記第3の表示演出を含む場合があり、

前記組み合わせ演出では、前記第3の表示演出がおこなわれた後、前記第1の表示演出と前記第2の表示演出とがおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

【0599】

〔態様XD-4〕

態様XD-1ないし態様XD-3までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

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

前記第3の表示演出は、前記第2のゾーン演出に突入することを示唆する第2のゾーン突入示唆表示をおこなう演出であり、

前記組み合わせ演出は、前記第4の表示演出を含む場合があり、

前記組み合わせ演出では、前記第4の表示演出がおこなわれた後、前記第2の表示演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

【0600】

〔態様XD-5〕

態様XD-4に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出では、前記第1の表示演出がおこなわれているときに、前記第4の表示演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

【0601】

〔態様XD-6〕

態様XD-1ないし態様XD-5までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第5の表示演出をおこなう場合があり、

前記第5の表示演出は、タイマ表示をおこなう演出であり、

前記組み合わせ演出は、前記第5の表示演出を含む場合があり、

前記組み合わせ演出では、前記第1の表示演出がおこなわれているときに、前記第5の表示演出がおこなわれ、前記第5の表示演出において前記タイマ表示のタイマ値が所定値になった場合に、前記第2の表示演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

【0602】

以下に図97～図100を用いてカットイン演出について説明する。このカットイン演出は、特別図柄の変動中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン101がサブ制御基板90から受信した変動演出開始コマンドを解析し、カットイン演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM103から対応する画像データや駆動データを読み出して表示画面7aに画像を表示させる演出である。このカットイン演出は、特別図柄の1回の変動（1回の変動演出）中に行われる。なお、カットイン演出を特別図柄の複数回の変動（複数の変動演出）中に行うようにしてもよい。

【0603】

〔カットイン演出A〕

図97は、カットイン演出Aを説明するための図である。

カットイン演出Aでは、まず、図97（A）に示すように、装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄8L、8C、8Rが表示画面7aの中央付近で変動表示される。また、このタイマ表示回数示唆演出では、保留アイコン9Aと保留ア

10

20

30

40

50

アイコン 9 C とが表示画面 7 a の下方に表示される。

【0604】

次に、図 9 7 (B) に示すように、リーチ演出が実行される。リーチ演出では、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R を用いてリーチ状態が形成される。具体的には、装飾図柄 8 L, 8 R が同じ数字の図柄で仮停止し、装飾図柄 8 C が変動することでリーチ状態が形成される。また、リーチ演出では、キャラクタ C R A が所定のアクションを実行している。

【0605】

次に、図 9 7 (C) に示すように、第 1 カットイン演出が実行される。第 1 カットイン演出では、第 1 カットイン表示 X E 1 が表示される。この第 1 カットイン表示 X E 1 は、带状かつ長形状であり、表示画面 7 a の右側から現れて、左側に向けて表示される。図 9 7 (C) では、第 1 カットイン表示 X E 1 は、ハッチングで示されている。この第 1 カットイン表示 X E 1 は、キャラクタ C R A を隠している。

【0606】

次に、図 9 7 (D) に示すように、第 2 カットイン演出が実行される。第 2 カットイン演出では、第 2 カットイン表示 X E 2 が表示される。この第 2 カットイン表示 X E 2 は、带状かつ長形状であり、表示画面 7 a の下側から現れて、上側に向けて表示される。図 9 7 (D) では、第 2 カットイン表示 X E 2 は、第 1 カットイン表示 X E 1 とは異なるハッチングで示されている。また、この第 2 カットイン演出では、第 1 カットイン表示 X E 1 は、表示されない。また、第 2 カットイン表示 X E 2 は、C キャラクタ C R A や保留アイコンの一部を隠している。

【0607】

次に、図 9 7 (E) に示すように、第 3 カットイン演出が実行される。第 3 カットイン演出では、第 3 カットイン表示 X E 3 が表示される。この第 3 カットイン表示 X E 3 は、带状かつ長形状であり、表示画面 7 a の右斜め上側から現れて、左斜め下側に向けて表示される。図 9 7 (E) では、第 3 カットイン表示 X E 3 は、第 1 カットイン表示 X E 1 や第 2 カットイン表示 X E 2 とは異なるハッチングで示されている。また、この第 3 カットイン演出では、第 1 カットイン表示 X E 1 および第 2 カットイン表示 X E 2 は、表示されない。また、第 3 カットイン表示 X E 3 は、C キャラクタ C R A や保留アイコンの一部を隠している。

第 3 カットイン演出後、所定の演出（スーパーリーチ演出）などがおこなわれる。

【0608】

〔カットイン演出 B〕

図 9 8 は、カットイン演出 B を説明するための図である。

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

【0609】

次に、図 9 8 (B) に示すように、リーチ演出が実行される。リーチ演出では、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R を用いてリーチ状態が形成される。具体的には、装飾図柄 8 L, 8 R が同じ数字の図柄で仮停止し、装飾図柄 8 C が変動することでリーチ状態が形成される。また、リーチ演出では、キャラクタ C R A が所定のアクションを実行している。

【0610】

次に、図 9 8 (C) に示すように、第 1 カットイン演出が実行される。第 1 カットイン演出では、第 1 カットイン表示 X E 1 が表示される。この第 1 カットイン表示 X E 1 は、带状かつ等脚台形状であり、表示画面 7 a の右側から現れて、左側に向けて末広がりに表示される。なお、これに限られず、表示画面 7 a の右側から現れて、左側に向けて尻すばみに表示されてもよい。図 9 8 (C) では、第 1 カットイン表示 X E 1 は、ハッチングで示されている。この第 1 カットイン表示 X E 1 は、キャラクタ C R A を隠している。

【0611】

次に、図 9 8 (D) に示すように、第 2 カットイン演出が実行される。第 2 カットイン演出では、第 2 カットイン表示 X E 2 が表示される。この第 2 カットイン表示 X E 2 は、帯状かつ等脚台形状であり、表示画面 7 a の下側から現れて、上側に向けて末広がりに表示される。なお、これに限られず、表示画面 7 a の下側から現れて、上側に向けて尻すばみに表示されてもよい。図 9 8 (D) では、第 2 カットイン表示 X E 2 は、第 1 カットイン表示 X E 1 とは異なるハッチングで示されている。また、この第 2 カットイン演出では、第 1 カットイン表示 X E 1 は、表示されない。また、第 2 カットイン表示 X E 2 は、C キャラクタ C R A や保留アイコンの一部を隠している。

【0612】

次に、図 9 8 (E) に示すように、第 3 カットイン演出が実行される。第 3 カットイン演出では、第 3 カットイン表示 X E 3 が表示される。この第 3 カットイン表示 X E 3 は、帯状かつ等脚台形状であり、表示画面 7 a の右斜め上側から現れて、左斜め下側に向けて末広がりに表示される。なお、これに限られず、表示画面 7 a の右斜め上側から現れて、左斜め下側に向けて尻すばみに表示されてもよい。図 9 8 (E) では、第 3 カットイン表示 X E 3 は、第 1 カットイン表示 X E 1 や第 2 カットイン表示 X E 2 とは異なるハッチングで示されている。また、この第 3 カットイン演出では、第 1 カットイン表示 X E 1 および第 2 カットイン表示 X E 2 は、表示されない。また、第 3 カットイン表示 X E 3 は、C キャラクタ C R A や保留アイコンの一部を隠している。

第 3 カットイン演出後、所定の演出（スーパーリーチ演出）などがおこなわれる。

【0613】

〔カットイン演出 C〕

図 9 9 は、カットイン演出 C を説明するための図である。

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

【0614】

次に、図 9 9 (B) に示すように、リーチ演出が実行される。リーチ演出では、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R を用いてリーチ状態が形成される。具体的には、装飾図柄 8 L, 8 R が同じ数字の図柄で仮停止し、装飾図柄 8 C が変動することでリーチ状態が形成される。また、リーチ演出では、キャラクター C R A が所定のアクションを実行している。

【0615】

次に、図 9 9 (C) に示すように、第 1 カットイン演出が実行される。第 1 カットイン演出では、第 1 カットイン表示 X E 1 が表示される。この第 1 カットイン表示 X E 1 は、帯状かつ等脚台形状であり、表示画面 7 a の右側から現れて、左側に向けて末広がりに表示される。なお、これに限られず、表示画面 7 a の右側から現れて、左側に向けて尻すばみに表示されてもよい。図 9 9 (C) では、第 1 カットイン表示 X E 1 は、ハッチングで示されている。この第 1 カットイン表示 X E 1 は、キャラクター C R A を隠している。

【0616】

次に、図 9 9 (D) に示すように、第 2 カットイン演出が実行される。第 2 カットイン演出では、第 2 カットイン表示 X E 2 が表示される。この第 2 カットイン表示 X E 2 は、帯状かつ等脚台形状であり、表示画面 7 a の下側から現れて、上側に向けて末広がりに表示される。なお、これに限られず、表示画面 7 a の下側から現れて、上側に向けて尻すばみに表示されてもよい。図 9 9 (D) では、第 2 カットイン表示 X E 2 は、第 1 カットイン表示 X E 1 とは異なるハッチングで示されている。また、この第 2 カットイン演出では、第 1 カットイン表示 X E 1 は、継続して表示されており、第 2 カットイン表示 X E 2 と交差する部分では、第 2 カットイン表示 X E 2 の奥側に配置される。また、第 2 カットイン表示 X E 2 は、C キャラクタ C R A や保留アイコンの一部を隠している。

【0617】

次に、図 9 9 (E) に示すように、第 3 カットイン演出が実行される。第 3 カットイン

演出では、第3カットイン表示X E 3が表示される。この第3カットイン表示X E 3は、帯状かつ等脚台形状であり、表示画面7 aの右斜め上側から現れて、左斜め下側に向けて末広がりに表示される。なお、これに限られず、表示画面7 aの右斜め上側から現れて、左斜め下側に向けて尻すばみに表示されてもよい。図99(E)では、第3カットイン表示X E 3は、第1カットイン表示X E 1や第2カットイン表示X E 2とは異なるハッチングで示されている。また、この第3カットイン演出では、第1カットイン表示X E 1および第2カットイン表示X E 2は、それぞれ継続して表示されており、第3カットイン表示X E 3と交差する部分では、第3カットイン表示X E 3の奥側に配置される。すなわち、第3カットイン演出において、手前側から奥側に向けて、第3カットイン表示X E 3、第2カットイン表示X E 2、第1カットイン表示X E 1の順に表示される。また、第3カットイン表示X E 3は、CキャラクタC R Aや保留アイコンの一部を隠している。

10

第3カットイン演出後、所定の演出（スーパーリーチ演出）などがおこなわれる。

【0618】

〔カットイン演出D〕

図100は、カットイン演出Dを説明するための図である。

カットイン演出Dでは、まず、図100(A)に示すように、装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄8 L, 8 C, 8 Rが表示画面7 aの中央付近で変動表示される。また、このタイマ表示回数示唆演出では、保留アイコン9 Aと保留アイコン9 Cとが表示画面7 aの下方に表示される。

20

【0619】

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

【0620】

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

30

【0621】

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

40

【0622】

次に、図100(E)に示すように、第3カットイン演出が実行される。第3カットイン演出では、第3カットイン表示X E 3が表示される。この第3カットイン表示X E 3は、帯状かつ等脚台形状であり、表示画面7 aの右斜め上側から現れて、左斜め下側に向けて末広がりに表示される。なお、これに限られず、表示画面7 aの右斜め上側から現れて、左斜め下側に向けて尻すばみに表示されてもよい。図100(E)では、第3カットイ

50

ン表示X E 3は、第1カットイン表示X E 1や第2カットイン表示X E 2とは異なるハッチングで示されている。また、この第3カットイン演出では、第1カットイン表示X E 1および第2カットイン表示X E 2は、それぞれ継続して表示されており、第3カットイン表示X E 3と交差する部分では、第3カットイン表示X E 3の奥側に配置される。すなわち、第3カットイン演出において、手前側から奥側に向けて、第3カットイン表示X E 3、第2カットイン表示X E 2、第1カットイン表示X E 1の順に表示される。また、第3カットイン表示X E 3は、キャラクタC R Cが表示される。第2カットイン表示X E 2および第3カットイン表示X E 3に表示されていたキャラクタC R AおよびキャラクタC R Bは、表示されていないが、これに限られず、表示するようにしてもよい。第3カットイン表示X E 3は、保留アイコンの一部を隠している。

10

第3カットイン演出後、所定の演出（スーパーリーチ演出）などがおこなわれる。

【0623】

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

また、上記カットイン演出A～Dの後には、スーパーリーチ演出などの所定の演出がおこなわれるが、上記カットイン演出A～Dをスーパーリーチ演出などの最後におこなわれる決め演出時におこなうようにしてもよい。

上記カットイン演出A～Dにおける第1カットイン表示X E 1、第2カットイン表示X E 2、第3カットイン表示X E 3は、チャンスアップ演出として機能し、カットイン表示が多いほど、大当たり期待度が高いことを示唆している。

20

上記カットイン演出A～Dにおいて、第1カットイン表示X E 1、第2カットイン表示X E 2、第3カットイン表示X E 3の大きさはそれぞれ同じとなっている。しかし、これに限られず、第1カットイン表示X E 1、第2カットイン表示X E 2、第3カットイン表示X E 3の大きさを異なるようにしてもよい。例えば、第1カットイン表示X E 1、第2カットイン表示X E 2、第3カットイン表示X E 3の大きさを、第1カットイン表示X E 1 > 第2カットイン表示X E 2 > 第3カットイン表示X E 3としてもよいし、第1カットイン表示X E 1 < 第2カットイン表示X E 2 < 第3カットイン表示X E 3としてもよい。

【0624】

〔効果例〕

以下に、カットイン演出の効果例を示す。

30

〔効果1〕

上記実施形態の遊技機1のカットイン演出A～Dでは、第1カットイン演出において、第1カットイン表示X E 1が表示され、その後、第2カットイン演出において、第2カットイン表示X E 2が表示される。この構成によれば、2つのカットイン演出が順番におこなわれるので、遊技者は連続カットイン演出を楽しむことができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0625】

〔効果2〕

上記カットイン演出A～Dでは、第1カットイン演出において、左側から右側に向けて第1カットイン表示X E 1が表示され、その後、第2カットイン演出において、下側から上側に第2カットイン表示X E 2が表示される。この構成によれば、遊技者は異なる位置に向けて連続カットイン演出が実行されるので、カットイン演出の動きを楽しむことができ、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0626】

〔効果3〕

上記カットイン演出A～Dでは、第1カットイン演出において、左側から右側に向けて第1カットイン表示X E 1が表示され、その後、第2カットイン演出において、下側から上側に第2カットイン表示X E 2が表示される。この構成によれば、遊技者は異なる位置から連続カットイン演出が実行されるので、カットイン演出の動きを楽しむことができ、遊技の興趣を向上させることができる。

50

【0627】

〔効果4〕

上記カットイン演出A～Dでは、第1カットイン演出において、第1カットイン表示XE1が表示され、その後、第2カットイン演出において、第2カットイン表示XE2が表示され、その後、第3カットイン演出において、第3カットイン表示XE3が表示される。この構成によれば、3つのカットイン演出が順番におこなわれるので、遊技者は3つの連続カットイン演出を楽しむことができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0628】

〔効果5〕

上記カットイン演出A～Dでは、第1カットイン演出において、左側から右側に向けて第1カットイン表示XE1が表示され、その後、第2カットイン演出において、下側から上側に第2カットイン表示XE2が表示され、その後、第3カットイン演出において、右斜め上側から左斜め下側に第3カットイン表示XE3が表示される。この構成によれば、遊技者は3つの異なる位置に向けて連続カットイン演出が実行されるので、カットイン演出の動きを楽しむことができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0629】

〔効果6〕

上記カットイン演出A～Dでは、第1カットイン演出において、左側から右側に向けて第1カットイン表示XE1が表示され、その後、第2カットイン演出において、下側から上側に第2カットイン表示XE2が表示され、その後、第3カットイン演出において、右斜め上側から左斜め下側に第3カットイン表示XE3が表示される。この構成によれば、遊技者は3つの異なる位置から連続カットイン演出が実行されるので、カットイン演出の動きを楽しむことができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0630】

〔変形例〕

以下に、カットイン演出の変形例を示す。

〔変形例1〕

上記実施形態の遊技機の上記カットイン演出A～Dにおいて、第1カットイン表示XE1、第2カットイン表示XE2、第3カットイン表示XE3は、それぞれ、カットイン表示の開始位置、および、終了位置がそれぞれ異なっているが、これに限られず、カットイン表示の開始位置が同じで、終了位置が異なるようにしてもよいし、カットイン表示の開始位置が異なり、終了位置が同じようにしてもよいし、カットイン表示の開始位置、終了位置ともに同じようにしてもよい。

【0631】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

〔態様XE-1〕

複数の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、

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

、

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

、

前記第1の表示演出は、第1のカットイン表示をおこなう演出であり、

前記第2の表示演出は、第2のカットイン表示をおこなう演出であり、

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

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

ことを特徴とする遊技機。

【0632】

〔態様 X E－2〕

態様 X E－1 に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出では、前記第 1 の表示演出において、第 1 の位置に向けて前記第 1 のカットイン表示がおこなわれ、前記第 2 の表示演出において、前記第 1 の位置とは異なる第 2 の位置に向けて前記第 2 のカットイン表示がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

【0633】

〔態様 X E－3〕

態様 X E－2 に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出では、前記第 1 の表示演出において、第 3 の位置から前記第 1 の位置に向けて前記第 1 のカットイン表示がおこなわれ、前記第 2 の表示演出において、前記第 3 の位置とは異なる第 4 の位置から前記第 2 の位置に向けて前記第 2 のカットイン表示がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

【0634】

〔態様 X E－4〕

態様 X E－3 に記載の遊技機であって、

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

、前記第 3 の表示演出は、第 3 のカットイン表示をおこなう演出であり、

前記組み合わせ演出は、前記第 3 の表示演出を含む場合があり、

前記組み合わせ演出では、前記第 1 の表示演出がおこなわれ、その後、前記第 2 の表示演出がおこなわれ、その後、前記第 3 の表示演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

【0635】

〔態様 X E－5〕

態様 X E－4 に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出では、前記第 3 の表示演出において、前記第 1 の位置および前記第 2 の位置とは異なる第 5 の位置に向けて前記第 1 のカットイン表示がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

【0636】

〔態様 X E－6〕

態様 X E－5 に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出では、前記第 3 の表示演出において、前記第 3 の位置および前記第 4 の位置とは異なる第 6 の位置から前記第 5 の位置に向けて前記第 3 のカットイン表示がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

【0637】

以下に図 101～図 104 を用いて装飾図柄変動表示演出について説明する。この装飾図柄変動表示演出は、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄（以下、単に「特別図柄」ともよぶ）の変動に同期する、確変図柄と非確変図柄を有する装飾図柄の変動表示に係わって実行され得る。より詳しくは、この装飾図柄変動表示演出は、キャラクタまたは非キャラクタと一体表示される装飾図柄の変動表示に係わって実行される演出である。

【0638】

〔装飾図柄変動表示演出 A〕

図 101 は、装飾図柄変動表示演出 A を説明するための図である。

装飾図柄変動表示演出 A では、まず、図 101（A）に示すように、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置 7 の表示画面 7a において、左の図柄表示エリアに左装飾図柄 8L、中の図柄表示エリアに中装飾図柄 8C、右の図柄表示エリアには右装飾図柄 8R が表示される。装飾図柄 8L

、 8 C、 8 Rの停止順は、最初に左装飾図柄 8 Lが停止し、次に右装飾図柄 8 Rが停止し、最後に中装飾図柄 8 Cが停止するようになっている。なお、図 1 0 1 (A)では、装飾図柄 8 L、 8 C、 8 Rは変動中（下方にスクロール中）であることを示している。

【 0 6 3 9 】

次に、図 1 0 1 (B)に示すように、表示画面 7 aでは装飾図柄変動停止演出が実行される。この装飾図柄変動停止演出は、図 1 0 1 (A)に示した装飾図柄 8 L、 8 C、 8 Rの変動表示が停止したことを示しており、ここでは、装飾図柄 8 L、 8 C、 8 Rがハズレ図柄配列（「 6 8 9」）で停止したことを示している。なお、本例では、装飾図柄 8 L、 8 C、 8 Rは、 1 ～ 9 の数字で構成され、奇数は確変図柄、偶数は通常図柄となっている。つまり、大当たり図柄配列「 1 1 1」、「 3 3 3」、「 5 5 5」、「 7 7 7」、「 9 9 9」は確変大当たり（「 7 7 7」は「 1 6 R V 通過予定大当たり」、「 3 3 3」は「 1 6 R（実質 1 5 R） V 通過予定大当たり」、「 1 1 1」、「 5 5 5」、「 9 9 9」は「 1 6 R（実質 1 3 R） V 通過予定大当たり」）、大当たり図柄配列「 2 2 2」、「 4 4 4」、「 6 6 6」、「 8 8 8」は通常大当たり（「 1 6 R（実質 1 3 R） V 非通過予定大当たり」）となっている。

この装飾図柄変動停止演出においては、左装飾図柄 8 Lと中装飾図柄 8 Cに示すように、通常図柄は、記号としての青色（白抜きで示す）の数字部 S Bと、炎を模した非キャラクタ部 N Cとが一体表示された図柄として表示され、数字部 S Bは、非キャラクタ部 N Cの表示領域内に表示されている。右装飾図柄 8 Rに示すように、確変図柄は、記号としての赤色（ハッチングで示す）の数字部 S Rと、炎を模した非キャラクタ部 N Cとが一体表示された図柄として表示され、数字部 S Rは、非キャラクタ部 N Cの表示領域内に表示されている。通常図柄の数字部 S Bと確変図柄の数字部 S Rとは、ほぼ同じ大きさで表示されている。なお、この図 1 0 1 (B)に示す装飾図柄変動停止演出では、装飾図柄 8 L、 8 C、 8 Rは、仮停止状態（例えば、上下に 2、 3 コマ揺動する状態）であり、確定図柄として当該変動の結果を示すものではない。

【 0 6 4 0 】

次に、図 1 0 1 (C)に示すように、表示画面 7 aでは装飾図柄確定演出が実行される。この装飾図柄確定演出は、図 1 0 1 (B)に示した装飾図柄変動停止演出で仮停止状態の装飾図柄 8 L、 8 C、 8 Rが、完全に停止して確定図柄となり、当該変動の結果を遊技者に通知する演出である。この装飾図柄確定演出では、図 1 0 1 (B)に示した装飾図柄変動停止演出で停止した装飾図柄 8 L、 8 C、 8 Rのうち、確変図柄で停止した右装飾図柄 8 Rの表示態様が変化した様子が示されている。すなわち、数字部 S Rと非キャラクタ部 N Cとが一体表示された確変図柄は、装飾図柄確定演出がおこなわれると、その表示態様が、数字部 S Rとキャラクタ部 C A 9とが一体表示された図柄に変化する。この際、数字部 S Rは、大きさが縮小され、通常図柄の数字部 S Bの略半分の大きさとキャラクタ部 C A 9の表示領域内に表示される。なお、キャラクタ部 C A 9は、確変図柄「 9」に対応する専用キャラクタとなっている。

【 0 6 4 1 】

次に、図 1 0 1 (D)に示すように、表示画面 7 aでは装飾図柄変動開始演出が実行される。この装飾図柄変動開始演出は、図 1 0 1 (C)に示した装飾図柄確定演出で完全に停止していた装飾図柄 8 L、 8 C、 8 Rが、変動を開始するときにおこなわれる演出である。この装飾図柄変動開始演出では、図 1 0 1 (C)に示した装飾図柄確定演出で表示されている装飾図柄 8 L、 8 C、 8 Rのうち、確変図柄で表示された右装飾図柄 8 Rの表示態様が変化した様子が示されている。すなわち、数字部 S Rとキャラクタ部 C A 9とが一体表示された確変図柄は、装飾図柄変動開始演出がおこなわれると、その表示態様が、数字部 S Rと非キャラクタ部 N Cとが一体表示された図柄に変化する。この際、数字部 S Rは、大きさが拡大され、通常図柄の数字部 S Bとほぼ同じ大きさと非キャラクタ部 N Cの表示領域内に表示される。つまり、装飾図柄変動開始演出がおこなわれると、装飾図柄 8 L、 8 C、 8 Rは、図 1 0 1 (C)に示した装飾図柄確定演出の表示態様から、図 1 0 1 (B)に示した装飾図柄変動停止演出の表示態様に戻るようになっている。

【0642】

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

【0643】

[装飾図柄変動表示演出B]

図102は、装飾図柄変動表示演出Bを説明するための図である。

装飾図柄変動表示演出Bでは、まず、図102(A)に示すように、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄8L、中の図柄表示エリアに中装飾図柄8C、右の図柄表示エリアには右装飾図柄8Rが表示される。装飾図柄8L、8C、8Rの停止順は、最初に左装飾図柄8Lが停止し、次に右装飾図柄8Rが停止し、最後に中装飾図柄8Cが停止するようになっている。なお、図102(A)では、装飾図柄8L、8C、8Rは変動中(下方にスクロール中)であることを示している。

【0644】

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

【0645】

次に、図102(C)に示すように、表示画面7aではリーチ図柄変化演出が実行される。このリーチ図柄変化演出では、リーチ図柄配列(「9↓9」)で停止していた確変図柄(左装飾図柄8L、右装飾図柄8R)の表示態様が変化した様子が示されている。すなわち、数字部SRと非キャラクタ部NCとが一体表示された確変図柄は、リーチになると、その表示態様が、数字部SRとキャラクタ部CA9とが一体表示された図柄に変化する。この際、数字部SRは、大きさが縮小され、通常図柄の数字部SBの略半分の大きさとでキャラクタ部CA9の表示領域内に表示される。なお、装飾図柄8Cは変動中(下方にスクロール中)であることを示している。また、キャラクタ部CA9は、確変図柄「9」に

【0646】

次に、図102(D)に示すように、表示画面7aでは装飾図柄変動停止演出が実行される。この装飾図柄変動停止演出は、図102(B)に示した左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rがリーチ図柄配列で停止していた状態で、最終停止図柄の中装飾図柄8Cが停止することにより、装飾図柄8L、8C、8Rの変動表示が停止したことを示している。本例では、中装飾図柄8Cが確変図柄の「7」で停止し、装飾図柄8L、8C、8Rがハズレ図柄配列(「979」、リーチハズレ図柄配列)で停止したことを示している。ここで、中装飾図柄8Cは、数字部SRと非キャラクタ部NCとが一体表示された図柄で停止し、一方、リーチ図柄配列で停止していた左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rは、中装飾図柄8

10

20

30

40

50

Cが停止するとき、その表示態様が、数字部SRとキャラクタ部CA9とが一体表示された図柄から数字部SRと非キャラクタ部NCとが一体表示された図柄に変化し、且つ、数字部SRは、大きさが拡大され、図102(B)に示したリーチ演出時の大きさに復帰する。つまり、図102(D)に示すように、全ての装飾図柄が変動を停止した状態では、装飾図柄8L、8C、8Rは、数字部SRと非キャラクタ部NCとが一体表示された図柄で、数字部SRは、通常図柄の数字部SBとほぼ同じ大きさで非キャラクタ部NCの表示領域内に表示される表示態様になっている。なお、この図102(D)に示す装飾図柄変動停止演出では、装飾図柄8L、8C、8Rは、仮停止状態（例えば、上下に2、3コマ揺動する状態）であり、確定図柄として当該変動の結果を示すものではない。

【0647】

次に、図102(E)に示すように、表示画面7aでは装飾図柄確定演出が実行される。この装飾図柄確定演出は、図102(D)に示した装飾図柄変動停止演出で仮停止状態の装飾図柄8L、8C、8Rが、完全に停止して確定図柄となり、当該変動の結果を遊技者に通知する演出である。この装飾図柄確定演出では、図102(D)に示した装飾図柄変動停止演出で停止した装飾図柄8L、8C、8Rの表示態様が変化の様子が示されている。装飾図柄変動停止演出で停止した装飾図柄8L、8C、8Rは全て確定図柄なので、この装飾図柄確定演出では、全ての装飾図柄の表示態様が変化の様子が示されている。すなわち、数字部SRと非キャラクタ部NCとが一体表示された確定図柄は、装飾図柄確定演出がおこなわれると、その表示態様が、装飾図柄8L、8Rは数字部SRとキャラクタ部CA9とが、装飾図柄8Cは数字部SRとキャラクタ部CA7とが一体表示された図柄に変化する。この際、数字部SRは、大きさが縮小され、通常図柄の数字部SBの略半分の大きさをキャラクタ部CA7、CA9の表示領域内に表示される。なお、キャラクタ部CA7は、確定図柄「7」に対応する専用キャラクタとなっている。

【0648】

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

【0649】

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

【0650】

[装飾図柄変動表示演出C]

図103は、装飾図柄変動表示演出Cを説明するための図である。

装飾図柄変動表示演出Cでは、まず、図103(A)に示すように、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄8L、中の図柄表示エリアに中装飾図柄8C、右の図柄表示エリアには右装飾図柄8Rが表示される。装飾図柄8L、8C、8Rの停止順は、最初に左装飾図柄8Lが停止し、次に右装飾図柄8Rが停止し、最後に中装飾図柄8Cが停止するようになっている。なお、図103(A)では、装飾図柄8L、8C、8Rは変動中(下方にスクロール中)であることを示している。

【0651】

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

この装飾図柄変動停止演出においては、左装飾図柄8Lと中装飾図柄8Cに示すように、通常図柄は、記号としての青色(白抜きで示す)の数字部SBと、炎を模した非キャラクタ部NCとが一体表示された図柄として表示され、数字部SBは、非キャラクタ部NCの表示領域内に表示されている。右装飾図柄8Rに示すように、確変図柄は、記号としての赤色(ハッチングで示す)の数字部SRと、炎を模した非キャラクタ部NCとが一体表示された図柄として表示され、数字部SRは、非キャラクタ部NCの表示領域内に表示されている。通常図柄の数字部SBと確変図柄の数字部SRとは、ほぼ同じ大きさで表示されている。なお、この図103(B)に示す装飾図柄変動停止演出では、装飾図柄8L、8C、8Rは、仮停止状態(例えば、上下に2、3コマ揺動する状態)であり、確定図柄として当該変動の結果を示すものではない。

【0652】

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

【0653】

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

【0654】

次に、図103(E)に示すように、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出

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

【0655】

次に、図 103 (F) に示すように、表示画面 7 a では装飾図柄拡大停止演出が実行される。この装飾図柄拡大停止演出は、この装飾図柄拡大停止演出は、図 103 (E) に示した装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示が停止したことを示しており、ここでは、装飾図柄 8 L、8 C、8 R がハズレ図柄配列 (「678」) で停止したことを示している。この装飾図柄拡大停止演出は、図 103 (B) に示した装飾図柄変動停止演出と同様な演出であるが、異なる点は、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R に通常図柄が停止し、中装飾図柄 8 C に確変図柄が停止している。ここで、中装飾図柄 8 C に確変図柄が停止する場合は、図 103 (B) に示した右装飾図柄 8 R に確変図柄が停止する場合に比して、確変図柄の数字部 S R が通常図柄の数字部 S B よりも大きく表示されるようになっている。つまり、最終停止図柄 (中装飾図柄 8 C) が確変図柄で停止するときは、第 1 停止図柄 (左装飾図柄 8 L)、第 2 停止図柄 (右装飾図柄 8 R) が確変図柄で停止するときよりも、数字部 S R が大きく表示されるようになっている。なお、この場合には、数字部 S R は、非キャラクタ部 N C の表示領域から一部がはみ出して表示されている。

【0656】

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

[装飾図柄変動表示演出 D]

図 104 は、装飾図柄変動表示演出 D を説明するための図である。

装飾図柄変動表示演出 D では、まず、図 104 (A) に示すように、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、左の図柄表示エリアに左装飾図柄 8 L、中の図柄表示エリアに中装飾図柄 8 C、右の図柄表示エリアには右装飾図柄 8 R が表示される。装飾図柄 8 L、8 C、8 R の停止順は、最初に左装飾図柄 8 L が停止し、次に右装飾図柄 8 R が停止し、最後に中装飾図柄 8 C が停止するようになっている。なお、図 104 (A) では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は変動中 (下方にスクロール中) であることを示している。

【0657】

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

この装飾図柄変動停止演出においては、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C に示すように、通常図柄は、記号としての青色 (白抜きで示す) の数字部 S B と、炎を模した非キャラ

クタ部 N C とが一体表示された図柄として表示され、数字部 S B は、非キャラクタ部 N C の表示領域内に表示されている。右装飾図柄 8 R に示すように、確変図柄は、記号としての赤色（ハッチングで示す）の数字部 S R と、炎を模した非キャラクタ部 N C とが一体表示された図柄として表示され、数字部 S R は、非キャラクタ部 N C の表示領域内に表示されている。通常図柄の数字部 S B と確変図柄の数字部 S R とは、ほぼ同じ大きさで表示されている。なお、この図 104 (B) に示す装飾図柄変動停止演出では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、仮停止状態（例えば、上下に 2、3 コマ揺動する状態）であり、確定図柄として当該変動の結果を示すものではない。

【0658】

次に、図 104 (C) に示すように、表示画面 7 a では停止図柄変化演出が実行される。この停止図柄変化演出では、図 104 (B) に示した装飾図柄変動停止演出で停止した装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうち、確変図柄で停止した右装飾図柄 8 R の表示態様が変化した様子が示されている。すなわち、数字部 S R と非キャラクタ部 N C とが一体表示された確変図柄は、停止図柄変化演出がおこなわれると、その表示態様が、数字部 S R とキャラクタ部 C A 9 とが一体表示された図柄に変化する。この際、数字部 S R は、大きさが縮小され、通常図柄の数字部 S B の略半分の大きさをキャラクタ部 C A 9 の表示領域内に表示される。なお、この図 104 (C) に示す停止図柄変化演出では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、仮停止状態（例えば、上下に 2、3 コマ揺動する状態）であり、確定図柄として当該変動の結果を示すものではない。また、キャラクタ部 C A 9 は、確変図柄「9」に対応する専用キャラクタとなっている。

【0659】

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

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

この疑似連開始演出では、図 104 (C) に示した停止図柄変化演出で表示されている装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうち、確変図柄で表示された右装飾図柄 8 R の表示態様が変化した様子が示されている。すなわち、数字部 S R とキャラクタ部 C A 9 とが一体表示された確変図柄は、疑似連開始演出がおこなわれると、その表示態様が、数字部 S R と非キャラクタ部 N C とが一体表示された図柄に変化する。この際、数字部 S R は、大きさが拡大され、通常図柄の数字部 S B とほぼ同じ大きさで非キャラクタ部 N C の表示領域内に表示される。つまり、疑似連開始演出がおこなわれると、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、図 104 (C) に示した停止図柄変化演出の表示態様から、図 104 (B) に示した装飾図柄変動停止演出の表示態様に戻るようになっている。

【0660】

次に、図 104 (E) に示すように、表示画面 7 a では疑似連変動演出が実行される。この疑似連変動演出では、上記した図 104 (A) に示す装飾図柄変動演出と同様の演出がおこなわれる。つまり、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、疑似連変動を開始する際、確変図柄を含む図柄配列が停止表示されているときは、その確変図柄を、数字部 S R と非キャラクタ部 N C とが一体表示された図柄に変化させてから、且つ、数字部 S R を拡大して数字部 S B とほぼ同じ大きさに変化させてから、再変動を開始するようになっている。すなわち、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の再変動開始の直前に、確変図柄の表示態様が図 104

(B)に示す装飾図柄変動停止演出のときの表示態様に変化している。このように、装飾図柄変動表示演出Dにおける図104(A)～(E)に示す、疑似連演出がおこなわれたときの表示態様は、上述した装飾図柄変動表示演出Aにおける図101(A)～(E)に示す、疑似連演出がおこなわれていないときの繰り返しおこなわれる装飾図柄の変動演出と同様な表示態様になっている。これにより、疑似連演出がおこなわれた場合であっても、遊技者に、実際に装飾図柄(特別図柄)の変動表示が複数回おこなわれたように見せ掛ける、巧妙且つ繊細な疑似連演出を実行することができる。

【0661】

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

【0662】

次に、図104(G)に示すように、表示画面7aでは大当たり図柄拡大停止演出が実行される。この大当たり図柄拡大停止演出は、図104(F)に示した左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rがリーチ図柄配列で停止していた状態で、最終停止図柄の中装飾図柄8Cが停止することにより、装飾図柄8L、8C、8Rの変動表示が停止したことを示している。本例では、中装飾図柄8Cが確変図柄の「9」で停止し、装飾図柄8L、8C、8Rが確変大当たり図柄配列「999」で停止したことを示している。ここで、この大当たり図柄拡大停止演出では、最終停止図柄の中装飾図柄8Cが確変図柄で停止して確変大当たり図柄配列が表示されたとき、装飾図柄8L、8C、8Rの全ては、確変図柄の数字部SRが拡大して通常図柄の数字部SBよりも大きく表示されるようになっている。言い換えれば、確変図柄の数字部SRが拡大して図104(B)、(D)、(F)に示す確変図柄の数字部SRよりも大きく表示されるようになっている。また、この場合には、数字部SRは、非キャラクタ部NCの表示領域から一部がはみ出して表示されている。なお、この図104(G)に示す大当たり図柄停止演出では、装飾図柄8L、8C、8Rは、仮停止状態(例えば、上下に2、3コマ揺動する状態)であり、確定図柄として当該変動の結果を示すものではない。

【0663】

次に、図104(H)に示すように、表示画面7aでは大当たり確定演出が実行される。この大当たり確定演出は、図104(G)に示した大当たり図柄拡大停止演出で仮停止状態の装飾図柄8L、8C、8Rが、完全に停止して確定図柄となり、当該変動の結果が確変大当たりになったことを遊技者に通知する演出である。この大当たり確定演出では、図104(G)に示した大当たり図柄拡大停止演出で停止した確変図柄としての装飾図柄8L、8C、8Rは、全て表示態様に変化した様子が示されている。すなわち、数字部SRと非キャラクタ部NCとが一体表示された確変図柄は、大当たり確定演出がおこなわれると、その表示態様が、数字部SRとキャラクタ部CA7とが一体表示された図柄に変化する。この際、数字部SRは、大きさが縮小され、通常図柄の数字部SBの略半分の大きさがキャラクタ部CA9の表示領域内に表示される。なお、装飾図柄8L、8C、8Rの上方には、「大当たり～!」という文字が表示される。

【0664】

[効果例]

以下に、装飾図柄変動表示演出の効果例を示す。

[効果1]

上記実施形態の遊技機1では、図101～図104に示すように、装飾図柄は、第1図柄群と第2図柄群とがあり、第1図柄群の装飾図柄で大当たりになったときは、第2図柄

10

20

30

40

50

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

【0665】

10

[効果2]

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

20

【0666】

[効果3]

30

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

40

【0667】

[効果4]

上記実施形態の遊技機1では、図102に示すように、第1図柄群の装飾図柄がリーチ図柄配列で停止したときは、リーチ図柄配列で停止している第1図柄群の装飾図柄を第1態様図柄から第3態様図柄に変化させ、その後、最終停止図柄が停止して所定の図柄配列で変動停止（仮停止）したとき、第1図柄群の装飾図柄を第3態様図柄から第1態様図柄に変化させる。次に、装飾図柄を停止（仮停止）している図柄配列で確定するときに、第1図柄群の装飾図柄を第3態様図柄から第1態様図柄に変化させ、その後、確定した図柄配列の装飾図柄を変動開始するときは、第1図柄群の装飾図柄を第1態様図柄から第3態

50

様図柄に変化させる構成になっている。この構成によれば、第1図柄群の装飾図柄がリーチ図柄配列で停止したときは、第1図柄群の装飾図柄を、第1態様図柄に替えて第3態様図柄で表示することで、遊技者の当該リーチの大当たり期待度を向上させることが可能になる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0668】

[効果5]

上記実施形態の遊技機1では、図103、図104に示すように、最終停止図柄が第1図柄群の装飾図柄で停止するとき、あるいは、第1図柄群の装飾図柄で大当たり図柄配列（確変大当たり図柄配列）が表示されるとき、当該第1図柄群の装飾図柄は、第1記号の大きさが変化（拡大）して非キャラクタと一体表示される（非キャラクタの表示領域から一部がはみ出して表示される）第4態様図柄で表示する構成になっている。この構成によれば、特典付与に直結する最も関心の高い最終停止図柄および大当たり図柄配列（確変大当たり図柄配列）が第1図柄群の装飾図柄である場合、第1記号の大きさが変化（拡大）して表示されるので、これにより、装飾図柄の変動表示に変化を与え、遊技者の期待感を向上させることが可能になる。また、遊技者は、当該第1図柄群の装飾図柄を容易に確認して当該変動結果を把握することが可能になる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0669】

[効果6]

上記実施形態の遊技機1では、図104に示すように、装飾図柄は、擬似連変動を開始する際、第1図柄群の装飾図柄を含む図柄配列が停止表示されているときは、その第1図柄群の装飾図柄を第3態様図柄に変化させてから、且つ、第1記号を拡大させてから、再変動を開始する構成になっている。この構成によれば、擬似連演出がおこなわれたときの表示態様は、擬似連演出がおこなわれていないときの繰り返しおこなわれる実際の装飾図柄の変動演出と同様な表示態様になる。これにより、擬似連演出がおこなわれた場合であっても、遊技者に、リアルに装飾図柄（特別図柄）の変動表示が複数回おこなわれたように見せ掛ける、巧妙且つ繊細な擬似連演出を実行することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0670】

[変形例]

以下に、装飾図柄変動表示演出の変形例を示す。

[変形例1]

上記実施形態の遊技機1では、図101～図104に示すように、装飾図柄において第1停止図柄（左装飾図柄）、第2停止図柄（右装飾図柄）、最終停止図柄（中装飾図柄）のいずれであっても、変動停止した図柄が確変図柄のときには、一旦、数字と非キャラクタとが一体表示された図柄として停止（仮停止）させた後、数字とキャラクタとが一体表示された図柄に変化するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、最終停止図柄（中装飾図柄）のみを、数字とキャラクタとが一体表示された図柄に変化するようにしてもよい。最終停止図柄（中装飾図柄）は、例えばリーチ状態のときなど、遊技者にとって最も関心の高い図柄であるので、このように表示態様が変化することで遊技の興趣を向上させることができる。

30

40

【0671】

[変形例2]

上記実施形態の遊技機1では、図101～図104に示すように、奇数は確変図柄、偶数は通常図柄とし、確変図柄は赤、通常図柄は青で記号としての数字を表示するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、記号は数字以外の文字、マーク、あるいは特定の形をした物体や物品などの画像（アイコン）であってもよい。また、確変図柄において、数字と一体表示されるキャラクタは、同じ大きさで表示するようにしたが、大当たりしたときに遊技者に付与する特典が有利な確変図柄（例えば「3」、「7」）は、他の確変図柄よりもキャラクタの表示を大きくしてもよい。

50

【0672】

〔変形例3〕

上記実施形態の遊技機1では、図103に示すように、最終停止図柄（中装飾図柄）が確変図柄で停止するとき、当該確変図柄は、数字の大きさが変化（拡大）して非キャラクタと一体表示される（非キャラクタの表示領域から一部がはみ出して表示される）ようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、大当たりしたときに遊技者に付与する特典が有利な確変図柄（例えば「3」、「7」）で停止するとき、当該確変図柄の数字の大きさを変化（拡大）するようにしてもよい。この場合、当該確変図柄が最終停止図柄（中装飾図柄）のときのみであってもよいし、当該確変図柄が第1停止図柄（左装飾図柄）や第2停止図柄（右装飾図柄）のときであってもよい。あるいは、最終停止図柄（中装飾図柄）が確変図柄で停止するとき、当該確変図柄は、数字の大きさが変化することなく、停止している第1停止図柄（左装飾図柄）と第2停止図柄（右装飾図柄）の数字を縮小するようにしてもよい。

10

【0673】

〔変形例4〕

上記実施形態の遊技機1では、図104に示すように、確変図柄で大当たり図柄配列（確変大当たり図柄配列）が表示されるとき、当該確変図柄は、数字の大きさが変化（拡大）して非キャラクタと一体表示される（非キャラクタの表示領域から一部がはみ出して表示される）ようにしたが、この場合、大当たり図柄配列（確変大当たり図柄配列）が表示される前のリーチ状態で、変動中の最終停止図柄のうちの大当たりになる確変図柄の数字を拡大表示するようにしてもよい。あるいは、変動中の最終停止図柄のうちの確変図柄全ての数字を拡大表示するようにしてもよいし、最終停止図柄全ての数字を拡大表示するようにしてもよい。

20

【0674】

〔変形例5〕

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

30

【0675】

〔変形例6〕

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

40

【0676】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

〔態様D3-1〕

50

複数種類の表示演出を実行可能な表示手段と、
図柄の変動表示を表示可能な図柄表示手段と、
前記図柄表示手段による前記図柄の変動表示に応じて装飾図柄の変動表示を表示可能な装飾図柄表示手段と、

を備えた遊技機であって、

前記装飾図柄は、第 1 図柄群と第 2 図柄群とがあり、

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

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

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

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

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

ことを特徴とする遊技機。

〔態様 D 3-2〕

前記第 1 装飾図柄演出は、前記第 1 図柄群の装飾図柄を、変動開始に係わって前記第 1 態様図柄から前記第 3 態様図柄に変化させ、変動停止に係わって前記第 3 態様図柄から前記第 1 態様図柄に変化させる、

ことを特徴とする態様 D 3-1 に記載の遊技機。

〔態様 D 3-3〕

前記第 1 態様図柄における第 1 記号は、前記第 2 態様図柄における第 2 記号よりも小さく表示され、前記第 3 態様図柄における第 1 記号は、前記第 2 態様図柄における第 2 記号と同じまたは大きく表示される、

ことを特徴とする態様 D 3-1 または態様 D 3-2 に記載の遊技機。

〔態様 D 3-4〕

複数種類の表示演出を実行可能な表示手段と、

図柄の変動表示を表示可能な図柄表示手段と、

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

を備えた遊技機であって、

前記装飾図柄は、第 1 図柄群と第 2 図柄群とがあり、

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

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

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

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

前記第 2 装飾図柄演出は、前記第 1 図柄群の装飾図柄を、前記第 1 記号の大きさが変化して前記非キャラクタと一体表示される第 4 態様図柄で表示する場合がある、

ことを特徴とする遊技機。

〔態様 D 3-5〕

前記第 1 図柄群の装飾図柄は確変図柄であり、前記第 2 図柄群の装飾図柄は非確変図柄であり、前記第 1 記号および前記第 2 記号は数字であり、前記第 1 記号の数字と前記第 2 記号の数字は、色が相違している、

ことを特徴とする態様 D 3-1 から態様 D 3-4 までのいずれか一つに記載の遊技機。

10

20

30

40

50

【0677】

以下に図105～図108を用いて遊技状態示唆演出について説明する。この遊技状態示唆演出は、大当たり遊技後におこなわれる時短遊技の終了に係わって実行され得る演出であって、より詳しくは、時短遊技が終了してから所定条件が成立したとき、遊技状態が低確（通常状態）か高確（潜伏確変状態）かを示唆する演出である。

【0678】

[遊技状態示唆演出A]

図105は、遊技状態示唆演出Aを説明するための図である。

遊技状態示唆演出Aでは、図示は省略するが、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄8L、中の図柄表示エリアに中装飾図柄8C、右の図柄表示エリアには右装飾図柄8Rが表示され、装飾図柄8L、8C、8Rの変動中は、下方にスクロールするように表示される。なお、装飾図柄8L、8C、8Rの停止順は、最初に左装飾図柄8Lが停止し、次に右装飾図柄8Rが停止し、最後に中装飾図柄8Cが停止するようになっている。

【0679】

次に、図105（A）に示すように、表示画面7aでは大当たり確定演出が実行される。この大当たり確定演出は、装飾図柄8L、8C、8Rの当該変動の結果が、大当たりしたことを示している。なお、本例では、大当たり図柄配列「777」は、「16RV通過予定大当たり」（確変大当たり）であって、大当たり遊技終了後、遊技状態が次回大当たりするまで高確時短状態（高確高ベース状態）になる大当たりである。大当たり図柄配列「333」は、「16R（実質15R）V通過予定大当たり」（確変大当たり）であって、大当たり遊技終了後、遊技状態が次回大当たりするまで高確時短状態（高確高ベース状態）になる大当たりである。「777」および「333」以外の大当たり図柄配列は、「16R（実質13R）V通過予定大当たり」（潜確大当たり）または「16R（実質13R）V非通過予定大当たり」（通常大当たり）になる大当たりである。「16R（実質13R）V通過予定大当たり」（潜確大当たり）は、大当たり遊技終了後、特別図柄の変動回数が100回おこなわれるまで遊技状態が高確時短状態（高確高ベース状態）になり、それ以降は高確低ベース状態（潜伏確変状態）になる。「16R（実質13R）V非通過予定大当たり」（通常大当たり）は、大当たり遊技終了後、特別図柄の変動回数が100回おこなわれるまで遊技状態が低確時短状態（低確高ベース状態）になり、それ以降は低確低ベース状態（通常状態）になる。

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

【0680】

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

【0681】

次に、時短開始演出が実行された後、時短遊技が開始され、この時短遊技で特別図柄の

変動が100回おこなわれると、つまり、この時短遊技の期間中に大当たりにならなかった場合には、図105(C)に示すように、表示画面7aでは時短終了演出が実行される。この時短終了演出では、表示画面7aでは、装飾図柄8L、8C、8Rが消去され、代わりに表示画面7aの中央に「時短終了」という文字が表示されるとともに、時短回数表示ZTに「0」が表示される。この「時短終了」の文字表示と時短回数表示ZTの「0」の表示により、遊技者に時短状態が終了したことを明示する。

【0682】

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

10

【0683】

次に、時短遊技が終了してから（時短終了時変動演出がおこなわれてから）特別図柄の変動表示が1回おこなわれると、図105(E)に示すように、表示画面7aではカウントダウン演出が実行される。ここで、遊技状態示唆演出Aでは、時短遊技が終了してから特別図柄の変動表示が10回おこなわれると、特定画像KSG1を用いて現在の遊技状態が低確（通常状態）か高確（潜伏確変状態）かを示唆する後述の潜伏確変示唆演出をおこなうようになっている。図105(E)に示すカウントダウン演出では、時短遊技が終了してから特別図柄の変動表示が1回おこなわれた場合なので、潜伏確変示唆演出まで特別図柄の変動表示が残り9回であることを示す「9」の数字が表示されている。つまり、このカウントダウン演出は、時短遊技が終了してから特別図柄の変動表示が1回おこなわれる度に、停止した装飾図柄8L、8C、8R（ハズレ図柄）に切り替わって、潜伏確変示唆演出までのカウントダウンを示す数字が画面中央に大きく表示される。なお、このカウントダウン演出では、潜伏確変示唆演出までのカウントダウンを示す数字のみが表示され、特定画像KSG1は一旦消去される。

20

【0684】

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

30

【0685】

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

40

【0686】

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

50

に通常大当たりとした場合には、図105（H）に示す潜伏確変示唆演出では、図105（D）、（F）に示した白の特定画像KSG1がそのまま維持され、これにより現在の遊技状態は低確（通常状態）になっていることを示唆する。

【0687】

[遊技状態示唆演出B]

図106は、遊技状態示唆演出Bを説明するための図である。

遊技状態示唆演出Bでは、図示は省略するが、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄8L、中の図柄表示エリアに中装飾図柄8C、右の図柄表示エリアには右装飾図柄8Rが表示され、装飾図柄8L、8C、8Rの変動中は、下方にスクロールするように表示される。なお、装飾図柄8L、8C、8Rの停止順は、最初に左装飾図柄8Lが停止し、次に右装飾図柄8Rが停止し、最後に中装飾図柄8Cが停止するようになっている。

10

【0688】

次に、図106（A）に示すように、表示画面7aでは大当たり確定演出が実行される。この大当たり確定演出は、装飾図柄8L、8C、8Rの当該変動の結果が、大当たりしたことを示している。なお、図106（A）に示した大当たり確定演出では、大当たり図柄配列は「555」が示されている。ここで、上記したように、この大当たり図柄配列は「555」は、「16R（実質13R）V通過予定大当たり」（潜確大当たり）または「16R（実質13R）V非通過予定大当たり」（通常大当たり）になる大当たりであり、ここでの大当たり図柄配列「555」は、「16R（実質13R）V通過予定大当たり」（潜確大当たり）とする。

20

【0689】

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

30

【0690】

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

40

【0691】

次に、時短遊技で特別図柄の変動が100回（演出モード変更演出から特別図柄の変動

50

が50回)おこなわれると、つまり、この時短遊技の期間中に大当たりにならなかった場合には、図106(D)に示すように、表示画面7aでは時短終了演出が実行される。この時短終了演出では、表示画面7aでは、装飾図柄8L、8C、8Rが消去され、代わりに表示画面7aの中央に「時短終了」という文字が表示されるとともに、時短回数表示ZTに「0」が表示される。この「時短終了」の文字表示と時短回数表示ZTの「0」の表示により、遊技者に時短状態が終了したことを明示する。

【0692】

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

【0693】

次に、時短遊技が終了してから(時短終了時変動演出がおこなわれてから)特別図柄の変動表示が1回おこなわれると、図106(F)に示すように、表示画面7aではカウントダウン演出が実行される。ここで、遊技状態示唆演出Bでは、時短遊技が終了してから特別図柄の変動表示が10回おこなわれると、特定画像RSG1を用いて現在の遊技状態が低確(通常状態)か高確(潜伏確変状態)かを示唆する後述の潜伏確変示唆演出をおこなうようになっている。図106(F)に示すカウントダウン演出では、時短遊技が終了してから特別図柄の変動表示が1回おこなわれた場合なので、潜伏確変示唆演出まで特別図柄の変動表示が残り9回であることを示す「9」の数字が表示されている。つまり、このカウントダウン演出は、時短遊技が終了してから特別図柄の変動表示が1回おこなわれる度に、停止した装飾図柄8L、8C、8R(ハズレ図柄)に切り替わって、潜伏確変示唆演出までのカウントダウンを示す数字が画面中央に大きく表示される。なお、このカウントダウン演出では、潜伏確変示唆演出までのカウントダウンを示す数字のみが表示され、特定画像RSG1は一旦消去される。

【0694】

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

【0695】

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

【0696】

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

に通常大当たりとした場合には、図106（H）に示す潜伏確変示唆演出では、図106（C）、（E）に示した白の特定画像RSG1がそのまま維持され、これにより現在の遊技状態は低確（通常状態）になっていることを示唆する。

【0697】

[遊技状態示唆演出C]

図107は、遊技状態示唆演出Cを説明するための図である。

遊技状態示唆演出Cでは、図示は省略するが、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄8L、中の図柄表示エリアに中装飾図柄8C、右の図柄表示エリアには右装飾図柄8Rが表示され、装飾図柄8L、8C、8Rの変動中は、下方にスクロールするように表示される。なお、装飾図柄8L、8C、8Rの停止順は、最初に左装飾図柄8Lが停止し、次に右装飾図柄8Rが停止し、最後に中装飾図柄8Cが停止するようになっている。

10

【0698】

次に、図107（A）に示すように、表示画面7aでは大当たり確定演出が実行される。この大当たり確定演出は、装飾図柄8L、8C、8Rの当該変動の結果が、大当たりしたことを示している。なお、図107（A）に示した大当たり確定演出では、大当たり図柄配列は「555」が示されている。ここで、上記したように、この大当たり図柄配列は「555」は、「16R（実質13R）V通過予定大当たり」（潜確大当たり）または「16R（実質13R）V非通過予定大当たり」（通常大当たり）になる大当たりであり、ここでの大当たり図柄配列「555」は、「16R（実質13R）V通過予定大当たり」（潜確大当たり）とする。

20

【0699】

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

【0700】

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

30

40

【0701】

次に、図107（D）に示すように、表示画面7aではボタン演出が実行される。このボタン演出は、遊技者に演出ボタン63の操作を促すための画像が表示される。具体的には、図107（C）に示した選択画像SG1、SG2、SG3、SG4が一旦消去され、表示画面7aの中央にはボタン画像BOGと、ボタン画像BOGの上方に、「ボタンPUSH！」という文字が表示される。なお、ボタン画像BOG下部の罫部には、演出ボタン63の有効操作期間の残り期間を示唆するメータMATが表示される。このメータMATは、ボタン操作指示演出が表示されてからの経過時間とともに、メータ値（クロスハッチ

50

ング部分)が上昇するように表示され、演出ボタン63の有効操作期間の残り期間が無くなると、メータ値が満タンになるように表示される。

【0702】

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

10

【0703】

その後、大当たり遊技が終了し、図示は省略するが、上記図105(B)~(G)と同様に、表示画面7aでは時短開始演出、時短終了演出、時短終了時変動演出、カウントダウン演出、カウントダウン時変動演出、カウントダウン演出が実行される。次に、図107(F)に示すように、表示画面7aでは、上記図105(H)と同様な潜伏確変示唆演出が実行される。すなわち、白の特定画像KSG1が赤の特定画像KSG2に変更され、これにより現在の遊技状態は高確(潜伏確変状態)になっていることを示唆する。つまり、図107(E)に示した遊技状態示唆演出で、大当たり遊技後の遊技状態が確変(高確)状態になる期待度の最も高い選択画像SG1(赤)が選択されたときは、図107(F)に示す潜伏確変示唆演出のように、現在の遊技状態は高確(潜伏確変状態)になっていることを示唆する演出が実行される蓋然性が高くなる。

20

【0704】

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

【0705】

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

30

【0706】

[遊技状態示唆演出D]

図108は、遊技状態示唆演出Dを説明するための図である。

遊技状態示唆演出Dでは、図示は省略するが、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄8L、中の図柄表示エリアに中装飾図柄8C、右の図柄表示エリアには右装飾図柄8Rが表示され、装飾図柄8L、8C、8Rの変動中は、下方にスクロールするように表示される。なお、装飾図柄8L、8C、8Rの停止順は、最初に左装飾図柄8Lが停止し、次に右装飾図柄8Rが停止し、最後に中装飾図柄8Cが停止するようになっている。

40

【0707】

50

次に、図108(A)に示すように、表示画面7aでは大当たり確定演出が実行される。この大当たり確定演出は、装飾図柄8L、8C、8Rの当該変動の結果が、大当たりしたことを示している。なお、図108(A)に示した大当たり確定演出では、大当たり図柄配列は「555」が示されている。ここで、上記したように、この大当たり図柄配列は「555」は、「16R(実質13R)V通過予定大当たり」(潜確大当たり)または「16R(実質13R)V非通過予定大当たり」(通常大当たり)になる大当たりであり、ここでの大当たり図柄配列「555」は、「16R(実質13R)V通過予定大当たり」(潜確大当たり)とする。

【0708】

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

【0709】

次に、図108(B)に示すように、表示画面7aではキャラクタ選択演出が実行される。このキャラクタ選択演出は、大当たり遊技の実行中におこなわれる(例えばラウンド演出中におこなわれる)、大当たり遊技演出の一つとして実行される演出であって、表示画面7aに複数の選択キャラクタを表示する。本例では、選択キャラクタとして2つの選択キャラクタCRA、CRBが表示される。図108(B)に示すように、選択キャラクタCRA、CRBは、画面の左半分の表示領域に選択キャラクタCRAが、画面の右半分の表示領域に選択キャラクタCRBが表示される。また、選択キャラクタCRA、CRBの上方には演出ボタン63の操作方法を示唆する文字が表示されており、選択キャラクタCRAでは「一撃」という文字が、選択キャラクタCRBでは「連打」という文字が表示されている。またさらに、選択キャラクタCRA、CRBの下方にはキャラクタの名称を示す文字が表示されており、選択キャラクタCRAでは「OARO」という文字が、選択キャラクタCRBでは「JARO」という文字が表示されている。遊技者は、このキャラクタ選択演出が実行されると、セレクトボタン68を操作して選択キャラクタCRA、CRBのどちらかを選択する。

【0710】

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

【0711】

次に、図108(D)に示すように、表示画面7aではボタン演出が実行される。このボタン演出は、キャラクタ決定演出で表示された、つまり遊技者が選択した選択キャラクタCRAに基づいておこなわれる。すなわち、このボタン演出は、選択キャラクタCRAに係わる演出ボタン63の操作方法を示唆する「一撃」に起因して、遊技者に演出ボタン63を1回押下操作させる演出をおこなう。具体的には、表示画面7aの中央にはボタン画像BOGと、ボタン画像BOGの上方に、「ボタンPUSH!」という文字が表示される。なお、ボタン画像BOG下部の鏝部には、演出ボタン63の有効操作期間の残り期間を示唆するメータMATが表示される。このメータMATは、ボタン操作指示演出が表示されてからの経過時間とともに、メータ値(クロスハッチング部分)が上昇するように表示され、演出ボタン63の有効操作期間の残り期間が無くなると、メータ値が満タンになるように表示される。

【0712】

次に、図108(E)に示すように、表示画面7aでは遊技状態示唆演出が実行される。この遊技状態示唆演出は、演出ボタン63の有効操作期間中に遊技者が演出ボタン63

10

20

30

40

50

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

10

【0713】

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

20

【0714】

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

30

【0715】

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

40

【0716】

[効果例]

以下に、遊技状態示唆演出の効果例を示す。

[効果1]

上記実施形態の遊技機1では、図105～図107に示すように、時短遊技は、遊技状態が低確時短状態（低確高ベース状態）と、高確時短状態（高確高ベース状態）とがあり、時短遊技が終了したときは、低確時短では、遊技状態は低確低ベースの通常状態になり、高確時短では、遊技状態は、見かけ上通常状態と判別し難い確変が潜伏する高確低ベースの潜伏確変状態になり、時短遊技が終了してから所定条件が成立したときは、現在の遊技状態が通常状態か潜伏確変状態かを示唆する遊技状態示唆演出をおこなう構成になっている。この構成によれば、遊技者は、時短遊技が終了してから所定条件が成立したときは

50

、現在の遊技状態が低確（通常状態）か高確（潜伏確変状態）かを判別することができる。これにより、遊技者は、遊技状態示唆演出で高確（潜伏確変状態）の示唆があったときは、大いなる喜びをもって遊技に臨むことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0717】

〔効果2〕

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

10

【0718】

〔効果3〕

上記実施形態の遊技機1では、図106に示すように、演出モードに応じて変化する特定画像の表示をおこない、遊技状態示唆演出は、遊技状態が通常状態のときと潜伏確変状態のときとで、特定画像の表示態様を異ならせることで、現在の遊技状態が通常状態か潜伏確変状態かを示唆する構成になっている。この構成によれば、遊技者は、特定画像の表示態様が変化したことを認識するだけで、極めて容易に現在の遊技状態が通常状態か潜伏確変状態かを判別することができる。また、特定画像は、演出モードに応じて変化するもので、演出モードにマッチ（調和）した遊技状態示唆演出をおこなうことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0719】

〔効果4〕

上記実施形態の遊技機1では、図107に示すように、大当たり遊技の実行中に、大当たり遊技後の遊技状態を示唆する複数の選択画像を表示し、複数の選択画像の中から選択された選択画像によって大当たり遊技後の遊技状態の期待度を示唆する構成になっている。この構成によれば、遊技者は、大当たり遊技の実行中に、大当たり遊技後の遊技状態を予測することができる。また、大当たり遊技後の遊技状態が高確であることを示唆されたときは、大いなる喜びをもって遊技に臨むことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0720】

〔効果5〕

上記実施形態の遊技機1では、図108に示すように、遊技者が操作可能な演出ボタンを備え、大当たり遊技の実行中に遊技者が選択可能な複数のキャラクタを表示し、複数のキャラクタの中から選択されたキャラクタに応じて演出ボタンの操作が異なるボタン演出をおこない、ボタン演出の終了後に大当たり遊技後の遊技状態を示唆する構成になっている。この構成によれば、遊技者に、選択したキャラクタに応じて異なる演出ボタンの操作をさせることができる。また、遊技者は、自分の得意な演出ボタンの操作ができるキャラクタを選択して、その後におこなわれる大当たり遊技後の遊技状態の示唆に期待を寄せることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0721】

〔変形例〕

以下に、遊技状態示唆演出の変形例を示す。

〔変形例1〕

上記実施形態の遊技機1では、図105～図107に示すように、特定画像は、時短終

50

了後や大当たり遊技後に表示するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、特定画像は、全ての遊技状態で継続的に表示するようにしてもよい。また、特定画像は、演出モードに応じて自動的に変化するようにしたが、演出モードは遊技者が選択可能とし、遊技者が好みの特定画像を選択できるようにしてもよい。

【0722】

〔変形例2〕

上記実施形態の遊技機1では、図105、図106に示すように、遊技状態示唆演出は、所定条件の成立として、時短遊技が終了してから特別図柄の変動表示が所定回数に達したときおこなわれるようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、所定条件の成立は、時短遊技が終了してから所定時間が経過したときや、時短遊技が終了してから所定の入賞口に入賞（所定個数入賞）したときや、時短遊技が終了してから所定の演出（リーチも含む）がおこなわれたときや、特別図柄以外の図柄の変動表示が所定回数に達したときなどであってもよい。

【0723】

〔変形例3〕

上記実施形態の遊技機1では、図105、図106に示すように、時短遊技が終了してから特別図柄の変動表示が所定回数に達するまで、特別図柄の変動毎にカウントダウン表示をおこなってから遊技状態示唆演出をおこなうようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、カウントダウン表示はカウントアップ表示であってもよい。また、カウントダウン表示は、立体画像（3D）で表示するようにしてもよい。この場合、カウントダウン表示を表示画面からはみ出すように表示してもよい。このようにすれば、迫力のあるカウントダウン表示をおこなうことができ、さらに遊技者にアピールすることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0724】

〔変形例4〕

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

【0725】

〔変形例5〕

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

【0726】

〔変形例6〕

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

作したタイミングで選択位置にある選択画像が選択されるようにしてもよい。このようにすると、遊技者が所望する選択画像を、遊技者自身で技術介入して選択することが可能になる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0727】

〔変形例7〕

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

【0728】

〔変形例8〕

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

【0729】

〔変形例9〕

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

【0730】

〔変形例10〕

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

【0731】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

〔態様E1-1〕

複数種類の表示演出を実行可能な表示手段と、

図柄の変動表示を表示可能な図柄表示手段と、

前記図柄表示手段により変動表示された図柄が大当たり図柄のときは大当たり遊技を実行する大当たり遊技実行手段と、

前記大当たり遊技実行手段により実行された大当たり遊技の後の遊技状態を、時短遊技

10

20

30

40

50

に変更する時短遊技変更手段と、
を備えた遊技機であって、

前記時短遊技は、前記大当たりになる確率が、通常の第 1 確率となる低確時短と該第 1 確率よりも高い第 2 確率となる高確時短とがあり、

前記時短遊技が終了したときは、前記低確時短では、遊技状態は低確低ベースの通常状態になり、前記高確時短では、遊技状態は、見かけ上通常状態と判別し難い確変が潜伏する高確低ベースの潜伏確変状態になり、

前記表示手段は、前記複数の演出表示のうちの一つの演出表示として第 1 演出表示を実行可能であり、

前記第 1 演出表示は、前記時短遊技が終了してから所定条件が成立したときは、現在の遊技状態が通常状態か潜伏確変状態かを示唆する遊技状態示唆演出をおこなう、
ことを特徴とする遊技機。

10

〔態様 E 1-2〕

前記所定条件の成立は、前記図柄表示手段により図柄の変動表示が所定回数おこなわれたときであり、

前記表示手段は、前記複数の演出表示のうちの一つの演出表示として第 2 演出表示を実行可能であり、

前記第 2 演出表示は、前記時短遊技が終了してから前記図柄の変動表示が所定回数に達するまで、該図柄の変動毎にカウントダウン表示をおこなう、

ことを特徴とする態様 E 1-1 に記載の遊技機。

20

〔態様 E 1-3〕

前記表示手段は、前記複数の演出表示のうちの一つの演出表示として第 3 演出表示を実行可能であり、

前記第 3 演出表示は、演出モードに応じて変化する特定画像の表示をおこなう演出表示であり、

前記遊技状態示唆演出は、遊技状態が通常状態のときと潜伏確変状態のときとで、前記特定画像の表示態様を異ならせることで、現在の遊技状態が通常状態か潜伏確変状態かを示唆する、

ことを特徴とする態様 E 1-1 または態様 E 1-2 に記載の遊技機。

〔態様 E 1-4〕

前記表示手段は、前記複数の演出表示のうちの一つの演出表示として第 4 演出表示を実行可能であり、

前記第 4 演出表示は、前記大当たり遊技実行手段により大当たり遊技の実行中におこなわれる演出表示であって、大当たり遊技後の遊技状態を示唆する複数の選択画像を表示し、該複数の選択画像の中から選択された選択画像によって大当たり遊技後の遊技状態の期待度を示唆する、

ことを特徴とする態様 E 1-1 から態様 E 1-3 までのいずれか一つに記載の遊技機。

〔態様 E 1-5〕

遊技者が操作可能な演出ボタンを備え、

前記表示手段は、前記複数の演出表示のうちの一つの演出表示として第 5 演出表示を実行可能であり、

前記第 5 演出表示は、前記大当たり遊技実行手段により大当たり遊技の実行中におこなわれる演出表示であって、遊技者が選択可能な複数のキャラクタを表示し、該複数のキャラクタ中から選択されたキャラクタに応じて前記演出ボタンの操作が異なるボタン演出をおこない、該ボタン演出の終了後に大当たり遊技後の遊技状態を示唆する、

ことを特徴とする態様 E 1-1 から態様 E 1-4 までのいずれか一つに記載の遊技機。

40

【0732】

以下に図 109～図 112 を用いてメーター演出 A～D について説明する。このメーター演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 101 がサブ制御基板 90 から受信した変動演出開始コマンドを解析し、メーター演出を実

50

行する指示が含まれている場合に、ROM 103から対応する画像データを読み出して表示画面7aに画像を表示させる演出である。

【0733】

[メーター演出A]

図109は、メーター演出Aを説明するための図である。表示画面7aの前方には導光板17が配置されているが、導光板17にスマイル画像SLを表示させた状態を説明するとき以外の場合には、導光板17の図示を省略する。導光板17は、表示画面7aの全体を覆っており、表示画面7aは導光板17を介して視認可能になっている。第1可動役物14は、退避位置で退避している（第1態様）が図示を省略する。第2可動役物15は、表示画面7aの上方の退避位置で退避している（第1態様）が、表示画面7aの前方の進出位置に進出したとき（第2態様）以外の場合には、図示を省略する。

10

【0734】

図109（A）に示すように、メーター演出Aでは、表示画面7aにおいて、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。この変動演出中、表示画面7aの左側の第1の位置にはメーター画像MTが表示されている。メーター画像MTは、複数の目盛り（ここでは9つ）が縦に並んだ構成を有しており、後述するバトル演出時に使用される。このメーター画像MTおよび変動表示は導光板17を介して視認可能となる。

【0735】

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

20

30

【0736】

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

【0737】

次に、図109（D）に示すように、前段演出の続きとして、バトル開始示唆演出が実行される。ここでは、「バトル開始!!!」と表されたバトル開始示唆画像BKSが表示画面7aの中央付近に表示される。このとき、表示画面7aの左側の第1の位置にはメーター画像MTが継続して表示される。その後、図109（E）に示すように、前段演出の続きとして、味方キャラクタCRAが単独表示されているとき、メーター画像移動演出がおこなわれる。具体的には、味方キャラクタCRAが決闘前の体勢となるように身構えるときに、メーター画像MTが第1の位置から右方向に移動し所定位置（第2の位置）で停止する。このように、バトルがいよいよ始まるとき、すなわち、いよいよメーター画像MTが必要となるときに、メーター画像MTが表示画面7aの左側から中央に向かって移動することで、遊技者に対して、緊張感を与えることができる。これにより興趣の向上を図

40

50

ることができる。このように、メーター画像MTは、装飾図柄の変動演出時とバトル演出時とで異なる位置に表示される。また、バトル演出時に第1の位置から第2の位置に移動する。従来、メーター画像はその位置が変化しないため、本実施形態によれば遊技者に意外性を感じさせることができ、驚かせることができる。

【0738】

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

10

【0739】

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

20

【0740】

[メーター演出B]

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

30

【0741】

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

40

【0742】

次に、図110(B)に示すように、装飾図柄においてリーチが形成される。このときも、表示画面7aの左側にはメーター画像MTが継続して表示されている。装飾図柄においてリーチが形成された後、装飾図柄の表示が消えて、バトル演出が開始される。バトル演出とは、スペシャルリーチ演出の一つであり、勝敗が決まるイベントが実施され、そのイベントの結果を報知することで、変動表示中の装飾図柄が大当たり図柄となるかハズレ図柄となるかを示唆する演出である。この勝敗が決まるイベントとしては、本実施例のように複数のキャラクタが決闘する演出が上げられる。この場合、決闘で特定のキャラクタ(例えば味方キャラクタ)が勝つか負けるか(イベントの結果)によって、大当たりか否かを報知することができる。勝敗が決まるイベントとしては、他に、特定のミッション(

50

木登り、ブロック積み等)の成否、ルーレットの当否、トランプやジャンケンの勝ち負けなどを例示することができる。ここでは、バトル演出には、そのイベントそのものを表す演出のほか、その演出の前後におこなわれる前段演出、後段演出も含まれるものとする。ここでは、バトル演出として、敵キャラクターC R Bと、味方キャラクターC R Aとが対決する演出が表示される。

【0743】

バトル演出では、まず、前段演出として、図110(C)に示すように、第1可動役物14の進出移動演出が実行される。すなわち、第1可動役物14を構成する4つの透過性を有する部材がそれぞれ表示画面7aの中心に向かって移動する。このとき、表示画面7aには、継続してメーター画像MTが第1の位置に表示されるとともに、ボタン画像BT Nと、「押せ!!!」と表された操作示唆画像S S Eとが表示される。このとき、併せて、味方キャラクターC R Aの対戦相手を特定するための敵キャラクター決定演出が実行されてもよい。具体的には、4つの敵キャラクター画像が、4つの透過性を有する部材とそれぞれ対応して表示され、1つの透過性を有する部材に1つの敵キャラクター画像が表示されてもよい。これにより、各敵キャラクター画像は、遊技者から見ると、4つの透過性を有する部材に表示されているように見える。4つの敵キャラクターは、ルーレット方式で順に背景色に変化し、遊技者による演出ボタン63の操作によってルーレットが停止し、1つの敵キャラクターが選択されてもよい。その後、第1可動役物14の退避移動演出が実行される。具体的には、第1可動役物14を構成する4つの透過性を有する部材がそれぞれ表示画面7aを覆っている状態から、表示画面7aの四隅の退避位置に向かって移動する。すなわち、4つの透過性を有する部材が互いに離間する方向に移動する。

【0744】

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

【0745】

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

【0746】

次に、図110(I)に示すように、大当たり確定示唆演出が実行される。具体的には、まず、第1可動役物14の進出移動演出が実行される。具体的には、第1可動役物14

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

【0747】

〔メーター演出C〕

図111は、メーター演出Cを説明するための図である。表示画面7aの前方には導光板17が配置されているが、導光板17にスマイル画像SLを表示させた状態を説明するとき以外の場合には、導光板17の図示を省略する。導光板17は、表示画面7aの全体を覆っており、表示画面7aは導光板17を介して視認可能になっている。また、第1可動役物14は、退避位置で退避している（第1態様）。すなわち、第1可動役物14を構成する4つの透過性を有する部材がそれぞれ表示画面7aの四隅に位置している。4つの透過性を有する部材は、可動導光板であり、それぞれ後述する画像を視認可能な状態と視認困難な状態とに切り替え可能な画像表示領域を備えている。第2可動役物15は、表示画面7aの上方の退避位置で退避している（第1態様）が、表示画面7aの前方の進出位置に進出したとき（第2態様）以外の場合には、図示を省略する。

【0748】

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

【0749】

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

【0750】

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

10

20

30

40

50

【0751】

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

10

【0752】

次に、図111(F)に示すように、敵キャラクターCRBと、味方キャラクターCRAとのバトル中にメーターが徐々に充填されるメーター充填演出が実行される。ここでは、メーター画像MTは複数の目盛り(ここでは9つ)を有しており、すべてが充填されると(9つすべての色が変わると)味方キャラクターCRAは、敵キャラクターCRBに勝つため、メーター満充填の成否によって勝敗が示唆される。敵キャラクターCRBと、味方キャラクターCRAとのバトル中には、図111(G)に示すように、演出ボタン63の形状を表すボタン画像BTNと、ボタン操作の有効期限を表す操作有効期限画像TBIと、「連打!!!」と表された連打示唆画像RNDとが表示される。その後、メーターが満充填されると、図111(H)に示すように、メーター画像MTは、「MAX!!!」を表す満タン画像MXGに切り替わる。

20

【0753】

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

30

【0754】

[メーター演出D]

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

40

【0755】

図112(A)は、図109~図111のメーター演出A~Cにおいて、図109(F)、図110(F)、図111(F)に対応している。すなわち、敵キャラクターCRBと、味方キャラクターCRAとのバトル中にメーターが徐々に充填されるメーター充填演出が実行されている。メーター画像MTは複数の目盛り(ここでは9つ)を有しており、すべてが充填されると(9つすべての色が変わると)味方キャラクターCRAは、敵キャラクターCRBに勝つため、メーター満充填の成否によって勝敗が示唆される。ここでは、所定期

50

間にメーターが満タンになりきらず、その後、図 1 1 2 (B) に示すように、味方キャラクター C R A が敵キャラクター C R B に負ける敗戦演出が実行される。その後、図 1 1 2 (C) に示すように、装飾図柄がハズレ態様で停止表示される。このとき、負けた状態の味方キャラクター C R A も併せて表示される。

【0756】

次に、図 1 1 2 (D) に示すように、装飾図柄がハズレ態様で継続して停止表示されている状態で、メーター画像 M T が再表示される。このとき、メーター画像 M T は、表示画面 7 a の左側の第 1 の位置に表示される。次に、図 1 1 2 (E) に示すように、装飾図柄の次の変動表示を開始される。このとき、表示画面 7 a の左側の第 1 の位置には、メーター画像 M T が継続して表示される。図 1 1 2 (F) に示すように、装飾図柄においてリーチが形成されると、その後、図 1 1 2 (G) に示すように、装飾図柄が表示画面 7 a から消える装飾図柄消滅演出が実行される。このとき、あわせて、メーター画像移動演出がおこなわれる。具体的には、装飾図柄が表示画面 7 a から消えるとき、メーター画像 M T が第 1 の位置から右方向に移動し所定位置 (第 2 の位置) で停止する。このように、いよいよスペシャルリーチ演出が始まるときに、メーター画像 M T が表示画面 7 a の左側から中央に向かって移動することで、遊技者に対して、緊張感を与えることができる。これにより興趣の向上を図ることができる。このように、メーター画像 M T は、装飾図柄の変動演出時とスペシャルリーチ演出時とで異なる位置に表示される。従来、メーター画像はその位置が変化しないため、本実施形態によれば遊技者に意外性を感じさせることができ、驚かせることができる。なお、メーター画像 M T が移動するタイミングは、装飾図柄が表示画面 7 a から消えるタイミングと同じであってもよいし、異なってもよい。メーター画像 M T は、装飾図柄の消滅よりも先に移動してもよいし、装飾図柄の消滅後に移動してもよい。

【0757】

次の図 1 1 2 (H) に示すように、バトル演出の前段演出として、バトル開始示唆演出が実行される。このバトル開始示唆演出は、図 1 0 9 ~ 図 1 1 1 のメーター演出 A ~ C において、図 1 0 9 (D)、図 1 1 0 (D)、図 1 1 1 (D) に対応している。ただし、メーター画像 M T がすでに第 2 の位置に移動している点異なる。その後、図 1 0 9 (E)、図 1 1 0 (E)、図 1 1 1 (E) に示すバトル演出の前段演出や、図 1 0 9 (F)、図 1 1 0 (F)、図 1 1 1 (F) に示すバトル中演出が実行される。その後、図 1 1 2 (I) に示すように、メーターが満充填となり、味方キャラクター C R A が敵キャラクター C R B に勝つ勝利演出が実行される。その後、図 1 1 2 (J) に示すように、装飾図柄は大当たりの態様で停止表示される。

【0758】

[効果例]

以下に、メーター演出の効果例を示す。

[効果 1]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 0 9 (A) (B) に示すように、装飾図柄の変動演出中にメーター画像 M T が表示される第 1 の演出と、第 1 の演出の後、図 1 0 9 (D) ~ (G) に示すように、前記メーター画像が表示されている状態で、バトル演出が実行される第 2 の演出と、を実行することができる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができる。

[効果 2]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 0 9 (D) ~ (G)、図 1 1 1 (A) ~ (B) に示すように、メーター画像 M T は、第 1 の演出と第 2 の演出の少なくとも一方の演出において、互いに異なる位置に表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができる。

[効果 3]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 0 9 (A) に示すように、第 1 の演出では、メーター画像 M T は表示画面 7 a の第 1 の位置に表示され、図 1 0 9 (E) に示すように、第 2

の演出では、メーター画像MTは表示画面7aの第1の位置から第2の位置に移動する。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果4〕

上記実施形態の遊技機1では、図109(B)～(C)に示すように、メーター画像MTは第1の演出から第2の演出に移行する間継続して表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果5〕

上記実施形態の遊技機1では、図109に示すように、バトル演出では、メーター画像MTが他の画像(例えば、満タン画像MXG)に切り替わる演出が含まれる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

10

〔効果6〕

上記実施形態の遊技機1では、図110に示すように、第1可動役物14を備えており、第1の演出から第2の演出に移行するときに、メーター画像MTの少なくとも一部が第1可動役物14の透過性を有する部分に覆われる第4の演出を実行することができる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0759】

〔変形例〕

以下に、メーター演出の変形例を示す。

20

〔変形例1〕

図109～図112に示すメーター画像MTは、その一例であり、メーター画像MTの構成は上記に限定されない。例えば、メーター画像MTは、車のメーターのように、円形状であってもよいし、数字をデジタル表示する画像であってもよい。また、メーター画像MTは、複数表示されていてもよい。例えば、敵キャラクタCRBと、味方キャラクタCRAのそれぞれの残りエネルギーを表すように構成されていてもよい。また、メーター画像MTは、上述した位置以外に配置されていてもよいし、上述した方向以外の方向に移動してもよい。

【0760】

〔変形例2〕

30

図109～図112のそれぞれのメーター演出の内容を適宜組み合わせてもよい。例えば、図109のメーター演出Aにおいて、図109(C)や109(I)の演出時に、図110(C)のように第1可動役物14が表示画面7aを覆う演出をおこなってもよい。

〔変形例3〕

図109～図112では、バトル演出には、勝敗を決するイベントそのものを表す演出のほか、その演出の前後におこなわれる前段演出、後段演出も含まれるものとして説明した。しかし、バトル演出は、勝敗を決するイベントそのものを表すものであり、その前後の前段演出や後段演出は含まれないものとして解釈してもよい。

【0761】

〔態様例〕

40

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇〔態様E1-1〕

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、装飾図柄であり、
前記複数種類の画像のうちの一つは、バトル演出時に使用されるメーター画像であり、
前記装飾図柄の変動演出中に前記メーター画像が表示される第1の演出と、
前記第1の演出の後、前記メーター画像が表示されている状態で、前記バトル演出が実行される第2の演出と、を実行可能な
ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様E1-2〕

50

態様 E 1-1 に記載の遊技機であって、

前記メーター画像は、前記第 1 の演出と前記第 2 の演出の少なくとも一方の演出において、互いに異なる位置に表示される

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 E 1-3]

態様 E 1-2 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の演出では、前記メーター画像は前記表示手段の第 1 の位置に表示され、

前記第 2 の演出では、前記メーター画像は前記表示手段の前記第 1 の位置から第 2 の位置に移動する

ことを特徴とする遊技機。

10

◇[態様 E 1-4]

態様 E 1-1 から態様 E 1-3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記メーター画像は、前記第 1 の演出から前記第 2 の演出に移行する間継続して表示される

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 E 1-5]

態様 E 1-1 から態様 E 1-4 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記バトル演出では、前記メーター画像が他の画像に切り替わる演出が含まれる

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 E 1-6]

20

態様 E 1-1 から態様 E 1-5 までのいずれか一項に記載の遊技機は、さらに、可動役物を備えており、

前記第 1 の演出から前記第 2 の演出に移行するときに、前記メーター画像の少なくとも一部が前記可動役物によって覆われる第 4 の演出を実行可能な

ことを特徴とする遊技機。

【0762】

以下に図 113～図 116 を用いて関連画像表示演出 A～D について説明する。この関連画像表示演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 101 がサブ制御基板 90 から受信した変動演出開始コマンドを解析し、関連画像表示演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 103 から対応する画像データを読み出して表示画面 7a に画像を表示させる演出である。

30

【0763】

[関連画像表示演出 A]

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

40

【0764】

図 113 (A) に示すように、関連画像表示演出 A では、大当たり遊技終了後に表示画面 7a には「OARORラッシュ開始！！」と表された高確時短遊技開始示唆画像 KJS と、右打ち示唆画像 MGU が表示される。その後、図 113 (B) に示すキャラクタ選択画面が表示される。キャラクタ選択画面は、複数のキャラクタの中から遊技者が 1 つのキャラクタを選択するための画面であり、これから始まる高確時短遊技（OARORラッシュ）時にその選択したキャラクタに関連した演出が実行される。ここでは、キャラクタの一例として人の顔画像が用いられているが、これに限定されず任意の対象をキャラクタとして採用することができる。例えば、キャラクタは、実在または空想上の、生き物や物のほか、文字や図形、記号、風景なども対象とすることができる。ここでは、複数のキャラクタ

50

画像は、それぞれ異なる対象（人）を表している。キャラクタ選択画面には、複数のキャラクタ画像が並んだ一覧画像 I C H と、演出ボタン 6 3 を表すボタン画像 B T N と、セレクトボタン 6 8 を表すセレクト画像 S E L と、現在選択され選択されているキャラクタが拡大表示された拡大画像 K U D と、「キャラクタ選択せよ！！」と表された選択促進画像 S E S と、右打ち示唆画像 M G U とが含まれている。

【0765】

一覧画像 I C H には、選択可能なキャラクタの候補である複数のキャラクタ画像（ここでは4つのキャラクタ画像）が横一列に並んでいる。そして、複数のキャラクタ画像のうち、現在選択されている状態（選択中）のキャラクタ画像が他のキャラクタ画像よりも大きく表示される。また、選択中のキャラクタ画像から遠いキャラクタ画像ほど大きさが小さくなるように表示される。すなわち、選択中のキャラクタ画像の両隣のキャラクタ画像は2番目に大きく、さらにその外側で隣接するキャラクタ画像が3番目に大きくなるように表示される。遊技者によるセレクトボタン 6 8 の操作に応じて、選択中となるキャラクタ画像が切り替わる。図 1 1 3（B）～図 1 1 3（D）では、セレクトボタン 6 8 の「右」ボタンが2回押されることによって、選択中となるキャラクタ画像が右の画像に順次切り替わっていく様子が示されている。

【0766】

拡大画像 K U D は、一覧画像 I C H において、現在選択されている状態（選択中）のキャラクタ画像が拡大表示された画像である。遊技者によるセレクトボタン 6 8 の操作に応じて、拡大画像 K U D が表すキャラクタが切り替わる。図 1 1 3（B）～図 1 1 3（D）では、セレクトボタン 6 8 の「右」ボタンが2回押されることによって、拡大画像 K U D が表すキャラクタが順次切り替わっていく様子が示されている。セレクトボタン 6 8 を表すセレクト画像 S E L は、遊技者のセレクトボタン 6 8 の操作に応じて、操作されたボタンに対応する画像の色が変化する。ボタン画像 B T N は、遊技者の演出ボタン 6 3 の操作に応じて色が変化する。演出ボタン 6 3 は、選択中のキャラクタを採用することを決定するときに操作される。選択促進画像 S E S は、表示画面 7 a の下方に表示されており、一部がボタン画像 B T N に覆われている。言い換えれば、ボタン画像 B T N は、選択促進画像 S E S に重なって表示されている。

【0767】

演出ボタン 6 3 を操作することによって、複数のキャラクタの中から一つのキャラクタを選択（採用決定）すると、図 1 1 3（E）に示す採用決定画面が表示される。採用決定画面は、1つのキャラクタの選択が完了したことを報知する決定報知画像 K H G と、選択されたキャラクタが拡大表示された拡大画像 K U D と、選択したキャラクタが表された背景画像 H K G とが表示される。採用決定画面には、「キャラクタ選択せよ！！」と表された選択促進画像 S E S と、右打ち示唆画像 M G U とが継続して表示される。決定報知画像 K H G は、「決定」の文字を表しており、「キャラクタ選択せよ！！」と表された選択促進画像 S E S を覆っている。これにより、遊技者は、キャラクタの選択が完了したことを視覚的に容易に判断することができる。拡大画像 K U D は、キャラクタを選択した後に「キャラクタ選択せよ！！」と表された選択促進画像 S E S を覆うため、キャラクタが選択されたことを視覚的に容易に判断することができる。また、選択したキャラクタが、拡大画像 K U D と背景画像 H K G とで重ねて表示されるため、視覚的に複雑に構成された印象を与えることができ、興趣の向上を図ることができる。また、選択したキャラクタの名前（ここでは「サングラスマン」）が選択後に表示されるため、遊技者にキャラクタを選択したことの高揚感を与えることができる。

【0768】

キャラクタの選択後、図 1 1 3（F）に示すように、表示画面 7 a において、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R によって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。この変動演出中、表示画面 7 a には、選択したキャラクタの背景画像 H K G と、選択したキャラクタを表すアイコン画像 I C N とが表示される。背景画像 H K G は、キャラクタが動いているように変化するアニメーション画像であり、変動表示中の装飾図

柄の一部が背景画像HKGに重なって表示される。選択したキャラクタを表すアイコン画像ICNは、表示画面7aの左下方に表示され、遊技者に対して選択したキャラクタが何かを示している。表示画面7aの左側にはメーター画像MTが表示されている。メーター画像MTは、複数の目盛り（ここでは9つ）が縦に並んだ構成を有しており、後述するバトル演出時に使用される。背景画像HKG、アイコン画像ICN、メーター画像MT、および、変動表示は導光板17を介して視認可能となる。

【0769】

次に、図113（G）に示すように、装飾図柄においてリーチが形成される。このときも、表示画面7aには、背景画像HKG、アイコン画像ICN、および、メーター画像MTが継続して表示されている。装飾図柄においてリーチが形成された後、装飾図柄の表示が消えて、バトル演出が開始される。バトル演出とは、スペシャルリーチ演出の一つであり、勝敗が決まるイベントが実施され、そのイベントの結果を報知することで、変動表示中の装飾図柄が大当たり図柄となるかハズレ図柄となるかを示唆する演出である。この勝敗が決まるイベントとしては、本実施例のように複数のキャラクタが対決する演出が上げられる。この場合、対決で特定のキャラクタ（例えば、選択したキャラクタ）が勝つか負けるか（イベントの結果）によって、大当たりか否かを報知することができる。勝敗が決まるイベントとしては、他に、特定のミッション（木登り、ブロック積み等）の成否、ルーレットの当否、トランプやジャンケンの勝ち負けなどを例示することができる。ここでは、バトル演出には、そのイベントそのものを表す演出のほか、その演出の前後におこなわれる前段演出、後段演出も含まれるものとする。ここでは、バトル演出として、選択したキャラクタと、他のキャラクタとが対決する演出が表示される。

【0770】

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

【0771】

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

【0772】

〔関連画像表示演出B〕

図114は、関連画像表示演出Bを説明するための図である。

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

10

20

30

40

50

【0773】

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

10

【0774】

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

20

【0775】

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

30

【0776】

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

40

50

できる。

【0777】

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

10

【0778】

次に、図114（G）に示すように、装飾図柄においてリーチが形成される。このときも、表示画面7aには、背景画像HKG、および、アイコン画像ICNが継続して表示されている。装飾図柄においてリーチが形成された後、装飾図柄の表示が消えて、バトル演出が開始される。バトル演出とは、スペシャルリーチ演出の一つであり、勝敗が決まるイベントが実施され、そのイベントの結果を報知することで、変動表示中の装飾図柄が大当たり図柄となるかハズレ図柄となるかを示唆する演出である。この勝敗が決まるイベントとしては、本実施例のように複数のキャラクタ（アルファベット）から一つのキャラクタが選択されるルーレット演出が上げられる。この場合、ルーレットで特定のアルファベット（例えば、選択したアルファベット）が選択されるか否か（イベントの結果）によって、大当たりか否かを報知することができる。勝敗が決まるイベントとしては、他に、格闘や競争の勝ち負け、特定のミッション（木登り、ブロック積み等）の成否、トランプやジャンケンの勝ち負けなどを例示することができる。ここでは、バトル演出には、そのイベント（ルーレット）そのものを表す演出のほか、その演出の前後におこなわれる前段演出、後段演出も含まれるものとする。ここでは、図114（H）に示すように、バトル演出として、選択した複数のアルファベットの中から一つを選択するルーレット演出が表示される。

20

【0779】

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

30

【0780】

〔関連画像表示演出C〕

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

40

【0781】

図115（A）に示すように、関連画像表示演出Aでは、大当たり遊技終了後に表示画面7aには「OAROラッシュ開始！！」と表された高確時短遊技開始示唆画像KJSと、右打ち示唆画像MGUが表示される。その後、図115（B）に示すキャラクタ選択画

50

面が表示される。キャラクタ選択画面は、複数のキャラクタの中から遊技者が1つのキャラクタを選択するための画面であり、これから始まる高確時短遊技（O A R Oラッシュ）時にその選択したキャラクタに関連した演出が実行される。ここでは、キャラクタの一例として人の顔画像が用いられているが、これに限定されず任意の対象をキャラクタとして採用することができる。例えば、キャラクタは、実在または空想上の、生き物や物のほか、文字や図形、記号、風景なども対象とすることができる。キャラクタ選択画面には、複数のキャラクタ画像が並んだ一覧画像 I C H と、演出ボタン 6 3 を表すボタン画像 B T N と、セレクトボタン 6 8 を表すセレクト画像 S E L と、現在選択され選択されているキャラクタが拡大表示された拡大画像 K U D と、「キャラクタ選択せよ！！」と表された選択促進画像 S E S と、右打ち示唆画像 M G U とが含まれている。

10

【0782】

一覧画像 I C H には、選択可能なキャラクタの候補である複数のキャラクタ画像（ここでは4つのキャラクタ画像）が横一列に並んでいる。そして、複数のキャラクタ画像のうち、現在選択されている状態（選択中）のキャラクタ画像が他のキャラクタ画像よりも大きく表示される。また、選択中のキャラクタ画像から遠いキャラクタ画像ほど大きさが小さくなるように表示される。すなわち、選択中のキャラクタ画像の両隣のキャラクタ画像は2番目に大きく、さらにその外側で隣接するキャラクタ画像が3番目に大きくなるように表示される。遊技者によるセレクトボタン 6 8 の操作に応じて、選択中となるキャラクタ画像が切り替わる。図 1 1 5（B）～図 1 1 5（D）では、セレクトボタン 6 8 の「右」ボタンが2回押されることによって、選択中となるキャラクタ画像が右の画像に順次切り替わっていく様子が示されている。

20

【0783】

拡大画像 K U D は、一覧画像 I C H において、現在選択されている状態（選択中）のキャラクタ画像が拡大表示された画像である。遊技者によるセレクトボタン 6 8 の操作に応じて、拡大画像 K U D が表すキャラクタが切り替わる。図 1 1 5（B）～図 1 1 5（D）では、セレクトボタン 6 8 の「右」ボタンが2回押されることによって、拡大画像 K U D が表すキャラクタが順次切り替わっていく様子が示されている。セレクトボタン 6 8 を表すセレクト画像 S E L は、遊技者のセレクトボタン 6 8 の操作に応じて、操作されたボタンに対応する画像の色が変化する。ボタン画像 B T N は、遊技者の演出ボタン 6 3 の操作に応じて色が変化する。演出ボタン 6 3 は、選択中のキャラクタを採用することを決定するときに操作される。選択促進画像 S E S は、表示画面 7 a の下方に表示されており、一部がボタン画像 B T N に覆われている。

30

【0784】

演出ボタン 6 3 を操作することによって、複数のキャラクタの中から一つのキャラクタを選択（採用決定）すると、図 1 1 5（E）に示す採用決定画面が表示される。採用決定画面は、1つのキャラクタが選択されたことを報知する決定報知画像 K H G と、選択されたキャラクタが拡大表示された拡大画像 K U D と、選択したキャラクタに関連するものが表された背景画像 H K G とが表示される。ここでは、背景画像 H K G には、選択されたキャラクタの一部分（サングラス）が表示されている。背景画像 H K G は、選択したキャラクタに関連するものであれば、選択されたキャラクタそのものの一部や全部でなくてもよい。採用決定画面には、「キャラクタ選択せよ！！」と表された選択促進画像 S E S と、右打ち示唆画像 M G U とが継続して表示される。決定報知画像 K H G は、「決定」の文字を表しており、「キャラクタ選択せよ！！」と表された選択促進画像 S E S を覆っている。これにより、遊技者は、キャラクタの選択が完了したことを視覚的に容易に判断することができる。拡大画像 K U D は、キャラクタを選択した後に「キャラクタ選択せよ！！」と表された選択促進画像 S E S を覆うため、キャラクタが選択されたことを視覚的に容易に判断することができる。また、選択したキャラクタが、拡大画像 K U D と背景画像 H K G とで重ねて表示されるため、視覚的に複雑に構成された印象を与えることができ、興趣の向上を図ることができる。また、選択したキャラクタの名前（ここでは「サングラスマン」）が選択後に表示されるため、遊技者にキャラクタを選択したことの高揚感を与える

40

50

ことができる。

【0785】

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

10

【0786】

次に、図115（G）に示すように、装飾図柄においてリーチが形成される。このときも、表示画面7aには、背景画像HKG、アイコン画像ICN、および、メーター画像MTが継続して表示されている。装飾図柄においてリーチが形成された後、装飾図柄の表示が消えて、バトル演出が開始される。バトル演出とは、スペシャルリーチ演出の一つであり、勝敗が決まるイベントが実施され、そのイベントの結果を報知することで、変動表示中の装飾図柄が大当たり図柄となるかハズレ図柄となるかを示唆する演出である。この勝敗が決まるイベントとしては、本実施例のように複数のキャラクタが対決する演出が上げられる。この場合、対決で特定のキャラクタ（例えば、選択したキャラクタ）が勝つか負けるか（イベントの結果）によって、大当たりか否かを報知することができる。勝敗が決まるイベントとしては、他に、特定のミッション（木登り、ブロック積み等）の成否、ルーレットの当否、トランプやジャンケンの勝ち負けなどを例示することができる。ここでは、バトル演出には、そのイベントそのものを表す演出のほか、その演出の前後におこなわれる前段演出、後段演出も含まれるものとする。ここでは、バトル演出として、選択したキャラクタと、他のキャラクタとが対決する演出が表示される。

20

【0787】

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

30

40

【0788】

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

【0789】

〔関連画像表示演出D〕

50

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

【0790】

図116（A）に示すように、関連画像表示演出Dでは、大当たり遊技終了後に表示画面7aには「OAROラッシュ開始！！」と表された高確時短遊技開始示唆画像KJSと、右打ち示唆画像MGUが表示される。その後、図116（B）に示すキャラクタ選択画面が表示される。キャラクタ選択画面は、複数のキャラクタの中から遊技者が1つのキャラクタを選択するための画面であり、これから始まる高確時短遊技（OAROラッシュ）時にその選択したキャラクタに関連した演出が実行される。ここでは、キャラクタの一例として人の顔画像が用いられているが、これに限定されず任意の対象をキャラクタとして採用することができる。例えば、キャラクタは、実在または空想上の、生き物や物のほか、文字や図形、記号、風景なども対象とすることができる。キャラクタ選択画面には、複数のキャラクタ画像が並んだ一覧画像ICHと、演出ボタン63を表すボタン画像BTNと、セレクトボタン68を表すセレクト画像SELと、現在選択され選択されているキャラクタが拡大表示された拡大画像KUDと、「キャラクタ選択せよ！！」と表された選択促進画像SESと、右打ち示唆画像MGUとが含まれている。

【0791】

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

【0792】

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

【0793】

演出ボタン63を操作することによって、複数のキャラクタの中から一つのキャラクタを選択（採用決定）すると、キャラクタの選択後、図116（D）に示すように、表示画面7aにおいて、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。この変動演出中、表示画面7aには、選択したキ

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

【0794】

次に、図116（E）に示すように、装飾図柄においてリーチが形成される。このときも、表示画面7aには、背景画像HKG、アイコン画像ICN、および、メーター画像MTが継続して表示されている。装飾図柄においてリーチが形成された後、装飾図柄の表示が消えて、バトル演出が開始される。バトル演出とは、スペシャルリーチ演出の一つであり、勝敗が決まるイベントが実施され、そのイベントの結果を報知することで、変動表示中の装飾図柄が大当たり図柄となるかハズレ図柄となるかを示唆する演出である。この勝敗が決まるイベントとしては、本実施例のように複数のキャラクタが対決する演出が上げられる。この場合、対決で特定のキャラクタ（例えば、選択したキャラクタ）が勝つか負けるか（イベントの結果）によって、大当たりか否かを報知することができる。勝敗が決まるイベントとしては、他に、特定のミッション（木登り、ブロック積み等）の成否、ルーレットの当否、トランプやジャンケンの勝ち負けなどを例示することができる。ここでは、バトル演出には、そのイベントそのものを表す演出のほか、その演出の前後におこなわれる前段演出、後段演出も含まれるものとする。ここでは、バトル演出として、選択したキャラクタと、他のキャラクタとが対決する演出が表示される。

【0795】

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

【0796】

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

10

20

30

40

50

できる。その後、図 1 1 6 (J) に示すように、装飾図柄は大当たりの態様で停止表示される。

【0797】

〔効果例〕

以下に、関連画像表示演出の効果例を示す。

〔効果 1〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 1 3 (B) ~ (D) に示すように、それぞれ異なる対象を表す複数のキャラクタ画像が表示される第 1 の演出と、第 1 の演出の後、複数のキャラクタ画像から一つのキャラクタ画像が選択されると、図 1 1 3 (F) に示すように、選択されたキャラクタ画像に関連する背景画像 H K G やアイコン画像 I C N 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。

10

〔効果 2〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 1 3 (F) に示すように、第 2 の演出では、それぞれ、選択されたキャラクタ画像に関連するとともに、互いに内容の異なる背景画像 H K G とアイコン画像 I C N が表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 1 3 (F) に示すように、選択されたキャラクタ画像に関連する画像のうちの一つは、アイコン画像 I C N 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。

20

〔効果 4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 1 3 (F) に示すように、選択されたキャラクタ画像に関連する画像のうちの一つは、背景画像 H K G 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 1 1 3 (B) ~ (D) に示すように、第 1 の演出では、複数のキャラクタ画像から一つのキャラクタ画像を選択することを促す選択促進画像 S E S に重なってボタン画像 B T N が表示され、演出ボタン 6 3 の操作によって、複数のキャラクタ画像のうち、選択されているキャラクタ画像が他より大きくなるように変化する。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

30

〔効果 6〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 1 3 に示すように、演出ボタン 6 3 の操作によって、複数のキャラクタ画像から一つのキャラクタ画像が選択されると、選択促進画像 S E S に重なって、選択が完了したことを示唆する決定報知画像 K H G 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。

【0798】

〔変形例〕

以下に、関連画像表示演出の変形例を示す。

40

〔変形例 1〕

図 1 1 3 ~ 図 1 1 6 に示す複数のキャラクタ画像、それぞれ、異なる顔、異なるアルファベットを示していた。このように、「複数のキャラクタ画像がそれぞれ異なる対象を表す」とは、それぞれが顔、車、文字、といった異なる種類のもを表すことに限定されず、同じ種類のものであってもよい。同じ種類の物とは、例えば、人間の顔という同じ種類のものであっても、別の人の顔であれば異なる対象となるし、同じ人の顔であっても、異なる表情や、異なる角度のものであれば異なる対象に該当する。

【0799】

〔変形例 2〕

図 1 1 3 ~ 図 1 1 6 のそれぞれの関連画像表示演出の内容を適宜組み合わせてもよいし

50

、それぞれの内容の一部を備えていなくてもよい。

【0800】

〔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 E 2-1〕

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、所定の対象を表す対象画像であり、
それぞれ異なる対象を表す複数の前記対象画像が表示される第1の演出と、
第1の演出の後、前記複数の所定画像から一つの対象画像が選択されると、選択された
前記対象画像に関連する関連画像が表示される第2の演出と、を実行可能な
ことを特徴とする遊技機。

10

◇〔態様 E 2-2〕

態様 E 2-1 に記載の遊技機であって、
前記第2の演出では、それぞれ、前記選択された対象画像に関連するとともに、互いに
内容の異なる複数の前記関連画像が表示される
ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様 E 2-3〕

態様 E 2-2 に記載の遊技機であって、
前記複数の関連画像のうちの一つは、前記選択された対象画像に関連するアイコン画像
である
ことを特徴とする遊技機。

20

◇〔態様 E 2-4〕

態様 E 2-2 または態様 E 2-3 に記載の遊技機であって、
前記複数の関連画像のうちの一つは、前記選択された対象画像に関連する背景画像であ
る
ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様 E 2-5〕

態様 E 2-1 から態様 E 2-4 までのいずれか一項に記載の遊技機は、さらに、
遊技者が操作可能な操作手段を備えており、
前記複数種類の画像のうちの一つは、前記操作手段の外観を表す操作手段画像であり、
第1の演出では、前記複数の所定画像から一つの対象画像を選択することを促す選択促
進画像に重なって前記操作手段画像が表示され、
前記操作手段の操作によって、前記複数の対象画像のうち、選択されている対象画像が
変化する
ことを特徴とする遊技機。

30

◇〔態様 E 2-6〕

態様 E 2-5 に記載の遊技機であって、
前記操作手段の操作によって、前記複数の所定画像から一つの対象画像が選択されると
、
前記選択促進画像に重なって、選択が完了したことを示唆する選択完了画像が表示される
ことを特徴とする遊技機。

40

【0801】

以下に図117～図120を用いてバトル演出について説明する。このバトル演出は、
特別図柄の変動中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン101がサブ制御
基板90から受信した変動演出開始コマンドを解析し、バトル演出を実行する指示が含ま
れている場合に、ROM103から対応する画像データや駆動データを読み出して表示画
面7aに画像を表示させる演出である。このバトル演出は、特別図柄の1回の変動（1回
の変動演出）中に行われる。なお、バトル演出を特別図柄の複数回の変動（複数の変動演
出）中に行うようにしてもよい。

【0802】

50

〔バトル演出A〕

図117は、バトル演出Aを説明するための図である。

バトル演出Aでは、まず、図117(A)に示すように、バトル開始示唆演出が実行される。このバトル開始示唆演出では、バトル演出の開始を示唆するバトル開始示唆表示XF1が表示される。バトル開始示唆演出では、装飾図柄8L、8C、8Rの表示が省略され、保留アイコン9Aと保留アイコン9Cとが表示画面7aの下方に表示される。このバトル開始示唆演出は、遊技状態が時短遊技状態の場合に実行される。しかしながら、これに限られず、遊技状態が通常遊技状態の場合におこなうようにしてもよい。

【0803】

次に、図117(B)に示すように、第1キャラクタ選択演出が実行される。この第1キャラクタ選択演出は、キャラクタを選択するための演出であり、表示画面7aにおいて境界ラインKLで区切られる第1領域AR1と第2領域AR2とが形成される。第1領域AR1には、味方のキャラクタCRAが表示され、第2領域AR2には、敵のキャラクタCRBが表示される。第1キャラクタ選択演出では、第1領域AR1は、第2領域AR2よりも表示面積が小さくなっている。

【0804】

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

【0805】

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

【0806】

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

【0807】

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

【0808】

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

【0809】

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

【0810】

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

【0811】

[バトル演出B]

図118は、バトル演出Bを説明するための図である。

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

10

【0812】

次に、図118 (B)に示すように、第1キャラクタ選択演出が実行される。この第1キャラクタ選択演出は、キャラクタを選択するための演出であり、表示画面7aにおいて境界ラインKLで区切られる第1領域AR1と第2領域AR2とが形成される。第1領域AR1には、味方のキャラクタCRAが表示され、第2領域AR2には、敵のキャラクタCRBが表示される。境界ラインKL上には、ボタン画像BTNが表示される。ボタン画像BTNは、境界ラインKLの手前側に表示される。このボタン画像BTNは、演出ボタン63の押下を遊技者に促進するための画像である。第1キャラクタ選択演出では、第1領域AR1は、第2領域AR2よりも表示面積が小さくなっている。

20

【0813】

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

30

【0814】

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

【0815】

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

40

【0816】

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

【0817】

一方、第2キャラクタ選択演出の後、図118 (F)に示すように、敵キャラクタ決定演出が実行され得る。この敵キャラクタ決定演出は、先制攻撃をするキャラクタが敵キャラ

50

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

【0818】

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

【0819】

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

【0820】

〔バトル演出C〕

図119は、バトル演出Cを説明するための図である。

バトル演出Cでは、まず、図119（A）に示すように、バトル開始示唆演出が実行される。このバトル開始示唆演出では、バトル演出の開始を示唆するバトル開始示唆表示X F 1が表示される。バトル開始示唆演出では、装飾図柄8 L，8 C，8 Rの表示が省略され、保留アイコン9 Aと保留アイコン9 Cとが表示画面7 aの下方に表示される。このバトル開始示唆演出は、遊技状態が時短遊技状態の場合に実行される。しかしながら、これに限られず、遊技状態が通常遊技状態の場合におこなうようにしてもよい。

【0821】

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

【0822】

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

【0823】

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

【0824】

第2キャラクタ選択演出の後、図119（D）に示すように、味方キャラクタ決定演出が実行され得る。この味方キャラクタ決定演出は、先制攻撃をするキャラクタが味方のキャラクタC R Aに決定されたことを示し、味方のキャラクタC R Aが敵のキャラクタC R

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

【0825】

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

【0826】

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

【0827】

敵キャラクタ決定演出の後、上述のバトル勝利演出(図119(E))、または、後述のバトル敗北演出が実行され得る。

【0828】

敵キャラクタ決定演出の後、図119(G)に示すように、バトル敗北演出が実行される。このバトル敗北演出では、味方のキャラクタCRAが、敵のキャラクタCRBに敗北したことを示す演出がおこなわれる。この後、装飾図柄8L, 8C, 8Rを用いてはずれ図柄配列を表示し、はずれであることを示唆するはずれ報知演出が実行される。

【0829】

[バトル演出D]

図120は、バトル演出Dを説明するための図である。

バトル演出Dでは、まず、図120(A)に示すように、バトル開始示唆演出が実行される。このバトル開始示唆演出では、バトル演出の開始を示唆するバトル開始示唆表示XF1が表示される。バトル開始示唆演出では、装飾図柄8L, 8C, 8Rの表示が省略され、保留アイコン9Aと保留アイコン9Cとが表示画面7aの下方に表示される。このバトル開始示唆演出は、遊技状態が時短遊技状態の場合に実行される。しかしながら、これに限られず、遊技状態が通常遊技状態の場合におこなうようにしてもよい。

【0830】

次に、図120(B)に示すように、第1キャラクタ選択演出が実行される。この第1キャラクタ選択演出は、キャラクタを選択するための演出であり、表示画面7aにおいて境界ラインKLで区切られる第1領域AR1と第2領域AR2とが形成される。第1領域AR1には、味方のキャラクタCRAが表示され、第2領域AR2には、敵のキャラクタCRBが表示される。境界ラインKL上には、ボタン画像BTNが表示される。ボタン画像BTNは、境界ラインKLの手前側に表示される。このボタン画像BTNは、演出ボタン63の押下を遊技者に促進するための画像である。第1キャラクタ選択演出では、第1領域AR1は、第2領域AR2よりも表示面積が小さくなっている。

【0831】

また、第1キャラクタ選択演出は、メータ画像XF2が表示される。メータ画像XF2は、表示画面7aの左端に表示され、メータ値を表す。メータ画像XF2のメータ値は、図では、クロスハッチで示されている。このメータ画像XF2のメータ値は、大当たり期待度を示唆しており、第1領域AR1の面積が大きくなるとメータ値も上昇し得る。

【0832】

次に、図120(C)に示すように、第2キャラクタ選択演出が実行される。この第2

10

20

30

40

50

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

【0833】

また、第2キャラクタ選択演出では、メータ画像XF2のメータ値が第1領域AR1の面積の拡大に伴い上昇している。

10

【0834】

第2キャラクタ選択演出の後には、後述の味方キャラクタ決定演出（図120（D））、または、敵キャラクタ決定演出（図120（F））が実行される。

【0835】

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

20

【0836】

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

【0837】

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

【0838】

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

30

【0839】

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

40

【0840】

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

【0841】

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

【0842】

50

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

【0843】

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

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

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

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

【0844】

〔効果例〕

以下に、バトル演出の効果例を示す。

〔効果1〕

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

【0845】

〔効果2〕

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

【0846】

〔効果3〕

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

【0847】

〔効果4〕

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

【0848】

〔効果5〕

上記のバトル演出Dでは、第1キャラクタ選択演出、および、第2キャラクタ選択演出

10

20

30

40

50

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

【0849】

〔効果6〕

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

【0850】

〔変形例〕

以下に、バトル演出の変形例を示す。

〔変形例1〕

上記実施形態の遊技機のバトル演出A～Dでは、第2キャラクタ選択演出の後に、さらに、第1領域AR1と第2領域AR2の面積が大きくなったり、小さくなったりして、第1領域AR1と第2領域AR2の大きさが揺れ動く演出をおこなうようにしてもよい。さらに、その後、第1領域AR1と第2領域AR2の面積を同じくらいにする演出して、キャラクタ決定演出をおこなうようにしてもよい。

【0851】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

〔態様XF-1〕

複数の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、

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

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

、
前記第1の表示演出は、第1の表示領域と、前記第1の表示領域とは異なる第2の表示領域を表示する演出であり、

前記第2の表示演出は、前記第1の表示領域と前記第2の表示領域の面積をそれぞれ変化させる演出であり、

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

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

ことを特徴とする遊技機。

【0852】

〔態様XF-2〕

態様XF-1に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出では、前記第2の表示演出における前記第1の表示領域の面積に基づいて、大当たり期待度が示唆される、

ことを特徴とする遊技機。

【0853】

〔態様XF-3〕

態様XF-2に記載の遊技機であって、

10

20

30

40

50

前記第 1 の表示領域は、キャラクタが表示される、
ことを特徴とする遊技機。

【0854】

〔態様 X F - 4〕

態様 X F - 3 に記載の遊技機であって、

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

、
前記第 3 の表示演出は、メータ表示をおこなう演出であり、

前記組み合わせ演出は、前記第 3 の表示演出が含まれる場合があり、

前記組み合わせ演出では、前記第 2 の表示演出がおこなわれているときに、前記第 3 の
表示演出がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。

10

【0855】

〔態様 X F - 5〕

態様 X F - 4 に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出では、前記第 3 の表示演出において、前記第 2 の表示演出の前記第
1 の表示領域の面積の大きさを、前記メータ表示のメータ値に反映させる、

【0856】

〔態様 X F - 6〕

態様 X F - 5 に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出では、前記第 3 の表示演出において、前記第 2 の表示演出の前記第
1 の表示領域の面積が前記第 2 の表示領域の面積よりも大きい場合には、前記メータ表示
のメータ値を第 1 の値とし、前記第 2 の表示演出の前記第 1 の表示領域の面積が前記第 2
の表示領域の面積よりも小さい場合には、前記メータ表示のメータ値を前記第 1 の値より
も小さい第 2 の値とする、
ことを特徴とする遊技機。

20

【0857】

以下に図 1 2 1 ~ 図 1 2 4 を用いて割れ演出について説明する。この割れ演出は、特別
図柄の変動中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 1 0 1 がサブ制御基板
9 0 から受信した変動演出開始コマンドを解析し、割れ演出を実行する指示が含まれてい
る場合に、ROM 1 0 3 から対応する画像データや駆動データを読み出して表示画面 7 a
に画像を表示させる演出である。この割れ演出は、特別図柄の 1 回の変動（1 回の変動演
出）中に行われる。なお、割れ演出を特別図柄の複数回の変動（複数の変動演出）中に行
うようにしてもよい。

30

【0858】

〔割れ演出 A〕

図 1 2 1 は、割れ演出 A を説明するための図である。

割れ演出 A では、まず、図 1 2 1 (A) に示すように、装飾図柄変動演出が実行される。
この装飾図柄変動演出では、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R が表示画面 7 a の左下付近で変
動表示される。また、このタイマ表示回数示唆演出では、ラッシュ示唆表示 X G 1 と、獲
得出玉表示 X G 2 と、右打ち示唆表示 X G 3 と、保留アイコン 9 B, 9 C とが表示される。
ラッシュ示唆表示 X G 1 は、遊技者に有利な確変状態であり、言い換えれば、ラッシュ
中（連チャン中）であることを示唆する表示である。獲得出玉表示 X G 2 は、ラッシュ中
（連チャン中）に遊技者が獲得した遊技球の数を示唆する表示である。右打ち示唆表示 X
G 3 は、遊技者に右打ちすることを求める（推奨する）表示である。これらラッシュ示唆
表示 X G 1、獲得出玉表示 X G 2、および、右打ち示唆表示 X G 3 は、表示画面 7 a の上
方に表示される。保留アイコン 9 B, 9 C は、表示画面 7 a の下方に表示される。

40

【0859】

次に、図 1 2 1 (B) に示すように、画面割れ演出が実行される。この画面割れ演出は
、表示画面 7 a の画面が割れた様子を示す画面割れ表示 G W が表示される。画面割れ表示

50

GWは、その一部が、ラッシュ示唆表示X G 1、獲得出玉表示X G 2、示唆表示X G 3、装飾図柄8 L, 8 C, 8 R、保留アイコン9 B, 9 Cに到達している。従って、ラッシュ示唆表示X G 1、獲得出玉表示X G 2、装飾図柄8 L, 8 C, 8 R、保留アイコン9 B, 9 Cでは、画面割れ表示GWが到達した部分が割れたように（欠損したように）表示される（欠損表示される）。一方、右打ち示唆表示X G 3は、画面割れ表示GWの手前側に表示され、割れたように（欠損部分があるように）見えない。

【0860】

次に、図121（C）に示すように、境界部キャラクタ出現演出が実行される。この境界部キャラクタ出現演出では、表示画面7 aにおいて、画面割れ表示GWとそれ以外の表示（以下、非画面割れ表示とも呼ぶ）の境界部に、キャラクタX G 4が表示される。図121（C）の例では、この境界部は、表示画面7 aの左側に位置する。

10

【0861】

次に、図121（D）に示すように、境界部文字出現演出が実行される。この境界部文字出現演出では、表示画面7 aにおいて、画面割れ表示GWと非画面割れ表示の境界部に、文字画像X G 5が表示される。この文字画像X G 5は、キャラクタX G 4とは異なる境界部に表示される。図121（D）の例では、この境界部は、表示画面7 aの右側に位置する。文字画像X G 5は、大当たり期待度が高いことを示唆する「激アツ」という文字を表している。

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

20

【0862】

〔割れ演出B〕

図122は、割れ演出Bを説明するための図である。

割れ演出Bでは、まず、図122（A）に示すように、装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄8 L, 8 C, 8 Rが表示画面7 aの左下付近で変動表示される。また、このタイマ表示回数示唆演出では、ラッシュ示唆表示X G 1と、獲得出玉表示X G 2と、右打ち示唆表示X G 3と、保留アイコン9 B, 9 Cとが表示される。ラッシュ示唆表示X G 1は、遊技者に有利な確変状態であり、言い換えれば、ラッシュ中（連チャン中）であることを示唆する表示である。獲得出玉表示X G 2は、ラッシュ中（連チャン中）に遊技者が獲得した遊技球の数を示唆する表示である。右打ち示唆表示X G 3は、遊技者に右打ちすることを求める（推奨する）表示である。これらラッシュ示唆表示X G 1、獲得出玉表示X G 2、および、右打ち示唆表示X G 3は、表示画面7 aの上方に表示される。保留アイコン9 B, 9 Cは、表示画面7 aの下方に表示される。

30

【0863】

次に、図122（B）に示すように、画面割れ演出が実行される。この画面割れ演出は、表示画面7 aの画面が割れた様子を示す画面割れ表示GWが表示される。画面割れ表示GWは、その一部が、ラッシュ示唆表示X G 1、獲得出玉表示X G 2、示唆表示X G 3、装飾図柄8 L, 8 C, 8 R、保留アイコン9 B, 9 Cに到達している。従って、ラッシュ示唆表示X G 1、獲得出玉表示X G 2、装飾図柄8 L, 8 C, 8 R、保留アイコン9 B, 9 Cでは、画面割れ表示GWが到達した部分が割れたように（欠損したように）表示される。一方、右打ち示唆表示X G 3は、画面割れ表示GWの手前側に表示され、割れたように（欠損部分があるように）見えない。

40

【0864】

次に、図122（C）に示すように、境界部キャラクタ出現演出が実行される。この境界部キャラクタ出現演出では、表示画面7 aにおいて、画面割れ表示GWとそれ以外の表示（以下、非画面割れ表示とも呼ぶ）の境界部に、キャラクタX G 4が表示される。図122（C）の例では、この境界部は、表示画面7 aの左側に位置する。

【0865】

次に、図122（D）に示すように、境界部文字出現演出が実行される。この境界部文字出現演出では、表示画面7 aにおいて、画面割れ表示GWと非画面割れ表示の境界部に

50

、文字画像 X G 5 が表示される。この文字画像 X G 5 は、キャラクタ X G 4 とは異なる境界部に表示される。図 1 2 2 (D) の例では、この境界部は、表示画面 7 a の右側に位置する。文字画像 X G 5 は、大当たり期待度が高いことを示唆する「激アツ」という文字を表している。

【0866】

次に、図 1 2 2 (E) に示すように、欠損部キャラクタ出現演出が実行される。この欠損部キャラクタ出現演出では、画面割れ表示 G W 内に、キャラクタ X G 6 が表示される。

また、欠損部キャラクタ出現演出では、キャラクタ X G 4 や文字画像 X G 5 が画面割れ表示 G W と非画面割れ表示との境界部を移動している。

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

【0867】

〔割れ演出 C〕

図 1 2 3 は、割れ演出 C を説明するための図である。

割れ演出 C では、まず、図 1 2 3 (A) に示すように、装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R が表示画面 7 a の左下付近で変動表示される。また、このタイマ表示回数示唆演出では、ラッシュ示唆表示 X G 1 と、獲得出玉表示 X G 2 と、右打ち示唆表示 X G 3 と、保留アイコン 9 B, 9 C とが表示される。ラッシュ示唆表示 X G 1 は、遊技者に有利な確変状態であり、言い換えれば、ラッシュ中（連チャン中）であることを示唆する表示である。獲得出玉表示 X G 2 は、ラッシュ中（連チャン中）に遊技者が獲得した遊技球の数を示唆する表示である。右打ち示唆表示 X G 3 は、遊技者に右打ちすることを求める（推奨する）表示である。これらラッシュ示唆表示 X G 1、獲得出玉表示 X G 2、および、右打ち示唆表示 X G 3 は、表示画面 7 a の上方に表示される。保留アイコン 9 B, 9 C は、表示画面 7 a の下方に表示される。

【0868】

次に、図 1 2 3 (B) に示すように、画面割れ演出が実行される。この画面割れ演出は、表示画面 7 a の画面が割れた様子を示す画面割れ表示 G W が表示される。画面割れ表示 G W は、その一部が、ラッシュ示唆表示 X G 1、獲得出玉表示 X G 2、示唆表示 X G 3、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R、保留アイコン 9 B, 9 C に到達している。従って、ラッシュ示唆表示 X G 1、獲得出玉表示 X G 2、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R、保留アイコン 9 B, 9 C では、画面割れ表示 G W が到達した部分が割れたように（欠損したように）表示される。一方、右打ち示唆表示 X G 3 は、画面割れ表示 G W の手前側に表示され、割れたように（欠損部分があるように）見えない。

【0869】

次に、図 1 2 3 (C) に示すように、境界部キャラクタ出現演出が実行される。この境界部キャラクタ出現演出では、表示画面 7 a において、画面割れ表示 G W とそれ以外の表示（以下、非画面割れ表示とも呼ぶ）の境界部に、キャラクタ X G 4 が表示される。図 1 2 3 (C) の例では、この境界部は、表示画面 7 a の左側に位置する。

【0870】

次に、図 1 2 3 (D) に示すように、境界部文字出現演出が実行される。この境界部文字出現演出では、表示画面 7 a において、画面割れ表示 G W と非画面割れ表示の境界部に、文字画像 X G 5 が表示される。この文字画像 X G 5 は、キャラクタ X G 4 とは異なる境界部に表示される。図 1 2 3 (D) の例では、この境界部は、表示画面 7 a の右側に位置する。文字画像 X G 5 は、大当たり期待度が高いことを示唆する「激アツ」という文字を表している。

【0871】

次に、図 1 2 3 (E) に示すように、欠損部文字出現演出が実行される。この欠損部文字出現演出では、画面割れ表示 G W 内に、文字画像 X G 7 が表示される。この文字画像 X G 7 は、「当！？」という文字が表されており、大当たりとなるかもしれないことを示唆している。

10

20

30

40

50

また、欠損部文字出現演出では、キャラクタX G 4や文字画像X G 5が画面割れ表示G Wと非画面割れ表示との境界部を移動している。

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

【0872】

〔割れ演出D〕

図124は、割れ演出Dを説明するための図である。

割れ演出Dでは、まず、図124(A)に示すように、装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄8L, 8C, 8Rが表示画面7aの左下付近で変動表示される。また、このタイマ表示回数示唆演出では、ラッシュ示唆表示X G 1と、獲得出玉表示X G 2と、右打ち示唆表示X G 3と、保留アイコン9B, 9Cとが表示される。ラッシュ示唆表示X G 1は、遊技者に有利な確変状態であり、言い換えれば、ラッシュ中(連チャン中)であることを示唆する表示である。獲得出玉表示X G 2は、ラッシュ中(連チャン中)に遊技者が獲得した遊技球の数を示唆する表示である。右打ち示唆表示X G 3は、遊技者に右打ちすることを求める(推奨する)表示である。これらラッシュ示唆表示X G 1、獲得出玉表示X G 2、および、右打ち示唆表示X G 3は、表示画面7aの上方に表示される。保留アイコン9B, 9Cは、表示画面7aの下方に表示される。

【0873】

次に、図124(B)に示すように、画面割れ演出が実行される。この画面割れ演出は、表示画面7aの画面が割れた様子を示す画面割れ表示G Wが表示される。画面割れ表示G Wは、その一部が、ラッシュ示唆表示X G 1、獲得出玉表示X G 2、示唆表示X G 3、装飾図柄8L, 8C, 8R、保留アイコン9B, 9Cに到達している。従って、ラッシュ示唆表示X G 1、獲得出玉表示X G 2、装飾図柄8L, 8C, 8R、保留アイコン9B, 9Cでは、画面割れ表示G Wが到達した部分が割れたように(欠損したように)表示される。一方、右打ち示唆表示X G 3は、画面割れ表示G Wの手前側に表示され、割れたように(欠損部分があるように)見えない。

【0874】

次に、図124(C)に示すように、境界部キャラクタ出現演出が実行される。この境界部キャラクタ出現演出では、表示画面7aにおいて、画面割れ表示G Wとそれ以外の表示(以下、非画面割れ表示とも呼ぶ)の境界部に、キャラクタX G 4が表示される。図124(C)の例では、この境界部は、表示画面7aの左側に位置する。

【0875】

次に、図124(D)に示すように、境界部文字出現演出が実行される。この境界部文字出現演出では、表示画面7aにおいて、画面割れ表示G Wと非画面割れ表示の境界部に、文字画像X G 5が表示される。この文字画像X G 5は、キャラクタX G 4とは異なる境界部に表示される。図124(D)の例では、この境界部は、表示画面7aの右側に位置する。文字画像X G 5は、大当たり期待度が高いことを示唆する「激アツ」という文字を表している。

【0876】

次に、図124(E)に示すように、エフェクト演出が実行される。このエフェクト演出では、画面割れ表示G Wと非画面割れ表示との境界部にエフェクト画像X G 8が表示される。このエフェクト画像X G 8は、流動的に境界部を移動している。このエフェクト画像X G 8は、画面割れ表示G Wと非画面割れ表示との境界部の周囲に連続的に配置されていてもよいし、画面割れ表示G Wと非画面割れ表示との境界部の周囲に部分的に配置されていてもよい。

また、このエフェクト演出では、画面割れ表示G W内に、文字画像X G 7が表示される。この文字画像X G 7は、「当! ?」という文字が表されており、大当たりとなるかもしれないことを示唆している。さらに、欠損部文字出現演出では、キャラクタX G 4や文字画像X G 5が画面割れ表示G Wと非画面割れ表示との境界部を移動している。

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

演出が実行される。

【0877】

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

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

【0878】

〔効果例〕

以下に、割れ演出の効果例を示す。

10

〔効果1〕

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

【0879】

〔効果2〕

上記割れ演出A～Dでは、画面割れ演出において、ラッシュ示唆表示XG1、獲得出玉表示XG2、装飾図柄8L、8C、8Rなどの文字を含む画像の一部が画面割れ表示GWによって欠損表示される。この構成によれば、文字を含む画像の欠損表示によりいつもとは違った趣向の画像表示となり、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0880】

〔効果3〕

上記割れ演出A～Dでは、画面割れ演出において、ラッシュ示唆表示XG1、獲得出玉表示XG2、装飾図柄8L、8C、8Rなどの文字を含む画像の一部と、非画面割れ表示の文字を含む画像以外の一部とが、画面割れ表示GWによって欠損表示される。この構成によれば、文字を含む画像や非画面割れ表示の文字を含む画像以外の部分の欠損表示によりいつもとは違った趣向の画像表示となり、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0881】

〔効果4〕

上記割れ演出A～Dでは、境界部文字出現演出において、画面割れ表示GWと非画面割れ表示との境界部において、新たに文字画像XG5が表示される。この構成によれば、欠損表示されつつ、境界部に新たな文字画像が表示されるので、多様な表示なされることになり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0882】

〔効果5〕

上記割れ演出A～Dでは、境界部キャラクタ出現演出において、画面割れ表示GWと非画面割れ表示との境界部において、新たにキャラクタXG4が表示される。この構成によれば、欠損表示されつつ、境界部に新たなキャラクタが表示されるので、多様な表示なされることになり、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0883】

〔効果6〕

上記割れ演出B～Dでは、欠損部キャラクタ出現演出において、画面割れ表示GW内に、新たにキャラクタXG6が表示される。この構成によれば、画面割れ表示GW内に、キャラクタXG6が表示されるので、欠損表示されつつ、多様な表示なされることになり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0884】

〔変形例〕

50

以下に、割れ演出の変形例を示す。

〔変形例 1〕

上記割れ演出 A～D において、境界部キャラクタ出現演出の後に境界部文字出現演出が実行されているが、境界部文字出現演出の後に、境界部キャラクタ出現演出を実行するようにしてもよい。

【0885】

〔変形例 2〕

上記割れ演出 A～D において、境界部キャラクタ出現演出では、キャラクタ X G 4 が画面割れ表示 G W の手前側に表示されているが、これに限られず、画面割れ表示 G W の後ろ側に表示され、キャラクタ X G 4 の一部が画面割れ表示 G W に隠れるように表示されてもよい。

10

【0886】

〔変形例 3〕

上記割れ演出 A～D において、境界部文字出現演出では、文字画像 X G 5 が画面割れ表示 G W の手前側に表示されているが、これに限られず、画面割れ表示 G W の後ろ側に表示され、文字画像 X G 5 の一部が画面割れ表示 G W に隠れるように表示されてもよい。

【0887】

〔変形例 4〕

上記割れ演出 A～D は、遊技者に有利な確変状態（ラッシュ中（連チャン中））に実行されていたが、これに限られず、遊技状態が通常遊技状態、確変状態ではない時短遊技状態に実行されてもよい。この場合、画面割れ表示 G W は、所定の画像を欠損する。

20

【0888】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

〔態様 X G－1〕

複数の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、

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

、

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

、

前記第 1 の表示演出は、所定の表示領域を表示する演出であり、

30

前記第 2 の表示演出は、前記所定の表示領域の一部が欠損したように表示させる欠損表示をおこなう演出であり、

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

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

ことを特徴とする遊技機。

【0889】

〔態様 X G－2〕

態様 X G－1 に記載の遊技機であって、

前記所定の表示領域は、文字を含む文字領域を有し、

前記組み合わせ演出では、前記第 2 の表示演出において、前記所定の表示領域の前記文字領域の一部を欠損表示させる演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

40

【0890】

〔態様 X G－3〕

態様 X G－2 に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出では、前記第 2 の表示演出において、前記所定の表示領域の前記文字領域の一部と前記所定の表示領域の文字領域以外の一部とを欠損表示させる演出がおこ

50

なわれる、

ことを特徴とする遊技機。

【0891】

〔態様XG-4〕

態様XG-3に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出では、前記第2の表示演出において、前記所定の表示領域の欠損表示された欠損表示領域と前記所定の表示領域の欠損表示されていない非欠損表示領域との第1の境界部に新たに文字を出現させる演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

【0892】

〔態様XG-5〕

態様XG-4に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出では、前記第2の表示演出において、前記所定の表示領域の前記欠損表示領域と前記非欠損表示領域との第2の境界部に新たにキャラクタを出現させる演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

【0893】

〔態様XG-6〕

態様XG-5に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出では、前記第2の表示演出において、前記所定の表示領域の前記欠損表示領域に新たにキャラクタを出現させる演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

【0894】

以下に図125～図128を用いてメータ・ボタン演出について説明する。このメータ・ボタン演出は、第1特別図柄または第2特別図柄（以下、単に「特別図柄」ともよぶ）の変動に同期する装飾図柄の変動表示に係わって実行され得る演出であって、例えば、特別図柄の変動表示の開始時、装飾図柄の変動演出の開始時、装飾図柄の変動演出中、リーチ演出（スーパーリーチ演出）中）などに実行される。より詳しくは、このメータ・ボタン演出は、メータ画像の表示中にボタン画像の表示をおこない、遊技者の演出ボタンの操作に関連してメータ画像のメータ値を上昇させ、その上昇度合いによって大当たり期待度を示唆する演出である。

【0895】

〔メータ・ボタン演出A〕

図125は、メータ・ボタン演出Aを説明するための図である。

メータ・ボタン演出Aでは、まず、図125（A）に示すように、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄8L、中の図柄表示エリアに中装飾図柄8C、右の図柄表示エリアには右装飾図柄8Rが表示される。装飾図柄8L、8C、8Rの停止順は、最初に左装飾図柄8Lが停止し、次に右装飾図柄8Rが停止し、最後に中装飾図柄8Cが停止するようになっている。なお、図125（A）では、装飾図柄8L、8C、8Rは変動中（下方にスクロール中）であることを示している。

【0896】

次に、図125（B）に示すように、表示画面7aではリーチ演出が実行される。このリーチ演出は、図125（A）に示した装飾図柄変動演出において、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rがリーチ図柄配列で停止したようすを示している。本例では、このリーチ図柄配列は「7↓7」が示されている。また、装飾図柄8L、8C、8Rの上方には、「リーチ！」という文字が表示される。また、このリーチ演出の実行中には、所定のタイミングでメータ画像EM1Aが表示される。メータ画像EM1Aは、複数のメモリを備えたメータ枠EM2Aとメータ領域EM3A（後述の図125（D）等で示すハッチング部分）とを有し、メータ領域EM3Aがメータ枠EM2A内を1メモリ毎に動くことでメータ値

を表している。なお、メータ画像 E M 1 A は、矩形状であり、表示画面 7 a の左側に縦向きに配置される。

【0897】

次に、図 1 2 5 (C) に示すように、表示画面 7 a ではボタン操作指示演出が実行される。このボタン操作指示演出は、遊技者に演出ボタン 6 3 の操作を促すための画像であり、図 1 2 5 (B) に示したリーチ状態の装飾図柄に切り替わって、ボタン画像 B O G 表示される。具体的には、ボタン操作指示演出は、表示画面 7 a の左右中央に表示されたボタン画像 B O G の上方に、「連打！」という文字 S I G が表示される。このボタン操作指示演出により、遊技者に演出ボタン 6 3 を押下操作させる操作指示の演出を実行する。なお、このボタン操作指示演出では、メータ画像 E M 1 A は、引き続き表示画面 7 a の左側に表示されている。

10

【0898】

次に、図 1 2 5 (D) に示すように、表示画面 7 a ではメータ演出が実行される。このメータ演出は、遊技者の演出ボタン 6 3 の操作に関連してメータ画像 E M 1 A のメータ値を上昇させる演出である。具体的には、図 1 2 5 (C) に示すボタン操作指示演出により、遊技者が演出ボタン 6 3 の操作（連打）を開始すると、表示画面 7 a では、ボタン画像 B O G 自体から、または、ボタン画像 B O G の周辺から移動表示物 I H が発生する。この移動表示物 I H は、遊技者が演出ボタン 6 3 を操作する毎（例えば、演出ボタン 6 3 を所定回数押下操作する毎）に発生し、発生した移動表示物 I H は、恰も火の玉のように残像を残しながら四方八方に移動し、最終的に発生した移動表示物 I H のいくつかは（または全部は）、メータ枠 E M 2 A 内に飛び込むようにメータ画像 E M 1 A の表示領域に到達する。メータ画像 E M 1 A は、移動表示物 I H がメータ画像 E M 1 A の表示領域に到達することでメータ値（ハッチング部分）が上昇する。すなわち、移動表示物 I H がメータ画像 E M 1 A の表示領域に到達すると、メータ領域 E M 3 A がメータ枠 E M 2 A 内を 1 メモリ毎に動くことでメータ値が上昇する。そして、このメータ値の上昇度合いによって大当たり期待度を示唆する、つまり、図 1 2 5 (B) に示したリーチ演出の結果が大当たりになるかリーチハズレになるかを示唆する。なお、本例では、メータ値は 2 / 3 程度上昇した様子が示されている。また、ボタン画像 B O G 下部の鏝部には、演出ボタン 6 3 の有効操作期間の残り期間を示唆するメータ M A T が表示される。このメータ M A T は、ボタン操作指示演出が表示されてからの経過時間とともに、メータ値（クロスハッチング部分）が上昇するように表示され、演出ボタン 6 3 の有効操作期間の残り期間が無くなると、メータ値が満タンになるように表示される。

20

30

【0899】

次に、図 1 2 5 (E) に示すように、表示画面 7 a では大当たり示唆演出が実行される。この大当たり示唆演出は、図 1 2 5 (D) に示したメータ演出で、遊技者が演出ボタン 6 3 を操作した結果、メータ画像 E M 1 A のメータ値が満タンになったことが示されている。つまり、この大当たり示唆演出では、メータ値が満タンになったことにより、図 1 2 5 (B) に示したリーチ演出の結果が大当たりになることを示唆している。なお、大当たり示唆演出では、表示画面 7 a の中央にメータ画像 E M 1 A のメータ値が満タンになっていることを示す（大当たりを示唆する）M A X という文字 M G L が表示される。この M A X という文字 M G L を表示することにより、遊技者に大当たりを予感させることができる。

40

【0900】

次に、図 1 2 5 (F) に示すように、表示画面 7 a では大当たり確定演出が実行される。この大当たり確定演出は、図 1 2 5 (B) に示したリーチ演出（当該変動）の結果が、大当たりしたことを示している。ここでは、この大当たり図柄配列は「7 7 7」が示されている。なお、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の上方には、「大当たり～！」という文字が表示されるようになっている。この大当たり確定演出により、遊技者は大当たりを確信する。

【0901】

50

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

10

【0902】

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

【0903】

[メータ・ボタン演出B]

図126は、メータ・ボタン演出Bを説明するための図である。

メータ・ボタン演出Bでは、まず、図126(A)に示すように、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄8L、中の図柄表示エリアに中装飾図柄8C、右の図柄表示エリアには右装飾図柄8Rが表示される。装飾図柄8L、8C、8Rの停止順は、最初に左装飾図柄8Lが停止し、次に右装飾図柄8Rが停止し、最後に中装飾図柄8Cが停止するようになっている。なお、図126(A)では、装飾図柄8L、8C、8Rは変動中(下方にスクロール中)であることを示している。

20

【0904】

次に、図126(B)に示すように、表示画面7aではリーチ演出が実行される。このリーチ演出は、図126(A)に示した装飾図柄変動演出において、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rがリーチ図柄配列で停止したようすを示している。本例では、このリーチ図柄配列は「8↓8」が示されている。なお、このリーチ図柄配列は「8↓8」は、大当たり図柄配列「888」になったときは、通常大当たりとなる図柄配列であり、通常大当たりでは、大当たり遊技終了後、特別図柄の変動回数が100回おこなわれるまで遊技状態が低確時短状態(低確高ベース状態)になり、それ以降は低確低ベース状態(通常状態)になる。

30

また、装飾図柄8L、8C、8Rの上方には、「リーチ!」という文字が表示される。また、このリーチ演出の実行中には、所定のタイミングでメータ画像EM1Aが表示される。メータ画像EM1Aは、複数のメモリを備えたメータ枠EM2Aとメータ領域EM3A(後述の図126(D)等で示すハッチング部分)とを有し、メータ領域EM3Aがメータ枠EM2A内を1メモリ毎に動くことでメータ値を表している。なお、メータ画像EM1Aは、矩形形状であり、表示画面7aの左側に縦向きに配置される。

40

【0905】

次に、図126(C)に示すように、表示画面7aではボタン操作指示演出が実行される。このボタン操作指示演出は、遊技者に演出ボタン63の操作を促すための画像であり、図126(B)に示したリーチ状態の装飾図柄に切り替わって、ボタン画像BOG表示される。具体的には、ボタン操作指示演出は、表示画面7aの左右中央に表示されたボタン画像BOGの上方に、「連打!」という文字SIGが表示される。このボタン操作指示演出により、遊技者に演出ボタン63を押下操作させる操作指示の演出を実行する。なお、このボタン操作指示演出では、メータ画像EM1Aは、引き続き表示画面7aの左側に表示されている。

50

【0906】

次に、図126(D)に示すように、表示画面7aではメータ演出が実行される。このメータ演出は、遊技者の演出ボタン63の操作に関連してメータ画像EM1Aのメータ値を上昇させる演出である。具体的には、図126(C)に示すボタン操作指示演出により、遊技者が演出ボタン63の操作(連打)を開始すると、表示画面7aでは、ボタン画像BOG自体から、または、ボタン画像BOGの周辺から移動表示物IHが発生する。この移動表示物IHは、遊技者が演出ボタン63を操作する毎(例えば、演出ボタン63を所定回数押下操作する毎)に発生し、発生した移動表示物IHは、恰も火の玉のように残像を残しながら四方八方に移動し、最終的に発生した移動表示物IHのいくつかは(または全部は)、メータ枠EM2A内に飛び込むようにメータ画像EM1Aの表示領域に到達する。メータ画像EM1Aは、移動表示物IHがメータ画像EM1Aの表示領域に到達することでメータ値(ハッチング部分)が上昇する。すなわち、移動表示物IHがメータ画像EM1Aの表示領域に到達すると、メータ領域EM3Aがメータ枠EM2A内を1メモリ毎に動くことでメータ値が上昇する。そして、このメータ値の上昇度合いによって大当たり期待度を示唆する、つまり、図126(B)に示したリーチ演出の結果が大当たりになるかリーチハズレになるかを示唆する。なお、本例では、メータ値は2/3程度上昇した様子が示されている。また、図126(D)に示すメータ値(ハッチング部分)は、例えば青色で表示される。

10

また、ボタン画像BOG下部の罅部には、演出ボタン63の有効操作期間の残り期間を示唆するメータMATが表示される。このメータMATは、ボタン操作指示演出が表示されてからの経過時間とともに、メータ値(クロスハッチング部分)が上昇するように表示され、演出ボタン63の有効操作期間の残り期間が無くなると、メータ値が満タンになるように表示される。

20

【0907】

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

30

40

【0908】

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

50

【0909】

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

【0910】

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

【0911】

[メータ・ボタン演出C]

図127は、メータ・ボタン演出Cを説明するための図である。

メータ・ボタン演出Aでは、まず、図127（A）に示すように、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄8L、中の図柄表示エリアに中装飾図柄8C、右の図柄表示エリアには右装飾図柄8Rが表示される。装飾図柄8L、8C、8Rの停止順は、最初に左装飾図柄8Lが停止し、次に右装飾図柄8Rが停止し、最後に中装飾図柄8Cが停止するようになっている。なお、図127（A）では、装飾図柄8L、8C、8Rは変動中（下方にスクロール中）であることを示している。

【0912】

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

【0913】

次に、図127（C）に示すように、表示画面7aではボタン操作指示演出が実行される。このボタン操作指示演出は、遊技者に演出ボタン63の操作を促すための画像であり、図127（B）に示したリーチ状態の装飾図柄に切り替わって、ボタン画像BOG表示される。具体的には、ボタン操作指示演出は、表示画面7aの左右中央に表示されたボタン画像BOGの上方に、「連打！」という文字SIGが表示される。このボタン操作指示演出により、遊技者に演出ボタン63を押下操作させる操作指示の演出を実行する。なお、このボタン操作指示演出では、メータ画像EM1Aは、引き続き表示画面7aの左側に表示されている。

【0914】

次に、図127（D）に示すように、表示画面7aではメータ演出が実行される。このメータ演出は、遊技者の演出ボタン63の操作に関連してメータ画像EM1Aのメータ値を上昇させる演出である。具体的には、図127（C）に示すボタン操作指示演出により、遊技者が演出ボタン63の操作（連打）を開始すると、表示画面7aでは、ボタン画像

10

20

30

40

50

B O G 自体から、または、ボタン画像 B O G の周辺から移動表示物 I H が発生する。この移動表示物 I H は、遊技者が演出ボタン 6 3 を操作する毎（例えば、演出ボタン 6 3 を所定回数押圧操作する毎）に発生し、発生した移動表示物 I H は、恰も火の玉のように残像を残しながら四方八方に移動し、最終的に発生した移動表示物 I H のいくつかは（または全部は）、メータ枠 E M 2 A 内に飛び込むようにメータ画像 E M 1 A の表示領域に到達する。メータ画像 E M 1 A は、移動表示物 I H がメータ画像 E M 1 A の表示領域に到達することでメータ値（ハッチング部分）が上昇する。すなわち、移動表示物 I H がメータ画像 E M 1 A の表示領域に到達すると、メータ領域 E M 3 A がメータ枠 E M 2 A 内を 1 メモリ毎に動くことでメータ値が上昇する。そして、このメータ値の上昇度合いによって大当たり期待度を示唆する、つまり、図 1 2 7（B）に示したリーチ演出の結果が大当たりになるかリーチハズレになるかを示唆する。なお、本例では、メータ値は 2 / 3 程度上昇した様子が示されている。また、ボタン画像 B O G 下部の鏝部には、演出ボタン 6 3 の有効操作期間の残り期間を示唆するメータ M A T が表示される。このメータ M A T は、ボタン操作指示演出が表示されてからの経過時間とともに、メータ値（クロスハッチング部分）が上昇するように表示され、演出ボタン 6 3 の有効操作期間の残り期間が無くなると、メータ値が満タンになるように表示される。

10

【0915】

次に、図 1 2 7（E）に示すように、表示画面 7 a ではハズレ示唆演出が実行される。このハズレ示唆演出は、図 1 2 7（D）に示したメータ演出において、遊技者が演出ボタン 6 3 を操作した結果、図 1 2 7（E）に示すようにメータ画像 E M 1 A のメータ値が満タンにならなかったときにおこなわれる。なお、本例では、メータ値は 3 / 4 程度上昇した様子が示されている。つまり、このハズレ示唆演出では、メータ値が満タンにならなかったことにより、図 1 2 7（B）に示したリーチ演出の結果がハズレ（リーチハズレ）になることを示唆している。なお、ハズレ示唆演出では、表示画面 7 a の中央にメータ画像 E M 1 A のメータ値が満タンになっていないことを示す（ハズレを示唆する）L O S E という文字 M L L が表示される。この L O S E という文字 M L L を表示することにより、遊技者に大当たりにならないことを予感させることができる。

20

【0916】

次に、図 1 2 7（F）に示すように、表示画面 7 a ではハズレ図柄仮停止演出が実行される。このハズレ図柄仮停止演出は、図 1 2 7（A）に示した装飾図柄 8 L、8 C、8 R の当該変動の結果が、図 1 2 7（B）でリーチになった後ハズレ図柄で仮停止したことを示している。つまり、このハズレ図柄仮停止演出では、ハズレ図柄配列「7 5 7」は完全に停止しておらず、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、上下にわずかに（2、3 コマ）揺動した仮停止状態となっている。

30

【0917】

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

40

【0918】

次に、図 1 2 7（H）に示すように、表示画面 7 a では大当たり確定演出が実行される。この大当たり確定演出は、図 1 2 7（G）に示した復活役物演出の結果、第 2 可動役物 1 5 が中央進出位置からホームポジションに退避すると、ハズレ図柄配列「7 5 7」で仮停止していた装飾図柄 8 L、8 C、8 R が、大当たり図柄配列「7 7 7」に変化して確定停止したことを示している。つまり、一旦停止したハズレ図柄が、復活役物演出により大

50

当たり図柄に変化する。なお、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の上方には、「大当たり～！」という文字が表示されるようになっている。この大当たり確定演出により、遊技者は大当たりを確信する。

【0919】

[メータ・ボタン演出 D]

図 1 2 8 は、メータ・ボタン演出 D を説明するための図である。

メータ・ボタン演出 D では、まず、図 1 2 8 (A) に示すように、大当たり遊技が終了したときにおこなわれる時短（電サポ）開始演出が実行される。この時短開始演出では、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、その中央に「時短開始！」という文字が表示され、「時短開始！」の文字の下には、遊技者に右打ちを促すための右打ち矢印 Y A R が表示される。なお、右打ち矢印 Y A R の表示領域内には「右打ち」という文字が表示されている。遊技者は、この右打ち矢印 Y A R の表示に促されて右打ちすることで、電チュー 2 2 が頻繁に開放されて入賞し易くなっている第 2 始動口 2 1（電サポ）に遊技球を入賞させることができる。そして、第 2 始動口 2 1 に遊技球が入賞すると、表示画面 7 a では、時短状態における第 2 特別図柄の変動表示と同期する装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動演出が実行される。

【0920】

次に、図 1 2 8 (B) に示すように、表示画面 7 a ではリーチ演出が実行される。このリーチ演出は、時短状態で第 2 始動口 2 1 に遊技球が入賞して装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示が開始され、その後左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R がリーチ図柄配列で停止したようすを示している。本例では、このリーチ図柄配列は「7 ↓ 7」が示されている。また、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の上方には、「リーチ！」という文字が表示される。なお、装飾図柄変動演出では、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、左の図柄表示エリアに左装飾図柄 8 L、中の図柄表示エリアに中装飾図柄 8 C、右の図柄表示エリアには右装飾図柄 8 R が表示される。装飾図柄 8 L、8 C、8 R の停止順は、最初に左装飾図柄 8 L が停止し、次に右装飾図柄 8 R が停止し、最後に中装飾図柄 8 C が停止するようになっている。なお、図 1 2 8 (B) では、装飾図柄 8 C R は変動中（下方にスクロール中）であることを示している。

また、このリーチ演出の実行中には、所定のタイミングでメータ画像 E M 1 A が表示される。メータ画像 E M 1 A は、複数のメモリを備えたメータ枠 E M 2 A とメータ領域 E M 3 A（後述の図 1 2 8 (D) 等で示すハッチング部分）とを有し、メータ領域 E M 3 A がメータ枠 E M 2 A 内を 1 メモリ毎に動くことでメータ値を表している。なお、メータ画像 E M 1 A は、矩形状であり、表示画面 7 a の左側に縦向きに配置される。

【0921】

次に、図 1 2 8 (C) に示すように、表示画面 7 a ではバトル演出が実行される。このバトル演出は、図 1 2 8 (B) に示したリーチ状態の装飾図柄に切り替わって、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とがバトルする画像が表示される。ここで、このバトル演出では、味方キャラクタ C R A が敵キャラクタ C R B に対して先制攻撃をした様子が示されている。つまり、このバトル演出では、先制攻撃をしたキャラクタがバトルで勝利するようになっており、すなわち、先制攻撃が勝利するキャラクタを示唆するようになっている。したがって、このバトル演出では、味方キャラクタ C R A がバトルで勝利することが示唆されている。また、バトル演出では、メータ画像 E M 1 A のメータ値は、味方キャラクタ C R A が優勢になるとメータ値（ハッチング部分）が上昇する。そして、このメータ値の上昇度合いによって大当たり期待度を示唆する、つまり、図 1 2 8 (B) に示したリーチ演出の結果が大当たりになるかリーチハズレになるかを示唆する。なお、本例では、メータ値は 2 / 3 程度上昇した様子が示されている。

【0922】

次に、図 1 2 8 (D) に示すように、表示画面 7 a では大当たり示唆演出が実行される。この大当たり示唆演出は、図 1 2 8 (C) に示したバトル演出で味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とがバトルがバトルした結果、味方キャラクタ C R A が勝利し、メ

ータ画像 E M 1 A のメータ値が満タンになったことが示されている。つまり、味方キャラクター C R A が勝利するとメータ値が満タンになる。そして、この大当たり示唆演出では、メータ値が満タンになったことにより、図 1 2 5 (B) に示したリーチ演出の結果が大当たりになることを示唆している。なお、表示画面 7 a の中央には、味方キャラクター C R A が勝利したことを示す「勝利！」という文字が味方キャラクター C R A とともに表示される。この「勝利！」という文字を表示することと、メータ値が満タンになったことにより、遊技者に大当たりになる（遊技者に有利な特典が付与される）と思わせることができる。

【0923】

次に、図 1 2 8 (E) に示すように、表示画面 7 a では大当たり確定演出が実行される。この大当たり確定演出は、図 1 2 8 (B) に示したリーチ演出（当該変動）の結果が、大当たりしたことを示している。ここでは、この大当たり図柄配列は「777」が示されている。なお、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の上方には、「大当たり〜！」という文字が表示されるようになっている。この大当たり確定演出により、遊技者は大当たりを確信する。

【0924】

一方、図 1 2 8 (C) に示したバトル演出に替えて、図 1 2 8 (F) に示すバトル演出が実行される場合がある。このバトル演出は、図 1 2 8 (B) に示したリーチ状態の装飾図柄に切り替わって、味方キャラクター C R A と敵キャラクター C R B とがバトルする画像が表示される。ここで、このバトル演出では、敵キャラクター C R B が味方キャラクター C R A に対して先制攻撃をした様子が示されている。つまり、このバトル演出では、先制攻撃をしたキャラクターがバトルで勝利するようになっており、すなわち、先制攻撃が勝利するキャラクターを示唆するようになっている。したがって、このバトル演出では、敵キャラクター C R B がバトルで勝利することが示唆されている。また、バトル演出では、メータ画像 E M 1 A のメータ値は、味方キャラクター C R A が優勢になるとメータ値（ハッチング部分）が上昇する。そして、このメータ値の上昇度合いによって大当たり期待度を示唆する、つまり、図 1 2 8 (B) に示したリーチ演出の結果が大当たりになるかリーチハズレになるかを示唆する。なお、本例では、メータ値は 1 / 3 程度上昇した様子が示されている。すなわち、図 1 2 8 (F) に示すバトル演出では、図 1 2 8 (C) に示したバトル演出よりも敵キャラクター C R B がバトルで優勢であることが、メータ値の上昇度合いによって知ることができる。

【0925】

次に、図 1 2 8 (G) に示すように、表示画面 7 a ではボタン操作指示演出が実行される。このボタン操作指示演出は、遊技者に演出ボタン 6 3 の操作を促すための画像であり、図 1 2 8 (F) に示した味方キャラクター C R A と敵キャラクター C R B とがバトルする画像に切り替わって、ボタン画像 B O G 表示される。このボタン操作指示演出は、図 1 2 8 (F) に示したバトル演出のように、敵キャラクター C R B が先制攻撃をした場合にのみおこなわれる演出である。したがって、図 1 2 8 (C) に示したバトル演出のように、味方キャラクター C R A が先制攻撃をした場合は、上述したように、図 1 2 8 (C) に示したバトル演出の次に、図 1 2 8 (D) に示す大当たり示唆演出が実行される。具体的に、このボタン操作指示演出は、表示画面 7 a の左右中央に表示されたボタン画像 B O G の上方に、「連打！」という文字 S I G が表示される。このボタン操作指示演出により、遊技者に演出ボタン 6 3 を押下操作させる操作指示の演出を実行する。なお、このボタン操作指示演出では、メータ画像 E M 1 A は、引き続き表示画面 7 a の左側に表示されている。

【0926】

次に、図 1 2 8 (H) に示すように、表示画面 7 a ではメータ演出が実行される。このメータ演出は、遊技者の演出ボタン 6 3 の操作に関連してメータ画像 E M 1 A のメータ値を上昇させる演出である。なお、このメータ演出も、敵キャラクター C R B が先制攻撃をした場合にのみおこなわれる演出である。具体的に、このメータ演出は、図 1 2 8 (G) に示すボタン操作指示演出により、遊技者が演出ボタン 6 3 の操作（連打）を開始すると、表示画面 7 a では、ボタン画像 B O G 自体から、または、ボタン画像 B O G の周辺から移

動表示物 I H が発生する。この移動表示物 I H は、遊技者が演出ボタン 6 3 を操作する毎（例えば、演出ボタン 6 3 を所定回数押圧操作する毎）に発生し、発生した移動表示物 I H は、恰も火の玉のように残像を残しながら四方八方に移動し、最終的に発生した移動表示物 I H のいくつかは（または全部は）、メータ枠 E M 2 A 内に飛び込むようにメータ画像 E M 1 A の表示領域に到達する。メータ画像 E M 1 A は、移動表示物 I H がメータ画像 E M 1 A の表示領域に到達することでメータ値（ハッチング部分）が上昇する。すなわち、移動表示物 I H がメータ画像 E M 1 A の表示領域に到達すると、メータ領域 E M 3 A がメータ枠 E M 2 A 内を 1 メモリ毎に動くことでメータ値が上昇する。なお、本例では、メータ値は、図 1 2 8（G）に示した 1 / 3 程度から 2 / 3 程度まで上昇した様子が示されている。また、ボタン画像 B O G 下部の鰐部には、演出ボタン 6 3 の有効操作期間の残り期間を示唆するメータ M A T が表示される。このメータ M A T は、ボタン操作指示演出が表示されてからの経過時間とともに、メータ値（クロスハッチング部分）が上昇するように表示され、演出ボタン 6 3 の有効操作期間の残り期間が無くなると、メータ値が満タンになるように表示される。そして、このメータ演出が終了すると、その後は、上述した図 1 2 5（E）～（H）に示した演出と同様な演出がおこなわれるが、ここでの説明は省略する。

10

【0927】

[効果例]

以下に、メータ・ボタン演出の効果例を示す。

[効果1]

20

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 2 5～図 1 2 8 に示すように、メータ画像の表示中にボタン画像の表示をおこない、遊技者の演出ボタンの操作に関連してメータ画像のメータ値を上昇させ、該メータ値の上昇度合いによって大当たり期待度を示唆するように構成されている。（例えば、メータ値が満タンまで上昇すれば、大当たり確定が示唆される（メータ値が上昇すればするほど、遊技者に有利な特典が付与されやすくなる））。この構成によれば、遊技者は、メータ値を上昇させるべく、演出ボタンを指示通りに上手に操作して技術介入することが可能になる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0928】

[効果2]

30

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 2 5～図 1 2 8 に示すように、遊技者の演出ボタンの操作に関連してボタン画像から、またはボタン画像の周辺から移動表示物を発生させ、メータ画像のメータ値は、該移動表示物が該メータ画像の表示領域に到達することにより上昇するように構成されている。この構成によれば、移動表示物がメータ画像の表示領域に到達すればメータ値が上昇するので、遊技者は、移動表示物がメータ画像の表示領域に到達するか否かで一喜一憂することになる。また、視覚的な効果の高い演出をおこなうこともできる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

[効果3]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 2 5～図 1 2 8 に示すように、移動表示物は、遊技者が演出ボタンを操作する毎に発生するように構成されている。この構成によれば、遊技者は、移動表示物をより多く発生させてメータ値を上昇させるべく、演出ボタンをより多く操作（連打）して技術介入することが可能になる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

40

[効果4]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 2 8 に示すように、メータ画像の表示中に遊技者側の味方キャラクタと敵キャラクタとが対戦するバトル演出をおこない、味方キャラクタが勝利した場合には、ボタン画像の表示をおこなうことなくメータ画像のメータ値を満タンにして大当たり確定を示唆するように構成されている。この構成によれば、遊技者は、バトル演出における味方キャラクタの動向に一喜一憂し、味方キャラクタが勝利するか否かに大いなる関心をもってバトル演出を注視することになる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

50

〔効果 5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 2 6 に示すように、メータ値の表示態様（色）が変化した場合には、通常大当たりになるリーチ図柄配列が示されているにも拘わらず、その結果が確変大当たりになることが示唆されるように構成されている。この構成によれば、遊技者は、メータ値の表示態様（色）が変化するか否かに大いなる関心をもってメータ画像を注視することになる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

〔効果 6〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 2 7 に示すように、ハズレ図柄配列が表示されている状態で、所定の役物がハズレ図柄配列の一部を視認不能に覆うように進出した場合には、表示されていたハズレ図柄配列は、役物が進出位置から退避したときに、つまり図柄配列が完全に視認できる状態になったときに大当たり図柄配列に変化しているように構成されている。この構成によれば、遊技者は、ハズレ図柄配列が表示されている状態で、役物が可動するか否かを大いなる関心をもって注視することになる。特に、ハズレ図柄配列がリーチハズレ図柄配列の場合で、役物がリーチハズレ図柄配列の一部を視認不能に覆う場合、リーチを形成していた同じ図柄は判読可能な態様で覆うようにすれば、遊技者に大当たりになることをさらに強く予感させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0929】

〔変形例〕

以下に、メータ・ボタン演出の変形例を示す。

20

〔変形例 1〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 2 5 ～図 1 2 8 に示すように、リーチ演出の実行中には、所定のタイミングでメータ画像 E M 1 A が表示されるように説明したが、これは、例えば、リーチの成立と同時に、あるいは、リーチの成立の前や後であってもよい。また、リーチ時には、装飾図柄でリーチを表示しないように構成したが、これは、表示画面の両隅等に小さく表示するようにしてもよい。

【0930】

〔変形例 2〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 2 5 ～図 1 2 8 に示すように、メータ値が満タンになったときに大当たりになることを示唆するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、メータ値が満タンにならなかった場合であっても、あるいは、メータ値が所定値以上になった場合には、大当たりになることを示唆するようにしてもよい。

30

【0931】

〔変形例 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 2 6 に示すように、メータ値の色が変化した場合には、確変大当たりになることを示唆するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、色に限らず、メータ値の形や大きさ等、その表示態様が変化した場合には、確変大当たりになることを示唆するようにしてもよい。また、確変大当たりに限らず、その他の特典を示唆するようにしてもよい。さらに、メータ値の色が変化したときのメータ画像とともに表示される文字等の画像（例えば M A X）は、メータ値と同じ色に変化させるようにしてもよい。さらにまた、メータ値の色が変化するタイミングは任意であり、例えば、メータ値が上昇している途中で変化させてもよいし、演出ボタンの有効操作期間の残り期間が所定時間以下になったら変化させてもよいし、メータ値が所定値以上上昇したら変化させてもよいし、メータ値が満タンになった時点で変化させてもよい。

40

【0932】

〔変形例 4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 2 7 に示すように、ハズレ図柄で仮停止した後、役物が可動することによりハズレ図柄が大当たり図柄に変化（復活）するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、ハズレ図柄で仮停止した後、再変動（疑似連）することにより大当たり図柄に変化（復活）するようにしてもよい。あるいは、ハズ

50

レ図柄で仮停止した後、カットインなど、所定の画像が表示されたら大当たり図柄に変化（復活）するようにしてもよい。

【0933】

〔変形例5〕

上記実施形態の遊技機1では、図128に示すように、バトル演出では、先制攻撃をしたキャラクタがバトルで勝利するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、所定の技をだしたキャラクタがバトルで勝利するようにしてもよいし、連続で技をだしたキャラクタがバトルで勝利するようにしてもよい。あるいは、だされた技を防御して反撃したキャラクタがバトルで勝利するようにしてもよい。すなわち、バトルで勝利するのは、予め定められた態様をおこなったキャラクタであればよい。

10

【0934】

〔変形例6〕

上記実施形態の遊技機1では、図125～図128に示すように、ボタン操作指示演出では、遊技者に演出ボタンを連打させるようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、バトル演出で登場する味方キャラクタの種別と関連付けて、ボタン操作の指示内容が決定するようにしてもよい（例えば、味方キャラクタがAの場合は連打、Bの場合は長押しなど）。また、遊技者に複数種類のボタン操作をおこなわせるようにしてもよい。例えば、1回のボタン操作指示演出で、連打、長押し、一撃など、複数種類のボタン操作指示おこなうようにしてもよい。

20

【0935】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

〔態様F5-1〕

複数の演出を実行可能な演出手段と、
複数の表示を表示可能な表示手段と、
遊技者が操作可能な演出ボタンと、
を備えた遊技機であって、

前記複数の表示の1つは、第一の表示であり、
前記第一の表示は、メータ画像の表示であり、
前記複数の表示の1つは、第二の表示であり、
前記第二の表示は、ボタン画像の表示であり、
前記複数の演出の1つは、第一の演出であり、

30

前記第一の演出は、前記メータ画像の表示中に前記ボタン画像の表示をおこない、遊技者の前記演出ボタンの操作に関連して前記メータ画像のメータ値を上昇させ、該メータ値の上昇度合いによって大当たり期待度を示唆する、

ことを特徴とする遊技機。

〔態様F5-2〕

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

40

ことを特徴とする態様F5-1に記載の遊技機。

〔態様F5-3〕

前記移動表示物は、遊技者が前記演出ボタンを操作する毎に発生する、
ことを特徴とする態様F5-2に記載の遊技機。

〔態様F5-4〕

前記前メータ画像のメータ値が満タンになった場合には、大当たり確定を示唆する、
ことを特徴とする態様F5-1から態様F5-3までのいずれか一項に記載の遊技機。

〔態様F5-5〕

前記複数の演出の1つは、第二の演出であり、

前記第二の演出は、前記メータ画像の表示中に遊技者側の味方キャラクタと敵キャラク

50

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

ことを特徴とする態様 F 5 - 1 から態様 F 5 - 4 までのいずれか一項に記載の遊技機。

〔その他の変形例〕

上述の種々の表示演出において、その一部の演出を含んでいない構成や、上述した以外の演出が含まれていてもよい。

【0936】

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。

10

【0937】

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 6 3 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 6 3 を表すボタン画像を用いて表示演出を実行する場合があるが、これに代えて剣部材 6 4 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。

20

【0938】

上記実施形態の遊技機 1 は、玉を払出する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。

【0939】

また、上述した複数の演出例および/または変形例のうち、2 つ以上の演出例および/または変形例を組み合わせてもよい。さらに、遊技機 1 は、画像表示装置 7 の他にサブ表示装置を備えてもよい。この場合、上述した表示演出を当該サブ表示装置で実行するようにしてもよい。

【0940】

30

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。

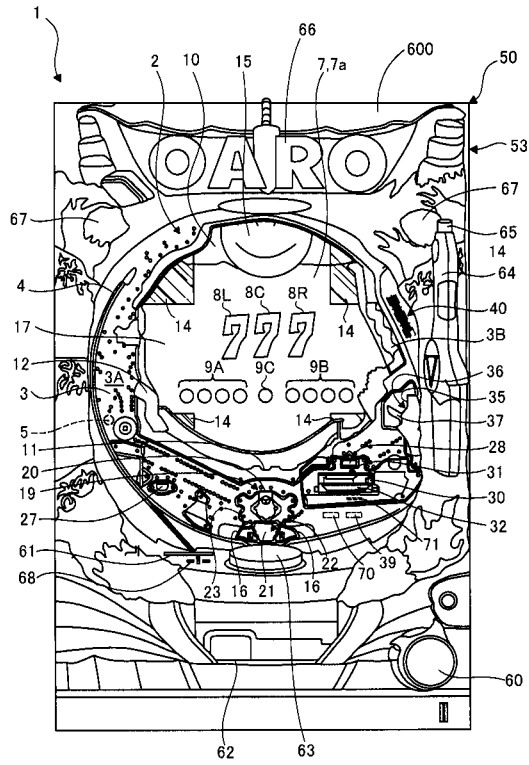
【符号の説明】

【0941】

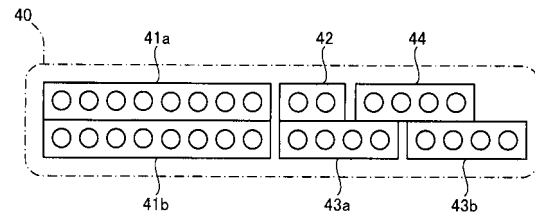
- 1 … 遊技機
- 3 … 遊技領域
- 7 … 画像表示装置
- 9 A, 9 B … 保留画像（保留アイコン）
- 9 C … 当該保留画像（保留アイコン）
- 1 4 … 第 1 可動役物
- 1 5 … 第 2 可動役物
- 1 8 … 第 3 可動役物
- 2 0 … 第 1 始動口（第 1 入球口）
- 2 1 … 第 2 始動口（第 2 入球口）
- 8 1 … 遊技制御用マイコン
- 9 1 … 演出制御用マイコン
- 1 0 1 … 画像制御用マイコン

40

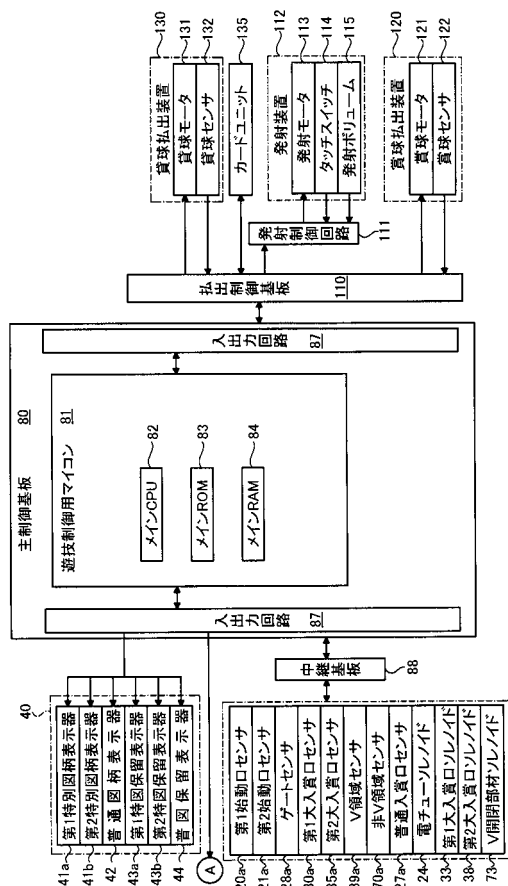
【 図 1 】



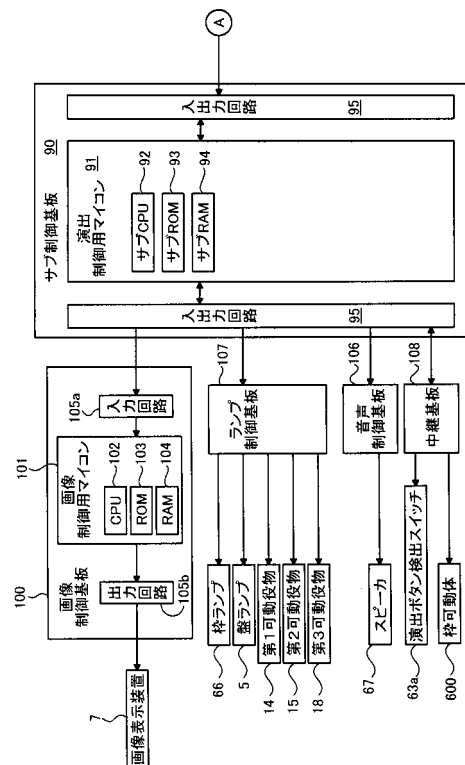
【圖 2】



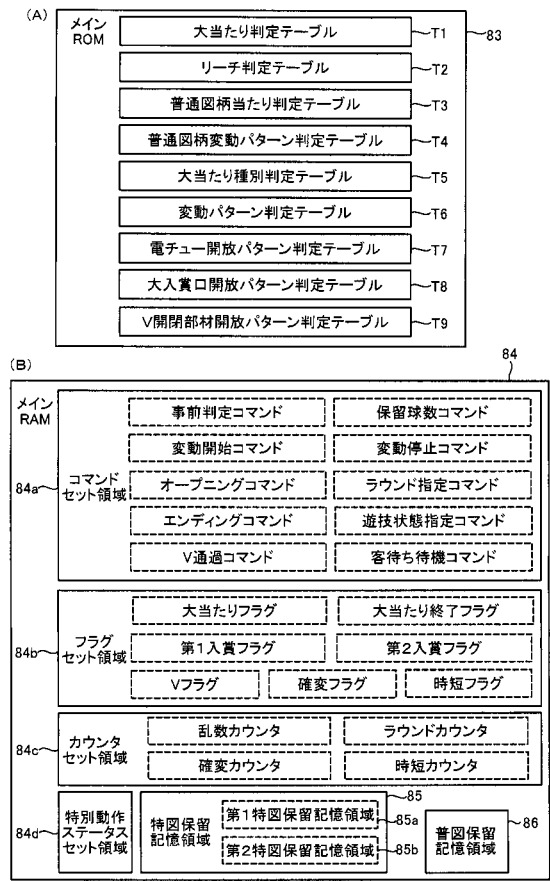
【図 3】



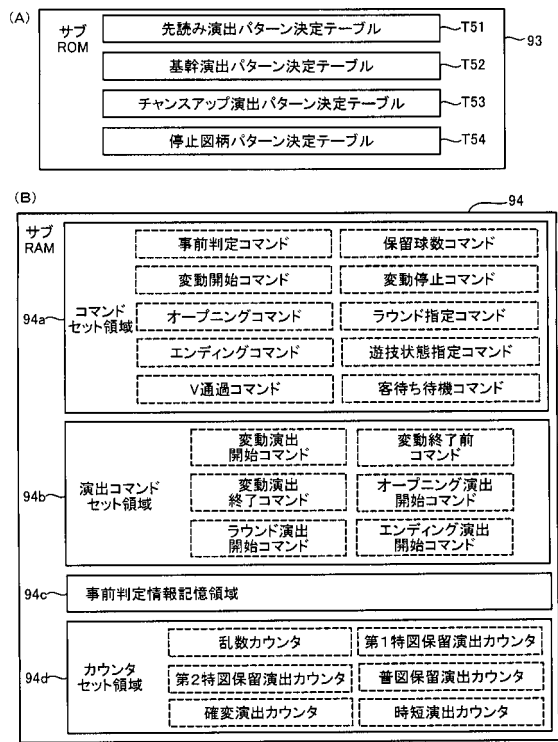
【 図 4 】



【図 5】



【図 6】



【図 7】

(A)		(B)	
ラベル	用途	ラベル	用途
ラベル-TRND-A	大当たり判定用	ラベル-TRND-SC	先読み演出決定用
ラベル-TRND-AS	大当たり種別判定用	ラベル-TRND-CU	チャンスアップ決定用
ラベル-TRND-RC	リーチの有無の判定用		
ラベル-TRND-T1	変動パターン判定用		
ラベル-TRND-H	普通図柄抽選の当否判定用		

【図 8】

(A) 大当たり判定テーブル T1		
状態	大当たり乱数値	判定結果
通常確率状態 (非高確率状態)	0~164	大当たり
	0~65535のうち上記以外の数値	ハズレ
高確率状態	0~649	大当たり
	0~65535のうち上記以外の数値	ハズレ

(B) リーチ判定テーブル T2		
状態	リーチ乱数値	判定結果
非時短状態	0~13	リーチ有り
	0~127のうち上記以外の数値	リーチ無し
時短状態	0~5	リーチ有り
	0~127のうち上記以外の数値	リーチ無し

(C) 普通図柄当たり判定テーブル T3		
状態	普通図柄乱数値	判定結果
非時短状態	0~2	当たり
	0~255のうち上記以外の数値	ハズレ
時短状態	0~254	当たり
	0~255のうち上記以外の数値	ハズレ

(D) 普通図柄変動パターン判定テーブル T4	
状態	普通図柄の変動時間(秒)
非時短状態	30秒
時短状態	1秒

【図 9】

大当たり種別判定テーブルT5

特別図柄	大当たりの種別 乱数値	大当たりの種別	特別図柄の種類	特徴停止 図柄データ	振分率(%)	OP コマンド	ラウンド指定 コマンド	ED コマンド	備考
特図 1	0～24	16R V通過予定大当たり	特図 1 大当たり図柄 1	11H	19.5	D101(H)	D2*1(H)	D301(H)	金図柄
	12H			19.5	D102(H)	D2*2(H)	D302(H)	ハトル増利	
	25～49		特図 1 大当たり図柄 2	13H	4.8	D103(H)	D2*3(H)	D303(H)	ハトル増利
	14H			9.3	D104(H)	D2*4(H)	D304(H)	ハトル増利	
	50～55		特図 1 大当たり図柄 3	15H	46.9	D105(H)	D2*5(H)	D305(H)	ハトル増利
56～67	特図 1 大当たり図柄 4	21H		64.8	D108(H)	D2*8(H)	D308(H)	金図柄	
68～127		特図 1 大当たり図柄 5	22H	35.2	D108(H)	D2*9(H)	D308(H)	ハトル増利	
特図 2	0～82		16R V通過予定大当たり	特図 2 大当たり図柄 1	16R V通過予定大当たり	16R V通過予定大当たり	16R V通過予定大当たり	16R V通過予定大当たり	16R V通過予定大当たり
	83～127	特図 2 大当たり図柄 5			16R V通過予定大当たり	16R V通過予定大当たり	16R V通過予定大当たり	16R V通過予定大当たり	16R V通過予定大当たり

備考: ラウンド指定コマンドの「*」にはラウンド数を示す値が入る

【図 10】

変動パターン判定テーブルT6(非時短状態)

始動口	状態	判定結果	保留球数	変動パターン乱数値	変動パターン	変動時間(ms)	基幹演出パターン
第1始動口	非時短状態	大当たり	V通過予定	0~10	P1	40000	SP1
				11~63	P2	45000	SP2
				64~127	P3	50000	SP3
				0~10	P4	40000	SP1
				11~63	P5	45000	SP2
				64~127	P6	50000	SP3
		ハズレ	V非通過予定	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
				0~85	P11	12000	ノーマルリーチ
第2始動口	非時短状態	大当たり	V通過予定	86~100	P12	40000	SP1
				101~109	P13	45000	SP2
				110~127	P14	50000	SP3
				0~127	P15	10000	リーチ無しハズレ
				0~127	P16	5000	リーチ無しハズレ
				0~10	P21	40000	SP1
				11~127	P22	45000	SP2
				0~127	P23	45000	SP2
		ハズレ	V非通過予定	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
				0~90	P28	9000	ノーマルリーチ

【図 11】

変動パターン判定テーブルT6(時短状態)

始動口	状態	判定結果	保留球数	変動パターン乱数値	変動パターン	変動時間(ms)	基幹演出パターン
第1始動口	時短状態	大当たり	V通過予定	0~10	P41	40000	SP1
				11~63	P42	45000	SP2
				64~127	P43	50000	SP3
				0~10	P44	40000	SP1
				11~63	P45	45000	SP2
		ハズレ	V非通過予定	64~127	P46	50000	SP3
				0~60	P47	15000	ノーマルリーチ
				61~80	P48	40000	SP1
				81~92	P49	45000	SP2
				93~127	P50	50000	SP3
第2始動口	時短状態	大当たり	V通過予定	0~10	P51	12000	ノーマルリーチ
				11~63	P52	40000	SP1
				64~127	P53	45000	SP2
				0~10	P54	50000	SP3
				11~63	P55	10000	リーチ無しハズレ
		ハズレ	V非通過予定	64~127	P56	5000	リーチ無しハズレ
				0~10	P61	45000	SP4
				11~127	P62	80000	SP5
				0~127	P63	80000	SP5
				0~60	P64	10000	ノーマルリーチ

【図 12】

(A)電チュー開放パターン判定テーブルT7

状態	普通図柄の種類	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 1 3】

(A)大入賞口開放パターン判定テーブルT8

特図停止図柄データ	大入賞口開放パターン
11H,12H,21H	開放パターン21
14H,15H, 22H	開放パターン22
13H	開放パターン23

(B)大入賞口開放パターン

大入賞口 開放パターン	ラウンド数(R)	開放する大入賞口	開放回数 (回)/R	開放時間 (秒)/回	*備考
開放パターン21	16	1～13R目 第1大入賞口	1	29.5	16R V通過予定 大当たり
		14及び16R目 第2大入賞口	1	29.5	
		15R目 第1大入賞口	1	29.5	
開放パターン22	16(実質13)	1～13R目 第1大入賞口	1	29.5	16R(実質13R) V通過予定 大当たり 16R(実質13R) V非通過予定 大当たり
		14及び16R目 第2大入賞口	1	0.1	
		15R目 第1大入賞口	1	0.1	
開放パターン23	16(実質15)	1～13R目 第1大入賞口	1	29.5	16R(実質15R) V通過予定 大当たり
		14R目 第2大入賞口	1	0.1	
		15R目 第1大入賞口	1	29.5	
		16R目 第2大入賞口	1	29.5	

【図 1 4】

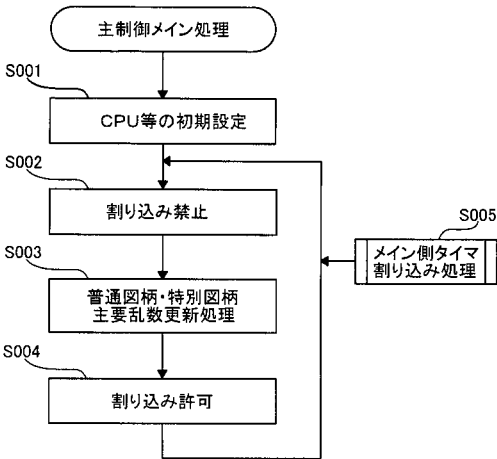
(A)V開閉部材開放パターン判定テーブルT9

特図停止図柄データ	V開閉部材開放パターン
11H,12H,21H	開放パターン31
13H	開放パターン32
14H	開放パターン33
15H,22H	開放パターン34

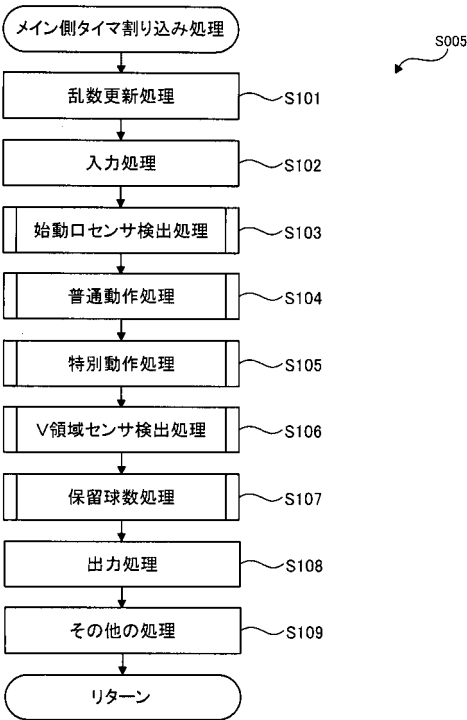
(B)V開閉部材開放パターン

V開閉部材 開放パターン	ラウンド数(R)	開放パターン構成	1球目入賞時 開放時間(秒)	2球目入賞時 開放時間(秒)
開放パターン31	16	2, 4, 6, 8R目 ショート開放	0.1	—
		10, 12R目 ロング開放	0.1	最大31.5
開放パターン32	16(実質15)	2, 4, 6, 12R目 ショート開放	0.1	—
		8, 10R目 ロング開放	0.1	最大31.5
開放パターン33	16(実質13)	2, 6R目 ロング開放	0.1	最大31.5
		4, 8, 10, 12R目 ショート開放	0.1	—
開放パターン34	16(実質13)	2, 4, 6, 8, 10, 12R目 ショート開放	0.1	—

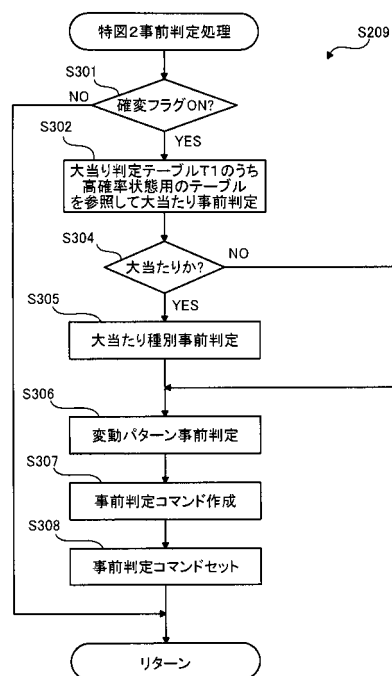
【図 1 5】



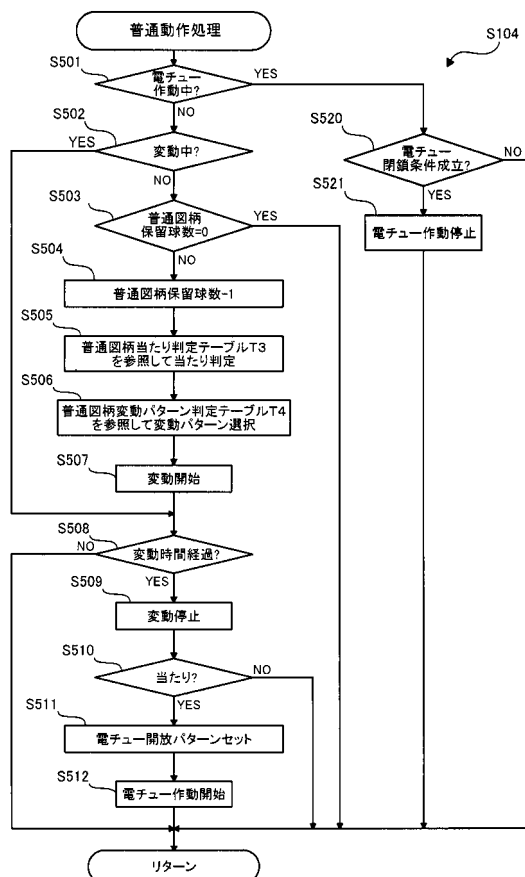
【図 1 6】



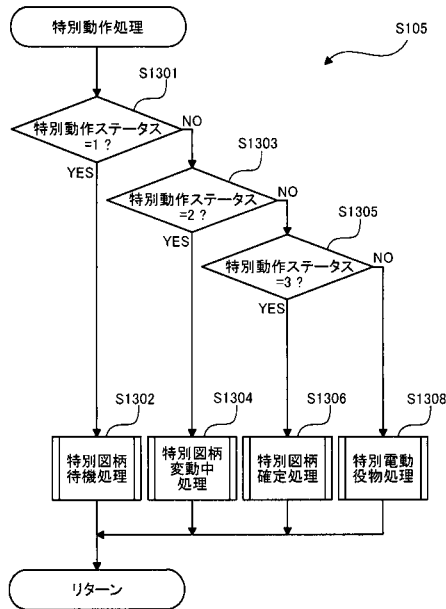
【图 18】



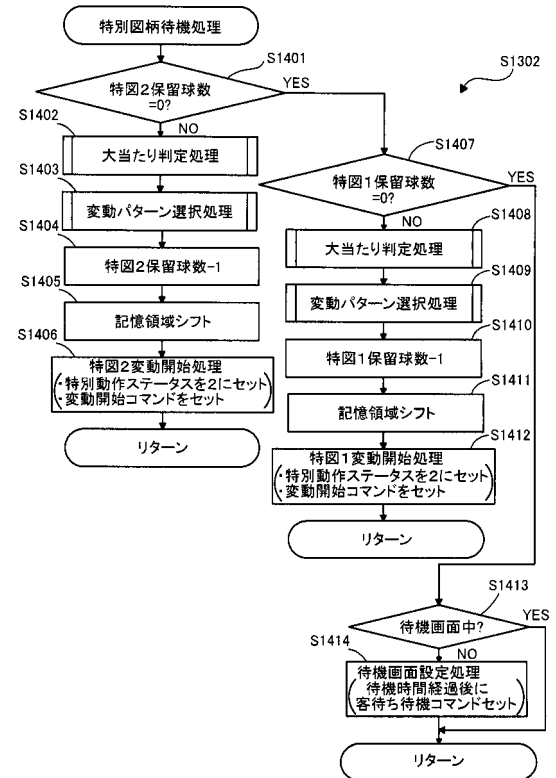
【図 20】



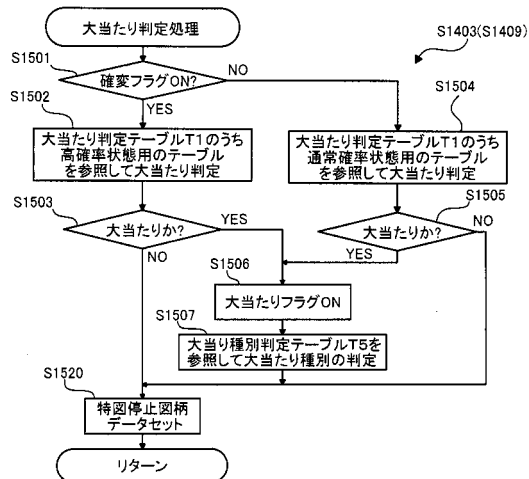
【図 2 1】



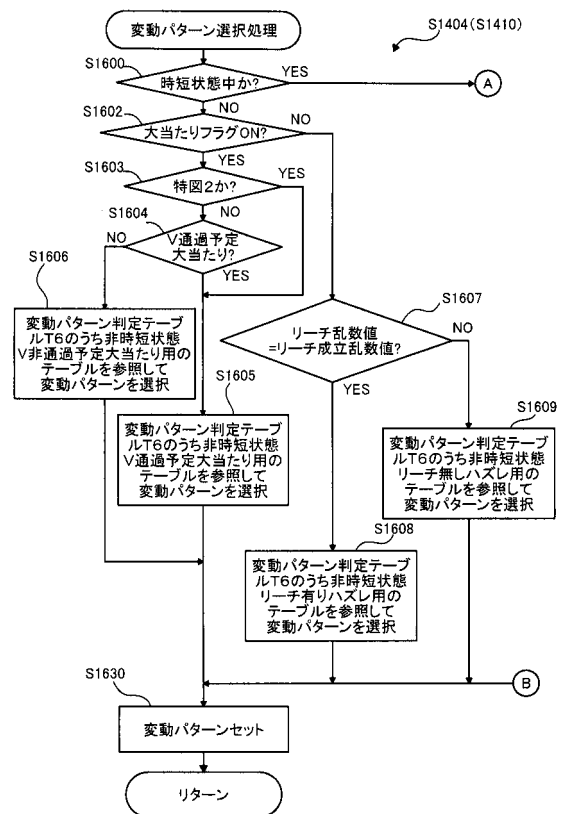
【図 2 2】



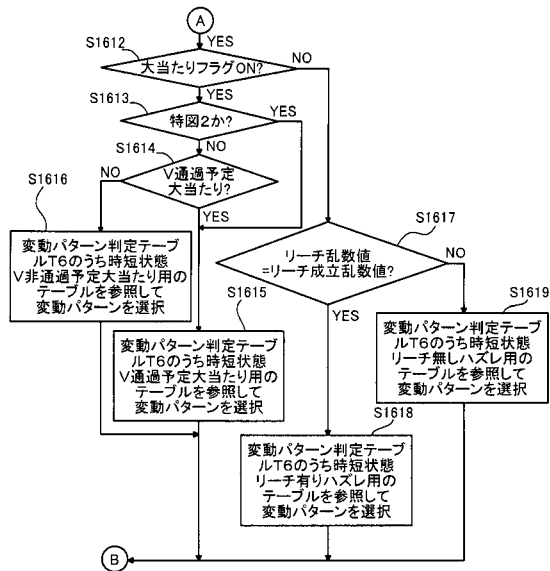
【図 2 3】



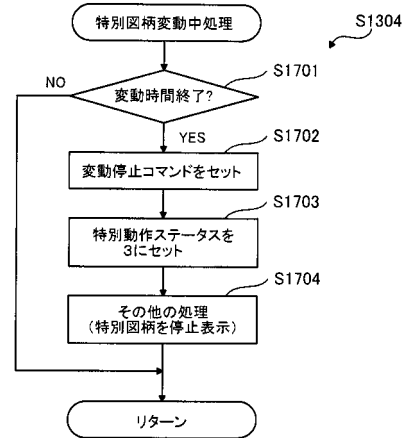
【図 2 4】



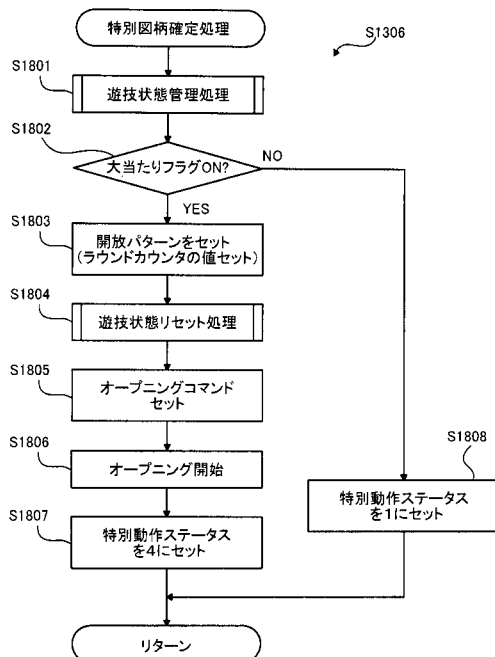
【図 25】



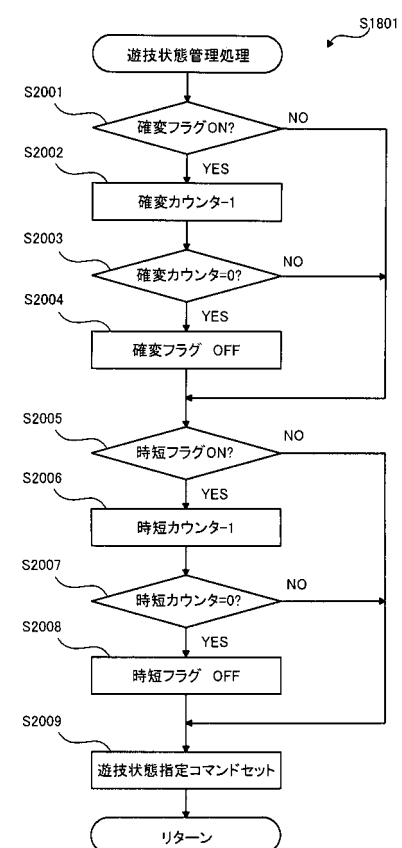
【図 26】



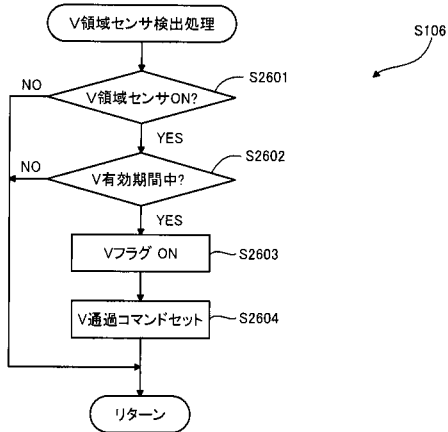
【図 27】



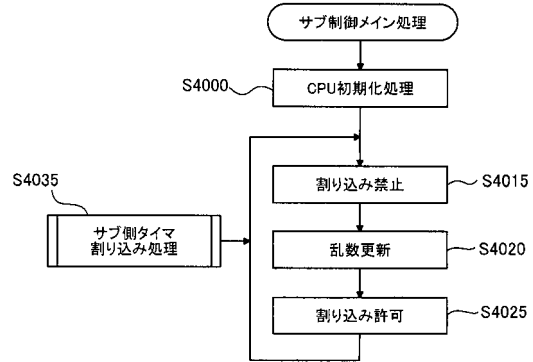
【図 28】



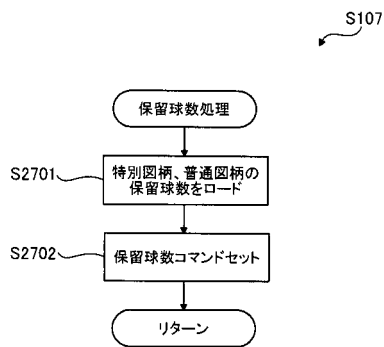
【 図 3 3 】



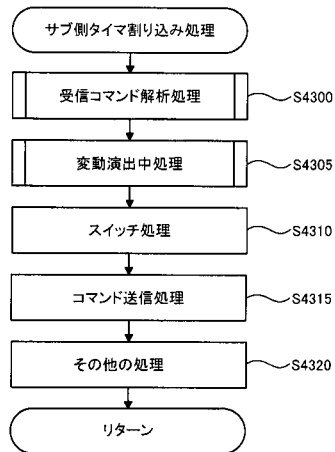
【 凶 3 5 】



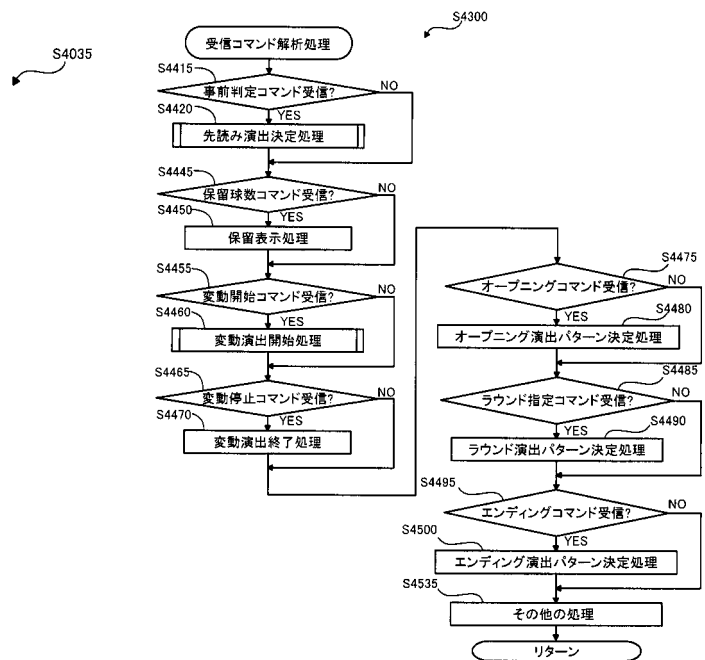
【图 3 4】



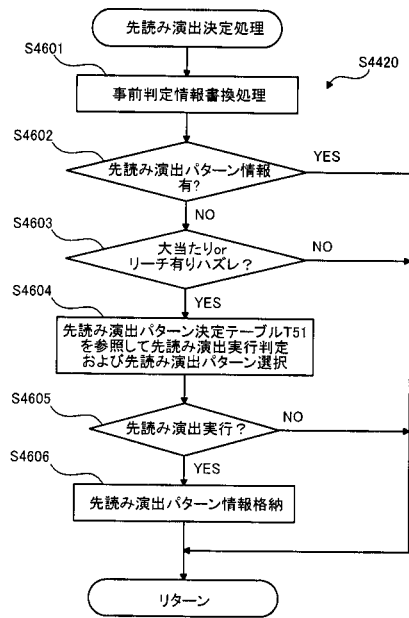
【图 3 6】



【图 3 7】



【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
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
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

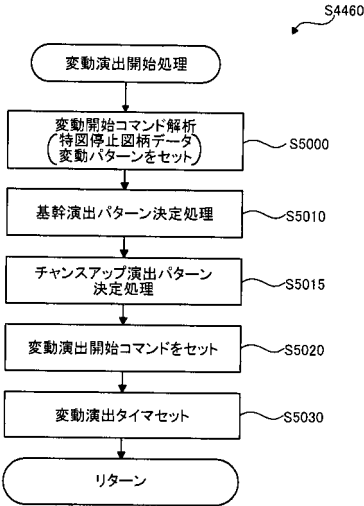
事前判定情報記憶領域									
特別図柄		特図1				特図2			
		当該領域	第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域	第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域
大当たり判定情報	ハズレ	—	—	—	—	ハズレ	ハズレ	大当たり	—
大当たり種別情報	—	—	—	—	—	—	—	21H	—
変動パターン情報	P72,P73	—	—	—	—	P72,P73	P72,P73	P61	—
先読み演出パターン情報	パターンA	—	—	—	—	パターンA	パターンA	パターンA	—

【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】

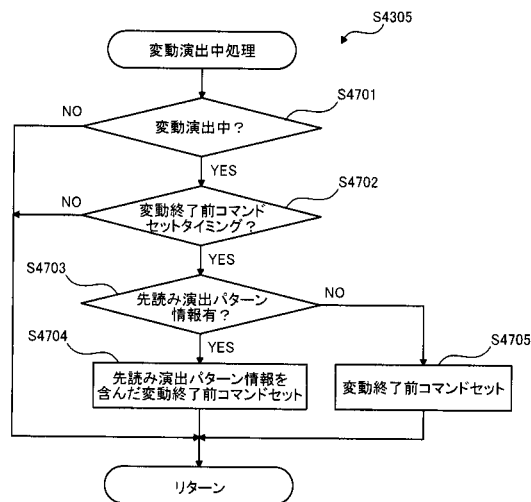


【図 4 2】

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	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		
P8	40000	SP1		
P9	45000	SP2		
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	特図2	大当たり
P16	5000	リーチ無しハズレ		
P21	40000	SP1		
P22	45000	SP2		
P23	45000	SP2		
P24	12000	ノーマルリーチ		
P25	40000	SP1(疑似無し)		
P26	45000	SP1(疑似有り)		
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		
P33	4000	リーチ無しハズレ		
P41	40000	SP1	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		
P48	40000	SP1		
P49	45000	SP2		
P50	50000	SP3		
P51	12000	ノーマルリーチ		
P52	40000	SP1		
P53	45000	SP2		
P54	50000	SP3		
P55	10000	リーチ無しハズレ	特図2	大当たり
P56	5000	リーチ無しハズレ		
P61	45000	SP4		
P62	80000	SP5		
P63	80000	SP5		
P64	10000	ノーマルリーチ		
P65	40000	SP4(疑似無し)		
P66	45000	SP4(疑似有り)		
P67	50000	SP4		
P68	5000	ノーマルリーチ		
P69	40000	SP4		
P70	45000	SP4		
P71	50000	SP4		
P72	4000	リーチ無しハズレ		
P73	3000	リーチ無しハズレ		

【図 4 4】

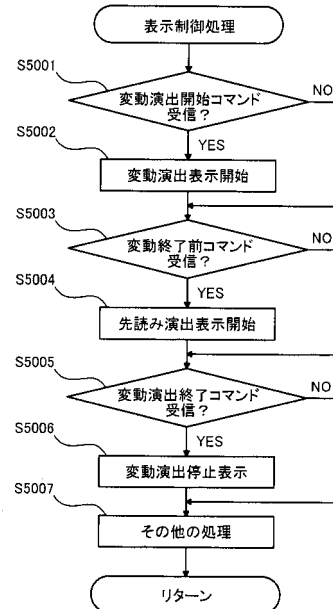


【図 4 3】

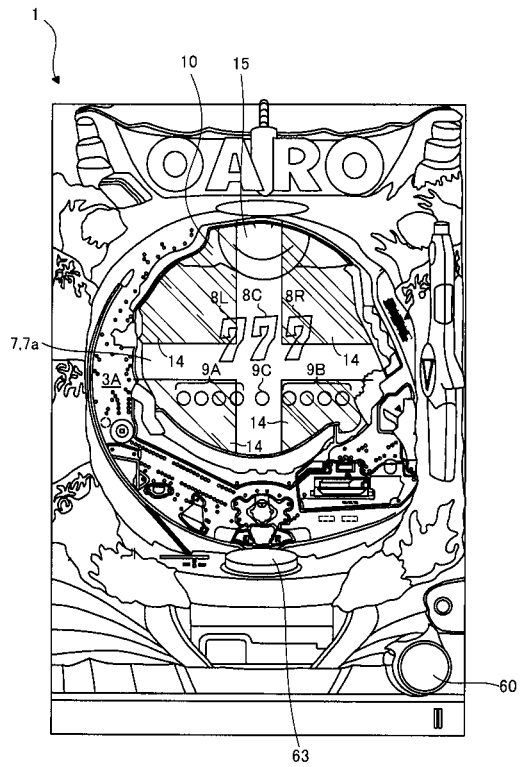
チャンスアップ演出パターン決定テーブルT53

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
			SP1	2-SP1
		2	SP2	2-SP2
			SP3	2-SP3
		3	SP1	3-SP1
			SP2	3-SP2
			SP3	3-SP3
			SP1	4-SP1
		4	SP2	4-SP2
			SP3	4-SP3
		25~67	—	ANO
			—	無し
		68~127	—	ANO
			—	無し
リーチ有りハズレ	0~10	0~1	—	無し
			ノーマルリーチ	2-NO
		2	SP1	2-SP1
			SP2	2-SP2
			SP3	2-SP3
			ノーマルリーチ	3-NO
		3	SP1	3-SP1
			SP2	3-SP2
			SP3	3-SP3
			ノーマルリーチ	4-NO
		4	SP1	4-SP1
			SP2	4-SP2
		11~24	—	ANO
			—	無し
リーチ無しハズレ	11~127	—	—	無し
			—	無し

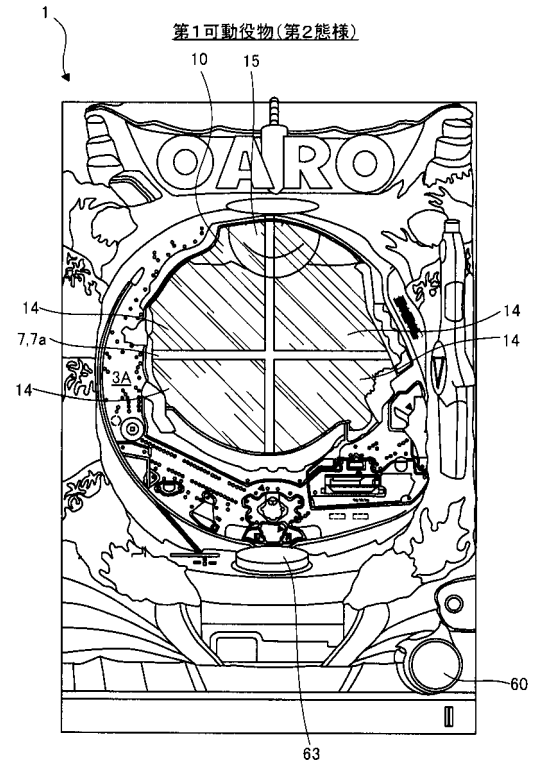
【図 4 5】



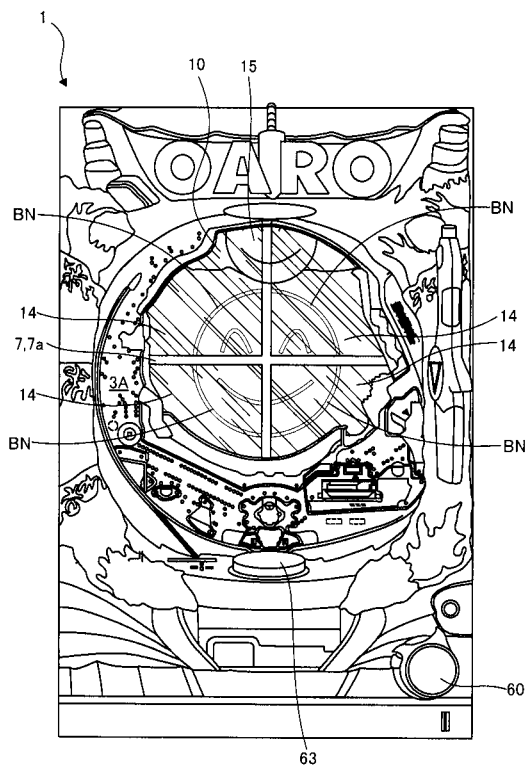
【図 4 6】



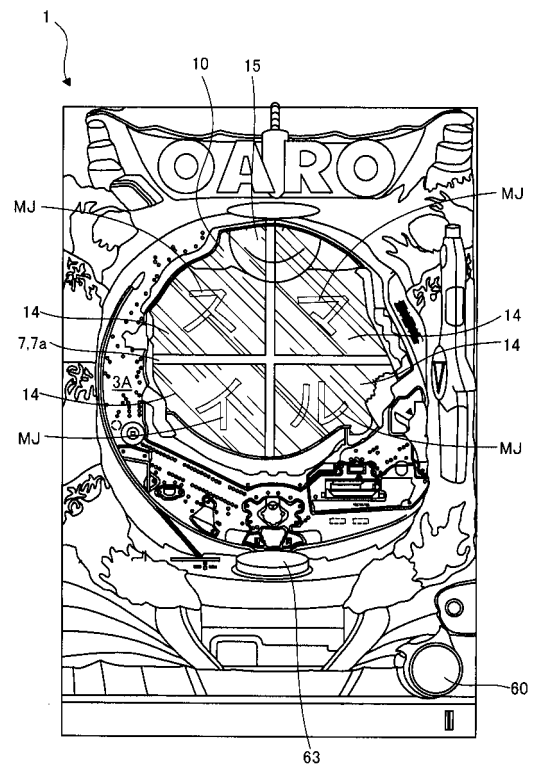
【図 4 7】



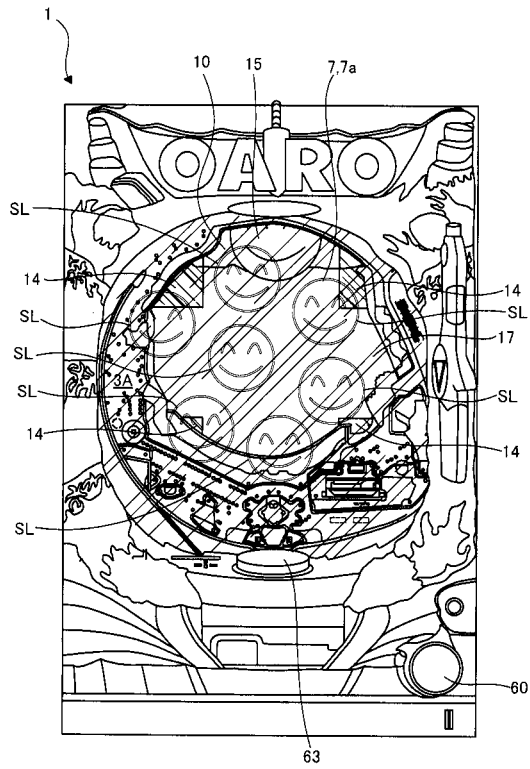
【図 4 8】



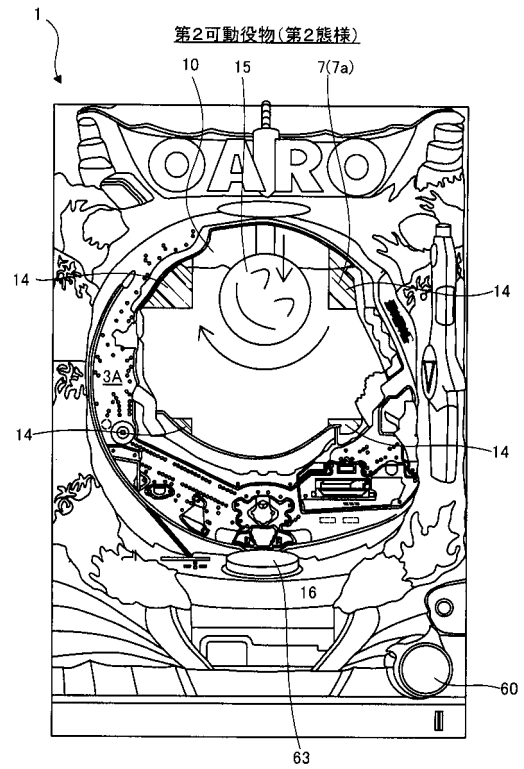
【図 4 9】



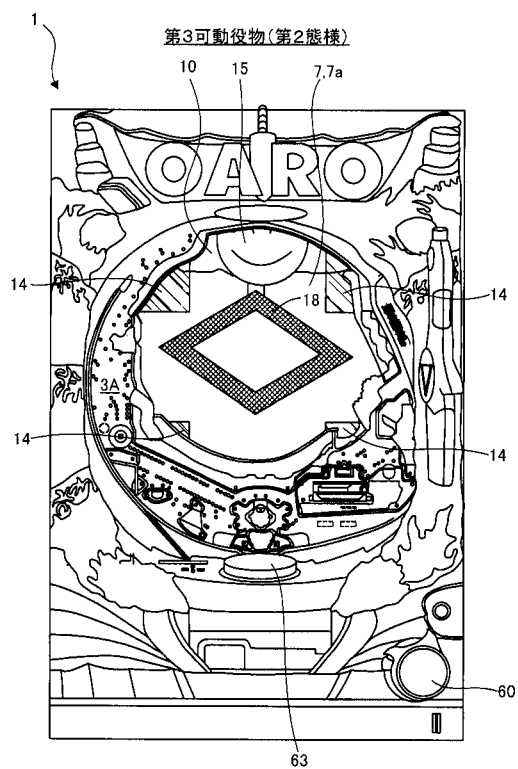
【図 50】



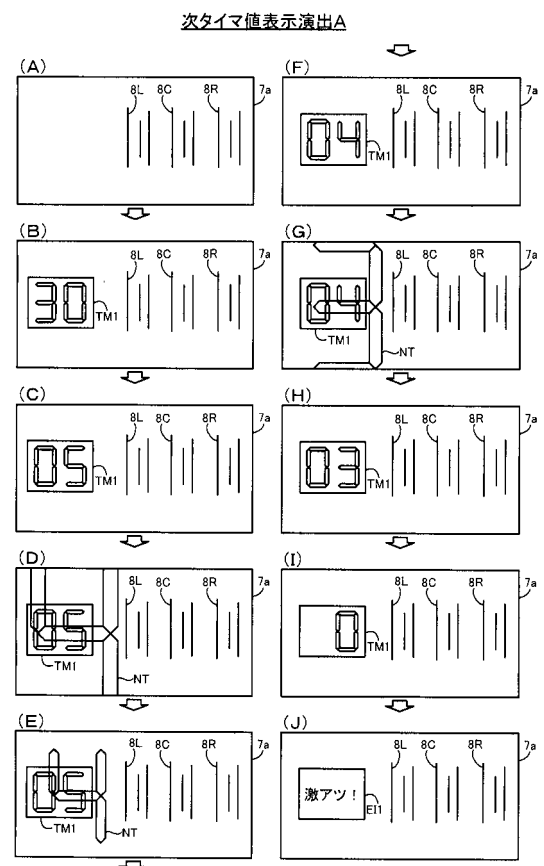
【図 51】



【図 52】

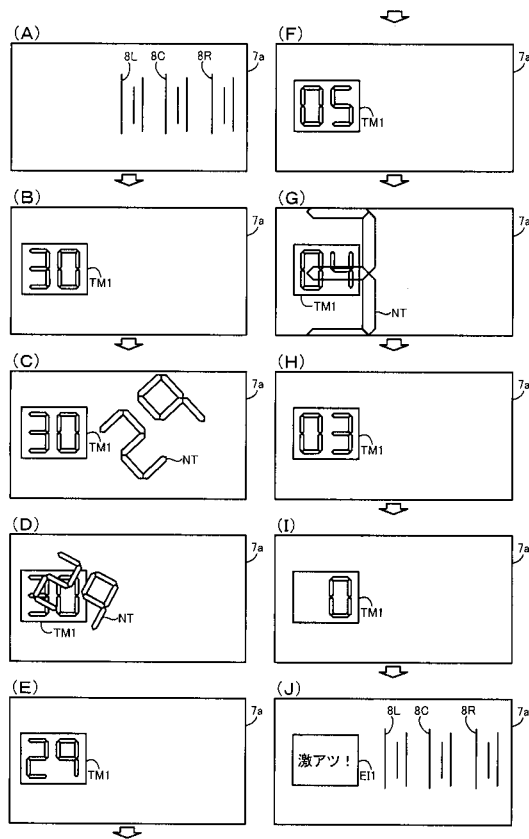


【図 53】



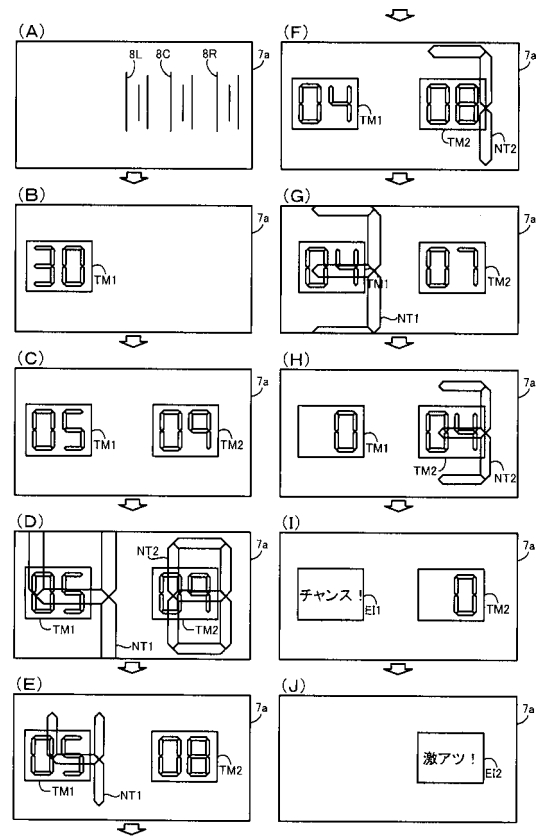
【図 5 4】

次タイム値表示演出B



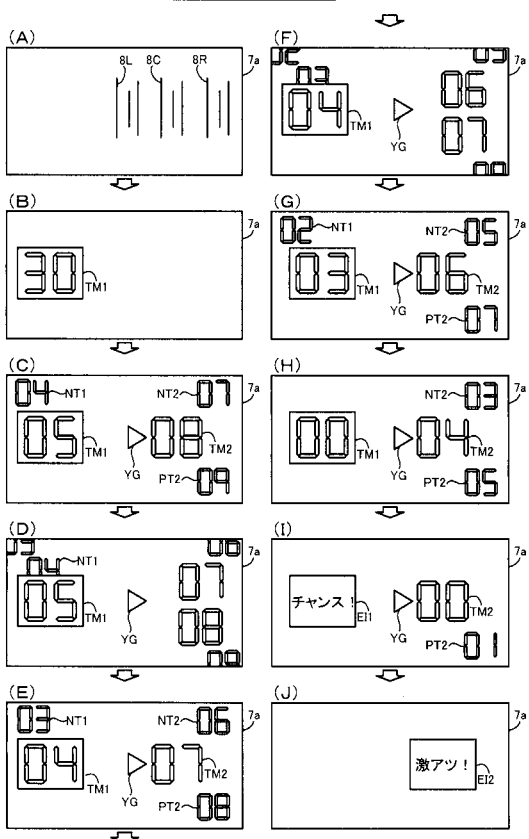
【図 5 5】

次タイム値表示演出C



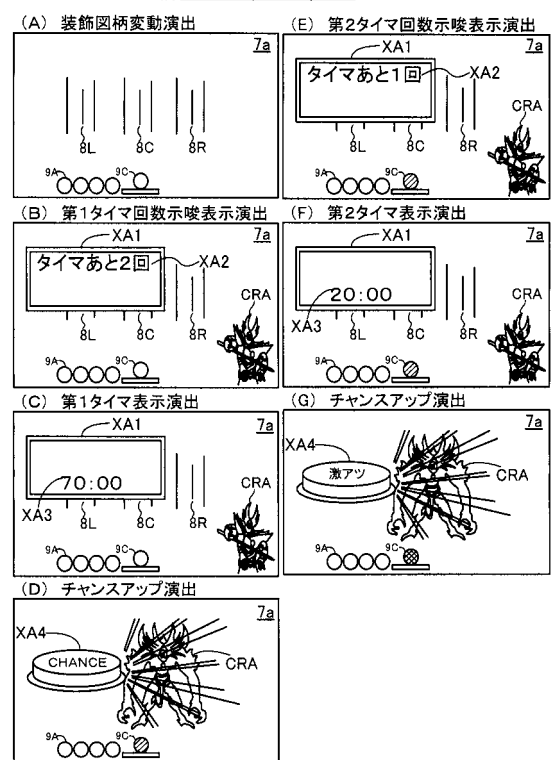
【図 5 6】

次タイム値表示演出D



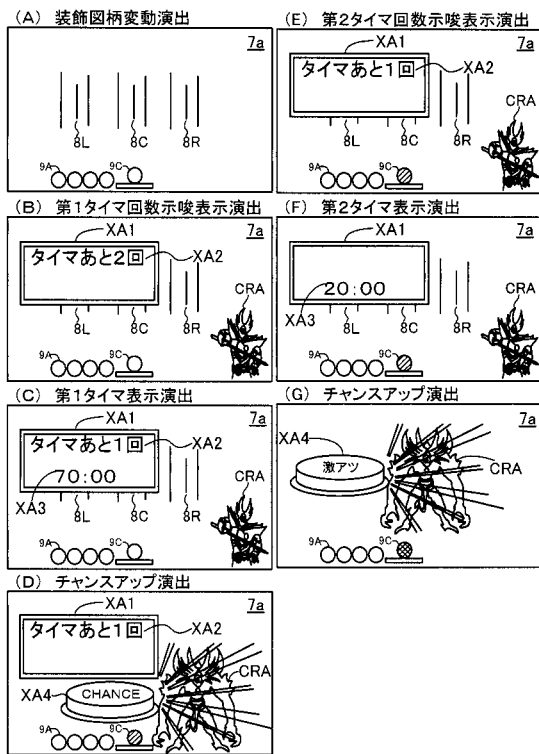
【図 5 7】

タイム表示回数示唆演出A



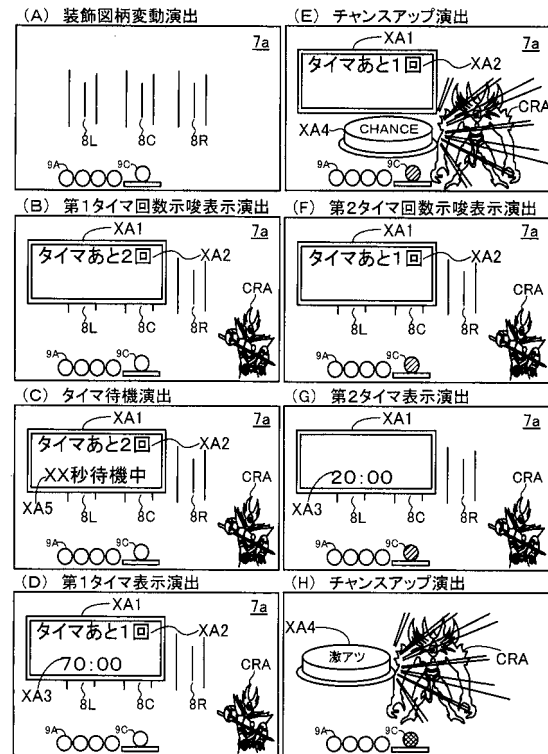
【図 58】

タイマ表示回数示唆演出B



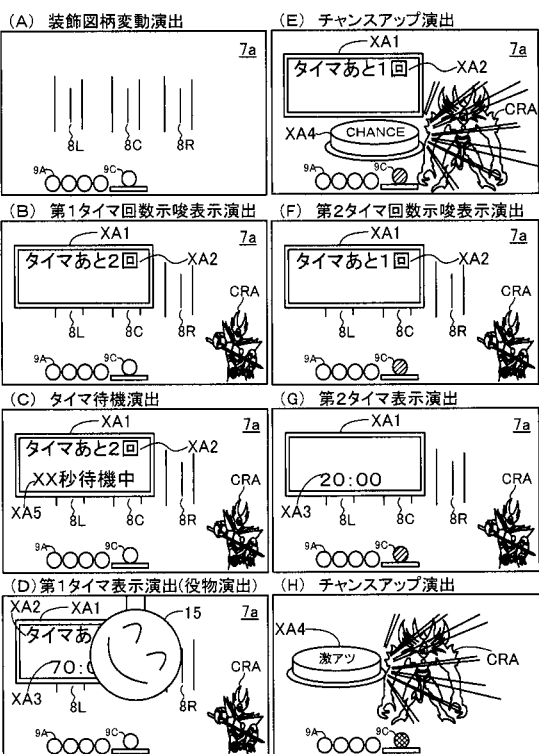
【図 59】

タイマ表示回数示唆演出C



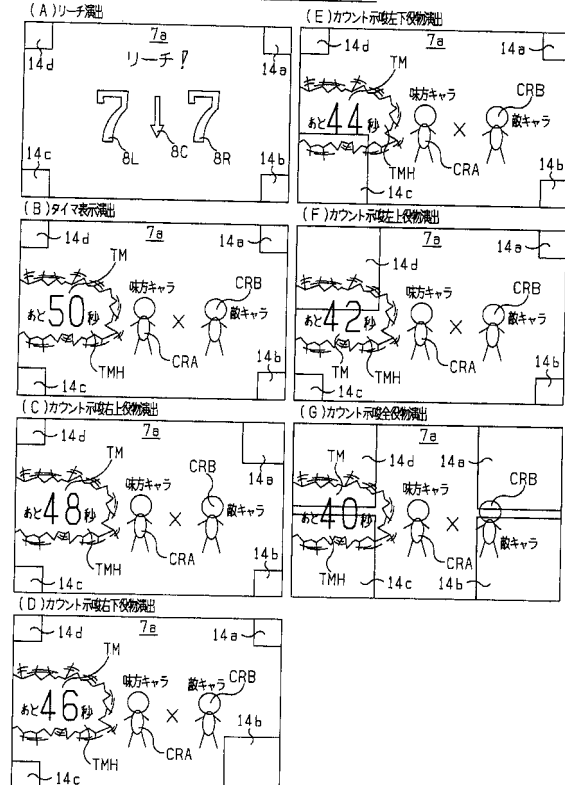
【図 60】

タイマ表示回数示唆演出D

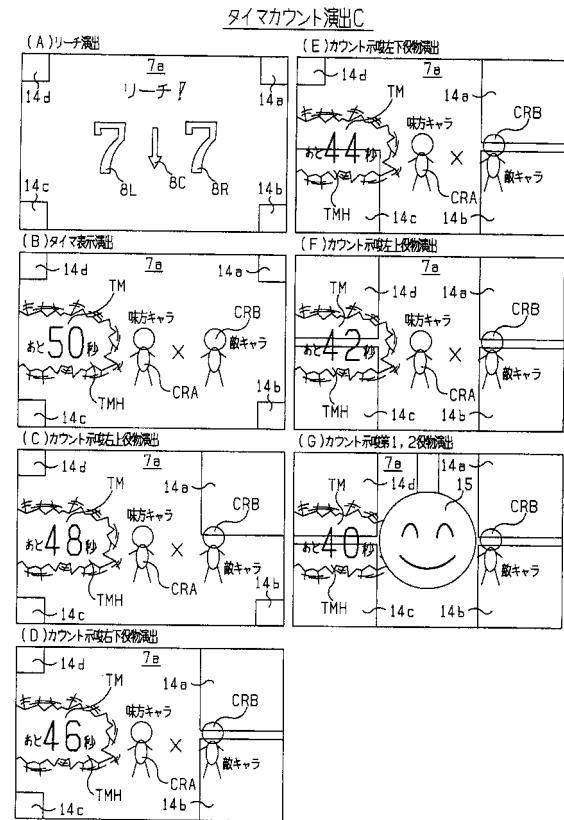


【図 61】

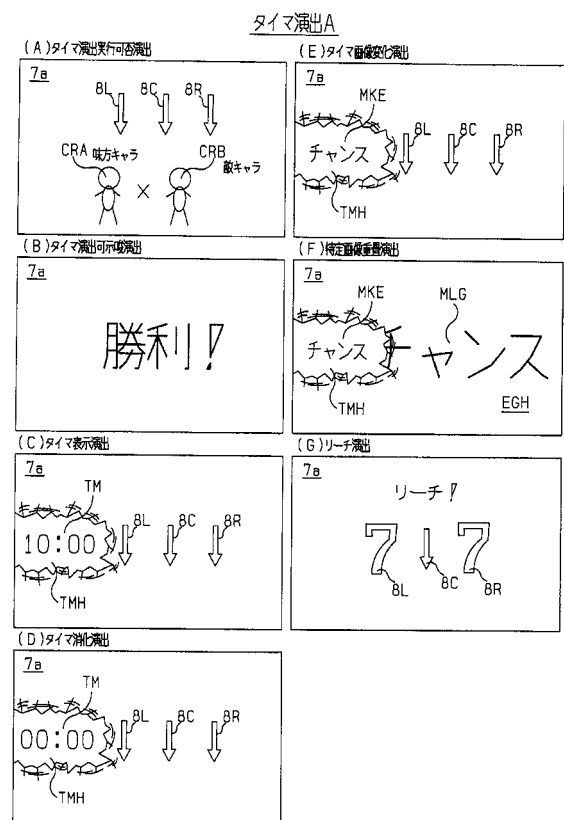
タイマカウント演出A



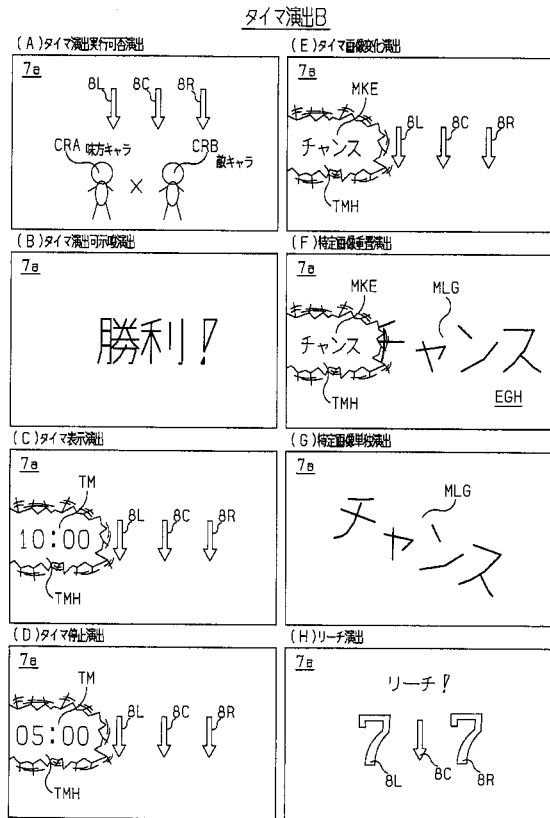
【図 6 3】



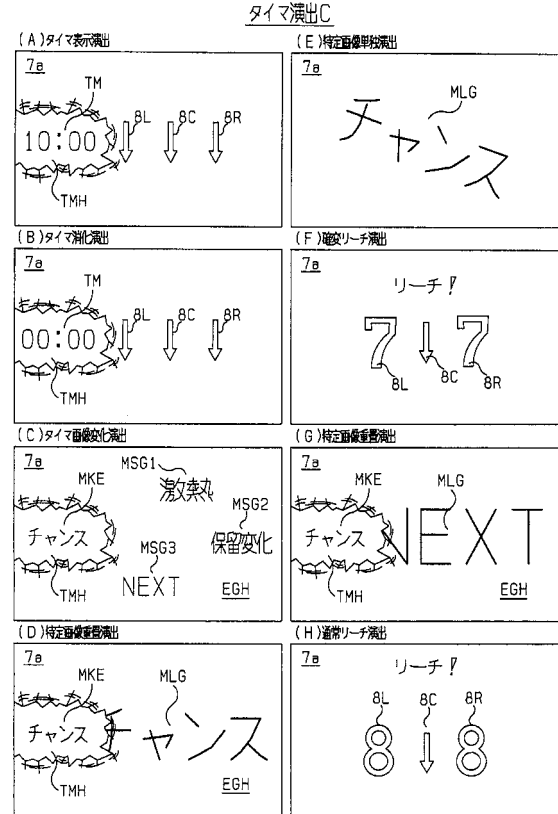
【図 6 5】



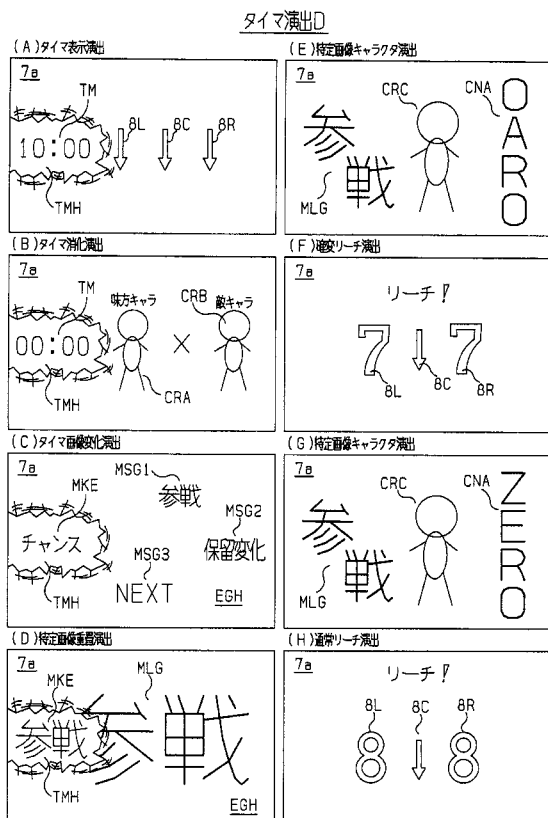
【図 66】



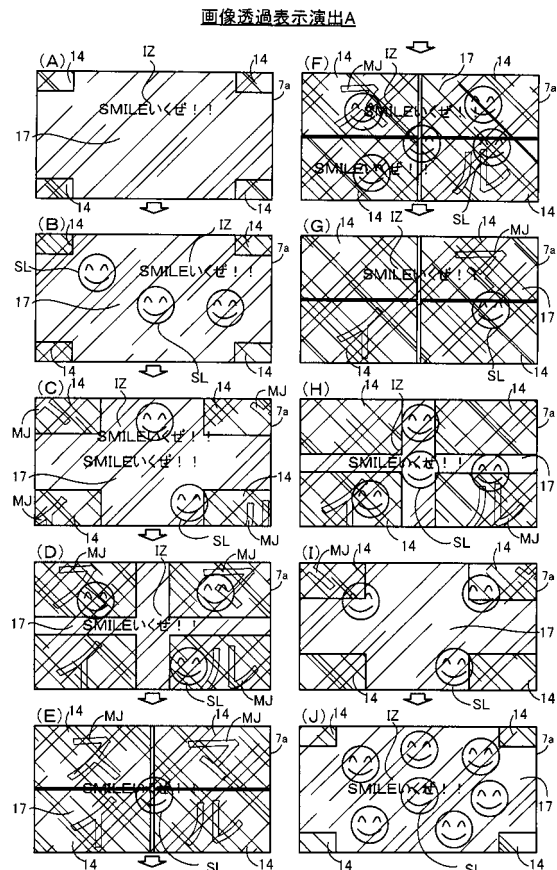
【図 67】



【図 68】

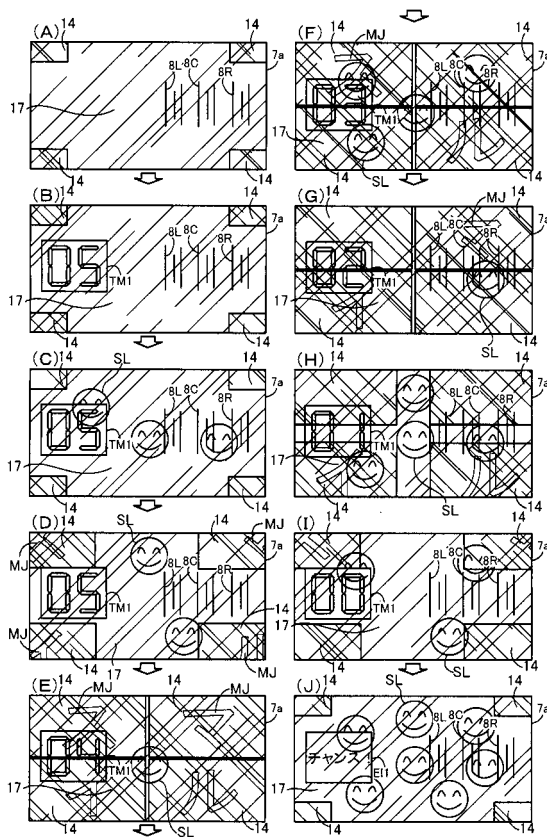


【図 69】



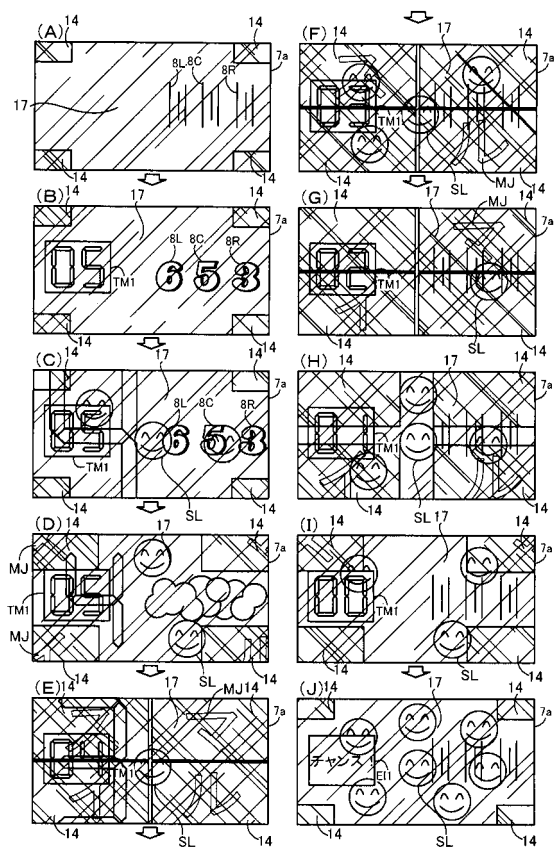
【図 70】

画像透過表示演出B



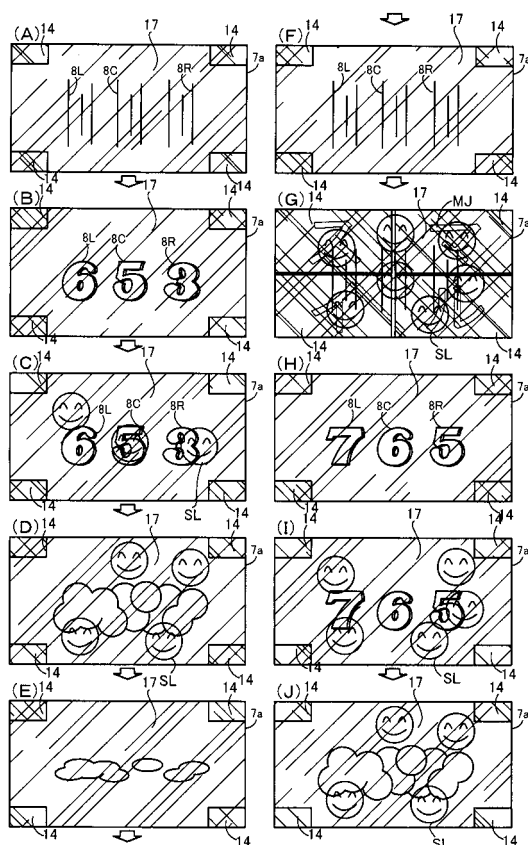
【図 71】

画像透過表示演出C



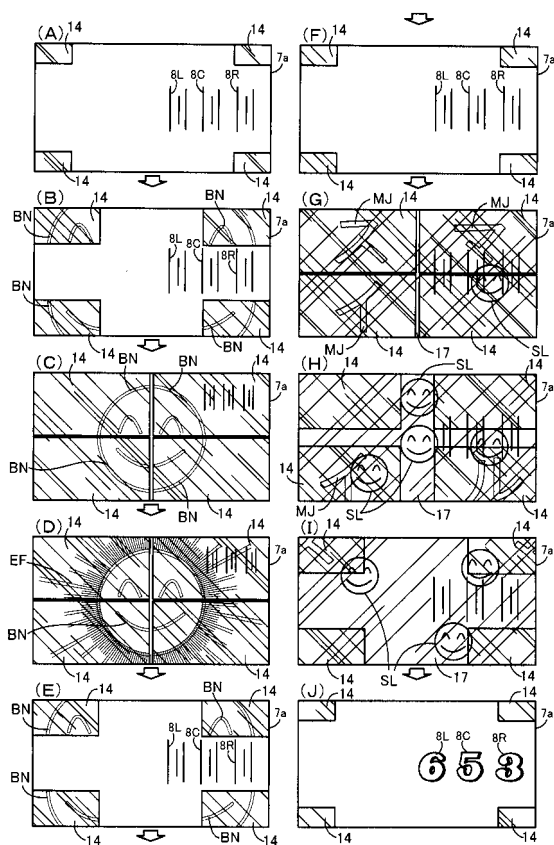
【図 72】

画像透過表示演出D



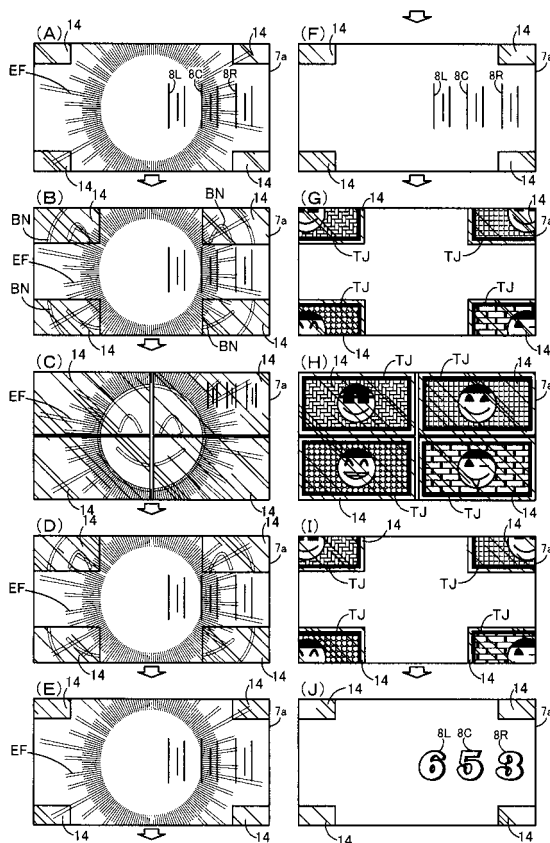
【図 73】

画像組み合わせ演出A



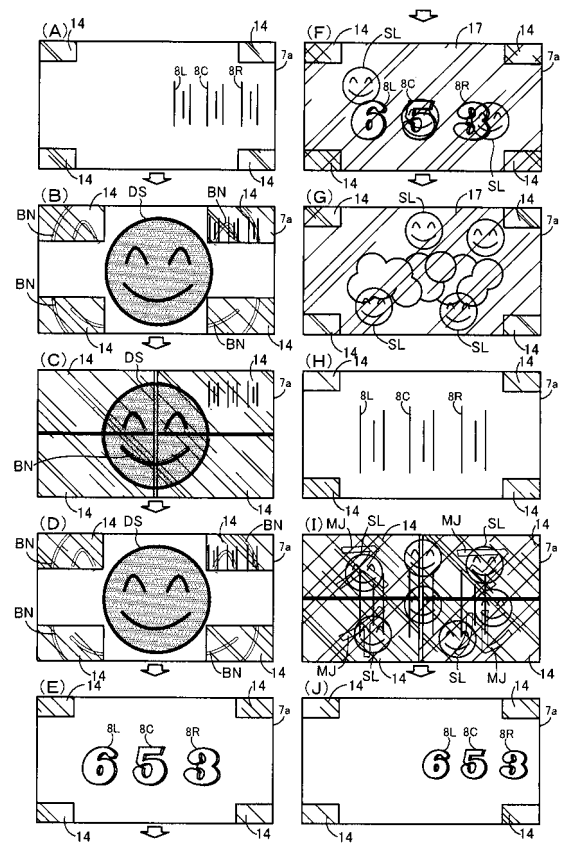
【図 7 4】

画像組み合わせ演出B



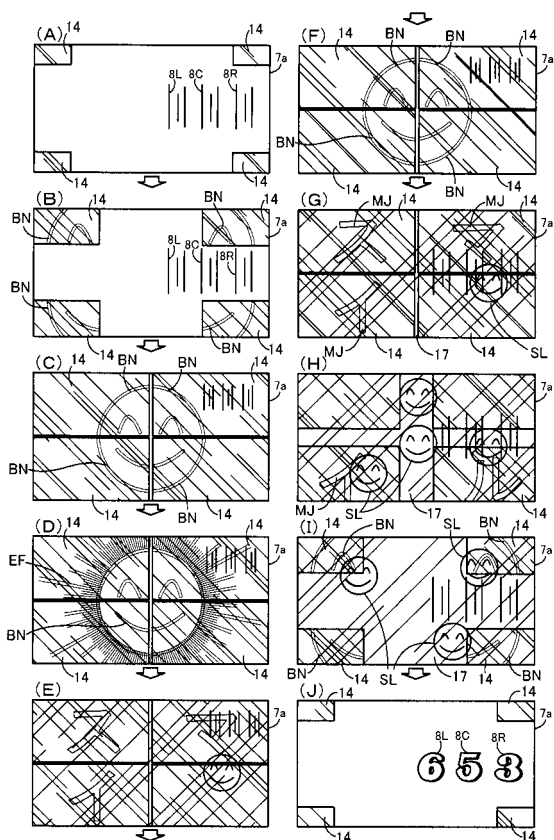
【図 7 5】

画像組み合わせ演出C



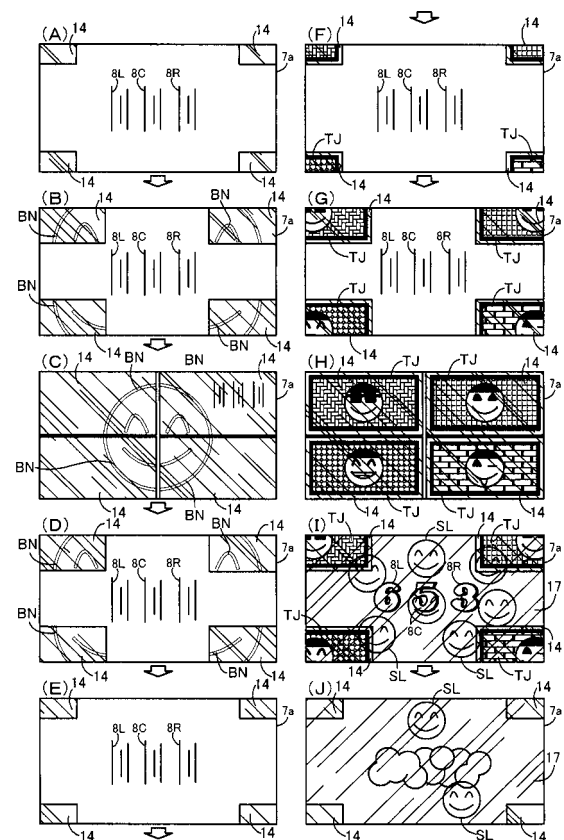
【図 7 6】

画像組み合わせ演出D



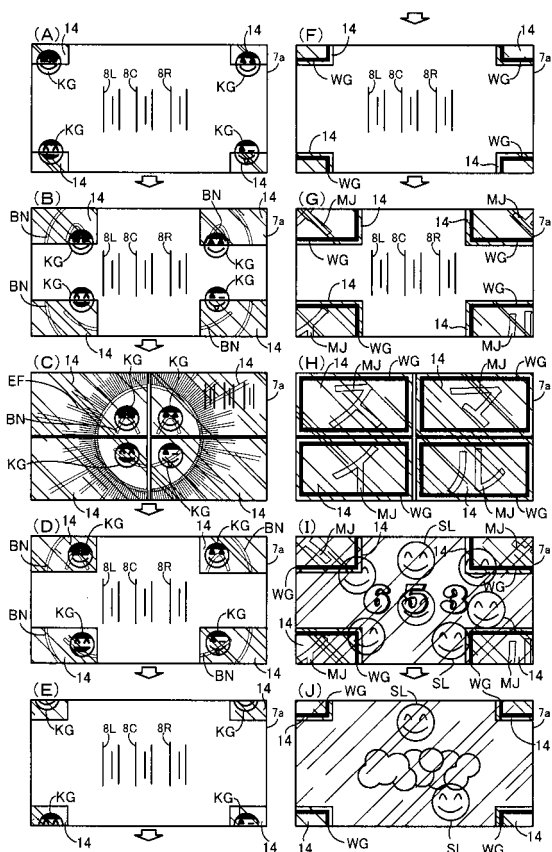
【図 7 7】

連動演出A



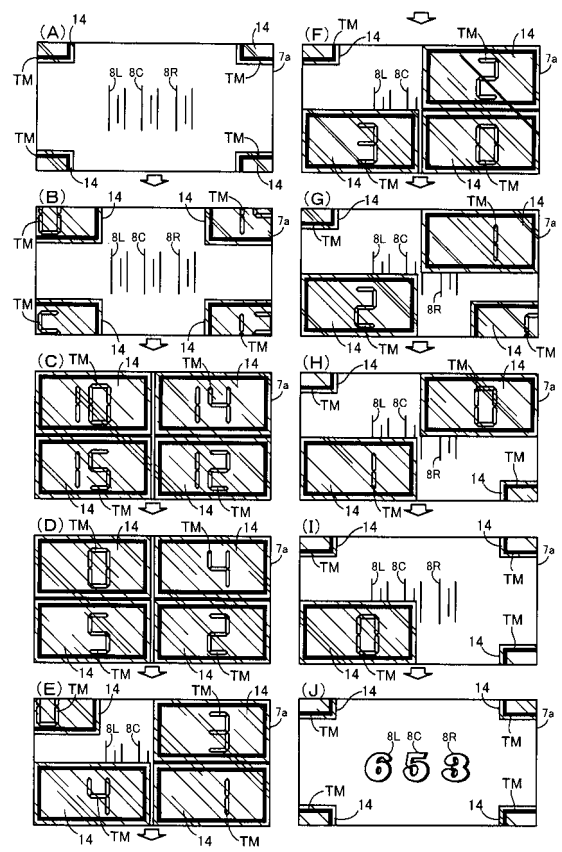
【図 78】

連動演出B



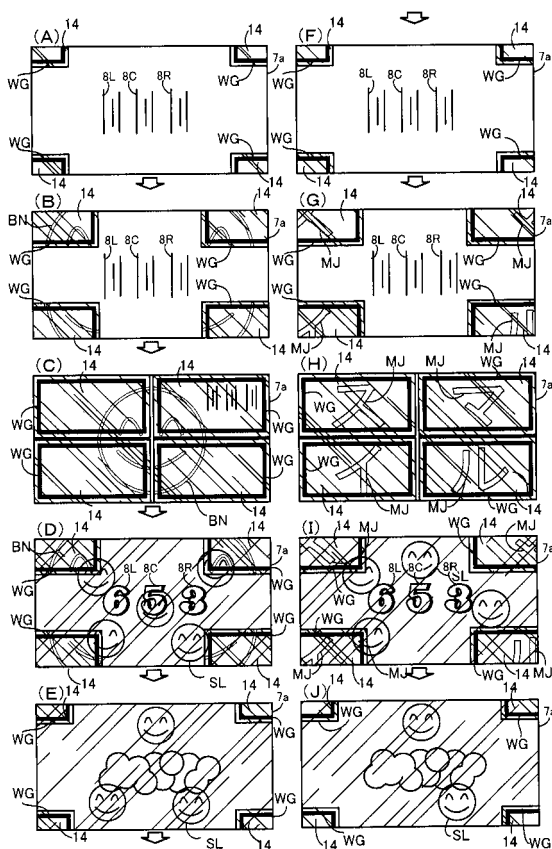
【図 79】

連動演出C



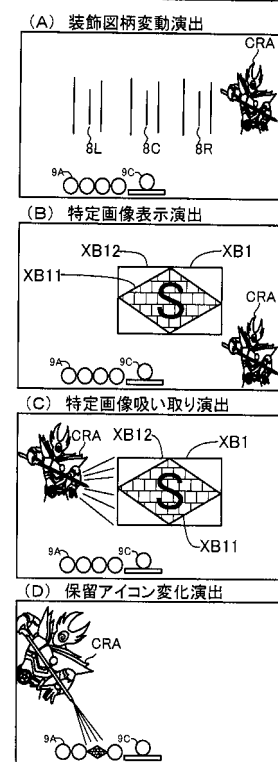
【図 80】

連動演出D



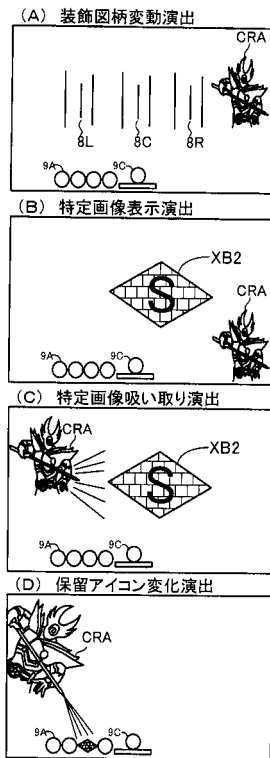
【図 81】

保留アイコン画像一致演出A



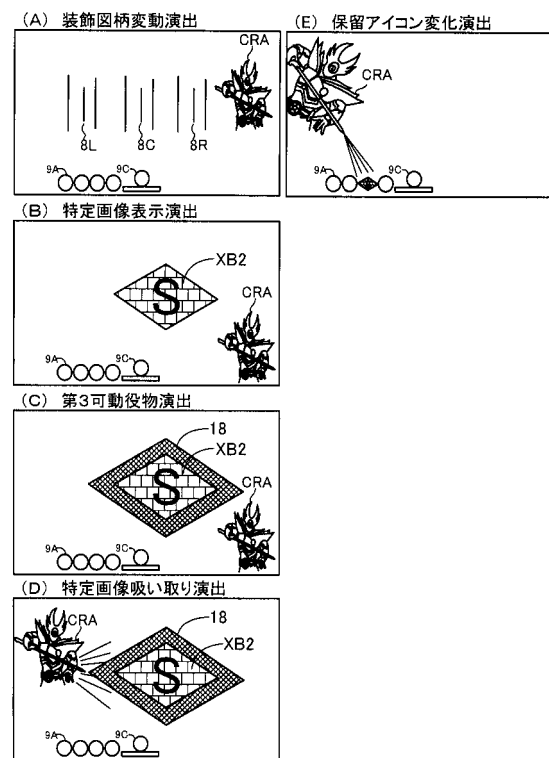
【図 8 2】

保留アイコン画像一致演出B



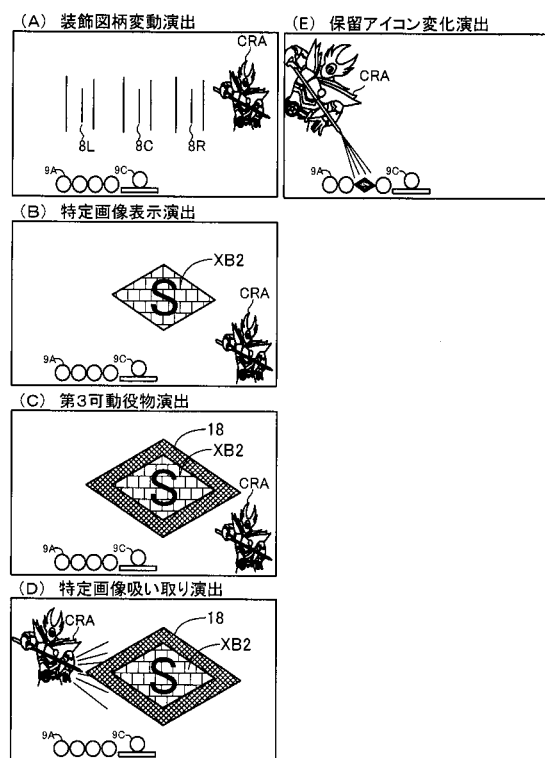
【図 8 3】

保留アイコン画像一致演出C



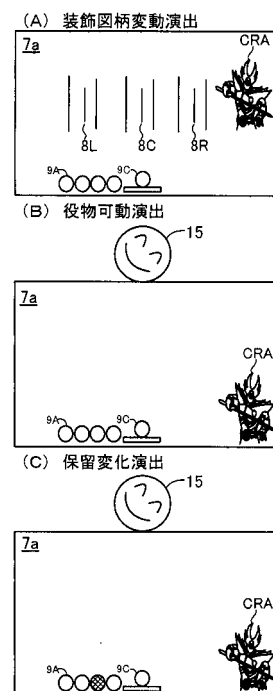
【図 8 4】

保留アイコン画像一致演出D

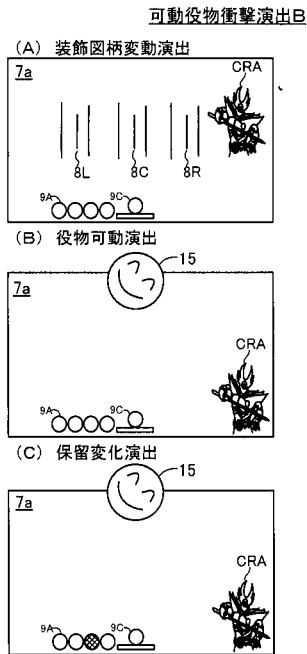


【図 8 5】

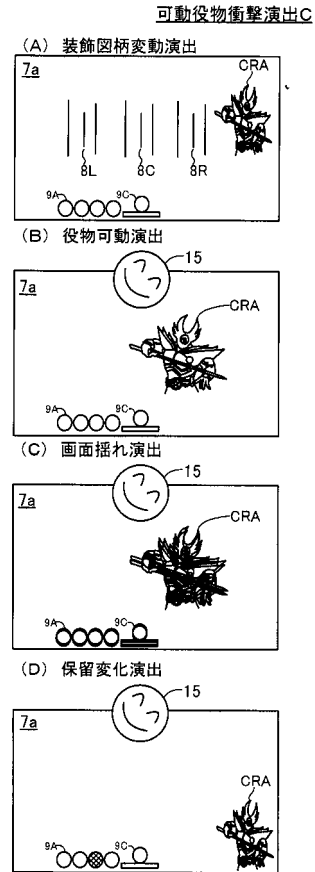
可動役物衝撃演出A



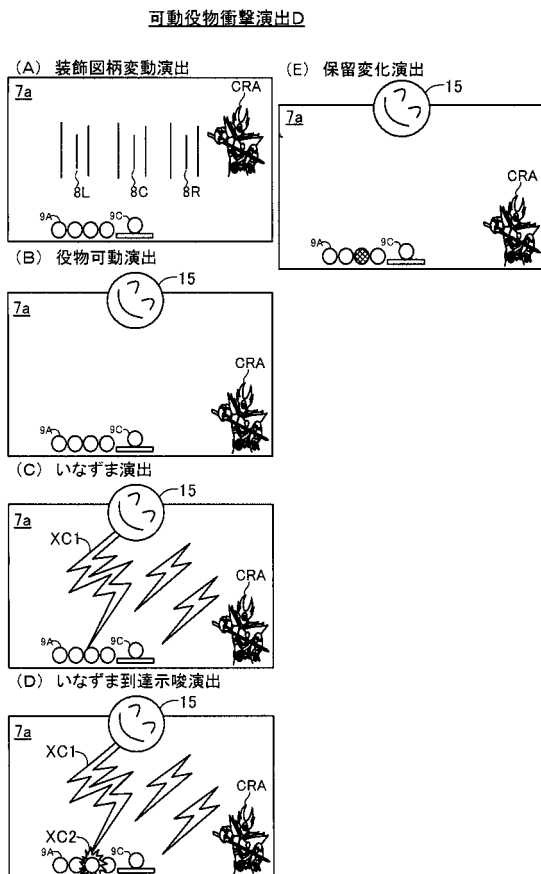
【図 8 6】



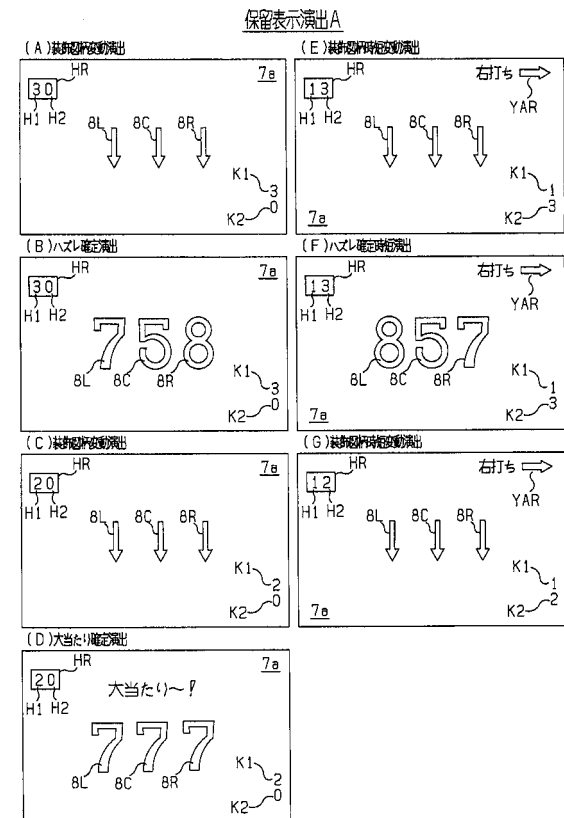
【図 8 7】



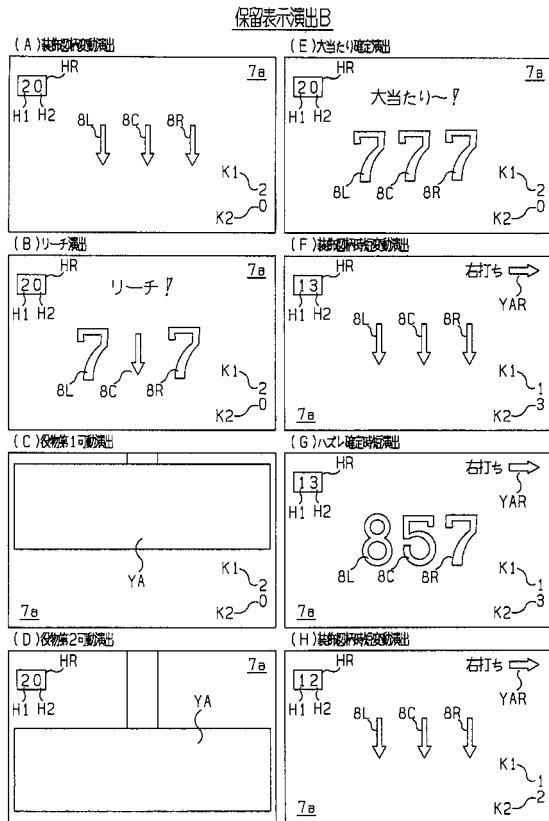
【図 8 8】



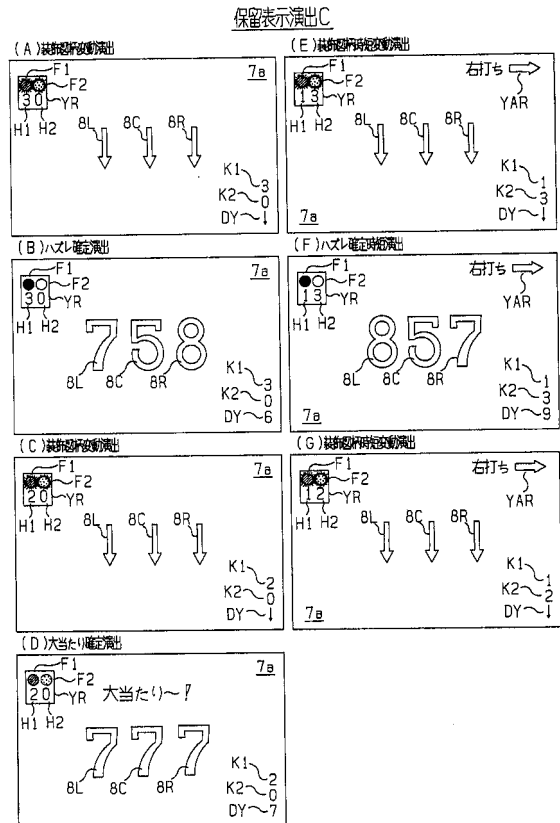
【図 8 9】



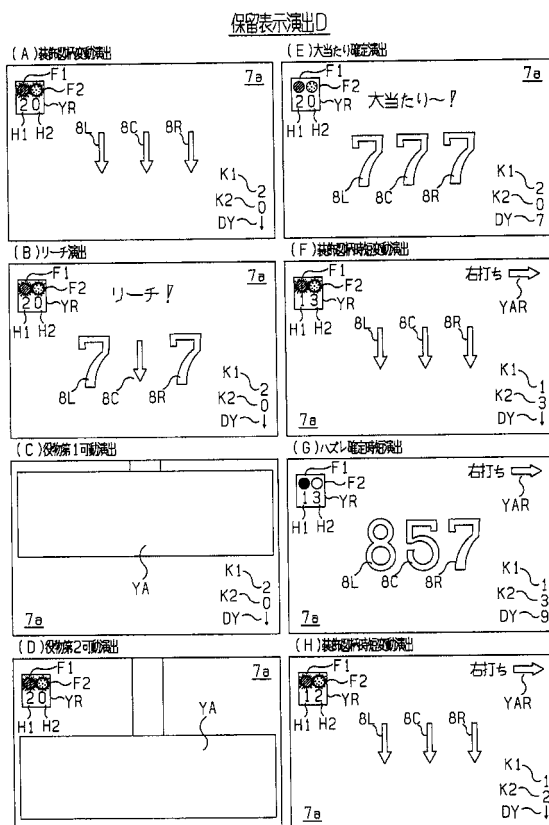
【図 90】



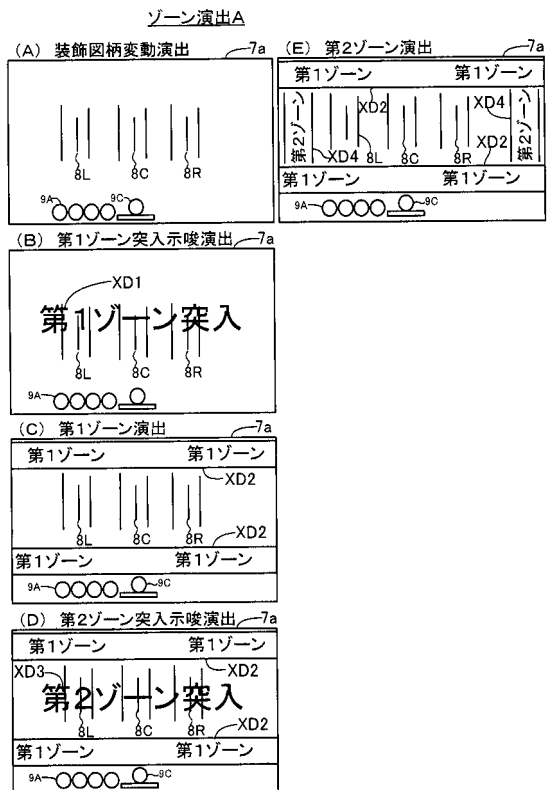
【図 91】



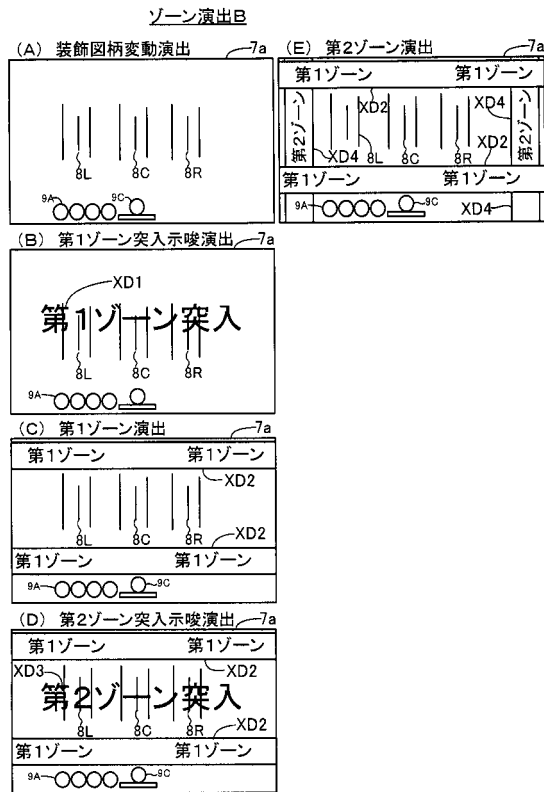
【図 92】



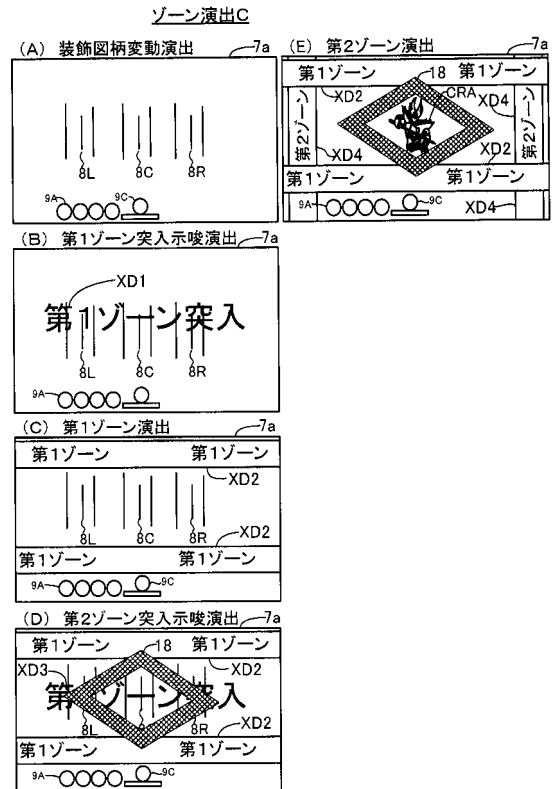
【図 93】



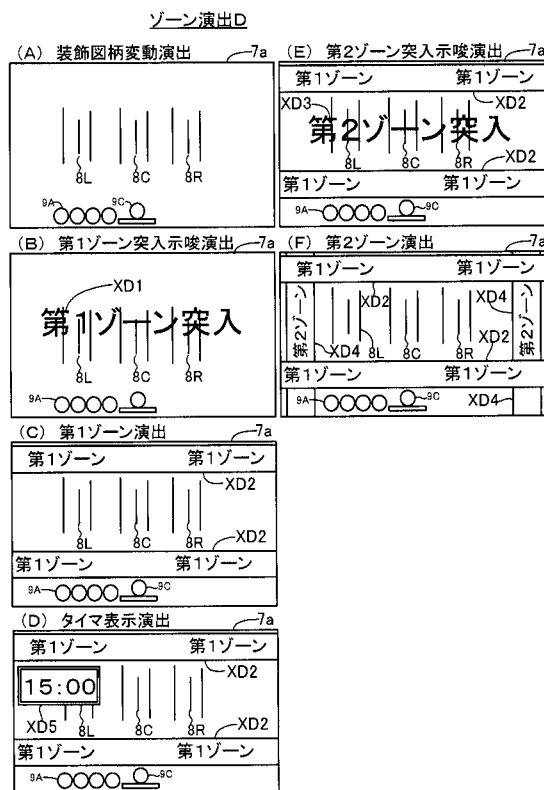
【図 9 4】



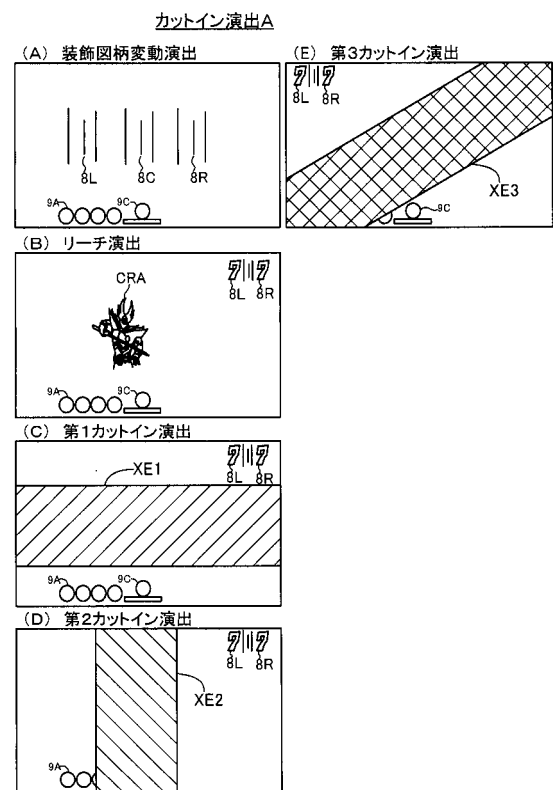
【図 9 5】



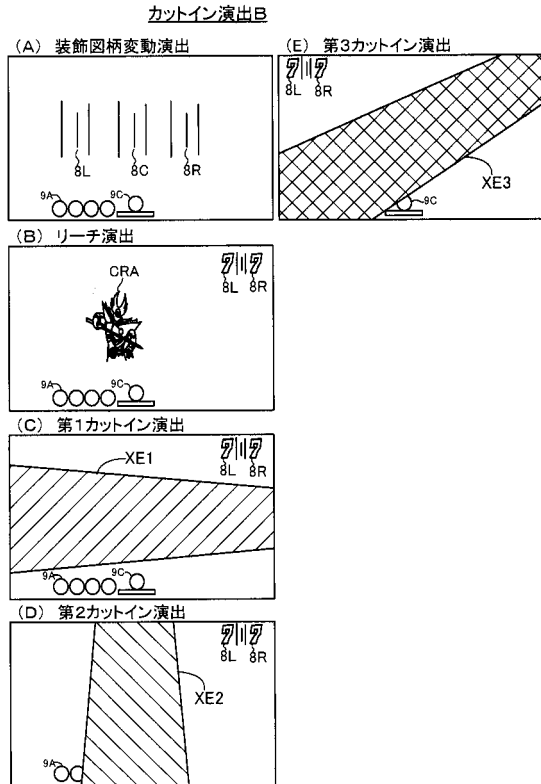
【図 9 6】



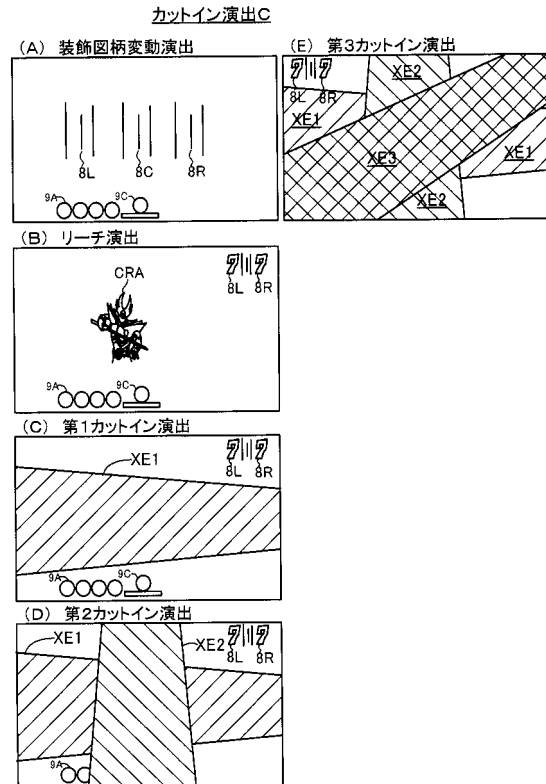
【図 9 7】



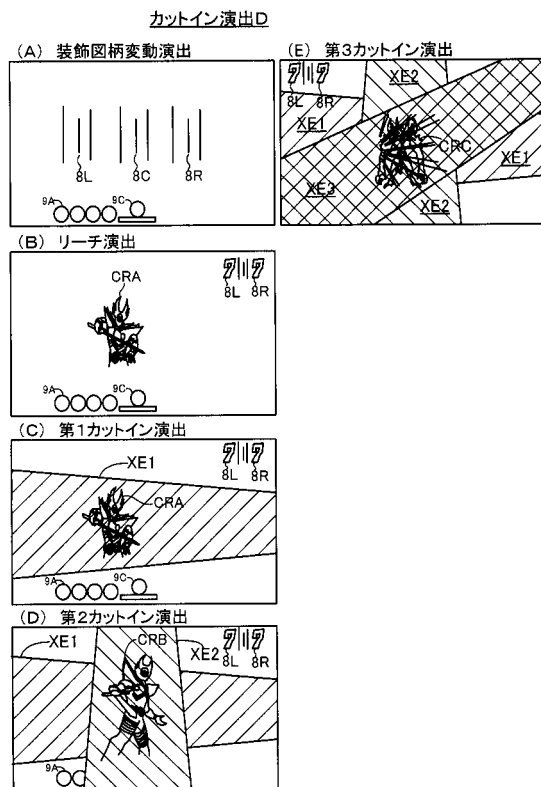
【図 98】



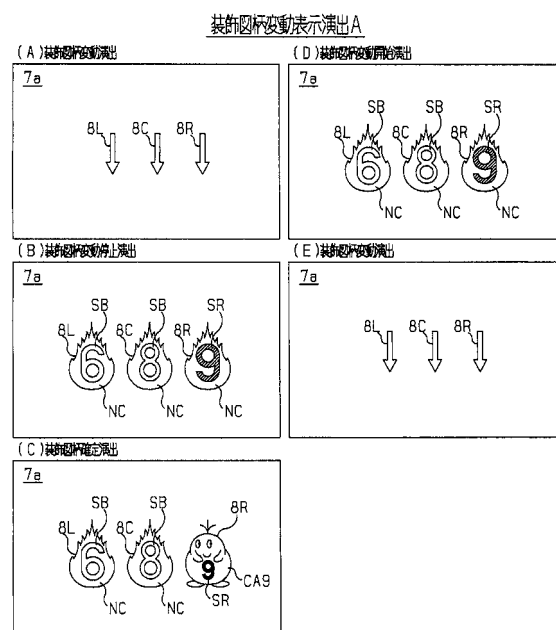
【図 99】



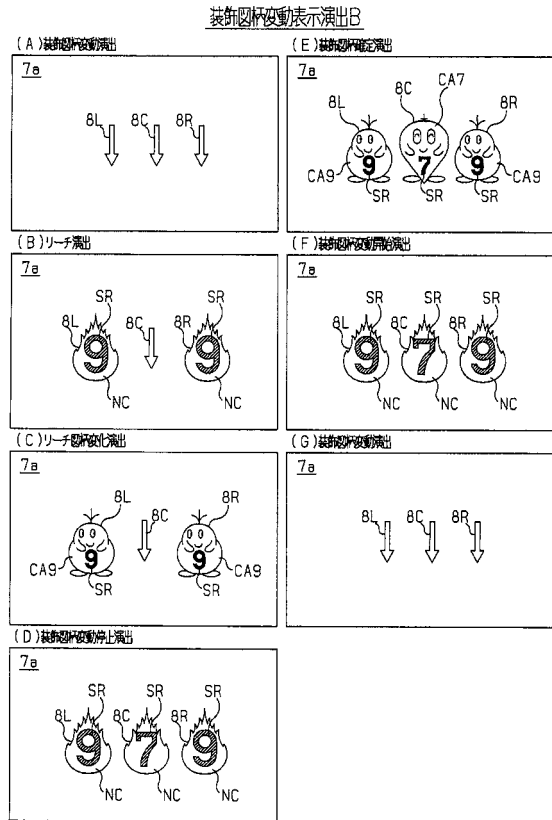
【図 100】



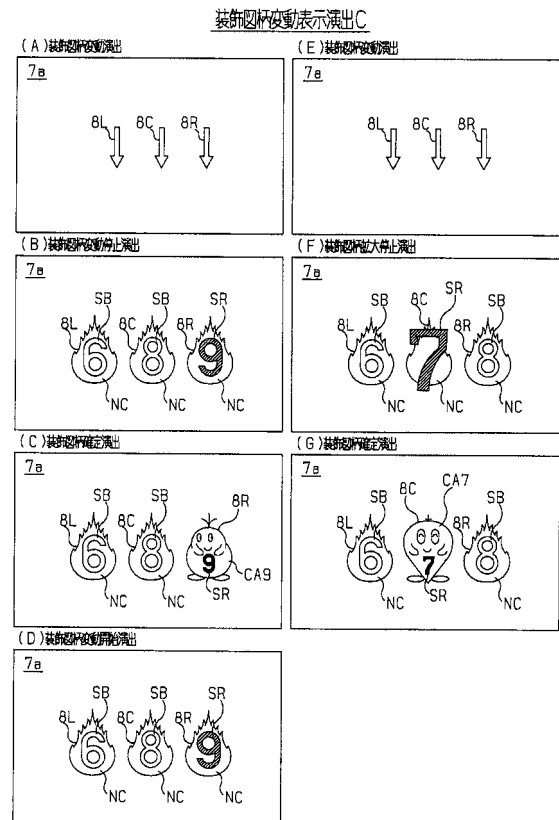
【図 101】



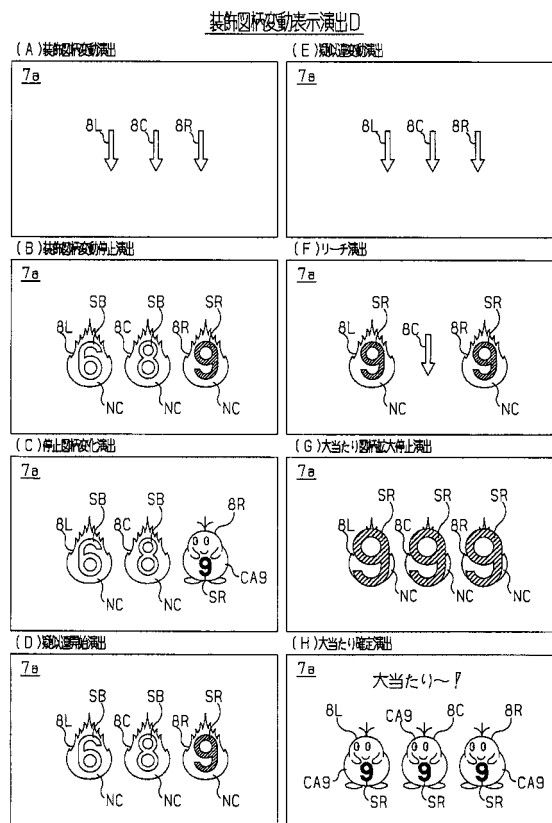
【図 102】



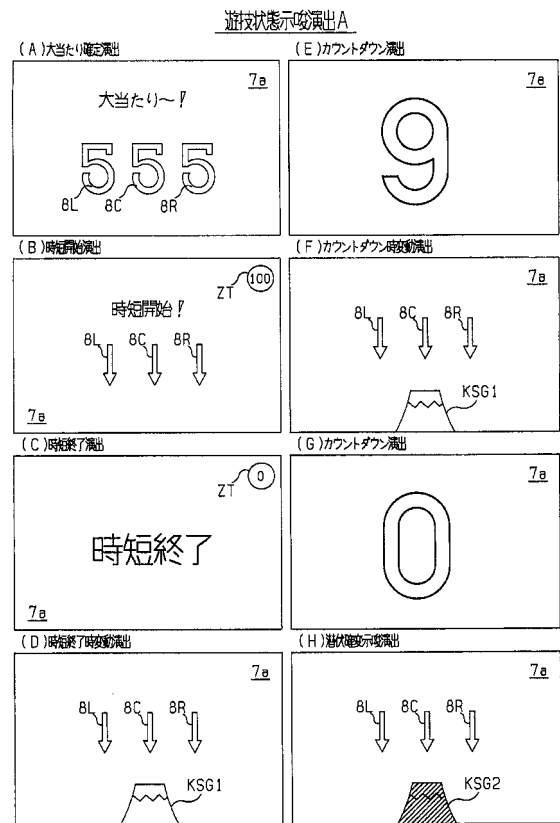
【図 103】



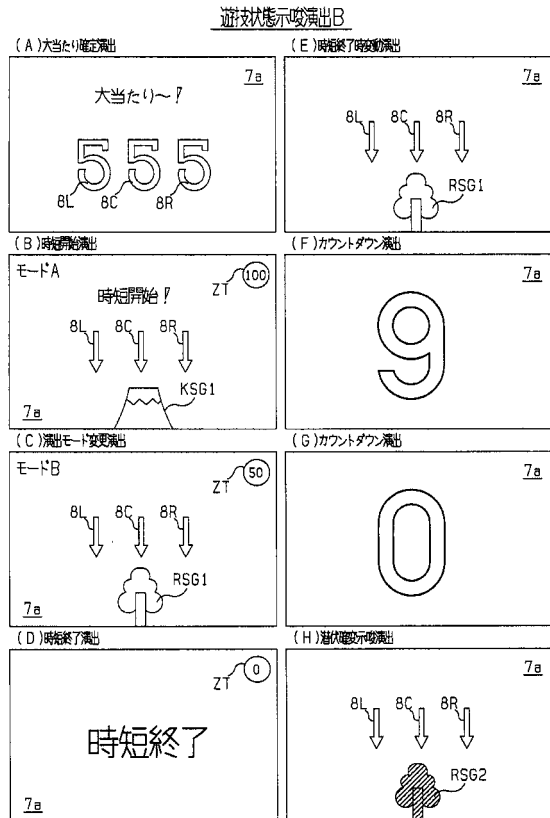
【図 104】



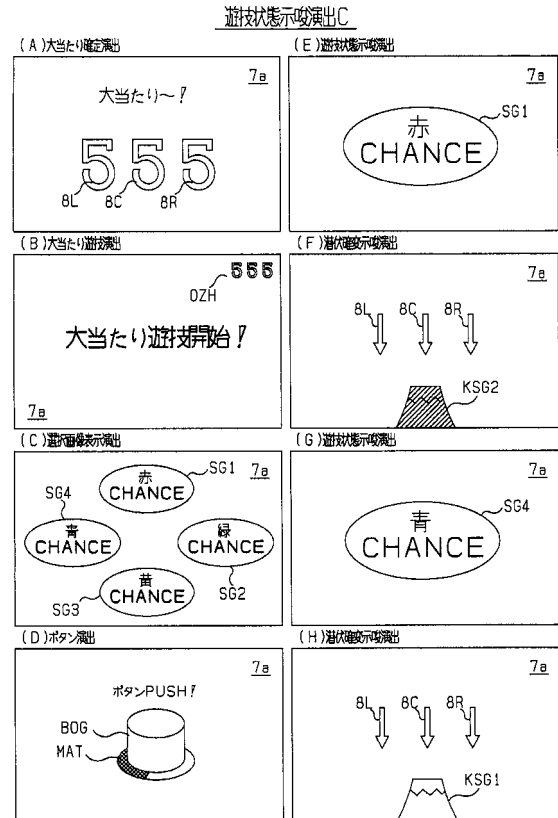
【図 105】



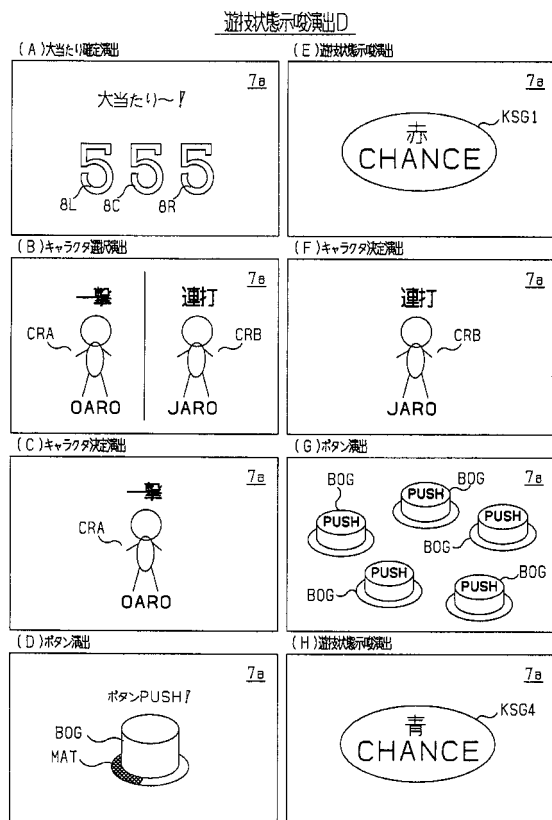
【図 106】



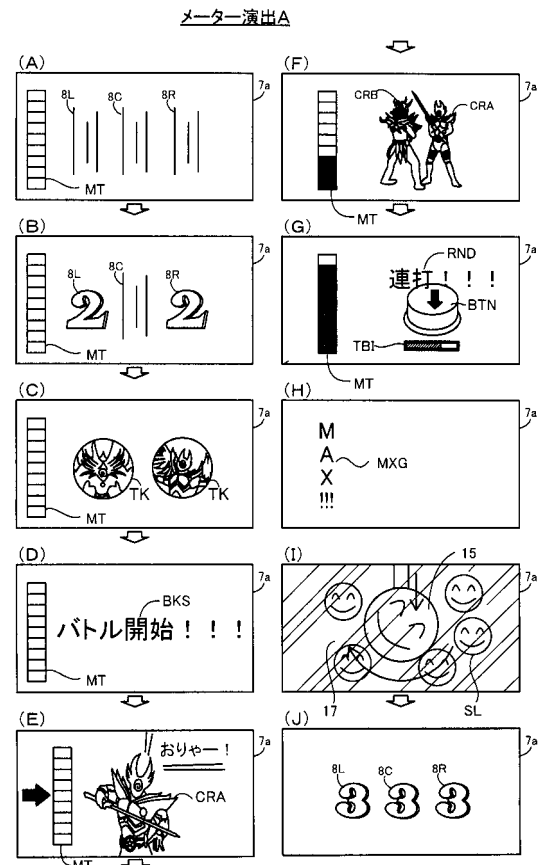
【図 107】



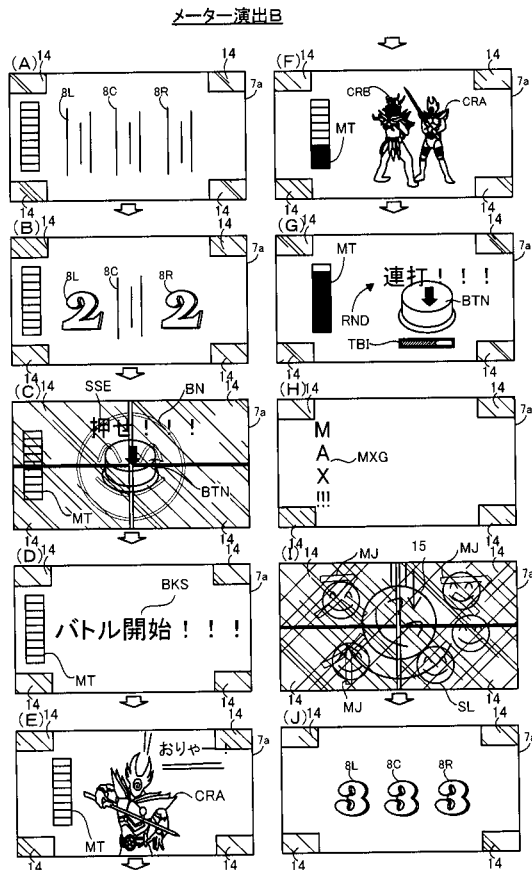
【図 108】



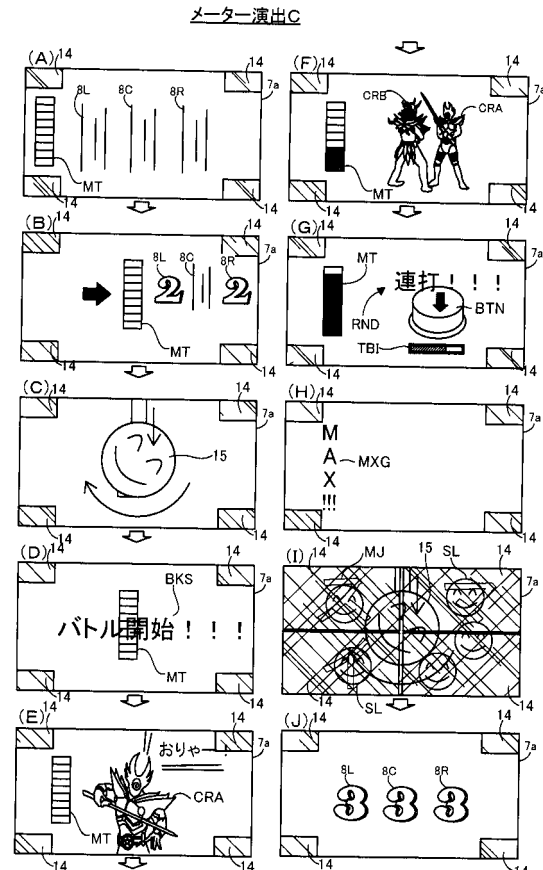
【図 109】



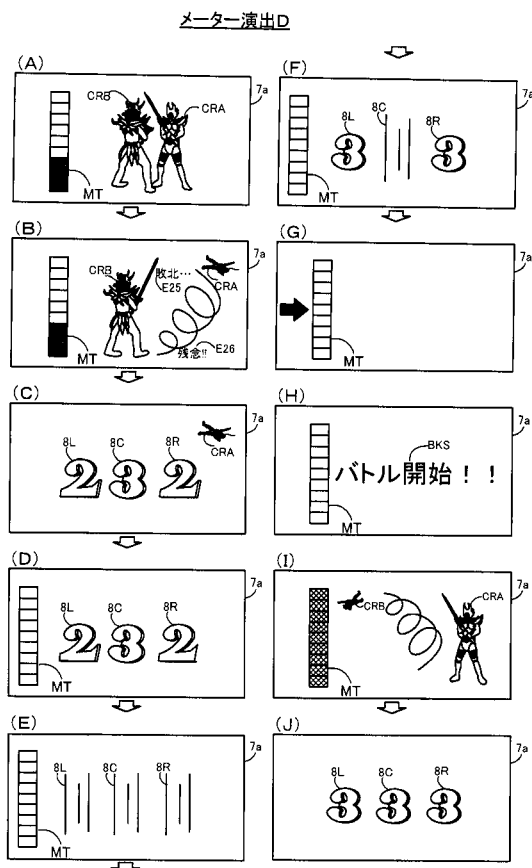
【図 110】



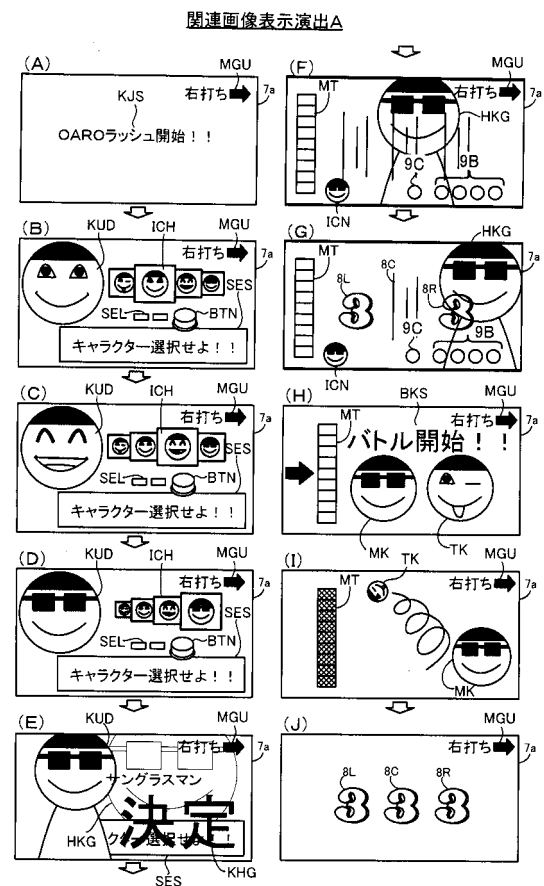
【図 111】



【図 112】

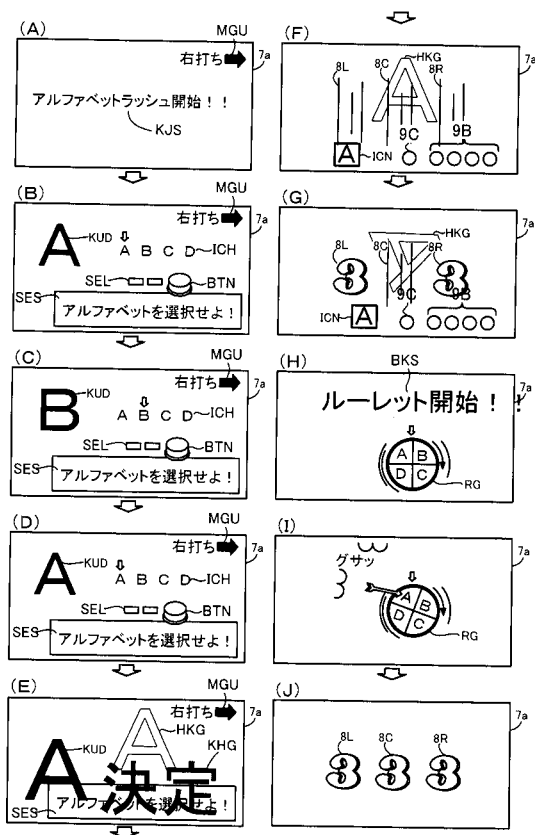


【図 113】



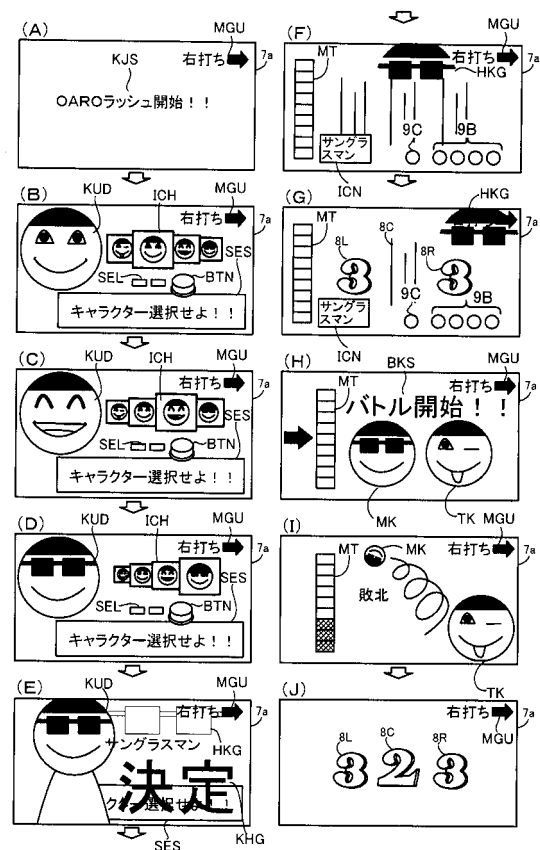
【図 114】

関連画像表示演出B



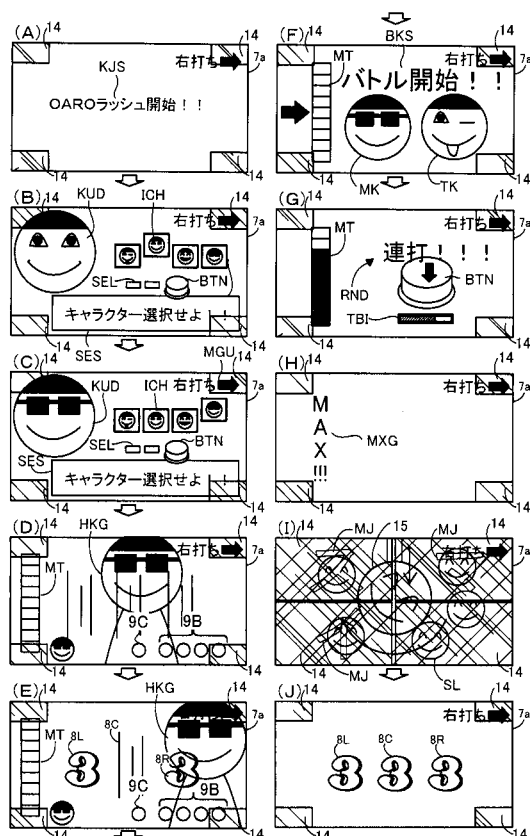
【図 115】

関連画像表示演出C



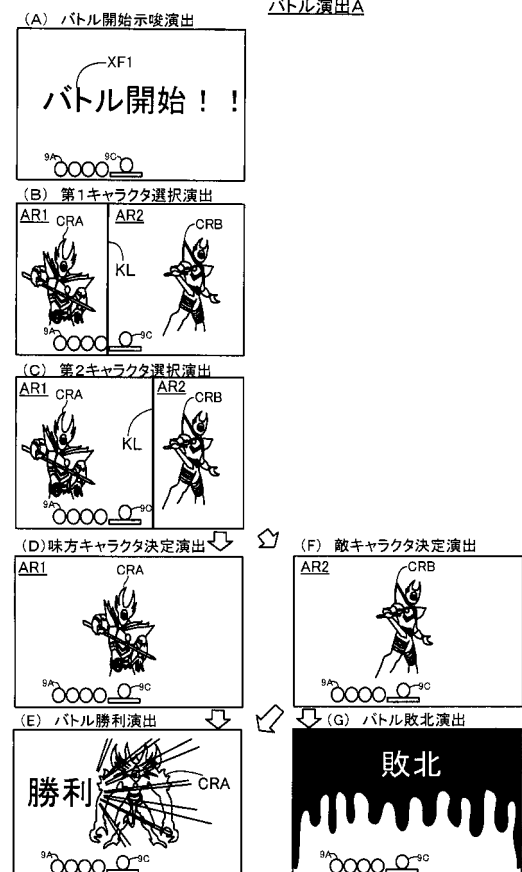
【図 116】

関連画像表示演出D

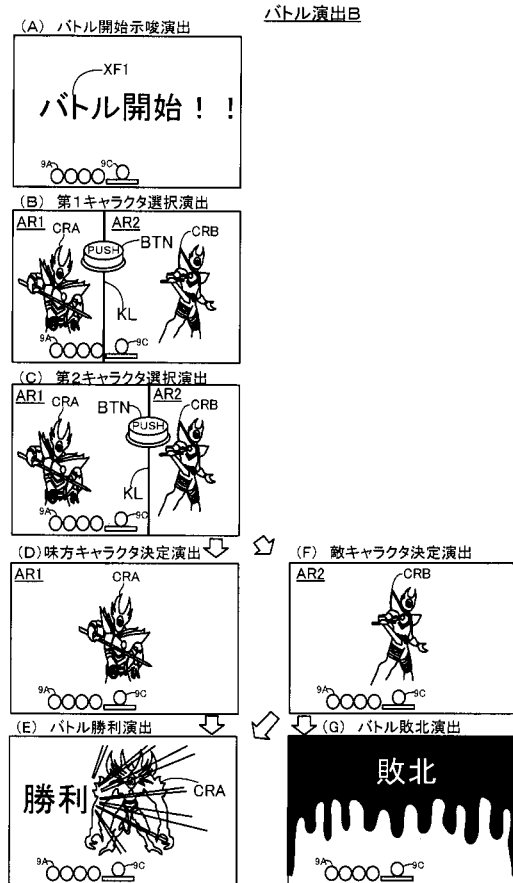


【図 117】

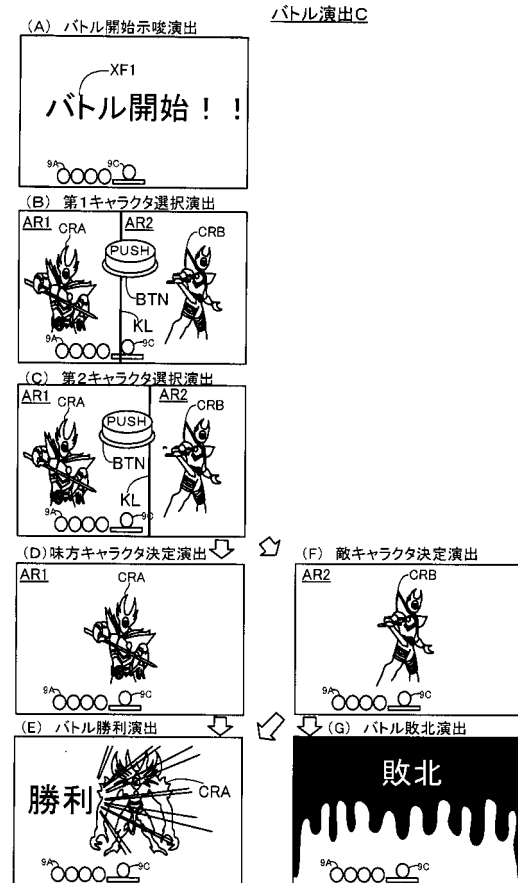
バトル演出A



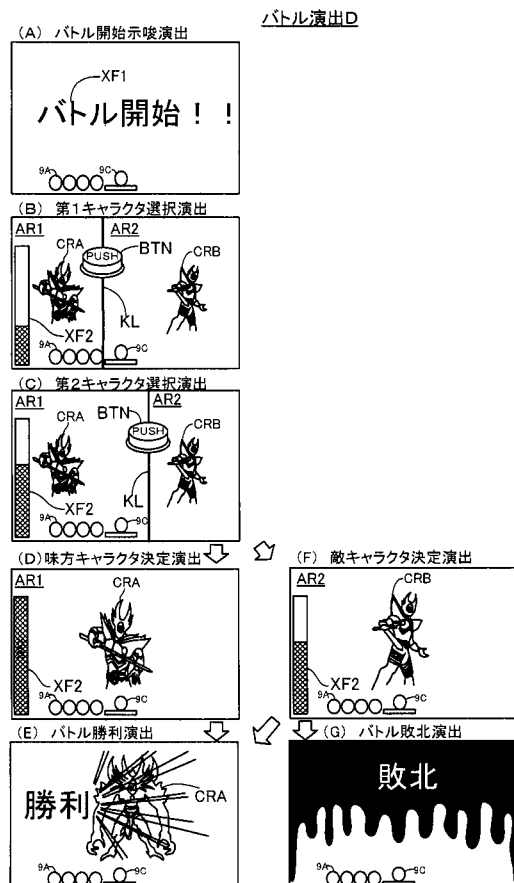
【図 118】



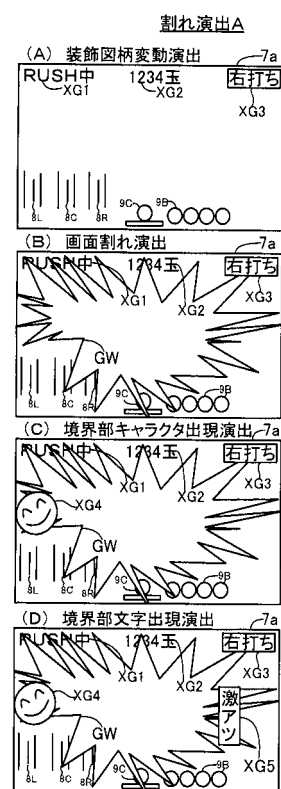
【図 119】



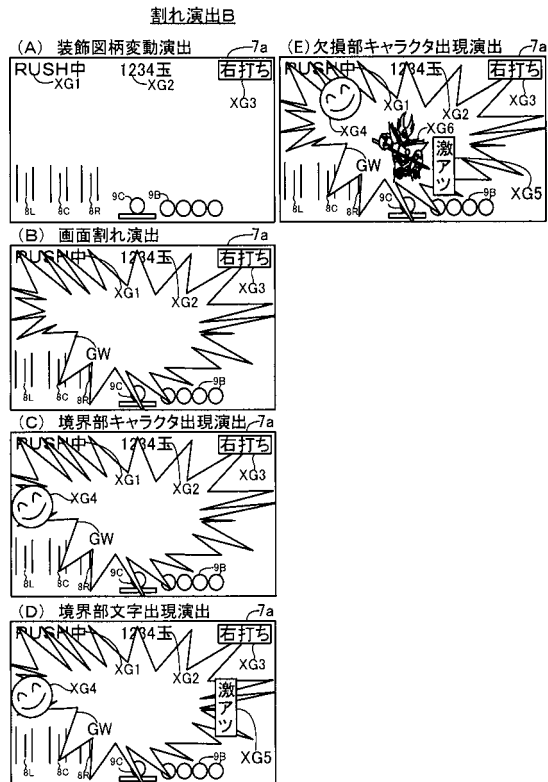
【図 120】



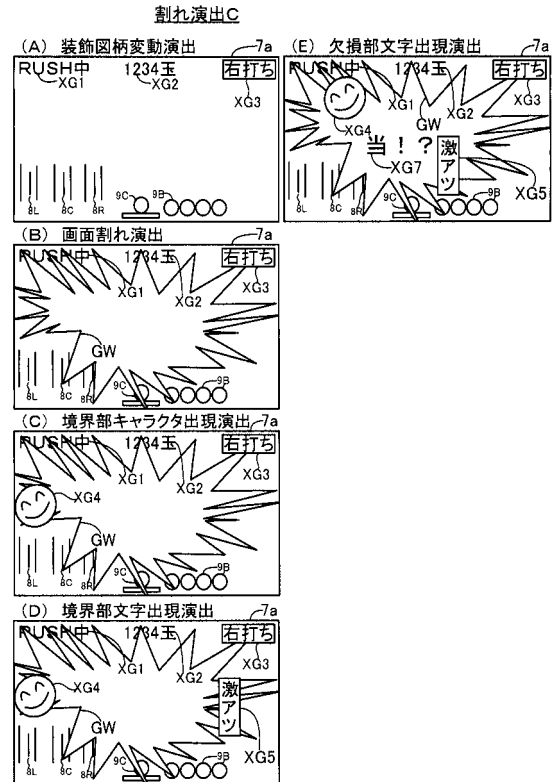
【図 121】



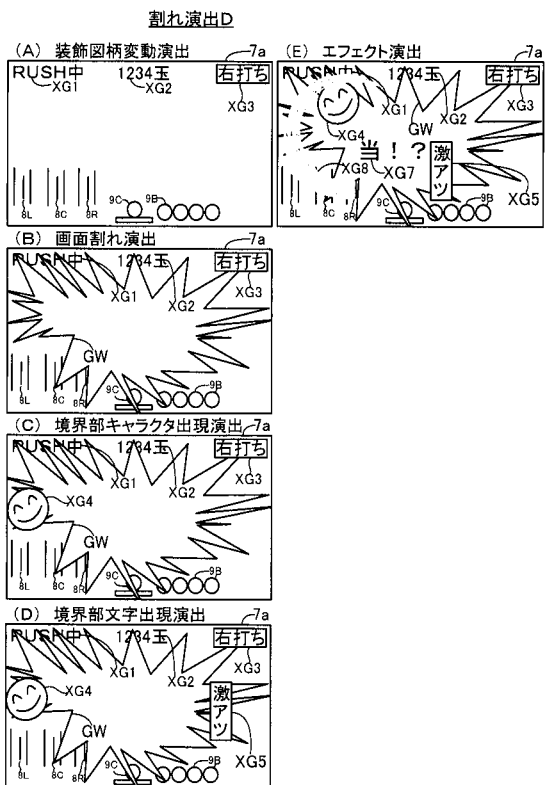
【図 1 2 2】



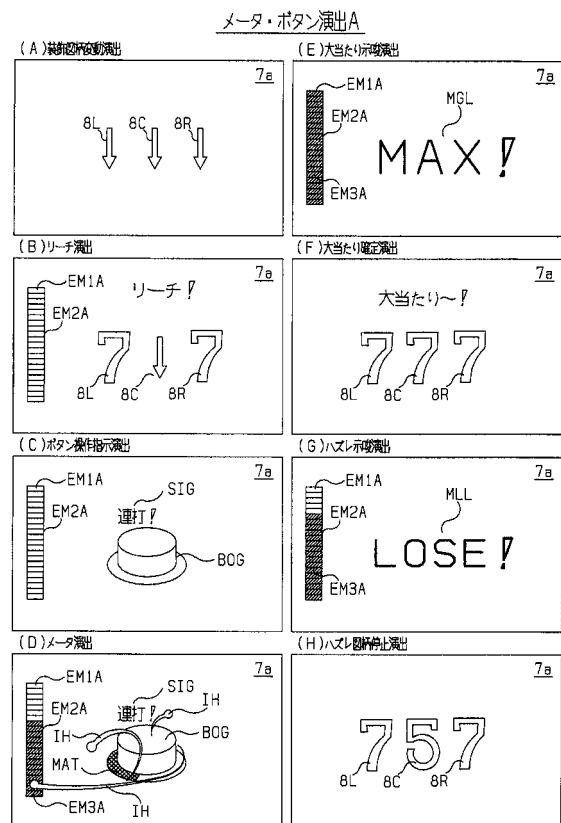
【図 1 2 3】



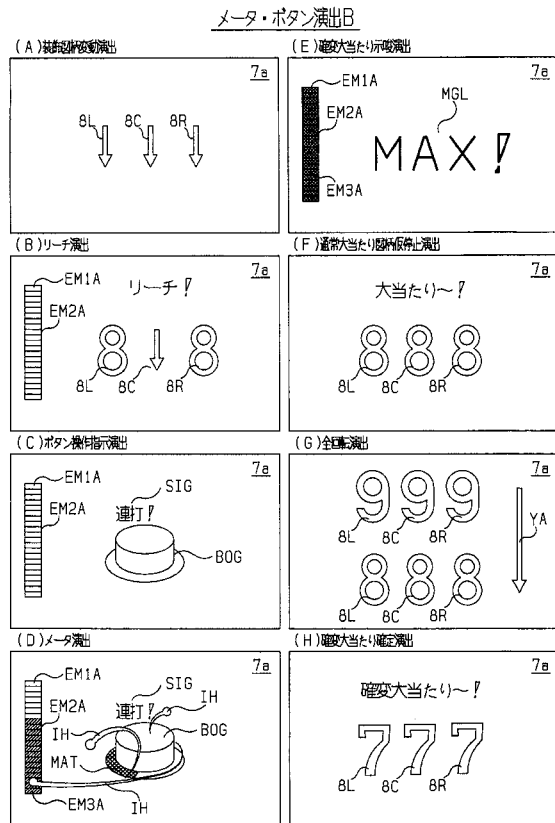
【図 1 2 4】



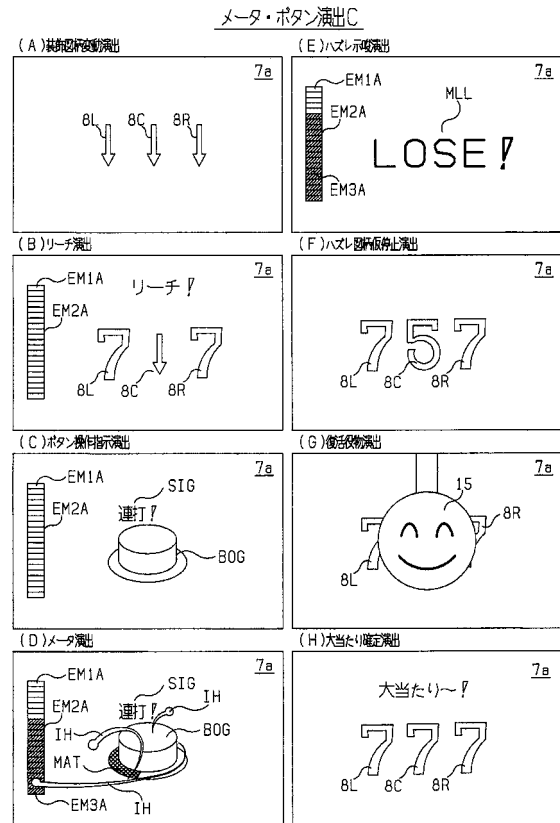
【図 1 2 5】



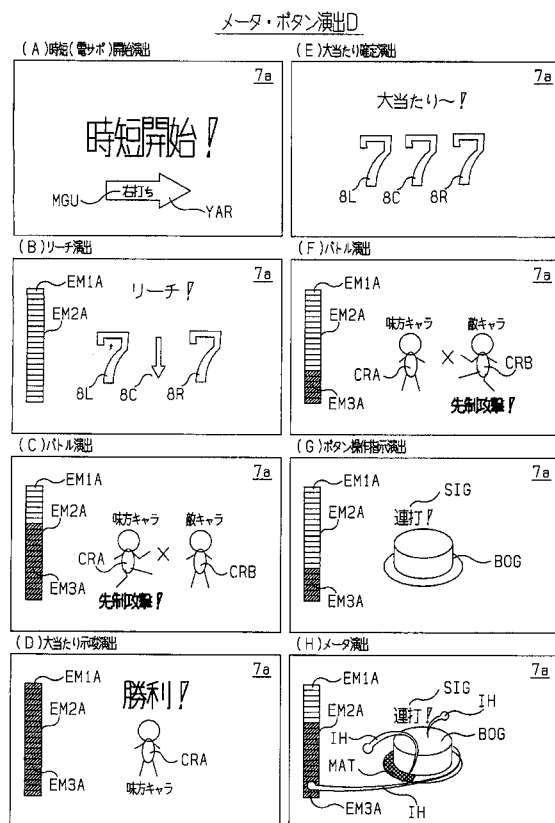
【図 1 2 6】



【図 1 2 7】



【図 1 2 8】



フロントページの続き

- (72)発明者 中山 覚
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 牧 智宣
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 柏木 浩志
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 梶野 浩司
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- Fターム(参考) 2C333 AA11 CA26 CA49 CA50 CA73 CA77