(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)特許出願公開番号
特開2021-171282
(P2021-171282A)
(43)公開日　令和3年11月1日(2021.11.1)

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

審査請求 未請求　請求項の数 1　OL　（全 405 頁）

(21)出願番号　特願2020-76979(P2020-76979)
(22)出願日　令和2年4月23日(2020.4.23)

(71)出願人　599104196
株式会社サンセイアールアンドディ
愛知県名古屋市中区丸の内２丁目１１番１３号
(74)代理人　100160691
弁理士　田邊　淳也
(72)発明者　土屋　良孝
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目１１番１３号　株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者　川添　智久
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目１１番１３号　株式会社サンセイアールアンドディ内

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【要約】
【課題】遊技の興趣を向上させることを目的とする。
【解決手段】複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機は、特定画像が表示されるまえに表示される画像により当たりの期待度を変動可能な第１の演出を実行することができる。第１の演出では、当該変動アイコンを当該変動表示位置に表示したのち、当該変動表示位置を非表示とすることができる。遊技機は、さらに、表示手段の手前側に出現可能な可動体を備えている。第１の演出では、可動体を動作することができる。
【選択図】図１４０

(A)単独アタック時における信頼度

第1グループ	信頼度	単独出現
パツマーク	8%	あり
丸マーク	16%	あり
三角マーク	12%	あり
四角マーク	15%	あり
ハートマーク	50%	あり
星マーク	ー	なし

(B)ダブルアタック時における信頼度

第1グループ	信頼度
パツマーク	18%
丸マーク	23%
三角マーク	42%
四角マーク	55%
ハートマーク	47%

【特許請求の範囲】
【請求項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、
特定画像の表示のまえに表示される画像により当たりの期待度を変動可能な第１の演出を実行可能であり、
前記第１の演出では、さらに、当該変動アイコンを当該変動表示位置に表示したのち、前記当該変動表示位置を非表示とする、
ことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、パチンコ遊技機などの遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来、始動口への遊技球の入賞を契機に表示装置を用いた表示演出を実行可能な遊技機が知られている（例えば、特許文献１参照）。
【０００３】
このような遊技機では、キャラクタ画像や図柄などを用いた表示演出をおこなうことができる。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００４】
【特許文献１】特開２０１６－２０２９３０号公報
【特許文献２】特開２０１６－１９８３３９号公報
【特許文献３】特開２０１６－１８２３７６号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００５】
しかしながら、上記の遊技機によっても、遊技の興趣を向上させるための技術については、なお改善の余地があった。
【０００６】
本発明は、上述した課題を解決するためになされたものであり、遊技の興趣の向上を図ることを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００７】
本発明は、上述の課題の少なくとも一部を解決するためになされたものであり、以下の適用例として実現することが可能である。なお、本欄における括弧内の参照符号や補足説明等は、本発明の理解を助けるために、後述する実施形態との対応関係を示したものであって、本発明を何ら限定するものではない。
【０００８】
［適用例１］
複数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、
第１の画像が表示されたあとに第２の画像が表示されたときは当たりの期待度が高くなり、第３の画像が表示されあとに前記第２の画像が表示されたときは前記当たりの期待度が低くなる第１の演出を実行可能である、
ことを特徴とする遊技機。
【０００９】
［適用例２］
適用例１に記載の遊技機であって、
前記第１の演出では、前記第１の画像または前記第３の画像を表示するとき、当該変動

アイコンを当該変動表示位置に表示したのち、前記第１の画像または前記第３の画像を非表示とし、さらに、前記当該変動アイコンと前記当該変動表示位置とのうち前記当該変動表示位置を非表示とする、
ことを特徴とする遊技機。
【００１０】
［適用例３］
適用例１または適用例２に記載の遊技機であって、
前記第１の演出では、前記第２の画像の表示の示唆として特定画像を表示可能である、
こと特徴とする遊技機。
【００１１】
［適用例４］
適用例１から適用例３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記表示手段の手前側に出現可能な可動体を有し、
前記第１の演出では、前記第２の画像の表示の示唆として前記可動体を動作可能である、
ことを特徴とする遊技機。
【００１２】
［適用例５］
適用例１から適用例４までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第１の演出のあと、前記第２の画像のほかに第４の画像を表示し、さらに、前記第２の画像による前記当たりの期待度の画像を表示する第２の演出を実行可能である、
ことを特徴とする遊技機。
【００１３】
［適用例６］
適用例５に記載の遊技機であって、
前記第２の演出では、前記第４の画像のほかに、前記第１の画像と前記第２の画像とが表示される場合、または、前記第３の画像と前記第２の画像とが表示される場合がある、
ことを特徴とする遊技機。
【００１４】
［適用例７］
適用例５または適用例６に記載の遊技機であって、
前記第１の画像は、第１グループに属する複数のキャラクタのうち第１のキャラクタおよび第２のキャラクタを除く他のキャラクタであり、
前記第２の画像は、前記第１のキャラクタであり、
前記第３の画像は、前記第２のキャラクタであり、
前記第４の画像は、前記第１グループに属しないキャラクタである、
ことを特徴とする遊技機。
【発明の効果】
【００１５】
本発明によれば、遊技の興趣を向上させることができる。
【図面の簡単な説明】
【００１６】
【図１】遊技機の正面図である。
【図２】表示器類の拡大図である。
【図３】遊技機の主制御基板側の電気的な構成を示すブロック図である。
【図４】遊技機のサブ制御基板側の電気的な構成を示すブロック図である。
【図５】メインＲＯＭおよびメインＲＡＭを説明するための図である。
【図６】サブＲＯＭおよびサブＲＡＭを説明するための図である。
【図７】遊技機において使用される各種の乱数を説明するための図である。
【図８】判定テーブルＴ１～Ｔ４、Ｔ１０を説明するための図である。

【図９】大当たり種別判定テーブルＴ５の説明図である。
【図１０】非時短状態時の変動パターン判定テーブルＴ６の説明図である。
【図１１】時短状態時の変動パターン判定テーブルＴ６の説明図である。
【図１２】電チュー開放パターン判定テーブルＴ７の説明図である。
【図１３】大入賞口開放パターン判定テーブルＴ８の説明図である。
【図１４】Ｖ開閉部材開放パターン判定テーブルＴ９の説明図である。
【図１５】主制御メイン処理のフローチャートである。
【図１６】メイン側タイマ割り込み処理のフローチャートである。
【図１７】始動口センサ検出処理のフローチャートである。
【図１８】特図２事前判定処理のフローチャートである。
【図１９】特図１事前判定処理のフローチャートである。
【図２０】普通動作処理のフローチャートである。
【図２１】特別動作処理のフローチャートである。
【図２２】特別図柄待機処理のフローチャートである。
【図２３】大当たり判定処理のフローチャートである。
【図２４】変動パターン選択処理の第１のフローチャートである。
【図２５】変動パターン選択処理の第２のフローチャートである。
【図２６】特別図柄変動中処理のフローチャートである。
【図２７】特別図柄確定処理のフローチャートである。
【図２８】遊技状態管理処理のフローチャートである。
【図２９】遊技状態リセット処理のフローチャートである。
【図３０】特別電動役物処理のフローチャートである。
【図３１】Ｖ開閉部材動作処理のフローチャートである。
【図３２】遊技状態設定処理のフローチャートである。
【図３３】Ｖ領域センサ検出処理のフローチャートである。
【図３４】保留球数処理のフローチャートである。
【図３５】サブ制御メイン処理を示すフローチャートである。
【図３６】サブ側タイマ割り込み処理のフローチャートである。
【図３７】受信コマンド解析処理のフローチャートである。
【図３８】先読み演出決定処理のフローチャートである。
【図３９】事前判定情報記憶領域の構成を説明するための図である。
【図４０】先読み演出パターン決定テーブルＴ５１の説明図である。
【図４１】変動演出開始処理のフローチャートである。
【図４２】基幹演出パターン決定テーブルＴ５２の説明図である。
【図４３】チャンスアップ演出パターン決定テーブルＴ５３の説明図である。
【図４４】変動演出中処理のフローチャートである。
【図４５】表示制御処理のフローチャートである。
【図４６】第３可動役物１３の第２態様を例示した説明図である。
【図４７】第１可動役物１４の第２態様を例示した説明図である。
【図４８】第２可動役物１５の第２態様を例示した説明図である。
【図４９】サブ表示画面６４の表示演出を例示した説明図である。
【図５０】保留アイコン切り替わり演出Ａを説明するための第１の図である。
【図５１】保留アイコン切り替わり演出Ａを説明するための第２の図である。
【図５２】保留アイコン切り替わり演出Ｂを説明するための図である。
【図５３】変化アイコン獲得演出Ａを説明するための図である。
【図５４】変化アイコン獲得演出Ｂを説明するための図である。
【図５５】変化アイコン獲得演出Ｃを説明するための図である。
【図５６】保留アイコン移動変化演出Ａを説明するための図である。
【図５７】保留アイコン移動変化演出Ｂを説明するための図である。
【図５８】保留アイコン移動変化演出Ｃを説明するための図である。

【図５９】特定アイコンストック演出Ａを説明するための図である。
【図６０】特定アイコンストック演出Ｂを説明するための図である。
【図６１】特定アイコンストック演出Ｃを説明するための図である。
【図６２】操作ストック演出Ａ（前半）を説明するための図である。
【図６３】操作ストック演出Ａ（後半）を説明するための図である。
【図６４】操作ストック演出Ｂ（後半）を説明するための図である。
【図６５】アイコン数字図柄演出Ａを説明するための図である。
【図６６】アイコン数字図柄演出Ｂを説明するための図である。
【図６７】アイコン数字図柄演出Ｃを説明するための図である。
【図６８】リーチ時保留アイコン演出Ａを説明するための図である。
【図６９】リーチ時保留アイコン演出Ｂを説明するための図である。
【図７０】リーチ時保留アイコン演出Ｃを説明するための図である。
【図７１】特殊保留演出Ａを説明するための図である。
【図７２】特殊保留演出Ｂを説明するための図である。
【図７３】特殊保留演出Ｃを説明するための図である。
【図７４】アイコン成否演出Ａを説明するための図である。
【図７５】アイコン成否演出Ｂを説明するための図である。
【図７６】アイコン成否演出Ｃを説明するための図である。
【図７７】アイコン選択演出Ａを説明するための図である。
【図７８】アイコン選択演出Ｂを説明するための図である。
【図７９】アイコン選択演出Ｃを説明するための図である。
【図８０】アイコン別大当たり期待度表を示した図である。
【図８１】アイコン特殊変化演出Ａを説明するための図である。
【図８２】アイコン特殊変化演出Ｂを説明するための図である。
【図８３】当該変動アイコンジャンプ演出Ａを説明するための図である。
【図８４】当該変動アイコンジャンプ演出Ｂを説明するための図である。
【図８５】当該変動アイコンジャンプ演出Ｃを説明するための図である。
【図８６】操作手段出現演出Ａを説明するための図である。
【図８７】操作手段出現演出Ｂを説明するための図である。
【図８８】操作手段出現演出Ｃを説明するための図である。
【図８９】部品組み立て演出Ａを説明するための図である。
【図９０】部品組み立て演出Ｂを説明するための図である。
【図９１】部品組み立て演出Ｃを説明するための図である。
【図９２】リーチ時装飾図柄演出Ａを説明するための図である。
【図９３】リーチ時装飾図柄演出Ｂを説明するための図である。
【図９４】リーチ時装飾図柄演出Ｃを説明するための図である。
【図９５】群昇格演出Ａを説明するための図である。
【図９６】群昇格演出Ｂを説明するための図である。
【図９７】群昇格演出Ｃを説明するための図である。
【図９８】停止装飾図柄出現演出Ａを説明するための図である。
【図９９】停止装飾図柄出現演出Ｂを説明するための図である。
【図１００】停止装飾図柄出現演出Ｃを説明するための図である。
【図１０１】図柄色変更演出Ａを説明するための図である。
【図１０２】図柄色変更演出Ｂを説明するための図である。
【図１０３】図柄色変更演出Ｃを説明するための図である。
【図１０４】色変更リーチ演出Ａを説明するための図である。
【図１０５】色変更リーチ演出Ｂを説明するための図である。
【図１０６】色変更リーチ演出Ｃを説明するための図である。
【図１０７】キャラクタ攻撃演出Ａを説明するための図である。
【図１０８】キャラクタ攻撃演出Ｂを説明するための図である。

【図１０９】キャラクタ攻撃演出Ｃを説明するための図である。
【図１１０】装飾図柄色変化演出Ａを説明するための図である。
【図１１１】装飾図柄色変化演出Ｂを説明するための図である。
【図１１２】装飾図柄色変化演出Ｃを説明するための図である。
【図１１３】特殊図柄演出Ａを説明するための図である。
【図１１４】特殊図柄演出Ａを説明するための図である。
【図１１５】特殊図柄演出Ａを説明するための図である。
【図１１６】装飾図柄視認性変更演出Ａを説明するための図である。
【図１１７】装飾図柄視認性変更演出Ｂを説明するための図である。
【図１１８】装飾図柄視認性変更演出Ｃを説明するための図である。
【図１１９】装飾図柄回転停止表示演出Ａを説明するための図である。
【図１２０】装飾図柄回転停止表示演出Ｂを説明するための図である。
【図１２１】装飾図柄回転停止表示演出Ｃを説明するための図である。
【図１２２】期待度数字表示演出Ａを説明するための図である。
【図１２３】期待度数字表示演出Ｂを説明するための図である。
【図１２４】期待度数字表示演出Ｃを説明するための図である。
【図１２５】特定演出実行示唆演出Ａを説明するための図である。
【図１２６】特定演出実行示唆演出Ｂを説明するための図である。
【図１２７】特定演出実行示唆演出Ｃを説明するための図である。
【図１２８】特殊方向示唆演出Ａを説明するための図である。
【図１２９】特殊方向示唆演出Ｂを説明するための図である。
【図１３０】特殊方向示唆演出Ｃを説明するための図である。
【図１３１】演出音効果演出Ａを説明するための図である。
【図１３２】演出音効果演出Ｂを説明するための図である。
【図１３３】演出音効果演出Ｃを説明するための図である。
【図１３４】歌詞画像演出Ａを説明するための図である。
【図１３５】歌詞画像演出Ｂを説明するための図である。
【図１３６】歌詞画像演出Ｃを説明するための図である。
【図１３７】特定領域可変演出Ａを説明するための図である。
【図１３８】特定領域可変演出Ｂを説明するための図である。
【図１３９】特定領域可変演出Ｃを説明するための図である。
【図１４０】キャラクタ出現における信頼度を説明するための図である。
【図１４１】信頼度変更演出Ａを説明するための図である。
【図１４２】信頼度変更演出Ｂを説明するための図である。
【図１４３】アイテム重畳演出Ａを説明するための図である。
【図１４４】アイテム重畳演出Ｂを説明するための図である。
【図１４５】アイテム重畳演出Ｃを説明するための図である。
【図１４６】透明アクリル板による遊技盤を説明するための図である。
【図１４７】図１４６の遊技盤を説明するための続きの図である。
【図１４８】可動役物装飾発光演出を説明するための図である。
【図１４９】Ｗモード表示演出Ａを説明するための図である。
【図１５０】Ｗモード表示演出Ｂを説明するための図である。
【図１５１】Ｗモード表示演出Ｃを説明するための図である。
【図１５２】剣部材の上皿へのロック方法を説明するための図である。
【図１５３】可動部操作警告演出Ａを説明するための図である。
【図１５４】可動部操作警告演出Ｂを説明するための図である。
【発明を実施するための形態】
【００１７】
＜第１実施形態＞
１．遊技機の構造

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

【００１８】

遊技機１は、遊技者の発射操作に基づいて遊技球を発射させ、特定の入賞装置に遊技球が入賞すると、その入賞に基づいて所定数の遊技球を遊技者に払い出すパチンコ遊技機である。遊技機１は、遊技機枠５０と、遊技盤２とを備え、遊技機枠５０の内側に遊技盤２が取り付けられている。遊技機枠５０は、前枠（前枠部）５３のほか、遊技機の外郭部を形成する外枠（基枠部）と、外枠の内側において遊技盤２が取り付けられる内枠と、を備えている。前枠（前枠部）５３は、外枠および内枠の前方側に配置される縦長方形状のユニットであり、ハンドル６０と、打球供給皿（上皿）６１と、余剰球受皿（下皿）６２と、演出ボタン６３と、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、剣部材６５と、枠ランプ６６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。

【００１９】

ハンドル６０は、前枠５３の右側の下端に配置され、回転角度に応じた発射強度で遊技球を発射させる。打球供給皿（上皿）６１は、前枠５３の下方に設けられ、遊技球を貯留する。余剰球受皿（下皿）６２は、打球供給皿（上皿）６１の下方に配置され、打球供給皿６１に収容しきれない遊技球を貯留する。演出ボタン６３は、打球供給皿（上皿）６１の近傍に配置された操作部であり、遊技の進行に伴って実行される演出時などに遊技者によって操作（押圧）される。剣部材６５は、剣の形を模した操作部であり、遊技の進行に伴って実行される演出時等に遊技者が下方向に押し込むことができる。剣部材６５は、剣部材６５全体を下方に押し込む第１の操作と、剣部材６５全体を上方に押し上げる第２の操作を実行可能に構成されている。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６４Ｒ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、右枠ランプと、左枠ランプとを含んでおり、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。

【００２０】

遊技盤２は、遊技領域３と、レール部材４と、盤ランプ５と、画像表示装置７と、センター装飾体１０と、固定入賞装置（ヘソ）１９と、普通可変入賞装置（電チュー）２２と、ゲート（スルーチャッカー）２８と、第１大入賞装置（第１アタッカー）３１と、第２大入賞装置（第２アタッカー）３６と、大入賞口開放始動口１７と、一般入賞口２７（普通入賞口２７）と、アウト口１６と、表示器類４０と、を備えている。

【００２１】

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

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

【００２２】

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７ａを備えている。画像表示装置７は、液晶表示装置であってもよいし、有機ＥＬ表示装置、プラズマディスプレイ、プロジェクター、ドットマトリクスなどの他の画像表示装置であってもよい。画像表示装置７の表示画面７ａは、演出図柄（装飾図柄）８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが可変表示（変動表示ともいう）される演出図柄表示領域と、保留画像９Ａ、９Ｂが表示される保留画像表示領域と、保留消化画像９Ｃが表示される保留消化画像表示領域（当該保留表示領域）と、を有している。保留画像９Ａ、９Ｂは、保留を表す画像であり、保留アイコン９Ａ，９Ｂとも呼ぶ。保留消化画像９Ｃは、当該保留を表す画像であり、当該保留画像９Ｃ、当該保留アイコン９Ｃ、当該変動アイコン９Ｃ、変動アイコン９Ｃとも呼ぶ。当該保留アイコン９Ｃも単に保留アイコンと呼ぶ場合がある。

【００２３】

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

【００２４】

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

【００２５】

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

【００２６】

保留画像表示領域は、後述の第１特図保留の記憶数に応じて保留画像９Ａを表示する第

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

【００２７】

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

【００２８】

画像表示装置７の上方側には、可動式のいわゆるギミックである第２盤可動体１５（第２可動役物１５とも呼ぶ）が設けられている。第２可動役物１５は、「ＯＡＲＯ」と記載された矩形形状の部材（装飾部）が上下方向に移動可能に構成されている。第２可動役物１５は、通常時は画像表示装置７の上方の退避位置（図１）で静止しており、退避位置から表示画面７ａの中央に向かって下方に移動（進出）して表示画面７ａの前方の進出位置で静止することができる。第２可動役物１５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。

【００２９】

画像表示装置７の右側と左側には、可動式のいわゆるギミックである第３盤可動体１３（第３可動役物１３とも呼ぶ）が設けられている。第３可動役物１３は、左右のそれぞれに配置された２つの部材が左右方向に移動可能に構成されている。２つの部材のそれぞれに、環形状の装飾部が形成されており、環形状の内側には透過性を有する円形の透過部が設けられている。第３可動役物１３は、通常時は画像表示装置７の左側と右側の退避位置（図１）で静止しており、退避位置から表示画面７ａの中央に向かって互いに近接するように移動（進出）して表示画面７ａの前方の進出位置で静止することができる。第３可動役物１３は、進出位置で左右の部材が合体したときに２つの環形状の装飾部が近接し眼鏡形状となり、画像表示装置７の一部を覆う。

【００３０】

センター装飾体１０の下部には、ステージ部１１が形成されている。ステージ部１１は、ステージ部１１の上面を転動する遊技球を後述の第１始動口２０へと誘導可能な形状を有している。センター装飾体１０の左下方には、ワープ部１２が設けられている。ワープ部１２は、遊技球が流入する入口部と遊技球が流出する出口部とを備え、入口部から流入した遊技球を出口部からステージ部１１に流出させる。

【００３１】

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。

【００３２】

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。

【００３３】

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。

【００３４】

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

【００３５】

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。

【００３６】

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。

【００３７】

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。

【００３８】
第１大入賞装置３１は内部に、Ｖ領域（特定領域）３９と、Ｖ領域センサ３９ａ（図３）と、非Ｖ領域（非特定領域）７０と、非Ｖ領域センサ７０ａ（図３）と、第１大入賞口センサ３０ａ（図３）と、Ｖ開閉部材７１と、Ｖ開閉部材ソレノイド７３（図３）と、を備えている。Ｖ領域（特定領域）３９および非Ｖ領域（非特定領域）７０は、第１大入賞装置３１の内部において、第１大入賞口３０を通過した遊技球が通過可能な領域として構成されている。第１大入賞口センサ３０ａは、Ｖ領域３９および非Ｖ領域７０の上流に配置され、第１大入賞口３０への遊技球の入賞を検知する。Ｖ領域センサ３９ａは、Ｖ領域３９に配置され、Ｖ領域３９への遊技球の通過を検知する。非Ｖ領域センサ７０ａは、非Ｖ領域７０に配置され、非Ｖ領域７０への遊技球の通過を検知する。Ｖ開閉部材７１は、第１大入賞口３０を通過した遊技球をＶ領域３９または非Ｖ領域７０のいずれかに振り分ける。Ｖ開閉部材ソレノイド７３は、Ｖ開閉部材７１を駆動する。Ｖ開閉部材７１は、回転移動（遊技盤２に対して時計回りおよび反時計回り）するように構成され、Ｖ開閉部材ソレノイド７３の通電時には、原点位置から反時計回りに回転して遊技球をＶ領域３９に振り分ける第１の状態（回動状態）となり、Ｖ開閉部材ソレノイド７３の非通電時には、原点に位置して遊技球を非Ｖ領域７０に振り分ける第２の状態（停止状態）となる。なお、Ｖ開閉部材７１は、回転移動に限らず、第１大入賞口３０を通過した遊技球をＶ領域３９または非Ｖ領域７０のいずれかに振り分ける機能を有しておればよく、例えば、遊技盤２に対して左右方向に移動するように構成してもよい。すなわち、Ｖ開閉部材ソレノイド７３の通電時には、遊技球をＶ領域３９に振り分ける退避状態（第１の状態）となり、Ｖ開閉部材ソレノイド７３の非通電時には、遊技球を非Ｖ領域７０に振り分ける進出状態（第２の状態）となるように構成してもよい。なお、遊技機１では、Ｖ領域３９への遊技球の通過が後述の高確率状態への移行の契機となっている。つまり、Ｖ領域３９は、確変作動口となっている。一方、非Ｖ領域７０は、確変作動口となっていない。本実施形態の第１大入賞装置３１は、さらに、第１大入賞装置３１から排出される遊技球数を計数する第１大入賞装置排出センサ（図示しない）を備えている。第１大入賞装置排出センサは、Ｖ領域３９と非Ｖ領域７０が下流で合流した地点に設けられており、Ｖ領域センサ３９ａまたは非Ｖ領域センサ７０ａを通過した遊技球数を計数する。

【００３９】
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。

【００４０】
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。

【００４１】
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。

【００４２】
遊技領域３には、左右方向の中央より左側の左遊技領域３Ａと、右側の右遊技領域３Ｂとがある。左遊技領域３Ａを遊技球が流下するように遊技球を発射する打ち方を「左打ち」と呼ぶ。一方、右遊技領域３Ｂを遊技球が流下するように遊技球を発射する打ち方を「

右打ち」と呼ぶ。遊技機１では、左打ちにて第１始動口２０への入賞を狙うことができる。一方、右打ちにてゲート２８への通過、第２始動口２１、第１大入賞口３０、および、第２大入賞口３５への入賞が狙うことができるように構成されている。

【００４３】

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

【００４４】

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

【００４５】

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

【００４６】

特別図柄表示器４１は、横並びに配された８個のＬＥＤから構成されており、その点灯態様によって特別図柄当たり抽選の結果に応じた特別図柄を表示する。例えば、大当たり（後述の複数種類の大当たりのうちの一つ）に当選した場合には、「○○●●○○●●」（○：点灯、●：消灯）というように左から１，２，５，６番目にあるＬＥＤが点灯した大当たり図柄を表示する。小当たりに当選した場合には、「○○●●●●●●」（○：点灯、●：消灯）というように左から１，２番目にあるＬＥＤが点灯した小当たり図柄を表示する。ハズレである場合には、「●●●●●●●○」というように一番右にあるＬＥＤのみが点灯したハズレ図柄を表示する。ハズレ図柄として全てのＬＥＤを消灯させる態様を採用してもよい。特別図柄が停止表示される前には、所定の変動時間にわたって特別図柄の変動表示（可変表示）がなされる。変動表示の態様は、例えば、左から右へ光が繰り返し流れるように各ＬＥＤが点灯してもよい。変動表示の態様は、各ＬＥＤが停止表示（特定の態様での点灯表示）されていなければ、上記態様に限定されず、任意の点灯態様と

することができる。例えば、変動表示の態様は、全ＬＥＤが一斉に点滅してもよい。
【００４７】
遊技機１では、第１始動口２０または第２始動口２１への遊技球の入賞（入球）があると、その入賞に対して取得した大当たり乱数等の各種乱数の値（数値情報）は、特図保留記憶領域８５（図５）に一旦記憶される。具体的には、第１始動口２０への入賞であれば、第１特図保留として第１特図保留記憶領域８５ａ（図５）に記憶され、第２始動口２１への入賞であれば、第２特図保留として第２特図保留記憶領域８５ｂ（図５）に記憶される。各々の特図保留記憶領域８５に記憶可能な特図保留の数には上限があり、本実施形態における上限値は、第１特図保留記憶領域８５ａ、第２特図保留記憶領域８５ｂともにそれぞれ４個となっている。特図保留記憶領域８５に記憶された特図保留は、その特図保留に基づく特別図柄の可変表示が可能となったときに消化される。「特図保留の消化」とは、その特図保留に対応する大当たり乱数等を判定して、その判定結果を示すための特別図柄の可変表示を実行することをいう。従って、遊技機１では、第１始動口２０または第２始動口２１への遊技球の入賞に基づく特別図柄の可変表示がその入賞後にすぐにおこなえない場合、すなわち、特別図柄の可変表示の実行中や特別遊技の実行中に入賞があった場合であっても、所定個数を上限として、その入賞に対する大当たり抽選の権利を留保することができる。特図保留の数は、特図保留表示器４３に表示される。第１特図保留表示器４３ａと第２特図保留表示器４３ｂは、例えばそれぞれ４個のＬＥＤで構成されている。各特図保留表示器４３は、特図保留の数だけＬＥＤを点灯させることによって特図保留の数を表示する。
【００４８】
普通図柄の可変表示は、ゲート２８への遊技球の通過を契機としておこなわれる。普通図柄表示器４２は、普通図柄を可変表示（変動表示）した後、停止表示することによってゲート２８への遊技球の通過に基づく普通図柄抽選の結果を報知する。停止表示される普通図柄（普図停止図柄、可変表示の表示結果として導出表示される普通図柄）は、普通図柄抽選によって複数種類の普通図柄の中から選択された一つの普通図柄である。普図停止図柄が予め定めた特定普通図柄（所定の停止態様の普通図柄すなわち普通当たり図柄）である場合には、現在の遊技状態に応じた開放パターンに第２始動口２１を開放させる補助遊技が行われる。なお、第２始動口２１の開放パターンについては後述する。
【００４９】
普通図柄表示器４２は、２個のＬＥＤから構成されており、その点灯態様によって普通図柄抽選の結果に応じた普通図柄を表示するものである。例えば、抽選結果が当たりである場合には、「○○」（○：点灯、●：消灯）というように両ＬＥＤが点灯した普通当たり図柄を表示する。抽選結果がハズレである場合には、「●○」というように右のＬＥＤのみが点灯した普通ハズレ図柄を表示する。普通ハズレ図柄として全てのＬＥＤを消灯させる態様を採用してもよい。普通図柄が停止表示される前には、所定の変動時間にわたって普通図柄の変動表示がなされる。変動表示の態様は、例えば、両ＬＥＤが交互に点灯してもよい。変動表示の態様は、各ＬＥＤが停止表示（特定の態様での点灯表示）されていなければ、上記態様に限定されず、任意の点灯態様とすることができる。例えば、変動表示の態様は、全ＬＥＤが一斉に点滅してもよい。
【００５０】
遊技機１では、ゲート２８への遊技球の通過があると、その通過に対して取得した普通図柄乱数（当たり乱数）の値は、普図保留記憶領域８６（図５）に普図保留として一旦記憶される。普図保留記憶領域８６に記憶可能な普図保留の数には上限があり、本形態における上限値は４個となっている。普図保留記憶領域８６に記憶された普図保留は、その普図保留に基づく普通図柄の可変表示が可能となったときに消化される。普図保留の消化とは、その普図保留に対応する普通図柄乱数（当たり乱数）を判定して、その判定結果を示すための普通図柄の可変表示を実行することをいう。従って、遊技機１では、ゲート２８への遊技球の通過に基づく普通図柄の可変表示がその通過後にすぐにおこなえない場合、すなわち、普通図柄の可変表示の実行中や補助遊技の実行中に入賞があった場合であって

も、所定個数を上限として、その通過に対する普通図柄抽選の権利を留保することができる。普図保留の数は、普図保留表示器４４に表示される。普図保留表示器４４は、例えば、４個のＬＥＤで構成されており、普図保留の数だけＬＥＤを点灯させることによって普図保留の数を表示する。

【００５１】

２．遊技機の電気的構成

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

【００５２】

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。

【００５３】

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。

【００５４】

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

【００５５】

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

【００５６】

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。

【００５７】

サブ制御基板９０は、演出制御用マイコン９１と、入出力回路９５と、を備えている。演出制御用マイコン９１は、サブ制御基板９０に実装されているワンチップマイコンであり、プログラムに従って遊技機１の遊技の演出を制御する。演出制御用マイコン９１は、遊技の進行に伴って演出を制御するためのプログラム等を記憶するサブＲＯＭ９３と、ワークメモリとして使用されるサブＲＡＭ９４と、サブＲＯＭ９３に記憶されているプログラムを実行するサブＣＰＵ９２と、を含んでいる。サブＲＯＭ９３に記憶されているデータの詳細、および、サブＲＡＭ９４に設けられている記憶領域の詳細については後述する。サブＲＯＭ９３は外付けＲＯＭとして構成されていてもよい。演出制御用マイコン９１は、入出力回路（Ｉ／Ｏポート部）９５を介して他の基板等とデータの送受信をおこなう。入出力回路９５は、演出制御用マイコン９１に内蔵されていてもよい。サブ制御基板９０には、入出力回路９５を介して、画像制御基板１００と、音声制御基板１０６と、ランプ制御基板１０７と、中継基板１０８と、が接続されている。

【００５８】

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。

【００５９】

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

【００６０】

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１３と、が接続されており、これらを制御する。演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０から受信したコマンドに基づいて、ランプ制御基板１０７を介して枠ランプ６６や盤ランプ５等のランプの点灯制御をおこなう。つまり、演出制御用マイコン９１は、枠ランプ６６や盤ランプ５等のランプの発光態様を決める発光パターンデータ（点灯/消灯や発光色等を決めるデータ、ランプデータともいう）を作成し、発光パターンデータに従って枠ランプ６６や盤ランプ５などのランプの発光を制御する。発光パターンデータの作成にはサブ制御基板９０のサブＲＯＭ９３に格納されているデータが用いられる。演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０から受信したコマンドに基づいて、第１可動役物１４、第２可動役物１５、および、第３可動役物１３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１３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１３の動作を制御する。動作パターンデータの作成にはサブＲＯＭ９３に格納されているデータを用いる。なお、ランプ制御基板１０７は、ＣＰＵを実装していてもよく、そのＣＰＵにコマンドに基づくランプの点灯制御や可動役物１４、１５の動作制御を実行させてもよい。この場合、ランプ制御基板１０７はＲＯＭを実装してもよく、そのＲＯＭに発光パターンや動作パターンに関するデータを格納してもよい。

【００６１】

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。なお、中継基板１０８には、ほかに、剣部材６５が捜査されたことを検出する剣部材検出スイッチも接続されている。

【００６２】

３．遊技機のデータ構成

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

【００６３】

メインＲＯＭ８３（図５（Ａ））には、大当たり判定テーブルＴ１と、リーチ判定テーブルＴ２と、普通図柄当たり判定テーブルＴ３と、普通図柄変動パターン判定テーブルＴ４と、大当たり種別判定テーブルＴ５と、変動パターン判定テーブルＴ６と、電チュー開放パターン判定テーブルＴ７と、大入賞口開放パターン判定テーブルＴ８と、Ｖ開閉部材開放パターン判定テーブルＴ９と、小当たり判定テーブルＴ１０と、が格納されている。これらの判定テーブルは、遊技制御用マイコン８１が実行する主制御メイン処理（後述）において、遊技制御用マイコン８１によって参照される。各判定テーブルの具体的な内容については後述する。

【００６４】

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

【００６５】

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

【００６６】

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

【００６７】

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。

【００６８】

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。

【００６９】

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。

【００７０】

大当たり判定テーブルＴ１は、遊技制御用マイコン８１が主制御メイン処理（後述）において、取得した大当たり乱数値（０～６５５３５のいずれか）が「大当たり」に該当するか「ハズレ」に該当するかを判定するために参照されるテーブルである。図８（Ａ）では、「通常確率状態」において、大当たり乱数値が「０～１６４」の場合には、「大当たり」と判定され（約確率１／３９７）、大当たり乱数値が「０～１６４以外の数値（１６５～６５５３５）」の場合には、「ハズレ」と判定されることが示されている。また、「高確率状態」において、大当たり乱数値が「０～６４９」の場合には、「大当たり」と判定され（約確率１／１０１）、大当たり乱数値が「０～６４９以外の数値（６５０～６５５３５）」の場合には、「ハズレ」と判定されることが示されている。「通常確率状態」および「高確率状態」の内容については後述する。

【００７１】

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。

【００７２】

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。

【００７３】

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。

【００７４】

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。

【００７５】

図９は、大当たり種別判定テーブルＴ５を説明するための図である。大当たり種別判定テーブルＴ５は、遊技制御用マイコン８１が主制御メイン処理（後述）において、取得した大当たり種別乱数値（０～１２７のいずれか）に応じて、「大当たりの種別」と「特別図柄の種類」を判定するために参照されるテーブルである。図９では、第１特別図柄（特図１）の抽選において当選したとき、大当たり種別乱数値が「０～２４」の場合には、大当たり種別が「１６ＲＶ通過予定大当たり」と判定され、特図１の停止図柄（特図停止図柄）が「大当たり図柄１」と判定される。大当たり種別乱数値が「２５～４９」の場合には、大当たり種別が「１６ＲＶ通過予定大当たり」と判定され、特図停止図柄が「大当たり図柄２」と判定される。大当たり種別乱数値が「５０～５５」の場合には、大当たり種別が「１６Ｒ（実質１５Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」と判定され、特図停止図柄が「大当たり図柄３」と判定される。大当たり種別乱数値が「５６～６７」の場合には、大当たり種別が「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」と判定され、特図停止図柄が「大当たり図柄４」と判定される。大当たり種別乱数値が「６８～１２７」の場合には、大当たり種別が「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ非通過予定大当たり」と判定され、特図停止図柄が「大当たり図柄５」と判定される。一方、第２特別図柄（特図２）の抽選において当選したとき、大当たり種別乱数値が「０～４０」の場合には、大当たり種別が「１６ＲＶ通過予定大当たり」と判定され、特図２の停止図柄（特図停止図柄）が「大当たり図柄１」と判定される。大当たり種別乱数値が「４１～８２」の場合には、大当たり種別が「１６ＲＶ通過予定大当たり」と判定され、特図２の停止図柄（特図停止図柄）が「大当たり図柄２」と判定される。大当たり種別乱数値が「８３～１２７」の場合には、大当たり種別が「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ非通過予定大当たり」と判定され、特図停止図柄が「大当たり図柄５」と判定される。なお、大当たり種別判定テーブルＴ５を参照することによって、特図停止図柄に対応する「特図停止図柄データ」、特別遊技の「オープニング（ＯＰ）コマンド」、「ラウンド指定コマンド」、「エンディング（ＥＤ）コマンド」も特定することができる。「１６ＲＶ通過予定大当たり」、「１６Ｒ（実質１５Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」、「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」および「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ非通過予定大当たり」の具体的な内容については後述する。

【００７６】

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。

【００７７】

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。

【００７８】

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

【００７９】

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。

【００８０】

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。

【００８１】

図１４は、Ｖ開閉部材開放パターン判定テーブルＴ９を説明するための図である。Ｖ開閉部材開放パターン判定テーブルＴ９は、遊技制御用マイコン８１が主制御メイン処理（後述）において、特図停止図柄データ（図９）に応じて、Ｖ開閉部材７１の開放パターンを判定するために参照されるテーブルである。図１４（Ａ）では、特図停止図柄データが「１１Ｈ」、「１２Ｈ」、「２０Ｈ」、または、「２１Ｈ」のとき、Ｖ開閉部材７１の開放パターンは「開放パターン３１」と判定され、特図停止図柄データが「１３Ｈ」のとき、開放パターンは「開放パターン３２」と判定され、特図停止図柄データが「１４Ｈ」のとき、開放パターンは「開放パターン３３」と判定され、特図停止図柄データが「１５Ｈ」または「２２Ｈ」のとき、開放パターンは「開放パターン３４」と判定されることが示されている。図１４（Ｂ）には、開放パターン３１、開放パターン３２、開放パターン３３、および、開放パターン３４の内容が示されている。開放パターン３１では２、４、６、８Ｒ目において、第１大入賞口３０に１個目の入賞があったとき開放時間０．１秒のＶ開閉部材７１のショート開放をおこなう。１０、１２Ｒ目において、第１大入賞口３０に１個目の入賞があったとき開放時間０．１秒のＶ開閉部材７１のショート開放をおこない、２個目の入賞があったとき開放時間最大３１．５秒のＶ開閉部材７１のロング開放をおこなう。開放パターン３２では２、４、６、１２Ｒ目において、第１大入賞口３０に１個目の入賞があったとき開放時間０．１秒のＶ開閉部材７１のショート開放をおこなう。８、１０Ｒ目において、第１大入賞口３０に１個目の入賞があったとき開放時間０．１秒のＶ開閉部材７１のショート開放をおこない、２個目の入賞があったとき開放時間最大３１．５秒のＶ開閉部材７１のロング開放をおこなう。開放パターン３３では２、６Ｒ目において、第１大入賞口３０に１個目の入賞があったとき開放時間０．１秒のＶ開閉部材７１のショート開放をおこない、２個目の入賞があったとき開放時間最大３１．５秒のＶ開閉部材７１のロング開放をおこなう。４、８、１０、１２Ｒ目において、第１大入賞口３０に１個目の入賞があったとき開放時間０．１秒のＶ開閉部材７１のショート開放をおこなう。開放パターン３４では２、４、６、８、１０、１２Ｒ目において、第１大入賞口３０に１個目の入賞があったとき開放時間０．１秒のＶ開閉部材７１のショート開放をおこなう。

【００８２】

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。

【００８３】

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

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

「Ｖ非通過予定大当たり（通常大当たり）」は、その大当たり遊技中にＶ領域３９への遊技球の通過が不可能な開放パターン（Ｖ非通過予定開放パターン）で開閉部材３２、開閉部材３７およびＶ開閉部材７１を作動させる大当たりである。なお、「Ｖ非通過予定大当たり（通常大当たり）」は、当該大当たり遊技の終了後は遊技状態が低確低ベース状態となり、その期間は第２始動口２１への入賞が困難になり、したがって当該大当たり遊技終了後の小当たりラッシュ期間は発生しない。ここでは、特図停止図柄データが１５Ｈ、２２Ｈの大当たりが「Ｖ非通過予定大当たり」に該当する。図１３に示す開閉部材３２および開閉部材３７の開放パターンと、図１４に示すＶ開閉部材７１の開放パターンとの組み合わせが（開放パターン２２：開放パターン３４）のとき、その大当たり遊技中にＶ領域３９への遊技球の通過が不可能となる。

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

【００８４】

「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。

【００８５】

「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。

【００８６】

「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。

【００８７】

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

【００８８】

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。

【００８９】

５．遊技状態の説明

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

【００９０】

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。

【００９１】

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

【００９２】

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

に当選してその大当たり遊技が実行されることにより終了する。また、Ｖ非通過予定大当たりへの当選による大当たり遊技後の遊技状態は、その大当たり遊技中にＶ領域３９の通過がなされていなければ（なされることはほぼない）、通常確率状態（非高確率状態すなわち低確率の状態）かつ非時短状態かつ低ベース状態（非電サポ制御状態）である。この遊技状態を特に、「低確低ベース状態」という。低確低ベース状態を「通常遊技状態」、または、「低確非時短状態（単に、非時短状態とも呼ぶ）」、と称することもある。遊技機１を初めて遊技する場合において電源投入後の遊技状態は、この低確低ベース状態である。また、本例では実施されないが、通常確率状態（非高確率状態すなわち低確率の状態）かつ時短状態かつ高ベース状態（電サポ制御状態）の遊技状態もあり、この遊技状態を特に、「低確高ベース状態」、「低確時短状態」という（高確率状態および高ベース状態のうち少なくとも一方の状態に制御されている状態を、「特定遊技状態」という）。また、特別遊技（大当たり遊技）の実行中の状態を「特別遊技状態（大当たり遊技状態）」と称することもある。

【００９３】

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

【００９４】

６．遊技制御用マイコン８１の動作

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

【００９５】

［主制御メイン処理］

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

【００９６】

初期設定の後、遊技制御用マイコン８１は、割り込み処理の割り込みを禁止し（ステップＳ００２）、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（ステップＳ００３）をおこなう。

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

【００９７】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理の後、遊技制御用マイコン８１は、割り込み処理の割り込みを許可する（ステップＳ００４）。割り込み許可中は、メイン側タイマ割り込み処理（ステップＳ００５）の実行が可能となる。メイン側タイマ割り込み処理は、所定の周期（例えば、４msec周期）でメインＣＰＵ８２に繰り返し入力される割り込みパルスに基づいて実行される。すなわち、メイン側タイマ割り込み処理は、所定周期（例えば４msec周期）ごとに実行される。そして、メイン側タイマ割り込み処理が終了してから、次にメイン側タイマ割り込み処理が開始されるまでの間に、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理による各種カウンタ値の更新処理が繰り返し実行される。なお、割り込み禁止状態のときに、メインＣＰＵ８２に割り込みパルスが入力された場合は、メイン側タイマ割り込み処理はすぐには開始されず、割り込み許可がされてから開始される。

【００９８】

［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。

【００９９】

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。

【０１００】

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。

【０１０１】

［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。

【０１０２】

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

【０１０３】

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。

【０１０４】

［特図２事前判定処理］

図１８は、特図２事前判定処理（図１７：ステップＳ２０９）のフローチャートである。遊技制御用マイコン８１は、まず、確変フラグがＯＮであるか否かの判定をおこなう（ステップＳ３０１）。確変フラグがＯＦＦの場合（ステップＳ３０１：ＮＯ）、本処理を終える。すなわち、確変フラグがＯＦＦの場合には、事前判定はおこなわれない。一方、確変フラグがＯＮの場合、遊技制御用マイコン８１は、大当たり判定テーブルＴ１（図８）のうちの高確率状態用テーブルを参照して大当たり事前判定をおこなう（ステップＳ３０２）。具体的には、遊技制御用マイコン８１は、まず、特図２関係乱数取得処理（図１７：ステップＳ２０８）によって事前判定用バッファに一時的に記憶されている判定値としての大当たり乱数値を取得する。次に、遊技制御用マイコン８１は、参照する大当たり判定テーブルＴ１（図８）と大当たり乱数値とを用いて大当たりか否かの事前判定をおこなう。ここでは、高確率状態（確変フラグがＯＮ）であるため、遊技制御用マイコン８１は、大当たり判定テーブルＴ１のうち、高確率状態用のテーブル（大当たり判定値が「０」～「６４９」）を参照して大当たりか否かを事前判定する。すなわち、大当たり乱数値が「０」～「６４９」のとき「大当たり」と事前判定し、それ以外の値のとき「ハズレ」と事前判定する。なお、本実施形態では、後述する大当たり判定処理（図２３）で用いられる大当たり判定テーブルＴ１を用いて事前判定をおこなっているが、他の実施形態として、大当たり判定テーブルＴ１とは異なる事前判定用の大当たり判定テーブルを用いて事前判定をおこなってもよい。

【０１０５】

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。

【０１０６】

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。

【０１０７】

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。

【０１０８】

［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。

【０１０９】

［普通動作処理］

図２０は、普通動作処理（図１６：ステップＳ１０４）のフローチャートである。遊技制御用マイコン８１は、まず、電チュー２２が作動中か否かの判定をおこなう（ステップＳ５０１）。電チュー２２が作動中の場合（ステップＳ５０１：ＹＥＳ）、処理はステップＳ５２０に移行する。電チュー２２が作動中ではない場合（ステップＳ５０１：ＮＯ）、遊技制御用マイコン８１は、普通図柄の変動中か否かの判定をおこなう（ステップＳ５０２）。普通図柄の変動中の場合（ステップＳ５０２：ＹＥＳ）、処理はステップＳ５０８にスキップする。普通図柄の変動中ではない場合（ステップＳ５０２：ＮＯ）、遊技制御用マイコン８１は、普通図柄の保留球数が「０」か否かの判定をおこなう（ステップＳ５０３）。保留球数が「０」の場合（ステップＳ５０３：ＹＥＳ）、本処理を終了する。保留球数が１以上ある場合（ステップＳ５０３：ＮＯ）、普通図柄保留球数を１ディクリメントする（ステップＳ５０４）。従って、普通図柄の保留球数が「０」の状態でゲート２８を遊技球が通過した場合、始動口センサ検出処理（図１７）のステップＳ２０３において、一旦、普通図柄の保留球数が「１」になり、その後、本ステップＳ５０４において保留が消化され即座に普通図柄の保留球数が「０」になる。これは、特別図柄の保留球数についても同様である。すなわち、始動口センサ検出処理（図１７）のステップＳ２０７

およびステップＳ２１２において、一旦、特別図柄の保留数が「１」になり、その後、後述の特別図柄待機処理（図２２）におけるステップＳ１４０４およびステップＳ１４１０において保留が消化され特別図柄の保留球数が「０」になる。次に、遊技制御用マイコン８１は、普通図柄当たり判定テーブルＴ３（図８（Ｃ））を参照して当たり判定をおこなう（ステップＳ５０５）。具体的には、遊技制御用マイコン８１は、まず、普図保留記憶領域８６の第１記憶領域（普図保留の１個目に対応）に記憶されている判定値としての普通図柄乱数値（当たり乱数値）を読み出す。そして、普通図柄乱数値と、遊技状態（時短状態か否か）と、普通図柄当たり判定テーブルＴ３とを用いて当たりか否かを判定する。例えば、非時短状態において、普通図柄乱数値が「０」～「２」の場合には、「当たり」と判定され、普通図柄乱数値がそれ以外の場合には、「ハズレ」と判定される（図８（Ｃ）参照）。

【０１１０】

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）。

【０１１１】

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。

【０１１２】

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。

【０１１３】

［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。

【０１１４】

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。
【０１１５】
［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。
【０１１６】
変動パターン選択処理の後、特図２保留球数を１つディクリメントする（ステップＳ１４０４）。次に、遊技制御用マイコン８１は、第２特図保留記憶領域８５ｂの第１～第４記憶領域に格納されている保留情報（各種乱数値）の格納場所を現在の位置から読み出される側に１つシフトするとともに、第２特図保留記憶領域８５ｂにおいて読み出される側から最も遠い場所に格納されている保留情報をクリアする（ステップＳ１４０５）。例えば、第１～第３記憶領域に保留情報が格納されている場合には、第３記憶領域に格納されている保留情報をクリアし、第１～第４記憶領域に保留情報が格納されている場合には、第４記憶領域に格納されている保留情報をクリアする。上記ステップによって、第２特図保留が保留された順に消化される。この場合、画像表示装置７の表示画面７ａでは、第２特図保留記憶領域８５ｂの第１記憶領域に対応する保留画像９Ｂ（４つの保留画像９Ｂのうち、一番左端の保留画像９Ｂ）が保留消化画像表示領域側にシフトし、保留消化画像９Ｃとして表示される。また、第２特図保留記憶領域８５ｂの第２～第４記憶領域に対応する保留画像９Ｂ（４つの保留画像９Ｂのうち、左から２、３、４番目の保留画像９Ｂ）がそれぞれ左側に１つシフトする（図１）。これにより、遊技者は、第２特図保留が１つ消化されたことを認識することができる。次に、遊技制御用マイコン８１は、特図２変動開始処理をおこなう（ステップＳ１４０６）。特図２変動開始処理では、変動開始コマンドをメインＲＡＭ８４のコマンドセット領域８４ａにセットし、第２特別図柄の変動表示を開始させるとともに、変動時間タイマのセットをおこなう。変動時間タイマには、変動パターン選択処理で選択された変動パターンに応じて決定される変動時間がセットされる。また、遊技制御用マイコン８１は、特別動作ステータスを「２」にセットする。なお、特図２変動開始処理でセットされる変動開始コマンド（特図２変動開始コマンド）には、小当たり判定処理（ステップＳ１４０１）でセットされた特図停止図柄データに関する情報や、大当たり判定処理（ステップＳ１４０２）でセットされた特図停止図柄データに関する情報や、変動パターン選択処理（ステップＳ１４０３）でセットされた変動パターンに関する情報（変動時間に関する情報を含む）が含まれている。
【０１１７】
ステップＳ１４０１において、特図２保留球数が「０」の場合（ステップＳ１４０１：ＹＥＳ）、遊技制御用マイコン８１は、特図１保留球数が「０」であるか否かの判定をおこなう（ステップＳ１４０７）。特図１保留球数が「０」である場合（ステップＳ１４０

７：ＹＥＳ）、すなわち、第１特図保留記憶領域８５ａに、第１始動口２０への入賞に起因して取得した乱数値群の記憶がない場合には、処理はステップＳ１４１３に移行する。特図１保留球数が「１」以上である場合（ステップＳ１４０７：ＮＯ）、遊技制御用マイコン８１は、大当たり判定処理（ステップＳ１４０８）、および、変動パターン選択処理（ステップＳ１４０９）を実行する。これらの処理の詳細については後述する。変動パターン選択処理の後、特図１保留球数を１つディクリメントする（ステップＳ１４１０）。次に、遊技制御用マイコン８１は、第１特図保留記憶領域８５ａの第１～第４記憶領域に格納されている各種乱数値の格納場所を現在の位置から読み出される側に１つシフトするとともに、第１特図保留記憶領域８５ａにおいて読み出される側から最も遠い場所に格納されている保留情報をクリアする（ステップＳ１４１１）。上記ステップによって、第１特図保留が保留された順に消化される。この場合、画像表示装置７の表示画面７ａでは、第１特図保留記憶領域８５ａの第１記憶領域に対応する保留画像９Ａ（４つの保留画像９Ａのうち、一番右端の保留画像９Ａ）が保留消化画像表示領域側にシフトし、保留消化画像９Ｃとして表示される。また、第１特図保留記憶領域８５ａの第２～第４記憶領域に対応する保留画像９Ａ（４つの保留画像９Ａのうち、左から２、３、４番目の保留画像９Ａ）がそれぞれ右側に１つシフトする（図１）。これにより、遊技者は、第１特図保留が１つ消化されたことを認識することができる。次に、遊技制御用マイコン８１は、特図１変動開始処理をおこなう（ステップＳ１４１２）。特図１変動開始処理では、変動開始コマンドをメインＲＡＭ８４のコマンドセット領域８４ａにセットし、第１特別図柄の変動表示を開始させるとともに、変動時間タイマのセットをおこなう。変動時間タイマには、変動パターン選択処理で選択された変動パターンに応じて決定される変動時間がセットされる。また、遊技制御用マイコン８１は、特別動作ステータスを「２」にセットする（ステップＳ１４０６）。なお、特図１変動開始処理でセットされる変動開始コマンド（特図１変動開始コマンド）には、大当たり判定処理（ステップＳ１４０８）でセットされた特図停止図柄データに関する情報や変動パターン選択処理（ステップＳ１４０９）でセットされた変動パターンに関する情報（変動時間に関する情報を含む）が含まれている。

【０１１８】

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。

【０１１９】

［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８

１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。

【０１２０】

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。

【０１２１】

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

【０１２２】

［変動パターン選択処理］

図２４および図２５は、変動パターン選択処理（図２２：ステップＳ１４０３、Ｓ１４０９）のフローチャートである。特図２の変動パターン選択処理（ステップＳ１４０３）と特図１の変動パターン選択処理（ステップＳ１４０９）は処理の流れが同様であるため、まとめて説明する。変動パターン選択処理では、まず、遊技制御用マイコン８１は、遊技状態が時短状態であるか否かの判定をおこなう（ステップＳ１６００）。時短状態であるか否かの判定は、時短フラグがＯＮか否かによっておこなわれる。時短状態である場合（ステップＳ１６００：ＹＥＳ）、処理はステップＳ１６１２に移行する。時短状態でない場合（ステップＳ１６００：ＮＯ）、遊技制御用マイコン８１は、大当たりフラグがＯＮか否かの判定をおこなう（ステップＳ１６０２）。大当たりフラグがＯＦＦの場合（ステップＳ１６０２：ＮＯ）、遊技制御用マイコン８１は、小当たりフラグがＯＮか否かの判定をおこなう（ステップＳ１６１０）。小当たりフラグがＯＦＦの場合（ステップＳ１６１０：ＮＯ）、処理はステップＳ１６０７に移行する。小当たりフラグがＯＮの場合（ステップＳ１６１０：ＹＥＳ）、遊技制御用マイコン８１は、変動パターン判定テーブルＴ６（図１０）のうち、非時短状態小当たり用のテーブルを参照して変動パターンの選択をおこなう（ステップＳ１６１１）。具体的には、遊技制御用マイコン８１は、まず、第

２特図保留記憶領域８５ｂの第１記憶領域（第２特図保留の１個目に対応）に記憶されている変動パターン乱数値を読み出す。次に、遊技制御用マイコン８１は、変動パターン判定テーブルＴ６と変動パターン乱数値とを用いて変動パターンを選択する。ここでは、非時短状態小当たり用のテーブルとして、図１０に示す非時短状態用の変動パターン判定テーブルＴ６のうち、小当たりに該当する部分（変動パターンが「Ｐ３４」の部分）が参照される（アドレスがセットされる）。読み出した変動パターン乱数値から、変動パターンとして「Ｐ３４」が選択される。

【０１２３】

大当たりフラグがＯＮの場合（ステップＳ１６０２：ＹＥＳ）、遊技制御用マイコン８１は、大当たり種別がＶ通過予定大当たりか否かの判定をおこなう（ステップＳ１６０４）、大当たり種別の判定は、メインＲＡＭ８４にセットされている特図停止図柄データに基づいておこなわれる。

【０１２４】

大当たり種別がＶ通過予定大当たりの場合（ステップＳ１６０４：ＹＥＳ）、遊技制御用マイコン８１は、変動パターン判定テーブルＴ６（図１０）のうち、非時短状態Ｖ通過予定大当たり用のテーブルを参照して変動パターンの選択をおこなう（ステップＳ１６０５）。具体的には、遊技制御用マイコン８１は、まず、判定値としての変動パターン乱数値の読み出しをおこなう。例えば、特図２の変動パターン選択処理では、第２特図保留記憶領域８５ｂの第１記憶領域（第２特図保留の１個目に対応）に記憶されている変動パターン乱数値を読み出す。特図１の変動パターン選択処理では、第１特図保留記憶領域８５ａの第１記憶領域（第１特図保留の１個目に対応）に記憶されている変動パターン乱数値を読み出す。次に、遊技制御用マイコン８１は、変動パターン判定テーブルＴ６と変動パターン乱数値とを用いて変動パターンを選択する。ここでは、非時短状態Ｖ通過予定大当たり用のテーブルとして、図１０に示す非時短状態用の変動パターン判定テーブルＴ６のうち、Ｖ通過予定大当たりに該当する部分（特図１では変動パターンが「Ｐ１」～「Ｐ３」の部分、特図２では変動パターンが「Ｐ２１」、「Ｐ２２」の部分）が参照されるアドレスがセットされる）。読み出した変動パターン乱数値から、特図１では変動パターンとして「Ｐ１」～「Ｐ３」のいずれか、特図２では「Ｐ２１」または「Ｐ２２」が選択される。

【０１２５】

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。

【０１２６】

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。
【０１２７】
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。
【０１２８】
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。
【０１２９】
ステップＳ１６００において、遊技状態が時短状態であると判定した場合には、遊技制御用マイコン８１は、大当たりフラグがＯＮか否かの判定をおこなう（図２５：ステップＳ１６１２）。以後、ステップＳ１６１４～Ｓ１６２１の処理は、以下の点を除いては上述のステップＳ１６０４～Ｓ１６１１の処理と同様であるため説明を省略する。ステップステップＳ１６１４～Ｓ１６２１の処理とステップＳ１６０４～Ｓ１６１１の処理との違いは、ステップＳ１６１５、Ｓ１６１６、Ｓ１６１８、Ｓ１６１９、Ｓ１６２１において、参照される変動パターン判定テーブルＴ６の部分が既述のステップＳ１６０５、Ｓ１６０６、Ｓ１６０８、Ｓ１６０９、Ｓ１６１１と異なる。具体的には、Ｓ１６０５、Ｓ１６０６、Ｓ１６０８、Ｓ１６０９、Ｓ１６１１では、非時短状態用の変動パターン判定テーブルＴ６（図１０）が参照されるのに対して、ステップＳ１６１５、Ｓ１６１６、Ｓ１６１８、Ｓ１６１９、Ｓ１６２１では、時短状態用の変動パターン判定テーブルＴ６（図１１）が参照される。例えば、ステップＳ１６１５の場合、すなわち、大当たり種別がＶ通過予定大当たりの場合、図１１に示す時短状態用の変動パターン判定テーブルＴ６のうち、Ｖ通過予定大当たりに該当する部分（特図１では変動パターンが「Ｐ４１」～「Ｐ４３」の部分、特図２では変動パターンが「Ｐ６１」または「Ｐ６２」の部分）が参照される。読み出した変動パターン乱数値から、特図１では変動パターンとして「Ｐ４１」～「Ｐ４３」のいずれか、特図２では「Ｐ６１」または「Ｐ６２」が選択される。また、例えば、ステップＳ１６１６の場合、すなわち、大当たり種別がＶ非通過予定大当たりの場合、

図１１に示す時短状態用の変動パターン判定テーブルＴ６のうち、Ｖ非通過予定大当たりに該当する部分（特図１では変動パターンが「Ｐ４４」～「Ｐ４６」の部分、特図２では変動パターンが「Ｐ６３」の部分）が参照される。読み出した変動パターン乱数値から、特図１では変動パターンとして「Ｐ４４」～「Ｐ４６」のいずれか、特図２では「Ｐ６３」が選択される。また、例えば、ステップＳ１６２１の場合、すなわち小当たりの場合、図１１に示す時短状態用の変動パターン判定テーブルＴ６のうち、小当たりに該当する部分（「Ｐ７４」の部分）が参照される。読み出した変動パターン乱数値から、変動パターンとして「Ｐ７４」が選択される。

【０１３０】

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。

【０１３１】

［特別図柄変動中処理］

図２６は、特別図柄変動中処理（図２１：ステップＳ１３０４）のフローチャートである。遊技制御用マイコン８１は、まず、特別図柄の変動時間が経過して終了したか否かの判定をおこなう（ステップＳ１７０１）。特別図柄の変動時間とは、上述の変動パターン選択処理（図２４、図２５）で選択された変動パターンに応じて決定される変動時間である。変動時間が終了していない場合（ステップＳ１７０１：ＮＯ）、本処理を終える。すなわち、特別図柄待機処理（図２２）のステップＳ１４０６またはＳ１４１２において開始された特別図柄の変動表示が継続される。一方、変動時間が終了している場合（ステップＳ１７０１：ＹＥＳ）、変動停止コマンドをセットし（ステップＳ１７０２）、特別動作ステータスを「３」にセットする（ステップＳ１７０３）。また、遊技制御用マイコン８１は、変動停止にともなうその他の処理をおこなう（ステップＳ１７０４）。例えば、遊技制御用マイコン８１は、特別図柄の変動表示を、セットされている特図停止図柄データに応じた図柄で停止させる処理等をおこなう。その後、遊技制御用マイコン８１は、本処理を終える。

【０１３２】

［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。

【０１３３】

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））。

【０１３４】

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。

【０１３５】

一方、小当たりフラグがＯＮである場合（ステップＳ１８１０：ＹＥＳ）、遊技制御用マイコン８１は、当選した小当たりラッシュ付き大当たりの種別に応じた大入賞口の開放パターンのセットをおこなう（ステップＳ１８１１）。具体的には、遊技制御用マイコン８１は、大入賞口開放パターン判定テーブルＴ８（図１３）を参照して、特図停止図柄データから大入賞口の開放パターンを決定し、決定した開放パターンをセットする。例えば、特図停止図柄データが「２０Ｈ」の場合には、大入賞口の開放パターンとして「開放パターン２５」がセットされる。開放パターンのセット後、遊技制御用マイコン８１は、特別動作ステータスを「４」にセットして（ステップＳ１８０７）、本処理を終える。

【０１３６】

［遊技状態管理処理］

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

【０１３７】

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

短カウンタの値が「０」になることはない。
【０１３８】
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。
【０１３９】
［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。
【０１４０】
［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。
【０１４１】
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。
【０１４２】
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。

【０１４３】

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

【０１４４】

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

【０１４５】

当該ラウンド遊技が終了している場合（ステップＳ２２２０：ＹＥＳ）、遊技制御用マイコン８１は、ラウンドカウンタの値を１ディクリメンとし（ステップＳ２２２１）、ラウンドカウンタの値が「０」であるか否かの判定をおこなう（ステップＳ２２２６）。ラウンドカウンタの値が「０」でなはい場合（ステップＳ２２２６：ＮＯ）、すなわち、規定のラウンド遊技回数をまだ消化していない場合、次のラウンド遊技を開始するために本処理を終える。一方、ラウンドカウンタの値が「０」の場合、大当たり遊技を終了させる大当たり終了処理として、大当たりのエンディングコマンドをセットするとともに（ステップＳ２２２７）、大当たりのエンディングを開始する（ステップＳ２２２８）。本実施形態では、「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」でＶ領域３９への遊技球の通過があった場合のエンディング時間（例えば１８秒）は、「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ非通過予定大当たり」でＶ領域３９への遊技球の通過が無かった場合のエンディング時間と同じ長さになっている。これにより、遊技者に対して、「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」でＶ領域３９への遊技球の通過があった場合であっても、「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ非通過予定大当たり」でＶ領域３９への遊技球の通過が無かったと認識させることができる。なお、「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」でＶ領域３９への遊技球の通過が無かった場合のエンディング時間もこれらと同じ長さになっている。大当たりのエ

ンディングの開始後、大当たり終了フラグをＯＮにセットして（ステップＳ２２２９）、本処理を終える。

【０１４６】

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

【０１４７】

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

【０１４８】

［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。

【０１４９】

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。

【０１５０】

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。

【０１５１】

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。

【０１５２】

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

、第１大入賞口３０に入賞した２球目以降の遊技球の少なくとも一部は、Ｖ領域３９を通過するように構成されている。Ｖ有効期間設定処理では、遊技制御用マイコン８１は、Ｖ開閉部材７１の開放中をＶ有効期間に設定し、当該ラウンドの終了時にＶ開閉部材７１の閉鎖とともにＶ無効期間を設定する。Ｖ開閉部材７１のロング開放およびＶ有効期間設定処理の後、遊技制御用マイコン８１は、第２入賞フラグをＯＮに切り替え（ステップＳ２５２４）、ステップＳ２５４０に移行する。

【０１５３】

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。

【０１５４】

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。

【０１５５】

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。

【０１５６】

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。

【０１５７】

［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。
【０１５８】
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。
【０１５９】
［Ｖ領域センサ検出処理］
図３３は、Ｖ領域センサ検出処理（図１６：ステップＳ１０６）のフローチャートである。遊技制御用マイコン８１は、まず、Ｖ領域センサ３９ａによる遊技球の検知があったか否かの判定をおこなう（ステップＳ２６０１）。Ｖ領域センサ３９ａによる遊技球の検知がない場合には（ステップＳ２６０１：ＮＯ）、本処理を終える。一方、検知がある場合には（ステップＳ２６０１：ＹＥＳ）、遊技制御用マイコン８１は、Ｖ有効期間中か否かの判定をおこなう（ステップＳ２６０２）。Ｖ有効期間は、Ｖ開閉部材動作処理（図３１）のＶ有効期間設定処理（ステップＳ２５０４，Ｓ２５２３）によって設定される期間である。Ｖ有効期間は、第２ラウンド，第４ラウンド，第６ラウンド，第８ラウンド，第１０ラウンド，第１２ラウンド中のＶ開閉部材７１の開放時や閉鎖後の数秒間（球ハケ期間）に設定される。Ｖ有効期間中ではない場合には（ステップＳ２６０２：ＮＯ）、本処理を終える。一方、Ｖ有効期間中である場合（ステップＳ２６０２：ＹＥＳ）、遊技制御用マイコン８１は、ＶフラグをＯＮするとともに（ステップＳ２６０３）、Ｖ通過コマンドをセットして（ステップＳ２６０４）、本処理を終える。
【０１６０】
［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。
【０１６１】
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。
【０１６２】
［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。

【０１６３】

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。

【０１６４】

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。

【０１６５】

［サブ側タイマ割り込み処理］

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

【０１６６】

［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。

【０１６７】

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

【０１６８】

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

【０１６９】

続いて、演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０から変動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。

【０１７０】

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。

【０１７１】
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。

【０１７２】
続いて、演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０からエンディングコマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップＳ４４９５）。受信している場合（ステップＳ４４９５：ＹＥＳ）、エンディング演出パターン決定処理をおこなう（ステップＳ４５００）。「エンディング演出パターン決定処理」は、特別遊技（大当たり遊技または小当たり遊技）のエンディング中に実行するエンディング演出パターン（内容）を選択する処理である。エンディング演出パターン決定処理では、演出制御用マイコン９１は、まず、エンディングコマンドの解析をおこない、エンディングコマンドに含まれる特図停止図柄データに関する情報をサブＲＡＭ９４にセットする。そして、特図停止図柄データが示す当たり種別に応じたエンディング演出パターンを選択し、選択したエンディング演出を開始するためのエンディング演出開始コマンドをサブＲＡＭ９４の出力バッファにセットする。演出コマンドセット領域９４ｂにセットされたエンディング演出開始コマンドが画像制御基板１００に送信されると、ＣＰＵ１０２は、所定のエンディング演出画像をＲＯＭ１０３から読み出して、表示画面７ａに表示させる。なお、エンディングコマンドを受信していない場合（ステップＳ４４９５：ＮＯ）、上述のエンディング演出パターン決定処理をスキップする。

【０１７３】
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。

【０１７４】
［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。

【０１７５】
図３９は、事前判定情報記憶領域９４ｃの構成を説明するための図である。事前判定情報記憶領域９４ｃには、上述した、大当たり判定情報、大当たり種別情報、および、変動パターン情報のほか、先読み演出パターン情報が記憶される。先読み演出パターン情報とは、変動演出中に実行される先読み演出の内容を示す情報であり、後述するステップＳ４６０４において選択される。図３９（Ａ）は、特図２保留の１個目～３個目にそれぞれ対応する事前判定結果として、大当たり判定情報「ハズレ」と、変動パターン情報「Ｐ７２」「Ｐ７３」が第１～３格納領域に記憶され、また、当該変動に対応する事前判定結果が当該領域に記憶された状態が示されている。図３９（Ｂ）は、図３９（Ａ）の状態から特図２の入賞があり、主制御基板８０から受信した事前判定コマンドに含まれる事前判定情報を、特図２保留の４個目に対応する第４格納領域に記憶させた状態が示されている。ここでは、事前判定情報として、大当たり判定情報「大当たり」と、大当たり種別情報「２１Ｈ」と、変動パターン情報「Ｐ６１」が記憶されている。また、あわせて、特図２保留の１個目～４個目に対応する第１～４格納領域と、当該変動に対応する当該領域とのぞれぞれに先読み演出パターン情報として「パターンＡ」がセットされている。図３９（Ｃ）は、図３９（Ｂ）の状態から当該変動が終了して事前判定情報シフト処理が実行された状態が示されている。具体的には、第１格納領域に格納されていた事前判定情報が当該領域にシフトし、第２～４格納領域に格納されていた事前判定情報が第１～３格納領域にシフトし、第４記憶領域の事前判定情報がクリアされる。事前判定情報シフト処理は、変動演出終了処理（図３７：ステップＳ４４７０）において実行される。

【０１７６】
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。

【０１７７】
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。

【０１７８】

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

【０１７９】

［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。

【０１８０】

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。

【０１８１】

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。

【０１８２】

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。

【０１８３】

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。

【０１８４】

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。

【０１８５】

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。

【０１８６】

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。

【０１８７】

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。

【０１８８】

［変動演出中処理］

図４４は、変動演出中処理（図３６：ステップＳ４３０５）のフローチャートである。演出制御用マイコン９１は、変動演出中か否かの判定をおこなう（ステップＳ４７０１）。変動演出中か否かは、例えば、変動演出タイマがゼロになっているか否かによって判定することができる。変動演出中ではない場合（ステップＳＳ４７０１：ＮＯ）、本処理を終了する。一方、変動演出中の場合（ステップＳＳ４７０１：ＹＥＳ）、演出制御用マイ

コン９１は、変動終了前コマンドをサブＲＡＭ９４の演出コマンドセット領域９４ｂにセットするタイミングか否かの判定をおこなう（ステップＳ４７０２）。変動終了前コマンドは、演出制御用マイコン９１が画像制御基板１００などに対して、変動演出中の特定のタイミングであることを知らせるコマンドであり、画像制御基板１００は、変動終了前コマンドを受信すると、変動終了前コマンドに含まれる情報にしたがって演出内容の切り替えや、特定の画像の表示等をおこなう。

【０１８９】

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

【０１９０】

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。

【０１９１】

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

【０１９２】

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

【０１９３】

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。

【０１９４】

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４９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１３）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１３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。

【０１９５】

図４６は、第３可動役物１３の第２態様を例示した説明図である。第３可動役物１３は、左側可動役物１３Ｌと、右側可動役物１３Ｒとを含んでいる。左側可動役物１３Ｌと右側可動役物１３Ｒは、それぞれ左右方向に移動可能に構成されており、先端側に環形状の装飾部の（左側装飾部と右側装飾部）が取り付けられている。すなわち、左側装飾部と右側装飾部は、それぞれ、環形状を有している。左側装飾部と右側装飾部は、それぞれ、環形状の内側に透過性を有する円形の透過部が設けられている。第３可動役物１３は、図１に示すように、左側可動役物１３Ｌが表示画面７ａの左側に、右側可動役物１３Ｒが表示画面７ａの右側に格納される退避位置（ホームポジション）で静止することができる（第１態様）。このとき、左側可動役物１３Ｌと右側可動役物１３Ｒは、ぞれぞれ一部が視認可能な状態となる。第３可動役物１３は、図１の状態から、図４６に示すように左側可動役物１３Ｌと右側可動役物１３Ｒとがそれぞれ表示画面７ａの中央に向かって（互いに近接する方向に）進出移動することにより、進出位置（展開ポジション）において、左側装飾部と右側装飾部が近接し、１つの装飾部材（合体役物）が形成される（第２態様）。ここでは、合体役物は眼鏡を形成している。すなわち、左側装飾部と透過部が左側のフレームおよびレンズに相当し、右側装飾部と透過部が右側のフレームおよびレンズに相当する。この第２態様では、左側装飾部と右側装飾部が合体した合体役物は、画像表示装置７の前面において、表示画面７ａの中央付近の一部を覆うとともに、透過部から表示画面７ａが視認可能な状態で静止する。第３可動役物１３は、図４６の進出位置から図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。

【０１９６】

図４７は、第１可動役物１４の第２態様を例示した説明図である。図４７に示すように、第１可動役物１４は、左側可動役物１４Ｌと、右側可動役物１４Ｒとを含んでいる。左側可動役物１４Ｌと右側可動役物１４Ｒは、それぞれ左右方向に移動可能に構成されており、先端側に環形状の装飾部の半分（左側装飾部と右側装飾部）が取り付けられている。

すなわち、左側装飾部と右側装飾部は、それぞれ、環形状の半分の弧形状を有している。第１可動役物１４は、図１に示すように、左側可動役物１４Ｌが表示画面７ａの左側に、右側可動役物１４Ｒが表示画面７ａの右側に格納される退避位置（ホームポジション）で静止することができる（第１態様）。このとき、左側可動役物１４Ｌと右側可動役物１４Ｒは、ぞれぞれ一部が視認可能な状態となる。第１可動役物１４は、図１の状態から、図４７に示すように左側可動役物１４Ｌと右側可動役物１４Ｒとがそれぞれ表示画面７ａの中央に向かって（互いに近接する方向に）進出移動することにより、進出位置（展開ポジション）において、左側装飾部と右側装飾部が合体し、１つの装飾部材（合体役物）が形成される（第２態様）。ここでは、合体役物は顔の輪郭を形成している。この第２態様では、左側装飾部と右側装飾部が合体した合体役物は、画像表示装置７の前面において、表示画面７ａの中央付近の一部を覆うとともに、中央にできた開口部から表示画面７ａが視認可能な状態で静止する。すなわち、合体役物は、顔の輪郭のみを形成し、顔の中央部分が無く、代わりに表示画面７ａが視認できるように構成されている。そして、合体役物の中央にできた開口部に対応する表示画面７ａに顔の画像が表示されることによって、全体として人の顔が完成する。すなわち、合体役物において足りない部分（例えば、顔の中央部分）を表示画面７ａに画像として表示することによって１つの対象（例えば、人の顔）を完成させる役物と画像との組合せ演出を実行することができる。第１可動役物１４は、図４７の進出位置から図１に示す退避位置まで移動することができ、そこで静止することができる。

【０１９７】

図４８は、第２可動役物１５の第２態様を例示した説明図である。第２可動役物１５は、「ＯＡＲＯ」と記載された矩形形状の装飾部を備え、上下移動が可能に構成されている。第２可動役物１５は、図１に示すように、表示画面７ａの上方側の退避位置（ホームポジション）で静止することができる（第１態様）。このとき、第２可動役物１５は、一部が視認困難な状態となる。第２可動役物１５は、図１の状態から、表示画面７ａの中央に向かって下方向に移動し、図４８に示す進出位置（展開ポジション）において、静止することができる（第２態様）。この第２態様では、装飾部は、画像表示装置７の前面において、表示画面７ａの中央付近を覆うように停止する。第２可動役物１５は、図４８の進出位置から上方に移動（退避）することによって、図１に示す退避位置まで移動することができ、そこで静止することができる。

【０１９８】

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。

【０１９９】

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。

【０２００】

以下に図５０～図５２を用いて保留アイコン切り替わり演出Ａ、Ｂについて説明する。このて保留アイコン切り替わり演出は、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から受信したコマンドを解析し、保留アイコン切り替わり演出を実行する指示が含まれていると、ＲＯＭ１０３から対応する

画像データを読み出して画像表示装置７の表示画面７ａに画像を表示させる。
【０２０１】
［保留アイコン切り替わり演出Ａ］
図５０および図５１は、保留アイコン切り替わり演出Ａを説明するための図である。保留アイコン切り替わり演出は、複数の保留アイコンの態様が切り替わる演出である。保留アイコンの態様には、保留アイコンの形状、色、動作、大きさ、等が含まれる。保留アイコン切り替わり演出Ａでは、まず、図５０（Ａ）に示すように、通常状態時において、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示中に、３つの保留アイコン９Ａと、変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃが表示されている。３つの保留アイコン９Ａと、変動アイコン９Ｃは、いずれも、丸形状（球形状）を有している。この状態で、遊技球が固定入賞装置（ヘソ）１９に入賞すると、図５０（Ｂ）に示すように、新たに４つ目の保留アイコン９Ａが最も左側に表示される。このとき、新たに追加表示された保留アイコンは、星形（星形状）を有している。
【０２０２】
次に、図５０（Ｃ）に示すように、４つ目の保留アイコン９Ａが追加される前から表示されている丸形状の３つの保留アイコン９Ａのうち、最も左側の保留アイコン（右から３つ目の保留アイコン）９Ａの形状が丸形状から星形状に変化する。その後、図５０（Ｄ）に示すように、右から２つ目の保留アイコン９Ａの形状が丸形状から星形状に変化し、図５０（Ｅ）に示すように、右から１つ目（一番右側）の保留アイコン９Ａの形状が丸形状から星形状に変化する。すなわち、図５０（Ａ）～（Ｅ）に示すように、４つ目の保留アイコン９Ａが星形状で新たに追加表示されると、その前に表示されていたすべての保留アイコン９Ａが、４つ目の保留アイコンに近い側から順に丸形状から星形状に変化する。ここでは、４つ目の保留アイコンに対応する入賞時の先読みによって、前から表示されていた３つの保留アイコンの形状が順次変化する。
【０２０３】
次に、図５０（Ｆ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが確定停止し、丸形状の変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃが消滅する。その後、図５０（Ｇ）に示すように、星形の４つの保留アイコン９Ａが右方向にシフト移動し、最も右側の保留アイコン９Ａが変動アイコン表示領域（当該保留表示領域、保留消化画像表示領域）に移動して変動アイコン９Ｃとなる。それとともに、次の変動が開始される。ここでは、装飾図柄の変動表示とともに、人型のキャラクターが上から落ちてくる星形のアイコンをキャッチするミニゲーム映像の演出が実行される。上から落ちてくるアイコンの形状（星形）は、保留アイコン９Ａや変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃの形状（星形）に対応している。すなわち、星形の変動アイコンに対応する変動時（星形の変動アイコンの保留消化時）には、この星形のアイコンが降ってくるミニゲーム演出が実行される。
【０２０４】
図５０（Ｈ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが確定停止し、星形状の変動アイコン９Ｃが消滅する。ミニゲームによって、人型のキャラクターが４つの星形のアイコンをキャッチすると、表示画面７ａの右側に、キャッチしたアイコンと同じ数のポイントが表示される。ポイント数は黒い星形の数によって表されている。ここでは、この変動中に遊技球の固定入賞装置（ヘソ）１９への入賞が発生し、新たに４つ目の保留アイコン９Ａが最も左側に表示される。このとき、新たに追加表示された保留アイコンは、丸形状（球形状）を有している。すなわち、先読みの対象となった星形の保留アイコン（図５０（Ｂ）の星形の保留アイコン９Ａ、図５０（Ｈ）では右から３つ目の保留アイコン９Ａ）よりも後に新たに表示される保留アイコンは、丸形状で表される。
【０２０５】
図５０（Ｉ）に示すように、１つの丸形と３つの星形の保留アイコン９Ａが右方向にシフト移動し、最も右側の保留アイコン９Ａ（星形）が変動アイコン表示領域（当該保留表示領域）に移動して変動アイコン９Ｃとなる。それとともに、次の変動が開始される。変動が開始されると、図５０（Ｇ）と同様のミニゲーム映像の演出が実行される。すなわち

、今回も星形の変動アイコン９Ｃに対応する変動時のため、変動アイコンと形状が対応する星形のアイコンが降ってくるミニゲーム演出が実行される。

【０２０６】

図５０（Ｊ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが確定停止し、星形状の変動アイコン９Ｃが消滅する。ミニゲームによって、人形のキャラクターが星形のアイコンのキャッチを失敗する（０個キャッチする）と、表示画面７ａの右側に表示されているポイントに変化が生じない。すなわち、黒い星形の数が変化しない。ここでは、この変動中に遊技球の固定入賞装置（ヘソ）１９への入賞が発生し、新たに４つ目の保留アイコン９Ａが最も左側に表示される。このとき、新たに追加表示された保留アイコンは、丸形状（球形状）を有している。すなわち、先読みの対象となった星形の保留アイコン（図５０（Ｊ）では右から２つ目の保留アイコン９Ａ）よりも後に新たに表示される保留アイコンは、丸形状で表されるため、２つ目の丸形状の保留アイコンとなる。

【０２０７】

続いて、図５１（Ａ）に示すように、２つの丸形と２つの星形の保留アイコン９Ａが右方向にシフト移動し、最も右側の保留アイコン９Ａ（星形）が変動アイコン表示領域（当該保留表示領域）に移動して変動アイコン９Ｃとなる。それとともに、次の変動が開始される。変動が開始されると、図５０（Ｇ）と同様のミニゲーム映像の演出が実行される。すなわち、今回も星形の変動アイコン９Ｃに対応する変動時のため、変動アイコンと形状が対応する星形のアイコンが降ってくるミニゲーム演出が実行される。

【０２０８】

図５１（Ｂ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが確定停止し、星形状の変動アイコン９Ｃが消滅する。ミニゲームによって、人形のキャラクターが２つのアイコンをキャッチすると、表示画面７ａの右側に表示されているポイントが２つ増えて６になる。すなわち、貯めた黒い星形の数が６になる。ここでは、この変動中に遊技球の固定入賞装置（ヘソ）１９への入賞が発生し、新たに４つ目の保留アイコン９Ａが最も左側に表示される。このとき、新たに追加表示された保留アイコンは、丸形状（球形状）を有している。すなわち、先読みの対象となった星形の保留アイコン（図５１（Ｂ）では１つ目の保留アイコン９Ａ）よりも後に新たに表示される保留アイコンは、丸形状で表されるため、３つ目の丸形状の保留アイコンとなる。

【０２０９】

続いて、図５１（Ｃ）に示すように、３つの丸形と１つの星形の保留アイコン９Ａが右方向にシフト移動し、最も右側の保留アイコン９Ａ（星形）が変動アイコン表示領域（当該保留表示領域）に移動して変動アイコン９Ｃとなる。すなわち、先読みの対象となった保留アイコンが変動アイコンとなり、対応する変動が開始される。変動が開始されると、表示画面７ａの中央に丸形の保留アイコン９Ｃを模した保留アイコン９Ｃよりも大きなアイコン画像ＩＣＧが表示される。そして、このアイコン画像ＩＣＧに向かって、ポイントを表す６つの黒い星形の画像が移動し、アイコン画像ＩＣＧに吸収される。アイコン画像ＩＣＧは、吸収した黒い星形の画像の数に応じて順番に色が変化する。色の変化する順番は、大当たりの期待度が低い色から高い色に向かう順番である。例えば、青→緑→赤のような順番である。これにより、アイコン画像ＩＣＧは、吸収した黒い星形の画像の数が多いほど、大当たりの期待度が高い色になる。

【０２１０】

図５１（Ｄ）に示すように、アイコン画像ＩＣＧは、ポイント（黒い星形の画像）の吸収が終了すると、変動アイコン９Ｃが表示されている位置に向かって移動する。ここでは、この変動中に遊技球の入賞が発生し、新たに４つ目の保留アイコン９Ａが最も左側に表示される。このとき、新たに追加表示された保留アイコンは、丸形状（球形状）を有している。すなわち、先読みの対象となった星形の保留アイコン（図５１（Ｄ）では変動アイコン９Ｃ）よりも後に新たに表示される保留アイコンは、丸形状で表されるため、４つ目の丸形状の保留アイコンとなる。

【０２１１】

アイコン画像ＩＣＧは、縮小しながら移動し、変動アイコン９Ｃと接触して、図５１（Ｅ）に示すように、変動アイコン９Ｃになる。その後、図５１（Ｆ）に示すように、装飾図柄が停止表示され、この変動アイコン９Ｃに対応する変動が終了する。

【０２１２】

図５１（Ｇ）には、４つの丸形の保留アイコン９Ａが右方向にシフト移動し、最も右側の保留アイコン９Ａ（丸形）が変動アイコン表示領域（当該保留表示領域）に移動して変動アイコン９Ｃとなる。それとともに、次の変動が開始される一方、ミニゲーム映像の演出は実行されない。すなわち、今回は丸形の変動アイコン９Ｃに対応する変動時のため、変動アイコンと形状が対応しない星形のアイコンが降ってくるミニゲーム演出は実行されない。

【０２１３】

図５１（Ｈ）に示すように、変動中の特定のタイミングで、３つの保留アイコン９Ａの形状が一斉（同時）に丸形から星形に変化する。その後、この変動中に遊技球が入賞すると、図５１（Ｉ）に示すように、新たに４つ目の保留アイコン９Ａが最も左側に表示される。このとき、新たに追加表示された保留アイコンは、丸形を有している。すなわち、保留アイコン９Ａの形状が一斉に丸形から星形に変化した後に新たに表示される保留アイコンは、丸形状で表される。その後、図８１（Ｊ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが確定停止し、丸形状の変動アイコン９Ｃが消滅する。

【０２１４】

［保留アイコン切り替わり演出Ｂ］

図５２は、保留アイコン切り替わり演出Ｂを説明するための図である。保留アイコン切り替わり演出は、複数の保留アイコンの態様が切り替わる演出である。保留アイコンの態様には、保留アイコンの形状、色、動作、大きさ、等が含まれる。保留アイコン切り替わり演出Ｂでは、まず、図５２（Ａ）に示すように、通常状態時において、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示中に、３つの保留アイコン９Ａと、変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃが表示されている。３つの保留アイコン９Ａと、変動アイコン９Ｃは、いずれも、丸形状（球形状）を有している。

【０２１５】

この状態で、遊技球が固定入賞装置（ヘソ）１９に入賞すると、図５２（Ｂ）に示すように、新たに４つ目の保留アイコン９Ａが最も左側に表示される。このとき、新たに追加表示された保留アイコンは、ローマ字の「Ｇ」を表す形状を有している。この４つ目の保留アイコン９Ａの新たな表示と同時に、他のすべての保留アイコン９Ａの形状が丸形状からＧ形状に変化する。ここでは、４つ目の保留アイコンに対応する入賞時の先読みによって、前から表示されていた３つの保留アイコンの形状が同時に変化する。

【０２１６】

次に、図５２（Ｃ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが確定停止し、丸形状の変動アイコン９Ｃが消滅する。その後、図５２（Ｄ）に示すように、Ｇ形の４つの保留アイコン９Ａが右方向にシフト移動し、最も右側の保留アイコン９Ａが変動アイコン表示領域（当該保留表示領域、保留消化画像表示領域）に移動して変動アイコン９Ｃとなる。それとともに、次の変動が開始される。ここでは、装飾図柄の変動表示とともに、味方キャラクターＣＲＡと敵キャラクターＣＲＢとのバトル映像の演出が実行される。味方キャラクターＣＲＡの名前（ここでは、「ＧＯＲＯ」）は、保留アイコン９Ａや変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃの形状（Ｇ形）に対応している。すなわち、Ｇ形の変動アイコンに対応する変動時には、この「Ｇ」に関連する画像（ここでは、味方キャラクターＣＲＡの名前に、Ｇが含まれている）が表示される演出（味方キャラクターＣＲＡを含むバトル演出）が実行される。

【０２１７】

図５２（Ｅ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが確定停止し、Ｇ形状の変動アイコン９Ｃが消滅する。バトル映像において、味方キャラクターＣＲＡが敵キャラクターＣＲＢに勝つ（勝利する）と、表示画面７ａの右側に、勝利数（ポイント）が表示される

。勝利数（ポイント）は黒い星形の数によって表されている。ここでは、この変動中に遊技球の固定入賞装置（ヘソ）１９への入賞が発生し、新たに４つ目の保留アイコン９Ａが最も左側に表示される。このとき、新たに追加表示された保留アイコンは、丸形状（球形状）を有している。すなわち、先読みの対象となったＧ形の保留アイコン（図５２（Ｅ）では右から３つ目の保留アイコン９Ａ）よりも後に新たに表示される保留アイコンは、丸形状で表される。

【０２１８】

図５２（Ｆ）に示すように、１つの丸形と３つのＧ形の保留アイコン９Ａが右方向にシフト移動し、最も右側の保留アイコン９Ａ（Ｇ形）が変動アイコン表示領域（当該保留表示領域）に移動して変動アイコン９Ｃとなる。それとともに、次の変動が開始される。変動が開始されると、図５２（Ｄ）と同様のバトル映像の演出が実行される。すなわち、今回もＧ形の変動アイコン９Ｃに対応する変動時のため、変動アイコンと対応する画像が登場する演出が実行される。すなわち、変動アイコンの表すローマ字「Ｇ」を含む名前「ＧＯＲＯ」の味方キャラクターＣＲＡが登場するバトル演出が実行される。

【０２１９】

図５２（Ｇ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが確定停止し、Ｇ形状の変動アイコン９Ｃが消滅する。バトル映像において、味方キャラクターＣＲＡが敵キャラクターＣＲＢに負ける（敗北する）と、表示画面７ａの右側に表示されている勝利数に変化が生じない。すなわち、黒い星形の数が変化しない。ここでは、この変動中に遊技球の固定入賞装置（ヘソ）１９への入賞が発生し、新たに４つ目の保留アイコン９Ａが最も左側に表示される。このとき、新たに追加表示された保留アイコンは、丸形状（球形状）を有している。すなわち、先読みの対象となったＧ形の保留アイコン（図５２（Ｇ）では右から２つ目の保留アイコン９Ａ）よりも後に新たに表示される保留アイコンは、丸形状で表されるため、２つ目の丸形状の保留アイコンとなる。

【０２２０】

続いて、２つの丸形と２つのＧ形の保留アイコン９Ａが右方向にシフト移動し、最も右側の保留アイコン９Ａ（Ｇ形）が変動アイコン表示領域（当該保留表示領域）に移動して変動アイコン９Ｃとなる。それとともに、次の変動が開始される。変動が開始されると、図５２（Ｄ）と同様のバトル映像の演出が実行される。すなわち、今回もＧ形の変動アイコン９Ｃに対応する変動時のため、変動アイコンと対応する画像が登場する演出が実行される。すなわち、変動アイコンの表すローマ字「Ｇ」を含む名前「ＧＯＲＯ」の味方キャラクターＣＲＡが登場するバトル演出が実行される。

【０２２１】

図５２（Ｈ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが確定停止し、Ｇ形状の変動アイコン９Ｃが消滅する。バトル映像において、味方キャラクターＣＲＡが敵キャラクターＣＲＢに勝つ（勝利する）と、表示画面７ａの右側に表示されている勝利数が１つ増えて２つになる。すなわち、貯めた黒い星形の数が６になる。

【０２２２】

続いて、図５２（Ｉ）に示すように、２つの丸形と１つのＧ形の保留アイコン９Ａが右方向にシフト移動し、最も右側の保留アイコン９Ａ（Ｇ形）が変動アイコン表示領域（当該保留表示領域）に移動して変動アイコン９Ｃとなる。すなわち、先読みの対象となった保留アイコンが変動アイコンとなり、対応する変動が開始される。変動が開始されると、表示画面７ａの中央に丸形の保留アイコン９Ｃを模した保留アイコン９Ｃよりも大きなアイコン画像ＩＣＧが表示される。そして、このアイコン画像ＩＣＧに向かって、勝利数を表す２つの黒い星形の画像が移動し、アイコン画像ＩＣＧに吸収される。アイコン画像ＩＣＧは、吸収した黒い星形の画像の数に応じて順番に色が変化する。色の変化する順番は、大当たりの期待度が低い色から高い色に向かう順番である。例えば、青→緑→赤のような順番である。これにより、アイコン画像ＩＣＧは、吸収した黒い星形の画像の数が多いほど、大当たりの期待度が高い色になる。

【０２２３】

図５２（Ｊ）に示すように、アイコン画像ＩＣＧは、ポイント（黒い星形の画像）の吸収が終了すると、変動アイコン９Ｃが表示されている位置に向かって移動する。アイコン画像ＩＣＧは、縮小しながら移動し、変動アイコン９Ｃと接触して、変動アイコン９Ｃになる。

【０２２４】

［効果例］

以下に、保留アイコン切り替わり演出の効果例を示す。

［効果１］

上記実施形態の遊技機１では、図５０（Ｃ）～図５０（Ｅ）に示すように、３つの丸形状の保留アイコン９Ａが丸形状から星形状に切り替わる第１の演出と、第１の演出の後、図５０（Ｈ）に示すように、新たな丸形状の保留アイコンが追加表示される第２の演出と、第２の演出の後、図５０（Ｉ）に示すように、追加表示された丸形状の保留アイコンと、星形状の３つの保留アイコンと、がシフト移動する第３の演出と、を実行することができる。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、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。図５２も同様である。

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、図５２（Ｂ）に示すように、第１の演出において、３つの丸形状の保留アイコンは、新たな保留アイコンが追加表示されたタイミングで、丸形状からＧ形状に切り替わる。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、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５０～図５１に示すように、第１の演出において、３つの丸形状の保留アイコンは、新たな保留アイコンに対応する先読みによって、丸形状から星形状に切り替わり、新たな保留アイコンも星形状で表示される。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、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。図５２も同様である。

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、図５０（Ｇ）～（Ｊ）、図５１（Ａ）～（Ｂ）に示すように、第３の演出の後、星形の保留アイコンの保留消化に対応する変動中には、星形の保留アイコンが表す画像に対応する画像を用いた第４の演出が実行される。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、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。図５２も同様である。

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、図５１（Ｃ）～（Ｅ）に示すように、第４の演出では、複数の変動中にポイントを貯めていき、星形の保留アイコンのうちの最後の保留アイコンに対応する変動中に、最後の保留アイコンを貯めたポイントに対応した態様に変化させる。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、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。図５２も同様である。

［効果６］

上記実施形態の遊技機１では、図５０（Ｈ）、（Ｊ）、図５１（Ｂ）、（Ｄ）に示すように、第４の演出中に、新たな入賞があった場合、新たな前記第１の態様の保留アイコンがさらに追加表示されるこの構成によれば、従来にない斬新な演出によって、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。図５２も同様である。

【０２２５】

［変形例］

以下に、保留アイコン切り替わり演出の変形例を示す。

［変形例１］

保留アイコン切り替わり演出Ａでは、図５０（Ａ）～（Ｅ）に示すように、４つ目の保留アイコン９Ａが星形状で新たに追加表示されると、その前に表示されていたすべての保留アイコン９Ａが丸形状から星形状に変化する一方、当該変動アイコン９Ｃは変化しない

ものとした。しかし、図５０（Ａ）～（Ｅ）において、４つ目の保留アイコン９Ａが星形状で新たに追加表示され、その前に表示されていたすべての保留アイコン９Ａが丸形状から星形状に変化するときに、変動アイコン９Ｃも星形に変化してもよい。保留アイコン切り替わり演出Ｂ（図５２）においても同様である。

【０２２６】

［変形例２］

保留アイコン切り替わり演出Ａでは、図５０（Ａ）～（Ｅ）に示すように、４つ目の保留アイコン９Ａが星形状で新たに追加表示されると、その前に表示されていたすべての保留アイコン９Ａが丸形状から星形状に変化するものとした。しかし、図５０（Ａ）～（Ｅ）において、４つ目の保留アイコン９Ａはまず丸形で新たに追加表示され、その後、星形に変化し、さらにその後、その前に表示されていたすべての保留アイコン９Ａが丸形状から星形状に変化してもよい。保留アイコン切り替わり演出Ｂ（図５２）においても同様である。図５２では、４つ目の保留アイコン９Ａは丸形で新たに追加表示され、その後、新たに追加された保留アイコンを含むすべての保留アイコン９Ａが一斉（同時）に丸形状から星形状に変化してもよい。

【０２２７】

［変形例３］

保留アイコン切り替わり演出Ａ、Ｂは、通常状態時に実行されるものとした。しかし、保留アイコン切り替わり演出Ａ、Ｂは、時短状態時に実行されてもよい。この場合、保留アイコン切り替わり演出Ａ、Ｂの保留アイコン９Ａにおいて実行された演出は、保留アイコン９Ｂによって実行されてもよい。

【０２２８】

［態様例］

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇[態様Ａ１－１]

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは、保留アイコンであり、

複数の前記保留アイコンが第１の態様から第２の態様に切り替わる第１の演出と、

前記第１の演出の後、新たな前記第１の態様の保留アイコンが追加表示される第２の演出と、

前記第２の演出の後、追加表示された前記第１の態様の保留アイコンと、前記第２の態様の複数の保留アイコンと、がシフト移動する第３の演出と、を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様Ａ１－２]

態様Ａ１－１に記載の遊技機であって、

前記第１の演出において、前記複数の保留アイコンは、新たな保留アイコンが追加表示されたタイミングで、前記第１の態様から前記第２の態様に切り替わる、

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様Ａ１－３]

態様Ａ１－２に記載の遊技機であって、

前記第１の演出において、前記複数の保留アイコンは、前記新たな保留アイコンに対応する先読みによって、前記第１の態様から前記第２の態様に切り替わり、前記新たな保留アイコンも前記第２の態様で表示される、

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様Ａ１－４]

態様Ａ１－１から態様Ａ１－３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第３の演出の後、前記第２の態様の複数の保留アイコンの保留消化に対応する複数の変動中には、前記第２の態様の保留アイコンが表す画像に対応する画像を用いた第４の演出が実行される、

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様Ａ１－５]
態様Ａ１－４に記載の遊技機であって、
前記第４の演出では、前記複数の変動中にポイントを貯めていき、前記第２の態様の複数の保留アイコンのうちの最後の保留アイコンに対応する変動中に、前記最後の保留アイコンを貯めたポイントに対応した態様に変化させる、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ａ１－６]
態様Ａ１－４または態様Ａ１－５に記載の遊技機であって、
前記第４の演出中に、新たな入賞があった場合、新たな前記第１の態様の保留アイコンがさらに追加表示される、
ことを特徴とする遊技機。
【０２２９】
以下に図５３～図５５を用いて変化アイコン獲得演出Ａ～Ｃについて説明する。図５３～図５５において、画像表示装置７の表示画面７ａの前面（前方）周囲に配置される例えば第１可動役物１４、第２可動役物１５、他の可動役物が図面の見易さから省略されている。
【０２３０】
この変化アイコン獲得演出は、装飾図柄による複数の変動演出（変動表示）に亘って実行され得るものである。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信した各種コマンド（例えば、変動演出開始コマンド、事前判定コマンド）を解析し、変化アイコン獲得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画像表示装置７の表示画面７ａに画像を表示させる。
【０２３１】
なお、変化アイコン獲得演出において使用される背景画像（「特定背景画像」という）は、通常背景画像に含まれない特定画像であり、例えば、月面画像、宇宙画像、宇宙船内の画像など特定画像となっている。通常背景画像は、例えば、都市画像、森林画像、海画像、海底画像、地下画像などの通常画像となっている。特定背景画像および通常背景画像は、静止画であってもよいし、動画であってもよい。
【０２３２】
ここでは、まず変化アイコン獲得演出Ａについて説明し、変化アイコン獲得演出Ｂ、そして変化アイコン獲得演出Ｃについて順番に説明する。
【０２３３】
［変化アイコン獲得演出Ａ］
変化アイコン獲得演出Ａについて図５３を参照して説明する。図５３は、変化アイコン獲得演出Ａを説明するための図である。変化アイコン獲得演出Ａは、装飾図柄による複数の変動演出（変動表示）に亘って行われるものである。
【０２３４】
まず、図５３（Ａ）に示すように、画像表示装置７の表示画面７ａには、立体画像の左装飾図柄８Ｌ、立体画像の中装飾図柄８Ｃ、立体画像の右装飾図柄８Ｒが表示画面７ａの上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「１」～数字「９」）の変動演出（変動表示）が開始される。装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。なお、装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。
【０２３５】
第１特図保留の消化として現在変動中の左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄

８Ｒに対応する当該変動アイコン９Ｃは、画像表示装置７の表示画面７ａの下側中央に表示されている当該変動表示位置９Ｃｄ（矩形画像の上）に表示される。当該変動表示位置９Ｃｄの左側における表示画面７ａの領域には、第１特図保留として保留表示エリアが設けられている。この保留表示エリアには、４つの保留表示位置９Ａｄ（矩形画像の上）に保留アイコンがそれぞれ表示可能とされ最大で４つの保留アイコンをストックすることができるようになっている。４つの保留表示位置９Ａｄは、当該変動表示位置９Ｃｄに近い位置から表示画面７ａの左辺へ向かって、第１保留表示位置９Ａｄ、第２保留表示位置９Ａｄ、第３保留表示位置９Ａｄ、そして第４保留表示位置９Ａｄという順番で表示画面７ａの下辺に沿って直線状に整列配置され表示される。

【０２３６】

なお、当該変動表示位置９Ｃｄおよび保留表示位置９Ａｄは、ともに矩形形状を有しているが、大きさを同一としてもよいし、異なる大きさとしてもよい。本実施形態では、当該変動表示位置９Ｃｄおよび保留表示位置９Ａｄは、ともに矩形形状を有し、当該変動表示位置９Ｃｄの大きさ（横方向の距離寸法）が保留表示位置９Ａｄの大きさ（横方向の距離寸法）と比べて大きくなっている（縦方向の距離寸法はともに同一の距離寸法となっている）。これは、当該変動表示位置９Ｃｄに表示される当該変動アイコン９Ｃと保留表示位置９Ａｄに表示される保留アイコン９Ａとを区別することができるようにするためである。

【０２３７】

ここでは、当該変動表示位置９Ｃｄには、白い球状の当該変動アイコン９Ｃが表示され、第１保留表示位置９Ａｄには白い球状の保留アイコン９Ａが表示され、第２保留表示位置９Ａｄ～第４保留表示位置９Ａｄには、保留アイコンが表示されていない。つまり、保留アイコンが消化されずにストックされたものが１つだけ存在している状態となっている。

【０２３８】

また、装飾図柄の変動演出（変動表示）において画像表示装置７の表示画面７ａの下側に表示されている、第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留に対応する保留アイコン９Ａ、第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留に対応する保留アイコン９Ｂのほかに、第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留と第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留とをそれぞれ図示しない数字として画像表示装置７の表示画面７ａの中央上側に配置されて表示されている。第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留の数を青色数字で左側、第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留の数を赤色数字で右側に互いに離間した状態で表示画面７ａの中央上側に配置されて常に表示されている。これらの数字は、保留球の数を数値として表示されるため、表示画面７ａに表示される各種背景画像、各種装飾用画像に紛れて判別が困難となり難くすることができ、直感的にわかりやすい。なお、これらの数字は、表示画面７ａの最前面側に配置され、他の画像が表示画面７ａの最前面に対して後方に配置されて表示されるため、他の画像により視認性が阻害されないようになっている。

【０２３９】

ここで、保留アイコン９Ａおよび当該変動アイコン９Ｃ（以下、単に「アイコン」という場合がある。）について簡単に説明すると、形状や色の違いにより、アイコンに対応する抽選時の当たりの期待度の違いを表している。例えば、黄色（ゴールド）の星形のアイコン、黒い球状のアイコン、笑顔球体のアイコン、白い球状のアイコンという４つのアイコンのうち、黄色（ゴールド）の星形のアイコンが最も当たりの期待度が高く、黒い球状のアイコンが２番目に当たりの期待度が高く、笑顔球体のアイコンが３番目に当たりの期待度が高く、白い球状のアイコンが最も当たりの期待度が低いものとなっている。笑顔球体のアイコンには、さらに、例えば青色→緑色→赤色→ゴールド（黄色）→七色（レインボー（大当たり濃厚））という順番で大当たりとなる期待度が高く設定されている。

【０２４０】

図５３（Ａ）において装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始され、第１始動口２０へ

遊技球が入球して先読み演出により変化アイコン獲得演出Ａが開始されると、図５３（Ｂ）に示すように、当該変動表示位置９Ｃｄおよび第１保留表示位置９Ａｄ～第４保留表示位置９Ａｄ、当該変動アイコン９Ｃおよび保留アイコン９Ａが表示される領域および周辺領域が閃光ＦＨにより視認困難（消える）となる。なお、第１始動口２０へ遊技球が入球したことにより、２つの保留アイコン９Ａが存在することなる。

【０２４１】

以下の説明では、説明の便宜上、第１始動口２０および第２始動口２１へ遊技球が入球しない場合を前提とする。

【０２４２】

閃光ＦＨが消えるに連れて、当該変動表示位置９Ｃｄおよび第１保留表示位置９Ａｄ～第４保留表示位置９Ａｄ、当該変動アイコン９Ｃおよび保留アイコン９Ａの存在が視認でき、このとき、閃光ＦＨが表示される前後において、当該変動表示位置９Ｃｄおよび第１保留表示位置９Ａｄ～第４保留表示位置９Ａｄの形状と、当該変動アイコン９Ｃおよび保留アイコン９Ａと、が変化する。

【０２４３】

具体的には、閃光ＦＨが表示されるまえにおける当該変動表示位置９Ｃｄの形状は、図５３（Ｂ）に示すように、当該変動表示位置９Ｃｄの下方に配置される矩形画像となっているのに対して、閃光ＦＨが表示されたあとにおける当該変動表示位置９Ｃｄの形状は、図５３（Ｃ）に示すように、当該変動アイコン９Ｃを囲む正方形形状の四隅のみ白色の線で表現された画像となっている。また、閃光ＦＨが表示されるまえにおける第１保留表示位置９Ａｄ～第４保留表示位置９Ａｄの形状は、図５３（Ｂ）に示すように、第１保留表示位置９Ａｄ～第４保留表示位置９Ａｄの下方に配置される矩形画像となっているのに対して、閃光ＦＨが表示されたあとにおける第１保留表示位置９Ａｄ～第４保留表示位置９Ａｄの形状は、図５３（Ｃ）に示すように、保留アイコン９Ａを囲む正方形形状の四隅のうち下側二隅のみ白色の線で表現された形状となっている。

【０２４４】

閃光ＦＨが表示されたあとにおける当該変動表示位置９Ｃｄおよび第１保留表示位置９Ａｄ～第４保留表示位置９Ａｄの形状は、変化アイコン獲得演出Ａにおける演出として使用する特定表示位置の形状であり、閃光ＦＨが表示されたあとにおける当該変動表示位置９Ｃｄの形状と、閃光ＦＨが表示されたあとにおける第１保留表示位置９Ａｄ～第４保留表示位置９Ａｄの形状と、が異なるように表示することにより当該変動アイコン９Ｃと保留アイコン９Ａとを区別することができるようになっている。なお、当該変動表示位置９Ｃｄおよび第１保留表示位置９Ａｄ～第４保留表示位置９Ａｄの形状変化によっても変化アイコン獲得演出Ａの開始を遊技者へ伝えることができるようになっている。

【０２４５】

また、閃光ＦＨが表示されるまえにおける当該変動アイコン９Ｃおよび保留アイコン９Ａは、図５３（Ｂ）に示すように、白い球状のアイコンとなっているのに対して、閃光ＦＨが表示されたあとにおける当該変動アイコン９Ｃおよび保留アイコン９Ａは、図５３（Ｃ）に示すように、演出ボタン６３を模した演出ボタン画像（消灯した状態）となっている。この演出ボタン画像は、遊技者に演出ボタン６３の操作（押下操作）を促す画像であり、当たりの期待度を示すものではなく、変化アイコン獲得演出Ａにおける演出として使用する特定アイコンである。つまり、当該変動アイコン９Ｃおよび保留アイコン９Ａは、変化アイコン獲得演出Ａにおいて同一の特定アイコンへ切り替わっている。

【０２４６】

図５３（Ｃ）において、閃光ＦＨが表示画面７ａから消えて、当該変動表示位置９Ｃｄおよび第１保留表示位置９Ａｄ～第４保留表示位置９Ａｄの形状と、当該変動アイコン９Ｃおよび保留アイコン９Ａと、が変化すると、当該変動アイコン９Ｃおよび保留アイコン９Ａの上方に小さい文字で「ボタンを押して変化アイコンを獲得せよ！」というメッセージＭＧ１が表示画面７ａに一行で表示される。この時点において、当該変動アイコン９Ｃおよび保留アイコン９Ａの演出ボタン画像は、すべて消灯した状態となっており、遊技者

が演出ボタン６３を操作（押下操作）しても、何ら演出に反映されない。
【０２４７】
その後、図５３（Ｄ）に示すように、左装飾図柄８Ｌが数字「１」で停止表示され、中装飾図柄８Ｃが数字「２」で停止表示され、右装飾図柄８Ｒが数字「３」で停止表示されることにより、はずれとなると、メッセージＭＧ１が表示画面７ａから消え、変動演出（変動表示）の終了に伴い当該変動アイコン９Ｃが表示画面７ａから消える。図５３（Ａ）～図５３（Ｄ）において、通常背景画像として都市画像ＴＨＧ１が表示画面７ａに表示されている。
【０２４８】
続いて、表示画面７ａに表示されている通常背景画像である都市画像ＴＨＧ１から特定背景画像として月面画像ＴＨＧ２へ切り替え、図５３（Ｅ）に示すように、第１保留表示位置９Ａｄに表示されていた保留アイコン９Ａが当該変動表示位置９Ｃｄへ移動して当該変動アイコン９Ｃとなると、当該変動アイコン９Ｃである演出ボタン画像が点滅する表示態様となり、遊技者に演出ボタン６３の操作（押下操作）が有効とっている旨を伝え、演出ボタン６３の操作（押下操作）を促す。このとき、表示画面７ａの中央に大きな文字（小さい文字の大きさと比べて約４倍の大きさ）で「ボタンを押して変化アイコンを獲得せよ！」というメッセージＭＧ１が表示画面７ａに二行で表示され、また左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒの変動領域が表示画面７ａの左上隅に移動され左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが高速に変動演出（変動表示）される。変動中における左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒは視認困難となっている。
【０２４９】
その後、表示画面７ａの中央に表示されていた大きな文字（小さい文字の大きさと比べて約４倍の大きさ）で「ボタンを押して変化アイコンを獲得せよ！」というメッセージＭＧ１は、今度は、表示画面７ａの右上隅に縮小されながら移動し大きな文字より小さく、小さい文字よりも大きい大きさ（小さい文字の大木さと比べて約２倍の大きさ）で二行で表示される。このように、メッセージＭＧ１の表示態様としては、図５３（Ｃ）に示した小さい文字で一行で表示するものと、図５３（Ｅ）に示した大きな文字（小さい文字の大きさと比べて約４倍の大きさ）で二行で表示するものと、図５３（Ｅ）のその後に小さい文字よりも大きい大きさ（小さい文字の大木さと比べて約２倍の大きさ）で二行で表示するものと、があり、合計３つの表示態様があり、変化アイコン獲得演出Ａを行っているときに同一の内容を３つの表示態様で表すという、これまでにない表現方法によりメッセージＭＧ１の内容を遊技者にわかりやすく強調して伝えることができる。
【０２５０】
続いて、図５３（Ｆ）に示すように、遊技者が演出ボタン６３を操作（押下操作）すると、または遊技者が演出ボタン６３を操作（押下操作）せず所定期間（例えば、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが変動演出（変動表示）開始されてから３秒）が経過すると、変化アイコンが獲得できたか否かを伝えるメッセージＭＧ２が表示画面７ａの中央に表示される。ここでは、変化アイコンを獲得できず「残念！」というメッセージＭＧ２が表示画面７ａに表示される。このとき、左装飾図柄８Ｌが数字「２」で停止表示され、中装飾図柄８Ｃが数字「１」で停止表示され、右装飾図柄８Ｒが数字「３」で停止表示されることにより、はずれとなると、変動演出（変動表示）の終了に伴い当該変動アイコン９Ｃが表示画面７ａから消える。
【０２５１】
続いて、第１保留表示位置９Ａｄに表示されていた保留アイコン９Ａが当該変動表示位置９Ｃｄへ移動して当該変動アイコン９Ｃとなると、当該変動アイコン９Ｃである演出ボタン画像が点滅する表示態様となり、遊技者に演出ボタン６３の操作（押下操作）が有効とっている旨を伝え、演出ボタン６３の操作（押下操作）を促す。このとき、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが高速に変動演出（変動表示）される。
【０２５２】
続いて、図５３（Ｇ）に示すように、遊技者が演出ボタン６３を操作（押下操作）する

と、または遊技者が演出ボタン６３を操作（押下操作）せず所定期間（例えば、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが変動演出（変動表示）開始されてから３秒）が経過すると、変化アイコンが獲得できたか否かを伝えるメッセージＭＧ２が表示画面７ａの中央に再び表示される。ここでは、変化アイコンを獲得でき「獲得！」というメッセージＭＧ２が表示画面７ａに表示される。このとき、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが依然として高速に変動演出（変動表示）され、当該変動アイコン９Ｃも表示画面７ａから消えない。

【０２５３】

続いて、メッセージＭＧ２が表示画面７ａから消えると、図５３（Ｈ）に示すように、表示画面７ａの右下隅に変化アイコンＨＩがストック表示される。その後、図５３（Ｉ）に示すように、アイコンとして表示されていた白い球状のアイコンがその大きさを約１．５倍程度大きくなって閃光とともに表示画面７ａの中央に出現する。そして、ストックされた変化アイコンＨＩの発動により、この出現した白い球状のアイコンへ向かって変化アイコンＨＩから稲妻が走り、この出現した白い球状のアイコンの大きさが大きくなり、最大で、アイコンとして表示されていた白い球状のアイコンの大きさと比べると、約４倍程度の大きさとなる。

【０２５４】

その後、図５３（Ｊ）に示すように、変化アイコンＨＩが表示画面７ａから消えて、白い球状のアイコンから黄色（ゴールド）の星形のアイコンへ切り替わって出現し、この星形のアイコンが点滅する当該変動アイコン９Ｃである演出ボタン画像が表示されている当該変動表示位置９Ｃｄへ向かって縮小しながら移動する。

【０２５５】

その後、図５３（Ｋ）に示すように、当該変動アイコン９Ｃである演出ボタン画像から星形のアイコンへ切り替わる。このとき、正方形形状の四隅が白色の線で表現された当該変動表示位置９Ｃｄと、正方形形状の四隅のうち下側二隅が白色の線で表現された第１保留表示位置９Ａｄ～第４保留表示位置９Ａｄと、が表示画面７ａから消える。このあとに、メッセージＭＧ１も表示画面７ａから消える。なお、星型のアイコンは、移動中に縮小されるものの、図５３（ａ）において表示されていた白い球状のアイコンの大きさと比べて大きくなり、約１．５倍程度の大きさとなっている。

【０２５６】

その後、図５３（Ｌ）に示すように、表示画面７ａに表示されている特定背景画像として月面画像ＴＨＧ２から通常背景画像である都市画像ＴＨＧ１へ再び切り替え（このとき、通常背景画像として都市画像ＴＨＧ１から他の通常画像（例えば地下画像）へ切り替えてもよい）、表示画面７ａの左上隅に移動されていた左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが元の変動領域に戻って高速に変動演出（変動表示）され、矩形画像の当該変動表示位置９Ｃｄと、矩形画像の第１保留表示位置９Ａｄ～第４保留表示位置９Ａｄと、が表示画面７ａに再び表示される。これにより、変化アイコン獲得演出Ａが終了する。変化アイコン獲得演出Ａのあとに、各種演出がさらに継続される場合もあり、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが同一の図柄で停止表示されるときには、大当たりとなってその後に大当たり遊技（大当たり演出）が開始されるのに対して、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが同一の図柄で停止表示されないときには、はずれとなる。

【０２５７】

［変化アイコン獲得演出Ｂ］

次に、変化アイコン獲得演出Ｂについて図５４を参照して説明する。図５４は、変化アイコン獲得演出Ｂを説明するための図である。変化アイコン獲得演出Ｂは、装飾図柄による複数の変動演出（変動表示）に亘って行われるものである。

【０２５８】

まず、図５４（Ａ）に示すように、画像表示装置７の表示画面７ａには、立体画像の左装飾図柄８Ｌ、立体画像の中装飾図柄８Ｃ、立体画像の右装飾図柄８Ｒが表示画面７ａの

上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「１」～数字「９」）の変動演出（変動表示）が開始される。装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。なお、装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。

【０２５９】

第１特図保留の消化として現在変動中の左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒに対応する当該変動アイコン９Ｃは、画像表示装置７の表示画面７ａの下側中央に表示されている当該変動表示位置９Ｃｄ（矩形画像の上）に表示される。当該変動表示位置９Ｃｄの左側における表示画面７ａの領域には、第１特図保留として保留表示エリアが設けられている。この保留表示エリアには、４つの保留表示位置９Ａｄ（矩形画像の上）に保留アイコンがそれぞれ表示可能とされ最大で４つの保留アイコンをストックすることができるようになっている。４つの保留表示位置９Ａｄは、当該変動表示位置９Ｃｄに近い位置から表示画面７ａの左辺へ向かって、第１保留表示位置９Ａｄ、第２保留表示位置９Ａｄ、第３保留表示位置９Ａｄ、そして第４保留表示位置９Ａｄという順番で表示画面７ａの下辺に沿って直線状に整列配置され表示される。

【０２６０】

なお、当該変動表示位置９Ｃｄおよび保留表示位置９Ａｄは、ともに矩形形状を有しているが、大きさを同一としてもよいし、異なる大きさとしてもよい。本実施形態では、当該変動表示位置９Ｃｄおよび保留表示位置９Ａｄは、ともに矩形形状を有し、当該変動表示位置９Ｃｄの大きさ（横方向の距離寸法）が保留表示位置９Ａｄの大きさ（横方向の距離寸法）と比べて大きくなっている（縦方向の距離寸法はともに同一の距離寸法となっている）。これは、当該変動表示位置９Ｃｄに表示される当該変動アイコン９Ｃと保留表示位置９Ａｄに表示される保留アイコン９Ａとを区別することができるようにするためである。

【０２６１】

ここでは、当該変動表示位置９Ｃｄには、白い球状の当該変動アイコン９Ｃが表示され、第１保留表示位置９Ａｄには白い球状の保留アイコン９Ａが表示され、第２保留表示位置９Ａｄ～第４保留表示位置９Ａｄには、保留アイコンが表示されていない。つまり、保留アイコンが消化されずにストックされたものが１つだけ存在している状態となっている。

【０２６２】

また、装飾図柄の変動演出（変動表示）において画像表示装置７の表示画面７ａの下側に表示されている、第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留に対応する保留アイコン９Ａ、第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留に対応する保留アイコン９Ｂのほかに、第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留と第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留とをそれぞれ図示しない数字として画像表示装置７の表示画面７ａの中央上側に配置されて表示されている。第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留の数を青色数字で左側、第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留の数を赤色数字で右側に互いに離間した状態で表示画面７ａの中央上側に配置されて常に表示されている。これらの数字は、保留球の数を数値として表示されるため、表示画面７ａに表示される各種背景画像、各種装飾用画像に紛れて判別が困難となり難くすることができ、直感的にわかりやすい。なお、これらの数字は、表示画面７ａの最前面側に配置され、他の画像が表示画面７ａの最前面に対して後方に配置されて表示されるため、他の画像により視認性が阻害されないようになっている。

【０２６３】

ここで、保留アイコン９Ａおよび当該変動アイコン９Ｃ（以下、単に「アイコン」という場合がある。）について簡単に説明すると、形状や色の違いにより、アイコンに対応する抽選時の当たりの期待度の違いを表している。例えば、黄色（ゴールド）の星形のアイコン、黒い球状のアイコン、笑顔球体のアイコン、白い球状のアイコンという４つのアイコンのうち、黄色（ゴールド）の星形のアイコンが最も当たりの期待度が高く、黒い球状のアイコンが２番目に当たりの期待度が高く、笑顔球体のアイコンが３番目に当たりの期待度が高く、白い球状のアイコンが最も当たりの期待度が低いものとなっている。笑顔球体のアイコンには、さらに、例えば青色→緑色→赤色→ゴールド（黄色）→七色（レインボー（大当たり濃厚））という順番で大当たりとなる期待度が高く設定されている。

【０２６４】

図５４（Ａ）において装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始され、第１始動口２０へ遊技球が入球して先読み演出により変化アイコン獲得演出Ｂが開始されると、図５４（Ｂ）に示すように、当該変動表示位置９Ｃｄおよび第１保留表示位置９Ａｄ～第４保留表示位置９Ａｄ、当該変動アイコン９Ｃおよび保留アイコン９Ａが表示される領域および周辺領域が閃光ＦＨにより視認困難（消える）となる。なお、第１始動口２０へ遊技球が入球したことにより、２つの保留アイコン９Ａが存在することなる。

【０２６５】

以下の説明では、説明の便宜上、第１始動口２０および第２始動口２１へ遊技球が入球しない場合を前提とする。

【０２６６】

閃光ＦＨが消えるに連れて、当該変動表示位置９Ｃｄおよび第１保留表示位置９Ａｄ～第４保留表示位置９Ａｄ、当該変動アイコン９Ｃおよび保留アイコン９Ａの存在が視認でき、このとき、閃光ＦＨが表示される前後において、当該変動表示位置９Ｃｄおよび第１保留表示位置９Ａｄ～第４保留表示位置９Ａｄの形状と、当該変動アイコン９Ｃおよび保留アイコン９Ａと、が変化する。

【０２６７】

具体的には、閃光ＦＨが表示されるまえにおける当該変動表示位置９Ｃｄの形状は、図５４（Ｂ）に示すように、当該変動表示位置９Ｃｄの下方に配置される矩形画像となっているのに対して、閃光ＦＨが表示されたあとにおける当該変動表示位置９Ｃｄの形状は、図５４（Ｃ）に示すように、当該変動アイコン９Ｃを囲む正方形形状の四隅のみ白色の線で表現された画像となっている。また、閃光ＦＨが表示されるまえにおける第１保留表示位置９Ａｄ～第４保留表示位置９Ａｄの形状は、図５４（Ｂ）に示すように、第１保留表示位置９Ａｄ～第４保留表示位置９Ａｄの下方に配置される矩形画像となっているのに対して、閃光ＦＨが表示されたあとにおける第１保留表示位置９Ａｄ～第４保留表示位置９Ａｄの形状は、図５４（Ｃ）に示すように、保留アイコン９Ａを囲む正方形形状の四隅のうち下側二隅のみ白色の線で表現された形状となっている。

【０２６８】

閃光ＦＨが表示されたあとにおける当該変動表示位置９Ｃｄおよび第１保留表示位置９Ａｄ～第４保留表示位置９Ａｄの形状は、変化アイコン獲得演出Ｂにおける演出として使用する特定表示位置の形状であり、閃光ＦＨが表示されたあとにおける当該変動表示位置９Ｃｄの形状と、閃光ＦＨが表示されたあとにおける第１保留表示位置９Ａｄ～第４保留表示位置９Ａｄの形状と、が異なるように表示することにより当該変動アイコン９Ｃと保留アイコン９Ａとを区別することができるようになっている。なお、当該変動表示位置９Ｃｄおよび第１保留表示位置９Ａｄ～第４保留表示位置９Ａｄの形状変化によっても変化アイコン獲得演出Ｂの開始を遊技者へ伝えることができるようになっている。

【０２６９】

また、閃光ＦＨが表示されるまえにおける当該変動アイコン９Ｃおよび保留アイコン９Ａは、図５４（Ｂ）に示すように、白い球状のアイコンとなっているのに対して、閃光ＦＨが表示されたあとにおける当該変動アイコン９Ｃおよび保留アイコン９Ａは、図５４（Ｃ）に示すように、剣部材６５を模した剣画像となっており、変化アイコン獲得演出Ｂに

おける演出として使用する特定アイコンである。つまり、当該変動アイコン９Ｃおよび保留アイコン９Ａは、変化アイコン獲得演出Ｂにおいて同一の特定アイコンへ切り替わっている。なお、剣画像は、剣部材６５を模したものであるものの、遊技者が剣部材６５を押し込む操作をしても、変化アイコン獲得演出Ｂにおいて何ら演出に反映されない。

【０２７０】

図５４（Ｃ）において、閃光ＦＨが表示画面７ａから消えて、当該変動表示位置９Ｃｄおよび第１保留表示位置９Ａｄ～第４保留表示位置９Ａｄの形状と、当該変動アイコン９Ｃおよび保留アイコン９Ａと、が変化すると、当該変動アイコン９Ｃおよび保留アイコン９Ａの上方に小さい文字で「撃退して変化アイコンを獲得せよ！」というメッセージＭＧ１が表示画面７ａに一行で表示される。

【０２７１】

その後、図５４（Ｄ）に示すように、左装飾図柄８Ｌが数字「１」で停止表示され、中装飾図柄８Ｃが数字「２」で停止表示され、右装飾図柄８Ｒが数字「３」で停止表示されることにより、はずれとなると、メッセージＭＧ１が表示画面７ａから消え、変動演出（変動表示）の終了に伴い当該変動アイコン９Ｃが表示画面７ａから消える。図５４（Ａ）～図５４（Ｄ）において、通常背景画像として都市画像ＴＨＧ１が表示画面７ａに表示されている。

【０２７２】

続いて、表示画面７ａに表示されている通常背景画像である都市画像ＴＨＧ１から特定背景画像として月面画像ＴＨＧ２へ切り替え、図５４（Ｅ）に示すように、第１保留表示位置９Ａｄに表示されていた保留アイコン９Ａが当該変動表示位置９Ｃｄへ移動して当該変動アイコン９Ｃとなると、表示画面７ａの中央に大きな文字（小さい文字の大きさと比べて約４倍の大きさ）で「撃退して変化アイコンを獲得せよ！」というメッセージＭＧ１が表示画面７ａに二行で表示され、また左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒの変動領域が表示画面７ａの左上隅に移動され左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが高速に変動演出（変動表示）される。変動中における左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒは視認困難となっている。

【０２７３】

そして、表示画面７ａには、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとが戦いはじめ、その後、表示画面７ａの中央に表示されていた大きな文字（小さい文字の大きさと比べて約４倍の大きさ）で「撃退して変化アイコンを獲得せよ！」というメッセージＭＧ１は、今度は、表示画面７ａの右上隅に縮小されながら移動し大きな文字より小さく、小さい文字よりも大きい大きさ（小さい文字の大木さと比べて約２倍の大きさ）で二行で表示される。このように、メッセージＭＧ１の表示態様としては、図５４（Ｃ）に示した小さい文字で一行で表示するものと、図５４（Ｅ）に示した大きな文字（小さい文字の大きさと比べて約４倍の大きさ）で二行で表示するものと、図５４（Ｅ）のその後に小さい文字よりも大きい大きさ（小さい文字の大木さと比べて約２倍の大きさ）で二行で表示するものと、があり、合計３つの表示態様があり、変化アイコン獲得演出Ｂを行っているときに同一の内容を３つの表示態様で表すという、これまでにない表現方法によりメッセージＭＧ１の内容を遊技者にわかりやすく強調して伝えることができる。

【０２７４】

続いて、図５４（Ｆ）に示すように、所定期間（例えば、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが変動演出（変動表示）開始されてから３秒）が経過すると、変化アイコンが獲得できたか否かを伝えるメッセージＭＧ２が表示画面７ａの中央に表示される。ここでは、味方キャラクタＣＲＡが敗北して敵キャラクタＣＲＢが勝利したため変化アイコンを獲得できず「残念！」というメッセージＭＧ２が敵キャラクタＣＲＢの左方に配置されて表示画面７ａに表示される。このとき、左装飾図柄８Ｌが数字「２」で停止表示され、中装飾図柄８Ｃが数字「１」で停止表示され、右装飾図柄８Ｒが数字「３」で停止表示されることにより、はずれとなると、変動演出（変動表示）の終了に伴い当該変動アイコン９Ｃが表示画面７ａから消える。

【０２７５】
続いて、第１保留表示位置９Ａｄに表示されていた保留アイコン９Ａが当該変動表示位置９Ｃｄへ移動して当該変動アイコン９Ｃとなると、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが高速に変動演出（変動表示）される。これにより、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとが再び戦いはじめる。
【０２７６】
続いて、図５４（Ｇ）に示すように、所定期間（例えば、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが変動演出（変動表示）開始されてから３秒）が経過すると、変化アイコンが獲得できたか否かを伝えるメッセージＭＧ２が表示画面７ａの中央に再び表示される。ここでは、味方キャラクタＣＲＡが勝利して敵キャラクタＣＲＢが敗北したため変化アイコンを獲得でき「獲得！」というメッセージＭＧ２が味方キャラクタＣＲＡの左方に配置されて表示画面７ａに表示される。このとき、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが依然として高速に変動演出（変動表示）され、当該変動アイコン９Ｃも表示画面７ａから消えない。
【０２７７】
続いて、メッセージＭＧ２が表示画面７ａから消えると、図５４（Ｈ）に示すように、表示画面７ａの右下隅に変化アイコンＨＩがストック表示される。その後、図５４（Ｉ）に示すように、アイコンとして表示されていた白い球状のアイコンがその大きさを約１．５倍程度大きくなって閃光とともに表示画面７ａの中央に出現する。そして、ストックされた変化アイコンＨＩの発動により、この出現した白い球状のアイコンへ向かって変化アイコンＨＩから稲妻が走り、この出現した白い球状のアイコンの大きさが大きくなり、最大で、アイコンとして表示されていた白い球状のアイコンの大きさと比べると、約４倍程度の大きさとなる。
【０２７８】
その後、図５４（Ｊ）に示すように、変化アイコンＨＩが表示画面７ａから消えて、白い球状のアイコンから他のアイコンへ切り替わることがなく、つまり図５４（ａ）において表示されていた白い球状のアイコンと同一となってアイコンの変化に失敗した状態となり、この白い球状のアイコンが当該変動アイコン９Ｃである剣画像が表示されている当該変動表示位置９Ｃｄへ向かって縮小しながら移動する。
【０２７９】
その後、図５４（Ｋ）に示すように、当該変動アイコン９Ｃである剣画像から元の大きさまで縮小された白い球状のアイコンへ切り替わる。このとき、正方形形状の四隅が白色の線で表現された当該変動表示位置９Ｃｄと、正方形形状の四隅のうち下側二隅が白色の線で表現された第１保留表示位置９Ａｄ～第４保留表示位置９Ａｄと、が表示画面７ａから消える。このあとに、メッセージＭＧ１も表示画面７ａから消える。
【０２８０】
その後、図５４（Ｌ）に示すように、表示画面７ａに表示されている特定背景画像として月面画像ＴＨＧ２から通常背景画像である都市画像ＴＨＧ１へ再び切り替え（このとき、通常背景画像として都市画像ＴＨＧ１から他の通常画像（例えば地下画像）へ切り替えてもよい）、表示画面７ａの左上隅に移動されていた左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが元の変動領域に戻って高速に変動演出（変動表示）され、矩形画像の当該変動表示位置９Ｃｄと、矩形画像の第１保留表示位置９Ａｄ～第４保留表示位置９Ａｄと、が表示画面７ａに再び表示される。これにより、変化アイコン獲得演出Ｂが終了する。変化アイコン獲得演出Ｂのあとに、各種演出がさらに継続される場合もあり、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが同一の図柄で停止表示されるときには、大当たりとなってその後に大当たり遊技（大当たり演出）が開始されるのに対して、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが同一の図柄で停止表示されないときには、はずれとなる。
【０２８１】
［変化アイコン獲得演出Ｃ］

次に、変化アイコン獲得演出Ｃについて図５５を参照して説明する。図５５は、変化アイコン獲得演出Ｂを説明するための図である。変化アイコン獲得演出Ｃは、装飾図柄による複数の変動演出（変動表示）に亘って行われるものである。

【０２８２】

まず、図５５（Ａ）に示すように、画像表示装置７の表示画面７ａには、立体画像の左装飾図柄８Ｌ、立体画像の中装飾図柄８Ｃ、立体画像の右装飾図柄８Ｒが表示画面７ａの上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「１」～数字「９」）の変動演出（変動表示）が開始される。装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。なお、装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。

【０２８３】

第１特図保留の消化として現在変動中の左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒに対応する当該変動アイコン９Ｃは、画像表示装置７の表示画面７ａの下側中央に表示されている当該変動表示位置９Ｃｄ（矩形画像の上）に表示される。当該変動表示位置９Ｃｄの左側における表示画面７ａの領域には、第１特図保留として保留表示エリアが設けられている。この保留表示エリアには、４つの保留表示位置９Ａｄ（矩形画像の上）に保留アイコンがそれぞれ表示可能とされ最大で４つの保留アイコンをストックすることができるようになっている。４つの保留表示位置９Ａｄは、当該変動表示位置９Ｃｄに近い位置から表示画面７ａの左辺へ向かって、第１保留表示位置９Ａｄ、第２保留表示位置９Ａｄ、第３保留表示位置９Ａｄ、そして第４保留表示位置９Ａｄという順番で表示画面７ａの下辺に沿って直線状に整列配置され表示される。

【０２８４】

なお、当該変動表示位置９Ｃｄおよび保留表示位置９Ａｄは、ともに矩形形状を有しているが、大きさを同一としてもよいし、異なる大きさとしてもよい。本実施形態では、当該変動表示位置９Ｃｄおよび保留表示位置９Ａｄは、ともに矩形形状を有し、当該変動表示位置９Ｃｄの大きさ（横方向の距離寸法）が保留表示位置９Ａｄの大きさ（横方向の距離寸法）と比べて大きくなっている（縦方向の距離寸法はともに同一の距離寸法となっている）。これは、当該変動表示位置９Ｃｄに表示される当該変動アイコン９Ｃと保留表示位置９Ａｄに表示される保留アイコン９Ａとを区別することができるようにするためである。

【０２８５】

ここでは、当該変動表示位置９Ｃｄには、白い球状の当該変動アイコン９Ｃが表示され、第１保留表示位置９Ａｄ～第３保留表示位置９Ａｄには白い球状の保留アイコン９Ａが表示され、第４保留表示位置９Ａｄには、保留アイコンが表示されていない。つまり、保留アイコンが消化されずにストックされたものが３つ存在している状態となっている。

【０２８６】

また、装飾図柄の変動演出（変動表示）において画像表示装置７の表示画面７ａの下側に表示されている、第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留に対応する保留アイコン９Ａ、第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留に対応する保留アイコン９Ｂのほかに、第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留と第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留とをそれぞれ図示しない数字として画像表示装置７の表示画面７ａの中央上側に配置されて表示されている。第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留の数を青色数字で左側、第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留の数を赤色数字で右側に互いに離間した状態で表示画面７ａの中央上側に配置されて常に表示されている。これらの数字は、保留球の数を数値として表

示されるため、表示画面７ａに表示される各種背景画像、各種装飾用画像に紛れて判別が困難となり難くすることができ、直感的にわかりやすい。なお、これらの数字は、表示画面７ａの最前面側に配置され、他の画像が表示画面７ａの最前面に対して後方に配置されて表示されるため、他の画像により視認性が阻害されないようになっている。

【０２８７】

ここで、保留アイコン９Ａおよび当該変動アイコン９Ｃ（以下、単に「アイコン」という場合がある。）について簡単に説明すると、形状や色の違いにより、アイコンに対応する抽選時の当たりの期待度の違いを表している。例えば、黄色（ゴールド）の星形のアイコン、黒い球状のアイコン、笑顔球体のアイコン、白い球状のアイコンという４つのアイコンのうち、黄色（ゴールド）の星形のアイコンが最も当たりの期待度が高く、黒い球状のアイコンが２番目に当たりの期待度が高く、笑顔球体のアイコンが３番目に当たりの期待度が高く、白い球状のアイコンが最も当たりの期待度が低いものとなっている。笑顔球体のアイコンには、さらに、例えば青色→緑色→赤色→ゴールド（黄色）→七色（レインボー（大当たり濃厚））という順番で大当たりとなる期待度が高く設定されている。

【０２８８】

図５５（Ａ）において装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始され、第１始動口２０へ遊技球が入球して先読み演出により変化アイコン獲得演出Ｃが開始されると、図５５（Ｂ）に示すように、当該変動表示位置９Ｃｄおよび第１保留表示位置９Ａｄ～第４保留表示位置９Ａｄ、当該変動アイコン９Ｃおよび保留アイコン９Ａが表示される領域および周辺領域が閃光ＦＨにより視認困難（消える）となる。なお、第１始動口２０へ遊技球が入球したことにより、４つの保留アイコン９Ａが存在することなる。

【０２８９】

以下の説明では、説明の便宜上、第１始動口２０および第２始動口２１へ遊技球が入球しない場合を前提とする。

【０２９０】

閃光ＦＨが消えるに連れて、当該変動表示位置９Ｃｄおよび第１保留表示位置９Ａｄ～第４保留表示位置９Ａｄ、当該変動アイコン９Ｃおよび保留アイコン９Ａの存在が視認でき、このとき、閃光ＦＨが表示される前後において、当該変動表示位置９Ｃｄおよび第１保留表示位置９Ａｄ～第４保留表示位置９Ａｄの形状と、当該変動アイコン９Ｃおよび保留アイコン９Ａと、が変化する。

【０２９１】

具体的には、閃光ＦＨが表示されるまえにおける当該変動表示位置９Ｃｄの形状は、図５５（Ｂ）に示すように、当該変動表示位置９Ｃｄの下方に配置される矩形画像となっているのに対して、閃光ＦＨが表示されたあとにおける当該変動表示位置９Ｃｄの形状は、図５５（Ｃ）に示すように、当該変動アイコン９Ｃを囲む正方形形状の四隅のみ白色の線で表現された画像となっている。また、閃光ＦＨが表示されるまえにおける第１保留表示位置９Ａｄ～第４保留表示位置９Ａｄの形状は、図５５（Ｂ）に示すように、第１保留表示位置９Ａｄ～第４保留表示位置９Ａｄの下方に配置される矩形画像となっているのに対して、閃光ＦＨが表示されたあとにおける第１保留表示位置９Ａｄ～第４保留表示位置９Ａｄの形状は、図５５（Ｃ）に示すように、保留アイコン９Ａを囲む正方形形状の四隅のうち下側二隅のみ白色の線で表現された形状となっている。

【０２９２】

閃光ＦＨが表示されたあとにおける当該変動表示位置９Ｃｄおよび第１保留表示位置９Ａｄ～第４保留表示位置９Ａｄの形状は、変化アイコン獲得演出Ｃにおける演出として使用する特定表示位置の形状であり、閃光ＦＨが表示されたあとにおける当該変動表示位置９Ｃｄの形状と、閃光ＦＨが表示されたあとにおける第１保留表示位置９Ａｄ～第４保留表示位置９Ａｄの形状と、が異なるように表示することにより当該変動アイコン９Ｃと保留アイコン９Ａとを区別することができるようになっている。なお、当該変動表示位置９Ｃｄおよび第１保留表示位置９Ａｄ～第４保留表示位置９Ａｄの形状変化によっても変化アイコン獲得演出Ｃの開始を遊技者へ伝えることができるようになっている。

【０２９３】
また、閃光ＦＨが表示されるまえにおける当該変動アイコン９Ｃおよび保留アイコン９Ａは、図５５（Ｂ）に示すように、白い球状のアイコンとなっているのに対して、閃光ＦＨが表示されたあとにおける当該変動アイコン９Ｃおよび保留アイコン９Ａは、図５５（Ｃ）に示すように、剣部材６５を模した剣画像となっており、変化アイコン獲得演出Ｃにおける演出として使用する特定アイコンである。つまり、当該変動アイコン９Ｃおよび保留アイコン９Ａは、変化アイコン獲得演出Ｃにおいて同一の特定アイコンへ切り替わっている。なお、剣画像は、剣部材６５を模したおのであるものの、遊技者が剣部材６５を押し込む操作をしても、変化アイコン獲得演出Ｃにおいて何ら演出に反映されない。
【０２９４】
図５５（Ｃ）において、閃光ＦＨが表示画面７ａから消えて、当該変動表示位置９Ｃｄおよび第１保留表示位置９Ａｄ～第４保留表示位置９Ａｄの形状と、当該変動アイコン９Ｃおよび保留アイコン９Ａと、が変化すると、当該変動アイコン９Ｃおよび保留アイコン９Ａの上方に小さい文字で「撃退して変化アイコンを獲得せよ！」というメッセージＭＧ１が表示画面７ａに一行で表示される。
【０２９５】
その後、図５５（Ｄ）に示すように、左装飾図柄８Ｌが数字「１」で停止表示され、中装飾図柄８Ｃが数字「２」で停止表示され、右装飾図柄８Ｒが数字「３」で停止表示されることにより、はずれとなると、メッセージＭＧ１が表示画面７ａから消え、変動演出（変動表示）の終了に伴い当該変動アイコン９Ｃが表示画面７ａから消える。図５５（Ａ）～図５５（Ｄ）において、通常背景画像として都市画像ＴＨＧ１が表示画面７ａに表示されている。
【０２９６】
続いて、表示画面７ａに表示されている通常背景画像である都市画像ＴＨＧ１から特定背景画像として月面画像ＴＨＧ２へ切り替え、図５５（Ｅ）に示すように、第１保留表示位置９Ａｄに表示されていた保留アイコン９Ａが当該変動表示位置９Ｃｄへ移動して当該変動アイコン９Ｃとなると、表示画面７ａの中央に大きな文字（小さい文字の大きさと比べて約４倍の大きさ）で「撃退して変化アイコンを獲得せよ！」というメッセージＭＧ１が表示画面７ａに二行で表示され、また左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒの変動領域が表示画面７ａの左上隅に移動され左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが高速に変動演出（変動表示）される。変動中における左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒは視認困難となっている。
【０２９７】
そして、表示画面７ａには、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとが戦いはじめ、その後、表示画面７ａの中央に表示されていた大きな文字（小さい文字の大きさと比べて約４倍の大きさ）で「撃退して変化アイコンを獲得せよ！」というメッセージＭＧ１は、今度は、表示画面７ａの右上隅に縮小されながら移動し大きな文字より小さく、小さい文字よりも大きい大きさ（小さい文字の大木さと比べて約２倍の大きさ）で二行で表示される。このように、メッセージＭＧ１の表示態様としては、図５５（Ｃ）に示した小さい文字で一行で表示するものと、図５５（Ｅ）に示した大きな文字（小さい文字の大きさと比べて約４倍の大きさ）で二行で表示するものと、図５５（Ｅ）のその後に小さい文字よりも大きい大きさ（小さい文字の大木さと比べて約２倍の大きさ）で二行で表示するものと、があり、合計３つの表示態様があり、変化アイコン獲得演出Ｃを行っているときに同一の内容を３つの表示態様で表すという、これまでにない表現方法によりメッセージＭＧ１の内容を遊技者にわかりやすく強調して伝えることができる。
【０２９８】
続いて、図５５（Ｆ）に示すように、所定期間（例えば、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが変動演出（変動表示）開始されてから３秒）が経過すると、変化アイコンが獲得できたか否かを伝えるメッセージＭＧ２が表示画面７ａの中央に表示される。ここでは、味方キャラクタＣＲＡが敗北して敵キャラクタＣＲＢが勝利したため変化

アイコンを獲得できず「残念！」というメッセージＭＧ２が敵キャラクタＣＲＢの左方に配置されて表示画面７ａに表示される。このとき、左装飾図柄８Ｌが数字「２」で停止表示され、中装飾図柄８Ｃが数字「１」で停止表示され、右装飾図柄８Ｒが数字「３」で停止表示されることにより、はずれとなると、変動演出（変動表示）の終了に伴い当該変動アイコン９Ｃが表示画面７ａから消える。

【０２９９】

続いて、第１保留表示位置９Ａｄに表示されていた保留アイコン９Ａが当該変動表示位置９Ｃｄへ移動して当該変動アイコン９Ｃとなると、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが高速に変動演出（変動表示）される。これにより、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとが再び戦いはじめる。

【０３００】

続いて、図５５（Ｇ）に示すように、所定期間（例えば、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが変動演出（変動表示）開始されてから３秒）が経過すると、変化アイコンが獲得できたか否かを伝えるメッセージＭＧ２が表示画面７ａの中央に再び表示される。ここでは、味方キャラクタＣＲＡが勝利して敵キャラクタＣＲＢが敗北したため変化アイコンを獲得でき「獲得！」というメッセージＭＧ２が味方キャラクタＣＲＡの左方に配置されて表示画面７ａに表示される。このとき、左装飾図柄８Ｌが数字「１」で停止表示され、中装飾図柄８Ｃが数字「３」で停止表示され、右装飾図柄８Ｒが数字「２」で停止表示されることにより、はずれとなると、変動演出（変動表示）の終了に伴い当該変動アイコン９Ｃが表示画面７ａから消える。

【０３０１】

続いて、メッセージＭＧ２が表示画面７ａから消えると、図５５（Ｈ）に示すように、表示画面７ａの右下隅に変化アイコンＨＩがストック表示され、続いて、第１保留表示位置９Ａｄに表示されていた保留アイコン９Ａが当該変動表示位置９Ｃｄへ移動して当該変動アイコン９Ｃとなると、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが高速に変動演出（変動表示）される。これにより、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとが再び戦いはじめる。

【０３０２】

続いて、図５５（Ｉ）に示すように、所定期間（例えば、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが変動演出（変動表示）開始されてから３秒）が経過すると、変化アイコンが獲得できたか否かを伝えるメッセージＭＧ２が表示画面７ａの中央に再び表示される。ここでは、味方キャラクタＣＲＡが敗北して敵キャラクタＣＲＢが勝利したため変化アイコンを獲得できず「残念！」というメッセージＭＧ２が敵キャラクタＣＲＢの左方に配置されて表示画面７ａに表示される。このとき、左装飾図柄８Ｌが数字「１」で停止表示され、中装飾図柄８Ｃが数字「２」で停止表示され、右装飾図柄８Ｒが数字「３」で停止表示されることにより、はずれとなると、変動演出（変動表示）の終了に伴い当該変動アイコン９Ｃが表示画面７ａから消える。

【０３０３】

続いて、第１保留表示位置９Ａｄに表示されていた保留アイコン９Ａが当該変動表示位置９Ｃｄへ移動して当該変動アイコン９Ｃとなると、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが高速に変動演出（変動表示）される。これにより、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとが再び戦いはじめる。

【０３０４】

続いて、図５５（Ｊ）に示すように、所定期間（例えば、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが変動演出（変動表示）開始されてから３秒）が経過すると、変化アイコンが獲得できたか否かを伝えるメッセージＭＧ２が表示画面７ａの中央に再び表示される。ここでは、味方キャラクタＣＲＡが勝利して敵キャラクタＣＲＢが敗北したため変化アイコンを獲得でき「獲得！」というメッセージＭＧ２が味方キャラクタＣＲＡの左方に配置されて表示画面７ａに表示される。このとき、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが依然として高速に変動演出（変動表示）され、当該変動アイコン９Ｃ

も表示画面７ａから消えない。
【０３０５】
続いて、メッセージＭＧ２が表示画面７ａから消えると、図５５（Ｋ）に示すように、表示画面７ａの右下隅にすでにストック表示されている変化アイコンＨＩの上方にもう１つ変化アイコンＨＩがストック表示され、上下に変化アイコンＨＩ，ＨＩが２つに並んで配置された状態となり、その後、アイコンとして表示されていた白い球状のアイコンがその大きさを約１．５倍程度大きくなって閃光とともに表示画面７ａの中央に出現する。そして、上下に並んで配置されてストックされた２つの変化アイコンＨＩ，ＨＩの発動により、この出現した白い球状のアイコンへ向かって、上下に並んで配置された２つの変化アイコンＨＩ，ＨＩから稲妻が走り、この出現した白い球状のアイコンの大きさが大きくなり、最大で、アイコンとして表示されていた白い球状のアイコンの大きさと比べると、約４倍程度の大きさとなる。
【０３０６】
その後、図５５（Ｌ）に示すように、上下に並んで配置された２つの変化アイコンＨＩ，ＨＩが表示画面７ａから消えて、白い球状のアイコンから赤色を有する笑顔球体のアイコンへ切り替わって出現し、この笑顔球体のアイコンが点滅する当該変動アイコン９Ｃである剣画像が表示されている当該変動表示位置９Ｃｄへ向かって縮小しながら移動する。
【０３０７】
その後、図５５（Ｍ）に示すように、当該変動アイコン９Ｃである剣画像から笑顔球体のアイコンへ切り替わる。このとき、正方形形状の四隅が白色の線で表現された当該変動表示位置９Ｃｄと、正方形形状の四隅のうち下側二隅が白色の線で表現された第１保留表示位置９Ａｄ～第４保留表示位置９Ａｄと、が表示画面７ａから消える。このあとに、メッセージＭＧ１も表示画面７ａから消える。なお、笑顔球体のアイコンは、移動中に縮小されるものの、図５５（ａ）において表示されていた白い球状のアイコンの大きさと比べて大きくなり、約１．５倍程度の大きさとなっている。
【０３０８】
その後、図５５（Ｎ）に示すように、表示画面７ａに表示されている特定背景画像として月面画像ＴＨＧ２から通常背景画像である都市画像ＴＨＧ１へ再び切り替え（このとき、通常背景画像として都市画像ＴＨＧ１から他の通常画像（例えば地下画像）へ切り替えてもよい）、表示画面７ａの左上隅に移動されていた左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが元の変動領域に戻って高速に変動演出（変動表示）され、矩形画像の当該変動表示位置９Ｃｄと、矩形画像の第１保留表示位置９Ａｄ～第４保留表示位置９Ａｄと、が表示画面７ａに再び表示される。これにより、変化アイコン獲得演出Ｃが終了する。変化アイコン獲得演出Ｃのあとに、各種演出がさらに継続される場合もあり、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが同一の図柄で停止表示されるときには、大当たりとなってその後に大当たり遊技（大当たり演出）が開始されるのに対して、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが同一の図柄で停止表示されないときには、はずれとなる。
【０３０９】
［効果例］
以下に、変化アイコン獲得演出の効果例を示す。
［効果１］
上記実施形態の遊技機１では、例えば、図５３の変化アイコン獲得演出Ａ、図５４の変化アイコン獲得演出Ｂ、図５５の変化アイコン獲得演出Ｃにおいて、遊技球が入球可能な第１始動口２０（入球口）と、複数種類の画像を表示可能な画像表示装置７（表示手段）と、を備え、第１始動口２０（入球口）への遊技球の入球に関連して当該変動アイコン９Ｃおよび保留アイコン９Ａを同一の特定アイコンとして、変化アイコン獲得演出Ａでは演出ボタン６３を模した演出ボタン画像に切り換えて表示する先読み演出を実行可能であり、変化アイコン獲得演出Ｂ，Ｃでは剣部材６５を模した剣画像に切り換えて表示する先読み演出を実行可能であり、特定アイコンに切り換わると、当たりの期待度を変化可能（ア

ップ可能）な変化アイコンＨＩを表示して変化アイコンＨＩを獲得可能な第１の演出（変化アイコン獲得演出Ａでは図５３（Ｆ），（Ｇ）、変化アイコン獲得演出Ｂでは図５４（Ｆ），（Ｇ）、変化アイコン獲得演出Ｃでは図５５（Ｆ），（Ｇ），（Ｊ））を実行することができるようになっている。この構成によれば、当該変動アイコン９Ｃおよび保留アイコン９Ａを同一の特定アイコンに切り換わることで、保留アイコン９Ａの消化態様に対する単調さをなくすことに寄与することができるし、当たりの期待度を変化可能（アップ可能）な変化アイコンＨＩの獲得機会を遊技者に付与することができる。したがって、興趣の向上を図ることができる。

【０３１０】

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、例えば、図５３の変化アイコン獲得演出Ａ、図５４の変化アイコン獲得演出Ｂ、図５５の変化アイコン獲得演出Ｃにおいて、保留アイコン９Ａは、単一または複数存在するようになっている。この構成によれば、保留アイコン９Ａは、単一または複数存在していても、第１の演出を実行することができるようになっている。保留アイコン９Ａが１つ以上存在すれば、第１の演出を実行することができるようになっているため、仮に保留アイコン９Ａが１つしか存在しない場合であっても、遊技者に当たりの期待度アップ可能な変化アイコンＨＩの獲得機会という期待感を付与し続けることができ、保留アイコン９Ａの数による遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができるようになっている。

【０３１１】

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、例えば、図５３の変化アイコン獲得演出Ａ、図５４の変化アイコン獲得演出Ｂ、図５５の変化アイコン獲得演出Ｃにおける第１の演出では、特定アイコンの数だけ変化アイコンＨＩを獲得可能な機会を得ることができるようになっている。この構成によれば、特定アイコンの数だけ変化アイコンＨＩを獲得可能な機会を得ることができるため、変化アイコン獲得演出Ａ、変化アイコン獲得演出Ｂ、変化アイコン獲得演出Ｃの発生による当たりの期待度アップの期待感を遊技者に付与することができる。なお、保留アイコン９Ａの数（つまり特定アイコンの数）と、獲得できる変化アイコンの数と、は一致している必要はなく、たとえ、保留アイコン９Ａが１つだけ存在するときであっても、変化アイコン獲得演出Ａ、変化アイコン獲得演出Ｂ、変化アイコン獲得演出Ｃが行われた場合には、変化アイコンを獲得できないときもあるし、１つの変化アイコンを獲得することができるときもあるし、２つの変化アイコンを獲得することができるときもあるし、３つの変化アイコンを獲得することができるときもある。

【０３１２】

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、例えば、第１の演出である図５３の変化アイコン獲得演出Ａ、図５４の変化アイコン獲得演出Ｂ、図５５の変化アイコン獲得演出Ｃにおける第１の演出では、特定アイコンに切り換わった当該変動アイコン９Ｃが変動演出（変動表示）の終了により消化されて消えると、特定アイコンに切り換わった保留アイコン９Ａが一定の方向（当該変動アイコン９Ｃを表示する当該変動表示位置９Ｃｄ）へ向かってシフト移動することができるようになっている。この構成によれば、特定アイコンの数の減少具合を遊技者に視覚的にうったえ変化アイコンの獲得機会の残存回数を伝えることができる。

【０３１３】

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、例えば、第１の演出である図５３の変化アイコン獲得演出Ａ、図５４の変化アイコン獲得演出Ｂ、図５５の変化アイコン獲得演出Ｃにおける第１の演出では、先読み演出が当該変動アイコン９Ｃおよび保留アイコン９Ａを特定アイコンに切り換えた時点における変動演出中（変動表示中）において変化アイコンＨＩを獲得することができないようになっている。当該変動アイコン９Ｃは、変動演出中（変動表示中）に対する予告（表示態様を変化させる「変化演出」）として使用される場合があるもの

の、上記実施形態の遊技機１における当該変動アイコン９Ｃは、変動演出中（変動表示中）に対する予告ではなく、これから始まる（つまり次変動演出（次変動表示）において）第１の演出の開始を伝える予告としても使用されており、この点で、変動演出中（変動表示中）に対する予告として当該変動アイコン９Ｃを使用するものと異なっている。

【０３１４】

［効果６］

上記実施形態の遊技機１では、例えば、図５３の変化アイコン獲得演出Ａ、図５４の変化アイコン獲得演出Ｂ、図５５の変化アイコン獲得演出Ｃにおける第１の演出では、特定アイコンに切り換わった保留アイコン９Ａが当該変動アイコン９Ｃとなり変動演出（変動表示）が開始されると、変動演出中（変動表示中）において変化アイコンＨＩを獲得可能となり、獲得した変化アイコンＨＩをストックすることができるようになっている。この構成によれば、獲得した変化アイコンＨＩを獲得時にすぐに消化するのではなく、ストックしているため、遊技者は、獲得した変化アイコンＨＩの数を把握することができるし、ストックした変化アイコンＨＩの発動による効果への期待感、つまり当たりの期待度アップへの期待感が高まる。

【０３１５】

［効果７］

上記実施形態の遊技機１では、例えば、図５３の変化アイコン獲得演出Ａ、図５４の変化アイコン獲得演出Ｂ、図５５の変化アイコン獲得演出Ｃにおける第１の演出のあとに、第１の演出によりストックされた変化アイコンＨＩから稲妻が発せられ特定アイコンに切り換わった当該変動アイコン９Ｃから当たりの期待度を示唆するアイコンに切り換える第２の演出（変化アイコン獲得演出Ａでは図５３（Ｉ）、変化アイコン獲得演出Ｂでは図５４（Ｉ）、変化アイコン獲得演出Ｃでは図５５（Ｋ））を実行することができるようになっている。この構成によれば、第２の演出が行われると、すでにストックした変化アイコンＨＩの発動による効果が発揮されるため、遊技者は、ストックした変化アイコンＨＩの数と当たりの期待度アップとの関係性（法則性）を自身で見出すことができる。

【０３１６】

［変形例］

以下に、変化アイコン獲得演出の変形例を示す。

［変形例１］

図５３の変化アイコン獲得演出Ａ、図５４の変化アイコン獲得演出Ｂ、図５５の変化アイコン獲得演出Ｃでは、第１始動口２０に遊技球が入球したことに基づいて行われるものであった。言い換えると、いわゆる左打ちという遊技状態において行われるものであった。しかし、第２始動口２１に遊技球が入球したことに基づいて行われるようにしてもよい。言い換えると、いわゆる右打ちという遊技状態において行われるようにしてもよい。

【０３１７】

［変形例２］

図５３の変化アイコン獲得演出Ａ、図５４の変化アイコン獲得演出Ｂ、図５５の変化アイコン獲得演出Ｃでは、第１始動口２０へ遊技球が入球して先読み演出により開始されていた。しかし、先読み演出を用いずに、サブ制御基板９０による独自の抽選により行うか否かを決定してもよい。この場合、装飾図柄による複数の変動演出（変動表示）に亘って変化アイコン獲得演出Ａ、変化アイコン獲得演出Ｂ、変化アイコン獲得演出Ｃのいずれかの変化アイコン獲得演出を実行するため、サブ制御基板９０は、主制御基板８０からの変動演出開始コマンドが示す演出時間を考慮して、変化アイコン獲得演出の進行をリアルタイムで調整しながら行う必要がある。

【０３１８】

［変形例３］

図５３の変化アイコン獲得演出Ａ、図５４の変化アイコン獲得演出Ｂ、図５５の変化アイコン獲得演出Ｃでは、変化アイコンＨＩが画像表示装置７の表示画面７ａに表示されていた。しかし、画像表示装置７と別体に設けられた他の画像表示装置の表示画面に表示す

るようにしてもよい。他の画像表示装置は、画像表示装置７とともに遊技盤２に設けられていてもよいし、前枠５３に設けられていてもよい。こうすれば、複数の画像表示装置が存在するため、複数の画像表示装置による表示態様にバリエーションを増やすことができる。

【０３１９】

［変形例４］

図５３の変化アイコン獲得演出Ａ、図５４の変化アイコン獲得演出Ｂ、図５５の変化アイコン獲得演出Ｃでは、変化アイコンＨＩが画像表示装置７の表示画面７ａに表示されていた。しかし、遊技盤２または前枠５３に変化アイコンを模した立体的な造形が施された構造体を複数設けて、この構造体が発光した数により獲得した変化アイコンの数を遊技者へ伝えるようにしてもよい。

【０３２０】

［変形例５］

図５３の変化アイコン獲得演出Ａ、図５４の変化アイコン獲得演出Ｂ、図５５の変化アイコン獲得演出Ｃでは、ストックされた変化アイコンＨＩから稲妻が発せられ、画像表示装置７の表示画面７ａから消えていた。このとき、ストックされた変化アイコンＨＩが自身で発した稲妻により爆発する表示態様により表示画面７ａから消えてもよし、ストックされた変化アイコンＨＩが自身で発した稲妻によりエネルギーを使い果たし自身の構造が粉々に剥がれ落ちる表示態様で表示画面７ａから消えてもよい。

【０３２１】

［変形例６］

図５３の変化アイコン獲得演出Ａ、図５４の変化アイコン獲得演出Ｂ、図５５の変化アイコン獲得演出Ｃでは、保留アイコン９Ａおよび当該変動アイコン９Ｃというアイコンがすべて最も当たりの期待度が低い白い球状のアイコンとなっているときに行われるようになっていた。しかし、例えば、保留アイコン９Ａと当該変動アイコン９Ｃとが異なるアイコンであるときに行われるようにしてもよい。例えば、当該変動アイコン９Ｃが笑顔球体のアイコンであって保留アイコン９Ａが白い球状のアイコンであるときに変化アイコン獲得演出Ａ、変化アイコン獲得演出Ｂ、変化アイコン獲得演出Ｃのいずれかを行うようにしてもよい。これは、当該変動アイコン９Ｃは、変動演出中（変動表示中）に対する予告（表示態様を変化させる「変化演出」）使用される場合があるものの、変動演出中（変動表示中）の予告として使用する代わりに、次変動表示（次変動表示）において開始される変化アイコン獲得演出Ａ、変化アイコン獲得演出Ｂ、変化アイコン獲得演出Ｃの開始を伝える予告として使用する。

【０３２２】

［変形例７］

図５３の変化アイコン獲得演出Ａ、図５４の変化アイコン獲得演出Ｂ、図５５の変化アイコン獲得演出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。

【０３２３】

［態様例］

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇［態様Ａ２－１］

遊技球が入球可能な入球口と、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、

前記入球口への遊技球の入球に関連して当該変動アイコンおよび保留アイコンを同一の特定アイコンに切り換えて表示する先読み演出を実行可能であり、

前記特定アイコンに切り換わると、当たりの期待度を変化可能な変化アイコンを表示して前記変化アイコンを獲得可能な第１の演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【０３２４】

◇［態様Ａ２－２］
態様Ａ２－１に記載の遊技機であって、
前記保留アイコンは、単一または複数存在する、
ことを特徴とする遊技機。
【０３２５】
◇［態様Ａ２－３］
態様Ａ２－１または態様Ａ２－２に記載の遊技機であって、
前記第１の演出では、前記特定アイコンの数だけ前記変化アイコンを獲得可能な機会を得ることができる、
ことを特徴とする遊技機。
【０３２６】
◇［態様Ａ２－４］
態様Ａ２－１から態様Ａ２－３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第１の演出では、前記特定アイコンに切り換わった前記当該変動アイコンが変動演出の終了により消化されて消えると、前記特定アイコンに切り換わった前記保留アイコンが一定の方向へ向かってシフト移動する、
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、
前記第１の演出では、前記先読み演出が前記当該変動アイコンおよび前記保留アイコンを前記特定アイコンに切り換えた時点における変動演出中において前記変化アイコンを獲得することができない、
ことを特徴とする遊技機。
【０３２７】
◇［態様Ａ２－６］
態様Ａ２－１から態様Ａ２－５までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第１の演出では、前記特定アイコンに切り換わった前記保留アイコンが前記当該変動アイコンとなり変動演出が開始されると、変動演出中において前記変化アイコンを獲得可能となり、獲得した前記変化アイコンをストックする、
ことを特徴とする遊技機。
【０３２８】
◇［態様Ａ２－７］
態様Ａ２－６に記載の遊技機であって、
前記第１の演出のあとに、前記第１の演出によりストックされた前記変化アイコンから稲妻が発せられ前記特定アイコンに切り換わった前記当該変動アイコンから当たりの期待度を示唆するアイコンに切り換える第２の演出を実行可能である、
ことを特徴とする遊技機。
【０３２９】
以下に図５６～図５８を用いて保留アイコン移動変化演出Ａ～Ｃについて説明する。この保留アイコン移動変化演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信したコマンドを解析し、保留アイコン移動変化演出を実行する指示が含まれていると、ＲＯＭ１０３から対応する画像データを読み出して画像表示装置７の表示画面７ａに画像を表示させる。
【０３３０】
［保留アイコン移動変化演出Ａ］
図５６は、保留アイコン移動変化演出Ａを説明するための図である。保留アイコン移動変化演出は、保留アイコンを表す画像が移動しながら態様が変化する演出である。ここでの態様とは、保留アイコンを表す画像の形状、色、動作、大きさ、等が含まれる。保留アイコン移動変化演出Ａでは、まず、図５６（Ａ）に示すように、通常状態時において、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示中に、３つの保留アイコン９Ａと、当該保留アイコン

（変動アイコン）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、いずれも、丸形状（球形状）を有している。ここでは、当該保留アイコン９Ｃも保留アイコン９Ａも同様の形状（保留アイコン形状）をしているので、これらをまとめて単に「保留アイコン９Ａ、９Ｃ」とも呼ぶ。当該保留アイコン（変動アイコン）９Ｃは、表示画面７ａの中央下方の当該保留表示領域（変動アイコン表示領域、保留消化画像表示領域）に表示される。この当該保留表示領域の下方には、当該保留表示領域の位置を示すための横長の矩形画像が表示されている。

【０３３１】

図５６（Ｂ）に示すように、変動中の或タイミングで、表示画面７ａに「保留変化疑似連開始！！」の文字画像が表示される。それとともに、当該保留アイコン（変動アイコン）９Ｃが左上方に移動する。このとき、３つの保留アイコン９Ａは、表示画面７ａから消える（表示がされない）。その後、図５６（Ｃ）に示すように、当該保留アイコン９Ｃが表示画面７ａの左下の所定位置（第１位置）で停止する。第１位置は、当該保留表示領域の左に位置する。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは「６↓６」のリーチ態様となっている。

【０３３２】

図５６（Ｄ）に示すように、当該保留アイコン９Ｃは、第１位置から右方向の当該保留表示領域に向かって移動する。リーチ状態の装飾図柄は、中装飾図柄８Ｃに替わって「保留変化」の文字画像が仮停止する。この「保留変化」の文字画像の仮停止にあわせて、当該保留アイコン９Ｃの色が変化する。すなわち、疑似連演出中に、中装飾図柄８Ｃに替わって「保留変化」の文字画像が仮停止すると当該保留アイコン９Ｃの態様が変化する。ここでは、当該保留アイコン９Ｃの色が変化する。当該保留アイコン９Ｃの色の変化する順番は、大当たりの期待度が低い色から高い色に向かう順番である。例えば、青→緑→赤のような順番である。

【０３３３】

図５６（Ｅ）に示すように、疑似連演出として、仮停止していた装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが再変動を開始する。当該保留アイコン９Ｃは、右方向への移動を継続する。その後、図５６（Ｆ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが再度、仮停止する。ここでは、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは「５６７」で仮停止している。今回は中装飾図柄８Ｃが「保留変化」の文字画像で仮停止していないため、当該保留アイコン９Ｃの色は変化しない。当該保留アイコン９Ｃは、右方向の移動が継続している。

【０３３４】

図５６（Ｇ）に示すように、疑似連演出として、仮停止していた装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが再変動を開始する。当該保留アイコン９Ｃは、右方向への移動を継続する。その後、図５６（Ｈ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが再度、仮停止する。ここでは、「３↓３」のリーチ状態の後、中装飾図柄８Ｃに替わって「保留変化」の文字画像が仮停止する。この「保留変化」の文字画像の仮停止にあわせて、当該保留アイコン９Ｃの色と形状が変化する。すなわち、疑似連演出中に、中装飾図柄８Ｃに替わって「保留変化」の文字画像が再度仮停止すると当該保留アイコン９Ｃの色と形状がさらに期待度の高い態様に変化する。

【０３３５】

図５６（Ｉ）に示すように、疑似連演出として、仮停止していた装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが再変動を開始する。当該保留アイコン９Ｃは、右方向への移動を継続し、当該保留表示領域に到達して停止する。すなわち、当該保留アイコン９Ｃは、当初の位置に戻る。その後、図５６（Ｊ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが停止する。ここでは、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは「３３３」の大当たりの態様で停止している。

【０３３６】

［保留アイコン移動変化演出Ｂ］

図５７は、保留アイコン移動変化演出Ｂを説明するための図である。保留アイコン移動変化演出は、保留アイコンを表す画像が移動しながら態様が変化する演出である。ここでの態様とは、保留アイコンを表す画像の形状、色、動作、大きさ、等が含まれる。保留ア

イコン移動変化演出Ｂでは、まず、図５７（Ａ）に示すように、通常状態時において、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示中に、３つの保留アイコン９Ａと、当該保留アイコン（変動アイコン）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、いずれも、丸形状（球形状）を有している。ここでは、当該保留アイコン９Ｃも保留アイコン９Ａも同様の形状（保留アイコン形状）をしているので、これらをまとめて単に「保留アイコン９Ａ、９Ｃ」とも呼ぶ。当該保留アイコン（変動アイコン）９Ｃは、表示画面７ａの中央下方の当該保留表示領域（変動アイコン表示領域、保留消化画像表示領域）に表示される。この当該保留表示領域の下方には、当該保留表示領域の位置を示すための横長の矩形画像が表示されている。

【０３３７】

図５７（Ｂ）に示すように、変動中の或タイミングで、表示画面７ａに「保留変化疑似連開始！！」の文字画像が表示される。それとともに、当該保留アイコン（変動アイコン）９Ｃが左上方に移動する。このとき、３つの保留アイコン９Ａは、表示画面７ａから消える（表示がされない）。その後、図５７（Ｃ）に示すように、当該保留アイコン９Ｃが表示画面７ａの左下の所定位置（第１位置）で停止する。また、表示画面７ａの下方には新たに特定画像ＢＧが表示される。特定画像ＢＧは、横長の矩形画像であり、左端が第１位置に該当し、右端が当該保留表示領域に該当する。当該保留アイコン９Ｃの左上には、新たに数字画像ＳＧが表示される。数字画像ＳＧは、疑似連の残り回数を表している。ここでは「４」が表されている。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは「６↓６」のリーチ態様となっている。

【０３３８】

図５７（Ｄ）に示すように、当該保留アイコン９Ｃは、特定画像ＢＧの上を左端から右端に向かって移動する。すなわち、第１位置から右方向の当該保留表示領域に向かって移動する。特定画像ＢＧに対する当該保留アイコン９Ｃの位置（表示位置）によって、疑似連演出が実行される残り期間を表している（報知している）。数字画像ＳＧは、当該保留アイコン９Ｃの移動に伴って移動する。すなわち、数字画像ＳＧは、移動中の当該保留アイコン９Ｃに対して同じ距離を保って移動する。リーチ状態の装飾図柄は、中装飾図柄８Ｃに替わって「保留変化」の文字画像が仮停止する。この「保留変化」の文字画像の仮停止にあわせて、当該保留アイコン９Ｃの色が変化する。すなわち、疑似連演出中に、中装飾図柄８Ｃに替わって「保留変化」の文字画像が仮停止すると当該保留アイコン９Ｃの態様が変化する。ここでは、当該保留アイコン９Ｃの色が変化する。当該保留アイコン９Ｃの色の変化する順番は、大当たりの期待度が低い色から高い色に向かう順番である。例えば、青→緑→赤のような順番である。中装飾図柄８Ｃの仮停止によって疑似連のうちの１回分が完了し、数字画像ＳＧが「４」から「３」になる。

【０３３９】

図５７（Ｅ）に示すように、疑似連演出として、仮停止していた装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが再変動を開始する。当該保留アイコン９Ｃは、特定画像ＢＧの上において右方向への移動を継続する。その後、図５７（Ｆ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが再度、仮停止する。ここでは、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが「５」と「７」で仮停止した後、中装飾図柄８Ｃに替わって「Ｇ！」の文字画像で仮停止する。この「ポイントゲット！」の文字画像の仮停止にあわせて、特定画像ＢＧの上に黒い星形のポイントが表示される。この黒い星形のポイントは、疑似連期間中に、中装飾図柄８Ｃに替わって「ポイントゲット！」の文字画像で仮停止するたびに１つずつ増えていく（貯まっていく）。そして、疑似連中の最後の変動時にこのポイントを用いた演出が実行される。中装飾図柄８Ｃの仮停止によって疑似連のうちの１回分が完了し、数字画像ＳＧが「３」から「２」になる。

【０３４０】

図５７（Ｇ）に示すように、疑似連演出として、仮停止していた装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが再変動を開始する。当該保留アイコン９Ｃは、特定画像ＢＧの上において右方向への移動を継続する。その後、図５７（Ｈ）に示すように、、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが

再度、仮停止する。ここでは、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが「３↓３」のリーチ状態で仮停止した後、中装飾図柄８Ｃに替わって「保留変化」の文字画像が仮停止する。この「保留変化」の文字画像の仮停止にあわせて、当該保留アイコン９Ｃの色と形状が変化する。すなわち、疑似連演出中に、中装飾図柄８Ｃに替わって「保留変化」の文字画像が再度仮停止すると当該保留アイコン９Ｃの色と形状がさらに期待度の高い態様に変化する。中装飾図柄８Ｃの仮停止によって疑似連のうちの１回分が完了し、数字画像ＳＧが「２」から「１」になる。

【０３４１】

図５７（Ｉ）に示すように、疑似連演出として、仮停止していた装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが再変動を開始する。当該保留アイコン９Ｃは、右方向への移動を継続し、特定画像ＢＧの右端に到達するとそこで停止する。それとほぼ同時に特定画像ＢＧが消える。これにより、当該保留アイコン９Ｃが当該保留表示領域で停止する。すなわち、当該保留アイコン９Ｃは、当初の位置に戻る。疑似連中の最後の変動のため、貯めた黒い星形のポイントを用いた演出が実行される。ここでは、黒い星形のポイントが拡大しながら移動し、表示画面７ａの中央において所定の演出が実行される。その後、図５７（Ｊ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが停止する。ここでは、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは「３３３」の大当たりの態様で停止している。

【０３４２】

［保留アイコン移動変化演出Ｃ］

図５８は、保留アイコン移動変化演出Ｃを説明するための図である。保留アイコン移動変化演出は、保留アイコンを表す画像が移動しながら態様が変化する演出である。ここでの態様とは、保留アイコンを表す画像の形状、色、動作、大きさ、等が含まれる。保留アイコン移動変化演出Ｃでは、まず、図５８（Ａ）に示すように、通常状態時において、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示中に、３つの保留アイコン９Ａと、当該保留アイコン（変動アイコン）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、いずれも、丸形状（球形状）を有している。ここでは、当該保留アイコン９Ｃも保留アイコン９Ａも同様の形状（保留アイコン形状）をしているので、これらをまとめて単に「保留アイコン９Ａ、９Ｃ」とも呼ぶ。当該保留アイコン（変動アイコン）９Ｃは、表示画面７ａの中央下方の当該保留表示領域（変動アイコン表示領域、保留消化画像表示領域）に表示される。この当該保留表示領域の下方には、当該保留表示領域の位置を示すための横長の矩形画像が表示されている。

【０３４３】

図５８（Ｂ）に示すように、変動中の或タイミングで、表示画面７ａに「保留変化疑似連開始！！」の文字画像が表示される。それとともに、当該保留アイコン（変動アイコン）９Ｃと３つの保留アイコン９Ａは、表示画面７ａから消える（表示がされない）。その後、図５８（Ｃ）に示すように、保留アイコン９Ａ、９Ｃを表す保留アイコン画像９Ｄが表示画面７ａの左下の所定位置（第１位置）に新たに表示される。保留アイコン画像９Ｄは、保留アイコン９Ａ、９Ｃであってもよいし、保留アイコン９Ａ、９Ｃを模した画像であってもよい。表示画面７ａの下方には新たに特定画像ＢＧが表示される。特定画像ＢＧは、横長の矩形画像であり、左端が第１位置に該当し、右端が当該保留表示領域に該当する。保留アイコン画像９Ｄの左上には、新たに数字画像ＳＧが表示される。数字画像ＳＧは、一部が保留アイコン画像９Ｄに重なって表示される。数字画像ＳＧは、疑似連の残り回数を表している。ここでは「４」が表されている。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは「６↓６」のリーチ態様となっている。

【０３４４】

図５８（Ｄ）に示すように、保留アイコン画像９Ｄは、特定画像ＢＧの上を左端から右端に向かって移動する。すなわち、第１位置から右方向の当該保留表示領域に向かって移動する。特定画像ＢＧに対する保留アイコン画像９Ｄの位置（表示位置）によって、疑似連演出が実行される残り期間を表している（報知している）。数字画像ＳＧは、保留アイコン画像９Ｄの移動に伴って移動する。すなわち、数字画像ＳＧは、移動中の保留アイコ

ン画像９Ｄの左上に重なって状態で移動する。リーチ状態の装飾図柄は、中装飾図柄８Ｃに替わって「保留変化」の文字画像が仮停止する。この「保留変化」の文字画像の仮停止にあわせて、保留アイコン画像９Ｄの色が変化する。すなわち、疑似連演出中に、中装飾図柄８Ｃに替わって「保留変化」の文字画像が仮停止すると保留アイコン画像９Ｄの態様が変化する。ここでは、保留アイコン画像９Ｄの色が変化する。保留アイコン画像９Ｄの色の変化する順番は、大当たりの期待度が低い色から高い色に向かう順番である。例えば、青→緑→赤のような順番である。中装飾図柄８Ｃの仮停止によって疑似連のうちの１回分が完了し、数字画像ＳＧが「４」から「３」になる。

【０３４５】

図５８（Ｅ）に示すように、疑似連演出として、仮停止していた装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが再変動を開始する。保留アイコン画像９Ｄは、特定画像ＢＧの上において右方向への移動を継続する。その後、図５８（Ｆ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが再度、仮停止する。ここでは、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが「５」と「７」で仮停止した後、中装飾図柄８Ｃに替わって「ポイントゲット！」の文字画像で仮停止する。この「ポイントゲット！」の文字画像の仮停止にあわせて、特定画像ＢＧの上に黒い星形のポイントが表示される。この黒い星形のポイントは、疑似連期間中に、中装飾図柄８Ｃに替わって「ポイントゲット！」の文字画像で仮停止するたびに１つずつ増えていく（貯まっていく）。そして、疑似連中の最後の変動時にこのポイントを用いた演出が実行される。中装飾図柄８Ｃの仮停止によって疑似連のうちの１回分が完了し、数字画像ＳＧが「３」から「２」になる。

【０３４６】

図５８（Ｇ）に示すように、疑似連演出として、仮停止していた装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが再変動を開始する。保留アイコン画像９Ｄは、特定画像ＢＧの上において右方向への移動を継続する。その後、図５８（Ｈ）に示すように、、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが再度、仮停止する。ここでは、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが「３↓３」のリーチ状態で仮停止した後、中装飾図柄８Ｃに替わって「保留変化」の文字画像が仮停止する。この「保留変化」の文字画像の仮停止にあわせて、保留アイコン画像９Ｄの色と形状が変化する。すなわち、疑似連演出中に、中装飾図柄８Ｃに替わって「保留変化」の文字画像が再度仮停止すると保留アイコン画像９Ｄの色と形状がさらに期待度の高い態様に変化する。中装飾図柄８Ｃの仮停止によって疑似連のうちの１回分が完了し、数字画像ＳＧが「２」から「１」になる。

【０３４７】

図５８（Ｉ）に示すように、疑似連演出として、仮停止していた装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが再変動を開始する。保留アイコン画像９Ｄは、右方向への移動を継続し、特定画像ＢＧの右端に到達するとそこで停止する。それとほぼ同時に特定画像ＢＧが消える。そして、保留アイコン画像９Ｄと同じ態様の当該保留アイコン９Ｃが当該保留表示領域に表示される。すなわち、当該保留アイコン９Ｃが当初の位置に戻ったような演出がおこなわれる。保留アイコン画像９Ｄが当該保留アイコン９Ｃそのものである場合、当初の位置に戻ったことになる。疑似連中の最後の変動のため、貯めた黒い星形のポイントを用いた演出が実行される。ここでは、黒い星形のポイントが拡大しながら移動し、表示画面７ａの中央において所定の演出が実行される。その後、図５８（Ｊ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが停止する。ここでは、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは「３３３」の大当たりの態様で停止している。

【０３４８】

［効果例］

以下に、保留アイコン移動変化演出の効果例を示す。

［効果１］

上記実施形態の遊技機１では、図５６、図５７に示すように、当該保留アイコン９Ｃ（保留アイコンを表す画像）が移動しながら色が変化する第１の演出と、第１の演出の後、変化した色の当該保留アイコン９Ｃが、当該保留表示領域に表示される第２の演出と、実

行することができる。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、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。また、上記実施形態の遊技機１では、図５８に示すように、保留アイコン画像９Ｄ（保留アイコンを表す画像）が移動しながら色が変化する第１の演出と、第１の演出の後、変化した色の保留アイコン画像９Ｄが、当該保留表示領域（変動アイコン表示領域、保留消化画像表示領域）に表示される第２の演出と、実行することができる。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、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５６（Ａ）、図５７（Ａ）、図５８（Ａ）に示すように、第１の演出の前に、当該保留アイコン９Ｃ（保留アイコンを表す画像）が当該保留表示領域（変動アイコン表示領域、保留消化画像表示領域）に表示される第３の演出を実行可能であり、第３の演出の後、第１の演出が実行される。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、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５６、図５７に示すように、第１の演出では、当該保留アイコン９Ｃ（保留アイコンを表す画像）は、第１の位置から当該保留表示領域（変動アイコン表示領域、保留消化画像表示領域）に向かって移動する。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、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。また、上記実施形態の遊技機１では、図５８に示すように、第１の演出では、保留アイコン画像９Ｄ（保留アイコンを表す画像）は、第１の位置から当該保留表示領域（変動アイコン表示領域、保留消化画像表示領域）に向かって移動する。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、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５６、図５７に示すように、第１の演出では、装飾図柄の疑似連演出が実行され、装飾図柄の仮停止時に装飾図柄８Ｃに替わって「保留変化」の文字画像が表示されると、当該保留アイコン９Ｃ（保留アイコンを表す画像）の色が変化する。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、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。また、、上記実施形態の遊技機１では、図５８に示すように、第１の演出では、装飾図柄の疑似連演出が実行され、装飾図柄の仮停止時に装飾図柄８Ｃに替わって「保留変化」の文字画像が表示されると、保留アイコン９Ｄ（保留アイコンを表す画像）の色が変化する。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、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５７に示すように、第１の演出では、疑似連の残り回数を表す数字画像ＳＧが当該保留アイコン９Ｃ（保留アイコンを表す画像）とともに移動する。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、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。また、上記実施形態の遊技機１では、図５８に示すように、第１の演出では、疑似連の残り回数を表す数字画像ＳＧが保留アイコン９Ｄ（保留アイコンを表す画像）とともに移動する。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、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５７に示すように、第１の演出では、当該保留アイコン９Ｃ（保留アイコンを表す画像）は、特定画像ＢＧの上を移動し、特定画像ＢＧに対する当該保留アイコン９Ｃ（保留アイコンを表す画像）の表示位置によって、疑似連演出が実行される残り期間を報知する。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、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。また、、上記実

施形態の遊技機１では、図５８に示すように、第１の演出では、保留アイコン９Ｄ（保留アイコンを表す画像）は、特定画像ＢＧの上を移動し、特定画像ＢＧに対する保留アイコン９Ｄ（保留アイコンを表す画像）の表示位置によって、疑似連演出が実行される残り期間を報知する。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、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。

【０３４９】

［変形例］

以下に、保留アイコン移動変化演出の変形例を示す。

［変形例１］

保留アイコン移動変化演出Ａ、Ｂでは、当該保留アイコン９Ｃが保留アイコンを表す画像として移動しながら色が変化するものとした。しかし、保留アイコン移動変化演出Ａ、Ｂにおいて、移動しながら色が変化する保留アイコンは、当該保留アイコン９Ｃではなく、保留アイコン９Ｃを模した画像（アイコン画像）であってもよい。

【０３５０】

［変形例２］

保留アイコン移動変化演出Ａ、Ｂでは、当該保留アイコン９Ｃが保留アイコンを表す画像として移動しながら色が変化するものとした。しかし、保留アイコン移動変化演出Ａ、Ｂにおいて、移動しながら色が変化する保留アイコンは、当該保留アイコン９Ｃではなく、保留アイコン９Ａ、９Ｂであってもよい。この場合、保留アイコン９Ａ、９Ｂは、第１位置から当該保留表示領域（変動アイコン表示領域、保留消化画像表示領域）に向かうのではなく、保留画像表示領域に向かうように構成されていてもよい。

【０３５１】

［変形例３］

保留アイコン移動変化演出Ａ、Ｂにおいて、移動しながら色が変化する当該保留アイコン９Ｃと、当該保留表示領域（変動アイコン表示領域、保留消化画像表示領域）に表示される当該保留アイコン９Ｃは、同一でなくてもよい。すなわち、当該保留アイコン９Ｃは、当該保留表示領域から移動する時、または、当該保留表示領域に到着するとき、一度、表示画面７ａから消えてもよいし、移動中と当該保留表示領域に表示されている時とで、大きさや形状、色が変化してもよいし、到着する前後において、位置が多少ずれてもよい。

【０３５２】

［変形例４］

保留アイコン移動変化演出Ａ～Ｃは、通常状態時に実行されるものとした。しかし、保留アイコン移動変化演出Ａ～Ｃは、時短状態時に実行されてもよい。この場合、保留アイコン移動変化演出Ａ～Ｃの当該保留アイコンＣは、右方向に移動した後、左方向に移動してもよい。

【０３５３】

［態様例］

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇[態様Ａ３－１]

複数種類の画像を表示可能な表示手段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、保留アイコンを表す画像であり、

前記保留アイコンを表す画像が移動しながら色が変化する第１の演出と、

前記第１の演出の後、変化した色の前記保留アイコンを表す画像が、保留アイコン表示領域に表示される第２の演出と、を実行可能な

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様Ａ３－２]

態様Ａ３－１に記載の遊技機であって、

前記第１の演出の前に、前記保留アイコンを表す画像が前記保留アイコン表示領域に表示される第３の演出を実行可能であり、

前記第３の演出の後、前記第１の演出が実行される
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ａ３－３]
態様Ａ３－１または態様Ａ３－２に記載の遊技機であって、
前記第１の演出では、前記保留アイコンを表す画像は、前記保留アイコン表示領域とは異なる第１の位置から前記保留アイコン表示領域に向かって移動する
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ａ３－４]
態様Ａ３－１から態様Ａ３－３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第１の演出では、装飾図柄の疑似連演出が実行され、装飾図柄の仮停止時に装飾図柄に替わって所定の画像が表示されると、前記保留アイコンを表す画像の色が変化する
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ａ３－５]
態様Ａ３－４に記載の遊技機であって、
前記第１の演出では、疑似連の残り回数を表す画像が前記保留アイコンを表す画像とともに移動する
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ａ３－６]
態様Ａ３－４または態様Ａ３－５に記載の遊技機であって、
前記第１の演出では、前記保留アイコンを表す画像は、特定画像の上を移動し、前記特定画像に対する前記保留アイコンを表す画像の表示位置によって、前記疑似連演出が実行される残り期間を報知する
ことを特徴とする遊技機。
【０３５４】
以下に図５９～図６１を用いて特定アイコンストック演出Ａ～Ｃについて説明する。図５９～図６１において、画像表示装置７の表示画面７ａの前面（前方）周囲に配置される例えば第１可動役物１４、第２可動役物１５、他の可動役物が図面の見易さから省略されている。
【０３５５】
この特定アイコンストック演出は、複数ある疑似連演出のうちの一つであり、当該変動演出中（当該変動表示中）において装飾図柄による変動演出（変動表示）が複数回に亘って連続的に行われるものである。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信した各種コマンド（例えば、変動演出開始コマンド）を解析し、特定アイコンストック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画像表示装置７の表示画面７ａに画像を表示させる。
【０３５６】
なお、特定アイコンストック演出において使用される背景画像（「特定背景画像」という）は、通常背景画像に含まれない特定画像であり、例えば、月面画像、宇宙画像、宇宙船内の画像など特定画像となっている。通常背景画像は、例えば、都市画像、森林画像、海画像、海底画像、地下画像などの通常画像となっている。特定背景画像および通常背景画像は、静止画であってもよいし、動画であってもよい。
【０３５７】
ここでは、まず特定アイコンストック演出Ａについて説明し、特定アイコンストック演出Ｂ、そして特定アイコンストック演出Ｃについて順番に説明する。
【０３５８】
［特定アイコンストック演出Ａ］
特定アイコンストック演出Ａについて図５９を参照して説明する。図５９は、特定アイコンストック演出Ａを説明するための図である。特定アイコンストック演出Ａは、複数ある疑似連演出のうちの一つであり、当該変動演出中（当該変動表示中）において装飾図柄による変動演出（変動表示）が複数回に亘って連続的に行われるものである。

【０３５９】
まず、図５９（Ａ）に示すように、画像表示装置７の表示画面７ａには、通常背景画像として都市画像ＴＨＧ１が表示され、立体画像の左装飾図柄８Ｌ、立体画像の中装飾図柄８Ｃ、立体画像の右装飾図柄８Ｒが表示画面７ａの上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「１」～数字「９」）の変動演出（変動表示）が開始される。装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。なお、装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。
【０３６０】
第１特図保留の消化として現在変動中の左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒに対応する当該変動アイコン９Ｃは、画像表示装置７の表示画面７ａの下側中央に表示されている当該変動表示位置９Ｃｄ（矩形画像の上）に表示される。当該変動表示位置９Ｃｄの左側における表示画面７ａの領域には、第１特図保留として保留表示エリアが設けられている。この保留表示エリアには、４つの保留表示位置９Ａｄ（矩形画像の上）に保留アイコンがそれぞれ表示可能とされ最大で４つの保留アイコンをストックすることができるようになっている。４つの保留表示位置９Ａｄは、当該変動表示位置９Ｃｄに近い位置から表示画面７ａの左辺へ向かって、第１保留表示位置９Ａｄ、第２保留表示位置９Ａｄ、第３保留表示位置９Ａｄ、そして第４保留表示位置９Ａｄという順番で表示画面７ａの下辺に沿って直線状に整列配置され表示される。
【０３６１】
ここでは、当該変動表示位置９Ｃｄには、白い球状の当該変動アイコン９Ｃが表示され、第１保留表示位置９Ａｄには白い球状の保留アイコン９Ａが表示され、第２保留表示位置９Ａｄ～第４保留表示位置９Ａｄには、保留アイコンが表示されていない。つまり、保留アイコンが消化されずにストックされたものが１つだけ存在している状態となっている。以下の説明では、説明の便宜上、第１始動口２０および第２始動口２１へ遊技球が入球しない場合を前提とする。
【０３６２】
また、装飾図柄の変動演出（変動表示）において画像表示装置７の表示画面７ａの下側に表示されている、第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留に対応する保留アイコン９Ａ、第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留に対応する保留アイコン９Ｂのほかに、第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留と第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留とをそれぞれ図示しない数字として画像表示装置７の表示画面７ａの中央上側に配置されて表示されている。第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留の数を青色数字で左側、第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留の数を赤色数字で右側に互いに離間した状態で表示画面７ａの中央上側に配置されて常に表示されている。これらの数字は、保留球の数を数値として表示されるため、表示画面７ａに表示される各種背景画像、各種装飾用画像に紛れて判別が困難となり難くすることができ、直感的にわかりやすい。なお、これらの数字は、表示画面７ａの最前面側に配置され、他の画像が表示画面７ａの最前面に対して後方に配置されて表示されるため、他の画像により視認性が阻害されないようになっている。
【０３６３】
ここで、保留アイコン９Ａおよび当該変動アイコン９Ｃ（以下、単に「アイコン」という場合がある。）について簡単に説明すると、形状や色の違いにより、アイコンに対応する抽選時の当たりの期待度の違いを表している。例えば、黄色（ゴールド）の星形のアイコン、黒い球状のアイコン、笑顔球体のアイコン、白い球状のアイコンという４つのアイコンのうち、黄色（ゴールド）の星形のアイコンが最も当たりの期待度が高く、黒い球状

のアイコンが２番目に当たりの期待度が高く、笑顔球体のアイコンが３番目に当たりの期待度が高く、白い球状のアイコンが最も当たりの期待度が低いものとなっている。笑顔球体のアイコンには、さらに、例えば青色→緑色→赤色→ゴールド（黄色）→七色（レインボー（大当たり濃厚））という順番で大当たりとなる期待度が高く設定されている。

【０３６４】

図５９（Ａ）において装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、その後、左装飾図柄８Ｌが数字「１」で停止表示され、中装飾図柄８Ｃが数字「２」で停止表示され、右装飾図柄８Ｒが数字「３」で停止表示されることにより、はずれとなり、当該変動アイコン９Ｃが表示画面７ａから消える。

【０３６５】

続いて、図５９（Ｂ）に示すように、表示画面７ａに表示されている通常背景画像である都市画像ＴＨＧ１から特定背景画像として月面画像ＴＨＧ２へ切り替え、第１保留表示位置９Ａｄに表示されていた白い球状の保留アイコン９Ａが当該変動表示位置９Ｃｄへ移動して白い球状の当該変動アイコン９Ｃとなると、当該変動アイコン９Ｃの手前側に数字画像（ここでは、数字４）９Ｃｚが配置された表示態様となり、「アイコンをストックして！」というメッセージＭＧ１が表示画面７ａのほぼ中央に一行で表示され、さらに、当該変動表示位置９Ｃｄおよび保留表示位置９Ａｄが表示画面７ａから消える。

【０３６６】

なお、当該変動アイコン９Ｃの大きさと数字画像９Ｃｚの大きさとが同一の大きさであってもよいし、一方が大きくてもよい。また、当該変動アイコン９Ｃの奥側に数字画像９Ｃｚを配置する場合には、数字画像９Ｃｚの視認性から数字画像９Ｃｚの大きさを当該変動アイコン９Ｃの大きさと比べて大きくした方がよい。

【０３６７】

この時点において数字画像９Ｃｚが表す数字４は、疑似連による連続変動の残りの回数を示している。つまり、この時点における当該変動演出（当該変動表示）において装飾図柄による変動演出（変動表示）が残り４回に亘って連続的に行うことを遊技者に伝えている。

【０３６８】

疑似連による１回目（最初）の装飾図柄による変動演出（変動表示）が開始される直前にメッセージＭＧ１が表示画面７ａから消え、疑似連による１回目（最初）の装飾図柄による変動演出（変動表示）が開始されると、図５９（Ｃ）に示すように、その後、左装飾図柄８Ｌが数字「３」で仮停止表示され、中装飾図柄８Ｃが数字「２」で仮停止表示され、右装飾図柄８Ｒが数字「１」で仮停止表示され、疑似連による１回目（最初）の装飾図柄による変動演出（変動表示）が終了し、当該変動アイコン９Ｃの数字画像９Ｃｚが数字４から数字３となる。これにより、当該変動演出（当該変動表示）において装飾図柄による変動演出（変動表示）が残り３回に亘って連続的に行うことを遊技者に伝えている。

【０３６９】

疑似連による２回目の装飾図柄による変動演出（変動表示）が開始されると、図５９（Ｄ）に示すように、その後、左装飾図柄８Ｌが数字「２」で仮停止表示され、右装飾図柄８Ｒが数字「５」で仮停止表示され、中装飾図柄８Ｃの変動領域から特定アイコンとして変化アイコンＨＩが出現し、変化アイコンＨＩをストックせず消化するために変化アイコンＨＩを発動させる。

【０３７０】

この変化アイコンＨＩが出現すると、図５９（Ｅ）に示すように、変化アイコンＨＩが当該変動アイコン９Ｃへ向かって弧を描くように下方へ移動して当該変動アイコン９Ｃへ衝突させる。ここでは、変化アイコンＨＩが当該変動アイコン９Ｃと衝突しているものの、この衝突によって白い球状の当該変動アイコン９Ｃが他の形状のアイコンへ変化せず、当該変動アイコン９Ｃの変化失敗となる。

【０３７１】

図５９（Ｆ）に示すように、当該変動アイコン９Ｃの変化失敗となり疑似連による２回

目の装飾図柄による変動演出（変動表示）が終了し、当該変動アイコン９Ｃの数字画像９Ｃｚが数字３から数字２となる。これにより、当該変動演出（当該変動表示）において装飾図柄による変動演出（変動表示）が残り２回に亘って連続的に行うことを遊技者に伝えている。

【０３７２】

疑似連による３回目の装飾図柄による変動演出（変動表示）が開始されると、図５９（Ｇ）に示すように、その後、左装飾図柄８Ｌが数字「６」で仮停止表示され、右装飾図柄８Ｒが数字「４」で仮停止表示され、中装飾図柄８Ｃの変動領域から特定アイコンとして変化アイコンＨＩが再び出現し、変化アイコンＨＩをストックせず消化するために変化アイコンＨＩを発動させる。

【０３７３】

この変化アイコンＨＩが出現すると、図５９（Ｈ）に示すように、変化アイコンＨＩが当該変動アイコン９Ｃへ向かって弧を描くように下方へ移動して当該変動アイコン９Ｃへ衝突させる。ここでは、変化アイコンＨＩが当該変動アイコン９Ｃと衝突しているものの、この衝突によって白い球状の当該変動アイコン９Ｃが他の形状のアイコンへ変化せず、再び当該変動アイコン９Ｃの変化失敗となる。

【０３７４】

図５９（Ｉ）に示すように、当該変動アイコン９Ｃの変化失敗となり疑似連による３回目の装飾図柄による変動演出（変動表示）が終了し、当該変動アイコン９Ｃの数字画像９Ｃｚが数字２から数字１となる。これにより、当該変動演出（当該変動表示）において装飾図柄による変動演出（変動表示）が残り１回だけ行うことを遊技者に伝えている。

【０３７５】

疑似連による４回目（最後）の装飾図柄による変動演出（変動表示）が開始されると、図５９（Ｊ）に示すように、その後、左装飾図柄８Ｌが数字「５」で仮停止表示され、中装飾図柄８Ｃが数字「６」で仮停止表示され、右装飾図柄８Ｒが数字「７」で仮停止表示され、疑似連による４回目（最後）の装飾図柄による変動演出（変動表示）が終了し、図５９（Ｋ）に示すように、表示画面７ａに表示されている特定背景画像として月面画像ＴＨＧ２から通常背景画像である都市画像ＴＨＧ１へ再び切り替え（このとき、通常背景画像として都市画像ＴＨＧ１から他の通常画像（例えば地下画像）へ切り替えてもよい）、当該変動表示位置９Ｃｄおよび保留表示位置９Ａｄが表示画面７ａに再び表示される。これにより、特定アイコンストック演出Ａが終了する。

【０３７６】

その後、図５９（Ｌ）に示すように、左装飾図柄８Ｌが数字「５」で停止表示され、中装飾図柄８Ｃが数字「６」で停止表示され、右装飾図柄８Ｒが数字「７」で停止表示され、はずれとなり、結果的に、特定アイコンストック演出Ａにおいて白い球状のアイコンから他のアイコンへ変化できなかった白い球状の当該変動アイコン９Ｃが表示画面７ａから消える。

【０３７７】

［特定アイコンストック演出Ｂ］

次に、特定アイコンストック演出Ｂについて図６０を参照して説明する。図６０は、特定アイコンストック演出Ｂを説明するための図である。特定アイコンストック演出Ｂは、複数ある疑似連演出のうちの一つであり、当該変動演出中（当該変動表示中）において装飾図柄による変動演出（変動表示）が複数回に亘って連続的に行われるものである。

【０３７８】

まず、図６０（Ａ）に示すように、画像表示装置７の表示画面７ａには、通常背景画像として都市画像ＴＨＧ１が表示され、立体画像の左装飾図柄８Ｌ、立体画像の中装飾図柄８Ｃ、立体画像の右装飾図柄８Ｒが表示画面７ａの上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「１」～数字「９」）の変動演出（変動表示）が開始される。装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動

する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。なお、装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。

【０３７９】

第１特図保留の消化として現在変動中の左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒに対応する当該変動アイコン９Ｃは、画像表示装置７の表示画面７ａの下側中央に表示されている当該変動表示位置９Ｃｄ（矩形画像の上）に表示される。当該変動表示位置９Ｃｄの左側における表示画面７ａの領域には、第１特図保留として保留表示エリアが設けられている。この保留表示エリアには、４つの保留表示位置９Ａｄ（矩形画像の上）に保留アイコンがそれぞれ表示可能とされ最大で４つの保留アイコンをストックすることができるようになっている。４つの保留表示位置９Ａｄは、当該変動表示位置９Ｃｄに近い位置から表示画面７ａの左辺へ向かって、第１保留表示位置９Ａｄ、第２保留表示位置９Ａｄ、第３保留表示位置９Ａｄ、そして第４保留表示位置９Ａｄという順番で表示画面７ａの下辺に沿って直線状に整列配置され表示される。

【０３８０】

ここでは、当該変動表示位置９Ｃｄには、白い球状の当該変動アイコン９Ｃが表示され、第１保留表示位置９Ａｄには白い球状の保留アイコン９Ａが表示され、第２保留表示位置９Ａｄ～第４保留表示位置９Ａｄには、保留アイコンが表示されていない。つまり、保留アイコンが消化されずにストックされたものが１つだけ存在している状態となっている。以下の説明では、説明の便宜上、第１始動口２０および第２始動口２１へ遊技球が入球しない場合を前提とする。

【０３８１】

また、装飾図柄の変動演出（変動表示）において画像表示装置７の表示画面７ａの下側に表示されている、第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留に対応する保留アイコン９Ａ、第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留に対応する保留アイコン９Ｂのほかに、第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留と第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留とをそれぞれ図示しない数字として画像表示装置７の表示画面７ａの中央上側に配置されて表示されている。第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留の数を青色数字で左側、第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留の数を赤色数字で右側に互いに離間した状態で表示画面７ａの中央上側に配置されて常に表示されている。これらの数字は、保留球の数を数値として表示されるため、表示画面７ａに表示される各種背景画像、各種装飾用画像に紛れて判別が困難となり難くすることができ、直感的にわかりやすい。なお、これらの数字は、表示画面７ａの最前面側に配置され、他の画像が表示画面７ａの最前面に対して後方に配置されて表示されるため、他の画像により視認性が阻害されないようになっている。

【０３８２】

ここで、保留アイコン９Ａおよび当該変動アイコン９Ｃ（以下、単に「アイコン」という場合がある。）について簡単に説明すると、形状や色の違いにより、アイコンに対応する抽選時の当たりの期待度の違いを表している。例えば、黄色（ゴールド）の星形のアイコン、黒い球状のアイコン、笑顔球体のアイコン、白い球状のアイコンという４つのアイコンのうち、黄色（ゴールド）の星形のアイコンが最も当たりの期待度が高く、黒い球状のアイコンが２番目に当たりの期待度が高く、笑顔球体のアイコンが３番目に当たりの期待度が高く、白い球状のアイコンが最も当たりの期待度が低いものとなっている。笑顔球体のアイコンには、さらに、例えば青色→緑色→赤色→ゴールド（黄色）→七色（レインボー（大当たり濃厚））という順番で大当たりとなる期待度が高く設定されている。

【０３８３】

図６０（Ａ）において装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、その後、左装飾図柄８Ｌが数字「１」で停止表示され、中装飾図柄８Ｃが数字「２」で停止表示され、

右装飾図柄８Ｒが数字「３」で停止表示されることにより、はずれとなり、当該変動アイコン９Ｃが表示画面７ａから消える。

【０３８４】

続いて、図６０（Ｂ）に示すように、表示画面７ａに表示されている通常背景画像である都市画像ＴＨＧ１から特定背景画像として月面画像ＴＨＧ２へ切り替え、第１保留表示位置９Ａｄに表示されていた白い球状の保留アイコン９Ａが当該変動表示位置９Ｃｄへ移動して白い球状の当該変動アイコン９Ｃとなると、当該変動アイコン９Ｃの手前側に数字画像（ここでは、数字４）９Ｃｚが配置された表示態様となり、「アイコンをストックして！」というメッセージＭＧ１が表示画面７ａのほぼ中央に一行で表示され、さらに、当該変動表示位置９Ｃｄおよび保留表示位置９Ａｄが表示画面７ａから消える。なお、当該変動アイコン９Ｃの大きさと数字画像９Ｃｚの大きさとが同一の大きさであってもよいし、一方が大きくてもよい。また、当該変動アイコン９Ｃの奥側に数字画像９Ｃｚを配置する場合には、数字画像９Ｃｚの視認性から数字画像９Ｃｚの大きさを当該変動アイコン９Ｃの大きさと比べて大きくした方がよい。

【０３８５】

この時点において数字画像９Ｃｚが表す数字４は、疑似連による連続変動の残りの回数を示している。つまり、この時点における当該変動演出（当該変動表示）において装飾図柄による変動演出（変動表示）が残り４回に亘って連続的に行うことを遊技者に伝えている。

【０３８６】

疑似連による１回目（最初）の装飾図柄による変動演出（変動表示）が開始される直前にメッセージＭＧ１が表示画面７ａから消え、疑似連による１回目（最初）の装飾図柄による変動演出（変動表示）が開始されると、図６０（Ｃ）に示すように、その後、左装飾図柄８Ｌが数字「３」で仮停止表示され、中装飾図柄８Ｃが数字「２」で仮停止表示され、右装飾図柄８Ｒが数字「１」で仮停止表示され、疑似連による１回目（最初）の装飾図柄による変動演出（変動表示）が終了し、当該変動アイコン９Ｃの数字画像９Ｃｚが数字４から数字３となる。これにより、当該変動演出（当該変動表示）において装飾図柄による変動演出（変動表示）が残り３回に亘って連続的に行うことを遊技者に伝えている。

【０３８７】

疑似連による２回目の装飾図柄による変動演出（変動表示）が開始されると、図６０（Ｄ）に示すように、その後、左装飾図柄８Ｌが数字「２」で仮停止表示され、右装飾図柄８Ｒが数字「５」で仮停止表示され、中装飾図柄８Ｃの変動領域から特定アイコンとして変化アイコンＨＩが出現し、変化アイコンＨＩをストックせず消化するために変化アイコンＨＩを発動させる。

【０３８８】

この変化アイコンＨＩが出現すると、図６０（Ｅ）に示すように、変化アイコンＨＩが当該変動アイコン９Ｃへ向かって弧を描くように下方へ移動して当該変動アイコン９Ｃへ衝突させる。

【０３８９】

変化アイコンＨＩが当該変動アイコン９Ｃと衝突すると、図６０（Ｆ）に示すように、白い球状の当該変動アイコン９Ｃから黄色（ゴールド）の星形のアイコンへ変化し、当該変動アイコン９Ｃの変化が成功となる。

【０３９０】

当該変動アイコン９Ｃの変化が成功となり疑似連による２回目の装飾図柄による変動演出（変動表示）が終了し、当該変動アイコン９Ｃの数字画像９Ｃｚが数字３から数字２となる。これにより、当該変動演出（当該変動表示）において装飾図柄による変動演出（変動表示）が残り２回に亘って連続的に行うことを遊技者に伝えている。

【０３９１】

疑似連による３回目の装飾図柄による変動演出（変動表示）が開始されると、図６０（Ｇ）に示すように、その後、左装飾図柄８Ｌが数字「６」で仮停止表示され、右装飾図柄

８Ｒが数字「４」で仮停止表示され、中装飾図柄８Ｃの変動領域から特定アイコンとしてバトル演出アイコンＡＩが出現し、バトル演出アイコンＡＩを消化せず、ストックするために、図６０（Ｈ）に示すように、バトル演出アイコンＡＩが仮停止表示されている右装飾図柄８Ｒと当該変動アイコン９Ｃとの間を通るようにバトル演出アイコンＡＩを表示画面７ａの右下隅へ向かって曲線を描くように移動する。なお、バトル演出アイコンＡＩは、特定アイコンストック演出Ｂの終了後に展開（開始、発展）されるバトル演出を示唆するものであり、このバトル演出では２つのキャラクタ（味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢ）が戦う演出であり、大当たりの期待度が高い演出となっている。

【０３９２】

バトル演出アイコンＡＩが表示画面７ａの右下隅へ移動すると、図６０（Ｉ）に示すように、バトル演出アイコンＡＩの上方に所定色（例えば、赤色）を有する「ストック」という文字画像ＡＩａが左下り傾斜（右上がり傾斜）の表示態様で表示画面７ａに表示され、バトル演出アイコンＡＩのストックが成功となる。

【０３９３】

バトル演出アイコンＡＩのストックが成功となり疑似連による２回目の装飾図柄による変動演出（変動表示）が終了し、当該変動アイコン９Ｃの数字画像９Ｃｚが数字２から数字１となる。これにより、当該変動演出（当該変動表示）において装飾図柄による変動演出（変動表示）が残り１回だけ行うことを遊技者に伝えている。

【０３９４】

疑似連による４回目（最後）の装飾図柄による変動演出（変動表示）が開始されると、図６０（Ｊ）に示すように、文字画像ＡＩａが表示画面から消え、その後、左装飾図柄８Ｌが数字「５」で仮停止表示され、中装飾図柄８Ｃが数字「６」で仮停止表示され、右装飾図柄８Ｒが数字「７」で仮停止表示され、疑似連による４回目（最後）の装飾図柄による変動演出（変動表示）が終了し、図６０（Ｋ）に示すように、表示画面７ａに表示されている特定背景画像として月面画像ＴＨＧ２から通常背景画像である都市画像ＴＨＧ１へ再び切り替え（このとき、通常背景画像として都市画像ＴＨＧ１から他の通常画像（例えば地下画像）へ切り替えてもよい）、当該変動表示位置９Ｃｄおよび保留表示位置９Ａｄが表示画面７ａに再び表示される。これにより、特定アイコンストック演出Ｂが終了する。

【０３９５】

その後、図６０（Ｌ）に示すように、再び、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒによる変動が開始され、ストックされたバトル演出アイコンＡＩの発動により、図６０（Ｍ），（Ｎ）に示すように、バトル演出が展開（開始、発展）され、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとが戦うこととなる。バトル演出では、当該変動表示位置９Ｃｄおよび保留表示位置９Ａｄが表示画面７ａから消え、さらに、当該変動アイコン９Ｃ（本実施形態では、この時点において保留アイコン９Ａが存在しないものの、保留アイコン９Ａが存在する場合には保留アイコン９Ａも併せて）も表示画面７ａから消え、味方キャラクタＣＲＡが勝利して敵キャラクタＣＲＢが敗北すると、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが同一の図柄で停止表示され、大当たりとなってその後に大当たり遊技（大当たり演出）が開始されるのに対して、味方キャラクタＣＲＡが敗北して敵キャラクタＣＲＢが勝利すると、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが同一の図柄で停止表示されず、はずれとなる。バトル演出が終了して、大当たり、または、はずれが確定すると、当該変動表示位置９Ｃｄおよび保留表示位置９Ａｄが表示画面７ａに再び表示される。なお、実施形態では、この時点において保留アイコン９Ａが存在しないものの、保留アイコン９Ａが存在する場合には保留アイコン９Ａも表示画面７ａに再び表示される。

【０３９６】

［特定アイコンストック演出Ｃ］

次に、特定アイコンストック演出Ｃについて図６１を参照して説明する。図６１は、特定アイコンストック演出Ｃを説明するための図である。特定アイコンストック演出Ｃは、

複数ある疑似連演出のうちの一つであり、当該変動演出中（当該変動表示中）において装飾図柄による変動演出（変動表示）が複数回に亘って連続的に行われるものである。

【０３９７】

まず、図６１（Ａ）に示すように、画像表示装置７の表示画面７ａには、通常背景画像として都市画像ＴＨＧ１が表示され、立体画像の左装飾図柄８Ｌ、立体画像の中装飾図柄８Ｃ、立体画像の右装飾図柄８Ｒが表示画面７ａの上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「１」～数字「９」）の変動演出（変動表示）が開始される。装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。なお、装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。

【０３９８】

第１特図保留の消化として現在変動中の左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒに対応する当該変動アイコン９Ｃは、画像表示装置７の表示画面７ａの下側中央に表示されている当該変動表示位置９Ｃｄ（矩形画像の上）に表示される。当該変動表示位置９Ｃｄの左側における表示画面７ａの領域には、第１特図保留として保留表示エリアが設けられている。この保留表示エリアには、４つの保留表示位置９Ａｄ（矩形画像の上）に保留アイコンがそれぞれ表示可能とされ最大で４つの保留アイコンをストックすることができるようになっている。４つの保留表示位置９Ａｄは、当該変動表示位置９Ｃｄに近い位置から表示画面７ａの左辺へ向かって、第１保留表示位置９Ａｄ、第２保留表示位置９Ａｄ、第３保留表示位置９Ａｄ、そして第４保留表示位置９Ａｄという順番で表示画面７ａの下辺に沿って直線状に整列配置され表示される。

【０３９９】

ここでは、当該変動表示位置９Ｃｄには、白い球状の当該変動アイコン９Ｃが表示され、第１保留表示位置９Ａｄには白い球状の保留アイコン９Ａが表示され、第２保留表示位置９Ａｄ～第４保留表示位置９Ａｄには、保留アイコンが表示されていない。つまり、保留アイコンが消化されずにストックされたものが１つだけ存在している状態となっている。以下の説明では、説明の便宜上、第１始動口２０および第２始動口２１へ遊技球が入球しない場合を前提とする。

【０４００】

また、装飾図柄の変動演出（変動表示）において画像表示装置７の表示画面７ａの下側に表示されている、第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留に対応する保留アイコン９Ａ、第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留に対応する保留アイコン９Ｂのほかに、第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留と第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留とをそれぞれ図示しない数字として画像表示装置７の表示画面７ａの中央上側に配置されて表示されている。第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留の数を青色数字で左側、第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留の数を赤色数字で右側に互いに離間した状態で表示画面７ａの中央上側に配置されて常に表示されている。これらの数字は、保留球の数を数値として表示されるため、表示画面７ａに表示される各種背景画像、各種装飾用画像に紛れて判別が困難となり難くすることができ、直感的にわかりやすい。なお、これらの数字は、表示画面７ａの最前面側に配置され、他の画像が表示画面７ａの最前面に対して後方に配置されて表示されるため、他の画像により視認性が阻害されないようになっている。

【０４０１】

ここで、保留アイコン９Ａおよび当該変動アイコン９Ｃ（以下、単に「アイコン」という場合がある。）について簡単に説明すると、形状や色の違いにより、アイコンに対応する抽選時の当たりの期待度の違いを表している。例えば、黄色（ゴールド）の星形のアイ

コン、黒い球状のアイコン、笑顔球体のアイコン、白い球状のアイコンという４つのアイコンのうち、黄色（ゴールド）の星形のアイコンが最も当たりの期待度が高く、黒い球状のアイコンが２番目に当たりの期待度が高く、笑顔球体のアイコンが３番目に当たりの期待度が高く、白い球状のアイコンが最も当たりの期待度が低いものとなっている。笑顔球体のアイコンには、さらに、例えば青色→緑色→赤色→ゴールド（黄色）→七色（レインボー（大当たり濃厚））という順番で大当たりとなる期待度が高く設定されている。

【０４０２】

図６１（Ａ）において装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、その後、左装飾図柄８Ｌが数字「１」で停止表示され、中装飾図柄８Ｃが数字「２」で停止表示され、右装飾図柄８Ｒが数字「３」で停止表示されることにより、はずれとなり、当該変動アイコン９Ｃが表示画面７ａから消える。

【０４０３】

続いて、図６１（Ｂ）に示すように、表示画面７ａに表示されている通常背景画像である都市画像ＴＨＧ１から特定背景画像として月面画像ＴＨＧ２へ切り替え、第１保留表示位置９Ａｄに表示されていた白い球状の保留アイコン９Ａが当該変動表示位置９Ｃｄへ移動して白い球状の当該変動アイコン９Ｃとなると、当該変動アイコン９Ｃの手前側に数字画像（ここでは、数字４）９Ｃｚが配置された表示態様となり、「アイコンをストックして！」というメッセージＭＧ１が表示画面７ａのほぼ中央に一行で表示され、さらに、当該変動表示位置９Ｃｄおよび保留表示位置９Ａｄが表示画面７ａから消える。なお、当該変動アイコン９Ｃの大きさと数字画像９Ｃｚの大きさとが同一の大きさであってもよいし、一方が大きくてもよい。また、当該変動アイコン９Ｃの奥側に数字画像９Ｃｚを配置する場合には、数字画像９Ｃｚの視認性から数字画像９Ｃｚの大きさを当該変動アイコン９Ｃの大きさと比べて大きくした方がよい。

【０４０４】

この時点において数字画像９Ｃｚが表す数字４は、疑似連による連続変動の残りの回数を示している。つまり、この時点における当該変動演出（当該変動表示）において装飾図柄による変動演出（変動表示）が残り４回に亘って連続的に行うことを遊技者に伝えている。

【０４０５】

疑似連による１回目（最初）の装飾図柄による変動演出（変動表示）が開始される直前にメッセージＭＧ１が表示画面７ａから消え、疑似連による１回目（最初）の装飾図柄による変動演出（変動表示）が開始されると、図６１（Ｃ）に示すように、その後、左装飾図柄８Ｌが数字「３」で仮停止表示され、中装飾図柄８Ｃが数字「２」で仮停止表示され、右装飾図柄８Ｒが数字「１」で仮停止表示され、疑似連による１回目（最初）の装飾図柄による変動演出（変動表示）が終了し、当該変動アイコン９Ｃの数字画像９Ｃｚが数字４から数字３となる。これにより、当該変動演出（当該変動表示）において装飾図柄による変動演出（変動表示）が残り３回に亘って連続的に行うことを遊技者に伝えている。

【０４０６】

疑似連による２回目の装飾図柄による変動演出（変動表示）が開始されると、図６１（Ｄ）に示すように、その後、左装飾図柄８Ｌが数字「２」で仮停止表示され、右装飾図柄８Ｒが数字「５」で仮停止表示され、中装飾図柄８Ｃの変動領域から特定アイコンとして変化アイコンＨＩが出現し、変化アイコンＨＩをストックせず消化するために変化アイコンＨＩを発動させる。

【０４０７】

この変化アイコンＨＩが出現すると、図６１（Ｅ）に示すように、変化アイコンＨＩが当該変動アイコン９Ｃへ向かって弧を描くように下方へ移動して当該変動アイコン９Ｃへ衝突させる。

【０４０８】

変化アイコンＨＩが当該変動アイコン９Ｃと衝突すると、図６１（Ｆ）に示すように、白い球状の当該変動アイコン９Ｃから黄色（ゴールド）の星形のアイコンへ変化し、当該

変動アイコン９Ｃの変化が成功となる。
【０４０９】
当該変動アイコン９Ｃの変化が成功となり疑似連による２回目の装飾図柄による変動演出（変動表示）が終了し、当該変動アイコン９Ｃの数字画像９Ｃｚが数字３から数字２となる。これにより、当該変動演出（当該変動表示）において装飾図柄による変動演出（変動表示）が残り２回に亘って連続的に行うことを遊技者に伝えている。
【０４１０】
疑似連による３回目の装飾図柄による変動演出（変動表示）が開始されると、図６１（Ｇ）に示すように、その後、左装飾図柄８Ｌが数字「６」で仮停止表示され、右装飾図柄８Ｒが数字「４」で仮停止表示され、中装飾図柄８Ｃの変動領域から特定アイコンとしてボタン演出アイコンＢＩが出現し、ボタン演出アイコンＢＩを消化せず、ストックするために、図６１（Ｈ）に示すように、ボタン演出アイコンＢＩが仮停止表示されている右装飾図柄８Ｒと当該変動アイコン９Ｃとの間を通るようにボタン演出アイコンＢＩを表示画面７ａの右下隅へ向かって曲線を描くように移動する。なお、ボタン演出アイコンＢＩは、特定アイコンストック演出Ｃの終了後に展開（開始、発展）されるボタン演出を示唆するものであり、このボタン演出では遊技者に演出ボタン６３の操作（押下操作）を促して進行する演出に介入して演出画像に変化を発生させることができる演出であり、後述するバトル演出と比べると、大当たりの期待度が低い演出となっているものの、遊技者の演出ボタン６３の操作（押下操作）により演出画像に変化を発生させることができるため、遊技者は演出画像の変化による演出ボタン６３の操作（押下操作）に対して達成感を存分に味わうことができるようになっている。
【０４１１】
ボタン演出アイコンＢＩが表示画面７ａの右下隅へ移動すると、図６１（Ｉ）に示すように、ボタン演出アイコンＢＩの上方に所定色（例えば、赤色）を有する「ストック」という文字画像ＢＩａが左下り傾斜（右上がり傾斜）の表示態様で表示画面７ａに表示され、ボタン演出アイコンＢＩのストックが成功となる。
【０４１２】
ボタン演出アイコンＢＩのストックが成功となり疑似連による２回目の装飾図柄による変動演出（変動表示）が終了し、当該変動アイコン９Ｃの数字画像９Ｃｚが数字２から数字１となる。これにより、当該変動演出（当該変動表示）において装飾図柄による変動演出（変動表示）が残り１回だけ行うことを遊技者に伝えている。
【０４１３】
疑似連による４回目（最後）の装飾図柄による変動演出（変動表示）が開始されると、図６１（Ｊ）に示すように、文字画像ＢＩａが表示画面から消え、その後、左装飾図柄８Ｌが数字「５」で仮停止表示され、右装飾図柄８Ｒが数字「７」で仮停止表示され、中装飾図柄８Ｃの変動領域から特定アイコンとしてバトル演出アイコンＡＩが出現し、バトル演出アイコンＡＩを消化せず、ストックするために、バトル演出アイコンＡＩが仮停止表示されている右装飾図柄８Ｒと当該変動アイコン９Ｃとの間を通るようにバトル演出アイコンＡＩを表示画面７ａの右下隅であって、すでにストック表示されているボタン演出アイコンＢＩの上方へ向かって曲線を描くように移動する。なお、バトル演出アイコンＡＩは、特定アイコンストック演出Ｃの終了後に展開（開始、発展）されるバトル演出を示唆するものであり、このバトル演出では２つのキャラクタ（味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢ）が戦う演出であり、大当たりの期待度が高い演出となっている。
【０４１４】
バトル演出アイコンＡＩがボタン演出アイコンＢＩの上方へ移動すると、図６１（Ｋ）に示すように、バトル演出アイコンＡＩの上方に所定色（例えば、赤色）を有する「ストック」という文字画像ＡＩａが左下り傾斜（右上がり傾斜）の表示態様で表示画面７ａに表示され、バトル演出アイコンＡＩのストック成功となる。
【０４１５】
その後、文字画像ＢＩａが表示画面から消え、左装飾図柄８Ｌが数字「５」で仮停止表

示され、中装飾図柄８Ｃが数字「６」で仮停止表示され、右装飾図柄８Ｒが数字「７」で仮停止表示され、疑似連による４回目（最後）の装飾図柄による変動演出（変動表示）が終了し、図６１（Ｌ）に示すように、表示画面７ａに表示されている特定背景画像として月面画像ＴＨＧ２から通常背景画像である都市画像ＴＨＧ１へ再び切り替え（このとき、通常背景画像として都市画像ＴＨＧ１から他の通常画像（例えば地下画像）へ切り替えてもよい。）、当該変動表示位置９Ｃｄおよび保留表示位置９Ａｄが表示画面７ａに再び表示される。これにより、特定アイコンストック演出Ｃが終了する。

【０４１６】

その後、図６１（Ｍ）に示すように、再び、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒによる変動が開始され、ストックされた順番通り、まず、最初にストックされたボタン演出アイコンＢＩの発動により、図６１（Ｎ）に示すように、ボタン演出が展開（開始、発展）され、演出ボタン６３に模した大きなボタン画像ＢＧが表示画面７ａの中央に表示され、ボタン画像ＢＧの上方に「押して！」というメッセージＭＧ２が表示画面７ａに表示される。これにより、ボタン演出の展開（開始、発展）を遊技者に伝え、さらに遊技者に演出ボタン６３の操作（押下操作）を促している。このとき、ボタン演出アイコンＢＩが表示画面７ａから消え、ボタン演出アイコンＢＩに代えて発動完了を示す文字「隅」画像ＣＩを表示画面７ａに表示する。

【０４１７】

ボタン演出が完了すると、今度は、２番目にストックされたバトル演出アイコンＡＩの発動により、図示しないが、バトル演出が展開（開始、発展）される。このとき、バトル演出アイコンＡＩが表示画面７ａから消え、バトル演出アイコンＡＩに代えて発動完了を示す文字「隅」画像ＣＩを表示画面７ａに表示する。これにより、「隅」画像ＣＩが表示画面７ａの右下隅において上下に並んで配置された状態で表示されることとなる。バトル演出が展開（開始、発展）されると、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとが戦うこととなる。バトル演出において、味方キャラクタＣＲＡが勝利して敵キャラクタＣＲＢが敗北すると、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが同一の図柄で停止表示され、大当たりとなってその後に大当たり遊技（大当たり演出）が開始されるのに対して、味方キャラクタＣＲＡが敗北して敵キャラクタＣＲＢが勝利すると、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが同一の図柄で停止表示されず、はずれとなる。

【０４１８】

［効果例］

以下に、特定アイコンストック演出の効果例を示す。

［効果１］

上記実施形態の遊技機１では、例えば、図５９の特定アイコンストック演出Ａ、図６０の特定アイコンストック演出Ｂ、図６１の特定アイコンストック演出Ｃにおいて、複数種類の画像を表示可能な画像表示装置７（表示手段）を備え、所定の演出を実行可能であり、疑似連が行われるごとに当たりの期待度を変化可能（アップ可能）な特定アイコンとして変化アイコンＨＩなどを表示して特定アイコンを獲得可能な第１の演出（特定アイコンストック演出Ａでは図５９（Ｄ）～（Ｉ）、特定アイコンストック演出Ｂでは図６０（Ｄ）～（Ｊ）、特定アイコンストック演出Ｃでは図６１（Ｄ）～（Ｋ））を実行することができるようになっている。この構成によれば、疑似連が行われるごとに当たりの期待度を変化可能（アップ可能）な特定アイコンを獲得することできるようになっているため、演出に対する単調さをなくすことに寄与することができるし、当たりの期待度を変化可能（アップ可能）な特定アイコンとして変化アイコンＨＩなどの獲得を遊技者に付与することができる。したがって、興趣の向上を図ることができる。

【０４１９】

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、例えば、図５９の特定アイコンストック演出Ａ、図６０の特定アイコンストック演出Ｂ、図６１の特定アイコンストック演出Ｃにおいて、特定アイコンには、特定アイコンを獲得したときに消化される第１特定アイコン（変化アイコン

ＨＩ）と、特定アイコンを獲得したときに消化されずにストックされる第２特定アイコン（バトル演出アイコンＡＩなど）と、を含むことができるようなっている。この構成によれば、遊技者には、どのような種類の特定アイコンが表示されるのかがわからないようになっており、特定アイコンストック演出が開始されても、出現する特定アイコンを予測することができないようになっているため、特定アイコンストック演出に対する新鮮味が失い難くすることができるし、特定アイコン演出におけるバリエーションを増やすことができる。

【０４２０】

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、例えば、図５９の特定アイコンストック演出Ａ、図６０の特定アイコンストック演出Ｂ、図６１の特定アイコンストック演出Ｃにおける第１の演出では、第１特定アイコン（変化アイコンＨＩ）を獲得したときに当該変動アイコン９Ｃの表示態様を他の表示態様へ変化させることができるようになっている。この構成によれば、第１特定アイコン（変化アイコンＨＩ）を獲得したときには、当該変動アイコン９Ｃの表示態様を他の表示態様へ変化させて期待度アップ可能とすることができるようになっているため、第１特定アイコン（変化アイコンＨＩ）の出現に注目させることができる。

【０４２１】

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、例えば、図５９の特定アイコンストック演出Ａ、図６０の特定アイコンストック演出Ｂ、図６１の特定アイコンストック演出Ｃにおける第１の演出では、疑似連が行われているときには複数の図柄（左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒ）によるリーチが形成されないようになっている。この構成によれば、リーチを形成せずに疑似連を行うことにより、特定アイコンストック演出の進行に対してスピード感を遊技者に付与することができ、疑似連に対する遊技者のイライラ感を抑制することに寄与することができる。

【０４２２】

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、例えば、図６０の特定アイコンストック演出Ｂ、図６１の特定アイコンストック演出Ｃにおいて、疑似連を終了して第１の演出が終了すると、第１の演出によりストックされた第２特定アイコン（バトル演出アイコンＡＩやボタン演出アイコンＢＩなど）に関連する第２の演出（特定アイコンストック演出Ｂでは図６０（Ｇ）～（Ｊ）、特定アイコンストック演出Ｃでは図６１（Ｇ）～（Ｋ））を実行することができるようになっている。この構成によれば、疑似連においては第１の演出により第２特定アイコンをストックするという演出の期間と、疑似連終了においては第２の演出によりストックした第２特定アイコンの発動による演出の期間と、を連続して遊技者が体験することができるし、さらに、特定アイコンストック演出のあとに連続的に他の演出が展開（開始、発展）されるため、他の演出に対する大当たりへの期待感を特定アイコンストック演出という前段の演出において高めることができる。

【０４２３】

［効果６］

上記実施形態の遊技機１では、例えば、図５９の特定アイコンストック演出Ａ、図６０の特定アイコンストック演出Ｂ、図６１の特定アイコンストック演出Ｃにおける第２の演出では、保留球が存在するときに保留アイコン９Ａが表示される場合がある。この構成によれば、第２の演出の進行により例えば世界観を表現するにあたって、保留アイコン９Ａの存在が邪魔とならない場合には画像表示装置７の表示画面７ａに表示することができるし、保留アイコン９Ａの存在が邪魔となる場合には画像表示装置７の表示画面７ａから消すことができる。言い換えると、保留球が存在するときに保留アイコン９Ａを表示画面７ａに表示したり表示画面７ａから消したりすることにより保留アイコン９Ａが第２の演出の邪魔をすることを防止することができる。なお、当該変動アイコン９Ｃについても、表示画面７ａに表示したり表示画面７ａから消したりすることにより保留アイコン９Ａが第

２の演出の邪魔をすることを防止することができる。また、当該変動表示位置９Ｃｄおよび保留表示位置９Ａｄについても、表示画面７ａに表示したり表示画面７ａから消したりすることにより保留アイコン９Ａが第２の演出の邪魔をすることを防止することができる。

【０４２４】

［変形例］

以下に、変特定アイコンストック演出の変形例を示す。

［変形例１］

図５９の特定アイコンストック演出Ａ、図６０の特定アイコンストック演出Ｂ、図６１の特定アイコンストック演出Ｃでは、第１始動口２０に遊技球が入球したことに基づいて行われるものであった。言い換えると、いわゆる左打ちという遊技状態において行われるものであった。しかし、第２始動口２１に遊技球が入球したことに基づいて行われるようにしてもよい。言い換えると、いわゆる右打ちという遊技状態において行われるようにしてもよい。

【０４２５】

［変形例２］

図５９の特定アイコンストック演出Ａ、図６０の特定アイコンストック演出Ｂ、図６１の特定アイコンストック演出Ｃにおける第１の演出では、当該変動アイコン９Ｃが当該変動表示位置９Ｃｄ（当該変動アイコン表示位置）から他の位置へ移動することなく表示されていた。しかし、第１の演出では、当該変動アイコン９Ｃが当該変動表示位置９Ｃｄ（当該変動アイコン表示位置）から他の位置へ移動すると、疑似連が行われるごとに、当該変動表示位置９Ｃｄへ向かって近づくようにしてもよい。こうすれば、疑似連が行われるごとに、当該変動アイコン９Ｃが当該変動表示位置９Ｃｄ（当該変動アイコン表示位置）へ向かって近づくため、疑似連の残り回数を当該変動アイコン９Ｃが表示されている位置と当該変動表示位置９Ｃｄ（当該変動アイコン表示位置）との距離感を遊技者に直感的にわかりやすく伝えることができる。なお、「他の位置」としては、例えば、当該変動表示位置９Ｃｄ（当該変動アイコン表示位置）から画像表示装置７の表示画面７ａの左辺寄りまたは右辺寄りであってもよいし、画像表示装置７の表示画面７ａの左上隅寄りまたは右上隅寄りであってもよいし、画像表示装置７の表示画面７ａの中央であってもよい。

【０４２６】

［変形例３］

図５９の特定アイコンストック演出Ａ、図６０の特定アイコンストック演出Ｂ、図６１の特定アイコンストック演出Ｃにおける第１の演出では、当該変動アイコン９Ｃが当該変動表示位置９Ｃｄ（当該変動アイコン表示位置）から他の位置へ移動することなく表示されていた。しかし、第１の演出では、当該変動アイコン９Ｃが当該変動表示位置９Ｃｄ（当該変動アイコン表示位置）から他の位置へ移動すると、疑似連が行われるごとに、当該変動表示位置９Ｃｄへ向かって近づき、さらに、保留球が存在しても、当該変動アイコン９Ｃが移動する領域に保留アイコン９Ａが表示されないようにしてもよい。こうすれば、疑似連が行われるごとに、当該変動アイコン９Ｃが当該変動表示位置９Ｃｄ（当該変動アイコン表示位置）へ向かって近づくため、疑似連の残り回数を当該変動アイコン９Ｃが表示されている位置と当該変動表示位置９Ｃｄ（当該変動アイコン表示位置）との距離感を遊技者に直感的にわかりやすく伝えることができるし、さらに、当該変動アイコン９Ｃが移動する領域に保留球の存在を示す保留アイコン９Ａが表示されている場合には、当該変動アイコン９Ｃの視認を邪魔しないように、保留アイコン９Ａを表示画面７ａから消すことにより、移動する当該変動アイコン９Ｃを保留アイコン９Ａが邪魔をすることを防止することができる。なお、「他の位置」としては、例えば、当該変動表示位置９Ｃｄ（当該変動アイコン表示位置）から画像表示装置７の表示画面７ａの左辺寄りまたは右辺寄りであってもよいし、画像表示装置７の表示画面７ａの左上隅寄りまたは右上隅寄りであってもよい。

【０４２７】

［変形例４］
図５９の特定アイコンストック演出Ａ、図６０の特定アイコンストック演出Ｂ、図６１の特定アイコンストック演出Ｃでは、疑似連の回数として４回であった。しかし、疑似連の回数として５回、６回、７回、８回としてもよい。こうすれば、特定アイコン（変化アイコンＨＩなど）の獲得する機会を増やすことができる。
【０４２８】
［変形例５］
図５９の特定アイコンストック演出Ａ、図６０の特定アイコンストック演出Ｂ、図６１の特定アイコンストック演出Ｃでは、疑似連の回数として４回と予め固定されていた。しかし、特定アイコンストック演出が行われるごとに、疑似連の回数として４回～８回までのうちいずれの回数として変動するようにしてもよい。こうすれば、特定アイコンストック演出が行われるごとに、特定アイコン（変化アイコンＨＩなど）の獲得する機会のチャンスを変動することができるため、特定アイコンストック演出のバリエーションを増やすことができる。
【０４２９】
［変形例６］
図５９の特定アイコンストック演出Ａ、図６０の特定アイコンストック演出Ｂ、図６１の特定アイコンストック演出Ｃでは、疑似連の回数として当該変動アイコン９Ｃの手前側に数字画像９Ｃｚが配置された表示態様となっていた。しかし、インジケータを表示画面７ａの所定位置（例えば、当該変動アイコン９Ｃの上方の位置）に表示して疑似連の回数を表示するようにしてもよい。こうすれば、疑似連が行われるごとに、インジケータのレベルゲージが減少することにより疑似連の残り回数を直感的にわかりやすく伝えることができる。なお、インジケータは、当該変動アイコン９Ｃの手前側に数字画像９Ｃｚが配置された表示態様とともに表示画面７ａの所定位置に表示してもよいし、数字画像９Ｃｚが当該変動アイコン９Ｃからなくした状態（当該変動アイコン９Ｃ単体）とともに表示画面７ａの所定位置に表示してもよい。
【０４３０】
［変形例７］
図５９の特定アイコンストック演出Ａ、図６０の特定アイコンストック演出Ｂ、図６１の特定アイコンストック演出Ｃでは、疑似連の回数として当該変動アイコン９Ｃの手前側に数字画像９Ｃｚが配置された表示態様となっていた。しかし、疑似連を行うごとに、「すごろく」のマス目を当該変動アイコン９Ｃが移動するようにしてもよい。この場合、疑似連が行われるごとに当該変動アイコン９Ｃをマス目ごとに１つずつ進めてゴールさせるようにしてもよいし、サイコロ画像を表示画面７ａに表示し、サイコロ画像が出た目の数だけマス目をゴールへ向けて進めるようにしてもよい。
【０４３１】
［変形例８］
図５９の特定アイコンストック演出Ａ、図６０の特定アイコンストック演出Ｂ、図６１の特定アイコンストック演出Ｃでは、各種図柄は数字図柄であり、キャラクタ画像が全く設けられていなかった。しかし、奇数「１」、「３」、「５」、「７」および「９」にキャラクタ画像をそれぞれ設け、偶数「２」、「４」、「６」および「８」にキャラクタ画像を設けず、さらに、特定アイコンストック演出が開始されると、奇数「１」、「３」、「５」、「７」および「９」に設けられたキャラクタ画像を削除するようにしてもよい。こうすれば、特定アイコンストック演出という特別な演出へ切り換わっている状態を遊技者にわかりやすく強調することができる。なお、奇数「１」、「３」、「５」、「７」および「９」は、すべて同一の明るい緑色を有し、偶数「２」、「４」、「６」および「８」は、すべて同一の明るい青色を有している場合には、仮に特定アイコンストック演出が開始されても、数字図柄の各種色が継承されており、他の色へ変化しないようなっている。これにより、特定アイコンストック演出という特別な演出へ切り換わることで、奇数「１」、「３」、「５」、「７」および「９」に設けられたキャラクタ画像が削除されても

、数字図柄の判別に影響が生じ難くすることができる。
【０４３２】
［変形例９］
図５９の特定アイコンストック演出Ａ、図６０の特定アイコンストック演出Ｂ、図６１の特定アイコンストック演出Ｃでは、疑似連が行われているときには複数の図柄（左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒ）によるリーチが形成されないようになっていた。しかし、リーチが形成されるようにしてもよい。こうすれば、疑似連を行っているときには、リーチが形成されるまで、特定アイコンストック演出の進行に対してスピード感を遊技者に付与することができ、疑似連に対する遊技者のイライラ感を抑制することに寄与することができる。また、リーチが形成されたときには、特定アイコンストック演出を停止して、変動演出（変動表示）を続け、特定アイコンを獲得しているときに消化されずにストックされる第２特定アイコン（バトル演出アイコンＡＩなど）があるときには、第２特定アイコン（バトル演出アイコンＡＩなど）を発動して消化する。
【０４３３】
［変形例１０］
図５９の特定アイコンストック演出Ａ、図６０の特定アイコンストック演出Ｂ、図６１の特定アイコンストック演出Ｃでは、第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留と第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留とをそれぞれ図示しない数字として画像表示装置７の表示画面７ａの中央上側に配置されて表示されていた。これらの数字は、保留球の数を数値として表示されるため、表示画面７ａに表示される各種背景画像、各種装飾用画像に紛れて判別が困難となり難くすることができ、直感的にわかりやすく、また、表示画面７ａの最前面側に配置され、他の画像が表示画面７ａの最前面に対して後方に配置されて表示されるため、他の画像により視認性が阻害されないようになっていた。本実施形態では、特定アイコンストック演出が開始されると、当該変動アイコン９Ｃの手前側に数字画像９Ｃｚが配置された表示態様となっていた。数字画像９Ｃｚは、疑似連による連続変動の残りの回数を示していた。これにより、表示画面７ａの中央上側に配置されて表示される数字（保留球の数）を疑似連による連続変動の残りの回数として遊技者に誤解されるおそれがある。そこで、画像表示装置７の表示画面７ａに代えて、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のうち、いずれかのサブ表示画面（例えば、右サブ表示画面６４Ｒ））に、上述した保留球の数を数値として表示される数字を、表示するようにしてもよい。こうすれば、保留球の数を数値として表示される数字を、疑似連による連続変動の残りの回数として遊技者に誤解されるおそれがなくなるし、さらに、保留球の数を数値として表示される数字は、表示画面７ａに表示される各種背景画像、各種装飾用画像に紛れて判別が困難となり難くすることができ、直感的にわかりやすくすることができる。
【０４３４】
［変形例１１］
図５９の特定アイコンストック演出Ａ、図６０の特定アイコンストック演出Ｂ、図６１の特定アイコンストック演出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。
【０４３５】
［態様例］
本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。
◇［態様Ａ４－１］
複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、
疑似連が行われるごとに当たりの期待度を変化可能な特定アイコンを表示して前記特定アイコンを獲得可能な第１の演出を実行可能である、
ことを特徴とする遊技機。
【０４３６】
◇［態様Ａ４－２］

態様Ａ４－１に記載の遊技機であって、
前記特定アイコンには、前記特定アイコンを獲得したときに消化される第１特定アイコンと、前記特定アイコンを獲得したときに消化されずにストックされる第２特定アイコンと、を含む場合がある、
ことを特徴とする遊技機。
【０４３７】
◇［態様Ａ４－３］
態様Ａ４－１または態様Ａ４－２に記載の遊技機であって、
前記第１の演出では、前記第１特定アイコンを獲得したときに（当該）変動アイコンの表示態様を他の表示態様へ変化させることが可能である、
ことを特徴とする遊技機。
【０４３８】
◇［態様Ａ４－４］
態様Ａ４－１から態様Ａ４－３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第１の演出では、前記疑似連が行われているときには複数の図柄画像によるリーチが形成されない場合がある、
ことを特徴とする遊技機。
【０４３９】
◇［態様Ａ４－５］
態様Ａ４－１から態様Ａ４－４までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第１の演出では、前記（当該）変動アイコンが（当該）変動アイコン表示位置から他の位置へ移動すると、前記疑似連が行われるごとに、前記（当該）変動アイコン表示位置へ向かって近づく、
ことを特徴とする遊技機。
【０４４０】
◇［態様Ａ４－６］
態様Ａ４－５に記載の遊技機であって、
前記第１の演出では、保留球が存在しても、前記（当該）変動アイコンが移動する領域に保留アイコンが表示されない、
ことを特徴とする遊技機。
【０４４１】
◇［態様Ａ４－７］
態様Ａ４－２から態様Ａ４－６までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記疑似連を終了して前記第１の演出が終了すると、前記第１の演出によりストックされた前記第２特定アイコンに関連する第２の演出を実行可能である、
ことを特徴とする遊技機。
【０４４２】
◇［態様Ａ４－８］
態様Ａ４－７に記載の遊技機であって、
前記第２の演出では、保留球が存在するときに保留アイコンが表示される場合がある、
ことを特徴とする遊技機。
【０４４３】
以下に図６２～図６４を用いて操作ストック演出Ａ（前半）、操作ストック演出Ａ（後半）、操作ストック演出Ｂ（後半）について説明する。この操作ストック演出は、演出図柄の変動演出中に実行され得る。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、操作ストック演出を実行する指示が含まれている場合に、ＲＯＭ１０３から対応する画像データを読み出してメイン表示装置７の表示画面７ａに画像を表示させる演出である。
【０４４４】
［操作ストック演出Ａ（前半）］

図６２は、操作ストック演出Ａ（前半）を説明するための図である。
まず、図６２（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが高速変動している様子を示している。なお、表示画面７ａの下部には、第１特図保留に対応する３つの保留画像９Ａおよび当該変動画像９Ｃが表示されている。
【０４４５】
次に、図６２（Ｂ）または図６２（Ｄ）に示すように、仮停止演出が実行される。仮停止演出は、演出図柄が所定の態様で仮停止する演出である。仮停止演出には、２種類の態様がある。図６２（Ｂ）に示すように中演出図柄８Ｃの代わりに特殊図柄が仮停止する態様、および、図６２（Ｄ）に示すように中演出図柄８Ｃが仮停止する態様である。
【０４４６】
図６２（Ｂ）に示す仮停止演出では、左演出図柄８Ｌが「１」で仮停止し、右演出図柄８Ｒが「２」で仮停止し、中演出図柄８Ｃの代わりに特殊図柄が仮停止した様子を示した。特殊図柄は、演出ボタン６３を模したボタン画像ＢＧとなっている。例えば、変動中の演出図柄が、左演出図柄８Ｌ→右演出図柄８Ｒ→特殊図柄の順に仮停止するという具合である。
【０４４７】
図６２（Ｂ）に示すように中演出図柄８Ｃの代わりに特殊図柄が仮停止すると、図６２（Ｃ）に示すように、ストック演出が実行される。つまり、ストック演出は、仮停止演出において特殊図柄が仮停止した場合に実行される演出である。ストック演出では、特殊図柄としてのボタン画像ＢＧが縮小されるとともに、表示画面７ａの中央部から右側下部へ矢印Ｙで示すように移動する。そして、表示画面７ａの右側下部に、縮小ボタン画像ＢＧＳが表示される。
【０４４８】
図６２（Ｄ）に示す仮停止演出では、左演出図柄８Ｌが「４」で仮停止し、右演出図柄８Ｒが「９」で仮停止し、中演出図柄８Ｃが「３」で仮停止した様子を示した。例えば、変動中の演出図柄が、左演出図柄８Ｌ→右演出図柄８Ｒ→中演出図柄８Ｃの順に仮停止するという具合である。
【０４４９】
図６２（Ｃ）に示したストック演出の後、あるいは、図６２（Ｄ）に示した仮停止演出の後、図６２（Ａ）に示した変動開始演出が実行されることで、擬似連演出となる。本実施形態では、このような擬似連演出を７回繰り返す反復擬似連演出が実行される。そして、反復擬似連演出において、特殊図柄としてのボタン画像ＢＧが中演出図柄８Ｃの代わりに停止することで（図６２（Ｂ））、ストック演出が実行される（図６２（Ｃ））。反復擬似連演出において、ストック演出が４回実行されたものとして以下の説明を続ける。
【０４５０】
反復擬似連演出の終了後、図６２（Ｅ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様で仮停止する演出である。ここでは、左演出図柄８Ｌ、右演出図柄８Ｒがともに「５」で仮停止した様子を示した。このとき、表示画面７ａの右側には、ストックされた縮小ボタン画像ＢＧＳが積み上がるように表示されている。
【０４５１】
次に、図６２（Ｆ）に示すように、操作促進演出が実行される。操作促進演出では、表示画面７ａの右側に積み上がった縮小ボタン画像ＢＧＳのうちの最も上の縮小ボタン画像ＢＧＳが矢印Ｙで示すように移動するとともに拡大され、「ＰＵＳＨ」の文字が表示されたボタン画像ＢＧが表示される。また、ボタン画像ＢＧの上方に、「押せ」というメッセージ画像ＭＳＧが表示される。ここで遊技者が演出ボタン６３を押下したものとして説明を続ける。
【０４５２】
次に、図６２（Ｇ）に示すように、発展演出が実行される。発展演出は、ノーマルリー

チ演出からスーパーリーチ演出への発展を報知する演出である。ここでは、表示画面７ａの中央に「発展」というメッセージ画像ＭＳＧが表示される。また、このときも、表示画面７ａの右側には、縮小ボタン画像ＢＧＳが積み上がるように表示されている。なお、遊技者が図６２（Ｆ）の操作促進演出で演出ボタン６３を押下していない場合も、演出ボタン６３の有効期間の後に、発展演出が実行されるものとする。

【０４５３】

次に、図６２（Ｈ）に示すように、バトル演出（開始）が実行される。バトル演出は、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとが戦いを繰り広げる演出である。そして、味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢに勝利すれば大当たりとなる。バトル演出（開始）では、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとが表示画面７ａの中央で向かい合うように表示される。

【０４５４】

［操作ストック演出Ａ（後半）］

図６３は、操作ストック演出Ａ（後半）を説明するための図である。

まず、図６３（Ａ）に示すように、操作促進演出が実行される。操作促進演出では、表示画面７ａの右側に積み上がった縮小ボタン画像ＢＧＳのうちの最も上の縮小ボタン画像ＢＧＳが矢印Ｙで示すように移動するとともに拡大され、「ＰＵＳＨ」の文字が表示されたボタン画像ＢＧが表示される。また、ボタン画像ＢＧの上方に、「押せ」というメッセージ画像ＭＳＧが表示される。

【０４５５】

次に、図６３（Ｂ）に示すように、バトル演出（初期）が実行される。バトル演出（初期）では、敵キャラクタＣＲＢが味方キャラクタＣＲＡ側へ移動し、敵キャラクタＣＲＢが優勢となる。このときも、表示画面７ａの右側には、縮小ボタン画像ＢＧＳが積み上がるように表示されている。また、図６３（Ａ）に示した操作促進演出で遊技者が演出ボタン６３を押下した場合、表示画面７ａの左側に、「チャンス」というメッセージ画像ＭＳＧが表示される。図６３（Ａ）に示した操作促進演出で遊技者が演出ボタン６３を押下していない場合、「チャンス」というメッセージ画像ＭＳＧは表示されない。

【０４５６】

次に、図６３（Ｃ）に示すように、操作促進演出が実行される。操作促進演出では、表示画面７ａの右側に積み上がった縮小ボタン画像ＢＧＳのうちの最も上の縮小ボタン画像ＢＧＳが矢印Ｙで示すように移動するとともに拡大され、「ＰＵＳＨ」の文字が表示されたボタン画像ＢＧが表示される。また、ボタン画像ＢＧの上方に、「押せ」というメッセージ画像ＭＳＧが表示される。

【０４５７】

次に、図６３（Ｄ）に示すように、バトル演出（中期）が実行される。バトル演出（中期）では、味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢ側へ移動し、味方キャラクタＣＲＡが優勢となる。このときも、表示画面７ａの右側には、縮小ボタン画像ＢＧＳが表示されている。また、図６３（Ｃ）に示した操作促進演出で遊技者が演出ボタン６３を押下した場合、表示画面７ａの右側に、「大チャンス」というメッセージ画像ＭＳＧが表示される。図６３（Ｃ）に示した操作促進演出で遊技者が演出ボタン６３を押下していない場合、「大チャンス」というメッセージ画像ＭＳＧは表示されない。

【０４５８】

次に、図６３（Ｅ）に示すように、操作促進演出が実行される。操作促進演出では、表示画面７ａの右側の縮小ボタン画像ＢＧＳが矢印Ｙで示すように移動するとともに拡大され、「ＰＵＳＨ」の文字が表示されたボタン画像ＢＧが表示される。また、ボタン画像ＢＧの上方に、「押せ」というメッセージ画像ＭＳＧが表示される。

【０４５９】

次に、図６３（Ｆ）に示すように、バトル演出（終期）が実行される。バトル演出（終期）では、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとが中央で戦う。なお、図６３（Ｅ）に示した操作促進演出で遊技者が演出ボタン６３を押下した場合、表示画面７ａの右

側に、「激熱」というメッセージ画像ＭＳＧが表示される。図６３（Ｅ）に示した操作促進演出で遊技者が演出ボタン６３を押下していない場合、「激熱」というメッセージ画像ＭＳＧは表示されない。

【０４６０】

次に、図６３（Ｇ）に示すように、勝敗報知演出が実行される。勝敗報知演出は、味方キャラクタＣＲＡの勝利、敗北を報知する演出である。味方キャラクタＣＲＡが勝利した場合には当たりが確定する。ここでは、味方キャラクタＣＲＡが勝利したものとする。このとき、表示画面７ａの中央部に、味方キャラクタＣＲＡが表示される。また、「勝利」というメッセージ画像ＭＳＧが表示される。なお、ハズレの場合には、例えば、敵キャラクタが表示されて、「敗北」というメッセージ画像が表示される。

【０４６１】

次に、図６３（Ｈ）に示すように、確定停止演出（当たり）が実行される。確定停止演出（当たり）では、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが当たりの態様で確定停止する。ここでは、左右中の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのいずれも「５」で確定停止した様子を示した。なお、ハズレの場合には、例えば、左右の演出図柄８Ｌ、８Ｒが「５」で確定停止し、中演出図柄８Ｃが「６」で確定停止する。

【０４６２】

［操作ストック演出Ｂ（後半）］

図６４は、操作ストック演出Ｂ（後半）を説明するための図である。操作ストック演出Ｂ（前半）は、操作ストック演出Ａ（前半）と同様であるものとし、説明を省略する。

操作ストック演出Ｂ（後半）では、まず、図６４（Ａ）に示すように、操作促進演出が実行される。操作促進演出では、表示画面７ａの右側に積み上がった縮小ボタン画像ＢＧＳのうちの最も上の縮小ボタン画像ＢＧＳが矢印Ｙで示すように移動するとともに拡大され、「ＰＵＳＨ」の文字が表示されたボタン画像ＢＧが表示される。また、ボタン画像ＢＧの上方に、「押せ」というメッセージ画像ＭＳＧが表示される。

【０４６３】

次に、図６４（Ｂ）に示すように、バトル演出（初期）が実行される。バトル演出（初期）では、敵キャラクタＣＲＢが味方キャラクタＣＲＡ側へ移動し、敵キャラクタＣＲＢが優勢となる。このときも、表示画面７ａの右側には、縮小ボタン画像ＢＧＳが積み上がるように表示されている。また、図６４（Ａ）に示した操作促進演出で遊技者が演出ボタン６３を押下した場合、表示画面７ａの左側に、「チャンス」というメッセージ画像ＭＳＧが表示される。図６４（Ａ）に示した操作促進演出で遊技者が演出ボタン６３を押下していない場合、「チャンス」というメッセージ画像ＭＳＧは表示されない。

【０４６４】

次に、図６４（Ｃ）に示すように、操作促進演出が実行される。操作促進演出では、表示画面７ａの右側に積み上がった縮小ボタン画像ＢＧＳのうちの最も上の縮小ボタン画像ＢＧＳが矢印Ｙで示すように移動するとともに拡大され、「ＰＵＳＨ」の文字が表示されたボタン画像ＢＧが表示される。また、ボタン画像ＢＧの上方に、「押せ」というメッセージ画像ＭＳＧが表示される。

【０４６５】

次に、図６４（Ｄ）に示すように、バトル演出（中期）が実行される。バトル演出（中期）では、味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢ側へ移動し、味方キャラクタＣＲＡが優勢となる。このときも、表示画面７ａの右側には、縮小ボタン画像ＢＧＳが表示されている。また、図６４（Ｃ）に示した操作促進演出で遊技者が演出ボタン６３を押下した場合、表示画面７ａの右側に、「大チャンス」というメッセージ画像ＭＳＧが表示される。図６４（Ｃ）に示した操作促進演出で遊技者が演出ボタン６３を押下していない場合、「大チャンス」というメッセージ画像ＭＳＧは表示されない。

【０４６６】

次に、図６４（Ｅ）に示すように、操作促進演出が実行される。操作促進演出では、表示画面７ａの右側の縮小ボタン画像ＢＧＳが矢印Ｙで示すように移動するとともに拡大さ

れ、「ＰＵＳＨ」の文字が表示されたボタン画像ＢＧが表示される。また、ボタン画像ＢＧの上方に、「押せ」というメッセージ画像ＭＳＧが表示される。

【０４６７】

次に、図６４（Ｆ）に示すように、当たり確定演出が実行される。当たり確定演出は、当たりであることを確定的に報知する演出である。ここでは、表示画面７ａの中央部に、味方キャラクタＣＲＡが表示される。また、表示画面７ａの左側上部に、「当たりだ」というメッセージ画像ＭＳＧが表示される。

【０４６８】

次に、図６４（Ｇ）に示すように、勝敗報知演出が実行される。勝敗報知演出は、味方キャラクタＣＲＡの勝利、敗北を報知する演出である。ここでは、表示画面７ａの中央部に、味方キャラクタＣＲＡが表示される。また、「勝利」というメッセージ画像ＭＳＧが表示される。

【０４６９】

次に、図６４（Ｈ）に示すように、確定停止演出（当たり）が実行される。確定停止演出（当たり）では、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが当たりの態様で確定停止する。ここでは、左右中の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのいずれも「５」で確定停止した様子を示した。

【０４７０】

［効果例］

以下に、操作ストック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、仮停止演出（図６２（Ｂ）（Ｄ））の後、変動開始演出（図６２（Ａ））を実行することで、擬似連演出を繰り返す反復擬似連演出を実行する。そして、この反復擬似連演出において、特殊図柄としてのボタン画像ＢＧが中演出図柄８Ｃの代わりに停止することで（図６２（Ｂ））、ストック演出が実行される（図６２（Ｃ））。この構成によれば、遊技者に驚きと期待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。

【０４７１】

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、ストック演出（図６２（Ｂ））にてストックされた縮小ボタン画像ＢＧＳの数の分だけ操作促進演出が実行されて演出ボタン６３の操作が有効となる（図６２（Ｆ）、図６３（Ａ）（Ｃ）（Ｅ）、図６４（Ａ）（Ｃ）（Ｅ））。この構成によれば、縮小ボタン画像ＢＧＳがストックされるほど遊技者に期待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。

【０４７２】

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、７回の擬似連演出で構成される反復擬似連演出において、特殊図柄としてのボタン画像ＢＧが中演出図柄８Ｃの代わりに停止することで（図６２（Ｂ））、ストック演出が実行される（図６２（Ｃ））。この構成によれば、予め決められた回数の擬似連演出に期待が高まり、遊技の興趣を向上させることができる。

【０４７３】

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、擬似連演出において特殊図柄としてのボタン画像ＢＧが中演出図柄８Ｃの代わりに停止することで（図６２（Ｂ））、ストック演出が実行される（図６２（Ｃ））。ストック演出では、特殊図柄としてのボタン画像ＢＧが縮小されるとともに、表示画面７ａの中央部から右側下部へ矢印Ｙで示すように移動して保持される。この構成によれば、ストック数が分かり易くなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【０４７４】

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、操作促進演出では、表示画面７ａの右側の縮小ボタン画

像ＢＧＳが矢印Ｙで示すように移動するとともに拡大され、「ＰＵＳＨ」の文字が表示されたボタン画像ＢＧが表示される（図６２（Ｆ）、図６３（Ａ）（Ｃ）（Ｅ）、図６４（Ａ）（Ｃ）（Ｅ））。この構成によれば、演出ボタン６３の操作を効果的に促進することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０４７５】

［効果６］

上記実施形態の遊技機１では、操作促進演出（図６２（Ｆ）、図６３（Ａ）（Ｃ）（Ｅ）、図６４（Ａ）（Ｃ）（Ｅ））が、リーチ形成演出（図６２（Ｅ））の後に実行される。この構成によれば、リーチ形成に期待感を抱かせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０４７６】

［変形例］

以下に、操作ストック演出の変形例を示す。

［変形例１］

上記では特殊図柄としてのボタン画像ＢＧが中演出図柄８Ｃに代わり仮停止する例を挙げたが、特殊図柄が、左演出図柄８Ｌ、あるいは、右演出図柄８Ｒの代わりに仮停止するようにしてもよい。

【０４７７】

［変形例２］

上記では反復擬似連演出が７回の擬似連演出で構成されていたが、７回を下回るまたは７回を上回る回数で構成されることとしてもよい。さらには、擬似連演出の回数を動的に変更するようにしてもよい。例えば、擬似連演出の回数が多くなればなるほど当たりへの期待度が高くなるようにしてもよい。

【０４７８】

［変形例３］

上記では４回のストック演出がおこなわれた場合を例に挙げて説明したが、ストック演出の回数は特に限定されない。例えば、ストック演出の回数が多くなればなるほど当たりへの期待度が高くなるようにしてもよい。

【０４７９】

［変形例４］

上記では、演出ボタン６３の操作を例に挙げたが、遊技者が操作可能な操作部であればよく、演出ボタン６３の操作には限定されない。

【０４８０】

［変形例５］

上記では第１特図保留についての演出を例に挙げたが、第２特図保留についての演出としてもよい。

【０４８１】

［態様例］

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

［態様Ａ５－１］

遊技者による操作が可能な操作部を備えた遊技機であって、

変動を開始した演出図柄が仮停止し再び変動を開始する疑似連演出を繰り返す反復疑似連演出において、前記操作部を模した操作部画像を表示し当該操作部画像を画面内に保持するストック演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【０４８２】

［態様Ａ５－２］

態様Ａ５－１に記載の遊技機であって、

前記反復擬似連演出の後、前記ストック演出にて画面内に保持された前記操作部画像の数に応じて前記操作部の操作が有効となる操作部演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。
【０４８３】
［態様Ａ５－３］
態様Ａ５－１または態様Ａ５－２に記載の遊技機であって、
前記反復擬似連演出は、所定回数の前記擬似連演出で構成される、
ことを特徴とする遊技機。
【０４８４】
［態様Ａ５－４］
態様Ａ５－１から態様Ａ５－３のいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記ストック演出では、前記擬似連演出において前記演出図柄が仮停止した際に特殊図柄として前記操作部画像を表示し、その後、当該操作部画像が縮小されて保持される、
ことを特徴とする遊技機。
【０４８５】
［態様Ａ５－５］
態様Ａ５－２から態様Ａ５－４までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記操作部演出では、画面内に保持された前記操作部画像が拡大されて前記操作部の操作を促進する、
ことを特徴とする遊技機。
【０４８６】
［態様Ａ５－６］
態様Ａ５－２から態様Ａ５－５までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記操作部演出は、前記反復擬似連演出の後、前記演出図柄が所定態様で仮停止するリーチ形成演出を経て実行される、
ことを特徴とする遊技機。
【０４８７】
［態様Ａ５－７］
態様Ａ５－１から態様Ａ５－６までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記操作部演出にて前記操作部の操作が有効である期間に前記操作部が操作されると、当たりであることを確定的に報知する確定報知演出を実行可能である、
ことを特徴とする遊技機。
【０４８８】
以下に図６５～図６７を用いてアイコン数字図柄演出について説明する。このアイコン数字図柄演出は、特別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、所定の変動パターンである場合に、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ことで実現される演出である。
【０４８９】
［アイコン数字図柄演出Ａ］
図６５は、アイコン数字図柄演出Ａを説明するための図である。このアイコン数字図柄演出Ａでは、まず、図６５（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒが変動している。また、装飾図柄変動演出では、表示画面７ａの下方に当該変動アイコン９Ｃと、保留アイコン９Ａとが表示されている。
【０４９０】
次に、図６５（Ｂ）に示すように、アイコン移動演出１がおこなわれる。このアイコン移動演出１では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒと同じ態様（同じ形状、同じ色彩、同じ柄）である数字図柄８Ｘと、１つの保留アイコン９Ａと、ガイドレール画像ＸＡ１とが表示される。この数字図柄８Ｘは、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの１～９までの数字のうちの１つの装飾図柄と同じ態様の図柄であり、図６５（Ｂ）の例では、装飾図柄の「６」図柄と同じ態様の図柄が表示されている。また、この数字図柄８Ｘは、表示画面７ａをランダムに

移動したり、停止したりしている。さらに、アイコン移動演出１で表示される１つの保留アイコン９Ａは、装飾図柄変動演出で表示された保留アイコン９Ａのうちの１つの保留アイコンであり、図６５（Ｂ）の例では、図６５（Ａ）において、当該変動アイコン９Ｃに最も近い保留アイコンに対応する。ガイドレール画像ＸＡ１は、保留アイコン９Ａをガイドするための画像であり、筒状の内部に保留アイコン９Ａが配置される。そして、保留アイコン９Ａは、当該変動アイコンを表示する当該変動アイコン表示領域に向かって所定距離移動し、停止する。

【０４９１】

次に、図６５（Ｃ）に示すように、アイコン移動演出２がおこなわれる。このアイコン移動演出２では、数字図柄８Ｘが右に左にランダムに移動し、停止する。また、アイコン移動演出２では、保留アイコン９Ａがガイドレール画像ＸＡ１のガイド部に沿って当該変動アイコン表示領域に向かって所定距離移動し、停止する。

【０４９２】

次に、図６５（Ｄ）に示すように、アイコン移動演出３がおこなわれる。このアイコン移動演出３では、数字図柄８Ｘがランダムに移動しつつ、保留アイコン９Ａがガイドレール画像ＸＡ１に沿って移動し当該変動アイコン表示領域に到達して停止する。この場合、以後、この保留アイコン９Ａは、当該変動アイコン９Ｃとして機能する。

【０４９３】

次に、図６５（Ｅ）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、変動していた装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが変動停止し、停止図柄配列を形成する。図６５（Ｅ）の例では、停止図柄配列は、「６　７　６」となり、ハズレ図柄配列である。また、この装飾図柄停止演出では、アイコン移動演出で移動していた保留アイコン９Ａが当該変動アイコン９Ｃとなっている。

【０４９４】

なお、このアイコン数字図柄演出Ａにおいて、保留アイコン９Ａの移動・停止回数が多ければ多いほど、大当たり期待度が高い構成となっている。

【０４９５】

［アイコン数字図柄演出Ｂ］

図６６は、アイコン数字図柄演出Ｂを説明するための図である。このアイコン数字図柄演出Ｂでは、まず、図６６（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒが変動している。また、装飾図柄変動演出では、表示画面７ａの下方に当該変動アイコン９Ｃと、保留アイコン９Ａとが表示されている。これらのアイコンは、円形で白色である。

【０４９６】

次に、図６６（Ｂ）に示すように、アイコン移動演出１がおこなわれる。このアイコン移動演出１では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒと同じ態様（同じ形状、同じ色彩、同じ柄）である数字図柄８Ｘと、１つの保留アイコン９Ａと、ガイドレール画像ＸＡ１とが表示される。この数字図柄８Ｘは、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの１～９までの数字のうちの１つの装飾図柄と同じ態様の図柄であり、図６６（Ｂ）の例では、装飾図柄の「６」図柄と同じ態様の図柄が表示されている。また、この数字図柄８Ｘと１つの保留アイコン９Ａとは、隣接して対応付けられて配置されている。アイコン移動演出１で表示される１つの保留アイコン９Ａは、装飾図柄変動演出で表示された保留アイコン９Ａのうちの１つの保留アイコンであり、図６６（Ｂ）の例では、図６６（Ａ）において、当該変動アイコン９Ｃに最も近い保留アイコンに対応する。ガイドレール画像ＸＡ１は、保留アイコン９Ａをガイドするための画像であり、筒状の内部に保留アイコン９Ａ（数字図柄８Ｘ）が配置される。保留アイコン９Ａ（数字図柄８Ｘ）は、当該変動アイコンを表示する当該変動アイコン表示領域に向かって移動して停止する。なお、この保留アイコン９Ａは、白色のままである。

【０４９７】

次に、図６６（Ｃ）に示すように、アイコン移動演出２がおこなわれる。このアイコン

移動演出２では、数字図柄８Ｘと保留アイコン９Ａとが継続して隣接して配置される。この場合、数字図柄８Ｘが「６」図柄から「５」図柄に変化している。また、保留アイコン９Ａは、白色から青色に変化している（図６６（Ｃ）では、通常ハッチングで示される）。アイコン移動演出２では、保留アイコン９Ａは、ガイドレール画像ＸＡ１のガイド部に沿って当該変動アイコン表示領域に向かって移動し、停止する。

【０４９８】

次に、図６６（Ｄ）に示すように、アイコン移動演出３がおこなわれる。このアイコン移動演出３では、数字図柄８Ｘに対応付けられた保留アイコン９Ａがガイドレール画像ＸＡ１に沿って移動し当該変動アイコン表示領域に到達して停止する。この場合、以後、この保留アイコン９Ａは、当該変動アイコン９Ｃとして機能する。なお、この保留アイコン９Ａは、青色から緑色に変化している（図６６（Ｄ）では、クロスハッチングで示される）。

【０４９９】

次に、図６６（Ｅ）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、変動していた装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが変動停止し、停止図柄配列を形成する。図６６（Ｅ）の例では、停止図柄配列は、「６　７　６」となり、ハズレ図柄配列である。また、この装飾図柄停止演出では、アイコン移動演出で移動していた保留アイコン９Ａ（緑色）が当該変動アイコン９Ｃとなっている。

【０５００】

なお、このアイコン数字図柄演出Ｂにおいて、保留アイコン９Ａの移動・停止回数が多ければ多いほど、大当たり期待度が高い構成となっている。また、保留アイコン９Ａの移動・停止回数が多ければ多いほど、保留アイコン９Ａが変化するチャンスが多くなる。

【０５０１】

［アイコン数字図柄演出Ｃ］

図６７は、アイコン数字図柄演出Ｃを説明するための図である。このアイコン数字図柄演出Ｂ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、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒが変動している。また、装飾図柄変動演出では、表示画面７ａの下方に当該変動アイコン９Ｃと、保留アイコン９Ａとが表示されている。これらのアイコンは、円形で白色である。

【０５０２】

次に、図６７（Ｂ）に示すように、アイコン移動演出１がおこなわれる。このアイコン移動演出１では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒと同じ態様（同じ形状、同じ色彩、同じ柄）である数字図柄８Ｘと、１つの保留アイコン９Ａと、ガイドレール画像ＸＡ１とが表示される。この数字図柄８Ｘは、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの１～９までの数字のうちの１つの装飾図柄と同じ態様の図柄であり、図６７（Ｂ）の例では、装飾図柄の「６」図柄と同じ態様の図柄が表示されている。また、この数字図柄８Ｘは、１つの保留アイコン９Ａ内に配置されている。この場合、数字図柄８Ｘは、この保留アイコン９Ａに対応づけられていると言える。アイコン移動演出１で表示される１つの保留アイコン９Ａは、装飾図柄変動演出で表示された保留アイコン９Ａのうちの１つの保留アイコンであり、図６７（Ｂ）の例では、図６７（Ａ）において、当該変動アイコン９Ｃに最も近い保留アイコンに対応する。ガイドレール画像ＸＡ１は、保留アイコン９Ａをガイドするための画像であり、筒状の内部に保留アイコン９Ａ（数字図柄８Ｘ）が配置される。保留アイコン９Ａ（数字図柄８Ｘ）は、当該変動アイコンを表示する当該変動アイコン表示領域に向かって移動して停止する。なお、この保留アイコン９Ａは、白色のままである。

【０５０３】

次に、図６７（Ｃ）に示すように、アイコン移動演出２がおこなわれる。このアイコン移動演出２では、数字図柄８Ｘが保留アイコン９Ａ内に継続して配置される。この場合、数字図柄８Ｘが「６」図柄から「５」図柄に変化している。また、保留アイコン９Ａは、白色から青色に変化している（図６７（Ｃ）では、通常ハッチングで示される）。アイコン移動演出２では、保留アイコン９Ａは、ガイドレール画像ＸＡ１のガイド部に沿って当

該変動アイコン表示領域に向かって移動し、停止する。

【０５０４】

次に、図６７（Ｄ）に示すように、アイコン移動演出３がおこなわれる。このアイコン移動演出３では、数字図柄８Ｘを内包する保留アイコン９Ａがガイドレール画像ＸＡ１に沿って移動し当該変動アイコン表示領域に到達して停止する。この場合、以後、この保留アイコン９Ａは、当該変動アイコン９Ｃとして機能する。なお、この保留アイコン９Ａは、青色から緑色に変化している（図６７（Ｄ）では、クロスハッチングで示される）。また、保留アイコン９Ａは、当該変動アイコン表示領域に到達した状態でも数字図柄８Ｘを内包している。

【０５０５】

次に、図６７（Ｅ）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、変動していた装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが変動停止し、停止図柄配列を形成する。図６７（Ｅ）の例では、停止図柄配列は、「６　７　６」となり、ハズレ図柄配列である。また、この装飾図柄停止演出では、アイコン移動演出で移動していた保留アイコン９Ａ（緑色）が当該変動アイコン９Ｃとなっている。なお、この場合でも、保留アイコン９Ｃは、当該変動アイコン表示領域に到達した状態でも数字図柄８Ｘを内包している。

【０５０６】

なお、このアイコン数字図柄演出Ｃにおいて、保留アイコン９Ａの移動・停止回数が多ければ多いほど、大当たり期待度が高い構成となっている。また、保留アイコン９Ａの移動・停止回数が多ければ多いほど、保留アイコン９Ａが変化するチャンスが多くなる。

また、上記アイコン数字図柄演出は、同一変動でおこなわれる演出である。

【０５０７】

［変形例］

上記実施形態のアイコン数字図柄演出では、数字図柄８Ｘが装飾図柄と同じ態様であったが、これに限られず、数字図柄８Ｘは装飾図柄の一部と同じ態様であるが、一部が装飾図柄とは異なる態様としてもよい。

上記実施形態のアイコン数字図柄演出Ｂ、Ｃでは、アイコン移動演出１からアイコン移動演出２をおこなう場合において、保留アイコン９Ａが変化し、保留アイコン９Ａに対応付けられた数字図柄８Ｘも変化しているが、これに限られず、保留アイコン９Ａが変化した場合であっても数字図柄８Ｘが変化しない構成でもよい。

【０５０８】

［効果例］

上記実施形態のアイコン数字図柄演出では、保留アイコン９Ａと、数字図柄８Ｘとが移動する。この構成によれば、保留アイコン９Ａと数字図柄８Ｘとの動きで興趣ある演出を実現することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

また、アイコン数字図柄演出Ｂ、Ｃでは、保留アイコン９Ａと、数字図柄８Ｘとは対応付けられて一緒に移動するので、遊技者に保留アイコン９Ａと数字図柄８Ｘとの動きを強調することでき、遊技の興趣を向上させることができる。

さらに、数字図柄８Ｘは、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒと同様の態様（形状、色彩）となっているので、保留アイコンと装飾図柄とがコラボレーションした新しい演出を表示することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

また、アイコン数字図柄演出Ｂ、Ｃでは、保留アイコン９Ａと数字図柄８Ｘとが対応付けられて移動した後、保留アイコン９Ａは態様（色、形状）が変化するので、保留アイコンと数字図柄８Ｘとが移動すればするほど、遊技者は、保留変化への期待度を増幅し、遊技の興趣を向上させることができる。

また、アイコン数字図柄演出Ｂ、Ｃでは、保留アイコン９Ａと数字図柄８Ｘとが対応付けられて移動した後、保留アイコン９Ａの態様（色、形状）が変化しても、数字図柄８Ｘの態様は変化しないので、保留アイコン９Ａの変化をより遊技者に印象付けることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

また、アイコン数字図柄演出Ｂ、Ｃでは、保留アイコン９Ａと数字図柄８Ｘとが対応付

けられて移動する場合において、数字図柄８Ｘが変化する場合に、保留アイコン９Ａも変化する場合がある。この構成によれば、数字図柄が変化した場合には、保留アイコン９Ａの変化を期待できるので、遊技者は、数字図柄および保留アイコンの両方を注視することとなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【０５０９】

［態様例］

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[態様ＸＡ－１]

複数の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、

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

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

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

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

前記第１の表示演出は、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、保留または当該変動を表すアイコンである所定のアイコンと、数字を含む数字図柄を表示する演出であり、

前記第３の表示演出は、前記所定のアイコンが移動する演出であり、

前記第４の表示演出は、前記数字図柄が移動する演出であり、

前記第１の表示演出と前記第２の表示演出と前記第３の表示演出と前記第４の表示演出とを含む組み合わせ演出がおこなわれる場合があり、

前記組み合わせ演出では、前記第１の表示演出がおこなわれ、前記第２の表示演出がおこなわれた後、前記第３の表示演出と前記第４の表示演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

［態様ＸＡ－２］

態様ＸＡ－１に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出では、前記第４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３の表示演出における前記所定のアイコンと前記第４の表示演出における前記数字図柄とが対応付けられて移動する、

ことを特徴とする遊技機。

［態様ＸＡ－３］

態様ＸＡ－２に記載の遊技機であって、

前記数字図柄は、前記装飾図柄と同様の態様である、

ことを特徴とする遊技機。

［態様ＸＡ－４］

態様ＸＡ－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の表示演出における前記所定のアイコンと前記第４の表示演出における前記数字図柄とが対応付けられて移動する場合において、前記所定のアイコンは移動した後に変化する、

ことを特徴とする遊技機。

［態様ＸＡ－５］

態様ＸＡ－４に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出では、前記第３の表示演出における前記所定のアイコンと前記第４の表示演出における前記数字図柄とが対応付けられて移動し、前記所定のアイコンは移動した後に変化する場合には、前記数字図柄は変化しない、

ことを特徴とする遊技機。

［態様ＸＡ－６］

態様ＸＡ－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の表示演出における前記所定のアイコンと前記第４の表示演出における前記数字図柄とが対応付けられて移動する場合において、前記数字図柄が変化する場合があり、前記数字図柄が変化した場合には前記所定のアイコンも変化する、
ことを特徴とする遊技機。

【０５１０】
以下に図６８～図７０を用いてリーチ時保留アイコン演出Ａ～Ｃについて説明する。このリーチ時保留アイコン演出は、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から受信したコマンドを解析し、リーチ時保留アイコン演出を実行する指示が含まれていると、ＲＯＭ１０３から対応する画像データを読み出して画像表示装置７の表示画面７ａに画像を表示させる。

【０５１１】
［リーチ時保留アイコン演出Ａ］
図６８は、リーチ時保留アイコン演出Ａを説明するための図である。リーチ時保留アイコン演出は、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがリーチ状態のときに実行されるリーチ演出において、保留アイコンが１つも表示されていない状態から、当該保留アイコン（変動アイコン）９Ｃだけが新たに表示される演出である。まず、図６８（Ａ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがリーチ状態（ここでは「２↓２」のリーチ）となっているときに、当該保留アイコン（変動アイコン）９Ｃが表示される。保留アイコン９Ａ、９Ｂは表示画面７ａから消えた状態となっている。当該保留アイコン（変動アイコン）９Ｃは、四角形状であり、表示画面７ａの中央下方の当該保留表示領域（変動アイコン表示領域、保留消化画像表示領域）に表示される。この当該保留表示領域の下方には、当該保留表示領域の位置を示すための横長の矩形画像が表示されている。

【０５１２】
図６８（Ｂ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがリーチ状態を継続している状態で、当該保留アイコン（変動アイコン）９Ｃが表示画面７ａから消える（表示されなくなる）。すなわち、すべての保留アイコン（保留アイコン９Ａ、９Ｂ、当該保留アイコン９Ｃ）が表示されていない状態となる。その後、図６８（Ｃ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがリーチ状態を継続している状態で、当該保留アイコン（変動アイコン）９Ｃが表示画面７ａに再度表示される。すなわち、保留アイコンのうち、当該保留アイコン９Ｃだけが表示され、保留アイコン９Ａ、９Ｂが表示されていない状態となる。再度表示される当該保留アイコン（変動アイコン）９Ｃは、消える前と同じ態様となっている。ここでの態様とは、当該保留アイコン（変動アイコン）９Ｃの形状、色、動作、大きさ、等が含まれる。

【０５１３】
その後、図６８（Ｄ）に示すように、当該保留アイコン（変動アイコン）９Ｃの態様が変化するとともに、変化した後の当該保留アイコン（変動アイコン）９Ｃの態様を表す文字画像が表示される。ここでの「態様を表す」とは、当該保留アイコン（変動アイコン）９Ｃの形状、色、動作、大きさを表すもののほか、当該保留アイコン（変動アイコン）９Ｃが表す内容、名称（例えばキャラクタ名）、呼び名等も含まれる。当該保留アイコン９Ｃの態様の変化する順番は、大当たりの期待度が低い態様から高い態様に向かう順番である。ここでは、当該保留アイコン（変動アイコン）９Ｃの色が変化するとともに、当該保留アイコン（変動アイコン）９Ｃの形状と色を表す「四角赤」の文字画像が表示される。

【０５１４】
その後、図６８（Ｅ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがリーチ状態を継続している状態で、当該保留アイコン（変動アイコン）９Ｃと文字画像がともに回転する演出が実行される。回転中に、図６８（Ｆ）、（Ｇ）、（Ｈ）に示すように、当該保留アイコン（変動アイコン）９Ｃが変化する演出が実行される。具体的には、当該保留アイコン（変動アイコン）９Ｃが２つに割れ（分断され）、割れた中から、新しい星形の当該保留ア

イコン（変動アイコン）９Ｃが現れるとともに、新しい当該保留アイコン（変動アイコン）９Ｃの態様を表す文字画像が表示される。ここでは、新しい当該保留アイコン（変動アイコン）９Ｃの形状を表す「星型」の文字画像が表示される。割れた後の四角形状の２つの破片と、「四角赤」の文字画像は、フレームアウトする。新しい当該保留アイコン（変動アイコン）９Ｃは、当該保留表示領域（変動アイコン表示領域、保留消化画像表示領域）に表示される。

【０５１５】

その後、図６８（Ｉ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがリーチ状態を継続している状態で、当該保留アイコン（変動アイコン）９Ｃと文字画像がともに回転する演出が実行される。回転中に、図６８（Ｊ）に示すように、当該保留アイコン（変動アイコン）９Ｃが変化する演出が実行される。具体的には、当該保留アイコン（変動アイコン）９Ｃと文字画像が拡大表示される。その後、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが大当たりの態様（ここでは「２２２」）で停止表示する。

【０５１６】

［リーチ時保留アイコン演出Ｂ］

図６９は、リーチ時保留アイコン演出Ｂを説明するための図である。リーチ時保留アイコン演出は、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがリーチ状態のときに実行されるリーチ演出において、保留アイコンが１つも表示されていない状態から、当該保留アイコン（変動アイコン）９Ｃだけが新たに表示される演出である。まず、図６９（Ａ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示中に、４つの保留アイコン９Ａと、当該保留アイコン（変動アイコン）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、いずれも、丸形状（球形状）を有している。ここでは、当該保留アイコン９Ｃも保留アイコン９Ａも同様の形状（保留アイコン形状）をしているので、これらをまとめて単に「保留アイコン９Ａ、９Ｃ」とも呼ぶ。当該保留アイコン（変動アイコン）９Ｃは、表示画面７ａの中央下方の当該保留表示領域（変動アイコン表示領域、保留消化画像表示領域）に表示される。この当該保留表示領域の下方には、当該保留表示領域の位置を示すための横長の矩形画像が表示されている。

【０５１７】

その後、図６９（Ｂ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがリーチ状態（ここでは「２↓２」のリーチ）となり、表示画面７ａから保留アイコン９Ａ、９Ｂと、当該保留表示領域の位置を示すための矩形画像が消え、当該保留アイコン（変動アイコン）９Ｃだけが表示される。図６９（Ｃ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがリーチ状態を継続している状態で、当該保留アイコン（変動アイコン）９Ｃが表示画面７ａから消える（表示されなくなる）。すなわち、すべての保留アイコン（保留アイコン９Ａ、９Ｂ、当該保留アイコン９Ｃ）が表示されていない状態となる。そして、爆弾の形状を模した特定画像ＴＧが表示される。特定画像ＴＧは、表示画面７ａの右側から現れ、放物線を描きながら左方向に移動する。その後、図６９（Ｄ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがリーチ状態を継続している状態で、当該保留アイコン（変動アイコン）９Ｃが表示画面７ａに再度表示される。すなわち、保留アイコンのうち、当該保留アイコン９Ｃだけが表示され、保留アイコン９Ａ、９Ｂと、当該保留表示領域の位置を示すための横長の矩形画像が表示されていない状態となる。再度表示される当該保留アイコン（変動アイコン）９Ｃは、消える前と同じ態様となっている。ここでの態様とは、当該保留アイコン（変動アイコン）９Ｃの形状、色、動作、大きさ、等が含まれる。

【０５１８】

その後、図６９（Ｅ）～（Ｇ）に示すように、当該保留アイコン（変動アイコン）９Ｃが変化する演出が実行される。具体的には、図６９（Ｅ）に示すように、爆弾の形状を模した特定画像ＴＧが爆発し、図６９（Ｆ）に示すように、当該保留アイコン（変動アイコン）９Ｃが２つに割れる（分断される）。そして、図６９（Ｇ）に示すように、新しい人形の当該保留アイコン（変動アイコン）９Ｃが現れるとともに、新しい当該保留アイコン（変動アイコン）９Ｃの態様を表す文字画像が表示される。ここでの「態様を表す」とは

、当該保留アイコン（変動アイコン）９Ｃの形状、色、動作、大きさを表すもののほか、当該保留アイコン（変動アイコン）９Ｃが表す内容、名称（例えばキャラクタ名）、呼び名等も含まれる。ここでは、新しい当該保留アイコン（変動アイコン）９Ｃの内容を表す「キャラクタ保留」の文字画像が表示される。

【０５１９】

その後、図６９（Ｈ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがリーチ状態を継続している状態で、当該保留アイコン（変動アイコン）９Ｃと文字画像がともに回転する演出が実行される。その後、図６９（Ｉ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがリーチ状態を継続し、当該保留アイコン（変動アイコン）９Ｃの回転が継続している状態で、文字画像「キャラクタ保留」が表示画面７ａから消える。その後、図６９（Ｊ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが大当たりの態様（ここでは「２２２」）で停止表示する。

【０５２０】

［リーチ時保留アイコン演出Ｃ］

図７０は、リーチ時保留アイコン演出Ｃを説明するための図である。リーチ時保留アイコン演出は、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがリーチ状態のときに実行されるリーチ演出において、保留アイコンが１つも表示されていない状態から、当該保留アイコン（変動アイコン）９Ｃだけが新たに表示される演出である。まず、図７０（Ａ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示中に、４つの保留アイコン９Ａと、当該保留アイコン（変動アイコン）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、いずれも、丸形状（球形状）を有している。ここでは、当該保留アイコン９Ｃも保留アイコン９Ａも同様の形状（保留アイコン形状）をしているので、これらをまとめて単に「保留アイコン９Ａ、９Ｃ」とも呼ぶ。当該保留アイコン（変動アイコン）９Ｃは、表示画面７ａの中央下方の当該保留表示領域（変動アイコン表示領域、保留消化画像表示領域）に表示される。この当該保留表示領域の下方には、当該保留表示領域の位置を示すための横長の矩形画像が表示されている。

【０５２１】

その後、図７０（Ｂ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがリーチ状態（ここでは「２↓２」のリーチ）となり、表示画面７ａから保留アイコン９Ａ、９Ｂと、当該保留表示領域の位置を示すための矩形画像が消え、当該保留アイコン（変動アイコン）９Ｃだけが表示される。図７０（Ｃ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがリーチ状態を継続している状態で、当該保留アイコン（変動アイコン）９Ｃが表示画面７ａから消える（表示されなくなる）。すなわち、すべての保留アイコン（保留アイコン９Ａ、９Ｂ、当該保留アイコン９Ｃ）が表示されていない状態となる。そして、剣を持った人を模した特定画像ＴＧが表示される。特定画像ＴＧは、表示画面７ａの右側から現れ、左方向に走って移動する。その後、図７０（Ｄ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがリーチ状態を継続している状態で、当該保留アイコン（変動アイコン）９Ｃが表示画面７ａに再度表示される。すなわち、保留アイコンのうち、当該保留アイコン９Ｃだけが表示され、保留アイコン９Ａ、９Ｂと、当該保留表示領域の位置を示すための横長の矩形画像が表示されていない状態となる。再度表示される当該保留アイコン（変動アイコン）９Ｃは、消える前と同じ態様となっている。ここでの態様とは、当該保留アイコン（変動アイコン）９Ｃの形状、色、動作、大きさ、等が含まれる。

【０５２２】

その後、図７０（Ｅ）～（Ｇ）に示すように、当該保留アイコン（変動アイコン）９Ｃが変化する演出が実行される。具体的には、図７０（Ｅ）に示すように、剣を持った人を模した特定画像ＴＧが当該保留アイコン（変動アイコン）９Ｃを通過し、その後、図７０（Ｆ）に示すように、当該保留アイコン（変動アイコン）９Ｃが２つに割れる（分断される）。そして、図７０（Ｇ）に示すように、新しい顔形の当該保留アイコン（変動アイコン）９Ｃが現れるとともに、新しい当該保留アイコン（変動アイコン）９Ｃの態様を表す文字画像が表示される。ここでの「態様を表す」とは、当該保留アイコン（変動アイコン

）９Ｃの形状、色、動作、大きさを表すもののほか、当該保留アイコン（変動アイコン）９Ｃが表す内容、名称（例えばキャラクタ名）、呼び名等も含まれる。ここでは、新しい当該保留アイコン（変動アイコン）９Ｃの内容を表す「顔保留」の文字画像が表示される。

【０５２３】

その後、図７０（Ｈ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがリーチ状態を継続している状態で、当該保留アイコン（変動アイコン）９Ｃと文字画像がともに回転する演出が実行される。その後、図７０（Ｉ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがリーチ状態を継続し、当該保留アイコン（変動アイコン）９Ｃの回転が継続している状態で、文字画像「顔保留」が表示画面７ａから消える。その後、図７０（Ｊ）に示すように、当該保留アイコン（変動アイコン）９Ｃと対応する背景画像が表示される演出が実行される。具体的には、当該保留アイコン（変動アイコン）９Ｃが表す顔と同じ顔の背景画像が表示される。その後、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが大当たりの態様（ここでは「２２２」）で停止表示する。

【０５２４】

［効果例］

以下に、リーチ時保留アイコ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６８（Ｂ）、（Ｃ）、図６９（Ｃ）、（Ｄ）、図７０（Ｃ）、（Ｄ）に示すように、リーチ演出時に、表示画面７ａに保留アイコンが１つも表示されていない状態から、当該変動に対応する当該保留アイコン（変動アイコン）９Ｃだけが新たに表示される第１の演出を実行することができる。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、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６８（Ｅ）～（Ｈ）、図６９（Ｅ）～（Ｇ）、図７０（Ｅ）～（Ｇ）に示すように、第１の演出の後、当該保留アイコン（変動アイコン）９Ｃが変化する第２の演出を実行することができる。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、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６８（Ｅ）～（Ｈ）、図６９（Ｅ）～（Ｇ）、図７０（Ｅ）～（Ｇ）に示すように、第２の演出では、当該保留アイコン（変動アイコン）９Ｃは、第１の態様の当該保留アイコン９Ｃが複数に分断された後、第２の態様に変化する。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、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６９（Ｃ）～（Ｇ）、図７０（Ｅ）～（Ｇ）に示すように、第２の演出では、特定画像ＴＧが移動し、当該保留アイコン９Ｃを通過した後、第１の態様の当該保留アイコン９Ｃが複数に分断される。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、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６８（Ｈ）、図６９（Ｇ）、図７０（Ｇ）に示すように、第２の演出では、第２の態様の当該保留アイコン９Ｃが表示されるとともに、第２の態様を表す文字画像が表示される。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、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６８（Ｉ）、図６９（Ｈ）、図７０（Ｈ）に示すように、第２の態様の前記保留アイコン９Ｃは、回転しており、文字画像もあわせて回転する。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、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。
【０５２５】
［変形例］
以下に、リーチ時保留アイコン演出の変形例を示す。
［変形例１］
リーチ時保留アイコン演出Ａ～Ｃでは、保留アイコン９Ａ、９Ｂ、９Ｃが１つも表示されていない状態から、当該保留アイコン９Ｃだけが新たに表示される第１の演出が実行されるものとした。しかし、リーチ時保留アイコン演出Ａ～Ｃでは、保留アイコン９Ａ、９Ｂ、９Ｃが１つも表示されていない状態から、保留アイコン９Ａまたは保留アイコン９Ｂだけが新たに表示される第１の演出が実行されてもよい。
【０５２６】
［変形例２］
リーチ時保留アイコン演出Ａの図６８（Ｆ）、（Ｇ）で示される当該保留アイコン（変動アイコン）９Ｃが変化する演出では、当該保留アイコン（変動アイコン）９Ｃが２つに割れ（分断され）、割れた中から、新しい星形の当該保留アイコン（変動アイコン）９Ｃが現れるものとした。しかし、当該保留アイコン（変動アイコン）９Ｃのうちの四角形部分が２つに割れ（分断され）、割れた中から、新しい星形の図形が登場する演出が実行されていると見なしてもよい。
【０５２７】
［態様例］
本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。
◇[態様Ａ７－１]
複数種類の画像を表示可能な表示手段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、
リーチ演出時に、前記表示手段に前記保留アイコンが１つも表示されていない状態から、当該変動に対応する当該保留アイコンだけが新たに表示される第１の演出を実行可能なことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ａ７－２]
態様Ａ７－１に記載の遊技機であって、
前記第１の演出の後、前記当該保留アイコンが変化する第２の演出を実行可能なことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ａ７－３]
態様Ａ７－２に記載の遊技機であって、
前記第２の演出では、前記当該保留アイコンは、第１の態様の前記当該保留アイコンが複数に分断された後、第２の態様に変化する
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ａ７－４]
態様Ａ７－３に記載の遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、特定画像であり、
前記第２の演出では、前記特定画像が移動し、前記当該保留アイコンを通過した後、前記第１の態様の前記当該保留アイコンが複数に分断される
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ａ７－５]
態様Ａ７－３または態様Ａ７－４に記載の遊技機であって、
前記第２の演出では、前記第２の態様の前記当該保留アイコンが表示されるとともに、前記第２の態様を表す文字画像が表示される
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ａ７－６]
態様Ａ７－５までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第２の態様の前記保留アイコンは、回転しており、前記文字画像もあわせて回転す

る
ことを特徴とする遊技機。
【０５２８】
以下に図７１～図７３を用いて特殊保留演出について説明する。この特殊保留演出は、特別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、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ことで実現される演出である。特殊保留演出は、特別図柄の同一の変動でおこなわれる演出である。
【０５２９】
［特殊保留演出Ａ］
図７１は、特殊保留演出Ａを説明するための図である。この特殊保留演出Ａでは、まず、図７１（Ａ）に示すように、アイコン表示演出が実行される。このアイコン表示演出では、保留アイコン９Ａと、当該変動アイコン９Ｃとが表示される。また、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。保留アイコン９Ａと、当該変動アイコン９Ｃとは、円形で白色の態様となっている。
【０５３０】
次に、図７１（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、味方キャラクタＣＲＡが表示される。この場合、保留アイコン９Ａは、表示されず、当該変動アイコン９Ｃが表示される。
【０５３１】
次に、図７１（Ｃ）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、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとが表示される。この場合、保留アイコン９Ａ、および、当該変動アイコン９Ｃとは表示されない。
【０５３２】
次に、図７１（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、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが所定停止図柄配列で表示される。図７１（Ｄ）の例では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、それぞれ７図柄となり大当たり図柄配列で停止表示されている。この場合、保留アイコン９Ａ、および、当該変動アイコン９Ｃが表示されている。
【０５３３】
［特殊保留演出Ｂ］
図７２は、特殊保留演出Ｂを説明するための図である。この特殊保留演出Ｂでは、まず、図７２（Ａ）に示すように、アイコン表示演出が実行される。このアイコン表示演出では、保留アイコン９Ａと、当該変動アイコン９Ｃとが表示される。また、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。保留アイコン９Ａと、当該変動アイコン９Ｃとは、円形で白色の態様となっている。
【０５３４】
次に、図７２（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、味方キャラクタＣＲＡが表示される。この場合、保留アイコン９Ａは、表示されず、当該変動アイコン９Ｃが表示される。
【０５３５】
次に、図７２（Ｃ）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、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとが表示される。この場合、保留アイコン９Ａ、および、当該変動アイコン９Ｃとは表示されない。また、このスーパーリーチ演出では、第３可動役物１３がホームポジション（退避位置）から表示画面７ａ上の展開ポジション（展開位置）に可動され、味方キャラクタＣＲＡや敵キャラクタＣＲＢの一部を隠す演出である。
【０５３６】

次に、図７２（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、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが所定停止図柄配列で表示される。図７２（Ｄ）の例では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、それぞれ７図柄となり大当たり図柄配列で停止表示されている。この場合、保留アイコン９Ａ、および、当該変動アイコン９Ｃが表示されている。

【０５３７】

［特殊保留演出Ｃ］

図７３は、特殊保留演出Ｃを説明するための図である。この特殊保留演出Ｃでは、まず、図７３（Ａ）に示すように、アイコン表示演出が実行される。このアイコン表示演出では、表示画面７ａにおいて、保留アイコン９Ａと、当該変動アイコン９Ｃとが表示され、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。保留アイコン９Ａと、当該変動アイコン９Ｃとは、円形で白色の態様となっている。このとき、保留アイコン９Ａの数は４つであり、すなわち、保留数が４つである。

また、特殊保留演出Ｃでは、右サブ表示画面６４Ｒにおいて、当該変動アイコンＸＢ１と、保留アイコンＸＢ２とが表示される。この当該変動アイコンＸＢ１は、当該変動における演出状況を表し、保留アイコン９Ｃに対応するアイコンである。また、保留アイコンＸＢ２は、保留状態を表すアイコンであり、保留アイコン９Ａに対応するアイコンである。保留アイコンＸＢ２は、保留アイコン９Ａと同様にアイコンの数で保留数を示し、保留アイコン９Ａと同じアイコン数である。すなわち、保留数が３であるとき、保留アイコン９Ａの数は３つであるが、同様に保留アイコンＸＢ２のアイコン数も３つとなる。この保留アイコンＸＢ２は、保留変化はしない。なお、保留アイコンＸＢ２は、保留アイコン９Ａに対応して保留変化してもいいし、保留アイコン９Ａとは異なるように保留変化してもいい。例えば、保留アイコンＸＢ２は、保留アイコン９Ａが保留変化してしばらく経ってから、保留変化するようにしてもよい。

【０５３８】

次に、図７３（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、味方キャラクタＣＲＡが表示される。この場合、保留アイコン９Ａは、表示されず、当該変動アイコン９Ｃが表示される。

なお、このリーチ演出では、右サブ表示画面６４Ｒにおいて、継続して当該変動アイコンＸＢ１と、保留アイコンＸＢ２は表示されている。

【０５３９】

次に、図７３（Ｃ）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、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとが表示される。この場合、保留アイコン９Ａ、および、当該変動アイコン９Ｃとは表示されない。また、このスーパーリーチ演出では、第３可動役物１３がホームポジション（退避位置）から表示画面７ａ上の展開ポジション（展開位置）に可動され、味方キャラクタＣＲＡや敵キャラクタＣＲＢの一部を隠す演出である。

なお、このリーチ演出では、右サブ表示画面６４Ｒにおいて、継続して当該変動アイコンＸＢ１と、保留アイコンＸＢ２は表示されている。

【０５４０】

次に、図７３（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、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが所定停止図柄配列で表示される。図７３（Ｄ）の例では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、それぞれ７図柄となり大当たり図柄配列で停止表示されている。この場合、保留アイコン９Ａ、および、当該変動アイコン９Ｃが表示されている。

なお、このリーチ演出では、右サブ表示画面６４Ｒにおいて、継続して当該変動アイコンＸＢ１と、保留アイコンＸＢ２は表示されている。

【０５４１】

［変形例］

上記特殊保留演出Ｃにおいて、右サブ表示画面６４Ｒに変動アイコンＸＢ１および保留アイコンＸＢ２を表示するようにしていたが、これに限られず、左サブ表示画面６４Ｌやメイン表示画面７ａに表示するようにしてもよい。

また、保留アイコンＸＢ２は、保留の数が分かる手法で表示されていてもよい。例えば、保留アイコンＸＢ２が３つあるときには、「３」という数字で表示されていてもよい。

上記特殊保留演出において、リーチ演出のときに、保留アイコン９Ａを表示させずに、当該変動アイコン９Ｃを表示させるようにしていたが、これに限られるものではない。例えば、当該変動アイコン９Ｃが通常（実施形態では円形で白色）とは異なる態様となったとき(例えば、四角形で赤色)、保留アイコン９Ａを表示させないようにしてもよい。

【０５４２】

［効果例］

上記実施形態の特殊保留演出では、同一変動において、当該変動アイコン９Ｃと、保留アイコン９Ａとを表示するアイコン表示演出と、保留アイコン９Ａを表示せずに当該変動アイコン９Ｃを表示するリーチ演出とがおこなわれる。そして、アイコン表示演出の後に、リーチ演出がおこなわれる。この構成によれば、アイコン表示演出時に保留アイコン９Ａと当該変動アイコン９Ｃとが遊技者に認識され、リーチ演出時において、保留アイコン９Ａよりも当該変動アイコン９Ｃが強調されるので、リーチ演出自体の重要性を遊技者に認知させることができ、リーチ演出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。

上記実施形態の特殊保留演出では、同一変動において、当該変動アイコン９Ｃと、保留アイコン９Ａとを表示するアイコン表示演出と、保留アイコン９Ａを表示せずに当該変動アイコン９Ｃを表示するリーチ演出と、保留アイコン９Ａと当該変動アイコン９Ｃとが表示されないスーパーリーチ演出とがおこなわれる。この場合、アイコン表示演出の後にリーチ演出がおこなわれ、その後、スーパーリーチ演出がおこなわれる。この構成によれば、アイコン表示演出時に保留アイコン９Ａと当該変動アイコン９Ｃとが遊技者に認識され、リーチ演出時において、保留アイコン９Ａよりも当該変動アイコン９Ｃが強調され、さらには、スーパーリーチ演出時において、スーパーリーチ演出を強調することができるので、スーパーリーチ演出自体の重要性を遊技者に認知させることができ、スーパーリーチ演出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。

また、特殊保留演出では、保留アイコン９Ａと当該変動アイコン９Ｃとが表示されないスーパーリーチ演出において、第３可動役物１３が表示画面７ａの手前を移動する演出がおこなわれる。この構成によれば、保留アイコン９Ａと当該変動アイコン９Ｃとが表示されないので、第３可動役物１３の演出を遊技者に強調することができ、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０５４３】

［態様例］

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[態様ＸＢ－１]

複数の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、

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

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

前記第１の表示演出は、当該変動を表す当該変動アイコンと、保留を表す保留アイコンとを表示する演出と、

前記第２の表示演出は、前記保留アイコンを表示せずに前記当該変動アイコンを表示する演出と、

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。
［態様ＸＢ－２］
態様ＸＢ－１に記載の遊技機であって、
前記組み合わせ演出では、前記第１の表示演出の後、前記第２の表示演出がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
［態様ＸＢ－３］
態様ＸＢ－２に記載の遊技機であって、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第３の表示演出をおこなう場合があり、
前記第３の表示演出は、前記当該変動アイコンと前記保留アイコンとが表示されない演出であり、
前記組み合わせ演出は、前記第３の表示演出を含む場合があり、
前記組み合わせ演出では、前記第１の表示演出の後、前記第２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る、
ことを特徴とする遊技機。
［態様ＸＢ－４］
態様ＸＢ－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。
［態様ＸＢ－５］
態様ＸＢ－４に記載の遊技機であって、
前記組み合わせ演出において、前記第３の表示演出がおこなわれているときに、可動役物が前記表示手段の手前を移動する可動役物演出がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
【０５４４】
以下に図７４～図７６を用いてアイコン成否演出について説明する。このアイコン成否演出は、特別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、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ことで実現される演出である。
【０５４５】
［アイコン成否演出Ａ］
図７４は、アイコン成否演出Ａを説明するための図である。このアイコン成否演出Ａでは、まず、図７４（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、保留アイコン９Ａと、当該変動アイコン９Ｃとが表示される。これら保留アイコン９Ａと当該変動アイコン９Ｃは、円形の白色の態様である。また、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒによって装飾図柄の変動が実行される。
【０５４６】
次に、図７４（Ｂ）に示すように、アイコン変化演出がおこなわれる。このアイコン変化演出では、当該変動アイコン９Ｃが円形の白色の態様から味方キャラクタを表す態様に変化する。
【０５４７】
次に、図７４（Ｃ）に示すように、アイコン巨大化演出がおこなわれる。このアイコン巨大化演出では、当該変動アイコンが通常時に表示される当該変動アイコン表示領域から当該変動アイコン表示領域外に、当該変動アイコン９Ｃ（味方キャラクタ９Ｃとも呼ぶ）が飛び出して、さらに、巨大化する演出である。

【０５４８】
次に、図７４（Ｄ）に示すように、成否演出がおこなわれる。この成否演出では、敵キャラクタＸＣ１が出現し、味方キャラクタ９Ｃとバトル演出を繰り広げて、どちらか勝利するのかを競う演出、言い換えれば、バトルに成功するのか否かを決定する演出である。なお、成否演出は、バトル演出の他、所定のゲームをやって勝つのか負けるのかを決める演出など、成功か失敗を決める演出が広義に含まれる。なお、この成否演出時において、当該変動アイコン表示領域では、当該変動アイコンは表示されないが、保留アイコン表示領域において、保留アイコン９Ａは継続して表示されている。
【０５４９】
次に、図７４（Ｅ）に示すように、成功演出がおこなわれる。この成功演出では、敵キャラクタＸＣ１は表示されず味方キャラクタ９Ｃがメイン表示画面７ａの中央に表示され、勝利したことを表す文字とスピード線が表示され、勝利を祝うようなシーンが展開される。
【０５５０】
次に、図７４（Ｆ）に示すように、アイコン昇格演出１がおこなわれる。このアイコン昇格演出１では、味方キャラクタであったアイコン９Ｃが、プレミアムアイコン９Ｃに変化する。このプレミアムアイコン９Ｃは、チャンスアップであり、大当たり期待度がアップしたことを表している。このプレミアムアイコン９Ｃは、大当たり確定であることを表していても良い。また、プレミアムアイコン９Ｃは、アイコン変化演出で変化する前の円形で白色の態様、および、アイコン変化演出で変化した後の味方キャラクタとは異なる態様であり、円形画像と三角形画像とが組み合わさった画像から構成されている。
【０５５１】
次に、図７４（Ｇ）に示すように、アイコン昇格演出２がおこなわれる。このアイコン昇格演出２では、アイコン昇格演出１で変化したプレミアムアイコンＣが当該変動アイコン表示領域に移動して、当該変動アイコン９Ｃとして機能する。
【０５５２】
［アイコン成否演出Ｂ］
図７５は、アイコン成否演出Ｂを説明するための図である。このアイコン成否演出Ｂでは、まず、図７５（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、保留アイコン９Ａと、当該変動アイコン９Ｃとが表示される。これら保留アイコン９Ａと当該変動アイコン９Ｃは、円形の白色の態様である。また、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒによって装飾図柄の変動表示が実行される。
【０５５３】
次に、図７５（Ｂ）に示すように、アイコン変化演出がおこなわれる。このアイコン変化演出では、当該変動アイコン９Ｃが円形の白色の態様から味方キャラクタを表す態様に変化する。
【０５５４】
次に、図７５（Ｃ）に示すように、アイコン巨大化演出がおこなわれる。このアイコン巨大化演出では、当該変動アイコンが通常時に表示される当該変動アイコン表示領域から当該変動アイコン表示領域外に、当該変動アイコン９Ｃ（味方キャラクタ９Ｃとも呼ぶ）が飛び出して、さらに、巨大化する演出である。
【０５５５】
次に、図７５（Ｄ）に示すように、成否演出がおこなわれる。この成否演出では、敵キャラクタＸＣ１が出現し、味方キャラクタ９Ｃとバトル演出を繰り広げて、どちらか勝利するのかを競う演出、言い換えれば、バトルに成功するのか否かを決定する演出である。なお、成否演出は、バトル演出の他、所定のゲームをやって勝つのか負けるのかを決める演出など、成功か失敗を決める演出が広義に含まれる。なお、この成否演出時において、当該変動アイコン表示領域では、当該変動アイコンは表示されず、保留アイコン表示領域において、保留アイコン９Ａも表示されない。
【０５５６】

次に、図７５（Ｅ）に示すように、成功演出がおこなわれる。この成功演出では、敵キャラクタＸＣ１は表示されず味方キャラクタ９Ｃがメイン表示画面７ａの中央に表示され、勝利したことを表す文字とスピード線が表示され、勝利を祝うようなシーンが展開される。

【０５５７】

次に、図７５（Ｆ）に示すように、アイコン昇格演出１がおこなわれる。このアイコン昇格演出１では、味方キャラクタであったアイコン９Ｃが、プレミアムアイコン９Ｃに変化する。このプレミアムアイコン９Ｃは、チャンスアップであり、大当たり期待度がアップしたことを表している。このプレミアムアイコン９Ｃは、大当たり確定であることを表していても良い。また、プレミアムアイコン９Ｃは、アイコン変化演出で変化する前の円形で白色の態様、および、アイコン変化演出で変化した後の味方キャラクタとは異なる態様であり、円形画像と三角形画像と敵キャラクタＸＣ１の一部である剣画像とが組み合わさった画像から構成されている。これに限られず、プレミアムアイコン９Ｃは、敵キャラクタＸＣ１の全部を含んでいても良い。

【０５５８】

次に、図７５（Ｇ）に示すように、アイコン昇格演出２がおこなわれる。このアイコン昇格演出２では、アイコン昇格演出１で変化したプレミアムアイコンＣが当該変動アイコン表示領域に移動して、当該変動アイコン９Ｃとして機能する。

【０５５９】

［アイコン成否演出Ｃ］

図７６は、アイコン成否演出Ｃを説明するための図である。このアイコン成否演出Ｃでは、まず、図７６（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、保留アイコン９Ａと、当該変動アイコン９Ｃとが表示される。これら保留アイコン９Ａと当該変動アイコン９Ｃは、円形の白色の態様である。また、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒによって装飾図柄の変動表示が実行される。

【０５６０】

次に、図７６（Ｂ）に示すように、アイコン変化演出がおこなわれる。このアイコン変化演出では、当該変動アイコン９Ｃが円形の白色の態様から味方キャラクタを表す態様に変化する。

【０５６１】

次に、図７６（Ｃ）に示すように、アイコン巨大化演出がおこなわれる。このアイコン巨大化演出では、当該変動アイコンが通常時に表示される当該変動アイコン表示領域から当該変動アイコン表示領域外に、当該変動アイコン９Ｃ（味方キャラクタ９Ｃとも呼ぶ）が飛び出して、さらに、巨大化する演出である。

【０５６２】

次に、図７６（Ｄ）に示すように、成否演出がおこなわれる。この成否演出では、敵キャラクタＸＣ１が出現し、味方キャラクタ９Ｃとバトル演出を繰り広げて、どちらか勝利するのかを競う演出、言い換えれば、バトルに成功するのか否かを決定する演出である。なお、成否演出は、バトル演出の他、所定のゲームをやって勝つのか負けるのかを決める演出など、成功か失敗を決める演出が広義に含まれる。なお、この成否演出時において、当該変動アイコン表示領域では、当該変動アイコンは表示されず、保留アイコン表示領域において、保留アイコン９Ａも表示されない。

【０５６３】

次に、図７６（Ｅ）に示すように、成功演出がおこなわれる。この成功演出では、敵キャラクタＸＣ１は表示されず味方キャラクタ９Ｃがメイン表示画面７ａの中央に表示され、勝利したことを表す文字とスピード線が表示され、勝利を祝うようなシーンが展開される。

【０５６４】

次に、図７６（Ｆ）に示すように、アイコン昇格演出１がおこなわれる。このアイコン昇格演出１では、味方キャラクタであったアイコン９Ｃが、プレミアムアイコン９Ｃに変

化する。このプレミアムアイコン９Ｃは、チャンスアップであり、大当たり期待度がアップしたことを表している。このプレミアムアイコン９Ｃは、大当たり確定であることを表していても良い。また、プレミアムアイコン９Ｃは、アイコン変化演出で変化する前の円形で白色の態様、および、アイコン変化演出で変化した後の味方キャラクタとは異なる態様であり、円形画像と三角形画像と敵キャラクタＸＣ１の一部である剣画像と味方キャラクタ９Ｃの一部の星形エンブレム画像とが組み合わさった画像から構成されている。これに限られず、プレミアムアイコン９Ｃは、味方キャラクタ９Ｃの全部を含んでいても良い。

【０５６５】

次に、図７６（Ｇ）に示すように、アイコン昇格演出２がおこなわれる。このアイコン昇格演出２では、アイコン昇格演出１で変化したプレミアムアイコンＣが当該変動アイコン表示領域に移動して、当該変動アイコン９Ｃとして機能する。

【０５６６】

［変形例］

上記アイコン成否演出では、当該変動アイコン９Ｃがアイコン変化演出で１回目の変化をおこない、成否演出において成功した場合（勝利した場合）に、成功演出をおこないアイコン昇格演出１で、２回目の変化をおこなうようにしているが、これに限れず、保留アイコン９Ａの１つを対象として、アイコン変化演出で１回目の変化をおこない、成否演出において成功した場合（勝利した場合）に、成功演出をおこないアイコン昇格演出１で、２回目の変化をおこなうようにしてもよい。この場合、アイコン昇格演出２において、変化したアイコンは、元に表示されていた位置に戻るようにしてもよいし、違うアイコンの位置に移動し、その場所に表示されていたアイコンとチェンジするようにしてもよい。

上記アイコン成否演出では、当該変動アイコン９Ｃがアイコン昇格演出２で、当該変動アイコン表示領域に移動するようにしているが、これに限られず、他の保留アイコン９Ａのうちの１つの保留アイコン９Ａに移動して、その保留アイコン９Ａとチェンジするようにしてもよい。

上記アイコン成否演出では、当該変動アイコン９Ｃがアイコン変化演出で１回目の変化をおこなうようにしていたが、これに限られず、保留アイコン９Ａがアイコン変化演出をおこなって１回目の変化をおこない、その後、当該変動アイコン９Ｃとなった後、アイコン巨大化演出、成否演出、成功演出、アイコン昇格演出１、アイコン昇格演出２をおこなうようにしてもよい。

【０５６７】

［効果例］

上記実施形態のアイコン成否演出では、保留アイコン９Ａまたは当該変動アイコン９Ｃが表示され、その後、これらのアイコンのうちの１つのアイコンが変化し、その後、成否演出がおこなわれる。そして、成否演出が成功である場合（バトルで勝った場合）には、上記１つのアイコンがさらに変化する。この構成によれば、１つのアイコンの変化により成否演出がおこなわれ、成否演出の成功によりさらにアイコンの変化がおこなわれるので、アイコンの段階的な変化をバラエティに富んだものとすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

また、保留アイコン９Ａまたは当該変動アイコン９Ｃが表示され、その後、これらのアイコンのうちの１つのアイコンが変化する場合、変化したアイコンは、味方キャラクタを表すアイコンに変化し、この味方キャラクタと敵キャラクタとを用いて成否演出がおこなわれる。この構成によれば、１つのアイコンが変化したキャラクタを表すアイコンと、敵キャラクタとを用いて成否演出がおこなわれるので、成否演出と１つのアイコンとの変化とをリンクすることができ、成否演出で遊技者に味方キャラクタに肩入れさせる気持ちを抱かせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０５６８】

［態様例］

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[態様ＸＣ－１]
複数の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第１の表示演出をおこなう場合があり、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第２の表示演出をおこなう場合があり、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第３の表示演出をおこなう場合があり、
前記第１の表示演出は、当該変動を表す当該変動アイコン、または、保留を表す保留アイコンから成るアイコン群のうちの所定のアイコンが第１の形態で表示される演出であり、
前記第２の表示演出は、前記第１の形態で表示された前記所定のアイコンが変化して第２の形態で表示される演出であり、
前記第３の表示演出は、前記第２の形態で表示された前記所定のアイコンを用いて、成否を決める成否演出がおこなわれる演出であり、
前第１の表示演出と前記第２の表示演出と前記第３の表示演出とを含む組み合わせ演出がおこなわれる場合があり、
前記組み合わせ演出では、前記第１の表示演出がおこなわれ、その後、前記第２の表示演出がおこなわれ、その後、前記第３の表示演出がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
［態様ＸＣ－２］
態様ＸＣ－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、前記成否演出において成功となることにより、前記第２の形態で表示された前記所定のアイコンが変化して第３の形態で表示される演出であり、
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３の表示演出がおこなわれた後に、前記第４の表示演出がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
［態様ＸＣ－３］
態様ＸＣ－２に記載の遊技機であって、
前記第２の形態の前記所定のアイコンは、第１のキャラクタである、
ことを特徴とする遊技機
［態様ＸＣ－４］
態様ＸＣ－３に記載の遊技機であって、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第５の表示演出をおこなう場合があり、
前記第５の表示演出は、前記第１のキャラクタとは異なる第２のキャラクタを表示する演出であり、
前記組み合わせ演出は、前記第５の表示演出を含む場合があり、
前記組み合わせ演出では、前記第５の表示演出がおこなわれた後に、前記第３の表示演出がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
［態様ＸＣ－５］
態様ＸＣ－４に記載の遊技機であって、
前記組み合わせ演出では、前記第３の表示演出では、前記第１のキャラクタと、前記第２のキャラクタとを用いて前記成否演出がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
【０５６９】

以下に図７７～図７９を用いてアイコン選択演出について説明する。このアイコン選択演出は、特別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、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ことで実現される演出である。

【０５７０】

［アイコン選択演出Ａ］

図７７は、アイコン選択演出Ａを説明するための図である。このアイコン選択演出Ａでは、まず、図７７（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、保留アイコン９Ａと、当該変動アイコン９Ｃとが表示される。これらの保留アイコン９Ａと当該変動アイコン９Ｃは、円形で白色の態様である。保留アイコン９Ａのうち、当該変動アイコンに最も近い保留アイコン９Ａを第１保留アイコン９Ａとも呼び、当該変動アイコンに２番目に近い保留アイコン９Ａを第２保留アイコン９Ａとも呼び、当該変動アイコンに３番目に近い保留アイコン９Ａを第３保留アイコン９Ａとも呼び、当該変動アイコンに最も遠い保留アイコン９Ａを第４保留アイコン９Ａとも呼ぶ。第１保留アイコン９Ａに対応する保留が最も古い保留であり、第２保留アイコン９Ａに対応する保留が２番目に古い保留であり、第３保留アイコン９Ａに対応する保留が３番目に古い保留であり、第４保留アイコン９Ａに対応する保留が最も新しい保留である。図７７（Ａ）の例では、第１保留アイコン９Ａ～第３保留アイコン９Ａが表示されている。また、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒによって装飾図柄の変動表示が実行される。

【０５７１】

次に、図７７（Ｂ）に示すように、アイコン選択演出１がおこなわれる。このアイコン選択演出１では、第３保留アイコン９Ａが、キャラクタＡと星画像とを含む選択画像ＸＤ１に変化する。選択画像ＸＤ１に含まれるキャラクタＡは、大当たり期待度を表しており、このキャラクタＡは、大当たり期待度が比較的低い。また、選択画像ＸＤ１に含まれる星画像は、星の数で大当たり期待度を表しており、この星画像は、星の数が１つであるので、大当たり期待度が比較的低い。選択画像ＸＤ１において、キャラクタＡと星画像とは対応付けられて表示される。

【０５７２】

次に、図７７（Ｃ）に示すように、アイコン選択演出２がおこなわれる。このアイコン選択演出２では、第３保留アイコン９Ａが、キャラクタＢと星画像とを含む選択画像ＸＤ２に変化する。選択画像ＸＤ２に含まれるキャラクタＢは、大当たり期待度を表しており、このキャラクタＢは、大当たり期待度が中程度である。また、選択画像ＸＤ２に含まれる星画像は、星の数で大当たり期待度を表しており、この星画像は、星の数が２つであるので、大当たり期待度が中程度である。選択画像ＸＤ２において、キャラクタＢと星画像とは対応付けられて表示される。

【０５７３】

次に、図７７（Ｄ）に示すように、アイコン選択演出３がおこなわれる。このアイコン選択演出３では、第３保留アイコン９Ａが、キャラクタＣと星画像とを含む選択画像ＸＤ３に変化する。選択画像ＸＤ３に含まれるキャラクタＣは、大当たり期待度を表しており、このキャラクタＣは、大当たり期待度が比較的高い。また、選択画像ＸＤ３に含まれる星画像は、星の数で大当たり期待度を表しており、この星画像は、星の数が３つであるので、大当たり期待度が比較的高い。選択画像ＸＤ３において、キャラクタＣと星画像とは対応付けられて表示される。

【０５７４】

その後、アイコン選択演出１～３が繰り返し実行され、すなわち、第３保留アイコン９Ａが選択画像ＸＤ１～選択画像ＸＤ３に高速で変化するように表示される。そして、次に、図７７（Ｅ）に示すように、アイコン決定演出がおこなわれる。このアイコン決定演出では、第３保留アイコン９Ａがアイコン選択演出１～アイコン選択演出３のうちのいずれ

かの第３保留アイコン９Ａに決定され、停止する。この場合、以下では、図７７（Ｅ）に示すように、第３保留アイコン９Ａが選択画像ＸＤ２に決定されたこととして説明する。

【０５７５】

次に、図７７（Ｆ）に示すように、アイコン移動演出がおこなわれる。このアイコン移動演出では、上述のアイコン決定演出で選択画像ＸＤ２に決定した第３保留アイコン９Ａがその状態で、第２保留アイコン９Ａにシフトし、さらに、第１保留アイコン９Ａにシフトし、そして、最終的に当該変動アイコン表示領域までシフトする。

【０５７６】

次に、図７７（Ｇ）に示すように、バトル演出がおこなわれる。このバトル演出では、選択画像ＸＤ２の状態で当該変動アイコン表示領域までシフトしてきた選択画像ＸＤ２が当該変動アイコン表示領域から飛び出して、メイン表示画面７ａの略中央付近に移動し、拡大して選択画像ＸＤ２２として表示される。この選択画像ＸＤ２２では、巨大化したキャラクタＢと、期待度という文字と共に、巨大化した２つの星を表す星画像が表示されている。選択画像ＸＤ２２において、選択画像ＸＤ２と同様に、キャラクタＢ、および、２つの星を表す星画像は、大当たり期待度が中程度であることを表している。また、バトル演出では、ニコニコ画像ＸＤ４が表示され、ニコニコ画像ＸＤ４と選択画像ＸＤ２２のキャラクタＢとでバトルをおこなう。このバトルで勝利すれば、大当たりとなり、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒによって大当たり図柄配列が表示され、バトルで敗北となれば、ハズレとなり、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒではずれ図柄配列が表示される。

【０５７７】

［アイコン選択演出Ｂ］

図７８は、アイコン選択演出Ｂを説明するための図である。このアイコン選択演出Ｂでは、まず、図７８（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、保留アイコン９Ａと、当該変動アイコン９Ｃとが表示される。これらの保留アイコン９Ａと当該変動アイコン９Ｃは、円形で白色の態様である。保留アイコン９Ａのうち、当該変動アイコンに最も近い保留アイコン９Ａを第１保留アイコン９Ａとも呼び、当該変動アイコンに２番目に近い保留アイコン９Ａを第２保留アイコン９Ａとも呼び、当該変動アイコンに３番目に近い保留アイコン９Ａを第３保留アイコン９Ａとも呼び、当該変動アイコンに最も遠い保留アイコン９Ａを第４保留アイコン９Ａとも呼ぶ。第１保留アイコン９Ａに対応する保留が最も古い保留であり、第２保留アイコン９Ａに対応する保留が２番目に古い保留であり、第３保留アイコン９Ａに対応する保留が３番目に古い保留であり、第４保留アイコン９Ａに対応する保留が最も新しい保留である。図７８（Ａ）の例では、第１保留アイコン９Ａ～第３保留アイコン９Ａが表示されている。また、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒによって装飾図柄の変動表示が実行される。

【０５７８】

次に、図７８（Ｂ）に示すように、アイコン選択演出１がおこなわれる。このアイコン選択演出１では、第３保留アイコン９Ａが、キャラクタＡと星画像とを含む選択画像ＸＤ１に変化する。選択画像ＸＤ１に含まれるキャラクタＡは、大当たり期待度を表しており、このキャラクタＡは、大当たり期待度が比較的低い。また、選択画像ＸＤ１に含まれる星画像は、星の数で大当たり期待度を表しており、この星画像は、星の数が１つであるので、大当たり期待度が比較的低い。選択画像ＸＤ１において、キャラクタＡと星画像とは対応付けられて表示される。

【０５７９】

次に、図７８（Ｃ）に示すように、アイコン選択演出２がおこなわれる。このアイコン選択演出２では、第３保留アイコン９Ａが、キャラクタＢと星画像とを含む選択画像ＸＤ２に変化する。選択画像ＸＤ２に含まれるキャラクタＢは、大当たり期待度を表しており、このキャラクタＢは、大当たり期待度が中程度である。また、選択画像ＸＤ２に含まれる星画像は、星の数で大当たり期待度を表しており、この星画像は、星の数が２つであるので、大当たり期待度が中程度である。選択画像ＸＤ２において、キャラクタＢと星画像

とは対応付けられて表示される。
【０５８０】
次に、図７８（Ｄ）に示すように、アイコン選択演出３がおこなわれる。このアイコン選択演出３では、第３保留アイコン９Ａが、キャラクタＣと星画像とを含む選択画像ＸＤ３に変化する。選択画像ＸＤ３に含まれるキャラクタＣは、大当たり期待度を表しており、このキャラクタＣは、大当たり期待度が比較的高い。また、選択画像ＸＤ３に含まれる星画像は、星の数で大当たり期待度を表しており、この星画像は、星の数が３つであるので、大当たり期待度が比較的高い。選択画像ＸＤ３において、キャラクタＣと星画像とは対応付けられて表示される。
【０５８１】
その後、アイコン選択演出１～３が繰り返し実行され、すなわち、第３保留アイコン９Ａが選択画像ＸＤ１～選択画像ＸＤ３に高速で変化するように表示される。そして、次に、図７８（Ｅ）に示すように、アイコン決定演出がおこなわれる。このアイコン決定演出では、第３保留アイコン９Ａがアイコン選択演出１～アイコン選択演出３のうちのいずれかの第３保留アイコン９Ａに決定され、停止する。この場合、以下では、図７８（Ｅ）に示すように、第３保留アイコン９Ａが選択画像ＸＤ１に決定されたこととして説明する。
【０５８２】
次に、図７８（Ｆ）に示すように、アイコン移動演出１がおこなわれる。このアイコン移動演出１では、上述のアイコン決定演出で選択画像ＸＤ１に決定した第３保留アイコン９Ａが、第２保留アイコン９Ａにシフトするときに、選択画像ＸＤ２に変化する（昇格する）。
【０５８３】
次に、図７８（Ｇ）に示すように、アイコン移動演出２がおこなわれる。このアイコン移動演出２では、上述のアイコン移動演出１で選択画像ＸＤ２に変化した第２保留アイコン９Ａがその状態で、第１保留アイコン９Ａにシフトし、さらに、最終的に当該変動アイコン表示領域までシフトする。
【０５８４】
次に、図７８（Ｈ）に示すように、バトル演出がおこなわれる。このバトル演出では、選択画像ＸＤ２の状態で当該変動アイコン表示領域までシフトしてきた選択画像ＸＤ２が当該変動アイコン表示領域から飛び出して、メイン表示画面７ａの略中央付近に移動し、拡大して選択画像ＸＤ２２として表示される。この選択画像ＸＤ２２では、巨大化したキャラクタＢと、期待度という文字と共に、巨大化した２つの星を表す星画像が表示されている。選択画像ＸＤ２２において、選択画像ＸＤ２と同様に、キャラクタＢ、および、２つの星を表す星画像は、大当たり期待度が中程度であることを表している。また、バトル演出では、ニコニコ画像ＸＤ４が表示され、ニコニコ画像ＸＤ４と選択画像ＸＤ２２のキャラクタＢとでバトルをおこなう。このバトルで勝利すれば、大当たりとなり、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒによって大当たり図柄配列が表示され、バトルで敗北となれば、ハズレとなり、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒではずれ図柄配列が表示される。
【０５８５】
［アイコン選択演出Ｃ］
図７９は、アイコン選択演出Ｃを説明するための図である。このアイコン選択演出Ｃでは、まず、図７９（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、保留アイコン９Ａと、当該変動アイコン９Ｃとが表示される。これらの保留アイコン９Ａと当該変動アイコン９Ｃは、円形で白色の態様である。保留アイコン９Ａのうち、当該変動アイコンに最も近い保留アイコン９Ａを第１保留アイコン９Ａとも呼び、当該変動アイコンに２番目に近い保留アイコン９Ａを第２保留アイコン９Ａとも呼び、当該変動アイコンに３番目に近い保留アイコン９Ａを第３保留アイコン９Ａとも呼び、当該変動アイコンに最も遠い保留アイコン９Ａを第４保留アイコン９Ａとも呼ぶ。第１保留アイコン９Ａに対応する保留が最も古い保留であり、第２保留アイコン９Ａに対応する保留が２番目に古い保留であり、第３保留アイコン９Ａに対応する保留が３番目に古い保留で

あり、第４保留アイコン９Ａに対応する保留が最も新しい保留である。図７９（Ａ）の例では、第１保留アイコン９Ａ～第３保留アイコン９Ａが表示されている。また、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒによって装飾図柄の変動表示が実行される。

【０５８６】

次に、図７９（Ｂ）に示すように、アイコン選択演出１がおこなわれる。このアイコン選択演出１では、当該変動アイコン９Ｃが、キャラクタＡと星画像とを含む選択画像ＸＤ１に変化する。選択画像ＸＤ１に含まれるキャラクタＡは、大当たり期待度を表しており、このキャラクタＡは、大当たり期待度が比較的低い。また、選択画像ＸＤ１に含まれる星画像は、星の数で大当たり期待度を表しており、この星画像は、星の数が１つであるので、大当たり期待度が比較的低い。選択画像ＸＤ１において、キャラクタＡと星画像とは対応付けられて表示される。

【０５８７】

次に、図７９（Ｃ）に示すように、アイコン選択演出２がおこなわれる。このアイコン選択演出２では、当該変動アイコン９Ｃが、キャラクタＢと星画像とを含む選択画像ＸＤ２に変化する。選択画像ＸＤ２に含まれるキャラクタＢは、大当たり期待度を表しており、このキャラクタＢは、大当たり期待度が中程度である。また、選択画像ＸＤ２に含まれる星画像は、星の数で大当たり期待度を表しており、この星画像は、星の数が２つであるので、大当たり期待度が中程度である。選択画像ＸＤ２において、キャラクタＢと星画像とは対応付けられて表示される。

【０５８８】

次に、図７９（Ｄ）に示すように、アイコン選択演出３がおこなわれる。このアイコン選択演出３では、当該変動アイコン９Ｃが、キャラクタＣと星画像とを含む選択画像ＸＤ３に変化する。選択画像ＸＤ３に含まれるキャラクタＣは、大当たり期待度を表しており、このキャラクタＣは、大当たり期待度が比較的高い。また、選択画像ＸＤ３に含まれる星画像は、星の数で大当たり期待度を表しており、この星画像は、星の数が３つであるので、大当たり期待度が比較的高い。選択画像ＸＤ３において、キャラクタＣと星画像とは対応付けられて表示される。

【０５８９】

その後、アイコン選択演出１～３が繰り返し実行され、すなわち、当該変動アイコン９Ｃが選択画像ＸＤ１～選択画像ＸＤ３に高速で変化するように表示される。そして、次に、図７９（Ｅ）に示すように、アイコン決定演出がおこなわれる。このアイコン決定演出では、当該変動アイコン９Ｃがアイコン選択演出１～アイコン選択演出３のうちのいずれかの当該変動アイコン９Ｃに決定され、停止する。この場合、以下では、図７９（Ｅ）に示すように、当該変動アイコン９Ｃが選択画像ＸＤ２に決定されたこととして説明する。

【０５９０】

次に、図７９（Ｆ）に示すように、バトル演出がおこなわれる。このバトル演出では、選択画像ＸＤ２が当該変動アイコン表示領域から飛び出して、メイン表示画面７ａの略中央付近に移動し、拡大して選択画像ＸＤ２２として表示される。この選択画像ＸＤ２２では、巨大化したキャラクタＢと、期待度という文字と共に、巨大化した２つの星を表す星画像が表示されている。選択画像ＸＤ２２において、選択画像ＸＤ２と同様に、キャラクタＢ、および、２つの星を表す星画像は、大当たり期待度が中程度であることを表している。また、バトル演出では、ニコニコ画像ＸＤ４が表示され、ニコニコ画像ＸＤ４と選択画像ＸＤ２２のキャラクタＢとでバトルをおこなう。このバトルで勝利すれば、大当たりとなり、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒによって大当たり図柄配列が表示され、バトルで敗北となれば、ハズレとなり、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒではずれ図柄配列が表示される。

【０５９１】

［変形例］

上記アイコン選択演出Ａでは、バトル演出時において、星画像（期待度表示）が、当該変動アイコン９Ｃの時（アイコン移動演出時）と異なる位置となっているが、これに限れ

ず、当該変動アイコン９Ｃの時（アイコン移動演出時）と同じ位置でもよい。また、バトル演出時において、当該変動アイコン９Ｃは当該変動アイコン表示領域に表示されていないが、表示されていてもよい。この場合、アイコン移動演出時の選択画像ＸＤ２と同じアイコンが表示される。

上記アイコン選択演出では、アイコン選択演出１～３において、それぞれ異なるキャラクタＡ～Ｃ、または、それぞれ星の数が異なる星画像となっているが、これに限れられず、同じキャラクタ、または、星の数が同じ星画像が存在してもよい。

上記アイコン選択演出において、アイコン移動演出の後、選択画像ＸＤ２２のキャラクタＢを用いてバトル演出をおこなうようにしているが、これに限られず、キャラクタＢを用いて、スーパーリーチ演出をおこなうようにしてもよい。

上記アイコン選択演出では、選択画像ＸＤ１～ＸＤ３では、キャラクタと、星の数で期待度を表す星画像とが対応づけられて表示されているが、これに限られず、選択画像ＸＤ１～ＸＤ３において、大当たりしたときのラウンド数の表示や確変期待度などを対応付けて表示してもよい。

【０５９２】

［効果例］

上記アイコン選択演出では、当該変動アイコン９Ｃと、保留アイコン９Ａとを表示する装飾図柄変動演出をおこない、これらのアイコン群のうちの１つのアイコンである所定のアイコンが、期待度が比較的低いことを表す１つの星とキャラクタＡとに変化して表示されるアイコン選択演出１と、所定の保留アイコン９Ａが、期待度が中程度あることを表す２つの星とキャラクタＢとに変化して表示されるアイコン選択演出２と、所定の保留アイコン９Ａが、期待度が比較的高いことを表す３つの星とキャラクタＣとに変化して表示されるアイコン選択演出３と、をおこなう。そして、アイコン選択演出１～３を繰り返しおこない、アイコン決定演出でアイコン選択演出１～３で表示した所定のアイコンのうちから１つのアイコンを決定する。この構成によれば、遊技者に、どの期待度のアイコンに決定されるのか、または、どのキャラクタのアイコンに決定されるのかを注視させることでき、遊技への興味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。

上記アイコン選択演出Ａでは、アイコン選択演出１～３をおこないアイコン決定演出で１つの保留アイコン９Ａに決定した後、アイコン移動演出において、決定した保留アイコン９Ａの状態で、移動する（保留シフト）。この構成によれば、この保留アイコン９Ａが当該変動アイコン９Ｃとなることを遊技者に予見させることができ、遊技者にその後の推移について興味を継続させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０５９３】

［態様例］

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[態様ＸＤ－１]

複数の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、

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

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

前記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、複数アイコンから成るアイコン群を表示する演出であり、

前記第２の表示演出は、前記アイコン群のうちの所定のアイコンが複数の態様で変化する演出であり、

前記第３の表示演出は、前記複数の態様で変化する前記所定のアイコンが、前記複数の態様のうちの一つの態様に決定される演出であり、

前記第１の表示演出と前記第２の表示演出と前記第３の表示演出とを含む組み合わせ演出がおこなわれる場合があり、
前記組み合わせ演出では、前記第１の表示演出がおこなわれ、その後、前記第２の表示演出がおこなわれ、その後、前記第３の表示演出がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
［態様ＸＤ－２］
態様ＸＤ－１に記載の遊技機であって、
前記第２の表示演出において、前記所定のアイコンが前記複数の態様で変化する場合には、前記複数の態様のそれぞれで、大当たり期待度を示唆する期待度表示を含む、
ことを特徴とする遊技機。
［態様ＸＤ－３］
態様ＸＤ－２に記載の遊技機であって、
前記第２の表示演出において、前記所定のアイコンが前記複数の態様で変化する場合には、前記複数の態様のそれぞれで、前記期待度表示と、キャラクタを表すキャラクタ表示とを含み、
前記期待度表示と前記キャラクタ表示とは対応付けられている、
ことを特徴とする遊技機。
［態様ＸＤ－４］
態様ＸＤ－３に記載の遊技機であって、
前記所定のアイコンは、保留を表す保留アイコンである、
ことを特徴とする遊技機。
［態様ＸＤ－５］
態様ＸＤ－４に記載の遊技機であって、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第４の表示演出をおこなう場合があり、
前記第４の表示演出は、前記複数の態様のうちの一つの態様で決定された前記所定のアイコンは、決定された態様の状態で移動する演出であり、
前記組み合わせ演出は、前記第４の表示演出を含み、
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。
【０５９４】
以下に図８０～図８２を用いてアイコン特殊変化演出について説明する。このアイコン特殊変化演出は、特別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、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ことで実現される演出である。
【０５９５】
［アイコン別大当たり期待度］
図８０は、アイコン別大当たり期待度表ＸＥ１である。具体的には、図８０に示すアイコン別大当たり期待度表ＸＥ１は、保留アイコン９Ａ、または、当該変動アイコン９Ｃが変化する複数のパターンと、対応する大当たり期待度を表している。例えば、保留アイコン９Ａ、または、当該変動アイコン９Ｃは、円形の場合と、四角形に変化する場合とがあり、円形の場合には、青、緑、赤色となる場合があり、四角形の場合には、緑、赤、金色となる場合ある。また、保留アイコン９Ａ、または、当該変動アイコン９Ｃが、円形で青色に変化した場合には、大当たり期待度が１０％であり、円形で緑色に変化した場合には、大当たり期待度が３０％であり、円形で赤色に変化した場合には、大当たり期待度が５０％であり、四角形で緑色に変化した場合には、大当たり期待度が４０％であり、四角形で赤色に変化した場合には、大当たり期待度が６０％であり、四角形で金色に変化した場合には、大当たり期待度が８０％である。サブ制御基板９０は、画像制御用マイコン１０

１から送られてくる変動パターンコマンドに基づき、大当たりかハズレかを事前に見分けて、アイコン別大当たり期待度表ＸＥ１のごとくなるように、保留アイコン９Ａ、または、当該変動アイコン９Ｃが変化させる。また、保留アイコン９Ａ、または、当該変動アイコン９Ｃは、通常時は、円形で白色であるが、アイコン別大当たり期待度表ＸＥ１のいずれかの態様に変化可能であり、その後、さらに、アイコン別大当たり期待度表ＸＥ１の他の態様に変化可能である。この場合、変化時に、前の大当たり期待度よりも大当たり期待度が下がらない態様に変化する。例えば、アイコンが円形の白色から円形の緑色（大当たり期待度３０％）に変化した場合には、その後、アイコンは、円形の緑色よりも大当たり期待度が高い円形の赤色（大当たり期待度５０％）、四角形の緑色（大当たり期待度４０％）、四角形の赤色（大当たり期待度６０％）、四角形の金色（大当たり期待度８０％）のいずれかに変化する。

【０５９６】

アイコン別大当たり期待度表ＸＥ１では、以下のことが言える。すなわち、円形のアイコンにおける複数のパターンの中で、最も大当たり期待度が高いパターンである赤色の円形アイコンは、四角形であるアイコンにおける複数のパターンの中で、最も大当たり期待度が低いパターンである緑色の四角形アイコンよりも、大当たり期待度が高い構成となっている。

また、円形のアイコンにおける複数のパターンの中で、最も大当たり期待度が高いパターンである赤色の円形アイコンは、四角形のアイコンにおける複数のパターンの中で、２番目に大当たり期待度が高いパターンである赤色の四角形アイコンよりも、大当たり期待度が低い構成となっている。

さらに、円形のアイコンにおける複数のパターンの中で、最も大当たり期待度が高いパターンである赤色の円形アイコンは、四角形のアイコンにおける複数のパターンの中で、最も大当たり期待度が高いパターンである金色の四角形アイコンよりも、大当たり期待度が低い構成となっている。

また、四角形のアイコンは、円形のアイコンより大きく構成される。

【０５９７】

［アイコン特殊変化演出Ａ］

図８１は、アイコン特殊変化演出Ａを説明するための図である。このアイコン特殊変化演出Ａでは、まず、図８１（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、保留アイコン９Ａと、当該変動アイコン９Ｃとが表示される。これらの保留アイコン９Ａと当該変動アイコン９Ｃは、通常状態では、円形で白色の態様である。保留アイコン９Ａのうち、当該変動アイコンに最も近い保留アイコン９Ａを第１保留アイコン９Ａとも呼び、当該変動アイコンに２番目に近い保留アイコン９Ａを第２保留アイコン９Ａとも呼び、当該変動アイコンに３番目に近い保留アイコン９Ａを第３保留アイコン９Ａとも呼び、当該変動アイコンに最も遠い保留アイコン９Ａを第４保留アイコン９Ａとも呼ぶ。第１保留アイコン９Ａに対応する保留が最も古い保留であり、第２保留アイコン９Ａに対応する保留が２番目に古い保留であり、第３保留アイコン９Ａに対応する保留が３番目に古い保留であり、第４保留アイコン９Ａに対応する保留が最も新しい保留である。図８１（Ａ）の例では、第１保留アイコン９Ａ～第３保留アイコン９Ａが表示されている。また、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒによって装飾図柄の変動表示が実行される。

【０５９８】

次に、図８１（Ｂ）に示すように、アイコン変化演出１がおこなわれる。このアイコン変化演出では、第３保留アイコン９Ａが円形を継続しつつ、青色に変化する。この時点での大当たり期待度は１０％である。

【０５９９】

次に、図８１（Ｃ）に示すように、アイコン変化演出２がおこなわれる。このアイコン変化演出２では、第３保留アイコン９Ａがシフトして第２保留アイコン９Ａとなると共に、円形を継続しつつ、緑色に変化する。この時点での大当たり期待度は３０％である。

【０６００】
次に、図８１（Ｄ）に示すように、アイコン変化演出３がおこなわれる。このアイコン変化演出３では、第２保留アイコン９Ａがシフトして第１保留アイコン９Ａになると共に、緑色は継続しつつ円形から四角形に変化する。この時点での大当たり期待度は４０％である。
【０６０１】
次に、図８１（Ｅ）に示すように、当該変動演出がおこなわれる。この当該変動演出では、第１保留アイコン９Ａがシフトして当該変動アイコン９Ｃになり、キャラクタＣＲＡを用いた種々の演出がおこなわれる。その後、大当たりの場合には、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを用いて大当たり図柄配列を形成し、ハズレの場合には、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを用いてはずれ図柄配列を形成する。
【０６０２】
［アイコン特殊変化演出Ｂ］
図８２は、アイコン特殊変化演出Ｂを説明するための図である。このアイコン特殊変化演出Ｂでは、まず、図８２（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、保留アイコン９Ａと、当該変動アイコン９Ｃとが表示される。これらの保留アイコン９Ａと当該変動アイコン９Ｃは、通常状態では、円形で白色の態様である。保留アイコン９Ａのうち、当該変動アイコンに最も近い保留アイコン９Ａを第１保留アイコン９Ａとも呼び、当該変動アイコンに２番目に近い保留アイコン９Ａを第２保留アイコン９Ａとも呼び、当該変動アイコンに３番目に近い保留アイコン９Ａを第３保留アイコン９Ａとも呼び、当該変動アイコンに最も遠い保留アイコン９Ａを第４保留アイコン９Ａとも呼ぶ。第１保留アイコン９Ａに対応する保留が最も古い保留であり、第２保留アイコン９Ａに対応する保留が２番目に古い保留であり、第３保留アイコン９Ａに対応する保留が３番目に古い保留であり、第４保留アイコン９Ａに対応する保留が最も新しい保留である。図８２（Ａ）の例では、第１保留アイコン９Ａ～第３保留アイコン９Ａが表示されている。また、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒによって装飾図柄の変動表示が実行される。
【０６０３】
次に、図８２（Ｂ）に示すように、アイコン変化演出１がおこなわれる。このアイコン変化演出では、第３保留アイコン９Ａが円形を継続しつつ、青色に変化する。この時点での大当たり期待度は１０％である。
【０６０４】
次に、図８２（Ｃ）に示すように、アイコン変化演出２がおこなわれる。このアイコン変化演出２では、第３保留アイコン９Ａがシフトして第２保留アイコン９Ａとなると共に、円形から四角形に変化しつつ、緑色に変化する。この時点での大当たり期待度は４０％である。
【０６０５】
次に、図８２（Ｄ）に示すように、アイコン変化演出３がおこなわれる。このアイコン変化演出３では、第２保留アイコン９Ａがシフトして第１保留アイコン９Ａになると共に、四角形を継続しつつ赤色に変化する。この時点での大当たり期待度は６０％である。
【０６０６】
次に、図８２（Ｅ）に示すように、当該変動演出がおこなわれる。この当該変動演出では、第１保留アイコン９Ａがシフトして当該変動アイコン９Ｃになると共に、四角形を継続しつつ金色に変化する。この時点での大当たり期待度は８０％である。また、当該変動演出では、キャラクタＣＲＡを用いた種々の演出がおこなわれる。その後、大当たりの場合には、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを用いて大当たり図柄配列を形成し、ハズレの場合には、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを用いてはずれ図柄配列を形成する。
【０６０７】
［変形例］
上記アイコン特殊変化演出では、大当たり期待度が低いアイコンから大当たり期待度が

高いアイコンへ変化した後、大当たり期待度が低いアイコンに変化するようにしてもよい。その場合、大当たり期待度が低いアイコンから大当たり期待度が高いアイコンへ変化した後、大当たり期待度が高いアイコンに変化したときより、大当たり期待度が高い構成としてもよい。

上記アイコン特殊変化演出では、アイコンの変化時に、前の大当たり期待度よりも大当たり期待度が下がらない態様に変化する構成であるが、これに限られず、前の大当たり期待度よりも大当たり期待度が下がる態様に変化してもよい。この場合は、特例で、法則崩れとして、大当たり確定とするようにしてもよい。

上記アイコン特殊変化演出では、円形、四角形の他、さらに、違う形状（例えば、三角形）のアイコンに変化するようにしてもよい。その場合、同じ色であれば、円形よりも四角形の方が大当たり期待度が高く、さらに、四角形よりも三角形の方が、大当たり期待度が高い構成としてもよい。

【０６０８】

［効果例］

上記アイコン特殊変化演出では、保留アイコン９Ａまたは当該変動アイコン９Ｃのうちの１つのアイコンが、円形または四角系の態様、または、異なる色の態様で表示され得る。また、保留アイコン９Ａまたは当該変動アイコン９Ｃのうちの１つのアイコンは、円形の場合、青色、緑色、赤色の複数のパターンで表示され得る。さらに、保留アイコン９Ａまたは当該変動アイコン９Ｃのうちの１つのアイコンは、四角形の場合、緑色、赤色、金色の複数のパターンで表示され得る。この構成によれば、保留アイコン９Ａまたは当該変動アイコン９Ｃが種々のパターンで変化可能であり、遊技者に対して様々なアイコン変化態様を提供することができる。その結果、遊技者にアイコンへの興味を高めることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０６０９】

［態様例］

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[態様ＸＥ－１]

複数の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、

前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、当該変動を表す当該変動アイコン、または、保留を表す保留アイコンから成るアイコン群のうちの所定のアイコンを、第１の形態と、前記第１の形態とは異なる第２の形態とのどちらか一方の態様で表示する演出をおこなう、

ことを特徴とする遊技機。

［態様ＸＥ－２］

態様ＸＥ－１に記載の遊技機であって、

前記第１の形態の前記所定のアイコンは、複数のパターンを有し、

前記第１の形態の前記所定のアイコンにおける前記複数のパターンは、それぞれ形状が同じであり、それぞれ異なる態様部分を有する、

ことを特徴とする遊技機。

［態様ＸＥ－３］

態様ＸＥ－２に記載の遊技機であって、

前記第２の形態の前記所定のアイコンは、複数のパターンを有し、

前記第２の形態の前記所定のアイコンにおける前記複数のパターンは、それぞれ形状が同じであり、それぞれ異なる態様部分を有する、

ことを特徴とする遊技機。

［態様ＸＥ－４］

態様ＸＥ－３に記載の遊技機であって、

前記第１の形態の前記所定のアイコンにおける前記複数のパターンは、それぞれ形状が同じであり、それぞれ異なる色である、

ことを特徴とする遊技機。

［態様ＸＥ－５］
態様ＸＥ－４に記載の遊技機であって、
前記第２の形態の前記所定のアイコンにおける前記複数のパターンは、それぞれ形状が同じであり、それぞれ異なる色である、
ことを特徴とする遊技機。
なお、上記態様は、以下の態様としてもよい。
第１の形態である所定のアイコンから第２の形態であるアイコンに変化してもよい。
第１の形態であるアイコンにおける複数のパターンの中で、最も大当たり期待度が高いパターンは、第２の形態であるアイコンにおける複数のパターンの中で、最も大当たり期待度が低いパターンよりも、大当たり期待度が高い構成としてもよい。
第１の形態であるアイコンにおける複数のパターンの中で、最も大当たり期待度が高いパターンは、第２の形態であるアイコンにおける複数のパターンの中で、２番目に大当たり期待度が高いパターンよりも、大当たり期待度が低い構成としてもよい。
第１の形態であるアイコンにおける複数のパターンの中で、最も大当たり期待度が高いパターンは、第２の形態であるアイコンにおける複数のパターンの中で、最も大当たり期待度が高いパターンよりも、大当たり期待度が低い構成としてもよい。
第２の形態であるアイコンは、第１の形態であるアイコンより大きい。
【０６１０】
以下に図８３～図８５を用いて当該変動アイコンジャンプ演出Ａ～Ｃについて説明する。図８３～図８５において、画像表示装置７の表示画面７ａの前面（前方）周囲に配置される例えば第１可動役物１４、第２可動役物１５、他の可動役物が図面の見易さから省略されているものがある。
【０６１１】
この当該変動アイコンジャンプ演出は、装飾図柄による変動演出中（変動表示中）において実行され得るものである。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信した各種コマンド（例えば、変動演出開始コマンド）を解析し、当該変動アイコンジャンプ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画像表示装置７の表示画面７ａに画像を表示させる。また、ランプ制御基板１０７がサブ制御基板９０から受信した各種コマンド（例えば、変動演出開始コマンド）を解析し、遊技盤２に備える第２可動役物１５の位置および発光態様を変化させたりする。
【０６１２】
ここでは、まず当該変動アイコンジャンプ演出Ａについて説明し、当該変動アイコンジャンプ演出Ｂ、そして当該変動アイコンジャンプ演出Ｃについて順番に説明する。
【０６１３】
［当該変動アイコンジャンプ演出Ａ］
当該変動アイコンジャンプ演出Ａについて図８３を参照して説明する。図８３は、当該変動アイコンジャンプ演出Ａを説明するための図である。当該変動アイコンジャンプ演出Ａは、装飾図柄による変動演出中（変動表示中）において行われるものである。
【０６１４】
まず、図８３（Ａ）に示すように、画像表示装置７の表示画面７ａには、立体画像の左装飾図柄８Ｌ、立体画像の中装飾図柄８Ｃ、立体画像の右装飾図柄８Ｒが表示画面７ａの上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「１」～数字「９」）の変動演出（変動表示）が開始される。装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。なお、装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く

表示態様となる。

【０６１５】

また、表示画面７ａの右上側には、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒとそれぞれ対応する小型の左装飾図柄８Ｌｚ、小型の中装飾図柄８Ｃｚ、小型の右装飾図柄８Ｒｚが変動演出（変動表示）されるサブ変動領域が設けられている。小型の装飾図柄は、常に不透明な状態となっており、変動開始されても半透明な状態となることがなく、さらに表示画面７ａから消えることがない。左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒによる変動演出（変動表示）が開始されると、これに伴い、サブ変動領域において、小型の左装飾図柄８Ｌｚ、小型の中装飾図柄８Ｃｚ、小型の右装飾図柄８Ｒｚによる変動演出（変動表示）が開始され、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒがすべて停止表示されると同時に、小型の左装飾図柄８Ｌｚ、小型の中装飾図柄８Ｃｚ、小型の右装飾図柄８Ｒｚもすべて停止表示される。

【０６１６】

左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒのうちいずれかまたは複数が仮停止表示した状態（例えば、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒとが同一の図柄で仮停止表示してリーチが形成された状態）であっても、小型の左装飾図柄８Ｌｚ、小型の中装飾図柄８Ｃｚ、小型の右装飾図柄８Ｒｚ（例えば、左装飾図柄８Ｌが仮停止表示されても小型の左装飾図柄８Ｌｚ、右装飾図柄８Ｒが仮停止表示されても小型の右装飾図柄８Ｒｚ）は、すべて変動演出（変動表示）が継続された状態となっている。

【０６１７】

また、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒがすべて停止表示された状態であって、同一の図柄に揃わずにはずれとなった場合には、小型の左装飾図柄８Ｌｚ、小型の中装飾図柄８Ｃｚ、小型の右装飾図柄８Ｒｚを、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒの各図柄と同一の図柄としてもよいし、全く異なる図柄としてもよい。

【０６１８】

これに対して、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒがすべて停止表示された状態であって、同一の図柄に揃って大当たりとなった場合には、小型の左装飾図柄８Ｌｚ、小型の中装飾図柄８Ｃｚ、小型の右装飾図柄８Ｒｚを、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒの各図柄と同一の図柄に揃うようになっている。

【０６１９】

第１特図保留の消化として現在変動中の左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒに対応する当該変動アイコン９Ｃは、画像表示装置７の表示画面７ａの下側中央に表示されている当該変動表示位置９Ｃｄ（矩形画像の上）に表示される。当該変動表示位置９Ｃｄの左側における表示画面７ａの領域には、第１特図保留として保留表示エリアが設けられている。この保留表示エリアには、４つの保留表示位置９Ａｄ（矩形画像の上）に保留アイコンがそれぞれ表示可能とされ最大で４つの保留アイコンをストックすることができるようになっている。４つの保留表示位置９Ａｄは、当該変動表示位置９Ｃｄに近い位置から表示画面７ａの左辺へ向かって、第１保留表示位置９Ａｄ、第２保留表示位置９Ａｄ、第３保留表示位置９Ａｄ、そして第４保留表示位置９Ａｄという順番で表示画面７ａの下辺に沿って直線状に整列配置され表示される。

【０６２０】

ここでは、当該変動表示位置９Ｃｄには、白い球状の当該変動アイコン９Ｃが表示され、第１保留表示位置９Ａｄ～第４保留表示位置９Ａｄには、保留アイコンが表示されていない。つまり、保留アイコンが消化されずにストックされたものが全く存在していない状態となっている。なお、以下の説明では、説明の便宜上、第１始動口２０および第２始動口２１へ遊技球が入球しない場合を前提とする。

【０６２１】

また、装飾図柄の変動演出（変動表示）において画像表示装置７の表示画面７ａの下側に表示されている、第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留に対応する保留アイコン９Ａ、第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留に対応する保留

アイコン９Ｂのほかに、第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留と第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留とをそれぞれ図示しない数字として画像表示装置７の表示画面７ａの左上隅に配置されて表示されている。第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留の数を青色数字で左側、第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留の数を赤色数字で右側に互いに離間した状態で表示画面７ａの中央上側に配置されて常に表示されている。これらの数字は、保留球の数を数値として表示されるため、表示画面７ａに表示される各種背景画像、各種装飾用画像に紛れて判別が困難となり難くすることができ、直感的にわかりやすい。なお、これらの数字は、表示画面７ａの最前面側に配置され、他の画像が表示画面７ａの最前面に対して後方に配置されて表示されるため、他の画像により視認性が阻害されないようになっている。

【０６２２】

ここで、保留アイコン９Ａおよび当該変動アイコン９Ｃ（以下、単に「アイコン」という場合がある。）について簡単に説明すると、形状や色の違いにより、アイコンに対応する抽選時の当たりの期待度の違いを表している。例えば、黄色（ゴールド）の星形のアイコン、黒い球状のアイコン、笑顔球体のアイコン、白い球状のアイコンという４つのアイコンのうち、黄色（ゴールド）の星形のアイコンが最も当たりの期待度が高く、黒い球状のアイコンが２番目に当たりの期待度が高く、笑顔球体のアイコンが３番目に当たりの期待度が高く、白い球状のアイコンが最も当たりの期待度が低いものとなっている。笑顔球体のアイコンには、さらに、例えば青色→緑色→赤色→ゴールド（黄色）→七色（レインボー（大当たり濃厚））という順番で大当たりとなる期待度が高く設定されている。

【０６２３】

図８３（Ａ）において装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始され、当該変動アイコンジャンプ演出Ａが開始されると、その後、図８３（Ｂ）に示すように、左装飾図柄８Ｌが数字「１」で停止表示され、右装飾図柄８Ｒが数字「３」で停止表示され、中装飾図柄８Ｃによる変動演出（変動表示）が継続され、表示画面７ａの中央から閃光ＦＨ１が放たれる。このとき、当該変動表示位置９Ｃｄおよび保留表示位置９Ａｄが閃光ＦＨ１により全く視認困難となることがなく表示画面７ａから消えることがない。また、左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒは、閃光ＦＨ１により視認困難となって表示画面７ａからすべて消える。これに対して、小型の左装飾図柄８Ｌｚ、小型の中装飾図柄８Ｃｚ、小型の右装飾図柄８Ｒｚは、閃光ＦＨ１により視認困難とならず表示画面７ａから消えることがない。

【０６２４】

そして、閃光ＦＨ１が消えると、左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒが表示画面７ａからすべて消えた状態が維持され、当該変動表示位置９Ｃｄにおける当該変動アイコン９Ｃが表示画面７ａの中央へ向かって飛び上がりながら（移動開始しながら）当該変動アイコン９Ｃの大きさが大きくなる。

【０６２５】

当該変動アイコン９Ｃが表示画面７ａの中央に到着すると、図８３（Ｃ）に示すように、当該変動アイコン９Ｃの大きさは、当該変動表示位置９Ｃｄにおける当該変動アイコン９Ｃの大きさと比べて約２．５倍程度大きくなっている。

【０６２６】

続いて、図８３（Ｄ）に示すように、当該変動アイコン９Ｃの中心部分から閃光ＦＨ２が放たれる。そして、図８３（Ｅ）に示すように、閃光ＦＨ２により当該変動アイコン９Ｃが視認困難となり表示画面７ａから消える。このとき、当該変動表示位置９Ｃｄおよび保留表示位置９Ａｄも閃光ＦＨ２により視認困難となって表示画面７ａから一時的に消える。これに対して、小型の左装飾図柄８Ｌｚ、小型の中装飾図柄８Ｃｚ、小型の右装飾図柄８Ｒｚは、ここでも、閃光ＦＨ２により視認困難とならず表示画面７ａから消えることがない。

【０６２７】

続いて、閃光ＦＨ２が消えると、図８３（Ｆ）に示すように、数字「１」で停止表示された左装飾図柄８Ｌと、数字「３」で停止表示された右装飾図柄８Ｒと、が再び表示画面

７ａに表示され、さらに、白い球状の当該変動アイコン９Ｃから黄色（ゴールド）の星形の当該変動アイコン９Ｃへ変化する。つまり、当該変動アイコン９Ｃのアイコン変化に成功する。この星形の当該変動アイコン９Ｃは、その左辺側が手前側を通ってその右辺側へ向かう表示態様で繰り返しくるくる回転している。なお、図８３（Ｆ）において、白い球状の当該変動アイコン９Ｃから黄色（ゴールド）の星形の当該変動アイコン９Ｃへ変化して当該変動アイコン９Ｃのアイコン変化に成功したが、白い球状の当該変動アイコン９Ｃから黄色（ゴールド）の星形の当該変動アイコン９Ｃへ変化せず、白い球状の当該変動アイコン９Ｃのままであると、当該変動アイコン９Ｃのアイコン変化に失敗したこととなる。

【０６２８】

続いて、左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８に亀裂が走り粉砕されると、当該変動アイコン９Ｃがくるくる回転している状態で当該変動表示位置９Ｃｄへ向かって縮小しながら下降開始（移動開始）する。左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８が粉砕されることにより、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒによる変動演出（変動表示）が再び開始される。

【０６２９】

続いて、当該変動アイコン９Ｃが当該変動表示位置９Ｃｄへ移動完了すると、図８３（Ｇ）に示すように、当該変動アイコン９Ｃの大きさが飛び上がるまえの大きさ（つまり、図８３（Ｂ）に示した当該変動表示位置９Ｃｄにおける白い球状の当該変動アイコン９Ｃの大きさ）まで戻り、くるくる回転する状態となる。

【０６３０】

その後、図８３（Ｈ）に示すように、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒとが同じ図柄（数字）で仮停止表示（ここでは、数字「７」で仮停止）され、中装飾図柄８Ｃが変動演出（変動表示）されリーチが形成される。このとき、左装飾図柄８Ｌと対応する小型の左装飾図柄８Ｌｚと、右装飾図柄８Ｒと対応する小型の右装飾図柄８Ｒｚと、はいずれも仮停止表示されず、小型の左装飾図柄８Ｌｚ、小型の中装飾図柄８Ｃｚおよび小型の右装飾図柄８Ｒｚは、変動演出（変動表示）が継続されている。

【０６３１】

その後、図８３（Ｉ）に示すように、第２可動役物１５が画像表示装置７の上方の退避位置（ホームポジション）で静止した状態から画像表示装置７の表示画面７ａの前面（前方）であって下辺寄りの位置（下進出位置（下演出位置））へ向かって進出（移動）し、所定時間（例えば、約１．５秒）だけ停止し、その後、図８３（Ｊ）に示すように、再び退避位置（ホームポジション）へ戻る。

【０６３２】

続いて、各種演出がさらに継続される場合もあり、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが同一の図柄（ここでは、数字「７」）で停止表示されるときには、大当たりとなってその後に大当たり遊技（大当たり演出）が開始されるのに対して、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが同一の図柄（ここでは、数字「７」）で停止表示されないときには、はずれとなる。左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃおよび右装飾図柄８Ｒが停止表示されると、小型の左装飾図柄８Ｌ、小型の中装飾図柄８Ｃおよび小型の右装飾図柄８Ｒも停止表示される。大当たり、または、はずれが確定すると、当該変動アイコン９Ｃが表示画面７ａから消える。

【０６３３】

第２可動役物１５が表示画面７ａの前面（前方）であって下辺寄りの位置（下進出位置（下演出位置））に所定時間（例えば、約１．５秒）だけ停止した状態では、第２可動役物１５が当該変動アイコン９Ｃ、当該変動表示位置９Ｃｄおよび保留表示位置９Ａｄの前方に配置されることにより、遊技者に対して当該変動アイコン９Ｃ、当該変動表示位置９Ｃｄおよび保留表示位置９Ａｄが視認困難となる。なお、保留アイコン９Ａが存在する場合は、もちろん、第２可動役物１５が当該変動アイコン９Ｃ、保留アイコン９Ａ、当該変動表示位置９Ｃｄおよび保留表示位置９Ａｄの前方に配置されることにより、遊技者に対

して当該変動アイコン９Ｃ、保留アイコン９Ａ、当該変動表示位置９Ｃｄおよび保留表示位置９Ａｄが視認困難となる。

【０６３４】

第２可動役物１５が表示画面７ａの前面（前方）であって下辺寄りの位置（下進出位置（下演出位置））に所定時間（例えば、約１．５秒）だけ停止することにより、当該変動アイコン９Ｃが他のアイコンへ変化するという大当たり期待度アップの示唆を行う場合があり、第２可動役物１５が当該変動アイコン９Ｃ、保留アイコン９Ａ、当該変動表示位置９Ｃｄおよび保留表示位置９Ａｄの前方に配置されることにより、遊技者に対して当該変動アイコン９Ｃ、保留アイコン９Ａ、当該変動表示位置９Ｃｄおよび保留表示位置９Ａｄが視認困難となり、遊技者に大当たり期待度アップを期待させることができるようになっている。このとき、当該変動アイコン９Ｃが変化せず、当該変動表示位置９Ｃｄおよび保留表示位置９Ａｄの色を変化させたり、形状を変化させたりするようにしてもよい。この場合でも、遊技者に大当たり期待度アップを期待させることができる。

【０６３５】

［当該変動アイコンジャンプ演出Ｂ］

次に、当該変動アイコンジャンプ演出Ｂについて図８４を参照して説明する。図８４は、当該変動アイコンジャンプ演出Ｂを説明するための図である。当該変動アイコンジャンプ演出Ｂは、装飾図柄による変動演出中（変動表示中）において行われるものである。

【０６３６】

まず、図８４（Ａ）に示すように、画像表示装置７の表示画面７ａには、立体画像の左装飾図柄８Ｌ、立体画像の中装飾図柄８Ｃ、立体画像の右装飾図柄８Ｒが表示画面７ａの上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「１」～数字「９」）の変動演出（変動表示）が開始される。装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。なお、装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。

【０６３７】

また、表示画面７ａの右上側には、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒとそれぞれ対応する小型の左装飾図柄８Ｌｚ、小型の中装飾図柄８Ｃｚ、小型の右装飾図柄８Ｒｚが変動演出（変動表示）されるサブ変動領域が設けられている。小型の装飾図柄は、常に不透明な状態となっており、変動開始されても半透明な状態となることがなく、さらに表示画面７ａから消えることがない。左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒによる変動演出（変動表示）が開始されると、これに伴い、サブ変動領域において、小型の左装飾図柄８Ｌｚ、小型の中装飾図柄８Ｃｚ、小型の右装飾図柄８Ｒｚによる変動演出（変動表示）が開始され、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒがすべて停止表示されると同時に、小型の左装飾図柄８Ｌｚ、小型の中装飾図柄８Ｃｚ、小型の右装飾図柄８Ｒｚもすべて停止表示される。

【０６３８】

左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒのうちいずれかまたは複数が仮停止表示した状態（例えば、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒとが同一の図柄で仮停止表示してリーチが形成された状態）であっても、小型の左装飾図柄８Ｌｚ、小型の中装飾図柄８Ｃｚ、小型の右装飾図柄８Ｒｚ（例えば、左装飾図柄８Ｌが仮停止表示されても小型の左装飾図柄８Ｌｚ、右装飾図柄８Ｒが仮停止表示されても小型の右装飾図柄８Ｒｚ）は、すべて変動演出（変動表示）が継続された状態となっている。

【０６３９】

また、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒがすべて停止表示された状態

であって、同一の図柄に揃わずにはずれとなった場合には、小型の左装飾図柄８Ｌｚ、小型の中装飾図柄８Ｃｚ、小型の右装飾図柄８Ｒｚを、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒの各図柄と同一の図柄としてもよいし、全く異なる図柄としてもよい。

【０６４０】

これに対して、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒがすべて停止表示された状態であって、同一の図柄に揃って大当たりとなった場合には、小型の左装飾図柄８Ｌｚ、小型の中装飾図柄８Ｃｚ、小型の右装飾図柄８Ｒｚを、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒの各図柄と同一の図柄に揃うようになっている。

【０６４１】

第１特図保留の消化として現在変動中の左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒに対応する当該変動アイコン９Ｃは、画像表示装置７の表示画面７ａの下側中央に表示されている当該変動表示位置９Ｃｄ（矩形画像の上）に表示される。当該変動表示位置９Ｃｄの左側における表示画面７ａの領域には、第１特図保留として保留表示エリアが設けられている。この保留表示エリアには、４つの保留表示位置９Ａｄ（矩形画像の上）に保留アイコンがそれぞれ表示可能とされ最大で４つの保留アイコンをストックすることができるようになっている。４つの保留表示位置９Ａｄは、当該変動表示位置９Ｃｄに近い位置から表示画面７ａの左辺へ向かって、第１保留表示位置９Ａｄ、第２保留表示位置９Ａｄ、第３保留表示位置９Ａｄ、そして第４保留表示位置９Ａｄという順番で表示画面７ａの下辺に沿って直線状に整列配置され表示される。

【０６４２】

ここでは、当該変動表示位置９Ｃｄには、白い球状の当該変動アイコン９Ｃが表示され、第１保留表示位置９Ａｄ～第４保留表示位置９Ａｄには、保留アイコンが表示されていない。つまり、保留アイコンが消化されずにストックされたものが全く存在していない状態となっている。なお、以下の説明では、説明の便宜上、第１始動口２０および第２始動口２１へ遊技球が入球しない場合を前提とする。

【０６４３】

また、装飾図柄の変動演出（変動表示）において画像表示装置７の表示画面７ａの下側に表示されている、第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留に対応する保留アイコン９Ａ、第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留に対応する保留アイコン９Ｂのほかに、第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留と第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留とをそれぞれ図示しない数字として画像表示装置７の表示画面７ａの左上隅に配置されて表示されている。第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留の数を青色数字で左側、第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留の数を赤色数字で右側に互いに離間した状態で表示画面７ａの中央上側に配置されて常に表示されている。これらの数字は、保留球の数を数値として表示されるため、表示画面７ａに表示される各種背景画像、各種装飾用画像に紛れて判別が困難となり難くすることができ、直感的にわかりやすい。なお、これらの数字は、表示画面７ａの最前面側に配置され、他の画像が表示画面７ａの最前面に対して後方に配置されて表示されるため、他の画像により視認性が阻害されないようになっている。

【０６４４】

ここで、保留アイコン９Ａおよび当該変動アイコン９Ｃ（以下、単に「アイコン」という場合がある。）について簡単に説明すると、形状や色の違いにより、アイコンに対応する抽選時の当たりの期待度の違いを表している。例えば、黄色（ゴールド）の星形のアイコン、黒い球状のアイコン、笑顔球体のアイコン、白い球状のアイコンという４つのアイコンのうち、黄色（ゴールド）の星形のアイコンが最も当たりの期待度が高く、黒い球状のアイコンが２番目に当たりの期待度が高く、笑顔球体のアイコンが３番目に当たりの期待度が高く、白い球状のアイコンが最も当たりの期待度が低いものとなっている。笑顔球体のアイコンには、さらに、例えば青色→緑色→赤色→ゴールド（黄色）→七色（レインボー（大当たり濃厚））という順番で大当たりとなる期待度が高く設定されている。

【０６４５】

図８４（Ａ）において装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始され、当該変動アイコンジャンプ演出Ｂが開始されると、その後、図８４（Ｂ）に示すように、表示画面７ａの左辺から円盤画像ＥＧが表示されて出現し、円盤画像ＥＧが当該変動表示位置９Ｃｄにおける当該変動アイコン９Ｃへ向かって高速に移動して衝突する。なお、変動演出中（変動表示中）の左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃおよび右装飾図柄８Ｒは、円盤画像ＥＧが出現するまえに、表示画面７ａからすべて消える。

【０６４６】

円盤画像ＥＧが当該変動アイコン９Ｃと衝突すると、当該変動アイコン９Ｃが表示画面７ａの中央へ向かって飛び上がりながら（移動開始しながら）、図８４（Ｃ）に示すように、当該変動表示位置９Ｃｄから表示画面７ａの上辺までに亘って閃光ＦＨが放たれ、閃光ＦＨにより当該変動アイコン９Ｃが視認困難となる。このとき、当該変動表示位置９Ｃｄは一時的に閃光ＦＨにより視認困難となり表示画面７ａから消える場合があるのに対して、保留表示位置９Ａｄは閃光ＦＨにより視認困難とならず表示画面７ａから消えることがない。また、小型の左装飾図柄８Ｌｚ、小型の中装飾図柄８Ｃｚおよび小型の右装飾図柄８Ｒｚも閃光ＦＨにより視認困難とならず表示画面７ａから消えることがない。

【０６４７】

そして、閃光ＦＨ１が消えはじめると、次第に、表示画面７ａの中央において当該変動アイコン９Ｃの存在を視認することができるようになり、図８４（Ｄ）に示すように、当該変動アイコン９Ｃが白い球状のアイコンから黄色（ゴールド）の星形のアイコンへ変化し、当該変動アイコン９Ｃの上方に「ＵＰ！」という大当たり期待度アップを伝えるメッセージＭＧ１が右上がりに傾斜した状態で表示画面７ａに表示される。つまり、当該変動アイコン９Ｃのアイコン変化に成功する。この星形の当該変動アイコン９Ｃは、その左辺側が手前側を通ってその右辺側へ向かう表示態様で繰り返しくるくる回転している。なお、図８４（Ｄ）において、白い球状の当該変動アイコン９Ｃから黄色（ゴールド）の星形の当該変動アイコン９Ｃへ変化して当該変動アイコン９Ｃのアイコン変化に成功したが、白い球状の当該変動アイコン９Ｃから黄色（ゴールド）の星形の当該変動アイコン９Ｃへ変化せず、白い球状の当該変動アイコン９Ｃのままであると、当該変動アイコン９Ｃのアイコン変化に失敗したこととなる。

【０６４８】

当該変動アイコン９Ｃが白い球状のアイコンから黄色（ゴールド）の星形のアイコンへ変化すると、星形の当該変動アイコン９Ｃの大きさは、当該変動表示位置９Ｃｄにおける白い球状の当該変動アイコン９Ｃの大きさと比べて約２．５倍程度大きくなる。

【０６４９】

続いて、図８４（Ｅ）に示すように、当該変動アイコン９Ｃがくるくる回転している状態で当該変動表示位置９Ｃｄへ向かって下降開始（移動開始）すると、メッセージＭＧ１が表示画面７ａから消える。そして、当該変動アイコン９Ｃが当該変動表示位置９Ｃｄへ移動完了すると、図８４（Ｆ）に示すように、当該変動アイコン９Ｃがくるくる回転する状態が維持される。

【０６５０】

そして、図８４（Ｇ）に示すように、変動演出中（変動表示中）の左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃおよび右装飾図柄８Ｒが表示画面７ａに再び表示されて出現する。

【０６５１】

その後、図８４（Ｈ）に示すように、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒとが同じ図柄（数字）で仮停止表示（ここでは、数字「７」で仮停止）され、中装飾図柄８Ｃが変動演出（変動表示）されリーチが形成される。このとき、左装飾図柄８Ｌと対応する小型の左装飾図柄８Ｌｚと、右装飾図柄８Ｒと対応する小型の右装飾図柄８Ｒｚと、はいずれも仮停止表示されず、小型の左装飾図柄８Ｌｚ、小型の中装飾図柄８Ｃｚおよび小型の右装飾図柄８Ｒｚは、変動演出（変動表示）が継続されている。

【０６５２】

その後、図８４（Ｉ）に示すように、第２可動役物１５が画像表示装置７の上方の退避

位置（ホームポジション）で静止した状態から画像表示装置７の表示画面７ａの前面（前方）であって下辺寄りの位置（下進出位置（下演出位置））へ向かって進出（移動）し、所定時間（例えば、約１．５秒）だけ停止し、その後、図８４（Ｊ）に示すように、再び退避位置（ホームポジション）へ戻る。

【０６５３】

続いて、各種演出がさらに継続される場合もあり、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが同一の図柄（ここでは、数字「７」）で停止表示されるときには、大当たりとなってその後に大当たり遊技（大当たり演出）が開始されるのに対して、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが同一の図柄（ここでは、数字「７」）で停止表示されないときには、はずれとなる。大当たり、または、はずれが確定すると、当該変動アイコン９Ｃが表示画面７ａから消える。

【０６５４】

第２可動役物１５が表示画面７ａの前面（前方）であって下辺寄りの位置（下進出位置（下演出位置））に所定時間（例えば、約１．５秒）だけ停止した状態では、第２可動役物１５が当該変動アイコン９Ｃ、当該変動表示位置９Ｃｄおよび保留表示位置９Ａｄの前方に配置されることにより、遊技者に対して当該変動アイコン９Ｃ、当該変動表示位置９Ｃｄおよび保留表示位置９Ａｄが視認困難となる。なお、保留アイコン９Ａが存在する場合は、もちろん、第２可動役物１５が当該変動アイコン９Ｃ、保留アイコン９Ａ、当該変動表示位置９Ｃｄおよび保留表示位置９Ａｄの前方に配置されることにより、遊技者に対して当該変動アイコン９Ｃ、保留アイコン９Ａ、当該変動表示位置９Ｃｄおよび保留表示位置９Ａｄが視認困難となる。

【０６５５】

第２可動役物１５が表示画面７ａの前面（前方）であって下辺寄りの位置（下進出位置（下演出位置））に所定時間（例えば、約１．５秒）だけ停止することにより、当該変動アイコン９Ｃが他のアイコンへ変化するという大当たり期待度アップの示唆を行う場合があり、第２可動役物１５が当該変動アイコン９Ｃ、保留アイコン９Ａ、当該変動表示位置９Ｃｄおよび保留表示位置９Ａｄの前方に配置されることにより、遊技者に対して当該変動アイコン９Ｃ、保留アイコン９Ａ、当該変動表示位置９Ｃｄおよび保留表示位置９Ａｄが視認困難となり、遊技者に大当たり期待度アップを期待させることができるようになっている。このとき、当該変動アイコン９Ｃが変化せず、当該変動表示位置９Ｃｄおよび保留表示位置９Ａｄの色を変化させたり、形状を変化させたりするようにしてもよい。この場合でも、遊技者に大当たり期待度アップを期待させることができる。

【０６５６】

［当該変動アイコンジャンプ演出Ｃ］

次に、当該変動アイコンジャンプ演出Ｃについて図８５を参照して説明する。図８５は、当該変動アイコンジャンプ演出Ｃを説明するための図である。当該変動アイコンジャンプ演出Ｃは、装飾図柄による変動演出中（変動表示中）において行われるものである。

【０６５７】

まず、図８５（Ａ）に示すように、画像表示装置７の表示画面７ａには、立体画像の左装飾図柄８Ｌ、立体画像の中装飾図柄８Ｃ、立体画像の右装飾図柄８Ｒが表示画面７ａの上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「１」～数字「９」）の変動演出（変動表示）が開始される。装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。なお、装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。

【０６５８】

また、表示画面７ａの右上側には、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒとそれぞれ対応する小型の左装飾図柄８Ｌｚ、小型の中装飾図柄８Ｃｚ、小型の右装飾図柄８Ｒｚが変動演出（変動表示）されるサブ変動領域が設けられている。小型の装飾図柄は、常に不透明な状態となっており、変動開始されても半透明な状態となることがなく、さらに表示画面７ａから消えることがない。左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒによる変動演出（変動表示）が開始されると、これに伴い、サブ変動領域において、小型の左装飾図柄８Ｌｚ、小型の中装飾図柄８Ｃｚ、小型の右装飾図柄８Ｒｚによる変動演出（変動表示）が開始され、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒがすべて停止表示されると同時に、小型の左装飾図柄８Ｌｚ、小型の中装飾図柄８Ｃｚ、小型の右装飾図柄８Ｒｚもすべて停止表示される。

【０６５９】

左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒのうちいずれかまたは複数が仮停止表示した状態（例えば、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒとが同一の図柄で仮停止表示してリーチが形成された状態）であっても、小型の左装飾図柄８Ｌｚ、小型の中装飾図柄８Ｃｚ、小型の右装飾図柄８Ｒｚ（例えば、左装飾図柄８Ｌが仮停止表示されても小型の左装飾図柄８Ｌｚ、右装飾図柄８Ｒが仮停止表示されても小型の右装飾図柄８Ｒｚ）は、すべて変動演出（変動表示）が継続された状態となっている。

【０６６０】

また、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒがすべて停止表示された状態であって、同一の図柄に揃わずにはずれとなった場合には、小型の左装飾図柄８Ｌｚ、小型の中装飾図柄８Ｃｚ、小型の右装飾図柄８Ｒｚを、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒの各図柄と同一の図柄としてもよいし、全く異なる図柄としてもよい。

【０６６１】

これに対して、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒがすべて停止表示された状態であって、同一の図柄に揃って大当たりとなった場合には、小型の左装飾図柄８Ｌｚ、小型の中装飾図柄８Ｃｚ、小型の右装飾図柄８Ｒｚを、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒの各図柄と同一の図柄に揃うようになっている。

【０６６２】

第１特図保留の消化として現在変動中の左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒに対応する当該変動アイコン９Ｃは、画像表示装置７の表示画面７ａの下側中央に表示されている当該変動表示位置９Ｃｄ（矩形画像の上）に表示される。当該変動表示位置９Ｃｄの左側における表示画面７ａの領域には、第１特図保留として保留表示エリアが設けられている。この保留表示エリアには、４つの保留表示位置９Ａｄ（矩形画像の上）に保留アイコンがそれぞれ表示可能とされ最大で４つの保留アイコンをストックすることができるようになっている。４つの保留表示位置９Ａｄは、当該変動表示位置９Ｃｄに近い位置から表示画面７ａの左辺へ向かって、第１保留表示位置９Ａｄ、第２保留表示位置９Ａｄ、第３保留表示位置９Ａｄ、そして第４保留表示位置９Ａｄという順番で表示画面７ａの下辺に沿って直線状に整列配置され表示される。

【０６６３】

ここでは、当該変動表示位置９Ｃｄには、白い球状の当該変動アイコン９Ｃが表示され、第１保留表示位置９Ａｄ～第４保留表示位置９Ａｄには、保留アイコンが表示されていない。つまり、保留アイコンが消化されずにストックされたものが全く存在していない状態となっている。なお、以下の説明では、説明の便宜上、第１始動口２０および第２始動口２１へ遊技球が入球しない場合を前提とする。

【０６６４】

また、装飾図柄の変動演出（変動表示）において画像表示装置７の表示画面７ａの下側に表示されている、第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留に対応する保留アイコン９Ａ、第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留に対応する保留アイコン９Ｂのほかに、第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留と第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留とをそれぞれ図示しない数字として画像

表示装置７の表示画面７ａの左上隅に配置されて表示されている。第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留の数を青色数字で左側、第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留の数を赤色数字で右側に互いに離間した状態で表示画面７ａの中央上側に配置されて常に表示されている。これらの数字は、保留球の数を数値として表示されるため、表示画面７ａに表示される各種背景画像、各種装飾用画像に紛れて判別が困難となり難くすることができ、直感的にわかりやすい。なお、これらの数字は、表示画面７ａの最前面側に配置され、他の画像が表示画面７ａの最前面に対して後方に配置されて表示されるため、他の画像により視認性が阻害されないようになっている。

【０６６５】

ここで、保留アイコン９Ａおよび当該変動アイコン９Ｃ（以下、単に「アイコン」という場合がある。）について簡単に説明すると、形状や色の違いにより、アイコンに対応する抽選時の当たりの期待度の違いを表している。例えば、黄色（ゴールド）の星形のアイコン、黒い球状のアイコン、笑顔球体のアイコン、白い球状のアイコンという４つのアイコンのうち、黄色（ゴールド）の星形のアイコンが最も当たりの期待度が高く、黒い球状のアイコンが２番目に当たりの期待度が高く、笑顔球体のアイコンが３番目に当たりの期待度が高く、白い球状のアイコンが最も当たりの期待度が低いものとなっている。笑顔球体のアイコンには、さらに、例えば青色→緑色→赤色→ゴールド（黄色）→七色（レインボー（大当たり濃厚））という順番で大当たりとなる期待度が高く設定されている。

【０６６６】

図８５（Ａ）において装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始され、当該変動アイコンジャンプ演出Ｃが開始されると、その後、図８５（Ｂ）に示すように、当該変動表示位置９Ｃｄおよび保留表示位置９Ａｄが表示画面７ａから消える。そして、当該変動表示位置９Ｃｄに表示されていた当該変動アイコン９Ｃが表示画面７ａの中央へ向かって飛び上がる（移動開始する）。

【０６６７】

当該変動アイコン９Ｃが表示画面７ａの中央に到着すると、図８５（Ｃ）に示すように、当該変動アイコン９Ｃが膨らんで（つまり白い球状の当該アイコンの大きさが大きくなって）爆発する。このとき、当該変動アイコン９Ｃの大きさは、当該変動表示位置９Ｃｄにおける当該変動アイコン９Ｃの大きさと比べて約２．５倍程度大きくなっている。なお、図８５（Ｃ）において、当該変動アイコン９Ｃが膨らんで（つまり白い球状の当該アイコンの大きさが大きくなって）爆発せずに、当該変動アイコン９Ｃに亀裂が走り粉砕される場合もある。

【０６６８】

変動演出中（変動表示中）の左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃおよび右装飾図柄８Ｒは、当該変動アイコン９Ｃが膨らんで（つまり白い球状の当該アイコンの大きさが大きくなって）爆発するまえ、または、当該変動アイコン９Ｃが膨らんで（つまり白い球状の当該アイコンの大きさが大きくなって）当該変動アイコン９Ｃに亀裂が走り粉砕されるまえに、表示画面７ａからすべて消える。これに対して、変動演出中（変動表示中）の小型の左装飾図柄８Ｌｚ、小型の中装飾図柄８Ｃｚおよび小型の右装飾図柄８Ｒｚは、表示画面７ａから消えない。

【０６６９】

そして、当該変動アイコン９Ｃが膨らんで（つまり白い球状の当該アイコンの大きさが大きくなって）爆発すると、または、当該変動アイコン９Ｃが膨らんで（つまり白い球状の当該アイコンの大きさが大きくなって）当該変動アイコン９Ｃに亀裂が走り粉砕されると、図８５（Ｄ）に示すように、白い球状の当該変動アイコン９Ｃから黄色（ゴールド）の星形の当該変動アイコン９Ｃへ変化する。つまり、当該変動アイコン９Ｃのアイコン変化に成功する。この星形の当該変動アイコン９Ｃは、その左辺側が手前側を通ってその右辺側へ向かう表示態様で繰り返しくるくる回転している。なお、図８５（Ｄ）において、白い球状の当該変動アイコン９Ｃから黄色（ゴールド）の星形の当該変動アイコン９Ｃへ変化して当該変動アイコン９Ｃのアイコン変化に成功したが、白い球状の当該変動アイコ

ン９Ｃから黄色（ゴールド）の星形の当該変動アイコン９Ｃへ変化せず、白い球状の当該変動アイコン９Ｃのままであると、当該変動アイコン９Ｃのアイコン変化に失敗したこととなる。また、図８５（Ｃ）において、当該変動アイコン９Ｃが膨らんで（つまり白い球状の当該アイコンの大きさが大きくなって）爆発せずに、再び縮んで元の大きさへ戻ると、白い球状の当該変動アイコン９Ｃのままとなり、当該変動アイコン９Ｃのアイコン変化に失敗したこととなる。

【０６７０】

そして、当該変動アイコン９Ｃがくるくる回転している状態で当該変動表示位置９Ｃｄへ向かって縮小しながら下降開始（移動開始）し、当該変動アイコン９Ｃが飛び上がる前の位置へ移動完了すると、当該変動アイコン９Ｃの大きさが飛び上がるまえの大きさ（つまり、図８５（Ｂ）に示した当該変動表示位置９Ｃｄにおける白い球状の当該変動アイコン９Ｃの大きさ）まで戻り、くるくる回転する状態が維持される。その後、図８５（Ｅ）に示すように、当該変動表示位置９Ｃｄおよび保留表示位置９Ａｄが表示画面７ａに再び表示されて出現する。

【０６７１】

続いて、図８５（Ｆ）に示すように、第２可動役物１５が画像表示装置７の上方の退避位置（ホームポジション）で静止した状態から画像表示装置７の表示画面７ａの前面（前方）であって下辺寄りの位置（下進出位置（下演出位置））へ向かって進出（移動）し、所定時間（例えば、約１．５秒）だけ停止し、その後、図８５（Ｇ）に示すように、再び退避位置（ホームポジション）へ戻り、変動演出中（変動表示中）の左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃおよび右装飾図柄８Ｒが表示画面７ａに再び表示されて出現する。

【０６７２】

第２可動役物１５が表示画面７ａの前面（前方）であって下辺寄りの位置（下進出位置（下演出位置））に所定時間（例えば、約１．５秒）だけ停止した状態では、第２可動役物１５が当該変動アイコン９Ｃ、当該変動表示位置９Ｃｄおよび保留表示位置９Ａｄの前方に配置されることにより、遊技者に対して当該変動アイコン９Ｃ、当該変動表示位置９Ｃｄおよび保留表示位置９Ａｄが視認困難となる。なお、保留アイコン９Ａが存在する場合は、もちろん、第２可動役物１５が当該変動アイコン９Ｃ、保留アイコン９Ａ、当該変動表示位置９Ｃｄおよび保留表示位置９Ａｄの前方に配置されることにより、遊技者に対して当該変動アイコン９Ｃ、保留アイコン９Ａ、当該変動表示位置９Ｃｄおよび保留表示位置９Ａｄが視認困難となる。

【０６７３】

第２可動役物１５が表示画面７ａの前面（前方）であって下辺寄りの位置（下進出位置（下演出位置））に所定時間（例えば、約１．５秒）だけ停止することにより、当該変動アイコン９Ｃが他のアイコンへ変化するという大当たり期待度アップの示唆を行う場合があり、第２可動役物１５が当該変動アイコン９Ｃ、保留アイコン９Ａ、当該変動表示位置９Ｃｄおよび保留表示位置９Ａｄの前方に配置されることにより、遊技者に対して当該変動アイコン９Ｃ、保留アイコン９Ａ、当該変動表示位置９Ｃｄおよび保留表示位置９Ａｄが視認困難となり、遊技者に大当たり期待度アップを期待させることができるようになっている。このとき、当該変動アイコン９Ｃが変化せず、当該変動表示位置９Ｃｄおよび保留表示位置９Ａｄの色を変化させたり、形状を変化させたりするようにしてもよい。この場合でも、遊技者に大当たり期待度アップを期待させることができる。

【０６７４】

その後、図８５（Ｈ）に示すように、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒとが同じ図柄（数字）で仮停止表示（ここでは、数字「７」で仮停止）され、中装飾図柄８Ｃが変動演出（変動表示）されリーチが形成される。このとき、左装飾図柄８Ｌと対応する小型の左装飾図柄８Ｌｚと、右装飾図柄８Ｒと対応する小型の右装飾図柄８Ｒｚと、はいずれも仮停止表示されず、小型の左装飾図柄８Ｌｚ、小型の中装飾図柄８Ｃｚおよび小型の右装飾図柄８Ｒｚは、変動演出（変動表示）が継続されている。

【０６７５】

続いて、各種演出がさらに継続される場合もあり、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが同一の図柄（ここでは、数字「７」）で停止表示されるときには、大当たりとなってその後に大当たり遊技（大当たり演出）が開始されるのに対して、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが同一の図柄（ここでは、数字「７」）で停止表示されないときには、はずれとなる。大当たり、または、はずれが確定すると、当該変動アイコン９Ｃが表示画面７ａから消える。

【０６７６】

［効果例］

以下に、当該変動アイコンジャンプ演出の効果例を示す。

［効果１］

上記実施形態の遊技機１では、例えば、図８３の当該変動アイコンジャンプ演出Ａ、図８４の当該変動アイコンジャンプ演出Ｂ、図８５の当該変動アイコンジャンプ演出Ｃにおいて、複数種類の画像を表示可能な画像表示装置７（表示手段）を備え、当該変動アイコン９Ｃが当該変動表示位置９Ｃｄ（第１の表示位置）から画像表示装置７の表示画面７ａの中央（第２の表示位置）へ移動したのちに、当該変動アイコン９Ｃの表示態様を白い球状のアイコンから黄色（ゴールド）の星形のアイコン（他の表示態様）へ変化させると、再び、当該変動表示位置９Ｃｄ（第１の表示位置）へ移動する第１の演出（当該変動アイコンジャンプ演出Ａでは図８３（Ｂ）～（Ｇ）、当該変動アイコンジャンプ演出Ｂでは図８４（Ｂ）～（Ｆ）、当該変動アイコンジャンプ演出Ｃでは図８５（Ｂ）～（Ｅ））を実行することができるようになっている。この構成によれば、当該変動アイコン９Ｃが当該変動表示位置９Ｃｄ（第１の表示位置）から画像表示装置７の表示画面７ａの中央（第２の表示位置）へ移動したのちに、表示態様が他の表示態様へ変化して再び当該変動表示位置９Ｃｄ（第１の表示位置）へ戻ってくるため、当該変動アイコン９Ｃにダイナミックンな動きを付与することで当該変動アイコン９Ｃへの演出バリエーションを増やし、さらに、当該変動アイコン９Ｃにダイナミックンな動きによる当該変動アイコン９Ｃの変化により当該変動に対する当たりの期待度アップの可能性を遊技者に示唆することができる。したがって、興趣の向上を図ることができる。

【０６７７】

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、例えば、図８３の当該変動アイコンジャンプ演出Ａ、図８５の当該変動アイコンジャンプ演出Ｃにおける第１の演出において、当該変動表示位置９Ｃｄ（第１の表示位置）と、画像表示装置７の表示画面７ａの中央（第２の表示位置）と、を表示しないようになっている。具体的には、画像表示装置７の表示画面７ａの中央（第２の表示位置）に中央位置を示す画像が何ら表示画面７ａに表示されない。また、例えば、当該変動アイコンジャンプ演出Ａの図８３（Ｂ）～（Ｇ）における第１の演出では、当該変動表示位置９Ｃｄ（第１の表示位置）が表示されない場合があるし、当該変動アイコンジャンプ演出Ｂの図８４（Ｂ）～（Ｆ）における第１の演出では、当該変動表示位置９Ｃｄ（第１の表示位置）が表示されない場合がある。このため、第１の演出では、当該変動表示位置９Ｃｄ（第１の表示位置）と、画像表示装置７の表示画面７ａの中央（第２の表示位置）と、を表示しない場合がある。この構成によれば、当該変動アイコン９Ｃが画像表示装置７の表示画面７ａの中央（第２の表示位置）に存在する状態において、当該変動アイコン９Ｃの変化に対して注目させることができる。

【０６７８】

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、例えば、図８３の当該変動アイコンジャンプ演出Ａ、図８４の当該変動アイコンジャンプ演出Ｂ、図８５の当該変動アイコンジャンプ演出Ｃにおける第１の演出において、画像表示装置７の表示画面７ａの中央（第２の表示位置）において白い球状のアイコンから黄色（ゴールド）の星形のアイコン（他の表示態様）へ変化した当該変動アイコン９Ｃが当該変動表示位置９Ｃｄ（第１の表示位置）へ再び移動すると、当該変動表示位置９Ｃｄ（第１の表示位置）を表示し、画像表示装置７の表示画面７

ａの中央（第２の表示位置）を表示しないようになっている。具体的には、画像表示装置７の表示画面７ａの中央（第２の表示位置）に中央位置を示す画像が何ら表示画面７ａに表示されない。また、例えば、当該変動アイコンジャンプ演出Ａの図８３（Ｂ）～（Ｇ）における第１の演出では、図８３（Ｇ）において当該変動表示位置９Ｃｄ（第１の表示位置）が表示され、当該変動アイコンジャンプ演出Ｂの図８４（Ｂ）～（Ｆ）における第１の演出では、図８４（Ｆ）において当該変動表示位置９Ｃｄ（第１の表示位置）が表示され、当該変動アイコンジャンプ演出Ｃの図８５（Ｂ）～（Ｅ）における第１の演出では、図８５（Ｅ）において当該変動表示位置９Ｃｄ（第１の表示位置）が表示されている。この構成によれば、当該変動アイコン９Ｃが当該変動表示位置９Ｃｄに戻ると、当該変動アイコン９Ｃの変化完了を、当該変動表示位置９Ｃｄ（第１の表示位置）の表示し、さらに、画像表示装置７の表示画面７ａの中央（第２の表示位置）に中央位置を示す画像が何ら表示画面７ａに表示しないことにより、専用画像を表示することなく、既存の画像、つまり当該変動表示位置９Ｃｄ（第１の表示位置）を用いて報知することができる。

【０６７９】

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、例えば、図８３の当該変動アイコンジャンプ演出Ａ、図８５の当該変動アイコンジャンプ演出Ｃにおいて、保留アイコン９Ａの表示位置を表す保留表示位置９Ａｄ（第３の表示位置）があり、第１の演出では、当該変動表示位置９Ｃｄ（第１の表示位置）を表示するときには保留表示位置９Ａｄ（第３の表示位置）を表示し、当該変動表示位置９Ｃｄ（第１の表示位置）を表示しないときには保留表示位置９Ａｄ（第３の表示位置）を表示しないようになっている。具体的には、当該変動アイコンジャンプ演出Ａの図８３（Ｂ）～（Ｇ）における第１の演出では、図８３（Ｂ）において当該変動表示位置９Ｃｄ（第１の表示位置）および保留表示位置９Ａｄ（第３の表示位置）が表示されるのに対して、図８３（Ｅ）において当該変動表示位置９Ｃｄ（第１の表示位置）および保留表示位置９Ａｄ（第３の表示位置）が表示されない。また、当該変動アイコンジャンプ演出Ｃの図８５（Ｂ）～（Ｅ）における第１の演出では、図８５（Ｂ）において当該変動表示位置９Ｃｄ（第１の表示位置）および保留表示位置９Ａｄ（第３の表示位置）が表示されるのに対して、図８５（Ｄ）において当該変動表示位置９Ｃｄ（第１の表示位置）および保留表示位置９Ａｄ（第３の表示位置）が表示されない。このため、第１の演出では、当該変動表示位置９Ｃｄ（第１の表示位置）を表示するときには保留表示位置９Ａｄ（第３の表示位置）を表示し、当該変動表示位置９Ｃｄ（第１の表示位置）を表示しないときには保留表示位置９Ａｄ（第３の表示位置）を表示しない場合がある。この構成によれば、当該変動表示位置９Ｃｄ（第１の表示位置）および保留表示位置９Ａｄ（第３の表示位置）を表示したり、表示しなかったりするという演出も行うことにより、当該変動アイコン９Ｃの移動や変化と組み合わせて演出効果の向上に寄与することができる。

【０６８０】

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、例えば、図８３の当該変動アイコンジャンプ演出Ａ、図８４の当該変動アイコンジャンプ演出Ｂ、図８５の当該変動アイコンジャンプ演出Ｃにおいて、画像表示装置７（表示手段）の手前側に出現可能な第２可動役物１５（可動体）を有し、第１の演出のあとに、当該変動表示位置９Ｃｄ（第１の表示位置）と保留表示位置９Ａｄ（第３の表示位置）とを表示しているときには、第２可動役物１５（可動体）を動作させて当該変動表示位置９Ｃｄ（第１の表示位置）と保留表示位置９Ａｄ（第３の表示位置）とを覆い視認困難とする第２の演出（当該変動アイコンジャンプ演出Ａでは図８３（Ｉ）、当該変動アイコンジャンプ演出Ｂでは図８４（Ｉ）、当該変動アイコンジャンプ演出Ｃでは図８５（Ｆ））を実行することができるようになっている。この構成によれば、第２可動役物１５（可動体）の動作により、当該変動表示位置９Ｃｄ（第１の表示位置）と保留表示位置９Ａｄ（第３の表示位置）の色を変化させたり、形状を変化させたりするという大当たり期待度アップの示唆を行うことができるため、遊技者に大当たり期待度

アップを期待させることができる。
【０６８１】
［効果６］
上記実施形態の遊技機１では、例えば、図８３の当該変動アイコンジャンプ演出Ａ、図８４の当該変動アイコンジャンプ演出Ｂ、図８５の当該変動アイコンジャンプ演出Ｃにおける第２の演出では、第２可動役物１５（可動体）を動作させて当該変動アイコン９Ｃを覆い視認困難とするようになっている。具体的には、当該変動アイコンジャンプ演出Ａにおける図８３（Ｉ）、当該変動アイコンジャンプ演出Ｂにおける図８４（Ｉ）、当該変動アイコンジャンプ演出Ｃにおける図８５（Ｆ）において、第２可動役物１５（可動体）により当該変動アイコン９Ｃを覆い視認困難とする。この構成によれば、第２可動役物１５（可動体）の動作により、当該変動アイコン９Ｃを他のアイコンに変化させるという大当たり期待度アップの示唆を行うことができるため、遊技者に大当たり期待度アップを期待させることができる。
【０６８２】
［効果７］
上記実施形態の遊技機１では、例えば、図８３の当該変動アイコンジャンプ演出Ａ、図８４の当該変動アイコンジャンプ演出Ｂ、図８５の当該変動アイコンジャンプ演出Ｃにおける第１の演出では、当該変動アイコン９Ｃを画像表示装置７の表示画面７ａの中央（第２の表示位置）から当該変動表示位置９Ｃｄ（第１の表示位置）へ再び移動すると、当該変動表示位置９Ｃｄ（第１の表示位置）において所定の方向へ回転させることができるようになっている。具体的には、当該変動アイコンジャンプ演出Ａにおける図８３（Ｇ）、当該変動アイコンジャンプ演出Ｂにおける図８４（Ｆ）、当該変動アイコンジャンプ演出Ｃにおける図８５（Ｅ）において、当該変動アイコン９Ｃは、その左辺側が手前側を通ってその右辺側へ向かう表示態様で繰り返しくるくる回転（所定の方向へ回転）する表示態様となっている。この構成によれば、変化後における当該変動アイコン９Ｃに対して注目させることができる。
【０６８３】
［変形例］
以下に、当該変動アイコンジャンプ演出の変形例を示す。
［変形例１］
図８３の当該変動アイコンジャンプ演出Ａ、図８４の当該変動アイコンジャンプ演出Ｂ、図８５の当該変動アイコンジャンプ演出Ｃでは、第１始動口２０に遊技球が入球したことに基づいて行われるものであった。言い換えると、いわゆる左打ちという遊技状態において行われるものであった。しかし、第２始動口２１に遊技球が入球したことに基づいて行われるようにしてもよい。言い換えると、いわゆる右打ちという遊技状態において行われるようにしてもよい。
【０６８４】
［変形例２］
図８３の当該変動アイコンジャンプ演出Ａ、図８４の当該変動アイコンジャンプ演出Ｂ、図８５の当該変動アイコンジャンプ演出Ｃにおける第２の演出（当該変動アイコンジャンプ演出Ａでは図８３（Ｉ）、当該変動アイコンジャンプ演出Ｂでは図８４（Ｉ）、当該変動アイコンジャンプ演出Ｃでは図８５（Ｆ））では、保留アイコン９Ａが存在するとき、第２可動役物１５（可動体）を動作させて保留表示位置９Ａｄ（第３の表示位置）における保留アイコン９Ａを覆い視認困難とするようにしてもよい。こうすれば、保留アイコン９Ａが他のアイコンへ変化するという大当たり期待度アップの示唆を行うこともできるため、第２可動役物１５が当該変動アイコン９Ｃ、保留アイコン９Ａ、当該変動表示位置９Ｃｄおよび保留表示位置９Ａｄの前方に配置されることにより、遊技者に対して当該変動アイコン９Ｃ、保留アイコン９Ａ、当該変動表示位置９Ｃｄおよび保留表示位置９Ａｄが視認困難となり、遊技者に大当たり期待度アップを期待させることができる。
【０６８５】

［変形例３］
図８３の当該変動アイコンジャンプ演出Ａ、図８４の当該変動アイコンジャンプ演出Ｂ、図８５の当該変動アイコンジャンプ演出Ｃにおける第２の演出では、第２可動役物１５（可動体）が退避位置（ホームポジション）から表示画面７ａの前面（前方）であって下辺寄りの位置（下進出位置（下演出位置））に所定時間（例えば、約１．５秒）だけ停止し、遊技者に対して当該変動アイコン９Ｃ、当該変動表示位置９Ｃｄおよび保留表示位置９Ａｄが視認困難としていた。保留アイコン９Ａが存在する場合は、もちろん、第２可動役物１５（可動体）が当該変動アイコン９Ｃ、保留アイコン９Ａ、当該変動表示位置９Ｃｄおよび保留表示位置９Ａｄの前方に配置されることにより、遊技者に対して当該変動アイコン９Ｃ、保留アイコン９Ａ、当該変動表示位置９Ｃｄおよび保留表示位置９Ａｄが視認困難としていた。しかし、第２可動役物１５（可動体）が退避位置（ホームポジション）から表示画面７ａの前面（前方）であって下辺寄りの位置（下進出位置（下演出位置））に達することなく（例えば、退避位置（ホームポジション）から表示画面７ａの前面（前方）の中央である進出位置（下演出位置）に移動して）再び退避位置（ホームポジション）へ戻るようにしてもよい。この場合、第２可動役物１５（可動体）は、動作しても、当該変動アイコン９Ｃ、当該変動表示位置９Ｃｄおよび保留表示位置９Ａｄを覆うことがないし、保留アイコン９Ａが存在する場合でも、当該変動アイコン９Ｃ、保留アイコン９Ａ、当該変動表示位置９Ｃｄおよび保留表示位置９Ａｄを覆うことがないため、実際には、当該変動アイコン９Ｃや保留アイコン９Ａが他のアイコンへ変化するという大当たり期待度アップの示唆、または、当該変動表示位置９Ｃｄおよび保留表示位置９Ａｄの色や形状を変化させたりするという大当たり期待度アップの示唆が行われないものの、第２可動役物１５（可動体）が単に動作した場合であっても、大当たり期待度アップの示唆が行われるかもしれないという期待感を遊技者に付与することができる。

【０６８６】
［変形例４］
図８３の当該変動アイコンジャンプ演出Ａ、図８４の当該変動アイコンジャンプ演出Ｂ、図８５の当該変動アイコンジャンプ演出Ｃにおける第１の演出（当該変動アイコンジャンプ演出Ａでは図８３（Ｂ）～（Ｇ）、当該変動アイコンジャンプ演出Ｂでは図８４（Ｂ）～（Ｆ）、当該変動アイコンジャンプ演出Ｃでは図８５（Ｂ）～（Ｅ））では、当該変動表示位置９Ｃｄにおける白い球状の当該変動アイコン９Ｃが表示画面７ａの中央へ向かって飛び上がり、その後、他のアイコンとして黄色（ゴールド）の星形の当該変動アイコン９Ｃへ変化して当該変動アイコン９Ｃのアイコン変化に成功した。しかし、すでに保留アイコン９Ａにおいて白い球状のアイコンから青色の笑顔球体のアイコンへ変化しており、この青色の笑顔球体の保留アイコン９Ａが当該変動アイコン９Ｃとなったときに、当該変動アイコンジャンプ演出が行われ、青色の笑顔球体の当該変動アイコン９Ｃが表示画面７ａの中央へ向かって飛び上がり、その後、他のアイコンとして例えば黄色（ゴールド）の星形の当該変動アイコン９Ｃへ変化して当該変動アイコン９Ｃのアイコン変化に成功または失敗するようにしてもよい。こうすれば、当該変動アイコン９Ｃにダイナミックンな動きによる当該変動アイコン９Ｃの変化により当該変動に対する当たりの期待度アップの可能性を遊技者に示唆することができる。したがって、興趣の向上を図ることができる。

【０６８７】
［変形例５］
図８５の当該変動アイコンジャンプ演出Ｃでは、当該変動アイコン９Ｃが表示画面７ａの中央に到着すると、当該変動アイコン９Ｃが膨らんで（つまり白い球状の当該アイコンの大きさが大きくなって）爆発したり、または、爆発せずに、当該変動アイコン９Ｃに亀裂が走り粉砕されたりした。しかし、白い球状の当該変動アイコン９Ｃが膨らんで爆発すると、この爆発により白い球状の当該変動アイコン９Ｃの殻が剥がれ、他のアイコとして例えば黄色（ゴールド）の星形の当該変動アイコン９Ｃが出現するようにしてもよいし、または、白い球状の当該変動アイコン９Ｃが膨らみ切り裂かれて爆発し、他のアイコとして例えば黄色（ゴールド）の星形の当該変動アイコン９Ｃが出現するようにしてもよい。

こうすれば、当該変動アイコン９Ｃの変化のバリエーションを増やすことができ、当該変動アイコン９Ｃの変化という演出効果の向上に寄与することができる。

【０６８８】

［変形例６］

図８３の当該変動アイコンジャンプ演出Ａ、図８４の当該変動アイコンジャンプ演出Ｂ、図８５の当該変動アイコンジャンプ演出Ｃでは、保留アイコン９Ａが存在していなかったが、例えば、第１保留表示位置９Ａｄ～第３保留表示位置９Ａｄにそれぞれ保留アイコン９Ａが存在するとき、つまり３つの保留アイコン９Ａが存在するときに、または、第１保留表示位置９Ａｄ～第４保留表示位置９Ａｄにそれぞれ保留アイコン９Ａが存在するとき、つまり４つの保留アイコン９Ａが存在するときに、先読み演出により、当該変動アイコンジャンプ演出の示唆（予告）として遊技の進行により保留が消化され保留アイコン９Ａがシフトされるごとに保留アイコン９Ａの大きさが大きくなるようにしてもよい。こうすれば、当該変動アイコンジャンプ演出の開始時期を遊技者に示唆することができ、当該変動アイコンジャンプ演出による当該変動アイコン９Ｃの変化への期待感を高めることに寄与することができる。

【０６８９】

［変形例７］

図８３の当該変動アイコンジャンプ演出Ａ、図８４の当該変動アイコンジャンプ演出Ｂ、図８５の当該変動アイコンジャンプ演出Ｃでは、当該変動表示位置９Ｃｄにおける白い球状の当該変動アイコン９Ｃが表示画面７ａの中央へ向かって飛び上がり、その後、他のアイコンとして黄色（ゴールド）の星形の当該変動アイコン９Ｃへ変化して当該変動アイコン９Ｃのアイコン変化に成功した。この変化の前後において当該変動アイコン９Ｃの大きさを大きくしてもよいし、小さくなってもよい。こうすれば、当該変動アイコン９Ｃの変化のバリエーションを増やすことができ、当該変動アイコン９Ｃの変化という演出効果の向上に寄与することができる。

【０６９０】

［変形例８］

図８３の当該変動アイコンジャンプ演出Ａ、図８４の当該変動アイコンジャンプ演出Ｂ、図８５の当該変動アイコンジャンプ演出Ｃでは、左装飾図柄８Ｌが仮停止表示したあと、右装飾図柄８Ｒが仮停止する直前に当該変動アイコン９Ｃが当該変動表示位置９Ｃｄから表示画面７ａの中央へ向かって飛び上がる（移動開始する）ようにしてもよい。この場合、右装飾図柄８Ｒが仮停止表示されると同時（または、ほぼ同時）に、当該変動表示位置９Ｃｄが表示画面７ａの中央において他のアイコン（例えば、白い球状の当該変動アイコン９Ｃから黄色（ゴールド）の星形の当該変動アイコン９Ｃ）へ変化して再び当該変動表示位置９Ｃｄへ戻るようにしてもよい。こうすれば、当該変動アイコン９Ｃが当該変動表示位置９Ｃｄ（第１の表示位置）から画像表示装置７の表示画面７ａの中央（第２の表示位置）へ移動したのちに、表示態様が他の表示態様へ変化して再び当該変動表示位置９Ｃｄ（第１の表示位置）へ戻ってくるため、当該変動アイコン９Ｃにダイナミックンな動きを付与することで当該変動アイコン９Ｃへの演出バリエーションを増やし、さらに、当該変動アイコン９Ｃにダイナミックンな動きによる当該変動アイコン９Ｃの変化により当該変動に対する当たりの期待度アップの可能性を遊技者に示唆することができる。したがって、興趣の向上を図ることができる。

【０６９１】

［変形例９］

図８３（Ｉ）の当該変動アイコンジャンプ演出Ａ、図８４（Ｉ）の当該変動アイコンジャンプ演出Ｂ、図８５（Ｆ）の当該変動アイコンジャンプ演出Ｃでは、第２可動役物１５が画像表示装置７の上方の退避位置（ホームポジション）で静止した状態から画像表示装置７の表示画面７ａの前面（前方）であって下辺寄りの位置（下進出位置（下演出位置））へ向かって進出（移動）し、所定時間（例えば、約１．５秒）だけ停止し、その後、再び退避位置（ホームポジション）へ戻るようになっていた。しかし、第２可動役物１５に

代えて遊技盤２に備える他の可動役物としてもよい。例えば、画像表示装置７の表示画面７ａの下方に下側可動役物を設け、この下側可動役物が退避位置（ホームポジション）で静止した状態から画像表示装置７の表示画面７ａの前面（前方）であって、当該変動表示位置９Ｃｄ、保留表示位置９Ａｄ、当該変動アイコン９Ｃ、保留アイコン９Ａ（最大４つ保留球が存在する場合がある）をすべて覆うように、進出（移動）し、所定時間（例えば、約１．５秒）だけ停止し、その後、再び退避位置（ホームポジション）へ戻るようにしてもよい。こうすれば、下側可動役物の動作により、当該変動表示位置９Ｃｄと保留表示位置９Ａｄの色を変化させたり、形状を変化させたりするという大当たり期待度アップの示唆を行うことができるため、遊技者に大当たり期待度アップを期待させることができるし、また、当該変動アイコン９Ｃや保留アイコン９Ａを他のアイコンに変化させるという大当たり期待度アップの示唆を行うことができるため、遊技者に大当たり期待度アップを期待させることができる。

【０６９２】

［変形例１０］

図８３の当該変動アイコンジャンプ演出Ａ、図８４の当該変動アイコンジャンプ演出Ｂ、図８５の当該変動アイコンジャンプ演出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。

【０６９３】

［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Ａ１２－１］

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、

当該変動アイコンが第１の表示位置から第２の表示位置へ移動したのちに、前記当該変動アイコンの表示態様を他の表示態様へ変化させると、再び、前記第１の表示位置へ移動する第１の演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【０６９４】

◇［態様Ａ１２－２］

態様Ａ１２－１に記載の遊技機であって、

前記第１の演出では、前記第１の表示位置と前記第２の表示位置とを表示しない場合がある、

ことを特徴とする遊技機。

【０６９５】

◇［態様Ａ１２－３］

態様Ａ１２－１または態様Ａ１２－２に記載の遊技機であって、

前記第１の演出では、前記第２の表示位置において前記他の表示態様へ変化した前記当該変動アイコンが前記第１の表示位置へ再び移動すると、前記第１の表示位置を表示し前記第２の表示位置を表示しない、

ことを特徴とする遊技機。

【０６９６】

◇［態様Ａ１２－４］

態様Ａ１２－１から態様Ａ１２－３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

保留アイコンの表示位置を表す第３の表示位置があり、

前記第１の演出では、前記第１の表示位置を表示するときには前記第３の表示位置を表示し、前記第１の表示位置を表示しないときには前記第３の表示位置を表示しない場合がある、

ことを特徴とする遊技機。

【０６９７】

◇［態様Ａ１２－５］

態様Ａ１２－４に記載の遊技機であって、

前記表示手段の手前側に出現可能な可動体を有し、
前記第１の演出のあとに、前記第１の表示位置と前記第３の表示位置とを表示しているときには、前記可動体を動作させて前記第１の表示位置と前記第３の表示位置とを覆い視認困難とする第２の演出を実行可能である、
ことを特徴とする遊技機。
【０６９８】
◇［態様Ａ１２－６］
態様Ａ１２－５に記載の遊技機であって、
前記第２の演出では、前記可動体を動作させて前記当該変動アイコンを覆い視認困難とする場合がある、
ことを特徴とする遊技機。
【０６９９】
◇［態様Ａ１２－７］
態様Ａ１２－５または態様Ａ１２－６に記載の遊技機であって、
前記第２の演出では、前記可動体を動作させて前記第３の表示位置における前記保留アイコンを覆い視認困難とする場合がある、
ことを特徴とする遊技機。
【０７００】
◇［態様Ａ１２－８］
態様Ａ１２－１から態様Ａ１２－７までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第１の演出では、前記当該変動アイコンを前記第２の表示位置から前記第１の表示位置へ再び移動すると、前記第１の表示位置において所定の方向へ回転させる、
ことを特徴とする遊技機。
【０７０１】
以下に図８６～図８８を用いて操作手段出現演出Ａ～Ｃについて説明する。このて操作手段出現演出は、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から受信したコマンドを解析し、操作手段出現演出を実行する指示が含まれていると、ＲＯＭ１０３から対応する画像データを読み出して画像表示装置７の表示画面７ａや右サブ表示画面６４Ｒ、左サブ表示画面６４Ｌに画像を表示させる。
【０７０２】
［操作手段出現演出Ａ］
図８６は、操作手段出現演出Ａを説明するための図である。操作手段出現演出は、演出ボタン６３、剣部材６５、セレクトボタン９８などの操作手段を模した画像である操作手段画像ＢＴＮが出現するときの演出である。まず、図８６（Ａ）に示すように、右サブ表示画面６４Ｒ、左サブ表示画面６４Ｌに何も表示されていない状態で、表示画面７ａにおいて、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがリーチ状態（ここでは「２↓２」のリーチ）となっている。左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒは、表示画面７ａの左上と右上に表示される。
【０７０３】
あるタイミングで、図８６（Ｂ）に示すように、遊技者に対して操作手段の操作を促すための操作促進画像ＳＧが表示される。ここでは、操作促進画像ＳＧは、「押せー！！」の文字画像であり、右サブ表示画面６４Ｒ、表示画面７ａ、左サブ表示画面６４Ｌの３つの画面に跨がって拡大表示される。また、操作促進画像ＳＧは、３つの画面からはみ出て表示される。このとき、操作手段画像ＢＴＮは、まだ、表示されていない。すなわち、この演出では、操作手段画像ＢＴＮより前に、操作促進画像ＳＧが表示される。そのため、操作促進画像ＳＧを見た遊技者は、何を操作していいのか一瞬、戸惑う。これにより、操作対象への関心を高め興趣の向上を図ることができる。操作促進画像ＳＧは、一部が、装飾図柄８Ｌ、８Ｒに重なって表示される。このとき、装飾図柄８Ｌ、８Ｒが操作促進画像ＳＧの前面側に表示される。
【０７０４】

その後、図８６（Ｃ）に示すように、操作促進画像ＳＧが縮小表示され、操作促進画像ＳＧの全体が右サブ表示画面６４Ｒ、表示画面７ａ、左サブ表示画面６４Ｌの３つの画面の内側に収まる。このとき、まだ、３つの画面に跨がって拡大表示される。操作手段画像ＢＴＮは、まだ、表示されていない。操作促進画像ＳＧの一部は、装飾図柄８Ｌ、８Ｒに重なって表示され、装飾図柄８Ｌ、８Ｒが操作促進画像ＳＧの前面側に表示される。

【０７０５】

その後、図８６（Ｄ）に示すように、操作促進画像ＳＧがさらに縮小表示され、操作促進画像ＳＧの全体が表示画面７ａの内側に収まる。このとき、操作手段画像ＢＴＮは、まだ、表示されていない。操作促進画像ＳＧの一部は、装飾図柄８Ｌ、８Ｒに重なって表示され、装飾図柄８Ｌ、８Ｒが操作促進画像ＳＧの前面側に表示される。

【０７０６】

その後、図８６（Ｅ）に示すように、表示画面７ａにおいて、操作促進画像ＳＧがさらに縮小表示されるとともに移動し、装飾図柄８Ｌ、８Ｒに重ならない位置に表示される。また、操作手段画像ＢＴＮが操作促進画像ＳＧの下方に新たに表示される。ここでは、操作手段画像ＢＴＮは、演出ボタン６３を模した画像となっている。操作手段画像ＢＴＮの表示によって、遊技者は、演出ボタン６３の操作を促されていたことに気がつき、演出ボタン６３に注意が集中する。その後、図８６（Ｆ）に示すように、操作手段画像ＢＴＮと、操作促進画像ＳＧがともに縮小表示される。通常、操作手段画像ＢＴＮと、操作促進画像ＳＧは、共に表示された後、縮小表示されることはないので、再度、遊技者の関心を引くことができる。

【０７０７】

次に、図８６（Ｇ）に示すように、操作手段画像ＢＴＮおよび操作促進画像ＳＧの背面側に特定画像ＴＧが表示される。特定画像ＴＧは、矩形形状のメーターであり、複数の目盛パネルによって構成されている。特定画像ＴＧは、図８６（Ｇ）、（Ｈ）に示すように、この目盛パネルが左側から順番に表示され、徐々に完成する演出が実行される。目盛パネルがすべて揃って（ここでは６枚）、特定画像ＴＧが完成すると、図８６（Ｉ）に示すように、特定画像ＴＧは、遊技者による操作手段（ここでは演出ボタン６３）の操作に連動して態様が変化する。ここでは、遊技者が演出ボタン６３を押すと、特定画像ＴＧの目盛パネルの色が左側から順番に変化して、演出ボタン６３の操作が必要な残り期間が短くなっていることを報知している。遊技者が演出ボタン６３を押さないと、特定画像ＴＧの目盛パネルの色が左側から順番に変化しない。

【０７０８】

その後、演出ボタン６３の操作が必要な期間が満了すると、操作手段画像ＢＴＮ、操作促進画像ＳＧ、および、特定画像ＴＧの表示が消える。そして、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが確定停止する。ここでは、ハズレの態様で確定停止している。

【０７０９】

［操作手段出現演出Ｂ］

図８７は、操作手段出現演出Ｂを説明するための図である。操作手段出現演出は、演出ボタン６３、剣部材６５、セレクトボタン９８などの操作手段を模した画像である操作手段画像ＢＴＮが出現するときの演出である。まず、図８７（Ａ）に示すように、右サブ表示画面６４Ｒ、左サブ表示画面６４Ｌに何も表示されていない状態で、表示画面７ａにおいて、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがリーチ状態（ここでは「２↓２」のリーチ）となっている。左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒは、表示画面７ａの左上と右上に表示される。

【０７１０】

あるタイミングで、図８７（Ｂ）に示すように、遊技者に対して操作手段の操作を促すための操作促進画像ＳＧが表示される。ここでは、操作促進画像ＳＧは、「連打！！」「押せー！！」「長押し！」の文字画像であり、これらの文字が所定のタイミングで順次、替わって表示される。ここでは、「連打！！」→「押せー！！」→「長押し！」→「連打！！」の順に切り替わる。操作促進画像ＳＧは、右サブ表示画面６４Ｒ、表示画面７ａ、左サブ表示画面６４Ｌの３つの画面に跨がって拡大表示される。また、操作促進画像ＳＧ

は、３つの画面からはみ出て表示される。このとき、操作手段画像ＢＴＮは、まだ、表示されていない。すなわち、この演出では、操作手段画像ＢＴＮより前に、操作促進画像ＳＧが表示される。そのため、操作促進画像ＳＧを見た遊技者は、何を操作していいのか一瞬、戸惑う。さらに、操作促進画像ＳＧの内容が定期的に切り替わるため、どうやって操作していいかについても戸惑う。これにより、操作対象、操作方法への関心を高め興趣の向上を図ることができる。操作促進画像ＳＧは、一部が、装飾図柄８Ｌ、８Ｒに重なって表示される。このとき、装飾図柄８Ｌ、８Ｒが操作促進画像ＳＧの前面側に表示される。

【０７１１】

その後、図８７（Ｃ）に示すように、操作促進画像ＳＧが縮小表示され、操作促進画像ＳＧの全体が右サブ表示画面６４Ｒ、表示画面７ａ、左サブ表示画面６４Ｌの３つの画面の内側に収まる。操作促進画像ＳＧの文字内容は継続して切り替わっている。このとき、まだ、３つの画面に跨がって拡大表示される。操作手段画像ＢＴＮは、まだ、表示されていない。操作促進画像ＳＧの一部は、装飾図柄８Ｌ、８Ｒに重なって表示され、装飾図柄８Ｌ、８Ｒが操作促進画像ＳＧの前面側に表示される。

【０７１２】

その後、図８７（Ｄ）に示すように、操作促進画像ＳＧがさらに縮小表示され、操作促進画像ＳＧの全体が表示画面７ａの内側に収まる。操作促進画像ＳＧの文字内容は継続して切り替わっている。このとき、操作手段画像ＢＴＮは、まだ、表示されていない。操作促進画像ＳＧの一部は、装飾図柄８Ｌ、８Ｒに重なって表示され、装飾図柄８Ｌ、８Ｒが操作促進画像ＳＧの前面側に表示される。

【０７１３】

その後、図８７（Ｅ）に示すように、表示画面７ａにおいて、操作促進画像ＳＧがさらに縮小表示されるとともに移動し、装飾図柄８Ｌ、８Ｒに重ならない位置に表示される。また、操作手段画像ＢＴＮが操作促進画像ＳＧの下方に新たに表示される。ここでは、操作手段画像ＢＴＮは、演出ボタン６３を模した画像となっている。操作手段画像ＢＴＮの表示によって、遊技者は、演出ボタン６３の操作を促されていたことに気がつき、演出ボタン６３に注意が集中する。その後、図８７（Ｆ）に示すように、操作手段画像ＢＴＮと、操作促進画像ＳＧがともに縮小表示される。通常、操作手段画像ＢＴＮと、操作促進画像ＳＧは共に表示された後、縮小表示されることはないので、再度、遊技者の関心を引くことができる。このときも、操作促進画像ＳＧの文字内容は継続して切り替わっている。

【０７１４】

次に、図８７（Ｇ）に示すように、操作手段画像ＢＴＮおよび操作促進画像ＳＧの背面側に特定画像ＴＧが表示される。特定画像ＴＧは、矩形形状のメーターであり、複数の目盛パネルによって構成されている。特定画像ＴＧは、順次、替わる操作促進画像ＳＧの内容に従って遊技者が演出ボタン６３を操作することによって、図８７（Ｇ）、（Ｈ）に示すように、この目盛パネルが左側から順番に表示され、徐々に完成する演出が実行される。すなわち、操作促進画像ＳＧが「連打！！」のときに、演出ボタン６３を連打し、「押せー！！」のときに、演出ボタン６３を押し、「長押し！」のときに、演出ボタン６３を長押しすることによって、この目盛パネルが左側から順番に表示される。遊技者が操作促進画像ＳＧの表示内容に従った操作をしない場合には、目盛パネルは増えない。所定期間内に、目盛パネルがすべて（ここでは６枚）揃った場合、特定画像ＴＧが完成する。所定期間内に、目盛パネルがすべて揃わなかった場合、その時点で、操作手段画像ＢＴＮ、操作促進画像ＳＧ、特定画像ＴＧが消える。

【０７１５】

図８７（Ｉ）に示すように、特定画像ＴＧは、遊技者による操作手段（ここでは演出ボタン６３）の操作に連動して態様が変化する。ここでは、特定画像ＴＧは、「連打！！」を表示した状態で切り替わりを停止させる。この状態で、遊技者が演出ボタン６３を連打することによって、特定画像ＴＧの目盛パネルの色が左側から順番に変化し、すべての目盛りパネルの色が変わると、操作手段画像ＢＴＮ、操作促進画像ＳＧ、および、特定画像ＴＧの表示が消える。そして、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが確定停止する。ここでは、ハ

ズレの態様で確定停止している。

【０７１６】

［操作手段出現演出Ｃ］

図８８は、操作手段出現演出Ｃを説明するための図である。操作手段出現演出は、演出ボタン６３、剣部材６５、セレクトボタン９８などの操作手段を模した画像である操作手段画像ＡＳＩが出現するときの演出である。まず、図８８（Ａ）に示すように、右サブ表示画面６４Ｒ、左サブ表示画面６４Ｌに何も表示されていない状態で、表示画面７ａにおいて、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがリーチ状態（ここでは「２↓２」のリーチ）となっている。左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒは、表示画面７ａの左上と右上に表示される。

【０７１７】

あるタイミングで、図８８（Ｂ）に示すように、遊技者に対して操作手段の操作を促すための操作促進画像ＳＧが表示される。ここでは、操作促進画像ＳＧは、「押し込め！」の文字画像であり、右サブ表示画面６４Ｒ、表示画面７ａ、左サブ表示画面６４Ｌの３つの画面に跨がって拡大表示される。また、操作促進画像ＳＧは、３つの画面からはみ出て表示される。このとき、操作手段画像ＡＳＩは、まだ、表示されていない。すなわち、この演出では、操作手段画像ＡＳＩより前に、操作促進画像ＳＧが表示される。そのため、操作促進画像ＳＧを見た遊技者は、何を操作していいのか一瞬、戸惑う。これにより、操作対象への関心を高め興趣の向上を図ることができる。操作促進画像ＳＧは、一部が、装飾図柄８Ｌ、８Ｒに重なって表示される。このとき、装飾図柄８Ｌ、８Ｒが操作促進画像ＳＧの前面側に表示される。

【０７１８】

その後、図８８（Ｃ）に示すように、操作促進画像ＳＧが縮小表示され、操作促進画像ＳＧの全体が右サブ表示画面６４Ｒ、表示画面７ａ、左サブ表示画面６４Ｌの３つの画面の内側に収まる。このとき、まだ、３つの画面に跨がって拡大表示される。操作手段画像ＡＳＩは、まだ、表示されていない。操作促進画像ＳＧの一部は、装飾図柄８Ｌ、８Ｒに重なって表示され、装飾図柄８Ｌ、８Ｒが操作促進画像ＳＧの前面側に表示される。

【０７１９】

その後、図８８（Ｄ）に示すように、操作促進画像ＳＧがさらに縮小表示され、操作促進画像ＳＧの全体が表示画面７ａの内側に収まる。このとき、操作手段画像ＡＳＩは、まだ、表示されていない。操作促進画像ＳＧは、縮小表示によって、装飾図柄８Ｌ、８Ｒに重ならない位置に表示される。

【０７２０】

その後、図８８（Ｅ）に示すように、操作手段画像ＡＳＩが操作促進画像ＳＧの下方に新たに表示される。操作手段画像ＡＳＩは、操作促進画像ＳＧに重なって表示される。このとき、操作手段画像ＡＳＩが前面側に表示される。これにより、操作手段画像ＡＳＩのインパクトを与えることができる。ここでは、操作手段画像ＡＳＩは、剣部材６５を模した画像となっている。操作手段画像ＡＳＩの表示によって、遊技者は、剣部材６５の操作を促されていたことに気がつき、剣部材６５に注意が集中する。その後、図８８（Ｆ）に示すように、操作手段画像ＡＳＩと、操作促進画像ＳＧがともに縮小され、表示画面７ａの下方に表示される。通常、操作手段画像ＡＳＩと、操作促進画像ＳＧは、共に表示された後、縮小表示されることはないので、再度、遊技者の関心を引くことができる。

【０７２１】

次に、図８８（Ｇ）に示すように、操作手段画像ＡＳＩおよび操作促進画像ＳＧの背面側に特定画像ＴＧが表示される。特定画像ＴＧは、矩形形状のメーターであり、複数の目盛パネルによって構成されている。特定画像ＴＧは、図８８（Ｇ）、（Ｈ）に示すように、この目盛パネルが左側から順番に表示され、徐々に完成する演出が実行される。目盛パネルがすべて揃って（ここでは６枚）、特定画像ＴＧが完成すると、図８８（Ｉ）に示すように、特定画像ＴＧは、遊技者による操作手段（ここでは剣部材６５）の操作に連動して態様が変化する。ここでは、遊技者が剣部材６５を下方へ押し込むと、特定画像ＴＧの目盛パネルの色が左側から順番に変化して、剣部材６５の操作が必要な残り期間が短くな

っていることを報知している。
【０７２２】
その後、剣部材６５の操作が必要な期間が満了すると、操作手段画像ＡＳＩ、操作促進画像ＳＧ、および、特定画像ＴＧの表示が消える。そして、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが確定停止する。ここでは、ハズレの態様で確定停止している。
【０７２３】
［効果例］
以下に、操作手段出現演出の効果例を示す。
［効果１］
上記実施形態の遊技機１では、図８６（Ｂ）～（Ｄ）、図８７（Ｂ）～（Ｄ）、図８８（Ｂ）～（Ｄ）に示すように、表示画面７ａに操作手段画像ＢＴＮ、ＡＳＩが表示されていない状態で、操作促進画像ＳＧが表示される第１の演出と、第１の演出の後、操作手段画像ＢＴＮ、ＡＳＩ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、従来にない斬新な演出によって、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８６（Ｂ）～（Ｄ）、図８７（Ｂ）～（Ｄ）、図８８（Ｂ）～（Ｄ）に示すように、第１の演出では、操作促進画像ＳＧは、サブ表示画面６４Ｒ、６４Ｌの少なくとも一方と、表示画面７ａに跨がって表示された後、縮小されて表示画面７ａに表示される。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、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８６（Ｂ）～（Ｄ）、図８７（Ｂ）～（Ｄ）、図８８（Ｂ）～（Ｄ）に示すように、第１の演出では、操作促進画像ＳＧは、右サブ表示画面６４Ｒと表示画面７ａに跨がって表示され、かつ、左サブ表示画面６４Ｌと表示画面７ａに跨がって表示された後、縮小されて表示画面７ａに表示される。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、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８６（Ｂ）～（Ｅ）、図８７（Ｂ）～（Ｅ）、図８８（Ｂ）～（Ｄ）に示すように、第１の演出では、リーチ状態で仮停止している装飾図柄に重なって操作促進画像ＳＧが表示された後、縮小されて装飾図柄に重ならない位置に表示される。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、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８６（Ｅ）～（Ｆ）、図８７（Ｅ）～（Ｆ）、図８８（Ｅ）～（Ｆ）に示すように、第２の演出の後、操作手段画像ＢＴＮ、ＡＳＩと操作促進画像ＳＧがともに縮小表示される。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、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８６（Ｆ）～（Ｉ）、図８７（Ｆ）～（Ｉ）、図８８（Ｆ）～（Ｉ）に示すように、第２の演出の後、操作手段画像ＢＴＮ、ＡＳＩの背面側に、遊技者による操作手段の操作に連動して態様が変化する特定画像ＴＧが表示される。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、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。
【０７２４】
［変形例］
以下に、操作手段出現演出の変形例を示す。
［変形例１］
操作手段出現演出Ａ～Ｃでは、操作促進画像ＳＧは、右サブ表示画面６４Ｒと表示画面

７ａに跨がって表示され、かつ、左サブ表示画面６４Ｌと表示画面７ａに跨がって表示された後、縮小されて表示画面７ａに表示されるものとした。しかし、操作促進画像ＳＧは、右サブ表示画面６４Ｒと左サブ表示画面６４Ｌの一方と、表示画面７ａに跨がって表示され、他方のサブ表示画面には表示されない演出であってもよい。

【０７２５】

［変形例２］

操作手段出現演出Ａでは、図８６（Ｉ）に示すように、特定画像ＴＧは、遊技者による操作手段（演出ボタン６３）の操作に連動して態様が変化するものとした。すなわち、遊技者が演出ボタン６３を押すと、特定画像ＴＧの目盛パネルの色が左側から順番に変化して、演出ボタン６３の操作が必要な残り期間が短くなるものとした。しかし、遊技者が演出ボタン６３を押さなくても、時間と共に特定画像ＴＧの目盛パネルの色が左側から順番に変化してもよい。

【０７２６】

［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]

遊技者が操作可能な操作手段と、

複数種類の画像を表示可能な表示手段と、を備える遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは、前記操作手段を模した操作手段画像であり、

前記複数種類の画像のうちの一つは、遊技者に対して前記操作手段の操作を促す操作促進画像であり、

前記表示手段に前記操作手段画像が表示されていない状態で、前記操作促進画像が表示される第１の演出と、

前記第１の演出の後、前記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。

◇[態様Ｂ１－２]

態様Ｂ１－１に記載の遊技機は、さらに、

複数種類の画像を表示可能なサブ表示手段を備え、

前記第１の演出では、前記操作促進画像は、前記サブ表示手段と前記表示手段とに跨がって表示された後、縮小されて前記表示手段に表示される、

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様Ｂ１－３]

態様Ｂ１－２に記載の遊技機であって、

前記サブ表示手段は、前記表示手段の両側にそれぞれ設けられており、

前記第１の演出では、前記操作促進画像は、両方の前記サブ表示手段と前記表示手段とに跨がって表示された後、縮小されて前記表示手段に表示される、

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、リーチ状態で仮停止している前記装飾図柄に重なって前記操作促進画像が表示された後、縮小されて前記装飾図柄に重ならない位置に表示される

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、

前記第２の演出の後、前記操作手段画像と前記操作促進画像がともに縮小表示される、

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様Ｂ１－６]

態様Ｂ１－１から態様Ｂ１－５までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第２の演出の後、前記操作手段画像の背面側に、遊技者による前記操作手段の操作

に連動して態様が変化する特定画像が表示される、
ことを特徴とする遊技機。
【０７２７】
以下に図８９～図９１を用いて部品組み立て演出Ａ～Ｃについて説明する。図８９～図９１において、画像表示装置７の表示画面７ａの前面（前方）周囲に配置される例えば第１可動役物１４、第２可動役物１５、他の可動役物が図面の見易さから省略されているものがある。
【０７２８】
この部品組み立て演出は、装飾図柄による変動演出中（変動表示中）において行われるものである。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信した各種コマンド（例えば、変動演出開始コマンド）を解析し、特定領域可変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画像表示装置７の表示画面７ａ、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に画像を表示させる。
【０７２９】
ここでは、まず部品組み立て演出Ａについて説明し、部品組み立て演出Ｂ、そして部品組み立て演出Ｃについて順番に説明する。
【０７３０】
［部品組み立て演出Ａ］
部品組み立て演出Ａについて図８９を参照して説明する。図８９は、部品組み立て演出Ａを説明するための図である。部品組み立て演出Ａは、装飾図柄による変動演出中（変動表示中）において行われるものである。
【０７３１】
まず、図８９（Ａ）に示すように、画像表示装置７の表示画面７ａには、立体画像の左装飾図柄８Ｌ、立体画像の中装飾図柄８Ｃ、立体画像の右装飾図柄８Ｒが表示画面７ａの上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「１」～数字「９」）の変動演出（変動表示）が開始される。このとき、右サブ表示画面６４Ｒおよび左サブ表示画面６４Ｌには、装飾図柄が表示されない。
【０７３２】
装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。なお、装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。
【０７３３】
第１特図保留の消化として現在変動中の左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒに対応する当該変動アイコン９Ｃは、画像表示装置７の表示画面７ａの下側中央に表示されている当該変動表示位置９Ｃｄ（矩形画像の上）に表示される。当該変動表示位置９Ｃｄの左側における表示画面７ａの領域には、第１特図保留として保留表示エリアが設けられている。この保留表示エリアには、４つの保留表示位置９Ａｄ（矩形画像の上）に保留アイコンがそれぞれ表示可能とされ最大で４つの保留アイコンをストックすることができるようになっている。４つの保留表示位置９Ａｄは、当該変動表示位置９Ｃｄに近い位置から表示画面７ａの左辺へ向かって、第１保留表示位置９Ａｄ、第２保留表示位置９Ａｄ、第３保留表示位置９Ａｄ、そして第４保留表示位置９Ａｄという順番で表示画面７ａの下辺に沿って直線状に整列配置され表示される。
【０７３４】
ここでは、当該変動表示位置９Ｃｄには、白い球状の当該変動アイコン９Ｃが表示され、第１保留表示位置９Ａｄには白い球状の保留アイコン９Ａが表示され、第２保留表示位

置９Ａｄ～第４保留表示位置９Ａｄには、保留アイコンが表示されていない。つまり、保留アイコンが消化されずにストックされたものが１つだけ存在している状態となっている。なお、以下の説明では、説明の便宜上、第１始動口２０および第２始動口２１へ遊技球が入球しない場合を前提とする。

【０７３５】

また、装飾図柄の変動演出（変動表示）において画像表示装置７の表示画面７ａの下側に表示されている、第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留に対応する保留アイコン９Ａ、第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留に対応する保留アイコン９Ｂのほかに、第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留と第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留とをそれぞれ図示しない数字として画像表示装置７の表示画面７ａの中央上側に配置されて表示されている。第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留の数を青色数字で左側、第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留の数を赤色数字で右側に互いに離間した状態で表示画面７ａの中央上側に配置されて常に表示されている。これらの数字は、保留球の数を数値として表示されるため、表示画面７ａに表示される各種背景画像、各種装飾用画像に紛れて判別が困難となり難くすることができ、直感的にわかりやすい。なお、これらの数字は、表示画面７ａの最前面側に配置され、他の画像が表示画面７ａの最前面に対して後方に配置されて表示されるため、他の画像により視認性が阻害されないようになっている。

【０７３６】

ここで、保留アイコン９Ａおよび当該変動アイコン９Ｃ（以下、単に「アイコン」という場合がある。）について簡単に説明すると、形状や色の違いにより、アイコンに対応する抽選時の当たりの期待度の違いを表している。例えば、黄色（ゴールド）の星形のアイコン、黒い球状のアイコン、笑顔球体のアイコン、白い球状のアイコンという４つのアイコンのうち、黄色（ゴールド）の星形のアイコンが最も当たりの期待度が高く、黒い球状のアイコンが２番目に当たりの期待度が高く、笑顔球体のアイコンが３番目に当たりの期待度が高く、白い球状のアイコンが最も当たりの期待度が低いものとなっている。笑顔球体のアイコンには、さらに、例えば青色→緑色→赤色→ゴールド（黄色）→七色（レインボー（大当たり濃厚））という順番で大当たりとなる期待度が高く設定されている。

【０７３７】

図８９（Ａ）において装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、その後、図８９（Ｂ）に示すように、右サブ表示画面６４Ｒおよび左サブ表示画面６４Ｌから画像表示装置７の表示画面７ａの中央へ向かって剣部材６５を模した剣画像ＫＧの５つの部品画像ＰＴ１～ＰＴ５が集まってくる表示態様で、右サブ表示画面６４Ｒ、左サブ表示画面６４Ｌ、画像表示装置７の表示画面７ａにそれぞれ表示される。５つの部品画像ＰＴ１～ＰＴ５は、銀色（シルバー）を基調とするものである。このとき、当該変動表示位置９Ｃｄ、保留表示位置９Ａｄ、当該変動アイコン９Ｃおよび保留アイコン９Ａが表示画面７ａからすべて消える。

【０７３８】

剣部材６５は、上述したように、剣の形を模した操作部であり、遊技の進行に伴って実行される演出時等に遊技者が下方向に押し込むことができるものである。このため、剣部材６５は、その全体を遊技者が下方向に押し込むことができる可動部となっている。剣部材６５の上端部分、すなわち、剣の柄の端部には、図示しない剣ボタンが設けられている。この剣ボタンは操作部であり、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。

【０７３９】

剣画像ＫＧの５つの部品画像ＰＴ１～ＰＴ５のうち、部品画像ＰＴ１は、左サブ表示画面６４Ｌの左方から左サブ表示画面６４Ｌへ入り込んで画像表示装置７の表示画面７ａの中央へ向かって移動する表示態様となり、部品画像ＰＴ２は、右サブ表示画面６４Ｒの右方から右サブ表示画面６４Ｒへ入り込んで画像表示装置７の表示画面７ａの中央へ向かって移動する表示態様となり、部品画像ＰＴ３は、画像表示装置７の表示画面７ａの右下方

から表示画面７ａへ入り込んで中央へ向かって移動する表示態様となり、部品画像ＰＴ４は、画像表示装置７の表示画面７ａの左上方から表示画面７ａへ入り込んで中央へ向かって移動する表示態様となり、部品画像ＰＴ５は、左サブ表示画面６４Ｌの左方から左サブ表示画面６４Ｌへ入り込んで画像表示装置７の表示画面７ａの中央へ向かって移動する表示態様となる。

【０７４０】

その後、剣画像ＫＧの５つの部品画像ＰＴ１～ＰＴ５は、図８９（Ｃ）に示すように、部品画像ＰＴ１は、左サブ表示画面６４Ｌ、画像表示装置７の表示画面７ａ、右サブ表示画面６４Ｒを跨いで各表示画面の中央下寄りに配置される状態となる。部品画像ＰＴ２は、左サブ表示画面６４Ｌ、画像表示装置７の表示画面７ａ、右サブ表示画面６４Ｒを跨いで各表示画面の中央上寄りに配置される状態となる。部品画像ＰＴ３は、画像表示装置７の表示画面７ａの下辺中央寄りに配置された状態なり、結局、左サブ表示画面６４Ｌおよび右サブ表示画面６４Ｒを介すことなく、画像表示装置７の表示画面７ａに直接表示される。部品画像ＰＴ４は、画像表示装置７の表示画面７ａの上辺中央寄りに配置された状態なり、結局、左サブ表示画面６４Ｌおよび右サブ表示画面６４Ｒを介すことなく、画像表示装置７の表示画面７ａに直接表示される。部品画像ＰＴ５は、左サブ表示画面６４Ｌの中央に配置された状態なり、結局、左サブ表示画面６４Ｌから画像表示装置７の表示画面７ａおよび右サブ表示画面６４Ｒにはみ出すことなく、左サブ表示画面６４Ｌに直接表示される。なお、部品画像ＰＴ１は、３次元的にくるくる回転しながら左サブ表示画面６４Ｌ、画像表示装置７の表示画面７ａ、右サブ表示画面６４Ｒを跨いで各表示画面の中央下寄りに配置される状態となる。また、部品画像ＰＴ２も、３次元的にくるくる回転しながら左サブ表示画面６４Ｌ、画像表示装置７の表示画面７ａ、右サブ表示画面６４Ｒを跨いで各表示画面の中央上寄りに配置される状態となる。部品画像ＰＴ１～ＰＴ５は、相互に干渉することないように移動している。

【０７４１】

その後、剣画像ＫＧの５つの部品画像ＰＴ１～ＰＴ５は、画像表示装置７の表示画面７ａの中央において移動されると、図８９（Ｄ）に示すように、横に倒れた状態の剣画像ＫＧが組み立てられる。組み立てられた剣画像ＫＧは、５つの部品画像ＰＴ１～ＰＴ５が銀色（シルバー）を基調とするものであるため、銀色（シルバー）となっており、また、柄の形状が滑らかな面となっている。剣画像ＫＧが組み立てられるときに、図８９（Ｂ），（Ｃ）で示した部品画像ＰＴ１～ＰＴ５の大きさが小さくなり、組み立てられた剣画像ＫＧは、図８９（Ｂ），（Ｃ）で示した部品画像ＰＴ１～ＰＴ５の大きさと比べて小さくなった状態となっている。

【０７４２】

続いて、図８９（Ｅ），（Ｆ）に示すように、横に倒れた状態の剣画像ＫＧにおける剣の柄の端部を上へ向くように時計方向へ向かって回転させ、剣画像ＫＧにおける剣の柄の端部が画像表示装置７の表示画面７ａの中央に配置されるように、剣画像ＫＧを下方へ移動させて、剣画像ＫＧにおける剣の柄の端部（剣ボタンＫＢＧを含む部分）が発光する表示態様となる。

【０７４３】

続いて、図８９（Ｇ）に示すように、剣画像ＫＧが拡大され、剣画像ＫＧにおける剣の柄の端部が画像表示装置７の表示画面７ａの中央に大きく表示される。このとき、剣部材６５の上端部分、すなわち、剣の柄の端部に設けられた剣ボタン（剣画像ＫＧにおける剣の柄の端部に設けられる剣ボタンＫＢＧ）の操作（押圧）を促す「ここを押せ」というメッセージＭＧが画像表示装置７の表示画面７ａの上辺寄りに表示される。メッセージＭＧは、「ここを」という３文字と「押せ」という２文字とに分裂されて構成されており、剣画像ＫＧの剣ボタンＫＢＧの左方に剣画像ＫＧを覆うことなく「ここを」という３文字が配置され、剣画像ＫＧの剣ボタンＫＢＧの右方に剣画像ＫＧを覆うことなく「押せ」という２文字が配置されるようなっている。このように配置することにより、「ここを押せ」という剣部材６５の剣ボタンの操作（押圧）を促す内容を剣画像ＫＧに視認性が阻害され

ることなく遊技者にわかりやすく強調することができるし、さらに、操作対象となっている剣部材６５の剣ボタンを模した剣画像ＫＧの剣ボタンＫＢＧの位置をメッセージＭＧに視認性が阻害されることなく遊技者にわかりやすく強調することができる。

【０７４４】

剣部材６５の剣ボタンの操作（押圧）を受け付ける期間（以下、「操作受付期間」という。）を示すインジケータ画像ＩＧが剣画像ＫＧの一部（具体的には、剣の柄の一部分）を覆うように画像表示装置７の表示画面７ａの下辺寄りに表示される。このように配置することにより、インジケータ画像ＩＧが剣画像ＫＧに阻害されず操作受付期間を遊技者にわかりやすく強調して伝えることができる。

【０７４５】

遊技者が剣部材６５の剣ボタンの操作（押圧）を行ったとき、または、遊技者が剣部材６５の剣ボタンの操作（押圧）を行わず操作受付期間が経過したときには、左装飾図柄８Ｌが数字「５」で停止表示され、中装飾図柄８Ｃが数字「６」で停止表示され、右装飾図柄８Ｒが数字「７」で停止表示され、はずれとなる。このとき、当該変動表示位置９Ｃｄ、保留表示位置９Ａｄ、保留アイコン９Ａが表示画面７ａに再び表示され、当該変動終了により当該変動アイコン９Ｃが表示されない。続いて、第１保留表示位置９Ａｄに表示されていた保留アイコン９Ａが当該変動表示位置９Ｃｄへ移動して当該変動アイコン９Ｃとなり、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃおよび右装飾図柄８Ｒによる変動演出（変動表示）が開始されることとなる。

【０７４６】

［部品組み立て演出Ｂ］

次に、部品組み立て演出Ｂについて図９０を参照して説明する。図９０は、部品組み立て演出Ｂを説明するための図である。部品組み立て演出Ｂは、装飾図柄による変動演出中（変動表示中）において行われるものである。

【０７４７】

まず、図９０（Ａ）に示すように、画像表示装置７の表示画面７ａには、立体画像の左装飾図柄８Ｌ、立体画像の中装飾図柄８Ｃ、立体画像の右装飾図柄８Ｒが表示画面７ａの上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「１」～数字「９」）の変動演出（変動表示）が開始される。このとき、右サブ表示画面６４Ｒおよび左サブ表示画面６４Ｌには、装飾図柄が表示されない。

【０７４８】

装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。なお、装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。

【０７４９】

第１特図保留の消化として現在変動中の左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒに対応する当該変動アイコン９Ｃは、画像表示装置７の表示画面７ａの下側中央に表示されている当該変動表示位置９Ｃｄ（矩形画像の上）に表示される。当該変動表示位置９Ｃｄの左側における表示画面７ａの領域には、第１特図保留として保留表示エリアが設けられている。この保留表示エリアには、４つの保留表示位置９Ａｄ（矩形画像の上）に保留アイコンがそれぞれ表示可能とされ最大で４つの保留アイコンをストックすることができるようになっている。４つの保留表示位置９Ａｄは、当該変動表示位置９Ｃｄに近い位置から表示画面７ａの左辺へ向かって、第１保留表示位置９Ａｄ、第２保留表示位置９Ａｄ、第３保留表示位置９Ａｄ、そして第４保留表示位置９Ａｄという順番で表示画面７ａの下辺に沿って直線状に整列配置され表示される。

【０７５０】

ここでは、当該変動表示位置９Ｃｄには、白い球状の当該変動アイコン９Ｃが表示され、第１保留表示位置９Ａｄには白い球状の保留アイコン９Ａが表示され、第２保留表示位置９Ａｄ～第４保留表示位置９Ａｄには、保留アイコンが表示されていない。つまり、保留アイコンが消化されずにストックされたものが１つだけ存在している状態となっている。なお、以下の説明では、説明の便宜上、第１始動口２０および第２始動口２１へ遊技球が入球しない場合を前提とする。

【０７５１】

また、装飾図柄の変動演出（変動表示）において画像表示装置７の表示画面７ａの下側に表示されている、第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留に対応する保留アイコン９Ａ、第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留に対応する保留アイコン９Ｂのほかに、第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留と第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留とをそれぞれ図示しない数字として画像表示装置７の表示画面７ａの中央上側に配置されて表示されている。第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留の数を青色数字で左側、第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留の数を赤色数字で右側に互いに離間した状態で表示画面７ａの中央上側に配置されて常に表示されている。これらの数字は、保留球の数を数値として表示されるため、表示画面７ａに表示される各種背景画像、各種装飾用画像に紛れて判別が困難となり難くすることができ、直感的にわかりやすい。なお、これらの数字は、表示画面７ａの最前面側に配置され、他の画像が表示画面７ａの最前面に対して後方に配置されて表示されるため、他の画像により視認性が阻害されないようになっている。

【０７５２】

ここで、保留アイコン９Ａおよび当該変動アイコン９Ｃ（以下、単に「アイコン」という場合がある。）について簡単に説明すると、形状や色の違いにより、アイコンに対応する抽選時の当たりの期待度の違いを表している。例えば、黄色（ゴールド）の星形のアイコン、黒い球状のアイコン、笑顔球体のアイコン、白い球状のアイコンという４つのアイコンのうち、黄色（ゴールド）の星形のアイコンが最も当たりの期待度が高く、黒い球状のアイコンが２番目に当たりの期待度が高く、笑顔球体のアイコンが３番目に当たりの期待度が高く、白い球状のアイコンが最も当たりの期待度が低いものとなっている。笑顔球体のアイコンには、さらに、例えば青色→緑色→赤色→ゴールド（黄色）→七色（レインボー（大当たり濃厚））という順番で大当たりとなる期待度が高く設定されている。

【０７５３】

図９０（Ａ）において装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、その後、図９０（Ｂ）に示すように、右サブ表示画面６４Ｒおよび左サブ表示画面６４Ｌから画像表示装置７の表示画面７ａの中央へ向かって剣部材６５を模した剣画像ＫＧの５つの部品画像ＰＴ１～ＰＴ５が集まってくる表示態様で、右サブ表示画面６４Ｒ、左サブ表示画面６４Ｌ、画像表示装置７の表示画面７ａにそれぞれ表示される。５つの部品画像ＰＴ１～ＰＴ５は、銀色（シルバー）を基調とするものである。このとき、当該変動アイコン９Ｃは、白い球状のアイコンから黄色（ゴールド）の星形のアイコンへ変化するのに対して、当該変動表示位置９Ｃｄ、保留表示位置９Ａｄおよび保留アイコン９Ａが表示画面７ａから消える。これにより、黄色（ゴールド）の星形のアイコンとなった当該変動アイコン９Ｃのみ表示することにより、当該変動アイコン９Ｃをわかりやすく強調することができる。なお、ここでは、当該変動アイコン９Ｃは、画像表示装置７の表示画面７ａにおいて最も手前側に配置され、他の画像により視認性が阻害されないようになっている。

【０７５４】

剣部材６５は、上述したように、剣の形を模した操作部であり、遊技の進行に伴って実行される演出時等に遊技者が下方向に押し込むことができるものである。このため、剣部材６５は、その全体を遊技者が下方向に押し込むことができる可動部となっている。剣部材６５の上端部分、すなわち、剣の柄の端部には、図示しない剣ボタンが設けられている。この剣ボタンは操作部であり、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。

【０７５５】
剣画像ＫＧの５つの部品画像ＰＴ１～ＰＴ５のうち、部品画像ＰＴ１は、左サブ表示画面６４Ｌの左方から左サブ表示画面６４Ｌへ入り込んで画像表示装置７の表示画面７ａの中央へ向かって移動する表示態様となり、部品画像ＰＴ２は、右サブ表示画面６４Ｒの右方から右サブ表示画面６４Ｒへ入り込んで画像表示装置７の表示画面７ａの中央へ向かって移動する表示態様となり、部品画像ＰＴ３は、画像表示装置７の表示画面７ａの右下方から表示画面７ａへ入り込んで中央へ向かって移動する表示態様となり、部品画像ＰＴ４は、画像表示装置７の表示画面７ａの左上方から表示画面７ａへ入り込んで中央へ向かって移動する表示態様となり、部品画像ＰＴ５は、左サブ表示画面６４Ｌの左方から左サブ表示画面６４Ｌへ入り込んで画像表示装置７の表示画面７ａの中央へ向かって移動する表示態様となる。
【０７５６】
その後、剣画像ＫＧの５つの部品画像ＰＴ１～ＰＴ５は、図９０（Ｃ）に示すように、部品画像ＰＴ１は、左サブ表示画面６４Ｌ、画像表示装置７の表示画面７ａ、右サブ表示画面６４Ｒを跨いで各表示画面の中央下寄りに配置される状態となる。部品画像ＰＴ２は、左サブ表示画面６４Ｌ、画像表示装置７の表示画面７ａ、右サブ表示画面６４Ｒを跨いで各表示画面の中央上寄りに配置される状態となる。部品画像ＰＴ３は、画像表示装置７の表示画面７ａの下辺中央寄りに配置された状態なり、結局、左サブ表示画面６４Ｌおよび右サブ表示画面６４Ｒを介すことなく、画像表示装置７の表示画面７ａに直接表示される。部品画像ＰＴ４は、画像表示装置７の表示画面７ａの上辺中央寄りに配置された状態なり、結局、左サブ表示画面６４Ｌおよび右サブ表示画面６４Ｒを介すことなく、画像表示装置７の表示画面７ａに直接表示される。部品画像ＰＴ５は、左サブ表示画面６４Ｌの中央に配置された状態なり、結局、左サブ表示画面６４Ｌから画像表示装置７の表示画面７ａおよび右サブ表示画面６４Ｒにはみ出すことなく、左サブ表示画面６４Ｌに直接表示される。このとき、黄色（ゴールド）の星形の当該変動アイコン９Ｃが表示された状態が維持されている。
【０７５７】
なお、部品画像ＰＴ１は、３次元的にくるくる回転しながら左サブ表示画面６４Ｌ、画像表示装置７の表示画面７ａ、右サブ表示画面６４Ｒを跨いで各表示画面の中央下寄りに配置される状態となる。また、部品画像ＰＴ２も、３次元的にくるくる回転しながら左サブ表示画面６４Ｌ、画像表示装置７の表示画面７ａ、右サブ表示画面６４Ｒを跨いで各表示画面の中央上寄りに配置される状態となる。部品画像ＰＴ１～ＰＴ５は、相互に干渉することないように移動している。
【０７５８】
その後、剣画像ＫＧの５つの部品画像ＰＴ１～ＰＴ５は、画像表示装置７の表示画面７ａの中央において移動されると、図９０（Ｄ）に示すように、横に倒れた状態の剣画像ＫＧが組み立てられる。組み立てられた剣画像ＫＧは、５つの部品画像ＰＴ１～ＰＴ５が銀色（シルバー）を基調とするものであるため、銀色（シルバー）となっており、また、柄の形状が滑らかな面となっている。剣画像ＫＧが組み立てられるときに、図９０（Ｂ），（Ｃ）で示した部品画像ＰＴ１～ＰＴ５の大きさが小さくなり、組み立てられた剣画像ＫＧは、図９０（Ｂ），（Ｃ）で示した部品画像ＰＴ１～ＰＴ５の大きさと比べて小さくなった状態となっている。このとき、黄色（ゴールド）の星形の当該変動アイコン９Ｃが表示された状態が維持されている。
【０７５９】
続いて、図９０（Ｅ），（Ｆ）に示すように、横に倒れた状態の剣画像ＫＧにおける剣の柄の端部を上へ向くように時計方向へ向かって回転させ、その後、剣画像ＫＧ全体がさらに縮小されて画像表示装置７の表示画面７ａの中央に配置される表示態様となる。このとき、黄色（ゴールド）の星形の当該変動アイコン９Ｃが表示された状態が維持されている。
【０７６０】

続いて、図９０（Ｇ）に示すように、今度は、剣画像ＫＧが拡大され、剣画像ＫＧ全体が画像表示装置７の表示画面７ａの中央に大きく表示される。このとき、剣部材６５全体を下方へ押し込む操作（押し込め）を促す「押し込め」というメッセージＭＧが画像表示装置７の表示画面７ａの上辺寄りに表示される。メッセージＭＧは、「押し」という２文字と「込め」という２文字とに分裂されて構成されており、剣画像ＫＧの左方に剣画像ＫＧを覆うことなく「押し」という２文字が配置され、剣画像ＫＧの右方に剣画像ＫＧを覆うことなく「込め」という２文字が配置されるようなっている。このように配置することにより、「押し込め」という剣部材６５全体を下方へ押し込む操作（押し込め）を促す内容を剣画像ＫＧに視認性が阻害されることなく遊技者にわかりやすく強調することができるし、さらに、操作対象となっている剣部材６５を模した剣画像ＫＧをメッセージＭＧに視認性が阻害されることなく遊技者にわかりやすく強調することができる。

【０７６１】

剣部材６５全体を下方へ押し込む操作（押し込み）を受け付ける期間（以下、「操作受付期間」という。）を示すインジケータ画像ＩＧが剣画像ＫＧの一部（具体的には、剣の柄の一部分）を覆うように画像表示装置７の表示画面７ａの下辺寄りに表示される。このように配置することにより、インジケータ画像ＩＧが剣画像ＫＧに阻害されず操作受付期間を遊技者にわかりやすく強調して伝えることができる。なお、図９０（Ｇ）においても、黄色（ゴールド）の星形の当該変動アイコン９Ｃが表示された状態が維持されている。

【０７６２】

遊技者が剣部材６５全体を下方へ押し込む操作（押し込み）を行ったとき、または、遊技者が剣部材６５全体を下方へ押し込む操作（押し込み）を行わず操作受付期間が経過したときには、図９０（Ｈ）に示すように、閃光ＦＨを放ちながら、味方キャラクタＣＲＡが画像表示装置７の表示画面７ａの中央に表示される。このとき、黄色（ゴールド）の星形の当該変動アイコン９Ｃが表示画面７ａから消える。

【０７６３】

続いて、図９０（Ｉ）に示すように、バトル演出が開始される。バトル演出では、２つのキャラクタ（味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢ）が戦う演出であり、大当たりの期待度が高い演出となっている。なお、バトル演出では、当該変動表示位置９Ｃｄ、保留表示位置９Ａｄ、当該変動アイコン９Ｃおよび保留アイコン９Ａが表示画面７ａから消えた状態が維持されている。

【０７６４】

味方キャラクタＣＲＡが勝利して敵キャラクタＣＲＢが敗北すると、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが同一の図柄で停止表示され、大当たりとなってその後に大当たり遊技（大当たり演出）が開始されるのに対して、味方キャラクタＣＲＡが敗北して敵キャラクタＣＲＢが勝利すると、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが同一の図柄で停止表示されず、はずれとなる。バトル演出が終了して、大当たり、または、はずれが確定すると、当該変動表示位置９Ｃｄ、保留表示位置９Ａｄおよび保留アイコン９Ａが表示画面７ａに再び表示され、当該変動終了により当該変動アイコン９Ｃが表示されない。続いて、第１保留表示位置９Ａｄに表示されていた保留アイコン９Ａが当該変動表示位置９Ｃｄへ移動して当該変動アイコン９Ｃとなり、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃおよび右装飾図柄８Ｒによる変動演出（変動表示）が開始されることとなる。

【０７６５】

［部品組み立て演出Ｃ］

次に、部品組み立て演出Ｃについて図９１を参照して説明する。図９１は、部品組み立て演出Ｃを説明するための図である。部品組み立て演出Ｃは、装飾図柄による変動演出中（変動表示中）において行われるものである。

【０７６６】

まず、図９１（Ａ）に示すように、画像表示装置７の表示画面７ａには、立体画像の左装飾図柄８Ｌ、立体画像の中装飾図柄８Ｃ、立体画像の右装飾図柄８Ｒが表示画面７ａの上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「１」～数

字「９」）の変動演出（変動表示）が開始される。このとき、右サブ表示画面６４Ｒおよび左サブ表示画面６４Ｌには、装飾図柄が表示されない。

【０７６７】

装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。なお、装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。

【０７６８】

第１特図保留の消化として現在変動中の左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒに対応する当該変動アイコン９Ｃは、画像表示装置７の表示画面７ａの下側中央に表示されている当該変動表示位置９Ｃｄ（矩形画像の上）に表示される。当該変動表示位置９Ｃｄの左側における表示画面７ａの領域には、第１特図保留として保留表示エリアが設けられている。この保留表示エリアには、４つの保留表示位置９Ａｄ（矩形画像の上）に保留アイコンがそれぞれ表示可能とされ最大で４つの保留アイコンをストックすることができるようになっている。４つの保留表示位置９Ａｄは、当該変動表示位置９Ｃｄに近い位置から表示画面７ａの左辺へ向かって、第１保留表示位置９Ａｄ、第２保留表示位置９Ａｄ、第３保留表示位置９Ａｄ、そして第４保留表示位置９Ａｄという順番で表示画面７ａの下辺に沿って直線状に整列配置され表示される。

【０７６９】

ここでは、当該変動表示位置９Ｃｄには、白い球状の当該変動アイコン９Ｃが表示され、第１保留表示位置９Ａｄには白い球状の保留アイコン９Ａが表示され、第２保留表示位置９Ａｄ～第４保留表示位置９Ａｄには、保留アイコンが表示されていない。つまり、保留アイコンが消化されずにストックされたものが１つだけ存在している状態となっている。なお、以下の説明では、説明の便宜上、第１始動口２０および第２始動口２１へ遊技球が入球しない場合を前提とする。

【０７７０】

また、装飾図柄の変動演出（変動表示）において画像表示装置７の表示画面７ａの下側に表示されている、第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留に対応する保留アイコン９Ａ、第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留に対応する保留アイコン９Ｂのほかに、第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留と第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留とをそれぞれ図示しない数字として画像表示装置７の表示画面７ａの中央上側に配置されて表示されている。第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留の数を青色数字で左側、第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留の数を赤色数字で右側に互いに離間した状態で表示画面７ａの中央上側に配置されて常に表示されている。これらの数字は、保留球の数を数値として表示されるため、表示画面７ａに表示される各種背景画像、各種装飾用画像に紛れて判別が困難となり難くすることができ、直感的にわかりやすい。なお、これらの数字は、表示画面７ａの最前面側に配置され、他の画像が表示画面７ａの最前面に対して後方に配置されて表示されるため、他の画像により視認性が阻害されないようになっている。

【０７７１】

ここで、保留アイコン９Ａおよび当該変動アイコン９Ｃ（以下、単に「アイコン」という場合がある。）について簡単に説明すると、形状や色の違いにより、アイコンに対応する抽選時の当たりの期待度の違いを表している。例えば、黄色（ゴールド）の星形のアイコン、黒い球状のアイコン、笑顔球体のアイコン、白い球状のアイコンという４つのアイコンのうち、黄色（ゴールド）の星形のアイコンが最も当たりの期待度が高く、黒い球状のアイコンが２番目に当たりの期待度が高く、笑顔球体のアイコンが３番目に当たりの期待度が高く、白い球状のアイコンが最も当たりの期待度が低いものとなっている。笑顔球

体のアイコンには、さらに、例えば青色→緑色→赤色→ゴールド（黄色）→七色（レインボー（大当たり濃厚））という順番で大当たりとなる期待度が高く設定されている。

【０７７２】

図９１（Ａ）において装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、その後、図９１（Ｂ）に示すように、右サブ表示画面６４Ｒおよび左サブ表示画面６４Ｌから画像表示装置７の表示画面７ａの中央へ向かって剣部材６５を模した剣画像ＫＧの５つの部品画像ＰＴ１～ＰＴ５が集まってくる表示態様で、右サブ表示画面６４Ｒ、左サブ表示画面６４Ｌ、画像表示装置７の表示画面７ａにそれぞれ表示される。５つの部品画像ＰＴ１～ＰＴ５は、銀色（シルバー）を基調とするものである。このとき、当該変動アイコン９Ｃは、白い球状のアイコンから黄色（ゴールド）の星形のアイコンへ変化するのに対して、当該変動表示位置９Ｃｄ、保留表示位置９Ａｄおよび保留アイコン９Ａが表示画面７ａから消える。これにより、黄色（ゴールド）の星形のアイコンとなった当該変動アイコン９Ｃのみ表示することにより、当該変動アイコン９Ｃをわかりやすく強調することができる。なお、ここでは、当該変動アイコン９Ｃは、画像表示装置７の表示画面７ａにおいて最も手前側に配置され、他の画像により視認性が阻害されないようになっている。

【０７７３】

剣部材６５は、上述したように、剣の形を模した操作部であり、遊技の進行に伴って実行される演出時等に遊技者が下方向に押し込むことができるものである。このため、剣部材６５は、その全体を遊技者が下方向に押し込むことができる可動部となっている。剣部材６５の上端部分、すなわち、剣の柄の端部には、図示しない剣ボタンが設けられている。この剣ボタンは操作部であり、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。

【０７７４】

剣画像ＫＧの５つの部品画像ＰＴ１～ＰＴ５のうち、部品画像ＰＴ１は、左サブ表示画面６４Ｌの左方から左サブ表示画面６４Ｌへ入り込んで画像表示装置７の表示画面７ａの中央へ向かって移動する表示態様となり、部品画像ＰＴ２は、右サブ表示画面６４Ｒの右方から右サブ表示画面６４Ｒへ入り込んで画像表示装置７の表示画面７ａの中央へ向かって移動する表示態様となり、部品画像ＰＴ３は、画像表示装置７の表示画面７ａの右下方から表示画面７ａへ入り込んで中央へ向かって移動する表示態様となり、部品画像ＰＴ４は、画像表示装置７の表示画面７ａの左上方から表示画面７ａへ入り込んで中央へ向かって移動する表示態様となり、部品画像ＰＴ５は、左サブ表示画面６４Ｌの左方から左サブ表示画面６４Ｌへ入り込んで画像表示装置７の表示画面７ａの中央へ向かって移動する表示態様となる。

【０７７５】

その後、剣画像ＫＧの５つの部品画像ＰＴ１～ＰＴ５は、図９１（Ｃ）に示すように、部品画像ＰＴ１は、左サブ表示画面６４Ｌ、画像表示装置７の表示画面７ａ、右サブ表示画面６４Ｒを跨いで各表示画面の中央下寄りに配置される状態となる。部品画像ＰＴ２は、左サブ表示画面６４Ｌ、画像表示装置７の表示画面７ａ、右サブ表示画面６４Ｒを跨いで各表示画面の中央上寄りに配置される状態となる。部品画像ＰＴ３は、画像表示装置７の表示画面７ａの下辺中央寄りに配置された状態なり、結局、左サブ表示画面６４Ｌおよび右サブ表示画面６４Ｒを介すことなく、画像表示装置７の表示画面７ａに直接表示される。部品画像ＰＴ４は、画像表示装置７の表示画面７ａの上辺中央寄りに配置された状態なり、結局、左サブ表示画面６４Ｌおよび右サブ表示画面６４Ｒを介すことなく、画像表示装置７の表示画面７ａに直接表示される。部品画像ＰＴ５は、左サブ表示画面６４Ｌの中央に配置された状態なり、結局、左サブ表示画面６４Ｌから画像表示装置７の表示画面７ａおよび右サブ表示画面６４Ｒにはみ出すことなく、左サブ表示画面６４Ｌに直接表示される。このとき、黄色（ゴールド）の星形の当該変動アイコン９Ｃが表示された状態が維持されている。

【０７７６】

なお、部品画像ＰＴ１は、３次元的にくるくる回転しながら左サブ表示画面６４Ｌ、画

像表示装置７の表示画面７ａ、右サブ表示画面６４Ｒを跨いで各表示画面の中央下寄りに配置される状態となる。また、部品画像ＰＴ２も、３次元的にくるくる回転しながら左サブ表示画面６４Ｌ、画像表示装置７の表示画面７ａ、右サブ表示画面６４Ｒを跨いで各表示画面の中央上寄りに配置される状態となる。部品画像ＰＴ１～ＰＴ５は、相互に干渉することないように移動している。

【０７７７】

その後、剣画像ＫＧの５つの部品画像ＰＴ１～ＰＴ５は、画像表示装置７の表示画面７ａの中央において移動されると、図９１（Ｄ）に示すように、横に倒れた状態の剣画像ＫＧが組み立てられる。組み立てられた剣画像ＫＧは、５つの部品画像ＰＴ１～ＰＴ５が銀色（シルバー）を基調とするものであるため、銀色（シルバー）となっており、また、柄の形状が滑らかな面となっている。剣画像ＫＧが組み立てられるときに、図９１（Ｂ），（Ｃ）で示した部品画像ＰＴ１～ＰＴ５の大きさが小さくなり、組み立てられた剣画像ＫＧは、図９１（Ｂ），（Ｃ）で示した部品画像ＰＴ１～ＰＴ５の大きさと比べて小さくなった状態となっている。このとき、黄色（ゴールド）の星形の当該変動アイコン９Ｃが表示された状態が維持されている。

【０７７８】

続いて、図９１（Ｅ），（Ｆ）に示すように、横に倒れた状態の剣画像ＫＧにおける剣の柄の端部を上へ向くように時計方向へ向かって回転させ、その後、剣画像ＫＧ全体がさらに縮小されて画像表示装置７の表示画面７ａの中央に配置される表示態様となる。このとき、黄色（ゴールド）の星形の当該変動アイコン９Ｃが表示された状態が維持されている。

【０７７９】

続いて、図９１（Ｇ）に示すように、今度は、剣画像ＫＧが拡大され、剣画像ＫＧ全体が画像表示装置７の表示画面７ａの中央に大きく表示される。そして、組み立てた剣画像ＫＧを分解するため、これまでの手順を一つずつ戻る態様で、図９１（Ｆ）→図９１（Ｅ）→図９１（Ｄ）→図９１（Ｃ）（図９１（Ｈ））となり（図９１（Ｈ）は図９１（Ｃ）と同一の図である。）、部品画像ＰＴ１～ＰＴ５が出現することとなる。このような手順が一つずつ戻る態様であっても、黄色（ゴールド）の星形の当該変動アイコン９Ｃが表示された状態が維持されている。

【０７８０】

そして、再び、部品画像ＰＴ１～ＰＴ５から剣画像ＫＧを組み立てるため、これまでの手順を一つずつ進む態様で、図９１（Ｃ）（図９１（Ｈ））→図９１（Ｄ）→図９１（Ｅ）→図９１（Ｆ）と進め、続いて、図９１（Ｉ）に示すように、再び、剣画像ＫＧが拡大され、剣画像ＫＧ全体が画像表示装置７の表示画面７ａの中央に大きく表示される。このような手順が一つずつ進む態様であっても、黄色（ゴールド）の星形の当該変動アイコン９Ｃが表示された状態が維持されている。なお、図９１（Ｇ）において表示された剣画像ＫＧの色および柄の形状は、５つの部品画像ＰＴ１～ＰＴ５が銀色（シルバー）を基調とするものであるため、銀色（シルバー）となっており、また、柄の形状が滑らかな面となっている。これに対して、図９１（Ｉ）において表示される剣画像ＫＧの色および柄の形状は、銀色（シルバー）から金色（ゴールド）へ変化し、さらに、柄の形状が滑らか面から縄で巻かれて凹凸がある形状へ変化する。つまり、図９１（Ｇ）において表示された剣画像ＫＧの色および柄の形状と、図９１（Ｉ）において表示される剣画像ＫＧの色および柄の形状と、が異なっている。これは、大当たりへの期待度が高くなったことをわかりやすく強調して示唆している。

【０７８１】

図９１（Ｉ）では、さらに、剣部材６５全体を下方へ押し込む操作（押し込め）を促す「押し込め」というメッセージＭＧが画像表示装置７の表示画面７ａの上辺寄りに表示される。メッセージＭＧは、「押し」という２文字と「込め」という２文字とに分裂されて構成されており、剣画像ＫＧの左方に剣画像ＫＧを覆うことなく「押し」という２文字が配置され、剣画像ＫＧの右方に剣画像ＫＧを覆うことなく「込め」という２文字が配置さ

れるようなっている。このように配置することにより、「押し込め」という剣部材６５全体を下方へ押し込む操作（押し込め）を促す内容を剣画像ＫＧに視認性が阻害されることなく遊技者にわかりやすく強調することができるし、さらに、操作対象となっている剣部材６５を模した剣画像ＫＧをメッセージＭＧに視認性が阻害されることなく遊技者にわかりやすく強調することができる。

【０７８２】

剣部材６５全体を下方へ押し込む操作（押し込み）を受け付ける期間（以下、「操作受付期間」という。）を示すインジケータ画像ＩＧが剣画像ＫＧの一部（具体的には、剣の柄の一部分）を覆うように画像表示装置７の表示画面７ａの下辺寄りに表示される。このように配置することにより、インジケータ画像ＩＧが剣画像ＫＧに阻害されず操作受付期間を遊技者にわかりやすく強調して伝えることができる。

【０７８３】

遊技者が剣部材６５全体を下方へ押し込む操作（押し込み）を行ったとき、または、遊技者が剣部材６５全体を下方へ押し込む操作（押し込み）を行わず操作受付期間が経過したときには、図９１（Ｊ）に示すように、閃光ＦＨを放ちながら、味方キャラクタＣＲＡが画像表示装置７の表示画面７ａの中央に表示される。このとき、黄色（ゴールド）の星形の当該変動アイコン９Ｃが表示画面７ａから消える。

【０７８４】

続いて、図９１（Ｋ）に示すように、バトル演出が開始される。バトル演出では、２つのキャラクタ（味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢ）が戦う演出であり、大当たりの期待度が高い演出となっている。なお、バトル演出では、当該変動表示位置９Ｃｄ、保留表示位置９Ａｄ、当該変動アイコン９Ｃおよび保留アイコン９Ａが表示画面７ａから消えた状態が維持されている。

【０７８５】

味方キャラクタＣＲＡが勝利して敵キャラクタＣＲＢが敗北すると、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが同一の図柄で停止表示され、大当たりとなってその後に大当たり遊技（大当たり演出）が開始されるのに対して、味方キャラクタＣＲＡが敗北して敵キャラクタＣＲＢが勝利すると、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが同一の図柄で停止表示されず、はずれとなる。バトル演出が終了して、大当たり、または、はずれが確定すると、当該変動表示位置９Ｃｄ、保留表示位置９Ａｄおよび保留アイコン９Ａが表示画面７ａに再び表示され、当該変動終了により当該変動アイコン９Ｃが表示されない。続いて、第１保留表示位置９Ａｄに表示されていた保留アイコン９Ａが当該変動表示位置９Ｃｄへ移動して当該変動アイコン９Ｃとなり、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃおよび右装飾図柄８Ｒによる変動演出（変動表示）が開始されることとなる。

【０７８６】

［効果例］

以下に、部品組み立て演出の効果例を示す。

［効果１］

上記実施形態の遊技機１では、例えば、図８９の部品組み立て演出Ａ、図９０の部品組み立て演出Ｂ、図９１の部品組み立て演出Ｃにおいて、複数種類の画像を表示可能な画像表示装置７、右サブ表示画面６４Ｒおよび左サブ表示画面６４Ｌ（表示手段を複数備え）、画像表示装置７、右サブ表示画面６４Ｒおよび左サブ表示画面６４Ｌ（複数の表示手段）には、画像表示装置７（メイン表示手段）と、画像表示装置７（メイン表示手段）を除く１つ以上の右サブ表示画面６４Ｒおよび左サブ表示画面６４Ｌ（サブ表示手段）と、があり、遊技者が操作可能な剣部材６５（操作手段）を模した剣画像ＫＧ（操作手段画像）の部品画像ＰＴ１～ＰＴ５（部品）が右サブ表示画面６４Ｒおよび左サブ表示画面６４Ｌ（サブ表示手段）から画像表示装置７（メイン表示手段）へ向かって移動する第１の演出（部品組み立て演出Ａでは図８９（Ｂ），（Ｃ）、部品組み立て演出Ｂでは図９０（Ｂ），（Ｃ）、部品組み立て演出Ｃでは図９１（Ｂ），（Ｃ））と、第１の演出のあと、画像表示装置７（メイン表示手段）において部品画像ＰＴ１～ＰＴ５（部品）を組み立てて剣

画像ＫＧ（操作手段画像）を完成する第２の演出（部品組み立て演出Ａでは図８９（Ｄ）、部品組み立て演出Ｂでは図９０（Ｄ）、部品組み立て演出Ｃでは図９１（Ｄ）と、を実行することができるようになっている。この構成によれば、剣部材６５（操作手段）を模した剣画像ＫＧ（操作手段画像）の部品画像ＰＴ１～ＰＴ５（部品）を、画像表示装置７、右サブ表示画面６４Ｒおよび左サブ表示画面６４Ｌ（複数の表示手段）を用いて、剣画像ＫＧ（操作手段画像）を組み立てるという従来にない斬新は演出を遊技者に提供することができる。したがって、興趣の向上を図ることができる。

【０７８７】

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、例えば、図８９の部品組み立て演出Ａ、図９０の部品組み立て演出Ｂ、図９１の部品組み立て演出Ｃにおける第２の演出では、画像表示装置７（メイン表示手段）に表示された部品画像ＰＴ１～ＰＴ５（部品）の一部が右サブ表示画面６４Ｒおよび左サブ表示画面６４Ｌ（サブ表示手段）にはみ出して表示されるようになっている。この構成によれば、部品画像ＰＴ１～ＰＴ５（部品）を、画像表示装置７（メイン表示手段）、さらに右サブ表示画面６４Ｒや左サブ表示画面６４Ｌ（サブ表示手段）を用いて大きく表示することができるため、剣部材６５が実際にどのような部品から構成されているのかを、遊技者にわかりやすく強調して伝えることに寄与することができる。

【０７８８】

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、例えば、図８９の部品組み立て演出Ａ、図９０の部品組み立て演出Ｂ、図９１の部品組み立て演出Ｃにおける第１の演出では、右サブ表示画面６４Ｒおよび左サブ表示画面６４Ｌ（サブ表示手段）を介すことなく、画像表示装置７（メイン表示手段）に直接表示される部品画像ＰＴ４，ＰＴ５（部品）があるようになっている。この構成によれば、部品画像ＰＴ１～ＰＴ５（部品）のうち、右サブ表示画面６４Ｒや左サブ表示画面６４Ｌ（サブ表示手段）を介して、画像表示装置７（メイン表示手段）に表示されるものと、右サブ表示画面６４Ｒおよび左サブ表示画面６４Ｌ（サブ表示手段）を介すことなく、画像表示装置７（メイン表示手段）に直接表示されるものと、が存在するため、部品画像ＰＴ１～ＰＴ５（部品）が画像表示装置７（メイン表示手段）に入り込んでくる方向に多様性を持たせることができる。言い換えると、部品画像ＰＴ１～ＰＴ５（部品）による多様な演出を、画像表示装置７（メイン表示手段）、右サブ表示画面６４Ｒや左サブ表示画面６４Ｌ（サブ表示手段）を用いることにより対応し遊技者に強調することができる。

【０７８９】

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、例えば、図８９の部品組み立て演出Ａ、図９０の部品組み立て演出Ｂ、図９１の部品組み立て演出Ｃにおける第２の演出では、剣部材６５（操作手段）を模した剣画像ＫＧ（操作手段画像）が完成すると、剣画像ＫＧ（操作手段画像）の大きさが大きく表示され、さらに、剣部材６５（操作手段）の操作を促すメッセージＭＧ（操作促進画像）が表示されるようになっている。この構成によれば、剣画像ＫＧ（操作手段画像）の大きさが大きく表示され、言い換えると、剣画像ＫＧ（操作手段画像）が拡大されて表示され、さらに、剣部材６５（操作手段）の操作を促すメッセージＭＧ（操作促進画像）が表示されるため、剣部材６５（操作手段）の操作タイミングの開始の時期を遊技者にわかりやすく伝え、これから遊技者が行う行為が何であるかを遊技者に強調して伝えることができる。

【０７９０】

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、例えば、図８９の部品組み立て演出Ａ、図９０の部品組み立て演出Ｂ、図９１の部品組み立て演出Ｃにおける第２の演出では、剣部材６５（操作手段）が操作されると、剣画像ＫＧ（操作手段画像）が消えるようになっている。この構成によれば、剣部材６５（操作手段）の操作が受け入れられたことを遊技者に伝えること

ができる。
【０７９１】
［効果６］
上記実施形態の遊技機１では、例えば、図８９の部品組み立て演出Ａ、図９０の部品組み立て演出Ｂ、図９１の部品組み立て演出Ｃにおける第２の演出では、剣部材６５（操作手段）の操作を受け付ける期間を示すインジケータ画像ＩＧ（受付期間画像）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、剣部材６５（操作手段）の操作を受け付ける期間の残存時間を把握することができるため、落ち着いて自身のタイミングで剣部材６５（操作手段）を操作することができる。
【０７９２】
［効果７］
上記実施形態の遊技機１では、例えば、図８９の部品組み立て演出Ａにおける第２の演出では、剣画像ＫＧ（操作手段画像）の剣画像ＫＧにおける剣の柄の端部（剣ボタンＫＢＧを含む部分）（一部）が発光する表示態様とすることができるようになっている。この構成によれば、剣画像ＫＧ（操作手段画像）が模した剣部材６５（操作手段）のうち、どの部分を遊技者に操作させたいのかを、認識させやすくすることに寄与することができる。
【０７９３】
［変形例］
以下に、特定領域可変演出の変形例を示す。
［変形例１］
図８９の部品組み立て演出Ａ、図９０の部品組み立て演出Ｂ、図９１の部品組み立て演出Ｃでは、第１始動口２０に遊技球が入球したことに基づいて行われるものであった。言い換えると、いわゆる左打ちという遊技状態において行われるものであった。しかし、第２始動口２１に遊技球が入球したことに基づいて行われるようにしてもよい。言い換えると、いわゆる右打ちという遊技状態において行われるようにしてもよい。
【０７９４】
［変形例２］
図８９の部品組み立て演出Ａ、図９０の部品組み立て演出Ｂ、図９１の部品組み立て演出Ｃでは、剣部材６５を模した剣画像ＫＧを部品画像ＰＴ１～ＰＴ５により組み立てていた。しかし、剣部材６５に代えて、装飾図柄を複数の画像から組み立てるようにしてもよい。例えば、左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒが同一の図柄（例えば、数字「７」）で仮停止表示され、中装飾図柄８Ｃが変動演出中（変動表示中）により、リーチが形成されると、中装飾図柄８Ｃを組み立てるため、画像表示装置７、右サブ表示画面６４Ｒおよび左サブ表示画面６４Ｌ（複数の表示手段）を用いて、四方八方から画像表示装置７の表示画面７ａへ向かって、複数の欠片画像が集まり、最終的に、組み立てられた中装飾図柄８Ｃにより、大当たり、または、はずれを確定表示するようにしてもよい。この場合、中装飾図柄８Ｃが組み立てられている最中に、中装飾図柄８Ｃの色を変化させて（例えば、赤色へ変化させたり、レインボーへ変化させたりして）大当たりの期待度を遊技者に示唆するようにしてもよい。
【０７９５】
［変形例３］
図８９の部品組み立て演出Ａ、図９０の部品組み立て演出Ｂ、図９１の部品組み立て演出Ｃでは、剣部材６５を模した剣画像ＫＧを部品画像ＰＴ１～ＰＴ５により組み立てていた。しかし、剣部材６５に代えて、遊技盤２や前枠５３に配置される他の部材であってもよい。例えば、遊技盤２に配置された第１可動役物１４、第２可動役物１５、他の可動役物を模した画像を、部品画像から組み立てるようにしてもよいし、前枠５３に配置されるハンドル６０を模した画像を、部品画像から組み立てるようにしてもよい。こうすれば、演出のバリエーションを増やすことができる。また、組み立てられる部材として、剣部材６５、ハンドル６０、第１可動役物１４、第２可動役物１５および他の可動役物という具

合に、複数用意し、大当たりの期待度を予めそれぞれ設定するようにしてもよい。こうすれば、組み立てられる部材と大当たりの期待度との関係を遊技者自身で見出すことに寄与することができる。

【０７９６】

［変形例４］

図８９の部品組み立て演出Ａ、図９０の部品組み立て演出Ｂ、図９１の部品組み立て演出Ｃでは、剣部材６５を模した剣画像ＫＧを部品画像ＰＴ１～ＰＴ５により組み立て、その後、画像表示装置７の表示画面７ａに左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃおよび右装飾図柄８Ｒが停止表示され、当落判定の結果（大あたり、または、はずれ）を遊技者に伝えていた。しかし、剣部材６５を模した剣画像ＫＧを部品画像ＰＴ１～ＰＴ５により組み立てるという部品組み立て演出が行われる場合には、組み立て中、または、組み立てた直後に、当落判定の結果（大あたり、または、はずれ）を遊技者へ示唆する示唆画像（例えば、大当たりを示唆する場合には、翼人形態の味方キャラクタを表示し、はずれを示唆する場合には、敵キャラクタを表示する。）を画像表示装置７、右サブ表示画面６４Ｒおよび左サブ表示画面６４Ｌのうちいずれかの表示画面に表示するようにしてもよい。部品組み立て演出が行われる場合には、その後の演出の展開が遊技者にとって重要な関心ごとであるため、示唆画像が出現することにより演出がどのように展開されるかを遊技者が予測することができるし、さらに、部品組み立て演出とその後の演出との関連性や法則性を遊技者自身で見出すことに寄与することができる。

【０７９７】

［変形例５］

図８９の部品組み立て演出Ａ、図９０の部品組み立て演出Ｂ、図９１の部品組み立て演出Ｃでは、剣部材６５を模した剣画像ＫＧを部品画像ＰＴ１～ＰＴ５により組み立てていた。しかし、剣部材６５に代えて、演出ボタン６３を模した演出ボタン画像を部品画像により組み立てるようにすることもできるし、前枠５３に設けたレバーを模したレバー画像を部品画像により組み立てるようにすることもできる。こうすれば、演出のバリエーションを増やすことができる。なお、前枠５３に設けたレバーは、ジョイスティックでもよいし、回転レバーでもよく、遊技の進行に伴って実行される演出時等に遊技者が操作することができるものである。

【０７９８】

［変形例６］

図８９の部品組み立て演出Ａ、図９０の部品組み立て演出Ｂ、図９１の部品組み立て演出Ｃでは、剣部材６５を模した剣画像ＫＧを部品画像ＰＴ１～ＰＴ５により組み立てていた。しかし、剣部材６５とは別の操作部を画像表示装置７、右サブ表示画面６４Ｒおよび左サブ表示画面６４Ｌのうちいずれかの表示画面に表示するようにしてもよい。例えば、剣部材６５とは別の操作部としてセレクトボタン６８を模したセレクトボタン画像を、画像表示装置７、右サブ表示画面６４Ｒおよび左サブ表示画面６４Ｌのうちいずれかの表示画面に表示するようにしてもよい。セレクトボタン画像は、剣部材６５を模した剣画像ＫＧと異なり、部品組み立て演出において部品画像により組み立てられるものではなく、例えば演出モードの変更（例えば、春モード、夏モード、秋モードおよび冬モードのうちいずれかのモードへの変更）を遊技者のタイミングで行える（受け付けられる）ことを遊技者に伝えるものである。つまり、セレクトボタン画像が表示されているときには、遊技者のタイミングで演出モードの変更を行う（受け付ける）ことができるようになっている。剣部材６５を模した剣画像ＫＧとセレクトボタン６８を模したセレクトボタン画像とが同時に画像表示装置７、右サブ表示画面６４Ｒおよび左サブ表示画面６４Ｌのうちいずれかの表示画面に別々に表示される場合や同一の表示画面に表示される場合がある。このように、遊技者が操作することができる剣部材６５やセレクトボタン６８のうち、部品組み立て演出において部品画像により組み立てられる剣部材６５と、部品組み立て演出において部品画像により組み立てられないセレクトボタン６８と、があるものの、剣部材６５の操作は、剣画像ＫＧが表示されても、部品組み立て演出Ａでは図８９（Ｇ）、部品組み立て

演出Ｂでは図９０（Ｇ）、部品組み立て演出Ｃでは図９１（Ｉ）インジケータ画像ＩＧが表示されていないと受け付けられないのに対して、セレクトボタン６８の操作は、セレクトボタン画像が表示されていると、受け付けられるという点で相違しているため、操作部としての剣部材６５やセレクトボタン６８が同時にたまたま表示されたとしても、操作部としての剣部材６５やセレクトボタン６８を演出においてそれぞれ使い分けができるようになっている。

【０７９９】

［変形例７］

図９０（Ｂ）～（Ｇ）の部品組み立て演出Ｂ、図９１（Ｂ）～（Ｉ）の部品組み立て演出Ｃでは、白い球状の当該変動アイコン９Ｃから黄色（ゴールド）の星形の当該変動アイコン９Ｃへ変化し、画像表示装置７の表示画面７ａに表示されていた。このとき、例えば、星形の当該変動アイコン９Ｃが上下にぴょんぴょん跳ねるように上下に縮んだり延びたりするという動画の表示態様としてもよいし、くるくる回転するという動画の表示態様としてもよい。こうすれば、当該変動アイコン９Ｃの表示態様による演出効果の向上に寄与することができる。

【０８００】

［変形例８］

図９０（Ｂ）～（Ｇ）の部品組み立て演出Ｂ、図９１（Ｂ）～（Ｉ）の部品組み立て演出Ｃでは、白い球状の当該変動アイコン９Ｃから黄色（ゴールド）の星形の当該変動アイコン９Ｃへ変化し、画像表示装置７の表示画面７ａに表示されていた。このとき、当該変動アイコン９Ｃの大きさを、白い球状のアイコンの大きさと比べて、所定倍（例えば、５倍～８倍程度）大きくするようにしてもよい。こうすれば、当該変動アイコン９Ｃの変化を遊技者にわかりやすく強調することができる。

【０８０１】

［変形例９］

図８９の部品組み立て演出Ａ、図９０の部品組み立て演出Ｂ、図９１の部品組み立て演出Ｃでは、第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留と第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留とをそれぞれ図示しない数字として画像表示装置７の表示画面７ａの中央上側に配置されて表示されていた。これらの数字は、保留球の数を数値として表示されるため、表示画面７ａに表示される各種背景画像、各種装飾用画像に紛れて判別が困難となり難くすることができ、直感的にわかりやすく、また、表示画面７ａの最前面側に配置され、他の画像が表示画面７ａの最前面に対して後方に配置されて表示されるため、他の画像により視認性が阻害されないようになっていた。本実施形態では、部品組み立て演出が開始されると、その後、剣画像ＫＧの５つの部品画像ＰＴ１～ＰＴ５が画像表示装置７の表示画面７ａの中央において移動され剣画像ＫＧが組み立てられていた。これにより、表示画面７ａの中央上側に配置されて表示される数字（保留球の数）を、剣画像ＫＧを構成する部品画像の総数として遊技者に誤解されるおそれがある。そこで、画像表示装置７の表示画面７ａに代えて、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のうち、いずれかのサブ表示画面（例えば、右サブ表示画面６４Ｒ））に、上述した保留球の数を数値として表示される数字を、表示するようにしてもよい。こうすれば、保留球の数を数値として表示される数字を、剣画像ＫＧを構成する部品画像の総数として遊技者に誤解されるおそれがなくなるし、さらに、保留球の数を数値として表示される数字は、表示画面７ａに表示される各種背景画像、各種装飾用画像に紛れて判別が困難となり難くすることができ、直感的にわかりやすくすることができる。

【０８０２】

［変形例１０］

図８９の部品組み立て演出Ａ、図９０の部品組み立て演出Ｂ、図９１の部品組み立て演出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。

【０８０３】
［態様例］
本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。
◇［態様Ｂ２－１］
複数種類の画像を表示可能な表示手段を複数備える遊技機であって、
前記表示手段には、メイン表示手段と、前記メイン表示手段を除く１つ以上のサブ表示手段と、があり、
遊技者が操作可能な操作手段を模した操作手段画像の部品が前記サブ表示手段から前記メイン表示手段へ向かって移動する第１の演出と、
前記第１の演出のあと、前記メイン表示手段において前記部品を組み立てて前記操作手段画像を完成する第２の演出と、を実行可能である、
ことを特徴とする遊技機。
【０８０４】
◇［態様Ｂ２－２］
態様Ｂ２－１に記載の遊技機であって、
前記第２の演出では、前記メイン表示手段に表示された前記部品の一部が前記サブ表示手段にはみ出して表示される、
ことを特徴とする遊技機。
【０８０５】
◇［態様Ｂ２－３］
態様Ｂ２－１または態様Ｂ２－２に記載の遊技機であって、
前記第１の演出では、前記サブ表示手段を介すことなく、前記メイン表示手段に直接表示される前記部品がある、
ことを特徴とする遊技機。
【０８０６】
◇［態様Ｂ２－４］
態様Ｂ２－１から態様Ｂ２－３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第２の演出では、前記操作手段画像が完成すると、前記操作手段画像の大きさが大きく表示され、さらに、前記操作手段の操作を促す操作促進画像が表示される、
ことを特徴とする遊技機。
【０８０７】
◇［態様Ｂ２－５］
態様Ｂ２－４に記載の遊技機であって、
前記第２の演出では、前記操作手段が操作されると、前記操作手段画像が消える、
ことを特徴とする遊技機。
【０８０８】
◇［態様Ｂ２－６］
態様Ｂ２－４または態様Ｂ２－５に記載の遊技機であって、
前記第２の演出では、前記操作手段の操作を受け付ける期間を示す受付期間画像が表示される、
ことを特徴とする遊技機
【０８０９】
◇［態様Ｂ２－７］
態様Ｂ２－４から態様Ｂ２－６までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第２の演出では、前記操作手段画像の一部が発光する表示態様とする、
ことを特徴とする遊技機。
【０８１０】
以下に図９２～図９４を用いてリーチ時装飾図柄演出Ａ～Ｃについて説明する。このリーチ時装飾図柄演出は、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から受信したコマンドを解析し、リーチ時装飾図柄

演出を実行する指示が含まれていると、ＲＯＭ１０３から対応する画像データを読み出して画像表示装置７の表示画面７ａや右サブ表示画面６４Ｒ、左サブ表示画面６４Ｌに画像を表示させる。

【０８１１】

［リーチ時装飾図柄演出Ａ］

図９２は、リーチ時装飾図柄演出Ａを説明するための図である。リーチ時装飾図柄演出は、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがリーチ状態のときに実行されるリーチ演出において、リーチ図柄とは異なる図柄が、表示画面７ａや右サブ表示画面６４Ｒや左サブ表示画面６４Ｌに表示され、その後、装飾図柄のリーチ図柄がその図柄に変化する演出である。まず、図９２（Ａ）に示すように、右サブ表示画面６４Ｒ、左サブ表示画面６４Ｌに何も表示されていない状態で、表示画面７ａにおいて、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがリーチ状態（ここでは「２↓２」のリーチ）となっている。左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒは、表示画面７ａの左上と右上に表示される。

【０８１２】

あるタイミングで、図９２（Ｂ）に示すように、表示画面７ａの上方から図柄８Ｍがフレームインし、下方向に向かって移動する。図柄８Ｍは、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのリーチ図柄（ここでは「２」）とは異なる数字（ここでは「６」）である。図９２（Ｃ）～（Ｄ）に示すように、図柄８Ｍは、フレームインした後、表示画面７ａの中央付近で拡大表示される。

【０８１３】

その後、図９２（Ｅ）に示すように、図柄８Ｍは、左方向に移動し、左サブ表示画面６４Ｌと表示画面７ａに跨がった状態で停止する。このとき、図柄８Ｍの左側は、左サブ表示画面６４Ｌからはみ出して表示される。その後、図柄８Ｍは、右方向に移動し、表示画面７ａの内側に戻った後、さらに右方向に移動し、図９２（Ｆ）に示すように、右サブ表示画面６４Ｒと表示画面７ａに跨がった状態で停止する。このとき、図柄８Ｍの右は、右サブ表示画面６４Ｒからはみ出して表示される。その後、図９２（Ｇ）に示すように、図柄８Ｍは、右サブ表示画面６４Ｒ、左サブ表示画面６４Ｌ、表示画面７ａの３つの画面から消える（表示されない）。左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒは、表示画面７ａの左上と右上に表示が継続している。

【０８１４】

その後、図９２（Ｈ）に示すように、リーチ図柄の左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが表示画面７ａの中央に向かって移動する。そして、図９２（Ｉ）に示すように、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが、図柄８Ｍと同じ数字の図柄（ここでは「６」）に切り替わる（変更される）。そして、図９２（Ｊ）に示すように、切り替わった数字でリーチ状態となった左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒは、表示画面７ａの左上と右上に向かって移動し、そこで停止する。その後、所定のリーチ演出が実行され、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが当たりかハズレの態様で停止表示される。

【０８１５】

［リーチ時装飾図柄演出Ｂ］

図９３は、リーチ時装飾図柄演出Ｂを説明するための図である。リーチ時装飾図柄演出は、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがリーチ状態のときに実行されるリーチ演出において、リーチ図柄とは異なる図柄が、表示画面７ａや右サブ表示画面６４Ｒや左サブ表示画面６４Ｌに表示され、その後、装飾図柄のリーチ図柄がその図柄に変化する演出である。まず、図９３（Ａ）に示すように、右サブ表示画面６４Ｒ、左サブ表示画面６４Ｌに何も表示されていない状態で、表示画面７ａにおいて、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがリーチ状態（ここでは「２↓２」のリーチ）となっている。左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒは、表示画面７ａの左上と右上に表示される。

【０８１６】

あるタイミングで、図９３（Ｂ）に示すように、右サブ表示画面６４Ｒの右側から複数の図柄８Ｍがフレームインし、左方向に向かって移動する。図柄８Ｍは、装飾図柄８Ｌ、

８Ｃ、８Ｒのリーチ図柄（ここでは「２」）とは異なる数字（ここでは「６」）である。複数の図柄８Ｍには、左方向のほか、左上方向や左下方向に移動する図柄８Ｍも含まれており、右サブ表示画面６４Ｒから表示画面７ａに向かって放射状に移動する。図柄８Ｍは、右サブ表示画面６４Ｒから表示画面７ａに移動するとき、一時的に、右サブ表示画面６４Ｒと表示画面７ａに跨がって表示される。図柄８Ｍは、表示画面７ａにおいても左方向、左上方向、左下方向に拡散しながら移動する。

【０８１７】

そして、図９３（Ｃ）に示すように、図柄８Ｍは、さらに、表示画面７ａから左サブ表示画面６４Ｌに向かって拡散しながら移動する。図柄８Ｍは、表示画面７ａから左サブ表示画面６４Ｌに移動するとき、一時的に、表示画面７ａと左サブ表示画面６４Ｌに跨がって表示される。また、一部の図柄８Ｍは、移動中に一時的に左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒに重なる。このとき、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが前面側に表示される。図柄８Ｍは、移動中に次第に大きさが大きくなる（移動しながら拡大表示される）。

【０８１８】

その後、図９３（Ｄ）に示すように、複数の図柄８Ｍは、移動によってすべてが、右サブ表示画面６４Ｒ、左サブ表示画面６４Ｌ、表示画面７ａの３つの画面からフレームアウトし、３つの画面から消える（表示されない）。左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒは、表示画面７ａの左上と右上に表示が継続している。

【０８１９】

その後、図９３（Ｅ）に示すように、表示画面７ａの下方から複数の図柄８Ｍがフレームインし、上方向に向かって移動する。図柄８Ｍは、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのリーチ図柄（ここでは「２」）とは異なる数字（ここでは「６」）である。複数の図柄８Ｍには、上方向のほか、右上方向や左上方向に移動する図柄８Ｍも含まれており、表示画面７ａの上方向のほか、右サブ表示画面６４Ｒや左サブ表示画面６４Ｌに向かって放射状に移動する。

【０８２０】

図９３（Ｆ）に示すように、図柄８Ｍは、表示画面７ａから右サブ表示画面６４Ｒに移動するとき、一時的に、表示画面７ａと右サブ表示画面６４Ｒに跨がって表示される。図柄８Ｍは、表示画面７ａから左サブ表示画面６４Ｌに移動するとき、一時的に、表示画面７ａと左サブ表示画面６４Ｌに跨がって表示される。また、一部の図柄８Ｍは、移動中に一時的に左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒに重なる。このとき、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが前面側に表示される。図柄８Ｍは、移動中に次第に大きさが大きくなる（移動しながら拡大表示される）。

【０８２１】

その後、図９３（Ｇ）に示すように、複数の図柄８Ｍは、移動によってすべてが、右サブ表示画面６４Ｒ、左サブ表示画面６４Ｌ、表示画面７ａの３つの画面からフレームアウトする。そして、３つの画面から消える（表示されない）。左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒは、表示画面７ａの左上と右上に表示が継続している。

【０８２２】

その後、図９３（Ｈ）に示すように、リーチ図柄の左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが立体的に横回転しながら表示画面７ａの中央に向かって移動する。そして、図９３（Ｉ）に示すように、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが、表示画面７ａの中央において、左右が反転した状態で停止する。その後、図９３（Ｊ）に示すように、図柄８Ｍと同じ数字の図柄（ここでは「６」）に切り替わる（変更される）。そして、リーチ時装飾図柄演出Ａの図９２（Ｊ）に示すように、切り替わった数字でリーチ状態となった左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒは、表示画面７ａの左上と右上に向かって移動し、そこで停止する。その後、所定のリーチ演出が実行され、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが当たりかハズレの態様で停止表示される。

【０８２３】

［リーチ時装飾図柄演出Ｃ］

図９４は、リーチ時装飾図柄演出Ｃを説明するための図である。リーチ時装飾図柄演出は、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがリーチ状態のときに実行されるリーチ演出において、リーチ図柄とは異なる図柄が、表示画面７ａや右サブ表示画面６４Ｒや左サブ表示画面６４Ｌに表示され、その後、装飾図柄のリーチ図柄がその図柄に変化する演出である。まず、リーチ時装飾図柄演出Ａの図９３（Ａ）に示すように、右サブ表示画面６４Ｒ、左サブ表示画面６４Ｌに何も表示されていない状態で、表示画面７ａにおいて、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがリーチ状態（ここでは「２↓２」のリーチ）となっている。左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒは、表示画面７ａの左上と右上に表示される。

【０８２４】

あるタイミングで、図９４（Ａ）に示すように、表示画面７ａの上方から図柄８Ｍがフレームインし、下方向に向かって移動する。図柄８Ｍは、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのリーチ図柄（ここでは「２」）とは異なる数字（ここでは「６」）である。

【０８２５】

図９４（Ｂ）～（Ｃ）に示すように、図柄８Ｍは、フレームインした後、表示画面７ａの中央付近で拡大表示される。この拡大表示によって、図９４（Ｃ）に示すように、図柄８Ｍの左側は、左サブ表示画面６４Ｌと表示画面７ａに跨がった状態となり、図柄８Ｍの右側は、右サブ表示画面６４Ｒと表示画面７ａに跨がった状態となる。また、図柄８Ｍは、拡大表示によって左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒに重なる。このとき、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが前面側に表示される。

【０８２６】

その後、図９４（Ｄ）に示すように、図柄８Ｍは、ある程度まで拡大表示された後、右サブ表示画面６４Ｒ、左サブ表示画面６４Ｌ、表示画面７ａの３つの画面から消える（表示されない）。左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒは、表示画面７ａの左上と右上に表示が継続している。

【０８２７】

その後、図９４（Ｅ）に示すように、表示画面７ａの上方から複数の図柄８Ｍがフレームインし、下方向に向かって移動する。図柄８Ｍは、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのリーチ図柄（ここでは「２」）とは異なる数字（ここでは「６」）である。複数の図柄８Ｍには、下方向のほか、右下方向や左下方向に移動する図柄８Ｍも含まれており、表示画面７ａの下方向のほか、右サブ表示画面６４Ｒや左サブ表示画面６４Ｌに向かって放射状に移動する。

【０８２８】

図９４（Ｆ）に示すように、図柄８Ｍは、表示画面７ａから右サブ表示画面６４Ｒに移動するとき、一時的に、表示画面７ａと右サブ表示画面６４Ｒに跨がって表示される。また、図柄８Ｍは、表示画面７ａから左サブ表示画面６４Ｌに移動するとき、一時的に、表示画面７ａと左サブ表示画面６４Ｌに跨がって表示される。図柄８Ｍは、移動中に次第に大きさが大きくなる（移動しながら拡大表示される）。

【０８２９】

その後、図９４（Ｇ）に示すように、複数の図柄８Ｍは、移動によってすべてが、右サブ表示画面６４Ｒ、左サブ表示画面６４Ｌ、表示画面７ａの３つの画面からフレームアウトする。そして、３つの画面から消える（表示されない）。左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒは、表示画面７ａの左上と右上に表示が継続している。

【０８３０】

その後、図９４（Ｈ）に示すように、リーチ図柄の左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが表示画面７ａの中央に向かって移動する。そして、図９４（Ｉ）に示すように、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが、図柄８Ｍと同じ数字の図柄（ここでは「６」）に切り替わる（変更される）。そして、図９４（Ｊ）に示すように、切り替わった数字でリーチ状態となった左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒは、表示画面７ａの左上と右上に向かって移動し、そこで停止する。その後、所定のリーチ演出が実行され、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが当たりかハズレの態様で停止表示される。

【０８３１】
［効果例］
以下に、リーチ時装飾図柄演出の効果例を示す。
［効果１］
上記実施形態の遊技機１では、図９２～図９４に示すように、表示画面７ａにおいて、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが第１の図柄（例えば「２」）でリーチ状態のときに、第１の図柄とは異なる第２の図柄（例えば「６」を表す図柄８Ｍ）が表示画面７ａに表示される第１の演出と、第１の演出の後、第２の図柄が右サブ表示画面６４Ｒに表示される第２の演出と、第２の演出の後、リーチ状態の装飾図柄が第１の図柄から前記第２の図柄に変更される第３の演出と、を実行することができる。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、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９２～図９４に示すように、第２の演出では、第２の図柄（図柄８Ｍ）は、表示画面７ａにも表示される。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、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９２～図９４に示すように、第１の演出では、第２の図柄（図柄８Ｍ）は、表示画面７ａに表示された後、次第に大きくなる。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、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９３～図９４に示すように、第１の演出では、複数の第２の図柄（図柄８Ｍ）が表示画面７ａに表示される。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、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９３～図９４に示すように、複数の第２の図柄（図柄８Ｍ）のうちの一部は、リーチ状態の装飾図柄に重なって表示される。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、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９２～図９４に示すように、第２の演出では、第２の図柄（図柄８Ｍ）は、左サブ表示画面６４Ｌにも表示される。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、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。
【０８３２】
［変形例］
以下に、リーチ時装飾図柄演出の変形例を示す。
［変形例１］
リーチ時装飾図柄演出Ａ～Ｃの演出は適宜組み合わせてもよい。例えば、リーチ時装飾図柄演出Ｃにおいて、図９４（Ａ）～（Ｄ）の演出の代わりに、リーチ時装飾図柄演出Ａの図９２（Ｂ）～（Ｇ）の演出が実行されてもよい。また、リーチ時装飾図柄演出Ａにおいて、図９２（Ｈ）～（Ｊ）の演出の代わりに、リーチ時装飾図柄演出Ｂの図９３（Ｈ）～（Ｊ）の演出が実行されてもよい。
【０８３３】
［変形例２］
図柄８Ｍの態様は、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒと同様の態様であってもよいし、異なる態様であってもよい。ここでの態様とは、形状や、フォント、色、大きさ等をいう。
【０８３４】

［態様例］
本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。
◇[態様Ｃ１－１]
複数種類の画像を表示可能な第１表示手段と、
複数種類の画像を表示可能な第２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、装飾図柄であり、
前記第１表示手段において、前記装飾図柄が第１の図柄でリーチ状態のときに、前記第１の図柄とは異なる第２の図柄が前記第１表示手段に表示される第１の演出と、
前記第１の演出の後、前記第２の図柄が前記第２表示手段に表示される第２の演出と、
前記第２の演出の後、リーチ状態の前記装飾図柄が前記第１の図柄から前記第２の図柄に変更される第３の演出と、を実行可能な
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｃ１－２]
態様Ｃ１－１に記載の遊技機であって、
前記第２の演出では、前記第２の図柄は、前記第１表示手段にも表示される
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｃ１－３]
態様Ｃ１－１または態様Ｃ１－２に記載の遊技機であって、
前記第１の演出では、前記第２の図柄は、前記第１表示手段に表示された後、次第に大きくなる
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｃ１－４]
態様Ｃ１－１から態様Ｃ１－３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第１の演出では、複数の前記第２の図柄が前記第１表示手段に表示される
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｃ１－５]
態様Ｃ１－４に記載の遊技機であって、
前記複数の第２の図柄のうちの一部は、リーチ状態の前記装飾図柄に重なって表示される
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｃ１－６]
態様Ｃ１－１から態様Ｃ１－５までのいずれか一項に記載の遊技機は、さらに、
複数種類の画像を表示可能な第３表示手段を備えており、
前記第２の演出では、前記第２の図柄は、前記第３表示手段にも表示される
ことを特徴とする遊技機。
【０８３５】
以下に図９５～図９７を用いて群昇格演出Ａ～Ｃについて説明する。この群昇格演出は、演出図柄の変動演出中に実行され得る。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、群昇格演出を実行する指示が含まれている場合に、ＲＯＭ１０３から対応する画像データを読み出してメイン表示装置７の表示画面７ａに画像を表示させる演出である。
【０８３６】
［群昇格演出Ａ］
図９５は、群昇格演出Ａを説明するための図である。
まず、図９５（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが高速変動している様子を示している。なお、表示画面７ａの下部には、第１特図保留に対応する３つの保留画像９Ａおよび当該変動画像９Ｃが表示されている。
【０８３７】
次に、図９５（Ｂ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、

演出図柄がリーチ態様で仮停止する演出である。ここでは、左演出図柄８Ｌ、右演出図柄８Ｒがともに「４」で仮停止した様子を示した。なお、表示画面７ａの下部には、第１特図保留に対応する３つの保留画像９Ａおよび当該変動画像９Ｃが表示されている。

【０８３８】

次に、図９５（Ｃ）に示すように、群演出（前期）が実行される。群演出（前期）では、演出ボタン６３を模したボタン画像ＢＧＳが表示画面７ａの右側から現れる。ボタン画像ＢＧＳは、群をなしており、矢印ＹＧで示すように左側へ移動していく。このとき、リーチ形成した演出図柄８Ｌ、８Ｒは、表示画面７ａの左側および右側の上部に表示されている。

【０８３９】

次に、図９５（Ｄ）に示すように、群演出（中期）が実行される。群演出（中期）では、ボタン画像ＢＧＳが表示画面７ａの中央部を移動する。さらに、ボタン画像ＢＧＳは、矢印ＹＧで示すように左側へ移動していく。このときも、リーチ形成した演出図柄８Ｌ、８Ｒは、表示画面７ａの左側および右側の上部に表示されている。

【０８４０】

次に、図９５（Ｅ）に示すように、群演出（後期）が実行される。群演出（後期）では、ボタン画像ＢＧＳが表示画面７ａの左側を移動する。さらに、ボタン画像ＢＧＳは、矢印ＹＧで示すように左側へ移動して画面外へ消えていく。このときも、リーチ形成した演出図柄８Ｌ、８Ｒは、表示画面７ａの左側および右側の上部に表示されている。

【０８４１】

次に、図９５（Ｆ）に示すように、図柄演出が実行される。図柄演出では、図柄が昇格することがあり得る。ここでは、左右の演出図柄８Ｌ、８Ｒが「４」から「７」に昇格している。これらの演出図柄８Ｌ、８Ｒは、表示画面７ａの左側および右側の上部に表示されている。なお、「７」図柄で当たりとなった場合、大当たり遊技を経て、高確高ベース状態への移行が確定する。

【０８４２】

次に、図９５（Ｇ）に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとが戦いを繰り広げる演出である。バトル演出では、味方キャラクタＣＲＡが勝利することで当たりとなる。

次に、図９５（Ｈ）に示すように、確定停止演出（当たり）が実行される。確定停止演出（当たり）では、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが当たりの態様で確定停止する。ここでは、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのいずれも「７」で確定停止した様子を示した。なお、ハズレの場合には、例えば、左右の演出図柄８Ｌ、８Ｒが「７」で確定停止し、中演出図柄８Ｃが「８」で確定停止する。

【０８４３】

［群昇格演出Ｂ］

図９６は、群昇格演出Ｂを説明するための図である。

まず、図９６（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが高速変動している様子を示している。なお、表示画面７ａの下部には、第１特図保留に対応する３つの保留画像９Ａおよび当該変動画像９Ｃが表示されている。

【０８４４】

次に、図９６（Ｂ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様で仮停止する演出である。ここでは、左演出図柄８Ｌ、右演出図柄８Ｒがともに「４」で仮停止した様子を示した。なお、表示画面７ａの下部には、第１特図保留に対応する３つの保留画像９Ａおよび当該変動画像９Ｃが表示されている。

【０８４５】

次に、図９６（Ｃ）に示すように、群演出（前期）が実行される。群演出（前期）では、演出ボタン６３を模したボタン画像ＢＧＳが表示画面７ａの右側から現れる。ボタン画像ＢＧＳは、群をなしており、矢印ＹＧで示すように左側へ移動していく。このとき、リ

ーチ形成した演出図柄８Ｌ、８Ｒは、表示画面７ａの左側および右側の上部に表示されている。

【０８４６】

次に、図９６（Ｄ）に示すように、群演出（中期）が実行される。群演出（中期）では、ボタン画像ＢＧＳが表示画面７ａの中央部を移動する。さらに、ボタン画像ＢＧＳは、矢印ＹＧで示すように左側へ移動していく。このときも、リーチ形成した演出図柄８Ｌ、８Ｒは、表示画面７ａの左側および右側の上部に表示されている。

【０８４７】

次に、図９６（Ｅ）に示すように、群演出（後期）が実行される。群演出（後期）では、ボタン画像ＢＧＳが表示画面７ａの左側を移動する。さらに、ボタン画像ＢＧＳは、矢印ＹＧで示すように左側へ移動して画面外へ消えていく。このときも、リーチ形成した演出図柄８Ｌ、８Ｒは、表示画面７ａの左側および右側の上部に表示されている。

【０８４８】

次に、図９６（Ｆ）に示すように、図柄演出が実行される。図柄演出では、図柄が昇格することがあり得る。ここでは、左右の演出図柄８Ｌ、８Ｒが「４」のまま昇格していない。これらの演出図柄８Ｌ、８Ｒは、表示画面７ａの左側および右側の上部に表示されている。

【０８４９】

次に、図９６（Ｇ）に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとが戦いを繰り広げる演出である。バトル演出では、味方キャラクタＣＲＡが勝利することで当たりとなる。

次に、図９６（Ｈ）に示すように、確定停止演出（ハズレ）が実行される。確定停止演出（ハズレ）では、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがハズレの態様で確定停止する。ここでは、左右の演出図柄８Ｌ、８Ｒが「４」で確定停止し、中演出図柄８Ｃが「３」で確定停止した様子を示した。なお、当たりの場合には、例えば、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがいずれも「４」で確定停止する。

【０８５０】

［群昇格演出Ｃ］

図９７は、群昇格演出Ｃを説明するための図である。

まず、図９７（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが高速変動している様子を示している。なお、表示画面７ａの下部には、第１特図保留に対応する３つの保留画像９Ａおよび当該変動画像９Ｃが表示されている。

【０８５１】

次に、図９７（Ｂ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様で仮停止する演出である。ここでは、左演出図柄８Ｌ、右演出図柄８Ｒがともに「４」で仮停止した様子を示した。なお、表示画面７ａの下部には、第１特図保留に対応する３つの保留画像９Ａおよび当該変動画像９Ｃが表示されている。

【０８５２】

次に、図９７（Ｃ）に示すように、群演出（前期）が実行される。群演出（前期）では、「７」図柄を模した７図柄画像ＺＧＳが表示画面７ａの右側から現れる。７図柄画像ＺＧＳは、群をなしており、矢印ＹＧで示すように左側へ移動していく。このとき、リーチ形成した演出図柄８Ｌ、８Ｒは、表示画面７ａの左側および右側の上部に表示されている。

【０８５３】

次に、図９７（Ｄ）に示すように、群演出（中期）が実行される。群演出（中期）では、７図柄画像ＺＧＳが表示画面７ａの中央部を移動する。さらに、７図柄画像ＺＧＳは、矢印ＹＧで示すように左側へ移動していく。このときも、リーチ形成した演出図柄８Ｌ、８Ｒは、表示画面７ａの左側および右側の上部に表示されている。

【０８５４】

次に、図９７（Ｅ）に示すように、群演出（後期）が実行される。群演出（後期）では、７図柄画像ＺＧＳが表示画面７ａの左側を移動する。さらに、７図柄画像ＺＧＳは、矢印ＹＧで示すように左側へ移動して画面外へ消えていく。このときも、リーチ形成した演出図柄８Ｌ、８Ｒは、表示画面７ａの左側および右側の上部に表示されている。

【０８５５】

次に、図９７（Ｆ）に示すように、図柄演出が実行される。図柄演出では、図柄が昇格することがあり得る。ここでは、左右の演出図柄８Ｌ、８Ｒが「４」から「７」へ昇格している。これらの演出図柄８Ｌ、８Ｒは、表示画面７ａの左側および右側の上部に表示されている。なお、「７」図柄で当たりとなった場合、大当たり遊技を経て、高確高ベース状態への移行が確定する。

【０８５６】

次に、図９７（Ｇ）に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとが戦いを繰り広げる演出である。バトル演出では、味方キャラクタＣＲＡが勝利することで当たりとなる。

次に、図９７（Ｈ）に示すように、確定停止演出（当たり）が実行される。確定停止演出（当たり）では、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが当たりの態様で確定停止する。ここでは、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのいずれも「７」で確定停止した様子を示した。なお、ハズレの場合には、例えば、左右の演出図柄８Ｌ、８Ｒが「７」で確定停止し、中演出図柄８Ｃが「８」で確定停止する。

【０８５７】

［効果例］

以下に、群昇格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、群演出（前期）、群演出（中期）、群演出（後期）を実行可能となっている（図９５（Ｃ）（Ｄ）（Ｅ）、図９６（Ｃ）（Ｄ）（Ｅ）、図９７（Ｃ）（Ｄ）（Ｅ））。そして、これを契機に、図柄を昇格させ得る図柄演出が実行される（図９５（Ｆ）、図９６（Ｆ）、図９７（Ｆ））。この構成によれば、群演出を契機とした図柄の昇格に期待できるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【０８５８】

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、図柄演出により、リーチ形成演出（図９５（Ｂ）、図９７（Ｂ））によってリーチ態様で仮停止した演出図柄８Ｌ、８Ｒを昇格させる（図９５（Ｆ）、図９７（Ｆ））。この構成によれば、リーチ後の演出図柄の昇格に期待が持てるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【０８５９】

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、「７」図柄を模した７図柄画像ＺＧＳが表示画面７ａを右から左へ横切る群演出によって（図９７（Ｃ）（Ｄ）（Ｅ））、演出図柄８Ｌ、８Ｒが「４」から「７」へ昇格する（図９７（Ｆ））。この構成によれば、群演出と図柄の昇格とに関連が生じ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０８６０】

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、左右の演出図柄８Ｌ、８Ｒが「４」から「７」へ昇格している（図９５（Ｆ）、図９７（Ｆ））。そして「７」図柄で当たりとなった場合、大当たり遊技を経て、高確高ベース状態への移行が確定する。この構成によれば、演出図柄の昇格に期待が高まり、遊技の興趣を向上させることができる。

【０８６１】

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、群演出（図９５（Ｃ）（Ｄ）（Ｅ）、図９６（Ｃ）（Ｄ）（Ｅ）、図９７（Ｃ）（Ｄ）（Ｅ））の後、図柄演出にて、演出図柄８Ｌ、８Ｒが「４

」から「７」へ昇格する場合と（図９５（Ｆ）、図９７（Ｆ））、演出図柄８Ｌ、８Ｒが「４」のまま昇格しない場合とがある（図９６（Ｆ））。この構成によれば、遊技者をハラハラドキドキさせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０８６２】

［変形例］

以下に、群昇格演出の変形例を示す。

［変形例１］

上記では、リーチ形成演出（図９５（Ｂ）、図９６（Ｂ）、図９７（Ｂ））によってリーチ態様となった演出図柄８Ｌ、８Ｒを昇格させている。これに対し、当たりの態様で仮停止した演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを群演出を契機に昇格させるようにしてもよい。

【０８６３】

［変形例２］

上記では、群演出（図９５（Ｃ）（Ｄ）（Ｅ）、図９６（Ｃ）（Ｄ）（Ｅ）、図９７（Ｃ）（Ｄ）（Ｅ））において、演出図柄８Ｌ、８Ｒが表示画面７ａの左側および右側の上部に表示されていた。これに対し、群演出において、演出図柄８Ｌ、８Ｒを一時的に非表示にしてもよい。また、群演出において、ボタン画像ＢＧＳや７図柄画像ＺＧＳが演出図柄８Ｌ、８Ｒを覆い隠すようにしてもよい。

【０８６４】

［変形例３］

上記では第１特図保留についての演出を例に挙げたが、第２特図保留についての演出としてもよい。

【０８６５】

［態様例］

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

［態様Ｃ２－１]

遊技機であって、

特定画像が集合した状態で移動する群移動演出を実行可能であり、前記群移動演出を契機として、図柄を有利な図柄に昇格させる昇格演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【０８６６】

［態様Ｃ２－２］

態様Ｃ２－１に記載の遊技機であって、

前記昇格演出は、リーチ形成演出にてリーチ態様で仮停止した演出図柄を昇格させる演出である、

ことを特徴とする遊技機。

【０８６７】

［態様Ｃ２－３］

態様Ｃ２－１または態様Ｃ２－２に記載の遊技機であって、

前記昇格演出は、当たりの態様で仮停止した演出図柄を昇格させる演出である、

ことを特徴とする遊技機。

【０８６８】

［態様Ｃ２－４］

態様Ｃ２－１から態様Ｃ２－３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記特定画像は、前記昇格演出にて昇格した後の前記有利な図柄に関連する画像である、

ことを特徴とする遊技機。

【０８６９】

［態様Ｃ２－５］

態様Ｃ２－１から態様Ｃ２－４までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記昇格演出にて昇格した後の前記有利な図柄は、遊技球を獲得可能な特別遊技を経て

特定の遊技状態への移行を示唆する図柄である、
ことを特徴とする遊技機。
【０８７０】
［態様Ｃ２－６］
態様Ｃ２－１から態様Ｃ２－５までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記群演出が実行されると前記昇格演出が実行される場合と、前記群演出が実行されても前記昇格演出が実行されない場合とがある、
ことを特徴とする遊技機。
【０８７１】
以下に図９８～図１００を用いて停止装飾図柄出現演出Ａ～Ｃについて説明する。この停止装飾図柄出現演出は、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から受信したコマンドを解析し、停止装飾図柄出現演出を実行する指示が含まれていると、ＲＯＭ１０３から対応する画像データを読み出して画像表示装置７の表示画面７ａや右サブ表示画面６４Ｒ、左サブ表示画面６４Ｌに画像を表示させる。
【０８７２】
［停止装飾図柄出現演出Ａ］
図９８は、停止装飾図柄出現演出Ａを説明するための図である。停止装飾図柄出現演出は、特図の変動開始後、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示が表示されることなく、当たりの態様で停止表示した状態の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが表示される演出である。まず、特図の変動開始後（特図抽選開始後）、図９８（Ａ）に示すように、表示画面７ａ、右サブ表示画面６４Ｒ、左サブ表示画面６４Ｌのいずれにも装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示が表示されない状態が継続する。すなわち、特別図柄表示器４１（図２）において、特別図柄（識別情報）の可変表示（変動表示）が開始された後であっても、表示画面７ａ、右サブ表示画面６４Ｒ、左サブ表示画面６４Ｌのいずれにも装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示が表示されない状態が継続する。
【０８７３】
変動開始後、所定期間が経過すると、図９８（Ｂ）～（Ｄ）に示すように、表示画面７ａにおいて、当たりの態様「ここでは「７７７」」で停止表示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがフェードインする。すなわち、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの画像が次第に濃くなり、徐々に視認可能になる演出が実行される。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、静止している。このように、本演出では、特図の変動開始後、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示が表示されることなく、当たりの態様で停止表示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが表示される。
【０８７４】
装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのフェードイン演出が完了し、画像が通常の濃さになって表示された後、図９８（Ｅ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの拡大表示演出が実行される、このとき、左装飾図柄８Ｌは、左サブ表示画面６４Ｌと表示画面７ａに跨がって表示され、右装飾図柄８Ｒは、右サブ表示画面６４Ｒと表示画面７ａに跨がって表示される。その後、特図変動が終了し、大当たりの特別図柄で停止表示される。
【０８７５】
図９８（Ｆ）～（Ｊ）は、停止装飾図柄出現演出Ａの他の一例を示している。図９８（Ａ）～（Ｅ）とは異なる特図の変動開始後（特図抽選開始後）、図９８（Ｆ）に示すように、表示画面７ａ、右サブ表示画面６４Ｒ、左サブ表示画面６４Ｌのいずれにも装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示が表示されない状態が継続する。
【０８７６】
変動開始後、所定期間が経過すると、図９８（Ｇ）～（Ｊ）に示すように、表示画面７ａにおいて、当たりの態様「ここでは「７７７」」で停止表示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが順番にフェードインする。ここでは、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒの順番に画像が次第に濃くなり、左から右に向かって順番に徐々に視認可能になる

演出が実行される。、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒは静止した状態となっている。このように、本演出では、特図の変動開始後、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示が表示されることなく、当たりの態様で停止表示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが表示される。

【０８７７】

装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのフェードイン演出が完了し、画像が通常の濃さになって表示された後、既述の図９８（Ｅ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの拡大表示演出が実行される、このとき、左装飾図柄８Ｌは、左サブ表示画面６４Ｌと表示画面７ａに跨がって表示され、右装飾図柄８Ｒは、右サブ表示画面６４Ｒと表示画面７ａに跨がって表示される。その後、特図変動が終了し、大当たりの特別図柄で停止表示される。

【０８７８】

［停止装飾図柄出現演出Ｂ］

図９９は、停止装飾図柄出現演出Ｂを説明するための図である。停止装飾図柄出現演出は、特図の変動開始後、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示が表示されることなく、当たりの態様で停止表示した状態の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが表示される演出である。まず、特図の変動開始後（特図抽選開始後）、図９９（Ａ）に示すように、表示画面７ａ、右サブ表示画面６４Ｒ、左サブ表示画面６４Ｌのいずれにも装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示が表示されない状態が継続する。すなわち、特別図柄表示器４１（図２）において、特別図柄（識別情報）の可変表示（変動表示）が開始された後であっても、表示画面７ａ、右サブ表示画面６４Ｒ、左サブ表示画面６４Ｌのいずれにも装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示が表示されない状態が継続する。

【０８７９】

変動開始後、所定期間が経過すると、図９９（Ｂ）～（Ｄ）に示すように、表示画面７ａにおいて、当たりの態様「ここでは「７７７」」で停止表示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの一部が表示され、徐々に表示範囲が大きくなって最終的に全体が表示される。ここでは、矩形の枠画像ＷＧの内側に装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの一部が表示され、枠画像ＷＧの内側が上下方向に徐々に広がっていくことで、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの視認可能な領域が広がっていく演出が実行される。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、静止している。このように、本演出では、特図の変動開始後、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示が表示されることなく、当たりの態様で停止表示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが表示される。

【０８８０】

装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの視認可能な部分の範囲が徐々に広がる上記演出が完了し、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの全体が表示された後、図９９（Ｅ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの拡大表示演出が実行される、このとき、左装飾図柄８Ｌは、左サブ表示画面６４Ｌと表示画面７ａに跨がって表示され、右装飾図柄８Ｒは、右サブ表示画面６４Ｒと表示画面７ａに跨がって表示される。その後、特図変動が終了し、大当たりの特別図柄で停止表示される。

【０８８１】

図９９（Ｆ）～（Ｊ）は、停止装飾図柄出現演出Ｂの他の一例を示している。図９９（Ａ）～（Ｅ）とは異なる特図の変動開始後（特図抽選開始後）、図９９（Ｆ）に示すように、表示画面７ａ、右サブ表示画面６４Ｒ、左サブ表示画面６４Ｌのいずれにも装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示が表示されない状態が継続する。

【０８８２】

変動開始後、所定期間が経過すると、図９９（Ｇ）～（Ｊ）に示すように、表示画面７ａにおいて、当たりの態様「ここでは「７７７」」で停止表示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのうちの中装飾図柄８Ｃの一部が表示され、徐々に表示範囲が大きくなって最終的に装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの全体が表示される。ここでは、矩形の枠画像ＷＧの内側に中装飾図柄８Ｃの一部が表示され、枠画像ＷＧの内側が左右方向に徐々に広がっていくことで、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの視認可能な領域が広がっていく演出が実行される。装飾

図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、静止している。図９９（Ｈ）では、左装飾図柄８Ｌのうちの視認可能な部分と、右装飾図柄８Ｒのうちの視認可能な部分とが互いに異なった状態となる。すなわち、図９９（Ｈ）では、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒは、装飾図柄の互いに異なる部分が表示された状態となる。本演出では、特図の変動開始後、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示が表示されることなく、当たりの態様で停止表示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが表示される。

【０８８３】

装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの視認可能範囲が徐々に広がる上記演出が完了し、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの全体が表示された後、図９９（Ｊ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが枠画像ＷＧからはみ出す拡大表示演出が実行される、このとき、左装飾図柄８Ｌは、左サブ表示画面６４Ｌと表示画面７ａに跨がって表示され、右装飾図柄８Ｒは、右サブ表示画面６４Ｒと表示画面７ａに跨がって表示される。その後、特図変動が終了し、大当たりの特別図柄で停止表示される。

【０８８４】

［停止装飾図柄出現演出Ｃ］

図１００は、停止装飾図柄出現演出Ｃを説明するための図である。停止装飾図柄出現演出は、特図の変動開始後、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示が表示されることなく、当たりの態様で停止表示した状態の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが表示される演出である。まず、特図の変動開始後（特図抽選開始後）、図１００（Ａ）に示すように、表示画面７ａ、右サブ表示画面６４Ｒ、左サブ表示画面６４Ｌのいずれにも装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示が表示されない状態が継続する。すなわち、特別図柄表示器４１（図２）において、特別図柄（識別情報）の可変表示（変動表示）が開始された後であっても、表示画面７ａ、右サブ表示画面６４Ｒ、左サブ表示画面６４Ｌのいずれにも装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示が表示されない状態が継続する。

【０８８５】

変動開始後、所定期間が経過すると、図１００（Ｂ）～（Ｄ）に示すように、表示画面７ａにおいて、当たりの態様「ここでは「７７７」」で停止表示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがフェードインしながら、まず、一部が表示され、徐々に表示範囲が大きくなって最終的に全体が表示される。ここでは、矩形の枠画像ＷＧの内側に装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの一部が表示され、枠画像ＷＧの内側が上下方向に徐々に広がっていくことで、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの視認可能な領域が広がっていく演出とともに、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの画像が次第に濃くなり、徐々に視認可能になる演出とが組み合わせて実行される。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、静止している。このように、本演出では、特図の変動開始後、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示が表示されることなく、当たりの態様で停止表示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが表示される。

【０８８６】

装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがフェードインしながら視認可能な部分の範囲が徐々に広がる演出が完了し、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが通常の濃さでその全体が表示された後、図１００（Ｅ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの拡大表示演出が実行される、このとき、左装飾図柄８Ｌは、左サブ表示画面６４Ｌと表示画面７ａに跨がって表示され、右装飾図柄８Ｒは、右サブ表示画面６４Ｒと表示画面７ａに跨がって表示される。その後、特図変動が終了し、大当たりの特別図柄で停止表示される。

【０８８７】

図１００（Ｆ）～（Ｊ）は、停止装飾図柄出現演出Ｃの他の一例を示している。図１００（Ａ）～（Ｅ）とは異なる特図の変動開始後（特図抽選開始後）、図１００（Ｆ）に示すように、表示画面７ａ、右サブ表示画面６４Ｒ、左サブ表示画面６４Ｌのいずれにも装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示が表示されない状態が継続する。

【０８８８】

変動開始後、所定期間が経過すると、図１００（Ｇ）～（Ｊ）に示すように、表示画面７ａにおいて、当たりの態様「ここでは「７７７」」で停止表示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ

、８Ｒのうちの中装飾図柄８Ｃの一部がフェードインしながら表示され、徐々に表示範囲が大きくなって最終的に装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの全体が表示される。ここでは、矩形の枠画像ＷＧの内側に中装飾図柄８Ｃの一部が表示され、枠画像ＷＧの内側が左右方向に徐々に広がっていくことで、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの視認可能な領域が広がっていく演出とともに、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの画像が次第に濃くなり、徐々に視認可能になる演出とが組み合わせて実行される。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、静止している。図１００（Ｈ）では、左装飾図柄８Ｌのうちの視認可能な部分と、右装飾図柄８Ｒのうちの視認可能な部分とが互いに異なった状態となる。すなわち、図１００（Ｈ）では、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒは、装飾図柄の互いに異なる部分が表示された状態となる。本演出では、特図の変動開始後、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示が表示されることなく、当たりの態様で停止表示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが表示される。

【０８８９】

装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの視認可能範囲が徐々に広がる上記演出が完了し、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの全体が表示された後、図１００（Ｊ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが枠画像ＷＧからはみ出す拡大表示演出が実行される、このとき、左装飾図柄８Ｌは、左サブ表示画面６４Ｌと表示画面７ａに跨がって表示され、右装飾図柄８Ｒは、右サブ表示画面６４Ｒと表示画面７ａに跨がって表示される。その後、特図変動が終了し、大当たりの特別図柄で停止表示される。

【０８９０】

［効果例］

以下に、停止装飾図柄出現演出の効果例を示す。

［効果１］

上記実施形態の遊技機１では、図９８～図１００に示すように、変動開始後、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示が表示されることなく、当たりの態様で停止表示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが表示される第１の演出を実行することができる。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、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９８、図１００に示すように、第１の演出では、当たりの態様で停止表示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、フェードインで表示される。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、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９９、図１００に示すように、第１の演出では、当たりの態様で停止表示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、一部分が表示された後、全体が表示される。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、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９９（Ｈ）、図１００（Ｈ）に示すように、第１の演出では、当たりの態様で停止表示した装飾図柄の一部分が表示されるとき、装飾図柄に含まれる複数の図柄のうちの一つの図柄において表示されている部分と、他の一つの図柄において表示されている部分とが互いに異なっている。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、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９８～図１００に示すように、第１の演出では、変動開始後、当たりの態様で停止表示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが表示されるまでの間、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが表示されない。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、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９８～図１００に示すように、第１の演出では、当たりの態様で停止表示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、拡大表示されて表示画面７ａと右サブ表示画面６４Ｒ、および、表示画面７ａと左サブ表示画面６４Ｌに跨がって表示される。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、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。

【０８９１】

［変形例］

以下に、停止装飾図柄出現演出の変形例を示す。

［変形例１］

停止装飾図柄出現演出Ａ～Ｃでは、特図の変動開始後（特図抽選開始後）、停止表示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが表示されるまでの間、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは表示されないものとした。しかし、停止装飾図柄出現演出Ａ～Ｃでは、特図の変動開始後（特図抽選開始後）、停止表示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが表示されるまでの間、変動表示以外の態様の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが表示されていてもよい。例えば、特図の変動開始後（特図抽選開始後）、停止表示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが表示されるまでの間、停止表示した装飾図柄８Ｌのみが表示されてもよい。

【０８９２】

［変形例２］

停止装飾図柄出現演出Ａ～Ｃでは、特図の変動開始後（特図抽選開始後）、停止表示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが表示されるまでの間、しばらくの期間があるものとした。しかし、停止装飾図柄出現演出Ａ～Ｃでは、特図の変動開始直後に停止表示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが表示されてもよい。

【０８９３】

［態様例］

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇[態様Ｃ３－１]

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、

変動開始後、前記装飾図柄の変動表示が表示されることなく、当たりの態様で停止表示した前記装飾図柄が表示される第１の演出を実行可能な

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様Ｃ３－２]

態様Ｃ３－１に記載の遊技機であって、

前記第１の演出では、当たりの態様で停止表示した前記装飾図柄は、フェードインで表示される

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様Ｃ３－３]

態様Ｃ３－１または態様Ｃ３－２に記載の遊技機であって、

前記第１の演出では、当たりの態様で停止表示した前記装飾図柄は、一部分が表示された後、全体が表示される

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様Ｃ３－４]

態様Ｃ３－３に記載の遊技機であって、

前記第１の演出では、当たりの態様で停止表示した前記装飾図柄の一部分が表示されるとき、前記装飾図柄に含まれる複数の図柄のうちの一つの図柄において表示されている部分と、他の一つの図柄において表示されている部分とが互いに異なっている

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様Ｃ３－５]

態様Ｃ３－１から態様Ｃ３－４までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第１の演出では、変動開始後、当たりの態様で停止表示した前記装飾図柄が表示さ

れるまでの間、前記装飾図柄が表示されない
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｃ３－６]
態様Ｃ３－１から態様Ｃ３－５までのいずれか一項に記載の遊技機は、さらに、
複数種類の画像を表示可能なサブ表示手段を備え、
前記第１の演出では、当たりの態様で停止表示した装飾図柄は、拡大表示されて前記表示手段と前記サブ表示手段に跨がって表示される
ことを特徴とする遊技機。
【０８９４】
以下に図１０１～図１０３を用いて図柄色変更演出Ａ～Ｃについて説明する。この図柄色変更演出は、演出図柄の変動演出中に実行され得る。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、図柄色変更演出を実行する指示が含まれている場合に、ＲＯＭ１０３から対応する画像データを読み出してメイン表示装置７の表示画面７ａに画像を表示させる演出である。
【０８９５】
［図柄色変更演出Ａ］
図１０１は、図柄色変更演出Ａを説明するための図である。
まず、図１０１（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが高速変動している様子を示している。なお、表示画面７ａの下部には、第１特図保留に対応する３つの保留画像９Ａおよび当該変動画像９Ｃが表示されている。
【０８９６】
次に、図１０１（Ｂ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様で仮停止する演出である。ここでは、左演出図柄８Ｌ、右演出図柄８Ｒがともに「４」で仮停止した様子を示した。なお、表示画面７ａの下部には、第１特図保留に対応する３つの保留画像９Ａおよび当該変動画像９Ｃが表示されている。
【０８９７】
次に、図１０１（Ｃ）に示すように、リーチ発展演出が実行される。リーチ発展演出は、ノーマルリーチからスーパーリーチへの発展を報知する演出である。ここでは、表示画面７ａの中央部に、「最終バトル開始」というメッセージ画像ＭＳＧが表示される。また、演出図柄８Ｌ、８Ｒは、表示画面７ａの左側および右側の上部に表示される。
【０８９８】
次に、図１０１（Ｄ）に示すように、色変更演出が実行される。色変更演出は、リーチ態様となった演出図柄の表示色を変更する演出である。ここでは、表示画面７ａの左側および右側の上部に表示されている演出図柄８Ｌ、８Ｒの表示色が変更される。具体的に、演出図柄８Ｌ、８Ｒの表示色は、「青」から「赤」へ変更されたものとする。
【０８９９】
次に、図１０１（Ｅ）に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとが戦いを繰り広げる演出である。バトル演出では、味方キャラクタＣＲＡが勝利することで当たりとなる。なお、ここでも、表示色が「赤」の演出図柄８Ｌ、８Ｒが、表示画面７ａの左側および右側の上部に表示される。
【０９００】
次に、図１０１（Ｆ）に示すように、勝敗報知演出が実行される。勝敗報知演出は、味方キャラクタＣＲＡの勝利、敗北を報知する演出である。味方キャラクタＣＲＡが勝利した場合には当たりが確定する。ここでは、味方キャラクタＣＲＡが勝利したものとする。このとき、表示画面７ａの中央部に、味方キャラクタＣＲＡが表示される。また、「勝利」というメッセージ画像ＭＳＧが表示される。
【０９０１】
次に、図１０１（Ｇ）に示すように、当落報知演出が実行される。当落報知演出は、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを用いて当落結果を報知する演出である。ここでは、左右の演出

図柄８Ｌ、８Ｒが表示画面の左側および右側の上部に表示され、中演出図柄８Ｃが、表示画面７ａの中央部に拡大されて表示される。ここで、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒはすべて「４」となっており、また、「赤」の表示色となっている。

【０９０２】

次に、図１０１（Ｈ）に示すように、確定停止演出（当たり）が実行される。確定停止演出（当たり）では、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが当たりの態様で確定停止する。ここでは、左右中の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのいずれも「４」で確定停止した様子を示した。なお、ここでも、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒはすべて「赤」の表示色となっている。これにより、大当たり遊技を経て高確高ベース状態への移行が確定する。

【０９０３】

［図柄色変更演出Ｂ］

図１０２は、図柄色変更演出Ｂを説明するための図である。

まず、図１０２（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが高速変動している様子を示している。なお、表示画面７ａの下部には、第１特図保留に対応する３つの保留画像９Ａおよび当該変動画像９Ｃが表示されている。

【０９０４】

次に、図１０２（Ｂ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様で仮停止する演出である。ここでは、左演出図柄８Ｌ、右演出図柄８Ｒがともに「４」で仮停止した様子を示した。なお、表示画面７ａの下部には、第１特図保留に対応する３つの保留画像９Ａおよび当該変動画像９Ｃが表示されている。

【０９０５】

次に、図１０２（Ｃ）に示すように、リーチ発展演出が実行される。リーチ発展演出は、ノーマルリーチからスーパーリーチへの発展を報知する演出である。ここでは、表示画面７ａの中央部に、「最終バトル開始」というメッセージ画像ＭＳＧが表示される。また、演出図柄８Ｌ、８Ｒは、表示画面７ａの左側および右側の上部に表示される。

【０９０６】

次に、図１０２（Ｄ）に示すように、色変更演出が実行される。色変更演出は、リーチ態様となった演出図柄の表示色を変更する演出である。ここでは、表示画面７ａの左側および右側の上部に表示されている演出図柄８Ｌ、８Ｒの表示色が変更される。具体的に、演出図柄８Ｌ、８Ｒの表示色は、「青」から「赤」へ変更されたものとする。

【０９０７】

次に、図１０２（Ｅ）に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとが戦いを繰り広げる演出である。バトル演出では、味方キャラクタＣＲＡが勝利することで当たりとなる。なお、ここでも、表示色が「赤」の演出図柄８Ｌ、８Ｒが、表示画面７ａの左側および右側の上部に表示される。

【０９０８】

次に、図１０２（Ｆ）に示すように、勝敗報知演出が実行される。勝敗報知演出は、味方キャラクタＣＲＡの勝利、敗北を報知する演出である。味方キャラクタＣＲＡが勝利した場合には当たりが確定する。ここでは、味方キャラクタＣＲＡが敗北したものとする。このとき、表示画面７ａの中央部に、敵キャラクタＣＲＢが表示される。また、「敗北」というメッセージ画像ＭＳＧが表示される。

【０９０９】

次に、図１０２（Ｇ）に示すように、当落報知演出が実行される。当落報知演出は、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを用いて、当落結果を報知する演出である。ここでは、左右の演出図柄８Ｌ、８Ｒが表示画面の左側および右側の上部に表示され、中演出図柄８Ｃが、表示画面７ａの中央部に拡大されて表示される。ここで、左右の演出図柄８Ｌ、８Ｒは「５」となっており、中演出図柄８Ｃは「５」となっている。また、左右の演出図柄８Ｌ、８Ｒは「赤」の表示色となっており、中演出図柄８Ｃは「青」の表示色となっている。

【０９１０】

次に、図１０２（Ｈ）に示すように、確定停止演出（ハズレ）が実行される。確定停止演出（ハズレ）では、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがハズレの態様で確定停止する。ここでは、左右の演出図柄８Ｌ、８Ｒが「４」で確定停止し、中演出図柄８Ｃが「５」で確定停止した様子を示した。なお、このときは、確定停止する直前に左右の演出図柄８Ｌ、８Ｒが「赤」から「青」の表示色に戻る。

【０９１１】

［図柄色変更演出Ｃ］

図１０３は、図柄色変更演出Ｃを説明するための図である。

まず、図１０３（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが高速変動している様子を示している。なお、表示画面７ａの下部には、第１特図保留に対応する３つの保留画像９Ａおよび当該変動画像９Ｃが表示されている。

【０９１２】

次に、図１０３（Ｂ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様で仮停止する演出である。ここでは、左演出図柄８Ｌ、右演出図柄８Ｒがともに「４」で仮停止した様子を示した。なお、表示画面７ａの下部には、第１特図保留に対応する３つの保留画像９Ａおよび当該変動画像９Ｃが表示されている。

【０９１３】

次に、図１０３（Ｃ）に示すように、リーチ発展演出が実行される。リーチ発展演出は、ノーマルリーチからスーパーリーチへの発展を報知する演出である。ここでは、表示画面７ａの中央部に、「最終バトル開始」というメッセージ画像ＭＳＧが表示される。また、演出図柄８Ｌ、８Ｒは、表示画面７ａの左側および右側の上部に表示される。

【０９１４】

次に、図１０３（Ｄ）に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとが戦いを繰り広げる演出である。バトル演出では、味方キャラクタＣＲＡが勝利することで当たりとなる。なお、ここでも、演出図柄８Ｌ、８Ｒは表示画面７ａの左側および右側の上部に表示される。

【０９１５】

次に、図１０３（Ｅ）に示すように、勝敗報知演出が実行される。勝敗報知演出は、味方キャラクタＣＲＡの勝利、敗北を報知する演出である。味方キャラクタＣＲＡが勝利した場合には当たりが確定する。ここでは、味方キャラクタＣＲＡが勝利したものとする。このとき、表示画面７ａの中央部に、味方キャラクタＣＲＡが表示される。また、「勝利」というメッセージ画像ＭＳＧが表示される。なお、ここでも、演出図柄８Ｌ、８Ｒは、表示画面７ａの左側および右側の上部に表示される。

【０９１６】

次に、図１０３（Ｆ）に示すように、色変更演出が実行される。色変更演出は、勝敗報知演出に続けて、演出図柄の表示色を変更する演出である。ここでは、表示画面７ａの左側および右側の上部に表示されている演出図柄８Ｌ、８Ｒの表示色が変更される。具体的に、演出図柄８Ｌ、８Ｒの表示色は、「青」から「赤」へ変更されたものとする。

【０９１７】

次に、図１０３（Ｇ）に示すように、当落報知演出が実行される。当落報知演出は、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを用いて当落結果を報知する演出である。ここでは、左右の演出図柄８Ｌ、８Ｒが表示画面の左側および右側の上部に表示され、中演出図柄８Ｃが、表示画面７ａの中央部に拡大されて表示される。ここで、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒはすべて「４」となっており、また、「赤」の表示色となっている。

【０９１８】

次に、図１０３（Ｈ）に示すように、確定停止演出（当たり）が実行される。確定停止演出（当たり）では、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが当たりの態様で確定停止する。ここでは、左右中の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのいずれも「４」で確定停止した様子を示した。なお、ここでも、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒはすべて「赤」の表示色となっている。これ

により、大当たり遊技を経て高確高ベース状態への移行が確定する。

【０９１９】

［効果例］

以下に、図柄色変更演出の効果例を示す。

［効果１］

上記実施形態の遊技機１では、特定の演出を契機として、リーチ態様で仮停止した演出図柄８Ｌ、８Ｒの表示色を変更する（図１０１（Ｃ）（Ｄ）、図１０２（Ｃ）（Ｄ）、図１０３（Ｅ）（Ｆ））。この構成によれば、当たりへの期待が高まり、遊技の興趣を向上させることができる。

【０９２０】

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、リーチ発展演出を契機として、リーチ態様で仮停止した演出図柄８Ｌ、８Ｒの表示色を変更する（図１０１（Ｃ）（Ｄ）、図１０２（Ｃ）（Ｄ））。この構成によれば、スーパーリーチへの発展とともに演出図柄の表示色が変更されるため、より一層当たりへの期待が高まり、遊技の興趣を向上させることができる。

【０９２１】

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、演出図柄を構成する数字画像の表示色を変更する（図１０１（Ｃ）（Ｄ）、図１０２（Ｃ）（Ｄ）、図１０３（Ｅ）（Ｆ））。この構成によれば、演出図柄の表示色の変更が分かり易いものとなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【０９２２】

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、色変更演出（図１０１（Ｄ）、図１０２（Ｄ）、図１０３（Ｆ））の後、当たりとなった場合、大当たり遊技を経て高確高ベース状態への移行が確定する（図１０１（Ｈ）、図１０３（Ｈ））。この構成によれば、演出図柄の表示色の変更を、より一層期待することとなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【０９２３】

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、当落報知演出（図１０２（Ｇ））でハズレとはった後、確定停止演出において、「赤」の表示色に変更された演出図柄８Ｌ、８Ｒの表示色が「青」に戻される（図１０２（Ｈ））。この構成によれば、演出図柄の確定停止表示が分かり易いものとなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【０９２４】

［効果６］

上記実施形態の遊技機１では、確定停止演出において、「赤」の表示色に変更された演出図柄８Ｌ、８Ｒの表示色は、確定停止の直前に「青」に戻される（図１０２（Ｈ））。この構成によれば、演出図柄の確定停止表示が分かり易いものとなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【０９２５】

［変形例］

以下に、図柄色変更演出の変形例を示す。

［変形例１］

上記では、リーチ発展演出（図１０１（Ｃ）、図１０２（Ｃ））、または、勝敗報知演出（図１０３（Ｅ））を契機として、演出図柄の表示色が変更されていた（図１０１（Ｄ）、図１０２（Ｄ）、図１０３（Ｆ））。しかしながら、演出図柄の表示色の変更タイミングは、これに限定されるものではない。例えば、リーチ形成演出を契機として、演出図柄の表示色を変更するようにしてもよい。

【０９２６】

［変形例２］

上記では数字画像の表示色を変更していたが、演出図柄が数字画像以外の構成要素を備えているような場合、数字画像以外の部分の表示色を変更してもよい。また、数字画像と数字画像以外の部分の両方の表示色を変更してもよい。

【０９２７】

［変形例３］

上記では第１特図保留についての演出を例に挙げたが、第２特図保留についての演出としてもよい。

【０９２８】

［態様例］

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

［態様Ｃ４－１］

遊技機であって、

リーチ態様で演出図柄が仮停止するリーチ形成演出を実行した後、所定演出を契機に、前記リーチ態様で仮停止した前記演出図柄の表示色を変更する表示色変更演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【０９２９】

［態様Ｃ４－２］

態様Ｃ４－１に記載の遊技機であって、

前記所定演出は、ノーマルリーチ演出からスーパーリーチ演出への発展演出である、

ことを特徴とする遊技機。

【０９３０】

［態様Ｃ４－３］

態様Ｃ４－１または態様Ｃ４－２に記載の遊技機であって、

前記演出図柄の表示色は、前記演出図柄を構成する数字画像の表示色である、

ことを特徴とする遊技機。

【０９３１】

［態様Ｃ４－４］

態様Ｃ４－１から態様Ｃ４－３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記表示色変更演出が実行された後に当落結果が当たりであることを示す当選報知演出が実行された場合、遊技球を獲得可能な特別遊技を経て特定の遊技状態への移行が確定する、

ことを特徴とする遊技機。

【０９３２】

［態様Ｃ４－５］

態様Ｃ４－１から態様Ｃ４－４までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記表示色変更演出が実行された後に当落結果がハズレであることを示す落選報知演出が実行された場合、前記演出図柄の表示色を元の表示色に戻す色復帰演出を実行する、

ことを特徴とする遊技機。

【０９３３】

［態様Ｃ４－６］

態様Ｃ４－５に記載の遊技機であって、

前記色復帰演出は、前記演出図柄の確定停止演出に先立って実行される、

ことを特徴とする遊技機。

【０９３４】

以下に図１０４～図１０６を用いて色変更リーチ演出Ａ～Ｃについて説明する。この色変更リーチ演出は、演出図柄の変動演出中に実行され得る。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、色変更リーチ演出を実行する指示が含まれている場合に、ＲＯＭ１０３から対応する画像データを読み出してメイン表示装置７の表示画面７ａに画像を表示させる演出である。

【０９３５】
［色変更リーチ演出Ａ］
図１０４は、色変更リーチ演出Ａを説明するための図である。
まず、図１０４（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが高速変動している様子を示している。なお、表示画面７ａの下部には、第１特図保留に対応する３つの保留画像９Ａおよび当該変動画像９Ｃが表示されている。
【０９３６】
次に、図１０４（Ｂ）に示すように、左図柄停止演出が実行される。左図柄停止演出は、左演出図柄８Ｌが仮停止する演出である。ここでは、左演出図柄８Ｌが「４」で仮停止した様子を示した。また、右演出図柄８Ｒの変動が遅くなり、矢印Ｙで示すように移動する様子を示した。
【０９３７】
次に、図１０４（Ｃ）に示すように、右図柄反転演出が実行される。右図柄反転演出は、表示画面７ａの下部へ向かって移動していた右演出図柄８Ｒが、移動方向を反転させ、矢印Ｙで示すように表示画面７ａの上部へ向かって移動する演出である。
次に、図１０４（Ｄ）に示すように、色変更演出が実行される。色変更演出は、表示画面７ａの上部へ向かって移動していた右演出図柄８Ｒが、その数字画像の表示色を変える演出である。例えば、通常時は「青」の右演出図柄８Ｒが「赤」になるという具合である。
【０９３８】
次に、図１０４（Ｅ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様で仮停止する演出である。ここでは、左演出図柄８Ｌ、右演出図柄８Ｒがともに「４」で仮停止した様子を示した。ここでは、表示色が変更された「４」図柄がリーチになるか否かを煽るように移動（例えば、振動するように移動）し、仮停止するとともに表示色を変更する。例えば、「赤」に変更された「４」図柄の表示色が通常時の「青」に変更されるという具合である。
【０９３９】
次に、図１０４（Ｆ）に示すように、中図柄煽り演出が実行される。中図柄煽り演出は、ノーマルリーチにおいて、矢印Ｙの方向へ移動する「４」図柄が停止するか否かを煽るように移動（例えば、振動するように移動）する演出である。
次に、図１０４（Ｇ）に示すように、当落報知演出が実行される。当落報知演出は、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを用いて当落結果を報知する演出である。ここでは、左右の演出図柄８Ｌ、８Ｒに比べ、中演出図柄８Ｃが、表示画面７ａの中央部に拡大されて表示される。ここで、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒはすべて「４」となっている。
【０９４０】
次に、図１０４（Ｈ）に示すように、確定停止演出（当たり）が実行される。確定停止演出（当たり）では、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが当たりの態様で確定停止する。ここでは、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのすべてが「４」で確定停止した様子を示した。
【０９４１】
［色変更リーチ演出Ｂ］
図１０５は、色変更リーチ演出Ｂを説明するための図である。
まず、図１０５（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが高速変動している様子を示している。なお、表示画面７ａの下部には、第１特図保留に対応する３つの保留画像９Ａおよび当該変動画像９Ｃが表示されている。
【０９４２】
次に、図１０５（Ｂ）に示すように、左図柄停止演出が実行される。左図柄停止演出は、左演出図柄８Ｌが仮停止する演出である。ここでは、左演出図柄８Ｌが「４」で仮停止した様子を示した。また、右演出図柄８Ｒの変動が遅くなり、矢印Ｙで示すように移動す

る様子を示した。
【０９４３】
次に、図１０５（Ｃ）に示すように、右図柄反転演出が実行される。右図柄反転演出は、表示画面７ａの下部へ向かって移動していた右演出図柄８Ｒが、移動方向を反転させ、矢印Ｙで示すように表示画面７ａの上部へ向かって移動する演出である。
次に、図１０５（Ｄ）に示すように、色変更演出が実行される。色変更演出は、表示画面７ａの上部へ向かって移動していた右演出図柄８Ｒが、その数字画像の表示色を変える演出である。例えば、通常時は「青」の「４」の右演出図柄８Ｒが「赤」になるという具合である。
【０９４４】
次に、図１０５（Ｅ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様で仮停止する演出である。ここでは、左演出図柄８Ｌ、右演出図柄８Ｒがともに「４」で仮停止した様子を示した。ここでは、表示色が変更された「４」図柄がリーチになるか否かを煽るように移動（例えば、振動するように移動）し、仮停止するとともに表示色を変更する。例えば、「赤」に変更された「４」図柄の表示色が通常時の「青」に変更されるという具合である。
【０９４５】
次に、図１０５（Ｆ）に示すように、中図柄煽り演出が実行される。中図柄煽り演出は、ノーマルリーチにおいて、矢印Ｙの方向へ移動する「４」図柄が停止するか否かを煽るように移動（例えば、振動するように移動）する演出である。このとき、「４」図柄の表示色が変更される。例えば、通常時は「青」の「４」図柄が「赤」になるという具合である。
次に、図１０５（Ｇ）に示すように、当落報知演出が実行される。当落報知演出は、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを用いて当落結果を報知する演出である。ここでは、左右の演出図柄８Ｌ、８Ｒに比べ、中演出図柄８Ｃが、表示画面７ａの中央部に拡大されて表示される。ここで、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒはすべて「４」となっている。このとき、中演出図柄８Ｃの表示色は元の表示色となっている。例えば、「赤」に変更された「４」図柄の表示色が通常時の「青」に変更されるという具合である。
【０９４６】
次に、図１０５（Ｈ）に示すように、確定停止演出（当たり）が実行される。確定停止演出（当たり）では、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが当たりの態様で確定停止する。ここでは、左右中の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのいずれも「４」で確定停止した様子を示した。
【０９４７】
［色変更リーチ演出Ｃ］
図１０６は、色変更リーチ演出Ｃを説明するための図である。
まず、図１０６（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが高速変動している様子を示している。なお、表示画面７ａの下部には、第１特図保留に対応する３つの保留画像９Ａおよび当該変動画像９Ｃが表示されている。
【０９４８】
次に、図１０６（Ｂ）に示すように、左図柄停止演出が実行される。左図柄停止演出は、左演出図柄８Ｌが仮停止する演出である。ここでは、左演出図柄８Ｌが「４」で仮停止した様子を示した。また、右演出図柄８Ｒの変動が遅くなり、矢印Ｙで示すように移動する様子を示した。
【０９４９】
次に、図１０６（Ｃ）に示すように、右図柄反転演出が実行される。右図柄反転演出は、表示画面７ａの下部へ向かって移動していた右演出図柄８Ｒが、移動方向を反転させ、矢印Ｙで示すように表示画面７ａの上部へ向かって移動する演出である。このとき、左演出図柄８Ｌが拡大される。拡大タイミングは、右演出図柄８Ｒの反転前でも反転時でも反転後でもよい。

次に、図１０６（Ｄ）に示すように、色変更演出が実行される。色変更演出は、表示画面７ａの上部へ向かって移動していた右演出図柄８Ｒが、その数字画像の表示色を変える演出である。例えば、通常時は「青」の「４」図柄が「赤」になるという具合である。このとき、右演出図柄８Ｒが左演出図柄８Ｌと同様に拡大される。拡大後の右演出図柄８Ｒの大きさは、拡大後の左演出図柄８Ｌよりも大きくてもよいし、小さくてもよいし、同一であってもよい。

【０９５０】

次に、図１０６（Ｅ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様で仮停止する演出である。ここでは、左演出図柄８Ｌ、右演出図柄８Ｒがともに「４」で仮停止した様子を示した。ここでは、表示色が変更され、また、拡大された「４」図柄がリーチになるか否かを煽るように移動（例えば、振動するように移動）し、仮停止するとともに表示色を変更する。例えば、「赤」に変更された「４」図柄の表示色が通常時の「青」に変更されるという具合である。

【０９５１】

次に、図１０６（Ｆ）に示すように、中図柄煽り演出が実行される。中図柄煽り演出は、ノーマルリーチにおいて、矢印Ｙの方向へ移動する「４」図柄が停止するか否かを煽るように移動（例えば、振動するように移動）する演出である。

次に、図１０６（Ｇ）に示すように、当落報知演出が実行される。当落報知演出は、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを用いて当落結果を報知する演出である。ここでは、左右の演出図柄８Ｌ、８Ｒに比べ、中演出図柄８Ｃが、表示画面７ａの中央部に拡大されて表示される。ここで、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒはすべて「４」となっている。

【０９５２】

次に、図１０６（Ｈ）に示すように、確定停止演出（当たり）が実行される。確定停止演出（当たり）では、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが当たりの態様で確定停止する。ここでは、左右中の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのいずれも「４」で確定停止した様子を示した。

【０９５３】

［効果例］

以下に、色変更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、右演出図柄８Ｒを停止させるにあたり、右演出図柄８Ｒの表示色を変更した後に右演出図柄８Ｒを仮停止させる（図１０４（Ｄ）（Ｅ）、図１０５（Ｄ）（Ｅ）、図１０６（Ｄ）（Ｅ））。また、中演出図柄８Ｃを停止させるにあたり、中演出図柄８Ｃの表示色を変更した後に中演出図柄８Ｃを仮停止させる（図１０５（Ｆ）（Ｇ））。この構成によれば、演出図柄の仮停止が際立ち、遊技の興趣を向上させることができる。

【０９５４】

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、演出図柄の表示色を変更し、演出図柄を仮停止させる際に元の表示色に戻す（図１０４（Ｅ）、図１０５（Ｅ）（Ｇ）、図１０６（Ｅ））。この構成によれば、演出図柄の仮停止がさらに際立ち、遊技の興趣を向上させることができる。

【０９５５】

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、右演出図柄８Ｒを変動方向と反対の方向へ移動させるとともに右演出図柄８Ｒの表示色を変更し、変動方向と同じ方向へ移動させて仮停止させる（図１０４（Ｃ）（Ｄ）（Ｅ）、図１０５（Ｃ）（Ｄ）（Ｅ）、図１０６（Ｃ）（Ｄ）（Ｅ））。この構成によれば、演出図柄が変動方向と反対の方向へ移動するため、演出図柄の仮停止がさらに際立ち、遊技の興趣を向上させることができる。

【０９５６】

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、リーチ形成演出において、表示色が変更された「４」図柄がリーチになるか否かを煽るように移動（例えば、振動するように移動）し、仮停止するとともに表示色を変更する（図１０４（Ｄ）（Ｅ）、図１０５（Ｄ）（Ｅ）、図１０６（Ｄ）（Ｅ））。この構成によれば、リーチ形成演出が際立ち、遊技の興趣を向上させることができる。

【０９５７】

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、右演出図柄８Ｒが拡大された後に仮停止する（図１０６（Ｄ）（Ｅ））。この構成によれば、演出図柄の仮停止がさらに際立ち、遊技の興趣を向上させることができる。

【０９５８】

［効果６］

上記実施形態の遊技機１では、リーチ形成演出において、拡大された「４」の右演出図柄８Ｒがリーチになるか否かを煽るように移動（例えば、振動するように移動）し、仮停止する（図１０６（Ｅ））。この構成によれば、演出図柄の仮停止がさらに際立ち、遊技の興趣を向上させることができる。

【０９５９】

［変形例］

以下に、色変更リーチ演出の変形例を示す。

［変形例１］

上記では色変更演出に続けてリーチ形成演出がおこなわれているが（図１０４（Ｄ）（Ｅ）、図１０５（Ｄ）（Ｅ）、図１０６（Ｄ）（Ｅ））、必ずしもリーチ形成演出がおこなわれるとは限らない。例えば、リーチ形成がおこなわれない場合は、右演出図柄８Ｒが「４」以外で停止し、その後、中演出図柄８Ｃが停止して、バラハズレになることが考えられる。

【０９６０】

［変形例２］

上記では右演出図柄８Ｒ、中演出図柄８Ｃの表示色を変える例を挙げたが、左演出図柄８Ｌの表示色を変えてもよい。

【０９６１】

［変形例３］

上記では第１特図保留についての演出を例に挙げたが、第２特図保留についての演出としてもよい。

【０９６２】

［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］

遊技機であって、

変動する演出図柄を停止させるにあたり、前記演出図柄の表示色を変更した後に、前記演出図柄を仮停止させる色変更停止演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【０９６３】

［態様Ｃ５－２］

態様Ｃ５－１に記載の遊技機であって、

前記色変更停止演出では、前記演出図柄の表示色を一旦変更し、前記演出図柄を仮停止させる際に前記演出図柄の表示色を元の表示色に戻す、

ことを特徴とする遊技機。

【０９６４】

［態様Ｃ５－３］

態様Ｃ５－２に記載の遊技機であって、

前記色変更停止演出では、前記演出図柄を変動方向と反対の方向へ移動させるとともに前記演出図柄の表示色を一旦変更し、前記変動方向と同じ方向へ移動させて仮停止させる、
ことを特徴とする遊技機。
【０９６５】
［態様Ｃ５－４］
態様Ｃ５－１から態様Ｃ５－３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記色変更停止演出は、前記演出図柄を所定の態様で仮停止するリーチ演出の一部を構成する、
ことを特徴とする遊技機。
【０９６６】
［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、
変動する演出図柄を停止させるにあたり、前記演出図柄の大きさを変更した後に、前記演出図柄を仮停止させるサイズ変更停止演出を実行可能である、
ことを特徴とする遊技機。
【０９６７】
［態様Ｃ５－６］
態様Ｃ５－５に記載の遊技機であって、
前記サイズ変更停止演出は、前記演出図柄を所定の態様で仮停止するリーチ演出の一部を構成する、
ことを特徴とする遊技機。
【０９６８】
以下に図１０７～図１０９を用いてキャラクタ攻撃演出Ａ～Ｃについて説明する。このキャラクタ攻撃演出は、演出図柄の変動演出中に実行され得る。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、キャラクタ攻撃演出を実行する指示が含まれている場合に、ＲＯＭ１０３から対応する画像データを読み出してメイン表示装置７の表示画面７ａに画像を表示させる演出である。
【０９６９】
［キャラクタ攻撃演出Ａ］
図１０７は、キャラクタ攻撃演出Ａを説明するための図である。
まず、図１０７（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが高速変動している様子を示している。なお、表示画面７ａの下部には、第１特図保留に対応する３つの保留画像９Ａおよび当該変動画像９Ｃが表示されている。
【０９７０】
次に、図１０７（Ｂ）または図１０７（Ｄ）に示すように、仮停止演出が実行される。仮停止演出は、演出図柄が所定の態様で仮停止する演出である。仮停止演出には、２種類の態様がある。図１０７（Ｂ）に示すように中演出図柄８Ｃの代わりに特殊図柄が仮停止する態様、および、図１０７（Ｄ）に示すように中演出図柄８Ｃが仮停止する態様である。
【０９７１】
図１０７（Ｂ）に示す仮停止演出Ａでは、左演出図柄８Ｌが「１」で仮停止し、右演出図柄８Ｒが「２」で仮停止し、中演出図柄８Ｃの代わりに特殊図柄が仮停止した様子を示した。特殊図柄は、敵キャラクタを模した敵キャラクタ図柄ＣＲＢＧとなっている。例えば、変動中の演出図柄が、左演出図柄８Ｌ→右演出図柄８Ｒ→特殊図柄の順に仮停止するという具合である。
【０９７２】
図１０７（Ｂ）に示すように中演出図柄８Ｃの代わりに特殊図柄が仮停止すると、図１０７（Ｃ）に示すように、アタック演出（リーチ前）が実行される。つまり、アタック演

出（リーチ前）は、仮停止演出において特殊図柄が仮停止した場合に実行される演出である。アタック演出（リーチ前）では、敵キャラクタ図柄ＣＲＢＧに重ねて攻撃を示す攻撃ラインＡＬが表示される。また、表示画面７ａの中央上部に、「ＡＴＴＡＣＫ」というメッセージ画像ＭＳＧが表示される。

【０９７３】

図１０７（Ｄ）に示す仮停止演出Ｂでは、左演出図柄８Ｌが「４」で仮停止し、右演出図柄８Ｒが「９」で仮停止し、中演出図柄８Ｃが「３」で仮停止した様子を示した。例えば、変動中の演出図柄が、左演出図柄８Ｌ→右演出図柄８Ｒ→中演出図柄８Ｃの順に仮停止するという具合である。

【０９７４】

図１０７（Ｃ）に示したアタック演出（リーチ前）の後、あるいは、図１０７（Ｄ）に示した仮停止演出Ｂの後、図１０７（Ａ）に示した変動開始演出が実行されることで、擬似連演出となる。本実施形態では、このような擬似連演出を７回繰り返す反復擬似連演出が実行される。そして、反復擬似連演出において、敵キャラクタ画像ＣＲＢＧが中演出図柄８Ｃの代わりに停止することで（図１０７（Ｂ））、アタック演出（リーチ前）が実行される（図１０７（Ｃ））。

【０９７５】

反復擬似連演出の終了後、図１０７（Ｅ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様で仮停止する演出である。ここでは、左演出図柄８Ｌ、および、右演出図柄８Ｒがともに「５」で仮停止した様子を示した。

【０９７６】

次に、図１０７（Ｆ）に示すように、アタック演出（リーチ後）が実行される。アタック演出（リーチ後）は、敵キャラクタにさらなる攻撃を加える演出である。ここでは、敵キャラクタＣＲＢが表示画面７ａの中央部に表示される。そして、敵キャラクタＣＲＢへの攻撃を示す攻撃画像ＡＧが表示される。複数の攻撃画像ＡＧが順に表示され、敵キャラクタＣＲＢと攻撃画像ＡＧが重なることで、敵キャラクタＣＲＢへのダメージが入る。

【０９７７】

次に、図１０７（Ｇ）に示すように、勝敗報知演出が実行される。勝敗報知演出は、味方キャラクタＣＲＡの勝利、敗北を報知する演出である。味方キャラクタＣＲＡが勝利した場合には当たりが確定する。ここでは、味方キャラクタＣＲＡが勝利したものとする。このとき、表示画面７ａの中央部に、味方キャラクタＣＲＡが表示される。また、「勝利」というメッセージ画像ＭＳＧが表示される。

【０９７８】

次に、図１０７（Ｈ）に示すように、確定停止演出（当たり）が実行される。確定停止演出（当たり）では、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが当たりの態様で確定停止する。ここでは、左右中の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのいずれも「５」で確定停止した様子を示した。

【０９７９】

［キャラクタ攻撃演出Ｂ］

図１０８は、キャラクタ攻撃演出Ｂを説明するための図である。

まず、図１０８（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが高速変動している様子を示している。なお、表示画面７ａの下部には、第１特図保留に対応する３つの保留画像９Ａおよび当該変動画像９Ｃが表示されている。

【０９８０】

次に、図１０８（Ｂ）または図１０８（Ｄ）に示すように、仮停止演出が実行される。仮停止演出は、演出図柄が所定の態様で仮停止する演出である。仮停止演出には、２種類の態様がある。図１０８（Ｂ）に示すように中演出図柄８Ｃの代わりに特殊図柄が仮停止する態様、および、図１０８（Ｄ）に示すように中演出図柄８Ｃが仮停止する態様である。

【０９８１】

図１０８（Ｂ）に示す仮停止演出Ａでは、左演出図柄８Ｌが「１」で仮停止し、右演出図柄８Ｒが「２」で仮停止し、中演出図柄８Ｃの代わりに特殊図柄が仮停止した様子を示した。特殊図柄は、敵キャラクタを模した敵キャラクタ図柄ＣＲＢＧとなっている。例えば、変動中の演出図柄が、左演出図柄８Ｌ→右演出図柄８Ｒ→特殊図柄の順に仮停止するという具合である。

【０９８２】

図１０８（Ｂ）に示すように中演出図柄８Ｃの代わりに特殊図柄が仮停止すると、図１０８（Ｃ）に示すように、アタック演出（リーチ前）が実行される。つまり、アタック演出（リーチ前）は、仮停止演出において特殊図柄が仮停止した場合に実行される演出である。アタック演出（リーチ前）では、敵キャラクタ図柄ＣＲＢＧに重ねて攻撃を示す攻撃ラインＡＬが表示される。また、表示画面７ａの中央上部に、「ＡＴＴＡＣＫ」というメッセージ画像ＭＳＧが表示される。

【０９８３】

図１０８（Ｄ）に示す仮停止演出Ｂでは、左演出図柄８Ｌが「４」で仮停止し、右演出図柄８Ｒが「９」で仮停止し、中演出図柄８Ｃが「３」で仮停止した様子を示した。例えば、変動中の演出図柄が、左演出図柄８Ｌ→右演出図柄８Ｒ→中演出図柄８Ｃの順に仮停止するという具合である。

【０９８４】

図１０８（Ｃ）に示したアタック演出（リーチ前）の後、あるいは、図１０８（Ｄ）に示した仮停止演出Ｂの後、図１０８（Ａ）に示した変動開始演出が実行されることで、擬似連演出となる。本実施形態では、このような擬似連演出を７回繰り返す反復擬似連演出が実行される。そして、反復擬似連演出において、敵キャラクタ画像ＣＲＢＧが中演出図柄８Ｃの代わりに停止することで（図１０８（Ｂ））、アタック演出（リーチ前）が実行される（図１０８（Ｃ））。

【０９８５】

反復擬似連演出の終了後、図１０８（Ｅ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様で仮停止する演出である。ここでは、左演出図柄８Ｌ、および、右演出図柄８Ｒがともに「５」で仮停止した様子を示した。

【０９８６】

次に、図１０８（Ｆ）に示すように、アタック演出（リーチ後）が実行される。アタック演出（リーチ後）は、敵キャラクタにさらなる攻撃を加える演出である。ここでは、敵キャラクタＣＲＢが表示画面７ａの中央部に表示される。このとき、演出ボタン６３を模したボタン画像ＢＧが表示画面７ａの右側下部に表示される。また、ボタン画像ＢＧの上方に「連打」というメッセージ画像ＭＳＧが表示される。そして、遊技者が演出ボタン６３を押下するたびに、敵キャラクタＣＲＢへの攻撃を示す攻撃画像ＡＧが表示される。複数の攻撃画像ＡＧが順に表示され、敵キャラクタＣＲＢと攻撃画像ＡＧが重なることで、敵キャラクタＣＲＢへのダメージが入る。

【０９８７】

次に、図１０８（Ｇ）に示すように、勝敗報知演出が実行される。勝敗報知演出は、味方キャラクタＣＲＡの勝利、敗北を報知する演出である。味方キャラクタＣＲＡが勝利した場合には当たりが確定する。ここでは、味方キャラクタＣＲＡが勝利したものとする。このとき、表示画面７ａの中央部に、味方キャラクタＣＲＡが表示される。また、「勝利」というメッセージ画像ＭＳＧが表示される。

【０９８８】

次に、図１０８（Ｈ）に示すように、確定停止演出（当たり）が実行される。確定停止演出（当たり）では、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが当たりの態様で確定停止する。ここでは、左右中の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのいずれも「５」で確定停止した様子を示した。

【０９８９】

［キャラクタ攻撃演出Ｃ］

図１０９は、キャラクタ攻撃演出Ｃを説明するための図である。

まず、図１０９（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが高速変動している様子を示している。なお、表示画面７ａの下部には、第１特図保留に対応する３つの保留画像９Ａおよび当該変動画像９Ｃが表示されている。

【０９９０】

次に、図１０９（Ｂ）または図１０９（Ｄ）に示すように、仮停止演出が実行される。仮停止演出は、演出図柄が所定の態様で仮停止する演出である。仮停止演出には、２種類の態様がある。図１０９（Ｂ）に示すように中演出図柄８Ｃの代わりに特殊図柄が仮停止する態様、および、図１０９（Ｄ）に示すように中演出図柄８Ｃが仮停止する態様である。

【０９９１】

図１０９（Ｂ）に示す仮停止演出Ａでは、左演出図柄８Ｌが「１」で仮停止し、右演出図柄８Ｒが「２」で仮停止し、中演出図柄８Ｃの代わりに特殊図柄が仮停止した様子を示した。特殊図柄は、敵キャラクタを模した敵キャラクタ図柄ＣＲＢＧとなっている。例えば、変動中の演出図柄が、左演出図柄８Ｌ→右演出図柄８Ｒ→特殊図柄の順に仮停止するという具合である。

【０９９２】

図１０９（Ｂ）に示すように中演出図柄８Ｃの代わりに特殊図柄が仮停止すると、図１０９（Ｃ）に示すように、アタック演出（リーチ前）が実行される。つまり、アタック演出（リーチ前）は、仮停止演出において特殊図柄が仮停止した場合に実行される演出である。アタック演出（リーチ前）では、表示画面７ａの中央上部に、「ＡＴＴＡＣＫ」というメッセージ画像ＭＳＧ１が表示される。このとき、演出ボタン６３を模したボタン画像ＢＧが表示画面７ａの右側下部に表示される。また、ボタン画像ＢＧの上方に「押せ」というメッセージ画像ＭＳＧ２が表示される。そして、遊技者が演出ボタン６３を押下すると、敵キャラクタ図柄ＣＲＢＧに重ねて攻撃を示す攻撃ラインＡＬが表示される。

【０９９３】

図１０９（Ｄ）に示す仮停止演出Ｂでは、左演出図柄８Ｌが「４」で仮停止し、右演出図柄８Ｒが「９」で仮停止し、中演出図柄８Ｃが「３」で仮停止した様子を示した。例えば、変動中の演出図柄が、左演出図柄８Ｌ→右演出図柄８Ｒ→中演出図柄８Ｃの順に仮停止するという具合である。

【０９９４】

図１０９（Ｃ）に示したアタック演出（リーチ前）の後、あるいは、図１０９（Ｄ）に示した仮停止演出Ｂの後、図１０９（Ａ）に示した変動開始演出が実行されることで、擬似連演出となる。本実施形態では、このような擬似連演出を７回繰り返す反復擬似連演出が実行される。そして、反復擬似連演出において、敵キャラクタ画像ＣＲＢＧが中演出図柄８Ｃの代わりに停止することで（図１０９（Ｂ））、アタック演出（リーチ前）が実行される（図１０９（Ｃ））。

【０９９５】

反復擬似連演出の終了後、図１０９（Ｅ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様で仮停止する演出である。ここでは、左演出図柄８Ｌ、および、右演出図柄８Ｒがともに「５」で仮停止した様子を示した。

【０９９６】

次に、図１０９（Ｆ）に示すように、アタック演出（リーチ後）が実行される。アタック演出（リーチ後）は、敵キャラクタにさらなる攻撃を加える演出である。ここでは、敵キャラクタＣＲＢが表示画面７ａの中央部に表示される。このとき、演出ボタン６３を模したボタン画像ＢＧが表示画面７ａの右側下部に表示される。また、ボタン画像ＢＧの上方に「連打」というメッセージ画像が表示される。そして、遊技者が演出ボタン６３を押下するたびに、敵キャラクタＣＲＢへの攻撃を示す攻撃画像ＡＧが表示される。複数の攻撃画像ＡＧが順に表示され、敵キャラクタＣＲＢと攻撃画像ＡＧが重なることで、敵キャラクタＣＲＢへのダメージが入る。

【０９９７】
次に、図１０９（Ｇ）に示すように、勝敗報知演出が実行される。勝敗報知演出は、味方キャラクタＣＲＡの勝利、敗北を報知する演出である。味方キャラクタＣＲＡが勝利した場合には当たりが確定する。ここでは、味方キャラクタＣＲＡが敗北したものとする。このとき、表示画面７ａの中央部に、敵キャラクタＣＲＢが表示される。また、「敗北」というメッセージ画像ＭＳＧが表示される。
【０９９８】
次に、図１０９（Ｈ）に示すように、確定停止演出（ハズレ）が実行される。確定停止演出（ハズレ）では、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがハズレの態様で確定停止する。ここでは、左右の演出図柄８Ｌ、８Ｒが「５」で確定停止し、中演出図柄８Ｃが「６」で確定停止した様子を示した。
【０９９９】
［効果例］
以下に、キャラクタ攻撃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、リーチ形成演出（図１０７（Ｅ）、図１０８（Ｅ）、図１０９（Ｅ））の前と後とで、一連の演出を実行可能となっている（図１０７（Ｃ）（Ｆ）、図１０８（Ｃ）（Ｆ）、図１０９（Ｃ）（Ｆ））。この構成によれば、一回の変動の中で統一のとれた演出が行えるため、遊技の興趣を向上させることができる。
【１０００】
［効果２］
上記実施形態の遊技機１では、リーチ形成演出（図１０７（Ｅ）、図１０８（Ｅ）、図１０９（Ｅ））の前と後とで、同一の敵キャラクタＣＲＢが登場する演出を実行する（図１０７（Ｃ）（Ｆ）、図１０８（Ｃ）（Ｆ）、図１０９（Ｃ）（Ｆ））。この構成によれば、一回の変動の中でより一層統一のとれた演出が行えるため、遊技の興趣を向上させることができる。
【１００１】
［効果３］
上記実施形態の遊技機１では、リーチ形成演出（図１０７（Ｅ）、図１０８（Ｅ）、図１０９（Ｅ））の前と後とで、同一の敵キャラクタＣＲＢを攻撃する演出を実行する（図１０７（Ｃ）（Ｆ）、図１０８（Ｃ）（Ｆ）、図１０９（Ｃ）（Ｆ））。この構成によれば、一回の変動の中でより一層統一のとれた演出が行えるため、遊技の興趣を向上させることができる。
【１００２】
［効果４］
上記実施形態の遊技機１では、リーチ形成演出（図１０７（Ｅ）、図１０８（Ｅ）、図１０９（Ｅ））の前に、擬似連演出（図１０７（Ａ）（Ｂ）（Ｃ）（Ｄ）、図１０８（Ａ）（Ｂ）（Ｃ）（Ｄ）、図１０８（Ａ）（Ｂ）（Ｃ）（Ｄ））を含む。この構成によれば、擬似連を含む演出により、遊技の興趣を向上させることができる。
【１００３】
［効果５］
上記実施形態の遊技機１では、中演出図柄８Ｃの代わりに敵キャラクタを模した敵キャラクタ図柄ＣＲＢＧが仮停止する演出を実行可能である（図１０７（Ｂ）、図１０８（Ｂ）、図１０９（Ｂ））。この構成によれば、擬似連演出が興味深いものとなる可能性が高く、遊技の興趣を向上させることができる。
【１００４】
［効果６］
上記実施形態の遊技機１では、アタック演出（リーチ前）が演出ボタン６３を用いた演出となっている（図１０９（Ｃ））。また、アタック演出（リーチ後）が演出ボタン６３を用いた演出となっている（図１０８（Ｆ）、図１０９（Ｆ））。この構成によれば、遊

技の興趣を向上させることができる。
【１００５】
［変形例］
以下に、操作ストック演出の変形例を示す。
［変形例１］
上記では、アタック演出（リーチ後）において、演出ボタン６３を模したボタン画像ＢＧを表示し、「連打」というメッセージ画像ＭＳＧを表示して、遊技者に連打を促していた。これに対し、「長押し」というメッセージ画像を表示して、遊技者に長押しを促すようにしてもよい。
【１００６】
［変形例２］
上記では特に言及していないが、敵キャラクタＣＲＢへの攻撃にあたり（アタック演出（リーチ前）、アタック演出（リーチ後））、敵キャラクタＣＲＢの体力を示すような表示をおこなうようにしてもよい。例えば、横長のバーにて体力表示をおこなうという具合である。
【１００７】
［変形例３］
上記では、演出ボタン６３の操作を例に挙げたが、遊技者が操作可能な操作部であればよく、演出ボタン６３の操作には限定されない。
【１００８】
［変形例４］
上記では第１特図保留についての演出を例に挙げたが、第２特図保留についての演出としてもよい。
【１００９】
［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]
遊技機であって、
演出図柄の変動開始から前記演出図柄が所定の態様で停止するリーチ形成までの第１期間と、前記リーチ形成から当落を報知するまでの第２期間とを含む変動期間において、前記第１期間および前記第２期間に跨る一連の演出を実行可能である、
ことを特徴とする遊技機。
【１０１０】
［態様Ｃ６－２］
態様Ｃ６－１に記載の遊技機であって、
前記一連の演出は、特定のキャラクタが登場する演出である、
ことを特徴とする遊技機。
【１０１１】
［態様Ｃ６－３］
態様Ｃ６－１または態様Ｃ６－２に記載の遊技機であって、
前記一連の演出は、特定のキャラクタを攻撃する攻撃演出である、
ことを特徴とする遊技機。
【１０１２】
［態様Ｃ６－４］
態様Ｃ６－１から態様Ｃ６－３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記一連の演出は、前記第１期間に、前記演出図柄が仮停止と再変動とを繰り返す擬似連演出を含む、
ことを特徴とする遊技機。
【１０１３】
［態様Ｃ６－５］

態様Ｃ６－４に記載の遊技機であって、
前記擬似連演出において、前記演出図柄の仮停止の際に、特定のキャラクタを模した図柄が仮停止するキャラクタ図柄停止演出を実行可能である、
ことを特徴とする遊技機。
【１０１４】
［態様Ｃ６－６］
態様Ｃ６－１から態様Ｃ６－５までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記一連の演出は、前記第１期間および前記第２期間の少なくとも一方に、遊技者による操作が可能な操作部を用いた操作部演出を含む、
ことを特徴とする遊技機。
【１０１５】
以下に図１１０～図１１２を用いて装飾図柄色変化演出Ａ～Ｃについて説明する。図１１０～図１１２において、画像表示装置７の表示画面７ａの前面（前方）周囲に配置される例えば第１可動役物１４、第２可動役物１５、他の可動役物が図面の見易さから省略されている。
【１０１６】
この装飾図柄色変化演出は、まず先読み演出によりその発生が予告され、さらに、装飾図柄の色を他の色へ変化させることができるものである。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信した各種コマンド（例えば、変動演出開始コマンド、事前判定コマンド）を解析し、装飾図柄色変化演出を実行する指示が含まれている場合に、ＲＯＭ１０３から対応する画像データを読み出して画像表示装置７の表示画面７ａに画像を表示させる。
【１０１７】
なお、装飾図柄色変化演出において使用される背景画像（「特定背景画像」という）は、通常背景画像に含まれない特定画像であり、例えば、月面画像、暗黒空間突入画像、暗黒空間脱出画像、宇宙船内の画像など特定画像となっている。通常背景画像は、例えば、都市画像、森林画像、海画像、海底画像、地下画像などの通常画像となっている。特定背景画像および通常背景画像は、静止画であってもよいし、動画であってもよい。
【１０１８】
ここでは、まず装飾図柄色変化演出Ａについて説明し、装飾図柄色変化演出Ｂ、そして装飾図柄色変化演出Ｃについて順番に説明する。
【１０１９】
［装飾図柄色変化演出Ａ］
装飾図柄色変化演出Ａについて図１１０を参照して説明する。図１１０は、装飾図柄色変化演出Ａを説明するための図である。装飾図柄色変化演出Ａは、まず先読み演出によりその発生が予告され、さらに、装飾図柄の色を他の色へ変化させることができるものである。
【１０２０】
まず、図１１０（Ａ）に示すように、画像表示装置７の表示画面７ａには、通常背景画像として都市画像ＴＨＧ１が表示され、立体画像の左装飾図柄８Ｌ、立体画像の中装飾図柄８Ｃ、立体画像の右装飾図柄８Ｒが表示画面７ａの上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「１」～数字「９」）の変動演出（変動表示）が開始される。
【１０２１】
数字「７」は明るい赤色を有している。数字「７」を除く奇数「１」、「３」、「５」および「９」は、すべて同一の明るい緑色を有している。偶数「２」、「４」、「６」および「８」は、すべて同一の明るい青色を有している。
【１０２２】
装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態

様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。なお、装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。

【１０２３】

第１特図保留の消化として現在変動中の左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒに対応する当該変動アイコン９Ｃは、画像表示装置７の表示画面７ａの下側中央に表示されている当該変動表示位置９Ｃｄ（矩形画像の上）に表示される。当該変動表示位置９Ｃｄの左側における表示画面７ａの領域には、第１特図保留として保留表示エリアが設けられている。この保留表示エリアには、４つの保留表示位置９Ａｄ（矩形画像の上）に保留アイコンがそれぞれ表示可能とされ最大で４つの保留アイコンをストックすることができるようになっている。４つの保留表示位置９Ａｄは、当該変動表示位置９Ｃｄに近い位置から表示画面７ａの左辺へ向かって、第１保留表示位置９Ａｄ、第２保留表示位置９Ａｄ、第３保留表示位置９Ａｄ、そして第４保留表示位置９Ａｄという順番で表示画面７ａの下辺に沿って直線状に整列配置され表示される。なお、当該変動表示位置９Ｃｄおよび保留表示位置９Ａｄは、装飾図柄色変化演出Ａが行われているとき、表示画面７ａから消えることなく常に表示されている。

【１０２４】

ここでは、当該変動表示位置９Ｃｄには、白い球状の当該変動アイコン９Ｃが表示され、第１保留表示位置９Ａｄには青い球状の保留アイコン９Ａが表示され、第２保留表示位置９Ａｄ～第４保留表示位置９Ａｄには、保留アイコンが表示されていない。つまり、保留アイコンが消化されずにストックされたものが１つだけ存在している状態となっている。以下の説明では、説明の便宜上、第１始動口２０および第２始動口２１へ遊技球が入球しない場合を前提とする。

【１０２５】

また、装飾図柄の変動演出（変動表示）において画像表示装置７の表示画面７ａの下側に表示されている、第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留に対応する保留アイコン９Ａ、第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留に対応する保留アイコン９Ｂのほかに、第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留と第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留とをそれぞれ図示しない数字として画像表示装置７の表示画面７ａの中央上側に配置されて表示されている。第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留の数を青色数字（明るい青色でもよし、暗い青色でもよいし、明るい青色と暗い青色との中間における青色でもよい。）で左側、第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留の数を赤色数字（明るい赤色でもよし、暗い赤色でもよいし、明るい赤色と暗い赤色との中間における赤色でもよい。）で右側に互いに離間した状態で表示画面７ａの中央上側に配置されて常に表示されている。これらの数字は、保留球の数を数値として表示されるため、表示画面７ａに表示される各種背景画像、各種装飾用画像に紛れて判別が困難となり難くすることができ、直感的にわかりやすい。なお、これらの数字は、表示画面７ａの最前面側に配置され、他の画像が表示画面７ａの最前面に対して後方に配置されて表示されるため、他の画像により視認性が阻害されないようになっている。

【１０２６】

ここで、保留アイコン９Ａおよび当該変動アイコン９Ｃ（以下、単に「アイコン」という場合がある。）について簡単に説明すると、形状や色の違いにより、アイコンに対応する抽選時の当たりの期待度の違いを表している。例えば、黄色（ゴールド）の星形のアイコン、黒い球状のアイコン、笑顔球体のアイコン、赤い球状のアイコン、青い球状のアイコン、白い球状のアイコンという６つのアイコンのうち、黄色（ゴールド）の星形のアイコンが最も当たりの期待度が高く、黒い球状のアイコンが２番目に当たりの期待度が高く、笑顔球体のアイコンが３番目に当たりの期待度が高く、赤い球状のアイコンが４番目に

当たりの期待度が高く、青い球状のアイコンが５番目に当たりの期待度が高く、白い球状のアイコンが最も当たりの期待度が低いものとなっている。笑顔球体のアイコンには、さらに、例えば青色→緑色→赤色→ゴールド（黄色）→七色（レインボー（大当たり濃厚））という順番で大当たりとなる期待度が高く設定されている。

【１０２７】

また、青い球状のアイコンは、常に点滅する表示態様となっており、消灯した状態で暗い青色を有した表示態様となり、点灯した状態で明るい青色を有した表示態様となり、消灯から点灯する状態へ段階的に明るい青色へ変化し、点灯から消灯する状態へ段階的に暗い青色へ変化するようになっている。

【１０２８】

また、赤い球状のアイコンは、常に点滅する表示態様となっており、消灯した状態で暗い赤色を有した表示態様となり、点灯した状態で明るい赤色を有した表示態様となり、消灯から点灯する状態へ段階的に明るい赤色へ変化し、点灯から消灯する状態へ段階的に暗い赤色へ変化するようになっている。

【１０２９】

図１１０（Ａ）において、第１保留表示位置９Ａｄには青い球状の保留アイコン９Ａが表示されている。これは、第１始動口２０へ遊技球が入球して先読み演出により装飾図柄色変化演出Ａを開始する予告を示唆している。装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、その後、左装飾図柄８Ｌが明るい緑色を有する数字「５」で停止表示され、明るい青色を有する中装飾図柄８Ｃが数字「６」で停止表示され、明るい赤色を有する右装飾図柄８Ｒが数字「７」で停止表示されることにより、はずれとなり、当該変動アイコン９Ｃが表示画面７ａから消える。

【１０３０】

続いて、図１１０（Ｂ）に示すように、第１保留表示位置９Ａｄに表示されていた青い球状の保留アイコン９Ａが当該変動表示位置９Ｃｄへ移動して青い球状の当該変動アイコン９Ｃとなり装飾図柄色変化演出Ａが開始されると、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃおよび右装飾図柄８Ｒが表示画面７ａから消え、さらに、表示画面７ａに表示されている通常背景画像である都市画像ＴＨＧ１から第１の特定背景画像として暗黒空間突入画像ＴＨＧ２へ切り替え、表示画面７ａの中央にキャラクタＣＲＢが所定回数（例えば、１０回～１５回）だけ点滅表示される。具体的には、表示画面７ａの中央にキャラクタＣＲＢが出現した際に、まずキャラクタＣＲＢが大きく点滅（例えば、１回～２回）し、その後、小さく点滅し、最後に再び大きく点滅（例えば、２回～３回）する。これにより、装飾図柄色変化演出Ａの開始を遊技者に認識しやすくすることができる。

【１０３１】

キャラクタＣＲＢが所定回数（例えば、１０回～１５回）だけ点滅表示されると、図１１０（Ｃ）に示すように、表示画面７ａに表示されている第１の特定背景画像である暗黒空間突入画像ＴＨＧ２から第２の特定背景画像として暗黒空間脱出画像ＴＨＧ３へ切り替え、左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒが表示画面７ａに再び表示されて現れる。左装飾図柄８Ｌは、暗い青色を有する数字「５」で仮停止表示され、右装飾図柄８Ｒは、暗い青色を有する数字「４」で仮停止される。

【１０３２】

数字「５」は、上述したように、明るい緑色を有しているが、装飾図柄色変化演出Ａが開始されると、強制的に明るい緑色から暗い青色へ変化し、装飾図柄色変化演出Ａにおいて明るい緑色を有して現れないようになっている。また、数字「４」は、上述したように、明るい青色を有しているが、装飾図柄色変化演出Ａが開始されると、強制的に明るい青色から暗い青色へ変化し、装飾図柄色変化演出Ａにおいて明るい青色を有して現れないようになっている。つまり、装飾図柄色変化演出Ａが開始されると、左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒは、同一の色である暗い青色を有する状態で表示画面７ａに表示される。明るい青色と暗い青色とは、青系の色であり相互に類似する色となっている。

【１０３３】

なお、装飾図柄色変化演出Ａが開始されると、左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒの大きさは、通常背景画像において表示されていた左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒの大きさと比べると、一回り大きくなる。

【１０３４】

その後、図１１０（Ｄ）に示すように、仮停止表示されていた数字「４」の右装飾図柄８Ｒが半透明となって前方へ向かって急速に移動して暗黒空間画像ＴＨＧ３が表す暗黒空間から脱出し、これに伴い後方から暗い青色を有する不透明な数字「５」が右装飾図柄８Ｒとして出現して仮停止表示される表示態様となり、図１１０（Ｅ）に示すように、左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒが同一の図柄で、暗い青色を有する不透明な数字「５」で仮停止表示される。

【１０３５】

その後、図１１０（Ｆ）に示すように、仮停止表示されていた数字「５」の左装飾図柄８Ｌが半透明となって前方へ向かって急速に移動して暗黒空間画像ＴＨＧ３が表す暗黒空間から脱出し、これに伴い後方から暗い青色を有する不透明な数字「６」が左装飾図柄８Ｌとして出現して仮停止表示される表示態様となり、図１１０（Ｇ）に示すように、左装飾図柄８Ｌは、暗い青色を有する数字「６」で仮停止表示され、右装飾図柄８Ｒは、暗い青色を有する数字「５」で仮停止される。数字「６」は、上述したように、明るい青色を有しているが、装飾図柄色変化演出Ａが開始されると、強制的に明るい青色から暗い青色へ変化し、装飾図柄色変化演出Ａにおいて明るい青色を有して現れないようになっている。

【１０３６】

その後、図１１０（Ｈ）に示すように、仮停止表示されていた数字「５」の右装飾図柄８Ｒが半透明となって前方へ向かって急速に移動して暗黒空間画像ＴＨＧ３が表す暗黒空間から脱出し、これに伴い後方から暗い青色を有する不透明な数字「６」が右装飾図柄８Ｒとして出現して仮停止表示される表示態様となり、左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒが同一の図柄で、暗い青色を有する不透明な数字「６」で仮停止表示される。

【１０３７】

その後、仮停止表示されていた数字「６」の左装飾図柄８Ｌが半透明となって前方へ向かって急速に移動して暗黒空間画像ＴＨＧ３が表す暗黒空間から脱出し、これに伴い後方から明るい赤色を有する不透明な数字「７」が左装飾図柄８Ｌとして出現して仮停止表示される表示態様となり、左装飾図柄８Ｌは、明るい赤色を有する数字「７」で仮停止表示され、右装飾図柄８Ｒは、暗い青色を有する数字「６」で仮停止される。数字「７」は、上述したように、明るい赤色を有しており、装飾図柄色変化演出Ａが開始されると、明るい赤色から暗い青色へ変化せず、つまり装飾図柄色変化演出Ａが開始されても、唯一、色の変化が生じずに現れるようになっている。

【１０３８】

その後、仮停止表示されていた数字「６」の右装飾図柄８Ｒが半透明となって前方へ向かって急速に移動して暗黒空間画像ＴＨＧ３が表す暗黒空間から脱出し、これに伴い後方から明るい赤色を有する不透明な数字「７」が右装飾図柄８Ｒとして出現すると、図１１０（Ｉ）に示すように、仮停止表示されると見せかけて、半透明となって前方へ向かって急速に移動して暗黒空間画像ＴＨＧ３が表す暗黒空間から脱出し、図１１０（Ｊ）に示すように、数字「７」の左装飾図柄８Ｌが表示画面７ａに仮停止表示され、右装飾図柄８Ｒおよび中装飾図柄８Ｃが表示画面７ａに表示されない表示態様となる。

【１０３９】

その後、数字「７」の左装飾図柄８Ｌの大きさが縮小開始し、所定時間（例えば、１秒）経過すると、図１１０（Ｋ）に示すように、表示画面７ａに表示されている第２の特定背景画像である暗黒空間脱出画像ＴＨＧ３から通常背景画像である都市画像ＴＨＧ１へ再び切り替え（このとき、通常背景画像として都市画像ＴＨＧ１から他の通常画像（例えば地下画像）へ切り替えてもよい）、明るい青色を有する不透明な数字「８」が右装飾図柄８Ｒとして表示画面７ａに現れて仮停止し、その後、数字「７」の左装飾図柄８Ｌの大き

さが元の大きさ（通常背景画像において表示されていた左装飾図柄８Ｌの大きさ）へ戻り、明るい緑色を有する不透明な数字「３」が中装飾図柄８Ｃとして表示画面７ａに現れて仮停止する。これにより、装飾図柄色変化演出Ａが終了する。

【１０４０】

その後、図１１０（Ｌ）に示すように、左装飾図柄８Ｌが明るい赤色を有する数字「７」で停止表示され、中装飾図柄８Ｃが明るい緑色を有する数字「３」で停止表示され、右装飾図柄８Ｒが明るい青色を有する数字「６」で停止表示されることにより、はずれとなり、当該変動アイコン９Ｃが表示画面７ａから消える。

【１０４１】

［装飾図柄色変化演出Ｂ］

次に、装飾図柄色変化演出Ｂについて図１１１を参照して説明する。図１１１は、装飾図柄色変化演出Ｂを説明するための図である。装飾図柄色変化演出Ｂは、まず先読み演出によりその発生が予告され、さらに、装飾図柄の色を他の色へ変化させることができるものである。

【１０４２】

まず、図１１１（Ａ）に示すように、画像表示装置７の表示画面７ａには、通常背景画像として都市画像ＴＨＧ１が表示され、立体画像の左装飾図柄８Ｌ、立体画像の中装飾図柄８Ｃ、立体画像の右装飾図柄８Ｒが表示画面７ａの上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「１」～数字「９」）の変動演出（変動表示）が開始される。

【１０４３】

数字「７」は明るい赤色を有している。数字「７」を除く奇数「１」、「３」、「５」および「９」は、すべて同一の明るい緑色を有している。偶数「２」、「４」、「６」および「８」は、すべて同一の明るい青色を有している。

【１０４４】

装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。なお、装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。

【１０４５】

第１特図保留の消化として現在変動中の左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒに対応する当該変動アイコン９Ｃは、画像表示装置７の表示画面７ａの下側中央に表示されている当該変動表示位置９Ｃｄ（矩形画像の上）に表示される。当該変動表示位置９Ｃｄの左側における表示画面７ａの領域には、第１特図保留として保留表示エリアが設けられている。この保留表示エリアには、４つの保留表示位置９Ａｄ（矩形画像の上）に保留アイコンがそれぞれ表示可能とされ最大で４つの保留アイコンをストックすることができるようになっている。４つの保留表示位置９Ａｄは、当該変動表示位置９Ｃｄに近い位置から表示画面７ａの左辺へ向かって、第１保留表示位置９Ａｄ、第２保留表示位置９Ａｄ、第３保留表示位置９Ａｄ、そして第４保留表示位置９Ａｄという順番で表示画面７ａの下辺に沿って直線状に整列配置され表示される。なお、当該変動表示位置９Ｃｄおよび保留表示位置９Ａｄは、装飾図柄色変化演出Ｂが行われているとき、表示画面７ａから消えることなく常に表示されている。

【１０４６】

ここでは、当該変動表示位置９Ｃｄには、白い球状の当該変動アイコン９Ｃが表示され、第１保留表示位置９Ａｄには青い球状の保留アイコン９Ａが表示され、第２保留表示位置９Ａｄ～第４保留表示位置９Ａｄには、保留アイコンが表示されていない。つまり、保留アイコンが消化されずにストックされたものが１つだけ存在している状態となっている

。以下の説明では、説明の便宜上、第１始動口２０および第２始動口２１へ遊技球が入球しない場合を前提とする。

【１０４７】

また、装飾図柄の変動演出（変動表示）において画像表示装置７の表示画面７ａの下側に表示されている、第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留に対応する保留アイコン９Ａ、第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留に対応する保留アイコン９Ｂのほかに、第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留と第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留とをそれぞれ図示しない数字として画像表示装置７の表示画面７ａの中央上側に配置されて表示されている。第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留の数を青色数字（明るい青色でもよし、暗い青色でもよいし、明るい青色と暗い青色との中間における青色でもよい。）で左側、第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留の数を赤色数字（明るい赤色でもよし、暗い赤色でもよいし、明るい赤色と暗い赤色との中間における赤色でもよい。）で右側に互いに離間した状態で表示画面７ａの中央上側に配置されて常に表示されている。これらの数字は、保留球の数を数値として表示されるため、表示画面７ａに表示される各種背景画像、各種装飾用画像に紛れて判別が困難となり難くすることができ、直感的にわかりやすい。なお、これらの数字は、表示画面７ａの最前面側に配置され、他の画像が表示画面７ａの最前面に対して後方に配置されて表示されるため、他の画像により視認性が阻害されないようになっている。

【１０４８】

ここで、保留アイコン９Ａおよび当該変動アイコン９Ｃ（以下、単に「アイコン」という場合がある。）について簡単に説明すると、形状や色の違いにより、アイコンに対応する抽選時の当たりの期待度の違いを表している。例えば、黄色（ゴールド）の星形のアイコン、黒い球状のアイコン、笑顔球体のアイコン、赤い球状のアイコン、青い球状のアイコン、白い球状のアイコンという６つのアイコンのうち、黄色（ゴールド）の星形のアイコンが最も当たりの期待度が高く、黒い球状のアイコンが２番目に当たりの期待度が高く、笑顔球体のアイコンが３番目に当たりの期待度が高く、赤い球状のアイコンが４番目に当たりの期待度が高く、青い球状のアイコンが５番目に当たりの期待度が高く、白い球状のアイコンが最も当たりの期待度が低いものとなっている。笑顔球体のアイコンには、さらに、例えば青色→緑色→赤色→ゴールド（黄色）→七色（レインボー（大当たり濃厚））という順番で大当たりとなる期待度が高く設定されている。

【１０４９】

また、青い球状のアイコンは、常に点滅する表示態様となっており、消灯した状態で暗い青色を有した表示態様となり、点灯した状態で明るい青色を有した表示態様となり、消灯から点灯する状態へ段階的に明るい青色へ変化し、点灯から消灯する状態へ段階的に暗い青色へ変化するようになっている。

【１０５０】

また、赤い球状のアイコンは、常に点滅する表示態様となっており、消灯した状態で暗い赤色を有した表示態様となり、点灯した状態で明るい赤色を有した表示態様となり、消灯から点灯する状態へ段階的に明るい赤色へ変化し、点灯から消灯する状態へ段階的に暗い赤色へ変化するようになっている。

【１０５１】

図１１１（Ａ）において、第１保留表示位置９Ａｄには青い球状の保留アイコン９Ａが表示されている。これは、第１始動口２０へ遊技球が入球して先読み演出により装飾図柄色変化演出Ｂを開始する予告を示唆している。装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、その後、左装飾図柄８Ｌが明るい緑色を有する数字「５」で停止表示され、明るい青色を有する中装飾図柄８Ｃが数字「６」で停止表示され、明るい赤色を有する右装飾図柄８Ｒが数字「７」で停止表示されることにより、はずれとなり、当該変動アイコン９Ｃが表示画面７ａから消える。

【１０５２】

続いて、図１１１（Ｂ）に示すように、第１保留表示位置９Ａｄに表示されていた青い球状の保留アイコン９Ａが当該変動表示位置９Ｃｄへ移動して青い球状の当該変動アイコン９Ｃとなり装飾図柄色変化演出Ｂが開始されると、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃおよび右装飾図柄８Ｒが表示画面７ａから消え、さらに、表示画面７ａに表示されている通常背景画像である都市画像ＴＨＧ１から第１の特定背景画像として暗黒空間突入画像ＴＨＧ２へ切り替え、表示画面７ａの中央にキャラクタＣＲＢが所定回数（例えば、１０回～１５回）だけ点滅表示される。具体的には、表示画面７ａの中央にキャラクタＣＲＢが出現した際に、まずキャラクタＣＲＢが大きく点滅（例えば、１回～２回）し、その後、小さく点滅し、最後に再び大きく点滅（例えば、２回～３回）する。これにより、装飾図柄色変化演出Ｂの開始を遊技者に認識しやすくすることができる。

【１０５３】

キャラクタＣＲＢが所定回数（例えば、１０回～１５回）だけ点滅表示されると、図１１１（Ｃ）に示すように、表示画面７ａに表示されている第１の特定背景画像である暗黒空間突入画像ＴＨＧ２から第２の特定背景画像として暗黒空間脱出画像ＴＨＧ３へ切り替え、左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒが表示画面７ａに再び表示されて現れる。左装飾図柄８Ｌは、暗い青色を有する数字「５」で仮停止表示され、右装飾図柄８Ｒは、暗い青色を有する数字「４」で仮停止される。

【１０５４】

数字「５」は、上述したように、明るい緑色を有しているが、装飾図柄色変化演出Ｂが開始されると、強制的に明るい緑色から暗い青色へ変化し、装飾図柄色変化演出Ｂにおいて明るい緑色を有して現れないようになっている。また、数字「４」は、上述したように、明るい青色を有しているが、装飾図柄色変化演出Ｂが開始されると、強制的に明るい青色から暗い青色へ変化し、装飾図柄色変化演出Ｂにおいて明るい青色を有して現れないようになっている。つまり、装飾図柄色変化演出Ｂが開始されると、左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒは、同一の色である暗い青色を有する状態で表示画面７ａに表示される。明るい青色と暗い青色とは、青系の色であり相互に類似する色となっている。

【１０５５】

なお、装飾図柄色変化演出Ｂが開始されると、左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒの大きさは、通常背景画像において表示されていた左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒの大きさと比べると、一回り大きくなる。

【１０５６】

その後、図１１１（Ｄ）に示すように、仮停止表示されていた数字「４」の右装飾図柄８Ｒが半透明となって前方へ向かって急速に移動して暗黒空間画像ＴＨＧ３が表す暗黒空間から脱出し、これに伴い後方から暗い青色を有する不透明な数字「５」が右装飾図柄８Ｒとして出現して仮停止表示される表示態様となり、図１１１（Ｅ）に示すように、左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒが同一の図柄で、暗い青色を有する不透明な数字「５」で仮停止表示される。

【１０５７】

その後、図１１１（Ｆ）に示すように、仮停止表示されていた数字「５」の左装飾図柄８Ｌが半透明となって前方へ向かって急速に移動して暗黒空間画像ＴＨＧ３が表す暗黒空間から脱出し、これに伴い後方から暗い青色を有する不透明な数字「６」が左装飾図柄８Ｌとして出現して仮停止表示される表示態様となり、図１１１（Ｇ）に示すように、左装飾図柄８Ｌは、暗い青色を有する数字「６」で仮停止表示され、右装飾図柄８Ｒは、暗い青色を有する数字「５」で仮停止される。数字「６」は、上述したように、明るい青色を有しているが、装飾図柄色変化演出Ｂが開始されると、強制的に明るい青色から暗い青色へ変化し、装飾図柄色変化演出Ｂにおいて明るい青色を有して現れないようになっている。

【１０５８】

その後、図１１１（Ｈ）に示すように、仮停止表示されていた数字「５」の右装飾図柄８Ｒが半透明となって前方へ向かって急速に移動して暗黒空間画像ＴＨＧ３が表す暗黒空

間から脱出し、これに伴い後方から暗い青色を有する不透明な数字「６」が右装飾図柄８Ｒとして出現すると、図１１１（Ｉ），（Ｊ）に示すように、仮停止表示されると見せかけて、半透明となって前方へ向かって急速に移動して暗黒空間画像ＴＨＧ３が表す暗黒空間から脱出し、図１１１（Ｋ）に示すように、数字「６」の左装飾図柄８Ｌが表示画面７ａに仮停止表示され、右装飾図柄８Ｒおよび中装飾図柄８Ｃが表示画面７ａに表示されない表示態様となる。

【１０５９】

その後、数字「６」の左装飾図柄８Ｌの大きさが縮小開始し、所定時間（例えば、１秒）経過すると、図１１１（Ｌ）に示すように、表示画面７ａに表示されている第２の特定背景画像である暗黒空間脱出画像ＴＨＧ３から通常背景画像である都市画像ＴＨＧ１へ再び切り替え（このとき、通常背景画像として都市画像ＴＨＧ１から他の通常画像（例えば地下画像）へ切り替えてもよい）、明るい赤色を有する不透明な数字「７」が右装飾図柄８Ｒとして表示画面７ａに現れて仮停止し、その後、暗い青色を有する数字「６」の左装飾図柄８Ｌの大きさが元の大きさ（通常背景画像において表示されていた左装飾図柄８Ｌの大きさ）へ戻りながら暗い青色から明るい青色へ戻り、明るい緑色を有する不透明な数字「３」が中装飾図柄８Ｃとして表示画面７ａに現れて仮停止する。これにより、装飾図柄色変化演出Ｂが終了する。

【１０６０】

その後、図１１１（Ｍ）に示すように、左装飾図柄８Ｌが明るい青色を有する数字「６」で停止表示され、中装飾図柄８Ｃが明るい緑色を有する数字「３」で停止表示され、右装飾図柄８Ｒが明るい赤色を有する数字「７」で停止表示されることにより、はずれとなり、当該変動アイコン９Ｃが表示画面７ａから消える。

【１０６１】

［装飾図柄色変化演出Ｃ］

次に、装飾図柄色変化演出Ｃについて図１１２を参照して説明する。図１１２は、装飾図柄色変化演出Ｃを説明するための図である。装飾図柄色変化演出Ｃは、まず先読み演出によりその発生が予告され、さらに、装飾図柄の色を他の色へ変化させることができるものである。

【１０６２】

まず、図１１２（Ａ）に示すように、画像表示装置７の表示画面７ａには、通常背景画像として都市画像ＴＨＧ１が表示され、立体画像の左装飾図柄８Ｌ、立体画像の中装飾図柄８Ｃ、立体画像の右装飾図柄８Ｒが表示画面７ａの上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「１」～数字「９」）の変動演出（変動表示）が開始される。

【１０６３】

数字「７」は明るい赤色を有している。数字「７」を除く奇数「１」、「３」、「５」および「９」は、すべて同一の明るい緑色を有している。偶数「２」、「４」、「６」および「８」は、すべて同一の明るい青色を有している。

【１０６４】

装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。なお、装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。

【１０６５】

第１特図保留の消化として現在変動中の左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒに対応する当該変動アイコン９Ｃは、画像表示装置７の表示画面７ａの下側中央に表示されている当該変動表示位置９Ｃｄ（矩形画像の上）に表示される。当該変動表示位置

９Ｃｄの左側における表示画面７ａの領域には、第１特図保留として保留表示エリアが設けられている。この保留表示エリアには、４つの保留表示位置９Ａｄ（矩形画像の上）に保留アイコンがそれぞれ表示可能とされ最大で４つの保留アイコンをストックすることができるようになっている。４つの保留表示位置９Ａｄは、当該変動表示位置９Ｃｄに近い位置から表示画面７ａの左辺へ向かって、第１保留表示位置９Ａｄ、第２保留表示位置９Ａｄ、第３保留表示位置９Ａｄ、そして第４保留表示位置９Ａｄという順番で表示画面７ａの下辺に沿って直線状に整列配置され表示される。なお、当該変動表示位置９Ｃｄおよび保留表示位置９Ａｄは、装飾図柄色変化演出Ｃが行われているとき、表示画面７ａから消えることなく常に表示されている。

【１０６６】

ここでは、当該変動表示位置９Ｃｄには、白い球状の当該変動アイコン９Ｃが表示され、第１保留表示位置９Ａｄには青い球状の保留アイコン９Ａが表示され、第２保留表示位置９Ａｄ～第４保留表示位置９Ａｄには、保留アイコンが表示されていない。つまり、保留アイコンが消化されずにストックされたものが１つだけ存在している状態となっている。以下の説明では、説明の便宜上、第１始動口２０および第２始動口２１へ遊技球が入球しない場合を前提とする。

【１０６７】

また、装飾図柄の変動演出（変動表示）において画像表示装置７の表示画面７ａの下側に表示されている、第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留に対応する保留アイコン９Ａ、第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留に対応する保留アイコン９Ｂのほかに、第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留と第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留とをそれぞれ図示しない数字として画像表示装置７の表示画面７ａの中央上側に配置されて表示されている。第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留の数を青色数字（明るい青色でもよし、暗い青色でもよいし、明るい青色と暗い青色との中間における青色でもよい。）で左側、第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留の数を赤色数字（明るい赤色でもよし、暗い赤色でもよいし、明るい赤色と暗い赤色との中間における赤色でもよい。）で右側に互いに離間した状態で表示画面７ａの中央上側に配置されて常に表示されている。これらの数字は、保留球の数を数値として表示されるため、表示画面７ａに表示される各種背景画像、各種装飾用画像に紛れて判別が困難となり難くすることができ、直感的にわかりやすい。なお、これらの数字は、表示画面７ａの最前面側に配置され、他の画像が表示画面７ａの最前面に対して後方に配置されて表示されるため、他の画像により視認性が阻害されないようになっている。

【１０６８】

ここで、保留アイコン９Ａおよび当該変動アイコン９Ｃ（以下、単に「アイコン」という場合がある。）について簡単に説明すると、形状や色の違いにより、アイコンに対応する抽選時の当たりの期待度の違いを表している。例えば、黄色（ゴールド）の星形のアイコン、黒い球状のアイコン、笑顔球体のアイコン、赤い球状のアイコン、青い球状のアイコン、白い球状のアイコンという６つのアイコンのうち、黄色（ゴールド）の星形のアイコンが最も当たりの期待度が高く、黒い球状のアイコンが２番目に当たりの期待度が高く、笑顔球体のアイコンが３番目に当たりの期待度が高く、赤い球状のアイコンが４番目に当たりの期待度が高く、青い球状のアイコンが５番目に当たりの期待度が高く、白い球状のアイコンが最も当たりの期待度が低いものとなっている。笑顔球体のアイコンには、さらに、例えば青色→緑色→赤色→ゴールド（黄色）→七色（レインボー（大当たり濃厚））という順番で大当たりとなる期待度が高く設定されている。

【１０６９】

また、青い球状のアイコンは、常に点滅する表示態様となっており、消灯した状態で暗い青色を有した表示態様となり、点灯した状態で明るい青色を有した表示態様となり、消灯から点灯する状態へ段階的に明るい青色へ変化し、点灯から消灯する状態へ段階的に暗い青色へ変化するようになっている。

【１０７０】
また、赤い球状のアイコンは、常に点滅する表示態様となっており、消灯した状態で暗い赤色を有した表示態様となり、点灯した状態で明るい赤色を有した表示態様となり、消灯から点灯する状態へ段階的に明るい赤色へ変化し、点灯から消灯する状態へ段階的に暗い赤色へ変化するようになっている。
【１０７１】
図１１２（Ａ）において、第１保留表示位置９Ａｄには青い球状の保留アイコン９Ａが表示されている。これは、第１始動口２０へ遊技球が入球して先読み演出により装飾図柄色変化演出Ｃを開始する予告を示唆している。装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、その後、左装飾図柄８Ｌが明るい緑色を有する数字「５」で停止表示され、明るい青色を有する中装飾図柄８Ｃが数字「６」で停止表示され、明るい赤色を有する右装飾図柄８Ｒが数字「７」で停止表示されることにより、はずれとなり、当該変動アイコン９Ｃが表示画面７ａから消える。
【１０７２】
続いて、図１１２（Ｂ）に示すように、第１保留表示位置９Ａｄに表示されていた青い球状の保留アイコン９Ａが当該変動表示位置９Ｃｄへ移動して青い球状の当該変動アイコン９Ｃとなり装飾図柄色変化演出Ｃが開始されると、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃおよび右装飾図柄８Ｒが表示画面７ａから消え、さらに、表示画面７ａに表示されている通常背景画像である都市画像ＴＨＧ１から第１の特定背景画像として暗黒空間突入画像ＴＨＧ２へ切り替え、表示画面７ａの中央にキャラクタＣＲＢが所定回数（例えば、１０回～１５回）だけ点滅表示される。具体的には、表示画面７ａの中央にキャラクタＣＲＢが出現した際に、まずキャラクタＣＲＢが大きく点滅（例えば、１回～２回）し、その後、小さく点滅し、最後に再び大きく点滅（例えば、２回～３回）する。これにより、装飾図柄色変化演出Ｃの開始を遊技者に認識しやすくすることができる。
【１０７３】
キャラクタＣＲＢが所定回数（例えば、１０回～１５回）だけ点滅表示されると、図１１２（Ｃ）に示すように、表示画面７ａに表示されている第１の特定背景画像である暗黒空間突入画像ＴＨＧ２から第２の特定背景画像として暗黒空間脱出画像ＴＨＧ３へ切り替え、左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒが表示画面７ａに再び表示されて現れる。左装飾図柄８Ｌは、暗い青色を有する数字「５」で仮停止表示され、右装飾図柄８Ｒは、暗い青色を有する数字「４」で仮停止される。
【１０７４】
数字「５」は、上述したように、明るい緑色を有しているが、装飾図柄色変化演出Ｃが開始されると、強制的に明るい緑色から暗い青色へ変化し、装飾図柄色変化演出Ｃにおいて明るい緑色を有して現れないようになっている。また、数字「４」は、上述したように、明るい青色を有しているが、装飾図柄色変化演出Ｃが開始されると、強制的に明るい青色から暗い青色へ変化し、装飾図柄色変化演出Ｃにおいて明るい青色を有して現れないようになっている。つまり、装飾図柄色変化演出Ｃが開始されると、左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒは、同一の色である暗い青色を有する状態で表示画面７ａに表示される。明るい青色と暗い青色とは、青系の色であり相互に類似する色となっている。
【１０７５】
なお、装飾図柄色変化演出Ｃが開始されると、左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒの大きさは、通常背景画像において表示されていた左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒの大きさと比べると、一回り大きくなる。
【１０７６】
その後、図１１２（Ｄ）に示すように、仮停止表示されていた数字「４」の右装飾図柄８Ｒが半透明となって前方へ向かって急速に移動して暗黒空間画像ＴＨＧ３が表す暗黒空間から脱出し、これに伴い後方から暗い青色を有する不透明な数字「５」が右装飾図柄８Ｒとして出現して仮停止表示される表示態様となり、図１１２（Ｅ）に示すように、左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒが同一の図柄で、暗い青色を有する不透明な数字「５」

で仮停止表示される。
【１０７７】
その後、図１１２（Ｆ）に示すように、仮停止表示されていた数字「５」の左装飾図柄８Ｌが半透明となって前方へ向かって急速に移動して暗黒空間画像ＴＨＧ３が表す暗黒空間から脱出し、これに伴い後方から暗い青色を有する不透明な数字「６」が左装飾図柄８Ｌとして出現して仮停止表示される表示態様となり、図１１２（Ｇ）に示すように、左装飾図柄８Ｌは、暗い青色を有する数字「６」で仮停止表示され、右装飾図柄８Ｒは、暗い青色を有する数字「５」で仮停止される。数字「６」は、上述したように、明るい青色を有しているが、装飾図柄色変化演出Ｃが開始されると、強制的に明るい青色から暗い青色へ変化し、装飾図柄色変化演出Ｃにおいて明るい青色を有して現れないようになっている。
【１０７８】
その後、図１１２（Ｈ）に示すように、仮停止表示されていた数字「５」の右装飾図柄８Ｒが半透明となって前方へ向かって急速に移動して暗黒空間画像ＴＨＧ３が表す暗黒空間から脱出し、これに伴い後方から暗い青色を有する不透明な数字「６」が右装飾図柄８Ｒとして出現すると、図１１２（Ｉ）に示すように、左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒが互いに接近し、暗い青色を有する数字「６」の左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒから明るい青色を有する数字「６」の左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒへ戻り、再び左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒが互いに離間して再び元の位置へ戻る。そして、図１１２（Ｊ）に示すように、表示画面７ａの中央から火の玉（ファイヤーボール）が現れて円弧を描くように下方に存在する青い球状の当該変動アイコン９Ｃへ向かって移動して当該変動アイコン９Ｃと衝突する表示態様となる。
【１０７９】
この衝突により、図１１２（Ｋ）に示すように、青い球状の当該変動アイコン９Ｃから黄色（ゴールド）の星形の当該変動アイコンへ変化する。
【１０８０】
その後、図１１２（Ｌ）に示すように、表示画面７ａに表示されている第２の特定背景画像である暗黒空間脱出画像ＴＨＧ３から通常背景画像である都市画像ＴＨＧ１へ再び切り替え（このとき、通常背景画像として都市画像ＴＨＧ１から他の通常画像（例えば地下画像）へ切り替えてもよい）る。これにより、装飾図柄色変化演出Ｃが終了する。
【１０８１】
その後、左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒが表示画面７ａから消えると、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃおよび右装飾図柄８Ｒの変動演出（変動表示）が再び開始されることとなる。このとき、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃおよび右装飾図柄８Ｒの色は、元に戻り、数字「７」を除く奇数「１」、「３」、「５」および「９」は、すべて同一の明るい緑色へ戻り、偶数「２」、「４」、「６」および「８」は、すべて同一の明るい青色へ戻る。なお、数字「７」は装飾図柄色変化演出Ｃの有無にかかわらず常に明るい赤色ままとなっている。
【１０８２】
その後、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃおよび右装飾図柄８Ｒが同一の図柄で停止表示されると、大当たりとなってその後に大当たり遊技（大当たり演出）が開始されるのに対して、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃおよび右装飾図柄８Ｒが同一の図柄で停止表示されると、はずれとなる。大当たり、または、はずれが確定すると、当該変動アイコン９Ｃが表示画面７ａから消える。
【１０８３】
［効果例］
以下に、装飾図柄色変化演出の効果例を示す。
［効果１］
上記実施形態の遊技機１では、例えば、図１１０の装飾図柄色変化演出Ａ、図１１１の装飾図柄色変化演出Ｂ、図１１２の装飾図柄色変化演出Ｃにおいて、複数種類の画像を表

示可能な画像表示装置７（表示手段）を備え、明るい青色（第１色）を有する偶数「２」、「４」、「６」および「８」（第１図柄）および明るい青色（第１色）と異なる明るい緑色（第２色）を有する奇数「７」を除く奇数「１」、「３」、「５」および「９」（第２図柄）のうちの一種類以上による変動演出（変動表示）のうち、第１図柄および第２図柄を明るい青色（第１色）と類似する暗い青色（第３色）に変更可能な特定演出（装飾図柄色変化演出Ａでは図１１０（Ｃ）～（Ｈ）、装飾図柄色変化演出Ｂでは図１１１（Ｃ）～（Ｋ）、装飾図柄色変化演出Ｃでは図１１２（Ｃ）～（Ｈ））を実行することができるようになっている。この構成によれば、特定演出において、第１図柄および第２図柄を明るい青色（第１色）と類似する暗い青色（第３色）に変更することができるようになっているため、図柄の色が変化することにより、図柄の変動演出（変動表示）に対する単調さをなくすことに寄与することができる。したがって、興趣の向上を図ることができる。

【１０８４】

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、例えば、図１１０の装飾図柄色変化演出Ａ、図１１１の装飾図柄色変化演出Ｂ、図１１２の装飾図柄色変化演出Ｃにおいて、明るい青色（第１色）は、青色の球状の当該変動アイコン９Ｃに付された色と同一の色となるようになっている。青い球状のアイコンは、常に点滅する表示態様となっており、消灯した状態で暗い青色を有した表示態様となり、点灯した状態で明るい青色を有した表示態様となり、消灯から点灯する状態へ段階的に明るい青色へ変化し、点灯から消灯する状態へ段階的に暗い青色へ変化するようになっている。つまり、青い球状の当該変動アイコン９Ｃが点滅する表示態様となっているため、点滅する際に、偶数「２」、「４」、「６」および「８」（第１図柄）の明るい青色（第１色）と同一の色となる場合がある。この構成によれば、青い球状の当該変動アイコン９Ｃの点滅、偶数「２」、「４」、「６」および「８」（第１図柄）の色に対して青い球状の当該変動アイコン９Ｃの色が一部連動している表示態様とすることができる。

【１０８５】

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、例えば、図１１０の装飾図柄色変化演出Ａ、図１１１の装飾図柄色変化演出Ｂ、図１１２の装飾図柄色変化演出Ｃにおいて、特定演出は、第１図柄と第２図柄とによる予め定めた組み合わせとして、左装飾図柄８Ｌが奇数「５」（第２図柄）であり、右装飾図柄が偶数「４」（第１図柄）である組み合わせから開始するようになっている。この構成によれば、特定演出の開始として第１図柄と第２図柄とによる予め定めた組み合わせとなっているため、特定演出の開始時期を遊技者にわかりやすく伝えることができる。

【１０８６】

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、例えば、図１１２の装飾図柄色変化演出Ｃにおいて、特定演出では、暗い青色を有する偶数「６」（第１図柄）によりリーチを形成するときに、偶数「６」（第１図柄）を暗い青色（第３色）から明るい青色（第１色）へ再び変更することができるようになっている。この構成によれば、特定演出において第１図柄でリーチが形成されると、色の変化によりリーチの形成をより目立たせることができるし、色の変化により遊技者に対して当たりの期待度アップを予感させることに寄与することができる。

【１０８７】

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、例えば、図１１０の装飾図柄色変化演出Ａ、図１１１の装飾図柄色変化演出Ｂ、図１１２の装飾図柄色変化演出Ｃにおいて、特定演出が終了すると、暗い青色（第３色）へ変更された偶数「２」、「４」、「６」および「８」（第１図柄）を再び明るい青色（第１色）に変更し、暗い青色（第３色）へ変更された奇数「７」を除く奇数「１」、「３」、「５」および「９」（第２図柄）を再び明るい緑色（第２色

）に変更することができるようになっている。この構成によれば、特定演出が終了したことにより特定演出の終了から他の演出への流れを違和感なく行うことに寄与することができる。

【１０８８】

［効果６］

上記実施形態の遊技機１では、例えば、図１１０の装飾図柄色変化演出Ａ、図１１１の装飾図柄色変化演出Ｂ、図１１２の装飾図柄色変化演出Ｃにおいて、奇数「１」、「３」、「５」および「９」（第２図柄）には、さらに、明るい青色（第１色）、明るい緑色（第２色）および暗い青色（第３色）とそれぞれ異なる明るい赤色（第４色）を有する奇数「７」が含まれ、特定演出では、明るい赤色（第４色）を有する奇数「７」（第２図柄）を暗い青色（第３色）へ変更しないようになっている。この構成によれば、特定演出において色の変化が生じない奇数「７」（第２図柄）を唯一の図柄とすることができ、奇数「７」（第２図柄）の存在をより目立たせることでき、特定演出に奇数「７」（第２図柄）が出現したときに遊技者に対して当たりの期待度アップを予感させることに寄与することができる。

【１０８９】

［変形例］

以下に、装飾図柄色変化演出の変形例を示す。

［変形例１］

図１１０の装飾図柄色変化演出Ａ、図１１１の装飾図柄色変化演出Ｂ、図１１２の装飾図柄色変化演出Ｃでは、第１始動口２０に遊技球が入球したことに基づいて行われるものであった。言い換えると、いわゆる左打ちという遊技状態において行われるものであった。しかし、第２始動口２１に遊技球が入球したことに基づいて行われるようにしてもよい。言い換えると、いわゆる右打ちという遊技状態において行われるようにしてもよい。

【１０９０】

［変形例２］

図１１０の装飾図柄色変化演出Ａ、図１１１の装飾図柄色変化演出Ｂ、図１１２の装飾図柄色変化演出Ｃにおいて、各種図柄は数字図柄であり、キャラクタ画像が全く設けられていなかった。しかし、奇数「１」、「３」、「５」および「９」（第２図柄）のみキャラクタ画像が設けられ、特定演出（装飾図柄色変化演出Ａでは図１１０（Ｃ）～（Ｈ）、装飾図柄色変化演出Ｂでは図１１１（Ｃ）～（Ｋ）、装飾図柄色変化演出Ｃでは図１１２（Ｃ）～（Ｈ））では、奇数「１」、「３」、「５」および「９」（第２図柄）に設けられたキャラクタ画像を削除するようにしてもよい。こうすれば、特定演出において色の変化が生じるのはキャラクタ画像ではなく、奇数や偶数という数字部分であるため、キャラクタ画像を削除することにより数字部分の色変化の発生を遊技者にわかりやすく強調することができる。なお、奇数「７」（第２図柄）にキャラクタ画像を設ける場合には、特定演出では、奇数「７」（第２図柄）に設けられたキャラクタ画像を削除しない。これにより、特定演出においてキャラクタ画像が設けられた唯一の図柄とすることができ、奇数「７」（第２図柄）の存在をより目立たせることでき、特定演出に奇数「７」（第２図柄）が出現したときに遊技者に対して当たりの期待度アップを予感させることに寄与することができる。

【１０９１】

［変形例３］

図１１０の装飾図柄色変化演出Ａ、図１１１の装飾図柄色変化演出Ｂ、図１１２の装飾図柄色変化演出Ｃでは、第１始動口２０へ遊技球が入球して先読み演出により青い球状の保留アイコン９Ａが保留表示位置９Ａｄに表示され装飾図柄色変化演出を開始する予告を示唆していた。しかし、第１始動口２０へ遊技球が入球して先読み演出により赤い球状の保留アイコン９Ａが保留表示位置９Ａｄに表示されたときに装飾図柄色変化演出を開始する予告を示唆してもよい。この場合、特定演出において、奇数「７」を除いて、図１１０の装飾図柄色変化演出Ａ、図１１１の装飾図柄色変化演出Ｂ、図１１２の装飾図柄色変化

演出Ｃと同様に、奇数「１」、「３」、「５」および「９」と、偶数「２」、「４」、「６」および「８」と、を強制的に暗い青色へ変更するようにしてもよいし、赤い球状の保留アイコン９Ａが青い球状の保留アイコン９Ａと比べて、当たりの期待度が高いため、奇数「７」の明るい赤色と同一の色となるように、奇数「１」、「３」、「５」および「９」と、偶数「２」、「４」、「６」および「８」と、を強制的に明るい赤色へ変更するようにしてもよい。

【１０９２】

［変形例４］

図１１０の装飾図柄色変化演出Ａ、図１１１の装飾図柄色変化演出Ｂ、図１１２の装飾図柄色変化演出Ｃでは、特定演出が終了すると、暗い青色（第３色）へ変更された偶数「２」、「４」、「６」および「８」（第１図柄）を再び明るい青色（第１色）に変更し、暗い青色（第３色）へ変更された奇数「７」を除く奇数「１」、「３」、「５」および「９」（第２図柄）を再び明るい緑色（第２色）に変更していた。しかし、暗い青色（第３色）へ変更された偶数「２」、「４」、「６」および「８」（第１図柄）を明るい青色（第１色）に変更せずそのまま暗い青色に維持するようにしてもよいし、暗い青色（第３色）へ変更された奇数「７」を除く奇数「１」、「３」、「５」および「９」（第２図柄）を明るい緑色（第２色）に変更せずそのまま暗い青色に維持するようにしてもよい。こうすれば、特定演出の終了後における演出のバリエーションを増やすことができ、図柄の色により多様な演出を遊技者に提供することができる。

【１０９３】

［変形例５］

図１１０の装飾図柄色変化演出Ａ、図１１１の装飾図柄色変化演出Ｂ、図１１２の装飾図柄色変化演出Ｃでは、特定演出において、偶数「２」、「４」、「６」および「８」（第１図柄）を明るい青色から暗い青色に強制的に変更し、奇数「７」を除く奇数「１」、「３」、「５」および「９」（第２図柄）を明るい緑色から暗い青色に強制的に変更していた。しかし、特定演出において、偶数「２」、「４」、「６」および「８」（第１図柄）を明るい青色から暗い緑色に強制的に変更し、奇数「７」を除く奇数「１」、「３」、「５」および「９」（第２図柄）を明るい緑色から暗い緑色に強制的に変更してもよい。なお、明るい緑色と暗い緑色とは、緑系の色であり相互に類似する色となっている。

【１０９４】

［変形例６］

図１１０の装飾図柄色変化演出Ａ、図１１１の装飾図柄色変化演出Ｂ、図１１２の装飾図柄色変化演出Ｃでは、特定演出において、仮停止表示されていた数字の図柄（例えば、数字「４」の右装飾図柄８Ｒ）が半透明となって前方へ向かって急速に移動して暗黒空間画像ＴＨＧ３が表す暗黒空間から脱出し、これに伴い後方から暗い青色を有する不透明な数字の図柄（例えば、数字「５」が右装飾図柄８Ｒとして）出現して仮停止表示される表示態様となっていた。しかし、仮停止表示されていた数字の図柄（例えば、数字「４」の右装飾図柄８Ｒ）が半透明となって前方へ向かって急速に移動するときに数字の図柄（例えば、数字「４」の右装飾図柄８Ｒ）の大きさが徐々に大きくなる表示態様とするようにしてもよい。こうすれば、仮停止表示されていた数字の図柄が半透明となって前方へ向かって大きくなりながら急速に移動することができるため、仮停止表示されていた数字の図柄が遊技者側へ迫ってくるという表現を実現することができ数字の図柄の高速移動によるダイナミックな演出を遊技者に提供することができる。

【１０９５】

［変形例７］

図１１０の装飾図柄色変化演出Ａ、図１１１の装飾図柄色変化演出Ｂ、図１１２の装飾図柄色変化演出Ｃにおける特定演出では、左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒの大きさが通常背景画像において表示されていた左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒの大きさと比べて一回り大きくなっていた。しかし、特定演出における左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒの大きさと、通常背景画像において表示されていた左装飾図柄８Ｌおよび右装飾

図柄８Ｒの大きさと、を同一の大きさとしてもよいし、特定演出における左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒの大きさが通常背景画像において表示されていた左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒの大きさと比べて一回り小さくしてもよい。

【１０９６】

［変形例８］

図１１０の装飾図柄色変化演出Ａ、図１１１の装飾図柄色変化演出Ｂ、図１１２の装飾図柄色変化演出Ｃでは、左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒは、同一の色である暗い青色を有する状態で表示画面７ａに表示されていた。しかし、左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒは、同一の色である明るい青色を有する状態で表示画面７ａに表示されていてもよい。この明るい青色は、通常背景画像において偶数「２」、「４」、「６」および「８」が有する明るい青色と同一の色である。

【１０９７】

［変形例９］

図１１０の装飾図柄色変化演出Ａ、図１１１の装飾図柄色変化演出Ｂ、図１１２の装飾図柄色変化演出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。

【１０９８】

［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Ｃ７－１］

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、

第１色を有する第１図柄および前記第１色と異なる第２色を有する第２図柄のうちの一種類以上による変動表示のうち、前記第１図柄および前記第２図柄を前記第１色と類似する第３色に変更可能な特定演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【１０９９】

◇［態様Ｃ７－２］

態様Ｃ７－１に記載の遊技機であって、

前記第１色は、当該変動アイコンに付された色と同一の色となる場合がある、

ことを特徴とする遊技機。

【１１００】

◇［態様Ｃ７－３］

態様Ｃ７－１または態様Ｃ７－２に記載の遊技機であって、

前記特定演出は、前記第１図柄と前記第２図柄とによる予め定めた組み合わせから開始する、

ことを特徴とする遊技機。

【１１０１】

◇［態様Ｃ７－４］

態様Ｃ７－１から態様Ｃ７－３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記特定演出では、前記第１図柄によりリーチを形成するときに、前記第１図柄を前記第３色から前記第１色へ再び変更する場合がある、

ことを特徴とする遊技機。

【１１０２】

◇［態様Ｃ７－５］

態様Ｃ７－１から態様Ｃ７－４までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第２図柄のみキャラクタ画像が設けられ、

前記特定演出では、前記第２図柄に設けられた前記キャラクタ画像を削除する、

ことを特徴とする遊技機。

【１１０３】

◇［態様Ｃ７－６］

態様Ｃ７－１から態様Ｃ７－５までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記特定演出が終了すると、前記第３色へ変更された前記第１図柄を再び前記第１色に変更し、前記第３色へ変更された前記第２図柄を再び第２色に変更する場合がある、
ことを特徴とする遊技機。
【１１０４】
◇［態様Ｃ７－７］
態様Ｃ７－１から態様Ｃ７－６までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第２図柄には、さらに、前記第１色、前記第２色および前記第３色とそれぞれ異なる第４色を有するものが含まれ、
前記特定演出では、第４色を有する前記第２図柄を前記第３色へ変更しない、
ことを特徴とする遊技機。
【１１０５】
以下に図１１３～図１１５を用いて特殊図柄演出Ａ～Ｃについて説明する。この特殊図柄演出は、演出図柄の変動演出中に実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信した変動演出開始コマンドを解析し、特殊図柄演出を実行する指示が含まれている場合に、ＲＯＭ１０３から対応する画像データを読み出してメイン表示装置７の表示画面７ａに画像を表示させる演出である。
【１１０６】
［特殊図柄演出Ａ］
図１１３は、特殊図柄演出Ａを説明するための図である。特殊図柄演出Ａは、左打ちで遊技が進行する低確低ベース状態で実行される。また、特殊図柄演出Ａは、特殊演出図柄を用いて実行される。そこで、最初に、特殊演出図柄について説明する。
【１１０７】
特殊演出図柄は、「０～９」の数字画像で構成されており、奇数を示す「１、３、５、７、９」の数字画像は、偶数を示す「０、２、４、６、８」の数字画像よりも、その大きさが小さくなっている。そして、奇数を示す数字画像が所定の態様（ゾロ目）となって大当たりが報知された場合、大当たり遊技の実行後、高確高ベース遊技状態への移行が確定する。
【１１０８】
まず、図１１３（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが高速変動している様子を示している。なお、表示画面７ａの下部には、第１特図保留に対応する３つの保留画像９Ａおよび当該変動画像９Ｃが表示されている。
【１１０９】
次に、図１１３（Ｂ）に示すように、左図柄停止演出が実行される。左図柄停止演出は、左演出図柄８Ｌが仮停止する演出である。左演出図柄８Ｌは、表示画面７ａの上部から下部へ向かって変動する。ここでは、左演出図柄８Ｌが「４」で仮停止した様子を示した。このとき、図柄「４」の下方には図柄「３」、図柄「４」の上方には図柄「５」が表示されている。これらの図柄「３」、「５」は、仮停止とほぼ同時に非表示または半透明の表示となる。ここで特に、左演出図柄８Ｌを構成する「０～９」の数字画像のうち、奇数を示す数字画像は、偶数を示す数字画像よりも小さくなっている。
【１１１０】
次に、図１１３（Ｃ）に示すように、右図柄移動演出が実行される。右図柄移動演出は、右演出図柄８Ｒが、矢印Ｙで示すように、表示画面７ａの上部から下部へ移動する演出である。ここでは、中央部付近を図柄「３」が移動しており、図柄「３」の下方に図柄「２」が、図柄「３」の上方に図柄「４」が表示されている。ここで特に、右演出図柄８Ｒを構成する「０～９」の数字画像のうち、奇数を示す数字画像は、偶数を示す数字画像よりも小さくなっている。
【１１１１】
次に、図１１３（Ｄ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は

、演出図柄がリーチ態様で仮停止する演出である。ここでは、左演出図柄８Ｌに続き、右演出図柄８Ｒが「４」で仮停止した様子を示した。このとき、図柄「４」の下方には図柄「３」、図柄「４」の上方には図柄「５」が表示されている。これらの図柄「３」、「５」は、仮停止とほぼ同時に非表示または半透明の表示となる。

【１１１２】

次に、図１１３（Ｅ）に示すように、中図柄移動演出が実行される。中図柄移動演出は、中演出図柄８Ｃが、矢印Ｙで示すように、表示画面７ａの上部から下部へ移動する演出である。ここでは、中央部付近を図柄「２」が移動しており、図柄「２」の下方に図柄「１」が、図柄「２」の上方に図柄「３」が表示されている。ここで特に、中演出図柄８Ｃを構成する「０～９」の数字画像のうち、奇数を示す数字画像は、偶数を示す数字画像よりも小さくなっている。

【１１１３】

次に、図１１３（Ｆ）に示すように、中図柄煽り演出が実行される。中図柄煽り演出は、ノーマルリーチにおいて、矢印Ｙの方向へ移動する中演出図柄８Ｃが「４」で停止するか否かを煽るように移動（例えば、振動するように移動）する演出である。ここでは、中央部付近を図柄「４」が移動しており、図柄「４」の下方に図柄「３」が、図柄「４」の上方に図柄「５」が表示されている。

【１１１４】

次に、図１１３（Ｇ）に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとが戦いを繰り広げる演出である。このバトル演出に味方キャラクタＣＲＡが勝利すると、当たりとなる。

次に、図１１３（Ｈ）に示すように、確定停止演出（当たり）が実行される。確定停止演出（当たり）では、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが当たりの態様で確定停止する。ここでは、左右中の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのいずれも「４」で確定停止した様子を示した。

【１１１５】

［特殊図柄演出Ｂ］

図１１４は、特殊図柄演出Ｂを説明するための図である。特殊図柄演出Ｂは、特殊図柄演出Ａの別例である。

まず、図１１４（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが高速変動している様子を示している。なお、表示画面７ａの下部には、第１特図保留に対応する３つの保留画像９Ａおよび当該変動画像９Ｃが表示されている。

【１１１６】

次に、図１１４（Ｂ）に示すように、左図柄停止演出が実行される。左図柄停止演出は、左演出図柄８Ｌが仮停止する演出である。左演出図柄８Ｌは、表示画面７ａの上部から下部へ向かって変動する。ここでは、左演出図柄８Ｌが「４」で仮停止した様子を示した。このとき、図柄「４」の下方には図柄「３」、図柄「４」の上方には図柄「５」が表示されている。これらの図柄「３」、「５」は、仮停止とほぼ同時に非表示または半透明の表示となる。ここで特に、左演出図柄８Ｌを構成する「０～９」の数字画像のうち、奇数を示す数字画像は、偶数を示す数字画像よりも小さくなっている。

【１１１７】

次に、図１１４（Ｃ）に示すように、右図柄移動演出が実行される。右図柄移動演出は、右演出図柄８Ｒが、矢印Ｙで示すように、表示画面７ａの上部から下部へ移動する演出である。ここでは、中央部付近を図柄「３」が移動しており、図柄「３」の下方に図柄「２」が、図柄「３」の上方に図柄「４」が表示されている。ここで特に、右演出図柄８Ｒを構成する「０～９」の数字画像のうち、奇数を示す数字画像は、偶数を示す数字画像よりも小さくなっている。

【１１１８】

次に、図１１４（Ｄ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様で仮停止する演出である。ここでは、左演出図柄８Ｌに続き、右

演出図柄８Ｒが「４」で仮停止した様子を示した。このとき、図柄「４」の下方には図柄「３」、図柄「４」の上方には図柄「５」が表示されている。これらの図柄「３」、「５」は、仮停止とほぼ同時に非表示または半透明の表示となる。

【１１１９】

次に、図１１４（Ｅ）に示すように、中図柄移動演出が実行される。中図柄移動演出は、中演出図柄８Ｃが、矢印Ｙで示すように、表示画面７ａの上部から下部へ移動する演出である。ここでは、中央部付近を図柄「２」が移動しており、図柄「２」の下方に図柄「１」が、図柄「２」の上方に図柄「３」が表示されている。ここで特に、中演出図柄８Ｃを構成する「０～９」の数字画像のうち、奇数を示す数字画像は、偶数を示す数字画像よりも小さくなっている。また、中演出図柄８Ｃを構成する「０～９」の数字画像はそれぞれ、左右の演出図柄８Ｌ、８Ｒを構成する「０～９」の数字画像よりも小さくなっている。

【１１２０】

次に、図１１４（Ｆ）に示すように、中図柄煽り演出が実行される。中図柄煽り演出は、ノーマルリーチにおいて、矢印Ｙの方向へ移動する中演出図柄８Ｃが「４」で停止するか否かを煽るように移動（例えば、振動するように移動）する演出である。ここでは、中央部付近を図柄「４」が移動しており、図柄「４」の下方に図柄「３」が、図柄「４」の上方に図柄「５」が表示されている。

【１１２１】

次に、図１１４（Ｇ）に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとが戦いを繰り広げる演出である。このバトル演出に味方キャラクタＣＲＡが勝利すると、当たりとなる。

次に、図１１３（Ｈ）に示すように、確定停止演出（当たり）が実行される。確定停止演出（当たり）では、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが当たりの態様で確定停止する。ここでは、左右中の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのいずれも「４」で確定停止した様子を示した。

【１１２２】

［特殊図柄演出Ｃ］

図１１５は、特殊図柄演出Ｃを説明するための図である。特殊図柄演出Ｃは、右打ちで遊技が進行する高確高ベース状態で実行される。また、特殊図柄演出Ｃは、通常演出図柄を用いて実行される。そこで、最初に、通常演出図柄について説明する。

【１１２３】

通常演出図柄は、「０～９」の数字画像で構成されており、すべての数字画像が同様の大きさとなっている。そして、奇数を示す数字画像が所定の態様（ゾロ目）となって大当たりが報知された場合、大当たり遊技の実行後、高確高ベース遊技状態への移行（継続）が確定する。

【１１２４】

まず、図１１５（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが高速変動している様子を示している。なお、表示画面７ａの下部には、第２特図保留に対応する３つの保留画像９Ｂおよび当該変動画像９Ｃが表示されている。

【１１２５】

次に、図１１５（Ｂ）に示すように、確定停止演出（ハズレ）が実行される。確定停止演出（ハズレ）では、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがハズレの態様で確定停止する。ここでは、左演出図柄８Ｌが「４」、中演出図柄８Ｃが「１」、右演出図柄８Ｒが「５」で確定停止した様子を示した。このとき、当該変動画像９Ｃが消えて、第２特図保留に対応する３つの保留画像９Ｂが表示されている。

【１１２６】

次に、図１１５（Ｃ）に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが高速変動している様子を示している。このとき、保留がシフトされ、表示画面７ａの下部には、第２

特図保留に対応する２つの保留画像９Ｂおよび当該変動画像９Ｃが表示されている。
【１１２７】
次に、図１１５（Ｄ）に示すように、確定停止演出（ハズレ）が実行される。確定停止演出（ハズレ）では、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがハズレの態様で確定停止する。ここでは、左演出図柄８Ｌが「０」、中演出図柄８Ｃが「３」、右演出図柄８Ｒが「６」で確定停止した様子を示した。このとき、当該変動画像９Ｃが消えて、第２特図保留に対応する２つの保留画像９Ｂが表示されている。
【１１２８】
次に、図１１５（Ｅ）に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが高速変動している様子を示している。このとき、保留がシフトされ、表示画面７ａの下部には、第２特図保留に対応する１つの保留画像９Ｂおよび当該変動画像９Ｃが表示されている。
【１１２９】
次に、図１１５（Ｆ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様で仮停止する演出である。ここでは、左演出図柄８Ｌ、右演出図柄８Ｒがともに「４」で仮停止した様子を示した。このときは、表示画面７ａの下部には、第２特図保留に対応する１つの保留画像９Ｂおよび当該変動画像９Ｃが表示されている。
【１１３０】
次に、図１１５（Ｇ）に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとが戦いを繰り広げる演出である。このバトル演出に味方キャラクタＣＲＡが勝利すると、当たりとなる。
次に、図１１５（Ｈ）に示すように、確定停止演出（当たり）が実行される。確定停止演出（当たり）では、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが当たりの態様で確定停止する。ここでは、左右中の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのいずれも「４」で確定停止した様子を示した。
【１１３１】
［効果例］
以下に、特殊図柄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、左演出図柄８Ｌの数字画像、右演出図柄８Ｒの数字画像、および、中演出図柄８Ｃの数字画像のそれぞれについてみると、特定の数字画像が、残りの数字画像よりも小さくなっている（図１１３（Ｂ）（Ｃ）（Ｄ）（Ｅ）（Ｆ）、図１１４（Ｂ）（Ｃ）（Ｄ）（Ｅ）（Ｆ））。この構成によれば、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動に変化が生まれ、遊技の興趣を向上させることができる。
【１１３２】
［効果２］
上記実施形態の遊技機１では、左演出図柄８Ｌの数字画像、右演出図柄８Ｒの数字画像、および、中演出図柄８Ｃの数字画像のそれぞれについてみると、奇数を示す数字画像が、偶数を示す数字画像よりも小さくなっている（図１１３（Ｂ）（Ｃ）（Ｄ）（Ｅ）（Ｆ）、図１１４（Ｂ）（Ｃ）（Ｄ）（Ｅ）（Ｆ））。この構成によれば、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動に変化が生まれ、遊技の興趣を向上させることができる。
【１１３３】
［効果３］
上記実施形態の遊技機１では、大当たりとなった場合に高確高ベース状態への移行が確定する数字画像が、残りの数字画像よりも小さくなっている（図１１３（Ｂ）（Ｃ）（Ｄ）（Ｅ）（Ｆ）、図１１４（Ｂ）（Ｃ）（Ｄ）（Ｅ）（Ｆ））。この構成によれば、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動に変化が生まれ、遊技の興趣を向上させることができる。
【１１３４】
［効果４］
上記実施形態の遊技機１では、中演出図柄８Ｃを構成する「０～９」の数字画像は、左

右の演出図柄８Ｌ、８Ｒを構成する「０～９」の数字画像よりも小さくなっている（図１１４（Ｂ）（Ｃ）（Ｄ）（Ｅ）（Ｆ））。この構成によれば、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動により一層の変化が生まれ、遊技の興趣を向上させることができる。

【１１３５】

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、特殊演出図柄で変動表示をおこなう場合（図１１３、図１１４）、通常演出図柄で変動表示をおこなう場合とがある（図１１５）。この構成によれば、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動により一層の変化が生まれ、遊技の興趣を向上させることができる。

【１１３６】

［効果６］

上記実施形態の遊技機１では、低確低ベース状態では特殊演出図柄で変動表示をおこない（図１１３、図１１４）、高確高ベース状態では通常演出図柄で変動表示をおこなう（図１１５）。この構成によれば、遊技状態によっても演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動に変化が生まれ、遊技の興趣を向上させることができる。

【１１３７】

［変形例］

以下に、特殊図柄演出の変形例を示す。

［変形例１］

上記では、特殊演出図柄において、奇数を示す数字画像の大きさが、偶数を示す数字画像の大きさよりも、小さくなっていた。これに対し、奇数を示す数字画像の大きさが、偶数を示す数字画像の大きさよりも、大きくなっていてもよい。

【１１３８】

［変形例２］

上記では、特殊演出図柄において、大当たりとなった場合に高確高ベース状態への移行が確定する数字画像が、残りの数字画像よりも小さくなっていた。これに対し、大当たりとなった場合に高確高ベース状態への移行が確定する数字画像が、残りの数字画像よりも大きくなっていてもよい。

【１１３９】

［変形例３］

上記では特殊図柄演出Ｃ（図１１５）が高確高ベース状態で実行されるものとしたが、これに限定されるものではない。すなわち、低確低ベース状態（通常遊技状態）、高確高ベース状態（確変遊技状態）、低確低ベース状態（時短遊技状態）のうちいずれかの遊技状態で特殊図柄演出Ｃが実行され、また、いずれかの遊技状態で特殊図柄演出Ａ（特殊図柄演出Ｂ）が実行されるものとしてもよい。

【１１４０】

［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］

複数列の演出図柄を変動させて停止させることで、前記演出図柄によって当落結果を報知する遊技機であって、

前記演出図柄は、数字画像で構成されており、

前記複数列の各列において、前記数字画像のうち特定の数字画像が残りの数字画像よりも小さくなっている特殊演出図柄で変動表示を行う、

ことを特徴とする遊技機。

【１１４１】

［態様Ｃ８－２］

態様Ｃ８－１に記載の遊技機であって、

前記特定の数字画像は奇数を示す数字画像であり、前記残りの数字画像は偶数を示す数字画像である、

ことを特徴とする遊技機。
【１１４２】
［態様Ｃ８－３］
態様Ｃ８－１に記載の遊技機であって、
前記当落結果として当たりであることを報知する場合に、前記特定の数字画像は、遊技球を獲得可能な特別遊技を経て特定の遊技状態への移行が確定する数字画像である、
ことを特徴とする遊技機。
【１１４３】
［態様Ｃ８－４］
態様Ｃ８－１から態様Ｃ８－３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記複数列のうち特定の列は残りの列と比較して、前記特定の数字画像および残りの数字画像の大きさが小さくなっている、
ことを特徴とする遊技機。
【１１４４】
［態様Ｃ８－５］
態様Ｃ８－１から態様Ｃ８－４までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記複数列の各列において、前記特殊演出図柄で変動表示をおこなう場合と、前記数字画像のうち特定の数字画像と残りの数字画像とが同様の大きさとなっている通常演出図柄で変動表示をおこなう場合とがある、
ことを特徴とする遊技機。
【１１４５】
［態様Ｃ８－６］
態様Ｃ８－５に記載の遊技機であって、
第１遊技状態においては前記特殊演出図柄で変動表示をおこない、第２遊技状態においては前記通常演出図柄で変動表示をおこなう、
ことを特徴とする遊技機。
【１１４６】
以下に図１１６～図１１８を用いて装飾図柄視認性変更演出Ａ～Ｃについて説明する。図１１６～図１１８において、画像表示装置７の表示画面７ａの前面（前方）周囲に配置される例えば第１可動役物１４、第２可動役物１５、他の可動役物が図面の見易さから省略されているものがある。
【１１４７】
この装飾図柄視認性変更演出は、装飾図柄による変動演出中（変動表示中）において行われるものである。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信した各種コマンド（例えば、変動演出開始コマンド）を解析し、装飾図柄視認性変更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画像表示装置７の表示画面７ａに画像を表示させる。また、ランプ制御基板１０７がサブ制御基板９０から受信した各種コマンド（例えば、変動演出開始コマンド）を解析し、遊技盤２に備える第１可動役物１４の左側可動役物１４Ｌや右側可動役物１４Ｒの位置および発光態様を変化させたりする。
【１１４８】
ここでは、まず装飾図柄視認性変更演出Ａについて説明し、装飾図柄視認性変更演出Ｂ、そして装飾図柄視認性変更演出Ｃについて順番に説明する。
【１１４９】
［装飾図柄視認性変更演出Ａ］
装飾図柄視認性変更演出Ａについて図１１６を参照して説明する。図１１６は、装飾図柄視認性変更演出Ａを説明するための図である。装飾図柄視認性変更演出Ａは、装飾図柄による変動演出中（変動表示中）において行われるものである。
【１１５０】
まず、図１１６（Ａ）に示すように、画像表示装置７の表示画面７ａには、立体画像の

左装飾図柄８Ｌ、立体画像の中装飾図柄８Ｃ、立体画像の右装飾図柄８Ｒが、表示画面７ａの上側から下側までに亘るそれぞれの各変動領域８Ｌｒ、８Ｃｒ、８Ｒｒにおいて、リールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「１」～数字「９」）の変動演出（変動表示）が開始される。

【１１５１】

数字「７」は明るい赤色を有している。数字「７」を除く奇数「１」、「３」、「５」および「９」は、すべて同一の明るい緑色を有している。偶数「２」、「４」、「６」および「８」は、すべて同一の明るい青色を有している。

【１１５２】

装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。なお、装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。

【１１５３】

第１特図保留の消化として現在変動中の左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒに対応する当該変動アイコン９Ｃは、画像表示装置７の表示画面７ａの下側中央に表示されている当該変動表示位置９Ｃｄ（矩形画像の上）に表示される。当該変動アイコン９Ｃおよび当該変動表示位置９Ｃｄを当該変動表示エリアという。当該変動表示位置９Ｃｄの左側における表示画面７ａの領域、つまり当該変動表示エリアの左側における表示画面７ａの領域には、第１特図保留として保留表示エリアが設けられている。この保留表示エリアには、４つの保留表示位置９Ａｄ（矩形画像の上）に保留アイコンがそれぞれ表示可能とされ最大で４つの保留アイコンをストックすることができるようになっている。４つの保留表示位置９Ａｄは、当該変動表示位置９Ｃｄに近い位置から表示画面７ａの左辺へ向かって、第１保留表示位置９Ａｄ、第２保留表示位置９Ａｄ、第３保留表示位置９Ａｄ、そして第４保留表示位置９Ａｄという順番で表示画面７ａの下辺に沿って直線状に整列配置され表示される。ここでは、当該変動表示エリアと保留表示エリアとから構成される領域を当該変動および保留表示エリアＴＨＡという。当該変動および保留表示エリアＴＨＡは、透明な領域として形成されている。

【１１５４】

当該変動表示エリアと保留表示エリアは透明な領域であり、後方にある背景画像を当該変動表示エリアと保留表示エリアとを通して視認することができるようになっている。なお、当該変動表示エリアに当該変動表示位置９Ｃｄが表示されているときには、後方にある背景画像を、当該変動表示位置９Ｃｄを通して、視認することができないし、当該変動表示エリアに当該変動アイコン９Ｃが表示されているときには、後方にある背景画像を、当該変動アイコン９Ｃを通して、視認することができない。また、保留表示エリアに保留表示位置９Ａｄが表示されているときには、後方にある背景画像を、保留表示位置９Ａｄを通して、視認することができないし、保留表示エリアに保留アイコン９Ａが表示されているときには、後方にある背景画像を、保留アイコン９Ａを通して、視認することができない。

【１１５５】

左装飾図柄８Ｌが変動演出（変動表示）される表示画面７ａの上側から下側までに亘る変動領域８Ｌｒは、当該変動および保留表示エリアＴＨＡと前後において重なる領域があり、当該変動および保留表示エリアＴＨＡの後方に配置されている。これにより、保留表示エリアが透明な領域であるため、左装飾図柄８Ｌの変動演出（変動表示）を、保留表示エリアを通して、視認することができるようになっている。なお、保留表示エリアに保留表示位置９Ａｄが表示されているときには、左装飾図柄８Ｌの変動演出（変動表示）を、保留表示位置９Ａｄを通して、視認することができないし、保留表示エリアに保留アイコ

ン９Ａが表示されていない場合（つまり遊技に未だ使用されていない遊技球（保留球）が１つも存在しない場合）には、左装飾図柄８Ｌの変動演出（変動表示）を、保留表示エリアを通して、視認することができるものの、保留表示エリアに保留アイコン９Ａが複数表示される場合には、左装飾図柄８Ｌの変動演出（変動表示）を、保留アイコン９Ａを通して、視認することができない。

【１１５６】

中装飾図柄８Ｃが変動演出（変動表示）される表示画面７ａの上側から下側までに亘る変動領域８Ｃｒは、当該変動および保留表示エリアＴＨＡと前後において重なる領域があり、当該変動および保留表示エリアＴＨＡの後方に配置されている。これにより、保留表示エリアが透明な領域であるため、中装飾図柄８Ｃの変動演出（変動表示）を、保留表示エリアを通して、視認することができるようになっている。なお、保留表示エリアに保留表示位置９Ａｄが表示されているときには、中装飾図柄８Ｃの変動演出（変動表示）を、保留表示位置９Ａｄを通して、視認することができないし、保留表示エリアに保留アイコン９Ａが表示されている場合には、中装飾図柄８Ｃの変動演出（変動表示）を、保留アイコン９Ａを通して、視認することができない。

【１１５７】

また、当該変動表示エリアが透明な領域であるため、中装飾図柄８Ｃの変動演出（変動表示）を、当該変動表示エリアを通して、視認することができるようになっている。なお、当該変動表示エリアに当該変動表示位置９Ｃｄが表示されているときには、中装飾図柄８Ｃの変動演出（変動表示）を、当該変動表示位置９Ｃｄを通して、視認することができないし、当該変動表示エリアに当該変動アイコン９Ｃが表示されている場合には、中装飾図柄８Ｃの変動演出（変動表示）を、当該変動アイコン９Ｃを通して、視認することができない。

【１１５８】

右装飾図柄８Ｒが変動演出（変動表示）される表示画面７ａの上側から下側までに亘る変動領域８Ｒｒは、当該変動および保留表示エリアＴＨＡと前後において重なる領域がない。これにより、右装飾図柄８Ｒの変動演出（変動表示）を、当該変動および保留表示エリアＴＨＡに妨げられることなく、視認することができるようになっている。

【１１５９】

ここでは、当該変動表示位置９Ｃｄには、白い球状の当該変動アイコン９Ｃが表示され、第１保留表示位置９Ａｄには白い球状の保留アイコン９Ａが表示され、第２保留表示位置９Ａｄ～第４保留表示位置９Ａｄには、保留アイコンが表示されていない。つまり、保留アイコンが消化されずにストックされたものが１つだけ存在している状態となっている。なお、以下の説明では、説明の便宜上、第１始動口２０および第２始動口２１へ遊技球が入球しない場合を前提とする。

【１１６０】

また、装飾図柄の変動演出（変動表示）において画像表示装置７の表示画面７ａの下側に表示されている、第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留に対応する保留アイコン９Ａ、第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留に対応する保留アイコン９Ｂのほかに、第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留と第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留とをそれぞれ図示しない数字として画像表示装置７の表示画面７ａの中央上側に配置されて表示されている。第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留の数を青色数字で左側、第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留の数を赤色数字で右側に互いに離間した状態で表示画面７ａの中央上側に配置されて常に表示されている。これらの数字は、保留球の数を数値として表示されるため、表示画面７ａに表示される各種背景画像、各種装飾用画像に紛れて判別が困難となり難くすることができ、直感的にわかりやすい。なお、これらの数字は、表示画面７ａの最前面側に配置され、他の画像が表示画面７ａの最前面に対して後方に配置されて表示されるため、他の画像により視認性が阻害されないようになっている。

【１１６１】

ここで、保留アイコン９Ａおよび当該変動アイコン９Ｃ（以下、単に「アイコン」という場合がある。）について簡単に説明すると、形状や色の違いにより、アイコンに対応する抽選時の当たりの期待度の違いを表している。例えば、黄色（ゴールド）の星形のアイコン、黒い球状のアイコン、笑顔球体のアイコン、白い球状のアイコンという４つのアイコンのうち、黄色（ゴールド）の星形のアイコンが最も当たりの期待度が高く、黒い球状のアイコンが２番目に当たりの期待度が高く、笑顔球体のアイコンが３番目に当たりの期待度が高く、白い球状のアイコンが最も当たりの期待度が低いものとなっている。笑顔球体のアイコンには、さらに、例えば青色→緑色→赤色→ゴールド（黄色）→七色（レインボー（大当たり濃厚））という順番で大当たりとなる期待度が高く設定されている。

【１１６２】

図１１６（Ａ）において装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、その後、図１１６（Ｂ）に示すように、表示画面７ａの左辺中央（表示画面７ａの左辺の距離寸法の２分の１に相当する位置）から下辺中央右寄り（表示画面７ａの下辺の距離寸法の３分の２に相当する表示画面７ａの下辺左からの位置）までを結ぶ弓形状を有する滑らかな曲線（弧を描いた曲線）と、表示画面７ａの左辺と、表示画面７ａの下辺と、により囲まれたミニキャラ演出用領域ＭＨＧが表示画面７ａに表示されて出現する。ミニキャラ演出用領域ＭＨＧは、各種のミニキャラが登場し、ミニキャラによる演出が行われる。

【１１６３】

このミニキャラ演出用領域ＭＨＧは、左装飾図柄８Ｌが変動演出（変動表示）される変動領域８Ｌｒ、中装飾図柄８Ｃが変動演出（変動表示）される変動領域８Ｃｒおよび右装飾図柄８Ｒが変動演出（変動表示）される変動領域８Ｒｒと前後において重なる領域があり、これらの変動領域８Ｌｒ，８Ｃｒ，８Ｒｒの手前側に配置され、かつ、当該変動および保留表示エリアＴＨＡと前後において重なる領域があり、当該変動および保留表示エリアＴＨＡの後方側に配置されている。つまり、ミニキャラ演出用領域ＭＨＧは、変動領域８Ｌｒ，８Ｃｒ，８Ｒｒと当該変動および保留表示エリアＴＨＡとの間に配置されている。

【１１６４】

ミニキャラ演出用領域ＭＨＧには、有色不透明な背景画像が設けられている。このため、ミニキャラ演出用領域ＭＨＧが出現すると、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃおよび右装飾図柄８Ｒの変動領域８Ｌｒ，８Ｃｒ，８Ｒｒとミニキャラ演出用領域ＭＨＧとが重なる領域において、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃおよび右装飾図柄８Ｒの変動演出（変動表示）を、ミニキャラ演出用領域ＭＨＧを通して、視認することができなくなる。これに対して、当該変動および保留表示エリアＴＨＡは、ミニキャラ演出用領域ＭＨＧの前方側に配置されるため、ミニキャラ演出用領域ＭＨＧが出現しても、ミニキャラ演出用領域ＭＨＧにより視認性が阻害されることがない。このように、当該変動および保留表示エリアＴＨＡは、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃおよび右装飾図柄８Ｒの変動領域８Ｌｒ，８Ｃｒ，８Ｒｒとミニキャラ演出用領域ＭＨＧと重なるように配置されているものの、当該変動および保留表示エリアＴＨＡにおける、当該変動表示位置９Ｃｄ、保留表示位置９Ａｄ、当該変動アイコン９Ｃ、保留アイコン９Ａが左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃおよび右装飾図柄８Ｒとミニキャラ演出用領域ＭＨＧとにより視認困難とならないようになっている。

【１１６５】

なお、ミニキャラ演出用領域ＭＨＧに登場するミニキャラは、ミニキャラ演出用領域ＭＨＧの前方側に配置されるものの、当該変動および保留表示エリアＴＨＡの後方側に配置されるため、当該変動および保留表示エリアＴＨＡは、ミニキャラ演出用領域ＭＨＧにミニキャラが登場しても、ミニキャラにより視認性が阻害されることがない。

【１１６６】

続いて、図１１６（Ｃ）に示すように、左装飾図柄８Ｌが明るい緑色を有する数字「１」で仮停止表示され、中装飾図柄８Ｃおよび右装飾図柄８Ｒの変動演出（変動表示）が継続されている。仮停止表示された左装飾図柄８Ｌの位置では、左装飾図柄８Ｌの下側の部

分（左装飾図柄８Ｌの一部）が左装飾図柄８Ｌの前方に配置されるミニキャラ演出用領域ＭＨＧにより覆われているため、仮停止表示された左装飾図柄８Ｌの下側の部分（左装飾図柄８Ｌの一部）は、左装飾図柄８Ｌの前方に配置されるミニキャラ演出用領域ＭＨＧにより覆われて視認することができない。

【１１６７】

その後、図１１６（Ｄ）に示すように、ミニキャラとして有色不透明な味方キャラクタＣＲＡがミニキャラ演出用領域ＭＨＧに登場して動き回る。味方キャラクタＣＲＡがミニキャラ演出用領域ＭＨＧに登場すると、所定のタイミングで、味方キャラクタＣＲＡの剣により当該変動アイコン９Ｃから他のアイコンへ変化可能となる。ここでは、味方キャラクタＣＲＡの剣により白い球状の当該変動アイコン９Ｃから黄色（ゴールド）の星形のアイコンへ変化し、当該変動アイコン９Ｃの変化が成功となる。なお、味方キャラクタＣＲＡの剣により白い球状の当該変動アイコン９Ｃから他のアイコンへ変化せず、当該変動アイコン９Ｃの変化が失敗する場合もある。

【１１６８】

味方キャラクタＣＲＡがミニキャラ演出用領域ＭＨＧに登場すると、味方キャラクタＣＲＡの上半身がミニキャラ演出用領域ＭＨＧを超えて左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒの変動領域８Ｌｒ，８Ｃｒ，８Ｒｒに跨って表示画面７ａに表示される場合がある。例えば、図１１６（Ｄ）において、味方キャラクタＣＲＡがミニキャラ演出用領域ＭＨＧに登場すると、味方キャラクタＣＲＡの上半身が仮停止表示された左装飾図柄８Ｌのうち、ミニキャラ演出用領域ＭＨＧで覆われていない部分を覆うこととなる。言い換えると、左装飾図柄８Ｌの変動領域８Ｌｒとミニキャラ演出用領域ＭＨＧとを跨いだ状態で味方キャラクタＣＲＡが表示されると、仮停止表示された左装飾図柄８Ｌがミニキャラ演出用領域ＭＨＧで覆われず露出した部分は、味方キャラクタＣＲＡと重なることとなって、視認することができなくなる。なお、味方キャラクタＣＲＡが動き回ることにより、仮停止表示された左装飾図柄８Ｌがミニキャラ演出用領域ＭＨＧで覆われず露出した部分と、味方キャラクタＣＲＡと、が重ならない状態となり、仮停止表示された左装飾図柄８Ｌがミニキャラ演出用領域ＭＨＧで覆われず露出した部分を味方キャラクタＣＲＡに妨げられることなく視認することができる。

【１１６９】

その後、図１１６（Ｅ）に示すように、右装飾図柄８Ｒが明るい緑色を有する数字「１」で仮停止表示され、中装飾図柄８Ｃの変動演出（変動表示）が継続され、リーチが形成される。仮停止表示された右装飾図柄８Ｒの位置では、右装飾図柄８Ｒの前方に配置されるミニキャラ演出用領域ＭＨＧにより覆われていないため、仮停止表示された右装飾図柄８Ｒの全体を視認することができる。この時点においても、味方キャラクタＣＲＡは、ミニキャラ演出用領域ＭＨＧを動き回り、味方キャラクタＣＲＡの上半身がミニキャラ演出用領域ＭＨＧを超えて左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒの変動領域８Ｌｒ，８Ｃｒ，８Ｒｒに跨って表示画面７ａに表示される場合がある。

【１１７０】

なお、右装飾図柄８Ｒが明るい緑色を有する数字「１」で仮停止表示されず、例えば明るい緑色を有する数字「９」で仮停止表示され、中装飾図柄８Ｃの変動演出（変動表示）が継続され、リーチが形成されない場合には、ミニキャラ演出用領域ＭＨＧが表示画面７ａから消え、その後、中装飾図柄８Ｃが仮停止表示されると、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが同一の図柄で停止表示されず、はずれとなる場合がある。

【１１７１】

また、右装飾図柄８Ｒが明るい緑色を有する数字「１」で仮停止表示されず、例えば明るい緑色を有する数字「９」で仮停止表示され、中装飾図柄８Ｃの変動演出（変動表示）が継続され、リーチが形成されない場合には、ミニキャラ演出用領域ＭＨＧを動き回る味方キャラクタＣＲＡがミニキャラ演出用領域ＭＨＧを飛び越え、右装飾図柄８Ｒの変動領域８Ｒｒ（または右装飾図柄８Ｒの変動領域８Ｒｒと中装飾図柄８Ｃの変動領域８Ｃｒとを跨いだ状態）において味方キャラクタＣＲＡの剣により数字「９」を変動領域８Ｒｒの

下方へ送り出して変動領域８Ｒｒの上方から数字「１」を引き込み仮停止表示してリーチを形成した後に、味方キャラクタＣＲＡがミニキャラ演出用領域ＭＨＧに再び戻る場合がある。

【１１７２】

続いて、図１１６（Ｆ）に示すように、ミニキャラ演出用領域ＭＨＧが表示画面７ａから消えると、味方キャラクタＣＲＡも表示画面７ａから消え、中装飾図柄８Ｃの変動演出（変動表示）が継続される。これにより、装飾図柄視認性変更演出Ａが終了する。なお、装飾図柄視認性変更演出Ａが行われているときに、ミニキャラ演出用領域ＭＨＧが表示された状態で左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃおよび右装飾図柄８Ｒが仮停止表示されると、仮停止された左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃおよび右装飾図柄８Ｒのうち、左装飾図柄８Ｌおよび中装飾図柄８Ｃの下側の部分（左装飾図柄８Ｌの一部および中装飾図柄８Ｃの一部）がミニキャラ演出用領域ＭＨＧに覆われて視認することができない。

【１１７３】

その後、図１１６（Ｇ）に示すように、味方キャラクタＣＲＡが所定期間（例えば、約１．５秒）だけ表示画面７ａに表示されると（点滅表示されてもよい。）、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒ、当該変動表示位置９Ｃｄ、保留表示位置９Ａｄ、当該変動アイコン９Ｃ、保留アイコン９Ａが表示画面７ａから消える。

【１１７４】

味方キャラクタＣＲＡが表示画面７ａから消えると、その後、図１１６（Ｈ）に示すように、明るい赤色を有する数字「１」で仮表示停止される左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒが表示画面７ａに表示され、中装飾図柄８Ｃの変動演出（変動表示）が継続される。

【１１７５】

図１１６（Ｇ）による味方キャラクタＣＲＡの登場のまえでは、図１１６（Ｆ）において左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒは、共に、明るい緑色を有する数字「１」で仮停止表示されていた。これに対して、図１１６（Ｇ）による味方キャラクタＣＲＡの登場のあとでは、図１１６（Ｈ）において、左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒは、共に、数字「７」と同一の色である明るい赤色を有する数字「１」に変更されて仮停止表示される。これにより、左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒの色を通常の色（明るい緑色）から数字「７」と同一の色である明るい赤色に変更すること（つまり装飾図柄の色変化）により大当たりの期待度を高めている。なお、明るい赤色を有する数字「７」によりリーチが形成されると、他の数字によりリーチが形成される場合と比べて、大当たりの期待度が予め高く設定されている。

【１１７６】

図１１６（Ｈ）において、左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒの色を通常の色（明るい緑色）から数字「７」と同一の色である明るい赤色に変更すること（つまり装飾図柄の色変化）により大当たりの期待度を５段階のうちいずれかを示唆する画像（例えば、味方キャラクタＣＲＡの顔画像を５つ並べて、大当たりの期待度を５段階のうち３．５として示唆する画像として、３つの顔画像が黄色、半分の顔画像が黄色かつ半分の顔画像が黒色、残り１つの顔画像を黒色とする。）を表示画面７ａに表示するようにしてもよい。

【１１７７】

その後、各種演出がさらに継続される場合もあり、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが同一の図柄で停止表示されるときには、大当たりとなってその後に大当たり遊技（大当たり演出）が開始されるのに対して、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが同一の図柄で停止表示されないときには、はずれとなる。

【１１７８】

［装飾図柄視認性変更演出Ｂ］

次に、装飾図柄視認性変更演出Ｂについて図１１７を参照して説明する。図１１７は、装飾図柄視認性変更演出Ｂを説明するための図である。装飾図柄視認性変更演出Ｂは、装飾図柄による変動演出中（変動表示中）において行われるものである。

【１１７９】
まず、図１１７（Ａ）に示すように、画像表示装置７の表示画面７ａには、立体画像の左装飾図柄８Ｌ、立体画像の中装飾図柄８Ｃ、立体画像の右装飾図柄８Ｒが、表示画面７ａの上側から下側までに亘るそれぞれの各変動領域８Ｌｒ、８Ｃｒ、８Ｒｒにおいて、リールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「１」～数字「９」）の変動演出（変動表示）が開始される。
【１１８０】
数字「７」は明るい赤色を有している。数字「７」を除く奇数「１」、「３」、「５」および「９」は、すべて同一の明るい緑色を有している。偶数「２」、「４」、「６」および「８」は、すべて同一の明るい青色を有している。
【１１８１】
装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。なお、装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。
【１１８２】
第１特図保留の消化として現在変動中の左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒに対応する当該変動アイコン９Ｃは、画像表示装置７の表示画面７ａの下側中央に表示されている当該変動表示位置９Ｃｄ（矩形画像の上）に表示される。当該変動アイコン９Ｃおよび当該変動表示位置９Ｃｄを当該変動表示エリアという。当該変動表示位置９Ｃｄの左側における表示画面７ａの領域、つまり当該変動表示エリアの左側における表示画面７ａの領域には、第１特図保留として保留表示エリアが設けられている。この保留表示エリアには、４つの保留表示位置９Ａｄ（矩形画像の上）に保留アイコンがそれぞれ表示可能とされ最大で４つの保留アイコンをストックすることができるようになっている。４つの保留表示位置９Ａｄは、当該変動表示位置９Ｃｄに近い位置から表示画面７ａの左辺へ向かって、第１保留表示位置９Ａｄ、第２保留表示位置９Ａｄ、第３保留表示位置９Ａｄ、そして第４保留表示位置９Ａｄという順番で表示画面７ａの下辺に沿って直線状に整列配置され表示される。ここでは、当該変動表示エリアと保留表示エリアとから構成される領域を当該変動および保留表示エリアＴＨＡという。当該変動および保留表示エリアＴＨＡは、透明な領域として形成されている。
【１１８３】
当該変動表示エリアと保留表示エリアは透明な領域であり、後方にある背景画像を当該変動表示エリアと保留表示エリアとを通して視認することができるようになっている。なお、当該変動表示エリアに当該変動表示位置９Ｃｄが表示されているときには、後方にある背景画像を、当該変動表示位置９Ｃｄを通して、視認することができないし、当該変動表示エリアに当該変動アイコン９Ｃが表示されているときには、後方にある背景画像を、当該変動アイコン９Ｃを通して、視認することができない。また、保留表示エリアに保留表示位置９Ａｄが表示されているときには、後方にある背景画像を、保留表示位置９Ａｄを通して、視認することができないし、保留表示エリアに保留アイコン９Ａが表示されているときには、後方にある背景画像を、保留アイコン９Ａを通して、視認することができない。
【１１８４】
左装飾図柄８Ｌが変動演出（変動表示）される表示画面７ａの上側から下側までに亘る変動領域８Ｌｒは、当該変動および保留表示エリアＴＨＡと前後において重なる領域があり、当該変動および保留表示エリアＴＨＡの後方に配置されている。これにより、保留表示エリアが透明な領域であるため、左装飾図柄８Ｌの変動演出（変動表示）を、保留表示エリアを通して、視認することができるようになっている。なお、保留表示エリアに保留

表示位置９Ａｄが表示されているときには、左装飾図柄８Ｌの変動演出（変動表示）を、保留表示位置９Ａｄを通して、視認することができないし、保留表示エリアに保留アイコン９Ａが表示されていない場合（つまり遊技に未だ使用されていない遊技球（保留球）が１つも存在しない場合）には、左装飾図柄８Ｌの変動演出（変動表示）を、保留表示エリアを通して、視認することができるものの、保留表示エリアに保留アイコン９Ａが複数表示される場合には、左装飾図柄８Ｌの変動演出（変動表示）を、保留アイコン９Ａを通して、視認することができない。

【１１８５】

中装飾図柄８Ｃが変動演出（変動表示）される表示画面７ａの上側から下側までに亘る変動領域８Ｃｒは、当該変動および保留表示エリアＴＨＡと前後において重なる領域があり、当該変動および保留表示エリアＴＨＡの後方に配置されている。これにより、保留表示エリアが透明な領域であるため、中装飾図柄８Ｃの変動演出（変動表示）を、保留表示エリアを通して、視認することができるようになっている。なお、保留表示エリアに保留表示位置９Ａｄが表示されているときには、中装飾図柄８Ｃの変動演出（変動表示）を、保留表示位置９Ａｄを通して、視認することができないし、保留表示エリアに保留アイコン９Ａが表示されている場合には、中装飾図柄８Ｃの変動演出（変動表示）を、保留アイコン９Ａを通して、視認することができない。

【１１８６】

また、当該変動表示エリアが透明な領域であるため、中装飾図柄８Ｃの変動演出（変動表示）を、当該変動表示エリアを通して、視認することができるようになっている。なお、当該変動表示エリアに当該変動表示位置９Ｃｄが表示されているときには、中装飾図柄８Ｃの変動演出（変動表示）を、当該変動表示位置９Ｃｄを通して、視認することができないし、当該変動表示エリアに当該変動アイコン９Ｃが表示されている場合には、中装飾図柄８Ｃの変動演出（変動表示）を、当該変動アイコン９Ｃを通して、視認することができない。

【１１８７】

右装飾図柄８Ｒが変動演出（変動表示）される表示画面７ａの上側から下側までに亘る変動領域８Ｒｒは、当該変動および保留表示エリアＴＨＡと前後において重なる領域がない。これにより、右装飾図柄８Ｒの変動演出（変動表示）を、当該変動および保留表示エリアＴＨＡに妨げられることなく、視認することができるようになっている。

【１１８８】

ここでは、当該変動表示位置９Ｃｄには、白い球状の当該変動アイコン９Ｃが表示され、第１保留表示位置９Ａｄには白い球状の保留アイコン９Ａが表示され、第２保留表示位置９Ａｄ～第４保留表示位置９Ａｄには、保留アイコンが表示されていない。つまり、保留アイコンが消化されずにストックされたものが１つだけ存在している状態となっている。なお、以下の説明では、説明の便宜上、第１始動口２０および第２始動口２１へ遊技球が入球しない場合を前提とする。

【１１８９】

また、装飾図柄の変動演出（変動表示）において画像表示装置７の表示画面７ａの下側に表示されている、第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留に対応する保留アイコン９Ａ、第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留に対応する保留アイコン９Ｂのほかに、第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留と第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留とをそれぞれ図示しない数字として画像表示装置７の表示画面７ａの中央上側に配置されて表示されている。第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留の数を青色数字で左側、第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留の数を赤色数字で右側に互いに離間した状態で表示画面７ａの中央上側に配置されて常に表示されている。これらの数字は、保留球の数を数値として表示されるため、表示画面７ａに表示される各種背景画像、各種装飾用画像に紛れて判別が困難となり難くすることができ、直感的にわかりやすい。なお、これらの数字は、表示画面７ａの最前面側に配置され、他の画像が表示画面７ａの最前面に対して後方に配置され

て表示されるため、他の画像により視認性が阻害されないようになっている。
【１１９０】
ここで、保留アイコン９Ａおよび当該変動アイコン９Ｃ（以下、単に「アイコン」という場合がある。）について簡単に説明すると、形状や色の違いにより、アイコンに対応する抽選時の当たりの期待度の違いを表している。例えば、黄色（ゴールド）の星形のアイコン、黒い球状のアイコン、笑顔球体のアイコン、白い球状のアイコンという４つのアイコンのうち、黄色（ゴールド）の星形のアイコンが最も当たりの期待度が高く、黒い球状のアイコンが２番目に当たりの期待度が高く、笑顔球体のアイコンが３番目に当たりの期待度が高く、白い球状のアイコンが最も当たりの期待度が低いものとなっている。笑顔球体のアイコンには、さらに、例えば青色→緑色→赤色→ゴールド（黄色）→七色（レインボー（大当たり濃厚））という順番で大当たりとなる期待度が高く設定されている。
【１１９１】
図１１７（Ａ）において装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、その後、図１１７（Ｂ）に示すように、表示画面７ａの左辺中央（表示画面７ａの左辺の距離寸法の２分の１に相当する位置）から表示画面の右辺中央（表示画面７ａの左辺の距離寸法の２分の１に相当する位置）までを結ぶ緩やかな凹部形状を有る滑らかな曲線と、表示画面７ａの左辺と、表示画面７ａの下辺と、表示画面７ａの右辺と、により囲まれたミニキャラ演出用領域ＭＨＧが表示画面７ａに表示されて出現する。ミニキャラ演出用領域ＭＨＧは、各種のミニキャラが登場し、ミニキャラによる演出が行われる。
【１１９２】
このミニキャラ演出用領域ＭＨＧは、左装飾図柄８Ｌが変動演出（変動表示）される変動領域８Ｌｒ、中装飾図柄８Ｃが変動演出（変動表示）される変動領域８Ｃｒおよび右装飾図柄８Ｒが変動演出（変動表示）される変動領域８Ｒｒと前後において重なる領域があり、これらの変動領域８Ｌｒ，８Ｃｒ，８Ｒｒの手前側に配置され、かつ、当該変動および保留表示エリアＴＨＡと前後において重なる領域があり、当該変動および保留表示エリアＴＨＡの後方側に配置されている。つまり、ミニキャラ演出用領域ＭＨＧは、変動領域８Ｌｒ，８Ｃｒ，８Ｒｒと当該変動および保留表示エリアＴＨＡとの間に配置されている。
【１１９３】
ミニキャラ演出用領域ＭＨＧには、有色不透明な背景画像が設けられている。このため、ミニキャラ演出用領域ＭＨＧが出現すると、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃおよび右装飾図柄８Ｒの変動領域８Ｌｒ，８Ｃｒ，８Ｒｒとミニキャラ演出用領域ＭＨＧとが重なる領域において、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃおよび右装飾図柄８Ｒの変動演出（変動表示）を、ミニキャラ演出用領域ＭＨＧを通して、視認することができなくなる。これに対して、当該変動および保留表示エリアＴＨＡは、ミニキャラ演出用領域ＭＨＧの前方側に配置されるため、ミニキャラ演出用領域ＭＨＧが出現しても、ミニキャラ演出用領域ＭＨＧにより視認性が阻害されることがない。このように、当該変動および保留表示エリアＴＨＡは、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃおよび右装飾図柄８Ｒの変動領域８Ｌｒ，８Ｃｒ，８Ｒｒとミニキャラ演出用領域ＭＨＧと重なるように配置されているものの、当該変動および保留表示エリアＴＨＡにおける、当該変動表示位置９Ｃｄ、保留表示位置９Ａｄ、当該変動アイコン９Ｃ、保留アイコン９Ａが左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃおよび右装飾図柄８Ｒとミニキャラ演出用領域ＭＨＧとにより視認困難とならないようになっている。
【１１９４】
なお、ミニキャラ演出用領域ＭＨＧに登場するミニキャラは、ミニキャラ演出用領域ＭＨＧの前方側に配置されるものの、当該変動および保留表示エリアＴＨＡの後方側に配置されるため、当該変動および保留表示エリアＴＨＡは、ミニキャラ演出用領域ＭＨＧにミニキャラが登場しても、ミニキャラにより視認性が阻害されることがない。
【１１９５】
続いて、図１１７（Ｃ）に示すように、左装飾図柄８Ｌが明るい緑色を有する数字「１

」で仮停止表示され、中装飾図柄８Ｃおよび右装飾図柄８Ｒの変動演出（変動表示）が継続されている。仮停止表示された左装飾図柄８Ｌの位置では、左装飾図柄８Ｌの下側の部分（左装飾図柄８Ｌの一部）が左装飾図柄８Ｌの前方に配置されるミニキャラ演出用領域ＭＨＧにより覆われているため、仮停止表示された左装飾図柄８Ｌの下側の部分（左装飾図柄８Ｌの一部）は、左装飾図柄８Ｌの前方に配置されるミニキャラ演出用領域ＭＨＧにより覆われて視認することができない。

【１１９６】

その後、図１１７（Ｄ）に示すように、ミニキャラとして有色不透明な味方キャラクタＣＲＡがミニキャラ演出用領域ＭＨＧに登場して動き回る。味方キャラクタＣＲＡがミニキャラ演出用領域ＭＨＧに登場すると、所定のタイミングで、味方キャラクタＣＲＡの剣により当該変動アイコン９Ｃから他のアイコンへ変化可能となる。ここでは、味方キャラクタＣＲＡの剣により白い球状の当該変動アイコン９Ｃから黄色（ゴールド）の星形のアイコンへ変化し、当該変動アイコン９Ｃの変化が成功となる。なお、味方キャラクタＣＲＡの剣により白い球状の当該変動アイコン９Ｃから他のアイコンへ変化せず、当該変動アイコン９Ｃの変化が失敗する場合もある。

【１１９７】

味方キャラクタＣＲＡがミニキャラ演出用領域ＭＨＧに登場すると、味方キャラクタＣＲＡの上半身がミニキャラ演出用領域ＭＨＧを超えて左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒの変動領域８Ｌｒ，８Ｃｒ，８Ｒｒに跨って表示画面７ａに表示される場合がある。例えば、図１１７（Ｄ）において、味方キャラクタＣＲＡがミニキャラ演出用領域ＭＨＧに登場すると、味方キャラクタＣＲＡの上半身が仮停止表示された左装飾図柄８Ｌのうち、ミニキャラ演出用領域ＭＨＧで覆われていない部分を覆うこととなる。言い換えると、左装飾図柄８Ｌの変動領域８Ｌｒとミニキャラ演出用領域ＭＨＧとを跨いだ状態で味方キャラクタＣＲＡが表示されると、仮停止表示された左装飾図柄８Ｌがミニキャラ演出用領域ＭＨＧで覆われず露出した部分は、味方キャラクタＣＲＡと重なることとなって、視認することができなくなる。なお、味方キャラクタＣＲＡが動き回ることにより、仮停止表示された左装飾図柄８Ｌがミニキャラ演出用領域ＭＨＧで覆われず露出した部分と、味方キャラクタＣＲＡと、が重ならない状態となり、仮停止表示された左装飾図柄８Ｌがミニキャラ演出用領域ＭＨＧで覆われず露出した部分を味方キャラクタＣＲＡに妨げられることなく視認することができる。

【１１９８】

その後、図１１７（Ｅ）に示すように、右装飾図柄８Ｒが明るい緑色を有する数字「１」で仮停止表示され、中装飾図柄８Ｃの変動演出（変動表示）が継続され、リーチが形成される。仮停止表示された右装飾図柄８Ｒの位置では、右装飾図柄８Ｒの下側の部分（右装飾図柄８Ｒの一部）が右装飾図柄８Ｒの前方に配置されるミニキャラ演出用領域ＭＨＧにより覆われているため、仮停止表示された右装飾図柄８Ｒの下側の部分（右装飾図柄８Ｒの一部）は、右装飾図柄８Ｒの前方に配置されるミニキャラ演出用領域ＭＨＧにより覆われて視認することができない。この時点においても、味方キャラクタＣＲＡは、ミニキャラ演出用領域ＭＨＧを動き回り、味方キャラクタＣＲＡの上半身がミニキャラ演出用領域ＭＨＧを超えて左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒの変動領域８Ｌｒ，８Ｃｒ，８Ｒｒに跨って表示画面７ａに表示される場合がある。

【１１９９】

なお、右装飾図柄８Ｒが明るい緑色を有する数字「１」で仮停止表示されず、例えば明るい緑色を有する数字「９」で仮停止表示され、中装飾図柄８Ｃの変動演出（変動表示）が継続され、リーチが形成されない場合には、ミニキャラ演出用領域ＭＨＧが表示画面７ａから消え、その後、中装飾図柄８Ｃが仮停止表示されると、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが同一の図柄で停止表示されず、はずれとなる場合がある。

【１２００】

また、右装飾図柄８Ｒが明るい緑色を有する数字「１」で仮停止表示されず、例えば明るい緑色を有する数字「９」で仮停止表示され、中装飾図柄８Ｃの変動演出（変動表示）

が継続され、リーチが形成されない場合には、ミニキャラ演出用領域ＭＨＧを動き回る味方キャラクタＣＲＡがミニキャラ演出用領域ＭＨＧを飛び越え、右装飾図柄８Ｒの変動領域８Ｒｒ（または右装飾図柄８Ｒの変動領域８Ｒｒと中装飾図柄８Ｃの変動領域８Ｃｒとを跨いだ状態）において味方キャラクタＣＲＡの剣により数字「９」を変動領域８Ｒｒの下方へ送り出して変動領域８Ｒｒの上方から数字「１」を引き込み仮停止表示してリーチを形成した後に、味方キャラクタＣＲＡがミニキャラ演出用領域ＭＨＧに再び戻る場合がある。

【１２０１】

続いて、図１１７（Ｆ）に示すように、ミニキャラ演出用領域ＭＨＧが表示画面７ａから消えると、味方キャラクタＣＲＡも表示画面７ａから消え、中装飾図柄８Ｃの変動演出（変動表示）が継続される。これにより、装飾図柄視認性変更演出Ｂが終了する。なお、装飾図柄視認性変更演出Ｂが行われているときに、ミニキャラ演出用領域ＭＨＧが表示された状態で左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃおよび右装飾図柄８Ｒが仮停止表示されると、仮停止された左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃおよび右装飾図柄８Ｒの下側の部分（左装飾図柄８Ｌの一部、中装飾図柄８Ｃおよび右装飾図柄８Ｒの一部）がミニキャラ演出用領域ＭＨＧに覆われて視認することができない。

【１２０２】

その後、図１１７（Ｇ）に示すように、味方キャラクタＣＲＡが所定期間（例えば、約１．５秒）だけ表示画面７ａに表示されると（点滅表示されてもよい。）、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒ、当該変動表示位置９Ｃｄ、保留表示位置９Ａｄ、当該変動アイコン９Ｃ、保留アイコン９Ａが表示画面７ａから消える。

【１２０３】

味方キャラクタＣＲＡが表示画面７ａから消えると、その後、図１１７（Ｈ）に示すように、明るい赤色を有する数字「１」で仮表示停止される左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒが表示画面７ａに表示され、中装飾図柄８Ｃの変動演出（変動表示）が継続される。

【１２０４】

図１１７（Ｇ）による味方キャラクタＣＲＡの登場のまえでは、図１１７（Ｆ）において左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒは、共に、明るい緑色を有する数字「１」で仮停止表示されていた。これに対して、図１１７（Ｇ）による味方キャラクタＣＲＡの登場のあとでは、図１１７（Ｈ）において、左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒは、共に、数字「７」と同一の色である明るい赤色を有する数字「１」に変更されて仮停止表示される。これにより、左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒの色を通常の色（明るい緑色）から数字「７」と同一の色である明るい赤色に変更すること（つまり装飾図柄の色変化）により大当たりの期待度を高めている。なお、明るい赤色を有する数字「７」によりリーチが形成されると、他の数字によりリーチが形成される場合と比べて、大当たりの期待度が予め高く設定されている。

【１２０５】

図１１７（Ｈ）において、左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒの色を通常の色（明るい緑色）から数字「７」と同一の色である明るい赤色に変更すること（つまり装飾図柄の色変化）により大当たりの期待度を５段階のうちいずれかを示唆する画像（例えば、味方キャラクタＣＲＡの顔画像を５つ並べて、大当たりの期待度を５段階のうち３．５として示唆する画像として、３つの顔画像が黄色、半分の顔画像が黄色かつ半分の顔画像が黒色、残り１つの顔画像を黒色とする。）を表示画面７ａに表示するようにしてもよい。

【１２０６】

その後、各種演出がさらに継続される場合もあり、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが同一の図柄で停止表示されるときには、大当たりとなってその後に大当たり遊技（大当たり演出）が開始されるのに対して、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが同一の図柄で停止表示されないときには、はずれとなる。

【１２０７】

［装飾図柄視認性変更演出Ｃ］
次に、装飾図柄視認性変更演出Ｃについて図１１８を参照して説明する。図１１８は、装飾図柄視認性変更演出Ｃを説明するための図である。装飾図柄視認性変更演出Ｃは、装飾図柄による変動演出中（変動表示中）において行われるものである。
【１２０８】
まず、図１１８（Ａ）に示すように、画像表示装置７の表示画面７ａには、立体画像の左装飾図柄８Ｌ、立体画像の中装飾図柄８Ｃ、立体画像の右装飾図柄８Ｒが、表示画面７ａの上側から下側までに亘るそれぞれの各変動領域８Ｌｒ、８Ｃｒ、８Ｒｒにおいて、リールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「１」～数字「９」）の変動演出（変動表示）が開始される。
【１２０９】
数字「７」は明るい赤色を有している。数字「７」を除く奇数「１」、「３」、「５」および「９」は、すべて同一の明るい緑色を有している。偶数「２」、「４」、「６」および「８」は、すべて同一の明るい青色を有している。
【１２１０】
装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。なお、装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。
【１２１１】
第１特図保留の消化として現在変動中の左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒに対応する当該変動アイコン９Ｃは、画像表示装置７の表示画面７ａの下側中央に表示されている当該変動表示位置９Ｃｄ（矩形画像の上）に表示される。当該変動アイコン９Ｃおよび当該変動表示位置９Ｃｄを当該変動表示エリアという。当該変動表示位置９Ｃｄの左側における表示画面７ａの領域、つまり当該変動表示エリアの左側における表示画面７ａの領域には、第１特図保留として保留表示エリアが設けられている。この保留表示エリアには、４つの保留表示位置９Ａｄ（矩形画像の上）に保留アイコンがそれぞれ表示可能とされ最大で４つの保留アイコンをストックすることができるようになっている。４つの保留表示位置９Ａｄは、当該変動表示位置９Ｃｄに近い位置から表示画面７ａの左辺へ向かって、第１保留表示位置９Ａｄ、第２保留表示位置９Ａｄ、第３保留表示位置９Ａｄ、そして第４保留表示位置９Ａｄという順番で表示画面７ａの下辺に沿って直線状に整列配置され表示される。ここでは、当該変動表示エリアと保留表示エリアとから構成される領域を当該変動および保留表示エリアＴＨＡという。当該変動および保留表示エリアＴＨＡは、透明な領域として形成されている。
【１２１２】
当該変動表示エリアと保留表示エリアは透明な領域であり、後方にある背景画像を当該変動表示エリアと保留表示エリアとを通して視認することができるようになっている。なお、当該変動表示エリアに当該変動表示位置９Ｃｄが表示されているときには、後方にある背景画像を、当該変動表示位置９Ｃｄを通して、視認することができないし、当該変動表示エリアに当該変動アイコン９Ｃが表示されているときには、後方にある背景画像を、当該変動アイコン９Ｃを通して、視認することができない。また、保留表示エリアに保留表示位置９Ａｄが表示されているときには、後方にある背景画像を、保留表示位置９Ａｄを通して、視認することができないし、保留表示エリアに保留アイコン９Ａが表示されているときには、後方にある背景画像を、保留アイコン９Ａを通して、視認することができない。
【１２１３】
左装飾図柄８Ｌが変動演出（変動表示）される表示画面７ａの上側から下側までに亘る

変動領域８Ｌｒは、当該変動および保留表示エリアＴＨＡと前後において重なる領域があり、当該変動および保留表示エリアＴＨＡの後方に配置されている。これにより、保留表示エリアが透明な領域であるため、左装飾図柄８Ｌの変動演出（変動表示）を、保留表示エリアを通して、視認することができるようになっている。なお、保留表示エリアに保留表示位置９Ａｄが表示されているときには、左装飾図柄８Ｌの変動演出（変動表示）を、保留表示位置９Ａｄを通して、視認することができないし、保留表示エリアに保留アイコン９Ａが表示されていない場合（つまり遊技に未だ使用されていない遊技球（保留球）が１つも存在しない場合）には、左装飾図柄８Ｌの変動演出（変動表示）を、保留表示エリアを通して、視認することができるものの、保留表示エリアに保留アイコン９Ａが複数表示される場合には、左装飾図柄８Ｌの変動演出（変動表示）を、保留アイコン９Ａを通して、視認することができない。

【１２１４】

中装飾図柄８Ｃが変動演出（変動表示）される表示画面７ａの上側から下側までに亘る変動領域８Ｃｒは、当該変動および保留表示エリアＴＨＡと前後において重なる領域があり、当該変動および保留表示エリアＴＨＡの後方に配置されている。これにより、保留表示エリアが透明な領域であるため、中装飾図柄８Ｃの変動演出（変動表示）を、保留表示エリアを通して、視認することができるようになっている。なお、保留表示エリアに保留表示位置９Ａｄが表示されているときには、中装飾図柄８Ｃの変動演出（変動表示）を、保留表示位置９Ａｄを通して、視認することができないし、保留表示エリアに保留アイコン９Ａが表示されている場合には、中装飾図柄８Ｃの変動演出（変動表示）を、保留アイコン９Ａを通して、視認することができない。

【１２１５】

また、当該変動表示エリアが透明な領域であるため、中装飾図柄８Ｃの変動演出（変動表示）を、当該変動表示エリアを通して、視認することができるようになっている。なお、当該変動表示エリアに当該変動表示位置９Ｃｄが表示されているときには、中装飾図柄８Ｃの変動演出（変動表示）を、当該変動表示位置９Ｃｄを通して、視認することができないし、当該変動表示エリアに当該変動アイコン９Ｃが表示されている場合には、中装飾図柄８Ｃの変動演出（変動表示）を、当該変動アイコン９Ｃを通して、視認することができない。

【１２１６】

右装飾図柄８Ｒが変動演出（変動表示）される表示画面７ａの上側から下側までに亘る変動領域８Ｒｒは、当該変動および保留表示エリアＴＨＡと前後において重なる領域がない。これにより、右装飾図柄８Ｒの変動演出（変動表示）を、当該変動および保留表示エリアＴＨＡに妨げられることなく、視認することができるようになっている。

【１２１７】

ここでは、当該変動表示位置９Ｃｄには、白い球状の当該変動アイコン９Ｃが表示され、第１保留表示位置９Ａｄには白い球状の保留アイコン９Ａが表示され、第２保留表示位置９Ａｄ～第４保留表示位置９Ａｄには、保留アイコンが表示されていない。つまり、保留アイコンが消化されずにストックされたものが１つだけ存在している状態となっている。なお、以下の説明では、説明の便宜上、第１始動口２０および第２始動口２１へ遊技球が入球しない場合を前提とする。

【１２１８】

また、装飾図柄の変動演出（変動表示）において画像表示装置７の表示画面７ａの下側に表示されている、第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留に対応する保留アイコン９Ａ、第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留に対応する保留アイコン９Ｂのほかに、第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留と第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留とをそれぞれ図示しない数字として画像表示装置７の表示画面７ａの中央上側に配置されて表示されている。第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留の数を青色数字で左側、第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留の数を赤色数字で右側に互いに離間した状態で表示画面７ａの

中央上側に配置されて常に表示されている。これらの数字は、保留球の数を数値として表示されるため、表示画面７ａに表示される各種背景画像、各種装飾用画像に紛れて判別が困難となり難くすることができ、直感的にわかりやすい。なお、これらの数字は、表示画面７ａの最前面側に配置され、他の画像が表示画面７ａの最前面に対して後方に配置されて表示されるため、他の画像により視認性が阻害されないようになっている。

【１２１９】

ここで、保留アイコン９Ａおよび当該変動アイコン９Ｃ（以下、単に「アイコン」という場合がある。）について簡単に説明すると、形状や色の違いにより、アイコンに対応する抽選時の当たりの期待度の違いを表している。例えば、黄色（ゴールド）の星形のアイコン、黒い球状のアイコン、笑顔球体のアイコン、白い球状のアイコンという４つのアイコンのうち、黄色（ゴールド）の星形のアイコンが最も当たりの期待度が高く、黒い球状のアイコンが２番目に当たりの期待度が高く、笑顔球体のアイコンが３番目に当たりの期待度が高く、白い球状のアイコンが最も当たりの期待度が低いものとなっている。笑顔球体のアイコンには、さらに、例えば青色→緑色→赤色→ゴールド（黄色）→七色（レインボー（大当たり濃厚））という順番で大当たりとなる期待度が高く設定されている。

【１２２０】

図１１８（Ａ）において装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、その後、図１１８（Ｂ）に示すように、表示画面７ａの左辺中央（表示画面７ａの左辺の距離寸法の２分の１に相当する位置）から表面画面７ａの右辺へ向かって第１可動役物１４の左側可動役物１４Ｌを模した左側可動役物画像ＫＧＬが左側可動役物１４Ｌの作動領域と対応するように左装飾図柄８Ｌの変動領域８Ｌｒを覆うように出現する。さらに、表示画面７ａの右辺中央（表示画面７ａの右辺の距離寸法の２分の１に相当する位置）から表面画面７ａの左辺へ向かって第１可動役物１４の右側可動役物１４Ｒを模した右側可動役物画像ＫＧＲが右側可動役物１４Ｒの作動領域と対応するように右装飾図柄８Ｒの変動領域８Ｒｒを覆うように出現する。左側可動役物画像ＫＧＬおよび右側可動役物画像ＫＧＲが相互に離間した状態で出現すると、左側可動役物画像ＫＧＬおよび右側可動役物画像ＫＧＲにおいて稲妻が走る演出が行われる。

【１２２１】

左側可動役物画像ＫＧＬは、左装飾図柄８Ｌが変動演出（変動表示）される変動領域８Ｌｒと前後において重なる領域があり、変動領域８Ｌｒの手前側に配置され、かつ、当該変動および保留表示エリアＴＨＡと前後において重ならないように配置されている。また、右側可動役物画像ＫＧＲは、右装飾図柄８Ｒが変動演出（変動表示）される変動領域８Ｒｒと前後において重なる領域があり、変動領域８Ｒｒの手前側に配置され、かつ、当該変動および保留表示エリアＴＨＡと前後において重ならないように配置されている。

【１２２２】

左側可動役物画像ＫＧＬは、左側可動役物１４Ｌを模したものであり、有色不透明となっている。このため、左側可動役物画像ＫＧＬが出現すると、左装飾図柄８Ｌの変動領域８Ｌｒと左側可動役物画像ＫＧＬとが重なる領域において、左装飾図柄８Ｌの変動演出（変動表示）を、左側可動役物画像ＫＧＬを通して、視認することができなくなる。また、右側可動役物画像ＫＧＲは、右側可動役物１４Ｒを模したものであり、有色不透明となっている。このため、右側可動役物画像ＫＧＲが出現すると、右装飾図柄８Ｒの変動領域８Ｒｒと右側可動役物画像ＫＧＲとが重なる領域において、右装飾図柄８Ｒの変動演出（変動表示）を、右側可動役物画像ＫＧＲを通して、視認することができなくなる。

【１２２３】

なお、左側可動役物画像ＫＧＬおよび右側可動役物画像ＫＧＲが相互に離間した状態で出現し、左側可動役物画像ＫＧＬおよび右側可動役物画像ＫＧＲにおいて稲妻が走る演出が行われるものの、左側可動役物画像ＫＧＬおよび右側可動役物画像ＫＧＲが当該変動および保留表示エリアＴＨＡと前後において重ならないように配置されているため、稲妻も当該変動および保留表示エリアＴＨＡと前後において重ならず、当該変動および保留表示エリアＴＨＡは、左側可動役物画像ＫＧＬおよび右側可動役物画像ＫＧＲが相互に離間し

た状態で出現し稲妻が走る演出が行われても、この稲妻により視認性が阻害されることがない。

【１２２４】

続いて、図１１８（Ｃ）に示すように、左装飾図柄８Ｌが明るい緑色を有する数字「１」で仮停止表示され、中装飾図柄８Ｃおよび右装飾図柄８Ｒの変動演出（変動表示）が継続されている。仮停止表示された左装飾図柄８Ｌの位置では、左装飾図柄８Ｌの左側の部分（左装飾図柄８Ｌの一部）が左装飾図柄８Ｌの前方に配置される左側可動役物画像ＫＧＬにより覆われているため、仮停止表示された左装飾図柄８Ｌの左側の部分（左装飾図柄８Ｌの一部）は、左装飾図柄８Ｌの前方に配置される左側可動役物画像ＫＧＬにより覆われて視認することができない。

【１２２５】

その後、図１１８（Ｄ）に示すように、左側可動役物画像ＫＧＬおよび右側可動役物画像ＫＧＲが相互に離間した状態で出現した状態では、左側可動役物画像ＫＧＬの環形状の装飾部の半分となる左側装飾部と、右側可動役物画像ＫＧＲの環形状の装飾部の半分となる右側装飾部と、における領域（つまり左側装飾部の上側から下側までに亘る領域と右側装飾部の上側から下側までに亘る領域）において適宜走ることができる。稲妻ＳＮＤが走ると、所定のタイミングで、稲妻ＳＮＤの影響を受けて当該変動アイコン９Ｃから他のアイコンへ変化可能となる。ここでは、稲妻ＳＮＤの影響を受けて白い球状の当該変動アイコン９Ｃから黄色（ゴールド）の星形のアイコンへ変化し、当該変動アイコン９Ｃの変化が成功となる。なお、稲妻ＳＮＤの影響を受けも白い球状の当該変動アイコン９Ｃから他のアイコンへ変化せず、当該変動アイコン９Ｃの変化が失敗する場合もある。

【１２２６】

左側可動役物画像ＫＧＬおよび右側可動役物画像ＫＧＲが相互に離間した状態で出現し稲妻ＳＮＤが走ると、稲妻ＳＮＤが左側可動役物画像ＫＧＬおよび右側可動役物画像ＫＧＲを超えて左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒの変動領域８Ｌｒ，８Ｃｒ，８Ｒｒに跨って表示画面７ａに表示される場合がある。例えば、図１１８（Ｄ）において、左側可動役物画像ＫＧＬおよび右側可動役物画像ＫＧＲが相互に離間した状態で出現し稲妻ＳＮＤが走ると、左側可動役物画像ＫＧＬが仮停止表示された左装飾図柄８Ｌのうち、左側可動役物画像ＫＧＬで覆われていない部分を覆うこととなる。言い換えると、左装飾図柄８Ｌの変動領域８Ｌｒと左側可動役物画像ＫＧＬとを跨いだ状態で稲妻ＳＮＤが表示されると、仮停止表示された左装飾図柄８Ｌが左側可動役物画像ＫＧＬで覆われず露出した部分は、稲妻ＳＮＤと重なることとなって、視認することができなくなる。なお、稲妻ＳＮＤが左側可動役物画像ＫＧＬおよび右側可動役物画像ＫＧＲの半円部分における上側から下側までに亘る範囲において適宜走ることにより、仮停止表示された左装飾図柄８Ｌが左側可動役物画像ＫＧＬで覆われず露出した部分と、稲妻ＳＮＤと、が重ならない状態となり、仮停止表示された左装飾図柄８Ｌが左側可動役物画像ＫＧＬで覆われず露出した部分を稲妻ＳＮＤに妨げられることなく視認することができる（図１１８（Ｅ）を参照）。

【１２２７】

その後、図１１８（Ｅ）に示すように、右装飾図柄８Ｒが明るい緑色を有する数字「１」で仮停止表示され、中装飾図柄８Ｃの変動演出（変動表示）が継続され、リーチが形成される。仮停止表示された右装飾図柄８Ｒの位置では、右装飾図柄８Ｒの右側の部分（右装飾図柄８Ｒの一部）が右装飾図柄８Ｒの前方に配置される右側可動役物画像ＫＧＲにより覆われているため、仮停止表示された右装飾図柄８Ｒの右側の部分（右装飾図柄８Ｒの一部）は、右装飾図柄８Ｒの前方に配置される右側可動役物画像ＫＧＲにより覆われて視認することができない。この時点においても、稲妻ＳＮＤは、左側可動役物画像ＫＧＬおよび右側可動役物画像ＫＧＲの半円部分における上側から下側までに亘る範囲において適宜走ることにより、稲妻ＳＮＤが左側可動役物画像ＫＧＬおよび右側可動役物画像ＫＧＲを超えて左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒの変動領域８Ｌｒ，８Ｃｒ，８Ｒｒに跨って表示画面７ａに表示される場合がある。

【１２２８】
なお、右装飾図柄８Ｒが明るい緑色を有する数字「１」で仮停止表示されず、例えば明るい緑色を有する数字「９」で仮停止表示され、中装飾図柄８Ｃの変動演出（変動表示）が継続され、リーチが形成されない場合には、左側可動役物画像ＫＧＬおよび右側可動役物画像ＫＧＲが表示画面７ａから消え、その後、中装飾図柄８Ｃが仮停止表示されると、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが同一の図柄で停止表示されず、はずれとなる場合がある。
【１２２９】
また、右装飾図柄８Ｒが明るい緑色を有する数字「１」で仮停止表示されず、例えば明るい緑色を有する数字「９」で仮停止表示され、中装飾図柄８Ｃの変動演出（変動表示）が継続され、リーチが形成されない場合には、左側可動役物画像ＫＧＬおよび右側可動役物画像ＫＧＲの半円部分における上側から下側までに亘る範囲において適宜走る稲妻ＳＮＤが右装飾図柄８Ｒの変動領域８Ｒｒにおける数字「９」を変動領域８Ｒｒの下方へ送り出して変動領域８Ｒｒの上方から数字「１」を引き込み仮停止表示してリーチを形成した後に、稲妻ＳＮＤがおさまる場合がある。
【１２３０】
続いて、図１１８（Ｆ）に示すように、稲妻ＳＮＤがおさまると、左側可動役物画像ＫＧＬおよび右側可動役物画像ＫＧＲが表示画面７ａから消え、中装飾図柄８Ｃの変動演出（変動表示）が継続される。これにより、装飾図柄視認性変更演出Ｃが終了する。なお、装飾図柄視認性変更演出Ｃが行われているときに、左側可動役物画像ＫＧＬおよび右側可動役物画像ＫＧＲが表示された状態で左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃおよび右装飾図柄８Ｒが仮停止表示されると、仮停止された左装飾図柄８Ｌの左側の部分および右装飾図柄８Ｒの右側の部分（左装飾図柄８Ｌの一部および右装飾図柄８Ｒの一部）が左側可動役物画像ＫＧＬおよび右側可動役物画像ＫＧＲにそれぞれ覆われて視認することができないのに対して、中装飾図柄８Ｃが左側可動役物画像ＫＧＬおよび右側可動役物画像ＫＧＲにそれぞれ覆われず視認することができる。
【１２３１】
その後、図１１８（Ｇ）に示すように、表示画面７ａの中央において、左側可動役物１４Ｌと右側可動役物１４Ｒとがそれぞれ画像表示装置７の表示画面７ａの前面（前方）中央の進出位置へ向かって（互いに近接する方向に）ホームポジションから進出（移動）し、表示画面７ａの前面（前方）中央位置（進出位置（展開ポジション））において、左側可動役物１４Ｌの先端側に取り付けられた環形状の装飾部の半分となる左側装飾部と、右側可動役物１４Ｒの先端側に取り付けられた環形状の装飾部の半分となる右側装飾部と、が合体し、左側可動役物１４Ｌの左側装飾部と右側可動役物１４Ｒの右側装飾部とが環状を有する１つの装飾部材（合体役物）が形成される。
【１２３２】
左側可動役物１４Ｌの左側装飾部と右側可動役物１４Ｒの右側装飾部とが合体して環状を有する合体役物が形成されると、環状内に形成される領域が円状を有する領域（以下、「円状領域」という。）となる。円状領域と対応する画像表示装置７の表示画面７ａには、味方キャラクタＣＲＡが表示される。このとき、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒ、当該変動表示位置９Ｃｄ、保留表示位置９Ａｄ、当該変動アイコン９Ｃ、保留アイコン９Ａが表示画面７ａから消える。
【１２３３】
味方キャラクタＣＲＡが表示画面７ａに表示されてから所定期間（例えば、３秒）だけ経過すると、味方キャラクタＣＲＡが表示画面７ａから消え、左側可動役物１４Ｌと右側可動役物１４Ｒとが互いに離間する方向へ向かって、左側可動役物１４Ｌが表示画面７ａの前面（前方）中央の進出位置から表示画面７ａの左側の退避位置（ホームポジション）へ向かって後退（移動）するとともに、右側可動役物１４Ｒが表示画面７ａの前面（前方）中央の進出位置から表示画面７ａの右側の退避位置（ホームポジション）へ向かって後退（移動）する。

【１２３４】
その後、図１１８（Ｈ）に示すように、明るい赤色を有する数字「１」で仮表示停止される左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒが表示画面７ａに表示され、中装飾図柄８Ｃの変動演出（変動表示）が継続される。
【１２３５】
図１１８（Ｇ）による味方キャラクタＣＲＡの登場のまえでは、図１１８（Ｆ）において左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒは、共に、明るい緑色を有する数字「１」で仮停止表示されていた。これに対して、図１１８（Ｇ）による味方キャラクタＣＲＡの登場のあとでは、図１１８（Ｈ）において、左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒは、共に、数字「７」と同一の色である明るい赤色を有する数字「１」に変更されて仮停止表示される。これにより、左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒの色を通常の色（明るい緑色）から数字「７」と同一の色である明るい赤色に変更すること（つまり装飾図柄の色変化）により大当たりの期待度を高めている。なお、明るい赤色を有する数字「７」によりリーチが形成されると、他の数字によりリーチが形成される場合と比べて、大当たりの期待度が予め高く設定されている。
【１２３６】
図１１８（Ｈ）において、左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒの色を通常の色（明るい緑色）から数字「７」と同一の色である明るい赤色に変更すること（つまり装飾図柄の色変化）により大当たりの期待度を５段階のうちいずれかを示唆する画像（例えば、味方キャラクタＣＲＡの顔画像を５つ並べて、大当たりの期待度を５段階のうち３．５として示唆する画像として、３つの顔画像が黄色、半分の顔画像が黄色かつ半分の顔画像が黒色、残り１つの顔画像を黒色とする。）を表示画面７ａに表示するようにしてもよい。
【１２３７】
その後、各種演出がさらに継続される場合もあり、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが同一の図柄で停止表示されるときには、大当たりとなってその後に大当たり遊技（大当たり演出）が開始されるのに対して、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが同一の図柄で停止表示されないときには、はずれとなる。
【１２３８】
［効果例］
以下に、装飾図柄視認性変更演出の効果例を示す。
［効果１］
上記実施形態の遊技機１では、例えば、図１１６の装飾図柄視認性変更演出Ａ、図１１７の装飾図柄視認性変更演出Ｂ、図１１８の装飾図柄視認性変更演出Ｃにおいて、複数種類の画像を表示可能な画像表示装置７（表示手段）を備え、左装飾図柄８Ｌ（図柄画像）による変動表示が行われる変動領域８Ｌｒ（第１の領域）の一部と重なるように特定画像（装飾図柄視認性変更演出Ａ，Ｂではミニキャラである味方キャラクタＣＲＡ、装飾図柄視認性変更演出Ｃでは稲妻ＳＮＤ）を表示可能な第２の領域（装飾図柄視認性変更演出Ａ，Ｂではミニキャラ演出用領域ＭＨＧ、装飾図柄視認性変更演出Ｃでは左側可動役物画像ＫＧＬ）が変動領域８Ｌｒ（第１の領域）の前方に配置されて設けられ、左装飾図柄８Ｌ（図柄画像）の一部が第２の領域により視認困難となる第１の演出（装飾図柄視認性変更演出Ａでは図１１６（Ｃ）、装飾図柄視認性変更演出Ｂでは図１１７（Ｃ）、装飾図柄視認性変更演出Ｃでは図１１８（Ｃ））を実行することができるようになっている。この構成によれば、左装飾図柄８Ｌ（図柄画像）の変動領域８Ｌｒ（第１の領域）の一部と重なるように、わざわざ、第２の領域が変動領域８Ｌｒ（第１の領域）の前方に配置されて設けられているため、左装飾図柄８Ｌ（図柄画像）の一部が第２の領域により視認困難とすることができ、左装飾図柄８Ｌ（図柄画像）の全体像を遊技者自身で想像することができる。これにより、従来にない斬新な図柄画像による変動演出（変動表示）を遊技者に提供することができる。したがって、興趣の向上を図ることができる。
【１２３９】
［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、例えば、図１１６の装飾図柄視認性変更演出Ａ、図１１７の装飾図柄視認性変更演出Ｂ、図１１８の装飾図柄視認性変更演出Ｃにおける第１の演出では、さらに、左装飾図柄８Ｌの変動領域８Ｌｒ（第１の領域）の一部および第２の領域の一部と重なるように当該変動アイコン９Ｃおよび保留アイコン９Ａを表示可能な当該変動および保留表示エリアＴＨＡ（第３の領域）が第２の領域の前方に配置されて設けられ、当該変動アイコン９Ｃおよび保留アイコン９Ａが左装飾図柄８Ｌ（図柄画像）および特定画像により視認困難とならないようになっている。当該変動アイコン９Ｃは、変動演出中（変動表示中）に対する予告（表示態様を変化させる「変化演出」）として使用される場合があるし、保留アイコン９Ａは、遊技に実際に未だ使用されてない状態において将来の演出を先読み演出により示唆する演出として使用される場合がある。これにより、図柄画像による変動表示が行われているときに、図柄画像および特定画像により当該変動アイコン９Ｃおよび保留アイコン９Ａの視認性が阻害されることを防止することができるため、遊技者が当該変動アイコン９Ｃの変化や保留アイコンの変化の見落とし難くすることに寄与することができる。

【１２４０】

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、例えば、図１１６の装飾図柄視認性変更演出Ａ、図１１７の装飾図柄視認性変更演出Ｂ、図１１８の装飾図柄視認性変更演出Ｃにおける第１の演出では、左装飾図柄８Ｌの変動領域８Ｌｒ（第１の領域）と第２の領域とを跨いだ状態で特定画像（装飾図柄視認性変更演出Ａ，Ｂではミニキャラである味方キャラクタＣＲＡ、装飾図柄視認性変更演出Ｃでは稲妻ＳＮＤ）が表示されると、特定画像により左装飾図柄８Ｌ（図柄画像）の一部と異なる他の部分（装飾図柄視認性変更演出Ａの図１１６（Ｄ）および装飾図柄視認性変更演出Ｂの図１１７（Ｄ）では仮停止表示された左装飾図柄８Ｌが味方キャラクタＣＲＡと重なる部分、装飾図柄視認性変更演出Ｃの図１１８（Ｄ）では左装飾図柄８Ｌが稲妻ＳＮＤと重なる部分）が視認困難となるようになっている。この構成によれば、図柄画像は、その一部が第２の領域により視認困難とされ、さらに、その一部と異なる他の部分も特定画像により視認困難とすることができるため、従来にないより斬新な図柄画像による変動演出（変動表示）を遊技者に提供することができる。

【１２４１】

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、例えば、図１１６の装飾図柄視認性変更演出Ａ、図１１７の装飾図柄視認性変更演出Ｂ、図１１８の装飾図柄視認性変更演出Ｃにおける第１の演出では、第２の領域が表示画面７ａから消えて左装飾図柄８Ｌ（図柄画像）の全体が視認容易となるようになっている。この構成によれば、図柄画像の一部が第２の領域により視認困難となっていたため遊技者は図柄画像の全体像を想像することができ、さらに、第２の領域が表示画面７ａから消えることで、自身で想像したものとの答え合わせを行うことができ、図柄画像による変動表示に対する単調さを軽減することに寄与することができる。

【１２４２】

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、例えば、図１１６の装飾図柄視認性変更演出Ａ、図１１７の装飾図柄視認性変更演出Ｂ、図１１８の装飾図柄視認性変更演出Ｃにおける第１の演出は、図柄画像による変動表示が開始されてから仮停止表示されるまえに実行することができるようになっている。この構成によれば、図柄画像が仮停止表示されるまえに、図柄画像の一部を第２の領域により視認困難とすることができるため、図柄画像による変動表示に変化を付与することができ、図柄画像による変動表示に対して単調なものとなり難くすることに寄与することができる。

【１２４３】

［効果６］

上記実施形態の遊技機１では、例えば、図１１６の装飾図柄視認性変更演出Ａ、図１１

７の装飾図柄視認性変更演出Ｂ、図１１８の装飾図柄視認性変更演出Ｃにおける当該変動アイコン９Ｃは、特定画像（装飾図柄視認性変更演出Ａ，Ｂではミニキャラである味方キャラクタＣＲＡ、装飾図柄視認性変更演出Ｃでは稲妻ＳＮＤ）が表示されているときに当たりの期待度が高いものへ変化することができるようになっている。この構成によれば、当該変動アイコン９Ｃを、変動演出中（変動表示中）に対する予告（表示態様を変化させる「変化演出」）として使用することができる。また、特定画像が表示画面７ａに表示されると、当たりの期待度が高いものへ変化する場合があるため、特定画像が表示画面７ａに表示されただけでも、遊技者に期待感を遊技者に付与することができる。

【１２４４】

［効果７］

上記実施形態の遊技機１では、例えば、図１１６の装飾図柄視認性変更演出Ａ、図１１７の装飾図柄視認性変更演出Ｂ、図１１８の装飾図柄視認性変更演出Ｃにおける第１の演出のあと、図柄画像の色を他の色へ変更（例えば、数字「１」の色を通常の色（明るい緑色）から明るい赤色に変更）して当たりの期待度を高める第２の演出（装飾図柄視認性変更演出Ａでは図１１６（Ｈ）、装飾図柄視認性変更演出Ｂでは図１１７（Ｈ）、装飾図柄視認性変更演出Ｃでは図１１８（Ｈ））を実行することができるようになっている。この構成によれば、第１の演出の終了後に、図柄画像の色が変更される第２の演出が実行される可能性があるため、第１の演出が開始されると、遊技者は、第１の演出を楽しみながら、まだ実行されていないものの、あわせて将来実行され得る第２の演出に期待を持つこともできる。

【１２４５】

［変形例］

以下に、装飾図柄視認性変更演出の変形例を示す。

［変形例１］

図１１６の装飾図柄視認性変更演出Ａ、図１１７の装飾図柄視認性変更演出Ｂ、図１１８の装飾図柄視認性変更演出Ｃでは、第１始動口２０に遊技球が入球したことに基づいて行われるものであった。言い換えると、いわゆる左打ちという遊技状態において行われるものであった。しかし、第２始動口２１に遊技球が入球したことに基づいて行われるようにしてもよい。言い換えると、いわゆる右打ちという遊技状態において行われるようにしてもよい。

【１２４６】

［変形例２］

図１１６（Ｅ），（Ｆ）の装飾図柄視認性変更演出Ａ、図１１７（Ｅ），（Ｆ）の装飾図柄視認性変更演出Ｂでは、リーチが形成されると、ミニキャラ演出用領域ＭＨＧが表示画面７ａから消えていた。しかし、リーチが形成されるまえに、ミニキャラ演出用領域ＭＨＧが表示画面７ａから消えるようにしてもよい。また図１１８（Ｅ），（Ｆ）の装飾図柄視認性変更演出Ｃでは、リーチが形成されると、左側可動役物画像ＫＧＬおよび右側可動役物画像ＫＧＲが表示画面７ａから消えていた。しかし、リーチが形成されるまえに左側可動役物画像ＫＧＬおよび右側可動役物画像ＫＧＲが表示画面７ａから消えるようにしてもよい。こうすれば、右装飾図柄８Ｒの仮停止表示の時期を遊技者に示唆することができる。

【１２４７】

［変形例３］

図１１６の装飾図柄視認性変更演出Ａ、図１１７の装飾図柄視認性変更演出Ｂ、図１１８の装飾図柄視認性変更演出Ｃでは、まず左装飾図柄８Ｌが明るい緑色を有する数字「１」で仮停止表示され、その後、右装飾図柄８Ｒが明るい緑色を有する数字「１」で仮停止表示されて奇数の装飾図柄（図柄画像）によりリーチが形成されていた。しかし、例えば、左装飾図柄８Ｌが明るい青色を有する数字「２」で仮停止表示され、その後、右装飾図柄８Ｒが明るい青色を有する数字「２」で仮停止表示されることにより、つまり偶数の装飾図柄（図柄画像）によりリーチが形成されてもよい。

【１２４８】
［変形例４］
図１１８（Ｂ）～（Ｅ）の装飾図柄視認性変更演出Ｃでは、第１可動役物１４の左側可動役物１４Ｌを模した左側可動役物画像ＫＧＬが左装飾図柄８Ｌの変動領域８Ｌｒを覆うように出現し、さらに、第１可動役物１４の右側可動役物１４Ｒを模した右側可動役物画像ＫＧＲが右装飾図柄８Ｒの変動領域８Ｒｒを覆うように出現していた。しかし、左側可動役物画像ＫＧＬに代えて左側可動役物１４Ｌとしてもよいし、右側可動役物画像ＫＧＲに代えて右側可動役物１４Ｒとしてもよい。左側可動役物１４Ｌにより左装飾図柄８Ｌの一部を覆うことで左装飾図柄８Ｌの一部を視認困難とすることができるし、右側可動役物１４Ｒにより右装飾図柄８Ｒの一部を覆うことで右装飾図柄８Ｒの一部を視認困難とすることができるため、左装飾図柄８Ｌの全体像や右装飾図柄８Ｒの全体像を遊技者自身で想像することができる。これにより、従来にない斬新な図柄画像による変動演出（変動表示）を遊技者に提供することができる。したがって、興趣の向上を図ることができる。
【１２４９】
また、左側可動役物画像ＫＧＬが左側可動役物１４Ｌの作動領域と対応するように表示画面７ａに表示され、右側可動役物画像ＫＧＲが右側可動役物１４Ｒの作動領域と対応するように表示画面７ａに表示されるようになっており、左側可動役物画像ＫＧＬおよび右側可動役物画像ＫＧＲが当該変動および保留表示エリアＴＨＡと前後において重ならないようになっているため、左側可動役物画像ＫＧＬに代えて左側可動役物１４Ｌとし、右側可動役物画像ＫＧＲに代えて右側可動役物１４Ｒとしても、そもそも、左側可動役物１４Ｌおよび右側可動役物１４Ｒが当該変動および保留表示エリアＴＨＡと前後において重ならない。つまり左側可動役物１４Ｌおよび右側可動役物１４Ｒが当該変動および保留表示エリアＴＨＡにおける当該変動表示位置９Ｃｄ、保留表示位置９Ａｄ、当該変動アイコン９Ｃおよび保留アイコン９Ａを覆うことがない。
【１２５０】
［変形例５］
図１１６の装飾図柄視認性変更演出Ａ、図１１７の装飾図柄視認性変更演出Ｂ、図１１８の装飾図柄視認性変更演出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。
【１２５１】
［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Ｃ９－１］
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、
図柄画像による変動表示が行われる第１の領域の一部と重なるように特定画像を表示可能な第２の領域が前記第１の領域の前方に配置されて設けられ、前記図柄画像の一部が前記第２の領域により視認困難となる第１の演出を実行可能である、
ことを特徴とする遊技機。
【１２５２】
◇［態様Ｃ９－２］
態様Ｃ９－１に記載の遊技機であって、
前記第１の演出では、さらに、前記第１の領域の一部および前記第２の領域の一部と重なるように当該変動アイコンおよび保留アイコンを表示可能な第３の領域が前記第２の領域の前方に配置されて設けられ、前記当該変動アイコンおよび前記保留アイコンが前記図柄画像および前記特定画像により視認困難とならない、
ことを特徴とする遊技機。
【１２５３】
◇［態様Ｃ９－３］
態様Ｃ９－１または態様Ｃ９－２に記載の遊技機であって、
前記第１の演出では、前記第１の領域と前記第２の領域とを跨いだ状態で前記特定画像

が表示されると、前記特定画像により前記図柄画像の一部と異なる他の部分が視認困難となる場合がある、
ことを特徴とする遊技機。
【１２５４】
◇［態様Ｃ９－４］
態様Ｃ９－１から態様Ｃ９－３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第１の演出では、前記第２の領域が消えて前記図柄画像の全体が視認容易となる場合がある、
ことを特徴とする遊技機。
【１２５５】
◇［態様Ｃ９－５］
態様Ｃ９－１から態様Ｃ９－４までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第１の演出は、前記図柄画像による変動表示が開始されてから仮停止表示されるまえに実行可能である、
ことを特徴とする遊技機。
【１２５６】
◇［態様Ｃ９－６］
態様Ｃ９－１から態様Ｃ９－５までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記当該変動アイコンは、前記特定画像が表示されているときに当たりの期待度が高いものへ変化可能である、
ことを特徴とする遊技機。
【１２５７】
◇［態様Ｃ９－７］
態様Ｃ９－１から態様Ｃ９－６までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第１の演出のあと、前記図柄画像の色を他の色へ変更して当たりの期待度を高める第２の演出を実行可能である、
ことを特徴とする遊技機。
【１２５８】
以下に図１１９～図１２１を用いて装飾図柄回転停止表示演出Ａ～Ｃについて説明する。図１１９～図１２１において、画像表示装置７の表示画面７ａの前面（前方）周囲に配置される例えば第１可動役物１４、第２可動役物１５、他の可動役物が図面の見易さから省略されている。
【１２５９】
この装飾図柄回転停止表示演出は、装飾図柄による変動演出中（変動表示中）において行われるものである。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信した各種コマンド（例えば、変動演出開始コマンド）を解析し、装飾図柄回転停止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画像表示装置７の表示画面７ａに画像を表示させる。
【１２６０】
ここでは、まず装飾図柄回転停止表示演出Ａについて説明し、装飾図柄回転停止表示演出Ｂ、そして装飾図柄回転停止表示演出Ｃについて順番に説明する。
【１２６１】
［装飾図柄回転停止表示演出Ａ］
装飾図柄回転停止表示演出Ａについて図１１９を参照して説明する。図１１９は、装飾図柄回転停止表示演出Ａを説明するための図である。装飾図柄回転停止表示演出Ａは、装飾図柄による変動演出中（変動表示中）において行われるものである。
【１２６２】
まず、図１１９（Ａ）に示すように、画像表示装置７の表示画面７ａには、立体画像の左装飾図柄８Ｌ、立体画像の中装飾図柄８Ｃ、立体画像の右装飾図柄８Ｒが、表示画面７ａの上側から下側までに亘るそれぞれの各変動領域において、リールが回転される表示態

様で装飾図柄（図柄：数字「１」～数字「９」）の変動演出（変動表示）が開始される。なお、中装飾図柄８Ｃには、数字の図柄のほかに、特殊図柄がある。この特殊図柄は、キャラクタの図柄のみから構成されている。

【１２６３】

数字「７」は明るい赤色を有している。数字「７」を除く奇数「１」、「３」、「５」および「９」は、すべて同一の明るい緑色を有している。偶数「２」、「４」、「６」および「８」は、すべて同一の明るい青色を有している。奇数の図柄には、複数の色（フルカラー）を有する各種キャラクタの図柄（すべて異なるキャラクタの図柄）が付されて構成されているのに対して、偶数の図柄には、キャラクタの図柄が全く付されていない。奇数の図柄に付されたキャラクタの図柄は、キャラクタの図柄が主体として大きく表示される。このため、奇数の図柄は、奇数の図柄に付されたキャラクタの図柄の大きさと比べて小さい大きさとなっている。これに対して、偶数の図柄にはキャラクタの図柄が付されていないため、偶数の図柄自身が主体として大きく表示される。このため、偶数の図柄は、奇数の図柄に付されたキャラクタの図柄の大きさと同じ程度の大きさを有している。特殊図柄は、翼人形態のキャラクタの図柄であり、複数の色（フルカラー）を有している。特殊図柄は、翼人形態のキャラクタの図柄のみで構成されており、特殊図柄の大きさは、奇数の図柄に付されたキャラクタの図柄の大きさ比べて同じ程度の大きさ、または、大きくなっている。

【１２６４】

装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。なお、装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。

【１２６５】

第１特図保留の消化として現在変動中の左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒに対応する当該変動アイコン９Ｃは、画像表示装置７の表示画面７ａの下側中央に表示されている当該変動表示位置９Ｃｄ（矩形画像の上）に表示される。当該変動表示位置９Ｃｄの左側における表示画面７ａの領域には、第１特図保留として保留表示エリアが設けられている。この保留表示エリアには、４つの保留表示位置９Ａｄ（矩形画像の上）に保留アイコンがそれぞれ表示可能とされ最大で４つの保留アイコンをストックすることができるようになっている。４つの保留表示位置９Ａｄは、当該変動表示位置９Ｃｄに近い位置から表示画面７ａの左辺へ向かって、第１保留表示位置９Ａｄ、第２保留表示位置９Ａｄ、第３保留表示位置９Ａｄ、そして第４保留表示位置９Ａｄという順番で表示画面７ａの下辺に沿って直線状に整列配置され表示される。

【１２６６】

ここでは、当該変動表示位置９Ｃｄには、白い球状の当該変動アイコン９Ｃが表示され、第１保留表示位置９Ａｄには白い球状の保留アイコン９Ａが表示され、第２保留表示位置９Ａｄ～第４保留表示位置９Ａｄには、保留アイコンが表示されていない。つまり、保留アイコンが消化されずにストックされたものが１つだけ存在している状態となっている。なお、以下の説明では、説明の便宜上、第１始動口２０および第２始動口２１へ遊技球が入球しない場合を前提とする。

【１２６７】

また、装飾図柄の変動演出（変動表示）において画像表示装置７の表示画面７ａの下側に表示されている、第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留に対応する保留アイコン９Ａ、第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留に対応する保留アイコン９Ｂのほかに、第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留と第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留とをそれぞれ図示しない数字として画像

表示装置７の表示画面７ａの中央上側に配置されて表示されている。第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留の数を青色数字で左側、第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留の数を赤色数字で右側に互いに離間した状態で表示画面７ａの中央上側に配置されて常に表示されている。これらの数字は、保留球の数を数値として表示されるため、表示画面７ａに表示される各種背景画像、各種装飾用画像に紛れて判別が困難となり難くすることができ、直感的にわかりやすい。なお、これらの数字は、表示画面７ａの最前面側に配置され、他の画像が表示画面７ａの最前面に対して後方に配置されて表示されるため、他の画像により視認性が阻害されないようになっている。

【１２６８】

ここで、保留アイコン９Ａおよび当該変動アイコン９Ｃ（以下、単に「アイコン」という場合がある。）について簡単に説明すると、形状や色の違いにより、アイコンに対応する抽選時の当たりの期待度の違いを表している。例えば、黄色（ゴールド）の星形のアイコン、黒い球状のアイコン、笑顔球体のアイコン、白い球状のアイコンという４つのアイコンのうち、黄色（ゴールド）の星形のアイコンが最も当たりの期待度が高く、黒い球状のアイコンが２番目に当たりの期待度が高く、笑顔球体のアイコンが３番目に当たりの期待度が高く、白い球状のアイコンが最も当たりの期待度が低いものとなっている。笑顔球体のアイコンには、さらに、例えば青色→緑色→赤色→ゴールド（黄色）→七色（レインボー（大当たり濃厚））という順番で大当たりとなる期待度が高く設定されている。

【１２６９】

図１１９（Ａ）において、左装飾図柄８Ｌが明るい青色を有する数字「２」で仮停止表示され、中装飾図柄８Ｃが明るい緑色を有する数字「３」の図柄８Ｃａにキャラクタの図柄８Ｃｂが付されて仮停止表示され、右装飾図柄８Ｃが明るい青色を有する数字「６」で仮停止表示され、その後、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃおよび右装飾図柄８Ｒが停止表示され、はずれとなる。はずれが確定すると、当該変動アイコン９Ｃが表示画面７ａから消える。

【１２７０】

続いて、第１保留表示位置９Ａｄに表示されていた保留アイコン９Ａが当該変動表示位置９Ｃｄへ移動して当該変動アイコン９Ｃとなると、図１１９（Ｂ）に示すように、再び、装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始され、装飾図柄回転停止表示演出Ａが開始される。

【１２７１】

その後、変動演出中（変動表示中）の左装飾図柄８Ｌが半透明な状態から再び不透明な状態へ変化し、図１１９（Ｃ）に示すように、左装飾図柄８Ｌが、左装飾図柄８Ｌの変動領域における表示画面７ａの左辺中央と右辺中央とを結ぶ中心線よりやや上方寄りの位置において、明るい緑色を有する数字「１」の図柄８Ｌａにキャラクタの図柄８Ｌｂが付された状態で現れる。左装飾図柄８Ｌは、半透明な状態から不透明な状態へ変化したときに、明るい緑色を有する数字「１」の図柄８Ｌａが正面を向いたままの状態となって変動演出（変動表示）されており、さらに、明るい緑色を有する数字「１」の図柄８Ｌａに付されたキャラクタの図柄８Ｌｂがその目は黄色に光っているものの正面を向かずキャラクタの図柄８Ｌｂから見て右前方に傾き影絵のようなシルエットとなった状態となって変動演出（変動表示）されている。このとき、中装飾図柄８Ｃおよび右装飾図柄８Ｒの変動演出（変動表示）が継続されている。

【１２７２】

そして、左装飾図柄８Ｌは、図１１９（Ｄ）に示すように、明るい緑色を有する数字「１」の図柄８Ｌａが正面を向いたままの状態で、キャラクタの図柄８Ｌｂが右前方から正面へ向くようにゆっくり姿勢を変化させ、キャラクタの図柄８Ｌｂが正面を向くと、影絵のようなシルエットからフルカラーへと変化し、左装飾図柄８Ｌ全体が上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。これにより、左装飾図柄８Ｌは、明るい緑色を有する数字「１」の図柄８Ｌａおよびキャラクタの図柄８Ｌｂがそれぞれ正面を向いた状態で仮停止表示された状態となる。

【１２７３】
続いて、変動演出中（変動表示中）の右装飾図柄８Ｒが半透明な状態から再び不透明な状態へ変化し、図１１９（Ｅ）に示すように、右装飾図柄８Ｒが、右装飾図柄８Ｒの変動領域における表示画面７ａの左辺中央と右辺中央とを結ぶ中心線よりやや上方寄りの位置において、明るい青色を有する数字「２」の図柄８Ｒａにキャラクタが付されず現れる。右装飾図柄８Ｒは、半透明な状態から不透明な状態へ変化したときに、明るい青色を有する数字「２」の図柄８Ｒａが正面を向かず数字「２」の図柄８Ｒａから見て左前方に傾きいたままの状態となって変動演出（変動表示）されている。このとき、中装飾図柄８Ｃの変動演出（変動表示）が継続されている。
【１２７４】
そして、右装飾図柄８Ｒは、図１１９（Ｆ）に示すように、明るい青色を有する数字「２」の図柄８Ｒａが左前方から正面へ向くようにゆっくり姿勢を変化させ、明るい青色を有する数字「２」の図柄８Ｒａが正面を向くと、右装飾図柄８Ｒ全体が上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。これにより、右装飾図柄８Ｒは、明るい青色を有する数字「２」の図柄８Ｒａが正面を向いた状態で仮停止表示された状態となる。
【１２７５】
続いて、変動演出中（変動表示中）の中装飾図柄８Ｃが半透明な状態から再び不透明な状態へ変化し、図１１９（Ｇ）に示すように、中装飾図柄８Ｃが、中装飾図柄８Ｃの変動領域における表示画面７ａの左辺中央と右辺中央とを結ぶ中心線よりやや上方寄りの位置において、明るい赤色を有する数字「７」の図柄８Ｃａにキャラクタの図柄８Ｃｂが付された状態で現れる。中装飾図柄８Ｃは、半透明な状態から不透明な状態へ変化したときに、明るい赤色を有する数字「７」の図柄８Ｃａが正面を向いたままの状態となって変動演出（変動表示）されており、さらに、明るい赤色を有する数字「７」の図柄８Ｃａに付されたキャラクタの図柄８Ｃｂがその目は黄色に光っているものの正面を向かずキャラクタの図柄８Ｃｂから見て右前方に傾き影絵のようなシルエットとなった状態となって変動演出（変動表示）されている。
【１２７６】
そして、中装飾図柄８Ｃは、図１１９（Ｈ）に示すように、明るい赤色を有する数字「７」の図柄８Ｃａが正面を向いたままの状態で、キャラクタの図柄８Ｃｂが右前方から正面へ向くようにゆっくり姿勢を変化させ、キャラクタの図柄８Ｃｂが正面を向くと、影絵のようなシルエットからフルカラーへと変化し、中装飾図柄８Ｃ全体が上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。これにより、中装飾図柄８Ｃは、明るい赤色を有する数字「７」の図柄８Ｃａおよびキャラクタの図柄８Ｃｂがそれぞれ正面を向いた状態で仮停止表示された状態となる。これにより、装飾図柄回転停止表示演出Ａが終了する。
【１２７７】
その後、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃおよび右装飾図柄８Ｒが停止表示され、はずれとなる。はずれが確定すると、当該変動アイコン９Ｃが表示画面７ａから消える。
【１２７８】
このように、左装飾図柄８Ｌにおいては、奇数の図柄８Ｌａに付されたキャラクタの図柄８Ｌｂがキャラクタの図柄８Ｌｂから見て右前方から正面へ向くようにゆっくり姿勢を変化させ、中装飾図柄８Ｃにおいては、奇数の図柄８Ｃａに付されたキャラクタの図柄８Ｃｂがキャラクタの図柄８Ｃｂから見て右前方から正面へ向くようにゆっくり姿勢を変化させるのに対して、右装飾図柄８Ｒにおいては、偶数の図柄８Ｒａが偶数の図柄８Ｒａから見て左前方から正面へ向くようにゆっくり姿勢を変化させるようになっている。つまり、装飾図柄にキャラクタの図柄が存在する場合にはキャラクタの図柄が回転し、装飾図柄にキャラクタの図柄が存在しない場合には数字の図柄が回転するようになっており、回転する対象が異なるようになっている。さらに、装飾図柄にキャラクタの図柄が存在する場合におけるキャラクタの図柄が回転する方向と、装飾図柄にキャラクタの図柄が存在しない場合における数字の図柄が回転する方向と、が正反対となって異なるようになっている。

【１２７９】
［装飾図柄回転停止表示演出Ｂ］
次に、装飾図柄回転停止表示演出Ｂについて図１２０を参照して説明する。図１２０は、装飾図柄回転停止表示演出Ｂを説明するための図である。装飾図柄回転停止表示演出Ｂは、装飾図柄による変動演出中（変動表示中）において行われるものである。
【１２８０】
まず、図１２０（Ａ）に示すように、画像表示装置７の表示画面７ａには、立体画像の左装飾図柄８Ｌ、立体画像の中装飾図柄８Ｃ、立体画像の右装飾図柄８Ｒが、表示画面７ａの上側から下側までに亘るそれぞれの各変動領域において、リールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「１」～数字「９」）の変動演出（変動表示）が開始される。なお、中装飾図柄８Ｃには、数字の図柄のほかに、特殊図柄がある。この特殊図柄は、キャラクタの図柄のみから構成されている。
【１２８１】
数字「７」は明るい赤色を有している。数字「７」を除く奇数「１」、「３」、「５」および「９」は、すべて同一の明るい緑色を有している。偶数「２」、「４」、「６」および「８」は、すべて同一の明るい青色を有している。奇数の図柄には、複数の色（フルカラー）を有する各種キャラクタの図柄（すべて異なるキャラクタの図柄）が付されて構成されているのに対して、偶数の図柄には、キャラクタの図柄が全く付されていない。奇数の図柄に付されたキャラクタの図柄は、キャラクタの図柄が主体として大きく表示される。このため、奇数の図柄は、奇数の図柄に付されたキャラクタの図柄の大きさと比べて小さい大きさとなっている。これに対して、偶数の図柄にはキャラクタの図柄が付されていないため、偶数の図柄自身が主体として大きく表示される。このため、偶数の図柄は、奇数の図柄に付されたキャラクタの図柄の大きさと同じ程度の大きさを有している。特殊図柄は、翼人形態のキャラクタの図柄であり、複数の色（フルカラー）を有している。特殊図柄は、翼人形態のキャラクタの図柄のみで構成されており、特殊図柄の大きさは、奇数の図柄に付されたキャラクタの図柄の大きさ比べて同じ程度の大きさ、または、大きくなっている。
【１２８２】
装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。なお、装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。
【１２８３】
第１特図保留の消化として現在変動中の左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒに対応する当該変動アイコン９Ｃは、画像表示装置７の表示画面７ａの下側中央に表示されている当該変動表示位置９Ｃｄ（矩形画像の上）に表示される。当該変動表示位置９Ｃｄの左側における表示画面７ａの領域には、第１特図保留として保留表示エリアが設けられている。この保留表示エリアには、４つの保留表示位置９Ａｄ（矩形画像の上）に保留アイコンがそれぞれ表示可能とされ最大で４つの保留アイコンをストックすることができるようになっている。４つの保留表示位置９Ａｄは、当該変動表示位置９Ｃｄに近い位置から表示画面７ａの左辺へ向かって、第１保留表示位置９Ａｄ、第２保留表示位置９Ａｄ、第３保留表示位置９Ａｄ、そして第４保留表示位置９Ａｄという順番で表示画面７ａの下辺に沿って直線状に整列配置され表示される。
【１２８４】
ここでは、当該変動表示位置９Ｃｄには、白い球状の当該変動アイコン９Ｃが表示され、第１保留表示位置９Ａｄには白い球状の保留アイコン９Ａが表示され、第２保留表示位置９Ａｄ～第４保留表示位置９Ａｄには、保留アイコンが表示されていない。つまり、保

留アイコンが消化されずにストックされたものが１つだけ存在している状態となっている。なお、以下の説明では、説明の便宜上、第１始動口２０および第２始動口２１へ遊技球が入球しない場合を前提とする。

【１２８５】

また、装飾図柄の変動演出（変動表示）において画像表示装置７の表示画面７ａの下側に表示されている、第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留に対応する保留アイコン９Ａ、第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留に対応する保留アイコン９Ｂのほかに、第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留と第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留とをそれぞれ図示しない数字として画像表示装置７の表示画面７ａの中央上側に配置されて表示されている。第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留の数を青色数字で左側、第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留の数を赤色数字で右側に互いに離間した状態で表示画面７ａの中央上側に配置されて常に表示されている。これらの数字は、保留球の数を数値として表示されるため、表示画面７ａに表示される各種背景画像、各種装飾用画像に紛れて判別が困難となり難くすることができ、直感的にわかりやすい。なお、これらの数字は、表示画面７ａの最前面側に配置され、他の画像が表示画面７ａの最前面に対して後方に配置されて表示されるため、他の画像により視認性が阻害されないようになっている。

【１２８６】

ここで、保留アイコン９Ａおよび当該変動アイコン９Ｃ（以下、単に「アイコン」という場合がある。）について簡単に説明すると、形状や色の違いにより、アイコンに対応する抽選時の当たりの期待度の違いを表している。例えば、黄色（ゴールド）の星形のアイコン、黒い球状のアイコン、笑顔球体のアイコン、白い球状のアイコンという４つのアイコンのうち、黄色（ゴールド）の星形のアイコンが最も当たりの期待度が高く、黒い球状のアイコンが２番目に当たりの期待度が高く、笑顔球体のアイコンが３番目に当たりの期待度が高く、白い球状のアイコンが最も当たりの期待度が低いものとなっている。笑顔球体のアイコンには、さらに、例えば青色→緑色→赤色→ゴールド（黄色）→七色（レインボー（大当たり濃厚））という順番で大当たりとなる期待度が高く設定されている。

【１２８７】

図１２０（Ａ）において、左装飾図柄８Ｌが明るい青色を有する数字「２」で仮停止表示され、中装飾図柄８Ｃが明るい緑色を有する数字「３」の図柄８Ｃａにキャラクタの図柄８Ｃｂが付されて仮停止表示され、右装飾図柄８Ｃが明るい青色を有する数字「６」で仮停止表示され、その後、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃおよび右装飾図柄８Ｒが停止表示され、はずれとなる。はずれが確定すると、当該変動アイコン９Ｃが表示画面７ａから消える。

【１２８８】

続いて、第１保留表示位置９Ａｄに表示されていた保留アイコン９Ａが当該変動表示位置９Ｃｄへ移動して当該変動アイコン９Ｃとなると、図１２０（Ｂ）に示すように、再び、装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始され、装飾図柄回転停止表示演出Ｂが開始される。

【１２８９】

その後、変動演出中（変動表示中）の左装飾図柄８Ｌが半透明な状態から再び不透明な状態へ変化し、図１２０（Ｃ）に示すように、左装飾図柄８Ｌが、左装飾図柄８Ｌの変動領域における表示画面７ａの左辺中央と右辺中央とを結ぶ中心線よりやや上方寄りの位置において、明るい緑色を有する数字「１」の図柄８Ｌａにキャラクタの図柄８Ｌｂが付された状態で現れる。左装飾図柄８Ｌは、半透明な状態から不透明な状態へ変化したときに、明るい緑色を有する数字「１」の図柄８Ｌａが正面を向いたままの状態となって変動演出（変動表示）されており、さらに、明るい緑色を有する数字「１」の図柄８Ｌａに付されたキャラクタの図柄８Ｌｂがその目は黄色に光っているものの正面を向かずキャラクタの図柄８Ｌｂから見て右前方に傾き影絵のようなシルエットとなった状態となって変動演出（変動表示）されている。このとき、中装飾図柄８Ｃおよび右装飾図柄８Ｒの変動演出

（変動表示）が継続されている。
【１２９０】
そして、左装飾図柄８Ｌは、図１２０（Ｄ）に示すように、明るい緑色を有する数字「１」の図柄８Ｌａが正面を向いたままの状態で、キャラクタの図柄８Ｌｂが右前方から正面へ向くようにゆっくり姿勢を変化させ、キャラクタの図柄８Ｌｂが正面を向くと、影絵のようなシルエットからフルカラーへと変化し、左装飾図柄８Ｌ全体が上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。これにより、左装飾図柄８Ｌは、明るい緑色を有する数字「１」の図柄８Ｌａおよびキャラクタの図柄８Ｌｂがそれぞれ正面を向いた状態で仮停止表示された状態となる。
【１２９１】
続いて、変動演出中（変動表示中）の右装飾図柄８Ｒが半透明な状態から再び不透明な状態へ変化し、図１２０（Ｅ）に示すように、右装飾図柄８Ｒが、右装飾図柄８Ｒの変動領域における表示画面７ａの左辺中央と右辺中央とを結ぶ中心線よりやや上方寄りの位置において、明るい青色を有する数字「２」の図柄８Ｒａにキャラクタが付されず現れる。右装飾図柄８Ｒは、半透明な状態から不透明な状態へ変化したときに、明るい青色を有する数字「２」の図柄８Ｒａが正面を向かず数字「２」の図柄８Ｒａから見て左前方に傾きいたままの状態となって変動演出（変動表示）されている。このとき、中装飾図柄８Ｃの変動演出（変動表示）が継続されている。
【１２９２】
そして、右装飾図柄８Ｒは、図１２０（Ｆ）に示すように、明るい青色を有する数字「２」の図柄８Ｒａが左前方から正面へ向くようにゆっくり姿勢を変化させ、明るい青色を有する数字「２」の図柄８Ｒａが正面を向くと、右装飾図柄８Ｒ全体が上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。これにより、右装飾図柄８Ｒは、明るい青色を有する数字「２」の図柄８Ｒａが正面を向いた状態で仮停止表示された状態となる。
【１２９３】
続いて、変動演出中（変動表示中）の中装飾図柄８Ｃが半透明な状態から再び不透明な状態へ変化し、図１２０（Ｇ）に示すように、中装飾図柄８Ｃが、中装飾図柄８Ｃの変動領域における表示画面７ａの左辺中央と右辺中央とを結ぶ中心線よりやや上方寄りの位置において、翼人形態のキャラクタの図柄８Ｃｂが現れる。中装飾図柄８Ｃは、半透明な状態から不透明な状態へ変化したときに、翼人形態のキャラクタの図柄８Ｃｂがすべてシルバーの色を有した状態となって変動演出（変動表示）されている。
【１２９４】
そして、中装飾図柄８Ｃが仮停止表示されると、図１２０（Ｈ）に示すように、中装飾図柄８Ｃが閃光ＦＨを放ちながら大きくなり、シルバーの色を有した翼人形態のキャラクタの図柄８Ｃｂが他の色（フルカラー）へ変化し、目の色もシルバーの色から黄色へ変化する。このとき、左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒは表示画面７ａから消える。これに対して、当該変動表示位置９Ｃｄ、保留表示位置９Ａｄ、当該変動アイコン９Ｃは、表示画面７ａに表示されたままの状態となっている。さらに、当該変動表示位置９Ｃｄ、保留表示位置９Ａｄ、当該変動アイコン９Ｃは、閃光ＦＨが当該変動表示位置９Ｃｄ、保留表示位置９Ａｄ、当該変動アイコン９Ｃの後方へ配置されて表示されるようになっており、閃光ＦＨにより覆われず、当該変動表示位置９Ｃｄ、保留表示位置９Ａｄ、当該変動アイコン９Ｃの視認性が阻害されないようになっている。なお、保留アイコン９Ａが存在する場合には、もちろん、保留アイコン９Ａが表示画面７ａから消えることがないし、保留アイコン９Ａの後方に閃光ＦＨが配置されて表示されるようになっており、保留アイコン９Ａが閃光ＦＨにより覆われず、保留アイコン９Ａの視認性が阻害されることがない。
【１２９５】
その後、閃光ＦＨが放たれた状態において、図１２０（Ｉ）（同図中において閃光ＦＨを省略している。）に示すように、大きくなった中装飾図柄８Ｃにおける翼人形態のキャラクタの図柄８Ｃｂが中装飾図柄８Ｃから前方へ飛び出し、さらに大きく表示され、翼人形態のキャラクタの図柄８Ｃｂの動画演出が行われる。このとき、中装飾図柄８Ｃが表示

画面７ａから消える。これにより、装飾図柄回転停止表示演出Ｂが終了する。
【１２９６】
なお、図１２０（Ｉ）において、中装飾図柄８Ｃにおける翼人形態のキャラクタの図柄８Ｃｂが中装飾図柄８Ｃから前方へ飛び出さない場合には、中装飾図柄８Ｃが自身の変動領域の下方へ移動して上方から明るい緑色を有する数字「１」の図柄８Ｃａにキャラクタの図柄８Ｃｂが付された状態で現れる。中装飾図柄８Ｃは、半透明な状態から不透明な状態へ変化したときに、明るい緑色を有する数字「１」の図柄８Ｃａが正面を向いたままの状態となって変動演出（変動表示）されており、さらに、明るい緑色を有する数字「１」の図柄８Ｃａに付されたキャラクタの図柄８Ｃｂがその目は黄色に光っているものの正面を向かずキャラクタの図柄８Ｃｂから見て右前方に傾き影絵のようなシルエットとなった状態となって変動演出（変動表示）されている。そして、中装飾図柄８Ｃは、明るい緑色を有する数字「１」の図柄８Ｃａが正面を向いたままの状態で、キャラクタの図柄８Ｃｂが右前方から正面へ向くようにゆっくり姿勢を変化させ、キャラクタの図柄８Ｃｂが正面を向くと、影絵のようなシルエットからフルカラーへと変化し、中装飾図柄８Ｃ全体が上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。これにより、中装飾図柄８Ｃは、明るい緑色を有する数字「１」の図柄８Ｃａおよびキャラクタの図柄８Ｃｂがそれぞれ正面を向いた状態で仮停止表示された状態となる。これにより、装飾図柄回転停止表示演出Ｂが終了する。その後、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが同一の図柄で停止表示されず、はずれとなる。はずれが確定すると、当該変動アイコン９Ｃが表示画面７ａから消える。
【１２９７】
続いて、図１２０（Ｊ）に示すように、バトル演出が開始される。バトル演出では、２つのキャラクタ（味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢ）が戦う演出であり、大当たりの期待度が高い演出となっている。なお、バトル演出では、当該変動表示位置９Ｃｄ、保留表示位置９Ａｄ、当該変動アイコン９Ｃが表示画面７ａから消える。保留アイコン９Ａが存在する場合には、もちろん、保留アイコン９Ａも表示画面７ａから消える。
【１２９８】
味方キャラクタＣＲＡが勝利して敵キャラクタＣＲＢが敗北すると、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが同一の図柄で停止表示され、大当たりとなってその後に大当たり遊技（大当たり演出）が開始されるのに対して、味方キャラクタＣＲＡが敗北して敵キャラクタＣＲＢが勝利すると、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが同一の図柄で停止表示されず、はずれとなる。バトル演出が終了して、大当たり、または、はずれが確定すると、当該変動表示位置９Ｃｄ、保留表示位置９Ａｄが表示画面７ａに再び表示される。なお、保留アイコン９Ａが存在する場合には、保留アイコン９Ａも表示画面７ａに再び表示される。
【１２９９】
このように、中装飾図柄８Ｃにおいては、特殊図柄である翼人形態のキャラクタの図柄８Ｃｂが正面を向いたまま姿勢を変化させることがないものの、左装飾図柄８Ｌにおいては、奇数の図柄８Ｌａに付されたキャラクタの図柄８Ｌｂが右前方から正面へ向くようにゆっくり姿勢を変化させるのに対して、右装飾図柄８Ｒにおいては、偶数の図柄８Ｒａが左前方から正面へ向くようにゆっくり姿勢を変化させるようになっている。つまり、特殊図柄を除いて装飾図柄にキャラクタの図柄が存在する場合にはキャラクタの図柄が回転し、装飾図柄にキャラクタの図柄が存在しない場合には数字の図柄が回転するようになっており、回転する対象が異なるようになっている。さらに、特殊図柄を除いて装飾図柄にキャラクタの図柄が存在する場合におけるキャラクタの図柄が回転する方向と、装飾図柄にキャラクタの図柄が存在しない場合における数字の図柄が回転する方向と、が正反対となって異なるようになっている。
【１３００】
また、装飾図柄にキャラクタの図柄が存在する場合においても、キャラクタの図柄が回転するものと、キャラクタの図柄が正面を向いたままで回転しない特殊図柄と、がある。

さらに、装飾図柄が数字の図柄を唯一の図柄として構成されるものと、装飾図柄が翼人形態のキャラクタの図柄を唯一の図柄として構成されるものと、がある場合には、唯一の図柄が回転するようになっている。

【１３０１】

［装飾図柄回転停止表示演出Ｃ］

次に、装飾図柄回転停止表示演出Ｃについて図１２１を参照して説明する。図１２１は、装飾図柄回転停止表示演出Ｃを説明するための図である。装飾図柄回転停止表示演出Ｃは、装飾図柄による変動演出中（変動表示中）において行われるものである。

【１３０２】

まず、図１２１（Ａ）に示すように、画像表示装置７の表示画面７ａには、立体画像の左装飾図柄８Ｌ、立体画像の中装飾図柄８Ｃ、立体画像の右装飾図柄８Ｒが、表示画面７ａの上側から下側までに亘るそれぞれの各変動領域において、リールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「１」～数字「９」）の変動演出（変動表示）が開始される。なお、ここでは、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃおよび右装飾図柄８Ｒは、カードタイプの装飾図柄となっており、カード内に数字の図柄に各種キャラクタが付されている。また、中装飾図柄８Ｃには、特殊図柄がある。この特殊図柄は、キャラクタの図柄のみから構成されている。

【１３０３】

数字「７」は明るい赤色を有している。数字「７」を除く奇数「１」、「３」、「５」および「９」は、すべて同一の明るい緑色を有している。偶数「２」、「４」、「６」および「８」は、すべて同一の明るい青色を有している。数字の図柄（奇数の図柄および偶数の図柄）には、それぞれ、複数の色（フルカラー）を有する各種キャラクタの図柄（すべて異なるキャラクタの図柄）が付されて構成されており、キャラクタの図柄が主体として大きく表示される。このため、数字の図柄は、数字の図柄に付されたキャラクタの図柄の大きさと比べて小さい大きさとなっている。特殊図柄は、翼人形態のキャラクタの図柄であり、複数の色（フルカラー）を有している。特殊図柄は、翼人形態のキャラクタの図柄のみで構成されており、特殊図柄の大きさは、数字の図柄に付されたキャラクタの図柄の大きさ比べて同じ程度の大きさ、または、大きくなっている。

【１３０４】

装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。なお、装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。

【１３０５】

第１特図保留の消化として現在変動中の左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒに対応する当該変動アイコン９Ｃは、画像表示装置７の表示画面７ａの下側中央に表示されている当該変動表示位置９Ｃｄ（矩形画像の上）に表示される。当該変動表示位置９Ｃｄの左側における表示画面７ａの領域には、第１特図保留として保留表示エリアが設けられている。この保留表示エリアには、４つの保留表示位置９Ａｄ（矩形画像の上）に保留アイコンがそれぞれ表示可能とされ最大で４つの保留アイコンをストックすることができるようになっている。４つの保留表示位置９Ａｄは、当該変動表示位置９Ｃｄに近い位置から表示画面７ａの左辺へ向かって、第１保留表示位置９Ａｄ、第２保留表示位置９Ａｄ、第３保留表示位置９Ａｄ、そして第４保留表示位置９Ａｄという順番で表示画面７ａの下辺に沿って直線状に整列配置され表示される。

【１３０６】

ここでは、当該変動表示位置９Ｃｄには、白い球状の当該変動アイコン９Ｃが表示され、第１保留表示位置９Ａｄには白い球状の保留アイコン９Ａが表示され、第２保留表示位

置９Ａｄ～第４保留表示位置９Ａｄには、保留アイコンが表示されていない。つまり、保留アイコンが消化されずにストックされたものが１つだけ存在している状態となっている。なお、以下の説明では、説明の便宜上、第１始動口２０および第２始動口２１へ遊技球が入球しない場合を前提とする。

【１３０７】

また、装飾図柄の変動演出（変動表示）において画像表示装置７の表示画面７ａの下側に表示されている、第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留に対応する保留アイコン９Ａ、第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留に対応する保留アイコン９Ｂのほかに、第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留と第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留とをそれぞれ図示しない数字として画像表示装置７の表示画面７ａの中央上側に配置されて表示されている。第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留の数を青色数字で左側、第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留の数を赤色数字で右側に互いに離間した状態で表示画面７ａの中央上側に配置されて常に表示されている。これらの数字は、保留球の数を数値として表示されるため、表示画面７ａに表示される各種背景画像、各種装飾用画像に紛れて判別が困難となり難くすることができ、直感的にわかりやすい。なお、これらの数字は、表示画面７ａの最前面側に配置され、他の画像が表示画面７ａの最前面に対して後方に配置されて表示されるため、他の画像により視認性が阻害されないようになっている。

【１３０８】

ここで、保留アイコン９Ａおよび当該変動アイコン９Ｃ（以下、単に「アイコン」という場合がある。）について簡単に説明すると、形状や色の違いにより、アイコンに対応する抽選時の当たりの期待度の違いを表している。例えば、黄色（ゴールド）の星形のアイコン、黒い球状のアイコン、笑顔球体のアイコン、白い球状のアイコンという４つのアイコンのうち、黄色（ゴールド）の星形のアイコンが最も当たりの期待度が高く、黒い球状のアイコンが２番目に当たりの期待度が高く、笑顔球体のアイコンが３番目に当たりの期待度が高く、白い球状のアイコンが最も当たりの期待度が低いものとなっている。笑顔球体のアイコンには、さらに、例えば青色→緑色→赤色→ゴールド（黄色）→七色（レインボー（大当たり濃厚））という順番で大当たりとなる期待度が高く設定されている。

【１３０９】

図１２１（Ａ）において、左装飾図柄８Ｌが明るい青色を有する数字「２」にキャラクタの図柄８Ｌｂが付されて仮停止表示され、中装飾図柄８Ｃが明るい緑色を有する数字「３」の図柄８Ｃａにキャラクタの図柄８Ｃｂが付されて仮停止表示され、右装飾図柄８Ｃが明るい青色を有する数字「６」にキャラクタの図柄８Ｒｂが付されて仮停止表示され、その後、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃおよび右装飾図柄８Ｒが停止表示され、はずれとなる。はずれが確定すると、当該変動アイコン９Ｃが表示画面７ａから消える。

【１３１０】

続いて、第１保留表示位置９Ａｄに表示されていた保留アイコン９Ａが当該変動表示位置９Ｃｄへ移動して当該変動アイコン９Ｃとなると、図１２１（Ｂ）に示すように、再び、装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始され、装飾図柄回転停止表示演出Ｃが開始される。

【１３１１】

その後、変動演出中（変動表示中）の左装飾図柄８Ｌが半透明な状態から再び不透明な状態へ変化し、図１２１（Ｃ）に示すように、左装飾図柄８Ｌが、左装飾図柄８Ｌの変動領域における表示画面７ａの左辺中央と右辺中央とを結ぶ中心線よりやや上方寄りの位置において、明るい緑色を有する数字「１」の図柄８Ｌａにキャラクタの図柄８Ｌｂが付された状態で現れる。左装飾図柄８Ｌは、半透明な状態から不透明な状態へ変化したときに、明るい緑色を有する数字「１」の図柄８Ｌａが正面を向いたままの状態となって変動演出（変動表示）されており、さらに、明るい緑色を有する数字「１」の図柄８Ｌａに付されたキャラクタの図柄８Ｌｂがその目は黄色に光っているものの正面を向かずキャラクタの図柄８Ｌｂから見て右前方に傾き影絵のようなシルエットとなった状態となって変動演

出（変動表示）されている。このとき、中装飾図柄８Ｃおよび右装飾図柄８Ｒの変動演出（変動表示）が継続されている。

【１３１２】

そして、左装飾図柄８Ｌは、図１２１（Ｄ）に示すように、明るい緑色を有する数字「１」の図柄８Ｌａが正面を向いたままの状態で、キャラクタの図柄８Ｌｂが右前方から正面へ向くようにゆっくり姿勢を変化させ、キャラクタの図柄８Ｌｂが正面を向くと、影絵のようなシルエットからフルカラーへと変化し、カードタイプの左装飾図柄８Ｌ全体が上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。これにより、カードタイプの左装飾図柄８Ｌは、明るい緑色を有する数字「１」の図柄８Ｌａおよびキャラクタの図柄８Ｌｂがそれぞれ正面を向いた状態で仮停止表示された状態となる。

【１３１３】

続いて、変動演出中（変動表示中）の右装飾図柄８Ｒが半透明な状態から再び不透明な状態へ変化し、図１２１（Ｅ）に示すように、右装飾図柄８Ｒが、右装飾図柄８Ｒの変動領域における表示画面７ａの左辺中央と右辺中央とを結ぶ中心線よりやや上方寄りの位置において、明るい青色を有する数字「２」の図柄８Ｒａにキャラクタの図柄８Ｒｂが付された状態で現れる。右装飾図柄８Ｒは、半透明な状態から不透明な状態へ変化したときに、明るい青色を有する数字「２」の図柄８Ｒａが正面を向かず数字「２」の図柄８Ｒａから見て左前方に傾きいたままの状態となって変動演出（変動表示）されており、明るい青色を有する数字「２」の図柄８Ｒａに付されたキャラクタの図柄８Ｒｂがその目は黄色に光ってフルカラーで正面を向いたままの状態となって変動演出（変動表示）されている。このとき、中装飾図柄８Ｃおよび右装飾図柄８Ｒの変動演出（変動表示）が継続されている。

【１３１４】

そして、右装飾図柄８Ｒは、図１２１（Ｆ）に示すように、明るい青色を有する数字「２」の図柄８Ｒａが左前方から正面へ向くようにゆっくり姿勢を変化させ、明るい青色を有する数字「２」の図柄８Ｒａが正面を向くと、カードタイプの右装飾図柄８Ｒ全体が上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。これにより、カードタイプの右装飾図柄８Ｒは、明るい青色を有する数字「２」の図柄８Ｒａおよびキャラクタの図柄８Ｒｂがそれぞれ正面を向いた状態で仮停止表示された状態となる。

【１３１５】

続いて、変動演出中（変動表示中）の中装飾図柄８Ｃが半透明な状態から再び不透明な状態へ変化し、図１２１（Ｇ）に示すように、中装飾図柄８Ｃが、中装飾図柄８Ｃの変動領域における表示画面７ａの左辺中央と右辺中央とを結ぶ中心線よりやや上方寄りの位置において、明るい赤色を有する数字「７」の図柄８Ｃａにキャラクタの図柄８Ｃｂが付された状態で現れる。中装飾図柄８Ｃは、半透明な状態から不透明な状態へ変化したときに、明るい赤色を有する数字「７」の図柄８Ｃａが正面を向いたままの状態となって変動演出（変動表示）されており、さらに、明るい赤色を有する数字「７」の図柄８Ｃａに付されたキャラクタの図柄８Ｃｂがその目は黄色に光っているものの正面を向かずキャラクタの図柄８Ｃｂから見て右前方に傾き影絵のようなシルエットとなった状態となって変動演出（変動表示）されている。

【１３１６】

そして、中装飾図柄８Ｃは、図１２１（Ｈ）に示すように、明るい赤色を有する数字「７」の図柄８Ｃａが正面を向いたままの状態で、キャラクタの図柄８Ｃｂが右前方から正面へ向くようにゆっくり姿勢を変化させ、キャラクタの図柄８Ｃｂが正面を向くと、影絵のようなシルエットからフルカラーへと変化し、カードタイプの中装飾図柄８Ｃ全体が上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。これにより、カードタイプの中装飾図柄８Ｃは、明るい赤色を有する数字「７」の図柄８Ｃａおよびキャラクタの図柄８Ｃｂがそれぞれ正面を向いた状態で仮停止表示された状態となる。これにより、装飾図柄回転停止表示演出Ｃが終了する。

【１３１７】

その後、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃおよび右装飾図柄８Ｒが停止表示され、はずれとなる。はずれが確定すると、当該変動アイコン９Ｃが表示画面７ａから消える。

【１３１８】

このように、カードタイプの左装飾図柄８Ｌにおいては、奇数の図柄８Ｌａに付されたキャラクタの図柄８Ｌｂがキャラクタの図柄８Ｌｂから見て右前方から正面へ向くようにゆっくり姿勢を変化させ、カードタイプの中装飾図柄８Ｃにおいては、奇数の図柄８Ｃａに付されたキャラクタの図柄８Ｃｂがキャラクタの図柄８Ｃｂから見て右前方から正面へ向くようにゆっくり姿勢を変化させるのに対して、カードタイプの右装飾図柄８Ｒにおいては、偶数の図柄８Ｒａが偶数の図柄８Ｒａから見て左前方から正面へ向くようにゆっくり姿勢を変化させるようになっている。つまり、奇数の図柄および偶数の図柄に各種キャラクタがそれぞれ付されていても、奇数の図柄ではキャラクタの図柄が回転し、偶数の図柄では数字の図柄が回転するようになっており、回転する対象が異なるようになっている。さらに、奇数の図柄におけるキャラクタの図柄が回転する方向と、偶数の図柄における数字の図柄が回転する方向と、が正反対となって異なるようになっている。

【１３１９】

［効果例］

以下に、装飾図柄回転停止表示演出の効果例を示す。

［効果１］

上記実施形態の遊技機１では、例えば、図１１９の装飾図柄回転停止表示演出Ａ、図１２０の装飾図柄回転停止表示演出Ｂ、図１２１の装飾図柄回転停止表示演出Ｃにおいて、複数種類の画像を表示可能な画像表示装置７（表示手段）を備え、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃおよび右装飾図柄８Ｌの装飾図柄（複数の図柄画像）のうち、奇数の図柄にキャラクタの図柄が付された装飾図柄（第１の図柄画像）を第１の停止態様で仮停止表示し、さらに、偶数の図柄の装飾図柄（第２の図柄画像）を第２の停止態様（第２の停止態様は、第１の停止態様と異なるものである。）で仮停止表示する変動演出（装飾図柄回転停止表示演出Ａでは図１１９（Ｂ）～（Ｈ）、装飾図柄回転停止表示演出Ｂでは図１２０（Ｂ）～（Ｇ）、装飾図柄回転停止表示演出Ｃでは図１２１（Ｂ）～（Ｉ））を実行することができるようになっている。この構成によれば、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃおよび右装飾図柄８Ｌの装飾図柄（複数の図柄画像）のうち、第１の停止態様で仮停止表示される奇数の図柄にキャラクタが付された装飾図柄（第１の図柄画像）と、第２の停止態様で仮停止表示される偶数の図柄の装飾図柄（第２の図柄画像）と、により、斬新な装飾図柄の変動演出（変動表示）を遊技者に提供することができる。したがって、興趣の向上を図ることができる。

【１３２０】

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、例えば、図１１９の装飾図柄回転停止表示演出Ａ、図１２０の装飾図柄回転停止表示演出Ｂ、図１２１の装飾図柄回転停止表示演出Ｃにおいて、第１の図柄画像および第２の図柄画像は、数字の図柄（数字画像）であり、第１の図柄画像は、さらに、キャラクタの図柄（装飾画像）が含まれるようになっている。この構成によれば、第１の図柄画像は、数字の図柄（数字画像）にキャラクタの図柄（装飾画像）が含まれたものとなり、第２の図柄画像は、数字の図柄（数字画像）となる。このため、第１の図柄画像となる装飾図柄と、第２の図柄画像となる装飾図柄と、においてすでに差異が生じており、装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始され仮停止表示されると、仮停止表示される装飾図柄の組み合わせによっては異なった印象を遊技者へ付与することができ、装飾図柄の変動演出（変動表示）の仮停止表示に対する単調さをなくすことに寄与することができる。

【１３２１】

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、例えば、図１１９の装飾図柄回転停止表示演出Ａ、図１２０の装飾図柄回転停止表示演出Ｂ、図１２１の装飾図柄回転停止表示演出Ｃにおける変

動演出では、第１の停止態様として第１の図柄画像における数字の図柄（数字画像）を回転させずにキャラクタの図柄（装飾画像）を回転させたのち第１の図柄画像を仮停止表示し、第２の停止態様として第２の図柄画像における数字の図柄（数字画像）を回転させたのち第２の図柄画像を仮停止表示することができるようになっている。この構成によれば、数字の図柄（数字画像）にキャラクタの図柄（装飾画像）が含まれた第１の図柄画像は、数字の図柄（数字画像）が回転せずキャラクタの図柄（装飾画像）が回転したのち仮停止表示され、数字の図柄（数字画像）となる第２の図柄画像は、数字の図柄（数字画像）が回転したのち仮停止表示されるようなっており、回転する対象が異なるようなっている。これにより、装飾図柄が仮停止表示されるバリエーションとして、第１の図柄画像のみによる場合、第２の図柄画像のみによる場合、第１の図柄画像と第２の図柄画像とによる場合があるものの、いずれのバリエーションにおいても、装飾図柄に回転する部分が必ず存在するため、装飾図柄の変動演出（変動表示）に対して「回転」という統一された演出が行われるようになっており、第１の図柄画像と第２の図柄画像とで回転する対象が異なっても、装飾図柄の変動演出（変動表示）に対して違和感を遊技者に与え難くすることができる。

【１３２２】

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、例えば、図１１９の装飾図柄回転停止表示演出Ａ、図１２０の装飾図柄回転停止表示演出Ｂ、図１２１の装飾図柄回転停止表示演出Ｃにおいて、第１の図柄画像における数字の図柄（数字画像）は、明るい緑色（第１の色）を有するものと明るい赤色（第２の色）とを有するものとがあり、第２の図柄画像における数字の図柄（数字画像）は、明るい青色（第３の色）を有するものがあるようになっている。この構成によれば、第１の図柄画像と第２の図柄画像とでは、そもそも仮停止表示される態様に差異があり、さらに、数字の図柄（数字画像）の色にも差異があるし、またさらに、第１の図柄画像における数字の図柄（数字画像）にも、２つの色が存在するため、仮停止表示される組み合わせによっては、より異なった印象を遊技者へ付与することができる。

【１３２３】

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、例えば、図１２０（Ｇ）～（Ｉ）の装飾図柄回転停止表示演出Ｂにおいて、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃおよび右装飾図柄８Ｌの装飾図柄（複数の図柄画像）には、さらに、キャラクタの図柄（装飾画像）を有し且つ数字の図柄（数字画像）を有しない中装飾図柄８Ｃの特殊図柄（第３の図柄画像）があり、変動演出では、中装飾図柄８Ｃの特殊図柄（第３の図柄画像）を第３の停止態様で仮停止表示し、第３の停止態様では、中装飾図柄８Ｃの特殊図柄（第３の図柄画像）を仮停止表示すると、中装飾図柄８Ｃの特殊図柄（第３の図柄画像）における翼人形態のキャラクタの図柄（装飾画像）が中装飾図柄８Ｃの特殊図柄（第３の図柄画像）の外側へ飛び出して動作することができるようになっている。この構成によれば、中装飾図柄８Ｃの特殊図柄（第３の図柄画像）が仮停止表示されると、中装飾図柄８Ｃの特殊図柄（第３の図柄画像）における翼人形態のキャラクタの図柄（装飾画像）が、突如として、中装飾図柄８Ｃの特殊図柄（第３の図柄画像）から外側へ飛び出して動作するという遊技者も想像もつかない動画による演出が行われるため、インパクトがある演出を遊技者に提供することができる。

【１３２４】

［効果６］

上記実施形態の遊技機１では、例えば、図１１９の装飾図柄回転停止表示演出Ａ、図１２０の装飾図柄回転停止表示演出Ｂ、図１２１の装飾図柄回転停止表示演出Ｃにおける変動演出では、第１の図柄画像を変動開始すると、第１の図柄画像におけるキャラクタの図柄（装飾画像）の一部を影絵のようなシルエット（影絵画像）に模したものに変更し、第１の停止態様において元（フルカラー）のキャラクタの図柄（装飾画像）へ戻すことができるようになっている。この構成によれば、影絵のようなシルエット（影絵画像）から元（フルカラー）のキャラクタの図柄（装飾画像）へ戻ることにより、何のキャラクタの図

柄であるのかを容易に判別することができるため、影絵のようなシルエット（影絵画像）とすることにより、演出の効果をさらに引き立たせることができる。

【１３２５】

［効果７］

上記実施形態の遊技機１では、例えば、図１１９の装飾図柄回転停止表示演出Ａ、図１２０の装飾図柄回転停止表示演出Ｂ、図１２１の装飾図柄回転停止表示演出Ｃにおいて、第１の図柄画像における数字の図柄（数字画像）の大きさは、第２の図柄画像における数字の図柄（数字画像）の大きさと比べて小さくなっている。第１の図柄画像は、数字の図柄（数字画像）にキャラクタの図柄（装飾画像）が含まれたものとなるため、第１の図柄画像においてキャラクタの図柄（装飾画像）が主体として大きくなり、数字の図柄がキャラクタの図柄（装飾画像）の大きさと比べて小さい大きさとなる。また、第２の図柄画像は、数字の図柄（数字画像）となり数字の図柄自身が主体として大きくなる。つまり、第１の図柄画像においては大きく表示されるキャラクタの図柄（装飾図柄）を遊技者に注目させ、第２の図柄画像においては大きく表示される数字の図柄（数字画像）を遊技者に注目させることができるようなっており、注目する対象が異なるようになっている。これにより、第１の図柄画像となる装飾図柄と第２の図柄画像となる装飾図柄とによる変動演出（変動表示）に対して単調なものとなり難くすることに寄与することができる。

【１３２６】

［変形例］

以下に、装飾図柄回転停止表示演出の変形例を示す。

［変形例１］

図１１９の装飾図柄回転停止表示演出Ａ、図１２０の装飾図柄回転停止表示演出Ｂ、図１２１の装飾図柄回転停止表示演出Ｃでは、第１始動口２０に遊技球が入球したことに基づいて行われるものであった。言い換えると、いわゆる左打ちという遊技状態において行われるものであった。しかし、第２始動口２１に遊技球が入球したことに基づいて行われるようにしてもよい。言い換えると、いわゆる右打ちという遊技状態において行われるようにしてもよい。

【１３２７】

［変形例２］

図１１９の装飾図柄回転停止表示演出Ａ、図１２０の装飾図柄回転停止表示演出Ｂ、図１２１の装飾図柄回転停止表示演出Ｃでは、仮停止表示される場合に、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃおよび右装飾図柄８Ｒを、左装飾図柄８Ｌの変動領域における表示画面７ａの左辺中央と右辺中央とを結ぶ中心線よりやや上方寄りの位置において、一列に整列させていた。しかし、例えば、左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒをこの中心線よりやや上方寄りの位置に配置し、中装飾図柄８Ｃをさらに後方の位置へ配置し、左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒを底辺とする三角形状に配置するようにしてもよい。この場合、中装飾図柄８Ｃの大きさを、左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒの大きさと比べて小さくする。これにより、手前側に左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒが配置され、奥行側に中装飾図柄８Ｃが配置されることで立体的な配置を実現することができる。

【１３２８】

［変形例３］

図１２０の装飾図柄回転停止表示演出Ｂでは、特殊図柄として翼人形態のキャラクタの図柄であり、翼人形態のキャラクタが中装飾図柄８Ｃから前方へ飛び出し、さらに表示画面７ａに大きく表示され、翼人形態のキャラクタの図柄の動画演出が行われていた。しかし、特殊図柄として翼人形態のキャラクタの図柄のほかに、文字の図柄でもよい。例えば、疑似連を行う文字の図柄（「疑似連」という文字の図柄）でもよいし、当該変動アイコン９Ｃや保留アイコン９Ａを変化させる（「変化」という文字の図柄）ものでよい。こうすれば、文字の図柄が中装飾図柄８Ｃから前方へ飛びして文字の図柄の内容を発動するために動作する演出を行うことができるし、特殊図柄のバリエーションが増えることで、特殊図柄による演出の効果をさらに引き立たせることができる。

【１３２９】
［変形例４］
図１１９の装飾図柄回転停止表示演出Ａ、図１２０の装飾図柄回転停止表示演出Ｂ、図１２１の装飾図柄回転停止表示演出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。
【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。
◇［態様Ｃ１０－１］
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、
複数の図柄画像のうち、第１の図柄画像を第１の停止態様で仮停止表示し、さらに、第２の図柄画像を第２の停止態様で仮停止表示する変動演出を実行可能である、
ことを特徴とする遊技機。
【１３３１】
◇［態様Ｃ１０－２］
態様Ｃ１０－１に記載の遊技機であって、
前記第１の図柄画像および前記第２の図柄画像は、数字画像であり、
前記第１の図柄画像は、さらに、装飾画像が含まれる、
ことを特徴とする遊技機。
【１３３２】
◇［態様Ｃ１０－３］
態様Ｃ１０－２に記載の遊技機であって、
前記変動演出では、前記第１の停止態様として前記第１の図柄画像における前記数字画像を回転させずに前記装飾画像を回転させたのち前記第１の図柄画像を仮停止表示し、前記第２の停止態様として前記第２の図柄画像における前記数字画像を回転させたのち前記第２の図柄画像を仮停止表示する、
ことを特徴とする遊技機。
【１３３３】
◇［態様Ｃ１０－４］
態様Ｃ１０－２または態様Ｃ１０－３に記載の遊技機であって、
前記第１の図柄画像における前記数字画像は、第１の色を有するものと第２の色とを有するものとがあり、
前記第２の図柄画像における前記数字画像は、第３の色を有するものがある、
ことを特徴とする遊技機。
【１３３４】
◇［態様Ｃ１０－５］
態様Ｃ１０－２から態様Ｃ１０－４までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記複数の図柄画像には、さらに、前記装飾画像を有し且つ前記数字画像を有しない第３の図柄画像があり、
前記変動演出では、前記第３の図柄画像を第３の停止態様で仮停止表示し、
前記第３の停止態様では、前記第３の図柄画像を仮停止表示すると、前記第３の図柄画像における前記装飾画像が前記第３の図柄画像の外側へ飛び出して動作可能である、
ことを特徴とする遊技機。
【１３３５】
◇［態様Ｃ１０－６］
態様Ｃ１０－２から態様Ｃ１０－５までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記変動演出では、前記第１の図柄画像を変動開始すると、前記第１の図柄画像における前記装飾画像の一部を影絵画像に模したものに変更し、前記第１の停止態様において元の前記装飾画像へ戻す、
ことを特徴とする遊技機。

【１３３６】
◇［態様Ｃ１０－７］
態様Ｃ１０－２から態様Ｃ１０－６までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第１の図柄画像における前記数字画像の大きさは、前記第２の図柄画像における前記数字画像の大きさと比べて小さい、
ことを特徴とする遊技機。
【１３３７】
以下に図１２２～図１２４を用いて期待度数字表示演出Ａ～Ｃについて説明する。この期待度数字表示演出は、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から受信したコマンドを解析し、期待度数字表示演出を実行する指示が含まれていると、ＲＯＭ１０３から対応する画像データを読み出して画像表示装置７の表示画面７ａに画像を表示させる。
【１３３８】
［期待度数字表示演出Ａ］
図１２２は、期待度数字表示演出Ａを説明するための図である。期待度数字表示演出は、リーチ演出中に、リーチ発展時の期待度を数字で表した画像が表示される演出である。まず、図１２２（Ａ）に示すように、表示画面７ａにおいて、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがリーチ状態（ここでは「２↓２」のリーチ）となっている。左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒは、表示画面７ａの左上と右上に表示される。このリーチ演出後、所定の期間が経過すると、表示画面７ａの中央付近には、黒い人形のキャラクタＣＲＡ１が表示される。また、キャラクタＣＲＡ１とともに「確変大当たり突入のチャンス」の文字画像が表示される。
【１３３９】
この「確変大当たり突入のチャンス」の文字画像は、大当たり時における大当たり種別を示唆する当たり種別示唆画像である。すなわち、当該変動において当たったときには、確変大当たりになることを示唆している。ここでは、当該変動後に大当たりとなった場合には１６Ｒ（ラウンド）Ｖ通過予定大当たり（実質１５Ｒまたは１３Ｒ）になることを示唆している。この文字画像は、入賞時の抽選によって当該変動における大当たりが確定し、さらに、大当たり種別が１６ＲＶ通過予定大当たりであり、変動パターン選択時にこの文字画像を表示することが抽選で選択されると変動中に表示される。また、この文字画像は、入賞時の抽選によって当該変動におけるハズレが確定している時であっても、抽選によって表示されることが選択される。なお、この文字画像は、大当たり時に必ず大当たり種別が１６ＲＶ通過予定大当たりとなるときのみ表示されるように設定してもよいし、大当たり時に他の大当たり（例えば１６ＲＶ非通過予定大当たり）となるときにも表示されるように設定されてもよい。
【１３４０】
「確変大当たり突入のチャンス」の文字画像は所定期間表示された後、表示画面７ａから消える。「確変大当たり突入のチャンス」の文字画像が消えた後、図１２２（Ｂ）に示すように、同じ変動中に、表示画面７ａの下方に、キャラクタＣＲＡ１が表示される。キャラクタＣＲＡ１は、図１２２（Ａ）のときと、同じ対象（黒い人）を表した画像である一方、図１２２（Ａ）のときと表示位置が異なる（変化する）。また、キャラクタＣＲＡ１とともに「スマイルリーチ発展で期待度４０％」の文字画像が表示される。「スマイルリーチ発展で期待度４０％」の文字画像は、キャラクタＣＲＡの吹き出しとして表示される。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのリーチ状態が継続している。
【１３４１】
この「スマイルリーチ発展で期待度４０％」の文字画像は、当該変動のリーチ時において、リーチ発展演出が実行された場合における大当たりの期待度を数字で表す当たり期待度示唆画像である。すなわち、この表示の後にスマイルリーチ発展演出が実行された場合には、大当たりの期待度が４０％となることを示唆している。ここでは、この文字画像は、入賞時の抽選によって当該変動における大当たりが確定したときと、ハズレが確定した

ときの両方において実行される。変動パターン選択時にこの文字画像を表示することが抽選で選択されると変動中に表示される。大当たり時の変動パターンと、ハズレ時の変動パターンとで、この文字画像を表示することが選択される割合が４：６となるように設定されている。

【１３４２】

「スマイルリーチ発展で期待度４０％」の文字画像は所定期間表示された後、表示画面７ａから消える。「スマイルリーチ発展で期待度４０％」の文字画像が消えた後、図１２２（Ｃ）に示すように、同じ変動中に、表示画面７ａの中央付近に「スマイルリーチ発展」の文字画像が表示される。これは、リーチ演出において、リーチ発展したことを報知する画像である。その後、図１２２（Ｄ）に示すように、リーチ発展演出が実行される。ここでは、スマイルの顔画像が複数表示される。その後、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが確定停止する。ここでは、「２８２」のハズレの態様で確定停止している。

【１３４３】

図１２２（Ｆ）は、図１２２（Ａ）～（Ｅ）とは異なる変動であり、表示画面７ａにおいて、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示が表示される。その後、図１２２（Ｇ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがリーチ状態（ここでは「６↓６」のリーチ）となる。左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒは、表示画面７ａの左上と右上に移動してスペシャルリーチ演出が実行される。ここでは、まず、表示画面７ａの中央付近に、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢが戦うバトル映像が表示される。このバトル映像の表示中に、「スマイルリーチ発展で期待度３０％」の文字画像が表示される。「スマイルリーチ発展で期待度３０％」の文字画像は、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢの下方において矩形の枠の中に表示される。

【１３４４】

この「スマイルリーチ発展で期待度３０％」の文字画像は、当該変動のリーチ時において、リーチ発展演出が実行された場合における大当たりの期待度を数字で表す当たり期待度示唆画像である。すなわち、この表示の後にスマイルリーチ発展演出が実行された場合には、大当たりの期待度が３０％となることを示唆している。ここでは、この文字画像は、入賞時の抽選によって当該変動における大当たりが確定したときと、ハズレが確定したときの両方において実行される。変動パターン選択時にこの文字画像を表示することが抽選で選択されると変動中に表示される。大当たり時の変動パターンと、ハズレ時の変動パターンとで、この文字画像を表示することが選択される割合が３：７となるように設定されている。

【１３４５】

この「スマイルリーチ発展で期待度３０％」の文字画像と、図１２２（Ｂ）の「スマイルリーチ発展で期待度４０％」の文字画像と比較すると、同じリーチ発展演出（スマイルリーチ発展）が実行されたときの期待度を表す画像である一方、期待度として異なる数値が表示される。このように、同じリーチ発展演出（スマイルリーチ発展）で異なる期待度の数値を表示することがあるため、遊技者に対して数値に注意を向けさせることができる。また、この「スマイルリーチ発展で期待度３０％」の文字画像は、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとともに表示される一方、図１２２（Ｂ）の「スマイルリーチ発展で期待度４０％」の文字画像は、黒い人形のキャラクタＣＲＡ１とともに表示される。このように、「スマイルリーチ発展で期待度３０％」の文字画像と、図１２２（Ｂ）の「スマイルリーチ発展で期待度４０％」の文字画像とでは、互いに異なる対象を表す画像が表示される。これにより、「スマイルリーチ発展で期待度〇〇％」の文字画像が何の画像とともに表示されるかわかりにくくし、遊技者に対して表示の期待度を上げることができる。

【１３４６】

「スマイルリーチ発展で期待度３０％」の文字画像は所定期間表示された後、表示画面７ａから消える。「スマイルリーチ発展で期待度３０％」の文字画像が消えた後、図１２２（Ｈ）に示すように、同じ変動中に、表示画面７ａの中央付近に「スマイルリーチ発展

」の文字画像が表示される。これは、リーチ演出において、リーチ発展したことを報知する画像である。その後、図１２２（Ｉ）に示すように、リーチ発展演出が実行される。ここでは、味方キャラクタＣＲＡが、敵キャラクタＣＲＢに向けてスマイルの顔画像を複数投げつけている。その後、図１２２（Ｊ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが確定停止する。ここでは、味方キャラクタＣＲＡが敗北した画像とともに、「６８６」のハズレの態様で確定停止している。

【１３４７】

［期待度数字表示演出Ｂ］

図１２３は、期待度数字表示演出Ｂを説明するための図である。期待度数字表示演出は、リーチ演出中に、リーチ発展時の期待度を数字で表した画像が表示される演出である。まず、図１２３（Ａ）に示すように、表示画面７ａにおいて、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがリーチ状態（ここでは「２↓２」のリーチ）となっている。左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒは、表示画面７ａの左上と右上に表示される。このリーチ演出後、所定の期間が経過すると、表示画面７ａの中央付近には、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢが戦うバトル映像が表示される。このバトル映像の表示中に、スマイルキャラクタＣＲＡ１が表示される。また、スマイルキャラクタＣＲＡ１とともに「バトル勝利でＲＵＳＨ突入のチャンス」の文字画像が表示される。

【１３４８】

この「バトル勝利でＲＵＳＨ突入のチャンス」の文字画像は、バトル演出において味方キャラクタＣＲＡが勝利した時における大当たり種別を示唆する当たり種別示唆画像である。すなわち、当該変動において当たったときには、ＲＵＳＨ付き大当たりになることを示唆している。ここでは、当該変動後に大当たりとなった場合には１６Ｒ（ラウンド）Ｖ通過予定大当たり（実質１５Ｒまたは１３Ｒ）になることを示唆している。この文字画像は、入賞時の抽選によって当該変動における大当たりが確定し、さらに、大当たり種別が１６ＲＶ通過予定大当たりであり、変動パターン選択時にこの文字画像を表示することが抽選で選択されると変動中に表示される。また、この文字画像は、入賞時の抽選によって当該変動におけるハズレが確定している時であっても、抽選によって表示されることが選択される。この場合には、味方キャラクタＣＲＡが敗北する映像が表示される。この文字画像は、大当たり時に必ず大当たり種別が１６ＲＶ通過予定大当たりとなるときのみ表示されるように設定してもよいし、大当たり時に他の大当たり（例えば１６ＲＶ非通過予定大当たり）となるときにも表示されるように設定されてもよい。

【１３４９】

「バトル勝利でＲＵＳＨ突入のチャンス」の文字画像が表示された後、所定期間経過すると、図１２３（Ｂ）に示すように、「バトル勝利でＲＵＳＨ突入のチャンス」の文字画像の表示が継続した状態で、さらに、スマイルキャラクタＣＲＡ２が表示される。スマイルキャラクタＣＲＡ２は、スマイルキャラクタＣＲＡ１と、同じ対象（スマイル顔）を表した画像である一方、表示位置が異なる（上下に並ぶ）。また、スマイルキャラクタＣＲＡ２とともに「スマイルマン参加リーチ発展で期待度６０％」の文字画像が表示される。「スマイルマン参加リーチ発展で期待度６０％」の文字画像は、スマイルキャラクタＣＲＡ２の吹き出しとして表示される。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのリーチ状態が継続している。

【１３５０】

この「スマイルマン参加リーチ発展で期待度６０％」の文字画像は、当該変動のリーチ時において、リーチ発展演出が実行された場合における大当たりの期待度を数字で表す当たり期待度示唆画像である。すなわち、この表示の後にスマイルマン参加リーチ発展演出が実行された場合には、大当たりの期待度が６０％となることを示唆している。ここでは、この文字画像は、入賞時の抽選によって当該変動における大当たりが確定したときと、ハズレが確定したときの両方において実行される。変動パターン選択時にこの文字画像を表示することが抽選で選択されると変動中に表示される。大当たり時の変動パターンと、ハズレ時の変動パターンとで、この文字画像を表示することが選択される割合が６：４と

なるように設定されている。
【１３５１】
「スマイルマン参加リーチ発展で期待度６０％」の文字画像は所定期間表示された後、表示画面７ａから消える。このとき、「バトル勝利でＲＵＳＨ突入のチャンス」の文字画像もあわせて消える。「スマイルマン参加リーチ発展で期待度６０％」と「バトル勝利でＲＵＳＨ突入のチャンス」の文字画像が消えた後、図１２３（Ｃ）に示すように、同じ変動中に、表示画面７ａの中央付近に「スマイルマン参加！」の文字画像が表示される。これは、リーチ演出において、リーチ発展したことを報知する画像である。この報知画像とともに、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢが戦うバトル映像に、スマイルマンＣＲＣが参戦する。その後、図１２３（Ｄ）に示すように、リーチ発展演出が実行される。ここでは、敵キャラクタＣＲＢによって、味方キャラクタＣＲＡとスマイルマンＣＲＣが敗北する映像が表示される。その後、図１２３（Ｅ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが確定停止する。ここでは、「２８２」のハズレの態様で確定停止している。
【１３５２】
図１２３（Ｆ）は、図１２３（Ａ）～（Ｅ）とは異なる変動であり、表示画面７ａにおいて、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示が表示される。その後、図１２３（Ｇ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがリーチ状態（ここでは「６↓６」のリーチ）となる。左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒは、表示画面７ａの左上と右上に移動しスペシャルリーチ演出が実行される。ここでは、まず、表示画面７ａの中央付近に、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢが戦うバトル映像が表示される。このバトル映像の表示中に、矩形の縞模様画像が表示される。その後、図１２３（Ｈ）～（Ｉ）に示すように、矩形の縞模様画像のうちの縞模様が左方向にスライドすると、中から、「スマイルマン参加リーチ発展で期待度６０％」の文字画像が表示される。「スマイルマン参加リーチ発展で期待度６０％」の文字画像は、矩形の枠の内側に表示される。
【１３５３】
この「スマイルマン参加リーチ発展で期待度６０％」の文字画像は、当該変動のリーチ時において、リーチ発展演出が実行された場合における大当たりの期待度を数字で表す当たり期待度示唆画像である。すなわち、この表示の後にスマイルマン参加リーチ発展演出が実行された場合には、大当たりの期待度が６０％となることを示唆している。ここでは、この文字画像は、入賞時の抽選によって当該変動における大当たりが確定したときと、ハズレが確定したときの両方において実行される。変動パターン選択時にこの文字画像を表示することが抽選で選択されると変動中に表示される。大当たり時の変動パターンと、ハズレ時の変動パターンとで、この文字画像を表示することが選択される割合が６：４となるように設定されている。
【１３５４】
この図１２３（Ｇ）～（Ｉ）の「スマイルマン参加リーチ発展で期待度６０％」の文字画像と、図１２３（Ｂ）の「スマイルマン参加リーチ発展で期待度６０％」の文字画像と比較すると、同じリーチ発展演出（スマイルマン参加リーチ発展）が実行されたときの期待度を表す画像であり、期待度として同じ数値が表示される。一方、図１２３（Ｇ）～（Ｉ）の「スマイルマン参加リーチ発展で期待度６０％」の文字画像は、矩形の縞模様画像のうちの縞模様が左方向にスライドすると、中から表示されるのに対して、、図１２３（Ｂ）の「スマイルマン参加リーチ発展で期待度６０％」の文字画像はスマイルキャラクタＣＲＡ２の吹き出しとして表示される。このように、同じ内容であっても表示態様が異なっている。また、図１２３（Ｇ）～（Ｉ）の「スマイルマン参加リーチ発展で期待度６０％」の文字画像は、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとともに表示される一方、図１２３（Ｂ）の「スマイルマン参加リーチ発展で期待度６０％」の文字画像は、スマイルキャラクタＣＲＡ２とともに表示される。このように、図１２３（Ｇ）～（Ｉ）の「スマイルマン参加リーチ発展で期待度６０％」の文字画像と、図１２３（Ｂ）の「スマイルマン参加リーチ発展で期待度６０％」の文字画像とでは、互いに異なる対象を表す画像が表示される。これにより、「スマイルマン参加リーチ発展で期待度６０％」の文字画像

がどういう態様で、また、何の画像とともに表示されるかわかりにくくし、遊技者に対して表示の期待度を上げることができる。

【１３５５】

「スマイルマン参加リーチ発展で期待度６０％」の文字画像は所定期間表示された後、表示画面７ａから消える。「スマイルマン参加リーチ発展で期待度６０％」の文字画像が消えた後、リーチ発展演出が実行されない（図１２３のスマイルマンＣＲＣが登場しない場合）場合には、図１２３（Ｊ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが確定停止する。ここでは、味方キャラクタＣＲＡが敗北した画像とともに、「６８６」のハズレの態様で確定停止している。

【１３５６】

［期待度数字表示演出Ｃ］

図１２４は、期待度数字表示演出Ｃを説明するための図である。図１２４（Ａ）～（Ｃ）は、期待度数字表示演出Ｂの図１２３（Ａ）～（Ｃ）と同様である。図１２４（Ｃ）の後、図１２４（Ｄ）に示すように、リーチ発展演出が実行される。ここでは、味方キャラクタＣＲＡとスマイルマンＣＲＣが敵キャラクタＣＲＢを成敗し勝利する映像が表示される。その後、この勝利によって、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが確定停止する。ここでは、味方キャラクタＣＲＡが勝利したため、「２２２」の当たりの態様で確定停止している。

【１３５７】

図１２４（Ｆ）～（Ｇ）は、期待度数字表示演出Ｂの図１２３（Ｆ）～（Ｈ）と同様である。図１２４（Ｇ）に示す、「スマイルマン参加リーチ発展で期待度６０％」の文字画像が消えた後、図１２４（Ｈ）に示すように、表示画面７ａの中央付近に「スマイルマン参加！」の文字画像が表示される。これは、リーチ演出において、リーチ発展したことを報知する画像である。この報知画像とともに、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢが戦うバトル映像に、スマイルマンＣＲＣが参戦する。その後、図１２４（Ｉ）に示すように、リーチ発展演出が実行される。ここでは、味方キャラクタＣＲＡとスマイルマンＣＲＣが敵キャラクタＣＲＢを成敗し勝利する映像が表示される。その後、図１２４（Ｊ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが確定停止する。ここでは、味方キャラクタＣＲＡが勝利したため、「６６６」の当たりの態様で確定停止している。

【１３５８】

［効果例］

以下に、期待度数字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１２２（Ｂ）、図１２３（Ｂ）、図１２４（Ｂ）に示すように、リーチ時に、リーチ発展時の期待度を数字で表す第１の演出を実行することができる。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、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１２２（Ａ）、図１２３（Ａ）、図１２４（Ａ）に示すように、第１の演出が実行される変動と同じ変動中であって第１の演出よりも前に、当たり時の当たり種別を示唆する第２の演出を実行することができる。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、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１２２（Ａ）（Ｂ）、図１２３（Ａ）（Ｂ）、図１２４（Ａ）（Ｂ）に示すように、第１の演出と、第２の演出では、同じ対象を表す画像が表示され、第１の演出と、第２の演出とでは、同じ対象を表す画像が互いに異なる位置に表示される。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、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１２２（Ｂ）（Ｇ）に示すように、第１の演出では、

特定のリーチ発展演出が実行される場合の期待度を数字で表すものであり、リーチ時に、特定のリーチ発展演出が実行される場合の期待度を第１の演出における数値とは異なる数字で表す第３の演出を実行することができる。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、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１２２（Ｂ）（Ｇ）に示すように、第１の演出と、第３の演出とでは、互いに異なる対象を表す画像が表示される。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、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１２３（Ｂ）（Ｇ）～（Ｉ）、図１２４（Ｂ）（Ｇ）に示すように、第１の演出では、特定のリーチ発展演出が実行される場合の期待度を数字で表すものであり、リーチ時に、特定のリーチ発展時演出が実行される場合の期待度を第１の演出における数値と同じ数字で表す一方、第１の演出とは異なる態様で表示する第４の演出を実行することができる。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、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。

【１３５９】

［変形例］

以下に、期待度数字表示演出の変形例を示す。

［変形例１］

【１３６０】

期待度数字表示演出Ａの図１２２（Ｇ）において、「スマイルリーチ発展で期待度３０％」の文字画像が表す期待度は、図１２２（Ｂ）の「スマイルリーチ発展で期待度４０％」の文字画像が表す期待度と同じ数値であってもよい。この場合、リーチ時に、特定のリーチ発展時演出が実行される場合の期待度を同じ数値で表す演出が互いに異なる態様で実行されるため、興趣の向上を図ることができる。また、期待度数字表示演出Ｂの図１２３（Ｇ）～（Ｉ）において、「スマイルマン参加リーチ発展で期待度６０％」の文字画像が表す期待度は、図１２３（Ｂ）の「スマイルマン参加リーチ発展で期待度６０％」の文字画像が表す期待度と異なる数値であってもよい。この場合、リーチ時に、特定のリーチ発展時演出が実行される場合の期待度を異なる数値で表す演出が実行されるため、興趣の向上を図ることができる。

［変形例２］

期待度数字表示演出Ａにおいて、「スマイルリーチ発展で期待度〇〇％」の文字画像が表示される演出が１変動中に複数回実行されてもよい。すなわち、１変動中に期待度が変化してもよい。この場合、後から表示される期待度は先に表示される期待度よりも高くてもよいし低くてもよい。

【１３６１】

［態様例］

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇[態様Ｄ１－１]

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、

リーチ時に、リーチ発展時の期待度を数字で表す第１の演出を実行可能な

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様Ｄ１－２]

請求項１に記載の遊技機であって、

前記第１の演出が実行される変動と同じ変動中であって前記第１の演出よりも前に、当たり時の当たり種別を示唆する第２の演出を実行可能な

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様Ｄ１－３]

請求項２に記載の遊技機であって、

前記第１の演出と、前記第２の演出では、同じ対象を表す画像が表示され、
前記第１の演出と、前記第２の演出とでは、前記同じ対象を表す画像が互いに異なる位置に表示される
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｄ１－４]
請求項１から請求項３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第１の演出では、特定のリーチ発展演出が実行される場合の期待度を数字で表すものであり、
リーチ時に、前記特定のリーチ発展演出が実行される場合の期待度を前記第１の演出における数値とは異なる数字で表す第３の演出を実行可能な
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｄ１－５]
請求項４に記載の遊技機であって、
前記第１の演出と、前記第３の演出とでは、互いに異なる対象を表す画像が表示される
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｄ１－６]
請求項１から請求項５までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第１の演出では、特定のリーチ発展演出が実行される場合の期待度を数字で表すものであり、
リーチ時に、前記特定のリーチ発展時演出が実行される場合の期待度を前記第１の演出における数値と同じ数字で表す一方、前記第１の演出とは異なる態様で表示する第４の演出を実行可能な
ことを特徴とする遊技機。
【１３６２】
以下に図１２５～図１２７を用いて特定演出実行示唆演出Ａ～Ｃについて説明する。この特定演出実行示唆演出は、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から受信したコマンドを解析し、特定演出実行示唆演出を実行する指示が含まれていると、ＲＯＭ１０３から対応する画像データを読み出して画像表示装置７の表示画面７ａや右サブ表示画面６４Ｒ、左サブ表示画面６４Ｌに画像を表示させる。
【１３６３】
［特定演出実行示唆演出Ａ］
図１２５は、特定演出実行示唆演出Ａを説明するための図である。特定演出実行示唆演出は、当該変動においてこれから特定演出が実行されることを示唆する演出である。まず、図１２５（Ａ）に示すように、表示画面７ａ、右サブ表示画面６４Ｒ、左サブ表示画面６４Ｌのいずれにも装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示が表示されない状態が継続する。すなわち、特別図柄表示器４１（図２）において、特別図柄（識別情報）の可変表示（変動表示）が開始された後であっても、表示画面７ａ、右サブ表示画面６４Ｒ、左サブ表示画面６４Ｌのいずれにも装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示が表示されない状態が継続する。表示画面７ａの中央下方の当該保留表示領域（変動アイコン表示領域、保留消化画像表示領域）には、当該保留アイコン（変動アイコン）９Ｃが表示されている。当該保留表示領域の下方には、当該保留表示領域の位置を示すための横長の矩形画像が表示されている。
【１３６４】
変動開始後、所定期間が経過すると、当該変動においてこれから特定演出が実行されることを示唆する特定演出実行示唆画像ＥＳＧが表示される。ここでは、特定演出実行示唆画像ＥＳＧは、「スマイル君大集合！」の文字画像であり、スペシャルリーチ演出（ＳＰリーチ演出）が実行されることを報知している。「スマイル君大集合！」の文字画像は、出現時に、右サブ表示画面６４Ｒ、表示画面７ａ、左サブ表示画面６４Ｌの３つの画面に跨がって拡大表示される。また、演出実行示唆画像ＥＳＧは、３つの画面からはみ出て表

示される。このとき、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示はまだ表示されていない。すなわち、この演出では、変動開始後、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示が表示されるよりも前に、特定演出実行示唆画像ＥＳＧが表示される。そのため、特定演出実行示唆画像ＥＳＧを見た遊技者は、装飾図柄のリーチとなるか否か等、装飾図柄の状態を一切知らない状態でいきなりスペシャルリーチ演出等の特定演出が実行されることを知らされる。これにより、遊技者を大きく驚かすことができ、興趣の向上を図ることができる。特定演出実行示唆画像ＥＳＧは、一部が、当該保留アイコン（変動アイコン）９Ｃに重なって表示される。このとき、当該保留アイコン（変動アイコン）９Ｃが特定演出実行示唆画像ＥＳＧの前面側に表示される。

【１３６５】

その後、図１２５（Ｃ）に示すように、特定演出実行示唆画像ＥＳＧが縮小表示され、特定演出実行示唆画像ＥＳＧの全体が右サブ表示画面６４Ｒ、表示画面７ａ、左サブ表示画面６４Ｌの３つの画面の内側に収まる。このとき、まだ、３つの画面に跨がって拡大表示される。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示は、まだ、表示されていない。特定演出実行示唆画像ＥＳＧの一部は、継続して、当該保留アイコン（変動アイコン）９Ｃに重なって表示される。このとき、当該保留アイコン（変動アイコン）９Ｃが特定演出実行示唆画像ＥＳＧの前面側に表示される。

【１３６６】

その後、図１２５（Ｄ）に示すように、特定演出実行示唆画像ＥＳＧがさらに縮小表示され、特定演出実行示唆画像ＥＳＧの全体が表示画面７ａの内側に収まる。このとき、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示は、まだ、表示されていない。特定演出実行示唆画像ＥＳＧの一部は、継続して、当該保留アイコン（変動アイコン）９Ｃに重なって表示され、当該保留アイコン（変動アイコン）９Ｃが特定演出実行示唆画像ＥＳＧの前面側に表示される。

【１３６７】

その後、図１２５（Ｅ）に示すように、表示画面７ａにおいて、特定演出実行示唆画像ＥＳＧが表示されている状態で、左装飾図柄８Ｌが表示画面７ａの上方から下方に向かって移動し、特定演出実行示唆画像ＥＳＧに重なる位置で仮停止する。左装飾図柄８Ｌは、ここでは「７」であり、特定演出実行示唆画像ＥＳＧの前面側に表示される。その後、図１２５（Ｆ）に示すように、表示画面７ａにおいて、特定演出実行示唆画像ＥＳＧと、仮停止した左装飾図柄８Ｌが表示されている状態で、右装飾図柄８Ｒが表示画面７ａの上方から下方に向かって移動し、特定演出実行示唆画像ＥＳＧに重なる位置で仮停止する。右装飾図柄８Ｒは、左装飾図柄８Ｌと同じ「７」であり、特定演出実行示唆画像ＥＳＧの前面側に表示される。これにより、特定演出実行示唆画像ＥＳＧの前面において、「７↓７」のリーチが形成される。

【１３６８】

次に、図１２５（Ｇ）に示すように、特定演出実行示唆画像ＥＳＧが割れて、特定演出としてのスペシャルリーチ演出が開始される。右装飾図柄８Ｒと左装飾図柄８Ｌは、リーチ態様で停止している。ここでは、特定演出実行示唆画像ＥＳＧが割れて、特定演出実行示唆画像ＥＳＧの背面側から特定演出（スペシャルリーチ演出）を実行する複数のスマイル顔画像（スマイル君）が出現する。その後、図１２５（Ｈ）（Ｉ）に示すように、複数のスマイル顔画像による特定演出（スペシャルリーチ演出）が実行される。すなわち、特定演出実行示唆画像ＥＳＧに示された内容に対応するキャラクタが特定演出実行示唆画像ＥＳＧを破壊し、スペシャルリーチ演出ではこのキャラクタが登場する。ここでは、特定演出において、大当たりの期待度が高い演出が実行されている。その後、図１２５（Ｊ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが確定停止する。ここでは、「７７７」の大当たりの態様で確定停止している。

【１３６９】

［特定演出実行示唆演出Ｂ］

図１２６は、特定演出実行示唆演出Ｂを説明するための図である。特定演出実行示唆演

出は、当該変動においてこれから特定演出が実行されることを示唆する演出である。まず、図１２６（Ａ）に示すように、表示画面７ａ、右サブ表示画面６４Ｒ、左サブ表示画面６４Ｌのいずれにも装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示が表示されない状態が継続する。すなわち、特別図柄表示器４１（図２）において、特別図柄（識別情報）の可変表示（変動表示）が開始された後であっても、表示画面７ａ、右サブ表示画面６４Ｒ、左サブ表示画面６４Ｌのいずれにも装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示が表示されない状態が継続する。表示画面７ａの中央下方の当該保留表示領域（変動アイコン表示領域、保留消化画像表示領域）には、当該保留アイコン（変動アイコン）９Ｃが表示されている。当該保留表示領域の下方には、当該保留表示領域の位置を示すための横長の矩形画像が表示されている。

【１３７０】

変動開始後、所定期間が経過すると、図１２６（Ｂ）（Ｃ）に示すように、当該変動においてこれから特定演出が実行されることを示唆する特定演出実行示唆画像ＥＳＧが表示される。ここでは、特定演出実行示唆画像ＥＳＧは、「スマイル君大集合！」の文字画像であり、スペシャルリーチ演出（ＳＰリーチ演出）が実行されることを報知している。「スマイル君大集合！」の文字画像は、表示画面７ａの上方から下方に向かって移動しながら出現する。このとき、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示はまだ表示されていない。すなわち、この演出では、変動開始後、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示が表示されるよりも前に、特定演出実行示唆画像ＥＳＧが表示される。そのため、特定演出実行示唆画像ＥＳＧを見た遊技者は、装飾図柄のリーチとなるか否か等、装飾図柄の状態を一切知らない状態でいきなりスペシャルリーチ演出等の特定演出が実行されることを知らされる。これにより、遊技者を大きく驚かすことができ、興趣の向上を図ることができる。特定演出実行示唆画像ＥＳＧは、図１２６（Ｃ）に示す位置で停止すると、一部が、当該保留アイコン（変動アイコン）９Ｃに重なって表示される。このとき、当該保留アイコン（変動アイコン）９Ｃが特定演出実行示唆画像ＥＳＧの前面側に表示される。

【１３７１】

その後、図１２６（Ｄ）に示すように、特定演出実行示唆画像ＥＳＧが拡大表示され、特定演出実行示唆画像ＥＳＧが右サブ表示画面６４Ｒ、表示画面７ａ、左サブ表示画面６４Ｌの３つの画面に跨がって表示される。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示は、まだ、表示されていない。特定演出実行示唆画像ＥＳＧの一部は、継続して、当該保留アイコン（変動アイコン）９Ｃに重なって表示される。このとき、当該保留アイコン（変動アイコン）９Ｃが特定演出実行示唆画像ＥＳＧの前面側に表示される。

【１３７２】

その後、図１２６（Ｅ）に示すように、特定演出実行示唆画像ＥＳＧが縮小表示され、特定演出実行示唆画像ＥＳＧの全体が再び表示画面７ａの内側に収まる。このとき、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示は、まだ、表示されていない。特定演出実行示唆画像ＥＳＧの一部は、継続して、当該保留アイコン（変動アイコン）９Ｃに重なって表示され、当該保留アイコン（変動アイコン）９Ｃが特定演出実行示唆画像ＥＳＧの前面側に表示される。

【１３７３】

その後、図１２６（Ｆ）に示すように、表示画面７ａにおいて、特定演出実行示唆画像ＥＳＧが表示されている状態で、左装飾図柄８Ｌが表示画面７ａの上方から下方に向かって移動し、特定演出実行示唆画像ＥＳＧに重なる位置で仮停止する。左装飾図柄８Ｌは、ここでは「７」であり、特定演出実行示唆画像ＥＳＧの前面側に表示される。その後、図１２６（Ｇ）に示すように、表示画面７ａにおいて、特定演出実行示唆画像ＥＳＧと、仮停止した左装飾図柄８Ｌが表示されている状態で、右装飾図柄８Ｒが表示画面７ａの上方から下方に向かって移動し、特定演出実行示唆画像ＥＳＧに重なる位置で仮停止する。右装飾図柄８Ｒは、左装飾図柄８Ｌと同じ「７」であり、特定演出実行示唆画像ＥＳＧの前面側に表示される。これにより、特定演出実行示唆画像ＥＳＧの前面において、「７↓７」のリーチが形成される。

【１３７４】
次に、図１２６（Ｈ）に示すように、特定演出実行示唆画像ＥＳＧが割れて、特定演出としてのスペシャルリーチ演出が開始される。右装飾図柄８Ｒと左装飾図柄８Ｌは、リーチ態様で停止している。ここでは、特定演出実行示唆画像ＥＳＧが割れて、特定演出実行示唆画像ＥＳＧの背面側から特定演出（スペシャルリーチ演出）を実行する複数のスマイル顔画像（スマイル君）が出現する。その後、図１２６（Ｉ）に示すように、複数のスマイル顔画像による特定演出（スペシャルリーチ演出）が実行される。すなわち、特定演出実行示唆画像ＥＳＧに示された内容に対応するキャラクタが特定演出実行示唆画像ＥＳＧを破壊し、スペシャルリーチ演出ではこのキャラクタが登場する。ここでは、特定演出において、大当たりの期待度が高い演出が実行されている。その後、図１２６（Ｊ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが確定停止する。ここでは、「７７７」の大当たりの態様で確定停止している。
【１３７５】
［特定演出実行示唆演出Ｃ］
図１２７は、特定演出実行示唆演出Ｃを説明するための図である。特定演出実行示唆演出Ｃでは、特定演出実行示唆演出と疑似連演出が組み合わせて実行される。まず、図１２７（Ａ）に示すように、表示画面７ａ、右サブ表示画面６４Ｒ、左サブ表示画面６４Ｌのいずれにも装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示が表示されない状態が継続する。すなわち、特別図柄表示器４１（図２）において、特別図柄（識別情報）の可変表示（変動表示）が開始された後であっても、表示画面７ａ、右サブ表示画面６４Ｒ、左サブ表示画面６４Ｌのいずれにも装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示が表示されない状態が継続する。表示画面７ａの中央下方の当該保留表示領域（変動アイコン表示領域、保留消化画像表示領域）には、当該保留アイコン（変動アイコン）９Ｃが表示されている。当該保留表示領域の下方には、当該保留表示領域の位置を示すための横長の矩形画像が表示されている。
【１３７６】
変動開始後、所定期間が経過すると、図１２７（Ｂ）～（Ｄ）に示す演出が実行される。図１２７（Ｂ）～（Ｄ）に示す演出は、特定演出実行示唆演出Ｂの図１２６（Ｂ）～（Ｈ）と同様である。図１２７（Ｄ）に示すように、特定演出実行示唆画像ＥＳＧが割れて、特定演出としてのスペシャルリーチ演出（ＳＰリーチ演出）が開始される。右装飾図柄８Ｒと左装飾図柄８Ｌは、リーチ態様で停止している。ここでは、特定演出実行示唆画像ＥＳＧが割れて、特定演出実行示唆画像ＥＳＧの背面側から特定演出（スペシャルリーチ演出）を実行する複数のスマイル顔画像（スマイル君）が出現する。その後、複数のスマイル顔画像による特定演出（スペシャルリーチ演出）が実行される。すなわち、特定演出実行示唆画像ＥＳＧに示された内容に対応するキャラクタが特定演出実行示唆画像ＥＳＧを破壊し、スペシャルリーチ演出ではこのキャラクタが登場する。その後、図１２７（Ｅ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが仮停止する。ここでは、「７６７」のハズレの態様で仮停止する。その後、図１２７（Ｆ）に示すように、「もう一回！」の文字画像が表示されるとともに、疑似連演出が開始されて装飾図柄の再変動が開始される。図１２７（Ｇ）～（Ｉ）は、図１２７（Ｂ）～（Ｄ）と同様である。その後、図１２７（Ｊ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが確定停止する。ここでは、「７７７」の大当たりの態様で確定停止している。
【１３７７】
［効果例］
以下に、特定演出実行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１２５～図１２７に示すように、変動開始後から継続して装飾図柄の変動表示が表示されていない状態で、当該変動において特定演出が実行されることを示唆する特定演出実行示唆画像ＥＳＧが表示される第１の演出と、第１の演出の後、特定演出実行示唆画像ＥＳＧに重なって装飾図柄８Ｌ、８Ｒが仮停止する第２の演出と、を実行することができる。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、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１２５～図１２７に示すように、第２の演出では、装飾図柄８Ｌ、８Ｒはリーチ状態で特定演出実行示唆画像ＥＳＧに重なって表示される。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、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１２５～図１２７に示すように、第２の演出の後、装飾図柄８Ｌ、８Ｒが重なった状態で特定演出実行示唆画像ＥＳＧが割れて、ＳＰリーチ演出が実行される第３の演出を実行することができる。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、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１２５～図１２７に示すように、第３の演出では、特定演出実行示唆画像ＥＳＧに示された内容に対応するキャラクタ（スマイル顔画像）が特定演出実行示唆画像ＥＳＧを破壊し、ＳＰリーチ演出では、キャラクタ（スマイル顔画像）が登場する。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、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１２５～図１２７に示すように、第１の演出では、特定演出実行示唆画像ＥＳＧの前面に保留アイコン（当該保留アイコン（変動アイコン）９Ｃ）が重なって表示される。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、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１２５～図１２７に示すように、第１の演出では、特定演出実行示唆画像ＥＳＧは表示画面７ａと右サブ表示画面６４Ｒ、および、表示画面７ａと左サブ表示画面６４Ｌサブ表示手段に跨がって表示される。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、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。
【１３７８】
［変形例］
以下に、特定演出実行示唆演出の変形例を示す。
［変形例１］
特定演出実行示唆演出Ａ～Ｃでは、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、特定演出実行示唆画像ＥＳＧの前面側においてリーチ状態で仮停止したが、リーチ以外の態様で停止してもよい。例えば、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、特定演出実行示唆画像ＥＳＧの前面側において「５６７」で仮停止してもよい。また、例えば、「５６７」で仮停止した後、疑似連演出によって再変動し、その際に特定演出が実行されてもよい。
【１３７９】
［変形例２］
特定演出実行示唆画像ＥＳＧの内容は、スペシャルリーチ演出以外の演出が実行されることを示唆してもよい。例えば、大当たり確定演出や、ハズレ確定演出が実行されることを示唆してもよい。
【１３８０】
［態様例］
本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。
◇[態様Ｄ２－１]
複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、装飾図柄であり、
変動開始後から継続して前記装飾図柄の変動表示が表示されていない状態で、当該変動

において特定演出が実行されることを示唆する特定演出実行示唆画像が表示される第１の演出と、
前記第１の演出の後、前記特定演出実行示唆画像に重なって前記装飾図柄が仮停止する第２の演出と、を実行可能な
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｄ２－２]
態様Ｄ２－１に記載の遊技機であって、
前記第２の演出では、前記装飾図柄はリーチ状態で前記特定演出実行示唆画像に重なって表示される
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｄ２－３]
態様Ｄ２－１または態様Ｄ２－２に記載の遊技機であって、
前記第２の演出の後、前記装飾図柄が重なった状態で前記特定演出実行示唆画像が割れて、ＳＰリーチ演出が実行される第３の演出を実行可能な
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｄ２－４]
態様Ｄ２－３に記載の遊技機であって、
前記第３の演出では、前記特定演出実行示唆画像に示された内容に対応するキャラクタが前記特定演出実行示唆画像を破壊し、前記ＳＰリーチ演出では、前記キャラクタが登場する
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｄ２－５]
態様Ｄ２－１から態様Ｄ２－４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、保留アイコンであり、
前記第１の演出では、前記特定演出実行示唆画像の前面に前記保留アイコンが重なって表示される
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｄ２－６]
態様Ｄ２－１から態様Ｄ２－５までのいずれか一項に記載の遊技機は、さらに、
複数種類の画像を表示可能なサブ表示手段を備えており、
前記第１の演出では、前記特定演出実行示唆画像は前記表示手段と前記サブ表示手段とに跨がって表示される
ことを特徴とする遊技機。
【１３８１】
以下に図１２８～図１３０を用いて特殊方向示唆演出について説明する。この特殊方向示唆演出は、特別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。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や大当たり遊技開始コマンドを解析し、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ことで実現される演出である。
【１３８２】
［特殊方向示唆演出Ａ］
図１２８は、特殊方向示唆演出Ａを説明するための図である。この特殊方向示唆演出Ａでは、まず、図１２８（Ａ）に示すように、時短中演出が実行される。この時短中演出は、遊技者に比較的有利な時短遊技状態のときにおこなわれ、味方キャラクタＸＦ１と、方向示唆表示ＸＦ２と、時短数表示ＸＦ３とを表示する。味方キャラクタＸＦ１は、所定のアイテムであるベルトアイテムＸＦ１１を含んでいる。方向示唆表示ＸＦ２は、方向表示ＸＦ２１を含んでいる。方向表示ＸＦ２１は、遊技者に右打ちを示唆する矢印と、矢印の中に「右打ち」という文字とから成る。時短数表示ＸＦ３は、残り時短回数を表す表示であり、図１２８（Ａ）の例では、「あと５０回」と示されている。また、この時短中演出では、保留アイコン９Ａと、当該変動アイコン９Ｃとが表示されるが、図では省略してい

る。また、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。

【１３８３】

次に、図１２８（Ｂ）に示すように、方向示唆表示演出１が実行される。この方向示唆表示演出１は、時短中演出の続きであり、時短遊技中におこなわれる。この方向示唆表示演出１では、味方キャラクタＸＦ１のベルトアイテムＸＦ１１が方向示唆表示ＸＦ２の方に飛んでいき、最終的に方向示唆表示ＸＦ２の一部となる。すなわち、方向示唆表示ＸＦ２は、ベルトアイテムＸＦ１１と方向表示ＸＦ２１とを含むこととなる。ベルトアイテムＸＦ１１と方向表示ＸＦ２１とは隣接して配置され、ベルトアイテムＸＦ１１は方向表示ＸＦ２１の矢印の矢柄（矢幹）部分に配置される。

【１３８４】

次に、図１２８（Ｃ）に示すように、方向示唆表示演出２が実行される。この方向示唆表示演出２は、方向表示演出１の続きであり、時短遊技中におこなわれる。この方向示唆表示演出２では、味方キャラクタＸＦ１、方向示唆表示ＸＦ２、時短数表示ＸＦ３が継続して表示され、方向示唆表示ＸＦ２において、ベルトアイテムＸＦ１１が方向表示ＸＦ２１の矢柄部分を移動する移動演出がおこなわれる。

この方向示唆表示演出２は、時短遊技終了まで、または、大当たりするまで実行される。

【１３８５】

［特殊方向示唆演出Ｂ］

図１２９は、特殊方向示唆演出Ｂを説明するための図である。この特殊方向示唆演出Ｂでは、まず、図１２９（Ａ）に示すように、通常中演出が実行される。この通常中演出は、遊技者に比較的不利な通常遊技状態のときにおこなわれ、味方キャラクタＸＦ１と、方向示唆表示ＸＦ２とを表示する。味方キャラクタＸＦ１は、所定のアイテムであるベルトアイテムＸＦ１１を含んでいる。方向示唆表示ＸＦ２は、方向表示ＸＦ２１を含んでいる。方向表示ＸＦ２１は、遊技者に右打ちを示唆する矢印と、矢印の中に「右打ち」という文字とから成る。また、この通常中演出では、保留アイコン９Ａと、当該変動アイコン９Ｃとが表示されるが、図では省略している。また、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。この後、大当たりして時短遊技状態に突入したこととして以下を説明する。

【１３８６】

次に、図１２９（Ｂ）に示すように、方向示唆表示演出１が実行される。この方向示唆表示演出１は、遊技者に比較的有利な時短遊技中におこなわれる。この方向示唆表示演出１では、味方キャラクタＸＦ１のベルトアイテムＸＦ１１が方向示唆表示ＸＦ２の方に飛んでいき、最終的に方向示唆表示ＸＦ２の一部となる。すなわち、方向示唆表示ＸＦ２は、ベルトアイテムＸＦ１１と方向表示ＸＦ２１とを含むこととなる。ベルトアイテムＸＦ１１と方向表示ＸＦ２１とは隣接して配置され、ベルトアイテムＸＦ１１は方向表示ＸＦ２１の矢印の矢柄（矢幹）部分に配置される。また、この方向示唆表示演出１では、時短数表示ＸＦ３が表示される。時短数表示ＸＦ３は、残り時短回数を表す表示であり、図１２９（Ｂ）の例では、「あと５０回」と示されている。

【１３８７】

次に、図１２９（Ｃ）に示すように、方向示唆表示演出２が実行される。この方向示唆表示演出２は、方向示唆表示演出１の続きで有り、時短遊技状態のときにおこなわれる。この方向示唆表示演出２では、味方キャラクタＸＦ１、方向示唆表示ＸＦ２、時短数表示ＸＦ３が継続して表示され、方向示唆表示ＸＦ２において、ベルトアイテムＸＦ１１が方向表示ＸＦ２１の矢柄部分を移動する移動演出がおこなわれる。

この方向示唆表示演出２は、時短遊技終了まで、または、大当たりするまで実行される。

【１３８８】

［特殊方向示唆演出Ｃ］

図１３０は、特殊方向示唆演出Ｃを説明するための図である。この特殊方向示唆演出Ｃでは、まず、図１３０（Ａ）に示すように、通常中演出が実行される。この通常中演出は、遊技者に比較的不利な通常遊技状態のときにおこなわれ、味方キャラクタＸＦ１と、方向示唆表示ＸＦ２とを表示する。味方キャラクタＸＦ１は、所定のアイテムであるベルトアイテムＸＦ１１を含んでいる。方向示唆表示ＸＦ２は、方向表示ＸＦ２１を含んでいる。方向表示ＸＦ２１は、遊技者に右打ちを示唆する矢印と、矢印の中に「右打ち」という文字とから成る。また、この通常中演出では、保留アイコン９Ａと、当該変動アイコン９Ｃとが表示されるが、図では省略している。また、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。この後、大当たりして大当たり遊技状態に突入したこととして以下を説明する。

【１３８９】

次に、図１３０（Ｂ）に示すように、方向示唆表示演出１が実行される。この方向示唆表示演出１は、大当たり遊技中におこなわれる。この方向示唆表示演出１では、味方キャラクタＸＦ１のベルトアイテムＸＦ１１が方向示唆表示ＸＦ２の方に飛んでいき、最終的に方向示唆表示ＸＦ２の一部となる。すなわち、方向示唆表示ＸＦ２は、ベルトアイテムＸＦ１１と方向表示ＸＦ２１とを含むこととなる。ベルトアイテムＸＦ１１と方向表示ＸＦ２１とは隣接して配置され、ベルトアイテムＸＦ１１は方向表示ＸＦ２１の矢印の矢柄（矢幹）部分に配置される。また、この方向示唆表示演出１では、獲得出玉表示ＸＦ４が表示される。獲得出玉表示ＸＦ４は、大当たり中における獲得出玉を表す表示であり、図１３０（Ｂ）の例では、「獲得出玉：１８６０」と示されている。

【１３９０】

次に、図１３０（Ｃ）に示すように、方向示唆表示演出２が実行される。この方向示唆表示演出２は、方向示唆表示演出１の続きで有り、大当たり遊技状態のときにおこなわれる。この方向示唆表示演出２では、味方キャラクタＸＦ１、方向示唆表示ＸＦ２、獲得出玉表示ＸＦ４が継続して表示され、方向示唆表示ＸＦ２において、ベルトアイテムＸＦ１１が方向表示ＸＦ２１の矢柄部分を移動する移動演出がおこなわれる。

この方向示唆表示演出２は、大当たり遊技が終了するまで実行される。

【１３９１】

［変形例］

上記特殊方向示唆演出Ａ～Ｃにおいて、方向示唆表示ＸＦ２の表示位置は、固定されているが、これに限られず、ベルトアイテムＸＦ１１が移動しつつ、方向示唆表示ＸＦ２も移動するようにしてもよい。

また、方向示唆表示ＸＦ２において、方向表示ＸＦ２１も動くようにしてもよい。また、方向示唆表示ＸＦ２において、方向表示ＸＦ２１は点滅したりしてもよい。また、方向示唆表示ＸＦ２において、ベルトアイテムＸＦ１１は、方向表示ＸＦ２１と重畳する位置に移動してもよい。この場合、ベルトアイテムＸＦ１１は、方向表示ＸＦ２１よりも手前であってもいい。また、ベルトアイテムＸＦ１１は、方向表示ＸＦ２１よりも後方であってもいい。方向示唆表示ＸＦ２において、他の画像（キャラクタなど（味方キャラクタＸＦ１でもいい））が重畳する位置に移動してきた場合には、方向示唆表示ＸＦ２は、この他の画像よりも手前に表示される。言い換えれば、他の画像は、方向示唆表示ＸＦ２の後方を移動する。方向示唆表示ＸＦ２において、味方キャラクタＸＦ１の一部であるベルトアイテムＸＦ１１を含むようにしているが、味方キャラクタＸＦ１の他の部分（例えば、剣）を含んでもいいし、味方キャラクタＸＦ１全体を含んでもいいし、他のキャラクタや他の画像の一部を含んでもいい。

【１３９２】

［効果例］

上記特殊方向示唆演出Ｂでは、遊技者にとって比較的不利な通常遊技状態において味方キャラクタＸＦ１を表示する通常中演出がおこなわれ、その後、遊技者にとって比較的有利な時短遊技状態において、右打ちを示唆する方向表示ＸＦ２１と、味方キャラクタＸＦ１の一部を表すＸＦ１１とを含む方向示唆表示ＸＦ２をおこなう。この構成によれば、方

向示唆表示ＸＦ２が遊技者にとって比較的不利な通常遊技状態で表示された味方キャラクタＸＦ１の一部を含むので、右打ち時において、方向示唆表示ＸＦ２を見た遊技者は、時短中にも関わらず通常遊技状態時に出現した味方キャラクタＸＦ１を認識してミステリアスな雰囲気を感じることができ、時短中をより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。

上記特殊方向示唆演出Ｃでは、遊技者にとって比較的不利な通常遊技状態において味方キャラクタＸＦ１を表示する時短中演出がおこなわれ、その後、大当たり遊技中において、遊技球の打ち出し方向を示唆する方向表示ＸＦ２１と、味方キャラクタＸＦ１の一部を表すＸＦ１１とを含む方向示唆表示ＸＦ２をおこなう。この構成によれば、方向示唆表示ＸＦ２が遊技者にとって比較的不利な通常遊技状態で表示された味方キャラクタＸＦ１の一部を含むので、右打ち時において、方向示唆表示ＸＦ２を見た遊技者は、大当たり遊技中にも関わらず通常遊技状態時に出現した味方キャラクタＸＦ１を認識してミステリアスな雰囲気を感じることができ、大当たり遊技をより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。

【１３９３】

［態様例］

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[態様ＸＦ－１]

複数の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、

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

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

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

前記第１の表示演出は、第１の画像を表示する演出であり、

前記第２の表示演出は、方向示唆表示をおこなう演出であり、

前記方向示唆表示は、遊技球の打ち出し方向を示唆する方向表示と、前記第１の画像の一部を表す第２の画像とを含んでおり、

前記第１の表示演出の後、前記第２の表示演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

［態様ＸＦ－２］

態様ＸＦ－１に記載の遊技機であって、

前記第２の表示演出は、遊技者にとって比較的不利な第１の遊技状態と遊技者にとって比較的有利な第２の遊技状態のうちの第２の遊技状態のときにおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

［態様ＸＦ－３］

態様ＸＦ－２に記載の遊技機であって、

前記第１の表示演出は、前記第１の遊技状態のときにおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

［態様ＸＦ－４］

態様ＸＦ－１に記載の遊技機であって、

前記第２の表示演出は、大当たり遊技中におこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

［態様ＸＦ－５］

態様ＸＦ－２から態様ＸＦ－４のいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第１の画像はキャラクタである、

ことを特徴とする遊技機。

【１３９４】

以下に図１３１～図１３３を用いて演出音効果演出Ａ～Ｃについて説明する。図１３１

～図１３３において、画像表示装置７の表示画面７ａの前面（前方）周囲に配置される例えば第１可動役物１４、第２可動役物１５、他の可動役物が図面の見易さから省略されている。

【１３９５】

この演出音効果演出は、装飾図柄による複数の変動演出（変動表示）に亘って実行され得るものである。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信した各種コマンド（例えば、変動演出開始コマンド、事前判定コマンド）を解析し、演出音効果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画像表示装置７の表示画面７ａに画像を表示させる。

【１３９６】

なお、演出音効果演出において使用される背景画像（「特定背景画像」という）は、通常背景画像に含まれない特定画像であり、例えば、月面画像、宇宙画像、宇宙船内の画像など特定画像となっている。通常背景画像は、例えば、都市画像、森林画像、海画像、海底画像、地下画像などの通常画像となっている。特定背景画像および通常背景画像は、静止画であってもよいし、動画であってもよい。

【１３９７】

ここでは、まず演出音効果演出Ａについて説明し、演出音効果演出Ｂ、そして演出音効果演出Ｃについて順番に説明する。

【１３９８】

［演出音効果演出Ａ］

演出音効果演出Ａについて図１３１を参照して説明する。図１３１は、演出音効果演出Ａを説明するための図である。演出音効果演出Ａは、装飾図柄による複数の変動演出（変動表示）に亘って行われるものである。

【１３９９】

まず、図１３１（Ａ）に示すように、画像表示装置７の表示画面７ａには、立体画像の左装飾図柄８Ｌ、立体画像の中装飾図柄８Ｃ、立体画像の右装飾図柄８Ｒが表示画面７ａの上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「１」～数字「９」）の変動演出（変動表示）が開始される。装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。なお、装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。

【１４００】

第１特図保留の消化として現在変動中の左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒに対応する当該変動アイコン９Ｃは、画像表示装置７の表示画面７ａの下側中央に表示されている当該変動表示位置９Ｃｄ（矩形画像の上）に表示される。当該変動表示位置９Ｃｄの左側における表示画面７ａの領域には、第１特図保留として保留表示エリアが設けられている。この保留表示エリアには、４つの保留表示位置９Ａｄ（矩形画像の上）に保留アイコンがそれぞれ表示可能とされ最大で４つの保留アイコンをストックすることができるようになっている。４つの保留表示位置９Ａｄは、当該変動表示位置９Ｃｄに近い位置から表示画面７ａの左辺へ向かって、第１保留表示位置９Ａｄ、第２保留表示位置９Ａｄ、第３保留表示位置９Ａｄ、そして第４保留表示位置９Ａｄという順番で表示画面７ａの下辺に沿って直線状に整列配置され表示される。

【１４０１】

ここでは、当該変動表示位置９Ｃｄには、白い球状の当該変動アイコン９Ｃが表示され、第１保留表示位置９Ａｄおよび第２保留表示位置９Ａｄには白い球状の保留アイコン９Ａがそれぞれ表示され、第３保留表示位置９Ａｄおよび第４保留表示位置９Ａｄには、保

留アイコンが表示されていない。つまり、保留アイコンが消化されずにストックされたものが２つだけ存在している状態となっている。

【１４０２】

また、装飾図柄の変動演出（変動表示）において画像表示装置７の表示画面７ａの下側に表示されている、第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留に対応する保留アイコン９Ａ、第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留に対応する保留アイコン９Ｂのほかに、第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留と第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留とをそれぞれ図示しない数字として画像表示装置７の表示画面７ａの中央上側に配置されて表示されている。第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留の数を青色数字で左側、第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留の数を赤色数字で右側に互いに離間した状態で表示画面７ａの中央上側に配置されて常に表示されている。これらの数字は、保留球の数を数値として表示されるため、表示画面７ａに表示される各種背景画像、各種装飾用画像に紛れて判別が困難となり難くすることができ、直感的にわかりやすい。なお、これらの数字は、表示画面７ａの最前面側に配置され、他の画像が表示画面７ａの最前面に対して後方に配置されて表示されるため、他の画像により視認性が阻害されないようになっている。

【１４０３】

ここで、保留アイコン９Ａおよび当該変動アイコン９Ｃ（以下、単に「アイコン」という場合がある。）について簡単に説明すると、形状や色の違いにより、アイコンに対応する抽選時の当たりの期待度の違いを表している。例えば、黄色（ゴールド）の星形のアイコン、黒い球状のアイコン、笑顔球体のアイコン、白い球状のアイコンという４つのアイコンのうち、黄色（ゴールド）の星形のアイコンが最も当たりの期待度が高く、黒い球状のアイコンが２番目に当たりの期待度が高く、笑顔球体のアイコンが３番目に当たりの期待度が高く、白い球状のアイコンが最も当たりの期待度が低いものとなっている。笑顔球体のアイコンには、さらに、例えば青色→緑色→赤色→ゴールド（黄色）→七色（レインボー（大当たり濃厚））という順番で大当たりとなる期待度が高く設定されている。なお、アイコンには、各種キャラクタを有する特定アイコンも存在する。この特定アイコンは、白い球状のアイコンの中に各種キャラクタが現れ演出音効果演出において使用されるものであり、演出音効果演出において黄色（ゴールド）の星形のアイコン、黒い球状のアイコン、笑顔球体のアイコン、白い球状のアイコンのうち、いずれかのアイコンへ変化する。

【１４０４】

図１３１（Ａ）において、通常背景画像として都市画像ＴＨＧ１が表示画面７ａに表示され、装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、その後、変動演出中（変動表示中）に、図１３１（Ｂ）に示すように、第１始動口２０へ遊技球が入球して第３保留表示位置９Ａｄに白い球状の保留アイコン９Ａが表示される（この入球に関連して先読み演出が行われていたものの、白い球状の保留アイコン９Ａから他のアイコンへの変化がなく、結果的に白い球状の保留アイコン９Ａとなった）。このとき、第１始動口２０への遊技球の入球に関連して「ピヨーン」という第１入賞音がスピーカ６７から流れる。つまり、第３保留表示位置９Ａｄに表示される保留アイコン９Ａと対応して第１入賞音がスピーカ６７から流れる。

【１４０５】

その後、変動演出中（変動表示中）に第１始動口２０へ遊技球が入球して先読み演出により演出音効果演出Ａが開始されると、図１３１（Ｃ）に示すように、第４保留表示位置９Ａｄに特定アイコンとして味方キャラクタＣＲＡを有する保留アイコン９Ａ（以下、「特定保留アイコン９Ａ」という。）が表示される。このとき、第１始動口２０への遊技球の入球に関連して第１入賞音と異なる「キュルキュル」という第２入賞音がスピーカ６７から流れ、その後、第２入賞音に続けて、味方キャラクタＣＲＡの名称である「ＯＡＲＯ」という第１演出音がスピーカ６７から流れる。つまり、第４保留表示位置９Ａｄに表示される特定保留アイコン９Ａと対応して第２入賞音がスピーカ６７から流れると、続いて

第１演出音がスピーカ６７から流れる。
【１４０６】
以下の説明では、説明の便宜上、第１始動口２０および第２始動口２１へ遊技球が入球しない場合を前提とする。
【１４０７】
その後、保留消化により、変動演出（変動表示）が続き、図１３１（Ａ）～（Ｃ）において第２保留表示位置９Ａｄに表示されていた保留アイコン９Ａが当該変動表示位置９Ｃｄへ移動して当該変動アイコン９Ｃとなると、変動演出（変動表示）が開始され、その後、図１３１（Ｄ）に示すように、左装飾図柄８Ｌが数字「１」で停止表示され、中装飾図柄８Ｃが数字「２」で停止表示され、右装飾図柄８Ｒが数字「３」で停止表示されることにより、はずれとなると、変動演出（変動表示）の終了に伴い当該変動アイコン９Ｃが表示画面７ａから消える。
【１４０８】
続いて、図１３１（Ｅ）に示すように、第１保留表示位置９Ａｄに表示されていた保留アイコン９Ａが当該変動表示位置９Ｃｄへ移動して当該変動アイコン９Ｃとなると、これに伴い、第２保留表示位置９Ａｄに表示されていた特定保留アイコン９Ａが第１保留表示位置９Ａｄへ移動する。特定保留アイコン９Ａが第１保留表示位置９Ａｄへ移動するとき、味方キャラクタＣＲＡのテーマ曲である第２演出音がスピーカ６７から流れ始める。
【１４０９】
そして、変動演出（変動表示）が開始され、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃおよび右装飾図柄８Ｒが不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動開始されると、図１３１（Ｆ）に示すように、表示画面７ａに表示されている通常背景画像である都市画像ＴＨＧ１から特定背景画像として宇宙画像ＴＨＧ２へ切り替え、味方キャラクタＣＲＡの名前である「ＯＡＲＯ」が名前画像ＴＩＬとして閃光ＦＨを伴いながら表示画面７ａの中央に大きく第１表示期間（例えば、１秒）だけ表示される。通常背景画像である都市画像ＴＨＧ１から特定背景画像として宇宙画像ＴＨＧ２へ切り替えるとき、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃおよび右装飾図柄８Ｒは、表示画面７ａから消える。第１表示期間（例えば、１秒）では、通常背景画像である都市画像ＴＨＧ１から特定背景画像として宇宙画像ＴＨＧ２へ切り替えても、宇宙画像ＴＨＧ２が表示されている期間が短く、宇宙画像ＴＨＧ２が半透明な状態となって宇宙画像ＴＨＧ２の後方に都市画像ＴＨＧ１が透けて見える場合がある。
【１４１０】
なお、名前画像ＴＩＬおよび閃光ＦＨは、当該変動表示位置９Ｃｄ、保留表示位置９Ａｄ、当該変動アイコン９Ｃおよび特定保留アイコン９Ａの後方に配置されて表示される。このため、当該変動表示位置９Ｃｄ、保留表示位置９Ａｄ、当該変動アイコン９Ｃおよび特定保留アイコン９Ａは、名前画像ＴＩＬおよび閃光ＦＨにより覆われることがなく視認性が阻害されることがない。
【１４１１】
第１表示期間（例えば、１秒）が経過すると、図１３１（Ｇ）に示すように、名前画像ＴＩＬおよび閃光ＦＨが表示画面７ａから徐々に消え、これに合わせて、表示画面７ａに表示されている特定背景画像である宇宙画像ＴＨＧ２から徐々に通常背景画像である都市画像ＴＨＧ１へ再び切り替え、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃおよび右装飾図柄８Ｒも徐々に表示画面７ａに再び出現して変動演出（変動表示）を継続する。
【１４１２】
その後、図１３１（Ｈ）に示すように、左装飾図柄８Ｌが数字「３」で停止表示され、中装飾図柄８Ｃが数字「２」で停止表示され、右装飾図柄８Ｒが数字「１」で停止表示されることにより、はずれとなると、変動演出（変動表示）の終了に伴い当該変動アイコン９Ｃが表示画面７ａから消える。このとき、味方キャラクタＣＲＡのテーマ曲である第２演出音がスピーカ６７から流れなくなる。つまり、第２演出音の出力が停止される。
【１４１３】

続いて、図１３１（Ｉ）に示すように、第１保留表示位置９Ａｄに表示されていた特定保留アイコン９Ａが当該変動表示位置９Ｃｄへ移動して当該変動アイコン９Ｃとなると、味方キャラクタＣＲＡのテーマ曲である第２演出音がスピーカ６７から流れ始める。この第２演出音は、その出力が直前に停止されているが、停止直前まで進行したところから再び開始されるのではなく、最初に戻って再び開始される。

【１４１４】

そして、変動演出（変動表示）が開始され、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃおよび右装飾図柄８Ｒが不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動開始されると、図１３１（Ｊ）に示すように、表示画面７ａに表示されている通常背景画像である都市画像ＴＨＧ１から特定背景画像として宇宙画像ＴＨＧ２へ再び切り替え、味方キャラクタＣＲＡの名前である「ＯＡＲＯ」が名前画像ＴＩＬとして閃光ＦＨを伴いながら表示画面７ａの中央に大きく第１表示期間と比べて長い第２表示期間（例えば、４秒）だけ表示される。第２表示期間（例えば、４秒）では、第１表示期間（例えば、１秒）と異なり長く、通常背景画像である都市画像ＴＨＧ１から特定背景画像として宇宙画像ＴＨＧ２へ切り替えても、宇宙画像ＴＨＧ２が表示されている期間が長くなるため、宇宙画像ＴＨＧ２が半透明な状態とならず不透明な状態となって宇宙画像ＴＨＧ２の後方に都市画像ＴＨＧ１が透けて見えることがない。なお、ここでも、名前画像ＴＩＬおよび閃光ＦＨは、当該変動表示位置９Ｃｄ、保留表示位置９Ａｄおよび当該変動アイコン９Ｃの後方に配置されて表示される。このため、当該変動表示位置９Ｃｄ、保留表示位置９Ａｄおよび当該変動アイコン９Ｃは、名前画像ＴＩＬおよび閃光ＦＨにより覆われることがなく視認性が阻害されることがない。

【１４１５】

名前画像ＴＩＬおよび閃光ＦＨが表示画面７ａに表示されている状態において、つまり第２表示期間（例えば、４秒）が経過するまえに、味方キャラクタＣＲＡの名称である「ＯＡＲＯ」という第３演出音がスピーカ６７から流れる。第３演出音は、第２表示期間（例えば、４秒）が経過するまえに、終了する。この第３演出音は、第１演出音が伝える内容（味方キャラクタＣＲＡの名称である「ＯＡＲＯ」）と同一であるものの、抑揚が異なるようになっている。第１演出音は、過度な抑揚なく安定した冷静なものであるのに対して、第３演出音は、過度な抑揚があり印象的なものとなっているという点で相違している。また、第３演出音の音量は、第１演出音の音量と比べて大きくなっており、第１演出音と第３演出音とが伝える内容（味方キャラクタＣＲＡの名称である「ＯＡＲＯ」）が同一であっても、第１演出音と第３演出音とが異なる印象として遊技者に伝わるようになっている。

【１４１６】

第２表示期間（例えば、４秒）が経過すると、図１３１（Ｋ）に示すように、名前画像ＴＩＬおよび閃光ＦＨが表示画面７ａから消えると、表示画面７ａに表示されている特定背景画像である宇宙画像ＴＨＧ２から同じ特定背景画像として月面画像ＴＨＧ３へ切り替え、味方キャラクタＣＲＡが表示画面７ａに大きく表示される。味方キャラクタＣＲＡは、当該変動表示位置９Ｃｄ、保留表示位置９Ａｄおよび当該変動アイコン９Ｃの後方に配置されて表示される。このため、当該変動表示位置９Ｃｄ、保留表示位置９Ａｄおよび当該変動アイコン９Ｃは、味方キャラクタＣＲＡにより覆われることがなく視認性が阻害されることがない。

【１４１７】

そして、図１３１（Ｉ）においてスピーカ６７から流れ始めた味方キャラクタＣＲＡのテーマ曲である第２演出音に関連する特定画像として第２演出音の歌詞画像ＴＧ（つまり味方キャラクタＣＲＡのテーマ曲の歌詞）が表示画面７ａに表示される。歌詞画像ＴＧは、第２演出音のリズムに合わせて表示画面７ａに表示され、単一の文字画像または複数の文字画像から構成されている。具体的には、例えば、味方キャラクタＣＲＡのテーマ曲の歌詞の一部として、「ある日にここからスタートし・・・」という部分（平仮名にして１３文字）に対しては、歌詞画像ＴＧは、第２演出音のリズムに合わせて、まず「ある日」

という歌詞画像ＴＧ１を表示画面７ａの第１位置（味方キャラクタＣＲＡの左方）に表示し、次に「に」という歌詞画像ＴＧ２を表示画面７ａの第２位置（味方キャラクタＣＲＡの左上方）に表示し、次に「ここから」という歌詞画像ＴＧ３を表示画面７ａの第３位置（味方キャラクタＣＲＡの右方）に表示し、次に「スタートし」という歌詞画像ＴＧ４を表示画面７ａの第４位置（味方キャラクタＣＲＡの右上方）に表示する。

【１４１８】

その後、第２演出音の出力が終了すると、図１３１（Ｌ）に示すように、表示画面７ａに表示されている特定背景画像である月面画像ＴＨＧ３から通常背景画像である都市画像ＴＨＧ１へ再び切り替え、変動演出（変動表示）を継続し、表示画面７ａの中央から火の玉を出現させる。火の玉が円弧を描くように当該変動アイコン９Ｃへ向かって放たれると、火の玉が当該変動アイコン９Ｃと衝突して味方キャラクタＣＲＡを有する当該変動アイコン９Ｃから黄色（ゴールド）の星形の当該変動アイコン９Ｃへ変化する。これにより、演出音効果演出Ａが終了する。

【１４１９】

なお、黄色（ゴールド）の星形のアイコンの大きさは、図１３１（Ａ）～（Ｇ）における白い球状の当該変動アイコン９Ｃの大きさと同一の大きさとなっている。演出音効果演出Ａのあとに、各種演出がさらに継続される場合もあり、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが同一の図柄で停止表示されるときには、大当たりとなってその後に大当たり遊技（大当たり演出）が開始されるのに対して、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが同一の図柄で停止表示されないときには、はずれとなる。

【１４２０】

［演出音効果演出Ｂ］

次に、演出音効果演出Ｂについて図１３２を参照して説明する。図１３２は、演出音効果演出Ｂを説明するための図である。演出音効果演出Ｂは、装飾図柄による複数の変動演出（変動表示）に亘って行われるものである。

【１４２１】

まず、図１３２（Ａ）に示すように、画像表示装置７の表示画面７ａには、立体画像の左装飾図柄８Ｌ、立体画像の中装飾図柄８Ｃ、立体画像の右装飾図柄８Ｒが表示画面７ａの上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「１」～数字「９」）の変動演出（変動表示）が開始される。装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。なお、装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。

【１４２２】

第１特図保留の消化として現在変動中の左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒに対応する当該変動アイコン９Ｃは、画像表示装置７の表示画面７ａの下側中央に表示されている当該変動表示位置９Ｃｄ（矩形画像の上）に表示される。当該変動表示位置９Ｃｄの左側における表示画面７ａの領域には、第１特図保留として保留表示エリアが設けられている。この保留表示エリアには、４つの保留表示位置９Ａｄ（矩形画像の上）に保留アイコンがそれぞれ表示可能とされ最大で４つの保留アイコンをストックすることができるようになっている。４つの保留表示位置９Ａｄは、当該変動表示位置９Ｃｄに近い位置から表示画面７ａの左辺へ向かって、第１保留表示位置９Ａｄ、第２保留表示位置９Ａｄ、第３保留表示位置９Ａｄ、そして第４保留表示位置９Ａｄという順番で表示画面７ａの下辺に沿って直線状に整列配置され表示される。

【１４２３】

ここでは、当該変動表示位置９Ｃｄには、白い球状の当該変動アイコン９Ｃが表示され

、第１保留表示位置９Ａｄには白い球状の保留アイコン９Ａが表示され、第２保留表示位置９Ａｄ～第４保留表示位置９Ａｄには、保留アイコンが表示されていない。つまり、保留アイコンが消化されずにストックされたものが１つだけ存在している状態となっている。

【１４２４】

また、装飾図柄の変動演出（変動表示）において画像表示装置７の表示画面７ａの下側に表示されている、第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留に対応する保留アイコン９Ａ、第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留に対応する保留アイコン９Ｂのほかに、第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留と第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留とをそれぞれ図示しない数字として画像表示装置７の表示画面７ａの中央上側に配置されて表示されている。第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留の数を青色数字で左側、第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留の数を赤色数字で右側に互いに離間した状態で表示画面７ａの中央上側に配置されて常に表示されている。これらの数字は、保留球の数を数値として表示されるため、表示画面７ａに表示される各種背景画像、各種装飾用画像に紛れて判別が困難となり難くすることができ、直感的にわかりやすい。なお、これらの数字は、表示画面７ａの最前面側に配置され、他の画像が表示画面７ａの最前面に対して後方に配置されて表示されるため、他の画像により視認性が阻害されないようになっている。

【１４２５】

ここで、保留アイコン９Ａおよび当該変動アイコン９Ｃ（以下、単に「アイコン」という場合がある。）について簡単に説明すると、形状や色の違いにより、アイコンに対応する抽選時の当たりの期待度の違いを表している。例えば、黄色（ゴールド）の星形のアイコン、黒い球状のアイコン、笑顔球体のアイコン、白い球状のアイコンという４つのアイコンのうち、黄色（ゴールド）の星形のアイコンが最も当たりの期待度が高く、黒い球状のアイコンが２番目に当たりの期待度が高く、笑顔球体のアイコンが３番目に当たりの期待度が高く、白い球状のアイコンが最も当たりの期待度が低いものとなっている。笑顔球体のアイコンには、さらに、例えば青色→緑色→赤色→ゴールド（黄色）→七色（レインボー（大当たり濃厚））という順番で大当たりとなる期待度が高く設定されている。なお、アイコンには、各種キャラクタを有する特定アイコンも存在する。この特定アイコンは、白い球状のアイコンの中に各種キャラクタが現れ演出音効果演出において使用されるものであり、演出音効果演出において黄色（ゴールド）の星形のアイコン、黒い球状のアイコン、笑顔球体のアイコン、白い球状のアイコンのうち、いずれかのアイコンへ変化する。

【１４２６】

図１３２（Ａ）において、通常背景画像として都市画像ＴＨＧ１が表示画面７ａに表示され、装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、その後、変動演出中（変動表示中）に、図１３２（Ｂ）に示すように、第１始動口２０へ遊技球が入球して第２保留表示位置９Ａｄに白い球状の保留アイコン９Ａが表示される（この入球に関連して先読み演出が行われていたものの、白い球状の保留アイコン９Ａから他のアイコンへの変化がなく、結果的に白い球状の保留アイコン９Ａとなった）。このとき、第１始動口２０への遊技球の入球に関連して「ピヨーン」という第１入賞音がスピーカ６７から流れる。つまり、第２保留表示位置９Ａｄに表示される保留アイコン９Ａと対応して第１入賞音がスピーカ６７から流れる。

【１４２７】

その後、変動演出中（変動表示中）に第１始動口２０へ遊技球が入球して先読み演出により演出音効果演出Ｂが開始されると、図１３２（Ｃ）に示すように、第３保留表示位置９Ａｄに特定アイコンとして味方キャラクタＣＲＢを有する保留アイコン９Ａ（以下、「特定保留アイコン９Ａ」という。）が表示される。このとき、第１始動口２０への遊技球の入球に関連して第１入賞音と異なる「キュルキュル」という第２入賞音がスピーカ６７から流れ、その後、第２入賞音に続けて、味方キャラクタＣＲＢの名称である「ＯＡＲＯ

－Ｂ」という第１演出音がスピーカ６７から流れる。つまり、第３保留表示位置９Ａｄに表示される特定保留アイコン９Ａと対応して第２入賞音がスピーカ６７から流れると、続いて第１演出音がスピーカ６７から流れる。

【１４２８】

以下の説明では、説明の便宜上、第１始動口２０および第２始動口２１へ遊技球が入球しない場合を前提とする。

【１４２９】

その後、保留消化により、変動演出（変動表示）が続き、図１３２（Ａ）～（Ｃ）において第１保留表示位置９Ａｄに表示されていた保留アイコン９Ａが当該変動表示位置９Ｃｄへ移動して当該変動アイコン９Ｃとなると、変動演出（変動表示）が開始され、その後、図１３２（Ｄ）に示すように、左装飾図柄８Ｌが数字「１」で停止表示され、中装飾図柄８Ｃが数字「２」で停止表示され、右装飾図柄８Ｒが数字「３」で停止表示されることにより、はずれとなると、変動演出（変動表示）の終了に伴い当該変動アイコン９Ｃが表示画面７ａから消える。

【１４３０】

続いて、図１３２（Ｅ）に示すように、第１保留表示位置９Ａｄに表示されていた保留アイコン９Ａが当該変動表示位置９Ｃｄへ移動して当該変動アイコン９Ｃとなると、これに伴い、第２保留表示位置９Ａｄに表示されていた特定保留アイコン９Ａが第１保留表示位置９Ａｄへ移動する。特定保留アイコン９Ａが第１保留表示位置９Ａｄへ移動するとき、味方キャラクタＣＲＢのテーマ曲である第２演出音がスピーカ６７から流れ始める。

【１４３１】

そして、変動演出（変動表示）が開始され、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃおよび右装飾図柄８Ｒが不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動開始されると、図１３２（Ｆ）に示すように、表示画面７ａに表示されている通常背景画像である都市画像ＴＨＧ１から特定背景画像として宇宙画像ＴＨＧ２へ切り替え、味方キャラクタＣＲＢの名前である「ＯＡＲＯ－Ｂ」が名前画像ＴＩＬとして閃光ＦＨを伴いながら表示画面７ａの中央に大きく第１表示期間（例えば、１秒）だけ表示される。通常背景画像である都市画像ＴＨＧ１から特定背景画像として宇宙画像ＴＨＧ２へ切り替えるとき、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃおよび右装飾図柄８Ｒは、表示画面７ａから消える。第１表示期間（例えば、１秒）では、通常背景画像である都市画像ＴＨＧ１から特定背景画像として宇宙画像ＴＨＧ２へ切り替えても、宇宙画像ＴＨＧ２が表示されている期間が短く、宇宙画像ＴＨＧ２が半透明な状態となって宇宙画像ＴＨＧ２の後方に都市画像ＴＨＧ１が透けて見える場合がある。

【１４３２】

なお、名前画像ＴＩＬおよび閃光ＦＨは、当該変動表示位置９Ｃｄ、保留表示位置９Ａｄ、当該変動アイコン９Ｃおよび特定保留アイコン９Ａの後方に配置されて表示される。このため、当該変動表示位置９Ｃｄ、保留表示位置９Ａｄ、当該変動アイコン９Ｃおよび特定保留アイコン９Ａは、名前画像ＴＩＬおよび閃光ＦＨにより覆われることがなく視認性が阻害されることがない。

【１４３３】

第１表示期間（例えば、１秒）が経過すると、図１３２（Ｇ）に示すように、名前画像ＴＩＬおよび閃光ＦＨが表示画面７ａから徐々に消え、これに合わせて、表示画面７ａに表示されている特定背景画像である宇宙画像ＴＨＧ２から徐々に通常背景画像である都市画像ＴＨＧ１へ再び切り替え、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃおよび右装飾図柄８Ｒも徐々に表示画面７ａに再び出現して変動演出（変動表示）を継続する。

【１４３４】

その後、図１３２（Ｈ）に示すように、左装飾図柄８Ｌが数字「３」で停止表示され、中装飾図柄８Ｃが数字「２」で停止表示され、右装飾図柄８Ｒが数字「１」で停止表示されることにより、はずれとなると、変動演出（変動表示）の終了に伴い当該変動アイコン９Ｃが表示画面７ａから消える。このとき、味方キャラクタＣＲＢのテーマ曲である第２

演出音がスピーカ６７から流れなくなる。つまり、第２演出音の出力が停止される。
【１４３５】
続いて、図１３２（Ｉ）に示すように、第１保留表示位置９Ａｄに表示されていた特定保留アイコン９Ａが当該変動表示位置９Ｃｄへ移動して当該変動アイコン９Ｃとなると、味方キャラクタＣＲＢのテーマ曲である第２演出音がスピーカ６７から流れ始める。この第２演出音は、その出力が直前に停止されているが、停止直前まで進行したところから再び開始されるのではなく、最初に戻って再び開始される。
【１４３６】
そして、変動演出（変動表示）が開始され、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃおよび右装飾図柄８Ｒが不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動開始されると、図１３２（Ｊ）に示すように、表示画面７ａに表示されている通常背景画像である都市画像ＴＨＧ１から特定背景画像として宇宙画像ＴＨＧ２へ再び切り替え、味方キャラクタＣＲＢの名前である「ＯＡＲＯ－Ｂ」が名前画像ＴＩＬとして閃光ＦＨを伴いながら表示画面７ａの中央に大きく第１表示期間と比べて長い第２表示期間（例えば、４秒）だけ表示される。第２表示期間（例えば、４秒）では、第１表示期間（例えば、１秒）と異なり長く、通常背景画像である都市画像ＴＨＧ１から特定背景画像として宇宙画像ＴＨＧ２へ切り替えても、宇宙画像ＴＨＧ２が表示されている期間が長くなるため、宇宙画像ＴＨＧ２が半透明な状態とならず不透明な状態となって宇宙画像ＴＨＧ２の後方に都市画像ＴＨＧ１が透けて見えることがない。なお、ここでも、名前画像ＴＩＬおよび閃光ＦＨは、当該変動表示位置９Ｃｄ、保留表示位置９Ａｄおよび当該変動アイコン９Ｃの後方に配置されて表示される。このため、当該変動表示位置９Ｃｄ、保留表示位置９Ａｄおよび当該変動アイコン９Ｃは、名前画像ＴＩＬおよび閃光ＦＨにより覆われることがなく視認性が阻害されることがない。
【１４３７】
名前画像ＴＩＬおよび閃光ＦＨが表示画面７ａに表示されている状態において、つまり第２表示期間（例えば、４秒）が経過するまえに、味方キャラクタＣＲＢの名称である「ＯＡＲＯ－Ｂ」という第３演出音がスピーカ６７から流れる。第３演出音は、第２表示期間（例えば、４秒）が経過するまえに、終了する。この第３演出音は、第１演出音が伝える内容（味方キャラクタＣＲＢの名称である「ＯＡＲＯ－Ｂ」）と同一であるものの、抑揚が異なるようになっている。第１演出音は、過度な抑揚なく安定した冷静なものであるのに対して、第３演出音は、過度な抑揚があり印象的なものとなっているという点で相違している。また、第３演出音の音量は、第１演出音の音量と比べて大きくなっており、第１演出音と第３演出音とが伝える内容（味方キャラクタＣＲＢの名称である「ＯＡＲＯ－Ｂ」）が同一であっても、第１演出音と第３演出音とが異なる印象として遊技者に伝わるようになっている。
【１４３８】
第２表示期間（例えば、４秒）が経過すると、図１３２（Ｋ）に示すように、名前画像ＴＩＬおよび閃光ＦＨが表示画面７ａから消えると、表示画面７ａに表示されている特定背景画像である宇宙画像ＴＨＧ２から同じ特定背景画像として月面画像ＴＨＧ３へ切り替え、味方キャラクタＣＲＢが表示画面７ａに大きく表示される。味方キャラクタＣＲＢは、当該変動表示位置９Ｃｄ、保留表示位置９Ａｄおよび当該変動アイコン９Ｃの後方に配置されて表示される。このため、当該変動表示位置９Ｃｄ、保留表示位置９Ａｄおよび当該変動アイコン９Ｃは、味方キャラクタＣＲＢにより覆われることがなく視認性が阻害されることがない。
【１４３９】
そして、図１３２（Ｉ）においてスピーカ６７から流れ始めた味方キャラクタＣＲＢのテーマ曲である第２演出音に関連する特定画像として第２演出音の歌詞画像ＴＧ（つまり味方キャラクタＣＲＢのテーマ曲の歌詞）が表示画面７ａに表示される。歌詞画像ＴＧは、第２演出音のリズムに合わせて表示画面７ａに表示され、単一の文字画像または複数の文字画像から構成されている。具体的には、例えば、味方キャラクタＣＲＢのテーマ曲の

歌詞の一部として、「熱い情熱をまだまだ・・・」という部分（平仮名にして１２文字）に対しては、歌詞画像ＴＧは、第２演出音のリズムに合わせて、まず「熱い」という歌詞画像ＴＧ１を表示画面７ａの第１位置（味方キャラクタＣＲＢの左上方）に表示し、次に「情熱」という歌詞画像ＴＧ２を表示画面７ａの第２位置（味方キャラクタＣＲＢの右下方）に表示し、次に「を」という歌詞画像ＴＧ３を表示画面７ａの第３位置（味方キャラクタＣＲＢの右方）に表示し、次に「まだまだ」という歌詞画像ＴＧ４を表示画面７ａの第４位置（味方キャラクタＣＲＢの右上方）に表示する。

【１４４０】

その後、第２演出音の出力が終了すると、図１３２（Ｌ）に示すように、表示画面７ａに表示されている特定背景画像である月面画像ＴＨＧ３から通常背景画像である都市画像ＴＨＧ１へ再び切り替え、変動演出（変動表示）を継続し、表示画面７ａの中央から火の玉を出現させる。火の玉が円弧を描くように当該変動アイコン９Ｃへ向かって放たれると、火の玉が当該変動アイコン９Ｃと衝突して味方キャラクタＣＲＢを有する当該変動アイコン９Ｃから青色を有する笑顔球体の当該変動アイコン９Ｃへ変化する。これにより、演出音効果演出Ｂが終了する。

【１４４１】

なお、青色を有する笑顔球体のアイコンの大きさは、図１３２（Ａ）～（Ｇ）における白い球状の当該変動アイコン９Ｃの大きさと同一の大きさとなっている。演出音効果演出Ｂのあとに、各種演出がさらに継続される場合もあり、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが同一の図柄で停止表示されるときには、大当たりとなってその後に大当たり遊技（大当たり演出）が開始されるのに対して、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが同一の図柄で停止表示されないときには、はずれとなる。

【１４４２】

［演出音効果演出Ｃ］

次に、演出音効果演出Ｃについて図１３３を参照して説明する。図１３３は、演出音効果演出Ｃを説明するための図である。演出音効果演出Ｃは、装飾図柄による複数の変動演出（変動表示）に亘って行われるものである。

【１４４３】

まず、図１３３（Ａ）に示すように、画像表示装置７の表示画面７ａには、立体画像の左装飾図柄８Ｌ、立体画像の中装飾図柄８Ｃ、立体画像の右装飾図柄８Ｒが表示画面７ａの上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「１」～数字「９」）の変動演出（変動表示）が開始される。装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。なお、装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。

【１４４４】

第１特図保留の消化として現在変動中の左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒに対応する当該変動アイコン９Ｃは、画像表示装置７の表示画面７ａの下側中央に表示されている当該変動表示位置９Ｃｄ（矩形画像の上）に表示される。当該変動表示位置９Ｃｄの左側における表示画面７ａの領域には、第１特図保留として保留表示エリアが設けられている。この保留表示エリアには、４つの保留表示位置９Ａｄ（矩形画像の上）に保留アイコンがそれぞれ表示可能とされ最大で４つの保留アイコンをストックすることができるようになっている。４つの保留表示位置９Ａｄは、当該変動表示位置９Ｃｄに近い位置から表示画面７ａの左辺へ向かって、第１保留表示位置９Ａｄ、第２保留表示位置９Ａｄ、第３保留表示位置９Ａｄ、そして第４保留表示位置９Ａｄという順番で表示画面７ａの下辺に沿って直線状に整列配置され表示される。

【１４４５】
ここでは、当該変動表示位置９Ｃｄには、白い球状の当該変動アイコン９Ｃが表示され、第１保留表示位置９Ａｄおよび第２保留表示位置９Ａｄには白い球状の保留アイコン９Ａがそれぞれ表示され、第３保留表示位置９Ａｄおよび第４保留表示位置９Ａｄには、保留アイコンが表示されていない。つまり、保留アイコンが消化されずにストックされたものが２つだけ存在している状態となっている。
【１４４６】
また、装飾図柄の変動演出（変動表示）において画像表示装置７の表示画面７ａの下側に表示されている、第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留に対応する保留アイコン９Ａ、第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留に対応する保留アイコン９Ｂのほかに、第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留と第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留とをそれぞれ図示しない数字として画像表示装置７の表示画面７ａの中央上側に配置されて表示されている。第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留の数を青色数字で左側、第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留の数を赤色数字で右側に互いに離間した状態で表示画面７ａの中央上側に配置されて常に表示されている。これらの数字は、保留球の数を数値として表示されるため、表示画面７ａに表示される各種背景画像、各種装飾用画像に紛れて判別が困難となり難くすることができ、直感的にわかりやすい。なお、これらの数字は、表示画面７ａの最前面側に配置され、他の画像が表示画面７ａの最前面に対して後方に配置されて表示されるため、他の画像により視認性が阻害されないようになっている。
【１４４７】
ここで、保留アイコン９Ａおよび当該変動アイコン９Ｃ（以下、単に「アイコン」という場合がある。）について簡単に説明すると、形状や色の違いにより、アイコンに対応する抽選時の当たりの期待度の違いを表している。例えば、黄色（ゴールド）の星形のアイコン、黒い球状のアイコン、笑顔球体のアイコン、白い球状のアイコンという４つのアイコンのうち、黄色（ゴールド）の星形のアイコンが最も当たりの期待度が高く、黒い球状のアイコンが２番目に当たりの期待度が高く、笑顔球体のアイコンが３番目に当たりの期待度が高く、白い球状のアイコンが最も当たりの期待度が低いものとなっている。笑顔球体のアイコンには、さらに、例えば青色→緑色→赤色→ゴールド（黄色）→七色（レインボー（大当たり濃厚））という順番で大当たりとなる期待度が高く設定されている。なお、アイコンには、各種キャラクタを有する特定アイコンも存在する。この特定アイコンは、白い球状のアイコンの中に各種キャラクタが現れ演出音効果演出において使用されるものであり、演出音効果演出において黄色（ゴールド）の星形のアイコン、黒い球状のアイコン、笑顔球体のアイコン、白い球状のアイコンのうち、いずれかのアイコンへ変化する。
【１４４８】
図１３３（Ａ）において、通常背景画像として都市画像ＴＨＧ１が表示画面７ａに表示され、装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、その後、変動演出中（変動表示中）に、図１３３（Ｂ）に示すように、第１始動口２０へ遊技球が入球して第３保留表示位置９Ａｄに白い球状の保留アイコン９Ａが表示される（この入球に関連して先読み演出が行われていたものの、白い球状の保留アイコン９Ａから他のアイコンへの変化がなく、結果的に白い球状の保留アイコン９Ａとなった）。このとき、第１始動口２０への遊技球の入球に関連して「ピヨーン」という第１入賞音がスピーカ６７から流れる。つまり、第３保留表示位置９Ａｄに表示される保留アイコン９Ａと対応して第１入賞音がスピーカ６７から流れる。
【１４４９】
その後、変動演出中（変動表示中）に第１始動口２０へ遊技球が入球して先読み演出により演出音効果演出Ｃが開始されると、図１３３（Ｃ）に示すように、第４保留表示位置９Ａｄに特定アイコンとして味方キャラクタＣＲＡを有する保留アイコン９Ａ（以下、「特定保留アイコン９Ａ」という。）が表示される。このとき、第１始動口２０への遊技球

の入球に関連して第１入賞音と異なる「キュルキュル」という第２入賞音がスピーカ６７から流れ、その後、第２入賞音に続けて、味方キャラクタＣＲＡの名称である「ＯＡＲＯ」という第１演出音がスピーカ６７から流れる。つまり、第４保留表示位置９Ａｄに表示される特定保留アイコン９Ａと対応して第２入賞音がスピーカ６７から流れると、続いて第１演出音がスピーカ６７から流れる。

【１４５０】

以下の説明では、説明の便宜上、第１始動口２０および第２始動口２１へ遊技球が入球しない場合を前提とする。

【１４５１】

その後、保留消化により、変動演出（変動表示）が続き、図１３３（Ａ）～（Ｃ）において第２保留表示位置９Ａｄに表示されていた保留アイコン９Ａが当該変動表示位置９Ｃｄへ移動して当該変動アイコン９Ｃとなると、変動演出（変動表示）が開始され、その後、図１３３（Ｄ）に示すように、左装飾図柄８Ｌが数字「１」で停止表示され、中装飾図柄８Ｃが数字「２」で停止表示され、右装飾図柄８Ｒが数字「３」で停止表示されることにより、はずれとなると、変動演出（変動表示）の終了に伴い当該変動アイコン９Ｃが表示画面７ａから消える。

【１４５２】

続いて、図１３３（Ｅ）に示すように、第１保留表示位置９Ａｄに表示されていた保留アイコン９Ａが当該変動表示位置９Ｃｄへ移動して当該変動アイコン９Ｃとなると、これに伴い、第２保留表示位置９Ａｄに表示されていた特定保留アイコン９Ａが第１保留表示位置９Ａｄへ移動する。特定保留アイコン９Ａが第１保留表示位置９Ａｄへ移動するとき、味方キャラクタＣＲＡのテーマ曲である第２演出音がスピーカ６７から流れ始める。

【１４５３】

そして、変動演出（変動表示）が開始され、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃおよび右装飾図柄８Ｒが不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動開始されると、図１３３（Ｆ）に示すように、表示画面７ａに表示されている通常背景画像である都市画像ＴＨＧ１から特定背景画像として宇宙画像ＴＨＧ２へ切り替え、味方キャラクタＣＲＡの名前である「ＯＡＲＯ」が名前画像ＴＩＬとして閃光ＦＨを伴いながら表示画面７ａの中央に大きく第１表示期間（例えば、１秒）だけ表示される。通常背景画像である都市画像ＴＨＧ１から特定背景画像として宇宙画像ＴＨＧ２へ切り替えるとき、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃおよび右装飾図柄８Ｒは、表示画面７ａから消える。第１表示期間（例えば、１秒）では、通常背景画像である都市画像ＴＨＧ１から特定背景画像として宇宙画像ＴＨＧ２へ切り替えても、宇宙画像ＴＨＧ２が表示されている期間が短く、宇宙画像ＴＨＧ２が半透明な状態となって宇宙画像ＴＨＧ２の後方に都市画像ＴＨＧ１が透けて見える場合がある。

【１４５４】

なお、名前画像ＴＩＬおよび閃光ＦＨは、当該変動表示位置９Ｃｄ、保留表示位置９Ａｄ、当該変動アイコン９Ｃおよび特定保留アイコン９Ａの後方に配置されて表示される。このため、当該変動表示位置９Ｃｄ、保留表示位置９Ａｄ、当該変動アイコン９Ｃおよび特定保留アイコン９Ａは、名前画像ＴＩＬおよび閃光ＦＨにより覆われることがなく視認性が阻害されることがない。

【１４５５】

第１表示期間（例えば、１秒）が経過すると、図１３３（Ｇ）に示すように、名前画像ＴＩＬおよび閃光ＦＨが表示画面７ａから徐々に消え、これに合わせて、表示画面７ａに表示されている特定背景画像である宇宙画像ＴＨＧ２から徐々に通常背景画像である都市画像ＴＨＧ１へ再び切り替え、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃおよび右装飾図柄８Ｒも徐々に表示画面７ａに再び出現して変動演出（変動表示）を継続する。

【１４５６】

その後、図１３３（Ｈ）に示すように、左装飾図柄８Ｌが数字「３」で停止表示され、中装飾図柄８Ｃが数字「２」で停止表示され、右装飾図柄８Ｒが数字「１」で停止表示さ

れることにより、はずれとなると、変動演出（変動表示）の終了に伴い当該変動アイコン９Ｃが表示画面７ａから消える。このとき、味方キャラクタＣＲＡのテーマ曲である第２演出音がスピーカ６７から流れなくなる。つまり、第２演出音の出力が停止される。

【１４５７】

続いて、図１３３（Ｉ）に示すように、第１保留表示位置９Ａｄに表示されていた特定保留アイコン９Ａが当該変動表示位置９Ｃｄへ移動して当該変動アイコン９Ｃとなると、味方キャラクタＣＲＡのテーマ曲である第２演出音がスピーカ６７から流れ始める。この第２演出音は、その出力が直前に停止されているが、停止直前まで進行したところから再び開始されるのではなく、最初に戻って再び開始される。

【１４５８】

そして、変動演出（変動表示）が開始され、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃおよび右装飾図柄８Ｒが不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動開始されると、図１３３（Ｊ）に示すように、表示画面７ａに表示されている通常背景画像である都市画像ＴＨＧ１から特定背景画像として宇宙画像ＴＨＧ２へ再び切り替え、味方キャラクタＣＲＡの名前である「ＯＡＲＯ」が名前画像ＴＩＬとして閃光ＦＨを伴いながら表示画面７ａの中央に大きく第１表示期間と比べて長い第２表示期間（例えば、４秒）だけ表示される。第２表示期間（例えば、４秒）では、第１表示期間（例えば、１秒）と異なり長く、通常背景画像である都市画像ＴＨＧ１から特定背景画像として宇宙画像ＴＨＧ２へ切り替えても、宇宙画像ＴＨＧ２が表示されている期間が長くなるため、宇宙画像ＴＨＧ２が半透明な状態とならず不透明な状態となって宇宙画像ＴＨＧ２の後方に都市画像ＴＨＧ１が透けて見えることがない。なお、ここでも、名前画像ＴＩＬおよび閃光ＦＨは、当該変動表示位置９Ｃｄ、保留表示位置９Ａｄおよび当該変動アイコン９Ｃの後方に配置されて表示される。このため、当該変動表示位置９Ｃｄ、保留表示位置９Ａｄおよび当該変動アイコン９Ｃは、名前画像ＴＩＬおよび閃光ＦＨにより覆われることがなく視認性が阻害されることがない。

【１４５９】

名前画像ＴＩＬおよび閃光ＦＨが表示画面７ａに表示されている状態において、つまり第２表示期間（例えば、４秒）が経過するまえに、味方キャラクタＣＲＡの名称である「ＯＡＲＯ」という第３演出音がスピーカ６７から流れる。第３演出音は、第２表示期間（例えば、４秒）が経過するまえに、終了する。この第３演出音は、第１演出音が伝える内容（味方キャラクタＣＲＡの名称である「ＯＡＲＯ」）と同一であるものの、抑揚が異なるようになっている。第１演出音は、過度な抑揚なく安定した冷静なものであるのに対して、第３演出音は、過度な抑揚があり印象的なものとなっているという点で相違している。また、第３演出音の音量は、第１演出音の音量と比べて大きくなっており、第１演出音と第３演出音とが伝える内容（味方キャラクタＣＲＡの名称である「ＯＡＲＯ」）が同一であっても、第１演出音と第３演出音とが異なる印象として遊技者に伝わるようになっている。

【１４６０】

第２表示期間（例えば、４秒）が経過すると、図１３３（Ｋ）に示すように、名前画像ＴＩＬおよび閃光ＦＨが表示画面７ａから消えると、表示画面７ａに表示されている特定背景画像である宇宙画像ＴＨＧ２から同じ特定背景画像として月面画像ＴＨＧ３へ切り替え、味方キャラクタＣＲＡが表示画面７ａに大きく表示される。味方キャラクタＣＲＡは、当該変動表示位置９Ｃｄ、保留表示位置９Ａｄおよび当該変動アイコン９Ｃの後方に配置されて表示される。このため、当該変動表示位置９Ｃｄ、保留表示位置９Ａｄおよび当該変動アイコン９Ｃは、味方キャラクタＣＲＡにより覆われることがなく視認性が阻害されることがない。

【１４６１】

そして、図１３３（Ｉ）においてスピーカ６７から流れ始めた味方キャラクタＣＲＡのテーマ曲である第２演出音に関連する特定画像として第２演出音の歌詞画像ＴＧ（つまり味方キャラクタＣＲＡのテーマ曲の歌詞）が表示画面７ａに表示される。歌詞画像ＴＧは

、第２演出音のリズムに合わせて表示画面７ａに表示され、単一の文字画像または複数の文字画像から構成されている。具体的には、例えば、ここでは、味方キャラクタＣＲＡのテーマ曲の歌詞の一部として、「ある日にここからスタートし・・・」という部分（平仮名にして１３文字）に代えて、「まもなく当たりがやって来る・・・」という部分（平仮名にして１３文字）に差し替え、歌詞画像ＴＧは、第２演出音のリズムに合わせて、まず「まもなく」という歌詞画像ＴＧ１を表示画面７ａの第１位置（味方キャラクタＣＲＡの左方）に表示し、次に「当たり」という歌詞画像ＴＧ２を表示画面７ａの第２位置（味方キャラクタＣＲＡの左上方）に表示し、次に「が」という歌詞画像ＴＧ３を表示画面７ａの第３位置（味方キャラクタＣＲＡの右方）に表示し、次に「やって来る」という歌詞画像ＴＧ４を表示画面７ａの第４位置（味方キャラクタＣＲＡの右上方）に表示する。歌詞の内容が一部差し替えても、平仮名にして同一文字数（１３文字）となっているため、リズムに合わせ表示することができ、違和感を遊技者に与え難い。また、この差し替えた内容により、遊技者に大当たりの発生を示唆することができる。

【１４６２】

その後、第２演出音の出力が終了すると、図１３３（Ｌ）に示すように、表示画面７ａに表示されている特定背景画像である月面画像ＴＨＧ３から通常背景画像である都市画像ＴＨＧ１へ再び切り替え、変動演出（変動表示）を継続し、表示画面７ａの中央から火の玉を出現させる。火の玉が円弧を描くように当該変動アイコン９Ｃへ向かって放たれると、火の玉が当該変動アイコン９Ｃと衝突して味方キャラクタＣＲＡを有する当該変動アイコン９Ｃから七色（レインボー）を有する笑顔球体の当該変動アイコン９Ｃへ変化する。これにより、演出音効果演出Ｃが終了する。

【１４６３】

なお、七色（レインボー）を有する笑顔球体のアイコンの大きさは、図１３３（Ａ）～（Ｇ）における白い球状の当該変動アイコン９Ｃの大きさと比べて約２倍程度の大きさとなっている。七色（レインボー）を有する笑顔球体の当該変動アイコン９Ｃが当該変動表示位置９Ｃｄに表示されると、大当たり濃厚であり、演出音効果演出Ｃのあとに、各種演出がさらに継続される場合もあり、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが同一の図柄で停止表示されるときには、大当たりとなってその後に大当たり遊技（大当たり演出）が開始される。

【１４６４】

［効果例］

以下に、演出音効果演出の効果例を示す。

［効果１］

上記実施形態の遊技機１では、例えば、図１３１の演出音効果演出Ａ、図１３２の演出音効果演出Ｂ、図１３３の演出音効果演出Ｃにおいて、遊技球が入球可能な第１始動口２０（入球口）と、複数種類の画像を表示可能な画像表示装置７（表示手段）と、複数種類の演出音を出力可能なスピーカ６７と、を備え、第１始動口２０（入球口）への遊技球の入球に関連して表示される保留アイコン９Ａのうち特定保留アイコン９Ａと対応する第１演出音（演出音効果演出Ａ，Ｃでは味方キャラクタＣＲＡの名称、演出音効果演出Ｂでは味方キャラクタＣＲＢの名称）を出力可能な第１の演出（演出音効果演出Ａでは図１３１（Ｃ）、演出音効果演出Ｂでは図１３２（Ｃ）、演出音効果演出Ｃでは図１３３（Ｃ））と、第１の演出のあと、特定保留アイコン９Ａが当該変動アイコン９Ｃとなって表示され第２演出音（演出音効果演出Ａ，Ｃでは味方キャラクタＣＲＡのテーマ曲、演出音効果演出Ｂでは味方キャラクタＣＲＢのテーマ曲）を出力可能な第２の演出（演出音効果演出Ａでは図１３１（Ｉ）～（Ｋ）、演出音効果演出Ｂでは図１３２（Ｉ）～（Ｋ）、演出音効果演出Ｃでは図１３３（Ｉ）～（Ｋ））と、を実行することができるようになっている。この構成によれば、遊技球が第１始動口２０（入球口）に入球し保留アイコンとして特定保留アイコンが増えるときには第１演出音がスピーカから流れ、また、特定保留アイコンが当該変動アイコンとなると、第２演出音がスピーカから流れるため、第１演出音と第２演出音とによる斬新な演出を遊技者に提供することできる。したがって、興趣の向上を図

ることができる。
【１４６５】
［効果２］
上記実施形態の遊技機１では、例えば、図１３１の演出音効果演出Ａ、図１３２の演出音効果演出Ｂ、図１３３の演出音効果演出Ｃにおける第２の演出のまえにも第２演出音を出力する場合があり、特定保留アイコン９Ａが当該変動アイコン９Ｃとなるまでに第２演出音の出力を停止する第３の演出（演出音効果演出Ａでは図１３１（Ｅ）、演出音効果演出Ｂでは図１３２（Ｅ）、演出音効果演出Ｃでは図１３３（Ｅ））を実行することができるようなっている。この構成によれば、特定保留アイコンが当該変動アイコンとなることで流れる第２演出音が、特定保留アイコンが当該変動アイコンとなるまえに、予告として流れる場合があるため、遊技者は、これから展開される演出に対して当たりの期待感が高まる。
【１４６６】
［効果３］
上記実施形態の遊技機１では、例えば、図１３１の演出音効果演出Ａ、図１３２の演出音効果演出Ｂ、図１３３の演出音効果演出Ｃにおける第２の演出では、第２演出音の出力中に、さらに、第３演出音（演出音効果演出Ａ，Ｃでは味方キャラクタＣＲＡの名称、演出音効果演出Ｂでは味方キャラクタＣＲＢの名称）を出力することができるようになっている。この構成によれば、第２演出音が流れているときに、第３演出音が重なって流れるため、第２演出音と第３演出音とがそれぞれ単独で流れるときと比べて、それぞれの演出音が持つ印象を結びつけたインパクトがある演出音を遊技者に提供することができ、演出効果を高めることができる。
【１４６７】
［効果４］
上記実施形態の遊技機１では、例えば、図１３１の演出音効果演出Ａ、図１３２の演出音効果演出Ｂ、図１３３の演出音効果演出Ｃにおける第２の演出では、さらに、第２演出音に関連する歌詞画像ＴＧ（特定画像）を表示することができるようになっている。この構成によれば、第２演出音が流れると、第２演出音に関連する特定画像が表示されるため、遊技者は、第２演出音の進行を想像して表示される特定画像を想像することができるし、特定画像の進行を想像して流れる第２演出音を想像することができ、第２演出音と特定画像とを相互に引き立て魅力ある演出を遊技者に提供することができる。
【１４６８】
［効果５］
上記実施形態の遊技機１では、例えば、図１３１の演出音効果演出Ａ、図１３２の演出音効果演出Ｂ、図１３３の演出音効果演出Ｃにおける第２の演出では、第２演出音のリズムに合わせて歌詞画像ＴＧ（特定画像）を表示することができるようになっている。この構成によれば、第２演出音と歌詞画像ＴＧ（特定画像）との関連性をよりわかり易く強調することができる。
【１４６９】
［効果６］
上記実施形態の遊技機１では、例えば、図１３１の演出音効果演出Ａ、図１３２の演出音効果演出Ｂ、図１３３の演出音効果演出Ｃにおける歌詞画像ＴＧ（特定画像）は、単一または複数の文字画像から構成されているようになっている。この構成によれば、歌詞画像ＴＧ（特定画像）の表現方法にバリエーションを増やすことができるし、遊技者に注目させたい歌詞画像ＴＧ（特定画像）の文字画像を個別に強調することもできる。
【１４７０】
［効果７］
上記実施形態の遊技機１では、例えば、図１３１の演出音効果演出Ａ、図１３２の演出音効果演出Ｂ、図１３３の演出音効果演出Ｃにおける第２の演出のあと、当該変動アイコン９Ｃを変化させる第４の演出（演出音効果演出Ａでは図１３１（Ｌ）、演出音効果演出

Ｂでは図１３２（Ｌ）、演出音効果演出Ｃでは図１３３（Ｌ））を実行することができるようになっている。この構成によれば、第２演出音の終了後に当該変動アイコンの変化が生じる場合があるため、第２演出音が流れているときに当該変動アイコンの変化への期待感を維持することができる。

【１４７１】

［変形例］

以下に、演出音効果演出の変形例を示す。

［変形例１］

図１３１の演出音効果演出Ａ、図１３２の演出音効果演出Ｂ、図１３３の演出音効果演出Ｃでは、第１始動口２０に遊技球が入球したことに基づいて行われるものであった。言い換えると、いわゆる左打ちという遊技状態において行われるものであった。しかし、第２始動口２１に遊技球が入球したことに基づいて行われるようにしてもよい。言い換えると、いわゆる右打ちという遊技状態において行われるようにしてもよい。

【１４７２】

［変形例２］

図１３１の演出音効果演出Ａ、図１３２の演出音効果演出Ｂ、図１３３の演出音効果演出Ｃでは、歌詞画像ＴＧが表示画面７ａに表示されていた。しかし、歌詞画像ＴＧに代えて第２演出音（演出音効果演出Ａ，Ｃでは味方キャラクタＣＲＡのテーマ曲、演出音効果演出Ｂでは味方キャラクタＣＲＢのテーマ曲）と関連する映像であてもよい。例えば、第２演出音が流れる、映画、テレビで放送された映像、これらのワンシーンなどを挙げることができる。

【１４７３】

［変形例３］

図１３１（Ｉ）～（Ｋ）の演出音効果演出Ａ、図１３２（Ｉ）～（Ｋ）の演出音効果演出Ｂ、図１３３（Ｉ）～（Ｋ）の演出音効果演出Ｃでは、第２演出音（演出音効果演出Ａ，Ｃでは味方キャラクタＣＲＡのテーマ曲、演出音効果演出Ｂでは味方キャラクタＣＲＢのテーマ曲）が最後までスピーカ６７から流れ、その後に当該変動アイコン９Ｃの変化が生じていた。しかし、第２演出音が途中で終了した場合には当該変動アイコン９Ｃの変化が生じないようにしてもよい。この場合、当たりの期待度が最も低い白い球状の当該変動アイコン９Ｃとなる。

【１４７４】

［変形例３］

図１３１（Ｃ）の演出音効果演出Ａ、図１３２（Ｃ）の演出音効果演出Ｂ、図１３３（Ｃ）の演出音効果演出Ｃでは、変動演出中（変動表示中）に第１始動口２０へ遊技球が入球して先読み演出により特定保留アイコン９Ａが表示画面７ａに表示され、このとき、第１演出音（演出音効果演出Ａ，Ｃでは味方キャラクタＣＲＡの名称、演出音効果演出Ｂでは味方キャラクタＣＲＢの名称）がスピーカ６７から流れていた。しかし、特定保留アイコン９Ａが表示画面７ａに表示され、第１演出音がスピーカ６７から流れないようにしてもよい。なお、この場合、第１入賞音と異なる「キュルキュル」という第２入賞音がスピーカ６７から流れるようにしてもよいし、流れないようにしてもよい。

【１４７５】

［変形例４］

図１３１（Ｋ）の演出音効果演出Ａ、図１３２（Ｋ）の演出音効果演出Ｂ、図１３３（Ｋ）の演出音効果演出Ｃにおける歌詞画像ＴＧ（特定画像）は、単一または複数の文字画像から構成されて表示画面７ａに表示されていた。このとき、歌詞画像ＴＧ（特定画像）を回転させたり、大きさを大きくしたり小さくしたりしてもよい。こうすれば、歌詞画像ＴＧ（特定画像）の表現方法によりバリエーションを増やすことができるし、遊技者に注目させたい歌詞画像ＴＧ（特定画像）の文字画像を個別により強調することもできる。

【１４７６】

［変形例５］

図１３１（Ｋ）の演出音効果演出Ａおよび図１３２（Ｋ）の演出音効果演出Ｂ、図１３３（Ｋ）の演出音効果演出Ｃでは、当該変動表示位置９Ｃｄ、保留表示位置９Ａｄ、当該変動アイコン９Ｃが表示画面７ａに表示されていた。しかし、当該変動表示位置９Ｃｄ、保留表示位置９Ａｄ、当該変動アイコン９Ｃが表示画面７ａから消えてもよい。この場合、保留アイコン９Ａが存在するときは、もちろん表示画面７ａから消えてもよい。これは、当該変動アイコン９Ｃが変動演出中（変動表示中）に対する予告（表示態様を変化させる「変化演出」）として使用されているため、必ずしも表示画面７ａに表示し続けなければならないものではないからである。また、当該変動表示位置９Ｃｄも当該変動アイコン９Ｃが表示される位置（表示位置）を示すものであるため、必ずしも表示画面７ａに表示し続けなければならないものではないし、保留表示位置９Ａｄも保留アイコン９Ａが表示される位置（表示位置）を示すものであるため、必ずしも表示画面７ａに表示し続けなければならないものではないからである。これに対して、保留アイコン９Ａは、未だ遊技に使用していない保留球の数を示すため、表示画面７ａに表示する必要があるものの、上述したように、第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留と第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留とをそれぞれ図示しない数字として画像表示装置７の表示画面７ａの中央上側に配置されて表示されているため、保留アイコン９Ａも表示画面７ａから消すことができる。これにより、図１３１（Ｋ）の演出音効果演出Ａおよび図１３２（Ｋ）の演出音効果演出Ｂ、図１３３（Ｋ）の演出音効果演出Ｃにおいて、第２演出音のリズムに合わせて表示される歌詞画像ＴＧに注目させることに寄与することができる。

【１４７７】

［変形例６］

図１３１（Ｌ）の演出音効果演出Ａおよび図１３２（Ｌ）の演出音効果演出Ｂ、図１３３（Ｌ）の演出音効果演出Ｃでは、当該変動表示位置９Ｃｄ、保留表示位置９Ａｄ、当該変動アイコン９Ｃが表示画面７ａに表示されていた。しかし、当該変動表示位置９Ｃｄ、保留表示位置９Ａｄが表示画面７ａから消えてもよい。この場合、保留アイコン９Ａが存在するときは、もちろん表示画面７ａから消えてもよい。言い換えると、当該変動表示位置９Ｃｄ、保留表示位置９Ａｄ、当該変動アイコン９Ｃおよび保留アイコン９Ａのうち当該変動アイコン９Ｃのみ表示画面７ａに表示されるようにしてもよい。これにより、表示画面７ａの中央から火の玉が出現したときに、火の玉が当該変動アイコン９Ｃと衝突して当該変動アイコン９Ｃの変化に対して注目さえることに寄与することができる。なお、当該変動表示位置９Ｃｄは、当該変動アイコン９Ｃが表示される位置（表示位置）を示すものであるため、必ずしも表示画面７ａに表示し続けなければならないものではないし、保留表示位置９Ａｄも保留アイコン９Ａが表示される位置（表示位置）を示すものであるため、必ずしも表示画面７ａに表示し続けなければならないものではないので、当該変動表示位置９Ｃｄおよび保留表示位置９Ａｄを表示画面７ａから消すことができる。これに対して、保留アイコン９Ａは、未だ遊技に使用していない保留球の数を示すため、表示画面７ａに表示する必要があるものの、上述したように、第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留と第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留とをそれぞれ図示しない数字として画像表示装置７の表示画面７ａの中央上側に配置されて表示されているため、保留アイコン９Ａも表示画面７ａから消すことができる。

【１４７８】

［変形例７］

図１３１（Ｉ）～（Ｋ）の演出音効果演出Ａ、図１３２（Ｉ）～（Ｋ）の演出音効果演出Ｂ、図１３３（Ｉ）～（Ｋ）の演出音効果演出Ｃでは、第２演出音（演出音効果演出Ａ，Ｃでは味方キャラクタＣＲＡのテーマ曲、演出音効果演出Ｂでは味方キャラクタＣＲＢのテーマ曲）をスピーカ６７から流していた。しかし、第２演出音をスピーカ６７から流さないようにしてもよい。

【１４７９】

［変形例８］

図１３１（Ｉ）～（Ｋ）の演出音効果演出Ａ、図１３２（Ｉ）～（Ｋ）の演出音効果演出Ｂ、図１３３（Ｉ）～（Ｋ）の演出音効果演出Ｃでは、第２演出音（演出音効果演出Ａ，Ｃでは味方キャラクタＣＲＡのテーマ曲、演出音効果演出Ｂでは味方キャラクタＣＲＢのテーマ曲）の出力中に、さらに、第３演出音（演出音効果演出Ａ，Ｃでは味方キャラクタＣＲＡの名称、演出音効果演出Ｂでは味方キャラクタＣＲＢの名称）をスピーカ６７から流していた。しかし、第３演出音をスピーカ６７から流さないようにしてもよい。

【１４８０】

［変形例９］

図１３１（Ｌ）の演出音効果演出Ａ、図１３２（Ｌ）の演出音効果演出Ｂ、図１３３（Ｌ）の演出音効果演出Ｃでは、当該変動アイコン９Ｃを変化させていた。しかし、当該変動アイコン９Ｃを変化させないようにしてもよい。この場合、当たりの期待度が最も低い白い球状の当該変動アイコン９Ｃとなる。

【１４８１】

［変形例１０］

図１３１（Ｌ）の演出音効果演出Ａ、図１３２（Ｌ）の演出音効果演出Ｂ、図１３３（Ｌ）の演出音効果演出Ｃでは、第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留と第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留とをそれぞれ図示しない数字として画像表示装置７の表示画面７ａの中央上側に配置されて表示されていた。これらの数字は、保留球の数を数値として表示されるため、表示画面７ａに表示される各種背景画像、各種装飾用画像に紛れて判別が困難となり難くすることができ、直感的にわかりやすく、また、表示画面７ａの最前面側に配置され、他の画像が表示画面７ａの最前面に対して後方に配置されて表示されるため、他の画像により視認性が阻害されないようになっていた。本実施形態では、演出音効果演出が開始されると、保留表示位置９Ａｄに特定アイコンとして味方キャラクタＣＲＡを有する特定保留アイコン９Ａが表示されていた。これにより、表示画面７ａの中央上側に配置されて表示される数字（保留球の数）を特定保留アイコン９Ａが当該変動アイコン９Ｃとなるまでのカウントダウンとして遊技者に誤解されるおそれがある。そこで、画像表示装置７の表示画面７ａに代えて、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のうち、いずれかのサブ表示画面（例えば、右サブ表示画面６４Ｒ））に、上述した保留球の数を数値として表示される数字を、表示するようにしてもよい。こうすれば、保留球の数を数値として表示される数字を、特定保留アイコン９Ａが当該変動アイコン９Ｃとなるまでのカウントダウンとして遊技者に誤解されるおそれがなくなるし、さらに、保留球の数を数値として表示される数字は、表示画面７ａに表示される各種背景画像、各種装飾用画像に紛れて判別が困難となり難くすることができ、直感的にわかりやすくすることができる。

【１４８２】

［変形例１１］

図１３１の演出音効果演出Ａ、図１３２の演出音効果演出Ｂ、図１３３の演出音効果演出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。

【１４８３】

［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］

遊技球が入球可能な入球口と、複数種類の画像を表示可能な表示手段と、複数種類の演出音を出力可能なスピーカと、を備える遊技機であって、

前記入球口への遊技球の入球に関連して表示される保留アイコンのうち特定保留アイコンと対応する第１演出音を出力可能な第１の演出と、

前記第１の演出のあと、前記特定保留アイコンが当該変動アイコンとなって表示され第２演出音を出力可能な第２の演出と、を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【１４８４】
◇［態様Ｄ４－２］
態様Ｄ４－１に記載の遊技機であって、
前記第２の演出のまえにも前記第２演出音を出力する場合があり、前記第２演出音を出力して前記特定保留アイコンが前記当該変動アイコンとなるまでに前記第２演出音の出力を停止する第３の演出を実行可能である、
ことを特徴とする遊技機。
【１４８５】
◇［態様Ｄ４－３］
態様Ｄ４－１または態様Ｄ４－２に記載の遊技機であって、
前記第２の演出では、前記第２演出音の出力中に、さらに、第３演出音を出力可能である、
ことを特徴とする遊技機。
【１４８６】
◇［態様Ｄ４－４］
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であって、
前記第２の演出では、さらに、前記第２演出音に関連する特定画像を表示可能である、
ことを特徴とする遊技機。
【１４８７】
◇［態様Ｄ４－５］
態様Ｄ４－４に記載の遊技機であって、
前記第２の演出では、前記第２演出音のリズムに合わせて前記特定画像を表示可能である、
ことを特徴とする遊技機。
【１４８８】
◇［態様Ｄ４－６］
態様Ｄ４－５に記載の遊技機であって、
前記特定画像は、単一または複数の文字画像から構成されている、
ことを特徴とする遊技機。
【１４８９】
◇［態様Ｄ４－７］
態様Ｄ４－１から態様Ｄ４－６までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第２の演出のあと、前記当該変動アイコンを変化させる第４の演出を実行可能である、
ことを特徴とする遊技機。
【１４９０】
以下に図１３４～図１３６を用いて歌詞画像演出Ａ～Ｃについて説明する。この歌詞画像演出は、演出図柄の変動演出中に実行され得る。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、歌詞画像演出を実行する指示が含まれている場合に、ＲＯＭ１０３から対応する画像データを読み出してメイン表示装置７の表示画面７ａに画像を表示させる演出である。
【１４９１】
［歌詞画像演出Ａ］
図１３４は、歌詞画像演出Ａを説明するための図である。
まず、図１３４（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが高速変動している様子を示している。なお、表示画面７ａの下部には、第２特図保留に対応する３つの保留画像９Ｂおよび当該変動画像９Ｃが表示されている。
【１４９２】
次に、図１３４（Ｂ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は

、演出図柄がリーチ態様で仮停止する演出である。ここでは、左演出図柄８Ｌ、右演出図柄８Ｒがともに「４」で仮停止した様子を示した。なお、表示画面７ａの下部には、第２特図保留に対応する３つの保留画像９Ｂおよび当該変動画像９Ｃが表示されている。

【１４９３】

次に、図１３４（Ｃ）に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとが戦いを繰り広げる演出である。バトル演出では、味方キャラクタＣＲＡが勝利することで当たりとなる。ここでは、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとが表示画面７ａの中央部に表示されている。

【１４９４】

次に、図１３４（Ｄ）（Ｅ）（Ｆ）に示すように、歌詞表示演出が実行される。歌詞表示演出は、バトル演出中に流れる楽曲に合わせ、表示画面７ａに歌詞画像を表示する演出である。楽曲の進行に合わせ、複数の歌詞画像が順次表示されることになる。ここでは「ロマンティックに生きてみよう」という歌詞を、複数の歌詞画像で順次表示する例を示す。

【１４９５】

まず、図１３４（Ｄ）に示すように、歌詞表示演出（前期）が実行される。歌詞表示演出（前期）では、表示画面７ａの下部に、「ロマンティックに」という歌詞画像ＫＧ１が表示される。なお、バトル演出も継続するため、味方キャラクタＣＲＡおよび敵キャラクタＣＲＢも表示画面７ａに表示される（以下でも同様）。

【１４９６】

次に、図１３４（Ｅ）に示すように、歌詞表示演出（中期）が実行される。歌詞表示演出（中期）では、表示画面７ａの右側に、「生」という歌詞画像ＫＧ２が表示される。ここで特に、「生」という歌詞画像ＫＧ２は一文字の歌詞画像となっており、歌詞表示演出（前期）の歌詞画像ＫＧ１を構成する文字と比べて大きくなっている。また、「生」という歌詞画像ＫＧ２は、回転させた状態で表示される。

【１４９７】

次に、図１３４（Ｆ）に示すように、歌詞表示演出（後期）が実行される。歌詞表示演出（後期）では、表示画面７ａの下部に、「きてみよう」という歌詞画像ＫＧ３が表示される。ここで特に、「きてみよう」という歌詞画像ＫＧ３を構成する文字は、歌詞表示演出（中期）の歌詞画像ＫＧ２を構成する文字と比べて小さくなっている。

【１４９８】

次に、図１３４（Ｇ）に示すように、勝敗報知演出が実行される。勝敗報知演出は、味方キャラクタＣＲＡが勝利したか敗北したかを報知する演出である。ここでは、味方キャラクタＣＲＡが表示されており、「勝利」というメッセージ画像ＭＳＧが表示されている。なお、味方キャラクタが敗北した場合、例えば、敵キャラクタＣＲＢが表示され、「敗北」というメッセージ画像が表示されるという具合である。

【１４９９】

次に、図１３４（Ｈ）に示すように、確定停止演出（当たり）が実行される。確定停止演出（当たり）では、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが当たりの態様で確定停止する。ここでは、左右中の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのいずれも「４」で確定停止した様子を示した。なお、ハズレの場合、例えば、左右の演出図柄８Ｌ、８Ｒが「４」で確定停止し、中演出図柄８Ｃが「５」で確定停止するという具合である。

【１５００】

［歌詞画像演出Ｂ］

図１３５は、歌詞画像演出Ｂを説明するための図である。歌詞画像演出Ｂは、歌詞画像演出Ａの別例である。

まず、図１３５（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが高速変動している様子を示している。なお、表示画面７ａの下部には、第２特図保留に対応する３つの保留画像９Ｂおよび当該変動画像９Ｃが表示されている。

【１５０１】
次に、図１３５（Ｂ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様で仮停止する演出である。ここでは、左演出図柄８Ｌ、右演出図柄８Ｒがともに「４」で仮停止した様子を示した。なお、表示画面７ａの下部には、第２特図保留に対応する３つの保留画像９Ｂおよび当該変動画像９Ｃが表示されている。
【１５０２】
次に、図１３５（Ｃ）に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとが戦いを繰り広げる演出である。バトル演出では、味方キャラクタＣＲＡが勝利することで当たりとなる。ここでは、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとが表示画面７ａの中央部に表示されている。
【１５０３】
次に、図１３５（Ｄ）（Ｅ）（Ｆ）に示すように、歌詞表示演出が実行される。歌詞表示演出は、バトル演出中に流れる楽曲に合わせ、表示画面７ａに歌詞画像を表示する演出である。楽曲の進行に合わせ、複数の歌詞画像が順次表示されることになる。ここでは「ロマンティックに生きてみよう」という歌詞を、複数の歌詞画像で順次表示する例を示す。
【１５０４】
まず、図１３５（Ｄ）に示すように、歌詞表示演出（前期）が実行される。歌詞表示演出（前期）では、表示画面７ａの下部に、「ロマン」という歌詞画像ＫＧ１が表示される。ここで特に歌詞画像ＫＧ１を構成する文字「ロ」と「マ」は、輪郭以外が透明になっており、背景画像としての味方キャラクタＣＲＡが視認可能となっている。なお、バトル演出も継続するため、味方キャラクタＣＲＡおよび敵キャラクタＣＲＢも表示画面７ａに表示される（以下でも同様）。
【１５０５】
次に、図１３５（Ｅ）に示すように、歌詞表示演出（中期）が実行される。歌詞表示演出（中期）では、表示画面７ａの上部に、「ティックに」という歌詞画像ＫＧ２が表示される。また、表示画面７ａの右側に、「生」という歌詞画像ＫＧ３が表示される。ここで特に、「ティックに」という歌詞画像ＫＧ２を構成する文字は、歌詞表示演出（前期）の歌詞画像ＫＧ１を構成する文字と比べて小さくなっており、歌詞画像ＫＧ２は、表示後、矢印Ｙ１で示すように表示画面７ａの左側へ移動する。また、「生」という歌詞画像ＫＧ３は、一文字の歌詞画像となっており、歌詞表示演出（前期）の歌詞画像ＫＧ１を構成する文字と比べて大きくなっており、「生」という歌詞画像ＫＧ３は、表示後、矢印Ｙ２で示すように反時計回りに回転する。
【１５０６】
次に、図１３５（Ｆ）に示すように、歌詞表示演出（後期）が実行される。歌詞表示演出（後期）では、表示画面７ａの下部に、「きてみよう」という歌詞画像ＫＧ４が表示される。ここで特に、「きてみよう」という歌詞画像ＫＧ４を構成する文字は、歌詞表示演出（中期）の歌詞画像ＫＧ２を構成する文字と比べて大きく、歌詞画像ＫＧ３を構成する文字と比べて小さくなっている。
【１５０７】
次に、図１３５（Ｇ）に示すように、勝敗報知演出が実行される。勝敗報知演出は、味方キャラクタＣＲＡが勝利したか敗北したかを報知する演出である。ここでは、味方キャラクタＣＲＡが表示されており、「勝利」というメッセージ画像ＭＳＧが表示されている。なお、味方キャラクタが敗北した場合、例えば、敵キャラクタＣＲＢが表示され、「敗北」というメッセージ画像が表示されるという具合である。
【１５０８】
次に、図１３５（Ｈ）に示すように、確定停止演出（当たり）が実行される。確定停止演出（当たり）では、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが当たりの態様で確定停止する。ここでは、左右中の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのいずれも「４」で確定停止した様子を示した。なお、ハズレの場合、例えば、左右の演出図柄８Ｌ、８Ｒが「４」で確定停止し、中演出

図柄８Ｃが「５」で確定停止するという具合である。
【１５０９】
［歌詞画像演出Ｃ］
図１３６は、歌詞画像演出Ｃを説明するための図である。歌詞画像演出Ｃは、歌詞画像演出Ａ、Ｂの別例である。
まず、図１３６（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが高速変動している様子を示している。なお、表示画面７ａの下部には、第２特図保留に対応する３つの保留画像９Ｂおよび当該変動画像９Ｃが表示されている。
【１５１０】
次に、図１３６（Ｂ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様で仮停止する演出である。ここでは、左演出図柄８Ｌ、右演出図柄８Ｒがともに「４」で仮停止した様子を示した。なお、表示画面７ａの下部には、第２特図保留に対応する３つの保留画像９Ｂおよび当該変動画像９Ｃが表示されている。
【１５１１】
次に、図１３６（Ｃ）に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとが戦いを繰り広げる演出である。バトル演出では、味方キャラクタＣＲＡが勝利することで当たりとなる。ここでは、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとが表示画面７ａの中央部に表示されている。
【１５１２】
次に、図１３６（Ｄ）（Ｅ）（Ｆ）に示すように、歌詞表示演出が実行される。歌詞表示演出は、バトル演出中に流れる楽曲に合わせ、表示画面７ａに歌詞画像を表示する演出である。楽曲の進行に合わせ、複数の歌詞画像が順次表示されることになる。ここでは「ロマンティックに生きてみよう」という歌詞を、複数の歌詞画像で順次表示する例を示す。
【１５１３】
まず、図１３６（Ｄ）に示すように、歌詞表示演出（前期）が実行される。歌詞表示演出（前期）では、表示画面７ａの下部に、「ロマンティックに」という歌詞画像ＫＧ１が表示される。なお、バトル演出も継続するため、味方キャラクタＣＲＡおよび敵キャラクタＣＲＢも表示画面７ａに表示される（以下でも同様）。
【１５１４】
次に、図１３６（Ｅ）に示すように、歌詞表示演出（中期）が実行される。歌詞表示演出（中期）では、表示画面７ａの下部に、「生きてみよう」という歌詞画像ＫＧ２が表示される。
【１５１５】
次に、図１３６（Ｆ）に示すように、歌詞表示演出（後期）が実行される。歌詞表示演出（後期）では、表示画面７ａの下部に、「生きてみよう」という歌詞画像ＫＧ３が表示される。ここで特に、歌詞表示演出（中期）で表示された「生きてみよう」という歌詞画像ＫＧ２が徐々に拡大表示されて歌詞画像ＫＧ３となる。つまり、歌詞画像ＫＧ３は、表示後、拡大されたものとなっている。
【１５１６】
次に、図１３６（Ｇ）に示すように、勝敗報知演出が実行される。勝敗報知演出は、味方キャラクタＣＲＡが勝利したか敗北したかを報知する演出である。ここでは、味方キャラクタＣＲＡが表示されており、「勝利」というメッセージ画像ＭＳＧが表示されている。なお、味方キャラクタが敗北した場合、例えば、敵キャラクタＣＲＢが表示され、「敗北」というメッセージ画像が表示されるという具合である。
【１５１７】
次に、図１３６（Ｈ）に示すように、確定停止演出（当たり）が実行される。確定停止演出（当たり）では、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが当たりの態様で確定停止する。ここでは、左右中の演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのいずれも「４」で確定停止した様子を示した。

なお、ハズレの場合、例えば、左右の演出図柄８Ｌ、８Ｒが「４」で確定停止し、中演出図柄８Ｃが「５」で確定停止するという具合である。

【１５１８】

［効果例］

以下に、歌詞画像演出の効果例を示す。

［効果１］

上記実施形態の遊技機１では、「ロマンティックに生きてみよう」という歌詞を複数の歌詞画像として表示するにあたり、順次表示される歌詞画像を種々の態様で表示することが可能となっている（図１３４（Ｄ）（Ｅ）（Ｆ）、図１３５（Ｄ）（Ｅ）（Ｆ）、図１３６（Ｄ）（Ｅ）（Ｆ））。この構成によれば、出力される楽曲をより楽しむことができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【１５１９】

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、「生」という歌詞画像を回転させた状態で表示することが可能となっている（図１３４（Ｅ））。この構成によれば、歌詞画像の表示に変化が生じるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【１５２０】

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、歌詞画像を様々な大きさで表示することが可能となっている（図１３４（Ｄ）（Ｅ）（Ｆ）、図１３５（Ｄ）（Ｅ）（Ｆ））。この構成によれば、歌詞画像の表示に変化が生じるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【１５２１】

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、一文字で構成される歌詞画像を表示することが可能となっている（図１３４（Ｅ）、図１３５（Ｅ））。この構成によれば、歌詞画像の表示をインパクトのあるものとすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【１５２２】

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、背景画像が視認可能となるような透明または半透明で歌詞画像を表示することが可能となっている（図１３５（Ｄ））。この構成によれば、歌詞画像とともに背景画像を楽しむことができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【１５２３】

［効果６］

上記実施形態の遊技機１では、歌詞画像を表示した後、その歌詞画像の態様を変化させることが可能となっている（図１３５（Ｅ）、図１３６（Ｅ）（Ｆ））。この構成によれば、表示後の歌詞画像に変化が生じるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【１５２４】

［効果７］

上記実施形態の遊技機１では、歌詞画像を表示した後、その歌詞画像を移動させることが可能となっている（図１３５（Ｅ））。この構成によれば、歌詞画像の表示をインパクトのあるものとすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【１５２５】

［効果８］

上記実施形態の遊技機１では、歌詞画像を表示した後、その歌詞画像を回転させることが可能となっている（図１３５（Ｅ））。この構成によれば、歌詞画像の表示をインパクトのあるものとすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【１５２６】

［効果９］

上記実施形態の遊技機１では、歌詞画像を表示した後、その歌詞画像の大きさを変えることが可能となっている（図１３６（Ｅ）（Ｆ））。この構成によれば、歌詞画像の表示

をインパクトのあるものとすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。
【１５２７】
［変形例］
以下に、歌詞画像演出の変形例を示す。
［変形例１］
上記では特に言及していないが、歌詞画像を表示した後、その歌詞画像の表示色を変えるようにしてもよい。例えば、楽曲の出力に合わせて歌詞画像の表示色を変化させることが考えられる。
【１５２８】
［変形例２］
上記では表示後の歌詞画像を前後方向を軸として回転させる例を挙げたが（図１３５（Ｅ））、例えば立体的な歌詞画像を用意し、上下方向または左右方向を軸として回転させるようにしてもよい。
【１５２９】
［変形例３］
上記では第２特図保留についての演出を例に挙げたが、第１特図保留についての演出としてもよい。
【１５３０】
［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]
楽曲の出力に合わせ当該楽曲の歌詞を複数の歌詞画像として表示する遊技機であって、
前記複数の歌詞画像を順次表示するにあたり、前記順次表示される前記歌詞画像を種々の態様で表示する態様表示演出を実行可能である、
ことを特徴とする遊技機。
【１５３１】
［態様Ｄ５－２］
態様Ｄ５－１に記載の遊技機であって、
前記態様表示演出には、前記歌詞画像を、回転させた状態で表示する演出が含まれる、
ことを特徴とする遊技機。
【１５３２】
［態様Ｄ５－３］
態様Ｄ５－１または態様Ｄ５－２に記載の遊技機であって、
前記態様表示演出には、前記歌詞画像を、様々な大きさで表示する演出が含まれる、
ことを特徴とする遊技機。
【１５３３】
［態様Ｄ５－４］
態様Ｄ５－１から態様Ｄ５－３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記態様表示演出には、一文字で構成される前記歌詞画像を表示する演出が含まれる、
ことを特徴とする遊技機。
【１５３４】
［態様Ｄ５－５］
態様Ｄ５－１から態様Ｄ５－４までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記態様表示演出には、背景画像が視認可能となるような透明または半透明で前記歌詞画像を表示する演出が含まれる、
ことを特徴とする遊技機。
【１５３５】
［態様Ｄ５－６］
楽曲の出力に合わせ当該楽曲の歌詞を複数の歌詞画像として表示する遊技機であって、
前記複数の歌詞画像を順次表示するにあたり、前記歌詞画像を表示した後、当該歌詞画

像の態様を変化させる態様変化演出を実行可能である、
ことを特徴とする遊技機。
【１５３６】
［態様Ｄ５－７］
態様Ｄ５－１から態様Ｄ５－５までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記複数の歌詞画像を順次表示するにあたり、前記歌詞画像を表示した後、当該歌詞画像の態様を変化させる態様変化演出を実行可能である、
ことを特徴とする遊技機。
【１５３７】
［態様Ｄ５－８］
態様Ｄ５－６または態様Ｄ５－７に記載の遊技機であって、
前記態様変化演出には、前記歌詞画像を移動させる演出が含まれる、
ことを特徴とする遊技機。
【１５３８】
［態様Ｄ５－９］
態様Ｄ５－６から態様Ｄ５－８までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記態様変化演出には、前記歌詞画像を回転させる演出が含まれる、
ことを特徴とする遊技機。
【１５３９】
［態様Ｄ５－１０］
態様Ｄ５－６から態様Ｄ５－９までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記態様変化演出には、前記歌詞画像の大きさを変える演出が含まれる、
ことを特徴とする遊技機。
【１５４０】
［態様Ｄ５－１１］
態様Ｄ５－６から態様Ｄ５－１０までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記態様変化演出には、前記歌詞画像の表示色を変える演出が含まれる、
ことを特徴とする遊技機。
【１５４１】
以下に図１３７～図１３９を用いて特定領域可変演出Ａ～Ｃについて説明する。図１３７～図１３９において、画像表示装置７の表示画面７ａの前面（前方）周囲に配置される例えば第１可動役物１４、第２可動役物１５、他の可動役物が図面の見易さから省略されているものがある。
【１５４２】
この特定領域可変演出は、装飾図柄による変動演出中（変動表示中）において行われるものである。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信した各種コマンド（例えば、変動演出開始コマンド）を解析し、特定領域可変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画像表示装置７の表示画面７ａに画像を表示させる。また、ランプ制御基板１０７がサブ制御基板９０から受信した各種コマンド（例えば、変動演出開始コマンド）を解析し、遊技盤２に備える第１可動役物１４の左側可動役物１４Ｌや右側可動役物１４Ｒの位置および発光態様を変化させたりする。
【１５４３】
ここでは、まず特定領域可変演出Ａについて説明し、特定領域可変演出Ｂ、そして特定領域可変演出Ｃについて順番に説明する。
【１５４４】
［特定領域可変演出Ａ］
特定領域可変演出Ａについて図１３７を参照して説明する。図１３７は、特定領域可変演出Ａを説明するための図である。特定領域可変演出Ａは、装飾図柄による変動演出中（変動表示中）において行われるものである。

【１５４５】
まず、図１３７（Ａ）に示すように、画像表示装置７の表示画面７ａには、立体画像の左装飾図柄８Ｌ、立体画像の中装飾図柄８Ｃ、立体画像の右装飾図柄８Ｒが、表示画面７ａの上側から下側までに亘るそれぞれの各変動領域において、リールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「１」～数字「９」）の変動演出（変動表示）が開始される。
【１５４６】
装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。なお、装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。
【１５４７】
第１特図保留の消化として現在変動中の左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒに対応する当該変動アイコン９Ｃは、画像表示装置７の表示画面７ａの下側中央に表示されている当該変動表示位置９Ｃｄ（矩形画像の上）に表示される。当該変動表示位置９Ｃｄの左側における表示画面７ａの領域には、第１特図保留として保留表示エリアが設けられている。この保留表示エリアには、４つの保留表示位置９Ａｄ（矩形画像の上）に保留アイコンがそれぞれ表示可能とされ最大で４つの保留アイコンをストックすることができるようになっている。４つの保留表示位置９Ａｄは、当該変動表示位置９Ｃｄに近い位置から表示画面７ａの左辺へ向かって、第１保留表示位置９Ａｄ、第２保留表示位置９Ａｄ、第３保留表示位置９Ａｄ、そして第４保留表示位置９Ａｄという順番で表示画面７ａの下辺に沿って直線状に整列配置され表示される。
【１５４８】
ここでは、当該変動表示位置９Ｃｄには、白い球状の当該変動アイコン９Ｃが表示され、第１保留表示位置９Ａｄには白い球状の保留アイコン９Ａが表示され、第２保留表示位置９Ａｄ～第４保留表示位置９Ａｄには、保留アイコンが表示されていない。つまり、保留アイコンが消化されずにストックされたものが１つだけ存在している状態となっている。なお、以下の説明では、説明の便宜上、第１始動口２０および第２始動口２１へ遊技球が入球しない場合を前提とする。
【１５４９】
また、装飾図柄の変動演出（変動表示）において画像表示装置７の表示画面７ａの下側に表示されている、第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留に対応する保留アイコン９Ａ、第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留に対応する保留アイコン９Ｂのほかに、第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留と第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留とをそれぞれ図示しない数字として画像表示装置７の表示画面７ａの中央上側に配置されて表示されている。第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留の数を青色数字で左側、第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留の数を赤色数字で右側に互いに離間した状態で表示画面７ａの中央上側に配置されて常に表示されている。これらの数字は、保留球の数を数値として表示されるため、表示画面７ａに表示される各種背景画像、各種装飾用画像に紛れて判別が困難となり難くすることができ、直感的にわかりやすい。なお、これらの数字は、表示画面７ａの最前面側に配置され、他の画像が表示画面７ａの最前面に対して後方に配置されて表示されるため、他の画像により視認性が阻害されないようになっている。
【１５５０】
ここで、保留アイコン９Ａおよび当該変動アイコン９Ｃ（以下、単に「アイコン」という場合がある。）について簡単に説明すると、形状や色の違いにより、アイコンに対応する抽選時の当たりの期待度の違いを表している。例えば、黄色（ゴールド）の星形のアイコン、黒い球状のアイコン、笑顔球体のアイコン、白い球状のアイコンという４つのアイ

コンのうち、黄色（ゴールド）の星形のアイコンが最も当たりの期待度が高く、黒い球状のアイコンが２番目に当たりの期待度が高く、笑顔球体のアイコンが３番目に当たりの期待度が高く、白い球状のアイコンが最も当たりの期待度が低いものとなっている。笑顔球体のアイコンには、さらに、例えば青色→緑色→赤色→ゴールド（黄色）→七色（レインボー（大当たり濃厚））という順番で大当たりとなる期待度が高く設定されている。

【１５５１】

図１３７（Ａ）において装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、その後、図１３７（Ｂ）に示すように、表示画面７ａの中央から閃光ＦＨが放たれる。このとき、変動演出中（変動表示中）の左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃおよび右装飾図柄８Ｌが表示画面７ａから消え、さらに、当該変動表示位置９Ｃｄ、保留表示位置９Ａｄおよび保留アイコン９Ａも表示画面７ａから消える。言い換えると、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｌ、当該変動表示位置９Ｃｄ、保留表示位置９Ａｄ、当該変動アイコン９Ｃおよび保留アイコン９Ａのうち、当該変動アイコン９Ｃのみが表示画面７ａに表示された状態となる。閃光ＦＨは、当該変動アイコン９Ｃの後方に配置されて表示されるようになっており、当該変動アイコン９Ｃが閃光ＦＨにより覆われることがなく視認性が阻害されることがない。

【１５５２】

その後、閃光ＦＨが表示画面７ａから徐々に消えると、図１３７（Ｃ）に示すように、表示画面７ａの中央において、左側可動役物１４Ｌと右側可動役物１４Ｒとがそれぞれ画像表示装置７の表示画面７ａの前面（前方）中央の進出位置へ向かって（互いに近接する方向に）ホームポジションから進出（移動）し、表示画面７ａの前面（前方）中央位置（進出位置（展開ポジション））において、左側可動役物１４Ｌの先端側に取り付けられた環形状の装飾部の半分となる左側装飾部と、右側可動役物１４Ｒの先端側に取り付けられた環形状の装飾部の半分となる右側装飾部と、が合体し、左側可動役物１４Ｌの左側装飾部と右側可動役物１４Ｒの右側装飾部とが環状を有する１つの装飾部材（合体役物）が形成される。

【１５５３】

左側可動役物１４Ｌの左側装飾部と右側可動役物１４Ｒの右側装飾部とが合体して環状を有する合体役物が形成されると、環状内に形成される領域が円状を有する領域（以下、「円状領域」という。）となる。円状領域と対応する画像表示装置７の表示画面７ａには、味方キャラクタＣＲＡが表示される。このとき、当該変動アイコン９Ｃは、表示画面７ａに表示された状態が維持されている。

【１５５４】

味方キャラクタＣＲＡが表示画面７ａに表示されてから所定期間（例えば、３秒）だけ経過すると、味方キャラクタＣＲＡが表示画面７ａから消え、左側可動役物１４Ｌと右側可動役物１４Ｒとが互いに離間する方向へ向かって、左側可動役物１４Ｌが表示画面７ａの前面（前方）中央の進出位置から表示画面７ａの左側の退避位置（ホームポジション）へ向かって後退（移動）するとともに、右側可動役物１４Ｒが表示画面７ａの前面（前方）中央の進出位置から表示画面７ａの右側の退避位置（ホームポジション）へ向かって後退（移動）する。

【１５５５】

その後、突然、左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒが数字「１」と表示された状態で表示画面７ａの後方から前方へ迫りながら大きく表示されると、図１３７（Ｄ）に示すように、それぞれの変動領域における表示画面７ａの左辺中央と右辺中央とを結ぶ中心線よりやや上方寄りの位置において、仮停止表示されリーチが形成される。このとき、当該変動アイコン９Ｃは、表示画面７ａに表示された状態が維持され、中装飾図柄８Ｃは、表示画面７ａから消えた状態が維持されている。

【１５５６】

続いて、図１３７（Ｅ）に示すように、仮停止表示された数字「１」の左装飾図柄８Ｌが自身の変動領域の下方へ移動開始すると、この左装飾図柄８Ｌの後方から数字「２」の

左装飾図柄８Ｌが出現し、数字「２」の左装飾図柄８Ｌが自身の変動領域の上方へ移動開始する。一方、仮停止表示された数字「１」の右装飾図柄８Ｒが自身の変動領域の上方へ移動開始すると、この右装飾図柄８Ｒの後方から数字「２」の右装飾図柄８Ｒが出現し、数字「２」の右装飾図柄８Ｒが自身の変動領域の下方へ移動開始する。

【１５５７】

その後、図１３７（Ｆ）に示すように、数字「１」の左装飾図柄８Ｌが自身の変動領域の下方へ移動完了して表示画面７ａの左下方に仮停止表示され、数字「２」の左装飾図柄８Ｌが自身の変動領域の上方へ移動完了して表示画面７ａの左上方に仮停止表示された状態では、それぞれが単独で出現する通常時の大きさ（以下、「通常の大きさ」という。）と比べて小さく（例えば、ひとまわり程度小さく）なっている。一方、数字「１」の右装飾図柄８Ｒが自身の変動領域の上方へ移動完了して表示画面７ａの右上方に仮停止表示され、数字「２」の右装飾図柄８Ｒが自身の変動領域の下方へ移動完了して表示画面７ａの右下方に仮停止表示された状態では、数字「１」の左装飾図柄８Ｌおよび数字「２」の左装飾図柄８Ｌと同様に、通常時の大きさと比べて小さく（例えば、ひとまわり程度小さく）なっている。これにより、左下方に仮停止表示された数字「１」の左装飾図柄８Ｌと右上方に仮停止表示された数字「１」の右装飾図柄８Ｒとによる右上がり線上に第１リーチが形成され、左上方に仮停止表示された数字「２」の左装飾図柄８Ｌと右下方に仮停止表示された数字「２」の右装飾図柄８Ｒとによる右下がり線上に第２リーチが形成され、ダブルリーチとなる。

【１５５８】

図１３７（Ｆ）において２つの左装飾図柄８Ｌと２つの右装飾図柄８Ｒとによりダブルリーチが形成され、２つの左装飾図柄８Ｌと２つの右装飾図柄８Ｒとをそれぞれ頂点画像とすると、４つの頂点画像を結んだ四角形状の第１の特定領域が形成される。言い換えると、４つの頂点画像により囲まれる第１の特定領域が形成される。第１の特定領域が形成されると、中装飾図柄８Ｃは、表示画面７ａから再び表示され、第１の特定領域内において変動演出（変動表示）が行われる。中装飾図柄８Ｃは、高速変動中であるため、第１の特定領域内において不明瞭な画像となって視認されることとなる。

【１５５９】

その後、図１３７（Ｇ）に示すように、左上方に仮停止表示された数字「２」の左装飾図柄８Ｌが円弧を描くように表示画面７ａの左辺中央へ向かって自身の変動領域から飛び出して移動開始すると、この左装飾図柄８Ｌの後方から数字「３」の左装飾図柄８Ｌが出現し、数字「３」の左装飾図柄８Ｌがその場に留まり仮停止表示される。一方、右下方に仮停止表示された数字「２」の右装飾図柄８Ｒが円弧を描くように表示画面７ａの右辺中央へ向かって自身の変動領域から飛び出して移動開始すると、この右装飾図柄８Ｒの後方から数字「３」の右装飾図柄８Ｒが出現し、数字「３」の右装飾図柄８Ｒがその場に留まり仮停止表示される。

【１５６０】

図１３７（Ｇ）において、左上方に仮停止表示された数字「２」の左装飾図柄８Ｌから数字「３」の左装飾図柄８Ｌに切り換わり、右下方に仮停止表示された数字「２」の右装飾図柄８Ｒから数字「３」の右装飾図柄８Ｒに切り換わったため、左上方に仮停止表示された数字「３」の左装飾図柄８Ｌと、左下方に仮停止表示された数字「１」の左装飾図柄８Ｌと、右下方に仮停止表示された数字「３」の右装飾図柄８Ｒと、右上方に仮停止表示された数字「１」の右装飾図柄８Ｒと、を頂点画像とすると、４つの頂点画像を結んだ四角形状の第２の特定領域が形成される。言い換えると、４つの頂点画像により囲まれる第１の特定領域が形成される。この第２の特定領域は、第１の特定領域と同一の大きさとなっている。

【１５６１】

左上方に仮停止表示された数字「２」の左装飾図柄８Ｌが円弧を描くように表示画面７ａの左辺中央へ向かって自身の変動領域から飛び出して移動開始し、右下方に仮停止表示された数字「２」の右装飾図柄８Ｒが円弧を描くように表示画面７ａの右辺中央へ向かっ

て自身の変動領域から飛び出して移動開始しているため、移動開始した数字「２」の左装飾図柄８Ｌと、移動開始した数字「２」の右装飾図柄８Ｒと、を含めて第２の特定領域とする場合には、第２の特定領域の大きさは、第１の特定領域の大きさと比べて大きくなる。

【１５６２】

第１の特定領域内において中装飾図柄８Ｃの変動演出（変動表示）が行われているため、第２の特定領域内においても、中装飾図柄８Ｃの変動演出（変動表示）が継続されている。中装飾図柄８Ｃは、高速変動中であるため、第２の特定領域内においても不明瞭な画像となって視認されることとなる。なお、第２の特定領域においては、中装飾図柄８Ｃの変動演出（変動表示）が継続されているが、これに代えて、中装飾図柄８Ｃを表示画面７ａから消してもよい。

【１５６３】

その後、図１３７（Ｈ）に示すように、数字「２」の左装飾図柄８Ｌが自身の変動領域から飛び出して表示画面７ａの左辺中央近傍へ移動完了して表示画面７ａの左辺中央寄りに仮停止表示された状態では、左上方に仮停止表示された数字「３」の左装飾図柄８Ｌ、左辺中央寄りに仮停止表示された数字「２」の左装飾図柄８Ｌおよび左下方に仮停止表示された数字「１」の左装飾図柄８Ｌは、通常時の大きさと比べて小さく（例えば、ふたまわり程度小さく）なっている。言い換えると、ダブルリーチとなったときと比べて小さくなっている。一方、数字「２」の右装飾図柄８Ｒが自身の変動領域から飛び出して表示画面７ａの右辺中央近傍へ移動完了して表示画面７ａの右辺中央寄りに仮停止表示された状態では、右下方に仮停止表示された数字「３」の右装飾図柄８Ｒ、右辺中央寄りに仮停止表示された数字「２」の右装飾図柄８Ｒおよび右上方に仮停止表示された数字「１」の右装飾図柄８Ｒは、通常時の大きさと比べて小さく（例えば、ふたまわり程度小さく）なっている。言い換えると、ダブルリーチとなったときと比べて小さくなっている。これにより、左下方に仮停止表示された数字「１」の左装飾図柄８Ｌと右上方に仮停止表示された数字「１」の右装飾図柄８Ｒとによる右上がり線上に第１リーチが形成され、左上方に仮停止表示された数字「３」の左装飾図柄８Ｌと右下方に仮停止表示された数字「３」の右装飾図柄８Ｒとによる右下がり線上に第２リーチが形成され、左辺中央寄りに仮停止表示された数字「２」の左装飾図柄８Ｌと右辺中央寄りに仮停止表示された数字「２」の右装飾図柄８Ｒとによる水平線上に第３リーチが形成され、トリプルリーチとなる。

【１５６４】

図１３７（Ｈ）において３つの左装飾図柄８Ｌと３つの右装飾図柄８Ｒとによりトリプルリーチが形成され、３つの左装飾図柄８Ｌと３つの右装飾図柄８Ｒとをそれぞれ頂点画像とすると、６つの頂点画像を結んだ六角形状の第３の特定領域が形成される。言い換えると、６つの頂点画像により囲まれる第３の特定領域が形成される。第１の特定領域（第２の特定領域）と第３の特定領域との大きさを比べると、図１３７（Ｇ）において、仮停止表示された数字「２」の左装飾図柄８Ｌが円弧を描くように表示画面７ａの左辺中央へ向かって自身の変動領域から飛び出して移動開始し、この左装飾図柄８Ｌの後方から数字「３」の左装飾図柄８Ｌが出現し、数字「３」の左装飾図柄８Ｌがその場に留まり仮停止表示されるし、一方、仮停止表示された数字「２」の右装飾図柄８Ｒが円弧を描くように表示画面７ａの右辺中央へ向かって自身の変動領域から飛び出して移動開始し、この右装飾図柄８Ｒの後方から数字「３」の右装飾図柄８Ｒが出現し、数字「３」の右装飾図柄８Ｒがその場に留まり仮停止表示されるため、第３の特定領域の大きさが第１の特定領域（第２の特定領域）の大きさと比べて大きくなっている。なお、第３の特定領域は、６つの頂点画像を結ぶと、六角形状を有するものの、実際には、６つの頂点画像を通るほぼ円形状（円形状と類似する形状）を有するものである。

【１５６５】

続いて、図１３７（Ｉ）に示すように、第３の特定領域内において表示画面７ａの中央における後方から前方へ向かって大きくなりながら迫ってくる表示態様で数字「１」の中装飾図柄８Ｃが鮮明な画像となって出現して仮停止表示される。仮停止表示された明瞭な

画像の大きさは、通常時の大きさと比べて大きい（例えば、通常時の大きさと比べて、ふたまわり程度大きい）。そして、仮停止表示された数字「１」の中装飾図柄８Ｃは、前方へ向かって移動して表示画面７ａから消える。

【１５６６】

続いて、図１３７（Ｊ）に示すように、第３の特定領域内において表示画面７ａの中央における後方から前方へ向かって大きくなりながら迫ってくる表示態様で数字「２」の中装飾図柄８Ｃが鮮明な画像となって出現して仮停止表示される。仮停止表示された明瞭な画像の大きさは、通常時の大きさと比べて大きい（例えば、通常時の大きさと比べて、ふたまわり程度大きい）。そして、仮停止表示された数字「２」の中装飾図柄８Ｃは、前方へ向かって移動して表示画面７ａから消える。

【１５６７】

続いて、図１３７（Ｋ）に示すように、第３の特定領域内において表示画面７ａの中央における後方から前方へ向かって大きくなりながら迫ってくる表示態様で数字「３」の中装飾図柄８Ｃが鮮明な画像となって出現して仮停止表示される。仮停止表示された明瞭な画像の大きさは、通常時の大きさと比べて大きい（例えば、通常時の大きさと比べて、ふたまわり程度大きい）。

【１５６８】

なお、仮停止表示された数字「３」の中装飾図柄８Ｃが前方へ向かって移動して表示画面７ａから消えると、はずれとなり、当該変動アイコン９Ｃが表示画面７ａから消える。これにより、特定領域可変演出Ａが終了する。そして、当該変動表示位置９Ｃｄ、保留表示位置９Ａｄ、保留アイコン９Ａが表示画面７ａに再び表示され、第１保留表示位置９Ａｄに表示されている保留アイコン９Ａが当該変動表示位置９Ｃｄへ移動して当該変動アイコン９Ｃとなると、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃおよび右装飾図柄８Ｒによる変動演出（変動表示）が行われる。

【１５６９】

図１３７（Ｋ）に続いて、図１３７（Ｌ）に示すように、表示画面７ａの中央において、左側可動役物１４Ｌと右側可動役物１４Ｒとがそれぞれ画像表示装置７の表示画面７ａの前面（前方）中央の進出位置へ向かって（互いに近接する方向に）ホームポジションから再び進出（移動）し、表示画面７ａの前面（前方）中央位置（進出位置（展開ポジション））において、左側可動役物１４Ｌの先端側に取り付けられた環形状の装飾部の半分となる左側装飾部と、右側可動役物１４Ｒの先端側に取り付けられた環形状の装飾部の半分となる右側装飾部と、が合体し、左側可動役物１４Ｌの左側装飾部と右側可動役物１４Ｒの右側装飾部とが環状を有する１つの装飾部材（合体役物）が形成される。このとき、３つの左装飾図柄８Ｌ、３つの右装飾図柄８Ｒ、中装飾図柄８Ｃは、表示画面７ａから消えるのに対して、当該変動アイコン９Ｃは、表示画面７ａに表示された状態が維持されている。

【１５７０】

左側可動役物１４Ｌの左側装飾部と右側可動役物１４Ｒの右側装飾部とが合体して環状を有する合体役物が形成されると、環状内に形成される円状領域と対応する画像表示装置７の表示画面７ａには、味方キャラクタＣＲＡが表示される。左側可動役物１４Ｌ、右側可動役物１４Ｒおよび円状領域に表示される味方キャラクタＣＲＡの出現により、大当たりである旨を遊技者に伝えることができるようになっている。

【１５７１】

味方キャラクタＣＲＡが表示画面７ａに表示されてから所定期間（例えば、３秒）だけ経過すると、味方キャラクタＣＲＡが表示画面７ａから消え、左側可動役物１４Ｌと右側可動役物１４Ｒとが互いに離間する方向へ向かって、左側可動役物１４Ｌが表示画面７ａの前面（前方）中央の進出位置から表示画面７ａの左側の退避位置（ホームポジション）へ向かって後退（移動）するとともに、右側可動役物１４Ｒが表示画面７ａの前面（前方）中央の進出位置から表示画面７ａの右側の退避位置（ホームポジション）へ向かって後退（移動）する。これにより、特定領域可変演出Ａが終了する。

【１５７２】
その後、図１３７（Ｍ）に示すように、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃおよび右装飾図柄８Ｒが通常時の大きさと比べて大きい（例えば、通常時の大きさと比べて、ふたまわり程度大きい）大きさとなって各変動領域の中央位置にそれぞれ配置され水平線上に数字「３」が並んで仮停止表示される。なお、このとき、中装飾図柄８Ｃが数字「３」と異なる数字で仮停止表示され、停止表示されると、はずれとなり、当該変動アイコン９Ｃが表示画面７ａから消える。そして、当該変動表示位置９Ｃｄ、保留表示位置９Ａｄ、保留アイコン９Ａが表示画面７ａに再び表示され、第１保留表示位置９Ａｄに表示されている保留アイコン９Ａが当該変動表示位置９Ｃｄへ移動して当該変動アイコン９Ｃとなると、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃおよび右装飾図柄８Ｒによる変動演出（変動表示）が行われる。

【１５７３】
図１３７（Ｍ）に続いて、その後、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃおよび右装飾図柄８Ｒが数字「３」で停止表示されると、大当たりとなり、当該変動アイコン９Ｃが表示画面７ａから消える。大当たり遊技（大当たり演出）が開始され、終了すると、当該変動表示位置９Ｃｄ、保留表示位置９Ａｄ、保留アイコン９Ａが表示画面７ａに再び表示され、第１保留表示位置９Ａｄに表示されている保留アイコン９Ａが当該変動表示位置９Ｃｄへ移動して当該変動アイコン９Ｃとなると、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃおよび右装飾図柄８Ｒによる変動演出（変動表示）が行われる。

【１５７４】
なお、図１３７（Ｈ）においてトリプルリーチが形成されたのち、クアドラプルリーチが形成される場合がある。この場合、左上方に仮停止表示された数字「３」の左装飾図柄８Ｌが円弧を描くように表示画面７ａの左辺中央上寄りへ向かって自身の変動領域から飛び出して移動開始すると、この左装飾図柄８Ｌの後方から数字「４」の左装飾図柄８Ｌが出現し、数字「４」の左装飾図柄８Ｌがその場に留まり仮停止表示され、左辺中央寄りに仮停止表示された数字「２」は左辺中央下寄りへ移動開始する。一方、右下方に仮停止表示された数字「３」の右装飾図柄８Ｒが円弧を描くように表示画面７ａの右辺中央下寄りへ向かって自身の変動領域から飛び出して移動開始すると、この右装飾図柄８Ｒの後方から数字「４」の右装飾図柄８Ｒが出現し、数字「４」の右装飾図柄８Ｒがその場に留まり仮停止表示され、右辺中央寄りに仮停止表示された数字「２」は右辺中央上寄りへ移動開始する。

【１５７５】
数字「３」の左装飾図柄８Ｌが自身の変動領域から飛び出して表示画面７ａの左辺中央上寄りへ移動完了して仮停止表示されると、数字「２」の左装飾図柄８Ｌが表示画面７ａの左辺中央下寄りへ移動完了して仮停止表示される。この状態では、左上方に仮停止表示された数字「４」の左装飾図柄８Ｌ、左辺中央上寄りに仮停止表示された数字「３」の左装飾図柄８Ｌ、左辺中央下寄りに仮停止表示された数字「２」の左装飾図柄８Ｌおよび左下方に仮停止表示された数字「１」の左装飾図柄８Ｌは、通常時の大きさと比べて小さく（例えば、ふたまわり半程度小さく）なっている。言い換えると、トリプルリーチとなったときと比べて小さくなっている。一方、数字「３」の右装飾図柄８Ｒが自身の変動領域から飛び出して表示画面７ａの右辺中央下寄りへ移動完了して仮停止表示されると、数字「２」の右装飾図柄８Ｒが表示画面７ａの右辺中央上寄りへ移動完了して仮停止表示される。この状態では、右下方に仮停止表示された数字「４」の右装飾図柄８Ｒ、右辺中央下寄りに仮停止表示された数字「３」の右装飾図柄８Ｒ、右辺中央上寄りに仮停止表示された数字「２」の右装飾図柄８Ｒおよび右上方に仮停止表示された数字「１」の右装飾図柄８Ｒは、通常時の大きさと比べて小さく（例えば、ふたまわり半程度小さく）なっている。言い換えると、トリプルリーチとなったときと比べて小さくなっている。これにより、左下方に仮停止表示された数字「１」の左装飾図柄８Ｌと右上方に仮停止表示された数字「１」の右装飾図柄８Ｒとによる第１右上がり線上に第１リーチが形成され、左上方に仮停止表示された数字「４」の左装飾図柄８Ｌと右下方に仮停止表示された数字「４」の右

装飾図柄８Ｒとによる第１右下がり線上に第２リーチが形成され、左辺中央下寄りに仮停止表示された数字「２」の左装飾図柄８Ｌと右辺中央上寄りに仮停止表示された数字「２」の右装飾図柄８Ｒとによる第２右上がり線上に第３リーチが形成され、左辺中央上寄りに仮停止表示された数字「３」の左装飾図柄８Ｌと右辺中央下寄りに仮停止表示された数字「３」の右装飾図柄８Ｒとによる第２右下がり線上に第４リーチが形成され、クアドラプルリーチとなる。

【１５７６】

このように、４つの左装飾図柄８Ｌと４つの右装飾図柄８Ｒとによりクアドラプルリーチが形成され、４つの左装飾図柄８Ｌと４つの右装飾図柄８Ｒとをそれぞれ頂点画像とすると、８つの頂点画像を結んだと八角形状の第４の特定領域が形成される。言い換えると、８つの頂点画像により囲まれる第４の特定領域が形成される。この第４の特定領域と上述したトリプルリーチにより形成される第３の特定領域との大きさを比べると、仮停止表示された数字「３」の左装飾図柄８Ｌが円弧を描くように表示画面７ａの左辺中央上寄りへ向かって自身の変動領域から飛び出して移動開始し、この左装飾図柄８Ｌの後方から数字「４」の左装飾図柄８Ｌが出現し、左辺中央寄りに仮停止表示された数字「２」は左辺中央下寄りへ移動開始し、数字「４」の左装飾図柄８Ｌがその場に留まり仮停止表示されるし、一方、仮停止表示された数字「３」の右装飾図柄８Ｒが円弧を描くように表示画面７ａの右辺中央下寄りへ向かって自身の変動領域から飛び出して移動開始し、この右装飾図柄８Ｒの後方から数字「３」の右装飾図柄８Ｒが出現し、右辺中央寄りに仮停止表示された数字「２」は右辺中央上寄りへ移動開始し、数字「４」の右装飾図柄８Ｒがその場に留まり仮停止表示されるため、第４の特定領域の大きさが第３の特定領域の大きさと比べて大きくなっている。つまり、ダブルリーチにより形成される第１の特定領域（第２の特定領域）、トリプルリーチにより形成される第３の特定領域、そしてクアドラプルリーチにより形成される第４の特定領域という順番で大きさが大きくなっている。

【１５７７】

当たりの期待度は、ダブルリーチ、トリプルリーチ、そしてクアドラプルリーチという順番で高くなっている。言い換えると、ダブルリーチでは４つの頂点画像、トリプルリーチでは６つの頂点画像、クアドラプルリーチでは、８つの頂点画像となっているため、頂点画像の数が増えるほど、当たりの期待度が高くなる。

【１５７８】

なお、クアドラプルリーチにより形成される第４の特定領域においても、図１３７（Ｉ）～（Ｋ）に示した中装飾図柄８Ｃによる変動演出（変動表示）が行われ、図１３７（Ｌ）に示した左側可動役物１４Ｌと右側可動役物１４Ｒとよる演出が行われる。

【１５７９】

［特定領域可変演出Ｂ］

次に、特定領域可変演出Ｂについて図１３８を参照して説明する。図１３８は、特定領域可変演出Ｂを説明するための図である。特定領域可変演出Ｂは、装飾図柄による変動演出中（変動表示中）において行われるものである。

【１５８０】

まず、図１３８（Ａ）に示すように、画像表示装置７の表示画面７ａには、立体画像の左装飾図柄８Ｌ、立体画像の中装飾図柄８Ｃ、立体画像の右装飾図柄８Ｒが、表示画面７ａの上側から下側までに亘るそれぞれの各変動領域において、リールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「１」～数字「９」）の変動演出（変動表示）が開始される。

【１５８１】

装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。なお、装飾図柄は、仮停止表示された状態で

は、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。
【１５８２】
第１特図保留の消化として現在変動中の左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒに対応する当該変動アイコン９Ｃは、画像表示装置７の表示画面７ａの下側中央に表示されている当該変動表示位置９Ｃｄ（矩形画像の上）に表示される。当該変動表示位置９Ｃｄの左側における表示画面７ａの領域には、第１特図保留として保留表示エリアが設けられている。この保留表示エリアには、４つの保留表示位置９Ａｄ（矩形画像の上）に保留アイコンがそれぞれ表示可能とされ最大で４つの保留アイコンをストックすることができるようになっている。４つの保留表示位置９Ａｄは、当該変動表示位置９Ｃｄに近い位置から表示画面７ａの左辺へ向かって、第１保留表示位置９Ａｄ、第２保留表示位置９Ａｄ、第３保留表示位置９Ａｄ、そして第４保留表示位置９Ａｄという順番で表示画面７ａの下辺に沿って直線状に整列配置され表示される。
【１５８３】
ここでは、当該変動表示位置９Ｃｄには、白い球状の当該変動アイコン９Ｃが表示され、第１保留表示位置９Ａｄには白い球状の保留アイコン９Ａが表示され、第２保留表示位置９Ａｄ～第４保留表示位置９Ａｄには、保留アイコンが表示されていない。つまり、保留アイコンが消化されずにストックされたものが１つだけ存在している状態となっている。なお、以下の説明では、説明の便宜上、第１始動口２０および第２始動口２１へ遊技球が入球しない場合を前提とする。
【１５８４】
また、装飾図柄の変動演出（変動表示）において画像表示装置７の表示画面７ａの下側に表示されている、第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留に対応する保留アイコン９Ａ、第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留に対応する保留アイコン９Ｂのほかに、第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留と第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留とをそれぞれ図示しない数字として画像表示装置７の表示画面７ａの中央上側に配置されて表示されている。第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留の数を青色数字で左側、第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留の数を赤色数字で右側に互いに離間した状態で表示画面７ａの中央上側に配置されて常に表示されている。これらの数字は、保留球の数を数値として表示されるため、表示画面７ａに表示される各種背景画像、各種装飾用画像に紛れて判別が困難となり難くすることができ、直感的にわかりやすい。なお、これらの数字は、表示画面７ａの最前面側に配置され、他の画像が表示画面７ａの最前面に対して後方に配置されて表示されるため、他の画像により視認性が阻害されないようになっている。
【１５８５】
ここで、保留アイコン９Ａおよび当該変動アイコン９Ｃ（以下、単に「アイコン」という場合がある。）について簡単に説明すると、形状や色の違いにより、アイコンに対応する抽選時の当たりの期待度の違いを表している。例えば、黄色（ゴールド）の星形のアイコン、黒い球状のアイコン、笑顔球体のアイコン、白い球状のアイコンという４つのアイコンのうち、黄色（ゴールド）の星形のアイコンが最も当たりの期待度が高く、黒い球状のアイコンが２番目に当たりの期待度が高く、笑顔球体のアイコンが３番目に当たりの期待度が高く、白い球状のアイコンが最も当たりの期待度が低いものとなっている。笑顔球体のアイコンには、さらに、例えば青色→緑色→赤色→ゴールド（黄色）→七色（レインボー（大当たり濃厚））という順番で大当たりとなる期待度が高く設定されている。
【１５８６】
図１３８（Ａ）において装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、その後、図１３８（Ｂ）に示すように、表示画面７ａの周囲から表示画面７ａ内へ侵入する表示態様で丸形状を有する演出画像ＥＧ（以下、「丸型演出画像ＥＧ」という。）が３つ出現し、表示画面７ａの右側に相互に重ならないように配置されて仮停止表示される。
【１５８７】
そして、３つの丸型演出画像ＥＧは、３つの丸型演出画像ＥＧが配置された位置はその

まま維持され、隣の丸型演出画像ＥＧの位置へ向かって反時計回りに所定回数（例えば、２回～３回）だけそれぞれ移動開始し、図１３８（Ｃ）に示すように、３つの丸型演出画像ＥＧを頂点画像とし、３つの頂点画像を結んだ直線ＲＧを形成し、３つの丸型演出画像ＥＧが所定回数だけ移動完了して仮停止表示されると、３つの丸型演出画像ＥＧが一度だけ一斉に発光する。これにより、３つの丸型演出画像ＥＧの頂点画像を結んだ３つの直線ＲＧにより三角形状を有する第１の特定領域が形成される。

【１５８８】

第１の特定領域には、３つの丸型演出画像ＥＧが一斉に発光する直前に、味方キャラクタＣＲＡが不明瞭な画像（焦点が合っていない画像（ピンボケした画像））となって出現する。直線ＲＧは、青色を有しており、明瞭な画像（焦点が合った画像（ピンボケしていない画像））とする場合には、第１の特定領域の内側と外側との境界線をわかりやすくすることができる。これに対して、直線ＲＧは、青色を有しており、不明瞭な画像（焦点が合っていない画像（ピンボケした画像））とする場合には、不明瞭な画像である直線ＲＧから第１の特定領域内へ何らかの影響が働いている表示態様を実現することができる。

【１５８９】

その後、３つの丸型演出画像ＥＧが表示画面７ａから消えると、不明瞭な画像である味方キャラクタＣＲＡと３つの直線ＲＧとが徐々に表示画面７ａから消えて第１の特定領域がなくなる。

【１５９０】

続いて、図１３８（Ｄ）に示すように、表示画面７ａの周囲から表示画面７ａ内へ侵入する表示態様で三角形状を有する演出画像ＥＧ（以下、「三角型演出画像ＥＧ」という。）が４つ出現し、表示画面７ａの右側に相互に重ならないように配置されて仮停止表示される。三角型演出画像ＥＧの大きさは、丸型演出画像ＥＧの大きさと比べて大きくなっており、遊技者に対して当たりへの期待感を高めることに寄与することができる。

【１５９１】

そして、４つの三角型演出画像ＥＧは、４つの三角型演出画像ＥＧが配置された位置はそのまま維持され、隣の三角型演出画像ＥＧの位置へ向かって今度は時計回りに所定回数（例えば、２回～３回）だけそれぞれ移動開始し、図１３８（Ｅ）に示すように、４つの三角型演出画像ＥＧを頂点画像とし、４つの頂点画像を結んだ直線ＲＧを形成し、４つの三角型演出画像ＥＧが所定回数だけ移動完了して仮停止表示されると、４つの三角型演出画像ＥＧが一度だけ一斉に発光する。これにより、４つの三角型演出画像ＥＧの頂点画像を結んだ４つの直線ＲＧにより四角形状を有する第２の特定領域が形成される。第２の特定領域の大きさは、図１３８（Ｃ）において形成された第１の特定領域の大きさと比べて大きくなっている。この点においても、遊技者に対して当たりへの期待感を高めることに寄与することができる。

【１５９２】

第２の特定領域には、４つの三角型演出画像ＥＧが一斉に発光する直前に、再び、味方キャラクタＣＲＡが不明瞭な画像（焦点が合っていない画像（ピンボケした画像））となって出現する。直線ＲＧは、緑色を有しており、明瞭な画像（焦点が合った画像（ピンボケしていない画像））とする場合には、第２の特定領域の内側と外側との境界線をわかりやすくすることができる。これに対して、直線ＲＧは、緑色を有しており、不明瞭な画像（焦点が合っていない画像（ピンボケした画像））とする場合には、不明瞭な画像である直線ＲＧから第２の特定領域内へ何らかの影響が働いている表示態様を実現することができる。直線ＲＧの色を図１３８（Ｃ）における青色と異なり緑色とする点においても、遊技者に対して当たりへの期待感を高めることに寄与することができる。

【１５９３】

その後、４つの三角型演出画像ＥＧが表示画面７ａから消えると、不明瞭な画像である味方キャラクタＣＲＡと４つの直線ＲＧとが徐々に表示画面７ａから消えて第２の特定領域がなくなる。

【１５９４】

続いて、図１３８（Ｆ）に示すように、表示画面７ａの周囲から表示画面７ａ内へ侵入する表示態様で四角形状を有する演出画像ＥＧ（以下、「四角型演出画像ＥＧ」という。）が５つ出現し、表示画面７ａの中央に相互に重ならないように配置されて仮停止表示される。四角型演出画像ＥＧの大きさは、三角型演出画像ＥＧの大きさと比べて大きくなっており、遊技者に対して当たりへの期待感をより高めることに寄与することができる。

【１５９５】

そして、５つの四角型演出画像ＥＧは、５つの四角型演出画像ＥＧが配置された位置はそのまま維持され、隣の四角型演出画像ＥＧの位置へ向かって今度は反時計回りに所定回数（例えば、２回～３回）だけそれぞれ移動開始し、図１３８（Ｇ）に示すように、５つの四角型演出画像ＥＧを頂点画像とし、５つの頂点画像を結んだ直線ＲＧを形成し、５つの四角型演出画像ＥＧが所定回数だけ移動完了して仮停止表示されると、５つの四角型演出画像ＥＧが一度だけ一斉に発光する。これにより、５つの四角型演出画像ＥＧの頂点画像を結んだ５つの直線ＲＧにより五角形状を有する第３の特定領域が形成される。第３の特定領域の大きさは、図１３８（Ｅ）において形成された第２の特定領域の大きさと比べて大きくなっている。この点においても、遊技者に対して当たりへの期待感をより高めることに寄与することができる。

【１５９６】

本実施形態では、図１３８（Ｂ），（Ｃ）では３つの頂点画像、図１３８（Ｄ），（Ｅ）では４つの頂点画像、図１３８（Ｆ），（Ｇ）では５つの頂点画像となっており、頂点画像の数が増えるほど、第１の特定領域～第３の特定領域の大きさが大きくなっている。

【１５９７】

第３の特定領域には、５つの四角型演出画像ＥＧが一斉に発光する直前に、再び、味方キャラクタＣＲＡが不明瞭な画像（焦点が合っていない画像（ピンボケした画像））となって出現する。直線ＲＧは、赤色を有しており、明瞭な画像（焦点が合った画像（ピンボケしていない画像））とする場合には、第３の特定領域の内側と外側との境界線をわかりやすくすることができる。これに対して、直線ＲＧは、緑色を有しており、不明瞭な画像（焦点が合っていない画像（ピンボケした画像））とする場合には、不明瞭な画像である直線ＲＧから第３の特定領域内へ何らかの影響が働いている表示態様を実現することができる。直線ＲＧの色を図１３８（Ｅ）における緑色と異なり赤色とする点においても、遊技者に対して当たりへの期待感をより高めることに寄与することができる。

【１５９８】

その後、５つの四角型演出画像ＥＧが表示画面７ａから消えると、不明瞭な画像である味方キャラクタＣＲＡと５つの直線ＲＧとが徐々に表示画面７ａから消えて第３の特定領域がなくなる。これにより、特定領域可変演出Ｂが終了する。

【１５９９】

その後、図１３８（Ｈ）に示すように、左装飾図柄８Ｌが数字「６」で停止表示され、中装飾図柄８Ｃが数字「３」で停止表示され、右装飾図柄８Ｒが数字「５」で停止表示され、はずれとなり、当該変動アイコン９Ｃが表示画面７ａから消える。

【１６００】

［特定領域可変演出Ｃ］

次に、特定領域可変演出Ｃについて図１３９を参照して説明する。図１３９は、特定領域可変演出Ｃを説明するための図である。特定領域可変演出Ｃは、装飾図柄による変動演出中（変動表示中）において行われるものである。

【１６０１】

まず、図１３９（Ａ）に示すように、画像表示装置７の表示画面７ａには、立体画像の左装飾図柄８Ｌ、立体画像の中装飾図柄８Ｃ、立体画像の右装飾図柄８Ｒが、表示画面７ａの上側から下側までに亘るそれぞれの各変動領域において、リールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「１」～数字「９」）の変動演出（変動表示）が開始される。

【１６０２】

装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、停止表示された装飾図柄が低速から

徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。なお、装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。

【１６０３】

第１特図保留の消化として現在変動中の左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒに対応する当該変動アイコン９Ｃは、画像表示装置７の表示画面７ａの下側中央に表示されている当該変動表示位置９Ｃｄ（矩形画像の上）に表示される。当該変動表示位置９Ｃｄの左側における表示画面７ａの領域には、第１特図保留として保留表示エリアが設けられている。この保留表示エリアには、４つの保留表示位置９Ａｄ（矩形画像の上）に保留アイコンがそれぞれ表示可能とされ最大で４つの保留アイコンをストックすることができるようになっている。４つの保留表示位置９Ａｄは、当該変動表示位置９Ｃｄに近い位置から表示画面７ａの左辺へ向かって、第１保留表示位置９Ａｄ、第２保留表示位置９Ａｄ、第３保留表示位置９Ａｄ、そして第４保留表示位置９Ａｄという順番で表示画面７ａの下辺に沿って直線状に整列配置され表示される。

【１６０４】

ここでは、当該変動表示位置９Ｃｄには、白い球状の当該変動アイコン９Ｃが表示され、第１保留表示位置９Ａｄには白い球状の保留アイコン９Ａが表示され、第２保留表示位置９Ａｄ～第４保留表示位置９Ａｄには、保留アイコンが表示されていない。つまり、保留アイコンが消化されずにストックされたものが１つだけ存在している状態となっている。なお、以下の説明では、説明の便宜上、第１始動口２０および第２始動口２１へ遊技球が入球しない場合を前提とする。

【１６０５】

また、装飾図柄の変動演出（変動表示）において画像表示装置７の表示画面７ａの下側に表示されている、第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留に対応する保留アイコン９Ａ、第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留に対応する保留アイコン９Ｂのほかに、第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留と第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留とをそれぞれ図示しない数字として画像表示装置７の表示画面７ａの中央上側に配置されて表示されている。第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留の数を青色数字で左側、第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留の数を赤色数字で右側に互いに離間した状態で表示画面７ａの中央上側に配置されて常に表示されている。これらの数字は、保留球の数を数値として表示されるため、表示画面７ａに表示される各種背景画像、各種装飾用画像に紛れて判別が困難となり難くすることができ、直感的にわかりやすい。なお、これらの数字は、表示画面７ａの最前面側に配置され、他の画像が表示画面７ａの最前面に対して後方に配置されて表示されるため、他の画像により視認性が阻害されないようになっている。

【１６０６】

ここで、保留アイコン９Ａおよび当該変動アイコン９Ｃ（以下、単に「アイコン」という場合がある。）について簡単に説明すると、形状や色の違いにより、アイコンに対応する抽選時の当たりの期待度の違いを表している。例えば、黄色（ゴールド）の星形のアイコン、黒い球状のアイコン、笑顔球体のアイコン、白い球状のアイコンという４つのアイコンのうち、黄色（ゴールド）の星形のアイコンが最も当たりの期待度が高く、黒い球状のアイコンが２番目に当たりの期待度が高く、笑顔球体のアイコンが３番目に当たりの期待度が高く、白い球状のアイコンが最も当たりの期待度が低いものとなっている。笑顔球体のアイコンには、さらに、例えば青色→緑色→赤色→ゴールド（黄色）→七色（レインボー（大当たり濃厚））という順番で大当たりとなる期待度が高く設定されている。

【１６０７】

図１３９（Ａ）において装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、その後、図

１３９（Ｂ）に示すように、表示画面７ａの周囲から表示画面７ａ内へ侵入する表示態様で丸形状を有する演出画像ＥＧ（以下、「丸型演出画像ＥＧ」という。）が３つ出現し、表示画面７ａの右側に相互に重ならないように配置されて仮停止表示される。

【１６０８】

そして、３つの丸型演出画像ＥＧは、３つの丸型演出画像ＥＧが配置された位置はそのまま維持され、隣の丸型演出画像ＥＧの位置へ向かって反時計回りに所定回数（例えば、２回～３回）だけそれぞれ移動開始し、図１３９（Ｃ）に示すように、３つの丸型演出画像ＥＧを頂点画像とし、３つの頂点画像を結んだ直線ＲＧを形成し、３つの丸型演出画像ＥＧが所定回数だけ移動完了して仮停止表示されると、３つの丸型演出画像ＥＧが一度だけ一斉に発光する。これにより、３つの丸型演出画像ＥＧの頂点画像を結んだ３つの直線ＲＧにより三角形状を有する第１の特定領域が形成される。

【１６０９】

第１の特定領域には、３つの丸型演出画像ＥＧが一斉に発光する直前に、味方キャラクタＣＲＡが不明瞭な画像（焦点が合っていない画像（ピンボケした画像））となって出現する。直線ＲＧは、青色を有しており、明瞭な画像（焦点が合った画像（ピンボケしていない画像））とする場合には、第１の特定領域の内側と外側との境界線をわかりやすくすることができる。これに対して、直線ＲＧは、青色を有しており、不明瞭な画像（焦点が合っていない画像（ピンボケした画像））とする場合には、不明瞭な画像である直線ＲＧから第１の特定領域内へ何らかの影響が働いている表示態様を実現することができる。

【１６１０】

その後、３つの丸型演出画像ＥＧが表示画面７ａから消えると、不明瞭な画像である味方キャラクタＣＲＡと３つの直線ＲＧとが徐々に表示画面７ａから消えて第１の特定領域がなくなる。

【１６１１】

続いて、図１３９（Ｄ）に示すように、表示画面７ａの周囲から表示画面７ａ内へ侵入する表示態様で三角形状を有する演出画像ＥＧ（以下、「三角型演出画像ＥＧ」という。）が４つ出現し、表示画面７ａの右側に相互に重ならないように配置されて仮停止表示される。三角型演出画像ＥＧの大きさは、丸型演出画像ＥＧの大きさと比べて大きくなっており、遊技者に対して当たりへの期待感を高めることに寄与することができる。

【１６１２】

そして、４つの三角型演出画像ＥＧは、４つの三角型演出画像ＥＧが配置された位置はそのまま維持され、隣の三角型演出画像ＥＧの位置へ向かって今度は時計回りに所定回数（例えば、２回～３回）だけそれぞれ移動開始し、図１３９（Ｅ）に示すように、４つの三角型演出画像ＥＧを頂点画像とし、４つの頂点画像を結んだ直線ＲＧを形成し、４つの三角型演出画像ＥＧが所定回数だけ移動完了して仮停止表示されると、４つの三角型演出画像ＥＧが一度だけ一斉に発光する。これにより、４つの三角型演出画像ＥＧの頂点画像を結んだ４つの直線ＲＧにより四角形状を有する第２の特定領域が形成される。第２の特定領域の大きさは、図１３９（Ｃ）において形成された第１の特定領域の大きさと比べて大きくなっている。この点においても、遊技者に対して当たりへの期待感を高めることに寄与することができる。

【１６１３】

第２の特定領域には、４つの三角型演出画像ＥＧが一斉に発光する直前に、再び、味方キャラクタＣＲＡが不明瞭な画像（焦点が合っていない画像（ピンボケした画像））となって出現する。直線ＲＧは、緑色を有しており、明瞭な画像（焦点が合った画像（ピンボケしていない画像））とする場合には、第２の特定領域の内側と外側との境界線をわかりやすくすることができる。これに対して、直線ＲＧは、緑色を有しており、不明瞭な画像（焦点が合っていない画像（ピンボケした画像））とする場合には、不明瞭な画像である直線ＲＧから第２の特定領域内へ何らかの影響が働いている表示態様を実現することができる。直線ＲＧの色を図１３９（Ｃ）における青色と異なり緑色とする点においても、遊技者に対して当たりへの期待感を高めることに寄与することができる。

【１６１４】
その後、４つの三角型演出画像ＥＧが表示画面７ａから消えると、不明瞭な画像である味方キャラクタＣＲＡと４つの直線ＲＧとが徐々に表示画面７ａから消えて第２の特定領域がなくなる。
【１６１５】
続いて、図１３９（Ｆ）に示すように、表示画面７ａの周囲から表示画面７ａ内へ侵入する表示態様で四角形状を有する演出画像ＥＧ（以下、「四角型演出画像ＥＧ」という。）が５つ出現し、表示画面７ａの中央に相互に重ならないように配置されて仮停止表示される。四角型演出画像ＥＧの大きさは、三角型演出画像ＥＧの大きさと比べて大きくなっており、遊技者に対して当たりへの期待感をより高めることに寄与することができる。
【１６１６】
そして、５つの四角型演出画像ＥＧは、５つの四角型演出画像ＥＧが配置された位置はそのまま維持され、隣の四角型演出画像ＥＧの位置へ向かって今度は反時計回りに所定回数（例えば、２回～３回）だけそれぞれ移動開始し、図１３９（Ｇ）に示すように、５つの四角型演出画像ＥＧを頂点画像とし、５つの頂点画像を結んだ直線ＲＧを形成し、５つの四角型演出画像ＥＧが所定回数だけ移動完了して仮停止表示されると、５つの四角型演出画像ＥＧが一度だけ一斉に発光する。これにより、５つの四角型演出画像ＥＧの頂点画像を結んだ５つの直線ＲＧにより五角形状を有する第３の特定領域が形成される。第３の特定領域の大きさは、図１３９（Ｅ）において形成された第２の特定領域の大きさと比べて大きくなっている。この点においても、遊技者に対して当たりへの期待感をより高めることに寄与することができる。
【１６１７】
本実施形態では、図１３９（Ｂ），（Ｃ）では３つの頂点画像、図１３９（Ｄ），（Ｅ）では４つの頂点画像、図１３９（Ｆ），（Ｇ）では５つの頂点画像となっており、頂点画像の数が増えるほど、第１の特定領域～第３の特定領域の大きさが大きくなっている。
【１６１８】
第３の特定領域には、５つの四角型演出画像ＥＧが一斉に発光する直前に、再び、味方キャラクタＣＲＡが不明瞭な画像（焦点が合っていない画像（ピンボケした画像））となって出現する。直線ＲＧは、赤色を有しており、明瞭な画像（焦点が合った画像（ピンボケしていない画像））とする場合には、第３の特定領域の内側と外側との境界線をわかりやすくすることができる。これに対して、直線ＲＧは、緑色を有しており、不明瞭な画像（焦点が合っていない画像（ピンボケした画像））とする場合には、不明瞭な画像である直線ＲＧから第３の特定領域内へ何らかの影響が働いている表示態様を実現することができる。直線ＲＧの色を図１３９（Ｅ）における緑色と異なり赤色とする点においても、遊技者に対して当たりへの期待感をより高めることに寄与することができる。
【１６１９】
その後、５つの四角型演出画像ＥＧが表示画面７ａから単純に消えるのではなく、表示画面７ａの外側へ向かって四方八方に飛び去る動作により直線ＲＧの長さや向きが変わり第３の特定領域の形状が変化する。５つの四角型演出画像ＥＧが飛び去ると、図１３９（Ｈ）に示すように、第３の特定領域を形成していた５つの直線ＲＧが１つのほぼ円形状（円形状と類似した形状）の線ＲＧへ変化し、ほぼ円形状（円形状と類似した形状）を有する第４の特定領域が形成される。第４の特定領域の大きさは、図１３９（Ｇ）において形成された第３の特定領域の大きさと比べて大きくなっており、遊技者に対して当たりへの期待感をさらに高めることに寄与することができる。
【１６２０】
第４の特定領域には、味方キャラクタＣＲＡが明瞭な画像（焦点が合った画像（ピンボケしていない画像））となって出現する。直線ＲＧの色は、そのまま継承されて赤色となっているが、黄色（ゴールド）を有するものとしてもよい。こうすれば、遊技者に対して当たりへの期待感をさらに高めることに寄与することができる。
【１６２１】

その後、明瞭な画像である味方キャラクタＣＲＡと、ほぼ円形状（円形状と類似した形状）の線ＲＧと、が徐々に表示画面７ａから消えて第４の特定領域がなくなり、図１３９（Ｉ）に示すように、左装飾図柄８Ｌが数字「６」で仮停止表示され、右装飾図柄が数字「１」で仮停止表示されるまえに、四方八方に飛び去った５つの四角型演出画像ＥＧのうち一の四角型演出画像ＥＧが大きくなって（図１３９（Ｆ），（Ｇ）に表示されたときと比べて約４倍程度の大きさとなって）表示画面７ａの上辺中央寄りに出現する。そして、右装飾図柄８Ｒが数字「１」で仮停止表示されると、四角型演出画像ＥＧから右装飾図柄８Ｒに対して稲妻が発せられ、右装飾図柄８Ｒが強制的に変動演出（変動表示）されて数字「６」で仮停止表示され、リーチが形成される。これにより、特定領域可変演出Ｃが終了する。

【１６２２】

その後、図１３９（Ｋ）に示すように、バトル演出が開始される。バトル演出では、２つのキャラクタ（味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢ）が戦う演出であり、大当たりの期待度が高い演出となっている。なお、バトル演出では、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒ、当該変動表示位置９Ｃｄ、保留表示位置９Ａｄ、保留アイコン９Ａが表示画面７ａから消えて当該変動アイコン９Ｃが表示された状態が維持される。バトル演出が行われているときに、味方キャラクタＣＲＡの剣が振り下ろされて白い球状の当該変動アイコン９Ｃから黄色（ゴールド）の星形の当該変動アイコン９Ｃへ変化する。

【１６２３】

そして、図１３９（Ｌ）に示すように、表示画面７ａの中央において、左側可動役物１４Ｌと右側可動役物１４Ｒとがそれぞれ画像表示装置７の表示画面７ａの前面（前方）中央の進出位置へ向かって（互いに近接する方向に）ホームポジションから再び進出（移動）し、表示画面７ａの前面（前方）中央位置（進出位置（展開ポジション））において、左側可動役物１４Ｌの先端側に取り付けられた環形状の装飾部の半分となる左側装飾部と、右側可動役物１４Ｒの先端側に取り付けられた環形状の装飾部の半分となる右側装飾部と、が合体し、左側可動役物１４Ｌの左側装飾部と右側可動役物１４Ｒの右側装飾部とが環状を有する１つの装飾部材（合体役物）が形成される。このとき、当該変動アイコン９Ｃが表示画面７ａから消える。

【１６２４】

左側可動役物１４Ｌの左側装飾部と右側可動役物１４Ｒの右側装飾部とが合体して環状を有する合体役物が形成されると、環状内に形成される円状領域と対応する画像表示装置７の表示画面７ａには、味方キャラクタＣＲＡが表示される。左側可動役物１４Ｌ、右側可動役物１４Ｒおよび円状領域に表示される味方キャラクタＣＲＡの出現により、大当たりである旨を遊技者に伝えることができるようになっている。

【１６２５】

味方キャラクタＣＲＡが表示画面７ａに表示されてから所定期間（例えば、３秒）だけ経過すると、味方キャラクタＣＲＡが表示画面７ａから消え、左側可動役物１４Ｌと右側可動役物１４Ｒとが互いに離間する方向へ向かって、左側可動役物１４Ｌが表示画面７ａの前面（前方）中央の進出位置から表示画面７ａの左側の退避位置（ホームポジション）へ向かって後退（移動）するとともに、右側可動役物１４Ｒが表示画面７ａの前面（前方）中央の進出位置から表示画面７ａの右側の退避位置（ホームポジション）へ向かって後退（移動）する。

【１６２６】

その後、図１３９（Ｍ）に示すように、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃおよび右装飾図柄８Ｒが各変動領域の中央位置にそれぞれ配置され水平線上に数字「６」が並んで仮停止表示される。なお、このとき、中装飾図柄８Ｃが数字「６」と異なる数字で仮停止表示され、停止表示されると、はずれとなる。そして、当該変動表示位置９Ｃｄ、保留表示位置９Ａｄ、保留アイコン９Ａが表示画面７ａに再び表示され、第１保留表示位置９Ａｄに表示されている保留アイコン９Ａが当該変動表示位置９Ｃｄへ移動して当該変動アイコン

９Ｃとなると、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃおよび右装飾図柄８Ｒによる変動演出（変動表示）が行われる。

【１６２７】

図１３９（Ｍ）に続いて、その後、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃおよび右装飾図柄８Ｒが数字「６」で停止表示されると、大当たりとなる。大当たり遊技（大当たり演出）が開始され、終了すると、当該変動表示位置９Ｃｄ、保留表示位置９Ａｄ、保留アイコン９Ａが表示画面７ａに再び表示され、第１保留表示位置９Ａｄに表示されている保留アイコン９Ａが当該変動表示位置９Ｃｄへ移動して当該変動アイコン９Ｃとなると、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃおよび右装飾図柄８Ｒによる変動演出（変動表示）が行われる。

【１６２８】

［効果例］

以下に、特定領域可変演出の効果例を示す。

［効果１］

上記実施形態の遊技機１では、例えば、図１３７の特定領域可変演出Ａ、図１３８の特定領域可変演出Ｂ、図１３９の特定領域可変演出Ｃにおいて、複数種類の画像を表示可能な画像表示装置７（表示手段）を備え、複数の頂点画像（複数の第１演出画像）により囲まれる第１の特定領域～第３の特定領域（特定領域）において中装飾図柄８Ｃまたは味方キャラクタＣＲＡ（第２演出画像）を表示可能な第１の演出（特定領域可変演出Ａでは図１３７（Ｅ）～（Ｋ）、特定領域可変演出Ｂでは図１３８（Ｃ），（Ｅ），（Ｇ）、特定領域可変演出Ｃでは図１３９（Ｃ），（Ｅ），（Ｇ），（Ｈ））を実行することができるようになっている。この構成によれば、画像表示装置７（表示手段）にわざわざ複数の頂点画像（複数の第１演出画像）により囲まれた第１の特定領域～第３の特定領域（特定領域）を形成し、この形成した第１の特定領域～第３の特定領域（特定領域）において中装飾図柄８Ｃまたは味方キャラクタＣＲＡ（第２演出画像）を表示することにより、従来にない斬新は演出を遊技者に提供することができる。したがって、興趣の向上を図ることができる。

【１６２９】

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、例えば、図１３７の特定領域可変演出Ａ、図１３８の特定領域可変演出Ｂ、図１３９の特定領域可変演出Ｃにおいて、複数の頂点画像（複数の第１演出画像）の数が増えることで第１の特定領域～第３の特定領域（特定領域）の大きさが大きくなるようになっている。複数の頂点画像（複数の第１演出画像）の数が同一あっても、複数の頂点画像（複数の第１演出画像）が配置される位置が異なると、特定領域の大きさが小さくなったり、大きくなったりする場合がある。このため、複数の頂点画像（複数の第１演出画像）の数が増えても、特定領域の大きさが小さくなる場合があり、演出に対する期待感が低下するおそれがある。そこで、複数の頂点画像（複数の第１演出画像）の数が増えると、特定領域の大きさが大きくなるようにすることにより、演出に対する期待感の低下を抑制することに寄与することができる。

【１６３０】

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、例えば、図１３７の特定領域可変演出Ａ、図１３８の特定領域可変演出Ｂ、図１３９の特定領域可変演出Ｃにおいて、複数の頂点画像（複数の第１演出画像）の数が増えることで当たりの期待度が高くなるようになっている。この構成によれば、複数の頂点画像（複数の第１演出画像）の数を注目させることにより当たりの期待度をわかりやすく強調することができる。

【１６３１】

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、例えば、図１３７の特定領域可変演出Ａ、図１３８の特定領域可変演出Ｂ、図１３９の特定領域可変演出Ｃにおける第１の演出（特定領域可変演出Ａでは図１３７（Ｆ）～（Ｋ）、特定領域可変演出Ｂでは図１３８（Ｃ），（Ｅ），（

Ｇ）、特定領域可変演出Ｃでは図１３９（Ｃ），（Ｅ），（Ｇ））では、中装飾図柄８Ｃまたは味方キャラクタＣＲＡ（第２演出画像）を不明瞭（焦点が合っていない画像（ピンボケした画像））に第１の特定領域～第３の特定領域（特定領域）に表示することができるようになっている。この構成によれば、第１の特定領域～第３の特定領域（特定領域）に不明瞭な画像（焦点が合っていない画像（ピンボケした画像））として中装飾図柄８Ｃまたは味方キャラクタＣＲＡ（第２演出画像）を表示して注目させることができるため、遊技者は、不明瞭な画像がどのようなものかを想像することができるし、その後に他の演出が行われると、不明瞭な画像と他の演出との関連性または法則性を遊技者自身で見出すことができる。

【１６３２】

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、例えば、図１３７の特定領域可変演出Ａ、図１３９の特定領域可変演出Ｃにおける第１の演出（特定領域可変演出Ａでは図１３７（Ｈ）～（Ｋ）、特定領域可変演出Ｃでは図１３９（Ｈ））では、複数の頂点画像（複数の第１演出画像）により囲まれたあと、特定領域（特定領域可変演出Ａでは第３の特定領域、特定領域可変演出Ｃでは第４の特定領域）が円形状と類似する形状に形成されると、中装飾図柄８Ｃまたは味方キャラクタＣＲＡ（第２演出画像）を明瞭（焦点が合った画像（ピンボケしていない画像））に特定領域に表示することができるようになっている。この構成によれば、複数の頂点画像（複数の第１演出画像）により囲まれた特定領域が多角形の領域として形成されると、その後に、円形状と類似する形状に形成されるため、遊技者に対して、多角形による直線から滑らかな曲線への変化を注目させ、特定領域に表示される中装飾図柄８Ｃまたは味方キャラクタＣＲＡ（第２演出画像）の画像変化（例えば、不明瞭な画像（焦点が合っていない画像（ピンボケした画像））から明瞭な画像（焦点が合った画像（ピンボケしていない画像））への変化）を認識させやすくすることができる。

【１６３３】

［効果６］

上記実施形態の遊技機１では、例えば、図１３７の特定領域可変演出Ａ、図１３８の特定領域可変演出Ｂ、図１３９の特定領域可変演出Ｃにおける第１の演出（特定領域可変演出Ａでは図１３７（Ｅ），（Ｇ）、特定領域可変演出Ｂでは図１３８（Ｂ），（Ｄ），（Ｆ）、特定領域可変演出Ｃでは図１３９（Ｂ），（Ｄ），（Ｆ））では、複数の頂点画像（複数の第１演出画像）を、所定の方向に移動したあと、仮停止表示することができるようになっている。この構成によれば、複数の頂点画像（複数の第１演出画像）が出現したあとに、所定の方向に移動することで、複数の頂点画像（複数の第１演出画像）により囲まれる第１の特定領域～第３の特定領域（特定領域）を示唆することができる。

【１６３４】

［効果７］

上記実施形態の遊技機１では、例えば、図１３７の特定領域可変演出Ａ、図１３９の特定領域可変演出Ｃにおいて、画像表示装置７（表示手段）の手前側に出現可能な第１可動役物１４（可動体）を有し、第１の演出（特定領域可変演出Ａでは図１３７（Ｅ）～（Ｋ）、特定領域可変演出Ｃでは図１３９（Ｃ），（Ｅ），（Ｇ），（Ｈ））のあと、複数の頂点画像（複数の第１演出画像）および中装飾図柄８Ｃまたは味方キャラクタＣＲＡ（第２演出画像）を消して可動体を動作させる第２の演出（特定領域可変演出Ａでは図１３７（Ｌ）、特定領域可変演出Ｃでは図１３９（Ｌ））を実行することができるようになっている。この構成によれば、第１可動役物１４（可動体）の動作、つまり左側可動役物１４Ｌ、右側可動役物１４Ｒおよび円状領域に表示される味方キャラクタＣＲＡの出現により、大当たりである旨を遊技者に伝えることができる。

【１６３５】

［効果８］

上記実施形態の遊技機１では、例えば、図１３８の特定領域可変演出Ｂ、図１３９の特定領域可変演出Ｃにおける第１の演出（特定領域可変演出Ｂでは図１３８（Ｃ），（Ｅ）

，（Ｇ）、特定領域可変演出Ｃでは図１３９（（Ｃ），（Ｅ），（Ｇ））では、頂点画像（複数の第１演出画像）を結ぶ直線ＲＧ（線）を表示画面７ａに表示することができるようになっている。この構成によれば、頂点画像（複数の第１演出画像）を結ぶ直線ＲＧ（線）により形成される第１の特定領域～第３の特定領域（特定領域）をわかりやすく強調することができる。

【１６３６】

［効果９］

上記実施形態の遊技機１では、例えば、図１３８の特定領域可変演出Ｂ、図１３９の特定領域可変演出Ｃにおける第１の演出（特定領域可変演出Ｂでは図１３８（Ｄ）～（Ｇ）、特定領域可変演出Ｃでは図１３９（Ｂ）～（Ｇ））では、頂点画像（複数の第１演出画像）の数が増えることで多角形の角が増えるようになっている。特定領域可変演出Ｂにおける図１３８（Ｃ）では多角形の角が３つ、特定領域可変演出Ｂにおける図１３８（Ｅ）では多角形の角が４つ、特定領域可変演出Ｂにおける図１３８（Ｇ）では多角形の角が５つとなり、頂点画像（複数の第１演出画像）の数が増えることで多角形の角が増えている。また、特定領域可変演出Ｃにおける図１３９（Ｃ）では多角形の角が３つ、特定領域可変演出Ｃにおける図１３９（Ｅ）では多角形の角が４つ、特定領域可変演出Ｃにおける図１３９（Ｇ）では多角形の角が５つとなり、頂点画像（複数の第１演出画像）の数が増えることで多角形の角が増えている。この構成によれば、頂点画像（複数の第１演出画像）の数が増えることで多角形の角が増えるため、多角形の角の数を注目させることができる。

【１６３７】

［変形例］

以下に、特定領域可変演出の変形例を示す。

［変形例１］

図１３７の特定領域可変演出Ａ、図１３８の特定領域可変演出Ｂ、図１３９の特定領域可変演出Ｃでは、第１始動口２０に遊技球が入球したことに基づいて行われるものであった。言い換えると、いわゆる左打ちという遊技状態において行われるものであった。しかし、第２始動口２１に遊技球が入球したことに基づいて行われるようにしてもよい。言い換えると、いわゆる右打ちという遊技状態において行われるようにしてもよい。

【１６３８】

［変形例２］

図１３８の特定領域可変演出Ｂ、図１３９の特定領域可変演出Ｃにおける第１の演出（特定領域可変演出Ｂでは図１３８（Ｃ），（Ｅ），（Ｇ）、特定領域可変演出Ｃでは図１３９（Ｃ），（Ｅ），（Ｇ））では、味方キャラクタＣＲＡ（第２演出画像）を不明瞭（焦点が合っていない画像（ピンボケした画像））に第１の特定領域～第３の特定領域（特定領域）に表示していた。しかし、味方キャラクタＣＲＡに代えて、他の画像であってよい。例えば、敵キャラクタが複数存在する場合には、味方キャラクタＣＲＡと戦う敵キャラクタに設定されてちる当たりの期待度に基づいて、ステップアップする表示態様で第１の特定領域～第３の特定領域に順番に表示するようにしてもよい。また、味方キャラクタＣＲＡに代えて、当該変動アイコン９Ｃの変化させることができるアイコンの画像、保留アイコン９Ａを変化させることができるアイコンの画像、疑似連の発生を予告するアイコンの画像、予告演出の発生を予告するアイコンの画像であってもよい。こうすれば、演出のバリエーションをより増やすことができる。

【１６３９】

［変形例３］

図１３７の特定領域可変演出Ａ、図１３８の特定領域可変演出Ｂ、図１３９の特定領域可変演出Ｃにおける第１の演出（特定領域可変演出Ａでは図１３７（Ｆ）～（Ｋ）、特定領域可変演出Ｂでは図１３８（Ｃ），（Ｅ），（Ｇ）、特定領域可変演出Ｃでは図１３９（Ｃ），（Ｅ），（Ｇ））では、中装飾図柄８Ｃまたは味方キャラクタＣＲＡ（第２演出画像）を不明瞭（焦点が合っていない画像（ピンボケした画像））に第１の特定領域～第

３の特定領域（特定領域）に表示していた。しかし、中装飾図柄８Ｃまたは味方キャラクタＣＲＡ（第２演出画像）のうち特定部分を不明瞭（焦点が合っていない画像（ピンボケした画像））として他の部分を明瞭（焦点が合った画像（ピンボケしていない画像））としてもよい。また、サブ制御基板９０が独自に抽選を行い、当選した場合に中装飾図柄８Ｃまたは味方キャラクタＣＲＡ（第２演出画像）を明瞭なものとしてもよい。こうすれば、演出のバリエーションをより増やすことができる。

【１６４０】

［変形例４］

図１３７の特定領域可変演出Ａ、図１３９の特定領域可変演出Ｃにおける第１の演出（特定領域可変演出Ａでは図１３７（Ｈ）～（Ｋ）、特定領域可変演出Ｃでは図１３９（Ｈ））では、複数の頂点画像（複数の第１演出画像）により囲まれたあと、特定領域（特定領域可変演出Ａでは第３の特定領域、特定領域可変演出Ｃでは第４の特定領域）が円形状と類似する形状に形成されると、中装飾図柄８Ｃまたは味方キャラクタＣＲＡ（第２演出画像）を明瞭（焦点が合った画像（ピンボケしていない画像））に特定領域に表示していた。しかし、中装飾図柄８Ｃまたは味方キャラクタＣＲＡ（第２演出画像）のうち特定部分を不明瞭（焦点が合っていない画像（ピンボケした画像））として他の部分を明瞭（焦点が合った画像（ピンボケしていない画像））としてもよい。また、サブ制御基板９０が独自に抽選を行い、当選した場合に中装飾図柄８Ｃまたは味方キャラクタＣＲＡ（第２演出画像）を不明瞭なものとしてもよい。こうすれば、演出のバリエーションをより増やすことができる。

【１６４１】

［変形例５］

図１３７の特定領域可変演出Ａ、図１３８の特定領域可変演出Ｂ、図１３９の特定領域可変演出Ｃにおける第１の演出（特定領域可変演出Ａでは図１３７（Ｅ），（Ｇ）、特定領域可変演出Ｂでは図１３８（Ｂ），（Ｄ），（Ｆ）、特定領域可変演出Ｃでは図１３９（Ｂ），（Ｄ），（Ｆ））では、複数の頂点画像（複数の第１演出画像）を、所定の方向に移動したあと、仮停止表示していた。しかし、複数の頂点画像（複数の第１演出画像）を、所定の方向に移動せず、表示画面７ａに出現したあと、そのまま仮停止表示されてもよい。こうすれば、演出のバリエーションをより増やすことができる。予定の方向としては、一方向へ移動するものでもよいし、一方向へ移動して反対方向へ移動し直すようにしてもよいし、時計方向や反時計方向へ回転してもよいし（時計方向へ回転して反時計方向へ回転し直してもよいし、反時計方向へ回転して時計方向へ回転し直してもよいし）、ジグザグに移動してもよいし、これらを組み合わせたものであってもよい。なお、サブ制御基板９０が独自に抽選を行い、当選した場合に所定の方向に移動したあと、仮停止表示することもできるし、落選した場合にそのまま仮停止表示することもできる。

【１６４２】

［変形例６］

図１３７の特定領域可変演出Ａ、図１３８の特定領域可変演出Ｂ、図１３９の特定領域可変演出Ｃでは、画像表示装置７（表示手段）の手前側に出現可能な第１可動役物１４（可動体）を有し、第１の演出（特定領域可変演出Ａでは図１３７（Ｆ）～（Ｋ）、特定領域可変演出Ｃでは図１３９（Ｃ），（Ｅ），（Ｇ），（Ｈ））のあと、複数の頂点画像（複数の第１演出画像）および中装飾図柄８Ｃまたは味方キャラクタＣＲＡ（第２演出画像）を消して可動体を動作させる第２の演出（特定領域可変演出Ａでは図１３７（Ｌ）、特定領域可変演出Ｃでは図１３９（Ｌ））を実行していた。しかし、第１可動役物１４（可動体）は、画像表示装置７（表示手段）の手前側に出現するために、左側可動役物１４Ｌと右側可動役物１４Ｒとがそれぞれ画像表示装置７の表示画面７ａの前面（前方）中央の進出位置へ向かって（互いに近接する方向に）ホームポジションから進出（移動）しているときに、表示画面７ａの前面（前方）に出現せず、途中で再びホームポジションへ戻ってくるようにしてもよい。この場合、複数の頂点画像（複数の第１演出画像）および中装飾図柄８Ｃまたは味方キャラクタＣＲＡ（第２演出画像）が表示画面７ａから消えずに、

変動演出（変動表示）が進行することとなる。こうすれば、演出のバリエーションをより増やすことができる。

【１６４３】

［変形例７］

図１３７の特定領域可変演出Ａ、図１３８の特定領域可変演出Ｂ、図１３９の特定領域可変演出Ｃでは、第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留と第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留とをそれぞれ図示しない数字として画像表示装置７の表示画面７ａの中央上側に配置されて表示されていた。これらの数字は、保留球の数を数値として表示されるため、表示画面７ａに表示される各種背景画像、各種装飾用画像に紛れて判別が困難となり難くすることができ、直感的にわかりやすく、また、表示画面７ａの最前面側に配置され、他の画像が表示画面７ａの最前面に対して後方に配置されて表示されるため、他の画像により視認性が阻害されないようになっていた。本実施形態では、特定領域可変演出が開始されると、複数の頂点画像（複数の第１演出画像）が画像表示装置７の表示画面７ａに表示されていた。これにより、表示画面７ａの中央上側に配置されて表示される数字（保留球の数）を複数の頂点画像（複数の第１演出画像）の数として遊技者に誤解されるおそれがある。そこで、画像表示装置７の表示画面７ａに代えて、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のうち、いずれかのサブ表示画面（例えば、右サブ表示画面６４Ｒ））に、上述した保留球の数を数値として表示される数字を、表示するようにしてもよい。こうすれば、保留球の数を数値として表示される数字を、複数の頂点画像（複数の第１演出画像）の数として遊技者に誤解されるおそれがなくなるし、さらに、保留球の数を数値として表示される数字は、表示画面７ａに表示される各種背景画像、各種装飾用画像に紛れて判別が困難となり難くすることができ、直感的にわかりやすくすることができる。

【１６４４】

［変形例８］

図１３７の特定領域可変演出Ａ、図１３８の特定領域可変演出Ｂ、図１３９の特定領域可変演出Ｃでは、複数の頂点画像（複数の第１演出画像）である演出画像ＥＧは、平面画像であってもよいし、立体画像であってもよい。また、直線ＲＧは、平面画像であってもよいし、立体画像であってもよい。また、味方キャラクタＣＲＡ（第２演出画像）は、平面画像であってもよいし、立体画像であってもよい。また、これらの画像について、サブ制御基板９０が独自に抽選を行い、平面画像と立体画像とのうちいずれかを決定するようにしてもよい。こうすれば、演出のバリエーションをより増やすことができる。

【１６４５】

［変形例９］

図１３７の特定領域可変演出Ａ、図１３８の特定領域可変演出Ｂ、図１３９の特定領域可変演出Ｃにおける第１の演出（特定領域可変演出Ａでは図１３７（Ｆ）～（Ｋ）、特定領域可変演出Ｂでは図１３８（Ｃ），（Ｅ），（Ｇ）、特定領域可変演出Ｃでは図１３９（Ｃ），（Ｅ），（Ｇ））では、中装飾図柄８Ｃまたは味方キャラクタＣＲＡ（第２演出画像）を不明瞭（焦点が合っていない画像（ピンボケした画像））に第１の特定領域～第３の特定領域（特定領域）に表示していた。しかし、中装飾図柄８Ｃまたは味方キャラクタＣＲＡ（第２演出画像）を全く表示画面７ａに表示しないようにしてもよいし、中装飾図柄８Ｃまたは味方キャラクタＣＲＡ（第２演出画像）を所定期間（例えば、３秒）だけ表示画面７ａに表示しないようにしてもよい。また、サブ制御基板９０が独自に抽選を行って中装飾図柄８Ｃまたは味方キャラクタＣＲＡ（第２演出画像）の表示や非表示を決定してもよい。こうすれば、演出のバリエーションをより増やすことができる。

【１６４６】

［変形例１０］

図１３７の特定領域可変演出Ａ、図１３８の特定領域可変演出Ｂ、図１３９の特定領域可変演出Ｃでは、不明瞭な画像として、焦点が合っていない画像（ピンボケした画像）としていた。焦点が合っていない画像の表現方法として、波のように起伏して揺れ動いるよ

うなものであってもよいし、陽炎のようにもやもやと揺らめくようなものであってもよい。この場合、静止画でもよいし、動画でもよい。こうすれば、演出のバリエーションをより増やすことができる。

【１６４７】

［変形例１１］

図１３７の特定領域可変演出Ａ、図１３８の特定領域可変演出Ｂ、図１３９の特定領域可変演出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。

【１６４８】

［態様例］

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇［態様Ｄ６－１］

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、

複数の第１演出画像により囲まれる特定領域において第２演出画像を表示可能な第１の演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【１６４９】

◇［態様Ｄ６－２］

態様Ｄ６－１に記載の遊技機であって、

前記複数の第１演出画像の数が増えることで前記特定領域の大きさが大きくなる、

ことを特徴とする遊技機。

【１６５０】

◇［態様Ｄ６－３］

態様Ｄ６－１または態様Ｄ６－２に記載の遊技機であって、

前記複数の第１演出画像の数が増えることで当たりの期待度が高くなる、

ことを特徴とする遊技機。

【１６５１】

◇［態様Ｄ６－４］

態様Ｄ６－１から態様Ｄ６－３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第１の演出では、前記第２演出画像を不明瞭に前記特定領域に表示する場合がある、

ことを特徴とする遊技機。

【１６５２】

◇［態様Ｄ６－５］

態様Ｄ６－１から態様Ｄ６－４までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第１の演出では、前記複数の第１演出画像により囲まれたあと、前記特定領域が円形状と類似する形状に形成されると、前記第２演出画像を明瞭に前記特定領域に表示する場合がある、

ことを特徴とする遊技機。

【１６５３】

◇［態様Ｄ６－６］

態様Ｄ６－１から態様Ｄ６－５までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第１の演出では、前記複数の第１演出画像を、所定の方向に移動したあと、仮停止表示する場合がある、

ことを特徴とする遊技機。

【１６５４】

◇［態様Ｄ６－７］

態様Ｄ６－１から態様Ｄ６－６までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記表示手段の手前側に出現可能な可動体を有し、

前記第１の演出のあと、前記複数の第１演出画像および前記第２演出画像を消して前記

可動体を動作させる第２の演出を実行可能である、
ことを特徴とする遊技機。
【１６５５】
◇［態様Ｄ６－８］
態様Ｄ６－１から態様Ｄ６－７までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第１の演出では、前記複数の第１演出画像を結ぶ線を表示する、
ことを特徴とする遊技機。
【１６５６】
◇［態様Ｄ６－９］
態様Ｄ６－１から態様Ｄ６－８までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第１の演出では、前記複数の第１演出画像の数が増えることで多角形の角が増える、
ことを特徴とする遊技機。
【１６５７】
以下に図１４０～図１４２を用いて信頼度変更演出Ａ，Ｂについて説明する。図１４１および図１４２において、画像表示装置７の表示画面７ａの前面（前方）周囲に配置される例えば第１可動役物１４、第２可動役物１５、他の可動役物が図面の見易さから省略されている。
【１６５８】
この信頼度変更演出は、装飾図柄による変動演出中（変動表示中）において行われるものである。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信した各種コマンド（例えば、変動演出開始コマンド）を解析し、信頼度変更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画像表示装置７の表示画面７ａに画像を表示させる。
【１６５９】
ここでは、まず信頼度変更演出に登場する各キャラクタによる単独出現およびダブル出現における信頼度について説明し、信頼度変更演出Ａ、そして信頼度変更演出Ｂについて順番に説明する。
【１６６０】
［各キャラクタによる単独出現およびダブル出現における信頼度］
各キャラクタによる単独出現およびダブル出現における信頼度について図１４０を参照して説明する。図１４０は、各キャラクタによる単独出現およびダブル出現における信頼度を説明するための図である。
【１６６１】
信頼度変更演出では、当落結果が表示されたカードを覆う複数のバルーンに対して、単独で出現するキャラクタで撃破したり、単独で出現したキャラクタに加えてさらに特定キャラクタが出現してダブル（共同）で撃破したりするものであり、大当たりの期待度である信頼度はそれぞれ異なるようになっている。
【１６６２】
まず、「キャラクタ」には、バツマーク、丸マーク、四角マーク、ハートマーク、星マークなどの記号のほかに、バルーン、登場人物などを含むものであり、ここでは、第１グループに属するキャラクタとして、バツマーク、丸マーク、四角マーク、ハートマークおよび星マークであり、第１グループに属しないキャラクタとしてバルーンである。
【１６６３】
また、上述した単独で出現するキャラクタは、第１グループに属するキャラクタであり、バツマーク、丸マーク、三角マーク、四角マークおよびハートマークであり、星マークは単独で出現せず、特定キャラクタとして、単独で出現するキャラクタとダブル（共同）して複数のバルーン（第１グループに属しないキャラクタ）を撃破する。
【１６６４】
第１グループに属するキャラクタである、バツマーク、丸マーク、三角マーク、四角マ

ークおよびハートマークが単独出現する場合における信頼度（つまり、単独アタック時における信頼度）は、図１４０（Ａ）に示すように、バツマークが８％、丸マークが１６％、三角マークが１２％、四角マークが１５％、ハートマークが５０％となっており、ハートマークが単独で出現した場合には、すでに信頼度が５０％もある。

【１６６５】

第１グループに属するキャラクタである、バツマーク、丸マーク、三角マーク、四角マークおよびハートマークの単独出現に加えて、特定キャラクタである星マークによるダブル出現する場合における信頼度（つまり、ダブルアタック時における信頼度）は、図１４０（Ｂ）に示すように、バツマークが１８％（単独時から１０％アップ）、丸マークが２３％（単独時から７％アップ）、三角マークが４２％（単独時から３０％アップ）、四角マークが５５％（単独時から４０％アップ）、ハートマークが４７％（単独時から３％ダウン）となっている。特定キャラクタである星マークがダブル（共同）で出現する場合の方が単独で出現する場合と比べて信頼度が７％～４０％も高くなっている。

【１６６６】

これに対して、ハートマークのみ、特定キャラクタである星マークがダブル（共同）で出現する場合の方が単独で出現する場合と比べて信頼度が３％低くなっている。さらに、ハートマークが単独で出現する場合には、最も信頼度が高かく、四角マークが単独で出現する場合には、２番目に信頼度が高かったものの、特定キャラクタとのダブル（共同）で出現する場合には、四角マークと特定キャラクタである星マークとによる信頼度が最も高くなり、ハートマークと特定キャラクタである星マークとによる信頼度が２番目に高くなり、単独で出現する場合と、特定キャラクタとのダブル（共同）で出現する場合と、で信頼度が高い順位が逆転している。

【１６６７】

このように、バツマーク、丸マーク、三角マークおよび四角マークの単独出現に加えて、特定キャラクタである星マークがダブル（共同）で出現する場合には、バツマーク、丸マーク、三角マークおよび四角マークが単独で出現する場合と比べて信頼度が高くなるようになっており、例外的に、ハートマークのみ、特定キャラクタである星マークがダブル（共同）で出現する場合の方が単独で出現する場合と比べて信頼度が低くなっている。これにより、基本的には特定キャラクタである星マークが出現すると信頼度が高くなるため、遊技者は、特定キャラクタである星マークの出現で演出の信頼度アップを期待でき、さらに、バツマーク、丸マーク、三角マーク、四角マークおよびハートマークの単独出現と、特定キャラクタである星マークと、における期待度の関連性や法則性を自身で見出すことができることができる。

【１６６８】

［信頼度変更演出Ａ］

次に、信頼度変更演出Ａについて図１４１を参照して説明する。図１４１は、信頼度変更演出Ａを説明するための図である。信頼度変更演出Ａは、装飾図柄による変動演出中（変動表示中）において行われるものである。

【１６６９】

まず、図１４１（Ａ）に示すように、画像表示装置７の表示画面７ａには、立体画像の左装飾図柄８Ｌ、立体画像の中装飾図柄８Ｃ、立体画像の右装飾図柄８Ｒが、表示画面７ａの上側から下側までに亘るそれぞれの各変動領域において、リールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「１」～数字「９」）の変動演出（変動表示）が開始される。

【１６７０】

装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。なお、装飾図柄は、仮停止表示された状態で

は、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。

【１６７１】

第１特図保留の消化として現在変動中の左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒに対応する当該変動アイコン９Ｃは、画像表示装置７の表示画面７ａの下側中央に表示されている当該変動表示位置９Ｃｄ（矩形画像の上）に表示される。当該変動表示位置９Ｃｄの左側における表示画面７ａの領域には、第１特図保留として保留表示エリアが設けられている。この保留表示エリアには、４つの保留表示位置９Ａｄ（矩形画像の上）に保留アイコンがそれぞれ表示可能とされ最大で４つの保留アイコンをストックすることができるようになっている。４つの保留表示位置９Ａｄは、当該変動表示位置９Ｃｄに近い位置から表示画面７ａの左辺へ向かって、第１保留表示位置９Ａｄ、第２保留表示位置９Ａｄ、第３保留表示位置９Ａｄ、そして第４保留表示位置９Ａｄという順番で表示画面７ａの下辺に沿って直線状に整列配置され表示される。

【１６７２】

ここでは、当該変動表示位置９Ｃｄには、白い球状の当該変動アイコン９Ｃが表示され、第１保留表示位置９Ａｄには白い球状の保留アイコン９Ａが表示され、第２保留表示位置９Ａｄ～第４保留表示位置９Ａｄには、保留アイコンが表示されていない。つまり、保留アイコンが消化されずにストックされたものが１つだけ存在している状態となっている。なお、以下の説明では、説明の便宜上、第１始動口２０および第２始動口２１へ遊技球が入球しない場合を前提とする。

【１６７３】

また、装飾図柄の変動演出（変動表示）において画像表示装置７の表示画面７ａの下側に表示されている、第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留に対応する保留アイコン９Ａ、第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留に対応する保留アイコン９Ｂのほかに、第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留と第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留とをそれぞれ図示しない数字として画像表示装置７の表示画面７ａの中央上側に配置されて表示されている。第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留の数を青色数字で左側、第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留の数を赤色数字で右側に互いに離間した状態で表示画面７ａの中央上側に配置されて常に表示されている。これらの数字は、保留球の数を数値として表示されるため、表示画面７ａに表示される各種背景画像、各種装飾用画像に紛れて判別が困難となり難くすることができ、直感的にわかりやすい。なお、これらの数字は、表示画面７ａの最前面側に配置され、他の画像が表示画面７ａの最前面に対して後方に配置されて表示されるため、他の画像により視認性が阻害されないようになっている。

【１６７４】

ここで、保留アイコン９Ａおよび当該変動アイコン９Ｃ（以下、単に「アイコン」という場合がある。）について簡単に説明すると、形状や色の違いにより、アイコンに対応する抽選時の当たりの期待度の違いを表している。例えば、黄色（ゴールド）の星形のアイコン、黒い球状のアイコン、笑顔球体のアイコン、白い球状のアイコンという４つのアイコンのうち、黄色（ゴールド）の星形のアイコンが最も当たりの期待度が高く、黒い球状のアイコンが２番目に当たりの期待度が高く、笑顔球体のアイコンが３番目に当たりの期待度が高く、白い球状のアイコンが最も当たりの期待度が低いものとなっている。笑顔球体のアイコンには、さらに、例えば青色→緑色→赤色→ゴールド（黄色）→七色（レインボー（大当たり濃厚））という順番で大当たりとなる期待度が高く設定されている。

【１６７５】

図１４１（Ａ）において装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、その後、図示しないが、左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒが同一の図柄（例えば、数字「５」）で仮停止表示されリーチが形成される。そして、図１４１（Ｂ）に示すように、信頼度変更演出Ａが開始され、表示画面７ａの中央に第１グループに属するバツマークＧＺ１が表示されて単独で出現し、バツマークＧＺ１の右方に「バツマーク」というメッセージＭＳが表示される。このバツマークＧＺ１が単独で出現することにより図１４０（Ａ）で示し

た信頼度が８％となっている。このとき、変動演出中（変動表示中）の左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃおよび右装飾図柄８Ｒが表示画面７ａから消え、さらに、当該変動表示位置９Ｃｄ、保留表示位置９Ａｄおよび保留アイコン９Ａも表示画面７ａから消える。言い換えると、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒ、当該変動表示位置９Ｃｄ、保留表示位置９Ａｄ、当該変動アイコン９Ｃおよび保留アイコン９Ａのうち、当該変動アイコン９Ｃのみが表示画面７ａに表示された状態となる。なお、ここでは、当該変動アイコン９Ｃが白い球状のアイコンのままままであり、他のアイコンへの変化がない。

【１６７６】

その後、バツマークＧＺ１およびメッセージＭＳが表示画面７ａから消えると、図１４１（Ｃ）に示すように、表示画面７ａの中央において、ダブルアタックチャンスという文字を有するひし形形状を有するダブルアタックチャンスアイコンＴＧが閃光ＦＨを発し、かつ、点滅しながら後方から前方へ迫ってくる態様で表示されて出現する。このとき、閃光ＦＨは、当該変動アイコン９Ｃの後方に配置されて表示されるようになっており、当該変動アイコン９Ｃが閃光ＦＨにより覆われることがなく視認性が阻害されることがない。このダブルアタックチャンスアイコンＴＧは、バツマークＧＺ１に加えて、さらに、特定キャラクタである星マークの出現を示唆するものである。

【１６７７】

ダブルアタックチャンスアイコンＴＧが点滅しながら後方から前方へ迫ってくる途中で表示画面７ａから消えると、閃光ＦＨも表示画面７ａから消え、その後、図１４１（Ｄ）に示すように、左装飾図柄８Ｌが数字「５」で停止表示され、中装飾図柄８Ｃが数字「６」で停止表示され、右装飾図柄８Ｒが数字「５」で停止表示されることにより、はずれとなる。このとき、当該変動表示位置９Ｃｄ、保留表示位置９Ａｄ、保留アイコン９Ａが表示画面７ａに再び表示され、変動演出（変動表示）の終了に伴い当該変動アイコン９Ｃが表示画面７ａから消える。これにより、信頼度変更演出Ａが終了する。続いて、第１保留表示位置９Ａｄに表示されていた保留アイコン９Ａが当該変動表示位置９Ｃｄへ移動して当該変動アイコン９Ｃとなり、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃおよび右装飾図柄８Ｒによる変動演出（変動表示）が開始されることとなる。

【１６７８】

一方、図１４１（Ｃ）に続いて、ダブルアタックチャンスアイコンＴＧが点滅しながら後方から再前方まで迫ると、図１４１（Ｅ）に示すように、左側可動役物１４Ｌと右側可動役物１４Ｒとがそれぞれ画像表示装置７の表示画面７ａの前面（前方）中央の進出位置へ向かって（互いに近接する方向に）ホームポジションから進出（移動）し、表示画面７ａの前面（前方）中央位置（進出位置（展開ポジション））において、左側可動役物１４Ｌの先端側に取り付けられた環形状の装飾部の半分となる左側装飾部と、右側可動役物１４Ｒの先端側に取り付けられた環形状の装飾部の半分となる右側装飾部と、が合体し、左側可動役物１４Ｌの左側装飾部と右側可動役物１４Ｒの右側装飾部とが環状を有する１つの装飾部材（合体役物）が形成される。

【１６７９】

左側可動役物１４Ｌの左側装飾部と右側可動役物１４Ｒの右側装飾部とが合体して環状を有する合体役物が形成されると、環状内に形成される領域が円状を有する領域（以下、「円状領域」という。）となる。円状領域と対応する画像表示装置７の表示画面７ａには、笑顔画像が表示される。このとき、白い球状の当該変動アイコン９Ｃは、表示画面７ａから消える。

【１６８０】

笑顔画像が表示画面７ａに表示されてから第１の所定期間（例えば、３秒）だけ経過すると、笑顔画像が表示画面７ａから消え、左側可動役物１４Ｌと右側可動役物１４Ｒとが互いに離間する方向へ向かって、左側可動役物１４Ｌが表示画面７ａの前面（前方）中央の進出位置から表示画面７ａの左側の退避位置（ホームポジション）へ向かって後退（移動）するとともに、右側可動役物１４Ｒが表示画面７ａの前面（前方）中央の進出位置から表示画面７ａの右側の退避位置（ホームポジション）へ向かって後退（移動）する。

【１６８１】
そして、図１４１（Ｆ）に示すように、表示画面７ａの中央に第１グループに属する星マークＧＺ２が閃光ＦＨを発して表示されて出現し、星マークＧＺ２の右方に「星マーク」というメッセージＭＳが表示される。この星マークＧＺ２が出現することによりバツマークＧＺ１と星マークＧＺ２とのダブル（共同）となり、図１４０（Ｂ）で示した信頼度が１８％（単独時から１０％アップ）となっている。
【１６８２】
星マークＧＺ２が表示画面７ａに表示されてから第１の所定期間（例えば、３秒）と比べて長い第２の所定期間（例えば、５秒）だけ経過すると、図１４１（Ｇ）に示すように、表示画面７ａの左側に複数のバルーンＧＺ４が配置されて表示されることで出現する。このとき、表示画面７ａの右側に特定キャラクタである星マークＧＺ２が配置されて表示され、表示画面７ａの下側に信頼度を示す信頼度画像ＫＤＧが配置されて表示される。
【１６８３】
信頼度画像ＫＤＧは、バツマークＧＺ１と特定キャラクタである星マークＧＺ２とのダブル（共同）により、バルーンを撃破してカードに表示される当落結果が当たりとなる信頼度を示すものである。信頼度画像ＫＤＧは、この信頼度を５段階でランク付けて示唆するものであり、５つ白丸画像のうち、黒丸画像の数と、半分黒丸で半分白丸（以下、「半分黒丸」という。）と、により示唆する。ここでは、信頼度画像ＫＤＧとして、同図中に「期待度」と示しているが、「信頼度」を意味し、黒丸画像が３つであり、期待度（信頼後）が、５段階のうち、レベル３であること示唆している。
【１６８４】
続いて、まず特定キャラクタである星マークＧＺ２から複数のバルーンＧＺ４へ向かって稲妻を発して撃破開始すると、図１４１（Ｈ）に示すように、バツマークＧＺ１も複数のバルーンＧＺ４へ向かって稲妻を発して撃破開始する。
【１６８５】
複数のバルーンＧＺ４が撃破され、爆風による煙が徐々に消えてカードが現れ、カードに表示された当落結果が当たりであるときには、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃおよび右装飾図柄８Ｒが同一の図柄（数字「５」）で停止表示され、大当たりとなる。これにより、信頼度変更演出Ａが終了する。その後、大当たり遊技（大当たり演出）が開始される。大当たり遊技（大当たり演出）が終了すると、当該変動表示位置９Ｃｄ、保留表示位置９Ａｄ、保留アイコン９Ａが表示画面７ａに再び表示され、変動演出（変動表示）の終了に伴い当該変動アイコン９Ｃが表示画面７ａから消える。続いて、第１保留表示位置９Ａｄに表示されていた保留アイコン９Ａが当該変動表示位置９Ｃｄへ移動して当該変動アイコン９Ｃとなり、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃおよび右装飾図柄８Ｒによる変動演出（変動表示）が開始されることとなる。
【１６８６】
これに対して、カードに表示された当落結果がはずれであるときには、左装飾図柄８Ｌが数字「５」で停止表示され、中装飾図柄８Ｃが数字「６」で停止表示され、右装飾図柄８Ｒが数字「５」で停止表示されることにより、はずれとなる。このとき、当該変動表示位置９Ｃｄ、保留表示位置９Ａｄ、保留アイコン９Ａが表示画面７ａに再び表示され、変動演出（変動表示）の終了に伴い当該変動アイコン９Ｃが表示画面７ａから消える。これにより、信頼度変更演出Ａが終了する。続いて、第１保留表示位置９Ａｄに表示されていた保留アイコン９Ａが当該変動表示位置９Ｃｄへ移動して当該変動アイコン９Ｃとなり、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃおよび右装飾図柄８Ｒによる変動演出（変動表示）が開始されることとなる。
【１６８７】
このように、信頼度変更演出Ａでは、表示画面７ａの中央に第１グループに属するバツマークＧＺ１が表示されて単独で出現する。この時点においては、信頼度が８％となっている。その後、表示画面７ａの中央に第１グループに属する星マークＧＺ２が閃光ＦＨを発して表示されて出現する。この星マークＧＺ２が出現することによりバツマークＧＺ１

と星マークＧＺ２とのダブル（共同）となる。これにより、信頼度が１８％（単独時から１０％アップ）となっている。

【１６８８】

［信頼度変更演出Ｂ］

次に、信頼度変更演出Ｂについて図１４２を参照して説明する。図１４２は、信頼度変更演出Ｂを説明するための図である。信頼度変更演出Ｂは、装飾図柄による変動演出中（変動表示中）において行われるものである。

【１６８９】

まず、図１４２（Ａ）に示すように、画像表示装置７の表示画面７ａには、立体画像の左装飾図柄８Ｌ、立体画像の中装飾図柄８Ｃ、立体画像の右装飾図柄８Ｒが、表示画面７ａの上側から下側までに亘るそれぞれの各変動領域において、リールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「１」～数字「９」）の変動演出（変動表示）が開始される。

【１６９０】

装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。なお、装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。

【１６９１】

第１特図保留の消化として現在変動中の左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒに対応する当該変動アイコン９Ｃは、画像表示装置７の表示画面７ａの下側中央に表示されている当該変動表示位置９Ｃｄ（矩形画像の上）に表示される。当該変動表示位置９Ｃｄの左側における表示画面７ａの領域には、第１特図保留として保留表示エリアが設けられている。この保留表示エリアには、４つの保留表示位置９Ａｄ（矩形画像の上）に保留アイコンがそれぞれ表示可能とされ最大で４つの保留アイコンをストックすることができるようになっている。４つの保留表示位置９Ａｄは、当該変動表示位置９Ｃｄに近い位置から表示画面７ａの左辺へ向かって、第１保留表示位置９Ａｄ、第２保留表示位置９Ａｄ、第３保留表示位置９Ａｄ、そして第４保留表示位置９Ａｄという順番で表示画面７ａの下辺に沿って直線状に整列配置され表示される。

【１６９２】

ここでは、当該変動表示位置９Ｃｄには、白い球状の当該変動アイコン９Ｃが表示され、第１保留表示位置９Ａｄには白い球状の保留アイコン９Ａが表示され、第２保留表示位置９Ａｄ～第４保留表示位置９Ａｄには、保留アイコンが表示されていない。つまり、保留アイコンが消化されずにストックされたものが１つだけ存在している状態となっている。なお、以下の説明では、説明の便宜上、第１始動口２０および第２始動口２１へ遊技球が入球しない場合を前提とする。

【１６９３】

また、装飾図柄の変動演出（変動表示）において画像表示装置７の表示画面７ａの下側に表示されている、第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留に対応する保留アイコン９Ａ、第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留に対応する保留アイコン９Ｂのほかに、第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留と第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留とをそれぞれ図示しない数字として画像表示装置７の表示画面７ａの中央上側に配置されて表示されている。第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留の数を青色数字で左側、第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留の数を赤色数字で右側に互いに離間した状態で表示画面７ａの中央上側に配置されて常に表示されている。これらの数字は、保留球の数を数値として表示されるため、表示画面７ａに表示される各種背景画像、各種装飾用画像に紛れて判別が困難となり難くすることができ、直感的にわかりやすい。なお、これらの数字は、表示画

面７ａの最前面側に配置され、他の画像が表示画面７ａの最前面に対して後方に配置されて表示されるため、他の画像により視認性が阻害されないようになっている。

【１６９４】

ここで、保留アイコン９Ａおよび当該変動アイコン９Ｃ（以下、単に「アイコン」という場合がある。）について簡単に説明すると、形状や色の違いにより、アイコンに対応する抽選時の当たりの期待度の違いを表している。例えば、黄色（ゴールド）の星形のアイコン、黒い球状のアイコン、笑顔球体のアイコン、白い球状のアイコンという４つのアイコンのうち、黄色（ゴールド）の星形のアイコンが最も当たりの期待度が高く、黒い球状のアイコンが２番目に当たりの期待度が高く、笑顔球体のアイコンが３番目に当たりの期待度が高く、白い球状のアイコンが最も当たりの期待度が低いものとなっている。笑顔球体のアイコンには、さらに、例えば青色→緑色→赤色→ゴールド（黄色）→七色（レインボー（大当たり濃厚））という順番で大当たりとなる期待度が高く設定されている。

【１６９５】

図１４２（Ａ）において装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、その後、図示しないが、左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒが同一の図柄（例えば、数字「５」）で仮停止表示されリーチが形成される。そして、図１４２（Ｂ）に示すように、信頼度変更演出Ｂが開始され、表示画面７ａの中央に第１グループに属するハートマークＧＺ３が表示されて単独で出現し、このハートマークＧＺ３が単独で出現することにより図１４０（Ａ）で示した信頼度が５０％となっている。ハートマークＧＺ３の右方に「ハートマーク」というメッセージＭＳが表示される。このとき、変動演出中（変動表示中）の左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃおよび右装飾図柄８Ｒが表示画面７ａから消え、さらに、当該変動表示位置９Ｃｄ、保留表示位置９Ａｄおよび保留アイコン９Ａも表示画面７ａから消える。言い換えると、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒ、当該変動表示位置９Ｃｄ、保留表示位置９Ａｄ、当該変動アイコン９Ｃおよび保留アイコン９Ａのうち、当該変動アイコン９Ｃのみが表示画面７ａに表示された状態となる。なお、ここでは、当該変動アイコン９Ｃが白い球状のアイコンから赤色を有する笑顔球体のアイコンへの変化している。

【１６９６】

その後、ハートマークＧＺ３およびメッセージＭＳが表示画面７ａから消えると、図１４２（Ｃ）に示すように、表示画面７ａの中央において、ダブルアタックチャンスという文字を有するひし形形状を有するダブルアタックチャンスアイコンＴＧが閃光ＦＨを発し、かつ、点滅しながら後方から前方へ迫ってくる態様で表示されて出現する。このとき、閃光ＦＨは、当該変動アイコン９Ｃの後方に配置されて表示されるようになっており、当該変動アイコン９Ｃが閃光ＦＨにより覆われることがなく視認性が阻害されることがない。このダブルアタックチャンスアイコンＴＧは、ハートマークＧＺ３に加えて、さらに、特定キャラクタである星マークの出現を示唆するものである。

【１６９７】

ダブルアタックチャンスアイコンＴＧが点滅しながら後方から前方へ迫ってくる途中で表示画面７ａから消えると、閃光ＦＨも表示画面７ａから消え、その後、図１４２（Ｄ）に示すように、左装飾図柄８Ｌが数字「５」で停止表示され、中装飾図柄８Ｃが数字「６」で停止表示され、右装飾図柄８Ｒが数字「５」で停止表示されることにより、はずれとなる。このとき、当該変動表示位置９Ｃｄ、保留表示位置９Ａｄ、保留アイコン９Ａが表示画面７ａに再び表示され、変動演出（変動表示）の終了に伴い当該変動アイコン９Ｃが表示画面７ａから消える。これにより、信頼度変更演出Ｂが終了する。続いて、第１保留表示位置９Ａｄに表示されていた保留アイコン９Ａが当該変動表示位置９Ｃｄへ移動して当該変動アイコン９Ｃとなり、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃおよび右装飾図柄８Ｒによる変動演出（変動表示）が開始されることとなる。

【１６９８】

一方、図１４２（Ｃ）に続いて、ダブルアタックチャンスアイコンＴＧが点滅しながら後方から再前方まで迫ると、図１４２（Ｅ）に示すように、左側可動役物１４Ｌと右側可

動役物１４Ｒとがそれぞれ画像表示装置７の表示画面７ａの前面（前方）中央の進出位置へ向かって（互いに近接する方向に）ホームポジションから進出（移動）し、表示画面７ａの前面（前方）中央位置（進出位置（展開ポジション））において、左側可動役物１４Ｌの先端側に取り付けられた環形状の装飾部の半分となる左側装飾部と、右側可動役物１４Ｒの先端側に取り付けられた環形状の装飾部の半分となる右側装飾部と、が合体し、左側可動役物１４Ｌの左側装飾部と右側可動役物１４Ｒの右側装飾部とが環状を有する１つの装飾部材（合体役物）が形成される。

【１６９９】

左側可動役物１４Ｌの左側装飾部と右側可動役物１４Ｒの右側装飾部とが合体して環状を有する合体役物が形成されると、環状内に形成される領域が円状を有する領域（以下、「円状領域」という。）となる。円状領域と対応する画像表示装置７の表示画面７ａには、笑顔画像が表示される。このとき、赤色を有する笑顔球体の当該変動アイコン９Ｃは、表示画面７ａから消える。

【１７００】

笑顔画像が表示画面７ａに表示されてから第１の所定期間（例えば、３秒）だけ経過すると、笑顔画像が表示画面７ａから消え、左側可動役物１４Ｌと右側可動役物１４Ｒとが互いに離間する方向へ向かって、左側可動役物１４Ｌが表示画面７ａの前面（前方）中央の進出位置から表示画面７ａの左側の退避位置（ホームポジション）へ向かって後退（移動）するとともに、右側可動役物１４Ｒが表示画面７ａの前面（前方）中央の進出位置から表示画面７ａの右側の退避位置（ホームポジション）へ向かって後退（移動）する。

【１７０１】

そして、図１４２（Ｆ）に示すように、表示画面７ａの中央に第１グループに属する星マークＧＺ２が閃光ＦＨを発して表示されて出現し、星マークＧＺ２の右方に「星マーク」というメッセージＭＳが表示される。この星マークＧＺ２が出現することによりハートマークＧＺ３と星マークＧＺ２とのダブル（共同）となり、図１４０（Ｂ）で示した信頼度が４７％（単独時から３％ダウン）となっている。

【１７０２】

星マークＧＺ２が表示画面７ａに表示されてから第１の所定期間（例えば、３秒）と比べて長い第２の所定期間（例えば、５秒）だけ経過すると、図１４２（Ｇ）に示すように、表示画面７ａの左側に複数のバルーンＧＺ４が配置されて表示されることで出現する。このとき、表示画面７ａの右側に特定キャラクタである星マークＧＺ２が配置されて表示され、表示画面７ａの下側に信頼度を示す信頼度画像ＫＤＧが配置されて表示される。

【１７０３】

信頼度画像ＫＤＧは、ハートマークＧＺ３と特定キャラクタである星マークＧＺ２とのダブル（共同）により、バルーンを撃破してカードに表示される当落結果が当たりとなる信頼度を示すものである。信頼度画像ＫＤＧは、この信頼度を５段階でランク付けて示唆するものであり、５つ白丸画像のうち、黒丸画像の数と、半分黒丸で半分白丸（以下、「半分黒丸」という。）と、により示唆する。ここでは、信頼度画像ＫＤＧとして、同図中に「期待度」と示しているが、「信頼度」を意味し、黒丸画像が３つ、半分黒丸が１つであり、期待度（信頼後）が、５段階のうち、レベル３．５であり、レベル３とレベル４との中間レベルであること示唆している。

【１７０４】

続いて、まず特定キャラクタである星マークＧＺ２から複数のバルーンＧＺ４へ向かって稲妻を発して撃破開始すると、図１４２（Ｈ）に示すように、ハートマークＧＺ３も複数のバルーンＧＺ４へ向かって稲妻を発して撃破開始する。

【１７０５】

複数のバルーンＧＺ４が撃破され、爆風による煙が徐々に消えてカードが現れ、カードに表示された当落結果が当たりであるときには、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃおよび右装飾図柄８Ｒが同一の図柄（数字「５」）で停止表示され、大当たりとなる。これにより、信頼度変更演出Ｂが終了する。その後、大当たり遊技（大当たり演出）が開始される

。大当たり遊技（大当たり演出）が終了すると、当該変動表示位置９Ｃｄ、保留表示位置９Ａｄ、保留アイコン９Ａが表示画面７ａに再び表示され、変動演出（変動表示）の終了に伴い当該変動アイコン９Ｃが表示画面７ａから消える。続いて、第１保留表示位置９Ａｄに表示されていた保留アイコン９Ａが当該変動表示位置９Ｃｄへ移動して当該変動アイコン９Ｃとなり、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃおよび右装飾図柄８Ｒによる変動演出（変動表示）が開始されることとなる。

【１７０６】

これに対して、カードに表示された当落結果がはずれであるときには、左装飾図柄８Ｌが数字「５」で停止表示され、中装飾図柄８Ｃが数字「６」で停止表示され、右装飾図柄８Ｒが数字「５」で停止表示されることにより、はずれとなる。このとき、当該変動表示位置９Ｃｄ、保留表示位置９Ａｄ、保留アイコン９Ａが表示画面７ａに再び表示され、変動演出（変動表示）の終了に伴い当該変動アイコン９Ｃが表示画面７ａから消える。これにより、信頼度変更演出Ｂが終了する。続いて、第１保留表示位置９Ａｄに表示されていた保留アイコン９Ａが当該変動表示位置９Ｃｄへ移動して当該変動アイコン９Ｃとなり、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃおよび右装飾図柄８Ｒによる変動演出（変動表示）が開始されることとなる。

【１７０７】

このように、信頼度変更演出Ｂでは、表示画面７ａの中央に第１グループに属するハートマークＧＺ３が表示されて単独で出現する。この時点においては、信頼度が５０％となっている。その後、表示画面７ａの中央に第１グループに属する星マークＧＺ２が閃光ＦＨを発して表示されて出現する。この星マークＧＺ２が出現することによりハートマークＧＺ３と星マークＧＺ２とのダブル（共同）となる。これにより、信頼度が４７％（単独時から３％ダウン）となっている。

【１７０８】

［効果例］

以下に、信頼度変更演出の効果例を示す。

［効果１］

上記実施形態の遊技機１では、例えば、図１４１の信頼度変更演出Ａ、図１４２の信頼度変更演出Ｂにおいて、複数種類の画像を表示可能な画像表示装置７（表示手段）を備え、バツマークＧＺ１（第１の画像）が表示されたあとに星マークＧＺ２（第２の画像）が表示されたときは当たりの期待度が高くなり（信頼度が１８％（単独時から１０％アップ））、ハートマークＧＺ３（第３の画像）が表示されあとに星マークＧＺ２（第２の画像）が表示されたときは当たりの期待度が低くなる（信頼度が４７％（単独時から３％ダウン））第１の演出（信頼度変更演出Ａでは図１４１（Ａ）～（Ｃ）および（Ｄ）、信頼度変更演出Ｂでは図１４２（Ａ）～（Ｃ）および（Ｄ））を実行することができるようになっている。この構成によれば、星マークＧＺ２（第２の画像）が表示されても、当たりの期待度が高く変更される場合もあるし、低く変更される場合もあるため、当たりの期待度が星マークＧＺ２（第２の画像）との組み合わせによって変更されるという斬新な演出を遊技者に提供することできる。したがって、興趣の向上を図ることができる。

【１７０９】

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、例えば、図１４１の信頼度変更演出Ａ、図１４２の信頼度変更演出Ｂにおける第１の演出では、バツマークＧＺ１（第１の画像）またはハートマークＧＺ３（第３の画像）を表示するとき、当該変動アイコン９Ｃを当該変動表示位置９Ｃｄに表示したのち、バツマークＧＺ１（第１の画像）またはハートマークＧＺ３（第３の画像）を非表示とし、さらに、当該変動アイコン９Ｃと当該変動表示位置９Ｃｄとのうち当該変動表示位置９Ｃｄを非表示とすることができるようになっている。この構成によれば、バツマークＧＺ１（第１の画像）またはハートマークＧＺ３（第３の画像）が表示されている状態から非表示とされる状態へ変化するときにおいても、当該変動アイコン９Ｃが表示されているため、当該変動アイコン９Ｃが他のアイコンへ変化するか否かを注目

させることができる。
【１７１０】
［効果３］
上記実施形態の遊技機１では、例えば、図１４１の信頼度変更演出Ａ、図１４２の信頼度変更演出Ｂにおける第１の演出では、星マークＧＺ２（第２の画像）の表示の示唆としてダブルアタックチャンスアイコンＴＧ（特定画像）を表示することができるようになっている。この構成によれば、ダブルアタックチャンスアイコンＴＧ（特定画像）が表示されることにより、星マークＧＺ２（第２の画像）が表示される期待感を高めることに寄与することができる。
【１７１１】
［効果４］
上記実施形態の遊技機１では、例えば、図１４１の信頼度変更演出Ａ、図１４２の信頼度変更演出Ｂにおいて、画像表示装置７（表示手段）の手前側に出現可能な第１可動役物１４（可動体）を有し、第１の演出では、星マークＧＺ２（第２の画像）の表示の示唆として第１可動役物１４（可動体）を動作することができるようになっている。この構成によれば、第１可動役物１４（可動体）の動作、つまり左側可動役物１４Ｌおよび右側可動役物１４Ｒの出現により、星マークＧＺ２（第２の画像）が表示される期待感を高めることに寄与することができる。
【１７１２】
［効果５］
上記実施形態の遊技機１では、例えば、図１４１の信頼度変更演出Ａ、図１４２の信頼度変更演出Ｂにおける第１の演出のあと、星マークＧＺ２（第２の画像）のほかに複数のバルーンＧＺ４（第４の画像）を表示し、さらに、星マークＧＺ２（第２の画像）による信頼度画像ＫＤＧ（当たりの期待度の画像）を表示する第２の演出（信頼度変更演出Ａでは図１４１（Ｅ）、信頼度変更演出Ｂでは図１４２（Ｅ））を実行することができるようになっている。この構成によれば、星マークＧＺ２（第２の画像）と複数のバルーンＧＺ４（第４の画像）とによる演出が開始される示唆を遊技者にわかりやすく強調することができる。また、信頼度画像ＫＤＧ（当たりの期待度の画像）が表示されるため、この演出に対する信頼度を遊技者に認識させやすくすることができる。
【１７１３】
［効果６］
上記実施形態の遊技機１では、例えば、図１４１の信頼度変更演出Ａ、図１４２の信頼度変更演出Ｂにおける第２の演出では、複数のバルーンＧＺ４（第４の画像）のほかに、バツマークＧＺ１（第１の画像）と星マークＧＺ２（第２の画像）とが表示される場合、または、ハートマークＧＺ３（第３の画像）と星マークＧＺ２（第２の画像）とが表示される場合がある。この構成によれば、バツマークＧＺ１（第１の画像）と星マークＧＺ２（第２の画像）とによるダブル（共同）で演出が展開されるため、バツマークＧＺ１（第１の画像）に加えて、さらに星マークＧＺ２（第２の画像）による演出への関与により、バツマークＧＺ１（第１の画像）と星マークＧＺ２（第２の画像）とを相互に引き立てることに寄与することができるし、また、ハートマークＧＺ３（第３の画像）と星マークＧＺ２（第２の画像）とによるダブル（共同）で演出が展開されるため、ハートマークＧＺ３（第３の画像）に加えて、さらに星マークＧＺ２（第２の画像）による演出への関与により、ハートマークＧＺ３（第３の画像）と星マークＧＺ２（第２の画像）とを相互に引き立てることに寄与することができる。
【１７１４】
［効果７］
上記実施形態の遊技機１では、例えば、図１４１の信頼度変更演出Ａ、図１４２の信頼度変更演出Ｂにおいて、バツマークＧＺ１（第１の画像）は、第１グループに属する、バツマーク、丸マーク、三角マーク、四角マーク、ハートマークおよび星マーク（複数のキャラクタ）のうち星マーク（第１のキャラクタ）およびハートマーク（第２のキャラクタ

）を除くバツマーク、丸マーク、三角マークおよび四角マーク（他のキャラクタ）であり、星マークＧＺ２（第２の画像）は、星マーク（第１のキャラクタ）であり、ハートマークＧＺ３（第３の画像）は、ハートマーク（第２のキャラクタ）であり、複数のバルーンＧＺ４（第４の画像）は、第１グループに属しないキャラクタである。この構成によれば、第２の画像である星マーク（第１のキャラクタ）が表示されるまえに、第１の画像として、バツマーク、丸マーク、三角マークおよび四角マーク（他のキャラクタ）のうちいずれかのキャラクタが表示されると、当たりの期待度が高く変更されるのに対して、第２の画像である星マーク（第１のキャラクタ）が表示されるまえに、第３の画像であるハートマーク（第２のキャラクタ）が表示されると、当たりの期待度が低く変更されるようになっており、第１のキャラクタ、第２のキャラクタおよび他のキャラクタが同じ第１グループに属するものであるものの、第２の画像である星マーク（第１のキャラクタ）が表示されるまえに、どのようなキャラクタが表示されるかによって当たりの期待度を変更することができるようになっている。また、複数のバルーンＧＺ４（第４の画像）は、第１グループに属しないキャラクタであるものの、第１グループに属するキャラクタとの関連性を遊技者自身で見出すことに寄与することができる。

【１７１５】

［変形例］

以下に、信頼度変更演出の変形例を示す。

［変形例１］

図１４１の信頼度変更演出Ａ、図１４２の信頼度変更演出Ｂでは、第１始動口２０に遊技球が入球したことに基づいて行われるものであった。言い換えると、いわゆる左打ちという遊技状態において行われるものであった。しかし、第２始動口２１に遊技球が入球したことに基づいて行われるようにしてもよい。言い換えると、いわゆる右打ちという遊技状態において行われるようにしてもよい。

【１７１６】

［変形例２］

図１４１の信頼度変更演出Ａ、図１４２の信頼度変更演出Ｂでは、第１グループに属するキャラクタとして、バツマーク、丸マーク、三角マーク、四角マーク、ハートマークおよび星マークであったが、これに代えて、登場人物であってもよい。例えば、第１グループに属する登場人物として、バツマークに代えて味方キャラクタＡ、丸マークに代えて味方キャラクタＢ、三角マークに代えて味方キャラクタＣ、四角マークに代えて味方キャラクタＤ、ハートマークに代えて味方キャラクタＥ、星マークに味方キャラクタＦとする。この場合における各信頼度は、図１４０（Ａ），（Ｂ）と同一であれば、バツマークＧＺ１から代えた味方キャラクタＡ（第１の画像）が表示されたあとに星マークＧＺ２から代えた味方キャラクタＦ（第２の画像）が表示されたときは当たりの期待度が高くなり（信頼度が１８％（単独時から１０％アップ））、ハートマークＧＺ３から代えた味方キャラクタＥ（第３の画像）が表示されあとに星マークＧＺ２から代えた味方キャラクタＦ（第２の画像）が表示されたときは当たりの期待度が低くなる（信頼度が４７％（単独時から３％ダウン））。こうすれば、演出のバリエーションを増やすことができる。

【１７１７】

また、第１グループに属しないキャラクタとして、バルーンであったが、これに代えて、第１グループに属する異なる登場人物としてもよい。この場合、複数の登場人物としてもよい。例えば、第１グループに属しない登場人物として、敵キャラクタＡ、敵キャラクタＢ、敵キャラクタＣ、敵キャラクタＤ、敵キャラクタＥとする。そして、味方キャラクタＡと敵キャラクタＡとを対応付けた演出を行い、味方キャラクタＢと敵キャラクタＢとを対応付けた演出を行い、味方キャラクタＣと敵キャラクタＣとを対応付けた演出を行い、味方キャラクタＤと敵キャラクタＤとを対応付けた演出を行い、味方キャラクタＥと敵キャラクタＥとを対応付けた演出を行う。この場合における各信頼度は、図１４０（Ａ），（Ｂ）と同一であれば、味方キャラクタＦは、味方キャラクタＡ～味方キャラクタＥとのダブル（共同）として出現し、敵キャラクタを撃退することとなり、バツマークＧＺ１

から代えた味方キャラクタＡ（第１の画像）が表示されあとに、味方キャラクタＡ（第１の画像）と敵キャラクタＡ（第４の画像）とを対応付けた演出が行われ、星マークＧＺ２から代えた味方キャラクタＦ（第２の画像）が表示されたときは当たりの期待度が高くなり（信頼度が１８％（単独時から１０％アップ））、ハートマークＧＺ３から代えた味方キャラクタＥ（第３の画像）が表示されあとに、味方キャラクタＥ（第３の画像）と敵キャラクタＥ（第４の画像）とを対応付けた演出が行われ、星マークＧＺ２から代えた味方キャラクタＦ（第２の画像）が表示されたときは当たりの期待度が低くなる（信頼度が４７％（単独時から３％ダウン））。こうすれば、演出のバリエーションを増やすことができる。

【１７１８】

［変形例３］

図１４１（Ｃ）の信頼度変更演出Ａ、図１４２（Ｃ）の信頼度変更演出Ｂでは、星マークＧＺ２（第２の画像）の表示の示唆としてダブルアタックチャンスアイコンＴＧ（特定画像）を表示していた。しかし、ダブルアタックチャンスアイコンＴＧ（特定画像）を表示せず、図１４１（Ｄ）の信頼度変更演出Ａ、図１４２（Ｄ）の信頼度変更演出Ｂにおいて左側可動役物１４Ｌの左側装飾部と右側可動役物１４Ｒの右側装飾部とが環状を有する１つの装飾部材（合体役物）が形成されるようにしてもよい。これは、サブ制御基板９０による独自の抽選により行うか否かを決定することができる。これにより、演出のバリエーションを増やすことができる。

【１７１９】

［変形例４］

図１４１（Ｄ）の信頼度変更演出Ａ、図１４２（Ｄ）の信頼度変更演出Ｂでは、左側可動役物１４Ｌの左側装飾部と右側可動役物１４Ｒの右側装飾部とが環状を有する１つの装飾部材（合体役物）が形成されていた。しかし、装飾部材（合体役物）を形成しないようにしてもよい。これは、サブ制御基板９０による独自の抽選により行うか否かを決定することができる。これにより、演出のバリエーションを増やすことができる。

【１７２０】

［変形例５］

図１４２（Ｂ）の信頼度変更演出Ｂでは、当該変動アイコン９Ｃが白い球状のアイコンから赤色を有する笑顔球体のアイコンへの変化していた。このとき、当該変動アイコン９Ｃの大きさを、白い球状のアイコンの大きさと比べて、所定倍（例えば、５倍～８倍程度）大きくするようにしてもよい。こうすれば、当該変動アイコン９Ｃの変化を遊技者にわかりやすく強調することができる。

【１７２１】

［変形例６］

図１４１の信頼度変更演出Ａ、図１４２の信頼度変更演出Ｂでは、第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留と第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留とをそれぞれ図示しない数字として画像表示装置７の表示画面７ａの中央上側に配置されて表示されていた。これらの数字は、保留球の数を数値として表示されるため、表示画面７ａに表示される各種背景画像、各種装飾用画像に紛れて判別が困難となり難くすることができ、直感的にわかりやすく、また、表示画面７ａの最前面側に配置され、他の画像が表示画面７ａの最前面に対して後方に配置されて表示されるため、他の画像により視認性が阻害されないようになっていた。本実施形態では、信頼度変更演出が開始されると、その後、バルーンを撃破してカードに表示される当落結果が当たりとなる信頼度を５段階で示す信頼度画像ＫＤＧが表示画面７ａの下側に表示されていた。これにより、表示画面７ａの中央上側に配置されて表示される数字（保留球の数）を、この５段階で示す信頼度として遊技者に誤解されるおそれがある。そこで、画像表示装置７の表示画面７ａに代えて、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のうち、いずれかのサブ表示画面（例えば、右サブ表示画面６４Ｒ））に、上述した保留球の数を数値として表示される数字を、表示するようにしてもよい。こ

うすれば、保留球の数を数値として表示される数字を、段階で示す信頼度として遊技者に誤解されるおそれがなくなるし、さらに、保留球の数を数値として表示される数字は、表示画面７ａに表示される各種背景画像、各種装飾用画像に紛れて判別が困難となり難くすることができ、直感的にわかりやすくすることができる。

【１７２２】

［変形例７］

図１４１（Ｈ）の信頼度変更演出Ａ、図１４２（Ｈ）の信頼度変更演出Ｂでは、当該変動アイコン９Ｃが表示画面７ａから消えていた。しかし、当該変動アイコン９Ｃを表示画面７ａに再び表示して出現するようにしてもよい。この場合、キャラクタである星マークＧＺ２から複数のバルーンＧＺ４へ向かって稲妻を発して撃破開始し、さらに、図１４１（Ｈ）の信頼度変更演出ＡではバツマークＧＺ１も複数のバルーンＧＺ４へ向かって稲妻を発して撃破開始し、図１４２（Ｈ）の信頼度変更演出ＢではハートマークＧＺ３も複数のバルーンＧＺ４へ向かって稲妻を発して撃破開始しているため、当該変動アイコン９Ｃの表示態様として、例えば、ボールが上下にぴょんぴょん跳ねるように上下に縮んだり延びたりするという動画の表示態様としてもよいし、くるくる回転するという動画の表示態様としてもよい。こうすれば、当該変動アイコン９Ｃの表示態様による演出効果の向上に寄与することができる。

【１７２３】

［変形例８］

図１４１（Ｈ）の信頼度変更演出Ａ、図１４２（Ｈ）の信頼度変更演出Ｂでは、当該変動アイコン９Ｃが表示画面７ａから消えていた。しかし、当該変動アイコン９Ｃを表示画面７ａに再び表示して出現するようにしてもよい。この場合、キャラクタである星マークＧＺ２から複数のバルーンＧＺ４へ向かって稲妻を発して撃破開始し、さらに、図１４１（Ｈ）の信頼度変更演出ＡではバツマークＧＺ１も複数のバルーンＧＺ４へ向かって稲妻を発して撃破開始し、図１４２（Ｈ）の信頼度変更演出ＢではハートマークＧＺ３も複数のバルーンＧＺ４へ向かって稲妻を発して撃破開始しているため、当該変動アイコン９Ｃが複数のバルーンＧＺ４へ向かって衝突して爆発し、複数のバルーンＧＺ４の撃破に貢献するようにしてもよい。こうすれば、２つのキャラクタに加えて、当該変動アイコン９Ｃにより、複数のバルーンＧＺ４を撃破する状態とすることができるため、複数のバルーンＧＺ４の撃破という演出をさらに迫力あるものとして遊技者に提供することができるし、また、当該変動アイコン９Ｃによる複数のバルーンＧＺ４への撃破貢献により、さらに、信頼度が高まったという印象を遊技者に付与することができ、演出効果の向上に寄与することができる。

【１７２４】

［変形例９］

図１４１の信頼度変更演出Ａ、図１４２の信頼度変更演出Ｂ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。

【１７２５】

［態様例］

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇［態様Ｄ７－１］

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、

第１の画像が表示されたあとに第２の画像が表示されたときは当たりの期待度が高くなり、第３の画像が表示されあとに前記第２の画像が表示されたときは前記当たりの期待度が低くなる第１の演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【１７２６】

◇［態様Ｄ７－２］

態様Ｄ７－１に記載の遊技機であって、

前記第１の演出では、前記第１の画像または前記第３の画像を表示するとき、当該変動

アイコンを当該変動表示位置に表示したのち、前記第１の画像または前記第３の画像を非表示とし、さらに、前記当該変動アイコンと前記当該変動表示位置とのうち前記当該変動表示位置を非表示とする、
ことを特徴とする遊技機。
【１７２７】
◇［態様Ｄ７－３］
態様Ｄ７－１または態様Ｄ７－２に記載の遊技機であって、
前記第１の演出では、前記第２の画像の表示の示唆として特定画像を表示可能である、
こと特徴とする遊技機。
【１７２８】
◇［態様Ｄ７－４］
態様Ｄ７－１から態様Ｄ７－３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記表示手段の手前側に出現可能な可動体を有し、
前記第１の演出では、前記第２の画像の表示の示唆として前記可動体を動作可能である、
ことを特徴とする遊技機。
【１７２９】
◇［態様Ｄ７－５］
態様Ｄ７－１から態様Ｄ７－４までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第１の演出のあと、前記第２の画像のほかに第４の画像を表示し、さらに、前記第２の画像による前記当たりの期待度の画像を表示する第２の演出を実行可能である、
ことを特徴とする遊技機。
【１７３０】
◇［態様Ｄ７－６］
態様Ｄ７－５に記載の遊技機であって、
前記第２の演出では、前記第４の画像のほかに、前記第１の画像と前記第２の画像とが表示される場合、または、前記第３の画像と前記第２の画像とが表示される場合がある、
ことを特徴とする遊技機。
【１７３１】
◇［態様Ｄ７－７］
態様Ｄ７－５または態様Ｄ７－６に記載の遊技機であって、
前記第１の画像は、第１グループに属する複数のキャラクタのうち第１のキャラクタおよび第２のキャラクタを除く他のキャラクタであり、
前記第２の画像は、前記第１のキャラクタであり、
前記第３の画像は、前記第２のキャラクタであり、
前記第４の画像は、前記第１グループに属しないキャラクタである、
ことを特徴とする遊技機。
【１７３２】
以下に図１４３～図１４５を用いてアイテム重畳演出について説明する。このアイテム重畳演出は、特別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、第３可動役物１３を可動させ、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ことで実現される演出である。
【１７３３】
［アイテム重畳演出Ａ］
図１４３は、アイテム重畳演出Ａを説明するための図である。このアイテム重畳演出Ａでは、まず、図１４３（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄演出では、保留アイコン９Ａと、当該変動アイコン９Ｃとが表示されているが、その表示を省略している。また、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒによって装飾図柄の変動表示が実行される。

【１７３４】
次に、図１４３（Ｂ）に示すように、アイテム画像表示演出がおこなわれる。このアイテム画像表示演出では、顔画像ＸＧ１が表示される。この顔画像ＸＧ１は、所定のアイテムとしてのメガネを表すメガネ画像ＸＧ１１を含んでいる。メガネ画像ＸＧ１１は、それぞれレンズに該当する部分が透過して表示される。
【１７３５】
次に、図１４３（Ｃ）に示すように、アイテム役物可動演出がおこなわれる。このアイテム役物可動演出では、第３可動役物１３Ｌと第３可動役物１３Ｒと退避位置から展開位置まで移動し、メガネ画像ＸＧ１１の位置（メガネ画像ＸＧ１１上）で合体してメガネを表す第３可動役物１３を形成する。この場合、第３可動役物１３は、メガネ画像ＸＧ１１と同じ大きさであるが、メガネ画像ＸＧ１１よりも一回り大きくてもいい。このアイテム役物可動演出では、顔画像ＸＧ１が継続して表示されている。第３可動役物１３は、レンズに該当する部分が透過可能となっている。
【１７３６】
次に、図１４３（Ｄ）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、顔画像ＸＧ１は継続して表示されているが、顔画像ＸＧ１において、メガネ画像ＸＧ１１が消去されて、メガネ画像ＸＧ１１に隠れて見えなかった目の画像が表示されている。
【１７３７】
［アイテム重畳演出Ｂ］
図１４４は、アイテム重畳演出Ｂを説明するための図である。このアイテム重畳演出Ｂでは、まず、図１４４（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄演出では、保留アイコン９Ａと、当該変動アイコン９Ｃとが表示されているが、その表示を省略している。また、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒによって装飾図柄の変動表示が実行される。
【１７３８】
次に、図１４４（Ｂ）に示すように、アイテム画像表示演出がおこなわれる。このアイテム画像表示演出では、顔画像ＸＧ１が表示される。この顔画像ＸＧ１は、所定のアイテムとしてのメガネを表すメガネ画像ＸＧ１１を含んでいる。メガネ画像ＸＧ１１は、レンズに該当する部分が透過して表示される。
【１７３９】
次に、図１４４（Ｃ）に示すように、アイテム役物可動演出がおこなわれる。このアイテム役物可動演出では、第３可動役物１３Ｌと第３可動役物１３Ｒと退避位置から展開位置まで移動し、メガネ画像ＸＧ１１の位置（メガネ画像ＸＧ１１上）で合体してメガネを表す第３可動役物１３を形成する。この場合、第３可動役物１３は、メガネ画像ＸＧ１１と同じ大きさであるが、メガネ画像ＸＧ１１よりも一回り大きくてもいい。このアイテム役物可動演出では、顔画像ＸＧ１が継続して表示されている。第３可動役物１３は、レンズに該当する部分が透過可能となっている。
【１７４０】
次に、図１４４（Ｄ）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、顔画像ＸＧ１が表示されていた位置にキャラクタＸＧ２が表示される。
【１７４１】
［アイテム重畳演出Ｃ］
図１４５は、アイテム重畳演出Ｃを説明するための図である。このアイテム重畳演出Ｃでは、まず、図１４５（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄演出では、保留アイコン９Ａと、当該変動アイコン９Ｃとが表示されているが、その表示を省略している。また、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒによって装飾図柄の変動表示が実行される。
【１７４２】

次に、図１４５（Ｂ）に示すように、アイテム画像表示演出がおこなわれる。このアイテム画像表示演出では、顔画像ＸＧ１が表示される。この顔画像ＸＧ１は、所定のアイテムとしてのメガネを表すメガネ画像ＸＧ１１を含んでいる。メガネ画像ＸＧ１１は、それぞれレンズに該当する部分が透過して表示される。

【１７４３】

次に、図１４５（Ｃ）に示すように、アイテム役物可動演出がおこなわれる。このアイテム役物可動演出では、第３可動役物１３Ｌと第３可動役物１３Ｒと退避位置から展開位置まで移動し、メガネ画像ＸＧ１１の位置（メガネ画像ＸＧ１１上）で合体してメガネを表す第３可動役物１３を形成する。この場合、第３可動役物１３は、メガネ画像ＸＧ１１と同じ大きさであるが、メガネ画像ＸＧ１１よりも一回り大きくてもいい。このアイテム役物可動演出では、顔画像ＸＧ１が継続して表示されている。第３可動役物１３は、レンズに該当する部分が透過可能となっている。

【１７４４】

次に、図１４５（Ｄ）に示すように、アイテム役物透過演出１がおこなわれる。このアイテム透過演出１では、メイン表示画面７ａにおいて、第３可動役物１３のレンズに対応する部分に目を表示させると共に、第３可動役物１３のレンズ部分を透過させて、遊技者に第３可動役物１３を介して顔画像ＸＧ１の目が見えるようにしている。

【１７４５】

次に、図１４５（Ｅ）に示すように、アイテム役物透過演出２がおこなわれる。このアイテム透過演出２では、メイン表示画面７ａにおいて、第３可動役物１３のレンズに対応する部分に「激」「熱」という文字を表示させると共に、第３可動役物１３のレンズ部分を透過させて、遊技者に第３可動役物１３を介してこれらの文字が見えるようにしている。

【１７４６】

次に、図１４５（Ｄ）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、顔画像ＸＧ１が表示されていた位置にキャラクタＸＧ２が表示される。

【１７４７】

［変形例］

上記アイテム重畳演出では、アイテムとしてメガネが用いられ、メガネ画像ＸＧ１１の位置に、メガネを表す第３可動役物１３を移動させるようにしているが、これに限られず、他のアイテムを用いるようにしてもよい。例えば、アイテムとして、マスクを用いて、マスク画像の位置に、マスクを表す第３可動役物１３を移動させて上記アイテム重畳演出と同様の演出をおこなうようにしてもよい。

上記アイテム重畳演出において、アイテム画像表示演出で、メガネ画像ＸＧ１１のレンズに対応する部分を透過させるように表示して、その透過部分に所定の画像（例えば、目の画像や「激」「熱」などの文字）を表示させるようにしてもよい。

【１７４８】

［効果例］

上記アイテム重畳演出では、アイテムとしてのメガネを表すメガネ画像ＸＧ１１が表示され、その後、メガネを表す第３可動役物１３が展開位置に移動されて、メガネ画像ＸＧ１１の手前に配置され、その後、所定の演出（スーパーリーチ演出）がおこなわれる。この構成によれば、メガネ画像ＸＧ１１と、第３可動役物１３とによって、立体的なメガネ像を遊技者に届けることができ、ダイナミックな表示演出を実現可能である。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

上記アイテム重畳演出では、メガネ画像ＸＧ１１が表示され、その後、メガネを表す第３可動役物１３が展開位置に移動されて、メガネ画像ＸＧ１１の手前に配置され、その後、第３可動役物１３を退避位置（ホームポジション）に戻し、その後、メガネ画像ＸＧ１１が表示されていた位置に、所定の演出（スーパーリーチ演出）をおこなうキャラクタＸＧ２の表示がおこなわれる。この構成によれば、メガネ画像ＸＧ１１と、第３可動役物１

３とによって、立体的なメガネ像を遊技者に届けることができ、ダイナミックな表示演出を実現可能であると共に、第３可動役物１３が退避位置に戻った後にはメガネ画像ＸＧ１１ではなく、スーパーリーチ演出をおこなうキャラクタＸＧ２が表示されるので、テンポのいい演出を提供することができ、遊技者に爽快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。

上記アイテム重畳演出では、第３可動役物１３は、第３可動役物１３Ｌと、第３可動役物１３Ｒとを備え、アイテム役物可動演出において、第３可動役物１３Ｌと第３可動役物１３Ｒと展開位置に移動し、メガネ画像ＸＧ１１上で合体する。この構成によれば、メガネ画像ＸＧ１１と、第３可動役物１３とによって、より立体的なメガネ像を遊技者に届けることができ、ダイナミックな表示演出を実現可能である。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【１７４９】

［態様例］

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[態様ＸＧ－１]

複数の演出を実行可能な遊技機であって、

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１の演出は、所定のアイテムを表す第１の画像を表示手段に表示する演出であり、

前記第２の演出は、前記第１の画像上の展開位置に前記所定のアイテムを表す可動役物を移動させる演出であり、

前記第３の演出は、前記表示手段で所定の表示演出をおこなう演出であり、

前記第１の演出と前記第２の演出と前記第３の演出とを含む組み合わせ演出をおこなう、

ことを特徴とする遊技機。

［態様ＸＧ－２］

態様ＸＧ－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の演出がおこなわれ、その後、前記第２の演出がおこなわれ、その後、前記第３の演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

［態様ＸＧ－３］

態様ＸＧ－２に記載の遊技機であって、

前記複数の演出のうちの一つの演出として、第４の演出をおこなう場合があり、

前記第４の演出は、前記可動役物を前記展開位置から基本位置に移動させる演出であり、

前記組み合わせ演出は、前記第４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４の演出は、前記第２の演出の後におこなわれ、前記第４の演出の後に、前記第３の演出がおこなわれ、前記第３の演出では、前記表示手段において前記可動役物の前記展開位置に対応する位置に表示された前記第１の画像の代わりに前記所定の演出における第２の画像が表示される、

ことを特徴とする遊技機。

［態様ＸＧ－４］

態様ＸＧ－３に記載の遊技機であって、

前記可動役物は、第１の役物と第２の役物とを有し、

前記可動役物は、前記第１の役物と前記第２の役物とを合体することにより１つの役物を表す、

ことを特徴とする遊技機。

［態様ＸＧ－５］

態様ＸＧ－４に記載の遊技機であって、
前記組み合わせ演出では、前記第２の表示演出において、前記可動役物の前記第１の役物と前記第２の役物とを前記第１の画像上の前記展開位置に移動させ、前記第１の役物と前記第２の役物とを前記展開位置で合体させる、
ことを特徴とする遊技機。
【１７５０】
以下に図１４６～図１４８を用いて可動役物装飾発光演出について説明する。図１４６～図１４８において、画像表示装置７の表示画面７ａの前面（前方）周囲に配置される例えば第２可動役物１５、他の可動役物が図面の見易さから省略されている。
【１７５１】
この可動役物装飾発光演出は、装飾図柄による変動演出中（変動表示中）において実行され得るものである。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信した各種コマンド（例えば、変動演出開始コマンド）を解析し、可動役物装飾発光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画像表示装置７の表示画面７ａに画像を表示させる。また、ランプ制御基板１０７がサブ制御基板９０から受信した各種コマンド（例えば、変動演出開始コマンド）を解析し、遊技盤２に備える第１可動役物１４の位置および発光態様を変化させたりする。
【１７５２】
ここでは、透明アクリル板を有する遊技盤２について説明し、第１可動役物１４による可動役物装飾発光演出について順番に説明する。
【１７５３】
［透明アクリル板により形成される遊技盤２］
まず、透明アクリル板により形成される遊技盤２について図１４６および図１４７を参照して説明する。図１４６は、透明アクリル板により形成される遊技盤２を説明するための図である。図１４７は、図１４６の透明アクリル板により形成される遊技盤２を説明するための続きの図である。
【１７５４】
遊技盤２は、図１４６（Ａ）に示すように、透明なアクリル板である透明アクリル板２ｚから構成されており、透明アクリル板２ｚの前面に複数の遊技釘などが遊技領域３に突設（植設）されており、透明アクリル板２ｚの後方に第１可動役物１４、画像表示装置７などが配置されている。透明アクリル板２ｚのほぼ中央には、貫通口が形成され、この貫通口と対応する位置に画像表示装置７が配置されている。第１可動役物１４は、透明アクリル板２ｚと画像表示装置７との間の空間に配置され、ホームポジションで待機した状態であるときには前方が透明アクリル板２ｚで覆われているのに対して、表示画面７ａの中央に向かって進出移動した状態であるときには画像表示装置７の前方（前面）に出現し、透明アクリル板２ｚの開口により、透明アクリル板２ｚで覆われない。
【１７５５】
第１可動役物１４が透明アクリル板２ｚの後方に配置されているものの、透明アクリル板２ｚが透明であるため、第１可動役物１４がホームポジションで待機した状態でも、表示画面７ａの中央に向かって進出移動した状態でも、視認容易とされている。なお、透明アクリル板２ｚを有する遊技盤２は、透明アクリル板２ｚを有する点を除いて、上述した遊技盤２の構成と同一であり、ここでの説明を省略する。
【１７５６】
第１可動役物１４は、図示しないが、複数のフルカラーＬＥＤが実装された装飾基板を備えており、この装飾基板の前方を覆うインナーレンズが配置され、インナーレンズおよび装飾基板が装飾部材により収容されて構成されている。装飾部材に開口が形成され、この開口からインナーレンズが露出した状態となっている。インナーレンズは、複数のフルカラーＬＥＤからの光を乱屈折させるものであり、インナーレンズの後方に配置される装飾基板の存在を認識し難くすることができるようになっている。このため、複数のフルカラーＬＥＤがすべて消灯した状態においても、複数のフルカラーＬＥＤは、インナーレン

ズを通して、視認困難とされている。インナーレンズは、透明であってもよいし、半透明であってもよい。装飾基板に実装される複数のフルカラーＬＥＤが発した光は、インナーレンズを通って、前方へ照射される（以下、「第１可動役物１４が発光する」という）。

【１７５７】

第１可動役物１４の前方には、透明アクリル板２ｚが配置されるため、第１可動役物１４が発光すると、その光は、透明アクリル板２ｚを通って、透明アクリル板２ｚの前方へ照射されることとなる。これにより、第１可動役物１４の前方と対応する遊技領域３の領域を流下する遊技球と、第１可動役物１４の前方と対応しない遊技領域３の領域を流下する遊技球と、を比べると、第１可動役物１４の前方と対応する遊技領域３の領域を流下する遊技球が明るく照らされて視認容易とされることとなる。

【１７５８】

また、透明アクリル板２ｚの前面には、複数の遊技釘などが突設（植設）されており、第１可動役物１４が発光すると、その光により遊技釘が明るく照らされるため、遊技球が流下する通路を遊技者にわかりやすく強調することができる。

【１７５９】

ここで、第１可動役物１４がホームポジションで待機した状態について説明する。第１可動役物１４は、上述したように、左側可動役物１４Ｌと、右側可動役物１４Ｒと、を含んでいる。左側可動役物１４Ｌと右側可動役物１４Ｒとは、それぞれ左右方向に移動可能に構成されており、先端側に環形状の装飾部の半分（左側装飾部と右側装飾部）が取り付けられている。つまり、左側装飾部と右側装飾部とがそれぞれ環形状の半分の弧形状を有している。

【１７６０】

第１可動役物１４は、左側可動役物１４Ｌが表示画面７ａの左側に、右側可動役物１４Ｒが表示画面７ａの右側に格納される退避位置（ホームポジション）で静止した状態となる。

【１７６１】

ホームポジションにおいて待機する左側可動役物１４Ｌは、図１４６（Ｂ）に示すように、環形状の半分の弧形状を有する左側装飾部が弧の上下方向の距離寸法の中心点を弧上にとり回転中心点ＬＫＰとし、この弧上の回転中心点ＬＫＰにおいて、さらに、上弧形状左側可動役物１４ＬＵと下弧形状左側可動役物１４ＬＤとに分かれて、上弧形状左側可動役物１４ＬＵが反時計方向へ回転し、下弧形状左側可動役物１４ＬＤが時計方向へ回転し、上弧形状左側可動役物１４ＬＵと下弧形状左側可動役物１４ＬＤとがほぼ１８０度と開いた状態となる。

【１７６２】

左側可動役物１４Ｌが表示画面７ａの中央に向かって進出移動開始するときには、まず、弧上の回転中心点ＬＫＰにおいて、上弧形状左側可動役物１４ＬＵが時計方向へ回転し、下弧形状左側可動役物１４ＬＤが反時計方向へ回転し、環形状の半分の弧形状を有する左側装飾部となったのち、表示画面７ａの中央に向かって進出移動する。

【１７６３】

ホームポジションにおいて待機する右側可動役物１４Ｒは、同図に示すように、環形状の半分の弧形状を有する右側装飾部が弧の上下方向の距離寸法の中心点を弧上にとり回転中心点ＲＫＰとし、この弧上の回転中心点ＲＫＰにおいて、さらに、上弧形状右側可動役物１４ＲＵと下弧形状右側可動役物１４ＲＤとに分かれて、上弧形状右側可動役物１４ＲＵが時計方向へ回転し、下弧形状右側可動役物１４ＲＤが反時計方向へ回転し、ほぼ１８０度と開いた状態となる。

【１７６４】

右側可動役物１４Ｒが表示画面７ａの中央に向かって進出移動開始するときには、まず、弧上の回転中心点ＲＫＰにおいて、上弧形状右側可動役物１４ＲＵが反時計方向へ回転し、下弧形状右側可動役物１４ＲＤが時計方向へ回転し、環形状の半分の弧形状を有する右側装飾部となったのち、表示画面７ａの中央に向かって進出移動する。

【１７６５】
ホームポジションにおいて待機する左側可動役物１４Ｌが発光すると、その光は、図１４６（Ｃ）に示すように、上弧形状左側可動役物１４ＬＵと下弧形状左側可動役物１４ＬＤとがほぼ１８０度と開いた状態のまま、上弧形状左側可動役物１４ＬＵと下弧形状左側可動役物１４ＬＤと対応する前方を明るく照らすこととなる。
【１７６６】
ホームポジションにおいて待機する右側可動役物１４Ｒが発光すると、その光は、同図に示すように、上弧形状右側可動役物１４ＲＵと下弧形状右側可動役物１４ＲＤとがほぼ１８０度と開いた状態のまま、上弧形状右側可動役物１４ＲＵと下弧形状右側可動役物１４ＲＤと対応する前方を明るく照らすこととなる。
【１７６７】
遊技領域３には、上述したように、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、があり、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」と呼び、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。
【１７６８】
ホームポジションにおいて左側可動役物１４Ｌが待機した状態では、図１４７（Ｄ），（Ｅ）に示すように、左側可動役物１４Ｌが発光すると、つまり上弧形状左側可動役物１４ＬＵと下弧形状左側可動役物１４ＬＤとが発光すると、その光は、左遊技領域３Ａのうち、上弧形状左側可動役物１４ＬＵと下弧形状左側可動役物１４ＬＤと対応する前方の領域（以下、「左打ち側発光領域３ＡＦ」という。）を明るく照らすこととなる。これにより、左遊技領域３Ａのうち、左打ち側発光領域３ＡＦを流下する遊技球と、左打ち側発光領域３ＡＦを除く左遊技領域３Ａにおける他の領域を流下する遊技球と、を比べると、左打ち側発光領域３ＡＦを流下する遊技球が明るく照らされて視認容易とされることとなる。
【１７６９】
また、左打ち側発光領域３ＡＦには、複数の遊技釘（図中、小型の「○」で表記）などが突設（植設）されているため、左側可動役物１４Ｌが発光すると、つまり上弧形状左側可動役物１４ＬＵと下弧形状左側可動役物１４ＬＤとが発光すると、その光により左打ち側発光領域３ＡＦ内における遊技釘が明るく照らされるため、遊技球が流下する通路を遊技者にわかりやすく強調することができる。なお、左打ち側発光領域３ＡＦ内うち、下弧形状左側可動役物１４ＬＤが発光すると、その光により明るく照らされる領域には、遊技釘のほかに、いわゆる風車も配置されているため、風車の回転を遊技者にわかりやすく強調することができる。風車は、回転方向や回転する速度により第１始動口２０への遊技球の転動に変化が生じするため、遊技者にとって遊技釘と同様に重要なものである。
【１７７０】
ホームポジションにおいて右側可動役物１４Ｒが待機した状態では、同図に示すように、右側可動役物１４Ｒが発光すると、つまり上弧形状右側可動役物１４ＲＵと下弧形状右側可動役物１４ＲＤとが発光すると、その光は、右遊技領域３Ｂのうち、上弧形状右側可動役物１４ＲＵと下弧形状右側可動役物１４ＲＤと対応する前方の領域（以下、「右打ち側発光領域３ＢＦ」という。）を明るく照らすこととなる。これにより、右遊技領域３Ｂのうち、右打ち側発光領域３ＢＦを流下する遊技球と、右打ち側発光領域３ＢＦを除く右遊技領域３Ｂにおける他の領域を流下する遊技球と、を比べると、右打ち側発光領域３ＢＦを流下する遊技球が明るく照らされて視認容易とされることとなる。
【１７７１】
また、右打ち側発光領域３ＢＦには、複数の遊技釘（図中、小型の「○」で表記）などが突設（植設）されているため、右側可動役物１４Ｒが発光すると、その光により右打ち側発光領域３ＢＦ内における遊技釘が明るく照らされるため、遊技球が流下する通路を遊技者にわかりやすく強調することができる。具体的には、左打ち側発光領域３ＡＦ内うち、上弧形状右側可動役物１４ＲＵが発光すると、その光により明るく照らされる領域には

、遊技釘が突設（植設）されず、センター装飾体１０の右側外郭に沿って遊技球が流下する通路を遊技者にわかりやすく強調することができる。左打ち側発光領域３ＡＦ内うち、下弧形状右側可動役物１４ＲＤが発光すると、その光により明るく照らされる領域には、複数の遊技釘などが突設（植設）されているため、遊技釘が明るく照らされて遊技球が流下する通路を遊技者にわかりやすく強調することができる。

【１７７２】

図１４７（Ｅ）において、ホームポジションにおいて、左側可動役物１４Ｌが発光し、右側可動役物１４Ｒが発光することができるようになっているため、左打ち時、右打ち時にかかわりなく、左打ち側発光領域３ＡＦおよび右打ち側発光領域３ＢＦが明るく照らされており、まるで、透明アクリル板２ｚの後方に電飾装飾部材が配置され（言い換えると、透明アクリル板２ｚの後方に電飾装飾部材が固定され）、電飾装飾部材による発光演出が行われている表現を実現することができるようになっている。つまり、透明アクリル板２ｚの後方に電飾装飾部材を設けることなく、電飾装飾部材と同等の発光演出を行うことができるようになっている。

【１７７３】

もちろん、左側可動役物１４Ｌおよび右側可動役物１４Ｒが発光する発光態様には、点灯、階調点灯、点滅などが含まれる。また、左側可動役物１４Ｌが発光し、右側可動役物１４Ｒが消灯する状態となって左打ち側発光領域３ＡＦのみ明るく照らされる演出があるし、左側可動役物１４Ｌが消灯し、右側可動役物１４Ｒが発光する状態となって右打ち側発光領域３ＢＦのみ明るく照らされる演出があるし、左側可動役物１４Ｌおよび右側可動役物１４Ｒが消灯する状態となって左打ち側発光領域３ＡＦおよび右打ち側発光領域３ＢＦが消灯する演出がある。

【１７７４】

［第１可動役物１４による可動役物装飾発光演出］

次に、第１可動役物１４による可動役物装飾発光演出について図１４８を参照して説明する。図１４８は、第１可動役物１４による可動役物装飾発光演出（以下、「可動役物装飾発光演出」という。）を説明するための図である。可動役物装飾発光演出は、装飾図柄による変動演出中（変動表示中）において行われるものである。

【１７７５】

まず、図１４８（Ａ）に示すように、画像表示装置７の表示画面７ａには、立体画像の左装飾図柄８Ｌ、立体画像の中装飾図柄８Ｃ、立体画像の右装飾図柄８Ｒが表示画面７ａの上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「１」～数字「９」）の変動演出（変動表示）が開始される。装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。なお、装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。

【１７７６】

図１４８（Ａ）において装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始され、可動役物装飾発光演出が開始された状態において、左側可動役物１４Ｌおよび右側可動役物１４Ｒがホームポジションでそれぞれ待機した状態となっている場合には、左打ちによる遊技を行っているとき、または、右打ちによる遊技を行っているとき、例えば、同図に示すように、左側可動役物１４Ｌが発光し、右側可動役物１４Ｒが消灯する状態では、左側可動役物１４Ｌが発光すると、つまり上弧形状左側可動役物１４ＬＵと下弧形状左側可動役物１４ＬＤとが発光することとなり、その光は、左遊技領域３Ａのうち、上弧形状左側可動役物１４ＬＵと下弧形状左側可動役物１４ＬＤと対応する前方の領域となる左打ち側発光領域３ＡＦを明るく照らすこととなり、左打ち側発光領域３ＡＦを除く左遊技領域３Ａは明るく照

らされず、左打ち側発光領域３ＡＦと比べると、暗くなる。一方、右側可動役物１４Ｒが消灯するため、右遊技領域３Ｂ全体が右側可動役物１４Ｒにより明るく照らされず暗くなる。

【１７７７】

また、左側可動役物１４Ｌおよび右側可動役物１４Ｒがホームポジションでそれぞれ待機した状態となっている場合には、左打ちによる遊技を行っているとき、または、右打ちによる遊技を行っているとき、例えば、左側可動役物１４Ｌおよび右側可動役物１４Ｒが発光する状態では、左側可動役物１４Ｌが発光すると、つまり上弧形状左側可動役物１４ＬＵと下弧形状左側可動役物１４ＬＤとが発光することとなり、その光は、左遊技領域３Ａのうち、上弧形状左側可動役物１４ＬＵと下弧形状左側可動役物１４ＬＤと対応する前方の領域となる左打ち側発光領域３ＡＦを明るく照らすこととなり、左打ち側発光領域３ＡＦを除く左遊技領域３Ａは明るく照らされず、左打ち側発光領域３ＡＦと比べると、暗くなる。右側可動役物１４Ｒが発光すると、つまり上弧形状右側可動役物１４ＲＵと下弧形状右側可動役物１４ＲＤとが発光することとなり、その光は、右遊技領域３Ｂのうち、上弧形状右側可動役物１４ＲＵと下弧形状右側可動役物１４ＲＤと対応する前方の領域となる右打ち側発光領域３ＢＦを明るく照らすこととなり、右打ち側発光領域３ＢＦを除く右遊技領域３Ｂは明るく照らされず、右打ち側発光領域３ＢＦと比べると、暗くなる。

【１７７８】

また、左側可動役物１４Ｌおよび右側可動役物１４Ｒがホームポジションでそれぞれ待機した状態となっている場合には、左打ちによる遊技を行っているとき、または、右打ちによる遊技を行っているとき、例えば、左側可動役物１４Ｌおよび右側可動役物１４Ｒが消灯する状態では、左遊技領域３Ａ全体が左側可動役物１４Ｌにより明るく照らされず暗くなる。右遊技領域３Ｂ全体が右側可動役物１４Ｒにより明るく照らされず暗くなる。

【１７７９】

このように、左打ちによる遊技を行っているとき、または、右打ちによる遊技を行っているとき、ホームポジションにおいて、左側可動役物１４Ｌが発光し、右側可動役物１４Ｒが発光することができるようになっているため、左打ち側発光領域３ＡＦ、右打ち側発光領域３ＢＦが明るく照らされており、まるで、透明アクリル板２ｚの後方に電飾装飾部材が配置され（言い換えると、透明アクリル板２ｚの後方に電飾装飾部材が固定され）、電飾装飾部材による発光演出が行われている表現を実現することができるようになっている。つまり、透明アクリル板２ｚの後方に電飾装飾部材を設けることなく、電飾装飾部材と同等の発光演出を行うことができる。

【１７８０】

次に、左側可動役物１４Ｌおよび右側可動役物１４Ｒがホームポジションでそれぞれ待機した状態から左側可動役物１４Ｌと右側可動役物１４Ｒとがそれぞれ画像表示装置７の表示画面７ａの前面（前方）中央の進出位置へ向かって（互いに近接する方向に）ホームポジションから進出（移動）した状態では、左打ちによる遊技を行っているとき、または、右打ちによる遊技を行っているとき、図１４８（Ｂ）に示すように、表示画面７ａの前面（前方）中央位置（進出位置（展開ポジション））において、左側可動役物１４Ｌの先端側に取り付けられた環形状の装飾部の半分となる左側装飾部と、右側可動役物１４Ｒの先端側に取り付けられた環形状の装飾部の半分となる右側装飾部と、が合体し、左側可動役物１４Ｌの左側装飾部と右側可動役物１４Ｒの右側装飾部とが環状を有する１つの装飾部材（合体役物）が形成される。

【１７８１】

左側可動役物１４Ｌの左側装飾部と右側可動役物１４Ｒの右側装飾部とが合体して環状を有する合体役物が形成されると、環状内に形成される領域が円状を有する領域（以下、「円状領域」という。）となる。円状領域と対応する画像表示装置７の表示画面７ａには、笑顔画像が表示される。

【１７８２】

このとき、左側可動役物１４Ｌおよび右側可動役物１４Ｒは、すでに、表示画面７ａの

前面（前方）中央の進出位置へ向かって（互いに近接する方向に）ホームポジションから進出（移動）した状態となっている。このため、左側可動役物１４Ｌが発光しても、つまり上弧形状左側可動役物１４ＬＵと下弧形状左側可動役物１４ＬＤとが発光しても、その光は、左遊技領域３Ａのうち、上弧形状左側可動役物１４ＬＵと下弧形状左側可動役物１４ＬＤと対応する前方の領域となる左打ち側発光領域３ＡＦを明るく照らさず、表示画面７ａの前面（前方）中央の進出位置において透明アクリル板２ｚを通ることなく前方へ照射される。また、右側可動役物１４Ｒが発光しても、つまり上弧形状右側可動役物１４ＲＵと下弧形状右側可動役物１４ＲＤとが発光しても、その光は、右遊技領域３Ｂのうち、上弧形状右側可動役物１４ＲＵと下弧形状右側可動役物１４ＲＤと対応する前方の領域となる右打ち側発光領域３ＢＦを明るく照らさず、表示画面７ａの前面（前方）中央の進出位置において透明アクリル板２ｚを通ることなく前方へ照射される。

【１７８３】

なお、本実施形態においては、左側可動役物１４Ｌおよび右側可動役物１４Ｒが表示画面７ａの前面（前方）中央の進出位置へ向かって（互いに近接する方向に）ホームポジションから進出（移動）する演出は、大当たりの期待度が高い演出の開始を示唆するものとなっているため、遊技者は、左側可動役物１４Ｌおよび右側可動役物１４Ｒが表示画面７ａの前面（前方）中央の進出位置へ向かって（互いに近接する方向に）ホームポジションから進出（移動）するのを見ると、進行する演出に対する期待感が高まる。

【１７８４】

このように、左打ちによる遊技を行っているとき、または、右打ちによる遊技を行っているとき、左側可動役物１４Ｌおよび右側可動役物１４Ｒがホームポジションでそれぞれ待機した状態から左側可動役物１４Ｌと右側可動役物１４Ｒとがそれぞれ画像表示装置７の表示画面７ａの前面（前方）中央の進出位置へ向かって（互いに近接する方向に）ホームポジションから進出（移動）した状態では、左側可動役物１４Ｌおよび右側可動役物１４Ｒが発光しても、左打ち側発光領域３ＡＦおよび右打ち側発光領域３ＢＦを明るく照らさないようになっている。

【１７８５】

なお、透明アクリル板２ｚの後方に電飾装飾部材が配置されている場合には（言い換えると、透明アクリル板２ｚの後方に電飾装飾部材が固定されている場合には）、電飾装飾部材による発光演出を、左側可動役物１４Ｌおよび右側可動役物１４Ｒが表示画面７ａの前面（前方）中央の進出位置へ向かって（互いに近接する方向に）ホームポジションから進出（移動）した状態においても、行うことができるものの、これでは、電飾装飾部材による発光演出に目移りして左側可動役物１４Ｌおよび右側可動役物１４Ｒへの注目を強調することできなくなるおそれがある。

【１７８６】

これに対して、本実施形態では、上述したように、左側可動役物１４Ｌおよび右側可動役物１４Ｒがホームポジションでそれぞれ待機した状態から左側可動役物１４Ｌと右側可動役物１４Ｒとがそれぞれ表示画面７ａの前面（前方）中央の進出位置へ向かって（互いに近接する方向に）ホームポジションから進出（移動）した状態では、左側可動役物１４Ｌおよび右側可動役物１４Ｒが発光しても、左打ち側発光領域３ＡＦおよび右打ち側発光領域３ＢＦを明るく照らさないようになっているため、左側可動役物１４Ｌおよび右側可動役物１４Ｒが表示画面７ａの前面（前方）中央の進出位置へ向かって（互いに近接する方向に）ホームポジションから進出（移動）した状態を遊技者に注目させて左側可動役物１４Ｌおよび右側可動役物１４Ｒを強調することができる。

【１７８７】

［効果例］

以下に、透明アクリル板を有する遊技盤２、第１可動役物１４による可動役物装飾発光演出の効果例を示す。

［効果１］

上記実施形態の遊技機１では、例えば、図１４６および図１４７の透明アクリル板を有

する遊技盤２、図１４８の可動役物装飾発光演出において、遊技領域３が形成される透明アクリル板２ｚ（透明部）を有し、透明アクリル板２ｚ（透明部）の前面に複数の遊技釘が突設される遊技盤２を備え、遊技盤２には、透明アクリル板２ｚ（透明部）の後方に発光可能な左側可動役物１４Ｌ（可動体）が複数（左側可動役物１４Ｌのほかに右側可動役物１４Ｒ）配置され、左側可動役物１４Ｌ（可動体）は、透明アクリル板２ｚ（透明部）を通して視認可能であり、左側可動役物１４Ｌ（可動体）がホームポジションで待機した状態で左側可動役物１４Ｌ（可動体）が発光すると、左側可動役物１４Ｌ（可動体）と対応する遊技領域３のうち左打ち側発光領域３ＡＦ（特定領域）を照らす第１の演出（図１４７（Ｅ）、図１４８（Ａ））を実行することができるようになっている。この構成によれば、左打ち側発光領域３ＡＦ（特定領域）が明るく照らされるため、まるで、透明アクリル板２ｚの後方に電飾装飾部材が配置され（言い換えると、透明アクリル板２ｚの後方に電飾装飾部材が固定され）、電飾装飾部材による発光演出が行われている表現を実現することができる。つまり、透明アクリル板２ｚの後方に電飾装飾部材を設けることなく、電飾装飾部材と同等の発光演出を行うことができる。したがって、興趣の向上を図ることができる。

【１７８８】

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、例えば、図１４６および図１４７の透明アクリル板を有する遊技盤２、図１４８の可動役物装飾発光演出において、左側可動役物１４Ｌ（可動体）が発光すると、左打ち側発光領域３ＡＦ（特定領域）を流下する遊技球は、左側可動役物１４Ｌ（可動体）の発光により照らされていない左打ち側発光領域３ＡＦを除く左遊技領域３Ａ（領域）を流下する遊技球と比べて視認し易いようになっている。この構成によれば、左側可動役物１４Ｌ（可動体）の発光により左打ち側発光領域３ＡＦ（特定領域）が明るく照らされるため、左打ち側発光領域３ＡＦ（特定領域）を流下する遊技球の転動向を強調させることに寄与することができる。さらに、遊技球の発射強度を調整する場合に、遊技者がハンドル６０を操作するときに、発射強度の強弱による遊技球の転動方向を見やすくことができるため、発射強度の調整を行いやすくすることに寄与することができる。

【１７８９】

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、例えば、図１４６および図１４７の透明アクリル板を有する遊技盤２、図１４８の可動役物装飾発光演出において、左側可動役物１４Ｌ（可動体）が発光すると、左打ち側発光領域３ＡＦ（特定領域）に突設（植設）される遊技釘が照らされるようになっている。この構成によれば、遊技球が流下する通路を遊技者にわかりやすく強調することができる。

【１７９０】

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、例えば、図１４６および図１４７の透明アクリル板を有する遊技盤２、図１４８の可動役物装飾発光演出において、遊技領域３には、遊技領域３の左側を遊技球が流下する左遊技領域３Ａ（第１の流下領域）と、遊技領域３の右側を遊技球が流下する右遊技領域３Ｂ（第２の流下領域）と、を有し、遊技盤２に複数配置される左側可動役物１４Ｌおよび右側可動役物１４Ｒ（可動体）には、左遊技領域３Ａ（第１の流下領域）における左打ち側発光領域３ＡＦ（特定領域）を照らすものと、右遊技領域３Ｂ（第２の流下領域）における右打ち側発光領域３ＢＦ（特定領域）を照らすのものと、があるようになっている。この構成によれば、左遊技領域３Ａのうち、左打ち側発光領域３ＡＦを流下する遊技球を明るく照らして視認容易とすることできるし、右遊技領域３Ｂのうち、右打ち側発光領域３ＢＦを流下する遊技球を明るく照らして視認容易とすることができる。

【１７９１】

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、例えば、図１４６および図１４７の透明アクリル板を有する遊技盤２、図１４８の可動役物装飾発光演出における第１の演出では、遊技球が左遊技領域３Ａ（第１の流下領域）へ流下する左打ち（第１の遊技）を行っているときに、左側可動役物１４Ｌや右側可動役物１４Ｒなどの可動体が発光すると、左遊技領域３Ａ（第１の流下領域）における左打ち側発光領域３ＡＦ（特定領域）と右遊技領域３Ｂ（第２の流下領域）における右打ち側発光領域３ＢＦ（特定領域）とを照らす場合があるようになっている。この構成によれば、左打ち（第１の遊技）を行っているときに、左側可動役物１４Ｌおよび右側可動役物１４Ｒが発光するときには、左遊技領域３Ａ（第１の流下領域）における左打ち側発光領域３ＡＦ（特定領域）と右遊技領域３Ｂ（第２の流下領域）における右打ち側発光領域３ＢＦ（特定領域）とが照らされて明るくなるようにすることができる。また、左打ち（第１の遊技）を行っているときに、左側可動役物１４Ｌが発光し、かつ、右側可動役物１４Ｒが消灯するときには、左遊技領域３Ａ（第１の流下領域）における左打ち側発光領域３ＡＦ（特定領域）が照らさて明るくなり右遊技領域３Ｂ（第２の流下領域）における右打ち側発光領域３ＢＦ（特定領域）が照らされず暗くなるようにすることができる。また、左打ち（第１の遊技）を行っているときに、左側可動役物１４Ｌが消灯し、かつ、右側可動役物１４Ｒが発光するときには、左遊技領域３Ａ（第１の流下領域）における左打ち側発光領域３ＡＦ（特定領域）が照らされず暗くなり右遊技領域３Ｂ（第２の流下領域）における右打ち側発光領域３ＢＦ（特定領域）が照らさて明るくなるようにすることができる。このように、左打ち（第１の遊技）を行っているときに、左打ち側発光領域３ＡＦ（特定領域）と右遊技領域３Ｂ（第２の流下領域）との発光態様にバリエーションを付与することができる。

【１７９２】

［効果６］

上記実施形態の遊技機１では、例えば、図１４６および図１４７の透明アクリル板を有する遊技盤２、図１４８の可動役物装飾発光演出における第１の演出では、遊技球が右遊技領域３Ｂ（第２の流下領域）へ流下する右打ち（第２の遊技）を行っているときに、左側可動役物１４Ｌや右側可動役物１４Ｒなどの可動体が発光すると、左遊技領域３Ａ（第１の流下領域）における左打ち側発光領域３ＡＦ（特定領域）と右遊技領域３Ｂ（第２の流下領域）における右打ち側発光領域３ＢＦ（特定領域）とを照らす場合があるようになっている。この構成によれば、右打ち（第２の遊技）を行っているときに、左側可動役物１４Ｌおよび右側可動役物１４Ｒが発光するときには、左遊技領域３Ａ（第１の流下領域）における左打ち側発光領域３ＡＦ（特定領域）と右遊技領域３Ｂ（第２の流下領域）における右打ち側発光領域３ＢＦ（特定領域）とが照らされて明るくなるようにすることができる。また、右打ち（第２の遊技）を行っているときに、左側可動役物１４Ｌが発光し、かつ、右側可動役物１４Ｒが消灯するときには、左遊技領域３Ａ（第１の流下領域）における左打ち側発光領域３ＡＦ（特定領域）が照らさて明るくなり右遊技領域３Ｂ（第２の流下領域）における右打ち側発光領域３ＢＦ（特定領域）が照らされず暗くなるようにすることができる。また、右打ち（第２の遊技）を行っているときに、左側可動役物１４Ｌが消灯し、かつ、右側可動役物１４Ｒが発光するときには、左遊技領域３Ａ（第１の流下領域）における左打ち側発光領域３ＡＦ（特定領域）が照らされず暗くなり右遊技領域３Ｂ（第２の流下領域）における右打ち側発光領域３ＢＦ（特定領域）が照らさて明るくなるようにすることができる。このように、右打ち（第２の遊技）を行っているときに、左打ち側発光領域３ＡＦ（特定領域）と右遊技領域３Ｂ（第２の流下領域）との発光態様にバリエーションを付与することができる。

【１７９３】

［効果７］

上記実施形態の遊技機１では、例えば、図１４８の可動役物装飾発光演出において、左側可動役物１４Ｌや右側可動役物１４Ｒなどの可動体がホームポジションから表示画面７ａの前面（前方）中央の進出位置（演出位置）まで移動すると、合体して１つの装飾部材（合体役物）（合体可動体）となる第２の演出（図１４８（Ｂ））を実行することができ

るようになっている。この構成によれば、透明アクリル板２ｚの後方に電飾装飾部材と遊技者に認識されていたものが、突然、左側可動役物１４Ｌや右側可動役物１４Ｒとなってホームポジションから表示画面７ａの前面（前方）中央の進出位置（演出位置）まで移動すると、合体して１つの装飾部材（合体役物）（合体可動体）となるため、電飾装飾部材から可動体へ変化するという遊技者にとって想定外の演出となりインパクトのある演出を提供することができ、さらに、所定位置に固定された電飾装飾部材による発光演出と同等の発光演出を左側可動役物１４Ｌおよび右側可動役物１４Ｒなどの可動体で行うことができる。

【１７９４】

［効果８］

上記実施形態の遊技機１では、例えば、図１４８の可動役物装飾発光演出における第２の演出では、左側可動役物１４Ｌおよび右側可動役物１４Ｒによる１つの装飾部材（合体役物）（合体可動体）が発光しても、左打ち側発光領域３ＡＦおよび右打ち側発光領域３ＢＦを照らさないようになっている。この構成によれば、表示画面７ａの前面（前方）中央の進出位置（演出位置）へ向かって（互いに近接する方向に）ホームポジションから進出（移動）した状態では、左側可動役物１４Ｌおよび右側可動役物１４Ｒなどの可動体が発光しても、左打ち側発光領域３ＡＦおよび右打ち側発光領域３ＢＦを明るく照らさないようになっているため、左側可動役物１４Ｌおよび右側可動役物１４Ｒが表示画面７ａの前面（前方）中央の進出位置（演出位置）へ向かって（互いに近接する方向に）ホームポジションから進出（移動）した状態を遊技者に注目させて左側可動役物１４Ｌおよび右側可動役物１４Ｒなどの可動体を強調することができる。

【１７９５】

［変形例］

以下に、透明アクリル板を有する遊技盤、可動役物装飾発光演出の変形例を示す。

［変形例１］

図１４６および図１４７の透明アクリル板を有する遊技盤２、図１４８の可動役物装飾発光演出では、装飾図柄による変動演出中（変動表示中）において行われていた。しかし、客待ち用のデモ演出の一部として行われるようにしてもよい。こうすれば、遊技を行うまえに、実際に遊技を行ったときに体験可能な可動役物装飾発光演出を体験することができる。なお、主制御基板８０（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、サブ制御基板９０へ出力する。画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信した客待ち待機コマンドを解析し、可動役物装飾発光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画像表示装置７の表示画面７ａに画像を表示させる。また、ランプ制御基板１０７がサブ制御基板９０から受信した客待ち待機コマンドを解析し、遊技盤２に備える第１可動役物１４の位置および発光態様を変化させたりする。

【１７９６】

［変形例２］

図１４６および図１４７の透明アクリル板を有する遊技盤２、図１４８の可動役物装飾発光演出では、遊技領域２に形成される透明部として透明なアクリル板である透明アクリル板２ｚを採用した。しかし、透明アクリル板２ｚに代えて不透明な板として合板（いわゆるベニヤ板）を採用し、さらに、上弧形状左側可動役物１４ＬＵと下弧形状左側可動役物１４ＬＤと対応する部分と、上弧形状右側可動役物１４ＲＵと下弧形状右側可動役物１４ＲＤと対応する部分と、に貫通口を設け、この貫通口と対応する合板（いわゆるベニヤ板）の前面に貼り付けられるセル画の位置に透明部（透明であってもよし、半透明であってもよい。）を設けるようにしてもよい。また、この貫通口を透明な部材（例えば、透明なアクリル部材）により塞ぐように構成してもよい。この透明な部材には、造形が施されていてもよい。

【１７９７】

［変形例３］
図１４６および図１４７の透明アクリル板を有する遊技盤２、図１４８の可動役物装飾発光演出では、ホームポジションにおいて、左側可動役物１４Ｌの環形状の半分の弧形状を有する左側装飾部が上弧形状左側可動役物１４ＬＵと下弧形状左側可動役物１４ＬＤとに分かれ、右側可動役物１４Ｒの環形状の半分の弧形状を有する右側装飾部が上弧形状右側可動役物１４ＲＵと下弧形状右側可動役物１４ＲＤとに分かれていた。しかし、左側可動役物１４Ｌの環形状の半分の弧形状を有する左側装飾部がホームポジションにおいて上下に分かれることなくそのまま待機した状態であってもよいし、右側可動役物１４Ｒの環形状の半分の弧形状を有する右側装飾部がホームポジションにおいて上下に分かれることなくそのまま待機した状態であってもよい。

【１７９８】
左側可動役物１４Ｌの環形状の半分の弧形状を有する左側装飾部がホームポジションにおいてそのまま待機した状態でも、透明アクリル板２ｚ（透明部）と前後方向において、左側装飾部の一部と重なる場合や左側装飾部の全体と重なる場合があるため、この重なる領域が左打ち側発光領域３ＡＦとして形成され、左側可動役物１４Ｌが発光すると、左打ち側発光領域３ＡＦを明るく照らすことができる。また、右側可動役物１４Ｒの環形状の半分の弧形状を有する右側装飾部がホームポジションにおいてそのまま待機した状態でも、透明アクリル板２ｚ（透明部）と前後方向において、右側装飾部の一部と重なる場合や右側装飾部の全体と重なる場合があるため、この重なる領域が右打ち側発光領域３ＢＦとして形成され、右側可動役物１４Ｒが発光すると、右打ち側発光領域３ＢＦを明るく照らすことができる。

【１７９９】
［変形例４］
図１４６および図１４７の透明アクリル板を有する遊技盤２では、透明アクリル板２ｚ（透明部）の後方に左側可動役物１４Ｌや右側可動役物１４Ｒなどの可動体を配置し、透明アクリル板２ｚ（透明部）の裏面と可動体の正面との間の空間に装飾部材が全く配置されていなかった。しかし、透明アクリル板２ｚ（透明部）の裏面と可動体の正面との間の空間に透明部を有する装飾部材を配置し、装飾部材と透明アクリル板２ｚ（透明部）との位置関係が変化しないように装飾部材を固定して構成するようにしてもよい。透明部を有する装飾部材は、フルカラーＬＥＤなどの発光部が全く実装されていないものであり、他の部材を介して、透明アクリル板２ｚの裏面側に配置されている。なお、透明部を有する装飾部材は、透明アクリル板２ｚの裏面側に取り付けられてもよいし、取り付けられなくてもよい。

【１８００】
左側可動役物１４Ｌのホームポジションと対応する位置に、左側可動役物１４Ｌの前方に透明部を有する装飾部材を配置することで左側可動役物１４Ｌの存在を隠し、左側可動役物１４Ｌが発光すると、その光が装飾部材の透明部を通して前方へ照射されることとなる。装飾部材の透明部としては、例えば、透明なアクリル部材であり、造形が施されてもよいし、または、インナーレンズであってもよい。インナーレンズは、後方から入射された光を乱屈折させるものであり、インナーレンズの後方に左側可動役物１４Ｌが配置されると、左側可動役物１４Ｌの存在を認識し難くすることができるため、装飾部材におけるインナーレンズにより左側可動役物１４Ｌが視認困難とすることができる。インナーレンズは、透明であってもよいし、半透明であってもよい。これにより、まるで、透明アクリル板２ｚの後方に電飾装飾部材が配置され（言い換えると、透明アクリル板２ｚの後方に電飾装飾部材が固定され）、電飾装飾部材による発光演出が行われている表現を実現することができる。つまり、透明アクリル板２ｚの後方に電飾装飾部材を設けることなく、電飾装飾部材と同等の発光演出を行うことができる。また、表示画面７ａの前面（前方）中央の進出位置（演出位置）へ向かって（互いに近接する方向に）ホームポジションから進出（移動）した状態では、左側可動役物１４Ｌが発光しても、その光は、すでに装飾部材の透明部を通らないため、透明部を有する装飾部材から発せられる光がなくなり、左側可

動役物１４Ｌが表示画面７ａの前面（前方）中央の進出位置（演出位置）へ向かって（互いに近接する方向に）ホームポジションから進出（移動）した状態を遊技者に注目させて左側可動役物１４Ｌを強調することができる。言い換えると、ホームポジションで待機した状態にある左側可動役物１４Ｌは、その存在が装飾部材により隠されているため、左側可動役物１４Ｌが発光すると、左側可動役物１４Ｌの前方に配置された透明部を有する装飾部材の存在を強調することができるのに対して、ホームポジションから進出（移動）した状態にある左側可動役物１４Ｌは、左側可動役物１４Ｌが発光すると、透明部を有する装飾部材の存在を強調して自身の存在を隠す必要がなく、今度は、自身の存在を強調することができる。

【１８０１】

また、右側可動役物１４Ｒのホームポジションと対応する位置に、右側可動役物１４Ｒの前方に透明部を有する装飾部材を配置することで右側可動役物１４Ｒの存在を隠し（言い換えると、右側可動役物１４Ｒが装飾部材により視認困難となり）、右側可動役物１４Ｒが発光すると、その光が装飾部材の透明部を通して前方へ照射されることとなる。装飾部材の透明部としては、例えば、透明なアクリル部材であり、造形が施されてもよいし、または、インナーレンズであってもよい。インナーレンズは、後方から入射された光を乱屈折させるものであり、インナーレンズの後方に右側可動役物１４Ｒが配置されると、右側可動役物１４Ｒの存在を認識し難くすることができるため、装飾部材におけるインナーレンズにより右側可動役物１４Ｒが視認困難とすることができる。インナーレンズは、透明であってもよいし、半透明であってもよい。これにより、まるで、透明アクリル板２ｚの後方に電飾装飾部材が配置され（言い換えると、透明アクリル板２ｚの後方に電飾装飾部材が固定され）、電飾装飾部材による発光演出が行われている表現を実現することができる。つまり、透明アクリル板２ｚの後方に電飾装飾部材を設けることなく、電飾装飾部材と同等の発光演出を行うことができる。また、表示画面７ａの前面（前方）中央の進出位置（演出位置）へ向かって（互いに近接する方向に）ホームポジションから進出（移動）した状態では、右側可動役物１４Ｒが発光しても、その光は、すでに装飾部材の透明部を通らないため、透明部を有する装飾部材から発せられる光がなくなり、右側可動役物１４Ｒが表示画面７ａの前面（前方）中央の進出位置（演出位置）へ向かって（互いに近接する方向に）ホームポジションから進出（移動）した状態を遊技者に注目させて右側可動役物１４Ｒを強調することができる。言い換えると、ホームポジションで待機した状態にある右側可動役物１４Ｒは、その存在が装飾部材により隠されているため、右側可動役物１４Ｒが発光すると、右側可動役物１４Ｒの前方に配置された透明部を有する装飾部材の存在を強調することができるのに対して、ホームポジションから進出（移動）した状態にある右側可動役物１４Ｒは、右側可動役物１４Ｒが発光すると、透明部を有する装飾部材の存在を強調して自身の存在を隠す必要がなく、今度は、自身の存在を強調することができる。

【１８０２】

［変形例５］

図１４６および図１４７の透明アクリル板を有する遊技盤２、図１４８の可動役物装飾発光演出では、第１可動役物１４は、複数のフルカラーＬＥＤが実装された装飾基板を備えており、この装飾基板の前方を覆うインナーレンズが配置され、インナーレンズおよび装飾基板が装飾部材により収容されて構成されていた。この装飾部材に開口が形成され、この開口からインナーレンズが露出した状態となっていた。インナーレンズは、複数のフルカラーＬＥＤからの光を乱屈折させるものであり、インナーレンズの後方に配置される装飾基板の存在を認識し難くすることができるようになっており、複数のフルカラーＬＥＤがすべて消灯した状態においても、複数のフルカラーＬＥＤは、インナーレンズを通して、視認困難とされていた。言い換えると、図１４６および図１４７の透明アクリル板を有する遊技盤２、図１４８の可動役物装飾発光演出では、インナーレンズを通して、第１可動役物１４に収容される装飾基板に実装された複数のフルカラーＬＥＤが視認困難とされていた。しかし、第１可動役物１４に収容される装飾基板に実装された複数のフルカラ

ーＬＥＤが視認容易とされるように、インナーレンズを形成してもよいし、または、インナーレンズに代えて、意匠が施された透明な部材としてもよい。この透明な部材は、透明でもよいし、半透明でもよい。

【１８０３】

［変形例６］

図１４６および図１４７の透明アクリル板を有する遊技盤２、図１４８の可動役物装飾発光演出では、左側可動役物１４Ｌおよび右側可動役物１４Ｒがホームポジションでそれぞれ待機した状態となっている場合には、左打ちによる遊技を行っているとき、または、右打ちによる遊技を行っているとき、左側可動役物１４Ｌおよび右側可動役物１４Ｒが発光する状態となる場合があった。しかし、左打ちによる遊技から右打ちによる遊技へ変わるときには、左側可動役物１４Ｌは消灯し、右側可動役物１４Ｒが発光する状態としてもよいし、また、右打ちによる遊技から左打ちによる遊技へ変わるときには、左側可動役物１４Ｌが発光し、右側可動役物１４Ｒが消灯する状態としてもよい。こうすれば、左打ちによる遊技と右打ちによる遊技とを切り換わるときに、どちらの打ち方による遊技を行えばよいかを、左側可動役物１４Ｌおよび右側可動役物１４Ｒによる発光態様により遊技者にわかりやすく伝えることができる。

【１８０４】

［変形例７］

図１４７（Ｅ）の透明アクリル板を有する遊技盤２、図１４８の可動役物装飾発光演出では、左打ち側発光領域３ＡＦ内うち、上弧形状右側可動役物１４ＲＵが発光すると、その光により明るく照らされる領域には、遊技釘が突設（植設）されていなかった。しかし、遊技釘が突設（植設）されるようにしてもよい。こうすれば、遊技釘が明るく照らされるため、遊技球が流下する通路を遊技者にわかりやすく強調することができる。

【１８０５】

［変形例８］

図１４８の可動役物装飾発光演出では、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。

【１８０６】

［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］

遊技領域が形成される透明部を有し、前記透明部の前面に複数の遊技釘が突設される遊技盤を備える遊技機であって、

前記遊技盤には、前記透明部の後方に発光可能な可動体が複数配置され、

前記可動体は、前記透明部を通して視認可能であり、

前記可動体がホームポジションで待機した状態で前記可動体が発光すると、前記可動体と対応する前記遊技領域のうち特定領域を照らす第１の演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【１８０７】

◇［態様Ｅ２－２］

態様Ｅ２－１に記載の遊技機であって、

前記可動体が発光すると、前記特定領域を流下する遊技球は、前記可動体の発光により照らされていない領域を流下する遊技球と比べて視認し易い、

ことを特徴とする遊技機。

【１８０８】

◇［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、

前記可動体が発光すると、前記特定領域に突設される前記遊技釘が照らされる、

ことを特徴とする遊技機。

【１８０９】

◇［態様Ｅ２－４］
態様Ｅ２－１から態様Ｅ２－３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記遊技領域には、前記遊技領域の左側を遊技球が流下する第１の流下領域と、前記遊技領域の右側を遊技球が流下する第２の流下領域と、を有し、
前記遊技盤に複数配置される前記可動体には、前記第１の流下領域における前記特定領域を照らすものと、前記第２の流下領域における前記特定領域を照らすのものと、がある、
ことを特徴とする遊技機。
【１８１０】
◇［態様Ｅ２－５］
態様Ｅ２－４に記載の遊技機であって、
前記第１の演出では、遊技球が前記第１の流下領域へ流下する第１の遊技を行っているときに、前記可動体が発光すると、前記第１の流下領域における前記特定領域と前記第２の流下領域における前記特定領域とを照らす場合がある、
ことを特徴とする遊技機。
◇［態様Ｅ２－６］
態様Ｅ２－４または態様Ｅ２－５に記載の遊技機であって、
前記第１の演出では、遊技球が前記第２の流下領域へ流下する第２の遊技を行っているときに、前記可動体が発光すると、前記第１の流下領域における前記特定領域と前記第２の流下領域における前記特定領域とを照らす場合がある、
ことを特徴とする遊技機。
【１８１１】
◇［態様Ｅ２－７］
態様Ｅ２－１から態様Ｅ２－６までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記可動体が前記ホームポジションから演出位置まで移動すると、合体して合体可動体となる第２の演出を実行可能である、
ことを特徴とする遊技機。
【１８１２】
◇［態様Ｅ２－８］
態様Ｅ２－７に記載の遊技機であって、
前記第２の演出では、前記合体可動体が発光しても、前記特定領域を照らさない、
ことを特徴とする遊技機。
【１８１３】
以下に図１４９～図１５１を用いてＷモード表示演出について説明する。このＷモード表示演出は、特別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、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ことで実現される演出である。なお、Ｗモード表示演出では、保留アイコン９Ａと、当該変動アイコン９Ｃとが実際には表示されているが、図では表示を省略している。また、左サブ表示画面６４Ｌは、メイン表示画面７ａよりも表示画面の面積が小さい構成となっている。
【１８１４】
［Ｗモード表示演出Ａ］
図１４９は、Ｗモード表示演出Ａを説明するための図である。このＷモード表示演出Ａでは、まず、図１４９（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒによって装飾図柄の変動表示が実行されると共に、第１モード画像ＸＨ１と、第２モード画像ＸＨ２とボタン画像ＸＨ３とが表示される。第１モード画像ＸＨ１は、メイン表示画面７ａに表示され、第２モード画像ＸＨ２とボタン画像ＸＨ３とは、左サブ表示画面６４Ｌに表示される。第１モード画像ＸＨ１は、モードＡを表すモードＡ画像ＸＨ１１と、モードＢを表すモードＢ画像ＸＨ１２と、モードＣを表すモードＣ画像ＸＨ１３とから構成される。第２モ

ード画像ＸＨ２は、モードＡを表すモードＡ画像ＸＨ２１と、モードＢを表すモードＢ画像ＸＨ２２と、モードＣを表すモードＣ画像ＸＨ２３とから構成される。各モードでは、背景画像、音楽、効果音、所定のキャラクタの出現頻度、キャラクタの種類、チャンスアップの出現頻度、チャンスアップの大当たり期待度などがそれぞれ設定されている。モードＡ～モードＣもそれぞれこれらの設定が異なる。第１モード画像ＸＨ１では、モードＡ画像ＸＨ１１、モードＢ画像ＸＨ１２、および、モードＣ画像ＸＨ１３が重なることなく並列に表示されている。一方、第２モード画像ＸＨ２では、モードＡ画像ＸＨ２１、モードＢ画像ＸＨ２２、および、モードＣ画像ＸＨ２３が重なるように表示されている。ボタン画像ＸＨ３は、セレクトボタン６８を表す画像であり、遊技者にセレクトボタン６８を操作することによりモードの変更を促すための画像である。このＷモード表示演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動中であろうが、リーチ演出であろうがモードを変更可能となっている。図１４９（Ａ）の例では、モードＡが選択されており、第１モード画像ＸＨ１では、モードＡ画像ＸＨ１１が濃く表示され（図ではハッチングで示されている）、第２モード画像ＸＨ２では、モードＡ画像ＸＨ２１が一番上に配置されることで、モードＡであることを示唆している。また、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、それぞれモードＡ画像ＸＨ１１、モードＢ画像ＸＨ１２、モードＣ画像ＸＨ１３上を高速通過している。

【１８１５】

次に、図１４９（Ｂ）に示すように、装飾図柄低速変動演出がおこなわれる。この装飾図柄低速変動演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが低速変動して、それぞれ、モードＡ画像ＸＨ１１、モードＢ画像ＸＨ１２、モードＣ画像ＸＨ１３上を通過する。この場合、モードＡ画像ＸＨ１１、モードＢ画像ＸＨ１２、および、モードＣ画像ＸＨ１３は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが手前にあるとき、その部分は装飾図柄に隠れて見えなくなる。また、ボタン画像ＸＨ３を見た遊技者が、セレクトボタン６８を操作することでモードをモードＡからモードＢに変更している。従って、第１モード画像ＸＨ１では、モードＢ画像ＸＨ１２が濃く表示され（図ではハッチングで示される）、第２モード画像ＸＨ２では、モードＢ画像ＸＨ２２が一番上に配置される。

【１８１６】

次に、図１４９（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、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒがそれぞれ、モードＡ画像ＸＨ１１、モードＢ画像ＸＨ１２、モードＣ画像ＸＨ１３上で停止表示する。この場合、モードＡ画像ＸＨ１１、モードＢ画像ＸＨ１２、および、モードＣ画像ＸＨ１３は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが手前にある部分については装飾図柄に隠れて見えない。この図１４９（Ｃ）では、第１モード画像ＸＨ１において、モードＢ画像ＸＨ１２が濃く表示され、第２モード画像ＸＨ２において、モードＢ画像ＸＨ２２が表示され、すなわち、モードＢのままである。

この装飾図柄停止演出の後、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒによって、大当たりの場合には、大当たり図柄配列が表示され、はずれの場合には、はずれ図柄配列が表示される。

【１８１７】

［Ｗモード表示演出Ｂ］

図１５０は、Ｗモード表示演出Ｂを説明するための図である。このＷモード表示演出Ｂでは、まず、図１５０（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒによって装飾図柄の変動表示が実行されると共に、第１モード画像ＸＨ１と、第２モード画像ＸＨ２とボタン画像ＸＨ３とが表示される。第１モード画像ＸＨ１は、メイン表示画面７ａに表示され、第２モード画像ＸＨ２とボタン画像ＸＨ３とは、左サブ表示画面６４Ｌに表示される。第１モード画像ＸＨ１は、モードＡを表すモードＡ画像ＸＨ１１と、モードＢを表すモードＢ画像ＸＨ１２と、モードＣを表すモードＣ画像ＸＨ１３とから構成される。第２モード画像ＸＨ２は、モードＡを表すモードＡ画像ＸＨ２１と、モードＢを表すモードＢ画像ＸＨ２２と、モードＣを表すモードＣ画像ＸＨ２３とから構成される。各モードでは、背景画像、音楽、効果音、所定のキャラクタの出現頻度、キャラクタの種類、チャンスアップの出現頻度、チャンスアップの大当たり期待度などがそれぞれ設定されている。モー

ドＡ～モードＣもそれぞれこれらの設定が異なる。第１モード画像ＸＨ１では、モードＡ画像ＸＨ１１、モードＢ画像ＸＨ１２、および、モードＣ画像ＸＨ１３が重なることなく並列に表示されている。一方、第２モード画像ＸＨ２では、モードＡ画像ＸＨ２１、モードＢ画像ＸＨ２２、および、モードＣ画像ＸＨ２３が重なるように表示されている。ボタン画像ＸＨ３は、セレクトボタン６８を表す画像であり、遊技者にセレクトボタン６８を操作することによりモードの変更を促すための画像である。このＷモード表示演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動中であろうが、リーチ演出であろうがモードを変更可能となっている。図１５０（Ａ）の例では、モードＡが選択されており、第１モード画像ＸＨ１では、モードＡ画像ＸＨ１１が濃く表示され（図ではハッチングで示されている）、第２モード画像ＸＨ２では、モードＡ画像ＸＨ２１が一番上に配置されることで、モードＡであることを示唆している。また、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、それぞれモードＡ画像ＸＨ１１、モードＢ画像ＸＨ１２、モードＣ画像ＸＨ１３上を高速通過している。

【１８１８】

次に、図１５０（Ｂ）に示すように、キャラクタ出現演出１がおこなわれる。このキャラクタ出現演出１では、メイン表示画面７ａにおいてキャラクタ画像ＸＨ４が表示され、このキャラクタ画像ＸＨ４は、メイン表示画面７ａ上を移動し、モードＡ画像ＸＨ１１、モードＢ画像ＸＨ１２、モードＣ画像ＸＨ１３上を通過する。この場合、モードＡ画像ＸＨ１１、モードＢ画像ＸＨ１２、および、モードＣ画像ＸＨ１３は、キャラクタ画像ＸＨ４が手前にあるとき、その部分はキャラクタ画像ＸＨ４に隠れて見えなくなる。また、ボタン画像ＸＨ３を見た遊技者が、セレクトボタン６８を操作することでモードをモードＡからモードＢに変更している。従って、第１モード画像ＸＨ１では、モードＢ画像ＸＨ１２が濃く表示され（図ではハッチングで示される）、第２モード画像ＸＨ２では、モードＢ画像ＸＨ２２が一番上に配置される。

【１８１９】

次に、図１５０（Ｃ）に示すように、キャラクタ出現演出２がおこなわれる。このキャラクタ出現演出２では、キャラクタ画像ＸＨ４が左サブ表示画面６４Ｌに移動して、第２モード画像ＸＨ２の位置まで移動する。この場合、キャラクタ画像ＸＨ４は、第２モード画像ＸＨ２の後方を移動し、モードＡ画像ＸＨ１１、モードＢ画像ＸＨ１２、および、モードＣ画像ＸＨ１３は、常に視認可能となっている。この図１５０（Ｃ）では、第１モード画像ＸＨ１においてモードＢ画像ＸＨ１２が濃く表示され、第２モード画像ＸＨ２において、モードＢ画像ＸＨ２２が表示され、すなわち、モードＢのままである。

このキャラクタ出現演出２の後、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒによって、大当たりの場合には、大当たり図柄配列が表示され、はずれの場合には、はずれ図柄配列が表示される。

【１８２０】

［Ｗモード表示演出Ｃ］

図１５１は、Ｗモード表示演出Ｃを説明するための図である。このＷモード表示演出Ｃでは、まず、図１５１（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒによって装飾図柄の変動表示が実行されると共に、第１モード画像ＸＨ１と、第２モード画像ＸＨ２とボタン画像ＸＨ３とが表示される。第１モード画像ＸＨ１は、メイン表示画面７ａに表示され、第２モード画像ＸＨ２とボタン画像ＸＨ３とは、左サブ表示画面６４Ｌに表示される。第１モード画像ＸＨ１は、モードＡを表すモードＡ画像ＸＨ１１と、モードＢを表すモードＢ画像ＸＨ１２と、モードＣを表すモードＣ画像ＸＨ１３とから構成される。第２モード画像ＸＨ２は、モードＡを表すモードＡ画像ＸＨ２１と、モードＢを表すモードＢ画像ＸＨ２２と、モードＣを表すモードＣ画像ＸＨ２３とから構成される。各モードでは、背景画像、音楽、効果音、所定のキャラクタの出現頻度、キャラクタの種類、チャンスアップの出現頻度、チャンスアップの大当たり期待度などがそれぞれ設定されている。モードＡ～モードＣもそれぞれこれらの設定が異なる。第１モード画像ＸＨ１では、モードＡ画像ＸＨ１１、モードＢ画像ＸＨ１２、および、モードＣ画像ＸＨ１３が重なることなく並列に表示されている。一方、第２モード画像ＸＨ２では、モードＡ画像ＸＨ２１、モー

ドＢ画像ＸＨ２２、および、モードＣ画像ＸＨ２３が重なるように表示されている。ボタン画像ＸＨ３は、セレクトボタン６８を表す画像であり、遊技者にセレクトボタン６８を操作することによりモードの変更を促すための画像である。このＷモード表示演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動中であろうが、リーチ演出であろうがモードを変更可能となっている。図１５１（Ａ）の例では、モードＡが選択されており、第１モード画像ＸＨ１では、モードＡ画像ＸＨ１１が濃く表示され（図ではハッチングで示されている）、第２モード画像ＸＨ２では、モードＡ画像ＸＨ２１が一番上に配置されることで、モードＡであることを示唆している。また、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、それぞれモードＡ画像ＸＨ１１、モードＢ画像ＸＨ１２、モードＣ画像ＸＨ１３上を高速通過している。

【１８２１】

次に、図１５１（Ｂ）に示すように、モード変更演出がおこなわれる。このモード変更演出では、ボタン画像ＸＨ３を見た遊技者が、セレクトボタン６８を操作することでモードをモードＡからモードＢに変更している。従って、このモード変更演出では、第１モード画像ＸＨ１では、モードＢ画像ＸＨ１２が濃く表示され（図ではハッチングで示される）、第２モード画像ＸＨ２では、モードＢ画像ＸＨ２２が一番上に配置される。

【１８２２】

次に、図１５１（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、装飾図柄８Ｌ，８Ｒを「７」図柄で停止表示させ、装飾図柄８Ｃを変動表示させることでリーチ状態を形成する。また、このリーチ演出では、メイン表示画面７ａにおいてキャラクタ画像ＸＨ４が表示され、このキャラクタ画像ＸＨ４は、メイン表示画面７ａ上を移動し、モードＡ画像ＸＨ１１、モードＢ画像ＸＨ１２、モードＣ画像ＸＨ１３上を通過する。この場合、モードＡ画像ＸＨ１１、モードＢ画像ＸＨ１２、および、モードＣ画像ＸＨ１３は、キャラクタ画像ＸＨ４が手前にあるとき、その部分はキャラクタ画像ＸＨ４に隠れて見えなくなる。なお、このリーチ演出では、モードＢが継続して選択されている。

【１８２３】

次に、図１５１（Ｄ）に示すように、ボタン押下演出がおこなわれる。このボタン押下演出では、キャラクタ画像ＸＨ４と共にボタン画像ＸＨ５が表示される。このボタン画像ＸＨ５は、演出ボタン６３を表しており、遊技者に演出ボタン６３の押下を促すための画像である。なお、このボタン押下演出では、モードＢが継続して選択されている。

【１８２４】

次に、図１５１（Ｅ）に示すように、チャンスアップ演出がおこなわれる。このチャンスアップ演出では、ボタン画像ＸＨ５を見た遊技者により演出ボタン６３が押下されることにより文字画像ＸＨ６が表示される。この文字画像ＸＨ６は、「激アツ」と記され、大当たり期待度が比較的高いことを示唆しているチャンスアップである。なお、このチャンスアップ演出では、モードＢが継続して選択されている。

このチャンスアップ演出の後、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒによって、大当たりの場合には、大当たり図柄配列が表示され、はずれの場合には、はずれ図柄配列が表示される。

【１８２５】

［変形例］

上記Ｗモード表示演出では、左サブ表示画面６４Ｌの第２モード画像ＸＨ２において、モードＡ画像ＸＨ２１、モードＢ画像ＸＨ２２、モードＣ画像ＸＨ２３が重なるように配置されているが、これに限られず、第１モード画像ＸＨ１において、モードＡ画像ＸＨ１１、モードＢ画像ＸＨ１２、モードＣ画像ＸＨ１３が重なるように配置されてもよい。また、第２モード画像ＸＨ２において、モードＡ画像ＸＨ２１、モードＢ画像ＸＨ２２、モードＣ画像ＸＨ２３が重ならないように並列に配置されてもよい。

上記Ｗモード表示演出では、第１モード画像ＸＨ１、および、第２モード画像ＸＨ２は、それぞれ、モードＡ画像、モードＢ画像、モードＣ画像をから構成されているが、これに限られるものではない。例えば、第１モード画像ＸＨ１と、第２モード画像ＸＨ２とが、それぞれ、異なるモード画像から構成されていてもよい。例えば、第１モード画像ＸＨ１として、モードＡ画像ＸＨ１１、モードＢ画像ＸＨ１２、モードＣ画像ＸＨ１３を表示

し、第２モード画像ＸＨ２として、モードＡ～Ｃとは異なるモードＤを表すモードＤ画像、モードＡ～Ｄとは異なるモードＥ画像、モードＡ～Ｅとは異なるモードＦ画像を表示するようにしてもよい。また、第１モード画像ＸＨ１として、モードＡ画像ＸＨ１１、モードＢ画像ＸＨ１２、モードＣ画像ＸＨ１３を表示し、第２モード画像ＸＨ２として、モードＡ画像ＸＨ２１、モードＢ画像ＸＨ２２、モードＡ～Ｃとは異なるモードＤ画像を表示するようにしてもよい。

【１８２６】

［効果例］

上記Ｗモード表示演出では、メイン表示画面７ａにおいて第１モード画像ＸＨ１をおこない、左サブ表示画面６４Ｌにおいて第２モード画像ＸＨ２を表示する。この構成によれば、２つの表示装置のそれぞれでモード表示がおこなわれるので、遊技者が現在どのモードであるのを容易に認識することができ、モード演出を楽しむことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

上記Ｗモード表示演出では、メイン表示画面７ａにおいて表示する第１モード画像ＸＨ１と、左サブ表示画面６４Ｌにおいて表示する第２モード画像ＸＨ２とは、同じモードを示唆する。この構成によれば、２つの表示装置のそれぞれで同じモード表示がおこなわれるので、遊技者が１つのモードを容易に認識することができ、モード演出を楽しむことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

上記Ｗモード表示演出では、メイン表示画面７ａにおいて装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動表示がおこなわれ、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動表示は、第１モード画像ＸＨ１が表示されているときおこなわれ、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒと第１モード画像ＸＨ１とが重なる場合があり、その場合、第１モード画像ＸＨ１は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの後方に配置され、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒによって少なくとも一部が隠れる。この構成によれば、メイン表示画面７ａでは、モード表示よりも装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動表示が優先され、左サブ表示画面６４Ｌでは、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動表示よりもモード表示の方が優先されるので、遊技者は、遊技演出を楽しみながら、容易にモードの把握もでき、モード演出も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。

上記Ｗモード表示演出では、メイン表示画面７ａにおいてキャラクタ画像ＸＨ４の表示がおこなわれ、キャラクタ画像ＸＨ４の表示は、第１モード画像ＸＨ１が表示されているときおこなわれ、キャラクタ画像ＸＨ４と第１モード画像ＸＨ１とが重なる場合があり、その場合、第１モード画像ＸＨ１は、キャラクタ画像ＸＨ４の後方に配置され、キャラクタ画像ＸＨ４によって少なくとも一部が隠れる。この構成によれば、メイン表示画面７ａでは、モード表示よりもキャラクタ画像ＸＨ４の変動表示が優先され、左サブ表示画面６４Ｌでは、キャラクタ画像ＸＨ４の変動表示よりもモード表示の方が優先されるので、遊技者は、遊技演出を楽しみながら、容易にモードの把握もでき、モード演出も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。

【１８２７】

［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ＸＨ－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、

前記表示手段は、第１の表示手段と、前記第１の表示手段とは異なる第２の表示手段とを備え、

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、モードを示唆する第１のモード示唆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２の表示手段に、モードを示唆する第２のモード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の表示演出とを含む組み合わせ演出をおこなう場合がある、
ことを特徴とする遊技機。
［態様ＸＨ－２］
態様ＸＨ－１に記載の遊技機であって、
前記第１のモード示唆表示が表すモードと、前記第２のモード示唆表示が表すモードとは同じである、
ことを特徴とする遊技機。
［態様ＸＨ－３］
態様ＸＨ－２に記載の遊技機であって、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第３の表示演出をおこなう場合があり、
前記第３の表示演出は、前記第１の表示手段において装飾図柄を変動表示させる演出であり、
前記組み合わせ演出は、前記第３の表示演出を含む場合があり、
前記組み合わせ演出では、前記第１の表示演出がおこなわれているときに、前記第３の表示演出がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
［態様ＸＨ－４］
態様ＸＨ－３に記載の遊技機であって、
前記組み合わせ演出では、前記第１の表示演出がおこなわれているときに前記第３の表示演出がおこなわれる場合、前記第１の表示手段において、前記第１のモード示唆表示と前記装飾図柄とが重なる場合には、前記第１のモード示唆表示は、前記装飾図柄の後方に配置され、前記装飾図柄によって隠れる、
ことを特徴とする遊技機。
［態様ＸＨ－５］
態様ＸＨ－４に記載の遊技機であって、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第４の表示演出をおこなう場合があり、
前記第４の表示演出は、前記第１の表示手段において装飾図柄とは異なる所定の画像を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１のモード示唆表示と前記所定の画像とが重なる場合には、前記第１のモード示唆表示は、前記所定の画像の後方に配置され、前記所定の画像によって隠れる、
ことを特徴とする遊技機。
以下の態様としてもよい。
第１のモード示唆表示（第１モード画像ＸＨ１）と第２のモード示唆表示（第２モード画像ＸＨ２）とは同時に表示される。
第１のモード示唆表示は、複数のモード表示を含み、これら複数のモード表示はそれぞれ重ならないように表示される。
第２のモード示唆表示は、複数のモード表示を含み、これら複数のモード表示は、それぞれ重なるように表示される。
第１の表示手段（メイン表示画面７ａ）は、第２の表示手段（左サブ表示画面６４Ｌ）よりも表示画面の面積が大きい。
第１の表示手段と第２の表示手段とに所定の画像（キャラクタ画像ＸＨ４、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒなど）が表示される場合があり、所定の画像が第２のモード示唆表示と重

なる位置にある場合、第２のモード示唆表示は、所定の画像よりも前面に位置し、視認可能であり、所定の画像が第１のモード示唆表示と重なる位置にある場合、第１のモード示唆表示は、所定の画像よりも後方に位置し、重なる部分については視認不可となる。
第２の表示手段において、第２のモード示唆表示は、モードを変更するための第１の操作部（例えば、セレクトボタン６８）を表す第１の操作部画像（例えば、ボタン画像ＸＨ３）と対応付けて表示され、第１の表示手段において、第２の操作部（例えば、演出ボタン６３）を表す第２の操作部画像（例えば、ボタン画像ＸＨ５）が表示され、第２の操作部を遊技者が操作することにより、モードの変更とは異なる所定の演出（例えば、文字画像ＸＨ６の表示）をおこなう（Ｗモード表示演出Ｃ参照）。

【１８２８】
以下に図１５２～図１５４を用いて可動部操作警告演出について説明する。図１５２～図１５４において、画像表示装置７の表示画面７ａの前面（前方）周囲に配置される例えば第１可動役物１４、第２可動役物１５、他の可動役物が図面の見易さから省略されている。

【１８２９】
この可動部操作警告演出は、遊技機１への電源投入後に実行され得るものであり、さらに装飾図柄による変動演出中（変動表示中）においても実行され得るものである。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信した各種コマンド（例えば、変動演出開始コマンド）を解析し、可動部操作警告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画像表示装置７の表示画面７ａ、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に画像を表示させる。

【１８３０】
ここでは、剣部材６５の上皿６１へのロック方法ついて説明し、可動部操作警告演出Ａ、可動部操作警告演出Ｂについて順番に説明する。

【１８３１】
［剣部材６５の上皿６１へのロック方法］
まず、剣部材６５の上皿６１へのロック方法について図１５２を参照して説明する。図１５２は、剣部材６５の上皿６１へのロック方法を説明するための図である。

【１８３２】
剣部材６５は、上述したように、剣の形を模した操作部であり、遊技の進行に伴って実行される演出時等に遊技者が下方向に押し込むことができるものである。このため、剣部材６５は、その全体を遊技者が下方向に押し込むことができる可動部となっている。剣部材６５の上端部分、すなわち、剣の柄の端部には、図示しない剣ボタンが設けられている。この剣ボタンは操作部であり、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。このため、剣ボタンは、遊技者が操作（押圧）することができる可動部となっている。剣部材６５は、剣部材６５全体を下方に押し込む第１の操作と、先端の剣ボタンを押圧する第２の操作の異なる２つの操作を実行可能に構成されている。

【１８３３】
剣部材６５における剣の部分および柄の部分は、発光可能な装飾部材となっており、演出の進行に合わせて所定の発光態様で発光することができるようになっている。言い換えると、剣部材６５は、装飾部材を有しており、装飾部材の発光により、さまざまは発光態様で発光することができるようになっている。

【１８３４】
剣部材６５の上皿６１へのロック方法は、まず、図１５２（Ａ）に示すように、剣部材６５を、上皿６１の上面左側に設けられる図示しない挿入口に挿入して下方へ押し込みながら、反時計方向ＨＴＹへ回転させる。そして、図１５２（Ｂ）に示すように、「カチッ」と手応えがあるまで回転し続けることにより、剣部材６５と上皿６１とのロックが完了となる。

【１８３５】

このロックが完了した状態では、遊技機１の前面に着座する遊技者に対して、剣部材６５の垂直方向を軸とすると、この軸の回りに対して少し剣部材６５を回転させた状態となり、遊技者が両手で剣部材６５の柄の部分を把持して剣部材６５を下方へ押し込みやすい姿勢となっている。

【１８３６】

上皿６１の内部には、剣部材６５のロック完了を検出する図示しないロック完了センサが設けられており、ロック完了センサからの検出信号がサブ制御基板９０へ入力されている。ロック完了センサからの検出信号は、剣部材６５が上皿６１にロックされた状態（以下、「ロック完了」という。）であるときにはロック完了論理となり、剣部材６５が上皿６１にロックされていない状態（以下、「ロック未完了」という。）であるときにはロック完了論理を反転させたロック未完了論理となるように、電気回路が組まれている。

【１８３７】

なお、ロック完了センサからの検出信号が伝送される配線に対して不正行為により断線されたり、この配線の一端のコネクタと基板のコネクタとが外れかかっていたりすると、ロック完了センサからの検出信号の論理は、ロック未完了論理となるように電気回路が予め組まれている。これにより、ロック完了センサからの検出信号を伝送する配線に何らかのトラブルが発生している旨をサブ制御基板９０のサブＣＰＵ９２へ伝えることができ、サブ制御基板９０のサブＣＰＵ９２は、このトラブルを警告画像や警告音（特定音）により報知することができる。

【１８３８】

なお、上皿６１には、遊技者が操作することができる剣部材６５のほかに、遊技者が操作することができる、演出ボタン６３およびセレクトボタン６８も設けられている。演出ボタン６３は、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。このため、演出ボタン６３は、遊技者が操作（押圧）することができる可動部となっている。また、セレクトボタン６８は、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）されたり、遊技機１の所定の設定変更時などに遊技者によって操作（押圧）されたりする。このため、セレクトボタン６８は、遊技者が操作（押圧）することができる可動部となっている。このように、上皿６１には、遊技者が操作（押圧）することができる複数の可動部として、剣部材６５、剣部材６５の剣ボタン、演出ボタン６３およびセレクトボタン６８が設けられており、さらに、いずれの可動部も視認容易な上皿６１に配置されているため、いずれの可動部も遊技者とって視認容易な位置に配置されている。

【１８３９】

また、演出ボタン６３は、遊技者が操作（押圧）される押圧部材が透明部材で形成され、押圧部材の内部に発光可能な装飾部材が設けられている。この装飾部材が発光すると、その光が押圧部材を通り、演出ボタン６３が所定の発光態様で発光することができるようになっている。

【１８４０】

セレクトボタン６８は、遊技者が操作（押圧）される押圧部材が透明部材で形成され、押圧部材の内部に発光可能な装飾部材が設けられている。この装飾部材が発光すると、その光が押圧部材を通り、セレクトボタン６８が所定の発光態様で発光することができるようになっている。なお、セレクトボタン６８の押圧部材は、不透明部材（例えば、黒色を有する部材）で形成される場合がある。この場合には、セレクトボタン６８の押圧部材の内部に発光可能な装飾部材が設けられず、セレクトボタン６８は発光しない。

【１８４１】

［可動部操作警告演出Ａ］

次に、可動部操作警告演出Ａについて図１５３を参照して説明する。図１５３は、可動部操作警告演出Ａを説明するための図である。可動部操作警告演出Ａは、遊技機１への電源投入後に実行され得るものであり、さらに装飾図柄による変動演出中（変動表示中）においても実行され得るものである。ここでは、装飾図柄による変動演出中（変動表示中）

において実行される可動部操作警告演出Ａについて説明する。

【１８４２】

まず、図１５３（Ａ）に示すように、画像表示装置７の表示画面７ａには、立体画像の左装飾図柄８Ｌ、立体画像の中装飾図柄８Ｃ、立体画像の右装飾図柄８Ｒが表示画面７ａの上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「１」～数字「９」）の変動演出（変動表示）が開始される。装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。なお、装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。

【１８４３】

第１特図保留の消化として現在変動中の左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒに対応する当該変動アイコン９Ｃは、画像表示装置７の表示画面７ａの下側中央に表示されている当該変動表示位置９Ｃｄ（矩形画像の上）に表示される。当該変動表示位置９Ｃｄの左側における表示画面７ａの領域には、第１特図保留として保留表示エリアが設けられている。この保留表示エリアには、４つの保留表示位置９Ａｄ（矩形画像の上）に保留アイコンがそれぞれ表示可能とされ最大で４つの保留アイコンをストックすることができるようになっている。４つの保留表示位置９Ａｄは、当該変動表示位置９Ｃｄに近い位置から表示画面７ａの左辺へ向かって、第１保留表示位置９Ａｄ、第２保留表示位置９Ａｄ、第３保留表示位置９Ａｄ、そして第４保留表示位置９Ａｄという順番で表示画面７ａの下辺に沿って直線状に整列配置され表示される。

【１８４４】

ここでは、当該変動表示位置９Ｃｄには、黒い球状の当該変動アイコン９Ｃが表示され、第１保留表示位置９Ａｄ～第３保留表示位置９Ａｄには白い球状の保留アイコン９Ａがそれぞれ表示され、第４保留表示位置９Ａｄには、保留アイコンが表示されていない。つまり、保留アイコンが消化されずにストックされたものが３つだけ存在している状態となっている。以下の説明では、説明の便宜上、第１始動口２０および第２始動口２１へ遊技球が入球しない場合を前提とする。

【１８４５】

また、装飾図柄の変動演出（変動表示）において画像表示装置７の表示画面７ａの下側に表示されている、第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留に対応する保留アイコン９Ａ、第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留に対応する保留アイコン９Ｂのほかに、第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留と第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留とをそれぞれ図示しない数字として画像表示装置７の表示画面７ａの中央上側に配置されて表示されている。第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留の数を青色数字で左側、第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留の数を赤色数字で右側に互いに離間した状態で表示画面７ａの中央上側に配置されて常に表示されている。これらの数字は、保留球の数を数値として表示されるため、表示画面７ａに表示される各種背景画像、各種装飾用画像に紛れて判別が困難となり難くすることができ、直感的にわかりやすい。なお、これらの数字は、表示画面７ａの最前面側に配置され、他の画像が表示画面７ａの最前面に対して後方に配置されて表示されるため、他の画像により視認性が阻害されないようになっている。

【１８４６】

ここで、保留アイコン９Ａおよび当該変動アイコン９Ｃ（以下、単に「アイコン」という場合がある。）について簡単に説明すると、形状や色の違いにより、アイコンに対応する抽選時の当たりの期待度の違いを表している。例えば、黄色（ゴールド）の星形のアイコン、黒い球状のアイコン、笑顔球体のアイコン、白い球状のアイコンという４つのアイ

コンのうち、黄色（ゴールド）の星形のアイコンが最も当たりの期待度が高く、黒い球状のアイコンが２番目に当たりの期待度が高く、笑顔球体のアイコンが３番目に当たりの期待度が高く、白い球状のアイコンが最も当たりの期待度が低いものとなっている。笑顔球体のアイコンには、さらに、例えば青色→緑色→赤色→ゴールド（黄色）→七色（レインボー（大当たり濃厚））という順番で大当たりとなる期待度が高く設定されている。

【１８４７】

図１５３（Ａ）において装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、その後、図１５３（Ｂ）に示すように、演出ボタン６３を模した演出ボタン画像ＢＧが表示画面７ａの中央に大きく表示され、演出ボタン画像ＢＧの上方に上下方向に動く矢印画像ＹＢＧが表示され、表示画面７ａの上辺寄りに、演出ボタン６３の操作（押圧）を促すメッセージＭＧ１が表示される。このとき、当該変動表示位置９Ｃｄ、保留表示位置９Ａｄ、当該変動アイコン９Ｃおよび保留アイコン９Ａが表示画面７ａからすべて消える。

【１８４８】

その後、遊技者は、演出ボタン６３を操作（押圧）せず、剣部材６５を図１５２（Ａ）に示した反時計方向ＨＴＹと反対方向、つまり時計方向へ回転させると、図１５３（Ｃ）に示すように、表示画面７ａには、図１５３（Ｂ）に示した画像が引き続き表示されて遊技者に演出ボタン６３の操作（押圧）を促し、サブ表示画面６４のうち右サブ表示画面６４Ｒまたは左サブ表示画面６４Ｌには、警告画像が表示される。つまり、遊技者が剣部材６５を操作（時計方向へ回転）したことにより警告が発せられる。ここでは、遊技者が剣部材６５を操作（統計方向へ回転）したことにより遊技者にとって何ら得とならず達成感がまったく得られず警告が発せられるようになっている。

【１８４９】

この警告画像は、剣部材６５のロック未完了を伝える警告画像であり、さらに、警告の解除方法を伝える画像である。言い換えると、警告画像は、剣部材６５のロック未完了を報知する画像であり、さらに、剣部材６５のロック完了方法を伝える画像となっている。

【１８５０】

右サブ表示画面６４Ｒまたは左サブ表示画面６４Ｌの中央には、剣部材６５を模したものであり、剣部材６５がロック未完了であるときの姿勢と同一の姿勢となったロック未完了剣画像ＫＧが表示される。ロック未完了剣画像ＫＧの下方には、「警告」というメッセージＭＧ２が表示され、メッセージＭＧ２の下方に「剣部材を矢印の方向へ「カチッ」とするまで回してロック完了してください」というメッセージＭＧ３が表示され、ロック未完了剣画像ＫＧの中央周囲には回転方向を示す反時計方向の矢印画像ＹＧが表示されている。

【１８５１】

なお、警告画像が右サブ表示画面６４Ｒまたは左サブ表示画面６４Ｌに表示されている間、「剣部材を矢印の方向へ「カチッ」とするまで回してロック完了してください」というメッセージＭＧ３の音声を、警告を報知する報知音（特定音）として、スピーカ６７から繰り返し流れるようになっている。言い換えると、本実施形態では、警告を報知するための専用音を設けず、警告の解除方法を伝えるメッセージＭＧ３の音声を、警告を報知するための音としても使用している。つまり、警告音は、警告を報知するための音と、警告の解除方法を伝えるメッセージＭＧ３の音声と、の機能を併せ持っている。

【１８５２】

続いて、遊技者が演出ボタン６３を操作（押圧）すると、図１５３（Ｄ）に示すように、遊技者が操作（押圧）したことにより表示画面７ａの中央には、味方キャラクタＣＲＡが出現するという演出条件が達成する。このとき、サブ表示画面６４のうち右サブ表示画面６４Ｒまたは左サブ表示画面６４Ｌには、図１５３（Ｃ）に示した警告画像が引き続き表示されている。

【１８５３】

なお、本実施形態では、表示画面７ａの中央に味方キャラクタＣＲＡが大きく表示されると、大当たりの期待度が高い演出の開始を示唆するものとなっているため、遊技者は、

表示画面７ａの中央に味方キャラクタＣＲＡが大きく表示されるのを見ると、進行する演出に対する期待感が高まる。

【１８５４】

ここでは、遊技者が演出ボタン６３を操作（押圧）したことにより味方キャラクタＣＲＡが出現するという遊技者に達成感が得られるようになっている。なお、遊技者が演出ボタン６３を操作（押圧）しても、表示画面７ａの中央には、味方キャラクタＣＲＡが出現しない場合もある。

【１８５５】

続いて、各種演出がさらに継続される場合もあり、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが同一の図柄（例えば、数字「７」）で停止表示されるときには、大当たりとなってその後に大当たり遊技（大当たり演出）が開始されるのに対して、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが同一の図柄（例えば、数字「７」）で停止表示されないときには、はずれとなる。大当たり、または、はずれが確定すると、当該変動表示位置９Ｃｄ、保留表示位置９Ａｄ、保留アイコン９Ａが表示画面７ａに再び表示され、当該変動終了により当該変動アイコン９Ｃが表示されない。

【１８５６】

なお、図１５３（Ｄ）のあと、遊技者は、誤って剣部材６５を時計方向に回転させた状態から元の状態へ戻すため、剣部材６５を反時計方向へ回転させた場合には、サブ表示画面６４のうち右サブ表示画面６４Ｒまたは左サブ表示画面６４Ｌには、警告画像が消え、「剣部材を矢印の方向へ「カチッ」とするまで回してロック完了してください」というメッセージＭＧ３の音声がスピーカ６７から流れなくなる。

【１８５７】

［可動部操作警告演出Ｂ］

次に、可動部操作警告演出Ｂについて図１５４を参照して説明する。図１５４は、可動部操作警告演出Ｂを説明するための図である。可動部操作警告演出Ｂは、遊技機１への電源投入後に実行され得るものであり、さらに装飾図柄による変動演出中（変動表示中）においても実行され得るものである。ここでは、装飾図柄による変動演出中（変動表示中）において実行される可動部操作警告演出Ｂについて説明する。

【１８５８】

まず、図１５４（Ａ）に示すように、画像表示装置７の表示画面７ａには、立体画像の左装飾図柄８Ｌ、立体画像の中装飾図柄８Ｃ、立体画像の右装飾図柄８Ｒが表示画面７ａの上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「１」～数字「９」）の変動演出（変動表示）が開始される。装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、停止表示された装飾図柄が低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。なお、装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。

【１８５９】

第１特図保留の消化として現在変動中の左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒに対応する当該変動アイコン９Ｃは、画像表示装置７の表示画面７ａの下側中央に表示されている当該変動表示位置９Ｃｄ（矩形画像の上）に表示される。当該変動表示位置９Ｃｄの左側における表示画面７ａの領域には、第１特図保留として保留表示エリアが設けられている。この保留表示エリアには、４つの保留表示位置９Ａｄ（矩形画像の上）に保留アイコンがそれぞれ表示可能とされ最大で４つの保留アイコンをストックすることができるようになっている。４つの保留表示位置９Ａｄは、当該変動表示位置９Ｃｄに近い位置から表示画面７ａの左辺へ向かって、第１保留表示位置９Ａｄ、第２保留表示位置９Ａｄ、第３保留表示位置９Ａｄ、そして第４保留表示位置９Ａｄという順番で表示画面７

ａの下辺に沿って直線状に整列配置され表示される。
【１８６０】
ここでは、当該変動表示位置９Ｃｄには、黄色（ゴールド）の星形の当該変動アイコン９Ｃが表示され、第１保留表示位置９Ａｄ～第３保留表示位置９Ａｄには白い球状の保留アイコン９Ａがそれぞれ表示され、第４保留表示位置９Ａｄには、保留アイコンが表示されていない。つまり、保留アイコンが消化されずにストックされたものが３つだけ存在している状態となっている。以下の説明では、説明の便宜上、第１始動口２０および第２始動口２１へ遊技球が入球しない場合を前提とする。
【１８６１】
また、装飾図柄の変動演出（変動表示）において画像表示装置７の表示画面７ａの下側に表示されている、第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留に対応する保留アイコン９Ａ、第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留に対応する保留アイコン９Ｂのほかに、第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留と第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留とをそれぞれ図示しない数字として画像表示装置７の表示画面７ａの中央上側に配置されて表示されている。第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留の数を青色数字で左側、第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留の数を赤色数字で右側に互いに離間した状態で表示画面７ａの中央上側に配置されて常に表示されている。これらの数字は、保留球の数を数値として表示されるため、表示画面７ａに表示される各種背景画像、各種装飾用画像に紛れて判別が困難となり難くすることができ、直感的にわかりやすい。なお、これらの数字は、表示画面７ａの最前面側に配置され、他の画像が表示画面７ａの最前面に対して後方に配置されて表示されるため、他の画像により視認性が阻害されないようになっている。
【１８６２】
ここで、保留アイコン９Ａおよび当該変動アイコン９Ｃ（以下、単に「アイコン」という場合がある。）について簡単に説明すると、形状や色の違いにより、アイコンに対応する抽選時の当たりの期待度の違いを表している。例えば、黄色（ゴールド）の星形のアイコン、黒い球状のアイコン、笑顔球体のアイコン、白い球状のアイコンという４つのアイコンのうち、黄色（ゴールド）の星形のアイコンが最も当たりの期待度が高く、黒い球状のアイコンが２番目に当たりの期待度が高く、笑顔球体のアイコンが３番目に当たりの期待度が高く、白い球状のアイコンが最も当たりの期待度が低いものとなっている。笑顔球体のアイコンには、さらに、例えば青色→緑色→赤色→ゴールド（黄色）→七色（レインボー（大当たり濃厚））という順番で大当たりとなる期待度が高く設定されている。
【１８６３】
図１５４（Ａ）において装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、その後、図１５４（Ｂ）に示すように、剣部材６５を模したものであって、剣部材６５がロック完了しているときの姿勢と同一の姿勢となったロック完了剣画像ＰＧが表示画面７ａの中央に表示され、ロック完了剣画像ＰＧの右方に上下方向に動く矢印画像ＹＰＧが表示され、表示画面７ａの上辺寄りに、剣部材６５の操作（下方への押し込み）を促すメッセージＭＧ１が表示される。このとき、当該変動表示位置９Ｃｄ、保留表示位置９Ａｄ、当該変動アイコン９Ｃおよび保留アイコン９Ａが表示画面７ａからすべて消える。
【１８６４】
その後、遊技者は、剣部材６５を操作（下方への押し込み）せず、剣部材６５を図１５２（Ａ）に示した反時計方向ＨＴＹと反対方向、つまり時計方向へ回転させると、図１５４（Ｃ）に示すように、表示画面７ａには、図１５４（Ｂ）に示した画像が引き続き表示されて遊技者に剣部材６５の操作（下方への押し込み）を促し、サブ表示画面６４のうち右サブ表示画面６４Ｒまたは左サブ表示画面６４Ｌには、警告画像が表示される。つまり、遊技者が剣部材６５を操作（時計方向へ回転）したことにより警告が発せられる。ここでは、遊技者が剣部材６５を操作（統計方向へ回転）したことにより遊技者にとって何ら得とならず達成感がまったく得られず警告が発せられるようになっている。
【１８６５】

この警告画像は、剣部材６５のロック未完了を伝える警告画像であり、さらに、警告の解除方法を伝える画像である。言い換えると、警告画像は、剣部材６５のロック未完了を報知する画像であり、さらに、剣部材６５のロック完了方法を伝える画像となっている。

【１８６６】

右サブ表示画面６４Ｒまたは左サブ表示画面６４Ｌの中央には、剣部材６５を模したものであり、剣部材６５がロック未完了であるときの姿勢と同一の姿勢となったロック未完了剣画像ＫＧが表示される。ロック未完了剣画像ＫＧの下方には、「警告」というメッセージＭＧ２が表示され、メッセージＭＧ２の下方に「剣部材を矢印の方向へ「カチッ」とするまで回してロック完了してください」というメッセージＭＧ３が表示され、ロック未完了剣画像ＫＧの中央周囲には回転方向を示す反時計方向の矢印画像ＹＧが表示されている。

【１８６７】

なお、警告画像が右サブ表示画面６４Ｒまたは左サブ表示画面６４Ｌに表示されている間、「剣部材を矢印の方向へ「カチッ」とするまで回してロック完了してください」というメッセージＭＧ３の音声を、警告を報知する報知音（特定音）として、スピーカ６７から繰り返し流れるようになっている。言い換えると、本実施形態では、警告を報知するための専用音を設けず、警告の解除方法を伝えるメッセージＭＧ３の音声を、警告を報知するための音としても使用している。つまり、警告音は、警告を報知するための音と、警告の解除方法を伝えるメッセージＭＧ３の音声と、の機能を併せ持っている。

【１８６８】

続いて、遊技者が剣部材６５を操作（下方への押し込み）すると、図１５４（Ｄ）に示すように、遊技者が操作（押圧）したことにより表示画面７ａの中央には、味方キャラクタＣＲＡが出現するという演出条件が達成する。このとき、サブ表示画面６４のうち右サブ表示画面６４Ｒまたは左サブ表示画面６４Ｌには、図１５４（Ｃ）に示した警告画像が引き続き表示されている。

【１８６９】

なお、本実施形態では、表示画面７ａの中央に味方キャラクタＣＲＡが大きく表示されると、大当たりの期待度が高い演出の開始を示唆するものとなっているため、遊技者は、表示画面７ａの中央に味方キャラクタＣＲＡが大きく表示されるのを見ると、進行する演出に対する期待感が高まる。

【１８７０】

ここでは、遊技者が剣部材６５を操作（下方への押し込み）したことにより味方キャラクタＣＲＡが出現するという遊技者に達成感が得られるようになっている。なお、遊技者が剣部材６５を操作（下方への押し込み）しても、表示画面７ａの中央には、味方キャラクタＣＲＡが出現しない場合もある。

【１８７１】

続いて、各種演出がさらに継続される場合もあり、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが同一の図柄（例えば、数字「７」）で停止表示されるときには、大当たりとなってその後に大当たり遊技（大当たり演出）が開始されるのに対して、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが同一の図柄（例えば、数字「７」）で停止表示されないときには、はずれとなる。大当たり、または、はずれが確定すると、当該変動表示位置９Ｃｄ、保留表示位置９Ａｄ、保留アイコン９Ａが表示画面７ａに再び表示され、当該変動終了により当該変動アイコン９Ｃが表示されない。

【１８７２】

なお、図１５４（Ｄ）のあと、遊技者は、誤って剣部材６５を時計方向に回転させた状態から元の状態へ戻すため、剣部材６５を反時計方向へ回転させた場合には、サブ表示画面６４のうち右サブ表示画面６４Ｒまたは左サブ表示画面６４Ｌには、警告画像が消え、「剣部材を矢印の方向へ「カチッ」とするまで回してロック完了してください」というメッセージＭＧ３の音声がスピーカ６７から流れなくなる。

【１８７３】

［効果例］
以下に、可動部操作警告演出の効果例を示す。
［効果１］
上記実施形態の遊技機１では、例えば、図１５３の可動部操作警告演出Ａ、図１５４の可動部操作警告演出Ｂにおいて、遊技者が操作可能な演出ボタン６３や剣部材６５（可動部）を有し（可動部を複数有し）、可動部による演出には、遊技者が操作したことにより演出条件が達成可能な第１の演出（可動部操作警告演出Ａでは図１５３（Ｄ）、可動部操作警告演出Ｂでは図１５４（Ｄ））と、遊技者が操作したことにより警告が発せられる第２の演出（可動部操作警告演出Ａでは図１５３（Ｃ），（Ｄ）、可動部操作警告演出Ｂでは図１５４（Ｃ），（Ｄ））と、を実行することができるようになっている。この構成によれば、遊技者が操作したことにより演出条件が達成して達成感を得ることができる場合と、遊技者が操作したことにより達成感を得ることができず警告が発せられる場合と、があり、遊技者が操作した可動部によって得られる効果を異ならせることができるようになっているため、遊技者が操作することができる可動部が複数ある場合に、達成感を得ることができる可動部がどの可動部であるのかを、わかりやすく強調することができる。したがって、興趣の向上を図ることができる。
【１８７４】
［効果２］
上記実施形態の遊技機１では、例えば、図１５３の可動部操作警告演出Ａ、図１５４の可動部操作警告演出Ｂにおいて、第１の演出を進行しているときに、第２の演出を同時に実行することができるようになっている。この構成によれば、遊技者が操作したことにより演出条件が達成して達成感を得ることができたとしても、警告を発することができる状況を常に維持することにより、遊技者に警告が発せられるような操作を抑止することに寄与することができる。
【１８７５】
［効果３］
上記実施形態の遊技機１では、例えば、図１５３の可動部操作警告演出Ａ、図１５４の可動部操作警告演出Ｂにおいて、複数種類の画像を表示可能なサブ表示画面６４（表示手段）を有し、第２の演出では、警告の解除方法を伝える警告画像（特定画像）が表示されるようになっている。この構成によれば、サブ表示画面６４（表示手段）に警告の解除方法を伝える警告画像（特定画像）が表示されるため、警告の解除の手順を知ることにより速やかに対応することができる。また、遊技者は、自身の可動部の操作に対して問題があった点に気づきやすくなり、警告が発せられる可動部に対する遊技者の操作を防止することに寄与することができる。
【１８７６】
［効果４］
上記実施形態の遊技機１では、例えば、図１５３の可動部操作警告演出Ａ、図１５４の可動部操作警告演出Ｂにおける第２の演出では、警告を報知する報知音（特定音）を出力することできるようになっている。この構成によれば、報知音（特定音）により、まず、警告が発せられている点を遊技者に認識させ、報知音（特定音）が発せられる直前に遊技者が行った行為が良くない行為であるという点を伝えることができる。
【１８７７】
［効果５］
上記実施形態の遊技機１では、例えば、図１５３の可動部操作警告演出Ａにおける演出ボタン６３（可動部）、図１５４の可動部操作警告演出Ｂにおける剣部材６５（可動部）は、発光することができるようになっている。この構成によれば、遊技者が操作することができる可動部が発光されることにより、さらに装飾されて強調されるようになっているため、遊技者に対して可動部への操作を促進することに寄与することができる。
【１８７８】
［効果６］

上記実施形態の遊技機１では、例えば、図１５３の可動部操作警告演出Ａにおける演出ボタン６３（可動部）、図１５４の可動部操作警告演出Ｂにおける剣部材６５（可動部）は、装飾部材を有するようになっている。この構成によれば、遊技者が操作することができる可動部を装飾部材で装飾して強調することができ、可動部の存在を遊技者にわかりやく目立たせることに寄与することができる。

【１８７９】

［効果７］

上記実施形態の遊技機１では、例えば、図１５３の可動部操作警告演出Ａにおける演出ボタン６３（可動部）、図１５４の可動部操作警告演出Ｂにおける剣部材６５（可動部）は、視認容易な位置に配置されているようになっている。この構成によれば、可動部の配置を遊技者にわかりやすくすることできる。

【１８８０】

［変形例］

以下に、可動部操作警告演出の変形例を示す。

［変形例１］

図１５３の可動部操作警告演出Ａ、図１５４の可動部操作警告演出Ｂでは、第１始動口２０に遊技球が入球したことに基づいて行われるものであった。言い換えると、いわゆる左打ちという遊技状態において行われるものであった。しかし、第２始動口２１に遊技球が入球したことに基づいて行われるようにしてもよい。言い換えると、いわゆる右打ちという遊技状態において行われるようにしてもよい。

【１８８１】

［変形例２］

図１５３（Ｃ）の可動部操作警告演出Ａ、図１５４（Ｃ）の可動部操作警告演出Ｂでは、警告を報知する報知音（特定音）を出力することできるようになっていた。しかし、報知音（特定音）を出力しないようにしてもよい。つまり、警告画像を右サブ表示画面６４Ｒまたは左サブ表示画面６４Ｌに表示するようにしてもよい。また、報知音（特定音）の出力として、画像表示装置７の表示画面７ａに繰り広げられている演出に対する演出音の音量と比べて、報知音（特定音）の音量を小さくしてもよい。こうすれば、画像表示装置７の表示画面７ａに繰り広げられている演出に対する演出音の妨げとならず、遊技者にとって最も関心が高い当落結果を、とりあえず表示画面７ａでの演出を進行し、導出表示することができる。

【１８８２】

［変形例３］

図１５３（Ｃ）の可動部操作警告演出Ａ、図１５４（Ｃ）の可動部操作警告演出Ｂでは、第１始動口２０への遊技球の入球に基づく第１特図保留と第２始動口２１への遊技球の入球に基づく第２特図保留とをそれぞれ図示しない数字として画像表示装置７の表示画面７ａの中央上側に配置されて表示されていた。これらの数字は、保留球の数を数値として表示されるため、表示画面７ａに表示される各種背景画像、各種装飾用画像に紛れて判別が困難となり難くすることができ、直感的にわかりやすく、また、表示画面７ａの最前面側に配置され、他の画像が表示画面７ａの最前面に対して後方に配置されて表示されるため、他の画像により視認性が阻害されないようになっていた。本実施形態では、可動部操作警告演出が開始されると、警告画像がサブ表示画面６４のうち右サブ表示画面６４Ｒ、または、左サブ表示画面６４Ｌに表示されているため、警告画像を右サブ表示画面６４Ｒに表示する場合には、保留球の数を数値として表示される数字を、左サブ表示画面６４Ｌに表示されるようにしてもよいし、警告画像を左サブ表示画面６４Ｌに表示する場合には、保留球の数を数値として表示される数字を、右サブ表示画面６４Ｒに表示されるようにしてもよい。こうすれば、保留球の数を数値として表示される数字を、警告画像と異なる他のサブ表示画面で表示することができるし、さらに、保留球の数を数値として表示される数字は、表示画面７ａに表示される各種背景画像、各種装飾用画像に紛れて判別が困難となり難くすることができ、直感的にわかりやすくすることができる。

【１８８３】
［変形例４］
図１５３（Ｃ）の可動部操作警告演出Ａ、図１５４（Ｃ）の可動部操作警告演出Ｂでは、装飾図柄による変動演出中（変動表示中）において実行されていた。しかし、可動部操作警告演出は、遊技機１への電源投入後に実行され得るものであり、遊技機１に電源投入されると、変動演出中（変動表示中）に関係なく、例えば、客待ち用のデモ演出においても実行することができる。つまり、剣部材６５がロック未完了となっていることを、ロック完了センサからの検出信号に基づいて、サブ制御基板９０のサブＣＰＵ９２が判別すると、警告画像や警告音（特定音）により報知することができる。こうすれば、演出の進行に関係なく、さらに、遊技の状態に関係なく、剣部材６５がロック未完了となると、警告画像や警告音（特定音）により報知することができる。
【１８８４】
［変形例５］
図１５３（Ｃ）の可動部操作警告演出Ａ、図１５４（Ｃ）の可動部操作警告演出Ｂでは、剣部材６５がロック未完了となっていることを、ロック完了センサからの検出信号に基づいて、サブ制御基板９０のサブＣＰＵ９２が判別すると、警告画像や警告音（特定音）により報知することができるようになっていた。しかし、遊技者が操作することができるスペシャルレバーを前枠５３におけるシリンダ錠ＣＹＫ（図１５２（Ａ），（Ｂ）を参照）の近傍であって、視認容易な位置に配置して設けるようにしてもよい。シリンダ錠ＣＹＫにキーが挿入されて所定の方向へ回動操作され、スペシャルレバーが操作（下方への押し込み）されると、前枠５３が、遊技盤２が取り付けられる内枠から開放されるようになっている。このスペシャルレバーが操作（下方への押し込み）されると、スペシャルレバー検出センサにより検出されるようになっており、スペシャルレバー検出センサからの検出信号がサブ制御基板９０へ入力されている。スペシャルレバー検出センサからの検出信号は、スペシャルレバーが操作（下方への押し込み）された状態であるときには開放操作論理となり、スペシャルレバーが操作（下方への押し込み）されていない状態であるときには開放操作論理を反転させた閉鎖論理となるように、電気回路が組まれている。
【１８８５】
また、シリンダ錠ＣＹＫにキーが挿入されて所定の方向へ回動操作されると、この操作がシリンダ錠検出センサにより検出されるようになっており、シリンダ錠検出センサからの検出信号が払出制御基板１１０に入力されている。シリンダ錠検出センサからの検出信号は、シリンダ錠ＣＹＫにキーが挿入されて所定の方向へ回動操作された状態であるときには開放論理となり、シリンダ錠ＣＹＫにキーが挿入されて所定の方向へ回動操作されていない状態であるときには開放論理を反転させた閉鎖論理となるように、電気回路が組まれている。払出制御基板１１０は、シリンダ錠ＣＹＫにキーが挿入されて所定の方向へ回動操作された状態であるときには、コマンドを主制御基板８０へ送信し、このコマンド受信した主制御基板８０がその旨をサブ制御基板９０へコマンドを送信する。これにより、サブ制御基板９０のサブＣＰＵ９２は、シリンダ錠ＣＹＫにキーが挿入されて所定の方向へ回動操作された状態であることを把握することができる。
【１８８６】
サブＣＰＵ９２は、シリンダ錠ＣＹＫにキーが挿入されて所定の方向へ回動操作された状態であることを把握できていない状態において、スペシャルレバー検出センサからの検出信号に基づいて、スペシャルレバーが操作（下方への押し込み）された状態であると判別したときには、警告画像を右サブ表示画面６４Ｒまたは左サブ表示画面６４Ｌに表示したり、警告音（特定音）をスピーカ６７から流したりすることができる。なお、警告画像には、図１５３（Ｃ），（Ｄ）および図１５４（Ｃ），（Ｄ）に示したロック未完了剣画像ＫＧに代えて、スペシャルレバーを模した画像となり、「スペシャルレバーを矢印の方向へ「カチッ」とするまで上げてください」というメッセージＭＧ３が表示されることとなる。また、図１５３（Ｃ），（Ｄ）および図１５４（Ｃ），（Ｄ）に示した反時計方向の矢印画像ＹＧに代えて、上向き方向の矢印画像ＹＧとなって表示されることとなる。

【１８８７】
なお、少なくとも、スペシャルレバー検出センサからの検出信号が伝送される配線に対して不正行為により断線されたり、この配線の一端のコネクタと基板のコネクタとが外れかかっていたりすると、スペシャルレバー検出センサからの検出信号の論理は、開放操作論理となるように電気回路が予め組まれている。これにより、スペシャルレバー検出センサからの検出信号を伝送する配線に何らかのトラブルが発生している旨をサブ制御基板９０のサブＣＰＵ９２へ伝えることができ、サブ制御基板９０のサブＣＰＵ９２は、このトラブルを警告画像や警告音（特定音）により報知することができる。また、シリンダ錠検出センサからの検出信号が伝送される配線に対して不正行為により断線されたり、この配線の一端のコネクタと基板のコネクタとが外れかかっていたりすると、シリンダ錠検出センサからの検出信号の論理は、開放論理となるように電気回路が予め組まれていてもよい。

【１８８８】
ところで、前枠５３と、遊技盤２が取り付けられる内枠と、が開放された状態や閉鎖された状態は、前枠閉鎖検出センサにより検出されるようになっており、前枠閉鎖検出センサからの検出信号が払出制御基板１１０に入力されている。前枠閉鎖検出センサからの検出信号は、前枠５３と、遊技盤２が取り付けられる内枠と、が閉鎖された状態であるときには閉鎖論理となり、前枠５３と、遊技盤２が取り付けられる内枠と、が開放された状態であるときには閉鎖論理を反転させた開放論理となるように、電気回路が組まれている。

【１８８９】
閉鎖検出センサからの検出信号が伝送される配線に対して不正行為により断線されたり、この配線の一端のコネクタと基板のコネクタとが外れかかっていたりすると、閉鎖検出センサからの検出信号の論理は、開放論理となるように電気回路が予め組まれている。これにより、閉鎖検出センサからの検出信号を伝送する配線に何らかのトラブルが発生している旨を払出制御基板１１０へ伝えることができ、払出制御基板１１０は、このトラブルをコマンドとして主制御基板８０へ送信し、このコマンド受信した主制御基板８０がその旨をサブ制御基板９０へコマンドを送信する。これにより、サブ制御基板９０は、前枠５３と、遊技盤２が取り付けられる内枠と、が開放された状態であるときには扉開放画像や扉開放音により報知することができる。

【１８９０】
前枠５３と、遊技盤２が取り付けられる内枠とは、係員や作業者により開放されるものであるものの、不正行為により開放されるおそれがあるため、前枠５３と、遊技盤２が取り付けられる内枠と、の状態（開放状態、閉鎖状態）が監視されている。このため、前枠５３と、遊技盤２が取り付けられる内枠とが開放された場合において、警告画像と比べて遊技機１の周辺に伝えることができる報知性の高い画像とする必要があり、さらに、警告音（特定音）と比べて遊技機１の周辺に伝えることができる報知性の高い音とする必要がある。

【１８９１】
言い換えると、サブＣＰＵ９２は、シリンダ錠ＣＹＫにキーが挿入されて所定の方向へ回動操作された状態であることを把握できていない状態において、スペシャルレバー検出センサからの検出信号に基づいて、スペシャルレバーが操作（下方への押し込み）された状態であると判別したときには、警告画像を右サブ表示画面６４Ｒまたは左サブ表示画面６４Ｌに表示し、警告音（特定音）をスピーカ６７から流す。これに対して、サブＣＰＵ９２は、シリンダ錠ＣＹＫにキーが挿入されて所定の方向へ回動操作された状態であることを把握した状態において、さらに、スペシャルレバー検出センサからの検出信号に基づいて、スペシャルレバーが操作（下方への押し込み）された状態であると判別したときには、警告画像と比べて遊技機１の周辺に伝えることができる報知性の高い扉開放画像を、右サブ表示画面６４Ｒまたは左サブ表示画面６４Ｌではなく、画像表示装置７の表示画面７ａに表示し、さらに、警告音（特定音）と比べて遊技機１の周辺に伝えることができる報知性の高い扉開放音をスピーカ６７から流す。

【１８９２】
［変形例６］
図１５３（Ｃ）の可動部操作警告演出Ａ、図１５４（Ｃ）の可動部操作警告演出Ｂでは、剣部材６５がロック未完了となっていることを、ロック完了センサからの検出信号に基づいて、サブ制御基板９０のサブＣＰＵ９２が判別すると、警告画像や警告音（特定音）により報知することができるようになっていた。しかし、前枠５３に取り付ける特定装飾部（電飾による演出を行うこともできる。）には、前枠５３に配置される他の部材または遊技盤２に配置される他の部材を固定するための機能を有する可動部が設けられていてもよい。この可動部は、遊技者が視認可能な位置に配置され、触れて操作することができるものである。この可動部は、基本的に遊技場に遊技機１を設置する場合に係員や作業者により操作されるものである。可動部が例えば反時計方向へ「カチッ」と手応えがあるまで回転し続けることにより、前枠５３に配置される他の部材または遊技盤２に配置される他の部材を固定することができ、ロックが完了となる。
【１８９３】
特定装飾部が取り付けられる前枠５３の内部には、可動部のロック完了を検出する特定装飾部ロック完了センサが設けられており、特定装飾部ロック完了センサからの検出信号がサブ制御基板９０へ入力されている。特定装飾部ロック完了センサからの検出信号は、前枠５３に配置される他の部材または遊技盤２に配置される他の部材が固定されてロックされた状態（以下、「特定装飾部ロック完了」という。）であるときには特定装飾部ロック完了論理となり、可動部が例えば反時計方向へ「カチッ」と手応えがあるまで回転されず、または、固定されていたのを、わざわざ可動部を例えば時計方向へ回転し、前枠５３に配置される他の部材または遊技盤２に配置される他の部材が固定されていない状態（以下、「特定装飾部ロック未完了」という。）であるときには特定装飾部ロック完了論理を反転させた特定装飾部ロック未完了論理となるように、電気回路が組まれている。サブ制御基板９０のサブＣＰＵ９２は、特定装飾部ロック完了センサからの検出信号に基づいて、特定装飾部ロック未完了であると判別したときには、警告画像を右サブ表示画面６４Ｒまたは左サブ表示画面６４Ｌに表示したり、警告音（特定音）をスピーカ６７から流したりすることができる。なお、警告画像には、図１５３（Ｃ），（Ｄ）および図１５４（Ｃ），（Ｄ）に示したロック未完了剣画像ＫＧに代えて、特定装飾部を模した画像となり、「特定装飾部を矢印の方向へ「カチッ」とするまで回してロック完了してください」というメッセージＭＧ３が表示されることとなる。
【１８９４】
なお、特定装飾部ロック完了センサからの検出信号が伝送される配線に対して不正行為により断線されたり、この配線の一端のコネクタと基板のコネクタとが外れかかっていたりすると、特定装飾部ロック完了センサからの検出信号の論理は、特定装飾部ロック未完了となるように電気回路が予め組まれている。これにより、特定装飾部ロック完了センサからの検出信号を伝送する配線に何らかのトラブルが発生している旨をサブ制御基板９０のサブＣＰＵ９２へ伝えることができ、サブ制御基板９０のサブＣＰＵ９２は、このトラブルを警告画像や警告音（特定音）により報知することができる。
【１８９５】
［変形例７］
図１５３（Ｃ）の可動部操作警告演出Ａ、図１５４（Ｃ）の可動部操作警告演出Ｂでは、剣部材６５がロック未完了となっていることを、ロック完了センサからの検出信号に基づいて、サブ制御基板９０のサブＣＰＵ９２が判別すると、警告画像や警告音（特定音）により報知することができるようになっていた。しかし、シリンダ錠ＣＹＫ（図１５２（Ａ），（Ｂ）を参照）に不正器具が挿入されたこと検出して警告画像や警告音（特定音）により報知するようにしてもよい。シリンダ錠ＣＹＫは、キー挿入口に不正器具が挿入されると、内部のシリンダ（可動部）が少し回動する場合がある（中途半端に回動する場合がある）。つまり、内部のシリンダ（可動部）は、遊技者に操作される場合がある。
【１８９６】

シリンダ錠ＣＹＫに不正器具が挿入されて内部のシリンダ（可動部）が少し回動すると、内部のシリンダ（可動部）が完全に回動されていない状態を、シリンダ錠検出センサにより検出されるようになっており、シリンダ錠検出センサからの検出信号が払出制御基板１１０に入力されている。シリンダ錠検出センサからの検出信号は、シリンダ錠ＣＹＫに不正器具が挿入されて内部のシリンダ（可動部）が完全に回動されていない状態であるときには不正開放論理となり、シリンダ錠ＣＹＫに不正器具が挿入されず内部のシリンダ（可動部）が回動されていない状態であるときには不正開放論理を反転させた正常閉鎖論理となるように、電気回路が組まれている。払出制御基板１１０は、シリンダ錠ＣＹＫに不正器具が挿入されて内部のシリンダ（可動部）が完全に回動されていない状態であるときには、コマンドを主制御基板８０へ送信し、このコマンド受信した主制御基板８０がその旨をサブ制御基板９０へコマンドを送信する。これにより、サブ制御基板９０のサブＣＰＵ９２は、シリンダ錠ＣＹＫに不正器具が挿入されて内部のシリンダ（可動部）が完全に回動されていない状態であることを把握することができる。なお、警告画像には、図１５３（Ｃ），（Ｄ）および図１５４（Ｃ），（Ｄ）に示したロック未完了剣画像ＫＧに代えて、シリンダ錠を模した画像となり、「シリンダ錠を矢印の方向へ「カチッ」とするまで回して施錠してください」というメッセージＭＧ３が表示されることとなる。

【１８９７】

サブＣＰＵ９２は、シリンダ錠ＣＹＫに不正器具が挿入されて内部のシリンダ（可動部）が完全に回動されていない状態であると判別したときには、警告画像を右サブ表示画面６４Ｒまたは左サブ表示画面６４Ｌに表示したり、警告音（特定音）をスピーカ６７から流したりすることができる。なお、警告画像には、図１５３（Ｃ），（Ｄ）および図１５４（Ｃ），（Ｄ）に示したロック未完了剣画像ＫＧに代えて、シリンダ錠ＣＹＫを模した画像となる。

【１８９８】

なお、シリンダ錠検出センサからの検出信号が伝送される配線に対して不正行為により断線されたり、この配線の一端のコネクタと基板のコネクタとが外れかかっていたりすると、シリンダ錠検出センサからの検出信号の論理は、不正開放論理となるように電気回路が予め組まれている。これにより、シリンダ錠検出センサからの検出信号を伝送する配線に何らかのトラブルが発生している旨をサブ制御基板９０のサブＣＰＵ９２へ伝えることができ、サブ制御基板９０のサブＣＰＵ９２は、このトラブルを警告画像や警告音（特定音）により報知することができる。

【１８９９】

ところで、前枠５３と、遊技盤２が取り付けられる内枠と、が開放された状態や閉鎖された状態は、前枠閉鎖検出センサにより検出されるようになっており、前枠閉鎖検出センサからの検出信号が払出制御基板１１０に入力されている。前枠閉鎖検出センサからの検出信号は、前枠５３と、遊技盤２が取り付けられる内枠と、が閉鎖された状態であるときには閉鎖論理となり、前枠５３と、遊技盤２が取り付けられる内枠と、が開放された状態であるときには閉鎖論理を反転させた開放論理となるように、電気回路が組まれている。

【１９００】

閉鎖検出センサからの検出信号が伝送される配線に対して不正行為により断線されたり、この配線の一端のコネクタと基板のコネクタとが外れかかっていたりすると、閉鎖検出センサからの検出信号の論理は、開放論理となるように電気回路が予め組まれている。これにより、閉鎖検出センサからの検出信号を伝送する配線に何らかのトラブルが発生している旨を払出制御基板１１０へ伝えることができ、払出制御基板１１０は、このトラブルをコマンドとして主制御基板８０へ送信し、このコマンド受信した主制御基板８０がその旨をサブ制御基板９０へコマンドを送信する。これにより、サブ制御基板９０は、前枠５３と、遊技盤２が取り付けられる内枠と、が開放された状態であるときには扉開放画像や扉開放音により報知することができる。

【１９０１】

前枠５３と、遊技盤２が取り付けられる内枠とは、係員や作業者により開放されるもの

であるものの、不正行為により開放されるおそれがあるため、前枠５３と、遊技盤２が取り付けられる内枠と、の状態（開放状態、閉鎖状態）が監視されている。このため、前枠５３と、遊技盤２が取り付けられる内枠とが開放された場合において、警告画像と比べて遊技機１の周辺に伝えることができる報知性の高い画像とする必要があり、さらに、警告音（特定音）と比べて遊技機１の周辺に伝えることができる報知性の高い音とする必要がある。

【１９０２】

言い換えると、サブＣＰＵ９２は、シリンダ錠ＣＹＫに不正器具が挿入されて内部のシリンダ（可動部）が完全に回動されていない状態であると判別したときには、警告画像を右サブ表示画面６４Ｒまたは左サブ表示画面６４Ｌに表示し、警告音（特定音）をスピーカ６７から流す。これに対して、サブＣＰＵ９２は、シリンダ錠ＣＹＫに不正器具が挿入されて内部のシリンダ（可動部）が完全に回動された状態であると判別したときには、警告画像と比べて遊技機１の周辺に伝えることができる報知性の高い扉開放画像を右サブ表示画面６４Ｒまたは左サブ表示画面６４Ｌではなく、画像表示装置７の表示画面７ａに表示し、さらに、警告音（特定音）と比べて遊技機１の周辺に伝えることができる報知性の高い扉開放音をスピーカ６７から流す。

【１９０３】

［変形例８］

図１５３の可動部操作警告演出Ａ、図１５４の可動部操作警告演出Ｂでは、警告画像を右サブ表示画面６４Ｒまたは左サブ表示画面６４Ｌに表示していた。しかし、警告画像として、「警告」というメッセージＭＧ２が表示され、メッセージＭＧ２の下方に「剣部材を矢印の方向へ「カチッ」とするまで回してロック完了してください」というメッセージＭＧ３および反時計方向の矢印画像ＹＧを表示せずに、エラーコード（例えば、「警告：エラーコードＥ４」）を表示するようにしてもよい。突然、エラーコードが表示されること、遊技者に不安感を付与し、エラーコードが表示される直前に遊技者が行った行為が良くない行為であるという点を伝えることができる。

【１９０４】

［変形例９］

図１５３の可動部操作警告演出Ａ、図１５４の可動部操作警告演出Ｂ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。

【１９０５】

［態様例］

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇［態様Ｅ４－１］

遊技者が操作可能な可動部を複数有する遊技機であって、

前記可動部による演出には、遊技者が操作したことにより演出条件が達成可能な第１の演出と、遊技者が操作したことにより警告が発せられる第２の演出と、を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【１９０６】

◇［態様Ｅ４－２］

態様Ｅ４－１に記載の遊技機であって、

前記第１の演出を進行しているときに、前記第２の演出を同時に実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【１９０７】

◇［態様Ｅ４－３］

態様Ｅ４－１または態様Ｅ４－２に記載の遊技機であって、

複数種類の画像を表示可能な表示手段を有し、

前記第２の演出では、前記警告の解除方法を伝える特定画像が表示される、

ことを特徴とする遊技機。

【１９０８】
◇［態様Ｅ４－４］
態様Ｅ４－１から態様Ｅ４－３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第２の演出では、前記警告を報知する特定音を出力可能である、
ことを特徴とする遊技機。
【１９０９】
◇［態様Ｅ４－５］
態様Ｅ４－１から態様Ｅ４－４までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記可動部は、発光可能である、
ことを特徴とする遊技機。
【１９１０】
◇［態様Ｅ４－６］
態様Ｅ４－１から態様Ｅ４－５までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記可動部は、装飾部材を有する場合がある、
ことを特徴とする遊技機
【１９１１】
◇［態様Ｅ４－７］
態様Ｅ４－１から態様Ｅ４－６５までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記可動部は、視認容易な位置に配置されている、
ことを特徴とする遊技機。
【１９１２】
［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。
【１９１３】
上記実施形態の遊技機１は、パチンコ遊技機を例に挙げて説明したが、これに限られるものではない。例えば、パチンコ遊技機に代えて、スロットマシン等の回胴式遊技機、アレンジボール遊技機、または、雀球遊技機に本発明を適用するようにしてもよい。遊技機１をスロットマシンとする場合には、遊技媒体を遊技球から遊技メダルに変更すればよい。
【１９１４】
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、剣部材６５、セレクトボタン６８を備えているが、これらに限られず、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６５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。
【１９１５】
上記実施形態の遊技機１は、玉を払出すための払出装置を搭載した遊技機であったが、これに限られるものではない。例えば、上記遊技機１に代えて、所謂封入式遊技機のように、払い出し装置を搭載しない遊技機に本発明を適用するようにしてもよい。
【１９１６】
上記実施形態の遊技機１は、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。
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。

【１９１７】

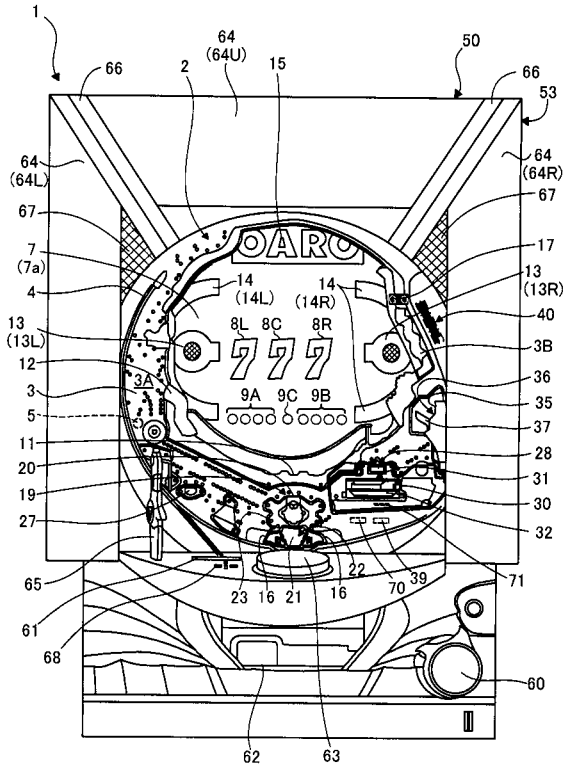
以上、実施形態、変形例に基づき本態様について説明してきたが、上記した態様の実施の形態は、本態様の理解を容易にするためのものであり、本態様を限定するものではない。本態様は、その趣旨並びに特許請求の範囲を逸脱することなく、変更、改良され得ると共に、本態様にはその等価物が含まれる。

【符号の説明】

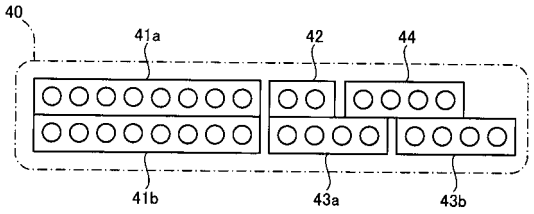
【１９１８】

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）
１３…第３可動役物
１４…第１可動役物
１５…第２可動役物
１７…大入賞口開放始動口
２０…第１始動口（第１入球口）
２１…第２始動口（第２入球口）
６４…サブ表示画面
６６…枠ランプ
８１…遊技制御用マイコン
９１…演出制御用マイコン
１０１…画像制御用マイコン

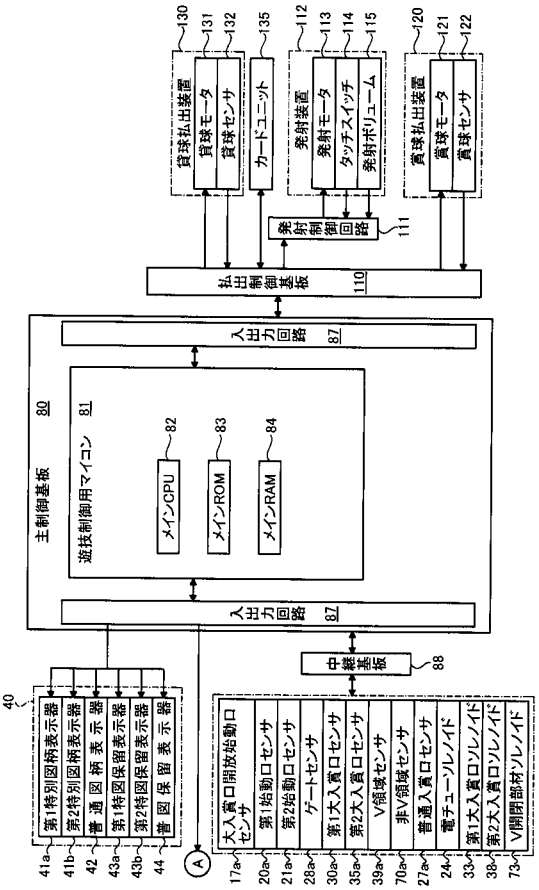
【図１】


1
64
(64U)
66
2
15
50
66
53
64
(64L)
64
(64R)
67
67
7
(7a)
17
4
14
(14L)
14
(14R)
13
(13R)
13
(13L)
8L 8C 8R
777
40
12
3B
3A
9A 9C 9B
36
3
35
5
37
11
28
20
31
19
30
27
32
65
22
70
39
71
23 16 21 16
61
68
60
62
63

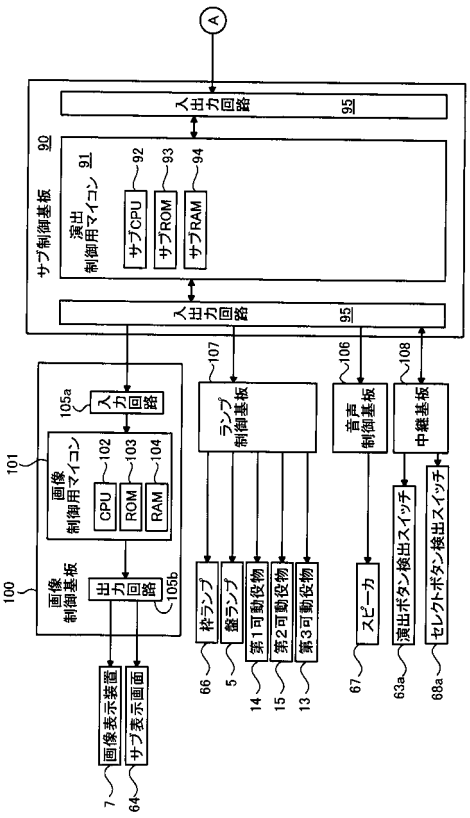
【図２】


40
41a
42
44
41b
43a
43b

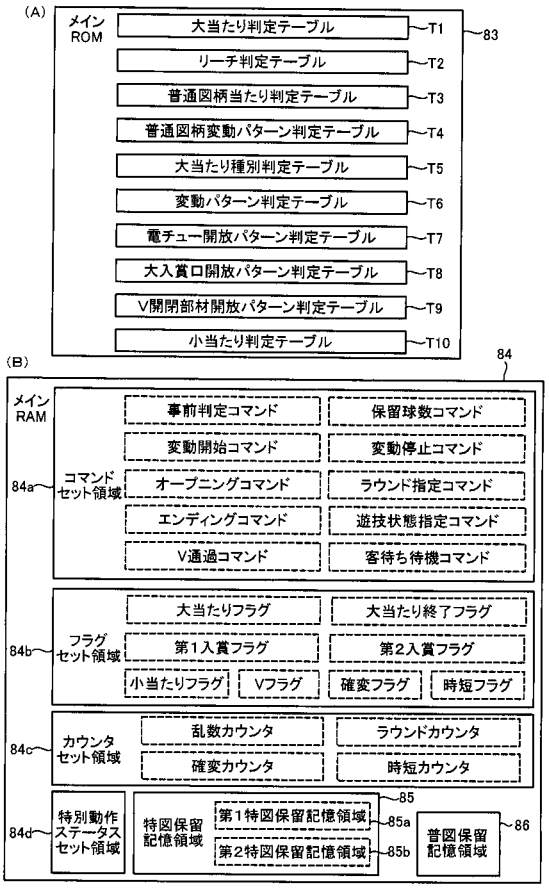
【図３】


貸球払出装置
貸球モータ
貸球センサ
カードユニット
発射装置
発射モータ
タッチスイッチ
発射ボリューム
賞球払出装置
賞球モータ
賞球センサ
発射制御回路
払出制御基板
入出力回路
主制御基板
遊技制御用マイコン
メインCPU
メインROM
メインRAM
中継基板
第1特別図柄表示器
第2特別図柄表示器
普通図柄表示器
第1特図保留表示器
第2特図保留表示器
普図保留表示器
大入賞口開放始動口センサ
第1始動口センサ
第2始動口センサ
ゲートセンサ
第1大入賞口センサ
第2大入賞口センサ
V領域センサ
非V領域センサ
普通入賞口センサ
電チューソレノイド
第1大入賞口ソレノイド
第2大入賞口ソレノイド
V開閉部材ソレノイド

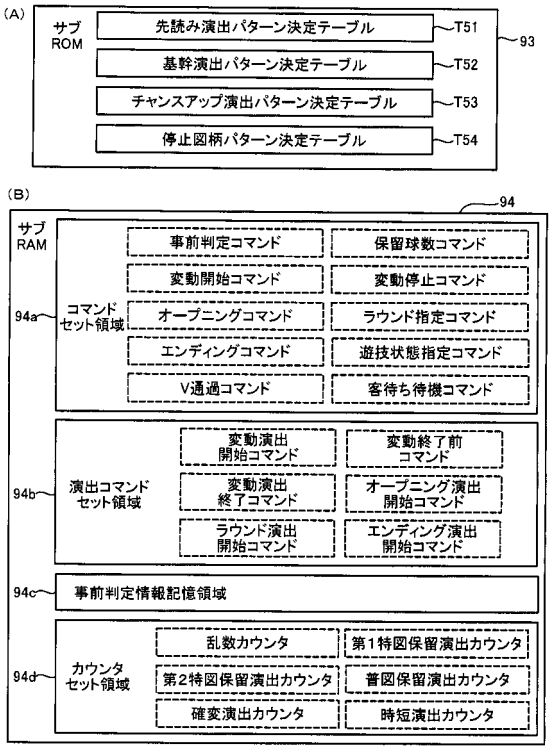
【図４】


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

【図５】



【図６】



【図７】

(A)

乱数カウンタ名	乱数名	数値範囲	用途
ラベル-TRND-A	大当たり乱数	0～65535	大当たり判定用
ラベル-TRND-AS	大当たり種別乱数	0～127	大当たり種別判定用
ラベル-TRND-RC	リーチ乱数	0～127	リーチの有無の判定用
ラベル-TRND-T1	変動パターン乱数	0～127	変動パターン判定用
ラベル-TRND-H	普通図柄乱数（当たり乱数）	0～255	普通図柄抽選の当否判定用
ラベル-TRND-K	小当たり乱数	0～127	小当たり判定用

(B)

乱数カウンタ名	乱数名	数値範囲	用途
ラベル-TRND-SC	先読み演出乱数	0～127	先読み演出決定用
ラベル-TRND-CU	チャンスアップ乱数	0～127	チャンスアップ決定用

【図８】

(A)大当たり判定テーブルT1

状態	大当たり乱数値	判定結果
通常確率状態（非高確率状態）	0～164	大当たり
	0～65535のうち上記以外の数値	ハズレ
高確率状態	0～649	大当たり
	0～65535のうち上記以外の数値	ハズレ

(B)リーチ判定テーブルT2

状態	リーチ乱数値	判定結果
非時短状態	0～13	リーチ有り
	0～127のうち上記以外の数値	リーチ無し
時短状態	0～5	リーチ有り
	0～127のうち上記以外の数値	リーチ無し

(C)普通図柄当たり判定テーブルT3

状態	普通図柄乱数値	判定結果
非時短状態	0～2	当たり
	0～255のうち上記以外の数値	ハズレ
時短状態	0～254	当たり
	0～255のうち上記以外の数値	ハズレ

(D)普通図柄変動パターン判定テーブルT4

状態	普通図柄の変動時間(秒)
非時短状態	30秒
時短状態	1秒

(E)小当たり判定テーブルT10

状態	小当たり乱数値	判定結果
全状態	0～63	小当たり
	0～127のうち上記以外の数値	ハズレ

【図９】

大当たり種別判定テーブルT5

特別図柄	大当たり種別乱数値	大当たりの種別	特別図柄の種別	特図停止図柄データ	振分率(%)	OPコマンド	ラウンド指定コマンド	EDコマンド
特図1	0～24	16R V通過予定大当たり	特図1_大当たり図柄1	11H	19.5	D101(H)	D2*1(H)	D301(H)
	25～49		特図1_大当たり図柄2	12H	19.5	D102(H)	D2*2(H)	D302(H)
	50～55	16R(実質15R) V通過予定大当たり	特図1_大当たり図柄3	13H	4.8	D103(H)	D2*3(H)	D303(H)
	56～67	16R(実質13R) V通過予定大当たり	特図1_大当たり図柄4	14H	9.3	D104(H)	D2*4(H)	D304(H)
	68～127	16R(実質13R) V非通過予定大当たり	特図1_大当たり図柄5	15H	46.9	D105(H)	D2*5(H)	D305(H)
特図2	0～40	16R V通過予定大当たり	特図2_大当たり図柄1	20H	32.0	D107(H)	D2*7(H)	D307(H)
	41～82		特図2_大当たり図柄2	21H	32.8	D108(H)	D2*8(H)	D308(H)
	83～127	16R(実質13R) V非通過予定大当たり	特図2_大当たり図柄5	22H	35.2	D109(H)	D2*9(H)	D309(H)

備考：ラウンド指定コマンドの「*」にはラウンド数を示す値が入る

【図１０】

変動パターン判定テーブルT6(非時短状態)

始動口	状態	判定結果		保留球数	変動パターン乱数値	変動パターン	変動時間(ms)	基幹演出パターン
第1始動口	非時短状態	大当たり	V通過予定	—	0～10	P1	40000	SP1
				—	11～63	P2	45000	SP2
			V非通過予定	—	64～127	P3	50000	SP3
		ハズレ	リーチ有り	1～2	0～10	P4	40000	SP1
					11～63	P5	45000	SP2
					64～127	P6	50000	SP3
				3～4	0～60	P7	15000	ノーマルリーチ
					61～80	P8	40000	SP1
					81～92	P9	45000	SP2
					93～127	P10	50000	SP3
			リーチ無し	1～2	0～85	P11	12000	ノーマルリーチ
				3～4	86～100	P12	40000	SP1
					101～109	P13	45000	SP2
					110～127	P14	50000	SP3
第2始動口	非時短状態	大当たり	V通過予定(20H)	1～2	0～127	P15	10000	リーチ無しハズレ
			V通過予定(21H)	3～4	0～127	P16	9000	リーチ無しハズレ
			V非通過予定	—	0～127	P21	40000	SP1
		ハズレ	リーチ有り	—	0～127	P22	80000	SP5
					0～127	P23	45000	SP2
				1～2	0～60	P24	12000	ノーマルリーチ
					61～80	P25	40000	SP1(疑似無し)
					81～92	P26	45000	SP1(疑似有り)
					93～127	P27	50000	SP2
				3～4	0～90	P28	9000	ノーマルリーチ
					91～107	P29	40000	SP1
					108～114	P30	45000	SP2
					115～127	P31	50000	SP3
			リーチ無し	1～2	0～127	P32	8000	リーチ無しハズレ
				3～4	0～127	P33	4000	リーチ無しハズレ
		小当たり		—	0～127	P34	15000	小当たり

【図１１】

変動パターン判定テーブルT6(時短状態)

始動口	状態	判定結果		保留球数	変動パターン乱数値	変動パターン	変動時間(ms)	基幹演出パターン
第1始動口	時短状態	大当たり	V通過予定	—	0～10	P41	40000	SP1
				—	11～63	P42	45000	SP2
			V非通過予定	—	64～127	P43	50000	SP3
				—	0～10	P44	40000	SP1
				—	11～63	P45	45000	SP2
				—	64～127	P46	50000	SP3
		ハズレ	リーチ有り	1～2	0～60	P47	15000	ノーマルリーチ
					61～80	P48	40000	SP1
					81～92	P49	45000	SP2
					93～127	P50	50000	SP3
				3～4	0～85	P51	12000	ノーマルリーチ
					86～100	P52	40000	SP1
					101～109	P53	45000	SP2
					110～127	P54	50000	SP3
			リーチ無し	1～2	0～127	P55	10000	リーチ無しハズレ
				3～4	0～127	P56	5000	リーチ無しハズレ
第2始動口	時短状態	大当たり	V通過予定(20H)	—	0～127	P61	45000	SP4
			V通過予定(21H)	—	0～127	P62	80000	SP5
			V非通過予定	—	0～127	P63	45000	SP4
		ハズレ	リーチ有り	1～2	0～80	P64	10000	ノーマルリーチ
					61～80	P65	40000	SP4(疑似無し)
					81～92	P66	45000	SP4(疑似有り)
					93～127	P67	50000	SP4
				3～4	0～90	P68	5000	ノーマルリーチ
					91～107	P69	40000	SP4
					108～114	P70	45000	SP4
					115～127	P71	50000	SP4
			リーチ無し	1～2	0～127	P72	4000	リーチ無しハズレ
				3～4	0～127	P73	3000	リーチ無しハズレ
		小当たり		—	0～127	P74	3000	小当たり

【図１２】

(A)電チュー開放パターン判定テーブルT7

状態	普通図柄の種別	電チュー開放パターン
非時短状態	普通当たり図柄	開放パターン11
時短状態		開放パターン12

(B)電チュー開放パターン

電チュー開放パターン	開放回数(回)	開放時間(秒)／回	インターバル時間(秒)
開放パターン11	1	0.2	-
開放パターン12	3	2.0	1.0

【図１３】

(A)大入賞口開放パターン判定テーブルT8

特図停止図柄データ	大当たり遊技の大入賞口開放パターン	特図停止図柄データ	小当たり遊技の大入賞口開放パターン
11H,12H,20H,21H	開放パターン21	20H	開放パターン25
14H,15H, 22H	開放パターン22	21H	開放パターン26
13H	開放パターン23		

(B)大入賞口開放パターン(大当たり遊技)

大入賞口開放パターン	ラウンド数(R)	開放する大入賞口		開放回数(回)／R	開放時間(秒)／回	＊備考
開放パターン21	16	1～13R目	第1大入賞口	1	29.5	16R V通過予定大当たり
		14及び16R目	第2大入賞口	1	29.5	
		15R目	第1大入賞口	1	29.5	
開放パターン22	16(実質13)	1～13R目	第1大入賞口	1	29.5	16R(実質13R) V通過予定大当たり 16R(実質13R) V非通過予定大当たり
		14及び16R目	第2大入賞口	1	0.1	
		15R目	第1大入賞口	1	0.1	
開放パターン23	16(実質15)	1～13R目	第1大入賞口	1	29.5	16R(実質15R) V通過予定大当たり
		14R目	第2大入賞口	1	0.1	
		15R目	第1大入賞口	1	29.5	
		16R目	第2大入賞口	1	29.5	

(C)大入賞口開放パターン(小当たり遊技)

大入賞口開放パターン	開放する大入賞口	開放回数(回)	開放時間(秒/回)	※備考
開放パターン25	第2大入賞口	1	1.0	特図1のV通過予定(確変)大当たり 特図2の大当たり図柄1による16RV通過予定大当たり (疑似大当り示唆演出を経由しない大当たり)
開放パターン26	第2大入賞口	5	0.3	特図2の大当たり図柄2による16RV通過予定大当たり (疑似大当り示唆演出を経由する大当たり)

【図１４】

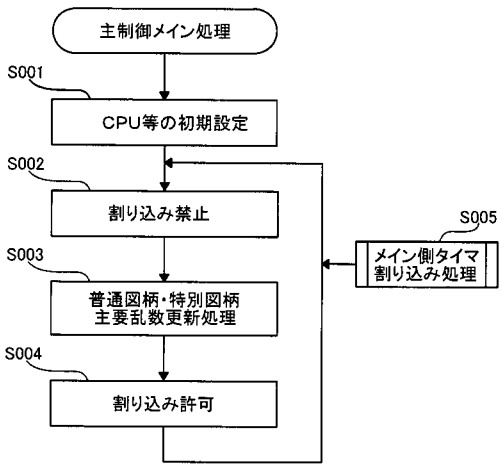
(A)V開閉部材開放パターン判定テーブルT9

特図停止図柄データ	V開閉部材開放パターン
11H,12H,20H,21H	開放パターン31
13H	開放パターン32
14H	開放パターン33
15H,22H	開放パターン34

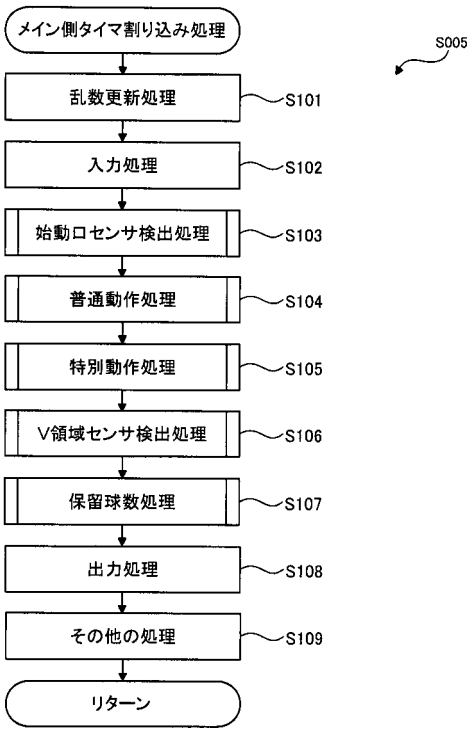
(B)V開閉部材開放パターン

V開閉部材開放パターン	ラウンド数(R)	開放パターン構成		1球目入賞時開放時間(秒)	2球目入賞時開放時間(秒)
開放パターン31	16	2, 4, 6, 8R目	ショート開放	0.1	―
		10, 12R目	ロング開放	0.1	最大31.5
開放パターン32	16(実質15)	2, 4, 6, 12R目	ショート開放	0.1	―
		8, 10R目	ロング開放	0.1	最大31.5
開放パターン33	16(実質13)	2, 6R目	ロング開放	0.1	最大31.5
		4, 8, 10, 12R目	ショート開放	0.1	―
開放パターン34	16(実質13)	2, 4, 6, 8, 10, 12R目	ショート開放	0.1	―

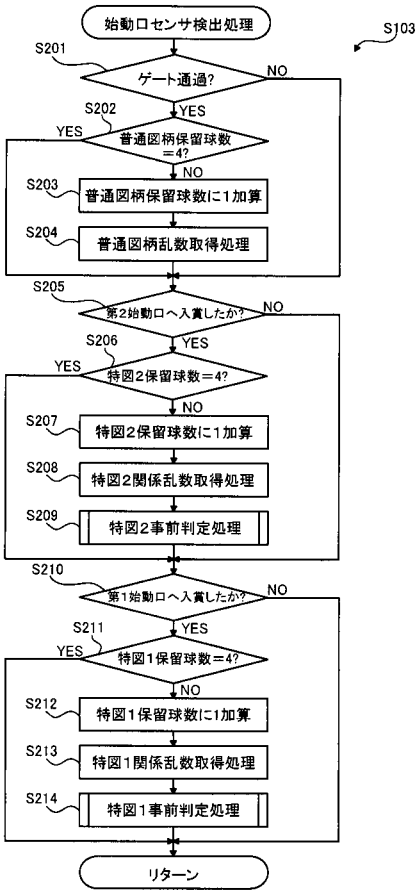
【図１５】



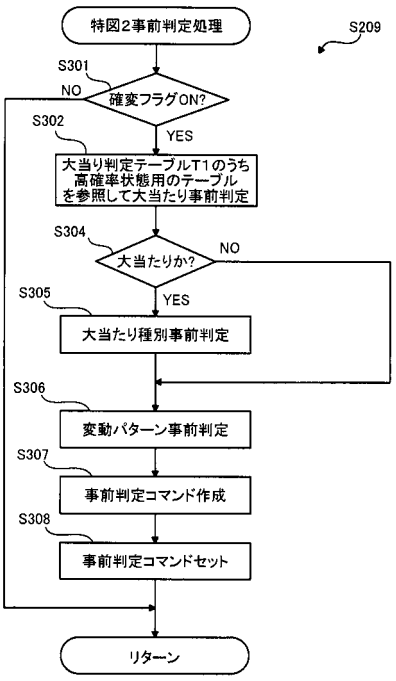
【図１６】



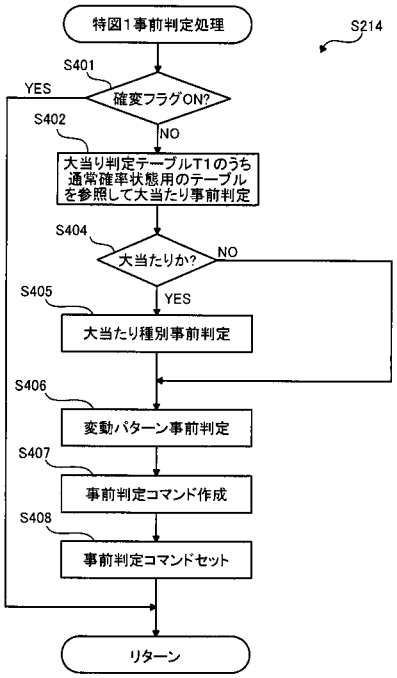
【図１７】



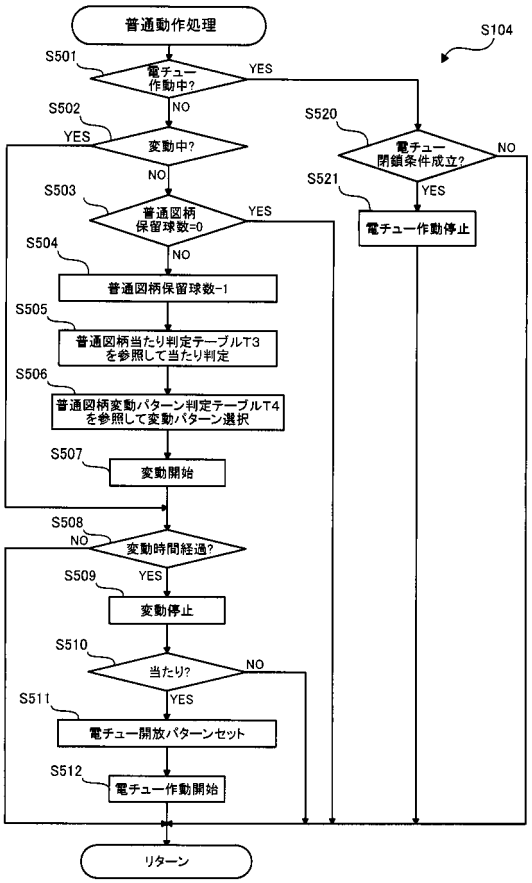
【図１８】



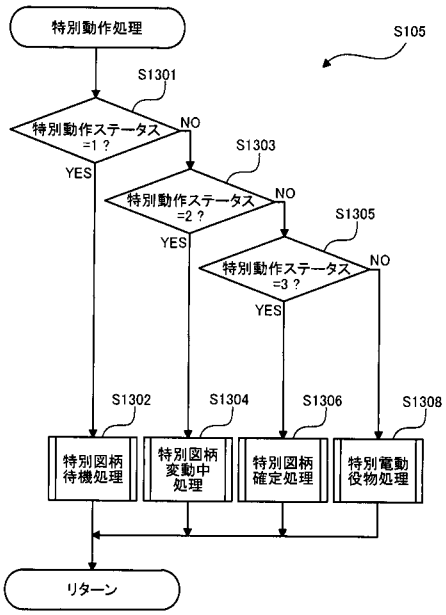
【図１９】



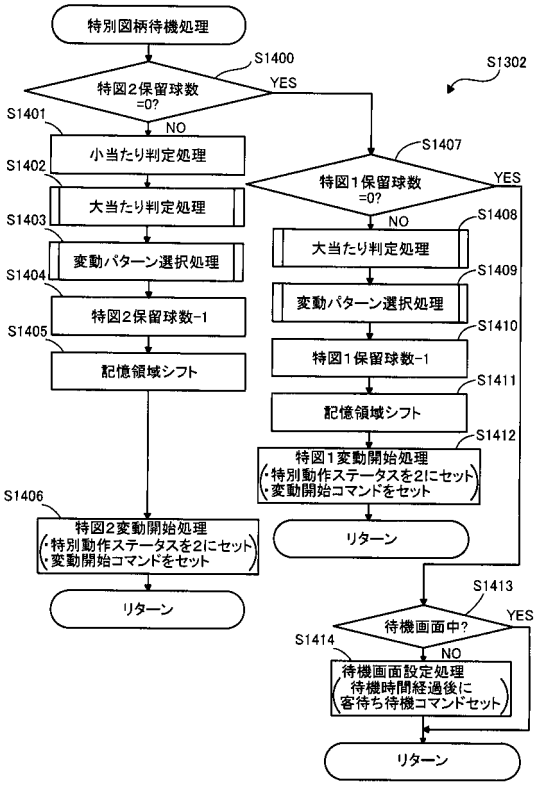
【図２０】



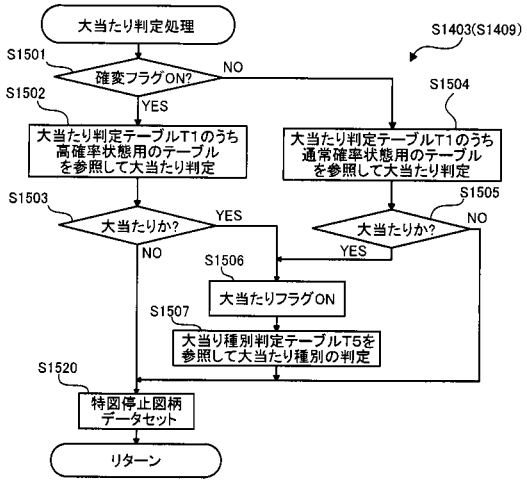
【図２１】



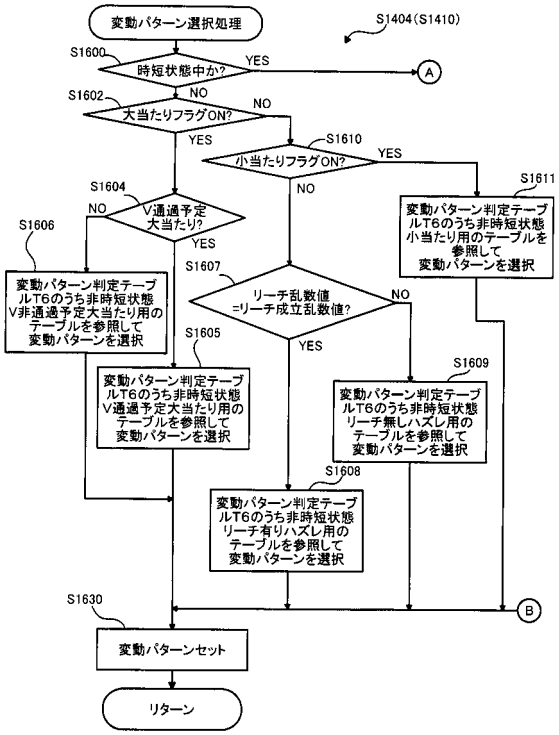
【図２２】



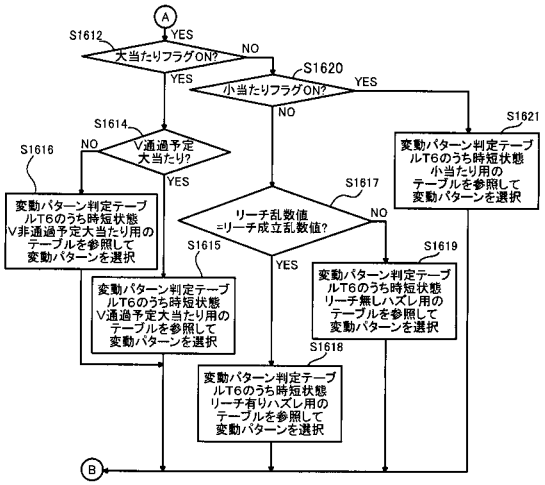
【図２３】



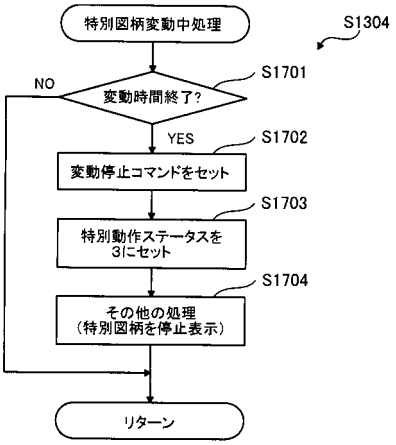
【図２４】



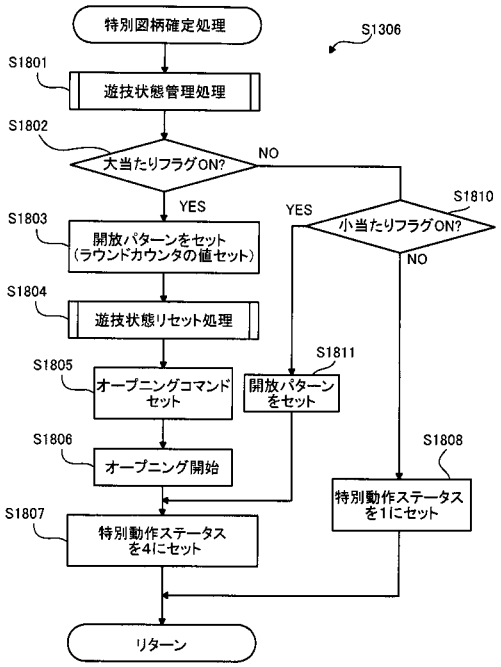
【図２５】



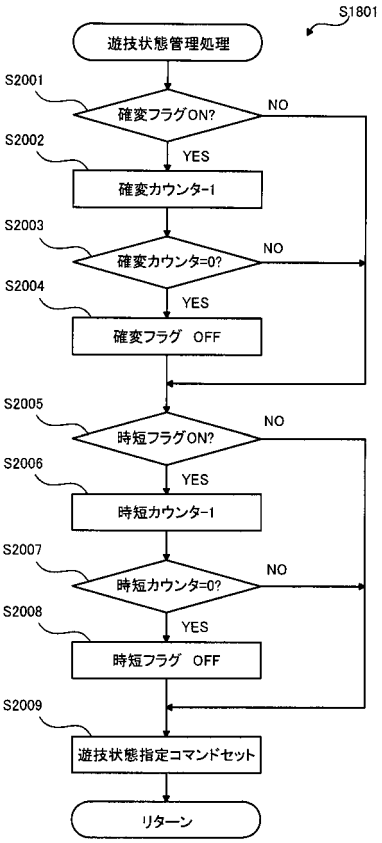
【図２６】



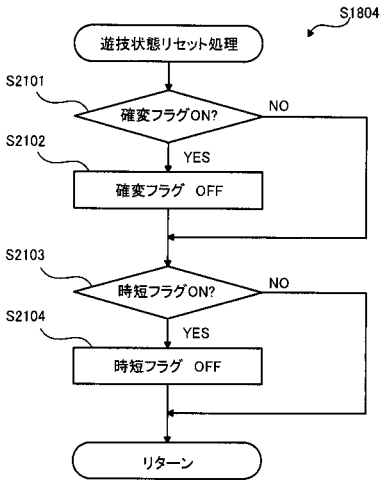
【図２７】



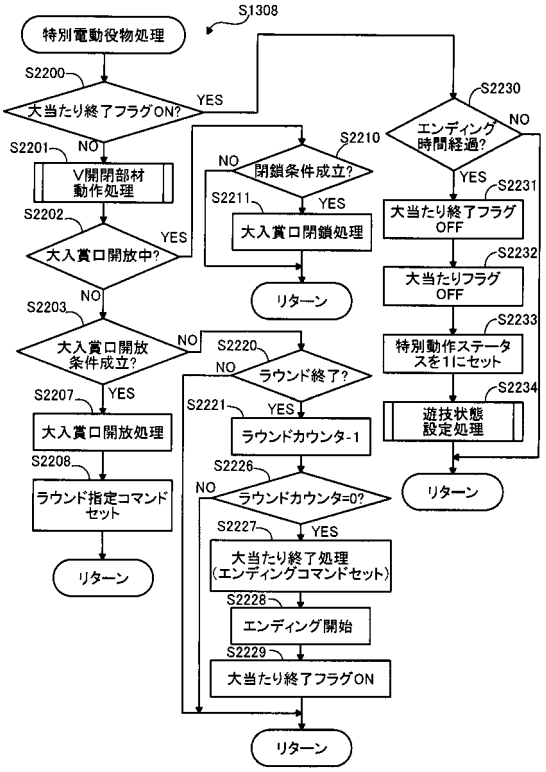
【図２８】



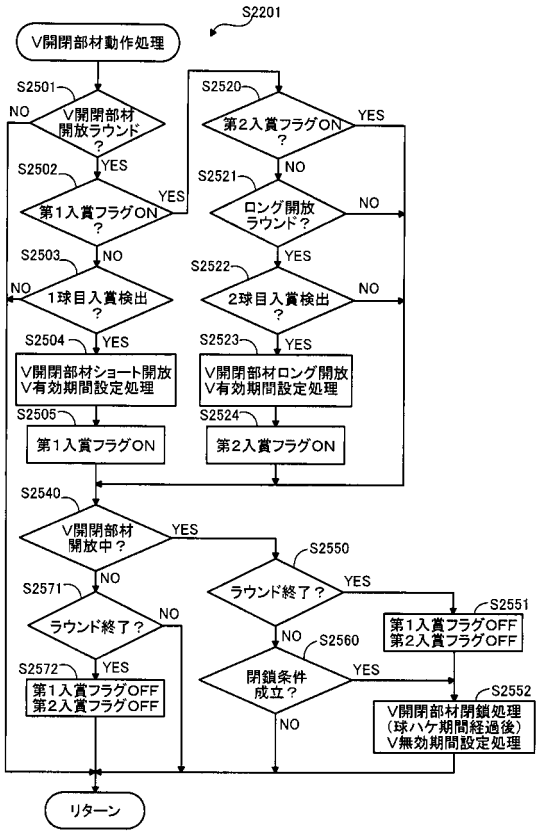
【図２９】



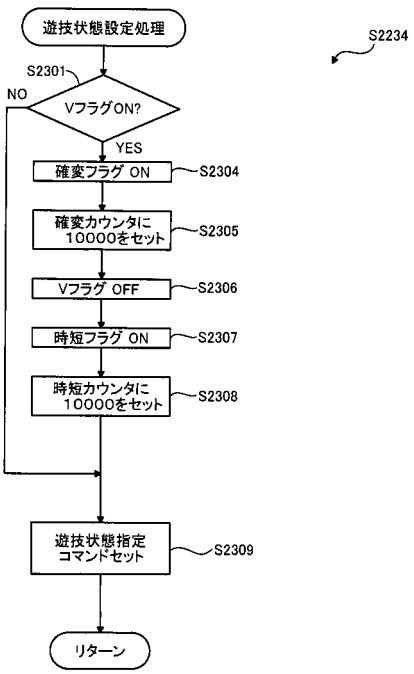
【図３０】



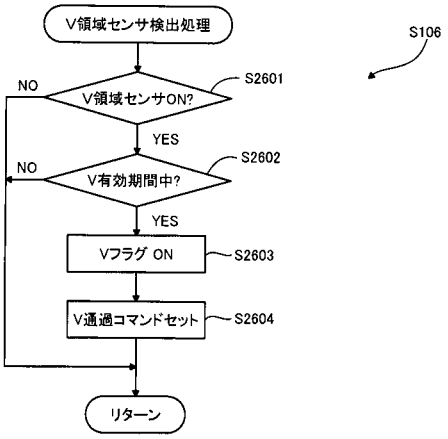
【図３１】



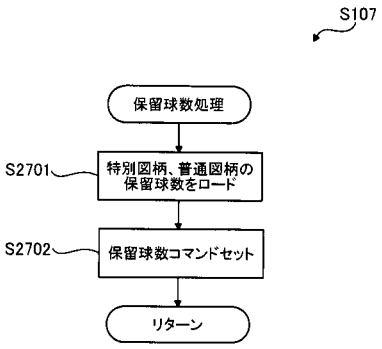
【図３２】



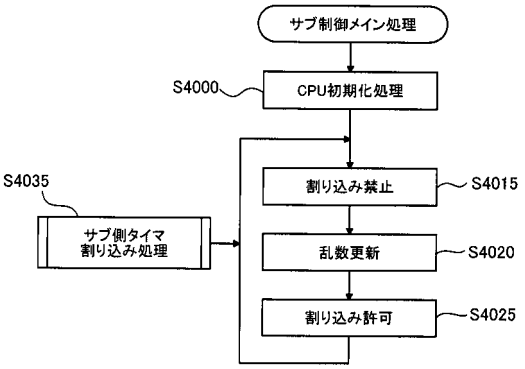
【図３３】



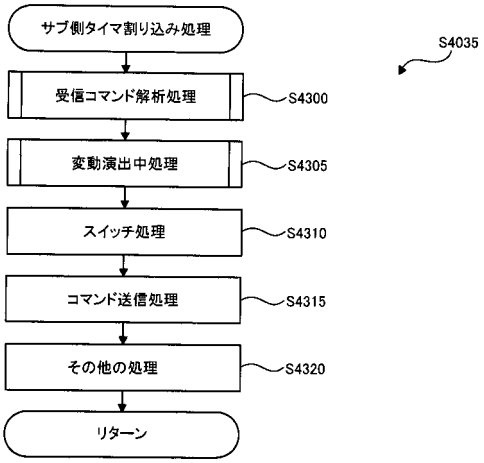
【図３４】



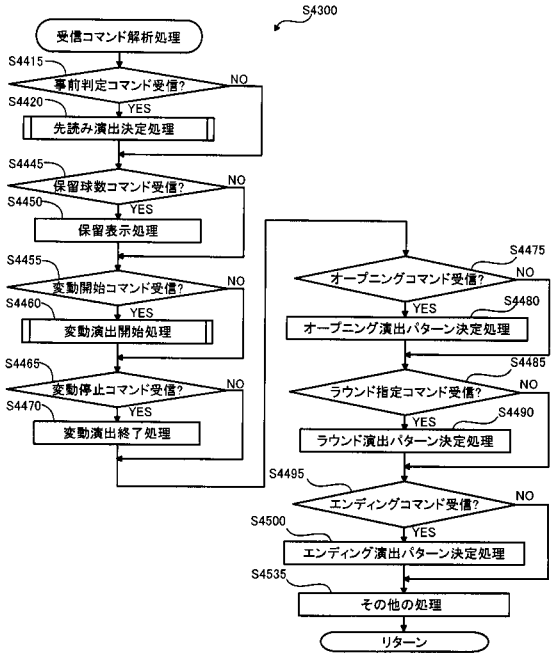
【図３５】



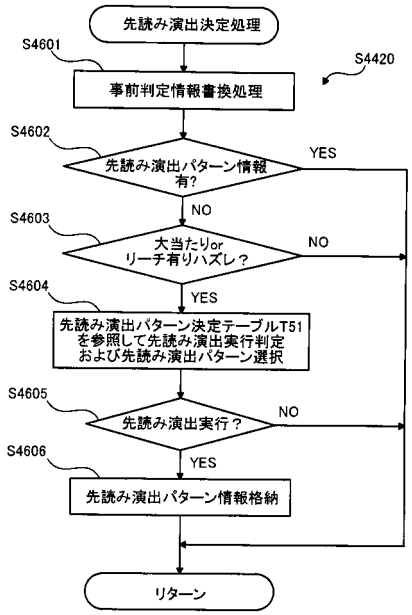
【図３６】



【図３７】



【図３８】



【図３９】

(A)

94c

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

(B)

94c

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

(C)

94c

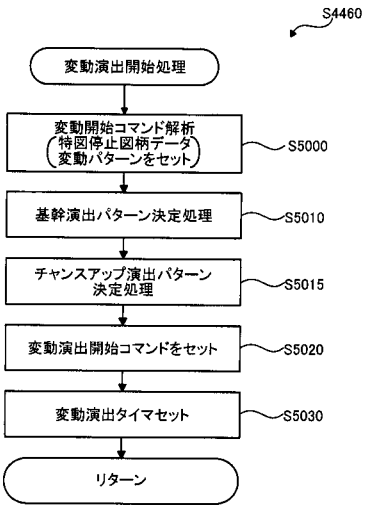
事前判定情報記憶領域									
特別図柄		特図1				特図2			
	当該領域	第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域	第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域
大当たり判定情報	ハズレ	−	−	−	−	ハズレ	ハズレ	大当たり	−
大当たり種別情報	−	−	−	−	−	−	−	21H	−
変動パターン情報	P72,P73	−	−	−	−	P72,P73	P72,P73	P61	−
先読み演出パターン情報	パターンA	−	−	−	−	パターンA	パターンA	パターンA	−

【図４０】

先読み演出パターン決定テーブルT51

事前判定結果	先読み演出乱数値	先読み演出種別
大当たり	0～55	先読み演出なし
	56～67	先読み演出パターンA
	68～127	先読み演出パターンB
リーチ有りハズレ	0～107	先読み演出なし
	108～114	先読み演出パターンA
	115～127	先読み演出パターンB

【図４１】



【図４２】

基幹演出パターン決定テーブルT52

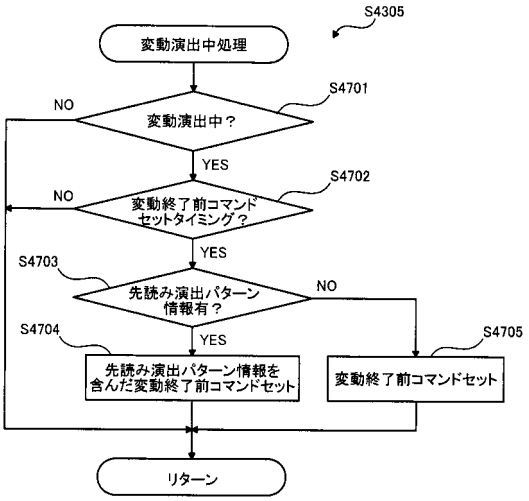
変動パターン	変動時間(ms)	基幹演出パターン	備考		
P1	40000	SP1	非時短状態	特図1	大当たり
P2	45000	SP2			
P3	50000	SP3			
P4	40000	SP1			
P5	45000	SP2			
P6	50000	SP3			
P7	15000	ノーマルリーチ			
P8	40000	SP1			リーチ有りハズレ 保留球数1～2
P9	45000	SP2			
P10	50000	SP3			リーチ有りハズレ 保留球数3～4
P11	12000	ノーマルリーチ			
P12	40000	SP1			
P13	45000	SP2			
P14	50000	SP3			
P15	10000	リーチ無しハズレ			リーチ無しハズレ 1～2
P16	5000	リーチ無しハズレ			リーチ無しハズレ 3～4
P21	40000	SP1		特図2	大当たり
P22	80000	SP5			
P23	45000	SP2			
P24	12000	ノーマルリーチ			
P25	40000	SP1(疑似無し)			リーチ有りハズレ 保留球数1～2
P26	45000	SP2(疑似有り)			
P27	50000	SP2			リーチ有りハズレ 保留球数3～4
P28	9000	ノーマルリーチ			
P29	40000	SP1			
P30	45000	SP2			
P31	50000	SP3			
P32	8000	リーチ無しハズレ			リーチ無しハズレ 1～2
P33	4000	リーチ無しハズレ			リーチ無しハズレ 3～4
P34	15000	小当たり			小当たり
P41	40000	SP1	時短状態	特図1	大当たり
P42	45000	SP2			
P43	50000	SP3			
P44	40000	SP1			
P45	45000	SP2			
P46	50000	SP3			
P47	15000	ノーマルリーチ			
P48	40000	SP1			リーチ有りハズレ 保留球数1～2
P49	45000	SP2			
P50	50000	SP3			リーチ有りハズレ 保留球数3～4
P51	12000	ノーマルリーチ			
P52	40000	SP1			
P53	45000	SP2			
P54	50000	SP3			
P55	10000	リーチ無しハズレ			リーチ無しハズレ 1～2
P56	5000	リーチ無しハズレ			リーチ無しハズレ 3～4
P61	45000	SP4		特図2	大当たり
P62	80000	SP5			
P63	45000	SP4			
P64	10000	ノーマルリーチ			
P65	40000	SP4(疑似無し)			リーチ有りハズレ 保留球数1～2
P66	45000	SP4(疑似有り)			
P67	50000	SP4			リーチ有りハズレ 保留球数3～4
P68	5000	ノーマルリーチ			
P69	40000	SP4			
P70	45000	SP4			
P71	50000	SP4			
P72	4000	リーチ無しハズレ			リーチ無しハズレ 1～2
P73	3000	リーチ無しハズレ			リーチ無しハズレ 3～4
P74	3000	小当たり			小当たり

【図４３】

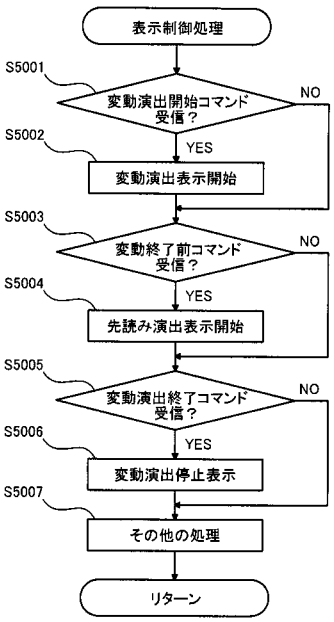
チャンスアップ演出パターン決定テーブルT53

判定結果	チャンスアップ乱数値	保留球数	リーチ演出種別	チャンスアップ演出パターン
大当たり	0～24	0～1	ー	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	ー	ー	ANO
	68～127	ー	ー	無し
リーチ有りハズレ	0～10	0～1	ー	無し
		2	ノーマルリーチ	2-NO
			SP1	2-SP1
			SP2	2-SP2
			SP3	2-SP3
		3	ノーマルリーチ	3-NO
			SP1	3-SP1
			SP2	3-SP2
			SP3	3-SP3
		4	ノーマルリーチ	4-NO
			SP1	4-SP1
			SP2	4-SP2
			SP3	4-SP3
	11～24	ー	ー	ANO
	25～127	ー	ー	無し
リーチ無しハズレ	0～10	ー	ー	ANO
	11～127	ー	ー	無し

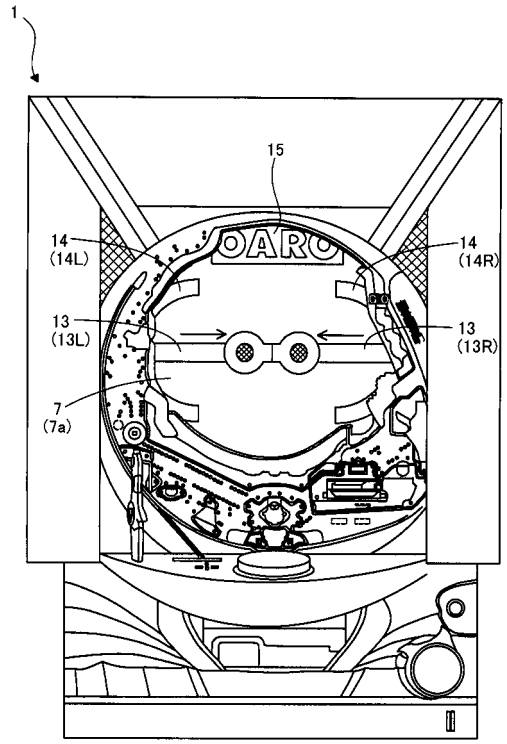
【図４４】



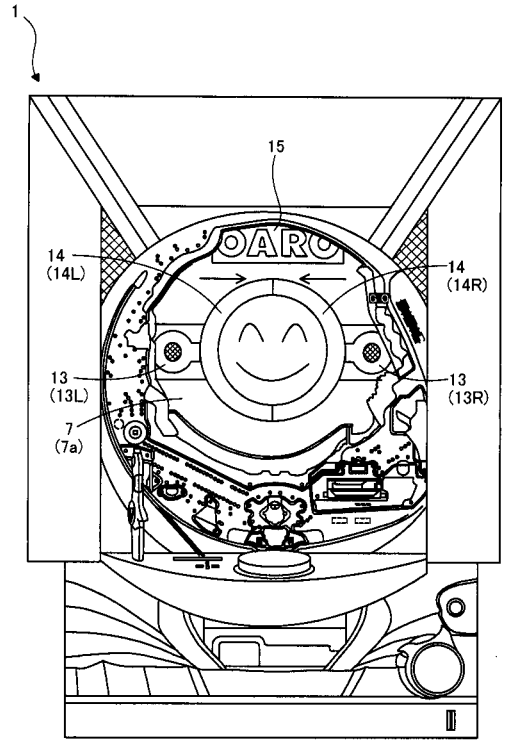
【図４５】



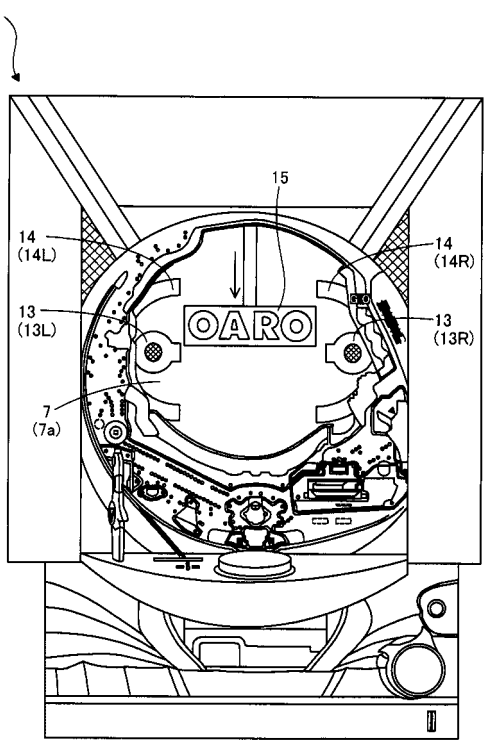
【図４６】



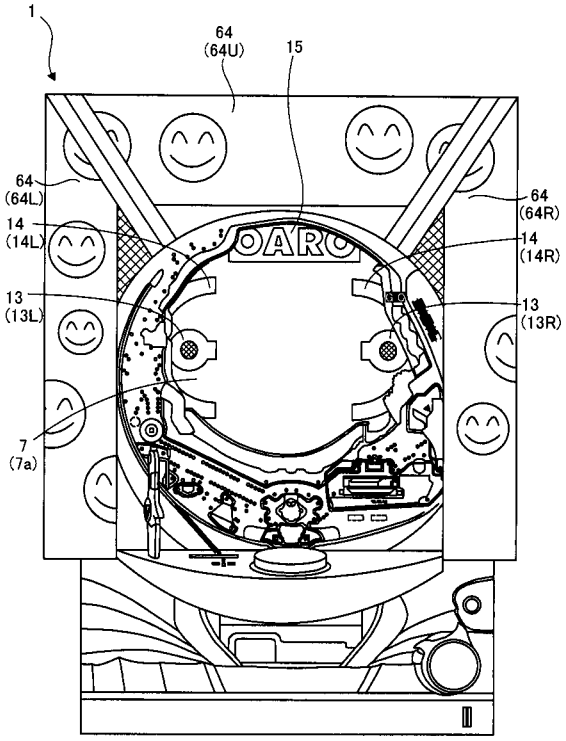
【図４７】



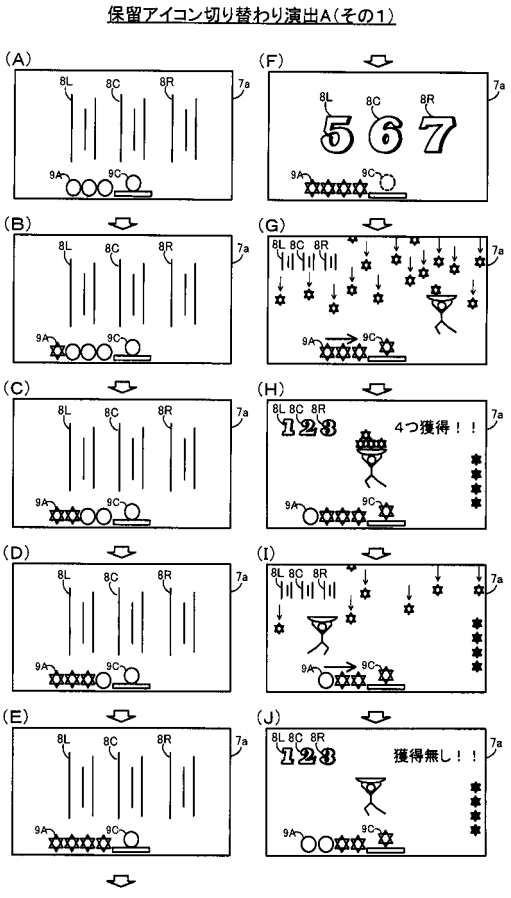
【図４８】



【図４９】

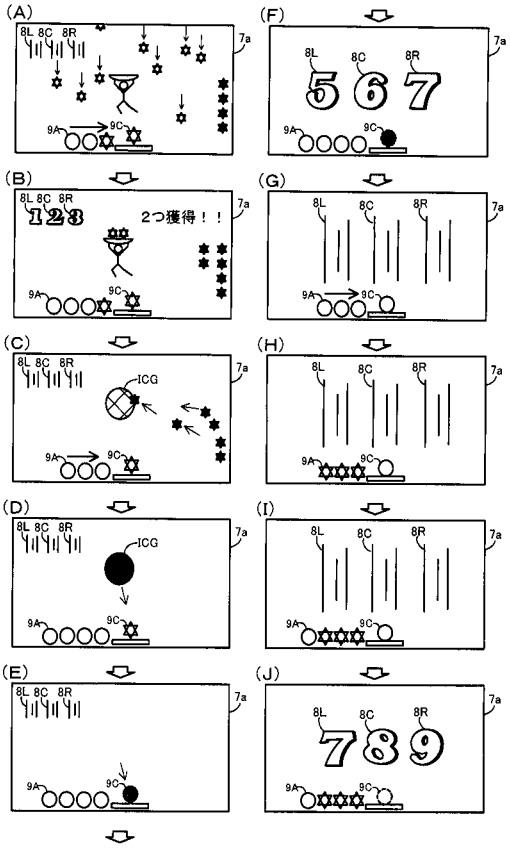


【図５０】



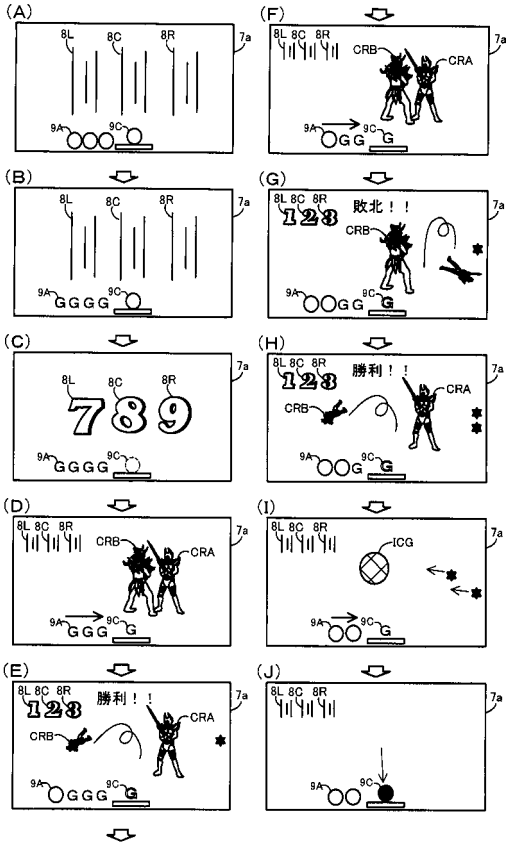
【図５１】

保留アイコン切り替わり演出A(その2)



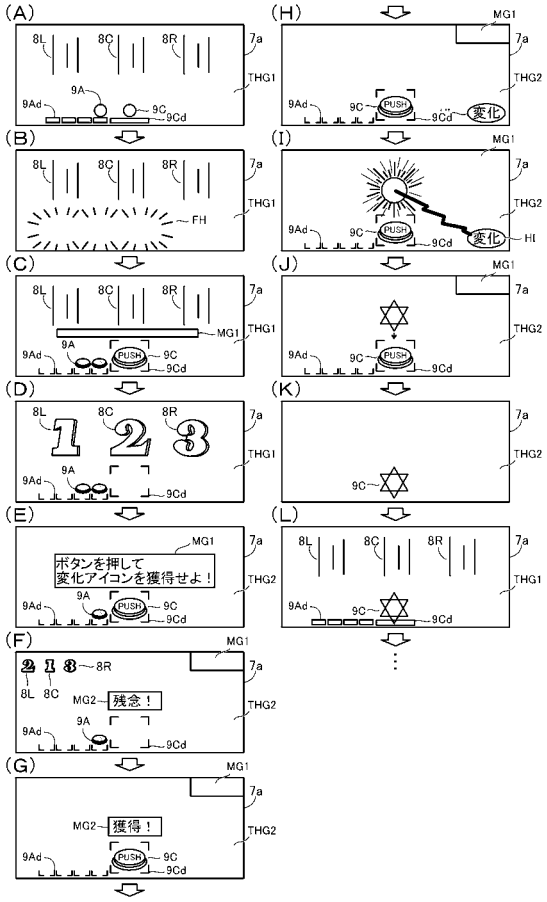
【図５２】

保留アイコン切り替わり演出B



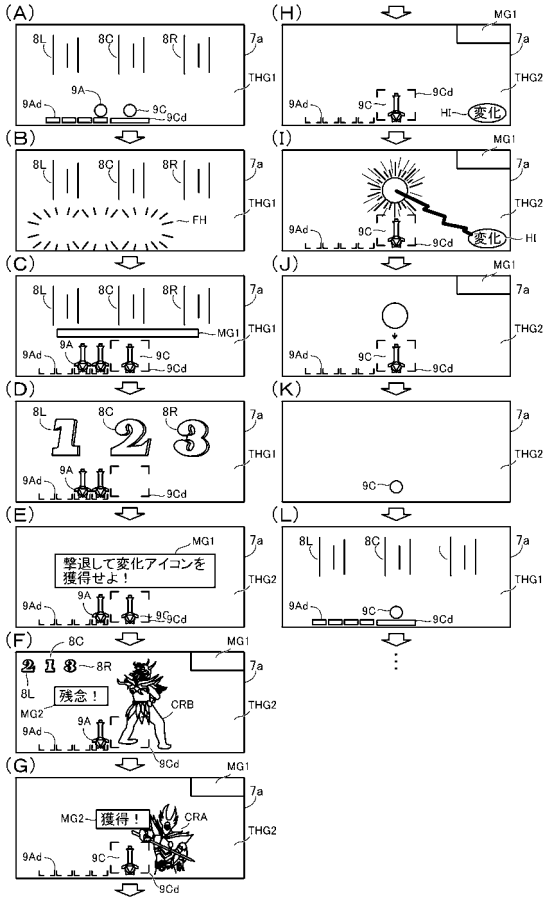
【図５３】

変化アイコン獲得演出A



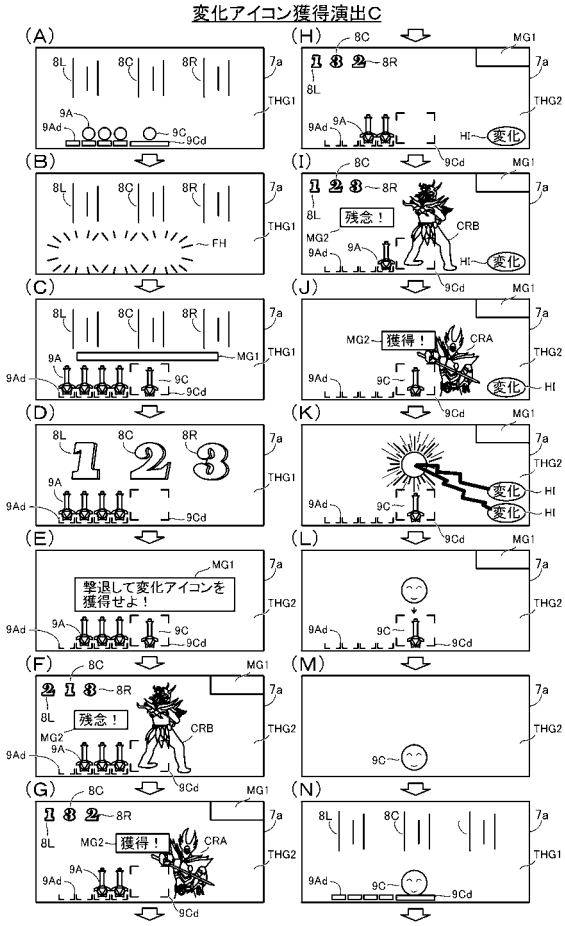
【図５４】

変化アイコン獲得演出B



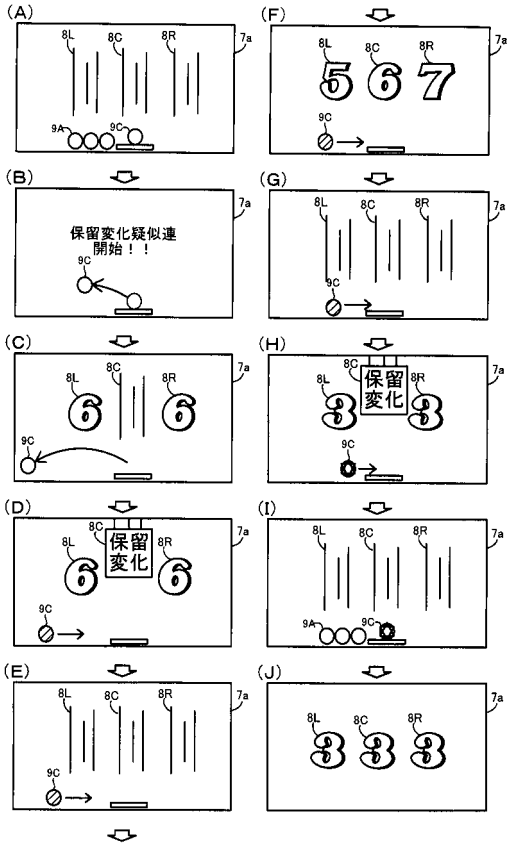
【図５５】

変化アイコン獲得演出C



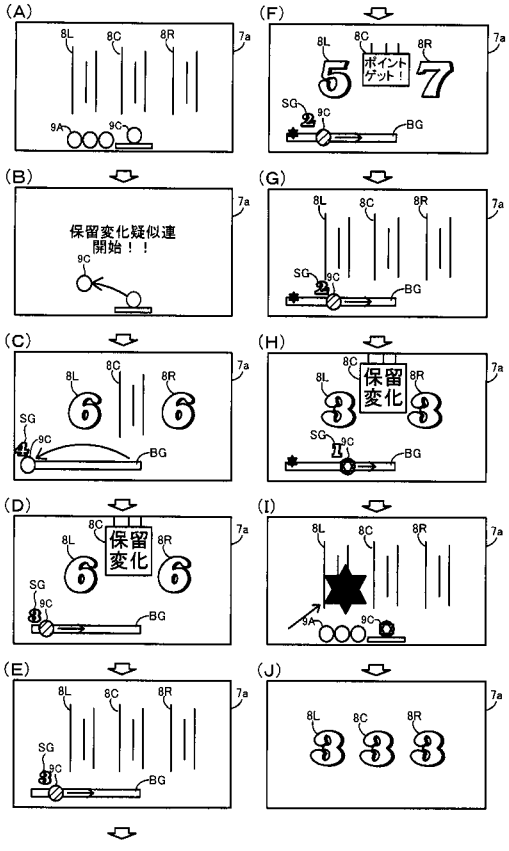
【図５６】

保留アイコン移動変化演出A



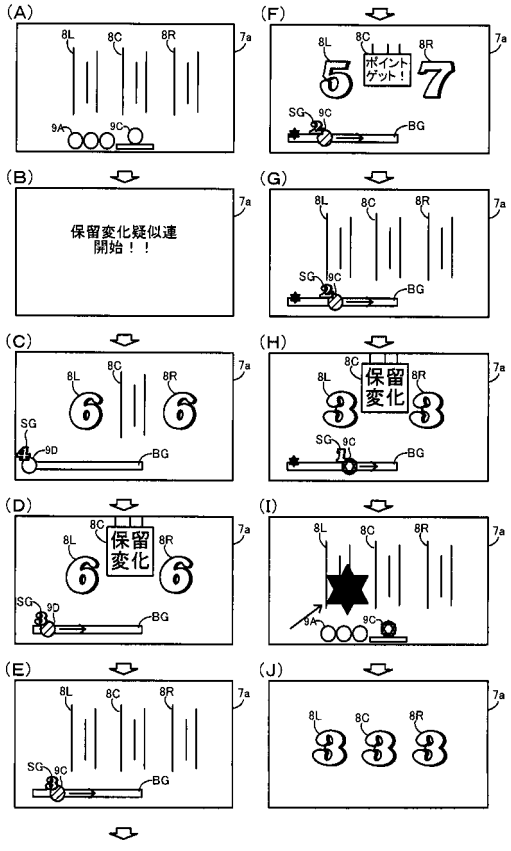
【図５７】

保留アイコン移動変化演出B

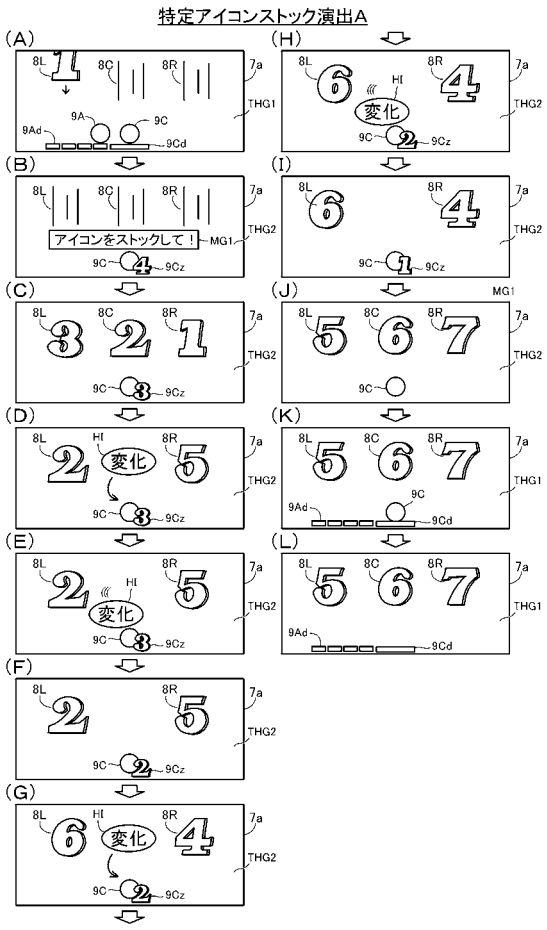


【図５８】

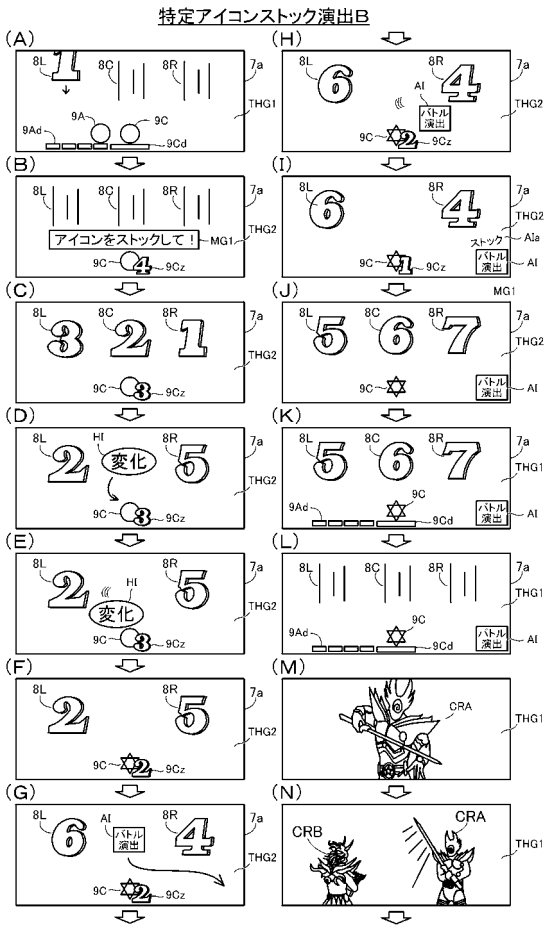
保留アイコン移動変化演出C



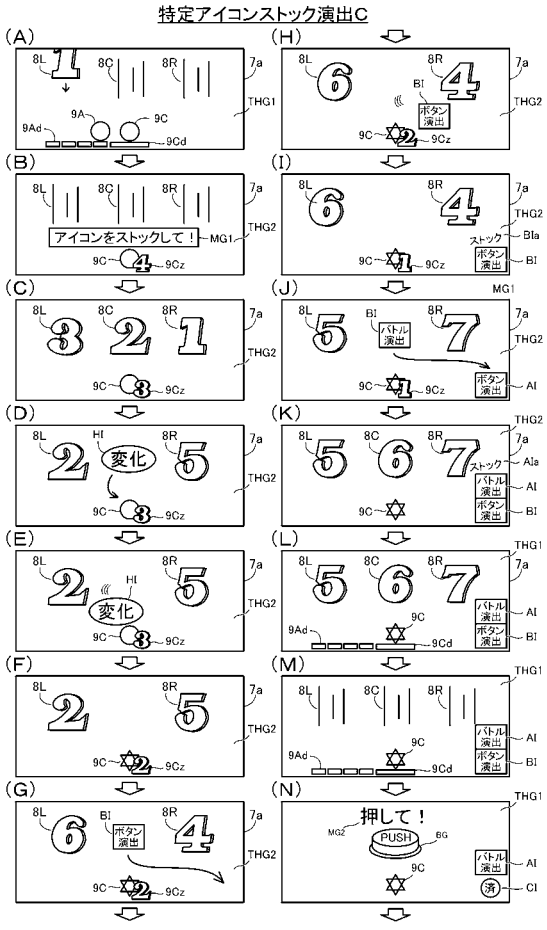
【図５９】



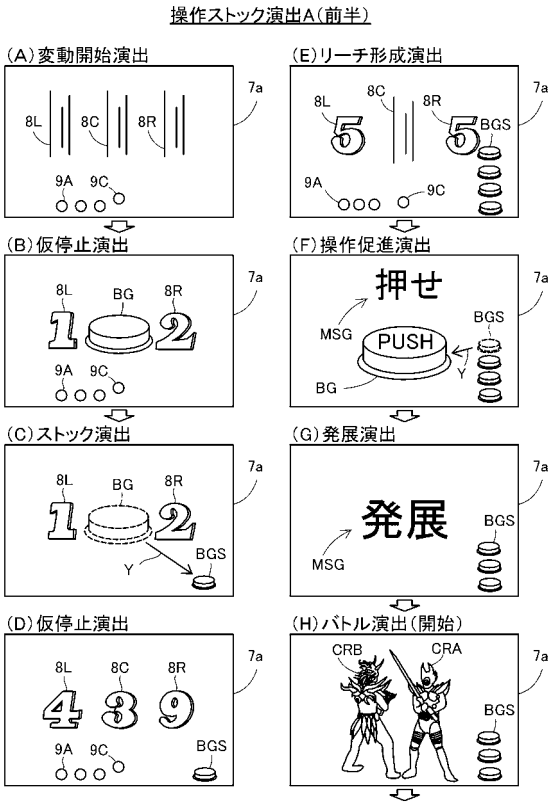
【図６０】



【図６１】

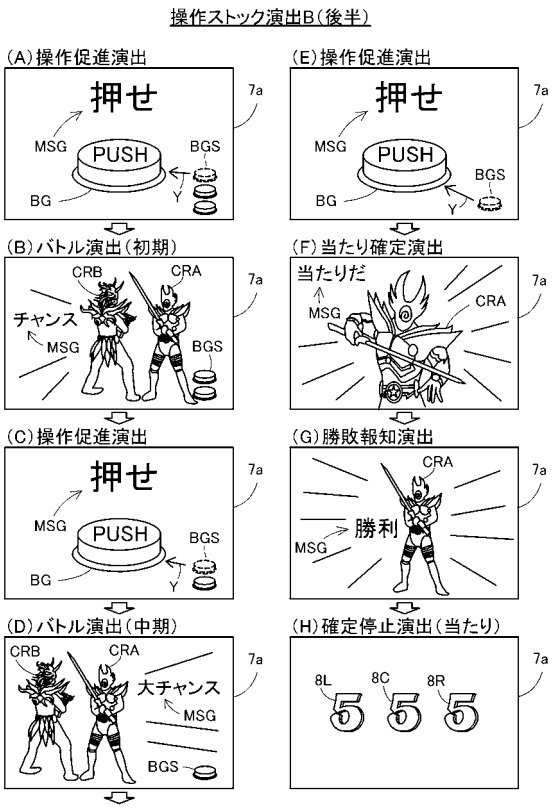


【図６２】

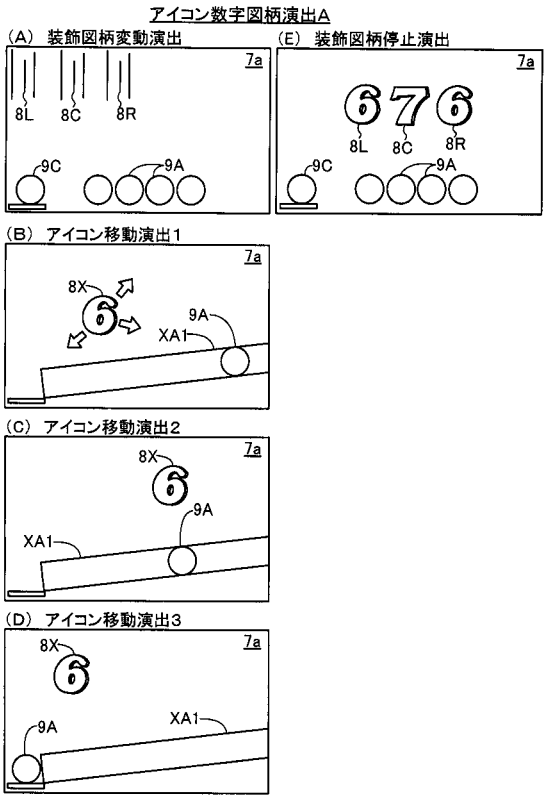


【図６３】

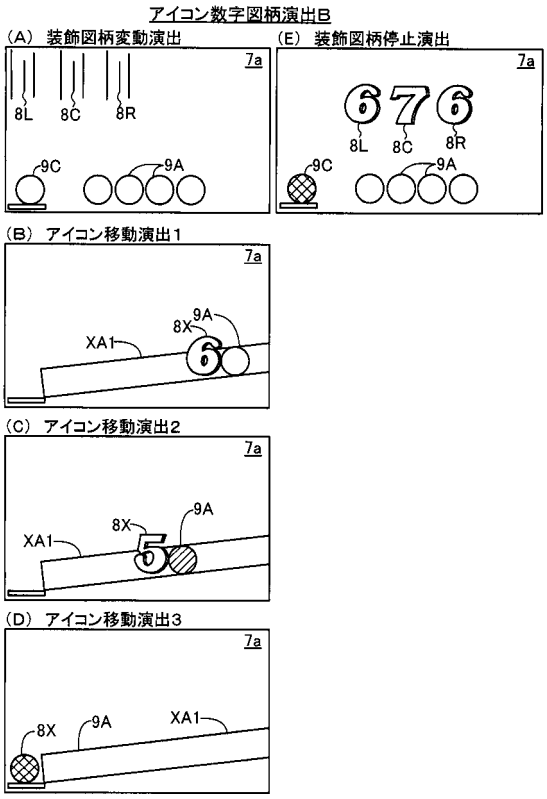
【図６４】



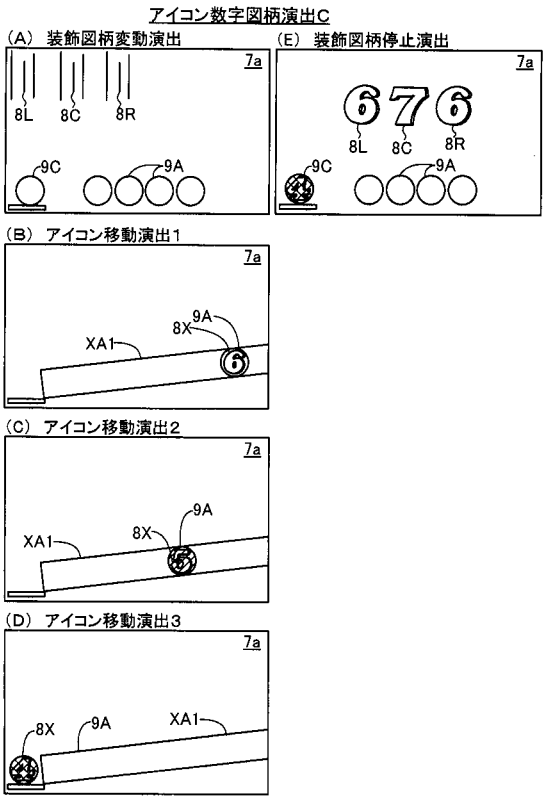
【図６５】



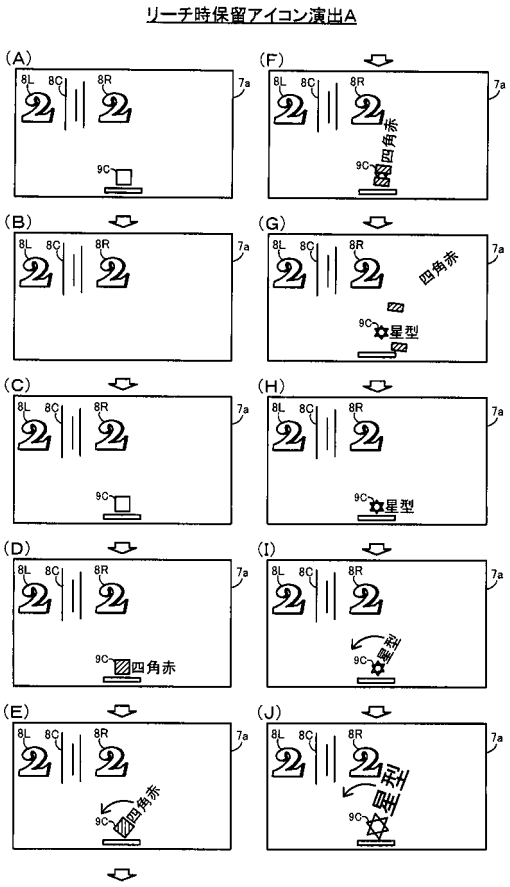
【図６６】



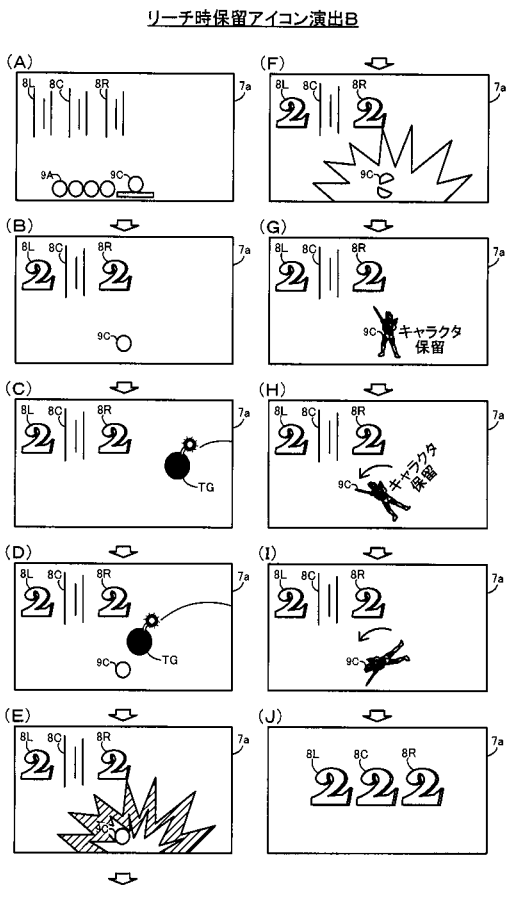
【図６７】



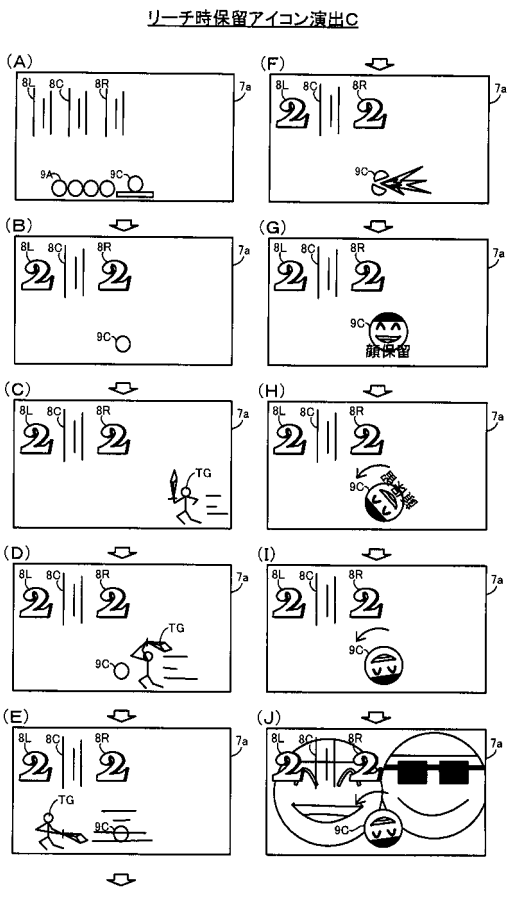
【図６８】



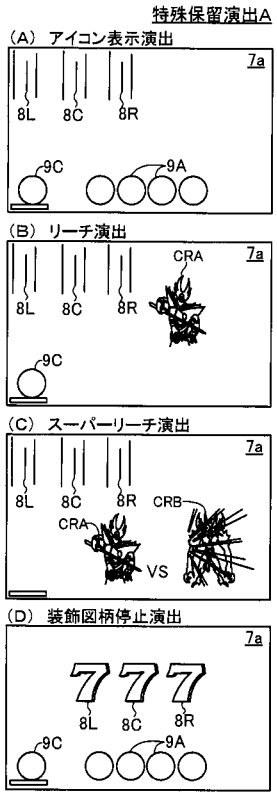
【図６９】



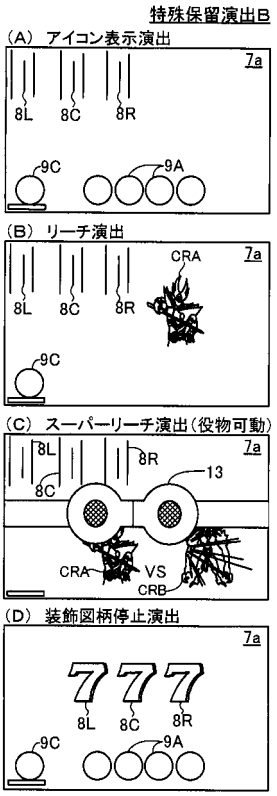
【図７０】



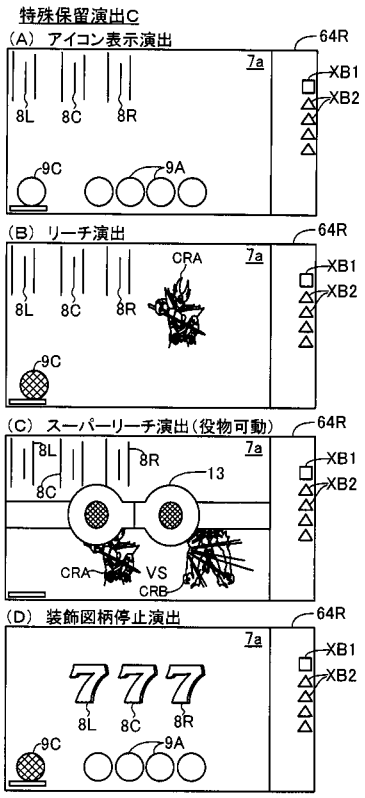
【図７１】



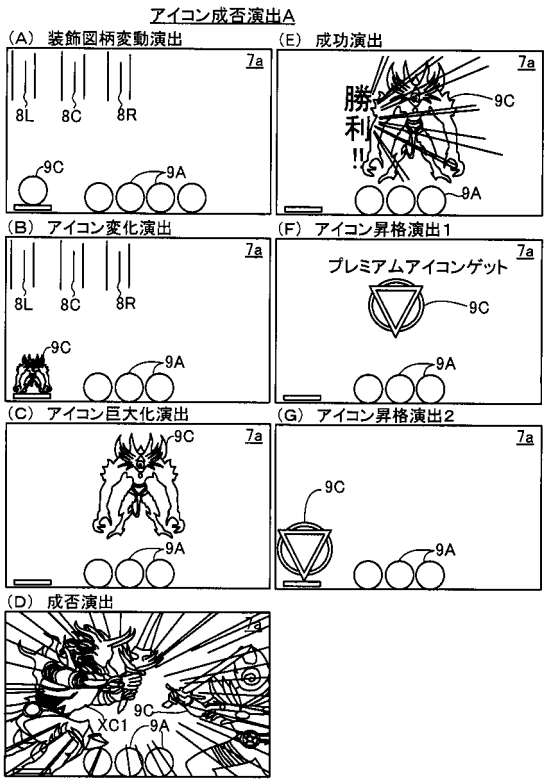
【図７２】



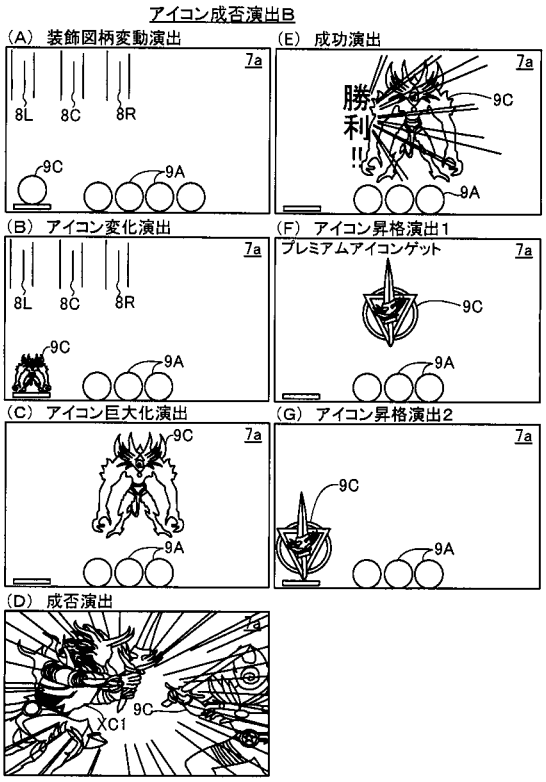
【図７３】



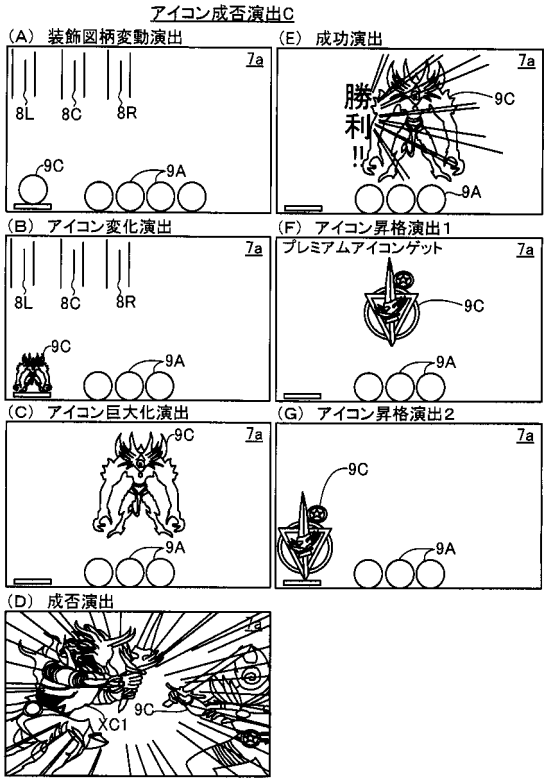
【図７４】



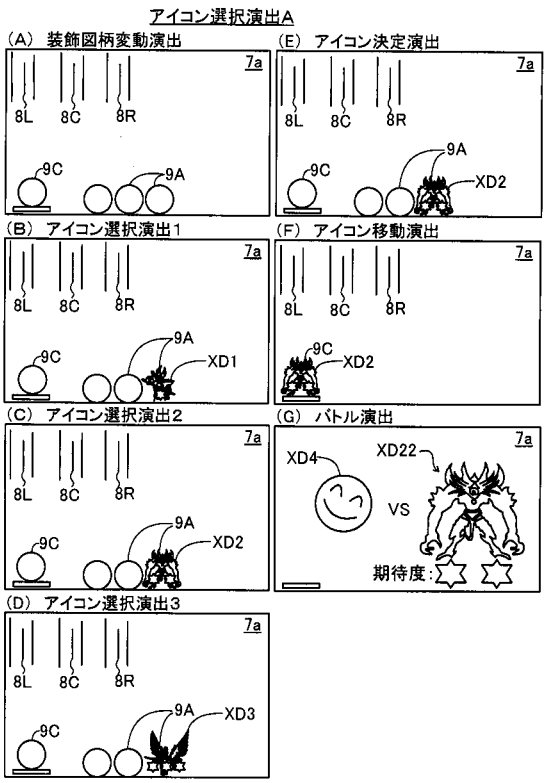
【図７５】



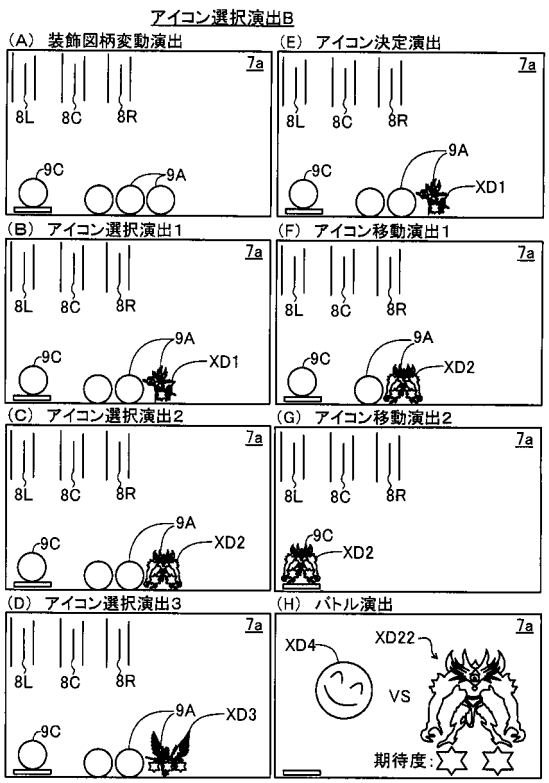
【図７６】



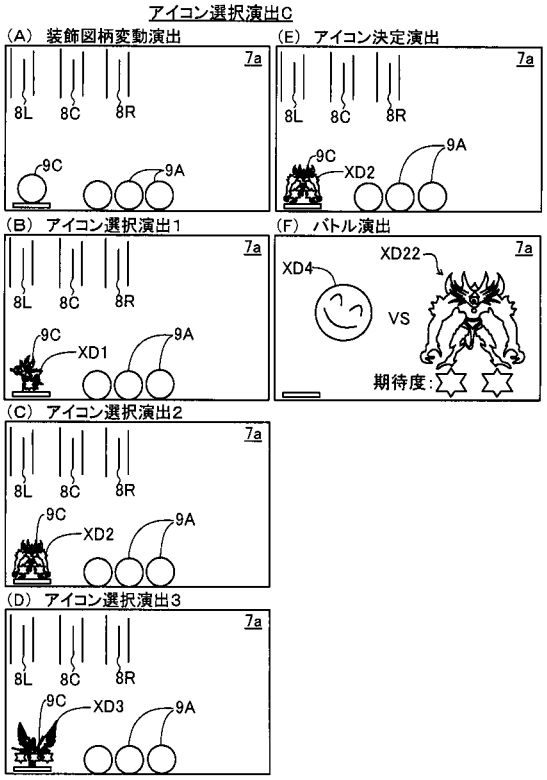
【図７７】



【図７８】



【図７９】



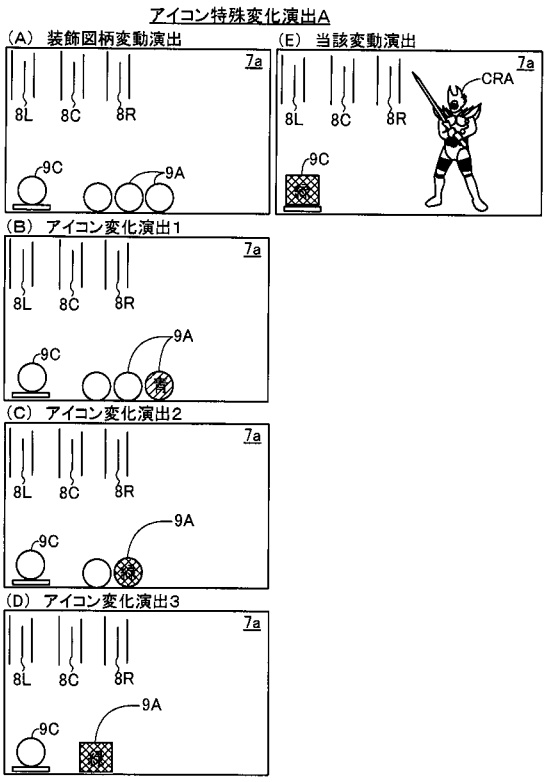
【図８０】

アイコン別大当たり期待度

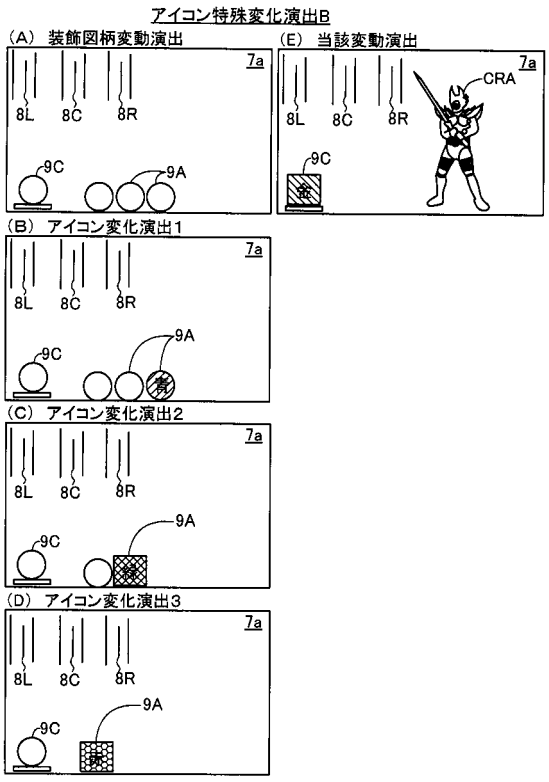
XE1

	色	大当たり期待度
円形	青	10%
	緑	30%
	赤	50%
四角形	緑	40%
	赤	60%
	金	80%

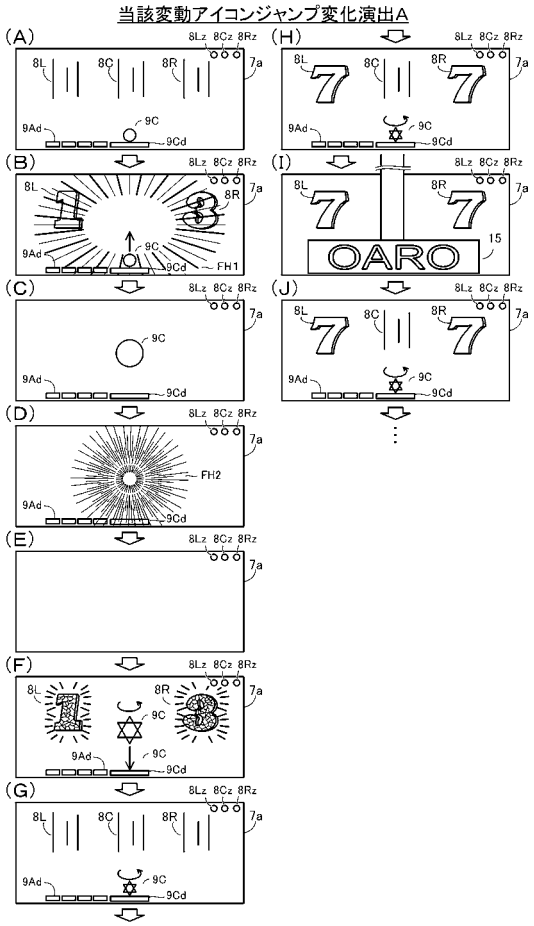
【図８１】



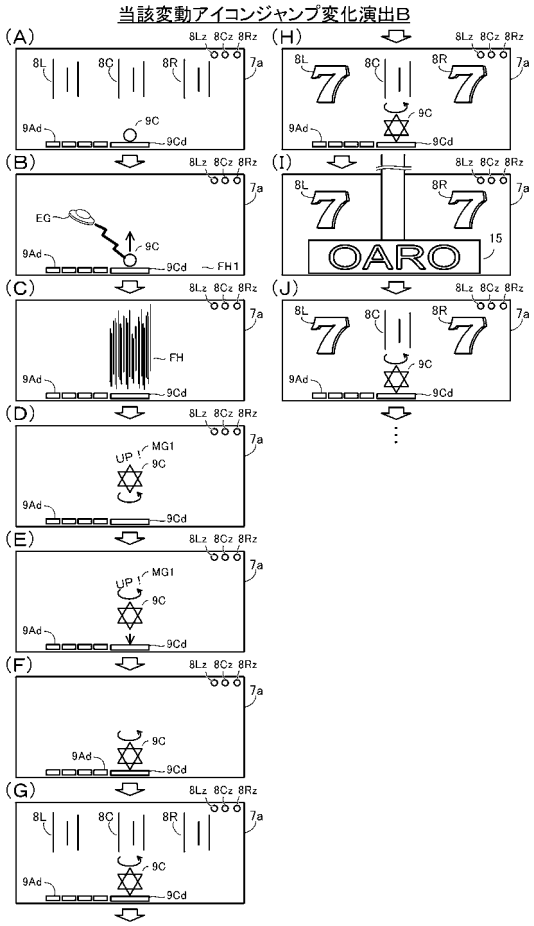
【図８２】



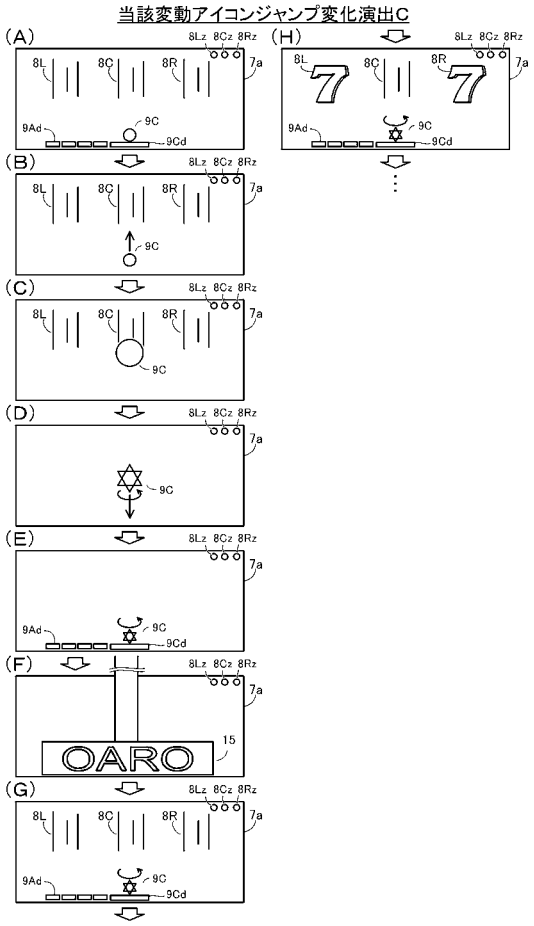
【図８３】



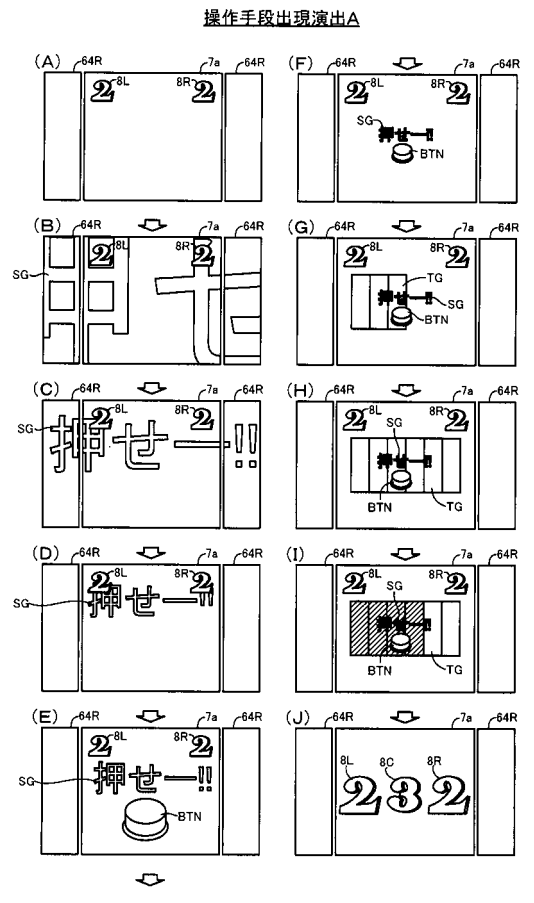
【図８４】



【図８５】

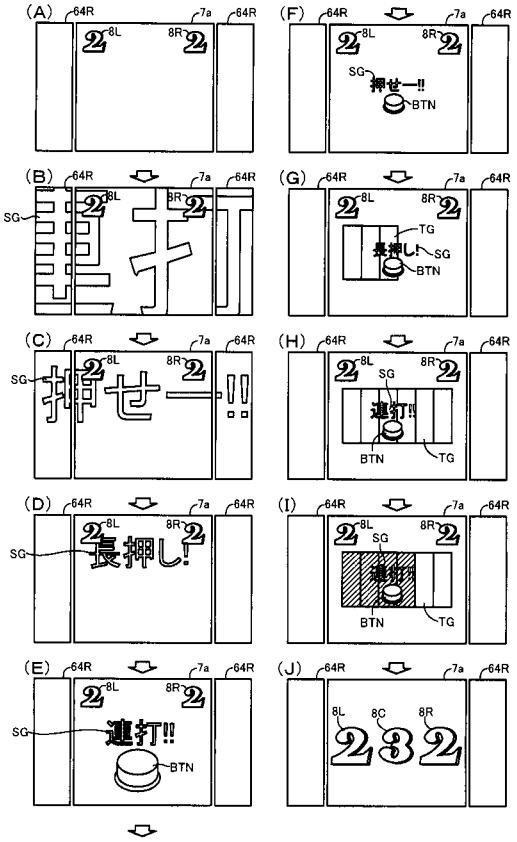


【図８６】



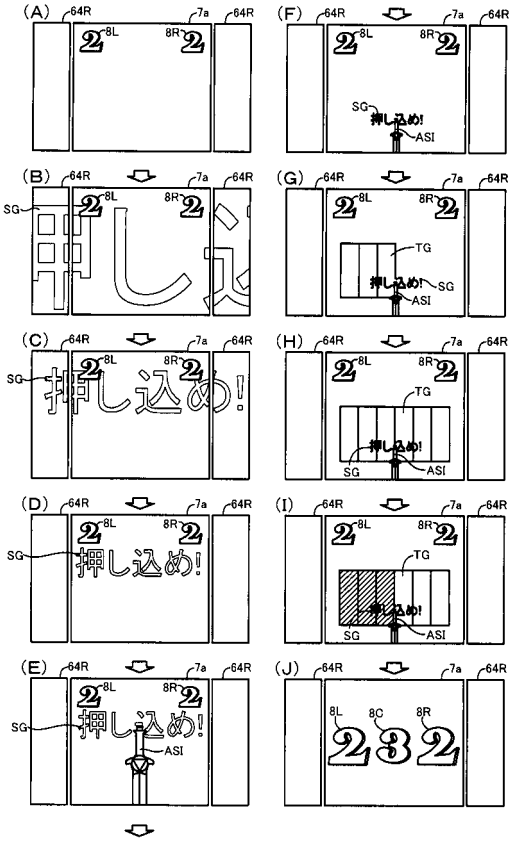
【図８７】

操作手段出現演出B



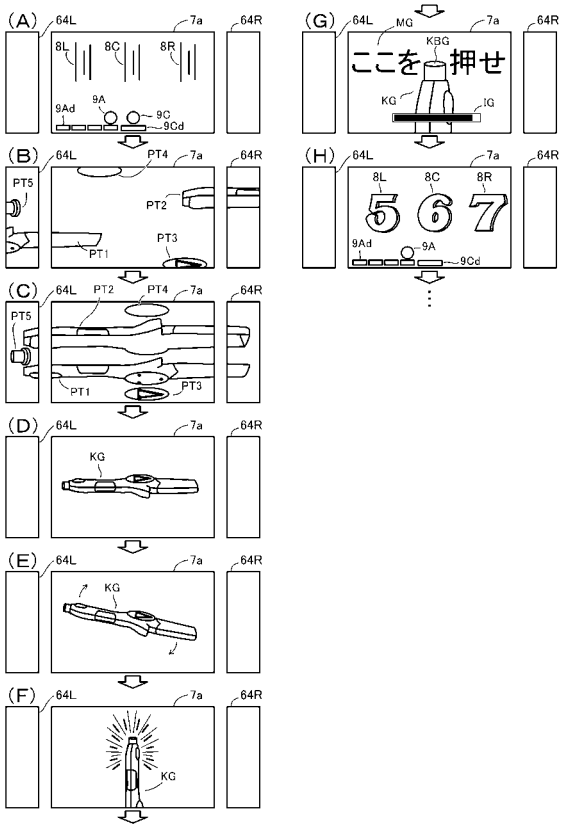
【図８８】

操作手段出現演出C



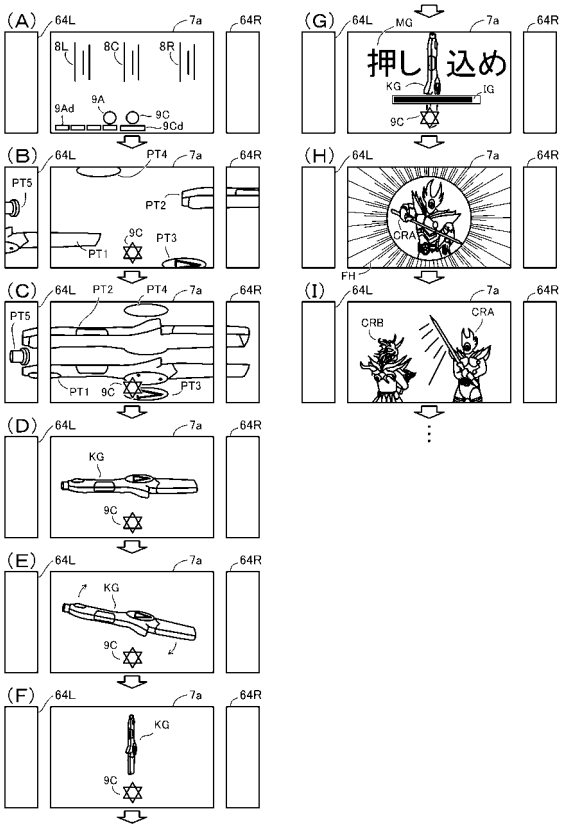
【図８９】

部品組み立て演出A



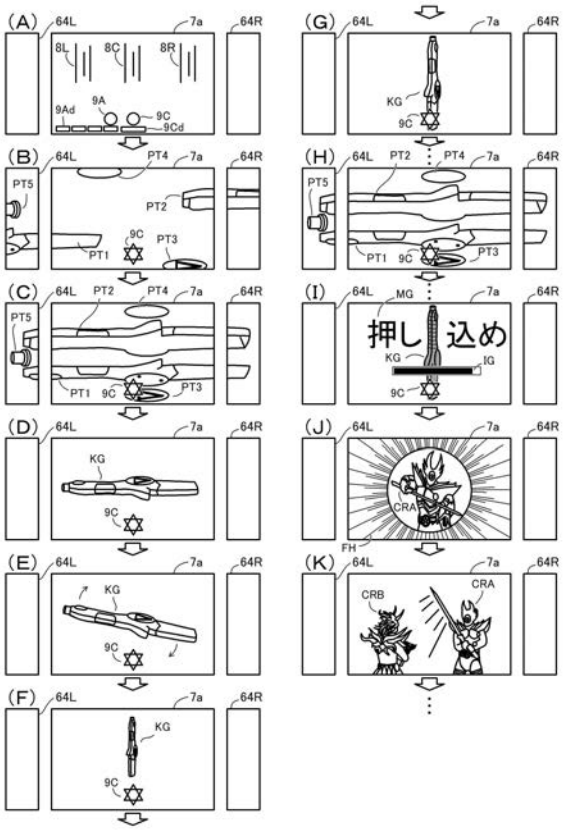
【図９０】

部品組み立て演出B



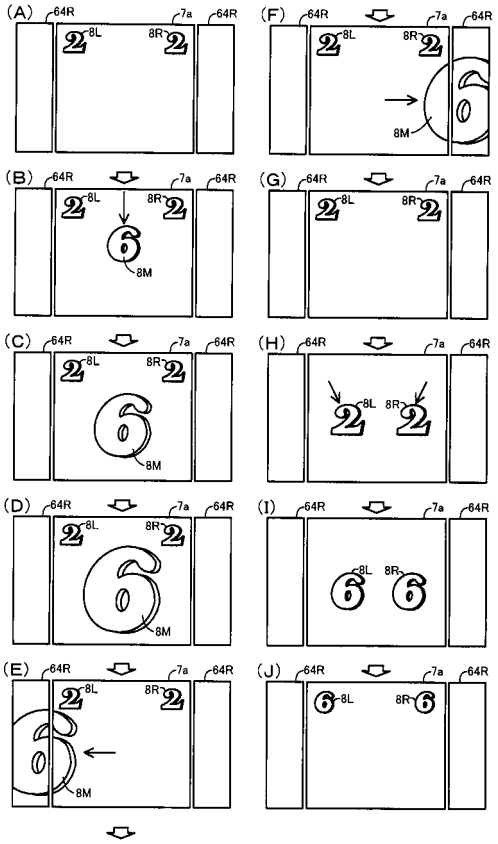
【図９１】

部品組み立て演出C



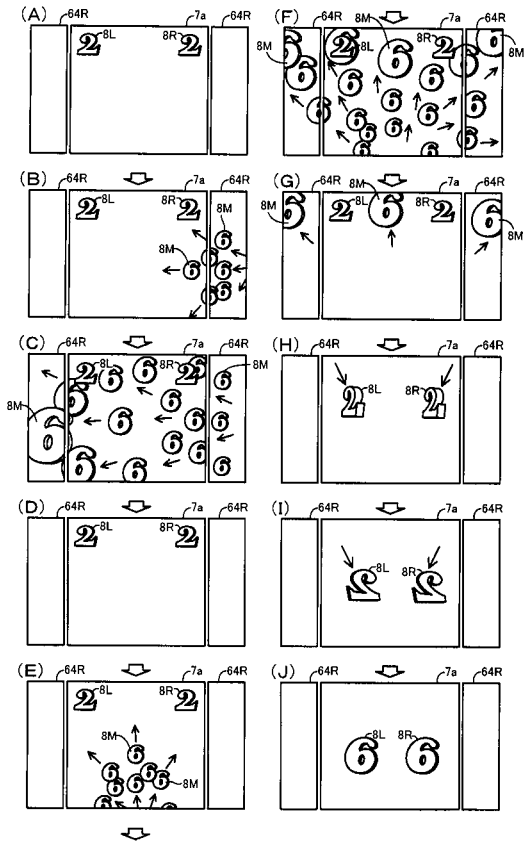
【図９２】

リーチ時装飾図柄演出A



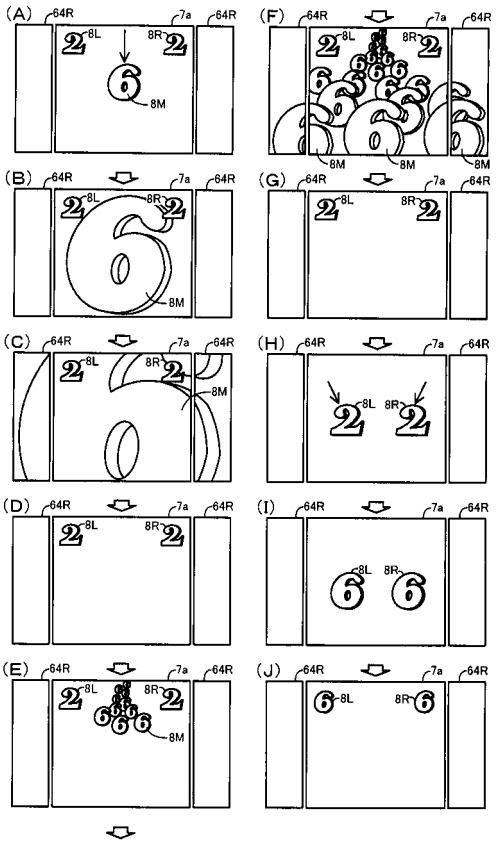
【図９３】

リーチ時装飾図柄演出B



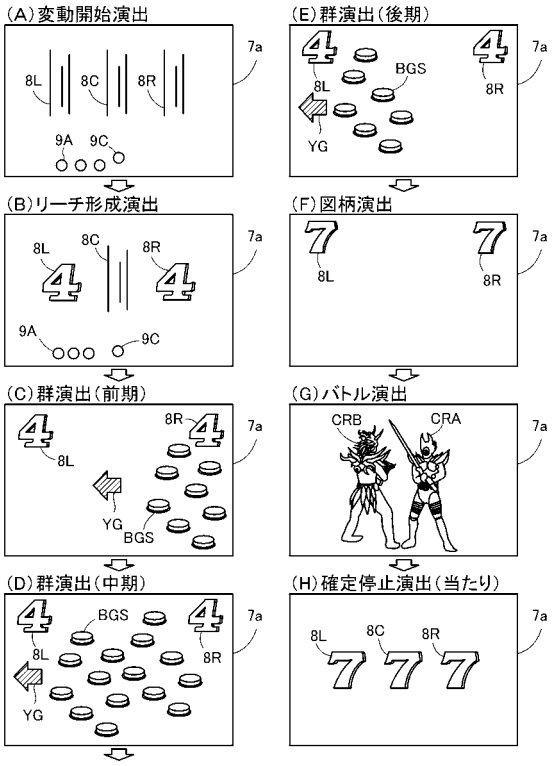
【図９４】

リーチ時装飾図柄演出C



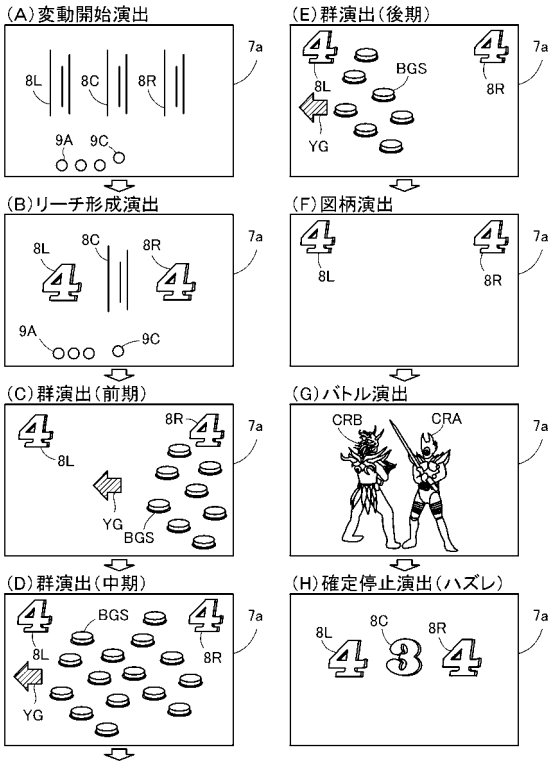
【図９５】

群昇格演出A



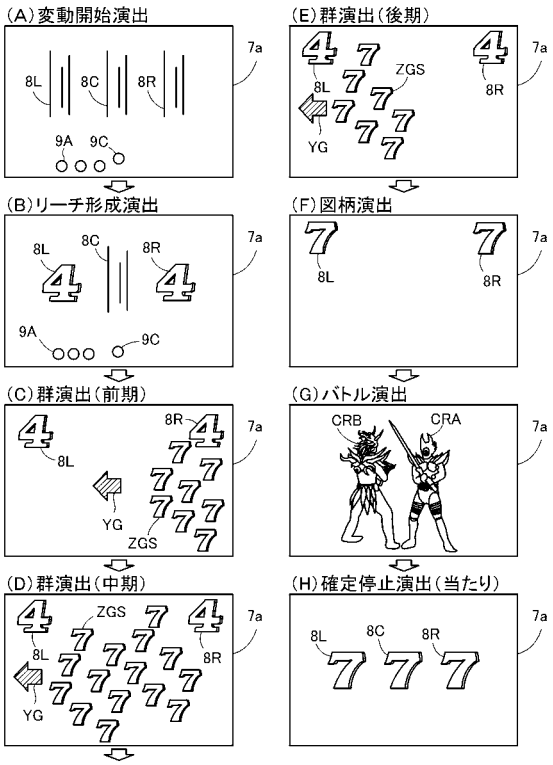
【図９６】

群昇格演出B



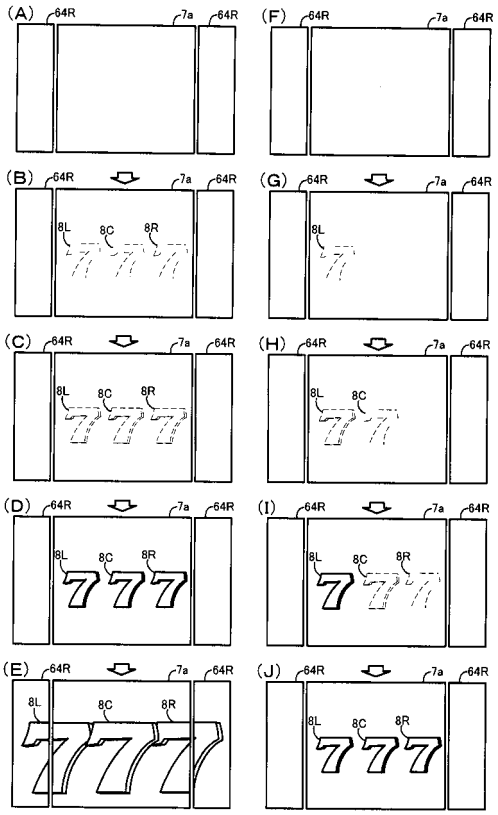
【図９７】

群昇格演出C



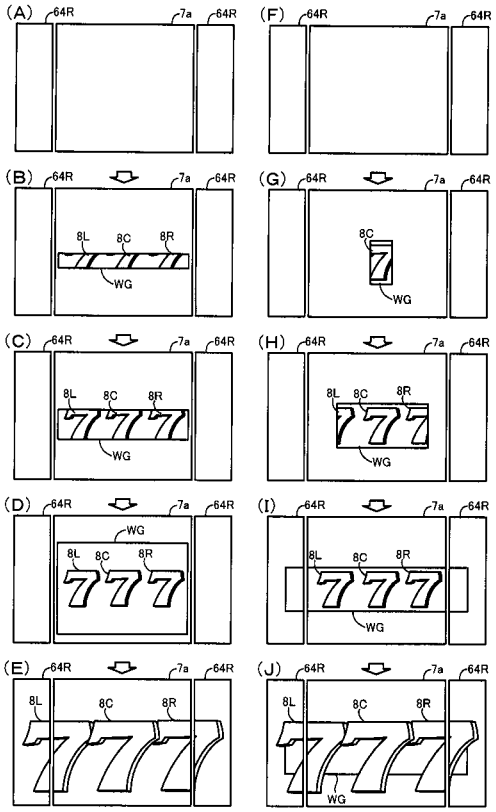
【図９８】

停止装飾図柄出現演出A



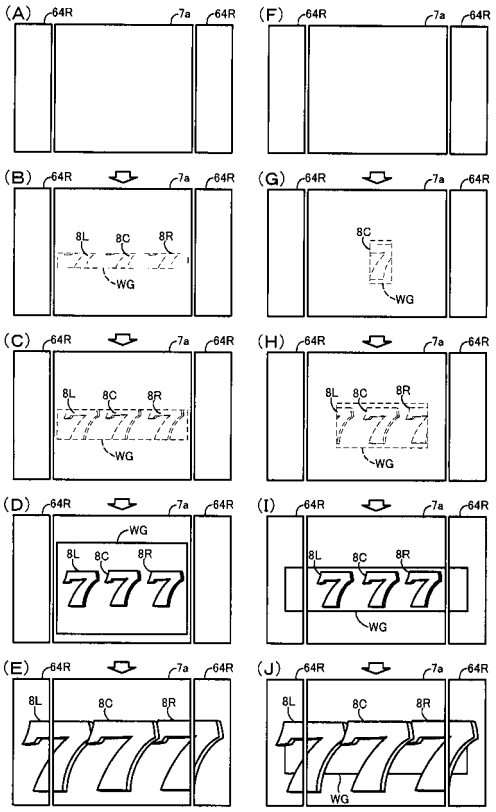
【図９９】

停止装飾図柄出現演出B



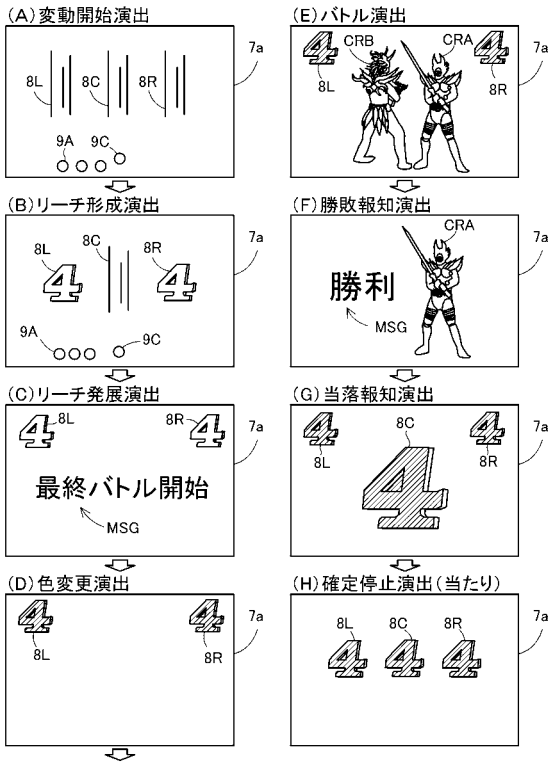
【図１００】

停止装飾図柄出現演出C



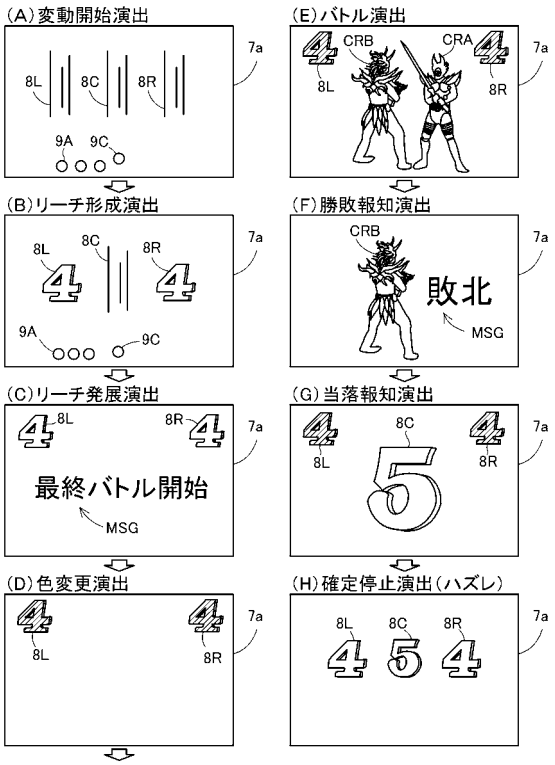
【図１０１】

図柄色変更演出A

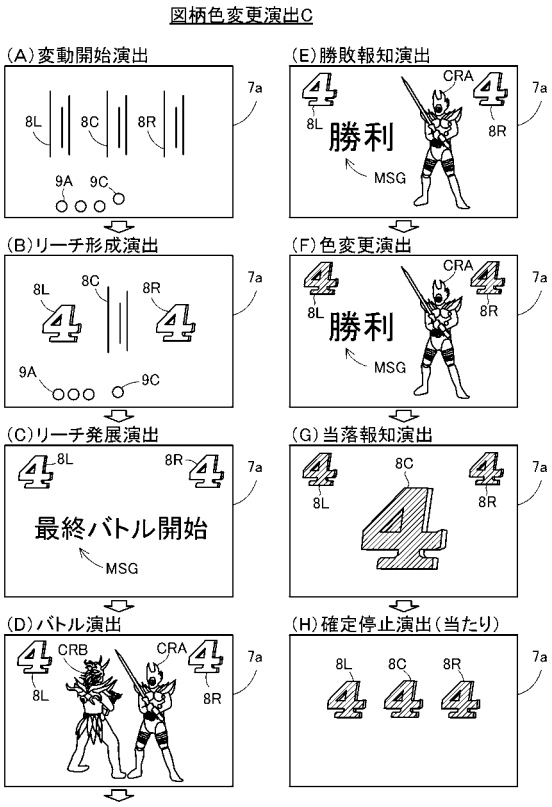


【図１０２】

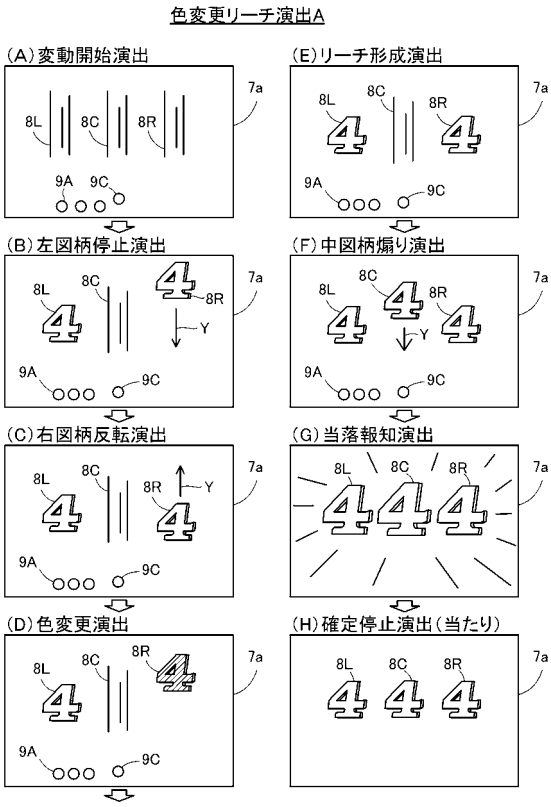
図柄色変更演出B



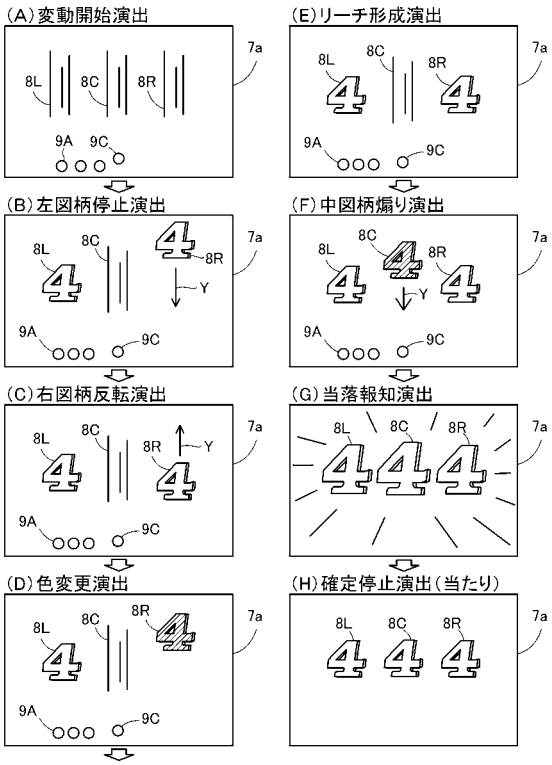
【図１０３】



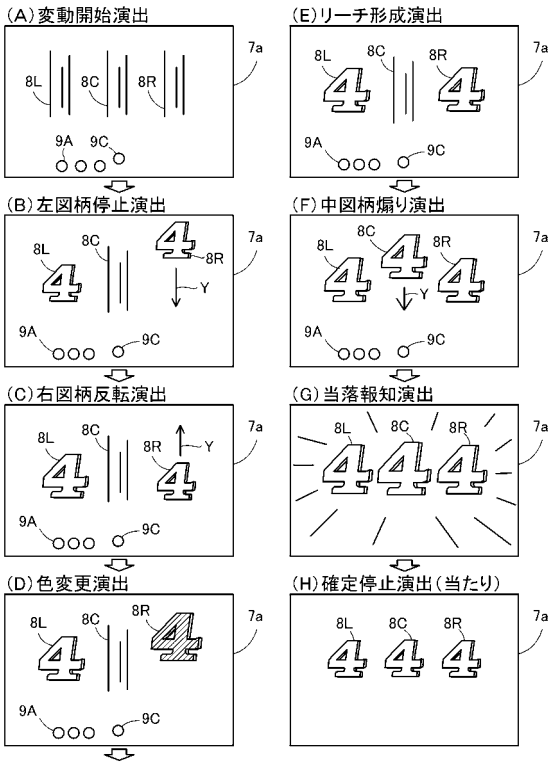
【図１０４】



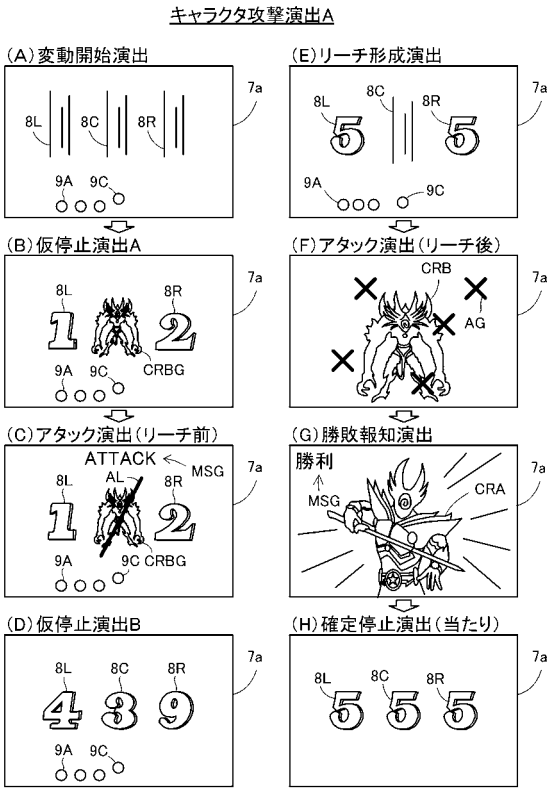
【図１０５】



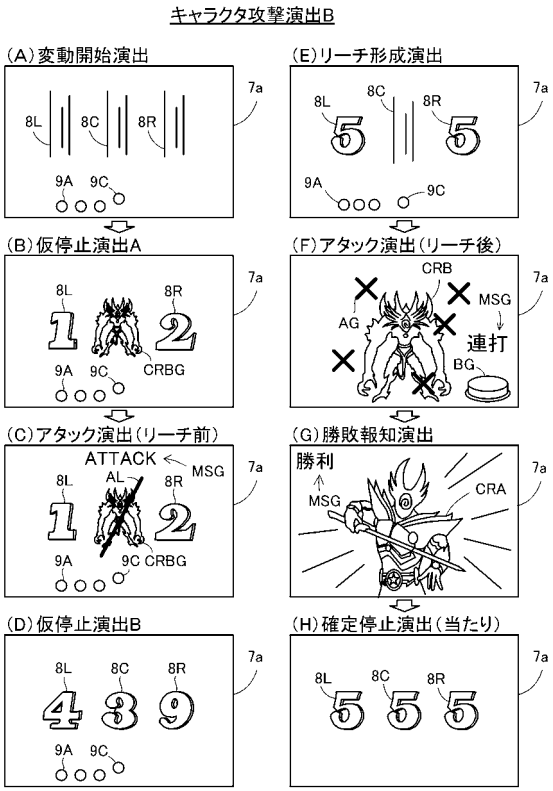
【図１０６】



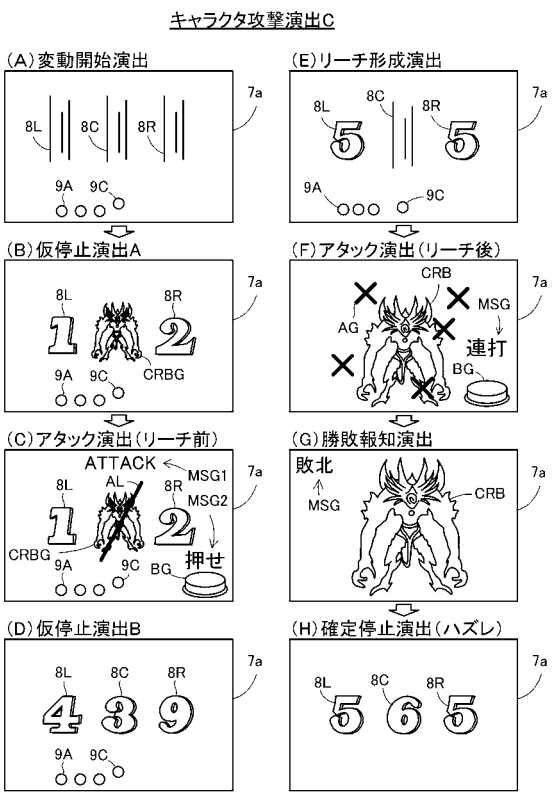
【図１０７】



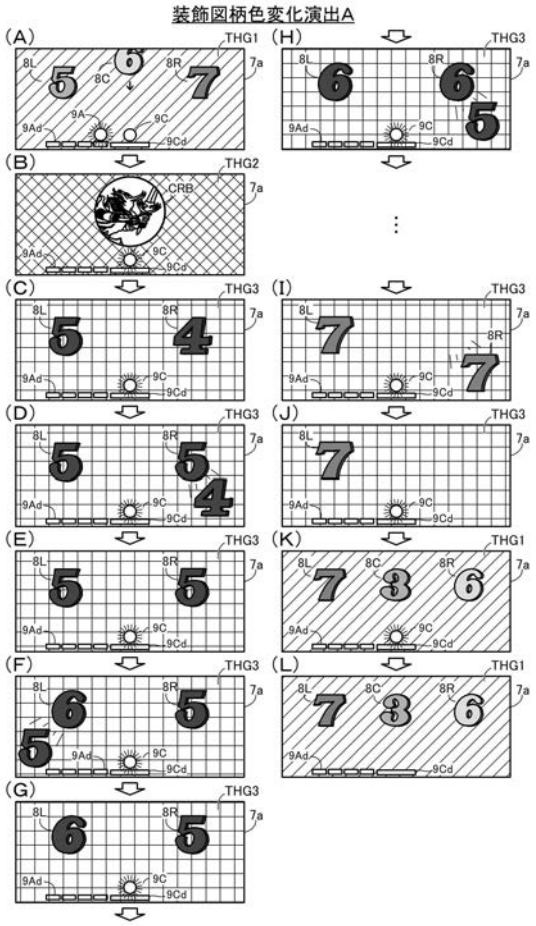
【図１０８】



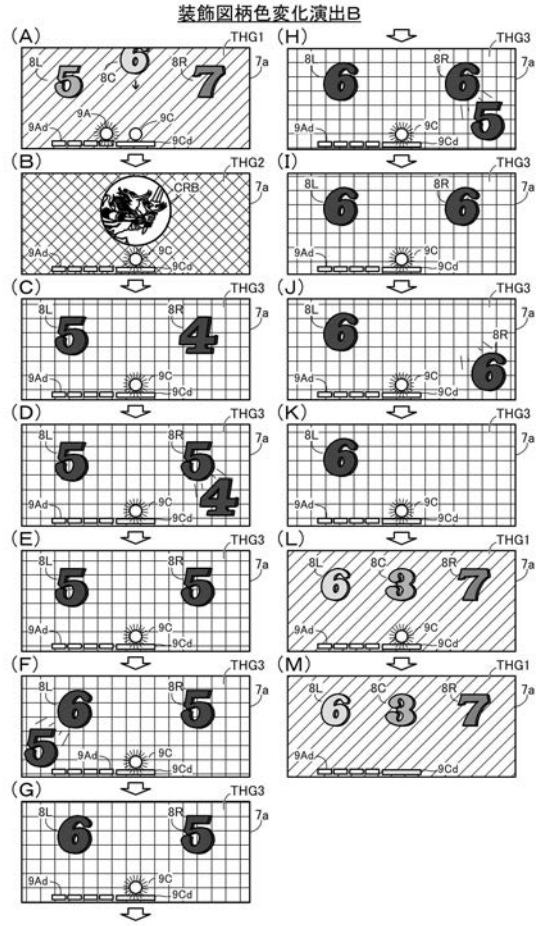
【図１０９】



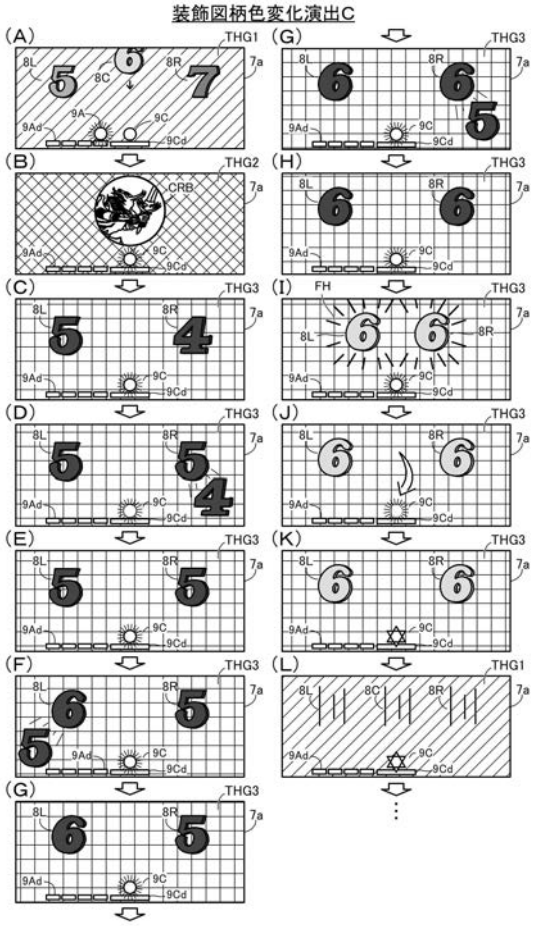
【図１１０】



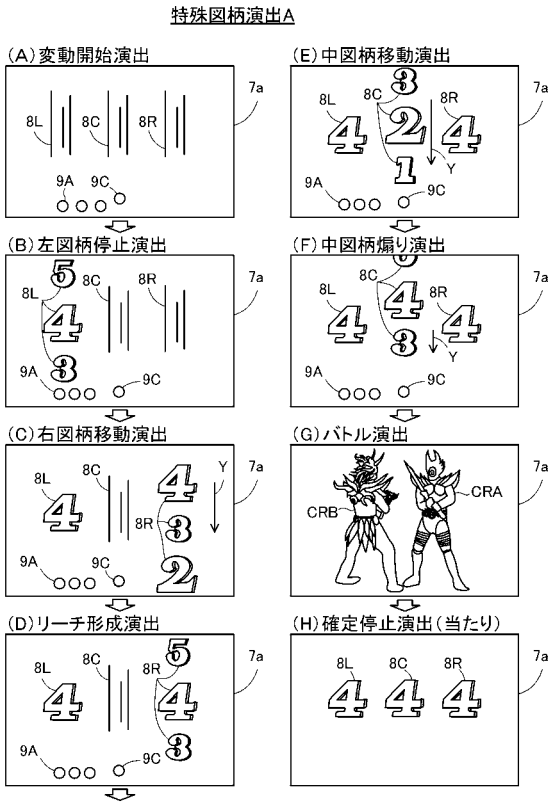
【図１１１】



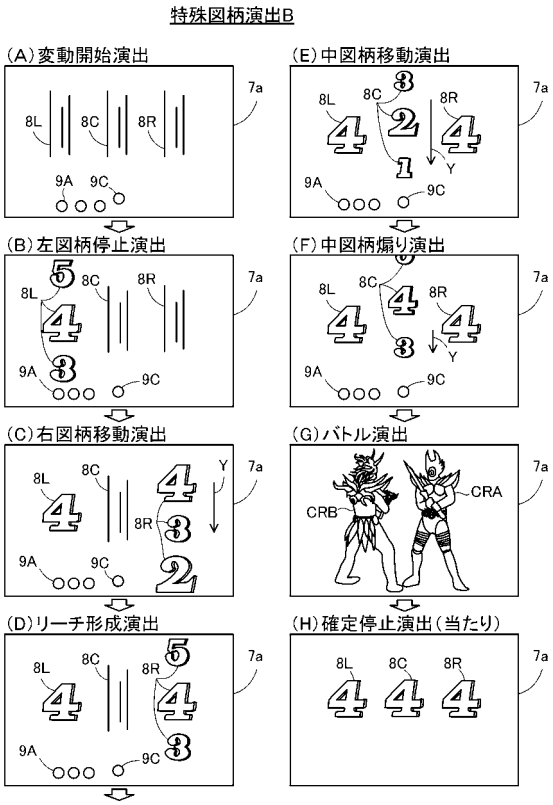
【図１１２】



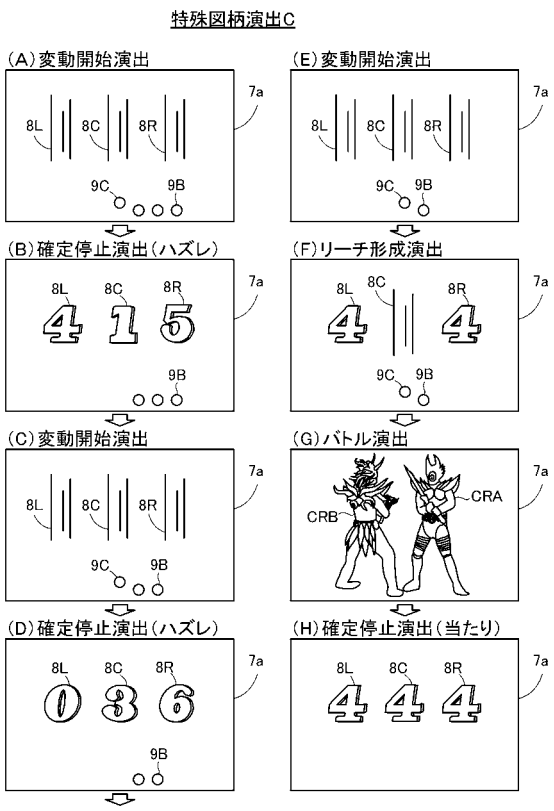
【図１１３】



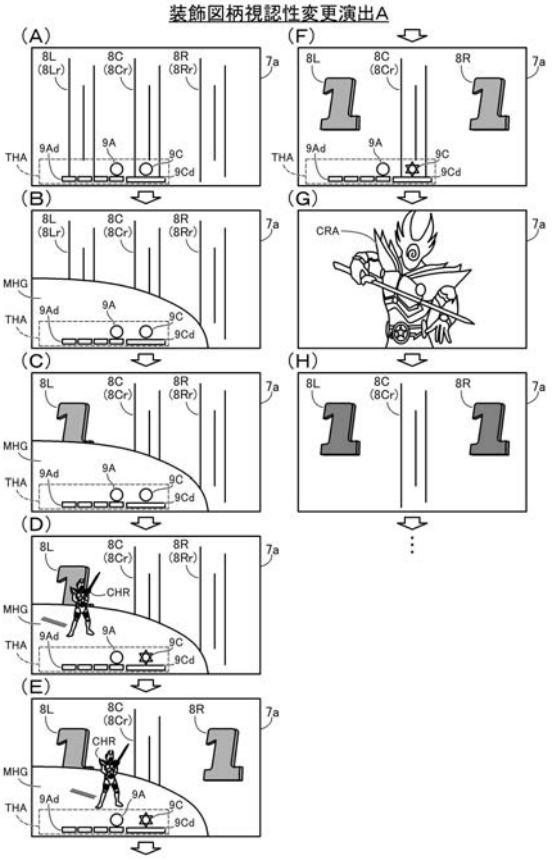
【図１１４】



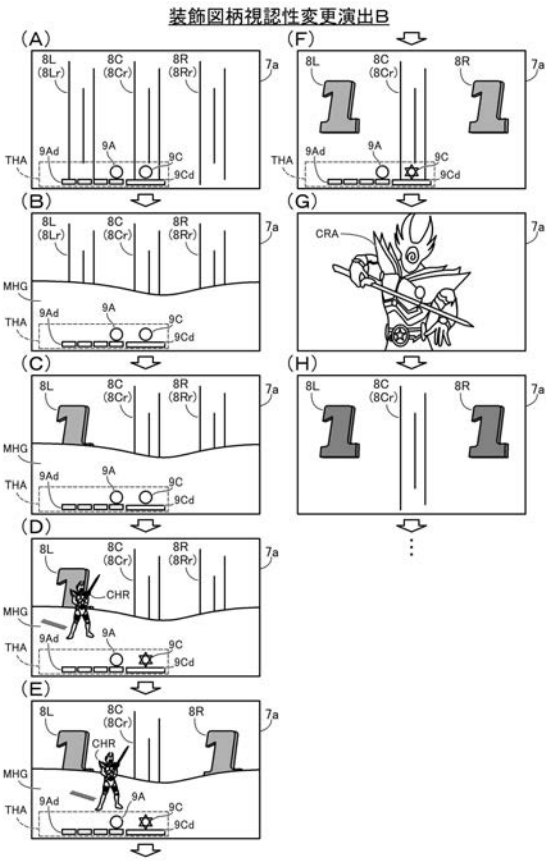
【図１１５】



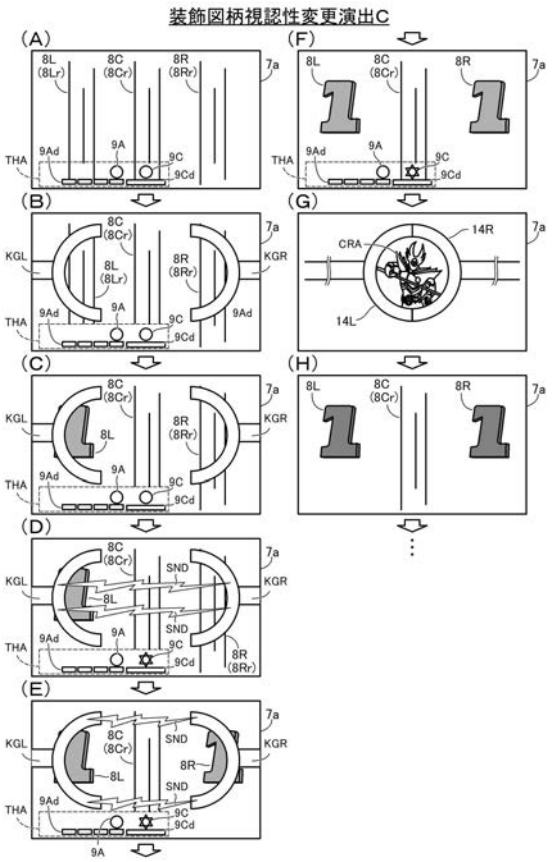
【図１１６】



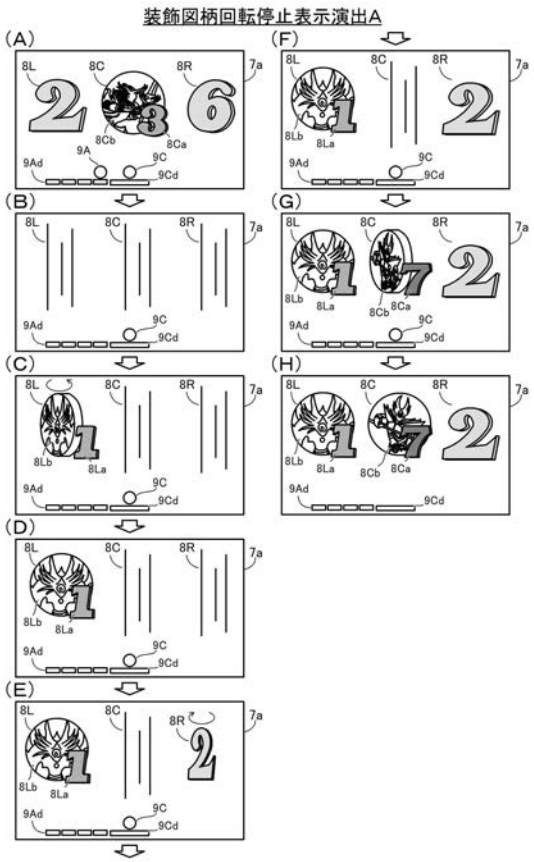
【図１１７】



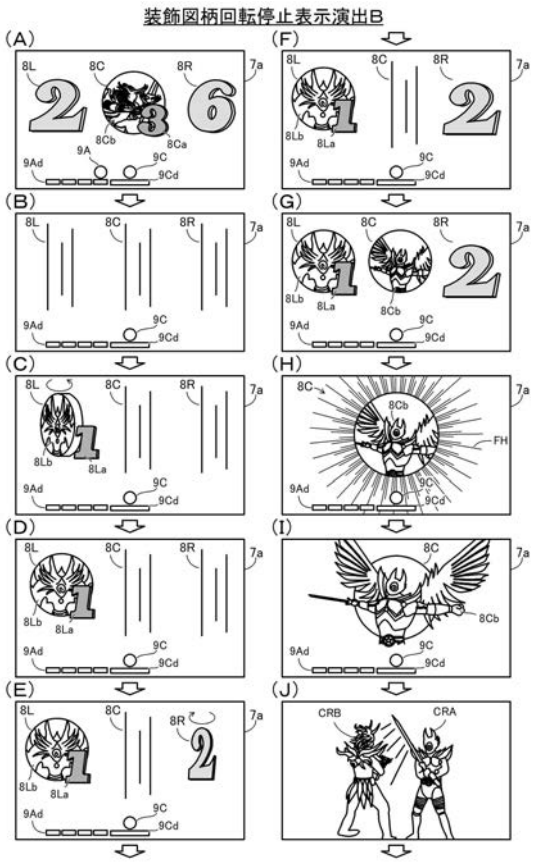
【図１１８】



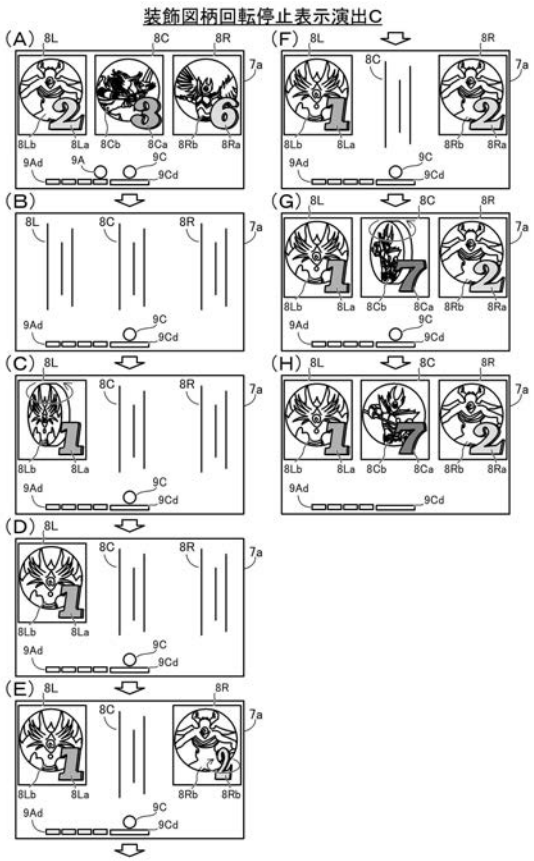
【図１１９】



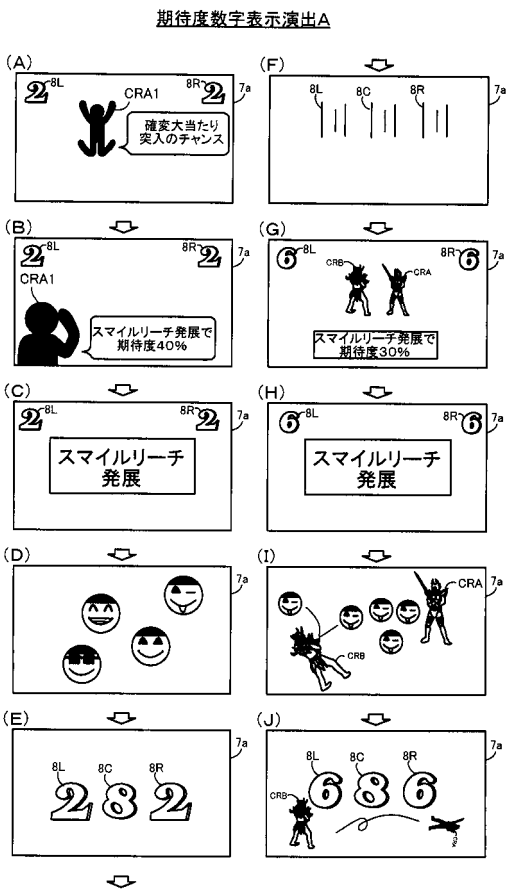
【図１２０】



【図１２１】

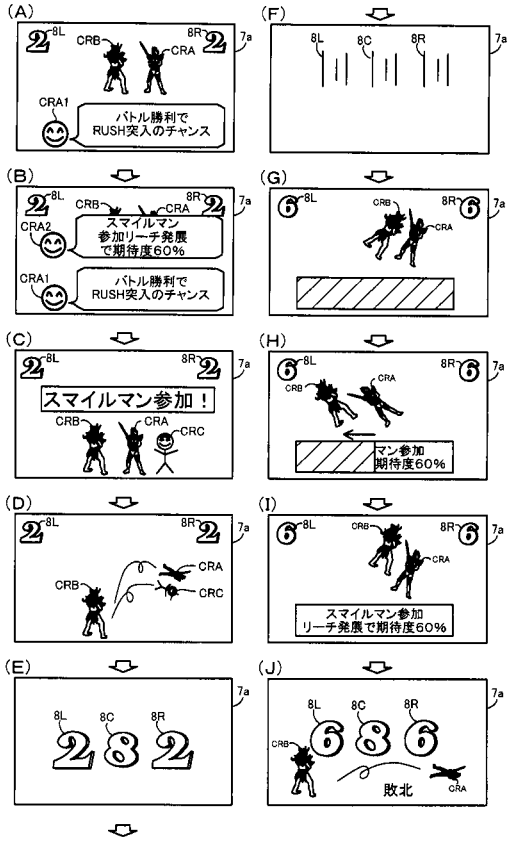


【図１２２】



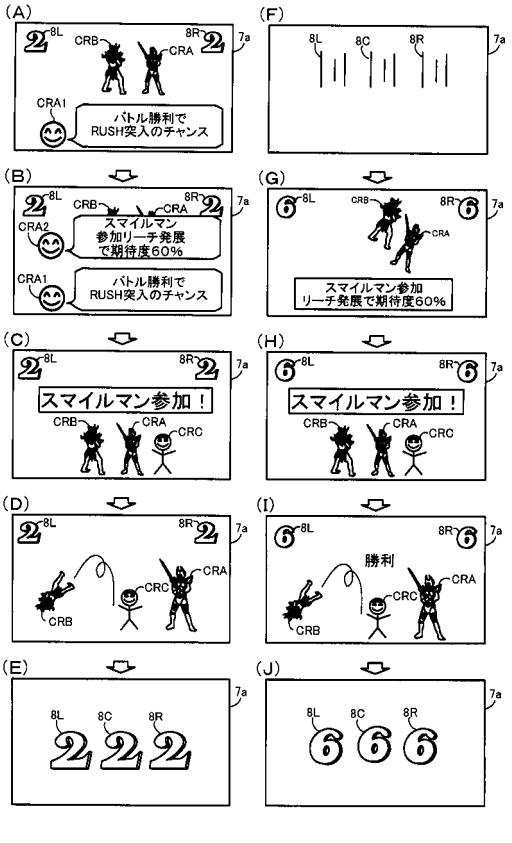
【図１２３】

期待度数字表示演出B



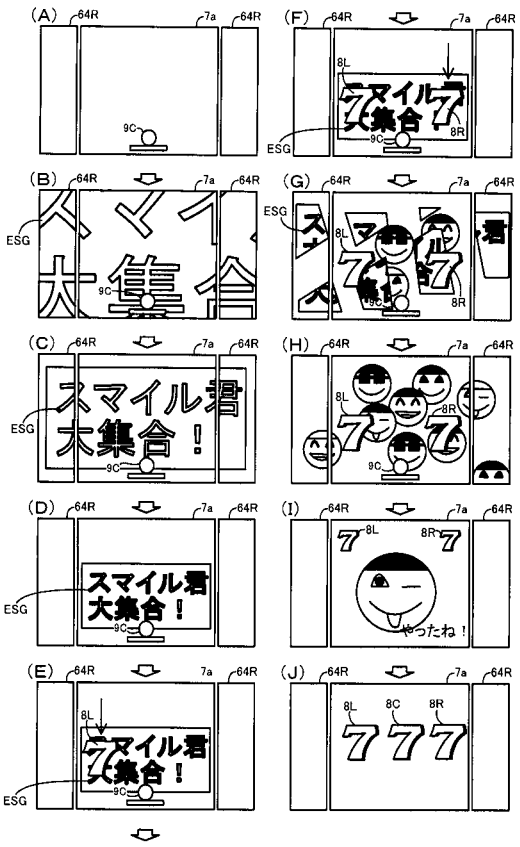
【図１２４】

期待度数字表示演出C



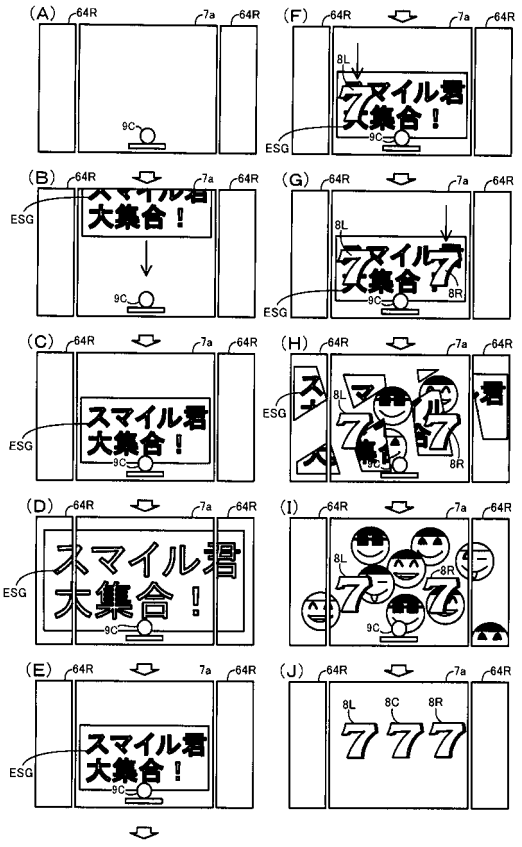
【図１２５】

特定演出実行示唆演出A

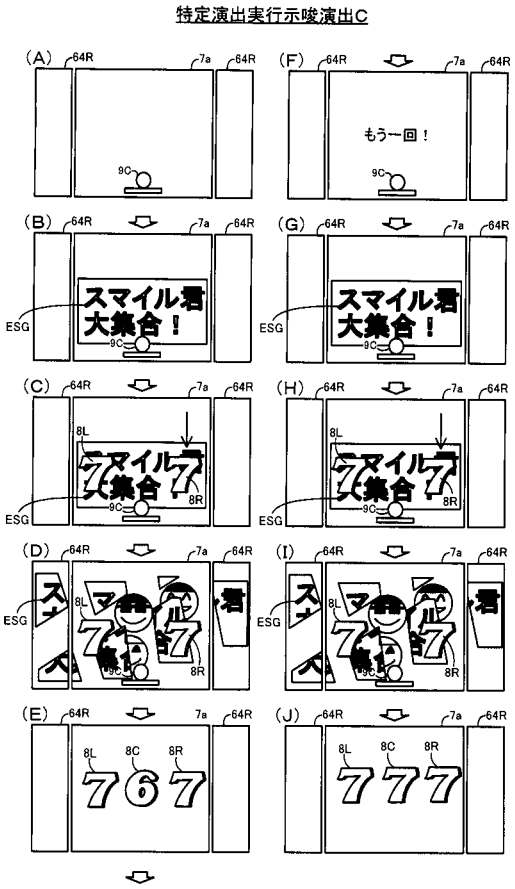


【図１２６】

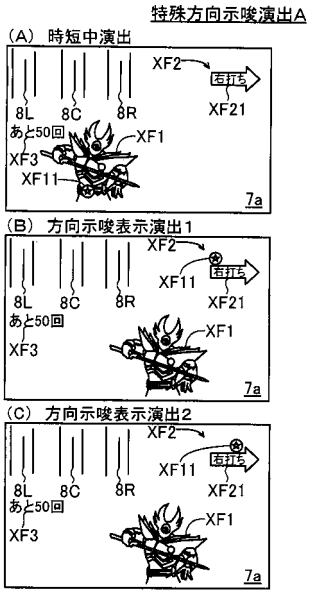
特定演出実行示唆演出B



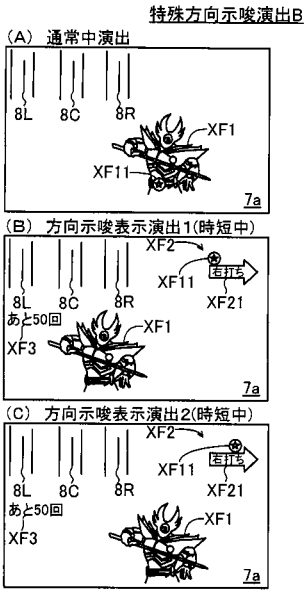
【図１２７】



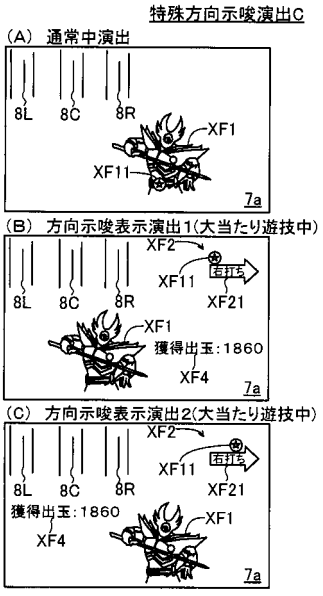
【図１２８】



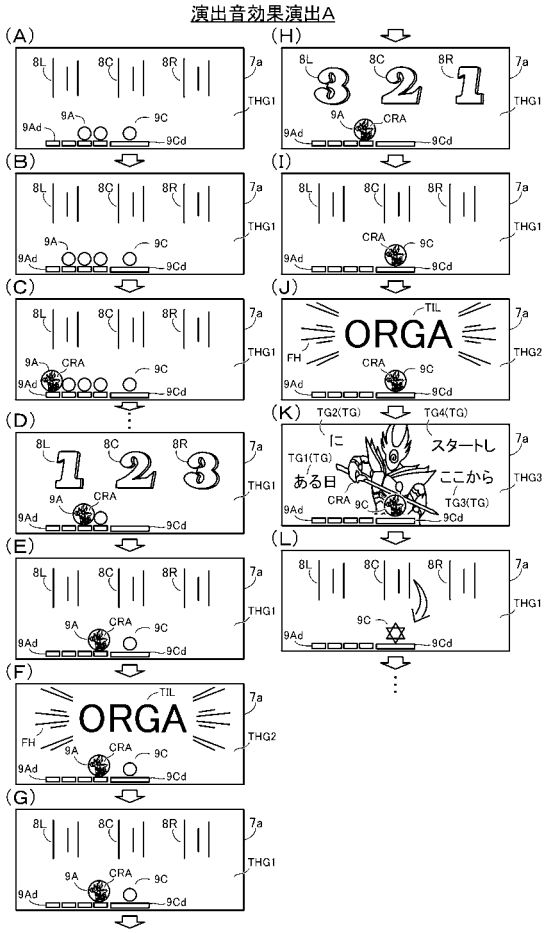
【図１２９】



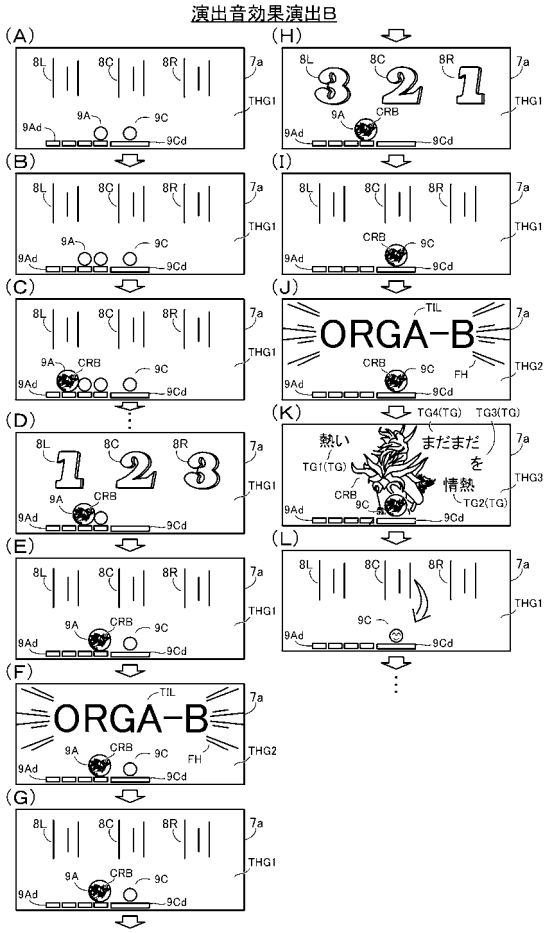
【図１３０】



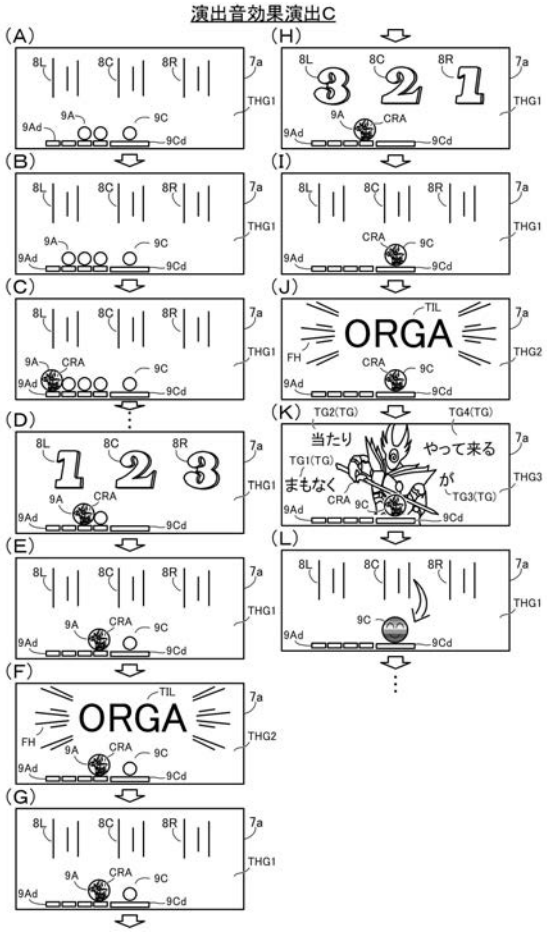
【図１３１】



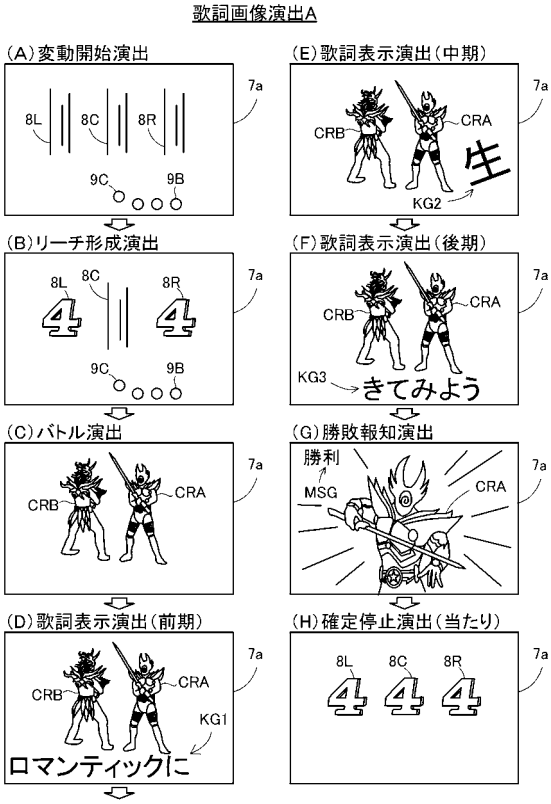
【図１３２】



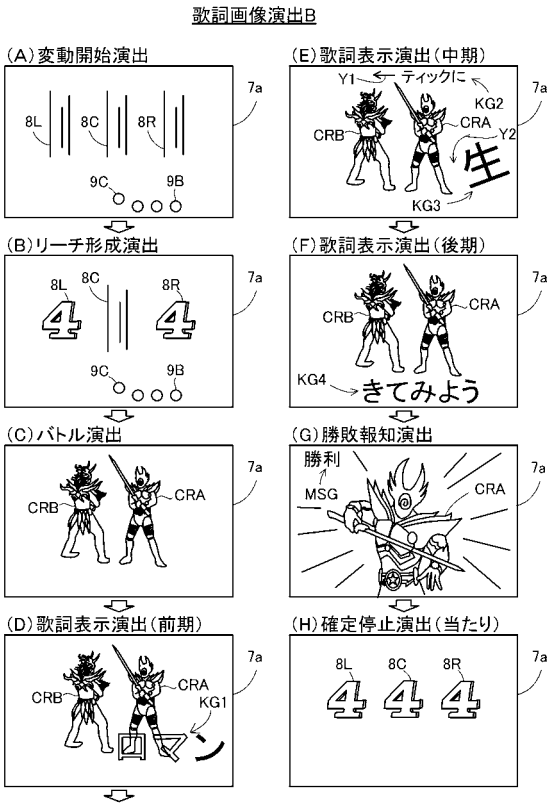
【図１３３】



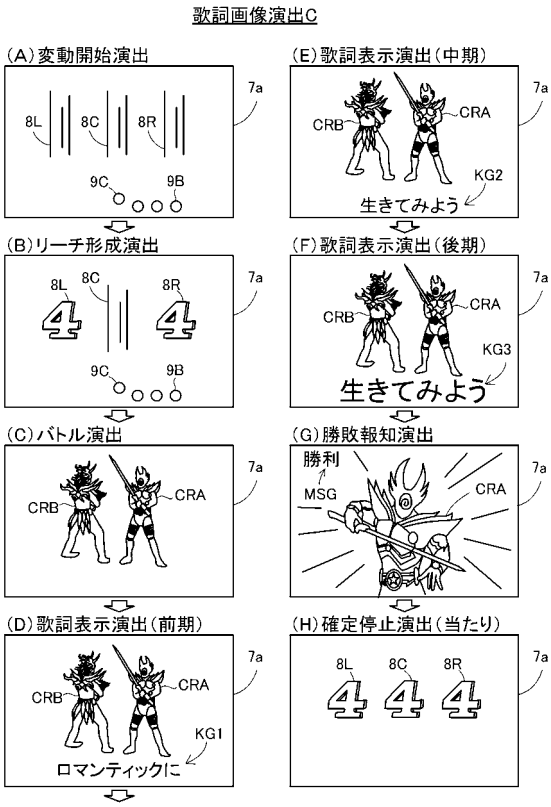
【図１３４】



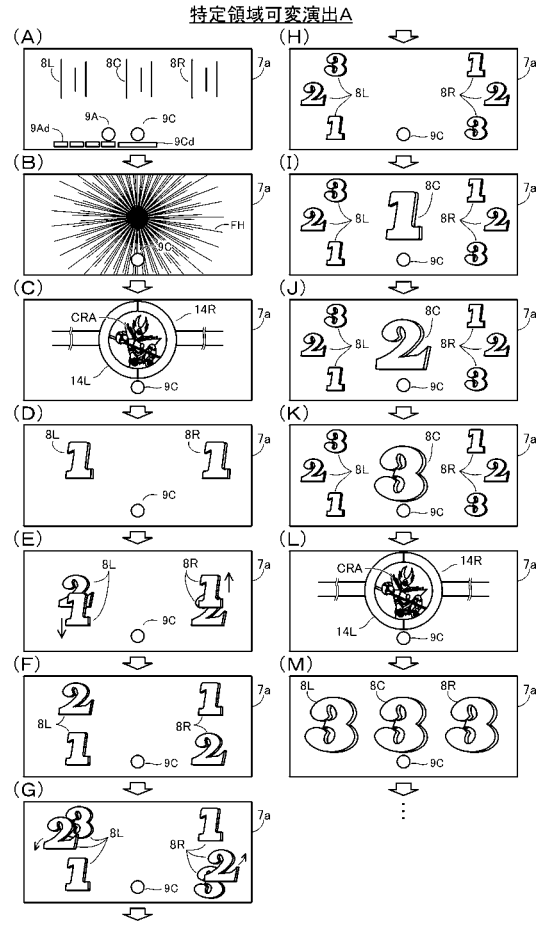
【図１３５】



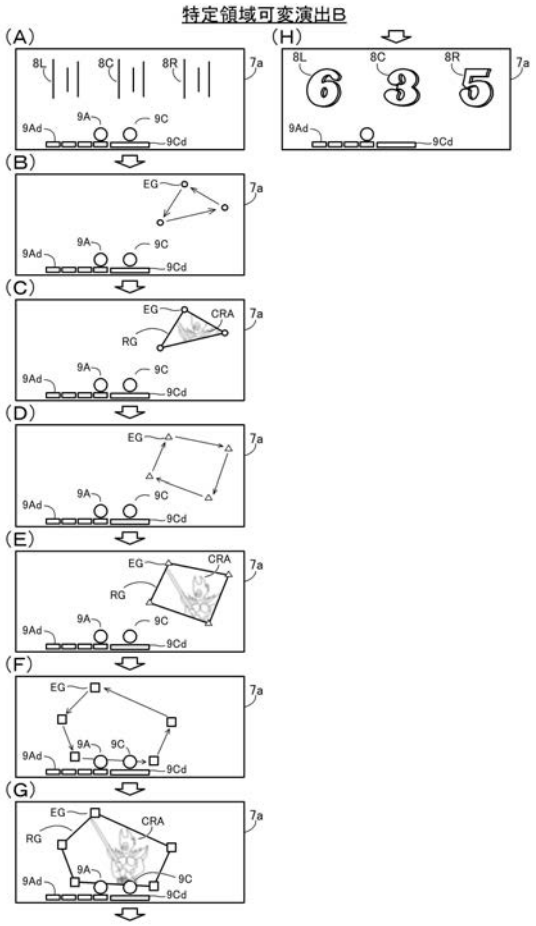
【図１３６】



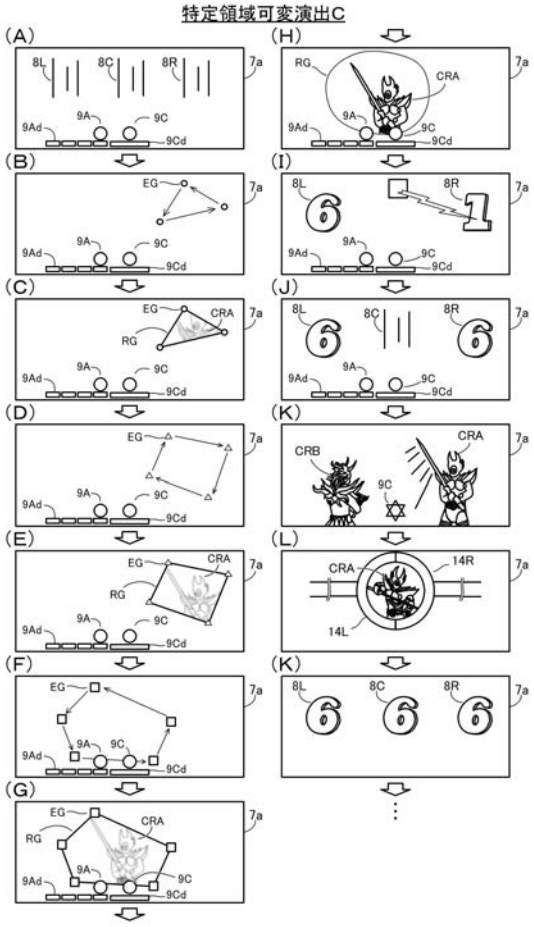
【図１３７】



【図１３８】



【図１３９】



【図１４０】

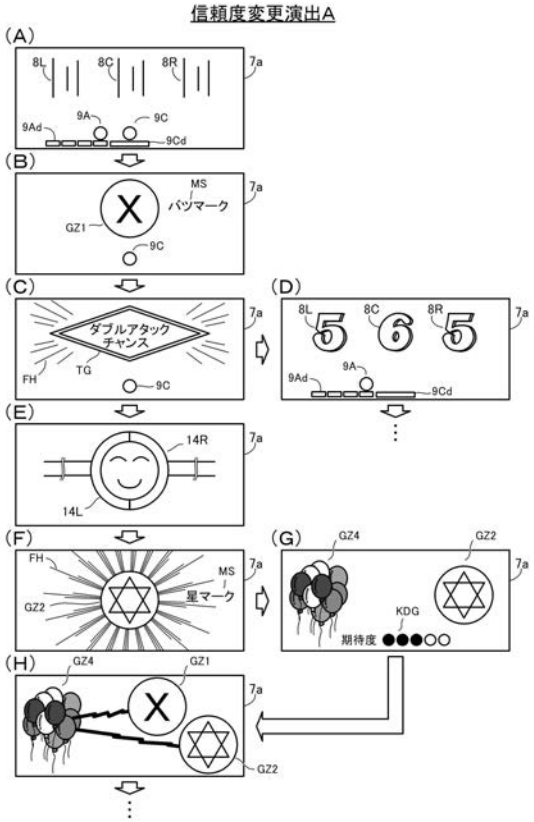
(A)単独アタック時における信頼度

第1グループ	信頼度	単独出現
バツマーク	8%	あり
丸マーク	16%	あり
三角マーク	12%	あり
四角マーク	15%	あり
ハートマーク	50%	あり
星マーク	—	なし

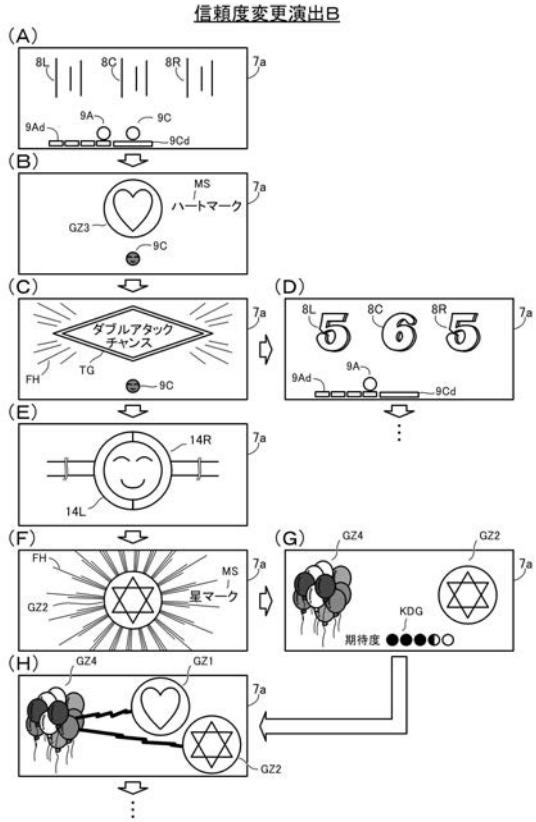
(B)ダブルアタック時における信頼度

第1グループ	信頼度
バツマーク	18%
丸マーク	23%
三角マーク	42%
四角マーク	55%
ハートマーク	47%

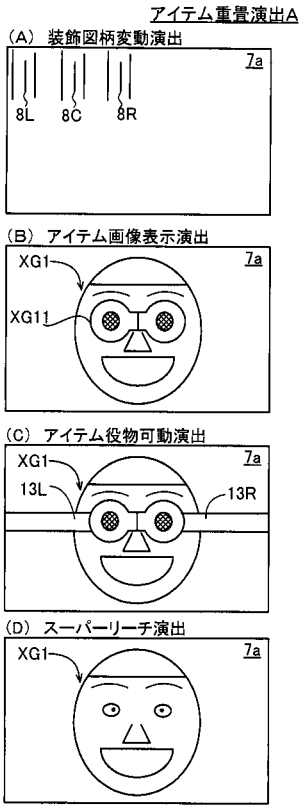
【図１４１】



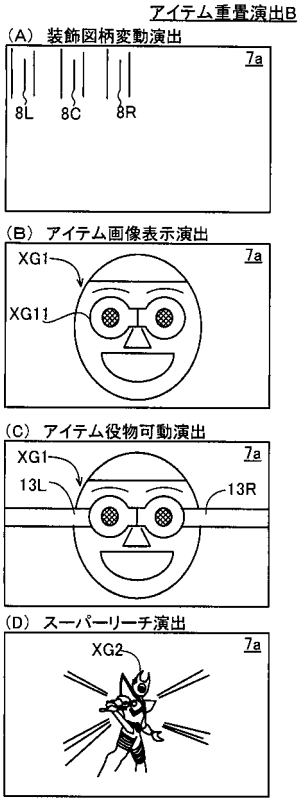
【図１４２】



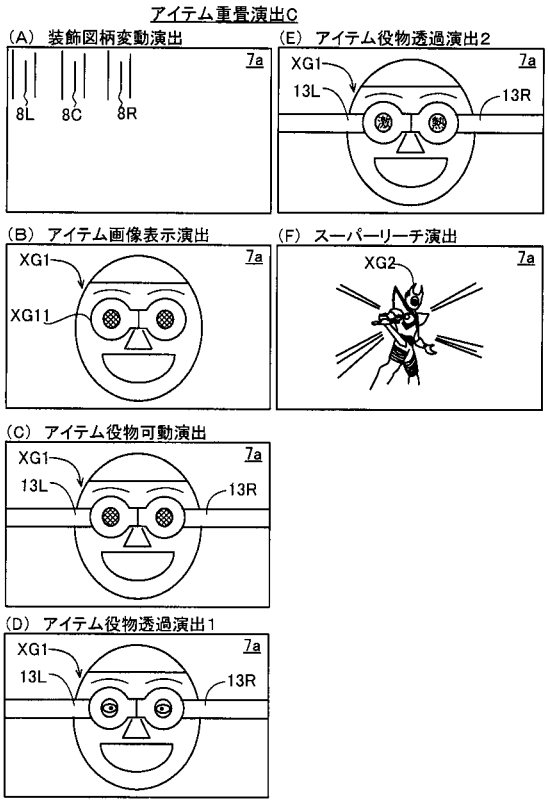
【図１４３】



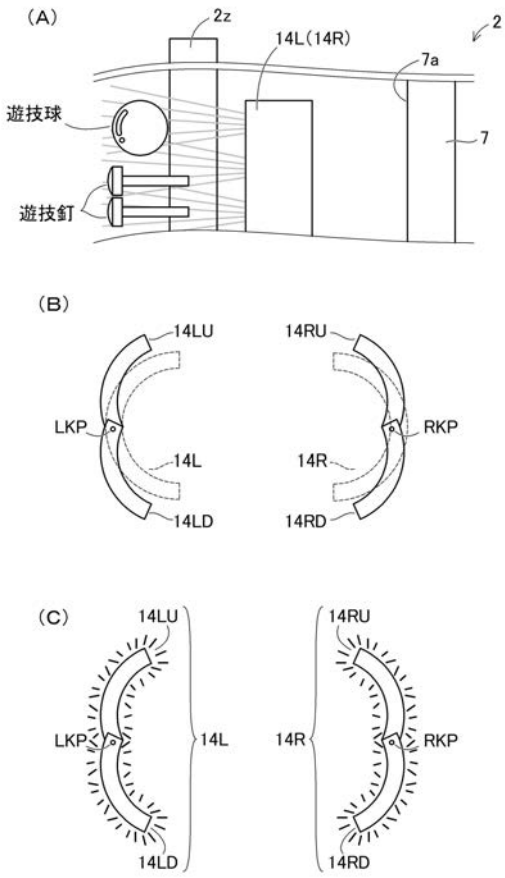
【図１４４】



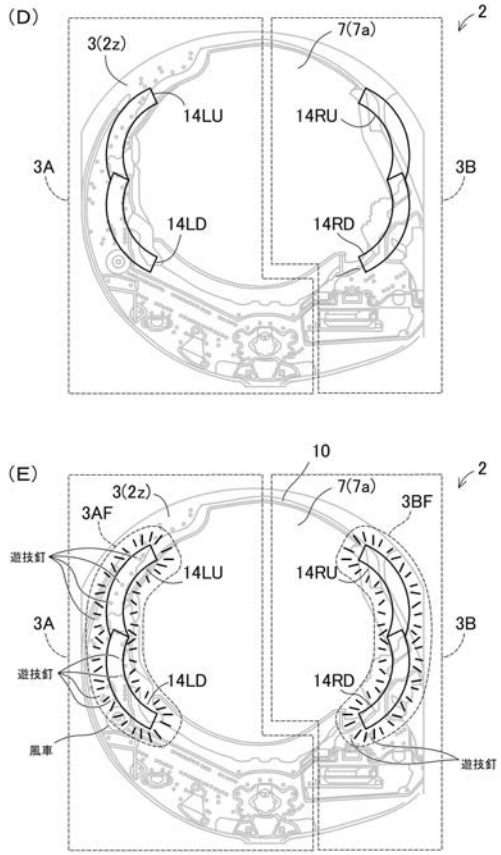
【図１４５】



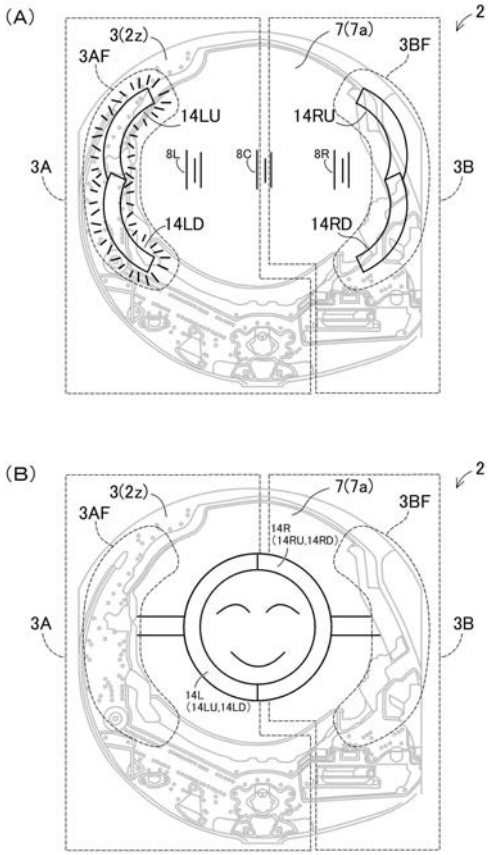
【図１４６】



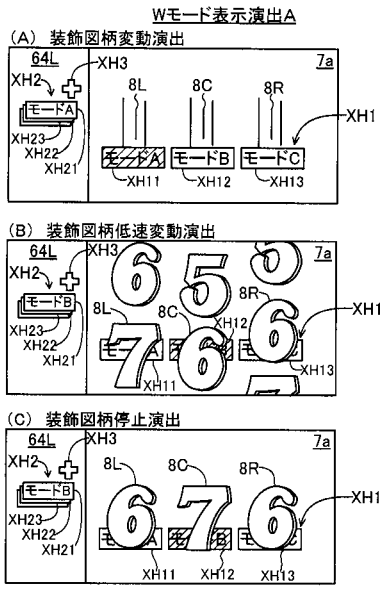
【図１４７】



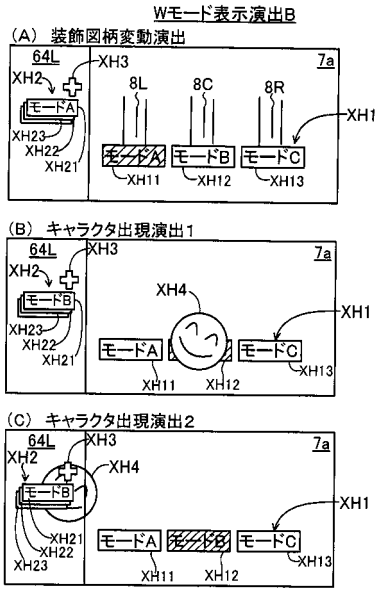
【図１４８】



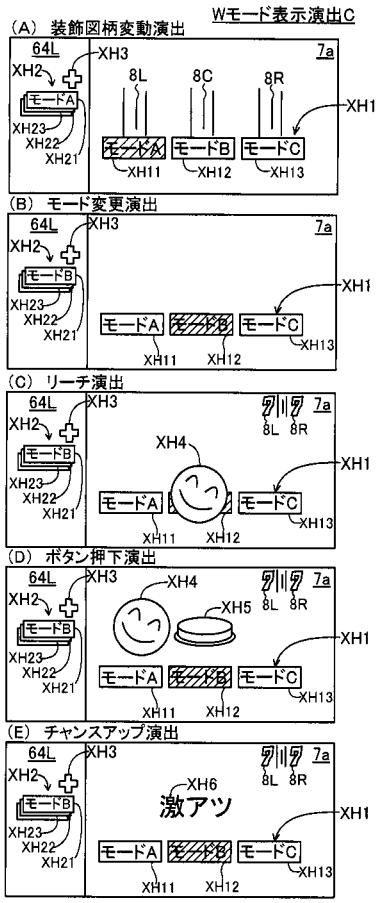
【図１４９】



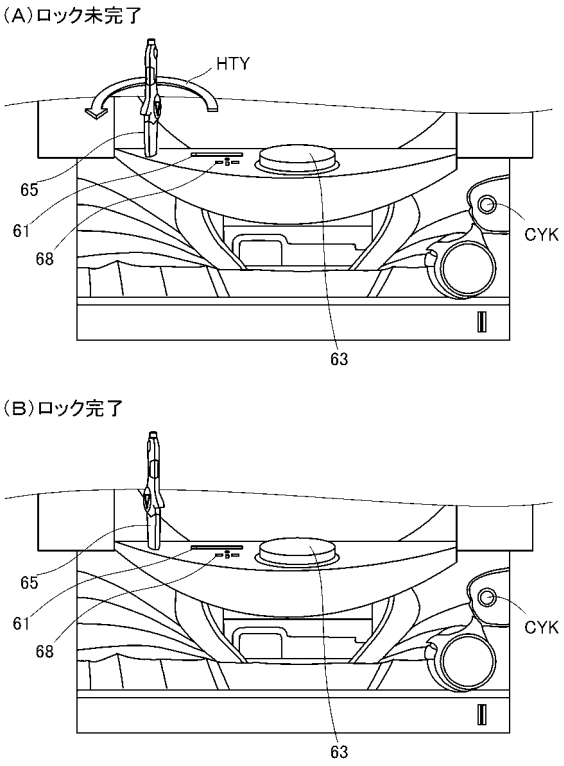
【図１５０】



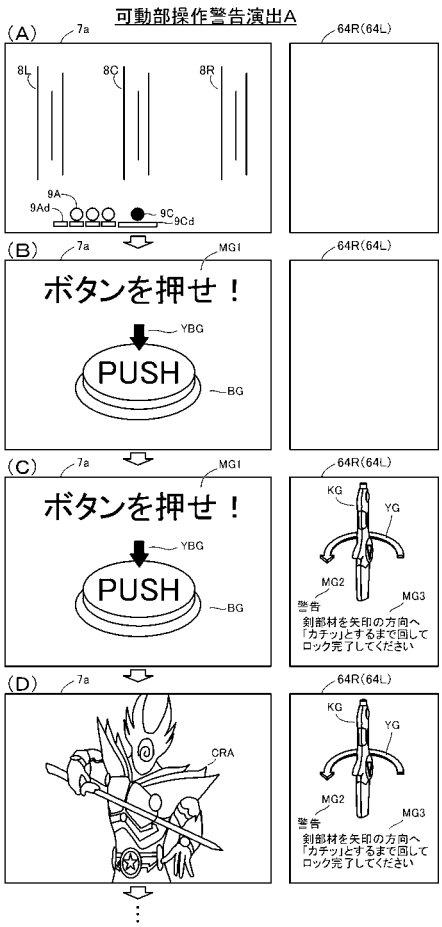
【図１５１】



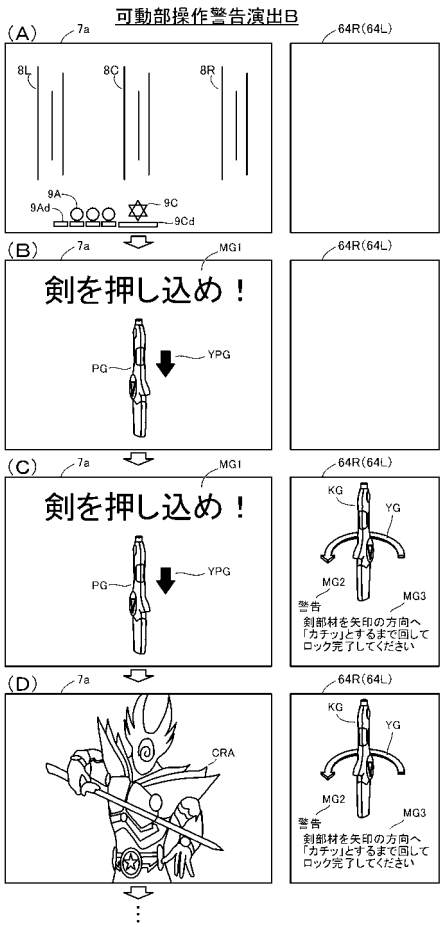
【図１５２】



【図１５３】



【図１５４】



フロントページの続き

(72)発明者　中山　覚
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目１１番１３号　株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者　牧　智宣
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目１１番１３号　株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者　柏木　浩志
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目１１番１３号　株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者　梶野　浩司
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目１１番１３号　株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者　下田　諒
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目１１番１３号　株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者　上野　雅博
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目１１番１３号　株式会社サンセイアールアンドディ内
Ｆターム(参考) 2C333 AA11　CA26　CA50　CA58　CA76　CA77