

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7289126号

(P7289126)

(45)発行日 令和5年6月9日(2023.6.9)

(24)登録日 令和5年6月1日(2023.6.1)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全393頁)

(21)出願番号	特願2019-64250(P2019-64250)	(73)特許権者	599104196 株式会社サンセイアールアンドディ 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番 13号
(22)出願日	平成31年3月28日(2019.3.28)	(74)代理人	100160691 弁理士 田邊 淳也
(65)公開番号	特開2020-162706(P2020-162706 A)	(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 13号 株式会社サンセイアールアンド ディ内
(43)公開日	令和2年10月8日(2020.10.8)	(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 13号 株式会社サンセイアールアンド ディ内
審査請求日	令和4年3月22日(2022.3.22)	(72)発明者	中山 覚
		最終頁に続く	

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技者が操作可能な操作手段と、

複数種類の画像を表示可能な第1の表示領域と、第2の表示領域と、第3の表示領域と、
を有する表示手段と、を備える遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは、前記操作手段の外観を表す操作手段画像であり、

前記複数種類の画像のうちの一つは、第1の特定画像であり、

前記複数種類の画像のうちの一つは、第2の特定画像であり、

前記複数種類の画像のうちの一つは、第3の特定画像であり、

前記複数種類の画像のうちの一つは、第4の特定画像であり、

前記第1の表示領域に前記第1の特定画像と、前記第2の特定画像と、前記第3の特定
画像と、前記第4の特定画像とが表示され、前記第2の表示領域と前記第3の表示領域に
は、前記第1の特定画像と、前記第2の特定画像と、前記第3の特定画像と、前記第4の
特定画像とのうちのいずれも表示されない第1の演出と、

前記第1の演出後、前記第1の特定画像と前記第2の特定画像が前記第2の表示領域に
表示され、前記第3の特定画像と前記第4の特定画像が前記第3の表示領域に表示され、
前記第1の表示領域に前記操作手段画像が表示されて前記第1の特定画像と、前記第2の
特定画像と、前記第3の特定画像と、前記第4の特定画像とのうちのいずれも表示されな
い第2の演出と、を実行可能であり、

前記第2の演出において、前記第1の特定画像と、前記第2の特定画像と、前記第3の

特定画像と、前記第4の特定画像とのそれぞれが表示される位置は、前記第1の演出においてそれぞれが表示される位置よりも、互いに離間している、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機などの遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

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

【0003】

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

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開2016-202930号公報

特開2016-198339号公報

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]

遊技者が操作可能な操作手段と、

複数種類の画像を表示可能な第1の表示領域と、第2の表示領域と、第3の表示領域と、を有する表示手段と、を備える遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは、前記操作手段の外観を表す操作手段画像であり、

前記複数種類の画像のうちの一つは、第1の特定画像であり、

前記複数種類の画像のうちの一つは、第2の特定画像であり、

前記複数種類の画像のうちの一つは、第3の特定画像であり、

前記複数種類の画像のうちの一つは、第4の特定画像であり、

前記第1の表示領域に前記第1の特定画像と、前記第2の特定画像と、前記第3の特定画像と、前記第4の特定画像とが表示され、前記第2の表示領域と前記第3の表示領域には、前記第1の特定画像と、前記第2の特定画像と、前記第3の特定画像と、前記第4の特定画像とのうちのいずれも表示されない第1の演出と、

前記第1の演出後、前記第1の特定画像と前記第2の特定画像が前記第2の表示領域に表示され、前記第3の特定画像と前記第4の特定画像が前記第3の表示領域に表示され、

10

20

30

40

50

前記第1の表示領域に前記操作手段画像が表示されて前記第1の特定画像と、前記第2の特定画像と、前記第3の特定画像と、前記第4の特定画像とのうちのいずれも表示されない第2の演出と、を実行可能であり、

前記第2の演出において、前記第1の特定画像と、前記第2の特定画像と、前記第3の特定画像と、前記第4の特定画像とのそれぞれが表示される位置は、前記第1の演出においてそれぞれが表示される位置よりも、互いに離間している、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の効果】

【0014】

本発明によれば、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【図面の簡単な説明】

【0015】

【図1】遊技機の正面図である。

【図2】表示器類の拡大図である。

【図3】遊技機の主制御基板側の電気的な構成を示すブロック図である。

【図4】遊技機のサブ制御基板側の電気的な構成を示すブロック図である。

【図5】メインROMおよびメインRAMを説明するための図である。

【図6】サブROMおよびサブRAMを説明するための図である。

【図7】遊技機において使用される各種の乱数を説明するための図である。

【図8】判定テーブルT1～T4、T10を説明するための図である。

20

【図9】大当たり種別判定テーブルT5の説明図である。

【図10】非時短状態時の変動パターン判定テーブルT6の説明図である。

【図11】時短状態時の変動パターン判定テーブルT6の説明図である。

【図12】電チュー開放パターン判定テーブルT7の説明図である。

【図13】大入賞口開放パターン判定テーブルT8の説明図である。

【図14】V開閉部材開放パターン判定テーブルT9の説明図である。

【図15】主制御メイン処理のフローチャートである。

【図16】メイン側タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図17】始動口センサ検出処理のフローチャートである。

【図18】特図2事前判定処理のフローチャートである。

30

【図19】特図1事前判定処理のフローチャートである。

【図20】普通動作処理のフローチャートである。

【図21】特別動作処理のフローチャートである。

【図22】特別図柄待機処理のフローチャートである。

【図23】大当たり判定処理のフローチャートである。

【図24】変動パターン選択処理の第1のフローチャートである。

【図25】変動パターン選択処理の第2のフローチャートである。

【図26】特別図柄変動中処理のフローチャートである。

【図27】特別図柄確定処理のフローチャートである。

【図28】遊技状態管理処理のフローチャートである。

40

【図29】遊技状態リセット処理のフローチャートである。

【図30】特別電動役物処理のフローチャートである。

【図31】V開閉部材動作処理のフローチャートである。

【図32】遊技状態設定処理のフローチャートである。

【図33】V領域センサ検出処理のフローチャートである。

【図34】保留球数処理のフローチャートである。

【図35】サブ制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図36】サブ側タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図37】受信コマンド解析処理のフローチャートである。

【図38】先読み演出決定処理のフローチャートである。

50

- 【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 の第 2 態様を例示した説明図である。
- 【図 4 7】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 4 8】第 2 可動役物 1 5 の第 3 態様を例示した説明図である。
- 【図 4 9】サブ表示画面 6 4 の表示演出を例示した説明図である。
- 【図 5 0】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 1】保留アイコン連動演出 A を説明するための説明図である。
- 【図 5 2】保留アイコン連動演出 B を説明するための説明図である。
- 【図 5 3】保留アイコン連動演出 C を説明するための説明図である。
- 【図 5 4】保留アイコン連動演出 D を説明するための説明図である。
- 【図 5 5】連続リーチ演出 A を説明するための説明図である。
- 【図 5 6】連続リーチ演出 B を説明するための説明図である。
- 【図 5 7】連続リーチ演出 C を説明するための説明図である。
- 【図 5 8】連続リーチ演出 D を説明するための説明図である。
- 【図 5 9】擬似連立唆演出 A を説明するための説明図である。
- 【図 6 0】擬似連立唆演出 B を説明するための説明図である。
- 【図 6 1】擬似連立唆演出 C を説明するための説明図である。
- 【図 6 2】擬似連立唆演出 D を説明するための説明図である。
- 【図 6 3】擬似連演出 A を説明するための説明図である。
- 【図 6 4】擬似連演出 B を説明するための説明図である。
- 【図 6 5】擬似連演出 C を説明するための説明図である。
- 【図 6 6】擬似連演出 D を説明するための説明図である。
- 【図 6 7】装飾図柄異変演出 A を説明するための説明図である。
- 【図 6 8】装飾図柄異変演出 B を説明するための説明図である。
- 【図 6 9】装飾図柄異変演出 C を説明するための説明図である。
- 【図 7 0】装飾図柄異変演出 D を説明するための説明図である。
- 【図 7 1】リーチ演出 A を説明するための説明図である。
- 【図 7 2】リーチ演出 B を説明するための説明図である。
- 【図 7 3】リーチ演出 C を説明するための説明図である。
- 【図 7 4】リーチ演出 D を説明するための説明図である。
- 【図 7 5】連動変形演出 A を説明するための説明図である。
- 【図 7 6】連動変形演出 B を説明するための説明図である。
- 【図 7 7】連動変形演出 C を説明するための説明図である。
- 【図 7 8】連動変形演出 D を説明するための説明図である。
- 【図 7 9】タイマカウント演出 A を説明するための説明図である。
- 【図 8 0】タイマカウント演出 B を説明するための説明図である。
- 【図 8 1】タイマカウント演出 C を説明するための説明図である。
- 【図 8 2】タイマカウント演出 D を説明するための説明図である。
- 【図 8 3】保留数表示演出 A を説明するための説明図である。
- 【図 8 4】保留数表示演出 B を説明するための説明図である。
- 【図 8 5】保留数表示演出 C を説明するための説明図である。
- 【図 8 6】保留数表示演出 D を説明するための説明図である。
- 【図 8 7】操作手段画像連動演出 A を説明するための説明図である。
- 【図 8 8】操作手段画像連動演出 B を説明するための説明図である。

10

20

30

40

50

- 【図 8 9】 操作手段画像連動演出 C を説明するための説明図である。
- 【図 9 0】 操作手段画像連動演出 D を説明するための説明図である。
- 【図 9 1】 特定画像移動演出 A を説明するための説明図である。
- 【図 9 2】 特定画像移動演出 B を説明するための説明図である。
- 【図 9 3】 特定画像移動演出 C を説明するための説明図である。
- 【図 9 4】 特定画像移動演出 D を説明するための説明図である。
- 【図 9 5】 保留変化示唆演出 A を説明するための説明図である。
- 【図 9 6】 保留変化示唆演出 B を説明するための説明図である。
- 【図 9 7】 保留変化示唆演出 C を説明するための説明図である。
- 【図 9 8】 保留変化示唆演出 D を説明するための説明図である。 10
- 【図 9 9】 タイマ・カウントダウン演出 A を説明するための説明図である。
- 【図 1 0 0】 タイマ・カウントダウン演出 B を説明するための説明図である。
- 【図 1 0 1】 タイマ・カウントダウン演出 C を説明するための説明図である。
- 【図 1 0 2】 タイマ・カウントダウン演出 D を説明するための説明図である。
- 【図 1 0 3】 キャラクタ画像斬り演出 A を説明するための説明図である。
- 【図 1 0 4】 キャラクタ画像斬り演出 B を説明するための説明図である。
- 【図 1 0 5】 キャラクタ画像斬り演出 C を説明するための説明図である。
- 【図 1 0 6】 キャラクタ画像斬り演出 D を説明するための説明図である。
- 【図 1 0 7】 役物連動演出 A を説明するための説明図である。
- 【図 1 0 8】 役物連動演出 B を説明するための説明図である。 20
- 【図 1 0 9】 役物連動演出 C を説明するための説明図である。
- 【図 1 1 0】 役物連動演出 D を説明するための説明図である。
- 【図 1 1 1】 V 字表示形成演出 A を説明するための説明図である。
- 【図 1 1 2】 V 字表示形成演出 B を説明するための説明図である。
- 【図 1 1 3】 V 字表示形成演出 C を説明するための説明図である。
- 【図 1 1 4】 V 字表示形成演出 D を説明するための説明図である。
- 【図 1 1 5】 カットイン演出 A を説明するための説明図である。
- 【図 1 1 6】 カットイン演出 B を説明するための説明図である。
- 【図 1 1 7】 カットイン演出 C を説明するための説明図である。
- 【図 1 1 8】 カットイン演出 D を説明するための説明図である。 30
- 【図 1 1 9】 タイマ発動演出 A を説明するための説明図である。
- 【図 1 2 0】 タイマ発動演出 B を説明するための説明図である。
- 【図 1 2 1】 タイマ発動演出 C を説明するための説明図である。
- 【図 1 2 2】 タイマ発動演出 D を説明するための説明図である。
- 【図 1 2 3】 操作手段登場演出 A を説明するための説明図である。
- 【図 1 2 4】 操作手段登場演出 B を説明するための説明図である。
- 【図 1 2 5】 操作手段登場演出 C を説明するための説明図である。
- 【図 1 2 6】 操作手段登場演出 D を説明するための説明図である。
- 【図 1 2 7】 ユーザーカスタマイズ表示演出 A を説明する説明図である。
- 【図 1 2 8】 ユーザーカスタマイズ表示演出 B を説明する説明図である。 40
- 【図 1 2 9】 ユーザーカスタマイズ表示演出 C を説明する説明図である。
- 【図 1 3 0】 ユーザーカスタマイズ表示演出 D を説明する説明図である。
- 【図 1 3 1】 メインサブ画像移動演出 A を説明するための説明図である。
- 【図 1 3 2】 メインサブ画像移動演出 B を説明するための説明図である。
- 【図 1 3 3】 メインサブ画像移動演出 C を説明するための説明図である。
- 【図 1 3 4】 メインサブ画像移動演出 D を説明するための説明図である。
- 【図 1 3 5】 サブ表示画面对応演出 A を説明するための説明図である。
- 【図 1 3 6】 サブ表示画面对応演出 B を説明するための説明図である。
- 【図 1 3 7】 サブ表示画面对応演出 C を説明するための説明図である。
- 【図 1 3 8】 サブ表示画面对応演出 D を説明するための説明図である。 50

【図 1 3 9】 ツイン識別情報演出 A を説明するための説明図である。
 【図 1 4 0】 ツイン識別情報演出 B を説明するための説明図である。
 【図 1 4 1】 ツイン識別情報演出 C を説明するための説明図である。
 【図 1 4 2】 ツイン識別情報演出 D を説明するための説明図である。
 【図 1 4 3】 ツイン識別情報演出 E を説明するための説明図である。
 【図 1 4 4】 ツイン識別情報演出 F を説明するための説明図である。
 【図 1 4 5】 ツイン識別情報演出 G を説明するための説明図である。
 【図 1 4 6】 ツイン識別情報演出 H を説明するための説明図である。
 【図 1 4 7】 記録更新表示演出 A を説明するための説明図である。
 【図 1 4 8】 記録更新表示演出 B を説明するための説明図である。
 【図 1 4 9】 記録更新表示演出 C を説明するための説明図である。
 【図 1 5 0】 記録更新表示演出 D を説明するための説明図である。
 【図 1 5 1】 出球数表示演出 A を説明するための説明図である。
 【図 1 5 2】 出球数表示演出 B を説明するための説明図である。
 【図 1 5 3】 出球数表示演出 C を説明するための説明図である。
 【図 1 5 4】 出球数表示演出 D を説明するための説明図である。
 【図 1 5 5】 出球数複数画面表示演出 A を説明するための説明図である。
 【図 1 5 6】 出球数複数画面表示演出 B を説明するための説明図である。
 【図 1 5 7】 出球数複数画面表示演出 C を説明するための説明図である。
 【図 1 5 8】 出球数複数画面表示演出 D を説明するための説明図である。
 【図 1 5 9】 出球数移動表示演出 A を説明するための説明図である。
 【図 1 6 0】 出球数移動表示演出 B を説明するための説明図である。
 【図 1 6 1】 出球数移動表示演出 C を説明するための説明図である。
 【図 1 6 2】 出球数移動表示演出 D を説明するための説明図である。
 【図 1 6 3】 連チャン回数表示演出 A を説明するための説明図である。
 【図 1 6 4】 連チャン回数表示演出 B を説明するための説明図である。
 【図 1 6 5】 連チャン回数表示演出 C を説明するための説明図である。
 【図 1 6 6】 連チャン回数表示演出 D を説明するための説明図である。
 【図 1 6 7】 方向場所示唆表示演出 A を説明するための説明図である。
 【図 1 6 8】 方向場所示唆表示演出 B を説明するための説明図である。
 【図 1 6 9】 方向場所示唆表示演出 C を説明するための説明図である。
 【図 1 7 0】 方向場所示唆表示演出 D を説明するための説明図である。
 【図 1 7 1】 方向示唆表示変更演出 A を説明するための説明図である。
 【図 1 7 2】 方向示唆表示変更演出 B を説明するための説明図である。
 【図 1 7 3】 方向示唆表示変更演出 C を説明するための説明図である。
 【図 1 7 4】 方向示唆表示変更演出 D を説明するための説明図である。
 【図 1 7 5】 文字演出 A を説明するための説明図である。
 【図 1 7 6】 文字演出 B を説明するための説明図である。
 【図 1 7 7】 文字演出 C を説明するための説明図である。
 【図 1 7 8】 文字演出 D を説明するための説明図である。
 【図 1 7 9】 期待値示唆演出 A を説明するための説明図である。
 【図 1 8 0】 期待値示唆演出 B を説明するための説明図である。
 【図 1 8 1】 期待値示唆演出 C を説明するための説明図である。
 【図 1 8 2】 回数表示画像 K H G の変形例を例示した説明図である。
 【図 1 8 3】 期待度示唆文字演出 A を説明するための説明図である。
 【図 1 8 4】 期待度示唆文字演出 B を説明するための説明図である。
 【図 1 8 5】 期待度示唆文字演出 C を説明するための説明図である。
 【図 1 8 6】 期待度示唆文字演出 D を説明するための説明図である。
 【発明を実施するための形態】
 【 0 0 1 6 】

10

20

30

40

50

<第1実施形態>

1. 遊技機の構造

図1は、本発明の一実施形態としての遊技機1の正面図である。以下では、遊技機1の左右方向を、遊技機1に対面する遊技者から見た左右方向に一致させて説明する。また、遊技機1の前方向は、遊技機1から遊技者に向かう方向として説明し、遊技機1の後方向は、遊技者から遊技機1に向かう方向として説明する。

【0017】

遊技機1は、遊技者の発射操作に基づいて遊技球を発射させ、特定の入賞装置に遊技球が入賞すると、その入賞に基づいて所定数の遊技球を遊技者に払い出すパチンコ遊技機である。遊技機1は、遊技機枠50と、遊技盤2とを備え、遊技機枠50の内側に遊技盤2
10
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、サブ表示画面64（右サブ表示画面64R、左サブ表示画面64L、および、上サブ表示画面64U）と、枠ランプ66（右枠ランプ66R、および、左枠ランプ66L）と、スピーカ67と、を備えている。前枠53の中央には開口部が形成されており、開口部を介して、遊技盤2の遊技領域3を視認することができる。

【0018】

ハンドル60は、前枠53の右側の下端に配置され、回転角度に応じた発射強度で遊技球を発射させる。打球供給皿（上皿）61は、前枠53の下方に設けられ、遊技球を貯留する。余剰球受皿（下皿）62は、打球供給皿（上皿）61の下方に配置され、打球供給皿61に収容しきれない遊技球を貯留する。演出ボタン63は、打球供給皿（上皿）61の近傍に配置された操作部であり、遊技の進行に伴って実行される演出時などに遊技者によって操作（押圧）される。サブ表示画面64は、液晶表示装置の画面であり、右サブ表示画面64Rと、左サブ表示画面64Lと、上サブ表示画面64Uとを含んでいる。右サブ表示画面64Rは、前枠53の右側に設けられ、左サブ表示画面64Lは、前枠53の左側に設けられ、上サブ表示画面64Uは、前枠53の上側に設けられている。右サブ表示画面64Rと、左サブ表示画面64Lは、遊技盤2を介して対となる位置に配置されている。上サブ表示画面64Uは、遊技盤2の上方に配置されている。右サブ表示画面64
20
30
Rと、左サブ表示画面64Lと、上サブ表示画面64Uは、前枠53の開口部を囲むように配置されている。サブ表示画面64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。枠ランプ66は、右枠ランプ66Rと、左枠ランプ66Lとを含んでおり、前枠53の上方に配置され、遊技中などに発光演出をおこなう。右枠ランプ66Rは、上サブ表示画面64Uと右サブ表示画面64Rとの間に配置された斜め線状の発光部である。左枠ランプ66Lは、上サブ表示画面64Uと左サブ表示画面64Lとの間に配置された斜め線状の発光部である。スピーカ67は、前枠53の左上方と右上方に配置され、遊技中などに音演出をおこなう。

【0019】

遊技盤2は、遊技領域3と、レール部材4と、盤ランプ5と、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、大入賞口開放始動口17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。

【0020】

遊技領域3は、ハンドル60の操作によって発射された遊技球が流下する領域であり、遊技球を誘導する複数の遊技釘が突設されている。レール部材4は、遊技領域3の左側端部に配置され、ハンドル60の操作によって発射された遊技球を遊技領域3の上方に向け
40
50

て誘導する。盤ランプ 5 は、遊技領域 3 の背面側に配置され、遊技領域 3 の背面側から光を照射する。ここでは、盤ランプ 5 のうちの一部は、右枠ランプ 6 6 R、および、左枠ランプ 6 6 L と接続され、形態や発光が連続するように構成されている。

【0021】

画像表示装置 7 は、遊技領域 3 の中央付近に設けられ、表示画面 7 a 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 7 a は、演出図柄（装飾図柄）8 L、8 C、8 R が可変表示（変動表示ともいう）される演出図柄表示領域と、保留画像 9 A、9 B が表示される保留画像表示領域と、保留消化画像 9 C 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 9 A、9 B は、保留を表す画像であり、保留アイコン 9 A、9 B とも呼ぶ。保留消化画像 9 C は、当該保留を表す画像であり、当該保留画像 9 C、または、当該保留アイコン 9 C とも呼ぶ。第 1 保留アイコンと第 2 保留アイコンとを総称して、単に保留アイコンとも呼ぶ。

【0022】

演出図柄表示領域は、「左」「中」「右」の 3 つの図柄表示エリアを含んでいる。左の図柄表示エリアには左演出図柄（左装飾図柄）8 L 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）8 C 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）8 R が表示される。演出図柄 8 L、8 C、8 R 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 8 L、8 C、8 R 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 4 1 a および第 2 特別図柄表示器 4 1 b によって表示される第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の可変表示の結果（大当たり抽選結果）を、遊技者にわかりやすく表示することができる。

【0023】

例えば、大当たりに当選した場合には「777」などのゾロ目で演出図柄を停止表示する。はずれであった場合には「637」などのバラケ目で演出図柄を停止表示する。これにより、遊技者による遊技の進行状況の把握が容易となる。遊技者は、大当たり抽選結果を第 1 特別図柄表示器 4 1 a や第 2 特別図柄表示器 4 1 b 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 8 L、8 C、8 R を表示する演出を「演出図柄の変動演出」、「装飾図柄の変動演出」または、単に「変動演出」「変動表示」とも呼ぶ。なお、この装飾図柄の変動演出は、特別図柄が変動開始してから停止するまでの期間（特別図柄変動期間とも呼ぶ）における演出を 1 回の変動演出（1 サイクルの変動演出）としてカウントする。従って、特別図柄が変動開始してから停止するまでの期間に、装飾図柄を仮停止させる場合があったとしても、当該仮停止の演出は、装飾図柄の変動演出に含まれる。

【0024】

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 7 a 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 7 a 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 9 A 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の右上と左上には、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、2つの長板状の発光部材が斜め下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の右上と左上の退避位置（図1）で静止しており、退避位置から斜め下方向に移動（進出）して表示画面7aの前方の進出位置で静止することができる。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の一部を覆う。

【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。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の上面を回転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。ステージ部11の下方には図示しない可動式のいわゆるギミックである第3盤可動体18（第3可動役物18とも呼ぶ）が取り付けられている。

【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、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（小当たりおよび大当たり抽選）の契機となっている。電チュー22は、第2始動口21の前方に可動部材23を備えており、可動部材23の作動によって第2始動口21を開閉する。可動部材23は、電チューソレノイド24（図3）によって駆動される。第2始動口21は、可動部材23が開状態のとき遊技球が入球可能である。なお、電チュー22は、可動部材23が開状態のときの方が閉状態のときよりも第2始動口21への入球が容易であればよく、閉状態のときに第2始動口21への入球が可能であってもよい。

【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、「特別図柄の大当たり抽選」とは、第1始動口20または第2始動口21に遊

10

20

30

40

50

技球が入賞したときに、特別図柄判定用の大当たり乱数を取得し、この取得した大当たり乱数を予め定められた「大当たり」に対応する値と比較することにより、大当たりか否かを判定する処理をいう。この「大当たり」の抽選結果は即座に遊技者に報知されるわけではなく、後述の第1特別図柄表示器41aまたは第2特別図柄表示器41bにおいて特別図柄の変動表示がおこなわれ、所定の変動時間を経過したところで、抽選結果に対応する特別図柄が停止表示（確定表示）され、遊技者に抽選結果が報知される。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。

【0032】

また、「特別図柄の小当たり抽選」とは、第2始動口21に遊技球が入賞したときに、特別図柄判定用の小当たり乱数を取得し、この取得した小当たり乱数を予め定められた「小当たり」に対応する値と比較することにより、小当たりか否かを判定する処理をいう。この「小当たり」の抽選結果は即座に遊技者に報知されるわけではなく、後述の第2特別図柄表示器41bにおいて特別図柄の変動表示がおこなわれ、所定の変動時間を経過したところで、抽選結果に対応する特別図柄が停止表示（確定表示）され、遊技者に抽選結果が報知される。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、より効果的に小当たりの抽選結果が遊技者に報知される。

【0033】

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。

【0034】

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。

【0035】

第1大入賞装置31は内部に、V領域（特定領域）39と、V領域センサ39a（図3）と、非V領域（非特定領域）70と、非V領域センサ70a（図3）と、第1大入賞口センサ30a（図3）と、V開閉部材71と、V開閉部材ソレノイド73（図3）と、を備えている。V領域（特定領域）39および非V領域（非特定領域）70は、第1大入賞装置31の内部において、第1大入賞口30を通過した遊技球が通過可能な領域として構成されている。第1大入賞口センサ30aは、V領域39および非V領域70の上流に配置され、第1大入賞口30への遊技球の入賞を検知する。V領域センサ39aは、V領域39に配置され、V領域39への遊技球の通過を検知する。非V領域センサ70aは、非V領域70に配置され、非V領域70への遊技球の通過を検知する。V開閉部材71は、第1大入賞口30を通過した遊技球をV領域39または非V領域70のいずれかに振り分ける。V開閉部材ソレノイド73は、V開閉部材71を駆動する。V開閉部材71は、回転移動（遊技盤2に対して時計回りおよび反時計回り）するように構成され、V開閉部材ソレノイド73の通電時には、原点位置から反時計回りに回転して遊技球をV領域39に振り分ける第1の状態（回動状態）となり、V開閉部材ソレノイド73の非通電時には、原点に位置して遊技球を非V領域70に振り分ける第2の状態（停止状態）となる。なお

10

20

30

40

50

、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。

10

【0036】

第2大入賞装置（第2アタッカー、小当りアタッカー、第2特別可変入賞装置）36は、遊技領域3における第1大入賞口30の右上方に配置され、第2大入賞口（第2特別入賞口）35を備えている。第2大入賞口35は、スイング式の開閉動作により遊技球の受け入れを阻害または許容する開閉部材（第2特別入賞口開閉部材、可動部材）37を備えている。開閉部材37は、第2大入賞口ソレノイド38（図3）によって駆動される。第2大入賞口35は、開閉部材37が開状態のとき遊技球が入球可能となる。この第2大入賞装置は、第2始動口21に遊技球が入賞して小当たり抽選で当選した場合に作動する、小当りアタッカーとなっている。

20

【0037】

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

【0038】

一般入賞口27は、遊技領域3の下部に設けられている。アウト口16は、遊技領域3の下部に設けられており、いずれの入賞口にも入賞しなかった遊技球を遊技領域3の外へ排出する。表示器類40は、遊技盤2の右側中央付近に配置されている。表示器類40の詳細については後述する。一般入賞口29は、遊技領域3の右下部であって、第1大入賞口30の右側に隣接して配置されている。

30

【0039】

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

【0040】

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

40

50

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。

【0041】

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（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、大当たり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。

10

【0042】

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

20

【0043】

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。小当たりに当選した場合には、「○○●●●●●●」（○：点灯、●：消灯）というように左から 1, 2 番目にある L E D が点灯した小当たり図柄を表示する。ハズレである場合には、「●●●●●●○○」というように一番右にある 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。

30

【0044】

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

40

50

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。

【0045】

普通図柄の可変表示は、ゲート 2 8 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 4 2 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 2 8 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 2 1 を開放させる補助遊技が行われる。なお、第 2 始動口 2 1 の開放パターンについては後述する。

【0046】

普通図柄表示器 4 2 は、2 個の L E D 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 L E D 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 L E D 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 L E D 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 L E D が交互に点灯してもよい。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。

【0047】

遊技機 1 では、ゲート 2 8 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 8 6（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 8 6 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 8 6 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 2 8 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 4 4 に表示される。普図保留表示器 4 4 は、例えば、4 個の L E D で構成されており、普図保留の数だけ L E D を点灯させることによって普図保留の数を表示する。

【0048】

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 8 0（図 3）と、サブ制御基板 9 0（図 4）と、画像制御基板 1 0 0（図 4）と、ランプ制御基板 1 0 7（図 4）と、音声制御基板 1 0 6（図 4）と、払出制御基板 1 1 0（図 3）と、を備えている。主制御基板 8 0 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 9 0 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 1 0 0、ランプ制御基板 1 0 7、音声制御基板 1 0 6 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 9 0 を備えていれば構成可能である。

【0049】

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

10

【0050】

主制御基板80には、入出力回路87および中継基板88を介して各種センサやソレノイドが接続されている。主制御基板80は、各センサから出力された信号が入力するとともに、各ソレノイドに対して信号を出力する。中継基板88を介して接続されるセンサ類としては、大入賞口開放始動口センサ17a、第1始動口センサ20a、第2始動口センサ21a、ゲートセンサ28a、第1大入賞口センサ30a、第2大入賞口センサ35a、V領域センサ39a、非V領域センサ70a、および、普通入賞口センサ27a、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。大入賞口開放始動口センサ17aは、大入賞口開放始動口17の内部に設けられ、大入賞口開放始動口17に入球した遊技球を検出する。第1始動口センサ20aは、第1始動口20の内部に設けられ、第1始動口20に入賞した遊技球を検出する。第2始動口センサ21aは、第2始動口21の内部に設けられ、第2始動口21に入賞した遊技球を検出する。ゲートセンサ28aは、ゲート28の内部に設けられ、ゲート28を通過した遊技球を検出する。第1大入賞口センサ30aは、第1大入賞口30の内部に設けられ、第1大入賞口30に入賞した遊技球を検出する。第2大入賞口センサ35aは、第2大入賞口35の内部に設けられ、第2大入賞口35に入賞した遊技球を検出する。V領域センサ39aは、第1大入賞口30の内部のV領域39に設けられ、V領域39を通過した遊技球を検出する。非V領域センサ70aは、第1大入賞口30の内部の非V領域70に設けられ、非V領域70を通過した遊技球を検出する。普通入賞口センサ27aは、普通入賞口27の内部に設けられ、普通入賞口27に入賞した遊技球を検出する。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。

20

30

【0051】

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。

40

【0052】

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

50

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。

10

【００５３】

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。

【００５４】

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

20

30

【００５５】

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やサブ表示画面６４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やサブ表示画面６４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やサブ表示画面６４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。

40

【００５６】

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

50

データは、サブ制御基板 90 のサブ ROM 93 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 CPU 102 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 ROM 103 に音響データを格納してもよい。

【0057】

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 ROM 93 に格納されているデータが用いられる。演出制御用マイコン 91 は、主制御基板 80 から受信したコマンドに基づいて、第 1 可動役物 14、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 の動作を制御する。動作パターンデータの作成にはサブ ROM 93 に格納されているデータを用いる。なお、ランプ制御基板 107 は、CPU を実装していてもよく、その CPU にコマンドに基づくランプの点灯制御や可動役物 14、15 の動作制御を実行させてもよい。この場合、ランプ制御基板 107 は ROM を実装していてもよく、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。

【0058】

中継基板 108 には、演出ボタン検出スイッチ 63a と、セレクトボタン検出スイッチ 68a と、が接続されている。演出ボタン検出スイッチ 63a は、演出ボタン 63（図 1）が押下操作されたことを検出する。演出ボタン 63 が押下されると、演出ボタン検出スイッチ 63a から、中継基板 108 を介してサブ制御基板 90 にスイッチ信号が出力される。セレクトボタン検出スイッチ 68a は、セレクトボタン 68 が押下操作されたことを検出する。

【0059】

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 ROM 83 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 RAM 84 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 ROM 93 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 RAM 94 に設けられている記憶領域を説明するための図である。

【0060】

メイン ROM 83（図 5（A））には、大当たり判定テーブル T1 と、リーチ判定テーブル T2 と、普通図柄当たり判定テーブル T3 と、普通図柄変動パターン判定テーブル T4 と、大当たり種別判定テーブル T5 と、変動パターン判定テーブル T6 と、電チュー開放パターン判定テーブル T7 と、大入賞口開放パターン判定テーブル T8 と、V 開閉部材開放パターン判定テーブル T9 と、小当たり判定テーブル T10 と、が格納されている。これらの判定テーブルは、遊技制御用マイコン 81 が実行する主制御メイン処理（後述）において、遊技制御用マイコン 81 によって参照される。各判定テーブルの具体的な内容については後述する。

【0061】

メイン RAM 84（図 5（B））には、コマンドセット領域 84a と、フラグセット領

域 8 4 b と、カウンタセット領域 8 4 c と、特別動作ステータスセット領域 8 4 d と、特図保留記憶領域 8 5 と、普図保留記憶領域 8 6 とが設けられている。コマンドセット領域 8 4 a 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 8 4 b は、主制御メイン処理（後述）において、遊技機の状態や遊技状態を示すフラグがセットされる領域であり、大当たりフラグ、大当たり終了フラグ、第 1 入賞フラグ、第 2 入賞フラグ、小当たりフラグ、V フラグ、確変フラグ、時短フラグなどがセットされる。カウンタセット領域 8 4 c 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 8 4 d 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 8 5 は、第 1 特図保留が記憶される第 1 特図保留記憶領域 8 5 a と、第 2 特図保留が記憶される第 2 特図保留記憶領域 8 5 b とを含んでいる。第 1 特図保留記憶領域 8 5 a 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 8 5 b 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 8 6 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 RAM 8 4 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 1 4、1 5 や枠可動体 6 0 0 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。

【 0 0 6 2 】

サブ ROM 9 3（図 6（A））には、先読み演出パターン決定テーブル T 5 1 と、基幹演出パターン決定テーブル T 5 2 と、チャンスアップ演出パターン決定テーブル T 5 3 と、停止図柄パターン決定テーブル T 5 4 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 9 1 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 9 1 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。

【 0 0 6 3 】

サブ RAM 9 4（図 6（B））には、コマンド記憶領域 9 4 a と、演出コマンドセット領域 9 4 b と、事前判定情報記憶領域 9 4 c と、カウンタセット領域 9 4 d と、が設けられている。コマンド記憶領域 9 4 a 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 9 4 b は、サブ制御メイン処理（後述）において、サブ制御基板 9 0 から画像制御基板 1 0 0、音声制御基板 1 0 6、ランプ制御基板 1 0 7、中継基板 1 0 8 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 9 4 c 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 9 4 d 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。

【 0 0 6 4 】

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

【0065】

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。

【0066】

図8は、判定テーブルT1~T4、T10を説明するための図である。図8(A)には、大当たり判定テーブルT1を説明するための図が示され、図8(B)には、リーチ判定テーブルT2を説明するための図が示され、図8(C)には、普通図柄当たり判定テーブルT3を説明するための図が示され、図8(D)には、普通図柄変動パターン判定テーブルT4を説明するための図が示され、図8(E)には、小当たり判定テーブルT10を説明するための図が示されている。

【0067】

大当たり判定テーブルT1は、遊技制御用マイコン81が主制御メイン処理(後述)において、取得した大当たり乱数値(0~65535のいずれか)が「大当たり」に該当するか「ハズレ」に該当するかを判定するために参照されるテーブルである。図8(A)では、「通常確率状態」において、大当たり乱数値が「0~164」の場合には、「大当たり」と判定され(約確率1/397)、大当たり乱数値が「0~164以外の数値(16

10

20

30

40

50

5～6 5 5 3 5)」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「0～6 4 9」の場合には、「大当たり」と判定され（約確率1／101）、大当たり乱数値が「0～6 4 9以外の数値（6 5 0～6 5 5 3 5）」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。

【0068】

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

【0069】

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。

【0070】

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。

【0071】

小当たり判定テーブルT10は、遊技制御用マイコン81が主制御メイン処理（後述）において、取得した小当たり乱数値（0～127のいずれか）が「小当たり」に該当するか「ハズレ」に該当するかを判定するために参照されるテーブルである。なお、この小当たり判定テーブルT10は、上記の取得した大当たり乱数値が「大当たり」に該当している場合は参照されない。図8（E）では、全状態において（遊技状態を問わず）、小当たり乱数値が「0～63」の場合には、「小当たり」と判定され（確率1／2）、小当たり乱数値が「0～63以外の数値（64～127）」の場合には、「ハズレ」と判定されることが示されている。なお、小当たり判定テーブルT10は、第2始動口21に遊技球が入賞したときに参照される（第1始動口20に遊技球が入賞したときは参照されない）テーブルである。また、小当たり判定テーブルT10は、「大当たり」と判定されたときは、参照されないテーブルである。

【0072】

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

10

20

30

40

50

図柄の種類」を判定するために参照されるテーブルである。図9では、第1特別図柄（特図1）の抽選において当選したとき、大当たり種別乱数値が「0～24」の場合には、大当たり種別が「16RV通過予定大当たり」と判定され、特図1の停止図柄（特図停止図柄）が「大当たり図柄1」と判定される。大当たり種別乱数値が「25～49」の場合には、大当たり種別が「16RV通過予定大当たり」と判定され、特図停止図柄が「大当たり図柄2」と判定される。大当たり種別乱数値が「50～55」の場合には、大当たり種別が「16R（実質15R）V通過予定大当たり」と判定され、特図停止図柄が「大当たり図柄3」と判定される。大当たり種別乱数値が「56～67」の場合には、大当たり種別が「16R（実質13R）V通過予定大当たり」と判定され、特図停止図柄が「大当たり図柄4」と判定される。大当たり種別乱数値が「68～127」の場合には、大当たり種別が「16R（実質13R）V非通過予定大当たり」と判定され、特図停止図柄が「大当たり図柄5」と判定される。一方、第2特別図柄（特図2）の抽選において当選したとき、大当たり種別乱数値が「0～40」の場合には、大当たり種別が「16RV通過予定大当たり」と判定され、特図2の停止図柄（特図停止図柄）が「大当たり図柄1」と判定される。大当たり種別乱数値が「41～82」の場合には、大当たり種別が「16RV通過予定大当たり」と判定され、特図2の停止図柄（特図停止図柄）が「大当たり図柄2」と判定される。大当たり種別乱数値が「83～127」の場合には、大当たり種別が「16R（実質13R）V非通過予定大当たり」と判定され、特図停止図柄が「大当たり図柄5」と判定される。なお、大当たり種別判定テーブルT5を参照することによって、特図停止図柄に対応する「特図停止図柄データ」、特別遊技の「オープニング（OP）コマンド」、「ラウンド指定コマンド」、「エンディング（ED）コマンド」も特定することができる。「16RV通過予定大当たり」、「16R（実質15R）V通過予定大当たり」、「16R（実質13R）V通過予定大当たり」および「16R（実質13R）V非通過予定大当たり」の具体的な内容については後述する。

【0073】

図10は、非時短状態時の変動パターン判定テーブルT6を説明するための図である。図11は、時短状態時の変動パターン判定テーブルT6を説明するための図である。変動パターン判定テーブルT6は、遊技制御用マイコン81が主制御メイン処理（後述）において、取得した変動パターン乱数値（0～127）に応じて、変動パターンを判定するために参照されるテーブルである。

図10では、例えば、非時短状態において第1始動口20に入賞し、大当たり判定テーブルT1において「ハズレ」と判定され、リーチ判定テーブルT2において「リーチ有り」と判定され、保留球数が「1～2」であり、変動パターン乱数値が「0～60」の場合には、変動パターンが「P7」と判定されることが示されている。また、非時短状態において第2始動口21の保留を消化（非時短状態において第2始動口21への入賞は困難なため、時短状態（高確高ベース状態）が終了して通常状態（非時短状態、低確低ベース状態）になったとき、第2始動口21の保留を消化）し、大当たり判定テーブルT1において「大当たり」と判定され、大当たり種別判定テーブルT5において「16RV通過予定大当たり」、「大当たり図柄2（21H）」と判定され、変動パターン乱数値が「0～127」の場合には、変動パターンが「P22」と判定されることが示されている。また、非時短状態において第2始動口21の保留を消化し、小当たり判定テーブルT10において「小当たり」と判定され、変動パターン乱数値が「0～127」の場合には、変動パターンが「P34」と判定されることが示されている。

【0074】

図11では、例えば、時短状態において第1始動口20に入賞し、大当たり判定テーブルT1において「ハズレ」と判定され、リーチ判定テーブルT2において「リーチ無し」と判定され、保留球数が「3～4」であり、変動パターン乱数値が「0～127」の場合には、変動パターンが「P56」と判定されることが示されている。また、時短状態において第2始動口21に入賞し、大当たり判定テーブルT1において「大当たり」と判定され、大当たり種別判定テーブルT5において「16RV通過予定大当たり」、「大当たり

図柄 2 (21H)」と判定され、変動パターン乱数値が「0～127」の場合には、変動パターンが「P62」と判定されることが示されている。また、時短状態において第2始動口21に入賞し、小当たり判定テーブルT10において「小当たり」と判定され、変動パターン乱数値が「0～127」の場合には、変動パターンが「P74」と判定されることが示されている。

【0075】

図10、11に示されるように、変動パターンが決定されれば、変動時間も決定される。例えば、非時短状態において第2始動口21の保留を消化し、小当たりと判定された場合、変動パターンが「P34」と判定され、変動時間は15000msecに決定される。また、時短状態において第2始動口21に入賞し、小当たりと判定された場合、変動パターンが「P74」と判定され、変動時間は3000msecに決定される。なお、時短状態（高確高ベース状態）中は、次の大当たりになるまで後述する小当たりラッシュ（RUSH）期間中でもあり、つまり、小当たりラッシュ期間中では、第2始動口21に入賞したとき変動時間は3000msecで小当たり確率が1/2なので、短時間で頻繁に小当たりが発生する。そして、小当たりラッシュ期間中では、手持ちの遊技球を増加させながら大当たりを狙うことができる。また、リーチになる場合に、そのリーチがノーマルリーチとなるのかスーパーリーチ（SPリーチ）となるのかも決定される。スーパーリーチとは、ノーマルリーチよりもリーチ後の変動時間が長いリーチ演出である。ここでは、変動時間の異なる5種類のスーパーリーチ（SP1、SP2、SP3、SP4、SP5）が設定されている。SP1～3では、ノーマルリーチを経て発展的に実行される。SP1～5の違いは、例えば、疑似連の有無であってもよい。特にSP5は、後述する時短状態（高確高ベース状態）に発生する小当たりラッシュ（RUSH）期間中に、第2始動口21に入賞して疑似大当たり示唆演出がおこなわれる専用リーチの変動パターン（「P62」）となっている。なお、SP5は、時短状態（高確高ベース状態）が終了して通常状態（非時短状態、低確低ベース状態）になったときの、第2始動口21の保留消化中にも発生する場合があります、この場合にも疑似大当たり示唆演出がおこなわれ得る（変動パターン「P22」）。

【0076】

図12は、電チュー開放パターン判定テーブルT7を説明するための図である。電チュー開放パターン判定テーブルT7は、遊技制御用マイコン81が主制御メイン処理（後述）において、遊技状態（非時短状態か時短状態か）に応じて、電チュー22の開放パターンを判定するために参照されるテーブルである。図12（A）では、「非時短状態」のとき、電チュー22の開放パターンは「開放パターン11」と判定され、「時短状態」のとき、開放パターンは「開放パターン12」と判定されることが示されている。図12（B）には、開放パターン11と開放パターン12の内容が示されている。開放パターン11では、開放回数1回、開放時間0.2秒の電チュー22の開放をおこなう。開放パターン12では、開放回数が3回、1回あたりの開放時間2.0秒、インターバル（開放間隔）1.0秒の電チュー22の開放をおこなう。ただし、この電チュー22の開放は、予め定められた数の遊技球の入賞（規定入賞数、最大10個）があった場合、開放時間が残っていても閉鎖される。

【0077】

図13は、大入賞口開放パターン判定テーブルT8を説明するための図である。大入賞口開放パターン判定テーブルT8は、遊技制御用マイコン81が主制御メイン処理（後述）において、特図停止図柄データ（図9）に応じて、第1大入賞口30および第2大入賞口35の開放パターンを判定するために参照されるテーブルである。図13（A）では、大当たり遊技における大入賞口開放パターンとして、特図停止図柄データが「11H」、「12H」、「20H」、または、「21H」のとき、第1大入賞口30および第2大入賞口35の開放パターンは「開放パターン21」と判定され、特図停止図柄データが「14H」、「15H」、「22H」のとき、第1大入賞口30および第2大入賞口35の開放パターンは「開放パターン22」と判定され、特図停止図柄データが「13H」のとき、第1大入賞口30および第2大入賞口35の開放パターンは「開放パターン23」と判

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

図13(B)には、大当たり遊技における大入賞口開放パターンとして、開放パターン21、開放パターン22および開放パターン23の内容が示されている。開放パターン21では1~13、15R目において、開放回数1回、開放時間29.5秒の第1大入賞口30の開放(ロング開放)をおこない、14、16R目において、開放回数1回、開放時間29.5秒の第2大入賞口35の開放(ロング開放)をおこなう。開放パターン22では1~13R目において、開放回数1回、開放時間29.5秒の第1大入賞口30の開放(ロング開放)をおこない、14、16R目において、開放回数1回、開放時間0.1秒の第2大入賞口35の開放(ショート開放)をおこない、15R目において、開放回数1回、開放時間0.1秒の第1大入賞口30の開放(ショート開放)をおこなう。開放パターン23では1~13、15R目において、開放回数1回、開放時間29.5秒の第1大入賞口30の開放(ロング開放)をおこない、14R目において、開放回数1回、開放時間0.1秒の第2大入賞口35の開放(ショート開放)をおこない、16R目において、開放回数1回、開放時間29.5秒の第2大入賞口35の開放(ロング開放)をおこなう。ただし、第1大入賞口30および第2大入賞口35の開放は、予め定められた数の遊技球の入賞(規定入賞数、最大9個)があった場合、開放時間が残っていても閉鎖される。

図13(C)には、小当たり遊技における大入賞口開放パターンとして、開放パターン25および開放パターン26の内容が示されている。開放パターン25では開放回数1回、開放時間1.0秒の第2大入賞口35の開放をおこなう。開放パターン26では開放回数5回、開放時間0.3秒の第2大入賞口35の開放をおこなう。つまり、小当たり遊技においては、第1大入賞口30は開放せず、第2大入賞口35のみが開放する。なお、開放パターン25は、特図2の大当たり図柄1(20H)により「16RV通過予定大当たり」したとき、当該大当たり遊技終了後の小当たりラッシュ期間中、および、当該小当たりラッシュ終了後の第2始動口21の保留を消化中におこなわれる。開放パターン26は、特図2の大当たり図柄2(21H)により「16RV通過予定大当たり」したとき、当該大当たり遊技終了後の小当たりラッシュ期間中、および、当該小当たりラッシュ終了後の第2始動口21の保留を消化中におこなわれる。すなわち、開放パターン26は、後述の疑似大当たり示唆演出がおこなわれる専用リーチ(SP5)の変動パターン(「P62」)を経由して大当たりになったときの、当該大当たり遊技後におこなわれる小当たり遊技の開放パターンとなっている。言い換えれば、疑似大当たり示唆演出を経由して大当たりになったときと、疑似大当たり示唆演出を経由しないで大当たりになったときとで、小当たり遊技における大入賞口開放パターンが相違している。

【0078】

図14は、V開閉部材開放パターン判定テーブルT9を説明するための図である。V開閉部材開放パターン判定テーブルT9は、遊技制御用マイコン81が主制御メイン処理(後述)において、特図停止図柄データ(図9)に応じて、V開閉部材71の開放パターンを判定するために参照されるテーブルである。図14(A)では、特図停止図柄データが「11H」、「12H」、「20H」、または、「21H」のとき、V開閉部材71の開放パターンは「開放パターン31」と判定され、特図停止図柄データが「13H」のとき、開放パターンは「開放パターン32」と判定され、特図停止図柄データが「14H」のとき、開放パターンは「開放パターン33」と判定され、特図停止図柄データが「15H」または「22H」のとき、開放パターンは「開放パターン34」と判定されることが示されている。図14(B)には、開放パターン31、開放パターン32、開放パターン33、および、開放パターン34の内容が示されている。開放パターン31では2、4、6、8R目において、第1大入賞口30に1個目の入賞があったとき開放時間0.1秒のV開閉部材71のショート開放をおこなう。10、12R目において、第1大入賞口30に

10

20

30

40

50

1 個目の入賞があったとき開放時間 0.1 秒の V 開閉部材 71 のショート開放をおこない、2 個目の入賞があったとき開放時間最大 31.5 秒の V 開閉部材 71 のロング開放をおこなう。開放パターン 32 では 2、4、6、12 R 目において、第 1 大入賞口 30 に 1 個目の入賞があったとき開放時間 0.1 秒の V 開閉部材 71 のショート開放をおこなう。8、10 R 目において、第 1 大入賞口 30 に 1 個目の入賞があったとき開放時間 0.1 秒の V 開閉部材 71 のショート開放をおこない、2 個目の入賞があったとき開放時間最大 31.5 秒の V 開閉部材 71 のロング開放をおこなう。開放パターン 33 では 2、6 R 目において、第 1 大入賞口 30 に 1 個目の入賞があったとき開放時間 0.1 秒の V 開閉部材 71 のショート開放をおこない、2 個目の入賞があったとき開放時間最大 31.5 秒の V 開閉部材 71 のロング開放をおこなう。4、8、10、12 R 目において、第 1 大入賞口 30 に 1 個目の入賞があったとき開放時間 0.1 秒の V 開閉部材 71 のショート開放をおこなう。開放パターン 34 では 2、4、6、8、10、12 R 目において、第 1 大入賞口 30 に 1 個目の入賞があったとき開放時間 0.1 秒の V 開閉部材 71 のショート開放をおこなう。

【0079】

4. 大当たり等の説明

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

【0080】

大当たりには複数の種別がある。大当たりの種別については、図 9 に示すとおりである。ここでは、大当たりの種別としては、大きく分けて「V 通過予定大当たり」と「V 非通過予定大当たり」の 2 つある。

「V 通過予定大当たり（確変大当たり）」は、その大当たり遊技中に V 領域 39 への遊技球の通過が可能な開放パターン（V 通過予定開放パターン）で開閉部材 32、開閉部材 37 および V 開閉部材 71 を作動させる大当たりである。また、「V 通過予定大当たり（確変大当たり）」は、当該大当たり遊技の終了後から次の大当たり遊技が開始されるまで、遊技状態が高確高ベース状態となり、その期間は第 2 始動口 21 に頻繁に入賞して小当たりが発生する小当たりラッシュ期間となる。ここでは、特図停止図柄データが 11H～14H、20H、21H の大当たりが「V 通過予定大当たり（確変大当たり）」に該当する。図 13 に示す開閉部材 32 および開閉部材 37 の開放パターンと、図 14 に示す V 開閉部材 71 の開放パターンとの組み合わせが、（開放パターン 21：開放パターン 31）、（開放パターン 22：開放パターン 33）、または（開放パターン 23：開放パターン 32）のとき、その大当たり遊技中に V 領域 39 への遊技球の通過が可能となる。

「V 非通過予定大当たり（通常大当たり）」は、その大当たり遊技中に V 領域 39 への遊技球の通過が不可能な開放パターン（V 非通過予定開放パターン）で開閉部材 32、開閉部材 37 および V 開閉部材 71 を作動させる大当たりである。なお、「V 非通過予定大当たり（通常大当たり）」は、当該大当たり遊技の終了後は遊技状態が低確低ベース状態

10

20

30

40

50

となり、その期間は第2始動口21への入賞が困難になり、したがって当該大当たり遊技終了後の小当たりラッシュ期間は発生しない。ここでは、特図停止図柄データが15H、22Hの大当たりが「V非通過予定大当たり」に該当する。図13に示す開閉部材32および開閉部材37の開放パターンと、図14に示すV開閉部材71の開放パターンとの組み合わせが（開放パターン22：開放パターン34）のとき、その大当たり遊技中にV領域39への遊技球の通過が不可能となる。

上記のように、開閉部材32および開閉部材37の開放パターン22は、V通過予定開放パターンとV非通過予定開放パターンとを兼ねている。

【0081】

「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。

【0082】

「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。

【0083】

「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。

【0084】

「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）

10

20

30

40

50

、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。

【0085】

また、図9に示すように、第1特別図柄（特図1）の抽選における大当たりの振分率は、V通過予定大当たり（小当たりラッシュ付き大当たり）が $68/128$ （約53%）、V非通過予定大当たりが $60/128$ （約47%）となっている。これに対して、第2特別図柄（特図2）の抽選における大当たりの振り分け率は、V通過予定大当たり（小当たりラッシュ付き大当たり）が $83/128$ （約64.8%）、V非通過予定大当たりが $45/128$ （約35.2%）となっている。このように遊技機1では、第1始動口20に遊技球が入賞して行われる大当たり抽選（第1特別図柄の抽選）よりも、第2始動口21に遊技球が入賞して行われる大当たり抽選（第2特別図柄の抽選）の方が、遊技者にとって有利となるように設定されている。

10

【0086】

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。

20

【0087】

また、遊技制御用マイコン81が特別図柄表示器41の特別図柄に対して変動時間短縮制御している状態を「時短状態」といい、変動時間短縮制御していない状態を単に「非時短状態」という。時短状態は、特別図柄の変動時間（変動表示開始時から表示結果の導出表示時までの時間）が、非時短状態よりも短くなっている。遊技制御用マイコン81は、時短状態のときに、変動時間の短い変動パターンが選択されることが非時短状態よりも多くなるように定められた変動パターン判定テーブルT6（図10、図11）を用いた変動パターンの判定をおこなう。つまり、遊技制御用マイコン81が特別図柄表示器41の特別図柄に対して変動時間短縮制御を実行している場合には、変動時間短縮制御を実行していない場合と比べて、特別図柄の可変表示の変動時間として短い変動時間が選択されやすくなる。その結果、時短状態では、特図保留の消化のペースが速くなり、始動口への有効な入賞（特図保留として記憶され得る入賞）が発生しやすくなる。これにより、スムーズな遊技の進行のもとで大当たりを狙うことができる。なお、遊技制御用マイコン81は、特別図柄表示器41の特別図柄に対して、確率変動制御と変動時間短縮制御とを同時に実行することもあるし、片方のみ実行することもある。ただし、本例では、後述するように、確率変動制御と変動時間短縮制御とを同時に実行する実施形態が示される。

30

40

【0088】

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

50

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 8 1 が普通図柄表示器 4 2 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 4 2 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 3 0 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 2 2 の開放時間が、非時短状態よりも長くなっている（図 1 2）。すなわち、遊技制御用マイコン 8 1 は、電チュー 2 2 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 2 2 の開放回数が非時短状態よりも多くなっている（図 1 2）。すなわち、遊技制御用マイコン 8 1 は、電チュー 2 2 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 8 1 が、普通図柄表示器 4 2 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 2 2 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 2 2 が頻繁に開放され、第 2 始動口 2 1 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 2 2 により第 2 始動口 2 1 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 4 2 の普通図柄に対する確率変動制御、普通図柄表示器 4 2 の普通図柄に対する変動時間短縮制御、電チュー 2 2 に対する開放時間延長制御、および、電チュー 2 2 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 2 2 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。

【 0 0 8 9 】

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 3 9 への通過がなされていれば、高確率状態かつ時短状態かつ高ベース状態である。この遊技状態を特に、「高確高ベース状態」、または、「高確時短状態」という。高確高ベース状態は、1 0 0 0 0 回の特別図柄の可変表示が実行されることにより終了する。すなわち、高確高ベース状態は、実質、次の大当たり（次回大当たり）に当選してその大当たり遊技が実行されることにより終了する。また、V 非通過予定大当たりへの当選による大当たり遊技後の遊技状態は、その大当たり遊技中に V 領域 3 9 の通過がなされていなければ（なされることはほぼない）、通常確率状態（非高確率状態すなわち低確率の状態）かつ非時短状態かつ低ベース状態（非電サポ制御状態）である。この遊技状態を特に、「低確低ベース状態」という。低確低ベース状態を「通常遊技状態」、または、「低確非時短状態（単に、非時短状態とも呼ぶ）」、と称することもある。遊技機 1 を初めて遊技する場合において電源投入後の遊技状態は、この低確低ベース状態である。また、本例では実施されないが、通常確率状態（非高確率状態すなわち低確率の状態）かつ時短状態かつ高ベース状態（電サポ制御状態）の遊技状態もあり、この遊技状態を特に、「低確高ベース状態」、「低確時短状態」という（高確率状態および高ベース状態のうち少なくとも一方の状態に制御されている状態を、「特定遊技状態」という）。また、特別遊技（大当たり遊技）の実行中の状態を「特別遊技状態（大当たり遊技状態）」と称することもある。

【 0 0 9 0 】

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 28 へ遊技球を通
過させつつ、第 2 始動口 21 へ遊技球を入賞させるべく右打ちをおこなう。これにより左
打ちをするよりも、多数の始動入賞（第 2 始動口 21 への入賞）を得ることができると
ともに、頻繁に小当たりを発生させることができる。なお、遊技機 1 では、大当たり遊技中
も右打ちにて遊技をおこなう。一方、低ベース状態では、左打ちによって左遊技領域 3A
（図 1）へ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行させることができる。これは、電低
ベース状態では、電サポ制御が実行されていないため、高ベース状態と比べて電チュー 2
2 が開放されにくくなっており、第 2 始動口 21 への入賞は困難となっているからであり
、つまり、第 2 始動口 21 への入賞よりも第 1 始動口 20 への入賞の方が容易となっている
からである。このことから、低ベース状態では、第 1 始動口 20 へ遊技球を入賞させる
べく左打ちをおこなう。これにより右打ちするよりも、多数の始動入賞（第 1 始動口 20
への入賞）を得ることができる。

10

【0091】

6. 遊技制御用マイコン 81 の動作

図 15～図 34 に基づいて主制御基板 80（図 3）に設けられた遊技制御用マイコン 81
の動作について説明する。遊技制御用マイコン 81 の動作説明にて登場するカウンタ、
フラグ、ステータス、バッファ等はメイン RAM 84 に設けられている。遊技制御用マイ
コン 81 は、当否判定手段（図 23）、当否事前判定手段（図 18、図 19）に該当する。

【0092】

〔主制御メイン処理〕

図 15 は、主制御メイン処理のフローチャートである。遊技制御用マイコン 81 は、遊
技機 1 の電源がオンされると、メイン ROM 83 から主制御メイン処理を実行するための
プログラムを読み出す。主制御メイン処理では、遊技制御用マイコン 81 は、まず、初期
設定をおこなう（ステップ S001）。初期設定では、例えば、メイン CPU 82 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。

20

【0093】

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

30

【0094】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理の後、遊技制御用マイコン 81 は、割り込み処理
の割り込みを許可する（ステップ S004）。割り込み許可中は、メイン側タイマ割り込
み処理（ステップ S005）の実行が可能となる。メイン側タイマ割り込み処理は、所定
の周期（例えば、4 msec 周期）でメイン CPU 82 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
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。

40

【0095】

50

〔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。

〔0096〕

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

〔0097〕

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

〔0098〕

〔始動口センサ検出処理〕

図17は、始動口センサ検出処理（図16：ステップS103）のフローチャートである。遊技制御用マイコン81は、まず、ゲート28に遊技球が通過したか否かの判定をおこなう（ステップS201）。この判定は、ゲートセンサ28aによって遊技球が検出されたか否かによっておこなわれる。ゲート28に遊技球が通過していない場合（ステップS201：NO）、処理はステップS205にスキップする。ゲート28に遊技球が通過した場合（ステップS201：YES）、遊技制御用マイコン81は、普通図柄保留球数が「4（上限値）」であるか否かの判定をおこなう（ステップS202）。普通図柄保留球数とは、普図保留の数であり、より具体的には、メインRAM84に設けられた普図保留の数をカウントするカウンタの値である。普通図柄保留球数が「4」であれば（ステップS202：YES）、処理はステップS205にスキップする。普通図柄保留球数が「3」以下の場合（ステップS202：NO）、普通図柄保留球数に「1」を加算した後（ステップS203）、普通図柄乱数取得処理をおこなう（ステップS204）。ここでは、遊技制御用マイコン81は、普通図柄乱数カウンタの値（図7：ラベル-TRND-Hの値）を取得し、取得した乱数値をメインRAM84の普図保留記憶領域86の第1～第4記憶領域うち、現在の普通図柄保留球数に応じた記憶領域に格納する。

〔0099〕

ステップS205では、遊技制御用マイコン81は、第2始動口21に遊技球が入賞したか否かの判定をおこなう。この判定は、第2始動口センサ21aによって遊技球が検出されたか否かによっておこなわれる。第2始動口21に遊技球が入賞していない場合（ステップS205：NO）、処理はステップS210にスキップする。遊技球が入賞した場合（ステップS205：YES）、遊技制御用マイコン81は、特図2保留球数が「4（

10

20

30

40

50

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

【0100】

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

【0101】

〔特図2事前判定処理〕

図18は、特図2事前判定処理（図17：ステップS209）のフローチャートである。遊技制御用マイコン81は、まず、確変フラグがONであるか否かの判定をおこなう（ステップS301）。確変フラグがOFFの場合（ステップS301：NO）、本処理を終える。すなわち、確変フラグがOFFの場合には、事前判定はおこなわれない。一方、確変フラグがONの場合、遊技制御用マイコン81は、大当たり判定テーブルT1（図8）のうちの高確率状態用テーブルを参照して大当たり事前判定をおこなう（ステップS302）。具体的には、遊技制御用マイコン81は、まず、特図2関係乱数取得処理（図17：ステップS208）によって事前判定用バッファに一時的に記憶されている判定値としての大当たり乱数値を取得する。次に、遊技制御用マイコン81は、参照する大当たり判定テーブルT1（図8）と大当たり乱数値とを用いて大当たりか否かの事前判定をおこなう。ここでは、高確率状態（確変フラグがON）であるため、遊技制御用マイコン81は、大当たり判定テーブルT1のうちの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。

【0102】

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。

【0103】

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。

【0104】

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

【0105】

[特図1事前判定処理]

図19は、特図1事前判定処理(図17:ステップS214)のフローチャートである。遊技制御用マイコン81は、まず、確変フラグがONであるか否かの判定をおこなう(ステップS401)。上述の特図2事前判定処理とは反対に、確変フラグがONの場合(

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

【0106】

〔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デクリメントする(ステップS504)。従って、普通図柄の保留球数が「0」の状態ではゲート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)。

【0107】

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）。

【0108】

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。

【0109】

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。

【0110】

〔特別動作処理〕

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

【0111】

なお、特別動作処理は、第1特別図柄表示器41aに関する処理と、第2特別図柄表示器41bに関する処理とを独立させて第1特別図柄抽選と、第2特別図柄抽選とが並行し

て実行される同時変動が可能に構成されていてもよい。この場合、第1特別図柄表示器41aおよび大入賞装置(第1大入賞装置31および第2大入賞装置36)に関する処理を4つの段階に分け、各段階をそれぞれ「特図1動作ステータス」の「1」、「2」、「3」、「4」と呼ぶ。また、第2特別図柄表示器41bおよび大入賞装置に関する処理を4つの段階に分け、各段階をそれぞれ「特図2動作ステータス」の「1」、「2」、「3」、「4」と呼ぶ。「特図1動作ステータス」および「特図2動作ステータス」の初期設定は「1」である。遊技制御用マイコン81は、まず、「特図1動作ステータス」と「特図2動作ステータス」のいずれかが「4」であるか否かの判定をおこなう。「特図1動作ステータス」と「特図2動作ステータス」のいずれかが「4」のとき、特別電動役物処理をおこなう。特別電動役物処理では、大当たり遊技や小当たり遊技が実行される。具体的には、特図1動作ステータスが「4」のときには、特図1の大当たりによる大当たり遊技が実行される。特図2動作ステータスが「4」のときには、特図2の大当たりによる大当たり遊技または小当たり遊技が実行される。「特図1動作ステータス」と「特図2動作ステータス」のいずれも「4」ではない場合、遊技制御用マイコン81は、「特図1動作ステータス」が「1」か「2」か「3」かの判定をおこなう。「特図1動作ステータス」が「1」のとき、特図1待機処理をおこなう。特図1待機処理では、特図1の当たり判定や変動パターン選択等が実行される。「特図1動作ステータス」が「2」のとき、特図1変動中処理をおこなう。特図1変動中処理では、特図1の変動時間経過後に変動停止コマンドの出力等が実行される。「特図1動作ステータス」が「3」のとき、特図1確定処理をおこなう。特図1確定処理では、特図1抽選における大当たり時や小当たり時にオープニングコマンドの出力等が実行される。「特図1動作ステータス」が「1」か「2」か「3」かの判定をおこなった後、遊技制御用マイコン81は、「特図2動作ステータス」が「1」か「2」か「3」かの判定をおこなう。「特図2動作ステータス」が「1」のとき、特図2待機処理をおこなう。特図2待機処理では、特図2の当たり判定や変動パターン選択等が実行される。「特図2動作ステータス」が「2」のとき、特図2変動中処理をおこなう。特図2変動中処理では、特図2の変動時間経過後に変動停止コマンドの出力等が実行される。「特図2動作ステータス」が「3」のとき、特図2確定処理をおこなう。特図2確定処理では、特図2抽選における大当たり時や小当たり時にオープニングコマンドの出力等が実行される。上記のように、本実施形態の特別動作処理によれば、特図1の待機処理、変動中処理、確定処理と、特図2の待機処理、変動処理、確定処理とが並行して実行される。一方、大当たり遊技や小当たり遊技は、特図1および特図2の待機処理、変動処理、確定処理に優先して実行される。

【0112】

〔特別図柄待機処理〕

図22は、特別図柄待機処理(図21:ステップS1302)のフローチャートである。特別図柄待機処理では、遊技制御用マイコン81は、まず、特図2保留球数が「0」であるか否かの判定をおこなう(ステップS1400)。特図2保留球数が「0」である場合(ステップS1400:YES)、すなわち、第2特図保留記憶領域85bに、第2始動口21への入賞に起因して取得した乱数値群の記憶がない場合には、処理はステップS1407に移行する。特図2保留球数が「1」以上である場合(ステップS1400:NO)、遊技制御用マイコン81は、小当たり判定処理(ステップS1401)を実行する。小当たり判定処理では、遊技制御用マイコン81は、小当たり判定テーブルT10(図8)を参照して小当たり判定をおこなう。具体的には、遊技制御用マイコン81は、まず、第2特図保留記憶領域85bの第1記憶領域(第2特図保留の1個目に対応)に記憶されている小当たり乱数値を読み出し、この読み出した小当たり乱数値と小当たり判定テーブルT10とを用いて小当たりか否かを判定する。次に、遊技制御用マイコン81は、小当たり判定の結果が「小当たり」の場合、小当たりフラグをONにし、小当たり図柄に応じた特図停止図柄データをメインRAM84のバッファにセットして、本処理を終了する。次に、遊技制御用マイコン81は、大当たり判定処理(ステップS1402)、および、変動パターン選択処理(ステップS1403)を実行する。これらの処理の詳細につい

ては後述する。

【0113】

変動パターン選択処理の後、特図2 保留球数を1つディクリメントする（ステップS 1 4 0 4）。次に、遊技制御用マイコン8 1は、第2 特図保留記憶領域8 5 b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8 5 b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S 1 4 0 5）。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7 aでは、第2 特図保留記憶領域8 5 bの第1 記憶領域に対応する保留画像9 B（4つの保留画像9 Bのうち、一番左端の保留画像9 B）が保留消化画像表示領域側にシフトし、保留消化画像9 Cとして表示される。また、第2 特図保留記憶領域8 5 bの第2～第4 記憶領域に対応する保留画像9 B（4つの保留画像9 Bのうち、左から2、3、4番目の保留画像9 B）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8 1は、特図2 変動開始処理をおこなう（ステップS 1 4 0 6）。特図2 変動開始処理では、変動開始コマンドをメインRAM 8 4のコマンドセット領域8 4 a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8 1は、特別動作ステータスを「2」にセットする。なお、特図2 変動開始処理でセットされる変動開始コマンド（特図2 変動開始コマンド）には、小当たり判定処理（ステップS 1 4 0 1）でセットされた特図停止図柄データに関する情報や、大当たり判定処理（ステップS 1 4 0 2）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S 1 4 0 3）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。

【0114】

ステップS 1 4 0 1において、特図2 保留球数が「0」の場合（ステップS 1 4 0 1：YES）、遊技制御用マイコン8 1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S 1 4 0 7）。特図1 保留球数が「0」である場合（ステップS 1 4 0 7：YES）、すなわち、第1 特図保留記憶領域8 5 aに、第1 始動口2 0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S 1 4 1 3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S 1 4 0 7：NO）、遊技制御用マイコン8 1は、大当たり判定処理（ステップS 1 4 0 8）、および、変動パターン選択処理（ステップS 1 4 0 9）を実行する。これらの処理の詳細については後述する。変動パターン選択処理の後、特図1 保留球数を1つディクリメントする（ステップS 1 4 1 0）。次に、遊技制御用マイコン8 1は、第1 特図保留記憶領域8 5 a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8 5 a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S 1 4 1 1）。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7 aでは、第1 特図保留記憶領域8 5 aの第1 記憶領域に対応する保留画像9 A（4つの保留画像9 Aのうち、一番右端の保留画像9 A）が保留消化画像表示領域側にシフトし、保留消化画像9 Cとして表示される。また、第1 特図保留記憶領域8 5 aの第2～第4 記憶領域に対応する保留画像9 A（4つの保留画像9 Aのうち、左から2、3、4番目の保留画像9 A）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8 1は、特図1 変動開始処理をおこなう（ステップS 1 4 1 2）。特図1 変動開始処理では、変動開始コマンドをメインRAM 8 4のコマンドセット領域8 4 aにセットし、第1 特別図柄の変動表

10

20

30

40

50

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。

【0115】

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。

【0116】

〔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。

【0117】

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

【0118】

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 8 1 は、大当たりフラグを ON にするとともに（ステップ S 1 5 0 6 ）、大当たり種別の判定をおこなう（ステップ S 1 5 0 7 ）。具体的には、遊技制御用マイコン 8 1 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 8 5 b 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 8 5 a 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 8 1 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 T 5（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 RAM 8 4 に設けた大当たり種別バッファにセットして（ステップ S 1 5 2 0 ）、本処理を終了する。一方、ステップ S 1 5 0 3 またはステップ S 1 5 0 5 において、大当たり判定の結果が「ハズレ」（小当たり判定の結果も「ハズレ」）の場合、ハズレ図柄に応じた特図停止図柄データ（0 1 H）をメイン RAM 8 4 に設けた大当たり種別バッファにセットして（ステップ S 1 5 2 0 ）、本処理を終了する。

【0 1 1 9】

〔変動パターン選択処理〕

図 2 4 および図 2 5 は、変動パターン選択処理（図 2 2：ステップ S 1 4 0 3、S 1 4 0 9）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 S 1 4 0 3）と特図 1 の変動パターン選択処理（ステップ S 1 4 0 9）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 8 1 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 S 1 6 0 0）。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 S 1 6 0 0：YES）、処理はステップ S 1 6 1 2 に移行する。時短状態でない場合（ステップ S 1 6 0 0：NO）、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（ステップ S 1 6 0 2）。大当たりフラグが OFF の場合（ステップ S 1 6 0 2：NO）、遊技制御用マイコン 8 1 は、小当たりフラグが ON か否かの判定をおこなう（ステップ S 1 6 1 0）。小当たりフラグが OFF の場合（ステップ S 1 6 1 0：NO）、処理はステップ S 1 6 0 7 に移行する。小当たりフラグが ON の場合（ステップ S 1 6 1 0：YES）、遊技制御用マイコン 8 1 は、変動パターン判定テーブル T 6（図 1 0）のうち、非時短状態小当たり用のテーブルを参照して変動パターンの選択をおこなう（ステップ S 1 6 1 1）。具体的には、遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、第 2 特図保留記憶領域 8 5 b の第 1 記憶領域（第 2 特図保留の 1 個目に対応）に記憶されている変動パターン乱数値を読み出す。次に、遊技制御用マイコン 8 1 は、変動パターン判定テーブル T 6 と変動パターン乱数値とを用いて変動パターンを選択する。ここでは、非時短状態小当たり用のテーブルとして、図 1 0 に示す非時短状態用の変動パターン判定テーブル T 6 のうち、小当たり該当部分（変動パターンが「P 3 4」の部分）が参照される（アドレスがセットされる）。読み出した変動パターン乱数値から、変動パターンとして「P 3 4」が選択される。

【0 1 2 0】

大当たりフラグが ON の場合（ステップ S 1 6 0 2：YES）、遊技制御用マイコン 8 1 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 S 1 6 0 4）、大当たり種別の判定は、メイン RAM 8 4 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。

【0 1 2 1】

大当たり種別が V 通過予定大当たりの場合（ステップ S 1 6 0 4：YES）、遊技制御用マイコン 8 1 は、変動パターン判定テーブル T 6（図 1 0）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 S 1 6 0 5）。具体的には、遊技制御用マイコン 8 1 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 8 5 b の第 1 記憶領域（第 2 特図保留の 1 個目に対応）に記憶されている変動パタ

ーン乱数値を読み出す。特図1の変動パターン選択処理では、第1特図保留記憶領域85aの第1記憶領域(第1特図保留の1個目に対応)に記憶されている変動パターン乱数値を読み出す。次に、遊技制御用マイコン81は、変動パターン判定テーブルT6と変動パターン乱数値とを用いて変動パターンを選択する。ここでは、非時短状態V通過予定大当たり用のテーブルとして、図10に示す非時短状態用の変動パターン判定テーブルT6のうち、V通過予定大当たりに該当する部分(特図1では変動パターンが「P1」～「P3」の部分、特図2では変動パターンが「P21」、「P22」の部分)が参照されるアドレスがセットされる)。読み出した変動パターン乱数値から、特図1では変動パターンとして「P1」～「P3」のいずれか、特図2では「P21」または「P22」が選択される。

10

【0122】

大当たり種別がV非通過予定大当たりの場合(ステップS1604:NO)、遊技制御用マイコン81は、変動パターン判定テーブルT6(図10)のうち、非時短状態V非通過予定大当たり用のテーブルを参照して変動パターンの選択をおこなう(ステップS1606)。ここでは、非時短状態V非通過予定大当たり用のテーブルとして、図10に示す非時短状態用の変動パターン判定テーブルT6のうち、V非通過予定大当たりに該当する部分(特図1では変動パターンが「P4」～「P6」の部分、特図2では変動パターンが「P23」の部分)が参照されるアドレスがセットされる)。読み出した変動パターン乱数値から、特図1では変動パターンとして「P4」～「P6」のいずれか、特図2では「P23」が選択される。

20

【0123】

ステップS1610において、小当たりフラグがOFFの場合(ステップS1610:NO)、遊技制御用マイコン81は、リーチ乱数値がリーチ成立乱数値か否かの判定をおこなう(ステップS1607)。具体的には、遊技制御用マイコン81は、まず、判定値としてのリーチ乱数値の読み出しをおこなう。特図2の変動パターン選択処理では、第2特図保留記憶領域85bの第1記憶領域(第2特図保留の1個目に対応)に記憶されているリーチ乱数値を読み出す。特図1の変動パターン選択処理では、第1特図保留記憶領域85aの第1記憶領域(第1特図保留の1個目に対応)に記憶されているリーチ乱数値を読み出す。次に、遊技制御用マイコン81は、リーチ判定テーブルT2(図8(B))と、リーチ乱数値とを用いてリーチの有無を判定する。ここでは、非時短状態であるため、リーチ判定テーブルT2のうち、非時短状態用のテーブル(リーチ有り判定値(リーチ成立乱数値)が「0」～「13」の部分)に基づいてリーチの有無を判定する。

30

【0124】

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。

40

【0125】

50

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

10

【0126】

ステップS1600において、遊技状態が時短状態であると判定した場合には、遊技制御用マイコン81は、大当たりフラグがONか否かの判定をおこなう（図25：ステップS1612）。以後、ステップS1614～S1621の処理は、以下の点を除いては上述のステップS1604～S1611の処理と同様であるため説明を省略する。ステップS1614～S1621の処理とステップS1604～S1611の処理との違いは、ステップS1615、S1616、S1618、S1619、S1621において、参照される変動パターン判定テーブルT6の部分が既述のステップS1605、S1606、S1608、S1609、S1611と異なる。具体的には、S1605、S1606、S1608、S1609、S1611では、非時短状態用の変動パターン判定テーブルT6（図10）が参照されるのに対して、ステップS1615、S1616、S1618、S1619、S1621では、時短状態用の変動パターン判定テーブルT6（図11）が参照される。例えば、ステップS1615の場合、すなわち、大当たり種別がV通過予定大当たりの場合、図11に示す時短状態用の変動パターン判定テーブルT6のうち、V通過予定大当たりに該当する部分（特図1では変動パターンが「P41」～「P43」の部分、特図2では変動パターンが「P61」または「P62」の部分）が参照される。読み出した変動パターン乱数値から、特図1では変動パターンとして「P41」～「P43」のいずれか、特図2では「P61」または「P62」が選択される。また、例えば、ステップS1616の場合、すなわち、大当たり種別がV非通過予定大当たりの場合、図11に示す時短状態用の変動パターン判定テーブルT6のうち、V非通過予定大当たりに該当する部分（特図1では変動パターンが「P44」～「P46」の部分、特図2では変動パターンが「P63」の部分）が参照される。読み出した変動パターン乱数値から、特図1では変動パターンとして「P44」～「P46」のいずれか、特図2では「P63」が選択される。また、例えば、ステップS1621の場合、すなわち小当たりの場合、図11に示す時短状態用の変動パターン判定テーブルT6のうち、小当たりに該当する部分（「P74」の部分）が参照される。読み出した変動パターン乱数値から、変動パターンとして「P74」が選択される。

20

30

【0127】

上記のように変動パターンの選択（ステップS1605、S1606、S1608、S1609、S1611、S1615、S1616、S1618、S1619、S1621）をおこなった後、遊技制御用マイコン81は、選択した変動パターンをセットして（ステップS1630）本処理を終える。セットされた変動パターンの情報は変動開始コマンドに含められて、出力処理（図16：ステップS108）においてサブ制御基板90に送信される。これにより特別図柄の変動表示が開始される。

40

【0128】

〔特別図柄変動中処理〕

図26は、特別図柄変動中処理（図21：ステップS1304）のフローチャートである。遊技制御用マイコン81は、まず、特別図柄の変動時間が経過して終了したか否かの

50

判定をおこなう（ステップS1701）。特別図柄の変動時間とは、上述の変動パターン選択処理（図24、図25）で選択された変動パターンに応じて決定される変動時間である。変動時間が終了していない場合（ステップS1701：NO）、本処理を終える。すなわち、特別図柄待機処理（図22）のステップS1406またはS1412において開始された特別図柄の変動表示が継続される。一方、変動時間が終了している場合（ステップS1701：YES）、変動停止コマンドをセットし（ステップS1702）、特別動作ステータスを「3」にセットする（ステップS1703）。また、遊技制御用マイコン81は、変動停止にともなうその他の処理をおこなう（ステップS1704）。例えば、遊技制御用マイコン81は、特別図柄の変動表示を、セットされている特図停止図柄データに応じた図柄で停止させる処理等をおこなう。その後、遊技制御用マイコン81は、本処理を終える。

10

【0129】

〔特別図柄確定処理〕

図27は、特別図柄確定処理（図21：ステップS1306）のフローチャートである。遊技制御用マイコン81は、まず、遊技状態管理処理をおこなう（ステップS1801）。遊技状態管理処理の内容について後述する。遊技状態管理処理の後、大当たりフラグがONであるか否かの判定をおこなう（ステップS1802）。大当たりフラグがOFFである場合（ステップS1802：NO）、遊技制御用マイコン81は、小当たりフラグがONであるか否かの判定をおこなう（ステップS1810）。小当たりフラグがOFFである場合（ステップS1810：NO）、遊技制御用マイコン81は、特別動作ステータスを「1」にセットして（ステップS1808）、本処理を終了する。これにより、大当たり遊技および小当たり遊技は開始されず、再度、特別図柄待機処理（図22）に移行し、次の保留に対する大当たり判定や小当たり判定等が実行される。

20

【0130】

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

30

【0131】

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

40

【0132】

一方、小当たりフラグがONである場合（ステップS1810：YES）、遊技制御用マイコン81は、当選した小当たりラッシュ付き大当たりの種別に応じた大入賞口の開放パターンのセットをおこなう（ステップS1811）。具体的には、遊技制御用マイコン81は、大入賞口開放パターン判定テーブルT8（図13）を参照して、特図停止図柄デ

50

ータから大入賞口の開放パターンを決定し、決定した開放パターンをセットする。例えば、特図停止図柄データが「20H」の場合には、大入賞口の開放パターンとして「開放パターン25」がセットされる。開放パターンのセット後、遊技制御用マイコン81は、特別動作ステータスを「4」にセットして（ステップS1807）、本処理を終える。

【0133】

〔遊技状態管理処理〕

図28は、遊技状態管理処理（図27：ステップS1801）のフローチャートである。遊技制御用マイコン81は、まず、確変フラグがONか否かの判定をおこなう（ステップS2001）。確変フラグがOFFの場合（ステップS2001：NO）、処理はステップS2005にスキップする。確変フラグがONの場合（ステップS2001：YES）、確変カウンタの値を1デクリメントする（ステップS2002）。確変カウンタとは、高確率状態中に実行した特別図柄の変動回数をカウントするものである。ここでは、高確率状態への移行時に確変カウンタに「10000」がセットされる。遊技制御用マイコン81は、確変カウンタを1デクリメントした結果、カウンタの値が「0」になったか否かの判定をおこなう（ステップS2003）。確変カウンタの値が「0」ではない場合（ステップS2003：NO）、処理はステップS2005にスキップする。確変カウンタの値が「0」の場合（ステップS2003：YES）、確変フラグをOFFに切り替える（ステップS2004）。なお、確変カウンタに「10000」がセットされた場合、実質確変カウンタの値が「0」になることはない。

【0134】

ステップS2005では、遊技制御用マイコン81は、時短フラグがONか否かの判定をおこなう。時短フラグがOFFの場合（ステップS2005：NO）、処理はステップS2009にスキップする。時短フラグがONの場合（ステップS2005：YES）、時短カウンタの値を1デクリメントする（ステップS2006）。時短カウンタとは、時短状態中に実行した特別図柄の変動回数をカウントするものである。ここでは、時短状態への移行時に時短カウンタに「10000」がセットされる。遊技制御用マイコン81は、時短カウンタを1デクリメントした結果、カウンタの値が「0」になったか否かの判定をおこなう（ステップS2007）。時短カウンタの値が「0」ではない場合（ステップS2007：NO）、処理はステップS2009にスキップする。時短カウンタの値が「0」の場合（ステップS2007：YES）、時短フラグをOFFに切り替える（ステップS2008）。なお、時短カウンタに「10000」がセットされた場合、実質時短カウンタの値が「0」になることはない。

【0135】

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。

【0136】

〔遊技状態リセット処理〕

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

【0137】

〔特別電動役物処理〕

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

10

【0138】

大入賞口が開放中ではない場合（ステップS2202：NO）、遊技制御用マイコン81は、大入賞口を開放するための条件が成立しているか否かの判定をおこなう（ステップS2203）。遊技制御用マイコン81は、大入賞口を開放するための条件としては、まず、大入賞口開放始動口17に入球があったか否かの判定をおこなう。大入賞口開放始動口17への入球が無い場合には条件を満たしていないと判定する。大入賞口開放始動口17への入球があった場合、さらに、遊技制御用マイコン81は、大入賞口を開放する時間（タイミング）か否かの判定をおこなう。大入賞口を開放する時間には、例えば、大当たりのオープニングの時間が経過して初回のラウンド遊技における開放開始の時期に至ったときや、開放後に一時的に閉鎖した大入賞口を再び開放させるまでのインターバル時間（閉鎖時間）が経過して、再度の開放開始の時期に至ったときが含まれる。上記の条件を満たしていない場合（ステップS2203：NO）、処理はステップS2220に移行する。

20

【0139】

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

30

40

【0140】

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

50

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）。

【0141】

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。

10

【0142】

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 通過予定大当たり」で V 領域 3 9 への遊技球の通過があった場合であっても、「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と認識させることができる。なお、「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 O N にセットして（ステップ S 2 2 2 9）、本処理を終える。

20

30

【0143】

上述のステップ S 2 2 0 0 において、大当たり終了フラグが O N の場合（ステップ S 2 2 0 0：Y E S）、最終ラウンドが終了しているので、遊技制御用マイコン 8 1 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 S 2 2 3 0）。エンディング時間が経過していない場合（ステップ S 2 2 3 0：N O）、遊技制御用マイコン 8 1 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 S 2 2 3 0：Y E S）、遊技制御用マイコン 8 1 は、大当たり終了フラグを O F F にするとともに（ステップ S 2 2 3 1）、大当たりフラグを O F F にし（ステップ S 2 2 3 2）、特別動作ステータスを「1」にセットする（ステップ S 2 2 3 3）。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 S 1 3 0 2）が実行される。その後、後述の遊技状態設定処理（ステップ S 2 2 3 4）を実行し本処理を終える。

40

【0144】

また、特別電動役物処理では、上述したような、大当たり遊技における大入賞口（第 1 大入賞口 3 0 または第 2 大入賞口 3 5）の開放処理に加え、小当たり遊技における大入賞口（第 2 大入賞口 3 5）の開放処理もおこなうようになっている。図示は省略するが、具体的には、遊技制御用マイコン 8 1 は、小当たりフラグが O N になると、当選した小当たりラッシュ付き大当たりの種別に応じた開放パターン（図 1 3）に従って、大入賞口（第 2 大入賞口 3 5）を開放させ、その後、大入賞口の閉鎖条件（図 1 3）が成立しているか

50

否かの判定をおこない、大入賞口の閉鎖条件が成立している場合には、大入賞口を閉鎖（閉塞）する（小当たり遊技終了）。その後、小当たりフラグをOFFにし、特別動作ステータスを「1」にセットする。

【0145】

〔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。

【0146】

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。

【0147】

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。

【0148】

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。

【0149】

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場合、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。

【0150】

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。

【0151】

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。

【0152】

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。

【0153】

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。

【0154】

〔遊技状態設定処理〕

図32は、遊技状態設定処理（図30：ステップS2234）のフローチャートである。遊技制御用マイコン81は、まず、VフラグがONか否かの判定をおこなう（ステップS2301）。VフラグがOFFの場合（ステップS2301：NO）、遊技制御用マイコン81は、ステップS2309に処理を進める。一方、ステップS2301において、VフラグがONの場合（ステップS2301：YES）、遊技制御用マイコン81は、確変フラグをONにし（ステップS2304）、確変カウンタに「10000」をセットし（ステップS2305）、VフラグをOFFにする（ステップS2306）。また、遊技制御用マイコン81は、時短フラグをONにし（ステップS2307）、時短カウンタに「10000」をセットする（ステップS2308）。これにより、今回の大当たり遊技後の遊技状態が「高確率状態」かつ「時短状態」かつ「高ベース状態」（すなわち、高確高ベース）になる。この高確高ベース状態は、特別図柄の可変表示が10000回おこなわれること、または、次の大当たりに当選すること、のいずれかの条件の成立によって終了する。

なお、高確率状態では、大当たり確率が約1/101であり、現実的には、高確高ベース状態で10000回の大当たり抽選を行う前に、ほぼ大当たりとなる。従って、本実施形態の遊技機1では、時短状態における特別図柄2（第2始動口経由）での大当たりであってV通過予定の大当たり（特図停止図柄データ20H, 21H）は、その大当たり遊技中にV通過すれば、その大当たり後の遊技状態が、次回の大当たりまで高確高ベース状態となり、小当たりラッシュになることがほぼ確約される。

【0155】

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。

【0156】

〔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

10

20

30

40

50

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。

【0157】

〔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。

【0158】

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。

【0159】

〔サブ制御メイン処理〕

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

【0160】

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。

【0161】

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。

【0162】

〔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

10

20

30

40

50

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。

【0163】

〔受信コマンド解析処理〕

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

【0164】

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。

【0165】

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S44

55: NO)、上述の変動演出開始処理をスキップする。

【0166】

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。

【0167】

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

【0168】

続いて、演出制御用マイコン91は、主制御基板80からラウンド指定コマンドを受信したか否かの判定をおこなう(ステップS4485)。受信している場合(ステップS4485: YES)、ラウンド演出パターン決定処理をおこなう(ステップS4490)。「ラウンド演出パターン決定処理」は、特別遊技(大当たり遊技)において、大入賞口の開放中や開放間のインターバル中に実行する開放遊技演出パターン(内容)を選択する処理である。ラウンド演出パターン決定処理では、演出制御用マイコン91は、まず、ラウンド指定コマンドの解析をおこない、ラウンド指定コマンドに含まれる、特図停止図柄データに関する情報、および、ラウンド数に関する情報をサブRAM94にセットする。そして、特図停止図柄データが示す当たり種別およびラウンド数に対応して予め設定されているラウンド演出の演出パターンを選択し、選択したラウンド演出を開始するためのラウンド演出開始コマンドをサブRAM94の演出コマンドセット領域94bにセットする。演出コマンドセット領域94bにセットされたラウンド演出開始コマンドが画像制御基板100に送信されると、CPU102は、所定のラウンド演出画像をROM103から読み出して、表示画面7aに表示させる。なお、ステップS4485において、ラウンド指定コマンドを受信していない場合(ステップS4485: NO)、上述のラウンド演出パターン決定処理をスキップする。

【0169】

続いて、演出制御用マイコン91は、主制御基板80からエンディングコマンドを受信したか否かの判定をおこなう(ステップS4495)。受信している場合(ステップS4

10

20

30

40

50

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

【0170】

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

【0171】

〔先読み演出決定処理〕

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

【0172】

図39は、事前判定情報記憶領域94cの構成を説明するための図である。事前判定情報記憶領域94cには、上述した、大当たり判定情報、大当たり種別情報、および、変動パターン情報のほか、先読み演出パターン情報が記憶される。先読み演出パターン情報とは、変動演出中に実行される先読み演出の内容を示す情報であり、後述するステップS4604において選択される。図39(A)は、特図2保留の1個目~3個目にそれぞれ対応する事前判定結果として、大当たり判定情報「ハズレ」と、変動パターン情報「P72」「P73」が第1~3格納領域に記憶され、また、当該変動に対応する事前判定結果が当該領域に記憶された状態が示されている。図39(B)は、図39(A)の状態から特図2の入賞があり、主制御基板80から受信した事前判定コマンドに含まれる事前判定情報を、特図2保留の4個目に対応する第4格納領域に記憶させた状態が示されている。ここでは、事前判定情報として、大当たり判定情報「大当たり」と、大当たり種別情報「21H」と、変動パターン情報「P61」が記憶されている。また、あわせて、特図2保留の1個目~4個目に対応する第1~4格納領域と、当該変動に対応する当該領域との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S4470)において実行される。

【0173】

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

【0174】

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

【0175】

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ない場合には、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S46

05: NO)、処理を終了する。

【0176】

〔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。

10

【0177】

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。

【0178】

20

図42は、基幹演出パターン決定テーブルT52を説明するための図である。図42では、ノーマルリーチ演出をおこなう複数種類の基幹演出パターンと、SP1演出をおこなう複数種類の基幹演出パターン、SP2演出をおこなう複数種類の基幹演出パターン、SP3演出をおこなう複数種類の基幹演出パターンと、SP4演出をおこなう複数種類の基幹演出パターンと、SP5演出をおこなう複数種類の基幹演出パターン（後述する疑似大当たり示唆演出がおこなわれる専用リーチ演出パターン）と、リーチ無しハズレ演出をおこなう複数種類の基幹演出パターンと、小当たり演出をおこなう複数種類の基幹演出パターンが設定されている。基幹演出パターンの種類は任意に設定することができる。ここでは、例えば、変動開始コマンドに含まれていた変動パターンが「P1」の場合、SP1演出をおこなう基幹演出パターンが選択される。また、変動開始コマンドに含まれていた変動パターンが「P72」の場合、リーチ無しハズレ演出をおこなう基幹演出パターンが選択される。また、変動開始コマンドに含まれていた変動パターンが「P74」の場合、小当たり演出をおこなう基幹演出パターンが選択される。

30

【0179】

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。

40

【0180】

図43は、チャンスアップ演出パターン決定テーブルT53を説明するための図である。ここでは、チャンスアップ演出パターン決定テーブルT53のうち、非時短状態時における特図1の変動演出パターンを決定する部分のみを示している。すなわち、図43は、変動開始コマンドに含まれていた変動パターンが「P1」～「P16」の場合において実行されるチャンスアップ演出パターンを示している。なお、チャンスアップ演出パターン決定テーブルT53は、変動パターンが「P21」～「P34」「P41」～「P56」「P61」～「P74」の場合において実行されるチャンスアップ演出パターンを決定する部分を備えていてもよいし備えていなくてもよい。

【0181】

50

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。

【0182】

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。

【0183】

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。

【0184】

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。

【0185】

〔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。

【0186】

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

10

20

30

40

50

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。

【0187】

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。

【0188】

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。

【0189】

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。

【0190】

続いて、画像制御用マイコン101は、その他の処理をおこなう（ステップS5007）。その他の処理では、例えば、画像制御用マイコン101は、オープニング演出開始コマンドを受信したときに、オープニング演出開始コマンドにおいて指示された所定のオープニング演出画像をROM103から読み出して、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。

【0191】

9. 盤可動体の動作およびサブ表示画面64の表示演出

図46～図50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、および、サブ表示画面64（右サブ表示画面64R、左サブ表示画面64L、および、上サブ表示画面64U）の表示演出について説明する。演出制

10

20

30

40

50

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サブ表示画面64に特定の画像を表示させる表示演出をおこなう。

【0192】

図46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、2つの長板状の発光部材を備え、それぞれが移動可能に構成されている。2つの長板状の発光部材は斜め下方向に進出可能に構成されている。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2つの長板状の発光部材はそれぞれ表示画面7aの右上隅と左上隅に位置している。このとき、第1可動役物14は、先端側が遊技者から視認可能となっている。第1可動役物14は、図1の退避位置から、下方向に移動（進出）することによって、図46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、2つの発光部材は、画像表示装置7の前面において、枠ランプ66、盤ランプ5、と直線状に並ぶ。また、第1可動役物14は、図46の進出位置から、2つの発光部材が上方に移動（退避）することによって、図1に示す退避位置まで移動することができ、そこで静止することができる。

10

【0193】

図47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、スマイル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）。

20

【0194】

図48は、第2可動役物15の第3態様を例示した説明図である。第2可動役物15は、スマイル顔が描かれた回転体が2つに分断して相対スライド移動可能に構成されている。具体的には、第2可動役物15は、スマイル顔の左半分である第1部材15aと、スマイル顔の右半分の第2部材15bとを備えている。この第1部材15aと第2部材15bは、相対的にスライド移動可能に構成されている。ここでは、第2可動役物15は、図47に示す表示画面7aの前方の位置（第2態様）において、第1部材15aと第2部材15bとが相対スライドし、図48に示すように第1部材15aと第2部材15bとがずれた状態で静止することができる（第3態様）。

30

【0195】

図49は、サブ表示画面64（右サブ表示画面64R、左サブ表示画面64L、および、上サブ表示画面64U）の表示演出を例示した説明図である。右サブ表示画面64R、左サブ表示画面64L、および、上サブ表示画面64Uは、それぞれ、独立して画像を表示することができる。また、表示画面7aの画像と連動した演出をおこなうことができる。

【0196】

図50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、スマイル顔が描かれた回転体を含んでいる。第3可動役物18は、図1に示すように、ステージ部11の下方の退避位置（ホームポジション）に格納されており、ここで静止することができる（第1態様）。このとき、回転体は視認困難な状態となる。第3可動役物18は、図1の状態から、回転体が上方に進出し、表示画面7aの前方において、第2可動役物15と同様に、図示しない回転演出をおこなうことができる。また、第3可動役物18は、スマイル顔が描かれた回転体が2つに分断して相対スライド移動可能に構成されている。具体的には、第3可動役物18は、スマイル顔の右半分である第1部材18aと、スマイル顔の左半分の第2部材18bとを備えている。この第1部材18aと第2部材18bは、表示画面7aの前方の位置において、第1部材18aと第2部材18bとが相対スライドし、図50に示すように第1部材18aと第2部材18bとがずれた状態で静

40

50

止することができる（第2態様）。

【0197】

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。

10

【0198】

以下に図51～図54を用いて保留アイコン連動演出A～Dについて説明する。この保留アイコン連動演出は、装飾図柄の変動演出中（特に、疑似連演出中）などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン101がサブ制御基板90から受信した変動演出開始コマンドを解析し、保留アイコン連動演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM103から対応する画像データを読み出して表示画面7aに画像を表示させる演出である。

【0199】

〔保留アイコン連動演出A〕

図51は、保留アイコン連動演出Aを説明するための図である。保留アイコン連動演出Aでは、まず、図51（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。このとき、表示画面7aの下方には、保留アイコン9Aと当該保留アイコン9Cが表示されている。保留アイコン9Aと当該保留アイコン9Cは、特定の対象の外観を表している。ここでは、保留アイコン9Aと当該保留アイコン9Cは、丸い図形の外観を表した丸形状を有している。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。ここでは、特図1保留数が4である状態を例示している。

20

【0200】

この状態で、図51（B）に示すように、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rが同じ数字（ここでは「2」）で仮停止してリーチが形成される。リーチ形成後、当該保留の保留変化によって、当該保留アイコン9Cの態様が変化する。ここでは、特定の対象の外観を表していた当該保留アイコン9Cが他の1つの特定の対象の外観を表す画像に変化する。一例として、保留変化によって当該保留アイコン9Cは、1つの四角い図形の外観を表した（四角形状の）画像となる。この四角形状は、丸形状よりも大当たりの期待度が高いことを示唆している。後述するように、当該保留アイコン9Cは、表す四角形状の数によって、疑似連回数を示唆する。その後、図51（C）に示すように、中装飾図柄8Cとして、疑似連が実行されることを示唆する疑似連開始示唆画像が表示される。疑似連とは、1変動中に、装飾図柄の仮停止表示と再変動表示とを繰り返す演出であり、3つの装飾図柄が仮停止表示する前にはリーチが形成される。疑似連回数とは、この装飾図柄の仮停止表示と再変動表示の繰り返し回数である。ここでは、疑似連回数は、1変動中にリーチが形成される回数と等しい。

30

40

【0201】

中装飾図柄8Cの疑似連開始示唆画像が仮停止した後、画面が切り替わり、図51（D）に示すように、疑似連回数を示唆する回数示唆画像KSが表示される。回数示唆画像KSは、次に開始される再変動表示が何回目（何連目）の変動表示かを示唆している。ここでは、次は2回目なので（疑似連回数は「2」なので）、「2回目!!!」と表されている。この回数示唆画像KSが表示されるとき、装飾図柄8L、8C、8R、保留アイコン9A、および、当該保留アイコン9Cが表示されない。

50

【0202】

回数示唆画像KSが消えた後、画面が切り替わり、図51(E)に示すように、装飾図柄8L、8C、8Rが再び変動表示されるとともに、当該保留の保留変化によって、当該保留アイコン9Cの態様に変化する。ここでは、1つの特定の対象(四角い図形)の外観を表していた当該保留アイコン9Cが、2つの同じ特定の対象の外観を表す画像に変化する。具体的には、保留変化によって、当該保留アイコン9Cは、1つの四角い図形から2つの四角い図形が重なった画像に変化する。当該保留アイコン9Cには、四角い図形が2つ含まれるので、現在の疑似連が2回目であること、すなわち、疑似連回数が2であることを示唆している。また、2つの四角形状は、1つの四角形状よりも大当たりの期待度が高いことを示唆している。表示画面7aの右上には、疑似連回数表示GKが表示されている。疑似連回数表示GKは、現在の疑似連回数を表示している。変動表示が所定期間継続した後、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rが同じ数字(ここでは「6」)で仮停止してリーチが形成される。

10

【0203】

リーチ形成後、図51(F)に示すように、中装飾図柄8Cとして、疑似連開始示唆画像が表示される。中装飾図柄8Cとして疑似連開始示唆画像が仮停止した後、図51(G)に示すように、再び、画面が切り替わり、回数示唆画像KSが表示される。ここでは、疑似連回数は「3」なので、「3回目!!!」と表されている。回数示唆画像KSが表示されるとき、装飾図柄8L、8C、8R、保留アイコン9A、および、当該保留アイコン9Cが表示されない。

20

【0204】

回数示唆画像KSが消えた後、画面が切り替わり、図51(H)に示すように、装飾図柄8L、8C、8Rが再び変動表示されるとともに、当該保留の保留変化によって、当該保留アイコン9Cの態様に変化する。ここでは、2つの特定の対象の外観を表していた当該保留アイコン9Cが3つの同じ特定の対象の外観を表す画像に変化する。具体的には、保留変化によって、当該保留アイコン9Cは、2つの四角い図形が重なった画像から3つの四角い図形が重なった画像に変化する。当該保留アイコン9Cには、四角い図形が3つ含まれるので、現在の疑似連が3回目であること、すなわち、疑似連回数が3であることを示唆している。また、3つの四角形状は、2つの四角形状よりも大当たりの期待度が高いことを示唆している。表示画面7aの右上には、疑似連回数表示GKが表示されている。その後、図51(I)に示すように、スペシャルリーチ演出が実行される。ここでは、味方キャラクターCRAと敵キャラクターCRBが対決するアニメーションが表示される。味方キャラクターCRAが勝利した後、図51(J)に示すように、装飾図柄によって、大当たり図柄が表示される。

30

【0205】

[保留アイコン連動演出B]

図52は、保留アイコン連動演出Bを説明するための図である。保留アイコン連動演出Bでは、まず、図52(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。このとき、表示画面7aの下方には、保留アイコン9Aと当該保留アイコン9Cが表示されている。保留アイコン9Aと当該保留アイコン9Cは、特定の対象の外観を表している。ここでは、保留アイコン9Aと当該保留アイコン9Cは、丸い図形の外観を表した丸形状を有している。なお、特定の対象とは、キャラクターや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。ここでは、特図1保留数が4である状態を例示している。

40

【0206】

この状態で、図52(B)に示すように、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rが同じ数字(ここでは「2」)で仮停止してリーチが形成される。リーチ形成後、すべての保留アイコン9Aと当該保留アイコン9Cの態様に変化する。ここでは、特定の対象の外観を表し

50

ていたすべての保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C が他の 1 つの特定の対象の外観を表す画像に変化する。一例として、保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C は、すべて、四角い図形の外観を表した四角形状となる。後述するように、保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C は、各アイコンが表す図形の数によって、疑似連回数を示唆する。

【0207】

その後、図 5 2 (C) に示すように、中装飾図柄 8 C が仮停止すると、画面が切り替わり、図 5 2 (D) に示すように、疑似連が実行されることを示唆する回数示唆画像 K S が表示される。疑似連とは、1 変動中に、装飾図柄の仮停止表示と再変動表示とを繰り返す演出であり、3 つの装飾図柄が仮停止表示する前にはリーチが形成される。疑似連回数とは、この装飾図柄の仮停止表示と再変動表示の繰り返し回数である。ここでは、疑似連回数は、1 変動中にリーチが形成される回数と等しい。回数示唆画像 K S は、次に開始される再変動表示が何回目 (何連目) の変動表示かを示唆している。ここでは、次は 2 回目なので (疑似連回数は「2」なので)、「2 回目!!!」と表されている。この回数示唆画像 K S が表示されるとき、保留アイコン 9 A、および、当該保留アイコン 9 C が表示され、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が表示されない。

【0208】

表示されている保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C は態様に変化する。ここでは、保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C は、1 つの特定の対象 (四角い図形) の外観を表していた状態から、2 つの同じ特定の対象の外観を表す画像に変化する。具体的には、1 つの四角形状から 2 つの四角形状を含む画像に変化する。各保留アイコンには、2 つの四角形状が含まれるので、現在の疑似連が 2 回目であること、すなわち、疑似連回数が 2 であることを示唆している。

【0209】

回数示唆画像 K S が消えた後、画面が切り替わり、図 5 2 (E) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が再び変動表示される。表示画面 7 a の右上には、疑似連回数表示 G K が表示されている。疑似連回数表示 G K は、現在の疑似連回数を表示している。変動表示が所定期間継続した後、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R が同じ数字 (ここでは「6」) で仮停止してリーチが形成される。リーチ形成後、図 5 2 (F) に示すように、中装飾図柄 8 C が仮停止した後、画面が切り替わり、図 5 2 (G) に示すように、再び、回数示唆画像 K S が表示される。ここでは、疑似連回数は「3」なので、「3 回目!!!」と表されている。回数示唆画像 K S が表示されるとき、保留アイコン 9 A、および、当該保留アイコン 9 C が表示され、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が表示されない。

【0210】

表示されている保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C は態様に変化する。ここでは、保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C は、2 つの特定の対象 (四角い図形) の外観を表していた状態から、3 つの同じ特定の対象の外観を表す画像に変化する。具体的には、2 つの四角形状を含む画像から 3 つの四角形状を含む画像に変化する。各保留アイコンには、3 つの四角形状が含まれるので、現在の疑似連が 3 回目であること、すなわち、疑似連回数が 3 であることを示唆している。

【0211】

回数示唆画像 K S が消えた後、画面が切り替わり、図 5 2 (H) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が再び変動表示される。表示画面 7 a の右上には、疑似連回数表示 G K が表示されている。その後、図 5 2 (I) に示すように、スペシャルリーチ演出が実行される。ここでは、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B が対決するアニメーションが表示される。味方キャラクタ C R A が勝利した後、図 5 2 (J) に示すように、装飾図柄によって、大当たり図柄が表示される。

【0212】

[保留アイコン連動演出 C]

図 5 3 は、保留アイコン連動演出 C を説明するための図である。保留アイコン連動演出 C では、まず、図 5 3 (A) に示すように、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装

10

20

30

40

50

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。このとき、表示画面 7 a の下方には、保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C が表示されている。保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C は、特定の対象の外観を表している。ここでは、保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C は、丸い図形の外観を表した丸形状を有している。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。ここでは、特図 1 保留数が 4 である状態を例示している。

【0213】

この状態で、図 5 3（B）に示すように、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R が同じ数字（ここでは「2」）で仮停止してリーチが形成される。リーチ形成後、当該保留の保留変化によって、当該保留アイコン 9 C の態様が変化する。ここでは、特定の対象の外観を表していた当該保留アイコン 9 C が他の 1 つの特定の対象の外観を表す画像に変化する。一例として、保留変化によって当該保留アイコン 9 C は、数字の 1 の外観を表した画像となる。後述するように、当該保留アイコン 9 C は、表す数字によって、疑似連回数を示唆する。その後、図 5 3（C）に示すように、中装飾図柄 8 C として、疑似連が実行されることを示唆する疑似連開始示唆画像が表示される。疑似連とは、1 変動中に、装飾図柄の仮停止表示と再変動表示とを繰り返す演出であり、3 つの装飾図柄が仮停止表示する前にはリーチが形成される。疑似連回数とは、この装飾図柄の仮停止表示と再変動表示の繰り返し回数である。ここでは、疑似連回数は、1 変動中にリーチが形成される回数と等しい。

【0214】

中装飾図柄 8 C の疑似連開始示唆画像が仮停止した後、画面が切り替わり、図 5 3（D）に示すように、疑似連回数を示唆する回数示唆画像 K S が表示される。回数示唆画像 K S は、次に開始される再変動表示が何回目の変動表示かを示唆している。ここでは、次は 2 回目なので（疑似連回数は「2」なので）、「2 回目!!!」と表されている。この回数示唆画像 K S が表示されるとき、装飾図柄 8 L、8 C、8 R、保留アイコン 9 A、および、当該保留アイコン 9 C が表示されない。

【0215】

回数示唆画像 K S が消えた後、画面が切り替わり、図 5 3（E）に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が再び変動表示されるとともに、当該保留の保留変化によって、当該保留アイコン 9 C の態様が変化する。ここでは、保留変化によって、当該保留アイコン 9 C は、数字の 1 の外観を表している画像から数字の 2 を表す画像に変化する。当該保留アイコン 9 C には、数字の 2 が示されているので、現在の疑似連が 2 回目であること、すなわち、疑似連回数が 2 であることを示唆している。また、数字の 2 は、数字の 1 よりも大当たりの期待度が高いことを示唆している。表示画面 7 a の右上には、疑似連回数表示 G K が表示されている。疑似連回数表示 G K は、現在の疑似連回数を表示している。変動表示が所定期間継続した後、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R が同じ数字（ここでは「6」）で仮停止してリーチが形成される。

【0216】

リーチ形成後、図 5 3（F）に示すように、中装飾図柄 8 C として、疑似連開始示唆画像が表示される。中装飾図柄 8 C として疑似連開始示唆画像が仮停止した後、図 5 3（G）に示すように、再び、画面が切り替わり、回数示唆画像 K S が表示される。ここでは、疑似連回数は「3」なので、「3 回目!!!」と表されている。回数示唆画像 K S が表示されるとき、装飾図柄 8 L、8 C、8 R、保留アイコン 9 A、および、当該保留アイコン 9 C が表示されない。

【0217】

回数示唆画像 K S が消えた後、画面が切り替わり、図 5 3（H）に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が再び変動表示されるとともに、当該保留の保留変化によって、当該保留アイコン 9 C の態様が変化する。ここでは、保留変化によって、当該保留アイコン 9 C は、数字の 2 の外観を表している画像から数字の 3 を表す画像に変化する。当該保留ア

アイコン 9 C には、数字の 3 が示されているので、現在の疑似連が 3 回目であること、すなわち、疑似連回数が 3 であることを示唆している。また、数字の 3 は、数字の 2 よりも大当たりの期待度が高いことを示唆している。表示画面 7 a の右上には、疑似連回数表示 G K が表示されている。その後、図 5 3 (I) に示すように、スペシャルリーチ演出が実行される。ここでは、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B が対決するアニメーションが表示される。味方キャラクタ C R A が勝利した後、図 5 3 (J) に示すように、装飾図柄によって、大当たり図柄が表示される。

【0218】

〔保留アイコン連動演出 D〕

図 5 4 は、保留アイコン連動演出 D を説明するための図である。保留アイコン連動演出 D では、まず、図 5 4 (A) に示すように、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）が実行される。このとき、表示画面 7 a の下方には、保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C が表示されている。保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C は、特定の対象の外観を表している。ここでは、保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C は、丸い図形の外観を表した丸形状を有している。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。ここでは、特図 1 保留数が 4 である状態を例示している。

【0219】

この状態で、図 5 4 (B) に示すように、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R が同じ数字（ここでは「2」）で仮停止してリーチが形成される。リーチ形成後、当該保留の保留変化によって、当該保留アイコン 9 C の態様が変化する。ここでは、特定の対象の外観を表していた当該保留アイコン 9 C が他の特定の対象の外観を表す画像に変化する。一例として、保留変化によって当該保留アイコン 9 C は、3 つの四角い図形が重なった外観を表した画像となる。この画像は、四角い図形が 2 つ重なった画像や、1 つの四角い図形を表す画像、丸い図形を表す画像よりも大当たりの期待度が高いことを示唆している。後述するように、当該保留アイコン 9 C は、表す四角形状の数によって、今回 1 変動中に実行される合計の疑似連回数をあらかじめ示唆する。すなわち、ここでは、最終的に、1 変動中に疑似連が 3 回実行されることを示唆している。疑似連とは、1 変動中に、装飾図柄の仮停止表示と再変動表示とを繰り返す演出であり、3 つの装飾図柄が仮停止表示する前にはリーチが形成される。疑似連回数とは、この装飾図柄の仮停止表示と再変動表示の繰り返し回数である。ここでは、疑似連回数は、1 変動中にリーチが形成される回数と等しい。この保留変化と前後して、図 5 4 (C) に示すように、中装飾図柄 8 C として、疑似連が実行されることを示唆する疑似連開始示唆画像が表示される。

【0220】

中装飾図柄 8 C の疑似連開始示唆画像が仮停止した後、画面が切り替わり、図 5 4 (D) に示すように、疑似連回数を示唆する回数示唆画像 K S が表示される。回数示唆画像 K S は、次に開始される再変動表示が何回目（何連目）の変動表示かを示唆している。ここでは、次は 2 回目なので（疑似連回数は「2」なので）、「2 回目!!!」と表されている。この回数示唆画像 K S が表示されるとき、装飾図柄 8 L、8 C、8 R、保留アイコン 9 A、および、当該保留アイコン 9 C が表示されない。

【0221】

回数示唆画像 K S が消えた後、画面が切り替わり、図 5 4 (E) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が再び変動表示される。当該保留アイコン 9 C の態様は変化せず、継続して、3 つの四角い図形が重なった外観を表した画像となっている。表示画面 7 a の右上には、疑似連回数表示 G K が表示されている。疑似連回数表示 G K は、現在の疑似連回数を表示している。変動表示が所定期間継続した後、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R が同じ数字（ここでは「6」）で仮停止してリーチが形成される。

【0222】

リーチ形成後、図 5 4 (F) に示すように、中装飾図柄 8 C として、疑似連開始示唆画像が表示される。中装飾図柄 8 C として疑似連開始示唆画像が仮停止した後、図 5 4 (G) に示すように、再び、画面が切り替わり、回数示唆画像 K S が表示される。ここでは、疑似連回数は「3」なので、「3 回目!!!」と表されている。回数示唆画像 K S が表示されるとき、装飾図柄 8 L、8 C、8 R、保留アイコン 9 A、および、当該保留アイコン 9 C が表示されない。

【0 2 2 3】

回数示唆画像 K S が消えた後、画面が切り替わり、図 5 4 (H) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が再び変動表示される。当該保留アイコン 9 C の態様は変化せず、継続して、3 つの四角い図形が重なった外観を表した画像となっている。表示画面 7 a の右上には、疑似連回数表示 G K が表示されている。その後、図 5 4 (I) に示すように、スペシャルリーチ演出が実行される。ここでは、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B が対決するアニメーションが表示される。味方キャラクタ C R A が勝利した後、図 5 4 (J) に示すように、装飾図柄によって、大当たり図柄が表示される。

【0 2 2 4】

〔効果例〕

以下に、保留アイコン連動演出の効果例を示す。

〔効果 1〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 1 ~ 図 5 4 に示すように、装飾図柄の仮停止表示と再変動表示とを繰り返す疑似連演出中に、当該保留アイコン 9 C の態様が変化して、疑似連演出における疑似連回数を示唆する。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 2〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 1 ~ 図 5 4 に示すように、疑似連回数を示唆する保留アイコンは、実行中の疑似連演出に対応する当該保留アイコン 9 C である。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 1 ~ 図 5 2 に示すように、当該保留アイコン 9 C は、特定の対象の外観を表しており、当該保留アイコン 9 C の態様が変化すると、当該保留アイコン 9 C が表す特定の対象の数が増加し、当該保留アイコン 9 C が表す特定の対象の数によって、疑似連回数を示唆する。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 5 1 に示すように、当該保留アイコン 9 C は、当該保留アイコン 9 C が表す特定の対象の数が増加するとき、複数の特定の対象が一部重なった画像として表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果 5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 1 ~ 図 5 4 に示すように、疑似連演出は、1 変動中における最初のリーチ形成後に開始されるものであり、当該保留アイコン 9 C は、最初のリーチ形成時には、特定の対象以外の対象を表しており、疑似連開始後に、特定の対象の外観を表す画像に変化する。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果 6〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 1 ~ 図 5 4 に示すように、疑似連演出中には、保留アイコンの他に、さらに、疑似連回数を示唆する疑似連回数表示 G K 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。

【0 2 2 5】

〔変形例〕

以下に、保留アイコン連動演出の変形例を示す。

〔変形例 1〕

図 5 1 の保留アイコン連動演出 A では、当該保留アイコン 9 C の態様が疑似連回数を示唆するものとして説明した。しかし、疑似連回数を示唆する保留アイコンは、当該保留アイコン 9 C に限定されない。保留アイコン 9 A の態様が疑似連回数を示唆してもよいし、保留アイコン 9 B の態様が疑似連回数を示唆してもよい。

【0226】

〔変形例 2〕

図 5 2 の保留アイコン連動演出 B では、すべての保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C の態様が変化して疑似連回数を示唆するものとして説明した。態様が変化して疑似連回数を示唆する保留アイコンは、保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C のうちの一部であってもよい。

10

【0227】

〔変形例 3〕

図 5 1 ～図 5 4 の保留アイコン連動演出では、確定表示までの疑似連回数が 3 の疑似連演出について説明した。しかし、本演出（保留アイコン連動演出）は、確定表示までの疑似連回数が 3 以外（例えば 2）の疑似連演出についても適用可能である。また、本演出は、疑似連後にハズレとなる演出に対しても適用可能である。

【0228】

〔変形例 4〕

図 5 1 ～図 5 4 のそれぞれの保留アイコン連動演出を適宜組み合わせてもよい。例えば、図 5 4 の保留アイコン連動演出 D において、保留変化後の当該保留アイコン 9 C が図 5 3 のような数字であってもよい。

20

【0229】

〔変形例 5〕

図 5 1 ～図 5 4 の保留アイコン連動演出では、説明した演出の一部を備えていなくてもよいし、他の演出が追加されていてもよい。例えば、図 5 1 ～図 5 4 の保留アイコン連動演出では、画面が切り替わって回数示唆画像 K S が表示されるものとした。しかし、画面が切り替わらず、回数示唆画像 K S が表示されなくてもよい。また、疑似連回数表示 G K が表示されなくてもよい。

【0230】

30

〔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、装飾図柄であり、
前記複数種類の画像のうちの一つは、保留アイコンであり、
前記装飾図柄の仮停止表示と再変動表示とを繰り返す疑似連演出中に、前記保留アイコンの態様が変化して、前記疑似連演出における疑似連回数を示唆する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、
前記疑似連回数を示唆する保留アイコンは、実行中の疑似連演出に対応する当該保留アイコンである
ことを特徴とする遊技機。

40

◇〔態様 A 1-3〕

態様 A 1-1 または態様 A 1-2 に記載の遊技機であって、
前記保留アイコンは、特定の対象の外観を表しており、前記保留アイコンの態様が変化すると、前記保留アイコンが表す前記特定の対象の数が増加し、前記保留アイコンが表す前記特定の対象の数によって、前記疑似連回数を示唆することを特徴とする遊技機。

50

◇[態様 A 1-4]

態様 A 1-3 に記載の遊技機であって、

前記保留アイコンは、前記保留アイコンが表す前記特定の対象の数が複数のとき、複数の前記特定の対象が一部重なった画像として表示される

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 A 1-5]

態様 A 1-3 または態様 A 1-4 に記載の遊技機であって、

前記疑似連演出は、1 変動中における最初のリーチ形成後に開始されるものであり、

前記保留アイコンは、前記最初のリーチ形成時には、前記特定の対象以外の対象を表しており、前記疑似連開始後に、前記特定の対象の外観を表す画像に変化する

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 A 1-6]

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

前記疑似連演出中には、前記保留アイコンの他に、さらに、前記疑似連回数を示唆する回数示唆画像が表示される

ことを特徴とする遊技機。

【0231】

以下に図 5 5 ～図 5 8 を用いて連続リーチ演出 A ～D について説明する。この連続リーチ演出は、装飾図柄の変動演出中（特に、疑似連演出中）などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 101 がサブ制御基板 90 から受信した変動演出開始コマンドを解析し、連続リーチ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。

【0232】

[連続リーチ演出 A]

図 5 5 は、連続リーチ演出 A を説明するための図である。連続リーチ演出 A では、まず、図 5 5 (A) に示すように、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）が実行される。このとき、表示画面 7 a の下方には、保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C が表示されている。保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C は、特定の対象の外観を表している。ここでは、保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C は、丸い図形の外観を表した丸形状を有している。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。ここでは、特図 1 保留数が 4 である状態を例示している。

【0233】

この状態で、図 5 5 (B) に示すように、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R が同じ数字（ここでは「2」）で仮停止して第 1 のリーチが形成される。その後、中装飾図柄 8 C として、疑似連が実行されることを示唆する疑似連開始示唆画像が表示される。一般的に、疑似連とは、1 変動中に、装飾図柄の仮停止表示と再変動表示とを繰り返す演出であるが、本実施形態の疑似連は、装飾図柄（左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R）がリーチで仮停止した後、再変動表示されることなく、次のリーチで仮停止する連続リーチ演出である。ここでの変動表示とは、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R のそれぞれにおいて、複数の異なる数字が視認可能に連続移動する表示、または、複数の異なる数字が視認困難となるほど高速に移動している態様を表す表示をいう。装飾図柄が 1 つの数字を表示している状態で移動や変形している表示は変動表示に含まれない。ここでは疑似連回数とは、1 変動中における装飾図柄の仮停止表示回数である。ここでは、疑似連回数は、1 変動中にリーチで仮停止する回数と等しい。

【0234】

リーチ形成後、当該保留アイコン 9 C は、保留変化によって、態様が変化する。ここでは、特定の対象の外観を表していた当該保留アイコン 9 C が他の 1 つの特定の対象の外観

10

20

30

40

50

を表す画像に変化する。一例として、保留変化によって当該保留アイコン 9 C は、1 つの四角い図形の外観を表した（四角形状の）画像となる。この四角形状は、丸形状よりも大当たりの期待度が高いことを示唆している。後述するように、当該保留アイコン 9 C は、表す四角形状の数によって、疑似連回数を示唆する。

【0235】

中装飾図柄 8 C の疑似連開始示唆画像が仮停止した後、画面が切り替わり、図 5 5（C）に示すように、疑似連回数を示唆する回数示唆画像 K S が表示される。回数示唆画像 K S は、次に形成されるリーチが 1 変動中の何回目（何連目）のリーチに対応するかを示唆している。ここでは、次は 2 回目なので（疑似連回数は「2」なので）、「2 連目!!!」と表されている。この回数示唆画像 K S が表示されるとき、装飾図柄 8 L、8 C、8 R、保留アイコン 9 A、および、当該保留アイコン 9 C が表示されない。

10

【0236】

回数示唆画像 K S が消えた後、画面が切り替わると、図 5 5（D）に示すように、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R による再変動表示がおこなわれることなく、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R が同じ数字（ここでは「6」）で表示される。ここでは、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R は、互いに表示画面 7 a の中心側を向くように歪んだ画像となっている。左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R は、それぞれ外側を向くように横回転する。すなわち、左装飾図柄 8 L は左側の上下方向に延伸する辺を回転軸にし、右装飾図柄 8 R は、右側の上下方向に延伸する辺を回転軸にして横回転する。これにより、図 5 5（E）に示すように、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R のそれぞれの数字が正面を向き、この状態で仮停止して第 2 のリーチが形成される。

20

【0237】

このとき、当該保留アイコン 9 C は、保留変化によって、態様が変わる。ここでは、1 つの特定の対象（四角い図形）の外観を表していた当該保留アイコン 9 C が、2 つの同じ特定の対象の外観を表す画像に変化する。具体的には、保留変化によって、当該保留アイコン 9 C は、1 つの四角い図形から 2 つの四角い図形が重なった画像に変化する。当該保留アイコン 9 C には、四角い図形が 2 つ含まれるので、現在の疑似連が 2 回目であること、すなわち、疑似連回数が 2 であることを示唆している。また、2 つの四角形状は、1 つの四角形状よりも大当たりの期待度が高いことを示唆している。表示画面 7 a の右上には、疑似連回数表示 G K が表示されている。疑似連回数表示 G K は、現在の疑似連回数を表示している。

30

【0238】

第 2 のリーチ形成後、図 5 5（F）に示すように、中装飾図柄 8 C として、疑似連開始示唆画像が表示される。中装飾図柄 8 C として疑似連開始示唆画像が仮停止した後、図 5 5（G）に示すように、再び、画面が切り替わり、回数示唆画像 K S が表示される。ここでは、疑似連回数は「3」なので、「3 連目!!!」と表されている。回数示唆画像 K S が表示されるとき、装飾図柄 8 L、8 C、8 R、保留アイコン 9 A、および、当該保留アイコン 9 C が表示されない。

【0239】

回数示唆画像 K S が消えた後、画面が切り替わると、図 5 5（H）に示すように、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R による再変動表示がおこなわれることなく、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R が同じ数字（ここでは「3」）で表示される。ここでも、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R は、互いに表示画面 7 a の中心側を向くように歪んだ画像となっている。左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R は、それぞれ外側を向くように横回転する。これにより、図 5 5（I）に示すように、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R のそれぞれの数字が正面を向き、この状態で仮停止して第 3 のリーチが形成される。

40

【0240】

このとき、当該保留アイコン 9 C は、保留変化によって、態様が変わる。ここでは、2 つの特定の対象の外観を表していた当該保留アイコン 9 C が 3 つの同じ特定の対象の外観を表す画像に変化する。具体的には、保留変化によって、当該保留アイコン 9 C は、2

50

つの四角い図形が重なった画像から3つの四角い図形が重なった画像に変化する。当該保留アイコン9Cには、四角い図形が3つ含まれるので、現在の疑似連が3回目であること、すなわち、疑似連回数が3であることを示唆している。また、3つの四角形状は、2つの四角形状よりも大当たりの期待度が高いことを示唆している。表示画面7aの右上には、疑似連回数表示GKが表示されている。その後、図55(J)に示すように、装飾図柄によって、大当たり図柄が表示される。

【0241】

〔連続リーチ演出B〕

図56は、連続リーチ演出Bを説明するための図である。連続リーチ演出Bは、図55の連続リーチ演出Aとほぼ同じ内容であり、以下では、異なる点のみ説明する。図56(A)は、連続リーチ演出Aの図55(C)と同じである。図56(A)の回数示唆画像KSが消えた後、画面が切り替わると、図56(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による再変動表示がおこなわれることなく、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rが表示されており、互いに表示画面7aの中心側を向くように歪んだ画像で、数字が視認困難な状態になっている。左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rは、図56(C)、(D)に示すように、それぞれ外側を向くように横回転する。すなわち、左装飾図柄8Lは左側の上下方向に延伸する辺を回転軸にし、右装飾図柄8Rは、右側の上下方向に延伸する辺を回転軸にして横回転する。これにより、次第に、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rの数字が視認可能になる。左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rは同じ数字(ここでは「6」)で表示される。そして、図56(E)に示すように、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rのそれぞれの数字が正面を向き、この状態で仮停止して第2のリーチが形成される。図56(E)は、連続リーチ演出Aの図55(E)と同じである。

【0242】

第2のリーチ形成後、中装飾図柄8Cとして、疑似連開始示唆画像が仮停止してもよいし、疑似連開始示唆画像以外の中装飾図柄8Cが仮停止してもよい。その後、図56(F)に示すように、再び、画面が切り替わり、回数示唆画像KSが表示される。図56(F)は、連続リーチ演出Aの図55(G)と同じである。

【0243】

回数示唆画像KSが消えた後、画面が切り替わると、図56(G)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による再変動表示がおこなわれることなく、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rが表示されており、互いに表示画面7aの中心側を向くように歪んだ画像で、数字が視認困難な状態になっている。左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rは、図56(H)に示すように、それぞれ外側を向くように横回転する。これにより、次第に、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rの数字が視認可能になる。左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rは同じ数字(ここでは「3」)で表示される。そして、図56(I)に示すように、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rのそれぞれの数字が正面を向き、この状態で仮停止して第3のリーチが形成される。図56(I)は、連続リーチ演出Aの図55(I)と同じである。その後、図56(J)に示すように、装飾図柄によって、大当たり図柄が表示される。

【0244】

〔連続リーチ演出C〕

図57は、連続リーチ演出Cを説明するための図である。連続リーチ演出Cは、図56の連続リーチ演出Bとほぼ同じ内容であり、以下では、異なる点のみ説明する。図57(A)は、連続リーチ演出Bの図56(F)と同じである。

【0245】

回数示唆画像KSが消えた後、画面が切り替わると、図57(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による再変動表示がおこなわれることなく、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rが表示されており、互いに表示画面7aの中心側を向くように歪んだ画像で、数字が視認困難な状態になっている。左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rは、図57(C)(D)(E)に示すように、それぞれ外側を向くように横回

転する。すなわち、左装飾図柄 8 L は左側の上下方向に延伸する辺を回転軸にし、右装飾図柄 8 R は、右側の上下方向に延伸する辺を回転軸にして横回転する。これにより、次第に、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R の数字が視認可能になる。左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R は同じ数字（ここでは「6」）で表示される。そして、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R の横回転が継続して、図 5 7（F）に示すように、再度、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R が互いに表示画面 7 a の中心側を向くように歪んだ画像となり、その後、横回転の継続によって、図 5 7（G）（H）に示すように、次第に、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R の数字が視認可能になる。左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R は先ほどと異なる（次の）同じ数字（ここでは「7」）で表示される。図 5 7（I）（J）に示すように、横回転の継続によって、再度、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R の数字が視認困難な状態になる。この横回転が繰り返されることによって、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R は視認可能な状態と視認困難な状態とを交互に繰り返し、視認可能な状態の時には、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R で同じ数字であって、前回と異なる数字が表示される。その後、同じ数字で左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R のそれぞれの数字が正面を向き、この状態で仮停止してリーチが形成される。また、その後、装飾図柄によって大当たり図柄が表示される。

【0246】

〔連続リーチ演出 D〕

図 5 8 は、連続リーチ演出 D を説明するための図である。連続リーチ演出 D では、まず、図 5 8（A）に示すように、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）が実行される。このとき、表示画面 7 a の下方には、保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C が表示されている。保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C は、特定の対象の外観を表している。ここでは、保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C は、丸い図形の外観を表した丸形状を有している。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。ここでは、特図 1 保留数が 4 である状態を例示している。

【0247】

この状態で、図 5 8（B）に示すように、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R が同じ数字（ここでは「2」）で仮停止して第 1 のリーチが形成される。その後、中装飾図柄 8 C として、疑似連が実行されることを示唆する疑似連開始示唆画像が表示される。一般的に、疑似連とは、1 変動中に、装飾図柄の仮停止表示と再変動表示とを繰り返す演出であるが、本実施形態の疑似連は、装飾図柄（左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R）がリーチで仮停止した後、再変動表示されることなく、次のリーチで仮停止する連続リーチ演出である。ここでの変動表示とは、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R のそれぞれにおいて、複数の異なる数字が視認可能に連続移動する表示、または、複数の異なる数字が視認困難となるほど高速に移動している態様を表す表示をいう。装飾図柄が 1 つの数字を表示している状態で移動や変形している表示は変動表示に含まれない。ここでは疑似連回数とは、1 変動中における装飾図柄の仮停止表示回数である。ここでは、疑似連回数は、1 変動中にリーチで仮停止する回数と等しい。

【0248】

リーチ形成後、当該保留アイコン 9 C は、保留変化によって、態様が変化する。ここでは、特定の対象の外観を表していた当該保留アイコン 9 C が他の 1 つの特定の対象の外観を表す画像に変化する。一例として、保留変化によって当該保留アイコン 9 C は、1 つの四角い図形の外観を表した（四角形状の）画像となる。この四角形状は、丸形状よりも大当たりの期待度が高いことを示唆している。後述するように、当該保留アイコン 9 C は、表す四角形状の数によって、疑似連回数を示唆する。

【0249】

中装飾図柄 8 C の疑似連開始示唆画像が仮停止した後、画面が切り替わり、図 5 8（C

）に示すように、疑似連回数を示唆する回数示唆画像 K S が表示される。回数示唆画像 K S は、次に形成されるリーチが 1 変動中の何回目（何連目）のリーチに対応するかを示唆している。ここでは、次は 2 回目なので（疑似連回数は「2」なので）、「2 連目！！！」と表されている。この回数示唆画像 K S が表示されるとき、装飾図柄 8 L、8 C、8 R、保留アイコン 9 A、および、当該保留アイコン 9 C が表示されない。

【0250】

回数示唆画像 K S が消えた後、画面が切り替わると、図 58（D）に示すように、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R による再変動表示がおこなわれることなく、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R が同じ数字（ここでは「6」）で表示される。ここでは、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R は、互いに表示画面 7 a の中心側を向くように歪んだ画像となっている。左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R は、それぞれ外側を向くように横回転する。これにより、図 58（E）に示すように、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R のそれぞれの数字が正面を向き、この状態で仮停止して第 2 のリーチが形成される。

【0251】

このとき、当該保留アイコン 9 C は、保留変化によって、態様が変化する。ここでは、1 つの特定の対象（四角い図形）の外観を表していた当該保留アイコン 9 C が、2 つの同じ特定の対象の外観を表す画像に変化する。具体的には、保留変化によって、当該保留アイコン 9 C は、1 つの四角い図形から 2 つの四角い図形が重なった画像に変化する。当該保留アイコン 9 C には、四角い図形が 2 つ含まれるので、現在の疑似連が 2 回目であること、すなわち、疑似連回数が 2 であることを示唆している。また、2 つの四角形状は、1 つの四角形状よりも大当たりの期待度が高いことを示唆している。表示画面 7 a の右上には、疑似連回数表示 G K が表示されている。疑似連回数表示 G K は、現在の疑似連回数を表示している。

【0252】

第 2 のリーチ形成後、図 58（F）に示すように、中装飾図柄 8 C として、疑似連開始示唆画像が表示される。中装飾図柄 8 C として疑似連開始示唆画像が仮停止した後、図 58（G）に示すように、再び、画面が切り替わり、回数示唆画像 K S が表示される。ここでは、疑似連回数は「3」なので、「3 連目！！！」と表されている。回数示唆画像 K S が表示されるとき、装飾図柄 8 L、8 C、8 R、保留アイコン 9 A、および、当該保留アイコン 9 C が表示されない。

【0253】

回数示唆画像 K S が消えた後、画面が切り替わると、図 58（H）に示すように、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R による再変動表示がおこなわれることなく、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R が同じ数字（ここでは「6」）で表示される。ここでも、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R は、互いに表示画面 7 a の中心側を向くように歪んだ画像となっている。左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R は、それぞれ外側を向くように横回転する。すなわち、左装飾図柄 8 L は左側の上下方向に延伸する辺を回転軸にし、右装飾図柄 8 R は、右側の上下方向に延伸する辺を回転軸にして横回転する。図 58（H）（I）の態様は、連続リーチ演出 C の図 57（B）～（J）と同様である。その後、同じ数字で左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R のそれぞれの数字が正面を向き、この状態で仮停止してリーチが形成される。また、その後、装飾図柄によって大当たり図柄が表示される。

【0254】

〔効果例〕

以下に、連続リーチ演出の効果例を示す。

〔効果 1〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 55～図 58 に示すように、1 変動中において、装飾図柄が第 1 のリーチで仮停止した後、再変動表示がおこなわれることなく第 2 のリーチで仮停止する。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 2〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 5 ～図 5 8 に示すように、装飾図柄が第 1 のリーチで仮停止した後、表示画面 7 a に回数示唆画像 K S が表示されることによって、第 1 のリーチで仮停止した装飾図柄が視認困難な状態になり、回数示唆画像 K S が表示画面 7 a から消えると、装飾図柄が表示され、装飾図柄が第 2 のリーチで仮停止する。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 5 ～図 5 8 に示すように、回数示唆画像 K S には、次に形成されるリーチが 1 変動中の何回目のリーチに対応するかを示唆する回数示唆が含まれている。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

10

〔効果 4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 5 ～図 5 8 に示すように、回数示唆画像 K S が表示画面 7 a から消えると、装飾図柄のうちの左装飾図柄 8 L と右装飾図 8 R とが同じ数字を表示した状態で横回転した後、第 2 のリーチで仮停止する。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果 5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 5 ～図 5 8 に示すように、1 変動中において、装飾図柄が第 2 のリーチで仮停止した後、再変動表示がおこなわれることなく第 3 のリーチで仮停止する。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。

20

【0 2 5 5】

〔変形例〕

以下に、連続リーチ演出の変形例を示す。

〔変形例 1〕

図 5 5 ～図 5 8 の連続リーチ演出 A ～D では、回数示唆画像 K S が消えてから、左装飾図柄 8 L と右装飾図 8 R は横回転するものとした。しかし、回数示唆画像 K S が消えた後、左装飾図柄 8 L と右装飾図 8 R は横回転しなくてもよい。例えば、回数示唆画像 K S が消えた後、左装飾図柄 8 L と右装飾図 8 R は同じ数字で仮停止していてもよい。

【0 2 5 6】

〔変形例 2〕

図 5 5 ～図 5 8 の連続リーチ演出 A ～D では、回数示唆画像 K S が消えた後、左装飾図柄 8 L と右装飾図 8 R が横回転中や同じ数字で仮停止しているとき、中装飾図柄 8 C は、変動表示されているものとした。しかし、中装飾図柄 8 C は、回数示唆画像 K S が消えた後、表示されていなくてもよいし、1 つの数字を表示して仮停止表示していてもよい。

30

【0 2 5 7】

〔変形例 3〕

図 5 5 ～図 5 8 の連続リーチ演出 A ～D を適宜組み合わせてもよい。例えば、図 5 7 の連続リーチ演出 C を、図 5 5 の連続リーチ演出 A の図 5 5 (G) から組み合わせてもよい。

【0 2 5 8】

〔変形例 4〕

図 5 5 ～図 5 8 の連続リーチ演出 A ～D では、説明した演出の一部を備えていなくてもよいし、他の演出が追加されていてもよい。例えば、図 5 5 ～図 5 8 の連続リーチ演出 A ～D では、画面が切り替わって回数示唆画像 K S が表示されるものとした。しかし、画面が切り替わらず、回数示唆画像 K S が表示されなくてもよい。また、疑似連回数表示 G K が表示されなくてもよい。

40

【0 2 5 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 2 - 1〕

50

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、

1変動中において、前記装飾図柄が第1のリーチで仮停止した後、再変動表示がおこなわれることなく第2のリーチで仮停止する

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様A2-2]

態様A2-1に記載の遊技機であって、

前記装飾図柄が前記第1のリーチで仮停止した後、前記表示手段に特定画像が表示されることによって、前記第1のリーチで仮停止した前記装飾図柄が視認困難な状態になり、前記特定画像が前記表示手段から消えると、前記装飾図柄が表示され、前記装飾図柄が前記第2のリーチで仮停止する

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様A2-3]

態様A2-2に記載の遊技機であって、

前記特定画像には、次に形成されるリーチが1変動中の何回目のリーチに対応するかを示唆する回数示唆画像が含まれている

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様A2-4]

態様A2-2または態様A2-3に記載の遊技機であって、

前記特定画像が前記表示手段から消えると、前記装飾図柄のうちの左装飾図柄と右装飾図柄とが同じ数字を表示した状態で横回転した後、前記第2のリーチで仮停止する

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様A2-5]

態様A2-1から態様A2-4までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記1変動中において、前記装飾図柄が前記第2のリーチで仮停止した後、再変動表示がおこなわれることなく第3のリーチで仮停止する

ことを特徴とする遊技機。

【0260】

以下に図59～図62を用いて擬似連示唆演出A～Dについて説明する。この擬似連示唆演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン101がサブ制御基板90から受信した変動演出開始コマンドを解析し、擬似連示唆演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM103から対応する画像データを読み出してメイン表示画面7aやサブ表示画面64に画像を表示させる演出である。

【0261】

[擬似連示唆演出A]

図59は、擬似連示唆演出Aを説明するための図である。擬似連示唆演出Aでは、まず、図59(A)に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄8L、8C、8Rがメイン表示画面7aの中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン9Aと保留アイコン9Cとがメイン表示画面7aの下方に表示される。これら保留アイコン9A、9Cは、柄のない白色の保留アイコンである。

【0262】

次に、図59(B)に示すように、第1の擬似連示唆演出がおこなわれる。この第1の擬似連示唆演出では、装飾図柄8L、8C、8Rが変動している変動領域に、擬似連演出がおこなわれることを示唆する第1擬似連示唆画像X1Aが表示される。第1擬似連示唆画像X1Aは、人が笑っている様子を示すキャラクタ画像である。第1擬似連示唆画像X1Aは、装飾図柄8L、8C、8Rよりも手前に表示される。第1擬似連示唆画像X1Aは、装飾図柄8L、8C、8Rの後ろ側に表示されてもよい。

【0263】

次に、図59(C)に示すように、第2の擬似連示唆演出がおこなわれる。この第2の

10

20

30

40

50

擬似連示唆演出では、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R とが停止表示され、中装飾図柄 8 C が低速変動し、擬似連演出がおこなわれることを示唆する第 2 擬似連示唆画像 X 1 B が表示される。具体的には、第 2 の擬似連示唆演出において、第 2 擬似連示唆画像 X 1 B は、低速変動する中装飾図柄 8 C に含まれる。第 2 擬似連示唆画像 X 1 B は、人が笑っている様子を示すキャラクタ画像であり、第 1 擬似連示唆画像 X 1 A と輪郭形状、大きさが同様である。しかしながら、これに限られず、第 2 擬似連示唆画像 X 1 B は、第 1 擬似連示唆画像 X 1 A と一部の輪郭形状が同様であったり、第 1 擬似連示唆画像 X 1 A と輪郭形状が同様であるが、大きさが異なったりしてもよい。また、第 1 擬似連示唆画像 X 1 A と第 2 擬似連示唆画像 X 1 B とは、輪郭形状が全くことなる態様でもよい。例えば、第 1 擬似連示唆画像 X 1 A と第 2 擬似連示唆画像 X 1 B とは、輪郭形状が一致する部分がない態様でもよい。図 5 9 (C) の例では、左装飾図柄 8 L が「6」図柄で停止表示され、右装飾図柄 8 R が「7」図柄で停止表示されており、リーチ状態ではない。また、第 2 の擬似連示唆演出において、第 1 擬似連示唆画像 X 1 A は、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R の変動領域に停止表示された状態である。第 1 擬似連示唆画像 X 1 A は、動く場合があってもよい。なお、中装飾図柄 8 C において、上述の装飾図柄変動演出の開始時から、第 2 擬似連示唆画像 X 1 B は、含まれている。

【0264】

次に、図 5 9 (D) に示すように、擬似連示唆画像合体演出がおこなわれる。この擬似連示唆画像合体演出では、停止表示する第 1 擬似連示唆画像 X 1 A に、低速変動する第 2 擬似連示唆画像 X 1 B (中装飾図柄 8 C) が近接して合体 (重畳) するか否かを表す演出である。このとき、第 2 擬似連示唆画像 X 1 B は、第 1 擬似連示唆画像 X 1 A の後ろ側 (背後) に位置している。また、第 1 擬似連示唆画像 X 1 A は、第 2 擬似連示唆画像 X 1 B よりも透過度が高い構成となっている。なお、擬似連示唆画像重畳演出では、動いている第 1 擬似連示唆画像 X 1 A に、低速変動する第 2 擬似連示唆画像 X 1 B (中装飾図柄 8 C) が近接して合体するか否かを表す演出であってもよい。

【0265】

次に、図 5 9 (E) に示すように、合体成功演出がおこなわれる。この合体成功演出では、第 1 擬似連示唆画像 X 1 A と第 2 擬似連示唆画像 X 1 B とが合体 (重畳) に成功し、第 1 擬似連示唆画像 X 1 A と第 2 擬似連示唆画像 X 1 B とが重なり合って表示される。この場合、第 2 擬似連示唆画像 X 1 B は、中装飾図柄 8 C に含まれているので、この合体成功演出では、第 1 擬似連示唆画像 X 1 A と第 2 擬似連示唆画像 X 1 B は、中装飾図柄 8 C の一部になったように表示される。

【0266】

その後、合体成功演出によって、第 1 擬似連示唆画像 X 1 A と第 2 擬似連示唆画像 X 1 B とが合体 (重畳) に成功したことにより、擬似連演出がおこなわれる。なお、擬似連演出とは、変動変出の開始時やリーチ演出中等において実行される演出であり、例えば、装飾図柄を変動開始させ仮停止させる演出を繰り返す演出、装飾図柄の所定の図柄配列の少なくとも一部を仮停止させる演出を繰り返す演出、予め決められたロゴを仮停止させる演出を繰り返す演出、または、「×2」、「×3」、「擬似」など擬似連を連想させる表示と共に、装飾図柄の変動演出を実行させる演出を含む。

【0267】

〔擬似連示唆演出 B〕

図 6 0 は、擬似連示唆演出 B を説明するための図である。擬似連示唆演出 B では、まず、図 6 0 (A) に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R がメイン表示画面 7 a の中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン 9 A と保留アイコン 9 C とがメイン表示画面 7 a の下方に表示される。これら保留アイコン 9 A, 9 C は、白色の保留アイコンである。

【0268】

次に、図 6 0 (B) に示すように、第 2 擬似連示唆画像追加演出がおこなわれる。この

第2擬似連示唆画像追加演出では、メイン表示画面7aの縁から現れた第2擬似連示唆画像X1Bが低速変動する中装飾図柄8Cに飛んでいき、第2擬似連示唆画像X1Bが中装飾図柄8Cの一部となる様子を示す演出である。この第2擬似連示唆画像X1Bは、人が笑っている様子を示すキャラクタ画像であり、第1擬似連示唆画像X1Aと輪郭形状、大きさが同様である。しかしながら、これに限られず、第2擬似連示唆画像X1Bは、第1擬似連示唆画像X1Aと一部の輪郭形状が同様であったり、第1擬似連示唆画像X1Aと輪郭形状が同様であるが、大きさが異なったりしてもよい。また、第1擬似連示唆画像X1Aと第2擬似連示唆画像X1Bとは、輪郭形状が全くことなる態様でもよい。例えば、第1擬似連示唆画像X1Aと第2擬似連示唆画像X1Bとは、輪郭形状が一致する部分がない態様でもよい。なお、中装飾図柄8Cにおいて、上述の装飾図柄変動演出の開始時には、第2擬似連示唆画像X1Bは、含まれていない。

10

【0269】

次に、図60(C)に示すように、第1の擬似連示唆演出がおこなわれる。この第1の擬似連示唆演出では、装飾図柄8L, 8C, 8Rが変動している変動領域に、擬似連演出がおこなわれることを示唆する第1擬似連示唆画像X1Aが表示される。第1擬似連示唆画像X1Aは、人が笑っている様子を示すキャラクタ画像である。第1擬似連示唆画像X1Aは、装飾図柄8L, 8C, 8Rよりも手前に表示される。第1擬似連示唆画像X1Aは、装飾図柄8L, 8C, 8Rの後ろ側に表示されてもよい。

【0270】

次に、図60(D)に示すように、第2の擬似連示唆演出がおこなわれる。この第2の擬似連示唆演出では、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rとが停止表示され、中装飾図柄8Cが低速変動し、擬似連演出がおこなわれることを示唆する第2擬似連示唆画像X1Bが表示される。具体的には、第2の擬似連示唆演出において、第2擬似連示唆画像X1Bは、低速変動する中装飾図柄8Cに含まれる。図60(D)の例では、左装飾図柄8Lが「6」図柄で停止表示され、右装飾図柄8Rが「7」図柄で停止表示されており、リーチ状態ではない。また、第2の擬似連示唆演出において、第1擬似連示唆画像X1Aは、装飾図柄8L, 8C, 8Rの変動領域に停止表示された状態である。第1擬似連示唆画像X1Aは、動く場合があってもよい。

20

【0271】

次に、図60(E)に示すように、擬似連示唆画像合体演出がおこなわれる。この擬似連示唆画像合体演出では、停止表示する第1擬似連示唆画像X1Aに、低速変動する第2擬似連示唆画像X1B(中装飾図柄8C)が近接して合体(重畳)するか否かを表す演出である。このとき、第2擬似連示唆画像X1Bは、第1擬似連示唆画像X1Aの後ろ側(背後)に位置している。また、第1擬似連示唆画像X1Aは、第2擬似連示唆画像X1Bよりも透過度が高い構成となっている。なお、擬似連示唆画像重畳演出では、動いている第1擬似連示唆画像X1Aに、低速変動する第2擬似連示唆画像X1B(中装飾図柄8C)が近接して合体するか否かを表す演出であってもよい。

30

【0272】

次に、図60(F)に示すように、合体成功演出がおこなわれる。この合体成功演出では、第1擬似連示唆画像X1Aと第2擬似連示唆画像X1Bとが合体(重畳)に成功し、第1擬似連示唆画像X1Aと第2擬似連示唆画像X1Bとが重なり合って表示される。この場合、第2擬似連示唆画像X1Bは、中装飾図柄8Cに含まれているので、この合体成功演出では、第1擬似連示唆画像X1Aと第2擬似連示唆画像X1Bは、中装飾図柄8Cの一部になったように表示される。

40

【0273】

その後、合体成功演出によって、第1擬似連示唆画像X1Aと第2擬似連示唆画像X1Bとが合体(重畳)に成功したことにより、擬似連演出がおこなわれる。なお、擬似連演出とは、変動演出の開始時やリーチ演出中等において実行される演出であり、例えば、装飾図柄を変動開始させ仮停止させる演出を繰り返す演出、装飾図柄の所定の図柄配列の少なくとも一部を仮停止させる演出を繰り返す演出、予め決められたロゴを仮停止させる演

50

出を繰り返す演出、または、「×2」、「×3」、「擬似」など擬似連を連想させる表示と共に、装飾図柄の変動演出を実行させる演出を含む。

【0274】

〔擬似連示唆演出C〕

図61は、擬似連示唆演出Cを説明するための図である。擬似連示唆演出Cでは、まず、図61(A)に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄8L、8C、8Rがメイン表示画面7aの中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン9Aと保留アイコン9Cとがメイン表示画面7aの下方に表示される。これら保留アイコン9A、9Cは、白色の保留アイコンである。

10

【0275】

次に、図61(B)に示すように、第2擬似連示唆画像追加演出がおこなわれる。この第2擬似連示唆画像追加演出では、メイン表示画面7aの縁から現れた第2擬似連示唆画像X1Bが低速変動する中装飾図柄8Cに飛んでいき、第2擬似連示唆画像X1Bが中装飾図柄8Cの一部となる様子を示す演出である。この第2擬似連示唆画像X1Bは、人が笑っている様子を示すキャラクタ画像であり、第1擬似連示唆画像X1Aと輪郭形状、大きさが同様である。しかしながら、これに限られず、第2擬似連示唆画像X1Bは、第1擬似連示唆画像X1Aと一部の輪郭形状が同様であったり、第1擬似連示唆画像X1Aと輪郭形状が同様であるが、大きさが異なったりしてもよい。また、第1擬似連示唆画像X1Aと第2擬似連示唆画像X1Bとは、輪郭形状が全くことなる態様でもよい。例えば、第1擬似連示唆画像X1Aと第2擬似連示唆画像X1Bとは、輪郭形状が一致する部分がない態様でもよい。なお、中装飾図柄8Cにおいて、上述の装飾図柄変動演出の開始時には、第2擬似連示唆画像X1Bは、含まれていない。

20

【0276】

次に、図61(C)に示すように、第1の擬似連示唆演出がおこなわれる。この第1の擬似連示唆演出では、装飾図柄8L、8C、8Rが変動している変動領域に、擬似連演出がおこなわれることを示唆する第1擬似連示唆画像X1Aが表示される。第1擬似連示唆画像X1Aは、人が笑っている様子を示すキャラクタ画像である。第1擬似連示唆画像X1Aは、装飾図柄8L、8C、8Rよりも手前に表示される。第1擬似連示唆画像X1Aは、装飾図柄8L、8C、8Rの後ろ側に表示されてもよい。また、この第1の擬似連演出では、中装飾図柄8Cの後ろ側にキャラクタCRAが表示される。このキャラクタCRAは、戦士をモチーフにしたキャラクタである。キャラクタCRAは、第1擬似連示唆画像X1Aの後ろであって、装飾図柄8L、8C、8Rよりも手前に表示される。キャラクタCRAは、装飾図柄8L、8C、8Rのさらに後ろ側に表示されてもよい。

30

【0277】

次に、図61(D)に示すように、第2の擬似連示唆演出がおこなわれる。この第2の擬似連示唆演出では、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rとが停止表示され、中装飾図柄8Cが低速変動し、擬似連演出がおこなわれることを示唆する第2擬似連示唆画像X1Bが表示される。具体的には、第2の擬似連示唆演出において、第2擬似連示唆画像X1Bは、低速変動する中装飾図柄8Cに含まれる。図61(D)の例では、左装飾図柄8Lが「6」図柄で停止表示され、右装飾図柄8Rが「7」図柄で停止表示されており、リーチ状態ではない。また、第2の擬似連示唆演出において、第1擬似連示唆画像X1AおよびキャラクタCRAは、装飾図柄8L、8C、8Rの変動領域に停止表示された状態である。第1擬似連示唆画像X1Aおよび／またはキャラクタCRAは、動く場合があってもよい。

40

【0278】

次に、図61(E)に示すように、擬似連示唆画像合体演出がおこなわれる。この擬似連示唆画像合体演出では、停止表示する第1擬似連示唆画像X1Aに、低速変動する第2擬似連示唆画像X1B(中装飾図柄8C)が近接して合体(重畳)するか否かを表す演出である。このとき、第2擬似連示唆画像X1Bは、第1擬似連示唆画像X1Aの後ろ側(背後)に位置している。また、第1擬似連示唆画像X1Aは、第2擬似連示唆画像X1B

50

よりも透過度が高い構成となっている。なお、擬似連示唆画像重畳演出では、動いている第1擬似連示唆画像X1Aに、低速変動する第2擬似連示唆画像X1B（中装飾図柄8C）が近接して合体するか否かを表す演出であってもよい。また、キャラクタCRAは、第1擬似連示唆画像X1A、第2擬似連示唆画像X1B、および、中装飾図柄8Cの後ろ側に表示される。

【0279】

次に、図61（F）に示すように、合体成功演出がおこなわれる。この合体成功演出では、第1擬似連示唆画像X1Aと第2擬似連示唆画像X1Bとが合体（重畳）に成功し、第1擬似連示唆画像X1Aと第2擬似連示唆画像X1Bとが重なり合って表示される。この場合、第2擬似連示唆画像X1Bは、中装飾図柄8Cに含まれているので、この合体成功演出では、第1擬似連示唆画像X1Aと第2擬似連示唆画像X1Bは、中装飾図柄8Cの一部になったように表示される。

【0280】

次に、図61（G）に示すように、役物可動演出がおこなわれる。この役物可動演出では、第2可動役物15がホームポジションから展開ポジション（展開位置、進出位置）に移動し、合体した第1擬似連示唆画像X1Aおよび第2擬似連示唆画像X1Bの手前側に配置される。この役物可動演出も擬似連演出が実行されることを示唆している。

【0281】

その後、合体成功演出によって、第1擬似連示唆画像X1Aと第2擬似連示唆画像X1Bとが合体（重畳）に成功したこと、および、役物可動演出がおこなわれたことにより、擬似連演出がおこなわれる。なお、擬似連演出とは、変動変出の開始時やリーチ演出中等において実行される演出であり、例えば、装飾図柄を変動開始させ仮停止させる演出を繰り返す演出、装飾図柄の所定の図柄配列の少なくとも一部を仮停止させる演出を繰り返す演出、予め決められたロゴを仮停止させる演出を繰り返す演出、または、「×2」、「×3」、「擬似」など擬似連を連想させる表示と共に、装飾図柄の変動演出を実行させる演出を含む。

【0282】

〔擬似連示唆演出D〕

図62は、擬似連示唆演出Dを説明するための図である。擬似連示唆演出Dでは、まず、図62（A）に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄8L、8C、8Rがメイン表示画面7aの中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン9Aと保留アイコン9Cとがメイン表示画面7aの下方に表示される。これら保留アイコン9A、9Cは、白色の保留アイコンである。

【0283】

次に、図62（B）に示すように、第2擬似連示唆画像追加演出がおこなわれる。この第2擬似連示唆画像追加演出では、メイン表示画面7aの縁から現れた第2擬似連示唆画像X1Bが低速変動する中装飾図柄8Cに飛んでいき（移動していき）、第2擬似連示唆画像X1Bが中装飾図柄8Cの一部となる様子を示す演出である。この第2擬似連示唆画像X1Bは、人が笑っている様子を示すキャラクタ画像であり、第1擬似連示唆画像X1Aと輪郭形状、大きさが同様である。しかしながら、これに限られず、第2擬似連示唆画像X1Bは、第1擬似連示唆画像X1Aと一部の輪郭形状が同様であったり、第1擬似連示唆画像X1Aと輪郭形状が同様であるが、大きさが異なったりしてもよい。また、第1擬似連示唆画像X1Aと第2擬似連示唆画像X1Bとは、輪郭形状が全くことなる態様でもいい。例えば、第1擬似連示唆画像X1Aと第2擬似連示唆画像X1Bとは、輪郭形状が一致する部分がない態様でもいい。なお、中装飾図柄8Cにおいて、上述の装飾図柄変動演出の開始時には、第2擬似連示唆画像X1Bは、含まれていない。

【0284】

次に、図62（C）に示すように、第1の擬似連示唆演出がおこなわれる。この第1の擬似連示唆演出では、装飾図柄8L、8C、8Rが変動している変動領域に、擬似連演出

10

20

30

40

50

がおこなわれることを示唆する第1擬似連示唆画像X1Aが表示される。第1擬似連示唆画像X1Aは、人が笑っている様子を示すキャラクタ画像である。第1擬似連示唆画像X1Aは、装飾図柄8L、8C、8Rよりも手前に表示される。第1擬似連示唆画像X1Aは、装飾図柄8L、8C、8Rの後ろ側に表示されてもよい。また、この第1の擬似連演出では、中装飾図柄8Cの後ろ側にキャラクタCRAが表示される。このキャラクタCRAは、戦士をモチーフにしたキャラクタである。キャラクタCRAは、第1擬似連示唆画像X1Aの後ろであって、装飾図柄8L、8C、8Rよりも手前に表示される。キャラクタCRAは、装飾図柄8L、8C、8Rのさらに後ろ側に表示されてもよい。

【0285】

次に、図62(D)に示すように、第2の擬似連示唆演出がおこなわれる。この第2の擬似連示唆演出では、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rとが停止表示され、中装飾図柄8Cが低速変動し、擬似連演出がおこなわれることを示唆する第2擬似連示唆画像X1Bが表示される。具体的には、第2の擬似連示唆演出において、第2擬似連示唆画像X1Bは、低速変動する中装飾図柄8Cに含まれる。図62(D)の例では、左装飾図柄8Lが「6」図柄で停止表示され、右装飾図柄8Rが「7」図柄で停止表示されており、リーチ状態ではない。また、第2の擬似連示唆演出において、第1擬似連示唆画像X1AおよびキャラクタCRAは、装飾図柄8L、8C、8Rの変動領域に停止表示された状態である。第1擬似連示唆画像X1Aおよび／またはキャラクタCRAは、動く場合があってもよい。

【0286】

次に、図62(E)に示すように、擬似連示唆画像合体演出がおこなわれる。この擬似連示唆画像合体演出では、停止表示する第1擬似連示唆画像X1Aに、低速変動する第2擬似連示唆画像X1B(中装飾図柄8C)が近接して合体(重畳)するか否かを表す演出である。このとき、第2擬似連示唆画像X1Bは、第1擬似連示唆画像X1Aの後ろ側(背後)に位置している。また、第1擬似連示唆画像X1Aは、第2擬似連示唆画像X1Bよりも透過度が高い構成となっている。なお、擬似連示唆画像重畳演出では、動いている第1擬似連示唆画像X1Aに、低速変動する第2擬似連示唆画像X1B(中装飾図柄8C)が近接して合体するか否かを表す演出であってもよい。また、キャラクタCRAは、第1擬似連示唆画像X1A、第2擬似連示唆画像X1B、および、中装飾図柄8Cの後ろ側に表示される。

【0287】

次に、図62(F)に示すように、役物可動演出がおこなわれる。この役物可動演出では、第2可動役物15がホームポジションから展開ポジション(展開位置、進出位置)に移動し、擬似連示唆画像合体演出中の第1擬似連示唆画像X1Aおよび第2擬似連示唆画像X1Bの手前側に配置される。この役物可動演出は、第1擬似連示唆画像X1Aおよび第2擬似連示唆画像X1Bが合体に成功すること、ひいては、擬似連演出がおこなわれることを示唆している。

【0288】

次に、図62(G)に示すように、合体成功演出がおこなわれる。この合体成功演出では、第1擬似連示唆画像X1Aと第2擬似連示唆画像X1Bとが合体(重畳)に成功し、第1擬似連示唆画像X1Aと第2擬似連示唆画像X1Bとが重なり合って表示される。この場合、第2擬似連示唆画像X1Bは、中装飾図柄8Cに含まれているので、この合体成功演出では、第1擬似連示唆画像X1Aと第2擬似連示唆画像X1Bは、中装飾図柄8Cの一部になったように表示される。

【0289】

その後、合体成功演出によって、第1擬似連示唆画像X1Aと第2擬似連示唆画像X1Bとが合体(重畳)に成功したことにより、擬似連演出がおこなわれる。なお、擬似連演出とは、変動変出の開始時やリーチ演出中等において実行される演出であり、例えば、装飾図柄を変動開始させ仮停止させる演出を繰り返す演出、装飾図柄の所定の図柄配列の少なくとも一部を仮停止させる演出を繰り返す演出、予め決められたロゴを仮停止させる演出を繰り返す演出、または、「×2」、「×3」、「擬似」など擬似連を連想させる表示

10

20

30

40

50

と共に、装飾図柄の変動演出を実行させる演出を含む。

【0290】

〔変形例〕

上記擬似連示唆演出では、以下のようにしてもよい。

第1擬似連示唆画像X1Aと第2擬似連示唆画像X1Bとが合体に成功した場合には、擬似連演出が確定するようにしてもよい。

また、上記役物可動演出時において、第2可動役物15が第1擬似連示唆画像X1Aと第2擬似連示唆画像X1Bの合体画像付近に移動した場合、この合体画像に向かう所定画像（例えば、閃光のような画像）を表示するようにしてもよい。これにより、合体画像を強調することができる。また、この所定画像（例えば、閃光のような画像）は、第2可動役物15とは異なる役物（例えば、第1可動役物14）から発せられたように表示されてもよい。

10

【0291】

〔効果例〕

以下に、擬似連示唆演出の効果例を示す。

〔効果1〕

上記遊技機1の実施形態では、装飾図柄8L、8C、8Rを変動させる演出がおこなわれ、擬似連演出がおこなわれることを示唆する第1擬似連示唆画像X1Aが表示されているときに、擬似連演出がおこなわれることを示唆する第2擬似連示唆画像X1Bが表示される。この構成によれば、2つの擬似連示唆画像が同時に表示されるので、擬似連演出への期待感を付与することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0292】

〔効果2〕

上記遊技機1の実施形態では、第2擬似連示唆画像X1Bは、装飾図柄に含まれる構成となっている。この構成によれば、第2擬似連示唆画像X1Bの配置に意外性を生じさせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0293】

〔効果3〕

上記遊技機1の実施形態では、装飾図柄8L、8C、8Rの変動演出がおこなわれているときに、第2擬似連示唆画像X1Bの表示がおこなわれ、第2擬似連示唆画像X1Bは、装飾図柄と共に変動する。この構成によれば、第2擬似連示唆画像X1Bの動きが装飾図柄の動きに連動し、装飾図柄の動きに関連する擬似連演出に対する期待感をより向上させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0294】

〔効果4〕

上記遊技機1の実施形態では、第2擬似連示唆画像X1Bは、装飾図柄の変動開始後、装飾図柄の変動途中から装飾図柄と共に変動する。この構成によれば、第2擬似連示唆画像X1Bの動きが装飾図柄の変動の途中から装飾図柄の動きに連動し、装飾図柄の変動途中から、装飾図柄の動きに関連する擬似連演出に対する期待感を急激に向上させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0295】

〔効果5〕

上記遊技機1の実施形態では、第2擬似連示唆画像X1Bは、第1擬似連示唆画像X1Aの後ろに表示される。この構成によれば、第1擬似連示唆画像X1Aと第2擬似連示唆画像X1Bとの少なくとも一部が重なって視認され得るので、擬似連演出の期待度がより上昇し、遊技の興趣を向上させることができる。

【0296】

〔効果6〕

上記遊技機1の実施形態では、第1擬似連示唆画像X1Aは、第2擬似連示唆画像X1Bよりも透過度が高い構成となっている。この構成によれば、第1擬似連示唆画像X1A

50

が第2擬似連示唆画像X1Bの手前に表示された場合であっても、第1擬似連示唆画像X1Aと第2擬似連示唆画像X1Bの両方が視認可能となり、擬似連演出への期待感を演出することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0297】

〔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X1-1〕

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、擬似連演出がおこなわれることを示唆する第1の擬似連示唆画像を表示する演出であり、

前記第3の表示演出は、前記擬似連演出がおこなわれることを示唆する画像であって、前記第1の擬似連示唆画像とは異なる第2の擬似連示唆画像を表示する演出であり、

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

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

【0298】

〔態様X1-2〕

態様X1-1に記載の遊技機であって、

前記第3の表示演出の前記第2の擬似連示唆画像は、前記装飾図柄に含まれる、

ことを特徴とする遊技機。

【0299】

〔態様X1-3〕

態様X1-2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の表示演出の前記第2の擬似連示唆画像は、前記装飾図柄と共に変動する、

ことを特徴とする遊技機。

【0300】

〔態様X1-4〕

態様X1-3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3の表示演出の前記第2の擬似連示唆画像は、前記装飾図柄の変動開始後、前記装飾図柄の変動途中から前記装飾図柄と共に変動する、

ことを特徴とする遊技機。

【0301】

〔態様X1-5〕

態様X1-2から態様X1-4までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出では、前記第3の表示演出の前記第2の擬似連示唆画像は、前記第2の表示演出の前記第1の擬似連示唆画像の後ろに表示される、

ことを特徴とする遊技機。

【0302】

〔態様X1-6〕

態様X1-5に記載の遊技機であって、

前記第1の擬似連示唆画像は、前記第2の擬似連示唆画像より透過度が高い、

10

20

30

40

50

ことを特徴とする遊技機。

【0303】

以下に図63～図66を用いて擬似連演出について説明する。この擬似連演出は、第1特別図柄または第2特別図柄（以下、単に「特別図柄」ともよぶ）の変動表示中（1回の変動表示中）であって、遊技状態が通常状態、高確率状態、時短状態、電チューサポート（電チュー22が頻繁に開放されて第2始動口21に入賞し易くなっている状態、以下「電サポ」ともよぶ）中などに実行され得る。

【0304】

[擬似連演出A]

図63は、擬似連演出Aを説明するための図である。

擬似連演出Aでは、まず、図63（A）に示すように、特別図柄の変動中に擬似連開始演出が実行される。

ここで、擬似連演出とは、1回の特別図柄の変動表示中に、擬似的に装飾図柄の変動表示が所定回数連続したように見せる演出（装飾図柄の単位変動を所定回数繰り返す演出）であり、変動の開始時やリーチ演出中等において実行され得る演出である。例えば、擬似連演出は、装飾図柄を変動開始させ仮停止させる演出を単位変動として繰り返す演出、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単位変動として繰り返す演出、予め決められたロゴ（例えばNEXT）を仮停止させる演出を単位変動として繰り返す演出、または、「×2」、「×3」、「擬似」など擬似連を連想させる表示と共に、装飾図柄の単位変動を所定回数繰り返す演出を含む。なお、繰り返す演出回数（単位変動の実行回数）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。

この擬似連開始演出では、画像表示装置7のメイン表示画面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63（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。なお、図示していないが、メイン表示画面7aの所定位置には、疑似連回数が1回目であることを示す「×1」を表示するようにしてもよい。

【0305】

次に、図63（B）に示すように、特定図柄仮停止演出が実行される。ここで、本例では、装飾図柄8L、8C、8Rは、1～9の数字で構成され、奇数は特定図柄としての確変図柄、偶数は通常図柄となっている。つまり、大当たり図柄配列「111」、「333」、「555」、「777」、「999」は確変大当たり、大当たり図柄配列「222」、「444」、「666」、「888」は通常大当たりとなっている。また、確変大当たりは、通常大当たりよりも大当たり遊技の出球数が多くなっている（大当たり遊技のラウンド数が多くなっている）。つまり、確変図柄（特定図柄）で大当たりになったときは、通常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ている。さらに、本例では、確変図柄（特定図柄）でリーチになったときは、通常図柄でリーチになったときよりも大当たりになる確率が高く設定されている。言い換えれば、リーチハズレになる場合には、確変図柄（特定図柄）でリーチになる確率よりも、通常図柄でリーチになる確率が高く設定されている。

図63（B）に示す特定図柄仮停止演出では、最初に左装飾図柄8Lが通常図柄「8」で仮停止し、次に右装飾図柄8Rが確変図柄（特定図柄）「7」で仮停止し、中装飾図柄8Cは変動中であることを示している。つまり、特定図柄仮停止演出は、ハズレ図柄仮停止演出でもあり、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rが仮停止した時点で、リーチ図柄配列（大当たり図柄配列）にならないバラケ目の図柄配列で停止することを示唆している。なお、仮停止とは、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。

【0306】

次に、図63(C)に示すように、疑似連2回目示唆演出が実行される。この疑似連2回目示唆演出では、左装飾図柄8Lが通常図柄「8」で、右装飾図柄8Rが確変図柄(特定図柄)「7」で仮停止している状態で、中の図柄表示エリアに「連」の文字GSが表示される。この「連」の文字GSが表示されることにより、今回の疑似連演出における1回目の単位変動が終了する。ここで、文字GSは、疑似連の「連」を用いて表示される、次の単位変動(疑似連回数2回目)がおこなわれることを示唆する記号である。すなわち、この疑似連2回目示唆演出では、確変図柄(特定図柄)と通常図柄とが仮停止中に、装飾図柄の最終停止位置に所定の記号を表示することにより、次の単位変動がおこなわれることを示唆する演出を実行するようになっている。

10

【0307】

次に、図63(D)に示すように、特定図柄停留演出が実行される。この特定図柄停留演出では、図63(C)に示す疑似連2回目示唆演出の実行後、確変図柄(特定図柄)「7」は仮停止した状態を維持したままで、左装飾図柄8Lと中装飾図柄8Cを変動表示する疑似連演出における2回目の単位変動が実行される。つまり、確変図柄(特定図柄)「7」を停留した状態で、左装飾図柄8Lが通常図柄「8」から再変動するとともに、中の図柄表示エリアに表示されていた「連」の文字GSに替わって中装飾図柄8Cが再変動することにより、疑似連演出における次の単位変動がおこなわれる。なお、図示していないが、メイン表示画面7aの所定位置には、疑似連回数が2回目であることを示す「×2」を表示するようにしてもよい。

20

【0308】

つまり、この図63に示した疑似連演出Aでは、疑似連演出において、所定の単位変動で左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rのどちらかが特定図柄で仮停止したときは、最終停止図柄である中装飾図柄8Cが停止する図柄表示エリアに所定の記号(「連」の文字GS)を表示して次の単位変動がおこなわれることを示唆し、その後、特定図柄を停留した状態で左装飾図柄8Lまたは右装飾図柄8R(通常図柄)と中装飾図柄8Cを再変動することにより、次の単位変動を実行するようになっている。

[疑似連演出B]

図64は、疑似連演出Bを説明するための図である。

疑似連演出Bでは、まず、図64(A)に示すように、特別図柄の変動中に疑似連開始演出が実行される。

30

ここで、疑似連演出とは、1回の特別図柄の変動表示中に、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(装飾図柄の単位変動を所定回数繰り返す演出)であり、変動の開始時やリーチ演出中等において実行され得る演出である。例えば、疑似連演出は、装飾図柄を変動開始させ仮停止させる演出を単位変動として繰り返す演出、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単位変動として繰り返す演出、予め決められたロゴ(例えばNEXT)を仮停止させる演出を単位変動として繰り返す演出、または、「×2」、「×3」、「疑似」など疑似連を連想させる表示と共に、装飾図柄の単位変動を所定回数繰り返す演出を含む。なお、繰り返す演出回数(単位変動の実行回数)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。

40

この疑似連開始演出では、画像表示装置7のメイン表示画面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。なお、図示していないが、メイン表示画面7aの所定位置には、疑似連回数が1回目であることを示す「×1」を表示するようにしてもよい。

【0309】

50

次に、図 6 4 (B) に示すように、特定図柄仮停止演出が実行される。ここで、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、奇数は特定図柄としての確変図柄、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、大当たり図柄配列「2 2 2」、「4 4 4」、「6 6 6」、「8 8 8」は通常大当たりとなっている。また、確変大当たりは、通常大当たりよりも大当たり遊技の出球数が多くなっている（大当たり遊技のラウンド数が多くなっている）。つまり、確変図柄（特定図柄）で大当たりになったときは、通常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ている。さらに、本例では、確変図柄（特定図柄）でリーチになったときは、通常図柄でリーチになったときよりも大当たりになる確率が高く設定されている。言い換えれば、リーチハズレになる場合には、確変図柄（特定図柄）でリーチになる確率よりも、通常図柄でリーチになる確率が高く設定されている。

10

図 6 4 (B) に示す特定図柄仮停止演出では、最初に左装飾図柄 8 L が通常図柄「8」で仮停止し、次に右装飾図柄 8 R が確変図柄（特定図柄）「7」で仮停止し、中装飾図柄 8 C は変動中であることを示している。つまり、特定図柄仮停止演出は、ハズレ図柄仮停止演出でもあり、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R が仮停止した時点で、リーチ図柄配列（大当たり図柄配列）にならないバラケ目の図柄配列で停止することを示唆している。なお、仮停止とは、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 3 1 0】

20

次に、図 6 4 (C) に示すように、疑似連 2 回目示唆演出が実行される。この疑似連 2 回目示唆演出では、左装飾図柄 8 L が通常図柄「8」で、右装飾図柄 8 R が確変図柄（特定図柄）「7」で仮停止している状態で、中の図柄表示エリアに「連」の文字 G S が表示される。この「連」の文字 G S が表示されることにより、今回の疑似連演出における 1 回目の単位変動が終了する。ここで、文字 G S は、疑似連の「連」を用いて表示される、次の単位変動（疑似連回数 2 回目）がおこなわれることを示唆する記号である。すなわち、この疑似連 2 回目示唆演出では、確変図柄（特定図柄）と通常図柄とが仮停止中に、装飾図柄の最終停止位置に所定の記号を表示することにより、次の単位変動がおこなわれることを示唆する演出を実行するようになっている。

【0 3 1 1】

30

次に、図 6 4 (D) に示すように、特定図柄停留演出が実行される。この特定図柄停留演出では、図 6 4 (C) に示す疑似連 2 回目示唆演出の実行後、右の図柄表示エリアには確変図柄（特定図柄）「7」は仮停止した状態を維持したままで、また、中の図柄表示エリアには「連」の文字 G S が表示され状態を維持したままで、左の図柄表示エリアに仮停止していた通常図柄「8」を消去する疑似連演出における 2 回目の単位変動が実行される。つまり、確変図柄（特定図柄）「7」と「連」の文字 G S を停留した状態で、通常図柄「8」を消去することにより、疑似連演出における次の単位変動がおこなわれる。なお、図示していないが、メイン表示画面 7 a の所定位置には、疑似連回数が 2 回目であることを示す「× 2」を表示するようにしてもよい。

【0 3 1 2】

40

次に、図 6 4 (E) に示すように、キャラクタ表示演出が実行される。このキャラクタ表示演出では、図 6 4 (D) に示した特定図柄停留演出で消去された通常図柄「8」に替わって、左の図柄表示エリアには所定のキャラクタ C R A が表示される。つまり、このキャラクタ表示演出では、メイン表示画面 7 a において、左の図柄表示エリアにキャラクタ C R A、右の図柄表示エリアに確変図柄（特定図柄）「7」、中の図柄表示エリアに「連」の文字 G S が表示される。そして、このキャラクタ C R A が表示されることにより、今回の疑似連演出における 2 回目の単位変動が終了する。

【0 3 1 3】

つまり、この図 6 4 に示した疑似連演出 B では、疑似連演出において、所定の単位変動で左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R のどちらかが特定図柄で仮停止したときは、最終停止

50

図柄である中装飾図柄 8 C が停止する図柄表示エリアに所定の記号（「連」の文字 G S）を表示して次の単位変動がおこなわれることを示唆し、その後、特定図柄と「連」の文字 G S を停留した状態で左装飾図柄 8 L または右装飾図柄 8 R（通常図柄）を消去することにより、次の単位変動（疑似連回数 2 回目の単位変動）を実行するようになっている。そして、この 2 回目の単位変動では、消去された左装飾図柄 8 L または右装飾図柄 8 R（通常図柄）に替わって、左または右の図柄表示エリアには所定のキャラクタ C R A が表示され、このキャラクタ C R A が表示されることにより、今回の疑似連演出における 2 回目の単位変動が終了するようになっている。

〔疑似連演出 C〕

図 6 5 は、疑似連演出 C を説明するための図である。

疑似連演出 B では、まず、図 6 5（A）に示すように、特別図柄の変動中に疑似連開始演出が実行される。

ここで、疑似連演出とは、1 回の特別図柄の変動表示中に、擬似的に装飾図柄の変動表示が所定回数連続したように見せる演出（装飾図柄の単位変動を所定回数繰り返す演出）であり、変動の開始時やリーチ演出中等において実行され得る演出である。例えば、疑似連演出は、装飾図柄を変動開始させ仮停止させる演出を単位変動として繰り返す演出、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単位変動として繰り返す演出、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単位変動として繰り返す演出、または、「× 2」、「× 3」、「疑似」など疑似連を連想させる表示と共に、装飾図柄の単位変動を所定回数繰り返す演出を含む。なお、繰り返す演出回数（単位変動の実行回数）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、画像表示装置 7 のメイン表示画面 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 5（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。なお、図示していないが、メイン表示画面 7 a の所定位置には、疑似連回数が 1 回目であることを示す「× 1」を表示するようにしてもよい。

【 0 3 1 4 】

次に、図 6 5（B）に示すように、特定図柄仮停止演出が実行される。ここで、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、奇数は特定図柄としての確変図柄、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、大当たり図柄配列「2 2 2」、「4 4 4」、「6 6 6」、「8 8 8」は通常大当たりとなっている。また、確変大当たりは、通常大当たりよりも大当たり遊技の出球数が多くなっている（大当たり遊技のラウンド数が多くなっている）。つまり、確変図柄（特定図柄）で大当たりになったときは、通常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ている。さらに、本例では、確変図柄（特定図柄）でリーチになったときは、通常図柄でリーチになったときよりも大当たりになる確率が高く設定されている。言い換えれば、リーチハズレになる場合には、確変図柄（特定図柄）でリーチになる確率よりも、通常図柄でリーチになる確率が高く設定されている。

図 6 5（B）に示す特定図柄仮停止演出では、最初に左装飾図柄 8 L が通常図柄「8」で仮停止し、次に右装飾図柄 8 R が確変図柄（特定図柄）「7」で仮停止し、中装飾図柄 8 C は変動中であることを示している。つまり、特定図柄仮停止演出は、ハズレ図柄仮停止演出でもあり、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R が仮停止した時点で、リーチ図柄配列（大当たり図柄配列）にならないバラケ目の図柄配列で停止することを示唆している。なお、仮停止とは、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。

【0315】

次に、図65(C)に示すように、疑似連2回目示唆演出が実行される。この疑似連2回目示唆演出では、左装飾図柄8Lが通常図柄「8」で、右装飾図柄8Rが確変図柄(特定図柄)「7」で仮停止している状態で、中の図柄表示エリアに「連」の文字GSが表示される。この「連」の文字GSが表示されることにより、今回の疑似連演出における1回目の単位変動が終了する。ここで、文字GSは、疑似連の「連」を用いて表示される、次の単位変動(疑似連回数2回目)がおこなわれることを示唆する記号である。すなわち、この疑似連2回目示唆演出では、確変図柄(特定図柄)と通常図柄とが仮停止中に、装飾図柄の最終停止位置に所定の記号を表示することにより、次の単位変動がおこなわれることを示唆する演出を実行するようになっている。

10

【0316】

次に、図65(D)に示すように、特定図柄停留演出が実行される。この特定図柄停留演出では、図65(C)に示す疑似連2回目示唆演出の実行後、右の図柄表示エリアには確変図柄(特定図柄)「7」は仮停止した状態を維持したままで、また、中の図柄表示エリアには「連」の文字GSが表示され状態を維持したままで、左の図柄表示エリアに仮停止していた通常図柄「8」を変動表示する疑似連演出における2回目の単位変動が実行される。つまり、確変図柄(特定図柄)「7」と「連」の文字GSを停留した状態で、左装飾図柄8Lが通常図柄「8」から再変動することにより、疑似連演出における次の単位変動がおこなわれる。なお、図示していないが、メイン表示画面7aの所定位置には、疑似連回数が2回目であることを示す「×2」を表示するようにしてもよい。

20

【0317】

次に、図65(E)に示すように、キャラクタ表示演出が実行される。このキャラクタ表示演出では、図65(D)に示した特定図柄停留演出で再変動された左装飾図柄8Lに替わって、左の図柄表示エリアには所定のキャラクタCRAが表示される。つまり、このキャラクタ表示演出では、メイン表示画面7aにおいて、左の図柄表示エリアにキャラクタCRA、右の図柄表示エリアに確変図柄(特定図柄)「7」、中の図柄表示エリアに「連」の文字GSが表示される。そして、このキャラクタCRAが表示されることにより、今回の疑似連演出における2回目の単位変動が終了する。

【0318】

次に、図65(F)に示すように、疑似連3回目示唆演出が実行される。この疑似連3回目示唆演出では、図65(E)に示したキャラクタ表示演出で表示された左の図柄表示エリアのキャラクタCRA、右の図柄表示エリアの確変図柄(特定図柄)「7」、中の図柄表示エリアの「連」の文字GSに替えて、メイン表示画面7a一杯に「三連目」の文字GSSが表示される。ここで、文字GSSは、疑似連の「連」を用いて表示される、次の単位変動(疑似連回数3回目)がおこなわれることを示唆する記号である。すなわち、この疑似連3回目示唆演出では、キャラクタCRA、確変図柄(特定図柄)「7」、「連」の文字GSから「三連目」の文字GSSに切り替え表示することにより、次の単位変動がおこなわれることを示唆する演出を実行するようになっている。

30

【0319】

つまり、この図65に示した疑似連演出Cでは、疑似連演出において、所定の単位変動で左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rのどちらかが特定図柄で仮停止したときは、最終停止図柄である中装飾図柄8Cが停止する図柄表示エリアに所定の記号(「連」の文字GS)を表示して次の単位変動がおこなわれることを示唆し、その後、特定図柄と「連」の文字GSを停留した状態で左装飾図柄8Lまたは右装飾図柄8R(通常図柄)を再変動することにより、次の単位変動(疑似連回数2回目の単位変動)を実行するようになっている。そして、この2回目の単位変動では、再変動された左装飾図柄8Lまたは右装飾図柄8R(通常図柄)に替わって、左または右の図柄表示エリアには所定のキャラクタCRAが表示され、このキャラクタCRAが表示されることにより、今回の疑似連演出における2回目の単位変動が終了するようになっている。その後、キャラクタCRA、確変図柄(特定図柄)「7」、「連」の文字GSから、メイン表示画面7aに大きく「三連目」の文字G

40

50

ＳＳに切り替え表示することにより、次の単位変動（疑似連回数３回目の単位変動）がおこなわれることを示唆するようになっている。

〔疑似連演出Ｄ〕

図６６は、疑似連演出Ｄを説明するための図である。

疑似連演出Ｂでは、まず、図６６（Ａ）に示すように、特別図柄の変動中に疑似連開始演出が実行される。

ここで、疑似連演出とは、１回の特別図柄の変動表示中に、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（装飾図柄の単位変動を所定回数繰り返す演出）であり、変動の開始時やリーチ演出中等において実行され得る演出である。例えば、疑似連演出は、装飾図柄を変動開始させ仮停止させる演出を単位変動として繰り返す演出、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単位変動として繰り返す演出、予め決められたロゴ（例えばNEXT）を仮停止させる演出を単位変動として繰り返す演出、または、「×２」、「×３」、「疑似」など疑似連を連想させる表示と共に、装飾図柄の単位変動を所定回数繰り返す演出を含む。なお、繰り返す演出回数（単位変動の実行回数）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、画像表示装置７のメイン表示画面７aにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄８Ｌ、中の図柄表示エリアに中装飾図柄８Ｃ、右の図柄表示エリアには右装飾図柄８Ｒが表示される。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止順は、最初に左装飾図柄８Ｌが停止し、次に右装飾図柄８Ｒが停止し、最後に中装飾図柄８Ｃが停止するようになっている。なお、図６６（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは変動中（下方にスクロール中）であることを示している。なお、図示していないが、メイン表示画面７aの所定位置には、疑似連回数が１回目であることを示す「×１」を表示するようにしてもよい。

【０３２０】

次に、図６６（Ｂ）に示すように、特定図柄仮停止演出が実行される。ここで、本例では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、１～９の数字で構成され、奇数は特定図柄としての確変図柄、偶数は通常図柄となっている。つまり、大当たり図柄配列「１１１」、「３３３」、「５５５」、「７７７」、「９９９」は確変大当たり、大当たり図柄配列「２２２」、「４４４」、「６６６」、「８８８」は通常大当たりとなっている。また、確変大当たりは、通常大当たりよりも大当たり遊技の出球数が多くなっている（大当たり遊技のラウンド数が多くなっている）。つまり、確変図柄（特定図柄）で大当たりになったときは、通常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ている。さらに、本例では、確変図柄（特定図柄）でリーチになったときは、通常図柄でリーチになったときよりも大当たりになる確率が高く設定されている。言い換えれば、リーチハズレになる場合には、確変図柄（特定図柄）でリーチになる確率よりも、通常図柄でリーチになる確率が高く設定されている。

図６６（Ｂ）に示す特定図柄仮停止演出では、最初に左装飾図柄８Ｌが通常図柄「８」で仮停止し、次に右装飾図柄８Ｒが確変図柄（特定図柄）「７」で仮停止し、中装飾図柄８Ｃは変動中であることを示している。つまり、特定図柄仮停止演出は、ハズレ図柄仮停止演出でもあり、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが仮停止した時点で、リーチ図柄配列（大当たり図柄配列）にならないバラケ目の図柄配列で停止することを示唆している。なお、仮停止とは、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。

【０３２１】

次に、図６６（Ｃ）に示すように、疑似連２回目示唆演出が実行される。この疑似連２回目示唆演出では、左装飾図柄８Ｌが通常図柄「８」で、右装飾図柄８Ｒが確変図柄（特定図柄）「７」で仮停止している状態で、中の図柄表示エリアに「連」の文字ＧＳが表示される。この「連」の文字ＧＳが表示されることにより、今回の疑似連演出における１回目の単位変動が終了する。ここで、文字ＧＳは、疑似連の「連」を用いて表示される、次

の単位変動（疑似連回数2回目）がおこなわれることを示唆する記号である。すなわち、この疑似連2回目示唆演出では、確変図柄（特定図柄）と通常図柄とが仮停止中に、装飾図柄の最終停止位置に所定の記号を表示することにより、次の単位変動がおこなわれることを示唆する演出を実行するようになっている。

【0322】

次に、図66（D）に示すように、特定図柄停留演出が実行される。この特定図柄停留演出では、図66（C）に示す疑似連2回目示唆演出の実行後、右の図柄表示エリアには確変図柄（特定図柄）「7」は仮停止した状態を維持したままで、また、中の図柄表示エリアには「連」の文字GSが表示され状態を維持したままで、左の図柄表示エリアに仮停止していた通常図柄「8」を変動表示する疑似連演出における2回目の単位変動が実行される。つまり、確変図柄（特定図柄）「7」と「連」の文字GSを停留した状態で、左装飾図柄8Lが通常図柄「8」から再変動することにより、疑似連演出における次の単位変動がおこなわれる。なお、図示していないが、メイン表示画面7aの所定位置には、疑似連回数が2回目であることを示す「×2」を表示するようにしてもよい。

【0323】

次に、図66（E）に示すように、キャラクタ表示演出が実行される。このキャラクタ表示演出では、図66（D）に示した特定図柄停留演出で再変動された左装飾図柄8Lに替わって、左の図柄表示エリアには所定のキャラクタCRAが表示される。つまり、このキャラクタ表示演出では、メイン表示画面7aにおいて、左の図柄表示エリアにキャラクタCRA、右の図柄表示エリアに確変図柄（特定図柄）「7」、中の図柄表示エリアに「連」の文字GSが表示される。そして、このキャラクタCRAが表示されることにより、今回の疑似連演出における2回目の単位変動が終了する。

【0324】

次に、図66（F）に示すように、疑似連3回目示唆演出が実行される。この疑似連3回目示唆演出では、図66（E）に示したキャラクタ表示演出で表示された左の図柄表示エリアのキャラクタCRA、右の図柄表示エリアの確変図柄（特定図柄）「7」、中の図柄表示エリアの「連」の文字GSに替えて、メイン表示画面7a一杯に「三連目」の文字GSSが表示される。ここで、文字GSSは、疑似連の「連」を用いて表示される、次の単位変動（疑似連回数3回目）がおこなわれることを示唆する記号である。すなわち、この疑似連3回目示唆演出では、キャラクタCRA、確変図柄（特定図柄）「7」、「連」の文字GSから「三連目」の文字GSSに切り替え表示することにより、次の単位変動がおこなわれることを示唆する演出を実行するようになっている。

【0325】

次に、図66（G）に示すように、特定図柄停留演出が実行される。この特定図柄停留演出では、図66（F）に示す疑似連3回目示唆演出の実行後、確変図柄（特定図柄）「7」は仮停止した状態を維持したままで、左装飾図柄8Lと中装飾図柄8Cを変動表示する疑似連演出における3回目の単位変動が実行される。つまり、確変図柄（特定図柄）「7」を停留した状態で、左装飾図柄8LがキャラクタCRAに替わって再変動するとともに、中の図柄表示エリアに表示されていた「連」の文字GSに替わって中装飾図柄8Cが再変動することにより、疑似連演出における次の単位変動がおこなわれる。なお、図示していないが、メイン表示画面7aの所定位置には、疑似連回数が3回目であることを示す「×3」を表示するようにしてもよい。

【0326】

次に、図66（H）に示すように、特定図柄リーチ演出が実行される。この特定図柄リーチ演出では、図66（G）に示す特定図柄停留演出の実行後、確変図柄（特定図柄）「7」は仮停止した状態を維持したままで、つまり、確変図柄（特定図柄）「7」が停留した状態で、左装飾図柄8Lが同じ確変図柄（特定図柄）「7」で仮停止することにより、疑似連3回目の変動中に確変図柄（特定図柄）「7」でリーチ状態になったことを示している。この確変図柄（特定図柄）「7」でリーチ状態になったことにより、今回の疑似連演出が終了する。なお、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。そして、疑似連演出が終了すると、図示は省略するが、所定のリーチ演出がおこなわれ、中装飾図柄 8 C が停止して図柄配列が確定表示することにより、当該特別図柄の変動結果が大当たりかハズレかが報知される。この場合、上記したように、確変図柄（特定図柄）でリーチになったときは、大当たりになる確率が高く設定されているので、遊技者は大いなる期待を持って遊技に臨むことができる。

【0327】

つまり、この図 6 6 に示した疑似連演出 D では、疑似連演出において、所定の単位変動で左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R のどちらかが特定図柄で仮停止したときは、最終停止図柄である中装飾図柄 8 C が停止する図柄表示エリアに所定の記号（「連」の文字 G S）を表示して次の単位変動がおこなわれることを示唆し、その後、特定図柄と「連」の文字 G S を停留した状態で左装飾図柄 8 L または右装飾図柄 8 R（通常図柄）を再変動することにより、次の単位変動（疑似連回数 2 回目の単位変動）を実行するようになっている。そして、この 2 回目の単位変動では、再変動された左装飾図柄 8 L または右装飾図柄 8 R（通常図柄）に替わって、左または右の図柄表示エリアには所定のキャラクタ C R A が表示され、このキャラクタ C R A が表示されることにより、今回の疑似連演出における 2 回目の単位変動が終了するようになっている。その後、キャラクタ C R A、確変図柄（特定図柄）「7」、「連」の文字 G S から、メイン表示画面 7 a に大きく「三連目」の文字 G S S に切り替え表示することにより、次の単位変動（疑似連回数 3 回目の単位変動）がおこなわれることを示唆し、その後、特定図柄を停留した状態で左装飾図柄 8 L または右装飾図柄 8 R（通常図柄）と中装飾図柄 8 C を再変動することにより、次の単位変動（疑似連回数 3 回目の単位変動）を実行するようになっている。そして、この 3 回目の単位変動では、停留していた特定図柄でリーチになり、この特定図柄でリーチ状態になったことにより、当該疑似連演出が終了する。

【0328】

〔効果例〕

以下に、疑似連演出の効果例を示す。

〔効果 1〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 6 3～図 6 6 に示すように、疑似連演出では、所定の単位変動で装飾図柄が期待度（利益度）の高い特定図柄を含んで仮停止した場合には、この特定図柄を停留した状態で次の単位変動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、疑似連演出の単位変動で特定図柄が仮停止した場合には、期待度（利益度）の高い特定図柄が次の単位変動に持ち越されるので、例えば、次の単位変動で特定図柄によるリーチが発生するかもしれないという、大いなる期待を持って遊技に臨むことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0329】

〔効果 2〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 6 3～図 6 6 に示すように、疑似連演出では、所定の単位変動で左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R のどちらかが特定図柄で仮停止したときは、最終停止図柄である中装飾図柄 8 C が停止する図柄表示エリアに所定の記号（「連」の文字 G S）を表示して次の単位変動がおこなわれることを示唆し、その後、特定図柄を停留した状態で左装飾図柄 8 L または右装飾図柄 8 R（通常図柄）と中装飾図柄 8 C を再変動することにより、次の単位変動を実行するようになっている。この構成によれば、遊技者は、最終停止図柄である中装飾図柄 8 C が停止する図柄表示エリアに所定の記号（「連」の文字 G S）が表示されたときは、再び疑似連演出の単位変動が特定図柄を停留した状態でおこなわれることが予測できる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0330】

〔効果 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 6 4～図 6 6 に示すように、疑似連演出では、所定の単位変動で左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R のどちらかが特定図柄で仮停止したときは、最終停止図柄である中装飾図柄 8 C が停止する図柄表示エリアに所定の記号（「連」の文

字GS)を表示して次の単位変動がおこなわれることを示唆し、その後、特定図柄と「連」の文字GSを停留した状態で左装飾図柄8Lまたは右装飾図柄8R(通常図柄)を消去または再変動することにより、次の単位変動(疑似連回数2回目の単位変動)を実行するようになっている。そして、この2回目の単位変動では、消去または再変動された左装飾図柄8Lまたは右装飾図柄8R(通常図柄)に替わって、左または右の図柄表示エリアには所定のキャラクタCRAが表示されるようになっている。この構成によれば、遊技者は、消去または再変動された装飾図柄(通常図柄)に替わって、所定のキャラクタCRAが表示されたときは、この後の展開に大いなる期待を持って遊技に臨むことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0331】

[効果4]

上記実施形態の遊技機1では、図65、図66に示すように、疑似連演出では、疑似連演出では、2回目の単位変動で表示されたキャラクタCRA、確変図柄(特定図柄)「7」、「連」の文字GSから、メイン表示画面7aに大きく「三連目」の文字GSSに切り替え表示することにより、次の単位変動(疑似連回数3回目の単位変動)がおこなわれることを示唆するようになっている。この構成によれば、メイン表示画面7a一杯に「三連目」の文字GSSを切り替え表示することにより、遊技者に次の単位変動(疑似連回数3回目の単位変動)がおこなわれることを強烈にアピールすることができる。また、遊技者は、所定の記号(「三連目」の文字GSS)が表示されたときは、再び疑似連演出の単位変動が特定図柄を停留した状態でおこなわれることを確信することができる。その結果、

【0332】

[効果5]

上記実施形態の遊技機1では、図66に示すように、疑似連演出では、メイン表示画面7aに大きく「三連目」の文字GSSに切り替え表示され、疑似連回数3回目の単位変動がおこなわれることを示唆された後、特定図柄を停留した状態で左装飾図柄8Lまたは右装飾図柄8R(通常図柄)と中装飾図柄8Cを再変動することにより、次の単位変動(疑似連回数3回目の単位変動)を実行し、この3回目の単位変動では、停留していた特定図柄でリーチになるようになっている。この構成によれば、「三連目」の文字GSSで示唆された疑似連回数3回目の単位変動では、停留していた特定図柄でリーチになるので、遊技者は、利益度の高い大当たりを獲得できるかもしれないという、大いなる期待を持って遊技に臨むことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0333】

[変形例]

以下に、疑似連演出の変形例を示す。

[変形例1]

上記実施形態の遊技機1では、図63～図66に示すように、特定図柄は複数種類の確変図柄(奇数図柄)としたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、特定図柄は、複数種類ある装飾図柄のうちの単一の装飾図柄(例えば「7」としてもよい。そして、この場合、単一の装飾図柄で大当たり図柄配列になったときは、大当たり遊技の出球数(大当たり遊技のラウンド数)が最も多いものや、単一の装飾図柄でリーチになったときは、最も大当たりになる確率が高く設定されているものが望ましい。

【0334】

[変形例2]

上記実施形態の遊技機1では、図63～図66に示すように、疑似連演出では、通常図柄と確変図柄(特定図柄)が仮停止した場合には、確変図柄(特定図柄)は仮停止した状態を維持したままで(確変図柄(特定図柄)を停留した状態で)、通常図柄を消去または再変動することにより次の単位変動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、確変図柄と確変図柄がバラケ目の図柄配列(リーチにならない図柄配列、例えば「5↓7」)で仮停止した場合には、利益度の高い(大当たり図柄配列にな

10

20

30

40

50

ったときに大当たり遊技の出球数（大当たり遊技のラウンド数）が多い）確変図柄や、期待度の高い（リーチになったときに大当たりになる確率が高い）確変図柄の方を停留した状態で、次の単位変動をおこなうようにしてもよい。

【0335】

〔変形例3〕

上記実施形態の遊技機1では、図64～図66に示すように、疑似連演出では、2回目の単位変動で、消去された左装飾図柄8L（通常図柄）に替わって、左の図柄表示エリアに所定のキャラクタCRAが表示されるようにしたが、この表示されるキャラクタCRAは、複数種類の大当たり期待度の異なるキャラクタの中から1つが選択されて表示されるようにしてもよい。このように構成すれば、表示されたキャラクタによって大当たり期待度を示唆できるので、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0336】

〔変形例4〕

上記実施形態の遊技機1では、図63～図66に示すように、疑似連演出では、「連」の文字GSや「三連目」の文字GSSなどの所定記号を表示することにより、次の単位変動がおこなわれることを示唆するようにしたが、この表示される所定記号は、複数種類の大当たり期待度の異なる配色の中から1つが選択されて表示されるようにしてもよい。このように構成すれば、表示された所定記号によって大当たり期待度を示唆できるので、遊技の興趣を向上させることができる。

【0337】

20

〔変形例5〕

上記実施形態の遊技機1では、図65、図66に示すように、疑似連演出では、キャラクタ表示演出で表示された左の図柄表示エリアのキャラクタCRA、右の図柄表示エリアの確変図柄（特定図柄）「7」、中の図柄表示エリアの「連」の文字GSに替えて、メイン表示画面7a一杯に「三連目」の文字GSSが表示されるようにしたが、「三連目」の文字GSSは、キャラクタ表示演出で表示されたキャラクタCRA、確変図柄（特定図柄）「7」、中の図柄表示エリアの「連」の文字GSを一旦可動役物で覆ってから、表示するようにしてもよい。また、確変図柄（特定図柄）「7」は、「三連目」の文字GSSが表示された場合であっても、視認できる態様で表示するようにしてもよい。

【0338】

30

〔変形例6〕

上記実施形態の遊技機1では、図66に示すように、疑似連演出では、疑似連3回目の単位変動で、確変図柄（特定図柄）「7」が停留した状態で、左装飾図柄8Lが同じ確変図柄（特定図柄）「7」で仮停止することにより確変図柄（特定図柄）「7」でリーチになるようにしたが、この確変図柄（特定図柄）「7」でのリーチは強制的におこなうようにしてもよい。すなわち、確変図柄（特定図柄）「7」が停留した状態で疑似連3回目の単位変動がおこなわれた場合には、必ず確変図柄（特定図柄）「7」でリーチになるようにしてもよい。また、この場合、停留している確変図柄（特定図柄）「7」は、リーチになる前に、その表示態様が変化（例えば、色、形の変化）するようにしてもよい。このように構成すれば、停留している確変図柄（特定図柄）「7」の表示態様が変化することで大当たり期待度を上昇させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0339】

〔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〕

図柄の変動表示を表示可能な図柄表示手段と、
複数種類の表示演出を実行可能であって、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表示手段と、
を備え、
前記表示手段は、前記装飾図柄を列状に複数停止することにより当たりか否かの抽選結

50

果を報知する遊技機であって、

前記装飾図柄は、特定図柄を含んで複数種類設けられ、

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、疑似連演出を実行可能であり、

前記疑似連演出では、所定の単位変動で前記装飾図柄が前記特定図柄を含んで複数列状に仮停止した場合には、該特定図柄を停留した状態で次の単位変動をおこなう、

ことを特徴とする遊技機。

〔態様 A 4-2〕

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、

前記特定図柄は、前記第 1 図柄群に含まれる、

ことを特徴とする態様 A 4-1 に記載の遊技機。

〔態様 A 4-3〕

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リーチになったときは、前記第 2 図柄群の装飾図柄でリーチになったときよりも大当たりになる確率が高く設定され、

前記特定図柄は、前記第 1 図柄群に含まれる、

ことを特徴とする態様 A 4-1 に記載の遊技機。

〔態様 A 4-4〕

前記特定図柄と前記第 2 図柄群に含まれる所定図柄とが仮停止中に、前記装飾図柄の最終停止位置に所定の第 1 記号を表示することにより、前記次の単位変動がおこなわれることを示唆する、

ことを特徴とする態様 A 4-1 から態様 A 4-3 までのいずれか一つに記載の遊技機。

〔態様 A 4-5〕

前記次の単位変動では、前記特定図柄と前記第 1 記号が表示された状態で、前記所定図柄を消去または変動した後、該所定図柄の表示位置に所定のキャラクタを表示する、

ことを特徴とする態様 A 4-4 に記載の遊技機。

〔態様 A 4-6〕

前記特定図柄、前記第 1 記号および前記キャラクタに替えて所定の第 2 記号を切り替え表示することにより、前記次の単位変動の次の単位変動がおこなわれることを示唆する、

ことを特徴とする態様 A 4-5 に記載の遊技機。

【0340】

以下に図 67～図 70 を用いて装飾図柄異変演出 A～D について説明する。この装飾図柄異変演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 101 がサブ制御基板 90 から受信した変動演出開始コマンドを解析し、装飾図柄異変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メイン表示画面 7a やサブ表示画面 64 に画像を表示させる演出である。

【0341】

〔装飾図柄異変演出 A〕

図 67 は、装飾図柄異変演出 A を説明するための図である。装飾図柄異変演出 A では、まず、図 67 (A) に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄 8L、8C、8R がメイン表示画面 7a の中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン 9A と保留アイコン 9C とがメイン表示画面 7a の下方に表示される。これら保留アイコン 9A、9C は、柄のない白色の保留アイコンである。装飾図柄 8L、8C、8R は、それぞれ数字を含む図柄である。

【0342】

次に、図 67 (B) に示すように、流星出現演出がおこなわれる。この流星出現演出では、装飾図柄 8L、8C、8R によってリーチ状態が形成され、流星画像 X2A とキャラクタ画像 X2B が表示される。具体的には、左装飾図柄 8L と右装飾図柄 8R とが同じ数

10

20

30

40

50

字の「7」を含む図柄で仮停止表示され、中装飾図柄8Cが高速変動表示され、リーチ状態が形成される。流星画像X2Aは、星形状の画像である。流星画像X2Aは、7つ表示される。これら流星画像X2Aは、中装飾図柄8Cの変動領域に表示され、手前側（遊技者側）に向かって移動している。キャラクタ画像X2Bは、人が笑っている様子を示すキャラクタ画像である。キャラクタ画像X2Bは、遊技者の方をまっすぐ向いている。

【0343】

次に、図67（C）に示すように、装飾図柄低速変動演出がおこなわれる。この装飾図柄低速変動演出では、中装飾図柄8Cが低速変動する。このとき、中装飾図柄8Cは、左装飾図柄8L、右装飾図柄8Rよりも拡大表示される。この中装飾図柄8Cは、流星画像X2Aの手前側（遊技者側）を低速変動する。流星画像X2Aは、中装飾図柄8Cよりも小さい画像である。図67（C）の例では、中装飾図柄8Cは、数字の「6」を含む図柄である。

【0344】

次に、図67（D）に示すように、装飾図柄消失演出がおこなわれる。この装飾図柄消失演出では、中装飾図柄8Cの後ろ側から手前側（遊技者側）に移動してくる（向かってくる）流星画像X2Aが、低速変動中の中装飾図柄8Cを突き破って中装飾図柄8Cに消失部X2Cを形成させる演出である。図67（D）に示すように、流星画像X2Aは、中装飾図柄8Cにおいて、数字部分（6の部分）を貫通して消失させたり、数字部分以外の部分を貫通して消失させたり、または、中装飾図柄8Cの縁部を消失させたりして消失部X2Cを形成する。消失部X2Cは、流星画像X2Aと同形状となっている。消失部X2Cからは背景画像が見える状態となる。

【0345】

次に、図67（E）に示すように、スーパーリーチ演出がおこなわれる。このスーパーリーチ演出では、中装飾図柄8Cが高速変動状態に戻ったリーチ状態で、敵の戦士を表すキャラクタ画像CRBが表示され、キャラクタ画像CRBが所定のアクションをおこなって大当たりへの期待を煽る演出がおこなわれる。このスーパーリーチ演出は、装飾図柄消失演出後、キャラクタ画像X2Bがまっすぐ向いた状態から斜めを向いた状態になることを契機としておこなわれる。なお、キャラクタ画像X2Bがまっすぐ向いた状態のままであるとスーパーリーチ演出が実行されず、そのまま、装飾図柄8L、8C、8Rによってはずれ図柄配列が示され、はずれが報知される。

【0346】

〔装飾図柄異変演出B〕

図68は、装飾図柄異変演出Bを説明するための図である。装飾図柄異変演出Bでは、まず、図68（A）に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄8L、8C、8Rがメイン表示画面7aの中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン9Aと保留アイコン9Cとがメイン表示画面7aの下方に表示される。これら保留アイコン9A、9Cは、柄のない白色の保留アイコンである。装飾図柄8L、8C、8Rは、それぞれ数字を含む図柄である。

【0347】

次に、図68（B）に示すように、流星出現演出がおこなわれる。この流星出現演出では、装飾図柄8L、8C、8Rによってリーチ状態が形成され、流星画像X2Aとキャラクタ画像X2Bが表示される。具体的には、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rとが同じ数字の「7」を含む図柄で仮停止表示され、中装飾図柄8Cが高速変動表示され、リーチ状態が形成される。流星画像X2Aは、星形状の画像である。流星画像X2Aは、7つ表示される。これら流星画像X2Aは、中装飾図柄8Cの変動領域に表示され、手前側（遊技者側）に向かって移動している。キャラクタ画像X2Bは、人が笑っている様子を示すキャラクタ画像である。キャラクタ画像X2Bは、遊技者の方をまっすぐ向いている。

【0348】

次に、図68（C）に示すように、装飾図柄仮停止演出がおこなわれる。この装飾図柄仮停止演出では、中装飾図柄8Cが中装飾図柄8Cの変動領域で仮停止する。このとき、

中装飾図柄 8 C は、左装飾図柄 8 L、右装飾図柄 8 R よりも拡大表示される。この中装飾図柄 8 C は、流星画像 X 2 A の手前側（遊技者側）に仮停止する。流星画像 X 2 A は、中装飾図柄 8 C よりも小さい画像である。図 6 8（C）の例では、中装飾図柄 8 C は、数字の「6」を含む図柄である。

【0349】

次に、図 6 8（D）に示すように、装飾図柄消失演出がおこなわれる。この装飾図柄消失演出では、中装飾図柄 8 C の後ろ側から手前側（遊技者側）に移動してくる（向かってくる）流星画像 X 2 A が、仮停止中の中装飾図柄 8 C を突き破って中装飾図柄 8 C に消失部 X 2 C を形成させる演出である。図 6 8（D）に示すように、流星画像 X 2 A は、中装飾図柄 8 C において、数字部分（6 の部分）を貫通して消失させたり、数字部分以外の部分を貫通して消失させたり、または、中装飾図柄 8 C の縁部を消失させたりして消失部 X 2 C を形成する。消失部 X 2 C は、流星画像 X 2 A と同形状となっている。消失部 X 2 C からは背景画像が見える状態となる。

【0350】

次に、図 6 8（E）に示すように、スーパーリーチ演出がおこなわれる。このスーパーリーチ演出では、中装飾図柄 8 C が高速変動状態に戻ったリーチ状態で、敵の戦士を表すキャラクタ画像 C R B が表示され、キャラクタ画像 C R B が所定のアクションをおこなって大当たりへの期待を煽る演出がおこなわれる。このスーパーリーチ演出は、装飾図柄消失演出後、キャラクタ画像 X 2 B がまっすぐ向いた状態から斜めを向いた状態になることを契機としておこなわれる。なお、キャラクタ画像 X 2 B がまっすぐ向いた状態のままであるとスーパーリーチ演出が実行されず、そのまま、装飾図柄 8 L、8 C、8 R によってはずれ図柄配列が示され、はずれが報知される。

【0351】

〔装飾図柄異変演出 C〕

図 6 9 は、装飾図柄異変演出 C を説明するための図である。装飾図柄異変演出 C では、まず、図 6 9（A）に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R がメイン表示画面 7 a の中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン 9 A と保留アイコン 9 C とがメイン表示画面 7 a の下方に表示される。これら保留アイコン 9 A、9 C は、柄のない白色の保留アイコンである。装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、それぞれ数字を含む図柄である。

【0352】

次に、図 6 9（B）に示すように、流星出現演出がおこなわれる。この流星出現演出では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R によってリーチ状態が形成され、流星画像 X 2 A とキャラクタ画像 X 2 B が表示される。具体的には、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R とが同じ数字の「7」を含む図柄で仮停止表示され、中装飾図柄 8 C が高速変動表示され、リーチ状態が形成される。流星画像 X 2 A は、星形状の画像である。流星画像 X 2 A は、7 つ表示される。これら流星画像 X 2 A は、中装飾図柄 8 C の変動領域に表示され、手前側（遊技者側）に向かって移動している。キャラクタ画像 X 2 B は、人が笑っている様子を示すキャラクタ画像である。キャラクタ画像 X 2 B は、遊技者の方をまっすぐ向いている。

【0353】

次に、図 6 9（C）に示すように、装飾図柄仮停止演出がおこなわれる。この装飾図柄仮停止演出では、中装飾図柄 8 C が中装飾図柄 8 C の変動領域で仮停止する。このとき、中装飾図柄 8 C は、左装飾図柄 8 L、右装飾図柄 8 R よりも拡大表示される。この中装飾図柄 8 C は、流星画像 X 2 A の手前側（遊技者側）に仮停止する。流星画像 X 2 A は、中装飾図柄 8 C よりも小さい画像である。図 6 9（C）の例では、中装飾図柄 8 C は、数字の「6」を含む図柄である。

【0354】

次に、図 6 9（D）に示すように、装飾図柄消失演出がおこなわれる。この装飾図柄消失演出では、中装飾図柄 8 C の後ろ側から手前側（遊技者側）に移動してくる（向かってくる）流星画像 X 2 A が、仮停止中の中装飾図柄 8 C を突き破って中装飾図柄 8 C に消失

10

20

30

40

50

部 X 2 C を形成させる演出である。図 6 9 (D) に示すように、流星画像 X 2 A は、中装飾図柄 8 C において、数字部分以外の部分を貫通して消失させたり、または、中装飾図柄 8 C の縁部を消失させたりして消失部 X 2 C を形成する。消失部 X 2 C は、流星画像 X 2 A と同形状となっている。なお、この場合、流星画像 X 2 A は、中装飾図柄 8 C の数字部分を貫通しない（消失させない）。また、この装飾図柄消失演出では、中装飾図柄 8 C の後ろ側（後方）にキャラクタ C R A が表示される。一部の消失部 X 2 C からは、このキャラクタ C R A が見える状態となっている。

【 0 3 5 5 】

次に、図 6 9 (E) に示すように、スーパーリーチ演出がおこなわれる。このスーパーリーチ演出では、中装飾図柄 8 C が高速変動状態に戻ったリーチ状態で、敵の戦士を表すキャラクタ画像 C R B が表示され、キャラクタ画像 C R B が所定のアクションをおこなって大当たりへの期待を煽る演出がおこなわれる。このスーパーリーチ演出は、装飾図柄消失演出後、キャラクタ画像 X 2 B がまっすぐ向いた状態から斜めを向いた状態になることを契機としておこなわれる。なお、キャラクタ画像 X 2 B がまっすぐ向いた状態のままであるとスーパーリーチ演出が実行されず、そのまま、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R によってはずれ図柄配列が示され、はずれが報知される。

【 0 3 5 6 】

〔装飾図柄異変演出 D〕

図 7 0 は、装飾図柄異変演出 D を説明するための図である。装飾図柄異変演出 D では、まず、図 7 0 (A) に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R がメイン表示画面 7 a の中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン 9 A と保留アイコン 9 C とがメイン表示画面 7 a の下方に表示される。これら保留アイコン 9 A, 9 C は、柄のない白色の保留アイコンである。装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R は、それぞれ数字を含む図柄である。

【 0 3 5 7 】

次に、図 7 0 (B) に示すように、十字架出現演出がおこなわれる。この十字架出現演出では、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R によってリーチ状態が形成され、十字架画像 X 2 D とキャラクタ画像 X 2 B が表示される。具体的には、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R とが同じ数字の「7」を含む図柄で仮停止表示され、中装飾図柄 8 C が高速変動表示され、リーチ状態が形成される。十字架画像 X 2 D は、十字架形状の画像である。十字架画像 X 2 D は、1 つ表示される。これら十字架画像 X 2 D は、中装飾図柄 8 C の変動領域に表示され、手前側（遊技者側）に向かって移動している。キャラクタ画像 X 2 B は、人が笑っている様子を示すキャラクタ画像である。キャラクタ画像 X 2 B は、遊技者の方をまっすぐ向いている。

【 0 3 5 8 】

次に、図 7 0 (C) に示すように、装飾図柄仮停止演出がおこなわれる。この装飾図柄仮停止演出では、中装飾図柄 8 C が中装飾図柄 8 C の変動領域で仮停止する。このとき、中装飾図柄 8 C は、左装飾図柄 8 L、右装飾図柄 8 R よりも拡大表示される。この中装飾図柄 8 C は、流星画像 X 2 A の手前側（遊技者側）に仮停止する。十字架画像 X 2 D は、中装飾図柄 8 C よりも小さい画像である。図 7 0 (C) の例では、中装飾図柄 8 C は、数字の「6」を含む図柄である。

【 0 3 5 9 】

次に、図 7 0 (D) に示すように、装飾図柄消失演出がおこなわれる。この装飾図柄消失演出では、中装飾図柄 8 C の後ろ側から手前側（遊技者側）に移動してくる（向かってくる）十字架画像 X 2 D が、仮停止中の中装飾図柄 8 C を突き破って中装飾図柄 8 C に消失部 X 2 E を形成させる演出である。図 7 0 (D) に示すように、十字架画像 X 2 D は、中装飾図柄 8 C において、数字部分と数字部分以外の部分を十字架状に消失させ、消失部 X 2 E を形成する。消失部 X 2 E は、互いに連通している。また、この装飾図柄消失演出では、中装飾図柄 8 C の後ろ側（後方）にキャラクタ C R A が表示される。一部の消失部 X 2 E からは、このキャラクタ C R A が見える状態となっている。

【0360】

次に、図70(E)に示すように、スーパーリーチ演出がおこなわれる。このスーパーリーチ演出では、中装飾図柄8Cが高速変動状態に戻ったリーチ状態で、敵の戦士を表すキャラクタ画像CRBが表示され、キャラクタ画像CRBが所定のアクションをおこなって大当たりへの期待を煽る演出がおこなわれる。このスーパーリーチ演出は、装飾図柄消失演出後、キャラクタ画像X2Bがまっすぐ向いた状態から斜めを向いた状態になることを契機としておこなわれる。なお、キャラクタ画像X2Bがまっすぐ向いた状態のままであるとスーパーリーチ演出が実行されず、そのまま、装飾図柄8L、8C、8Rによってはずれ図柄配列が示され、はずれが報知される。

【0361】

[変形例]

上記装飾図柄異変演出において、装飾図柄8L、8C、8Rは、数字を含む態様であるが、アルファベット、記号、ひらがな、カタカナ、漢字、キャラクタなどを含んでいてもよい。この場合、装飾図柄異変演出A、B、Dの装飾図柄消失演出では、これらが消失部に含まれていても良い。装飾図柄異変演出Cの装飾図柄消失演出では、これらが消失部に含まれないようにしてもよい。

【0362】

[効果例]

以下に、装飾図柄異変演出の効果例を示す。

[効果1]

上記遊技機1の実施形態では、文字を含む装飾図柄を変動させる演出がおこなわれ、所定の画像（流星画像X2Aまたは十字架画像X2Dなど）の作用によって装飾図柄の少なくとも一部を消失させる演出がおこなわれる。この構成によれば、大当たり図柄配列を構成し得る装飾図柄の一部が所定の画像の作用によって消失されるので、装飾図柄の消失部がどうなるのか等（例えば、仮に大当たりの場合には、大当たり図柄配列が消失された状態で形成されるのか）、遊技者に斬新なイメージを付与することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0363】

[効果2]

上記遊技機1の実施形態では、文字を含む装飾図柄を変動させる演出がおこなわれ、装飾図柄を仮停止させる演出がおこなわれているときに、所定の画像（流星画像X2Aまたは十字架画像X2Dなど）の作用によって装飾図柄の少なくとも一部を消失させる演出がおこなわれる。この構成によれば、装飾図柄を仮停止しているときに、所定の画像の作用により仮停止している装飾図柄の少なくとも一部を消失させる演出がおこなわれるので、装飾図柄の消失シーンをじっくりと表現することができ、遊技者により斬新なイメージを付与することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0364】

[効果3]

上記遊技機1の実施形態では、装飾図柄の一部を消失させる流星画像X2Aまたは十字架画像X2Dは、装飾図柄の後ろ側（後方）に配置され、流星画像X2Aまたは十字架画像X2Dは、装飾図柄の後ろ側から装飾図柄の一部を消失させる。この構成によれば、流星画像X2Aまたは十字架画像X2Dは、装飾図柄の後ろ側から装飾図柄の一部を消失させるので、不意に装飾図柄が消失されることになり、遊技者により斬新なイメージを付与することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0365】

[効果4]

上記遊技機1の実施形態では、装飾図柄において、流星画像X2Aまたは十字架画像X2Dによって消失された消失部の背後にキャラクタCRAが配置され、当該消失部からキャラクタCRAが視認可能となっている。この構成によれば、装飾図柄が不意に消失され、その後、当該消失部からキャラクタCRAが視認できることにより、遊技者により斬新

10

20

30

40

50

なイメージを付与することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0366】

〔効果5〕

上記遊技機1の実施形態では、装飾図柄の一部を消失させる流星画像X2Aは、装飾図柄よりも小さく形成される。この構成によれば、装飾図柄の一部が消失されたとき、小さな流星画像X2Aにより消失されることになるので、消失時のサプライズ感を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0367】

〔効果6〕

上記遊技機1の実施形態では、装飾図柄は、大当たりやはずれを識別する識別子として数字を含んでいる。この構成によれば、この識別子たる数字近く、または、数字自体が流星画像X2Aや十字架画像X2Dの作用によって消失された場合には、遊技者は、ハラハラドキドキすることとなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0368】

〔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X2-1〕

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、文字を含む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、所定の画像の作用によって前記装飾図柄の少なくとも一部を消失させる演出であり、

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。

【0369】

〔態様X2-2〕

態様X2-1に記載の遊技機であって、

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

前記第3の表示演出は、前記装飾図柄を仮停止させる演出であり、

前記組み合わせ演出は、前記第3の表示演出を含み、

前記組み合わせ演出では、前記第1の表示演出後、前記第3の表示演出がおこなわれ、前記第3の表示演出がおこなわれているときに、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。

【0370】

〔態様X2-3〕

態様X2-2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、前記所定の画像は、前記装飾図柄の後ろ側に配置され、前記所定の画像は、前記装飾図柄の後ろ側から前記装飾図柄の一部を消失させる、

ことを特徴とする遊技機。

【0371】

〔態様X2-4〕

態様X2-3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、前記装飾図柄の消失部分には、所定のキャラクタが表示される、

ことを特徴とする遊技機。

【0372】

10

20

30

40

50

〔態様 X 2－5〕

態様 X 2－3 または態様 X 2－4 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、前記所定の画像は、前記装飾図柄よりも小さく形成される、

ことを特徴とする遊技機。

〔0373〕

〔態様 X 2－6〕

態様 X 2－5 に記載の遊技機であって、

前記装飾図柄の文字は、数字で形成される、

ことを特徴とする遊技機。

〔0374〕

以下に図 7 1～図 7 4 を用いてリーチ演出について説明する。このリーチ演出は、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。

〔0375〕

〔リーチ演出 A〕

図 7 1 は、リーチ演出 A を説明するための図である。

リーチ演出 A では、まず、図 7 1（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 のメイン表示画面 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 7 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。

〔0376〕

次に、図 7 1（B）に示すように、メイン表示画面 7 a では前リーチ図柄配列複数同時表示演出が実行される。この前リーチ図柄配列複数同時表示演出は、図 7 1（A）に示した装飾図柄変動演出中に、複数のリーチ図柄配列がメイン表示画面 7 a に同時に表示される演出をおこなう。

ここで、本リーチ演出では、種々のリーチ図柄配列を表示した後に、所定のリーチ図柄配列でリーチ状態を確定するようになっており、この種々のリーチ図柄配列のそれぞれを前リーチ図柄配列と呼び、種々のリーチ図柄配列を表示した後のリーチ状態を確定する最終的に表示されるリーチ図柄配列を後リーチ図柄配列と呼ぶ。

この前リーチ図柄配列複数同時表示演出では、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R（同一図柄）とで形成される前リーチ図柄配列が、メイン表示画面 7 a に同時に 3 つ表示される例が示されている。なお、メイン表示画面 7 a に同時に表示される前リーチ図柄配列は、2 つ以上であればよい。

メイン表示画面 7 a の上段には「7」のリーチを示す前リーチ図柄配列 M 1 が、中段には「6」のリーチを示す前リーチ図柄配列 M 2 が、下段には「5」のリーチを示す前リーチ図柄配列 M 3 が表示されている。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、大当たり図柄配列「2 2 2」、「4 4 4」、「6 6 6」、「8 8 8」は通常大当たりとなっており、奇数のリーチ図柄配列は偶数のリーチ図柄配列よりも期待度が高くなっている。また、確変図柄と通常図柄とは、配色が相違しており、例えば確変図柄は赤、通常図柄は青で表示される。図示では、説明容易のため、確変図柄にはハッチング線が施されている。

前リーチ図柄配列 M 1、M 2、M 3 を比較すると、表示の大きさはそれぞれ異なっており、 $M 2 > M 1 > M 3$ となっている。M 2 は通常の装飾図柄の大きさであって、後述する後リーチ図柄配列 A 1（図 7 1（D））と同じ大きさとなっており、したがって、M 1、

10

20

30

40

50

M3は、後リーチ図柄配列A1よりも小さく表示されている。また、前リーチ図柄配列を形成する水平状に配置される左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rとの間隔は、 $M2 > M3 > M1$ となっている。M3は、後リーチ図柄配列A1と同じ間隔になっており、したがって、M1は、後リーチ図柄配列A1よりも短い間隔、M3は、後リーチ図柄配列A1よりも長い間隔となっている。

【0377】

次に、図71(C)に示すように、メイン表示画面7aでは前リーチ図柄配列拡大変化演出が実行される。この前リーチ図柄配列拡大変化演出は、図71(B)に示した前リーチ図柄配列複数同時表示演出で同時に表示されていた3つの前リーチ図柄配列M1、M2、M3のうち、前リーチ図柄配列M2、M3が消去され、上段に表示されていた前リーチ図柄配列M1が拡大変化して、メイン表示画面7aの中央に表示される。なお、図71(C)に示す前リーチ図柄配列M1の表示は、後リーチ図柄配列A1よりも大きく表示されている。この前リーチ図柄配列M1は確変図柄のリーチ図柄配列であり、確変図柄のリーチ図柄配列が単独で且つ目立つ赤色で、しかも後リーチ図柄配列A1よりも大きく表示されることにより、遊技者の期待度を向上させることができる。

【0378】

次に、図71(D)に示すように、メイン表示画面7aでは後リーチ図柄配列表示演出が実行される。この後リーチ図柄配列表示演出は、図71(C)に示した前リーチ図柄配列拡大変化演出で表示された前リーチ図柄配列M1に替わって、リーチ状態を確定する最終的に表示されるリーチ図柄配列としての後リーチ図柄配列A1を表示する。なお、本例では、後リーチ図柄配列A1は、「8」のリーチを示す通常図柄のリーチ図柄配列が、メイン表示画面7aの中央に表示されるようになっている。また、この図71(D)に示すリーチ演出では、後リーチ図柄配列A1の上方に、「リーチ!」という文字が表示されるようになっている。これにより、遊技者は、当該変動がリーチ状態になったことを確信する。なお、「リーチ!」という文字に替えて、または加えて、音声で「リーチ」と発音するようにしてもよい。そして、この後リーチ図柄配列表示演出がおこなわれた後は、図示は省略するが、所定のリーチ演出がおこなわれ、中装飾図柄8Cが停止することにより当該変動結果として大当たりまたはリーチハズレが示されるようになっている。

【0379】

[リーチ演出B]

図72は、リーチ演出Bを説明するための図である。

リーチ演出Bでは、まず、図72(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のメイン表示画面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72(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。

【0380】

次に、図72(B)に示すように、メイン表示画面7aでは前リーチ図柄配列複数同時表示演出が実行される。この前リーチ図柄配列複数同時表示演出は、図72(A)に示した装飾図柄変動演出中に、複数のリーチ図柄配列がメイン表示画面7aに同時に表示される演出をおこなう。

ここで、本リーチ演出では、種々のリーチ図柄配列を表示した後に、所定のリーチ図柄配列でリーチ状態を確定するようになっており、この種々のリーチ図柄配列のそれぞれを前リーチ図柄配列と呼び、種々のリーチ図柄配列を表示した後のリーチ状態を確定する最終的に表示されるリーチ図柄配列を後リーチ図柄配列と呼ぶ。

この前リーチ図柄配列複数同時表示演出では、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8R(同一図柄)とで形成される前リーチ図柄配列が、メイン表示画面7aに同時に3つ表示される例が示されている。なお、メイン表示画面7aに同時に表示される前リーチ図柄配列は、

2つ以上であればよい。

メイン表示画面7aの上段には「7」のリーチを示す前リーチ図柄配列M1が、中段には「6」のリーチを示す前リーチ図柄配列M2が、下段には「5」のリーチを示す前リーチ図柄配列M3が表示されている。なお、本例では、装飾図柄8L、8C、8Rは、1～9の数字で構成され、奇数は確変図柄、偶数は通常図柄となっている。つまり、大当たり図柄配列「111」、「333」、「555」、「777」、「999」は確変大当たり、大当たり図柄配列「222」、「444」、「666」、「888」は通常大当たりとなっており、奇数のリーチ図柄配列は偶数のリーチ図柄配列よりも期待度が高くなっている。また、確変図柄と通常図柄とは、配色が相違しており、例えば確変図柄は赤、通常図柄は青で表示される。図示では、説明容易のため、確変図柄にはハッチング線が施されている。

10

前リーチ図柄配列M1、M2、M3を比較すると、表示の大きさはそれぞれ異なっており、 $M2 > M1 > M3$ となっている。M2は通常の装飾図柄の大きさであって、後述する後リーチ図柄配列A1(図72(F))と同じ大きさとなっており、したがって、M1、M3は、後リーチ図柄配列A1よりも小さく表示されている。また、前リーチ図柄配列を形成する水平状に配置される左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rとの間隔は、 $M2 > M3 > M1$ となっている。M3は、後リーチ図柄配列A1と同じ間隔になっており、したがって、M1は、後リーチ図柄配列A1よりも短い間隔、M3は、後リーチ図柄配列A1よりも長い間隔となっている。

【0381】

20

次に、図72(C)に示すように、メイン表示画面7aでは前リーチ図柄配列拡大縮小移動演出が実行される。この前リーチ図柄配列拡大縮小移動演出は、図72(B)に示した前リーチ図柄配列複数同時表示演出で同時に表示されていた3つの前リーチ図柄配列M1、M2、M3の表示態様が変化する。上段の左右中央に表示されていた前リーチ図柄配列M1は、拡大変化して上段左に表示される。中段の左右中央に表示されていた前リーチ図柄配列M2は、縮小変化して中段右に表示される。下段の左右中央に表示されていた前リーチ図柄配列M3は、拡大変化して下段左右中央に表示される。ここで、前リーチ図柄配列M1は、拡大変化後は図72(B)に示した前リーチ図柄配列M2と同じ大きさである。前リーチ図柄配列M2は、縮小変化後は図72(B)に示した前リーチ図柄配列M3と同じ大きさである。前リーチ図柄配列M3は、拡大変化後は図72(B)に示した前リーチ図柄配列M1と同じ大きさである。つまり、前リーチ図柄配列M1、M2、M3の表示の大きさは、 $M1 > M3 > M2$ となり、図72(B)に示した $M2 > M1 > M3$ から変化している。また、前リーチ図柄配列を形成する水平状に配置される左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rとの間隔は、図72(B)に示した間隔に比して、前リーチ図柄配列M1は長くなっており、前リーチ図柄配列M2、M3は短くなっており、 $M1 = M2 = M3$ となっている。つまり、前リーチ図柄配列M1、M2、M3の左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rとの間隔は、図72(B)に示した $M2 > M3 > M1$ から変化しており、後リーチ図柄配列A1と同じ間隔となっている。

30

【0382】

次に、図72(D)に示すように、メイン表示画面7aでは前リーチ図柄配列表示位置変化演出が実行される。この前リーチ図柄配列表示位置変化演出は、図72(C)に示した前リーチ図柄配列拡大縮小移動演出で同時に表示されていた3つの前リーチ図柄配列M1、M2、M3の表示位置が変化する。上段左に表示されていた前リーチ図柄配列M1は、縮小変化して図72(C)に示した前リーチ図柄配列M2の表示位置に表示される。中段右に表示されていた前リーチ図柄配列M2は、拡大変化して図72(C)に示した前リーチ図柄配列M3の表示位置に表示される。下段の左右中央に表示されていた前リーチ図柄配列M3は、拡大変化して図72(C)に示した前リーチ図柄配列M1の表示位置に表示される。すなわち、この前リーチ図柄配列表示位置変化演出では、図72(C)に示した前リーチ図柄配列拡大縮小移動演出の「7」のリーチが「5」のリーチに、「6」のリーチが「7」のリーチに、「5」のリーチが「6」のリーチに、入れ替わった表示態様と

40

50

なっている。したがって、前リーチ図柄配列 M 1、M 2、M 3 の表示の大きさは、 $M 3 > M 2 > M 1$ となり、前リーチ図柄配列 M 1、M 2、M 3 の左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R との間隔は図 7 2 (C) に示したものと変わっておらず、後リーチ図柄配列 A 1 と同じ間隔となっている。

【0383】

次に、図 7 2 (E) に示すように、メイン表示画面 7 a では前リーチ図柄配列拡大変化演出が実行される。この前リーチ図柄配列拡大変化演出は、図 7 2 (D) に示した前リーチ図柄配列表示位置変化演出で同時に表示されていた 3 つの前リーチ図柄配列 M 1、M 2、M 3 のうち、前リーチ図柄配列 M 2、M 3 が消去され、中段に表示されていた前リーチ図柄配列 M 1 が拡大変化して、メイン表示画面 7 a の中央に表示される。なお、図 7 2 (E) に示す前リーチ図柄配列 M 1 の表示は、後リーチ図柄配列 A 1 よりも大きく表示されている。この前リーチ図柄配列 M 1 は確変図柄のリーチ図柄配列であり、確変図柄のリーチ図柄配列が単独で目立つ赤色で、しかも後リーチ図柄配列 A 1 よりも大きく表示されることにより、遊技者の期待度を向上させることができる。

【0384】

次に、図 7 2 (F) に示すように、メイン表示画面 7 a では後リーチ図柄配列表示演出が実行される。この後リーチ図柄配列表示演出は、図 7 2 (E) に示した前リーチ図柄配列拡大変化演出で表示された前リーチ図柄配列 M 1 に替わって、リーチ状態を確定する最終的に表示されるリーチ図柄配列としての後リーチ図柄配列 A 1 を表示する。なお、本例では、後リーチ図柄配列 A 1 は、「8」のリーチを示す通常図柄のリーチ図柄配列が、メイン表示画面 7 a の中央に表示されるようになっている。また、この図 7 2 (F) に示すリーチ演出では、後リーチ図柄配列 A 1 の上方に、「リーチ！」という文字が表示されるようになっている。これにより、遊技者は、当該変動がリーチ状態になったことを確信する。なお、「リーチ！」という文字に替えて、または加えて、音声で「リーチ」と発音するようにしてもよい。そして、この後リーチ図柄配列表示演出がおこなわれた後は、図示は省略するが、所定のリーチ演出がおこなわれ、中装飾図柄 8 C が停止することにより当該変動結果として大当たりまたはリーチハズレが示されるようになっている。

【0385】

[リーチ演出 C]

図 7 3 は、リーチ演出 C を説明するための図である。

リーチ演出 C では、まず、図 7 3 (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 のメイン表示画面 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 7 3 (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。

【0386】

次に、図 7 3 (B) に示すように、メイン表示画面 7 a では前リーチ図柄配列複数同時表示演出が実行される。この前リーチ図柄配列複数同時表示演出は、図 7 3 (A) に示した装飾図柄変動演出中に、複数のリーチ図柄配列がメイン表示画面 7 a に同時に表示される演出をおこなう。

ここで、本リーチ演出では、種々のリーチ図柄配列を表示した後に、所定のリーチ図柄配列でリーチ状態を確定するようになっており、この種々のリーチ図柄配列のそれぞれを前リーチ図柄配列と呼び、種々のリーチ図柄配列を表示した後のリーチ状態を確定する最終的に表示されるリーチ図柄配列を後リーチ図柄配列と呼ぶ。

この前リーチ図柄配列複数同時表示演出では、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R（同一図柄）とで形成される前リーチ図柄配列が、メイン表示画面 7 a に同時に 3 つ表示される例が示されている。なお、メイン表示画面 7 a に同時に表示される前リーチ図柄配列は、2 つ以上であればよい。

メイン表示画面 7 a の上段には「7」のリーチを示す前リーチ図柄配列 M 1 が、中段には「6」のリーチを示す前リーチ図柄配列 M 2 が、下段には「5」のリーチを示す前リーチ図柄配列 M 3 が表示されている。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、大当たり図柄配列「2 2 2」、「4 4 4」、「6 6 6」、「8 8 8」は通常大当たりとなっており、奇数のリーチ図柄配列は偶数のリーチ図柄配列よりも期待度が高くなっている。また、確変図柄と通常図柄とは、配色が相違しており、例えば確変図柄は赤、通常図柄は青で表示される。図示では、説明容易のため、確変図柄にはハッチング線が施されている。

10

前リーチ図柄配列 M 1、M 2、M 3 を比較すると、表示の大きさはそれぞれ異なっており、 $M 2 > M 1 > M 3$ となっている。M 2 は通常の装飾図柄の大きさであって、後述する後リーチ図柄配列 A 1 (図 7 3 (F)) と同じ大きさとなっており、したがって、M 1、M 3 は、後リーチ図柄配列 A 1 よりも小さく表示されている。また、前リーチ図柄配列を形成する水平状に配置される左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R との間隔は、 $M 2 > M 3 > M 1$ となっている。M 3 は、後リーチ図柄配列 A 1 と同じ間隔になっており、したがって、M 1 は、後リーチ図柄配列 A 1 よりも短い間隔、M 3 は、後リーチ図柄配列 A 1 よりも長い間隔となっている。

【0387】

次に、図 7 3 (C) に示すように、メイン表示画面 7 a では前リーチ図柄配列消去演出が実行される。この前リーチ図柄配列消去演出は、図 7 3 (B) に示した前リーチ図柄配列複数同時表示演出で同時に表示されていた 3 つの前リーチ図柄配列 M 1、M 2、M 3 のうち、前リーチ図柄配列 M 2、M 3 が消去され、上段の左右中央に表示されていた前リーチ図柄配列 M 1 が拡大変化して、メイン表示画面 7 a の上段左に表示される。ここで、前リーチ図柄配列 M 1 は、拡大変化後は図 7 3 (B) に示した前リーチ図柄配列 M 2 と同じ大きさである。つまり、後述する後リーチ図柄配列 A 1 (図 7 3 (F)) と同じ大きさとなっている。また、拡大変化後の前リーチ図柄配列 M 1 は、前リーチ図柄配列を形成する水平状に配置される左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R との間隔は、図 7 3 (B) に示した拡大変化前の間隔に比して長くなっている。

20

【0388】

次に、図 7 3 (D) に示すように、メイン表示画面 7 a では前リーチ図柄配列復活表示演出が実行される。この前リーチ図柄配列復活表示演出は、図 7 3 (C) に示した前リーチ図柄配列消去演出で消去された前リーチ図柄配列 M 2、M 3 が、再びメイン表示画面 7 a に表示 (2 回目の表示) される。ここで、表示されている前リーチ図柄配列 M 1 は、縮小変化して、図 7 3 (B) に示した前リーチ図柄配列複数同時表示演出と同じ大きさ且つ同じ位置に表示される。また、復活表示された前リーチ図柄配列 M 2、M 3 も、図 7 3 (B) に示した前リーチ図柄配列複数同時表示演出と同じ大きさ且つ同じ位置に表示される。すなわち、図 7 3 (D) に示す前リーチ図柄配列復活表示演出と、図 7 3 (B) に示す前リーチ図柄配列複数同時表示演出とは、前リーチ図柄配列 M 1、M 2、M 3 を同じ表示態様で表示する。

30

【0389】

次に、図 7 3 (E) に示すように、メイン表示画面 7 a では前リーチ図柄配列拡大変化演出が実行される。この前リーチ図柄配列拡大変化演出は、図 7 3 (D) に示した前リーチ図柄配列復活表示演出で同時に表示されていた 3 つの前リーチ図柄配列 M 1、M 2、M 3 のうち、前リーチ図柄配列 M 2、M 3 が再び消去 (2 回目の消去) され、上段に表示されていた前リーチ図柄配列 M 1 が拡大変化して、メイン表示画面 7 a の中央に表示される。なお、図 7 3 (E) に示す前リーチ図柄配列 M 1 の表示は、後リーチ図柄配列 A 1 よりも大きく表示されている。この前リーチ図柄配列 M 1 は確変図柄のリーチ図柄配列であり、確変図柄のリーチ図柄配列が単独で且つ目立つ赤色で、しかも後リーチ図柄配列 A 1 よりも大きく表示されることにより、遊技者の期待度を向上させることができる。

40

50

【0390】

次に、図73(F)に示すように、メイン表示画面7aでは後リーチ図柄配列表示演出が実行される。この後リーチ図柄配列表示演出は、図73(E)に示した前リーチ図柄配列拡大変化演出で表示された前リーチ図柄配列M1に替わって、リーチ状態を確定する最終的に表示されるリーチ図柄配列としての後リーチ図柄配列A1を表示する。なお、本例では、後リーチ図柄配列A1は、「8」のリーチを示す通常図柄のリーチ図柄配列が、メイン表示画面7aの中央に表示されるようになっている。また、この図73(F)に示すリーチ演出では、後リーチ図柄配列A1の上方に、「リーチ!」という文字が表示されるようになっている。これにより、遊技者は、当該変動がリーチ状態になったことを確信する。なお、「リーチ!」という文字に替えて、または加えて、音声で「リーチ」と発音するようにしてもよい。そして、この後リーチ図柄配列表示演出がおこなわれた後は、図示は省略するが、所定のリーチ演出がおこなわれ、中装飾図柄8Cが停止することにより当該変動結果として大当たりまたはリーチハズレが示されるようになっている。

10

【0391】

[リーチ演出D]

図74は、リーチ演出Dを説明するための図である。

リーチ演出Dでは、まず、図74(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のメイン表示画面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74(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

【0392】

次に、図74(B)に示すように、メイン表示画面7aでは前リーチ図柄配列複数同時表示演出が実行される。この前リーチ図柄配列複数同時表示演出は、図74(A)に示した装飾図柄変動演出中に、複数のリーチ図柄配列がメイン表示画面7aに同時に表示される演出をおこなう。

ここで、本リーチ演出では、種々のリーチ図柄配列を表示した後に、所定のリーチ図柄配列でリーチ状態を確定するようになっており、この種々のリーチ図柄配列のそれぞれを前リーチ図柄配列と呼び、種々のリーチ図柄配列を表示した後のリーチ状態を確定する最終的に表示されるリーチ図柄配列を後リーチ図柄配列と呼ぶ。

30

この前リーチ図柄配列複数同時表示演出では、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8R(同一図柄)とで形成される前リーチ図柄配列が、メイン表示画面7aに同時に3つ表示される例が示されている。なお、メイン表示画面7aに同時に表示される前リーチ図柄配列は、2つ以上であればよい。

メイン表示画面7aの上段には「7」のリーチを示す前リーチ図柄配列M1が、中段には「6」のリーチを示す前リーチ図柄配列M2が、下段には「5」のリーチを示す前リーチ図柄配列M3が表示されている。なお、本例では、装飾図柄8L、8C、8Rは、1~9の数字で構成され、奇数は確変図柄、偶数は通常図柄となっている。つまり、大当たり図柄配列「111」、「333」、「555」、「777」、「999」は確変大当たり、大当たり図柄配列「222」、「444」、「666」、「888」は通常大当たりとなっており、奇数のリーチ図柄配列は偶数のリーチ図柄配列よりも期待度が高くなっている。また、確変図柄と通常図柄とは、配色が相違しており、例えば確変図柄は赤、通常図柄は青で表示される。図示では、説明容易のため、確変図柄にはハッチング線が施されている。

40

前リーチ図柄配列M1、M2、M3を比較すると、表示の大きさはそれぞれ異なっており、 $M2 > M1 > M3$ となっている。M2は通常の装飾図柄の大きさであって、後述する後リーチ図柄配列A1(図74(G))と同じ大きさとなっており、したがって、M1、M3は、後リーチ図柄配列A1よりも小さく表示されている。また、前リーチ図柄配列を

50

形成する水平状に配置される左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R との間隔は、 $M2 > M3 > M1$ となっている。M3 は、後リーチ図柄配列 A1 と同じ間隔になっており、したがって、M1 は、後リーチ図柄配列 A1 よりも短い間隔、M3 は、後リーチ図柄配列 A1 よりも長い間隔となっている。

【0393】

次に、図 7 4 (C) に示すように、メイン表示画面 7 a では前リーチ図柄配列消去演出が実行される。この前リーチ図柄配列消去演出は、図 7 4 (B) に示した前リーチ図柄配列複数同時表示演出で同時に表示されていた 3 つの前リーチ図柄配列 M1、M2、M3 のうち、前リーチ図柄配列 M2、M3 が消去され、上段の左右中央に表示されていた前リーチ図柄配列 M1 が拡大変化して、メイン表示画面 7 a の上段左に表示される。ここで、前リーチ図柄配列 M1 は、拡大変化後は図 7 4 (B) に示した前リーチ図柄配列 M2 と同じ大きさである。つまり、後述する後リーチ図柄配列 A1 (図 7 4 (G)) と同じ大きさとなっている。また、拡大変化後の前リーチ図柄配列 M1 は、前リーチ図柄配列を形成する水平状に配置される左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R との間隔は、図 7 4 (B) に示した拡大変化前の間隔に比して長くなっている。

【0394】

次に、図 7 4 (D) に示すように、メイン表示画面 7 a では前リーチ図柄配列復活表示演出が実行される。この前リーチ図柄配列復活表示演出は、図 7 4 (C) に示した前リーチ図柄配列消去演出で消去された前リーチ図柄配列 M2、M3 が、再びメイン表示画面 7 a に表示 (2 回目の表示) される。ここで、表示されている前リーチ図柄配列 M1 は、縮小変化して、図 7 4 (B) に示した前リーチ図柄配列複数同時表示演出と同じ大きさ且つ同じ位置に表示される。また、復活表示された前リーチ図柄配列 M2、M3 も、図 7 4 (B) に示した前リーチ図柄配列複数同時表示演出と同じ大きさ且つ同じ位置に表示される。すなわち、図 7 4 (D) に示す前リーチ図柄配列復活表示演出と、図 7 4 (B) に示す前リーチ図柄配列複数同時表示演出とは、前リーチ図柄配列 M1、M2、M3 を同じ表示態様で表示する。

【0395】

次に、図 7 4 (E) に示すように、メイン表示画面 7 a では前リーチ図柄配列重畳演出が実行される。この前リーチ図柄配列重畳演出は、図 7 4 (D) に示した前リーチ図柄配列複数同時表示演出で同時に表示されていた 3 つの前リーチ図柄配列 M1、M2、M3 のうち、前リーチ図柄配列 M3 が消去 (2 回目の消去) され、上段の左右中央に表示されていた前リーチ図柄配列 M1 が拡大変化して、図 7 4 (C) に示した前リーチ図柄配列消去演出と同じ大きさ且つ同じ位置に表示される。また、中段の左右中央に表示されていた前リーチ図柄配列 M2 は、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R の表示位置が変化し、左装飾図柄 8 L は、その上部が前リーチ図柄配列 M1 の左装飾図柄 8 L の下部と重なるように表示され、右装飾図柄 8 R は、その上部が前リーチ図柄配列 M1 の右装飾図柄 8 R と重なるように表示される。すなわち、前リーチ図柄配列 M2 の左装飾図柄 8 L および右装飾図柄 8 R は、前リーチ図柄配列 M1 の左装飾図柄 8 L および右装飾図柄 8 R と同じ大きさ且つ同じ間隔で、それらの上部が前リーチ図柄配列 M1 の左装飾図柄 8 L および右装飾図柄 8 R の下部に重畳するように表示される。なお、前リーチ図柄配列 M1 と前リーチ図柄配列 M2 が重なった状態では、図 7 4 (E) に示すように、前リーチ図柄配列 M1 は前リーチ図柄配列 M2 の前側に位置している。

【0396】

次に、図 7 4 (F) に示すように、メイン表示画面 7 a では前リーチ図柄配列拡大変化演出が実行される。この前リーチ図柄配列拡大変化演出は、図 7 4 (E) に示した前リーチ図柄配列重畳演出で重畳表示されていた 2 つの前リーチ図柄配列 M1、M2 のうち、前リーチ図柄配列 M2 が消去 (2 回目の消去) され、上段左に表示されていた前リーチ図柄配列 M1 が拡大変化して、メイン表示画面 7 a の中央に表示される。なお、図 7 4 (F) に示す前リーチ図柄配列 M1 の表示は、後リーチ図柄配列 A1 よりも大きく表示されている。この前リーチ図柄配列 M1 は確変図柄のリーチ図柄配列であり、確変図柄のリーチ図

10

20

30

40

50

柄配列が単独で目立つ赤色で、しかも後リーチ図柄配列 A 1 よりも大きく表示されることにより、遊技者の期待度を向上させることができる。

【0397】

次に、図 7 4 (G) に示すように、メイン表示画面 7 a では後リーチ図柄配列表示演出が実行される。この後リーチ図柄配列表示演出は、図 7 4 (F) に示した前リーチ図柄配列拡大変化演出で表示された前リーチ図柄配列 M 1 に替わって、リーチ状態を確定する最終的に表示されるリーチ図柄配列としての後リーチ図柄配列 A 1 を表示する。なお、本例では、後リーチ図柄配列 A 1 は、「8」のリーチを示す通常図柄のリーチ図柄配列が、メイン表示画面 7 a の中央に表示されるようになっている。また、この図 7 4 (G) に示すリーチ演出では、後リーチ図柄配列 A 1 の上方に、「リーチ!」という文字が表示されるようになっている。これにより、遊技者は、当該変動がリーチ状態になったことを確信する。なお、「リーチ!」という文字に替えて、または加えて、音声で「リーチ」と発音するようにしてもよい。そして、この後リーチ図柄配列表示演出がおこなわれた後は、図示は省略するが、所定のリーチ演出がおこなわれ、中装飾図柄 8 C が停止することにより当該変動結果として大当たりまたはリーチハズレが示されるようになっている。

10

【0398】

[効果例]

以下に、リーチ演出の効果例を示す。

[効果 1]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 7 1 ~ 図 7 4 に示すように、装飾図柄は、第 1 の装飾図柄と第 2 の装飾図柄と第 3 の装飾図柄とを有し、第 3 の装飾図柄は、第 1 の装飾図柄および第 2 の装飾図柄よりも後に停止し、第 1 の装飾図柄および第 2 の装飾図柄を停止表示して所定のリーチ図柄配列を複数種類表示可能であり、所定変動においてリーチにする場合、複数種類の前リーチ図柄配列を表示した後に、後リーチ図柄配列を表示する構成になっている。この構成によれば、所定のリーチ図柄配列でリーチ状態を確定する前に、すなわち後リーチ図柄配列を表示する前に、複数種類の前リーチ図柄配列を様々な表示態様で表示することができ、従前にはない斬新なリーチ演出をおこなって遊技者の期待感を煽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

【0399】

[効果 2]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 7 1 ~ 図 7 4 に示すように、確変図柄は通常図柄よりも目立つ配色になっており、前リーチ図柄配列拡大変化演出では、確変図柄のリーチ図柄配列が単独で後リーチ図柄配列 A 1 よりも大きく表示される構成になっている。この構成によれば、前リーチ図柄配列としての確変図柄のリーチ図柄配列が単独で目立つ赤色で、しかも後リーチ図柄配列 A 1 よりも大きく表示されることにより、遊技者に確変図柄のリーチ図柄配列を強く印象付けることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0400】

[効果 3]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 7 1 ~ 図 7 4 に示すように、前リーチ図柄配列として表示された特定の確変図柄のリーチ図柄配列（上述したリーチ演出では「7」のリーチ図柄配列）は、一旦表示された後は、後リーチ図柄配列表示演出で後リーチ図柄配列が表示されるまで継続して表示される構成になっている。この構成によれば、前リーチ図柄配列が表示されてから後リーチ図柄配列が表示されるまでの期間、遊技者に確変図柄のリーチ図柄配列を強く印象付けることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0401】

[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、複数種類の前リーチ図柄配列のうち、特定の前リーチ図柄配列は後リーチ図柄配列表示演出で後リーチ図柄配列が表示され

50

るまでの所定期間中に表示と消去を繰り返しおこなう構成になっている。この構成によれば、従前にはない斬新なリーチ演出をおこなって遊技者の期待感を煽ることが可能になる。例えば、通常図柄が消去されたときおよび確変図柄が復活表示されたときは、遊技者の期待感を向上させ、一方確変図柄が消去されたときおよび通常図柄が復活表示されたときは、遊技者の期待感を減退させるというように、遊技者を一喜一憂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。

【0402】

〔効果5〕

上記実施形態の遊技機1では、図74に示すように、前リーチ図柄配列重畳演出では、確変図柄の前リーチ図柄配列を通常図柄の前リーチ図柄配列の前側に位置させて一部を重畳させる構成になっている。この構成によれば、期待度の高い確変図柄の前リーチ図柄配列は、前リーチ図柄配列重畳演出がおこなわれた場合であっても全体表示され、遊技者が視認し難くなることは皆無となる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0403】

〔変形例〕

以下に、リーチ演出の変形例を示す。

〔変形例1〕

上記実施形態の遊技機1では、前リーチ図柄配列は、図71～図74に示すように拡大または縮小するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、前リーチ図柄配列が拡大または縮小する場合、徐々に拡大または縮小するようにしてもよい。なお、図71～図74に示した前リーチ図柄配列（「5」「6」「7」のリーチ図柄配列）および後リーチ図柄配列（「8」のリーチ図柄配列）の種類は一例であり、その他の種類のリーチ図柄配列であってもよい。また、図71～図74に示した前リーチ図柄配列の表示数は任意であり、特に限定するものではない。

20

【0404】

〔変形例2〕

上記実施形態の遊技機1では、前リーチ図柄配列は、図73に示すように表示と消去を繰り返し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、前リーチ図柄配列が消去する場合、フェードアウトするように消去してもよい。また、前リーチ図柄配列が表示される場合、フェードインするように表示してもよい。また、小さい表示の前リーチ図柄配列を消去した後に大きい表示の前リーチ図柄配列を表示したり、大きい表示の前リーチ図柄配列を消去した後に小さい表示の前リーチ図柄配列を表示するように、小さい表示の前リーチ図柄配列と大きい表示の前リーチ図柄配列を交互に消去または表示するようにしてもよい。また、複数の前リーチ図柄配列を表示または消去する場合、時間差を設けて表示または消去するようにしてもよい。なお、表示と消去の繰り返す回数は任意であり、特に限定するものではない。

30

【0405】

〔変形例3〕

上記実施形態の遊技機1では、前リーチ図柄配列は、図71～図74に示すように、後リーチ図柄配列（最終リーチ図柄配列）以外のリーチ図柄配列としたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、後リーチ図柄配列と同じリーチ図柄配列を、前リーチ図柄配列として表示するようにしてもよい。例えば、単独で後リーチ図柄配列が表示される後リーチ図柄配列表示演出の直前の演出（例えば、図71（C）、図72（E）、図73（E）、図74（F））で、後リーチ図柄配列と同じリーチ図柄配列を、前リーチ図柄配列として表示するようにしてもよい。

40

【0406】

〔変形例4〕

上記実施形態の遊技機1では、図71～図74に示すように、前リーチ図柄配列および後リーチ図柄配列は平面画像（2D）で表示するものを示したが、これは、立体画像（3D）で表示するようにしてもよい。例えば、図71（C）、図72（E）、図73（E）

50

、図 7 4 (F) で示した前リーチ図柄配列拡大変化演出で前リーチ図柄配列を拡大するとき、立体画像 (3 D) で表示するようにしてもよい。そして、この場合、前リーチ図柄配列の立体画像 (3 D) を表示画面からはみ出すように表示してもよい。また、前リーチ図柄配列の表示に係わって様々なエフェクト演出をおこなうようにしてもよい。このようにすれば、迫力の前リーチ図柄配列の表示をおこなうことができ、さらに遊技者に確変図柄のリーチを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。

〔変形例 5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 7 1 ～図 7 4 に示すように、リーチ演出ではメイン表示画面 7 a に前リーチ図柄配列または後リーチ図柄配列のみ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、前リーチ図柄配列または後リーチ図柄配列以外に、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を適宜表示するようにして、遊技者の期待感を煽るようにしてもよい。このようにすれば、さらに遊技の興趣を向上させることができる。

〔変形例 6〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 7 1 ～図 7 4 に示すように、リーチ演出では縦 (上下) 方向に装飾図柄がスクロールする態様を示したが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、装飾図柄のスクロールは横 (左右) 方向や斜め方向であってもよい。また、縦 (上下) 方向に装飾図柄がスクロールする態様では、前リーチ図柄配列または後リーチ図柄配列は左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R を水平状に並べて表示するようにしたが、これは水平状に限定しなくともよい。例えば、斜め状に左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R がずれて表示される態様であってもよい。横 (左右) 方向や斜め方向に装飾図柄がスクロールする場合は、これに準じて表示するようにすればよい。

〔 0 4 0 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 6 - 1〕

図柄の変動表示を表示可能な図柄表示手段と、

複数種類の表示演出を実行可能であって、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 の装飾図柄と第 2 の装飾図柄と第 3 の装飾図柄とを有し、前記第 3 の装飾図柄は、前記第 1 の装飾図柄および前記第 2 の装飾図柄よりも後に停止するものとし、

前記表示手段は、

前記第 1 の装飾図柄および前記第 2 の装飾図柄を停止表示して所定のリーチ図柄配列を複数種類表示可能であり、

所定変動においてリーチにする場合、複数種類の前リーチ図柄配列を表示した後に、後リーチ図柄配列を表示する、

ことを特徴とする遊技機。

〔態様 A 6 - 2〕

前記表示手段は、複数種類の前記前リーチ図柄配列のうち、少なくとも二つは同時に表示し得る、

ことを特徴とする態様 A 6 - 1 に記載の遊技機。

〔態様 A 6 - 3〕

前記表示手段は、複数種類の前記前リーチ図柄配列のうち、同時に表示する数を変化し得る、

ことを特徴とする態様 A 6 - 1 または態様 A 6 - 2 に記載の遊技機。

〔態様 A 6 - 4〕

前記表示手段は、複数種類の前記前リーチ図柄配列のうち、少なくとも一つは大きさを変化して表示し得る、

10

20

30

40

50

ことを特徴とする態様 A 6-1 から態様 A 6-3 までのいずれか一つに記載の遊技機。

〔態様 A 6-5〕

前記表示手段は、複数種類の前記前リーチ図柄配列のうち、少なくとも一つは前記後リーチ図柄配列よりも小さくまたは大きく表示し得る、

ことを特徴とする態様 A 6-1 から態様 A 6-4 までのいずれか一つに記載の遊技機。

〔態様 A 6-6〕

前記表示手段は、複数種類の前記前リーチ図柄配列のうち、少なくとも二つは大きさを相違して表示し得る、

ことを特徴とする態様 A 6-1 から態様 A 6-5 までのいずれか一つに記載の遊技機。

〔態様 A 6-7〕

前記表示手段は、複数種類の前記前リーチ図柄配列のうち、少なくとも一つは所定期間中に表示と消去を繰り返しおこない得る、

ことを特徴とする態様 A 6-1 から態様 A 6-6 までのいずれか一つに記載の遊技機。

〔態様 A 6-8〕

前記表示手段は、複数種類の前記前リーチ図柄配列のうち、少なくとも二つは一部を重ねて表示し得る、

ことを特徴とする態様 A 6-1 から態様 A 6-7 までのいずれか一つに記載の遊技機。

〔態様 A 6-9〕

前記前リーチ図柄配列は、前記最終リーチ図柄配列以外のリーチ図柄配列である、

ことを特徴とする態様 A 6-1 から態様 A 6-8 までのいずれか一つに記載の遊技機。

【0408】

以下に図 75～図 78 を用いて連動変形演出 A～D について説明する。この連動変形演出は、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、連動変形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。

【0409】

〔連動変形演出 A〕

図 75 は、連動変形演出 A を説明するための図である。図 75 (A)～(J) は、表示画面 7a の一部分の画像領域である画像領域 A F に表示される内容を表している。連動変形演出 A では、まず、図 75 (A) に示すように、画像領域 A F 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）が実行される。このとき、画像領域 A F の下方には、保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C が表示されている。保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C は、特定の対象の外観を表している。ここでは、保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C は、丸い図形の外観を表した丸形状を有している。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。ここでは、特図 1 保留数が 4 である状態を例示している。

【0410】

次に、図 75 (B) に示すように、画像領域 A F に背景画像 H G が表示されている状態において、画像領域 A F にさらにタイマ画像 T M が表示される。背景画像 H G は、保留アイコン 9 A、当該保留アイコン 9 C、タイマ画像 T M、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、および、右装飾図柄 8 R の背面側に表示される画像であり、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものなど、遊技者が視認可能なすべてのものを含む。背景画像 H G は形態が変化するものであってもよいし、形態が一定で変化しないものであってもよい。また、背景画像 H G は、表示画面 7a の全体を占める画像であってよいし、表示画面 7a の一部に表される画像であってよい。背景画像 H G が表示画面 7a の一部に表される場合、背景画像 H G は移動してもよいし、移動せず、表示画面 7a の特定の位置に表されていてもよい。タイマ画

10

20

30

40

50

像 T M は、数値からなる画像であり、ここでは、カウントダウンが始まる前の演出として、数値がインクリメントする演出がおこなわれる。

【0411】

次に、図 7 5 (C) に示すように、図 7 5 (B) の画像領域 A F に含まれる特定の画像が、同じく図 7 5 (B) の画像領域 A F に含まれる保留アイコン 9 A および当該保留アイコン 9 C と連動して変形する演出がおこなわれる。言い換えれば、図 7 5 (B) の画像領域 A F に含まれる、保留アイコン 9 A および当該保留アイコン 9 C 以外の他の画像が、保留アイコン 9 A および当該保留アイコン 9 C の変形に連動して変形する演出が実行される。ここでは、連動変形の一態様として、保留アイコン 9 A および当該保留アイコン 9 C と、タイマ画像 T M と、が連動して縮小と拡大を交互に繰り返す変形がおこなわれる。図 7 5 (C) は、保留アイコン 9 A、当該保留アイコン 9 C、および、タイマ画像 T M が、図 7 5 (B) と比較して、縮小された態様が示されている。図 7 5 (C) の枠画像 W K は、縮小変形される前の図 7 5 (B) の画像領域 A F に対応する。枠画像 W K は、表示されていてもよいし表示されていなくてもよい。ここでは、図 7 5 (B) の画像領域 A F に含まれる画像のうちの一部である保留アイコン 9 A および当該保留アイコン 9 C と、タイマ画像 T M と、が連動して変形するが、図 7 5 (B) の画像領域 A F に含まれる他の一部である、背景画像 H G は、保留アイコン 9 A および当該保留アイコン 9 C と連動して変形しない。ここでは、背景画像 H G は、態様が変化しない。

10

【0412】

図 7 5 (D) ~ (F) に示すように、図 7 5 (B) の画像領域 A F に含まれる保留アイコン 9 A および当該保留アイコン 9 C と、タイマ画像 T M とが連動して縮小と拡大を繰り返す演出がおこなわれる。このとき、タイマ画像 T M は、数値のインクリメントが継続される。その後、図 7 5 (G) に示すように、タイマ画像 T M は、拡大表示される。このとき、互いに隣接する数値は、一部が重なって表示される。これにより、数値のインクリメントがいよいよ終わることが示唆され、遊技者を興奮させることができる。次に、図 7 5 (H) に示すように、タイマ画像 T M が縮小されて表示画面 7 a の右下に表示されるとともに、カウントダウンが開始される。そして、図 7 5 (I) に示すように、タイマ画像 T M の数値がゼロになると、装飾図柄がリーチで仮停止してスペシャルリーチ演出が実行される。そして、図 7 5 (J) に示すように、装飾図柄が大当たりで停止する。

20

【0413】

[連動変形演出 B]

図 7 6 は、連動変形演出 B を説明するための図である。図 7 6 (A) ~ (J) は、表示画面 7 a の一部分の画像領域である画像領域 A F に表示される内容を表している。連動変形演出 B では、まず、図 7 6 (A) に示すように、画像領域 A F 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) が実行される。このとき、画像領域 A F の下方には、保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C が表示されている。保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C は、特定の対象の外観を表している。ここでは、保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C は、丸い図形の外観を表した丸形状を有している。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。ここでは、特図 1 保留数が 4 である状態を例示している。当該保留アイコン 9 C は、台座画像 D Z の上に乗っかっているように表示されている。台座画像 D Z の内側には、第 1 特別図柄抽選の保留数を示唆する保留数画像 N S が表示されている。保留数画像 N S の数は、保留アイコン 9 A の数と等しい。

30

40

【0414】

次に、図 7 6 (B) に示すように、画像領域 A F に背景画像 H G が表示されている状態において、画像領域 A F にさらにタイマ画像 T M が表示される。背景画像 H G は、保留アイコン 9 A、当該保留アイコン 9 C、タイマ画像 T M、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、および、右装飾図柄 8 R の背面側に表示される画像であり、キャラクタや生物、物体に

50

限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものなど、遊技者が視認可能なすべてのものを含む。背景画像HGは形態が変化するためであってもよいし、形態が一定で変化しないものであってもよい。また、背景画像HGは、表示画面7aの全体を占める画像であってもよいし、表示画面7aの一部に表される画像であってもよい。背景画像HGが表示画面7aの一部に表される場合、背景画像HGは移動してもよいし、移動せず、表示画面7aの特定の位置に表されていてもよい。タイマ画像TMは、数値からなる画像であり、ここでは、カウントダウンが始まる前の演出として、数値がインクリメントする演出がおこなわれる。

【0415】

次に、図76(C)に示すように、図76(B)の画像領域AFに含まれる特定の画像が、同じく図76(B)の画像領域AFに含まれる保留アイコン9A、および、当該保留アイコン9Cと連動して変形する演出がおこなわれる。言い換えれば、図76(B)の画像領域AFに含まれる、保留アイコン9Aおよび当該保留アイコン9C以外の他の画像が、保留アイコン9Aおよび当該保留アイコン9Cの変形に連動して変形する演出が実行される。ここでは、連動変形の一態様として、保留アイコン9Aおよび当該保留アイコン9Cと、タイマ画像TMと、台座画像DZと、が連動して縮小と拡大を交互に繰り返す変形がおこなわれる。図76(C)は、保留アイコン9A、当該保留アイコン9C、タイマ画像TM、および、台座画像DZが、図76(B)と比較して、縮小された態様が示されている。ここでは、図76(B)の画像領域AFに含まれる画像のうちの一部である保留アイコン9A、当該保留アイコン9C、タイマ画像TM、および、台座画像DZが連動して変形するが、図76(B)の画像領域AFに含まれる他の一部である、背景画像HG、および、保留数画像NSは、保留アイコン9Aおよび当該保留アイコン9Cと連動して変形しない。台座画像DZと保留数画像NSは、保留数画像NSがそのままの位置に表示され、そこから台座画像DZが分離して縮小拡大変形を繰り返す。背景画像HGは、態様が変化しない。

【0416】

図76(D)～(F)に示すように、図76(B)の画像領域AFに含まれる保留アイコン9A、当該保留アイコン9C、タイマ画像TM、および、台座画像DZが連動して縮小と拡大を繰り返す演出がおこなわれる。このとき、タイマ画像TMは、数値のインクリメントが継続される。その後、図76(G)に示すように、タイマ画像TMは、拡大表示される。このとき、互いに隣接する数値は、一部が重なって表示される。これにより、数値のインクリメントがいよいよ終わることが示唆され、遊技者を興奮させることができる。次に、図76(H)に示すように、タイマ画像TMが縮小されて表示画面7aの右下に表示されるとともに、カウントダウンが開始される。そして、図76(I)に示すように、タイマ画像TMの数値がゼロになると、装飾図柄がリーチで仮停止してスペシャルリーチ演出が実行される。そして、図76(J)に示すように、装飾図柄が大当たりで停止する。

【0417】

[連動変形演出C]

図77は、連動変形演出Cを説明するための図である。図77(A)～(J)は、表示画面7aの一部分の画像領域である画像領域AFに表示される内容を表している。連動変形演出Cでは、まず、図77(A)に示すように、画像領域AF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。このとき、画像領域AFの下方には、当該保留アイコン9Cが表示されている。当該保留アイコン9Cは、特定の対象の外観を表している。ここでは、当該保留アイコン9Cは、丸い図形の外観を表した丸形状を有している。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。ここでは、特図1保留数が0である状態を例示している。

【0418】

次に、図77（B）に示すように、画像領域AFに背景画像HGとタイマ画像TMが表示される。背景画像HGは、保留アイコン9A、当該保留アイコン9C、タイマ画像TM、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、および、右装飾図柄8Rの背面側に表示される画像であり、ここではスマイルの顔画像となっている。なお、背景画像HGが表す内容は、キャラクターや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものなど、遊技者が視認可能なすべてのものを含む。背景画像HGは形態が変化するものであってもよいし、形態が一定で変化しないものであってもよい。また、背景画像HGは、表示画面7aの全体を占める画像であってよいし、表示画面7aの一部に表される画像であってよい。背景画像HGが表示画面7aの一部に表される場合、背景画像HGは移動してもよいし、移動せず、表示画面7aの特定の位置に表されていてもよい。本実施形態の背景画像HGは、大きさが変化しつつ移動する。タイマ画像TMは、数値からなる画像であり、ここでは、カウントダウンが始まる前の演出として、数値がインクリメントする演出がおこなわれる。

10

【0419】

次に、図77（C）に示すように、図77（B）の画像領域AFに含まれる特定の画像が、同じく図77（B）の画像領域AFに含まれる当該保留アイコン9Cと連動して変形する演出がおこなわれる。言い換えれば、図77（B）の画像領域AFに含まれる、当該保留アイコン9C以外の他の画像が、当該保留アイコン9Cの変形に連動して変形する演出が実行される。ここでは、連動変形の一態様として、当該保留アイコン9Cと、タイマ画像TMと、が連動して縮小と拡大を交互に繰り返す変形がおこなわれる。図77（C）は、当該保留アイコン9C、および、タイマ画像TMが、図77（B）と比較して、縮小された態様が示されている。図77（C）の枠画像WKは、縮小変形される前の図77（B）の画像領域AFに対応する。枠画像WKは、表示されていてもよいし表示されていなくてもよい。ここでは、図77（B）の画像領域AFに含まれる画像のうちの一部である当該保留アイコン9Cと、タイマ画像TMと、が連動して変形するが、図77（B）の画像領域AFに含まれる他の一部である、背景画像HGは、当該保留アイコン9Cと連動して変形しない。ここでは、背景画像HGは、当該保留アイコン9Cの変形とは異なるタイミングで変形している。

20

【0420】

図77（D）～（F）に示すように、図77（B）の画像領域AFに含まれる当該保留アイコン9Cと、タイマ画像TMとが連動して縮小と拡大を繰り返す演出がおこなわれる。このとき、タイマ画像TMは、数値のインクリメントが継続される。その後、図77（G）に示すように、タイマ画像TMは、拡大表示される。このとき、互いに隣接する数値は、一部が重なって表示される。これにより、数値のインクリメントがいよいよ終わることが示唆され、遊技者を興奮させることができる。次に、図77（H）に示すように、タイマ画像TMが縮小されて表示画面7aの右下に表示されるとともに、カウントダウンが開始される。そして、図77（I）に示すように、タイマ画像TMの数値がゼロになると、装飾図柄がリーチで仮停止してスペシャルリーチ演出が実行される。そして、図77（J）に示すように、装飾図柄が大当たりで停止する。

30

40

【0421】

〔連動変形演出D〕

図78は、連動変形演出Dを説明するための図である。図78（A）～（J）は、表示画面7aの一部分の画像領域に表示される内容を表している。連動変形演出Cでは、まず、図78（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。このとき、表示画面7aの下方には、保留アイコン9Aが表示されている。保留アイコン9Aは、特定の対象の外観を表している。ここでは、保留アイコン9Aは、丸い図形の外観を表した丸形状を有している。なお、特定の対象とは、キャラクターや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定

50

の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。ここでは、特図 1 保留数が 4 である状態を例示している。保留アイコン 9 C は表示されていない。

【0422】

次に、図 77 (B) に示すように、背景画像 H G とタイマ画像 T M が表示される。背景画像 H G は、保留アイコン 9 A、タイマ画像 T M、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、および、右装飾図柄 8 R の背面側に表示される画像であり、ここではスマイルの顔画像となっている。なお、背景画像 H G が表す内容は、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものなど、遊技者が視認可能なすべてのものを含む。背景画像 H G は形態が変化するものであってもよいし、形態が一定で変化しないものであってもよい。また、背景画像 H G は、表示画面 7 a の全体を占める画像であってよいし、表示画面 7 a の一部に表される画像であってよい。背景画像 H G が表示画面 7 a の一部に表される場合、背景画像 H G は移動してもよいし、移動せず、表示画面 7 a の特定の位置に表されていてもよい。本実施形態の背景画像 H G は、大きさが変化しつつ移動する。タイマ画像 T M は、数値からなる画像であり、ここでは、カウントダウンが始まる前の演出として、数値がインクリメントする演出がおこなわれる。

【0423】

次に、図 78 (C) に示すように、表示画面 7 a のうち、保留アイコン 9 A を含む所定範囲に含まれる他の画像が、保留アイコン 9 A と連動して変形する演出がおこなわれる。言い換えれば、図 78 (C) に示す仮想の破線の範囲に含まれる保留アイコン 9 A 以外の他の画像が、保留アイコン 9 A の変形に連動して変形する演出が実行される。ここでは、連動変形の一態様として、保留アイコン 9 A と、タイマ画像 T M と、が連動して縮小と拡大を交互に繰り返す変形がおこなわれる。図 78 (C) は、保留アイコン 9 A、および、タイマ画像 T M が、図 78 (B) と比較して、縮小された態様が示されている。ここでは、仮想の破線の範囲に含まれる画像のうちの一部である保留アイコン 9 A と、タイマ画像 T M と、が連動して変形するが、仮想の破線の範囲に含まれる画像の他の一部である、背景画像 H G は、保留アイコン 9 A と連動して変形しない。ここでは、背景画像 H G は、保留アイコン 9 A の変形とは異なるタイミングで変形している。

【0424】

図 78 (D) ~ (F) に示すように、仮想の破線の範囲に含まれる保留アイコン 9 A と、タイマ画像 T M とが連動して縮小と拡大を繰り返す演出がおこなわれる。このとき、タイマ画像 T M は、数値のインクリメントが継続される。その後、図 78 (G) に示すように、タイマ画像 T M は、拡大表示される。このとき、互いに隣接する数値は、一部が重なって表示される。これにより、数値のインクリメントがいよいよ終わることが示唆され、遊技者を興奮させることができる。次に、図 78 (H) に示すように、タイマ画像 T M が縮小されて表示画面 7 a の右下に表示されるとともに、カウントダウンが開始される。そして、図 78 (I) に示すように、タイマ画像 T M の数値がゼロになると、装飾図柄がリーチで仮停止してスペシャルリーチ演出が実行される。そして、図 78 (J) に示すように、装飾図柄が大当たりで停止する。

【0425】

〔効果例〕

以下に、連動変形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 75 ~ 図 78 に示すように、表示画面 7 a のうち、保留アイコンを含む所定の画像領域 A F に含まれる他の画像（例えば、タイマ画像 T M）が保留アイコンの変形に連動して変形する演出を実行することができる。この構成によれば、奇抜な演出によって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 5 ～図 7 8 に示すように、この演出では、画像領域 A F に含まれる背景画像 H G は、保留アイコンの変形に連動して変形しない。この構成によれば、奇抜な演出によって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 5 ～図 7 8 に示すように、この演出では、画像領域 A F に、複数の保留アイコンが含まれており、複数の保留アイコンは連動して変形する。この構成によれば、奇抜な演出によって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 5 ～図 7 8 に示すように、この演出では、保留アイコンと他の画像（例えば、タイマ画像 T M）は縮小変形する。この構成によれば、奇抜な演出によって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 7 5 ～図 7 8 に示すように、この演出では、保留アイコンと他の画像（例えば、タイマ画像 T M）は縮小と拡大を繰り返す。この構成によれば、奇抜な演出によって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 5 ～図 7 8 に示すように、他の画像は、数値を表す画像（例えば、タイマ画像 T M）を含んでおり、この演出では、他の画像は、保留アイコンの変形に連動して変形しつつ数値が増加する。この構成によれば、奇抜な演出によって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 5 ～図 7 8 に示すように、この演出の後、数値を表す画像を用いたカウントダウン演出が開始される。この構成によれば、奇抜な演出によって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 4 2 6 】

〔変形例〕

以下に、連動変形演出の変形例を示す。

〔変形例 1〕

図 7 5 ～図 7 8 の連動変形演出 A ～ D で示した画像領域 A F や、仮定の範囲とは表示画面 7 a のうちの一部の領域であればよく、その範囲は任意の大きさとすることができる。

【 0 4 2 7 】

〔変形例 2〕

図 7 5 ～図 7 8 の連動変形演出 A ～ D において、保留アイコンの変形と連動しない画像は、背景画像 H G や、保留数画像 N S に限定されず、他の任意の画像であってよい。例えば、装飾図柄や右打ち表示が連動していなくてもよい。または、これらは、保留アイコンの変形と連動して変形してもよい。

【 0 4 2 8 】

〔変形例 3〕

図 7 5 ～図 7 8 の連動変形演出 A ～ D を適宜組み合わせてもよい。例えば、図 7 5 の背景画像と図 7 7 の背景画像が両方表示されてもよい。この場合には、両方の背景画像が保留アイコンの変形に連動して変形しなくてもよいし、一方の背景画像が連動してもよい。

【 0 4 2 9 】

〔変形例 4〕

図 7 5 ～図 7 8 の連動変形演出 A ～ D では、説明した演出の一部を備えていなくてもよいし、他の演出が追加されていてもよい。例えば連動変形演出 A において、図 7 5（G）のタイマ画像 T M の拡大表示はなされなくてもよい。また、図 7 5 ～図 7 8 において、継続して装飾図柄の変動表示が表示されていてもよい。

10

20

30

40

50

【0430】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇〔態様B1-1〕

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、保留アイコンであり、
前記表示手段のうち、前記保留アイコンを含む所定の画像領域に含まれる他の画像が前記保留アイコンの変形に連動して変形する演出を実行可能なことを特徴とする遊技機。

◇〔態様B1-2〕

態様B1-1に記載の遊技機であって、
前記演出では、前記所定の画像領域に含まれる背景画像は、前記保留アイコンの変形に連動して変形しないことを特徴とする遊技機。

◇〔態様B1-3〕

態様B1-1または態様B1-2に記載の遊技機であって、
前記演出では、前記所定の画像領域に、複数の保留アイコンが含まれており、前記複数の保留アイコンは連動して変形することを特徴とする遊技機。

◇〔態様B1-4〕

態様B1-1から態様B1-3までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記演出では、前記保留アイコンと前記他の画像は縮小変形することを特徴とする遊技機。

◇〔態様B1-5〕

態様B1-1から態様B1-4までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記演出では、前記保留アイコンと前記他の画像は縮小と拡大を繰り返すことを特徴とする遊技機。

◇〔態様B1-6〕

態様B1-1から態様B1-5までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記他の画像は、数値を表す画像を含んでおり、
前記演出では、前記他の画像は、前記保留アイコンの変形に連動して変形しつつ前記数値が増加することを特徴とする遊技機。

◇〔態様B1-7〕

態様B1-6に記載の遊技機であって、
前記演出の後、前記数値を表す画像を用いたカウントダウン演出が開始されることを特徴とする遊技機。

【0431】

以下に図79～図82を用いてタイマカウント演出A～Dについて説明する。このタイマカウント演出は、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、タイマカウント演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM103から対応する画像データを読み出してメイン表示画面7aやサブ表示画面64に画像を表示させる演出である。

【0432】

〔タイマカウント演出A〕

図79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79(A)に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄8L、8C、8Rがメイン表示画面7aの中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン9Aと保留アイコン9Cとがメイン表示画面7aの下方に表示される。これら保留アイコン9A、9Cは、柄のない白色の

10

20

30

40

50

保留アイコンである。

【0433】

次に、図79（B）に示すように、タイマ表示セット演出がおこなわれる。このタイマ表示セット演出では、装飾図柄8L，8C，8Rが縮小されて左上端で変動表示され、タイマ表示X3AとキャラクタCRAとが表示される。このタイマ表示X3Aは、メイン表示画面7aの中央やや左よりの位置に配置される。このタイマ表示セット演出では、タイマ表示X3Aは、初期タイマ値がセットされる。すなわち、初期タイマ値として、「70：00」（70秒）がセットされる。キャラクタCRAは、色々な場所に移動する。

【0434】

次に、図79（C）に示すように、タイマ値カウントダウン演出がおこなわれる。このタイマ値カウントダウン演出では、タイマ表示X3Aのタイマ値がカウントダウン（タイマ値が下降）表示される。このタイマ値カウントダウン演出は、所定値（例えば、「30：00」）まで下降すると一旦停止表示される。図79（C）の例では、タイマ値カウントダウン演出がおこなわれ、タイマ値が「31：00」まで下降した状態を表している。

10

【0435】

次に、図79（D）に示すように、タイマ値カウントアップ演出がおこなわれる。このタイマ値カウントアップ演出では、タイマ表示X3Aのタイマ値がカウントアップ（タイマ値が上昇）表示される。このタイマ値カウントアップ演出は、所定値（例えば、「45：00」）まで上昇すると一旦停止表示される。図79（D）の例では、タイマ値カウントアップ演出がおこなわれ、タイマ値が「45：00」まで上昇して一旦停止表示された状態を表している。

20

【0436】

次に、図79（E）に示すように、タイマ値再カウントダウン演出がおこなわれる。このタイマ値再カウントダウン演出では、タイマ表示X3Aのタイマ値が再びカウントダウン（タイマ値が下降）表示される。このタイマ値再カウントダウン演出では、タイマ表示X3Aのタイマ値が所定値（例えば、「00：00」）となると停止表示される。図79（E）の例では、タイマ値再カウントダウン演出がおこなわれ、タイマ値が「17：00」まで下降した状態を表している。

タイマ値が所定値（00：00）になると、所定の演出がおこなわれる。所定の演出としては、例えば、擬似連演出、先読み演出、保留変化演出、カットイン演出、特定キャラクタ出現演出、スーパーリーチ演出がおこなわれる。

30

【0437】

〔タイマカウント演出B〕

図80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80（A）に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄8L，8C，8Rがメイン表示画面7aの中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン9Aと保留アイコン9Cとがメイン表示画面7aの下方に表示される。これら保留アイコン9A，9Cは、柄のない白色の保留アイコンである。

【0438】

次に、図80（B）に示すように、タイマ表示セット演出がおこなわれる。このタイマ表示セット演出では、装飾図柄8L，8C，8Rが縮小されて左上端で変動表示され、タイマ表示X3AとキャラクタCRAとが表示される。このタイマ表示X3Aは、メイン表示画面7aの中央やや左よりの位置に配置される。このタイマ表示セット演出では、タイマ表示X3Aは、初期タイマ値がセットされる。すなわち、初期タイマ値として、「70：00」（70秒）がセットされる。キャラクタCRAは、色々な場所に移動する。

40

【0439】

次に、図80（C）に示すように、タイマ値カウントアップ演出がおこなわれる。このタイマ値カウントアップ演出では、タイマ表示X3Aのタイマ値がカウントアップ（タイマ値が上昇）表示される。このタイマ値カウントアップ演出は、所定値（例えば、「70

50

：00」)まで上昇すると一旦停止表示される。図80(C)の例では、タイマ値カウントアップ演出がおこなわれ、タイマ値が「70:00」まで上昇して一旦停止表示された状態を表している。

【0440】

次に、図80(D)に示すように、タイマ値カウントダウン演出がおこなわれる。このタイマ値カウントダウン演出では、タイマ表示X3Aのタイマ値がカウントダウン(タイマ値が下降)表示される。このタイマ値カウントダウン演出は、所定値(例えば、「00:00」)まで下降すると停止表示される。図80(D)の例では、タイマ値カウントダウン演出がおこなわれ、タイマ値が「17:00」となった状態を表している。

タイマ値が所定値(00:00)になると、所定の演出がおこなわれる。所定の演出としては、例えば、擬似連演出、先読み演出、保留変化演出、カットイン演出、特定キャラクタ出現演出、スーパーリーチ演出がおこなわれる。

【0441】

〔タイマカウント演出C〕

図81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81(A)に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄8L, 8C, 8Rがメイン表示画面7aの中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン9Aと保留アイコン9Cとがメイン表示画面7aの下方に表示される。これら保留アイコン9A, 9Cは、柄のない白色の保留アイコンである。

【0442】

次に、図81(B)に示すように、タイマ表示セット演出がおこなわれる。このタイマ表示セット演出では、装飾図柄8L, 8C, 8Rが縮小されて左上端で変動表示され、タイマ表示X3AとキャラクタCRAとが表示される。このタイマ表示X3Aは、メイン表示画面7aの中央やや左よりの位置に配置される。このタイマ表示セット演出では、タイマ表示X3Aは、初期タイマ値がセットされる。すなわち、初期タイマ値として、「70:00」(70秒)がセットされる。キャラクタCRAは、色々な場所に移動する。

【0443】

次に、図81(C)に示すように、タイマ値カウントアップ演出がおこなわれる。このタイマ値カウントアップ演出では、タイマ表示X3Aのタイマ値がカウントアップ(タイマ値が上昇)表示される。このタイマ値カウントアップ演出は、所定値(例えば、「70:00」)まで上昇すると一旦停止表示される。図81(C)の例では、タイマ値カウントアップ演出がおこなわれ、タイマ値が「70:00」まで上昇して一旦停止表示された状態を表している。

【0444】

次に、図81(D)に示すように、タイマ値カウントダウン演出がおこなわれる。このタイマ値カウントダウン演出では、タイマ表示X3Aのタイマ値がカウントダウン(タイマ値が下降)表示される。このタイマ値カウントダウン演出は、所定値(例えば、「00:00」)まで下降すると停止表示される。図81(D)の例では、タイマ値カウントダウン演出がおこなわれ、タイマ値が「17:00」となった状態を表している。

タイマ値が所定値(00:00)になると、所定の演出がおこなわれる。所定の演出としては、例えば、擬似連演出、先読み演出、保留変化演出、カットイン演出、特定キャラクタ出現演出、スーパーリーチ演出がおこなわれる。

【0445】

次に、図81(E)に示すように、タイマ値再カウントアップ演出がおこなわれる。このタイマ値再カウントアップ演出では、タイマ表示X3Aのタイマ値が再度カウントアップ(タイマ値が上昇)表示される。このタイマ値再カウントアップ演出は、所定値(例えば、「40:00」)まで上昇すると一旦停止表示される。図81(E)の例では、タイマ値カウントアップ演出がおこなわれ、タイマ値が「40:00」まで上昇して一旦停止表示された状態を表している。

【0446】

次に、図81(F)に示すように、タイマ値再カウントダウン演出がおこなわれる。このタイマ値再カウントダウン演出では、タイマ表示X3Aのタイマ値が再びカウントダウン(タイマ値が下降)表示される。このタイマ値再カウントダウン演出では、タイマ表示X3Aのタイマ値が所定値(例えば、「00:00」となると停止表示される。図81(F)の例では、タイマ値再カウントダウン演出がおこなわれ、タイマ値が「05:00」まで下降した状態を表している。

タイマ値が所定値(00:00)になると、所定の演出がおこなわれる。所定の演出としては、例えば、擬似連演出、先読み演出、保留変化演出、カットイン演出、特定キャラクタ出現演出、スーパーリーチ演出がおこなわれる。

【0447】

[タイマカウント演出D]

図82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82(A)に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄8L, 8C, 8Rがメイン表示画面7aの中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン9Aと保留アイコン9Cとがメイン表示画面7aの下方に表示される。これら保留アイコン9A, 9Cは、柄のない白色の保留アイコンである。

【0448】

次に、図82(B)に示すように、タイマ表示セット演出がおこなわれる。このタイマ表示セット演出では、装飾図柄8L, 8C, 8Rが縮小されて左上端で変動表示され、タイマ表示X3AとキャラクタCRAとが表示される。このタイマ表示X3Aは、メイン表示画面7aの中央やや左よりの位置に配置される。このタイマ表示セット演出では、タイマ表示X3Aは、初期タイマ値がセットされる。すなわち、初期タイマ値として、「70:00」(70秒)がセットされる。キャラクタCRAは、色々な場所に移動する。

【0449】

次に、図82(C)に示すように、タイマ値カウントアップ演出Aがおこなわれる。このタイマ値カウントアップ演出Aでは、タイマ表示X3Aのタイマ値がカウントアップ(タイマ値が上昇)表示される。このタイマ値カウントアップ演出Aでは、タイマ表示X3Aが上昇に伴って、タイマ表示X3Aの大きさが大きくなると共に、タイマ表示X3Aの位置が移動する。図82(C)の例では、タイマ値カウントアップ演出Aがおこなわれ、タイマ値が「35:00」まで上昇し、タイマ表示X3Aが大きくなり、かつ、タイマ表示X3Aの位置が移動している状態を表している。

【0450】

次に、図82(D)に示すように、タイマ値カウントアップ演出Bがおこなわれる。このタイマ値カウントアップ演出Bでは、タイマ値カウントアップ演出Aに引き続いてタイマ表示X3Aのタイマ値がカウントアップ(タイマ値が上昇)表示される。このタイマ値カウントアップ演出Bでは、タイマ表示X3Aが上昇に伴って、タイマ表示X3Aの大きさが大きくなると共に、タイマ表示X3Aの位置が移動する。このタイマ値カウントアップ演出Bは、所定値(例えば、「70:00」)まで上昇すると一旦停止表示される。このタイマ値カウントアップ演出Bにおいて、タイマ値が一旦停止表示されたときにタイマ値の最高値である。タイマ値カウントアップ演出Aおよびタイマ値カウントアップ演出Bにおいて、タイマ値が最高値になったとき(一旦停止表示されたとき)が最も大きく表示される。図82(D)の例では、タイマ値カウントアップ演出Bがおこなわれ、タイマ表示X3Aが大きくなり、かつ、タイマ表示X3Aの位置が移動し、タイマ値が「70:00」まで上昇して一旦停止表示された状態を表している。

【0451】

次に、図82(E)に示すように、タイマ値カウントダウン演出Aがおこなわれる。このタイマ値カウントダウン演出Aでは、タイマ表示X3Aのタイマ値がカウントダウン(タイマ値が下降)表示される。このタイマ値カウントダウン演出Aでは、タイマ表示X3

10

20

30

40

50

Aが下降に伴って、タイマ表示X3Aの大きさが小さくなると共に、タイマ表示X3Aの位置が移動する。図82(E)の例では、タイマ値カウントダウン演出Aがおこなわれ、タイマ値が「65:00」まで下降し、タイマ表示X3Aが小さくなり、かつ、タイマ表示X3Aの位置が移動している状態を表している。

【0452】

次に、図82(F)に示すように、タイマ値カウントダウン演出Bがおこなわれる。このタイマ値カウントダウン演出Bでは、タイマ値カウントダウン演出Aに引き続いてタイマ表示X3Aのタイマ値がカウントダウン（タイマ値が下降）表示される。このタイマ値カウントダウン演出Bでは、タイマ表示X3Aが下降に伴って、タイマ表示X3Aの大きさが小さくなると共に、タイマ表示X3Aの位置が移動する。このタイマ値カウントダウン演出Bは、所定値（例えば、「17:00」）まで下降すると一旦停止表示される。このタイマ値カウントダウン演出Bにおいて、タイマ値が一旦停止表示されたときにタイマ値の最小値である。タイマ値カウントダウン演出Aおよびタイマ値カウントダウン演出Bにおいて、タイマ値が最小値になったとき（一旦停止表示されたとき）が最も小さく表示される。図82(F)の例では、タイマ値カウントダウン演出Bがおこなわれ、タイマ表示X3Aが小さくなり、かつ、タイマ表示X3Aの位置が移動し、タイマ値が「17:00」まで下降して一旦停止表示された状態を表している。

【0453】

次に、図82(G)に示すように、タイマ値再カウントアップ演出がおこなわれる。このタイマ値再カウントアップ演出では、タイマ表示X3Aのタイマ値が再度カウントアップ（タイマ値が上昇）表示される。このタイマ値再カウントアップ演出は、所定値（例えば、「40:00」）まで上昇すると一旦停止表示される。このタイマ値再カウントアップ演出では、タイマ表示X3Aが上昇に伴って、タイマ表示X3Aの大きさが大きくなると共に、タイマ表示X3Aの位置が移動する。図82(G)の例では、タイマ値カウントアップ演出がおこなわれ、タイマ表示X3Aが大きくなり、かつ、タイマ表示X3Aの位置が移動し、タイマ値が「40:00」まで上昇して一旦停止表示された状態を表している。

【0454】

次に、図82(H)に示すように、タイマ値再カウントダウン演出がおこなわれる。このタイマ値再カウントダウン演出では、タイマ表示X3Aのタイマ値が再びカウントダウン（タイマ値が下降）表示される。このタイマ値再カウントダウン演出では、タイマ表示X3Aのタイマ値が所定値（例えば、「00:00」）となると停止表示される。図82(F)の例では、タイマ値再カウントダウン演出がおこなわれ、タイマ表示X3Aが小さく、かつ、タイマ表示X3Aの位置が移動し、タイマ値が「05:00」まで下降した状態を表している。

タイマ値が所定値（00:00）になると、所定の演出がおこなわれる。所定の演出としては、例えば、擬似連演出、先読み演出、保留変化演出、カットイン演出、特定キャラクター出現演出、スーパーリーチ演出がおこなわれる。

【0455】

〔変形例〕

上記タイマカウント演出Dにおいて、タイマ値カウントアップ演出Aおよびタイマ値カウントアップ演出Bにおいて、タイマ表示X3Aは、タイマ値が最高値になったとき（一旦停止表示されたとき）が最も大きく表示されるが、これに限られず、タイマ表示X3Aは、タイマ値カウントアップ演出Aおよびタイマ値カウントアップ演出Bにおいて、タイマ値が最高値になる前に最も大きく表示されてもよい。また、タイマカウント演出Dにおいて、タイマ値カウントダウン演出Aおよびタイマ値カウントダウン演出Bにおいて、タイマ表示X3Aは、タイマ値が最小値になったとき（一旦停止表示されたとき）が最も小さく表示されるが、これに限られず、タイマ値カウントダウン演出Aおよびタイマ値カウントダウン演出Bにおいて、タイマ表示X3Aは、タイマ値が最小値になる前に最も小さく表示されてもよい。

また、上記タイマカウント演出において、タイマ値の表示を二重に見えるように表示してもよい。

【0456】

〔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〕

上記遊技機1の実施形態では、第1の態様のタイマ表示X3Aと、第2の態様のタイマ表示X3Aとがおこなわれ、第1の態様のタイマ表示X3Aがおこなわれた後、第2の態様のタイマ表示X3Aがおこなわれる。例えば、第1の態様のタイマ表示X3Aとして、タイマ値を上昇させ、第2の態様のタイマ表示X3Aとして、タイマ値を下降させたり、第1の態様のタイマ表示X3Aとして、タイマ値を下降させ、第2の態様のタイマ表示X3Aとして、タイマ値を上昇させる。この構成によれば、異なる態様のタイマ表示がおこなわれるので、遊技者にバラエティに富んだタイマ演出を提供することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0457】

〔効果2〕

上記遊技機1の実施形態では、タイマ表示X3Aのタイマ値を上昇させる第1の態様の演出をおこなった後、タイマ表示X3Aを用いて第1の態様とは異なる第2の態様の演出をおこなう。この構成によれば、第2の態様の演出の前に、タイマ値を上昇させる態様の演出がおこなわれるので、遊技者の目の前でタイマ演出のタイマ値がどのくらいになるのか示すことができ、タイマ演出の興趣を向上させ、ひいては、遊技の興趣を向上させることができる。

【0458】

〔効果3〕

上記遊技機1の実施形態では、タイマ表示X3Aのタイマ値を上昇させる演出をおこなった後、タイマ表示X3Aのタイマ値を下降させる演出をおこなう。この構成によれば、タイマ値を上昇させる態様の演出の後、タイマ値を下降させる演出がおこなわれるので、タイマ値の浮き沈みを遊技者の目の前で実演することができ、タイマ演出に抑揚を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。

【0459】

〔効果4〕

上記遊技機1の実施形態では、タイマ表示X3Aのタイマ値を上昇させる演出をおこなった後、タイマ表示X3Aのタイマ値を停止させる演出をおこない、その後、タイマ表示X3Aのタイマ値を下降させる。この構成によれば、タイマ表示X3Aのタイマ値を上昇させる演出の後、タイマ表示X3Aのタイマ値を停止させるので、遊技者に上昇したタイマ値の最高到達値を視認可能にし、遊技者にタイマ演出に対する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。

【0460】

〔効果5〕

上記遊技機1の実施形態では、カウントダウン演出によって、タイマ表示X3Aのタイマ値が所定値（例えば、00:00）になると、タイマ値はそれ以上カウントダウンせず停止表示される。この構成によれば、カウントダウンしていたタイマ値が所定値になると、停止表示されるので、遊技者は、タイマ演出が変化したことを認識することができ、タイマ演出の抑揚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。

【0461】

〔効果6〕

上記遊技機1の実施形態では、カウントダウン演出によって、タイマ表示X3Aのタイマ値が所定値（例えば、00:00）になると、タイマ値はそれ以上カウントダウンせず停止表示され、その後、所定の演出がおこなわれる。この構成によれば、カウントダウンしていたタイマ値が所定値になると、停止表示されて、所定の演出がおこなわれるので、

遊技者は、タイマ演出によって得られた期待感を所定の演出に引き継ぐので、所定の演出に対して大きな期待感をもって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。

【0462】

〔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X3-1〕

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、タイマ表示を第1の態様で表示させる演出であり、

前記第2の表示演出は、前記タイマ表示を前記第1の態様とは異なる第2の態様で表示させる演出であり、

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の表示演出と前記第2の表示演出とがおこなわれ、前記第1の表示演出の後、前記第2の表示演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

【0463】

〔態様X3-2〕

態様X3-1に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出では、前記第1の表示演出の前記第1の態様のタイマ表示は、タイマ値を上昇させる態様である、

ことを特徴とする遊技機。

【0464】

〔態様X3-3〕

態様X3-2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の表示演出の前記第2の態様のタイマ表示は、タイマ値を下降させる態様である、

ことを特徴とする遊技機。

【0465】

〔態様X3-4〕

態様X3-3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、前記タイマ表示のタイマ値を停止させる演出であり、

前記組み合わせ演出は、前記第3の表示演出を含む場合があり、

前記組み合わせ演出では、前記第3の表示演出は、前記第1の表示演出の後におこなわれ、前記第2の表示演出は、前記第3の表示演出の後におこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

【0466】

〔態様X3-5〕

態様X3-4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の表示演出の後、前記タイマ表示のタイマ値が所定値になると、前記タイマ値は、当該所定値で停止表示される、

ことを特徴とする遊技機。

【0467】

〔態様X3-6〕

態様X3-5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の表示演出の後、前記タイマ表示のタイマ値が所定値で停止表示された場合には、所定の演出がおこなわれる、

10

20

30

40

50

ことを特徴とする遊技機。

【0468】

以下に図83～図86を用いて保留数表示演出A～Dについて説明する。この保留数表示演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン101がサブ制御基板90から受信した変動演出開始コマンドを解析し、保留数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。

【0469】

〔保留数表示演出A〕

図83は、保留数表示演出Aを説明するための図である。保留数表示演出Aは、遊技機の遊技状態が通常状態であって、遊技者は左打ちをしているときに実施される。図83(A)に示すように、第1特別図柄抽選に対応する、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)が実行されているときに、表示画面7aの下方には、当該保留アイコン9Cが表示されている。当該保留アイコン9Cは、特定の対象の外観を表している。ここでは、当該保留アイコン9Cは、丸い図形の外観を表した丸形状を有している。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。ここでは、特図1保留数が0である状態を例示している。当該保留アイコン9Cは、台座画像DZの上に乗っかっているように表示されている。台座画像DZの内側には、第1特別図柄抽選の保留数(特図1保留数)を示唆する保留数画像NSが表示されている。保留数画像NSの数は、保留アイコン9Aの数と等しい。

【0470】

図83(B)に示すように、第1始動口20への遊技球の入賞によって、第1特別図柄抽選の保留数(特図1保留数)を示唆する保留アイコン9Aが1つ表示される。また、保留数画像NSとして「1」が表示される。保留アイコン9Aは、当該保留アイコン9Cと同様に特定の対象の外観を表している。保留アイコン9Aの形状は当該保留アイコン9Cの形状と同じであってもよいし、異なってもよい。図83(C)～(E)に示すように、第1始動口20への遊技球の入賞が繰り返されることによって、保留アイコン9Aが1つずつ増えるとともに保留数画像NSの数値が1ずつ増える。図83(F)に示すように、装飾図柄がリーチ状態で仮停止すると、図83(G)に示すように、スペシャルリーチ演出が実行される。このスペシャルリーチ演出では、保留アイコン9Aと当該保留アイコン9Cが消え表示されない。一方、台座画像DZの内側の保留数画像NSがそのままの位置に表示され、台座画像DZが消えて表示されない。これにより、スペシャルリーチ演出中の味方キャラクタCRAと敵キャラクタCRBとのバトル演出を遮る画像の面積を抑制しつつ、保留数の確認の利便性を向上させることができる。また、保留数画像NSは、スペシャルリーチ演出の前後で同じ位置に表示されるので、遊技者が保留数の表示位置を認識しやすく、保留数が表示されている位置を探す不便さを抑制できる。

【0471】

その後、図83(H)に示すように、装飾図柄がハズレの態様で確定停止すると、図83(I)に示すように、保留消化がおこなわれる。具体的には、当該保留アイコン9Cが消滅し、4つの保留アイコン9Aのうちの最も右側の保留アイコン9Aが台座画像DZの上方に移動して当該保留アイコン9Cになる。また、保留消化にともなって保留数画像NSが1つ減り、3となり、保留消化後の保留アイコン9Aの数と一致する。そして、図83(J)に示すように、次の変動表示が実行される。

【0472】

〔保留数表示演出B〕

図84は、保留数表示演出Bを説明するための図である。保留数表示演出Bは、遊技機の遊技状態が時短状態であって、遊技者は右打ちをしているときに実施される。図84(

A) に示すように、第2特別図柄抽選に対応する、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)が実行されているときに、表示画面7aの下方には、第2特別図柄抽選の保留数(特図2保留数)を示唆する保留アイコン9Bと、当該保留アイコン9Cとが表示されている。保留アイコン9Bと当該保留アイコン9Cは、保留数表示演出A(図83)の保留アイコン9Aおよび当該保留アイコン9Cと同じ位置に表示される。保留アイコン9Bと当該保留アイコン9Cは、特定の対象の外観を表している。ここでは、保留アイコン9Bと当該保留アイコン9Cは、丸い図形の外観を表した丸形状を有している。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。ここでは、特図2保留数が4である状態を例示している。当該保留アイコン9Cは、台座画像DZの上に乗っかっているように表示されている。台座画像DZの内側には、第1特別図柄抽選の保留数(特図1保留数)を示唆する保留数画像NSが表示されている。ここでは、特図1保留が0である状態を例示している。台座画像DZと保留数画像NSは、保留数表示演出A(図83)と同じ位置に表示される。

【0473】

図84(B)は、時短中に、第1始動口20への遊技球の入賞があった状態を示している。特図1保留数が1となったため、保留数画像NSとして「1」が表示される。保留アイコン9Bの数は変化しない。次に、第1始動口20への遊技球の入賞からしばらく時間が経過した後、図84(C)に示すように、表示画面7aの右端に「○」形状の変動示唆画像HSが表示される。これは、第1特別図柄抽選が開始されたことを示唆している。図84(D)に示すように、変動示唆画像HSは、「×」形状と「○」形状とに交互に変化する。これは、第1特別図柄抽選中であることを示唆している。第1特別図柄抽選が終了してハズレとなると、図84(E)に示すように、保留数画像NSの数値が0に戻る。図84(F)では、装飾図柄がリーチ状態で仮停止している状態で、第1始動口20への遊技球の入賞があった状態を示している。特図1保留数が1となったため、保留数画像NSとして「1」が表示される。

【0474】

図84(G)では、装飾図柄がリーチにともなうスペシャルリーチ演出中に、さらに、第1始動口20への遊技球の入賞があった状態を示している。特図1保留数が2となったため、保留数画像NSとして「2」が表示される。このスペシャルリーチ演出では、保留アイコン9Aと当該保留アイコン9Cが消え表示されない。一方、台座画像DZの内側の保留数画像NSがそのままの位置に表示され、台座画像DZが消えて表示されない。これにより、スペシャルリーチ演出中の味方キャラクタCRAと敵キャラクタCRBとのバトル演出を遮る画像の面積を抑制しつつ、保留数の確認の利便性を向上させることができる。また、保留数画像NSは、スペシャルリーチ演出の前後で同じ位置に表示されるので、遊技者が保留数の表示位置を認識しやすく、保留数が表示されている位置を探す不便さを抑制できる。

【0475】

その後、図84(H)に示すように、装飾図柄がハズレの態様で確定停止すると、図84(I)に示すように、保留消化がおこなわれる。具体的には、当該保留アイコン9Cが消滅し、4つの保留アイコン9Bのうちの最も右側の保留アイコン9Aが台座画像DZの上方に移動して当該保留アイコン9Cになる。そして、保留アイコン9Bが3つとなった状態で、図84(J)に示すように、次の変動表示が実行される。

【0476】

一方、図84(H)(I)に示すように、表示画面7aの右端に「×」形状と「○」形状とに交互に変化する変動示唆画像HSが表示される。これは、第1特別図柄抽選が開始され抽選中であることを示唆している。第1特別図柄抽選が終了してハズレとなると、図84(J)に示すように、保留数画像NSの数値が一つ減り1となる。

【0477】

〔保留数表示演出C〕

図85は、保留数表示演出Cを説明するための図である。保留数表示演出Cは、遊技機の遊技状態が通常状態であって、遊技者は左打ちをしているときに実施される。図85（A）に示すように、第1特別図柄抽選に対応する、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）が実行されているときに、表示画面7aの下方には、当該保留アイコン9Cが表示されている。当該保留アイコン9Cは、特定の対象の外観を表している。ここでは、当該保留アイコン9Cは、丸い図形の外観を表した丸形状を有している。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。ここでは、特図1保留数が0である状態を例示している。当該保留アイコン9Cは、台座画像DZの上に乗っかっているように表示されている。台座画像DZの内側には、第1特別図柄抽選の保留数（特図1保留数）を示唆する保留数画像NSが表示されている。保留数画像NSの数は、保留アイコン9Aの数と等しい。表示画面7aの右下には、特図1保留数画像H1と、特図2保留数画像H2とが並んで表示されている。特図1保留数画像H1は、第1特別図柄抽選の保留数（特図1保留数）を表示している。特図2保留数画像H2は、第2特別図柄抽選の保留数（特図2保留数）を表示している。ここでは、保留数画像NSと特図1保留数画像H1は同じ数を表示する。

10

20

【0478】

図85（B）に示すように、第1始動口20への遊技球の入賞によって、第1特別図柄抽選の保留数（特図1保留数）を示唆する保留アイコン9Aが1つ表示される。また、保留数画像NSとして「1」が表示され、特図1保留数画像H1として同じく「1」が表示される。保留アイコン9Aは、当該保留アイコン9Cと同様に特定の対象の外観を表している。保留アイコン9Aの形状は当該保留アイコン9Cの形状と同じであってもよいし、異なってもよい。図85（B）では、あわせて第2始動口21への遊技球の入賞によって、特図2保留数画像H2として「1」が表示される。

【0479】

図85（C）～（E）に示すように、第1始動口20への遊技球の入賞が繰り返されることによって、保留アイコン9Aが1つずつ増えるとともに保留数画像NSおよび特図1保留数画像H1の数値がそれぞれ1ずつ増える。第2始動口21への遊技球の入賞からしばらく時間が経過した後、図85（C）に示すように、表示画面7aの右上端に「○」形状の変動示唆画像HSが表示される。これは、第2特別図柄抽選が開始されたことを示唆している。図85（D）に示すように、変動示唆画像HSは、「×」形状と「○」形状とに交互に変化する。これは、第2特別図柄抽選中であることを示唆している。第2特別図柄抽選が終了してハズレとなると、図85（E）に示すように、特図2保留数画像H2の数値が0に戻る。

30

【0480】

図85（F）に示すように、装飾図柄がリーチ状態で仮停止すると、図85（G）に示すように、スペシャルリーチ演出が実行される。このスペシャルリーチ演出では、保留アイコン9Aと当該保留アイコン9Cが消え表示されない。一方、台座画像DZの内側の保留数画像NSがそのままの位置に表示され、台座画像DZが消えて表示されない。これにより、スペシャルリーチ演出中の味方キャラクタCRAと敵キャラクタCRBとのバトル演出を遮る画像の面積を抑制しつつ、保留数の確認の利便性を向上させることができる。また、保留数画像NSは、スペシャルリーチ演出の前後で同じ位置に表示されるので、遊技者が保留数の表示位置を認識しやすく、保留数が表示されている位置を探す不便さを抑制できる。ここでは、図85（F）に示すように、装飾図柄がリーチ状態のとき、第2始動口21への遊技球の入賞によって、特図2保留数画像H2の数値が1増加して「1」となる。

40

50

【0481】

その後、図85（H）に示すように、装飾図柄がハズレの態様で確定停止すると、図85（I）に示すように、保留消化がおこなわれる。具体的には、当該保留アイコン9Cが消滅し、4つの保留アイコン9Aのうちの最も右側の保留アイコン9Aが台座画像DZの上方に移動して当該保留アイコン9Cになる。また、保留消化にともなって保留数画像NSと特図1保留数画像H1がそれぞれ1つ減り、3となり、保留消化後の保留アイコン9Aの数と一致する。そして、図85（J）に示すように、次の変動表示が実行される。

【0482】

一方、図85（H）（I）に示すように、表示画面7aの右端に「×」形状と「○」形状とに交互に変化する変動示唆画像HSが表示される。これは、第2特別図柄抽選が開始され抽選中であることを示唆している。第2特別図柄抽選が終了してハズレとなると、図85（J）に示すように、特図2保留数画像H2の数値が一つ減り0に戻る。

【0483】

〔保留数表示演出D〕

図86は、保留数表示演出Dを説明するための図である。保留数表示演出Dは、遊技機の遊技状態が時短状態であって、遊技者は右打ちをしているときに実施される。図86（A）に示すように、第2特別図柄抽選に対応する、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）が実行されているときに、表示画面7aの下方には、第2特別図柄抽選の保留数（特図2保留数）を示唆する保留アイコン9Bと、当該保留アイコン9Cとが表示されている。保留アイコン9Bと当該保留アイコン9Cは、保留数表示演出C（図85）の保留アイコン9Aおよび当該保留アイコン9Cと同じ位置に表示される。保留アイコン9Bと当該保留アイコン9Cは、特定の対象の外観を表している。ここでは、保留アイコン9Bと当該保留アイコン9Cは、丸い図形の外観を表した丸形状を有している。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。ここでは、特図2保留数が4である状態を例示している。当該保留アイコン9Cは、台座画像DZの上に乗っかっているように表示されている。台座画像DZの内側には、第2特別図柄抽選の保留数（特図2保留数）を示唆する保留数画像NSが表示されている。台座画像DZと保留数画像NSは、保留数表示演出C（図85）と同じ位置に表示される。保留数画像NSの数は、保留アイコン9Bの数と等しい。表示画面7aの右下には、特図1保留数画像H1と、特図2保留数画像H2とが並んで表示されている。特図1保留数画像H1は、第1特別図柄抽選の保留数（特図1保留数）を表示している。特図2保留数画像H2は、第2特別図柄抽選の保留数（特図2保留数）を表示している。ここでは、保留数画像NSと特図2保留数画像H2は同じ数を表示する。

【0484】

図86（B）に示すように、第1始動口20への遊技球の入賞によって、特図1保留数画像H1の数値が1増加して「1」が表示される。図86（C）に示すように、第1始動口21への遊技球の入賞からしばらく時間が経過した後、表示画面7aの右上端に「○」形状の変動示唆画像HSが表示される。これは、第1特別図柄抽選が開始されたことを示唆している。図86（D）に示すように、変動示唆画像HSは、「×」形状と「○」形状とに交互に変化する。これは、第1特別図柄抽選中であることを示唆している。第1特別図柄抽選が終了してハズレとなると、図86（E）に示すように、特図1保留数画像H1の数値が0に戻る。

【0485】

図86（F）に示すように、装飾図柄がリーチ状態で仮停止すると、図86（G）に示すように、スペシャルリーチ演出が実行される。このスペシャルリーチ演出では、保留アイコン9Bと当該保留アイコン9Cが消え表示されない。一方、台座画像DZの内側の保留数画像NSがそのままの位置に表示され、台座画像DZが消えて表示されない。これに

より、スペシャルリーチ演出中の味方キャラクタC R Aと敵キャラクタC R Bとのバトル演出を遮る画像の面積を抑制しつつ、保留数の確認の利便性を向上させることができる。また、保留数画像N Sは、スペシャルリーチ演出の前後で同じ位置に表示されるので、遊技者が保留数の表示位置を認識しやすく、保留数が表示されている位置を探す不便さを抑制できる。ここでは、図86(F)に示すように、装飾図柄がリーチ状態のとき、第1始動口20への遊技球の入賞によって、特図1保留数画像H1の数値が1増加して「1」となる。

【0486】

その後、図86(H)に示すように、装飾図柄がハズレの態様で確定停止すると、図86(I)に示すように、保留消化がおこなわれる。具体的には、当該保留アイコン9Cが消滅し、4つの保留アイコン9Bのうちの最も右側の保留アイコン9Bが台座画像D Zの上方に移動して当該保留アイコン9Cになる。また、保留消化にともなって保留数画像N Sと特図2保留数画像H2がそれぞれ1つ減り、3となり、保留消化後の保留アイコン9Bの数と一致する。そして、図86(J)に示すように、次の変動表示が実行される。

【0487】

一方、図86(H)(I)に示すように、表示画面7aの右端に「×」形状と「○」形状とに交互に変化する変動示唆画像H Sが表示される。これは、第1特別図柄抽選が開始され抽選中であることを示唆している。第1特別図柄抽選が終了してハズレとなると、図86(J)に示すように、特図1保留数画像H1の数値が一つ減り0に戻る。

【0488】

〔効果例〕

以下に、保留数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83に示すように、遊技機が通常状態のとき、第1特別図柄抽選の保留数に対応する数の保留アイコン9Aと、第1特別図柄抽選の保留数を表す保留数画像N Sとが表示される第1の演出と、図84に示すように、遊技機が時短状態のとき、第2特別図柄抽選の保留数に対応する数の保留アイコン9Bと、第1特別図柄抽選の保留数を表す保留数画像N Sとが表示される第2の演出と、を実行することができる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果2〕

上記実施形態の遊技機1では、図83の第1の演出と、図84の第2の演出において、保留数画像N Sは、表示画面7aの同じ位置に表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果3〕

上記実施形態の遊技機1では、図83の第1の演出の保留アイコン9Aと、図84の第2の演出の保留アイコン9Bは、表示画面7aの同じ位置に表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果4〕

上記実施形態の遊技機1では、図83(G)に示すように、第1の演出の後、保留アイコン9Aが表示画面7aから消え、保留数画像N Sが継続して表示される第3の演出を実行することができる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果5〕

上記実施形態の遊技機1では、図83の第1の演出と、図84の第2の演出において、保留数画像N Sは、当該保留アイコン9Cの下方に表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果6〕

上記実施形態の遊技機1では、図84(C)(D)に示すように、第2の演出では、第2特別図柄抽選の保留数に対応する数の保留アイコン9Bと、第1特別図柄抽選の保留数

10

20

30

40

50

を表す保留数画像 N S とが表示された状態で、第 2 特別図柄抽選に対応する装飾図柄の変動表示がおこなわれるとともに、第 1 特別図柄抽選に対応する変動示唆画像 H S 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。

【0489】

〔変形例〕

以下に、保留数表示演出の変形例を示す。

〔変形例 1〕

図 8 3 の保留数表示演出 A において、保留アイコン 9 A の代わりに、または、保留アイコン 9 A とともに、保留アイコン 9 B が表示されてもよい。また、保留数画像 N S は、第 1 特別図柄抽選の保留数（特図 1 保留数）の代わりに、または、特図 1 保留数とともに、第 2 特別図柄抽選の保留数（特図 2 保留数）を表示してもよい。図 8 4 の保留数表示演出 B において、保留アイコン 9 B の代わりに、または、保留アイコン 9 B とともに、保留アイコン 9 A が表示されてもよい。また、保留数画像 N S は、第 1 特別図柄抽選の保留数（特図 1 保留数）の代わりに、または、特図 1 保留数とともに、第 2 特別図柄抽選の保留数（特図 2 保留数）を表示してもよい。

【0490】

〔変形例 2〕

図 8 3 ～図 8 6 の保留数表示演出 A ～ D の保留アイコン 9 A または保留アイコン 9 B の表示位置は、表示画面 7 a の同じ位置であってもよいし、少なくとも一部が異なる位置であってもよい。当該保留アイコン 9 C の表示位置、台座画像 D Z および保留数画像 N S の表示位置も同様に、それぞれ、表示画面 7 a の同じ位置であってもよいし、少なくとも一部が異なる位置であってもよい。

【0491】

〔変形例 3〕

図 8 3 ～図 8 6 の保留数表示演出 A ～ D を適宜組み合わせてもよい。例えば、保留数表示演出 A の後に保留数表示演出 B が実行されてもよいし、逆に、保留数表示演出 B の後に保留数表示演出 A が実行されてもよい。保留数表示演出 B、D の時短状態のとき、高確状態であってもよいし、高確状態でなくてもよい。

【0492】

〔変形例 4〕

図 8 3 ～図 8 6 の保留数表示演出 A ～ D において、説明した演出の一部を備えていなくてもよいし、他の演出が追加されていてもよい。例えば、スペシャルリーチ演出を備えていなくてもよいし、当該保留アイコン 9 C が表示されていなくてもよい。

【0493】

〔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 B 3 - 1〕

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは、保留アイコンであり、

前記複数種類の画像のうちの一つは、保留数を表す数値画像であり、

前記遊技機が第 1 の遊技状態のとき、第 1 特別図柄抽選の保留数と第 2 特別図柄抽選の保留数とのうちの一方の保留数に対応する数の前記保留アイコンと、前記一方の保留数を表す前記数値画像とが表示される第 1 の演出と、

前記遊技機が第 2 の遊技状態のとき、第 1 特別図柄抽選の保留数と第 2 特別図柄抽選の保留数とのうちの一方の保留数に対応する数の前記保留アイコンと、他方の保留数を表す前記数値画像とが表示される第 2 の演出と、を実行可能な

ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様 B 3 - 2〕

態様 B 3 - 1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の演出と前記第 2 の演出において、前記数値画像は、前記表示手段の同じ位置に表示される

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 B 3-3]

態様 B 3-1 または態様 B 3-2 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の演出と前記第 2 の演出において、前記保留アイコンは、前記表示手段の同じ位置に表示される

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 B 3-4]

態様 B 3-1 から態様 B 3-3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第 1 の演出の後、前記保留アイコンが前記表示手段から消え、前記数値画像が継続して表示される第 3 の演出を実行可能な

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 B 3-5]

態様 B 3-1 から態様 B 3-4 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第 1 の演出と前記第 2 の演出において、前記数値画像は、当該保留アイコンの下方に表示される

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 B 3-6]

態様 B 3-1 から態様 B 3-5 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第 2 の演出では、前記第 2 特別図柄抽選の保留数に対応する数の前記保留アイコンと、前記第 1 特別図柄抽選の保留数を表す前記数値画像とが表示された状態で、前記第 2 特別図柄抽選に対応する装飾図柄の変動表示がおこなわれるとともに、前記第 1 特別図柄抽選に対応する特定画像が表示される

ことを特徴とする遊技機。

【0494】

以下に図 87～図 90 を用いて操作手段画像連動演出 A～D について説明する。この操作手段画像連動演出は、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、操作手段画像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。

【0495】

[操作手段画像連動演出 A]

図 87 は、操作手段画像連動演出 A を説明するための図である。図 87 (A)～(J) は、表示画面 7a の一部分の画像領域に表示される内容を表している。操作手段画像連動演出 A では、まず、図 87 (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。このとき、表示画面 7a の下方には、保留アイコン 9A と当該保留アイコン 9C が表示されている。保留アイコン 9A と当該保留アイコン 9C は、特定の対象の外観を表している。ここでは、保留アイコン 9A と当該保留アイコン 9C は、丸い図形の外観を表した丸形状を有している。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。ここでは、特図 1 保留数が 4 である状態を例示している。

【0496】

次に、図 87 (B) に示すチャレンジ演出が実行される。具体的には、キャラクタ画像 CRA がロープを引っ張り、引っ張ったロープの先の期待度示唆画像 KSG を表示させる演出である。ここでは、図 87 (B) に示すように、キャラクタ画像 CRA と、ロープ画像と、ボタン画像 BTN と、操作促進画像 RND と、操作有効期間示唆画像 TBI とが表示される。ボタン画像 BTN は、演出ボタン 63 の外観を表した画像であり、ボタンが押

10

20

30

40

50

された状態と押されていない状態とに切り替可能に表示される。操作促進画像 RND は「連打」の文字画像であり、遊技者に操作（連打操作）を促す。操作有効期間示唆画像 TBI は、演出ボタン 63 の操作有効期間の残り期間を表すタイマーバーである。

【0497】

遊技者が演出ボタン 63 を連打すると、図 87（C）～（F）に示すように、ボタン画像 BTN は、押された状態と押されていない状態とを交互に繰り返し、色が変化する。また、キャラクタ画像 CRA が綱引きをするようにロープを右方向に引っ張る。このとき、ロープの反対側から左方向に引っ張られて綱引きをしているような演出が実行される。キャラクタ画像 CRA は、このとき、右方向に引っ張った状態と、左方向に引き戻される状態とを繰り返して左右に往復移動する。このキャラクタ画像 CRA の左右方向の往復移動に連動して、ボタン画像 BTN、操作促進画像 RND、操作有効期間示唆画像 TBI も左右に往復移動する。これにより、キャラクタ画像 CRA が懸命に右方向に引っ張り、左方向に引き戻される演出を、より激しく熱い演出にすることができる。遊技者が演出ボタン 63 の連打を継続すると、図 87（G）に示すように、ロープの反対側から期待度示唆画像 KSG が表示される期待度示唆演出が実行される。ここでは期待度示唆画像 KSG は、「チャンス」の文字画像であり、当該変動における大当たりの期待度に応じて文字内容が変わる。なお、期待度示唆画像 KSG は、文字画像に限定されず、期待度に応じてキャラクタの内容やキャラクタの色を変えてもよい。その後、図 87（H）に示すように、期待度示唆画像 KSG が 7a の中心付近に表示されたあと、図 87（I）に示すように、装飾図柄がリーチ態様で仮停止する。その後、図 87（J）に示すように、装飾図柄が期待度示唆画像 KSG の示唆内容に応じた態様で確定停止する。ここでは、ハズレの態様で確定停止する。

【0498】

〔操作手段画像連動演出 B〕

図 88 は、操作手段画像連動演出 B を説明するための図である。操作手段画像連動演出 B では、まず、図 88（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。このとき、表示画面 7a の下方には、保留アイコン 9A と当該保留アイコン 9C が表示されている。保留アイコン 9A と当該保留アイコン 9C は、特定の対象の外観を表している。ここでは、保留アイコン 9A と当該保留アイコン 9C は、丸い図形の外観を表した丸形状を有している。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。ここでは、特図 1 保留数が 4 である状態を例示している。

【0499】

次に、図 88（B）に示すチャレンジ演出が実行される。具体的には、キャラクタ画像 CRA がロープを引っ張り、引っ張ったロープの先の期待度示唆画像 KSG を表示させる演出である。ここでは、図 88（B）に示すように、キャラクタ画像 CRA と、ロープ画像と、ボタン画像 BTN と、操作促進画像 RND と、操作有効期間示唆画像 TBI と、枠画像 WK が表示される。ボタン画像 BTN は、演出ボタン 63 の外観を表した画像であり、ボタンが押された状態と押されていない状態とに交互に切り替可能に表示される。操作促進画像 RND は「連打」の文字画像であり、遊技者に操作を促す。操作有効期間示唆画像 TBI は、演出ボタン 63 の操作有効期間の残り期間を表すタイマーバーである。キャラクタ画像 CRA と、ロープ画像と、ボタン画像 BTN と、操作促進画像 RND と、操作有効期間示唆画像 TBI は、枠画像 WK の内側に表示される。

【0500】

遊技者が演出ボタン 63 を連打すると、図 88（C）～（F）に示すように、枠画像 WK が左右に往復移動する。このとき、枠画像 WK の内側のボタン画像 BTN、操作促進画像 RND、操作有効期間示唆画像 TBI も枠画像 WK の往復移動に連動して左右に往復移動する。キャラクタ画像 CRA の左右の往復移動演出を、ボタン画像 BTN も連動して往

復移動させることにより、より激しく熱い演出にすることができる。遊技者が演出ボタン 63 の連打を継続すると、図 88 (G) に示すように、枠画像 WK の内側において、ロープの反対側から期待度示唆画像 KSG が表示される。ここでは「チャンス」の文字画像であり、当該変動における大当たりの期待度に応じて文字内容が変わる。なお、期待度示唆画像 KSG は、文字画像に限定されず、期待度に応じてキャラクタの内容やキャラクタの色を変えてもよい。その後、図 88 (H) に示すように、枠画像 WK が消え、期待度示唆画像 KSG が 7a の中心付近に表示されたあと、図 88 (I) に示すように、装飾図柄がリーチ態様で仮停止する。その後、図 88 (J) に示すように、装飾図柄が期待度示唆画像 KSG の示唆内容に応じた態様で確定停止する。ここでは、ハズレの態様で確定停止する。

10

【0501】

〔操作手段画像連動演出 C〕

図 89 は、操作手段画像連動演出 C を説明するための図である。図 89 (A) ~ (J) は、表示画面 7a の一部分の画像領域に表示される内容を表している。操作手段画像連動演出 C では、まず、図 89 (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。このとき、表示画面 7a の下方には、保留アイコン 9A と当該保留アイコン 9C が表示されている。保留アイコン 9A と当該保留アイコン 9C は、特定の対象の外観を表している。ここでは、保留アイコン 9A と当該保留アイコン 9C は、丸い図形の外観を表した丸形状を有している。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。ここでは、特図 1 保留数が 4 である状態を例示している。

20

【0502】

次に、図 89 (B) に示すチャレンジ演出が実行される。具体的には、キャラクタ画像 CRA がロープを引っ張り、引っ張ったロープの先の期待度示唆画像 KSG を表示させる演出である。ここでは、図 89 (B) に示すように、キャラクタ画像 CRA と、ロープ画像と、ボタン画像 BTN と、操作促進画像 RND と、操作有効期間示唆画像 TBI とが表示される。ボタン画像 BTN は、演出ボタン 63 の外観を表した画像であり、ボタンが押された状態と押されていない状態とに切り替可能に表示される。操作促進画像 RND は「長押」の文字画像であり、遊技者に操作 (長押し操作) を促す。操作有効期間示唆画像 TBI は、演出ボタン 63 の操作有効期間の残り期間を表すタイマーバーである。

30

【0503】

遊技者が演出ボタン 63 を長押ししないと、図 89 (B) ~ (C) に示すように、キャラクタ画像 CRA が綱引き動作をせずに停止している。また、ボタン画像 BTN も押されていない状態が表示される。図 89 (D) ~ (F) に示すように、遊技者が演出ボタン 63 を長押しすると、ボタン画像 BTN が押されて色も変化した状態で表示され、キャラクタ画像 CRA が綱引きをするようにロープを右方向に引っ張る。このとき、ロープの反対側から左方向に引っ張られて綱引きをしているような演出が実行される。キャラクタ画像 CRA は、このとき、右方向に引っ張った状態と、左方向に引き戻される状態とを繰り返して左右に往復移動する。このキャラクタ画像 CRA の左右方向の往復移動に連動して、ボタン画像 BTN、操作促進画像 RND、操作有効期間示唆画像 TBI も左右に往復移動する。これにより、キャラクタ画像 CRA が懸命に右方向に引っ張り、左方向に引き戻される演出を、より激しく熱い演出にすることができる。キャラクタ画像 CRA の左右方向の往復移動に連動して、期待度示唆画像 KSG の一部が見えたり見えなかったりする。これにより、遊技者の期待をより高めることができる。遊技者が演出ボタン 63 の長押し継続すると、図 89 (G) に示すように、ロープの反対側から期待度示唆画像 KSG が表示される。ここではスマイルの顔画像であり、当該変動における大当たりの期待度に応じてキャラクタの内容が変わる。なお、期待度示唆画像 KSG は、キャラクタに限定されず、装飾図柄や保留アイコンであってもよい。また、期待度に応じて形状や色を変えてもよい

40

50

。その後、図 89 (H) に示すように、期待度示唆画像 K S G が 7 a の中心付近に表示されたあと、図 89 (I) に示すように、装飾図柄がリーチ態様で仮停止する。その後、図 89 (J) に示すように、装飾図柄が期待度示唆画像 K S G の示唆内容に応じた態様で確定停止する。ここでは、ハズレの態様で確定停止する。

【0504】

〔操作手段画像連動演出 D〕

図 90 は、操作手段画像連動演出 D を説明するための図である。図 90 (A) ~ (J) は、表示画面 7 a の一部分の画像領域に表示される内容を表している。操作手段画像連動演出 C では、まず、図 90 (A) に示すように、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) が実行される。このとき、表示画面 7 a の下方には、保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C が表示されている。保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C は、特定の対象の外観を表している。ここでは、保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C は、丸い図形の外観を表した丸形状を有している。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。ここでは、特図 1 保留数が 4 である状態を例示している。

【0505】

次に、図 90 (B) に示すチャレンジ演出が実行される。具体的には、キャラクタ画像 C R A がロープを引っ張り、引っ張ったロープの先の期待度示唆画像 K S G を表示させる演出である。ここでは、図 90 (B) に示すように、キャラクタ画像 C R A と、ロープ画像と、ボタン画像 B T N と、操作促進画像 R N D と、操作有効期間示唆画像 T B I と、背景画像 H G が表示される。ボタン画像 B T N は、演出ボタン 6 3 の外観を表した画像であり、ボタンが押された状態と押されていない状態とに切り替可能に表示される。操作促進画像 R N D は「連打」の文字画像であり、遊技者に操作 (連打操作) を促す。操作有効期間示唆画像 T B I は、演出ボタン 6 3 の操作有効期間の残り期間を表すタイマーバーである。背景画像 H G は、保留アイコン 9 A や、キャラクタ画像 C R A、ボタン画像 B T N、操作促進画像 R N D などの画像の背面に表示される画像であり、ここでは、キャラクタ画像 C R A を中心に広がる複数の環画像である。

【0506】

遊技者が演出ボタン 6 3 を連打すると、図 90 (C) ~ (F) に示すように、ボタン画像 B T N は、押された状態と押されていない状態とを交互に繰り返し、色が変化する。また、キャラクタ画像 C R A が綱引きをするようにロープを右方向に引っ張る。このとき、ロープの反対側から左方向に引っ張られて綱引きをしているような演出が実行される。キャラクタ画像 C R A は、このとき、右方向に引っ張った状態と、左方向に引き戻される状態とを繰り返して左右に往復移動する。このキャラクタ画像 C R A の左右方向の往復移動に連動して、ボタン画像 B T N、操作促進画像 R N D、操作有効期間示唆画像 T B I、背景画像 H G も左右に往復移動する。これにより、キャラクタ画像 C R A が懸命に右方向に引っ張り、左方向に引き戻される演出を、より激しく熱い演出にすることができる。遊技者が演出ボタン 6 3 の連打を継続すると、図 90 (G) に示すように、ロープの反対側から期待度示唆画像として、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が現れる。ここでは、いずれも「3」の数値を表しており、当該変動における大当たりの期待度に応じて装飾図柄 8 L、8 C、8 R の内容が変わる。なお、期待度示唆画像としての装飾図柄は、数値画像に文字画像に限定されず、3 文字としてもよいし、3 つのキャラクタとしてもよい。その後、図 90 (H) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が 7 a の中心付近に向かって移動した後、図 90 (I) に示すように、横回転し、その後、図 90 (J) に示すように、確定停止する。ここでは、当たりの態様で確定停止する。

【0507】

〔効果例〕

以下に、操作手段画像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 8 7～図 9 0 に示すように、表示画面 7 a のうち、ボタン画像 B T N を含む所定の画像領域に含まれるキャラクタ画像 C R A の移動に連動してボタン画像 B T N が移動する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 8 7～図 9 0 に示すように、表示画面 7 a の所定の画像領域に演出ボタン 6 3 の操作を促す操作促進画像 R N D が表示されており、キャラクタ画像 C R A の移動に連動して操作促進画像 R N D が移動する。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

10

〔効果 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 8 7～図 9 0 に示すように、ボタン画像 B T N とキャラクタ画像 C R A は連動して往復移動をおこなう。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 8 7～図 9 0 に示すように、上記演出は変動演出中におこなわれるものであり、この演出の後、当該変動における当たりの期待度を示唆する期待度示唆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 5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、図 8 9 に示すように、上記演出は、遊技者が演出ボタン 6 3 を操作したときにおこなわれる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

20

【0508】

〔変形例〕

以下に、操作手段画像連動演出の変形例を示す。

〔変形例 1〕

図 8 7～図 9 0 の操作手段画像連動演出 A～D は、遊技者が演出ボタン 6 3 を操作したときにのみ実行されてもよいし、遊技者が演出ボタン 6 3 を操作したか否かにかかわらず実行されてもよい。例えば、図 8 7 の操作手段画像連動演出 A では、遊技者が演出ボタン 6 3 を連打したときに、キャラクタ画像 C R A やボタン画像 B T N が左右に往復移動するものとした。しかし、遊技者が演出ボタン 6 3 を連打しなくてもキャラクタ画像 C R A やボタン画像 B T N が左右に往復移動するようにしてもよい。一方、図 8 7 の操作手段画像連動演出 A において、遊技者が演出ボタン 6 3 を連打したときのみキャラクタ画像 C R A やボタン画像 B T N が左右に往復移動し、連打していないときにはキャラクタ画像 C R A やボタン画像 B T N が左右に往復移動しない態様であってもよい。

30

【0509】

〔変形例 2〕

図 8 7～図 9 0 の操作手段画像連動演出 A～D は、表示画面 7 a のうち、ボタン画像 B T N を含む所定の画像領域に含まれるすべての画像が、キャラクタ画像 C R A の往復移動と連動して往復移動するものとした。しかし、この画像領域に含まれる画像のすべてが連動しなくてもよい。すなわち、この画像領域に含まれる一部の画像は連動せずに静止していてもよいし、連動せずに移動してもよい。

40

【0510】

〔変形例 3〕

図 8 7～図 9 0 の操作手段画像連動演出 A～D において、チャレンジ演出では、綱引き後にロープの反対側の期待度示唆画像 K S G が表示されるものとした。しかし、チャレンジに失敗して、期待度示唆画像 K S G の少なくとも一部が表示され内演出があってもよい。

【0511】

〔変形例 4〕

50

図 8 7 ～ 図 9 0 の操作手段画像連動演出 A ～ D において、キャラクタ画像 C R A の往復移動に連動する操作手段画像は、ボタン画像 B T N に限定されない。他の操作手段の外観を表す画像であってもよい。また、キャラクタ画像 C R A とボタン画像 B T N は連動して往復移動するものとしたが、連動して往復移動以外の移動をおこなってもよい。例えば、連動して回転移動や、一方向への移動をしてもよい。

【 0 5 1 2 】

〔変形例 5〕

図 8 7 ～ 図 9 0 の操作手段画像連動演出 A ～ D を適宜組み合わせてもよい。例えば、ボタン画像 B T N の変化態様は、適宜、他の操作手段連動演出に適用することができる。

【 0 5 1 3 】

〔変形例 6〕

図 8 7 ～ 図 9 0 の操作手段画像連動演出 A ～ D では、説明した演出の一部を備えていなくてもよいし、他の演出が追加されていてもよい。例えば、キャラクタ画像 C R A の往移動のみで復移動がなくてもよい。また、リーチ形成後スペシャルリーチ演出が実行されてもよい。

【 0 5 1 4 】

〔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 B 4 - 1〕

遊技者が操作可能な操作手段と、
複数種類の画像を表示可能な表示手段と、を備える遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、前記操作手段の外観を表す操作手段画像であり、
前記表示手段のうち、前記操作手段画像を含む所定の画像領域に含まれる他の画像の移動に連動して前記操作手段画像が移動する演出を実行可能な
ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様 B 4 - 2〕

態様 B 4 - 1 に記載の遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、前記操作手段の操作を促す操作促進画像であり、
前記演出では、前記所定の画像領域に前記操作促進画像が表示されており、前記他の画像の移動に連動して前記操作促進画像が移動する
ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様 B 4 - 3〕

態様 B 4 - 1 または態様 B 4 - 2 に記載の遊技機であって、
前記演出では、前記操作手段画像と前記他の画像は往復移動をおこなう
ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様 B 4 - 4〕

態様 B 4 - 1 から態様 B 4 - 3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記演出は、変動演出中におこなわれるものであり、
前記演出の後、当該変動における当たりの期待度を示唆する期待度示唆演出を実行可能な
ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様 B 4 - 5〕

態様 B 4 - 1 から態様 B 4 - 4 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記演出は、遊技者が前記操作手段を操作したときにおこなわれる
ことを特徴とする遊技機。

【 0 5 1 5 】

以下に図 9 1 ～ 図 9 4 を用いて特定画像移動演出 A ～ D について説明する。この特定画像移動演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 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、特定画像移動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を読み出してメイン表示画面 7 a、および、サブ表示画面 6 4 に画像を表示させる演出である。

10

20

30

40

50

【0516】

〔特定画像移動演出A〕

図91は、特定画像移動演出Aを説明するための図である。図91(A)～(J)は、メイン表示画面7aの一部分と、右サブ表示画面64Rの一部分に表示される内容を表している。特定画像移動演出Aでは、まず、図91(A)に示すように、メイン表示画面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)が表示される。このとき、メイン表示画面7aの下方には、保留アイコン9Aと当該保留アイコン9Cが表示されている。保留アイコン9Aと当該保留アイコン9Cは、特定の対象の外観を表している。ここでは、保留アイコン9Aと当該保留アイコン9Cは、丸い図形の外観を表した丸形状を有している。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含む。ここでは、特図1保留数が4である状態を例示している。

10

【0517】

次に、図91(B)に示すように、変動演出中にメイン表示画面7aに特定画像TGが表示される。特定画像TGの登場は、登場しない場合よりも当該変動または次変動以降における大当たりの期待度が高いことを示唆している。特定画像TGは、上方から降りてきて登場してもよいし、いきなり表示位置に現れてもよい。特定画像TGは、特定の対象の外観を表している。ここでは、特定画像TGは、スマイルの顔画像となっている。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含む。

20

【0518】

図91(C)(D)に示すように、メイン表示画面7aに表示された特定画像TGは、右方向に移動し、メイン表示画面7aから右サブ表示画面64Rに移動する。特定画像TGの右サブ表示画面64Rへの移動は、移動しない場合よりも当該変動または次変動以降における大当たりの期待度が高いことを示唆している。このとき、メイン表示画面7aでは、変動演出が継続している。特定画像TGがメイン表示画面7aから右サブ表示画面64Rに移動するとき、一度、特定画像TGがメイン表示画面7aと右サブ表示画面64Rに跨がって表示される。これにより、遊技者に対して、特定画像TGが実際に移動している感覚を与えることができる。右サブ表示画面64Rに移動した後の特定画像TGは、移動前にメイン表示画面7aに表示されているときよりも特定画像TGが表す特定の対象が大きくなる。これにより、特定画像TGが遊技者側に近づいてくるような錯覚を与えることができる。

30

【0519】

特定画像TGが右サブ表示画面64Rに移動した後、図91(E)に示すように、右サブ表示画面64Rの下方に移動し、その後、図91(F)に示すように、右サブ表示画面64Rから消える。装飾図柄は、図91(E)では、リーチの態様で仮停止しており、その後、図91(F)に示すように、ハズレの態様で確定停止している。このように、特定画像TGは、1変動演出中に登場し、変動終了とともにメイン表示画面7aや右サブ表示画面64Rから消える。

40

【0520】

その後、図91(G)に示すように、保留消化がおこなわれる。具体的には、当該保留アイコン9Cが消滅し、4つの保留アイコン9Aのうちの最も右側の保留アイコン9Aが右上方向に移動して当該保留アイコン9Cになる。特定画像TGは、表示されていない。そして、図91(H)に示すように、次の変動演出が開始される。次の変動演出が開始されると、右サブ表示画面64Rの下方から特定画像TGが再登場する。特定画像TGの再登場は、再登場しない場合よりも当該変動における大当たりの期待度が高いことを示唆している。このように、最初の変動演出時に登場した特定画像TGが、次の変動演出時に再

50

登場するため、遊技者が何か特別なことが起きると思わせることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0521】

右サブ表示画面64Rの下方から再登場した特定画像TGは、図91(I)に示すように、左方向に移動し、右サブ表示画面64Rからメイン表示画面7aに移動する。特定画像TGがメイン表示画面7aに移動すると、図91(J)に示すように、スペシャルリーチ演出が実行される。なお、特定画像TGが右サブ表示画面64Rからメイン表示画面7aに移動しない場合には、スペシャルリーチ演出が実行されない。装飾図柄は、図91(I)では、リーチの態様で仮停止しており、特定画像TGがメイン表示画面7aに移動すると、メイン表示画面7aから装飾図柄が消えてスペシャルリーチ演出が実行される。

10

【0522】

〔特定画像移動演出B〕

図92は、特定画像移動演出Bを説明するための図である。図92(A)～(J)は、メイン表示画面7aの一部分と、右サブ表示画面64Rの一部分に表示される内容を表示している。特定画像移動演出Bでは、まず、図92(A)に示すように、メイン表示画面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)が表示される。このとき、メイン表示画面7aの下方には、保留アイコン9Aと当該保留アイコン9Cが表示されている。保留アイコン9Aと当該保留アイコン9Cは、特定の対象の外観を表している。ここでは、保留アイコン9Aと当該保留アイコン9Cは、丸い図形の外観を表した丸形状を有している。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含む。ここでは、特図1保留数が4である状態を例示している。

20

【0523】

次に、図92(B)に示すように、変動演出中にメイン表示画面7aに特定画像TGが表示される。特定画像TGの登場は、登場しない場合よりも当該変動または次変動以降における大当たりの期待度が高いことを示唆している。特定画像TGは、上方から降りてきて登場してもよいし、いきなり表示位置に現れてもよい。特定画像TGは、特定の対象の外観を表している。ここでは、特定画像TGは、スマイルの顔画像となっている。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含む。

30

【0524】

図92(C)(D)に示すように、メイン表示画面7aに表示された特定画像TGは、右方向に移動し、メイン表示画面7aから右サブ表示画面64Rに移動する。特定画像TGの右サブ表示画面64Rへの移動は、移動しない場合よりも当該変動または次変動以降における大当たりの期待度が高いことを示唆している。このとき、メイン表示画面7aでは、変動演出が継続している。特定画像TGがメイン表示画面7aから右サブ表示画面64Rに移動するとき、一度、特定画像TGがメイン表示画面7aと右サブ表示画面64Rに跨がって表示される。これにより、遊技者に対して、特定画像TGが実際に移動している感覚を与えることができる。右サブ表示画面64Rに移動した後の特定画像TGは、移動前にメイン表示画面7aに表示されているときよりも特定画像TGが表す特定の対象が大きくなる。これにより、特定画像TGが遊技者側に近づいてくるような錯覚を与えることができる。

40

【0525】

特定画像TGが右サブ表示画面64Rに移動した後、図92(E)に示すように、右サブ表示画面64Rの下方に移動し、その後、図92(F)に示すように、その位置で継続して表示される。装飾図柄は、図92(E)では、リーチの態様で仮停止しており、その後、図92(F)に示すように、ハズレの態様で確定停止している。このように、特定画

50

像 T G は、1 変動演出中に登場し、変動終了後にも継続して右サブ表示画面 6 4 R に表示される。

【0526】

その後、図 9 2 (G) に示すように、保留消化がおこなわれる。具体的には、当該保留アイコン 9 C が消滅し、4 つの保留アイコン 9 A のうちの最も右側の保留アイコン 9 A が右上方向に移動して当該保留アイコン 9 C になる。特定画像 T G は、継続して表示される。そして、図 9 2 (H) に示すように、次の変動演出が開始される。特定画像 T G が継続して表示された状態で次の変動演出が開始されると、継続して表示されない場合よりも当該変動または次変動以降における大当たりの期待度が高いことを示唆している。このように、最初の変動演出時に登場した特定画像 T G が、次の変動演出時にも継続して表示されるため、遊技者が何か特別なことが起きると思わせることができ、興趣の向上を図ることができる。

10

【0527】

特定画像 T G は、図 9 2 (I) に示すように、右サブ表示画面 6 4 R に継続して表示されるとともに、メイン表示画面 7 a にも表示される。特定画像 T G がメイン表示画面 7 a に表示されると、図 9 2 (J) に示すように、スペシャルリーチ演出が実行される。なお、特定画像 T G がメイン表示画面 7 a に移動されない場合には、スペシャルリーチ演出が実行されない。装飾図柄は、図 9 2 (I) では、リーチの態様で仮停止しており、特定画像 T G がメイン表示画面 7 a に表示されると、メイン表示画面 7 a から装飾図柄が消えてスペシャルリーチ演出が実行される。

20

【0528】

〔特定画像移動演出 C〕

図 9 3 は、特定画像移動演出 C を説明するための図である。図 9 3 (A) ~ (J) は、メイン表示画面 7 a の一部分と、右サブ表示画面 6 4 R の一部分に表示される内容を表している。特定画像移動演出 C では、まず、図 9 3 (A) に示すように、メイン表示画面 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）が表示される。このとき、メイン表示画面 7 a の下方には、保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C が表示されている。保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C は、特定の対象の外観を表している。ここでは、保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C は、丸い図形の外観を表した丸形状を有している。なお、特定の対象とは、キャラクターや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含む。ここでは、特図 1 保留数が 4 である状態を例示している。

30

【0529】

図 9 3 (B) に示すように、先読みによって、保留アイコン 9 A のうちの一つ（ここでは、一番右側の保留アイコン 9 A）が保留変化する。ここでは、保留変化によって、保留アイコン 9 A は、特定の対象の外観を表す特定画像になる。ここでは、保留アイコン 9 A は、保留変化によって、スマイルの顔を表す画像になる。なお、特定の対象とは、キャラクターや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含む。

40

【0530】

図 9 3 (C) に示すように、装飾図柄がハズレの態様で確定停止する。その後、保留消化がおこなわれる。具体的には、当該保留アイコン 9 C が消滅し、4 つの保留アイコン 9 A のうちの最も右側の保留変化した保留アイコン 9 A が右上の当該保留位置に移動して当該保留アイコン 9 C になる。そして、図 9 3 (D) に示すように、次の変動演出が開始される。次の変動演出が開始されると、図 9 3 (E) に示すように、保留変化している当該保留アイコン 9 C から特定画像 T G が飛び出す演出がおこなわる。この特定画像 T G は、保留変化した当該保留アイコン 9 C と同じ内容の画像であり、ここでは、大きさが当該保

50

留アイコン 9 C よりも大きい。なお、特定画像 T G は、保留変化した当該保留アイコン 9 C と同じ大きさであってもよい。また、当該保留アイコン 9 C が特定画像 T G になってもよい。すなわち、当該保留アイコン 9 C が上方に移動して特定画像 T G となり、当該保留アイコン 9 C があった位置には、当該保留アイコン 9 C が表示されない演出であってもよい。

【0531】

特定画像 T G が表示された後、図 9 3 (F) に示すように、追いかけてゲーム演出がおこなわれる。ここでは、メイン表示画面 7 a において、サングラスをかけた顔を表す顔画像 A G が、特定画像 T G を追いかけて、特定画像 T G は逃げる表示演出がなされる。メイン表示画面 7 a に表示された特定画像 T G は、右方向に移動し、メイン表示画面 7 a から右サブ表示画面 6 4 R に移動する。特定画像 T G がメイン表示画面 7 a から右サブ表示画面 6 4 R に移動するとき、一度、特定画像 T G がメイン表示画面 7 a と右サブ表示画面 6 4 R に跨がって表示される。これにより、遊技者に対して、特定画像 T G が実際に移動している感覚を与えることができる。右サブ表示画面 6 4 R に移動した後の特定画像 T G は、移動前にメイン表示画面 7 a に表示されているときよりも特定画像 T G が表す特定の対象が大きくなる。これにより、特定画像 T G が遊技者側に近づいてくるような錯覚を与えることができる。特定画像 T G が顔画像 A G に捕まることなく右サブ表示画面 6 4 R への移動に成功すると、特定画像 T G が顔画像 A G に捕まって右サブ表示画面 6 4 R への移動に失敗した場合よりも、当該変動または次変動以降における大当たりの期待度が高いことを示唆している。

【0532】

特定画像 T G が右サブ表示画面 6 4 R に移動した後、特定画像 T G は、図 9 3 (I) に示すように、左方向に移動し、右サブ表示画面 6 4 R からメイン表示画面 7 a に移動する。特定画像 T G がメイン表示画面 7 a に移動すると、図 9 3 (I) に示すように、リーチ演出が実行される。なお、特定画像 T G が右サブ表示画面 6 4 R からメイン表示画面 7 a に移動しない場合には、リーチ演出が実行されない。その後、図 9 3 (J) に示すように、装飾図柄は大当たりの態様で確定停止する。なお、装飾図柄はハズレの態様で確定停止してもよい。

【0533】

〔特定画像移動演出 D〕

図 9 4 は、特定画像移動演出 D を説明するための図である。図 9 4 (A) ~ (J) は、メイン表示画面 7 a の一部分と、右サブ表示画面 6 4 R の一部分に表示される内容を表している。特定画像移動演出 D は、図 9 3 の特定画像移動演出 C とほぼ同様のため、以下では異なる点のみ説明する。図 9 4 (A) ~ (D) は、特定画像移動演出 C の図 9 3 (A) ~ (D) と同じである。次の変動演出が開始されると、図 9 4 (E) に示すように、保留変化している当該保留アイコン 9 C が上方に移動する演出がおこなわれる。すなわち、当該保留アイコン 9 C が上方に移動して特定画像 T G となり、当該保留アイコン 9 C があった位置には、当該保留アイコン 9 C が表示されない。当該保留アイコン 9 C と特定画像 T G は、全く同じ画像であってもよいし、大きさや態様が変化してもよい。

【0534】

当該保留アイコン 9 C が上方に移動して特定画像 T G となった後、図 9 4 (F) ~ (H) は、特定画像移動演出 C の図 9 3 (F) ~ (H) と同じである。特定画像 T G が右サブ表示画面 6 4 R に移動した後、特定画像 T G は、図 9 4 (I) に示すように、左方向に移動し、右サブ表示画面 6 4 R からメイン表示画面 7 a に移動する。特定画像 T G がメイン表示画面 7 a に移動すると、図 9 4 (I) に示すように、遊技状態が通常状態から高確状態に切り替わる。なお、特定画像 T G が右サブ表示画面 6 4 R からメイン表示画面 7 a に移動しない場合には、高確状態に切り替わらない。その後、図 9 4 (J) に示すように、装飾図柄はハズレの態様で確定停止する。

【0535】

〔効果例〕

以下に、特定画像移動演出の効果例を示す。

〔効果１〕

上記実施形態の遊技機１では、図９１～図９２に示すように、変動演出中にメイン表示画面７ａに特定画像ＴＧが表示される第１の演出と、第１の演出後、特定画像ＴＧが右サブ表示画面６４Ｒに移動する第２の演出と、次の変動演出中に、特定画像ＴＧが右サブ表示画面６４Ｒからメイン表示画面７ａに移動する第３の演出と、を実行することができる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果２〕

上記実施形態の遊技機１では、図９１に示すように、第２の演出では、特定画像ＴＧは、右サブ表示画面６４Ｒに移動後に一度、右サブ表示画面６４Ｒから消え、再度、右サブ表示画面６４Ｒ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。

10

〔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２の演出では、メイン表示画面７ａで表示される特定画像ＴＧよりも、右サブ表示画面６４Ｒで表示される特定画像ＴＧの方が、特定画像ＴＧが表す特定の対象が大きい。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果４〕

上記実施形態の遊技機１では、図９１～図９２に示すように、第３の演出の後、スペシャルリーチ演出が実行される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

20

〔効果５〕

上記実施形態の遊技機１では、図９３～図９４に示すように、スマイル顔を表す特定画像が保留アイコン９Ａとして表示される第１の演出と、スマイル顔を表す特定画像の保留アイコン９Ａが当該保留位置に移動した後、当該保留位置から右サブ表示画面６４Ｒに移動する第２の演出と、を実行することができる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【０５３６】

〔変形例〕

以下に、特定画像移動演出の変形例を示す。

〔変形例１〕

図９１～図９４の特定画像移動演出Ａ～Ｄにおいて、特定画像ＴＧがメイン表示画面７ａから移動するサブ表示画面は、右サブ表示画面６４Ｒに限定されない。移動先のサブ表示画面は、左サブ表示画面６４Ｌであってもよいし、上サブ表示画面６４Ｕであってもよい。

【０５３７】

〔変形例２〕

特定画像移動演出Ａの図９１（Ｉ）において、特定画像ＴＧがメイン表示画面７ａに移動すると、スペシャルリーチ演出が実行されるものとした。しかし、スペシャルリーチ演出が実行される可能性が高くなるように構成され、必ずしもスペシャルリーチ演出が実行されなくてもよい。また、図９１（Ｉ）において、特定画像ＴＧがメイン表示画面７ａに移動すると、突確になってもよいし、大当たりになってもよい。

40

【０５３８】

〔変形例３〕

図９１の特定画像移動演出Ａにおいて、特定画像ＴＧがメイン表示画面７ａに登場するか否かによって、大当たりの期待度を変化させてもよいし変化させなくてもよい。また、特定画像ＴＧがメイン表示画面７ａから右サブ表示画面６４Ｒに移動するか否かによって、大当たりの期待度を変化させてもよいし変化させなくてもよい。また、特定画像ＴＧが右サブ表示画面６４Ｒに再登場するかいなかによって、大当たりの期待度を変化させても

50

よいし変化させなくてもよい。また、特定画像 T G が右サブ表示画面 6 4 R からメイン表示画面 7 a に戻るか否かによって、大当たりの期待度を変化させてもよいし変化させなくてもよい。

【0539】

〔変形例3〕

図91～図94の特定画像移動演出A～Dを適宜組み合わせてもよい。例えば、。特定画像移動演出Dの図94(A)～(D)の後、特定画像移動演出Aの図91(B)～(J)が実行されてもよい。このとき、当該保留アイコン9Cは表示されていてもよいし、表示されていなくてもよい。

【0540】

〔変形例4〕

図91～図94の特定画像移動演出A～Dでは、説明した演出の一部を備えていなくてもよいし、他の演出が追加されていてもよい。例えば、特定画像移動演出Aの図91(B)において、当該保留アイコン9Cは表示されていなくてもよい。

【0541】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇〔態様B5-1〕

複数種類の画像を表示可能な第1の表示手段と、
複数種類の画像を表示可能な第2の表示手段と、を備える遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、特定の対象を表す特定画像であり、
変動演出中に前記第1の表示手段に前記特定画像が表示される第1の演出と、
前記第1の演出後、前記特定画像が前記第2の表示手段に移動する第2の演出と、
前記変動演出の次の変動演出中に、前記特定画像が前記第2の表示手段から前記第1の表示手段に移動する第3の演出と、を実行可能な
ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様B5-2〕

態様B5-1に記載の遊技機であって、
前記第2の演出では、前記特定画像は、前記第2の表示手段に移動後に一度前記第2の表示手段から消え、再度、前記第2の表示手段に表示される
ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様B5-3〕

態様B5-1または態様B5-2に記載の遊技機であって、
前記第2の演出では、前記第1の表示手段で表示される前記特定画像よりも、前記第2の表示手段で表示される前記特定画像の方が、前記特定画像が表す前記特定の対象が大きい
ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様B5-4〕

態様B5-1から態様B5-3までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第3の演出の後、スペシャルリーチ演出が実行される
ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様B5-5〕

複数種類の画像を表示可能な第1の表示手段と、
複数種類の画像を表示可能な第2の表示手段と、を備える遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、特定の対象を表す特定画像であり、
前記特定画像が保留アイコンとして表示される第1の演出と、
前記特定画像が当該保留位置に移動した後、前記当該保留位置から前記第2の表示手段に移動する第2の演出と、を実行可能な
ことを特徴とする遊技機。

【0542】

以下に図95～図98を用いて保留変化示唆演出A～Dについて説明する。この保留変

10

20

30

40

50

化示唆演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン101がサブ制御基板90から受信した変動演出開始コマンドを解析し、保留変化示唆演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM103から対応する画像データを読み出してメイン表示画面7aやサブ表示画面64に画像を表示させる演出である。

【0543】

〔保留変化示唆演出A〕

図95は、保留変化示唆演出Aを説明するための図である。保留変化示唆演出Aでは、まず、図95(A)に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄8L、8C、8Rがメイン表示画面7aの中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン9Aと保留アイコン9Cとがメイン表示画面7aの下方に表示される。これら保留アイコン9A、9Cは、柄のない白色の保留アイコンである。

10

【0544】

次に、図95(B)に示すように、装飾図柄仮停止演出がおこなわれる。この装飾図柄仮停止演出では、装飾図柄8L、8C、8Rが仮停止表示される。具体的には、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rは、互いに異なる数字図柄で仮停止表示され、中装飾図柄8Cは、第1保留変化示唆画像CRAを含む図柄で仮停止表示される。図95(B)の例では、左装飾図柄8Lは、「6」図柄で仮停止表示され、右装飾図柄8Rは、「7」図柄で仮停止表示される。保留アイコン9A、9Cは、柄のない白色の保留アイコンのままである。第1保留変化示唆画像CRAは、保留アイコンの保留変化を示唆し、味方キャラクタを表す画像である。

20

【0545】

次に、図95(C)に示すように、第1保留変化示唆画像表示演出がおこなわれる。この第1保留変化示唆画像表示演出では、第1保留変化示唆画像CRAが中装飾図柄8Cから飛び出して、保留アイコン9Cが保留変化するように所定のアクションをおこなう。所定のアクションとしては、保留アイコン9Cを斬るような動作だったり、保留アイコン9Cに念やオーラを送るような動作をおこなう。保留アイコン9A、9Cは、柄のない白色の保留アイコンのままである。

【0546】

次に、図95(D)に示すように、第2保留変化示唆画像表示演出がおこなわれる。この第2保留変化示唆画像表示演出では、第1保留変化示唆画像CRAが消えて、第2保留変化示唆画像CRBが表示される。第2保留変化示唆画像CRBは、保留アイコンの保留変化を示唆し、敵キャラクタを表す画像である。この第2保留変化示唆画像表示演出では、第2保留変化示唆画像CRBは、保留アイコン9Cが保留変化するように、所定のアクションをおこなう。所定のアクションとしては、保留アイコン9Cを斬るような動作だったり、保留アイコン9Cに念やオーラを送るような動作をおこなう。また、第2保留変化示唆画像表示演出では、装飾図柄8L、8C、8Rが変動を開始する。保留アイコン9A、9Cは、柄のない白色の保留アイコンのままである。

30

【0547】

次に、図95(E)に示すように、保留変化演出がおこなわれる。この保留変化演出では、第1保留変化示唆画像CRAや第2保留変化示唆画像CRBの所定のアクションにより、保留アイコン9Cが保留変化する。具体的には、保留アイコン9Cは、白色から赤色に変化し、所定の柄(例えば、パンダ柄、チーター柄、虎柄、ゼブラ柄、豹柄)に変化する。

40

【0548】

〔保留変化示唆演出B〕

図96は、保留変化示唆演出Bを説明するための図である。保留変化示唆演出Bでは、まず、図96(A)に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄8L、8C、8Rがメイン表示画面7aの中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン9Aと保留アイコン9Cとがメイン表

50

示画面 7 a の下方に表示される。これら保留アイコン 9 A , 9 C は、柄のない白色の保留アイコンである。

【0549】

次に、図 9 6 (B) に示すように、装飾図柄仮停止演出がおこなわれる。この装飾図柄仮停止演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が仮停止表示される。具体的には、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R は、互いに異なる数字図柄で仮停止表示され、中装飾図柄 8 C は、第 1 保留変化示唆画像 C R A を含む図柄で仮停止表示される。図 9 6 (B) の例では、左装飾図柄 8 L は、「6」図柄で仮停止表示され、右装飾図柄 8 R は、「7」図柄で仮停止表示される。保留アイコン 9 A , 9 C は、柄のない白色の保留アイコンのままである。第 1 保留変化示唆画像 C R A は、保留アイコンの保留変化を示唆し、味方キャラクタを表す画像である。

10

【0550】

次に、図 9 6 (C) に示すように、第 1 保留変化示唆画像表示演出がおこなわれる。この第 1 保留変化示唆画像表示演出では、第 1 保留変化示唆画像 C R A が中装飾図柄 8 C から飛び出して、保留アイコン 9 C の後ろ側（後方）に移動して、保留アイコン 9 C が保留変化するように所定のアクションをおこなう。所定のアクションとしては、保留アイコン 9 C を斬るような動作だったり、保留アイコン 9 C に念やオーラを送るような動作をおこなう。保留アイコン 9 A , 9 C は、柄のない白色の保留アイコンのままである。

【0551】

次に、図 9 6 (D) に示すように、第 2 保留変化示唆画像表示演出がおこなわれる。この第 2 保留変化示唆画像表示演出では、第 1 保留変化示唆画像 C R A が消えて、保留アイコン 9 C の手前側（前方）に第 2 保留変化示唆画像 C R B が表示される。第 2 保留変化示唆画像 C R B は、保留アイコンの保留変化を示唆し、敵キャラクタを表す画像である。この第 2 保留変化示唆画像表示演出では、第 2 保留変化示唆画像 C R B は、保留アイコン 9 C が保留変化するように、所定のアクションをおこなう。所定のアクションとしては、保留アイコン 9 C を斬るような動作だったり、保留アイコン 9 C に念やオーラを送るような動作をおこなう。また、第 2 保留変化示唆画像表示演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が変動を開始する。保留アイコン 9 A , 9 C は、柄のない白色の保留アイコンのままである。

20

【0552】

次に、図 9 6 (E) に示すように、保留変化演出がおこなわれる。この保留変化演出では、第 1 保留変化示唆画像 C R A や第 2 保留変化示唆画像 C R B の所定のアクションにより、保留アイコン 9 C が保留変化する。具体的には、保留アイコン 9 C は、白色から赤色に変化し、所定の柄（例えば、パンダ柄、チーター柄、虎柄、ゼブラ柄、豹柄）に変化する。

30

【0553】

〔保留変化示唆演出 C〕

図 9 7 は、保留変化示唆演出 C を説明するための図である。保留変化示唆演出 C では、まず、図 9 7 (A) に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R がメイン表示画面 7 a の中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン 9 A と保留アイコン 9 C とがメイン表示画面 7 a の下方に表示される。これら保留アイコン 9 A , 9 C は、柄のない白色の保留アイコンである。

40

【0554】

次に、図 9 7 (B) に示すように、装飾図柄仮停止演出がおこなわれる。この装飾図柄仮停止演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が仮停止表示される。具体的には、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R は、互いに異なる数字図柄で仮停止表示され、中装飾図柄 8 C は、第 1 保留変化示唆画像 X 4 A を含む図柄で仮停止表示される。図 9 7 (B) の例では、左装飾図柄 8 L は、「6」図柄で仮停止表示され、右装飾図柄 8 R は、「7」図柄で仮停止表示される。第 1 保留変化示唆画像 X 4 A は、保留アイコンの保留変化を示唆し、人が

50

いじけている様子を表すキャラクタ画像である。保留アイコン 9 A, 9 C は、柄のない白色の保留アイコンのままである。

【0555】

次に、図 9 7 (C) に示すように、第 1 保留変化示唆画像表示演出がおこなわれる。この第 1 保留変化示唆画像表示演出では、第 1 保留変化示唆画像 C R A が中装飾図柄 8 C から飛び出して、保留アイコン 9 C の後ろ側（後方）に移動して、保留アイコン 9 C が保留変化するように所定のアクションをおこなう。所定のアクションとしては、保留アイコン 9 C を揺さぶるような動作だったり、保留アイコン 9 C に念やオーラを送るような動作をおこなう。保留アイコン 9 A, 9 C は、柄のない白色の保留アイコンのままである。

【0556】

次に、図 9 7 (D) に示すように、第 2 保留変化示唆画像表示演出がおこなわれる。この第 2 保留変化示唆画像表示演出では、保留アイコン 9 C の手前側（前方）に第 2 保留変化示唆画像 X 4 B が表示される。第 2 保留変化示唆画像 X 4 B は、保留アイコンの保留変化を示唆し、第 1 保留変化示唆画像 X 4 A が変化した画像である。すなわち、第 2 保留変化示唆画像 X 4 B は、第 1 保留変化示唆画像 X 4 A と同じキャラクタであり、顔の表情のみが異なり、人が笑っている様子を表すキャラクタ画像である。この第 2 保留変化示唆画像表示演出では、第 2 保留変化示唆画像 X 4 B は、保留アイコン 9 C が保留変化するように、所定のアクションをおこなう。所定のアクションとしては、保留アイコン 9 C を揺さぶるような動作だったり、保留アイコン 9 C に念やオーラを送るような動作をおこなう。また、第 2 保留変化示唆画像表示演出では、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R が変動を開始する。保留アイコン 9 A, 9 C は、柄のない白色の保留アイコンのままである。

【0557】

次に、図 9 7 (E) に示すように、保留変化演出がおこなわれる。この保留変化演出では、第 1 保留変化示唆画像 C R A や第 2 保留変化示唆画像 C R B の所定のアクションにより、保留アイコン 9 C が保留変化する。具体的には、保留アイコン 9 C は、白色から赤色に変化し、所定の柄（例えば、パンダ柄、チーター柄、虎柄、ゼブラ柄、豹柄）に変化する。

【0558】

〔保留変化示唆演出 D〕

図 9 8 は、保留変化示唆演出 D を説明するための図である。保留変化示唆演出 D では、まず、図 9 8 (A) に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R がメイン表示画面 7 a の中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン 9 A と保留アイコン 9 C とがメイン表示画面 7 a の下方に表示される。これら保留アイコン 9 A, 9 C は、柄のない白色の保留アイコンである。

【0559】

次に、図 9 8 (B) に示すように、装飾図柄仮停止演出がおこなわれる。この装飾図柄仮停止演出では、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R が仮停止表示される。具体的には、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R は、互いに異なる数字図柄で仮停止表示され、中装飾図柄 8 C は、第 1 保留変化示唆画像 X 4 A を含む図柄で仮停止表示される。図 9 8 (B) の例では、左装飾図柄 8 L は、「6」図柄で仮停止表示され、右装飾図柄 8 R は、「7」図柄で仮停止表示される。第 1 保留変化示唆画像 X 4 A は、保留アイコンの保留変化を示唆し、人がいじけている様子を表すキャラクタ画像である。保留アイコン 9 A, 9 C は、柄のない白色の保留アイコンのままである。

【0560】

次に、図 9 8 (C) に示すように、第 1 保留変化示唆画像表示演出がおこなわれる。この第 1 保留変化示唆画像表示演出では、第 1 保留変化示唆画像 C R A が中装飾図柄 8 C から飛び出して、保留アイコン 9 C の後ろ側（後方）に移動して、保留アイコン 9 C が保留変化するように所定のアクションをおこなう。所定のアクションとしては、保留アイコン 9 C を揺さぶるような動作だったり、保留アイコン 9 C に念やオーラを送るような動作を

10

20

30

40

50

おこなう。保留アイコン 9 A, 9 C は、柄のない白色の保留アイコンのままである。

【0561】

次に、図 9 8 (D) に示すように、第 2 保留変化示唆画像表示演出がおこなわれる。この第 2 保留変化示唆画像表示演出では、保留アイコン 9 C の手前側（前方）に第 2 保留変化示唆画像 X 4 B が表示される。第 2 保留変化示唆画像 X 4 B は、保留アイコンの保留変化を示唆し、第 1 保留変化示唆画像 X 4 A が変化した画像である。すなわち、第 2 保留変化示唆画像 X 4 B は、第 1 保留変化示唆画像 X 4 A と同じキャラクタであり、顔の表情のみが異なり、人が笑っている様子を表すキャラクタ画像である。この第 2 保留変化示唆画像表示演出では、第 2 保留変化示唆画像 X 4 B は、保留アイコン 9 C が保留変化するように、所定のアクションをおこなう。所定のアクションとしては、保留アイコン 9 C を揺さぶるような動作だったり、保留アイコン 9 C に念やオーラを送るような動作をおこなう。また、第 2 保留変化示唆画像表示演出では、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R が変動を開始する。保留アイコン 9 A, 9 C は、柄のない白色の保留アイコンのままである。

10

【0562】

次に、図 9 8 (E) に示すように、保留変化演出がおこなわれる。この保留変化演出では、第 1 保留変化示唆画像 C R A や第 2 保留変化示唆画像 C R B の所定のアクションにより、保留アイコン 9 C が保留変化する。具体的には、保留アイコン 9 C は、白色から赤色に変化し、所定の柄（例えば、パンダ柄、チーター柄、虎柄、ゼブラ柄、豹柄）に変化する。

20

【0563】

次に、図 9 8 (F) に示すように、擬似連演出がおこなわれる。この擬似連演出では、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R は、互いに異なる数字図柄で仮停止表示され、中装飾図柄 8 C は、第 1 保留変化示唆画像 X 4 A を含む図柄で仮停止表示される。この第 1 保留変化示唆画像 X 4 A は、擬似連演出がおこなわれることを示唆する。また、第 1 保留変化示唆画像 X 4 A を含む中装飾図柄 8 C は、停止表示することで擬似連演出となる図柄であるので、擬似連図柄として機能する。この擬似連演出において、図 9 8 (F) の例では、左装飾図柄 8 L は、「6」図柄で仮停止表示され、右装飾図柄 8 R は、「7」図柄で仮停止表示される。

【0564】

〔変形例〕

上記保留変化示唆演出 A, B において、第 2 保留変化示唆画像表示演出で、第 2 保留変化示唆画像 C R B は、第 1 保留変化示唆画像表示演出の第 1 保留変化示唆画像 C R A が変身したキャラクタであってもよい。

30

上記保留変化示唆演出 B, C, D において、第 1 保留変化示唆画像 C R A, X 4 A は、保留アイコン 9 C の後ろ側に表示され、保留アイコン 9 C によって少なくとも一部が視認できない態様となっている。

上記保留変化示唆演出 B, C, D において、第 2 保留変化示唆画像 C R B, X 4 B は、保留アイコン 9 C の手前側に表示され、少なくとも保留アイコン 9 C の一部を隠す態様となっている。

上記保留変化示唆演出 A ~ D において、第 1 保留変化示唆画像 C R A, X 4 A の表示時、または、第 2 保留変化示唆画像 C R B, X 4 B の表示時に、可動役物（例えば、第 1 可動役物 1 4）を可動させて、当該可動役物から保留アイコンに向けて所定のエフェクト画像を表示させるようにしてもよい。

40

【0565】

〔効果例〕

以下に、保留変化示唆演出の効果例を示す。

〔効果 1〕

上記遊技機 1 の実施形態では、保留変化示唆演出において、保留アイコンを表示させる演出と、保留アイコンの保留変化を示唆する第 1 保留変化示唆画像 C R A, X 4 A を表示させる演出と、保留アイコンの保留変化を示唆する第 2 保留変化示唆画像 C R B, X 4 B

50

を表示させる演出とがおこなわれる。この構成によれば、2つの保留変化示唆画像が表示されるので、遊技者に保留アイコンが変化する保留変化への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。

【0566】

〔効果2〕

上記遊技機1の実施形態では、保留変化示唆演出において、保留アイコンを表示させる演出の後、保留アイコンの保留変化を示唆する第1保留変化示唆画像CRA, X4Aを表示させる演出がおこなわれ、その後、保留アイコンの保留変化を示唆する第2保留変化示唆画像CRB, X4Bを表示させる演出がおこなわれる。この構成によれば、保留アイコンの表示後、2つの保留変化示唆画像の表示が順番におこなわれるので、遊技者に保留アイコンが変化する保留変化への期待感を徐々に付与することができる。その結果、保留変化への期待感を段々と高めることができ、ひいては、大当たりへの期待感を高め、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0567】

〔効果3〕

上記遊技機1の実施形態では、保留変化示唆演出において、保留アイコンを表示させる演出の後、第1保留変化示唆画像CRA, X4Aを表示させる演出がおこなわれ、その後、第2保留変化示唆画像CRB, X4Bを表示させる演出がおこなわれ、その後、保留アイコンの態様を変化させる保留変化演出がおこなわれる。この構成によれば、保留アイコンの表示後、2つの保留変化示唆画像の表示が順番におこなわれるので、遊技者に保留アイコンが変化する保留変化への期待感を徐々に付与することができる。その結果、保留変化への期待感を段々と高めることができ、ひいては、大当たりへの期待感を高め、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0568】

〔効果4〕

上記遊技機1の実施形態では、保留変化示唆演出において、第2保留変化示唆画像CRB, X4Bの表示は、第1保留変化示唆画像CRA, X4Aの表示が消えてからおこなわれる。この構成によれば、第2保留変化示唆画像CRB, X4Bの表示は、第1保留変化示唆画像CRA, X4Aの表示が消えてからおこなわれるので、遊技者に第1保留変化示唆画像CRA, X4Aをまず印象づけ、次に、第2保留変化示唆画像CRB, X4Bを印象づけることができ、これにより、保留変化への期待感を段々と高めることができ、ひいては、大当たりへの期待感を高め、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0569】

〔効果5〕

上記遊技機1の実施形態では、保留変化示唆演出において、第2保留変化示唆画像X4Bは、第1保留変化示唆画像X4Aが変化することで形成される。この構成によれば、第2保留変化示唆画像X4Bは、第1保留変化示唆画像X4Aが変化することで形成されるので、遊技者に保留変化示唆画像がグレードアップしたかのように思わせることができ、これにより、保留変化への期待感をより高めることができ、ひいては、大当たりへの期待感を高め、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0570】

〔効果6〕

上記遊技機1の実施形態では、保留変化示唆演出において、第2保留変化示唆画像X4Bは、保留変化だけでなく擬似連演出がおこなわれることも示唆する。この構成によれば、第2保留変化示唆画像X4Bは、保留変化だけでなく擬似連演出がおこなわれることも示唆するので、第2保留変化示唆画像X4Bの出現により、大当たりへの期待感を格段に高めることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0571】

〔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。

50

[態様 X 4-1]

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、保留アイコンを表示させる演出であり、

前記第2の表示演出は、前記保留アイコンの保留変化を示唆する第1の保留変化示唆画像を表示させる演出であり、

前記第3の表示演出は、前記保留アイコンの保留変化を示唆する画像であって前記第1の保留変化示唆画像とは異なる第2の保留変化示唆画像を表示させる演出であり、

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の表示演出と前記第2の表示演出と前記第3の表示演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

【0572】

[態様 X 4-2]

態様 X 4-1 に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴とする遊技機。

【0573】

[態様 X 4-3]

態様 X 4-2 に記載の遊技機であって、

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

前記第4の表示演出は、前記保留アイコンを第1の態様から第2の態様に变化させる保留変化演出であり、

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の表示演出は、前記第3の表示演出の後におこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

【0574】

[態様 X 4-4]

態様 X 4-3 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第2の保留変化示唆画像の表示は、前記第2の表示演出における前記第1の保留変化示唆画像の表示が消えてからおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

【0575】

[態様 X 4-5]

態様 X 4-4 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の表示演出における前記第2の保留変化示唆画像は、前記第2の表示演出における前記第1の保留変化示唆画像が変化することで形成される、

ことを特徴とする遊技機。

【0576】

[態様 X 4-6]

態様 X 4-5 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第2の保留変化示唆画像は、擬似連演出がおこなわれることの示唆をおこなう、

10

20

30

40

50

ことを特徴とする遊技機。

【0577】

以下に図99～図102を用いてタイマ・カウントダウン演出について説明する。このタイマ・カウントダウン演出は、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。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、リーチ演出（スーパーリーチ演出）中）などに実行され得る。

【0578】

[タイマ・カウントダウン演出A]

図99は、タイマ・カウントダウン演出Aを説明するための図である。

10

タイマ・カウントダウン演出Aでは、まず、図99（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のメイン表示画面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99（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。

【0579】

次に、図99（B）に示すように、メイン表示画面7aではタイマ・バトル演出が実行される。このタイマ・バトル演出は、メイン表示画面7aの中央で味方キャラクタCRAと敵キャラクタCRBとがバトルする画像が表示される。また、メイン表示画面7aの右上方には、第1タイマ画像TM1が表示される。第1タイマ画像TM1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。より詳しくは、第1タイマ画像TM1は、3桁の数字で表示され、1秒経過する毎に1ずつ減算されるカウントダウン方式で表示されるようになっている。なお、図99（B）に示すタイマ・バトル演出では、第1タイマ画像TM1は、タイマ初期値としての50秒（「050」）が示されている。また、このタイマ・バトル演出では、装飾図柄8L、8C、8Rは表示されていないが、これは表示するようにしてもよい。遊技者は、タイマ画像が表示されてバトル演出がおこなわれることにより、大当たりへの期待度が上昇する。

20

【0580】

次に、図99（C）に示すように、メイン表示画面7aではタイマ・カウントダウン（4秒）演出が実行される。このタイマ・カウントダウン（4秒）演出は、第1タイマ画像TM1のタイマ値が時間経過とともに1ずつ減算され、残り時間が4秒を示す「004」になると、実行される演出である。タイマ・カウントダウン（4秒）演出が実行されると、メイン表示画面7aの中央には第2タイマ画像TM2が、バトル画像に切り替わって表示される。この第2タイマ画像TM2は、第1タイマ画像TM1と同様、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。より詳しくは、第2タイマ画像TM2は、1桁の数字で第1タイマ画像TM1に比して大きく表示され、1秒経過する毎に1ずつ減算されるカウントダウン方式で表示されるようになっている。この図99（C）に示すタイマ・カウントダウン（4秒）演出では、第2タイマ画像TM2は4秒（「4」）が示されている。すなわち、このタイマ・カウントダウン（4秒）演出では、メイン表示画面7aの右上方で小さく表示される第1タイマ画像TM1が、残り時間4秒を示す「004」になると、その表示とほぼ同時（同時または表示直前／直後）に、メイン表示画面7aの中央では、第1タイマ画像TM1に比して大きく表示される第2タイマ画像TM2が、残り時間4秒を示す「4」で表示される。

30

40

【0581】

次に、図99（D）に示すように、メイン表示画面7aではタイマ・カウントダウン（3秒）演出が実行される。このタイマ・カウントダウン（3秒）演出は、図99（C）に示したタイマ・カウントダウン（4秒）演出が実行されてから1秒経過すると、実行される演出である。すなわち、このタイマ・カウントダウン（3秒）演出は、第1タイマ画像

50

TM1に「004」が表示されてから1秒経過すると、第1タイマ画像TM1が残り時間3秒を示す「003」に切り替わり、第2タイマ画像TM2が残り時間3秒を示す「3」に切り替わる。つまり、図99(C)で表示された第1タイマ画像TM1の「004」と、第2タイマ画像TM2の「4」は、同時に1秒間継続して表示された後、「003」と「3」に切り替わる。すなわち、第1タイマ画像TM1のタイマ値と第2タイマ画像TM2のタイマ値は、同期して切り替わる。これにより、遊技者は、タイマが消化されるまでの残り時間を確実に把握することができる。

【0582】

次に、図99(E)に示すように、メイン表示画面7aではタイマ・カウントダウン(2秒)演出が実行される。このタイマ・カウントダウン(2秒)演出は、図99(D)に示したタイマ・カウントダウン(3秒)演出が実行されてから1秒経過すると、実行される演出である。この図99(E)に示すタイマ・カウントダウン(2秒)演出は、図99(D)に示したタイマ・カウントダウン(3秒)演出と同様におこなわれる。すなわち、このタイマ・カウントダウン(2秒)演出は、第1タイマ画像TM1に「003」が表示されてから1秒経過すると、第1タイマ画像TM1が残り時間2秒を示す「002」に切り替わり、第2タイマ画像TM2が残り時間2秒を示す「2」に切り替わる。

【0583】

次に、図99(F)に示すように、メイン表示画面7aではタイマ・カウントダウン(1秒)演出が実行される。このタイマ・カウントダウン(1秒)演出は、図99(E)に示したタイマ・カウントダウン(2秒)演出が実行されてから1秒経過すると、実行される演出である。この図99(F)に示すタイマ・カウントダウン(1秒)演出は、図99(D)に示したタイマ・カウントダウン(3秒)演出と同様におこなわれる。すなわち、このタイマ・カウントダウン(1秒)演出は、第1タイマ画像TM1に「002」が表示されてから1秒経過すると、第1タイマ画像TM1が残り時間1秒を示す「001」に切り替わり、第2タイマ画像TM2が残り時間1秒を示す「1」に切り替わる。

【0584】

次に、図99(G)に示すように、メイン表示画面7aではタイマ・カウントダウン(0秒)演出が実行される。このタイマ・カウントダウン(0秒)演出は、図99(F)に示したタイマ・カウントダウン(1秒)演出が実行されてから1秒経過すると、実行される演出である。この図99(G)に示すタイマ・カウントダウン(0秒)演出は、図99(D)に示したタイマ・カウントダウン(3秒)演出と同様におこなわれる。すなわち、このタイマ・カウントダウン(0秒)演出は、第1タイマ画像TM1に「001」が表示されてから1秒経過すると、第1タイマ画像TM1が残り時間0秒を示す「000」に切り替わり、第2タイマ画像TM2が残り時間0秒を示す「0」に切り替わる。このタイマ・カウントダウン(0秒)演出がおこなわれることにより、第1タイマ画像TM1と第2タイマ画像TM2の両者を用いたタイマの残り時間4秒からのタイマ・カウントダウン演出が終了する。

【0585】

次に、図99(H)に示すように、メイン表示画面7aではリーチ演出が実行される。このリーチ演出では、第1タイマ画像TM1と第2タイマ画像TM2の表示(「000」と「0」)が消去され、装飾図柄8L、8C、8Rが表示される。つまり、このリーチ演出は、図99(A)に示した装飾図柄変動演出の結果が、タイマ・バトル演出(図99(B))、タイマ・カウントダウン演出(図99(C)～図99(G))を経て、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、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」が示されている。

【0586】

[タイマ・カウントダウン演出B]

図100は、タイマ・カウントダウン演出Bを説明するための図である。

タイマ・カウントダウン演出Bでは、図示は省略するが、図99(A)に示したように

10

20

30

40

50

、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 のメイン表示画面 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。

【0587】

次に、メイン表示画面 7 a では、図示は省略するが、図 99 (B) に示したように、タイマ・バトル演出が実行される。このタイマ・バトル演出は、メイン表示画面 7 a の中央で味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とがバトルする画像が表示される。また、メイン表示画面 7 a の右上方には、第 1 タイマ画像 T M 1 が表示される。第 1 タイマ画像 T M 1 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。より詳しくは、第 1 タイマ画像 T M 1 は、3 桁の数字で表示され、1 秒経過する毎に 1 ずつ減算されるカウントダウン方式で表示されるようになっている。なお、タイマ・バトル演出では、第 1 タイマ画像 T M 1 は、タイマ初期値としての 50 秒 (「050」) が示される。

【0588】

次に、図 100 (A) に示すように、メイン表示画面 7 a では第 1 タイマ・カウントダウン (4 秒) 演出が実行される。この第 1 タイマ・カウントダウン (4 秒) 演出は、第 1 タイマ画像 T M 1 のタイマ値が時間経過とともに 1 ずつ減算され、残り時間が 4 秒を示す「004」になると、実行される演出である。第 1 タイマ・カウントダウン (4 秒) 演出が実行されると、メイン表示画面 7 a では表示されていたバトル画像が消去される。すなわち、この第 1 タイマ・カウントダウン (4 秒) 演出では、第 1 タイマ画像 T M 1 のみが、メイン表示画面 7 a の右上方で、残り時間 4 秒を示す「004」を表示する。

【0589】

次に、図 100 (B) に示すように、メイン表示画面 7 a では第 2 タイマ・カウントダウン (3 秒) 演出が実行される。この第 2 タイマ・カウントダウン (3 秒) 演出は、第 1 タイマ画像 T M 1 のタイマ値が「004」になると、実行される演出である。第 2 タイマ・カウントダウン (3 秒) 演出が実行されると、「004」を示していた第 1 タイマ画像 T M 1 は消去され、その消去とほぼ同時 (同時または消去直前／直後) に、メイン表示画面 7 a の中央では、第 2 タイマ画像 T M 2 が、「3」で表示される。したがって、第 1 タイマ画像 T M 1 が「004」を表示している期間は、極めて短時間となる。この第 2 タイマ画像 T M 2 は、第 1 タイマ画像 T M 1 と同様、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。より詳しくは、第 2 タイマ画像 T M 2 は、1 桁の数字で第 1 タイマ画像 T M 1 に比して大きく表示され、1 秒経過する毎に 1 ずつ減算されるカウントダウン方式で表示されるようになっている。

【0590】

次に、図 100 (C) に示すように、メイン表示画面 7 a では第 1 タイマ・カウントダウン (3 秒) 演出が実行される。この第 1 タイマ・カウントダウン (3 秒) 演出は、図 100 (A) に示した第 1 タイマ・カウントダウン (4 秒) 演出が実行されてから 1 秒経過すると、実行される演出である。第 1 タイマ・カウントダウン (3 秒) 演出が実行されると、メイン表示画面 7 a では、第 1 タイマ画像 T M 1 が残り時間 3 秒を示す「003」で表示され、その表示とほぼ同時 (同時または表示直前／直後) に、表示されていた第 2 タイマ画像 T M 2 (「3」) が消去される。すなわち、この第 1 タイマ・カウントダウン (3 秒) 演出は、第 1 タイマ画像 T M 1 に「004」が表示されてから 1 秒経過すると、第 1 タイマ画像 T M 1 に「003」が表示され、第 2 タイマ画像 T M 2 (「3」) が消去される。したがって、第 2 タイマ画像 T M 2 の「3」は、第 1 タイマ画像 T M 1 に「004」が表示されてから「003」が表示されるまでの約 1 秒間、継続して表示される。言い換えれば、第 2 タイマ画像 T M 2 の「3」は、タイマの残り時間が 4 秒から 3 秒になるまでの間、継続して表示される。

【0591】

次に、図 100 (D) に示すように、メイン表示画面 7 a では第 2 タイマ・カウントダ

ウン（２秒）演出が実行される。この第２タイマ・カウントダウン（２秒）演出は、第１タイマ画像ＴＭ１のタイマ値が「００３」になると、実行される演出である。第２タイマ・カウントダウン（２秒）演出が実行されると、「００３」を示していた第１タイマ画像ＴＭ１は消去され、その消去とほぼ同時（同時または消去直前／直後）に、メイン表示画面７ａの中央では、第２タイマ画像ＴＭ２が、「２」で表示される。したがって、第１タイマ画像ＴＭ１が「００３」を表示している期間は、極めて短時間となる。

【０５９２】

次に、図示は省略するが、図１００（Ｃ）と同様に、メイン表示画面７ａでは第１タイマ・カウントダウン（２秒）演出が実行される。この第１タイマ・カウントダウン（２秒）演出は、図１００（Ｃ）に示した第１タイマ・カウントダウン（３秒）演出が実行されてから１秒経過すると、実行される演出である。第１タイマ・カウントダウン（２秒）演出が実行されると、メイン表示画面７ａでは、第１タイマ画像ＴＭ１が残り時間２秒を示す「００２」で表示され、その表示とほぼ同時（同時または表示直前／直後）に、表示されていた第２タイマ画像ＴＭ２（「２」）が消去される。すなわち、この第１タイマ・カウントダウン（２秒）演出は、第１タイマ画像ＴＭ１に「００３」が表示されてから１秒経過すると、第１タイマ画像ＴＭ１に「００２」が表示され、第２タイマ画像ＴＭ２（「２」）が消去される。したがって、第２タイマ画像ＴＭ２の「２」は、第１タイマ画像ＴＭ１に「００３」が表示されてから「００２」が表示されるまでの約１秒間、継続して表示される。言い換えれば、第２タイマ画像ＴＭ２の「２」は、タイマの残り時間が３秒から２秒になるまでの間、継続して表示される。

【０５９３】

次に、図示は省略するが、図１００（Ｄ）と同様に、メイン表示画面７ａでは第２タイマ・カウントダウン（１秒）演出が実行される。この第２タイマ・カウントダウン（１秒）演出は、第１タイマ画像ＴＭ１のタイマ値が「００２」になると、実行される演出である。第２タイマ・カウントダウン（１秒）演出が実行されると、「００２」を示していた第１タイマ画像ＴＭ１は消去され、その消去とほぼ同時（同時または消去直前／直後）に、メイン表示画面７ａの中央では、第２タイマ画像ＴＭ２が、「１」で表示される。したがって、第１タイマ画像ＴＭ１が「００２」を表示している期間は、極めて短時間となる。

【０５９４】

次に、図１００（Ｅ）に示すように、メイン表示画面７ａでは第１タイマ・カウントダウン（１秒）演出が実行される。この第１タイマ・カウントダウン（１秒）演出は、第１タイマ・カウントダウン（２秒）演出が実行されてから１秒経過すると、実行される演出である。第１タイマ・カウントダウン（１秒）演出が実行されると、メイン表示画面７ａでは、第１タイマ画像ＴＭ１が残り時間１秒を示す「００１」で表示され、その表示とほぼ同時（同時または表示直前／直後）に、表示されていた第２タイマ画像ＴＭ２（「１」）が消去される。すなわち、この第１タイマ・カウントダウン（１秒）演出は、第１タイマ画像ＴＭ１に「００２」が表示されてから１秒経過すると、第１タイマ画像ＴＭ１に「００１」が表示され、第２タイマ画像ＴＭ２（「１」）が消去される。したがって、第２タイマ画像ＴＭ２の「１」は、第１タイマ画像ＴＭ１に「００２」が表示されてから「００１」が表示されるまでの約１秒間、継続して表示される。言い換えれば、第２タイマ画像ＴＭ２の「１」は、タイマの残り時間が２秒から１秒になるまでの間、継続して表示される。

【０５９５】

次に、図１００（Ｆ）に示すように、メイン表示画面７ａでは第２タイマ・カウントダウン（０秒）演出が実行される。この第２タイマ・カウントダウン（０秒）演出は、第１タイマ画像ＴＭ１のタイマ値が「００１」になると、実行される演出である。第２タイマ・カウントダウン（０秒）演出が実行されると、「００１」を示していた第１タイマ画像ＴＭ１は消去され、その消去とほぼ同時（同時または消去直前／直後）に、メイン表示画面７ａの中央では、第２タイマ画像ＴＭ２が、「０」で表示される。したがって、第１タイマ画像ＴＭ１が「００１」を表示している期間は、極めて短時間となる。

【0596】

次に、図100（G）に示すように、メイン表示画面7aでは第1タイマ・カウントダウン（0秒）演出が実行される。この第1タイマ・カウントダウン（0秒）演出は、第1タイマ・カウントダウン（1秒）演出が実行されてから1秒経過すると、実行される演出である。第1タイマ・カウントダウン（0秒）演出が実行されると、メイン表示画面7aでは、第1タイマ画像TM1が残り時間0秒を示す「000」で表示され、その表示とほぼ同時（同時または表示直前／直後）に、表示されていた第2タイマ画像TM2（「0」）が消去される。すなわち、この第1タイマ・カウントダウン（0秒）演出は、第1タイマ画像TM1に「001」が表示されてから1秒経過すると、第1タイマ画像TM1に「000」が表示され、第2タイマ画像TM2（「0」）が消去される。したがって、第2タイマ画像TM2の「0」は、第1タイマ画像TM1に「001」が表示されてから「000」が表示されるまでの約1秒間、継続して表示される。言い換えれば、第2タイマ画像TM2の「0」は、タイマの残り時間が1秒から0秒になるまでの間、継続して表示される。この第1タイマ・カウントダウン（0秒）演出がおこなわれることにより、第1タイマ画像TM1と第2タイマ画像TM2の両者を用いたタイマの残り時間4秒からのタイマ・カウントダウン演出が終了する。

10

【0597】

次に、図100（H）に示すように、メイン表示画面7aではリーチ演出が実行される。このリーチ演出では、第1タイマ画像TM1の表示（「000」）が消去され、装飾図柄8L、8C、8Rが表示される。つまり、このリーチ演出は、当該装飾図柄の変動結果が、タイマ・バトル演出、タイマ・カウントダウン演出（図100（A）～図100（G））を経て、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、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」が示されている。

20

【0598】

[タイマ・カウントダウン演出C]

図101は、タイマ・カウントダウン演出Cを説明するための図である。

タイマ・カウントダウン演出Cでは、図示は省略するが、図99（A）に示したように、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のメイン表示画面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。

30

【0599】

次に、メイン表示画面7aでは、図示は省略するが、図99（B）に示したように、タイマ・バトル演出が実行される。このタイマ・バトル演出は、メイン表示画面7aの中央で味方キャラクター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。また、メイン表示画面7aの右上方には、第1タイマ画像TM1が表示される。第1タイマ画像TM1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。より詳しくは、第1タイマ画像TM1は、3桁の数字で表示され、1秒経過する毎に1ずつ減算されるカウントダウン方式で表示されるようになっている。なお、タイマ・バトル演出では、第1タイマ画像TM1は、タイマ初期値としての50秒（「050」）が示される。

40

【0600】

次に、図101（A）に示すように、メイン表示画面7aでは第1タイマ・カウントダウン（4秒）演出が実行される。この第1タイマ・カウントダウン（4秒）演出は、第1タイマ画像TM1のタイマ値が時間経過とともに1ずつ減算され、残り時間が4秒を示す「004」になると、実行される演出である。第1タイマ・カウントダウン（4秒）演出が実行されると、メイン表示画面7aでは表示されていたバトル画像が消去される。すなわち、この第1タイマ・カウントダウン（4秒）演出では、第1タイマ画像TM1のみが、メイン表示画面7aの右上方で、残り時間4秒を示す「004」を表示する。

50

【0601】

次に、図101(B)に示すように、メイン表示画面7aでは第2タイマ・カウントダウン(3秒)拡大演出が実行される。この第2タイマ・カウントダウン(3秒)拡大演出は、第1タイマ画像TM1のタイマ値が「004」になると、実行される演出である。第2タイマ・カウントダウン(3秒)拡大演出が実行されると、「004」を示していた第1タイマ画像TM1は消去され、その消去とほぼ同時(同時または消去直前/直後)に、メイン表示画面7aの中央では、画面一杯に第2タイマ画像TM2が、「3」で表示される。したがって、第1タイマ画像TM1が「004」を表示している期間は、極めて短時間となる。この第2タイマ画像TM2は、第1タイマ画像TM1と同様、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。より詳しくは、第2タイマ画像TM2は、1桁の数字で第1タイマ画像TM1に比して大きく表示され、1秒経過する毎に1ずつ減算されるカウントダウン方式で表示されるようになっている。

10

【0602】

次に、図101(C)に示すように、メイン表示画面7aでは第2タイマ・カウントダウン(3秒)縮小演出が実行される。この第2タイマ・カウントダウン(3秒)縮小演出は、図101(B)に示した第2タイマ・カウントダウン(3秒)拡大演出で拡大表示された第2タイマ画像TM2の「3」を、時間経過に比例して縮小する演出をおこなう。

【0603】

次に、図101(D)に示すように、メイン表示画面7aでは第1タイマ・カウントダウン(3秒)演出が実行される。この第1タイマ・カウントダウン(3秒)演出は、図101(A)に示した第1タイマ・カウントダウン(4秒)演出が実行されてから1秒経過すると、実行される演出である。第1タイマ・カウントダウン(3秒)演出が実行されると、メイン表示画面7aでは、第1タイマ画像TM1が残り時間3秒を示す「003」で表示され、その表示とほぼ同時(同時または表示直前/直後)に、縮小表示されていた第2タイマ画像TM2(「3」)が消去される。つまり、この第1タイマ・カウントダウン(3秒)演出は、第1タイマ画像TM1に「004」が表示されてから1秒経過すると、第1タイマ画像TM1に「003」が表示され、第2タイマ画像TM2(「3」)が消去される。なお、上述した図101(C)に示す第2タイマ画像TM2の「3」は、第1タイマ画像TM1に「004」が表示されてから1秒経過する直前の表示態様を示している。この表示態様では、第2タイマ画像TM2の「3」は、第1タイマ画像TM1よりも小さく表示されるようになっている。

20

30

しかして、第2タイマ画像TM2の「3」は、第1タイマ画像TM1に「004」が表示されてから「003」が表示されるまでの約1秒の時間経過に比例して、図101(B)に示した拡大表示された表示態様から徐々に縮小し、最終的に図101(C)に示した表示態様まで縮小する。そして、図101(C)に示した表示態様まで縮小された第2タイマ画像TM2(「3」)は、消去されていた第1タイマ画像TM1が「003」で表示されたとき、その表示とほぼ同時(同時または表示直前/直後)に消去される。したがって、第2タイマ画像TM2の「3」は、第1タイマ画像TM1に「004」が表示されてから「003」が表示されるまでの約1秒間、継続して縮小しながら表示される。言い換えれば、第2タイマ画像TM2の「3」は、タイマの残り時間が4秒から3秒になるまでの間、時間経過に比例して拡大表示から縮小しながら継続して表示される。すなわち、第2タイマ画像TM2は、大きさが変化することにより1秒未満の経過時間を示唆(1秒経過に比例して、図101(B)に示した大きさから図101(C)に示した大きさまで変化することにより、第2タイマ画像TM2は、タイマの残り時間 T ($4秒 > T > 3秒$)を示唆)し得るようになっている。

40

【0604】

次に、図101(E)に示すように、メイン表示画面7aでは第2タイマ・カウントダウン(2秒)拡大演出が実行される。この第2タイマ・カウントダウン(2秒)拡大演出は、第1タイマ画像TM1のタイマ値が「003」になると、実行される演出である。第2タイマ・カウントダウン(2秒)拡大演出が実行されると、「003」を示していた第

50

1 タイマ画像 T M 1 は消去され、その消去とほぼ同時（同時または消去直前／直後）に、メイン表示画面 7 a の中央では、画面一杯に第 2 タイマ画像 T M 2 が、「2」で表示される。したがって、第 1 タイマ画像 T M 1 が「0 0 3」を表示している期間は、極めて短時間となる。

【0 6 0 5】

次に、図 1 0 1（F）に示すように、メイン表示画面 7 a では第 2 タイマ・カウントダウン（2 秒）縮小演出が実行される。この第 2 タイマ・カウントダウン（2 秒）縮小演出は、図 1 0 1（E）に示した第 2 タイマ・カウントダウン（2 秒）拡大演出で拡大表示された第 2 タイマ画像 T M 2 の「2」を、時間経過に比例して縮小する演出をおこなう。

【0 6 0 6】

次に、図 1 0 1（G）に示すように、メイン表示画面 7 a では第 1 タイマ・カウントダウン（2 秒）演出が実行される。この第 1 タイマ・カウントダウン（2 秒）演出は、図 1 0 1（D）に示した第 1 タイマ・カウントダウン（3 秒）演出が実行されてから 1 秒経過すると、実行される演出である。第 1 タイマ・カウントダウン（2 秒）演出が実行されると、メイン表示画面 7 a では、第 1 タイマ画像 T M 1 が残り時間 2 秒を示す「0 0 2」で表示され、その表示とほぼ同時（同時または表示直前／直後）に、縮小表示されていた第 2 タイマ画像 T M 2（「2」）が消去される。つまり、この第 1 タイマ・カウントダウン（2 秒）演出は、第 1 タイマ画像 T M 1 に「0 0 3」が表示されてから 1 秒経過すると、第 1 タイマ画像 T M 1 に「0 0 2」が表示され、第 2 タイマ画像 T M 2（「2」）が消去される。なお、上述した図 1 0 1（F）に示す第 2 タイマ画像 T M 2 の「2」は、第 1 タイマ画像 T M 1 に「0 0 3」が表示されてから 1 秒経過する直前の表示態様を示している。この表示態様では、第 2 タイマ画像 T M 2 の「2」は、第 1 タイマ画像 T M 1 よりも小さく表示されるようになっている。

しかして、第 2 タイマ画像 T M 2 の「2」は、第 1 タイマ画像 T M 1 に「0 0 3」が表示されてから「0 0 2」が表示されるまでの約 1 秒の時間経過に比例して、図 1 0 1（E）に示した拡大表示された表示態様から徐々に縮小し、最終的に図 1 0 1（F）に示した表示態様まで縮小する。そして、図 1 0 1（F）に示した表示態様まで縮小された第 2 タイマ画像 T M 2（「2」）は、消去されていた第 1 タイマ画像 T M 1 が「0 0 2」で表示されたとき、その表示とほぼ同時（同時または表示直前／直後）に消去される。したがって、第 2 タイマ画像 T M 2 の「2」は、第 1 タイマ画像 T M 1 に「0 0 3」が表示されてから「0 0 2」が表示されるまでの約 1 秒間、継続して縮小しながら表示される。言い換えれば、第 2 タイマ画像 T M 2 の「2」は、タイマの残り時間が 3 秒から 2 秒になるまでの間、時間経過に比例して拡大表示から縮小しながら継続して表示される。すなわち、第 2 タイマ画像 T M 2 は、大きさが変化することにより 1 秒未満の経過時間を示唆（1 秒経過に比例して、図 1 0 1（E）に示した大きさから図 1 0 1（F）に示した大きさまで変化することにより、第 2 タイマ画像 T M 2 は、タイマの残り時間 T（3 秒 > T > 2 秒）を示唆）し得るようになっている。

【0 6 0 7】

次に、図示は省略するが、メイン表示画面 7 a では第 2 タイマ・カウントダウン（1 秒）拡大演出が実行される。この第 2 タイマ・カウントダウン（1 秒）拡大演出は、上述した図 1 0 1（B）、（E）と同様であるので、ここでの説明は省略する。次に、図示は省略するが、メイン表示画面 7 a では第 2 タイマ・カウントダウン（1 秒）縮小演出が実行される。この第 2 タイマ・カウントダウン（1 秒）縮小演出は、上述した図 1 0 1（C）、（F）と同様であるので、ここでの説明は省略する。次に、図示は省略するが、メイン表示画面 7 a では第 1 タイマ・カウントダウン（1 秒）演出が実行される。この第 1 タイマ・カウントダウン（1 秒）演出は、上述した図 1 0 1（D）、（G）と同様であるので、ここでの説明は省略する。次に、図示は省略するが、メイン表示画面 7 a では第 2 タイマ・カウントダウン（0 秒）拡大演出が実行される。この第 2 タイマ・カウントダウン（0 秒）拡大演出は、上述した図 1 0 1（B）、（E）と同様であるので、ここでの説明は省略する。次に、図示は省略するが、メイン表示画面 7 a では第 2 タイマ・カウントダウ

10

20

30

40

50

ン（０秒）縮小演出が実行される。この第２タイマ・カウントダウン（０秒）縮小演出は、上述した図１０１（Ｃ）、（Ｆ）と同様であるので、ここでの説明は省略する。

【０６０８】

次に、図１０１（Ｈ）に示すように、メイン表示画面７ａでは第１タイマ・カウントダウン（０秒）演出が実行される。この第１タイマ・カウントダウン（０秒）演出は、上述した図１０１（Ｄ）、（Ｇ）と同様であるので、ここでの説明は省略する。そして、この第１タイマ・カウントダウン（０秒）演出がおこなわれることにより、第１タイマ画像ＴＭ１と第２タイマ画像ＴＭ２の両者を用いたタイマの残り時間４秒からのタイマ・カウントダウン演出が終了する。

【０６０９】

次に、図示は省略するが、上述した図１００（Ｈ）と同様に、メイン表示画面７ａではリーチ演出が実行される。このリーチ演出では、第１タイマ画像ＴＭ１の表示（「０００」）が消去され、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが表示される。つまり、このリーチ演出は、当該装飾図柄の変動結果が、タイマ・バトル演出、タイマ・カウントダウン演出（図１０１（Ａ）～図１０１（Ｈ））を経て、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、装飾図柄８Ｃは変動中（下方にスクロール中）であることを示すようになっている。

【０６１０】

[タイマ・カウントダウン演出Ｄ]

図１０２は、タイマ・カウントダウン演出Ｄを説明するための図である。

タイマ・カウントダウン演出Ｄでは、図示は省略するが、図９９（Ａ）に示したように、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のメイン表示画面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。

【０６１１】

次に、メイン表示画面７ａでは、図示は省略するが、図９９（Ｂ）に示したように、タイマ・バトル演出が実行される。このタイマ・バトル演出は、メイン表示画面７ａの中央で味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとがバトルする画像が表示される。また、メイン表示画面７ａの右上方には、第１タイマ画像ＴＭ１が表示される。第１タイマ画像ＴＭ１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。より詳しくは、第１タイマ画像ＴＭ１は、３桁の数字で表示され、１秒経過する毎に１ずつ減算されるカウントダウン方式で表示されるようになっている。なお、タイマ・バトル演出では、第１タイマ画像ＴＭ１は、タイマ初期値としての５０秒（「０５０」）が示される。

【０６１２】

次に、図１０２（Ａ）に示すように、メイン表示画面７ａでは第１タイマ・カウントダウン（４秒）演出が実行される。この第１タイマ・カウントダウン（４秒）演出は、第１タイマ画像ＴＭ１のタイマ値が時間経過とともに１ずつ減算され、残り時間が４秒を示す「００４」になると、実行される演出である。第１タイマ・カウントダウン（４秒）演出が実行されると、メイン表示画面７ａでは表示されていたバトル画像が消去される。すなわち、この第１タイマ・カウントダウン（４秒）演出では、第１タイマ画像ＴＭ１のみが、メイン表示画面７ａの右上方で、残り時間４秒を示す「００４」を表示する。

【０６１３】

次に、図１０２（Ｂ）に示すように、メイン表示画面７ａでは第２タイマ・カウントダウン（３秒）拡大回転演出が実行される。この第２タイマ・カウントダウン（３秒）拡大回転演出は、第１タイマ画像ＴＭ１のタイマ値が「００４」になると、実行される演出である。第２タイマ・カウントダウン（３秒）拡大回転演出が実行されると、「００４」を示していた第１タイマ画像ＴＭ１は消去され、その消去とほぼ同時（同時または消去直前／直後）に、メイン表示画面７ａの中央では、画面一杯に第２タイマ画像ＴＭ２が、通常

10

20

30

40

50

色である青色に配色（図示では白抜きで示す）された「3」で、時計回りにやや回転（5～10度程度）した表示態様で表示される。したがって、第1タイマ画像TM1が「004」を表示している期間は、極めて短時間となる。この第2タイマ画像TM2は、第1タイマ画像TM1と同様、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。より詳しくは、第2タイマ画像TM2は、1桁の数字で第1タイマ画像TM1に比して大きく表示され、1秒経過する毎に1ずつ減算されるカウントダウン方式で表示されるようになっている。

【0614】

次に、図102（C）に示すように、メイン表示画面7aでは第2タイマ・カウントダウン（3秒）縮小回転演出が実行される。この第2タイマ・カウントダウン（3秒）縮小回転演出は、図102（B）に示した第2タイマ・カウントダウン（3秒）拡大回転演出で拡大表示された第2タイマ画像TM2の「3」を、時間経過に比例して時計回りに回転しながら縮小する演出をおこなう（図102（C）では、第1タイマ・カウントダウン（4秒）演出が実行されてから0.5秒程度経過し、第2タイマ画像TM2の「3」は、30度程度回転して、半分程度に縮小した表示態様を示している）。

【0615】

次に、図102（D）に示すように、メイン表示画面7aでは第2タイマ・カウントダウン（3秒）消去演出が実行される。この第2タイマ・カウントダウン（3秒）消去演出は、図102（C）に示した第2タイマ画像TM2の「3」を、さらに時間経過に比例して時計回りに回転しながら縮小させた後、図102（A）に示した第1タイマ・カウントダウン（4秒）演出が実行されてから1秒経過した時点で消去する。この消去は、例えばフェードアウトするように演出してもよい。

【0616】

次に、図102（E）に示すように、メイン表示画面7aでは第1タイマ・カウントダウン（3秒）演出が実行される。この第1タイマ・カウントダウン（3秒）演出は、図102（A）に示した第1タイマ・カウントダウン（4秒）演出が実行されてから1秒経過すると、実行される演出である。言い換えれば、図102（D）に示した第2タイマ・カウントダウン（3秒）消去演出で、第2タイマ画像TM2の「3」が消去された時点で実行される演出である。

第1タイマ・カウントダウン（3秒）演出が実行されると、メイン表示画面7aでは、第1タイマ画像TM1が残り時間3秒を示す「003」で表示される。つまり、この第1タイマ・カウントダウン（3秒）演出は、第1タイマ画像TM1に「004」が表示されてから1秒経過すると、第1タイマ画像TM1に「003」が表示される。

よって、第2タイマ画像TM2の「3」は、第1タイマ画像TM1に「004」が表示されてから「003」が表示されるまでの約1秒の時間経過に比例して、図102（B）に示した拡大回転表示された表示態様から徐々に時計回りに回転しながら縮小し、最終的に図102（D）に示した第2タイマ・カウントダウン（3秒）消去演出で消去される。したがって、第2タイマ画像TM2の「3」は、第1タイマ画像TM1に「004」が表示されてから「003」が表示されるまでの約1秒間、継続して回転縮小しながら表示される。言い換えれば、第2タイマ画像TM2の「3」は、タイマの残り時間が4秒から3秒になるまでの間、時間経過に比例して拡大回転表示から回転縮小しながら継続して表示される。すなわち、第2タイマ画像TM2は、大きさと表示角度が変化することにより1秒未満の経過時間を示唆（例えば、0.5秒経過に比例して、図102（B）に示した大きさから図102（C）に示した大きさと表示角度まで変化することにより、第2タイマ画像TM2は、タイマの残り時間 $T = 3.5$ 秒を示唆。つまり第2タイマ画像TM2は、タイマの残り時間 T （4秒 $> T > 3$ 秒）を示唆）し得るようになっている。

【0617】

次に、図102（F）に示すように、メイン表示画面7aでは第2タイマ・カウントダウン（2秒）拡大回転演出が実行される。この第2タイマ・カウントダウン（2秒）拡大回転演出は、第1タイマ画像TM1のタイマ値が「003」になると、実行される演出で

10

20

30

40

50

ある。第2タイマ・カウントダウン（2秒）拡大回転演出が実行されると、「003」を示していた第1タイマ画像TM1は消去され、その消去とほぼ同時（同時または消去直前／直後）に、メイン表示画面7aの中央では、画面一杯に第2タイマ画像TM2が、期待度の高い赤色に配色（図示ではハッチング線で示す）された「2」で、時計回りにやや回転（5～10度程度）した表示態様で表示される。したがって、第1タイマ画像TM1が「003」を表示している期間は、極めて短時間となる。

【0618】

次に、図102（G）に示すように、メイン表示画面7aでは第2タイマ・カウントダウン（2秒）縮小回転演出が実行される。この第2タイマ・カウントダウン（2秒）縮小回転演出は、図102（F）に示した第2タイマ・カウントダウン（2秒）拡大回転演出で拡大表示された第2タイマ画像TM2の「2」を、時間経過に比例して時計回りに回転しながら縮小する演出をおこなう（図102（G）では、第1タイマ・カウントダウン（3秒）演出が実行されてから0.5秒程度経過し、第2タイマ画像TM2の「2」は、30度程度回転して、半分程度に縮小した表示態様を示している）。

【0619】

次に、図102（H）に示すように、メイン表示画面7aでは第2タイマ・カウントダウン（2秒）消去演出が実行される。この第2タイマ・カウントダウン（2秒）消去演出は、図102（G）に示した第2タイマ画像TM2の「2」を、さらに時間経過に比例して時計回りに回転しながら縮小させた後、図102（E）に示した第1タイマ・カウントダウン（3秒）演出が実行されてから1秒経過した時点で消去する。

【0620】

次に、図示は省略するが、メイン表示画面7aでは第1タイマ・カウントダウン（2秒）演出が実行される。この第1タイマ・カウントダウン（2秒）演出は、上述した図102（E）と同様であるので、ここでの説明は省略する。次に、図示は省略するが、メイン表示画面7aでは第2タイマ・カウントダウン（1秒）拡大回転演出が実行される。この第2タイマ・カウントダウン（1秒）拡大回転演出は、上述した図102（F）と同様であるので、ここでの説明は省略する。次に、図示は省略するが、メイン表示画面7aでは第2タイマ・カウントダウン（1秒）消去演出が実行される。この第2タイマ・カウントダウン（1秒）消去演出は、上述した図101（G）と同様であるので、ここでの説明は省略する。次に、図示は省略するが、メイン表示画面7aでは第1タイマ・カウントダウン（1秒）演出が実行される。この第1タイマ・カウントダウン（1秒）演出は、上述した図102（E）と同様であるので、ここでの説明は省略する。次に、図示は省略するが、メイン表示画面7aでは第2タイマ・カウントダウン（0秒）拡大回転演出が実行される。この第2タイマ・カウントダウン（0秒）拡大回転演出は、上述した図102（F）と同様であるので、ここでの説明は省略する。次に、図示は省略するが、メイン表示画面7aでは第2タイマ・カウントダウン（0秒）消去演出が実行される。この第2タイマ・カウントダウン（0秒）消去演出は、上述した図101（G）と同様であるので、ここでの説明は省略する。次に、図示は省略するが、メイン表示画面7aでは第1タイマ・カウントダウン（0秒）演出が実行される。この第1タイマ・カウントダウン（0秒）演出は、上述した図102（E）と同様であるので、ここでの説明は省略する。そして、この第1タイマ・カウントダウン（0秒）演出がおこなわれることにより、第1タイマ画像TM1と第2タイマ画像TM2の両者を用いたタイマの残り時間4秒からのタイマ・カウントダウン演出が終了する。

【0621】

次に、図示は省略するが、上述した図100（H）と同様に、メイン表示画面7aではリーチ演出が実行される。このリーチ演出では、第1タイマ画像TM1の表示（「000」）が消去され、装飾図柄8L、8C、8Rが表示される。つまり、このリーチ演出は、当該装飾図柄の変動結果が、タイマ・バトル演出、タイマ・カウントダウン演出（図102（A）～図102（H）で例示）を経て、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、装飾図柄8Cは変動中（下方にスクロール中）であることを示すように

なっている。

【0622】

[効果例]

以下に、タイマ・カウントダウン演出の効果例を示す。

[効果1]

上記実施形態の遊技機1では、図99～図102に示すように、第1タイマ画像のタイマ値が特定値（例えば4秒）になると、第1タイマ画像と第2タイマ画像の両者を用いて該特定値からのカウントをカウントダウン方式にて表示する演出を実行する構成になっている。この構成によれば、遊技者は、タイマが消化されることになるタイマの残り時間を、第1タイマ画像と第2タイマ画像の両者で確認することができ、したがってタイマの残り時間を失念することが抑制される。すなわち、遊技者は、極めて容易にタイマの残り時間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

【0623】

[効果2]

上記実施形態の遊技機1では、図99～図102に示すように、第1タイマ画像は、表示画面の右上方に3桁の数字で表示され、第2タイマ画像は、表示画面の中央に1桁の数字で第1タイマ画像よりも大きく表示される構成になっている。この構成によれば、タイマが消化されることになるタイマの残り時間を、互いに相違する表示態様で遊技者に報知することができる。すなわち、タイマの残り時間を、遊技者に強く印象付ける演出で報知することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0624】

[効果3]

上記実施形態の遊技機1では、図100～図102に示すように、表示画面の右上方に表示される第1タイマ画像は、タイマ値が特定値（例えば4秒）になると消去され、その後は、該特定値から所定値ずつ減算される毎に（例えば1秒経過する毎に）短時間（例えば0.1秒）だけ表示され、一方、表示画面の中央で第1タイマ画像よりも大きく表示される第2タイマ画像は、第1タイマ画像の消去と同時または消去直前／直後に表示され、その後、第1タイマ画像の表示と同時または表示直前／直後に消去される構成になっている。つまり、表示画面の右上方に小さく表示される第1タイマ画像は短時間（例えば0.1秒）だけ表示され、表示画面の中央で第1タイマ画像よりも大きく表示される第2タイマ画像は、第1タイマ画像よりも充分長く（例えば1秒程度）表示される構成になっている。この構成によれば、第1タイマ画像よりも大きく表示される第2タイマ画像を第1タイマ画像よりも充分長く、しかも表示画面の中央で目立つように表示するとともに、第1タイマ画像と第2タイマ画像とを交互に表示するような演出をおこなうことができる。これにより、遊技者に容易にタイマの残り時間を把握させることができるとともに、従前にはないタイマ演出（タイマ・カウントダウン演出）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。

30

【0625】

[効果4]

上記実施形態の遊技機1では、図101、図102に示すように、第2タイマ画像は第1タイマ画像よりも大きく表示された後、時間経過に比例して縮小表示する構成になっている。この構成によれば、第2タイマ画像の大きさがタイマの経過時間を示唆することが可能になる。例えば、単位時間を1秒とし、第2タイマ画像は1秒の間だけ時間経過に比例して縮小表示される場合、第2タイマ画像の大きさが単位時間未満の経過時間 T （ $0 < T < 1$ ）を示唆することができる。これにより、遊技者に、きめ細やかにタイマの残り時間を報知することが可能になる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0626】

[効果5]

上記実施形態の遊技機1では、図102に示すように、第2タイマ画像は時間経過に比例して回転する構成になっている。この構成によれば、第2タイマ画像の傾きの角度でタ

50

イマの経過時間を示唆することが可能になる。例えば、単位時間を1秒とし、第2タイマ画像は1秒の間だけ時間経過に比例して回転される場合、第2タイマ画像の傾きの角度で単位時間未満の経過時間 T ($0 < T < 1$)を示唆することができる。これにより、遊技者に、きめ細やかにタイマの残り時間を報知することが可能になる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0627】

〔効果5〕

上記実施形態の遊技機1では、図102に示すように、第2タイマ画像はカウントダウンの途中で色が変化する構成になっている。この構成によれば、例えば、第2タイマ画像がカウントダウンの途中で期待度の高い色に変色した場合には、遊技者に大いなる喜びを与えることができる。また、第2タイマ画像を様々な色で表示して大当たり期待度を変化させることが可能となる。その結果、遊技者は、表示される第2タイマ画像の色に一喜一憂し、遊技の興趣を向上させることができる。

【0628】

〔変形例〕

以下に、タイマ・カウントダウン演出の変形例を示す。

〔変形例1〕

上記実施形態の遊技機1では、図99に示すように、タイマ・カウントダウン演出が実行される前にバトル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、バトル演出に替えて、ストーリー演出（例えば、主人公の願いが叶うか否かの演出）やステップアップ演出（最後までステップアップできるか否かの演出）を用いるようにしてもよい。

【0629】

〔変形例2〕

上記実施形態の遊技機1では、図99に示すように、タイマ・カウントダウン演出が実行された後は、リーチ演出をおこなうようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、バトル演出で味方キャラクタCRAが勝利したときは、リーチ演出または大当たり演出をおこない、バトル演出で敵キャラクタCRBが勝利したときは、ハズレ演出をおこなうようにしてもよい。さらには、バトル演出で敵キャラクタCRBが勝利したときは、カウントダウン演出をおこなわないようにしてもよい。

【0630】

〔変形例3〕

上記実施形態の遊技機1では、図101、図102に示すように、第2タイマ画像TM2をメイン表示画面7a一杯に拡大して表示する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、第2タイマ画像TM2は、メイン表示画面7aからはみ出して表示するようにしてもよい。この場合、第2タイマ画像TM2のはみ出した部分は、サブ表示画面64に表示するようにしてもよい。

【0631】

〔変形例4〕

上記実施形態の遊技機1では、図99～図102に示すように、第1タイマ画像TM1および第2タイマ画像TM2は、メイン表示画面7a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、第1タイマ画像TM1および第2タイマ画像TM2は、メイン表示画面7aに加え、サブ表示画面64に同時に表示するようにしてもよい。このようにすると、メイン表示画面7aとサブ表示画面64に、同時に複数の第1タイマ画像TM1および第2タイマ画像TM2を用いてタイマ・カウントダウン演出を実行することができ、遊技者にタイマ・カウントダウン演出を強烈にアピールすることができる。その結果、従前にはないタイマ・カウントダウン演出をおこなって遊技の興趣を向上させることができる。

【0632】

〔変形例5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 101、図 102 に示すように、第 2 タイマ画像 T M 2 は、拡大表示された後、時間経過に比例して徐々に縮小するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、逆に、縮小表示された後、時間経過に比例して徐々に拡大するようにしてもよい。また、第 2 タイマ画像 T M 2 とは別に、時間経過を示すメータ等を表示するようにしてもよい。

【0633】

〔変形例 6〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 102 に示すように、第 2 タイマ画像 T M 2 は時間経過に比例して回転するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、第 2 タイマ画像 T M 2 は、左から右または右から左に水平・円弧移動するようにしてもよいし、上から下または下から上に垂直・斜め移動するようにしてもよい。

10

【0634】

〔変形例 6〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 102 に示すように、第 2 タイマ画像 T M 2 はカウントダウンの途中で色が変化するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、第 1 タイマ画像 T M 1 も所定のタイミングで色が変化するようにしてもよい。この場合、第 1 タイマ画像 T M 1 と第 2 タイマ画像 T M 2 は、互いに同じ色に変化するようにしてもよいし、相違する色に変化するようにしてもよい。

【0635】

〔態様例〕

20

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 B 7-1〕

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、第 1 タイマ画像を表示し、該第 1 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、第 2 タイマ画像を表示し、該第 2 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、

30

前記表示手段は、さらに、前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、前記第 1 タイマ画像の前記タイマ値が特定値になると、前記第 1 タイマ画像と前記第 2 タイマ画像の両者を用いて該特定値からのカウントを表示する第 3 演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

〔態様 B 7-2〕

前記第 3 演出では、

前記第 1 タイマ画像は、表示画面の第 1 表示位置に第 1 表示態様で表示され、

前記第 2 タイマ画像は、前記表示画面の前記第 1 表示位置とは相違する第 2 表示位置に、前記第 1 表示態様とは相違する第 2 表示態様で表示される、

40

ことを特徴とする態様 B 7-1 に記載の遊技機。

〔態様 B 7-3〕

前記第 1 タイマ画像および前記第 2 タイマ画像における前記タイマ値のカウントは、時間経過とともに所定値ずつ減算されるカウントダウン方式でおこなわれ、

前記第 1 表示態様では、

前記第 1 タイマ画像は、前記タイマ値が前記特定値になると消去され、その後は、該特定値から所定値ずつ減算される毎に表示された後消去され、

前記第 2 表示態様では、

前記第 2 タイマ画像は、前記第 1 タイマ画像の消去と同時にまたは消去直前／直後に表示され、その後、前記第 1 タイマ画像の表示と同時にまたは表示直前／直後に消去される、

50

ことを特徴とする態様 B 7-2 に記載の遊技機。

[態様 B 7-4]

前記第 1 表示位置では、前記第 1 タイマ画像は前記表示画面の縁側に表示され、

前記第 2 表示位置では、前記第 2 タイマ画像は前記表示画面の中央側に表示され、

前記第 1 表示態様では、前記第 1 タイマ画像はその大きさが固定表示され、

前記第 2 表示態様では、前記第 2 タイマ画像は前記第 1 タイマ画像よりも大きく表示された後、時間経過に比例して縮小する、

ことを特徴とする態様 B 7-3 に記載の遊技機。

[態様 B 7-5]

前記第 2 表示態様では、前記第 2 タイマ画像は前記第 1 タイマ画像よりも小さく縮小した後、消去される、

ことを特徴とする態様 B 7-4 に記載の遊技機。

[態様 B 7-6]

前記第 1 タイマ画像および前記第 2 タイマ画像における前記タイマ値のカウントは、単位時間経過毎に 1 ずつ減算されるカウントダウン方式でおこなわれ、

前記第 2 表示態様では、前記第 2 タイマ画像の大きさが単位時間未満の経過時間を示唆する、

ことを特徴とする態様 B 7-4 または態様 B 7-5 に記載の遊技機。

【0636】

以下に図 103～図 106 を用いてキャラクタ画像斬り演出 A～D について説明する。このキャラクタ画像斬り演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 101 がサブ制御基板 90 から受信した変動演出開始コマンドを解析し、キャラクタ画像斬り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メイン表示画面 7a やサブ表示画面 64 に画像を表示させる演出である。

【0637】

[キャラクタ画像斬り演出 A]

図 103 は、キャラクタ画像斬り演出 A を説明するための図である。キャラクタ画像斬り演出 A では、まず、図 103 (A) に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄 8L, 8C, 8R がメイン表示画面 7a の中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン 9A と保留アイコン 9C とがメイン表示画面 7a の下方に表示される。これら保留アイコン 9A, 9C は、柄のない白色の保留アイコンである。

【0638】

次に、図 103 (B) に示すように、キャラクタ表示演出がおこなわれる。このキャラクタ表示演出では、装飾図柄 8L, 8C, 8R は、メイン表示画面 7a の左上端で縮小されて変動表示され、メイン表示画面 7a の略中央付近にキャラクタ CRA が表示される。このキャラクタ CRA は、味方キャラクタを表す画像である。

【0639】

次に、図 103 (C) に示すように、壁表示演出がおこなわれる。この壁表示演出では、メイン表示画面 7a の全面に壁画像 X5A が表示される。この壁画像 X5A は、レンガ調の壁を表す画像である。キャラクタ CRA は、壁画像 X5A の後ろ側に位置する状態になる。

【0640】

次に、図 103 (D) に示すように、壁破壊演出 A がおこなわれる。この壁破壊演出 A では、キャラクタ CRA が壁画像 X5A の後ろ側から壁画像 X5A の領域 X5B を破壊する演出がおこなわれる。破壊された領域 X5B を消失領域 X5B とも呼ぶ。消失領域 X5B は、略円形状に形成されている。図 103 (D) に示すように、消失領域 X5B からキャラクタ CRA の一部が視認可能となっている。

【0641】

10

20

30

40

50

次に、図103(E)に示すように、壁破壊演出Bがおこなわれる。この壁破壊演出Bでは、キャラクタCRAが壁画像X5Aの後ろ側から壁画像X5Aの領域X5Cを破壊する演出がおこなわれる。破壊された領域X5Cを消失領域X5Cとも呼ぶ。消失領域X5Cは、略円形状に形成され、消失領域X5Bとは異なる領域である。消失領域X5Cは、消失領域X5Bより大きい。図103(E)に示すように、消失領域X5CからキャラクタCRAの一部が視認可能となっている。

【0642】

次に、図103(F)に示すように、壁破壊演出Cがおこなわれる。この壁破壊演出Cでは、キャラクタCRAが壁画像X5Aの後ろ側から壁画像X5Aの領域X5Dを破壊する演出がおこなわれる。破壊された領域X5Dを消失領域X5Dとも呼ぶ。消失領域X5Dは、略円形状に形成され、消失領域X5B、X5Cとは異なる領域である。消失領域X5Dは、消失領域X5Cと同じ程度の大きさであり、消失領域X5Bより大きい。図103(F)に示すように、消失領域X5DからキャラクタCRAの一部が視認可能となっている。

なお、消失領域X5Bと消失領域X5Cと消失領域X5Dとは、連通しない構成となっている。

【0643】

〔キャラクタ画像斬り演出B〕

図104は、キャラクタ画像斬り演出Bを説明するための図である。キャラクタ画像斬り演出Bでは、まず、図104(A)に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄8L、8C、8Rがメイン表示画面7aの中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン9Aと保留アイコン9Cとがメイン表示画面7aの下方に表示される。これら保留アイコン9A、9Cは、柄のない白色の保留アイコンである。

【0644】

次に、図104(B)に示すように、キャラクタ表示演出がおこなわれる。このキャラクタ表示演出では、装飾図柄8L、8C、8Rは、メイン表示画面7aの左上端で縮小されて変動表示され、メイン表示画面7aの略中央付近にキャラクタCRAが表示される。このキャラクタCRAは、味方キャラクタを表す画像である。

【0645】

次に、図104(C)に示すように、壁表示演出がおこなわれる。この壁表示演出では、メイン表示画面7aの全面に壁画像X5Aが表示される。この壁画像X5Aは、レンガ調の壁を表す画像である。キャラクタCRAは、壁画像X5Aの後ろ側に位置する状態になる。

【0646】

次に、図104(D)に示すように、壁破壊演出Aがおこなわれる。この壁破壊演出Aでは、キャラクタCRAが壁画像X5Aの後ろ側から壁画像X5Aの領域X5Bを破壊する(例えば、刀で斬る)演出がおこなわれる。破壊された領域X5Bを消失領域X5Bとも呼ぶ。消失領域X5Bは、略長形状であり、その長手方向が、メイン表示画面7aの左右方向となるように配置されている。図104(D)に示すように、消失領域X5BからキャラクタCRAの一部が視認可能となっている。

【0647】

次に、図104(E)に示すように、壁破壊演出Bがおこなわれる。この壁破壊演出Bでは、キャラクタCRAが壁画像X5Aの後ろ側から壁画像X5Aの2つの領域X5Cを破壊する演出がおこなわれる。破壊された領域X5Cを消失領域X5Cとも呼ぶ。消失領域X5Cは、それぞれ略長形状である。消失領域X5Cの一方は、その長手方向が、メイン表示画面7aにおいて右上に延びる対角線に沿った方向となるように配置され、消失領域X5Cの他方は、その長手方向が、メイン表示画面7aにおいて右下に延びる対角線に沿った方向となるように配置される。消失領域X5Cのそれぞれは、長手方向の中央付近で消失領域X5Bと連通している。図104(E)に示すように、消失領域X5Cから

キャラクタC R Aの一部が視認可能となっている。

【0648】

次に、図104（F）に示すように、壁破壊演出Cがおこなわれる。この壁破壊演出Cでは、キャラクタC R Aが壁画像X 5 Aの後ろ側から壁画像X 5 Aの領域X 5 Dを破壊する演出がおこなわれる。破壊された領域X 5 Dを消失領域X 5 Dとも呼ぶ。消失領域X 5 Dは、略長形状である。消失領域X 5 Dは、その長手方向が、メイン表示画面7 aの上下方向となるように配置される。消失領域X 5 Dは、長手方向の中央付近で消失領域X 5 B、X 5 Cとそれぞれ連通している。図104（F）に示すように、消失領域X 5 DからキャラクタC R Aの一部が視認可能となっている。

【0649】

〔キャラクタ画像斬り演出C〕

図105は、キャラクタ画像斬り演出Cを説明するための図である。キャラクタ画像斬り演出Cでは、まず、図105（A）に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄8 L、8 C、8 Rがメイン表示画面7 aの中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン9 Aと保留アイコン9 Cとがメイン表示画面7 aの下方に表示される。これら保留アイコン9 A、9 Cは、柄のない白色の保留アイコンである。

【0650】

次に、図105（B）に示すように、キャラクタ表示演出がおこなわれる。このキャラクタ表示演出では、装飾図柄8 L、8 C、8 Rは、メイン表示画面7 aの左上端で縮小されて変動表示され、メイン表示画面7 aの略中央付近にキャラクタC R Aが表示される。このキャラクタC R Aは、味方キャラクタを表す画像である。

【0651】

次に、図105（C）に示すように、壁表示演出がおこなわれる。この壁表示演出では、メイン表示画面7 aの全面に壁画像X 5 Aが表示される。この壁画像X 5 Aは、レンガ調の壁を表す画像である。キャラクタC R Aは、壁画像X 5 Aの後ろ側に位置する状態になる。

【0652】

次に、図105（D）に示すように、壁破壊演出Aがおこなわれる。この壁破壊演出Aでは、キャラクタC R Aが壁画像X 5 Aの後ろ側から壁画像X 5 Aの領域X 5 Bを破壊する（例えば、刀で斬る）演出がおこなわれる。破壊された領域X 5 Bを消失領域X 5 Bとも呼ぶ。消失領域X 5 Bは、略長形状である。消失領域X 5 Bは、その長手方向がメイン表示画面7 aの左右方向となるように配置されている。図105（D）に示すように、消失領域X 5 BからキャラクタC R Aの一部が視認可能となっている。

【0653】

次に、図105（E）に示すように、壁破壊演出Bがおこなわれる。この壁破壊演出Bでは、キャラクタC R Aが壁画像X 5 Aの後ろ側から壁画像X 5 Aの2つの領域X 5 Cを破壊する演出がおこなわれる。破壊された領域X 5 Cを消失領域X 5 Cとも呼ぶ。消失領域X 5 Cは、それぞれ略長形状である。消失領域X 5 Cの一方は、その長手方向が、メイン表示画面7 aにおいて右上に延びる対角線に沿った方向となるように配置され、消失領域X 5 Cの他方は、その長手方向が、メイン表示画面7 aにおいて右下に延びる対角線に沿った方向となるように配置される。消失領域X 5 Cのそれぞれは、長手方向の中央付近で消失領域X 5 Bと連通している。図105（E）に示すように、消失領域X 5 CからキャラクタC R Aの一部が視認可能となっている。

【0654】

次に、図105（F）に示すように、壁破壊演出Cがおこなわれる。この壁破壊演出Cでは、キャラクタC R Aが壁画像X 5 Aの後ろ側から壁画像X 5 Aの領域X 5 Dを破壊する演出がおこなわれる。破壊された領域X 5 Dを消失領域X 5 Dとも呼ぶ。消失領域X 5 Dは、略長形状である。消失領域X 5 Dは、長手方向が、メイン表示画面7 aの上下方向となるように配置される。消失領域X 5 Dは、長手方向の中央付近で消失領域X 5 B、

10

20

30

40

50

X 5 Cとそれぞれ連通している。図 1 0 5 (F) に示すように、消失領域 X 5 D からキャラクター C R A の一部が視認可能となっている。

【 0 6 5 5 】

次に、図 1 0 5 (G) に示すように、壁全破壊演出がおこなわれる。この壁全破壊演出では、キャラクター C R A によって壁画像 X 5 A が破壊されて、キャラクター C R A が表示される。

【 0 6 5 6 】

〔キャラクター画像斬り演出 D〕

図 1 0 6 は、キャラクター画像斬り演出 D を説明するための図である。キャラクター画像斬り演出 D では、まず、図 1 0 6 (A) に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R がメイン表示画面 7 a の中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン 9 A と保留アイコン 9 C とがメイン表示画面 7 a の下方に表示される。これら保留アイコン 9 A , 9 C は、柄のない白色の保留アイコンである。

【 0 6 5 7 】

次に、図 1 0 6 (B) に示すように、キャラクター表示演出がおこなわれる。このキャラクター表示演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R は、メイン表示画面 7 a の左上端で縮小されて変動表示され、メイン表示画面 7 a の略中央付近にキャラクター C R A が表示される。このキャラクター C R A は、味方キャラクターを表す画像である。

【 0 6 5 8 】

次に、図 1 0 6 (C) に示すように、壁表示演出がおこなわれる。この壁表示演出では、メイン表示画面 7 a とサブ表示画面 6 4 の全面に壁画像 X 5 A が表示される。この壁画像 X 5 A は、レンガ調の壁を表す画像である。キャラクター C R A は、壁画像 X 5 A の後ろ側に位置する状態になる。

【 0 6 5 9 】

次に、図 1 0 6 (D) に示すように、壁破壊演出 A がおこなわれる。この壁破壊演出 A では、キャラクター C R A が壁画像 X 5 A の後ろ側から壁画像 X 5 A の領域 X 5 B を破壊する（例えば、刀で斬る）演出がおこなわれる。破壊された領域 X 5 B を消失領域 X 5 B とも呼ぶ。消失領域 X 5 B は、略長形状である。消失領域 X 5 B は、その長手方向がメイン表示画面 7 a およびサブ表示画面 6 4 の左右方向となるように配置されている。消失領域 X 5 B は、メイン表示画面 7 a とサブ表示画面 6 4 において形成される。図 1 0 6 (D) に示すように、消失領域 X 5 B からキャラクター C R A の一部が視認可能となっている。

【 0 6 6 0 】

次に、図 1 0 6 (E) に示すように、壁破壊演出 B がおこなわれる。この壁破壊演出 B では、キャラクター C R A が壁画像 X 5 A の後ろ側から壁画像 X 5 A の 2 つの領域 X 5 C を破壊する演出がおこなわれる。破壊された領域 X 5 C を消失領域 X 5 C とも呼ぶ。消失領域 X 5 C は、それぞれ略長形状である。消失領域 X 5 C の一方は、その長手方向が、メイン表示画面 7 a において右上に延びる対角線に沿った方向となるように配置され、消失領域 X 5 C の他方は、その長手方向が、メイン表示画面 7 a において右下に延びる対角線に沿った方向となるように配置される。消失領域 X 5 C のそれぞれは、長手方向の中央付近で消失領域 X 5 B と連通している。図 1 0 6 (E) に示すように、消失領域 X 5 C からキャラクター C R A の一部が視認可能となっている。なお、消失領域 X 5 C は、サブ表示画面 6 4 に形成されてもよい。

【 0 6 6 1 】

次に、図 1 0 6 (F) に示すように、壁破壊演出 C がおこなわれる。この壁破壊演出 C では、キャラクター C R A が壁画像 X 5 A の後ろ側から壁画像 X 5 A の領域 X 5 D を破壊する演出がおこなわれる。破壊された領域 X 5 D を消失領域 X 5 D とも呼ぶ。消失領域 X 5 D は、略長形状である。消失領域 X 5 D は、長手方向が、メイン表示画面 7 a およびサブ表示画面 6 4 の上下方向となるように配置される。消失領域 X 5 D は、長手方向の中央付近で消失領域 X 5 B , X 5 C とそれぞれ連通している。図 1 0 6 (F) に示すように、

消失領域 X 5 D からキャラクタ C R A の一部が視認可能となっている。なお、消失領域 X 5 D は、サブ表示画面 6 4 に形成されてもよい。

【0662】

次に、図 106 (G) に示すように、壁全破壊演出がおこなわれる。この壁全破壊演出では、キャラクタ C R A によって壁画像 X 5 A が破壊されて、キャラクタ C R A が表示される。

このキャラクタ画像斬り演出 D において、キャラクタ C R A は、サブ表示画面 6 4 に表示されてもよい。

【0663】

[変形例]

上記キャラクタ画像斬り演出では、壁破壊演出 A ～ C までが順におこなわれているが、これに限られず、壁破壊演出 A で終了する場合、壁破壊演出 B で終了する場合、壁破壊演出 C で終了する場合がある。このとき、キャラクタ画像斬り演出において、壁破壊演出 A がおこなわれたときよりも、壁破壊演出 B がおこなわれたときの方が大当たり期待度が高い状態であり、壁破壊演出 B がおこなわれたときよりも、壁破壊演出 C がおこなわれたときの方が大当たり期待度が高い状態であり、壁破壊演出 C がおこなわれたときよりも、壁全破壊演出がおこなわれたときの方が大当たり期待度が高い状態である。

壁画像 X 5 A に限られず、所定の画像、例えば、草むらの画像、森の画像、海の画像、空の画像、サッカー場の画像、街の風景を表す画像など、種々の画像を採用可能である。

上記キャラクタ画像斬り演出では、壁画像 X 5 A がメイン表示画面 7 a またはサブ表示画面 6 4 いっぱいに表示されているが、これに限られず、メイン表示画面 7 a の一部、サブ表示画面 6 4 の一部に表示されてもよい。

【0664】

[効果例]

以下に、キャラクタ画像斬り演出の効果例を示す。

[効果 1]

上記遊技機 1 の実施形態では、壁画像 X 5 A の表示がおこなわれ、その後、キャラクタ C R A によって、壁画像 X 5 A の領域 X 5 B を消失させる演出がおこなわれる。この構成によれば、壁画像 X 5 A の所定の領域が消失されるので、遊技者の興味をひくことができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0665】

[効果 2]

上記遊技機 1 の実施形態では、壁画像 X 5 A の表示がおこなわれ、その後、キャラクタ C R A が、壁画像 X 5 A の後ろ側から、壁画像 X 5 A の領域 X 5 B を消失させる演出がおこなわれる。この構成によれば、遊技者に見えない後ろ側から不意に壁画像 X 5 A の種々の領域が消失されるので、遊技者にインパクトを与えることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0666】

[効果 3]

上記遊技機 1 の実施形態では、壁画像 X 5 A の消失領域 X 5 B からキャラクタ C R A が視認可能である。この構成によれば、壁画像 X 5 A が消失することによる驚きと、消失によって生じた壁画像 X 5 A の消失領域 X 5 B からキャラクタ C R A が見える驚きとで、2 重の驚きを遊技者に付与することができるので、遊技の興趣を向上させることができる。

【0667】

[効果 4]

上記遊技機 1 の実施形態では、キャラクタ C R A によって、壁画像 X 5 A の領域 X 5 B が消失され、次に、領域 X 5 C が消失される。この構成によれば、壁画像 X 5 A において、キャラクタ C R A により、複数の領域が順番に消失されるので、段々と遊技者の興味をひくことができ、演出への期待感を高めることができ、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0668】

〔効果5〕

上記遊技機1の実施形態では、壁画像X5Aの消失領域X5CからキャラクタCRAが視認可能である。この構成によれば、壁画像X5Aが消失することによる驚きと、消失領域X5Bに加えて、消失領域X5CからキャラクタCRAが見える驚きとで、2重、3重の驚きを遊技者に付与することができるので、遊技の興趣を向上させることができる。

【0669】

〔効果6〕

上記遊技機1の実施形態では、キャラクタ画像斬り演出において、壁破壊演出Aがおこなわれたときよりも、壁破壊演出Bがおこなわれたときの方が大当たり期待度が高い状態であり、壁破壊演出Bがおこなわれたときよりも、壁破壊演出Cがおこなわれたときの方が大当たり期待度が高い状態である。この構成によれば、壁画像X5Aが消失されればされるほど、大当たりへの期待感が上昇するので、キャラクタ画像斬り演出の興趣を向上させることができ、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0670】

〔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X5-1〕

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、所定の画像を表示させる演出であり、

前記第2の表示演出は、前記所定のキャラクタによって所定の画像の第1の領域を消失させる演出であり、

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の表示演出と前記第2の表示演出とがおこなわれ、前記第1の表示演出の後に、前記第2の表示演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

【0671】

〔態様X5-2〕

態様X5-1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の表示演出において、前記所定のキャラクタは、前記所定の画像の後ろ側から前記所定の画像の前記第1の領域を消失させる、

ことを特徴とする遊技機。

【0672】

〔態様X5-3〕

態様X5-2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、前記所定の画像における消失領域である前記第1の領域から前記所定の画像の後ろ側の前記所定のキャラクタが視認される、

ことを特徴とする遊技機。

【0673】

〔態様X5-4〕

態様X5-3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、前記所定のキャラクタによって所定の画像の前記第1の領域とは異なる第2の領域を消失させる演出であり、

前記組み合わせ演出は、前記第3の表示演出を含む場合があり、

前記組み合わせ演出では、前記第2の表示演出の後に、前記第3の表示演出がおこなわ

10

20

30

40

50

れる、

ことを特徴とする遊技機。

【0674】

〔態様X5-5〕

態様X5-4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、前記所定の画像の前記第2の領域から前記所定の画像の後ろ側の前記所定のキャラクタが視認される、

ことを特徴とする遊技機。

【0675】

〔態様X5-6〕

態様X5-5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所定の画像の前記第2の領域が消失された状態は、前記第2の表示演出において前記所定の画像の前記第1の領域が消失された状態よりも大当たり期待度が高い状態である、

ことを特徴とする遊技機。

【0676】

以下に図107～図110を用いて役物連動演出A～Dについて説明する。この役物連動演出は、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、役物連動演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM103から対応する画像データを読み出して表示画面7aに画像を表示させるとともに、駆動データを読み出して第2可動役物15を動作させる演出である。

【0677】

〔役物連動演出A〕

図107は、役物連動演出Aを説明するための図である。役物連動演出Aでは、まず、図107(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。このとき、表示画面7aの下方には、保留アイコン9Aと当該保留アイコン9Cが表示されている。保留アイコン9Aと当該保留アイコン9Cは、特定の対象の外観を表している。ここでは、保留アイコン9Aと当該保留アイコン9Cは、丸い図形の外観を表した丸形状を有している。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。ここでは、特図1保留数が4である状態を例示している。

【0678】

この状態で、図107(B)に示すように、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rが同じ数字（ここでは「2」）で仮停止してリーチが形成される。リーチ形成後、当該保留の保留変化によって、当該保留アイコン9Cの態様が変化する。ここでは、特定の対象の外観を表していた当該保留アイコン9Cが他の1つの特定の対象の外観を表す画像に変化する。一例として、保留変化によって当該保留アイコン9Cは、1つの四角い図形の外観を表した（四角形状の）画像となる。この四角形状は、丸形状よりも大当たりの期待度が高いことを示唆している。後述するように、当該保留アイコン9Cは、表す四角形状の数によって、疑似連回数を示唆する。その後、図107(C)に示すように、中装飾図柄8Cとして、疑似連が実行されることを示唆する疑似連開始示唆画像が表示される。疑似連とは、1変動中に、装飾図柄の仮停止表示と再変動表示とを繰り返す演出であり、3つの装飾図柄が仮停止表示する前にはリーチが形成される。疑似連回数とは、この装飾図柄の仮停止表示と再変動表示の繰り返し回数である。ここでは、疑似連回数は、1変動中にリーチが形成される回数と等しい。

【0679】

中装飾図柄8Cの疑似連開始示唆画像が仮停止した後、図107(D)に示すように、

10

20

30

40

50

第2可動役物15が進出位置に向かって下方に移動する。そして、表示画面7aの前方の進出位置において、疑似連開始示唆画像の少なくとも一部を覆った状態で第2可動役物15が回転する。その後、図107(E)に示すように、第2可動役物15は、第2可動役物15を構成する第1部材15aと第2部材15bとが相対移動する駆動演出が実行される。ここでは、第1部材15aに対して、第2部材15bが斜め方向(左下方向)にスライド移動する。具体的には、第1部材15aが静止した状態で、第2部材15bが、第1部材15aと第2部材15bとの境界線に沿って斜め方向(左下方向)に移動する。この第2可動役物15を構成する2つの部材15a、15bの相対スライド移動に連動して、疑似連開始示唆画像が2つの部分(2つの画像領域)に分かれて相対スライド移動する。ここでは、略矩形形状の疑似連開始示唆画像は、左上の逆三角形部分に対して、右下の三角形部分が斜め方向(左下方向)にスライド移動する。具体的には、左上の逆三角形部分が静止した状態で、右下の三角形部分が、この2つの三角形部分の境界線に沿って斜め方向(左下方向)に移動する。このように、第2可動役物15と疑似連開始示唆画像とが連動してスライド移動することによって、遊技者に予想外で斬新な印象を与えることができる。また、本実施形態では、第2可動役物15の相対スライド方向と、疑似連開始示唆画像の相対スライド方向とが同じ方向(ともに左下方向)となっている。これにより、可動役物と表示画像による組み合わせ演出の美しさや連動感を向上させることができる。なお、連動するタイミングは同時に限定されない。関連性を有していると感じられる程度連続したタイミングであればよい。関連性を有していると感じられる程度連続したタイミングとしては、例えば1秒以内であれば十分関連性を有していると感じられる。相対スライド移動した後の第2可動役物15を構成する2つの部材15a、15bの少なくとも一部は、相対スライド移動した後の疑似連開始示唆画像の一部と重なる。これにより、可動役物と表示画像による組み合わせが複雑に絡み合っ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。

【0680】

このスライド演出の後、画面が切り替わり、図107(F)に示すように、疑似連回数を示唆する回数示唆画像KSが表示される。回数示唆画像KSは、次に開始される再変動表示が何回目(何連目)の変動表示かを示唆している。ここでは、次は2回目なので(疑似連回数は「2」なので)、「2回目!!!」と表されている。この回数示唆画像KSが表示されるとき、装飾図柄8L、8C、8R、保留アイコン9A、および、当該保留アイコン9Cが表示されない。

【0681】

回数示唆画像KSが消えた後、画面が切り替わり、装飾図柄8L、8C、8Rが再び変動表示されるとともに、図107(G)に示すように、当該保留の保留変化によって、当該保留アイコン9Cの態様が変化する。ここでは、1つの特定の対象(四角い図形)の外観を表していた当該保留アイコン9Cが、2つの同じ特定の対象の外観を表す画像に変化する。具体的には、保留変化によって、当該保留アイコン9Cは、1つの四角い図形から2つの四角い図形が重なった画像に変化する。当該保留アイコン9Cには、四角い図形が2つ含まれるので、現在の疑似連が2回目であること、すなわち、疑似連回数が2であることを示唆している。また、2つの四角形状は、1つの四角形状よりも大当たりの期待度が高いことを示唆している。表示画面7aの右上には、疑似連回数表示GKが表示されている。疑似連回数表示GKは、現在の疑似連回数を表示している。変動表示が所定期間継続した後、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rが同じ数字(ここでは「6」)で仮停止してリーチが形成される。

【0682】

リーチ形成後、中装飾図柄8Cとして、疑似連開始示唆画像が表示される。中装飾図柄8Cとして疑似連開始示唆画像が仮停止した後、図107(H)に示すように、第2可動役物15が進出位置に向かって下方に移動する。このときの態様は、図107(D)と同様である。その後、図107(I)に示すように、第2可動役物15と疑似連開始示唆画像とが連動してスライド移動する駆動演出が実行される。このときの態様は、図107(

10

20

30

40

50

E)と同様である。その後、図107(J)に示すように、再び、画面が切り替わり、回数示唆画像KSが表示される。ここでは、疑似連回数は「3」なので、「3回目!!!」と表されている。回数示唆画像KSが表示されるとき、装飾図柄8L、8C、8R、保留アイコン9A、および、当該保留アイコン9Cが表示されない。回数示唆画像KSが消えた後、画面が切り替わり、装飾図柄8L、8C、8Rが再び変動表示されるとともに、当該保留の保留変化によって、当該保留アイコン9Cの態様が変化する。その後、スペシャルリーチ演出が実行され、装飾図柄によって、大当たり図柄が表示される。

【0683】

〔役物連動演出B〕

図108は、役物連動演出Bを説明するための図である。役物連動演出Bでは、まず、図108(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。このとき、表示画面7aの下方には、保留アイコン9Aと当該保留アイコン9Cが表示されている。保留アイコン9Aと当該保留アイコン9Cは、特定の対象の外観を表している。ここでは、保留アイコン9Aと当該保留アイコン9Cは、丸い図形の外観を表した丸形状を有している。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。ここでは、特図1保留数が4である状態を例示している。

【0684】

この状態で、図108(B)に示すように、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rが同じ数字(ここでは「2」)で仮停止してリーチが形成される。リーチ形成後、当該保留の保留変化によって、当該保留アイコン9Cの態様が変化する。ここでは、特定の対象の外観を表していた当該保留アイコン9Cが他の1つの特定の対象の外観を表す画像に変化する。一例として、保留変化によって当該保留アイコン9Cは、1つの四角い図形の外観を表した(四角形状の)画像となる。この四角形状は、丸形状よりも大当たりの期待度が高いことを示唆している。後述するように、当該保留アイコン9Cは、表す四角形状の数によって、疑似連回数を示唆する。その後、図108(C)に示すように、中装飾図柄8Cとして、疑似連が実行されることを示唆する疑似連開始示唆画像が表示される。疑似連とは、1変動中に、装飾図柄の仮停止表示と再変動表示とを繰り返す演出であり、3つの装飾図柄が仮停止表示する前にはリーチが形成される。疑似連回数とは、この装飾図柄の仮停止表示と再変動表示の繰り返し回数である。ここでは、疑似連回数は、1変動中にリーチが形成される回数と等しい。

【0685】

中装飾図柄8Cの疑似連開始示唆画像が仮停止した後、図108(D)に示すように、第2可動役物15が進出位置に向かって下方に移動する。そして、表示画面7aの前方の進出位置において、疑似連開始示唆画像の少なくとも一部を覆った状態で第2可動役物15が回転する。その後、図108(E)に示すように、第2可動役物15は、第2可動役物15を構成する第1部材15aと第2部材15bとが相対移動する駆動演出が実行される。ここでは、第1部材15aに対して、第2部材15bが斜め方向(左下方向)にスライド移動する。具体的には、第1部材15aが静止した状態で、第2部材15bが、第1部材15aと第2部材15bとの境界線に沿って斜め方向(左下方向)に移動する。この第2可動役物15を構成する2つの部材15a、15bの相対スライド移動に連動して、疑似連開始示唆画像が2つの部分に分かれて相対スライド移動する。ここでは、略矩形形状の疑似連開始示唆画像は、左上の逆三角形部分に対して、右下の三角形部分が斜め方向(左下方向)にスライド移動する。具体的には、左上の逆三角形部分が静止した状態で、右下の三角形部分が、この2つの三角形部分の境界線に沿って斜め方向(左下方向)に移動する。このように、第2可動役物15と疑似連開始示唆画像とが連動してスライド移動することによって、遊技者に予想外で斬新な印象を与えることができる。また、本実施形態では、第2可動役物15の相対スライド境界線と、疑似連開始示唆画像の相対スライド

10

20

30

40

50

境界線とが同じ方向であり、且つ、つながっている。これにより、可動役物と表示画像による組み合わせ演出の美しさや連動感を向上させることができる。なお、連動するタイミングは同時に限定されない。関連性を有していると感じられる程度連続したタイミングであればよい。関連性を有していると感じられる程度連続したタイミングとしては、例えば1秒以内であれば十分関連性を有していると感じられる。相対スライド移動した後の第2可動役物15を構成する2つの部材15a、15bの少なくとも一部は、相対スライド移動した後の疑似連開始示唆画像の一部と重なる。これにより、可動役物と表示画像による組み合わせが複雑に絡み合っ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。

【0686】

このスライド演出の後、画面が切り替わり、図108(F)に示すように、疑似連回数
10
を示唆する回数示唆画像KSが表示される。回数示唆画像KSは、次に開始される再変動表示が何回目(何連目)の変動表示かを示唆している。ここでは、次は2回目なので(疑似連回数は「2」なので)、「2回目!!!」と表されている。この回数示唆画像KSが表示されるとき、装飾図柄8L、8C、8R、保留アイコン9A、および、当該保留アイコン9Cが表示されない。

【0687】

回数示唆画像KSが消えた後、画面が切り替わり、装飾図柄8L、8C、8Rが再び変動表示されるとともに、図108(G)に示すように、当該保留の保留変化によって、当該保留アイコン9Cの態様が変化する。ここでは、1つの特定の対象(四角い図形)の外観を表していた当該保留アイコン9Cが、2つの同じ特定の対象の外観を表す画像に変化
20
する。具体的には、保留変化によって、当該保留アイコン9Cは、1つの四角い図形から2つの四角い図形が重なった画像に変化する。当該保留アイコン9Cには、四角い図形が2つ含まれるので、現在の疑似連が2回目であること、すなわち、疑似連回数が2であることを示唆している。また、2つの四角形状は、1つの四角形状よりも大当たりの期待度が高いことを示唆している。表示画面7aの右上には、疑似連回数表示GKが表示されている。疑似連回数表示GKは、現在の疑似連回数を表示している。変動表示が所定期間継続した後、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rが同じ数字(ここでは「6」)で仮停止してリーチが形成される。

【0688】

リーチ形成後、中装飾図柄8Cとして、疑似連開始示唆画像が表示される。中装飾図柄8Cとして疑似連開始示唆画像が仮停止した後、図108(H)に示すように、第2可動役物15が進出位置に向かって下方に移動する。このときの態様は、図108(D)と同様である。その後、図108(I)に示すように、第2可動役物15と疑似連開始示唆画像とが連動してスライド移動する駆動演出が実行される。このときの態様は、図108(E)と同様である。その後、図108(J)に示すように、再び、画面が切り替わり、回数示唆画像KSが表示される。ここでは、疑似連回数は「3」なので、「3回目!!!」と表されている。回数示唆画像KSが表示されるとき、装飾図柄8L、8C、8R、保留アイコン9A、および、当該保留アイコン9Cが表示されない。回数示唆画像KSが消えた後、画面が切り替わり、装飾図柄8L、8C、8Rが再び変動表示されるとともに、当該保留の保留変化によって、当該保留アイコン9Cの態様が変化する。その後、スペ
40
シャルリーチ演出が実行され、装飾図柄によって、大当たり図柄が表示される。

【0689】

〔役物連動演出C〕

図109は、役物連動演出Cを説明するための図である。役物連動演出Cでは、まず、図109(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。このとき、表示画面7aの下方には、保留アイコン9Aと当該保留アイコン9Cが表示されている。保留アイコン9Aと当該保留アイコン9Cは、丸い図形の外観を表した丸形状を有している。ここでは、特図1保留数が4である状態を例示している。

【0690】

10

20

30

40

50

この状態で、図109(B)に示すように、変動演出中に、特定画像TGが表示される。特定画像TGは、特定の対象の外観を表している。ここでは、特定画像TGは、第2可動役物15と同じスマイル顔を表した画像である。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。この特定画像TGは、表示画面7aに複数(例えば3つ)表示される。複数の特定画像TGは同じ対象を表していればよく、同じ画像でなくてもよい。

【0691】

次に、図109(C)に示すように、特定画像TGが複数表示されている状態において、第2可動役物15が進出位置に向かって下方に移動する。そして、図109(D)に示すように、表示画面7aの前方の進出位置において、第2可動役物15を構成する第1部材15aと第2部材15bとが相対移動する駆動演出が実行される。ここでは、第1部材15aに対して、第2部材15bが斜め方向(左下方向)にスライド移動する。具体的には、第1部材15aが静止した状態で、第2部材15bが、第1部材15aと第2部材15bとの境界線に沿って斜め方向(左下方向)に移動する。この第2可動役物15を構成する2つの部材15a、15bの相対スライド移動に連動して、複数の特定画像TGがそれぞれ2つの部分に分かれて相対スライド移動する。ここでは、特定画像TGは、第2可動役物15と同様に、顔が半分に割れて一方の部分が他方の部分に対して、相対的にスライド移動する。具体的には、顔の左半分が静止した状態で、顔の右半分が、顔の右半分と左半分の境界線に沿って移動する。このように、第2可動役物15と特定画像TGとが連動してスライド移動することによって、遊技者に予想外で斬新な印象を与えることができる。また、本実施形態では、第2可動役物15と、複数の特定画像TGとが連動する。これにより、可動役物と複数の表示画像による組み合わせ演出の美しさや連動感を向上させることができる。なお、連動するタイミングは同時に限定されない。関連性を有していると感じられる程度連続したタイミングであればよい。関連性を有していると感じられる程度連続したタイミングとしては、例えば1秒以内であれば十分関連性を有していると感じられる。

【0692】

このスライド演出の後、図109(E)に示すように、逆方向に相対スライド移動して元に戻る演出がおこなわれる。具体的には、第2可動役物15において第1部材15aが静止した状態で、第2部材15bが斜め反対方向(右上方向)にスライド移動する。この第2可動役物15の逆方向相対スライド移動に連動して、複数の特定画像TGがそれぞれ2つの部分に分かれていた状態から逆方向相対スライド移動によって、元の一塊の画像に戻る。その後、第2可動役物15は上方の退避位置に移動する。第2可動役物15が上方に移動した後、図109(F)に示すように、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rがリーチ状態で仮停止(ここでは3↓3)した後、中装飾図柄8Cが異なる数字(ここでは4)で仮停止し、全体がハズレ態様(ここでは343)で仮停止する。すると、突然、図109(G)に示すように、第2可動役物15が再度、下方の進出位置に向かって移動する。そして、図109(H)に示すように、表示画面7aの前方の進出位置において、再度、第2可動役物15を構成する第1部材15aと第2部材15bとが相対スライド移動する駆動演出が実行される。この第2可動役物15を構成する2つの部材15a、15bの相対スライド移動に連動して、中装飾図柄8Cが2つの部分に分かれて相対スライド移動する。その後、図109(I)に示すように、第2可動役物15は上方の退避位置に移動するとともに中装飾図柄8Cが再度変動表示される。そして、図109(J)に示すように、仮停止している左装飾図柄8Lおよび右装飾図柄8Rと同じ数字(ここでは3)の中装飾図柄8Cが仮停止したあと、大当たり態様で確定停止する。

【0693】

〔役物連動演出D〕

図110は、役物連動演出Dを説明するための図である。ここでは、遊技機1は、さら

10

20

30

40

50

に、第3可動役物18を備えているものとして説明する。役物連動演出Cの図110(A)～(C)は、役物連動演出Aの図107(A)～(C)と同じである。

【0694】

中装飾図柄8Cの疑似連開始示唆画像が仮停止した後、図110(D)に示すように、第2可動役物15が進出位置に向かって下方に移動する。また、第3可動役物18が進出位置に向かって上方に移動する。その後、図110(E)に示すように、第2可動役物15は、第2可動役物15を構成する第1部材15aと第2部材15bとが相対移動する駆動演出が実行される。ここでは、第1部材15aに対して、第2部材15bが斜め方向(左下方向)にスライド移動する。また、第3可動役物18は、第3可動役物18を構成する第1部材18aと第2部材18bとが相対移動する駆動演出が実行される。ここでは、第1部材18aに対して、第2部材18bが斜め方向(左下方向)にスライド移動する。この第2可動役物15と第3可動役物18の相対スライド移動に連動して、疑似連開始示唆画像が2つの部分に分かれて相対スライド移動する。ここでは、略矩形形状の疑似連開始示唆画像は、左上の逆三角形部分に対して、右下の三角形部分が斜め方向(左下方向)にスライド移動する。このように、第2可動役物15と、第3可動役物18と、疑似連開始示唆画像とが連動してスライド移動することによって、遊技者に予想外で斬新な印象を与えることができる。本実施形態では、第2可動役物15の相対スライド境界線と、第3可動役物18の相対スライド境界線と、疑似連開始示唆画像の相対スライド境界線と同じ方向であり、且つ、つながっている。これにより、可動役物と表示画像による組み合わせ演出の美しさや連動感を向上させることができる。なお、2つの可動役物同士、および、これらの可動役物と表示画像が連動するタイミングは同時に限定されない。関連性を有していると感じられる程度連続したタイミングであればよい。関連性を有していると感じられる程度連続したタイミングとしては、例えば1秒以内であれば十分関連性を有していると感じられる。相対スライド移動した後の第2可動役物15および第3可動役物18のそれぞれの少なくとも一部は、相対スライド移動した後の疑似連開始示唆画像の一部と重なる。これにより、可動役物と表示画像による組み合わせが複雑に絡み合っ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。

【0695】

このスライド演出の後、画面が切り替わり、図110(F)に示すように、疑似連回数を示唆する回数示唆画像KSが表示される。回数示唆画像KSは、次に開始される再変動表示が何回目(何連目)の変動表示かを示唆している。ここでは、次は2回目なので(疑似連回数は「2」なので)、「2回目!!!」と表されている。この回数示唆画像KSが表示されるとき、装飾図柄8L、8C、8R、保留アイコン9A、および、当該保留アイコン9Cが表示されない。

【0696】

回数示唆画像KSが消えた後、画面が切り替わり、装飾図柄8L、8C、8Rが再び変動表示されるとともに、図110(G)に示すように、当該保留の保留変化によって、当該保留アイコン9Cの態様が変化する。ここでは、1つの特定の対象(四角い図形)の外観を表していた当該保留アイコン9Cが、2つの同じ特定の対象の外観を表す画像に変化する。具体的には、保留変化によって、当該保留アイコン9Cは、1つの四角い図形から2つの四角い図形が重なった画像に変化する。当該保留アイコン9Cには、四角い図形が2つ含まれるので、現在の疑似連が2回目であること、すなわち、疑似連回数が2であることを示唆している。また、2つの四角形状は、1つの四角形状よりも大当たりの期待度が高いことを示唆している。表示画面7aの右上には、疑似連回数表示GKが表示されている。疑似連回数表示GKは、現在の疑似連回数を表示している。変動表示が所定期間継続した後、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rが同じ数字(ここでは「6」)で仮停止してリーチが形成される。

【0697】

リーチ形成後、中装飾図柄8Cとして、疑似連開始示唆画像が表示される。中装飾図柄8Cとして疑似連開始示唆画像が仮停止した後、図110(H)に示すように、第2可動

10

20

30

40

50

役物 15 が進出位置に向かって下方に移動する。このとき、第 3 可動役物 18 は移動せず退避位置のままである。その後、図 110 (I) に示すように、第 2 可動役物 15 と疑似連開始示唆画像とが連動してスライド移動する駆動演出が実行される。第 2 可動役物 15 と疑似連開始示唆画像の態様は、図 110 (E) と同様である。その後、図 110 (J) に示すように、再び、画面が切り替わり、回数示唆画像 K S が表示される。ここでは、疑似連回数は「3」なので、「3 回目!!!」と表されている。回数示唆画像 K S が表示されるとき、装飾図柄 8 L、8 C、8 R、保留アイコン 9 A、および、当該保留アイコン 9 C が表示されない。回数示唆画像 K S が消えた後、画面が切り替わり、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が再び変動表示されるとともに、当該保留の保留変化によって、当該保留アイコン 9 C の態様が変化する。その後、スペシャルリーチ演出が実行され、装飾図柄によって、大当たり図柄が表示される。

10

【0698】

〔効果例〕

以下に、役物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 107、図 108、図 110 に示すように、2 つの部材（第 1 部材 15 a および第 2 部材 15 b）が相対移動可能な第 2 可動役物 15 を備え、第 2 可動役物 15 の 2 つの部材 15 a、15 b が相対移動するとき、相対移動に連動して、表示画面 7 a に表示された疑似連開始示唆画像の一部が移動する演出を実行することができる。この構成によれば、奇抜な演出によって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 107、図 108、図 110 に示すように、この演出では、第 2 可動役物 15 の 2 つの部材（第 1 部材 15 a および第 2 部材 15 b）が相対移動するとき、疑似連開始示唆画像は、2 つの部分に分かれて相対移動する。この構成によれば、奇抜な演出によって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 107、図 108、図 110 に示すように、この演出では、第 2 可動役物 15 の 2 つの部材（第 1 部材 15 a および第 2 部材 15 b）が相対スライド移動するとき、疑似連開始示唆画像は、2 つの部分（2 つの画像領域）が相対スライド移動する。この構成によれば、奇抜な演出によって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 107、図 108、図 110 に示すように、第 2 可動役物 15 の 2 つの部材（第 1 部材 15 a および第 2 部材 15 b）のスライド方向と、疑似連開始示唆画像の 2 つの部分（2 つの画像領域）のスライド方向とが同じ方向となっている。この構成によれば、奇抜な演出によって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 107、図 108、図 110 に示すように、相対スライド移動した後の第 2 可動役物 15 の 2 つの部材（第 1 部材 15 a および第 2 部材 15 b）の少なくとも一部は、2 つの部分（2 つの画像領域）が相対スライド移動した後の疑似連開始示唆画像の一部と重なる。この構成によれば、奇抜な演出によって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

【0699】

〔変形例〕

以下に、役物連動演出の変形例を示す。

〔変形例 1〕

図 107、図 108、図 110 の役物連動演出 A、B、D において、疑似連開始示唆画

50

像が第2可動役物15の2つの部材（第1部材15aおよび第2部材15b）の相対移動に連動して移動するものとして説明した。また、図109の役物連動演出Cにおいて、疑似連開始示唆画像が第2可動役物15の2つの部材（第1部材15aおよび第2部材15b）の相対移動に連動して移動するものとして説明した。スマイル顔を現した特定画像TGが第2可動役物15の2つの部材15a、15bの相対移動に連動して移動するものとして説明した。しかし、第2可動役物15の2つの部材15a、15bの相対移動に連動して移動する画像は、疑似連示唆画像やスマイル顔の画像以外の画像であってもよい。連動して移動する画像は、例えば、キャラクタや生物、物体を表した画像のほか、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものを表す画像であってもよい。すなわち、連動して移動したことが視認可能な画像であればよい。

10

【0700】

〔変形例2〕

図107～図110の役物連動演出A～Dでは、第2可動役物15の2つの部材（第1部材15aおよび第2部材15b）は、相対スライド移動をするものとして説明した。しかし、第2可動役物15の2つの部材15a、15bは、相対スライド移動以外の相対移動をし、その相対移動に連動して特定画像が移動してもよい。例えば、第2可動役物15の2つの部材15a、15bが互いに離れる方向に移動し、その移動に連動して疑似連示唆画像やスマイル顔の特定画像が2つの部分に分断して互いに離れるように移動してもよい。また、疑似連示唆画像やスマイル顔の特定画像が相対スライド移動するとき、そのスライド方向は、第2可動役物15の2つの部材15a、15bのスライド方向と異なってもよいし、反対方向であってもよい。

20

【0701】

〔変形例3〕

図107～図110の役物連動演出A～Dでは、第2可動役物15の2つの部材（第1部材15aおよび第2部材15b）の相対スライド移動に連動して、疑似連示唆画像やスマイル顔の特定画像が2つの部分に分かれて相対移動するものとして説明した。しかし、疑似連示唆画像やスマイル顔の特定画像は、2つの部分にわかれることなく、第2可動役物15の2つの部材15a、15bの相対スライド移動に連動して、画像全体が移動してもよい。また、疑似連示唆画像やスマイル顔の特定画像は、3つ以上の部分に分かれて、これらのうちの1つ以上が連動して移動してもよい。なお、特定画像が連動して移動するとき、一方向への直線移動に限定されない。回転に動であってもよいし、往復移動であってもよい。

30

【0702】

〔変形例4〕

図107～図110の役物連動演出A～Dを適宜組み合わせてもよい。例えば、。図109の役物連動演出Cにおいて、図110の役物連動演出Dのように、2つの可動役物（第2可動役物15および第3可動役物18）が連動して相対移動し、これらの連動に連動して特定画像が相対移動してもよい。

【0703】

〔変形例5〕

図107～図110の役物連動演出A～Dでは、説明した演出の一部を備えていなくてもよいし、他の演出が追加されていてもよい。例えば、第2可動役物15は2つの部材15a、15bの相対スライド方向がその都度変わるように構成されていてもよい。具体的には、第2可動役物15は相対スライド移動前に回転し、その回転後の向きによって、その後のスライド移動方向が変化してもよい。

40

【0704】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇〔態様C1-1〕

2つの部材が相対移動可能な可動役物と、

50

複数種類の画像を表示可能な表示手段と、を備える遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、特定の対象を表す特定画像であり、
前記可動役物の前記2つの部材が前記相対移動するとき、前記相対移動に連動して、前記表示手段に表示された前記特定画像の少なくとも一部が移動する演出を実行可能なことを特徴とする遊技機。

◇[態様C1-2]

態様C1-1に記載の遊技機であって、
前記演出では、前記可動役物の前記2つの部材が前記相対移動するとき、前記特定画像は、2つの部分に分かれて相対移動することを特徴とする遊技機。

◇[態様C1-3]

態様C1-2に記載の遊技機であって、
前記演出では、前記可動役物の前記2つの部材が相対スライド移動するとき、前記特定画像は、前記2つの部分が相対スライド移動することを特徴とする遊技機。

◇[態様C1-4]

態様C1-3に記載の遊技機であって、
前記可動役物の前記2つの部材のスライド方向と、前記特定画像の前記2つの部分のスライド方向とが同じ方向となっていることを特徴とする遊技機。

◇[態様C1-5]

態様C1-3または態様C1-4に記載の遊技機であって、
前記相対スライド移動した後の前記2つの部材の少なくとも一部は、前記2つの部分が相対スライド移動した後の前記特定画像の一部と重なることを特徴とする遊技機。

【0705】

以下に図111～図114を用いてV字表示形成演出A～Dについて説明する。このV字表示形成演出は、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、V字表示形成演出を実行する指示が含まれている場合に、枠ランプ66、盤ランプ5を制御し、ROM103から対応する画像データを読み出してメイン表示画面7aやサブ表示画面64に画像を表示させる演出である。

【0706】

〔V字表示形成演出A〕

図111は、V字表示形成演出Aを説明するための図である。V字表示形成演出Aでは、まず、図111(A)に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄8L、8C、8Rがメイン表示画面7aの中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン9Aと保留アイコン9Cとがメイン表示画面7aの下方に表示される。これら保留アイコン9A、9Cは、柄のない白色の保留アイコンである。

【0707】

次に、図111(B)に示すように、遊技盤ランプ発光演出がおこなわれる。この遊技盤ランプ発光演出では、メイン表示画面7aにおいて装飾図柄8L、8C、8Rによってリーチ状態が形成され、盤ランプ5が発光(点灯)する。盤ランプ5は、表示画面7aに隣接して配置され、平行四辺形状(菱形形状)であり、複数のLEDにより発光する。図111(B)の例では、リーチ状態は、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rとが同じ「7」図柄で仮停止表示され、中装飾図柄8Cが高速変動することによって形成されている。

【0708】

次に、図111(C)に示すように、一体表示完成演出がおこなわれる。この一体表示完成演出では、メイン表示画面7aにおいてV画像X6Aが表示される。V画像X6Aは

、発光する様子を表す発光画像である。この一体表示完成演出では、V画像X6Aの色、輝度、発光態様は、盤ランプ5の色、輝度、発光態様と同様となっている。発光態様としては、例えば、高速に点滅したり、瞬間的に消灯したりするなど種々のバリエーションが存在する。この一体表示完成演出では、V画像X6Aと盤ランプ5とで「V字形」を形成する一体表示がおこなわれる。図111(D)の例では、V画像X6Aと盤ランプ5とで形成される一体表示である「V字形」が、クロスハッチングで示されている。また、V画像X6Aは、装飾図柄8L, 8C, 8Rよりも手前に表示される。

この一体表示完成演出後、V画像X6A、および、盤ランプ5、一斉に消灯し、所定の演出（例えば、スーパーリーチ演出、擬似連演出、先読み演出）がおこなわれる。

【0709】

〔V字表示形成演出B〕

図112は、V字表示形成演出Bを説明するための図である。V字表示形成演出Bでは、まず、図112(A)に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄8L, 8C, 8Rがメイン表示画面7aの中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン9Aと保留アイコン9Cとがメイン表示画面7aの下方に表示される。これら保留アイコン9A, 9Cは、柄のない白色の保留アイコンである。

【0710】

次に、図112(B)に示すように、枠ランプ発光演出がおこなわれる。この枠ランプ発光演出では、メイン表示画面7aにおいて装飾図柄8L, 8C, 8Rによってリーチ状態が形成され、枠ランプ66が発光(点灯)する。枠ランプ66は、盤ランプ5に隣接して配置され、平行四辺形状であり、複数のLEDにより発光する。図112(B)の例では、リーチ状態は、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rとが同じ「7」図柄で仮停止表示され、中装飾図柄8Cが高速変動することによって形成されている。

【0711】

次に、図112(C)に示すように、遊技盤ランプ発光演出がおこなわれる。この遊技盤ランプ発光演出では、盤ランプ5が発光(点灯)する。盤ランプ5は、表示画面7aに隣接して配置され、平行四辺形状であり、複数のLEDにより発光する。この遊技盤ランプ発光演出では、盤ランプ5の色、輝度、および、発光態様は、枠ランプ66の色、輝度、および、発光態様と同様となっている。発光態様としては、例えば、高速に点滅したり、瞬間的に消灯したりするなど種々のバリエーションが存在する。そして、この遊技盤ランプ発光演出では、枠ランプ66と盤ランプ5とが発光することにより、一体表示がなされ、平行四辺形状が形成される。

【0712】

次に、図112(D)に示すように、一体表示完成演出がおこなわれる。この一体表示完成演出では、メイン表示画面7aにおいてV画像X6Aが表示される。V画像X6Aは、発光する様子を表す発光画像である。この一体表示完成演出では、V画像X6Aの色、輝度、発光態様は、盤ランプ5および枠ランプ66の色、輝度、発光態様と同様となっている。発光態様としては、例えば、高速に点滅したり、瞬間的に消灯したりするなど種々のバリエーションが存在する。この一体表示完成演出では、V画像X6Aと盤ランプ5と枠ランプ66とで「V字形」を形成する一体表示がおこなわれる。図112(D)の例では、V画像X6Aと盤ランプ5と枠ランプ66とで形成される一体表示である「V字形」が、クロスハッチングで示されている。また、V画像X6Aは、装飾図柄8L, 8C, 8Rよりも手前に表示される。

この一体表示完成演出後、V画像X6A、盤ランプ5、および、枠ランプ66は、一斉に消灯し、所定の演出（例えば、スーパーリーチ演出、擬似連演出、先読み演出）がおこなわれる。

【0713】

〔V字表示形成演出C〕

図113は、V字表示形成演出Cを説明するための図である。V字表示形成演出Cでは

10

20

30

40

50

、まず、図113(A)に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄8L, 8C, 8Rがメイン表示画面7aの中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン9Aと保留アイコン9Cとがメイン表示画面7aの下方に表示される。これら保留アイコン9A, 9Cは、柄のない白色の保留アイコンである。

【0714】

次に、図113(B)に示すように、V画像表示演出がおこなわれる。このV画像表示演出では、メイン表示画面7aにおいて、装飾図柄8L, 8C, 8Rによるリーチ状態が形成され、V画像X6Aが表示される。V画像X6Aは、発光する様子を表す発光画像である。また、V画像X6Aは、装飾図柄8L, 8C, 8Rよりも手前に表示される。図113(B)の例では、リーチ状態は、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rとが同じ「7」図柄で仮停止表示され、中装飾図柄8Cが高速変動することによって形成され、V画像X6Aが、クロスハッチングで示されている。

【0715】

次に、図113(C)に示すように、遊技盤ランプ発光演出がおこなわれる。この遊技盤ランプ発光演出では、枠ランプ66が発光(点灯)する。盤ランプ5は、メイン表示画面に隣接して配置され、平行四辺形状であり、複数のLEDにより発光する。この遊技盤ランプ発光演出では、盤ランプ5の色、輝度、発光態様は、V画像X6Aの色、輝度、発光態様と同様となっている。発光態様としては、例えば、高速に点滅したり、瞬間的に消灯したりするなど種々のバリエーションが存在する。

【0716】

次に、図113(D)に示すように、一体表示完成演出がおこなわれる。この一体表示完成演出では、枠ランプ66が発光(点灯)する。枠ランプ66は、盤ランプ5に隣接して配置され、平行四辺形状であり、複数のLEDにより発光する。この一体表示完成演出では、枠ランプ66の色、輝度、および、発光態様は、盤ランプ5およびV画像X6Aの色、輝度、および、発光態様と同様となっている。発光態様としては、例えば、高速に点滅したり、瞬間的に消灯したりするなど種々のバリエーションが存在する。この一旦表示完成演出では、V画像X6Aと盤ランプ5と枠ランプ66とで「V字形」を形成する一体表示がおこなわれる。図113(D)の例では、V画像X6Aと盤ランプ5と枠ランプ66とで形成される一体表示である「V字形」が、クロスハッチングで示されている。また、V画像X6Aは、装飾図柄8L, 8C, 8Rよりも手前に表示される。

この一体表示完成演出後、V画像X6A、盤ランプ5、および、枠ランプ66は、一斉に消灯し、所定の演出(例えば、スーパーリーチ演出、擬似連演出、先読み演出)がおこなわれる。

【0717】

[V字表示形成演出D]

図114は、V字表示形成演出Dを説明するための図である。V字表示形成演出Dでは、まず、図114(A)に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄8L, 8C, 8Rがメイン表示画面7aの中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン9Aと保留アイコン9Cとがメイン表示画面7aの下方に表示される。これら保留アイコン9A, 9Cは、柄のない白色の保留アイコンである。

【0718】

次に、図114(B)に示すように、枠ランプ発光演出がおこなわれる。この枠ランプ発光演出では、メイン表示画面7aにおいて装飾図柄8L, 8C, 8Rによってリーチ状態が形成され、枠ランプ66が発光(点灯)する。枠ランプ66は、盤ランプ5に隣接して配置され、平行四辺形状であり、複数のLEDにより発光する。図114(B)の例では、リーチ状態は、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rとが同じ「7」図柄で仮停止表示され、中装飾図柄8Cが高速変動することによって形成されている。

【0719】

次に、図114(C)に示すように、遊技盤ランプ発光演出がおこなわれる。この遊技盤ランプ発光演出では、盤ランプ5が発光(点灯)する。盤ランプ5は、表示画面7aに隣接して配置され、平行四辺形形状であり、複数のLEDにより発光する。この遊技盤ランプ発光演出では、盤ランプ5の色、輝度、および、発光態様は、枠ランプ66の色、輝度、および、発光態様と同様となっている。発光態様としては、例えば、高速に点滅したり、瞬間的に消灯したりするなど種々のバリエーションが存在する。そして、この遊技盤ランプ発光演出では、枠ランプ66と盤ランプ5とが発光することにより、一体表示がなされ、平行四辺形形状が形成される。

【0720】

次に、図114(D)に示すように、可動役物発光演出がおこなわれる。この可動役物発光演出では、第1可動役物14がメイン表示画面7a上の展開位置(展開ポジション、進展位置)まで移動し、発光(点灯)する。第1可動役物14は、展開位置まで移動したときには、盤ランプ5に隣接して配置され、台形形状であり、複数のLEDにより発光する。この可動役物発光演出では、第1可動役物14の色、輝度、および、発光態様は、盤ランプ5および枠ランプ66の色、輝度、および、発光態様と同様となっている。発光態様としては、例えば、高速に点滅したり、瞬間的に消灯したりするなど種々のバリエーションが存在する。そして、この可動役物発光演出では、第1可動役物14と枠ランプ66と盤ランプ5とが発光することにより、一体表示がなされ、細長い台形形状が形成される。

【0721】

次に、図114(E)に示すように、一体表示完成演出がおこなわれる。この一体表示完成演出では、メイン表示画面7aにおいてV画像X6Bが表示される。V画像X6Bは、発光する様子を表す発光画像である。この一体表示完成演出では、V画像X6Bの色、輝度、発光態様は、盤ランプ5、枠ランプ66、および、第1可動役物14の色、輝度、発光態様と同様となっている。発光態様としては、例えば、高速に点滅したり、瞬間的に消灯したりするなど種々のバリエーションが存在する。この一体表示完成演出では、V画像X6Aと第1可動役物14と盤ランプ5と枠ランプ66とで「V字形」を形成する一体表示がおこなわれる。図114(E)の例では、V画像X6Aと第1可動役物14と盤ランプ5と枠ランプ66とで形成される一体表示である「V字形」が、クロスハッチングで示されている。また、V画像X6Aは、装飾図柄8L、8C、8Rよりも手前に表示される。

この一体表示完成演出後、第1可動役物14はホームポジションに戻り、V画像X6A、第1可動役物14、盤ランプ5、および、枠ランプ66は、一斉に消灯し、所定の演出(例えば、スーパーリーチ演出、擬似連演出、先読み演出)がおこなわれる。

【0722】

[変形例]

上記V字表示形成演出において、一体表示完成演出では、V画像X6A(V画像X6B)と第1可動役物14と盤ランプ5と枠ランプ66の色、輝度、発光態様は、それぞれ同様となっているが、これに限られず、V画像X6Aの色、輝度、発光態様は、盤ランプ5および枠ランプ66の色、輝度、発光態様と異なってもいいし、盤ランプ5の色、輝度、発光態様は、V画像X6Aおよび枠ランプ66の色、輝度、発光態様とことなっていていいし、枠ランプ66の色、輝度、発光態様は、盤ランプ5およびV画像X6Aの色、輝度、発光態様と異なってもいい。また、V画像X6Aと第1可動役物14と盤ランプ5と枠ランプ66は、いずれか一つまたはそれぞれが、色のみ、または、輝度のみ、または、発光態様のみ異なってもいい。例えば、V画像X6Aの色と、盤ランプ5の色と、枠ランプ66の色とがそれぞれ異なってもいい。

上記V字表示形成演出Bのように、枠ランプ66が発光し、次に、盤ランプ5が発光し、次に、V画像X6Aが表示される場合、上記V字表示形成演出Cのように、V画像X6Aが表示され、盤ランプ5が発光し、枠ランプ66が発光する場合が記載されているが、これに限られず、これらの3つの発光物をそれぞれ順番に発光すればよく、例えば、枠ランプ66が発光し、次に、V画像X6Aが表示され、盤ランプ5が発光してもいいし、盤ランプ5が発光し、次に、V画像X6Aが表示され、次に、枠ランプ66が発光してもいい

いし、V画像X6Aが表示され、次に、枠ランプ66が発光し、次に、盤ランプ5が発光してもよい。

上記V字表示形成演出では、一体表示形成演出後、V画像X6A（V画像X6B）、第1可動役物14、盤ランプ5、および、枠ランプ66は、一斉に消灯するようにしているが、これに限られず、各発光物が順に消灯していてもよい。例えば、枠ランプ66が消灯し、次に、盤ランプ5が消灯し、次に、第1可動役物14が消灯し、次に、V画像X6A（V画像X6B）が消灯してもよい。

上記V字表示形成演出では、一体表示としてV字形を形成するようにしているが、これに限られず、種々の態様でおこなってもよい。

上記V字表示形成演出において、一体表示を形成するV画像X6A（V画像X6B）は、表示画面7aに表示されているが、これに限られず、メイン表示画面7aとサブ表示画面64とに表示してもよいし、サブ表示画面64のみに表示してもよい。例えば、V字表示形成演出Dにおいて、V画像X6Bをメイン表示画面7aとサブ表示画面64とに表示し、メイン表示画面7aとサブ表示画面64と第1可動役物14と盤ランプ5と枠ランプ66とを用いて一体表示を形成するようにしてもよい。

上記V字表示形成演出Dにおいて、第1可動役物14は、可動役物であるが、これに限られず、第1可動役物14の代わりに可動しない役物を用いてもよい。

上記V字表示形成演出Aにおいて、枠ランプ66とV画像X6Aとを用いてV字形の一体表示を形成するようにしているが、これに限られず、第1可動役物14と枠ランプ66とV画像X6Aとを用いてV字形の一体表示を形成するようにしてもよいし、2つの可動役物とV画像X6Aとを用いてV字形の一体表示を形成するようにしてもよい。

【0723】

〔効果例〕

以下に、V字表示形成演出の効果例を示す。

〔効果1〕

上記遊技機1の実施形態では、メイン表示画面7aにV画像X6Aを表示させる演出がおこなわれているときに、盤ランプ5を発光（点灯）させる演出がおこなわれ、V画像X6Aと盤ランプ5とでV字を形成する一体表示がおこなわれる。この構成によれば、V画像X6Aと盤ランプ5とで、ダイナミックな演出を創出することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0724】

〔効果2〕

上記遊技機1の実施形態では、メイン表示画面7aにV画像X6Aを表示させる演出がおこなわれているときに、盤ランプ5を発光（点灯）させる演出がおこなわれ、V画像X6Aと盤ランプ5とで「V字形」を形成する一体表示がおこなわれ、V画像X6Aは、発光する様子を表す発光画像である。この構成によれば、V画像X6Aによる発光演出と盤ランプ5による発光演出とで、煌びやかでダイナミックな演出を創出することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0725】

〔効果3〕

上記遊技機1の実施形態では、メイン表示画面7aに発光するV画像X6Aを表示させる演出がおこなわれているときに、盤ランプ5を発光（点灯）させる演出がおこなわれ、V画像X6Aと盤ランプ5とでV字を形成する一体表示がおこなわれ、V画像X6Aと盤ランプ5とは隣接している。この構成によれば、V画像X6Aと盤ランプ5とで、遊技者に視認し易い煌びやかでダイナミックな演出を創出することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0726】

〔効果4〕

上記遊技機1の実施形態では、メイン表示画面7aに発光するV画像X6Aを表示させる演出と盤ランプ5を発光（点灯）させる演出とがおこなわれているときに、前枠53（

外部枠）に配置される枠ランプ66を発光（点灯）させる演出がおこなわれ、V画像X6Aと盤ランプ5と枠ランプ66とで「V字形」を形成する一体表示がおこなわれる。この構成によれば、V画像X6Aと盤ランプ5と枠ランプ66とで、ダイナミックな演出を創出することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0727】

〔効果5〕

上記遊技機1の実施形態では、メイン表示画面7aに発光するV画像X6Aを表示させる演出と盤ランプ5を発光（点灯）させる演出とがおこなわれているときに、前枠53（外部枠）に配置される枠ランプ66を発光（点灯）させる演出がおこなわれ、V画像X6Aと盤ランプ5と枠ランプ66とで「V字形」を形成する一体表示がおこなわれ、かつ、V画像X6Aは、発光する様子を表す発光画像である。この構成によれば、V画像X6Aと盤ランプ5と枠ランプ66とで、煌びやかでダイナミックな演出を創出することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0728】

〔効果6〕

上記遊技機1の実施形態では、メイン表示画面7aに発光するV画像X6Aを表示させる演出と盤ランプ5を発光（点灯）させる演出とがおこなわれているときに、前枠53（外部枠）に配置される枠ランプ66を発光（点灯）させる演出がおこなわれ、V画像X6Aと盤ランプ5と枠ランプ66とで「V字形」を形成する一体表示がおこなわれ、かつ、盤ランプ5と枠ランプ66とは隣接している。この構成によれば、V画像X6Aと盤ランプ5と枠ランプ66で、遊技者に視認し易い煌びやかでダイナミックな演出を創出することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0729】

〔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X6-1〕

複数の演出を実行可能な遊技機であって、

内枠と、

前記内枠に配置される遊技盤と、

前記内枠の外部に配置される外部枠と、

前記遊技盤に配置され、発光可能な第1の発光部と、

表示演出を実行可能な表示手段と、

を備え、

前記複数の演出のうちの一つの演出として、第1の演出をおこなう場合があり、

前記複数の演出のうちの一つの演出として、第2の演出をおこなう場合があり、

前記第1の演出は、前記表示手段に所定の画像を表示する演出であり、

前記第2の演出は、前記第1の発光部を発光させる演出であり、

前記第1の演出と前記第2の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の演出がおこなわれているときに前記第2の演出がおこなわれ、前記第1の演出において前記表示手段に表示される前記所定の画像と、前記第2の演出において前記第1の発光部とを用いて一体表示をおこなう、

30

40

ことを特徴とする遊技機。

【0730】

〔態様X6-2〕

態様X6-1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の演出と前記第2の演出とで前記一体表示をおこなう場合において、前記第1の演出で前記表示手段に表示される前記所定の画像は、発光する様子を表す発光画像である、

ことを特徴とする遊技機。

〔態様X6-3〕

50

【0731】

態様X6-2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の演出で前記表示手段に表示される前記所定の画像と、前記第2の演出で発光する前記第1の発光部とは隣接している、
ことを特徴とする遊技機。

【0732】

[態様X6-4]

態様X6-3に記載の遊技機であって、

前記遊技機は、さらに、

前記外部枠に配置され、発光可能な第2の発光部を備え、

前記複数の演出のうちの一つの演出として、第3の演出をおこなう場合があり、

前記第3の演出は、前記第2の発光部を発光させる演出であり、

前記組み合わせ演出は、前記第3の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の演出、および、前記第2の演出がおこなわれているときに前記第3の演出がおこなわれ、前記第1の演出で前記表示手段に表示される前記所定の画像と、前記第2の演出で発光する前記第1の発光部と、前記第3の演出で発光する前記第2の発光部とを用いて一体表示をおこなう、

ことを特徴とする遊技機。

【0733】

[態様X6-5]

態様X6-4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の演出と前記第2の演出と前記第3の演出で前記一体表示をおこなう場合には、前記第1の演出で前記表示手段に表示される前記所定の画像は、発光する様子を表す発光画像である、

ことを特徴とする遊技機。

【0734】

[態様X6-6]

態様X6-5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の演出で発光する前記第1の発光部と、前記第3の演出で発光する前記第2の発光部とは隣接している、

ことを特徴とする遊技機。

【0735】

以下に図115～図118を用いてカットイン演出A～Dについて説明する。このカットイン演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン101がサブ制御基板90から受信した変動演出開始コマンドを解析し、カ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を読み出してメイン表示画面7aやサブ表示画面64に画像を表示させる演出である。

【0736】

[カットイン演出A]

図115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115(A)に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄8L、8C、8Rがメイン表示画面7aの中央付近で変動表示され、メイン表示画面7aとサブ表示画面64に背景画像HKが表示される。この背景画像HKは、メイン表示画面7aとサブ表示画面64との全面に表示される背景を表す画像である。

【0737】

また、このカットイン演出では、メイン表示画面7aとサブ表示画面64に複数の領域が設定される。すなわち、図115(A)に示すように、メイン表示画面7aにおいて一点鎖線で区分された領域の上側の領域をメイン領域X1とも呼び、メイン表示画面7aにおいて一点鎖線で区分された領域の下側の領域をメイン領域Y1とも呼び、右側のサブ表示画面64(右サブ表示画面64Rとも呼ぶ)において一点鎖線で区分された領域の上側

10

20

30

40

50

の領域をサブ領域 X 2 とも呼び、右サブ表示画面 6 4 R において一点鎖線で区分された領域の下側の領域をサブ領域 Y 2 とも呼び、左側のサブ表示画面 6 4 (左サブ表示画面 6 4 L とも呼ぶ) において一点鎖線で区分された領域の上側の領域をサブ領域 X 3 とも呼び、左サブ表示画面 6 4 L において一点鎖線で区分された領域の下側の領域をサブ領域 Y 3 とも呼ぶ。ここで、メイン領域 X 1 とサブ領域 X 2 とサブ領域 X 3 を総合して、メインサブ上側領域とも呼ぶ。メイン領域 Y 1 とサブ領域 Y 2 とサブ領域 Y 3 を総合して、メインサブ下側領域とも呼ぶ。

【0738】

また、図 1 1 5 (A) の例では、背景画像 H K は、「+」を示すハッチングで示めされる。また、この装飾図柄変動演出では、右サブ表示画面 6 4 R のサブ領域 Y 2 にボタン画像 X 7 C が表示される。このボタン画像 X 7 C は、演出ボタン 6 3 の形状を模しており、所定の遊技情報 (回転数の情報、チャンスアップ演出の出現率の変更情報など) を設定するためのユーザインタフェース画面の表示を促すための画像である。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン 9 A と保留アイコン 9 C とがメイン表示画面 7 a の下方に表示される。これら保留アイコン 9 A, 9 C は、柄のない白色の保留アイコンである。

【0739】

次に、図 1 1 5 (B) に示すように、第 1 画像表示演出がおこなわれる。この第 1 画像表示演出では、メインサブ上側領域にカットインのごとく第 1 カットイン画像 X 7 A が表示される。第 1 カットイン画像 X 7 A は、台形形状であり、メイン領域 X 1 とサブ領域 X 2, X 3 に表示される連続した画像である。第 1 カットイン画像 X 7 A は、メインサブ上側領域の全部に配置されず、メインサブ上側領域の一部に配置される。メインサブ上側領域における第 1 カットイン画像 X 7 A 以外の領域、および、メインサブ下側領域は、背景画像 H K のままである。また、この第 1 画像表示演出において、後述の第 2 カットイン画像 X 7 B は表示されない。さらに、この第 1 画像表示演出では、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R によってリーチ状態が形成される。具体的には、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R とが同じ図柄で仮停止表示され、中装飾図柄 8 C が高速変動することによりリーチ状態が形成される。この場合、左装飾図柄 8 L は、背景画像 H K 上にあり、右装飾図柄 8 R は、第 1 カットイン画像 X 7 A 上に表示される。図 1 1 5 (B) の例では、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R とが同じ「7」図柄で仮停止表示され、中装飾図柄 8 C が高速変動している。

【0740】

次に、図 1 1 5 (C) に示すように、第 2 画像表示演出がおこなわれる。この第 2 画像表示演出では、メインサブ上側領域に第 1 カットイン画像 X 7 A が表示された状態で、メインサブ下側領域にカットインのごとく第 2 カットイン画像 X 7 B が表示される。第 2 カットイン画像 X 7 B は、台形形状であり、メイン領域 Y 1 とサブ領域 Y 2, Y 3 に表示される連続した画像である。第 2 カットイン画像 X 7 B は、メインサブ下側領域の全部に配置されず、メインサブ下側領域の一部に配置される。メインサブ上側領域における第 1 カットイン画像 X 7 A 以外の領域、および、メインサブ下側領域における第 2 カットイン画像 X 7 B 以外の領域は、背景画像 H K のままである。この第 2 画像表示演出では、第 1 カットイン画像 X 7 A と第 2 カットイン画像 X 7 B とは隣接しておらず乖離している。

【0741】

次に、図 1 1 5 (D) に示すように、画像接近演出がおこなわれる。この画像接近演出では、乖離していた第 1 カットイン画像 X 7 A と第 2 カットイン画像 X 7 B とが拡大しながら移動し、接近する演出である。最終的に、第 1 カットイン画像 X 7 A と第 2 カットイン画像 X 7 B は、境界線 X 7 D を介して隣接する。第 1 カットイン画像 X 7 A は、メインサブ上側領域の全部に配置され、第 2 カットイン画像 X 7 B は、メインサブ下側領域に配置される。また、この画像接近演出では、リーチ状態を形成する装飾図柄 8 L は、第 2 カットイン画像 X 7 B 上に表示され、同じくリーチ状態を形成する右装飾図柄 8 R は、第 1 カットイン画像 X 7 A 上に表示され、中装飾図柄 8 C は、境界線 X 7 D 付近で変動表示している。

この画像接近演出の後、所定の演出 (例えば、擬似連演出、スーパーリーチ演出、先読

10

20

30

40

50

み演出、チャンスアップ演出)がおこなわれる。

【0742】

〔カットイン演出B〕

図116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116(A)に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄8L、8C、8Rがメイン表示画面7aの中央付近で変動表示され、メイン表示画面7aとサブ表示画面64に背景画像HKが表示される。この背景画像HKは、メイン表示画面7aとサブ表示画面64との全面に表示される背景を表す画像である。

【0743】

また、このカットイン演出では、メイン表示画面7aとサブ表示画面64に複数の領域が設定される。すなわち、図116(A)に示すように、メイン表示画面7aにおいて一点鎖線で区分された領域の上側の領域をメイン領域X1とも呼び、メイン表示画面7aにおいて一点鎖線で区分された領域の下側の領域をメイン領域Y1とも呼び、右側のサブ表示画面64(右サブ表示画面64Rとも呼ぶ)において一点鎖線で区分された領域の上側の領域をサブ領域X2とも呼び、右サブ表示画面64Rにおいて一点鎖線で区分された領域の下側の領域をサブ領域Y2とも呼び、左側のサブ表示画面64(左サブ表示画面64Lとも呼ぶ)において一点鎖線で区分された領域の上側の領域をサブ領域X3とも呼び、左サブ表示画面64Lにおいて一点鎖線で区分された領域の下側の領域をサブ領域Y3とも呼ぶ。ここで、メイン領域X1とサブ領域X2とサブ領域X3を総合して、メインサブ上側領域とも呼ぶ。メイン領域Y1とサブ領域Y2とサブ領域Y3を総合して、メインサブ下側領域とも呼ぶ。

【0744】

また、図116(A)の例では、背景画像HKは、「+」を示すハッチングで示めされる。また、この装飾図柄変動演出では、右サブ表示画面64Rのサブ領域Y2にボタン画像X7Cが表示される。このボタン画像X7Cは、演出ボタン63の形状を模しており、所定の遊技情報(回転数の情報、チャンスアップ演出の出現率の変更情報など)を設定するためのユーザインタフェース画面の表示を促すための画像である。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン9Aと保留アイコン9Cとがメイン表示画面7aの下方に表示される。これら保留アイコン9A、9Cは、柄のない白色の保留アイコンである。

【0745】

次に、図116(B)に示すように、第1画像表示演出がおこなわれる。この第1画像表示演出では、メインサブ上側領域にカットインのごとく第1カットイン画像X7Aが表示され、キャラクタ画像CRAが表示される。第1カットイン画像X7Aは、台形形状であり、メイン領域X1とサブ領域X2、X3に表示される連続した画像である。第1カットイン画像X7Aは、メインサブ上側領域の全部に配置されず、メインサブ上側領域の一部に配置される。メインサブ上側領域における第1カットイン画像X7A以外の領域、および、メインサブ下側領域は、背景画像HKのままである。また、キャラクタ画像CRAは、第1カットイン画像X7A上に表示される。この第1画像表示演出において、後述の第2カットイン画像X7Bは表示されない。さらに、この第1画像表示演出では、装飾図柄8L、8C、8Rによってリーチ状態が形成される。具体的には、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rとが同じ図柄で仮停止表示され、中装飾図柄8Cが高速変動することによりリーチ状態が形成される。この場合、左装飾図柄8Lは、背景画像HK上にあり、右装飾図柄8Rは、第1カットイン画像X7A上に表示される。図116(B)の例では、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rとが同じ「7」図柄で仮停止表示され、中装飾図柄8Cが高速変動している。

【0746】

次に、図116(C)に示すように、第2画像表示演出がおこなわれる。この第2画像表示演出では、メインサブ上側領域に第1カットイン画像X7A(キャラクタ画像CRAを含む)が表示された状態で、メインサブ下側領域にカットインのごとく第2カットイン画像X7Bが表示され、キャラクタ画像CRBが表示される。第2カットイン画像X7B

10

20

30

40

50

は、台形形状であり、メイン領域 Y 1 とサブ領域 Y 2 , Y 3 に表示される連続した画像である。第 2 カットイン画像 X 7 B は、メインサブ下側領域の全部に配置されず、メインサブ下側領域の一部に配置される。メインサブ上側領域における第 1 カットイン画像 X 7 A 以外の領域、および、メインサブ下側領域における第 2 カットイン画像 X 7 B 以外の領域は、背景画像 H K のままである。キャラクタ画像 C R B は、キャラクタ C R A と異なるキャラクタを表し、第 2 カットイン画像 X 7 B 上に表示される。この第 2 画像表示演出では、第 1 カットイン画像 X 7 A と第 2 カットイン画像 X 7 B とは隣接しておらず乖離している。

【0747】

次に、図 116 (D) に示すように、画像接近演出がおこなわれる。この画像接近演出では、乖離していた第 1 カットイン画像 X 7 A と第 2 カットイン画像 X 7 B とが拡大しながら移動し、接近する演出である。最終的に、第 1 カットイン画像 X 7 A と第 2 カットイン画像 X 7 B は、境界線 X 7 D を介して隣接する。第 1 カットイン画像 X 7 A は、メインサブ上側領域の全部に配置され、第 2 カットイン画像 X 7 B は、メインサブ下側領域に配置される。また、この画像接近演出では、第 1 カットイン画像 X 7 A において、キャラクタ C R A は居なくなり、第 2 カットイン画像 X 7 B 上に表示されていたキャラクタ画像 C R B が第 1 カットイン画像 X 7 A に移動して、第 1 カットイン画像 X 7 A 上に表示される。第 2 カットイン画像 X 7 B では、キャラクタが表示されない。しかし、これに限られず、キャラクタ画像 C R A が第 2 カットイン画像 X 7 B に移動して、第 2 カットイン画像 X 7 B 上に表示され、その結果、キャラクタ画像 C R A とキャラクタ画像 C R B とが入れ替わるようにしてもよい。また、この画像接近演出では、リーチ状態を形成する装飾図柄 8 L は、第 2 カットイン画像 X 7 B 上に表示され、同じくリーチ状態を形成する右装飾図柄 8 R は、第 1 カットイン画像 X 7 A 上に表示され、中装飾図柄 8 C は、境界線 X 7 D 付近で変動表示している。

この画像接近演出の後、所定の演出（例えば、擬似連演出、スーパーリーチ演出、先読み演出、チャンスアップ演出）がおこなわれる。

【0748】

〔カットイン演出 C〕

図 117 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 117 (A) に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R がメイン表示画面 7 a の中央付近で変動表示され、メイン表示画面 7 a とサブ表示画面 6 4 に背景画像 H K が表示される。この背景画像 H K は、メイン表示画面 7 a とサブ表示画面 6 4 との全面に表示される背景を表す画像である。

【0749】

また、このカットイン演出では、メイン表示画面 7 a とサブ表示画面 6 4 に複数の領域が設定される。すなわち、図 117 (A) に示すように、メイン表示画面 7 a において一点鎖線で区分された領域の上側の領域をメイン領域 X 1 と呼び、メイン表示画面 7 a において一点鎖線で区分された領域の下側の領域をメイン領域 Y 1 と呼び、右側のサブ表示画面 6 4 (右サブ表示画面 6 4 R と呼ぶ) において一点鎖線で区分された領域の上側の領域をサブ領域 X 2 と呼び、右サブ表示画面 6 4 R において一点鎖線で区分された領域の下側の領域をサブ領域 Y 2 と呼び、左側のサブ表示画面 6 4 (左サブ表示画面 6 4 L と呼ぶ) において一点鎖線で区分された領域の上側の領域をサブ領域 X 3 と呼び、左サブ表示画面 6 4 L において一点鎖線で区分された領域の下側の領域をサブ領域 Y 3 と呼ぶ。ここで、メイン領域 X 1 とサブ領域 X 2 とサブ領域 X 3 を総合して、メインサブ上側領域と呼ぶ。メイン領域 Y 1 とサブ領域 Y 2 とサブ領域 Y 3 を総合して、メインサブ下側領域と呼ぶ。

【0750】

また、図 117 (A) の例では、背景画像 H K は、「+」を示すハッチングで示めされる。また、この装飾図柄変動演出では、右サブ表示画面 6 4 R のサブ領域 Y 2 にボタン画像 X 7 C が表示される。このボタン画像 X 7 C は、演出ボタン 6 3 の形状を模しており、

所定の遊技情報（回転数の情報、チャンスアップ演出の出現率の変更情報など）を設定するためのユーザインタフェース画面の表示を促すための画像である。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン9Aと保留アイコン9Cとがメイン表示画面7aの下方に表示される。これら保留アイコン9A、9Cは、柄のない白色の保留アイコンである。

【0751】

次に、図117（B）に示すように、第1画像表示演出がおこなわれる。この第1画像表示演出では、メインサブ上側領域にカットインのごとく第1カットイン画像X7Aが表示され、キャラクタ画像CRAが表示される。第1カットイン画像X7Aは、三角形状であり、メイン領域X1とサブ領域X2、X3に表示される連続した画像である。第1カットイン画像X7Aは、メインサブ上側領域の全部に配置される。また、キャラクタ画像CRAは、第1カットイン画像X7A上に表示される。この第1画像表示演出において、後述の第2カットイン画像X7Bは表示されない。さらに、この第1画像表示演出では、装飾図柄8L、8C、8Rによってリーチ状態が形成される。具体的には、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rとが同じ図柄で仮停止表示され、中装飾図柄8Cが高速変動することによりリーチ状態が形成される。この場合、左装飾図柄8Lは、背景画像HK上にあり、右装飾図柄8Rは、第1カットイン画像X7A上に表示される。図117（B）の例では、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rとが同じ「7」図柄で仮停止表示され、中装飾図柄8Cが高速変動している。

10

【0752】

次に、図117（C）に示すように、第2画像表示演出がおこなわれる。この第2画像表示演出では、メインサブ上側領域に第1カットイン画像X7A（キャラクタ画像CRAを含む）が表示された状態で、メインサブ下側領域にカットインのごとく第2カットイン画像X7Bが表示され、キャラクタ画像CRBが表示される。第2カットイン画像X7Bは、三角形状であり、メイン領域Y1とサブ領域Y2、Y3に表示される連続した画像である。第2カットイン画像X7Bは、メインサブ下側領域の全部に配置される。従って、背景画像HKは、メイン表示画面7aおよびサブ表示画面64から見えなくなる。キャラクタ画像CRBは、キャラクタCRAと異なるキャラクタを表し、第2カットイン画像X7B上に表示される。この第2画像表示演出では、第1カットイン画像X7Aと第2カットイン画像X7Bとは隣接しており、その境界部に境界線X7Dが表示される。また、この第2画像表示演出では、リーチ状態を形成する装飾図柄8Lは、第2カットイン画像X7B上に表示され、同じくリーチ状態を形成する右装飾図柄8Rは、第1カットイン画像X7A上に表示され、中装飾図柄8Cは、境界線X7D付近で変動表示している。

20

30

【0753】

次に、図117（D）に示すように、キャラクタ移動演出がおこなわれる。このキャラクタ移動演出では、第1カットイン画像X7A上に表示されていたキャラクタCRAが居なくなり、第2カットイン画像X7B上に表示されていたキャラクタ画像CRBが第1カットイン画像X7Aに移動して、第1カットイン画像X7A上に表示される。第2カットイン画像X7Bでは、キャラクタが表示されない。しかし、これに限られず、キャラクタ画像CRAが第2カットイン画像X7Bに移動して、第2カットイン画像X7B上に表示され、その結果、キャラクタ画像CRAとキャラクタ画像CRBとが入れ替わるようにしてもよい。

40

このキャラクタ移動演出の後、所定の演出（例えば、擬似連演出、スーパーリーチ演出、先読み演出、チャンスアップ演出）がおこなわれる。

【0754】

〔カットイン演出D〕

図118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118（A）に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄8L、8C、8Rがメイン表示画面7aの中央付近で変動表示され、メイン表示画面7aとサブ表示画面64に背景画像HKが表示される。この背景画像HKは、メイン表示画面7aとサブ表示画面64との全面に表示される背景を表す画像である。

50

【0755】

また、このカットイン演出では、メイン表示画面7aとサブ表示画面64に複数の領域が設定される。すなわち、図118(A)に示すように、メイン表示画面7aにおいて一点鎖線で区分された領域の上側の領域をメイン領域X1とも呼び、メイン表示画面7aにおいて一点鎖線で区分された領域の下側の領域をメイン領域Y1とも呼び、右側のサブ表示画面64（右サブ表示画面64Rとも呼ぶ）において一点鎖線で区分された領域の上側の領域をサブ領域X2とも呼び、右サブ表示画面64Rにおいて一点鎖線で区分された領域の下側の領域をサブ領域Y2とも呼び、左側のサブ表示画面64（左サブ表示画面64Lとも呼ぶ）において一点鎖線で区分された領域の上側の領域をサブ領域X3とも呼び、左サブ表示画面64Lにおいて一点鎖線で区分された領域の下側の領域をサブ領域Y3とも呼ぶ。ここで、メイン領域X1とサブ領域X2とサブ領域X3を総合して、メインサブ上側領域とも呼ぶ。メイン領域Y1とサブ領域Y2とサブ領域Y3を総合して、メインサブ下側領域とも呼ぶ。

10

【0756】

また、図118(A)の例では、背景画像HKは、「+」を示すハッチングで示めされる。また、この装飾図柄変動演出では、右サブ表示画面64Rのサブ領域Y2にボタン画像X7Cが表示される。このボタン画像X7Cは、演出ボタン63の形状を模しており、所定の遊技情報（回転数の情報、チャンスアップ演出の出現率の変更情報など）を設定するためのユーザインタフェース画面の表示を促すための画像である。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン9Aと保留アイコン9Cとがメイン表示画面7aの下方に表示される。これら保留アイコン9A、9Cは、柄のない白色の保留アイコンである。

20

【0757】

次に、図118(B)に示すように、第1画像表示演出がおこなわれる。この第1画像表示演出では、背景画像HKに代わってメイン表示画面7aおよびサブ表示画面64全体に第1カットイン画像X7Aが表示され、キャラクタ画像CRAが表示される連続した画像である。キャラクタ画像CRAは、第1カットイン画像X7Aであって、メインサブ上側領域に表示される。この第1画像表示演出において、後述の第2カットイン画像X7Bは表示されない。さらに、この第1画像表示演出では、装飾図柄8L、8C、8Rによってリーチ状態が形成される。具体的には、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rとが同じ図柄で仮停止表示され、中装飾図柄8Cが高速変動することによりリーチ状態が形成される。この場合、左装飾図柄8Lおよび右装飾図柄8Rは、第1カットイン画像X7A上に表示される。図118(B)の例では、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rとが同じ「7」図柄で仮停止表示され、中装飾図柄8Cが高速変動している。

30

【0758】

次に、図118(C)に示すように、第2画像表示演出がおこなわれる。この第2画像表示演出では、メインサブ上側領域に第1カットイン画像X7A（キャラクタ画像CRAを含む）が表示された状態で、メインサブ下側領域にカットインのごとく第2カットイン画像X7Bが表示され、キャラクタ画像CRBが表示される。第2カットイン画像X7Bは、三角形状であり、メイン領域Y1とサブ領域Y2、Y3に表示される連続した画像である。第2カットイン画像X7Bは、メインサブ下側領域の全部に配置される。キャラクタ画像CRBは、キャラクタCRAと異なるキャラクタを表し、第2カットイン画像X7B上に表示される。この第2画像表示演出では、第1カットイン画像X7Aと第2カットイン画像X7Bとは隣接しており、その境界部に境界線X7Dが表示される。また、この第2画像表示演出では、リーチ状態を形成する装飾図柄8Lは、第2カットイン画像X7B上に表示され、同じくリーチ状態を形成する右装飾図柄8Rは、第1カットイン画像X7A上に表示され、中装飾図柄8Cは、境界線X7D付近で変動表示している。

40

【0759】

次に、図118(D)に示すように、キャラクタ移動演出がおこなわれる。このキャラクタ移動演出では、第1カットイン画像X7A上に表示されていたキャラクタCRAが居なくなり、第2カットイン画像X7B上に表示されていたキャラクタ画像CRBが第1カ

50

ットイン画像 X 7 A に移動して、第 1 カットイン画像 X 7 A 上に表示される。第 2 カットイン画像 X 7 B では、キャラクタが表示されない。しかし、これに限られず、キャラクタ画像 C R A が第 2 カットイン画像 X 7 B に移動して、第 2 カットイン画像 X 7 B 上に表示され、その結果、キャラクタ画像 C R A とキャラクタ画像 C R B とが入れ替わるようにしてもよい。

このキャラクタ移動演出の後、所定の演出（例えば、擬似連演出、スーパーリーチ演出、先読み演出、チャンスアップ演出）がおこなわれる。

【0760】

〔変形例〕

上記カットイン演出において、右サブ表示画面 6 4 R にボタン画像 X 7 C を表示して種々の設定を可能としているが、サブ表示画面 6 4 に、他の情報を表示してもよい。例えば、他の情報として、大当たり後の変動回数を表す回転数表示、連チャン回数を表す連チャン回数表示、獲得出玉を表す獲得玉数表示を表示してもよい。

10

上記カットイン演出 B ～ D において、画像接近演出やキャラクタ移動演出で、第 2 カットイン画像 X 7 B 上に表示されていたキャラクタ画像 C R B が第 1 カットイン画像 X 7 A に移動して、第 1 カットイン画像 X 7 A で表示されるが、その後、このキャラクタ画像 C R B を用いた演出（例えば、スーパーリーチ演出やチャンスアップ演出）をおこなうようにしてもよい。

【0761】

〔効果例〕

以下に、カットイン演出の効果例を示す。

20

〔効果 1〕

上記遊技機 1 の実施形態では、カットイン演出において、メイン表示画面 7 a のメイン領域 X 1 と、サブ表示画面 6 4 のサブ領域 X 2 , X 3 とを用いて第 1 カットイン画像 X 7 A が表示され、メイン表示画面 7 a のメイン領域 Y 1 と、サブ表示画面 6 4 のサブ領域 Y 2 , Y 3 とを用いて第 2 カットイン画像 X 7 B が表示され、第 1 カットイン画像 X 7 A が表示されているときに、第 2 カットイン画像 X 7 B が表示される。この構成によれば、遊技者にメイン表示画面 7 a とサブ表示画面 6 4 との両方に亘って表示される、第 1 カットイン画像 X 7 A と第 2 カットイン画像 X 7 B を同時に表示するので、遊技者に第 1 カットイン画像 X 7 A と第 2 カットイン画像 X 7 B を印象付けることができ、第 1 カットイン画像 X 7 A と第 2 カットイン画像 X 7 B とを用いた演出の興趣を向上させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0762】

〔効果 2〕

上記遊技機 1 の実施形態では、カットイン演出において、第 1 画像表示演出の後に、第 2 画像表示演出がおこなわれる。すなわち、第 2 カットイン画像 X 7 B が表示されていないときに第 1 カットイン画像 X 7 A が表示され、その後、第 1 カットイン画像 X 7 A が表示されているときに、第 2 カットイン画像 X 7 B が表示される。この構成によれば、遊技者にメイン表示画面 7 a とサブ表示画面 6 4 との両方に亘って表示される、第 1 カットイン画像 X 7 A と第 2 カットイン画像 X 7 B を同時に表示するので、遊技者に第 1 カットイン画像 X 7 A と第 2 カットイン画像 X 7 B を印象付けることができ、さらに、第 2 カットイン画像 X 7 B が表示されていないときに第 1 カットイン画像 X 7 A が表示され、その後、第 1 カットイン画像 X 7 A が表示されているときに、第 2 カットイン画像 X 7 B が表示されるので、一つ一つの画像に注目を集めることができるので、第 1 カットイン画像 X 7 A と第 2 カットイン画像 X 7 B とを用いた演出の興趣を向上させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0763】

〔効果 3〕

上記遊技機 1 の実施形態では、カットイン演出 D において、第 1 画像表示演出で第 2 カットイン画像 X 7 B が表示されていないときに第 1 カットイン画像 X 7 A が表示される場

50

合には、メイン表示画面 7 a のメイン領域 Y 1 とサブ表示画面 6 4 のサブ領域 Y 2 , Y 3 とに第 1 カットイン画像 X 7 A の一部が表示され、第 2 画像表示演出で第 1 カットイン画像 X 7 A が表示されているときに第 2 カットイン画像 X 7 B が表示される場合には、メイン領域 Y 1 およびサブ領域 Y 2 , Y 3 に表示されている第 1 カットイン画像 X 7 A の一部を第 2 カットイン画像 X 7 B に置き換えることで第 2 カットイン画像 X 7 B が表示される。この構成によれば、第 2 カットイン画像 X 7 B が表示されていないときに第 1 カットイン画像 X 7 A が表示される場合には、メイン表示画面 7 a のメイン領域 Y 1 とサブ表示画面 6 4 のサブ領域 Y 2 , Y 3 とに第 1 カットイン画像 X 7 A の一部が表示されるので、第 1 カットイン画像 X 7 A を強調することができ、第 1 カットイン画像 X 7 A が表示されているときに第 2 カットイン画像 X 7 B が表示される場合には、メイン領域 Y 1 およびサブ領域 Y 2 , Y 3 に表示されている第 1 カットイン画像 X 7 A の一部を第 2 カットイン画像 X 7 B に置き換えるので、第 2 カットイン画像 X 7 B の出現を強調することができる。従って、第 1 カットイン画像 X 7 A および第 2 カットイン画像 X 7 B をそれぞれ強調することができ、第 1 カットイン画像 X 7 A と第 2 カットイン画像 X 7 B とを用いた演出の興趣を向上させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0764】

〔効果 4〕

上記遊技機 1 の実施形態では、カットイン演出において、第 1 画像表示演出で第 1 カットイン画像 X 7 A にキャラクタ画像 C R A が含まれ、第 2 画像表示演出で第 2 カットイン画像 X 7 B にキャラクタ画像 C R B が含まれる。この構成によれば、第 1 カットイン画像 X 7 A および第 2 カットイン画像 X 7 B をより強調することができ、第 1 カットイン画像 X 7 A と第 2 カットイン画像 X 7 B とを用いた演出の興趣を向上させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0765】

〔効果 5〕

上記遊技機 1 の実施形態では、カットイン演出において、第 1 カットイン画像 X 7 A と第 2 カットイン画像 X 7 B とは隣接して表示される。この構成によれば、第 1 カットイン画像 X 7 A および第 2 カットイン画像 X 7 B をより強調することができ、第 1 カットイン画像 X 7 A と第 2 カットイン画像 X 7 B とを用いた演出の興趣を向上させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0766】

〔効果 6〕

上記遊技機 1 の実施形態では、カットイン演出において、第 1 カットイン画像 X 7 A と第 2 カットイン画像 X 7 B との境界には境界線 X 7 D が表示される。この構成によれば、第 1 カットイン画像 X 7 A と第 2 カットイン画像 X 7 B とを明確に区分する事が可能であり、第 1 カットイン画像 X 7 A と第 2 カットイン画像 X 7 B を誤認することを抑制することができ、第 1 カットイン画像 X 7 A と第 2 カットイン画像 X 7 B とを用いた演出の興趣を向上させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0767】

〔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 7-1〕

第 1 の表示手段と第 2 の表示手段とを用いて複数の表示演出を実行可能な遊技機であって、

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、前記第 1 の表示手段の第 1 の領域と第 2 の表示手段の第 2 の領域とを用いて第 1 の画像を表示する演出であり、

前記第 2 の表示演出は、前記第 1 の表示手段の第 3 の領域と前記第 2 の表示手段の第 4 の領域とを用いて第 2 の画像を表示する演出であり、

10

20

30

40

50

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。

【0768】

[態様 X 7-2]

態様 X 7-1 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 の表示演出がおこなわれていないときに前記第 1 の表示演出がおこなわれ、その後、前記第 1 の表示演出がおこなわれるときに前記第 2 の表示演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

【0769】

[態様 X 7-3]

態様 X 7-2 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 の表示演出がおこなわれていないときに前記第 1 の表示演出がおこなわれる場合には、前記第 1 の表示手段の前記第 3 の領域と前記第 2 の表示手段の前記第 4 の領域とに前記第 1 の画像の一部が表示され、前記第 1 の表示演出がおこなわれるときに前記第 2 の表示演出がおこなわれる場合には、前記第 2 の表示演出は、前記第 3 の領域および前記第 4 の領域の前記第 1 の画像の一部を前記第 2 の画像に置き換える、

ことを特徴とする遊技機。

【0770】

[態様 X 7-4]

態様 X 7-3 に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出では、前記第 1 の表示演出における前記第 1 の画像には、第 1 のキャラクターが含まれ、前記第 2 の表示演出の前記第 2 の画像には、前記第 1 のキャラクターとは異なる第 2 のキャラクターが含まれる、

【0771】

[態様 X 7-5]

態様 X 7-4 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 の表示演出における前記第 1 の画像と前記第 2 の表示演出における前記第 2 の画像とは隣接している、

ことを特徴とする遊技機。

【0772】

[態様 X 7-6]

態様 X 7-5 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の表示演出における前記第 1 の画像と前記第 2 の表示演出における前記第 2 の画像との境界には境界線が表示される、

ことを特徴とする遊技機。

【0773】

以下に図 119～図 122 を用いてタイマ発動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。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、リーチ演出（スーパーリーチ演出）中）などに実行され得る。

【0774】

[タイマ発動演出 A]

図 119 は、タイマ発動演出 A を説明するための図である。

タイマ発動演出 A では、まず、図 119（A）に示すように、特別図柄の変動表示と同

10

20

30

40

50

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 のメイン表示画面 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 1 9 (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 7 7 5】

次に、図 1 1 9 (B) に示すように、メイン表示画面 7 a では第 1 特定画像表示演出が実行される。この第 1 特定画像表示演出は、タイマが発動されることを示唆する第 1 特定画像としてのタイマ発動示唆画像 T M H を表示する演出である。この第 1 特定画像表示演出が実行されると、メイン表示画面 7 a の略中央にはタイマ発動示唆画像 T M H が表示される。タイマ発動示唆画像 T M H は、矩形枠 W H の中にタイマが発動されることを示唆する「タイマ発動」の文字 M 1 が表示される。つまりタイマ発動示唆画像 T M H は、タイマが発動されることを文字で示唆する。矩形枠 W H の内部は例えば黒色に配色され、「タイマ発動」の文字 M 1 は例えば白抜き（白文字）で表示される。なお、タイマ発動示唆画像 T M H は所定時間（例えば 2 ～ 5 秒）表示された後、その表示された位置で消去される。

【0 7 7 6】

次に、図 1 1 9 (C) に示すように、メイン表示画面 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、タイマ発動示唆画像 T M H が消去されると実行される。このタイマ表示演出では、タイマ発動示唆画像 T M H が消去されると、再び装飾図柄変動演出がおこなわれ、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示中に、タイマ画像 T M 1 がメイン表示画面 7 a の左下に表示される。タイマ画像 T M 1 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 1 1 9 (C) に示すタイマ画像 T M 1 では、タイマ初期値としての 1 0 秒が示されている。

【0 7 7 7】

次に、図 1 1 9 (D) に示すように、メイン表示画面 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は、図 1 1 9 (C) に示したタイマ画像 T M 1 のタイマ値がカウントダウンされて 0 秒になったときの状態を示している。

【0 7 7 8】

次に、図 1 1 9 (E) に示すように、メイン表示画面 7 a では第 2 特定画像表示演出が実行される。この第 2 特定画像表示演出は、第 1 特定画像に関連する画像であって、追加のタイマが発動されることを示唆する第 2 特定画像としての追加タイマ発動示唆画像 T T M を表示する演出である。この第 2 特定画像表示演出が実行されると、メイン表示画面 7 a の略中央には追加タイマ発動示唆画像 T T M が表示される。追加タイマ発動示唆画像 T T M は、上記したタイマ発動示唆画像 T M H と、このタイマ発動示唆画像 T M H の左上側に段状に表示される第 3 特定画像としてのタイマ発動の追加を示唆する追加示唆画像 T M T とで表示される。追加示唆画像 T M T は、矩形枠 W T の中にタイマが追加発動されることを示唆する「追加」の文字 M 2 が表示される。つまり追加タイマ発動示唆画像 T T M は、タイマ発動示唆画像 T M H と追加示唆画像 T M T とで、タイマが追加で発動されることを文字で示唆する。また、矩形枠 W T の内部は例えば赤色に配色され、「追加」の文字 M 2 は例えば黒文字で表示される。また、矩形枠 W T の横長は矩形枠 W H の横長よりも短く、矩形枠 W T の縦長は矩形枠 W H の縦長よりも長く形成され、「追加」の文字 M 2 は「タイマ発動」の文字 M 1 よりも大きく且つ太く表示される。すなわち、タイマ発動示唆画像 T M H と追加示唆画像 T M T とは、異なる表示態様で表示され、追加タイマ発動示唆画像 T T M において、タイマ発動示唆画像 T M H よりも追加示唆画像 T M T の方が目立つように表示される。なお、追加タイマ発動示唆画像 T T M は所定時間（例えば 2 ～ 5 秒）表示された後、その表示された位置で消去される。

【0 7 7 9】

次に、図 1 1 9 (F) に示すように、メイン表示画面 7 a では追加タイマ表示演出が実行される。この追加タイマ表示演出は、追加タイマ発動示唆画像 T T M が消去されると実

10

20

30

40

50

行される。この追加タイマ表示演出では、追加タイマ発動示唆画像 T T M が消去されると、再び装飾図柄変動演出がおこなわれ、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示中に、タイマ画像 T M 2 がメイン表示画面 7 a の右上に表示される。ここで、タイマ画像 T M 2 は、タイマ画像 T M 1 よりも大きく表示され、タイマ画像 T M 1 よりも目立つように表示される。なお、タイマ画像 T M 2 は、タイマ画像 T M 1 と同様、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 1 1 9 (F) に示すタイマ画像 T M 2 では、タイマ初期値としての 2 0 秒が示されている。

【0780】

次に、図 1 1 9 (G) に示すように、メイン表示画面 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 1 1 9 (F) に示したタイマ画像 T M 2 のタイマ値がカウント

10

【0781】

[タイマ発動演出 B]

図 1 2 0 は、タイマ発動演出 B を説明するための図である。

タイマ発動演出 B では、まず、図 1 2 0 (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 のメイン表示画面 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 0 (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。

20

【0782】

次に、図 1 2 0 (B) に示すように、メイン表示画面 7 a では第 1 特定画像表示演出が実行される。この第 1 特定画像表示演出は、タイマが発動されることを示唆する第 1 特定画像としてのタイマ発動示唆画像 T M H を表示する演出である。この第 1 特定画像表示演出が実行されると、メイン表示画面 7 a の略中央にはタイマ発動示唆画像 T M H が表示される。タイマ発動示唆画像 T M H は、矩形枠 W H の中にタイマが発動されることを示唆する「タイマ発動」の文字 M 1 が表示される。つまりタイマ発動示唆画像 T M H は、タイマが発動されることを文字で示唆する。矩形枠 W H の内部は例えば黒色に配色され、「タイマ発動」の文字 M 1 は例えば白抜き（白文字）で表示される。なお、タイマ発動示唆画像 T M H は所定時間（例えば 2 ～ 5 秒）表示された後、その表示された位置で消去される。

30

【0783】

次に、図 1 2 0 (C) に示すように、メイン表示画面 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、タイマ発動示唆画像 T M H が消去されると実行される。このタイマ表示演出では、タイマ発動示唆画像 T M H が消去されると、再び装飾図柄変動演出がおこなわれ、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示中に、タイマ画像 T M 1 がメイン表示画面 7 a の左下に表示される。タイマ画像 T M 1 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 1 2 0 (C) に示すタイマ画像 T M 1 では、タイマ初期値としての 5 0 秒が示されている。

40

【0784】

次に、図 1 2 0 (D) に示すように、メイン表示画面 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は、図 1 2 0 (C) に示したタイマ画像 T M 1 のタイマ値がカウントダウンされて 3 0 秒になったときの状態を示している。

【0785】

次に、図 1 2 0 (E) に示すように、メイン表示画面 7 a では第 2 特定画像表示演出が実行される。この第 2 特定画像表示演出は、第 1 特定画像に関連する画像であって、追加のタイマが発動されることを示唆する第 2 特定画像としての追加タイマ発動示唆画像 T T M を表示する演出である。この第 2 特定画像表示演出が実行されると、メイン表示画面 7

50

aの略中央には追加タイマ発動示唆画像T T Mが表示される。追加タイマ発動示唆画像T T Mは、上記したタイマ発動示唆画像T M Hと、このタイマ発動示唆画像T M Hの左上側に段状に表示される第3特定画像としてのタイマ発動の追加を示唆する追加示唆画像T M Tとで表示される。追加示唆画像T M Tは、矩形枠W Tの中にタイマが追加発動されることを示唆する「追加」の文字M 2が表示される。つまり追加タイマ発動示唆画像T T Mは、タイマ発動示唆画像T M Hと追加示唆画像T M Tとで、タイマが追加で発動されることを文字で示唆する。また、矩形枠W Tの内部は例えば赤色に配色され、「追加」の文字M 2は例えば黒文字で表示される。また、矩形枠W Tの横長は矩形枠W Hの横長よりも短く、矩形枠W Tの縦長は矩形枠W Hの縦長よりも長く形成され、「追加」の文字M 2は「タイマ発動」の文字M 1よりも大きく且つ太く表示される。すなわち、タイマ発動示唆画像T M Hと追加示唆画像T M Tとは、異なる表示態様で表示され、追加タイマ発動示唆画像T T Mにおいて、タイマ発動示唆画像T M Hよりも追加示唆画像T M Tの方が目立つように表示される。なお、追加タイマ発動示唆画像T T Mは所定時間（例えば2～5秒）表示された後、その表示された位置で消去される。

【0786】

次に、図120（F）に示すように、メイン表示画面7aでは追加タイマ表示演出が実行される。この追加タイマ表示演出は、追加タイマ発動示唆画像T T Mが消去されると実行される。この追加タイマ表示演出では、追加タイマ発動示唆画像T T Mが消去されると、再び装飾図柄変動演出がおこなわれ、装飾図柄8 L、8 C、8 Rの変動表示中に、タイマ画像T M 2が、タイマ画像T M 1とは別に、メイン表示画面7aの右上に表示される。すなわち、タイマ画像T M 1とタイマ画像T M 2とは、同時にメイン表示画面7aに表示される。ここで、タイマ画像T M 2は、タイマ画像T M 1よりも大きく表示され、タイマ画像T M 1よりも目立つように表示される。なお、タイマ画像T M 2は、タイマ画像T M 1と同様、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120（F）に示すタイマ画像T M 2では、タイマ初期値としての99秒が示されている。また、図120（F）に示すタイマ画像T M 1は、図120（D）に示したタイマ画像T M 1のタイマ値がカウントダウンされて20秒になったときの状態を示している。

【0787】

次に、図120（G）に示すように、メイン表示画面7aではリーチ演出が実行される。このリーチ演出では、図120（F）に示したタイマ画像T M 2のタイマ値がカウントダウンされて70秒となったときに、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ようになっている。本例では、このリーチ図柄配列は「7↓7」が示されている。なお、タイマ画像T M 2のタイマ値が70秒になったとき、タイマ画像T M 1はすでに消化されており、タイマ値は0秒を示している。

【0788】

[タイマ発動演出C]

図121は、タイマ発動演出Cを説明するための図である。

タイマ発動演出Cでは、まず、図121（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のメイン表示画面7a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121（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。

【0789】

次に、図121（B）に示すように、メイン表示画面7aでは第1特定画像表示演出が実行される。この第1特定画像表示演出は、タイマが発動されることを示唆する第1特定画像としてのタイマ発動示唆画像T M Hを表示する演出である。この第1特定画像表示演出が実行されると、メイン表示画面7aの略中央にはタイマ発動示唆画像T M Hが表示される。タイマ発動示唆画像T M Hは、矩形枠W Hの中にタイマが発動されることを示唆す

10

20

30

40

50

る「タイマ発動」の文字M1が表示される。つまりタイマ発動示唆画像TMHは、タイマが発動されることを文字で示唆する。矩形枠WHの内部は例えば黒色に配色され、「タイマ発動」の文字M1は例えば白抜き（白文字）で表示される。なお、タイマ発動示唆画像TMHは所定時間（例えば2～5秒）表示された後、その表示された位置で消去される。

【0790】

次に、図121（C）に示すように、メイン表示画面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、タイマ発動示唆画像TMHが消去されると実行される。このタイマ表示演出では、タイマ発動示唆画像TMHが消去されると、再び装飾図柄変動演出がおこなわれ、装飾図柄8L、8C、8Rの変動表示中に、タイマ画像TM1がメイン表示画面7aの左下に表示される。タイマ画像TM1は、タイマ値がカウントダウンして

10

【0791】

次に、図121（D）に示すように、メイン表示画面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は、図121（C）に示したタイマ画像TM1のタイマ値がカウントダウンされて30秒になったときの状態を示している。

【0792】

次に、図121（E）に示すように、メイン表示画面7aでは第2特定画像表示演出が実行される。この第2特定画像表示演出は、第1特定画像に関連する画像であって、追加のタイマが発動されることを示唆する第2特定画像としての追加タイマ発動示唆画像TTMを表示する演出である。この第2特定画像表示演出が実行されると、メイン表示画面7aの略中央には追加タイマ発動示唆画像TTMが表示される。追加タイマ発動示唆画像TTMは、上記したタイマ発動示唆画像TMHと、このタイマ発動示唆画像TMHの左上側に段状に表示される第3特定画像としてのタイマ発動の追加を示唆する追加示唆画像TMTとで表示される。追加示唆画像TMTは、矩形枠WTの中にタイマが追加発動されることを示唆する「追加」の文字M2が表示される。つまり追加タイマ発動示唆画像TTMは、タイマ発動示唆画像TMHと追加示唆画像TMTとで、タイマが追加で発動されることを文字で示唆する。また、矩形枠WTの内部は例えば赤色に配色され、「追加」の文字M2は例えば黒文字で表示される。また、矩形枠WTの横長は矩形枠WHの横長よりも短く、矩形枠WTの縦長は矩形枠WHの縦長よりも長く形成され、「追加」の文字M2は「タイマ発動」の文字M1よりも大きく且つ太く表示される。すなわち、タイマ発動示唆画像TMHと追加示唆画像TMTとは、異なる表示態様で表示され、追加タイマ発動示唆画像TTMにおいて、タイマ発動示唆画像TMHよりも追加示唆画像TMTの方が目立つように表示される。

20

30

【0793】

次に、図121（F）に示すように、メイン表示画面7aでは第2特定画像移動演出が実行される。この第2特定画像移動演出が実行されると、メイン表示画面7aの略中央で停止していた追加タイマ発動示唆画像TTMは、左方に略楕円状に回転するように移動する。ここで、タイマ発動示唆画像TMHは、メイン表示画面7aの略中央からメイン表示画面7aの左略下側の第1位置まで移動する。一方、追加示唆画像TMTは、メイン表示画面7aの略中央から、メイン表示画面7aの左サイドに隣接する左サブ表示画面64Lの左略下側の第2位置まで移動する。

40

つまり、追加タイマ発動示唆画像TTMを構成するタイマ発動示唆画像TMHと追加タイマ発動示唆画像TTMは、メイン表示画面7aの略中央から同時に略楕円状に回転する。そして、タイマ発動示唆画像TMHがメイン表示画面7aの左略下側の第1位置まで到達すると、タイマ発動示唆画像TMHは該第1位置で停止する。一方、追加示唆画像TMTは、タイマ発動示唆画像TMHが第1位置まで到達しても移動を停止することなく、タイマ発動示唆画像TMHと分離してさらに左方に略楕円状に回転し続ける。そして、追加示唆画像TMTが左サブ表示画面64Lの左略下側の第2位置まで到達すると、追加示唆画像TMTは該第2位置で停止する。タイマ発動示唆画像TMHが第1位置に位置し、追

50

加示唆画像 T M T が第 2 位置に位置する状態では、タイマ発動示唆画像 T M H はメイン表示画面 7 a の左略下側に全体表示され、追加示唆画像 T M T は左サブ表示画面 6 4 L の左略下側に全体表示され、追加示唆画像 T M T はタイマ発動示唆画像 T M H の左側且つ上側に、タイマ発動示唆画像 T M H と分離して表示される。なお、タイマ発動示唆画像 T M H および追加示唆画像 T M T は、所定時間（例えば 2 ～ 5 秒）表示された後、その表示された位置（第 1 位置および第 2 位置）で消去される。

【 0 7 9 4 】

次に、図 1 2 1（F）に示すように、メイン表示画面 7 a では追加タイマ表示演出が実行される。この追加タイマ表示演出は、追加タイマ発動示唆画像 T T M（タイマ発動示唆画像 T M H および追加示唆画像 T M T）が消去されると実行される。この追加タイマ表示演出では、追加タイマ発動示唆画像 T T M が消去されると、再び装飾図柄変動演出がおこなわれ、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示中に、タイマ画像 T M 2 が、タイマ画像 T M 1 とは別に、メイン表示画面 7 a の右上に表示される。すなわち、タイマ画像 T M 1 とタイマ画像 T M 2 とは、同時にメイン表示画面 7 a に表示される。ここで、タイマ画像 T M 2 は、タイマ画像 T M 1 よりも大きく表示され、タイマ画像 T M 1 よりも目立つように表示される。なお、タイマ画像 T M 2 は、タイマ画像 T M 1 と同様、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 1 2 1（F）に示すタイマ画像 T M 2 では、タイマ初期値としての 9 9 秒が示されている。また、図 1 2 1（F）に示すタイマ画像 T M 1 は、図 1 2 1（D）に示したタイマ画像 T M 1 のタイマ値がカウントダウンされて 2 0 秒になったときの状態を示している。

【 0 7 9 5 】

次に、図 1 2 1（G）に示すように、メイン表示画面 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 1 2 1（F）に示したタイマ画像 T M 2 のタイマ値がカウントダウンされて 7 0 秒となったときに、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ようになっている。本例では、このリーチ図柄配列は「7 ↓ 7」が示されている。なお、タイマ画像 T M 2 のタイマ値が 7 0 秒になったとき、タイマ画像 T M 1 はすでに消化されており、タイマ値は 0 秒を示している。

【 0 7 9 6 】

[タイマ発動演出 D]

図 1 2 2 は、タイマ発動演出 D を説明するための図である。

タイマ発動演出 D では、まず、図 1 2 2（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 のメイン表示画面 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 2（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 7 9 7 】

次に、図 1 2 2（B）に示すように、メイン表示画面 7 a では第 1 特定画像表示演出が実行される。この第 1 特定画像表示演出は、タイマが発動されることを示唆する第 1 特定画像としてのタイマ発動示唆画像 T M H を表示する演出である。この第 1 特定画像表示演出が実行されると、メイン表示画面 7 a の略中央にはタイマ発動示唆画像 T M H が表示される。タイマ発動示唆画像 T M H は、矩形枠 W H の中にタイマが発動されることを示唆する「タイマ発動」の文字 M 1 が表示される。つまりタイマ発動示唆画像 T M H は、タイマが発動されることを文字で示唆する。矩形枠 W H の内部は例えば黒色に配色され、「タイマ発動」の文字 M 1 は例えば白抜き（白文字）で表示される。なお、タイマ発動示唆画像 T M H は所定時間（例えば 2 ～ 5 秒）表示された後、その表示された位置で消去される。

【 0 7 9 8 】

次に、図 1 2 2（C）に示すように、メイン表示画面 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、タイマ発動示唆画像 T M H が消去されると実行される。こ

のタイマ表示演出では、タイマ発動示唆画像 T M H が消去されると、再び装飾図柄変動演出がおこなわれ、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示中に、タイマ画像 T M 1 がメイン表示画面 7 a の左下に表示される。タイマ画像 T M 1 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 1 2 2 (C) に示すタイマ画像 T M 1 では、タイマ初期値としての 5 0 秒が示されている。

【0799】

次に、図 1 2 2 (D) に示すように、メイン表示画面 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は、図 1 2 2 (C) に示したタイマ画像 T M 1 のタイマ値がカウントダウンされて 3 0 秒になったときの状態を示している。

【0800】

次に、図 1 2 2 (E) に示すように、メイン表示画面 7 a では第 2 特定画像表示演出が実行される。この第 2 特定画像表示演出は、第 1 特定画像に関連する画像であって、追加のタイマが発動されることを示唆する第 2 特定画像としての追加タイマ発動示唆画像 T T M を表示する演出である。この第 2 特定画像表示演出が実行されると、メイン表示画面 7 a の略中央には追加タイマ発動示唆画像 T T M が表示される。追加タイマ発動示唆画像 T T M は、上記したタイマ発動示唆画像 T M H と、このタイマ発動示唆画像 T M H の左上側に段状に表示される第 3 特定画像としてのタイマ発動の追加を示唆する追加示唆画像 T M T とで表示される。追加示唆画像 T M T は、矩形枠 W T の中にタイマが追加発動されることを示唆する「追加」の文字 M 2 が表示される。つまり追加タイマ発動示唆画像 T T M は、タイマ発動示唆画像 T M H と追加示唆画像 T M T とで、タイマが追加で発動されることを文字で示唆する。また、矩形枠 W T の内部は例えば赤色に配色され、「追加」の文字 M 2 は例えば黒文字で表示される。また、矩形枠 W T の横長は矩形枠 W H の横長よりも短く、矩形枠 W T の縦長は矩形枠 W H の縦長よりも長く形成され、「追加」の文字 M 2 は「タイマ発動」の文字 M 1 よりも大きく且つ太く表示される。すなわち、タイマ発動示唆画像 T M H と追加示唆画像 T M T とは、異なる表示態様で表示され、追加タイマ発動示唆画像 T T M において、タイマ発動示唆画像 T M H よりも追加示唆画像 T M T の方が目立つように表示される。

【0801】

次に、図 1 2 2 (F) に示すように、メイン表示画面 7 a では第 2 特定画像移動演出が実行される。この第 2 特定画像移動演出が実行されると、メイン表示画面 7 a の略中央で停止していた追加タイマ発動示唆画像 T T M は、左方に略楕円状に回転するように移動する。ここで、タイマ発動示唆画像 T M H は、メイン表示画面 7 a の略中央からメイン表示画面 7 a の左略下側の第 1 位置まで移動する。一方、追加示唆画像 T M T は、メイン表示画面 7 a の略中央から、メイン表示画面 7 a の左サイドに隣接する左サブ表示画面 6 4 L の左略下側の第 2 位置まで移動する。

つまり、追加タイマ発動示唆画像 T T M を構成するタイマ発動示唆画像 T M H と追加タイマ発動示唆画像 T T M は、メイン表示画面 7 a の略中央から同時に略楕円状に回転する。そして、タイマ発動示唆画像 T M H がメイン表示画面 7 a の左略下側の第 1 位置まで到達すると、タイマ発動示唆画像 T M H は該第 1 位置で停止する。一方、追加示唆画像 T M T は、タイマ発動示唆画像 T M H が第 1 位置まで到達しても移動を停止することなく、タイマ発動示唆画像 T M H と分離してさらに左方に略楕円状に回転し続ける。そして、追加示唆画像 T M T が左サブ表示画面 6 4 L の左略下側の第 2 位置まで到達すると、追加示唆画像 T M T は該第 2 位置で停止する。タイマ発動示唆画像 T M H が第 1 位置に位置し、追加示唆画像 T M T が第 2 位置に位置する状態では、タイマ発動示唆画像 T M H はメイン表示画面 7 a の左略下側に全体表示され、追加示唆画像 T M T は左サブ表示画面 6 4 L の左略下側に全体表示され、追加示唆画像 T M T はタイマ発動示唆画像 T M H の左側且つ上側に、タイマ発動示唆画像 T M H と分離して表示される。

【0802】

次に、図 1 2 2 (G) に示すように、メイン表示画面 7 a では第 2 特定画像消去演出が実行される。この第 2 特定画像消去演出が実行されると、メイン表示画面 7 a の第 1 位置

10

20

30

40

50

で停止していたタイマ発動示唆画像TMHは、右方に略楕円状に回転するように移動する。左サブ表示画面64Lの第2位置で停止していた追加示唆画像TMTは、タイマ発動示唆画像TMHと同様に、右方に略楕円状に回転するように移動する。そして、タイマ発動示唆画像TMHは、メイン表示画面7aの下側から回転しながら徐々に消去される。また、追加示唆画像TMTは、左サブ表示画面64Lの右側から回転しながら徐々に消去される。なお、図122(G)では、タイマ発動示唆画像TMHおよび追加示唆画像TMTは、メイン表示画面7aおよび左サブ表示画面64Lから消去される途中の表示態様を示しており、タイマ発動示唆画像TMHの一部および追加示唆画像TMTの一部が残った状態で、メイン表示画面7aおよび左サブ表示画面64Lに表示されている。

【0803】

次に、図122(F)に示すように、メイン表示画面7aでは追加タイマ表示演出が実行される。この追加タイマ表示演出は、追加タイマ発動示唆画像TTM(タイマ発動示唆画像TMHおよび追加示唆画像TMT)が消去されると実行される。この追加タイマ表示演出では、追加タイマ発動示唆画像TTMが消去されると、再び装飾図柄変動演出がおこなわれ、装飾図柄8L、8C、8Rの変動表示中に、タイマ画像TM2が、タイマ画像TM1とは別に、メイン表示画面7aの右上に表示される。すなわち、タイマ画像TM1とタイマ画像TM2とは、同時にメイン表示画面7aに表示される。ここで、タイマ画像TM2は、タイマ画像TM1よりも大きく表示され、タイマ画像TM1よりも目立つように表示される。なお、タイマ画像TM2は、タイマ画像TM1と同様、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122(F)に示すタイマ画像TM2では、タイマ初期値としての99秒が示されている。また、図121(F)に示すタイマ画像TM1は、図122(D)に示したタイマ画像TM1のタイマ値がカウントダウンされて20秒になったときの状態を示している。

【0804】

次に、図示は省略するが、上述の図121(G)に示したように、メイン表示画面7aではリーチ演出が実行される。このリーチ演出では、図122(H)に示したタイマ画像TM2のタイマ値がカウントダウンされて70秒となったときに、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rがリーチ図柄配列で停止するようになっている。本例では、このリーチ図柄配列は「7↓7」が示されている。なお、タイマ画像TM2のタイマ値が70秒になったとき、タイマ画像TM1はすでに消滅されており、タイマ値は0秒を示している。

【0805】

[効果例]

以下に、タイマ発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119～図122に示すように、タイマが発動されることを示唆する第1特定画像としてのタイマ発動示唆画像TMHを表示する演出をおこなうとともに、追加のタイマが発動されることを示唆する第2特定画像としての追加タイマ発動示唆画像TTMを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、遊技者は、追加タイマ発動示唆画像TTMが表示されたときは、大いなる期待を持って遊技に臨むことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0806】

[効果2]

上記実施形態の遊技機1では、図119～図122に示すように、追加のタイマが発動されることを示唆する第2特定画像としての追加タイマ発動示唆画像TTMは、タイマが発動されることを示唆する第1特定画像としてのタイマ発動示唆画像TMHに、第3特定画像としてのタイマ発動の追加を示唆する追加示唆画像TMTを、タイマ発動示唆画像TMHとは相違する表示態様で、しかもタイマ発動示唆画像TMHの上段に表示される構成になっている。この構成によれば、第3特定画像としてのタイマ発動の追加を示唆する追加示唆画像TMTを目立たせることができ、遊技者は、追加タイマ発動示唆画像TTMが表示されたことが容易に把握することができる。その結果、遊技の興趣を向上させること

ができる。

【0807】

〔効果3〕

上記実施形態の遊技機1では、図119～図122に示すように、第1特定画像は、タイマが発動されることを文字で示唆するタイマ発動示唆文字画像で表示され、第2特定画像は、追加のタイマが発動されることを文字で示唆する追加タイマ発動示唆文字画像で表示され、第3特定画像は、追加を文字で示唆する文字画像で表示される構成になっている。この構成によれば、遊技者は、表示された第1特定画像、第2特定画像、第3特定画像の内容を極めて容易に理解することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0808】

〔効果4〕

上記実施形態の遊技機1では、図121、図122に示すように、第1特定画像は、メイン表示画面に表示された後、該表示された位置に固定される一方で、第2特定画像は、メイン表示画面に表示された後、第1特定画像の部分は、メイン表示画面の所定位置に移動し、第3特定画像の部分は、該第1特定画像の部分と分離してサブ表示画面の所定位置まで移動する構成になっている。この構成によれば、タイマが発動されることを示唆する第1特定画像の表示に比して、追加のタイマが発動されることを示唆する第2特定画像の表示の方が、より注意を引くようになり、遊技者が、追加のタイマが発動されることを示唆する第2特定画像の表示を見落とすことを、効果的に抑制することができる。特に、第3特定画像の部分は、メイン表示画面からサブ表示画面まで、第1特定画像の部分と分離して移動するので、その効果は絶大となる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

20

〔効果5〕

上記実施形態の遊技機1では、図122に示すように、第1特定画像は、メイン表示画面に固定表示された状態で消去され、第2特定画像は、第1特定画像の部分はメイン表示画面の所定位置に移動した位置から、第3特定画像の部分はサブ表示画面の所定位置に移動した位置から、それぞれ回転しながら消去される構成になっている。この構成によれば、タイマが発動されることを示唆する第1特定画像の表示に比して、追加のタイマが発動されることを示唆する第2特定画像の表示の方が、より注意を引くようになり、遊技者が、追加のタイマが発動されることを示唆する第2特定画像の表示を見落とすことを、効果的に抑制することができる。特に、第3特定画像の部分は、サブ表示画面から回転しながら消去されるので、その効果は絶大となる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0809】

〔変形例〕

以下に、タイマ発動演出の変形例を示す。

〔変形例1〕

上記実施形態の遊技機1では、図119～図121に示すように、追加タイマ表示演出が実行された後は、タイマ画像TM2のタイマ値が所定値になったときにリーチ演出をおこなうようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、タイマ画像TM2のタイマ値が消化されたら、リーチ演出をおこなうようにしてもよい。

40

【0810】

〔変形例2〕

上記実施形態の遊技機1では、図119～図122に示すように、追加タイマ発動示唆画像TTMは、タイマ発動示唆画像TMHの左上側に、段状に、タイマ発動示唆画像TMHと重ならないように（隣接して）追加示唆画像TMTを配置することで表示するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、追加タイマ発動示唆画像TTMは、タイマ発動示唆画像TMHと追加示唆画像TMTの一部が重なるように表示してもよい。ただし、この場合、「タイマ発動」の文字M1と「追加」の文字M2は、視認可能な

50

態様で表示するのが好ましい。あるいは、追加タイマ発動示唆画像 T T M は、タイマ発動示唆画像 T M H と追加示唆画像 T M T とが離間した態様で表示するようにしてもよい。例えば、所定の隙間を持ってタイマ発動示唆画像 T M H と追加示唆画像 T M T とを表示するようにしてもよい。

【0811】

〔変形例 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 1 9 ～ 図 1 2 2 に示すように、追加タイマ発動示唆画像 T T M は、タイマ発動示唆画像 T M H と追加示唆画像 T M T とで構成し、タイマ発動示唆画像 T M H よりも追加示唆画像 T M T の方を大きく（「追加」の文字 M 2 を「タイマ発動」の文字 M 1 よりも大きく）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、タイマ発動示唆画像 T M H と追加示唆画像 T M T （「タイマ発動」の文字 M 1 と「追加」の文字 M 2）とを、同じ大きさで表示するようにしてもよい。また、タイマ発動示唆画像 T M H と追加示唆画像 T M T は、期待度に応じて色が変化するようにしてもよい。

【0812】

〔変形例 4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 2 1、図 1 2 2 に示すように、追加示唆画像 T M T は、メイン表示画面 7 a から、メイン表示画面 7 a の左サイドに隣接する左サブ表示画面 6 4 L まで移動するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、追加示唆画像 T M T は、メイン表示画面 7 a から、メイン表示画面 7 a の右サイドに隣接する右サブ表示画面 6 4 R まで移動するようにしもよい。あるいは、追加示唆画像 T M T は、メイン表示画面 7 a から、メイン表示画面 7 a の上サイドに隣接する上サブ表示画面 6 4 U まで移動するようにしもよい。この場合、タイマ発動示唆画像 T M H は、メイン表示画面 7 a 内で、追加示唆画像 T M T の移動する方向と同じ方向に移動するようにすればよい。

【0813】

〔変形例 5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 2 1、図 1 2 2 に示すように、追加示唆画像 T M T は、メイン表示画面 7 a から左サブ表示画面 6 4 L まで移動して、左サブ表示画面 6 4 L で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、追加示唆画像 T M T は、メイン表示画面 7 a と左サブ表示画面 6 4 L とに跨って全体表示されるようにしてもよい。あるいは、左サブ表示画面 6 4 L で一部のみが表示されるようにしてもよい。

【0814】

〔変形例 6〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 2 1、図 1 2 2 に示すように、タイマ発動示唆画像 T M H は、メイン表示画面 7 a の略中央から左略下側まで移動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、タイマ発動示唆画像 T M H は、メイン表示画面 7 a と左サブ表示画面 6 4 L とに跨って全体表示されるようにしてもよい。あるいは、メイン表示画面 7 a で一部のみが表示されるようにしてもよい。

【0815】

〔変形例 7〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 2 2 に示すように、追加示唆画像 T M T は、左サブ表示画面 6 4 L の右側から回転しながら徐々に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、追加示唆画像 T M T は、左サブ表示画面 6 4 L の左側、上側または下側から消去されるようにしてもよい。また、回転以外の、直線や不規則に移動することにより消去されるようにしてもよい。あるいは、追加示唆画像 T M T は、左サブ表示画面 6 4 L から他の表示画面（メイン表示画面 7 a、右サブ表示画面 6 4 R または上サブ表示画面 6 4 U）に移動して、他の表示画面から消去されるようにしてもよい。

【0816】

〔変形例 8〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 2 2 に示すように、タイマ発動示唆画像 T M H は、メイン表示画面 7 a の下側から回転しながら徐々に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、タイマ発動示唆画像 T M H は、メイン表示画面 7 a の左側、上側または右側から消去されるようにしてもよい。また、回転以外の、直線や不規則に移動することにより消去されるようにしてもよい。あるいは、タイマ発動示唆画像 T M H は、メイン表示画面 7 a から他の表示画面（左サブ表示画面 6 4 L、右サブ表示画面 6 4 R または上サブ表示画面 6 4 U）に移動して、他の表示画面から消去されるようにしてもよい。

【 0 8 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 C 4 - 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、所定の第 1 特定画像を表示する演出であり、

前記第 2 演出は、前記第 1 特定画像に関連する所定の第 2 特定画像を表示する演出であり、

前記表示手段は、前記第 1 特定画像に所定の第 3 特定画像を所定の表示態様で追加することにより前記第 2 特定画像を表示する、

ことを特徴とする遊技機。

〔態様 C 4 - 2 〕

前記第 1 特定画像は、タイマが発動されることを示唆するタイマ発動示唆画像であり、

前記第 2 特定画像は、追加のタイマが発動されることを示唆する追加タイマ発動示唆画像であり、

前記第 3 特定画像は、追加を示唆する画像であって、前記第 1 特定画像の上側に段状に表示される、

ことを特徴とする態様 C 4 - 1 に記載の遊技機。

〔態様 C 4 - 3 〕

前記第 1 特定画像は、タイマが発動されることを文字で示唆するタイマ発動示唆文字画像であり、

前記第 2 特定画像は、追加のタイマが発動されることを文字で示唆する追加タイマ発動示唆文字画像であり、

前記第 3 特定画像は、追加を文字で示唆する文字画像であって、前記第 1 特定画像の上側に段状に表示されるとともに、前記タイマ発動示唆文字画像とは異なる表示態様で表示される、

ことを特徴とする態様 C 4 - 1 または態様 C 4 - 2 に記載の遊技機。

〔態様 C 4 - 4 〕

メイン表示画面と、

前記メイン表示画面に隣接するサブ表示画面と、

が設けられ、

前記第 1 特定画像は、前記メイン表示画面に表示された後、該表示された位置に固定され、

前記第 2 特定画像は、前記メイン表示画面に表示された後、前記第 1 特定画像の部分は、前記メイン表示画面の所定位置に移動し、前記第 3 特定画像の部分は、該第 1 特定画像の部分と分離して前記サブ表示画面の所定位置に移動する、

ことを特徴とする態様 C 4 - 1 から態様 C 4 - 3 までのいずれか一つに記載の遊技機。

〔態様 C 4 - 5 〕

前記第1特定画像は、前記メイン表示画面に固定表示された状態で消去され、

前記第2特定画像は、前記第1特定画像の部分は前記メイン表示画面の所定位置に移動した位置から、前記第3特定画像の部分は前記サブ表示画面の所定位置に移動した位置から、それぞれ回転しながら消去される、

ことを特徴とする態様C 4-4に記載の遊技機。

【0818】

以下に図123～図126を用いて操作手段登場演出A～Dについて説明する。この操作手段登場演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン101がサブ制御基板90から受信した変動演出開始コマンドを解析し、操作手段登場演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM103から対応する画像データを読み出してメイン表示画面7a、および、サブ表示画面64に画像を表示させる演出である。

【0819】

〔操作手段登場演出A〕

図123は、操作手段登場演出Aを説明するための図である。図123(A)～(J)は、メイン表示画面7a、右サブ表示画面64R、および、左サブ表示画面64Lに表示される内容を表している。操作手段登場演出Aでは、まず、図123(A)に示すように、メイン表示画面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)が表示され、その後、リーチが形成される。装飾図柄によってリーチが形成された後装飾図柄や保留アイコンが消え、図123(B)に示すように、スペシャルリーチ演出が開始される。

【0820】

スペシャルリーチ演出では、まず、何も表示されていないメイン表示画面7aの右上に画像W1が表示される。ここでは、画像W1は、「鉄」の文字を表した文字画像である。なお、画像W1は、特定の対象の外観を表す特定画像であり、特定の対象とは文字に限定されない。特定の対象は、文字、キャラクタ、生物、物体に限定されず、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含む。

【0821】

次に、図123(C)に示すように、メイン表示画面7aの右下、画像W1の下方に画像W2が表示される。ここでは、画像W2は、「拳」の文字を表した文字画像である。なお、画像W2も特定の対象の外観を表す特定画像であり、画像W1と同様、特定の対象とは文字に限定されない。次に、図123(D)に示すように、メイン表示画面7aの左上、画像W1の左側に画像W3が表示される。ここでは、画像W3は、「制」の文字を表した文字画像である。なお、画像W3も特定の対象の外観を表す特定画像であり、画像W1と同様、特定の対象とは文字に限定されない。次に、図123(E)に示すように、メイン表示画面7aの左下、画像W1の左下に画像W4が表示される。ここでは、画像W4は、「裁」の文字を表した文字画像である。なお、画像W4も特定の対象の外観を表す特定画像であり、画像W1と同様、特定の対象とは文字に限定されない。4つの画像W1～W4は、メイン表示画面7aに一つずつ順番に表示される。4つの画像W1～W4は、メイン表示画面7aにおいて、四角形状に配置され、4つの画像W1～W4で「鉄拳制裁」の熟語を構成する。

【0822】

その後、図123(F)に示すように、メイン表示画面7aのうち、四角形状に配置された4つの画像W1～W4に囲まれた中央部において、煙状の画像KGが表示される。そして、図123(G)に示すように、その煙状の画像KGの中からボタン画像BTNが現れる。ボタン画像BTNは、演出ボタン63の外観を表した画像であり、ボタンが押された状態と押されていない状態とに切り替可能に表示される。ボタン画像BTNは、メイン表示画面7aのうち、4つの画像W1～W4が表示されていた位置に囲まれた位置に表示

される。このボタン画像 B T N が現れるとほぼ同時に、「鉄」「拳」「制」「裁」の画像 W 1 ～ W 4 がそれぞれサブ表示画面 6 4 に一斉に移動する。具体的には、画像 W 1 は、右方向に移動して右サブ表示画面 6 4 R の上方に表示される。画像 W 2 は、右方向に移動して右サブ表示画面 6 4 R の下方に表示される。画像 W 3 は、左方向に移動して左サブ表示画面 6 4 L の上方に表示される。画像 W 4 は、左方向に移動して左サブ表示画面 6 4 L の下方に表示される。画像 W 1 ～ W 4 は、移動中にメイン表示画面 7 a とサブ表示画面 6 4 とに跨がって表示される。次に、図 1 2 3 (H) に示すように、サブ表示画面 6 4 に、画像 W 1 ～ W 4 が表示されている状態で、メイン表示画面 7 a では、画像 K G が消えて、ボタン画像 B T N のほか、操作促進画像 R N D と、操作有効期間示唆画像 T B I とが表示される。操作促進画像 R N D は「押せ」の文字画像であり、遊技者に操作（押圧操作）を促す。操作有効期間示唆画像 T B I は、演出ボタン 6 3 の操作有効期間の残り期間を表すタイマーバーである。

10

【0823】

遊技者が演出ボタン 6 3 を押すと、図 1 2 3 (I) に示すように、第 2 可動役物 1 5 が進出位置に向かって下方に移動した後、第 2 可動役物 1 5 を構成する第 1 部材 1 5 a と第 2 部材 1 5 b とが相対スライド移動する駆動演出が実行される。ここでは、第 1 部材 1 5 a に対して、第 2 部材 1 5 b が斜め方向（左下方向）にスライド移動する。具体的には、第 1 部材 1 5 a が静止した状態で、第 2 部材 1 5 b が、第 1 部材 1 5 a と第 2 部材 1 5 b との境界線に沿って斜め方向（左下方向）に移動する。メイン表示画面 7 a には、エフェクト画像が表示される。その後、図 1 2 3 (J) に示すように、装飾図柄が大当たりの状態で確定停止する。

20

【0824】

〔操作手段登場演出 B〕

図 1 2 4 は、操作手段登場演出 B を説明するための図である。図 1 2 4 (A) ～ (J) は、メイン表示画面 7 a、右サブ表示画面 6 4 R、および、左サブ表示画面 6 4 L に表示される内容を表している。操作手段登場演出 B では、まず、図 1 2 4 (A) に示すように、メイン表示画面 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）が表示され、その後、リーチが形成される。装飾図柄によってリーチが形成された後装飾図柄や保留アイコンが消え、図 1 2 4 (B) に示すように、スペシャルリーチ演出が開始される。スペシャルリーチ演出の開始時には、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R がリーチを形成したまま縮小しつつ、メイン表示画面 7 a の左上と右上に縮小表示される。

30

【0825】

メイン表示画面 7 a の左上と右上に左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R が縮小表示された状態で、メイン表示画面 7 a の右上に画像 W 1 が表示される。ここでは、画像 W 1 は、「鉄」の文字を表した文字画像である。なお、画像 W 1 は、特定の対象の外観を表す特定画像であり、特定の対象とは文字に限定されない。特定の対象は、文字、キャラクタ、生物、物体に限定されず、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる状態を含む。画像 W 1 は右装飾図柄 8 R によって一部が覆われる。

40

【0826】

次に、図 1 2 4 (C) に示すように、メイン表示画面 7 a の右下、画像 W 1 の下方に画像 W 2 が表示される。ここでは、画像 W 2 は、「拳」の文字を表した文字画像である。なお、画像 W 2 も特定の対象の外観を表す特定画像であり、画像 W 1 と同様、特定の対象とは文字に限定されない。次に、図 1 2 4 (D) に示すように、メイン表示画面 7 a の左上、画像 W 1 の左側に画像 W 3 が表示される。ここでは、画像 W 3 は、「制」の文字を表した文字画像である。なお、画像 W 3 も特定の対象の外観を表す特定画像であり、画像 W 1 と同様、特定の対象とは文字に限定されない。画像 W 3 は左装飾図柄 8 L によって一部が覆われる。次に、図 1 2 4 (E) に示すように、メイン表示画面 7 a の左下、画像 W 1 の

50

左下に画像W 4が表示される。ここでは、画像W 4は、「裁」の文字を表した文字画像である。なお、画像W 4も特定の対象の外観を表す特定画像であり、画像W 1と同様、特定の対象とは文字に限定されない。4つの画像W 1～W 4は、メイン表示画面7 aに一つずつ順番に表示される。4つの画像W 1～W 4は、メイン表示画面7 aにおいて、四角形状に配置され、4つの画像W 1～W 4で「鉄拳制裁」の熟語を構成する。

【0827】

その後、図124（F）に示すように、メイン表示画面7 aのうち、四角形状に配置された4つの画像W 1～W 4に囲まれた中央部において、煙状の画像K Gが表示される。そして、図124（G）に示すように、その煙状の画像K Gの中からボタン画像B T Nが現れる。ボタン画像B T Nは、演出ボタン6 3の外観を表した画像であり、ボタンが押された状態と押されていない状態とに切り替可能に表示される。ボタン画像B T Nは、メイン表示画面7 aのうち、4つの画像W 1～W 4が表示されていた位置に囲まれた位置に表示される。このボタン画像B T Nが現れるとほぼ同時に、「鉄」「拳」「制」「裁」の画像W 1～W 4がそれぞれサブ表示画面6 4に移動する。具体的には、画像W 1は、右方向に移動して右サブ表示画面6 4 Rの上方に表示される。画像W 2は、右方向に移動して右サブ表示画面6 4 Rの下方に表示される。画像W 3は、左方向に移動して左サブ表示画面6 4 Lの上方に表示される。画像W 4は、左方向に移動して左サブ表示画面6 4 Lの下方に表示される。画像W 1～W 4は、移動中にメイン表示画面7 aとサブ表示画面6 4とに跨がって表示される。次に、図124（H）に示すように、サブ表示画面6 4に、画像W 1～W 4が表示されている状態で、メイン表示画面7 aの左上と右上には、左装飾図柄8 Lと右装飾図柄8 Rの縮小表示が継続され、画像K Gが消えた後、ボタン画像B T Nのほか、操作促進画像R N Dと、操作有効期間示唆画像T B Iとが表示される。操作促進画像R N Dは「押せ」の文字画像であり、遊技者に操作（押圧操作）を促す。操作有効期間示唆画像T B Iは、演出ボタン6 3の操作有効期間の残り期間を表すタイマーバーである。

【0828】

遊技者が演出ボタン6 3を押すと、図124（I）に示すように、第2可動役物1 5が進出位置に向かって下方に移動した後、第2可動役物1 5を構成する第1部材1 5 aと第2部材1 5 bとが相対スライド移動する駆動演出が実行される。ここでは、第1部材1 5 aに対して、第2部材1 5 bが斜め方向（左下方向）にスライド移動する。具体的には、第1部材1 5 aが静止した状態で、第2部材1 5 bが、第1部材1 5 aと第2部材1 5 bとの境界線に沿って斜め方向（左下方向）に移動する。メイン表示画面7 aには、エフェクト画像が表示される。その後、図124（J）に示すように、装飾図柄が大当たりの態様で確定停止する。

【0829】

〔操作手段登場演出C〕

図125は、操作手段登場演出Cを説明するための図である。図125（A）～（J）は、メイン表示画面7 a、右サブ表示画面6 4 R、および、左サブ表示画面6 4 Lに表示される内容を表している。操作手段登場演出Cでは、まず、図125（A）に示すように、メイン表示画面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）が表示され、その後、リーチが形成される。装飾図柄によってリーチが形成された後装飾図柄や保留アイコンが消え、図125（B）に示すように、スペシャルリーチ演出が開始される。

【0830】

スペシャルリーチ演出では、まず、何も表示されていないメイン表示画面7 aの右上に画像W 1が表示される。ここでは、画像W 1は、笑った人の顔を表した顔画像である。なお、画像W 1は、特定の対象の外観を表す特定画像であり、特定の対象とは人の顔に限定されない。特定の対象は、キャラクタ、生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含む。

10

20

30

40

50

【0831】

次に、図125（C）に示すように、メイン表示画面7aの右下、画像W1の下方に画像W2が表示される。ここでは、画像W2は、舌を出して片目を瞑った顔を表した顔画像である。なお、画像W2も特定の対象の外観を表す特定画像であり、画像W1と同様、特定の対象とは人の顔に限定されない。次に、図125（D）に示すように、メイン表示画面7aの左上、画像W1の左側に画像W3が表示される。ここでは、画像W3は、サングラスを掛けた人の顔を表した顔画像である。なお、画像W3も特定の対象の外観を表す特定画像であり、画像W1と同様、特定の対象とは人の顔に限定されない。次に、図125（E）に示すように、メイン表示画面7aの左下、画像W1の左下に画像W4が表示される。ここでは、画像W4は、口を開けて笑った人の顔を表した顔画像である。なお、画像W4も特定の対象の外観を表す特定画像であり、画像W1と同様、特定の対象とは人の顔に限定されない。4つの画像W1～W4は、メイン表示画面7aに一つずつ順番に表示される。4つの画像W1～W4は、メイン表示画面7aにおいて、四角形状に配置される。

10

【0832】

その後、図125（F）に示すように、メイン表示画面7aのうち、四角形状に配置された4つの画像W1～W4に囲まれた中央部において、光の画像KGが表示される。そして、図125（G）に示すように、その光の画像KGの中からボタン画像BTNが現れる。ボタン画像BTNは、演出ボタン63の外観を表した画像であり、ボタンが押された状態と押されていない状態とに切り替可能に表示される。ボタン画像BTNは、メイン表示画面7aのうち、4つの画像W1～W4が表示されていた位置に囲まれた位置に表示される。このボタン画像BTNが現れるとほぼ同時に、3つの画像W1、W2、W4がサブ表示画面64に移動する。画像W3は移動しない。画像W1は、光の玉に形態が変化して右方向に移動し右サブ表示画面64Rの上方に再表示される。画像W2は、メイン表示画面7aから消えて、右サブ表示画面64Rの下方に再表示される。画像W4は、左方向に移動して左サブ表示画面64Lの下方に表示される。画像W4は、移動中にメイン表示画面7aとサブ表示画面64とに跨がって表示される。次に、図125（H）に示すように、サブ表示画面64に、画像W1、W2、W4、メイン表示画面7aに画像W3が表示されている状態で、メイン表示画面7aでは、画像KGが消えて、ボタン画像BTNのほか、操作促進画像RNDと、操作有効期間示唆画像TBIとがさらに表示される。操作促進画像RNDは「押せ」の文字画像であり、遊技者に操作（押圧操作）を促す。操作有効期間示唆画像TBIは、演出ボタン63の操作有効期間の残り期間を表すタイマーバーである。

20

30

【0833】

遊技者が演出ボタン63を押すと、図125（I）に示すように、第2可動役物15が進出位置に向かって下方に移動した後、第2可動役物15を構成する第1部材15aと第2部材15bとが相対スライド移動する駆動演出が実行される。ここでは、第1部材15aに対して、第2部材15bが斜め方向（左下方向）にスライド移動する。具体的には、第1部材15aが静止した状態で、第2部材15bが、第1部材15aと第2部材15bとの境界線に沿って斜め方向（左下方向）に移動する。メイン表示画面7aには、エフェクト画像が表示される。その後、図125（J）に示すように、装飾図柄が大当たりの態様で確定停止する。

40

【0834】

〔操作手段登場演出D〕

図126は、操作手段登場演出Dを説明するための図である。図126（A）～（J）は、メイン表示画面7a、右サブ表示画面64R、および、左サブ表示画面64Lに表示される内容を表している。操作手段登場演出Dでは、まず、図126（A）に示すように、メイン表示画面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）が表示され、その後、リーチが形成される。装飾図柄によってリーチが形成された後装飾図柄や保留アイコンが消え、図126（B）に示すように、スペシャルリーチ演出が開始される。

【0835】

50

スペシャルリーチ演出では、まず、何も表示されていないメイン表示画面 7 a の右上に画像 W 1 が表示される。ここでは、画像 W 1 は、笑った人の顔を表した顔画像である。なお、画像 W 1 は、特定の対象の外観を表す特定画像であり、特定の対象とは人の顔に限定されない。特定の対象は、キャラクタ、生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含む。画像 W 1 は、メイン表示画面 7 a の右上に表示された後、メイン表示画面 7 a 内を移動する。

【0836】

次に、図 1 2 6 (C) に示すように、メイン表示画面 7 a に画像 W 2 が表示される。ここでは、画像 W 2 は、舌を出して片目を瞑った顔を表した顔画像である。なお、画像 W 2 も特定の対象の外観を表す特定画像であり、画像 W 1 と同様、特定の対象とは人の顔に限定されない。画像 W 2 は、メイン表示画面 7 a に表示された後、メイン表示画面 7 a 内を移動する。画像 W 1 は、メイン表示画面 7 a 内の移動を継続している。次に、図 1 2 6 (D) に示すように、メイン表示画面 7 a に画像 W 3 が表示される。ここでは、画像 W 3 は、サングラスを掛けた人の顔を表した顔画像である。なお、画像 W 3 も特定の対象の外観を表す特定画像であり、画像 W 1 と同様、特定の対象とは人の顔に限定されない。画像 W 3 は、メイン表示画面 7 a に表示された後、メイン表示画面 7 a 内を移動する。画像 W 1 は、メイン表示画面 7 a 内において時々停止する。画像 W 2 は、メイン表示画面 7 a 内の移動を継続している。次に、図 1 2 6 (E) に示すように、メイン表示画面 7 a に画像 W 4 が表示される。ここでは、画像 W 4 は、口を開けて笑った人の顔を表した顔画像である。なお、画像 W 4 も特定の対象の外観を表す特定画像であり、画像 W 1 と同様、特定の対象とは人の顔に限定されない。

画像 W 4 は、メイン表示画面 7 a に表示された後、メイン表示画面 7 a 内を移動する。画像 W 1、W 2 は、メイン表示画面 7 a から一部がはみ出た状態となる。画像 W 3 は、メイン表示画面 7 a 内において時々停止する。4つの画像 W 1～W 4 は、メイン表示画面 7 a に一つずつ順番に表示される。4つの画像 W 1～W 4 は、その後、各々の移動によってメイン表示画面 7 a において、四角形状に配置された状態で停止する。

【0837】

その後、図 1 2 6 (F) に示すように、メイン表示画面 7 a のうち、四角形状に配置された4つの画像 W 1～W 4 に囲まれた中央部において、光の画像 K G が表示される。そして、図 1 2 6 (G) に示すように、その光の画像 K G の中からボタン画像 B T N が現れる。ボタン画像 B T N は、演出ボタン 6 3 の外観を表した画像であり、ボタンが押された状態と押されていない状態とに切り替可能に表示される。ボタン画像 B T N は、メイン表示画面 7 a のうち、4つの画像 W 1～W 4 が表示されていた位置に囲まれた位置に表示される。このボタン画像 B T N が現れるとほぼ同時に、図 1 2 6 (H) に示すように、4つの画像 W 1～W 4 がサブ表示画面 6 4 にも表示される。すなわち、4つの画像 W 1～W 4 は、メイン表示画面 7 a にも継続して表示され、新たに、サブ表示画面 6 4 にも表示される。画像 W 1 は、メイン表示画面 7 a の右上と右サブ表示画面 6 4 R の上方に表示される。画像 W 2 は、メイン表示画面 7 a の右下と右サブ表示画面 6 4 R の下方に表示される。画像 W 3 は、メイン表示画面 7 a の左上と左サブ表示画面 6 4 L の上方に表示される。画像 W 4 は、メイン表示画面 7 a の左下と左サブ表示画面 6 4 L の下方に表示される。メイン表示画面 7 a では、画像 K G が消えて、ボタン画像 B T N のほか、操作促進画像 R N D と、操作有効期間示唆画像 T B I とがさらに表示される。操作促進画像 R N D は「押せ」の文字画像であり、遊技者に操作（押圧操作）を促す。操作有効期間示唆画像 T B I は、演出ボタン 6 3 の操作有効期間の残り期間を表すタイマーバーである。

【0838】

遊技者が演出ボタン 6 3 を押すと、図 1 2 6 (I) に示すように、第 2 可動役物 1 5 が進出位置に向かって下方に移動した後、第 2 可動役物 1 5 を構成する第 1 部材 1 5 a と第 2 部材 1 5 b とが相対スライド移動する駆動演出が実行される。ここでは、第 1 部材 1 5

10

20

30

40

50

a に対して、第 2 部材 15 b が斜め方向（左下方向）にスライド移動する。具体的には、第 1 部材 15 a が静止した状態で、第 2 部材 15 b が、第 1 部材 15 a と第 2 部材 15 b との境界線に沿って斜め方向（左下方向）に移動する。メイン表示画面 7 a には、エフェクト画像が表示される。その後、図 1 2 6 J）に示すように、装飾図柄が大当たりの態様で確定停止する。

【0839】

〔効果例〕

以下に、操作手段登場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 2 3 ～図 1 2 6 に示すように、メイン表示画面 7 a に画像 W 1、W 2 が表示される第 1 の演出と、第 1 の演出後、画像 W 1、W 2 が右サブ表示画面 6 4 R に表示され、メイン表示画面 7 a にボタン画像 B T 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、奇抜な演出によって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 2 3 ～図 1 2 6 に示すように、第 1 の演出では、メイン表示画面 7 a に複数の画像 W 1 ～W 4 が表示され、第 2 の演出では、複数の画像 W 1 ～W 4 のうちの一部（画像 W 1、W 2）が右サブ表示画面 6 4 R に表示され、残り（画像 W 3、W 4）が左サブ表示画面 6 4 L に表示される。この構成によれば、奇抜な演出によって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 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 2 3 ～図 1 2 6 に示すように、第 1 の演出では、複数の画像 W 1 ～W 4 が 1 つずつ順番に表示される。この構成によれば、奇抜な演出によって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 1 2 3 ～図 1 2 6 に示すように、第 2 の演出では、ボタン画像 B T N は、4 つの画像 W 1 ～W 4 が表示されていた位置に囲まれた位置に表示される。この構成によれば、奇抜な演出によって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 2 4 に示すように、第 1 の演出では、第 1 の表示手段に装飾図柄がリーチを形成した状態で表示され、装飾図柄が画像 W 1 ～W 4 の一部を覆う。この構成によれば、奇抜な演出によって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 2 3、図 1 2 4 に示すように、画像 W 1 ～W 4 は、文字画像である。この構成によれば、奇抜な演出によって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。

【0840】

〔変形例〕

以下に、操作手段登場演出の変形例を示す。

〔変形例 1〕

図 1 2 3 および図 1 2 4 の操作手段登場演出 A、B において、ボタン画像 B T N が現れるとほぼ同時に、「鉄」「拳」「制」「裁」の画像 W 1 ～W 4 がそれぞれサブ表示画面 6 4 に移動するものとした。しかし、画像 W 1 ～W 4 がそれぞれサブ表示画面 6 4 に移動するタイミングはこれに限定されない。例えば、メイン表示画面 7 a にボタン画像 B T N が現れた後、しばらく経ってから画像 W 1 ～W 4 がそれぞれサブ表示画面 6 4 に移動してもよいし、メイン表示画面 7 a にボタン画像 B T N が現れる前に画像 W 1 ～W 4 がそれぞれサブ表示画面 6 4 に移動してもよい。また、画像 W 1 ～W 4 がそれぞれサブ表示画面 6 4 に移動するタイミングは同時でなくてもよく、バラバラのタイミングであってもよい。

40

50

【0841】

〔変形例2〕

図123～図126の操作手段登場演出A～Dでは、4つの画像W1～W4が表示されるものとして説明した。しかし、メイン表示画面7aやサブ表示画面64に表示される画像Wの数は4つに限定されない。操作手段登場演出A～Dで表示される画像Wの数は、1つでもいいし、2～3でもよい。また、4つ以上であってもよい。また、画像Wが複数表示される場合、複数の画像Wは、メイン表示画面7aに一斉に表示されてもよい。また、複数の複数の画像Wは、メイン表示画面7aに表示された後、一度、すべてサブ表示画面64のうちの一方に表示されてから、他方に表示されてもよい。画像Wは、メイン表示画面7aに表示された後、一度消えて、再度、メイン表示画面7aに表示されてからサブ表示画面64に表示されてもよい。画像Wは、メイン表示画面7aに表示された後、態様

10

変化してもよい。すなわち、画像Wは、表示された後、遊技者がその画像であると特定可能であれば、形状や色等の態様に変化してもよい。また、途中で2以上に分断してもよい。この場合、分断した少なくとも1つの画像が操作手段登場演出A～Dのようにサブ表示画面64に移動すればよい。

【0842】

〔変形例3〕

図123～図126の操作手段登場演出A～Dを適宜組み合わせてもよい。例えば、操作手段登場演出Aにおいて、画像W1～W4がメイン表示画面7aからサブ表示画面64に移動するとき、操作手段登場演出Cの図125(C)に示す画像W1のように態様

20

変化してもよい。

【0843】

〔変形例4〕

図123～図126の操作手段登場演出A～Dでは、説明した演出の一部を備えていなくてもよいし、他の演出が追加されていてもよい。例えば、操作手段登場演出Aにおいて、123(I)や123(J)の演出は備えていなくてもよい。また、操作手段登場演出Aにおいて、123(A)の後、123(B)～(D)を実行せず123(E)が実行されてもよい。

【0844】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇〔態様C5-1〕

遊技者が操作可能な操作手段と、
複数種類の画像を表示可能な第1の表示手段と、
複数種類の画像を表示可能な第2の表示手段と、を備える遊技機であって、
前記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、
前記複数種類の画像のうちの一つは、特定の対象を表す特定画像であり、
前記第1の表示手段に前記特定画像が表示される第1の演出と、
前記第1の演出後、前記特定画像が前記第2の表示手段に表示され、前記第1の表示手段に前記操作手段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。

30

40

◇〔態様C5-2〕

態様C5-1に記載の遊技機は、さらに、
複数種類の画像を表示可能な第3の表示手段を備えており、
前記第1の演出では、前記第1の表示手段に複数の前記特定画像が表示され、
前記第2の演出では、前記複数の特定画像のうちの一部が前記第2の表示手段に表示され、残りが前記第3の表示手段に表示される
ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様C5-3〕

態様C5-2に記載の遊技機であって、

50

前記第1の演出では、前記複数の特定画像が1つずつ順番に表示されることを特徴とする遊技機。

◇[態様C5-4]

態様C5-2または態様C5-3に記載の遊技機であって、

前記第2の演出では、前記操作手段画像は、前記複数の特定画像が表示されていた位置に囲まれた位置に表示される

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様C5-5]

態様C5-1から態様C5-4までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは、装飾図柄であり、

前記第1の演出では、前記第1の表示手段に前記装飾図柄がリーチを形成した状態で表示され、前記装飾図柄が前記特定画像の一部を覆う

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様C5-6]

態様C5-1から態様C5-5までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記特定画像は、文字画像である

ことを特徴とする遊技機。

【0845】

以下に図127～図130を用いてユーザーカスタマイズ表示演出について説明する。このユーザーカスタマイズ表示演出は、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）の変動表示中（1回の変動表示中）、変動停止中、遊技状態が、待ち受け状態（所定期間、特別図柄の変動がおこなわれていない状態）、通常状態、高確率状態、時短状態、電チューサポート（電チュー22が頻繁に開放されて第2始動口21に入賞し易くなっている状態、以下「電サポ」ともよぶ）中などに実行され得る。

【0846】

[ユーザーカスタマイズ表示演出A]

図127は、ユーザーカスタマイズ表示演出Aを説明するための図である。

ユーザーカスタマイズ表示演出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のメイン表示画面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。メイン表示画面7aの左下側には、上述した第1特別図柄に係わる保留アイコン9Aおよび当該保留アイコン（保留消化画像）9Cと、これらの保留アイコン9A、9Cが載置される台座画像9Dが表示されるようになっている。本図では、一例として、保留アイコン9Aは第1保留アイコン、第2保留アイコンが表示され、第1特別図柄に係わる保留記憶が2つ（当該保留記憶は除く）あることを示している。

また、メイン表示画面7aの左サイドに隣接する左サブ表示画面64Lには、ユーザーカスタマイズ表示YCが表示される。このユーザーカスタマイズ表示YCは、遊技機1に電源が投入されてから、電源が遮断されるまで常時表示されるようになっている。通常、ユーザーカスタマイズ表示YCは、図127（A）に示すように、左サブ表示画面64Lの左下側に表示される。ユーザーカスタマイズ表示YCは、上述したセレクトボタン68（図1）の操作により、当該遊技機の所定の設定変更が可能なことを報知する表示であって、セレクトボタン68を模した第1画像SHと、当該遊技機の設定変更が可能なことを文字（「ユーザーカスタマイズ」）で示唆する第2画像MHとで構成されている。第2画像MHは、第1画像SHの上側に表示される。なお、当該遊技機における所定の設定変更（所定項目の設定）としては、例えば、背景画像（ステージ）の変更、装飾図柄の表示態様の変更、演出パターン（演出モード）の変更、主人公の変更、音量調節、発光調節など

10

20

30

40

50

が挙げられる。

【0847】

次に、図127(B)に示すように、メイン表示画面7aでは装飾図柄停止演出が実行される。この装飾図柄停止演出は、図127(A)に示した装飾図柄変動演出において、当該保留アイコン9Cと第1保留アイコン9Aが消化され、第2保留アイコン9Aが当該保留アイコン9Cとして装飾図柄8L、8C、8Rの変動表示をおこなった結果が、ハズレたことを示している。本例では、このハズレ図柄配列は「958」が示されている。なお、当該保留アイコン9Cは、ハズレ図柄配列は「958」が停止するとほぼ同時に消去される。

【0848】

次に、図127(C)に示すように、ユーザーカスタマイズ表示位置変更演出が実行される。このユーザーカスタマイズ表示位置変更演出は、図127(B)に示したハズレ図柄配列は「958」が停止表示されてから所定時間(例えば10~30秒程度)が経過すると実行される。つまり、ユーザーカスタマイズ表示位置変更演出は、ハズレ図柄配列は「958」が停止表示されてから所定時間経過しても、上述した第1始動口20に遊技球が入賞せずに装飾図柄8L、8C、8Rの変動表示がおこなわれなかったときに実行される。ユーザーカスタマイズ表示位置変更演出が実行されると、左サブ表示画面64Lに表示されていたユーザーカスタマイズ表示YCは消去され、それと同時にユーザーカスタマイズ表示YCはメイン表示画面7aに表示される。ここで、ユーザーカスタマイズ表示YCの表示位置は、メイン表示画面7aの左下側であって、保留アイコン9Aに係わる台座画像9Dの一部を覆うとともに、装飾図柄8L、8C、8Rと重ならないように表示される。

【0849】

次に、図127(D)に示すように、ユーザーカスタマイズ表示位置復帰演出が実行される。このユーザーカスタマイズ表示位置復帰演出は、メイン表示画面7aにユーザーカスタマイズ表示YCが表示された状態で、第1始動口20に遊技球が入賞し、停止していた装飾図柄8L、8C、8R(「958」)が変動を開始すると実行される。つまり、ユーザーカスタマイズ表示位置復帰演出は、停止していた装飾図柄8L、8C、8Rが変動を開始したとき、メイン表示画面7aに表示されていたユーザーカスタマイズ表示YCは消去され、それと同時にユーザーカスタマイズ表示YCは、左サブ表示画面64Lの元の位置に表示される。なお、停止していた装飾図柄8L、8C、8Rが変動を開始すると、当該保留アイコン9Cが表示される。

【0850】

[ユーザーカスタマイズ表示演出B]

図128は、ユーザーカスタマイズ表示演出Bを説明するための図である。

ユーザーカスタマイズ表示演出Bでは、まず、図128(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のメイン表示画面7aにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄8L、中の図柄表示エリアに中装飾図柄8C、右の図柄表示エリアには右装飾図柄8Rが表示される。装飾図柄8L、8C、8Rの停止順は、最初に左装飾図柄8Lが停止し、次に右装飾図柄8Rが停止し、最後に中装飾図柄8Cが停止するようになっている。なお、図128(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。メイン表示画面7aの左下側には、上述した第1特別図柄に係わる保留アイコン9Aおよび当該保留アイコン(保留消化画像)9Cと、これらの保留アイコン9A、9Cが載置される台座画像9Dが表示されるようになっている。本図では、一例として、保留アイコン9Aは第1保留アイコン、第2保留アイコンが表示され、第1特別図柄に係わる保留記憶が2つ(当該保留記憶は除く)あることを示している。

また、メイン表示画面7aの左サイドに隣接する左サブ表示画面64Lには、ユーザーカスタマイズ表示YCが表示される。このユーザーカスタマイズ表示YCは、遊技機1に電源が投入されてから、電源が遮断されるまで常時表示されるようになっている。通常、

10

20

30

40

50

ユーザーカスタマイズ表示 Y C は、図 1 2 8 (A) に示すように、左サブ表示画面 6 4 L の左下側に表示される。ユーザーカスタマイズ表示 Y C は、上述したセレクトボタン 6 8 (図 1) の操作により、当該遊技機の所定の設定変更が可能なことを報知する表示であって、セレクトボタン 6 8 を模した第 1 画像 S H と、当該遊技機の設定変更が可能なことを文字 (「ユーザーカスタマイズ」) で示唆する第 2 画像 M H とで構成されている。第 2 画像 M H は、第 1 画像 S H の上側に表示される。なお、当該遊技機における所定の設定変更 (所定項目の設定) としては、例えば、背景画像 (ステージ) の変更、装飾図柄の表示態様の変更、演出パターン (演出モード) の変更、主人公の変更、音量調節、発光調節などが挙げられる。

【0851】

次に、図 1 2 8 (B) に示すように、メイン表示画面 7 a では装飾図柄停止演出が実行される。この装飾図柄停止演出は、図 1 2 8 (A) に示した装飾図柄変動演出において、当該保留アイコン 9 C と第 1 保留アイコン 9 A が消化され、第 2 保留アイコン 9 A が当該保留アイコン 9 C として装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示をおこなった結果が、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「9 5 8」が示されている。なお、当該保留アイコン 9 C は、ハズレ図柄配列は「9 5 8」が停止するとほぼ同時に消去される。

【0852】

次に、図 1 2 8 (C) に示すように、ユーザーカスタマイズ表示位置変更演出が実行される。このユーザーカスタマイズ表示位置変更演出は、図 1 2 8 (B) に示したハズレ図柄配列は「9 5 8」が停止表示されてから所定時間 (例えば 1 0 ~ 3 0 秒程度) が経過すると実行される。つまり、ユーザーカスタマイズ表示位置変更演出は、ハズレ図柄配列は「9 5 8」が停止表示されてから所定時間経過しても、上述した第 1 始動口 2 0 に遊技球が入賞せずに装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示がおこなわれなかったときに実行される。ユーザーカスタマイズ表示位置変更演出が実行されると、左サブ表示画面 6 4 L に表示されていたユーザーカスタマイズ表示 Y C は消去され、それと同時にユーザーカスタマイズ表示 Y C はメイン表示画面 7 a に表示される。ここで、ユーザーカスタマイズ表示 Y C の表示位置は、メイン表示画面 7 a の左下側であって、保留アイコン 9 A に係わる台座画像 9 D の一部を覆うとともに、装飾図柄 8 L、8 C、8 R と重ならないように表示される。

【0853】

次に、図 1 2 8 (D) に示すように、メイン表示画面 7 a ではユーザーカスタマイズ拡大表示演出が実行される。このユーザーカスタマイズ拡大表示演出は、図 1 2 8 (C) に示したユーザーカスタマイズ表示 Y C がメイン表示画面 7 a に表示されてから所定時間 (例えば 3 0 ~ 6 0 秒程度) が経過すると実行される。言い換えれば、このユーザーカスタマイズ拡大表示演出は、図 1 2 8 (B) に示したハズレ図柄配列は「9 5 8」が停止表示されてから所定時間 (例えば 4 0 ~ 9 0 秒程度) が経過すると実行される。つまり、ユーザーカスタマイズ拡大表示演出は、ユーザーカスタマイズ表示 Y C がメイン表示画面 7 a に表示されてから所定時間経過しても、上述した第 1 始動口 2 0 に遊技球が入賞せずに装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示がおこなわれなかったときに実行される。ユーザーカスタマイズ拡大表示演出が実行されると、装飾図柄 8 L、8 C、8 R (「9 5 8」) と台座画像 9 D の表示から切り替わって、メイン表示画面 7 a は待ち受け画面になり、この待ち受け画面では、図示は省略するが、アニメーションなどのデモ画像等が表示される。そして、メイン表示画面 7 a の左下側に表示されていたユーザーカスタマイズ表示 Y C は、待ち受け画面になっている表示画面 7 a の中央に拡大して表示される。

【0854】

次に、図 1 2 8 (E) に示すように、ユーザーカスタマイズ表示位置復帰演出が実行される。このユーザーカスタマイズ表示位置復帰演出は、メイン表示画面 7 a の中央にユーザーカスタマイズ表示 Y C が拡大表示された状態で、第 1 始動口 2 0 に遊技球が入賞し、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が再び表示されて変動を開始すると実行される。つまり、ユー

10

20

30

40

50

ザーカスタマイズ表示位置復帰演出は、再び装飾図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始したとき、メイン表示画面 7 a に拡大表示されていたユーザーカスタマイズ表示 Y C は消去され、それと同時にユーザーカスタマイズ表示 Y C は、左サブ表示画面 6 4 L の元の位置に表示される。なお、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が再び表示されて変動を開始すると、当該保留アイコン 9 C と台座画像 9 D が表示される。

【0855】

[ユーザーカスタマイズ表示演出 C]

図 1 2 9 は、ユーザーカスタマイズ表示演出 C を説明するための図である。

ユーザーカスタマイズ表示演出 C では、まず、図 1 2 9 (A) に示すように、特定の大当たりによる大当たり遊技が終了したときにおこなわれる時短（電サポ）開始演出が実行される。この時短（電サポ）開始演出では、画像表示装置 7 のメイン表示画面 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 R が表示される。この右打ち矢印 Y R の表示領域内には「右打ち」という文字からなるメッセージ M U が表示されている。遊技者は、この右打ち矢印 Y 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）に遊技球を容易に入賞させることができる。

また、メイン表示画面 7 a の左サイドに隣接する左サブ表示画面 6 4 L には、ユーザーカスタマイズ表示 Y C が表示される。このユーザーカスタマイズ表示 Y C は、遊技機 1 に電源が投入されてから、電源が遮断されるまで常時表示されるようになっている。通常、ユーザーカスタマイズ表示 Y C は、図 1 2 9 (A) に示すように、左サブ表示画面 6 4 L の左下側に表示される。ユーザーカスタマイズ表示 Y C は、上述したセレクトボタン 6 8（図 1）の操作により、当該遊技機の所定の設定変更が可能なことを報知する表示であって、セレクトボタン 6 8 を模した第 1 画像 S H と、当該遊技機の設定変更が可能なことを文字（「ユーザーカスタマイズ」）で示唆する第 2 画像 M H とで構成されている。第 2 画像 M H は、第 1 画像 S H の上側に表示される。なお、当該遊技機における所定の設定変更（所定項目の設定）としては、例えば、背景画像（ステージ）の変更、装飾図柄の表示態様の変更、演出パターン（演出モード）の変更、主人公の変更、音量調節、発光調節などが挙げられる。

【0856】

次に、図 1 2 9 (B) に示すように、第 2 始動口 2 1 に遊技球が入賞すると、メイン表示画面 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の変動表示が開始される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置 7 のメイン表示画面 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 9 (B) 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。メイン表示画面 7 a の右下側には、上述した第 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 と、これらの保留アイコン 9 B、9 C が載置される台座画像 9 D が表示されるようになっている。本図では、一例として、保留アイコン 9 B は第 1 保留アイコン、第 2 保留アイコンが表示され、第 2 特別図柄に係わる保留記憶が 2 つ（当該保留記憶は除く）あることを示している。また、右打ち矢印 Y R およびメッセージ M U に替わって、メイン表示画面 7 a の中央上側には、遊技者に右打ちを促すための右打ち矢印 S Y R と、右打ち矢印 S Y R の下側に「右打ち」という文字からなるメッセージ S M U が表示される。この右打ち矢印 Y R とメッセージ S M U は、時短中は継続して表示される。

【0857】

次に、図 1 2 9 (C) に示すように、メイン表示画面 7 a では時短最終変動停止演出が実行される。時短遊技では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動回数は予め定められており（例えば 100 回）、この時短最終変動停止演出は、時短遊技における最後の装飾図柄 8

L、8C、8Rの変動がおこなわれ、その変動結果が、ハズレたことを示している。本例では、このハズレ図柄配列は「958」が示されている。なお、この時短最終変動停止演出では、一例として、保留アイコン9Bは第1保留アイコン、第2保留アイコン、第3保留アイコン、第4保留アイコンが表示され、第2特別図柄に係わる保留記憶が4つ（満タン、当該保留記憶は除く）あることを示している。また、当該保留アイコン9Cは、ハズレ図柄配列は「958」が停止するとほぼ同時に消去される。なお、メイン表示画面7aの中央上側には、右打ち矢印SYRとメッセージSMUが表示されている。

【0858】

次に、図129（D）に示すように、ユーザーカスタマイズ表示位置変更演出が実行される。このユーザーカスタマイズ表示位置変更演出は、図129（C）に示したハズレ図柄配列「958」が停止表示され、時短遊技が終了したとき実行される。ユーザーカスタマイズ表示位置変更演出が実行されると、ハズレ図柄配列「958」が消去され、メイン表示画面7aでは、中央に「時短終了！」という文字が表示され、「時短終了！」の文字の下には、遊技者に左打ちを促すための左打ち矢印YLが表示される。この左打ち矢印YLの表示領域内外には「左打ちに戻して下さい」という文字からなるメッセージHUが表示されている。遊技者は、この左打ち矢印YLおよびメッセージHUの表示に促されて左打ちすることで、第1始動口20に遊技球を入賞させることが可能になる。なお、メイン表示画面7aの中央上側で表示されていた右打ち矢印SYRとメッセージSMUは、時短遊技が終了したとき消去される。

また、ユーザーカスタマイズ表示位置変更演出が実行されると、メイン表示画面7aの右下側に表示されていた当該保留アイコン9C、保留アイコン9B、保留アイコン9C、9Bに係わる台座画像9Dは消去され、代わりにメイン表示画面7aの左下側に、保留アイコン9Aに係わる台座画像9Dが表示される。ここで、本例は、第1特別図柄と第2特別図柄は同時に変動する遊技機であって、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）では、装飾図柄8L、8C、8Rは第1特別図柄に係わる変動表示のみをおこなうとともに保留アイコン9Aのみを表示し、時短状態（低確高ベース状態）では、装飾図柄8L、8C、8Rは第2特別図柄に係わる変動表示のみをおこなうとともに保留アイコン9Bのみを表示するようになってい

る。したがって、時短遊技が終了した時点で、図129（C）に示した第2特別図柄に係わる4つの保留記憶（保留アイコン9B）は、遊技状態が通常状態になったため、ユーザーカスタマイズ表示位置変更演出では表示されず、また、第1特別図柄に係わる保留記憶（保留アイコン9A）は、時短遊技中は右打ちがおこなわれ且つ同時変動であるので発生することはほとんどなく、よって、ユーザーカスタマイズ表示位置変更演出では保留アイコン9Aは表示されず、保留アイコン9Aに係わる台座画像9Dのみが表示される。

【0859】

しかして、ユーザーカスタマイズ表示位置変更演出が実行されると、左サブ表示画面64Lに表示されていたユーザーカスタマイズ表示YCは消去され、それと同時にユーザーカスタマイズ表示YCはメイン表示画面7aに表示される。ここで、ユーザーカスタマイズ表示YCの表示位置は、メイン表示画面7aの左下側であって、保留アイコン9Aに係わる台座画像9Dの一部を覆うとともに、左打ち矢印YLおよびメッセージHUの左近傍で、左打ち矢印YLおよびメッセージHUと重ならないように表示される。つまり、ユーザーカスタマイズ表示YCと左打ち矢印YLおよびメッセージHUとは、同時に近接して表示される。

【0859】

次に、図129（E）に示すように、メイン表示画面7aでは装飾図柄停止演出が実行される。この装飾図柄停止演出は、図129（D）に示したユーザーカスタマイズ表示位置変更演出において、「時短終了！」の文字と、左打ち矢印YLおよびメッセージHUが消去され、代わりに、図129（C）に示した時短最終変動停止演出で停止表示されたハズレ図柄配列「958」が、メイン表示画面7aに再び表示される。つまり、左打ち矢印YLおよびメッセージHUは、時短遊技が終了した時点から所定期間（例えば5～10秒程度）だけ表示される。メイン表示画面7aにハズレ図柄配列「958」が再表示された

状態では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R（ハズレ図柄配列「9 5 8」）は、ユーザーカスタマイズ表示 Y C と重ならないように表示されている。

【0860】

次に、図 129（F）に示すように、ユーザーカスタマイズ表示位置復帰演出が実行される。このユーザーカスタマイズ表示位置復帰演出は、メイン表示画面 7 a にユーザーカスタマイズ表示 Y C が表示された状態で、第 1 始動口 20 に遊技球が入賞し、停止していた装飾図柄 8 L、8 C、8 R（「9 5 8」）が変動を開始すると実行される。つまり、ユーザーカスタマイズ表示位置復帰演出は、停止していた装飾図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始したとき、メイン表示画面 7 a に表示されていたユーザーカスタマイズ表示 Y C は消去され、それと同時にユーザーカスタマイズ表示 Y C は、左サブ表示画面 64 L の元の位置に表示される。なお、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、当該保留アイコン 9 C が表示される。

【0861】

[ユーザーカスタマイズ表示演出 D]

図 130 は、ユーザーカスタマイズ表示演出 D を説明するための図である。

ユーザーカスタマイズ表示演出 D では、まず、図 130（A）に示すように、特定の大当たりによる大当たり遊技が終了したときにおこなわれる時短（電サポ）開始演出が実行される。この時短（電サポ）開始演出では、画像表示装置 7 のメイン表示画面 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 R が表示される。この右打ち矢印 Y R の表示領域内には「右打ち」という文字からなるメッセージ M U が表示されている。遊技者は、この右打ち矢印 Y R の表示に促されて右打ちすることで、電チュー 22 が頻繁に開放されて入賞し易くなっている第 2 始動口 21（電サポ）に遊技球を容易に入賞させることができる。

また、メイン表示画面 7 a の左サイドに隣接する左サブ表示画面 64 L には、ユーザーカスタマイズ表示 Y C が表示される。このユーザーカスタマイズ表示 Y C は、遊技機 1 に電源が投入されてから、電源が遮断されるまで常時表示されるようになっている。通常、ユーザーカスタマイズ表示 Y C は、図 130（A）に示すように、左サブ表示画面 64 L の左下側に表示される。ユーザーカスタマイズ表示 Y C は、上述したセレクトボタン 68（図 1）の操作により、当該遊技機の所定の設定変更が可能なことを報知する表示であって、セレクトボタン 68 を模した第 1 画像 S H と、当該遊技機の設定変更が可能なことを文字（「ユーザーカスタマイズ」）で示唆する第 2 画像 M H とで構成されている。第 2 画像 M H は、第 1 画像 S H の上側に表示される。なお、当該遊技機における所定の設定変更（所定項目の設定）としては、例えば、背景画像（ステージ）の変更、装飾図柄の表示態様の変更、演出パターン（演出モード）の変更、主人公の変更、音量調節、発光調節などが挙げられる。

【0862】

次に、図 130（B）に示すように、第 2 始動口 21 に遊技球が入賞すると、メイン表示画面 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の変動表示が開始される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置 7 のメイン表示画面 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 130（B）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。メイン表示画面 7 a の右下側には、上述した第 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 と、これらの保留アイコン 9 B、9 C が載置される台座画像 9 D が表示されるようになっている。本図では、一例として、保留アイコン 9 B は第 1 保留アイコン、第 2 保留アイコンが表示され、第 2 特別図柄に係わる保留記憶が 2 つ（当該保留記憶は除く）あることを示している。また、右打ち矢印 Y R およびメッセージ M U に替わって、メイン

表示画面 7 a の中央上側には、遊技者に右打ちを促すための右打ち矢印 S Y R と、右打ち矢印 S Y R の下側に「右打ち」という文字からなるメッセージ S M U が表示される。この右打ち矢印 Y R とメッセージ S M U は、後述の時短最終変動停止演出が実行されるまで、継続して表示される。

【0863】

次に、図 130 (C) に示すように、メイン表示画面 7 a では時短最終変動停止演出が実行される。時短遊技では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動回数は予め定められており（例えば 100 回）、この時短最終変動停止演出は、時短遊技における最後の装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動がおこなわれ、その変動結果が、ハズレたことを示している。本例では、このハズレ図柄配列は「958」が示されている。なお、この時短最終変動停止演出では、一例として、保留アイコン 9 B は第 1 保留アイコン、第 2 保留アイコン、第 3 保留アイコン、第 4 保留アイコンが表示され、第 2 特別図柄に係わる保留記憶が 4 つ（満タン、当該保留記憶は除く）あることを示している。また、当該保留アイコン 9 C は、ハズレ図柄配列は「958」が停止するとほぼ同時に消去される。ここで、この時短最終変動停止演出では、メイン表示画面 7 a の中央上側に表示されていた右打ち矢印 S Y R とメッセージ S M U に替わって、メイン表示画面 7 a の左上側に、遊技者に左打ちを促すための左打ち矢印 S Y L と、左打ち矢印 S Y L の下側に「左打ち」という文字からなるメッセージ S H U が表示される。すなわち、この左打ち矢印 S Y L およびメッセージ S H U は、時短状態が終了していないにも拘わらず表示される。遊技者は、この左打ち矢印 S Y L およびメッセージ S H U の表示に促されて左打ちすることで、第 1 始動口 20 に遊技球を入賞させることが可能になる。

【0864】

次に、図 130 (D) に示すように、メイン表示画面 7 a ではリザルト表示演出が実行される。このリザルト表示演出は、図 130 (C) に示したハズレ図柄配列「958」が停止表示され、時短遊技が終了したとき実行される。リザルト表示演出が実行されると、ハズレ図柄配列「958」が消去され、メイン表示画面 7 a では、中央に「時短終了!」という文字が表示され、「時短終了!」の文字の下には、今回のラッシュ（大当たりと確変または時短が継続する期間）で獲得した出球数と大当たり回数を示す表示が、リザルト画面で表示される。本例では、出球数に係わる表示は「3580 発獲得」、大当たり回数に係わる表示は「大当たり 3 回」という文字が、一例として示されている。なお、左打ち矢印 S Y L およびメッセージ S H U は、リザルト表示演出でも継続して表示される。また、リザルト表示演出が実行されると、メイン表示画面 7 a の右下側に表示されていた当該保留アイコン 9 C、保留アイコン 9 B、保留アイコン 9 C、9 B に係わる台座画像 9 D も消去される。

【0865】

次に、図 130 (E) に示すように、ユーザーカスタマイズ表示位置変更演出が実行される。このユーザーカスタマイズ表示位置変更演出は、図 130 (D) に示したリザルト画面が所定時間（例えば 5 ～ 10 秒程度）表示されると実行される。ユーザーカスタマイズ表示位置変更演出が実行されると、メイン表示画面 7 a では、図 130 (C) に示した時短最終変動停止演出で停止表示されたハズレ図柄配列「958」が、メイン表示画面 7 a に再び表示され、そのハズレ図柄配列「958」の前側で、該ハズレ図柄配列「958」の下部と一部が重なるように、遊技者に左打ちを促すための左打ち矢印 Y L とメッセージ H U が表示される。メッセージ H U は、「左打ちに戻して下さい」という文字からなり、左打ち矢印 Y L の表示領域内外に表示される。遊技者は、この左打ち矢印 Y L とメッセージ H U の表示を視ることで、左打ちすることを再確認し、左打ちをおこなっていなかった遊技者は、直ちに左打ちして、第 1 始動口 20 に遊技球を入賞させることが可能になる。

また、ユーザーカスタマイズ表示位置変更演出が実行されると、メイン表示画面 7 a の右下側に、保留アイコン 9 A に係わる台座画像 9 D が表示される。ここで、本例は、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄は同時に変動する遊技機であって、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は第 1 特別図柄に係わる変動表示のみをお

こなうとともに保留アイコン 9 A のみを表示し、時短状態（低確高ベース状態）では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は第 2 特別図柄に係わる変動表示のみをおこなうとともに保留アイコン 9 B のみを表示するようになっている。したがって、時短遊技が終了した時点で、図 130（C）に示した第 2 特別図柄に係わる 4 つの保留記憶（保留アイコン 9 B）は、遊技状態が通常状態になったため、ユーザーカスタマイズ表示位置変更演出では表示されず、また、第 1 特別図柄に係わる保留記憶（保留アイコン 9 A）は、時短遊技中は右打ちがおこなわれ且つ同時変動であるので発生することはほとんどなく、よって、ユーザーカスタマイズ表示位置変更演出では保留アイコン 9 A は表示されず、保留アイコン 9 A に係わる台座画像 9 D のみが表示される。

しかして、ユーザーカスタマイズ表示位置変更演出が実行されると、左サブ表示画面 64 L に表示されていたユーザーカスタマイズ表示 Y C は消去され、それと同時にユーザーカスタマイズ表示 Y C はメイン表示画面 7 a に表示される。ここで、ユーザーカスタマイズ表示 Y C の表示位置は、メイン表示画面 7 a の左下側であって、保留アイコン 9 A に係わる台座画像 9 D の一部を覆うとともに、左打ち矢印 Y L およびメッセージ H U の左近傍で、左打ち矢印 Y L およびメッセージ H U と重ならないように表示される。つまり、ユーザーカスタマイズ表示 Y C と左打ち矢印 Y L およびメッセージ H U とは、同時に近接して表示される。また、ユーザーカスタマイズ表示 Y C は、装飾図柄 8 L、8 C、8 R（ハズレ図柄配列「958」）にも重ならないように表示される。

【0866】

次に、図 130（F）に示すように、メイン表示画面 7 a では装飾図柄停止演出が実行される。この装飾図柄停止演出は、図 130（E）に示したユーザーカスタマイズ表示位置変更演出において、左打ち矢印 Y L およびメッセージ H U が消去される。つまり、左打ち矢印 Y L およびメッセージ H U は、リザルト画面が切り替わって、メイン表示画面 7 a でユーザーカスタマイズ表示位置変更演出が実行された時点から所定期間（例えば 5 ～ 10 秒程度）だけ表示される。

【0867】

次に、図 130（G）に示すように、ユーザーカスタマイズ表示位置復帰演出が実行される。このユーザーカスタマイズ表示位置復帰演出は、メイン表示画面 7 a にユーザーカスタマイズ表示 Y C が表示された状態で、第 1 始動口 20 に遊技球が入賞し、停止していた装飾図柄 8 L、8 C、8 R（「958」）が変動を開始すると実行される。つまり、ユーザーカスタマイズ表示位置復帰演出は、停止していた装飾図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始したとき、メイン表示画面 7 a に表示されていたユーザーカスタマイズ表示 Y C は消去され、それと同時にユーザーカスタマイズ表示 Y C は、左サブ表示画面 64 L の元の位置に表示される。なお、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、当該保留アイコン 9 C が表示される。

【0868】

[効果例]

以下に、ユーザーカスタマイズ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 127 ～ 図 130 に示すように、ユーザーカスタマイズ表示は、通常、サブ表示画面で表示し、装飾図柄の変動が停止されている場合に、メイン表示画面で表示する構成になっている。この構成によれば、装飾図柄の変動が停止されている場合に、メイン表示画面でユーザーカスタマイズ表示を表示することで、遊技者の遊技を邪魔することなくユーザーカスタマイズ表示を目立たせることができる。これにより、効果的にユーザーカスタマイズ表示を遊技者に知らせることができ、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0869】

[効果 2]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 128 に示すように、ユーザーカスタマイズ表示は、通常、サブ表示画面で表示し、装飾図柄が表示されていない場合に、メイン表示画面の待

10

20

30

40

50

ち受け画面などで拡大表示する構成になっている。この構成によれば、装飾図柄が表示されていない場合に、メイン表示画面でユーザーカスタマイズ表示を拡大表示することで、遊技者の遊技を邪魔することなくユーザーカスタマイズ表示をより目立たせることができる。また、当該遊技機をこれから遊技しようとする遊技者に、ユーザーカスタマイズ表示を目立たせることができる。これにより、効果的にユーザーカスタマイズ表示を遊技者に知らせることができ、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0870】

[効果3]

上記実施形態の遊技機1では、図127～図130に示すように、メイン表示画面で表示されたユーザーカスタマイズ表示は、装飾図柄の変動が開始されたとき、サブ表示画面の元の位置に表示される構成になっている。この構成によれば、装飾図柄の変動が開始されたときは、元のサブ表示画面で表示することで、遊技者の遊技を邪魔することなくユーザーカスタマイズ表示を目立たせることができる。これにより、効果的にユーザーカスタマイズ表示を遊技者に知らせることができ、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0871】

[効果4]

上記実施形態の遊技機1では、図129、図130に示すように、時短状態が終了して通常状態に戻るまでの装飾図柄の変動が停止している間に、メイン表示画面では、左打ちを促す左打ち表示を表示すると同時にユーザーカスタマイズ表示を表示する構成になっている。この構成によれば、時短状態の終了時という遊技者の関心の高い場面で、ユーザーカスタマイズ表示をメイン表示画面で、しかも左打ちを促す左打ち表示と同時に表示することができる。これにより、効果的にユーザーカスタマイズ表示を遊技者に知らせることができ、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0872】

[効果5]

上記実施形態の遊技機1では、図127～図130に示すように、ユーザーカスタマイズ表示は、ユーザーカスタマイズをおこなう操作手段を模した第1画像と、当該遊技機の設定変更が可能なことを文字で示唆する第2画像とを含む構成になっている。この構成によれば、遊技者は、操作手段を容易に見つけてユーザーカスタマイズ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。

30

【0873】

[効果6]

上記実施形態の遊技機1では、図127～図130に示すように、ユーザーカスタマイズ表示がメイン表示画面に表示されるときは、保留アイコンが表示されないタイミングで、保留アイコンが表示される位置に表示する構成になっている。この構成によれば、保留アイコンの表示領域にユーザーカスタマイズ表示を表示しても遊技者の遊技に支障することはない。これにより、メイン表示画面の限られた表示領域を有効活用してユーザーカスタマイズ表示を表示することができる。これにより、効果的にユーザーカスタマイズ表示を遊技者に知らせることができ、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0874】

[効果7]

上記実施形態の遊技機1では、図130に示すように、時短状態が終了していないにも拘わらず左打ちを促す左打ち表示を表示する構成になっている。この構成によれば、遊技者にいち早く左打ちを促して、遊技者の無駄な遊技球の発射を抑止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。

【0875】

[効果8]

上記実施形態の遊技機1では、図130に示すように、右打ち矢印SYRと左打ち矢印SYLとのメイン表示画面における表示位置が相違する構成になっている。この構成によ

50

れば、右打ち矢印 S Y R および左打ち矢印 S Y L を遊技者に印象づけることができ、遊技者の右打ち矢印 S Y R および左打ち矢印 S Y L を見落とすことによる、無駄な遊技球の発射を抑止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。

【0876】

〔変形例〕

以下に、ユーザーカスタマイズ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127～図130に示すように、ユーザーカスタマイズ表示は、ユーザーカスタマイズをおこなう操作手段を模した第1画像と、当該遊技機の設定変更が可能なことを文字で示唆する第2画像とで構成したが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、第2画像は文字以外の記号などで表示するようにしてもよい。

10

【0877】

〔変形例2〕

上記実施形態の遊技機1では、図127～図130に示すように、ユーザーカスタマイズ表示は、平面画像(2D)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、ユーザーカスタマイズ表示は、立体画像(3D)で表示するようにしてもよい。この場合、操作手段を模した第1画像のみを立体画像(3D)で表示するようにしてもよい。このようにすると、リアルな操作手段を模した第1画像の表示をおこなうことができ、ユーザーカスタマイズ表示を目立たせることができる。

【0878】

20

〔変形例3〕

上記実施形態の遊技機1では、図129、図130に示すように、メイン表示画面では、左打ちを促す左打ち表示を表示すると同時にユーザーカスタマイズ表示を表示し、左打ち表示が先に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、左打ち表示の表示時間が経過する前に装飾図柄の変動が開始するときは、ユーザーカスタマイズ表示と左打ち表示とを同時にメイン表示画面から消去するようにしてもよい。

【0879】

〔変形例4〕

上記実施形態の遊技機1では、図127～図130に示すように、ユーザーカスタマイズ表示は、サブ表示画面とメイン表示画面とで同じ表示態様で表示するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、ユーザーカスタマイズ表示は、サブ表示画面とメイン表示画面とで、第1画像または第2画像を異なる色合いで表示するようにしてもよい。さらに、ユーザーカスタマイズ表示は、リーチ演出などの大当たり期待度に応じて、色や、第1画像と第2画像の位置関係などの表示態様が変化するようにしてもよい。

30

〔変形例5〕

上記実施形態の遊技機1では、図127～図130に示すように、ユーザーカスタマイズ表示は、常時は、メイン表示画面7aの左サイドに隣接する左サブ表示画面64Lで表示するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、ユーザーカスタマイズ表示は、右サブ表示画面64Rで表示するようにしてもよいし、上サブ表示画面64Uで表示するようにしてもよい。あるいは、メイン表示画面7aと左サブ表示画面64L、右サブ表示画面64Rまたは上サブ表示画面64Uとに跨って表示するようにしてもよい。

40

〔変形例6〕

上記実施形態の遊技機1では、図127～図130に示すように、ユーザーカスタマイズ表示は、サブ表示画面で消去されると同時にメイン表示画面に、または、メイン表示画面で消去されると同時にサブ表示画面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、ユーザーカスタマイズ表示は、サブ表示画面からメイン表示画面に、または、メイン表示画面からサブ表示画面に移動表示するようにしてもよい。さらには、左サブ表示画面からメイン表示画面へ移動表示した場合、メイン表示画面から左サブ表示画面以外の右サブ表示画面または上サブ表示画面に移動表示するようにしてもよい。

50

。そして、移動表示する場合、所定の効果音とともに移動表示するようにしてもよい。

【0880】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

〔態様C6-1〕

メイン表示画面と、前記メイン表示画面に隣接するサブ表示画面とが設けられ、複数の表示演出を前記メイン表示画面と前記サブ表示画面とに実行可能な表示手段と、

遊技者が操作可能な操作手段と、

を備えた遊技機であって、

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、

前記第1演出は、前記操作手段の操作により当該遊技機の所定の設定変更が可能なことを報知する、ユーザーカスタマイズ表示を表示する演出であり、

前記表示手段は、前記第1演出を前記サブ表示画面でおこない、所定条件が成立すると前記第1演出を前記メイン表示画面でおこなう、

ことを特徴とする遊技機。

〔態様C6-2〕

図柄の変動表示を表示可能な図柄表示手段を備え、

前記表示手段は、

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少なくとも前記メイン表示画面に表示可能であり、

前記メイン表示画面に前記装飾図柄が表示されていない場合に、前記第1演出を前記メイン表示画面でおこない得る、

ことを特徴とする態様C6-1に記載の遊技機。

〔態様C6-3〕

図柄の変動表示を表示可能な図柄表示手段を備え、

前記表示手段は、

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少なくとも前記メイン表示画面に表示可能であり、

前記メイン表示画面における前記装飾図柄の変動が停止されている場合に、前記第1演出を前記メイン表示画面でおこない得る、

ことを特徴とする態様C6-1に記載の遊技機。

〔態様C6-4〕

前記表示手段は、

前記メイン表示画面における前記装飾図柄の変動が開始されたとき、前記メイン表示画面における前記第1演出の実行を停止して、該第1演出を前記サブ表示画面でおこなう、

ことを特徴とする態様C6-3に記載の遊技機。

〔態様C6-5〕

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、遊技状態を大当たりにして該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に変更して該時短遊技を実行する時短遊技実行手段と、

を備え、

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3演出を実行可能であり、

前記第2演出は、右打ちを促す右打ち表示を表示する演出であり、

前記第3演出は、左打ちを促す左打ち表示を表示する演出であり、

前記表示手段は、

10

20

30

40

50

前記時短遊技中は、前記第2演出を少なくとも前記メイン表示画面でおこない、該時短遊技が終了したとき、前記第3演出を少なくとも前記メイン表示画面で所定期間おこなうとともに、該第3演出で表示される前記左打ち表示と同時に、前記第1演出で表示される前記ユーザーカスタマイズ表示を表示し得る、

ことを特徴とする態様C6-1から態様C6-5までのいずれか一つに記載の遊技機。

[態様C6-6]

前記ユーザーカスタマイズ表示は、前記操作手段を模した第1画像と、当該遊技機の設定変更が可能なことを示唆する第2画像とを含む、

ことを特徴とする態様C6-1から態様C6-5までのいずれか一つに記載の遊技機。

【0881】

以下に図131～図134を用いてメインサブ画像移動演出A～Dについて説明する。このメインサブ画像移動演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン101がサブ制御基板90から受信した変動演出開始コマンドを解析し、メインサブ画像移動演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM103から対応する画像データを読み出してメイン表示画面7aやサブ表示画面64に画像を表示させる演出である。

【0882】

[メインサブ画像移動演出A]

図131は、メインサブ画像移動演出Aを説明するための図である。メインサブ画像移動演出Aでは、まず、図131(A)に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄8L、8C、8Rがメイン表示画面7aの中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン9Aと保留アイコン9Cとがメイン表示画面7aの下方に表示される。これら保留アイコン9A、9Cは、柄のない白色の保留アイコンである。

【0883】

次に、図131(B)に示すように、キャラクタ表示演出がおこなわれる。このキャラクタ表示演出では、メイン表示画面7aにキャラクタ画像CRAが表示され、右サブ表示画面64Rにキャラクタ画像CRBが表示され、左サブ表示画面64Lにキャラクタ画像CRCが表示される。キャラクタ画像CRAは、味方のキャラクタを表す画像であり、キャラクタ画像CRBは、敵のキャラクタを表す画像であり、キャラクタ画像CRCは、人が笑った様子を表す画像である。

【0884】

次に、図131(C)に示すように、キャラクタ移動演出Aがおこなわれる。このキャラクタ移動演出Aでは、メイン表示画面7aに表示されていたキャラクタ画像CRAが右サブ表示画面64Rに移動すると共に、右サブ表示画面64Rに表示されていたキャラクタ画像CRBがメイン表示画面7aに移動すると共に、左サブ表示画面64Lに表示されていたキャラクタ画像CRCがメイン表示画面7aに移動する。この場合、キャラクタ画像CRAが右サブ表示画面64Rに移動するときに、キャラクタ画像CRBは、メイン表示画面7aに移動し、キャラクタ画像CRCは、メイン表示画面7aに移動する。すなわち、これらの移動は、同時におこなわれる。

【0885】

次に、図131(D)に示すように、キャラクタ移動演出Bがおこなわれる。このキャラクタ移動演出Bでは、右サブ表示画面64Rに表示されていたキャラクタ画像CRAが再びメイン表示画面7aに移動すると共に、メイン表示画面7aに表示されていたキャラクタ画像CRBが左サブ表示画面64Lに移動すると共に、メイン表示画面7aに表示されていたキャラクタ画像CRCが右サブ表示画面64Rに移動する。この場合、キャラクタ画像CRAがメイン表示画面7aに移動するときに、キャラクタ画像CRBは、左サブ表示画面64Lに移動し、かつ、キャラクタ画像CRCは、右サブ表示画面64Rに移動する。すなわち、これらの移動は、同時におこなわれる。

その後、所定の演出（例えば、スーパーリーチ演出、擬似連演出、先読み演出、保留変

10

20

30

40

50

化演出)がおこなわれる。

【0886】

〔メインサブ画像移動演出B〕

図132は、メインサブ画像移動演出Bを説明するための図である。メインサブ画像移動演出Bでは、まず、図132(A)に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄8L, 8C, 8Rがメイン表示画面7aの中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン9Aと保留アイコン9Cとがメイン表示画面7aの下方に表示される。これら保留アイコン9A, 9Cは、柄のない白色の保留アイコンである。

【0887】

次に、図132(B)に示すように、エフェクト表示演出がおこなわれる。このエフェクト表示演出では、メイン表示画面7aにエフェクト画像X8Aが表示され、右サブ表示画面64Rにエフェクト画像X8Bが表示され、左サブ表示画面64Lにエフェクト画像X8Cが表示される。エフェクト画像X8A, X8B, X8Cは、それぞれ赤色のエフェクトを表す画像であり、細長く形成される。

【0888】

次に、図132(C)に示すように、エフェクト移動演出Aがおこなわれる。このエフェクト移動演出Aでは、エフェクト画像X8A, X8B, X8Cが楕円を描くように時計回りに移動する。すなわち、メイン表示画面7aに表示されていたエフェクト画像X8Aの一部が右サブ表示画面64Rに移動すると共に、右サブ表示画面64Rに表示されていたエフェクト画像X8Bの一部がメイン表示画面7aに移動すると共に、左サブ表示画面64Lに表示されていたエフェクト画像X8Cの一部がメイン表示画面7aに移動する。この場合、エフェクト画像X8Aが右サブ表示画面64Rに移動するときに、エフェクト画像X8Bは、メイン表示画面7aに移動し、エフェクト画像X8Cは、メイン表示画面7aに移動する。すなわち、これらの移動は、同時におこなわれる。また、このエフェクト移動演出Aでは、メイン表示画面7aに移動したエフェクト画像X8Bの先端から、左サブ表示画面64Lに表示されるエフェクト画像X8Cの末端に向けて稲妻画像X8Eが射出された様子が示される。このとき、エフェクト画像X8Bと稲妻画像X8Eとは隣接(連通)する

【0889】

次に、図132(D)に示すように、エフェクト移動演出Bがおこなわれる。このエフェクト移動演出Bでは、右サブ表示画面64Rに表示されていたエフェクト画像X8Aの一部が再びメイン表示画面7aに移動すると共に、メイン表示画面7aに表示されていたエフェクト画像X8Bの一部が左サブ表示画面64Lに移動すると共に、メイン表示画面7aに表示されていたエフェクト画像X8Cの一部が右サブ表示画面64Rに移動する。この場合、エフェクト画像X8Aの一部がメイン表示画面7aに移動するときに、エフェクト画像X8Bの一部は、左サブ表示画面64Lに移動し、かつ、エフェクト画像X8Cの一部は、右サブ表示画面64Rに移動する。すなわち、これらの移動は、同時におこなわれる。なお、エフェクト画像X8A, X8B, X8Cは、装飾図柄8L, 8C, 8R、連チャン表示画像、保留アイコン、獲得玉数表示、ボタン表示など所定の情報よりも手前に表示される。

その後、所定の演出(例えば、スーパーリーチ演出、擬似連演出、先読み演出、保留変化演出)がおこなわれる。

【0890】

〔メインサブ画像移動演出C〕

図133は、メインサブ画像移動演出Cを説明するための図である。メインサブ画像移動演出Cでは、まず、図133(A)に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄8L, 8C, 8Rがメイン表示画面7aの中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン9Aと保留アイコン9Cとがメイン表示画面7aの下方に表示される。これら保留アイコン9A, 9Cは、柄

10

20

30

40

50

のない白色の保留アイコンである。

【0891】

次に、図133（B）に示すように、エフェクト表示演出がおこなわれる。このエフェクト表示演出では、メイン表示画面7aと左サブ表示画面64Lと右サブ表示画面64Rとにエフェクト画像X8Dが表示される。このエフェクト画像X8Dは、赤色で細長く形成される。エフェクト画像X8Dにおいて、メイン表示画面7aに表示されるエフェクト画像を第1エフェクト画像X8D1とも呼び、左サブ表示画面64Lに表示されるエフェクト画像を第2エフェクト画像X8D2とも呼び、右サブ表示画面64Rに表示されるエフェクト画像を第3エフェクト画像X8D3とも呼ぶ。図133（B）の例では、エフェクト画像X8Dの端部は、それぞれ、右サブ表示画面64Rと左サブ表示画面64Lに配置されている。以下では、図133（B）に表示されるエフェクト画像X8Dにおいて、右サブ表示画面64Rに表示される端部を先端部と呼び、左サブ表示画面64Lに表示される端部を末端部と呼ぶ。

10

【0892】

次に、図133（C）に示すように、エフェクト移動演出Aがおこなわれる。このエフェクト移動演出Aでは、エフェクト画像X8Dは楕円を描くように時計回りに移動する。すなわち、右サブ表示画面64Rに表示されていた第2エフェクト画像X8D2の一部がメイン表示画面7aに移動すると共に、メイン表示画面7aに表示されていた第1エフェクト画像X8D1の一部が右サブ表示画面64Rに移動すると共に、左サブ表示画面64Lに表示されていた第3エフェクト画像X8D3の一部がメイン表示画面7aに移動する。第2エフェクト画像X8D2がメイン表示画面7aに移動するとき、第1エフェクト画像X8D1は、右サブ表示画面64Rに移動し、かつ、第3エフェクト画像X8D3は、メイン表示画面7aに移動する。すなわち、これらの移動は、同時におこなわれる。また、このエフェクト移動演出Aでは、メイン表示画面7aに移動したエフェクト画像X8Dの先端から、エフェクト画像X8Dの末端に向けて稲妻画像X8Eが射出された様子が示される。このとき、エフェクト画像X8Dと稲妻画像X8Eとは隣接（連通）する

20

【0893】

次に、図133（D）に示すように、エフェクト移動演出Bがおこなわれる。このエフェクト移動演出Bでは、メイン表示画面7aに表示されていた第1エフェクト画像X8D1の一部が左サブ表示画面64Lに移動する共に、右サブ表示画面64Rに表示されていた第2エフェクト画像X8D2の一部がメイン表示画面7aに移動する。この場合、第1エフェクト画像X8D1が左サブ表示画面64Lに移動するときに、第2エフェクト画像X8D2は、メイン表示画面7aに移動する。これらの移動は、同時におこなわれる。エフェクト画像X8Dは、装飾図柄8L，8C，8R、連チャン表示画像、保留アイコン、獲得玉数表示、ボタン表示など所定の情報よりも手前に表示される。

30

その後、所定の演出（例えば、スーパーリーチ演出、擬似連演出、先読み演出、保留変化演出）がおこなわれる。

【0894】

〔メインサブ画像移動演出D〕

図134は、メインサブ画像移動演出Dを説明するための図である。メインサブ画像移動演出Dでは、まず、図134（A）に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄8L，8C，8Rがメイン表示画面7aの中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン9Aと保留アイコン9Cとがメイン表示画面7aの下方に表示される。これら保留アイコン9A，9Cは、柄のない白色の保留アイコンである。

40

【0895】

次に、図134（B）に示すように、エフェクト表示演出がおこなわれる。このエフェクト表示演出では、メイン表示画面7aと左サブ表示画面64Lと右サブ表示画面64Rとにエフェクト画像X8Fが表示される。このエフェクト画像X8Fは、赤色で、一部が欠損している輪形状に形成される。エフェクト画像X8Fにおいて、メイン表示画面7a

50

に表示されるエフェクト画像を第1エフェクト画像X8F1とも呼び、左サブ表示画面64Lに表示されるエフェクト画像を第2エフェクト画像X8F2とも呼び、右サブ表示画面64Rに表示されるエフェクト画像を第3エフェクト画像X8F3とも呼ぶ。図134(B)の例では、エフェクト画像X8Fの端部は、それぞれ、左サブ表示画面64Lに配置されている。

【0896】

次に、図134(C)に示すように、エフェクト移動演出Aがおこなわれる。このエフェクト移動演出Aでは、エフェクト画像X8Fは、楕円を描くように時計回りに移動する。すなわち、左サブ表示画面64Lに表示されていた第3エフェクト画像X8F3の一部がメイン表示画面7aに移動すると共に、メイン表示画面7aに表示されていた下側の第1エフェクト画像X8F1の一部が左サブ表示画面64Lに移動すると共に、右サブ表示画面64Rに表示されていた第2エフェクト画像X8F2の一部がメイン表示画面7aに移動すると共に、メイン表示画面7aに表示されていた上側の第1エフェクト画像X8F1の一部が右サブ表示画面64Rに移動する。第3エフェクト画像X8F3がメイン表示画面7aに移動するとき、下側の第1エフェクト画像X8F1は、左サブ表示画面64Lに移動し、第2エフェクト画像X8F2は、メイン表示画面7aに移動し、上側の第1エフェクト画像X8F1は、右サブ表示画面64Rに移動する。すなわち、これらの移動は、同時におこなわれる。

【0897】

次に、図134(D)に示すように、エフェクト移動演出Bがおこなわれる。このエフェクト移動演出Bでは、メイン表示画面7aに表示されていた上側の第1エフェクト画像X8F1の一部が右サブ表示画面64Rに移動する共に、右サブ表示画面64Rに表示されていた第2エフェクト画像X8F2の一部がメイン表示画面7aに移動すると共に、メイン表示画面7aに表示されていた下側の第1エフェクト画像X8F1が左サブ表示画面64Lに移動すると共に、左サブ表示画面64Lに表示されていた第3エフェクト画像X8F3がメイン表示画面7aに移動する。これらの移動は、同時におこなわれる。なお、エフェクト画像X8Fは、装飾図柄8L, 8C, 8R、連チャン表示画像、保留アイコン、獲得玉数表示、ボタン表示など所定の情報よりも手前に表示される。

その後、所定の演出（例えば、スーパーリーチ演出、擬似連演出、先読み演出、保留変化演出）がおこなわれる。

【0898】

〔変形例〕

上記メインサブ画像移動演出B～Dでは、エフェクト画像が、表示画面間（例えば、メイン表示画面7aから左サブ表示画面64L、右サブ表示画面64Rからメイン表示画面7a、メイン表示画面7aから左サブ表示画面64L）に移動するとき、色は変化していなかったが、これに限られず、色が変化するようにしてもよい。例えば、メインサブ画像移動演出Bにおいて、エフェクト移動演出Aで、メイン表示画面7aに表示されていたエフェクト画像X8Aが右サブ表示画面64Rに移動するとき、エフェクト画像X8Aの色を赤色から青色に変化させるようにしてもよい。

上記メインサブ画像移動演出B～Dにおいて、エフェクト画像が時計回りに周回するが、1週回るごとにエフェクト画像の色を変化させるようにしてもよい。この場合、エフェクト画像が周回すればするほど、エフェクト画像の色が変われば変わるほど、大当たり期待度が上昇するようにしてもよい。また、擬似連演出の合間にメインサブ画像移動演出をおこなうようにしてもよい。この場合、エフェクト画像が移動すればするほど擬似連演出の回数が増えていく構成でもよい。

【0899】

〔効果例〕

以下に、メインサブ画像移動演出の効果例を示す。

〔効果1〕

上記遊技機1の実施形態では、例えば、メイン表示画面7aに表示されている所定画像

10

20

30

40

50

(キャラクタ画像CRA、エフェクト画像X8A、エフェクト画像X8D、エフェクト画像X8F)を右サブ表示画面64Rに移動させる表示と、右サブ表示画面64Rに表示されている所定画像(キャラクタ画像CRB、エフェクト画像X8B、エフェクト画像X8D、エフェクト画像X8F)をメイン表示画面7aに移動させる表示とがおこなわれる。この構成によれば、メイン表示画面7aから右サブ表示画面64Rに所定画像を移動させる表示と、右サブ表示画面64Rからメイン表示画面7aに所定画像を表示させる表示とがおこなわれるので、2つの画像の移動に伴いダイナミックな演出を提供することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0900】

〔効果2〕

上記遊技機1の実施形態では、例えば、メイン表示画面7aに表示されている所定画像(キャラクタ画像CRA、エフェクト画像X8A、エフェクト画像X8D、エフェクト画像X8F)を右サブ表示画面64Rに移動させる表示がおこなわれているときに、右サブ表示画面64Rに表示されている所定画像(キャラクタ画像CRB、エフェクト画像X8B、エフェクト画像X8D、エフェクト画像X8F)をメイン表示画面7aに移動させる表示がおこなわれる。この構成によれば、メイン表示画面7aから右サブ表示画面64Rに所定画像を移動させる表示と、右サブ表示画面64Rからメイン表示画面7aに所定画像を表示させる表示とが同時におこなわれるので、よりダイナミックな演出を提供することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0901】

〔効果3〕

上記遊技機1の実施形態では、例えば、メイン表示画面7aに表示されている所定画像(キャラクタ画像CRA、エフェクト画像X8A、エフェクト画像X8D、エフェクト画像X8F)を右サブ表示画面64Rに移動させる表示と、右サブ表示画面64Rに表示されている所定画像(キャラクタ画像CRB、エフェクト画像X8B、エフェクト画像X8D、エフェクト画像X8F)をメイン表示画面7aに移動させる表示と、左サブ表示画面64Lに表示されている所定画像(キャラクタ画像CRC、エフェクト画像X8C、エフェクト画像X8D、エフェクト画像X8F)をメイン表示画面7aに移動させる表示とがおこなわれる。この構成によれば、メイン表示画面7aから右サブ表示画面64Rに所定画像を移動させる表示と、右サブ表示画面64Rからメイン表示画面7aに所定画像を表示させる表示と、左サブ表示画面64Lからメイン表示画面7aに所定画像を表示させる表示がおこなわれるので、3つの画像の移動に伴いダイナミックな演出を提供することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0902】

〔効果4〕

上記遊技機1の実施形態では、例えば、メイン表示画面7aに表示されている所定画像(キャラクタ画像CRA、エフェクト画像X8A、エフェクト画像X8D、エフェクト画像X8F)を右サブ表示画面64Rに移動させる表示と、右サブ表示画面64Rに表示されている所定画像(キャラクタ画像CRB、エフェクト画像X8B、エフェクト画像X8D、エフェクト画像X8F)をメイン表示画面7aに移動させる表示と、左サブ表示画面64Lに表示されている所定画像(キャラクタ画像CRC、エフェクト画像X8C、エフェクト画像X8D、エフェクト画像X8F)をメイン表示画面7aに移動させる表示とが同時におこなわれる。この構成によれば、メイン表示画面7aから右サブ表示画面64Rに所定画像を移動させる表示と、右サブ表示画面64Rからメイン表示画面7aに所定画像を表示させる表示と、左サブ表示画面64Lからメイン表示画面7aに所定画像を表示させる表示が同時におこなわれるので、3つの画像が同時に移動することに伴い、よりダイナミックな演出を提供することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0903】

〔効果5〕

10

20

30

40

50

上記遊技機 1 の実施形態では、メイン表示画面 7 a に表示されている所定画像（キャラクタ画像 C R A、エフェクト画像 X 8 A、エフェクト画像 X 8 D、エフェクト画像 X 8 F）を右サブ表示画面 6 4 R に移動させる表示、および、右サブ表示画面 6 4 R に表示されている所定画像（キャラクタ画像 C R B、エフェクト画像 X 8 B、エフェクト画像 X 8 D、エフェクト画像 X 8 F）をメイン表示画面 7 a に移動させる表示がおこなわれるときに、メイン表示画面 7 a において稲妻画像 X 8 E が表示され、当該稲妻画像 X 8 E は、右サブ表示画面 6 4 R からメイン表示画面 7 a に移動表示される所定画像と隣接する。この構成によれば、右サブ表示画面 6 4 R からメイン表示画面 7 a に所定画像が移動表示されたときに、所定画像と稲妻画像 X 8 E が隣接するので、右サブ表示画面 6 4 R からメイン表示画面 7 a に所定画像が移動したことを強調することができ、画像の移動演出を煌びやかに魅せることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0904】

〔効果 6〕

上記遊技機 1 の実施形態では、メイン表示画面 7 a に表示されている所定画像（キャラクタ画像 C R A、エフェクト画像 X 8 A、エフェクト画像 X 8 D、エフェクト画像 X 8 F）が右サブ表示画面 6 4 R に移動する場合には、右サブ表示画面 6 4 R で表示される当該所定画像の色は、メイン表示画面 7 a で表示されたときの色と異なる。この構成によれば、所定画像が 2 つの表示画面を移動するときに、色が変化するので、遊技者に所定画像の移動を強調させると共に、今後の演出への期待感を付与することができ、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0905】

〔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 8 - 1〕

第 1 の表示手段と第 2 の表示手段とを備え、複数の表示演出を実行可能な遊技機であって、

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、前記第 1 の表示手段に前記第 1 の画像を表示し、前記第 1 の画像を前記第 2 の表示手段に移動させる表示をおこなう演出であり、

30

前記第 2 の表示演出は、前記第 2 の表示手段に前記第 2 の画像を表示し、前記第 2 の画像を前記第 1 の表示手段に移動させる表示をおこなう演出であり、

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

前記組み合わせ演出では、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。

【0906】

〔態様 X 8 - 2〕

態様 X 8 - 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 の表示演出がおこなわれるとき、前記第 2 の表示演出がおこなわれる、

40

ことを特徴とする遊技機。

【0907】

〔態様 X 8 - 3〕

態様 X 8 - 1 または態様 X 8 - 2 に記載の遊技機であって、

前記遊技機は、さらに、第 3 の表示手段を備え、

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 3 の表示手段に第 3 の画像を表示し、前記第 3 の画像を第 1 の表示手段に移動させる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、

50

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

ことを特徴とする遊技機。

【0908】

[態様 X 8-4]

態様 X 8-3 に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出では、前記第 1 の表示演出および前記第 2 の表示演出がおこなわれているときに、前記第 3 の表示演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

【0909】

[態様 X 8-5]

態様 X 8-2 から態様 X 8-5 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 4 の表示演出をおこなう場合があり、前記第 4 の表示演出は、前記第 1 の表示手段において前記第 4 の画像を表示する演出であり、

前記組み合わせ演出は、前記第 4 の表示演出を含む場合があり、

前記組み合わせ演出では、前記第 1 の表示演出、および、前記第 2 の表示演出がおこなわれているときに、前記第 4 の表示演出がおこなわれ、前記第 4 の表示演出における前記第 4 の画像は、前記第 2 の表示演出において前記第 2 の表示手段から前記第 1 の表示手段に移動表示される前記第 2 の画像と隣接する、

ことを特徴とする遊技機。

【0910】

[態様 X 8-6]

態様 X 8-2 から態様 X 8-5 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では、前記第 1 の表示演出において、前記第 1 の表示手段に表示される前記第 1 の画像が前記第 2 の表示手段に移動する場合には、前記第 2 の表示手段で表示される前記第 1 の画像の色は、前記第 1 の表示手段で表示されたときの色と異なる、

ことを特徴とする遊技機。

【0911】

以下に図 135～図 138 を用いてサブ表示画面对応演出 A～D について説明する。このサブ表示画面对応演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 101 がサブ制御基板 90 から受信した変動演出開始コマンドを解析し、サブ表示画面对応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メイン表示画面 7a、および、サブ表示画面 64 に画像を表示させる演出である。

【0912】

[サブ表示画面对応演出 A]

図 135 は、サブ表示画面对応演出 A を説明するための図である。図 135 (A)～(J) は、メイン表示画面 7a、右サブ表示画面 64R、および、左サブ表示画面 64L に表示される内容を表している。サブ表示画面对応演出 A では、まず、図 135 (A) に示すように、メイン表示画面 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) が表示され、その後、リーチが形成される。メイン表示画面 7a の下方には、保留アイコン 9A と当該保留アイコン 9C が表示されている。保留アイコン 9A と当該保留アイコン 9C は、丸い図形の外観を表した丸形状を有している。ここでは、特図 1 保留数が 4 である状態を例示している。当該保留アイコン 9C は、台座画像 DZ の上に乗っかっているように表示されている。台座画像 DZ の内側には、第 1 特別図柄抽選の保留数を示唆する保留数画像 NS が表示されている。保留数画像 NS の数は、保留アイコン 9A の数と等しい。

【0913】

右サブ表示画面 64R と左サブ表示画面 64L には、笑った人の顔を現す画像 SL と画

10

20

30

40

50

像SRが表示される。右サブ表示画面64Rに表示される画像SRと、左サブ表示画面64Lに表示される画像SLは同じ画像であるため、互いに対応する画像となっている。ここでいう「互いに対応する画像」とは、一方の画像と他方の画像が、何らかの関連性を有していることを意味しており、例えば、同じ画像や、同じ形状の画像、それぞれが1つの対象の一部分を表している画像、2つで1つの意味をなす画像、同種の内容を表す画像等が含まれる。2つで1つの意味をなす画像とは、例えば、「筋肉」「出発」「上下」など1つの意味をなす単語の一方と他方を表す画像や、文章の前半部分を表す画像と後半部分を表す画像が含まれる。同種の内容を表す画像とは、ともに人の名前を表している画像や、ともに人の顔を表している画像、ともに動物を表している画像、ともに実写の画像等が含まれる。

10

【0914】

装飾図柄によってリーチが形成された後、装飾図柄や保留アイコンが消え、図135(B)に示すように、スペシャルリーチ演出が開始される。スペシャルリーチ演出では、まず、何も表示されていないメイン表示画面7aの中心付近に画像W1が表示される。ここでは、画像W1は、「出発」の文字を表した文字画像である。なお、画像W1は、特定の対象の外観を表す特定画像であり、特定の対象とは文字に限定されない。特定の対象は、文字、キャラクタ、生物、物体に限定されず、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含む。

【0915】

20

次に、図135(C)に示すように、メイン表示画面7aの上方に画像G1が表示される。ここでは、画像G1は、放射状に広がる環状の図形の一部を表した図形画像である。なお、画像G1は、特定の対象の外観を表す特定画像であり、特定の対象とは環形状の図形に限定されない。図135(C)(D)に示すように、メイン表示画面7aの画像G1が表す環形状の図形は、放射状に広がり、両端がメイン表示画面7aからはみ出て、右サブ表示画面64Rと左サブ表示画面64Lに表示される。右サブ表示画面64Rに表示される画像GRは、環形状の図形の右側部分であり、メイン表示画面7aの画像G1が表す環形状の図形の右端と連続している。左サブ表示画面64Lに表示される画像GLは、環形状の図形の左側部分であり、メイン表示画面7aの画像G1が表す環形状の図形の左端と連続している。すなわち、右サブ表示画面64Rに表示される画像GRと、メイン表示画面7aに表示される画像G1と、左サブ表示画面64Lに表示される画像GLは、それぞれの画面の配置位置に対応した部分を表しており、連続している。右サブ表示画面64Rに表示される画像GRと、左サブ表示画面64Lに表示される画像GLは、それぞれ、環形状の図形の両側であり、互いに対応する画像となっている。

30

【0916】

メイン表示画面7aの画像G1が表す環形状の図形が放射状に広がって、メイン表示画面7aから消えると、図135(E)に示すように、右サブ表示画面64Rと左サブ表示画面64Lには、互いに対応する画像が表示される。具体的には、右サブ表示画面64Rに表示される画像WRと、左サブ表示画面64Lに表示される画像WLは、ともに、「出発」の文字を表した文字画像である。なお、画像WRと画像WLは、特定の対象の外観を表す特定画像であり、特定の対象とは文字に限定されない。次に、図135(F)に示すように、メイン表示画面7aにボタン画像BTNと、操作促進画像RNDと、操作有効期間示唆画像TBIとが表示される。ボタン画像BTNは、演出ボタン63の外観を表した画像であり、ボタンが押された状態と押されていない状態とに切り替可能に表示される。操作促進画像RNDは「押せ」の文字画像であり、遊技者に操作(押圧操作)を促す。操作有効期間示唆画像TBIは、演出ボタン63の操作有効期間の残り期間を表すタイマーバーである。右サブ表示画面64Rに表示される画像GRと、左サブ表示画面64Lに表示される画像GLは、それぞれ、互いに連動して上下に移動する。

40

【0917】

遊技者によって、演出ボタン63が押圧されると、図135(G)に示すように、ボタ

50

ン画像BTNが消え、メイン表示画面7aにタイマ画像TMと保留アイコンとが表示される。タイマ画像TMは、数値からなる画像であり、ここでは、カウントダウンが始まる前の演出として、数値がインクリメントする演出がおこなわれる。次に、図135(H)に示すように、図135(G)のメイン表示画面7aに表示された画像の一部が、保留アイコン9A、および、当該保留アイコン9Cと連動して変形する演出がおこなわれる。ここでは、保留アイコン9Aおよび当該保留アイコン9Cと、タイマ画像TMと、台座画像DZと、が連動して縮小と拡大を交互に繰り返す変形がおこなわれる。保留数画像NSは、保留アイコン9Aおよび当該保留アイコン9Cと連動して変形しない。台座画像DZと保留数画像NSは、保留数画像NSがそのままの位置に表示され、そこから台座画像DZが分離して縮小拡大変形を繰り返す。

【0918】

その後、図135(I)に示すように、タイマ画像TMは、拡大表示される。このとき、互いに隣接する数値は、一部が重なって表示される。これにより、数値のインクリメントがいよいよ終わることが示唆され、遊技者を興奮させることができる。右サブ表示画面64Rと左サブ表示画面64Lには、互いに対応する画像が再度表示される。具体的には、右サブ表示画面64Rに表示される画像WRと、左サブ表示画面64Lに表示される画像WLは、ともに、「出発」の文字を表した文字画像である。次に、図135(J)に示すように、タイマ画像TMが縮小されてメイン表示画面7aの左下に表示されるとともに、カウントダウンが開始される。そして、タイマ画像TMの数値がゼロになると、装飾図柄がリーチで仮停止してスペシャルリーチ演出が実行される。

【0919】

〔サブ表示画面对応演出B〕

図136は、サブ表示画面对応演出Bを説明するための図である。サブ表示画面对応演出Bは、サブ表示画面对応演出Aの続きの演出である。図136(A)は、サブ表示画面对応演出Aの図135(J)と同じである。スペシャルリーチ演出の開始時には、図136(B)に示すように、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rがリーチを形成したまま縮小しつつ、メイン表示画面7aの左上と右上に縮小表示される。タイマ画像TMのカウントダウンは継続している。メイン表示画面7aから両側の右サブ表示画面64Rおよび左サブ表示画面64Lに亘って、実写の山々を表した背景画像HG、HGR、HGLが表示される。右サブ表示画面64Rに表される背景画像HGRと、メイン表示画面7aに表される背景画像HGと、左サブ表示画面64Lに表される背景画像HGLは、それぞれの画面の配置位置に対応した部分を表しており、連続している。右サブ表示画面64Rに表される背景画像HGRと、左サブ表示画面64Lに表される背景画像HGLは、ともに実写の山々を表しているため、互いに対応する画像に該当する。

【0920】

図136(C)に示すように、カウントダウンによってタイマ画像TMの数値がゼロになると、図136(D)に示すように、メイン表示画面7aには、スマイル顔を現した画像SMが表示される。また、左サブ表示画面64Lには、「激」の文字を表す画像TGLが表示される。また、右サブ表示画面64Rは、「熱」の文字を表す画像TGRが表示される。この2つの画像TGLと画像TGRを合わせると「激熱」という単語を構成する。そのため、互いに対応する画像に該当する。次に、図136(E)に示すように、2つの画像TGLと画像TGRは、連動して、縮小表示される。その後、図136(F)に示すように、2つの画像TGLと画像TGRは、拡大表示される。このとき、2つの画像TGLと画像TGRのそれぞれの一部は、サブ表示画面64からはみ出した状態となる。メイン表示画面7aには、ボタン画像BTNと、操作促進画像RNDと、操作有効期間示唆画像TBIとが表示される。ボタン画像BTNは、演出ボタン63の外観を表した画像であり、ボタンが押された状態と押されていない状態とに切り替可能に表示される。操作促進画像RNDは「押せ」の文字画像であり、遊技者に操作(押圧操作)を促す。操作有効期間示唆画像TBIは、演出ボタン63の操作有効期間の残り期間を表すタイマーバーである。

10

20

30

40

50

【0921】

遊技者によって、演出ボタン63が押圧されると、図136（G）（H）に示すハズレパターン演出か、図136（I）（J）に示す当たりパターン演出が実行される。図136（G）（H）に示すハズレパターン演出では、図136（G）に示すように、メイン表示画面7aには、リーチを形成している左装飾図柄8Lおよび右装飾図柄8Rと異なる数値の中装飾図柄8Cが仮停止表示される。左サブ表示画面64Lには、「残」の文字を表す画像ZGLが表示される。また、右サブ表示画面64Rは、「念」の文字を表す画像ZGRが表示される。この2つの画像ZGLと画像ZGRを合わせると「残念」という単語を構成する。そのため、互いに対応する画像に該当する。その後、図136（H）に示すように、装飾図柄はハズレの態様で確定停止する。

10

【0922】

、図136（I）（J）に示す当たりパターン演出では、図136（I）に示すように、メイン表示画面7aには、リーチを形成している左装飾図柄8Lおよび右装飾図柄8Rと同じ数値の中装飾図柄8Cが仮停止表示される。左サブ表示画面64Lには、「成」の文字を表す画像XGLが表示される。また、右サブ表示画面64Rは、「功」の文字を表す画像XGRが表示される。この2つの画像ZGLと画像XGRを合わせると「成功」という単語を構成する。そのため、互いに対応する画像に該当する。その後、図136（J）に示すように、装飾図柄は当たりの態様で確定停止する。

【0923】

[サブ表示画面対応演出C]

図137は、サブ表示画面対応演出Cを説明するための図である。図137（A）～（J）は、メイン表示画面7a、右サブ表示画面64R、および、左サブ表示画面64Lに表示される内容を表している。サブ表示画面対応演出Cでは、まず、図137（A）に示すように、メイン表示画面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）が表示され、その後、リーチが形成される。メイン表示画面7aの下方には、保留アイコン9Aと当該保留アイコン9Cが表示されている。保留アイコン9Aと当該保留アイコン9Cは、丸い図形の外観を表した丸形状を有している。ここでは、特図1保留数が4である状態を例示している。当該保留アイコン9Cは、台座画像DZの上に乗っかっているように表示されている。台座画像DZの内側には、第1特別図柄抽選の保留数を示唆する保留数画像NSが表示されている。保留数画像NSの数は、保留アイコン9Aの数と等しい。右サブ表示画面64Rと左サブ表示画面64Lには、笑った人の顔を現す画像SLと画像SRが表示される。右サブ表示画面64Rに表示される画像SRと、左サブ表示画面64Lに表示される画像SLは同じ画像であるため、互いに対応する画像となっている。

20

30

【0924】

装飾図柄によってリーチが形成された後、装飾図柄や保留アイコンが消え、図137（B）に示すように、スペシャルリーチ演出が開始される。スペシャルリーチ演出では、まず、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rがリーチを形成したまま縮小しつつ、メイン表示画面7aの左上と右上に縮小表示される。メイン表示画面7aにはバトル演出が開始されることを示唆する味方画像MKと敵画像TKが表示される。右サブ表示画面64Rには、「みんなの味方 味方マン」の文字が表された画像MRが表示される。画像MRには、メイン表示画面7aに表示されている味方画像MKの名前「味方マン」が含まれている。左サブ表示画面64Lには、「とても悪いやつ 敵モンスター」の文字が表された画像MLが表示される。画像MLには、メイン表示画面7aに表示されている敵画像TKの名前「敵モンスター」が含まれている。右サブ表示画面64Rに表示される画像MRと、左サブ表示画面64Lに表示される画像MLは、メイン表示画面7aに表示されているキャラクタの名前を含む画像であるため、互いに対応する画像となっている。

40

【0925】

次に、図137（C）に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出では、味方キャラクタCRAと敵キャラクタCRBとが戦う映像が表示される。右サブ表示画面64

50

Rには、味方キャラクタC R Aの名前「味方マン」が含まれる画像M Rが継続して表示される。また、左サブ表示画面6 4 Lには、敵キャラクタC R Bの名前「敵モンスター」が含まれる画像M Lが継続して表示される。ここでは、図1 3 7 (D)に示すように、バトル演出で味方キャラクタC R Aが負けると、図1 3 7 (E)に示すように、装飾図柄がハズレの態様で確定表示される。このとき、右サブ表示画面6 4 Rと左サブ表示画面6 4 Lには、笑った人の顔を現す画像S Lと画像S Rが再表示される。

【0 9 2 6】

次に、図1 3 7 (F)に示すように、保留消化後、メイン表示画面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によって次の装飾図柄変動演出（変動表示）が表示され、その後、リーチが形成される。保留数画像N Sと保留アイコン9 Aの数は1ディクリメントされている。右サブ表示画面6 4 Rと左サブ表示画面6 4 Lには、笑った人の顔を現す画像S Lと画像S Rが継続して表示される。

【0 9 2 7】

装飾図柄によってリーチが形成された後、装飾図柄や保留アイコンが消え、図1 3 7 (G)に示すように、スペシャルリーチ演出が開始される。スペシャルリーチ演出では、まず、左装飾図柄8 Lと右装飾図柄8 Rがリーチを形成したまま縮小しつつ、メイン表示画面7 aの左上と右上に縮小表示される。メイン表示画面7 aにはチャレンジ演出が開始されることを示唆する自分画像H R Sと友達画像T K Sが表示される。右サブ表示画面6 4 Rには、「いつもニコニコ ひろし」の文字が表された画像P Rが表示される。画像P Rには、メイン表示画面7 aに表示されている自分画像H R Sの名前「ひろし」が含まれている。左サブ表示画面6 4 Lには、「ちょっと泣き虫 たけし」の文字が表された画像P Lが表示される。画像P Lには、メイン表示画面7 aに表示されている友達画像T K Sの名前「たけし」が含まれている。右サブ表示画面6 4 Rに表示される画像P Rと、左サブ表示画面6 4 Lに表示される画像P Lは、メイン表示画面7 aに表示されているキャラクタの名前を含む画像であるため、互いに対応する画像となっている。

【0 9 2 8】

次に、図1 3 7 (H)に示すように、チャレンジ演出が実行される。チャレンジ演出では、自分画像H R Sが上から落ちてくる友達画像T K Sをキャッチできるか否かの映像が表示される。右サブ表示画面6 4 Rには、自分画像H R Sの名前「ひろし」が含まれる画像P Rが継続して表示される。また、左サブ表示画面6 4 Lには、友達画像T K Sの名前「たけし」が含まれる画像P Lが継続して表示される。ここでは、図1 3 7 (I)に示すように、チャレンジ演出でチャレンジが失敗すると、図1 3 7 (J)に示すように、装飾図柄がハズレの態様で確定表示される。このとき、右サブ表示画面6 4 Rと左サブ表示画面6 4 Lには、笑った人の顔を現す画像S Lと画像S Rが再表示される。

【0 9 2 9】

〔サブ表示画面対応演出D〕

図1 3 8は、サブ表示画面対応演出Dを説明するための図である。図1 3 8 (A)～(J)は、メイン表示画面7 a、右サブ表示画面6 4 R、および、左サブ表示画面6 4 Lに表示される内容を表している。サブ表示画面対応演出Dでは、まず、図1 3 8 (A)に示すように、メイン表示画面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）が表示され、その後、リーチが形成される。右サブ表示画面6 4 Rには、笑った人の顔を現す画像S Rと、当該保留アイコン9 Cが表示されている。当該保留アイコン9 Cは、丸い図形の外観を表した丸形状を有している。当該保留アイコン9 Cは、台座画像D Zの上に乗っかっているように表示されている。台座画像D Zの内側には、第1特別図柄抽選の保留数を示唆する保留数画像N Sが表示されている。保留数画像N Sの数は、保留アイコン9 Aの数と等しく、ここでは、特図1保留数が4である状態を例示している。左サブ表示画面6 4 Lには、笑った人の顔を現す画像S Lと、保留アイコン9 Aが表示されている。保留アイコン9 Aは、丸い図形の外観を表した丸形状を有している。ここでは、特図1保留数が4である状態を例示している。右サブ表示画面6 4 Rに表示される画像S Rと、左サブ表示画面6 4 Lに表示される画像

S Lは同じ画像であるため、互いに対応する画像となっている。

【0930】

装飾図柄によってリーチが形成された後、装飾図柄や保留アイコンが消え、図138 (B)に示すように、スペシャルリーチ演出が開始される。スペシャルリーチ演出では、まず、左装飾図柄8 Lと右装飾図柄8 Rがリーチを形成したまま縮小しつつ、メイン表示画面7 aの左上と右上に縮小表示される。メイン表示画面7 aにはバトル演出が開始されることを示唆する味方画像M Kと敵画像T Kが表示される。右サブ表示画面6 4 Rには、「今こそ恨みを」の文字が表された画像H Rが表示される。左サブ表示画面6 4 Lには、「晴らすべし」の文字が表された画像H Lが表示される。右サブ表示画面6 4 Rに表示される画像H Rと、左サブ表示画面6 4 Lに表示される画像H Lは、「今こそ恨みを晴らすべし」という1つの文章の前半部分と後半部分を表している画像であるため、互いに対応する画像となっている。

10

【0931】

次に、図138 (C)に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出では、味方キャラクタC R Aと敵キャラクタC R Bとが戦う映像が表示される。右サブ表示画面6 4 Rには、味方キャラクタC R Aの名前「味方マン」の文字を表す画像M Rが表示される。また、左サブ表示画面6 4 Lには、笑った人の顔を現す画像S Lが表示される。これら画像M Rと画像S Lは、連動して上下に移動する。このように移動態様が互いに対応する画像も互いに対応する画像に含まれる。ここでは、図138 (D)に示すように、バトル演出で味方キャラクタC R Aが負けると、図138 (E)に示すように、装飾図柄がハズレの態様で確定表示される。図138 (D)に示すように、右サブ表示画面6 4 Rには、画像M Rが継続して表示され、左サブ表示画面6 4 Lには、画像S Lが継続して表示される。2つの画像M Rと画像S Lは、拡大表示され、2つの画像T G Lと画像T G Rのそれぞれの一部がサブ表示画面6 4からはみ出した態様となる。図138 (E)に示すように、装飾図柄がハズレの態様で確定表示されると、右サブ表示画面6 4 Rには、笑った人の顔を現す画像S Rと、台座画像D Zと、保留数画像N Sが再表示される。当該保留アイコン9 Cは、保留消化によって消える。左サブ表示画面6 4 Lには、笑った人の顔を現す画像S Lと、保留アイコン9 Aが再表示される。右サブ表示画面6 4 Rに表示される画像S Rと、左サブ表示画面6 4 Lに表示される画像S Lは同じ画像であるため、互いに対応する画像となっている。

20

30

【0932】

次に、図138 (F)に示すように、保留消化後、メイン表示画面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によって次の装飾図柄変動演出(変動表示)が表示され、その後、リーチが形成される。メイン表示画面7 aの下方には、保留アイコン9 Aと、当該保留アイコン9 Cと、台座画像D Zと、保留数画像N Sが表示されている。保留数画像N Sと保留アイコン9 Aの数は1ディクリメントされている。右サブ表示画面6 4 Rと左サブ表示画面6 4 Lには、笑った人の顔を現す画像S Lと画像S Rが継続して表示される。

【0933】

装飾図柄によってリーチが形成された後、装飾図柄や保留アイコンが消え、図138 (G)に示すように、スペシャルリーチ演出が開始される。スペシャルリーチ演出では、まず、左装飾図柄8 Lと右装飾図柄8 Rがリーチを形成したまま縮小しつつ、メイン表示画面7 aの左上と右上に縮小表示される。メイン表示画面7 aにはチャレンジ演出が開始されることを示唆する自分画像H R Sと友達画像T K Sが表示される。右サブ表示画面6 4 Rには、ボタン画像B T Nと、操作促進画像R N Dと、が表示される。ボタン画像B T Nは、演出ボタン6 3の外観を表した画像であり、ボタンが押された状態と押されていない状態とに切り替可能に表示される。操作促進画像R N Dは「押せ」の文字画像であり、遊技者に操作(押圧操作)を促す。なお、ここに、演出ボタン6 3の操作有効期間の残り期間を表すタイマーバーである操作有効期間示唆画像T B Iが表示されてもよい。左サブ表示画面6 4 Lには、セレクトボタン6 8の外観を表したセレクト画像K E Yが表示される

40

50

。右サブ表示画面 6 4 R に表示されるボタン画像 B T N と、左サブ表示画面 6 4 L に表示されるセレクト画像 K E Y は、ともに操作部の外観を表した画像であるため、互いに対応する画像となっている。

【0934】

次に、演出ボタン 6 3 またはセレクトボタン 6 8 の操作をおこなうと、図 1 3 8 (H) に示すように、装飾図柄が当たりの態様で確定表示される。その後、大当たり遊技が開始されると、メイン表示画面 7 a、右サブ表示画面 6 4 R、および、左サブ表示画面 6 4 L に右打ちを促す矢印を表す画像 M G U、M G R、M G L が表示される。右サブ表示画面 6 4 R に表される画像 M G R と、メイン表示画面 7 a に表される画像 M G U と、左サブ表示画面 6 4 L に表される画像 M G L は、連続しており、全体として矢印が左から右方向に移動するような映像となる。右サブ表示画面 6 4 R に表される画像 M G R と、左サブ表示画面 6 4 L に表される画像 M G L は、ともに右打ちを促す矢印の一部を表しているため、互いに対応する画像に該当する。その後、右サブ表示画面 6 4 R には今回獲得球数を表す画像 K K T が表示される。左サブ表示画面 6 4 L には合計獲得球数を表す画像 G K T が表示される。右サブ表示画面 6 4 R に表示される画像 K K T と、左サブ表示画面 6 4 L に表示される画像 G K T は、ともに獲得球数を表した画像であるため、互いに対応する画像となっている。

10

【0935】

〔効果例〕

以下に、サブ表示画面对応演出の効果例を示す。

20

〔効果 1〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 3 5 ～図 1 3 8 に示すように、メイン表示画面 7 a、右サブ表示画面 6 4 R、および、左サブ表示画面 6 4 L を備えており、右サブ表示画面 6 4 R と左サブ表示画面 6 4 L には、互いに対応する画像（画像 S L と画像 S R など）が表示される。この構成によれば、奇抜な演出によって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 1 3 5 ～図 1 3 8 に示すように右サブ表示画面 6 4 R と左サブ表示画面 6 4 L は、メイン表示画面 7 a を介して対となる位置に配置されている。この構成によれば、奇抜な演出によって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 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 3 6 に示すように、互いに対応する画像とは、例えば「激」「熱」のように、一つの意味をなす単語の一方と他方である。この構成によれば、奇抜な演出によって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 1 3 7 ～図 1 3 8 に示すように、互いに対応する画像とは、バトル演出の一方のキャラクタ名と、他方のキャラクタ名である。この構成によれば、奇抜な演出によって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 5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 3 6 に示すように、互いに対応する画像とは、それぞれの配置位置に対応した実写の画像 H G L と画像 H G R である。この構成によれば、奇抜な演出によって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。

【0936】

〔変形例〕

以下に、サブ表示画面对応演出の変形例を示す。

〔変形例 1〕

50

図135～図138のサブ表示画面对応演出A～Dにおいて、右サブ表示画面64Rに表示される画像と、左サブ表示画面64Lに表示される画像は、形状や概念が全く異なっているとしても、移動の態様が関連していれば、互いに対応する画像である。また、形状や概念が全く異なっているとしても、拡大したり、縮小する態様が関連していれば、互いに対応する画像である。

【0937】

〔変形例2〕

図135～図138のサブ表示画面对応演出A～Dにおいて、右サブ表示画面64Rに表示される画像と、左サブ表示画面64Lに表示される画像は、一方の画像と他方の画像が、何らかの関連性を有していれば、表示されるタイミングや消えるタイミングが異なっているとしても、互いに対応する画像である。

10

【0938】

〔変形例3〕

図135～図138のサブ表示画面对応演出A～Dを適宜組み合わせてもよい。例えば、サブ表示画面对応演出Aの後にサブ表示画面对応演出Cが実行されてもよい。

【0939】

〔変形例4〕

図135～図138のサブ表示画面对応演出A～Dでは、説明した演出の一部を備えていなくてもよいし、他の演出が追加されていてもよい。

【0940】

20

〔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C8-1〕

複数種類の画像を表示可能な第1の表示手段と、
複数種類の画像を表示可能な第2の表示手段と、
複数種類の画像を表示可能な第3の表示手段と、を備える遊技機であって、
前記第2の表示手段と、前記第3の表示手段には、互いに対応する画像が表示されることを特徴とする遊技機。

◇〔態様C8-2〕

態様C8-1に記載の遊技機であって、
前記第2の表示手段と前記第3の表示手段は、前記第1の表示手段を介して対となる位置に配置されていることを特徴とする遊技機。

30

◇〔態様C8-3〕

態様C8-1または態様C8-2に記載の遊技機であって、
前記互いに対応する画像とは、一つの意味をなす単語の一方と他方であることを特徴とする遊技機。

◇〔態様C8-4〕

態様C8-1または態様C8-2に記載の遊技機であって、
前記互いに対応する画像とは、バトル演出の一方のキャラクタ名と、他方のキャラクタ名であることを特徴とする遊技機。

40

◇〔態様C8-5〕

態様C8-1または態様C8-2に記載の遊技機であって、
前記互いに対応する画像とは、それぞれの配置位置に対応した実写画像であることを特徴とする遊技機。

【0941】

以下に図139～図146を用いてツイン識別情報演出A～Hについて説明する。このツイン識別情報演出は、時短遊技状態（時短状態）における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

50

動演出開始コマンドを解析し、ツイン識別情報演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM103から対応する画像データを読み出してメイン表示画面7aやサブ表示画面64に画像を表示させる演出である。なお、ツイン識別情報演出は、時短遊技状態に限られず、通常遊技状態で実行されてもよい。

【0942】

〔ツイン識別情報演出A〕

図139は、ツイン識別情報演出Aを説明するための図である。ツイン識別情報演出Aでは、まず、図139(A)に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄8L、8C、8Rがメイン表示画面7aの中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン9Aと保留アイコン9Cとがメイン表示画面7aの下方に表示される。これら保留アイコン9A、9Cは、柄のない白色の保留アイコンである。

【0943】

次に、図139(B)に示すように、左装飾図柄停止演出がおこなわれる。この左装飾図柄仮停止演出では、左装飾図柄8Lが停止表示される。中装飾図柄8Cと右装飾図柄8Rは変動中である。装飾図柄8L、8C、8Rは、それぞれ第1の識別情報8L1、8C1、8R1と第2の識別情報8L2、8C2、8R2とを有している。

【0944】

第1の識別情報8L1、8C1、8R1は、それぞれ1～9までのいずれかの数字を表す。第1の識別情報8L1と第1の識別情報8C1と第1の識別情報8R1とを組み合わせ、はずれであることを表すはずれ配列（はずれ図柄配列）、小当たりであることを表す小当たり配列（小当たり図柄配列）、または、大当たりであることを表す大当たり配列（大当たり図柄配列）を形成することができる。第1の識別情報8L1、8C1、8R1を組み合わせると小当たり配列が形成される場合は、第1の識別情報8L1、8C1、8R1がすべて奇数であり、かつ、所定の組み合わせであるときである。例えば、第1の識別情報8L1、8C1、8R1を組み合わせると小当たり配列が形成される場合は、「7」「7」「5」となったときである。第1の識別情報8L1、8C1、8R1を組み合わせると大当たり配列が形成される場合は、第1の識別情報8L1、8C1、8R1がすべて同じ数字（ゾロ目）であるときである。例えば、第1の識別情報8L1、8C1、8R1を組み合わせると大当たり配列が形成される場合は、「7」「7」「7」となったときである。第1の識別情報8L1、8C1、8R1を組み合わせるとはずれ配列が形成される場合は、小当たり配列および大当たり配列以外の配列（例えば、「7」「8」「5」）となったときである。

【0945】

第2の識別情報8L2、8C2、8R2は、それぞれ円形状に形成され、かつ、それぞれ点灯可能であり、また、点灯時には円の内部に文字「S」が表示される。第2の識別情報8L2、8C2、8R2の形状は、互いに同じである。第2の識別情報8L2と第2の識別情報8C2と第2の識別情報8R2とを組み合わせ、はずれであることを表すはずれ配列（はずれ図柄配列）、または、小当たりであることを表す小当たり配列（小当たり図柄配列）を形成することができる。第2の識別情報8L2、8C2、8R2は、大当たり配列（大当たり図柄配列）を形成する場合がない。第2の識別情報8L2、8C2、8R2を組み合わせると小当たり配列が形成される場合は、第2の識別情報8L2、8C2、8R2が、それぞれ点灯し、点灯時に文字「S」が表示されるときである。例えば、第2の識別情報8L2、8C2、8R2を組み合わせると小当たり配列が形成される場合は、第2の識別情報8L2、8C2、8R2がすべて点灯し、文字列「S」「S」「S」となったときである。第2の識別情報8L2、8C2、8R2を組み合わせるとはずれ配列が形成される場合は、小当たり配列以外の配列（例えば、第2の識別情報8C2が点灯せず、文字列「S」「無」「S」）となったときである。なお、文字列中の「無」は、文字が表示されていないことを示す。第2の識別情報8L2、8C2、8R2は、点灯するので、点灯部8L2、8C2、8R2とも呼ぶ。

10

20

30

40

50

【0946】

なお、第1の識別情報8L1, 8C1, 8R1と第2の識別情報8L2, 8C2, 8R2のうちどちらか一方の識別情報によって小当たり配列が形成された場合には、他方の識別情報によってはずれ配列が形成された場合であっても、小当たりとなる。すなわち、識別情報によって1つのでも小当たり配列が形成されれば、小当たりとなる。

【0947】

図139(B)の例では、停止表示した左装飾図柄8Lは、第1の識別情報8L1が「7」であり、第2の識別情報8L2が点灯し、文字「S」が表示されている。この図139(B)では、第2の識別情報8L2の点灯の様子をハッチングで表している。以下では、第2の識別情報が点灯しているときにはハッチングで表す。

10

【0948】

次に、図139(C)に示すように、中装飾図柄停止演出がおこなわれる。この左装飾図柄仮停止演出では、中装飾図柄8Cが停止表示される。右装飾図柄8Rは変動中である。図139(C)の例では、停止表示した中装飾図柄8Cは、第1の識別情報8C1が「7」であり、第2の識別情報8C2が点灯せず、文字「S」が表示されない。

【0949】

次に、図139(D)に示すように、右装飾図柄停止演出がおこなわれる。この右装飾図柄仮停止演出では、右装飾図柄8Rが停止表示される。図139(D)の例では、停止表示した右装飾図柄8Rは、第1の識別情報8R1が「5」であり、第2の識別情報8R2が点灯し、文字「S」が表示されている。

20

以上より、第1の識別情報8L1, 8C1, 8R1は、「7」「7」「5」となり、小当たり配列が形成されている。また、第2の識別情報8L2, 8C2, 8R2は、第2の識別情報8C2が点灯せず、文字列「S」「無」「S」となり、はずれ配列が形成されている。すなわち、第1の識別情報8L1, 8C1, 8R1によって小当たり配列が形成されているので、小当たりであることが報知されている。

その後、小当たり遊技が実行される。

【0950】

[ツイン識別情報演出B]

図140は、ツイン識別情報演出Bを説明するための図である。ツイン識別情報演出Bでは、まず、図140(A)に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄8L, 8C, 8Rがメイン表示画面7aの中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン9Aと保留アイコン9Cとがメイン表示画面7aの下方に表示される。これら保留アイコン9A, 9Cは、柄のない白色の保留アイコンである。

30

【0951】

次に、図140(B)に示すように、シルエット演出がおこなわれる。このシルエット演出では、シルエット画像8LL, 8CC, 8RRが表示される。これらシルエット画像は、装飾図柄のシルエットを表す画像である。具体的には、シルエット画像8LLは、左装飾図柄8Lのシルエットを表す画像であり、左装飾図柄8Lの外側の輪郭と同じ長方形に形成される。また、シルエット画像8LLは、点灯部シルエット画像8LL1を含んでいる。この点灯部シルエット画像8LL1は、左装飾図柄8Lの第2の識別情報(点灯部)8L2(後述)のシルエットを表し、円形状に形成され、円の内部に文字「S」が示されている。シルエット画像8CCは、中装飾図柄8Cのシルエットを表す画像であり、中装飾図柄8Cの外側の輪郭と同じ長方形に形成される。また、シルエット画像8CCは、点灯部シルエット画像8CC1を含んでいる。この点灯部シルエット画像8CC1は、中装飾図柄8Cの第2の識別情報(点灯部)8C2(後述)のシルエットを表し、円形状に形成され、円の内部に文字「S」が示されている。シルエット画像8RRは、右装飾図柄8Rのシルエットを表す画像であり、右装飾図柄8Rの外側の輪郭と同じ長方形に形成される。また、シルエット画像8RRは、点灯部シルエット画像8RR1を含んでいる。この点灯部シルエット画像8RR1は、右装飾図柄8Rの第2の識別情報(点灯部)

40

50

8 R 2（後述）のシルエットを表し、円形状に形成され、円の内部に文字「S」が示されている。このシルエット画像8 L L，8 C C，8 R Rは、小当たりとなることを示唆する画像であり、図140（B）の例では、シルエット画像8 L L，8 C C，8 R Rの点灯部シルエット画像8 L L 1，8 C C 1，8 R R 1は、それぞれ第2の識別情報8 L 2，8 C 2，8 R 2（後述）がそれぞれ点灯し、それぞれ文字「S」が表示されることを示し、小当たりとなることを示唆している。

【0952】

次に、図140（C）に示すように、左装飾図柄停止演出がおこなわれる。この左装飾図柄仮停止演出では、左装飾図柄8 Lが停止表示される。中装飾図柄8 Cと右装飾図柄8 Rは変動中である。装飾図柄8 L，8 C，8 Rは、それぞれ第1の識別情報8 L 1，8 C 1，8 R 1と第2の識別情報8 L 2，8 C 2，8 R 2とを有している。

【0953】

第1の識別情報8 L 1，8 C 1，8 R 1は、それぞれ1～9までのいずれかの数字を表す。第1の識別情報8 L 1と第1の識別情報8 C 1と第1の識別情報8 R 1とを組み合わせ、はずれであることを表すはずれ配列（はずれ図柄配列）、小当たりであることを表す小当たり配列（小当たり図柄配列）、または、大当たりであることを表す大当たり配列（大当たり図柄配列）を形成することができる。第1の識別情報8 L 1，8 C 1，8 R 1を組み合わせ、小当たり配列が形成される場合は、第1の識別情報8 L 1，8 C 1，8 R 1がすべて奇数であり、かつ、所定の組み合わせであるときである。例えば、第1の識別情報8 L 1，8 C 1，8 R 1を組み合わせ、小当たり配列が形成される場合は、「7」「7」「5」となったときである。第1の識別情報8 L 1，8 C 1，8 R 1を組み合わせ、大当たり配列が形成される場合は、第1の識別情報8 L 1，8 C 1，8 R 1がすべて同じ数字（ゾロ目）であるときである。例えば、第1の識別情報8 L 1，8 C 1，8 R 1を組み合わせ、大当たり配列が形成される場合は、「7」「7」「7」となったときである。第1の識別情報8 L 1，8 C 1，8 R 1を組み合わせ、はずれ配列が形成される場合は、小当たり配列および大当たり配列以外の配列（例えば、「7」「8」「5」）となったときである。

【0954】

第2の識別情報8 L 2，8 C 2，8 R 2は、それぞれ円形状に形成され、かつ、それぞれ点灯可能であり、また、点灯時には円の内部に文字「S」が表示される。第2の識別情報8 L 2，8 C 2，8 R 2の形状は、同じである。第2の識別情報8 L 2と第2の識別情報8 C 2と第2の識別情報8 R 2とを組み合わせ、はずれであることを表すはずれ配列（はずれ図柄配列）、または、小当たりであることを表す小当たり配列（小当たり図柄配列）を形成することができる。第2の識別情報8 L 2，8 C 2，8 R 2は、大当たり配列（大当たり図柄配列）を形成する場合がない。第2の識別情報8 L 2，8 C 2，8 R 2を組み合わせ、小当たり配列が形成される場合は、第2の識別情報8 L 2，8 C 2，8 R 2が、それぞれ点灯し、点灯時に文字「S」が表示されるときである。例えば、第2の識別情報8 L 2，8 C 2，8 R 2を組み合わせ、小当たり配列が形成される場合は、第2の識別情報8 L 2，8 C 2，8 R 2がすべて点灯し、文字列「S」「S」「S」となったときである。第2の識別情報8 L 2，8 C 2，8 R 2を組み合わせ、はずれ配列が形成される場合は、小当たり配列以外の配列（例えば、第2の識別情報8 C 2が点灯せず、文字列「S」「無」「S」）となったときである。なお、第2の識別情報8 L 2，8 C 2，8 R 2は、点灯するので、点灯部8 L 2，8 C 2，8 R 2とも呼ぶ。

【0955】

なお、第1の識別情報8 L 1，8 C 1，8 R 1と第2の識別情報8 L 2，8 C 2，8 R 2のうちどちらか一方の識別情報によって小当たり配列が形成された場合には、他方の識別情報によってはずれ配列が形成された場合であっても、小当たりとなる。すなわち、識別情報によって1つのでも小当たり配列が形成されれば、小当たりとなる。

【0956】

図140（C）の例では、停止表示した左装飾図柄8 Lは、第1の識別情報8 L 1が「

7」であり、第2の識別情報8 L 2が点灯し、文字「S」が表示されている。この図1 4 0 (C)では、第2の識別情報8 L 2の点灯の様子をハッチングで表している。以下では、第2の識別情報が点灯しているときにはハッチングで表す。

【0957】

次に、図1 4 0 (D)に示すように、中装飾図柄停止演出がおこなわれる。この左装飾図柄仮停止演出では、中装飾図柄8 Cが停止表示される。右装飾図柄8 Rは変動中である。図1 4 0 (D)の例では、停止表示した中装飾図柄8 Cは、第1の識別情報8 C 1が「8」であり、第2の識別情報8 C 2が点灯し、文字「S」が表示されている。

【0958】

次に、図1 4 0 (E)に示すように、右装飾図柄停止演出がおこなわれる。この右装飾図柄仮停止演出では、右装飾図柄8 Rが停止表示される。図1 4 0 (E)の例では、停止表示した右装飾図柄8 Rは、第1の識別情報8 R 1が「5」であり、第2の識別情報8 R 2が点灯し、文字「S」が表示されている。

以上より、第1の識別情報8 L 1, 8 C 1, 8 R 1は、「7」「8」「5」となり、はずれ配列が形成されている。また、第2の識別情報8 L 2, 8 C 2, 8 R 2は、すべて点灯し、文字列「S」「S」「S」となり、小当たり配列が形成されている。すなわち、第2の識別情報8 L 2, 8 C 2, 8 R 2によって小当たり配列が形成されているので、小当たりであることが報知されている。

その後、小当たり遊技が実行される。

【0959】

〔ツイン識別情報演出C〕

図1 4 1は、ツイン識別情報演出Cを説明するための図である。ツイン識別情報演出Cでは、まず、図1 4 1 (A)に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄8 L, 8 C, 8 Rがメイン表示画面7 aの中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン9 Aと保留アイコン9 Cとがメイン表示画面7 aの下方に表示される。これら保留アイコン9 A, 9 Cは、柄のない白色の保留アイコンである。

【0960】

次に、図1 4 1 (B)に示すように、シルエット演出がおこなわれる。このシルエット演出では、シルエット画像8 L L, 8 C C, 8 R Rが表示される。これらシルエット画像は、装飾図柄のシルエットを表す画像である。具体的には、シルエット画像8 L Lは、左装飾図柄8 Lのシルエットを表す画像であり、左装飾図柄8 Lの外側の輪郭と同じ長方形状に形成される。また、シルエット画像8 L Lは、点灯部シルエット画像8 L L 1を含んでいる。この点灯部シルエット画像8 L L 1は、左装飾図柄8 Lの第2の識別情報（点灯部）8 L 2（後述）のシルエットを表し、円形状に形成され、円の内部に文字「S」が示されている。シルエット画像8 C Cは、中装飾図柄8 Cのシルエットを表す画像であり、中装飾図柄8 Cの外側の輪郭と同じ長方形状に形成される。また、シルエット画像8 C Cは、点灯部シルエット画像8 C C 1を含んでいる。この点灯部シルエット画像8 C C 1は、中装飾図柄8 Cの第2の識別情報（点灯部）8 C 2（後述）のシルエットを表し、円形状に形成され、円の内部に文字「S」が示されている。シルエット画像8 R Rは、右装飾図柄8 Rのシルエットを表す画像であり、右装飾図柄8 Rの外側の輪郭と同じ長方形状に形成される。また、シルエット画像8 R Rは、点灯部シルエット画像8 R R 1を含んでいる。この点灯部シルエット画像8 R R 1は、右装飾図柄8 Rの第2の識別情報（点灯部）8 R 2（後述）のシルエットを表し、円形状に形成され、円の内部に文字「S」が示されている。このシルエット画像8 L L, 8 C C, 8 R Rは、小当たりとなることを示唆する画像であり、図1 4 1 (B)の例では、シルエット画像8 L L, 8 C C, 8 R Rの点灯部シルエット画像8 L L 1, 8 C C 1, 8 R R 1は、それぞれ第2の識別情報8 L 2, 8 C 2, 8 R 2（後述）がそれぞれ点灯し、それぞれ文字「S」が表示されることを示し、すなわち、小当たりとなることを示唆している。

【0961】

10

20

30

40

50

次に、図141(C)に示すように、左装飾図柄停止演出がおこなわれる。この左装飾図柄仮停止演出では、左装飾図柄8Lが停止表示される。中装飾図柄8Cと右装飾図柄8Rは変動中である。装飾図柄8L、8C、8Rは、それぞれ第1の識別情報8L1、8C1、8R1と第2の識別情報8L2、8C2、8R2とを有している。

【0962】

第1の識別情報8L1、8C1、8R1は、それぞれ1～9までのいずれかの数字を表す。第1の識別情報8L1と第1の識別情報8C1と第1の識別情報8R1とを組み合わせ、はずれであることを表すはずれ配列（はずれ図柄配列）、小当たりであることを表す小当たり配列（小当たり図柄配列）、または、大当たりであることを表す大当たり配列（大当たり図柄配列）を形成することができる。第1の識別情報8L1、8C1、8R1を組み合わせ、小当たり配列が形成される場合は、第1の識別情報8L1、8C1、8R1がすべて奇数であり、かつ、所定の組み合わせであるときである。例えば、第1の識別情報8L1、8C1、8R1を組み合わせ、小当たり配列が形成される場合は、「7」「7」「5」となったときである。第1の識別情報8L1、8C1、8R1を組み合わせ、大当たり配列が形成される場合は、第1の識別情報8L1、8C1、8R1がすべて同じ数字（ゾロ目）であるときである。例えば、第1の識別情報8L1、8C1、8R1を組み合わせ、大当たり配列が形成される場合は、「7」「7」「7」となったときである。第1の識別情報8L1、8C1、8R1を組み合わせ、はずれ配列が形成される場合は、小当たり配列および大当たり配列以外の配列（例えば、「7」「8」「5」）となったときである。

【0963】

第2の識別情報8L2、8C2、8R2は、それぞれ円形状に形成され、かつ、それぞれ点灯可能であり、また、点灯時には円の内部に文字「S」が表示される。第2の識別情報8L2、8C2、8R2の形状は、互いに同じである。第2の識別情報8L2と第2の識別情報8C2と第2の識別情報8R2とを組み合わせ、はずれであることを表すはずれ配列（はずれ図柄配列）、または、小当たりであることを表す小当たり配列（小当たり図柄配列）を形成することができる。第2の識別情報8L2、8C2、8R2は、大当たり配列（大当たり図柄配列）を形成する場合がない。第2の識別情報8L2、8C2、8R2を組み合わせ、小当たり配列が形成される場合は、第2の識別情報8L2、8C2、8R2が、それぞれ点灯し、点灯時に文字「S」が表示されるときである。例えば、第2の識別情報8L2、8C2、8R2を組み合わせ、小当たり配列が形成される場合は、第2の識別情報8L2、8C2、8R2がすべて点灯し、文字列「S」「S」「S」となったときである。第2の識別情報8L2、8C2、8R2を組み合わせ、はずれ配列が形成される場合は、小当たり配列以外の配列（例えば、第2の識別情報8C2が点灯せず、文字列「S」「無」「S」）となったときである。なお、第2の識別情報8L2、8C2、8R2は、点灯するので、点灯部8L2、8C2、8R2とも呼ぶ。

【0964】

なお、第1の識別情報8L1、8C1、8R1と第2の識別情報8L2、8C2、8R2のうちどちらか一方の識別情報によって小当たり配列が形成された場合には、他方の識別情報によってはずれ配列が形成された場合であっても、小当たりとなる。すなわち、識別情報によって1つのでも小当たり配列が形成されれば、小当たりとなる。

【0965】

図141(C)の例では、停止表示した左装飾図柄8Lは、第1の識別情報8L1が「7」であり、第2の識別情報8L2が点灯し、文字「S」が表示されている。この図141(C)では、第2の識別情報8L2の点灯の様子をハッチングで表している。以下では、第2の識別情報が点灯しているときにはハッチングで表す。

【0966】

次に、図141(D)に示すように、中装飾図柄停止演出がおこなわれる。この左装飾図柄仮停止演出では、中装飾図柄8Cが停止表示される。右装飾図柄8Rは変動中である。図141(D)の例では、停止表示した中装飾図柄8Cは、第1の識別情報8C1が「

7」であり、第2の識別情報8C2が点灯し、文字「S」が表示されている。

【0967】

次に、図141(E)に示すように、右装飾図柄停止演出がおこなわれる。この右装飾図柄仮停止演出では、右装飾図柄8Rが停止表示される。図141(E)の例では、停止表示した右装飾図柄8Rは、第1の識別情報8R1が「5」であり、第2の識別情報8R2が点灯し、「S」が表示されている。

以上より、第1の識別情報8L1, 8C1, 8R1は、「7」「7」「5」となり、小当たり配列が形成されている。また、第2の識別情報8L2, 8C2, 8R2は、すべて点灯し、文字列「S」「S」「S」となり、小当たり配列が形成されている。すなわち、第1の識別情報8L1, 8C1, 8R1および第2の識別情報8L2, 8C2, 8R2によって小当たり配列が形成されているので、小当たりであることが報知されている。

その後、小当たり遊技が実行される。

【0968】

〔ツイン識別情報演出D〕

図142は、ツイン識別情報演出Dを説明するための図である。ツイン識別情報演出Dでは、まず、図142(A)に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄8L, 8C, 8Rがメイン表示画面7aの中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン9Aと保留アイコン9Cとがメイン表示画面7aの下方に表示される。これら保留アイコン9A, 9Cは、柄のない白色の保留アイコンである。

【0969】

次に、図142(B)に示すように、シルエット演出がおこなわれる。このシルエット演出では、シルエット画像8LL, 8CC, 8RRが表示される。これらシルエット画像は、装飾図柄のシルエットを表す画像である。具体的には、シルエット画像8LLは、左装飾図柄8Lのシルエットを表す画像であり、左装飾図柄8Lの外側の輪郭と同じ長方形状に形成される。また、シルエット画像8LLは、点灯部シルエット画像8LL1を含んでいる。この点灯部シルエット画像8LL1は、左装飾図柄8Lの第2の識別情報(点灯部)8L2(後述)のシルエットを表し、円形状に形成され、円の内部に文字「S」が表示されている。シルエット画像8CCは、中装飾図柄8Cのシルエットを表す画像であり、中装飾図柄8Cの外側の輪郭と同じ長方形状に形成される。また、シルエット画像8CCは、点灯部シルエット画像8CC1を含んでいる。この点灯部シルエット画像8CC1は、中装飾図柄8Cの第2の識別情報(点灯部)8C2(後述)のシルエットを表し、円形状に形成され、円の内部に文字「SS」が表示されている。シルエット画像8RRは、右装飾図柄8Rのシルエットを表す画像であり、右装飾図柄8Rの外側の輪郭と同じ長方形状に形成される。また、シルエット画像8RRは、点灯部シルエット画像8RR1を含んでいる。この点灯部シルエット画像8RR1は、右装飾図柄8Rの第2の識別情報(点灯部)8R2(後述)のシルエットを表し、円形状に形成され、円の内部に文字「SSS」が表示されている。このシルエット画像8LL, 8CC, 8RRは、小当たりとなることを示唆する画像であり、図142(B)の例では、シルエット画像8LL, 8CC, 8RRの点灯部シルエット画像8LL1, 8CC1, 8RR1は、それぞれ第2の識別情報8L2, 8C2, 8R2(後述)がそれぞれ点灯し、第2の識別情報8L2が文字「S」、第2の識別情報8C2が文字「SS」、第2の識別情報8R2が文字「SSS」と表示されることを示し、すなわち、小当たりとなることを示唆している。

【0970】

次に、図142(C)に示すように、左装飾図柄停止演出がおこなわれる。この左装飾図柄仮停止演出では、左装飾図柄8Lが停止表示される。中装飾図柄8Cと右装飾図柄8Rは変動中である。装飾図柄8L, 8C, 8Rは、それぞれ第1の識別情報8L1, 8C1, 8R1と第2の識別情報8L2, 8C2, 8R2とを有している。

【0971】

第1の識別情報8L1, 8C1, 8R1は、それぞれ1～9までのいずれかの数字を表

す。第1の識別情報8 L 1と第1の識別情報8 C 1と第1の識別情報8 R 1とを組み合わせ、はずれであることを表すはずれ配列（はずれ図柄配列）、小当たりであることを表す小当たり配列（小当たり図柄配列）、または、大当たりであることを表す大当たり配列（大当たり図柄配列）を形成することができる。第1の識別情報8 L 1, 8 C 1, 8 R 1を組み合わせ、小当たり配列が形成される場合は、第1の識別情報8 L 1, 8 C 1, 8 R 1がすべて奇数であり、かつ、所定の組み合わせであるときである。例えば、第1の識別情報8 L 1, 8 C 1, 8 R 1を組み合わせ、小当たり配列が形成される場合は、「7」「7」「5」となったときである。第1の識別情報8 L 1, 8 C 1, 8 R 1を組み合わせ、大当たり配列が形成される場合は、第1の識別情報8 L 1, 8 C 1, 8 R 1がすべて同じ数字（ゾロ目）であるときである。例えば、第1の識別情報8 L 1, 8 C 1, 8 R 1を組み合わせ、大当たり配列が形成される場合は、「7」「7」「7」となったときである。第1の識別情報8 L 1, 8 C 1, 8 R 1を組み合わせ、はずれ配列が形成される場合は、小当たり配列および大当たり配列以外の配列（例えば、「7」「8」「5」）となったときである。

【0972】

第2の識別情報8 L 2, 8 C 2, 8 R 2は、それぞれ円形状に形成され、かつ、それぞれ点灯可能であり、また、第2の識別情報8 L 2の点灯時には円の内部に文字「S」が表示され、第2の識別情報8 C 2の点灯時には円の内部に文字「SS」が表示され、第2の識別情報8 R 2の点灯時には円の内部に文字「SSS」が表示される。第2の識別情報8 L 2, 8 C 2, 8 R 2の形状は、互いに同じである。第2の識別情報8 L 2と第2の識別情報8 C 2と第2の識別情報8 R 2とを組み合わせ、はずれであることを表すはずれ配列（はずれ図柄配列）、または、小当たりであることを表す小当たり配列（小当たり図柄配列）を形成することができる。第2の識別情報8 L 2, 8 C 2, 8 R 2は、大当たり配列（大当たり図柄配列）を形成する場合がない。第2の識別情報8 L 2, 8 C 2, 8 R 2を組み合わせ、小当たり配列が形成される場合は、第2の識別情報8 L 2, 8 C 2, 8 R 2が、それぞれ点灯し、第2の識別情報8 L 2に文字「S」が表示され、第2の識別情報8 C 2に文字「SS」が表示され、第2の識別情報8 R 2に文字「SSS」が表示されるときである。例えば、第2の識別情報8 L 2, 8 C 2, 8 R 2を組み合わせ、小当たり配列が形成される場合は、第2の識別情報8 L 2, 8 C 2, 8 R 2がすべて点灯し、文字列「S」「SS」「SSS」となったときである。第2の識別情報8 L 2, 8 C 2, 8 R 2を組み合わせ、はずれ配列が形成される場合は、小当たり配列以外の配列（例えば、第2の識別情報8 C 2が点灯せず、文字列「S」「無」「SSS」）となったときである。なお、第2の識別情報8 L 2, 8 C 2, 8 R 2は、点灯するので、点灯部8 L 2, 8 C 2, 8 R 2とも呼ぶ。

【0973】

なお、第1の識別情報8 L 1, 8 C 1, 8 R 1と第2の識別情報8 L 2, 8 C 2, 8 R 2のうちどちらか一方の識別情報によって小当たり配列が形成された場合には、他方の識別情報によってはずれ配列が形成された場合であっても、小当たりとなる。すなわち、識別情報によって1つのでも小当たり配列が形成されれば、小当たりとなる。

【0974】

図142（C）の例では、停止表示した左装飾図柄8 Lは、第1の識別情報8 L 1が「7」であり、第2の識別情報8 L 2が点灯し、文字「S」が表示されている。この図142（C）では、第2の識別情報8 L 2の点灯の様子をハッチングで表している。以下では、第2の識別情報が点灯しているときにはハッチングで表す。

【0975】

次に、図142（D）に示すように、中装飾図柄停止演出がおこなわれる。この左装飾図柄仮停止演出では、中装飾図柄8 Cが停止表示される。右装飾図柄8 Rは変動中である。図142（D）の例では、停止表示した中装飾図柄8 Cは、第1の識別情報8 C 1が「7」であり、第2の識別情報8 C 2が点灯し、文字「SS」が表示されている。

【0976】

次に、図 1 4 2 (E) に示すように、右装飾図柄停止演出がおこなわれる。この右装飾図柄仮停止演出では、右装飾図柄 8 R が停止表示される。図 1 4 2 (E) の例では、停止表示した右装飾図柄 8 R は、第 1 の識別情報 8 R 1 が「5」であり、第 2 の識別情報 8 R 2 が点灯し、文字「SSS」が表示されている。

以上より、第 1 の識別情報 8 L 1, 8 C 1, 8 R 1 は、「7」「7」「5」となり、小当たり配列が形成されている。また、第 2 の識別情報 8 L 2, 8 C 2, 8 R 2 は、すべて点灯し、文字列「S」「SS」「SSS」となり、小当たり配列が形成されている。すなわち、第 1 の識別情報 8 L 1, 8 C 1, 8 R 1 および第 2 の識別情報 8 L 2, 8 C 2, 8 R 2 によって小当たり配列が形成されているので、小当たりであることが報知されている。

その後、小当たり遊技が実行される。

【0977】

〔ツイン識別情報演出 E〕

図 1 4 3 は、ツイン識別情報演出 E を説明するための図である。ツイン識別情報演出 E では、まず、図 1 4 3 (A) に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R がメイン表示画面 7 a の中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン 9 A と保留アイコン 9 C とがメイン表示画面 7 a の下方に表示される。これら保留アイコン 9 A, 9 C は、柄のない白色の保留アイコンである。

【0978】

次に、図 1 4 3 (B) に示すように、シルエット演出がおこなわれる。このシルエット演出では、シルエット画像 8 L L, 8 C C, 8 R R が表示される。これらシルエット画像は、装飾図柄のシルエットを表す画像である。具体的には、シルエット画像 8 L L は、左装飾図柄 8 L のシルエットを表す画像であり、左装飾図柄 8 L の外側の輪郭と同じ長方形状に形成される。また、シルエット画像 8 L L は、点灯部シルエット画像 8 L L 1 を含んでいる。この点灯部シルエット画像 8 L L 1 は、左装飾図柄 8 L の第 2 の識別情報（点灯部）8 L 2（後述）のシルエットを表し、円形状に形成され、円の内部に文字「S」が示されている。シルエット画像 8 C C は、中装飾図柄 8 C のシルエットを表す画像であり、中装飾図柄 8 C の外側の輪郭と同じ長方形状に形成される。また、シルエット画像 8 C C は、点灯部シルエット画像 8 C C 1 を含んでいる。この点灯部シルエット画像 8 C C 1 は、中装飾図柄 8 C の第 2 の識別情報（点灯部）8 C 2（後述）のシルエットを表し、円形状に形成され、円の内部に文字「S」が示されている。シルエット画像 8 R R は、右装飾図柄 8 R のシルエットを表す画像であり、右装飾図柄 8 R の外側の輪郭と同じ長方形状に形成される。また、シルエット画像 8 R R は、点灯部シルエット画像 8 R R 1 を含んでいる。この点灯部シルエット画像 8 R R 1 は、右装飾図柄 8 R の第 2 の識別情報（点灯部）8 R 2（後述）のシルエットを表し、円形状に形成され、円の内部に文字「S」が示されている。このシルエット画像 8 L L, 8 C C, 8 R R は、小当たりとなることを示唆する画像であり、図 1 4 3 (B) の例では、シルエット画像 8 L L, 8 C C, 8 R R の点灯部シルエット画像 8 L L 1, 8 C C 1, 8 R R 1 は、それぞれ第 2 の識別情報 8 L 2, 8 C 2, 8 R 2（後述）がそれぞれ点灯し、それぞれ文字「S」が表示されることを示し、すなわち、小当たりとなることを示唆している。

【0979】

次に、図 1 4 3 (C) に示すように、左装飾図柄停止演出がおこなわれる。この左装飾図柄仮停止演出では、左装飾図柄 8 L が停止表示される。中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R は変動中である。装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R は、それぞれ第 1 の識別情報 8 L 1, 8 C 1, 8 R 1 と第 2 の識別情報 8 L 2, 8 C 2, 8 R 2 とを有している。

【0980】

第 1 の識別情報 8 L 1, 8 C 1, 8 R 1 は、それぞれ 1～9 までのいずれかの数字を表す。第 1 の識別情報 8 L 1 と第 1 の識別情報 8 C 1 と第 1 の識別情報 8 R 1 とを組み合わせ、はずれであることを表すはずれ配列（はずれ図柄配列）、小当たりであることを表す小当たり配列（小当たり図柄配列）、または、大当たりであることを表す大当たり配列

10

20

30

40

50

(大当たり図柄配列)を形成することができる。第1の識別情報8L1, 8C1, 8R1を組み合わせて小当たり配列が形成される場合は、第1の識別情報8L1, 8C1, 8R1がすべて奇数であり、かつ、所定の組み合わせであるときである。例えば、第1の識別情報8L1, 8C1, 8R1を組み合わせて小当たり配列が形成される場合は、「7」「7」「5」となったときである。第1の識別情報8L1, 8C1, 8R1を組み合わせて大当たり配列が形成される場合は、第1の識別情報8L1, 8C1, 8R1がすべて同じ数字(ゾロ目)であるときである。例えば、第1の識別情報8L1, 8C1, 8R1を組み合わせて大当たり配列が形成される場合は、「7」「7」「7」となったときである。第1の識別情報8L1, 8C1, 8R1を組み合わせてはずれ配列が形成される場合は、小当たり配列および大当たり配列以外の配列(例えば、「7」「8」「5」)となったときである。

10

【0981】

第2の識別情報8L2, 8C2, 8R2は、それぞれ円形状に形成され、かつ、それぞれ点灯可能であり、また、点灯時には円の内部に文字「S」が表示される。第2の識別情報8L2, 8C2, 8R2の形状は、互いに同じである。第2の識別情報8L2と第2の識別情報8C2と第2の識別情報8R2とを組み合わせて、はずれであることを表すはずれ配列(はずれ図柄配列)、または、小当たりであることを表す小当たり配列(小当たり図柄配列)を形成することができる。第2の識別情報8L2, 8C2, 8R2は、大当たり配列(大当たり図柄配列)を形成する場合がない。第2の識別情報8L2, 8C2, 8R2を組み合わせて小当たり配列が形成される場合は、第2の識別情報8L2, 8C2, 8R2が、それぞれ点灯し、点灯時に文字「S」が表示されるときである。例えば、第2の識別情報8L2, 8C2, 8R2を組み合わせて小当たり配列が形成される場合は、第2の識別情報8L2, 8C2, 8R2がすべて点灯し、文字列「S」「S」「S」となったときである。第2の識別情報8L2, 8C2, 8R2を組み合わせてはずれ配列が形成される場合は、小当たり配列以外の配列(例えば、第2の識別情報8C2が点灯せず、文字列「S」「無」「S」)となったときである。なお、第2の識別情報8L2, 8C2, 8R2は、点灯するので、点灯部8L2, 8C2, 8R2とも呼ぶ。

20

【0982】

なお、第1の識別情報8L1, 8C1, 8R1と第2の識別情報8L2, 8C2, 8R2のうちどちらか一方の識別情報によって小当たり配列が形成された場合には、他方の識別情報によってははずれ配列が形成された場合であっても、小当たりとなる。すなわち、識別情報によって1つのでも小当たり配列が形成されれば、小当たりとなる。

30

【0983】

図143(C)の例では、停止表示した左装飾図柄8Lは、第1の識別情報8L1が「7」であり、第2の識別情報8L2が点灯せず、文字「S」が表示されている。以下では、第2の識別情報が点灯しているときにはハッチングで表す。この図143(C)では、第2の識別情報8L2は、点灯していないのでハッチングは施されていない。

【0984】

次に、図143(D)に示すように、中装飾図柄停止演出がおこなわれる。この左装飾図柄仮停止演出では、中装飾図柄8Cが停止表示される。右装飾図柄8Rは変動中である。図143(D)の例では、停止表示した中装飾図柄8Cは、第1の識別情報8C1が「7」であり、第2の識別情報8C2が点灯せず、文字「S」が表示されている。

40

【0985】

次に、図143(E)に示すように、右装飾図柄停止演出がおこなわれる。この右装飾図柄仮停止演出では、右装飾図柄8Rが停止表示される。図143(E)の例では、停止表示した右装飾図柄8Rは、第1の識別情報8R1が「5」であり、第2の識別情報8R2が点灯せず、文字「S」が表示されている。

【0986】

次に、図143(F)に示すように、一斉点灯演出がおこなわれる。この一斉点灯演出では、第2の識別情報8L2, 8C2, 8R2を一斉に点灯させる。図143(F)の例

50

では、第2の識別情報8L2, 8C2, 8R2がそれぞれ点灯されたことがハッチングにより示されている。

以上より、第1の識別情報8L1, 8C1, 8R1は、「7」「7」「5」となり、小当たり配列が形成されている。また、第2の識別情報8L2, 8C2, 8R2は、すべて点灯し、文字列「S」「S」「S」となり、小当たり配列が形成されている。すなわち、第1の識別情報8L1, 8C1, 8R1および第2の識別情報8L2, 8C2, 8R2によって小当たり配列が形成されているので、小当たりであることが報知されている。

その後、小当たり遊技が実行される。

【0987】

〔ツイン識別情報演出F〕

図144は、ツイン識別情報演出Fを説明するための図である。ツイン識別情報演出Fでは、まず、図144(A)に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄8L, 8C, 8Rがメイン表示画面7aの中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン9Aと保留アイコン9Cとがメイン表示画面7aの下方に表示される。これら保留アイコン9A, 9Cは、柄のない白色の保留アイコンである。

【0988】

次に、図144(B)に示すように、シルエット演出がおこなわれる。このシルエット演出では、シルエット画像8LL, 8CC, 8RRが表示される。これらシルエット画像は、装飾図柄のシルエットを表す画像である。具体的には、シルエット画像8LLは、左装飾図柄8Lのシルエットを表す画像であり、左装飾図柄8Lの外側の輪郭と同じ長方形状に形成される。また、シルエット画像8LLは、点灯部シルエット画像8LL1を含んでいる。この点灯部シルエット画像8LL1は、左装飾図柄8Lの第2の識別情報(点灯部)8L2(後述)のシルエットを表し、円形状に形成され、円の内部に文字が示されていない。シルエット画像8CCは、中装飾図柄8Cのシルエットを表す画像であり、中装飾図柄8Cの外側の輪郭と同じ長方形状に形成される。また、シルエット画像8CCは、点灯部シルエット画像8CC1を含んでいる。この点灯部シルエット画像8CC1は、中装飾図柄8Cの第2の識別情報(点灯部)8C2(後述)のシルエットを表し、円形状に形成され、円の内部に文字が示されていない。シルエット画像8RRは、右装飾図柄8Rのシルエットを表す画像であり、右装飾図柄8Rの外側の輪郭と同じ長方形状に形成される。また、シルエット画像8RRは、点灯部シルエット画像8RR1を含んでいる。この点灯部シルエット画像8RR1は、右装飾図柄8Rの第2の識別情報(点灯部)8R2(後述)のシルエットを表し、円形状に形成され、円の内部に文字「S」が示されている。このシルエット画像8LL, 8CC, 8RRは、小当たりとなることを示唆する画像であり、図144(B)の例では、シルエット画像8LL, 8CC, 8RRの点灯部シルエット画像8LL1, 8CC1, 8RR1は、第2の識別情報8R2(後述)が点灯し、文字「S」が表示されることを示し、すなわち、小当たりとなることを示唆している。

【0989】

次に、図144(C)に示すように、左装飾図柄停止演出がおこなわれる。この左装飾図柄仮停止演出では、左装飾図柄8Lが停止表示される。中装飾図柄8Cと右装飾図柄8Rは変動中である。装飾図柄8L, 8C, 8Rは、それぞれ第1の識別情報8L1, 8C1, 8R1と第2の識別情報8L2, 8C2, 8R2とを有している。

【0990】

第1の識別情報8L1, 8C1, 8R1は、それぞれ1~9までのいずれかの数字を表す。第1の識別情報8L1と第1の識別情報8C1と第1の識別情報8R1とを組み合わせ、はずれであることを表すはずれ配列(はずれ図柄配列)、小当たりであることを表す小当たり配列(小当たり図柄配列)、または、大当たりであることを表す大当たり配列(大当たり図柄配列)を形成することができる。第1の識別情報8L1, 8C1, 8R1を組み合わせ、小当たり配列が形成される場合は、第1の識別情報8L1, 8C1, 8R1がすべて奇数であり、かつ、所定の組み合わせであるときである。例えば、第1の識別

10

20

30

40

50

情報 8 L 1, 8 C 1, 8 R 1 を組み合わせて小当たり配列が形成される場合は、「7」「7」「5」となったときである。第 1 の識別情報 8 L 1, 8 C 1, 8 R 1 を組み合わせて大当たり配列が形成される場合は、第 1 の識別情報 8 L 1, 8 C 1, 8 R 1 がすべて同じ数字（ゾロ目）であるときである。例えば、第 1 の識別情報 8 L 1, 8 C 1, 8 R 1 を組み合わせて大当たり配列が形成される場合は、「7」「7」「7」となったときである。第 1 の識別情報 8 L 1, 8 C 1, 8 R 1 を組み合わせてはずれ配列が形成される場合は、小当たり配列および大当たり配列以外の配列（例えば、「7」「8」「5」）となったときである。

【0991】

第 2 の識別情報 8 L 2, 8 C 2, 8 R 2 は、それぞれ円形状に形成され、かつ、それぞれ点灯可能であり、また、点灯時には円の内部に文字「S」が表示される。第 2 の識別情報 8 L 2, 8 C 2, 8 R 2 の形状は、互いに同じである。第 2 の識別情報 8 L 2 と第 2 の識別情報 8 C 2 と第 2 の識別情報 8 R 2 とを組み合わせて、はずれであることを表すはずれ配列（はずれ図柄配列）、または、小当たりであることを表す小当たり配列（小当たり図柄配列）を形成することができる。第 2 の識別情報 8 L 2, 8 C 2, 8 R 2 は、大当たり配列（大当たり図柄配列）を形成する場合がない。第 2 の識別情報 8 L 2, 8 C 2, 8 R 2 を組み合わせて小当たり配列が形成される場合は、第 2 の識別情報 8 L 2, 8 C 2, 8 R 2 のうち一つ以上の第 2 の識別情報が点灯し、点灯時に文字「S」が表示されるときである。例えば、第 2 の識別情報 8 L 2, 8 C 2, 8 R 2 を組み合わせて小当たり配列が形成される場合は、第 2 の識別情報 8 R 2 が点灯し、文字列「無」「無」「S」となったときである。第 2 の識別情報 8 L 2, 8 C 2, 8 R 2 を組み合わせてはずれ配列が形成される場合は、小当たり配列以外の配列（第 2 の識別情報 8 L 2, 8 C 2, 8 R 2 のすべてが点灯せず、「無」「無」「無」（文字列なし））となったときである。なお、第 2 の識別情報 8 L 2, 8 C 2, 8 R 2 は、点灯するので、点灯部 8 L 2, 8 C 2, 8 R 2 とも呼ぶ。

【0992】

なお、第 1 の識別情報 8 L 1, 8 C 1, 8 R 1 と第 2 の識別情報 8 L 2, 8 C 2, 8 R 2 のうちどちらか一方の識別情報によって小当たり配列が形成された場合には、他方の識別情報によってはずれ配列が形成された場合であっても、小当たりとなる。すなわち、識別情報によって 1 つのでも小当たり配列が形成されれば、小当たりとなる。

【0993】

図 144 (C) の例では、停止表示した左装飾図柄 8 L は、第 1 の識別情報 8 L 1 が「7」であり、第 2 の識別情報 8 L 2 が点灯せず、文字「S」が示されていない。以下では、第 2 の識別情報が点灯しているときにはハッチングで表す。この図 144 (C) では、第 2 の識別情報 8 L 2 が点灯していないのでハッチングで示されていない。

【0994】

次に、図 144 (D) に示すように、中装飾図柄停止演出がおこなわれる。この左装飾図柄仮停止演出では、中装飾図柄 8 C が停止表示される。右装飾図柄 8 R は変動中である。図 144 (D) の例では、停止表示した中装飾図柄 8 C は、第 1 の識別情報 8 C 1 が「8」であり、第 2 の識別情報 8 C 2 が点灯せず、文字「S」が示されていない。

【0995】

次に、図 144 (E) に示すように、右装飾図柄停止演出がおこなわれる。この右装飾図柄仮停止演出では、右装飾図柄 8 R が停止表示される。図 144 (E) の例では、停止表示した右装飾図柄 8 R は、第 1 の識別情報 8 R 1 が「5」であり、第 2 の識別情報 8 R 2 が点灯し、文字「S」が表示されている。

以上より、第 1 の識別情報 8 L 1, 8 C 1, 8 R 1 は、「7」「8」「5」となり、はずれ配列が形成されている。また、第 2 の識別情報 8 L 2, 8 C 2, 8 R 2 は、第 2 の識別情報 8 R 2 が点灯し、文字列「無」「無」「S」となり、小当たり配列が形成されている。すなわち、第 2 の識別情報 8 L 2, 8 C 2, 8 R 2 によって小当たり配列が形成されているので、小当たりであることが報知されている。

10

20

30

40

50

その後、小当たり遊技が実行される。

【0996】

〔ツイン識別情報演出G〕

図145は、ツイン識別情報演出Gを説明するための図である。ツイン識別情報演出Gでは、まず、図145(A)に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄8L、8C、8Rがメイン表示画面7aの中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン9Aと保留アイコン9Cとがメイン表示画面7aの下方に表示される。これら保留アイコン9A、9Cは、柄のない白色の保留アイコンである。

【0997】

次に、図145(B)に示すように、左装飾図柄停止演出がおこなわれる。この左装飾図柄仮停止演出では、左装飾図柄8Lが停止表示される。中装飾図柄8Cと右装飾図柄8Rは変動中である。装飾図柄8L、8C、8Rは、それぞれ第1の識別情報8L1、8C1、8R1と第2の識別情報8L2、8C2、8R2とを有している。

【0998】

第1の識別情報8L1、8C1、8R1は、それぞれ1～9までのいずれかの数字を表す。第1の識別情報8L1と第1の識別情報8C1と第1の識別情報8R1とを組み合わせ、はずれであることを表すはずれ配列（はずれ図柄配列）、小当たりであることを表す小当たり配列（小当たり図柄配列）、または、大当たりであることを表す大当たり配列（大当たり図柄配列）を形成することができる。第1の識別情報8L1、8C1、8R1を組み合わせ、小当たり配列が形成される場合は、第1の識別情報8L1、8C1、8R1がすべて奇数であり、かつ、所定の組み合わせであるときである。例えば、第1の識別情報8L1、8C1、8R1を組み合わせ、小当たり配列が形成される場合は、「7」「7」「5」となったときである。第1の識別情報8L1、8C1、8R1を組み合わせ、大当たり配列が形成される場合は、第1の識別情報8L1、8C1、8R1がすべて同じ数字（ゾロ目）であるときである。例えば、第1の識別情報8L1、8C1、8R1を組み合わせ、大当たり配列が形成される場合は、「7」「7」「7」となったときである。第1の識別情報8L1、8C1、8R1を組み合わせ、はずれ配列が形成される場合は、小当たり配列および大当たり配列以外の配列（例えば、「7」「8」「5」）となったときである。

【0999】

第2の識別情報8L2、8C2、8R2は、四角枠形状に形成され、それぞれ装飾図柄8L、8C、8Rの外輪郭部に配置される。また、第2の識別情報8L2、8C2、8R2は、それぞれ点灯可能である。第2の識別情報8L2、8C2、8R2の形状は、互いに同じである。第2の識別情報8L2と第2の識別情報8C2と第2の識別情報8R2とを組み合わせ、はずれであることを表すはずれ配列（はずれ図柄配列）、または、小当たりであることを表す小当たり配列（小当たり図柄配列）を形成することができる。第2の識別情報8L2、8C2、8R2は、大当たり配列（大当たり図柄配列）を形成する場合がない。第2の識別情報8L2、8C2、8R2を組み合わせ、小当たり配列が形成される場合は、第2の識別情報8L2、8C2、8R2が、それぞれ点灯するときである。第2の識別情報8L2、8C2、8R2を組み合わせ、はずれ配列が形成される場合は、小当たり配列以外の配列（例えば、第2の識別情報8L2、8C2、8R2のうちいずれか1つ以上が点灯せず）となったときである。第2の識別情報8L2、8C2、8R2は、点灯するので、点灯部8L2、8C2、8R2とも呼ぶ。

【1000】

なお、第1の識別情報8L1、8C1、8R1と第2の識別情報8L2、8C2、8R2のうちどちらか一方の識別情報によって小当たり配列が形成された場合には、他方の識別情報によってはずれ配列が形成された場合であっても、小当たりとなる。すなわち、識別情報によって1つのでも小当たり配列が形成されれば、小当たりとなる。

【1001】

図145(B)の例では、停止表示した左装飾図柄8Lは、第1の識別情報8L1が「7」であり、第2の識別情報8L2が点灯する。この図145(B)では、第2の識別情報8L2の点灯の様子を黒塗りで表している。以下では、第2の識別情報が点灯しているときには黒塗りで表す。

【1002】

次に、図145(C)に示すように、中装飾図柄停止演出がおこなわれる。この左装飾図柄仮停止演出では、中装飾図柄8Cが停止表示される。右装飾図柄8Rは変動中である。図145(C)の例では、停止表示した中装飾図柄8Cは、第1の識別情報8C1が「8」であり、第2の識別情報8C2が点灯する。

【1003】

次に、図145(D)に示すように、右装飾図柄停止演出がおこなわれる。この右装飾図柄仮停止演出では、右装飾図柄8Rが停止表示される。図145(D)の例では、停止表示した右装飾図柄8Rは、第1の識別情報8R1が「5」であり、第2の識別情報8R2が点灯する。

以上より、第1の識別情報8L1, 8C1, 8R1は、「7」「8」「5」となり、はずれ配列が形成されている。また、第2の識別情報8L2, 8C2, 8R2は、すべてが点灯しており、小当たり配列が形成されている。すなわち、第2の識別情報8L2, 8C2, 8R2によって小当たり配列が形成されているので、小当たりであることが報知されている。

その後、小当たり遊技が実行される。

【1004】

〔ツイン識別情報演出H〕

図146は、ツイン識別情報演出Hを説明するための図である。ツイン識別情報演出Hでは、まず、図146(A)に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄8L, 8C, 8Rがメイン表示画面7aの中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン9Aと保留アイコン9Cとがメイン表示画面7aの下方に表示される。これら保留アイコン9A, 9Cは、柄のない白色の保留アイコンである。

【1005】

次に、図146(B)に示すように、リーチ演出がおこなわれる。このリーチ演出では、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rとが同じ図柄で仮停止表示され、中装飾図柄8Cが変動するリーチ状態が形成される。装飾図柄8L, 8C, 8Rは、それぞれ第1の識別情報8L1, 8C1, 8R1を有している。しかし、このとき、装飾図柄8L, 8C, 8Rは、ツイン識別情報演出A～Gに示す第2の識別情報を有していない。

【1006】

第1の識別情報8L1, 8C1, 8R1は、それぞれ1～9までのいずれかの数字を表す。第1の識別情報8L1と第1の識別情報8C1と第1の識別情報8R1とを組み合わせ、はずれであることを表すはずれ配列（はずれ図柄配列）、小当たりであることを表す小当たり配列（小当たり図柄配列）、または、大当たりであることを表す大当たり配列（大当たり図柄配列）を形成することができる。第1の識別情報8L1, 8C1, 8R1を組み合わせ、小当たり配列が形成される場合は、第1の識別情報8L1, 8C1, 8R1がすべて奇数であり、かつ、所定の組み合わせであるときである。例えば、第1の識別情報8L1, 8C1, 8R1を組み合わせ、小当たり配列が形成される場合は、「7」「7」「5」となったときである。第1の識別情報8L1, 8C1, 8R1を組み合わせ、大当たり配列が形成される場合は、第1の識別情報8L1, 8C1, 8R1がすべて同じ数字（ゾロ目）であるときである。例えば、第1の識別情報8L1, 8C1, 8R1を組み合わせ、大当たり配列が形成される場合は、「7」「7」「7」となったときである。第1の識別情報8L1, 8C1, 8R1を組み合わせ、はずれ配列が形成される場合は、小当たり配列および大当たり配列以外の配列（例えば、「7」「8」「5」）となったときである。

10

20

30

40

50

図146(B)の例では、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rとは、数字「7」で仮停止表示されている。

【1007】

次に、図146(C)に示すように、大当たり報知演出がおこなわれる。この大当たり報知演出では、装飾図柄8L、8C、8Rがすべて同じ図柄となる大当たり図柄配列が形成される。図146(C)の例では、装飾図柄8L、8C、8Rは、すべて数字「7」となり、数字列「7」「7」「7」を形成している。

その後、大当たり遊技が実行される。

【1008】

〔変形例〕

上記ツイン識別情報演出A～Gでは、装飾図柄は、第2の識別情報を有する構成となっているが、これに限られない。例えば、第1の識別情報と第2の識別情報を有する装飾図柄（第1の装飾図柄とも呼ぶ）と、第1の識別情報だけ有し、第2の識別情報を有さない装飾図柄（第2の装飾図柄とも呼ぶ）とが混在するようにしてもよい。この場合、第1の装飾図柄を用いて大当たり図柄配列を構成した場合は、第2の装飾図柄を用いて大当たり図柄配列を構成した場合よりも、遊技者に有利な状態となるようにしてもよい。例えば、第1の装飾図柄を用いて大当たり図柄配列を構成した場合（例えば、第1の識別情報の配列が「7」「7」「7」）は、大当たり遊技後に確変遊技状態に移行することとし、第2の装飾図柄を用いて大当たり図柄配列を構成した場合（例えば、第1の識別情報の配列が「4」「4」「4」）は、大当たり遊技後に通常遊技状態（非確変遊技状態）に移行することとする。

なお、このようにすると、第2の装飾図柄が停止表示されたときには、小当たり配列が形成されることが否定され、すなわち、小当たりとならないことが確定する。

【1009】

上記ツイン識別情報演出A～Fでは、装飾図柄の第2の識別情報は、点灯状態のときには、文字が共に示されていたが、これに限られず、文字の代わりにマーク、記号、キャラクタ、絵が示されてもよし、何も示されなくてもよい。

【1010】

上記ツイン識別情報演出Hでは、リーチ演出時において、装飾図柄は、第2の識別情報が表示されない構成となっているが、これに限られず、第2の識別情報を表示してもよい。

【1011】

上記ツイン識別情報演出Aでは、第2の識別情報8L2、8C2、8R2を組み合わせで小当たり配列が形成される場合は、第2の識別情報（点灯部）8L2、8C2、8R2がすべて点灯し、文字列「S」「S」「S」となったときであるが、中装飾図柄停止演出時には、既に、中装飾図柄8Cにおいて、第2の識別情報8C2が点灯せず、文字「S」が表示されないのので、この時点で、小当たりの可能性が否定される。しかし、この後、右装飾図柄停止演出で、右装飾図柄8Rが停止表示されたとき、第2の識別情報8R2は、点灯され、文字「S」が表示されている。この場合、小当たりの可能性が否定された時点で、すなわち、装飾図柄の停止時に、その装飾図柄の第2の識別情報が点灯されず、文字「S」が表示されなかった時点で、それ以降の装飾図柄の停止時には、停止した装飾図柄の第2の識別情報は、点灯させず、文字「S」を表示しないようにしてもよい。この構成によれば、第2の識別情報（点灯部）が点灯していくほど、小当たりの可能性が高まるように仕組むことができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【1012】

上記ツイン識別情報演出では、点灯部8L2、8C2、8R2が点灯することで、小当たりを報知するようにしているが、これに限られず、大当たりを報知してもよいし、確変大当たりを報知してもよい。また、点灯部8L2、8C2、8R2の形状が、それぞれ円形状で同じであったが、これに限られず、それぞれ異なる形状であってもよい。例えば、点灯部8L2は、円形状であり、点灯部8C2は、四角形状であり、点灯部8R2は、三角形状としてもよい。

【1013】

〔効果例〕

以下に、ツイン識別情報演出 Ver 1 の効果例を示す。

〔効果1〕

上記遊技機1の実施形態では、ツイン識別情報演出A～Gにおいて、第1の識別情報8L1, 8C1, 8R1（数字部）と第2の識別情報8L2, 8C2, 8R2（点灯部）とを含む装飾図柄8L, 8C, 8Rを変動表示させ、その後、装飾図柄8L, 8C, 8Rにおいて、それぞれの第1の識別情報の組み合わせが小当たり図柄配列となるように装飾図柄8L, 8C, 8Rを停止表示させる演出と、装飾図柄8L, 8C, 8Rにおいて、それぞれの第2の識別情報の組み合わせが小当たり図柄配列となるように装飾図柄8L, 8C, 8Rを停止表示させる演出とのうちの少なくとも一方の演出がおこなわれる。この構成によれば、第1の識別情報の組み合わせが小当たり図柄配列となるように装飾図柄8L, 8C, 8Rを停止表示させる演出か、装飾図柄8L, 8C, 8Rにおいて、それぞれの第2の識別情報の組み合わせが小当たり図柄配列となるように装飾図柄8L, 8C, 8Rを停止表示させる演出かのいずれかの演出がおこなわれるので、遊技者は、装飾図柄8L, 8C, 8Rの停止時に、第1の識別情報と第2の識別情報の2つの識別情報に注目することとなり、装飾図柄8L, 8C, 8Rの停止演出の興趣を向上させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【1014】

〔効果2、3〕

上記遊技機1の実施形態では、ツイン識別情報演出Hにおいて、第1の識別情報8L1, 8C1, 8R1（数字）と第2の識別情報8L2, 8C2, 8R2（点灯部）とを含む装飾図柄8L, 8C, 8Rを変動表示させ、その後、装飾図柄8L, 8C, 8Rにおいて、それぞれの第1の識別情報の組み合わせが大当たり図柄配列（ゾロ目の配列）となるように装飾図柄8L, 8C, 8Rを停止表示させる。この構成によれば、装飾図柄8L, 8C, 8Rの第1識別情報の組み合わせで、小当たりに加えて大当たりも報知することができるので、遊技者に装飾図柄8L, 8C, 8Rの停止時に注目させることができ、装飾図柄8L, 8C, 8Rの停止演出の興趣を向上させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【1015】

〔効果4〕

上記遊技機1の実施形態では、ツイン識別情報演出A～Gにおいて、装飾図柄8L, 8C, 8Rの第2の識別情報8L2, 8C2, 8R2（点灯部）の組み合わせでは、大当たり図柄配列を構成し得ない。この構成によれば、例えば、小当たり確率が高いモード（時短状態など）において、装飾図柄8L, 8C, 8Rの停止時に第2の識別情報への強い興味を遊技者に付与することができ、装飾図柄8L, 8C, 8Rの停止演出の興趣を向上させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【1016】

〔効果5〕

上記遊技機1の実施形態では、ツイン識別情報演出B～Fにおいて、装飾図柄8L, 8C, 8Rを変動表示させた後、第1識別情報または第2識別情報によって小当たり図柄配列が表示される前に、装飾図柄8L, 8C, 8Rのシルエットを表し、小当たりとなることを示唆するシルエット画像8LL, 8CC, 8RRを装飾図柄8L, 8C, 8Rの変動領域に停止表示させる。この構成によれば、第1識別情報または第2識別情報によって小当たり図柄配列が表示される前に、小当たりへの期待感を高めることができ、装飾図柄8L, 8C, 8Rの停止演出の興趣を向上させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【1017】

〔効果6〕

上記遊技機1の実施形態では、ツイン識別情報演出B～Gで、装飾図柄8L, 8C, 8

50

Rにおいて、第1の識別情報8L1, 8C1, 8R1は、数字で示され、第2の識別情報8L2, 8C2, 8R2は、非数字で示される。この構成によれば、第1の識別情報と第2の識別情報とが混同することを抑制することができ、第1の識別情報または第2の識別情報によって小当たりが報知されるときに、遊技者に視認し易く報知することができ、装飾図柄8L, 8C, 8Rの停止演出の興趣を向上させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【1018】

[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X9-1]

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、複数の装飾図柄を変動表示する演出であり、

前記装飾図柄は、第1の識別情報と前記第1の識別情報とは異なる第2の識別情報とを含む場合があり、

前記第2の表示演出は、前記複数の装飾図柄において、それぞれの第1の識別情報の組み合わせが第1の当たりとなるように、前記複数の装飾図柄を停止表示させる演出であり、

前記第3の表示演出は、前記複数の装飾図柄において、それぞれの第2の識別情報の組み合わせが前記第1の当たりとなるように、前記複数の装飾図柄を停止表示させる演出であり、

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

前記組み合わせ演出では、前記第1の表示演出の後、前記第2の表示演出と前記第3の表示演出のうちの少なくともどちらか一方がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

【1019】

[態様X9-2]

態様X9-1に記載の遊技機であって、

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

前記第4の表示演出は、前記複数の装飾図柄において、それぞれの前記第1の識別情報の組み合わせが前記第1の当たりとは異なる第2の当たりとなるように、前記複数の装飾図柄を停止表示させる演出であり、

前記組み合わせ演出は、前記第4の表示演出を含む場合があり、

前記組み合わせ演出では、前記第1の表示演出の後、前記第2の表示演出および前記第3の表示演出はおこなわれず、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。

【1020】

[態様X9-3]

態様X9-2に記載の遊技機であって、

前記第1の当たりは、小当たりであり、

前記第2の当たりは、大当たりである、

ことを特徴とする遊技機。

【1021】

[態様X9-4]

態様X9-3に記載の遊技機であって、

前記複数の装飾図柄において、それぞれの前記第2の識別情報の組み合わせは、第2の当たりを構成し得ない、

ことを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50

【1022】

[態様X9-5]

態様X9-4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5の表示演出をおこなう場合があり、
前記第5の表示演出は、前記第1の当たりとなることを示唆する第1当たり示唆画像を
前記装飾図柄の変動表示する領域に停止表示させる演出であり、

前記組み合わせ演出は、前記第5の表示演出を含む場合があり、

前記組み合わせ演出では、前記第1の表示演出の後、前記第5の表示演出がおこなわれ、
前記第5の表示演出は、前記第2の表示演出または前記第3の表示演出の前におこなわれ、

ことを特徴とする遊技機。

【1023】

[態様X9-6]

態様X9-5に記載の遊技機であって、

前記第1の識別情報は、数字で示され、

前記第2の識別情報は、非数字で示される、

ことを特徴とする遊技機。

【1024】

[効果例]

また、以下に、ツイン識別情報演出Ver2の効果例を示す。

[効果1]

上記遊技機1の実施形態では、ツイン識別情報演出A～Gにおいて、点灯部8L2，8C2，8R2を含む装飾図柄8L，8C，8Rを変動表示させ、その後、装飾図柄8L，8C，8Rを停止表示する場合に、少なくとも一つの装飾図柄の点灯部を点灯させて所定の当たり（例えば、小当たり）を報知する。この構成によれば、装飾図柄8L，8C，8Rの停止時において、点灯部の点灯により所定の当たり（例えば、小当たり）を認識可能であり、装飾図柄8L，8C，8Rの停止演出の興趣を向上させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【1025】

[効果2]

上記遊技機1の実施形態では、ツイン識別情報演出B～E，Gにおいて、装飾図柄8L，8C，8Rを停止表示する場合に、それぞれの点灯部8L2，8C2，8R2を点灯させて所定の当たり（例えば、小当たり）を報知する。この構成によれば、装飾図柄8L，8C，8Rの停止時において、それぞれの点灯部が点灯するので、遊技者に素早く所定の当たり（例えば、小当たり）を認識させることが可能であり、装飾図柄8L，8C，8Rの停止演出の興趣を向上させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【1026】

[効果3]

上記遊技機1の実施形態では、ツイン識別情報演出B～D，Gにおいて、装飾図柄8L，8C，8Rを停止表示する場合に、装飾図柄を停止表示するたびに、当該装飾図柄の点灯部を点灯させ、最終的にそれぞれの点灯部8L2，8C2，8R2を点灯させて所定の当たり（例えば、小当たり）を報知する。この構成によれば、装飾図柄を停止表示するたびに、当該装飾図柄の点灯部を点灯させるので、遊技者に点灯部の点灯を強調することができ、最終的にそれぞれの点灯部8L2，8C2，8R2を点灯させて所定の当たり（例えば、小当たり）を報知するので、遊技者に素早く所定の当たり（例えば、小当たり）を認識させることが可能であり、装飾図柄8L，8C，8Rの停止演出の興趣を向上させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【1027】

[効果4]

上記遊技機 1 の実施形態では、ツイン識別情報演出 B ～ E において、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R の点灯部 8 L 2 , 8 C 2 , 8 R 2 には、それぞれ文字が表示され、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R を停止表示する場合に、それぞれの点灯部を点灯させつつ、それぞれの点灯部に文字を表示させて所定の当たり（例えば、小当たり）を報知する。この構成によれば、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R を停止表示する場合に、それぞれの点灯部を点灯させつつ、それぞれの点灯部に文字を表示させて所定の当たり（例えば、小当たり）を報知するので、点灯部の文字の表示により、遊技者に分かり易く所定の当たり（例えば、小当たり）を認識させることが可能であり、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R の停止演出の興趣を向上させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【1028】

10

〔効果 5〕

上記遊技機 1 の実施形態では、ツイン識別情報演出 B ～ E において、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R の点灯部 8 L 2 , 8 C 2 , 8 R 2 は、それぞれ同じ形状であり、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R を停止表示する場合に、それぞれの点灯部を点灯させつつ、それぞれの装飾図柄において同じ形状の点灯部を表示させて所定の当たり（例えば、小当たり）を報知する。この構成によれば、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R を停止表示する場合に、それぞれの点灯部を点灯させつつ、それぞれの装飾図柄において同じ形状の点灯部を表示させて所定の当たり（例えば、小当たり）を報知するので、点灯部の形状により、遊技者に分かり易く所定の当たり（例えば、小当たり）を認識させることが可能であり、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R の停止演出の興趣を向上させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【1029】

〔効果 6〕

上記遊技機 1 の実施形態では、ツイン識別情報演出 A ～ G において、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R の点灯部 8 L 2 , 8 C 2 , 8 R 2 を点灯させて、小当たりを報知することができる構成となっている。この構成によれば、大当たりの報知は、数字図柄をゾロ目の配列で表示することによりおこなうことが一般的であるので、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R の点灯部 8 L 2 , 8 C 2 , 8 R 2 を点灯させて、小当たりを報知することで、遊技者が小当たりと大当たりを混同することを抑制することができ、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R の停止演出の興趣を向上させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【1030】

〔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 10-1〕

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、複数の装飾図柄を変動表示する演出であり、

前記装飾図柄は、点灯部を含む場合があり、

前記第 2 の表示演出は、前記複数の装飾図柄を停止表示する場合に、少なくとも一つの前記装飾図柄の前記点灯部を点灯させて所定の当たりを報知する演出であり、

40

前記第 1 の表示演出と前記第 2 の表示演出と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。

【1031】

〔態様 X 10-2〕

態様 X 10-1 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の表示演出は、前記複数の装飾図柄を停止表示する場合に、それぞれの前記点

50

灯部を点灯させて前記所定の当たりを報知する演出である、
ことを特徴とする遊技機。

【1032】

〔態様X10-3〕

態様X10-2に記載の遊技機であって、

前記第2の表示演出は、前記複数の装飾図柄を停止表示する場合に、前記装飾図柄を停止表示するたびに、当該装飾図柄の点灯部を点灯させ、最終的にそれぞれの前記点灯部を点灯させて前記所定の当たりを報知する演出である、

ことを特徴とする遊技機。

【1033】

〔態様X10-4〕

態様X10-2または態様X10-3に記載の遊技機であって、

前記複数の装飾図柄の前記点灯部には、それぞれ文字が表示され、

前記第2の表示演出は、前記複数の装飾図柄を停止表示する場合に、それぞれの前記点灯部を点灯させつつ、それぞれの前記点灯部に文字を表示させて前記所定の当たりを報知する演出である、

ことを特徴とする遊技機。

【1034】

〔態様X10-5〕

態様X10-2から態様X10-4のいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記複数の装飾図柄の前記点灯部は、それぞれ同じ形状であり、

前記第2の表示演出は、前記複数の装飾図柄を停止表示する場合に、それぞれの前記点灯部を点灯させつつ、それぞれの装飾図柄において前記同じ形状の点灯部を表示させて前記所定の当たりを報知する演出である、

ことを特徴とする遊技機。

【1035】

〔態様X10-6〕

態様X10-3から態様X10-5のいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記所定の当たりは、小当たりである、

ことを特徴とする遊技機。

【1036】

以下に図147～図150を用いて記録更新表示演出A～Dについて説明する。この記録更新表示演出は、画像制御用マイコン101によって、装飾図柄の変動演出中や大当たり遊技中などに実行され得る。この記録更新表示演出は、メイン表示画面7aやサブ表示画面64に画像を表示させる演出である。

【1037】

〔記録更新表示演出A〕

図147は、記録更新表示演出Aを説明するための図である。記録更新表示演出Aでは、装飾図柄8L、8C、8Rの変動演出がおこなわれた後、図147(A)に示すように、大当たり報知演出がおこなわれる。この大当たり報知演出では、装飾図柄8L、8C、8Rが大当たり図柄配列で停止表示される。図147(A)の例では、装飾図柄8L、8C、8Rは、それぞれ同じ「7」図柄である。すなわち、装飾図柄8L、8C、8Rは、ゾロ目で停止表示する。この大当たり報知演出後には、大当たり遊技がおこなわれる。

【1038】

次に、図147(B)に示すように、獲得玉数表示演出がおこなわれる。この獲得玉数表示演出は、大当たり遊技中（特に、ラウンド遊技中）におこなわれる演出であり、ラウンド表示X11Aと、連チャン回数表示X11Bと、右打ち示唆表示X11Cと、獲得玉数表示X11Dとが表示される。ラウンド表示X11Aは、メイン表示画面7aの左上端に表示される。連チャン回数表示X11Bは、ラウンド表示X11Aの下方に表示される。右打ち示唆表示X11Cは、メイン表示画面7aの右上端に表示される。獲得玉数表示

10

20

30

40

50

X 1 1 Dは、メイン表示画面 7 a の略中央に表示される。

【1039】

ラウンド表示 X 1 1 A は、当該大当たり遊技中にラウンド遊技がおこなわれた回数、すなわち、ラウンド数を表す表示である。連チャン回数表示 X 1 1 B は、連チャン数（R U S H 回数）を表す表示である。連チャン数は、初当たり（非時短状態かつ非確変状態からの大当たり）分の 1 回と、当該初当たり後の時短状態での大当たり回数との和で表される。例えば、初当たり後、次の時短状態で大当たりとなり、さらに、次の時短状態で大当たりとなった時点での連チャン回数は、3 回である。右打ち示唆表示 X 1 1 C は、遊技者に対して、ハンドル 6 0 を時計回りに回して遊技球を遊技盤 2 の右方向に射出するように示唆（促す）する表示であり、すなわち、右打ちをするように示唆する（促す）表示である。獲得玉数表示 X 1 1 D は、連チャン中に獲得した遊技球の数を表す表示である。連チャン中とは、初当たり（非時短状態かつ非確変状態からの大当たり。初当たりに対応する大当たり遊技後には時短状態となる）から、特別図柄の変動時において遊技状態が非時短状態になるまでの間のことである。連チャン中における特別図柄の変動時は、遊技状態が時短状態である。獲得玉数表示 X 1 1 D が表す連チャン中の獲得玉数は、大当たり遊技中に獲得した獲得玉数（大当たり獲得玉数とも呼ぶ）の他、小当たり遊技中に獲得した獲得玉数（小当たり獲得玉数とも呼ぶ）を含む。なお、これに限られず、獲得玉数表示 X 1 1 D が表す連チャン中の獲得玉数は、大当たり獲得玉数と小当たり獲得玉数の他、一般入賞口、第 1 始動口、第 2 始動口への入賞により獲得した玉数を含んでもよい。また、ラウンド遊技は、第 1 大入賞口 3 0 に規定数の遊技球が入賞すると第 1 大入賞口 3 0 が閉じるが、大当たり獲得玉数は、ラウンド遊技において、第 1 大入賞口 3 0 に規定数を超えて遊技球が入賞した場合（いわゆる、オーバー入賞した場合）に獲得した遊技球も含む。同様に、小当たり獲得玉数は、第 2 大入賞口 3 5 に規定数を超えて遊技球が入賞した場合（いわゆる、オーバー入賞した場合）に獲得した遊技球も含む。

【1040】

図 1 4 7（B）の例では、ラウンド表示 X 1 1 A は、「1 R」と表示され、ラウンド遊技が 1 R であることを示しており、連チャン回数表示 X 1 1 B は、「R U S H 1 0 回」と表示され、連チャン回数が 1 0 回であることを示しており、右打ち示唆表示 X 1 1 C は、「右打ち」の表示と、遊技球の射出方向を示した矢印とが示されており、獲得玉数表示 X 1 1 D は、「1 6 3 0 0」と表示され、1 6 3 0 0 玉の遊技球を連チャン中に獲得したことを示している。

【1041】

次に、図 1 4 7（C）に示すように、新記録表示演出がおこなわれる。この新記録表示演出は、大当たり遊技中（特に、ラウンド遊技中）におこなわれる演出であり、新記録示唆表示 X 1 1 E が表示される。新記録示唆表示 X 1 1 E は、獲得玉数表示 X 1 1 D の下方であって獲得玉数表示 X 1 1 D に隣接して表示される。新記録示唆表示 X 1 1 E は、獲得玉数表示 X 1 1 D が表す連チャン中の獲得玉数が新記録であることを示している。この場合、連チャン中の獲得玉数の新記録は、サブ R A M 9 4 に保存されており、連チャン中の獲得玉数が、サブ R A M 9 4 に保存される連チャン中の獲得玉数の新記録を超えた場合に、この新記録表示演出がおこなわれ、獲得玉数表示 X 1 1 D を表示する。新たに新記録となった連チャン中の獲得玉数は、サブ R A M 9 4 に新記録の獲得玉数として保存される。図 1 4 7（C）の例では、新記録示唆表示 X 1 1 E は、「新記録！」と表示され、新記録が達成されたこと、新記録中であることを示唆している。

【1042】

次に、図 1 4 7（D）に示すように、装飾図柄変動開始演出がおこなわれる。この装飾図柄変動開始演出は、上記新記録表示演出後、すなわち、大当たり遊技後において、装飾図柄 8 L，8 C，8 R の変動開始直後におこなわれる演出である。この装飾図柄変動開始演出は、装飾図柄 8 L，8 C，8 R の変動開始直後におこなわれるので、装飾図柄 8 L，8 C，8 R は、停止表示している状態である。この装飾図柄変動開始演出では、新記録示唆表示 X 1 1 E と獲得玉数表示 X 1 1 D が継続して表示されている。図 1 4 7（D）の例

では、新記録示唆表示 X 1 1 E と獲得玉数表示 X 1 1 D は、メイン表示画面 7 a の下方に表示されている。

【1043】

次に、図 1 4 7 (E) に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R が変動を開始し、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R が変動している。この装飾図柄変動開始演出では、新記録示唆表示 X 1 1 E と獲得玉数表示 X 1 1 D が継続して表示されている。図 1 4 7 (E) の例では、新記録示唆表示 X 1 1 E と獲得玉数表示 X 1 1 D は、メイン表示画面 7 a の下方に表示されている。

【1044】

次に、図 1 4 7 (F) に示すように、リーチ演出がおこなわれる。このリーチ演出では、装飾図柄 8 L, 8 R が同じ図柄で停止表示され、中装飾図柄 8 C が変動するリーチ状態となっている。このリーチ演出では、新記録示唆表示 X 1 1 E は、表示されていない。

その後、所定の演出（例えば、スーパーリーチ演出、擬似連演出、先読み演出、保留変化演出）がおこなわれる。

【1045】

〔記録更新表示演出 B〕

図 1 4 8 は、記録更新表示演出 B を説明するための図である。記録更新表示演出 B では、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R の変動演出がおこなわれた後、図 1 4 8 (A) に示すように、大当たり報知演出がおこなわれる。この大当たり報知演出では、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R が大当たり図柄配列で停止表示される。図 1 4 8 (A) の例では、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R は、それぞれ同じ「7」図柄である。すなわち、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R は、ゾロ目で停止表示する。この大当たり報知演出後には、大当たり遊技がおこなわれる。

【1046】

次に、図 1 4 8 (B) に示すように、獲得玉数表示演出がおこなわれる。この獲得玉数表示演出は、大当たり遊技中（特に、ラウンド遊技中）におこなわれる演出であり、ラウンド表示 X 1 1 A と、連チャン回数表示 X 1 1 B と、右打ち示唆表示 X 1 1 C と、獲得玉数表示 X 1 1 D とが表示される。ラウンド表示 X 1 1 A は、メイン表示画面 7 a の左上端に表示される。連チャン回数表示 X 1 1 B は、ラウンド表示 X 1 1 A の下方に表示される。右打ち示唆表示 X 1 1 C は、メイン表示画面 7 a の右上端に表示される。獲得玉数表示 X 1 1 D は、メイン表示画面 7 a の略中央に表示される。

【1047】

ラウンド表示 X 1 1 A は、当該大当たり遊技中にラウンド遊技がおこなわれた回数、すなわち、ラウンド数を表す表示である。連チャン回数表示 X 1 1 B は、連チャン数（R U S H 回数）を表す表示である。連チャン数は、初当たり（非時短状態かつ非確変状態からの大当たり）分の 1 回と、当該初当たり後の時短状態での大当たり回数との和で表される。例えば、初当たり後、次の時短状態で大当たりとなり、さらに、次の時短状態で大当たりとなった時点での連チャン回数は、3 回である。右打ち示唆表示 X 1 1 C は、遊技者に対して、ハンドル 6 0 を時計回りに回して遊技球を遊技盤 2 の右方向に射出するように示唆（促す）する表示であり、すなわち、右打ちをするように示唆する（促す）表示である。獲得玉数表示 X 1 1 D は、連チャン中に獲得した遊技球の数を表す表示である。連チャン中とは、初当たり（非時短状態かつ非確変状態からの大当たり）から、特別図柄の変動時において遊技状態が非時短状態になるまでの間のことである。連チャン中における特別図柄の変動時は、遊技状態が時短状態である。獲得玉数表示 X 1 1 D が表す連チャン中の獲得玉数は、大当たり遊技中に獲得した獲得玉数（大当たり獲得玉数とも呼ぶ）の他、小当たり遊技中に獲得した獲得玉数（小当たり獲得玉数とも呼ぶ）を含む。なお、これに限られず、獲得玉数表示 X 1 1 D が表す連チャン中の獲得玉数は、大当たり獲得玉数と小当たり獲得玉数の他、一般入賞口、第 1 始動口、第 2 始動口への入賞により獲得した玉数を含んでもよい。また、ラウンド遊技は、第 1 大入賞口 3 0 に規定数の遊技球が入賞すると第 1 大入賞口 3 0 が閉じるが、大当たり獲得玉数は、ラウンド遊技において、第 1 大入賞口 3 0 に規定数を超えて遊技球が入賞した場合（いわゆる、オーバー入賞した場合）に獲

10

20

30

40

50

得した遊技球も含む。同様に、小当たり獲得玉数は、第2大入賞口35に規定数を超えて遊技球が入賞した場合（いわゆる、オーバー入賞した場合）に獲得した遊技球も含む。

【1048】

図148（B）の例では、ラウンド表示X11Aは、「1R」と表示され、ラウンド遊技が1Rであることを示しており、連チャン回数表示X11Bは、「RUSH 10回」と表示され、連チャン回数が10回であることを示しており、右打ち示唆表示X11Cは、「右打ち」の表示と、遊技球の射出方向を示した矢印とが表示されており、獲得玉数表示X11Dは、「16300」と表示され、16300玉の遊技球を連チャン中に獲得したことを示している。

【1049】

次に、図148（C）に示すように、新記録表示演出がおこなわれる。この新記録表示演出は、大当たり遊技中（特に、ラウンド遊技中）におこなわれる演出であり、新記録示唆表示X11Eが表示される。新記録示唆表示X11Eは、獲得玉数表示X11Dの下方であって獲得玉数表示X11Dに隣接して表示される。新記録示唆表示X11Eは、獲得玉数表示X11Dが表す連チャン中の獲得玉数が新記録であることを示している。この場合、連チャン中の獲得玉数の新記録は、サブRAM94に保存されており、連チャン中の獲得玉数が、サブRAM94に保存される連チャン中の獲得玉数の新記録を超えた場合に、この新記録表示演出がおこなわれ、獲得玉数表示X11Dを表示する。新たに新記録となった連チャン中の獲得玉数は、サブRAM94に新記録の獲得玉数として保存される。図148（C）の例では、新記録示唆表示X11Eは、「更新中!」と表示され、新記録の達成中であり、新記録がまだまだ更新されていることを示唆している。

【1050】

次に、図148（D）に示すように、装飾図柄変動開始演出がおこなわれる。この装飾図柄変動開始演出は、上記新記録表示演出後、すなわち、大当たり遊技後において、装飾図柄8L、8C、8Rの変動開始直後におこなわれる演出である。この装飾図柄変動開始演出は、装飾図柄8L、8C、8Rの変動開始直後におこなわれるので、装飾図柄8L、8C、8Rは、停止表示している状態である。この装飾図柄変動開始演出では、新記録示唆表示X11Eと獲得玉数表示X11Dが継続して表示されている。図148（D）の例では、新記録示唆表示X11Eと獲得玉数表示X11Dは、メイン表示画面7aの下方に表示されている。また、新記録示唆表示X11Eは、新記録表示演出と同様に、「更新中!」と表示され、新記録の達成中であり、新記録がまだまだ更新されていることを示唆している。

【1051】

次に、図148（E）に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄8L、8C、8Rが変動を開始し、装飾図柄8L、8C、8Rが変動している。この装飾図柄変動開始演出では、新記録示唆表示X11Eと獲得玉数表示X11Dが継続して表示されている。図148（E）の例では、新記録示唆表示X11Eと獲得玉数表示X11Dは、メイン表示画面7aの下方に表示されている。また、新記録示唆表示X11Eは、新記録表示演出と装飾図柄変動開始演出と同様に、「更新中!」と表示され、新記録の達成中であり、新記録がまだまだ更新されていることを示唆している。

【1052】

次に、図148（F）に示すように、リーチ演出がおこなわれる。このリーチ演出では、装飾図柄8L、8Rが同じ図柄で停止表示され、中装飾図柄8Cが変動するリーチ状態となっている。このリーチ演出では、新記録示唆表示X11Eは、表示されていない。

その後、所定の演出（例えば、スーパーリーチ演出、擬似連演出、先読み演出、保留変化演出）がおこなわれる。

【1053】

〔記録更新表示演出C〕

図149は、記録更新表示演出Cを説明するための図である。記録更新表示演出Cでは、装飾図柄8L、8C、8Rの変動演出がおこなわれた後、図149（A）に示すように

、大当たり報知演出がおこなわれる。この大当たり報知演出では、装飾図柄 8 L，8 C，8 R が大当たり図柄配列で停止表示される。図 1 4 9 (A) の例では、装飾図柄 8 L，8 C，8 R は、それぞれ同じ「7」図柄である。すなわち、装飾図柄 8 L，8 C，8 R は、ゾロ目で停止表示する。この大当たり報知演出後には、大当たり遊技がおこなわれる。

【1054】

次に、図 1 4 9 (B) に示すように、獲得玉数表示演出がおこなわれる。この獲得玉数表示演出は、大当たり遊技中（特に、ラウンド遊技中）におこなわれる演出であり、ラウンド表示 X 1 1 A と、連チャン回数表示 X 1 1 B と、右打ち示唆表示 X 1 1 C と、獲得玉数表示 X 1 1 D とが表示される。ラウンド表示 X 1 1 A は、メイン表示画面 7 a の左上端に表示される。連チャン回数表示 X 1 1 B は、ラウンド表示 X 1 1 A の下方に表示される。右打ち示唆表示 X 1 1 C は、メイン表示画面 7 a の右上端に表示される。獲得玉数表示 X 1 1 D は、メイン表示画面 7 a の略中央に表示される。

【1055】

ラウンド表示 X 1 1 A は、当該大当たり遊技中にラウンド遊技がおこなわれた回数、すなわち、ラウンド数を表す表示である。連チャン回数表示 X 1 1 B は、連チャン数（RUSH 回数）を表す表示である。連チャン数は、初当たり（非時短状態かつ非確変状態からの大当たり）分の 1 回と、当該初当たり後の時短状態での大当たり回数との和で表される。例えば、初当たり後、次の時短状態で大当たりとなり、さらに、次の時短状態で大当たりとなった時点での連チャン回数は、3 回である。右打ち示唆表示 X 1 1 C は、遊技者に対して、ハンドル 60 を時計回りに回して遊技球を遊技盤 2 の右方向に射出するように示唆（促す）する表示であり、すなわち、右打ちをするように示唆する（促す）表示である。獲得玉数表示 X 1 1 D は、連チャン中に獲得した遊技球の数を表す表示である。連チャン中とは、初当たり（非時短状態かつ非確変状態からの大当たり）から、特別図柄の変動時において遊技状態が非時短状態になるまでの間のことである。すなわち、連チャン中における特別図柄の変動時は、遊技状態が時短状態である。獲得玉数表示 X 1 1 D が表す連チャン中の獲得玉数は、大当たり遊技中に獲得した獲得玉数（大当たり獲得玉数とも呼ぶ）の他、小当たり遊技中に獲得した獲得玉数（小当たり獲得玉数とも呼ぶ）を含む。なお、これに限られず、獲得玉数表示 X 1 1 D が表す連チャン中の獲得玉数は、大当たり獲得玉数と小当たり獲得玉数の他、一般入賞口、第 1 始動口、第 2 始動口への入賞により獲得した玉数を含んでもよい。また、ラウンド遊技は、第 1 大入賞口 30 に規定数の遊技球が入賞すると第 1 大入賞口 30 が閉じるが、大当たり獲得玉数は、ラウンド遊技において、第 1 大入賞口 30 に規定数を超えて遊技球が入賞した場合（いわゆる、オーバー入賞した場合）に獲得した遊技球も含む。同様に、小当たり獲得玉数は、第 2 大入賞口 35 に規定数を超えて遊技球が入賞した場合（いわゆる、オーバー入賞した場合）に獲得した遊技球も含む。

【1056】

図 1 4 9 (B) の例では、ラウンド表示 X 1 1 A は、「1 R」と表示され、ラウンド遊技が 1 R であることを示しており、連チャン回数表示 X 1 1 B は、「RUSH 10 回」と表示され、連チャン回数が 10 回であることを示しており、右打ち示唆表示 X 1 1 C は、「右打ち」の表示と、遊技球の射出方向を示した矢印とが表示されており、獲得玉数表示 X 1 1 D は、「16300」と表示され、16300 玉の遊技球を連チャン中に獲得したことを示している。

【1057】

次に、図 1 4 9 (C) に示すように、新記録表示演出がおこなわれる。この新記録表示演出は、大当たり遊技中（特に、ラウンド遊技中）におこなわれる演出であり、新記録示唆表示 X 1 1 E が表示される。新記録示唆表示 X 1 1 E は、獲得玉数表示 X 1 1 D に重なるように表示される。新記録示唆表示 X 1 1 E は、獲得玉数表示 X 1 1 D が表す連チャン中の獲得玉数が新記録であることを示している。この場合、連チャン中の獲得玉数の新記録は、サブ RAM 94 に保存されており、連チャン中の獲得玉数が、サブ RAM 94 に保存される連チャン中の獲得玉数の新記録を超えた場合に、この新記録表示演出がおこなわ

れ、獲得玉数表示X 1 1 Dを表示する。新たに新記録となった連チャン中の獲得玉数は、サブRAM 9 4に新記録の獲得玉数として保存される。図1 4 9 (C)の例では、新記録示唆表示X 1 1 Eは、「更新中!」と表示され、新記録の達成中であり、新記録がまだまだ更新されていることを示唆している。

【1 0 5 8】

次に、図1 4 9 (D)に示すように、装飾図柄変動開始演出がおこなわれる。この装飾図柄変動開始演出は、上記新記録表示演出後、すなわち、大当たり遊技後において、装飾図柄8 L, 8 C, 8 Rの変動開始直後におこなわれる演出である。この装飾図柄変動開始演出は、装飾図柄8 L, 8 C, 8 Rの変動開始直後におこなわれるので、装飾図柄8 L, 8 C, 8 Rは、停止表示している状態である。この装飾図柄変動開始演出では、新記録示唆表示X 1 1 Eと獲得玉数表示X 1 1 Dが継続して表示され、新記録示唆表示X 1 1 Eは、獲得玉数表示X 1 1 Dに重なるように表示される。図1 4 9 (D)の例では、新記録示唆表示X 1 1 Eは、新記録表示演出と同様に、「更新中!」と表示され、新記録の達成中であり、新記録がまだまだ更新されていることを示唆している。

10

【1 0 5 9】

次に、図1 4 9 (E)に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄8 L, 8 C, 8 Rが変動を開始し、装飾図柄8 L, 8 C, 8 Rが変動している。この装飾図柄変動開始演出では、新記録示唆表示X 1 1 Eと獲得玉数表示X 1 1 Dが継続して表示され、新記録示唆表示X 1 1 Eは、獲得玉数表示X 1 1 Dと重なるように表示される。図1 4 9 (E)の例では、新記録示唆表示X 1 1 Eは、新記録表示演出と装飾図柄変動開始演出と同様に、「更新中!」と表示され、新記録の達成中であり、新記録がまだまだ更新されていることを示唆している。

20

【1 0 6 0】

次に、図1 4 9 (F)に示すように、リーチ演出がおこなわれる。このリーチ演出では、装飾図柄8 L, 8 Rが同じ図柄で停止表示され、中装飾図柄8 Cが変動するリーチ状態となっている。このリーチ演出では、新記録示唆表示X 1 1 Eは、表示されていない。

その後、所定の演出（例えば、スーパーリーチ演出、擬似連演出、先読み演出、保留変化演出）がおこなわれる。

【1 0 6 1】

〔記録更新表示演出D〕

30

図1 5 0は、記録更新表示演出Dを説明するための図である。記録更新表示演出Dでは、装飾図柄8 L, 8 C, 8 Rの変動演出がおこなわれた後、図1 5 0 (A)に示すように、大当たり報知演出がおこなわれる。この大当たり報知演出では、装飾図柄8 L, 8 C, 8 Rが大当たり図柄配列で停止表示される。図1 5 0 (A)の例では、装飾図柄8 L, 8 C, 8 Rは、それぞれ同じ「7」図柄である。すなわち、装飾図柄8 L, 8 C, 8 Rは、ゾロ目で停止表示する。この大当たり報知演出後には、大当たり遊技がおこなわれる。

【1 0 6 2】

次に、図1 5 0 (B)に示すように、獲得玉数表示演出がおこなわれる。この獲得玉数表示演出は、大当たり遊技中（特に、ラウンド遊技中）におこなわれる演出であり、ラウンド表示X 1 1 Aと、連チャン回数表示X 1 1 Bと、右打ち示唆表示X 1 1 Cと、獲得玉数表示X 1 1 Dとが表示される。ラウンド表示X 1 1 Aは、メイン表示画面7 aの左上端に表示される。連チャン回数表示X 1 1 Bは、ラウンド表示X 1 1 Aの下方に表示される。右打ち示唆表示X 1 1 Cは、メイン表示画面7 aの右上端に表示される。獲得玉数表示X 1 1 Dは、右サブ表示画面6 4 Rの略中央に表示される。

40

【1 0 6 3】

ラウンド表示X 1 1 Aは、当該大当たり遊技中にラウンド遊技がおこなわれた回数、すなわち、ラウンド数を表す表示である。連チャン回数表示X 1 1 Bは、連チャン数（R U S H回数）を表す表示である。連チャン数は、初当たり（非時短状態かつ非確変状態からの大当たり）分の1回と、当該初当たり後の時短状態での大当たり回数との和で表される。例えば、初当たり後、次の時短状態で大当たりとなり、さらに、次の時短状態で大当た

50

りとなった時点での連チャン回数は、3回である。右打ち示唆表示X11Cは、遊技者に対して、ハンドル60を時計回りに回して遊技球を遊技盤2の右方向に射出するように示唆（促す）する表示であり、すなわち、右打ちをするように示唆する（促す）表示である。獲得玉数表示X11Dは、連チャン中に獲得した遊技球の数を表示する表示である。連チャン中とは、初当たり（非時短状態かつ非確変状態からの大当たり）から、特別図柄の変動時において遊技状態が非時短状態になるまでの間のことである。すなわち、連チャン中における特別図柄の変動時は、遊技状態が時短状態である。獲得玉数表示X11Dが表す連チャン中の獲得玉数は、大当たり遊技中に獲得した獲得玉数（大当たり獲得玉数とも呼ぶ）の他、小当たり遊技中に獲得した獲得玉数（小当たり獲得玉数とも呼ぶ）を含む。なお、これに限られず、獲得玉数表示X11Dが表す連チャン中の獲得玉数は、大当たり獲得玉数と小当たり獲得玉数の他、一般入賞口、第1始動口、第2始動口への入賞により獲得した玉数を含んでもよい。また、ラウンド遊技は、第1大入賞口30に規定数の遊技球が入賞すると第1大入賞口30が閉じるが、大当たり獲得玉数は、ラウンド遊技において、第1大入賞口30に規定数を超過して遊技球が入賞した場合（いわゆる、オーバー入賞した場合）に獲得した遊技球も含む。同様に、小当たり獲得玉数は、第2大入賞口35に規定数を超過して遊技球が入賞した場合（いわゆる、オーバー入賞した場合）に獲得した遊技球も含む。

10

【1064】

図150（B）の例では、ラウンド表示X11Aは、「1R」と表示され、ラウンド遊技が1Rであることを示しており、連チャン回数表示X11Bは、「RUSH 10回」と表示され、連チャン回数が10回であることを示しており、右打ち示唆表示X11Cは、「右打ち」の表示と、遊技球の射出方向を示した矢印とが表示されており、獲得玉数表示X11Dは、「16300」と表示され、16300玉の遊技球を連チャン中に獲得したことを示している。

20

【1065】

次に、図150（C）に示すように、新記録表示演出がおこなわれる。この新記録表示演出は、大当たり遊技中（特に、ラウンド遊技中）におこなわれる演出であり、新記録示唆表示X11Eが右サブ表示画面64Rに表示される。新記録示唆表示X11Eは、獲得玉数表示X11Dに重なるように表示される。新記録示唆表示X11Eは、獲得玉数表示X11Dが表す連チャン中の獲得玉数が新記録であることを示している。この場合、連チャン中の獲得玉数の新記録は、サブRAM94に保存されており、連チャン中の獲得玉数が、サブRAM94に保存される連チャン中の獲得玉数の新記録を超えた場合に、この新記録表示演出がおこなわれ、獲得玉数表示X11Dを表示する。新たに新記録となった連チャン中の獲得玉数は、サブRAM94に新記録の獲得玉数として保存される。図150（C）の例では、新記録示唆表示X11Eは、「更新中!」と表示され、新記録の達成中であり、新記録がまだまだ更新されていることを示唆している。

30

【1066】

次に、図150（D）に示すように、装飾図柄変動開始演出がおこなわれる。この装飾図柄変動開始演出は、上記新記録表示演出後、すなわち、大当たり遊技後において、装飾図柄8L、8C、8Rの変動開始直後におこなわれる演出である。この装飾図柄変動開始演出は、装飾図柄8L、8C、8Rの変動開始直後におこなわれるので、装飾図柄8L、8C、8Rは、停止表示している状態である。この装飾図柄変動開始演出では、新記録示唆表示X11Eと獲得玉数表示X11Dがサブ表示画面64に継続して表示され、新記録示唆表示X11Eは、獲得玉数表示X11Dに重なるように表示される。図150（D）の例では、新記録示唆表示X11Eは、新記録表示演出と同様に、「更新中!」と表示され、新記録の達成中であり、新記録がまだまだ更新されていることを示唆している。

40

【1067】

次に、図150（E）に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄8L、8C、8Rが変動を開始し、装飾図柄8L、8C、8Rが変動している。この装飾図柄変動開始演出では、新記録示唆表示X11Eと獲得玉数表示

50

X 1 1 Dが継続して表示され、新記録示唆表示X 1 1 Eは、左サブ表示画面6 4 Lとメイン表示画面7 aとに跨がるように、獲得玉数表示X 1 1 Dと重なるように表示される。図1 5 0 (E)の例では、新記録示唆表示X 1 1 Eは、新記録表示演出と装飾図柄変動開始演出と同様に、「更新中!」と表示され、新記録の達成中であり、新記録がまだまだ更新されていることを示唆している。

【1 0 6 8】

次に、図1 5 0 (F)に示すように、リーチ演出がおこなわれる。このリーチ演出では、装飾図柄8 L, 8 Rが同じ図柄で停止表示され、中装飾図柄8 Cが変動するリーチ状態となっている。このリーチ演出では、新記録示唆表示X 1 1 Eは、表示されていない。

その後、所定の演出（例えば、スーパーリーチ演出、擬似連演出、先読み演出、保留変化演出）がおこなわれる。

【1 0 6 9】

〔変形例〕

上記記録更新表示演出では、獲得玉数表示X 1 1 Dが表す連チャン中の獲得玉数が新記録である場合に、新記録示唆表示X 1 1 Eを表示され、連チャン中の獲得玉数の新記録は、サブRAM 9 4に記憶されているが、この連チャン中の獲得玉数の新記録は、所定のタイミングでリセットされるようにしてもよい。例えば、1日の終わりや、1週間の終わり、1ヶ月の終わり、RAMクリア時、遊技機1の電源のOFF時などにリセットされてもよい。この所定のタイミングは、遊技機1が設置された遊技場の管理者が設定するようにしてもよい。このようにすれば、連チャン中の獲得玉数の新記録が到達不可能な目標になることを抑制することができ、遊技者に遊技への動機付けを付与することができ、遊技の興趣を向上させることができる。また、例えば、連チャン中の獲得玉数の新記録は、遊技者による任意のタイミングでリセットされるようにしてもよい。この場合、例えば、遊技者は、遊技開始時などにリセットすればよい。このようにすれば、遊技者は、連チャンを複数回体験する場合、2回目以降の連チャンで、自分が打ち立てた連チャン中の獲得玉数の新記録を破ることを目標に遊技機をおこなうことができ、遊技への動機付け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。

【1 0 7 0】

上記記録更新表示演出では、リーチ演出中は、新記録示唆表示X 1 1 Eが消されているが、これに限られず、リーチ演出中でも新記録示唆表示X 1 1 Eが表示されてもよい。

【1 0 7 1】

上記記録更新表示演出では、連チャン中の獲得玉数が新記録の場合に、連チャン中の獲得玉数が新記録（更新中）であることを示唆する新記録示唆表示X 1 1 Eが表示されるが、これに限られず、連チャン回数が新記録（更新中）の場合、1日の大当たり数が新記録（更新中）の場合、はまり回転数が新記録（更新中）の場合、確変突入率（連チャン突入率、RUSH突入率）が新記録（更新中）の場合などに、それらが新記録（更新中）であることを示唆する新記録示唆表示をおこなうようにしてもよい。

【1 0 7 2】

〔効果例〕

以下に、記録更新表示演出の効果例を示す。

〔効果1〕

上記遊技機1の実施形態では、所定の記録（例えば、獲得玉数表示X 1 1 D）を表示しているときに、当該所定の記録が新記録であることを示唆する新記録示唆表示X 1 1 Eを表示させる。この構成によれば、所定の記録を表示しているときに、当該所定の記録が新記録であることを示唆する新記録示唆表示X 1 1 Eを表示させるので、遊技者は、優越感に浸ることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【1 0 7 3】

〔効果2〕

上記遊技機1の実施形態では、獲得玉数表示X 1 1 Dを表示しているときに、当該獲得玉数表示X 1 1 Dが表す獲得玉数が新記録であることを示唆する新記録示唆表示X 1 1 E

10

20

30

40

50

を表示させる。この構成によれば、獲得玉数表示 X 1 1 D を表示しているときに、当該獲得玉数表示 X 1 1 D が表す獲得玉数が新記録であることを示唆する新記録示唆表示 X 1 1 E を表示させるので、遊技者は、優越感に浸ることができ、玉を得ることの喜び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。

【1074】

〔効果3〕

上記遊技機 1 の実施形態では、装飾図柄が変動表示されているときに、獲得玉数表示 X 1 1 D が表示され、かつ、当該獲得玉数表示 X 1 1 D が表す獲得玉数が新記録であることを示唆する新記録示唆表示 X 1 1 E が表示される。この構成によれば、装飾図柄が変動表示されているときに、獲得玉数表示 X 1 1 D が表示され、かつ、当該獲得玉数表示 X 1 1 D が表す獲得玉数が新記録であることを示唆する新記録示唆表示 X 1 1 E が表示されるので、装飾図柄の変動中にも、遊技者は優越感に浸ることができ、玉を得ることの喜び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。

【1075】

〔効果4〕

上記遊技機 1 の実施形態では、装飾図柄が停止表示しているときに、獲得玉数表示 X 1 1 D が表示され、かつ、当該獲得玉数表示 X 1 1 D が表す獲得玉数が新記録であることを示唆する新記録示唆表示 X 1 1 E が表示され、新記録示唆表示 X 1 1 E は、装飾図柄と重なるように表示されると共に、装飾図柄よりも手前に表示される。この構成によれば、新記録示唆表示 X 1 1 E は、装飾図柄よりも手前に表示されるので、新記録示唆表示 X 1 1 E を視認し易く目立たせることができ、新記録示唆表示 X 1 1 E は、装飾図柄と重なるように表示されるので、装飾図柄と新記録示唆表示 X 1 1 E とを関連づけることができ、遊技者に大当たりするまでの遊技への動機付け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。

【1076】

〔効果5〕

上記遊技機 1 の実施形態では、大当たり遊技中において、獲得玉数表示 X 1 1 D を表示しているときに、当該獲得玉数表示 X 1 1 D が表す獲得玉数が新記録であることを示唆する新記録示唆表示 X 1 1 E を表示させる。この構成によれば、大当たり遊技中において、獲得玉数表示 X 1 1 D が表す獲得玉数が新記録であることを示唆する新記録示唆表示 X 1 1 E を表示させるので、遊技者は大当たり遊技中にさらなる獲得玉数の更新を目指すこととなり、遊技者に遊技への動機付け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。

【1077】

〔効果6〕

上記遊技機 1 の実施形態では、新記録示唆表示 X 1 1 E は、新記録の更新中であることを示唆する。この構成によれば、新記録を打ち立てただけでなく、さらに、現在進行系で新記録が更新されていることを遊技者に認識させることができるので、遊技者に遊技への動機付け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。

【1078】

〔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 1 1 - 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、所定の記録を表示する演出であり、

前記第 2 の表示演出は、前記所定の記録が新記録であることを示唆する新記録示唆表示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、前記第1の表示演出のときに前記第2の表示演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

【1079】

[態様X11-2]

態様X11-1に記載の遊技機であって、

前記第1の表示演出は、前記所定の記録として遊技媒体の獲得数を表示する演出であり、

前記第2の表示演出は、前記新記録示唆表示として、遊技媒体の獲得数が新記録であることを示唆する獲得数新記録示唆表示を表示する演出である、

ことを特徴とする遊技機。

【1080】

[態様X11-3]

態様X11-2に記載の遊技機であって、

前記第3の表示演出は、装飾図柄が変動する演出であり、

前記組み合わせ演出では、前記第3の表示演出がおこなわれているときに、前記第1の表示演出および前記第2の表示演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

【1081】

[態様X11-4]

態様X11-3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3の表示演出で前記装飾図柄が変動しているときに、前記第2の表示演出において前記獲得数新記録示唆表示が表示され、前記獲得数新記録示唆表示は、前記装飾図柄と重なるように表示されると共に、前記装飾図柄よりも手前に表示される、

ことを特徴とする遊技機。

【1082】

[態様X11-5]

態様X11-4に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出では、大当たり遊技中において、前記第1の表示演出のときに前記第2の表示演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

【1083】

[態様X11-6]

態様X11-5に記載の遊技機であって、

前記新記録示唆表示は、新記録の更新中であることを示唆する、

ことを特徴とする遊技機。

【1084】

以下に図151～図154を用いて出球数表示演出について説明する。この出球数表示演出は、遊技球の入賞に係わって実行される演出であって、特に、確変大当たりとなって、その大当たり遊技後から次回大当たりになるまでの小当たりラッシュ（RUSH）期間中の遊技球の入賞に係わって実行され得る。

【1085】

[出球数表示演出A]

図151は、出球数表示演出Aを説明するための図である。

出球数表示演出Aでは、まず、図151(A)に示すように、メイン表示画面7aでは初当たりとしての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の変動表示の結果、大当たり図柄配列で停止したことを示している。ここで、本例では、装飾図柄8L、8C、8Rは、1～9の数字で構成され、奇数は特定図柄としての確変図柄、偶数は通常図柄となっている。つまり、大当たり図柄配列「111」

10

20

30

40

50

、「３３３」、「５５５」、「７７７」、「９９９」は確変大当たり、大当たり図柄配列「２２２」、「４４４」、「６６６」、「８８８」は通常大当たりとなっている。また、確変大当たりは、上述したように、当該大当たり終了後から次回大当たりになるまで遊技状態が時短状態（高確高ベース状態）になり、その時短状態中は、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で、頻繁に小当たりが発生する小当たりラッシュ（ＲＵＳＨ）期間となる。そして、小当たりラッシュ期間では、小当たりにより大入賞口（第２大入賞口３５）が頻繁に開放され、この開放された大入賞口に遊技球を入賞させることで、遊技者は、手持ちの遊技球を増加させることができる。一方、通常大当たりは、当該大当たり終了後は遊技状態が時短状態（低確高ベース状態）になるものの、小当たりラッシュは発生しない。なお、図１５１（Ａ）に示す例では、大当たり図柄配列は確変大当たり「７７７」を示しており、また、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「大当たり～！」という文字が表示されるようになっている。この大当たり確定演出により、遊技者は確変大当たりを確信する。

10

【１０８６】

次に、図１５１（Ｂ）に示すように、メイン表示画面７ａでは大当たり出球数表示演出が実行される。この大当たり出球数表示演出では、大当たり遊技の終了時に表示されるエンディング画面で、当該大当たり遊技で払い出された遊技球数（当該大当たり遊技で遊技者が獲得した遊技球数、出球）を表示する、大当たり出球数表示ＤＥが表示される。なお、本例では、この大当たり出球数表示ＤＥは「２４３０発獲得」と表示されている。また、大当たり出球数表示ＤＥは、数字と漢字が同じ大きさで表示される。

20

【１０８７】

次に、図１５１（Ｃ）に示すように、メイン表示画面７ａでは時短（電サポ）開始演出が実行される。この時短（電サポ）開始演出が実行されると、大当たり出球数表示演出の画面が消去され、メイン表示画面７ａでは、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ＹＲが表示される。この右打ち矢印ＹＲの表示領域内には「右打ち」という文字からなるメッセージＭＵが表示されている。遊技者は、この右打ち矢印ＹＲの表示に促されて右打ちすることで、電チュー２２が頻繁に開放されて入賞し易くなっている第２始動口２１（電サポ）に遊技球を容易に入賞させることができ、小当たりを頻繁に発生させることができる。

なお、小当たりラッシュ期間中は、小当たりラッシュのない一般的な時短中とは異なり、手持ちの遊技球を増加させながら次の大当たりを狙うことができる。すなわち、小当たりラッシュのない一般的な時短中では、手持ちの遊技球は徐々に漸減していくのに対し、小当たりラッシュの時短中では、手持ちの遊技球は徐々に漸増していく。したがって、小当たりラッシュが長く続くほど、言い換えれば次の大当たり（通常大当たり）を引かないほど、遊技者にとって利益となる。

30

【１０８８】

次に、図１５１（Ｄ）に示すように、メイン表示画面７ａではラッシュ総出球数表示演出が実行される。このラッシュ総出球数表示演出は、メイン表示画面７ａでは時短状態における第２特別図柄の変動表示と同期する装飾図柄の変動表示が実行される。この装飾図柄の変動表示では、画像表示装置７のメイン表示画面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１５１（Ｄ）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、このラッシュ総出球数表示演出が実行されると、メイン表示画面７ａの中央下側（装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの下側）には、今回のラッシュ期間（大当たりと時短（小当たりラッシュ）が継続する期間）で遊技者が獲得した出球数を表示する、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥが表示される。なお、本例では、このラッシュ総出球数表示ＳＤＥは「総獲得２４３０発」と表示されている。また、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥは、数字の方が漢字よりも大きく表示される。ここで、ラッシュ総出球数表

40

50

示 S D E と上述した大当たり出球数表示 D E は、同じ出球数になっているが、これは、ラッシュ総出球数表示 S D E が、初当たりの大当たり後の時短開始時の表示だからである。つまり、ここでのラッシュ総出球数表示 S D E は、初当たりの大当たりで 2 4 3 0 発出球があった後、次の遊技球が入賞する前に表示されたからである。なお、仮に、今回の大当たりがラッシュ中における 2 回目の大当たりであった場合には、図 1 5 1 (D) に示すラッシュ総出球数表示演出では、初当たりの大当たりとその後の時短（小当たりラッシュ）で獲得した出球数が、2 回目の大当たりで獲得した出球数に追加されたラッシュ総出球数表示 S D E が表示されることになる（例えば、初当たりの大当たり 1 0 0 0 発、その後の時短で 1 0 0 0 発、2 回目の大当たり 2 4 3 0 発であれば、ラッシュ総出球数表示 S D E は 4 4 3 0 発）。

10

【1 0 8 9】

次に、図 1 5 1 (E) に示すように、メイン表示画面 7 a では総出球数カウントアップ（1 桁目）演出が実行される。この総出球数カウントアップ（1 桁目）演出は、時短開始後、何れかの入賞口に遊技球が入賞して遊技球が払い出されたときにおこなわれる演出である。なお、本例では、最も蓋然性の高い、装飾図柄の変動結果が小当たりとなり、大入賞口に遊技球が入賞して遊技球が払い出された場合を示している。また、本例では、小当たり（小当たり図柄配列）は、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が全て確変図柄（奇数図柄）で停止する態様で表示される（ただし、確変大当たり図柄配列は除く）。しかして、メイン表示画面 7 a に小当たり図柄配列（本例では、小当たり図柄配列「1 3 5」）が停止すると、総出球数カウントアップ（1 桁目）演出が実行され、ラッシュ総出球数表示 S D E が出球数に応じて所定態様でカウントアップされる。すなわち、時短（小当たりラッシュ）中に小当たりになって賞球としての遊技球が払い出されると、ラッシュ総出球数表示 S D E が払い出された遊技球の数だけカウントアップする。このとき、ラッシュ総出球数表示 S D E は、出球数表示の数字のうち、変動する桁の数字を大きく表示しながらカウントアップする。例えば、小当たりになって大入賞口に遊技球が 1 個入賞したときに払い出される遊技球の数が 1 5 個とした場合、図 1 5 1 (D) に示したラッシュ総出球数表示 S D E 「総獲得 2 4 3 0 発」は、図 1 5 1 (E) に示す総出球数カウントアップ（1 桁目）演出により、1 桁目の数字（1 ～ 9）が他の桁（2 ～ 4 桁）の数字よりも大きく表示されながら変動する。なお、図 1 5 1 (E) に示すように、本例では、1 桁目の数字として「1」が大きく表示された例を示している。

20

30

【1 0 9 0】

次に、図 1 5 1 (F) に示すように、メイン表示画面 7 a では総出球数カウントアップ（2 桁目）演出が実行される。この総出球数カウントアップ（2 桁目）演出は、図 1 5 1 (E) に示した総出球数カウントアップ（1 桁目）演出で、ラッシュ総出球数表示 S D E が、1 桁目の数字が「9」まで大きく表示された後桁上がりするときに、変動する 2 桁目の数字を大きく表示する演出である。つまり、総出球数カウントアップ（2 桁目）演出では、ラッシュ総出球数表示 S D E 「総獲得 2 4 3 0 発」は、1 桁目の数字が「9」まで大きく表示された後、2 桁目の数字「3」は桁上がりにより 1 プラスされて「4」になる（1 桁目の数字は「0」になる）。このとき、2 桁目の数字「4」は、他の桁（1、3、4 桁）の数字よりも大きく表示される。

40

【1 0 9 1】

次に、図 1 5 1 (G) に示すように、メイン表示画面 7 a では総出球数カウントアップ終了演出が実行される。図 1 5 1 (F) に示した総出球数カウントアップ（2 桁目）演出がおこなわれた後は、図示は省略するが、図 1 5 1 (E) に示した総出球数カウントアップ（1 桁目）演出が実行され、ラッシュ総出球数表示 S D E 「総獲得 2 4 4 0 発」は、1 桁目の数字（1 ～ 5）が他の桁（2 ～ 4 桁）の数字よりも大きく表示されながら変動する。そして、ラッシュ総出球数表示 S D E が「総獲得 2 4 4 5 発」までカウントアップされると、総出球数カウントアップ終了演出がおこなわれる。つまり、この総出球数カウントアップ終了演出は、図 1 5 1 (D) に示したラッシュ総出球数表示 S D E （「総獲得 2 4 3 0 発」）が、小当たりによって払い出される遊技球の数 1 5 個と同じ数だけカウントア

50

ップ（「総獲得 2 4 4 5 発」）されると、実行される。ここで、ラッシュ総出球数表示 S D E は、1 桁目の数字「5」が大きく表示された後、この総出球数カウントアップ終了演出により元の大きさに戻って、図 1 5 1（G）に示すように、4 桁全ての数字が同じ大きさで「総獲得 2 4 4 5 発」が表示される。

【1 0 9 2】

〔出球数表示演出 B〕

図 1 5 2 は、出球数表示演出 B を説明するための図である。

出球数表示演出 B では、まず、図 1 5 2（A）に示すように、メイン表示画面 7 a では初当たりとしての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 8 L、8 C、8 R の変動表示の結果、大当たり図柄配列で停止したことを示している。ここで、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、奇数は特定図柄としての確変図柄、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、大当たり図柄配列「2 2 2」、「4 4 4」、「6 6 6」、「8 8 8」は通常大当たりとなっている。また、確変大当たりは、上述したように、当該大当たり終了後から次回大当たりになるまで遊技状態が時短状態（高確高ベース状態）になり、その時短状態中は、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で、頻繁に小当たりが発生する小当たりラッシュ（R U S H）期間となる。そして、小当たりラッシュ期間では、小当たりにより大入賞口（第 2 大入賞口 3 5）が頻繁に開放され、この開放された大入賞口に遊技球を入賞させることで、遊技者は、手持ちの遊技球を増加させることができる。一方、通常大当たりは、当該大当たり終了後は遊技状態が時短状態（低確高ベース状態）になるものの、小当たりラッシュは発生しない。なお、図 1 5 2（A）に示す例では、大当たり図柄配列は確変大当たり「7 7 7」を示しており、また、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、遊技者は確変大当たりを確信する。

【1 0 9 3】

次に、図 1 5 2（B）に示すように、メイン表示画面 7 a では大当たり出球数表示演出が実行される。この大当たり出球数表示演出では、大当たり遊技の終了時に表示されるエンディング画面で、当該大当たり遊技で払い出された遊技球数（当該大当たり遊技で遊技者が獲得した遊技球数、出球）を表示する、大当たり出球数表示 D E が表示される。なお、本例では、この大当たり出球数表示 D E は「2 4 3 0 発獲得」と表示されている。また、大当たり出球数表示 D E は、数字と漢字が同じ大きさで表示される。

【1 0 9 4】

次に、図 1 5 2（C）に示すように、メイン表示画面 7 a では時短（電サポ）開始演出が実行される。この時短（電サポ）開始演出が実行されると、大当たり出球数表示演出の画面が消去され、メイン表示画面 7 a では、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 R が表示される。この右打ち矢印 Y R の表示領域内には「右打ち」という文字からなるメッセージ M U が表示されている。遊技者は、この右打ち矢印 Y 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）に遊技球を容易に入賞させることができ、小当たりを頻繁に発生させることができる。

なお、小当たりラッシュ期間中は、小当たりラッシュのない一般的な時短中とは異なり、手持ちの遊技球を増加させながら次の大当たりを狙うことができる。すなわち、小当たりラッシュのない一般的な時短中では、手持ちの遊技球は徐々に漸減していくのに対し、小当たりラッシュの時短中では、手持ちの遊技球は徐々に漸増していく。したがって、小当たりラッシュが長く続くほど、言い換えれば次の大当たり（通常大当たり）を引かないほど、遊技者にとって利益となる。

【1 0 9 5】

次に、図 1 5 2（D）に示すように、メイン表示画面 7 a ではラッシュ総出球数表示演出が実行される。このラッシュ総出球数表示演出は、メイン表示画面 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の変動表示が実行される。この装飾図柄の変動表示では、画像表示装置7のメイン表示画面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152(D)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、このラッシュ総出球数表示演出が実行されると、メイン表示画面7aの中央下側(装飾図柄8L、8C、8Rの下側)には、今回のラッシュ期間(大当たりと時短(小当たりラッシュ)が継続する期間)で遊技者が獲得した出球数を表示する、ラッシュ総出球数表示SDEが表示される。なお、本例では、このラッシュ総出球数表示SDEは「総獲得2430発」と表示されている。また、ラッシュ総出球数表示SDEは、数字の方が漢字よりも大きく表示される。ここで、ラッシュ総出球数表示SDEと上述した大当たり出球数表示DEは、同じ出球数になっているが、これは、ラッシュ総出球数表示SDEが、初当たりの大当たり後の時短開始時の表示だからである。つまり、ここでのラッシュ総出球数表示SDEは、初当たりの大当たりで2430発出球があった後、次の遊技球が入賞する前に表示されたからである。なお、仮に、今回の大当たりがラッシュ中における2回目の大当たりであった場合には、図152(D)に示すラッシュ総出球数表示演出では、初当たりの大当たりとその後の時短(小当たりラッシュ)で獲得した出球数が、2回目の大当たりで獲得した出球数に追加されたラッシュ総出球数表示SDEが表示されることになる(例えば、初当たりの大当たり1000発、その後の時短で1000発、2回目の大当たり2430発であれば、ラッシュ総出球数表示SDEは4430発)。

【1096】

次に、図152(E)に示すように、メイン表示画面7aでは総出球数カウントアップ(1桁目)演出が実行される。この総出球数カウントアップ(1桁目)演出は、時短開始後、何れかの入賞口に遊技球が入賞して遊技球が払い出されたときにおこなわれる演出である。なお、本例では、最も蓋然性の高い、装飾図柄の変動結果が小当たりとなり、大入賞口に遊技球が入賞して遊技球が払い出された場合を示している。また、本例では、小当たり(小当たり図柄配列)は、装飾図柄8L、8C、8Rが全て確変図柄(奇数図柄)で停止する態様で表示される(ただし、確変大当たり図柄配列は除く)。しかして、メイン表示画面7aに小当たり図柄配列(本例では、小当たり図柄配列「135」)が停止すると、総出球数カウントアップ(1桁目)演出が実行され、ラッシュ総出球数表示SDEが出球数に応じて所定態様でカウントアップされる。すなわち、時短(小当たりラッシュ)中に小当たりになって賞球としての遊技球が払い出されると、ラッシュ総出球数表示SDEが払い出された遊技球の数だけカウントアップする。このとき、ラッシュ総出球数表示SDEは、出球数表示の数字全体を大きく表示するとともに、出球数表示の数字のうち、変動する桁の数字をさらに大きく表示しながらカウントアップする。例えば、小当たりになって大入賞口に遊技球が1個入賞したときに払い出される遊技球の数が15個とした場合、図152(D)に示したラッシュ総出球数表示SDE「総獲得2430発」は、図152(E)に示す総出球数カウントアップ(1桁目)演出により、全ての桁の数字が拡大表示されるとともに、1桁目の数字(1~9)が他の桁(2~4桁)の数字よりもさらに大きく表示されながら変動する。なお、図152(E)に示すように、本例では、1桁目の数字として「1」がさらに大きく表示された例を示している。また、この総出球数カウントアップ(1桁目)演出が実行されると、ラッシュ総出球数表示SDEのうち漢字表記は消去され、数字表記のみで表示される。

【1097】

次に、図152(F)に示すように、メイン表示画面7aでは総出球数カウントアップ(2桁目)演出が実行される。この総出球数カウントアップ(2桁目)演出は、図152(E)に示した総出球数カウントアップ(1桁目)演出で、ラッシュ総出球数表示SDEが、1桁目の数字が「9」まで大きく表示された後桁上がりするときに、変動する2桁目

10

20

30

40

50

の数字を大きく表示する演出である。つまり、総出球数カウントアップ（2桁目）演出では、ラッシュ総出球数表示SDE「総獲得2430発」は、全ての桁の数字が拡大表示されるとともに、1桁目の数字が「9」までさらに大きく表示された後、2桁目の数字「3」は桁上がりにより1プラスされて「4」になる（1桁目の数字は「0」になる）。このとき、2桁目の数字「4」は、他の桁（1、3、4桁）の数字よりもさらに大きく表示される。なお、この総出球数カウントアップ（2桁目）演出においても、ラッシュ総出球数表示SDEのうち漢字表記は消去され、数字表記のみで表示される。

【1098】

次に、図152（G）に示すように、メイン表示画面7aでは総出球数カウントアップ終了演出が実行される。図152（F）に示した総出球数カウントアップ（2桁目）演出がおこなわれた後は、図示は省略するが、図152（E）に示した総出球数カウントアップ（1桁目）演出が実行され、ラッシュ総出球数表示SDE「総獲得2440発」は、全ての桁の数字が拡大表示されるとともに、1桁目の数字（1～5）が他の桁（2～4桁）の数字よりもさらに大きく表示されながら変動する。そして、ラッシュ総出球数表示SDEが「総獲得2445発」までカウントアップされると、総出球数カウントアップ終了演出がおこなわれる。つまり、この総出球数カウントアップ終了演出は、図152（D）に示したラッシュ総出球数表示SDE（「総獲得2430発」）が、小当たりによって払い出される遊技球の数15個と同じ数だけカウントアップ（「総獲得2445発」）されると、実行される。ここで、ラッシュ総出球数表示SDEは、1桁目の数字「5」が大きく表示された後、この総出球数カウントアップ終了演出により全ての桁の数字が元の大きさに戻って、図152（G）に示すように、4桁全ての数字が同じ大きさに「総獲得2445発」が表示される。

【1099】

[出球数表示演出C]

図153は、出球数表示演出Cを説明するための図である。

出球数表示演出Cでは、まず、図153（A）に示すように、メイン表示画面7aでは初当たりとしての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の変動表示の結果、大当たり図柄配列で停止したことを示している。ここで、本例では、装飾図柄8L、8C、8Rは、1～9の数字で構成され、奇数は特定図柄としての確変図柄、偶数は通常図柄となっている。つまり、大当たり図柄配列「111」、「333」、「555」、「777」、「999」は確変大当たり、大当たり図柄配列「222」、「444」、「666」、「888」は通常大当たりとなっている。また、確変大当たりは、上述したように、当該大当たり終了後から次回大当たりになるまで遊技状態が時短状態（高確高ベース状態）になり、その時短状態中は、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で、頻繁に小当たりが発生する小当たりラッシュ（RUSH）期間となる。そして、小当たりラッシュ期間では、小当たりにより大入賞口（第2大入賞口35）が頻繁に開放され、この開放された大入賞口に遊技球を入賞させることで、遊技者は、手持ちの遊技球を増加させることができる。一方、通常大当たりは、当該大当たり終了後は遊技状態が時短状態（低確高ベース状態）になるものの、小当たりラッシュは発生しない。なお、図153（A）に示す例では、大当たり図柄配列は確変大当たり「777」を示しており、また、装飾図柄8L、8C、8Rの上方には、「大当たり～!」という文字が表示されるようになっている。この大当たり確定演出により、遊技者は確変大当たりを確信する。

【1100】

次に、図153（B）に示すように、メイン表示画面7aでは大当たり出球数表示演出が実行される。この大当たり出球数表示演出では、大当たり遊技の終了時に表示されるエンディング画面で、当該大当たり遊技で払い出された遊技球数（当該大当たり遊技で遊技者が獲得した遊技球数、出球）を表示する、大当たり出球数表示DEが表示される。なお、本例では、この大当たり出球数表示DEは「2430発獲得」と表示されている。また、大当たり出球数表示DEは、数字と漢字が同じ大きさに表示される。

【1101】

次に、図153(C)に示すように、メイン表示画面7aでは時短(電サポ)開始演出が実行される。この時短(電サポ)開始演出が実行されると、大当たり出球数表示演出の画面が消去され、メイン表示画面7aでは、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 Rが表示される。この右打ち矢印Y Rの表示領域内には「右打ち」という文字からなるメッセージM Uが表示されている。遊技者は、この右打ち矢印Y Rの表示に促されて右打ちすることで、電チュー22が頻繁に開放されて入賞し易くなっている第2始動口21(電サポ)に遊技球を容易に入賞させることができ、小当たりを頻繁に発生させることができる。

なお、小当たりラッシュ期間中は、小当たりラッシュのない一般的な時短中とは異なり、手持ちの遊技球を増加させながら次の大当たりを狙うことができる。すなわち、小当たりラッシュのない一般的な時短中では、手持ちの遊技球は徐々に漸減していくのに対し、小当たりラッシュの時短中では、手持ちの遊技球は徐々に漸増していく。したがって、小当たりラッシュが長く続くほど、言い換えれば次の大当たり(通常大当たり)を引かないほど、遊技者にとって利益となる。

【1102】

次に、図153(D)に示すように、メイン表示画面7aではラッシュ総出球数表示演出が実行される。このラッシュ総出球数表示演出は、メイン表示画面7aでは時短状態における第2特別図柄の変動表示と同期する装飾図柄の変動表示が実行される。この装飾図柄の変動表示では、画像表示装置7のメイン表示画面7a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153(D)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。また、このラッシュ総出球数表示演出が実行されると、メイン表示画面7aの中央下側(装飾図柄8 L、8 C、8 Rの下側)には、今回のラッシュ期間(大当たりと時短(小当たりラッシュ)が継続する期間)で遊技者が獲得した出球数を表示する、ラッシュ総出球数表示S D Eが表示される。なお、本例では、このラッシュ総出球数表示S D Eは「総獲得2430発」と表示されている。また、ラッシュ総出球数表示S D Eは、数字の方が漢字よりも大きく表示される。ここで、ラッシュ総出球数表示S D Eと上述した大当たり出球数表示D Eは、同じ出球数になっているが、これは、ラッシュ総出球数表示S D Eが、初当たりの大当たり後の時短開始時の表示だからである。つまり、ここでのラッシュ総出球数表示S D Eは、初当たりの大当たりで2430発出球があった後、次の遊技球が入賞する前に表示されたからである。なお、仮に、今回の大当たりがラッシュ中における2回目の大当たりであった場合には、図153(D)に示すラッシュ総出球数表示演出では、初当たりの大当たりとその後の時短(小当たりラッシュ)で獲得した出球数が、2回目の大当たりで獲得した出球数に追加されたラッシュ総出球数表示S D Eが表示されることになる(例えば、初当たりの大当たり1000発、その後の時短で1000発、2回目の大当たり2430発であれば、ラッシュ総出球数表示S D Eは4430発)。

【1103】

次に、図153(E)に示すように、メイン表示画面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、特別図柄(特図2)の停止に係わって、装飾図柄8 L、8 C、8 Rが、スクロール後所定の図柄表示態様で停止(仮停止も含む)することにより実行される。なお、ここでは、この所定の図柄表示態様は、装飾図柄8 L、8 C、8 Rが全て所定の通常図柄(偶数図柄)で停止する態様で表示される。図153(E)では、最初の停止図柄である左装飾図柄8 Lに「8」が停止し、2番目の停止図柄である右装飾図柄8 Rが「6」で停止し、最後の停止図柄である中装飾図柄8 Cが「4」で停止している様子が示されている(「846」)。すなわち、装飾図柄8 L、8 C、8 R全てが通常図柄(偶数図柄)で停止している。遊技者は、装飾図柄8 L、8 C、8 R全てが通常

図柄（偶数図柄）で停止したことを確認することで、当該変動の結果がハズレになることが判るとともに、引き続き小当たりラッシュが継続することが判る。なお、ハズレ図柄停止演出は、装飾図柄 8 L、8 C、8 R 全てが通常図柄（偶数図柄）の図柄配列で停止する場合の他、通常図柄（偶数図柄）と確変図柄（奇数図柄）が混在する図柄配列で停止する場合であってもよい（例えば、「5 4 6」等）。また、このハズレ図柄停止演出が実行されるとき、ラッシュ総出球数表示 S D E は、「総獲得 2 6 5 0 発」と表示されている。つまり、ラッシュ総出球数表示 S D E は、時短遊技が開始されたときの「総獲得 2 4 3 0 発」から、主に小当たりにより増加した総出球数表示が表示されている。

【1104】

次に、図 1 5 3（F）に示すように、メイン表示画面 7 a ではリーチ予告演出が実行される。このリーチ予告演出は、図 1 5 3（E）に示したハズレ図柄停止演出で表示された、ハズレ図柄配列で停止した装飾図柄 8 L、8 C、8 R（「8 4 6」）を拡大表示するとともに、ラッシュ総出球数表示 S D E（「総獲得 2 6 5 0 発」）を拡大表示する。ただし、ラッシュ総出球数表示 S D E のうち、漢字表記は消去され、数字表記のみが拡大表示される。つまり、このリーチ予告演出では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R がハズレ図柄で停止後の次の変動表示がリーチになるときは、そのハズレ図柄を拡大表示するとともに、ラッシュ総出球数表示 S D E を拡大表示する。すなわち、ハズレ図柄の装飾図柄 8 L、8 C、8 R とラッシュ総出球数表示 S D E を拡大表示することにより、次の変動表示がリーチになることを予告する。なお、ハズレ図柄の装飾図柄 8 L、8 C、8 R（「8 4 6」）とラッシュ総出球数表示 S D E（「2 6 5 0」）を拡大表示した状態では、中装飾図柄 8 C（「4」）の一部を視認可能な態様で覆うようにラッシュ総出球数表示 S D E が表示される。

【1105】

次に、図 1 5 3（G）に示すように、メイン表示画面 7 a では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、図 1 5 3（F）に示したリーチ予告演出の画面から切り替わって実行される。この装飾図柄変動演出は、図 1 5 3（D）に示したラッシュ総出球数表示演出における装飾図柄の変動表示と同様であるので、ここでの説明は省略する。ただし、図 1 5 3（G）に示す装飾図柄変動演出では、ラッシュ総出球数表示 S D E は表示されないようになっている。

【1106】

次に、図 1 5 3（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。このリーチ演出は、特別図柄（主に特図 2）の変動表示に係わって、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R が、通常大当たりに係わるリーチ図柄配列で停止する。ここでは、このリーチ図柄配列は「8 ↓ 8」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。遊技者は、通常大当たりになると小当たりラッシュが終了してしまうので、このリーチ結果がハズレることを願う。

【1107】

[出球数表示演出 D]

図 1 5 4 は、出球数表示演出 D を説明するための図である。

出球数表示演出 D では、図示は省略するが、図 1 5 3（A）に示したように、メイン表示画面 7 a では初当たりとしての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 8 L、8 C、8 R の変動表示の結果、大当たり図柄配列で停止したことを示している。ここで、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、奇数は特定図柄としての確変図柄、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、大当たり図柄配列「2 2 2」、「4 4 4」、「6 6 6」、「8 8 8」は通常大当たりとなっている。また、確変大当たりは、上述したように、当該大当たり終了後から次回大当たりになるまで遊技状態が時短状態（高確高ベース状態）になり、その時短状態中は、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で、頻繁に小当たりが発生する小当たりラッシュ（R U S H）期間となる。そして、小当たりラッシュ期間では、小当たりにより大入賞口（第 2 大入賞口 3 5）が頻繁

に開放され、この開放された大入賞口に遊技球を入賞させることで、遊技者は、手持ちの遊技球を増加させることができる。一方、通常大当たりは、当該大当たり終了後は遊技状態が時短状態（低確高ベース状態）になるものの、小当たりラッシュは発生しない。なお、図153（A）に示す例では、大当たり図柄配列は確変大当たり「777」を示しており、また、装飾図柄8L、8C、8Rの上方には、「大当たり〜!」という文字が表示されるようになっている。この大当たり確定演出により、遊技者は確変大当たりを確信する。

【1108】

次に、図154（A）に示すように、メイン表示画面7aでは大当たり出球数表示演出が実行される。この大当たり出球数表示演出では、大当たり遊技の終了時に表示されるエンディング画面で、当該大当たり遊技で払い出された遊技球数（当該大当たり遊技で遊技者が獲得した遊技球数、出球）を表示する、大当たり出球数表示DEが表示される。なお、本例では、この大当たり出球数表示DEは「2430発獲得」と表示されている。また、大当たり出球数表示DEは、数字と漢字が同じ大きさで表示される。

【1109】

次に、図154（B）に示すように、メイン表示画面7aでは時短（電サポ）開始演出が実行される。この時短（電サポ）開始演出が実行されると、大当たり出球数表示演出の画面が消去され、メイン表示画面7aでは、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YRが表示される。この右打ち矢印YRの表示領域内には「右打ち」という文字からなるメッセージMUが表示されている。遊技者は、この右打ち矢印YRの表示に促されて右打ちすることで、電チュー22が頻繁に開放されて入賞し易くなっている第2始動口21（電サポ）に遊技球を容易に入賞させることができ、小当たりを頻繁に発生させることができる。

なお、小当たりラッシュ期間中は、小当たりラッシュのない一般的な時短中とは異なり、手持ちの遊技球を増加させながら次の大当たりを狙うことができる。すなわち、小当たりラッシュのない一般的な時短中では、手持ちの遊技球は徐々に漸減していくのに対し、小当たりラッシュの時短中では、手持ちの遊技球は徐々に漸増していく。したがって、小当たりラッシュが長く続くほど、言い換えれば次の大当たり（通常大当たり）を引かないほど、遊技者にとって利益となる。

【1110】

次に、図154（C）に示すように、メイン表示画面7aではラッシュ総出球数表示演出が実行される。このラッシュ総出球数表示演出は、メイン表示画面7aでは時短状態における第2特別図柄の変動表示と同期する装飾図柄の変動表示が実行される。この装飾図柄の変動表示では、画像表示装置7のメイン表示画面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154（C）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、このラッシュ総出球数表示演出が実行されると、メイン表示画面7aの中央下側（装飾図柄8L、8C、8Rの下側）には、今回のラッシュ期間（大当たりと時短（小当たりラッシュ）が継続する期間）で遊技者が獲得した出球数を表示する、ラッシュ総出球数表示SDEが表示される。なお、本例では、このラッシュ総出球数表示SDEは「総獲得2430発」と表示されている。また、ラッシュ総出球数表示SDEは、数字の方が漢字よりも大きく表示される。ここで、ラッシュ総出球数表示SDEと上述した大当たり出球数表示DEは、同じ出球数になっているが、これは、ラッシュ総出球数表示SDEが、初当たりの大当たり後の時短開始時の表示だからである。つまり、ここでのラッシュ総出球数表示SDEは、初当たりの大当たりで2430発出球があった後、次の遊技球が入賞する前に表示されたからである。なお、仮に、今回の大当たりがラッシュ中における2回目の大当たりであった場合には、図154（C）に示すラッシュ総出球数表示演出では、初当たりの大当たりとその後の時短（小当たりラッシュ）で獲得した出球数が、2回目の大当たりで獲得した出球数に追加されたラッシュ総出球数

10

20

30

40

50

表示 S D E が表示されることになる（例えば、初当たりの大当たり 1 0 0 0 発、その後の時短で 1 0 0 0 発、2 回目の大当たり 2 4 3 0 発であれば、ラッシュ総出球数表示 S D E は 4 4 3 0 発）。

【1 1 1 1】

次に、図 1 5 4（D）に示すように、メイン表示画面 7 a 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、特別図柄（特図 2）の停止に係わって、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が、スクロール後所定の図柄表示態様で停止（仮停止も含む）することにより実行される。なお、ここでは、この所定の図柄表示態様は、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が全て所定の通常図柄（偶数図柄）で停止する態様で表示される。図 1 5 4（D）では、最初の停止図柄である左装飾図柄 8 L に「8」が停止し、2 番目の停止図柄である右装飾図柄 8 R が「6」で停止し、最後の停止図柄である中装飾図柄 8 C が「4」で停止している様子が示されている（「8 4 6」）。すなわち、装飾図柄 8 L、8 C、8 R 全てが通常図柄（偶数図柄）で停止している。遊技者は、装飾図柄 8 L、8 C、8 R 全てが通常図柄（偶数図柄）で停止したことを確認することで、当該変動の結果がハズレになることが判るとともに、引き続き小当たりラッシュが継続することが判る。なお、ハズレ図柄停止演出は、装飾図柄 8 L、8 C、8 R 全てが通常図柄（偶数図柄）の図柄配列で停止する場合の他、通常図柄（偶数図柄）と確変図柄（奇数図柄）が混在する図柄配列で停止する場合であってもよい（例えば、「5 4 6」等）。また、このハズレ図柄停止演出が実行されるとき、ラッシュ総出球数表示 S D E は、「総獲得 2 6 5 0 発」と表示されている。つまり、ラッシュ総出球数表示 S D E は、時短遊技が開始されたときの「総獲得 2 4 3 0 発」から、主に小当たりにより増加した総出球数表示が表示されている。

【1 1 1 2】

次に、図 1 5 4（E）に示すように、メイン表示画面 7 a ではリーチ予告演出が実行される。このリーチ予告演出は、図 1 5 4（D）に示したハズレ図柄停止演出で表示された、ハズレ図柄配列で停止した装飾図柄 8 L、8 C、8 R（「8 4 6」）を拡大表示するとともに、ラッシュ総出球数表示 S D E（「総獲得 2 6 5 0 発」）を拡大表示する。ただし、ラッシュ総出球数表示 S D E のうち、漢字表記は消去され、数字表記のみが拡大表示される。つまり、このリーチ予告演出では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R がハズレ図柄で停止後の次の変動表示がリーチになるときは、そのハズレ図柄を拡大表示するとともに、ラッシュ総出球数表示 S D E を拡大表示する。すなわち、ハズレ図柄の装飾図柄 8 L、8 C、8 R とラッシュ総出球数表示 S D E を拡大表示することにより、次の変動表示がリーチになることを予告する。なお、ハズレ図柄の装飾図柄 8 L、8 C、8 R（「8 4 6」）とラッシュ総出球数表示 S D E（「2 6 5 0」）を拡大表示した状態では、中装飾図柄 8 C（「4」）の一部を視認可能な態様で覆うようにラッシュ総出球数表示 S D E が表示される。

【1 1 1 3】

次に、図 1 5 4（F）に示すように、メイン表示画面 7 a では総出球数表示消去演出が実行される。この総出球数表示消去演出は、図 1 5 4（E）に示したリーチ予告演出で拡大表示されていたハズレ図柄の装飾図柄 8 L、8 C、8 R とラッシュ総出球数表示 S D E のうち、ラッシュ総出球数表示 S D E が矢印 T Y に示すように移動することで、メイン表示画面 7 a の下側からはじき出されるように（手前側に飛び降りるように）消去される。

【1 1 1 4】

次に、図 1 5 4（G）に示すように、メイン表示画面 7 a では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、図 1 5 4（F）に示した総出球数表示消去演出の画面から切り替わって実行される。この装飾図柄変動演出は、図 1 5 4（C）に示したラッシュ総出球数表示演出における装飾図柄の変動表示と同様であるので、ここでの説明は省略する。ただし、図 1 5 4（G）に示す装飾図柄変動演出では、ラッシュ総出球数表示 S D E は、図 1 5 4（F）に示した総出球数表示消去演出ですでに消去されているので表示されない。

【1 1 1 5】

次に、図 1 5 4（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

リーチ演出は、特別図柄（主に特図 2）の変動表示に係わって、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R が、通常大当たりに係わるリーチ図柄配列で停止する。ここでは、このリーチ図柄配列は「8 ↓ 8」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。遊技者は、通常大当たりになると小当たりラッシュが終了してしまうので、このリーチ結果がハズレることを願う。

【1 1 1 6】

〔効果例〕

以下に、出球数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 5 1、図 1 5 2 に示すように、遊技状態が時短（小当たりラッシュ）になっているときに、出球（遊技球の払い出し）があったときは、ラッシュに係わる出球数表示の数字のうち、変動する桁の数字を他の桁の数字より大きく表示しながら、または、ラッシュに係わる出球数表示の数字全体を大きく表示しながら、出球数表示をカウントアップする構成になっている。この構成によれば、遊技者は、出球数表示の特徴的なカウントアップの表示態様を見落とすことがなく、これにより、遊技状態が時短（小当たりラッシュ）になっているときに、出球（遊技球の払い出し）があったことを、容易に把握することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【1 1 1 7】

〔効果 2〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 5 1、図 1 5 2 に示すように、遊技状態が時短（小当たりラッシュ）になっているときに、小当たりによる出球（遊技球の払い出し）があったときは、ラッシュに係わる出球数表示の数字のうち、変動する桁の数字を他の桁の数字より大きく表示しながら、または、ラッシュに係わる出球数表示の数字全体を大きく表示しながら、出球数表示をカウントアップする出球数表示演出をおこなう構成になっている。この構成によれば、小当たりラッシュ期間中に、出球数表示演出がおこなわれた場合には、遊技者は、出球数表示演出をみるだけで、今回の変動結果が小当たりであったことが判るとともに、引き続き小当たりラッシュが継続するということが判るようになる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【1 1 1 8】

〔効果 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 5 3、図 1 5 4 に示すように、装飾図柄がハズレ図柄で停止後の次の変動表示がリーチになるときは、装飾図柄がハズレ図柄で停止したときに、出球数表示の表示を拡大するとともに、ハズレ図柄で停止した装飾図柄を拡大する構成になっている。この構成によれば、ハズレ図柄の装飾図柄と出球数表示を拡大表示することにより、次の変動表示がリーチになることを予告することができる。また、遊技者は、拡大表示されたハズレ図柄の装飾図柄または出球数表示のいずれかを視認するだけで、次の変動表示がリーチになることが判る。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【1 1 1 9】

〔効果 4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 5 3、図 1 5 4 に示すように、遊技状態が時短（小当たりラッシュ）になっているときに、装飾図柄がハズレ図柄で停止後の次の変動表示がリーチになるときは、装飾図柄がハズレ図柄で停止したときに、ラッシュに係わる出球数表示の表示を拡大するとともに、ハズレ図柄で停止した装飾図柄を拡大する構成になっている。この構成によれば、遊技者は、拡大表示されたハズレ図柄の装飾図柄または出球数表示のいずれかを視認するだけで、次の変動表示がリーチになることが判る。仮に、次の変動表示が確変大当たりに係わるリーチになると、小当たりラッシュが継続（再獲得）する一方で、通常大当たりに係わるリーチになると、小当たりラッシュが終了してしまうおそれがある。したがって、遊技者は、ハズレ図柄の装飾図柄または出球数表示が拡大表示されたときは、一喜一憂することになり、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【1 1 2 0】

[効果 5]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 5 3、図 1 5 4 に示すように、遊技状態が時短（小当たりラッシュ）になっているときに、装飾図柄がハズレ図柄で停止後の次の変動表示がリーチになるときは、装飾図柄がハズレ図柄で停止したときにラッシュに係わる出球数表示の表示を消去する構成になっている。この構成によれば、遊技者は、出球数表示が消去されたことを視認するだけで、次の変動表示がリーチになることが判る。仮に、次の変動表示が確変大当たりに係わるリーチになると、小当たりラッシュが継続（再獲得）する一方で、通常大当たりに係わるリーチになると、小当たりラッシュが終了してしまうおそれがある。したがって、遊技者は、出球数表示が消去されたときは、一喜一憂することになり、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【1 1 2 1】

[変形例]

以下に、出球数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 1 5 1、図 1 5 2 に示すように、小当たりは、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が全て確変図柄（奇数図柄）で停止した場合で示したが（ただし、確変大当たり図柄配列は除く）、本発明はこれに限られるものではない。例えば、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の何れかが所定の図柄で停止したときを小当たりとするようにしてもよい。あるいは、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が所定の図柄表示態様（例えば、全ての飾図柄が同一色）で停止したときを小当たりとするようにしてもよい。

20

【1 1 2 2】

[変形例 2]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 5 1～図 1 5 4 に示すように、ラッシュ総出球数表示 S D E は、水平状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、ラッシュ総出球数表示 S D E は、斜め状（右肩上がりまたは左肩上がり）に表示するようにしてもよい。この場合、1 桁ずつ大きさを変化させて表示するようにしてもよい（例えば、右肩上がりのときは、右の数字ほど大きく表示するようにしてもよい）。

【1 1 2 3】

[変形例 3]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 5 1、図 1 5 2 に示すように、ラッシュ総出球数表示 S D E は、出球数表示の数字を同じ色で表示するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、ラッシュ総出球数表示 S D E は、出球数表示の数字のうち、変動する桁の数字を大きく表示しながらカウントアップするが、この場合、変動する桁の大きく表示した数字の色を、他の桁の数字の色と異なる色で表示するようにしてもよい。

30

【1 1 2 4】

[変形例 4]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 5 1～図 1 5 4 に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R とラッシュ総出球数表示 S D E は、両者ともにアラビア数字で表示するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、アラビア数字以外の図柄（例えば漢数字）で表示して、ラッシュ総出球数表示 S D E と異なるようにしてもよい。このようにすると、装飾図柄 8 L、8 C、8 R とラッシュ総出球数表示 S D E との違いがより明確になる。

40

【1 1 2 5】

[変形例 5]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 5 4 に示すように、ハズレ図柄の装飾図柄 8 L、8 C、8 R とラッシュ総出球数表示 S D E を拡大表示した状態では、中装飾図柄 8 C の一部を視認可能な態様で覆うようにラッシュ総出球数表示 S D E 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、装飾図柄 8 L、8 C、8 R 全部を視認可能な態様で覆うようにラッシュ総出球数表示 S D E を表示するようにしてもよい。要は、ラッシュ総出球数表示 S D E は、装飾図柄 8 L、8 C、8 R を視認可能な態様で覆うように

50

すれば、どのような表示態様であってもよい。

【1126】

〔変形例6〕

上記実施形態の遊技機1では、図153、図154に示すように、ハズレ図柄が停止したときにリーチ予告演出がおこなわれたときは、次の変動表示で通常大当たりに係わるリーチが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、リーチ予告演出でラッシュ総出球数表示SDEの表示態様が所定の表示態様（例えばラッシュ総出球数表示SDEが所定色に変化）になったときは、次の変動表示では確変大当たりに係わるリーチがおこなわれるようにしてもよい。あるいは、図154（F）に示す総出球数表示消去演出が実行されたときは、次の変動表示で通常大当たりに係わるリーチがおこなわれ、図154（F）に示す総出球数表示消去演出が実行されなかったときは、次の変動表示で確変大当たりに係わるリーチがおこなわれるようにしてもよい。

10

【1127】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

〔態様D4-1〕

複数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、

前記第1演出は、出球数表示を数字で表示し、出球があったときは該出球数表示の数字をカウントアップする演出であり、

20

前記表示手段は、遊技状態が所定状態になっているときに前記第1演出おこなうとともに、該第1演出では、前記出球数表示の数字の大きさを変化しながらカウントアップすること、を特徴とする遊技機。

〔態様D4-2〕

前記表示手段は、前記出球数表示をカウントアップするときは、該出球数表示の数字のうち、変動する桁の数字を大きく表示する、

ことを特徴とする態様D4-1に記載の遊技機。

〔態様D4-3〕

前記表示手段は、前記出球数表示をカウントアップするときは、該出球数表示の数字全体を大きく表示する、

30

ことを特徴とする態様D4-1または態様D4-2に記載の遊技機。

〔態様D4-4〕

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、遊技状態を大当たりにして該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に変更して該時短遊技を実行する時短遊技実行手段と、

を備え、

前記表示手段は、遊技状態が時短になっているときに前記第1演出おこなう、

40

ことを特徴とする態様D4-1から態様D4-3までのいずれか一項に記載の遊技機。

〔態様D4-5〕

前記図柄表示手段により変動表示された図柄が小当たり図柄のときは、遊技状態を小当たりにして該小当たり遊技を実行する小当たり遊技実行手段を備え、

前記表示手段は、遊技状態が時短になっているときに小当たりになった場合に、前記第1演出おこなう、

ことを特徴とする態様D4-4に記載の遊技機。

〔態様D4-6〕

図柄の変動表示を表示可能な図柄表示手段と、

複数種類の表示演出を実行可能であって、前記図柄表示手段による前記図柄の変動表示

50

に応じて装飾図柄の変動表示を表示可能な表示手段と、
を備え、

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2演出は、出球数表示を表示する演出であり、

前記表示手段は、遊技状態が所定状態になっているときに前記第2演出おこなうとともに、該第2演出では、前記装飾図柄がハズレ図柄で停止後の次の変動表示がリーチになるときは、該装飾図柄がハズレ図柄で停止したときに前記出球数表示の表示態様を変化すること、ことを特徴とする遊技機。

[態様D4-7]

前記表示手段は、前記第2演出では、前記装飾図柄がハズレ図柄で停止後の次の変動表示がリーチになるときは、該装飾図柄がハズレ図柄で停止したときに前記出球数表示の表示を拡大するとともに、該ハズレ図柄で停止した前記装飾図柄を拡大する、

ことを特徴とする態様D4-6に記載の遊技機。

【1128】

以下に図155～図158を用いて出球数複数画面表示演出について説明する。この出球数表示演出は、遊技球の入賞に係わって実行される演出であって、特に、大当たり中、大当たり遊技後から次回大当たりになるまでの時短遊技中や小当たりラッシュ(RUSH)期間中などの遊技球の入賞に係わって実行され得る。

【1129】

[出球数複数画面表示演出A]

図155は、出球数複数画面表示演出Aを説明するための図である。

出球数複数画面表示演出Aでは、まず、図155(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のメイン表示画面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155(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。

【1130】

次に、図155(B)に示すように、メイン表示画面7aでは初当たりとしての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の変動表示の結果、大当たり図柄配列で停止したことを示している。本例では、大当たり図柄配列は「777」を示しており、この大当たり図柄配列「777」は、ラウンド数が16回おこなわれる(16R)確変大当たりである。ここで、本例では、装飾図柄8L、8C、8Rは、1～9の数字で構成され、奇数は特定図柄としての確変図柄、偶数は通常図柄となっている。つまり、大当たり図柄配列「111」、「333」、「555」、「777」、「999」は確変大当たり、大当たり図柄配列「222」、「444」、「666」、「888」は通常大当たりとなっている。また、確変大当たりは、上述したように、当該大当たり終了後から次回大当たりになるまで遊技状態が時短状態(高確高ベース状態)になり、その時短状態中は、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で、頻繁に小当たりが発生する小当たりラッシュ(RUSH)期間となる。そして、小当たりラッシュ期間では、小当たりにより大入賞口(第2大入賞口35)が頻繁に開放され、この開放された大入賞口に遊技球を入賞させることで、遊技者は、手持ちの遊技球を増加させることができる。一方、通常大当たりは、当該大当たり終了後は遊技状態が時短状態(低確高ベース状態)になるものの、小当たりラッシュは発生しない。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、遊技者は確変大当たりを確信する。

【1131】

10

20

30

40

50

次に、図155(C)に示すように、メイン表示画面7aではラウンド数表示演出が実行される。このラウンド数表示演出は、図155(B)に示した大当たり図柄配列「777」に係わる大当たり遊技中におこなわれる演出である。大当たり遊技が開始されると、16回のラウンド遊技がおこなわれ、このラウンド遊技は、ラウンド中に大入賞口(第1大入賞口30または第2大入賞口35)に所定数の遊技球が入賞すると、次のラウンド遊技に移行するようになっている。図155(C)に示すラウンド数表示演出では、ラウンド数が10(10R)のときのメイン表示画面7aの表示態様を示している。メイン表示画面7aにおいて、画面左上には大当たり遊技のラウンド数を文字で表示する第1ラウンド表示RSHが表示され、画面右端には大当たり遊技のラウンド数を図形(四角)で表示する第2ラウンド表示RZHが表示されている。また、画面左下にはラッシュ総出球数表示SDEが表示されている。

10

第1ラウンド表示RSHは、ラウンド数が10Rであることを示す「ROUND10」を表示している。第2ラウンド表示RZHは、当該大当たり遊技が16ラウンドであることを示す16個の四角を表示し、そのうちの10個の四角の表示態様を変化することで(本図では黒い四角)、現在のラウンド数が10Rであることを示している。ラッシュ総出球数表示SDEは、今回の大当たりが初当たりなので、今回の大当たり遊技で遊技者が獲得した遊技球数(出球)「1524発」を表示している。また、ラッシュ総出球数表示SDEは、数字の方が漢字よりも大きく表示される。ここで、ラッシュ総出球数表示SDEは、ラッシュ期間(大当たりと時短(小当たりラッシュ)が継続する期間)で遊技者が獲得した出球数を表示するのであるが、今回の大当たりは初当たり(ラッシュにおける最初の大当たり)なので、この図155(C)に示すラウンド数表示演出では、当該大当たり遊技で今までに遊技者が獲得した遊技球数が表示される。なお、仮に、今回の大当たりがラッシュ中における2回目の大当たりであった場合には、図155(C)に示すラウンド数表示演出では、初当たりの大当たりとその後の時短(小当たりラッシュ)で獲得した出球数が、2回目の大当たりで今までに獲得した出球数に追加されたラッシュ総出球数表示SDEが表示されることになる(例えば、初当たりの大当たり1000発、その後の時短で1000発、2回目の大当たりで今までに獲得した出球数が1524発であれば、ラッシュ総出球数表示SDEは3524発)。

20

【1132】

次に、図155(D)に示すように、総出球数複数画面表示演出が実行される。この総出球数複数画面表示演出は、ラッシュ期間で遊技者が獲得した出球数が所定数になったときにおこなわれる演出である。つまり、この総出球数複数画面表示演出は、図155(C)に示した10Rのラウンド遊技から、さらに大当たり遊技が進行してラウンド数が13Rになり、この大当たり遊技で遊技者が獲得した出球数が2000になると実行される。総出球数複数画面表示演出が実行されると、メイン表示画面7aの左下にはラッシュ総出球数表示SDEが「2000発」と表示されるとともに、ラッシュ所定出球数表示STEがメイン表示画面7aと左サブ表示画面64Lと右サブ表示画面64Rに跨って「2000」と表示される。メイン表示画面7aと左サブ表示画面64Lと右サブ表示画面64Rには、メイン表示画面7aと左サブ表示画面64Lと右サブ表示画面64Rの略中央に跨って、所定表示態様の(例えば全体を所定色に配色された帯状の)表示領域HRが表示され、ラッシュ所定出球数表示STEは、この表示領域HR内に表示される。ラッシュ所定出球数表示STEは、先頭の数字(4桁目)「2」全体が左サブ表示画面64Lに表示され、最後の数字(1桁目)「0」全体が右サブ表示画面64Rに表示され、先頭および最後以外の数字(2桁目、3桁目)「0」全体がメイン表示画面7aに表示される。つまり、ラッシュ総出球数表示SDEとラッシュ所定出球数表示STEは同時に表示され、この場合、ラッシュ総出球数表示SDEよりもラッシュ所定出球数表示STEを極めて大きく表示される。これにより、遊技者は、今回のラッシュ(ラッシュ最初の大当たり)で獲得した遊技球が2000になったことを容易に把握できる。また、第1ラウンド表示RSHは、ラウンド数が13Rであることを示す「ROUND13」を表示しており、第2ラウンド表示RZHは、当該大当たり遊技が16ラウンドであることを示す16個の四角を表

30

40

50

示し、そのうちの13個の四角の表示態様を変化することで（本図では黒い四角）、現在のラウンド数が13であることを示している。そして、ラッシュ所定出球数表示S T Eは、この第1ラウンド表示R S Hと第2ラウンド表示R Z Hの表示の後側に表示されるようになっている。つまり、ラッシュ所定出球数表示S T Eは、大当たり遊技に係わる遊技情報の表示に支障しないように表示される。これにより、遊技者は、ラッシュ所定出球数表示S T Eが、メイン表示画面7 aと左サブ表示画面6 4 Lと右サブ表示画面6 4 Rの略中央に跨って大きく表示された場合であっても、遊技情報を容易に確認することができる。

【1133】

次に、図155（E）に示すように、メイン表示画面7 aでは大当たり出球数表示演出が実行される。この大当たり出球数表示演出では、大当たり遊技の終了時に表示されるエンディング画面で、当該大当たり遊技で払い出された遊技球数（当該大当たり遊技で遊技者が獲得した遊技球数、出球）を表示する、大当たり出球数表示D Eが表示される。この大当たり出球数表示D Eは、ラッシュ総出球数表示S D Eとは異なり、あくまでも大当たり遊技で払い出された遊技球数のみを表示するもので、今回は、最初の大当たりであり、大当たり出球数表示D Eとラッシュ総出球数表示S D Eとが同じになるので、この大当たり出球数表示演出では、ラッシュ総出球数表示S D Eの表示は省略されている。なお、本例では、この大当たり出球数表示D Eは「2430発獲得」と表示されている。また、大当たり出球数表示D Eは、数字と漢字が同じ大きさで表示される。

【1134】

〔出球数複数画面表示演出B〕

図156は、出球数複数画面表示演出Bを説明するための図である。

出球数複数画面表示演出Bでは、まず、図156（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のメイン表示画面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156（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。

【1135】

次に、図156（B）に示すように、メイン表示画面7 aでは初当たりとしての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8 L、8 C、8 Rの変動表示の結果、大当たり図柄配列で停止したことを示している。本例では、大当たり図柄配列は「777」を示しており、この大当たり図柄配列「777」は、ラウンド数が16回おこなわれる（16 R）確変大当たりである。ここで、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、奇数は特定図柄としての確変図柄、偶数は通常図柄となっている。つまり、大当たり図柄配列「111」、「333」、「555」、「777」、「999」は確変大当たり、大当たり図柄配列「222」、「444」、「666」、「888」は通常大当たりとなっている。また、確変大当たりは、上述したように、当該大当たり終了後から次回大当たりになるまで遊技状態が時短状態（高確高ベース状態）になり、その時短状態中は、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で、頻繁に小当たりが発生する小当たりラッシュ（R U S H）期間となる。そして、小当たりラッシュ期間では、小当たりにより大入賞口（第2大入賞口35）が頻繁に開放され、この開放された大入賞口に遊技球を入賞させることで、遊技者は、手持ちの遊技球を増加させることができる。一方、通常大当たりは、当該大当たり終了後は遊技状態が時短状態（低確高ベース状態）になるものの、小当たりラッシュは発生しない。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、遊技者は確変大当たりを確信する。

【1136】

次に、図156（C）に示すように、メイン表示画面7 aではラウンド数表示演出が実

行される。このラウンド数表示演出は、図156(B)に示した大当たり図柄配列「777」に係わる大当たり遊技中におこなわれる演出である。大当たり遊技が開始されると、16回のラウンド遊技がおこなわれ、このラウンド遊技は、ラウンド中に大入賞口(第1大入賞口30または第2大入賞口35)に所定数の遊技球が入賞すると、次のラウンド遊技に移行するようになっている。図156(C)に示すラウンド数表示演出では、ラウンド数が10(10R)のときのメイン表示画面7aの表示態様を示している。メイン表示画面7aにおいて、画面左上には大当たり遊技のラウンド数を文字で表示する第1ラウンド表示RSHが表示され、画面右端には大当たり遊技のラウンド数を図形(四角)で表示する第2ラウンド表示RZHが表示されている。また、画面左下にはラッシュ総出球数表示SDEが表示されている。

10

第1ラウンド表示RSHは、ラウンド数が10Rであることを示す「ROUND10」を表示している。第2ラウンド表示RZHは、当該大当たり遊技が16ラウンドであることを示す16個の四角を表示し、そのうちの10個の四角の表示態様を変化することで(本図では黒い四角)、現在のラウンド数が10Rであることを示している。ラッシュ総出球数表示SDEは、今回の大当たりが初当たりなので、今回の大当たり遊技で遊技者が獲得した遊技球数(出球)「1524発」を表示している。また、ラッシュ総出球数表示SDEは、数字の方が漢字よりも大きく表示される。ここで、ラッシュ総出球数表示SDEは、ラッシュ期間(大当たりと時短(小当たりラッシュ)が継続する期間)で遊技者が獲得した出球数を表示するのであるが、今回の大当たりは初当たり(ラッシュにおける最初の大当たり)なので、この図156(C)に示すラウンド数表示演出では、当該大当たり遊技で今までに遊技者が獲得した遊技球数が表示される。なお、仮に、今回の大当たりがラッシュ中における2回目の大当たりであった場合には、図156(C)に示すラウンド数表示演出では、初当たりの大当たりとその後の時短(小当たりラッシュ)で獲得した出球数が、2回目の大当たりで今までに獲得した出球数に追加されたラッシュ総出球数表示SDEが表示されることになる(例えば、初当たりの大当たり1000発、その後の時短で1000発、2回目の大当たりで今までに獲得した出球数が1524発であれば、ラッシュ総出球数表示SDEは3524発)。

20

【1137】

次に、図156(D)に示すように、総出球数複数画面表示演出が実行される。この総出球数複数画面表示演出は、ラッシュ期間で遊技者が獲得した出球数が所定数になったときにおこなわれる演出である。つまり、この総出球数複数画面表示演出は、図156(C)に示した10Rのラウンド遊技から、さらに大当たり遊技が進行してラウンド数が13Rになり、この大当たり遊技で遊技者が獲得した出球数が2000になると実行される。総出球数複数画面表示演出が実行されると、メイン表示画面7aの左下にはラッシュ総出球数表示SDEが「2000発」と表示されるとともに、ラッシュ所定出球数表示STEがメイン表示画面7aと左サブ表示画面64Lと右サブ表示画面64Rに跨って「2000」と表示される。メイン表示画面7aと左サブ表示画面64Lと右サブ表示画面64Rには、メイン表示画面7aと左サブ表示画面64Lと右サブ表示画面64Rの略中央に跨って、所定表示態様の(例えば全体を所定色に配色された帯状の)表示領域HRが表示され、ラッシュ所定出球数表示STEは、この表示領域HR内に表示される。ラッシュ所定出球数表示STEは、先頭の数字(4桁目)「2」の一部が左サブ表示画面64Lに表示され、最後の数字(1桁目)「0」の一部が右サブ表示画面64Rに表示され、先頭の数字(4桁目)「2」の一部と、最後の数字(1桁目)「0」の一部と、先頭および最後以外の数字(2桁目、3桁目)「0」全体がメイン表示画面7aに表示される。つまり、ラッシュ総出球数表示SDEとラッシュ所定出球数表示STEは同時に表示され、この場合、ラッシュ総出球数表示SDEよりもラッシュ所定出球数表示STEを極めて大きく表示される。これにより、遊技者は、今回のラッシュ(ラッシュ最初の大当たり)で獲得した遊技球が2000になったことを容易に把握できる。また、第1ラウンド表示RSHは、ラウンド数が13Rであることを示す「ROUND13」を表示しており、第2ラウンド表示RZHは、当該大当たり遊技が16ラウンドであることを示す16個の四角を表示し

30

40

50

、そのうちの13個の四角の表示態様を変化することで（本図では黒い四角）、現在のラウンド数が13であることを示している。そして、ラッシュ所定出球数表示STEは、この第1ラウンド表示RSHと第2ラウンド表示RZHの表示の後側に表示されるようになっている。つまり、ラッシュ所定出球数表示STEは、大当たり遊技に係わる遊技情報の表示に支障しないように表示される。これにより、遊技者は、ラッシュ所定出球数表示STEが、メイン表示画面7aと左サブ表示画面64Lと右サブ表示画面64Rの略中央に跨って大きく表示された場合であっても、遊技情報を容易に確認することができる。

【1138】

次に、図156（E）に示すように、メイン表示画面7aでは大当たり出球数表示演出が実行される。この大当たり出球数表示演出では、大当たり遊技の終了時に表示されるエンディング画面で、当該大当たり遊技で払い出された遊技球数（当該大当たり遊技で遊技者が獲得した遊技球数、出球）を表示する、大当たり出球数表示DEが表示される。この大当たり出球数表示DEは、ラッシュ総出球数表示SDEとは異なり、あくまでも大当たり遊技で払い出された遊技球数のみを表示するもので、今回は、最初の大当たりであり、大当たり出球数表示DEとラッシュ総出球数表示SDEとが同じになるので、この大当たり出球数表示演出では、ラッシュ総出球数表示SDEの表示は省略されている。なお、本例では、この大当たり出球数表示DEは「2430発獲得」と表示されている。また、大当たり出球数表示DEは、数字と漢字が同じ大きさで表示される。

【1139】

〔出球数複数画面表示演出C〕

図157は、出球数複数画面表示演出Cを説明するための図である。

出球数複数画面表示演出Cでは、図示は省略するが、図156（A）に示したように、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のメイン表示画面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156（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。

【1140】

次に、図157（A）に示すように、メイン表示画面7aでは初当たりとしての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の変動表示の結果、大当たり図柄配列で停止したことを示している。本例では、大当たり図柄配列は「777」を示しており、この大当たり図柄配列「777」は、ラウンド数が16回おこなわれる（16R）確変大当たりである。ここで、本例では、装飾図柄8L、8C、8Rは、1～9の数字で構成され、奇数は特定図柄としての確変図柄、偶数は通常図柄となっている。つまり、大当たり図柄配列「111」、「333」、「555」、「777」、「999」は確変大当たり、大当たり図柄配列「222」、「444」、「666」、「888」は通常大当たりとなっている。また、確変大当たりは、上述したように、当該大当たり終了後から次回大当たりになるまで遊技状態が時短状態（高確高ベース状態）になり、その時短状態中は、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で、頻繁に小当たりが発生する小当たりラッシュ（RUSH）期間となる。そして、小当たりラッシュ期間では、小当たりにより大入賞口（第2大入賞口35）が頻繁に開放され、この開放された大入賞口に遊技球を入賞させることで、遊技者は、手持ちの遊技球を増加させることができる。一方、通常大当たりは、当該大当たり終了後は遊技状態が時短状態（低確高ベース状態）になるものの、小当たりラッシュは発生しない。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、遊技者は確変大当たりを確信する。

【1141】

次に、図157(B)に示すように、メイン表示画面7aではラウンド数表示演出が実行される。このラウンド数表示演出は、図157(A)に示した大当たり図柄配列「777」に係わる大当たり遊技中におこなわれる演出である。大当たり遊技が開始されると、16回のラウンド遊技がおこなわれ、このラウンド遊技は、ラウンド中に大入賞口(第1大入賞口30または第2大入賞口35)に所定数の遊技球が入賞すると、次のラウンド遊技に移行するようになっている。図157(B)に示すラウンド数表示演出では、ラウンド数が10(10R)のときのメイン表示画面7aの表示態様を示している。メイン表示画面7aにおいて、画面左上には大当たり遊技のラウンド数を文字で表示する第1ラウンド表示RSHが表示され、画面右端には大当たり遊技のラウンド数を図形(四角)で表示する第2ラウンド表示RZHが表示されている。また、画面左下にはラッシュ総出球数表示SDEが表示されている。

10

第1ラウンド表示RSHは、ラウンド数が10Rであることを示す「ROUND10」を表示している。第2ラウンド表示RZHは、当該大当たり遊技が16ラウンドであることを示す16個の四角を表示し、そのうちの10個の四角の表示態様を変化することで(本図では黒い四角)、現在のラウンド数が10Rであることを示している。ラッシュ総出球数表示SDEは、今回の大当たりが初当たりなので、今回の大当たり遊技で遊技者が獲得した遊技球数(出球)「1524発」を表示している。また、ラッシュ総出球数表示SDEは、数字の方が漢字よりも大きく表示される。ここで、ラッシュ総出球数表示SDEは、ラッシュ期間(大当たりと時短(小当たりラッシュ)が継続する期間)で遊技者が獲得した出球数を表示するのであるが、今回の大当たりは初当たり(ラッシュにおける最初の大当たり)なので、この図157(B)に示すラウンド数表示演出では、当該大当たり遊技で今までに遊技者が獲得した遊技球数が表示される。なお、仮に、今回の大当たりがラッシュ中における2回目の大当たりであった場合には、図157(B)に示すラウンド数表示演出では、初当たりの大当たりとその後の時短(小当たりラッシュ)で獲得した出球数が、2回目の大当たりで今までに獲得した出球数に追加されたラッシュ総出球数表示SDEが表示されることになる(例えば、初当たりの大当たり1000発、その後の時短で1000発、2回目の大当たりで今までに獲得した出球数が1524発であれば、ラッシュ総出球数表示SDEは3524発)。

20

【1142】

次に、図157(C)に示すように、メイン表示画面7aでは大当たり出球数表示演出が実行される。この大当たり出球数表示演出では、大当たり遊技の終了時に表示されるエンディング画面で、当該大当たり遊技で払い出された遊技球数(当該大当たり遊技で遊技者が獲得した遊技球数、出球)を表示する、大当たり出球数表示DEが表示される。この大当たり出球数表示DEは、ラッシュ総出球数表示SDEとは異なり、あくまでも大当たり遊技で払い出された遊技球数のみを表示するもので、今回は、最初の大当たりであり、大当たり出球数表示DEとラッシュ総出球数表示SDEとが同じになるので、この大当たり出球数表示演出では、ラッシュ総出球数表示SDEの表示は省略されている。なお、本例では、この大当たり出球数表示DEは「2430発獲得」と表示されている。また、大当たり出球数表示DEは、数字と漢字が同じ大きさで表示される。

30

【1143】

次に、図157(D)に示すように、メイン表示画面7aではラッシュ総出球数表示演出が実行される。このラッシュ総出球数表示演出は、メイン表示画面7aでは時短状態における第2特別図柄の変動表示と同期する装飾図柄の変動表示が実行される。この装飾図柄の変動表示は、上述した図156(A)に示した装飾図柄変動演出における装飾図柄の変動表示と同様におこなわれる。また、このラッシュ総出球数表示演出が実行されると、メイン表示画面7aの中央下側(装飾図柄8L、8C、8Rの下側)には、ラッシュ総出球数表示SDEが表示される。なお、本例では、このラッシュ総出球数表示SDEは「総獲得19630発」と表示されている。これは、図示は省略したが、図157(A)に示した初当たりの大当たり(確変大当たり)以降、さらに3回の確変大当たりがおこなわれ(計4回の大当たりがおこなわれ)、この図157(D)に示すラッシュ総出球数表示演出

40

50

出は、4回目の大当たり終了後の時短状態中におこなわれている。したがって、図157(D)に示すラッシュ総出球数表示演出では、ラッシュ総出球数表示SDEは、4回の大当たり遊技および時短遊技(小当たりラッシュ)で獲得した遊技球数の結果を表示している。なお、ラッシュ総出球数表示SDEは、数字の方が漢字よりも大きく表示される。

【1144】

次に、図157(E)に示すように、メイン表示画面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157(A)に示した初当たりの大当たり(確変大当たり)から数えて、5回目の大当たり(確変大当たり)になったことを示している。本例では、この5回目の大当たりの大当たり図柄配列は「777」を示しており、この大当たり図柄配列「777」は、上述したように、ラウンド数が16回おこなわれる(16R)確変大当たりである。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、さらに、その右側に、今回のラッシュで5回目の大当たりであることを示す「5回目」という文字が大きく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、遊技者は確変大当たりを確信するとともに、今回のラッシュで5回目の大当たりであることを把握する。

【1145】

次に、図157(F)に示すように、メイン表示画面7aではラウンド数表示演出が実行される。このラウンド数表示演出は、図157(E)に示した大当たり図柄配列「777」に係わる大当たり遊技中におこなわれる演出である。この図157(F)に示すラウンド数表示演出は、図157(B)に示したラウンド数表示演出と同様であり、異なる点は、図157(E)に示すラウンド数表示演出では、ラウンド数が2(2R)のときのメイン表示画面7aの表示態様を示している点と、ラッシュ総出球数表示SDEおよび大当たり出球数表示DEの両者が表示されている点である。

第1ラウンド表示RSHは、ラウンド数が2Rであることを示す「ROUND 2」を表示している。第2ラウンド表示RZHは、当該大当たり遊技が16ラウンドであることを示す16個の四角を表示し、そのうちの2個の四角の表示態様を変化することで(本図では黒い四角)、現在のラウンド数が2Rであることを示している。ラッシュ総出球数表示SDEは、初当たりの大当たりから現在までの遊技者が獲得した遊技球数(出球)「総獲得19850発」を表示している。大当たり出球数表示DEは、当該5回目の大当たり遊技で現在までに遊技者が獲得した遊技球数(出球)「220発」を表示している。ラッシュ総出球数表示SDEは、メイン表示画面7aの左下に表示され、大当たり出球数表示DEは、メイン表示画面7aの略中央下であって、ラッシュ総出球数表示SDEと並列して表示される。

【1146】

次に、図157(G)に示すように、総出球数複数画面表示演出が実行される。この総出球数複数画面表示演出は、ラッシュ期間で遊技者が獲得した出球数が所定数になったときにおこなわれる演出である。つまり、この総出球数複数画面表示演出は、図157(F)に示した2Rのラウンド遊技から、さらに大当たり遊技が進行してラウンド数が3Rになり、このラッシュ期間で遊技者が獲得した出球数が20000になると実行される。総出球数複数画面表示演出が実行されると、メイン表示画面7aの左下にはラッシュ総出球数表示SDEが「20000発」と表示されるとともに、ラッシュ所定出球数表示STEがメイン表示画面7aと左サブ表示画面64Lと右サブ表示画面64Rに跨って「20000」と表示される。メイン表示画面7aと左サブ表示画面64Lと右サブ表示画面64Rには、メイン表示画面7aと左サブ表示画面64Lと右サブ表示画面64Rの略中央に跨って、所定表示態様の(例えば全体を所定色に配色された帯状の)表示領域HRが表示され、ラッシュ所定出球数表示STEは、この表示領域HR内に表示される。ラッシュ所定出球数表示STEは、先頭の数字(5桁目)「2」全体が左サブ表示画面64Lに表示され、最後の数字(1桁目)「0」全体が右サブ表示画面64Rに表示され、先頭および最後以外の数字(2桁目~4桁目)「0」のうち、4桁目の数字「0」の一部が左サブ表示画面64Lに表示され、2桁目の数字「0」の一部が右サブ表示画面64Rに表示され

、4桁目の数字「0」の一部と、2桁目の数字「0」の一部と、3桁目の数字「0」全体がメイン表示画面7aに表示される。つまり、ラッシュ総出球数表示SDEとラッシュ所定出球数表示STEは同時に表示され、この場合、ラッシュ総出球数表示SDEよりもラッシュ所定出球数表示STEを極めて大きく表示される。これにより、遊技者は、今回のラッシュで獲得した遊技球が20000になったことを容易に把握できる。また、第1ラウンド表示RSHは、ラウンド数が3Rであることを示す「ROUND3」を表示しており、第2ラウンド表示RZHは、当該大当たり遊技が16ラウンドであることを示す16個の四角を表示し、そのうちの3個の四角の表示態様を変化することで（本図では黒い四角）、現在のラウンド数が3であることを示している。そして、ラッシュ所定出球数表示STEは、この第1ラウンド表示RSHと第2ラウンド表示RZHの表示の後側に表示されるようになっている。つまり、ラッシュ所定出球数表示STEは、大当たり遊技に係わる遊技情報の表示に支障しないように表示される。これにより、遊技者は、ラッシュ所定出球数表示STEが、メイン表示画面7aと左サブ表示画面64Lと右サブ表示画面64Rの略中央に跨って大きく表示された場合であっても、遊技情報を容易に確認することができる。

10

【1147】

次に、図157（H）に示すように、メイン表示画面7aでは大当たり出球数表示演出が実行される。この大当たり出球数表示演出では、大当たり遊技の終了時に表示されるエンディング画面で、大当たり出球数表示DEとラッシュ総出球数表示SDEとが表示される。ラッシュ総出球数表示SDEは、大当たり出球数表示DEの下に、大当たり出球数表示DEよりも大きく表示される。なお、本例では、大当たり出球数表示DEは「2430発獲得」と表示され、ラッシュ総出球数表示SDEは「総獲得22060発」と表示されている。つまり、この「総獲得22060発」は、図157（D）に示した5回目の大当たり遊技が開始される前に獲得していた「総獲得19630発」に、5回目の大当たり遊技で獲得した「2430発獲得」を加算した値となっている。

20

【1148】

[出球数複数画面表示演出D]

図158は、出球数複数画面表示演出Dを説明するための図である。

出球数複数画面表示演出Dでは、上述した図157（A）～図157（D）に示した演出と同様な演出がおこなわれた後、次に、図158（A）に示すように、メイン表示画面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、初当たりの大当たり（確変大当たり）から数えて、5回目の大当たり（確変大当たり）になったことを示している。本例では、この5回目の大当たりの大当たり図柄配列は「777」を示しており、この大当たり図柄配列「777」は、上述したように、ラウンド数が16回おこなわれる（16R）確変大当たりである。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、さらに、その右側に、今回のラッシュで5回目の大当たりであることを示す「5回目」という文字が大きく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、遊技者は確変大当たりを確信するとともに、今回のラッシュで5回目の大当たりであることを把握する。

30

【1149】

次に、図158（B）に示すように、メイン表示画面7aでは大当たり出球数表示演出が実行される。この大当たり出球数表示演出では、大当たり遊技の終了時に表示されるエンディング画面で、大当たり出球数表示DEとラッシュ総出球数表示SDEとが表示される。大当たり出球数表示DEは、1回の大当たり遊技で払い出された遊技球数のみを表示する。ラッシュ総出球数表示SDEは、ラッシュ期間（大当たりと時短（小当たりラッシュ）が継続する期間）で遊技者が獲得した出球数を表示する。ラッシュ総出球数表示SDEは、大当たり出球数表示DEの下に、大当たり出球数表示DEよりも大きく表示される。なお、本例では、大当たり出球数表示DEは「2430発獲得」と表示され、ラッシュ総出球数表示SDEは「総獲得19860発」と表示されている。

40

【1150】

50

次に、図158(C)に示すように、メイン表示画面7aでは時短(電サポ)開始演出が実行される。この時短(電サポ)開始演出が実行されると、大当たり出球数表示演出の画面が消去され、メイン表示画面7aでは、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 Rが表示される。この右打ち矢印Y Rの表示領域内には「右打ち」という文字からなるメッセージM Uが表示されている。遊技者は、この右打ち矢印Y Rの表示に促されて右打ちすることで、電チュー22が頻繁に開放されて入賞し易くなっている第2始動口21(電サポ)に遊技球を容易に入賞させることができ、小当たりを頻繁に発生させることができる。

なお、小当たりラッシュ期間中は、小当たりラッシュのない一般的な時短中とは異なり、手持ちの遊技球を増加させながら次の大当たりを狙うことができる。すなわち、小当たりラッシュのない一般的な時短中では、手持ちの遊技球は徐々に漸減していくのに対し、小当たりラッシュの時短中では、手持ちの遊技球は徐々に漸増していく。したがって、小当たりラッシュが長く続くほど、言い換えれば次の大当たり(通常大当たり)を引かないほど、遊技者にとって利益となる。

【1151】

次に、図158(D)に示すように、メイン表示画面7aではラッシュ総出球数表示演出が実行される。このラッシュ総出球数表示演出は、メイン表示画面7aでは時短状態における第2特別図柄の変動表示と同期する装飾図柄の変動表示が実行される。この装飾図柄の変動表示では、画像表示装置7のメイン表示画面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158(D)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、このラッシュ総出球数表示演出が実行されると、メイン表示画面7aの中央下側(装飾図柄8L、8C、8Rの下側)には、今回のラッシュ期間(大当たりと時短(小当たりラッシュ)が継続する期間)で遊技者が獲得した出球数を表示する、ラッシュ総出球数表示S D Eが表示される。なお、本例では、このラッシュ総出球数表示S D Eは「総獲得19860発」と表示されている。また、ラッシュ総出球数表示S D Eは、数字の方が漢字よりも大きく表示される。

【1152】

次に、図158(E)に示すように、メイン表示画面7aでは総出球数カウントアップ演出が実行される。この総出球数カウントアップ演出は、時短開始後、何れかの入賞口に遊技球が入賞して遊技球が払い出されたときにおこなわれる演出である。なお、本例では、最も蓋然性の高い、装飾図柄の変動結果が小当たりとなり、大入賞口に遊技球が入賞して遊技球が払い出された場合を示している。また、本例では、小当たり(小当たり図柄配列)は、装飾図柄8L、8C、8Rが全て確変図柄(奇数図柄)で停止する態様で表示される(ただし、確変大当たり図柄配列は除く)。しかして、メイン表示画面7aに小当たり図柄配列(本例では、小当たり図柄配列「135」)が停止すると、総出球数カウントアップ演出が実行され、ラッシュ総出球数表示S D Eが出球数に応じてカウントアップされる。すなわち、時短(小当たりラッシュ)中に小当たりになって賞球としての遊技球が払い出されると、ラッシュ総出球数表示S D Eが払い出された遊技球の数だけカウントアップする。なお、本例では、ラッシュ総出球数表示S D Eは「総獲得19995発」と表示されている。

【1153】

次に、図158(F)に示すように、総出球数複数画面表示演出が実行される。この総出球数複数画面表示演出は、ラッシュ期間で遊技者が獲得した出球数が所定数になったときにおこなわれる演出である。つまり、この総出球数複数画面表示演出は、図158(E)に示したラッシュ総出球数表示S D Eが「総獲得19995発」と表示されている状態から、小当たりで遊技球の払い出しがあり、この時短遊技で遊技者が今回のラッシュで獲得した出球数が20000になると実行される。総出球数複数画面表示演出が実行される

と、メイン表示画面 7 a の中央下にはラッシュ総出球数表示 S D E が「総獲得 2 0 0 0 0 発」と表示されるとともに、ラッシュ所定出球数表示 S T E がメイン表示画面 7 a と左サブ表示画面 6 4 L と右サブ表示画面 6 4 R に跨って「2 0 0 0 0」と表示される。メイン表示画面 7 a と左サブ表示画面 6 4 L と右サブ表示画面 6 4 R には、メイン表示画面 7 a と左サブ表示画面 6 4 L と右サブ表示画面 6 4 R の略中央に跨って、所定表示態様の（例えば全体を所定色に配色された帯状の）表示領域 H R が表示され、ラッシュ所定出球数表示 S T E は、この表示領域 H R 内に表示される。ラッシュ所定出球数表示 S T E は、先頭の数字（5 桁目）「2」全体が左サブ表示画面 6 4 L に表示され、最後の数字（1 桁目）「0」全体が右サブ表示画面 6 4 R に表示され、先頭および最後以外の数字（2 桁目～4 桁目）「0」全体がメイン表示画面 7 a に表示される。つまり、ラッシュ総出球数表示 S D E とラッシュ所定出球数表示 S T E は同時に表示され、この場合、ラッシュ総出球数表示 S D E よりもラッシュ所定出球数表示 S T E を極めて大きく表示される。これにより、遊技者は、今回のラッシュで獲得した遊技球が 2 0 0 0 0 になったことを容易に把握できる。

【1 1 5 4】

次に、図 1 5 8（G）に示すように、メイン表示画面 7 a では総出球数複数画面表示終了演出が実行される。この総出球数複数画面表示終了演出は、図 1 5 8（F）に示した総出球数複数画面表示演出で、表示領域 H R と、メイン表示画面 7 a と左サブ表示画面 6 4 L と右サブ表示画面 6 4 R に跨って「2 0 0 0 0」と表示させていたラッシュ所定出球数表示 S T E が消去され、メイン表示画面 7 a には、図 1 5 8（E）に示した小当たり図柄配列「1 3 5」を示す装飾図柄 8 L、8 C、8 R が切り替わって表示される。また、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の下には、ラッシュ総出球数表示 S D E が「総獲得 2 0 0 1 0 発」と表示されている。

つまり、図 1 5 8（E）に示したように、ラッシュ総出球数表示 S D E が「総獲得 1 9 9 9 5 発」と表示されている状態から小当たりによる遊技球の払い出しが 1 5 個あり、ラッシュ総出球数表示 S D E が「総獲得 1 9 9 9 5 発」から「総獲得 2 0 0 0 0 発」にカウンアップされた時点で図 1 5 8（F）に示した総出球数複数画面表示演出が実行され、ラッシュ所定出球数表示 S T E がメイン表示画面 7 a と左サブ表示画面 6 4 L と右サブ表示画面 6 4 R に跨って「2 0 0 0 0」と所定時間表示される。また、ラッシュ総出球数表示 S D E は、ラッシュ所定出球数表示 S T E が「2 0 0 0 0」と表示されている間もカウンアップされ、「総獲得 2 0 0 1 0 発」になると停止する。そして、ラッシュ所定出球数表示 S T E の「2 0 0 0 0」の表示時間が経過すると、総出球数複数画面表示終了演出が実行されてラッシュ所定出球数表示 S T E が消去され、メイン表示画面 7 a には、元の小当たり図柄配列「1 3 5」を示す装飾図柄 8 L、8 C、8 R が切り替わって表示される。

【1 1 5 5】

次に、図 1 5 8（H）に示すように、メイン表示画面 7 a では特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。つまり、この図 1 5 8（H）に示す装飾図柄変動演出は、図 1 5 8（G）に示したラッシュ総出球数表示 S D E が「総獲得 2 0 0 1 0 発」を表示している状態で、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始する表示態様が示されている。この装飾図柄変動演出は、図 1 5 8（D）に示したラッシュ総出球数表示演出と同様であるので、ここでの詳細な説明は省略する。

【1 1 5 6】

[効果例]

以下に、出球数複数画面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 5 5～図 1 5 8 に示すように、出球数が所定数になったときは、出球数表示をメイン表示画面とサブ表示画面とに跨って表示する構成になっている。この構成によれば、遊技者は、出球数表示を見落とすことがなく、これにより、出球数が所定数になったことを、容易に把握することができる。また、出球数が所定数になったことを、当該遊技機を遊技している遊技者のみならず、周囲の遊技者にも出球数を

アピールすることができ、遊技者に優越感を与えることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【1157】

[効果2]

上記実施形態の遊技機1では、図155～図157に示すように、大当たり遊技中に出球数が所定数になったときは、出球数表示をメイン表示画面とサブ表示画面とに跨って表示する場合、大当たり遊技に係わる遊技情報の表示の後側に表示する構成になっている。この構成によれば、遊技者は、出球数表示がメイン表示画面とサブ表示画面とに跨って大きく表示された場合であっても、遊技情報を容易に確認することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【1158】

[効果3]

上記実施形態の遊技機1では、図155～図158に示すように、所定期間の出球数を継続的に表示する第1出球数表示と、出球数が所定数になったときに、該所定数になった出球数を一時的に表示する第2出球数表示とがあり、第1出球数表示を、メイン表示画面に表示し、第2出球数表示を、メイン表示画面とサブ表示画面とに跨って表示する構成になっている。この構成によれば、遊技者は、所定期間の出球数を継続的に把握できるとともに、出球数が所定数になったことを、容易に把握することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【1159】

[効果4]

上記実施形態の遊技機1では、図155～図158に示すように、出球数表示をメイン表示画面と左サブ表示画面と右サブ表示画面とに跨って表示する場合、出球数表示の先頭の数字の全部または一部を左サブ表示画面に表示し、出球数表示の最後の数字の全部または一部を右サブ表示画面に表示し、出球数表示の先頭および最後以外の数字の全部または一部をメイン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、遊技者に強烈な印象を与える出球数表示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。

【1160】

[効果5]

上記実施形態の遊技機1では、図158に示すように、小当たりラッシュ中に出球数が所定数になったときは、出球数表示をメイン表示画面とサブ表示画面とに跨って表示する構成になっている。この構成によれば、遊技者は、小当たりラッシュによって手持ちの遊技球が増加していくことが確認できる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【1161】

[変形例]

以下に、出球数複数画面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155～図158に示すように、出球数が所定数になったときは、出球数表示をメイン表示画面とサブ表示画面とに跨っ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、出球数が所定数になったときは、出球数表示を、一旦、メイン表示画面に表示した後にサブ表示画面に跨って表示するようにしてもよい。

40

【1162】

[変形例2]

上記実施形態の遊技機1では、図155～図158に示すように、ラッシュ所定出球数表示STEおよびラッシュ総出球数表示SDEは、水平状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、ラッシュ所定出球数表示STEおよびラッシュ総出球数表示SDEは、斜め状（右肩上がりまたは左肩上がり）に表示するようにしてもよい。この場合、1桁ずつ大きさを変化させて表示するようにしてもよい（例えば、右

50

肩上がりときは、右の数字ほど大きく表示するようにしてもよい）。

【1163】

〔変形例3〕

上記実施形態の遊技機1では、図155～図158に示すように、ラッシュ所定出球数表示STEは、出球数表示の数字を同じ色で表示するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、ラッシュ所定出球数表示STEは、1桁ずつ異なる色で表示するようにしてもよい。また、ラッシュ所定出球数表示STEは、出球数表示の内容によって色を変化させてもよい。例えば、出球数表示が10000のときは赤、20000のときはゴールド、30000のときはレインボーといった具合である。

【1164】

〔変形例4〕

上記実施形態の遊技機1では、図155～図158に示すように、ラッシュ所定出球数表示STEは、出球数表示の数字を同じ大きさで表示するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、先頭の数字のみを大きく表示するようにしてもよいし、あるいは、先頭の数字から順に小さくなるように（右方下がり）表示してもよい。

【1165】

〔変形例5〕

上記実施形態の遊技機1では、図155～図158に示すように、出球数が所定数になったときは、出球数表示をメイン表示画面とサブ表示画面とに跨って表示するようにしたが、この場合、キャラクタなどをメイン表示画面やサブ表示画面に登場させ、祝福する演出をおこなうようにしてもよい。

【1166】

〔変形例6〕

上記実施形態の遊技機1では、図158（F）、（G）に示すように、ラッシュ総出球数表示SDEは、ラッシュ所定出球数表示STEが「20000」と表示されている間もカウントアップ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、ラッシュ総出球数表示SDEは、ラッシュ所定出球数表示STEが「20000」と表示されている間は「総獲得20000発」を表示し、ラッシュ所定出球数表示STEの「20000」の表示時間が経過したらカウントアップされ、「総獲得20010発」になると停止するようにしてもよい。

【1167】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

〔態様D5-1〕

メイン表示画面と、

前記メイン表示画面に隣接するサブ表示画面とが設けられ、複数の表示演出を前記メイン表示画面と前記サブ表示画面とに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、所定の第1演出を実行可能であり、

前記第1演出は、出球数を示す出球数表示を数字で表示する演出であり、

前記表示手段は、出球数が所定数になったときは、前記出球数表示を前記メイン表示画面と前記サブ表示画面とに跨って表示する、

ことを特徴とする遊技機。

〔態様D5-2〕

前記出球数表示は、

所定期間の出球数を継続的に表示する第1出球数表示と、

出球数が所定数になったときに、該所定数になった出球数を一時的に表示する第2出球数表示と、

があり、

10

20

30

40

50

前記表示手段は、

前記第 1 出球数表示を、前記メイン表示画面に表示し、

前記第 2 出球数表示を、前記メイン表示画面と前記サブ表示画面とに跨って表示する、
ことを特徴とする態様 D 5 - 1 に記載の遊技機。

[態様 D 5 - 3]

前記表示手段は、

前記第 1 出球数表示と第 2 出球数表示とを同時に表示可能であり、

前記第 1 出球数表示と第 2 出球数表示とを同時に表示する場合には、前記第 2 出球数
表示を、前記第 1 出球数表示よりも大きく表示する、

ことを特徴とする態様 D 5 - 2 に記載の遊技機。

[態様 D 5 - 4]

前記サブ表示画面は、

前記メイン表示画面の左に隣接する左サブ表示画面と、

前記メイン表示画面の右に隣接する右サブ表示画面と、

があり、

前記表示手段は、

前記第 2 出球数表示を、前記メイン表示画面と前記左サブ表示画面と前記右サブ表示
画面とに跨って表示するとともに、

前記第 2 出球数表示の先頭の数字の全部または一部を、前記左サブ表示画面に表示し、

前記第 2 出球数表示の最後の数字の全部または一部を、前記右サブ表示画面に表示し、

前記第 2 出球数表示の先頭および最後以外の数字の全部または一部を、前記メイン表
示画面に表示する、

ことを特徴とする態様 D 5 - 2 または態様 D 5 - 3 に記載の遊技機。

[態様 D 5 - 5]

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、遊技状態を大当
たりにして該大当たり遊技を実行する大当たり遊技実行手段と、

を備え、

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 2 演出は、前記大当たり遊技に係わる遊技情報を表示する演出であり、

前記表示手段は、

前記大当たり遊技中に前記第 2 出球数表示を表示する場合には、該第 2 出球数表示を
前記遊技情報の表示の後側に表示する、

ことを特徴とする態様 D 5 - 2 から態様 D 5 - 4 までのいずれか一つに記載の遊技機。

[態様 D 5 - 6]

前記遊技情報の表示は、前記大当たり遊技のラウンドを示すラウンド表示であり、

前記ラウンド表示は、

文字で表示する第 1 ラウンド表示と、

所定の図形で表示する第 2 ラウンド表示と、

があり、

前記表示手段は、

前記第 1 ラウンド表示と第 2 ラウンド表示とを同時に表示可能であり、

前記大当たり遊技中に前記第 2 出球数表示を表示する場合には、該第 2 出球数表示を
前記第 1 ラウンド表示と前記第 2 ラウンド表示の後側に表示する、

ことを特徴とする態様 D 5 - 5 に記載の遊技機。

【1168】

以下に図 159 ~ 図 162 を用いて出球数移動表示演出について説明する。この出球数
移動表示演出は、遊技球の入賞に係わって実行される演出であって、特に、大当たり中や
大当たり終了時、大当たり遊技後から次回大当たりになるまでの時短遊技中や小当たりラ

10

20

30

40

50

ッシュ（RUSH）期間中などに実行され得る。

【1169】

[出球数移動表示演出A]

図159は、出球数移動表示演出Aを説明するための図である。

出球数移動表示演出Aでは、まず、図159（A）に示すように、メイン表示画面7aでは初当たりとしての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の変動表示の結果、大当たり図柄配列で停止したことを示している。ここで、本例では、装飾図柄8L、8C、8Rは、1～9の数字で構成され、奇数は特定図柄としての確変図柄、偶数は通常図柄となっている。つまり、大当たり図柄配列「111」、「333」、「555」、「777」、「999」は確変大当たり、大当たり図柄配列「222」、「444」、「666」、「888」は通常大当たりとなっている。また、確変大当たりは、上述したように、当該大当たり終了後から次回大当たりになるまで遊技状態が時短状態（高確高ベース状態）になり、その時短状態中は、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で、頻繁に小当たりが発生する小当たりラッシュ（RUSH）期間となる。そして、小当たりラッシュ期間では、小当たりにより大入賞口（第2大入賞口35）が頻繁に開放され、この開放された大入賞口に遊技球を入賞させることで、遊技者は、手持ちの遊技球を増加させることができる。一方、通常大当たりは、当該大当たり終了後は遊技状態が時短状態（低確高ベース状態）になるものの、小当たりラッシュは発生しない。なお、図159（A）に示す例では、大当たり図柄配列は確変大当たり「777」を示しており、また、装飾図柄8L、8C、8Rの上方には、「大当たり～!」という文字が表示されるようになっている。この大当たり確定演出により、遊技者は確変大当たりを確信する。

【1170】

次に、図159（B）に示すように、メイン表示画面7aでは大当たり出球数表示演出が実行される。この大当たり出球数表示演出では、大当たり遊技の終了時に表示されるエンディング画面で、当該大当たり遊技で払い出された遊技球数（当該大当たり遊技で遊技者が獲得した遊技球数、出球）を表示する、大当たり出球数表示DEが表示される。なお、本例では、この大当たり出球数表示DEは「2430発獲得」と表示されている。また、大当たり出球数表示DEは、数字と漢字が同じ大きさで表示される。

【1171】

次に、図159（C）に示すように、大当たり出球数アイコン表示演出が実行される。この大当たり出球数アイコン表示演出では、図159（B）に示した大当たり出球数表示演出の画面が切り替わって、メイン表示画面7aには大当たり出球数アイコンDIが表示される。この大当たり出球数アイコンDIは、大当たり出球数表示DEの表示態様が変化したものであって、大当たり出球数表示DEと同様に、当該大当たり遊技で払い出された遊技球数を表示する。大当たり出球数アイコンDIは、略多角形状の枠内に大当たり遊技の出球数を示す数字が表示されて形成されおり、メイン表示画面7aの略下側右に位置するように表示される。

【1172】

次に、図159（D）に示すように、大当たり出球数アイコン表示変化演出が実行される。この大当たり出球数アイコン表示変化演出では、大当たり出球数アイコンDIは、メイン表示画面7a上で出球数が読み取り困難な移動表示体HTに変化する。そして、この移動表示体HTは、左サブ表示画面64Lに向かうようにメイン表示画面7a上を左斜め上方向に円弧状に一旦移動した後、反転して右サブ表示画面64Rに向かうようにメイン表示画面7a上を右斜め上方向に円弧状に移動し、その後、右サブ表示画面64R上部の所定位置に到達すると停止する。つまり、この大当たり出球数アイコン表示変化演出では、大当たり出球数アイコンDIが移動表示体HTに変化し、この変化した移動表示体HTは、図159（D）に示す左移動表示体LHTと右移動表示体RHTのようにメイン表示画面7a上を恰も流れ星のように跡を残しながら移動した後、右サブ表示画面64Rに到達して停止する演出がおこなわれる。

【1173】

次に、図159(E)に示すように、大当たり出球数アイコン表示復帰演出が実行される。この大当たり出球数アイコン表示復帰演出では、右サブ表示画面64Rに到達して停止していた移動表示体HTが、元の大当たり出球数アイコンDIに復帰して表示される。

【1174】

[出球数移動表示演出B]

図160は、出球数移動表示演出Bを説明するための図である。

出球数移動表示演出Bでは、まず、図160(A)に示すように、メイン表示画面7aでは初当たりとしての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の変動表示の結果、大当たり図柄配列で停止したことを示している。ここで、本例では、装飾図柄8L、8C、8Rは、1～9の数字で構成され、奇数は特定図柄としての確変図柄、偶数は通常図柄となっている。つまり、大当たり図柄配列「111」、「333」、「555」、「777」、「999」は確変大当たり、大当たり図柄配列「222」、「444」、「666」、「888」は通常大当たりとなっている。また、確変大当たりは、上述したように、当該大当たり終了後から次回大当たりになるまで遊技状態が時短状態（高確高ベース状態）になり、その時短状態中は、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で、頻繁に小当たりが発生する小当たりラッシュ（RUSH）期間となる。そして、小当たりラッシュ期間では、小当たりにより大入賞口（第2大入賞口35）が頻繁に開放され、この開放された大入賞口に遊技球を入賞させることで、遊技者は、手持ちの遊技球を増加させることができる。一方、通常大当たりは、当該大当たり終了後は遊技状態が時短状態（低確高ベース状態）になるものの、小当たりラッシュは発生しない。なお、図160(A)に示す例では、大当たり図柄配列は確変大当たり「777」を示しており、また、装飾図柄8L、8C、8Rの上方には、「大当たり～!」という文字が表示されるようになっている。この大当たり確定演出により、遊技者は確変大当たりを確信する。

【1175】

次に、図160(B)に示すように、メイン表示画面7aでは大当たり出球数表示演出が実行される。この大当たり出球数表示演出では、大当たり遊技の終了時に表示されるエンディング画面で、当該大当たり遊技で払い出された遊技球数（当該大当たり遊技で遊技者が獲得した遊技球数、出球）を表示する、大当たり出球数表示DEが表示される。なお、本例では、この大当たり出球数表示DEは「2430発獲得」と表示されている。また、大当たり出球数表示DEは、数字と漢字が同じ大きさで表示される。

【1176】

次に、図160(C)に示すように、大当たり出球数アイコン表示演出が実行される。この大当たり出球数アイコン表示演出では、図160(B)に示した大当たり出球数表示演出の画面が切り替わって、メイン表示画面7aには大当たり出球数アイコンDIが表示される。この大当たり出球数アイコンDIは、大当たり出球数表示DEの表示態様が変化したものであって、大当たり出球数表示DEと同様に、当該大当たり遊技で払い出された遊技球数を表示する。大当たり出球数アイコンDIは、略多角形状の枠内に大当たり遊技の出球数を示す数字が表示されて形成されおり、メイン表示画面7aの略下側右に位置するように表示される。

【1177】

次に、図160(D)に示すように、大当たり出球数アイコン表示変化演出が実行される。この大当たり出球数アイコン表示変化演出では、大当たり出球数アイコンDIは、メイン表示画面7a上で出球数が読み取り困難な移動表示体HTに変化する。そして、この移動表示体HTは、左サブ表示画面64Lに向かうようにメイン表示画面7a上を左斜め上方向に円弧状に一旦移動した後、反転して右サブ表示画面64Rに向かうようにメイン表示画面7a上を右斜め上方向に円弧状に移動し、その後、右サブ表示画面64R上部の所定位置に到達すると停止する。つまり、この大当たり出球数アイコン表示変化演出では、大当たり出球数アイコンDIが移動表示体HTに変化し、この変化した移動表示体HT

は、図160(D)に示す左移動表示体LHTと右移動表示体RHTのようにメイン表示画面7a上を恰も流れ星のように跡を残しながら移動した後、右サブ表示画面64Rに到達して停止する演出がおこなわれる。

【1178】

次に、図160(E)に示すように、大当たり出球数アイコン表示復帰演出が実行される。この大当たり出球数アイコン表示復帰演出では、右サブ表示画面64Rに到達して停止していた移動表示体HTが、元の大当たり出球数アイコンDIに復帰して表示される。

【1179】

次に、図160(F)に示すように、時短(電サポ)開始演出が実行される。この時短(電サポ)開始演出が実行されると、メイン表示画面7aでは、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YRが表示される。この右打ち矢印YRの表示領域内には「右打ち」という文字からなるメッセージMUが表示されている。遊技者は、この右打ち矢印YRの表示に促されて右打ちすることで、電チュー22が頻繁に開放されて入賞し易くなっている第2始動口21(電サポ)に遊技球を容易に入賞させることができ、小当たりを頻繁に発生させることができる。

なお、小当たりラッシュ期間中は、小当たりラッシュのない一般的な時短中とは異なり、手持ちの遊技球を増加させながら次の大当たりを狙うことができる。すなわち、小当たりラッシュのない一般的な時短中では、手持ちの遊技球は徐々に漸減していくのに対し、小当たりラッシュの時短中では、手持ちの遊技球は徐々に漸増していく。したがって、小当たりラッシュが長く続くほど、言い換えれば次の大当たり(通常大当たり)を引かないほど、遊技者にとって利益となる。

【1180】

次に、図160(G)に示すように、ラッシュ総出球数表示演出が実行される。このラッシュ総出球数表示演出は、メイン表示画面7aでは時短状態における第2特別図柄の変動表示と同期する装飾図柄の変動表示が実行される。この装飾図柄の変動表示では、画像表示装置7のメイン表示画面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160(G)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、このラッシュ総出球数表示演出が実行されると、メイン表示画面7aの中央下側(装飾図柄8L、8C、8Rの下側)には、今回のラッシュ期間(大当たりと時短(小当たりラッシュ)が継続する期間)で遊技者が獲得した出球数を表示する、ラッシュ総出球数表示SDEが表示される。なお、本例では、このラッシュ総出球数表示SDEは「総獲得2430発」と表示されている。また、ラッシュ総出球数表示SDEは、数字の方が漢字よりも大きく表示される。

ここで、ラッシュ総出球数表示SDEと上述した大当たり出球数表示DEは、同じ出球数になっているが、これは、ラッシュ総出球数表示SDEが、初当たりの大当たり後の時短開始時の表示だからである。つまり、ここでのラッシュ総出球数表示SDEは、初当たりの大当たりで2430発出球があった後、次の遊技球が入賞する前に表示されたからである。なお、仮に、今回の大当たりがラッシュ中における2回目の大当たりであった場合には、図160(G)に示すラッシュ総出球数表示演出では、初当たりの大当たりとその後の時短(小当たりラッシュ)で獲得した出球数が、2回目の大当たりで獲得した出球数に追加されたラッシュ総出球数表示SDEが表示されることになる(例えば、初当たりの大当たり1000発、その後の時短で1000発、2回目の大当たり2430発であれば、ラッシュ総出球数表示SDEは4430発)。

また、このラッシュ総出球数表示演出では、大当たり出球数アイコン表示復帰演出で移動表示体HTから復帰した大当たり出球数アイコンDIが、セット出球数表示アイコンSIとして、図160(E)と同様に右サブ表示画面64Rに表示される。これに関しては

後に説明する。

【1181】

次に、図160(H)に示すように、メイン表示画面7aでは総出球数カウントアップ演出が実行される。この総出球数カウントアップ演出は、時短開始後、何れかの入賞口に遊技球が入賞して遊技球が払い出されたときにおこなわれる演出である。なお、本例では、最も蓋然性の高い、装飾図柄の変動結果が小当たりとなり、大入賞口に遊技球が入賞して遊技球が払い出された場合を示している。また、本例では、小当たり（小当たり図柄配列）は、装飾図柄8L、8C、8Rが全て確変図柄（奇数図柄）で停止する態様で表示される（ただし、確変大当たり図柄配列は除く）。しかして、メイン表示画面7aに小当たり図柄配列（本例では、小当たり図柄配列「135」）が停止すると、総出球数カウントアップ演出が実行され、ラッシュ総出球数表示SDEが出球数に応じてカウントアップされる。すなわち、時短（小当たりラッシュ）中に小当たりになって賞球としての遊技球が払い出されると、ラッシュ総出球数表示SDEが払い出された遊技球の数だけカウントアップする。なお、本例では、ラッシュ総出球数表示SDEは「総獲得2445発」と表示されている。これは、図160(G)に示した「総獲得2430発」から小当たりにより払い出された遊技球15個分が加算された値となっている。

10

さらに、時短（小当たりラッシュ）中に小当たりになって賞球としての遊技球が払い出されると、右サブ表示画面64Rに表示されているセット出球数表示アイコンSIも、ラッシュ総出球数表示SDEと同様に払い出された遊技球の数だけカウントアップし、出球数を示す数字が「2445」と表示される。つまり、ラッシュ総出球数表示SDEとセット出球数表示アイコンSIは、初当たりの大当たり後の時短遊技では、同じ出球数を表示する。すなわち、セット出球数表示アイコンSIは、当該大当たり遊技（ここでは、ラッシュ期間における1回目の大当たり遊技）の出球数に、次の大当たりまでの時短遊技（小当たりラッシュ）の出球数を加算した出球数を1セットとして表示するようになっている。この説明から明らかなように、大当たり出球数アイコンDIとセット出球数表示アイコンSIとの違いは、端的に言えば、大当たり出球数アイコンDIは、1回の大当たりで払い出された遊技球の数を表示するのに対し、セット出球数表示アイコンSIは、1回の大当たりと、次の大当たりまでの時短遊技とで払い出された遊技球の数を表示するようになっている。

20

【1182】

[出球数移動表示演出C]

図161は、出球数移動表示演出Cを説明するための図である。

出球数移動表示演出Cでは、まず、図161(A)に示すように、ラッシュ総出球数表示演出が実行される。このラッシュ総出球数表示演出が実行されるまでには、図示は省略するが、図160(A)～160(H)に示したような演出がおこなわれ、その後、この図161(A)に示すラッシュ総出球数表示演出では、メイン表示画面7aに表示される、今回のラッシュ期間（大当たりと時短（小当たりラッシュ）が継続する期間）で遊技者が獲得した出球数を表示するラッシュ総出球数表示SDEは、「総獲得3680発」と表示されている。また、右サブ表示画面64Rに表示される、当該大当たり遊技（ここでは、ラッシュ期間における1回目の大当たり遊技）の出球数に、次の大当たりまでの時短遊技（小当たりラッシュ）の出球数を加算した出球数を1セットとして表示するセット出球数表示アイコンSIも、「3680」と表示されている。つまり、ラッシュ総出球数表示SDEとセット出球数表示アイコンSIは、初当たりの大当たり後の時短遊技では、同じ出球数を表示する。なお、メイン表示画面7a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。

40

【1183】

次に、図161(B)に示すように、メイン表示画面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、初当たりの大当たり（確変大当たり）から数えて、2回目の大当たり（確変大当たり）になったことを示している。本例では、この2回目の大当たりの大当たり図柄配列は「777」を示しており、この大当たり図柄配列「777」

50

は、上述したように、ラウンド数が16回おこなわれる(16R)確変大当たりである。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、さらに、その右側に、今回のラッシュで2回目の大当たりであることを示す「2回目」という文字が大きく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、遊技者は確変大当たりを確信するとともに、今回のラッシュで2回目の大当たりであることを把握する。また、この2回目の大当たりにより、右サブ表示画面64Rに表示されていたセット出球数表示アイコンSIの出球数「3680」は、固定される。つまり、セット出球数表示アイコンSIが示す「3680」は、1回目の大当たりの出球数「2430」に、今回の2回目の大当たりになるまでの時短遊技(小当たりラッシュ)の出球数「1250」を加算した値を示している。

10

【1184】

次に、図161(C)に示すように、ラウンド中出球数表示演出が実行される。このラウンド中出球数表示演出は、図161(B)に示した大当たり図柄配列「777」に係わる大当たり遊技中におこなわれる演出である。大当たり遊技が開始されると、16回のラウンド遊技がおこなわれ、このラウンド遊技は、ラウンド中に大入賞口(第1大入賞口30または第2大入賞口35)に所定数の遊技球が入賞すると、次のラウンド遊技に移行するようになっている。図161(C)に示すラウンド中出球数表示演出では、ラウンド数が2(2R)のときのメイン表示画面7aの表示態様を示している。メイン表示画面7aにおいて、画面左上には大当たり遊技のラウンド数を文字で表示するラウンド表示RSHが表示されている。また、メイン表示画面7aにはラッシュ総出球数表示SDEが表示されている。ラッシュ総出球数表示SDEは、初当たり的大当たりから現在までの遊技者が獲得した遊技球数(出球)「総獲得3850発」を表示している。大当たり出球数表示DEは、当該2回目の大当たり遊技で現在までに遊技者が獲得した遊技球数(出球)「170発」を表示している。ラッシュ総出球数表示SDEは、メイン表示画面7aの左下に表示され、大当たり出球数表示DEは、メイン表示画面7aの略中央下であって、ラッシュ総出球数表示SDEと並列して表示される。なお、右サブ表示画面64Rには、セット出球数表示アイコンSIが「3680」を示している。

20

【1185】

次に、図161(D)に示すように、メイン表示画面7aでは大当たり出球数表示演出が実行される。この大当たり出球数表示演出では、大当たり遊技の終了時に表示されるエンディング画面で、大当たり出球数表示DEとラッシュ総出球数表示SDEとが表示される。ラッシュ総出球数表示SDEは、大当たり出球数表示DEの下に、大当たり出球数表示DEよりも大きく表示される。なお、本例では、大当たり出球数表示DEは「2430発獲得」と表示され、ラッシュ総出球数表示SDEは「総獲得6110発」と表示されている。つまり、この「総獲得6110発」は、図161(B)に示した2回目の大当たり遊技が開始される前に獲得していた「総獲得3680発」に、2回目の大当たり遊技で獲得した「2430発獲得」を加算した値となっている。

30

【1186】

次に、図161(E)に示すように、大当たり出球数アイコン表示演出が実行される。この大当たり出球数アイコン表示演出では、図161(D)に示した大当たり出球数表示演出の画面が切り替わって、メイン表示画面7aには大当たり出球数アイコンDIが表示される。この大当たり出球数アイコンDIは、大当たり出球数表示DEの表示態様が変化したものであって、大当たり出球数表示DEと同様に、当該大当たり遊技で払い出された遊技球数「2430」を表示している。また、メイン表示画面7aにはラッシュ総出球数表示SDEが「総獲得6110発」を表示している。大当たり出球数アイコンDIは、メイン表示画面7aの略下側右に位置するように表示され、ラッシュ総出球数表示SDEは、メイン表示画面7aの左下に表示される。なお、右サブ表示画面64Rには、セット出球数表示アイコンSIが「3680」を示している。

40

【1187】

次に、図161(F)に示すように、大当たり出球数アイコン表示変化演出が実行され

50

る。この大当たり出球数アイコン表示変化演出では、大当たり出球数アイコン D I は、メイン表示画面 7 a 上で出球数が読み取り困難な移動表示体 H T に変化する。そして、この移動表示体 H T は、左サブ表示画面 6 4 L に向かうようにメイン表示画面 7 a 上を左斜め上方向に円弧状に一旦移動した後、反転して右サブ表示画面 6 4 R に向かうようにメイン表示画面 7 a 上を右斜め上方向に円弧状に移動し、その後、右サブ表示画面 6 4 R 上部の所定位置に到達すると停止する。つまり、この大当たり出球数アイコン表示変化演出では、大当たり出球数アイコン D I が移動表示体 H T に変換し、この変化した移動表示体 H T は、図 1 6 1 (F) に示す左移動表示体 L H T と右移動表示体 R H T のようにメイン表示画面 7 a 上を恰も流れ星のように跡を残しながら移動した後、右サブ表示画面 6 4 R に到達して停止する演出がおこなわれる。しかして、移動表示体 H T が右サブ表示画面 6 4 R に到達して停止するとき、右サブ表示画面 6 4 R に表示されていたセット出球数表示アイコン S I は、右サブ表示画面 6 4 R の下方にスライドして表示位置が変化する。なお、メイン表示画面 7 a には、ラッシュ総出球数表示 S D E が「総獲得 6 1 1 0 発」を示している。

10

【1 1 8 8】

次に、図 1 6 1 (G) に示すように、大当たり出球数アイコン表示復帰演出が実行される。この大当たり出球数アイコン表示復帰演出では、右サブ表示画面 6 4 R に到達して停止していた移動表示体 H T が、元の大当たり出球数アイコン D I に復帰して表示される。そして、移動表示体 H T が、元の大当たり出球数アイコン D I に復帰するとき、セット出球数表示アイコン S I は縮小して、右サブ表示画面 6 4 R の右側に位置するように表示位置を変化する。つまり、大当たり出球数アイコン D I は、今までセット出球数表示アイコン S I が表示されていた右サブ表示画面 6 4 R の所定位置に表示される。これにより、右サブ表示画面 6 4 R では、セット出球数表示アイコン S I の上（やや左斜め上）に大当たり出球数アイコン D I が表示され、セット出球数表示アイコン S I と大当たり出球数アイコン D I とが略縦列状に表示される。なお、メイン表示画面 7 a には、ラッシュ総出球数表示 S D E が「総獲得 6 1 1 0 発」を示している。

20

【1 1 8 9】

次に、図 1 6 1 (H) に示すように、ラッシュ総出球数表示演出が実行される。このラッシュ総出球数表示演出は、メイン表示画面 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の変動表示が実行される。また、このラッシュ総出球数表示演出が実行されると、メイン表示画面 7 a の中央下側（装飾図柄 8 L、8 C、8 R の下側）にはラッシュ総出球数表示 S D E が「総獲得 6 1 1 0 発」と表示される。このラッシュ総出球数表示演出におけるラッシュ総出球数表示 S D E の表示の大きさは、上述した大当たり遊技中に表示する場合よりも大きく表示される。すなわち、ラッシュ総出球数表示 S D E は、メイン表示画面 7 a に表示されるとき、大当たり遊技中に表示する場合と時短遊技中（小当たりラッシュ中）に表示する場合とでは、時短遊技中に表示する場合の方が大きく表示されるようになっている。

30

ここで、このラッシュ総出球数表示演出では、大当たり出球数アイコン表示復帰演出で移動表示体 H T から復帰した大当たり出球数アイコン D I が、上述したように、セット出球数表示アイコン S I として右サブ表示画面 6 4 R に表示される。すなわち、右サブ表示画面 6 4 R では、前回発生したセット出球数表示アイコン S I の上に、今回、新たに発生したセット出球数表示アイコン S I が表示される。さらに詳しくは、右サブ表示画面 6 4 R では、ラッシュ期間における 1 回目の大当たり遊技の出球数に、2 回目の大当たりまでの時短遊技（小当たりラッシュ）の出球数を加算した出球数を 1 セットとして「3 6 8 0」を示す縮小表示されたセット出球数表示アイコン S I の上に、ラッシュ期間における 2 回目の大当たり遊技の出球数「2 4 3 0」を示すセット出球数表示アイコン S I が表示される。そして、この「2 4 3 0」を示すセット出球数表示アイコン S I は、3 回目の大当たりまでの時短遊技（小当たりラッシュ）で出球数ある度にカウントアップされて出球数が変化し、3 回目の大当たりが発生すると、出球数が固定される。

40

【1 1 9 0】

50

[出球数移動表示演出D]

図162は、出球数移動表示演出Dを説明するための図である。

出球数移動表示演出Dでは、まず、図162(A)に示すように、ラッシュ総出球数表示演出が実行される。このラッシュ総出球数表示演出が実行されるまでには、図示は省略するが、図160(A)～160(H)に示したような演出が繰り返しおこなわれ、その後、この図162(A)に示すラッシュ総出球数表示演出では、メイン表示画面7aに表示される、今回のラッシュ期間(大当たりと時短(小当たりラッシュ)が継続する期間)で遊技者が獲得した出球数を表示するラッシュ総出球数表示SDEは、「総獲得26846発」と表示されている。また、右サブ表示画面64Rに表示される、当該大当たり遊技(ここでは、ラッシュ期間における9回目の大当たり遊技)の出球数に、次の大当たりまでの時短遊技(小当たりラッシュ)の出球数を加算した出球数を1セットとして表示する、一番上に位置するセット出球数表示アイコンSIは、「2677」と表示されている。なお、右サブ表示画面64Rには全部で9のセット出球数表示アイコンSIが表示され、上から順に、「2677」「3335」「4310」「2403」「1998」「3125」「2888」「2430」「3680」と表示されている。一番上に位置するセット出球数表示アイコンSI「2677」は、未だ固定されていないカウントアップ可能な出球数を表示し、その他のセット出球数表示アイコンSIは、固定された出球数を表示している。

一番上に位置するセット出球数表示アイコンSI「2677」は、上記したようにラッシュ期間における9回目の大当たり遊技とその後の時短遊技で払い出された出球数を示し、その下に位置するセット出球数表示アイコンSI「3335」は、ラッシュ期間における8回目の大当たり遊技とその後の時短遊技で払い出された出球数を示し、その下に位置するセット出球数表示アイコンSI「4310」は、ラッシュ期間における7回目の大当たり遊技とその後の時短遊技で払い出された出球数を示し、その下に位置するセット出球数表示アイコンSI「2403」は、ラッシュ期間における6回目の大当たり遊技とその後の時短遊技で払い出された出球数を示し、その下に位置するセット出球数表示アイコンSI「1998」は、ラッシュ期間における5回目の大当たり遊技とその後の時短遊技で払い出された出球数を示し、その下に位置するセット出球数表示アイコンSI「3125」は、ラッシュ期間における4回目の大当たり遊技とその後の時短遊技で払い出された出球数を示し、その下に位置するセット出球数表示アイコンSI「2888」は、ラッシュ期間における3回目の大当たり遊技とその後の時短遊技で払い出された出球数を示し、その下に位置するセット出球数表示アイコンSI「2430」は、ラッシュ期間における2回目の大当たり遊技とその後の時短遊技で払い出された出球数を示し、その下に位置するセット出球数表示アイコンSI「3680」は、ラッシュ期間における1回目の大当たり遊技とその後の時短遊技で払い出された出球数を示している。つまり、右サブ表示画面64Rでは、セット出球数表示アイコンSIを複数表示するときは、1セットずつ、新しく発生したセット出球数表示アイコンSIを上にして縦列状(ジグザグの縦列状)に表示するようになっている。そして、ラッシュ総出球数表示SDEが示す「総獲得26846発」は、これらのセット出球数表示アイコンSIが示す出球数を全て加算した値を表示している。なお、メイン表示画面7a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。

【1191】

次に、図162(B)に示すように、メイン表示画面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、初当たりの大当たり(確変大当たり)から数えて、10回目の大当たり(確変大当たり)になったことを示している。本例では、この10回目の大当たりの大当たり図柄配列は「777」を示しており、この大当たり図柄配列「777」は、上述したように、ラウンド数が16回おこなわれる(16R)確変大当たりである。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、さらに、その右側に、今回のラッシュで10回目の大当たりであることを示す「10回目」という文字が大きく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、

10

20

30

40

50

遊技者は確変大当たりを確信するとともに、今回のラッシュで10回目の大当たりであることを把握する。また、この10回目の大当たりにより、右サブ表示画面64Rの一番上に表示されていたセット出球数表示アイコンS Iの出球数「2677」は、固定される。

【1192】

次に、図162(C)に示すように、ラウンド中出球数表示演出が実行される。このラウンド中出球数表示演出は、図162(B)に示した大当たり図柄配列「777」に係わる大当たり遊技中におこなわれる演出である。大当たり遊技が開始されると、16回のラウンド遊技がおこなわれ、このラウンド遊技は、ラウンド中に大入賞口(第1大入賞口30または第2大入賞口35)に所定数の遊技球が入賞すると、次のラウンド遊技に移行するようになっている。図162(C)に示すラウンド中出球数表示演出では、ラウンド数が2(2R)のときのメイン表示画面7aの表示態様を示している。メイン表示画面7aにおいて、画面左上には大当たり遊技のラウンド数を文字で表示するラウンド表示RSHが表示されている。また、メイン表示画面7aにはラッシュ総出球数表示SDEが表示されている。ラッシュ総出球数表示SDEは、初当たりの大当たりから現在までの遊技者が獲得した遊技球数(出球)「総獲得27016発」を表示している。大当たり出球数表示DEは、当該10回目の大当たり遊技で現在までに遊技者が獲得した遊技球数(出球)「170発」を表示している。ラッシュ総出球数表示SDEは、メイン表示画面7aの左下に表示され、大当たり出球数表示DEは、メイン表示画面7aの略中央下であって、ラッシュ総出球数表示SDEと並列して表示される。なお、右サブ表示画面64Rには、上述した9のセット出球数表示アイコンS Iが表示されている。

【1193】

次に、図162(D)に示すように、メイン表示画面7aでは大当たり出球数表示演出が実行される。この大当たり出球数表示演出では、大当たり遊技の終了時に表示されるエンディング画面で、大当たり出球数表示DEとラッシュ総出球数表示SDEとが表示される。ラッシュ総出球数表示SDEは、大当たり出球数表示DEの下に、大当たり出球数表示DEよりも大きく表示される。なお、本例では、大当たり出球数表示DEは「2430発獲得」と表示され、ラッシュ総出球数表示SDEは「総獲得29276発」と表示されている。つまり、この「総獲得29276発」は、図162(B)に示した10回目の大当たり遊技が開始される前に獲得していた「総獲得26846発」に、10回目の大当たり遊技で獲得した「2430発獲得」を加算した値となっている。

【1194】

次に、図162(E)に示すように、大当たり出球数アイコン表示演出が実行される。この大当たり出球数アイコン表示演出では、図162(D)に示した大当たり出球数表示演出の画面が切り替わって、メイン表示画面7aには大当たり出球数アイコンDIが表示される。この大当たり出球数アイコンDIは、大当たり出球数表示DEの表示態様が変化したものであって、大当たり出球数表示DEと同様に、当該大当たり遊技で払い出された遊技球数「2430」を表示している。また、メイン表示画面7aにはラッシュ総出球数表示SDEが「総獲得29276発」を表示している。大当たり出球数アイコンDIは、メイン表示画面7aの略下側左に位置するように表示され、ラッシュ総出球数表示SDEは、メイン表示画面7aの右下に表示される。この図162(E)に示す大当たり出球数アイコンDIとラッシュ総出球数表示SDEの表示位置は、上述した図161(E)に示したものと異なっているが、この理由については後述する。なお、右サブ表示画面64Rには、上述した9のセット出球数表示アイコンS Iが表示されている。

【1195】

次に、図162(F)に示すように、大当たり出球数アイコン表示変化演出が実行される。この大当たり出球数アイコン表示変化演出では、大当たり出球数アイコンDIは、メイン表示画面7a上で出球数が読み取り困難な移動表示体HTに変化する。そして、この移動表示体HTは、右サブ表示画面64Rに向かうようにメイン表示画面7a上を右斜め上方向に円弧状に一旦移動した後、反転して左サブ表示画面64Lに向かうようにメイン表示画面7a上を左斜め上方向に円弧状に移動し、その後、左サブ表示画面64L上部の

所定位置に到達すると停止する。つまり、この大当たり出球数アイコン表示変化演出では、大当たり出球数アイコンD Iが移動表示体H Tに変化し、この変化した移動表示体H Tは、図162(F)に示す右移動表示体R H Tと左移動表示体L H Tのようにメイン表示画面7 a上を恰も流れ星のように跡を残しながら移動した後、左サブ表示画面6 4 Lに到達して停止する演出がおこなわれる。

ここで、図162(F)に示す大当たり出球数アイコン表示変化演出は、上述した図161(F)に示した大当たり出球数アイコン表示変化演出とは、移動表示体H Tが移動する方向が反対になっており、この図162(F)に示す大当たり出球数アイコン表示変化演出では、移動表示体H Tは、結局、左サブ表示画面6 4 Lに停止する。これは、右サブ表示画面6 4 Rには、すでに9のセット出球数表示アイコンS Iが表示されており、それ以上右サブ表示画面6 4 Rにセット出球数表示アイコンS Iを表示するのが困難になっているからである。つまり、この大当たり出球数アイコン表示変化演出では、移動表示体H Tは、右サブ表示画面6 4 Rに優先して移動停止するようになっているが、右サブ表示画面6 4 Rにセット出球数表示アイコンS Iが所定数(本例では9)表示されたときは、左サブ表示画面6 4 Lに移動停止するようになっている。よって、図162(F)に示す大当たり出球数アイコン表示変化演出と、図161(F)に示した大当たり出球数アイコン表示変化演出とは、移動表示体H Tの移動が対称状になっているのである。また、同様な理由により、図162(E)に示した大当たり出球数アイコン表示演出と、図161(E)に示した大当たり出球数アイコン表示演出とは、メイン表示画面7 aにおける大当たり出球数アイコンD Iとラッシュ総出球数表示S D Eの表示位置が対称状になっているのである。なお、メイン表示画面7 aには、ラッシュ総出球数表示S D Eが「総獲得29276発」を示している。

【1196】

次に、図162(G)に示すように、大当たり出球数アイコン表示復帰演出が実行される。この大当たり出球数アイコン表示復帰演出では、左サブ表示画面6 4 Lに到達して停止していた移動表示体H Tが、元の大当たり出球数アイコンD Iに復帰して表示される。なお、メイン表示画面7 aには、ラッシュ総出球数表示S D Eが「総獲得29276発」を示している。

【1197】

次に、図162(H)に示すように、ラッシュ総出球数表示演出が実行される。このラッシュ総出球数表示演出は、メイン表示画面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の変動表示が実行される。また、このラッシュ総出球数表示演出が実行されると、メイン表示画面7 aの中央下側(装飾図柄8 L、8 C、8 Rの下側)にはラッシュ総出球数表示S D Eが「総獲得29276発」と表示される。このラッシュ総出球数表示演出におけるラッシュ総出球数表示S D Eの表示の大きさは、上述した大当たり遊技中に表示する場合よりも大きく表示される。すなわち、ラッシュ総出球数表示S D Eは、メイン表示画面7 aに表示されるとき、大当たり遊技中に表示する場合と時短遊技中(小当たりラッシュ中)に表示する場合とでは、時短遊技中に表示する場合の方が大きく表示されるようになっている。

ここで、このラッシュ総出球数表示演出では、大当たり出球数アイコン表示復帰演出で移動表示体H Tから復帰した大当たり出球数アイコンD Iが、上述したように、セット出球数表示アイコンS Iとして左サブ表示画面6 4 Lに表示される。すなわち、右サブ表示画面6 4 Rには、前回までに発生したセット出球数表示アイコンS Iが表示され、左サブ表示画面6 4 Lには、今回、新たに発生したセット出球数表示アイコンS Iが表示される。そして、この「2430」を示すセット出球数表示アイコンS Iは、11回目の大当たりまでの時短遊技(小当たりラッシュ)で出球数ある度にカウントアップされて出球数が変化し、11回目の大当たりが発生すると、出球数が固定される。

【1198】

[効果例]

以下に、出球数移動表示演出の効果例を示す。

10

20

30

40

50

[効果 1]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 5 9～図 1 6 2 に示すように、大当たり遊技の終了時に、大当たり出球数表示をメイン表示画面に表示した後、サブ表示画面に移動して表示する構成になっている。この構成によれば、遊技者は、大当たり出球数表示を見落とすことがなく、これにより、大当たり遊技で払い出された遊技球数を、容易に把握することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【1 1 9 9】

[効果 2]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 5 9～図 1 6 2 に示すように、大当たり出球数表示を、一旦、メイン表示画面で出球数を読み取り困難な所定の表示体に変化させた後、該表示体をサブ表示画面に移動して表示し、その後、サブ表示画面において、表示体を元の大当たり出球数表示に戻して表示する構成になっている。この構成によれば、大当たり出球数表示が変化した表示体により遊技者の関心を引くことができ、これにより、遊技者が大当たり出球数表示を見落とすことを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。

【1 2 0 0】

[効果 3]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 5 9～図 1 6 2 に示すように、表示体をメイン表示画面からサブ表示画面に移動するときは、表示体を、メイン表示画面上で左サブ表示画面または右サブ表示画面に向かう方向に一旦移動した後、反転して右サブ表示画面または左サブ表示画面まで移動する構成になっている。この構成によれば、表示体のトリッキーな動きにより、強く大当たり出球数表示を印象づけることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

[効果 4]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 5 9～図 1 6 2 に示すように、ラッシュ総出球数表示がメイン表示画面に表示されるとき、大当たり遊技中に表示する場合と時短遊技中に表示する場合とでは、時短遊技中に表示する場合の方が大きく表示される構成になっている。この構成によれば、時短遊技中に遊技球が増加していくことを遊技者に強く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。

【1 2 0 1】

[効果 5]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 6 0 に示すように、セット出球数表示は、大当たり遊技の出球数に、次の大当たりまでの時短遊技の出球数を加算した出球数を 1 セットとして表示し、時短遊技の出球数がある度に該出球数の分だけカウントアップされる構成になっている。この構成によれば、1 セットで払い出された遊技球数を、容易に把握することができる。また、時短遊技（小当たりラッシュ）中にセット出球数表示がカウントアップするので、遊技者は、小当たりラッシュによって手持ちの遊技球が増加していくことが確認できる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【1 2 0 2】

[効果 6]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 6 1、図 1 6 2 に示すように、セット出球数表示を複数表示するときは、サブ表示画面に 1 セットずつ、新しく発生した該セット出球数表示を上にして縦列状に表示する構成になっている。この構成によれば、メイン表示画面での演出を邪魔することなく、サブ表示画面にて出球数表示を多数表示することができる。また、出球数表示を多数表示することで、当該遊技機を遊技している遊技者のみならず、周囲の遊技者にも出球数をアピールすることができ、遊技者に優越感を与えることができる。さらに、1 セット毎の出球数を比較でき、出球数の推移も容易に把握することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【1 2 0 3】

[変形例]

以下に、出球数移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 1 5 9 ～ 図 1 6 2 に示すように、サブ表示画面には、大当たり遊技の出球数を表示する大当たり出球数アイコン D I と、大当たり遊技の出球数に次の大当たりまでの時短遊技（小当たりラッシュ）の出球数を加算した出球数を 1 セットとして表示するセット出球数表示アイコン S I を、同じ表示態様で表示するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、大当たり出球数アイコン D I と大当たり出球数アイコン D I とは、表示態様を相違するようにしてもよい。例えば、互いの色や形を異ならせるようにしてもよい。

【1 2 0 4】

〔変形例 2〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 6 0 ～ 図 1 6 2 に示すように、ラッシュ総出球数表示 S D E は、水平状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、ラッシュ総出球数表示 S D E は、斜め状（右肩上がりまたは左肩上がり）に表示するようにしてもよい。この場合、1 桁ずつ大きさを変化させて表示するようにしてもよい（例えば、右肩上がりのときは、右の数字ほど大きく表示するようにしてもよい）。

【1 2 0 5】

〔変形例 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 6 0 ～ 図 1 6 2 に示すように、移動表示体 H T は、メイン表示画面 7 a から右サブ表示画面 6 4 R または左サブ表示画面 6 4 L に移動して停止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、移動表示体 H T は、メイン表示画面 7 a から右サブ表示画面 6 4 R に移動した後、メイン表示画面 7 a に戻って左サブ表示画面 6 4 L に移動して停止表示するようにしてもよい。あるいは、移動表示体 H T は、メイン表示画面 7 a から右サブ表示画面 6 4 R → 上サブ表示画面 6 4 U → 左サブ表示画面 6 4 L というように、順次サブ表示画面を移動して停止表示するようにしてもよい。

【1 2 0 6】

〔変形例 4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 6 0 に示すように、セット出球数表示アイコン S I は、時短（小当たりラッシュ）中に払い出された出球数に応じてカウントアップするようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、セット出球数表示アイコン S I は、払い出された出球数分まとめて加算して表示するようにしてもよい（例えば、現在の出球数表示が 1 0 0 0 のとき、1 5 個払い出されたら、1 0 0 0 から 1 0 1 5 に切り替わる）。

【1 2 0 7】

〔変形例 5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 6 2 に示すように、セット出球数表示アイコン S I は、右サブ表示画面 6 4 R に所定数表示されたときは、左サブ表示画面 6 4 L 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、セット出球数表示アイコン S I は、右サブ表示画面 6 4 R と左サブ表示画面 6 4 L とに交互に表示されるようにしてもよい。あるいは、右サブ表示画面 6 4 R に所定数表示されたときは、古いセット出球数表示アイコン S I から順に消去するようにしてもよい。

【1 2 0 8】

〔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 D 6 - 1〕

メイン表示画面と、

前記メイン表示画面に隣接するサブ表示画面とが設けられ、複数の表示演出を前記メイン表示画面と前記サブ表示画面とに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、

10

20

30

40

50

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、遊技状態を大当たりにして該大当たり遊技を実行する大当たり遊技実行手段と、

を備えた遊技機であって、

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

前記第1演出は、前記大当たり遊技の出球数を示す大当たり出球数表示を表示する演出であり、

前記表示手段は、前記大当たり遊技の終了時に前記大当たり出球数表示を前記メイン表示画面に表示した後、前記サブ表示画面に移動して表示する、

ことを特徴とする遊技機。

[態様D6-2]

前記表示手段は、

前記大当たり出球数表示を、一旦、前記メイン表示画面で出球数を読み取り困難な所定の表示体に変化させた後、該表示体を前記サブ表示画面に移動して表示し、その後、前記サブ表示画面において、前記表示体を元の前記大当たり出球数表示に戻して表示する、

ことを特徴とするD6-1に記載の遊技機。

[態様D6-3]

前記サブ表示画面は、

前記メイン表示画面の左に隣接する左サブ表示画面と、

前記メイン表示画面の右に隣接する右サブ表示画面と、

があり、

前記表示手段は、

前記表示体を前記メイン表示画面から前記サブ表示画面に移動するときは、

前記表示体を、前記メイン表示画面上で前記左サブ表示画面または前記右サブ表示画面に向かう方向に一旦移動した後、反転して前記右サブ表示画面または前記左サブ表示画面まで移動する、

ことを特徴とするD6-2に記載の遊技機。

[態様D6-4]

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に変更して該時短遊技を実行する時短遊技実行手段と、

前記図柄表示手段により変動表示された図柄が小当たり図柄のときは、遊技状態を小当たりにして該小当たり遊技を実行する小当たり遊技実行手段と、

を備え、

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2演出は、前記大当たり遊技と前記時短遊技が継続するラッシュ期間の出球数を示すラッシュ出球数表示を表示する演出であり、

前記表示手段は、

前記ラッシュ期間に前記ラッシュ出球数表示を前記メイン表示画面に表示可能であり、

前記ラッシュ出球数表示が前記メイン表示画面に表示されるとき、前記大当たり遊技中に表示する場合と前記時短遊技中に表示する場合とでは、前記時短遊技中に表示する場合の方が大きく表示される、

ことを特徴とするD6-1からD6-3までのいずれか一つに記載の遊技機。

[態様D6-5]

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3演出を実行可能であり、

前記第3演出は、当該大当たり遊技の出球数に、次の大当たりまでの前記時短遊技の出球数を加算した出球数を1セットとして表示するセット出球数表示を表示する演出であり、

前記表示手段は、前記第3演出を実行するときは、

前記サブ表示画面に移動して表示された前記大当たり出球数表示が表示している出球

10

20

30

40

50

数を、前記次の大当たりまでの前記時短遊技の出球数がある度に該出球数の分だけ加算して表示し、

前記次の大当たりが発生したときは、該次の大当たりが発生したときに表示している前記大当たり出球数表示の出球数を固定することで、前記セット出球数表示を表示する、ことを特徴とするD6-1からD6-4までのいずれか一つに記載の遊技機。

[態様D6-6]

前記表示手段は、

前記セット出球数表示を複数表示するときは、前記サブ表示画面に1セットずつ、新しく発生した該セット出球数表示を上にして縦列状に表示する、

ことを特徴とするD6-5に記載の遊技機。

10

【1209】

以下に図163～図166を用いて連チャン回数表示演出A～Dについて説明する。この連チャン回数表示演出は、画像制御用マイコン101によって、装飾図柄の変動演出中や大当たり遊技中などに実行され得る。この連チャン回数表示演出は、メイン表示画面7aやサブ表示画面64に画像を表示させる演出である。

【1210】

[連チャン回数表示演出A]

図163は、連チャン回数表示演出Aを説明するための図である。連チャン回数表示演出Aでは、装飾図柄8L、8C、8Rの変動演出がおこなわれた後、図163(A)に示すように、メイン表示画面7aにおいて、大当たり報知演出がおこなわれる。この大当たり報知演出では、装飾図柄8L、8C、8Rが大当たり図柄配列で停止表示される。図163(A)の例では、装飾図柄8L、8C、8Rは、それぞれ同じ「7」図柄である。すなわち、装飾図柄8L、8C、8Rは、ゾロ目で停止表示する。この大当たり報知演出後には、大当たり遊技がおこなわれる。

20

【1211】

次に、図163(B)に示すように、ラウンド遊技表示演出Aがおこなわれる。このラウンド遊技表示演出Aは、大当たり遊技中のラウンド遊技中（この場合は、1回目のラウンド遊技中）におこなわれる演出であり、メイン表示画面7aにおいて、ラウンド表示X12Aと、第1の連チャン回数表示X12B1と、右打ち示唆表示X12Cと、獲得玉数表示X12Dとが表示される。ラウンド表示X12Aは、メイン表示画面7aの左上端に表示される。第1の連チャン回数表示X12B1は、ラウンド表示X12Aの下方に表示される。右打ち示唆表示X12Cは、メイン表示画面7aの右上端に表示される。獲得玉数表示X12Dは、メイン表示画面7aの略中央に表示される。ラウンド表示X12Aは、当該大当たり遊技中にラウンド遊技がおこなわれた回数、すなわち、ラウンド数を表す表示である。

30

【1212】

第1の連チャン回数表示X12B1は、第1の連チャン回数（第1のRUSH回数）を表す表示である。第1の連チャン回数は、連チャン中における現時点（当該大当たり遊技時点）での大当たり回数（初当たりを含む）を表す。連チャン中とは、初当たり（非時短状態かつ非確変状態からの大当たり。初当たりに対応する大当たり遊技後には時短状態となる）から、特別図柄の変動時において遊技状態が非時短状態になるまでの間のことである（連チャン中における特別図柄の変動時は、遊技状態が時短状態である）。例えば、初当たり後、次の時短状態で大当たりとなった時点での連チャン回数は、2回である。図163(B)の例では、第1の連チャン回数表示X12B1は、「RUSH 2回」と表され、第1の連チャン回数（第1のRUSH回数）は、2回となることが示される。従って、このラウンド遊技表示演出Aは、初当たり後の時短状態で大当たりとなったときにおこなわれる大当たり遊技中（1回目のラウンド遊技中）におこなわれる。

40

【1213】

右打ち示唆表示X12Cは、遊技者に対して、ハンドル60を時計回りに回して遊技球を遊技盤2の右方向に射出するように示唆（促す）する表示であり、すなわち、右打ちを

50

するように示唆する（促す）表示である。獲得玉数表示X12Dは、連チャン中に獲得した遊技球の数を表す表示である。獲得玉数表示X12Dが表す連チャン中の獲得玉数は、大当たり遊技中に獲得した獲得玉数（大当たり獲得玉数とも呼ぶ）の他、小当たり遊技中に獲得した獲得玉数（小当たり獲得玉数とも呼ぶ）を含む。なお、これに限られず、獲得玉数表示X12Dが表す連チャン中の獲得玉数は、大当たり獲得玉数と小当たり獲得玉数の他、一般入賞口、第1始動口、第2始動口への入賞により獲得した玉数を含んでもよい。また、ラウンド遊技は、第1大入賞口30に規定数の遊技球が入賞すると第1大入賞口30が閉じるが、大当たり獲得玉数は、ラウンド遊技において、第1大入賞口30に規定数を超えて遊技球が入賞した場合（いわゆる、オーバー入賞した場合）に獲得した遊技球も含む。同様に、小当たり獲得玉数は、第2大入賞口35に規定数を超えて遊技球が入賞した場合（いわゆる、オーバー入賞した場合）に獲得した遊技球も含む。

10

【1214】

図163（B）の例では、ラウンド表示X12Aは、「1R」と表示され、ラウンド遊技が1R（1回目のラウンド遊技）であることを示している。右打ち示唆表示X12Cは、「右打ち」の表示と、遊技球の射出方向を示した矢印とが示されている。獲得玉数表示X12Dは、「1720」と表示され、1720玉の遊技球を連チャン中に獲得したことを示している。

【1215】

次に、図163（C）に示すように、ラウンド遊技表示演出Bがおこなわれる。このラウンド遊技表示演出Bは、大当たり遊技中のラウンド遊技中（この場合は、15回目のラウンド遊技中）におこなわれる演出であり、メイン表示画面7aにおいて、ラウンド表示X12Aと、第1の連チャン回数表示X12B1と、右打ち示唆表示X12Cと、獲得玉数表示X12Dとがラウンド遊技表示演出Aから継続して表示される。ラウンド表示X12Aと獲得玉数表示X12Dは、ラウンド遊技の進行に伴い変化する。図163（C）の例では、ラウンド表示X12Aは、「15R」と表示され、ラウンド遊技が15R（15回目のラウンド遊技）であることを示している。第1の連チャン回数表示X12B1は、継続して「RUSH 2回」と表され、すなわち、第1の連チャン回数（第1のRUSH回数）は、2回となっていることを示している。右打ち示唆表示X12Cは、「右打ち」の表示と、遊技球の射出方向を示した矢印とが示されている。獲得玉数表示X12Dは、「3200」と表示され、3200玉の遊技球を連チャン中に獲得したことを示している。

20

30

2回目から14回目のラウンド遊技（2R～14Rのラウンド遊技）も同様に、ラウンド表示X12Aと、第1の連チャン回数表示X12B1と、右打ち示唆表示X12Cと、獲得玉数表示X12Dとがラウンド遊技表示演出Aから継続して表示され、ラウンド表示X12Aと獲得玉数表示X12Dは、ラウンド遊技の進行に伴い変化する。

【1216】

次に、図163（D）に示すように、ラウンド遊技終了表示演出がおこなわれる。このラウンド遊技終了表示演出は、大当たり遊技中のエンディング演出中におこなわれる演出であり、メイン表示画面7aにおいて、第2の連チャン回数表示X12B2と、右打ち示唆表示X12Cと、獲得玉数表示X12Dと、連チャンの継続を示唆する連チャン継続表示X12Eとが表示される。右打ち示唆表示X12Cと獲得玉数表示X12Dは、ラウンド遊技表示演出Bから継続して同様に表示される。すなわち、右打ち示唆表示X12Cと獲得玉数表示X12Dとは、表示位置や大きさは変化していない。

40

【1217】

第2の連チャン回数表示X12B2は、メイン表示画面7aにおいて、第1の連チャン回数表示X12B1と同じ位置、同じ大きさで表示される。このとき、第1の連チャン回数表示X12B1は、表示されない。第2の連チャン回数表示X12B2は、第2の連チャン回数（第2のRUSH回数）を表す表示である。第2の連チャン回数は、連チャン中における現時点（当該大当たり遊技時点）での大当たり回数（初当たりを含む）に1を加えた回数を表す。すなわち、第2の連チャン回数は、連チャン中における現時点での大当たり回数と、次の大当たり分（1回）とを含めた回数である。言い換えれば、第2の連チ

50

ャン回数は、現時点での連チャン回数に加えて、未来の連チャン予定の大当たりの回数を含んだ回数である。従って、第2の連チャン回数を表す第2の連チャン回数表示X12B2を表示するときには、次の大当たりが比較的到來し易い確変状態のときにおこなうことが好ましい。図163(D)の例では、第2の連チャン回数表示X12B2は、「RUSH 3回目」と表され、第2の連チャン回数(第2のRUSH回数)は、3回となっていることが示される。

また、図163(D)の例では、連チャン継続表示X12Eは、「RUSH」継続と表示され、RUSHの継続、すなわち、連チャンの継続を示唆している。

【1218】

〔連チャン回数表示演出B〕

図164は、連チャン回数表示演出Bを説明するための図である。連チャン回数表示演出Bでは、装飾図柄8L, 8C, 8Rの変動演出がおこなわれた後、図164(A)に示すように、メイン表示画面7aにおいて、大当たり報知演出がおこなわれる。この大当たり報知演出では、装飾図柄8L, 8C, 8Rが大当たり図柄配列で停止表示される。図164(A)の例では、装飾図柄8L, 8C, 8Rは、それぞれ同じ「7」図柄である。すなわち、装飾図柄8L, 8C, 8Rは、ゾロ目で停止表示する。この大当たり報知演出後には、大当たり遊技がおこなわれる。

【1219】

次に、図164(B)に示すように、ラウンド遊技表示演出Aがおこなわれる。このラウンド遊技表示演出Aは、大当たり遊技中のラウンド遊技中(この場合は、1回目のラウンド遊技中)におこなわれる演出であり、メイン表示画面7aにおいて、ラウンド表示X12Aと、第1の連チャン回数表示X12B1と、右打ち示唆表示X12Cと、獲得玉数表示X12Dとが表示される。ラウンド表示X12Aは、メイン表示画面7aの左上端に表示される。第1の連チャン回数表示X12B1は、ラウンド表示X12Aの下方に表示される。右打ち示唆表示X12Cは、メイン表示画面7aの右上端に表示される。獲得玉数表示X12Dは、メイン表示画面7aの略中央に表示される。ラウンド表示X12Aは、当該大当たり遊技中にラウンド遊技がおこなわれた回数、すなわち、ラウンド数を表す表示である。

【1220】

第1の連チャン回数表示X12B1は、第1の連チャン回数(第1のRUSH回数)を表す表示である。第1の連チャン回数は、連チャン中における現時点(当該大当たり遊技時点)での大当たり回数(初当たりを含む)を表す。連チャン中とは、初当たり(非時短状態かつ非確変状態からの大当たり。初当たりに対応する大当たり遊技後には時短状態となる)から、特別図柄の変動時において遊技状態が非時短状態になるまでの間のことである(連チャン中における特別図柄の変動時は、遊技状態が時短状態である)。例えば、初当たり後、次の時短状態で大当たりとなった時点での連チャン回数は、2回である。図164(B)の例では、第1の連チャン回数表示X12B1は、「RUSH 2回」と表され、第1の連チャン回数(第1のRUSH回数)は、2回となっていることが示される。従って、このラウンド遊技表示演出Aは、初当たり後の時短状態で大当たりとなったときにおこなわれる大当たり遊技中(1回目のラウンド遊技中)におこなわれる。

【1221】

右打ち示唆表示X12Cは、遊技者に対して、ハンドル60を時計回りに回して遊技球を遊技盤2の右方向に射出するように示唆(促す)する表示であり、すなわち、右打ちをするように示唆する(促す)表示である。獲得玉数表示X12Dは、連チャン中に獲得した遊技球の数を表す表示である。獲得玉数表示X12Dが表す連チャン中の獲得玉数は、大当たり遊技中に獲得した獲得玉数(大当たり獲得玉数とも呼ぶ)の他、小当たり遊技中に獲得した獲得玉数(小当たり獲得玉数とも呼ぶ)を含む。なお、これに限られず、獲得玉数表示X12Dが表す連チャン中の獲得玉数は、大当たり獲得玉数と小当たり獲得玉数の他、一般入賞口、第1始動口、第2始動口への入賞により獲得した玉数を含んでもよい。また、ラウンド遊技は、第1大入賞口30に規定数の遊技球が入賞すると第1大入賞口

10

20

30

40

50

30が閉じるが、大当たり獲得玉数は、ラウンド遊技において、第1大入賞口30に規定数を超えて遊技球が入賞した場合（いわゆる、オーバー入賞した場合）に獲得した遊技球も含む。同様に、小当たり獲得玉数は、第2大入賞口35に規定数を超えて遊技球が入賞した場合（いわゆる、オーバー入賞した場合）に獲得した遊技球も含む。

【1222】

図164（B）の例では、ラウンド表示X12Aは、「1R」と表示され、ラウンド遊技が1R（1回目のラウンド遊技）であることを示している。右打ち示唆表示X12Cは、「右打ち」の表示と、遊技球の射出方向を示した矢印とが示されている。獲得玉数表示X12Dは、「1720」と表示され、1720玉の遊技球を連チャン中に獲得したことを示している。

10

【1223】

次に、図164（C）に示すように、ラウンド遊技表示演出Bがおこなわれる。このラウンド遊技表示演出Bは、大当たり遊技中のラウンド遊技中（この場合は、15回目のラウンド遊技中）におこなわれる演出であり、メイン表示画面7aにおいて、ラウンド表示X12Aと、第1の連チャン回数表示X12B1と、右打ち示唆表示X12Cと、獲得玉数表示X12Dとがラウンド遊技表示演出Aから継続して表示される。ラウンド表示X12Aと獲得玉数表示X12Dは、ラウンド遊技の進行に伴い変化する。図164（C）の例では、ラウンド表示X12Aは、「15R」と表示され、ラウンド遊技が15R（15回目のラウンド遊技）であることを示している。第1の連チャン回数表示X12B1は、継続して「RUSH 2回」と表され、すなわち、第1の連チャン回数（第1のRUSH回数）は、2回となっていることを示している。右打ち示唆表示X12Cは、「右打ち」の表示と、遊技球の射出方向を示した矢印とが示されている。獲得玉数表示X12Dは、「3200」と表示され、3200玉の遊技球を連チャン中に獲得したことを示している。

20

2回目から14回目のラウンド遊技（2R～14Rのラウンド遊技）も同様に、ラウンド表示X12Aと、第1の連チャン回数表示X12B1と、右打ち示唆表示X12Cと、獲得玉数表示X12Dとがラウンド遊技表示演出Aから継続して表示され、ラウンド表示X12Aと獲得玉数表示X12Dは、ラウンド遊技の進行に伴い変化する。

【1224】

次に、図164（D）に示すように、ラウンド遊技終了表示演出がおこなわれる。このラウンド遊技終了表示演出は、大当たり遊技中のエンディング演出中におこなわれる演出であり、メイン表示画面7aにおいて、第2の連チャン回数表示X12B2と、右打ち示唆表示X12Cと、獲得玉数表示X12Dと、連チャンの継続を示唆する連チャン継続表示X12Eとが表示される。右打ち示唆表示X12Cと獲得玉数表示X12Dは、ラウンド遊技表示演出Bから継続して同様に表示される。

30

【1225】

第2の連チャン回数表示X12B2は、メイン表示画面7aにおいて、第1の連チャン回数表示X12B1と同じ大きさであるが、第1の連チャン回数表示X12B1とは異なる位置に表示される。具体的には、第2の連チャン回数表示X12B2は、メイン表示画面7aの略中央付近であって連チャン継続表示X12Eの下方に表示される。このとき、第1の連チャン回数表示X12B1は、表示されない。第2の連チャン回数表示X12B2は、第2の連チャン回数（第2のRUSH回数）を表す表示である。第2の連チャン回数は、連チャン中における現時点（当該大当たり遊技時点）での大当たり回数（初当たりを含む）に1を加えた回数を表す。すなわち、第2の連チャン回数は、連チャン中における現時点での大当たり回数と、次の大当たり分（1回）とを含めた回数である。言い換えれば、第2の連チャン回数は、現時点での連チャン回数に加えて、未来の連チャン予定の大当たりの回数を含んだ回数である。従って、第2の連チャン回数を表示する第2の連チャン回数表示X12B2を表示するときには、次の大当たりが比較的到來し易い確変状態のときにおこなうことが好ましい。図164（D）の例では、第2の連チャン回数表示X12B2は、「RUSH 3回目」と表され、第2の連チャン回数（第2のRUSH回数）は、3回となっていることが示される。

40

50

また、図164(D)の例では、連チャン継続表示X12Eは、「RUSH」継続と表示され、RUSHの継続、すなわち、連チャンの継続を示唆している。

【1226】

〔連チャン回数表示演出C〕

図165は、連チャン回数表示演出Cを説明するための図である。連チャン回数表示演出Cでは、装飾図柄8L、8C、8Rの変動演出がおこなわれた後、図165(A)に示すように、メイン表示画面7aにおいて、大当たり報知演出がおこなわれる。この大当たり報知演出では、装飾図柄8L、8C、8Rが大当たり図柄配列で停止表示される。図165(A)の例では、装飾図柄8L、8C、8Rは、それぞれ同じ「7」図柄である。すなわち、装飾図柄8L、8C、8Rは、ゾロ目で停止表示する。この大当たり報知演出後には、大当たり遊技がおこなわれる。

10

【1227】

次に、図165(B)に示すように、ラウンド遊技表示演出Aがおこなわれる。このラウンド遊技表示演出Aは、大当たり遊技中のラウンド遊技中（この場合は、1回目のラウンド遊技中）におこなわれる演出であり、メイン表示画面7aにおいて、ラウンド表示X12Aと、第1の連チャン回数表示X12B1と、右打ち示唆表示X12Cと、獲得玉数表示X12Dとが表示される。ラウンド表示X12Aは、メイン表示画面7aの左上端に表示される。第1の連チャン回数表示X12B1は、ラウンド表示X12Aの下方に表示される。右打ち示唆表示X12Cは、メイン表示画面7aの右上端に表示される。獲得玉数表示X12Dは、メイン表示画面7aの略中央に表示される。ラウンド表示X12Aは、当該大当たり遊技中にラウンド遊技がおこなわれた回数、すなわち、ラウンド数を表す表示である。

20

【1228】

第1の連チャン回数表示X12B1は、第1の連チャン回数（第1のRUSH回数）を表す表示である。第1の連チャン回数は、連チャン中における現時点（当該大当たり遊技時点）での大当たり回数（初当たりを含む）を表す。連チャン中とは、初当たり（非時短状態かつ非確変状態からの大当たり。初当たりに対応する大当たり遊技後には時短状態となる）から、特別図柄の変動時において遊技状態が非時短状態になるまでの間のことである（連チャン中における特別図柄の変動時は、遊技状態が時短状態である）。例えば、初当たり後、次の時短状態で大当たりとなった時点での連チャン回数は、2回である。図165(B)の例では、第1の連チャン回数表示X12B1は、「RUSH 2回」と表され、第1の連チャン回数（第1のRUSH回数）は、2回となっていることが示される。従って、このラウンド遊技表示演出Aは、初当たり後の時短状態で大当たりとなったときにおこなわれる大当たり遊技中（1回目のラウンド遊技中）におこなわれる。

30

【1229】

右打ち示唆表示X12Cは、遊技者に対して、ハンドル60を時計回りに回して遊技球を遊技盤2の右方向に射出するように示唆（促す）する表示であり、すなわち、右打ちをするように示唆する（促す）表示である。獲得玉数表示X12Dは、連チャン中に獲得した遊技球の数を表す表示である。獲得玉数表示X12Dが表す連チャン中の獲得玉数は、大当たり遊技中に獲得した獲得玉数（大当たり獲得玉数とも呼ぶ）の他、小当たり遊技中に獲得した獲得玉数（小当たり獲得玉数とも呼ぶ）を含む。なお、これに限られず、獲得玉数表示X12Dが表す連チャン中の獲得玉数は、大当たり獲得玉数と小当たり獲得玉数の他、一般入賞口、第1始動口、第2始動口への入賞により獲得した玉数を含んでもよい。また、ラウンド遊技は、第1大入賞口30に規定数の遊技球が入賞すると第1大入賞口30が閉じるが、大当たり獲得玉数は、ラウンド遊技において、第1大入賞口30に規定数を超えて遊技球が入賞した場合（いわゆる、オーバー入賞した場合）に獲得した遊技球も含む。同様に、小当たり獲得玉数は、第2大入賞口35に規定数を超えて遊技球が入賞した場合（いわゆる、オーバー入賞した場合）に獲得した遊技球も含む。

40

【1230】

図165(B)の例では、ラウンド表示X12Aは、「1R」と表示され、ラウンド遊

50

技が1 R（1回目のラウンド遊技）であることを示している。右打ち示唆表示X 1 2 Cは、「右打ち」の表示と、遊技球の射出方向を示した矢印とが示されている。獲得玉数表示X 1 2 Dは、「1 7 2 0」と表示され、1 7 2 0玉の遊技球を連チャン中に獲得したことを示している。

【1 2 3 1】

次に、図1 6 5（C）に示すように、ラウンド遊技表示演出Bがおこなわれる。このラウンド遊技表示演出Bは、大当たり遊技中のラウンド遊技中（この場合は、1 5回目のラウンド遊技中）におこなわれる演出であり、メイン表示画面7 aにおいて、ラウンド表示X 1 2 Aと、第1の連チャン回数表示X 1 2 B 1と、右打ち示唆表示X 1 2 Cと、獲得玉数表示X 1 2 Dとがラウンド遊技表示演出Aから継続して表示される。ラウンド表示X 1 2 Aと獲得玉数表示X 1 2 Dは、ラウンド遊技の進行に伴い変化する。図1 6 5（C）の例では、ラウンド表示X 1 2 Aは、「1 5 R」と表示され、ラウンド遊技が1 5 R（1 5回目のラウンド遊技）であることを示している。第1の連チャン回数表示X 1 2 B 1は、継続して「R U S H 2回」と表され、すなわち、第1の連チャン回数（第1のR U S H回数）は、2回となっていることを示している。右打ち示唆表示X 1 2 Cは、「右打ち」の表示と、遊技球の射出方向を示した矢印とが示されている。獲得玉数表示X 1 2 Dは、「3 2 0 0」と表示され、3 2 0 0玉の遊技球を連チャン中に獲得したことを示している。

2回目から1 4回目のラウンド遊技（2 R～1 4 Rのラウンド遊技）も同様に、ラウンド表示X 1 2 Aと、第1の連チャン回数表示X 1 2 B 1と、右打ち示唆表示X 1 2 Cと、獲得玉数表示X 1 2 Dとがラウンド遊技表示演出Aから継続して表示され、ラウンド表示X 1 2 Aと獲得玉数表示X 1 2 Dは、ラウンド遊技の進行に伴い変化する。

【1 2 3 2】

次に、図1 6 5（D）に示すように、ラウンド遊技終了表示演出がおこなわれる。このラウンド遊技終了表示演出は、大当たり遊技中のエンディング演出中におこなわれる演出であり、メイン表示画面7 aにおいて、第2の連チャン回数表示X 1 2 B 2と、右打ち示唆表示X 1 2 Cと、獲得玉数表示X 1 2 Dと、連チャンの継続を示唆する連チャン継続表示X 1 2 Eとが表示される。右打ち示唆表示X 1 2 Cと獲得玉数表示X 1 2 Dは、ラウンド遊技表示演出Bから継続して同様に表示される。

【1 2 3 3】

第2の連チャン回数表示X 1 2 B 2は、メイン表示画面7 aにおいて、第1の連チャン回数表示X 1 2 B 1とは異なる大きさで異なる位置に表示される。具体的には、第2の連チャン回数表示X 1 2 B 2は、第1の連チャン回数表示X 1 2 B 1より大きく表示され、メイン表示画面7 aの略中央付近であって連チャン継続表示X 1 2 Eの下方に表示される。このとき、第1の連チャン回数表示X 1 2 B 1は、表示されない。第2の連チャン回数表示X 1 2 B 2は、第2の連チャン回数（第2のR U S H回数）を表す表示である。第2の連チャン回数は、連チャン中における現時点（当該大当たり遊技時点）での大当たり回数（初当たりを含む）に1を加えた回数を表す。すなわち、第2の連チャン回数は、連チャン中における現時点での大当たり回数と、次の大当たり分（1回）とを含めた回数である。言い換えれば、第2の連チャン回数は、現時点での連チャン回数に加えて、未来の連チャン予定の大当たりの回数を含んだ回数である。従って、第2の連チャン回数を表す第2の連チャン回数表示X 1 2 B 2を表示するときには、次の大当たりが比較的到來し易い確変状態のときにおこなうことが好ましい。図1 6 5（D）の例では、第2の連チャン回数表示X 1 2 B 2は、「R U S H 3回目」と表され、第2の連チャン回数（第2のR U S H回数）は、3回となっていることが示される。なお、連チャン継続表示X 1 2 Eは、第2の連チャン回数表示X 1 2 B 2と同様の大きさに表示される。

また、図1 6 5（D）の例では、連チャン継続表示X 1 2 Eは、「R U S H」継続と表示され、R U S Hの継続、すなわち、連チャンの継続を示唆している。

【1 2 3 4】

〔連チャン回数表示演出D〕

図1 6 6は、連チャン回数表示演出Dを説明するための図である。連チャン回数表示演

出Cでは、装飾図柄8L、8C、8Rの変動演出がおこなわれた後、図166(A)に示すように、メイン表示画面7aにおいて、大当たり報知演出がおこなわれる。この大当たり報知演出では、装飾図柄8L、8C、8Rが大当たり図柄配列で停止表示される。図166(A)の例では、装飾図柄8L、8C、8Rは、それぞれ同じ「7」図柄である。すなわち、装飾図柄8L、8C、8Rは、ゾロ目で停止表示する。この大当たり報知演出後には、大当たり遊技がおこなわれる。

【1235】

次に、図166(B)に示すように、ラウンド遊技表示演出Aがおこなわれる。このラウンド遊技表示演出Aは、大当たり遊技中のラウンド遊技中（この場合は、1回目のラウンド遊技中）におこなわれる演出であり、メイン表示画面7aにおいて、ラウンド表示X12Aと、第1の連チャン回数表示X12B1と、右打ち示唆表示X12Cと、獲得玉数表示X12Dとが表示される。ラウンド表示X12Aは、メイン表示画面7aの左上端に表示される。第1の連チャン回数表示X12B1は、ラウンド表示X12Aの下方に表示される。右打ち示唆表示X12Cは、メイン表示画面7aの右上端に表示される。獲得玉数表示X12Dは、メイン表示画面7aの略中央に表示される。ラウンド表示X12Aは、当該大当たり遊技中にラウンド遊技がおこなわれた回数、すなわち、ラウンド数を表す表示である。

【1236】

第1の連チャン回数表示X12B1は、第1の連チャン回数（第1のRUSH回数）を表す表示である。第1の連チャン回数は、連チャン中における現時点（当該大当たり遊技時点）での大当たり回数（初当たりを含む）を表す。連チャン中とは、初当たり（非時短状態かつ非確変状態からの大当たり。初当たりに対応する大当たり遊技後には時短状態となる）から、特別図柄の変動時において遊技状態が非時短状態になるまでの間のことである（連チャン中における特別図柄の変動時は、遊技状態が時短状態である）。例えば、初当たり後、次の時短状態で大当たりとなった時点での連チャン回数は、2回である。図166(B)の例では、第1の連チャン回数表示X12B1は、「RUSH 2回」と表され、第1の連チャン回数（第1のRUSH回数）は、2回となっていることが示される。従って、このラウンド遊技表示演出Aは、初当たり後の時短状態で大当たりとなったときにおこなわれる大当たり遊技中（1回目のラウンド遊技中）におこなわれる。

【1237】

右打ち示唆表示X12Cは、遊技者に対して、ハンドル60を時計回りに回して遊技球を遊技盤2の右方向に射出するように示唆（促す）する表示であり、すなわち、右打ちをするように示唆する（促す）表示である。獲得玉数表示X12Dは、連チャン中に獲得した遊技球の数を表す表示である。獲得玉数表示X12Dが表す連チャン中の獲得玉数は、大当たり遊技中に獲得した獲得玉数（大当たり獲得玉数とも呼ぶ）の他、小当たり遊技中に獲得した獲得玉数（小当たり獲得玉数とも呼ぶ）を含む。なお、これに限られず、獲得玉数表示X12Dが表す連チャン中の獲得玉数は、大当たり獲得玉数と小当たり獲得玉数の他、一般入賞口、第1始動口、第2始動口への入賞により獲得した玉数を含んでもよい。また、ラウンド遊技は、第1大入賞口30に規定数の遊技球が入賞すると第1大入賞口30が閉じるが、大当たり獲得玉数は、ラウンド遊技において、第1大入賞口30に規定数を超えて遊技球が入賞した場合（いわゆる、オーバー入賞した場合）に獲得した遊技球も含む。同様に、小当たり獲得玉数は、第2大入賞口35に規定数を超えて遊技球が入賞した場合（いわゆる、オーバー入賞した場合）に獲得した遊技球も含む。

【1238】

図166(B)の例では、ラウンド表示X12Aは、「1R」と表示され、ラウンド遊技が1R（1回目のラウンド遊技）であることを示している。右打ち示唆表示X12Cは、「右打ち」の表示と、遊技球の射出方向を示した矢印とが示されている。獲得玉数表示X12Dは、「1720」と表示され、1720玉の遊技球を連チャン中に獲得したことを示している。

【1239】

次に、図166(C)に示すように、ラウンド遊技表示演出Bがおこなわれる。このラウンド遊技表示演出Bは、大当たり遊技中のラウンド遊技中（この場合は、15回目のラウンド遊技中）におこなわれる演出であり、メイン表示画面7aにおいて、ラウンド表示X12Aと、第1の連チャン回数表示X12B1と、右打ち示唆表示X12Cと、獲得玉数表示X12Dとがラウンド遊技表示演出Aから継続して表示される。ラウンド表示X12Aと獲得玉数表示X12Dは、ラウンド遊技の進行に伴い変化する。図166(C)の例では、ラウンド表示X12Aは、「15R」と表示され、ラウンド遊技が15R（15回目のラウンド遊技）であることを示している。第1の連チャン回数表示X12B1は、継続して「RUSH 2回」と表され、すなわち、第1の連チャン回数（第1のRUSH回数）は、2回となっていることを示している。右打ち示唆表示X12Cは、「右打ち」の表示と、遊技球の射出方向を示した矢印とが示されている。獲得玉数表示X12Dは、「3200」と表示され、3200玉の遊技球を連チャン中に獲得したことを示している。

10

2回目から14回目のラウンド遊技（2R～14Rのラウンド遊技）も同様に、ラウンド表示X12Aと、第1の連チャン回数表示X12B1と、右打ち示唆表示X12Cと、獲得玉数表示X12Dとがラウンド遊技表示演出Aから継続して表示され、ラウンド表示X12Aと獲得玉数表示X12Dは、ラウンド遊技の進行に伴い変化する。

【1240】

次に、図166(D)に示すように、ラウンド遊技終了表示演出がおこなわれる。このラウンド遊技終了表示演出は、大当たり遊技中のエンディング演出中におこなわれる演出であり、メイン表示画面7aにおいて、第2の連チャン回数表示X12B2と、右打ち示唆表示X12Cと、獲得玉数表示X12Dと、連チャンの継続を示唆する連チャン継続表示X12Eとが表示される。右打ち示唆表示X12Cと獲得玉数表示X12Dは、ラウンド遊技表示演出Bから継続して同様に表示される。

20

【1241】

第2の連チャン回数表示X12B2は、第1の連チャン回数表示X12B1とは異なる大きさで異なる位置に表示される。具体的には、第2の連チャン回数表示X12B2は、第1の連チャン回数表示X12B1より大きく表示され、右サブ表示画面64Rの略中央付近に表示される。このとき、メイン表示画面7aおよびサブ表示画面64において、第1の連チャン回数表示X12B1は、表示されない。第2の連チャン回数表示X12B2は、第2の連チャン回数（第2のRUSH回数）を表す表示である。第2の連チャン回数は、連チャン中における現時点（当該大当たり遊技時点）での大当たり回数（初当たりを含む）に1を加えた回数を表す。すなわち、第2の連チャン回数は、連チャン中における現時点での大当たり回数と、次の大当たり分（1回）とを含めた回数である。言い換えれば、第2の連チャン回数は、現時点での連チャン回数に加えて、未来の連チャン予定の大当たりの回数を含んだ回数である。従って、第2の連チャン回数を表示する第2の連チャン回数表示X12B2を表示するときには、次の大当たりが比較的到來し易い確変状態のときにおこなうことが好ましい。図166(D)の例では、第2の連チャン回数表示X12B2は、「RUSH 3回目」と表され、第2の連チャン回数（第2のRUSH回数）は、3回となっていることが示される。なお、連チャン継続表示X12Eは、第2の連チャン回数表示X12B2よりも大きく表示される。

30

また、図166(D)の例では、連チャン継続表示X12Eは、「RUSH」継続と表示され、RUSHの継続、すなわち、連チャンの継続を示唆している。

40

【1242】

〔変形例〕

上記遊技機1の実施形態では、第2の連チャン回数表示X12B2は、連チャン中における現時点（当該大当たり遊技時点）での大当たり回数（初当たりを含む）に1を加えた回数を表し、すなわち、第2の連チャン回数は、連チャン中における現時点での大当たり回数と、次の大当たり分（1回）とを含めた回数であるが、これに限られず、連チャン中における現時点（当該大当たり遊技時点）での大当たり回数（初当たりを含む）に2以上を加えた回数を表し、すなわち、第2の連チャン回数は、連チャン中における現時点での

50

大当たり回数と、未来の大当たり分（２回分以上）とを含めた回数としてもよい。

【１２４３】

上記遊技機１の実施形態では、連チャン回数表示演出Ａにおいて、ラウンド遊技表示演出時とラウンド遊技終了表示演出時とで、獲得玉数表示Ｘ１２Ｄの位置や大きさを異なるようにしてもよい。例えば、ラウンド遊技終了表示演出時の獲得玉数表示Ｘ１２Ｄは、ラウンド遊技表示演出時の獲得玉数表示Ｘ１２Ｄとは異なる位置で小さく表示してもよいし、ラウンド遊技終了表示演出時の獲得玉数表示Ｘ１２Ｄは、ラウンド遊技表示演出時の獲得玉数表示Ｘ１２Ｄとは異なる位置で大きく表示してもよいし、ラウンド遊技終了表示演出時の獲得玉数表示Ｘ１２Ｄは、ラウンド遊技表示演出時の獲得玉数表示Ｘ１２Ｄと同じ位置で小さく表示してもよいし、ラウンド遊技終了表示演出時の獲得玉数表示Ｘ１２Ｄは、ラウンド遊技表示演出時の獲得玉数表示Ｘ１２Ｄと同じ位置で大きく表示してもよい。

10

【１２４４】

上記遊技機１の実施形態では、連チャン回数表示演出Ｄにおいて、サブ表示画面６４に第２の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ２が表示されているが、第１の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ１もサブ表示画面６４に表示するようにしてもよい。

【１２４５】

上記遊技機１の実施形態では、連チャン回数表示演出Ｂ～Ｄにおいて、ラウンド遊技終了表示演出で、獲得玉数表示Ｘ１２Ｄが表示されないが、これに限られず、獲得玉数表示Ｘ１２Ｄを表示するようにしてもよい。

【１２４６】

上記遊技機１の実施形態では、連チャン回数表示演出Ａ～Ｄにおいて、第１の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ１と第２の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ２とは同時に表示していないが、これに限られず、同時に表示するようにしてもよい。この場合、第１の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ１と第２の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ２とは異なる大きさにしてもよいし、同じ大きさにしてもよい。

20

【１２４７】

上記遊技機１の実施形態では、連チャン回数表示演出Ａ～Ｄにおいて、ラウンド遊技終了表示演出で、遊技状態を示唆する画像（文言）を表示してもよい。この場合、遊技状態を示唆する画像（文言）は、第２の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ２よりも大きく表示するようにしてもよい。

30

【１２４８】

上記遊技機１の実施形態では、連チャン回数表示演出Ａ～Ｄにおいて、第１の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ１と第２の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ２とは、大当たり遊技中に表示されるが、これに限られず、時短遊技中に表示されてもよい。

【１２４９】

〔効果例〕

以下に、連チャン回数表示演出の効果例を示す。

〔効果１〕

上記遊技機１の実施形態では、第１の連チャン回数を表す第１の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ１（例えば、ＲＵＳＨ ２回）の表示がおこなわれ、その後、第２の連チャン回数を表す第２の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ２（例えば、ＲＵＳＨ ３回目）がおこなわれる。この構成によれば、第１の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ１の表示の後、第２の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ２がおこなわれるので、遊技者に次の大当たりへの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。

40

【１２５０】

〔効果２〕

上記遊技機１の実施形態では、大当たり遊技中において、第１の連チャン回数を表す第１の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ１（例えば、ＲＵＳＨ ２回）の表示がおこなわれ、その後、第２の連チャン回数を表す第２の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ２（例えば、ＲＵＳＨ ３回目）がおこなわれる。この構成によれば、大当たり遊技中において、第１の連チャン回数

50

表示X 1 2 B 1の表示の後、第2の連チャン回数表示X 1 2 B 2がおこなわれるので、遊技者に対して、大当たり遊技後に次の大当たりがくることへの期待感を向上させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【1 2 5 1】

〔効果3〕

上記遊技機1の実施形態では、大当たり遊技中において、第1の連チャン回数を表す第1の連チャン回数表示X 1 2 B 1（例えば、R U S H 2回）の表示がおこなわれ、その後、第2の連チャン回数を表す第2の連チャン回数表示X 1 2 B 2（例えば、R U S H 3回目）がおこなわれるが、第1の連チャン回数表示X 1 2 B 1と、第2の連チャン回数表示X 1 2 B 2との表示位置が異なる。この構成によれば、大当たり遊技中において、第1の連チャン回数表示X 1 2 B 1の表示の後、第2の連チャン回数表示X 1 2 B 2がおこなわれ、第1の連チャン回数表示X 1 2 B 1と、第2の連チャン回数表示X 1 2 B 2との表示位置が異なるので、第2の連チャン回数表示X 1 2 B 2を視認した遊技者は、遊技者にとって何か期待できることが起きるのではと感じ、第2の連チャン回数表示X 1 2 B 2に関連して大当たり遊技後の連チャンを想像し、次の大当たりがくることへの期待感を増大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

【1 2 5 2】

〔効果4〕

上記遊技機1の実施形態では、大当たり遊技中において、第1の連チャン回数を表す第1の連チャン回数表示X 1 2 B 1（例えば、R U S H 2回）の表示がおこなわれ、その後、第2の連チャン回数を表す第2の連チャン回数表示X 1 2 B 2（例えば、R U S H 3回目）がおこなわれるが、第2の連チャン回数表示X 1 2 B 2は、第1の連チャン回数表示X 1 2 B 1よりも大きく表示される。この構成によれば、大当たり遊技中において、第1の連チャン回数表示X 1 2 B 1の表示の後、第2の連チャン回数表示X 1 2 B 2がおこなわれ、第2の連チャン回数表示X 1 2 B 2は、第1の連チャン回数表示X 1 2 B 1よりも大きく表示されるので、第2の連チャン回数表示X 1 2 B 2を視認した遊技者は、遊技者にとって何か期待できることが起きるのではと感じ、第2の連チャン回数表示X 1 2 B 2に関連して大当たり遊技後の連チャンを想像し、次の大当たりがくることへの期待感を増大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。

20

【1 2 5 3】

〔効果5〕

上記遊技機1の実施形態では、第1の連チャン回数を表す第1の連チャン回数表示X 1 2 B 1（例えば、R U S H 2回）の表示がおこなわれ、その後、第1の連チャン回数表示X 1 2 B 1を消去した後、第2の連チャン回数を表す第2の連チャン回数表示X 1 2 B 2（例えば、R U S H 3回目）がおこなわれる。この構成によれば、大当たり遊技中において、第1の連チャン回数表示X 1 2 B 1の表示の後、第1の連チャン回数表示X 1 2 B 1が消去され、その後、第2の連チャン回数表示X 1 2 B 2がおこなわれるので、第2の連チャン回数表示X 1 2 B 2を遊技者に強調することができ、第2の連チャン回数表示X 1 2 B 2を視認した遊技者は、遊技者にとって何か期待できることが起きるのではと感じ、第2の連チャン回数表示X 1 2 B 2に関連して大当たり遊技後の連チャンを想像し、次の大当たりがくることへの期待感を増大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。

30

40

【1 2 5 4】

〔効果6〕

上記遊技機1の実施形態では、第1の連チャン回数表示X 1 2 B 1および第2の連チャン回数表示X 1 2 B 2の表示がおこなわれているときに、獲得玉数表示X 1 2 Dがおこなわれる。この構成によれば、異なる連チャン回数の表示により、次の大当たりへの期待感を付与できると共に、獲得玉数表示X 1 2 Dにより、さらに獲得玉数を増やすべく遊技意欲を向上させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【1 2 5 5】

50

〔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 1 2 - 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 の連チャン回数を表す第 1 の連チャン回数表示をおこなう演出であり、

前記第 2 の表示演出は、前記第 1 の連チャン回数とは異なる第 2 の連チャン回数を表す第 2 の連チャン回数を表す第 2 の連チャン回数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 の表示演出と含む組み合わせ演出がおこなわれる場合があり、

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

ことを特徴とする遊技機。

〔1 2 5 6〕

〔態様 X 1 2 - 2〕

態様 X 1 2 - 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 の表示演出および前記第 2 の表示演出は、ともに大当たり遊技中におこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

〔1 2 5 7〕

〔態様 X 1 2 - 3〕

態様 X 1 2 - 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 の表示演出は、前記第 1 の連チャン回数表示を第 1 の位置に表示し、前記第 2 の表示演出は、前記第 2 の連チャン回数表示を前記第 1 の位置とは異なる第 2 の位置に表示する、

ことを特徴とする遊技機。

〔1 2 5 8〕

〔態様 X 1 2 - 4〕

態様 X 1 2 - 2 または態様 X 1 2 - 3 に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出では、前記第 1 の表示演出は、前記第 1 の連チャン回数表示を第 1 の大きさに表示し、前記第 2 の表示演出は、前記第 2 の連チャン回数表示を前記第 1 の大きさよりも大きい第 2 の大きさに表示する、

ことを特徴とする遊技機。

〔1 2 5 9〕

〔態様 X 1 2 - 5〕

態様 X 1 2 - 2 から態様 X 1 2 - 4 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第 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 の連チャン回数表示を消去する演出であり、

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 1 の表示演出がおこなわれ、その後に、前記第 3 の表示演出がおこなわれ、その後に、前記第 2 の表示演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

〔1 2 6 0〕

〔態様 X 1 2 - 6〕

態様 X 1 2 - 5 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、大当たり遊技中における遊技媒体の獲得数を表す獲得数表示をおこなう演出であり、

10

20

30

40

50

前記組み合わせ演出は、前記第4の表示演出を含む場合があり、

前記組み合わせ演出では、前記第1の表示演出および前記第2の表示演出がおこなわれているときに、前記第4の表示演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

【1261】

以下に図167～図170を用いて方向場所示唆表示演出A～Dについて説明する。この方向場所示唆表示演出は、画像制御用マイコン101によって、装飾図柄の変動演出中や大当たり遊技中などに実行され得る。この方向場所示唆表示演出は、メイン表示画面7aやサブ表示画面64に画像を表示させる演出である。

【1262】

〔方向場所示唆表示演出A〕

図167は、方向場所示唆表示演出Aを説明するための図である。方向場所示唆演出Aでは、メイン表示画面7aにおいて、装飾図柄8L、8C、8Rの変動演出がおこなわれた後、図167(A)に示すように、メイン表示画面7aにおいて、大当たり報知演出がおこなわれる。この大当たり報知演出では、装飾図柄8L、8C、8Rが大当たり図柄配列で停止表示される。図167(A)の例では、装飾図柄8L、8C、8Rは、それぞれ同じ「7」図柄である。すなわち、装飾図柄8L、8C、8Rは、ゾロ目で停止表示する。この大当たり報知演出後には、大当たり遊技がおこなわれる。

【1263】

次に、図167(B)に示すように、右打ち示唆表示演出がおこなわれる。この右打ち示唆表示演出では、メイン表示画面7aにおいて、方向示唆表示X13Aが表示される。この方向示唆表示X13Aは、遊技者に対して、遊技球を射出して狙う方向が右方向であることを表す表示であり、すなわち、右打ちを示唆している表示である。図167(B)の例では、方向示唆表示X13Aは、「右打ちじゃ!」という文字と、遊技球を射出して狙う方向が右方向であることを示す矢印(右打ちを示す矢印)とが表示される。

【1264】

次に、図167(C)に示すように、場所示唆表示演出がおこなわれる。この場所示唆表示演出では、メイン表示画面7aにおいて、場所示唆表示X13Bが表示される。この場所示唆表示演出では、方向示唆表示X13Aは、表示されない。場所示唆表示X13Bは、遊技者に遊技球を射出して狙う場所を表す表示であり、具体的には、遊技球を射出して、遊技盤2の右上に配置される大入賞口開放始動口17を狙うことを示唆する表示である。図167(C)の例では、場所示唆表示X13Bとして、「ここを狙え」という文字と、実際の大入賞口開放始動口17を含む領域X14(図1参照)を拡大して示した図と、「ここを狙え」という文字から大入賞口開放始動口17に向けて示される矢印とが表示されている。

【1265】

次に、図167(D)に示すように、ラウンド遊技表示演出がおこなわれる。このラウンド遊技表示演出では、メイン表示画面7aにおいて、方向示唆表示X13Aと、ラウンド遊技表示X13Dとが表示される。ここでは、場所示唆表示X13Bは、表示されない。方向示唆表示X13Aは、右打ち示唆表示演出のときと比べて、表示位置、大きさ共に異なっている。すなわち、この方向示唆表示X13Aは、メイン表示画面7aの右上端に表示され、右打ち示唆表示演出のときより小さく表示される。ラウンド遊技表示X13Dは、ラウンド遊技に関する情報を表し、ラウンド表示、連チャン回数表示、獲得玉数表示が表示される。これらの表示の説明は、上述の記録更新表示演出や連チャン回数表示演出で示しているのでここでは省略する。図167(D)の例では、方向示唆表示X13Aは、「右打ち」という文字と、遊技球を射出して狙う方向が右方向であることを示す矢印(右打ちを示す矢印)とが表示されている。また、ラウンド遊技表示X13Dは、ラウンド表示として「1R」と示され、ラウンド遊技が1R(1回目)であることが示唆され、連チャン回数表示として「RUSH 2回」と示され、連チャン回数が2回であることが示唆され、獲得玉数表示として「1720獲得」と示され、連チャン中に獲得した遊技球の

10

20

30

40

50

数が「1720」であることが示唆されている。

【1266】

なお、大入賞口開放始動口17は、大当たり遊技に突入した際に、ラウンド遊技開始のために大入賞口（例えば、第1大入賞口30）を開放するための始動口である。メイン表示画面7aに大当たり図柄配列が表示され、大当たり遊技状態になっても、大入賞口開放始動口17に遊技球が入球しない限り、ラウンド遊技は、開始されない。

また、上記右打ち示唆表示演出、場所示唆表示演出、ラウンド遊技表示演出は、遊技状態が大当たり遊技状態のときの演出である。特に、ラウンド遊技表示演出は、ラウンド遊技中（大入賞口開放遊技中）の演出である。

【1267】

〔方向場所示唆表示演出B〕

図168は、方向場所示唆表示演出Bを説明するための図である。方向場所示唆演出Bでは、メイン表示画面7aにおいて、装飾図柄8L、8C、8Rの変動演出がおこなわれた後、図168（A）に示すように、メイン表示画面7aにおいて、大当たり報知演出がおこなわれる。この大当たり報知演出では、装飾図柄8L、8C、8Rが大当たり図柄配列で停止表示される。図168（A）の例では、装飾図柄8L、8C、8Rは、それぞれ同じ「7」図柄である。すなわち、装飾図柄8L、8C、8Rは、ゾロ目で停止表示する。この大当たり報知演出後には、大当たり遊技がおこなわれる。

【1268】

次に、図168（B）に示すように、右打ち示唆表示演出がおこなわれる。この右打ち示唆表示演出では、メイン表示画面7aにおいて、方向示唆表示X13Aが表示される。この方向示唆表示X13Aは、遊技者に対して、遊技球を射出して狙う方向が右方向であることを表す表示であり、すなわち、右打ちを示唆している表示である。図168（B）の例では、方向示唆表示X13Aは、「右打ちじゃ!」という文字と、遊技球を射出して狙う方向が右方向であることを示す矢印（右打ちを示す矢印）とが表示される。

【1269】

次に、図168（C）に示すように、場所示唆表示演出がおこなわれる。この場所示唆表示演出では、メイン表示画面7aにおいて、方向示唆表示X13Aが継続して表示され、場所示唆表示X13Bが表示される。場所示唆表示X13Bは、遊技者に遊技球を射出して狙う場所を表す表示であり、具体的には、遊技球を射出して、遊技盤2の右上に配置される大入賞口開放始動口17を狙うことを示唆する表示である。図168（C）の例では、場所示唆表示X13Bとして、「ここを狙え」という文字と、実際の大入賞口開放始動口17を含む領域X14（図1参照）を拡大して示した図と、「ここを狙え」という文字から大入賞口開放始動口17に向けて示される矢印とが表示されている。

【1270】

次に、図168（D）に示すように、ラウンド遊技表示演出がおこなわれる。このラウンド遊技表示演出では、メイン表示画面7aにおいて、方向示唆表示X13Aと、ラウンド遊技表示X13Dとが表示される。ここでは、場所示唆表示X13Bは、表示されない。方向示唆表示X13Aは、右打ち示唆表示演出のときと比べて、表示位置、大きさ共に異なっている。すなわち、この方向示唆表示X13Aは、メイン表示画面7aの右上端に表示され、右打ち示唆表示演出のときより小さく表示される。ラウンド遊技表示X13Dは、ラウンド遊技に関する情報を表し、ラウンド表示、連チャン回数表示、獲得玉数表示が表示される。これらの表示の説明は、上述の記録更新表示演出や連チャン回数表示演出で示しているのでここでは省略する。図168（D）の例では、方向示唆表示X13Aは、「右打ち」という文字と、遊技球を射出して狙う方向が右方向であることを示す矢印（右打ちを示す矢印）とが表示されている。また、ラウンド遊技表示X13Dは、ラウンド表示として「1R」と示され、ラウンド遊技が1R（1回目）であることが示唆され、連チャン回数表示として「RUSH 2回」と示され、連チャン回数が2回であることが示唆され、獲得玉数表示として「1720獲得」と示され、連チャン中に獲得した遊技球の数が「1720」であることが示唆されている。

10

20

30

40

50

【1271】

また、上記右打ち示唆表示演出、場所示唆表示演出、ラウンド遊技表示演出は、遊技状態が大当たり遊技状態のときの演出である。特に、ラウンド遊技表示演出は、ラウンド遊技中（大入賞口開放遊技中）の演出である。

【1272】

〔方向場所示唆表示演出C〕

図169は、方向場所示唆表示演出Cを説明するための図である。方向場所示唆演出Cでは、メイン表示画面7aにおいて、装飾図柄8L、8C、8Rの変動演出がおこなわれた後、図169(A)に示すように、メイン表示画面7aにおいて、大当たり報知演出がおこなわれる。この大当たり報知演出では、装飾図柄8L、8C、8Rが大当たり図柄配列で停止表示される。図169(A)の例では、装飾図柄8L、8C、8Rは、それぞれ同じ「7」図柄である。すなわち、装飾図柄8L、8C、8Rは、ゾロ目で停止表示する。この大当たり報知演出後には、大当たり遊技がおこなわれる。

10

【1273】

次に、図169(B)に示すように、右打ち示唆表示演出がおこなわれる。この右打ち示唆表示演出では、メイン表示画面7aにおいて、方向示唆表示X13Aが表示される。この方向示唆表示X13Aは、遊技者に対して、遊技球を射出して狙う方向が右方向であることを表す表示であり、すなわち、右打ちを示唆している表示である。図169(B)の例では、方向示唆表示X13Aは、「右打ちじゃ!」という文字と、遊技球を射出して狙う方向が右方向であることを示す矢印（右打ちを示す矢印）とが表示される。

20

【1274】

次に、図169(C)に示すように、場所示唆表示演出がおこなわれる。この場所示唆表示演出では、メイン表示画面7aにおいて、方向示唆表示X13Aが継続して表示され、場所示唆表示X13Eが表示される。場所示唆表示X13Eは、遊技者に遊技球を射出して狙う場所を表す表示であり、具体的には、遊技球を射出して、遊技盤2の右上に配置される大入賞口開放始動口17を狙うことを示唆する表示である。図169(C)の例では、場所示唆表示X13Bとして、「右のGOを狙え」と示され、大入賞口開放始動口17の前面に付される「GO」（図1参照）を狙うことが示唆され、すなわち、大入賞口開放始動口17を狙うことが示唆されている。

【1275】

30

次に、図169(D)に示すように、ラウンド遊技表示演出がおこなわれる。このラウンド遊技表示演出では、メイン表示画面7aにおいて、方向示唆表示X13Aと、ラウンド遊技表示X13Dとが表示される。ここでは、場所示唆表示X13Bは、表示されない。方向示唆表示X13Aは、右打ち示唆表示演出のときと比べて、表示位置、大きさ共に異なっている。すなわち、この方向示唆表示X13Aは、メイン表示画面7aの右上端に表示され、右打ち示唆表示演出のときより小さく表示される。ラウンド遊技表示X13Dは、ラウンド遊技に関する情報を表し、ラウンド表示、連チャン回数表示、獲得玉数表示が表示される。これらの表示の説明は、上述の記録更新表示演出や連チャン回数表示演出で示しているのでここでは省略する。図169(D)の例では、方向示唆表示X13Aは、「右打ち」という文字と、遊技球を射出して狙う方向が右方向であることを示す矢印（右打ちを示す矢印）とが表示されている。また、ラウンド遊技表示X13Dは、ラウンド表示として「1R」と示され、ラウンド遊技が1R（1回目）であることが示唆され、連チャン回数表示として「RUSH 2回」と示され、連チャン回数が2回であることが示唆され、獲得玉数表示として「1720獲得」と示され、連チャン中に獲得した遊技球の数が「1720」であることが示唆されている。

40

【1276】

また、上記右打ち示唆表示演出、場所示唆表示演出、ラウンド遊技表示演出は、遊技状態が大当たり遊技状態のときの演出である。特に、ラウンド遊技表示演出は、ラウンド遊技中（大入賞口開放遊技中）の演出である。

【1277】

50

〔方向場所示唆表示演出 D〕

図 170 は、方向場所示唆表示演出 D を説明するための図である。方向場所示唆演出 D では、メイン表示画面 7 a において、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R の変動演出がおこなわれた後、図 170 (A) に示すように、メイン表示画面 7 a において、大当たり報知演出がおこなわれる。この大当たり報知演出では、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R が大当たり図柄配列で停止表示される。図 170 (A) の例では、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R は、それぞれ同じ「7」図柄である。すなわち、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R は、ゾロ目で停止表示する。この大当たり報知演出後には、大当たり遊技がおこなわれる。

〔1278〕

次に、図 170 (B) に示すように、右打ち示唆表示演出がおこなわれる。この右打ち示唆表示演出では、メイン表示画面 7 a において、方向示唆表示 X 13 A が表示される。この方向示唆表示 X 13 A は、遊技者に対して、遊技球を射出して狙う方向が右方向であることを表す表示であり、すなわち、右打ちを示唆している表示である。図 170 (B) の例では、方向示唆表示 X 13 A は、「右打ちじゃ!」という文字と、遊技球を射出して狙う方向が右方向であることを示す矢印（右打ちを示す矢印）とが表示される。

〔1279〕

次に、図 170 (C) に示すように、場所示唆表示演出がおこなわれる。この場所示唆表示演出では、メイン表示画面 7 a において、方向示唆表示 X 13 A が継続して表示され、右サブ表示画面 64 R において、場所示唆表示 X 13 F が表示される。場所示唆表示 X 13 F は、遊技者に遊技球を射出して狙う場所を表す表示であり、具体的には、遊技球を射出して、遊技盤 2 の右上に配置される大入賞口開放始動口 17 を狙うことを示唆する表示である。図 170 (C) の例では、場所示唆表示 X 13 F として、「ここを狙え」という文字と、実際の大入賞口開放始動口 17 を含む領域 X 14 (図 1 参照) を拡大して示した図と、「ここを狙え」という文字から大入賞口開放始動口 17 に向けて示される矢印とが表示されている。

〔1280〕

次に、図 170 (D) に示すように、ラウンド遊技表示演出がおこなわれる。このラウンド遊技表示演出では、メイン表示画面 7 a において、方向示唆表示 X 13 A と、ラウンド遊技表示 X 13 D とが表示される。ここでは、場所示唆表示 X 13 F は、表示されない。方向示唆表示 X 13 A は、右打ち示唆表示演出のときと比べて、表示位置、大きさ共に異なっている。すなわち、この方向示唆表示 X 13 A は、メイン表示画面 7 a の右上端に表示され、右打ち示唆表示演出のときより小さく表示される。ラウンド遊技表示 X 13 D は、ラウンド遊技に関する情報を表し、ラウンド表示、連チャン回数表示、獲得玉数表示が表示される。これらの表示の説明は、上述の記録更新表示演出や連チャン回数表示演出で示しているのでここでは省略する。図 170 (D) の例では、方向示唆表示 X 13 A は、「右打ち」という文字と、遊技球を射出して狙う方向が右方向であることを示す矢印（右打ちを示す矢印）とが表示されている。また、ラウンド遊技表示 X 13 D は、ラウンド表示として「1 R」と示され、ラウンド遊技が 1 R (1 回目) であることが示唆され、連チャン回数表示として「RUSH 2 回」と示され、連チャン回数が 2 回であることが示唆され、獲得玉数表示として「1720 獲得」と示され、連チャン中に獲得した遊技球の数が「1720」であることが示唆されている。

〔1281〕

また、上記右打ち示唆表示演出、場所示唆表示演出、ラウンド遊技表示演出は、遊技状態が大当たり遊技状態のときの演出である。特に、ラウンド遊技表示演出は、ラウンド遊技中（大入賞口開放遊技中）の演出である。

〔1282〕

〔変形例〕

上記遊技機 1 の実施形態では、方向場所示唆表示演出において、場所示唆表示 X 13 B, X 13 E, X 13 F は、遊技者に遊技球を射出して狙う場所を表す表示であり、具体的には、遊技球を射出して、遊技盤 2 の右上に配置される大入賞口開放始動口 17 を狙うこ

とを示唆する表示であるが、これに限られず、場所示唆表示は、遊技球を射出して、遊技盤 2 の右下に配置される大入賞口を狙うことを示唆する表示であってもよいし、遊技盤 2 の略中央に配置される第 1 始動口を狙うことを示唆する表示であってもよいし、場所示唆表示は、遊技盤 2 の略中央に配置される第 2 始動口を狙うことを示唆する表示であってもよいし、遊技盤 2 の各所に配置される一般入賞口を狙うことを示唆する表示であってもよいし、所定の駆動装置を可動させるための始動口を狙うことを示唆する表示であってもよい。この場合においても、場所示唆表示は、これらの場所を示す実際の場所を含む画像を表示するようにしてもよい。

【1283】

上記遊技機 1 の実施形態で、場所示唆表示演出において場所示唆表示 X 1 3 B を表示する前では、大入賞口開放始動口 1 7 に遊技球が入球したとしても遊技球の検出はおこなわれず、大入賞口は開放されない。言い換えれば、場所示唆表示演出において場所示唆表示 X 1 3 B を表示してから、大入賞口開放始動口 1 7 に遊技球が入球した場合には、遊技球の検出はおこなわれて大入賞口が開放される。

【1284】

上記遊技機 1 の実施形態では、場所示唆表示演出において、方向示唆表示 X 1 3 A が表示された後に、場所示唆表示 X 1 3 B, X 1 3 E, X 1 3 F が表示されているが、これに限られず、場所示唆表示 X 1 3 B, X 1 3 E, X 1 3 F が表示された後に、方向示唆表示 X 1 3 A が表示されてもよい。

【1285】

上記遊技機 1 の実施形態では、場所示唆表示演出において、方向示唆表示 X 1 3 A と場所示唆表示 X 1 3 B, X 1 3 E, X 1 3 F のどちらか一方、もしくは、両方をサブ表示画面 6 4 に表示してもよい。また、方向示唆表示 X 1 3 A を左サブ表示画面 6 4 L に表示し、場所示唆表示 X 1 3 B, X 1 3 E, X 1 3 F を右サブ表示画面 6 4 R に表示するようにしてもよいし、方向示唆表示 X 1 3 A を右サブ表示画面 6 4 R に表示し、場所示唆表示 X 1 3 B, X 1 3 E, X 1 3 F を左サブ表示画面 6 4 L に表示するようにしてもよい。

【1286】

〔効果例〕

以下に、方向場所示唆表示演出の効果例を示す。

〔効果 1〕

上記遊技機 1 の実施形態では、方向場所示唆表示演出において、遊技球を射出して狙う方向を表す方向示唆表示 X 1 3 A が表示され、遊技球を射出して狙う場所を表す場所示唆表示 X 1 3 B が表示される。この構成によれば、方向示唆表示 X 1 3 A と場所示唆表示 X 1 3 B とが表示されるので、遊技者は、遊技球を射出するタイミング、射出する方向、および、射出する場所を把握することができ、遊技者が不利益を被ることを抑制することができる。その結果、遊技者は遊技を楽しく進行することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【1287】

〔効果 2〕

上記遊技機 1 の実施形態では、方向場所示唆表示演出において、遊技球を射出して狙う方向を表す方向示唆表示 X 1 3 A が表示されているときに、遊技球を射出して狙う場所を表す場所示唆表示 X 1 3 B が表示される。この構成によれば、方向示唆表示 X 1 3 A が表示されているときに、場所示唆表示 X 1 3 B が表示されるので、遊技者は、遊技球を射出するタイミング、射出する方向、および、射出する場所を同時に把握することができ、遊技者が不利益を被ることを極力抑制することができる。その結果、遊技者は遊技を楽しく進行することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【1288】

〔効果 3〕

上記遊技機 1 の実施形態では、方向場所示唆表示演出において、場所示唆表示 X 1 3 B の表示がおこなわれる前に、方向示唆表示 X 1 3 A の表示がおこなわれ、その後、方向示

10

20

30

40

50

唆表示X13Aがおこなわれているときに、場所示唆表示X13Bの表示がおこなわれる。この構成によれば、場所示唆表示X13Bの表示がおこなわれる前に、方向示唆表示X13Aの表示がおこなわれるので、遊技者は、とりあえず方向示唆表示X13Aに基づいて、大まかな射出方向を調整することができ、その後、方向示唆表示X13Aが表示されているときに、場所示唆表示X13Bが表示されるので、遊技者は、遊技球を射出するタイミング、射出する方向、および、射出する場所を同時に把握することができる。従って、遊技者が不利益を被ることを極力抑制することができる。その結果、遊技者は遊技を楽しく進行することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【1289】

〔効果4〕

上記遊技機1の実施形態では、方向場所示唆表示演出において、場所示唆表示X13Bの表示がおこなわれる前に、方向示唆表示X13Aの表示がおこなわれ、その後、方向示唆表示X13Aがおこなわれているときに、場所示唆表示X13Bの表示がおこなわれ、その後、場所示唆表示X13Bの表示が終了した場合であっても方向示唆表示X13Aの表示が継続しておこなわれる。この構成によれば、場所示唆表示X13Bの表示がおこなわれる前に、方向示唆表示X13Aの表示がおこなわれるので、遊技者は、とりあえず方向示唆表示X13Aに基づいて、大まかな射出方向を調整することができ、その後、方向示唆表示X13Aが表示されているときに、場所示唆表示X13Bが表示されるので、遊技者は、遊技球を射出するタイミング、射出する方向、および、射出する場所を同時に把握することができ、その後、場所示唆表示X13Bの表示が終了した場合であっても方向示唆表示X13Aの表示が継続しておこなわれるので、遊技者が遊技球の射出を停止することを抑制することができる。従って、遊技者が不利益を被ることを極力抑制することができる。その結果、遊技者は遊技を楽しく進行することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【1290】

〔効果5〕

上記遊技機1の実施形態では、方向場所示唆表示演出において、場所示唆表示X13Bの表示がおこなわれる前に、右打ちを示唆する方向示唆表示X13Aの表示がおこなわれ、その後、方向示唆表示X13Aがおこなわれているときに、場所示唆表示X13Bの表示がおこなわれ、その後、場所示唆表示X13Bの表示が終了した場合であっても方向示唆表示X13Aの表示が継続しておこなわれる。この構成によれば、場所示唆表示X13Bの表示がおこなわれる前に、方向示唆表示X13Aの表示がおこなわれるので、遊技者は、とりあえず方向示唆表示X13Aに基づいて、右打ちに備えることができ、その後、方向示唆表示X13Aが表示されているときに、場所示唆表示X13Bが表示されるので、遊技者は、遊技球を射出するタイミング、および、射出する場所を同時に把握することができ、その後、場所示唆表示X13Bの表示が終了した場合であっても方向示唆表示X13Aの表示が継続しておこなわれるので、遊技者が右打ちを停止することを抑制することができる。従って、遊技者が不利益を被ることを極力抑制することができる。その結果、遊技者は遊技を楽しく進行することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【1291】

〔効果6〕

上記遊技機1の実施形態では、方向場所示唆表示演出において、場所示唆表示X13Bの表示は、遊技者を射出して狙う場所が大入賞口とは異なる場所を示唆する表示である。この構成によれば、通常、大入賞口は遊技者が認知している場所であるがその他の場所（例えば、大入賞口開放始動口17）に遊技球の入球の必要があるときに、遊技者が当該場所に遊技球の入球がされないことを抑制することができ、遊技者が不利益を被ることを極力抑制することができる。その結果、遊技者は遊技を楽しく進行することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【1292】

〔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 1 3 - 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、遊技球を射出して狙う方向を表す方向示唆表示をおこなう演出であり、

前記第 2 の表示演出は、遊技球を射出して狙う場所を表す場所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 の表示演出と含む組み合わせ演出がおこなわれる場合があり、

前記組み合わせ演出では、前記第 1 の表示演出と前記第 2 の表示演出とがおこなわれる、ことを特徴とする遊技機。

【1 2 9 3】

[態様 X 1 3 - 2]

態様 X 1 3 - 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。

【1 2 9 4】

[態様 X 1 3 - 3]

態様 X 1 3 - 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 の表示演出がおこなわれる前に前記第 1 の表示演出がおこなわれ、その後、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。

【1 2 9 5】

[態様 X 1 3 - 4]

態様 X 1 3 - 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 の表示演出がおこなわれる前に前記第 1 の表示演出がおこなわれ、その後、前記第 1 の表示演出がおこなわれているときに、前記第 2 の表示演出がおこなわれ、その後、前記第 2 の表示演出が終了した場合であっても前記第 1 の表示演出が継続しておこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

【1 2 9 6】

[態様 X 1 3 - 5]

態様 X 1 3 - 4 に記載の遊技機であって、

前記方向示唆表示は、遊技球を射出して狙う方向が右方向であることを示唆する表示である、

ことを特徴とする遊技機。

【1 2 9 7】

[態様 X 1 3 - 6]

態様 X 1 3 - 4 または態様 X 1 3 - 5 に記載の遊技機であって、

前記場所示唆表示は、遊技球を射出して狙う場所が大入賞口とは異なる場所を示唆する表示である、

ことを特徴とする遊技機。

【1 2 9 8】

以下に図 1 7 1 ~ 図 1 7 4 を用いて方向示唆表示変更演出 A ~ D について説明する。この方向示唆表示変更演出は、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 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、

10

20

30

40

50

方向示唆表示変更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メイン表示画面7aやサブ表示画面64に画像を表示させる演出である。

【1299】

上記実施形態の遊技機1では、大当たり中にVフラグがONにならなかった大当たり（例えば、16R非V通過予定大当たり）の場合には、VフラグがOFFであり、遊技状態設定処理（図32）により時短フラグがONされ、かつ、時短カウンタに100がセットされる。すなわち、この場合、大当たり遊技後、特別図柄が100回変動するまで（詳しくは、特別図柄が変動開始してから停止するまでの動作を100回繰り返すまで）、非確変状態かつ時短状態（以下では、通常時短状態とも呼ぶ）が継続される。以下では、通常時短状態での特別図柄の100回目の変動を「時短最終変動」とも呼ぶ。

【1300】

〔方向示唆表示変更演出A〕

図171は、方向示唆表示変更演出Aを説明するための図である。

上記実施形態の遊技機1では、特別図柄確定処理（図27）の遊技状態管理処理（図28）において、時短カウンタが100になったときに時短フラグがOFFされる。すなわち、時短最終変動において、特別図柄の変動の停止時に遊技状態が通常時短状態から通常状態（非確変状態かつ非時短状態）に変更されるが、以下のように制御してもよい。すなわち、時短最終変動において、特別図柄の変動の開始時に遊技状態が通常時短状態から通常状態（非確変状態かつ非時短状態）に変更する制御Aを実行してもよい。この方向示唆表示変更演出Aは、このような制御Aのときに実行される演出である。この方向示唆表示変更演出Aは、時短最終変動の1つ前の変動から時短最終変動までにおこなわれる演出である。

【1301】

方向示唆表示変更演出Aでは、まず、図171（A）に示すように、装飾図柄変動開始前演出がおこなわれる。この装飾図柄変動開始前演出は、時短最終変動の1つ前の変動において装飾図柄8L、8C、8Rが確定停止した状態を表す演出である。装飾図柄変動開始前演出では、メイン表示画面7aにおいて、略中央に装飾図柄8L、8C、8Rが停止表示され、右上の位置に右打ち示唆表示X14Aが表示される。この右打ち示唆表示X14Aは、遊技者に遊技球を右方向（遊技盤2の右側方向）に射出するように示唆する（促す）表示である。図171（A）の例では、左装飾図柄8Lが「4」図柄で停止表示され、中装飾図柄8Cが「3」図柄で停止表示され、右装飾図柄8Rが「5」図柄で停止表示されている。また、右打ち示唆表示X14Aは、「右打ち」という文字と、遊技球の射出方向（右方向）を示した矢印とが示されている。保留アイコン9Aと保留アイコン9Cとがメイン表示画面7aの下方に表示される。これら保留アイコン9A、9Cは、柄のない白色の保留アイコンである。なお、この装飾図柄変動開始前演出では、遊技状態は通常時短状態である。

【1302】

次に、図171（B）に示すように、装飾図柄変動開始演出がおこなわれる。この装飾図柄変動開始演出は、時短最終変動における装飾図柄8L、8C、8Rの変動開始時におこなわれる演出である。装飾図柄変動開始演出では、メイン表示画面7aにおいて、略中央で装飾図柄8L、8C、8Rが変動開始され、右上の位置に左打ち示唆表示X14Bが表示される。この左打ち示唆表示X14Bは、遊技者に遊技球を左方向（遊技盤2の左側方向）に射出するように示唆する（促す）表示である。この左打ち示唆表示X14Bの表示は、装飾図柄8L、8C、8Rの変動開始時に表示される。この装飾図柄8L、8C、8Rの変動開始時とは、装飾図柄8L、8C、8Rが動き始める前の状態と、装飾図柄8L、8C、8Rが停止状態から動き始めたときを含む概念である。図171（B）の例では、左打ち示唆表示X14Bは、「左打ち」という文字と、遊技球の射出方向（左方向）を示した矢印とが示されている。なお、この装飾図柄変動開始演出において、装飾図柄8L、8C、8Rの変動開始時に遊技状態が通常時短状態から通常状態に移行している。以

後の演出では、遊技状態が通常状態である。

【1303】

次に、図171(C)に示すように、リーチ演出がおこなわれる。このリーチ演出では、メイン表示画面7aにおいて装飾図柄8L、8C、8Rによってリーチ状態が形成され、左打ち示唆表示X14Bが継続して表示される。図171(C)の例では、リーチ状態は、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rとが同じ「7」図柄で仮停止表示され、中装飾図柄8Cが高速変動することによって形成されている。

【1304】

次に、図171(D)に示すように、装飾図柄停止演出がおこなわれる。この装飾図柄停止演出では、メイン表示画面7aにおいて、装飾図柄8L、8C、8Rが停止表示され、左打ち示唆表示X14Bが継続して表示される。図171(D)の例では、装飾図柄8Lが「7」図柄で停止表示され、中装飾図柄8Cが「6」図柄で停止表示され、右装飾図柄8Rが「7」図柄で停止表示されている。

【1305】

次に、図171(E)に示すように、リザルト表示演出がおこなわれる。このリザルト表示演出では、メイン表示画面7aにおいて、リザルト表示X14Cが表示され、左打ち示唆表示X14Bが継続して表示される。リザルト表示X14Cは、連チャン回数と連チャン中の獲得玉数とが表示される。図171(E)の例では、リザルト表示X14Cは、「連チャン回数：3回」、「獲得玉数：4200玉」と示され、連チャン回数が3回で、連チャン中の獲得玉数が4200玉であることが示唆されている。

その後、特別図柄の変動が停止され、次の変動に移行する。

【1306】

〔方向示唆表示変更演出B〕

図172は、方向示唆表示変更演出Bを説明するための図である。

上記実施形態の遊技機1では、特別図柄確定処理(図27)の遊技状態管理処理(図28)において、時短カウンタが100になったときに時短フラグがOFFされる。すなわち、時短最終変動において、特別図柄の変動の停止時に遊技状態が通常時短状態から通常状態(非確変状態かつ非時短状態)に変更されるが、以下のように制御してもよい。すなわち、時短最終変動において、装飾図柄の変動の停止時に遊技状態が通常時短状態から通常状態(非確変状態かつ非時短状態)に変更する制御Bを実行してもよい。この方向示唆表示変更演出Bは、このような制御Bのときに実行される演出である。この方向示唆表示変更演出Bは、時短最終変動においておこなわれる演出である。

【1307】

方向示唆表示変更演出Bでは、まず、図172(A)に示すように、装飾図柄変動開始演出がおこなわれる。この装飾図柄変動開始演出は、時短最終変動において、装飾図柄8L、8C、8Rが変動開始する演出である。装飾図柄変動開始演出では、メイン表示画面7aにおいて、略中央で装飾図柄8L、8C、8Rが変動開始され、右上の位置に右打ち示唆表示X14Aが表示される。この右打ち示唆表示X14Aは、遊技者に遊技球を右方向(遊技盤2の右側方向)に射出するように示唆する(促す)表示である。この右打ち示唆表示X14Aの表示は、前の変動から継続して表示されている。図172(B)の例では、右打ち示唆表示X14Aは、「右打ち」という文字と、遊技球の射出方向(右方向)を示した矢印とが表示されている。保留アイコン9Aと保留アイコン9Cとがメイン表示画面7aの下方に表示される。これら保留アイコン9A、9Cは、柄のない白色の保留アイコンである。なお、この装飾図柄変動開始演出では、遊技状態は通常時短状態である。

【1308】

次に、図172(B)に示すように、リーチ演出がおこなわれる。このリーチ演出では、メイン表示画面7aにおいて装飾図柄8L、8C、8Rによってリーチ状態が形成され、右打ち示唆表示X14Aが継続して表示される。図172(B)の例では、リーチ状態は、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rとが同じ「7」図柄で仮停止表示され、中装飾図柄8Cが高速変動することによって形成されている。このリーチ演出では、遊技状態が通常

時短状態である。

【1309】

次に、図172 (C) に示すように、装飾図柄停止演出がおこなわれる。この装飾図柄停止演出では、メイン表示画面7aにおいて、装飾図柄8L, 8C, 8Rが停止表示され、左打ち示唆表示X14Bが表示される。この左打ち示唆表示X14Bは、遊技者に遊技球を左方向（遊技盤2の左側方向）に射出するように示唆する(促す)表示であり、右打ち示唆表示X14Aの代わりにメイン表示画面7aの右上の位置に表示される。図172 (C) の例では、装飾図柄8Lが「7」図柄で停止表示され、中装飾図柄8Cが「6」図柄で停止表示され、右装飾図柄8Rが「7」図柄で停止表示されている。また、左打ち示唆表示X14Bは、「左打ち」という文字と、遊技球の射出方向（左方向）を示した矢印とが示されている。なお、この装飾図柄変動停止演出において、装飾図柄8L, 8C, 8Rの停止表示時に遊技状態が通常時短状態から通常状態に移行している。

10

【1310】

次に、図172 (D) に示すように、リザルト表示演出がおこなわれる。このリザルト表示演出では、メイン表示画面7aにおいて、リザルト表示X14Cが表示され、左打ち示唆表示X14Bが継続して表示される。リザルト表示X14Cは、連チャン回数と連チャン中の獲得玉数とが表示される。図172 (D) の例では、リザルト表示X14Cは、「連チャン回数：3回」、「獲得玉数：4200玉」と示され、連チャン回数が3回で、連チャン中の獲得玉数が4200玉であることが示唆されている。

その後、特別図柄の変動が停止され、次の変動に移行する。

20

【1311】

〔方向示唆表示変更演出C〕

図173は、方向示唆表示変更演出Cを説明するための図である。

上記実施形態の遊技機1では、特別図柄確定処理（図27）の遊技状態管理処理（図28）において、時短カウンタが100になったときに時短フラグがOFFされる。すなわち、時短最終変動において、特別図柄の変動の停止時に遊技状態が通常時短状態から通常状態（非確変状態かつ非時短状態）に変更されるが、以下のように制御してもよい。すなわち、時短最終変動において、装飾図柄の変動の停止時後のリザルト演出時に遊技状態が通常時短状態から通常状態（非確変状態かつ非時短状態）に変更する制御Cを実行してもよい。この方向示唆表示変更演出Cは、このような制御Cのときに実行される演出である。この方向示唆表示変更演出Cは、時短最終変動においておこなわれる演出である。

30

【1312】

方向示唆表示変更演出Cでは、まず、図173 (A) に示すように、装飾図柄変動開始演出がおこなわれる。この装飾図柄変動開始演出は、時短最終変動において、装飾図柄8L, 8C, 8Rが変動開始する演出である。装飾図柄変動開始演出では、メイン表示画面7aにおいて、略中央で装飾図柄8L, 8C, 8Rが変動開始され、右上の位置に右打ち示唆表示X14Aが表示される。この右打ち示唆表示X14Aは、遊技者に遊技球を右方向（遊技盤2の右側方向）に射出するように示唆する(促す)表示である。この右打ち示唆表示X14Aの表示は、前の変動から継続して表示されている。図173 (B) の例では、右打ち示唆表示X14Aは、「右打ち」という文字と、遊技球の射出方向（右方向）を示した矢印とが示されている。保留アイコン9Aと保留アイコン9Cとがメイン表示画面7aの下方に表示される。これら保留アイコン9A, 9Cは、柄のない白色の保留アイコンである。なお、この装飾図柄変動開始演出では、遊技状態は通常時短状態である。

40

【1313】

次に、図173 (B) に示すように、リーチ演出がおこなわれる。このリーチ演出では、メイン表示画面7aにおいて装飾図柄8L, 8C, 8Rによってリーチ状態が形成され、右打ち示唆表示X14Aが継続して表示される。図173 (B) の例では、リーチ状態は、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rとが同じ「7」図柄で仮停止表示され、中装飾図柄8Cが高速変動することによって形成されている。このリーチ演出では、遊技状態が通常時短状態である。

50

【1314】

次に、図173(C)に示すように、装飾図柄停止演出がおこなわれる。この装飾図柄停止演出では、メイン表示画面7aにおいて、装飾図柄8L、8C、8Rが停止表示され、継続して右打ち示唆表示X14Aが表示される。図173(C)の例では、装飾図柄8Lが「7」図柄で停止表示され、中装飾図柄8Cが「6」図柄で停止表示され、右装飾図柄8Rが「7」図柄で停止表示されている。なお、この装飾図柄変動停止演出において、遊技状態は、通常時短状態である。

【1315】

次に、図173(D)に示すように、リザルト表示演出がおこなわれる。このリザルト表示演出では、メイン表示画面7aにおいて、リザルト表示X14Cが表示され、左打ち示唆表示X14Bが表示される。この左打ち示唆表示X14Bは、遊技者に遊技球を左方向（遊技盤2の左側方向）に射出するように示唆する(促す)表示であり、右打ち示唆表示X14Aの代わりにメイン表示画面7aの右上の位置に表示される。リザルト表示X14Cは、連チャン回数と連チャン中の獲得玉数とが表示される。図173(D)の例では、リザルト表示X14Cは、「連チャン回数：3回」、「獲得玉数：4200玉」と示され、連チャン回数が3回で、連チャン中の獲得玉数が4200玉であることが示唆されている。また、左打ち示唆表示X14Bは、「左打ち」という文字と、遊技球の射出方向（左方向）を示した矢印とが表示されている。なお、このリザルト表示演出において、遊技状態が通常時短状態から通常状態に移行している。

その後、特別図柄の変動が停止され、次の変動に移行する。

【1316】

[方向示唆表示変更演出D]

図174は、方向示唆表示変更演出Dを説明するための図である。

上記実施形態の遊技機1では、特別図柄確定処理（図27）の遊技状態管理処理（図28）において、時短カウンタが100になったときに時短フラグがOFFされる。すなわち、時短最終変動において、特別図柄の変動の停止時に遊技状態が通常時短状態から通常状態（非確変状態かつ非時短状態）に変更されるが、以下のように制御してもよい。すなわち、時短最終変動において、装飾図柄の変動の停止時後のリザルト演出時に遊技状態が通常時短状態から通常状態（非確変状態かつ非時短状態）に変更する制御Cを実行してもよい。この方向示唆表示変更演出Cは、このような制御Cのときに実行される演出である。この方向示唆表示変更演出Cは、時短最終変動とその次の変動においておこなわれる演出である。

【1317】

方向示唆表示変更演出Cでは、まず、図174(A)に示すように、装飾図柄変動開始演出がおこなわれる。この装飾図柄変動開始演出は、時短最終変動において、装飾図柄8L、8C、8Rが変動開始する演出である。装飾図柄変動開始演出では、メイン表示画面7aにおいて、略中央で装飾図柄8L、8C、8Rが変動開始され、右上の位置に右打ち示唆表示X14Aが表示される。この右打ち示唆表示X14Aは、遊技者に遊技球を右方向（遊技盤2の右側方向）に射出するように示唆する(促す)表示である。この右打ち示唆表示X14Aの表示は、前の変動から継続して表示されている。図174(B)の例では、右打ち示唆表示X14Aは、「右打ち」という文字と、遊技球の射出方向（右方向）を示した矢印とが表示されている。保留アイコン9Aと保留アイコン9Cとがメイン表示画面7aの下方に表示される。これら保留アイコン9A、9Cは、柄のない白色の保留アイコンである。なお、この装飾図柄変動開始演出では、遊技状態は通常時短状態である。

【1318】

次に、図174(B)に示すように、リーチ演出がおこなわれる。このリーチ演出では、メイン表示画面7aにおいて装飾図柄8L、8C、8Rによってリーチ状態が形成され、右打ち示唆表示X14Aが継続して表示される。図174(B)の例では、リーチ状態は、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rとが同じ「7」図柄で仮停止表示され、中装飾図柄8Cが高速変動することによって形成されている。このリーチ演出では、遊技状態が通常

時短状態である。

【1319】

次に、図174(C)に示すように、装飾図柄停止演出がおこなわれる。この装飾図柄停止演出では、メイン表示画面7aにおいて、装飾図柄8L、8C、8Rが停止表示され、継続して右打ち示唆表示X14Aが表示される。図174(C)の例では、装飾図柄8Lが「7」図柄で停止表示され、中装飾図柄8Cが「6」図柄で停止表示され、右装飾図柄8Rが「7」図柄で停止表示されている。なお、この装飾図柄変動停止演出において、遊技状態は、通常時短状態である。

【1320】

次に、図174(D)に示すように、リザルト表示演出がおこなわれる。このリザルト表示演出では、メイン表示画面7aにおいて、リザルト表示X14Cが表示され、左打ち示唆表示X14Bが表示される。この左打ち示唆表示X14Bは、遊技者に遊技球を左方向(遊技盤2の左側方向)に射出するように示唆する(促す)表示であり、右打ち示唆表示X14Aの代わりにメイン表示画面7aの右上の位置に表示される。リザルト表示X14Cは、連チャン回数と連チャン中の獲得玉数とが表示される。図174(D)の例では、リザルト表示X14Cは、「連チャン回数：3回」、「獲得玉数：4200玉」と示され、連チャン回数が3回で、連チャン中の獲得玉数が4200玉であることが示唆されている。また、左打ち示唆表示X14Bは、「左打ち」という文字と、遊技球の射出方向(左方向)を示した矢印とが表示されている。なお、このリザルト表示演出において、遊技状態が通常時短状態から通常状態に移行している。

【1321】

次に、図174(E)に示すように、次変動演出がおこなわれる。この次変動演出は、時短最終変動の次の変動における演出であり、装飾図柄8L、8C、8Rが変動開始する前の状態を示している。この次変動演出では、時短最終変動での装飾図柄停止演出における装飾図柄8L、8C、8Rの停止状態と同じように、装飾図柄8L、8C、8Rが停止表示されており、その装飾図柄8L、8C、8Rの手前側(遊技者側)に左打ち示唆表示X14Dが示され、左打ち示唆表示X14Bも継続して表示されている。この左打ち示唆表示X14Dは、左打ち示唆表示X14Bと同様に遊技者に遊技球を左方向(遊技盤2の左側方向)に射出するように示唆する(促す)表示である。図174の例では、左打ち示唆表示X14Dは、「左打ち戻そうぜ!」という文字と、遊技球の射出方向(左方向)を示した矢印とが表示されている。

【1322】

[変形例]

上記遊技機1の実施形態の方向示唆表示変更演出では、時短最終変動の種々のタイミングにおいて、右打ち示唆表示X14Aを左打ち示唆表示X14Bに変更するようにしているが、これに限られず、確変時短最終変動(大当たり遊技後、特別図柄が所定回変動するまで確変状態かつ時短状態(確変時短状態)が継続される場合に、確変時短状態での特別図柄の所定回目の変動)の種々のタイミングにおいて、右打ち示唆表示X14Aを左打ち示唆表示X14Bに変更するようにしてもよい。このように、特別図柄の特定の一変動であって、遊技者に比較的有利な遊技状態である第1の遊技状態から遊技者に比較的不利な第2の遊技状態に移行する最後の変動において、右打ち示唆表示X14Aを左打ち示唆表示X14Bに変更するようにしてもよい。また、時短最終変動に限らず、その他の種々のタイミングで、右打ち示唆表示X14Aを左打ち示唆表示X14Bに変更するようにしてもよい。

【1323】

上記遊技機1の実施形態において、方向示唆表示変更演出Dの次変動演出を、方向示唆表示変更演出A～Cのリザルト演出の後であって、時短最終変動の次の変動で行うようにしてもよい。

【1324】

上記遊技機1の実施形態では、方向示唆表示変更演出において、右打ち示唆表示X14

10

20

30

40

50

A、左打ち示唆表示X 1 4 B、リザルト表示X 1 4 C、左打ち示唆表示X 1 4 Dをメイン表示画面7 aに表示していたが、サブ表示画面6 4に表示するようにしてもよい。

【1 3 2 5】

〔効果例〕

以下に、方向示唆表示変更演出の効果例を示す。

〔効果1〕

上記遊技機1の実施形態では、方向示唆表示変更演出において、特別図柄の特定の一変動（例えば、時短遊技（確変フラグOFFの場合）の最後の変動（大当たり後の特別図柄の100変動目））で、遊技者に遊技球を第1の方向（例えば、右方向）に射出するように示唆する第1の方向示唆表示（例えば、右打ち示唆表示X 1 4 A）と、遊技者に遊技球を第2の方向（例えば、左方向）に射出するように示唆する第2の方向示唆表示（例えば、左打ち示唆表示X 1 4 B）とをおこなう。この構成によれば、特別図柄の特定の一変動で、第1の方向示唆表示（例えば、右打ち示唆表示X 1 4 A）と、第2の方向示唆表示（例えば、左打ち示唆表示X 1 4 B）とをおこなうので、特別図柄の特定の一変動において、遊技球を射出すべき方向が目まぐるしく変わっても、遊技球を射出すべき方向を遊技者に示すことができ、遊技者が遊技球の射出方向を誤ることによって遊技者に不利益が生じることを抑制することができる。その結果、遊技を楽しく進行することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【1 3 2 6】

〔効果2〕

上記遊技機1の実施形態では、方向示唆表示変更演出において、特別図柄の特定の一変動（例えば、時短遊技（確変フラグOFFの場合）の最後の変動（大当たり後の特別図柄の100変動目））で、遊技者に遊技球を第1の方向（例えば、右方向）に射出するように示唆する第1の方向示唆表示（例えば、右打ち示唆表示X 1 4 A）がおこなわれ、その後、遊技者に遊技球を第2の方向（例えば、左方向）に射出するように示唆する第2の方向示唆表示（例えば、左打ち示唆表示X 1 4 B）がおこなわれる。この構成によれば、特別図柄の特定の一変動で、第1の方向示唆表示（例えば、右打ち示唆表示X 1 4 A）がおこなわれ、第2の方向示唆表示（例えば、左打ち示唆表示X 1 4 B）がおこなわれるので、特別図柄の特定の一変動において、第1の方向から第2の方向に変わる遊技球の射出すべき方向を遊技者に示すことができ、遊技者が遊技球の射出方向を誤ることによって遊技者に不利益が生じることを抑制することができる。その結果、遊技を楽しく進行することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【1 3 2 7】

〔効果3〕

上記遊技機1の実施形態では、方向示唆表示変更演出において、特別図柄の特定の一変動（例えば、時短遊技（確変フラグOFFの場合）の最後の変動（大当たり後の特別図柄の100変動目））で、遊技者に遊技球を第1の方向（例えば、右方向）に射出するように示唆する第1の方向示唆表示（例えば、右打ち示唆表示X 1 4 A）が、装飾図柄8 L，8 C，8 Rの変動表示演出がおこなわれているときにおこなわれ、その後、遊技者に遊技球を第2の方向（例えば、左方向）に射出するように示唆する第2の方向示唆表示（例えば、左打ち示唆表示X 1 4 B）がおこなわれる。この構成によれば、特別図柄の特定の一変動で、第1の方向示唆表示（例えば、右打ち示唆表示X 1 4 A）が、装飾図柄8 L，8 C，8 Rの変動表示演出がおこなわれているときにおこなわれ、その後、第2の方向示唆表示（例えば、左打ち示唆表示X 1 4 B）がおこなわれるので、装飾図柄8 L，8 C，8 Rの変動表示演出のときは、第1の方向が遊技球を射出すべき方向だと遊技者に示すことができ、その後、第1の方向から第2の方向に遊技球の射出すべき方向が変わったことを第2の方向示唆表示で示すことができるので、遊技者が遊技球の射出方向を誤ることによって遊技者に不利益が生じることを抑制することができる。その結果、遊技を楽しく進行することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【1 3 2 8】

〔効果 4〕

上記遊技機 1 の実施形態では、方向示唆表示変更演出において、特別図柄の特定の一変動（例えば、時短遊技（確変フラグ OFF の場合）の最後の変動（大当たり後の特別図柄の 100 変動目））で、遊技者に遊技球を第 1 の方向（例えば、右方向）に射出するように示唆する第 1 の方向示唆表示（例えば、右打ち示唆表示 X 1 4 A）が、装飾図柄 8 L，8 C，8 R の変動表示演出がおこなわれているときにおこなわれ、その後、遊技者に遊技球を第 2 の方向（例えば、左方向）に射出するように示唆する第 2 の方向示唆表示（例えば、左打ち示唆表示 X 1 4 B）が、装飾図柄 8 L，8 C，8 R の停止表示時におこなわれる。この構成によれば、特別図柄の特定の一変動で、第 1 の方向示唆表示（例えば、右打ち示唆表示 X 1 4 A）が、装飾図柄 8 L，8 C，8 R の変動表示演出がおこなわれているときにおこなわれ、その後、第 2 の方向示唆表示（例えば、左打ち示唆表示 X 1 4 B）が装飾図柄 8 L，8 C，8 R の変動停止時におこなわれるので、装飾図柄 8 L，8 C，8 R の変動表示演出のときは、第 1 の方向が遊技球の射出すべき方向だと遊技者に示すことができ、その後、装飾図柄 8 L，8 C，8 R の変動停止時において、第 1 の方向から第 2 の方向に遊技球を射出すべき方向がかわったことを第 2 の方向示唆表示で示すことができるので、遊技者が遊技球の射出方向を誤ることによって遊技者に不利益が生じることを抑制することができる。その結果、遊技を楽しく進行することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【1329】

〔効果 5、6〕

20

上記遊技機 1 の実施形態では、方向示唆表示変更演出において、特別図柄の特定の一変動（例えば、時短遊技（確変フラグ OFF の場合）の最後の変動（大当たり後の特別図柄の 100 変動目））で、遊技者に遊技球を第 1 の方向に射出するように示唆する第 1 の方向示唆表示が、装飾図柄 8 L，8 C，8 R の変動表示演出がおこなわれているときにおこなわれ、その後、遊技者に遊技球を第 2 の方向に射出するように示唆する第 2 の方向示唆表示が、装飾図柄 8 L，8 C，8 R の停止表示時におこなわれ、第 1 の方向示唆表示は、遊技者に遊技球を右方向に射出するように示唆する右打ち示唆表示 X 1 4 A であり、第 2 の方向示唆は、遊技者に遊技球を左方向に射出するように示唆する左打ち示唆表示 X 1 4 B である。この構成によれば、特別図柄の特定の一変動で、右打ち示唆表示 X 1 4 A が、装飾図柄 8 L，8 C，8 R の変動表示演出がおこなわれているときにおこなわれ、その後、左打ち示唆表示 X 1 4 B が装飾図柄 8 L，8 C，8 R の変動停止時におこなわれるので、装飾図柄 8 L，8 C，8 R の変動表示演出のときは、右方向が遊技球を射出すべき方向だと遊技者に示すことができ、その後、装飾図柄 8 L，8 C，8 R の変動停止時において、右方向から左方向に遊技球を射出すべき方向が変わったことを左打ち示唆表示 X 1 4 B で示すことができるので、遊技者が遊技球の射出方向を誤ることによって遊技者に不利益が生じることを抑制することができる。その結果、遊技を楽しく進行することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【1330】

〔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。

40

〔態様 X 1 4 - 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、遊技者に遊技球を第 1 の方向に射出するように示唆する第 1 の方向示唆表示をおこなう演出であり、
前記第 2 の表示演出は、遊技者に遊技球を第 1 の方向とは異なる第 2 の方向に射出するように示唆する第 2 の方向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 の表示演出と含む組み合わせ演出がおこなわれる場合があり、

50

前記組み合わせ演出では、特別図柄の特定の一変動において、前記第 1 の表示演出と前記第 2 の表示演出とがおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

【1 3 3 1】

[態様 X 1 4 - 2]

態様 X 1 4 - 1 に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出では、前記特別図柄の特定の一変動において、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。

【1 3 3 2】

[態様 X 1 4 - 3]

態様 X 1 4 - 2 に記載の遊技機であって、

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

前記第 3 の表示演出は、装飾図柄を変動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、前記特別図柄の特定の一変動において、前記第 3 の表示演出がおこなわれ、前記第 1 の表示演出は前記第 3 の表示演出がおこなわれているときにおこなわれ、前記第 1 の表示演出の後、前記第 2 の表示演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

【1 3 3 3】

[態様 X 1 4 - 4]

態様 X 1 4 - 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、前記第 4 の表示演出をおこなう場合があり、

前記第 4 の表示演出は、前記装飾図柄を停止表示する演出であり、

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、前記特別図柄の特定の一変動において、前記第 3 の表示演出がおこなわれ、その後に、前記第 4 の表示演出がおこなわれ、前記第 1 の表示演出は前記第 3 の表示演出がおこなわれているときにおこなわれ、前記第 2 の表示演出は前記第 4 の表示演出時（または前記第 4 の表示演出後）におこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

【1 3 3 4】

[態様 X 1 4 - 5]

態様 X 1 4 - 4 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 の方向示唆表示は、遊技者に遊技球を右方向に射出するように示唆する右打ち表示である、

ことを特徴とする遊技機。

【1 3 3 5】

[態様 X 1 4 - 6]

態様 X 1 4 - 5 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の表示演出の前記第 2 の方向示唆表示は、遊技者に遊技球を左方向に射出するように示唆する左打ち表示である、

ことを特徴とする遊技機。

【1 3 3 6】

以下に図 1 7 5 ～ 図 1 7 8 を用いて文字演出について説明する。この文字演出は、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。例えば、装飾図柄の変動演出の開始時、変動中、リーチ時、リーチ演出（スーパーリーチ演出）中などに実行され得る。

【1 3 3 7】

[文字演出 A]

図175は、文字演出Aを説明するための図である。

文字演出Aでは、まず、図175(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のメイン表示画面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175(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。

【1338】

次に、図175(B)に示すように、メイン表示画面7aでは煽り演出が実行される。この煽り演出は、図175(A)に示した装飾図柄変動演出で、未だ装飾図柄8L、8C、8Rが停止する前にメイン表示画面7aが切り替わっておこなわれる。メイン表示画面7aが切り替わると、「チャンス！」という文字画像が表示画面7aの中央に大きく表示される。この「チャンス！」という文字画像により、変動中の装飾図柄8L、8C、8Rがリーチになることを遊技者に予感させることができる。つまり、遊技者の大当たり期待度を煽ることができる。

【1339】

次に、図175(C)に示すように、メイン表示画面7aではゾーン文字演出が実行される。図175(B)の煽り演出で「チャンス！」という文字画像が表示された後は、引き続き遊技者の大当たり期待度を煽る演出が実行され、所定タイミングになると、メイン表示画面7aが切り替わってゾーン文字演出が実行される。ゾーン文字演出が実行されると、メイン表示画面7aには「激熱ZONE」という文字画像MZ1と「赤」という文字画像MZ2からなるゾーン示唆文字画像MZが画面一杯に表示される。文字画像MZ1は、「激熱」の文字が上段に、「ZONE」の文字が下段に、それぞれ同一の赤色に配色されて表示され、これから激熱ZONEに突入することを示唆している。一方、文字画像MZ2は、「赤」の文字が文字画像MZ1の「O」と「N」の下部（一部）を覆うように表示されている。つまり、文字画像MZ2は、文字画像MZ1の上（前）に重ねて該文字画像MZ1が読み取りし得る態様で表示されている。また、文字画像MZ2は、文字画像MZ1と同一の赤色に配色されて表示されている（図示では、赤色をハッチング線で表示）。すなわち、文字画像MZ2は、文字画像MZ1の「激熱ZONE」という文字の色を、自身の色と漢字の意味とで示している。さらに、文字画像MZ1と文字画像MZ2とは、表示態様が相違して表示されている。図175(C)に示すように、文字画像MZ1は、左右にいくほど大きくなるように表示され、言い換えれば、中央にいくほど小さくなるように表示された表示態様であるのに対し、文字画像MZ2は、例えばゴシック体のように一様の太さで表示された表示態様である。すなわち、文字画像MZ1と文字画像MZ2とは、互いに書体が相違している。遊技者は、このゾーン文字演出により、さらに大当たり期待度が向上する。

【1340】

次に、図175(D)に示すように、メイン表示画面7aではリーチ演出が実行される。このリーチ演出は、図175(C)に示したゾーン示唆文字画像MZが所定期間表示された後、再びメイン表示画面7aが切り替わって図175(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。すなわち、このリーチ演出は、激熱ZONEに突入してリーチになったことを示している。ここで、本例では、装飾図柄8L、8C、8Rは、1～9の数字で構成され、奇数は確変図柄、偶数は通常図柄となっている。つまり、大当たり図柄配列「111」、「333」、「555」、「777」、「999」は確変大当たり、大当たり図柄配列「222」、「444」、「666」、「888」は通常大当たりとなっており、奇数のリーチ図柄配列は偶数のリーチ図柄配列よりも期待度が高くなっている。さらに、本例では、確変図柄でリーチになったときは、通常図柄でリーチになったときよりも大当たりになる確率が高く設定されている。言い換えれば、リーチハズレになる場合には、確変図柄

10

20

30

40

50

でリーチになる確率よりも、通常図柄でリーチになる確率が高く設定されている。なお、この図175(D)では、このリーチ図柄配列は確変リーチである「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。そして、このリーチ状態が維持された状態で、激熱ZONEによるゾーン演出がおこなわれる。

【1341】

[文字演出B]

図176は、文字演出Bを説明するための図である。

文字演出Bでは、まず、図176(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のメイン表示画面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176(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。

【1342】

次に、図176(B)に示すように、メイン表示画面7aでは煽り演出が実行される。この煽り演出は、図176(A)に示した装飾図柄変動演出で、未だ装飾図柄8L、8C、8Rが停止する前にメイン表示画面7aが切り替わっておこなわれる。メイン表示画面7aが切り替わると、「チャンス!」という文字画像が表示画面7aの中央に大きく表示される。この「チャンス!」という文字画像により、変動中の装飾図柄8L、8C、8Rがリーチになることを遊技者に予感させることができる。つまり、遊技者の大当たり期待度を煽ることができる。

【1343】

次に、図176(C)に示すように、メイン表示画面7aではゾーン文字演出が実行される。図176(B)の煽り演出で「チャンス!」という文字画像が表示された後は、引き続き遊技者の大当たり期待度を煽る演出が実行され、所定タイミングになると、メイン表示画面7aが切り替わってゾーン文字演出が実行される。ゾーン文字演出が実行されると、メイン表示画面7aには「激熱ZONE」という文字画像MZ1と「赤」という文字画像MZ2からなるゾーン示唆文字画像MZが画面一杯に表示される。文字画像MZ1は、「激熱」の文字が上段に、「ZONE」の文字が下段に、それぞれ同一の赤色に配色されて表示され、これから激熱ZONEに突入することを示唆している。一方、文字画像MZ2は、「赤」の文字が文字画像MZ1の「O」と「N」の下部(一部)を覆うように表示されている。つまり、文字画像MZ2は、文字画像MZ1の上(前)に重ねて該文字画像MZ1が読み取りし得る態様で表示されている。また、文字画像MZ2は、文字画像MZ1と同一の赤色に配色されて表示されている(図示では、赤色をハッチング線で表示)。すなわち、文字画像MZ2は、文字画像MZ1の「激熱ZONE」という文字の色を、自身の色と漢字の意味とで示している。さらに、文字画像MZ1と文字画像MZ2とは、表示態様が相違して表示されている。図176(C)に示すように、文字画像MZ1は、左右にいくほど大きくなるように表示され、言い換えれば、中央にいくほど小さくなるように表示された表示態様であるのに対し、文字画像MZ2は、例えばゴシック体のように一様の太さで表示された表示態様である。すなわち、文字画像MZ1と文字画像MZ2とは、互いに書体が相違している。遊技者は、このゾーン文字演出により、さらに大当たり期待度が向上する。

【1344】

次に、図176(D)に示すように、メイン表示画面7aではリーチ演出が実行される。このリーチ演出は、図176(C)に示したゾーン示唆文字画像MZが所定期間表示された後、再び表示画面7aが切り替わって図176(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。すなわち、このリーチ演出は、激熱ZONEに突入してリーチになったことを示して

いる。ここで、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、大当たり図柄配列「2 2 2」、「4 4 4」、「6 6 6」、「8 8 8」は通常大当たりとなっており、奇数のリーチ図柄配列は偶数のリーチ図柄配列よりも期待度が高くなっている。さらに、本例では、確変図柄でリーチになったときは、通常図柄でリーチになったときよりも大当たりになる確率が高く設定されている。言い換えれば、リーチハズレになる場合には、確変図柄でリーチになる確率よりも、通常図柄でリーチになる確率が高く設定されている。

そして、この図 1 7 6 (D) では、このリーチ図柄配列は確変リーチである「7 ↓ 7」が示されている。これは、図 1 7 6 (C) に示したゾーン示唆文字画像 M Z の表示が赤色であったことに起因している。つまり、ゾーン示唆文字画像 M Z は複数色あり、図 1 7 6 (C) に示したように、ゾーン文字演出によって、ゾーン示唆文字画像 M Z の色が変わるようになっている。そして、複数色あるゾーン示唆文字画像 M Z は、その色の違いによって大当たり期待度を示唆するようになっている。すなわち、文字画像 M Z 1 は、大当たり期待度を示唆する情報の表示を伴う所定ゾーンを、所定の色の第 1 文字（「激熱 Z O N E」）で示唆する表示であり、文字画像 M Z 2 は、第 1 文字の色を示す第 2 文字の表示である。本例では、後述するが、ゾーン示唆文字画像 M Z の色は、上述した赤以外に、青、白の 3 色あり、大当たり期待度は赤 > 青 > 白に設定されている。したがって、この図 1 7 6 (D) に示すリーチ演出では、先にゾーン文字演出によって最も大当たり期待度の高い赤色のゾーン示唆文字画像 M Z が表示されたことに起因して、通常図柄のリーチよりも大当たりになる確率の高い確変図柄のリーチである「7 ↓ 7」が表示されたのである。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。そして、このリーチ状態が維持された状態で、激熱 Z O N E によるゾーン演出がおこなわれる。

なお、この図 1 7 6 (D) に示すリーチ演出は、図 1 7 6 (C) に示したゾーン文字演出で赤色のゾーン示唆文字画像 M Z が表示された場合であっても、必ずおこなわれることはなく、所定の確率で後述の図 1 7 6 (G) に示すような、確変図柄のリーチよりも大当たりになる確率の低い通常図柄のリーチ演出がおこなわれる場合もあり得る。

【1 3 4 5】

次に、図 1 7 6 (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 7 6 (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 7 6 (C) に示したゾーン文字演出で赤色のゾーン示唆文字画像 M Z の表示を経て、図 1 7 6 (D) で確変リーチになった後確変大当たりしたことを示している。本例では、この確変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、遊技者は確変大当たりを確信する。

なお、この図 1 7 6 (E) に示す大当たり確定演出は、図 1 7 6 (C) に示したゾーン文字演出で赤色のゾーン示唆文字画像 M Z が表示された場合であっても、必ずおこなわれることはなく、所定の確率で後述の図 1 7 6 (H) に示すようなハズレ図柄停止演出がおこなわれる場合もあり得る。

【1 3 4 6】

一方、図 1 7 6 (C) に代わって、メイン表示画面 7 a では、図 1 7 6 (F) に示すゾーン文字演出が実行される場合がある。このゾーン文字演出が実行されると、メイン表示画面 7 a には「激熱 Z O N E」という文字画像 M Z 1 と「青」という文字画像 M Z 2 となるゾーン示唆文字画像 M Z が画面一杯に表示される。文字画像 M Z 1 は、「激熱」の文字が上段に、「Z O N E」の文字が下段に、それぞれ同一の青色に配色されて表示され、これから激熱 Z O N E に突入することを示唆している。一方、文字画像 M Z 2 は、「青」の文字が文字画像 M Z 1 の「O」と「N」の下部（一部）を覆うように表示されている。つまり、文字画像 M Z 2 は、文字画像 M Z 1 の上（前）に重ねて該文字画像 M Z 1 が読み取りし得る態様で表示されている。また、文字画像 M Z 2 は、文字画像 M Z 1 と同一の青色に配色されて表示されている（図示では、青色を水玉模様で表示）。すなわち、文字画

10

20

30

40

50

像 M Z 2 は、文字画像 M Z 1 の「激熱 Z O N E」という文字の色を、自身の色と漢字の意味とで示している。さらに、文字画像 M Z 1 と文字画像 M Z 2 とは、表示態様が相違して表示されている。図 1 7 6 (C) に示すように、文字画像 M Z 1 は、左右にいくほど小さくなるように表示され、言い換えれば、中央にいくほど小さくなるように表示された表示態様であるのに対し、文字画像 M Z 2 は、例えばゴシック体のように一様の太さで表示された表示態様である。すなわち、文字画像 M Z 1 と文字画像 M Z 2 とは、互いに書体が相違している。遊技者は、このゾーン文字演出により、さらに大当たり期待度が向上する。

【1 3 4 7】

次に、図 1 7 6 (G) に示すように、メイン表示画面 7 a ではリーチ演出が実行される。このリーチ演出は、図 1 7 6 (F) に示したゾーン示唆文字画像 M Z が所定期間表示された後、再びメイン表示画面 7 a が切り替わって図 1 7 6 (A) に示した装飾図柄変動演出が表示され、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。すなわち、このリーチ演出は、激熱 Z O N E に突入してリーチになったことを示している。そして、この図 1 7 6 (G) では、このリーチ図柄配列は通常リーチである「8 ↓ 8」が示されている。これは、図 1 7 6 (F) に示したゾーン示唆文字画像 M Z の表示が青色であったことに起因している。つまり、この図 1 7 6 (G) に示すリーチ演出では、先にゾーン文字演出によって 2 番目に大当たり期待度の高い青色のゾーン示唆文字画像 M Z が表示されたことに起因して、確変図柄のリーチよりも大当たりになる確率の低い通常図柄のリーチである「8 ↓ 8」が表示されたのである。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。そして、このリーチ状態が維持された状態で、激熱 Z O N E によるゾーン演出がおこなわれる。

なお、この図 1 7 6 (G) に示すリーチ演出は、図 1 7 6 (F) に示したゾーン文字演出で青色のゾーン示唆文字画像 M Z が表示された場合であっても、必ずおこなわれることはなく、所定の確率で図 1 7 6 (D) に示すような、通常図柄のリーチよりも大当たりになる確率の高い確変図柄のリーチ演出がおこなわれる場合もあり得る。

【1 3 4 8】

次に、図 1 7 6 (H) に示すように、メイン表示画面 7 a 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 1 7 6 (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 7 6 (F) に示したゾーン文字演出で青色のゾーン示唆文字画像 M Z の表示を経て、図 1 7 6 (G) で通常リーチになった後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「8 5 8」が示されている。

なお、この図 1 7 6 (H) に示すハズレ図柄停止演出は、図 1 7 6 (F) に示したゾーン文字演出で青色のゾーン示唆文字画像 M Z が表示された場合であっても、必ずおこなわれることはなく、所定の確率で図 1 7 6 (E) に示すような大当たり確定演出がおこなわれる場合もあり得る。

【1 3 4 9】

つまり、この図 1 7 6 に示した文字演出 B では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が変動中に大当たり期待度を示唆するゾーン文字演出が実行可能であり、このゾーン文字演出は、ゾーン示唆文字画像 M Z の色によって大当たりの期待度が変化するようになっている。すなわち、ゾーン文字演出で表示されるゾーン示唆文字画像 M Z は、赤色で表示されたときは最も大当たり期待度が高くなり、青色で表示されたときは次に大当たり期待度が高くなり、後述の白色で表示されたときは最も大当たり期待度が低くなる。言い換えれば、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の当該変動結果が大当たりである場合には、ゾーン示唆文字画像 M Z は、赤色で表示される確率が最も高く、次に青色で表示される確率が高く、白色で表示される確率が最も低くなる。

【1 3 5 0】

[文字演出 C]

図 1 7 7 は、文字演出 C を説明するための図である。

文字演出 C では、まず、図 1 7 7 (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 のメイン表

10

20

30

40

50

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 177 (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。

【1351】

次に、図 177 (B) に示すように、メイン表示画面 7 a では煽り演出が実行される。この煽り演出は、図 177 (A) に示した装飾図柄変動演出で、未だ装飾図柄 8 L、8 C、8 R が停止する前にメイン表示画面 7 a が切り替わっておこなわれる。メイン表示画面 7 a が切り替わると、「チャンス！」という文字画像が表示画面 7 a の中央に大きく表示される。この「チャンス！」という文字画像により、変動中の装飾図柄 8 L、8 C、8 R がリーチになることを遊技者に予感させることができる。つまり、遊技者の大当たり期待度を煽ることができる。

【1352】

次に、図 177 (C) に示すように、メイン表示画面 7 a ではゾーン文字演出が実行される。図 177 (B) の煽り演出で「チャンス！」という文字画像が表示された後は、引き続き遊技者の大当たり期待度を煽る演出が実行され、所定タイミングになると、メイン表示画面 7 a が切り替わってゾーン文字演出が実行される。ゾーン文字演出が実行されると、メイン表示画面 7 a には「激熱 ZONE」という文字画像 MZ1 と「赤」という文字画像 MZ2 からなるゾーン示唆文字画像 MZ が画面一杯に表示される。文字画像 MZ1 は、「激熱」の文字が上段に、「ZONE」の文字が下段に、それぞれ同一の赤色に配色されて表示され、これから激熱 ZONE に突入することを示唆している。一方、文字画像 MZ2 は、「赤」の文字が文字画像 MZ1 の「O」と「N」の下部（一部）を覆うように表示されている。つまり、文字画像 MZ2 は、文字画像 MZ1 の上（前）に重ねて該文字画像 MZ1 が読み取りし得る態様で表示されている。また、文字画像 MZ2 は、文字画像 MZ1 と同一の赤色に配色されて表示されている（図示では、赤色をハッチング線で表示）。すなわち、文字画像 MZ2 は、文字画像 MZ1 の「激熱 ZONE」という文字の色を、自身の色と漢字の意味とで示している。さらに、文字画像 MZ1 と文字画像 MZ2 とは、表示態様が相違して表示されている。図 177 (C) に示すように、文字画像 MZ1 は、左右にいくほど大きくなるように表示され、言い換えれば、中央にいくほど小さくなるように表示された表示態様であるのに対し、文字画像 MZ2 は、例えばゴシック体のように一様の太さで表示された表示態様である。すなわち、文字画像 MZ1 と文字画像 MZ2 とは、互いに書体が相違している。遊技者は、このゾーン文字演出により、さらに大当たり期待度が向上する。

【1353】

次に、図 177 (D) に示すように、メイン表示画面 7 a ではリーチ演出が実行される。このリーチ演出は、図 177 (C) に示したゾーン示唆文字画像 MZ が所定期間表示された後、再び表示画面 7 a が切り替わって図 177 (A) に示した装飾図柄変動演出が表示され、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。すなわち、このリーチ演出は、激熱 ZONE に突入してリーチになったことを示している。ここで、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「111」、「333」、「555」、「777」、「999」は確変大当たり、大当たり図柄配列「222」、「444」、「666」、「888」は通常大当たりとなっており、奇数のリーチ図柄配列は偶数のリーチ図柄配列よりも期待度が高くなっている。さらに、本例では、確変図柄でリーチになったときは、通常図柄でリーチになったときよりも大当たりになる確率が高く設定されている。言い換えれば、リーチハズレになる場合には、確変図柄でリーチになる確率よりも、通常図柄でリーチになる確率が高く設定されている。

そして、この図 177 (D) では、このリーチ図柄配列は確変リーチである「7↓7」が示されている。これは、図 177 (C) に示したゾーン示唆文字画像 MZ の表示が赤色

10

20

30

40

50

であったことに起因している。つまり、ゾーン示唆文字画像MZは複数色あり、図177(C)に示したように、ゾーン文字演出によって、ゾーン示唆文字画像MZの色が変化するようにになっている。そして、複数色あるゾーン示唆文字画像MZは、その色の違いによって大当たり期待度を示唆するようになっている。すなわち、文字画像MZ1は、大当たり期待度を示唆する情報の表示を伴う所定ゾーンを、所定の色の第1文字(「激熱ZONE」)で示唆する表示であり、文字画像MZ2は、第1文字の色を示す第2文字の表示である。本例では、後述するが、ゾーン示唆文字画像MZの色は、上述した赤以外に、青、白の3色あり、大当たり期待度は赤>青>白に設定されている。したがって、この図177(D)に示すリーチ演出では、先にゾーン文字演出によって最も大当たり期待度の高い赤色のゾーン示唆文字画像MZが表示されたことに起因して、通常図柄のリーチよりも大

10

当たりになる確率の高い確変図柄のリーチである「7↓7」が表示されたのである。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。そして、このリーチ状態が維持された状態で、激熱ZONEによるゾーン演出がおこなわれる。

なお、この図177(D)に示すリーチ演出は、図177(C)に示したゾーン文字演出で赤色のゾーン示唆文字画像MZが表示された場合であっても、必ずおこなわれることはなく、所定の確率で後述の図177(G)に示すような、確変図柄のリーチよりも大

当たりになる確率の低い通常図柄のリーチ演出がおこなわれる場合もあり得る。

【1354】

次に、図177(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177(A)に示した装飾図柄8L、8C、8Rの当該変

20

動の結果が、図177(C)に示したゾーン文字演出で赤色のゾーン示唆文字画像MZの表示を経て、図177(D)で確変リーチになった後確変大当たりしたことを示している。本例では、この確変大当たり図柄配列は「777」が示されている。なお、装飾図柄8L、8C、8Rの上方には、「大当たり~!」という文字が表示されるようになっている。この大当たり確定演出により、遊技者は確変大当たりを確信する。

なお、この図177(E)に示す大当たり確定演出は、図177(C)に示したゾーン文字演出で赤色のゾーン示唆文字画像MZが表示された場合であっても、必ずおこなわれることはなく、所定の確率で後述の図177(H)に示すようなハズレ図柄停止演出がお

こなわれる場合もあり得る。

【1355】

30

一方、図177(C)に代わって、メイン表示画面7aでは、図177(F)に示すゾーン文字演出が実行される場合がある。このゾーン文字演出が実行されると、メイン表示画面7aには「激熱ZONE」という文字画像MZ1からなるゾーン示唆文字画像MZが画面一杯に表示される。文字画像MZ1は、「激熱」の文字が上段に、「ZONE」の文字が下段に、それぞれ同一の白色に配色されて表示され(図示では、白色を白抜き文字にて表示)、これから激熱ZONEに突入することを示唆している。ここで、この図177(F)に示すゾーン文字演出では、上述した図177(C)に示したゾーン文字演出のように、文字画像MZ1と同一の白色に配色され、文字画像MZ1の「激熱ZONE」という文字の色を、自身の色と漢字の意味とで示す文字画像MZ2は、表示されないようになっている。すなわち、この図177(F)に示すゾーン文字演出では、文字画像MZ1の上(前)に重ねて該文字画像MZ1が読み取りし得る態様で表示される文字画像MZ2は表示されず、文字画像MZ1の「激熱ZONE」という文字のみがメイン表示画面7aに表示されている。つまり、ゾーン示唆文字画像MZは「激熱ZONE」という文字画像MZ1のみで構成されている。これは、上述したように、複数色あるゾーン示唆文字画像MZは、その色の違いによって大当たり期待度を示唆するようになっており、白色で表示されるゾーン示唆文字画像MZは、最も大当たり期待度が低くなっている。つまり、最も大当たり期待度の高い赤色のゾーン示唆文字画像MZ、および、2番目に大当たり期待度の高い青色のゾーン示唆文字画像MZは、常に文字画像MZ2は表示されるようになっているが、この最も大当たり期待度の低い白色のゾーン示唆文字画像MZでは、文字画像MZ2は表示される場合と表示されない場合があり、この図177(F)に示すゾーン文字演

40

50

出では、文字画像M Z 2が表示されない例を示している。

【1356】

次に、図177（G）に示すように、メイン表示画面7aではリーチ演出が実行される。このリーチ演出は、図177（F）に示したゾーン示唆文字画像M Zが所定期間表示された後、再びメイン表示画面7aが切り替わって図177（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。すなわち、このリーチ演出は、激熱ZONEに突入してリーチになったことを示している。そして、この図177（G）では、このリーチ図柄配列は通常リーチである「8↓8」が示されている。これは、図177（F）に示したゾーン示唆文字画像M Zの表示が白色であったことに起因している。つまり、この図177（G）に示すリーチ演出では、先にゾーン文字演出によって最も大当たり期待度の低い白色のゾーン示唆文字画像M Zが表示されたことに起因して、確変図柄のリーチよりも大当たりになる確率の低い通常図柄のリーチである「8↓8」が表示されたのである。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。そして、このリーチ状態が維持された状態で、激熱ZONEによるゾーン演出がおこなわれる。

10

なお、この図177（G）に示すリーチ演出は、図177（F）に示したゾーン文字演出で白色のゾーン示唆文字画像M Zが表示された場合であっても、必ずおこなわれることはなく、所定の確率で図177（D）に示すような、通常図柄のリーチよりも大当たりになる確率の高い確変図柄のリーチ演出がおこなわれる場合もあり得る。

【1357】

20

次に、図177（H）に示すように、メイン表示画面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177（A）に示した装飾図柄8L、8C、8Rの当該変動の結果が、図177（F）に示したゾーン文字演出で白色のゾーン示唆文字画像M Zの表示を経て、図177（G）で通常リーチになった後ハズレたことを示している。本例では、このハズレ図柄配列は「858」が示されている。

なお、この図177（H）に示すハズレ図柄停止演出は、図177（F）に示したゾーン文字演出で白色のゾーン示唆文字画像M Zが表示された場合であっても、必ずおこなわれることはなく、所定の確率で図177（E）に示すような大当たり確定演出がおこなわれる場合もあり得る。

【1358】

30

つまり、この図177に示した文字演出Cでは、装飾図柄8L、8C、8Rが変動中に大当たり期待度を示唆するゾーン文字演出が実行可能であり、このゾーン文字演出は、ゾーン示唆文字画像M Zの色によって大当たりの期待度が変化している。すなわち、ゾーン文字演出で表示されるゾーン示唆文字画像M Zは、赤色で表示されたときは最も大当たり期待度が高くなり、上述した青色で表示されたときは次に大当たり期待度が高くなり、白色で表示されたときは最も大当たり期待度が低くなる。言い換えれば、装飾図柄8L、8C、8Rの当該変動結果が大当たりである場合には、ゾーン示唆文字画像M Zは、赤色で表示される確率が最も高く、次に青色で表示される確率が高く、白色で表示される確率が最も低くなる。

【1359】

40

[文字演出D]

図178は、文字演出Dを説明するための図である。

文字演出Dでは、まず、図178（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のメイン表示画面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178（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。

【1360】

50

次に、図178(B)に示すように、メイン表示画面7aでは煽り演出が実行される。この煽り演出は、図178(A)に示した装飾図柄変動演出で、未だ装飾図柄8L、8C、8Rが停止する前にメイン表示画面7aが切り替わっておこなわれる。メイン表示画面7aが切り替わると、「チャンス!」という文字画像が表示画面7aの中央に大きく表示される。この「チャンス!」という文字画像により、変動中の装飾図柄8L、8C、8Rがリーチになることを遊技者に予感させることができる。つまり、遊技者の大当たり期待度を煽ることができる。

【1361】

次に、図178(C)に示すように、メイン表示画面7aではゾーン文字演出が実行される。図178(B)の煽り演出で「チャンス!」という文字画像が表示された後は、引き続き遊技者の大当たり期待度を煽る演出が実行され、所定タイミングになると、メイン表示画面7aが切り替わってゾーン文字演出が実行される。ゾーン文字演出が実行されると、メイン表示画面7aには「激熱ZONE」という文字画像MZ1と「青」という文字画像MZ2からなるゾーン示唆文字画像MZが画面一杯に表示される。文字画像MZ1は、「激熱」の文字が上段に、「ZONE」の文字が下段に、それぞれ同一の青色に配色されて表示され、これから激熱ZONEに突入することを示唆している。一方、文字画像MZ2は、「青」の文字が文字画像MZ1の「O」と「N」の下部(一部)を覆うように表示されている。つまり、文字画像MZ2は、文字画像MZ1の上(前)に重ねて該文字画像MZ1が読み取りし得る態様で表示されている。また、文字画像MZ2は、文字画像MZ1と同一の青色に配色されて表示されている(図示では、青色を水玉模様で表示)。すなわち、文字画像MZ2は、文字画像MZ1の「激熱ZONE」という文字の色を、自身の色と漢字の意味とで示している。さらに、文字画像MZ1と文字画像MZ2とは、表示態様が相違して表示されている。図178(C)に示すように、文字画像MZ1は、左右にいくほど大きくなるように表示され、言い換えれば、中央にいくほど小さくなるように表示された表示態様であるのに対し、文字画像MZ2は、例えばゴシック体のように一様の太さで表示された表示態様である。すなわち、文字画像MZ1と文字画像MZ2とは、互いに書体が相違している。また、上述したように、ゾーン示唆文字画像MZの色は、赤、青、白の3色あり、大当たり期待度は赤>青>白に設定されている。つまり、図178(C)に示すゾーン文字演出は、2番目に大当たり期待度の高いゾーン文字演出がおこなわれたことになる。

【1362】

次に、図178(D)に示すように、メイン表示画面7aではリーチ演出が実行される。このリーチ演出は、図178(C)に示したゾーン示唆文字画像MZが所定期間表示された後、再びメイン表示画面7aが切り替わって図178(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。すなわち、このリーチ演出は、激熱ZONEに突入してリーチになったことを示している。そして、この図178(D)では、このリーチ図柄配列は通常リーチである「8↓8」が示されている。これは、図178(C)に示したゾーン示唆文字画像MZの表示が青色であったことに起因している。つまり、この図178(D)に示すリーチ演出では、先にゾーン文字演出によって2番目に大当たり期待度の高い青色のゾーン示唆文字画像MZが表示されたことに起因して、確変図柄のリーチよりも大当たりになる確率の低い通常図柄のリーチである「8↓8」が表示されたのである。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。そして、このリーチ状態が維持された状態で、激熱ZONEによるゾーン演出がおこなわれる。

【1363】

次に、図178(E)に示すように、メイン表示画面7aではカットイン演出が実行される。このカットイン演出は、図178(C)に示したゾーン示唆文字画像MZを構成する「激熱ZONE」という文字画像MZ1のうちの、「激熱」という上段の文字MZ1Aのみがメイン表示画面7aにカットイン表示される。しかも、この「激熱」の文字MZ1Aは、図178(C)に示した青色の文字画像MZ1とは異なり、赤色(図示では、赤色

10

20

30

40

50

をハッチング線で表示)で表示される。この大当たり期待度の最も高い赤色の「激熱」という文字MZ1Aがカットインすることにより、通常リーチ中の装飾図柄8L、8C、8Rがさらに発展することを遊技者に予感させることができる。つまり、遊技者の大当たり期待度を高めることができる。

【1364】

次に、図178(F)に示すように、メイン表示画面7aでは昇格演出が実行される。図177(E)のカットイン演出で「激熱」の文字MZ1Aが表示された後は、引き続いて遊技者の大当たり期待度を高める演出が実行され、所定タイミングになると、メイン表示画面7aが切り替わって昇格演出が実行される。昇格演出が実行されると、メイン表示画面7aには、通常図柄のリーチ「8↓8」よりも大当たりになる確率の高い確変図柄のリーチである「7↓7」が表示される。つまり、図178(C)のゾーン文字演出で青色のゾーン示唆文字画像MZが表示され、一旦、通常図柄のリーチ「8↓8」が表示されたものの、図177(E)のカットイン演出で赤色の「激熱」の文字MZ1Aが表示されたことにより、通常図柄のリーチ「8↓8」よりも大当たりになる確率の高い確変図柄のリーチである「7↓7」に昇格したのである。

なお、この図178(F)に示すカットイン演出は、図178(E)に示したカットイン演出で赤色の「激熱」の文字MZ1Aが表示された場合であっても、必ずおこなわれることはなく、所定の確率で通常図柄のリーチ「8↓8」が維持され、昇格しない場合もあり得る。

【1365】

次に、図178(G)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178(A)に示した装飾図柄8L、8C、8Rの当該変動の結果が、図178(C)に示したゾーン文字演出で青色のゾーン示唆文字画像MZの表示、図177(E)に示したカットイン演出で赤色の「激熱」の文字MZ1Aの表示を経て、図177(F)で通常リーチから確変リーチに昇格した後、確変大当たりしたことを示している。本例では、この確変大当たり図柄配列は「777」が示されている。なお、装飾図柄8L、8C、8Rの上方には、「大当たり〜!」という文字が表示されるようになっている。この大当たり確定演出により、遊技者は確変大当たりを確信する。

なお、この図178(G)に示す大当たり確定演出は、図178(E)に示したカットイン演出で赤色の「激熱」の文字MZ1Aが表示された場合であっても、必ずおこなわれることはなく、所定の確率で上述の図177(H)に示すようなハズレ図柄停止演出がおこなわれる場合もあり得る。

【1366】

[効果例]

以下に、文字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175～図178に示すように、第1文字画像(文字画像MZ1)と第2文字画像(文字画像MZ2)とを表示し、第1文字画像の上に第2文字画像を重ねて表示することにより文字演出画像(ゾーン示唆文字画像MZ)を表示する構成になっている。この構成によれば、第1文字画像の上に第2文字画像を重ねて表示する文字演出画像に、遊技者の関心を引くことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【1367】

[効果2]

上記実施形態の遊技機1では、図175～図178に示すように、文字演出画像(ゾーン示唆文字画像MZ)は、第1文字画像(文字画像MZ1)が読み取りし得る態様で、第1文字画像の上に第2文字画像(文字画像MZ2)を重ねて表示される構成になっている。この構成によれば、文字演出画像は、遊技者の関心を引くとともに、文字演出画像の内容を遊技者に把握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。

【1368】

[効果 3]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 7 5～図 1 7 8 に示すように、文字演出画像（ゾーン示唆文字画像 M Z）において、第 1 文字画像（文字画像 M Z 1）は、大当たり期待度を示唆する情報の表示を伴う所定ゾーンを、所定の色の第 1 文字（激熱 Z O N E）で示唆する表示であり、第 2 文字画像（文字画像 M Z 2）は、第 1 文字の色を示す第 2 文字（赤または青）の表示である構成になっている。この構成によれば、所定の色で表示された第 1 文字に重ねて、該第 1 文字の表示の色を具体的に示す第 2 文字を表示するという斬新な画像により、遊技者に文字演出画像を強く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。

【1 3 6 9】

10

[効果 4]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 7 5～図 1 7 8 に示すように、文字演出画像（ゾーン示唆文字画像 M Z）において、第 1 文字画像（文字画像 M Z 1）の第 1 文字（激熱 Z O N E）と第 2 文字画像（文字画像 M Z 2）の第 2 文字（赤または青）とは、同じ色で表示されるときともに、表示態様が相違して表示される構成になっている。この構成によれば、さらに文字演出画像を目立たせることができ、さらに遊技者に文字演出画像を強く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。

【1 3 7 0】

[効果 5]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 7 6～図 1 7 8 に示すように、文字演出画像（ゾーン示唆文字画像 M Z）の色の違いによって大当たり期待度を示唆する構成になっている。この構成によれば、遊技者に容易に大当たり期待度を把握させることができる。特に、第 1 文字画像（文字画像 M Z 1）に加え、第 2 文字画像（文字画像 M Z 2）の文字で具体的に第 1 文字画像の色を報知するので、たとえ遊技者が色弱（色覚異常）であっても、容易に大当たり期待度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。

20

【1 3 7 1】

[効果 6]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 7 8 に示すように、大当たり期待度が最も低い色の文字演出画像（ゾーン示唆文字画像 M Z）を表示する場合には、文字演出画像を第 1 文字画像（文字画像 M Z 1）のみで表示し得る構成になっている。この構成によれば、通常とは相違する表示態様の文字演出画像を表示することで、遊技者に、大当たり期待度が最も低い文字演出画像がおこなわれたことを容易に理解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。

30

【1 3 7 2】

[変形例]

以下に、文字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 1 7 5～図 1 7 8 に示すように、文字画像 M Z 2 は、文字画像 M Z 1 の「激熱 Z O N E」という文字の色を、自身の色と漢字の意味とで示す「赤」、「青」で表示するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、「赤」は、「紅」、「緋」「朱」であってもよい。また、「青」は、「蒼」、「藍」であってもよい。また、文字画像 M Z 2 は、「赤」、「青」、「白」を例示したが、これに「緑」を加えてもよい。この場合、「緑」は、「碧」「翠」であってもよい。

40

【1 3 7 3】

[変形例 2]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 7 5～図 1 7 8 に示すように、文字画像 M Z 1 は、左右にいくほど大きくなるように表示し、文字画像 M Z 2 は、一様の太さで表示して、それぞれ表示態様が相違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、文字画像 M Z 1 は明朝体、文字画像 M Z 2 はゴシック体というように、互い

50

に書体が相違している表示態様であってもよい。

【1374】

〔変形例3〕

上記実施形態の遊技機1では、図175～図178に示すように、確変図柄でリーチになったときは、通常図柄でリーチになったときよりも大当たりになる確率が高くなるようにしたが、この場合、さらに、確変図柄のリーチの中で、リーチ図柄の種類によって大当たりになる確率が異なるようにしてもよい。例えば、奇数のリーチ図柄のうち、大当たりになる確率は「7↓7」が最も高く、「3↓3」が2番目に高くなるようにしてもよい。

【1375】

〔変形例4〕

上記実施形態の遊技機1では、図175～図178に示すように、ゾーン文字演出が実行される（文字演出画像（ゾーン示唆文字画像MZ）が表示される）タイミングは、装飾図柄の変動中に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、装飾図柄が変動開始する直前や直後の変動開始時や、装飾図柄がリーチになる直前や直後のリーチ時や、リーチ中などにゾーン文字演出を実行するようにしてもよい。

【1376】

〔変形例5〕

上記実施形態の遊技機1では、図178に示すように、最も大当たり期待度の低い白色のゾーン示唆文字画像MZでは、文字画像MZ2は表示される場合と表示されない場合があるようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、最も大当たり期待度の高い赤色のゾーン示唆文字画像MZ、および、2番目に大当たり期待度の高い青色のゾーン示唆文字画像MZについても、同様に、文字画像MZ2は表示される場合と表示されない場合があるようにしてもよい。そして、この場合、文字画像MZ2が表示されたときと表示されなかったときとで、大当たり期待度が変化するようにしてもよい。例えば、文字画像MZ2が表示されたときは、表示されなかっ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。

【1377】

〔変形例6〕

上記実施形態の遊技機1では、図175～図178に示すように、ゾーン文字演出が実行されて激熱ZONEに突入し、この激熱ZONEにてリーチ演出などの所定の演出がおこなわれるようにしたが、この場合、ゾーン（激熱ZONE）演出では、ゾーン文字演出で表示された文字画像MZ1（「激熱ZONE」）の色を基調とした演出をおこなうようにしてもよい。例えば、文字画像MZ1が赤で表示された場合は、その後のゾーン演出で赤の色を基調とした演出をおこなうといった具合である。

【1378】

〔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、

前記第1演出は、所定のタイミングで所定の文字演出画像を表示する演出であり、

前記表示手段は、第1文字画像と第2文字画像とを表示し、前記第1文字画像の上に前記第2文字画像を重ねて表示することにより前記文字演出画像を表示する、

ことを特徴とする遊技機。

〔態様E1-2〕

前記文字演出画像は、前記第1文字画像が読み取りし得る態様で、前記第1文字画像の上に前記第2文字画像を重ねて表示される、

ことを特徴とする態様E1-1に記載の遊技機。

〔態様E1-3〕

10

20

30

40

50

前記第1文字画像は、大当たり期待度を示唆する情報の表示を伴う所定ゾーンを、所定の色の第1文字で示唆する表示であり、

前記第2文字画像は、前記第1文字の色を示す第2文字の表示である、
ことを特徴とする態様E1-1または態様E1-2に記載の遊技機。

〔態様E1-4〕

前記第1文字と前記第2文字とは、同じ色で表示されるとともに、表示態様が相違して表示される、

ことを特徴とする態様E1-3に記載の遊技機。

〔態様E1-5〕

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2演出は、前記文字演出画像の色を変化して表示する演出であり、

前記表示手段は、前記文字演出画像の色の違いによって大当たり期待度を示唆する、
ことを特徴とする態様E1-1から態様E1-4までのいずれか一つに記載の遊技機。

〔態様E1-6〕

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3演出を実行可能であり、

前記第3演出は、前記文字演出画像を前記第1文字画像のみで表示する演出であり、

前記表示手段は、前記大当たり期待度が最も低い色の前記文字演出画像を表示する場合には、前記第3演出をおこない得る、

ことを特徴とする態様E1-5に記載の遊技機。

【1379】

以下に図179～図182を用いて期待値示唆演出A～Cについて説明する。この期待値示唆演出は、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、期待値示唆演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM103から対応する画像データを読み出してメイン表示画面7a、および、サブ表示画面64に画像を表示させる演出である。

【1380】

〔期待値示唆演出A〕

図179は、期待値示唆演出Aを説明するための図である。図179(A)～(J)は、メイン表示画面7a、右サブ表示画面64R、および、左サブ表示画面64Lに表示される内容を表している。期待値示唆演出Aでは、まず、図179(A)に示すように、メイン表示画面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)が表示される。メイン表示画面7aの下方には、保留アイコン9Aと当該保留アイコン9Cが表示されている。保留アイコン9Aと当該保留アイコン9Cは、丸い図形の外観を表した丸形状を有している。ここでは、特図1保留数が4である状態を例示している。右サブ表示画面64Rには、大当たり遊技終了後からのゲーム数(変動回数)を表す回数表示画像KHGが表示されている。回数表示画像KHGは、大当たり遊技終了後に実施された特別図柄抽選の回数と等しい。ここでは、回数表示画像KHGは、白抜きの数字画像となっており、大当たり遊技終了後から「16」回のゲーム(特別図柄抽選)が終了しており、現在の変動が17回目であることを示唆している。

【1381】

図179(B)に示すように、装飾図柄がハズレの態様で確定停止すると、右サブ表示画面64Rに表示される回数表示画像KHGの値が1インクリメントされる。すなわち、17回目のゲーム(特別図柄抽選)が終了したことを示唆している。そして、図179(C)に示すように、保留消化とともに、次の変動表示が開始される。この変動表示中、任意のタイミングで図179(D)に示すように、回数表示画像KHGの態様が変化する場合がある。ここでは、回数表示画像KHGが白抜きの数字画像であったものが、赤色の数値画像に変化する。この変化により、変化前よりも、特別図柄抽選における大当たりの期待度が高くなったことを示唆している。なお、回数表示画像KHGは

10

20

30

40

50

、変化する色の種類によって、特別図柄抽選における大当たりの期待度の大きさを示唆するように構成されていてもよい。例えば、回数表示画像KHGは、青色、緑色、赤色、柄模様のいずれかに変化可能に設定されており、変化した色に対する大当たり期待度の大きさが、青色<緑色<赤色<柄模様となるように構成されていてもよい。

【1382】

回数表示画像KHGが赤色に変化すると、図179(E)に示すように、装飾図柄によるリーチが形成され、スペシャルリーチ演出が実行される。右サブ表示画面64Rでは赤色に変化した回数表示画像KHGが継続して表示される。スペシャルリーチ演出では、図179(F)に示すように、まず、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rがリーチを形成したまま縮小しつつ、メイン表示画面7aの左上と右上に縮小表示される。また、装飾図柄や保留アイコンが消え、バトル演出が実行される。バトル演出では、味方キャラクタCRAと敵キャラクタCRBとが戦う映像が表示される。バトル演出で味方キャラクタCRAが勝つと、図179(G)に示すように、装飾図柄が大当たりの態様で確定停止する。装飾図柄が大当たりの態様で確定停止するすると、右サブ表示画面64Rに表示される回数表示画像KHGの値が1インクリメントされる。すなわち、18回目のゲーム(特別図柄抽選)が終了したことを示唆している。

【1383】

その後、図179(H)に示すように大当たり遊技が開始される。大当たり遊技中、右サブ表示画面64Rには回数表示画像KHGが当選時におけるゲーム数(ここでは18)のまま継続して表示される。大当たり遊技が終了して、時短状態となると、図179(I)に示すように、右サブ表示画面64Rに表示されている回数表示画像KHGはゼロにリセットされる。そして、図179(J)に示すように、時短状態における1回目の変動表示が開始される。このとき回数表示画像KHGは、ゼロのままである。すなわち、大当たり遊技終了後から「0」回のゲーム(特別図柄抽選)が終了しており、現在の変動が1回目であることを示唆している。

【1384】

[期待値示唆演出B]

図180は、期待値示唆演出Bを説明するための図である。図180(A)～(J)は、メイン表示画面7a、右サブ表示画面64R、および、左サブ表示画面64Lに表示される内容を表している。期待値示唆演出Bでは、まず、図180(A)に示すように、メイン表示画面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)が表示される。メイン表示画面7aの下方には、保留アイコン9Aと当該保留アイコン9Cが表示されている。保留アイコン9Aと当該保留アイコン9Cは、丸い図形の外観を表した丸形状を有している。ここでは、特図1保留数が4である状態を例示している。右サブ表示画面64Rには、大当たり遊技終了後からのゲーム数(変動回数)を表す回数表示画像KHGが表示されている。回数表示画像KHGは、大当たり遊技終了後に実施された特別図柄抽選の回数と等しい。ここでは、回数表示画像KHGは、白抜きの数字画像となっており、大当たり遊技終了後から「16」回のゲーム(特別図柄抽選)が終了しており、現在の変動が17回目であることを示唆している。右サブ表示画面64Rと左サブ表示画面64Lには、笑った人の顔を現す画像SLと画像SRが表示される。右サブ表示画面64Rに表示される画像SRと、左サブ表示画面64Lに表示される画像SLは同じ画像であるため、互いに対応する画像となっている。画像SRと画像SLは、ともに、笑った人の顔が左右に回転した状態を表すように画像が変化している。

【1385】

図180(B)に示すように、装飾図柄がハズレの態様で確定停止すると、右サブ表示画面64Rに表示される回数表示画像KHGの値が1インクリメントされる。すなわち、17回目のゲーム(特別図柄抽選)が終了したことを示唆している。そして、図180(C)に示すように、保留消化とともに、次の変動表示が開始される。この変動表示中、任意のタイミングで図180(D)に示すように、左サブ表示画面64Lに表示される画像

全体の変化が停止する変化停止演出がおこなわれる場合がある。ここでは、笑った人の顔が左右に回転した状態を表していた画像 S L が、フリーズして、回転を停止した状態で表示される。この変化停止演出により、変化停止前よりも、特別図柄抽選における大当たりの期待度が高くなったことを示唆している。右サブ表示画面 6 4 R に表示されている画像 S R は、笑った人の顔が左右に回転した状態を表すように継続して画像が変化している。

【1386】

左サブ表示画面 6 4 L の変化停止演出が実行されると、図 180 (E) に示すように、メイン表示画面 7 a では、装飾図柄によるリーチが形成され、スペシャルリーチ演出が実行される。左サブ表示画面 6 4 L では変化停止演出が継続して表示される。スペシャルリーチ演出では、図 180 (F) に示すように、まず、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R がリーチを形成したまま縮小しつつ、メイン表示画面 7 a の左上と右上に縮小表示される。また、装飾図柄や保留アイコンが消え、バトル演出が実行される。バトル演出では、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とが戦う映像が表示される。バトル演出で味方キャラクタ C R A が勝つと、図 180 (G) に示すように、装飾図柄が大当たりの態様で確定停止する。装飾図柄が大当たりの態様で確定停止するすると、右サブ表示画面 6 4 R に表示される回数表示画像 K H G の値が 1 インクリメントされる。すなわち、18 回目のゲーム（特別図柄抽選）が終了したことを示唆している。

【1387】

その後、図 180 (H) に示すように大当たり遊技が開始される。大当たり遊技が開始されると、左サブ表示画面 6 4 L の変化停止演出が終了する。ここでは、画像 S L が、フリーズして、回転を停止した状態であった画像 S L が、再度、笑った人の顔が左右に回転した状態を表すように変化する。右サブ表示画面 6 4 R に表示されている画像 S R は、笑った人の顔が左右に回転した状態を表すように継続して画像が変化している。大当たり遊技中、右サブ表示画面 6 4 R には回数表示画像 K H G が当選時におけるゲーム数（ここでは 18）のまま継続して表示される。大当たり遊技が終了して、時短状態となると、図 180 (I) に示すように、右サブ表示画面 6 4 R に表示されている回数表示画像 K H G はゼロにリセットされる。そして、図 180 (J) に示すように、時短状態における 1 回目の変動表示が開始される。このとき回数表示画像 K H G は、ゼロのままである。すなわち、大当たり遊技終了後から「0」回のゲーム（特別図柄抽選）が終了しており、現在の変動が 1 回目であることを示唆している。

【1388】

〔期待値示唆演出 C〕

図 181 は、期待値示唆演出 C を説明するための図である。図 181 (A) ~ (J) は、メイン表示画面 7 a、右サブ表示画面 6 4 R、および、左サブ表示画面 6 4 L に表示される内容を表している。期待値示唆演出 C では、まず、図 181 (A) に示すように、メイン表示画面 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）が表示される。メイン表示画面 7 a の下方には、保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C が表示されている。保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C は、丸い図形の外観を表した丸形状を有している。ここでは、特図 1 保留数が 4 である状態を例示している。右サブ表示画面 6 4 R には、大当たり遊技終了後からのゲーム数（変動回数）を表す回数表示画像 K H G が表示されている。回数表示画像 K H G は、大当たり遊技終了後に実施された特別図柄抽選の回数と等しい。ここでは、回数表示画像 K H G は、白抜きの数字画像となっており、大当たり遊技終了後から「16」回のゲーム（特別図柄抽選）が終了しており、現在の変動が 17 回目であることを示唆している。右サブ表示画面 6 4 R には、さらに、回数表示画像 K H G に隣接してセレクト画像 K E Y が表示されている。セレクト画像 K E Y は、セレクトボタン 6 8 の外観を表した画像であり、ここでは、遊技機 1 の音量設定や演出設定をおこなうことが可能であることを示唆している。左サブ表示画面 6 4 L には、笑った人の顔を現す画像 S L が表示される。画像 S L は、笑った人の顔が左右に回転した状態を表すように画像が変化している。

【1389】

図181(B)に示すように、装飾図柄がハズレの態様で確定停止すると、右サブ表示画面64Rに表示される回数表示画像KHGの値が1インクリメントされる。すなわち、17回目のゲーム(特別図柄抽選)が終了したことを示唆している。そして、図181(C)に示すように、保留消化とともに、次の変動表示が開始される。この変動表示中、任意のタイミングで図181(D)に示すように、回数表示画像KHGの態様が変化する演出がおこなわれる場合がある。ここでは、回数表示画像KHGが白抜きの数字画像であったものが、赤色の数値画像に変化する。この変化により、変化前よりも、特別図柄抽選における大当たりの期待度が高くなったことを示唆している。なお、回数表示画像KHGは、変化する色の種類によって、特別図柄抽選における大当たりの期待度の大きさを示唆するように構成されていてもよい。例えば、回数表示画像KHGは、青色、緑色、赤色、柄模様のいずれかに変化可能に設定されており、変化した色に対する大当たり期待度の大きさが、青色<緑色<赤色<柄模様となるように構成されていてもよい。左サブ表示画面64Lに表示されている画像SLは、笑った人の顔が左右に回転した状態を表すように継続して画像が変化している。

【1390】

回数表示画像KHGが赤色に変化すると、図181(E)に示すように、装飾図柄によるリーチが形成され、スペシャルリーチ演出が実行される。右サブ表示画面64Rでは赤色に変化した回数表示画像KHGが継続して表示される。スペシャルリーチ演出では、図181(F)に示すように、まず、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rがリーチを形成したまま縮小しつつ、メイン表示画面7aの左上と右上に縮小表示される。また、装飾図柄や保留アイコンが消え、バトル演出が実行される。バトル演出では、味方キャラクタCRAと敵キャラクタCRBとが戦う映像が表示される。右サブ表示画面64Rには、ボタン画像BTNと、操作促進画像RNDと、が表示される。ボタン画像BTNは、演出ボタン63の外観を表した画像であり、ボタンが押された状態と押されていない状態とに切り替可能に表示される。操作促進画像RNDは「押せ」の文字画像であり、遊技者に操作(押圧操作)を促す。なお、ここに、演出ボタン63の操作有効期間の残り期間を表すタイマーバーである操作有効期間示唆画像TBIが表示されてもよい。演出ボタン63の操作をおこなうと、バトル演出結果が表示される。バトル演出で味方キャラクタCRAが勝つと、図181(G)に示すように、装飾図柄が大当たりの態様で確定停止する。装飾図柄が大当たりの態様で確定停止すると、右サブ表示画面64Rに表示される回数表示画像KHGの値が1インクリメントされる。すなわち、18回目のゲーム(特別図柄抽選)が終了したことを示唆している。右サブ表示画面64Rには、セレクト画像KEYが再表示される。左サブ表示画面64Lに表示されている画像SLは、笑った人の顔が左右に回転した状態を表すように継続して画像が変化している。

【1391】

その後、図181(H)に示すように大当たり遊技が開始される。大当たり遊技中、右サブ表示画面64Rには回数表示画像KHGが当選時におけるゲーム数(ここでは18)のまま継続して表示される。大当たり遊技が終了して、時短状態となると、図181(I)に示すように、右サブ表示画面64Rに表示されている回数表示画像KHGはゼロにリセットされる。そして、図181(J)に示すように、時短状態における1回目の変動表示が開始される。このとき回数表示画像KHGは、ゼロのままである。すなわち、大当たり遊技終了後から「0」回のゲーム(特別図柄抽選)が終了しており、現在の変動が1回目であることを示唆している。左サブ表示画面64Lに表示されている画像SLは、笑った人の顔が左右に回転した状態を表すように継続して画像が変化している。

【1392】

図182は、回数表示画像KHGの変化の態様についての変形例を例示した説明図である。上述の期待値示唆演出A~Cで示した回数表示画像KHGは、以下のように態様に変化してもよい。図182(A)は、通常時における回数表示画像KHGを例示している。ここでは、白抜きの数字画像となっている。この回数表示画像KHGが、図182(B)に示すように、字体(フォント)が変化することによって大当たりの期待度が高いことを

10

20

30

40

50

示唆してもよい。または、図182(C)に示すように、回数表示画像KHGが漢字書きに変化することで大当たりの期待度が高いことを示唆してもよい。または、図182(D)に示すように、回数表示画像KHGの表示位置が変化する(例えば上方に表示される)ことで大当たりの期待度が高いことを示唆してもよい。または、図182(E)に示すように、回数表示画像KHGの角度が変化する(例えば傾く)ことで大当たりの期待度が高いことを示唆してもよい。または、図182(F)に示すように、回数表示画像KHGの大きさが変化する(例えば小さくなる)ことで大当たりの期待度が高いことを示唆してもよい。または、図182(G)に示すように、回数表示画像KHGの濃さが変化する(例えば薄くなる)ことで大当たりの期待度が高いことを示唆してもよい。または、図182(H)に示すように、回数表示画像KHGの発光態様に変化する(例えば点滅する、エフェクト画像EFが現れる)ことで大当たりの期待度が高いことを示唆してもよい。または、図182(I)に示すように、回数表示画像KHGがサブ表示画面64のうちの他方の画面に表示される(例えば左サブ表示画面64Lに表示される)ことで大当たりの期待度が高いことを示唆してもよい。または、図182(J)に示すように、回数表示画像KHGが消えることで大当たりの期待度が高いことを示唆してもよい。

10

【1393】

〔効果例〕

以下に、期待値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179、図181、図182に示すように、特定のタイミング以降に実行された特別図柄抽選の回数を示唆する回数表示画像KHGの態様によって、特別図柄抽選における当たりの期待度を示唆する第1の演出を実行することができる。この構成によれば、奇抜な演出によって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179、図181、図182に示すようにメイン表示画面7aと、メイン表示画面7aに隣接するサブ表示画面64(右サブ表示画面64Rおよび左サブ表示画面64L)とを含んでおり、第1の演出において、回数表示画像KHGは、サブ表示画面64に表示される。この構成によれば、奇抜な演出によって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3〕

上記実施形態の遊技機1では、図179、図181、図182に示すように、第1の演出では、回数表示画像KHGの色が変化するによって当たりの期待度を示唆する。この構成によれば、奇抜な演出によって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180に示すように、サブ表示画面64(左サブ表示画面64L)に表示される画像全体の変化が停止することによって、期待度を示唆する第2の演出を実行することができる。この構成によれば、奇抜な演出によって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5〕

上記実施形態の遊技機1では、図179～図182に示すように、。この構成によれば、奇抜な演出によって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179～図182に示すように、サブ表示画面64は、右サブ表示画面64Rと左サブ表示画面64Lとを含んでおり、第1の演出は、右サブ表示画面64Rを用いて実行され、第2の演出は、左サブ表示画面64Lを用いて実行される。この構成によれば、奇抜な演出によって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。

50

【1394】

〔変形例〕

以下に、期待値示唆演出の変形例を示す。

〔変形例1〕

図179、図181、図182の期待値示唆演出A、Cにおいて、回数表示画像KHGは、変化する色の種類によって、特別図柄抽選における大当たりの期待度の大きさを示唆するように構成されていてもよい。また、回数表示画像KHGは、形状が変化し、変化した形状の種類によって、特別図柄抽選における大当たりの期待度の大きさを示唆するように構成されていてもよい。

【1395】

〔変形例2〕

図179、図181、図182の期待値示唆演出A、Cにおいて、回数表示画像KHGは態様の変化によって、特別図柄抽選における大当たりの期待度の大きさを示唆するものとした。しかし、小当たりの期待度の大きさを示唆してもよいし、リーチ演出が実行されることを示唆してもよい。また、当該変動の期待度を示唆するものに限定されず、先読み演出として、当該変動以降の期待度を示唆してもよい。

【1396】

〔変形例3〕

図179、図181、図182の期待値示唆演出A、Cにおいて、回数表示画像KHGは、メイン表示画面7a、右サブ表示画面64R、および、左サブ表示画面64Lのいずれに表示されていてもよい。図180の期待値示唆演出Bにおいて、サブ表示画面64の画像全体の変化が停止することによって、期待度を示唆する演出（変化停止演出）は、回数表示画像KHGが表示されている右サブ表示画面64Rで実行されてもよいし、回数表示画像KHGが表示されていない左サブ表示画面64Lで実行されてもよい。また、回数表示画像KHGの態様の変化によって特別図柄抽選における大当たりの期待度の大きさを示唆する演出と、サブ表示画面64の画像全体の変化が停止することによって、期待度を示唆する演出（変化停止演出）とは、同じ1変動において同時に実行されてもよい。

【1397】

〔変形例4〕

図179～図182の期待値示唆演出A～Cを適宜組み合わせてもよい。例えば、図179の期待値示唆演出Aにおいて、回数表示画像KHGの態様の変化によって特別図柄抽選における大当たりの期待度の大きさを示唆する演出と、図180の期待値示唆演出Bにおいて、サブ表示画面64の画像全体の変化が停止することによって、期待度を示唆する演出（変化停止演出）とが、同じ1変動において同時に実行されてもよい。

【1398】

〔変形例5〕

図179～図182の期待値示唆演出A～Cでは、説明した演出の一部を備えていなくてもよいし、他の演出が追加されていてもよい。

【1399】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇〔態様E2-1〕

複数種類の画像を表示可能な表示手段と、を備える遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは、特定のタイミング以降に実行された特別図柄抽選の回数示唆する回数表示画像であり、

前記回数表示画像の態様によって、特別図柄抽選における当たりの期待度を示唆する第1の演出を実行可能な

ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様E2-2〕

態様E2-1に記載の遊技機であって、

10

20

30

40

50

前記表示手段は、メイン表示手段と、前記メイン表示手段に隣接するサブ表示手段とを含んでおり、

前記第1の演出において、前記回数表示画像は、前記サブ表示手段に表示されることを特徴とする遊技機。

◇[態様E2-3]

態様E2-1または態様E2-2に記載の遊技機であって、

前記第1の演出では、回数表示画像の色が変化することによって当たりの期待度を示唆する

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様E2-4]

態様E2-2に記載の遊技機であって、

前記サブ表示手段に表示される画像全体の変化が停止することによって、前記期待度を示唆する第2の演出を実行可能な

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様E2-5]

態様E2-4に記載の遊技機であって、

前記サブ表示手段は、第1のサブ表示手段と第2のサブ表示手段とを含んでおり、

前記第1の演出は、前記第1のサブ表示手段を用いて実行され、

前記第2の演出は、前記第2のサブ表示手段を用いて実行される

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様E2-6]

態様E2-1から態様E2-5までのいずれか一項に記載の遊技機は、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、

前記第1の演出では、前記回数表示画像は、操作手段画像に近接して表示される

ことを特徴とする遊技機。

【1400】

以下に図183～図186を用いて期待度示唆文字演出について説明する。この期待度示唆文字演出は、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。例えば、装飾図柄の変動演出の開始時、変動中、リーチ時、リーチ演出（スーパーリーチ演出）中などに実行され得る。

【1401】

[期待度示唆文字演出A]

図183は、期待度示唆文字演出Aを説明するための図である。

期待度示唆文字演出Aでは、まず、図183（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のメイン表示画面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183（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。

【1402】

次に、図183（B）に示すように、メイン表示画面7aでは煽り演出が実行される。この煽り演出は、図183（A）に示した装飾図柄変動演出で、未だ装飾図柄8L、8C、8Rが停止する前にメイン表示画面7aが切り替わっておこなわれる。メイン表示画面7aが切り替わると、「チャンス！」という文字画像が表示画面7aの中央に大きく表示される。この「チャンス！」という文字画像により、変動中の装飾図柄8L、8C、8Rがリーチになることを遊技者に予感させることができる。つまり、遊技者の大当たり期待度を煽ることができる。

【1403】

次に、図183(C)に示すように、メイン表示画面7aでは期待度示唆文字演出が実行される。図183(B)の煽り演出で「チャンス!」という文字画像が表示された後は、引き続いて遊技者の大当たり期待度を煽る演出が実行され、所定タイミングになると、メイン表示画面7aが切り替わって期待度示唆文字演出が実行される。期待度示唆文字演出が実行されると、メイン表示画面7aには、障子状の左障子体K1および右障子体K2と、「激」という文字MGおよび「熱」という文字MAが表示される。左障子体K1と文字MGとは、1セットとして常時重なって左表示体LHを表示する。右障子体K2と文字MAとは、1セットとして常時重なって右表示体RHを表示する。そして、この期待度示唆文字演出が実行されると、左表示体LHは画面上を右に移動し、右表示体RHは画面上を左に移動し、その後あたかも障子が閉まるように、画面の中央で左表示体LHと右表示体RHとが当接し、これにより完成表示体CHを形成して該完成表示体CHを、図183(C)に示すように画面一杯に表示する。そして、完成表示体CHが表示された状態では、左障子体K1および右障子体K2に重なって「激熱」という熟語の文字が表示される。つまり、左表示体LHと右表示体RHとが離間している状態では、左表示体LHには左障子体K1と熟語の文字の一部である「激」という文字MGとが重なって表示され、右表示体RHには右障子体K2と熟語の文字の一部である「熱」という文字MAとが重なって表示され、左表示体LHと右表示体RHとが当接して完成表示体CHを表示した状態では、完成表示体CHには「激熱」という熟語の文字が表示されるようになっている。

10

【1404】

次に、図183(D)に示すように、メイン表示画面7aではリーチ演出が実行される。このリーチ演出は、図183(C)に示した完成表示体CHが所定期間表示された後、再びメイン表示画面7aが切り替わって図183(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。すなわち、このリーチ演出は、図183(C)に示した期待度示唆文字演出が実行されことによりリーチになったことを示している。ここで、本例では、装飾図柄8L、8C、8Rは、1~9の数字で構成され、奇数は確変図柄、偶数は通常図柄となっている。つまり、大当たり図柄配列「111」、「333」、「555」、「777」、「999」は確変大当たり、大当たり図柄配列「222」、「444」、「666」、「888」は通常大当たりとなっており、奇数のリーチ図柄配列は偶数のリーチ図柄配列よりも期待度が高くなっている。さらに、本例では、確変図柄でリーチになったときは、通常図柄でリーチになったときよりも大当たりになる確率が高く設定されている。言い換えれば、リーチハズレになる場合には、確変図柄でリーチになる確率よりも、通常図柄でリーチになる確率が高く設定されている。なお、この図183(D)では、このリーチ図柄配列は通常リーチである「8↓8」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。

20

30

【1405】

次に、図183(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183(A)に示した装飾図柄8L、8C、8Rの当該変動の結果が、図183(C)に示した期待度示唆文字演出の完成表示体CHの表示を経て、図183(D)で通常リーチになった後通常大当たりしたことを示している。本例では、この通常大当たり図柄配列は「888」が示されている。なお、装飾図柄8L、8C、8Rの上方には、「大当たり~!」という文字が表示されるようになっている。この大当たり確定演出により、遊技者は通常大当たりを確信する。

40

なお、この図183(E)に示す大当たり確定演出は、図183(C)に示した期待度示唆文字演出で完成表示体CHが表示された場合であっても、必ずおこなわれることはなく、所定の確率で後述の図183(H)に示すようなハズレ図柄停止演出がおこなわれる場合もあり得る。

【1406】

一方、図183(C)に代わって、メイン表示画面7aでは、図183(F)に示す期

50

期待度示唆文字演出が実行される場合がある。この期待度示唆文字演出が実行されると、図 183 (C) に示した期待度示唆文字演出と同様に左表示体 LH は画面上を右に移動し、右表示体 RH は画面上を左に移動するものの、左表示体 LH と右表示体 RH とは当接することなく、あたかも障子が半開きのような状態で、左表示体 LH と右表示体 RH とは離間して停止する。したがって、この図 183 (F) に示す期待度示唆文字演出では、図 183 (C) に示した期待度示唆文字演出のような完成表示体 CH は表示されず、熟語の文字の一部である「激」という文字 MG と「熱」という文字 MA とは、離間した状態で表示される。すなわち、この図 183 (F) に示す期待度示唆文字演出では、「激熱」という熟語の文字は読み取り難くなっている。

【1407】

次に、図 183 (G) に示すように、メイン表示画面 7 a では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、図 183 (F) に示した離間して停止した左表示体 LH と右表示体 RH とが所定期間表示された後、再びメイン表示画面 7 a が切り替わっておこなわれる。この図 183 (G) に示す装飾図柄変動演出は、上述した図 183 (A) に示した装飾図柄変動演出と同様におこなわれる。

【1408】

次に、図 183 (H) に示すように、メイン表示画面 7 a 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 183 (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 183 (F) に示した完成表示体 CH が表示されなかった期待度示唆文字演出を経て、リーチになることなくハズレたことを示している。本例では、このハズレ図柄配列は「858」が示されている。

なお、この図 183 (H) に示すハズレ図柄停止演出は、図 183 (F) に示した期待度示唆文字演出で完成表示体 CH が表示されなかった場合であっても、必ずおこなわれることはなく、所定の確率で図 183 (E) に示すような大当たり確定演出がおこなわれる場合もあり得る。

【1409】

つまり、この図 183 に示す期待度示唆文字演出 A では、図 183 (C) に示した期待度示唆文字演出のように、左表示体 LH と右表示体 RH とが当接して完成表示体 CH が表示されたときは通常リーチ後に通常大当たりになり、図 183 (F) に示した期待度示唆文字演出のように、左表示体 LH と右表示体 RH とは当接することなく、完成表示体 CH が表示されなかったときはリーチになることなくハズレになるようになっている。すなわち、期待度示唆文字演出で完成表示体 CH が表示されたときと表示されなかったときとで、その後に付与される特典が相違（リーチになるか否かの相違、リーチの種別の相違（確変リーチと通常リーチ）、大当たりの種別の相違（確変大当たりと通常大当たり）、当たりになるか否かの相違など）するようになっている。そして、期待度示唆文字演出で完成表示体 CH が表示されたときは、完成表示体 CH が表示されなかったときよりも有利な特典が付与される確率が高くなるようになっている。

【1410】

[期待度示唆文字演出 B]

図 184 は、期待度示唆文字演出 B を説明するための図である。

期待度示唆文字演出 B では、まず、図 184 (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 のメイン表示画面 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 184 (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。

【1411】

次に、図 184 (B) に示すように、メイン表示画面 7 a では煽り演出が実行される。この煽り演出は、図 184 (A) に示した装飾図柄変動演出で、未だ装飾図柄 8 L、8 C

10

20

30

40

50

、8 Rが停止する前にメイン表示画面7 aが切り替わっておこなわれる。メイン表示画面7 aが切り替わると、「チャンス！」という文字画像が表示画面7 aの中央に大きく表示される。この「チャンス！」という文字画像により、変動中の装飾図柄8 L、8 C、8 Rがリーチになることを遊技者に予感させることができる。つまり、遊技者の大当たり期待度を煽ることができる。

【1412】

次に、図184 (C) に示すように、メイン表示画面7 aでは期待度示唆文字演出が実行される。図184 (B) の煽り演出で「チャンス！」という文字画像が表示された後は、引き続き遊技者の大当たり期待度を煽る演出が実行され、所定タイミングになると、メイン表示画面7 aが切り替わって期待度示唆文字演出が実行される。期待度示唆文字演出が実行されると、メイン表示画面7 aには、障子状の左障子体K 1および右障子体K 2と、「熱」という単一の文字の一部H A（以下、一部文字H Aとも呼ぶ）および「熱」という単一の文字の一部H B（以下、一部文字H Bとも呼ぶ）と、左半円R Aと右半円R Bとが表示される。左障子体K 1と一部文字H Aと左半円R Aとは、1セットとして常時重なって左表示体L Hを表示する。右障子体K 2と一部文字H Bと右半円R Bとは、1セットとして常時重なって右表示体R Hを表示する。そして、この期待度示唆文字演出が実行されると、左表示体L Hは画面上を右に移動し、右表示体R Hは画面上を左に移動し、その後あたかも障子が閉まるように、画面の中央で左表示体L Hと右表示体R Hとが当接し、これにより完成表示体C Hを形成して該完成表示体C Hを、図183 (C) に示すように画面一杯に表示する。そして、完成表示体C Hが表示された状態では、左障子体K 1および右障子体K 2に重なって、左半円R Aと右半円R Bとで形成された円と、該円の中に一部文字H Aと一部文字H Bとで形成された「熱」という単一の文字が表示される。つまり、左表示体L Hと右表示体R Hとが離間している状態では、左表示体L Hには左障子体K 1に一部文字H Aと左半円R Aが重なって表示され、右表示体R Hには右障子体K 2に一部文字H Bと右半円R Bが重なって表示され、左表示体L Hと右表示体R Hとが当接して完成表示体C Hを表示した状態では、完成表示体C Hには円の中に「熱」という単一の文字が表示されるようになっている。

【1413】

次に、図184 (D) に示すように、メイン表示画面7 aではリーチ演出が実行される。このリーチ演出は、図184 (C) に示した完成表示体C Hが所定期間表示された後、再びメイン表示画面7 aが切り替わって図184 (A) に示した装飾図柄変動演出が表示され、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。すなわち、このリーチ演出は、図184 (C) に示した期待度示唆文字演出が実行されことによりリーチになったことを示している。ここで、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「111」、「333」、「555」、「777」、「999」は確変大当たり、大当たり図柄配列「222」、「444」、「666」、「888」は通常大当たりとなっており、奇数のリーチ図柄配列は偶数のリーチ図柄配列よりも期待度が高くなっている。さらに、本例では、確変図柄でリーチになったときは、通常図柄でリーチになったときよりも大当たりになる確率が高く設定されている。言い換えれば、リーチハズレになる場合には、確変図柄でリーチになる確率よりも、通常図柄でリーチになる確率が高く設定されている。なお、この図184 (D) では、このリーチ図柄配列は確変リーチである「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。

【1414】

次に、図184 (E) に示すように、メイン表示画面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184 (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184 (C) に示した期待度示唆文字演出の完成表示体C Hの表示を経て、図184 (D) で確変リーチになった後確変大当たりしたことを示している。本例では、この確変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、遊技者は確変大当たりを確信する。

なお、この図184(E)に示す大当たり確定演出は、図184(C)に示した期待度示唆文字演出で完成表示体CHが表示された場合であっても、必ずおこなわれることはなく、所定の確率で後述の図184(H)に示すようなハズレ図柄停止演出がおこなわれる場合もあり得る。

【1415】

一方、図184(C)に代わって、メイン表示画面7aでは、図184(F)に示す期待度示唆文字演出が実行される場合がある。この期待度示唆文字演出が実行されると、図184(C)に示した期待度示唆文字演出と同様に左表示体LHは画面上を右に移動し、右表示体RHは画面上を左に移動するものの、左表示体LHと右表示体RHとは当接することなく、あたかも障子が半開きのような状態で、左表示体LHと右表示体RHとは離間して停止する。したがって、この図184(F)に示す期待度示唆文字演出では、図184(C)に示した期待度示唆文字演出のような完成表示体CHは表示されず、「熱」という単一の文字の一部HAと「熱」という単一の文字の一部HB、および、左半円RAと右半円RBとは、離間した状態で表示される。すなわち、この図184(F)に示す期待度示唆文字演出では、「熱」という単一の文字は読み取り難くなっている。

【1416】

次に、図184(G)に示すように、メイン表示画面7aではリーチ演出が実行される。このリーチ演出は、図184(F)に示した離間して停止した左表示体LHと右表示体RHとが所定期間表示された後、再びメイン表示画面7aが切り替わって図184(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。すなわち、このリーチ演出は、図184(F)に示した期待度示唆文字演出が実行されことによりリーチになったことを示している。この図184(G)に示すリーチ演出は、図184(D)に示したリーチ演出と同様におこなわれるが、図184(D)に示した確変リーチとは異なり、ここでは通常リーチが表示される。なお、この図184(G)では、このリーチ図柄配列は「8↓8」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。

【1417】

次に、図184(H)に示すように、メイン表示画面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184(A)に示した装飾図柄8L、8C、8Rの当該変動の結果が、図184(F)に示した完成表示体CHが表示されなかった期待度示唆文字演出を経て、図184(G)で通常リーチになった後ハズレたことを示している。本例では、このハズレ図柄配列は「858」が示されている。

なお、この図184(H)に示すハズレ図柄停止演出は、図184(F)に示した期待度示唆文字演出で完成表示体CHが表示されなかった場合であっても、必ずおこなわれることはなく、所定の確率で図184(E)に示すような大当たり確定演出がおこなわれる場合もあり得る。

【1418】

つまり、この図184に示す期待度示唆文字演出Bでは、図184(C)に示した期待度示唆文字演出のように、左表示体LHと右表示体RHとが当接して完成表示体CHが表示されたときは確変リーチ後に確変大当たりになり、図184(F)に示した期待度示唆文字演出のように、左表示体LHと右表示体RHとは当接することなく、完成表示体CHが表示されなかったときは通常リーチ後にハズレになるようになっている。すなわち、期待度示唆文字演出で完成表示体CHが表示されたときと表示されなかったときとで、その後に付与される特典が相違（リーチになるか否かの相違、リーチの種別の相違（確変リーチと通常リーチ）、大当たりの種別の相違（確変大当たりと通常大当たり）、当たりになるか否かの相違など）するようになっている。そして、期待度示唆文字演出で完成表示体CHが表示されたときは、完成表示体CHが表示されなかったときよりも有利な特典が付与される確率が高くなるようになっている。

【1419】

[期待度示唆文字演出C]

図185は、期待度示唆文字演出Cを説明するための図である。

期待度示唆文字演出Cでは、まず、図185(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のメイン表示画面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185(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

【1420】

次に、図185(B)に示すように、メイン表示画面7aでは煽り演出が実行される。この煽り演出は、図185(A)に示した装飾図柄変動演出で、未だ装飾図柄8L、8C、8Rが停止する前にメイン表示画面7aが切り替わっておこなわれる。メイン表示画面7aが切り替わると、「チャンス!」という文字画像が表示画面7aの中央に大きく表示される。この「チャンス!」という文字画像により、変動中の装飾図柄8L、8C、8Rがリーチになることを遊技者に予感させることができる。つまり、遊技者の大当たり期待度を煽ることができる。

【1421】

次に、図185(C)に示すように、メイン表示画面7aでは期待度示唆文字演出が実行される。図185(B)の煽り演出で「チャンス!」という文字画像が表示された後は、引き続いて遊技者の大当たり期待度を煽る演出が実行され、所定タイミングになると、メイン表示画面7aが切り替わって期待度示唆文字演出が実行される。期待度示唆文字演出が実行されると、メイン表示画面7aには、障子状の左障子体K1および右障子体K2と、「激」という文字MGおよび「熱」という文字MAが表示される。左障子体K1と文字MGとは、1セットとして常時重なって左表示体LHを表示する。右障子体K2と文字MAとは、1セットとして常時重なって右表示体RHを表示する。そして、この期待度示唆文字演出が実行されると、左表示体LHは画面上を右に移動し、右表示体RHは画面上を左に移動し、その後あたかも障子が閉まるように、画面の中央で左表示体LHと右表示体RHとが当接し、これにより完成表示体CHを形成して該完成表示体CHを、図185(C)に示すように画面一杯に表示する。そして、完成表示体CHが表示された状態では、左障子体K1および右障子体K2に重なって「激熱」という熟語の文字が表示される。つまり、左表示体LHと右表示体RHとが離間している状態では、左表示体LHには左障子体K1と熟語の文字の一部である「激」という文字MGとが重なって表示され、右表示体RHには右障子体K2と熟語の文字の一部である「熱」という文字MAとが重なって表示され、左表示体LHと右表示体RHとが当接して完成表示体CHを表示した状態では、完成表示体CHには「激熱」という熟語の文字が表示されるようになっている。

20

30

ここで、左障子体K1および右障子体K2には、図185(C)に示すように格子状の左格子U1および右格子U2が表示される。そして、左障子体K1と文字MGが重なって表示される左表示体LHにおいて、文字MGと重なる左格子U1の部分は、大部分が視認できるようになっている。同様に、右障子体K2と文字MAが重なって表示される右表示体RHにおいて、文字MAと重なる右格子U2の部分は、大部分が視認できるようになっている。つまり、完成表示体CHにおいては、図185(C)に示すように格子状の表示(左格子U1および右格子U2)の視認性が高い表示態様になっている。言い換えれば、完成表示体CHにおいては、文字の表示(「激熱」)の視認性が低い表示態様になっている。

40

【1422】

次に、図185(D)に示すように、メイン表示画面7aではリーチ演出が実行される。このリーチ演出は、図185(C)に示した完成表示体CHが所定期間表示された後、再びメイン表示画面7aが切り替わって図185(A)に示した装飾図柄変動演出が表示

50

され、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。すなわち、このリーチ演出は、図 185 (C) に示した期待度示唆文字演出が実行され
ことによりリーチになったことを示している。ここで、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、大当たり図柄配列「2 2 2」、「4 4 4」、「6 6 6」、「8 8 8」は通
常大当たりとなっており、奇数のリーチ図柄配列は偶数のリーチ図柄配列よりも期待度
が高くなっている。さらに、本例では、確変図柄でリーチになったときは、通常図柄でリー
チになったときよりも大当たりになる確率が高く設定されている。言い換えれば、リーチ
ハズレになる場合には、確変図柄でリーチになる確率よりも、通常図柄でリーチになる確
率が高く設定されている。なお、この図 185 (D) では、このリーチ図柄配列は通常リー
チである「8 ↓ 8」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。

【1423】

次に、図 185 (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 185 (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 185 (C) に示した期待度示唆文字演出の完成表示体 C H の表示を経て、
図 185 (D) で通常リーチになった後通常大当たりしたことを示している。本例では、
この通常大当たり図柄配列は「8 8 8」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、遊技者は通常大当たりを確信する。

なお、この図 185 (E) に示す大当たり確定演出は、図 185 (C) に示した期待度
示唆文字演出で完成表示体 C H が表示された場合であっても、必ずおこなわれることはな
く、所定の確率で上述した図 184 (H) に示すようなハズレ図柄停止演出がおこなわれ
る場合もあり得る。

【1424】

一方、図 185 (C) に代わって、メイン表示画面 7 a では、図 185 (F) に示す期
待度示唆文字演出が実行される場合がある。この期待度示唆文字演出が実行されると、メ
イン表示画面 7 a には、障子状の左障子体 K 1 および右障子体 K 2 と、「熱」という単一
の文字の一部 H A (以下、一部文字 H A と呼ぶ) および「熱」という単一の文字の一部
H B (以下、一部文字 H B と呼ぶ) と、左半円 R A と右半円 R B とが表示される。左障
子体 K 1 と一部文字 H A と左半円 R A とは、1 セットとして常時重なって左表示体 L H を
表示する。右障子体 K 2 と一部文字 H B と右半円 R B とは、1 セットとして常時重なって
右表示体 R H を表示する。そして、この期待度示唆文字演出が実行されると、左表示体 L
H は画面上を右に移動し、右表示体 R H は画面上を左に移動し、その後あたかも障子が閉
まるように、画面の中央で左表示体 L H と右表示体 R H とが当接し、これにより完成表示
体 C H を形成して該完成表示体 C H を、図 185 (F) に示すように画面一杯に表示する。
そして、完成表示体 C H が表示された状態では、左障子体 K 1 および右障子体 K 2 に重
なって、左半円 R A と右半円 R B とで形成された円と、該円の中に一部文字 H A と一部文
字 H B とで形成された「熱」という単一の文字が表示される。つまり、左表示体 L H と右
表示体 R H とが離間している状態では、左表示体 L H には左障子体 K 1 に一部文字 H A と
左半円 R A が重なって表示され、右表示体 R H には右障子体 K 2 に一部文字 H B と右半円
R B が重なって表示され、左表示体 L H と右表示体 R H とが当接して完成表示体 C H を表
示した状態では、完成表示体 C H には円の中に「熱」という単一の文字が表示されるよう
になっている。

ここで、左障子体 K 1 および右障子体 K 2 には、図 185 (F) に示すように格子状の
左格子 U 1 および右格子 U 2 が表示される。そして、左障子体 K 1 に一部文字 H A と左半
円 R A が重なって表示される左表示体 L H において、一部文字 H A と左半円 R A とに重な
る左格子 U 1 の部分は、全く視認できないようになっている。同様に、右障子体 K 2 に一
部文字 H B と右半円 R B が重なって表示される右表示体 R H において、一部文字 H B と右

半円RBとに重なる右格子U2の部分は、全く視認できないようになっている。つまり、完成表示体CHにおいては、図185(F)に示すように格子状の表示(左格子U1および右格子U2)の視認性が低い表示態様になっている。言い換えれば、完成表示体CHにおいては、文字の表示(「熱」)の視認性が高い表示態様になっている。すなわち、図185(F)に示す完成表示体CHは、図185(C)に示す完成表示体CHよりも、格子状の表示(左格子U1および右格子U2)の視認性が低い表示態様になっている。言い換えれば、図185(F)に示す完成表示体CHは、図185(C)に示す完成表示体CHよりも、文字の表示の視認性が高い表示態様になっている。

【1425】

次に、図185(G)に示すように、メイン表示画面7aではリーチ演出が実行される。このリーチ演出は、図185(F)に示した完成表示体CHが所定期間表示された後、再びメイン表示画面7aが切り替わって図185(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。すなわち、このリーチ演出は、図185(F)に示した期待度示唆文字演出が実行されことによりリーチになったことを示している。この図185(G)に示すリーチ演出は、図185(D)に示したリーチ演出と同様におこなわれるが、図185(D)に示した通常リーチとは異なり、ここでは確変リーチが表示される。なお、この図185(G)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。

【1426】

次に、図185(H)に示すように、メイン表示画面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185(A)に示した装飾図柄8L、8C、8Rの当該変動の結果が、図185(F)に示した期待度示唆文字演出の完成表示体CHの表示を経て、図185(D)で確変リーチになった後確変大当たりしたことを示している。本例では、この確変大当たり図柄配列は「777」が示されている。なお、装飾図柄8L、8C、8Rの上方には、「大当たり〜!」という文字が表示されるようになっている。この大当たり確定演出により、遊技者は確変大当たりを確信する。

なお、この図185(H)に示す大当たり確定演出は、図185(F)に示した期待度示唆文字演出で完成表示体CHが表示された場合であっても、必ずおこなわれることはなく、所定の確率で上述した図184(H)に示すようなハズレ図柄停止演出がおこなわれる場合もあり得る。

【1427】

つまり、この図185に示す期待度示唆文字演出Cでは、図185(C)に示した期待度示唆文字演出のように、完成表示体CHにおいて、格子状の表示(左格子U1および右格子U2)の視認性が高い表示態様になっているときは通常リーチ後に通常大当たりになり、図185(F)に示した期待度示唆文字演出のように、完成表示体CHにおいて、格子状の表示(左格子U1および右格子U2)の視認性が低い表示態様になっているときは確変リーチ後に確変大当たりになるようになっている。すなわち、期待度示唆文字演出において、格子状の表示の視認性が低い完成表示体CHが表示されたときと、格子状の表示の視認性が高い完成表示体CHが表示されたときとで、その後に付与される特典が相違(リーチになるか否かの相違、リーチの種別の相違(確変リーチと通常リーチ)、大当たりの種別の相違(確変大当たりと通常大当たり)、当たりになるか否かの相違など)するようになっている。そして、期待度示唆文字演出で格子状の表示の視認性が低い完成表示体CHが表示されたときは、格子状の表示の視認性が高い完成表示体CHが表示されたときよりも有利な特典が付与される確率が高くなるようになっている。

[期待度示唆文字演出D]

図186は、期待度示唆文字演出Dを説明するための図である。

期待度示唆文字演出Dでは、まず、図186(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のメイン表示画面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

10

20

30

40

50

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 186 (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。

【1428】

次に、図 186 (B)に示すように、メイン表示画面 7 aでは煽り演出が実行される。この煽り演出は、図 186 (A)に示した装飾図柄変動演出で、未だ装飾図柄 8 L、8 C、8 Rが停止する前にメイン表示画面 7 aが切り替わっておこなわれる。メイン表示画面 7 aが切り替わると、「チャンス！」という文字画像が表示画面 7 aの中央に大きく表示される。この「チャンス！」という文字画像により、変動中の装飾図柄 8 L、8 C、8 Rがリーチになることを遊技者に予感させることができる。つまり、遊技者の大当たり期待度を煽ることができる。

【1429】

次に、図 186 (C)に示すように、メイン表示画面 7 aでは期待度示唆文字演出が実行される。図 186 (B)の煽り演出で「チャンス！」という文字画像が表示された後は、引き続いて遊技者の大当たり期待度を煽る演出が実行され、所定タイミングになると、メイン表示画面 7 aが切り替わって期待度示唆文字演出が実行される。期待度示唆文字演出が実行されると、メイン表示画面 7 aには、障子状の左障子体 K1および右障子体 K2と、「激」という文字 MGおよび「熱」という文字 MAが表示される。左障子体 K1と文字 MGとは、1セットとして常時重なって左表示体 LHを表示する。右障子体 K2と文字 MAとは、1セットとして常時重なって右表示体 RHを表示する。そして、この期待度示唆文字演出が実行されると、左表示体 LHは画面上を右に移動し、右表示体 RHは画面上を左に移動し、その後あたかも障子が閉まるように、画面の中央で左表示体 LHと右表示体 RHとが当接し、これにより完成表示体 CHを形成して該完成表示体 CHを、図 186 (C)に示すように画面一杯に表示する。そして、完成表示体 CHが表示された状態では、左障子体 K1および右障子体 K2に重なって「激熱」という熟語の文字が表示される。つまり、左表示体 LHと右表示体 RHとが離間している状態では、左表示体 LHには左障子体 K1と熟語の文字の一部である「激」という文字 MGとが重なって表示され、右表示体 RHには右障子体 K2と熟語の文字の一部である「熱」という文字 MAとが重なって表示され、左表示体 LHと右表示体 RHとが当接して完成表示体 CHを表示した状態では、完成表示体 CHには「激熱」という熟語の文字が表示されるようになっている。また、この図 186 (C)に示す期待度示唆文字演出では、左障子体 K1および右障子体 K2における障子状の表示としての左障子 S1および右障子 S2は、青色で表示されるようになっている（図示では、青色を水玉模様で表示）。

【1430】

次に、図 186 (D)に示すように、メイン表示画面 7 aではリーチ演出が実行される。このリーチ演出は、図 186 (C)に示した青色の障子の完成表示体 CHが所定期間表示された後、再びメイン表示画面 7 aが切り替わって図 183 (A)に示した装飾図柄変動演出が表示され、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。すなわち、このリーチ演出は、図 186 (C)に示した期待度示唆文字演出が実行されことによりリーチになったことを示している。ここで、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「111」、「333」、「555」、「777」、「999」は確変大当たり、大当たり図柄配列「222」、「444」、「666」、「888」は通常大当たりとなっており、奇数のリーチ図柄配列は偶数のリーチ図柄配列よりも期待度が高くなっている。さらに、本例では、確変図柄でリーチになったときは、通常図柄でリーチになったときよりも大当たりになる確率が高く設定されている。言い換えれば、リーチハズレになる場合には、確変図柄でリーチになる確率よりも、通常図柄でリーチになる確率が高く設定されている。なお、この図 186 (D)では、このリーチ図柄配列は通常リーチである「8↓8」が示されている。また、装飾図柄 8 L、8 C、8 Rの

10

20

30

40

50

上方には、「リーチ！」という文字が表示される。

【1431】

次に、図186(E)に示すように、メイン表示画面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186(A)に示した装飾図柄8L、8C、8Rの当該変動の結果が、図186(C)に示した期待度示唆文字演出の青色の障子の完成表示体CHの表示を経て、図186(D)で通常リーチになった後ハズレたことを示している。本例では、このハズレ図柄配列は「858」が示されている。

なお、この図186(E)に示すハズレ図柄停止演出は、図186(C)に示した期待度示唆文字演出で青色の障子の完成表示体CHが表示されなかった場合であっても、必ずおこなわれることはなく、所定の確率で後述の図186(H)に示すような大当たり確定演出がおこなわれる場合もあり得る。

【1432】

一方、図186(C)に代わって、メイン表示画面7aでは、図186(F)に示す期待度示唆文字演出が実行される場合がある。この期待度示唆文字演出が実行されると、図186(C)に示した期待度示唆文字演出と同様に左表示体LHは画面上を右に移動し、右表示体RHは画面上を左に移動し、画面の中央で左表示体LHと右表示体RHとが当接し、これにより完成表示体CHを形成して該完成表示体CHを、図186(F)に示すように画面一杯に表示する。そして、完成表示体CHが表示された状態では、左障子体K1および右障子体K2に重なって「激熱」という熟語の文字が表示される。ただし、この図186(F)に示す期待度示唆文字演出では、左障子体K1および右障子体K2における障子状の表示としての左障子S1および右障子S2は、図186(C)に示した青色とは異なる、赤色で表示されるようになっている（図示では、赤色をハッチング線で表示）。

【1433】

次に、図186(G)に示すように、メイン表示画面7aではリーチ演出が実行される。このリーチ演出は、図186(F)に示した赤色の障子の完成表示体CHが所定期間表示された後、再びメイン表示画面7aが切り替わって図186(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。すなわち、このリーチ演出は、図186(F)に示した期待度示唆文字演出が実行されことによりリーチになったことを示している。この図186(G)に示すリーチ演出は、図186(D)に示したリーチ演出と同様におこなわれ、リーチ図柄配列「8↓8」の通常リーチが表示される。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。

【1434】

次に、図186(H)に示すように、メイン表示画面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186(A)に示した装飾図柄8L、8C、8Rの当該変動の結果が、図186(F)に示した期待度示唆文字演出の赤色の障子の完成表示体CHの表示を経て、図186(G)で通常リーチになった後通常大当たりしたことを示している。本例では、この通常大当たり図柄配列は「888」が示されている。なお、装飾図柄8L、8C、8Rの上方には、「大当たり〜！」という文字が表示されるようになっている。この大当たり確定演出により、遊技者は通常大当たりを確信する。

なお、この図186(H)に示す大当たり確定演出は、図186(F)に示した期待度示唆文字演出で赤色の障子の完成表示体CHが表示された場合であっても、必ずおこなわれることはなく、所定の確率で上述した図186(E)に示すようなハズレ図柄停止演出がおこなわれる場合もあり得る。

【1435】

つまり、この図186に示す期待度示唆文字演出Dでは、図186(C)に示した期待度示唆文字演出のように、完成表示体CHにおいて、左表示体LHおよび右表示体RHにおける障子状の表示（左障子S1および右障子S2）が青色になっているときは通常リーチ後にハズレになり、図186(F)に示した期待度示唆文字演出のように、完成表示体CHにおいて、左表示体LHおよび右表示体RHにおける障子状の表示（左障子S1およ

び右障子S2)が赤色になっているときは通常リーチ後に通常大当たりになるようになっていいる。すなわち、期待度示唆文字演出では、左表示体LHおよび右表示体RHの色の違いによって大当たり期待度を示唆するようになっていいる。本例では、左表示体LHおよび右表示体RHは、赤色の方が青色よりも大当たり期待度が高い演出となっている。

【1436】

[効果例]

以下に、期待度示唆文字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183～図186に示すように、第1画像(左障子体K1、右障子体K2)と第2画像(文字MG、文字MA、一部文字HA、一部文字HB、左半円RA、右半円RB)とを重ねて第3画像(左表示体LH、右表示体RH、完成表示体CH)を表示する演出をおこない、第3画像を表示する場合に、第1画像の視認性が高い第1表示態様と、第1画像の視認性が該第1表示態様よりも低い第2表示態様とでおこない、第1表示態様がおこなわれたときと、第2表示態様がおこなわれたときとで、その後付与される特典を相違する場合がある構成になっている。この構成によれば、第1画像の視認性に遊技者の関心を引くことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【1437】

[効果2]

上記実施形態の遊技機1では、図183～図186に示すように、第2表示態様がおこなわれたときは、第1表示態様がおこなわれたときよりも有利な特典が付与される確率が高い構成になっている。この構成によれば、第1画像の視認性に遊技者の関心を引くとともに、第1画像の視認性が第1表示態様よりも低い第2表示態様で表示されたときは、遊技者は大いなる期待を持って遊技に臨むことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【1438】

[効果3]

上記実施形態の遊技機1では、図183、図184に示すように、第3画像(完成表示体CH)を、第3A画像(左表示体LH)と第3B画像(右表示体RH)とに分割して表示し、画面上で離間している状態の第3A画像と第3B画像とを移動させ、第3A画像と第3B画像とを当接することにより、第3画像を形成して表示する構成になっている。そして、第3A画像と第3B画像とが当接して第3画像が形成されたときは、第3A画像と第3B画像とが当接せずに第3画像が形成されなかったときよりも有利な特典が付与される確率が高くなっている。この構成によれば、第3画像が形成されたときは、遊技者は大いなる期待を持って遊技に臨むことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【1439】

[効果4]

上記実施形態の遊技機1では、図183に示すように、第2画像(文字MG、文字MA)は、少なくとも所定の文字に係わる表示を含み、第3A画像(左表示体LH)と第3B画像(右表示体RH)とが離間している状態では、第3A画像と第3B画像とには熟語の文字(「激熱」)の一部(「激」、「熱」)が表示され、第3A画像と第3B画像とを当接して第3画像を形成して表示したときには、第3画像には熟語の文字が表示される構成になっている。この構成によれば、第3画像が形成されて熟語の文字が表示されたときは、遊技者は大いなる期待を持って遊技に臨むことができる。また、熟語の文字が表示されることが第3画像の形成を示唆することになり、遊技者は、第3画像が形成されたことを容易に把握することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【1440】

[効果5]

上記実施形態の遊技機1では、図184に示すように、第2画像(一部文字HA、一部

10

20

30

40

50

文字 H B、左半円 R A、右半円 R B) は、少なくとも所定の文字に係わる表示を含み、第 3 A 画像 (左表示体 L H) と第 3 B 画像 (右表示体 R H) とが離間している状態では、第 3 A 画像と第 3 B 画像とには単一の文字の一部 (一部文字 H A、一部文字 H B) が表示され、第 3 A 画像と第 3 B 画像とを当接して第 3 画像を形成して表示したときには、第 3 画像には単一の文字 (「熱」) が表示される構成になっている。この構成によれば、第 3 画像が形成されて単一の文字が表示されたときは、遊技者は大いなる期待を持って遊技に臨むことができる。また、単一の文字が表示されることが第 3 画像の形成を示唆することになり、遊技者は、第 3 画像が形成されたことを容易に把握することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【1 4 4 1】

10

[効果 6]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 8 5 に示すように、第 1 画像 (左障子体 K 1、右障子体 K 2) は、少なくとも格子状の表示 (左格子 U 1、右格子 U 2) を含み、第 2 画像 (文字 M G、文字 M A、一部文字 H A、一部文字 H B、左半円 R A、右半円 R B) は、少なくとも所定の文字に係わる表示を含み、第 3 画像 (左表示体 L H、右表示体 R H、完成表示体 C H) は、少なくとも格子状の表示と文字とが重なった表示を含み、第 3 画像における第 1 画像の視認性は、第 2 画像として表示された文字に重なった部分の格子状の表示の視認性である構成になっている。この構成によれば、文字に重なった部分の格子状の表示は視認し易い表示であり、遊技者は容易に第 1 画像の視認性を判別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

【1 4 4 2】

[効果 7]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 8 6 に示すように、第 1 画像 (左障子体 K 1、右障子体 K 2) は、複数色設けられ、第 1 画像の色の違いによって大当たり期待度を示唆する構成になっている。この構成によれば、第 1 画像に遊技者の関心を引くことができ、大当たり期待度の高い色の第 1 画像が表示されたときは、遊技者は大いなる期待を持って遊技に臨むことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【1 4 4 3】

[変形例]

以下に、期待度示唆文字演出の変形例を示す。

30

[変形例 1]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 8 3 ~ 図 1 8 6 に示すように、左表示体 L H と右表示体 R H は、メイン表示画面 7 a 上を移動するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、左表示体 L H は、左サブ表示画面 6 4 L とメイン表示画面 7 a 上を移動するようにしてもよいし、右表示体 R H は、右サブ表示画面 6 4 R とメイン表示画面 7 a 上を移動するようにしてもよい。

【1 4 4 4】

[変形例 2]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 8 3 ~ 図 1 8 6 に示すように、第 1 画像 (左障子体 K 1、右障子体 K 2) との第 2 画像 (文字 M G、文字 M A、一部文字 H A、一部文字 H B、左半円 R A、右半円 R B) とを重ねて第 3 画像 (左表示体 L H、右表示体 R H、完成表示体 C H) を表示する場合に、第 1 画像の視認性によってその後に付与される特典を相違するにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、第 3 画像を表示する場合に、第 2 画像の視認性によってその後に付与される特典を相違するにしてもよい。

40

【1 4 4 5】

[変形例 3]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 8 3 ~ 図 1 8 6 に示すように、第 2 画像の文字 (文字 M G、文字 M A、一部文字 H A、一部文字 H B) は、「激熱」、「熱」を表示すねようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、第 2 画像の文字は、「確変」、「突確」など、その後に付与される特典を示唆する文字であってもよい。なお、熟語の

50

文字「確変」は単一の文字「確」でもよく、熟語の文字「突確」は単一の文字「突」でもよい。あるいは、第2画像は、文字に替えて、絵柄や記号、キャラクタなどであってもよい。

【1446】

〔変形例4〕

上記実施形態の遊技機1では、図186に示すように、第1画像（左障子体K1、右障子体K2）を複数色設け、第1画像の色の違いによって大当たり期待度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、第2画像（文字MG、文字MA、一部文字HA、一部文字HB、左半円RA、右半円RB）を複数色設け、第2画像の色の違いによって大当たり期待度を示唆するようにしてもよい。

10

【1447】

〔変形例5〕

上記実施形態の遊技機1では、図185に示すように、第1画像（左障子体K1、右障子体K2）は格子状の表示（左格子U1、右格子U2）を含み、第3画像における第1画像の視認性は、第2画像として表示された文字に重なった部分の格子状の表示の視認性としたが、これは、第1画像に格子状の表示以外の所定表示を含み、第1画像の視認性は、第2画像として表示された文字に重なった部分の所定表示の視認性としてもよい。ただし、所定表示は、重なったときに文字が読みとりやすい表示態様のものが好ましい。

【1448】

〔変形例6〕

上記実施形態の遊技機1では、図183～図186に示すように、第1画像（左障子体K1、右障子体K2）との第2画像（文字MG、文字MA、一部文字HA、一部文字HB、左半円RA、右半円RB）とを重ねて第3画像（左表示体LH、右表示体RH、完成表示体CH）を表示する場合に、第1画像の視認性によってその後に付与される特典を相違するにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、第3画像を表示する場合に、第1画像の上（前）から第2画像を重ね、第2画像の透過度の違いによってその後に付与される特典を相違するにしてもよい。そして、この場合、第2画像の透過度が低いとき（第1画像の視認性が低いときに相当、第2画像の文字の視認性が高いとき）は、第2画像の透過度が高いとき（第1画像の視認性が高いときに相当、第2画像の文字の視認性が低いとき）よりも、有利な特典が付与される確率を高くするようにしてもよい。

20

【1449】

〔変形例7〕

上記実施形態の遊技機1では、図183～図186に示すように、第1画像（左障子体K1、右障子体K2）との第2画像（文字MG、文字MA、一部文字HA、一部文字HB、左半円RA、右半円RB）とを重ねて第3画像（左表示体LH、右表示体RH、完成表示体CH）を表示する場合に、第1画像の視認性は、図183（C）（F）、図184（C）（F）、図185（C）（F）、図186（C）（F）にて図示したが、これは一例であって、第1画像の視認性は、これらの図示に限定されるものではない。

30

【1450】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

〔態様E3-1〕

図柄の変動表示を表示可能な図柄表示手段と、

複数種類の表示演出を実行可能であって、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、前記装飾図柄の変動表示に係わって、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、

前記第1演出は、所定の第1画像と所定の第2画像とを重ねて所定の第3画像を表示する演出であり、

40

50

前記表示手段は、前記第 3 画像を表示する場合に、前記第 1 画像の視認性が高い第 1 表示態様と、該第 1 画像の視認性が該第 1 表示態様よりも低い第 2 表示態様と、

でおこない、

前記第 1 表示態様がおこなわれたときと、前記第 2 表示態様がおこなわれたときとで、その後が付与される特典を相違する場合がある、

ことを特徴とする遊技機。

〔態様 E 3-2〕

前記第 2 表示態様がおこなわれたときは、前記第 1 表示態様がおこなわれたときよりも有利な特典が付与される確率が高い、

ことを特徴とする態様 E 3-1 に記載の遊技機。

〔態様 E 3-3〕

前記表示手段は、前記装飾図柄の変動表示に係わって、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 2 演出は、前記第 3 画像を、第 3 A 画像と第 3 B 画像とに分割して表示する演出であり、

前記表示手段は、離間している状態の前記第 3 A 画像と前記第 3 B 画像とを移動させ、該第 3 A 画像と該第 3 B 画像とを当接することにより、前記第 3 画像を形成して表示する、

ことを特徴とする態様 E 3-1 または態様 E 3-2 に記載の遊技機。

〔態様 E 3-4〕

前記第 2 画像は、少なくとも所定の文字に係わる表示を含み、

前記第 3 A 画像と前記第 3 B 画像とが離間している状態では、前記第 3 A 画像と前記第 3 B 画像とには熟語の文字の一部が表示され、

前記第 3 A 画像と前記第 3 B 画像とを当接して前記第 3 画像を形成して表示したときには、該第 3 画像には前記熟語の文字が表示される、

ことを特徴とする態様 E 3-3 に記載の遊技機。

〔態様 E 3-5〕

前記第 2 画像は、少なくとも所定の文字に係わる表示を含み、

前記第 3 A 画像と前記第 3 B 画像とが離間している状態では、前記第 3 A 画像と前記第 3 B 画像とには単一の文字の一部が表示され、

前記第 3 A 画像と前記第 3 B 画像とを当接して前記第 3 画像を形成して表示したときには、該第 3 画像には前記単一の文字が表示される、

ことを特徴とする態様 E 3-3 に記載の遊技機。

〔態様 E 3-6〕

前記第 1 画像は、少なくとも格子状の表示を含み、

前記第 2 画像は、少なくとも所定の文字に係わる表示を含み、

前記第 3 画像は、少なくとも前記格子状の表示と前記文字とが重なった表示を含み、

前記第 3 画像における前記第 1 画像の視認性は、前記第 2 画像として表示された前記文字に重なった部分の前記格子状の表示の視認性である、

ことを特徴とする態様 E 3-1 から態様 E 3-5 までのいずれか一つに記載の遊技機。

〔態様 E 3-7〕

前記第 1 画像は、複数色設けられ、

前記表示手段は、前記第 1 画像の色の違いによって大当たり期待度を示唆する、

ことを特徴とする態様 E 3-1 から態様 E 3-6 までのいずれか一つに記載の遊技機。

【1451】

〔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。

【1452】

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

10

20

30

40

50

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。

【1453】

上記実施形態の遊技機 1 では、遊技者に操作させる操作部として演出ボタン 63 を備えているが、これに限られず、遊技者に操作させる操作部として、レバーや、トリガーなどを用いてもよい。また、上記実施形態の遊技機 1 における表示演出において、演出ボタン 63 を表すボタン画像を用いて表示演出を実行する場合があるが、これに代えて剣部材 64 を表す画像を用いて表示演出を実行するようにしてもよいし、レバーやトリガーを表す画像を用いて表示演出を実行するようにしてもよい。

【1454】

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。

【1455】

上記実施形態の遊技機 1 は、図 51～図 186 に示すように、表示装置（メイン表示画面 7a、サブ表示画面 64 など）を用いて、種々の演出を実行するようにしている。本実施形態の遊技機 1 では、これらの演出を互いに組み合わせて一つの表示演出としてもよい。つまり、上述した複数の演出例および/または変形例のうち、2つ以上の演出例および/または変形例を組み合わせてもよい。

例えば、同じ演出グループである保留アイコン連動演出のうち、図 51 の保留アイコン連動演出 A と図 52 の保留アイコン連動演出 B とを組み合わせてもよいし、同じカテゴリである図 54 の保留アイコン連動演出 D と、図 86 の保留数表示演出 D とを組み合わせてもよいし、異なるカテゴリである図 53 の保留アイコン連動演出 C と、図 184 の期待度示唆文字演出 B と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（メイン表示画面 7a）の他にサブ表示画面 64 を備えているが、メイン表示画面 7a でおこなう表示演出をサブ表示画面 64 でおこなってもよいし、サブ表示画面 64 でおこなう表示演出をメイン表示画面 7a でおこなうようにしてもよい。

【1456】

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】

【1457】

- 1 … 遊技機
- 3 … 遊技領域
- 5 … 盤ランプ
- 7 … 画像表示装置
- 9A, 9B … 保留画像（保留アイコン）
- 9C … 当該保留画像（保留アイコン）
- 14 … 第 1 可動役物
- 15 … 第 2 可動役物
- 17 … 大入賞口開放始動口
- 18 … 第 3 可動役物
- 20 … 第 1 始動口（第 1 入球口）
- 21 … 第 2 始動口（第 2 入球口）
- 64 … サブ表示画面
- 66 … 枠ランプ
- 81 … 遊技制御用マイコン

10

20

30

40

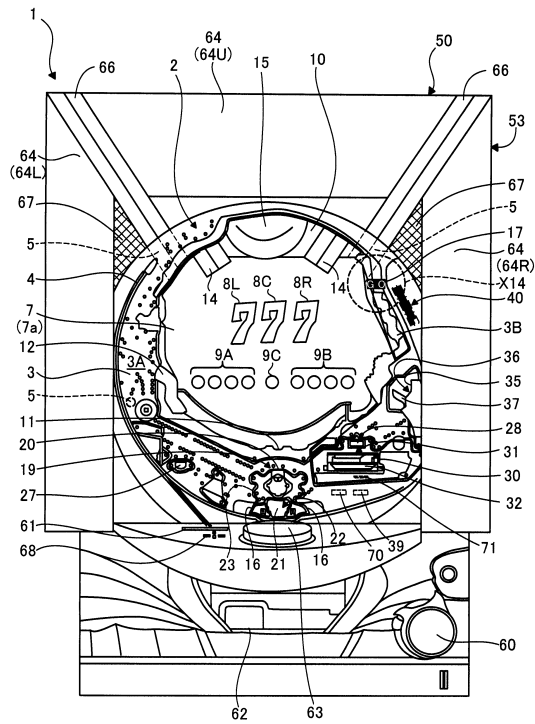
50

9 1 …演出制御用マイコン

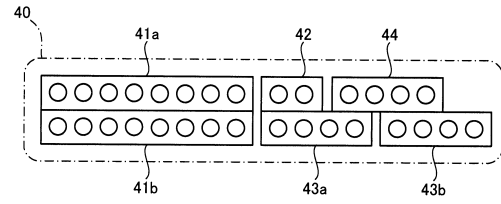
1 0 1 …画像制御用マイコン

【図面】

【図 1】



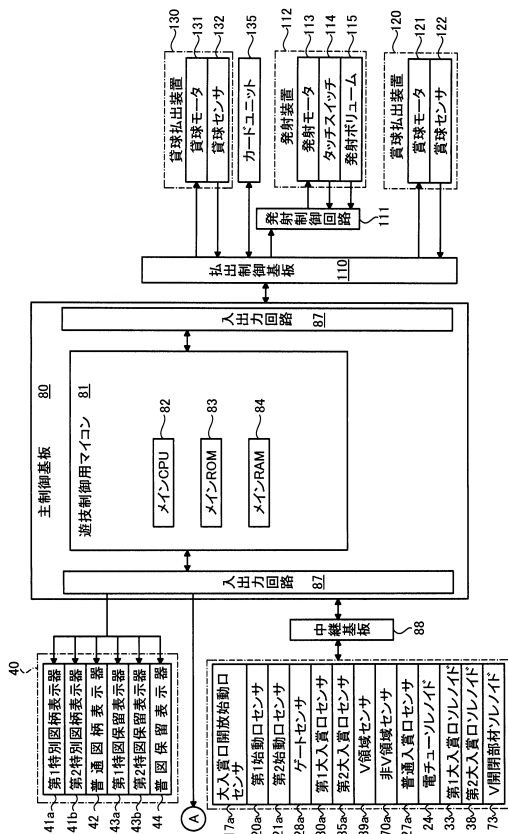
【図 2】



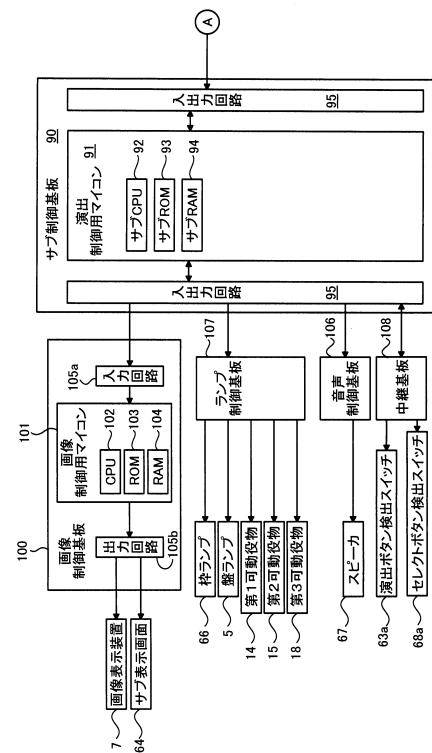
10

20

【圖 3】



【図 4】

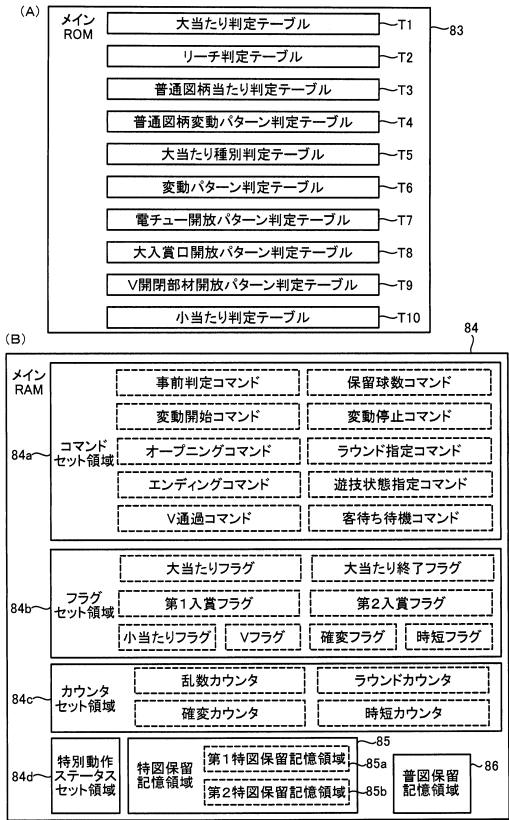


30

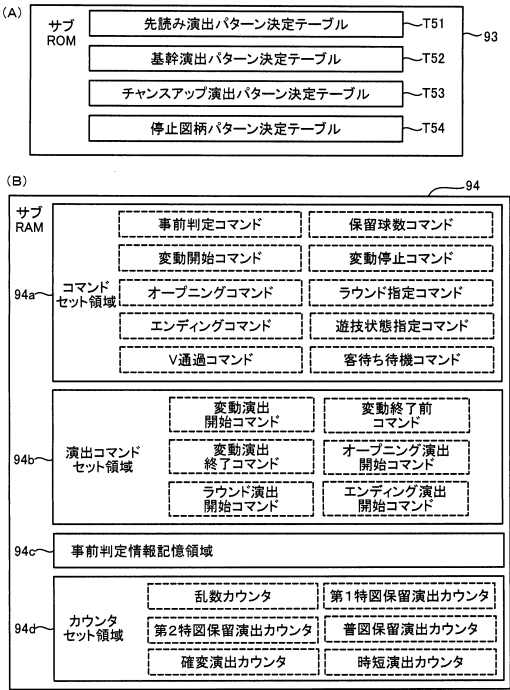
40

50

【図 5】



【図 6】



【図 7】

乱数カウンタ名	乱数値	数値範囲	用途
ラベル-TRND-A	大当たり乱数	0~65535	大当たり判定用
ラベル-TRND-AS	大当たり種別乱数	0~127	大当たり種別判定用
ラベル-TRND-RC	リーチ乱数	0~127	リーチの有無の判定用
ラベル-TRND-T1	変動パターン乱数	0~127	変動パターン判定用
ラベル-TRND-H	普通図柄乱数 (当たり乱数)	0~255	普通図柄抽選の当たり判定用
ラベル-TRND-K	小当たり乱数	0~127	小当たり判定用

乱数カウンタ名	乱数値	数値範囲	用途
ラベル-TRND-SC	先読み演出乱数	0~127	先読み演出決定用
ラベル-TRND-OU	チャンスアップ乱数	0~127	チャンスアップ決定用

【図 8】

(A) 大当たり判定テーブル T1

状態	大当たり乱数値	判定結果
通常確率状態 (非高確率状態)	0~164	大当たり
	0~65535のうち上記以外の数値	ハズレ
高確率状態	0~649	大当たり
	0~65535のうち上記以外の数値	ハズレ

(B) リーチ判定テーブル T2

状態	リーチ乱数値	判定結果
非時短状態	0~13	リーチ有り
	0~127のうち上記以外の数値	リーチ無し
時短状態	0~5	リーチ有り
	0~127のうち上記以外の数値	リーチ無し

(C) 普通図柄大当たり判定テーブル T3

状態	普通図柄乱数値	判定結果
非時短状態	0~2	当たり
	0~255のうち上記以外の数値	ハズレ
時短状態	0~254	当たり
	0~255のうち上記以外の数値	ハズレ

(D) 普通図柄変動パターン判定テーブル T4

状態	普通図柄の変動時間(秒)
非時短状態	30秒
時短状態	1秒

(E) 小当たり判定テーブル T10

状態	小当たり乱数値	判定結果
全状態	0~63	小当たり
	0~127のうち上記以外の数値	ハズレ

10

20

30

40

50

【図 9】

大当たり種別判定テーブルT5									
特別図柄 大当たり種別 乱数値	大当たりの種別		特別図柄の種別	特図停止 図柄データ	振分率(%)	OP コマンド	ラウンド指定 コマンド	ED コマンド	
	0～24	16R V通過予定大当たり							
特図1	25～49	V通過予定大当たり	特図1_大当たり図柄2	11H	19.5	D101(H)	D24(H)	D301(H)	
	50～55	16R(変質15R) V通過予定大当たり	特図1_大当たり図柄3	12H	19.5	D102(H)	D242(H)	D302(H)	
	56～67	V通過予定大当たり	特図1_大当たり図柄4	13H	4.8	D103(H)	D243(H)	D303(H)	
	68～127	16R(変質13R) V通過予定大当たり	特図1_大当たり図柄5	14H	9.3	D104(H)	D244(H)	D304(H)	
特図2	0～40	16R V通過予定大当たり	特図2_大当たり図柄1	15H	46.9	D105(H)	D245(H)	D305(H)	
	41～82	V通過予定大当たり	特図2_大当たり図柄2	20H	32.0	D107(H)	D247(H)	D307(H)	
	83～127	16R(変質13R) V通過予定大当たり	特図2_大当たり図柄5	21H	32.8	D108(H)	D248(H)	D308(H)	
				22H	35.2	D109(H)	D249(H)	D309(H)	

備考：ラウンド指定コマンドの「*」にはラウンド数を示す値が入る

【図 1 0】

始動口	状態	変動パターン判定テーブルT6(非時短状態)									
		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	—	0～10	P1	40000	SP1				
			—	11～63	P2	45000	SP2				
			—	64～127	P3	50000	SP3				
		V非通過予定	—	0～10	P4	40000	SP1				
			—	11～63	P5	45000	SP2				
		ハズレ	—	64～127	P6	50000	SP3				
			1～2	0～60	P7	15000	ノーマルリーチ				
		リーチ有り	—	61～80	P8	40000	SP1				
			—	81～92	P9	45000	SP2				
		ハズレ	—	93～127	P10	50000	SP3				
第2始動口	非時短状態	大当たり	—	0～85	P11	12000	ノーマルリーチ				
			—	86～100	P12	40000	SP1				
			—	101～109	P13	45000	SP2				
		リーチ無し	1～2	110～127	P14	50000	SP3				
			3～4	0～127	P15	10000	リーチ無しハズレ				
		ハズレ	—	0～127	P16	5000	リーチ無しハズレ				
			—	0～127	P17	40000	SP1				
		リーチ有り	—	0～127	P18	15000	ノーマルリーチ				
			—	0～127	P19	40000	SP1				
		ハズレ	—	0～127	P20	45000	SP2				

【図 1 1】

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	
		大当たり	V通過予定						
第1始動口	時短状態	大当たり	—	—	0～10	P41	40000	SP1	
			—	—	11～63	P42	45000	SP2	
			—	—	64～127	P43	50000	SP3	
		V非通過予定	—	—	0～10	P44	40000	SP1	
			—	—	11～63	P45	45000	SP2	
	ハズレ	リーチ有り	—	—	64～127	P46	50000	SP3	
			—	—	0～60	P47	15000	ノーマルリーチ	
			—	—	61～80	P48	40000	SP1	
		リーチ無し	1～2	—	81～92	P49	45000	SP2	
			3～4	—	93～127	P50	50000	SP3	
第2始動口	時短状態	大当たり	—	—	0～85	P51	12000	ノーマルリーチ	
			—	—	86～100	P52	40000	SP1	
			—	—	101～109	P53	45000	SP2	
		V通過予定(20H)	—	—	110～127	P54	50000	SP3	
			—	—	0～127	P55	10000	リーチ無しハズレ	
	ハズレ	リーチ有り	—	—	0～127	P56	5000	リーチ無しハズレ	
			—	—	0～127	P61	45000	SP4	
			—	—	0～127	P62	50000	SP5	
		リーチ無し	—	—	0～127	P63	45000	SP4	
			—	—	0～60	P64	10000	ノーマルリーチ	

【図 1 2】

(A)電チュー開放パターン判定テーブルT7

状態	普通図柄の種別	電チュー開放パターン
非時短状態	普通当たり図柄	開放パターン11
時短状態		開放パターン12

(B)電チュー開放パターン

電チュー開放パターン	開放回数 (回)	開放時間 (秒)／回	インターバル 時間(秒)
開放パターン11	1	0.2	—
開放パターン12	3	2.0	1.0

【図 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	大当たり遊技の 大入賞口開放パターン	特図停止 図柄データ	小当たり遊技の 大入賞口開放パターン
11H,12H,20H,21H	開放パターン21	20H	開放パターン25
14H,15H, 22H	開放パターン22	21H	開放パターン26
13H	開放パターン23		

(B)大入賞口開放パターン(大当たり遊技)

大入賞口 開放パターン	ラウンド数(R)	開放する大入賞口	開放回数 (回)／R	開放時間 (秒)／回	*備考
開放パターン21	16	1～13R目 第1大入賞口	1	29.5	16R V通過予定 大当たり
		14及び16R目 第2大入賞口	1	29.5	
		15R目 第1大入賞口	1	29.5	
開放パターン22	16(実質13)	1～13R目 第1大入賞口	1	29.5	16R(実質13R) V通過予定 大当たり 16R(実質13R) V通過予定 大当たり
		14及び16R目 第2大入賞口	1	0.1	
		15R目 第1大入賞口	1	0.1	
開放パターン23	16(実質15)	1～13R目 第1大入賞口	1	29.5	16R(実質15R) V通過予定 大当たり
		14R目 第2大入賞口	1	0.1	
		15R目 第1大入賞口	1	29.5	
		16R目 第2大入賞口	1	29.5	

(C)大入賞口開放パターン(小当たり遊技)

大入賞口 開放パターン	開放する 大入賞口	開放回数 (回)	開放時間 (秒)／回	※備考
開放パターン25	第2大入賞口	1	1.0	特図1のV通過予定(確率)大当たり 特図2の大当たり図柄1 による16RV通過予定 大当たり (疑似大当たり示確演出を 経由しない大当たり)
開放パターン26	第2大入賞口	5	0.3	特図2の大当たり図柄2 による16RV通過予定 大当たり (疑似大当たり示確演出を 経由する大当たり)

【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,20H,21H	開放パターン31
13H	開放パターン32
14H	開放パターン33
15H,22H	開放パターン34

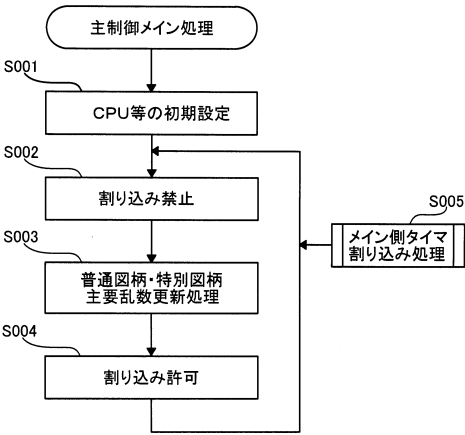
(B)V開閉部材開放パターン

V開閉部材 開放パターン	ラウンド数(R)	開放パターン構成	1球目入賞時 開放時間(秒)	2球目入賞時 開放時間(秒)
開放パターン31	16	2, 4, 6, 8R目	ショート開放	0.1
		10, 12R目	ロング開放	0.1
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
開放パターン33	16(実質13)	2, 6R目	ロング開放	0.1
		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

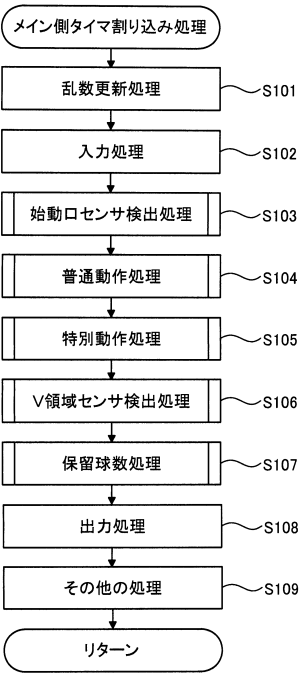
10

20

【図 1 5】



【図 1 6】

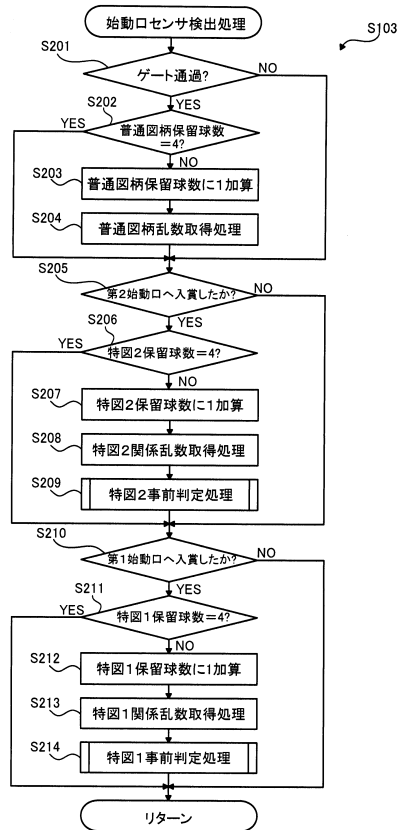


30

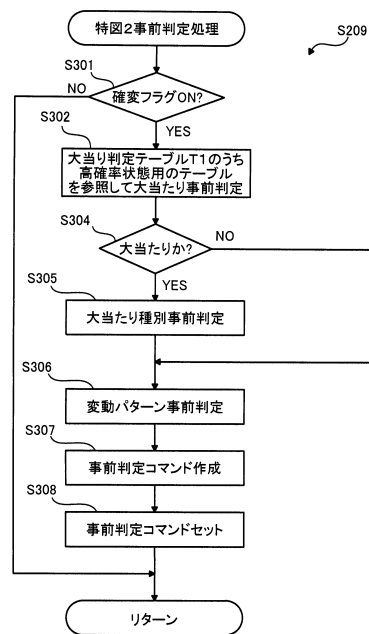
40

50

【図 17】



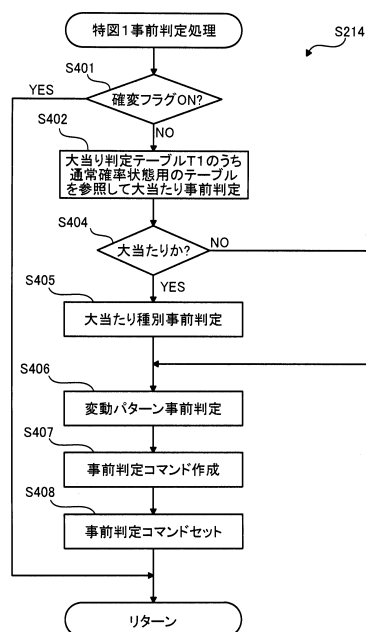
【図 18】



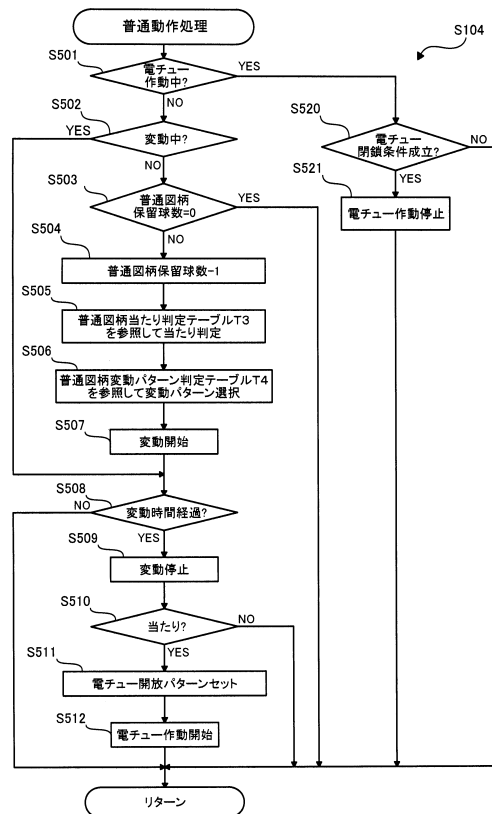
10

20

【図 19】



【図 20】

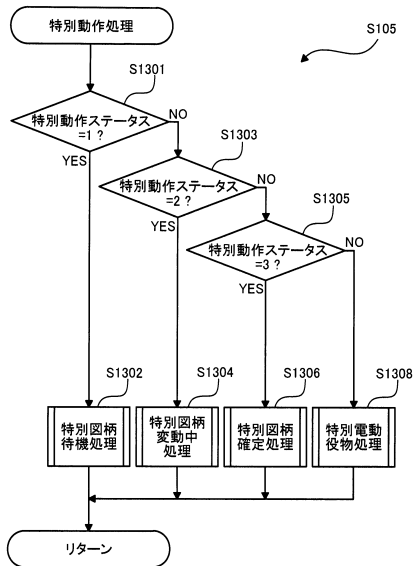


30

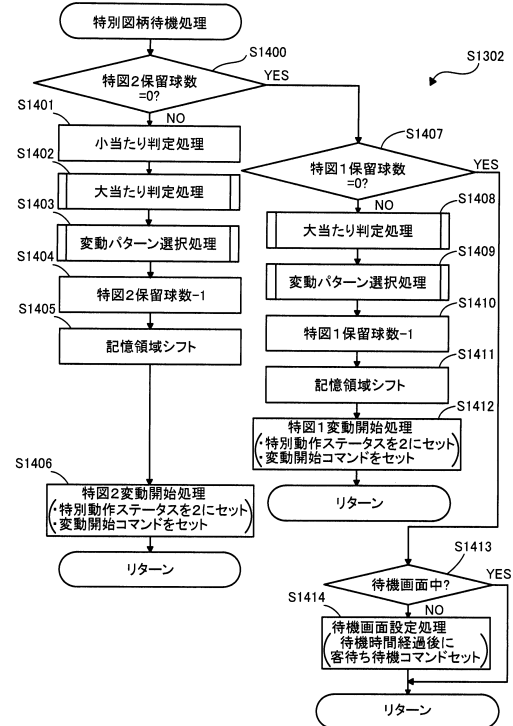
40

50

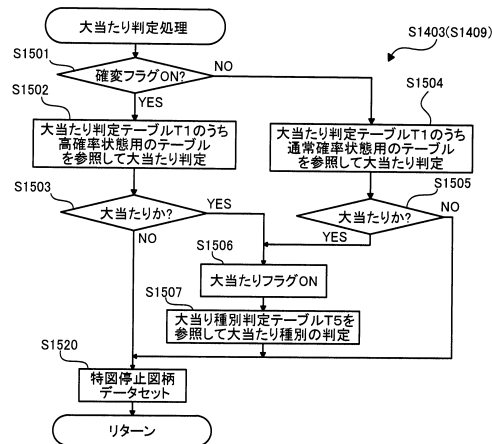
【図 2 1】



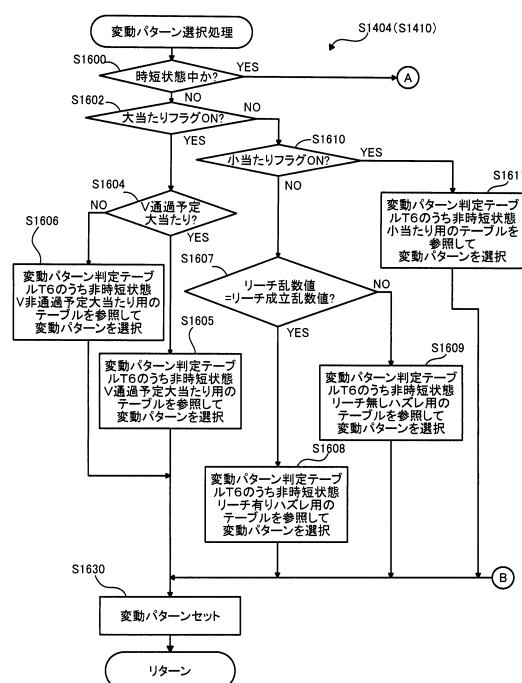
【図 2 2】



【図 2 3】



【図 2 4】



10

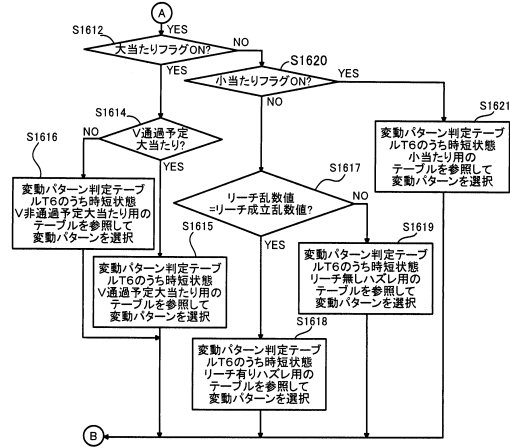
20

30

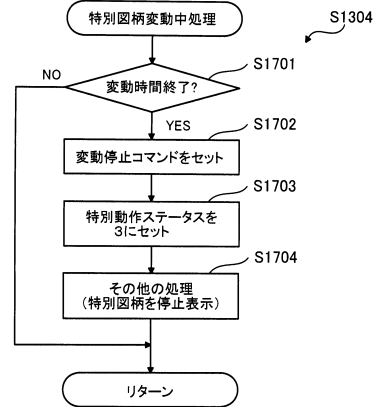
40

50

【図 25】

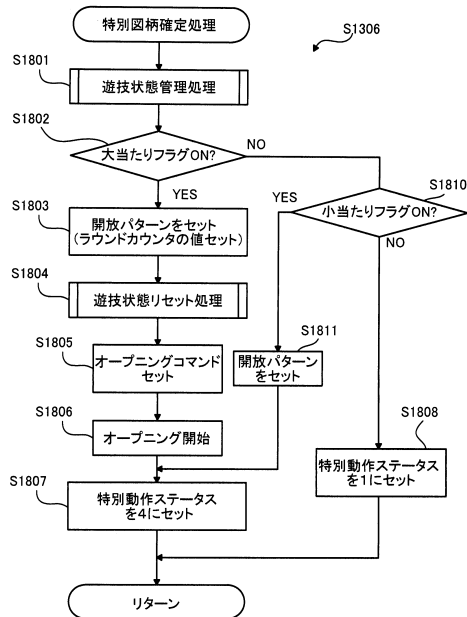


【図 26】

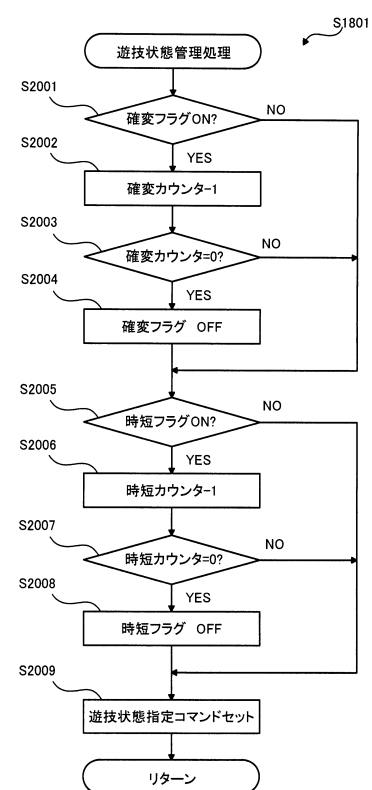


10

【図 27】



【図 28】



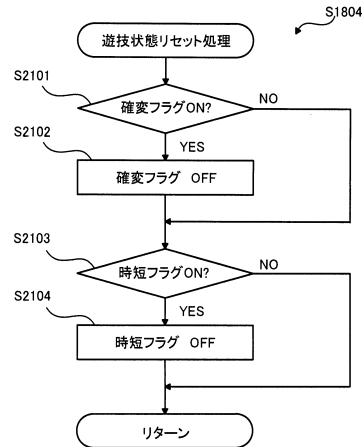
20

30

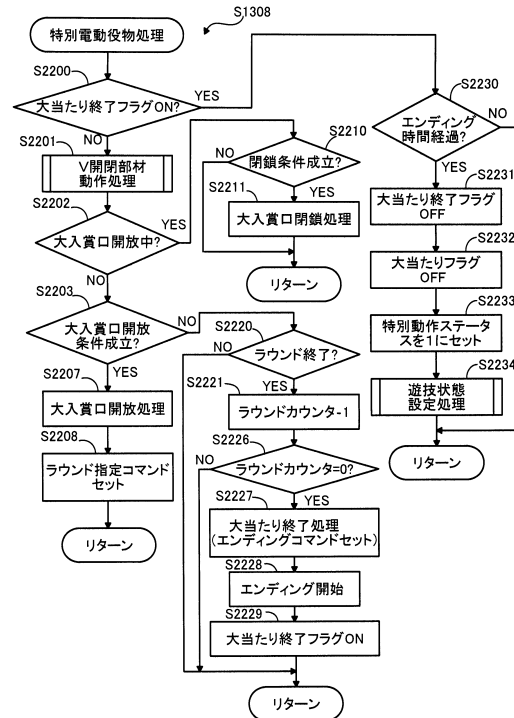
40

50

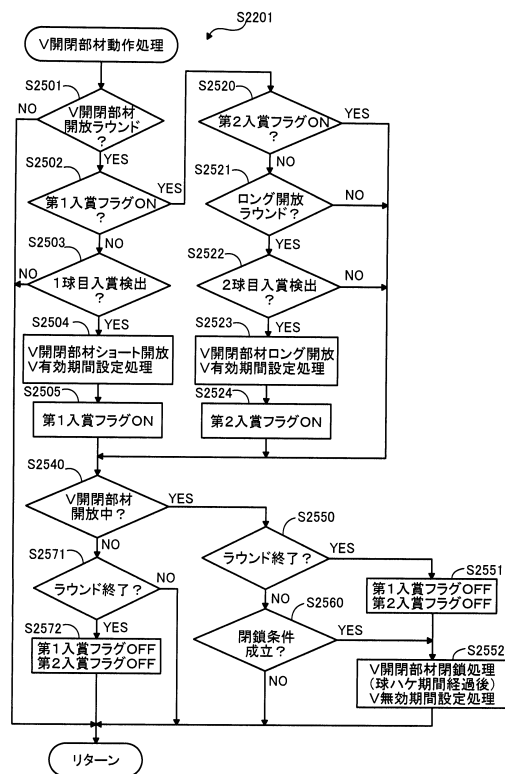
【図 29】



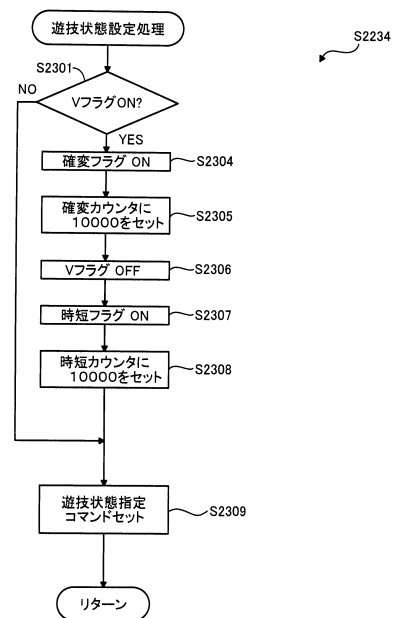
【図 30】



【図 31】



【図 32】



10

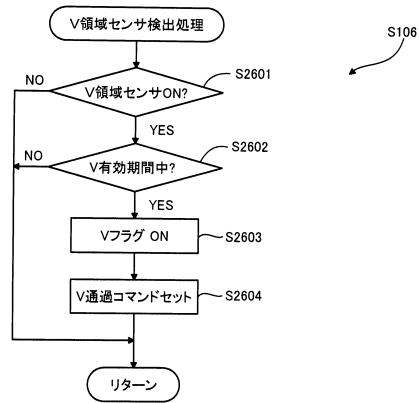
20

30

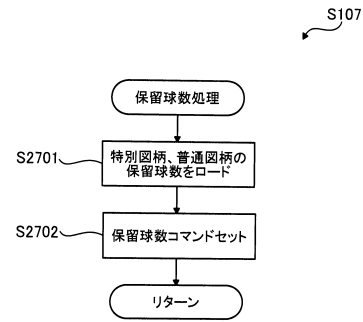
40

50

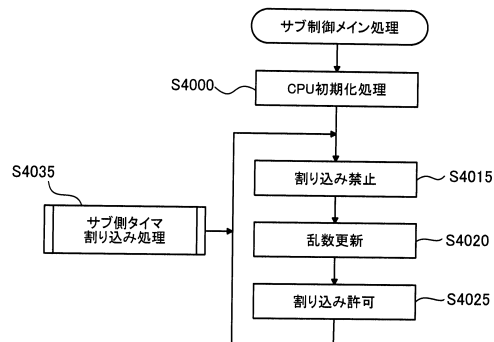
【図 3 3】



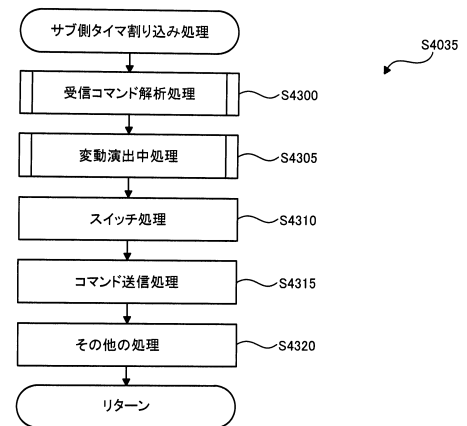
【図 3 4】



【図 3 5】



【図 3 6】



10

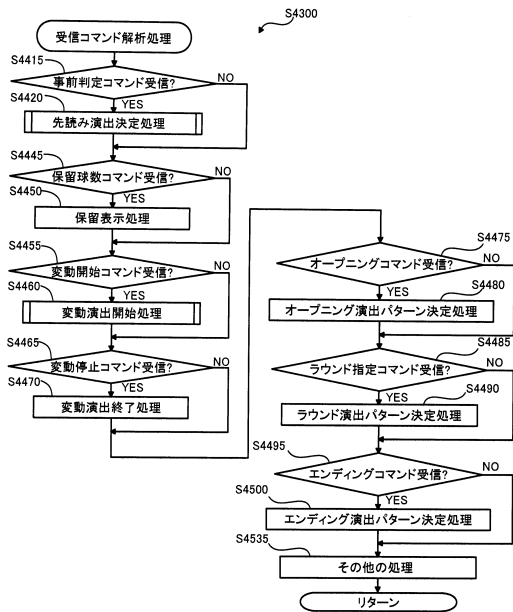
20

30

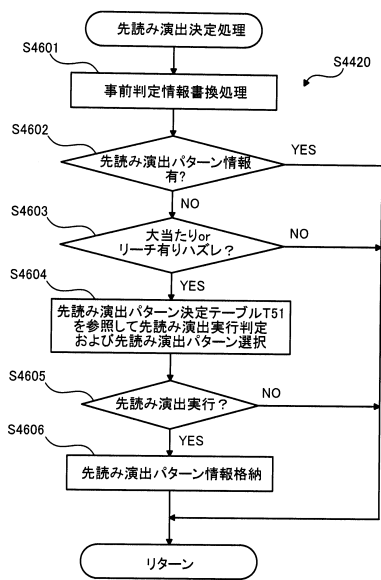
40

50

【図 3 7】



【図 3 8】



【図 3 9】

(A)

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

(B)

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

(C)

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

【図 4 0】

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

10

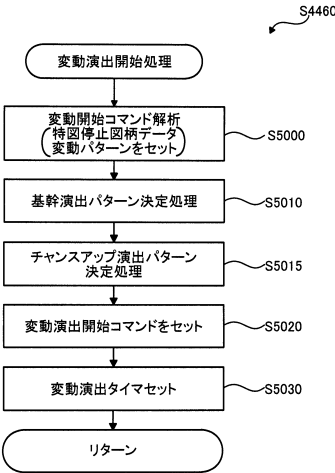
20

30

40

50

【図 4 1】



【図 4 2】

基幹演出パターン決定テーブルT52

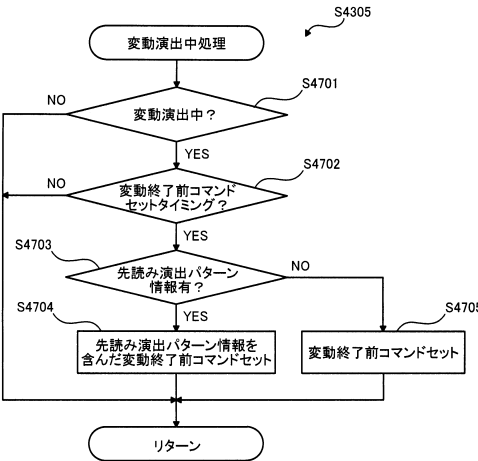
変動パターン	変動時間(ms)	基幹演出パターン	備考
P1	40000	SP1	大当たり
P2	45000	SP2	大当たり
P3	50000	SP3	大当たり
P4	40000	SP1	大当たり
P5	45000	SP2	大当たり
P6	50000	SP3	大当たり
P7	15000	ノーマルリーチ	リーチ有り ハズレ
P8	40000	SP1	保留球数 1~2
P9	45000	SP2	保留球数 3~4
P10	50000	SP3	保留球数 3~4
P11	12000	ノーマルリーチ	リーチ有り ハズレ
P12	40000	SP1	リーチ無し ハズレ
P13	45000	SP2	リーチ無し ハズレ
P14	50000	SP3	リーチ無し ハズレ
P15	10000	リーチ無しハズレ	1~2
P16	5000	リーチ無しハズレ	3~4
P21	40000	SP1	大当たり
P22	80000	SP5	大当たり
P23	45000	SP2	大当たり
P24	12000	ノーマルリーチ	リーチ有り ハズレ
P25	40000	SP1(疑似無し)	保留球数 1~2
P26	45000	SP2(疑似有り)	保留球数 3~4
P27	50000	SP3	保留球数 3~4
P28	9000	ノーマルリーチ	リーチ有り ハズレ
P29	40000	SP1	リーチ無し ハズレ
P30	45000	SP2	リーチ無し ハズレ
P31	50000	SP3	リーチ無し ハズレ
P32	8000	リーチ無しハズレ	1~2
P33	4000	リーチ無しハズレ	3~4
P34	15000	小当たり	小当たり
P41	40000	SP1	大当たり
P42	45000	SP2	大当たり
P43	50000	SP3	大当たり
P44	40000	SP1	大当たり
P45	45000	SP2	大当たり
P46	50000	SP3	大当たり
P47	15000	ノーマルリーチ	リーチ有り ハズレ
P48	40000	SP1	保留球数 1~2
P49	45000	SP2	保留球数 3~4
P50	50000	SP3	保留球数 3~4
P51	12000	ノーマルリーチ	リーチ有り ハズレ
P52	40000	SP1	リーチ無し ハズレ
P53	45000	SP2	リーチ無し ハズレ
P54	50000	SP3	リーチ無し ハズレ
P55	10000	リーチ無しハズレ	1~2
P56	5000	リーチ無しハズレ	3~4
P61	45000	SP4	大当たり
P62	80000	SP5	大当たり
P63	45000	SP4	大当たり
P64	10000	ノーマルリーチ	リーチ有り ハズレ
P65	40000	SP4(疑似無し)	保留球数 1~2
P66	45000	SP4(疑似有り)	保留球数 3~4
P67	50000	SP4	保留球数 3~4
P68	5000	ノーマルリーチ	リーチ有り ハズレ
P69	40000	SP4	リーチ無し ハズレ
P70	45000	SP4	リーチ無し ハズレ
P71	50000	SP4	リーチ無し ハズレ
P72	4000	リーチ無しハズレ	1~2
P73	3000	リーチ無しハズレ	3~4
P74	3000	小当たり	小当たり

【図 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	
		2	SP1	2-SP1	
			SP2	2-SP2	
			SP3	2-SP3	
		3	SP1	3-SP1	
			SP2	3-SP2	
			SP3	3-SP3	
		4	SP1	4-SP1	
			SP2	4-SP2	
			SP3	4-SP3	
		25～67	—	—	ANO
		68～127	—	—	無し
リーチ有り ハズレ	0～10	0～1	—	無し	
		2	ノーマルリーチ	2-NO	
			SP1	2-SP1	
			SP2	2-SP2	
		3	SP3	2-SP3	
			ノーマルリーチ	3-NO	
			SP1	3-SP1	
		4	SP2	3-SP2	
			SP3	3-SP3	
			ノーマルリーチ	4-NO	
		SP1	4-SP1		
		SP2	4-SP2		
			SP3	4-SP3	
			11～24	—	—
		25～127	—	—	無し
リーチ無し ハズレ	0～10	—	—	ANO	
	11～127	—	—	無し	

【図 4 4】



10

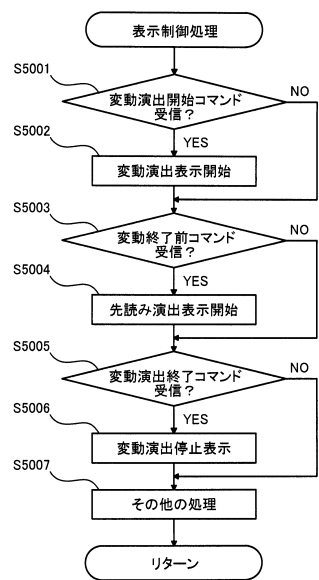
20

30

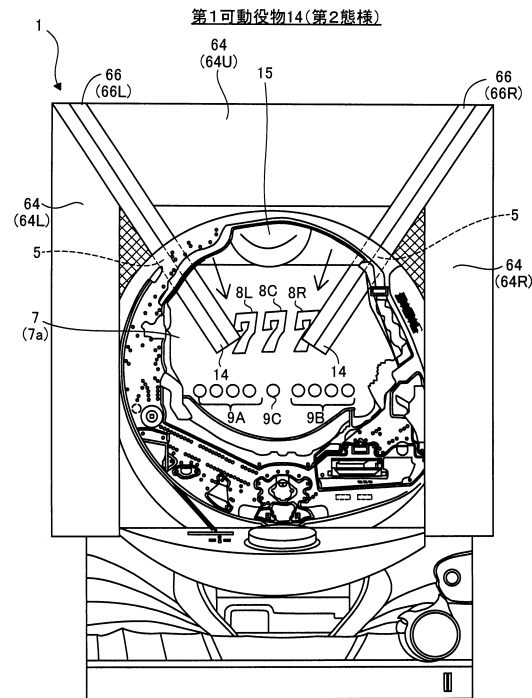
40

50

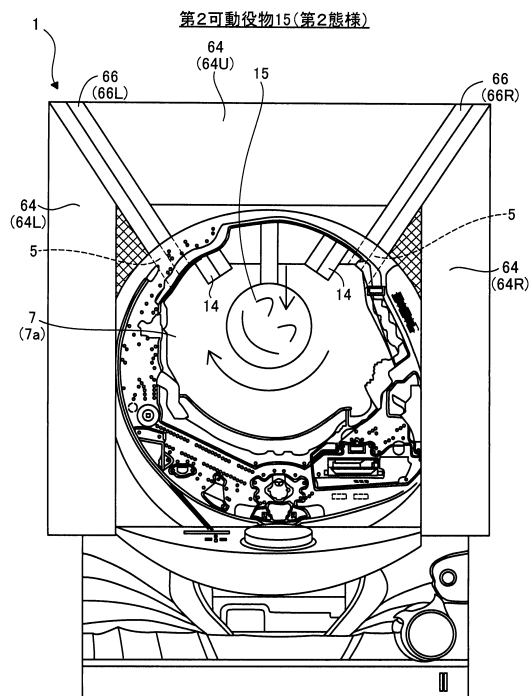
【図 4 5】



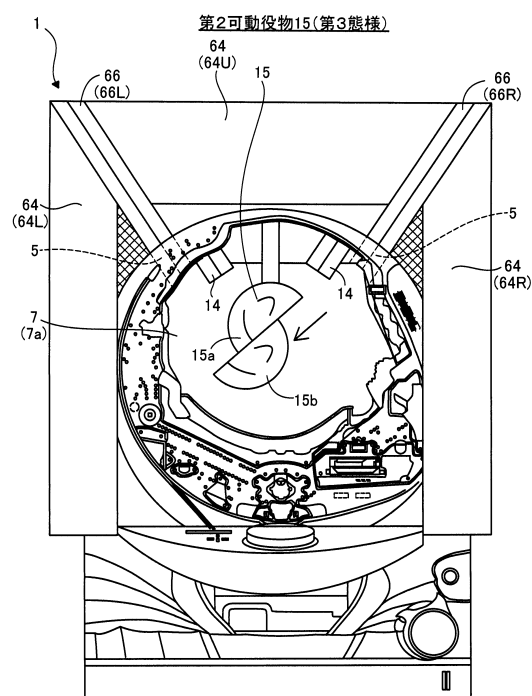
【図 4 6】



【図 4 7】



【図 4 8】



10

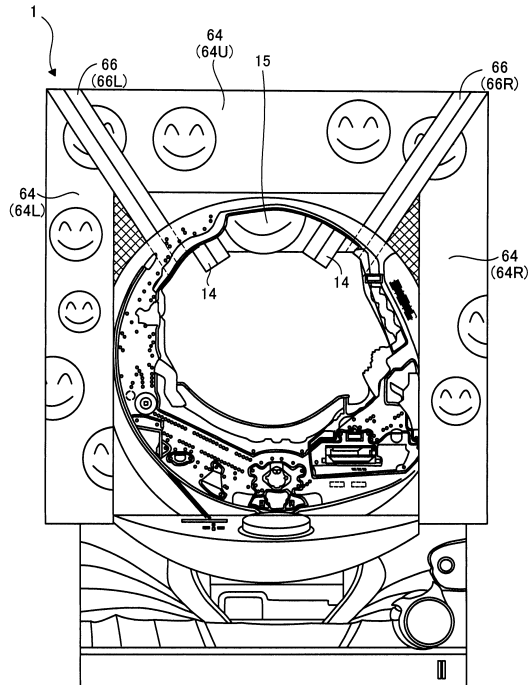
20

30

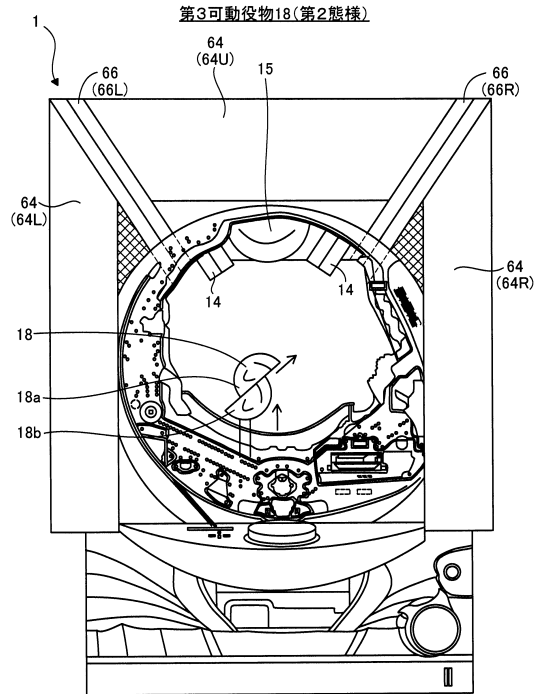
40

50

【図 49】

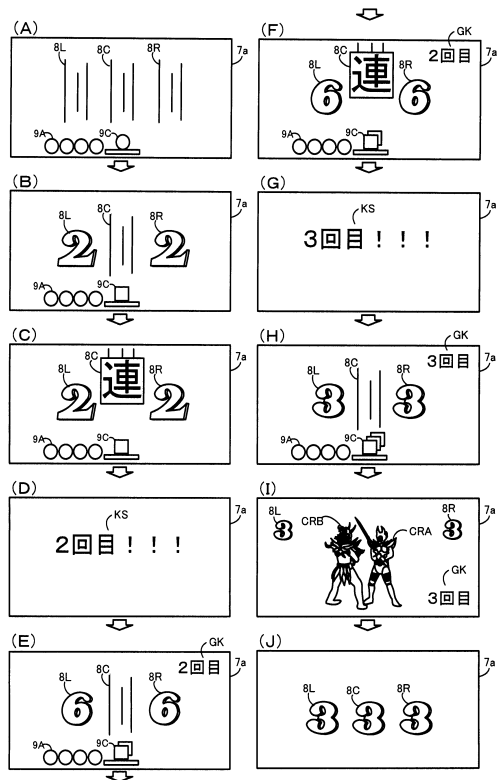


【図 50】



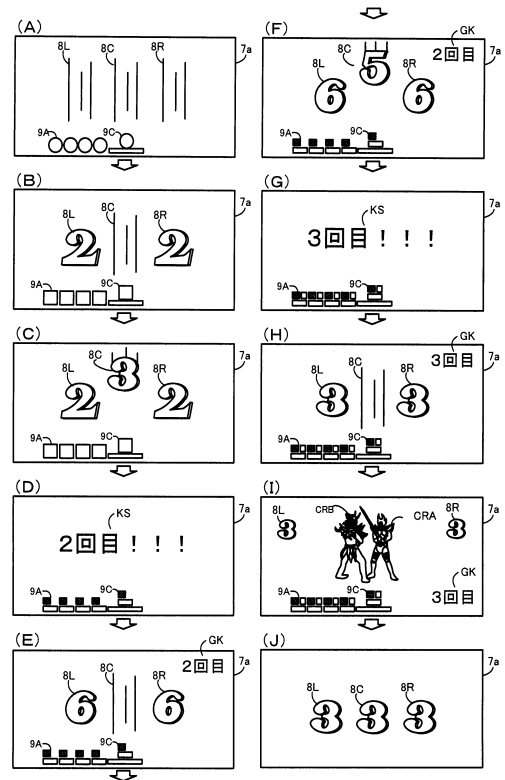
【図 51】

保留アイコン連動演出A



【図 52】

保留アイコン連動演出B



10

20

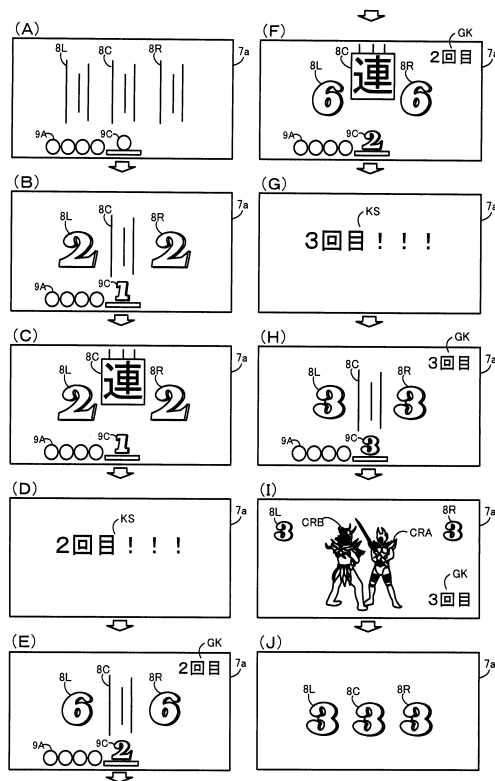
30

40

50

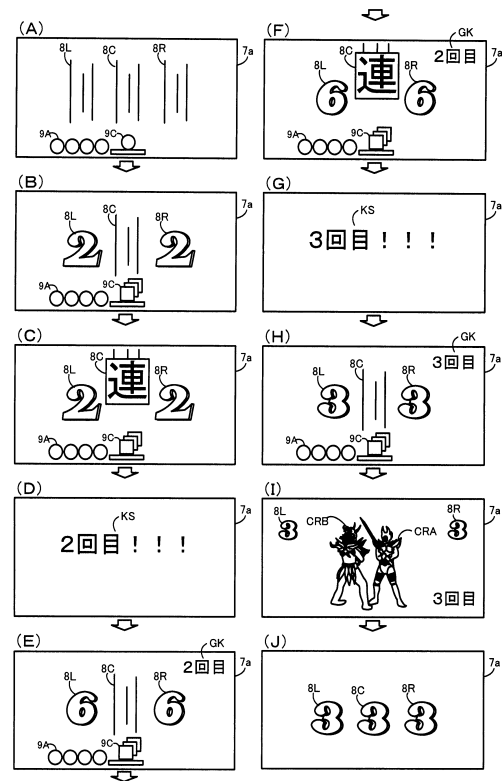
【図 5 3】

保留アイコン連動演出C



【図 5 4】

保留アイコン連動演出D

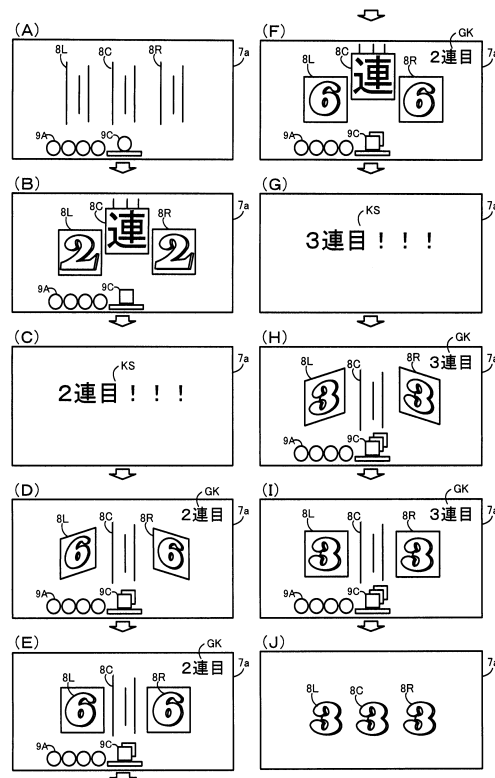


10

20

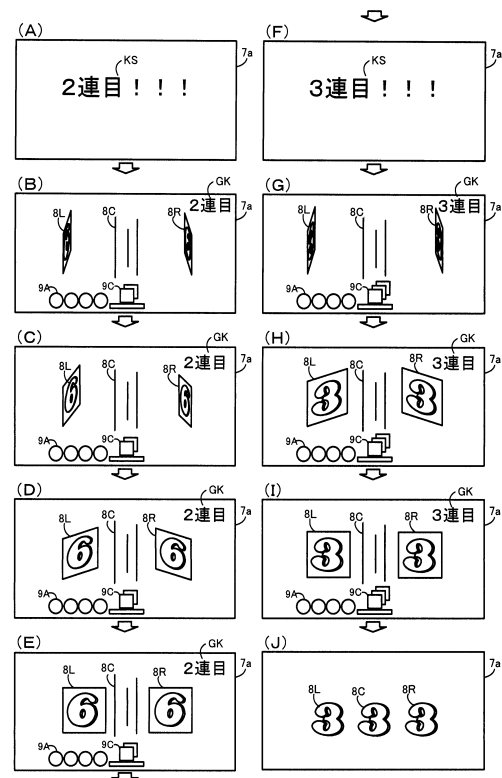
【図 5 5】

連続リーチ演出A



【図 5 6】

連続リーチ演出B

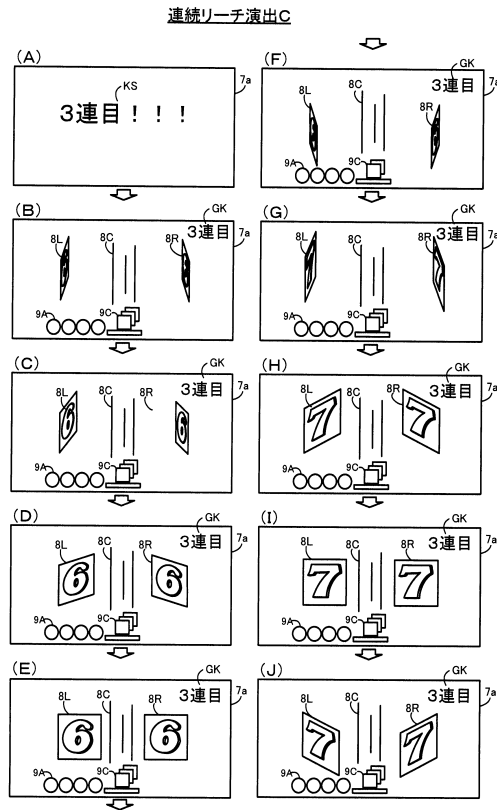


30

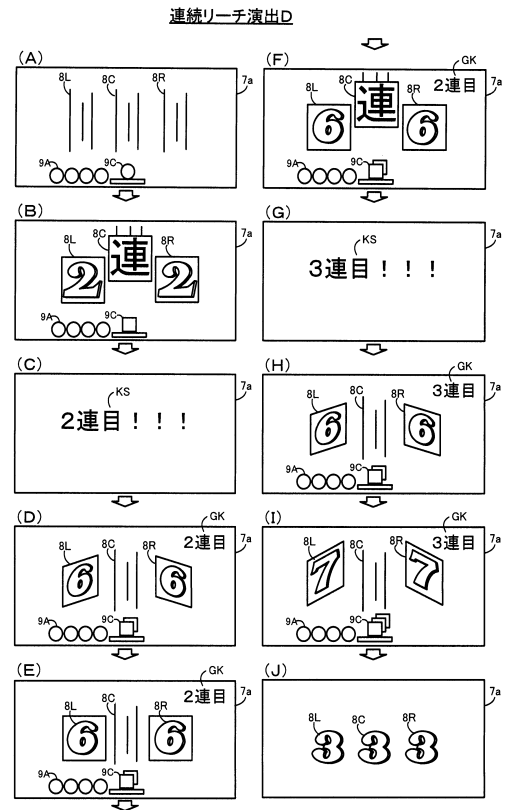
40

50

【図 57】



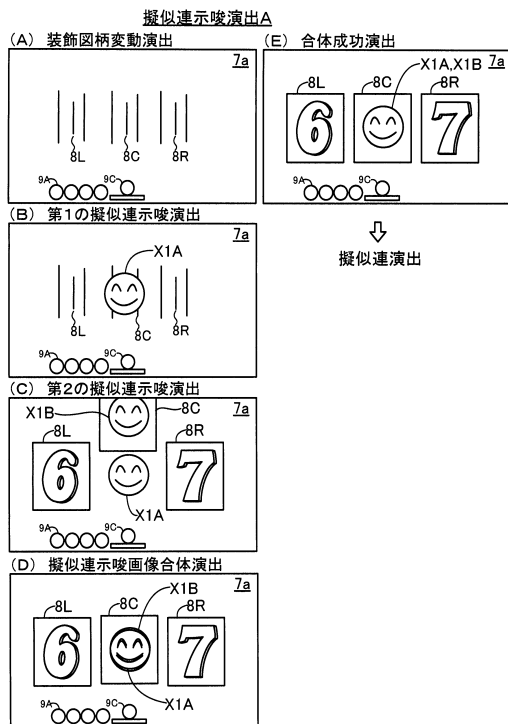
【図 58】



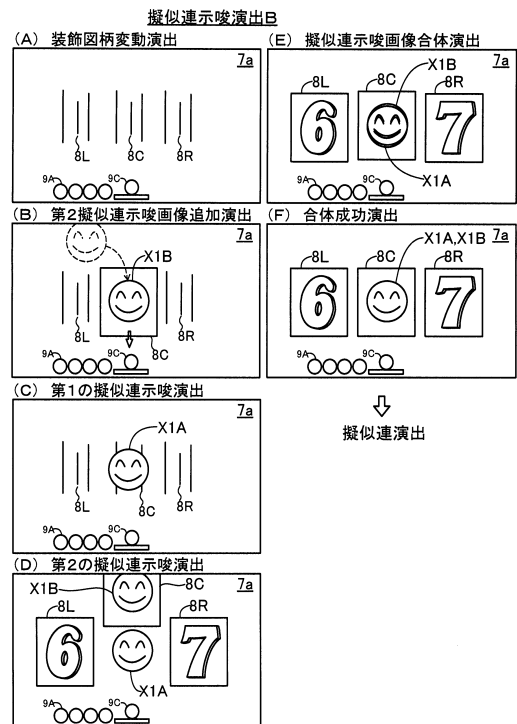
10

20

【図 59】



【図 60】

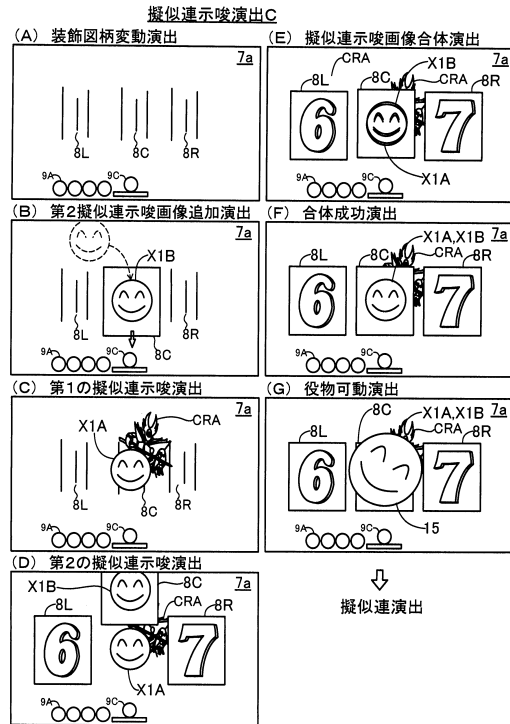


30

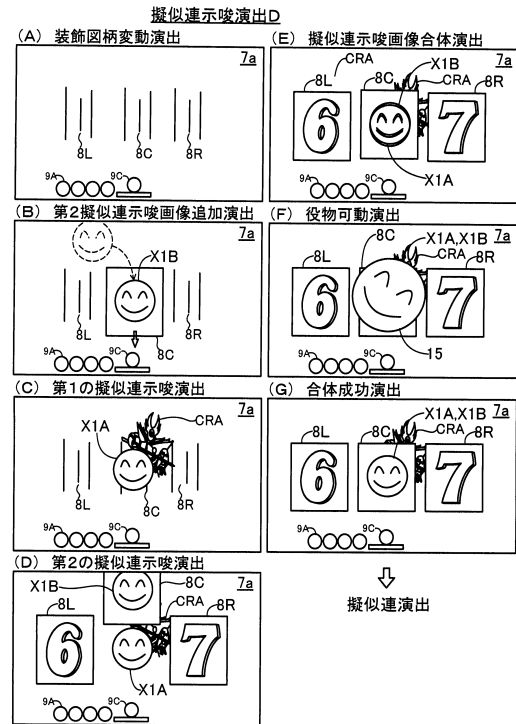
40

50

【図 6 1】



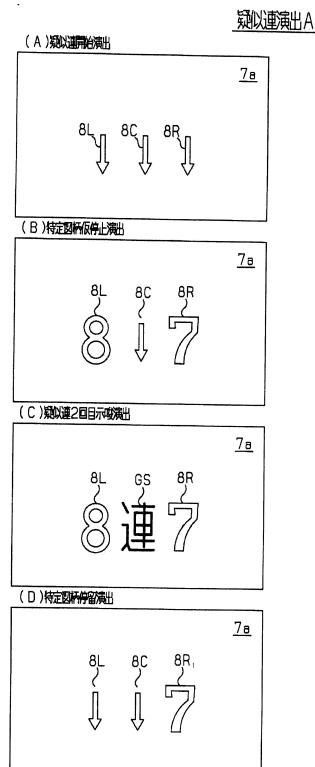
【図 6 2】



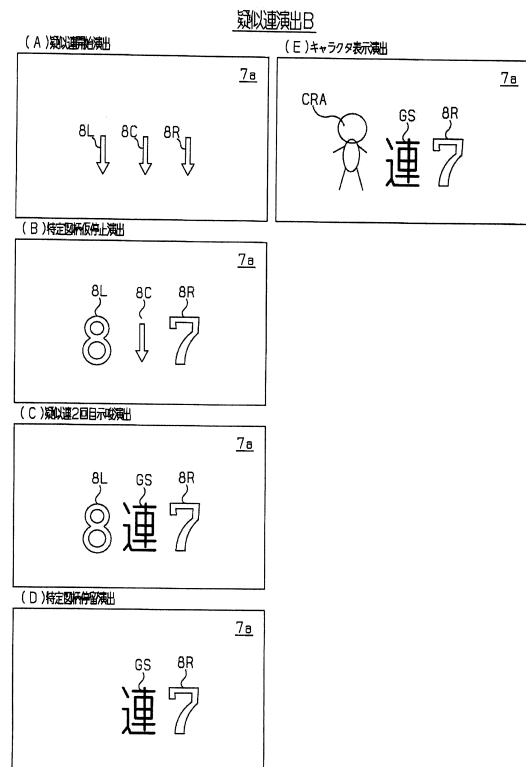
10

20

【図 6 3】



【図 6 4】

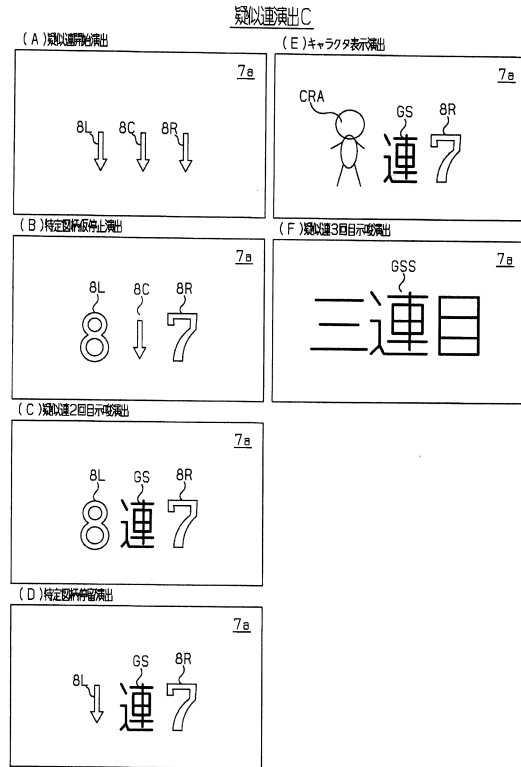


30

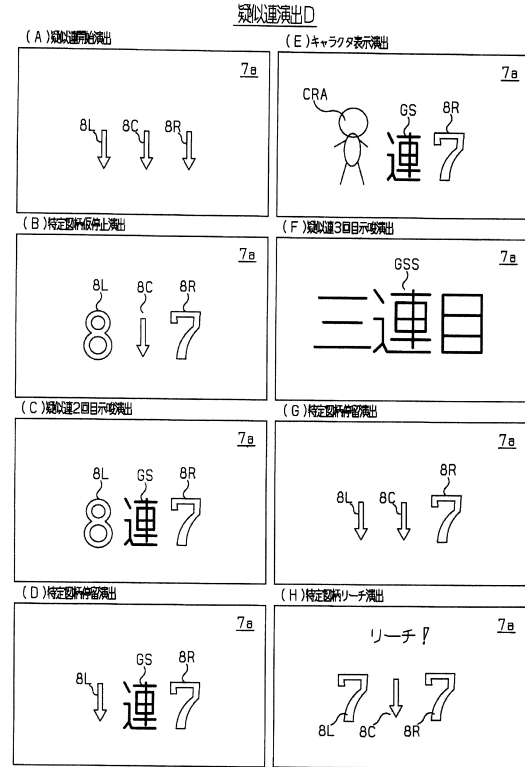
40

50

【図 65】



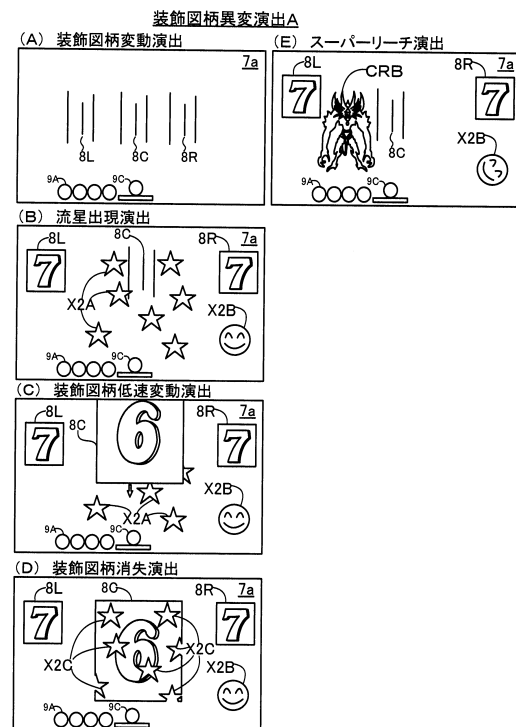
【図 66】



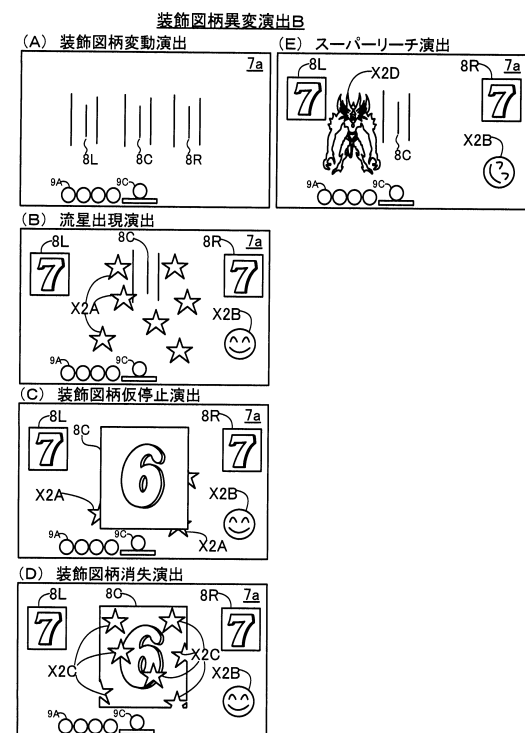
10

20

【図 67】



【図 68】

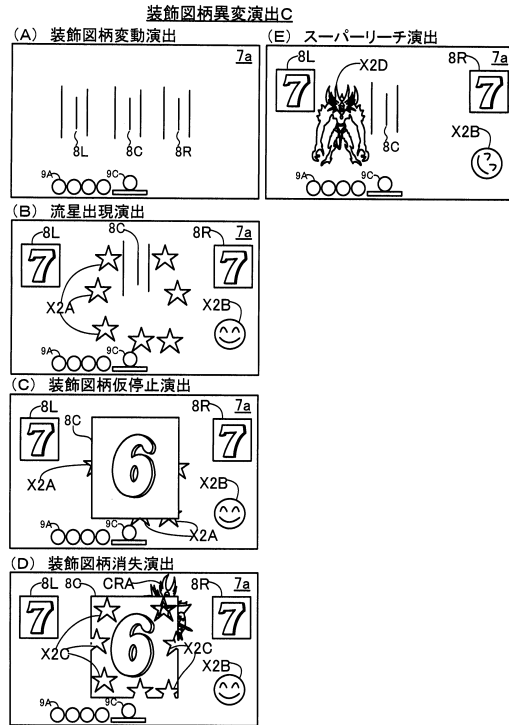


30

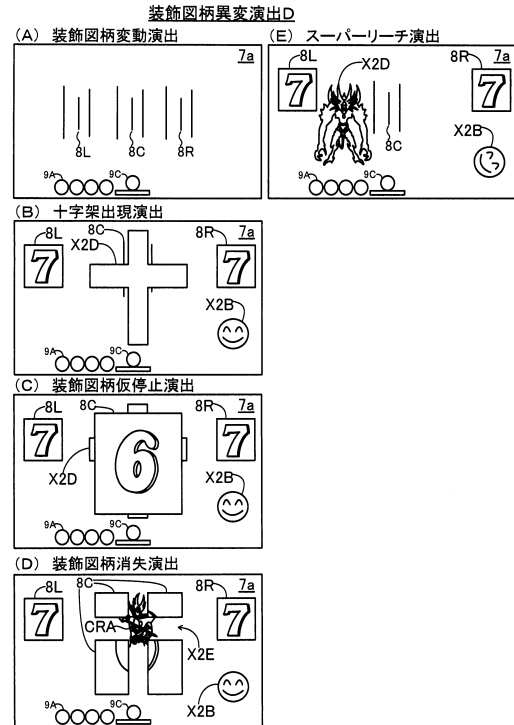
40

50

【図 69】



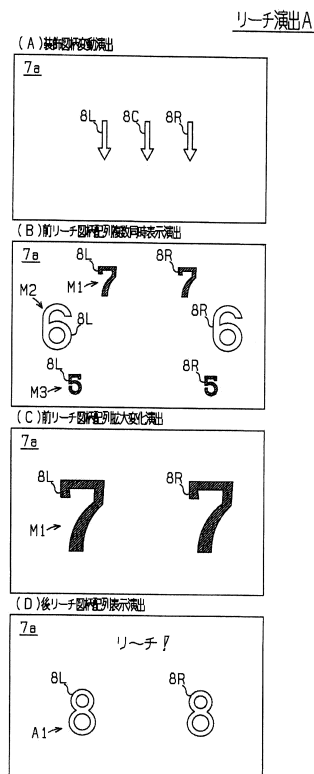
【図 70】



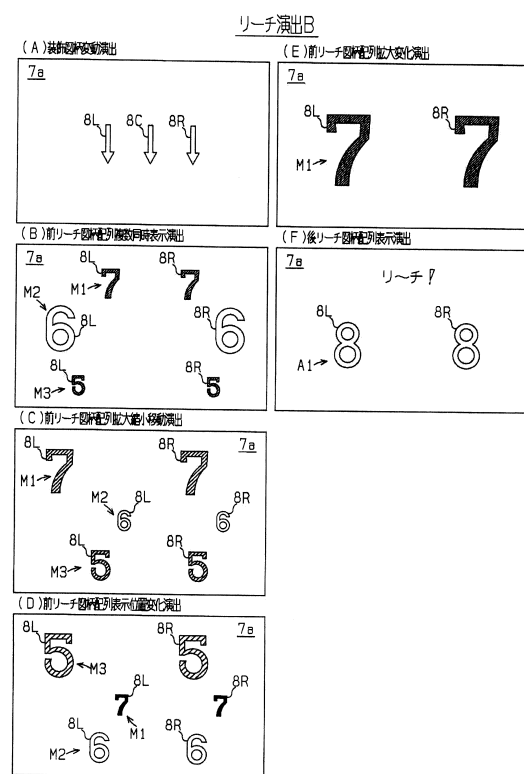
10

20

【図 71】



【図 72】

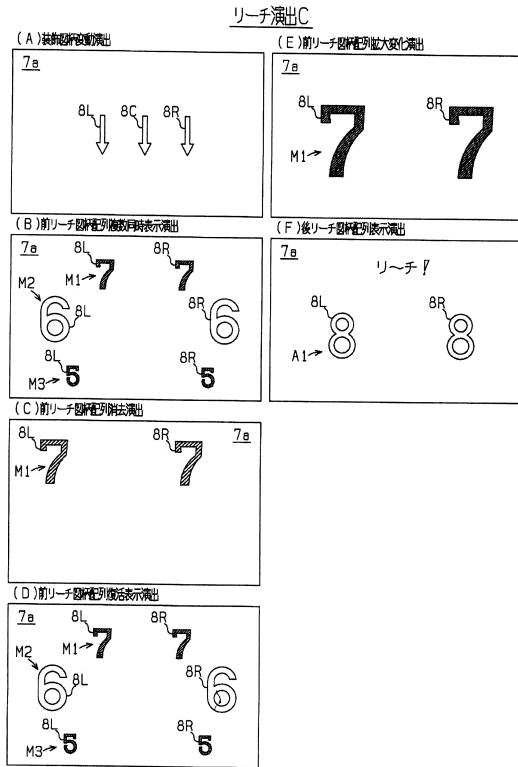


30

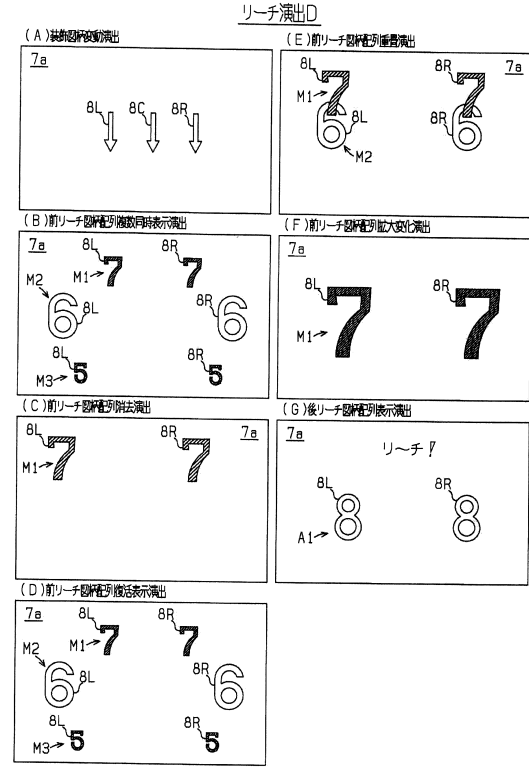
40

50

【図 7 3】



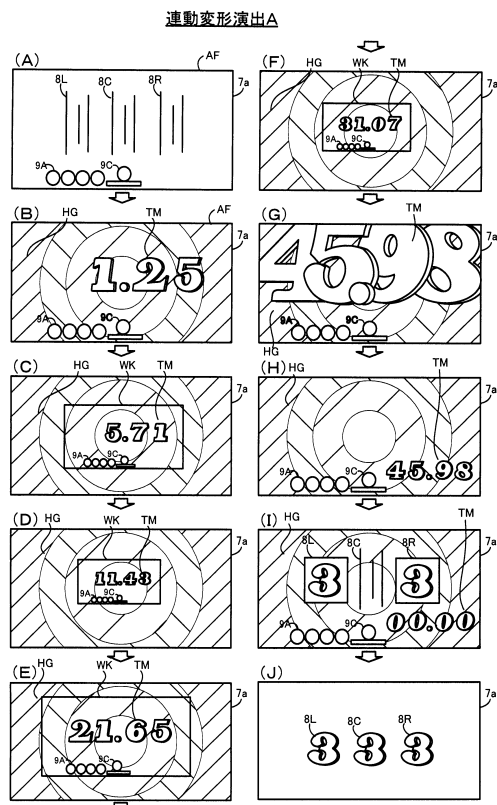
【図 7 4】



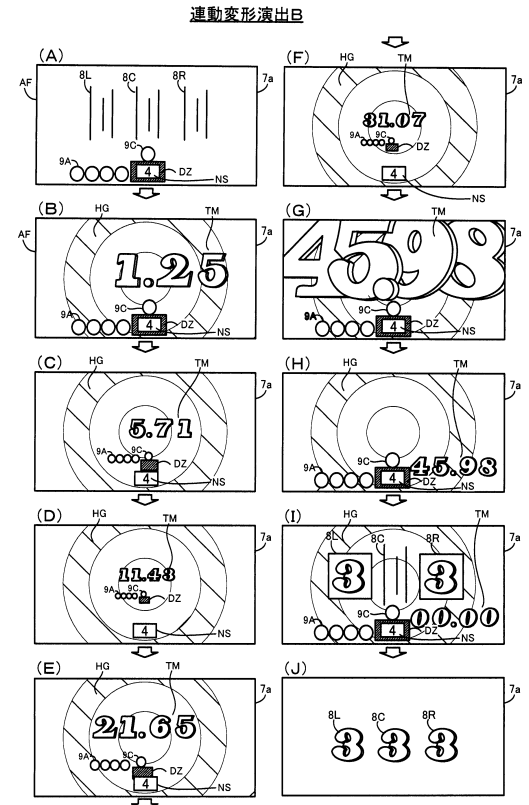
10

20

【図 7 5】



【図 7 6】

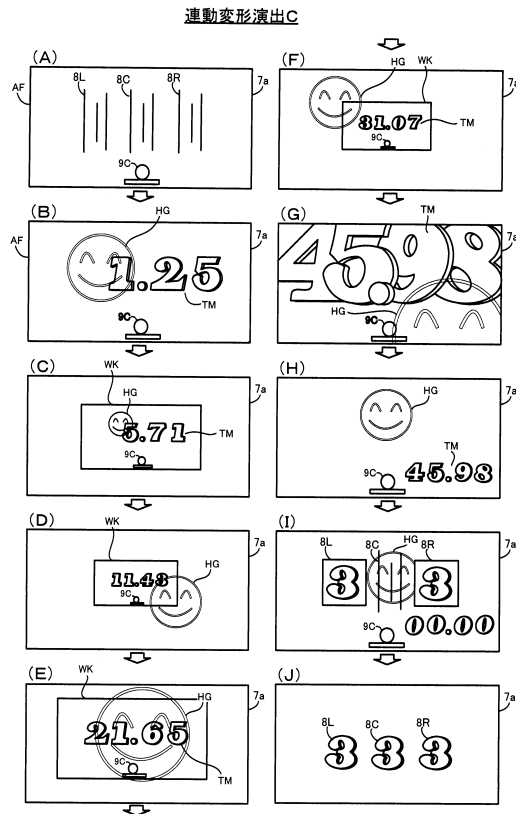


30

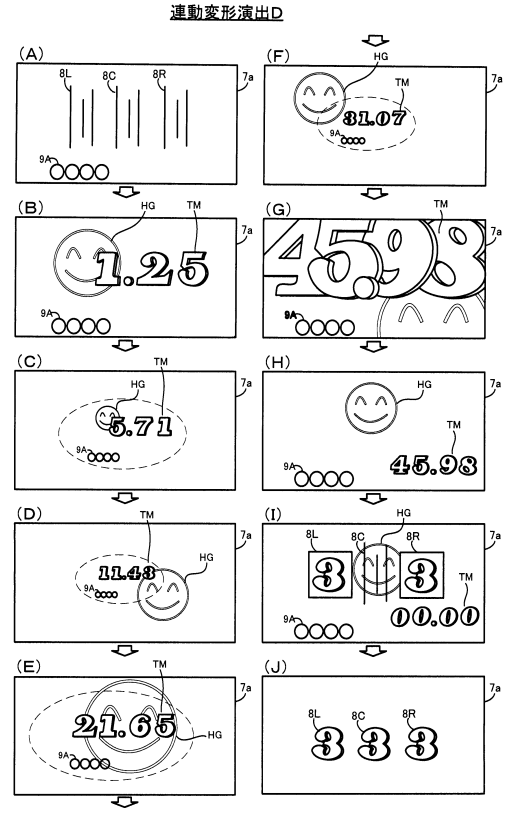
40

50

【図 7 7】



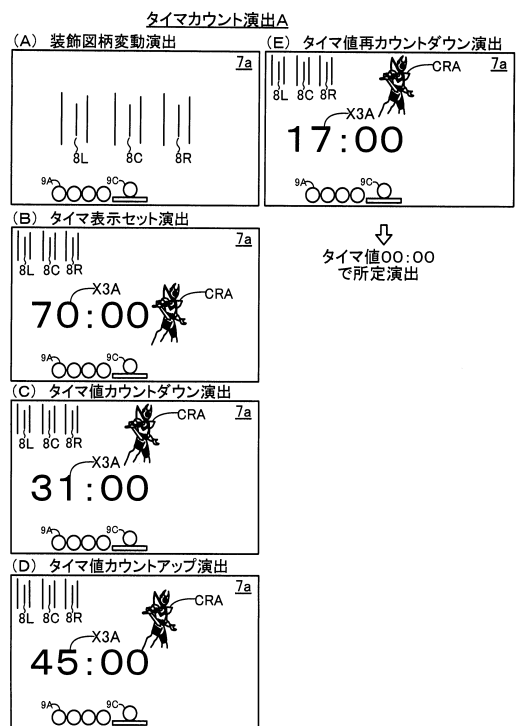
【図 7 8】



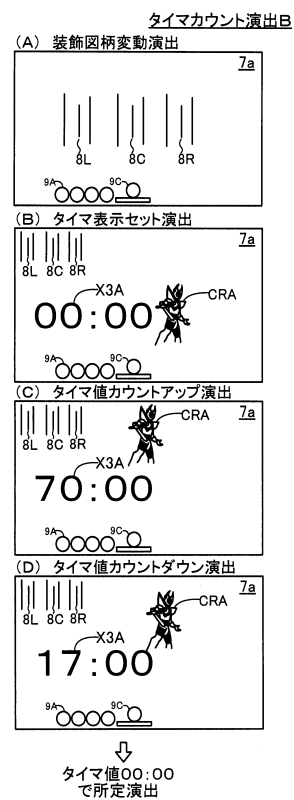
10

20

【図 7 9】



【図 8 0】

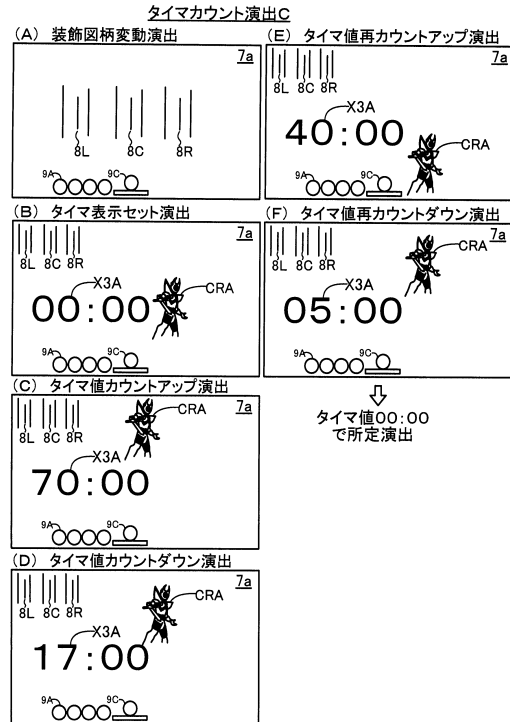


30

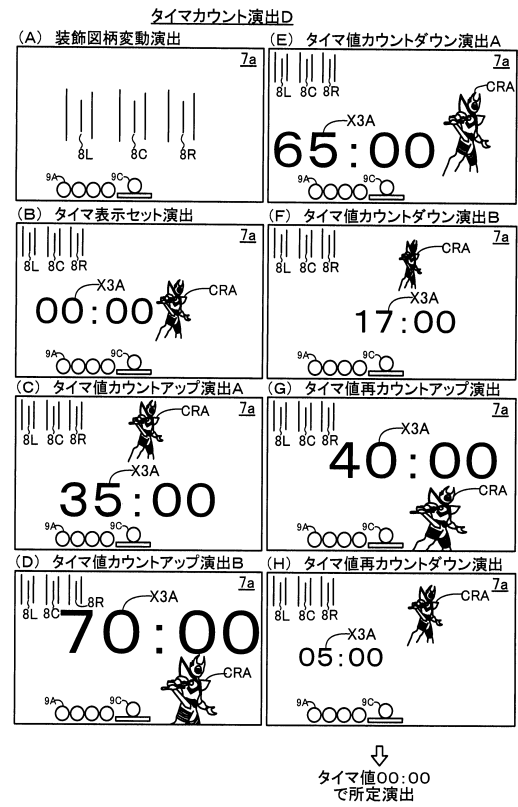
40

50

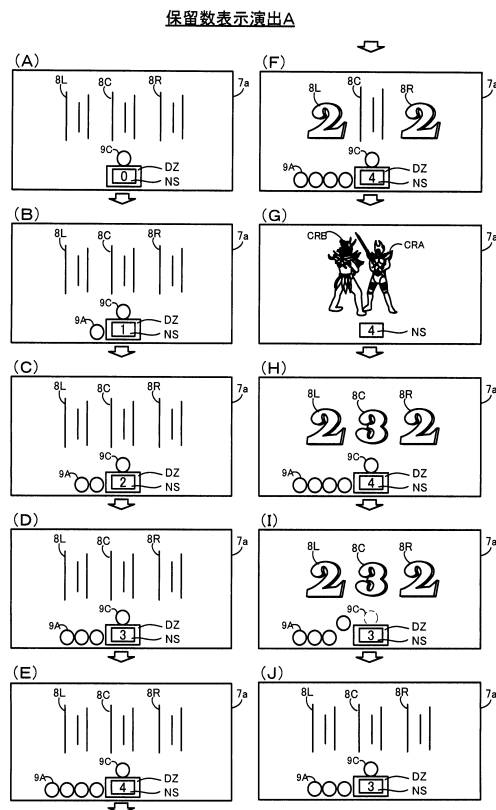
【図 8 1】



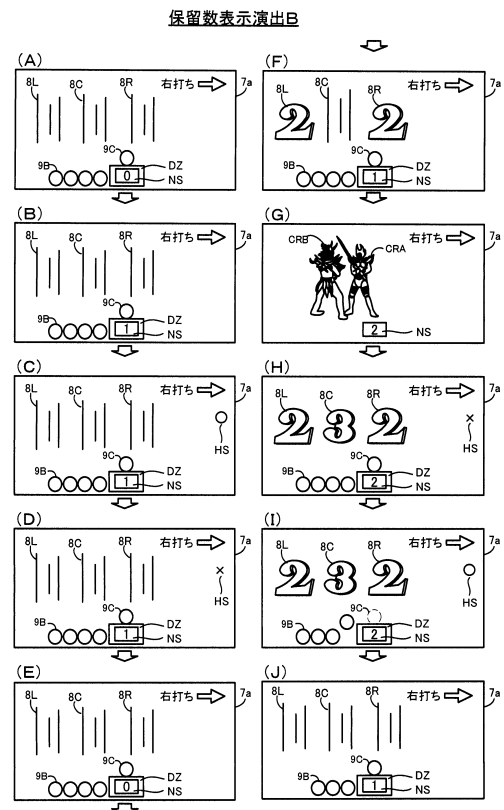
【図 8 2】



【図 8 3】



【図 8 4】



10

20

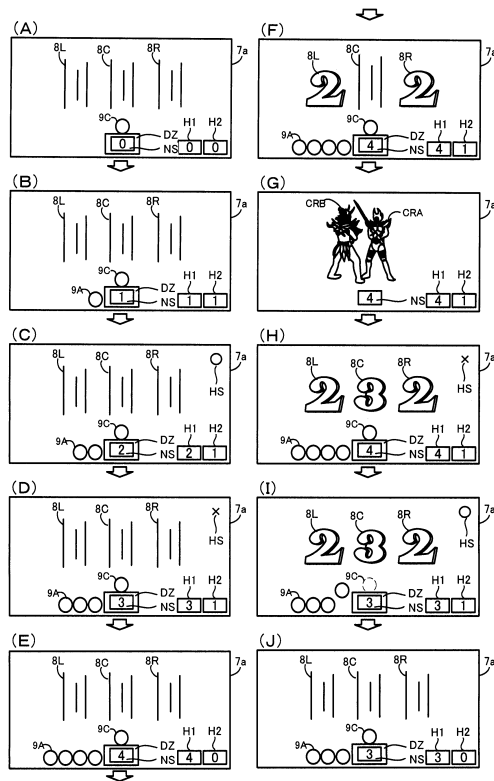
30

40

50

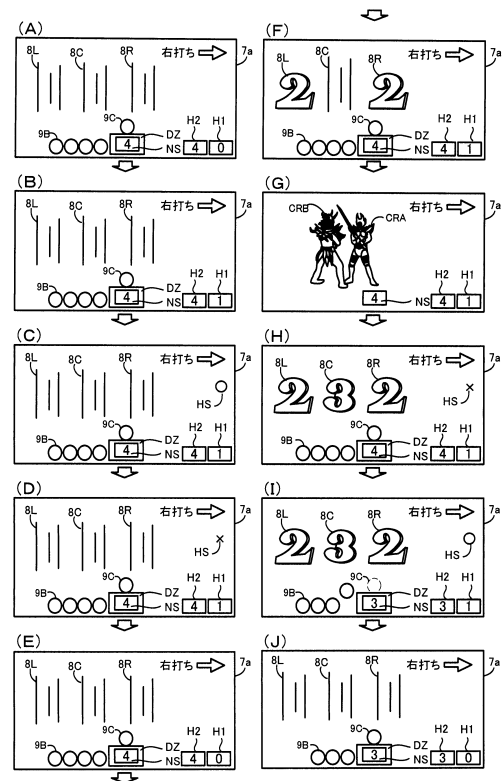
【図 85】

保留数表示演出C



【図 86】

保留数表示演出D

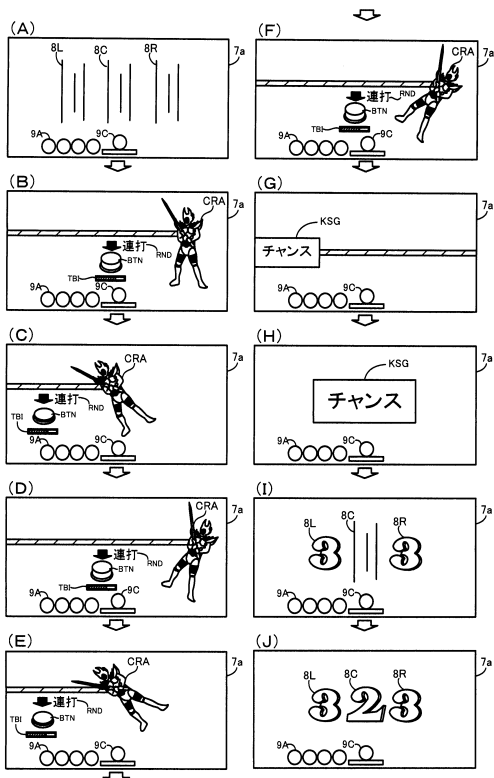


10

20

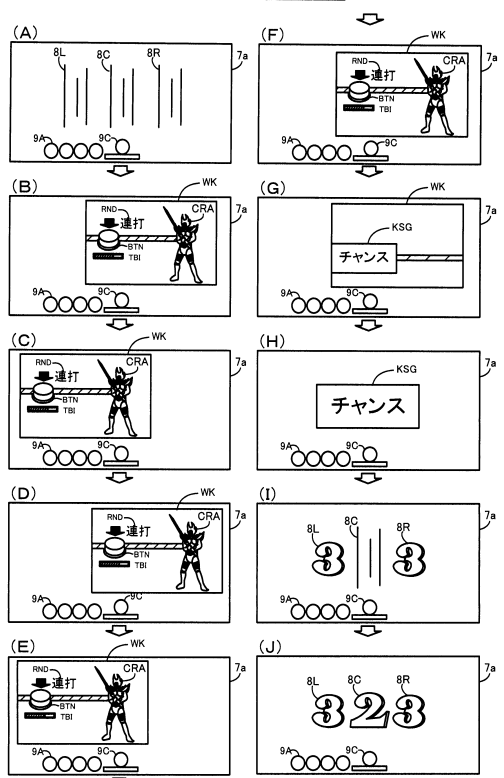
【図 87】

操作手段画像連動演出A



【図 88】

操作手段画像連動演出B



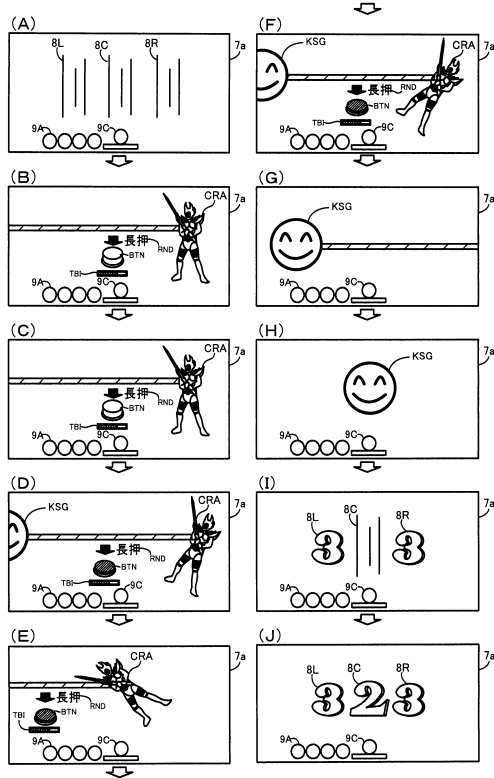
30

40

50

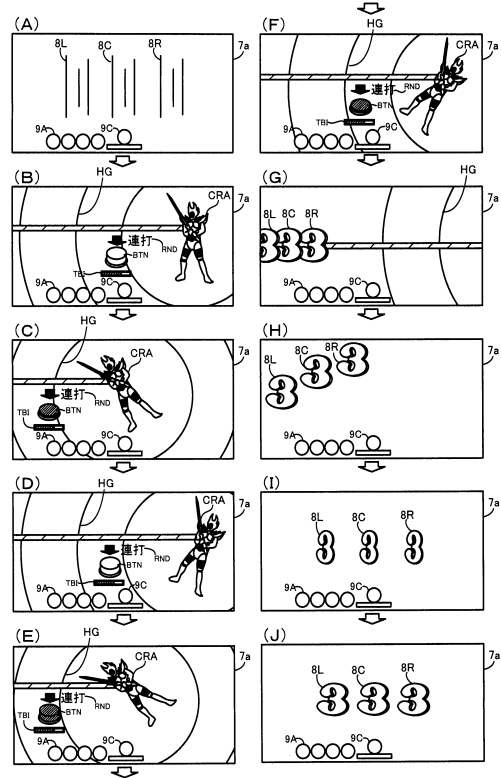
【図 89】

操作手段画像連動演出C



【図 90】

操作手段画像連動演出D

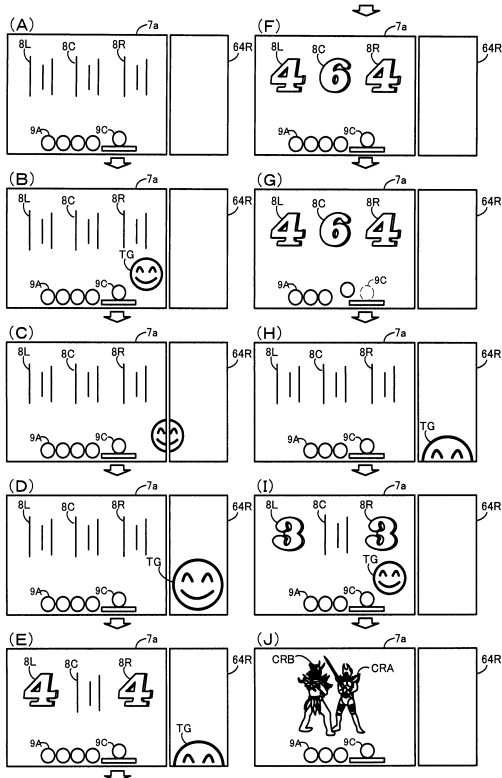


10

20

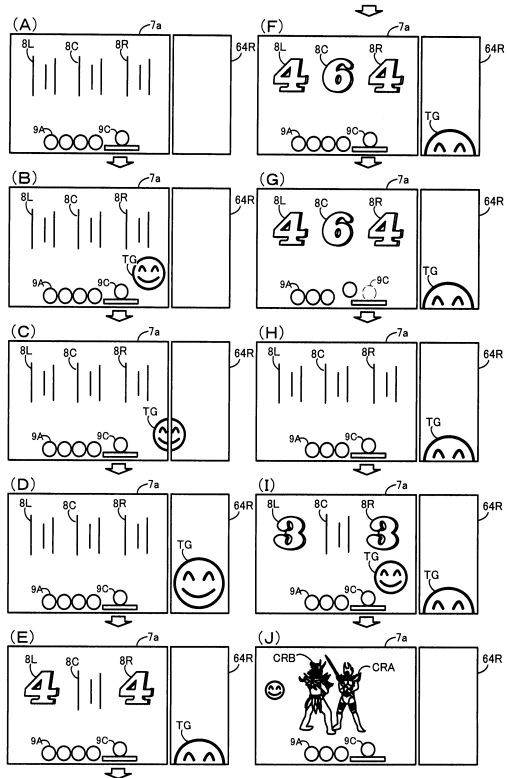
【図 91】

特定画像移動演出A



【図 92】

特定画像移動演出B



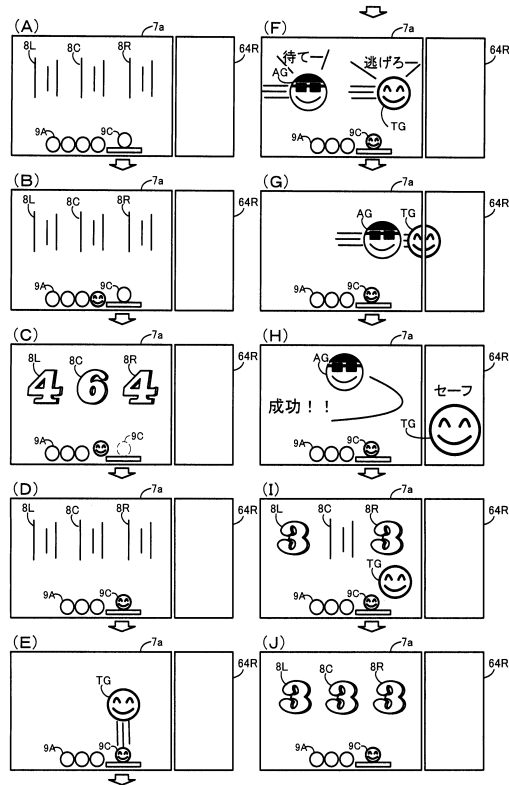
30

40

50

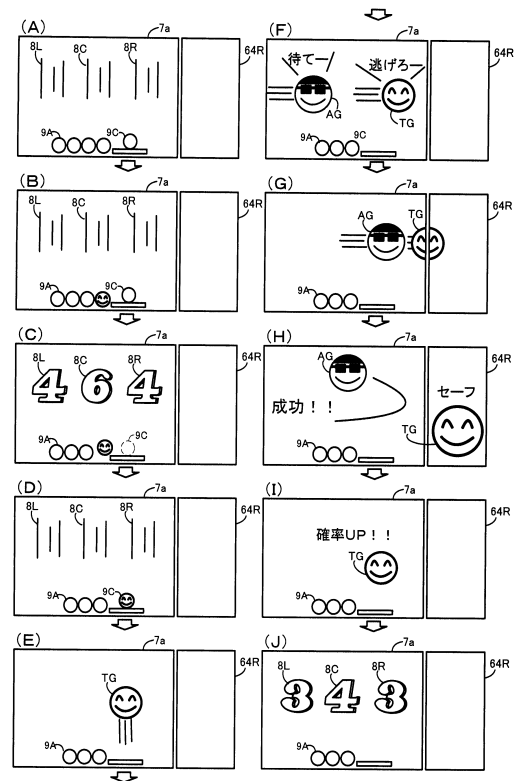
【図 9 3】

特定画像移動演出C



【図 9 4】

特定画像移動演出D

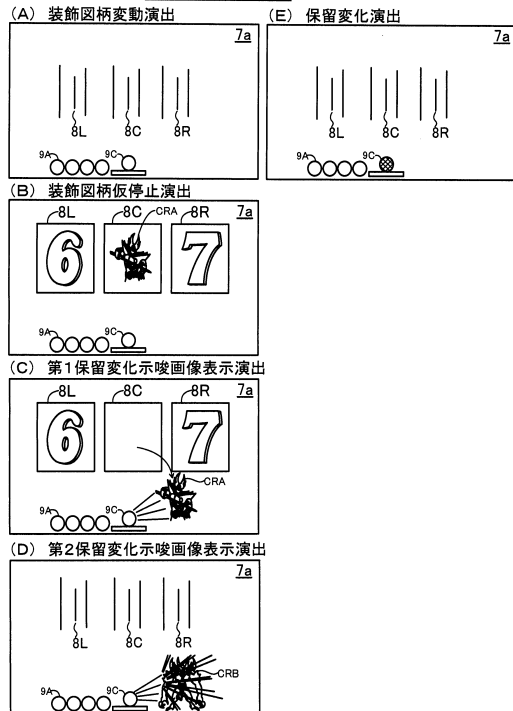


10

20

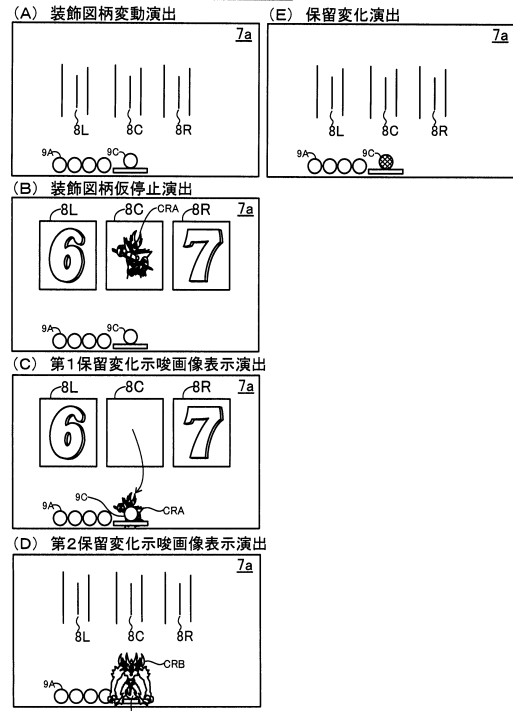
【図 9 5】

保留変化示唆演出A



【図 9 6】

保留変化示唆演出B

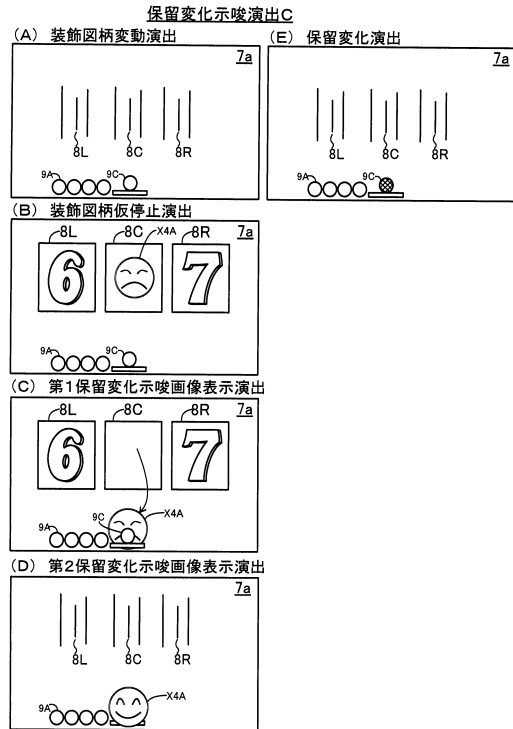


30

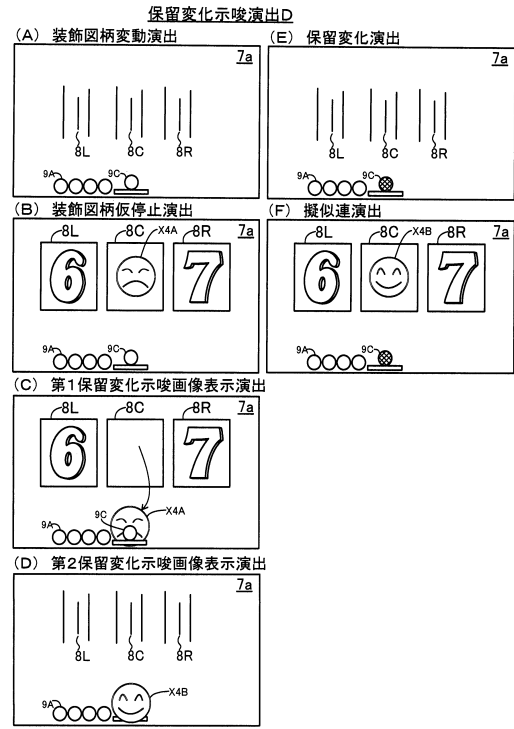
40

50

【図 97】



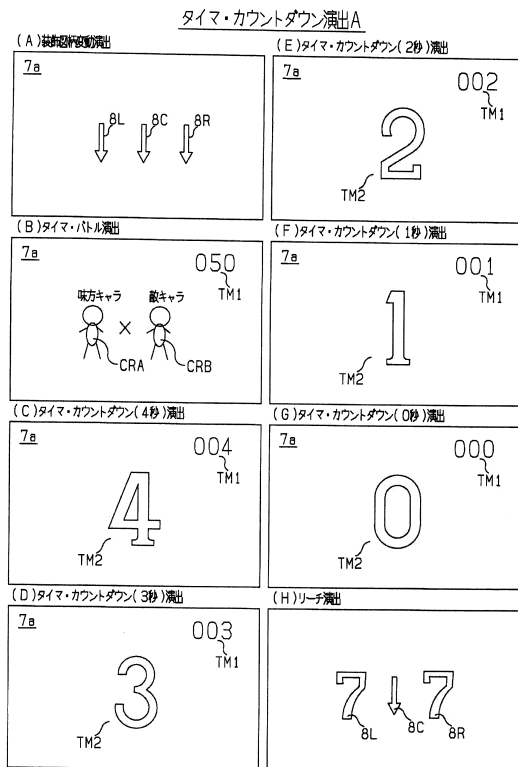
【図 98】



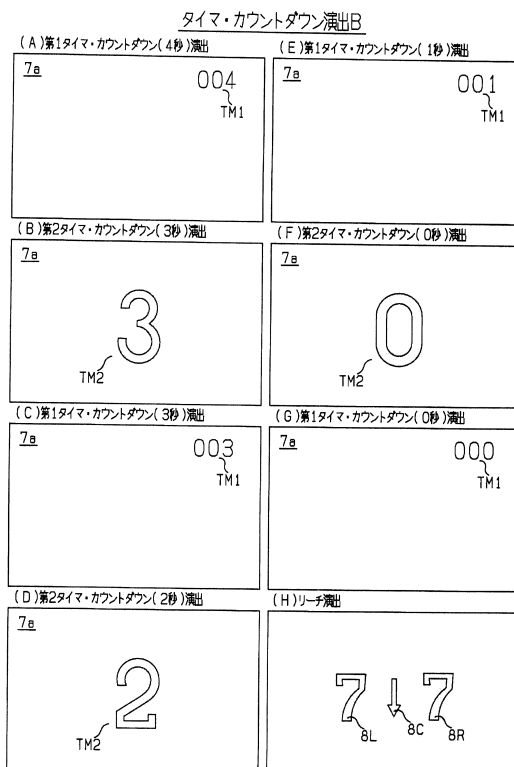
10

20

【図 99】



【図 100】

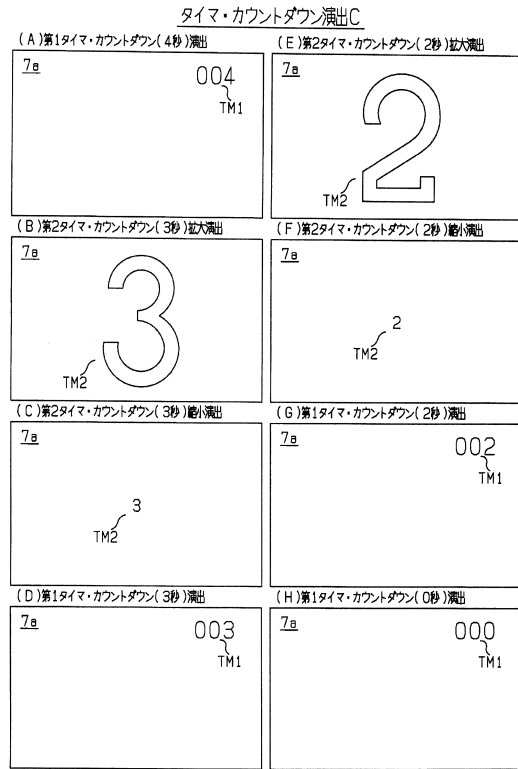


30

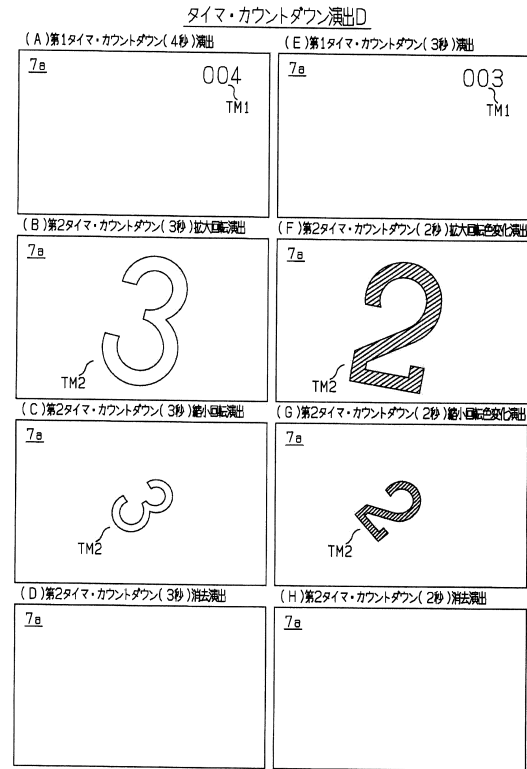
40

50

【図 101】



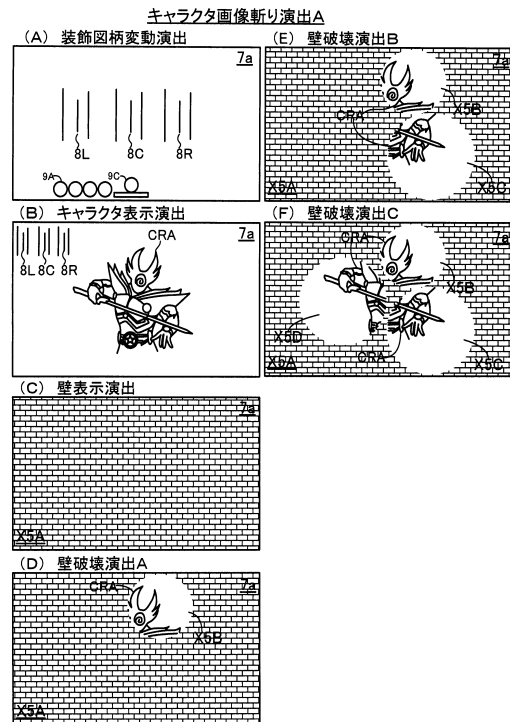
【図 102】



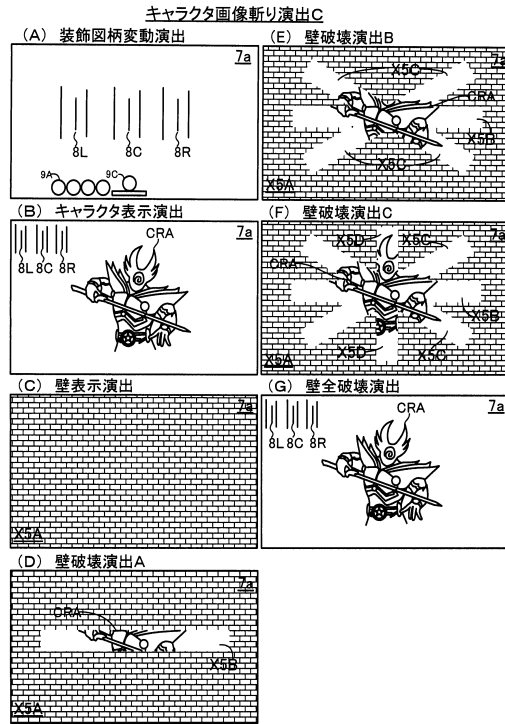
10

20

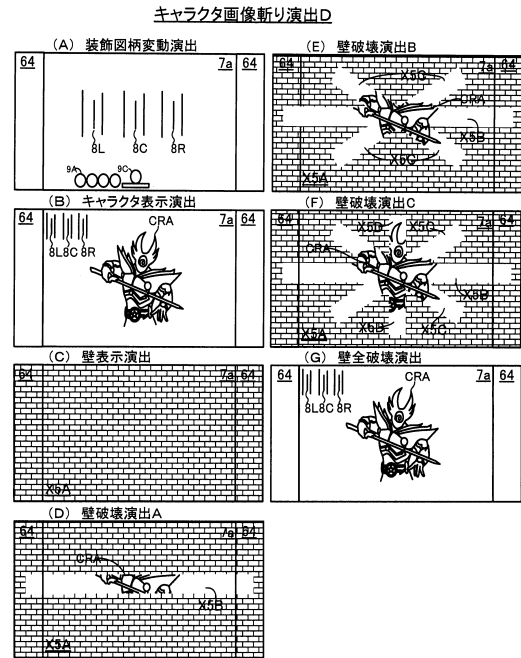
【図 103】



【図 105】



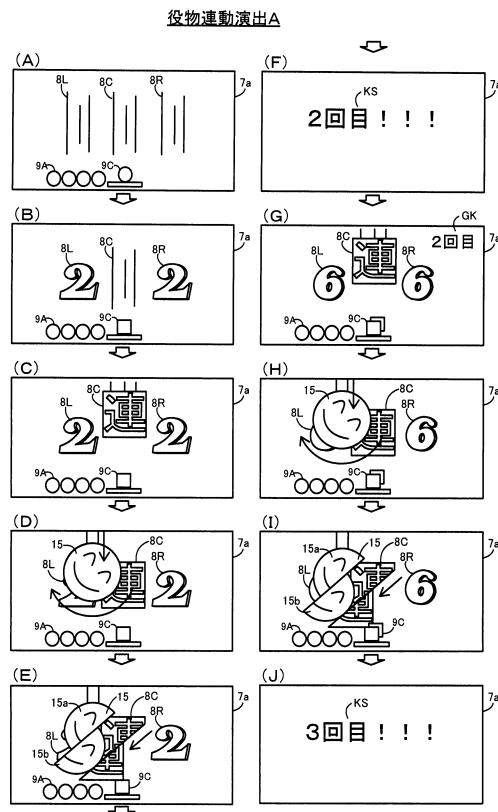
【図 106】



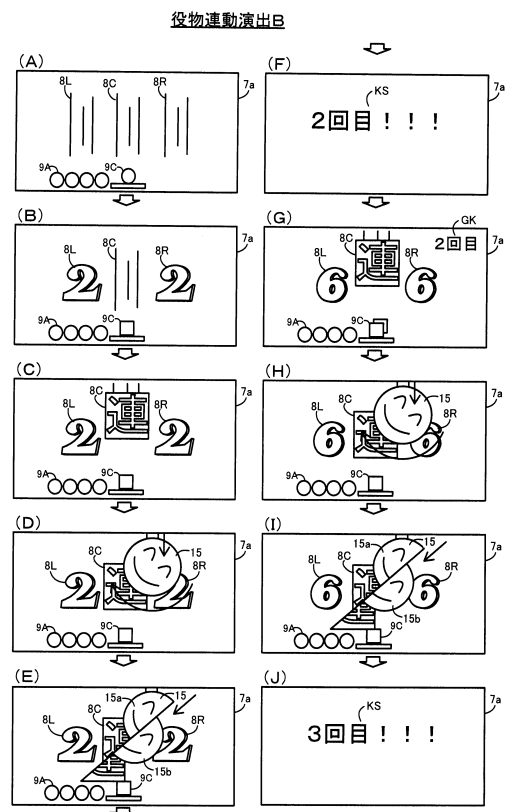
10

20

【図 107】



【図 108】

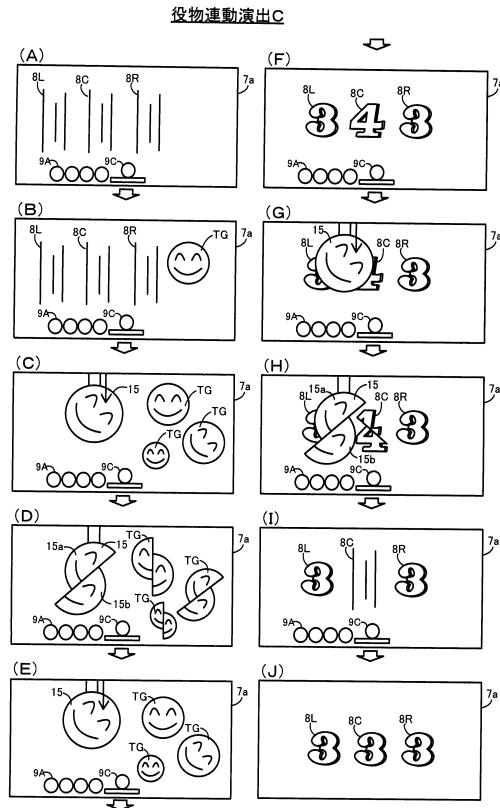


30

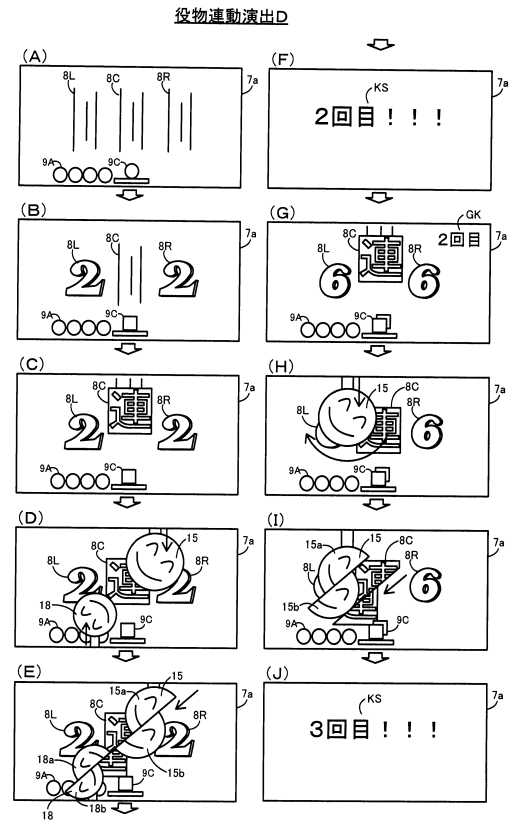
40

50

【図 109】



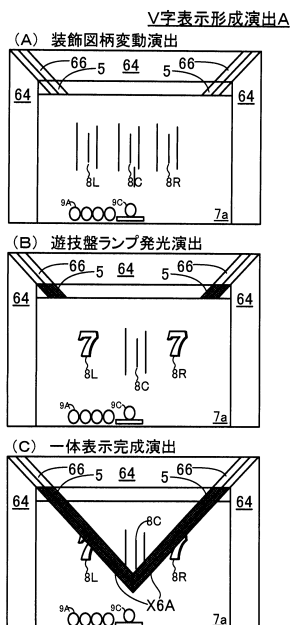
【図 110】



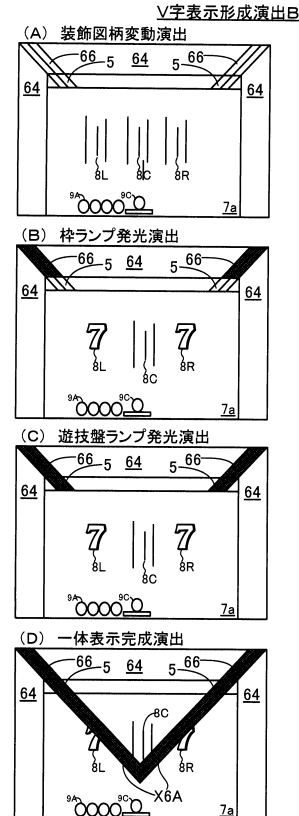
10

20

【図 111】



【図 112】

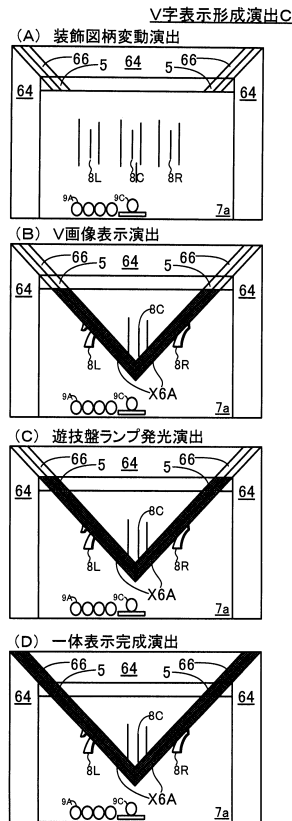


30

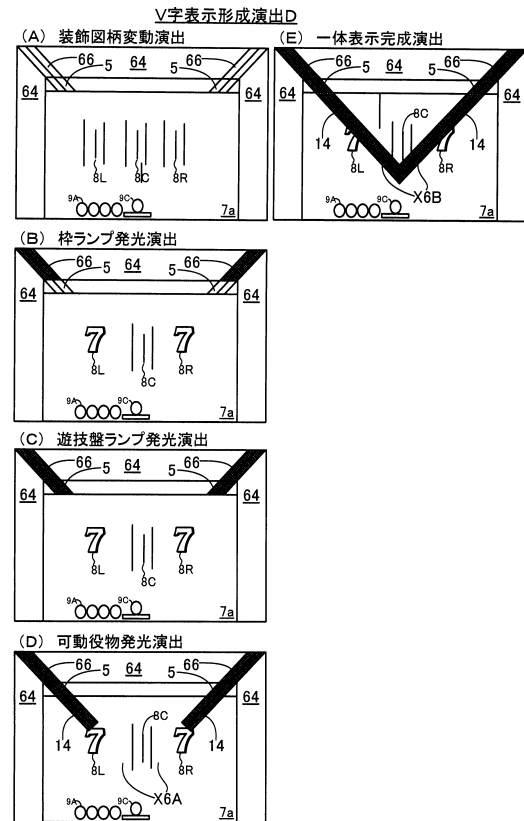
40

50

【図 1 1 3】



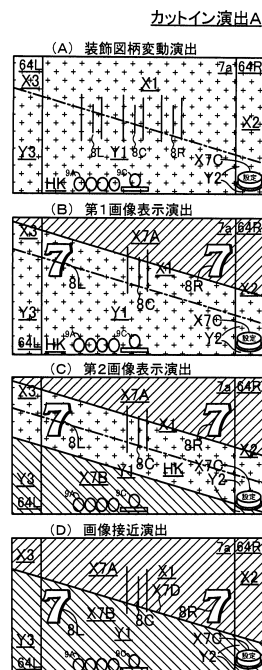
【図 1 1 4】



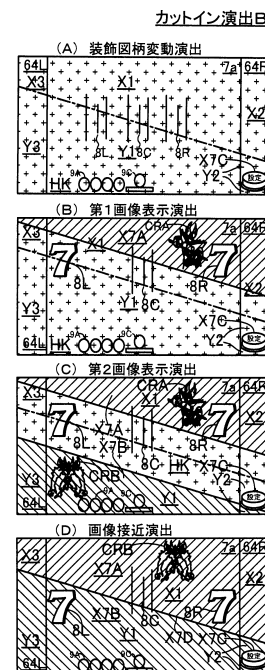
10

20

【図 1 1 5】



【図 1 1 6】

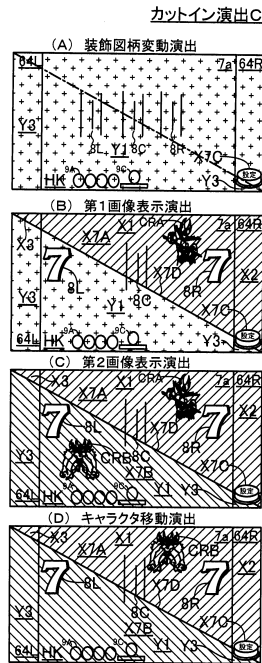


30

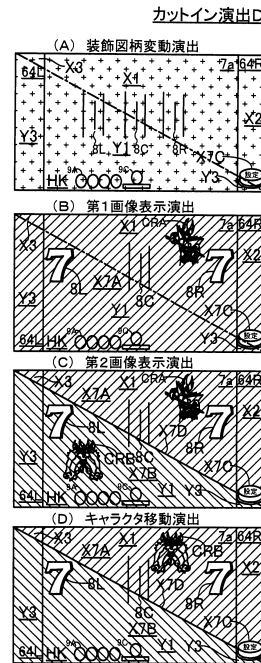
40

50

【図 1 1 7】



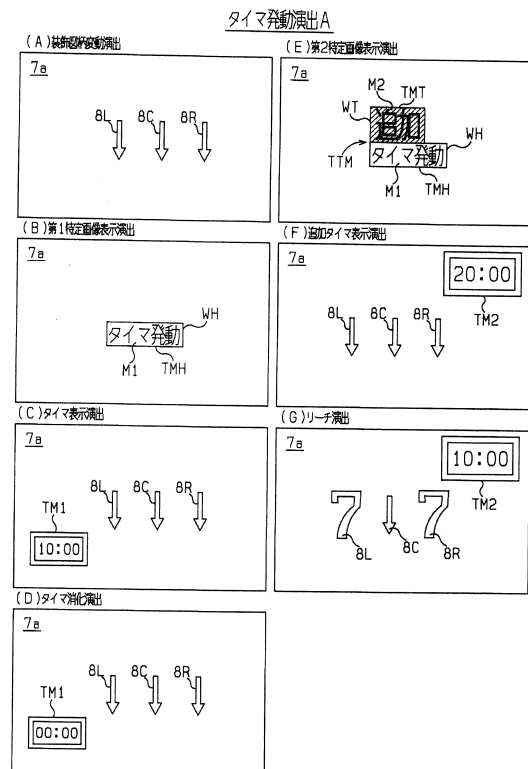
【図 1 1 8】



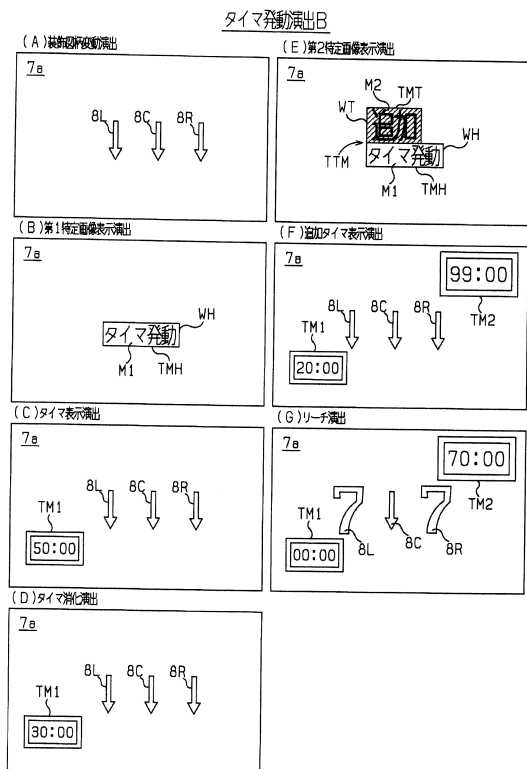
10

20

【図 1 1 9】



【図 1 2 0】

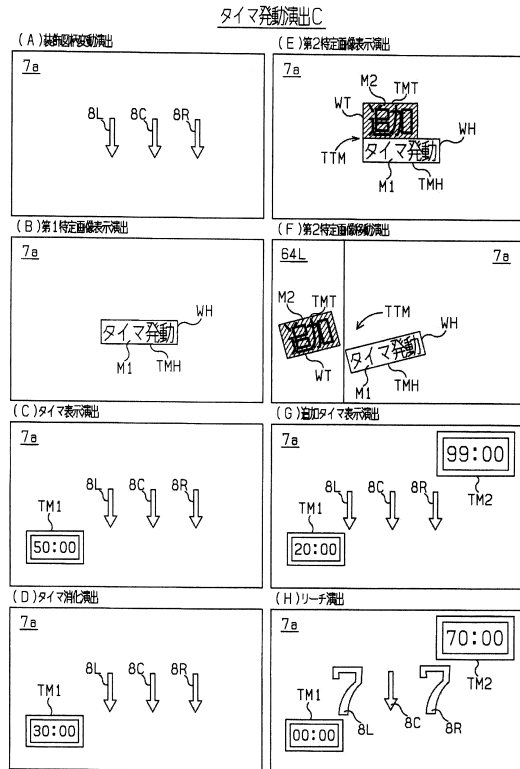


30

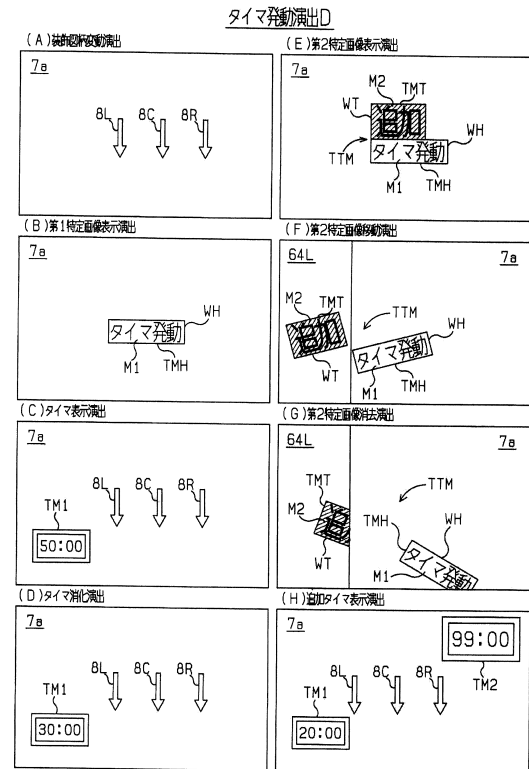
40

50

【図 1 2 1】



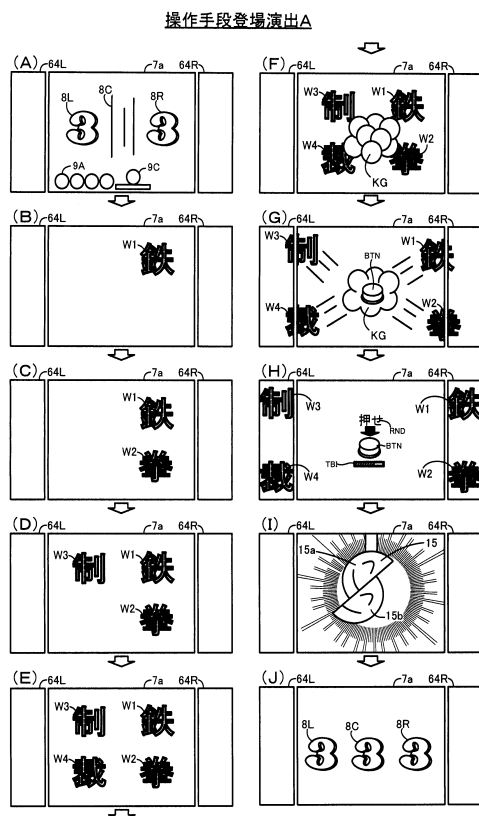
【図 1 2 2】



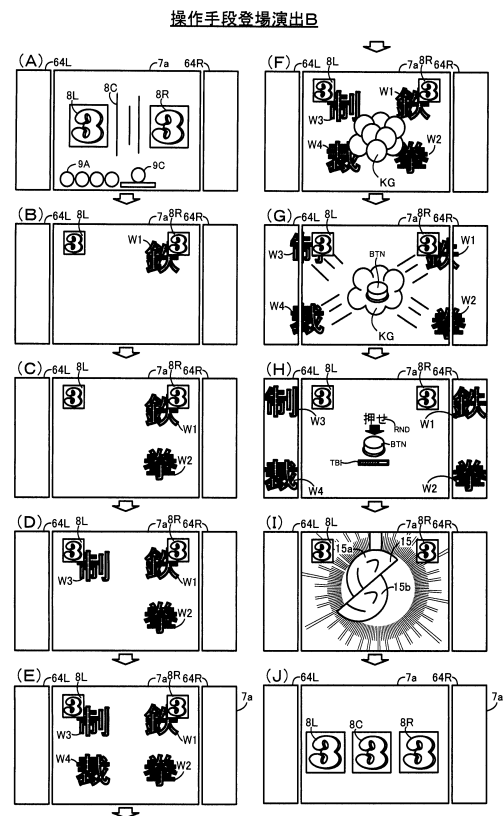
10

20

【図 1 2 3】



【図 1 2 4】



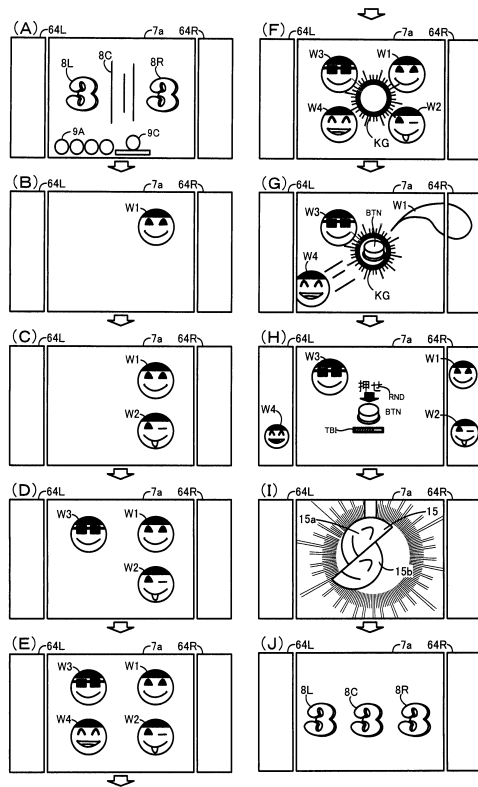
30

40

50

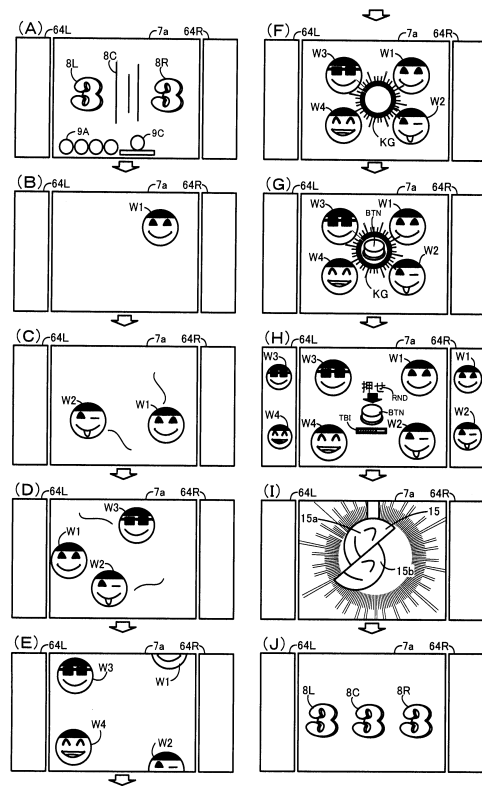
【図 1 2 5】

操作手段登場演出C



【図 1 2 6】

操作手段登場演出D

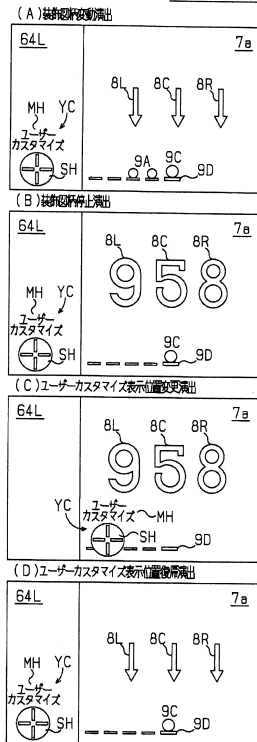


10

20

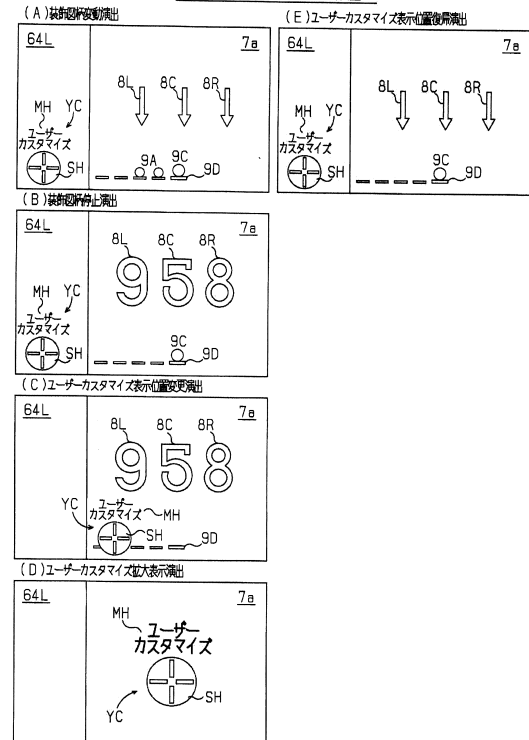
【図 1 2 7】

ユーザーカスタマイズ表示演出A



【図 1 2 8】

ユーザーカスタマイズ表示演出B

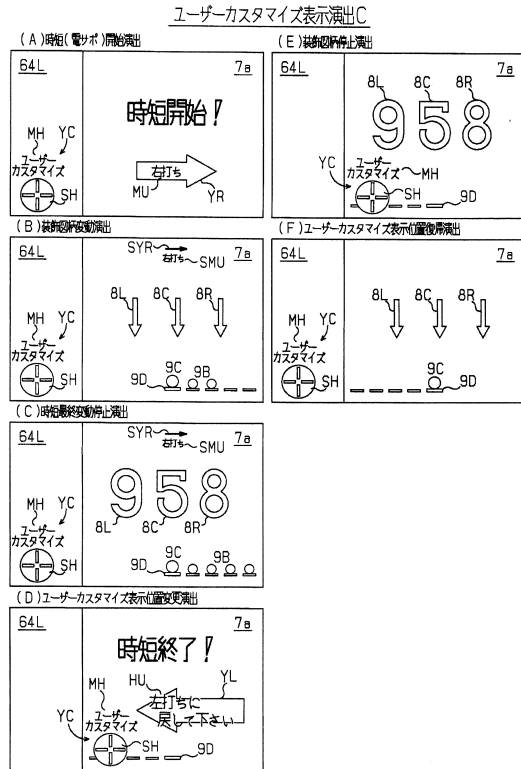


30

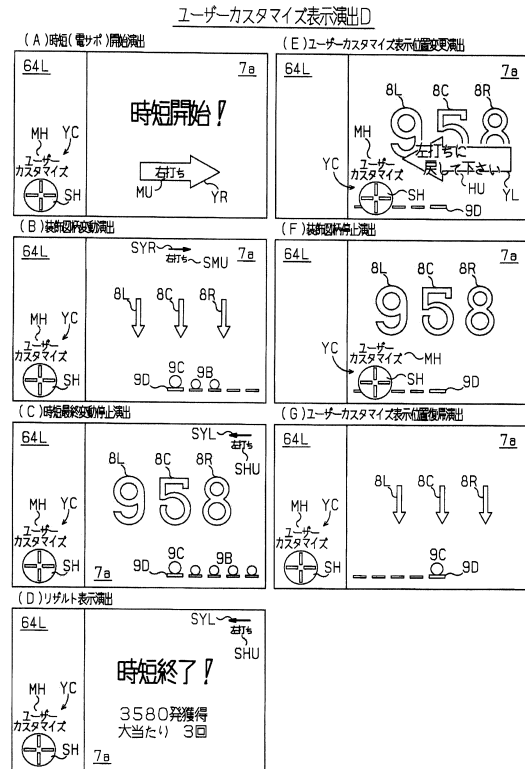
40

50

【図 1 2 9】



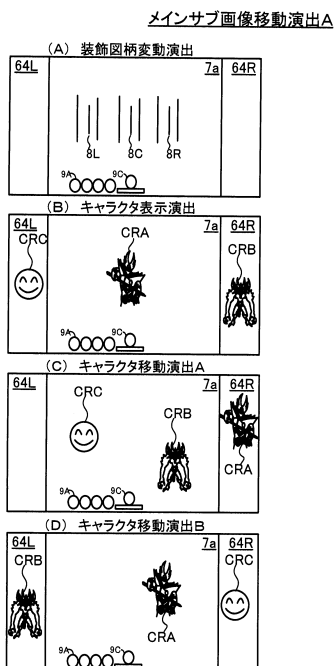
【図 1 3 0】



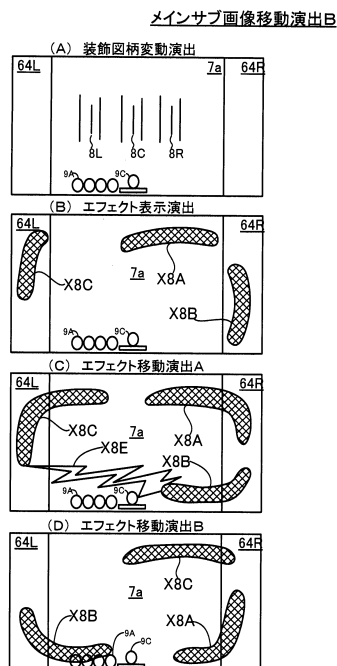
10

20

【図 1 3 1】



【図 1 3 2】

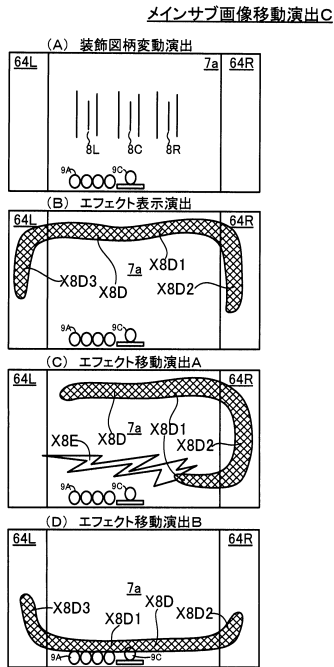


30

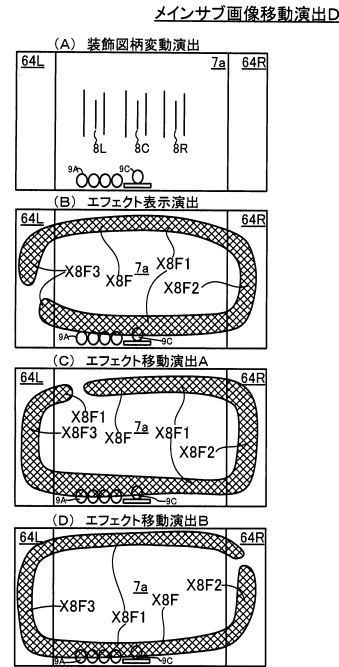
40

50

【図 1 3 3】



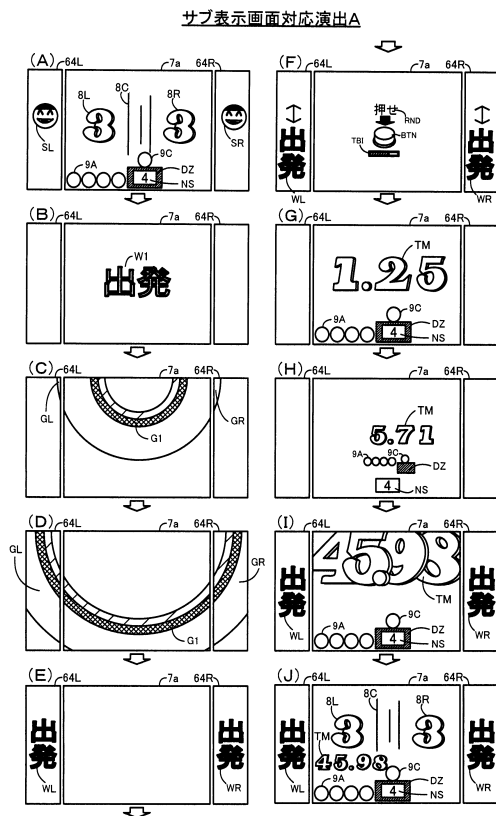
【図 1 3 4】



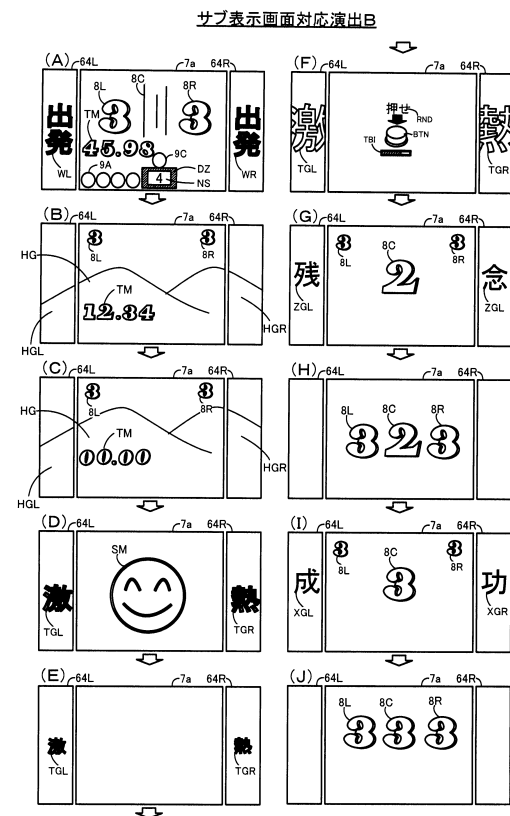
10

20

【図 1 3 5】



【図 1 3 6】



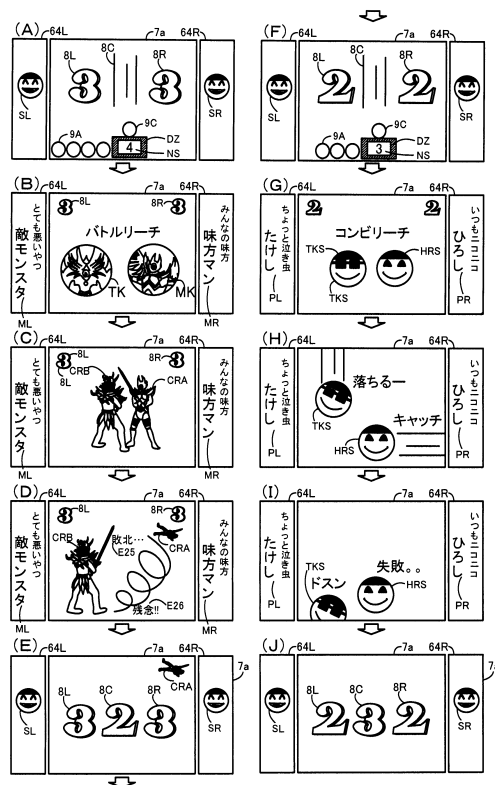
30

40

50

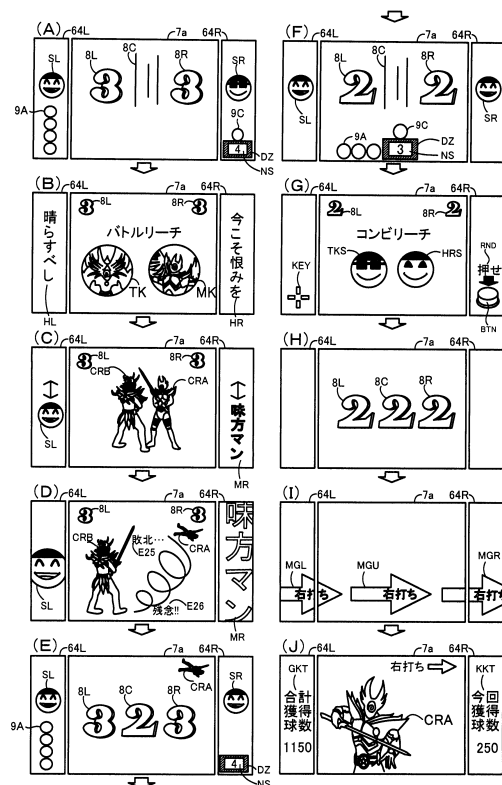
【図 1 3 7】

サブ表示画面対応演出C



【図 1 3 8】

サブ表示画面対応演出D

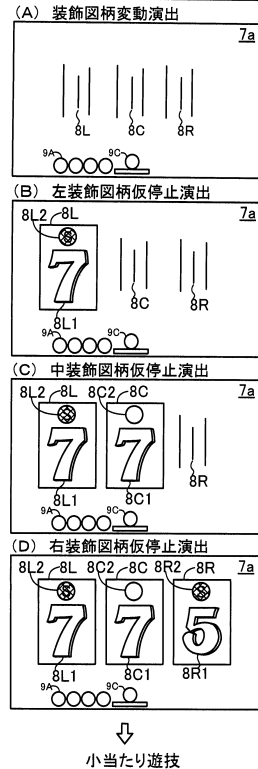


10

20

【図 1 3 9】

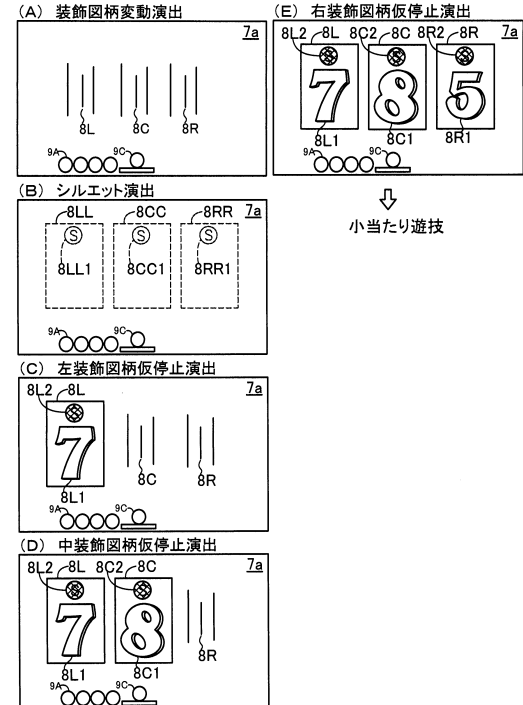
ツイン識別情報演出A



小当たり遊技

【図 1 4 0】

ツイン識別情報演出B



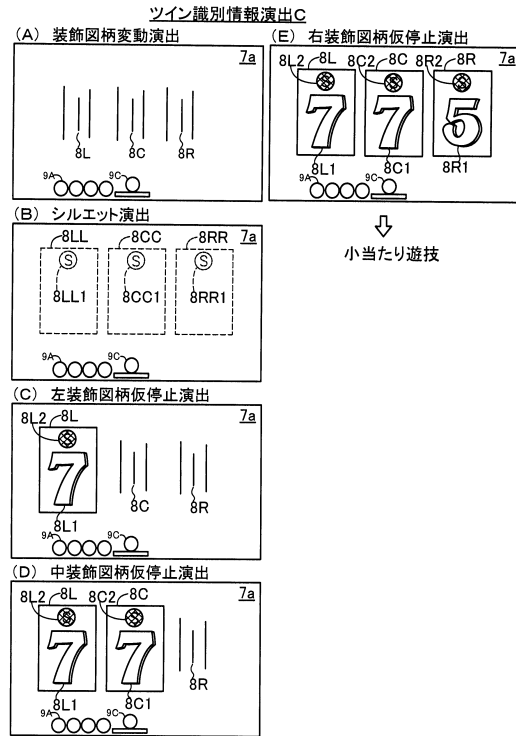
小当たり遊技

30

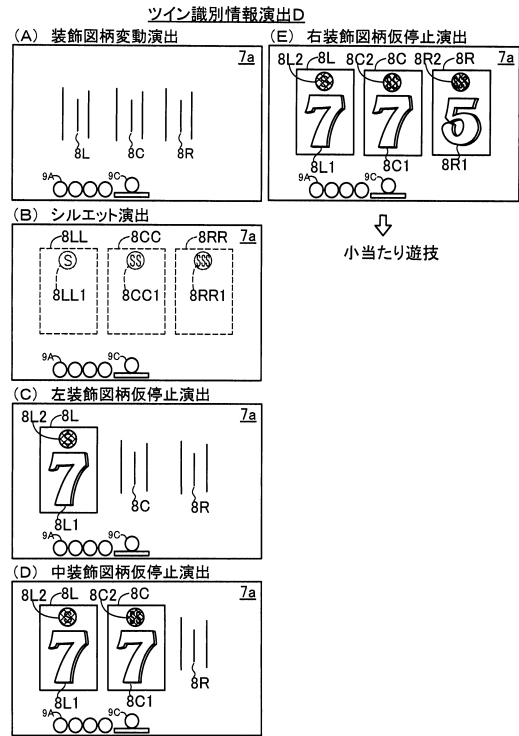
40

50

【図 1 4 1】



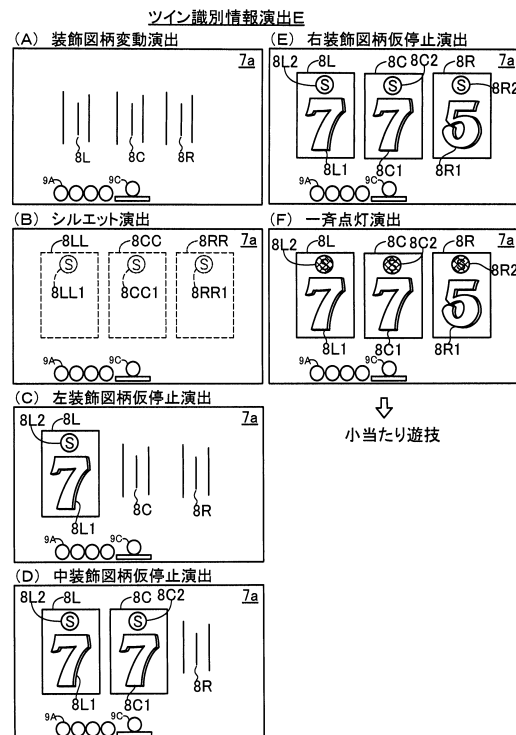
【図 1 4 2】



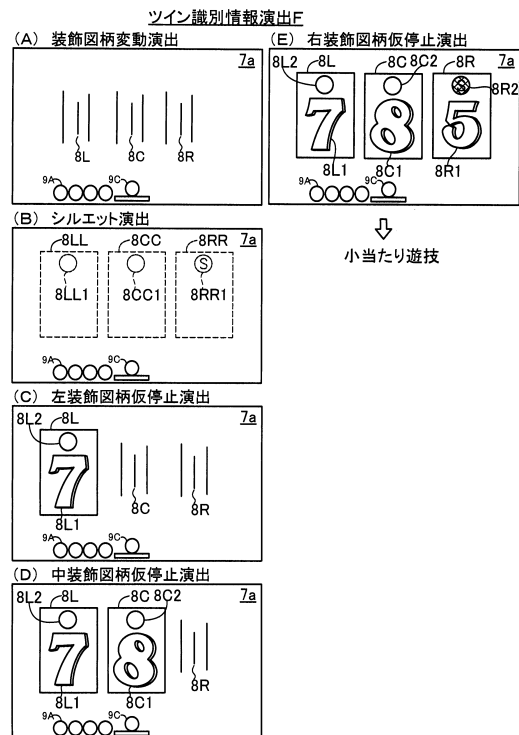
10

20

【図 1 4 3】



【図 1 4 4】

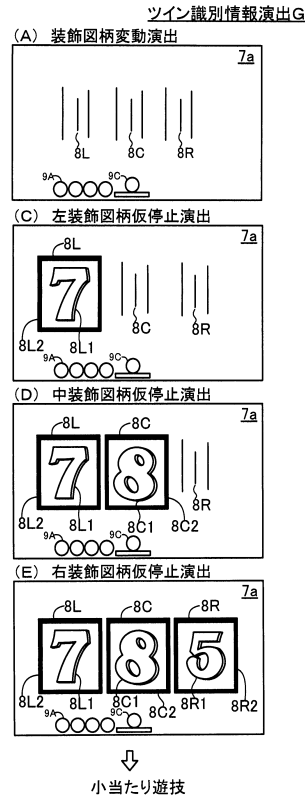


30

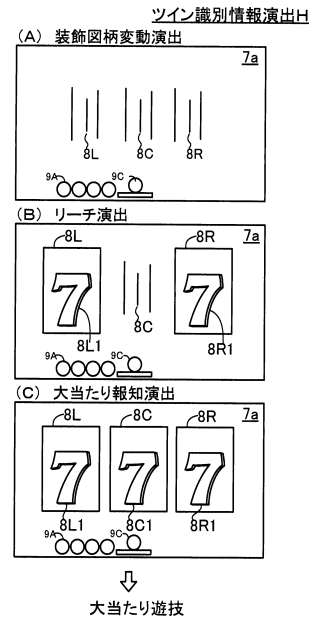
40

50

【図 1 4 5】



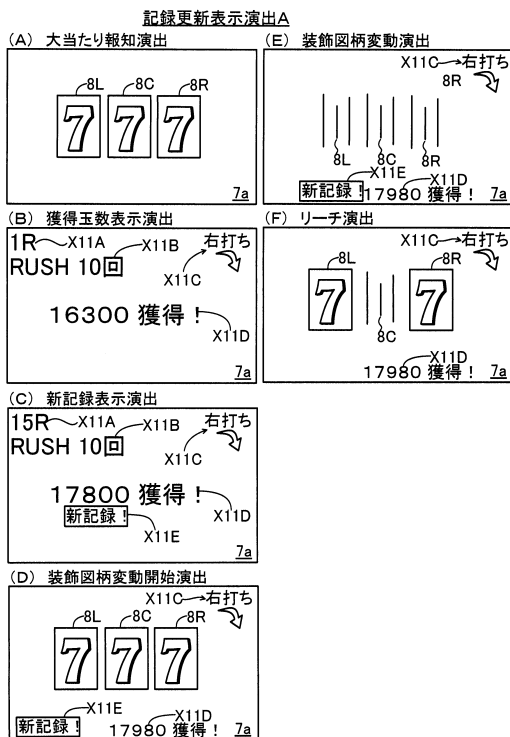
【図 1 4 6】



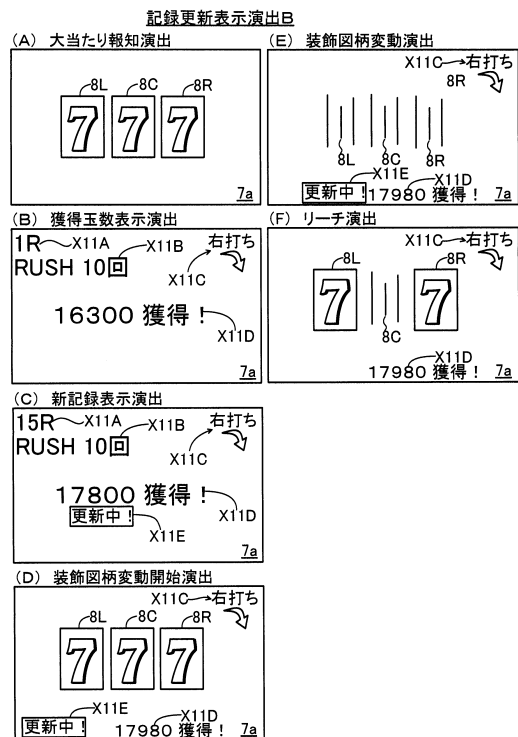
10

20

【図 1 4 7】



【図 1 4 8】

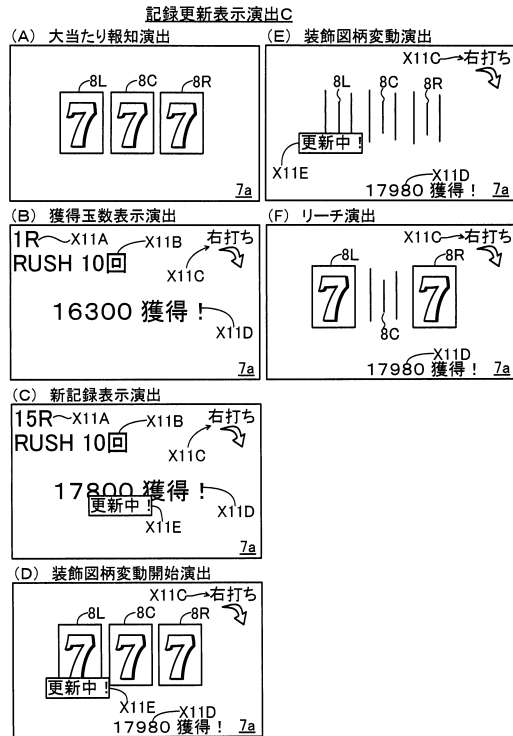


30

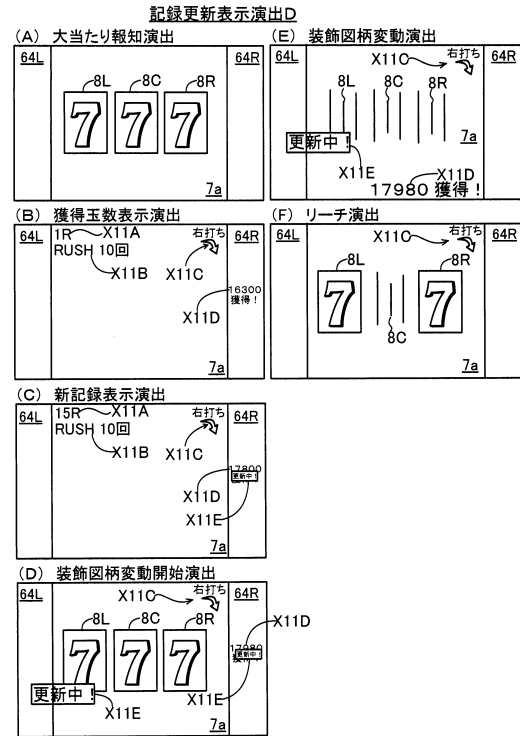
40

50

【図 1 4 9】



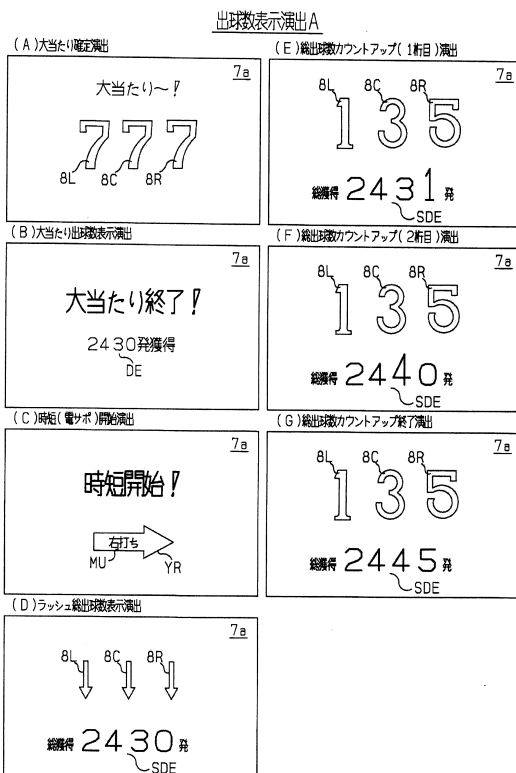
【図 1 5 0】



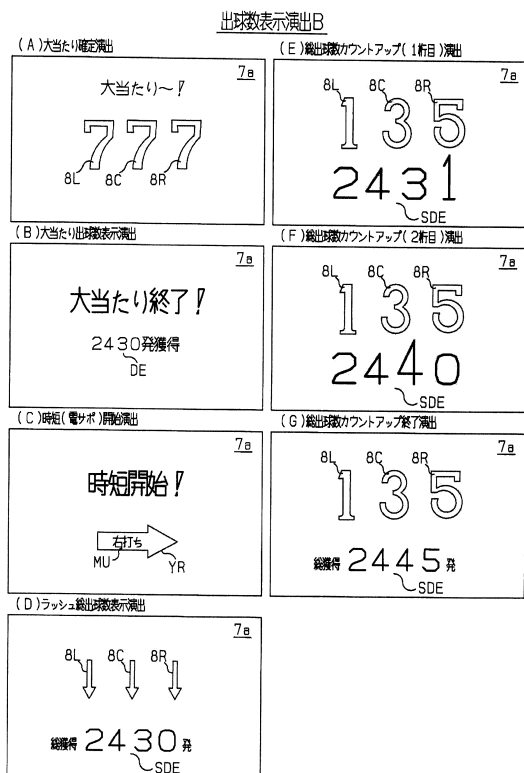
10

20

【図 1 5 1】



【図 1 5 2】

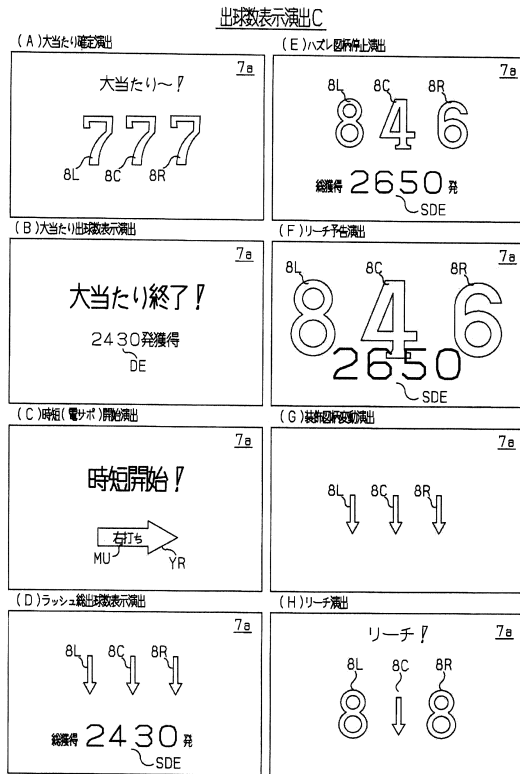


30

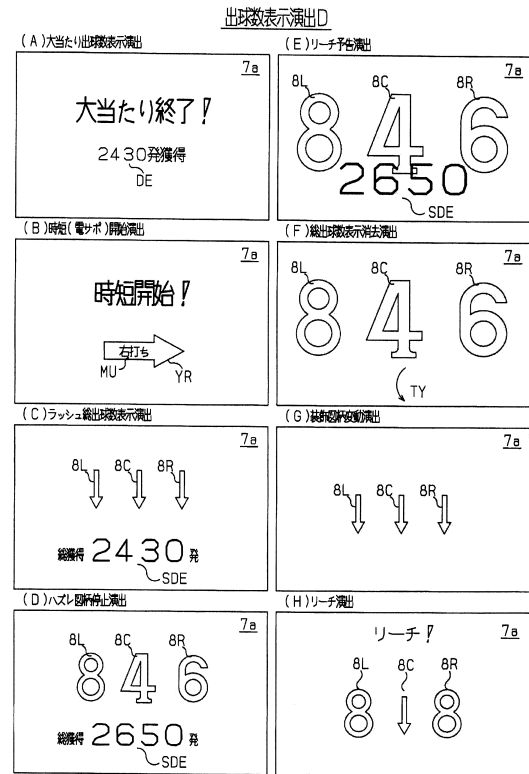
40

50

【図 153】



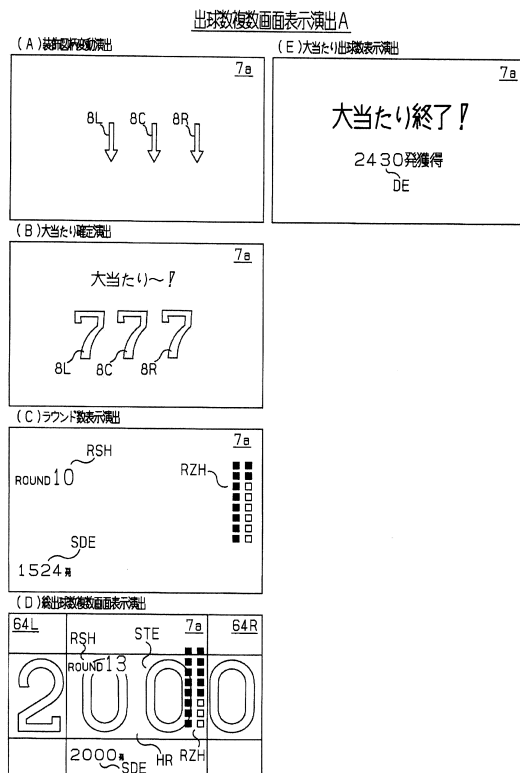
【図 154】



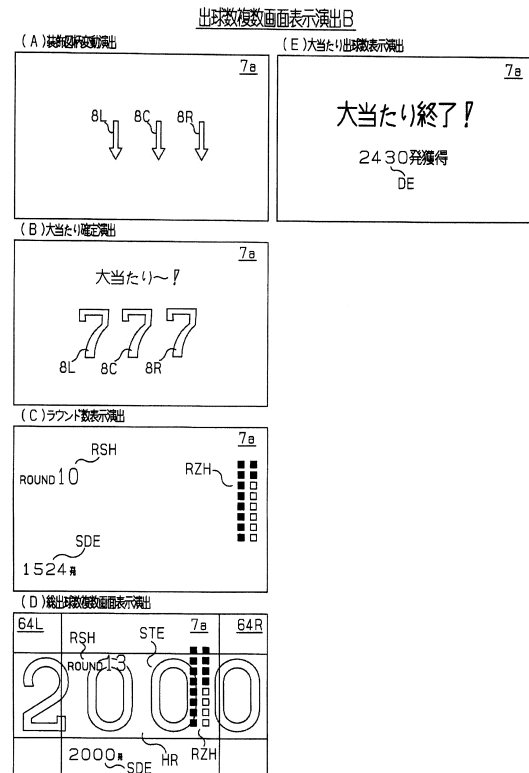
10

20

【図 155】



【図 156】

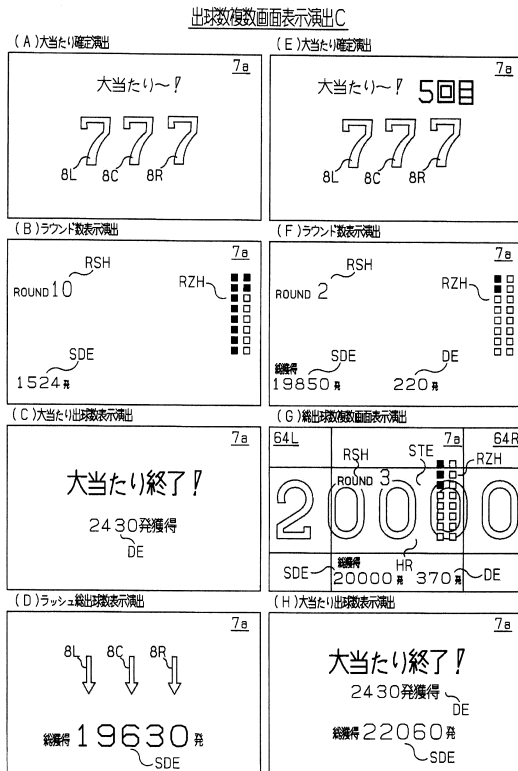


30

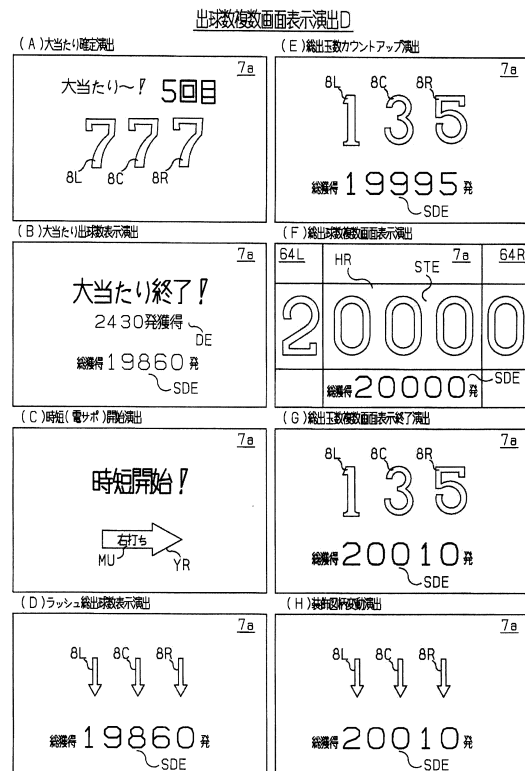
40

50

【図 1 5 7】



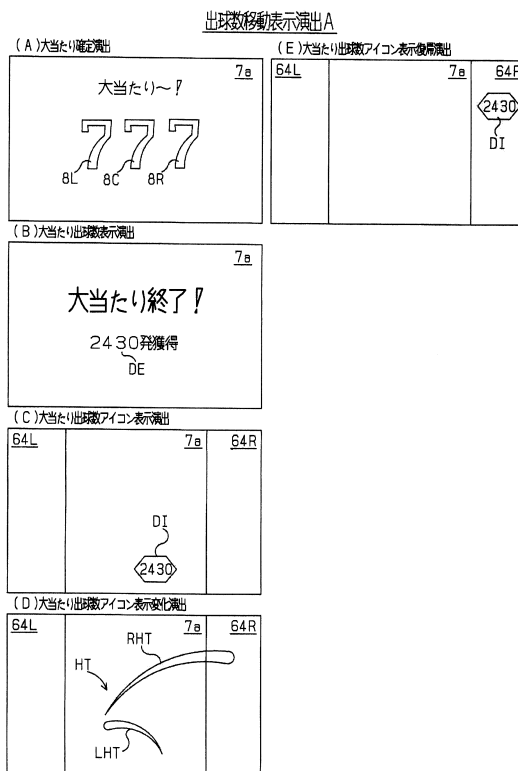
【図 1 5 8】



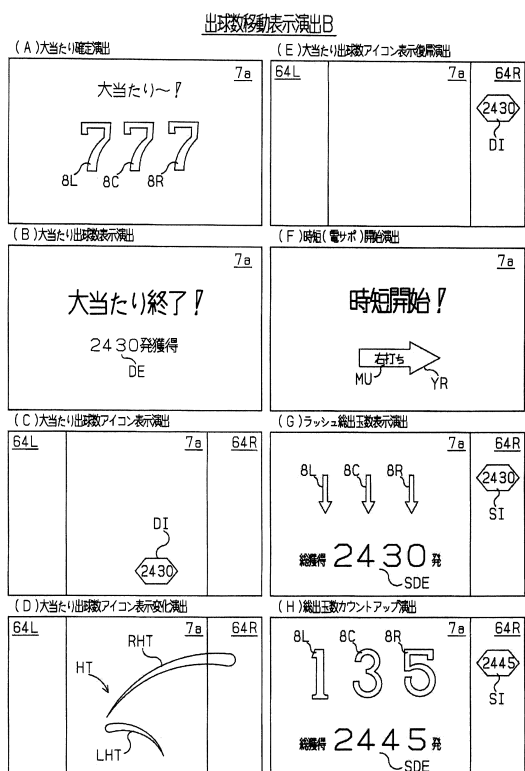
10

20

【図 1 5 9】



【図 1 6 0】

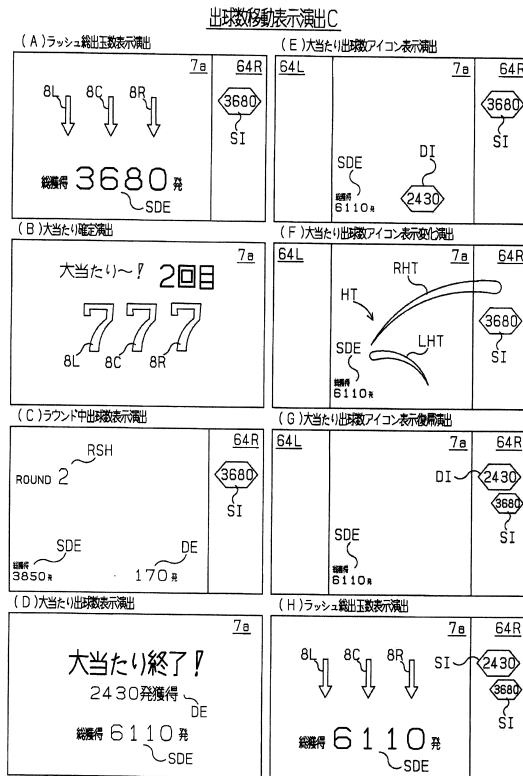


30

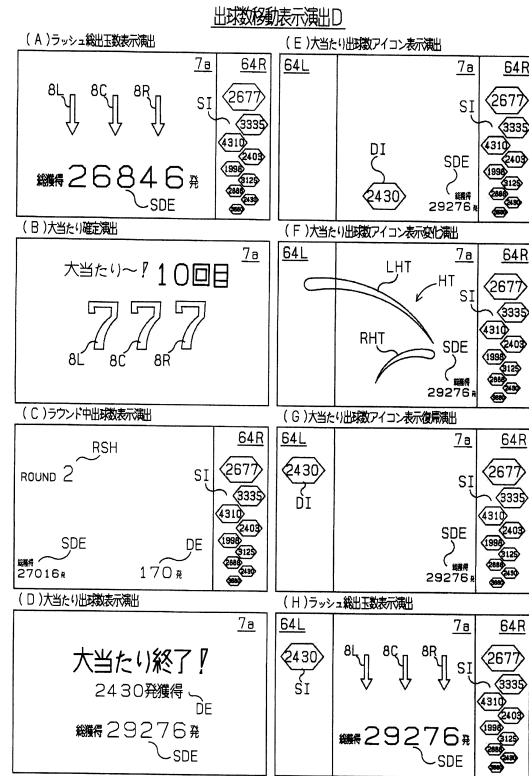
40

50

【図 161】



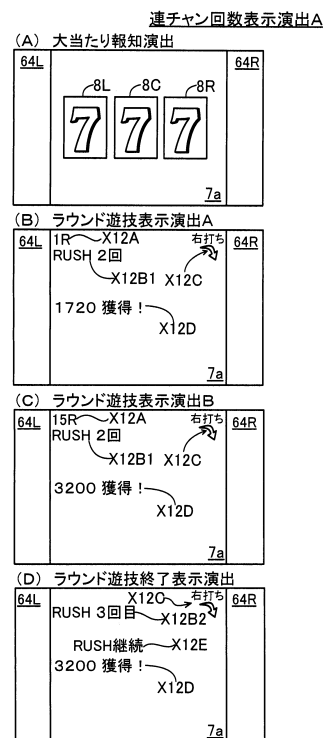
【図 162】



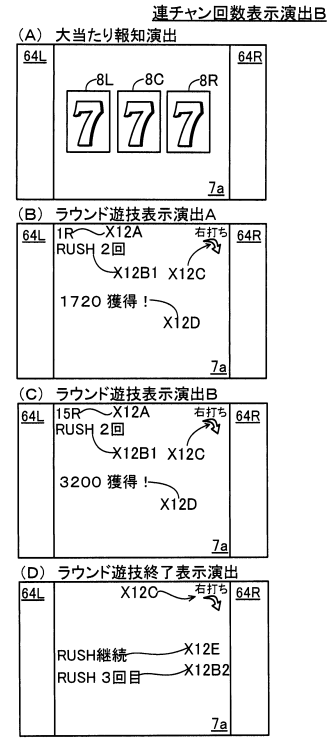
10

20

【図 163】



【図 164】

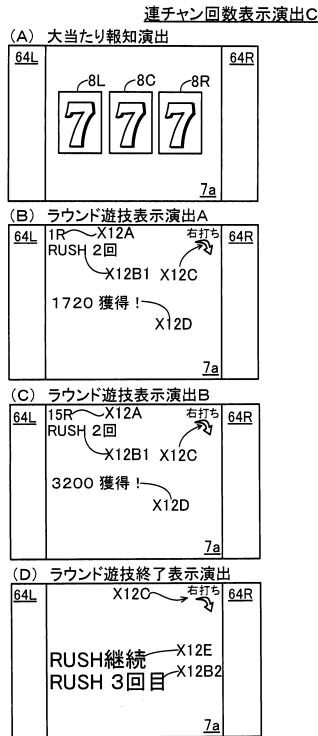


30

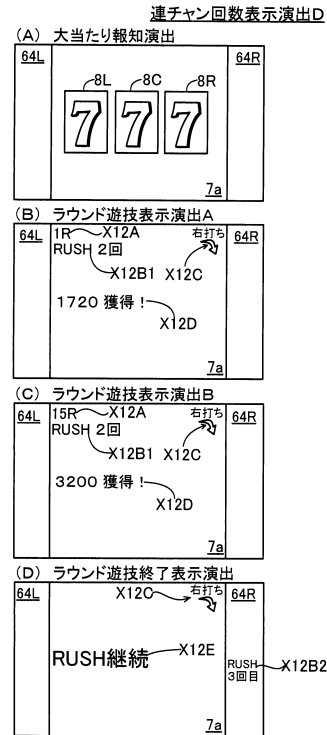
40

50

【図 1 6 5】



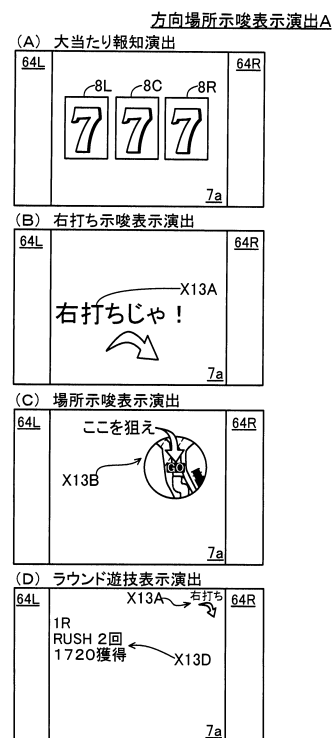
【図 1 6 6】



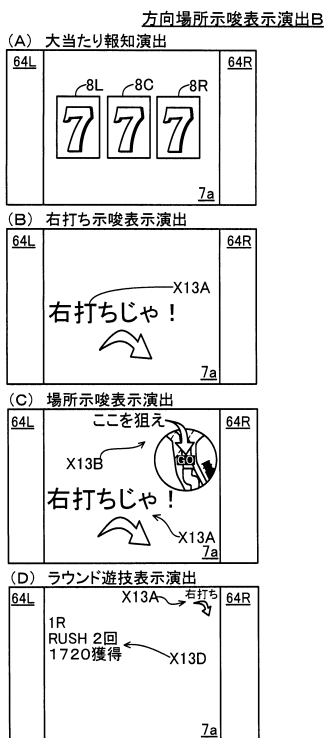
10

20

【図 1 6 7】



【図 1 6 8】

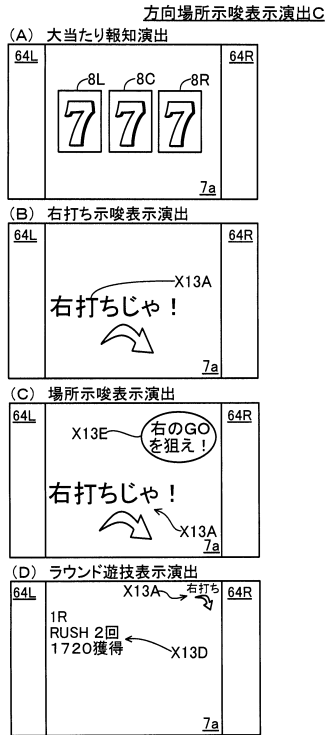


30

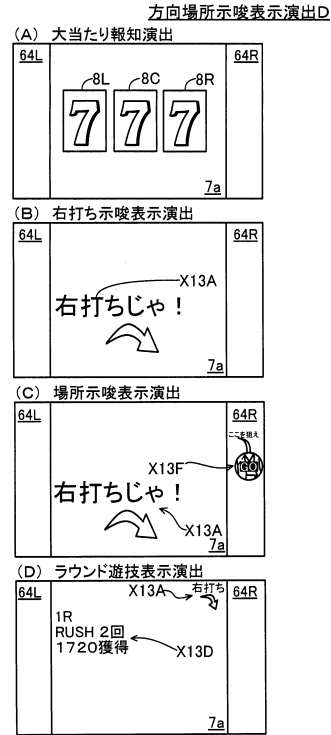
40

50

【図 1 6 9】



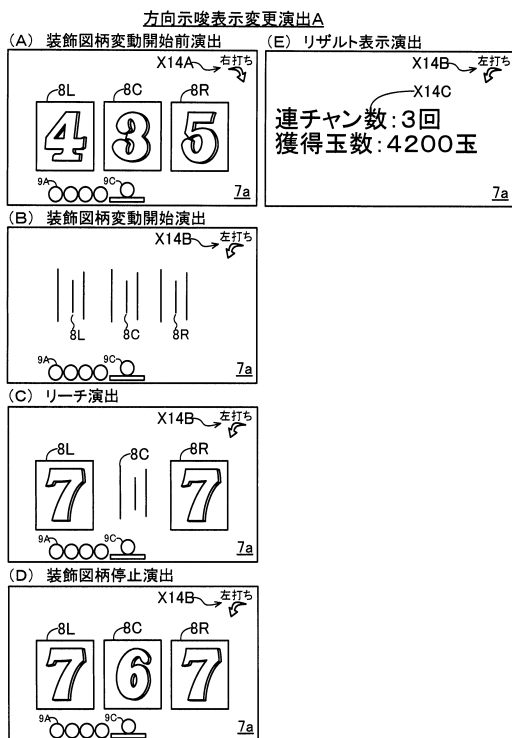
【図 1 7 0】



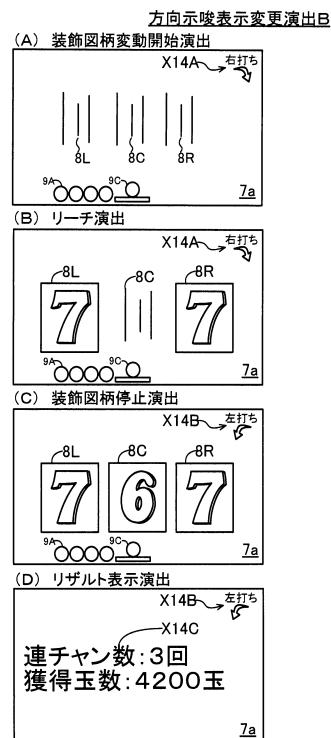
10

20

【図 1 7 1】



【図 1 7 2】

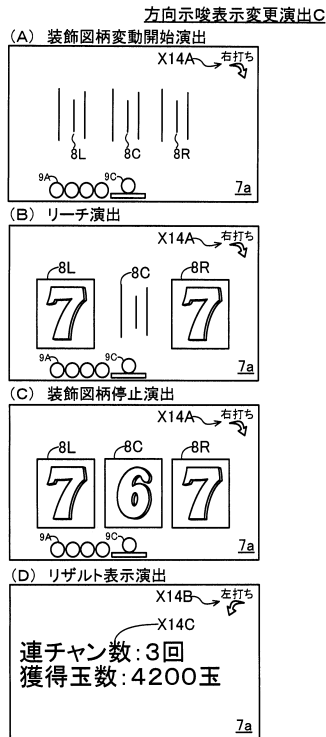


30

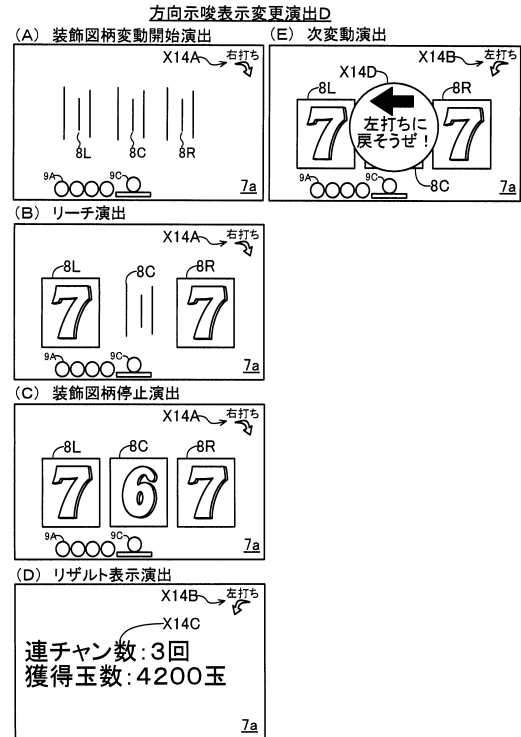
40

50

【図 173】



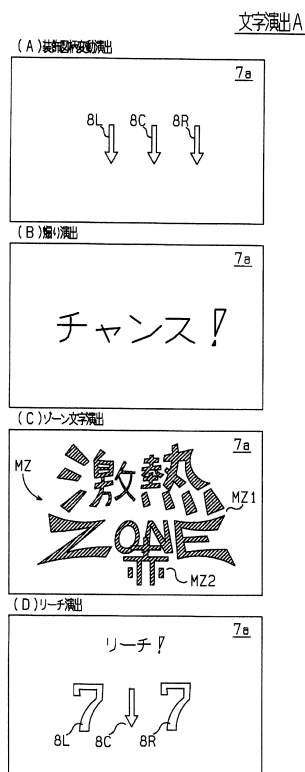
【図 174】



10

20

【図 175】



【図 176】

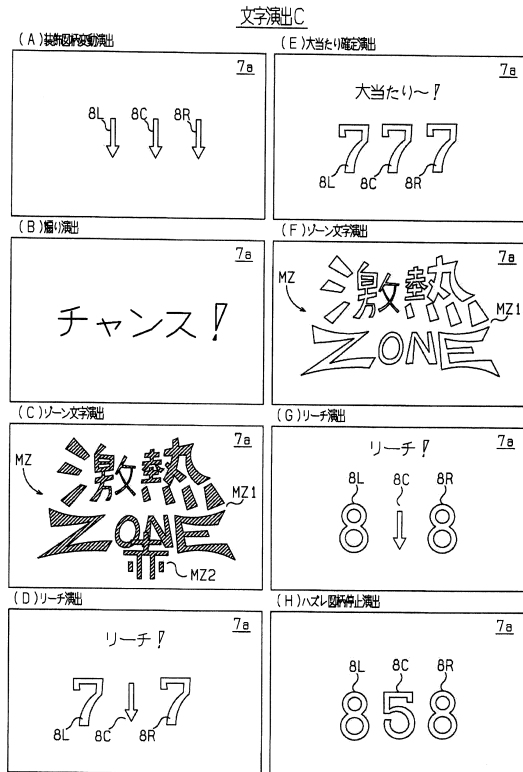


30

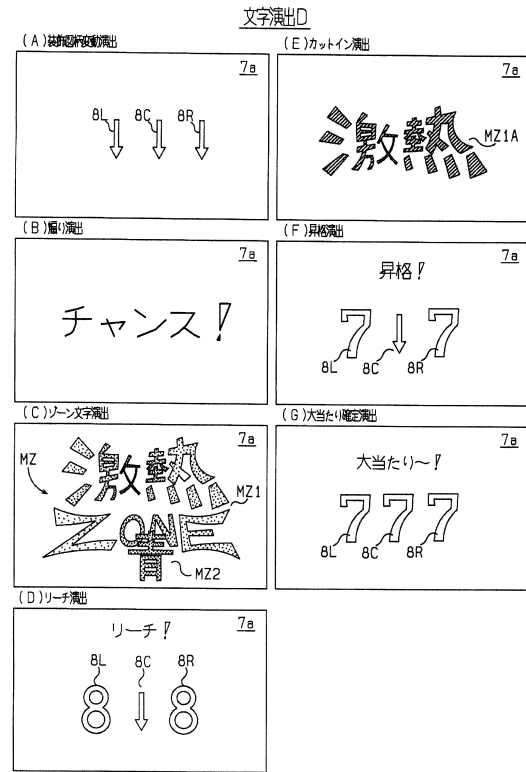
40

50

【図 177】



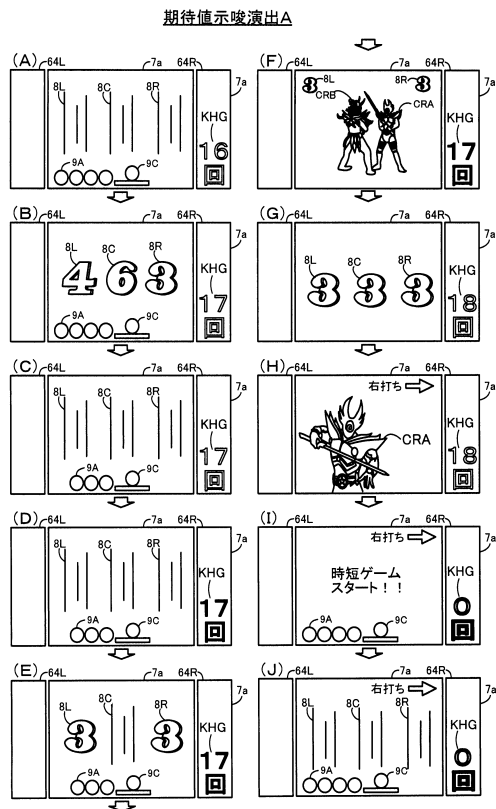
【図 178】



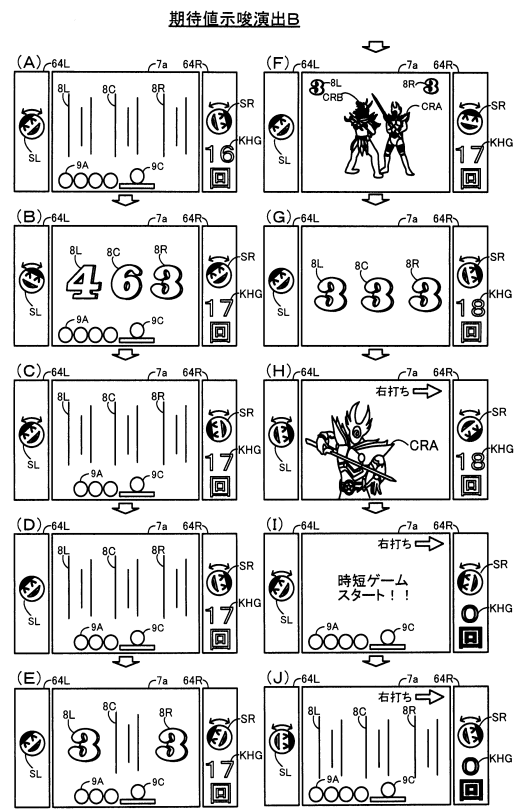
10

20

【図 179】



【図 180】



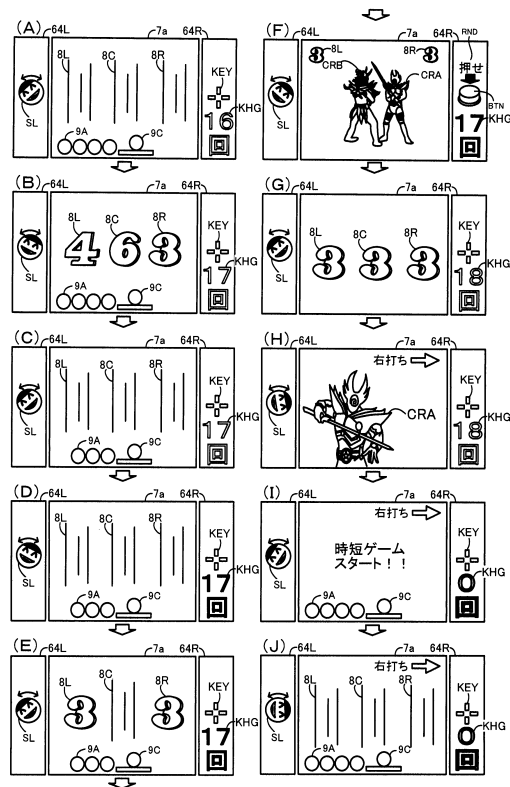
30

40

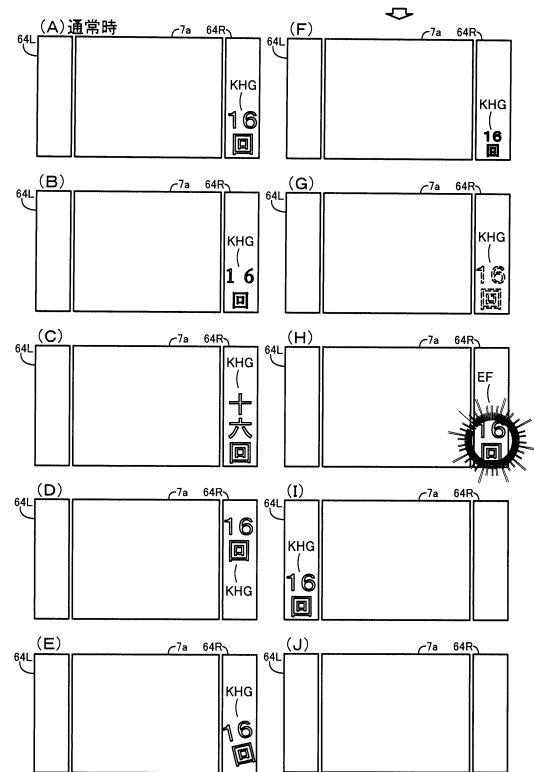
50

【図 181】

期待値示唆演出C



【図 182】

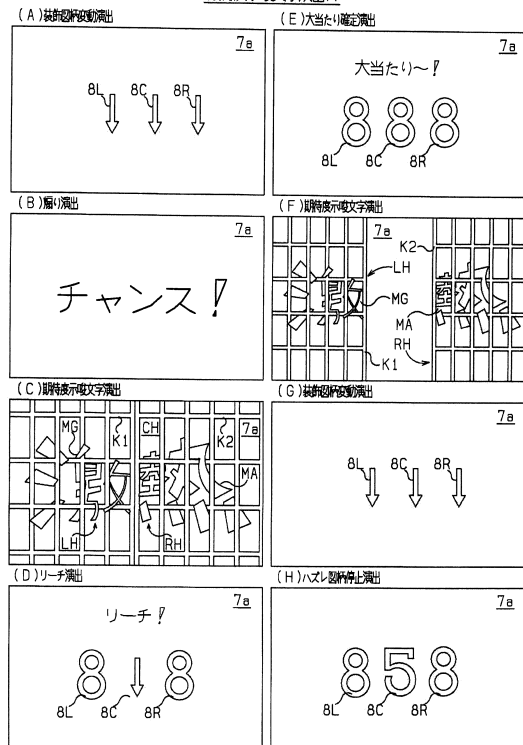


10

20

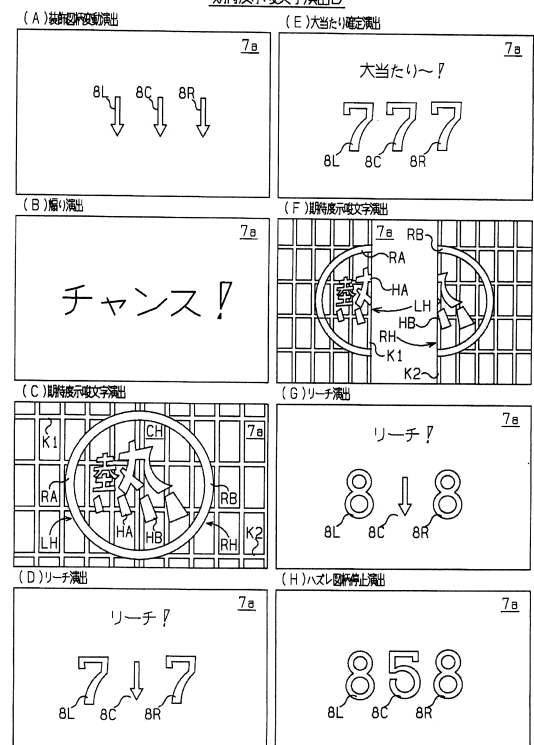
【図 183】

期待値示唆文字演出A



【図 184】

期待値示唆文字演出B

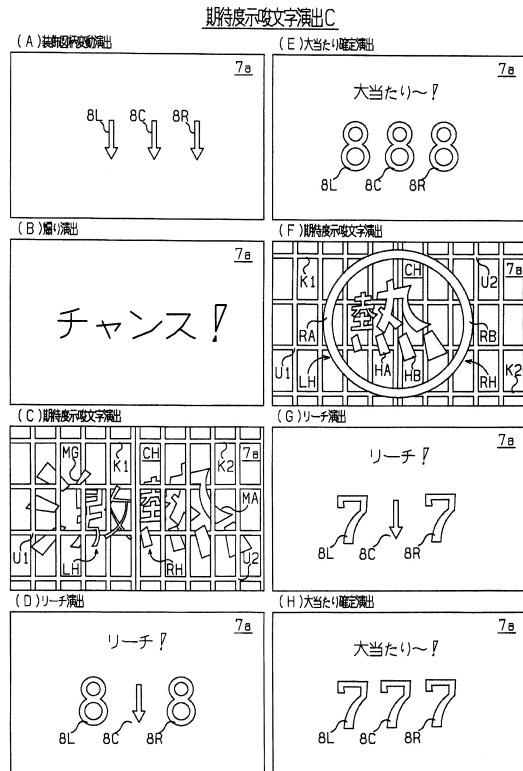


30

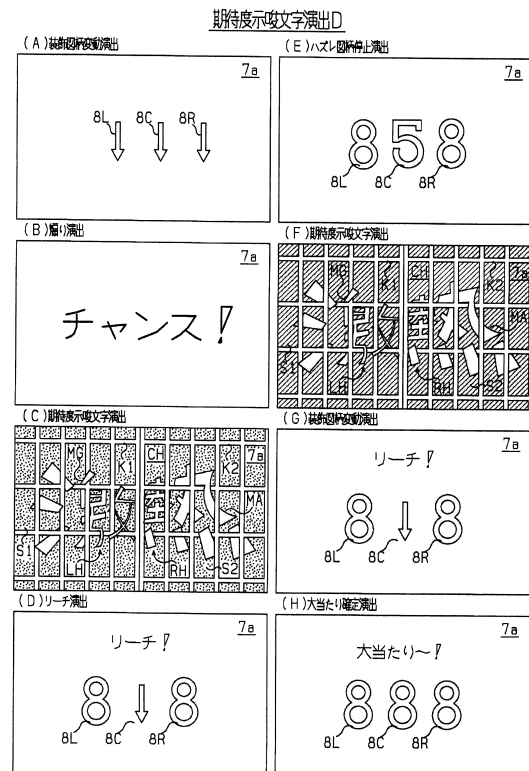
40

50

【図 185】



【図 186】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 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 牧 智宣
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 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 柏木 浩志
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 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 梶野 浩司
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
審査官 小林 直暉
(56)参考文献 特開 2 0 1 8 - 1 7 5 9 5 3 (J P , A)
特開 2 0 1 6 - 1 1 2 3 0 2 (J P , A)
特開 2 0 1 7 - 0 1 8 3 2 1 (J P , A)
特開 2 0 1 8 - 1 6 6 7 4 2 (J P , A)
(58)調査した分野 (Int.Cl., D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2