(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2019-93067
(P2019-93067A)
(43)公開日　令和1年6月20日(2019.6.20)

(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 5　ＯＬ　（全 193 頁）

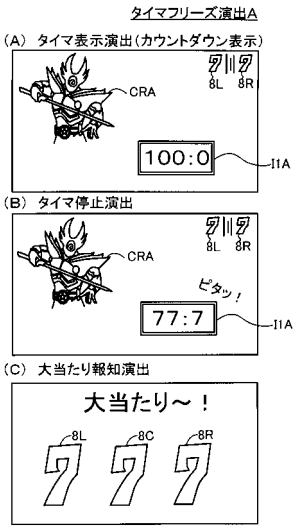
(21)出願番号　特願2017-227592 (P2017-227592)
(22)出願日　平成29年11月28日 (2017.11.28)

(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】複数種類の表示のうちの一つの表示は、或る表示であり、第１の態様で或る表示が表示される場合があり、第２の態様で或る表示が表示される場合があり、第３の態様で或る表示が表示される場合があり、第１の態様の或る表示は、タイマ画像を用いてタイマ値をカウントする表示を含む態様の表示であり、第２の態様の或る表示は、タイマ画像のタイマ値を第１の所定値で制止させる表示を含む態様の表示であり、第３の態様の或る表示は、タイマ画像のタイマ値を用いて大当たりを示唆する表示を含む態様の表示であり、或る表示は、第１の態様で表示された後に第２の態様で表示され、その後、第３の態様で表示される場合がある表示である。
【選択図】図４７



【特許請求の範囲】
【請求項１】
複数種類の表示を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、
前記複数種類の表示のうちの一つの表示は、或る表示であり、
第１の態様で前記或る表示が表示される場合があり、
第２の態様で前記或る表示が表示される場合があり、
第３の態様で前記或る表示が表示される場合があり、
前記第１の態様の前記或る表示は、タイマ画像を用いてタイマ値をカウントする表示を含む態様の表示であり、
前記第２の態様の前記或る表示は、タイマ画像のタイマ値を第１の所定値で制止させる表示を含む態様の表示であり、
前記第３の態様の前記或る表示は、タイマ画像のタイマ値を用いて大当たりを示唆する表示を含む態様の表示であり、
前記或る表示は、前記第１の態様で表示された後に前記第２の態様で表示され、その後、前記第３の態様で表示される場合がある表示である、
ことを特徴とする遊技機。
【請求項２】
遊技者の操作を受け付けて、遊技者の操作により所定の演出を実行可能な操作部を備え、
第４の態様で前記或る表示が表示される場合があり、
前記第４の態様の前記或る表示は、遊技者に前記操作部の操作を促す操作部画像の表示を含む態様の表示であり、
前記或る表示は、前記第１の態様で表示されているときに前記第４の態様で表示され、前記第４の態様における前記操作部画像の表示により遊技者が前記操作部の操作をしたことに応じて前記第２の態様で表示され、前記第２の態様で表示された後、前記第３の態様で表示される場合がある表示である、
ことを特徴とする請求項１に記載の遊技機。
【請求項３】
前記或る表示において前記第２の態様の表示がなされる場合には、前記タイマ値が前記第１の所定値よりも前の第２の所定値となったときに、前記操作部の操作有効期間を開始し、前記操作有効期間内に前記操作部の操作があると、前記タイマ値を前記第１の所定値で制止させる、
ことを特徴とする請求項２に記載の遊技機。
【請求項４】
前記第３の態様は、装飾図柄を用いて大当たりを示唆する表示であり、
前記或る表示において前記第２の態様の表示がなされた後、前記第３の態様の表示がなされる場合には、前記装飾図柄の図柄配列を、前記第２の態様において制止された前記第１の所定値と同じとすることにより、大当たりを示唆する、
ことを特徴とする請求項１から請求項３までのいずれか一項に記載の遊技機。
【請求項５】
前記第２の態様において制止された前記第１の所定値と同じ前記装飾図柄の図柄配列は、ゾロ目である、
ことを特徴とする請求項４に記載の遊技機。
【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て、キャラクタ画像や図柄など

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、表示演出を用いてわくわく感を与えることができる。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００４】
【特許文献１】特開２０１６－２９９５６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]
複数種類の表示を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、
前記複数種類の表示のうちの一つの表示は、或る表示であり、
第１の態様で前記或る表示が表示される場合があり、
第２の態様で前記或る表示が表示される場合があり、
第３の態様で前記或る表示が表示される場合があり、
前記第１の態様の前記或る表示は、タイマ画像を用いてタイマ値をカウントする表示を含む態様の表示であり、
前記第２の態様の前記或る表示は、タイマ画像のタイマ値を第１の所定値で制止させる表示を含む態様の表示であり、
前記第３の態様の前記或る表示は、タイマ画像のタイマ値を用いて大当たりを示唆する表示を含む態様の表示であり、
前記或る表示は、前記第１の態様で表示された後に前記第２の態様で表示され、その後、前記第３の態様で表示される場合がある表示である、
ことを特徴とする遊技機。
【０００９】
[適用例２]
遊技者の操作を受け付けて、遊技者の操作により所定の演出を実行可能な操作部を備え、
第４の態様で前記或る表示が表示される場合があり、
前記第４の態様の前記或る表示は、遊技者に前記操作部の操作を促す操作部画像の表示を含む態様の表示であり、
前記或る表示は、前記第１の態様で表示されているときに前記第４の態様で表示され、前記第４の態様における前記操作部画像の表示により遊技者が前記操作部の操作をしたことに応じて前記第２の態様で表示され、前記第２の態様で表示された後、前記第３の態様で表示される場合がある表示である、
ことを特徴とする適用例１に記載の遊技機。
【００１０】

[適用例３]
前記或る表示において前記第２の態様の表示がなされる場合には、前記タイマ値が前記第１の所定値よりも前の第２の所定値となったときに、前記操作部の操作有効期間を開始し、前記操作有効期間内に前記操作部の操作があると、前記タイマ値を前記第１の所定値で制止させる、
ことを特徴とする適用例２に記載の遊技機。
【００１１】
[適用例４]
前記第３の態様は、装飾図柄を用いて大当たりを示唆する表示であり、
前記或る表示において前記第２の態様の表示がなされた後、前記第３の態様の表示がなされる場合には、前記装飾図柄の図柄配列を、前記第２の態様において制止された前記第１の所定値と同じとすることにより、大当たりを示唆する、
ことを特徴とする適用例１から適用例３までのいずれか一項に記載の遊技機。
【００１２】
[適用例５]
前記第２の態様において制止された前記第１の所定値と同じ前記装飾図柄の図柄配列は、ゾロ目である、
ことを特徴とする適用例４に記載の遊技機。
【発明の効果】
【００１３】
本発明によれば、遊技の興趣を向上させることができる。
【図面の簡単な説明】
【００１４】
【図１】遊技機の正面図である。
【図２】表示器類の拡大図である。
【図３】遊技機の主制御基板側の電気的な構成を示すブロック図である。
【図４】遊技機のサブ制御基板側の電気的な構成を示すブロック図である。
【図５】メインＲＯＭおよびメインＲＡＭを説明するための図である。
【図６】サブＲＯＭおよびサブＲＡＭを説明するための図である。
【図７】遊技機において使用される各種の乱数を説明するための図である。
【図８】判定テーブルＴ１～Ｔ４を説明するための図である。
【図９】大当たり種別判定テーブルＴ５の説明図である。
【図１０】非時短状態時の変動パターン判定テーブルＴ６の説明図である。
【図１１】時短状態時の変動パターン判定テーブルＴ６の説明図である。
【図１２】電チュー開放パターン判定テーブルＴ７の説明図である。
【図１３】大入賞口開放パターン判定テーブルＴ８の説明図である。
【図１４】Ｖ開閉部材開放パターン判定テーブルＴ９の説明図である。
【図１５】主制御メイン処理のフローチャートである。
【図１６】メイン側タイマ割り込み処理のフローチャートである。
【図１７】始動口センサ検出処理のフローチャートである。
【図１８】特図２事前判定処理のフローチャートである。
【図１９】特図１事前判定処理のフローチャートである。
【図２０】普通動作処理のフローチャートである。
【図２１】特別動作処理のフローチャートである。
【図２２】特別図柄待機処理のフローチャートである。
【図２３】大当たり判定処理のフローチャートである。
【図２４】変動パターン選択処理の第１のフローチャートである。
【図２５】変動パターン選択処理の第２のフローチャートである。
【図２６】特別図柄変動中処理のフローチャートである。
【図２７】特別図柄確定処理のフローチャートである。

【図２８】遊技状態管理処理のフローチャートである。
【図２９】遊技状態リセット処理のフローチャートである。
【図３０】特別電動役物処理のフローチャートである。
【図３１】Ｖ開閉部材動作処理のフローチャートである。
【図３２】遊技状態設定処理のフローチャートである。
【図３３】Ｖ領域センサ検出処理のフローチャートである。
【図３４】保留球数処理のフローチャートである。
【図３５】サブ制御メイン処理を示すフローチャートである。
【図３６】サブ側タイマ割り込み処理のフローチャートである。
【図３７】受信コマンド解析処理のフローチャートである。
【図３８】先読み演出決定処理のフローチャートである。
【図３９】事前判定情報記憶領域の構成を説明するための図である。
【図４０】先読み演出パターン決定テーブルＴ５１の説明図である。
【図４１】変動演出開始処理のフローチャートである。
【図４２】基幹演出パターン決定テーブルＴ５２の説明図である。
【図４３】チャンスアップ演出パターン決定テーブルＴ５３の説明図である。
【図４４】変動演出中処理のフローチャートである。
【図４５】表示制御処理のフローチャートである。
【図４６】可動役物（盤可動体１５）による動作について説明するための図である。
【図４７】タイマフリーズ演出Ａを説明するための図である。
【図４８】タイマフリーズ演出Ｂを説明するための図である。
【図４９】タイマフリーズ演出Ｃを説明するための図である。
【図５０】チャンスアップメータ演出Ａを説明するための図である。
【図５１】チャンスアップメータ演出Ｂを説明するための図である。
【図５２】チャンスアップメータ演出Ｃを説明するための図である。
【図５３】保留タイマ演出Ａを説明するための図である。
【図５４】保留タイマ演出Ｂを説明するための図である。
【図５５】保留タイマ演出Ｃを説明するための図である。
【図５６】タイマ出玉獲得演出Ａを説明するための図である。
【図５７】タイマ出玉獲得演出Ｂを説明するための図である。
【図５８】タイマ出玉獲得演出Ｃを説明するための図である。
【図５９】ハズレ演出と大当たり演出とを説明するための図である。
【図６０】復活演出Ａを説明するための図である。
【図６１】復活演出Ｂを説明するための図である。
【図６２】リザルト演出Ａを説明するための図である。
【図６３】リザルト演出Ｂを説明するための図である。
【図６４】リザルト演出Ｃを説明するための図である。
【図６５】複数指標演出Ａを説明するための図である。
【図６６】複数指標演出Ｂを説明するための図である。
【図６７】保留トリガ演出Ａを説明するための図である。
【図６８】保留トリガ演出Ｂを説明するための図である。
【図６９】保留トリガ演出Ｃを説明するための図である。
【図７０】重畳成功演出Ａを説明するための図である。
【図７１】重畳成功演出Ｂを説明するための図である。
【図７２】重畳成功演出Ｃを説明するための図である。
【図７３】重畳失敗演出を説明するための図である。
【図７４】大当たり図柄表示演出Ａを説明するための図である。
【図７５】大当たり図柄表示演出Ｂを説明するための図である。
【図７６】大当たり図柄表示演出Ｃを説明するための図である。
【図７７】大当たり図柄表示演出Ｄを説明するための図である。

【図７８】役物図柄表示演出を説明するための図である。
【図７９】役物図柄表示演出を説明するための図である。
【図８０】ボタン画像内メータ演出Ａを説明するための図である。
【図８１】ボタン画像内メータ演出Ｂを説明するための図である。
【図８２】ボタン画像内表示演出Ａを説明するための図である。
【図８３】ボタン画像内表示演出Ｂを説明するための図である。
【図８４】複数変動演出Ａを説明するための図である。
【図８５】複数変動演出Ｂを説明するための図である。
【図８６】複数変動演出Ｃを説明するための図である。
【図８７】操作チャージ演出Ａ（成功）を説明するための図である。
【図８８】操作チャージ演出Ａ（失敗）を説明するための図である。
【図８９】操作チャージ演出Ｂを説明するための図である。
【図９０】擬似連ポイント演出Ａを説明するための図である。
【図９１】擬似連ポイント演出Ｂを説明するための図である。
【図９２】獲得球数表示演出を説明するための図である。
【図９３】払出表示演出Ａを説明するための図である。
【図９４】払出表示演出Ｂを説明するための図である。
【図９５】入賞画像・キャラクタ画像重畳演出Ａを説明するための図である。
【図９６】入賞画像・キャラクタ画像重畳演出Ｂを説明するための図である。
【図９７】入賞画像・キャラクタ画像重畳演出Ｃを説明するための図である。
【図９８】タイマ画像移動演出Ａを説明するための図である。
【図９９】タイマ画像移動演出Ｂを説明するための図である。
【図１００】タイマ画像移動演出Ｃを説明するための図である。
【図１０１】タイマ画像傾斜表示演出Ａを説明するための図である。
【図１０２】タイマ画像傾斜表示演出Ｂを説明するための図である。
【図１０３】タイマ画像傾斜表示演出Ｃを説明するための図である。
【図１０４】タイマボタン演出Ａを説明するための図である。
【図１０５】タイマボタン演出Ｂを説明するための図である。
【図１０６】タイマ擬似連演出Ａを説明するための図である。
【図１０７】タイマ擬似連演出Ｂを説明するための図である。
【図１０８】保留チェンジ演出Ａを説明するための図である。
【図１０９】保留チェンジ演出Ｂを説明するための図である。
【図１１０】保留チェンジ演出Ｃを説明するための図である。
【発明を実施するための形態】
【００１５】
＜第１実施形態＞
１．遊技機の構造
図１は、本発明の一実施形態としての遊技機１の正面図である。以下では、遊技機１の左右方向を、遊技機１に対面する遊技者から見た左右方向に一致させて説明する。また、遊技機１の前方向は、遊技機１から遊技者に向かう方向として説明し、遊技機１の後方向は、遊技者から遊技機１に向かう方向として説明する。
【００１６】
遊技機１は、遊技者の発射操作に基づいて遊技球を発射させ、特定の入賞装置に遊技球が入賞すると、その入賞に基づいて所定数の遊技球を遊技者に払い出すパチンコ遊技機である。遊技機１は、遊技機枠５０と、遊技盤２とを備え、遊技機枠５０の内側に遊技盤２が取り付けられている。遊技機枠５０は、前枠（前枠部）５３のほか、遊技機の外郭部を形成する外枠（基枠部）と、外枠の内側において遊技盤２が取り付けられる内枠と、を備えている。前枠（前枠部）５３は、外枠および内枠の前方側に配置される縦長方形状のユニットであり、ハンドル６０と、打球供給皿（上皿）６１と、余剰球受皿（下皿）６２と、演出ボタン６３と、剣部材６４と、剣ボタン６５と、枠ランプ６６と、スピーカ６７と

、枠可動体６００とを備えている。前枠５３の中央には開口部が形成されており、開口部を介して、遊技盤２の遊技領域３を視認することができる。

【００１７】

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

【００１８】

遊技盤２は、遊技領域３と、レール部材４と、盤ランプ５と、画像表示装置７と、センター装飾体１０と、固定入賞装置（ヘソ）１９と、普通可変入賞装置（電チュー）２２と、ゲート（スルーチャッカー）２８と、第１大入賞装置（第１アタッカー）３１と、第２大入賞装置（第２アタッカー）３６と、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。

【００１９】

遊技領域３は、ハンドル６０の操作によって発射された遊技球が流下する領域であり、遊技球を誘導する複数の遊技釘が突設されている。レール部材４は、遊技領域３の左側端部に配置され、ハンドル６０の操作によって発射された遊技球を遊技領域３の上方に向けて誘導する。盤ランプ５は、遊技領域３の背面側に配置され、遊技領域３の背面側から光を照射する。

【００２０】

画像表示装置７は、遊技領域３の中央付近に設けられ、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と、を有している。保留画像９Ａ、９Ｂは、保留を表す画像であり、第１保留アイコンとも呼ぶ。保留消化画像９Ｃは、当該保留を表す画像であり、第２保留アイコンとも呼ぶ。第１保留アイコンと第２保留アイコンとを総称して、単に保留アイコンとも呼ぶ。

【００２１】

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

図柄および第２特別図柄の可変表示の結果（大当たり抽選結果）を、遊技者にわかりやすく表示することができる。

【００２２】

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

【００２３】

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。

【００２４】

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。

【００２５】

センター装飾体１０は、遊技領域３の中央付近であって、画像表示装置７の前方に配置されている。センター装飾体１０には、可動式のいわゆるギミックである盤可動体１５（盤可動役物１５とも呼ぶ）が取り付けられている。センター装飾体１０の下部には、ステージ部１１が形成されている。ステージ部１１は、ステージ部１１の上面を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。

【００２６】

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。

【００２７】

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

【００２８】

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。

【００２９】

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

【００３０】

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。

【００３１】

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。

【００３２】

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。

【００３３】

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

【００３４】

普通入賞口２７は、遊技領域３の下部に設けられている。なお、普通入賞口２７の数は任意に設定することができる。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。

【００３５】

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。

【００３６】

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。

【００３７】

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

【００３８】

特別図柄表示器４１は、横並びに配された８個のＬＥＤから構成されており、その点灯態様によって特別図柄当たり抽選の結果に応じた特別図柄を表示する。例えば、大当たり（後述の複数種類の大当たりのうちの一つ）に当選した場合には、「○○●●○○●●」（○：点灯、●：消灯）というように左から１，２，５，６番目にあるＬＥＤが点灯した大当たり図柄を表示する。ハズレである場合には、「●●●●●●●○」というように一番右にあるＬＥＤのみが点灯したハズレ図柄を表示する。ハズレ図柄として全てのＬＥＤを消灯させる態様を採用してもよい。特別図柄が停止表示される前には、所定の変動時間にわたって特別図柄の変動表示（可変表示）がなされる。変動表示の態様は、例えば、左から右へ光が繰り返し流れるように各ＬＥＤが点灯してもよい。変動表示の態様は、各ＬＥＤが停止表示（特定の態様での点灯表示）されていなければ、上記態様に限定されず、任意の点灯態様とすることができる。例えば、変動表示の態様は、全ＬＥＤが一斉に点滅してもよい。

【００３９】

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。

【００４０】

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。

【００４１】

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。

【００４２】

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。

【００４３】

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。

【００４４】

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。

【００４５】

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

【００４６】

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。

【００４７】

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。

【００４８】

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。

【００４９】

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。

【００５０】

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

【００５１】

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。

【００５２】

ランプ制御基板１０７には、枠ランプ６６と、盤ランプ５と、盤可動体１５と、が接続されており、これらを制御する。演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０から受信したコマンドに基づいて、ランプ制御基板１０７を介して枠ランプ６６や盤ランプ５等のラ

ンプの点灯制御をおこなう。つまり、演出制御用マイコン９１は、枠ランプ６６や盤ランプ５等のランプの発光態様を決める発光パターンデータ（点灯/消灯や発光色等を決めるデータ、ランプデータともいう）を作成し、発光パターンデータに従って枠ランプ６６や盤ランプ５などのランプの発光を制御する。発光パターンデータの作成にはサブ制御基板９０のサブＲＯＭ９３に格納されているデータが用いられる。演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０から受信したコマンドに基づいて、盤可動体１５を動作させる。盤可動体１５は、センター装飾体１０に設けられた可動式のいわゆるギミックである。演出制御用マイコン９１は、盤可動体１５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盤可動体１５の動作を制御する。動作パターンデータの作成にはサブＲＯＭ９３に格納されているデータを用いる。なお、ランプ制御基板１０７は、ＣＰＵを実装していてもよく、そのＣＰＵにコマンドに基づくランプの点灯制御や盤可動体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。

【００５３】

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

【００５４】

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。

【００５５】

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

【００５６】

メインＲＡＭ８４（図５（Ｂ））には、コマンドセット領域８４ａと、フラグセット領域８４ｂと、カウンタセット領域８４ｃと、特別動作ステータスセット領域８４ｄと、特図保留記憶領域８５と、普図保留記憶領域８６とが設けられている。コマンドセット領域８４ａは、主制御メイン処理（後述）において、メイン制御部側からサブ制御部側に出力されるコマンドがセットされる領域（出力バッファ）であり、事前判定コマンド、保留球数コマンド、変動開始コマンド、変動停止コマンド、オープニングコマンド、ラウンド指定コマンド、エンディングコマンド、遊技状態指定コマンド、Ｖ通過コマンド、客待ち待

機コマンドなどがセットされる。フラグセット領域８４ｂは、主制御メイン処理（後述）において、遊技機の状態や遊技状態を示すフラグがセットされる領域であり、大当たりフラグ、大当たり終了フラグ、第１入賞フラグ、第２入賞フラグ、Ｖフラグ、確変フラグ、時短フラグなどがセットされる。カウンタセット領域８４ｃは、主制御メイン処理（後述）において使用されるカウンタがセットされる領域であり、乱数カウンタ、ラウンドカウンタ、確変カウンタ、時短カウンタなどがセットされる。特別動作ステータスセット領域８４ｄは、後述する特別動作処理におけるステータスがセットされる領域である。特図保留記憶領域８５は、第１特図保留が記憶される第１特図保留記憶領域８５ａと、第２特図保留が記憶される第２特図保留記憶領域８５ｂとを含んでいる。第１特図保留記憶領域８５ａには、第１特図保留の１個目、２個目、３個目、４個目にそれぞれ対応する特別図柄当たり乱数等の乱数値群（保留情報）を記憶するための第１記憶領域、第２記憶領域、第３記憶領域、第４記憶領域が設けられている。第２特図保留記憶領域８５ｂには、第２特図保留の１個目、２個目、３個目、４個目にそれぞれ対応する乱数値群（保留情報）を記憶するための第１記憶領域、第２記憶領域、第３記憶領域、第４記憶領域が設けられている。普図保留記憶領域８６は、普図保留の１個目、２個目、３個目、４個目にそれぞれ対応する普通図柄乱数（あたり乱数）等の乱数値群（保留情報）を記憶するための第１記憶領域、第２記憶領域、第３記憶領域、第４記憶領域が設けられている。なお、メインＲＡＭ８４には、上記の領域の他に、特図停止図柄データがセットされる当たり種別セットバッファや、盤可動体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。

【００５７】

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。

【００５８】

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。

【００５９】

図７は、遊技機１において使用される各種の乱数を説明するための図である。図７（Ａ）は、メイン制御部側の遊技制御用マイコン８１が取得する乱数を示しており、図７（Ｂ）は、サブ制御部側の演出制御用マイコン９１が取得する乱数を示している。遊技制御用マイコン８１は、「大当たり乱数」と、「大当たり種別乱数」と、「リーチ乱数」と、「変動パターン乱数」と、「普通図柄乱数（当たり乱数）」とを後述するタイミングにおいて取得するように構成されている。「大当たり乱数」は、大当たりか否かの抽選（大当た

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

【００６０】

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。

【００６１】

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

【００６２】

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

【００６３】

リーチ判定テーブルＴ２は、遊技制御用マイコン８１が主制御メイン処理（後述）において、取得したリーチ乱数値（０～１２７のいずれか）が「リーチ有り」に該当するか「リーチ無し」に該当するかを判定するために参照されるテーブルである。図８（Ｂ）では

、「非時短状態」において、リーチ乱数値が「０～１３」の場合には、「リーチ有り」と判定され、リーチ乱数値が「０～１３以外の数値（１４～１２７）」の場合には、「リーチ無し」と判定されることが示されている。また、「時短状態」において、リーチ乱数値が「０～５」の場合には、「リーチ有り」と判定され、リーチ乱数値が「０～５以外の数値（６～１２７）」の場合には、「リーチ無し」と判定されることが示されている。「時短状態」および「非時短状態」の内容については後述する。リーチ判定テーブルＴ２では、時短状態の方が非時短状態よりもハズレ時のリーチがかかりにくくなっている。これは、時短状態において変動時間の短いリーチ無しハズレがより多く選択されることで、特図保留の消化スピードを速めるためである。

【００６４】

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。

【００６５】

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。

【００６６】

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

【００６７】

図１０は、非時短状態時の変動パターン判定テーブルＴ６を説明するための図である。

図１１は、時短状態時の変動パターン判定テーブルＴ６を説明するための図である。変動パターン判定テーブルＴ６は、遊技制御用マイコン８１が主制御メイン処理（後述）において、取得した変動パターン乱数値（０～１２７）に応じて、変動パターンを判定するために参照されるテーブルである。図１０では、例えば、非時短状態において第１始動口２０に入賞し、大当たり判定テーブルＴ１において「ハズレ」と判定され、リーチ判定テーブルＴ２において「リーチ有り」と判定され、保留球数が「１～２」であり、変動パターン乱数値が「０～６０」の場合には、変動パターンが「Ｐ７」と判定されることが示されている。図１１では、例えば、時短状態において第２始動口２１に入賞し、大当たり判定テーブルＴ１において「大当たり」と判定され、大当たり種別判定テーブルＴ５において「１６ＲＶ通過予定大当たり」と判定され、変動パターン乱数値が「０～１０」の場合には、変動パターンが「Ｐ６１」と判定されることが示されている。図１０，１１に示されるように、変動パターンが決定されれば、変動時間も決定される。また、リーチになる場合に、そのリーチがノーマルリーチとなるのかスーパーリーチ（ＳＰリーチ）となるのかも決定される。スーパーリーチとは、ノーマルリーチよりもリーチ後の変動時間が長いリーチ演出である。ここでは、変動時間の異なる３種類のスーパーリーチ（ＳＰ１、ＳＰ２、ＳＰ３）が設定されている。変動時間の長さはＳＰ３＞ＳＰ２＞ＳＰ１となっている。ＳＰ１～３では、ノーマルリーチを経て発展的に実行される。ＳＰ１～３の違いは、例えば、疑似連の有無であってもよい。

【００６８】

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。

【００６９】

図１３は、大入賞口開放パターン判定テーブルＴ８を説明するための図である。大入賞口開放パターン判定テーブルＴ８は、遊技制御用マイコン８１が主制御メイン処理（後述）において、特図停止図柄データ（図９）に応じて、第１大入賞口３０および第２大入賞口３５の開放パターンを判定するために参照されるテーブルである。図１３（Ａ）では、特図停止図柄データが「１１Ｈ」、「１２Ｈ」、または、「２１Ｈ」のとき、第１大入賞口３０および第２大入賞口３５の開放パターンは「開放パターン２１」と判定され、特図停止図柄データが「１４Ｈ」または「１５Ｈ」のとき、開放パターンは「開放パターン２２」と判定され、特図停止図柄データが「１３Ｈ」のとき、開放パターンは「開放パターン２３」と判定されることが示されている。図１３（Ｂ）には、開放パターン２１、開放パターン２２および開放パターン２３の内容が示されている。開放パターン２１では１～１３、１５Ｒ目において、開放回数１回、開放時間２９．５秒の第１大入賞口３０の開放（ロング開放）をおこない、１４、１６Ｒ目において、開放回数１回、開放時間２９．５秒の第２大入賞口３５の開放（ロング開放）をおこなう。開放パターン２２では１～１３Ｒ目において、開放回数１回、開放時間２９．５秒の第１大入賞口３０の開放（ロング開放）をおこない、１４、１６Ｒ目において、開放回数１回、開放時間０．１秒の第２大入賞口３５の開放（ショート開放）をおこない、１５Ｒ目において、開放回数１回、開放時間０．１秒の第１大入賞口３０の開放（ショート開放）をおこなう。開放パターン２３では１～１３、１５Ｒ目において、開放回数１回、開放時間２９．５秒の第１大入賞口３０

の開放（ロング開放）をおこない、１４Ｒ目において、開放回数１回、開放時間０．１秒の第２大入賞口３５の開放（ショート開放）をおこない、１６Ｒ目において、開放回数１回、開放時間２９．５秒の第２大入賞口３５の開放（ロング開放）をおこなう。ただし、第１大入賞口３０および第２大入賞口３５の開放は、予め定められた数の遊技球の入賞（規定入賞数、最大９個）があった場合、開放時間が残っていても閉鎖される。

【００７０】

図１４は、Ｖ開閉部材開放パターン判定テーブルＴ９を説明するための図である。Ｖ開閉部材開放パターン判定テーブルＴ９は、遊技制御用マイコン８１が主制御メイン処理（後述）において、特図停止図柄データ（図９）に応じて、Ｖ開閉部材７１の開放パターンを判定するために参照されるテーブルである。図１４（Ａ）では、特図停止図柄データが「１１Ｈ」、「１２Ｈ」、または、「２１Ｈ」のとき、Ｖ開閉部材７１の開放パターンは「開放パターン３１」と判定され、特図停止図柄データが「１３Ｈ」のとき、開放パターンは「開放パターン３２」と判定され、特図停止図柄データが「１４Ｈ」のとき、開放パターンは「開放パターン３３」と判定され、特図停止図柄データが「１５Ｈ」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。

【００７１】

４．大当たり等の説明

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

【００７２】

大当たりには複数の種別がある。大当たりの種別については、図９に示すとおりである。ここでは、大当たりの種別としては、大きく分けて「Ｖ通過予定大当たり」と「Ｖ非通過予定大当たり」の２つある。「Ｖ通過予定大当たり」は、その大当たり遊技中にＶ領域３９への遊技球の通過が可能な開放パターン（Ｖ通過予定開放パターン）で開閉部材３２

、開閉部材３７およびＶ開閉部材７１を作動させる大当たりである。ここでは、特図停止図柄データが１１Ｈ～１４Ｈ，２１Ｈの大当たりが「Ｖ通過予定大当たり」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」は、その大当たり遊技中にＶ領域３９への遊技球の通過が不可能な開放パターン（Ｖ非通過予定開放パターン）で開閉部材３２、開閉部材３７およびＶ開閉部材７１を作動させる大当たりである。ここでは、特図停止図柄データが１７Ｈ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。

【００７３】

「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。

【００７４】

「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。

【００７５】

「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。

【００７６】

「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。

【００７７】

上記の説明から明らかなように、「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ非通過予定大当たり」と「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」とは、第１大入賞口３０と第２大入賞口３５（開閉部材３２と開閉部材３７）との開放パターンが同一（開放パターン２２）であり、Ｖ開閉部材７１の開放パターンのみが異なっている（開放パターン３４と開放パターン３３）。すなわち、「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ非通過予定大当たり」は、第１大入賞口３０内のＶ領域３９に遊技球が通過することはほぼ不可能になっており、当該大当たり後の遊技状態は低確時短状態（低確高ベース状態）となる。一方、「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」は、第１大入賞口３０内のＶ領域３９への遊技球の通過が容易に可能になっており、当該大当たり後の遊技状態は高確時短状態（高確高ベース状態）となる。このことから、遊技者は、「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ非通過予定大当たり」と「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」とを見分けることが困難になり、当該大当たり後の遊技状態が低確時短状態（低確高ベース状態）になるか高確時短状態（高確高ベース状態）になるかが判別し難くなる。すなわち、「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」後の遊技状態は、第１大入賞口３０内のＶ領域３９に遊技球が通過した場合には、高確時短状態（高確高ベース状態）でありながら高確率になっていることが潜伏した状態（潜伏確変状態）となる。

【００７８】

また、図９に示すように、第１特別図柄（特図１）の抽選における大当たりの振分率は、Ｖ通過予定大当たりが６８／１２８（約５３％）、Ｖ非通過予定大当たりが６０／１２８（約４７％）となっている。これに対して、第２特別図柄（特図２）の抽選において当選した大当たりは、全てＶ通過予定大当たりとなっている。すなわち、後述の電サポ制御の実行により入球可能となる第２始動口２１への入賞に基づく抽選により大当たりに当選した場合には、必ずＶ通過予定大当たりとなる。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。

【００７９】

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」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）」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。

【００８０】

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。

【００８１】

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。

【００８２】

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、所定回数（ここでは１６０回）の特別図柄の可変表示が実行されるか、または、大当たりに当選してその大当たり遊技が実行されることにより終了する。また、Ｖ非通過予定大当たりへの当選による大当たり遊技後の遊技状態は、その大当たり遊技中にＶ領域３９の通過がなされていなければ（なされることはほぼない）、通常確率状態（非高確率状態すなわち低確率の状態）かつ時短状態かつ高ベース状態である。この遊技状態を特に、「低確高ベース状態」、「低確時短状態」という。低確高ベース状態は、所定回数（ここでは１００回）の特別図柄の可変表示が実行されるか、または、大当たりに当選してその大当たり遊技が実行されることにより終了する。遊技機１を初めて遊技する場合において電源投入後の遊技状態は、通常確率状態かつ非時短状態かつ低ベース状態（非電サポ制御状態）である。この遊技状態を特に、「低確低ベース状態」という。低確低ベース状態を「通常遊技状態」、または、「低確非時短状態（単に、非時短状態とも呼ぶ）」、と称することもある。また、特別遊技（大当たり遊技）の実行中の状態を「特別遊技状態（大当たり遊技状態）」と称することとする。さらに、高確率状態および高ベース状態のうち少なくとも一方の状態に制御されている状態を、「特定遊技状態」という。

【００８３】

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

【００８４】

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。

【００８５】

［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。

【００８６】

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

【００８７】

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。

【００８８】

［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。

【００８９】

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（図３）である。

【００９０】

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。

【００９１】

［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。

【００９２】

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

【００９３】

ステップＳ２１０では、遊技制御用マイコン８１は、第１始動口２０に遊技球が入賞したか否かの判定をおこなう。この判定は、第１始動口センサ２０ａによって遊技球が検出されたか否かによっておこなわれる。第１始動口２０に遊技球が入賞していない場合（ステップＳ２１０：ＮＯ）、本処理を終了する。第１始動口２０に遊技球が入賞した場合（ステップＳ２１０：ＹＥＳ）、遊技制御用マイコン８１は、特図１保留球数が「４（上限値）」であるか否かの判定をおこなう（ステップＳ２１１）。特図１保留球数とは、第１特図保留の数であり、より具体的には、メインＲＡＭ８４に設けられた第１特図保留の数をカウントするカウンタの値である。特図１保留球数が「４」であれば（ステップＳ２１１：ＹＥＳ）、本処理を終了する。特図１保留球数が「３」以下の場合（ステップＳ２１１：ＮＯ）、特図１保留球数に「１」を加算した後（ステップＳ２１２）、特図１関係乱数取得処理をおこなう（ステップＳ２１３）。ここでは、上述の特図２関係乱数取得処理（ステップＳ２０８）と同様に、大当たり乱数カウンタの値、大当たり種別乱数カウンタ

の値、リーチ乱数カウンタの値、変動パターン乱数カウンタの値を取得する。遊技制御用マイコン８１は、取得した乱数値群を第１特図保留記憶領域８５ａの第１～第４記憶領域うち、現在の特図１保留球数に応じた記憶領域に格納する。遊技制御用マイコン８１は、後述の特図１事前判定処理（図１９）のために、取得した乱数値群を第１特図保留記憶領域８５ａとは異なるバッファ（事前判定用バッファ）にも一時的に記憶（保持）させる。特図１関係乱数取得処理の後、遊技制御用マイコン８１は、特図１事前判定処理をおこなう（ステップＳ２１４）。特図１事前判定処理の詳細については後述する。

【００９４】

［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。

【００９５】

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。

【００９６】

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。

【００９７】

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

【００９８】

［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。

【００９９】

［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）。

【０１００】

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）。

【０１０１】

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。

【０１０２】

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。

【０１０３】
［特別動作処理］
図２１は、特別動作処理（図１６：ステップＳ１０５）のフローチャートである。ここでは、特別図柄表示器４１および大入賞装置（第１大入賞装置３１および第２大入賞装置３６）に関する処理を４つの段階に分け、各段階をそれぞれ「特別動作ステータス」の「１」、「２」、「３」、「４」と呼ぶ。遊技制御用マイコン８１は、「特別動作ステータス」が「１」のとき（ステップＳ１３０１：ＹＥＳ）、特別図柄待機処理をおこなう（ステップＳ１３０２）。特別図柄待機処理では、大当たり判定や変動パターン選択等が実行される。「特別動作ステータス」が「２」のときには（ステップＳ１３０１：ＮＯ、ステップＳ１３０３：ＹＥＳ）、特別図柄変動中処理をおこなう（ステップＳ１３０４）。特別図柄変動中処理では、変動時間経過後に変動停止コマンドの出力等が実行される。「特別動作ステータス」が「３」のときには（ステップＳ１３０１、Ｓ１３０３：ＮＯ、ステップＳ１３０５：ＹＥＳ）、特別図柄確定処理をおこなう（ステップＳ１３０６）。特別図柄確定処理では、大当たり時にオープニングコマンドの出力等が実行される。「特別動作ステータス」が「４」のときには（ステップＳ１３０１、Ｓ１３０３、Ｓ１３０５：ＮＯ）、特別電動役物処理をおこなう（ステップＳ１３０８）。特別電動役物処理では、大当たり遊技が実行される。上記の各処理の詳細については後述する。なお、特別動作ステータスは、初期設定では「１」である。
【０１０４】
［特別図柄待機処理］
図２２は、特別図柄待機処理（図２１：ステップＳ１３０２）のフローチャートである。特別図柄待機処理では、遊技制御用マイコン８１は、まず、特図２保留球数が「０」であるか否かの判定をおこなう（ステップＳ１４０１）。特図２保留球数が「０」である場合（ステップＳ１４０１：ＹＥＳ）、すなわち、第２特図保留記憶領域８５ｂに、第２始動口２１への入賞に起因して取得した乱数値群の記憶がない場合には、処理はステップＳ１４０７に移行する。特図２保留球数が「１」以上である場合（ステップＳ１４０１：ＮＯ）、遊技制御用マイコン８１は、大当たり判定処理（ステップＳ１４０２）、および、変動パターン選択処理（ステップＳ１４０３）を実行する。これらの処理の詳細については後述する。変動パターン選択処理の後、特図２保留球数を１つディクリメントする（ステップＳ１４０４）。次に、遊技制御用マイコン８１は、第２特図保留記憶領域８５ｂの第１～第４記憶領域に格納されている保留情報（各種乱数値）の格納場所を現在の位置から読み出される側に１つシフトするとともに、第２特図保留記憶領域８５ｂにおいて読み出される側から最も遠い場所に格納されている保留情報をクリアする（ステップＳ１４０５）。例えば、第１～第３記憶領域に保留情報が格納されている場合には、第３記憶領域に格納されている保留情報をクリアし、第１～第４記憶領域に保留情報が格納されている場合には、第４記憶領域に格納されている保留情報をクリアする。上記ステップによって、第２特図保留が保留された順に消化される。この場合、画像表示装置７の表示画面７ａでは、第２特図保留記憶領域８５ｂの第１記憶領域に対応する保留画像９Ｂ（４つの保留画像９Ｂのうち、一番左端の保留画像９Ｂ）が保留消化画像表示領域側にシフトし、保留消化画像９Ｃとして表示される。また、第２特図保留記憶領域８５ｂの第２～第４記憶領域に対応する保留画像９Ｂ（４つの保留画像９Ｂのうち、左から２、３、４番目の保留画像９Ｂ）がそれぞれ左側に１つシフトする（図１）。これにより、遊技者は、第２特図保留が１つ消化されたことを認識することができる。次に、遊技制御用マイコン８１は、特図２変動開始処理をおこなう（ステップＳ１４０６）。特図２変動開始処理では、変動開始コマンドをメインＲＡＭ８４のコマンドセット領域８４ａにセットし、第２特別図柄の変動表示を開始させるとともに、変動時間タイマのセットをおこなう。変動時間タイマには、変動パターン選択処理で選択された変動パターンに応じて決定される変動時間がセットされる。また、遊技制御用マイコン８１は、特別動作ステータスを「２」にセットする。なお、特図２変動開始処理でセットされる変動開始コマンド（特図２変動開始コマンド）には、大当たり判定処理（ステップＳ１４０２）でセットされた特図停止図柄データに

関する情報や変動パターン選択処理（ステップＳ１４０３）でセットされた変動パターンに関する情報（変動時間に関する情報を含む）が含まれている。

【０１０５】

ステップＳ１４０１において、特図２保留球数が「０」の場合（ステップＳ１４０１：ＹＥＳ）、遊技制御用マイコン８１は、特図１保留球数が「０」であるか否かの判定をおこなう（ステップＳ１４０７）。特図１保留球数が「０」である場合（ステップＳ１４０７：ＹＥＳ）、すなわち、第１特図保留記憶領域８５ａに、第１始動口２０への入賞に起因して取得した乱数値群の記憶がない場合には、処理はステップＳ１４１３に移行する。特図１保留球数が「１」以上である場合（ステップＳ１４０７：ＮＯ）、遊技制御用マイコン８１は、大当たり判定処理（ステップＳ１４０８）、および、変動パターン選択処理（ステップＳ１４０９）を実行する。これらの処理の詳細については後述する。変動パターン選択処理の後、特図１保留球数を１つディクリメントする（ステップＳ１４１０）。次に、遊技制御用マイコン８１は、第１特図保留記憶領域８５ａの第１～第４記憶領域に格納されている各種乱数値の格納場所を現在の位置から読み出される側に１つシフトするとともに、第１特図保留記憶領域８５ａにおいて読み出される側から最も遠い場所に格納されている保留情報をクリアする（ステップＳ１４１１）。上記ステップによって、第１特図保留が保留された順に消化される。この場合、画像表示装置７の表示画面７ａでは、第１特図保留記憶領域８５ａの第１記憶領域に対応する保留画像９Ａ（４つの保留画像９Ａのうち、一番右端の保留画像９Ａ）が保留消化画像表示領域側にシフトし、保留消化画像９Ｃとして表示される。また、第１特図保留記憶領域８５ａの第２～第４記憶領域に対応する保留画像９Ａ（４つの保留画像９Ａのうち、左から２、３、４番目の保留画像９Ａ）がそれぞれ右側に１つシフトする（図１）。これにより、遊技者は、第１特図保留が１つ消化されたことを認識することができる。次に、遊技制御用マイコン８１は、特図１変動開始処理をおこなう（ステップＳ１４１２）。特図１変動開始処理では、変動開始コマンドをメインＲＡＭ８４のコマンドセット領域８４ａにセットし、第１特別図柄の変動表示を開始させるとともに、変動時間タイマのセットをおこなう。変動時間タイマには、変動パターン選択処理で選択された変動パターンに応じて決定される変動時間がセットされる。また、遊技制御用マイコン８１は、特別動作ステータスを「２」にセットする（ステップＳ１４０６）。なお、特図１変動開始処理でセットされる変動開始コマンド（特図１変動開始コマンド）には、大当たり判定処理（ステップＳ１４０８）でセットされた特図停止図柄データに関する情報や変動パターン選択処理（ステップＳ１４０９）でセットされた変動パターンに関する情報（変動時間に関する情報を含む）が含まれている。

【０１０６】

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。

【０１０７】

［大当たり判定処理］

図２３は、大当たり判定処理（図２２：ステップＳ１４０２、Ｓ１４０８）のフローチ

ャートである。特図２の大当たり判定処理（ステップＳ１４０２）と特図１の大当たり判定処理（ステップＳ１４０８）は処理の流れが同様であるため、まとめて説明する。大当たり判定処理では、まず、遊技制御用マイコン８１は、確変フラグがＯＮであるか否かの判定をおこなう（ステップＳ１５０１）。確変フラグがＯＮの場合（ステップＳ１５０１：ＹＥＳ）、大当たり判定テーブルＴ１（図８）のうちの高確率状態用テーブルを参照して大当たり判定をおこなう（ステップＳ１５０２）。具体的には、遊技制御用マイコン８１は、まず、判定値としての大当たり乱数値の読み出しをおこなう。例えば、特図２の大当たり判定処理では、第２特図保留記憶領域８５ｂの第１記憶領域（第２特図保留の１個目に対応）に記憶されている大当たり乱数値を読み出す。特図１の大当たり判定処理では、第１特図保留記憶領域８５ａの第１記憶領域（第１特図保留の１個目に対応）に記憶されている大当たり乱数値を読み出す。次に、遊技制御用マイコン８１は、参照する大当たり判定テーブルＴ１と大当たり乱数値とを用いて大当たりか否かを判定する。ここでは、高確率状態（確変フラグがＯＮ）であるため、大当たり判定テーブルＴ１のうち、高確率状態用のテーブル（大当たり判定値が「０」～「６４９」）に基づいて大当たりか否かを判定する。

【０１０８】

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。

【０１０９】

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

【０１１０】

［変動パターン選択処理］

図２４および図２５は、変動パターン選択処理（図２２：ステップＳ１４０３、Ｓ１４０９）のフローチャートである。特図２の変動パターン選択処理（ステップＳ１４０３）と特図１の変動パターン選択処理（ステップＳ１４０９）は処理の流れが同様であるため、まとめて説明する。変動パターン選択処理では、まず、遊技制御用マイコン８１は、遊技状態が時短状態であるか否かの判定をおこなう（ステップＳ１６００）。時短状態であるか否かの判定は、時短フラグがＯＮか否かによっておこなわれる。時短状態である場合（ステップＳ１６００：ＹＥＳ）、処理はステップＳ１６１２に移行する。時短状態でない場合（ステップＳ１６００：ＮＯ）、遊技制御用マイコン８１は、大当たりフラグがＯＮか否かの判定をおこなう（ステップＳ１６０２）。大当たりフラグがＯＦＦの場合（ステップＳ１６０２：ＮＯ）、処理はステップＳ１６０７に移行する。大当たりフラグがＯ

Ｎの場合（ステップＳ１６０２：ＹＥＳ）、遊技制御用マイコン８１は、大当たりが特図２か否かの判定をおこなう（ステップＳ１６０３）。大当たりが特図２の場合（ステップＳ１６０３：ＹＥＳ）、大当たり種別が必ずＶ通過予定大当たりとなるため、処理はステップＳ１６０５にスキップする。大当たりが特図１の場合（ステップＳ１６０３：ＮＯ）、遊技制御用マイコン８１は、大当たり種別がＶ通過予定大当たりか否かの判定をおこなう（ステップＳ１６０４）、大当たり種別の判定は、メインＲＡＭ８４にセットされている特図停止図柄データに基づいておこなわれる。

【０１１１】

大当たり種別がＶ通過予定大当たりの場合（ステップＳ１６０４：ＹＥＳ）、遊技制御用マイコン８１は、変動パターン判定テーブルＴ６（図１０）のうち、非時短状態Ｖ通過予定大当たり用のテーブルを参照して変動パターンの選択をおこなう（ステップＳ１６０５）。具体的には、遊技制御用マイコン８１は、まず、判定値としての変動パターン乱数値の読み出しをおこなう。例えば、特図２の変動パターン選択処理では、第２特図保留記憶領域８５ｂの第１記憶領域（第２特図保留の１個目に対応）に記憶されている変動パターン乱数値を読み出す。特図１の変動パターン選択処理では、第１特図保留記憶領域８５ａの第１記憶領域（第１特図保留の１個目に対応）に記憶されている変動パターン乱数値を読み出す。次に、遊技制御用マイコン８１は、変動パターン判定テーブルＴ６と変動パターン乱数値とを用いて変動パターンを選択する。ここでは、非時短状態Ｖ通過予定大当たり用のテーブルとして、図１０に示す非時短状態用の変動パターン判定テーブルＴ６のうち、Ｖ通過予定大当たりに該当する部分（特図１では変動パターンが「Ｐ１」～「Ｐ３」の部分、特図２では変動パターンが「Ｐ２１」～「Ｐ２３」の部分）が参照される（アドレスがセットされる）。読み出した変動パターン乱数値から、特図１では変動パターンとして「Ｐ１」～「Ｐ３」のいずれか、特図２では「Ｐ２１」～「Ｐ２３」のいずれかが選択される。

【０１１２】

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

【０１１３】

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

【０１１４】

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。

【０１１５】

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。

【０１１６】

ステップＳ１６００において、遊技状態が時短状態であると判定した場合には、遊技制御用マイコン８１は、大当たりフラグがＯＮか否かの判定をおこなう（図２５：ステップＳ１６１２）。以後、ステップＳ１６１３～Ｓ１６１９の処理は、以下の点を除いては上述のステップＳ１６０３～Ｓ１６０９の処理と同様であるため説明を省略する。ステップＳ１６１３～Ｓ１６１９の処理とステップＳ１６０３～Ｓ１６０９の処理との違いは、ステップＳ１６１５、Ｓ１６１６、Ｓ１６１８、Ｓ１６１９において、参照される変動パターン判定テーブルＴ６の部分が既述のステップＳ１６０５、Ｓ１６０６、Ｓ１６０８、Ｓ１６０９と異なる。具体的には、Ｓ１６０５、Ｓ１６０６、Ｓ１６０８、Ｓ１６０９では、非時短状態用の変動パターン判定テーブルＴ６（図１０）が参照されるのに対して、ステップＳ１６１５、Ｓ１６１６、Ｓ１６１８、Ｓ１６１９では、時短状態用の変動パターン判定テーブルＴ６（図１１）が参照される。例えば、ステップＳ１６１５の場合、すなわち、大当たり種別がＶ通過予定大当たりの場合、図１１に示す時短状態用の変動パターン判定テーブルＴ６のうち、Ｖ通過予定大当たりに該当する部分（特図１では変動パターンが「Ｐ４１」～「Ｐ４３」の部分、特図２では変動パターンが「Ｐ６１」～「Ｐ６３」の部分）が参照される。読み出した変動パターン乱数値から、特図１では変動パターンとして「Ｐ４１」～「Ｐ４３」のいずれか、特図２では「Ｐ６１」～「Ｐ６３」のいずれかが選択される。また、例えば、ステップＳ１６１６の場合、すなわち、大当たり種別がＶ非通過予定大当たりの場合、図１１に示す時短状態用の変動パターン判定テーブルＴ６のうち、Ｖ非通過予定大当たりに該当する部分（「Ｐ４４」～「Ｐ４６」の部分）が参照される。読み出した変動パターン乱数値から、変動パターンとして「Ｐ４４」～「Ｐ４６」のいずれかが選択される。

【０１１７】

上記のように変動パターンの選択をおこなった後、遊技制御用マイコン８１は、選択した変動パターンをセットして（ステップＳ１６３０）本処理を終える。セットされた変動パターンの情報は変動開始コマンドに含められて、出力処理（図１６：ステップＳ１０８

）においてサブ制御基板９０に送信される。これにより特別図柄の変動表示が開始される。

【０１１８】

［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。

【０１１９】

［特別図柄確定処理］

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

【０１２０】

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））。

【０１２１】

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

【０１２２】

［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「１６０」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）。
【０１２３】
ステップＳ２００５では、遊技制御用マイコン８１は、時短フラグがＯＮか否かの判定をおこなう。時短フラグがＯＦＦの場合（ステップＳ２００５：ＮＯ）、処理はステップＳ２００９にスキップする。時短フラグがＯＮの場合（ステップＳ２００５：ＹＥＳ）、時短カウンタの値を１ディクリメントする（ステップＳ２００６）。時短カウンタとは、時短状態中に実行した特別図柄の変動回数をカウントするものである。ここでは、時短状態への移行時に、低確高ベース状態であれば時短カウンタに「１００」がセットされ、高確高ベース状態であれば時短カウンタに「１６０」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）。
【０１２４】
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。
【０１２５】
［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。
【０１２６】
［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。

【０１２７】

大入賞口が開放中ではない場合（ステップＳ２２０２：ＮＯ）、遊技制御用マイコン８１は、大入賞口を開放する時間（タイミング）か否かの判定をおこなう（ステップＳ２２０３）。大入賞口を開放する時間には、例えば、大当たりのオープニングの時間が経過して初回のラウンド遊技における開放開始の時期に至ったときや、開放後に一時的に閉鎖した大入賞口を再び開放させるまでのインターバル時間（閉鎖時間）が経過して、再度の開放開始の時期に至ったときが含まれる。大入賞口を開放する時間ではない場合（ステップＳ２２０３：ＮＯ）、処理はステップＳ２２２０に移行する。

【０１２８】

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

【０１２９】

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）。

【０１３０】

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。

【０１３１】

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。

【０１３２】

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。

【０１３３】

［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。

【０１３４】

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。

【０１３５】

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。

【０１３６】

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。

【０１３７】

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。

【０１３８】

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。

【０１３９】

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。

【０１４０】

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。

【０１４１】

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。

【０１４２】

［遊技状態設定処理］

図３２は、遊技状態設定処理（図３０：ステップＳ２２３４）のフローチャートである。遊技制御用マイコン８１は、まず、ＶフラグがＯＮか否かの判定をおこなう（ステップ

Ｓ２３０１）。ＶフラグがＯＦＦの場合（ステップＳ２３０１：ＮＯ）、時短フラグをＯＮにし（ステップＳ２３０２）、時短カウンタに「１００」をセットする（ステップＳ２３０３）。これにより、今回の大当たり遊技後の遊技状態が「非高確率状態」かつ「時短状態」かつ「高ベース状態」（すなわち、低確高ベース）になる。この低確高ベース状態は、特別図柄の可変表示が１００回おこなわれること、または、次の大当たりに当選すること、のいずれかの条件の成立によって終了する。

【０１４３】

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「１６０」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「１６０」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１６０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。

【０１４４】

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。

【０１４５】

［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。

【０１４６】

［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。

【０１４７】

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。

【０１４８】
［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。
【０１４９】
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。
【０１５０】
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。
【０１５１】
［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。
【０１５２】

［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。

【０１５３】
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。

【０１５４】
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。

【０１５５】
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。

【０１５６】
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。

【０１５７】

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。

【０１５８】

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。

【０１５９】

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。

【０１６０】

［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。

【０１６１】

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。

【０１６２】

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。

【０１６３】

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。

【０１６４】

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。

【０１６５】

［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。

【０１６６】

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。

【０１６７】

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

【０１６８】

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。

【０１６９】

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

【０１７０】

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。

【０１７１】

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。

【０１７２】

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。

【０１７３】

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。

【０１７４】

［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。

【０１７５】

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。

【０１７６】

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。

【０１７７】

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。

【０１７８】

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。

【０１７９】

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

【０１８０】

９．可動役物（盤可動体１５）の動作

図４６は、可動役物（盤可動体１５）による動作について説明するための図である。

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、盤可動体１５を可動制御する。盤可動体１５は、図１に示す位置にある状態がホームポジションである。一方、盤可動体１５は、図４６に示す位置にある状態が展開ポジションである。演出制御用マイコン９１は、盤可動体１５をホームポジションから展開ポジションまでの間で可動制御可能となっている。盤可動体１５は、基本的にホームポジションの位置にあり、表示演出（遊技演出）に応じて適宜、演出制御用マイコン９１によって展開ポジションに可動制御される。盤可動体１５は、展開ポジションに可動制御された場合には、画像表示装置７の表示画面７ａ上（表示画面７ａの手前側）に配置され、言い換えれば、遊技者から見て、表示画面７ａの所定領域と重なる位置に配置される。従って、この場合、盤可動体１５は、遊技者から見て、表示画面７ａの所定領域を遮る状態となる。また、盤可動体１５は、中央部に星状の孔部１５ａを備えている。従って、盤可動体１５が展開ポジションにある場合には、孔部１５ａから表示画面７ａの一部の領域が見える状態となる。また、盤可動体１５は、ホームポジションにある場合には、表示画面７ａとは重ならない位置となる。

【０１８１】

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特に必要がない場合には、保留表示（保留アイコン）については省略している。

【０１８２】

以下に図４７～図４９を用いてタイマフリーズ演出について説明する。このタイマフリ

ーズ演出は、装飾図柄の変動演出中、例えば、特別図柄の変動表示の開始時、装飾図柄の変動演出の開始時、または、リーチ演出（スーパーリーチ演出）中などに実行され得る。

【０１８３】

［タイマフリーズ演出Ａ］

図４７は、タイマフリーズ演出Ａを説明するための図である。

まず、タイマフリーズ演出Ａでは、図４７（Ａ）に示すように、タイマ表示演出が実行される。このタイマ表示演出では、タイマ画像Ｉ１Ａが表示される。タイマ画像Ｉ１Ａは、タイマ値がカウントダウンしていくカウントダウン方式で表示される。図４７（Ａ）に示すタイマ画像Ｉ１Ａでは、タイマ初期値としての「１００秒」が示されている。なお、タイマ表示演出では、味方キャラクタＣＲＡも表示されている。以下に示す表示演出では、特に必要がないときは、味方キャラクタＣＲＡの説明は省略する。また、図４７（Ａ）の右上には、装飾図柄８Ｌ，８Ｒが同じ図柄であり、装飾図柄８Ｃが変動中であることが示されており、すなわち、リーチ状態であることが示されている。以下に、このようなリーチ状態であることが示されている場合において、特に必要がないときは、その説明は省略する。

【０１８４】

次に、図４７（Ｂ）に示すように、タイマ停止演出が実行される。タイマ停止演出では、タイマ画像Ｉ１Ａのタイマ値が「７７．７秒」で停止する演出が実行される。

次に、図４７（Ｃ）に示すように、タイマ停止演出で停止したタイマ値を装飾図柄の図柄配列に反映させて、それを大当たり図柄配列として報知する大当たり報知演出が実行される。

【０１８５】

［タイマフリーズ演出Ｂ］

図４８は、タイマフリーズ演出Ｂを説明するための図である。

まず、タイマフリーズ演出Ｂでは、図４８（Ａ）に示すように、タイマ表示演出が実行される。このタイマ表示演出では、タイマ画像Ｉ１Ａとボタン画像Ｉ１Ｂが表示される。ボタン画像Ｉ１Ｂは、演出ボタン６３を示唆する画像であり、これから演出ボタン６３を用いた演出が実行され得ることを予感している。タイマ画像Ｉ１Ａは、図４７（Ａ）のタイマ画像Ｉ１Ａと同様であり、タイマ値がカウントダウン方式で表示され、タイマの初期値としての「１００秒」が示されている。

【０１８６】

次に、図４８（Ｂ）に示すように、ボタン有効表示演出が実行される。ボタン有効表示演出では、ボタン画像Ｉ１Ｃとタイマ画像Ｉ１Ａとが表示される。ボタン画像Ｉ１Ｃは、遊技者に演出ボタン６３の操作を促すための画像であり、言い換えれば、演出ボタン６３が有効操作期間中であることを示す画像である。具体的には、ボタン画像Ｉ１Ｃは、画像中に「ＰＵＳＨ」と表され、ボタン画像Ｉ１Ｂの色を濃くした状態、および/または、ボタン画像Ｉ１Ｂが点灯しているかのような状態を表した画像である。また、ボタン画像Ｉ１Ｃに隣接して、遊技者に演出ボタン６３の操作を促すために、「押せ！！」の文字も表されている。タイマ画像Ｉ１Ａは、「８０秒」が示され、演出ボタン６３の有効操作期間（例えば、３秒）が８０秒からスタートしたことが表されている。

【０１８７】

図４８（Ｃ）に示すように、タイマ停止演出が実行される。このタイマ停止演出では、ボタン有効表示演出によって遊技者が演出ボタン６３を押下したことに応じて、タイマ画像Ｉ１Ａのタイマ値が７７．７秒で停止する演出が実行される。ボタン有効表示演出は、タイマ値が８０秒からスタートするので、タイマ値が７７．７秒になる前（例えば、７９秒）に演出ボタン６３が押下され得るが、この場合には、タイマ値（例えば、７９秒）を高速変動させて「７７．７秒」にて停止させる。なお、これに限らずタイマ値を一気に７７．７秒に停止させるようにしてもよい。

【０１８８】

次に、図４８（Ｄ）に示すように、図４７（Ｃ）と同様に、タイマ停止演出で停止した

タイマ値を装飾図柄の図柄配列に反映させて、それを大当たり図柄配列として報知する大当たり報知演出が実行される。

【０１８９】

［タイマフリーズ演出Ｃ］

図４９は、タイマフリーズ演出Ｃを説明するための図である。

まず、タイマフリーズ演出Ｃでは、図４９（Ａ）に示すように、タイマ表示演出が実行される。このタイマ表示演出では、タイマ画像Ｉ１Ｄとボタン画像Ｉ１Ｂが表示される。ボタン画像Ｉ１Ｂは、図４８（Ａ）と同様に、演出ボタン６３を示唆する画像であり、これから演出ボタン６３を用いた演出が実行され得ることを予感している。タイマ画像Ｉ１Ｄは、タイマ値がカウントアップ方式で表示され、タイマの初期値として、「０秒」がセットされている。

【０１９０】

次に、図４９（Ｂ）に示すように、ボタン有効表示演出が実行される。ボタン有効表示演出では、ボタン画像Ｉ１Ｃとタイマ画像Ｉ１Ｄとが表示される。ボタン画像Ｉ１Ｃは、図４８（Ｂ）と同様に、遊技者に演出ボタン６３の操作を促すための画像であり、言い換えれば、演出ボタン６３が有効操作期間中であることを示す画像である。また、ボタン画像Ｉ１Ｃに隣接して、遊技者に演出ボタン６３の操作を促すために、「押せ！！」の文字も表されている。タイマ画像Ｉ１Ｄは、「７５秒」が示され、演出ボタン６３の有効操作期間（例えば、３秒）が７５秒からスタートしたことが表されている。

【０１９１】

図４９（Ｃ）に示すように、タイマ停止演出が実行される。このタイマ停止演出では、ボタン有効表示演出によって遊技者が演出ボタン６３を押下したことに応じて、タイマ画像Ｉ１Ａのタイマ値が７７．７秒で停止する演出が実行される。ボタン有効表示演出は、タイマ値が７５秒からスタートするので、タイマ値が７７．７秒になる前（例えば、７６秒）に演出ボタン６３が押下され得るが、この場合には、タイマ値（例えば、７６秒）を高速変動させて「７７．７秒」にて停止させる。なお、これに限らずタイマ値を一気に７７．７秒に停止させるようにしてもよい。

【０１９２】

次に、図４９（Ｄ）に示すように、図４９（Ｄ）と同様に、タイマ停止演出で停止したタイマ値を装飾図柄の図柄配列に反映させて、それを大当たり図柄配列として報知する大当たり報知演出が実行される。

【０１９３】

［効果例］

以下に、タイマフリーズ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４７～図４９に示すように、タイマ表示（タイマ画像の表示）が実行され、タイマ表示のタイマ値を所定値（７７．７秒）で停止（制止）させる表示が実行され、停止したタイマ値を用いて大当たりを報知する表示が実行される。この構成によれば、遊技者に意外性を感じさせることができ、興趣を向上させることができる。

【０１９４】

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、図４８、図４９に示すように、タイマ表示が実行されているときにボタン画像Ｉ１Ｃが表示され、遊技者が演出ボタン６３の操作をしたことに応じてタイマ表示のタイマ値を所定値（７７．７秒）で停止（制止）させる表示が実行され、停止したタイマ値を用いて大当たりを報知する表示が実行される。この構成によれば、遊技者に意外性を感じさせると共に、遊技に参加した実感を付与でき、興趣を向上させることができる。

【０１９５】

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、図４８、図４９に示すように、タイマ停止演出でタイマ表示のタイマ値を所定値（７７．７秒）で停止（制止）させる表示がなされる場合において、タイマ値が当該所定値（７７．７秒）よりも前の値（８０秒または７５秒）となったときに、演出ボタン６３の有効操作期間を開始し、当該有効操作期間内に演出ボタン６３の操作があると、タイマ値を所定値（７７．７秒）で停止させるようにしている。この構成によれば、遊技者に意外性を感じさせることができると共に、遊技者が演出ボタン６３の操作タイミングを逸することを抑制することができ、遊技への参加率を向上させることができ、その結果、興趣を向上させることができる。

【０１９６】

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、図４７～図４９に示すように、タイマ停止演出でタイマ表示のタイマ値を所定値（７７．７秒）で停止（制止）させる表示がなされた後、大当たり報知演出において、装飾図柄の図柄配列を、タイマ停止演出で停止されたタイマ値（７７．７秒）と同じとすることにより、大当たりを報知するようにしている。この構成によれば、遊技者に意外性を感じさせることができ、興趣を向上させることができる。

【０１９７】

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、図４７～図４９に示すように、タイマ停止演出でタイマ表示のタイマ値をゾロ目となる所定値（７７．７秒）で停止（制止）させる表示がなされた後、大当たり報知演出において、装飾図柄の図柄配列を、タイマ停止演出で停止されたゾロ目となるタイマ値（７７．７秒）と同じとすることにより、大当たりを報知するようにしている。この構成によれば、遊技者に分かりやすく大当たりしたことを報知することができ、遊技者は大当たりを素早く認識することができる。その結果、興趣を向上させることができる。

【０１９８】

［変形例］

以下に、タイマフリーズ演出の変形例を示す。

［変形例１］

上記実施形態の遊技機１では、図４８、図４９に示すように、タイマ表示が実行されているときにボタン画像Ｉ１Ｃが表示され、ボタン画像Ｉ１Ｃの表示によって遊技者が演出ボタン６３の操作をしたことに応じてタイマ表示のタイマ値を所定値（７７．７秒）で停止（制止）させる表示が実行され、停止したタイマ値を用いて大当たりを報知する表示が実行されているが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、ボタン画像Ｉ１Ｃの表示をおこない遊技者が演出ボタン６３の操作をしなかった場合であっても、タイマ表示のタイマ値を所定値（７７．７秒）で停止（制止）させる表示が実行され、停止したタイマ値を用いて大当たりを報知する表示を実行するようにしてもよい。

［変形例２］

上記実施形態の遊技機１では、図４７～図４９に示すように、タイマ停止演出でタイマ表示のタイマ値を所定値（７７．７秒）で停止（制止）させる表示がなされた後、大当たり報知演出において、装飾図柄の図柄配列を、タイマ停止演出で停止されたタイマ値（７７．７秒）と同じとすることにより、大当たりを報知するようにしているが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、タイマ停止演出において停止されたタイマ表示のタイマ値（７７．７秒）をそのまま用いて、大当たりを報知するようにしてもよい。

［変形例３］

上記実施形態の遊技機１では、図４７～図４９に示すように、タイマ停止演出において停止するタイマ値は、７７．７となっているが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、１１．１、１１１、３３．３など、他のゾロ目であってもよい。また、タイマ停止演出において停止するタイマ値は、ゾロ目に限らず、１３５などの所定の値でもよい。

［変形例４］

上記実施形態の遊技機１では、演出ボタン６３の有効操作期間は、有効操作期間のスタート秒数から後述のタイマ停止演出で停止するタイマ値を引いた秒数としてもよい。例えば、演出ボタン６３の有効操作期間が８０秒からスタートし、タイマ停止演出で停止するタイマ値が７７．７秒であるときには、２．３秒を有効操作期間としてもよい。

【０１９９】

［変形例５］

上記実施形態の遊技機１では、タイマフリーズ演出において、１つのタイマ画像を表示しているが、本発明は、これに限られるものではなく、２つ以上のタイマ画像を同時に表示するようにしてもよい。

【０２００】

［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Ｉ１－１]

複数種類の表示を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、

前記複数種類の表示のうちの一つの表示は、或る表示であり、

第１の態様で前記或る表示が表示される場合があり、

第２の態様で前記或る表示が表示される場合があり、

第３の態様で前記或る表示が表示される場合があり、

前記第１の態様の前記或る表示は、タイマ画像を用いてタイマ値をカウントする表示を含む態様の表示であり、

前記第２の態様の前記或る表示は、タイマ画像のタイマ値を第１の所定値で制止させる表示を含む態様の表示であり、

前記第３の態様の前記或る表示は、タイマ画像のタイマ値を用いて大当たりを示唆する表示を含む態様の表示であり、

前記或る表示は、前記第１の態様で表示された後に前記第２の態様で表示され、その後、前記第３の態様で表示される場合がある表示である、

ことを特徴とする遊技機。

【０２０１】

[態様Ｉ１－２]

遊技者の操作を受け付けて、遊技者の操作により所定の演出を実行可能な操作部を備え、

第４の態様で前記或る表示が表示される場合があり、

前記第４の態様の前記或る表示は、遊技者に前記操作部の操作を促す操作部画像の表示を含む態様の表示であり、

前記或る表示は、前記第１の態様で表示されているときに前記第４の態様で表示され、前記第４の態様における前記操作部画像の表示により遊技者が前記操作部の操作をしたことに応じて前記第２の態様で表示され、前記第２の態様で表示された後、前記第３の態様で表示される場合がある表示である、

ことを特徴とする態様Ｉ１－１に記載の遊技機。

【０２０２】

[態様３]

前記或る表示において前記第２の態様の表示がなされる場合には、前記タイマ値が前記第１の所定値よりも前の第２の所定値となったときに、前記操作部の操作有効期間を開始し、前記操作有効期間内に前記操作部の操作があると、前記タイマ値を前記第１の所定値で制止させる、

ことを特徴とする態様Ｉ１－２に記載の遊技機。

【０２０３】

[態様４]

前記第３の態様は、装飾図柄を用いて大当たりを示唆する表示であり、

前記或る表示において前記第２の態様の表示がなされた後、前記第３の態様の表示がな

される場合には、前記装飾図柄の図柄配列を、前記第２の態様において制止された前記第１の所定値と同じとすることにより、大当たりを示唆する、
ことを特徴とする態様Ｉ１－１から態様Ｉ１－３までのいずれか一項に記載の遊技機。
【０２０４】
［態様５］
前記第２の態様において制止された前記第１の所定値と同じ前記装飾図柄の図柄配列は、ゾロ目である、
ことを特徴とする態様Ｉ４－１に記載の遊技機。
【０２０５】
以下に図５０～図５２を用いてチャンスアップメータ演出について説明する。このチャンスアップメータ演出は、大当たり遊技中、装飾図柄の変動演出中（例えば、特別図柄の変動表示の開始時、装飾図柄の変動演出の開始時、または、リーチ演出（スーパーリーチ演出）中）などに実行され得る。
【０２０６】
［チャンスアップメータ演出Ａ］
図５０は、チャンスアップメータ演出Ａを説明するための図である。
チャンスアップメータ演出Ａでは、まず、図５０（Ａ）に示すように、チャンスアップメータ画像Ｉ２Ａと、タイマ画像Ｉ２Ｂとが表示される。チャンスアップメータ画像Ｉ２Ａは、メータ画像Ｉ２ＡＡと、カーソル画像Ｉ２Ａ１と、チャンスアップ済示唆画像Ｉ２Ａ２と、チャンスアップ予定示唆画像Ｉ２Ａ３とを含んでいる。メータ画像Ｉ２ＡＡは、開始位置から終了位置までをカーソル画像Ｉ２Ａ１によって形成されるメータ領域（図ではクロスハッチングで表される）が動くメータであり、カーソル画像Ｉ２Ａ１が開始位置から終了位置までを動くことでチャンスアップメータ演出の期間を表している。チャンスアップ予定示唆画像Ｉ２Ａ３は、メータ画像Ｉ２ＡＡ上に配置される。カーソル画像Ｉ２Ａ１が動いてカーソル画像Ｉ２Ａ１が、チャンスアップ予定示唆画像Ｉ２Ａ３と重なったとき（一致したとき）にチャンスアップ演出が実行される場合がある。チャンスアップ演出が実行された場合には、チャンスアップ予定示唆画像Ｉ２Ａ３は、チャンスアップ済示唆画像Ｉ２Ａ２に変更される。チャンスアップ済示唆画像Ｉ２Ａ２は、メータ画像Ｉ２ＡＡ上に配置され、そのタイミングでチャンスアップ演出が実行済みであることを示唆している。
【０２０７】
すなわち、メータ画像Ｉ２ＡＡにおいて、カーソル画像Ｉ２Ａ１が開始位置からチャンスアップ予定示唆画像Ｉ２Ａ３まで移動することによって、チャンスアップメータ演出の開始からチャンスアップ演出が実行され得るタイミングまでを表している。
【０２０８】
タイマ画像Ｉ２Ｂは、チャンスアップメータ画像Ｉ２Ａの表示中に表示される。例えば、タイマ画像Ｉ２Ｂは、チャンスアップメータ演出開始時、または、チャンスアップ済示唆画像Ｉ２Ａ２が表示されてからの所定タイミングで表示される。タイマ画像Ｉ２Ｂは、タイマ値がカウントダウン方式で表示され、タイマの初期値として、１５秒がセットされている。
【０２０９】
次に、図５０（Ｂ）に示すタイミング一致表示演出、または、図５０（Ｄ）に示すタイミング不一致演出が実行される。
図５０（Ｂ）に示すように、タイミング一致表示演出では、チャンスアップメータ画像Ｉ２Ａにおいてカーソル画像Ｉ２Ａ１がチャンスアップ予定示唆画像Ｉ２Ａ３に到達するタイミングと、タイマ画像Ｉ２Ｂにおけるタイマ値が０秒になるタイミングとが一致することを表す演出がおこなわれる。なお、タイミング一致表示演出は、これに限られず、チャンスアップメータ画像Ｉ２Ａにおいてカーソル画像Ｉ２Ａ１がチャンスアップ予定示唆画像Ｉ２Ａ３に到達するタイミングと、タイマ画像Ｉ２Ｂにおけるタイマ値が予め定められた値（例えば、７．７７秒）になるタイミングとが一致することを表す演出であっても

よい。
【０２１０】
次に、図５０（Ｃ）に示すように、高期待度チャンスアップ演出が実行される。高期待度チャンスアップ演出では、高期待度チャンスアップ画像Ｉ１２Ｃが表示される。高期待度チャンスアップ画像Ｉ１２Ｃは、大当たり期待度が比較的高いことを示唆する画像である。
【０２１１】
一方、図５０（Ｄ）に示すタイミング不一致演出では、チャンスアップメータ画像Ｉ１２Ａにおいてカーソル画像Ｉ１２Ａ１がチャンスアップ予定示唆画像Ｉ１２Ａ３に到達するタイミングと、タイマ画像Ｉ１２Ｂにおけるタイマ値が０秒になるタイミングとが一致しないことを表す演出がおこなわれる。なお、タイミング不一致表示演出は、これに限られず、チャンスアップメータ画像Ｉ１２Ａにおいてカーソル画像Ｉ１２Ａ１がチャンスアップ予定示唆画像Ｉ１２Ａ３に到達するタイミングと、タイマ画像Ｉ１２Ｂにおけるタイマ値が予め定められた値（例えば、７．７７秒）になるタイミングとが一致しないことを表す演出であってもよい。
【０２１２】
次に、図５０（Ｅ）に示すように、低期待度チャンスアップ演出が実行される。低期待度チャンスアップ演出では、低期待度チャンスアップ画像Ｉ１２Ｄが表示される。低期待度チャンスアップ画像Ｉ１２Ｄは、大当たり期待度が比較的低いことを示唆する画像である。すなわち、低期待度チャンスアップ画像Ｉ１２Ｄが出現した場合は、高期待度チャンスアップ画像Ｉ１２Ｃが出現した場合と比較して、大当たり期待度が低い。
【０２１３】
［チャンスアップメータ演出Ｂ］
図５１は、チャンスアップメータ演出Ｂを説明するための図である。
チャンスアップメータ演出Ｂでは、まず、図５１（Ａ）に示すように、チャンスアップメータ画像Ｉ１２Ａと、タイマ画像Ｉ１２Ｂと、ボタン画像Ｉ１２Ｅとが表示される。チャンスアップメータ画像Ｉ１２Ａとタイマ画像Ｉ１２Ｂとは、図５０（Ａ）と同様であるので、説明は省略する。ボタン画像Ｉ１２Ｅは、演出ボタン６３を示唆する画像であり、これから演出ボタン６３を用いた演出が実行され得ることを予感している。
【０２１４】
次に、図５１（Ｂ）に示すタイミング一致表示演出、または、図５１（Ｄ）に示すタイミング不一致演出が実行される。
図５１（Ｂ）に示すように、タイミング一致表示演出では、図５０（Ｂ）と同様に、チャンスアップメータ画像Ｉ１２Ａにおいてカーソル画像Ｉ１２Ａ１がチャンスアップ予定示唆画像Ｉ１２Ａ３に到達するタイミングと、タイマ画像Ｉ１２Ｂにおけるタイマ値が０秒になるタイミングとが一致することを表す演出がおこなわれる。
【０２１５】
また、ボタン画像Ｉ１２Ｆが表示されている。ボタン画像Ｉ１２Ｆは、遊技者に演出ボタン６３の操作を促すための画像であり、言い換えれば、演出ボタン６３が有効操作期間中であることを示す画像である。具体的には、ボタン画像Ｉ１２Ｆは、画像中に「ＰＵＳＨ」と表され、ボタン画像Ｉ１２Ｅの色を濃くした状態、および/または、ボタン画像Ｉ１２Ｅが点灯しているかのような状態を表した画像である。また、ボタン画像Ｉ１２Ｆに隣接して、遊技者に演出ボタン６３の操作を促すために、「押せ！！」の文字も表されている。ボタン画像Ｉ１２Ｆは、タイマ画像Ｉ１２Ｂのタイマ値が「０秒」となってから表示される。これに限られず、タイマ値が「０秒」になる前の所定値（例えば、タイマ値が１秒）となってから表示されてもよい。なお、演出ボタン６３の有効操作期間は、例えば、３秒としてもよい。
【０２１６】
次に、図５１（Ｃ）に示すように、高期待度チャンスアップ演出が実行される。高期待度チャンスアップ演出では、ボタン画像Ｉ１２Ｆの表示によって遊技者が演出ボタン６３を押下したことに応じて、高期待度チャンスアップ画像Ｉ１２Ｃが表示される。高期待度チャ

ンスアップ画像Ｉ２Ｃは、図５０（Ｃ）と同様に、大当たり期待度が比較的高いことを示唆する画像である。

【０２１７】

一方、図５１（Ｄ）に示すタイミング不一致演出では、図５０（Ｄ）と同様に、チャンスアップメータ画像Ｉ２Ａにおいてカーソル画像Ｉ２Ａ１がチャンスアップ予定示唆画像Ｉ２Ａ３に到達するタイミングと、タイマ画像Ｉ２Ｂにおけるタイマ値が０秒になるタイミングとが一致しないことを表す演出がおこなわれる。また、ボタン画像Ｉ２Ｆが表示されている。ボタン画像Ｉ２Ｆは、図５１（Ｂ）と同様の画像である。

【０２１８】

次に、図５１（Ｅ）に示すように、低期待度チャンスアップ演出が実行される。低期待度チャンスアップ演出では、低期待度チャンスアップ画像Ｉ２Ｄが表示される。低期待度チャンスアップ画像Ｉ２Ｄは、図５１（Ｅ）と同様に、大当たり期待度が比較的低いことを示唆する画像である。

【０２１９】

［チャンスアップメータ演出Ｃ］

図５２は、チャンスアップメータ演出Ｃを説明するための図である。

チャンスアップメータ演出Ｃでは、まず、図５２（Ａ）に示すように、チャンスアップメータ画像Ｉ２Ａと、タイマ画像Ｉ２Ｇと、ボタン画像Ｉ２Ｅとが表示される。チャンスアップメータ画像Ｉ２Ａとボタン画像Ｉ２Ｅとは、図５１（Ａ）と同様であるので、説明は省略する。タイマ画像Ｉ２Ｇは、チャンスアップメータ画像Ｉ２Ａの表示中に表示される。例えば、タイマ画像Ｉ２Ｇは、チャンスアップメータ演出開始時、または、チャンスアップ済示唆画像Ｉ２Ａ２が表示されてからの所定タイミングで表示される。タイマ画像Ｉ２Ｇは、タイマ値がカウントアップ方式で表示され、タイマの初期値として、０秒がセットされている。

【０２２０】

次に、図５２（Ｂ）に示すタイミング一致表示演出、または、図５２（Ｄ）に示すタイミング不一致演出が実行される。

図５２（Ｂ）に示すように、タイミング一致表示演出では、タイマ画像Ｉ２Ｇのタイマ値が所定値（例えば、１５秒）となると、ボタン画像Ｉ２Ｈが表示される。ボタン画像Ｉ２Ｈは、遊技者に演出ボタン６３の操作を促すための画像であり、言い換えれば、演出ボタン６３が有効操作期間中であることを示す画像である。具体的には、ボタン画像Ｉ２Ｈは、画像中に「ＰＵＳＨ」と表され、ボタン画像Ｉ２Ｅの色を濃くした状態、および/または、ボタン画像Ｉ２Ｅが点灯しているかのような状態を表した画像である。また、ボタン画像Ｉ２Ｈに隣接して、遊技者に演出ボタン６３の操作を促すために、「押せ！！」の文字も表されている。

そして、タイミング一致表示演出では、チャンスアップメータ画像Ｉ２Ａにおいてカーソル画像Ｉ２Ａ１がチャンスアップ予定示唆画像Ｉ２Ａ３に到達するタイミングと、タイマ画像Ｉ２Ｇのタイマ値が所定値となり、ボタン画像Ｉ２Ｈが表示されたタイミングとが一致することを表している。

【０２２１】

次に、図５２（Ｃ）に示すように、高期待度チャンスアップ演出が実行される。高期待度チャンスアップ演出では、ボタン画像Ｉ２Ｈの表示によって遊技者が演出ボタン６３を押下したことに応じて、高期待度チャンスアップ画像Ｉ２Ｃが表示される。高期待度チャンスアップ画像Ｉ２Ｃは、図５０（Ｃ）と同様に、大当たり期待度が比較的高いことを示唆する画像である。

【０２２２】

一方、図５２（Ｄ）に示すタイミング不一致演出では、図５２（Ｂ）と同様に、タイマ画像Ｉ２Ｇのタイマ値が所定値（例えば、１５秒）となると、ボタン画像Ｉ２Ｈが表示される。そして、タイミング不一致表示演出では、チャンスアップメータ画像Ｉ２Ａにおいてカーソル画像Ｉ２Ａ１がチャンスアップ予定示唆画像Ｉ２Ａ３に到達するタイミングと

、タイマ画像Ｉ２Ｇのタイマ値が所定値となり、ボタン画像Ｉ２Ｈが表示されたタイミングとが一致しないことを表している。

【０２２３】

次に、図５２（Ｅ）に示すように、低期待度チャンスアップ演出が実行される。低期待度チャンスアップ演出では、低期待度チャンスアップ画像Ｉ２Ｄが表示される。低期待度チャンスアップ画像Ｉ２Ｄは、図５０（Ｅ）と同様に、大当たり期待度が比較的低いことを示唆する画像である。

【０２２４】

［効果例］

以下に、チャンスアップメータ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～図５２に示すように、チャンスアップメータ画像Ｉ２Ａの表示中（チャンスアップメータ演出）に、タイマ表示（タイマ画像の表示）が実行される構成になっている。この構成によれば、種類の異なる２つの時間を取り扱う表示が成されるので、遊技者は、時間経過と共に期待感を持つことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０２２５】

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、図５０～図５２に示すように、チャンスアップメータ画像Ｉ２Ａにおいてカーソル画像Ｉ２Ａ１がチャンスアップ予定示唆画像Ｉ２Ａ３に到達するタイミングと、タイマ画像におけるタイマ値が所定値になるタイミングとに基づいて、高期待度チャンスアップ演出または低期待度チャンスアップ演出が実行される場合がある。この構成によれば、種類の異なる２つの時間を取り扱う表示に基づいて、高期待度チャンスアップ演出が実行され得るので、遊技者は、これらの表示の進行により大きな期待感を持つことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０２２６】

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、図５０～図５２に示すように、チャンスアップメータ画像Ｉ２Ａにおいてカーソル画像Ｉ２Ａ１がチャンスアップ予定示唆画像Ｉ２Ａ３に到達するタイミングと、タイマ画像におけるタイマ値が所定値になるタイミングとが一致した場合に、高期待度チャンスアップ演出が実行される場合がある。この構成によれば、種類の異なる２つの時間を取り扱う表示が同期したときに、高期待度チャンスアップ演出が実行され得るので、遊技者は、これらの表示の進行により大きな期待感を持つことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０２２７】

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、図５０～図５２に示すように、チャンスアップメータ画像Ｉ２Ａにおいてカーソル画像Ｉ２Ａ１がチャンスアップ予定示唆画像Ｉ２Ａ３に到達するタイミングと、タイマ画像におけるタイマ値が所定値になるタイミングとが一致しなかった場合に、低期待度チャンスアップ演出が実行される場合がある。この構成によれば、種類の異なる２つの時間を取り扱う表示が同期しなかったときには、低期待度チャンスアップ演出が実行され得るので、遊技者は、これらの表示の進行により大きな期待感を持つことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０２２８】

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、図５１～図５２に示すように、タイミング一致表示演出、または、タイミング不一致表示演出において、タイマ画像Ｉ２Ｇのタイマ値が所定値となると、遊技者に演出ボタン６３の押下を促進させるボタン画像Ｉ２Ｈを表示させるようにしている。この構成によれば、遊技者に遊技に参加した実感を付与でき、興趣を向上させることができる。

【０２２９】
［変形例］
以下に、チャンスアップメータ演出の変形例を示す。
［変形例１］
上記実施形態の遊技機１では、図５０～図５２に示すように、チャンスアップメータ表示とタイマ表示が実行されているが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、チャンスアップメータ表示とその他の時間の経過を表す表示とが実行されてもよい。ここで、その他の時間の経過を表す表示とは、例えば、時間を表すメータやインジケータでもよい。
【０２３０】
［変形例２］
上記実施形態の遊技機１では、図５０～図５２に示すように、タイミング一致表示演出で、チャンスアップメータ画像Ｉ２Ａにおいてカーソル画像Ｉ２Ａ１がチャンスアップ予定示唆画像Ｉ２Ａ３に到達するタイミングと、タイマ画像におけるタイマ値が所定値になるタイミングとが一致した場合に、高期待度チャンスアップ演出が実行されるように構成されているが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、タイミングの一致した場合に、擬似連演出、リーチの種類を表す演出、スーパーリーチ演出に発展することを示唆する予告など種々の演出が実行されてもよい。この場合、タイミング不一致表示演出後の演出は、これらの演出とは異なる演出が実行されるようにしてもよい。この場合も、タイミングの一致した場合に実行される演出は、タイミングの一致しなかった場合に実行される演出よりも大当たりい期待度が高い演出が選択される。
【０２３１】
［変形例３］
上記実施形態の遊技機１では、図５０～図５２に示すように、タイミング不一致表示演出で、チャンスアップメータ画像Ｉ２Ａにおいてカーソル画像Ｉ２Ａ１がチャンスアップ予定示唆画像Ｉ２Ａ３に到達するタイミングと、タイマ画像におけるタイマ値が所定値になるタイミングとが一致しなかった場合に、低期待度チャンスアップ演出が実行されるように構成されているが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、タイミングが一致しなかった場合に、擬似連演出、リーチの種類を表す演出、スーパーリーチ演出に発展することを示唆する予告など種々の演出が実行されてもよい。この場合、タイミング一致表示演出後の演出は、これらの演出とは異なる演出が実行されるようにしてもよい。この場合も、タイミングの一致しなかった場合に実行される演出は、タイミングの一致した場合に実行される演出よりも大当たりい期待度が低い演出が選択される。
【０２３２】
［変形例４］
上記実施形態の遊技機１では、チャンスアップメータ演出において、１つのタイマ画像を表示しているが、本発明は、これに限られるものではなく、２つ以上のタイマ画像を同時に表示するようにしてもよい。
【０２３３】
［変形例５］
上記実施形態の遊技機１では、チャンスアップ演出として、高期待度チャンスアップ画像Ｉ２Ｃや低期待度チャンスアップ画像Ｉ２Ｄを用いて、チャンスアップを示唆するようにしているが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、チャンスアップとして、大当たり期待度を具体的に表示したり（「期待度５０％！」など）、色で大当たり期待度を示唆する表示をしたり、音声で大当たり期待度を示唆したり、所定のキャラクタで大当たり期待度を示唆する表示をしたりしてもよい。
【０２３４】
［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Ｉ２－１]

複数種類の表示を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、
前記複数種類の表示のうちの一つは、第１の期間表示であり、
前記複数種類の表示のうちの一つは、第２の期間表示であり、
前記複数種類の表示のうちの一つは、第１の演出表示であり、
前記第１の期間表示は、リーチ演出表示が行われている期間のうちの或る期間において表示される場合がある表示であり、
前記第１の期間表示は、カーソル表示を含む表示であり、
前記カーソル表示が開始位置から特定位置を経て終了位置まで移動することによって、前記或る期間の開始から終了までを表しており、
前記第１の期間表示は、前記特定位置を報知する特定位置表示を含む表示であり、
前記カーソル表示が前記開始位置から前記特定位置まで移動することによって、前記或る期間のうちの開始から第１のタイミングまでを表しており、
前記第１のタイミングとは、前記リーチ演出表示の表示中において、前記第１の演出表示の表示が開始される可能性があるタイミングのことであり、
前記第１の期間表示中に前記第２の期間表示を実行する場合がある、
ことを特徴とする遊技機。
［態様Ｉ２－２］
前記複数種類の表示のうちの一つは、前記第１の演出表示とは異なる第２の演出表示であり、
前記第２の期間表示は、タイマ表示であり、
前記第１の期間表示中に前記第２の期間表示を実行する場合に、前記第１のタイミングと、前記タイマ表示が所定値となった第２のタイミングとに基づいて、前記第２の演出表示を実行する場合がある、
ことを特徴とする態様Ｉ２－１に記載の遊技機。
［態様Ｉ２－３］
前記第１の期間表示中に前記第２の期間表示を実行する場合に、前記第１のタイミングと、前記タイマ表示が所定値となった第２のタイミングとが一致した場合において、前記第１のタイミングで前記第２の演出表示を実行する場合がある、
ことを特徴とする態様Ｉ２－２に記載の遊技機。
［態様Ｉ２－４］
前記第１の期間表示中に前記第２の期間表示を実行する場合に、前記第１のタイミングと、前記タイマ表示が所定値となった第２のタイミングとが一致しなかった場合に、前記第１のタイミングで前記第１の演出表示を実行する場合がある、
ことを特徴とする態様Ｉ２－２または態様Ｉ２－３に記載の遊技機。
［態様Ｉ２－５］
前記第１の演出表示は、第１のチャンスアップ演出を含む表示であり、
前記第２の演出表示は、前記第１のチャンスアップ演出よりも大当たり期待度が高い第２のチャンスアップ演出を含む表示である、
ことを特徴とする態様Ｉ２－２から態様Ｉ２－４までのいずれか一項に記載の遊技機。
［態様Ｉ２－６］
前記第２の演出表示は、前記第１の演出表示よりも大当たり期待度が高い演出である、
ことを特徴とする態様２から態様５までのいずれか一項に記載の遊技機。
［態様７］
前記複数種類の表示のうちの一つは、遊技者が操作部の操作を促進するための操作部画像の表示であり、
前記タイマ表示を実行している場合に、前記操作部画像の表示が実行される、
ことを特徴とする態様Ｉ２－１から態様Ｉ２－６までのいずれか一項に記載の遊技機。
【０２３５】
以下に図５３～図５５を用いて保留タイマ演出について説明する。この保留タイマ演出は、装飾図柄の変動演出中（例えば、特別図柄の変動表示の開始時、装飾図柄の変動演出

の開始時、リーチ演出（スーパーリーチ演出）中）、または、大当たり遊技中などに実行され得る。なお、保留タイマ演出Ａ，Ｂは、複数変動にまたがって実行され得る演出であり、保留タイマ演出Ｃは、当該変動で実行され得る演出である。

【０２３６】

［保留タイマ演出Ａ］

図５３は、保留タイマ演出Ａを説明するための図である。

保留タイマ演出Ａでは、まず、図５３（Ａ）に示すように、保留アイコンＩ３と、タイマ画像Ｉ３Ｃとが表示される。保留アイコンＩ３は、保留を表す第１保留アイコンＩ３Ｂ（最大８つ）と、当該保留を表す第２保留アイコンＩ３Ａとから構成される。なお、説明を簡単にするため、図では、第１保留アイコンＩ３Ｂのうち、特図１の保留に対応する第１保留アイコン（最大４つ）のみが示されている。従って、図での第１保留アイコンＩ３Ｂは、保留画像９Ａに該当する。以下、保留タイマ演出では、同様に示す。

【０２３７】

タイマ画像Ｉ３Ｃは、タイマ値がカウントダウンしていくカウントダウン方式で表示される。図５３（Ａ）に示すタイマ画像Ｉ３Ｃでは、タイマ初期値としての１５秒が示されている。このタイマ画像Ｉ３Ｃは、特定の第１保留アイコンＩ３Ｂに対応づけられるように隣接して表示される。

【０２３８】

次に、図５３（Ｂ）に示すように、タイムアウト表示演出が実行される。このタイムアウト表示演出では、保留のシフトに伴い、タイマ画像Ｉ３Ｃと対応付けられた第１保留アイコンＩ３Ｂが右に一つシフトされ、その後、タイマ画像Ｉ３Ｃのタイマ値が０秒となる演出が実行される。なお、図５３（Ｂ）の右上には、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが変動中であることが示されており、すなわち、全装飾図柄が変動中であることが示されている。以下に、このような状態である場合には、特に必要がないときは、その説明は省略する。

【０２３９】

次に、図５３（Ｃ）に示すように、保留変化表示演出が実行される。この保留変化表示演出では、タイマ画像Ｉ３Ｃと対応付けられていた第１保留アイコンＩ３Ｂの色が変化すると共に、保留アイコン上に「熱」を示す文字が表示される。これにより、タイマ画像Ｉ３Ｃと対応付けられていた第１保留アイコンＩ３Ｂに対応する変動演出において、大当たり期待度が上昇したことを示唆することができる。すなわち、保留変化表示演出は、タイマ画像Ｉ３Ｃと対応づけられていた第１保留アイコンＩ３Ｂに対応する変動演出の大当たり期待度を示唆している。

【０２４０】

［保留タイマ演出Ｂ］

図５４は、保留タイマ演出Ｂを説明するための図である。

保留タイマ演出Ｂでは、まず、図５４（Ａ）に示すように、保留アイコンＩ３（第１保留アイコンＩ３Ｂと第２保留アイコンＩ３Ａ）と、タイマ画像Ｉ３Ｃと、ボタン画像Ｉ３Ｄとが表示される。保留アイコンＩ３およびタイマ画像Ｉ３Ｃについては、図５３（Ａ）と同様であるので説明は省略する。

ボタン画像Ｉ３Ｄは、演出ボタン６３を示唆する画像であり、これから演出ボタン６３を用いた演出が実行され得ることを予感している。

【０２４１】

次に、図５４（Ｂ）に示すように、タイムアウト表示演出が実行される。このタイムアウト表示演出では、保留のシフトに伴い、タイマ画像Ｉ３Ｃと対応付けられた第１保留アイコンＩ３Ｂが右に一つシフトされ、その後、タイマ画像Ｉ３Ｃのタイマ値が「０」秒となる演出が実行される。

【０２４２】

また、タイムアウト表示演出では、ボタン画像Ｉ３Ｅが表示される。ボタン画像Ｉ３Ｅは、遊技者に演出ボタン６３の操作を促すための画像であり、言い換えれば、演出ボタン６３が有効操作期間中であることを示す画像である。具体的には、ボタン画像Ｉ３Ｅは、

画像中に「ＰＵＳＨ」と表され、ボタン画像Ｉ３Ｄの色を濃くした状態、および/または、ボタン画像Ｉ３Ｄが点灯しているかのような状態を表した画像である。また、ボタン画像Ｉ３Ｅに隣接して、遊技者に演出ボタン６３の操作を促すために、「押せ！！」の文字も表されている。

【０２４３】

次に、図５４（Ｃ）に示すように、保留期待度示唆演出が実行される。この保留期待度示唆演出では、タイマ画像Ｉ３Ｃと対応付けられていた第１保留アイコンＩ３Ｂに対応するように、保留期待度示唆画像Ｉ３Ｆが表示される。保留期待度示唆画像Ｉ３Ｆは、対応づけられる第１保留アイコンＩ３Ｂに対応する変動演出の大当たり期待度を示唆している。保留期待度示唆画像Ｉ３Ｆは、タイマ画像Ｉ３Ｃと同じ枠を用いて表示されている。

【０２４４】

［保留タイマ演出Ｃ］

図５５は、保留タイマ演出Ｃを説明するための図である。

保留タイマ演出Ｃでは、まず、図５５（Ａ）に示すように、保留アイコンＩ３（第１保留アイコンＩ３Ｂと第２保留アイコンＩ３Ａ）と、タイマ画像Ｉ３Ｃと、ボタン画像Ｉ３Ｄとが表示される。この場合、タイマ画像Ｉ３Ｃは、第２保留アイコンＩ３Ａに対応づけられるように隣接して表示される。保留アイコンＩ３、タイマ画像Ｉ３Ｃ、および、ボタン画像Ｉ３Ｄについての機能は、図５４（Ａ）と同様であるので説明は省略する。なお、この保留タイマ演出では、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとが示されている。

【０２４５】

次に、図５５（Ｂ）に示すように、タイムアウト表示演出が実行される。このタイムアウト表示演出では、図５４（Ｂ）と同様にボタン画像Ｉ３Ｅが表示され、タイマ画像Ｉ３Ｃのタイマ値が「０」秒となる演出が実行される。

【０２４６】

次に、図５５（Ｃ）に示すように、擬似連演出演出が実行される。この擬似連演出では、タイマ画像Ｉ３Ｃと対応付けられていた第２保留アイコンＩ３Ａに対応するように、擬似連示唆示唆画像Ｉ３Ｇが表示される。擬似連示唆示唆画像Ｉ３Ｇは、対応づけられる第２保留アイコンＩ３Ａに対応する変動演出（当該変動演出）において、擬似連演出が実行されていること、および、擬似連演出の回数を示唆している。擬似連示唆示唆画像Ｉ３Ｇは、タイマ画像Ｉ３Ｃと同じ枠を用いて表示されている。

【０２４７】

なお、擬似連演出とは、変動変出の開始時やリーチ演出中等において実行される演出であり、例えば、装飾図柄を変動開始させ仮停止させる演出を繰り返す演出、装飾図柄の所定の図柄配列の少なくとも一部を仮停止させる演出を繰り返す演出、予め決められたロゴを仮停止させる演出を繰り返す演出、または、「×２」、「×３」、「擬似」など擬似連を連想させる表示と共に、装飾図柄の変動演出を実行させる演出を含む。

【０２４８】

［効果例］

以下に、保留タイマ演出の効果例を示す。

［効果１］

上記実施形態の遊技機１では、図５３～図５５に示すように、タイマ画像Ｉ３Ｃと保留アイコンＩ３とが対応付けられて表示され、タイマ画像Ｉ３Ｃのタイマ値に基づいて、所定の演出（保留変化表示演出、保留期待度示唆演出、または、擬似連演出）が実行される。この構成によれば、保留に対する遊技者の興味を引きつけることができ、その結果、興趣を向上させることができる。

【０２４９】

[効果２]

上記実施形態の遊技機１では、図５３～図５５に示すように、タイマ画像Ｉ３Ｃと保留アイコンＩ３とが対応付けられて表示され、タイマ画像Ｉ３Ｃのタイマ値に基づき、タイ

マ画像Ｉ３Ｃに対応付けられた保留アイコンＩ３に対して所定の演出（保留変化表示演出、保留期待度示唆演出、または、擬似連演出）が実行される。この構成によれば、特定の保留に対して遊技者の興味をより引きつけることができ、その結果、興趣を向上させることができる。

【０２５０】

[効果３]

上記実施形態の遊技機１では、図５３～図５５に示すように、タイマ画像Ｉ３Ｃと保留アイコンＩ３とが隣接して表示される。この構成によれば、遊技者がタイマ画像Ｉ３Ｃと保留アイコンＩ３との対応関係を迅速に認識することができ、特定の保留に対して遊技者の興味を増大することができる。その結果、興趣を向上させることができる。

【０２５１】

[効果４]

上記実施形態の遊技機１では、図５３～図５４に示すように、タイマ画像Ｉ３Ｃと保留アイコンＩ３とが対応付けられて表示され、タイマ画像Ｉ３Ｃのタイマ値に基づき、タイマ画像Ｉ３Ｃに対応付けられた保留アイコンＩ３に対して、大当たり期待度を示唆する演出（保留変化表示演出、または、保留期待度示唆演出）が実行される。この構成によれば、タイマ画像Ｉ３Ｃに対応づけられた保留アイコンＩ３に対して大当たり期待度を示唆する演出が実行されるので、遊技者の興味をより深いものにすることができ、その結果、興趣を向上させることができる。

【０２５２】

[効果５]

上記実施形態の遊技機１では、図５３に示すように、タイマ画像Ｉ３Ｃと保留アイコンＩ３とが対応付けられて表示され、タイマ画像Ｉ３Ｃのタイマ値に基づき、タイマ画像Ｉ３Ｃに対応付けられた保留アイコンＩ３に対して、保留変化表示演出が実行される。この構成によれば、タイマ画像Ｉ３Ｃに対応づけられた保留アイコンＩ３の態様が変化するので、遊技者の興味をより深いものにすることができ、その結果、興趣を向上させることができる。

【０２５３】

[効果６]

上記実施形態の遊技機１では、図５３～図５５に示すように、タイマ画像Ｉ３Ｃと保留アイコンＩ３とが対応付けられて表示され、タイマ画像Ｉ３Ｃのタイマ値が所定値（０秒）となった場合に、タイマ画像Ｉ３Ｃに対応付けられた保留アイコンＩ３に対して、所定の演出（保留変化表示演出、保留期待度示唆演出、または、擬似連演出）が実行される。この構成によれば、タイマ画像Ｉ３Ｃのタイマ値が所定値となるまでの間、タイマ画像Ｉ３Ｃに対応づけられた保留アイコンＩ３に対して遊技者の興味を引きつけることができ、その結果、興趣を向上させることができる。

【０２５４】

[効果７]

上記実施形態の遊技機１では、図５４～図５５に示すように、タイマ画像Ｉ３Ｃが所定値（０秒）となった場合に、演出ボタン６３の操作を遊技者に促すボタン画像Ｉ３Ｅを表示し、遊技者による演出ボタン６３の操作があったときに、所定の演出（保留期待度示唆演出、または、擬似連演出）が実行される。この構成によれば、遊技者が演出ボタン６３の操作タイミングを逸することを抑制することができ、遊技への参加率を向上させることができ、その結果、興趣を向上させることができる。

【０２５５】

［変形例］

以下に、保留タイマ演出の変形例を示す。

［変形例１］

上記実施形態の遊技機１では、図５３～図５５に示すように、タイマ画像Ｉ３Ｃは、タイマ値がカウントダウンしていくカウントダウン方式で表示されるが、本発明はこれに限

られるものではない。例えば、タイマ画像Ｉ３Ｃは、タイマ値がカウントアップしていくカウントアップ方式で表示されてもよい。この場合、予め決められた値になると、上述したタイムアウト表示演出が実行され得る。

【０２５６】

[変形例２]

上記実施形態の遊技機１では、図５５に示すように、タイマ画像Ｉ３Ｃが第２保留アイコンＩ３Ａに対応付けて表示され、タイマ値が所定値（０秒）になると、擬似連演出が実行されるが、本発明はこれに限られるものではなく、他の演出、例えば、図５３（Ｃ）のような保留変化表示演出、図５４（Ｃ）のような保留期待度示唆演出、または、チャンスアップ演出が実行されてもよい。

また、図５３または図５４に示すように、タイマ画像Ｉ３Ｃが第１保留アイコンＩ３Ｂに対応付けて表示され、タイマ値が所定値（０秒）になると、保留変化表示演出や保留期待度示唆演出が実行されるが、本発明はこれに限られるものではなく、他の演出、例えば、擬似連演出やチャンスアップ演出などが実行される構成でもよい。

【０２５７】

[変形例３]

上記実施形態の遊技機１では、図５３～図５５に示すように、タイマ画像Ｉ３Ｃが保留アイコンＩ３に対応付けて表示され、タイマ値が０秒になると、所定の演出（保留変化表示演出、保留期待度示唆演出、または、擬似連演出）が実行されるが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、タイマ画像Ｉ３Ｃが保留アイコンＩ３に対応付けて表示され、タイマ値が所定値（例えば７．７７秒）となると、所定の演出が実行される構成でもよい。

【０２５８】

［変形例４］

上記実施形態の遊技機１では、図５３～図５５に示す保留タイマ演出Ａ～Ｃにおいて、１つのタイマ画像を表示しているが、本発明は、これに限られるものではなく、２つ以上のタイマ画像を同時に表示するようにしてもよい。

【０２５９】

［変形例５］

上記実施形態の遊技機１では、図５３～図５４に示す保留タイマ演出Ａ，Ｂは、複数変動にまたがって実行される演出としているが、本発明はこれに限られるものではなく、当該変動のみで実行される演出としてもよい。また、図５５に示す保留タイマ演出Ｃは、当該変動で実行される演出としているが、本発明はこれに限られるものではなく、複数変動にまたがって実行される演出としてもよい。

【０２６０】

［態様例］

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇[態様Ｉ３－１]

表示手段を備える遊技機であって、

前記表示手段は、複数の保留アイコンを表示可能な手段であり、

前記保留アイコンは、保留を表すアイコンと、当該保留を表すアイコンとを含み、

前記保留アイコンの表示数で保留数を報知可能なように構成されており、

前記表示手段は、複数の演出を表示可能な手段であり、

前記複数の演出のうちの一つの演出として、第１の演出をおこなう場合があり、

前記複数の演出のうちの一つの演出として、第２の演出をおこなう場合があり、

前記第１の演出は、タイマ表示を行う演出であり、

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

前記組み合わせ演出では、前記第１の演出の前記タイマ表示と前記保留アイコンとが対応付けられて表示され、前記第１の演出のタイマ表示に基づいて前記第２の演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。
［態様Ｉ３－２］
前記組み合わせ演出では、前記第１の演出の前記タイマ表示と前記保留アイコンとが対応付けられて表示され、前記タイマ表示に基づき、前記タイマ表示に対応付けられた前記保留アイコンに対して前記第２の演出がおこなわれる、
ことを特徴とする態様Ｉ３－１に記載の遊技機。
［態様Ｉ３－３］
前記組み合わせ演出では、前記第１の演出の前記タイマ表示と前記保留アイコンとが隣接して表示される。
ことを特徴とする態様Ｉ３－１または態様Ｉ３－２に記載の遊技機
［態様Ｉ３－４］
前記第２の演出は、大当たり期待度示唆表示を行う演出である、
ことを特徴とする態様１から態様３までのいずれか一項に記載の遊技機。
［態様Ｉ３－５］
前記大当たり期待度示唆表示は、前記保留アイコンの態様を変化させる場合がある表示である、
ことを特徴とする態様Ｉ３－４に記載の遊技機。
［態様Ｉ３－６］
前記組み合わせ演出において、前記第１の演出の前記タイマ表示が所定値となった場合に、前記第２の演出が行われる、
ことを特徴とする態様Ｉ３－１から態様Ｉ３－５までのいずれか一項に記載の遊技機。
［態様Ｉ３－７］
遊技者が操作可能な操作部を備え、
前記組み合わせ演出において、前記第１の演出の前記タイマ表示が所定値となった場合に、前記操作部の操作を遊技者に促す操作部画像を表示し、遊技者による前記操作部の操作があったときに、前記第２の演出が行われる、
ことを特徴とする態様Ｉ３－１から態様Ｉ３－６までのいずれか一項に記載の遊技機。
【０２６１】
以下に図５６～図５８を用いてタイマ出玉獲得演出について説明する。この出玉獲得演出は、装飾図柄の変動演出中、例えば、リーチ演出（スーパーリーチ演出）中などに実行され得る。特に、タイマ出玉獲得演出は、リーチ演出（スーパーリーチ演出）の終盤で実行され得る。
【０２６２】
［タイマ出玉獲得演出Ａ］
図５６は、タイマ出玉獲得演出Ａを説明するための図である。
タイマ出玉獲得演出Ａでは、まず、図５６（Ａ）に示すように、大当たり報知演出が実行される。この大当たり報知演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを用いた大当たり図柄配列が示される。図５６（Ａ）では、大当たり図柄配列は、７図柄のゾロ目揃いとなっている。
【０２６３】
次に、図５６（Ｂ）に示すように、タイマ表示演出が実行される。タイマ表示演出では、タイマ画像Ｉ４Ａと味方キャラクタＣＲＡが表示される。タイマ画像Ｉ４Ａは、タイマ値がカウントダウンしていくカウントダウン方式で表示される。図５６（Ｂ）に示すタイマ画像Ｉ４Ａでは、タイマ初期値としての「５秒」が示されている。
【０２６４】
次に、図５６（Ｃ）に示すように、払出予定出玉表示演出が実行される。払出予定出玉表示演出では、タイマ画像Ｉ４Ａのタイマ値が０秒となると払出予定出玉数示唆画像Ｉ４Ｂが表示される。払出予定出玉数示唆画像Ｉ４Ｂは、大当たり遊技における払出予定の大当たり出玉数を示唆する画像である。図５６（Ｃ）の例では、払出予定出玉数示唆画像Ｉ４Ｂにおいて、１５００玉の出玉が大当たり遊技中に払い出され得ることを示している。

【０２６５】
［タイマ出玉獲得演出Ｂ］
図５７は、タイマ出玉獲得演出Ｂを説明するための図である。
タイマ出玉獲得演出Ｂでは、まず、図５７（Ａ）に示すように、大当たり報知演出が実行される。この大当たり報知演出では、図５６（Ａ）と同様に、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを用いた大当たり図柄配列が示される。
【０２６６】
次に、図５７（Ｂ）に示すように、タイマ表示演出が実行される。タイマ表示演出では、図５６（Ｂ）と同様に、タイマ画像Ｉ１４Ａと味方キャラクタＣＲＡが表示される。
【０２６７】
次に、図５７（Ｃ）に示すように、ボタン押下促進表示演出が実行される。このボタン押下促進表示演出では、タイマ画像Ｉ１４Ａのタイマ値が「０秒」となると共に、ボタン画像Ｉ１４Ｃが表示される。ボタン画像Ｉ１４Ｃは、遊技者に演出ボタン６３の操作を促すための画像であり、言い換えれば、演出ボタン６３が有効操作期間中であることを示す画像である。具体的には、ボタン画像Ｉ１４Ｃは、画像中に「ＰＵＳＨ」と表され、点灯しているかのような状態を表した画像である。また、ボタン画像Ｉ１４Ｃに隣接して、遊技者に演出ボタン６３の操作を促すために、「押せ！！」の文字も表されている。
【０２６８】
次に、図５７（Ｄ）に示すように、払出予定出玉表示演出が実行される。この払出予定出玉表示演出では、遊技者により演出ボタン６３が押下されたことに応じて、図５６（Ｃ）と同様に払出予定出玉数示唆画像Ｉ１４Ｂが表示される。
【０２６９】
［タイマ出玉獲得演出Ｃ］
図５８は、タイマ出玉獲得演出Ｃを説明するための図である。
タイマ出玉獲得演出Ｃでは、まず、図５８（Ａ）に示すように、大当たり報知演出が実行される。この大当たり報知演出では、図５６（Ａ）と同様に、装飾図柄を用いた大当たり図柄配列が示される。
【０２７０】
次に、図５８（Ｂ）に示すタイマ表示演出（タイマ初期値大）、または、図５８（Ｅ）に示すタイマ表示演出（タイマ初期値小）が実行される。
図５８（Ｂ）に示すように、タイマ表示演出（タイマ初期値大）では、タイマ初期値が比較的大きい「１５秒」のタイマ画像Ｉ１４Ｄが表示される。
【０２７１】
次に、図５８（Ｃ）に示すように、ボタン押下促進表示演出が実行される。このボタン押下促進表示演出では、タイマ画像Ｉ１４Ｄのタイマ値が「０秒」となると共に、図５７（Ｃ）と同様に、ボタン画像Ｉ１４Ｃが表示される。
【０２７２】
次に、図５８（Ｄ）に示すように、払出予定出玉表示演出が実行される。この払出予定出玉表示演出では、図５７（Ｄ）と同様に、遊技者により演出ボタン６３が押下されたことに応じて、払出予定の出玉数が比較的多い１５００玉であることを示唆する払出予定出玉数示唆画像Ｉ１４Ｂが表示される。
【０２７３】
一方、図５８（Ｅ）に示すタイマ表示演出（タイマ初期値小）では、タイマ初期値が比較的小さい「５秒」のタイマ画像Ｉ１４Ａが表示される。
次に、図５８（Ｆ）に示すように、ボタン押下促進表示演出が実行される。このボタン押下促進表示演出では、図５７（Ｃ）と同様に、タイマ画像Ｉ１４Ａのタイマ値が「０秒」となると共に、ボタン画像Ｉ１４Ｃが表示される。
【０２７４】
次に、図５８（Ｇ）に示すように、払出予定出玉表示演出が実行される。この払出予定出玉表示演出では、遊技者により演出ボタン６３が押下されたことに応じて、払出予定の

出玉数が比較的少ない７００玉であることを示唆する払出予定出玉数示唆画像Ｉ４Ｅが表示される。

【０２７５】

［効果例］

以下に、タイマ出玉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、図５６～図５８に示すように、タイマ画像Ｉ４Ａ，Ｉ４Ｃが表示され、払出予定出玉数示唆画像Ｉ４Ｂ，Ｉ４Ｅが表示される。この構成によれば、払出予定出玉数示唆表示が実行される前に、タイマ表示が行われるので、遊技者の払出予定出玉数に対する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。

【０２７６】

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、図５６～図５８に示すように、タイマ画像Ｉ４Ａ，Ｉ４Ｃが表示され、タイマ値が０秒になってから、払出予定出玉数示唆画像Ｉ４Ｂ，Ｉ４Ｅが表示される。この構成によれば、タイマ値が０秒になると払出予定出玉数表示が行われるので、遊技者の払出予定出玉数に対する興味をより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。

【０２７７】

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、図５７～図５８に示すように、タイマ画像Ｉ４Ａ，Ｉ４Ｃが表示され、遊技者に演出ボタン６３の押下を促すボタン画像Ｉ４Ｃが表示され、その後、遊技者により演出ボタン６３の押下がなされたことに応じて、払出予定出玉数示唆画像Ｉ４Ｂ，Ｉ４Ｅが表示される。この構成によれば、遊技者に遊技に参加した実感を付与でき、興趣を向上させることができる。

【０２７８】

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、図５８に示すように、タイマ出玉獲得演出Ｃにおいて、タイマ表示演出が実行される場合に、タイマ初期値が比較的大きいタイマ画像Ｉ４Ｄが表示された場合には、タイマ初期値が比較的小さいタイマ画像Ｉ４Ａが表示された場合と比較して、払出予定出玉表示演出で払出予定出玉数示唆画像で示される払出予定の出玉数を表す値が大きい。この構成によれば、払出予定出玉数示唆画像の表示が成される前のタイマ表示に対して遊技者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。

【０２７９】

［変形例］

以下に、タイマ出玉獲得演出の変形例を示す。

［変形例１］

上記実施形態の遊技機１では、図５７～図５８に示すように、ボタン押下促進表示演出において、ボタン画像Ｉ４Ｃは、タイマ画像Ｉ４Ａ，Ｉ４Ｄのタイマ値が０秒になってから表示される構成となっているが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、ボタン画像Ｉ４Ｃは、タイマ画像Ｉ４Ａ，Ｉ４Ｄのタイマ値が０秒になる前の所定値（例えば、２秒）になった場合に、表示される構成としてもよい。

【０２８０】

［変形例２］

上記実施形態の遊技機１では、図５６～図５８に示すタイマ出玉獲得演出は、特別図柄の変動表示の開始時、装飾図柄の変動演出中、または、リーチ演出（スーパーリーチ演出）中などに実行され得る構成としたが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、タイマ出玉獲得演出のうちのタイマ表示演出、ボタン押下促進演出、および、払出予定出玉表示演出は、大当たり遊技中に実行される構成としてもよい。

【０２８１】
［変形例３］
上記実施形態の遊技機１では、図５６～図５８に示すタイマ出玉獲得演出において、１つのタイマ画像を表示しているが、本発明は、これに限られるものではなく、２つ以上のタイマ画像を同時に表示するようにしてもよい。
【０２８２】
［変形例４］
上記実施形態の遊技機１では、図５６～図５８に示すように、タイマ画像Ｉ４Ａ，Ｉ４Ｄは、タイマ値がカウントダウンしていくカウントダウン方式で表示されるが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、タイマ画像Ｉ４Ａ，Ｉ４Ｄは、タイマ値がカウントアップしていくカウントアップ方式で表示されてもよい。この場合、予め決められた値になると、上述したタイムアウト表示演出が実行され得る。
【０２８３】
［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Ｉ４－１]
複数種類の表示を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、
前記複数種類の表示のうちの一つの表示は、或る表示であり、
前記或る表示は、大当たり抽選に当選した場合に行われる表示であり、
第１の態様で前記或る表示が表示される場合があり、
第２の態様で前記或る表示が表示される場合があり、
前記第１の態様は、タイマ表示を含む態様であり、
前記第２の態様は、大当たりに基づく大当たり遊技中に払い出し予定の遊技媒体数を示唆する払出予定数示唆表示を含む態様であり、
前記或る表示は、前記第１の態様で表示された後、前記第２の態様で表示される場合がある表示である、
ことを特徴とする遊技機。
［態様Ｉ４－２］
前記或る表示は、前記第１の態様において前記タイマ表示のタイマ値が第１の所定値となった後に、前記第２の態様で表示される、
ことを特徴とする態様Ｉ４－１に記載の遊技機。
［態様Ｉ４－３］
遊技者の操作を受け付けて、遊技者の操作により所定の演出を実行可能な操作部を備え、
第３の態様で前記或る表示が表示される場合があり、
前記第３の態様は、遊技者に前記操作部の操作を促す操作部画像の表示を含む態様であり、
前記或る表示は、前記第１の態様で表示され、前記第１の態様で表示されているときに前記第３の態様で表示され、その後、遊技者により前記操作部の操作がなされたことに応じて、前記第２の態様で表示される場合がある、
ことを特徴とする態様Ｉ４－１または態様Ｉ４－２に記載の遊技機。
［態様Ｉ４－４］
前記或る表示は、前記第１の態様で表示され、前記第１の態様における前記タイマ値が第２の所定値となる前に前記第３の態様で表示され、その後、遊技者により前記操作部の操作がなされたことに応じて、前記第２の態様で表示される場合がある、
ことを特徴とする態様Ｉ４－３に記載の遊技機。
［態様Ｉ４－５］
前記第１の態様において、前記タイマ値の初期値が第１の値と、前記第１の値よりも大きい第２の値の場合があり、
前記或る表示で前記第１の態様で表示された後、前記第２の態様で表示される場合にお

いて、前記第１の態様における前記タイマ値の前記初期値が前記第２の値の場合には、前記第１の態様における前記タイマ値の前記初期値が前記第１の値の場合と比較して、前記第２の態様における前記払出予定数示唆表示で示される払い出し予定の遊技媒体数を表す値が大きい、

ことを特徴とする態様Ｉ４－１から態様Ｉ４－４までのいずれか一項に記載の遊技機。

【０２８４】

以下に図５９～図６１を用いて復活演出について説明する。この復活演出は、装飾図柄の変動演出中、例えば、リーチ演出（スーパーリーチ演出）中などに実行され得る。

【０２８５】

まず、復活演出を説明する前に、図５９を用いてハズレ演出と大当たり演出の例を説明する。

[ハズレ演出]

図５９は、ハズレ演出と大当たり演出とを説明するための図である。

ハズレ演出では、まず、図５９（Ａ）に示すように、リーチ演出が実行される。リーチ演出は、装飾図柄８Ｌ，８Ｒが同じ図柄となったリーチ状態中に行われる演出である。リーチ演出には、大当たり期待度が比較的低い通常リーチ演出や大当たり期待度が比較的高いスーパーリーチ演出が含まれる。スーパーリーチ演出は、通常リーチ演出から発展して実行される場合がある演出である。なお、このリーチ演出では、「６」図柄でリーチ状態となっている。

【０２８６】

この「６」図柄を３つ用いて大当たりした場合（すなわち、大当たり図柄配列「６６６」）には、大当たり遊技後の遊技状態が確変状態になる場合もあるし、非確変状態となる場合もある。従って、大当たり図柄配列「６６６」の場合には、遊技者は、この図柄配列からは大当たり遊技後の遊技状態が確変状態となるのか非確変状態となるのかを判断することはできない。このような装飾図柄を確変不確定図柄とも呼ぶ。本実施形態では、確変不確定図柄は、偶数図柄が該当する。これに限られず、例えば、「３」、「７」図柄以外の図柄を確変不確定図柄としてもよい。

また、「７」図柄を３つ用いて大当たりした場合（すなわち、大当たり図柄配列「７７７」）には、大当たり遊技後の遊技状態が確変状態となることが確定する。従って、大当たり図柄配列「７７７」の場合には、遊技者は、この図柄配列から大当たり遊技後の遊技状態が確変状態となると判断することができる。このような装飾図柄を確変確定図柄とも呼ぶ。本実施形態では、確変確定図柄は、奇数図柄が該当する。これに限られず、例えば、「３」、「７」図柄のみを確変確定図柄としてもよい。

【０２８７】

なお、このリーチ演出は、比較的大当たり期待度が高いリーチ演出と、比較的大当たり期待度が低いリーチ演出とを含む。ハズレ演出では、比較的大当たり期待度が高いリーチ演出よりも、比較的大当たり期待度が低いリーチ演出の方が、出現率が高くなっている。

【０２８８】

次に、図５９（Ｂ）に示すように、チャンスアップ演出としてのカットイン演出が実行される。このカットイン演出では、カットイン画像Ｈ１Ａが表示される。カットイン画像Ｈ１Ａは、比較的大当たり期待度が低いことを示唆するチャンスアップ画像であり、「チャンスだ！」という文字を表している。なお、ハズレ演出におけるカットイン演出は、図５９（Ｂ）に示す演出に限られず、後述の図５９（Ｅ）のように、カットイン画像Ｈ１Ｂを用いた比較的大当たり期待度が高いカットイン演出（チャンスアップ演出）が実行されてもよい。この場合、ハズレ演出では、カットイン画像Ｈ１Ｂを用いた比較的大当たり期待度が高いカットイン演出よりも、カットイン画像Ｈ１Ａを用いた比較的大当たり期待度が低いカットイン演出の方が、出現率が高くなっている。

【０２８９】

次に、図５９（Ｃ）に示すように、ハズレ報知演出が実行される。このハズレ報知演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを用いたハズレ図柄配列が示される。図５９（Ｃ）では

、ハズレ図柄配列は、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒとが同じ図柄（６図柄）であり、中装飾図柄８Ｃが異なる図柄（７図柄）となっている。

【０２９０】

[大当たり演出]

大当たり演出では、まず、図５９（Ｄ）に示すように、図５９（Ａ）と同様に、リーチ演出が実行される。なお、このリーチ演出は、比較的大当たり期待度が高いリーチ演出と、比較的大当たり期待度が低いリーチ演出とを含む。大当たり演出では、比較的大当たり期待度が低いリーチ演出よりも、比較的大当たり期待度が高いリーチ演出の方が、出現率が高くなっている。

【０２９１】

次に、図５９（Ｅ）に示すように、チャンスアップ演出としてのカットイン演出が実行される。このカットイン演出では、カットイン画像Ｈ１Ｂが表示される。カットイン画像Ｈ１Ｂは、比較的大当たり期待度が高いことを示唆するチャンスアップ画像であり、「激アツだ！」という文字を表している。なお、大当たり演出におけるカットイン演出は、図５９（Ｅ）に示す演出に限られず、図５９（Ｂ）のように、カットイン画像Ｈ１Ａを用いた比較的大当たり期待度が低いカットイン演出（チャンスアップ演出）が実行されてもよい。この場合、大当たり演出では、カットイン画像Ｈ１Ａを用いた比較的大当たり期待度が低いカットイン演出よりも、カットイン画像Ｈ１Ｂを用いた比較的大当たり期待度が高いカットイン演出の方が、出現率が高くなっている。

【０２９２】

次に、図５９（Ｆ）に示すように、大当たり報知演出が実行される。この大当たり報知演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを用いた大当たり図柄配列が示される。図５９（Ｆ）では、大当たり図柄配列は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒとが同じ図柄（６図柄）となるゾロ目となっている。すなわち、この場合の大当たり図柄配列は、確変不確定図柄で形成されている。

【０２９３】

［復活演出Ａ］

図６０は、復活演出Ａを説明するための図である。

復活演出Ａでは、まず、図６０（Ａ）に示すように、図５９（Ａ）と同様にリーチ演出が実行される。なお、このリーチ演出は、比較的大当たり期待度が高いリーチ演出と、比較的大当たり期待度が低いリーチ演出とを含む。復活演出Ａでは、比較的大当たり期待度が低いリーチ演出よりも、比較的大当たり期待度が高いリーチ演出の方が、出現率が高くなっている。

【０２９４】

次に、図６０（Ｂ）に示すように、図５９（Ｅ）と同様に、カットイン画像Ｈ１Ｂを用いた比較的大当たり期待度が高いカットイン演出（チャンスアップ演出）が実行される。なお、復活演出Ａにおけるカットイン演出は、これに限られず、図５９（Ｂ）のように、カットイン画像Ｈ１Ａを用いた比較的大当たり期待度が低いカットイン演出（チャンスアップ演出）が実行されてもよい。この場合、復活演出Ａでは、カットイン画像Ｈ１Ａを用いた比較的大当たり期待度が低いカットイン演出よりも、カットイン画像Ｈ１Ｂを用いた比較的大当たり期待度が高いカットイン演出の方が、出現率が高くなっている。

次に、図６０（Ｃ）に示すように、図５９（Ｃ）と同様に、ハズレ報知演出が実行される。

【０２９５】

次に、図６０（Ｄ）に示すように、役物可動演出が実行される。この役物可動演出は、盤可動体１５が展開ポジションに可動制御され、表示画面７ａ上（表示画面７ａの一部を隠す位置）に配置される演出である。この役物可動演出により、遊技者に変動演出がまだ終了していないことを示唆することができる。

次に、図６０（Ｅ）に示すように、確変確定図柄を用いた大当たり報知演出が実行される。

【０２９６】
［復活演出Ｂ］
図６１は、復活演出Ｂを説明するための図である。
復活演出Ｂにおいて、図６１（Ａ）のリーチ演出、図６１（Ｂ）のカットイン演出、図６１（Ｃ）のハズレ報知演出は、それぞれ図６０（Ａ）のリーチ演出、図６０（Ｂ）のカットイン演出、図６０（Ｃ）のハズレ報知演出と同様であるので、説明を省略する。
【０２９７】
なお、このリーチ演出は、比較的大当たり期待度が高いリーチ演出と、比較的大当たり期待度が低いリーチ演出とを含む。復活演出Ｂでは、比較的大当たり期待度が低いリーチ演出よりも、比較的大当たり期待度が高いリーチ演出の方が、出現率が高くなっている。また、復活演出Ｂにおけるカットイン演出は、図６１（Ｂ）に示す演出に限られず、図５９（Ｂ）のように、カットイン画像Ｈ１Ａを用いた比較的大当たり期待度が低いカットイン演出（チャンスアップ演出）が実行されてもよい。この場合、復活演出Ｂでは、カットイン画像Ｈ１Ａを用いた比較的大当たり期待度が低いカットイン演出よりも、カットイン画像Ｈ１Ｂを用いた比較的大当たり期待度が高いカットイン演出の方が、出現率が高くなっている。
【０２９８】
次に、図６１（Ｄ）に示すように、ボタン押下促進表示演出が実行される。このボタン押下促進表示演出では、ボタン画像Ｈ１Ｃが表示される。ボタン画像Ｈ１Ｃは、遊技者に演出ボタン６３の操作を促すための画像であり、言い換えれば、演出ボタン６３が有効操作期間中であることを示す画像である。具体的には、ボタン画像Ｈ１Ｃは、画像中に「ＰＵＳＨ」と表され、点灯しているかのような状態を表した画像である。また、ボタン画像Ｈ１Ｃに隣接して、遊技者に演出ボタン６３の操作を促すために、「押せ！！」の文字も表されている。
次に、図６１（Ｅ）に示すように、図６０（Ｅ）と同様に、確変確定図柄を用いた大当たり報知演出が実行される。
【０２９９】
［効果例］
以下に、復活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５９～図６１に示すように、ハズレ演出が実行される場合と、大当たり演出が実行される場合と、復活演出が実行される場合とがある。この構成によれば、ハズレ報知演出が実行された場合であっても、復活演出の可能性があるので、遊技者に希望を与えることができ、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。
【０３００】
[効果２]
上記実施形態の遊技機１では、図６０～図６１に示すように、復活演出Ａ，Ｂにおいて、リーチ演出では、確変不確定図柄を用いてリーチ状態が示され、ハズレ報知演出後の大当たり報知演出では、確変確定図柄を用いて大当たり図柄配列が示される。この構成によれば、復活演出の場合には、確変状態への移行が確定するので、復活演出が実現された場合には、遊技者に大きな歓喜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。
【０３０１】
[効果３]
上記実施形態の遊技機１では、図６０～図６１に示すように、復活演出でリーチ演出が実行される場合において、比較的大当たり期待度が低いリーチ演出よりも、比較的大当たり期待度が高いリーチ演出の方が、出現率が高くなっている。この構成によれば、比較的大当たり期待度が高いリーチ演出が出現した場合には、復活演出である可能性が高まるので、遊技者は、ドキドキしてリーチ演出後の演出の推移を見守ることとなる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０３０２】
［効果４］
上記実施形態の遊技機１では、図６０～図６１に示すように、復活演出でカットイン演出（チャンスアップ演出）が実行される場合において、カットイン画像Ｈ１Ａを用いた比較的大当たり期待度が低いカットイン演出よりも、カットイン画像Ｈ１Ｂを用いた比較的大当たり期待度が高いカットイン演出の方が、出現率が高くなっている。この構成によれば、比較的大当たり期待度が高いカットイン画像Ｈ１Ｂが出現した場合には、復活演出である可能性が高まるので、遊技者は、ドキドキしてカットイン演出後の演出の推移を見守ることとなる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。
【０３０３】
［効果５］
上記実施形態の遊技機１では、図６０に示すように、復活演出Ａにおいて、大当たり報知演出は、ハズレ報知演出が実行され、役物可動演出が実行された後に実行される。この構成によれば、ハズレ報知演出が実行された場合であっても役物可動演出が実行されれば大当たり報知演出へと移行する場合があることから、遊技者は、ハズレ報知演出時に役物可動演出の実現を強く希望することとなる。従って、遊技者は、役物可動演出が実現されれば強い歓喜に包まれる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。
【０３０４】
［効果６］
上記実施形態の遊技機１では、図６０に示すように、復活演出Ａにおいて、ハズレ報知演出後に役物可動演出が実行され、盤可動体１５が表示画面７ａの手前側であって、遊技者から見て表示画面７ａと重なる位置に配置される。この構成によれば、役物可動演出によって、ハズレ報知演出が解消されたことを遊技者に分かり易く認識させることができ、遊技者に喜び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。
【０３０５】
［変形例］
以下に、復活演出の変形例を示す。
［変形例１］
上記実施形態の遊技機１では、図５９に示すように、ハズレ演出では、比較的大当たり期待度が高いリーチ演出よりも、比較的大当たり期待度が低いリーチ演出の方が、出現率が高くなっているが、本発明はこれに限られるものではなく、比較的大当たり期待度が高いリーチ演出の方が、比較的大当たり期待度が低いリーチ演出よりも、出現率が高くなっていてもいい。また、ハズレ演出では、カットイン画像Ｈ１Ｂを用いた比較的大当たり期待度が高いカットイン演出よりも、カットイン画像Ｈ１Ａを用いた比較的大当たり期待度が低いカットイン演出の方が、出現率が高くなっているが、本発明はこれに限られるものではなく、カットイン画像Ｈ１Ｂを用いた比較的大当たり期待度が高いカットイン演出の方が、カットイン画像Ｈ１Ａを用いた比較的大当たり期待度が低いカットイン演出よりも、出現率が高くなっていてもよい。
【０３０６】
［変形例２］
上記実施形態の遊技機１では、図５９に示すように、大当たり演出では、比較的大当たり期待度が低いリーチ演出よりも、比較的大当たり期待度が高いリーチ演出の方が、出現率が高くなっているが、本発明はこれに限られるものではなく、比較的大当たり期待度が低いリーチ演出の方が、比較的大当たり期待度が高いリーチ演出よりも、出現率が高くなっていてもよい。また、大当たり演出では、カットイン画像Ｈ１Ａを用いた比較的大当たり期待度が低いカットイン演出よりも、カットイン画像Ｈ１Ｂを用いた比較的大当たり期待度が高いカットイン演出の方が、出現率が高くなっているが、本発明はこれに限られるものではなく、カットイン画像Ｈ１Ａを用いた比較的大当たり期待度が低いカットイン演出の方が、カットイン画像Ｈ１Ｂを用いた比較的大当たり期待度が高いカットイン演出よ

りも、出現率が高くなっていてもよい。

【０３０７】

[変形例３]

上記実施形態の遊技機１では、図６０～図６１に示すように、復活演出では、比較的大当たり期待度が低いリーチ演出よりも、比較的大当たり期待度が高いリーチ演出の方が、出現率が高くなっているが、本発明はこれに限られるものではなく、比較的大当たり期待度が低いリーチ演出の方が、比較的大当たり期待度が高いリーチ演出よりも、出現率が高くなっていてもよい。また、復活演出では、カットイン画像Ｈ１Ａを用いた比較的大当たり期待度が低いカットイン演出よりも、カットイン画像Ｈ１Ｂを用いた比較的大当たり期待度が高いカットイン演出の方が、出現率が高くなっているが、本発明はこれに限られるものではなく、カットイン画像Ｈ１Ａを用いた比較的大当たり期待度が低いカットイン演出の方が、カットイン画像Ｈ１Ｂを用いた比較的大当たり期待度が高いカットイン演出よりも、出現率が高くなっていてもよい。

【０３０８】

[変形例４]

上記実施形態の遊技機１では、図６０～図６１に示すように、復活演出では、リーチ演出にて確変不確定図柄を用いてリーチ状態を形成後、ハズレ報知演出を経て、大当たり報知演出が実行される場合には、確変確定図柄を用いて大当たり図柄配列が示される構成であるが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、リーチ演出にて確変確定図柄を用いてリーチ状態を形成後、ハズレ報知演出を経て、大当たり報知演出が実行される場合には、再度確変確定図柄を用いて大当たり図柄配列が示される構成でもよいし、リーチ演出にて確変不確定図柄を用いてリーチ状態を形成後、ハズレ報知演出を経て、大当たり報知演出が実行される場合には、再度確変不確定図柄を用いて大当たり図柄配列が示される構成でもよい。

【０３０９】

[変形例５]

上記実施形態の遊技機１では、図５９～図６１に示すように、チャンスアップ演出としてカットイン演出が実行されているが、本発明はこれに限られるものではなく、例えば、チャンスアップ演出として、所定領域（味方キャラクタＣＲＡなど）の色が変化する演出、所定のレアキャラクタが出現する演出、または、所定の演出（ゲームなど）を成功させる演出が実行されてもよい。

【０３１０】

［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Ｈ１－１]

複数種類の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、

複数の表示演出のうちの一つは、或る演出であり、

第１の態様で前記或る演出が実行される場合があり、

第２の態様で前記或る演出が実行される場合があり、

第３の態様で前記或る演出が実行される場合があり、

第４の態様で前記或る演出が実行される場合があり、

前記第１の態様は、リーチ演出を含む態様であり、

前記第２の態様は、チャンスアップ演出を含む態様であり、

前記第３の態様は、ハズレ図柄配列を表示するハズレ演出を含む態様であり、

前記第４の態様は、大当たり図柄配列を表示する当たり演出を含む態様であり、

前記或る演出は、第１のパターンと第２のパターンと第３のパターンとを含む複数のパターンのうちの一つのパターンでおこなわれる場合がある演出であり、

前記或る演出は、前記第１のパターンとして、前記第１の態様で演出が実行された後に前記第２の態様で演出が実行され、前記第２の態様で演出が実行された後に前記第３の態様で演出が実行される場合がある演出であり、

前記或る演出は、前記第２のパターンとして、前記第１の態様で演出が実行された後に前記第２の態様で演出が実行され、前記第２の態様で演出が実行された後に前記第４の態様で演出が実行される場合がある演出であり、
前記或る演出は、前記第３のパターンとして、前記第１の態様で演出が実行された後に前記第２の態様で演出が実行され、前記第２の態様で演出が実行された後に前記第３の態様で演出が実行され、前記第３の態様で演出が実行された後に前記第４の態様の演出が実行される場合がある演出である、
ことを特徴とする遊技機。
［態様Ｈ１－２］
前記第１の態様の前記リーチ演出では、遊技者に有利な遊技状態への移行の有無を示唆しない第１の図柄を用いてリーチ状態が示され、前記第４の態様で表示される前記大当たり図柄配列は、遊技者に有利な遊技状態への移行を示唆する第２の図柄を用いて示される、
ことを特徴とする態様Ｈ１－１に記載の遊技機。
［態様Ｈ１－３］
前記第１の態様の前記リーチ演出は、第１のリーチ演出が実行される場合があり、
前記第１の態様の前記リーチ演出は、前記第１のリーチ演出よりも大当たり期待度が高い第２のリーチ演出が実行される場合があり、
前記或る演出が前記第３のパターンでおこなわれる場合において、前記第１の態様で演出が実行される場合には、前記第１のリーチ演出よりも前記第２のリーチ演出の方が多く実行される、
ことを特徴とする態様Ｈ１－１または態様Ｈ１－２に記載の遊技機。
［態様Ｈ１－４］
前記第２の態様の前記チャンスアップ演出は、第１のチャンスアップ演出が実行される場合があり、
前記第２の態様の前記チャンスアップ演出は、前記第１のチャンスアップ演出よりも大当たり期待度が高い第２のチャンスアップ演出が実行される場合があり、
前記或る演出が前記第３のパターンでおこなわれる場合において、前記第２の態様で演出が実行される場合には、前記第１のチャンスアップ演出よりも前記第２のチャンスアップ演出の方が多く実行される、
ことを特徴とする態様Ｈ１－１から態様Ｈ１－３までのいずれか一項に記載の遊技機。
［態様Ｈ１－５］
可動式役物を備え、
前記或る演出が前記第３のパターンでおこなわれる場合において、前記第４の態様の前記当たり演出は、前記第３の態様で演出が実行され、前記可動式役物が所定位置に移動した後に実行される、
ことを特徴とする態様Ｈ１－１から態様Ｈ１－４までのいずれか一項に記載の遊技機。
［態様Ｈ１－６］
前記所定位置は、前記表示手段より手前側であり、遊技者からみて前記表示手段と重なる位置である、
ことを特徴とする態様Ｈ１－５に記載の遊技機。
【０３１１】
以下に図６２～図６４を用いてリザルト演出について説明する。このリザルト演出は、例えば、大当たり遊技中に実行され得る。
【０３１２】
[リザルト演出Ａ]
図６２は、リザルト演出Ａを説明するための図である。
リザルト演出Ａでは、まず、大当たり遊技が始まると、図６２（Ａ）に示すように確変移行挑戦演出が実行される。この確変移行挑戦演出は、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとが表示され、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとが戦って、大当

たり遊技後の遊技状態が時短付き確変状態に移行することへの挑戦を示す演出である。なお、時短付き確変状態とは、時短状態であり、かつ、確変状態である状態である。

【０３１３】

次に、図６２（Ｂ）に示すように、確変移行失敗演出１が実行される。この確変移行失敗演出１では、味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢにふっ飛ばされて戦いに負けた状態を表す演出である。すなわち、この確変移行失敗演出１は、大当たり遊技後の遊技状態が時短付き確変状態に移行しないことを示唆する演出である。

【０３１４】

次に、図６２（Ｃ）に示すように、確変移行失敗演出２が実行される。この確変移行失敗演出２では、味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢとの戦いに負けたことを強調する演出である。すなわち、この確変移行失敗演出２は、大当たり遊技後の遊技状態が時短付き確変状態に移行しないことを示唆する演出である。

【０３１５】

次に、図６２（Ｄ）に示すように、リザルト画面表示演出が実行される。このリザルト画面表示演出では、継続回数示唆画像Ｈ２Ａと、獲得玉数示唆画像Ｈ２Ｂとが表示される。継続回数示唆画像Ｈ２Ａは、時短状態中における連続した大当たりの回数（以下では、継続回数とも呼ぶ）を示唆する画像である。獲得玉数示唆画像Ｈ２Ｂは、当該大当たり遊技で払い出された玉数（以下では、獲得玉数とも呼ぶ）を示唆する画像である。図６２（Ｄ）の継続回数示唆画像Ｈ２Ａでは、継続回数が「３回」であり、獲得玉数示唆画像Ｈ２Ｂでは、獲得玉数が「２７００玉」であることが表されている。リザルト画面表示演出が実行され、大当たり遊技が終了した場合には、遊技状態が時短付き非確変状態に移行する。時短付き非確変状態とは、時短状態であり、かつ、非確変状態である状態である。

【０３１６】

[リザルト演出Ｂ]

図６３は、リザルト演出Ｂを説明するための図である。

リザルト演出Ｂでは、まず、大当たり遊技が始まると、図６３（Ａ）に示すように、図６２（Ａ）と同様な確変移行挑戦演出が実行される。

【０３１７】

次に、図６３（Ｂ）に示すように、確変移行成功演出１が実行される。この確変移行成功演出１では、味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢにふっ飛ばして戦いに勝った状態を表す演出である。すなわち、この確変移行成功演出１は、大当たり遊技後の遊技状態が時短付き確変状態に移行することを示唆する演出である。

【０３１８】

次に、図６３（Ｃ）に示すように、確変移行成功演出２が実行される。この確変移行成功演出２では、味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢとの戦いに勝ったことを強調する演出である。すなわち、この確変移行成功演出２は、大当たり遊技後の遊技状態が時短付き確変状態に移行することを示唆する演出である。

【０３１９】

次に、図６３（Ｄ）に示すように、リザルト画面表示演出が実行される。このリザルト画面表示演出では、継続回数示唆画像Ｈ２Ａと、獲得玉数示唆画像Ｈ２Ｂとが表示される。図６３（Ｄ）の継続回数示唆画像Ｈ２Ａでは、継続回数が「５回」であり、獲得玉数示唆画像Ｈ２Ｂでは、獲得玉数が「４５００玉」であることが表されている。リザルト画面表示演出が実行され、大当たり遊技が終了した場合には、遊技状態が時短付き確変状態に移行する。

【０３２０】

[リザルト演出Ｃ]

図６４は、リザルト演出Ｃを説明するための図である。

リザルト演出Ｃでは、まず、大当たり遊技が始まると、図６４（Ａ）に示すように、図６２（Ａ）と同様な確変移行挑戦演出が実行される。

【０３２１】

次に、図６４（Ｂ）に示すように、図６２（Ｂ）と同様な確変移行失敗演出１が実行される。
次に、図６４（Ｃ）に示すように、図６２（Ｃ）と同様な確変移行失敗演出２が実行される。
次に、図６４（Ｄ）に示すように、図６２（Ｄ）と同様なリザルト画面表示演出が実行される。

【０３２２】

次に、図６４（Ｅ）に示すように、役物可動演出が実行される。この役物可動演出では、盤可動体１５が展開ポジションに可動制御され、表示画面７ａ上（表示画面７ａの一部を隠す位置）に配置される演出である。
次に、図６４（Ｆ）に示すように、確変移行示唆演出が実行される。この確変移行示唆演出では、確変移行示唆画像Ｈ２Ｃが表示される。確変移行示唆画像Ｈ２Ｃは、大当たり遊技後の遊技状態が確変状態に移行することを示唆する演出であり、「まだまだ続くぞ！」という文字で表されている。リザルト画面表示演出が実行され、大当たり遊技が終了した場合には、遊技状態が時短付き確変状態に移行する。

【０３２３】

なお、リザルト演出Ａ，Ｃでは、リザルト画面表示演出において、チャンスアップ表示が実行され得る。このチャンスアップ表示として、例えば、以下の表示が実行され得る。
（１）継続回数示唆画像Ｈ２Ａにおける継続回数の文字の色が、第１の色（例えば、青）と第２の色（例えば、赤）との場合がある。この場合、継続回数示唆画像Ｈ２Ａにおける継続回数の文字の色が、第２の色の場合の方が、第１の色の場合よりも、役物可動演出および確変移行示唆演出への発展期待度（確変状態への移行期待度）が高くなるように設定される。言い換えれば、継続回数示唆画像Ｈ２Ａにおける継続回数の文字の色が、第２の色の場合の方が、第１の色の場合よりも、リザルト演出Ｃが選択されている可能性が高くなるように設定される。
（２）獲得玉数示唆画像Ｈ２Ｂにおける獲得玉数の文字の色が、第１の色（例えば、青）と第２の色（例えば、赤）との場合がある。この場合、獲得玉数の文字の色が第２の色の場合の方が、第１の色の場合よりも、役物可動演出および確変移行示唆演出への発展期待度（確変状態への移行期待度）が高くなるように設定される。言い換えれば、獲得玉数示唆画像Ｈ２Ｂにおける獲得玉数の文字の色が、第２の色の場合の方が、第１の色の場合よりも、リザルト演出Ｃが選択されている可能性が高くなるように設定される。
（３）リザルト画面（表示画面７ａ）の背景色の模様が、第１の模様（例えば、縞々模様）と、第２の模様（虎柄模様）との場合がある。この場合、リザルト画面（表示画面７ａ）の背景色の模様が、第２の模様の場合の方が、第１の模様の場合よりも、役物可動演出および確変移行示唆演出への発展期待度（確変状態への移行期待度）が高くなるように設定される。言い換えれば、リザルト画面（表示画面７ａ）の背景色の模様が、第２の模様の場合の方が、第１の模様の場合よりも、リザルト演出Ｃが選択されている可能性が高くなるように設定される。
（４）リザルト画面（表示画面７ａ）において、第１のキャラクタ（例えば、敵キャラクタ）が登場する場合と、第２のキャラクタ（例えば、味方キャラクタ）が登場する場合とがある。この場合、リザルト画面（表示画面７ａ）において、第２のキャラクタが登場する場合の方が、第１のキャラクタが登場する場合よりも、役物可動演出および確変移行示唆演出への発展期待度（確変状態への移行期待度）が高くなるように設定される。言い換えれば、リザルト画面（表示画面７ａ）において、第２のキャラクタが登場する場合の方が、第１のキャラクタが登場する場合よりも、リザルト演出Ｃが選択されている可能性が高くなるように設定される。
なお、上記チャンスアップ表示では、継続回数示唆画像Ｈ２Ａの継続回数の色、獲得玉数示唆画像Ｈ２Ｂの獲得出玉の色、リザルト画面の背景色の色、および、リザルト画面における登場するキャラクタの種類において、第１のチャンスアップ表示と第２のチャンスアップ表示とが示されているが、これに限られず、これらのチャンスアップ表示に加えて

複数のチャンスアップ表示が実行されてもよい。

【０３２４】

[効果例]

以下に、リザルト演出の効果例を示す。

[効果１]

上記実施形態の遊技機１では、図６２に示すリザルト演出Ａのように、確変移行失敗演出が実行され、リザルト画面表示演出が実行されて大当たり遊技が終了するパターン（以下では、確変移行失敗演出パターンとも呼ぶ）と、図６４に示すリザルト演出Ｃのように、確変移行失敗演出が実行され、リザルト画面表示演出が実行され、その後、確変移行示唆演出が実行されて大当たり遊技が終了するパターン（以下では、確変移行復活演出パターンとも呼ぶ）とを有している。この構成によれば、確変移行復活演出パターンを体験した遊技者は、確変移行失敗演出が実行された場合であっても、大当たり遊技の最後まで確変移行示唆演出の出現に期待することができるので、遊技者に大当たり遊技の最後までドキドキ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。

【０３２５】

[効果２]

上記実施形態の遊技機１では、図６２～図６４に示すように、リザルト演出Ａ～Ｃにおいて、リザルト画面表示演出では、時短状態中に連続した大当たりの回数である継続回数が表示される。この構成によれば、継続回数の表示により、リザルト画面に遊技者の注意を引きつけることができ、リザルト演出Ｃのごとく、リザルト画面表示演出の後に、役物可動演出、および、確変移行示唆演出が実行されたときに、遊技者に大きなサプライズ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。

【０３２６】

[効果３]

上記実施形態の遊技機１では、図６２～図６４に示すように、リザルト演出Ａ～Ｃにおいて、リザルト画面表示演出では、当該大当たり遊技で払い出された玉数である獲得玉数が表示される。この構成によれば、獲得玉数の表示により、リザルト画面に遊技者の注意を引きつけることができ、リザルト演出Ｃのごとく、リザルト画面表示演出の後に、役物可動演出、および、確変移行示唆演出が実行されたときに、遊技者に大きなサプライズ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。

【０３２７】

[効果４]

上記実施形態の遊技機１のリザルト演出Ａ，Ｃにおけるリザルト画面表示演出では、継続回数示唆画像Ｈ２Ａの色、獲得玉数示唆画像Ｈ２Ｂの色、リザルト画面の背景色、および、リザルト画面に登場するキャラクタにおいて、第１のチャンスアップ表示と、第１のチャンスアップ表示よりも、役物可動演出および確変移行示唆演出に発展する期待度が高い（すなわち、時短付き確変状態への移行期待度が高い）第２のチャンスアップ表示とのうちの一つのチャンスアップ表示が実行され得る構成となっている。この構成によれば、リザルト演出において、確変移行失敗演出が実行された場合であっても、遊技者に対してリザルト画面表示演出に注目させることができ、リザルト画面表示演出において、第２のチャンスアップ表示が実行された場合には、遊技者に大きな期待感を付与することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０３２８】

[効果５]

上記実施形態の遊技機１のリザルト演出Ａ，Ｃにおけるリザルト画面表示演出では、継続回数示唆画像Ｈ２Ａまたは獲得玉数示唆画像Ｈ２Ｂにおける文字の色が、第１の色と第２の色との場合があり、文字の色が、第２の色の場合の方が、第１の色の場合よりも、役物可動演出および確変移行示唆演出への発展期待度（確変状態への移行期待度）が高くなるように設定される。言い換えれば、文字の色が、第２の色の場合の方が、第１の色の場合よりも、リザルト演出Ｃが選択されている可能性が高くなるように設定される。この構

成によれば、リザルト演出において、確変移行失敗演出が実行された場合であっても、遊技者に対してリザルト画面表示演出におけるリザルト画面に表示された文字の色に注目させることができ、リザルト画面の継続回数示唆画像Ｈ２Ａまたは獲得玉数示唆画像Ｈ２Ｂにおける文字の色が、第２の色である場合には、遊技者に大きな期待感を付与することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０３２９】

［変形例］

以下に、リザルト演出の変形例を示す。

［変形例１］

上記実施形態の遊技機１では、図６２～図６４に示すように、リザルト演出Ａ～Ｃにおいて、大当たり遊技後の遊技状態が時短付き確変状態に移行するか否かの演出が実行され、リザルト演出Ａでは、リザルト画面表示演出後に、時短付き非確変状態に移行し、リザルト演出Ｂ，Ｃでは、リザルト画面表示演出後に、時短付き確変状態に移行する構成となっているが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、リザルト演出Ａ～Ｃにおいて、大当たり遊技後の遊技状態が時短付き確変状態に移行するのか、時短無し非確変状態に移行するのか否かの演出が実行され、リザルト演出Ａでは、リザルト画面表示演出後に、時短無し非確変状態に移行し、リザルト演出Ｂ，Ｃでは、リザルト画面表示演出後に、時短付き確変状態に移行する構成としてもよい。

また、遊技機１は、いわゆる、ＶＳＴ機であるが、本発明は、これに限られるものではなく、１種２種混合機としてもよい。この場合、リザルト演出Ａ～Ｃにおいて、大当たり遊技後の遊技状態が時短状態に移行するのか、非時短状態に移行するのか否かの演出が実行され、リザルト演出Ａでは、リザルト画面表示演出後に、非時短状態に移行し、リザルト演出Ｂ，Ｃでは、リザルト画面表示演出後に、時短状態に移行する構成としてもよい。

【０３３０】

［変形例２］

上記実施形態の遊技機１では、図６３に示すように、リザルト演出Ｂにおいて、リザルト画面表示演出で、チャンスアップ表示が実行されていないが、本発明は、これに限られるものではなく、リザルト演出Ｂのリザルト画面表示演出で、チャンスアップ表示が実行されてもよい。この場合、リザルト画面表示演出時には確変状態への移行が既に確変移行成功演出で報知されているので、チャンスアップ表示は、所定の期待度を示唆してもよく、例えば、保留内に大当たりがあるか否かを表す期待度（保留内連チャンの期待度）を示唆してもよい。

【０３３１】

［変形例３］

上記実施形態の遊技機１では、図６２，図６４に示すように、リザルト演出Ａ，Ｃにおいて、リザルト画面表示演出で、チャンスアップ表示が実行される構成となっているが、本発明は、これに限られるものではなく、リザルト演出Ａ，Ｃにおいて、リザルト画面表示演出よりも前の演出でチャンスアップ表示が実行される構成としてもよい。例えば、リザルト演出Ａ，Ｃにおいて、確変移行挑戦演出、確変移行失敗演出、または、確変移行成功演出のいずれかでチャンスアップ表示が実行される構成としてもよい。

［変形例４］

上記実施形態の遊技機１では、図６３に示すように、リザルト演出Ｂにおいて、確変移行成功演出で役物可動演出が実行される構成としてもよい。この構成によれば、リザルト演出Ｃにおいても役物可動演出が実行されていることから、役物可動演出が確変状態に移行することを遊技者に印象付けることができ、遊技者は役物可動演出に対して大きなわくわく感を抱き得る。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０３３２】

［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Ｈ２－１]

複数種類の表示を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、
前記複数種類の表示のうちの一つの表示は、大当たり遊技中における或る表示であり、
第１の態様で前記或る表示が表示される場合があり、
第２の態様で前記或る表示が表示される場合があり、
第３の態様で前記或る表示が表示される場合があり、
前記第１の態様は、前記大当たり遊技が終了することを示唆するリザルト表示を含む態様であり、
前記第２の態様は、大当たり遊技後の遊技状態が遊技者にとって比較的不利な第１の遊技状態であることを示唆する表示を含む態様であり、
前記第３の態様は、大当たり遊技後の遊技状態が遊技者にとって比較的有利な第２の遊技状態であることを示唆する表示を含む態様であり、
前記或る表示は、第１のパターンと第２のパターンとを含む複数のパターンのうちの一つのパターンでおこなわれる表示であり、
前記或る表示は、前記第１のパターンとして、前記第２の態様で表示された後に前記第１の態様で表示される場合がある表示であり、
前記或る表示は、前記第２のパターンとして、前記第２の態様で表示された後に前記第１の態様で表示され、さらに、前記第３の態様で表示される場合がある表示である、
ことを特徴とする遊技機。
［態様Ｈ２－２］
前記リザルト表示は、所定の期間中に当選した大当たりの回数を表す表示を含む、
ことを特徴とする態様Ｈ２－１に記載の遊技機。
［態様Ｈ２－３］
前記リザルト表示は、大当たり出玉情報を表す表示を含む、
ことを特徴とする態様Ｈ２－１または態様Ｈ２－２に記載の遊技機。
［態様Ｈ２－４］
前記リザルト表示は、第１のチャンスアップ表示と、前記第１のチャンスアップ表示よりも前記第２の遊技状態への移行期待度が高い第２のチャンスアップ表示とを含む複数のチャンスアップ表示のうちの一つのチャンスアップ表示を含む場合がある表示である、
ことを特徴とする態様Ｈ２－１から態様Ｈ２－３までのいずれか一項に記載の遊技機。
［態様Ｈ２－５］
前記第１のチャンスアップ表示と前記第２のチャンスアップとは、色が異なることによりチャンスアップを示唆している、
ことを特徴とする態様Ｈ２－４に記載の遊技機。

【０３３３】
以下に図６５～図６６を用いて複数指標演出について説明する。この複数指標演出は、装飾図柄の変動演出中、例えば、リーチ演出（スーパーリーチ演出）中などに実行され得る。

【０３３４】
[複数指標演出Ａ]
図６５は、複数指標演出Ａを説明するための図である。
複数指標演出Ａでは、まず、図６５（Ａ）に示すように、第１パネル表示演出が実行される。この第１パネル表示演出では、表示画面７ａに第１パネルＰＮ１が示される。第１パネルＰＮ１には、大当たり期待度を示す指標として、味方キャラクタＣＲＡと、水晶画像Ｇ１Ａと、期待度示唆画像Ｇ１Ｂと、スーパーリーチ予告画像Ｇ１Ｃとが表示される。

【０３３５】
味方キャラクタＣＲＡは、状態Ａ、状態Ｂ、状態Ｃのいずれか一つの状態を取ることが可能である。図６５の指標期待度表に示すように、味方キャラクタＣＲＡが、状態Ｃの場合が１番目に大当たり期待度が高い示唆となり、状態Ｂの場合が２番目に大当たり期待度が高い示唆となり、状態Ｃの場合が３番目に大当たり期待度が高い示唆となる。図６５（Ａ）に示す第１パネル表示演出では、味方キャラクタＣＲＡは、状態Ｂの状態であり、味

方キャラクタＣＲＡの状態の中では２番目に高い大当たり期待度が示唆されている。
【０３３６】
水晶画像Ｇ１Ａは、色が青色、緑色、赤色のいずれか一つの色となり得る。図６５の指標期待度表に示すように、水晶画像Ｇ１Ａが、赤色の場合が１番目に大当たり期待度が高い示唆となり、緑色の場合が２番目に大当たり期待度が高い示唆となり、青色の場合が３番目に大当たり期待度が高い示唆となる。図６５（Ａ）に示す第１パネル表示演出では、水晶画像Ｇ１Ａは、赤い色の状態であり、水晶画像Ｇ１Ａの色の中では１番目に高い大当たり期待度が示唆されている。
【０３３７】
期待度示唆画像Ｇ１Ｂは、星の数が３つ、４つ、５つのいずれか一つの数を取り得る。図６５の指標期待度表に示すように、期待度示唆画像Ｇ１Ｂの星の数が、５つの場合が１番目に大当たり期待度が高い示唆となり、４つの場合が２番目に大当たり期待度が高い示唆となり、３つの場合が３番目に大当たり期待度が高い示唆となる。図６５（Ａ）に示す第１パネル表示演出では、期待度示唆画像Ｇ１Ｂの星の数は、３つの状態であり、期待度示唆画像Ｇ１Ｂの中では３番目に高い大当たり期待度が示唆されている。
【０３３８】
スーパーリーチ予告画像Ｇ１Ｃは、今後に発展予定のスーパーリーチ演出がスーパーリーチ演出Ａ（図の指標期待度表ではＳＰＡと記載）、スーパーリーチ演出Ｂ（図の指標期待度表ではＳＰＢと記載）、スーパーリーチ演出Ｃ（図の指標期待度表ではＳＰＣと記載）のいずれか一つのスーパーリーチ演出を予告し得る。図６５の指標期待度表に示すように、スーパーリーチ予告画像Ｇ１Ｃが、スーパーリーチ演出Ｃを予告する場合が１番目に大当たり期待度が高い示唆となり、スーパーリーチ演出Ｂを予告する場合が２番目に大当たり期待度が高い示唆となり、スーパーリーチ演出Ａを予告する場合が３番目に大当たり期待度が高い示唆となる。図６５（Ａ）に示す第１パネル表示演出では、スーパーリーチ予告画像Ｇ１Ｃは、スーパーリーチ演出Ｂを予告する状態であり、スーパーリーチ予告画像Ｇ１Ｃの中では２番目に高い大当たり期待度が示唆されている。
【０３３９】
すなわち、図６５（Ａ）の第１パネル表示演出では、第１パネルＰＮ１が表示され、その第１パネルＰＮ１において、味方キャラクタＣＲＡの状態の中では２番目に高い大当たり期待度が示唆された状態Ｂの味方キャラクタＣＲＡが表示され、水晶画像Ｇ１Ａの色の中では１番目に高い大当たり期待度が示唆された赤色の水晶画像Ｇ１Ａが表示され、期待度示唆画像Ｇ１Ｂの中では３番目に高い大当たり期待度が示唆された星が３つの期待度示唆画像Ｇ１Ｂが表示され、スーパーリーチ予告画像Ｇ１Ｃの中では２番目に高い大当たり期待度が示唆されたスーパーリーチ演出Ｂを予告するスーパーリーチ予告画像Ｇ１Ｃが表示される。
【０３４０】
次に、図６５（Ｂ）に示すように、第２パネル表示演出が実行される。この第２パネル表示演出では、表示画面７ａに第２パネルＰＮ２が示される。第２パネルＰＮ２には、大当たり期待度を示す指標として、味方キャラクタＣＲＡと、水晶画像Ｇ１Ａと、期待度示唆画像Ｇ１Ｂと、スーパーリーチ予告画像Ｇ１Ｃとが表示される。
【０３４１】
第２パネルＰＮ２において、味方キャラクタＣＲＡの状態の中では１番目に高い大当たり期待度が示唆された状態Ｃの味方キャラクタＣＲＡが表示され、水晶画像Ｇ１Ａの色の中では３番目に高い大当たり期待度が示唆された青色の水晶画像Ｇ１Ａが表示され、期待度示唆画像Ｇ１Ｂの中では２番目に高い大当たり期待度が示唆された星が４つの期待度示唆画像Ｇ１Ｂが表示され、スーパーリーチ予告画像Ｇ１Ｃの中では３番目に高い大当たり期待度が示唆されたスーパーリーチ演出Ａを予告するスーパーリーチ予告画像Ｇ１Ｃが表示される。
【０３４２】
次に、図６５（Ｃ）に示すように、第３パネル表示演出が実行される。この第３パネル

表示演出では、表示画面７ａに第３パネルＰＮ３が示される。第３パネルＰＮ３には、大当たり期待度を示す指標として、味方キャラクタＣＲＡと、水晶画像Ｇ１Ａと、期待度示唆画像Ｇ１Ｂと、スーパーリーチ予告画像Ｇ１Ｃとが表示される。

【０３４３】

第３パネルＰＮ３において、味方キャラクタＣＲＡの状態の中では３番目に高い大当たり期待度が示唆された状態Ａの味方キャラクタＣＲＡが表示され、水晶画像Ｇ１Ａの色の中では２番目に高い大当たり期待度が示唆された緑色の水晶画像Ｇ１Ａが表示され、期待度示唆画像Ｇ１Ｂの中では１番目に高い大当たり期待度が示唆された星が５つの期待度示唆画像Ｇ１Ｂが表示され、スーパーリーチ予告画像Ｇ１Ｃの中では１番目に高い大当たり期待度が示唆されたスーパーリーチ演出Ｃを予告するスーパーリーチ予告画像Ｇ１Ｃが表示される。

【０３４４】

次に、図６５（Ｄ）に示すように、パネル選択演出が実行される。このパネル選択演出では、第１パネル表示領域ＡＲ１と、第２パネル表示領域ＡＲ２と、第３パネル表示領域ＡＲ３とが表示される。第１パネル表示領域ＡＲ１には、第１パネルＰＮ１が表示され、第２パネル表示領域ＡＲ２には、第２パネルＰＮ２が表示され、第３パネル表示領域ＡＲ３には、第３パネルＰＮ３が表示される。パネル選択演出では、第１パネル表示領域ＡＲ１～第３パネル表示領域ＡＲ３の背景色を順々に変更していき、最終的に一つのパネル表示領域（すなわち、第１パネルＰＮ１～第３パネルＰＮ３のうちの一つのパネル）を選択する演出が実行される。図６５（Ｄ）では、第１パネル表示領域ＡＲ１がクロスハッチで示されており、第１パネル表示領域ＡＲ１が選択されたことが示されている。すなわち、図６５（Ｄ）では、第１パネルＰＮ１が選択されたことが示されている。

【０３４５】

パネル選択演出で、第１パネル表示領域ＡＲ１（第１パネルＰＮ１）が選択された場合には、その後、スーパーリーチ予告画像Ｇ１Ｃで表されるスーパーリーチ演出であるスーパーリーチ演出Ｂに発展する。第２パネル表示領域ＡＲ２（第２パネルＰＮ２）が選択された場合には、その後、スーパーリーチ予告画像Ｇ１Ｃで表されるスーパーリーチ演出であるスーパーリーチ演出Ａに発展する。第３パネル表示領域ＡＲ３（第３パネルＰＮ３）が選択された場合には、その後、スーパーリーチ予告画像Ｇ１Ｃで表されるスーパーリーチ演出であるスーパーリーチ演出Ｃに発展する。なお、スーパーリーチ演出は、リーチ演出に含まれる。

【０３４６】

[複数指標演出Ｂ]

図６６は、複数指標演出Ｂを説明するための図である。

複数指標演出Ｂでは、まず、図６６（Ａ）に示すように、第１パネル表示演出が実行される。この第１パネル表示演出では、表示画面７ａに第１パネルＰＮ１が示される。第１パネルＰＮ１には、大当たり期待度を示す指標として、味方キャラクタＣＲＡと、水晶画像Ｇ１Ａと、期待度示唆画像Ｇ１Ｂと、スーパーリーチ予告画像Ｇ１Ｃとが表示される。これら指標の状態別の大当たり期待度については、複数指標演出Ａと同様であるので、説明を省略する。

【０３４７】

すなわち、図６６（Ａ）の第１パネル表示演出では、第１パネルＰＮ１が表示され、その第１パネルＰＮ１において、味方キャラクタＣＲＡの状態の中では３番目に高い大当たり期待度が示唆された状態Ａの味方キャラクタＣＲＡが表示され、水晶画像Ｇ１Ａの色の中では３番目に高い大当たり期待度が示唆された青色の水晶画像Ｇ１Ａが表示され、期待度示唆画像Ｇ１Ｂの中では３番目に高い大当たり期待度が示唆された星が３つの期待度示唆画像Ｇ１Ｂが表示され、スーパーリーチ予告画像Ｇ１Ｃの中では３番目に高い大当たり期待度が示唆されたスーパーリーチ演出Ａを予告するスーパーリーチ予告画像Ｇ１Ｃが表示される。

【０３４８】

次に、図６６（Ｂ）に示すように、第２パネル表示演出が実行される。この第２パネル表示演出では、表示画面７ａに第２パネルＰＮ２が示される。第２パネルＰＮ２には、大当たり期待度を示す指標として、味方キャラクタＣＲＡと、水晶画像Ｇ１Ａと、期待度示唆画像Ｇ１Ｂと、スーパーリーチ予告画像Ｇ１Ｃとが表示される。

【０３４９】

第２パネルＰＮ２において、味方キャラクタＣＲＡの状態の中では２番目に高い大当たり期待度が示唆された状態Ｂの味方キャラクタＣＲＡが表示され、水晶画像Ｇ１Ａの色の中では２番目に高い大当たり期待度が示唆された緑色の水晶画像Ｇ１Ａが表示され、期待度示唆画像Ｇ１Ｂの中では２番目に高い大当たり期待度が示唆された星が４つの期待度示唆画像Ｇ１Ｂが表示され、スーパーリーチ予告画像Ｇ１Ｃの中では２番目に高い大当たり期待度が示唆されたスーパーリーチ演出Ｂを予告するスーパーリーチ予告画像Ｇ１Ｃが表示される。

【０３５０】

次に、図６６（Ｃ）に示すように、第３パネル表示演出が実行される。この第３パネル表示演出では、表示画面７ａに第３パネルＰＮ３が示される。第３パネルＰＮ３には、大当たり期待度を示す指標として、味方キャラクタＣＲＡと、水晶画像Ｇ１Ａと、期待度示唆画像Ｇ１Ｂと、スーパーリーチ予告画像Ｇ１Ｃとが表示される。

【０３５１】

第３パネルＰＮ３において、味方キャラクタＣＲＡの状態の中では１番目に高い大当たり期待度が示唆された状態Ｃの味方キャラクタＣＲＡが表示され、水晶画像Ｇ１Ａの色の中では１番目に高い大当たり期待度が示唆された赤色の水晶画像Ｇ１Ａが表示され、期待度示唆画像Ｇ１Ｂの中では１番目に高い大当たり期待度が示唆された星が５つの期待度示唆画像Ｇ１Ｂが表示され、スーパーリーチ予告画像Ｇ１Ｃの中では１番目に高い大当たり期待度が示唆されたスーパーリーチ演出Ｃを予告するスーパーリーチ予告画像Ｇ１Ｃが表示される。

【０３５２】

次に、図６６（Ｄ）に示すように、図６５（Ｄ）と同様なパネル選択演出が実行される。このパネル選択演出では、第１パネル表示領域ＡＲ１と、第２パネル表示領域ＡＲ２と、第３パネル表示領域ＡＲ３とが表示される。第１パネル表示領域ＡＲ１には、第１パネルＰＮ１が表示され、第２パネル表示領域ＡＲ２には、第２パネルＰＮ２が表示され、第３パネル表示領域ＡＲ３には、第３パネルＰＮ３が表示される。パネル選択演出では、第１パネル表示領域ＡＲ１～第３パネル表示領域ＡＲ３の背景色を順々に変更していき、最終的に一つのパネル表示領域（すなわち、第１パネルＰＮ１～第３パネルＰＮ３のうちの一つのパネル）を選択する演出が実行される。図６６（Ｄ）では、第１パネル表示領域ＡＲ１がクロスハッチで示されており、第１パネル表示領域ＡＲ１が選択されたことが示されている。すなわち、図６６（Ｄ）では、第１パネルＰＮ１が選択されたことが示されている。

【０３５３】

パネル選択演出で、第１パネル表示領域ＡＲ１（第１パネルＰＮ１）が選択された場合には、その後、スーパーリーチ予告画像Ｇ１Ｃで表されるスーパーリーチ演出であるスーパーリーチ演出Ａに発展する。第２パネル表示領域ＡＲ２（第２パネルＰＮ２）が選択された場合には、その後、スーパーリーチ予告画像Ｇ１Ｃで表されるスーパーリーチ演出であるスーパーリーチ演出Ｂに発展する。第３パネル表示領域ＡＲ３（第３パネルＰＮ３）が選択された場合には、その後、スーパーリーチ予告画像Ｇ１Ｃで表されるスーパーリーチ演出であるスーパーリーチ演出Ｃに発展する。

【０３５４】

[効果例]

以下に、複数指標演出の効果例を示す。

［効果１］

上記実施形態の遊技機１では、図６５～図６６に示すように、複数指標演出Ａ，Ｂにお

いて、各パネル表示演出で、大当たり期待度を示唆する指標として、味方キャラクタＣＲＡ、水晶画像Ｇ１Ａ、期待度示唆画像Ｇ１Ｂ、スーパーリーチ予告画像Ｇ１Ｃが表示される。各パネルＰＮ１～ＰＮ３において、これら各指標がそれぞれ大当たり期待度が異なるように示される。例えば、複数指標演出Ａにおける第１パネルＰＮ１では、味方キャラクタＣＲＡの状態の中では２番目に高い大当たり期待度が示唆された状態Ｂの味方キャラクタＣＲＡが表示され、第２パネルＰＮ２では、味方キャラクタＣＲＡの状態の中では１番目に高い大当たり期待度が示唆された状態Ｃの味方キャラクタＣＲＡが表示され、かつ、複数指標演出Ａにおける第１パネルＰＮ１では、水晶画像Ｇ１Ａの色の中では１番目に高い大当たり期待度が示唆された赤色の水晶画像Ｇ１Ａが表示され、第２パネルＰＮ２では、水晶画像Ｇ１Ａの色の中では３番目に高い大当たり期待度が示唆された青色の水晶画像Ｇ１Ａが表示される。パネル選択演出において、第１パネルＰＮ１～第３パネルＰＮ３のうちの一つのパネルが選択される。この構成によれば、大当たり期待度を示唆する複数の指標が表示され、各パネルＰＮ１～ＰＮ３において、これら指標が、それぞれ大当たり期待度が異なるように示されるので、遊技者は、各指標の期待度を一喜一憂して楽しむことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０３５５】

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、図６６に示すように、複数指標演出Ｂにおいて、各パネル表示演出で、大当たり期待度を示唆する指標として、味方キャラクタＣＲＡ、水晶画像Ｇ１Ａ、期待度示唆画像Ｇ１Ｂ、スーパーリーチ予告画像Ｇ１Ｃが表示される。第３パネルＰＮ３の各指標は、第２パネルＰＮ２の対応する各指標よりもそれぞれ大当たり期待度が高い示唆が実行され、第２パネルＰＮ２の各指標は、第１パネルＰＮ１の対応する各指標よりもそれぞれ大当たり期待度が高い示唆が実行される。例えば、複数指標演出Ｂにおける第３パネルＰＮ３では、味方キャラクタＣＲＡの状態の中では１番目に高い大当たり期待度が示唆された状態Ｃの味方キャラクタＣＲＡが表示され、かつ、水晶画像Ｇ１Ａの色の中では１番目に高い大当たり期待度が示唆された赤色の水晶画像Ｇ１Ａが表示され、第２パネルＰＮ２では、味方キャラクタＣＲＡの状態の中では２番目に高い大当たり期待度が示唆された状態Ｂの味方キャラクタＣＲＡが表示され、かつ、水晶画像Ｇ１Ａの色の中では２番目に高い大当たり期待度が示唆された緑色の水晶画像Ｇ１Ａが表示される。この構成によれば、パネル選択演出において、遊技者は、選択希望のパネルを容易に順位付けすることができ（遊技者は第３パネルＰＮ３を１番目に望み、第２パネルＰＮ２を２番目に望み、第１パネルＰＮ１を３番目に望み得る）、パネル選択演出をどきどきしながら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。

【０３５６】

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、図６５～図６６に示すように、複数指標演出Ａ，Ｂにおいて、パネル選択演出後には、パネル選択演出で選択されたパネルに表示されるスーパーリーチ予告画像Ｇ１Ｃが表すスーパーリーチ演出が実行される構成である。この構成によれば、パネル選択演出で選択されたパネルに表示されるスーパーリーチ予告画像Ｇ１Ｃが表すスーパーリーチ演出が、スーパーリーチ予告画像Ｇ１Ｃの中で大当たり期待度が１番高いスーパーリーチ演出Ｃであった場合には、当該スーパーリーチ演出Ｃが実行されるので、遊技者の期待を裏切ることなく、遊技の興趣を向上させることができる。

【０３５７】

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、図６５～図６６に示すように、複数指標演出Ａ，Ｂにおいて、パネル選択演出は、リーチ演出に含まれ、パネル選択演出後の演出は、スーパーリーチ演出に含まれ得る。この構成によれば、パネル選択演出と、パネル選択演出後の演出とに一環性（または、ストーリー性）を持たせることが可能であり、遊技の興趣を向上させることができる。

【０３５８】

［変形例］
以下に、複数指標演出の変形例を示す。
［変形例１］
上記実施形態の遊技機１では、図６５～図６６に示すように、複数指標演出Ａ，Ｂにおいて、パネル選択演出では、第１パネルＰＮ１～第３パネルＰＮ３が表示された状態で、いずれかのパネルを選択するようにしているが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、パネル選択演出では、表示画面７ａにおいて、第１パネルＰＮ１～第３パネルＰＮ３を横または縦にスクロールさせ、その後、一つのパネルを停止表示させることで、パネルの選択を行うようにしてもよい。
また、パネル選択演出では、表示画面７ａにおいて、第１パネルＰＮ１～第３パネルＰＮ３を順番に表示させ、その後、一つのパネルを停止表示させることで、パネルの選択を行うようにしてもよい。この場合、特に、一つのパネルが表示されている間には、他のパネルが表示されないようにしてもよい。例えば、第１パネルＰＮ１が表示されている場合には、第２パネルＰＮ２および第３パネルＰＮ３が表示されないようにしてもよい。この構成によれば、一つ一つのパネルをしっかりと遊技者が確認することができ、遊技者は、所望のパネルで止まるか否か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。
【０３５９】
［変形例２］
上記実施形態の遊技機１では、図６５～図６６に示すように、複数指標演出Ａ，Ｂにおいて、パネル選択演出後には、パネル選択演出で選択されたパネルに対応するスーパーリーチ予告画像Ｇ１Ｃにおいて表されるスーパーリーチ演出が実行される構成である。例えば、複数指標演出Ａにおいて、パネル選択演出で第１パネルＰＮ１が選択された場合には、パネル選択演出の後、第１パネルＰＮ１におけるスーパーリーチ予告画像Ｇ１Ｃにおいて表されるスーパーリーチ演出であるスーパーリーチ演出Ｂが実行される。しかしながら、本発明は、これに限られるものではない。例えば、パネル選択演出後には、パネル選択演出で選択されたパネルに対応するスーパーリーチ予告画像Ｇ１Ｃにおいて表されるスーパーリーチ演出とは異なる他のスーパーリーチ演出（例えば、他のパネルにおけるスーパーリーチ予告画像Ｇ１Ｃにおいて表されるスーパーリーチ演出）が実行される構成でもよい。また、パネル選択演出後には、スーパーリーチ演出とは関係のない演出（例えば、擬似連演出、複数変動で行われ得る先読み連続演出）が実行されてもよい。
【０３６０】
［変形例３］
上記実施形態の遊技機１では、図６６に示すように、複数指標演出Ｂにおいて、各パネル表示演出で、大当たり期待度を示唆する指標として、味方キャラクタＣＲＡ、水晶画像Ｇ１Ａ、期待度示唆画像Ｇ１Ｂ、スーパーリーチ予告画像Ｇ１Ｃが表示され、第３パネルＰＮ３の各指標は、第２パネルＰＮ２の対応する各指標よりもそれぞれ大当たり期待度が高い示唆が実行され、第２パネルＰＮ２の各指標は、第１パネルＰＮ１の対応する各指標よりもそれぞれ大当たり期待度が高い示唆が実行される構成であるが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、第３パネルＰＮ３の４つある各指標のうち、１つの指標は、第２パネルＰＮ２の対応する指標よりも大当たり期待度が低い示唆が実行されてもよいし、第２パネルＰＮ３の４つある各指標のうち、１つの指標は、第１パネルＰＮ１の対応する指標よりも大当たり期待度が低い示唆が実行されてもよい。また、第３パネルＰＮ３の４つある各指標のうち、半分の２つの指標は、第２パネルＰＮ２の対応する指標よりも大当たり期待度が低い示唆が実行されてもよいし、第２パネルＰＮ３の４つある各指標のうち、半分の２つの指標は、第１パネルＰＮ１の対応する指標よりも大当たり期待度が低い示唆が実行されてもよい。
【０３６１】
［変形例４］
上記実施形態の遊技機１では、図６５～図６６に示すように、複数指標演出Ａ，Ｂにお

いて、複数指標演出は、上述または後述されるタイマを用いた演出、および/または、メータを用いた演出で、タイマ値、および/または、メータ値が所定値（例えば、０、または、最大（ＭＡＸ））となった場合に、実行されてもよい。また、パネル選択演出後に、このようなタイマやメータを用いた演出が実行されてもよい。

【０３６２】

［態様例］

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇[態様Ｇ１－１]

複数種類の表示を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、

前記複数種類の表示のうちの一つは、第１の態様で表示される場合があり、

前記複数種類の表示のうちの一つは、第２の態様で表示される場合があり、

前記第１の態様の表示は、第１の指標を表す表示と第２の指標を表す表示とを含み、

前記第２の態様の表示は、第１の指標を表す表示と第２の指標を表す表示とを含み、

前記第１の指標は、第１の形式で大当たり期待度を表す指標であり、

前記第２の指標は、前記第１の形式とは異なる第２の形式で大当たり期待度を表す指標であり、

前記第１の態様の前記第１の指標は、前記第２の態様の前記第１の指標とは大当たり期待度が異なるように表され、かつ、前記第１の態様の前記第２の指標は、前記第２の態様の前記第２の指標とは大当たり期待度が異なるように表され、

前記第１の態様の表示と、前記第２の態様の表示とを含む複数の態様の表示から一つの態様の表示を選択する演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

［態様Ｇ１－２］

前記第１の態様の前記第１の指標は、前記第２の態様の前記第１の指標よりも大当たり期待度が高く表され、かつ、前記第１の態様の前記第２の指標は、前記第２の態様の前記第２の指標よりも大当たり期待度が高く表される、

ことを特徴とする態様Ｇ１－１に記載の遊技機。

［態様Ｇ１－３］

前記第１の態様の表示と、前記第２の態様の表示とを含む複数の態様の表示から一つの態様の表示を選択する場合において、前記第１の態様の表示がなされている場合には、前記第２の態様の表示がなされない場合があり、前記第２の態様の表示がなされている場合には、前記第１の態様の表示がなされない場合がある、

ことを特徴とする態様Ｇ１－１または態様Ｇ１－２記載の遊技機。

［態様Ｇ１－４］

前記第１の態様の表示と、前記第２の態様の表示とを含む複数の態様の表示から一つの態様の表示を選択する演出において、前記第１の態様の表示が選択された場合には、第１の演出がおこなわれ、

前記第１の態様の表示と、前記第２の態様の表示とを含む複数の態様の表示から一つの態様の表示を選択する演出において、前記第２の態様の表示が選択された場合には、第２の演出がおこなわれ、

前記第１の演出が実行された場合は、前記第２の演出が実行された場合と比較して大当たり期待度が高い、

ことを特徴とする態様Ｇ１－１から態様Ｇ１－３までのいずれか一項に記載の遊技機。

［態様Ｇ１－５］

前記第１の態様の表示と、前記第２の態様の表示とを含む複数の態様の表示から一つの態様の表示を選択する演出は、リーチ演出に含まれ、

前記第１の演出は、スーパーリーチ演出に含まれ、

前記第２の演出は、スーパーリーチ演出に含まる、

ことを特徴とする態様Ｇ１－４に記載の遊技機。

【０３６３】

以下に図６７～図６８を用いて保留トリガ演出について説明する。この保留トリガ演出は、装飾図柄の変動演出中（１回の変動演出中）、例えば、装飾図柄の変動開始時、リーチ演出（スーパーリーチ演出）中などに実行され得る。

【０３６４】

[保留トリガ演出Ａ]

図６７は、保留トリガ演出Ａを説明するための図である。

保留トリガ演出Ａでは、まず、図６７（Ａ）に示すように、保留表示演出が実行される。この保留表示演出では、味方キャラクタＣＲＡと保留アイコンＧ２とが表示される。保留アイコンＧ２は、表示画面７ａの下方の保留表示エリアＧ２１に表示され、保留を表す第１保留アイコンＧ２Ｂ（最大８つ）と、当該保留を表す第２保留アイコンＧ２Ａとから構成される。なお、説明を簡単にするため、第１保留アイコンＧ２Ｂのうち、図では、特図１の保留に対応する第１保留アイコン（最大４つ）のみが示されている。従って、図での第１保留アイコンＧ２Ｂは、保留画像９Ａに該当する。以下、保留トリガ演出では、同様に示す。第１保留アイコンＧ２Ｂの態様は、円形状で示されている。

【０３６５】

なお、第１保留アイコンＧ２Ｂは、当該変動が終了し、次変動に移行する場合には、それぞれ右方向（第２保留アイコンＧ２Ａの方向）に移動する保留シフト演出が実行される。図６７に示すように、第１保留アイコンＧ２Ｂがシフトする方向を保留シフト方向とも呼ぶ。

【０３６６】

次に、図６７（Ｂ）に示すように、当該保留変化演出が実行される。この当該保留変化演出では、味方キャラクタＣＲＡと保留アイコンＧ２とが表示され、味方キャラクタＣＲＡの持つ剣の先から閃光が放たれ第２保留アイコンＧ２Ａの態様が円形から星形に変化する演出が実行される。

【０３６７】

次に、図６７（Ｃ）に示すように、情報表示演出が実行される。この情報表示演出では、味方キャラクタＣＲＡと保留アイコンＧ２と情報画像Ｇ２Ｃ２とが表示される。情報画像Ｇ２Ｃ２は、所定の情報を表す画像であり、第２保留アイコンＧ２Ａの態様が変化したことに基づいて、情報表示エリアＧ２Ｃ１に表示される。情報表示エリアＧ２Ｃ１は、保留アイコンＧ２（第２保留アイコンＧ２Ａ）から保留シフト方向とは異なる方向に位置し、保留表示エリアＧ２１よりも右上方の位置に設けられる。図６７（Ｃ）の情報画像Ｇ２Ｃ２には、今後に発展し得る予告情報として、スーパーリーチ演出Ａに発展することが示唆されている。

情報表示演出の後、情報画像Ｇ２Ｃ２に基づいてスーパーリーチ演出Ａが実行される。

【０３６８】

[保留トリガ演出Ｂ]

図６８は、保留トリガ演出Ｂを説明するための図である。

保留トリガ演出Ｂでは、まず、図６８（Ａ）に示すように、保留表示演出が実行される。この保留表示演出では、味方キャラクタＣＲＡと保留アイコンＧ２と情報表示エリアＧ２Ｄ１とが表示される。保留アイコンＧ２は、図６７（Ａ）と同様に表示される。情報表示エリアＧ２Ｄ１は、保留アイコンＧ２（第２保留アイコンＧ２Ａ）から保留シフト方向とは異なる方向に位置し、保留表示エリアＧ２１よりも右上方の位置に設けられる。

【０３６９】

次に、図６８（Ｂ）に示すように、当該保留変化演出が実行される。この当該保留変化演出では、味方キャラクタＣＲＡと保留アイコンＧ２と情報表示エリアＧ２Ｄ１とが表示され、味方キャラクタＣＲＡの持つ剣の先から閃光が放たれ第２保留アイコンＧ２Ａの態様が円形から星形に変化する演出が実行される。

【０３７０】

次に、図６８（Ｃ）に示すように、媒体移動演出が実行される。この媒体移動演出では、味方キャラクタＣＲＡと保留アイコンＧ２と情報表示エリアＧ２Ｄ１と星形媒体画像Ｇ

２Ｅとが表示され、第２保留アイコンＧ２Ａが星形媒体画像Ｇ２Ｅを射出し、星形媒体画像Ｇ２Ｅを情報表示エリアＧ２Ｄ１に到達させる演出が実行される。

【０３７１】

次に、図６８（Ｄ）に示すように、情報表示演出が実行される。この情報表示演出では、味方キャラクタＣＲＡと保留アイコンＧ２と情報画像Ｇ２Ｄ２とが表示される。情報画像Ｇ２Ｄ２は、所定の情報を表す画像であり、第２保留アイコンＧ２Ａの態様が変化し、星形媒体画像Ｇ２Ｅが情報表示エリアＧ２Ｄ１に到達したことに基づいて、情報表示エリアＧ２Ｃ１に表示される。図６８（Ｄ）の情報画像Ｇ２Ｄ２には、今後に発展し得る予告情報として、スーパーリーチ演出Ａに発展することが示唆されている。

情報表示演出の後、情報画像Ｇ２Ｄ２に基づいてスーパーリーチ演出Ａが実行される。

【０３７２】

[保留トリガ演出Ｃ]

図６９は、保留トリガ演出Ｃを説明するための図である。

保留トリガ演出Ｃでは、まず、図６９（Ａ）に示すように、保留表示演出が実行される。この保留表示演出では、味方キャラクタＣＲＡと保留アイコンＧ２と情報表示エリアＧ２Ｆ１とが表示される。保留アイコンＧ２は、図６７（Ａ）と同様に表示される。情報表示エリアＧ２Ｆ１は、保留アイコンＧ２（第２保留アイコンＧ２Ａ）から保留シフト方向とは異なる方向に位置し、保留表示エリアＧ２１よりも右上方の位置に設けられる。

【０３７３】

次に、図６９（Ｂ）に示すように、当該保留変化演出が実行される。この当該保留変化演出では、味方キャラクタＣＲＡと保留アイコンＧ２と情報表示エリアＧ２Ｆ１とが表示され、味方キャラクタＣＲＡの持つ剣の先から閃光が放たれ第２保留アイコンＧ２Ａの態様が円形から星形に変化する演出が実行される。

【０３７４】

次に、図６９（Ｃ）に示すように、媒体譲渡演出が実行される。この媒体譲渡演出では、味方キャラクタＣＲＡと保留アイコンＧ２と情報表示エリアＧ２Ｆ１とメール媒体画像Ｇ２Ｇとが表示され、第２保留アイコンＧ２Ａから味方キャラクタＣＲＡにメール媒体画像Ｇ２Ｇを渡す演出が実行される。

【０３７５】

次に、図６９（Ｄ）に示すように、媒体お届け演出が実行される。この媒体お届け演出では、味方キャラクタＣＲＡと保留アイコンＧ２と情報表示エリアＧ２Ｆ１とメール媒体画像Ｇ２Ｇとが表示され、味方キャラクタＣＲＡが媒体譲渡演出で受け取ったメール媒体画像Ｇ２Ｇを情報表示エリアＧ２Ｆ１に届ける演出が実行される。

【０３７６】

次に、図６９（Ｅ）に示すように、情報表示演出が実行される。この情報表示演出では、味方キャラクタＣＲＡと保留アイコンＧ２と情報画像Ｇ２Ｆ２とが表示される。情報画像Ｇ２Ｆ２は、所定の情報を表す画像であり、第２保留アイコンＧ２Ａの態様が変化し、第２保留アイコンＧ２Ａからメール媒体画像Ｇ２Ｇが味方キャラクタＣＲＡに譲渡され、味方キャラクタＣＲＡによってメール媒体画像Ｇ２Ｇが情報表示エリアＧ２Ｆ１に届けられたことに基づいて、情報表示エリアＧ２Ｃ１に表示される。図６９（Ｄ）の情報画像Ｇ２Ｆ２には、今後に発展し得る予告情報として、スーパーリーチ演出Ａに発展することが示唆されている。

情報表示演出の後、情報画像Ｇ２Ｆ２に基づいてスーパーリーチ演出Ａが実行される。

【０３７７】

[効果例]

以下に、保留トリガ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６７～図６９に示すように、保留トリガ演出Ａ～Ｃにおいて、当該保留変化演出で、第２保留アイコンＧ２Ａの態様が円形から星形に変化する演出が実行され、情報表示演出で、第２保留アイコンＧ２Ａの態様が変化したことに基づ

いて、情報画像Ｇ２Ｃ２，Ｇ２Ｄ２，Ｇ２Ｆ２が情報表示エリアＧ２Ｃ１，Ｇ２Ｄ１，Ｇ２Ｆ１に表示される。この構成によれば、第２保留アイコンＧ２Ａの態様の変化を契機に情報画像が表示されるので、情報画像に示される情報の価値を高めることができ、遊技者に大当たりへの期待感を付与することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０３７８】

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、図６８に示すように、保留トリガ演出Ｂにおいて、情報表示演出で、情報表示エリアＧ２Ｄ１に情報画像Ｇ２Ｄ２が表示される場合には、星形媒体画像Ｇ２Ｅを第２保留アイコンＧ２Ａから情報表示エリアＧ２Ｄ１に到達させる媒体移動演出が実行される。この構成によれば、第２保留アイコンＧ２Ａと情報表示エリアＧ２Ｄ１とが星形媒体画像Ｇ２Ｅによって対応付けられるので、情報表示エリアＧ２Ｄ１に表示された情報画像に示される情報が当該変動において実行される演出に関連することを遊技者に分かりやすく伝達することができ、遊技者は、情報画像に示される情報の内容を十分に認識することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０３７９】

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、図６９に示すように、保留トリガ演出Ｃにおいて、媒体譲渡演出で、、第２保留アイコンＧ２Ａから味方キャラクタＣＲＡにメール媒体画像Ｇ２Ｇを渡す演出が実行され、媒体お届け演出で、味方キャラクタＣＲＡが媒体譲渡演出で受け取ったメール媒体画像Ｇ２Ｇを情報表示エリアＧ２Ｆ１に届ける演出が実行されることにより、メール媒体画像Ｇ２Ｇを第２保留アイコンＧ２Ａから情報表示エリアＧ２Ｆ１に到達させる構成としている。この構成によれば、第２保留アイコンＧ２Ａと情報表示エリアＧ２Ｄ１とが味方キャラクタＣＲＡとメール媒体画像Ｇ２Ｇとによって対応付けられ、情報表示エリアＧ２Ｄ１に表示された情報画像に示される情報が当該変動において実行される演出に関連することを遊技者に分かりやすく伝達することができ、遊技者は、情報画像に示される情報の内容を十分に認識することができると共に、味方キャラクタＣＲＡがメール媒体画像Ｇ２Ｇを伝搬するというコミカルな演出により、遊技者を楽しませることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０３８０】

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、図６７～図６９に示すように、保留トリガ演出Ａ～Ｃにおいて、情報表示演出で、情報表示エリアＧ２Ｃ１，Ｇ２Ｄ１，Ｇ２Ｆ１は、保留アイコンＧ２（第２保留アイコンＧ２Ａ）から保留シフト方向とは異なる方向に位置する保留表示エリアＧ２１に設けられる。この構成によれば、表示画面７ａにおいて、保留シフト演出および情報表示演出が実行されることで、色々な方向への動きで演出を魅せることができるので、遊技者を楽しませることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０３８１】

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、図６７～図６９に示すように、保留トリガ演出Ａ～Ｃにおいて、情報表示エリアＧ２Ｃ１，Ｇ２Ｄ１，Ｇ２Ｆ１と、保留表示エリアＧ２１とは互いに重ならない異なるエリアである。この構成によれば、表示画面７ａにおいて、保留シフト演出が実行される領域と、情報表示演出が実行される領域とが異なり、色々な場所で演出を魅せることができるので、遊技者を楽しませることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０３８２】

［効果６］

上記実施形態の遊技機１では、図６７～図６９に示すように、保留トリガ演出Ａ～Ｃにおいて、情報表示演出で情報表示エリアＧ２Ｃ１，Ｇ２Ｄ１，Ｇ２Ｆ１に情報画像Ｇ２Ｃ

２，Ｇ２Ｄ２，Ｇ２Ｆ２が表示され、その後、当該情報画像が示唆する情報（スーパーリーチ演出Ａに発展することの予告）に基づいて、スーパーリーチ演出Ａが実行される。この構成によれば、情報表示エリアＧ２Ｃ１，Ｇ２Ｄ１，Ｇ２Ｆ１に表示される情報画像Ｇ２Ｃ２，Ｇ２Ｄ２，Ｇ２Ｆ２に示される情報に、遊技者が大いに興味を持ち得る。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０３８３】

［変形例］

以下に、保留トリガ演出の変形例を示す。

［変形例１］

上記実施形態の遊技機１では、図６７～図６９に示すように、保留トリガ演出Ａ～Ｃにおいて、当該保留変化演出で、第２保留アイコンＧ２Ａの態様が円形から星形に変化する演出が実行され、情報表示演出で、第２保留アイコンＧ２Ａの態様が変化したことに基づいて、情報画像Ｇ２Ｃ２，Ｇ２Ｄ２，Ｇ２Ｆ２が情報表示エリアＧ２Ｃ１，Ｇ２Ｄ１，Ｇ２Ｆ１に表示されるが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、第１保留アイコンＧ２Ｂのいずれかの保留アイコンの態様が変化したことに基づいて、情報画像Ｇ２Ｃ２，Ｇ２Ｄ２，Ｇ２Ｆ２が情報表示エリアＧ２Ｃ１，Ｇ２Ｄ１，Ｇ２Ｆ１に表示される構成としてもよい。この場合、情報表示エリアＧ２Ｃ１，Ｇ２Ｄ１，Ｇ２Ｆ１に表示される情報は、変化した保留アイコンに対応する情報（例えば、装飾図柄の変動演出等に関する情報）とすることができる。例えば、第１保留アイコンＧ２Ｂのうち、或る保留アイコンの態様が変化した場合には、当該或る保留アイコンの態様が変化したことに基づいて、当該或る保留アイコンに対応する装飾図柄の変動演出が大当たりを報知する演出であることを示唆する情報画像（「次回予告：大当たり！！」など）が情報表示エリアＧ２Ｃ１，Ｇ２Ｄ１，Ｇ２Ｆ１に表示される構成としてもよい。

【０３８４】

［変形例２］

上記実施形態の遊技機１では、図６８に示すように、保留トリガ演出Ｂにおいて、第２保留アイコンＧ２Ａの態様が円形から星形に変化する演出が実行され、媒体移動演出で、第２保留アイコンＧ２Ａから情報表示エリアＧ２Ｄ１に移動する媒体として、星形媒体画像Ｇ２Ｅが用いられているが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、媒体移動演出で、移動する媒体として、球状の媒体を表す球状媒体画像、線状の媒体を表す線状媒体画像、矢印状の媒体を表す矢印状媒体画像、スピード線状の媒体を表すスピード線状媒体画像、または、吹き出し状の媒体を表す吹き出し状媒体画像が用いられてもよい。

【０３８５】

［変形例３］

上記実施形態の遊技機１では、図６７～図６９に示すように、保留トリガ演出Ａ～Ｃにおいて、情報表示エリアＧ２Ｃ１，Ｇ２Ｄ１，Ｇ２Ｆ１と、保留表示エリアＧ２１とは、互いに重ならない異なるエリアであったが、本発明は、これに限られるものではなく、例えば、情報表示エリアＧ２Ｃ１，Ｇ２Ｄ１，Ｇ２Ｆ１は、保留表示エリアＧ２１に設けられてもいいし、保留表示エリアＧ２１は、保留表示エリアＧ２１内に設けられてもいい。

【０３８６】

［変形例４］

上記実施形態の遊技機１では、図６７～図６９に示すように、保留トリガ演出Ａ～Ｃにおいて、当該保留変化演出で、第２保留アイコンＧ２Ａの態様が円形から星形に変化する演出が実行され、情報表示演出で、第２保留アイコンＧ２Ａの態様が変化したことに基づいて、情報画像Ｇ２Ｃ２，Ｇ２Ｄ２，Ｇ２Ｆ２が情報表示エリアＧ２Ｃ１，Ｇ２Ｄ１，Ｇ２Ｆ１に表示されるが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、当該保留変化演出で、第２保留アイコンＧ２Ａの態様が円形から星形に変化する演出が実行され、情報表示演出で、第２保留アイコンＧ２Ａの態様が変化したことに基づいて、上述や後述のようなタイマ画像やボタン画像が情報表示エリアＧ２Ｃ１，Ｇ２Ｄ１，Ｇ２Ｆ１に表示される構成としてもよい。

【０３８７】
［変形例５］
上記実施形態の遊技機１では、図６７～図６９に示すように、保留トリガ演出Ａ～Ｃにおいて、当該保留変化演出で、第２保留アイコンＧ２Ａの態様が変化する構成であるが、この場合に、変化後の態様によって、大当たり期待度を示唆するようにしてもよい。例えば、当該保留変化演出で、第２保留アイコンＧ２Ａの態様が第１の態様に変化した場合には、第２保留アイコンＧ２Ａの態様が第２の態様に変化した場合と比較して、大当たり期待度が高くなるように設定してもよい。
【０３８８】
［変形例５］
上記実施形態の遊技機１では、図６７～図６９に示すように、保留トリガ演出Ａ～Ｃにおいて、当該保留変化演出で、第２保留アイコンＧ２Ａの態様を変化させる場合には、形を変化させるようにしているが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、第２保留アイコンＧ２Ａの態様を変化させる場合において、アイコンの色を変化させるようにしてもよいし、アイコンの模様を変化させるようにしてもよい。
【０３８９】
［態様例］
本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。
◇[態様Ｇ２－１]
複数の演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、
前記表示手段は、複数の保留アイコンを表示可能な手段であり、
前記保留アイコンは、保留を表すアイコンと、当該保留を表すアイコンとを含み、
前記保留アイコンの表示数で保留数を報知するように構成されており、
前記保留アイコンは、複数の態様で表示可能なアイコンであり、
前記複数の演出のうちの一つの演出として、第１の演出をおこなう場合があり、
前記複数の演出のうちの一つの演出として、第２の演出をおこなう場合があり、
前記第１の演出は、前記保留アイコンの態様を第１の態様から第２の態様に変化させる場合がある演出であり、
前記第２の演出は、前記第１の演出の後に行われ、前記保留アイコンが前記第１の態様から前記第２の態様に変化したことに基づいて、変化した保留アイコンから第１の方向に位置する第１のエリアに所定情報が表示される演出である、
ことを特徴とする遊技機。
［態様Ｇ２－２］
前記第２の演出において、前記変化した保留アイコンから前記第１の方向に位置する前記第１のエリアに所定情報が表示される場合には、所定の媒体を当該保留アイコンから前記第１のエリアに到達させる媒体表示が実行される、
ことを特徴とする態様Ｇ２－１に記載の遊技機。
［態様Ｇ２－３］
前記第２の演出において、前記媒体表示は、前記変化した保留アイコンから所定のキャラクタに前記所定の媒体を渡す表示が実行され、前記所定のキャラクタが受け取った前記所定の媒体を前記第１のエリアに届ける表示が実行されることにより実現される、
ことを特徴とする態様Ｇ２－２に記載の遊技機。
［態様Ｇ２－４］
前記複数の演出のうちの一つの演出として、第３の演出をおこなう場合があり、
前記第３の演出は、前記保留アイコンを、前記表示数で保留数を報知するために第２の方向にシフトさせる演出であり、
前記第１の方向は、前記第２の方向とは異なる方向である、
ことを特徴とする態様Ｇ２－１から態様Ｇ２－３までのいずれか一項に記載の遊技機。
［態様Ｇ２－５］
前記保留アイコンは、第２のエリアに表示され、

前記第１のエリアは、前記第２のエリアとは異なるエリアである、
ことを特徴とする態様Ｇ２－１から態様Ｇ２－４までのいずれか一項に記載の遊技機。
［態様Ｇ２－６］
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、前記第２の演出の後に行われ、前記第１のエリアに表示された前記所定情報に基づいて、所定の演出が実行される、
ことを特徴とする態様Ｇ２－１から態様Ｇ２－５までのいずれか一項に記載の遊技機。
【０３９０】
以下に図７０～図７３を用いて重畳演出について説明する。この重畳演出は、装飾図柄の変動演出中（例えば、リーチ演出（スーパーリーチ演出）中）、または、大当たり遊技中などに実行され得る。重畳演出は、重畳成功演出Ａ～Ｃと、重畳失敗演出とを含む。以下では、まず、重畳成功演出Ａ～Ｃを説明し、重畳失敗演出を説明する。
【０３９１】
[重畳成功演出Ａ]
図７０は、重畳成功演出Ａを説明するための図である。
重畳成功演出Ａでは、まず、図７０（Ａ）に示すように、画像出現演出が実行される。この画像出現演出では、リング画像Ｇ３Ａとトライアングル画像Ｇ３Ｂとが表示される。リング画像Ｇ３Ａとトライアングル画像Ｇ３Ｂとは、互いに異なる形状である。リング画像Ｇ３Ａは、表示画面７ａの左上方に配置され、トライアングル画像Ｇ３Ｂは、表示画面７ａの右下方に配置される。図７０（Ａ）では、目的位置ＧＣが示されている。この目的位置ＧＣは、画像出現演出の開始時において、リング画像Ｇ３Ａとトライアングル画像Ｇ３Ｂとが表示されたときのこれらの間の中間地点である。なお、図では、目的位置ＧＣは、「点」で示されているが、表示しないようにしてもよい。
【０３９２】
次に、図７０（Ｂ）に示すように、画像移動演出が実行される。この画像移動演出では、リング画像Ｇ３Ａが目的位置ＧＣに向けて移動すると共に、トライアングル画像Ｇ３Ｂが目的位置ＧＣに向けて移動する。
【０３９３】
次に、図７０（Ｃ）に示すように、画像重畳演出が実行される。この画像重畳演出では、リング画像Ｇ３Ａおよびトライアングル画像Ｇ３Ｂが目的位置ＧＣに到達することで、重畳して、一つのエンブレム画像Ｇ３Ｃ（重畳画像）が形成される。このエンブレム画像Ｇ３Ｃは、リング画像Ｇ３Ａに対応するリング部と、トライアングル画像Ｇ３Ｂに対応するトライアングル部とから成り、リング画像Ｇ３Ａおよびトライアングル画像Ｇ３Ｂよりも比較的透過性が低い画像である。
【０３９４】
次に、図７０（Ｄ）に示すように、チャンスアップ演出が実行される。このチャンスアップ演出では、チャンスアップ画像Ｇ３Ｄが表示される。チャンスアップ画像Ｇ３Ｄは、チャンスアップを示唆する画像であり、重畳の成功によりエンブレム画像Ｇ３Ｃ（重畳画像）が形成されたことにより表示される。図７０（Ｄ）のチャンスアップ画像Ｇ３Ｄでは、大当たりの期待度が高いことを示唆する「激アツだ！！」という文字が表されている。チャンスアップ画像Ｇ３Ｄは、味方キャラクタＣＲＡの発言として表されている。
【０３９５】
[重畳成功演出Ｂ]
図７１は、重畳成功演出Ｂを説明するための図である。
重畳成功演出Ｂでは、まず、図７１（Ａ）に示すように、画像出現演出が実行される。この画像出現演出では、エンブレム画像Ｇ３Ｅとトライアングル画像Ｇ３Ｆとが表示される。エンブレム画像Ｇ３Ｅは、リング部とトライアングル部とから構成される。トライアングル画像Ｇ３Ｆは、エンブレム画像Ｇ３Ｅの一部（トライアングル部）と同形状である。エンブレム画像Ｇ３Ｅは、表示画面７ａの左上方に配置され、トライアングル画像Ｇ３Ｆは、表示画面７ａの右下方に配置される。図７１（Ａ）では、目的位置ＧＣが示されて

いる。この目的位置ＧＣは、画像出現演出の開始時において、エンブレム画像Ｇ３Ｅとトライアングル画像Ｇ３Ｆとが表示されたときのこれらの間の中間地点である。

【０３９６】

次に、図７１（Ｂ）に示すように、画像移動演出が実行される。この画像移動演出では、エンブレム画像Ｇ３Ｅが目的位置ＧＣに向けて移動すると共に、トライアングル画像Ｇ３Ｆが目的位置ＧＣに向けて移動する。

【０３９７】

次に、図７１（Ｃ）に示すように、画像重畳演出が実行される。この画像重畳演出では、エンブレム画像Ｇ３ＥおよびトライアングルＧ３Ｆが目的位置ＧＣに到達することで、重畳して、一つのエンブレム画像Ｇ３Ｇ（重畳画像）が形成される。このエンブレム画像Ｇ３Ｇは、エンブレム画像Ｇ３ＥおよびトライアングルＧ３Ｆよりも透過性が低い画像である。この場合、エンブレム画像Ｇ３Ｇにおいて、リング部とトライアングル部の両方が、エンブレム画像Ｇ３ＥおよびトライアングルＧ３Ｆよりも透過性が低い画像としてもよいし、トライアングル部のみエンブレム画像Ｇ３ＥおよびトライアングルＧ３Ｆよりも透過性が低い画像としてもよいし、リング部のみエンブレム画像Ｇ３ＥおよびトライアングルＧ３Ｆよりも透過性が低い画像としてもよい。エンブレム画像Ｇ３Ｇは、エンブレム画像Ｇ３Ｅと同形状である。

【０３９８】

次に、図７１（Ｄ）に示すように、図７０（Ｄ）と同様にチャンスアップ演出が実行される。このチャンスアップ演出は、チャンスアップ画像Ｇ３Ｄが表示される。チャンスアップ画像Ｇ３Ｄは、チャンスアップを示唆する画像であり、重畳の成功によりエンブレム画像Ｇ３Ｇ（重畳画像）が形成されたことにより実行される。

【０３９９】

[重畳成功演出Ｃ]

図７２は、重畳成功演出Ｃを説明するための図である。

重畳成功演出Ｃでは、まず、図７２（Ａ）に示すように、画像出現演出が実行される。この画像出現演出では、エンブレム画像Ｇ３Ｈとエンブレム画像Ｇ３Ｉとが表示される。エンブレム画像Ｇ３Ｈとエンブレム画像Ｇ３Ｉとは、それぞれ、リング部とトライアングル部とから構成され、同形状である。エンブレム画像Ｇ３Ｈは、表示画面７ａの左上方に配置され、エンブレム画像Ｇ３Ｉは、表示画面７ａの右下方に配置される。図７２（Ａ）では、目的位置ＧＣが示されている。この目的位置ＧＣは、画像出現演出の開始時において、エンブレム画像Ｇ３Ｈとエンブレム画像Ｇ３Ｉとが表示されたときのこれらの間の中間地点である。

【０４００】

次に、図７２（Ｂ）に示すように、画像移動演出が実行される。この画像移動演出では、エンブレム画像Ｇ３Ｈが目的位置ＧＣに向けて移動すると共に、エンブレム画像Ｇ３Ｉが目的位置ＧＣに向けて移動する。

【０４０１】

次に、図７２（Ｃ）に示すように、画像重畳演出が実行される。この画像重畳演出では、エンブレム画像Ｇ３ＨおよびエンブレムＧ３Ｉが目的位置ＧＣに到達することで、重畳して、一つのエンブレム画像Ｇ３Ｊ（重畳画像）が形成される。このエンブレム画像Ｇ３Ｊは、エンブレム画像Ｇ３ＨおよびエンブレムＧ３Ｉよりも比較的透過性が低い画像である。エンブレム画像Ｇ３ＪとエンブレムＧ３ＨとエンブレムＧ３Ｉとは同形状である。

【０４０２】

次に、図７２（Ｄ）に示すように、図７０（Ｄ）と同様にチャンスアップ演出が実行される。このチャンスアップ演出は、チャンスアップ画像Ｇ３Ｄが表示される。チャンスアップ画像Ｇ３Ｄは、チャンスアップを示唆する画像であり、重畳の成功によりエンブレム画像Ｇ３Ｊ（重畳画像）が形成されたことにより実行される。

【０４０３】

[重畳失敗演出]
図７３は、重畳失敗演出を説明するための図である。
重畳失敗演出では、まず、図７３（Ａ）に示すように、図７２（Ａ）と同様に画像出現演出が実行される。
次に、図７３（Ｂ）に示すように、図７２（Ｂ）と同様に画像移動演出が実行される。
【０４０４】
次に、図７３（Ｃ）に示すように、画像スルー演出が実行される。この画像スルー演出では、エンブレム画像Ｇ３Ｈとエンブレム画像Ｇ３Ｉとが目的位置ＧＣ上で一旦重畳されるが、その後、エンブレム画像Ｇ３Ｈとエンブレム画像Ｇ３Ｉとが目的位置ＧＣを互いに通り過ぎることで、重畳失敗が示唆される。言い換えれば、この画像スルー演出は、エンブレム画像Ｇ３Ｈとエンブレム画像Ｇ３Ｉとが目的位置ＧＣ上で一旦重畳された後、エンブレム画像Ｇ３Ｈとエンブレム画像Ｇ３Ｉとが引き離されて、重畳画像が生成されない演出である。
画像スルー演出が実行された場合、すなわち、画像の重畳に失敗した場合には、チャンスアップ演出を実行せず、次の所定の演出に移行する。
【０４０５】
[効果例]
以下に、重畳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７０～図７２に示すように、重畳成功演出Ａ～Ｃにおいて、互いに異なる位置に出現した比較的透過性が高い２つの画像が、目的位置ＧＣに向けて移動し、互いに目的位置ＧＣに到達することで、重畳して、比較的透過性が低い一つの重畳画像が形成され、重畳画像が形成されたことに基づいてチャンスアップ演出が実行される。
例えば、重畳成功演出Ａでは、画像出現演出で、表示画面７ａの左上方に配置される、比較的透過性が高いリング画像Ｇ３Ａと、表示画面７ａの右下方に配置される、比較的透過性が高いトライアングル画像Ｇ３Ｂとが表示される。画像移動演出で、リング画像Ｇ３Ａが目的位置ＧＣに向けて移動すると共に、トライアングル画像Ｇ３Ｂが目的位置ＧＣに向けて移動し、画像重畳演出で、リング画像Ｇ３ＡおよびトライアングルＧ３Ｂが目的位置ＧＣに到達することで、重畳して、比較的透過性が低い一つのエンブレム画像Ｇ３Ｃ（重畳画像）が形成される。エンブレム画像Ｇ３Ｃが形成されたことに基づいて、チャンスアップ演出が実行される。
この構成によれば、比較的透過性が高い２つの画像が重畳することで比較的透過性が低い画像が形成されるので、遊技者は、画像を認識し易くなると共に、驚きを感じることができる。また、２つの画像の重畳が成功することによって、チャンスアップ演出が実行されるので、遊技者に、チャンスアップ演出で大当たり期待度が高い示唆が出現することへの期待感を付与することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。
【０４０６】
[効果２]
上記実施形態の遊技機１では、図７１に示すように、重畳成功演出Ｂにおいて、エンブレム画像Ｇ３Ｅと、エンブレム画像Ｇ３Ｅの一部（トライアングル部）と同形状であるトライアングル画像Ｇ３Ｆとが重畳され、比較的透過性が低いエンブレム画像Ｇ３Ｇが形成される。この構成によれば、一部分が同形状な２つの画像が重畳され、比較的透過性が低い画像が形成されので、遊技者に対して、２つの画像の同形状な部分の動きに注目させることができ、重畳演出を興趣ある演出に昇華することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。
【０４０７】
[効果３]
上記実施形態の遊技機１では、図７２に示すように、重畳成功演出Ｃにおいて、互いに同形状なエンブレム画像Ｇ３Ｈとエンブレム画像Ｇ３Ｉとが重畳され、比較的透過性が低

いエンブレム画像Ｇ３Ｊが形成される。この構成によれば、互いに同形状な２つの画像が重畳され、比較的透過性が低い画像が形成されので、遊技者に対して、２つの画像の全体の動きに注目させることができ、重畳演出を興趣ある演出に昇華することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０４０８】

[効果４]

上記実施形態の遊技機１では、図７１～図７２に示すように、重畳成功演出Ｂ，Ｃにおいて、エンブレム画像Ｇ３Ｅ，Ｇ３Ｈと、トライアングル画像Ｇ３Ｆまたはエンブレム画像Ｇ３Ｉとが重畳されて、エンブレム画像Ｇ３Ｅ，Ｇ３Ｈと同形状な重畳画像Ｇ３Ｇ，Ｇ３Ｊが形成される。この構成によれば、遊技者に対して、エンブレム画像Ｇ３Ｅ，Ｇ３Ｈの動きに注目させることができ、重畳演出を興趣ある演出に昇華することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０４０９】

[効果５]

上記実施形態の遊技機１では、図７０～図７２に示すように、重畳成功演出Ａ～Ｃにおいて、画像出現演出で、重畳させる２つの画像が表示され、画像移動演出で、重畳させる２つの画像の間に位置する目的位置ＧＣに向けて、２つの画像が移動することで、目的位置ＧＣにおいて２つの画像が重畳され、目的位置ＧＣで重畳画像が形成される。この構成によれば、遊技者に対して、目的位置ＧＣを中心として、２つの画像の動きに注目させることができ、重畳演出を興趣ある演出に昇華することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

[効果６]

上記実施形態の遊技機１では、図７０～図７２に示すように、重畳成功演出Ａ～Ｃにおいて、２つの画像の重畳が成功したことに基づいて、チャンスアップ演出が実行される。この構成によれば、遊技者に、チャンスアップ演出で大当たり期待度が高い示唆が出現することへの期待感を付与することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０４１０】

[効果７]

上記実施形態の遊技機１では、図７３に示すように、重畳失敗演出において、画像スルー演出では、エンブレム画像Ｇ３Ｈとエンブレム画像Ｇ３Ｉとが目的位置ＧＣ上で一旦重畳された後、エンブレム画像Ｇ３Ｈとエンブレム画像Ｇ３Ｉとが引き離されて、重畳画像が生成されず、チャンスアップ演出も実行されない構成である。この構成によれば、重畳失敗演出で重畳の失敗によりチャンスアップ演出が実行されない体験をした遊技者は、重畳成功演出でチャンスアップ演出が実行された場合に、チャンスアップ演出に大きな期待感を持つことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０４１１】

［変形例］

以下に、重畳演出の変形例を示す。

[変形例１]

上記実施形態の遊技機１では、図７１に示すように、重畳成功演出Ｂにおいて、エンブレム画像Ｇ３Ｅのトライアングル部と、トライアングル画像Ｇ３Ｆとは、重畳画像であるエンブレム画像Ｇ３Ｇよりも比較的透過性が高い構成とする一方、エンブレム画像Ｇ３Ｅのリング部は、比較的透過性が低く、例えば、重畳画像であるエンブレム画像Ｇ３Ｇのリング部と同程度としてもよい。

【０４１２】

[変形例２]

上記実施形態の遊技機１では、図７０～図７３に示すように、重畳成功演出Ａ～Ｃ、重畳失敗演出において、目的位置ＧＣは、画像出現演出の開始時において出現した２つの画像間の中間地点としているが、本発明は、これに限られるものではなく、目的位置ＧＣが

ランダムに設定されるようにしてもよいし、味方キャラクタＣＲＡなど所定の位置に対する相対的位置を目的位置ＧＣとしてもよい。

【０４１３】

[変形例３]

上記実施形態の遊技機１では、図７０～図７２に示すように、重畳成功演出Ａ～Ｃにおいて、画像重畳演出で、２つの画像の重畳され重畳画像が形成されると、すなわち、２つの画像の重畳が成功すると、チャンスアップ演出が実行される構成としているが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、チャンスアップ演出に代えて、所定のポイントが付与されるポイント付与演出、擬似連演出、リーチ演出の発展先の示唆を行う発展先示唆演出、または、所定のキャラクタの出現を示唆するキャラクタ出現示唆演出などが実行されてもよい。

【０４１４】

[変形例４]

上記実施形態の遊技機１では、図７０～図７３に示すように、重畳成功演出Ａ～Ｃで、２つの画像の重畳が成功すると、チャンスアップ演出が実行され、重畳失敗演出で、２つの画像の重畳が失敗すると、チャンスアップ演出が実行されない構成となっているが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、重畳成功演出Ａ～Ｃで、２つの画像の重畳が成功すると、高期待度チャンスアップ演出が実行され、２つの画像の重畳が失敗すると、低期待度チャンスアップ演出が実行される構成としてもよい。高期待度チャンスアップ演出は、低期待度チャンスアップ演出と比較して、大当たり期待度が高いチャンスアップ演出である。

【０４１５】

［態様例］

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇[態様Ｇ３－１]

複数の演出を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、

前記複数の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、第１の位置に第１の画像を表示し、前記第１の位置とは異なる第２の位置に第２の画像を表示する演出であり、

前記第２の演出は、前記第１の演出の後におこなわれ、前記第１の画像と前記第２の画像とを重畳させて、前記第１の画像、および、前記第２の画像よりも透過性が低い第３の画像が生成される演出であり、

前記第２の演出で前記第３の画像が生成されたことに基づいて、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Ｇ３－２］

前記第１の画像と前記第２の画像とは少なくとも一部が同形状である、

ことを特徴とする態様Ｇ３－１に記載の遊技機。

［態様Ｇ３－３］

前記第１の画像と前記第２の画像とは同形状である、

ことを特徴とする態様Ｇ３－１または態様Ｇ３－２に記載の遊技機。

［態様Ｇ３－４］

前記第１の画像と前記第３の画像とは同形状である、

ことを特徴とする態様Ｇ３－１から態様Ｇ３－３までのいずれか一項に記載の遊技機。

［態様Ｇ３－５］

前記第２の演出では、前記第１の位置と前記第２の位置との間の第３の位置に前記第１の画像と前記第２の画像とがそれぞれ移動することで、前記第３の位置において前記第１の画像と前記第２の画像とが重畳され、前記第３の位置で前記第３の画像が生成される、

ことを特徴とする態様Ｇ３－１から態様Ｇ３－４までのいずれか一項に記載の遊技機。
［態様Ｇ３－６］
前記第３の演出は、チャンスアップ演出、所定のポイントが付与されるポイント付与演出、擬似連演出、リーチ演出の発展先の示唆を行う演出、または、所定のキャラクタの出現を示唆する演出、のうちのいずれかである、
ことを特徴とする態様Ｇ３－１から態様Ｇ３－５までのいずれか一項に記載の遊技機。
［態様Ｇ３－７］
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、前記第１の演出の後におこなわれ、前記第１の画像と前記第２の画像とを重畳させた後、前記第１の画像と前記第２の画像とを引き離して、前記第３の画像が生成されない演出であり、
前記第４の演出後には、前記第３の演出を行わない、
ことを特徴とする態様Ｇ３－１から態様Ｇ３－６までのいずれか一項に記載の遊技機。
【０４１６】
以下に図７４～図７７を用いて大当たり図柄表示演出について説明する。この大当たり図柄表示演出は、装飾図柄の変動演出中（例えば、リーチ演出（スーパーリーチ演出）の終了時）などに実行され得る。
【０４１７】
[大当たり図柄表示演出Ａ]
図７４は、大当たり図柄表示演出Ａを説明するための図である。
大当たり図柄表示演出Ａでは、まず、図７４（Ａ）に示すように、リーチ演出が実行される。このリーチ演出は、装飾図柄８Ｌ，８Ｒが同じ図柄となったリーチ状態中に行われる演出である。リーチ演出には、大当たり期待度が比較的低い通常リーチ演出や大当たり期待度が比較的高いスーパーリーチ演出が含まれる。スーパーリーチ演出は、通常リーチ演出から発展して実行される場合がある演出である。なお、このリーチ演出では、「７」図柄でリーチ状態となっている。
【０４１８】
次に、図７４（Ｂ）に示すように、大当たり通常報知演出が実行される。この大当たり通常報知演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを用いた大当たり図柄配列が表示される。この大当たり図柄配列は、図柄配列の図柄面Ｆ１が正面視となるように、言い換えれば、図柄配列の図柄面Ｆ１を正面から見たように表示される。図７４（Ｂ）では、大当たり図柄配列は、７図柄のゾロ目揃いとなっている。
【０４１９】
次に、図７４（Ｃ）に示すように、右斜め方向視表示演出が実行される。この右斜め方向視表示演出では、右斜め方向視で大当たり図柄配列が表示される。すなわち、この大当たり図柄配列は、図柄配列の図柄面Ｆ１を右斜め方向から見たように表示される。
【０４２０】
次に、図７４（Ｄ）に示すように、左斜め方向視演出が実行される。この左斜め方向視表示演出では、左斜め方向視で大当たり図柄配列が表示される。すなわち、この大当たり図柄配列は、図柄配列の図柄面Ｆ１を左斜め方向から見たように表示される。
【０４２１】
次に、図７４（Ｅ）に示すように、正面視表示演出が実行される。この正面視表示演出では、正面視で大当たり図柄配列が表示される。すなわち、この大当たり図柄配列は、図柄配列の図柄面Ｆ１を正面から見たように表示される。
その後、大当たり遊技演出が実行される。
【０４２２】
[大当たり図柄表示演出Ｂ]
図７５は、大当たり図柄表示演出Ｂを説明するための図である。
大当たり図柄表示演出Ｂでは、まず、図７５（Ａ）に示すように、図７４（Ａ）と同様にリーチ演出が実行される。

次に、図７５（Ｂ）に示すように、図７４（Ｂ）と同様に大当たり通常報知演出が実行される。
次に、図７５（Ｃ）に示すように、図７４（Ｃ）と同様に右斜め方向視表示演出が実行される。
次に、図７５（Ｄ）に示すように、図７４（Ｄ）と同様に左斜め方向視演出が実行される。

【０４２３】
次に、図７５（Ｅ）に示すように、正面視図柄拡大表示演出が実行される。この正面視図柄拡大表示演出では、正面視で大当たり図柄配列が表示されると共に、大当たり図柄配列が図７５（Ｂ）～図７５（Ｄ）で示された大当たり図柄配列よりも拡大されて表示される。なお、これに限られず、正面視図柄拡大表示演出では、大当たり図柄配列が図７５（Ｂ）～図７５（Ｄ）で示されるいずれかの図柄配列よりも拡大されて表示される構成としてもよい。

【０４２４】
次に、図７５（Ｆ）に示すように、図７４（Ｅ）と同様に、正面視表示演出が実行される。
その後、大当たり遊技演出が実行される。

【０４２５】
[大当たり図柄表示演出Ｃ]
図７６は、大当たり図柄表示演出Ｃを説明するための図である。
大当たり図柄表示演出Ｃでは、まず、図７６（Ａ）に示すように、図７４（Ａ）と同様にリーチ演出が実行される。
次に、図７６（Ｂ）に示すように、図７４（Ｂ）と同様に大当たり通常報知演出が実行される。
次に、図７６（Ｃ）に示すように、図７４（Ｃ）と同様に右斜め方向視表示演出が実行される。
次に、図７６（Ｄ）に示すように、図７４（Ｄ）と同様に左斜め方向視演出が実行される。

【０４２６】
次に、図７６（Ｅ）に示すように、正面視図柄縮小表示演出が実行される。この正面視図柄縮小表示演出では、正面視で大当たり図柄配列が表示されると共に、大当たり図柄配列が図７６（Ｂ）～図７６（Ｄ）で示された大当たり図柄配列よりも縮小されて表示される。なお、これに限られず、正面視図柄縮小表示演出では、大当たり図柄配列が図７６（Ｂ）～図７６（Ｄ）で示されるいずれかの図柄配列よりも縮小されて表示される構成としてもよい。

【０４２７】
次に、図７６（Ｆ）に示すように、図７４（Ｅ）と同様に、正面視表示演出が実行される。
その後、大当たり遊技演出が実行される。

【０４２８】
[大当たり図柄表示演出Ｄ]
図７７は、大当たり図柄表示演出Ｄを説明するための図である。
大当たり図柄表示演出Ｄでは、まず、図７７（Ａ）に示すように、図７４（Ａ）と同様にリーチ演出が実行される。
次に、図７７（Ｂ）に示すように、図７４（Ｂ）と同様に大当たり通常報知演出が実行される。

【０４２９】
次に、図７７（Ｃ）に示すように、右斜め方向視表示演出が実行される。この右斜め方向視表示演出では、右斜め方向視で（図柄配列の図柄面Ｆ１を右斜め方向から見たように）大当たり図柄配列が表示されると共に、大当たり図柄配列を形成する装飾図柄８Ｌ，８

Ｃ，８Ｒが隣接し、隣接する装飾図柄が重なっているように表示される。
【０４３０】
次に、図７７（Ｄ）に示すように、左斜め方向視演出が実行される。この左斜め方向視表示演出では、左斜め方向視で（図柄配列の図柄面Ｆ１を左斜め方向から見たように）大当たり図柄配列が表示されると共に、大当たり図柄配列を形成する装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが隣接し、隣接する装飾図柄が重なっているように表示される。
【０４３１】
次に、図７７（Ｅ）に示すように、図７４（Ｅ）と同様に、正面視表示演出が実行される。
その後、大当たり遊技演出が実行される。
【０４３２】
[効果例]
以下に、大当たり図柄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７４～図７７に示すように、大当たり図柄表示演出Ａ～Ｄにおいて、大当たり通常報知演出後、右斜め方向視表示演出が実行され、左斜め方向視表示演出が実行される。この構成によれば、大当たり通常報知後に、異なる方向から見たように、順に大当たり図柄配列（図柄面Ｆ１）が表示されるので、大当たりを強調し、これにより遊技者に祝福の意を示すことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。
【０４３３】
[効果２]
上記実施形態の遊技機１では、図７４～図７７に示すように、大当たり図柄表示演出Ａ～Ｄにおいて、大当たり通常報知演出後、右斜め方向視表示演出が実行され、左斜め方向視表示演出が実行され、正面視表示演出が実行される。この構成によれば、異なる３つの方向から見たように、順に大当たり図柄配列（図柄面Ｆ１）が表示されるので、大当たりをより強調し、これにより遊技者に祝福の意を示すことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。
【０４３４】
[効果３]
上記実施形態の遊技機１では、図７４～図７７に示すように、大当たり図柄表示演出Ａ～Ｄにおいて、大当たり図柄表示演出Ａ～Ｄにおいて、大当たり通常報知演出後、まず、右斜め方向視表示演出が実行され、次に、左斜め方向視表示演出が実行され、最後に、正面視表示演出が実行される。この構成によれば、右斜め方向視表示演出および左斜め方向視表示演出が実行されることにより、異なる２つの方向から見たように順に大当たり図柄配列（図柄面Ｆ１）が表示されて、大当たりを強調し、最後に、正面視表示演出が実行されることにより、大当たりをさらに強調し、これにより遊技者に祝福の意を示すことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。
【０４３５】
[効果４]
上記実施形態の遊技機１では、図７５に示すように、大当たり図柄表示演出Ｂにおいて、大当たり通常報知演出後、右斜め方向視表示演出が実行され、左斜め方向視表示演出が実行され、正面視図柄拡大表示演出が実行される。この構成によれば、右斜め方向視表示演出、左斜め方向視表示演出が実行されることにより、異なる２つの方向から見たように大当たり図柄配列（図柄面Ｆ１）が表示されて、大当たりを強調すると共に、正面視図柄拡大表示演出が実行されて、さらに、大当たりを強調することができ、これにより遊技者に祝福の意を示すことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。
【０４３６】
[効果５]
上記実施形態の遊技機１では、図７５に示すように、大当たり図柄表示演出Ｂにおいて

、大当たり通常報知演出後、まず、右斜め方向視表示演出が実行され、次に、左斜め方向視表示演出が実行され、次に、正面視図柄拡大表示演出が実行される。この構成によれば、右斜め方向視表示演出、左斜め方向視表示演出が実行されることにより、異なる２つの方向から見たように順に大当たり図柄配列（図柄面Ｆ１）が表示されて、大当たりを強調することができ、その後、大当たり図柄配列の図柄面Ｆ１の方向視の変更ではない正面視図柄拡大表示演出が実行されるので、大当たりをより強調することができ、これにより遊技者に祝福の意を示すことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０４３７】

[効果６]

上記実施形態の遊技機１では、図７６に示すように、大当たり図柄表示演出Ｃにおいて、大当たり通常報知演出後、右斜め方向視表示演出が実行され、左斜め方向視表示演出が実行され、正面視図柄縮小表示演出が実行される。この構成によれば、右斜め方向視表示演出、左斜め方向視表示演出が実行されることにより、異なる２つの方向から見たように大当たり図柄配列（図柄面Ｆ１）が表示されて、大当たりを強調すると共に、正面視図柄縮小表示演出が実行されて、さらに、大当たりを強調することができ、これにより遊技者に祝福の意を示すことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０４３８】

[効果７]

上記実施形態の遊技機１では、図７６に示すように、大当たり図柄表示演出Ｃにおいて、大当たり通常報知演出後、まず、右斜め方向視表示演出が実行され、次に、左斜め方向視表示演出が実行され、次に、正面視図柄縮小表示演出が実行される。この構成によれば、右斜め方向視表示演出、左斜め方向視表示演出が実行されることにより、異なる２つの方向から見たように順に大当たり図柄配列（図柄面Ｆ１）が表示されて、大当たりを強調することができ、その後、大当たり図柄配列の図柄面Ｆ１の方向視の変更ではない正面視図柄縮小表示演出が実行されるので、大当たりをより強調することができ、これにより遊技者に祝福の意を示すことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０４３９】

[効果８]

上記実施形態の遊技機１では、図７７に示すように、大当たり図柄表示演出Ｄにおいて、右斜め方向視表示演出または左斜め方向視表示演出が実行される。この右斜め方向視表示演出では、右斜め方向視で（図柄配列の図柄面Ｆ１を右斜め方向から見たように）大当たり図柄配列が表示されると共に、大当たり図柄配列を形成する装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが隣接し、隣接する装飾図柄が重なっているように表示される。また、または左斜め方向視表示では、左斜め方向視で（図柄配列の図柄面Ｆ１を左斜め方向から見たように）大当たり図柄配列が表示されると共に、大当たり図柄配列を形成する装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが隣接し、隣接する装飾図柄が重なっているように表示される。この構成によれば、大当たり図柄配列を重厚に見せることができ、これにより遊技者を祝福の意を示すことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０４４０】

［変形例］

以下に、大当たり図柄表示演出の変形例を示す。

［変形例１］

上記実施形態の遊技機１では、図７４～図７７に示すように、大当たり図柄表示演出Ａ～Ｄにおいて、右斜め方向視表示演出、左斜め方向視表示演出、正面視図柄拡大表示演出、正面視図柄縮小表示演出、または、正面視表示演出が実行されるが、これらの表示演出の報知順番は、大当たり図柄表示演出Ａ～Ｄの表示順に限定されず、種々の表示順で実行可能である。例えば、大当たり図柄表示演出Ａにおいて、まず、正面視表示演出が実行され、次に、左斜め方向視表示演出が実行され、次に、右斜め方向視表示演出が実行されてもよい。また、大当たり図柄表示演出Ｂにおいて、まず、正面視図柄拡大示演出が実行され、次に、左斜め方向視表示演出が実行され、次に、右斜め方向視表示演出が実行され、

正面視表示演出が実行されてもよい。さらに、大当たり図柄表示演出Ｃにおいて、まず、左斜め方向視表示演出が実行され、次に、正面視図柄縮小示演出が実行され、次に、右斜め方向視表示演出が実行され、正面視表示演出が実行されてもよい。また、大当たり図柄表示演出Ｄにおいて、まず、左斜め方向視表示演出が実行され、次に、右斜め方向視表示演出が実行され、正面視表示演出が実行されてもよい。

【０４４１】

［変形例２］

上記実施形態の遊技機１では、図７４～図７７に示すように、大当たり図柄表示演出Ａ～Ｄにおいて、右斜め方向視表示演出、左斜め方向視表示演出、正面視図柄拡大表示演出、正面視図柄縮小表示演出、または、正面視表示演出が実行されるが本発明は、これに限られるものではない。例えば、大当たり図柄表示演出において、大当たり図柄配列の図柄面Ｆ１を上方斜め方向から見たように表示される上方斜め方向視表示演出が実行されてもよいし、大当たり図柄配列の図柄面Ｆ１を下方斜め方向から見たように表示される下方斜め方向視表示演出が実行されてもよい。また、大当たり図柄表示演出において、大当たり図柄配列の図柄面Ｆ１を裏返し、図柄面Ｆ１の裏側の図柄面が表示される大当たり図柄裏返し演出が実行されてもよいし、大当たり図柄配列を構成する装飾図柄をくるくる回転させて表示させる図柄回転表示演出が実行されてもよい。

【０４４２】

［変形例３］

上記実施形態の遊技機１では、図７４～図７７に示すように、大当たり図柄表示演出Ａ～Ｄにおいて、大当たり図柄配列を用いる大当たり報知時に、右斜め方向視表示演出、左斜め方向視表示演出、正面視図柄拡大表示演出、正面視図柄縮小表示演出、または、正面視表示演出が実行されるが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、これらの演出を、装飾図柄を仮停止させる演出、例えば、擬似連演出、リーチ演出などに適用してもよい。この場合、装飾図柄を仮停止させた場合における図柄配列を用いて、右斜め方向視表示演出、左斜め方向視表示演出、正面視図柄拡大表示演出、正面視図柄縮小表示演出、または、正面視表示演出が実行され得る。

【０４４３】

［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Ｆ１－１]

複数の演出を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、

前記複数の演出のうちの一つの演出として、第１の演出をおこなう場合があり、

前記複数の演出のうちの一つの演出として、第２の演出をおこなう場合があり、

前記第１の演出は、リーチ演出であり、

前記第２の演出は、前記第１の演出の後に行われ、大当たりを表す大当たり図柄配列を表示する演出であり、

前記第２の演出は、第１の態様で演出をおこなう場合があり、

前記第２の演出は、第２の態様で演出をおこなう場合があり、

前記第１の態様の演出は、前記大当たり図柄配列の図柄面を第１の方向から見たように表示する演出であり、

前記第２の態様の演出は、前記大当たり図柄配列の図柄面を前記第１の方向とは異なる第２の方向から見たように表示する演出であり、

前記第２の演出は、前記第１の態様の演出と前記第２の態様の演出とを含む演出がおこなわれる場合がある演出である、

ことを特徴とする遊技機。

［態様Ｆ１－２］

前記第２の演出は、第３の態様で演出をおこなう場合があり、

前記第３の態様の演出は、前記大当たり図柄配列の図柄面を正面から見たように表示する演出であり、

前記第２の演出は、前記第１の態様の演出と前記第２の態様の演出と前記第３の態様の演出とを含む演出がおこなわれる場合がある演出である、
ことを特徴とする態様Ｆ１－１に記載の遊技機。
［態様Ｆ１－３］
前記第２の演出は、前記第１の態様の演出がおこなわれ、次に前記第２の態様の演出がおこなわれ、次に前記第３の態様の演出がおこなわれる、
ことを特徴とする態様Ｆ１－２に記載の遊技機。
［態様Ｆ１－４］
前記第２の演出は、第４の態様で演出をおこなう場合があり、
前記第４の態様の演出は、前記大当たり図柄配列を拡大する表示をおこなう演出であり、
前記第２の演出は、前記第１の態様の演出と、前記第２の態様の演出と、前記第４の態様の演出とを含む演出がおこなわれる場合がある演出である、
ことを特徴とする態様Ｆ１－１から態様Ｆ１－４までのいずれか一項に記載の遊技機。
［態様Ｆ１－５］
前記第２の演出は、前記第１の態様の演出が実行おこなわれ、次に前記第２の態様の演出がおこなわれ、次に前記第４の態様の演出がおこなわれる、
ことを特徴とする態様Ｆ１－４に記載の遊技機。
［態様Ｆ１－６］
前記第２の演出は、第５の態様で演出をおこなう場合があり、
前記第５の態様の演出は、前記大当たり図柄配列を縮小する表示をおこなう演出であり、
前記第２の演出は、前記第１の態様の演出と、前記第２の態様の演出と、前記第５の態様の演出とがおこなわれる場合がある演出である、
ことを特徴とする態様Ｆ１－１からＦ１－態様５までのいずれか一項に記載の遊技機。
［態様Ｆ１－７］
前記第２の演出は、前記第１の態様の演出が実行おこなわれ、次に前記第２の態様の演出がおこなわれ、次に前記第５の態様の演出がおこなわれる、
ことを特徴とする態様Ｆ１－６に記載の遊技機。
［態様Ｆ１－８］
前記大当たり図柄配列は、複数の装飾図柄によって構成され、
前記第１の態様の演出は、前記大当たり図柄配列の図柄面を第１の方向から見たように表示する演出であり、かつ、前記大当たり図柄配列を構成する前記装飾図柄が重なっているように表示される、
ことを特徴とする態様Ｆ１－１から態様Ｆ１－７までのいずれか一項に記載の遊技機。
【０４４４】
以下に図７８～図７９を用いて復活演出について説明する。この役物図柄表示演出は、装飾図柄の変動演出中（例えば、リーチ演出（スーパーリーチ演出）の終了時）などに実行され得る。
【０４４５】
[役物図柄表示演出Ａ]
図７８は、役物図柄表示演出を説明するための図である。
役物図柄表示演出では、まず、図７８（Ａ）に示すように、リーチ演出が実行される。このリーチ演出は、装飾図柄８Ｌ，８Ｒが同じ図柄となったリーチ状態中に行われる演出である。リーチ演出には、大当たり期待度が比較的低い通常リーチ演出や大当たり期待度が比較的高いスーパーリーチ演出が含まれる。スーパーリーチ演出は、通常リーチ演出から発展して実行される場合がある演出である。なお、このリーチ演出では、「７」図柄でリーチ状態となっている。
【０４４６】
次に、図７８（Ｂ）に示すように、役物可動演出が実行される。この役物可動演出は、

決め演出であり、盤可動体１５がホームポジションから展開ポジションに可動制御され、表示画面７ａ上（表示画面７ａの一部を隠す位置）に配置される演出である。盤可動体１５の孔部１５ａからは、表示画面７ａが見える状態である。

【０４４７】

次に、図７８（Ｃ）に示すように、大当たり図柄表示演出Ａが実行される。この大当たり図柄表示演出では、盤可動体１５が展開ポジションに可動制御された状態で、表示画面７ａ上に装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを用いた大当たり図柄配列が示される。すなわち、大当たり図柄表示演出Ａは、役物可動演出中に実行される。図７８（Ｃ）では、大当たり図柄配列は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒとが同じ図柄（７図柄）となるゾロ目となっている。この場合、表示画面７ａにおいて、遊技者から見て盤可動体１５と重ならない領域に表示される大当たり図柄配列の一部も見える状態である。具体的には、盤可動体１５の孔部１５ａからは、表示画面７ａに表示された大当たり図柄配列の一部（例えば、中装飾図柄８Ｃの一部）が見える状態である。また、表示画面７ａにおいて、遊技者から見て盤可動体１５の外側に対応する領域に表示される大当たり図柄配列の一部も見える状態である。

【０４４８】

なお、本実施形態では、大当たり図柄配列は、複数種類の装飾図柄で形成される。具体的には、大当たり図柄配列が、３図柄および７図柄の場合には、赤色の装飾図柄で形成され、大当たり図柄配列が、１図柄および５図柄の場合には、緑色の装飾図柄で形成され、大当たり図柄配列が、偶数図柄（２，４，６，８図柄）の場合には、青色の装飾図柄で形成される。

【０４４９】

次に、図７８（Ｄ）に示すように、大当たり図柄表示演出Ｂが実行される。この大当たり図柄表示演出Ｂでは、盤可動体１５が展開ポジションからホームポジションに可動制御され、表示画面７ａ上から消えた状態で、表示画面７ａ上に装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを用いた大当たり図柄配列が示される。

【０４５０】

[役物図柄表示演出Ｂ]

図７９は、役物図柄表示演出を説明するための図である。

役物図柄表示演出では、まず、図７９（Ａ）に示すように、図７８（Ａ）と同様なリーチ演出が実行される。

【０４５１】

次に、図７９（Ｂ）に示すように、役物可動演出が実行される。この役物可動演出は、決め演出であり、盤可動体１５Ａがホームポジションから展開ポジションに可動制御され、表示画面７ａ上（表示画面７ａの一部を隠す位置）に配置される演出である。この盤可動体１５Ａは、図７８に示す盤可動体１５と基本的に同様の構成であるが、異なる点として、孔部１５ａの代わりに、孔部１５ｂと孔部１５ｃとを備えている。盤可動体１５の孔部１５ｂおよび孔部１５ｃからは、表示画面７ａが見える状態である。

【０４５２】

次に、図７９（Ｃ）に示すように、大当たり図柄表示演出Ａが実行される。この大当たり図柄表示演出では、盤可動体１５Ａが展開ポジションに可動制御された状態で、表示画面７ａ上に装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを用いた大当たり図柄配列が示される。すなわち、大当たり図柄表示演出Ａは、役物可動演出中に実行される。図７９（Ｃ）では、大当たり図柄配列は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒとが同じ図柄（７図柄）となるゾロ目となっている。この場合、表示画面７ａにおいて、遊技者から見て盤可動体１５Ａと重ならない領域に表示される大当たり図柄配列の一部も見える状態である。具体的には、盤可動体１５Ａの孔部１５ｂおよび孔部１５ｃからは、表示画面７ａに表示された大当たり図柄配列の一部（例えば、中装飾図柄８Ｃの一部）が見える状態である。また、表示画面７ａにおいて、遊技者から見て盤可動体１５Ａの外側に対応する領域に表示される大当たり図柄配列の一部も見える状態である。

【０４５３】

なお、本実施形態では、大当たり図柄配列は、複数種類の装飾図柄で形成される。具体的には、大当たり図柄配列が、３図柄および７図柄の場合には、赤色の装飾図柄で形成され、大当たり図柄配列が、１図柄および５図柄の場合には、緑色の装飾図柄で形成され、大当たり図柄配列が、偶数図柄（２，４，６，８図柄）の場合には、青色の装飾図柄で形成される。

【０４５４】

次に、図７９（Ｄ）に示すように、大当たり図柄表示演出Ｂが実行される。この大当たり図柄表示演出Ｂでは、盤可動体１５Ａが展開ポジションからホームポジションに可動制御され、表示画面７ａ上から消えた状態で、表示画面７ａ上に装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを用いた大当たり図柄配列が示される。

【０４５５】

[効果例]

以下に、役物図柄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７８～図７９に示すように、役物図柄表示演出Ａ，Ｂにおいて、リーチ演出が実行され、盤可動体１５，１５Ａがホームポジションから展開ポジションに可動制御され、表示画面７ａ上（表示画面７ａの一部を隠す位置）に配置され、その状態で、表示画面７ａ上に装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを用いた大当たり図柄配列が示される。この場合、表示画面７ａにおいて、遊技者から見て盤可動体１５，１５Ａと重ならない領域に表示される大当たり図柄配列の一部も見える状態である。具体的には、盤可動体１５の孔部１５ａ，１５ｂ，１５ｃからは、表示画面７ａに表示された大当たり図柄配列の一部（例えば、中装飾図柄８Ｃの一部）が見える状態である。また、表示画面７ａにおいて、遊技者から見て盤可動体１５，１５Ａの外側に対応する領域に表示される大当たり図柄配列の一部も見える状態である。この構成によれば、遊技者は、盤可動体が展開ポジションに位置する状態、言い換えれば、役物可動演出中であっても、大当たり図柄配列の一部から大当たり図柄配列の全体を想像することができ、大当たりをいち早く認知した喜びを感じることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０４５６】

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、図７８～図７９に示すように、役物図柄表示演出Ａ，Ｂにおいて、大当たり図柄配列を表示画面７ａ上に表示した状態で、盤可動体１５，１５Ａが展開ポジションからホームポジションに可動制御される。この構成によれば、表示画面７ａ上の大当たり図柄配列を遊技者ははっきりと認識し、大当たりを確信することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０４５７】

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、図７８～図７９に示すように、役物図柄表示演出Ａ，Ｂにおいて、盤可動体１５，１５Ａは、ホームポジションにある場合には、表示画面７ａとは重ならない位置となっている。この構成によれば、盤可動体１５，１５Ａが展開ポジションに移動した場合には、表示画面７ａ上の表示が突然隠れることになり得るので、遊技者にサプライズ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。

【０４５８】

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、図７９に示すように、役物図柄表示演出Ｂにおいて、リーチ演出が実行され、孔部１５ｂと孔部１５ｃとを有する盤可動体１５Ａがホームポジションから展開ポジションに可動制御され、表示画面７ａ上（表示画面７ａの一部を隠す位置）に配置され、その状態で、表示画面７ａ上に装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを用いた大当たり図柄配列が示される。この場合、表示画面７ａにおいて、盤可動体１５Ａの孔部１５ｂおよび孔部１５ｃからは、表示画面７ａに表示された大当たり図柄配列の一部（例えば

、中装飾図柄８Ｃの一部）が見える状態である。この構成によれば、遊技者は、盤可動体が展開ポジションに位置する状態、言い換えれば、役物可動演出中であっても、連続しない２つの領域から見える大当たり図柄配列の一部から大当たり図柄配列の全体を素早く想像することができるので、大当たりを認知した喜びを感じることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０４５９】

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、図７８～図７９に示すように、役物図柄表示演出Ａ，Ｂにおいて、大当たり図柄配列は、複数種類の装飾図柄で形成される。具体的には、大当たり図柄配列が、３図柄および７図柄の場合には、赤色の装飾図柄で形成され、大当たり図柄配列が、１図柄および５図柄の場合には、緑色の装飾図柄で形成され、大当たり図柄配列が、偶数図柄（２，４，６，８図柄）の場合には、青色の装飾図柄で形成される。この構成によれば、盤可動体１５，１５Ａがホームポジションから展開ポジションに可動制御され、表示画面７ａ上（表示画面７ａの一部を隠す位置）に配置され、その状態で、表示画面７ａ上に装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを用いた大当たり図柄配列が示された場合において、盤可動体１５，１５Ａの孔部から見える色によって、装飾図柄の種類を素早く認知することができ、装飾図柄の種類から大当たり遊技後の遊技状態を連想することが可能となる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０４６０】

［変形例］

以下に、役物図柄表示演出の変形例を示す。

［変形例１］

上記実施形態の遊技機１では、図７８～図７９に示すように、役物図柄表示演出Ａ，Ｂにおいて、大当たり図柄配列は、図柄によって色が異なることで、複数種類の装飾図柄が形成されている。具体的には、大当たり図柄配列が、３図柄および７図柄の場合には、赤色の装飾図柄で形成され、大当たり図柄配列が、１図柄および５図柄の場合には、緑色の装飾図柄で形成され、大当たり図柄配列が、偶数図柄（２，４，６，８図柄）の場合には、青色の装飾図柄で形成される。本発明は、これに限られるものではなく、大当たり図柄配列が、３図柄および７図柄の場合には、赤色の装飾図柄で形成され、大当たり図柄配列が、１図柄および５図柄の場合には、緑色の装飾図柄で形成され、大当たり図柄配列が、偶数図柄（２，４，６，８図柄）の場合には、青色の装飾図柄で形成される。しかしながら、本発明はこれに限られるものではない。

例えば、大当たり図柄配列は、図柄によって「柄」が異なることで、複数種類の装飾図柄が形成されてもよい。例えば、大当たり図柄配列が、３図柄および７図柄の場合には、虎柄の装飾図柄で形成され、大当たり図柄配列が、１図柄および５図柄の場合には、豹柄の装飾図柄で形成され、大当たり図柄配列が、偶数図柄（２，４，６，８図柄）の場合には、ゼブラ柄の装飾図柄で形成される。

また、大当たり図柄配列は、図柄によって付与されるキャラクタの種類で、複数種類の装飾図柄が形成されてもよい。例えば、大当たり図柄配列が、３図柄および７図柄の場合には、虎のキャラクタが付与された装飾図柄で形成され、大当たり図柄配列が、１図柄および５図柄の場合には、豹のキャラクタが付与された装飾図柄で形成され、大当たり図柄配列が、偶数図柄（２，４，６，８図柄）の場合には、キャラクタが付与されない装飾図柄で形成される。

【０４６１】

［変形例２］

上記実施形態の遊技機１では、図７８～図７９に示すように、役物図柄表示演出Ａ，Ｂにおいて、盤可動体１５，１５Ａは、ホームポジションにある場合には、表示画面７ａとは重ならない位置となっているが、本発明は、これに限られるものではなく、例えば、盤可動体１５，１５Ａは、ホームポジションにある場合に、表示画面７ａの一部の領域と重なっていてもよい。

【０４６２】
［変形例３］
上記実施形態の遊技機１では、図７８～図７９に示すように、役物図柄表示演出Ａ，Ｂにおいて、大当たり図柄表示演出Ｂで、大当たり図柄配列が表示された状態で、盤可動体１５，１５Ａを展開ポジションからホームポジションに戻す制御が実行されているが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、盤可動体１５，１５Ａを展開ポジションからホームポジションに戻す制御は、大当たり図柄配列の表示が消えてから実行してもよい。
【０４６３】
［変形例４］
上記実施形態の遊技機１では、図７８～図７９に示すように、役物図柄表示演出Ａ，Ｂにおいて、盤可動体１５，１５Ａが役物可動演出で展開ポジションに可動制御された場合に、表示画面７ａにおいて遊技者から見て盤可動体１５と重ならない領域に表示される大当たり図柄配列の一部が見える状態となっているが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、盤可動体１５，１５Ａの外周部が表示画面７ａの外周部の外側まで覆い、孔部１５ａ、１５ｂ，１５ｃからのみ、表示画面７ａが見える構成としてもよい。
【０４６４】
［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Ｆ２－１]
可動式役物と表示手段とを備える遊技機であって、
前記可動式役物は、複数の役物演出を実行可能であり、
前記複数の役物演出のうちの一つの演出として、第１の役物演出をおこなう場合があり、
前記第１の役物演出は、前記可動式役物の状態を第１の状態から第２の状態にさせる役物演出であり、
前記第１の状態は、前記可動式役物が第１の位置にある状態であり、
前記第２の状態は、前記可動式役物が前記第１の位置とは異なる位置であって前記表示手段よりも前方に位置する第２の位置にある状態であり、かつ、遊技者から見て前記可動式役物が前記表示手段の第１の領域と重ならない位置にある状態であり、
前記表示手段は、複数の表示演出を実行可能であり、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第１の表示演出をおこなう場合があり、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第２の表示演出をおこなう場合があり、
前記第１の表示演出は、リーチ演出であり、
前記第２の表示演出は、前記第１の表示演出後におこなわれ、前記表示手段において前記第１の領域を含む領域に大当たりを表す大当たり図柄配列を表示する演出であり、
前記表示演出と前記役物演出を組み合わせた組み合わせ演出がおこなわれる場合があり、
前記組み合わせ演出では、前記第１の表示演出がおこなわれ、前記第１の役物演出がおこなわれ、前記第１の役物演出がおこなわれる場合に前記第２の表示演出がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
［態様Ｆ２－２］
前記複数の役物演出のうちの一つの演出として、第２の役物演出をおこなう場合があり、
前記第２の役物演出は、前記第１の役物演出後におこなわれ、前記可動式役物の状態を前記第２の状態から前記第１の状態にさせる場合がある役物演出であり、
前記組み合わせ演出では、前記第２の表示演出中に前記第２の役物演出がおこなわれる

、
ことを特徴とする態様Ｆ２－１に記載の遊技機。
［態様Ｆ２－３］
前記第１の状態は、遊技者から見て前記可動式役物が前記表示手段に重ならない状態を含む、
ことを特徴とする態様Ｆ２－１または態様Ｆ２－２に記載の遊技機。
［態様Ｆ２－４］
前記表示手段は、前記第１の領域とは異なる領域であって前記第１の領域と連続しない第２の領域を有しており、
前記第２の状態は、遊技者から見て前記可動式役物が前記表示手段の前記第１の領域に加え前記第２の領域とも重ならない状態であり、
前記第２の表示演出は、前記表示手段において前記第１の領域と前記第２の領域とを含む領域に大当たりを表す大当たり図柄配列を表示する演出である、
ことを特徴とする態様Ｆ２－１から態様Ｆ２－３までのいずれか一項に記載の遊技機。
［態様Ｆ２－５］
前記第２の表示演出は、前記表示手段において前記大当たり図柄配列を表示する場合に、複数の態様の大当たり図柄配列を表示可能であり、
前記複数の態様の大当たり図柄配列の一つの態様は、第１の態様の大当たり図柄配列であり、
前記複数の態様の大当たり図柄配列の一つの態様は、前記第１の態様とは異なる第２の態様の大当たり図柄配列である、
ことを特徴とする態様Ｆ２－１から態様Ｆ２－４までのいずれか一項に記載の遊技機。
［態様Ｆ２－６］
前記第１の態様の大当たり図柄配列と、前記第２の態様の大当たり図柄配列とは、色が異なる、
ことを特徴とする態様Ｆ２－５に記載の遊技機。
【０４６５】
以下に図８０～図８１を用いてボタン画像内メータ演出について説明する。このボタン画像内メータ演出は、装飾図柄の変動演出中（１回の変動演出中）（例えば、装飾図柄の変動開始時、リーチ演出（スーパーリーチ演出）中）、または、大当たり遊技中などに実行され得る。
【０４６６】
[ボタン画像内メータ演出Ａ]
図８０は、ボタン画像内メータ演出Ａを説明するための図である。
ボタン画像内メータ演出Ａでは、まず、図８０（Ａ）に示すように、ボタンメータ表示演出が実行される。このボタンメータ表示演出では、ボタン画像Ｅ１Ａとメータ画像Ｅ１Ｂとが表示される。ボタン画像Ｅ１Ａは、演出ボタン６３を示唆する画像であり、これから演出ボタン６３を用いた演出が実行され得ることを予感している。メータ画像Ｅ１Ｂは、メータ領域（図ではクロスハッチングで表される）が動くメータであり、メータ領域が動くことでメータ値を表している。また、メータ画像Ｅ１Ｂは、ボタン画像Ｅ１Ａ内に横向きに配置される。
【０４６７】
次に、図８０（Ｂ）に示すように、ポイント付与演出が実行される。このポイント付与演出では、ボタン画像Ｅ１Ａとメータ画像Ｅ１Ｂとポイント獲得画像Ｅ１Ｃとが表示される。このポイント付与演出は、複数回実行され得る。ポイント獲得画像Ｅ１Ｃは、所定のポイントが付与されたこと、言い換えれば、遊技者が所定のポイントを獲得したことを示唆する画像である。図８０（Ｂ）のポイント獲得画像Ｅ１Ｃでは、ポイントが遊技者に３ポイント（３Ｐ）付与された（遊技者が３ポイント獲得した）ことが表されている。また、ボタン画像Ｅ１Ａ内に配置されたメータ画像Ｅ１Ｂでは、ポイントが付与されたことにより、当該ポイント分のメータ領域が拡大され、メータ値が上昇したことが表されている

。メータ画像Ｅ１Ｂのメータ値は、ポイント付与演出が実行されるたびに、上昇していく。すなわち、メータ画像Ｅ１Ｂのメータ値は、獲得したポイントの累積値を表している。このポイント付与演出は、リーチ演出、スーパーリーチ演出、チャンスアップ演出（大当たり期待度示唆演出）、大当たり予告演出、リーチ発展先予告演出、保留変化予告、先読み演出、保留期待度示唆演出、または、擬似連演出など種々の演出が実行されたことに応じて開始され得る。

【０４６８】

次に、図８０（Ｃ）に示すように、チャンスアップ演出が実行される。このチャンスアップ演出では、ボタン画像Ｅ１Ａとメータ画像Ｅ１Ｂとチャンスアップ画像Ｅ１Ｄが表示される。ボタン画像Ｅ１Ａ内に配置されたメータ画像Ｅ１Ｂでは、メータ領域が拡大され、メータ値が最大（ＭＡＸになったことが表されている。また、チャンスアップ画像Ｅ１Ｄは、チャンスアップを示唆する画像である。チャンスアップ画像Ｅ１Ｄは、メータ値が最大（ＭＡＸ）になった場合に表示される。図８０（Ｃ）のチャンスアップ画像Ｅ１Ｄでは、大当たりの期待度が高いことを示唆する「激アツだ！」という文字と、大当たり期待度が５０％程度であることを示唆する「期待度５０％」という文字が表されている。チャンスアップ画像Ｅ１Ｄは、メータ画像Ｅ１Ｂが配置されたボタン画像Ｅ１Ａと隣接して表示される。

【０４６９】

[ボタン画像内メータ演出Ｂ]

図８１は、ボタン画像内メータ演出Ｂを説明するための図である。

ボタン画像内メータ演出Ｂでは、まず、図８１（Ａ）に示すように、図８０（Ａ）と同様に、ボタンメータ表示演出が実行される。

次に、図８１（Ｂ）に示すように、図８０（Ｂ）と同様にポイント付与演出が実行される。

【０４７０】

次に、図８１（Ｃ）に示すように、タイマ表示演出が実行される。このタイマ表示演出では、ボタン画像Ｅ１Ａとメータ画像Ｅ１Ｂとタイマ画像Ｅ１Ｅが表示される。ボタン画像Ｅ１Ａ内に配置されたメータ画像Ｅ１Ｂでは、メータ領域が拡大され、メータ値が最大（ＭＡＸ）になったことが表されている。タイマ画像Ｅ１Ｅは、メータ値が最大（ＭＡＸ）になった場合に表示される。タイマ画像Ｅ１Ｅは、タイマ値がカウントダウン方式で表示され、タイマの初期値として、５０秒がセットされている。

【０４７１】

次に、図８１（Ｄ）に示すように、ボタン押下演出が実行される。このボタン押下演出では、ボタン画像Ｅ１Ｆとタイマ画像Ｅ１Ｅが表示される。ボタン画像Ｅ１Ｆは、遊技者に演出ボタン６３の操作を促すための画像であり、言い換えれば、演出ボタン６３が有効操作期間中であることを示す画像である。具体的には、ボタン画像Ｅ１Ｆは、ボタン画像Ｅ１Ａのあった位置に同様の大きさで表示され、画像中に「ＰＵＳＨ」と表され、ボタン画像Ｅ１Ａの色を濃くした状態、および/または、ボタン画像Ｅ１Ａが点灯しているかのような状態を表した画像である。また、ボタン画像Ｅ１Ｆに隣接して、遊技者に演出ボタン６３の操作を促すために、「押せ！！」の文字も表されている。タイマ画像Ｅ１Ｅは、タイマ値が「０秒」となったことが示されている。ボタン画像Ｅ１Ｆは、タイマ画像Ｅ１Ｅのタイマ値が「０秒」となってから表示される。これに限られず、タイマ値が「０秒」になる前の所定値（例えば、タイマ値が１秒）となってから表示されてもよい。なお、演出ボタン６３の有効操作期間は、例えば、３秒としてもよい。この場合、ボタン画像Ｅ１Ｆは、有効操作期間が過ぎると消失する。なお、ボタン画像Ｅ１Ｆ内にメータ画像Ｅ１Ｂが表示されてもよい。この場合、メータ画像Ｅ１Ｂのメータ値は、最大（ＭＡＸ）をしめしていてもいいし、初期値（メータ領域なし）に戻っていてもよい。

【０４７２】

ボタン押下演出後、ボタン押下演出によって遊技者により有効操作期間内に演出ボタン６３が押下された場合には、所定の演出が実行される。所定の演出としては、リーチ演出

、スーパーリーチ演出、チャンスアップ演出（大当たり期待度示唆演出）、大当たり予告演出、リーチ発展先予告演出、保留変化予告、または、先読み開始予告など種々の演出が実行され得る。

【０４７３】

[効果例]

以下に、ボタン画像内メータ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８０～図８１に示すように、ボタン画像内メータ演出Ａ，Ｂでは、ボタン画像Ｅ１Ａが表示されているときに、メータ画像Ｅ１Ｂが表示される。このメータ画像Ｅ１Ｂはボタン画像Ｅ１Ａ内に配置される。そして、メータ画像Ｅ１Ｂの表示後に、メータ画像Ｅ１Ｂのメータ値が最大（ＭＡＸ）になったときに、所定の演出（チャンスアップ演出など）が実行される。この構成によれば、メータ画像Ｅ１Ｂはボタン画像Ｅ１Ａ内に配置されているので、遊技者は、メータ表示と関連して演出ボタン６３を用いたボタン演出を連想し得る。従って、メータ表示に関連して実際にボタン演出が行われた場合には、遊技者にボタン演出に関して大きな期待感を付与することができ、メータ表示に関連してボタン演出ではなく他の演出が行われた場合には、遊技者にサプライズ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。

【０４７４】

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、図８０～図８１に示すように、ボタン画像内メータ演出Ａ，Ｂでは、ポイント付与演出が、ボタン画像Ｅ１Ａ内にメータ画像Ｅ１Ｂが配置されているときに実行され、ポイント付与演出において、ポイント獲得画像Ｅ１Ｃが表示され、所定のポイントが付与された場合には、メータ画像Ｅ１Ｂにおいて付与されたポイント分メータ領域が拡大され、メータ値が上昇した表示が実行される。この構成によれば、ポイント付与によりボタン画像内に配置されたメータ画像のメータ値が上昇するので、ポイント獲得によるメータ値の上昇を強調することができる。また、ポイント付与によりボタン画像内に配置されたメータ画像のメータ値が上昇し、所定値（最大値）に到達し、演出ボタン６３を用いたボタン演出へ発展した場合には、遊技者に大当たりへの大きな期待間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。

【０４７５】

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、図８０～図８１に示すように、ボタン画像内メータ演出Ａ，Ｂにおいて、チャンスアップ画像Ｅ１Ｄまたはタイマ画像Ｅ１Ｅは、メータ画像Ｅ１Ｂが配置されたボタン画像Ｅ１Ａと隣接して表示される。この構成によれば、遊技者に、演出ボタン６３を用いたボタン演出発展への期待感、さらには、ボタン演出に発展した場合における大当たりへの期待感を付与することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０４７６】

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、図８１に示すように、ボタン画像内メータ演出Ｂにおいて、タイマ表示演出で、メータ値が最大（ＭＡＸ）になった場合に、タイマ画像Ｅ１Ｅが表示される。この構成によれば、タイマ画像Ｅ１Ｅのタイマ値が所定値になった場合には、遊技者に演出ボタン６３を用いたボタン演出発展への期待感、さらには、ボタン演出に発展した場合における大当たりへの期待感を付与することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０４７７】

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、図８１に示すように、ボタン画像内メータ演出Ｂにおいて、ボタン押下演出で、タイマ画像Ｅ１Ｅのタイマ値が「０秒」となったときに、遊技者に演出ボタン６３の押下を促すボタン画像Ｅ１Ｆが表示される。この構成によれば、遊技

者に演出ボタン６３を用いたボタン演出発展へのより強い期待感、さらには、ボタン演出に発展した場合における大当たりへのより強い期待感を付与することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０４７８】

［効果６］

上記実施形態の遊技機１では、図８０～図８１に示すように、ボタン画像内メータ演出Ａ，Ｂにおいて、チャンスアップ演出やタイマ表示演出は、メータ画像Ｅ１Ｂのメータ値が最大（ＭＡＸ）のときに実行される。この構成によれば、チャンスアップ演出やタイマ表示演出が、メータ画像Ｅ１Ｂのメータ値が最大（ＭＡＸ）より手前の所定値のときに実行される場合と比較して、チャンスアップ演出やタイマ表示演出に発展した場合の大当たりへの期待感を大きくすることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０４７９】

［変形例］

以下に、ボタン画像内メータ演出の変形例を示す。

［変形例１］

上記実施形態の遊技機１では、図８０～図８１に示すように、ボタン画像内メータ演出Ａ，Ｂにおいて、チャンスアップ画像Ｅ１Ｄまたはタイマ画像Ｅ１Ｅは、メータ画像Ｅ１Ｂが配置されたボタン画像Ｅ１Ａと隣接して表示されているが、本発明は、これに限られるものではなく、チャンスアップ画像Ｅ１Ｄまたはタイマ画像Ｅ１Ｅは、ボタン画像Ｅ１Ａ内に配置されてもよいし、メータ画像Ｅ１Ｂから所定の距離離れた位置に表示されてもよい。

【０４８０】

［変形例２］

上記実施形態の遊技機１では、図８０～図８１に示すように、ボタン画像内メータ演出Ａ，Ｂにおいて、メータ画像Ｅ１Ｂのメータ値は、ポイントの付与によって上昇する構成となっているが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、ボタンメータ表示演出時において、メータ画像Ｅ１Ｂのメータ値が所定値（例えば、最大値）となっており、ポイント付与演出によるポイントの付与によってメータ領域が減少しメータ値が降下する構成としてもよい。この場合、メータ値が所定値（例えば、０）となると、図８０（Ｃ）に示すチャンスアップ演出や図８１（Ｃ）に示すタイマ表示演出が実行されてもよい。

【０４８１】

［変形例３］

上記実施形態の遊技機１では、図８０～図８１に示すように、ボタン画像内メータ演出Ａ，Ｂにおいて、メータ画像Ｅ１Ｂのメータ値は、ポイントの付与によって上昇する構成となっているが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、ポイント付与演出によるポイントの付与の代わりに、所定の動作が実行されたことによってメータ領域が拡大しメータ値が上昇する構成としてもよい。この場合、メータ値が所定値となると、図８０（Ｃ）に示すチャンスアップ演出や図８１（Ｃ）に示すタイマ表示演出が実行される。なお、「所定の動作が実行されたこと」とは、例えば、擬似連出が実行されたこと、保留アイコンが変化したこと（保留変化表示がおこなわれたこと）、所定のチャンスアップ演出が実行されたこと、所定のチャレンジ（ゲーム）に成功したことなどが含まれる。

【０４８２】

［変形例４］

上記実施形態の遊技機１では、図８０～図８１に示すように、ボタン画像内メータ演出Ａ，Ｂにおいて、チャンスアップ演出やタイマ表示演出は、メータ画像Ｅ１Ｂのメータ値が最大値（ＭＡＸ）のときに実行される構成となっているが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、チャンスアップ演出やタイマ表示演出は、メータ画像Ｅ１Ｂのメータ値が最大値（ＭＡＸ）のときでなく、最大値よりも小さい所定値となった場合に実行される構成としてもよい。所定値として、例えば、メータ値の半分の値であったり、１/

４の値であってもよい。この場合、当該所定値が遊技者に分かるように、メータ画像Ｅ１Ｂのメータ領域に所定の印（目盛り）をつけるようにしてもよい。

【０４８３】

［変形例５］

上記実施形態の遊技機１では、図８０に示すように、ボタン画像内メータ演出Ａにおいて、チャンスアップ演出でチャンスアップ画像Ｅ１Ｄが表示された後に、ボタン画像Ｅ１Ａのメータ値を初期値（０）に戻すようにしてもよい。その後に、ポイント付与演出が実行されて、メータ値を上昇させる演出が実行されてもよい。

また、上記実施形態の遊技機１では、図８１に示すように、ボタン画像内メータ演出Ｂにおいて、ボタン押下演出では、メータ画像Ｅ１Ｂが表示されない構成となっているが、本発明は、これに限られるものではなく、メータ画像Ｅ１Ｂが表示されてもよい。この場合、メータ画像Ｅ１Ｂは、ボタン画像Ｅ１Ｆ内に配置されてもよい。その後に、ポイント付与演出が実行されて、メータ値を上昇させる演出が実行されてもよい。

【０４８４】

［変形例６］

上記実施形態の遊技機１では、ボタン画像内メータ演出Ａ，Ｂは、１回の変動演出中に実行されているが、本発明は、これに限られるものではなく、例えば、ボタン画像内メータ演出Ａ，Ｂは、複数の変動演出にまたがって実行されてもよい。

【０４８５】

［変形例７］

上記実施形態の遊技機１では、図８１に示すように、ボタン画像内メータ演出Ｂにおいて、タイマ画像Ｅ１Ｅは、タイマ値がカウントダウンしていくカウントダウン方式で表示されるが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、タイマ画像Ｅ１Ｅは、タイマ値がカウントアップしていくカウントアップ方式で表示されてもよい。この場合、予め決められた値になると、上述したボタン押下演出が実行され得る。

【０４８６】

［変形例８］

上記実施形態の遊技機１では、図８１に示すように、ボタン画像内メータ演出Ｂにおいて、１つのタイマ画像を表示しているが、本発明は、これに限られるものではなく、２つ以上のタイマ画像を同時に表示するようにしてもよい。

【０４８７】

［態様例］

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇[態様Ｅ１－１]

複数種類の表示演出を実行可能な表示手段と遊技者が操作可能な操作部とを備える遊技機であって、

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

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

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

前記第１の表示演出は、前記操作部を表す第１の操作部画像を表示する演出であり、

前記第２の表示演出は、所定のメータを表示し、前記メータを複数の態様のうちの一つの態様で表示する演出であり、

前記第３の表示演出は、前記メータを表示し、前記メータが前記複数の態様のうちの第１の態様となったときに、所定の表示をおこなう演出であり、

前記第１の表示演出と前記第２の表示演出と前記第３の表示演出とを含む組み合わせ演出がおこなわれる場合があり、前記組み合わせ演出では、前記第１の表示演出がおこなわれているときに、前記第２の表示演出がおこなわれ、前記第２の表示演出では前記メータ

が前記第１の表示演出の前記第１の操作部画像内に表示され、前記第２の表示演出の後に、前記第３の表示演出がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
［態様Ｅ１－２］
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、所定のポイントが付与される演出であり、
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る演出であり、
当該組み合わせ演出において、前記第４の表示演出は、前記第２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４の表示演出において前記所定のポイントが付与された場合には、前記第２の表示演出において前記メータを前記第１の態様とは異なる第２の態様から第３の態様とする表示がおこなわれる、
ことを特徴とする態様Ｅ１－１に記載の遊技機。
［態様Ｅ１－３］
前記第３の表示演出でおこなわれる前記所定の表示は、前記第１の操作部画像と隣接しておこなわれる場合がある表示である、
ことを特徴とする態様Ｅ１－１または態様Ｅ１－２に記載の遊技機。
［態様Ｅ１－４］
前記第３の表示演出でおこなわれる前記所定の表示は、タイマ表示である、
ことを特徴とする態様Ｅ１－１から態様Ｅ１－３までのいずれか一項に記載の遊技機。
［態様Ｅ１－５］
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、
前記組み合わせ演出は、前記第５の表示演出を含む場合がある演出であり、
当該組み合わせ演出において、前記第３の表示演出の後に、前記第５の表示演出がおこなわれ、
前記第５の表示演出は、前記タイマ表示のタイマ値が所定値となったときに、前記操作部を表す操作部画像であって遊技者に前記操作部の操作を促す第２の操作部画像が表示される演出である、
ことを特徴とする態様Ｅ１－４に記載の遊技機。
［態様Ｅ１－６］
前記第３の表示演出において、前記メータが前記複数の態様のうちの第１の態様となったときとは、前記メータの値が最大値となったときである、
ことを特徴とする態様Ｅ１－１から態様Ｅ１－５までのいずれか一項に記載の遊技機。
【０４８８】
以下に図８２～図８３を用いてボタン画像内表示演出について説明する。このボタン画像内表示演出は、装飾図柄の変動演出中（１回の変動演出中）（例えば、装飾図柄の変動開始時、リーチ演出（スーパーリーチ演出）中）、または、大当たり遊技中などに実行され得る。
【０４８９】
[ボタン画像内表示演出Ａ]
図８２は、ボタン画像内表示演出Ａを説明するための図である。
ボタン画像内メータ演出Ａでは、まず、図８２（Ａ）に示すように、ボタンメータ表示演出が実行される。このボタンメータ表示演出では、ボタン画像Ｅ２Ａとメータ画像Ｅ２Ｂとが表示される。ボタン画像Ｅ２Ａは、演出ボタン６３を示唆する画像であり、これから演出ボタン６３を用いた演出が実行され得ることを予感している。メータ画像Ｅ２Ｂは、メータ領域（図ではクロスハッチングで表される）が動くメータであり、メータ領域が動くことでメータ値を表している。また、メータ画像Ｅ２Ｂは、ボタン画像Ｅ２Ａの下に隣接して横向きに配置される。
【０４９０】

次に、図８２（Ｂ）に示すように、ポイント付与演出が実行される。このポイント付与演出では、ボタン画像Ｅ２Ａとメータ画像Ｅ２Ｂとポイント獲得画像Ｅ２Ｃとが表示される。このポイント付与演出は、複数回実行され得る。ポイント獲得画像Ｅ２Ｃは、所定のポイントが付与されたこと、言い換えれば、遊技者が所定のポイントを獲得したことを示唆する画像である。図８２（Ｂ）のポイント獲得画像Ｅ２Ｃでは、ポイントが遊技者に４ポイント（４Ｐ）付与された（遊技者が４ポイント獲得した）ことが表されている。また、ボタン画像Ｅ２Ａに隣接して配置されたメータ画像Ｅ２Ｂでは、ポイントが付与されたことにより、当該ポイント分のメータ領域が拡大され、メータ値が上昇したことが表されている。メータ画像Ｅ２Ｂのメータ値は、ポイント付与演出が実行されるたびに、上昇していく。すなわち、メータ画像Ｅ２Ｂのメータ値は、獲得したポイントの累積値を表している。このポイント付与演出は、リーチ演出、スーパーリーチ演出、チャンスアップ演出（大当たり期待度示唆演出）、大当たり予告演出、リーチ発展先予告演出、保留変化予告、先読み演出、保留期待度示唆演出、または、擬似連演出など種々の演出が実行されたことに応じて開始され得る。

【０４９１】

次に、図８２（Ｃ）に示すように、チャンスアップ演出が実行される。このチャンスアップ演出では、ボタン画像Ｅ２Ａとメータ画像Ｅ２Ｂとチャンスアップ画像Ｅ２Ｄが表示される。ボタン画像Ｅ２Ａに隣接して配置されたメータ画像Ｅ２Ｂでは、メータ領域が拡大され、メータ値が最大（ＭＡＸになったことが表されている。また、チャンスアップ画像Ｅ２Ｄは、チャンスアップを示唆する画像である。チャンスアップ画像Ｅ２Ｄは、メータ値が最大（ＭＡＸ）になった場合に表示される。図８２（Ｃ）のチャンスアップ画像Ｅ２Ｄでは、大当たりの期待度が高いことを示唆する「ＧＥＫＩＡＴＵ！」という文字が表されている。チャンスアップ画像Ｅ２Ｄは、ボタン画像Ｅ２Ａ内に表示される。

【０４９２】

[ボタン画像内表示演出Ｂ]

図８３は、ボタン画像内表示演出Ｂを説明するための図である。

ボタン画像内表示演出Ｂでは、まず、図８３（Ａ）に示すように、図８２（Ａ）と同様に、ボタンメータ表示演出が実行される。

次に、図８３（Ｂ）に示すように、図８２（Ｂ）と同様にポイント付与演出が実行される。

【０４９３】

次に、図８３（Ｃ）に示すように、メータＭＡＸ報知演出が実行される。このメータＭＡＸ報知演出では、ボタン画像Ｅ２Ａとメータ画像Ｅ２Ｂとメータ値示唆画像Ｅ２Ｅが表示される。ボタン画像Ｅ２Ａに隣接して配置されたメータ画像Ｅ２Ｂでは、メータ領域が拡大され、メータ値が最大（ＭＡＸ）になったことが表されている。メータ値示唆画像Ｅ２Ｅは、メータ値が最大（ＭＡＸ）になった場合に表示され、メータ値が最大（ＭＡＸ）になったことを示唆する画像である。また、メータ値示唆画像Ｅ２Ｅは、ボタン画像Ｅ２Ａ内に表示される。

【０４９４】

次に、図８３（Ｄ）に示すように、ボタン押下演出が実行される。このボタン押下演出では、ボタン画像Ｅ２Ｆとメータ値示唆画像Ｅ２Ｅとメータ画像Ｅ２Ｂとが表示される。ボタン画像Ｅ２Ｆは、ボタン画像Ｅ２Ａのあった位置に同様の大きさで表示され、遊技者に演出ボタン６３の操作を促すための画像であり、言い換えれば、演出ボタン６３が有効操作期間中であることを示す画像である。具体的には、ボタン画像Ｅ２Ｆは、画像中に「ＰＵＳＨ」と表され、ボタン画像Ｅ２Ａの色を濃くした状態、および/または、ボタン画像Ｅ２Ａが点灯しているかのような状態を表した画像である。また、ボタン画像Ｅ２Ｆに隣接して、遊技者に演出ボタン６３の操作を促すために、「押せ！！」の文字も表されている。なお、演出ボタン６３の有効操作期間は、例えば、３秒としてもよい。この場合、ボタン画像Ｅ２Ｆは、有効操作期間が過ぎると消失する。メータ値示唆画像Ｅ２Ｅは、ボタン画像Ｅ２Ｆ内に表示される。なお、メータ値示唆画像Ｅ２Ｅは、ボタン画像Ｅ２Ｆ内

ではなく、ボタン画像Ｅ２Ｆに隣接して表示されていてもよいし、メータ画像Ｅ２Ｂ内に表示されていてもよい。また、図８３（Ｄ）のメータ画像Ｅ２Ｂのメータ値は、最大（ＭＡＸ）を表している。なお、これに限らず、メータ画像Ｅ２Ｂのメータ値は、初期値（メータ領域なし）に戻っていてもよい。

【０４９５】

ボタン押下演出後、ボタン押下演出によって遊技者により演出ボタン６３が押下された場合には、所定の演出が実行される。所定の演出としては、リーチ演出、スーパーリーチ演出、チャンスアップ演出（大当たり期待度示唆演出）、大当たり予告演出、リーチ発展先予告演出、保留変化予告、タイマ表示演出、または、先読み開始予告など種々の演出が実行され得る。

【０４９６】

[効果例]

以下に、ボタン画像内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８２～図８３に示すように、ボタン画像内表示演出Ａ，Ｂでは、ボタン画像Ｅ２Ａが表示されているときに、メータ画像Ｅ２Ｂが表示され、メータ画像Ｅ２Ｂの表示後に、メータ画像Ｅ２Ｂのメータ値が最大（ＭＡＸ）になったときに、ボタン画像Ｅ２Ａが表示された領域において、チャンスアップ画像Ｅ２Ｄまたはメータ値示唆画像Ｅ２Ｅが表示される。この構成によれば、チャンスアップ画像Ｅ２Ｄまたはメータ値示唆画像Ｅ２Ｅを見た遊技者は、演出ボタン６３を用いたボタン演出の実行を連想し得る。従って、実際にボタン演出が行われた場合には、遊技者にボタン演出に関して大当たりへの大きな期待感を付与することができる。また、ボタン画像Ｅ２Ａが表示された領域において所定の演出が実行されるので、所定の演出にサプライズ感を創出することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０４９７】

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、図８２～図８３に示すように、ボタン画像内表示演出Ａ，Ｂでは、ポイント付与演出が、メータ画像Ｅ１Ｂが表示されているときに実行され、ポイント付与演出において、ポイント獲得画像Ｅ２Ｃが表示され、所定のポイントが付与された場合には、メータ画像Ｅ２Ｂにおいて付与されたポイント分メータ領域が拡大され、メータ値が上昇した表示が実行される。この構成によれば、ポイント付与によりメータ画像のメータ値が上昇するので、遊技者は、ポイント獲得によるメータ値の上昇を認識することができる。従って、メータ値の変化によってチャンスアップ画像Ｅ２Ｄまたはメータ値示唆画像Ｅ２Ｅの表示がされ得るので、遊技者にわくわく感を付与することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０４９８】

[効果３]

上記実施形態の遊技機１では、図８３に示すように、ボタン画像内表示演出Ｂにおいて、メータＭＡＸ報知演出で、メータ画像Ｅ２Ｂのメータ値が最大（ＭＡＸ）であることを示唆するメータ値示唆画像Ｅ２Ｅが、ボタン画像Ｅ２Ａが表示された領域において表示される。この構成によれば、メータ画像Ｅ２Ｂのメータ値が最大（ＭＡＸ）となったことにより、演出ボタン６３を用いたボタン演出が実行されることをボタン押下演出よりも前に遊技者に連想させることができる。従って、実際にボタン演出（ボタン押下演出を含む）が実行された場合に、遊技者にボタン演出に関して大当たりへの期待感を付与することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０４９９】

[効果４]

上記実施形態の遊技機１では、図８３に示すように、ボタン画像内表示演出Ｂにおいて、メータ画像Ｅ２Ｂのメータ値が最大（ＭＡＸ）になったときに、遊技者に演出ボタン６３の押下を促すボタン画像Ｅ２Ｆが表示され、ボタン画像Ｅ２Ｆが表示された領域におい

てメータ値示唆画像Ｅ２Ｅが表示される。この構成によれば、ボタン画像Ｅ２Ｆが表示された領域におけるメータ値示唆画像Ｅ２Ｅの表示により、演出ボタン６３押下により発展する所定の演出における大当たりへの期待感を遊技者に付与することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０５００】

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、図８２～図８３に示すように、ボタン画像内表示演出Ａ，Ｂにおいて、チャンスアップ画像Ｅ２Ｄやメータ値示唆画像Ｅ２Ｅの表示は、メータ画像Ｅ２Ｂのメータ値が最大（ＭＡＸ）のときに実行される。この構成によれば、チャンスアップ画像Ｅ２Ｄやメータ値示唆画像Ｅ２Ｅの表示が、メータ画像Ｅ２Ｂのメータ値が最大（ＭＡＸ）より手前の所定値のときに実行される場合と比較して、チャンスアップ画像Ｅ２Ｄやメータ値示唆画像Ｅ２Ｅが表示された場合の大当たりへの期待感を大きくすることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０５０１】

［変形例］

以下に、ボタン画像内表示演出の変形例を示す。

[変形例１]

上記実施形態の遊技機１では、図８２～図８３に示すように、ボタン画像内表示演出Ａ，Ｂにおいて、メータ画像Ｅ２Ｂは、ボタン画像Ｅ２Ａの下に隣接して配置されるが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、メータ画像Ｅ２Ｂは、ボタン画像Ｅ２Ａ内に表示されてもよい。この構成により、遊技者は、メータ表示と関連して演出ボタン６３を用いたボタン演出を連想し得る。従って、メータ表示に関連して実際にボタン演出が行われた場合には、遊技者にボタン演出に関して大きな期待感を付与することができ、メータ表示に関連してボタン演出ではなく他の演出が行われた場合には、遊技者にサプライズ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。また、メータ画像Ｅ２Ｂは、ボタン画像Ｅ２Ａに対して、所定の方向に、所定距離離して配置されてもよい。

【０５０２】

[変形例２]

上記実施形態の遊技機１では、図８２～図８３に示すように、ボタン画像内表示演出Ａ，Ｂにおいて、メータ画像Ｅ２Ｂのメータ値が最大（ＭＡＸ）となると、ボタン画像Ｅ２Ａが表示された領域（ボタン画像Ｅ２Ａ内）に、チャンスアップ画像Ｅ２Ｄまたはメータ値示唆画像Ｅ２Ｅが表示される構成となっているが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、メータ画像Ｅ２Ｂのメータ値が最大（ＭＡＸ）となると、ボタン画像Ｅ２Ａが表示された領域（ボタン画像Ｅ２Ａ内）に、擬似連演出を示唆する画像、リーチ予告を示唆する画像、大当たり期待度を示唆する画像など種々の画像、タイマ画像が表示されてもいいし、ボタン画像Ｅ２Ａが表示された領域（ボタン画像Ｅ２Ａ内）において、所定のキャラクタが動く演出など種々の演出が実行されてもよい。

【０５０３】

[変形例３]

上記実施形態の遊技機１では、図８３に示すように、ボタン画像内表示演出Ｂにおいて、ボタン押下演出では、ボタン画像Ｅ２Ｆが表示された領域（ボタン画像Ｅ２Ｆ内）にメータ値示唆画像Ｅ２Ｅが表示されているが、本発明はこれに限られるものではない。ボタン押下演出にいおいて、例えば、ボタン画像Ｅ２Ｆが表示された領域（ボタン画像Ｅ２Ｆ内）に、チャンスアップ画像Ｅ２Ｄ、擬似連演出を示唆する画像、リーチ予告を示唆する画像、大当たり期待度を示唆する画像など種々の画像が表示されてもいいし、ボタン画像Ｅ２Ａが表示された領域（ボタン画像Ｅ２Ａ内）において、所定のキャラクタが動く演出など種々の演出が実行されてもよい。

【０５０４】

［変形例４］

上記実施形態の遊技機１では、図８２～図８３に示すように、ボタン画像内表示演出Ａ，Ｂにおいて、メータ画像Ｅ２Ｂのメータ値は、ポイントの付与によって上昇する構成となっているが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、ボタンメータ表示演出時において、メータ画像Ｅ２Ｂのメータ値が所定値（例えば、最大値）となっており、ポイント付与演出によるポイントの付与によってメータ領域が減少しメータ値が降下する構成としてもよい。この場合、メータ値が所定値（例えば、０）となると、図８２（Ｃ）に示すチャンスアップ演出や図８３（Ｃ）に示すメータＭＡＸ報知演出が実行されてもよい。

【０５０５】

［変形例５］

上記実施形態の遊技機１では、図８２～図８３に示すように、ボタン画像内表示演出Ａ，Ｂにおいて、メータ画像Ｅ２Ｂのメータ値は、ポイントの付与によって上昇する構成となっているが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、ポイント付与演出によるポイントの付与の代わりに、所定の動作が実行されたことによってメータ領域が拡大しメータ値が上昇する構成としてもよい。この場合、メータ値が所定値となると、図８２（Ｃ）に示すチャンスアップ演出や図８３（Ｃ）に示すメータＭＡＸ報知演出が実行される。なお、「所定の動作が実行されたこと」とは、例えば、擬似連出が実行されたこと、保留アイコンが変化したこと（保留変化表示がおこなわれたこと）、所定のチャンスアップ演出が実行されたこと、所定のチャレンジ（ゲーム）に成功したことなどが含まれる。

【０５０６】

［変形例６］

上記実施形態の遊技機１では、図８２～図８３に示すように、ボタン画像内表示演出Ａ，Ｂにおいて、チャンスアップ演出やメータＭＡＸ報知演出は、メータ画像Ｅ２Ｂのメータ値が最大値（ＭＡＸ）のときに実行される構成となっているが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、チャンスアップ演出やメータＭＡＸ報知演出は、メータ画像Ｅ２Ｂのメータ値が最大値（ＭＡＸ）のときでなく、最大値よりも小さい所定値となった場合に実行される構成としてもよい。所定値として、例えば、メータ値の半分の値であったり、１/４の値であってもよい。この場合、当該所定値が遊技者に分かるように、メータ画像Ｅ２Ｂのメータ領域に所定の印（目盛り）をつけるようにしてもよい。

【０５０７】

［変形例７］

上記実施形態の遊技機１では、図８２に示すように、ボタン画像内表示演出Ａにおいて、チャンスアップ演出でチャンスアップ画像Ｅ２Ｄが表示された後に、メータ画像Ｅ２Ｂのメータ値を初期値（０）に戻すようにしてもよい。その後に、ポイント付与演出が実行されて、メータ値を上昇させる演出が実行されてもよい。

また、上記実施形態の遊技機１では、図８３に示すように、ボタン画像内表示演出Ｂにおいて、ボタン押下演出でメータ画像Ｅ２Ｂが表示された後に、ボタン画像Ｅ２Ａのメータ値を初期値（０）に戻すようにしてもよい。その後に、ポイント付与演出が実行されて、メータ値を上昇させる演出が実行されてもよい。

【０５０８】

［変形例８］

上記実施形態の遊技機１では、ボタン画像内表示演出Ａ，Ｂは、１回の変動演出中に実行されているが、本発明は、これに限られるものではなく、例えば、ボタン画像内表示演出Ａ，Ｂは、複数の変動演出にまたがって実行されてもよい。

【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Ｅ２－１]

複数種類の表示演出を実行可能な表示手段と遊技者が操作可能な操作部とを備える遊技機であって、

前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第１の表示演出をおこなう場合があり、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第２の表示演出をおこなう場合があり、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第３の表示演出をおこなう場合があり、
前記第１の表示演出は、前記操作部を表す第１の操作部画像を表示する演出であり、
前記第２の表示演出は、所定のメータを表示し、前記メータを複数の態様のうちの一つの態様で表示する演出であり、
前記第３の表示演出は、前記メータを表示し、前記メータが前記複数の態様のうちの第１の態様となったときに、所定の表示をおこなう演出であり、
前記第１の表示演出と前記第２の表示演出と前記第３の表示演出とを含む組み合わせ演出がおこなわれる場合があり、
前記組み合わせ演出では、前記第２の表示演出がおこなわれた後、前記第３の表示演出がおこなわれ、前記第１の表示演出は、前記第３の表示演出がおこなわれているときにおこなわれており、前記第３の表示演出では、前記メータが前記第１の態様となったときに、前記第１の操作部画像が表示された領域において前記所定の表示がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
［態様Ｅ２－２］
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、所定のポイントが付与される演出であり、
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る演出であり、
当該組み合わせ演出において、前記第４の表示演出は、前記第２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４の表示演出において前記所定のポイントが付与された場合には、前記第２の表示演出の前記メータを前記第１の態様とは異なる第２の態様から第３の態様とする表示がおこなわれる、
ことを特徴とする態様Ｅ２－１に記載の遊技機。
［態様Ｅ２－３］
前記第３の表示演出でおこなわれる前記所定の表示は、前記メータが前記第１の態様となったことを示唆する表示である、
ことを特徴とする態様Ｅ２－１または態様Ｅ２－２に記載の遊技機。
［態様Ｅ２－４］
前記組み合わせ演出では、前記第１の表示演出は、前記第２の表示演出がおこなわれているときにおこなわれており、前記第２の表示演出の前記メータが前記第１の表示演出の前記第１の操作部画像内に表示される、
ことを特徴とする態様Ｅ２－１から態様Ｅ２－３までのいずれか一項に記載の遊技機。
［態様Ｅ２－５］
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、前記操作部を表す操作部画像であって遊技者に前記操作部の操作を促す第２の操作部画像を表示する演出であり、
前記組み合わせ演出は、前記第５の表示演出を含む場合がある演出であり、
前記組み合わせ演出において、前記第５の表示演出は、前記第３の表示演出で前記メータが前記複数の態様のうちの第１の態様となったときにおこなわれ、その後、前記第２の操作部画像が表示された領域において前記所定の表示がおこなわれる、
ことを特徴とする態様Ｅ２－１から態様Ｅ２－４までのいずれか一項に記載の遊技機。
［態様Ｅ２－６］
前記第３の表示演出において、前記メータが前記複数の態様のうちの第１の態様となったときとは、前記メータの値が最大値となったときである、

ことを特徴とする態様Ｅ２－１から態様Ｅ２－５までのいずれか一項に記載の遊技機。
【０５１０】
以下に図８４～図８６を用いて複数変動演出について説明する。この複数変動演出は、複数変動にわたる装飾図柄の変動演出中（リーチ演出（スーパーリーチ演出）を含む）などに実行され得る。
【０５１１】
[複数変動演出Ａ]
図８４は、複数変動演出Ａを説明するための図である。
複数変動演出Ａでは、まず、図８４（Ａ）に示すように、当該変動メータ表示演出が実行される。この当該変動メータ表示演出では、保留アイコンＥ３と、メータ画像Ｅ３Ｃとが表示される。保留アイコンＥ３は、保留を表す第１保留アイコンＥ３Ｂ（最大８つ）と、当該保留を表す第２保留アイコンＥ３Ａとから構成される。なお、説明を簡単にするため、第１保留アイコンＥ３Ｂのうち、図では、特図１の保留に対応する第１保留アイコン（最大４つ）のみが示されている。すなわち、図では、第１保留アイコンＥ３Ｂは、保留画像９Ａに該当する。以下、複数変動演出では、同様に示す。
【０５１２】
メータ画像Ｅ３Ｃは、メータ領域（図ではクロスハッチングで表される）が動くメータであり、メータ領域が動くことでメータ値を表している。また、メータ画像Ｅ３Ｃは、表示画面７ａの右端に縦向きに配置されている。
【０５１３】
次に、図８４（Ｂ）に示すように、当該変動ポイント付与演出が実行される。この当該変動ポイント付与演出は、上述の当該変動メータ表示演出と同じ変動演出中に実行される演出であり、保留アイコンＥ３と、メータ画像Ｅ３Ｃと、ポイント獲得画像Ｅ３Ｄとが表示される。当該変動ポイント付与演出は、同じ変動演出中に複数回実行され得る。ポイント獲得画像Ｅ３Ｄは、所定のポイントが付与されたこと、言い換えれば、遊技者が所定のポイントを獲得したことを示唆する画像である。図８４（Ｂ）のポイント獲得画像Ｅ３Ｄでは、ポイントが遊技者に２ポイント（２Ｐ）付与された（遊技者が２ポイント獲得した）ことが表されている。また、メータ画像Ｅ３Ｃでは、ポイントが付与されたことにより、当該ポイント分のメータ領域が当該変動メータ表示演出時よりも拡大され、メータ値が上昇したことが表されている。メータ画像Ｅ３Ｃのメータ値は、ポイント付与が実行されるたびに、上昇していく。すなわち、メータ画像Ｅ３Ｃのメータ値は、獲得したポイントの累積値を表している。この当該変動ポイント付与演出は、リーチ演出、スーパーリーチ演出、チャンスアップ演出（大当たり期待度示唆演出）、大当たり予告演出、リーチ発展先予告演出、保留変化予告、先読み演出、保留期待度示唆演出、または、擬似連演出など種々の演出が実行されたことに応じて開始され得る。また、後述の次変動ポイント付与演出も同様に、これらの種々の演出が実行されたことに応じて実行され得る。
【０５１４】
次に、図８４（Ｃ）に示すように、次変動ポイント付与演出が実行される。この次変動ポイント付与演出は、上述の当該変動メータ表示演出および当該変動ポイント付与演出が実行された変動（当該変動）の次の変動演出中に実行される演出であり、保留アイコンＥ３と、メータ画像Ｅ３Ｃと、ポイント獲得画像Ｅ３Ｄとが表示される。次変動ポイント付与演出は、同じ変動演出中に複数回実行され得る。図８４（Ｃ）に示すポイント獲得画像Ｅ３Ｄでは、ポイントが遊技者に５ポイント（５Ｐ）付与された（遊技者が５ポイント獲得した）ことが表されている。また、メータ画像Ｅ３Ｃでは、ポイントが付与されたことにより、当該ポイント分のメータ領域が当該変動ポイント付与演出時よりも拡大され、メータ値が上昇したことが表されている。
【０５１５】
次に、図８４（Ｄ）に示すように、ボタン押下演出が実行される。このボタン押下演出は、上述の次変動ポイント付与演出と同じ変動演出中に実行される演出であり、ボタン画像Ｅ３Ｅと保留アイコンＥ３とメータ画像Ｅ３Ｃとが表示される。ボタン画像Ｅ３Ｅは、

遊技者に演出ボタン６３の操作を促すための画像であり、言い換えれば、演出ボタン６３が有効操作期間中であることを示す画像である。具体的には、ボタン画像Ｅ３Ｅは、画像中に「ＰＵＳＨ」と表され、点灯しているかのような状態を表した画像である。また、ボタン画像Ｅ３Ｅに隣接して、遊技者に演出ボタン６３の操作を促すために、「押せ！！」の文字も表されている。なお、演出ボタン６３の有効操作期間は、例えば、３秒としてもよい。この場合、ボタン画像Ｅ３Ｅは、有効操作期間が過ぎると消失する。また、図８４（Ｄ）のメータ画像Ｅ３Ｃのメータ値は、最大（ＭＡＸ）を表している。

【０５１６】

次に、図８４（Ｅ）に示すように、チャンスアップ演出が実行される。このチャンスアップ演出では、保留アイコンＥ３とチャンスアップ画像Ｅ３Ｆが表示される。チャンスアップ画像Ｅ３Ｆは、チャンスアップを示唆する画像であり、メータ値が最大（ＭＡＸ）になった場合に表示される。図８４（Ｅ）のチャンスアップ画像Ｅ３Ｆでは、大当たりの期待度が高いことを示唆する「激アツだ！！」という文字が表されている。チャンスアップ画像Ｅ３Ｆは、味方キャラクタＣＲＡの発言として表されている。

【０５１７】

[複数変動演出Ｂ]

図８５は、複数変動演出Ｂを説明するための図である。

複数変動演出Ｂでは、図８５（Ａ）～図８５（Ｅ）に示すように、当該変動メータ表示演出、当該変動ポイント付与演出、次変動ポイント付与演出、ボタン押下演出、および、チャンスアップ演出が実行される。これらの各演出は、基本的に、図８４（Ａ）～図８４（Ｅ）に示す当該変動メータ表示演出、当該変動ポイント付与演出、次変動ポイント付与演出、ボタン押下演出、および、チャンスアップ演出とそれぞれ基本的に同様であるが、複数変動演出Ｂでは、当該変動メータ表示演出、当該変動ポイント付与演出、および、次変動ポイント付与演出において、ボタン画像Ｅ３Ｇが表示される点で異なっている。このボタン画像Ｅ３Ｇは、表示画面７ａの略中央に配置され、演出ボタン６３を示唆する画像であり、これから演出ボタン６３を用いた演出が実行され得ることを予感している。

【０５１８】

[複数変動演出Ｃ]

図８６は、複数変動演出Ｃを説明するための図である。

複数変動演出Ｃは、図８６（Ａ）に示すように、当該変動メータ表示演出が実行される。この当該変動メータ表示演出では、図８４（Ａ）と同様な保留アイコンＥ３と、図８５（Ａ）と同様なボタン画像Ｅ３Ｇと、メータ画像Ｅ３Ｈとが表示される。メータ画像Ｅ３Ｈは、メータ領域（図ではクロスハッチングで表される）が動くメータであり、メータ領域が動くことでメータ値を表しており、ボタン画像Ｅ３Ｇが表示された領域（ボタン画像Ｅ３Ｇ内）に配置される。

【０５１９】

次に、図８６（Ｂ）に示すように、当該変動ポイント付与演出が実行される。この当該変動ポイント付与演出は、上述の当該変動メータ表示演出と同じ変動演出中に実行される演出であり、図８４（Ｂ）と同様な保留アイコンＥ３と、図８４（Ｂ）と同様なポイント獲得画像Ｅ３Ｄと、図８５（Ｂ）と同様なボタン画像Ｅ３Ｇと、メータ画像Ｅ３Ｈとが表示される。この当該変動ポイント付与演出は、同じ変動演出中に複数回実行され得る。メータ画像Ｅ３Ｈでは、ポイントが付与されたことにより、当該ポイント分のメータ領域が当該変動メータ表示演出時よりも拡大され、メータ値が上昇したことが表されている。メータ画像Ｅ３Ｈのメータ値は、ポイント付与が実行されるたびに、上昇していく。すなわち、メータ画像Ｅ３Ｈのメータ値は、獲得したポイントの累積値を表している。

【０５２０】

次に、図８６（Ｃ）に示すように、次変動ポイント付与演出が実行される。この次変動ポイント付与演出は、上述の当該変動メータ表示演出および当該変動ポイント付与演出が実行された変動（当該変動）の次の変動演出中に実行される演出であり、図８４（Ｃ）と同様な保留アイコンＥ３と、図８４（Ｃ）と同様なポイント獲得画像Ｅ３Ｄと、図８５（

Ｃ）と同様なボタン画像Ｅ３Ｇと、メータ画像Ｅ３Ｈとが表示される。この次変動ポイント付与演出は、同じ変動演出中に複数回実行され得る。メータ画像Ｅ３Ｈでは、ポイントが付与されたことにより、当該ポイント分のメータ領域が当該変動ポイント付与演出時よりも拡大され、メータ値が上昇したことが表されている。

【０５２１】

次に、図８６（Ｄ）に示すように、ボタン押下演出が実行される。このボタン押下演出は、上述の次変動ポイント付与演出と同じ変動演出中に実行される演出であり、図８４（Ｄ）と同様なボタン画像Ｅ３Ｅと、図８４（Ｄ）と同様な保留アイコンＥ３と、メータ画像Ｅ３Ｈとが表示される。メータ画像Ｅ３Ｈは、ボタン画像Ｅ３Ｅが表示された領域（ボタン画像Ｅ３Ｅ内）に表示される。図８６（Ｄ）のメータ画像Ｅ３Ｈのメータ値は、最大（ＭＡＸ）を表している。

【０５２２】

次に、図８６（Ｅ）に示すように、タイマ表示演出が実行される。このタイマ表示演出では、保留アイコンＥ３と、ボタン画像Ｅ３Ｇと、メータ画像Ｅ３Ｈと、タイマ画像Ｅ３Ｉとが表示される。タイマ画像Ｅ３Ｉは、タイマ値がカウントダウンしていくカウントダウン方式で表示される。図８６（Ｅ）に示すタイマ画像Ｅ３Ｉでは、タイマ初期値としての「１００秒」が示されている。このタイマ画像Ｅ３Ｉは、ボタン画像Ｅ３Ｇに隣接して表示される。なお、タイマ画像Ｅ３Ｉのタイマ値が「０秒」になった場合は、所定の演出、例えば、図８５（Ｅ）に示すようなチャンスアップ演出が実行されてもよい。

【０５２３】

[効果例]

以下に、複数変動演出の効果例を示す。

[効果１]

上記実施形態の遊技機１では、図８４～図８６に示すように、複数変動演出Ａ～Ｃにおいて、連続する複数の変動演出にまたがってポイント付与演出が実行され、すなわち、複数の変動演出にまたがって所定のポイントを獲得していき、獲得したポイントの累積値（累積ポイント）を表すメータ画像Ｅ３Ｃ，Ｅ３Ｈが表示される。メータ画像のメータ値（累積ポイント）が最大（ＭＡＸ）となると、遊技者に演出ボタン６３の押下を促すボタン画像Ｅ３Ｅが表示されるボタン押下演出が実行される。遊技者による演出ボタン６３の操作に応じて、チャンスアップ演出，タイマ表示演出などが実行される。この構成によれば、１回の変動演出において累積ポイントが最大（ＭＡＸ）にならない場合であっても、次の変動演出にポイントが引き継がれるので、遊技者は、複数の変動演出にまたがって、ポイントを獲得する演出を楽しむことができる。また、複数の変動演出にまたがって獲得した累積ポイントが最大（ＭＡＸ）になった場合に、ボタン押下演出が実行されるので、ボタン押下演出を際立たせることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０５２４】

[効果２]

上記実施形態の遊技機１では、図８５～図８６に示すように、複数変動演出Ｂ，Ｃにおいて、連続する複数の変動演出にまたがってポイント付与演出が実行され、すなわち、複数の変動演出にまたがって所定のポイントを獲得していき、獲得したポイントの累積値（累積ポイント）を表すメータ画像Ｅ３Ｃ，Ｅ３Ｈが表示される。メータ画像Ｅ３Ｃ，Ｅ３Ｈが表示されているときに、ボタン画像Ｅ３Ｇの表示が実行される。この構成によれば、ポイントの累積によって、演出ボタン６３を用いたボタン演出の実行が予感され得るので、遊技者にわくわく感を付与することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０５２５】

[効果３]

上記実施形態の遊技機１では、図８６に示すように、複数変動演出Ｃにおいて、獲得したポイントの累積値（累積ポイント）を表すメータ画像Ｅ３Ｈが、ボタン画像Ｅ３Ｇが表示された領域（ボタン画像Ｅ３Ｇ内）に配置される。この構成によれば、遊技者は、メー

タ表示と関連して演出ボタン６３を用いたボタン演出を連想し得る。従って、メータ表示に関連して実際にボタン演出が行われた場合には、遊技者にボタン演出に関して大きな期待感を付与することができ、メータ表示に関連してボタン演出ではなく他の演出が行われた場合には、遊技者にサプライズ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。

【０５２６】

[効果４]

上記実施形態の遊技機１では、図８４～図８５に示すように、複数変動演出Ａ，Ｂにおいて、ボタン押下演出後、大当たり期待度を示唆する演出であるチャンスアップ演出が実行される。この構成によれば、複数の変動演出にまたがって累積されたポイントに基づいて、大当たり期待度を示唆するチャンスアップ演出が実行されるので、チャンスアップ演出で大当たり期待度が高い示唆がでることへの期待感を高めることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０５２７】

[効果５]

上記実施形態の遊技機１では、図８６に示すように、複数変動演出Ｃにおいて、ボタン押下演出後、タイマ表示演出が実行される。この構成によれば、複数の変動演出にまたがって累積されたポイントに基づいて、タイマ表示演出が実行されるので、タイマ画像Ｅ３Ｉのタイマ値が０秒となったときに大当たり期待度が高い演出が実行されることへの期待感を高めることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０５２８】

[効果６]

上記実施形態の遊技機１では、図８４～図８６に示すように、複数変動演出Ａ～Ｃにおいて、チャンスアップ演出またはタイマ表示演出は、メータ画像Ｅ３Ｃ，Ｅ３Ｈのメータ値が最大（ＭＡＸ）のときに実行される。この構成によれば、チャンスアップ演出またはタイマ表示演出が、メータ画像Ｅ３Ｃ，Ｅ３Ｈのメータ値が最大（ＭＡＸ）よりも手前の所定値のときに実行される場合と比較して、チャンスアップ演出やタイマ表示演出に発展した場合の大当たりへの期待感を大きくすることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０５２９】

［変形例］

以下に、複数変動演出の変形例を示す。

[変形例１]

上記実施形態の遊技機１では、図８４～図８６に示すように、複数変動演出Ａ～Ｃにおいて、先読み演出（複数変動にまたがる連続演出）の一環として、当該ポイント付与演出または次変動ポイント付与演出におけるポイント付与が実行される構成（先読み演出の一環として、複数の変動演出にまたがってポイントを獲得する構成）としてもよい。この構成によれば、ポイントを獲得するたびに、大当たりへの期待感を大きくすることができ、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０５３０】

[変形例２]

上記実施形態の遊技機１では、図８４～図８６に示すように、複数変動演出Ａ～Ｃにおいて、累積ポイントをメータ画像Ｅ３Ｃ，Ｅ３Ｈのメータ値で表しているが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、累積ポイントをメータ値ではなく、数字で表すようにしてもよい。また、累積ポイントを累積ポイントが最大（ＭＡＸ）になるまでの残りポイントを数字で表すことで示唆するようにしてもよい。

【０５３１】

[変形例３]

上記実施形態の遊技機１では、図８４～図８６に示すように、複数変動演出Ａ～Ｃにおいて、チャンスアップ演出やタイマ表示演出が行われる場合にボタン画像が表示され、チ

ャンスアップ演出やタイマ表示演出がボタン画像内で実行されてもよい。また、ポイント獲得画像Ｅ３Ｄがボタン画像内で表示されてもよい。

【０５３２】

[変形例４]

上記実施形態の遊技機１では、図８４～図８６に示すように、複数変動演出Ａ～Ｃにおいて、メータ画像Ｅ３Ｃ，Ｅ３Ｈのメータ値は、ポイントの付与によって上昇する構成となっているが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、当該変動メータ表示演出時において、メータ画像Ｅ３Ｃ，Ｅ３Ｈのメータ値が所定値（例えば、最大値）となっており、ポイント付与演出によるポイントの付与によってメータ領域が減少しメータ値が降下する構成としてもよい。この場合、メータ値が所定値（例えば、０）となると、図８４（Ｃ）に示すチャンスアップ演出や図８６（Ｃ）に示すタイマ表示演出が実行されてもよい。

【０５３３】

［変形例５］

上記実施形態の遊技機１では、図８４～図８６に示すように、複数変動演出Ａ～Ｃにおいて、メータ画像Ｅ３Ｃ，Ｅ３Ｈのメータ値は、ポイントの付与によって上昇する構成となっているが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、ポイント付与演出によるポイントの付与の代わりに、所定の動作が実行されたことによってメータ領域が拡大しメータ値が上昇する構成としてもよい。この場合、メータ値が所定値となると、図８４（Ｃ）に示すチャンスアップ演出や図８６（Ｃ）に示すタイマ表示演出が実行される。なお、「所定の動作が実行されたこと」とは、例えば、擬似連出が実行されたこと、保留アイコンが変化したこと（保留変化表示がおこなわれたこと）、所定のチャンスアップ演出が実行されたこと、所定のチャレンジ（ゲーム）に成功したことなどが含まれる。

【０５３４】

［変形例６］

上記実施形態の遊技機１では、図８４～図８６に示すように、複数変動演出Ａ～Ｃにおいて、チャンスアップ演出やタイマ表示演出は、メータ画像Ｅ３Ｃ，Ｅ３Ｈのメータ値が最大値（ＭＡＸ）のときに実行される構成となっているが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、チャンスアップ演出やタイマ表示演出は、メータ画像Ｅ３Ｃ，Ｅ３Ｈのメータ値が最大値（ＭＡＸ）のときでなく、最大値よりも小さい所定値となった場合に実行される構成としてもよい。所定値として、例えば、メータ値の半分の値であったり、１/４の値であってもよい。この場合、当該所定値が遊技者に分かるように、メータ画像Ｅ１Ｂのメータ領域に所定の印（目盛り）をつけるようにしてもよい。

【０５３５】

［変形例７］

上記実施形態の遊技機１では、図８６に示すように、複数変動演出Ｃにおいて、タイマ画像Ｅ３Ｉは、タイマ値がカウントダウンしていくカウントダウン方式で表示されるが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、タイマ画像Ｅ３Ｉは、タイマ値がカウントアップしていくカウントアップ方式で表示されてもよい。この場合、予め決められた値になると、上述したボタン押下演出が実行され得る。また、タイマ画像Ｅ３Ｉを複数表示するようにしてもよい。

【０５３６】

［変形例８］

上記実施形態の遊技機１では、複数変動演出Ａ～Ｃは、連続する複数の変動演出中に実行されているが、本発明は、これに限られるものではなく、例えば、複数変動演出Ａ～Ｃは、１回の変動演出に実行されてもよい。

【０５３７】

[変形例９]

上記実施形態の遊技機１では、複数変動演出Ａ～Ｃにおいて、ボタン押下演出の後、チャンスアップ演出またはタイマ表示演出が実行されているが、本発明はこれに限られるも

のではなく、ボタン押下演出の後、他の演出が実行されてもよい。他の演出としては、擬似連演出、リーチ演出、スーパーリーチ演出、チャンスアップ演出（大当たり期待度示唆演出）、大当たり予告演出、リーチ発展先予告演出、保留変化予告、または、先読み開始予告など種々の演出が実行され得る構成でもよい。

【０５３８】

［態様例］

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇[態様Ｅ３－１]

図柄を変動表示開始させた後、停止させる図柄変動表示をおこなうことが可能な図柄表示手段と、

複数種類の表示演出を実行可能な演出表示手段と、

遊技者が操作可能な操作部と、

を備える遊技機であって、

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

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

前記第１の表示演出は、連続する複数回の前記図柄変動表示にまたがって所定のポイントを獲得していき、獲得した累積ポイントを示唆するポイント示唆表示をおこなう演出であり、

前記第２の表示演出は、前記操作部を表す操作部画像であって遊技者に前記操作部の操作を促す第１の操作部画像を表示する演出であり、

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

前記組み合わせ演出では、前記第１の表示演出がおこなわれ、前記第１の表示演出における前記累積ポイントが所定値となると、前記第２の表示演出がおこなわれ、遊技者による前記操作部の操作に応じて、所定の演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

［態様Ｅ３－２］

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、前記操作部を表す第２の操作部画像を表示する演出であり、

前記組み合わせ演出は、第３の表示演出を含む場合がある演出であり、

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場合がある、

ことを特徴とする態様Ｅ３－１に記載の遊技機。

［態様Ｅ３－３］

前記組み合わせ演出において、前記第１の表示演出における前記ポイント示唆表示は、前記第３の表示演出における前記第２の操作部画像が表示された領域においておこなわれる場合がある、

ことを特徴とする態様Ｅ３－２に記載の遊技機。

［態様Ｅ３－４］

前記所定の演出は、大当たり期待度を示唆する表示を含む演出である、

ことを特徴とする態様Ｅ３－１から態様Ｅ３－３までのいずれか一項に記載の遊技機。

［態様Ｅ３－５］

前記所定の演出は、タイマ表示を含む演出である、

ことを特徴とする態様Ｅ３－１から態様Ｅ３－４までのいずれか一項に記載の遊技機。

［態様Ｅ３－６］

先読み演出を実行可能な先読み演出実行手段を備え、

前記第１の表示演出において、前記先読み演出として連続する複数回の前記図柄変動表

示にまたがって所定のポイントを獲得する、
ことを特徴とする態様Ｅ３－１から態様Ｅ３－５までのいずれか一項に記載の遊技機。
［態様Ｅ３－７］
前記組み合わせ演出において、前記第２の表示演出がおこなわれる場合は、前記累積ポイントが最大値となったときである、
ことを特徴とする態様Ｅ３－１から態様Ｅ３－６までのいずれか一項に記載の遊技機。
【０５３９】
以下に図８７～図８９を用いて操作チャージ演出について説明する。この操作チャージ演出は、装飾図柄の変動演出に並行して行われる。もちろん、リーチ演出（スーパーリーチ演出）などの実行中を含む。
【０５４０】
［操作チャージ演出Ａ（成功）］
図８７は、操作チャージ演出Ａ（成功）を説明するための図である。
まず、操作チャージ演出Ａ（成功）では、図８７（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出では、変動中の装飾図柄が左上に表示される。また、画面下部には、保留画像９Ａ，９Ｂおよび保留消化画像９Ｃが表示されている。保留画像９Ａ，９Ｂおよび保留消化画像９Ｃについては以下の演出でも同様に表示される。
【０５４１】
次に図８７（Ｂ）に示すように、剣移動演出が実行される。剣移動演出では、剣部材６４を示す剣画像ＫＧが画面の右寄りに上方から出現して下方へ移動する。
次に図８７（Ｃ）に示すように、剣停止演出が実行される。剣停止演出では、剣移動演出で下方へ移動する剣画像ＫＧが停止する。
【０５４２】
剣画像ＫＧは、その柄の部分が複数の領域に区切られている。具体的には、領域Ｒ１，Ｒ２，Ｒ３，Ｒ４，Ｒ５，Ｒ６の６つの隣接する領域に区切られている。これらの領域Ｒ１～Ｒ６の描画色は、最初は、青色になっている。
次に図８７（Ｄ）に示すように、チャージ演出（初期）が実行される。チャージ演出（初期）では、剣画像ＫＧの領域Ｒ１の描画色が青色から赤色に変化させられる。そして、領域Ｒ２→Ｒ３→Ｒ４→Ｒ５という具合に所定順序で描画色が青色から赤色に変化させられる。
【０５４３】
次に図８７（Ｅ）に示すように、チャージ演出（終期）が実行される。チャージ演出（終期）では、剣画像ＫＧの領域Ｒ６の描画色が青色から赤色に変化させられる。上述した領域Ｒ５の描画色の変化に続く変化である。
次に図８７（Ｆ）に示すように、ボタン押下指示演出が実行される。ボタン押下指示演出では、剣部材６４の剣ボタン６５の押下を指示する画像が表示される。具体的には、ボタン画像ＢＧの押下を指示する矢印画像ＹＧとともに「押せ！」というテキスト画像ＴＧが表示される。
【０５４４】
［操作チャージ演出Ａ（失敗）］
図８８は、操作チャージ演出Ａ（失敗）を説明するための図である。
まず、操作チャージ演出Ａ（失敗）では、図８８（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出では、変動中の装飾図柄が左上に表示される。また、画面下部には、保留画像９Ａ，９Ｂおよび保留消化画像９Ｃが表示されている。保留画像９Ａ，９Ｂおよび保留消化画像９Ｃについては以下の演出でも同様に表示される。
【０５４５】
次に図８８（Ｂ）に示すように、剣移動演出が実行される。剣移動演出では、剣部材６４を示す剣画像ＫＧが画面の右寄りに上方から出現して下方へ移動する。
次に図８８（Ｃ）に示すように、剣停止演出が実行される。剣停止演出では、剣移動演出で下方へ移動する剣画像ＫＧが停止する。

【０５４６】
剣画像ＫＧは、その柄の部分が複数の領域に区切られている。具体的には、領域Ｒ１，Ｒ２，Ｒ３，Ｒ４，Ｒ５，Ｒ６の６つの隣接する領域に区切られている。これらの領域Ｒ１～Ｒ６の描画色は、最初は、青色になっている。
次に図８８（Ｄ）に示すように、チャージ演出（初期）が実行される。チャージ演出（初期）では、剣画像ＫＧの領域Ｒ１の描画色が青色から赤色に変化させられる。次に、領域Ｒ２の描画色が青色から赤色に変化させられる。
なお、図８８（Ａ）～図８８（Ｄ）の変動開始演出、剣移動演出、剣停止演出、および、チャージ演出（初期）は、図８７に示した操作チャージ演出（成功）と同様の演出となっている。
【０５４７】
次に図８８（Ｅ）に示すように、チャージ演出（中期）が実行される。チャージ演出（中期）では、剣画像ＫＧの領域Ｒ３の描画色が青色から赤色に変化させられる。上述した領域Ｒ２の描画色の変化に続く変化である。
次に図８８（Ｆ）に示すように、変動継続演出が実行される。変動継続演出では、剣画像ＫＧの表示がなくなり、図８８（Ａ）に示した変動開始演出と同様の演出となる。つまり、領域Ｒ３が青色から赤色になった段階でチャージ演出が中断されて変動開始演出と同様の演出が行われるのである。
【０５４８】
［操作チャージ演出Ｂ］
図８９は、操作チャージ演出Ｂを説明するための図である。
まず、操作チャージ演出Ｂでは、図８９（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出では、変動中の装飾図柄が左上に表示される。また、画面下部には、保留画像９Ａ，９Ｂおよび保留消化画像９Ｃが表示されている。保留画像９Ａ，９Ｂおよび保留消化画像９Ｃについては以下の演出でも同様に表示される。
【０５４９】
次に図８９（Ｂ）に示すように、チャージ予告演出が実行される。チャージ予告演出では、演出ボタン６３を示すボタン画像ＢＢ１が表示された状態で、チャージ予告画像が表示される。ここでは「Ｃ」と記された楕円形のチャージ予告画像ＪＧ１が表示された様子を示した。なお、ボタン画像ＢＢ１は、領域Ｓ１，Ｓ２，Ｓ３，Ｓ４，Ｓ５の５つの領域を有している。
【０５５０】
次に図８９（Ｃ）に示すように、チャージ演出が実行される。チャージ演出では、上述したチャージ予告演出におけるチャージ予告画像の出現を契機に、ボタン画像ＢＢ１の領域の描画色が青色から赤色に変化させられる。ここでは、領域Ｓ１が青色から赤色に変化した様子を示している。
【０５５１】
次に図８９（Ｄ）に示すように、チャージ予告演出が実行される。チャージ予告演出は、図８９（Ｂ）で説明した演出であり、ここでは「Ｃ×４」と記された楕円形のチャージ予告画像ＪＧ２が表示された様子を示した。チャージ予告画像には、「Ｃ」というチャージ画像とは別に「Ｃ×２」、「Ｃ×３」、「Ｃ×４」、「Ｃ×５」が用意されている。「×」の後ろに記される数値によって青色から赤色に変化させられる領域の個数が決定される。
【０５５２】
次に図８９（Ｅ）に示すように、チャージ演出が実行される。チャージ演出では、図８９（Ｃ）で説明した演出であり、チャージ予告画像の出現を契機に、ボタン画像ＢＢ１の領域の描画色が青色から赤色に変化させられる。ここでは「Ｃ×４」のチャージ予告画像ＪＧ２に対応させ、４つの領域Ｓ２～Ｓ５が青色から赤色に変化させられる。
【０５５３】
次に図８９（Ｆ）に示すように、ボタン押下指示演出が実行される。ボタン押下指示演

出では、演出ボタン６３の押下を指示する画像が表示される。具体的には、「押せ！」というテキスト画像ＴＧが表示される。

【０５５４】

［効果例］

以下に、本実施形態における効果例を示す。

［効果１］

上記実施形態の遊技機１では、図８７～図８９に示したように、剣画像ＫＧが複数の領域に区切られており、これら領域の描画色は所定順序で青色から赤色に変化させられ、すべての領域の描画色が赤色に変化させられると、ボタン押下指示演出が実行される。この構成によれば、描画色の変化が遊技者の期待につながり、興趣を向上させることができる。

【０５５５】

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、図８９（Ｂ）および図８９（Ｄ）に示したように、チャージ予告演出として、チャージ予告画像を表示する。このチャージ予告画像の表示を契機に、図８９（Ｃ）および図８９（Ｅ）に示したように、チャージ演出を実行する。つまり、複数の領域Ｓ１～Ｓ５を所定順序で青色から赤色に変化させる。この構成によれば、チャージ予告画像の表示で遊技者に期待感を抱かせることができ、興趣を向上させることができる。

【０５５６】

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、図８９（Ｂ）に示したようにチャージ予告画像ＪＧ１が表示されると、図８９（Ｃ）に示したように、チャージ演出では、１つの領域Ｓ１の描画色が青色から赤色に変化させられる。一方、図８９（Ｄ）に示したようにチャージ予告画像ＪＧ２が表示されると、図８９（Ｅ）に示したように、２以上の領域Ｓ２～Ｓ５の描画色が青色から赤色に変化させられる。この構成によれば、チャージ予告画像の種類によって遊技者の期待度を異ならせることができ、興趣を向上させることができる。

【０５５７】

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、図８７および図８８に示したように、剣画像ＫＧは、隣接する複数の領域Ｒ１～Ｒ６に区切られている。この構成によれば、チャージ演出が分かりやすいものとなり、興趣を向上させることができる。

【０５５８】

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、図８７（Ｅ）に示したように領域Ｒ１～Ｒ６のすべての描画色が赤色になると、図８７（Ｆ）に示したように、ボタン押下指示演出が実行される。一方、図８８（Ｅ）に示したように領域Ｒ１～Ｒ３の描画色が赤色になっても領域Ｒ４～Ｒ６が青色である場合、ボタン押下指示演出は実行されない。この構成によれば、チャージ演出が成功するか否かに期待が高まり、興趣を向上させることができる。

【０５５９】

［変形例］

以下に、本実施形態における変形例を示す。

［変形例１］

上記実施形態の遊技機１では、図８７に示したように、剣画像ＫＧのすべての領域Ｒ１～Ｒ６の描画色が赤色になると、ボタン押下指示演出が実行される。また、図８９に示したように、ボタン画像ＢＢ１のすべての領域Ｂ１～Ｂ５の描画色が赤色になると、ボタン押下指示演出が実行される。しかしながら、本発明は、これに限られるものではない。例えば、一部の領域の描画色が赤色になった場合にボタン押下指示演出が実行されるようにしてもよい。

【０５６０】

［変形例２］
上記実施形態の遊技機１では、図８７および図８８に示したように剣画像ＫＧの柄の部分を複数の領域Ｓ１～Ｓ６に区切っていたが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、剣画像ＫＧの全体を複数の領域に区切ってもよい。
【０５６１】
［変形例３］
上記実施形態の遊技機１では、領域の描画色を青色から赤色に変化させるものとしたが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、領域の色が背景の色と同様の色となるような例えばワイヤーフレーム状の表示を行い、そのワイヤーフレーム状の画像の領域の描画色が変化する（色が塗られる）ようにしてもよい。
【０５６２】
［態様例］
本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。
[態様Ｅ４－１]
遊技者が操作可能な操作手段と、
前記操作手段の画像を表示可能な表示手段と、を備えた遊技機であって、
前記操作手段の画像は、複数の領域を有しており、
当該複数の領域の描画色を所定順序で第１の描画色から第２の描画色へ変化させることで、前記操作手段の操作可能状態への移行期待度を示唆することが可能な
ことを特徴とする遊技機。
［態様Ｅ４－２］
変動中の所定タイミングにおいて特定画像を表示可能であり、
当該特定画像の表示を契機に、前記複数の領域の描画色を所定順序で第１の描画色から第２の描画色へ変化させる
ことを特徴とする遊技機。
［態様Ｅ４－３］
前記特定画像のうち第１の特定画像が表示されると、前記複数の領域のうち一の領域の描画色を変化させ、前記特定画像のうち第２の特定画像が表示されると、前記複数の領域のうち二以上の領域の描画色を変化させる
ことを特徴とする遊技機。
［態様Ｅ４－４］
前記操作手段の画像は、隣接する複数の領域に区切られている
ことを特徴とする遊技機。
［態様Ｅ４－５］
前記複数の領域の描画色がすべて前記第２の描画色になると前記操作手段が操作可能状態になり、前記複数の領域の描画色に前記第２の描画色でない領域があると前記操作手段が操作可能状態にならない
ことを特徴とする遊技機。
【０５６３】
以下に図９０～図９１を用いて擬似連ポイント演出について説明する。この擬似連ポイント演出は、装飾図柄の変動演出中（１回の変動演出中）（例えば、装飾図柄の変動開始時、または、リーチ演出（スーパーリーチ演出）中）などに実行され得る。
【０５６４】
[擬似連ポイント演出Ａ]
図９０は、擬似連ポイント演出Ａを説明するための図である。
擬似連ポイント演出Ａでは、まず、図９０（Ａ）に示すように、擬似連演出が実行される。この擬似連演出では、擬似連示唆画像Ｅ５Ａと、メータ画像Ｅ５Ｂとが表示される。擬似連示唆画像Ｅ５Ａは、擬似連演出を連想させる画像であり、詳しくは、擬似連演出が２回目であることを示唆する「擬似×２」が示されている。また、装飾図柄８Ｌ，８Ｒが７図柄で仮停止され、装飾図柄８Ｃが擬似連演出を示唆するロゴ図柄で仮停止されている

。すなわち、装飾図柄に８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、「７、ロゴ図柄、７」の態様で仮停止されている。メータ画像Ｅ５Ｂは、メータ領域（図ではクロスハッチングで表される）が動くメータであり、メータ領域が動くことでメータ値を表している。また、メータ画像Ｅ５Ｂは、表示画面７ａの右端において縦向きに配置される。擬似連演出は、ポイント付与演出の後、再度、実行され得る。

【０５６５】

なお、擬似連演出とは、変動変出の開始時やリーチ演出中等において実行される演出であり、例えば、装飾図柄を変動開始させ仮停止させる演出を繰り返す演出、装飾図柄の所定の図柄配列の少なくとも一部を仮停止させる演出を繰り返す演出、予め決められたロゴを仮停止させる演出を繰り返す演出、または、「×２」、「×３」、「擬似」など擬似連を連想させる表示と共に、装飾図柄の変動演出を実行させる演出を含む。

【０５６６】

次に、図９０（Ｂ）に示すように、ポイント付与演出が実行される。このポイント付与演出は、上述の擬似連演出が実行されたことに応じて実行され、メータ画像Ｅ５Ｂと、ポイント獲得画像Ｅ５Ｃとが表示される。このポイント付与演出は、同じ変動演出中に再度疑似連演出が実行された場合や、他の演出に応じて実行され得る。すなわち、ポイント付与演出は、同じ変動演出中に複数回実行され得る。ポイント獲得画像Ｅ５Ｃは、所定のポイントが付与されたこと、言い換えれば、遊技者が所定のポイントを獲得したことを示唆する画像である。図９０（Ｂ）のポイント獲得画像Ｅ５Ｃでは、ポイントが遊技者に５ポイント（５Ｐ）付与された（遊技者が５ポイント獲得した）ことが表されている。また、メータ画像Ｅ５Ｂでは、ポイントが付与されたことにより、当該ポイント分のメータ領域が当該変動メータ表示演出時よりも拡大され、メータ値が上昇したことが表されている。メータ画像Ｅ５Ｂのメータ値は、ポイント付与が実行されるたびに、上昇していく。すなわち、メータ画像Ｅ５Ｂのメータ値は、獲得したポイントの累積値を表している。

【０５６７】

次に、図９０（Ｃ）に示すように、ボタン押下演出が実行される。このボタン押下演出は、ボタン画像Ｅ５Ｄとメータ画像Ｅ５Ｂとが表示される。ボタン画像Ｅ５Ｄは、遊技者に演出ボタン６３の操作を促すための画像であり、言い換えれば、演出ボタン６３が有効操作期間中であることを示す画像である。具体的には、ボタン画像Ｅ５Ｄは、画像中に「ＰＵＳＨ」と表され、点灯しているかのような状態を表した画像である。また、ボタン画像Ｅ５Ｄに隣接して、遊技者に演出ボタン６３の操作を促すために、「押せ！！」の文字も表されている。なお、演出ボタン６３の有効操作期間は、例えば、３秒としてもよい。この場合、ボタン画像Ｅ３Ｅは、有効操作期間が過ぎると消失する。また、図９０（Ｃ）のメータ画像Ｅ５Ｂは、メータ値が最大（ＭＡＸ）であることを表している。

【０５６８】

次に、図９０（Ｄ）に示すように、有効操作期間内に遊技者により演出ボタン６３の押下があったことに応じて、チャンスアップ演出が実行される。このチャンスアップ演出では、チャンスアップ画像Ｅ５Ｅが表示される。チャンスアップ画像Ｅ５Ｅは、チャンスアップを示唆する画像であり、メータ値が最大（ＭＡＸ）になった場合に表示される。図９０（Ｄ）のチャンスアップ画像Ｅ５Ｅでは、大当たりの期待度が高いことを示唆する「激アツだ！！」という文字が表されている。チャンスアップ画像Ｅ５Ｅは、味方キャラクタＣＲＡの発言として表されている。

【０５６９】

[擬似連ポイント演出Ｂ]

図９１は、擬似連ポイント演出Ｂを説明するための図である。

擬似連ポイント演出Ｂは、図９１（Ａ）に示すように、擬似連演出が実行される。この擬似連演出では、図９０（Ａ）と同様な擬似連示唆画像Ｅ５Ａと、ボタン画像Ｅ５Ｇと、メータ画像Ｅ５Ｆとが表示される。ボタン画像Ｅ５Ｇは、演出ボタン６３を示唆する画像であり、これから演出ボタン６３を用いた演出が実行され得ることを予感している。メータ画像Ｅ５Ｆは、メータ領域（図ではクロスハッチングで表される）が動くメータであり

、メータ領域が動くことでメータ値を表している。また、メータ画像Ｅ５Ｆは、ボタン画像Ｅ５Ｇが表示された領域（ボタン画像Ｅ５Ｇ内）に横向きに配置される。また、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、図９０（Ａ）と同様に、７図柄で仮停止され、装飾図柄８Ｃが擬似連演出を示唆するロゴ図柄で仮停止されている。すなわち、装飾図柄に８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、「７、ロゴ図柄、７」の態様で仮停止されている。擬似連演出は、ポイント付与演出の後、再度、実行され得る。

【０５７０】

次に、図９１（Ｂ）に示すように、ポイント付与演出が実行される。このポイント付与演出は、上述の擬似連演出が実行されたことに応じて実行され、ボタン画像Ｅ５Ｇと、メータ画像Ｅ５Ｆと、図９０（Ｂ）と同様なポイント獲得画像Ｅ５Ｃとが表示される。このポイント付与演出は、同じ変動演出中に再度疑似連演出が実行された場合や、他の演出に応じて再度実行され得る。すなわち、ポイント付与演出は、複数回実行され得る。また、ボタン画像Ｅ５Ｇ内に配置されたメータ画像Ｅ５Ｆでは、ポイントが付与されたことにより、当該ポイント分のメータ領域が当該変動メータ表示演出時よりも拡大され、メータ値が上昇したことが表されている。メータ画像Ｅ５Ｆのメータ値は、ポイント付与が実行されるたびに、上昇していく。すなわち、メータ画像Ｅ５Ｆのメータ値は、獲得したポイントの累積値を表している。

【０５７１】

次に、図９１（Ｃ）に示すように、ボタン押下演出が実行される。このボタン押下演出は、図９０（Ｃ）と同様なボタン画像Ｅ５Ｄと、メータ画像Ｅ５Ｆとが表示される。メータ画像Ｅ５Ｆは、ボタン画像Ｅ５Ｄが表示された領域、すなわち、ボタン画像Ｅ５Ｄ内に配置されている。また、図９１（Ｃ）のメータ画像Ｅ５Ｆは、メータ値が最大（ＭＡＸ）であることを表している。ボタン画像Ｅ５Ｄは、ボタン画像Ｅ５Ｇと同形状である。

【０５７２】

次に、図９１（Ｄ）に示すように、有効操作期間内に遊技者により演出ボタン６３の押下があったことに応じて、タイマ表示演出が実行される。このタイマ表示演出では、図９１（Ａ）と同様なボタン画像Ｅ３Ｇと、メータ画像Ｅ５Ｆと、タイマ画像Ｅ５Ｈとが表示される。タイマ画像Ｅ５Ｈは、タイマ値がカウントダウンしていくカウントダウン方式で表示される。図９１（Ｄ）に示すタイマ画像Ｅ５Ｈでは、タイマ初期値としての「１００秒」が示されている。このタイマ画像Ｅ５Ｈは、ボタン画像Ｅ５Ｇに隣接して表示される。なお、タイマ画像Ｅ５Ｈのタイマ値が「０秒」になると、所定の演出、例えば、図９０（Ｄ）に示すチャンスアップ演出や再度、擬似連演出が実行され得る。

【０５７３】

[効果例]

以下に、擬似連ポイント演出の効果例を示す。

[効果１]

上記実施形態の遊技機１では、図９０～図９１に示すように、擬似連ポイント演出Ａ，Ｂにおいて、擬似連演出が実行され、ポイント付与演出で付与されたポイントの累積値（累積ポイント）をメータ画像Ｅ５Ｂ，Ｅ５Ｆのメータ値を用いて表し、メータ値が最大（ＭＡＸ）となったことに応じてボタン画像Ｅ５Ｄが表示され、遊技者によって演出ボタン６３が押下された場合に、チャンスアップ演出やタイマ表示演出が実行される。この構成によれば、擬似連演出の実現に応じてポイントが累積されいき、累積ポイントが最大（ＭＡＸ）になると、チャンスアップ演出やタイマ表示演出などの演出が実行され得るので、擬似連演出をより興趣あるものにすることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０５７４】

[効果２]

上記実施形態の遊技機１では、図９１に示すように、擬似連ポイント演出Ｂにおいて、擬似連演出中やポイント付与演出中などにメータ画像Ｅ５Ｆが表示される構成となっている。この構成によれば、擬似連演出中やポイント付与演出中に、演出ボタン６３を用いた

ボタン演出の実行が予感され得るので、遊技者にわくわく感を付与することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０５７５】

[効果３]

上記実施形態の遊技機１では、図９１に示すように、擬似連ポイント演出ＡＢにおいて、累積ポイントを示唆するメータ画像Ｅ５Ｆが、ボタン画像Ｅ５Ｇが表示された領域（ボタン画像Ｅ５Ｇ内）に配置される。この構成によれば、遊技者は、メータ表示と関連して演出ボタン６３を用いたボタン演出を連想し得る。従って、メータ表示に関連して実際にボタン演出が行われた場合には、遊技者にボタン演出に関して大きな期待感を付与することができ、メータ表示に関連してボタン演出ではなく他の演出が行われた場合には、遊技者にサプライズ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。

【０５７６】

[効果４]

上記実施形態の遊技機１では、図９０に示すように、擬似連ポイント演出Ａにおいて、ボタン押下演出後、大当たり期待度を示唆する演出であるチャンスアップ演出が実行される。この構成によれば、擬似連演出により付与されたポイントに基づいて、大当たり期待度を示唆するチャンスアップ演出が実行されるので、チャンスアップ演出で大当たり期待度が高い示唆がでることへの期待感を高めることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０５７７】

[効果５]

上記実施形態の遊技機１では、図９１に示すように、擬似連ポイント演出Ｂにおいて、ボタン押下演出後、タイマ表示演出が実行される。この構成によれば、擬似連演出により付与されたポイントに基づいて、タイマ表示演出が実行されるので、タイマ画像Ｅ５Ｈのタイマ値が０秒となったときに大当たり期待度が高い演出が実行されることへの期待感を高めることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０５７８】

[効果６]

上記実施形態の遊技機１では、図９０～図９１に示すように、擬似連ポイント演出Ａ，Ｂにおいて、チャンスアップ演出またはタイマ表示演出は、メータ画像Ｅ５Ｂ，Ｅ５Ｇのメータ値が最大（ＭＡＸ）のときに実行される。この構成によれば、チャンスアップ演出またはタイマ表示演出が、メータ画像Ｅ５Ｂ，Ｅ５Ｇのメータ値が最大（ＭＡＸ）よりも手前の所定値のときに実行される場合と比較して、チャンスアップ演出やタイマ表示演出に発展した場合の大当たりへの期待感を大きくすることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０５７９】

［変形例］

以下に、擬似連ポイント演出の変形例を示す。

[変形例１]

上記実施形態の遊技機１では、図９０～図９１に示すように、疑似連演出Ａ，Ｂにおいて、メータ画像Ｅ５Ｂ，Ｅ５Ｆのメータ値が最大（ＭＡＸ）になった場合に、ボタン押下演出が実行され、遊技者に演出ボタン６３が押下されたことに応じて、チャンスアップ演出やタイマ表示演出が実行される構成となっているが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、メータ画像Ｅ５Ｂ，Ｅ５Ｆのメータ値が最大（ＭＡＸ）になった場合に、遊技者による演出ボタン６３の押下がなくても、チャンスアップ演出やタイマ表示演出が実行されてもよい。また、メータ画像Ｅ５Ｂ，Ｅ５Ｆのメータ値が最大（ＭＡＸ）になった場合に、ボタン押下演出が実行されず（ボタン画像Ｅ５Ｄが表示されず）に、チャンスアップ演出やタイマ表示演出が実行されてもよい。

【０５８０】

[変形例２]
上記実施形態の遊技機１では、図９０～図９１に示すように、擬似連ポイント演出Ａ，Ｂにおいて、累積ポイントをメータ画像Ｅ５Ｂ，Ｅ５Ｆのメータ値で表しているが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、累積ポイントをメータ値ではなく、数字で表すようにしてもよい。また、累積ポイントを累積ポイントが最大（ＭＡＸ）になるまでの残りポイントを数字で表すことで示唆するようにしてもよい。

【０５８１】
[変形例３]
上記実施形態の遊技機１では、図９０～図９１に示すように、擬似連ポイント演出Ａ，Ｂにおいて、チャンスアップ演出やタイマ表示演出が行われる場合にボタン画像が表示され、チャンスアップ演出やタイマ表示演出がボタン画像内で実行されてもよい。また、ポイント獲得画像Ｅ５Ｃがボタン画像内で表示されてもよい。

【０５８２】
[変形例４]
上記実施形態の遊技機１では、図９０～図９１に示すように、擬似連ポイント演出Ａ，Ｂにおいて、メータ画像Ｅ５Ｂ，Ｅ５Ｆのメータ値は、ポイントの付与によって上昇する構成となっているが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、擬似連演出時において、メータ画像Ｅ５Ｂ，Ｅ５Ｆのメータ値が所定値（例えば、最大値）となっており、ポイント付与演出によるポイントの付与によってメータ領域が減少しメータ値が降下する構成としてもよい。この場合、メータ値が所定値（例えば、０）となると、図９０（Ｃ）に示すチャンスアップ演出や図９１（Ｃ）に示すタイマ表示演出が実行されてもよい。

【０５８３】
［変形例５］
上記実施形態の遊技機１では、図９０～図９１に示すように、擬似連ポイント演出Ａ，Ｂにおいて、メータ画像Ｅ５Ｂ，Ｅ５Ｆのメータ値は、ポイントの付与によって上昇する構成となっているが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、ポイント付与演出によるポイントの付与の代わりに、所定の動作が実行されたことによってメータ領域が拡大しメータ値が上昇する構成としてもよい。この場合、メータ値が所定値となると、図９０（Ｃ）に示すチャンスアップ演出や図９１（Ｃ）に示すタイマ表示演出が実行される。なお、「所定の動作が実行されたこと」とは、例えば、擬似連出が実行されたこと、保留アイコンが変化したこと（保留変化表示がおこなわれたこと）、所定のチャンスアップ演出が実行されたこと、所定のチャレンジ（ゲーム）に成功したことなどが含まれる。

【０５８４】
［変形例６］
上記実施形態の遊技機１では、図９０～図９１に示すように、擬似連ポイント演出Ａ，Ｂにおいて、チャンスアップ演出やタイマ表示演出は、メータ画像Ｅ５Ｂ，Ｅ５Ｆのメータ値が最大値（ＭＡＸ）のときに実行される構成となっているが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、チャンスアップ演出やタイマ表示演出は、メータ画像Ｅ５Ｂ，Ｅ５Ｆのメータ値が最大値（ＭＡＸ）のときでなく、最大値よりも小さい所定値となった場合に実行される構成としてもよい。所定値として、例えば、メータ値の半分の値であったり、１/４の値であってもよい。この場合、当該所定値が遊技者に分かるように、メータ画像Ｅ１Ｂのメータ領域に所定の印（目盛り）をつけるようにしてもよい。

【０５８５】
［変形例７］
上記実施形態の遊技機１では、図９１に示すように、擬似連ポイント演出Ｂにおいて、タイマ画像Ｅ５Ｈは、タイマ値がカウントダウンしていくカウントダウン方式で表示されるが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、タイマ画像Ｅ５Ｈは、タイマ値がカウントアップしていくカウントアップ方式で表示されてもよい。この場合、予め決められた値になると、上述したボタン押下演出が実行され得る。また、タイマ画像Ｅ５Ｈを複数表示するようにしてもよい。

【０５８６】
［変形例８］
上記実施形態の遊技機１では、擬似連ポイント演出Ａ，Ｂは、１回の変動演出中に実行されているが、本発明は、これに限られるものではなく、例えば、擬似連ポイント演出Ａ，Ｂは、連続する複数の変動演出中に実行されてもよい。
【０５８７】
[変形例９]
上記実施形態の遊技機１では、擬似連ポイント演出Ａ，Ｂにおいて、ボタン押下演出の後、チャンスアップ演出またはタイマ表示演出が実行されているが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、ボタン押下演出の後、再度、擬似連演出が実行されてもよい。また、ボタン押下演出の後、ボタン押下演出の後、他の演出が実行されてもよい。他の演出としては、リーチ演出、スーパーリーチ演出、チャンスアップ演出（大当たり期待度示唆演出）、大当たり予告演出、リーチ発展先予告演出、保留変化予告、または、先読み開始予告など種々の演出が実行され得る構成でもよい。
【０５８８】
［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Ｅ５－１]
複数種類の表示演出を実行可能な演出表示手段と、
遊技者が操作可能な操作部と、
を備える遊技機であって、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第１の表示演出をおこなう場合があり、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第２の表示演出をおこなう場合があり、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第３の表示演出をおこなう場合があり、
前記第１の表示演出は、擬似連演出であり、
前記第２の表示演出は、或るポイントが付与され、付与されたポイントの累積ポイントを示唆するポイント示唆表示をおこなう演出であり、
前記第３の表示演出は、前記操作部を表す操作部画像であって遊技者に前記操作部の操作を促す第１の操作部画像を表示する演出であり、
前記第１の表示演出と前記第２の表示演出と前記第３の表示演出とを含む組み合わせ演出がおこなわれる場合があり、
前記組み合わせ演出では、前記第１の表示演出がおこなわれ、前記第２の表示演出において、前記第１の表示演出がおこなわれたことに応じて前記或るポイントが付与されて前記ポイント示唆表示がおこなわれ、その後、前記累積ポイントが所定値となったことに応じて前記第３の表示演出がおこなわれ、遊技者によって前記操作部の操作があった場合に、所定の演出がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
［態様Ｅ５－２］
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、前記操作部を表す第２の操作部画像を表示する演出であり、
前記組み合わせ演出は、前記第４の表示演出を含む場合がある演出であり、
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、または、前記第２の表示演出がおこなわれているときに前記第４の表示演出がおこなわれる場合がある、
ことを特徴とする態様Ｅ５－１に記載の遊技機。
［態様Ｅ５－３］

前記組み合わせ演出において、前記第２の表示演出における前記ポイント示唆表示は、前記第４の表示演出における前記第２の操作部画像が表示された領域においておこなわれる場合がある、
ことを特徴とする態様Ｅ５－２に記載の遊技機。
［態様Ｅ５－４］
前記所定の演出は、大当たり期待度を示唆する表示を含む演出である、
ことを特徴とする態様Ｅ５－１から態様Ｅ５－３までのいずれか一項に記載の遊技機。
［態様Ｅ５－５］
前記所定の演出は、タイマ表示を含む演出である、
ことを特徴とする態様Ｅ５－１から態様Ｅ５－４までのいずれか一項に記載の遊技機。
［態様Ｅ５－６］
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る場合は、前記累積ポイントが最大値となったときである、
ことを特徴とする態様Ｅ５－１から態様Ｅ５－５までのいずれか一項に記載の遊技機。
【０５８９】
図９２を用いて獲得球数表示演出について説明する。この獲得球数表示演出は、大当たり遊技などの特別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からラウンド指定コマンドを受信して実行するラウンド遊技演出の一つとして表示され得る。
【０５９０】
［獲得球数表示演出］
図９２は、獲得球数表示演出を説明するための図である。獲得球数表示演出では、まず、図９２（Ａ）の入賞画像表示が実行される。この入賞画像表示は、例えば、Ｖ開閉部材７１の開放パターン（図１４（Ｂ））で「ロング開放」となるＶ開閉部材７１の開放ラウンドにおいて、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がＶ領域３９を通過したときに実行される。ここでは、遊技球がＶ領域３９を通過したことを示唆するＶ入賞画像ＷＰが表示される。Ｖ入賞画像ＷＰは、後に高確時短状態となることを示唆する画像であるため、後に遊技者にとって有利な遊技状態になることを示唆する画像といえる。なお、図９２（Ａ）では、Ｖ入賞画像ＷＰが表示された状態で、キャラクタ画像ＣＲＡ１が表示される。
【０５９１】
次に、図９２（Ｂ）に示すように、今回獲得可能球数表示ＣＧＮが表示される。今回獲得可能球数とは、１回のラウンド遊技において獲得できる球数の目安である。ここでは、Ｖ開閉部材７１の開放ラウンドの次のラウンドの開始時に、当該ラウンド遊技における獲得可能な球数の目安として今回獲得可能球数表示ＣＧＮが表示される。なお、図９２（Ｂ）では、今回獲得可能球数表示ＣＧＮが表示された状態で、複数の右打ち画像ＲＤ１、ＲＤ２、および、キャラクタ画像ＣＲＡ１が表示される。右打ち画像ＲＤ１、ＲＤ２は、遊技球を右方向に発射することを示唆する画像である。
【０５９２】
次に、図９２（Ｃ）に示すように、現在獲得球数表示ＡＡＮが表示される。現在獲得球数とは、当該当たり遊技において既に獲得している球数である。ここでは、当該ラウンド開始時に、大当たり遊技の第１ラウンドから当該ラウンド遊技の開始前までに獲得した球数が現在獲得球数表示ＡＡＮとして表示される。なお、図９２（Ｃ）では、現在獲得球数表示ＡＡＮが表示された状態で、複数の右打ち画像ＲＤ１、ＲＤ２、および、キャラクタ画像ＣＲＡ１が表示される。
【０５９３】
次に、図９２（Ｄ）に示すように、現在獲得球数表示ＡＡＮと予定累積獲得球数表示ＴＰＮとが表示される。予定累積獲得球数とは、今回のラウンド終了時点で獲得する予定の球数である。ここでは、当該ラウンド開始時からラウンド遊技中において、予定累積獲得球数表示ＴＰＮが現在獲得球数表示ＡＡＮに隣接して表示される。なお、図９２（Ｄ）で

は、予定累積獲得球数表示ＴＰＮと現在獲得球数表示ＡＡＮとが上下に隣接して表示され、あわせて、複数のキャラクタ画像ＣＲＡ１、ＣＲＡ２が表示される。

【０５９４】

［効果例］

以下に、獲得球数表示演出の効果例を示す。

［効果１］

上記実施形態の遊技機１では、図９２（Ｃ）に示すように、複数の右打ち画像ＲＤ１、ＲＤ２が表示された状態で、現在獲得球数ＡＡＮが表示される。この構成によれば、遊技者に対して、大当たり遊技において既に獲得した球数を知ることによる高揚感と、右打ち表示によってさらに獲得できる期待感をあわせて付与することができ、興趣の向上を図ることができる。

【０５９５】

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、図９２（Ｄ）に示すように、ラウンド遊技中に現在獲得球数ＡＡＮに隣接して、予定累積獲得球数表示ＴＰＮが表示される。この構成によれば、遊技者に対して、現在獲得球数が予定累積獲得球数に近づく高揚感を付与することができ、興趣の向上を図ることができる。

【０５９６】

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、図９２（Ｂ）に示すように、ラウンド遊技の開始時に今回獲得可能球数表示ＣＧＮが表示される。この構成によれば、遊技者に対して、今回ラウンドにおいて獲得できる球数を知ることによる高揚感を付与することができ、興趣の向上を図ることができる。

【０５９７】

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、図９２（Ｂ）に示す今回獲得可能球数表示ＣＧＮが表示される前に、図９２（Ａ）に示すＶ入賞画像ＷＰが表示される。この構成によれば、遊技者にとって有利な状態になることを示唆することで遊技者に期待感を付与することができ、興趣の向上を図ることができる。

【０５９８】

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、図９２（Ｂ）に示すように、今回獲得可能球数表示ＣＧＮともに、複数の右打ち画像ＲＤ１、ＲＤ２が表示される。この構成によれば、今回ラウンドにおいて獲得できる球数を知ることによる高揚感と、右打ち表示によってそれが右打ちによって実現されるという期待感をあわせて付与することができ、興趣の向上を図ることができる。

【０５９９】

［変形例］

以下に、獲得球数表示演出の変形例を示す。

［変形例１］

上記実施形態では、図９２（Ａ）に示すように、後に遊技者にとって有利な遊技状態になることを示唆する画像として、Ｖ入賞画像を例示した演出を示した。しかし、遊技機１は、Ｖ入賞画像の代わりに、後に遊技者にとって有利な遊技状態になることを示唆するＶ入賞画像以外の画像を用いて同様の演出をおこなってもよい。後に遊技者にとって有利な遊技状態になることを示唆するＶ入賞画像以外の画像とは、例えば、大当たり遊技か開始されることを示唆する画像や小当たり遊技が開始されることを示唆する画像などである。

【０６００】

［変形例２］

上記実施形態では、図９２（Ｂ）、（Ｃ）に示すように、右打ち画像は、二つ表示されている。しかし、遊技機１は、右打ち画像を３つ以上表示してもよい。また、遊技機１は

、互いの大きさが異なる複数の右打ち画像を表示してもよい。また、遊技機１は、図９２（Ｄ）において、複数の右打ち画像ＲＤ１、ＲＤ２を表示してもよい。

【０６０１】

［変形例３］

獲得球数表示演出は、大当たり遊技以外の特別遊技で実行されてもよい。例えば、小当たり遊技中に実行されてもよい。

【０６０２】

［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た遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは、遊技球を所定の方向に発射することを示唆する第１の画像であり、

当たり遊技中に複数の前記第１の画像が表示された状態で、当該当たり遊技において既に獲得している球数を表す現在獲得球数が表示される第１の演出を実行可能な

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様Ｄ１－２]

態様Ｄ１－１に記載の遊技機であって、

ラウンド遊技中に前記現在獲得球数の表示に隣接して、今回のラウンド終了時点で獲得する予定の球数を表す予定累積獲得球数を表示させる第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]

態様Ｄ１－１または態様Ｄ１－２に記載の遊技機であって、

ラウンド遊技の開始時に、今回のラウンドにおいて獲得可能な球数を表す今回獲得可能球数が表示される第３の演出を実行可能な

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様Ｄ１－４]

態様Ｄ１－３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、後に遊技者にとって有利な遊技状態になることを示唆する第２の画像であり、

前記第３の演出が実行される前に、前記表示手段に前記第２の画像が表示される第４の演出を実行可能な

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様Ｄ１－５]

態様Ｄ１－３または態様Ｄ１－４に記載の遊技機であって、

前記第３の演出において、前記今回獲得可能球数の表示とともに、前記第１の画像が表示される

ことを特徴とする遊技機。

【０６０３】

以下に図９３～図９４を用いて払出表示演出について説明する。この払出表示演出は、確変状態中または時短状態中における装飾図柄の変動演出中（例えば、リーチ演出の終盤（大当たり遊技の開始前））、または、大当たり遊技中などに実行され得る。

【０６０４】

[払出表示演出Ａ]

図９３は、払出表示演出Ａを説明するための図である。

払出表示演出Ａでは、まず、図９３（Ａ）に示すように、払出予定表示演出が実行される。この払出予定表示演出は、大当たり（以下、当該大当たりとも呼ぶ）を報知後、当該大当たりに基づく大当たり遊技（以下、当該大当たり遊技とも呼ぶ）の開始前、または、当該大当たり遊技中に実行され、払出予定出玉数示唆画像ＤＡが表示される。払出予定出玉数示唆画像ＤＡは、当該大当たり遊技で払い出される予定の玉数（以下では、当該

払出予定玉数とも呼ぶ）を示唆する画像である。図９３（Ａ）の払出予定出玉数示唆画像Ｄ２Ａでは、８００玉が払出予定であることが示されている。

【０６０５】

次に、図９３（Ｂ）に示すように、累積払出予定表示演出が実行される。この累積払出予定表示演出は、当該大当たり遊技の開始前、または、当該大当たり遊技中に実行され、累積払出予定玉数示唆画像Ｄ２Ｂが表示される。累積払出予定玉数示唆画像Ｄ２Ｂは、時短状態中における連続した大当たり（以下、連チャン中大当たりとも呼ぶ）のうち、当該大当たりよりも前に当選した大当たり（以下、連チャン中過去大当たりとも呼ぶ）に基づく大当たり遊技中に払い出された玉数に、当該払出予定玉数を加えた玉数（以下では、累積払出予定玉数とも呼ぶ）を示唆する画像である。言い換えれば、累積払出予定玉数示唆画像Ｄ２Ｂは、連チャン中大当たりに基づく大当たり遊技で払い出される予定の玉数を示唆している。

【０６０６】

次に、図９３（Ｃ）に示すように、累積払出追加表示演出が実行される。この累積払出追加表示演出では、累積払出予定玉数示唆画像Ｄ２Ｂと、累積払出玉数示唆画像Ｄ２Ｃとが表示される。累積払出玉数示唆画像Ｄ２Ｃは、連チャン中過去大当たりに基づく大当たり遊技中に払い出された玉数に、当該大当たり遊技中に既に払い出された玉数である当該払出玉数を加えた玉数（以下では、累積払出玉数とも呼ぶ）を示唆する画像である。言い換えれば、累積払出玉数示唆画像Ｄ２Ｃは、連チャン中大当たりに基づく大当たり遊技で既に払い出された玉数を示唆している。図９３（Ｃ）では、累積払出予定玉数示唆画像Ｄ２Ｂは、累積払出玉数示唆画像Ｄ２Ｃの下に配置され、累積払出予定玉数示唆画像Ｄ２Ｂと累積払出玉数示唆画像Ｄ２Ｃとの間には、スラッシュ（線）が示されている。すなわち、累積払出予定玉数示唆画像Ｄ２Ｂが分母の位置に、累積払出玉数示唆画像Ｄ２Ｃが分子の位置に配置され、「累積払出玉数／累積払出予定玉数」の形で表されている。

【０６０７】

この払出表示演出Ａは、時短付き確変状態に移行する大当たりの場合に実行され、時短付き非確変状態に移行する大当たりの場合には、実行されない。なお、これに限らず、払出表示演出Ａは、時短付き非確変状態に移行しない大当たり時でも実行してもよい。

【０６０８】

[払出表示演出Ｂ]

図９４は、払出表示演出Ｂを説明するための図である。

払出表示演出Ｂでは、まず、図９４（Ａ）に示すように、図９３と同様に払出予定表示演出が実行される。

【０６０９】

次に、図９４（Ｂ）に示すように、累積払出予定表示演出が実行される。この累積払出予定表示演出は、当該大当たり遊技の開始前、または、当該大当たり遊技中に実行され、上記累積払出予定玉数示唆画像Ｄ２Ｂと、当該大当たり払出玉数関連画像Ｄ２Ｅと、連チャン回数示唆画像Ｄ２Ｄとが表示される。払出玉数関連画像Ｄ２Ｅは、当該大当たり遊技で既に払い出された玉数（以下では、当該払出玉数とも呼ぶ）と当該払出予定玉数とを示唆している。図９４（Ｂ）では、当該払出予定玉数の表示は、当該払出玉数の表示の右側に配置され、当該払出玉数の表示と当該払出予定玉数の表示との間には、スラッシュ（線）が示されている。すなわち、当該払出予定玉数の表示が分母の位置に、当該払出玉数の表示が分母の位置に配置され、「当該払出玉数／当該払出予定玉数」の形で表されている。連チャン回数示唆画像Ｄ２Ｄは、連チャン中大当たりの回数、すなわち、連チャン大当たり回数を示唆する画像である。

【０６１０】

次に、図９４（Ｃ）に示すように、累積払出追加表示演出が実行される。この累積払出追加表示演出は、当該大当たり遊技中に実行され、払出玉数関連画像Ｄ２Ｅと、連チャン回数示唆画像Ｄ２Ｄと、累積払出玉数関連画像Ｄ２Ｆとが表示される。累積払出玉数関連画像Ｄ２Ｆは、累積払出玉数と累積払出予定玉数とを示唆している。図９４（Ｃ）では、

累積払出予定玉数の表示は、累積払出玉数の表示の右側に配置され、累積払出玉数の表示と累積払出予定玉数の表示との間には、スラッシュ（線）が示されている。すなわち、累積払出予定玉数の表示が分母の位置に、累積払出玉数の表示が分母の位置に配置され、「累積払出玉数／累積払出予定玉数」の形で表されている。

【０６１１】

なお、払出表示演出Ａ，Ｂにおいて、上述したように、払出予定表示演出は、変動演出（リーチ演出）の終盤（大当たり遊技の開始前）や、大当たり遊技中に実行され、累積払出予定表示演出は、変動演出（リーチ演出）の終盤（大当たり遊技の開始前）や、大当たり遊技中に実行され、累積払出追加表示演出は、大当たり遊技中に実行され得る。従って、例えば、払出表示演出Ａ，Ｂにおいて、払出予定表示演出は、大当たり遊技の開始前に実行され、累積払出予定表示演出、および、累積払出追加表示演出は、大当たり遊技中に実行される。

【０６１２】

この払出表示演出Ｂは、時短付き確変状態に移行する大当たりの場合に実行され、時短付き非確変状態に移行する大当たりの場合には、実行されない。なお、これに限らず、払出表示演出Ｂは、時短付き非確変状態に移行しない大当たり時でも実行してもよい。

【０６１３】

[効果例]

以下に、払出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９３～図９４に示すように、払出表示演出Ａ，Ｂにおいて、払出予定表示演出で、払出予定出玉数示唆画像Ｄ２Ａが表示され、累積払出予定表示演出で、累積払出予定玉数示唆画像Ｄ２Ｂが表示される。この構成によれば、遊技者は、当該大当たり遊技における払出予定玉数に加えて、連チャン中の累積払出予定玉数を把握することができるので、遊技者の遊技意欲を向上させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０６１４】

[効果２]

上記実施形態の遊技機１では、図９３～図９４に示すように、払出表示演出Ａ，Ｂにおいて、累積払出追加表示演出で、累積払出予定玉数の表示がおこなわれているときに、累積払出玉数の表示がおこなわれる。この構成によれば、累積払出予定玉数に到達するまで遊技者の遊技意欲を向上させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０６１５】

[効果３]

上記実施形態の遊技機１では、図９４に示すように、払出表示演出Ｂにおいて、累積払出予定表示演出または累積払出追加表示演出で、累積払出予定玉数の表示がおこなわれているときに、当該払出玉数の表示がおこなわれる。この構成によれば、遊技者は、当該払出玉数を認識でき、累積払出予定玉数に到達するまで遊技者の遊技意欲を向上させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０６１６】

[効果４]

上記実施形態の遊技機１では、図９４に示すように、払出表示演出Ｃにおいて、累積払出予定玉数の表示がおこなわれているときに、連チャン回数の示唆がおこなわれる。この構成によれば、累積払出予定玉数と連チャン回数の関係から、１回の大当たり遊技における平均の払出玉数（平均払出玉数）を連想できるので、平均払出玉数が多い場合には、遊技者は幸福感を感じることができ、平均払出玉数が少ない場合には、連チャンを延ばすために遊技者の遊技意欲を向上させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０６１７】

［変形例］
以下に、払出表示演出の変形例を示す。
[変形例１]
上記実施形態の遊技機１では、図９３～図９４に示すように、払出表示演出Ａ，Ｂでは、累積払出追加表示演出が実行されているが、本発明はこれに限られるものではなく、累積払出追加表示演出が実行されない場合もあってもよい。
【０６１８】
[変形例２]
上記実施形態の遊技機１では、図９３～図９４に示すように、払出表示演出Ａ，Ｂでは、累積払出予定玉数を示す表示が実行されているが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、当該大当たりの後の遊技状態が確変遊技状態でない場合には、累積払出予定玉数を表す表示が実行されないようにしてもよい。
【０６１９】
[変形例３]
上記実施形態の遊技機１では、図９３～図９４に示すように、払出表示演出Ａ，Ｂは、払出予定表示演出、累積払出予定表示演出、累積払出追加表示演出の順に実行されているが、本発明はこれに限られるものではなく、これらの順番は変更してもよい。例えば、払出予定表示演出、累積払出追加表示演出、累積払出予定表示演出の順でもよいし、累積払出予定表示演出、払出予定表示演出、累積払出追加表示演出の順でもよい。
【０６２０】
[変形例４]
上記実施形態の遊技機１では、図９３～図９４に示すように、払出表示演出Ａ，Ｂにおいて、連チャン中の大当たりに基づいて、累積払出予定玉数が決定されているが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、累積払出予定玉数を、その日の朝から連続した大当たりのうち、当該大当たりよりも前に当選した大当たりに基づく大当たり遊技中に払い出された玉数（当日累積払出玉数）に、当該払出予定玉数を加えた玉数（当日累積払出予定玉数）としてもよい。この場合、当日累積払出玉数も表示してもよい。
また、累積払出予定玉数を、あるタイミングから連続した大当たりのうち、当該大当たりよりも前に当選した大当たりに基づく大当たり遊技中に払い出された玉数（所定タイミング累積払出玉数）に、当該払出予定玉数を加えた玉数（所定タイミング累積払出予定玉数）としてもよい。この場合、所定タイミング累積払出玉数も表示してもよい。なお、遊技機１は、「あるタイミング」を遊技者が決定できる機能を有していてもよい。これにより遊技者は「あるタイミング」を任意に設定することが可能となる。
【０６２１】
［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]
複数の表示演出を実行可能な演出表示手段と、
抽選により大当たりか否かを判定する判定手段と、
大当たりの場合に、遊技者に遊技媒体を払い出しする大当たり遊技を実行可能な大当たり遊技実行手段と、
を備える遊技機であって、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第１の表示演出をおこなう場合があり、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第２の表示演出をおこなう場合があり、
前記第１の表示演出は、第１の大当たりに基づく第１の大当たり遊技で払い出し予定の遊技媒体数である払出予定数を表す払出予定表示をおこなう演出であり、
前記第１の大当たりは、第１の遊技状態よりも遊技者にとって有利な第２の遊技状態のときの大当たりであり、

前記第２の表示演出は、前記第１の大当たり遊技中におこなわれ、第２の大当たりに基づく第２の大当たり遊技中に払い出された遊技媒体数に、前記第１の大当たり遊技での前記払出予定数を加えた累積払出予定数を表す累積払出予定表示をおこなう演出であり、
前記第２の大当たりは、前記第２の遊技状態中における、前記第１の大当たりを含む連続した大当たりのうち、前記第１の大当たりよりも前に当選した大当たりのことであり、
前記第１の表示演出と前記第２の表示演出とを含む組み合わせ演出がおこなわれる場合があり、
前記組み合わせ演出では、前記第１の表示演出と前記第２の表示演出とがおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
［態様Ｄ２－２］
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の大当たり遊技中におこなわれ、前記第２の大当たり遊技中に払い出された遊技媒体数に、前記第１の大当たり遊技中に既に払い出された遊技媒体数を加えた累積払出数を表す累積払出表示をおこなう演出であり、
前記組み合わせ演出は、前記第３の表示演出を含む場合がある演出であり、
当該組み合わせ演出では、前記第２の表示演出がおこなわれているときに、前記第３の表示演出がおこなわれる場合がある、
ことを特徴とする態様Ｄ２－１に記載の遊技機。
［態様Ｄ２－３］
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の大当たり遊技中におこなわれ、前記第１の大当たり遊技中に既に払い出された遊技媒体数を表す当該大当たり払出表示をおこなう演出であり、
前記組み合わせ演出は、前記第４の表示演出を含む場合がある演出であり、
当該組み合わせ演出では、前記第２の表示演出がおこなわれているときに、前記第４の表示演出がおこなわれる場合がある、
ことを特徴とする態様Ｄ２－１または態様Ｄ２－２に記載の遊技機。
［態様Ｄ２－４］
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の大当たり遊技中におこなわれ、前記連続した大当たりの回数を表す連続大当たり回数表示をおこなう演出であり、
前記組み合わせ演出は、前記第５の表示演出を含む場合がある演出であり、
前記組み合わせ演出では、前記第２の表示演出がおこなわれているときに、前記第５の表示演出がおこなわれる、
ことを特徴とする態様Ｄ２－１から態様Ｄ２－３までのいずれか一項に記載の遊技機。
［態様Ｄ２－５］
前記第１の大当たりが、前記第１の大当たり遊技後の遊技状態が前記第２の遊技状態よりも不利な第３の遊技状態となる大当たりである場合には、前記組み合わせ演出は、実行されない、
ことを特徴とする態様Ｄ２－１から態様Ｄ２－４までのいずれか一項に記載の遊技機。
【０６２２】
図９５～図９７を用いて入賞画像・キャラクタ画像重畳演出について説明する。この入賞画像・キャラクタ画像重畳演出は、大当たり遊技などの特別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からラウンド指定コマンドを受信して実行するラウンド遊技演出の一つとして表示され得る。
【０６２３】

［入賞画像・キャラクタ画像重畳演出Ａ］
図９５は、入賞画像・キャラクタ画像重畳演出Ａを説明するための図である。入賞画像・キャラクタ画像重畳演出Ａでは、まず、図９５（Ａ）の入賞画像表示が実行される。この入賞画像表示は、例えば、Ｖ開閉部材７１の開放パターン（図１４（Ｂ））で「ロング開放」となるＶ開閉部材７１の開放ラウンドにおいて、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がＶ領域３９を通過したときに実行される。ここでは、遊技球がＶ領域３９を通過したことを示唆するＶ入賞画像ＷＰが表示される。Ｖ入賞画像ＷＰは、後に高確時短状態となることを示唆する画像であるため、後に遊技者にとって有利な遊技状態になることを示唆する画像といえる。図９５（Ａ）では、Ｖ入賞画像ＷＰが表示された状態で、キャラクタ画像ＡＮ１および右打ち画像ＲＤ１が表示される。第１キャラクタ画像ＡＮ１は、表示画面７ａの右端から現れ、左方向に移動する。右打ち画像ＲＤ１はＶ入賞画像ＷＰの一部と重なるように表示される。
【０６２４】
第１キャラクタ画像ＡＮ１は、Ｖ入賞画像ＷＰの位置まで移動し、図９５（Ｂ）に示す入賞画像・キャラクタ画像重畳表示が実行される。具体的には、Ｖ入賞画像ＷＰの一部に第１キャラクタ画像ＡＮ１が重なった状態の画像が表示される。言い換えれば、Ｖ入賞画像ＷＰの一部の前面に第１キャラクタ画像ＡＮ１が位置している状態を示す画像が表示される。第１キャラクタ画像ＡＮ１が重なった状態であってもＶ入賞画像ＷＰの一部は隠れずに表示される。図９５（Ｂ）では、さらに、第２キャラクタ画像ＡＮ２および右打ち画像ＲＤ１が表示される。第２キャラクタ画像ＡＮ２は、表示画面７ａの右端から現れ、第１キャラクタ画像ＡＮ１に続いて左方向に移動する。
【０６２５】
第１キャラクタ画像ＡＮ１および第２キャラクタ画像ＡＮ２がともに左方向に移動することによって、図９５（Ｃ）に示す入賞画像・キャラクタ画像重畳表示が実行される。具体的には、Ｖ入賞画像ＷＰの一部に第１キャラクタ画像ＡＮ１および第２キャラクタ画像ＡＮ２の両方が重なった状態の画像が表示される。図９５（Ｃ）では、さらに、右打ち画像ＲＤ１が表示される。
【０６２６】
第１キャラクタ画像ＡＮ１および第２キャラクタ画像ＡＮ２がさらに左方向に移動することによって、図９５（Ｄ）に示す入賞画像・キャラクタ画像重畳表示が実行される。具体的には、Ｖ入賞画像ＷＰの一部に第２キャラクタ画像ＡＮ２のみが重なった状態の画像が表示されている。言い換えれば、第１キャラクタ画像ＡＮ１が重なっていない状態のＶ入賞画像ＷＰが表示される。第１キャラクタ画像ＡＮ１は、表示画面７ａの左端からフレームアウトする。
【０６２７】
その後、第２キャラクタ画像ＡＮ２がさらに左方向に移動することによって、図９５（Ｅ）に示すように入賞画像とキャラクタ画像とが非重畳状態となる。具体的には、キャラクタ画像（第１キャラクタ画像ＡＮ１および第２キャラクタ画像ＡＮ２）が重なっていない状態のＶ入賞画像ＷＰが表示される。その後、図９５（Ｆ）に示すように、第２キャラクタ画像ＡＮ２は、表示画面７ａの左端からフレームアウトする。
【０６２８】
［入賞画像・キャラクタ画像重畳演出Ｂ］
図９６は、入賞画像・キャラクタ画像重畳演出Ｂを説明するための図である。
入賞画像・キャラクタ画像重畳演出Ｂは、図９５の重畳演出Ａと比較して、Ｖ入賞画像ＷＰの形状が変化する点が異なる。重畳演出ＢのＶ入賞画像ＷＰは、ローマ字の「Ｖ」の立体形状を表す図形が横回転している状態を表すように形状が変化する。まず、図９６（Ａ）では、Ｖ入賞画像ＷＰが表示された状態で、キャラクタ画像ＡＮ１および右打ち画像ＲＤ１が表示される。第１キャラクタ画像ＡＮ１は、表示画面７ａの右端から現れ、左方向に移動する。右打ち画像ＲＤ１はＶ入賞画像ＷＰの一部と重なるように表示される。
【０６２９】

次に、図９６（Ｂ）に示すように、Ｖ入賞画像ＷＰの形状が図９６（Ａ）と比較して変化しつつ、Ｖ入賞画像ＷＰの一部に第１キャラクタ画像ＡＮ１が重なった状態の画像が表示される。Ｖ入賞画像ＷＰは、立体形状を表す図形が図９６（Ａ）よりも横方向を向いた状態を示す形状となっている。第１キャラクタ画像ＡＮ１が重なった状態であってもＶ入賞画像ＷＰの一部は表示される。図９６（Ｂ）では、さらに、第２キャラクタ画像ＡＮ２および右打ち画像ＲＤ１が表示される。第２キャラクタ画像ＡＮ２は、表示画面７ａの右端から現れ、第１キャラクタ画像ＡＮ１に続いて左方向に移動する。

【０６３０】

次に、図９６（Ｃ）に示すように、Ｖ入賞画像ＷＰの形状が図９６（Ｂ）と比較して変化しつつ、Ｖ入賞画像ＷＰの一部に第１キャラクタ画像ＡＮ１および第２キャラクタ画像ＡＮ２の両方が重なった状態の画像が表示される。図９６（Ｃ）では、さらに、右打ち画像ＲＤ１が表示される。

【０６３１】

次に、図９６（Ｄ）に示すように、Ｖ入賞画像ＷＰの形状が図９６（Ｃ）と比較して変化しつつ、Ｖ入賞画像ＷＰの一部に第２キャラクタ画像ＡＮ２のみが重なった状態の画像が表示される。次に、図９６（Ｅ）に示すように、Ｖ入賞画像ＷＰの形状が図９６（Ｄ）と比較して変化しつつ、キャラクタ画像が重なっていない状態のＶ入賞画像ＷＰが表示される。その後、図９６（Ｆ）では、Ｖ入賞画像ＷＰの形状が図９６（Ｅ）と比較して変化しつつ、キャラクタ画像が重なっていない状態のＶ入賞画像ＷＰが表示される。

【０６３２】

［入賞画像・キャラクタ画像重畳演出Ｃ］

図９７は、入賞画像・キャラクタ画像重畳演出Ｃを説明するための図である。

入賞画像・キャラクタ画像重畳演出Ｃは、図９６の重畳演出Ｂと比較して、キャラクタ画像ＡＮ１の表示方法が異なる。重畳演出Ｃのキャラクタ画像ＡＮ１は、表示画面７ａを左右に移動してＶ入賞画像ＷＰと交差するのではなく、Ｖ入賞画像ＷＰの形状の変化にあわせて形状が変化する。具体的には、重畳演出Ｃのキャラクタ画像ＡＮ１は、Ｖ入賞画像ＷＰの立体形状の一方の面上に配置され、Ｖ入賞画像ＷＰの立体形状が横回転したときに、共に横回転しているような状態を表すように形状が変化する。まず、図９７（Ａ）に示すように、Ｖ入賞画像ＷＰにキャラクタ画像ＡＮ１が重なった状態の画像が表示される。具体的には、Ｖ入賞画像ＷＰの前面の一部分にキャラクタ画像ＡＮ１が位置している状態を示す画像が表示される。第１キャラクタ画像ＡＮ１が重なった状態であってもＶ入賞画像ＷＰの一部は表示される。右打ち画像ＲＤ１はＶ入賞画像ＷＰの一部と重なるように表示される。

【０６３３】

次に、図９７（Ｂ）に示すように、Ｖ入賞画像ＷＰとキャラクタ画像ＡＮ１の形状が図９７（Ａ）と比較して変化する。具体的には、Ｖ入賞画像ＷＰとキャラクタ画像ＡＮ１とを組み合わせた立体形状が図９７（Ａ）よりも横方向を向いた状態を示す画像が表示される。この状態においても、Ｖ入賞画像ＷＰの一部にキャラクタ画像ＡＮ１が重なった状態の画像となっている。

【０６３４】

次に、図９７（Ｃ）に示すように、Ｖ入賞画像ＷＰとキャラクタ画像ＡＮ１とを組み合わせた立体形状が図９７（Ｂ）よりもさらに横方向を向いた状態を示す画像が表示される。ここでは、Ｖ入賞画像ＷＰとキャラクタ画像ＡＮ１とを組み合わせた立体形状は真横を向いており、キャラクタ画像ＡＮ１が重なっていない状態のＶ入賞画像ＷＰが表示される。

【０６３５】

次に、図９７（Ｄ）に示すように、Ｖ入賞画像ＷＰとキャラクタ画像ＡＮ１とを組み合わせた立体形状が図９７（Ｃ）よりもさらに横回転し、Ｖ入賞画像ＷＰの立体形状のうち、キャラクタ画像ＡＮ１が配置されていない他方の面側が見える状態となった画像が表示される。キャラクタ画像ＡＮ１はＶ入賞画像ＷＰによって見えない状態となっており、キ

ャラクタ画像ＡＮ１が重なっていない状態のＶ入賞画像ＷＰが表示される。
【０６３６】
次に、図９７（Ｅ）に示すように、Ｖ入賞画像ＷＰとキャラクタ画像ＡＮ１とを組み合わせた立体形状が図９７（Ｄ）よりもさらに横回転し、Ｖ入賞画像ＷＰの立体形状のうち、キャラクタ画像ＡＮ１が配置されていない他方の面が前面になった画像が表示される。キャラクタ画像ＡＮ１はＶ入賞画像ＷＰの間から一部が見える状態となっているが、キャラクタ画像ＡＮ１が重なっていない状態のＶ入賞画像ＷＰが表示される。
【０６３７】
その後、図９７（Ｆ）に示すように、Ｖ入賞画像ＷＰとキャラクタ画像ＡＮ１とを組み合わせた立体形状が図９７（Ｅ）よりもさらに横回転し、再び、キャラクタ画像ＡＮ１はＶ入賞画像ＷＰによって見えない状態となっており、キャラクタ画像ＡＮ１が重なっていない状態のＶ入賞画像ＷＰが表示される。
【０６３８】
［効果例］
以下に、入賞画像・キャラクタ画像重畳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９５（Ｂ）～（Ｄ）、図９６（Ｂ）～（Ｄ）、図９７（Ａ）（Ｂ）に示すように、Ｖ入賞画像ＷＰの少なくとも一部にキャラクタ画像が重なった状態の画像が表示される。また、図９５（Ａ）（Ｅ）（Ｆ）、図９６（Ａ）（Ｅ）（Ｆ）、図９７（Ｃ）～（Ｆ）に示すように、キャラクタ画像が重なっていない状態のＶ入賞画像ＷＰが表示される。この構成によれば、Ｖ入賞画像ＷＰの表示に遊技者の注意を向けさせることができるため、興趣の向上を図ることができる。
【０６３９】
［効果２］
上記実施形態の遊技機１では、図９５（Ｂ）～（Ｄ）、図９６（Ｂ）～（Ｄ）、図９７（Ａ）（Ｂ）に示すように、Ｖ入賞画像ＷＰの一部にキャラクタ画像が重なった状態の画像が表示されているときであっても、Ｖ入賞画像ＷＰの他の一部は表示される。この構成によれば、Ｖ入賞画像ＷＰの一部にキャラクタ画像が重なった状態であっても、遊技者にＶ入賞画像ＷＰの一部を見せることができるため、遊技者にＶ入賞したことを確信させることができ、興趣の向上を図ることができる。
【０６４０】
［効果３］
上記実施形態の遊技機１では、図９５、図９６（Ａ）（Ｂ）（Ｄ）～（Ｆ）、図９７（Ａ）（Ｂ）（Ｄ）～（Ｆ）に示すように、Ｖ入賞画像ＷＰの一部に右打ち画像が重なった状態の画像が表示される。この構成によれば、右打ち画像の奥にＶ入賞画像ＷＰが位置しているように見えるため、表示に奥行き感を演出することができ、興趣の向上を図ることができる。
【０６４１】
［効果４］
上記実施形態の遊技機１では、図９６、図９７に示すように、Ｖ入賞画像ＷＰは、ローマ字の「Ｖ」の立体形状の図形が回転している状態を表すように形状が変化する。この構成によれば、右打ち画像の奥にＶ入賞画像ＷＰが位置しているように見えるため、表示に奥行き感を演出することができ、興趣の向上を図ることができる。
【０６４２】
［効果５］
上記実施形態の遊技機１では、図９６～図９７に示すように、Ｖ入賞画像ＷＰに対して、キャラクタ画像が重なった状態や、キャラクタ画像が重なっていない状態の演出が実行される。この構成によれば、Ｖ入賞画像ＷＰの表示に遊技者の注意を向けさせることができるため、興趣の向上を図ることができる。
【０６４３】

［変形例］
以下に、入賞画像・キャラクタ画像重畳演出の変形例を示す。
［変形例１］
上記実施形態では、図９５～図９７に示すように、Ｖ入賞画像ＷＰがキャラクタ画像によって覆われた状態であってもＶ入賞画像ＷＰの一部分が視覚可能となっている。しかし、Ｖ入賞画像ＷＰの全体がキャラクタ画像によって覆われて、Ｖ入賞画像ＷＰが視覚不可となってもよい。
【０６４４】
［変形例２］
図９５～図９７に示した、入賞画像・キャラクタ画像重畳演出Ａ～Ｃの表示内容は適宜組み合わせて表示されてもよい。また、入賞画像・キャラクタ画像重畳演出Ａ～Ｃは、図９５～図９７に示した演出内容の一部を備えていなくてもよいし、他の演出内容が加わっていてもよい。また、入賞画像・キャラクタ画像重畳演出Ａ～Ｃは、操作部画像や装飾図柄、保留アイコンの位置や移動方向に関して、図９５～図９７に限定されず任意の位置や移動方向であってもよい。
【０６４５】
［態様例］
本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。
◇[態様Ｄ３－１]
複数種類の画像を表示可能な表示手段を備えた遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、後に遊技者にとって有利な遊技状態になることを示唆する第１の画像であり、
前記複数種類の画像のうちの一つは、第２の画像であり、
前記第１の画像の少なくとも一部に前記第２の画像が重なった状態の画像が表示される第１の表示と、前記第２の画像が重なっていない状態の前記第１の画像が表示される第２の表示と、を実行可能な
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｄ３－２]
態様Ｄ３－１に記載の遊技機であって、
前記第１の表示において、前記第１の画像の一部分は、前記第２の画像が重ならず表示されている
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｄ３－３]
態様Ｄ３－１または態様Ｄ３－２に記載の遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、右打ちを示唆する第３の画像であり、
前記第１の表示において、前記第１の画像の一部に前記第３の画像が重なった状態の画像が表示される
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｄ３－４]
態様Ｄ３－３に記載の遊技機であって、
前記第１の画像は、立体形状の図形が回転をしている状態を表すように形状が変化する
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｄ３－５]
態様Ｄ３－３または態様Ｄ３－４に記載の遊技機であって、
前記第１の画像は、Ｖ入賞画像である
ことを特徴とする遊技機。
【０６４６】
図９８～図１００を用いてタイマ画像移動演出について説明する。このタイマ画像移動演出は、装飾図柄の変動演出中やリーチ演出（スーパーリーチ演出）中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信した変動演出開始

コマンドを解析し、タイマ画像移動演出を実行する指示が含まれている場合に、ＲＯＭ１０３から対応する画像データを読み出して表示画面７ａに表示させる表示演出である。

【０６４７】

［タイマ画像移動演出Ａ］

図９８は、タイマ画像移動演出Ａを説明するための図である。タイマ画像移動演出Ａでは、まず、図９８（Ａ）のボタン画像表示が実行される。このボタン画像表示は、例えば、装飾図柄のリーチ演出中に実行される。ここでは、演出ボタン６３（図１）の外観を表した第１ボタン画像ＢＩ１が表示画面７ａの中央付近に表示される。また、第１ボタン画像ＢＩ１の上方には、壁画像ＨＡが表示される。壁画像ＨＡは第１ボタン画像ＢＩ１と一部が重なっており、所定のタイミングで左方向にスライド移動する。

【０６４８】

次に、図９８（Ｂ）の第１タイマ画像表示が実行される。具体的には、壁画像ＨＡの左方向へのスライドにともなって、壁画像ＨＡの右端から第１タイマ画像ＴＮ１が現れる。壁画像ＨＡの右端から現れた第１タイマ画像ＴＮ１は、壁画像ＨＡ上の所定の位置（第１の位置）で停止表示され、一部が第１ボタン画像ＢＩ１と重なっている。第１タイマ画像ＴＮ１のタイマはカウントダウン方式である。次に、図９８（Ｃ）のタイマ画像移動演出が実行される。具体的には、壁画像ＨＡのさらなる左方向へのスライドにともなって、第１タイマ画像ＴＮ１が第１の位置から左方向に移動する。また、第１ボタン画像ＢＩ１が所定の色に発光する発光演出がおこなわれ、この発光演出開始後に、壁画像ＨＡの右端から第２タイマ画像ＴＮ２が現れる。第２タイマ画像ＴＮ２のタイマはカウントダウン方式である。

【０６４９】

次に、図９８（Ｄ）に示す第２タイマ画像表示演出が実行される。具体的には、壁画像ＨＡの右端から現れた第２タイマ画像ＴＮ２は、壁画像ＨＡ上の第１の位置で停止表示される。このとき、第１タイマ画像ＴＮ１は壁画像ＨＡ上の第２の位置で停止表示される。これにより、現壁画像ＨＡの左側に第１タイマ画像ＴＮ１が表示され、壁画像ＨＡの右側に第２タイマ画像ＴＮ２が表示さた状態となる。第１タイマ画像ＴＮ１および第２タイマ画像ＴＮ２は、互いに隣接した位置に表示され、それぞれ、第１ボタン画像ＢＩ１と一部が重なっている。

【０６５０】

第１タイマ画像ＴＮ１のタイマ値がゼロ（例えば「０：００」）となったときに、図９８（Ｅ）に示すボタン操作促進演出が実行される。具体的には、壁画像ＨＡ上に第１タイマ画像ＴＮ１と第２タイマ画像ＴＮ２が表示された状態で、遊技者に演出ボタン６３の操作を促すための「押せ！」の文字画像（ボタン操作促進画像）ＯＰＩと、演出ボタン６３の操作有効期間を示すタイマーバーＴＢＩが表示される。遊技者によって演出ボタン６３が操作されると、図９８（Ｆ）に示すように、第１ボタン画像ＢＩ１が表示画面７ａから消え、同じ位置に爆発画像ＥＸＩが表示される。その後、演出図柄がハズレ図柄で停止表示される。

【０６５１】

［タイマ画像移動演出Ｂ］

図９９は、タイマ画像移動演出Ｂを説明するための図である。タイマ画像移動演出Ｂでは、まず、図９９（Ａ）のボタン画像表示が実行される。このボタン画像表示は、図９８（Ａ）と同様に、例えば、装飾図柄のリーチ演出中に実行される。ここでは、演出ボタン６３（図１）の外観を表した第１ボタン画像ＢＩ１が表示画面７ａの中央付近に表示される。また、第１ボタン画像ＢＩ１の下方には、ステージ画像ＳＴが表示され、ステージ画像ＳＴ上に第１ボタン画像ＢＩ１が配置された画像構成となっている。ステージ画像ＳＴと第１ボタン画像ＢＩ１は、所定のタイミングで、ボタンとステージの立体画像が横回転するように画像が変形する。以後、この画像の変形を横回転演出とも呼ぶ。

【０６５２】

次に、図９９（Ｂ）の第１タイマ画像表示が実行される。具体的には、ステージ画像Ｓ

Ｔと第１ボタン画像ＢＩ１の横回転演出にともなって、ステージ画像ＳＴの右側から第１タイマ画像ＴＮ１が現れる。ステージ画像ＳＴの右側から現れた第１タイマ画像ＴＮ１は、ステージ画像ＳＴ上に表示されており、第１ボタン画像ＢＩ１と隣接している。ステージ画像ＳＴと第１ボタン画像ＢＩ１の横回転演出が一時的に停止して、第１タイマ画像ＴＮ１は、第１の位置で停止表示される。第１タイマ画像ＴＮ１のタイマはカウントダウン方式である。

【０６５３】

次に、図９９（Ｃ）のタイマ画像移動演出が実行される。具体的には、ステージ画像ＳＴと第１ボタン画像ＢＩ１の横回転演出の再開にともなって、第１タイマ画像ＴＮ１が第１の位置から左方向に移動する。横回転演出とともに、第１ボタン画像ＢＩ１が所定の色に発光する発光演出がおこなわれ、この発光演出開始後に、ステージ画像ＳＴの右側から第２タイマ画像ＴＮ２が現れる。第２タイマ画像ＴＮ２のタイマはカウントダウン方式である。

【０６５４】

次に、図９９（Ｄ）に示す第２タイマ画像表示演出が実行される。具体的には、ステージ画像ＳＴの右側から現れた第２タイマ画像ＴＮ２は、ステージ画像ＳＴと第１ボタン画像ＢＩ１の横回転演出が一時的に停止して、第１の位置で停止表示される。このとき、第１タイマ画像ＴＮ１は第２の位置で停止表示される。これにより、ステージ画像ＳＴの左側に第１タイマ画像ＴＮ１が表示され、ステージ画像ＳＴの右側に第２タイマ画像ＴＮ２が表示された状態となる。第１タイマ画像ＴＮ１および第２タイマ画像ＴＮ２は、互いに隣接した位置に表示され、それぞれ、第１ボタン画像ＢＩ１と隣接している。

【０６５５】

第１タイマ画像ＴＮ１のタイマ値がゼロ（例えば「０：００」）となったときに、図９９（Ｅ）に示すボタン操作促進演出が実行される。具体的には、ステージ画像ＳＴ上に第１タイマ画像ＴＮ１と第２タイマ画像ＴＮ２が表示された状態で、遊技者に演出ボタン６３の操作を促すための「押せ！！」の文字画像（ボタン操作促進画像）ＯＰＩと、演出ボタン６３の操作有効期間を示すタイマーバーＴＢＩが表示される。遊技者によって演出ボタン６３が操作されると、図９９（Ｆ）に示すように、第１ボタン画像ＢＩ１が表示画面７ａから消え、同じ位置に爆発画像ＥＸＩが表示される。その後、演出図柄がハズレ図柄で停止表示される。

【０６５６】

［タイマ画像移動演出Ｃ］

図１００は、タイマ画像移動演出Ｃを説明するための図である。タイマ画像移動演出Ｃでは、まず、図１００（Ａ）のボタン画像表示が実行される。このボタン画像表示は、図９８（Ａ）と同様に、例えば、装飾図柄のリーチ演出中に実行される。ここでは、演出ボタン６３（図１）の外観を表した第１ボタン画像ＢＩ１が表示画面７ａの中央付近に表示される。

【０６５７】

次に、図１００（Ｂ）の第１タイマ画像表示が実行される。具体的には、表示画面７ａの右側から第１タイマ画像ＴＮ１が現れ、左方向に移動して第１ボタン画像ＢＩ１の右側の所定の位置（第１の位置）に接続される。第１の位置の第１タイマ画像ＴＮ１は、第１ボタン画像ＢＩ１と隣接している。第１タイマ画像ＴＮ１のタイマはカウントダウン方式である。次に、図１００（Ｃ）のタイマ画像移動演出が実行される。具体的には、第１タイマ画像ＴＮ１が第１ボタン画像ＢＩ１の下方の所定の位置（第２の位置）に移動する。また、第１ボタン画像ＢＩ１が所定の色に発光する発光演出がおこなわれ、この発光演出開始後に、表示画面７ａの右側から第２タイマ画像ＴＮ２が現れる。第２タイマ画像ＴＮ２のタイマはカウントダウン方式である。

【０６５８】

次に、図１００（Ｄ）に示す第２タイマ画像表示演出が実行される。具体的には、表示画面７ａの右側から現れた第２タイマ画像ＴＮ２は左方向に移動して第１ボタン画像ＢＩ

１の右側の第１の位置に接続される。第２タイマ画像ＴＮ２が接続される位置は、第１タイマ画像ＴＮ１が当初接続されていた位置と同じである。これにより、第１ボタン画像ＢＩ１の下方の第２の位置に第１タイマ画像ＴＮ１が表示され、第１ボタン画像ＢＩ１の右側の第１の位置に第２タイマ画像ＴＮ２が表示される。第１タイマ画像ＴＮ１および第２タイマ画像ＴＮ２は、互いに隣接した位置に表示され、それぞれ、第１ボタン画像ＢＩ１と隣接している。

【０６５９】

第１タイマ画像ＴＮ１のタイマ値がゼロ（例えば「０：００」）となったときに、図１００（Ｅ）に示すボタン操作促進演出が実行される。具体的には、第１ボタン画像ＢＩ１に第１タイマ画像ＴＮ１と第２タイマ画像ＴＮ２が接続（隣接）した状態で、遊技者に演出ボタン６３の操作を促すための「押せ！」の文字画像（ボタン操作促進画像）ＯＰＩと、演出ボタン６３の操作有効期間を示すタイマーバーＴＢＩが表示される。遊技者によって演出ボタン６３が操作されると、図１００（Ｆ）に示すように、第１ボタン画像ＢＩ１が表示画面７ａから消え、同じ位置に爆発画像ＥＸＩが表示される。その後、演出図柄がハズレ図柄で停止表示される。

【０６６０】

［効果例］

以下に、タイマ画像移動演出の効果例を示す。

［効果１］

上記実施形態の遊技機１では、図９８～図１００に示すように、表示画面７ａに第１ボタン画像ＢＩ１が表示された状態で、第１タイマ画像ＴＮ１が表示される第１の演出と、第１の演出の後、第１タイマ画像ＴＮ１が表示画面７ａ上の他の位置に表示され、第１タイマ画像ＴＮ１が表示されていた位置に第２タイマ画像ＴＮ２が表示される第２の演出と、を実行可能に構成されている。この構成によれば、遊技者に斬新な演出を印象づけることができ、興趣の向上を図ることができる。

【０６６１】

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、図９８（Ｂ）、図９９（Ｂ）、図１００（Ｂ）に示すように、第１タイマ画像表示時の第１タイマ画像ＴＮ１は、第１ボタン画像ＢＩ１に隣接している。この構成によれば、遊技者に斬新な演出を印象づけることができ、興趣の向上を図ることができる。

【０６６２】

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、図９８（Ｄ）、図９９（Ｄ）、図１００（Ｄ）に示すように、第２タイマ画像表示時の第１タイマ画像ＴＮ１は、第２タイマ画像ＴＮ２と隣接している。この構成によれば、遊技者に斬新な演出を印象づけることができ、興趣の向上を図ることができる。

【０６６３】

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、図９８（Ｄ）、図９９（Ｄ）、図１００（Ｄ）に示すように、第２タイマ画像表示時の第１タイマ画像ＴＮ１は、第１ボタン画像ＢＩ１に隣接している。この構成によれば、遊技者に斬新な演出を印象づけることができ、興趣の向上を図ることができる。

【０６６４】

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、図９８（Ｃ）、図９９（Ｃ）、図１００（Ｃ）に示すように、第２タイマ画像ＴＮ２が第１の位置に表示される前に、第１ボタン画像ＢＩ１の発光演出がおこなわれる。この構成によれば、遊技者に斬新な演出を印象づけることができ、興趣の向上を図ることができる。

【０６６５】

［効果６］
上記実施形態の遊技機１では、図９８～図１００に示すように、第１ボタン画像ＢＩ１は、遊技機１の操作部（ここでは、演出ボタン６３）の外観を表した形状を有している。この構成によれば、遊技者に斬新な演出を印象づけることができ、興趣の向上を図ることができる。
【０６６６】
［変形例］
以下に、タイマ画像移動演出の変形例を示す。
［変形例１］
上記実施形態では、図９８～図１００に示すように、演出ボタン６３の外観を表した第１ボタン画像ＢＩ１と、２つのタイマ画像ＴＮ１、ＴＮ２による演出を実行可能に構成されている。しかし、遊技機１は、第１ボタン画像ＢＩ１の代わりに、演出ボタン６３とは異なる操作部の外観の形状を有する画像を用いて同様の演出を実行してもよい。また、遊技機１は、第１ボタン画像ＢＩ１の代わりに、操作部の外観以外の形状を有する特定の画像を用いて同様の演出を実行してもよい。特定の画像とは、キャラクタ画像等の任意の文字、図形、記号等を含む画像である。言い換えれば、第１ボタン画像ＢＩ１は、ボタン画像以外の任意の画像であってもよい。この構成によっても、遊技者に斬新な演出を印象づけることができ、興趣の向上を図ることができる。
【０６６７】
［変形例２］
図９８～図１００のタイマ画像ＴＮのタイマはカウントダウン方式であるが、カウントアップ方式であってもよい。また、タイマ画像ＴＮは、ボタン画像ＢＢと隣接していなくてもよい。
【０６６８】
［変形例３］
図９８～図１００に示した、タイマ画像移動演出Ａ～Ｃの表示内容は適宜組み合わせて表示されてもよい。また、タイマ画像移動演出Ａ～Ｃは、図９８～図１００に示した演出内容の一部を備えていなくてもよいし、他の演出内容が加わっていてもよい。また、タイマ画像移動演出Ａ～Ｃは、操作部画像や装飾図柄、保留アイコンの位置や移動方向に関して、図９８～図１００に限定されず任意の位置や移動方向であってもよい。
【０６６９】
［態様例］
本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。
◇[態様Ｃ１－１]
複数種類の画像を表示可能な表示手段を備えた遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、第１の画像であり、
前記複数種類の画像のうちの一つは、第１のタイマ画像であり、
前記複数種類の画像のうちの一つは、第２のタイマ画像であり、
前記表示手段に前記第１の画像が表示された状態で、前記第１のタイマ画像が第１の位置に表示される第１の演出と、前記第１の演出の後、前記第１のタイマ画像が第２の位置に表示され、前記第２のタイマ画像が前記第１の位置に表示される第２の演出と、を実行可能な
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｃ１－２]
態様Ｃ１－１に記載の遊技機であって、
前記第１の演出において、前記第１の位置の前記第１のタイマ画像は、前記第１の画像に隣接している
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２の演出において、前記第２の位置の前記第１のタイマ画像は、前記第１の画像に隣接している
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２の演出において、前記第２の位置の前記第１のタイマ画像は、前記第１の位置の前記第２のタイマ画像に隣接している。
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｃ１－５]
態様Ｃ１－１から態様Ｃ１－４までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第２の演出において、前記第２のタイマ画像が前記第１の位置に表示される前に、前記第１の画像を用いた所定の演出がおこなわれる
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、
操作者が操作可能な操作手段を備えており、
前記第１の画像は、前記操作手段の外観を表す画像である
ことを特徴とする遊技機。
【０６７０】
図１０１～図１０３を用いてタイマ画像傾斜表示演出について説明する。このタイマ画像傾斜表示演出は、装飾図柄の変動演出中やリーチ演出（スーパーリーチ演出）中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信した変動演出開始コマンドを解析し、タイマ画像傾斜表示演出を実行する指示が含まれている場合に、ＲＯＭ１０３から対応する画像データを読み出して表示画面７ａに表示させる表示演出である。
【０６７１】
［タイマ画像傾斜表示演出Ａ］
図１０１は、タイマ画像傾斜表示演出Ａを説明するための図である。タイマ画像傾斜表示演出Ａでは、まず、図１０１（Ａ）の第１タイマ画像表示が実行される。この第１タイマ画像表示は、例えば、装飾図柄のリーチ演出中に実行される。ここでは、演出ボタン６３（図１）の外観を表した第１ボタン画像ＢＩ１が表示画面７ａの中央下方付近に表示される。また、表示画面７ａの右下には、第１タイマ画像ＴＮ１が表示されるとともに、表示画面７ａの全体にわたって扇形状の領域画像ＳＣが表示される。領域画像ＳＣは、表示画面７ａの他の部分と色が異なっている。第１タイマ画像ＴＮ１は、領域画像ＳＣ上の右下の所定の位置（第１の位置）に表示されている。第１タイマ画像ＴＮ１のタイマはタイマカウントダウン方式である。
【０６７２】
次に、図１０１（Ｂ）に示す第１タイマ画像傾斜表示が実行される。具体的には、第１タイマ画像ＴＮ１が扇形状の領域画像ＳＣに沿って左上方に移動し、第１の位置に表示されていた時に比べて斜めに表示される。次に、図１０１（Ｃ）に示す第２タイマ画像表示が実行される。具体的には、第１タイマ画像ＴＮ１が領域画像ＳＣ上の第１の位置から左上方に移動した後、所定のタイミングで、領域画像ＳＣ上の第１の位置に第２タイマ画像ＴＮ２が表示される。第２タイマ画像ＴＮ２のタイマはカウントダウン方式である。第１タイマ画像ＴＮ１は、領域画像ＳＣに沿った移動を継続し、第１の位置に表示されていた時に比べて約９０度近く傾いて表示される。
【０６７３】
次に、図１０１（Ｄ）の第２タイマ画像傾斜表示が実行される。具体的には、第１タイマ画像ＴＮ１と同様に、第２タイマ画像ＴＮ２が領域画像ＳＣに沿って左上方に移動し、第１の位置に表示されていた時に比べて斜めに表示される。このとき、第１タイマ画像ＴＮ１は、領域画像ＳＣに沿って左下方に移動し、第１の位置に表示されていた時に比べて

約９０度以上傾いて表示される。また、第１タイマ画像ＴＮ１は、タイマ値が所定値（例えば、４秒）よりも小さくなったとき、発光演出や拡大演出などの所定の演出を実行する。

【０６７４】

第１タイマ画像ＴＮ１のタイマ値がゼロ（例えば「０：００」）となったときに、図１０１（Ｅ）に示すボタン操作促進演出が実行される。具体的には、領域画像ＳＣ上に第１タイマ画像ＴＮ１と第２タイマ画像ＴＮ２が表示された状態で、遊技者に演出ボタン６３の操作を促すための「押せ！」の文字画像（ボタン操作促進画像）ＯＰＩと、演出ボタン６３の操作有効期間を示すタイマーバーＴＢＩが表示される。遊技者によって演出ボタン６３が操作されると、図１０１（Ｆ）に示すように、第１ボタン画像ＢＩ１が表示画面７ａから消え、同じ位置に爆発画像ＥＸＩが表示される。その後、演出図柄がハズレ図柄で停止表示される。

【０６７５】

［タイマ画像傾斜表示演出Ｂ］

図１０２は、タイマ画像傾斜表示演出Ｂを説明するための図である。タイマ画像傾斜表示演出Ｂでは、まず、図１０２（Ａ）の第１タイマ画像表示が実行される。この第１タイマ画像表示は、図１０１（Ａ）と同様に、例えば、装飾図柄のリーチ演出中に実行される。ここでは、演出ボタン６３（図１）の外観を表した第１ボタン画像ＢＩ１が表示画面７ａの中央下方付近に表示される。また、表示画面７ａの中央付近の所定の位置（第１の位置）には、第１タイマ画像ＴＮ１が表示される。第１タイマ画像ＴＮ１は、第１ボタン画像ＢＩ１の上方に位置している。第１タイマ画像ＴＮ１のタイマはカウントダウン方式である。

【０６７６】

次に、図１０２（Ｂ）に示す第１タイマ画像傾斜表示が実行される。具体的には、第１タイマ画像ＴＮ１が第１の位置において左回転（逆時計回り回転）する。これにより、第１タイマ画像ＴＮ１は、表示画面７ａに現れた時点の状態と比べて斜めに表示される。次に、図１０２（Ｃ）に示す第２タイマ画像表示が実行される。具体的には、第１タイマ画像ＴＮ１の表示後、所定のタイミングで、表示画面７ａの右側中央付近の第２の位置に第２タイマ画像ＴＮ２が表示される。第２タイマ画像ＴＮ２のタイマはカウントダウン方式である。第１タイマ画像ＴＮ１は、左回転を継続し、第１の位置において約９０度近く傾いて表示される。

【０６７７】

次に、図１０２（Ｄ）の第２タイマ画像傾斜表示が実行される。具体的には、第１タイマ画像ＴＮ１と同様に、第２タイマ画像ＴＮ２が第２の位置において左回転（逆時計回り回転）し、表示画面７ａに現れた時点の状態と比べて斜めに表示される。第１タイマ画像ＴＮ１は、左回転を継続し、表示画面７ａに現れた時点の状態と比べて約９０度以上傾いて表示される。また、第１タイマ画像ＴＮ１は、タイマ値が所定値（例えば、４秒）よりも小さくなったとき、発光演出や拡大演出などの所定の演出を実行する。

【０６７８】

第１タイマ画像ＴＮ１のタイマ値がゼロ（例えば「０：００」）となったときに、図１０２（Ｅ）に示すボタン操作促進演出が実行される。具体的には、領域画像ＳＣ上に第１タイマ画像ＴＮ１と第２タイマ画像ＴＮ２が表示された状態で、遊技者に演出ボタン６３の操作を促すための「押せ！」の文字画像（ボタン操作促進画像）ＯＰＩと、演出ボタン６３の操作有効期間を示すタイマーバーＴＢＩが表示される。遊技者によって演出ボタン６３が操作されると、図１０２（Ｆ）に示すように、第１ボタン画像ＢＩ１が表示画面７ａから消え、同じ位置に爆発画像ＥＸＩが表示される。その後、演出図柄がハズレ図柄で停止表示される。

【０６７９】

［タイマ画像傾斜表示演出Ｃ］

図１０３は、タイマ画像傾斜表示演出Ｃを説明するための図である。タイマ画像傾斜表

示演出Ｃでは、まず、図１０３（Ａ）の第１タイマ画像表示が実行される。この第１タイマ画像表示は、図１０１（Ａ）と同様に、例えば、装飾図柄のリーチ演出中に実行される。ここでは、演出ボタン６３（図１）の外観を表した第１ボタン画像ＢＩ１が表示画面７ａの中央下方付近に表示される。また、第１ボタン画像ＢＩ１の右側に隣接する位置（第１の位置）には、第１タイマ画像ＴＮ１が表示される。第１タイマ画像ＴＮ１のタイマはカウントダウン方式である。

【０６８０】

次に、図１０３（Ｂ）に示す第１タイマ画像傾斜表示が実行される。具体的には、第１タイマ画像ＴＮ１が第１ボタン画像ＢＩ１に沿って左上方に移動し、第１の位置に表示されていた時に比べて斜めに表示される。第１タイマ画像ＴＮ１は、移動中も第１ボタン画像ＢＩ１と接触している。次に、図１０３（Ｃ）に示す第２タイマ画像表示が実行される。具体的には、第１タイマ画像ＴＮ１が第１ボタン画像ＢＩ１に沿って第１の位置から左上方に移動した後、所定のタイミングで、第１ボタン画像ＢＩ１の右側に隣接する第１の位置に第２タイマ画像ＴＮ２が表示される。第２タイマ画像ＴＮ２のタイマはカウントダウン方式である。第１タイマ画像ＴＮ１は、第１ボタン画像ＢＩ１に沿った移動を継続し、第１の位置に表示されていた時に比べて約９０度近く傾いて表示される。

【０６８１】

次に、図１０３（Ｄ）の第２タイマ画像傾斜表示が実行される。具体的には、第１タイマ画像ＴＮ１と同様に、第２タイマ画像ＴＮ２が第１ボタン画像ＢＩ１に沿って左上方に移動し、第１の位置に表示されていた時に比べて斜めに表示される。このとき、第１タイマ画像ＴＮ１は、第１ボタン画像ＢＩ１に沿って左下方に移動し、第１の位置に表示されていた時に比べて約９０度以上傾いて表示される。また、第１タイマ画像ＴＮ１は、タイマ値が所定値（例えば、４秒）よりも小さくなったとき、発光演出や拡大演出などの所定の演出を実行する。

【０６８２】

第１タイマ画像ＴＮ１のタイマ値がゼロ（例えば「０：００」）となったときに、図１０３（Ｅ）に示すボタン操作促進演出が実行される。具体的には、第１ボタン画像ＢＩ１に接触した第１タイマ画像ＴＮ１と第２タイマ画像ＴＮ２が表示された状態で、遊技者に演出ボタン６３の操作を促すための「押せ！」の文字画像（ボタン操作促進画像）ＯＰＩと、演出ボタン６３の操作有効期間を示すタイマーバーＴＢＩが表示される。遊技者によって演出ボタン６３が操作されると、図１０３（Ｆ）に示すように、第１ボタン画像ＢＩ１が表示画面７ａから消え、同じ位置に爆発画像ＥＸＩが表示される。その後、演出図柄がハズレ図柄で停止表示される。

【０６８３】

［効果例］

以下に、タイマ画像傾斜表示演出の効果例を示す。

［効果１］

上記実施形態の遊技機１では、図１０１（Ｂ）、図１０２（Ｂ）、図１０３（Ｂ）に示すように、表示画面７ａに第１ボタン画像ＢＩ１が表示された状態で、第１タイマ画像ＴＮ１が第１ボタン画像ＢＩ１に対して所定の角度傾いて表示される第１の演出を実行可能に構成されている。この構成によれば、遊技者に斬新な演出を印象づけることができ、興趣の向上を図ることができる。

【０６８４】

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、図１０３に示すように、第１の演出において、第１タイマ画像ＴＮ１は、第１ボタン画像ＢＩ１に隣接している。この構成によれば、遊技者に斬新な演出を印象づけることができ、興趣の向上を図ることができる。

【０６８５】

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、図１０１（Ｂ）、図１０２（Ｂ）、図１０３（Ｂ）に示

す第１の演出の後、図１０１（Ｃ）、図１０２（Ｃ）、図１０３（Ｃ）に示すように、第１の演出時とは異なる角度で傾いた第１タイマ画像ＴＮ１が表示される第２の演出を実行可能に構成されている。この構成によれば、遊技者に斬新な演出を印象づけることができ、興趣の向上を図ることができる。

【０６８６】

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、図１０１～図１０３に示すように、第１ボタン画像ＢＩ１は、遊技機１の操作部（ここでは、演出ボタン６３）の外観を表した形状を有している。この構成によれば、遊技者に斬新な演出を印象づけることができ、興趣の向上を図ることができる。

【０６８７】

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、図１０２（Ｄ）（Ｅ）、図１０３（Ｄ）（Ｅ）に示すように、第１タイマ画像ＴＮ１に表示されているカウントダウン値が所定値になったときに、第１タイマ画像ＴＮ１の大きさが変化する第３の演出を実行可能に構成されている。この構成によれば、遊技者に斬新な演出を印象づけることができ、興趣の向上を図ることができる。

【０６８８】

［変形例］

以下に、タイマ画像傾斜表示演出の変形例を示す。

［変形例１］

上記実施形態では、図１０１～図１０３に示すように、演出ボタン６３の外観を表した第１ボタン画像ＢＩ１と、２つのタイマ画像ＴＮ１、ＴＮ２による演出を実行可能に構成されている。しかし、遊技機１は、第１ボタン画像ＢＩ１の代わりに、演出ボタン６３とは異なる操作部の外観の形状を有する画像を用いて同様の演出を実行してもよい。また、遊技機１は、第１ボタン画像ＢＩ１の代わりに、操作部の外観以外の形状を有する特定の画像を用いて同様の演出を実行してもよい。特定の画像とは、キャラクタ画像等の任意の文字、図形、記号等を含む画像である。言い換えれば、第１ボタン画像ＢＩ１は、ボタン画像以外の任意の画像であってもよい。この構成によっても、遊技者に斬新な演出を印象づけることができ、興趣の向上を図ることができる。

【０６８９】

［変形例２］

図１０１～図１０３のタイマ画像ＴＮのタイマはカウントダウン方式であるが、カウントアップ方式であってもよい。また、図１０１～図１０３のタイマ画像ＴＮは、ボタン画像ＢＩ１に隣接していてもよいし隣接していなくてもよい。また、図１０１～図１０３の第１タイマ画像ＴＮ１と第２タイマ画像ＴＮ２は、互いに隣接していてもよいし、隣接してしていなくてもよい。

【０６９０】

［変形例３］

図１０１～図１０３に示した、タイマ画像傾斜表示演出Ａ～Ｃの表示内容は適宜組み合わせて表示されてもよい。また、タイマ画像傾斜表示演出Ａ～Ｃは、図１０１～図１０３に示した演出内容の一部を備えていなくてもよいし、他の演出内容が加わっていてもよい。また、タイマ画像傾斜表示演出Ａ～Ｃは、操作部画像や装飾図柄、保留アイコンの位置や移動方向に関して、図１０１～図１０３に限定されず任意の位置や移動方向であってもよい。

【０６９１】

［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]

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備えた遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは、第１の画像であり、
前記複数種類の画像のうちの一つは、タイマ画像であり、
前記表示手段に前記第１の画像が表示された状態で、前記タイマ画像が前記第１の画像に対して所定の角度傾いて表示される第１の演出を実行可能な
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｃ２－２]
態様Ｃ２－１に記載の遊技機であって、
前記第１の演出において、前記タイマ画像は、前記第１の画像に隣接している
ことを特徴とする遊技機。
◇[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、
前記第１の演出の後、前記第１の演出時とは異なる角度で傾いた前記タイマ画像が表示される第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はさらに、
操作者が操作可能な操作手段を備えており、
前記第１の画像は、前記操作手段の外観を表す画像である
ことを特徴とする遊技機。
◇[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、
前記タイマ画像に表示されているカウントダウン値が所定値になったときに前記タイマ画像の大きさが変化する第３の演出を実行可能な
ことを特徴とする遊技機。

【０６９２】
以下に図１０４～図１０５を用いてタイマボタン演出について説明する。このタイマボタン演出は、装飾図柄の変動演出中（１回の変動演出中）（例えば、リーチ演出（スーパーリーチ演出）中）、または、大当たり遊技中などに実行され得る。

【０６９３】
[タイマボタン演出Ａ]
図１０４は、タイマボタン演出Ａを説明するための図である。
タイマボタン演出Ａでは、まず、図１０４（Ａ）に示すように、第１ボタン表示演出が実行される。この第１ボタン表示演出では、ボタン画像Ｃ３Ａが表示される。ボタン画像Ｃ３Ａは、演出ボタン６３を示唆する画像であり、これから演出ボタン６３を用いた演出が実行され得ることを予感している。

【０６９４】
次に、図１０４（Ｂ）に示すように、タイマ表示演出が実行される。このタイマ表示演出では、タイマ画像Ｃ３Ｂとボタン画像Ｃ３Ａが表示される。タイマ画像Ｃ３Ｂは、タイマ値がカウントダウンしていくカウントダウン方式で表示される。図１０４（Ｂ）に示すタイマ画像Ｃ３Ｂでは、タイマ初期値として「５０秒」が示されている。

【０６９５】
次に、図１０４（Ｃ）に示すように、第２ボタン表示演出が実行される。この第２ボタン表示演出では、ボタン画像Ｃ３Ｃとタイマ画像Ｃ３Ｂが表示される。ボタン画像Ｃ３Ｃは、遊技者に演出ボタン６３の操作を促すための画像であり、言い換えれば、演出ボタン６３が有効操作期間中であることを示す画像である。具体的には、ボタン画像Ｃ３Ｃは、画像中に「ＰＵＳＨ」と表され、ボタン画像Ｃ３Ａの色を濃くした状態、および/または、ボタン画像Ｃ３Ａが点灯しているかのような状態を表した画像である。また、ボタン画像Ｃ３Ｃに隣接して、遊技者に演出ボタン６３の操作を促すために、「押せ！！」の文字も表されている。タイマ画像Ｃ３Ｂは、タイマ値が「０秒」が示されている。ボタン画像Ｃ３Ｃは、タイマ画像Ｃ３Ｂのタイマ値が「０秒」となってから表示される。これに限ら

れず、タイマ値が「０秒」になる前の所定値（例えば、タイマ値が１秒）となってから表示されてもよい。なお、演出ボタン６３の有効操作期間は、例えば、３秒としてもよい。この場合、ボタン画像Ｃ３Ｃは、有効操作期間が過ぎるとボタン画像Ｃ３Ａの状態に戻る。

【０６９６】

次に、図１０４（Ｄ）に示すように、遊技者により演出ボタン６３が押下されたことに応じて、役物可動演出が実行される。この役物可動演出は、盤可動体１５が展開ポジションに可動制御され、表示画面７ａ上（表示画面７ａを隠す位置）に配置される演出である。この役物可動演出は、チャンスアップとして機能する。

【０６９７】

[タイマボタン演出Ｂ]

図１０５は、タイマボタン演出Ｂを説明するための図である。

タイマボタン演出Ｂでは、まず、図１０５（Ａ）に示すように、図１０４（Ａ）と同様に第１ボタン表示演出が実行される。

【０６９８】

次に、図１０５（Ｂ）に示すように、タイマ表示演出が実行される。このタイマ表示演出では、タイマ画像Ｃ３Ｄとボタン画像Ｃ３Ａが表示される。タイマ画像Ｃ３Ｄは、タイマ値がカウントダウンしていくカウントダウン方式で表示され、ボタン画像Ｃ３Ａ内に配置されている。図１０５（Ｂ）に示すタイマ画像Ｃ３Ｄでは、タイマ初期値として「３０秒」が示されている。

【０６９９】

次に、図１０５（Ｃ）に示すように、第２ボタン表示演出が実行される。この第２ボタン表示演出では、ボタン画像Ｃ３Ｃとタイマ画像Ｃ３Ｄが表示される。タイマ画像Ｃ３Ｄは、ボタン画像Ｃ３Ｃ内においてタイマ値「０秒」が示されている。ボタン画像Ｃ３Ｃは、タイマ画像Ｃ３Ｄのタイマ値が「０秒」となってから表示される。これに限られず、タイマ値が「０秒」になる前の所定値（例えば、タイマ値が１秒）となってから表示されてもよい。なお、演出ボタン６３の有効操作期間は、例えば、３秒としてもよい。この場合、ボタン画像Ｃ３Ｃは、有効操作期間が過ぎるとボタン画像Ｃ３Ａの状態に戻る。

【０７００】

次に、図１０５（Ｄ）に示すように、遊技者により演出ボタン６３が押下されたことに応じて、再タイマ表示演出が実行される。この再タイマ表示演出では、再びタイマ表示が実行される演出であり、すなわち、タイマ画像Ｃ３Ｄとボタン画像Ｃ３Ａが表示される。この場合、図１０５（Ｂ）と同様に、タイマ画像Ｃ３Ｄは、ボタン画像Ｃ３Ａ内に配置されている。なお、図１０５（Ｄ）に示すタイマ画像Ｃ３Ｄでは、タイマ初期値として図１０５（Ｂ）の場合よりも長い「５０秒」が示されている。これにより、再タイマ表示演出が大当たり期待度が高いことを示唆することができる。

【０７０１】

なお、上記タイマボタン演出Ａ，Ｂにおけるタイマ表示演出では、タイマ画像Ｃ３Ｂ，Ｃ３Ｄのタイマ初期値が、複数のパターン用意されている。例えば、タイマ画像Ｃ３Ｂ，Ｃ３Ｄのタイマ初期値として、第１のパターンは、図１０４，図１０５に示すように、それぞれ５０秒，３０秒に設定され、第２のパターンは、第１のパターンよりそれぞれ長い７０秒，５０秒に設定される。この場合、タイマ画像Ｃ３Ｂ，Ｃ３Ｄのタイマ初期値として、第１のパターンが設定された場合よりも、第２のパターンが設定された場合の方が、大当たり期待度が高い構成となっている。タイマ画像Ｃ３Ｂ，Ｃ３Ｄのタイマ初期値として、第１のパターンで表示する場合、および、第２のパターンで表示する場合は、チャンスアップ演出（チャンスアップ表示）として機能する。

【０７０２】

[効果例]

以下に、タイマボタン演出の効果例を示す。

[効果１]

上記実施形態の遊技機１では、図１０４～図１０５に示すように、タイマボタン演出Ａ，Ｂにおいて、ボタン画像Ｃ３Ａが表示されるているときに、タイマ画像が表示され、タイマ画像の表示後、タイマ画像のタイマ値が所定値（０秒）となったことに応じて、遊技者に演出ボタン６３の押下を促すボタン画像Ｃ３Ｃが表示される。この構成によれば、遊技者はボタン画像の変化をタイマ表示から認識することができ、演出ボタン６３の押下タイミングを逃すことを抑制することができる。従って、遊技者の遊技演出への参加率を向上させることができ、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０７０３】

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、タイマボタン演出Ａ，Ｂは、１回の変動演出中に実行される。この構成によれば、タイマ値が１回の変動演出中に初期値（５０秒または３０秒）から所定値（０秒）まで移行するので、遊技者はボタン画像の変化をタイマ表示から過誤なく認識することができ、演出ボタン６３の押下タイミングを逃すことを抑制することができる。従って、遊技者の遊技演出への参加率を向上させることができ、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０７０４】

[効果３]

上記実施形態の遊技機１では、図１０５に示すように、タイマボタン演出Ｂにおいて、ボタン画像Ｃ３Ａが表示されるているときに、タイマ画像Ｃ３Ｄが表示され、タイマ画像Ｃ３Ｄの表示後、タイマ画像Ｃ３Ｄのタイマ値が所定値（０秒）となったことに応じて、遊技者に演出ボタン６３の押下を促すボタン画像Ｃ３Ｃが表示され、遊技者が演出ボタン６３を押下したことに応じて、タイマ画像Ｃ３Ｄとボタン画像Ｃ３Ａが再び表示される再タイマ表示演出が実行される。この構成によれば、遊技者はボタン画像の変化をタイマ表示から認識することができ、演出ボタン６３の押下タイミングを逃すことを抑制することができると共に、演出ボタン６３の押下後に再度タイマ表示が実行されるので、遊技者にサプライズを付与することができる。従って、遊技者の遊技演出への参加率を向上させつつ、遊技者の遊技意欲の向上を図ることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０７０５】

[効果４]

上記実施形態の遊技機１では、図１０５に示すように、タイマボタン演出Ｂにおいて、タイマ画像Ｃ３Ｄは、ボタン画像Ｃ３Ａ内に表示される。この構成によれば、タイマ表示により演出ボタン６３に関連する演出（ボタン押下演出など）を遊技者に強く予感させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０７０６】

[効果５]

上記実施形態の遊技機１では、タイマボタン演出Ａ，Ｂにおいて、タイマ画像Ｃ３Ｂ，Ｃ３Ｄのタイマ初期値として、第１のパターンで表示する場合と、第２のパターンで表示する場合とがあり、これらがそれぞれチャンスアップ演出（チャンスアップ表示）として機能する。この構成によれば、タイマ初期値でチャンスアップ演出を創出することができるので、遊技の興趣を向上させることができる。

【０７０７】

[効果６]

上記実施形態の遊技機１では、タイマボタン演出Ａ，Ｂにおいて、タイマ画像Ｃ３Ｂ，Ｃ３Ｄのタイマ初期値として、第１のパターンで表示する場合と、第２のパターンで表示する場合とがあり、これらがそれぞれチャンスアップ演出（チャンスアップ表示）として機能し、第１のパターンが設定された場合よりも、第２のパターンが設定された場合の方が、大当たり期待度が高い構成となっている。この構成によれば、タイマ初期値でチャンスアップ演出を創出することができると共に、遊技者はタイマ初期値として第２のパターンの出現を心待ちにすることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる

。
【０７０８】
［変形例］
以下に、タイマボタン演出の変形例を示す。
[変形例１]
上記実施形態の遊技機１では、図１０４～図１０５に示すように、タイマボタン演出Ａ，Ｂにおいて、第２ボタン演出で、ボタン画像Ｃ３Ｃが表示され、遊技者によって演出ボタン６３が押下されると、当該押下に応じて、役物可動演出や再タイマ表示演出が実行されているが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、第２ボタン演出で、ボタン画像Ｃ３Ｃが表示されたにも拘わらず、遊技者によって演出ボタン６３が押下されなかった場合であっても、役物可動演出や再タイマ表示演出が実行されてもよい。
【０７０９】
[変形例２]
上記実施形態の遊技機１では、タイマボタン演出Ａ，Ｂは、１回の変動演出中に実行されているが、本発明は、これに限られるものではなく、例えば、タイマボタン演出Ａ，Ｂは、複数の変動演出にまたがって実行されてもよい。
【０７１０】
［変形例３］
上記実施形態の遊技機１では、図１０４～図１０５に示すタイマボタン演出において、１つのタイマ画像を表示しているが、本発明は、これに限られるものではなく、２つ以上のタイマ画像を同時に表示するようにしてもよい。
【０７１１】
［変形例４］
上記実施形態の遊技機１では、図１０４～図１０５に示すように、タイマ画像Ｃ３Ｂ，Ｃ３Ｄは、タイマ値がカウントダウンしていくカウントダウン方式で表示されるが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、タイマ画像Ｃ３Ｂ，Ｃ３Ｄは、タイマ値がカウントアップしていくカウントアップ方式で表示されてもよい。この場合、予め決められた値になると、上述したタイムアウト表示演出が実行され得る。
【０７１２】
［変形例５］
上記実施形態の遊技機１では、タイマボタン演出Ａ，Ｂにおいて、タイマ画像Ｃ３Ｂ，Ｃ３Ｄのタイマ初期値として、第１のパターンで表示する場合と、第２のパターンで表示する場合とがあり、これらがそれぞれチャンスアップ演出（チャンスアップ表示）として機能し、第１のパターンが設定された場合よりも、第２のパターンが設定された場合の方が、大当たり期待度が高い構成となっているが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、タイマボタン演出Ａ，Ｂにおいて、タイマ画像Ｃ３Ｂ，Ｃ３Ｄのタイマ初期値が表示される場合に、当該タイマ画像を第１の色（例えば、青）で表示する場合と、第２の色（例えば、金色）で表示する場合とがあり、これらがそれぞれチャンスアップ演出（チャンスアップ表示）として機能し、第１の色が設定された場合よりも、第２の色が設定された場合の方が、大当たり期待度が高い構成とするようにしてもよい。
【０７１３】
［変形例６］
上記実施形態の遊技機１では、図１０４～図１０５に示すように、タイマボタン演出Ａ，Ｂにおいて、第２ボタン演出で、ボタン画像Ｃ３Ｃが表示され、遊技者によって演出ボタン６３が押下されると、当該押下に応じて、役物可動演出や再タイマ表示演出が実行されているが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、第２ボタン演出で、ボタン画像Ｃ３Ｃが表示され、遊技者によって演出ボタン６３が押下されると、当該押下に応じて、擬似連演出、大当たり予告演出、リーチ発展先予告演出、大当たり期待度示唆演出、保留変化予告、または、先読み開始予告などの演出が実行されてもよい。
【０７１４】

［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]
複数の表示演出を実行可能な演出表示手段と、
遊技者が操作可能な操作部と、
を備える遊技機であって、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第１の表示演出をおこなう場合があり、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第２の表示演出をおこなう場合があり、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第３の表示演出をおこなう場合があり、
前記第１の表示演出は、前記操作部を表す第１の操作部画像を表示する演出であり、
前記第２の表示演出は、第１のタイマ表示をおこなう演出であり、
前記第３の表示演出は、前記操作部を表す操作部画像であって遊技者に前記操作部の操作を促す第２の操作部画像を表示する演出であり、
前記第１の表示演出と前記第２の表示演出と前記第３の表示演出とを含む組み合わせ演出がおこなわれる場合があり、
前記組み合わせ演出では、前記第１の表示演出がおこなわれているときに前記第２の表示演出がおこなわれ、前記第２の表示演出における前記第１のタイマ表示のタイマ値が所定値となったことに応じて前記第３の表示演出がおこなわれる場合がある、
ことを特徴とする遊技機。
［態様Ｃ３－２］
図柄の変動表示を開始させた後、停止させる図柄変動表示をおこなうことが可能な図柄表示手段を備え、
前記組み合わせ演出は、１回の前記図柄変動表示中におこなわれる場合がある、
ことを特徴する態様Ｃ３－１に記載の遊技機。
［態様Ｃ３－３］
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第４の表示演出をおこなう場合があり、
前記第４の表示演出は、第２のタイマ表示をおこなう演出であり、
前記組み合わせ演出は、第４の表示演出を含む場合がある演出であり、
当該組み合わせ演出では、前記第３の表示演出がおこなわれ、遊技者により前記操作部の操作がなされた場合に、前記第４の表示演出がおこなわれる、
ことを特徴とする態様Ｃ３－１または態様Ｃ３－２に記載の遊技機。
［態様Ｃ３－４］
前記組み合わせ演出において、前記第２の表示演出における前記第１のタイマ表示は、前記第１の操作部画像が表示された領域に表示される場合がある、
ことを特徴とする態様Ｃ３－１から態様Ｃ３－３までのいずれか一項に記載の遊技機。
［態様Ｃ３－５］
前記第２の表示演出における前記第１のタイマ表示は、第１の態様のタイマ表示と、第２の態様のタイマ表示とを含む複数の態様のタイマ表示のうちの一つの態様のタイマ表示がおこなわれ、
前記第２の表示演出において、前記第１のタイマ表示が前記第１の態様のタイマ表示であるときには、第１のチャンスアップ表示として機能し、
前記第２の表示演出において、前記第１のタイマ表示が前記第２の態様のタイマ表示であるときには、第１のチャンスアップ表示よりも大当たり期待度が高い第２のチャンスアップ表示として機能する、
ことを特徴とする態様Ｃ３－１から態様Ｃ３－４までのいずれか一項に記載の遊技機。
［態様Ｃ３－６］

前記第１のタイマ表示の前記第１の態様のタイマ表示は、タイマ値の初期値が第１の長さであり、
前記第１のタイマ表示の前記第２の態様のタイマ表示は、タイマ値の初期値が前記第１の長さよりも長い第２の長さである、
ことを特徴とする態様Ｃ３－５に記載の遊技機。
【０７１５】
以下に図１０６～図１０７を用いてタイマ擬似連演出について説明する。このタイマ擬似連演出は、装飾図柄の変動演出中（１回の変動演出中）、例えば、装飾図柄の変動開始時、リーチ演出中などに実行され得る。
【０７１６】
[タイマ擬似連演出Ａ]
図１０６は、タイマ擬似連演出Ａを説明するための図である。
タイマ擬似連演出Ａでは、まず、図１０６（Ａ）に示すように、タイマ表示演出が実行される。このタイマ表示演出では、タイマ画像Ｃ４Ａが表示される。タイマ画像Ｃ４Ａは、タイマ値がカウントダウンしていくカウントダウン方式で表示される。図１０６（Ａ）に示すタイマ画像Ｃ４Ａでは、タイマ初期値としての「１５秒」が示されている。
【０７１７】
次に、図１０６（Ｂ）に示すように、ボタン押下演出Ａが実行される。ボタン押下演出Ａでは、ボタン画像Ｃ４Ｂとタイマ画像Ｃ４Ａとが表示される。ボタン画像Ｃ４Ｂは、遊技者に演出ボタン６３の操作を促すための画像であり、言い換えれば、演出ボタン６３が有効操作期間中であることを示す画像である。具体的には、ボタン画像Ｃ４Ｂは、画像中に「ＰＵＳＨ」と表され、ボタン画像Ｃ４Ｄの色を濃くした状態、および/または、ボタン画像Ｃ４Ｄが点灯しているかのような状態を表した画像である。また、ボタン画像Ｃ４Ｂに隣接して、遊技者に演出ボタン６３の操作を促すために、「押せ！！」の文字も表されている。タイマ画像Ｃ４Ａは、タイマ値が「０秒」が示されている。ボタン画像Ｃ４Ｂは、タイマ画像Ｃ４Ａのタイマ値が「０秒」となってから表示される。これに限られず、タイマ値が「０秒」になる前の所定値（例えば、タイマ値が１秒）となってから表示されてもよい。なお、演出ボタン６３の有効操作期間は、例えば、３秒としてもよい。この場合、ボタン画像Ｃ４Ｂは、有効操作期間が過ぎると消失する。
【０７１８】
次に、図１０６（Ｃ）に示すように、擬似連演出Ａが実行される。擬似連演出Ａでは、擬似連示唆画像Ｃ４Ｃが表示される。擬似連示唆画像Ｃ４Ｃは、擬似連演出を連想させる画像であり、詳しくは、擬似連演出が２回目であることを示唆する「擬似×２」が示されている。また、装飾図柄８Ｌ，８Ｒが７図柄で仮停止され、装飾図柄８Ｃが擬似連演出を示唆するロゴ図柄で仮停止されている。すなわち、装飾図柄に８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、「７、ロゴ図柄、７」の態様で仮停止されている。
擬似連演出後は、所定の演出が実行される。所定の演出としては、リーチ演出、スーパーリーチ演出、チャンスアップ演出（大当たり期待度示唆演出）、大当たり予告演出、リーチ発展先予告演出、保留変化予告、または、先読み開始予告など種々の演出が実行され得る。
なお、擬似連演出とは、変動変出の開始時やリーチ演出中等において実行される演出であり、例えば、装飾図柄を変動開始させ仮停止させる演出を繰り返す演出、装飾図柄の所定の図柄配列の少なくとも一部を仮停止させる演出を繰り返す演出、予め決められたロゴを仮停止させる演出を繰り返す演出、または、「×２」、「×３」、「擬似」など擬似連を連想させる表示と共に、装飾図柄の変動演出を実行させる演出を含む。
【０７１９】
[タイマ擬似連演出Ｂ]
図１０７は、タイマ擬似連演出Ｂを説明するための図である。
タイマ擬似連演出Ｂでは、まず、図１０７（Ａ）に示すように、タイマボタン表示演出Ａが実行される。このタイマボタン表示演出Ａでは、タイマ画像Ｃ４Ａと、ボタン画像Ｃ

４Ｄとが表示される。ボタン画像Ｃ４Ｄは、演出ボタン６３を示唆する画像であり、これから演出ボタン６３を用いた演出が実行され得ることを予感している。タイマ画像Ｃ４Ａは、図１０６（Ａ）のタイマ画像Ｃ４Ａと同様であり、タイマ値がカウントダウン方式で表示され、タイマの初期値としての「１５秒」が示されている。

【０７２０】

次に、図１０７（Ｂ）に示すように、図１０６（Ｂ）と同様にボタン押下演出Ａが実行される。

次に、図１０７（Ｃ）に示すように、図１０６（Ｃ）と同様に擬似連演出Ａが実行される。

【０７２１】

次に、図１０７（Ｄ）に示すように、タイマボタン表示演出Ｂが実行される。タイマボタン表示演出Ｂでは、このタイマボタン表示演出Ｂでは、タイマ画像Ｃ４Ａと、ボタン画像Ｃ４Ｄとが表示される。ボタン画像Ｃ４Ｄは、図１０７（Ａ）のボタン画像Ｃ４Ｄと同様である。タイマ画像Ｃ４Ａは、タイマの初期値としての「３０秒」が示されている。

【０７２２】

次に、図１０７（Ｅ）に示すように、図１０７（Ｂ）と同様に、ボタン押下演出Ｂが実行される。

次に、図１０７（Ｆ）に示すように、擬似連演出Ｂが実行される。擬似連演出Ｂでは、擬似連示唆画像Ｃ４Ｅが表示される。擬似連示唆画像Ｃ４Ｅは、擬似連演出を連想させる画像であり、詳しくは、擬似連演出が３回目であることを示唆する「擬似×３」が示されている。また、装飾図柄８Ｌ，８Ｒが７図柄で仮停止され、装飾図柄８Ｃが擬似連演出を示唆するロゴ図柄で仮停止されている。すなわち、装飾図柄に８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、「７、ロゴ図柄、７」の態様で仮停止されている。

擬似連演出Ｂ後は、所定の演出が実行される。所定の演出としては、リーチ演出、スーパーリーチ演出、チャンスアップ演出（大当たり期待度示唆演出）、大当たり予告演出、リーチ発展先予告演出、保留変化予告、または、先読み開始予告など種々の演出が実行され得る。

【０７２３】

なお、上記タイマ擬似連演出Ａ，Ｂにおけるタイマ表示演出では、タイマ画像Ｃ４Ａのタイマ初期値が、複数のパターン用意されている。例えば、タイマ画像Ｃ４Ａのタイマ初期値として、第１のパターンは、図１０７に示すように、１５秒に設定され、第２のパターンは、第１のパターンより長い３０秒に設定される。この場合、タイマ表示演出において、タイマ画像Ｃ４Ａのタイマ初期値として、第１のパターンが設定された場合よりも、第２のパターンが設定された場合の方が、タイマ擬似連演出Ｂとなる確率、すなわち、擬似連演出の後、再度、擬似連演出（図１０７（Ｆ）参照）が行われる確率が高い構成となっている。タイマ画像Ｃ４Ａのタイマ初期値として、第１のパターンで表示する場合、および、第２のパターンで表示する場合は、チャンスアップ演出（チャンスアップ表示）として機能する。

【０７２４】

[効果例]

以下に、タイマ擬似連演出の効果例を示す。

［効果１］

上記実施形態の遊技機１では、図１０６～図１０７に示すように、タイマ擬似連演出Ａ，Ｂにおいて、タイマ画像Ｃ４Ａが表示され、タイマ画像Ｃ４Ａのタイマ値が所定値（０秒）となったことに応じて、遊技者に演出ボタン６３の押下を促すボタン画像Ｃ４Ｂが表示され、遊技者が演出ボタン６３の押下をおこなったことに応じて擬似連演出が実行される。この構成によれば、単に擬似連演出が実行されるよりも、サプライズ感を創出することができ、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０７２５】

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、図１０７に示すように、タイマ擬似連演出Ｂにおいて、これから演出ボタン６３を用いたボタン演出が行われることを示唆するボタン画像Ｃ４Ｄとタイマ画像Ｃ４Ａが表示され、タイマ画像Ｃ４Ａのタイマ値が所定値（０秒）となったことに応じて、遊技者に演出ボタン６３の押下を促すボタン画像Ｃ４Ｂが表示され、遊技者が演出ボタン６３の押下をおこなったことに応じて擬似連演出が実行される。この構成によれば、ボタン画像Ｃ４Ｄが表示されることにより、擬似連演出の実行が予感され、遊技の進行にどきどき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。

【０７２６】

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、タイマ擬似連演出Ａ，Ｂは、１回の変動演出中に実行される。この構成によれば、タイマ値が１回の変動演出中に初期値から所定値（０秒）まで移行するので、遊技者はボタン画像の変化をタイマ表示から過誤なく認識することができ、演出ボタン６３の押下タイミングを逃すことを抑制することができる。従って、遊技者の遊技演出への参加率を向上させることができ、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０７２７】

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、図１０７に示すように、タイマ擬似連演出Ｂにおいて、擬似連演出Ａの実行後、再度、タイマボタン表示演出が実行される（図１０７（Ｄ）参照）。この構成によれば、遊技者にサプライズを付与することができると共に、再び擬似連演出が実現されることへの期待感を付与することができ、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０７２８】

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、タイマ擬似連演出Ａ，Ｂにおいて、タイマ画像Ｃ４Ａのタイマ初期値として、第１のパターンで表示する場合と、第２のパターンで表示する場合とがあり、これらがそれぞれチャンスアップ演出（チャンスアップ表示）として機能する。この構成によれば、タイマ初期値でチャンスアップ演出を創出することができるので、遊技の興趣を向上させることができる。

【０７２９】

［効果６］

上記実施形態の遊技機１では、タイマ擬似連演出Ａ，Ｂにおいて、タイマ画像Ｃ４Ａのタイマ初期値として、第１のパターンで表示する場合と、第２のパターンで表示する場合とがあり、これらがそれぞれチャンスアップ演出（チャンスアップ表示）として機能し、第１のパターンが設定された場合よりも、第２のパターンが設定された場合の方が、タイマ擬似連演出Ｂとなる確率、すなわち、擬似連演出の後、再度、擬似連演出（図１０７（Ｆ）参照）が行われる確率が高い構成となっている。この構成によれば、タイマ初期値でチャンスアップ演出を創出することができると共に、遊技者はタイマ初期値として第２のパターンの出現を心待ちにすることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０７３０】

［変形例］

以下に、タイマ擬似連演出の変形例を示す。

［変形例１］

上記実施形態の遊技機１では、図１０６～図１０７に示すように、タイマ擬似連演出Ａ，Ｂにおいて、ボタン押下演出で、ボタン画像Ｃ４Ｂが表示され、遊技者によって演出ボタン６３が押下されると、当該押下に応じて、擬似連演出が実行されているが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、ボタン押下演出で、ボタン画像Ｃ４Ｂが表示されたにも拘わらず、遊技者によって演出ボタン６３が押下されなかった場合であっても、

擬似連演出が実行されてもよい。
【０７３１】
［変形例２］
上記実施形態の遊技機１では、タイマ擬似連演出Ａ，Ｂは、１回の変動演出中に実行されているが、本発明は、これに限られるものではなく、例えば、タイマ擬似連演出Ａ，Ｂは、複数の変動演出にまたがって実行されてもよい。
【０７３２】
［変形例３］
上記実施形態の遊技機１では、図１０６～図１０７に示すように、タイマ画像Ｃ４Ａは、タイマ値がカウントダウンしていくカウントダウン方式で表示されるが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、タイマ画像Ｃ４Ａは、タイマ値がカウントアップしていくカウントアップ方式で表示されてもよい。この場合、予め決められた値になると、上述したタイムアウト表示演出が実行され得る。
【０７３３】
［変形例４」
上記実施形態の遊技機１では、タイマ擬似連演出Ａ，Ｂにおいて、タイマ画像Ｃ４Ａのタイマ初期値として、第１のパターンで表示する場合と、第２のパターンで表示する場合とがあり、これらがそれぞれチャンスアップ演出（チャンスアップ表示）として機能し、第１のパターンが設定された場合よりも、第２のパターンが設定された場合の方が、タイマ擬似連演出Ｂとなる確率、すなわち、擬似連演出の後、再度、擬似連演出（図１０７（Ｆ）参照）が行われる確率が高い構成となっているが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、タイマ擬似連演出Ａ，Ｂにおいて、タイマ画像Ｃ４Ａのタイマ初期値が表示される場合に、当該タイマ画像を第１の色（例えば、青）で表示する場合と、第２の色（例えば、金色）で表示する場合とがあり、これらがそれぞれチャンスアップ演出（チャンスアップ表示）として機能し、第１の色が設定された場合よりも、第２の色が設定された場合の方が、タイマ擬似連演出Ｂとなる確率、すなわち、擬似連演出の後、再度、擬似連演出（図１０７（Ｆ）参照）が行われる確率が高い構成とするようにしてもよい。
【０７３４】
［変形例５］
上記実施形態の遊技機１では、図１０６～図１０７に示すタイマ擬似連演出Ａ，Ｂにおいて、１つのタイマ画像を表示しているが、本発明は、これに限られるものではなく、２つ以上のタイマ画像を同時に表示するようにしてもよい。
【０７３５】
［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]
複数種類の表示演出を実行可能な演出表示手段と、
遊技者が操作可能な操作部と、
を備える遊技機であって、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第１の表示演出をおこなう場合があり、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第２の表示演出をおこなう場合があり、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第３の表示演出をおこなう場合があり、
前記第１の表示演出は、第１のタイマ表示をおこなう演出であり、
前記第２の表示演出は、前記操作部を表す操作部画像であって遊技者に前記操作部の操作を促す第１の操作部画像を表示する演出であり、
前記第３の表示演出は、擬似連演出であり、
前記第１の表示演出と前記第２の表示演出と前記第３の表示演出とを含む組み合わせ演

出がおこなわれる場合があり、
前記組み合わせ演出では、前記第１の表示演出がおこなわれ、前記第１の表示演出における前記第１のタイマ表示のタイマ値が所定値となったことに応じて前記第２の表示演出がおこなわれ、遊技者が前記操作部の操作をおこなったことに応じて前記第３の表示演出がおこなわれる場合がある、
ことを特徴とする遊技機。
［態様Ｃ４－２］
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、前記操作部を表す第２の操作部画像を表示する演出であり、
前記組み合わせ演出は、第４の表示演出を含む場合がある演出であり、
前記組み合わせ演出では、前記第１の表示演出がおこなわれるときに、前記第４の表示がおこなわれる場合がある、
ことを特徴とする態様Ｃ４－１に記載の遊技機。
［態様Ｃ４－３］
図柄の変動表示を開始させた後、停止させる図柄変動表示をおこなうことが可能な図柄表示手段を備え、
前記組み合わせ演出は、１回の前記図柄変動表示中におこなわれる場合がある、
ことを特徴とする態様Ｃ４－１または態様Ｃ４－２に記載の遊技機。
［態様Ｃ４－４］
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、第２のタイマ表示をおこなう演出であり、
前記組み合わせ演出は、第５の表示演出を含む場合がある演出であり、
前記組み合わせ演出では、前記第３の表示演出がおこなわれた後に、前記第５の表示演出がおこなわれる場合がある、
ことを特徴とする態様Ｃ４－１から態様Ｃ４－３までのいずれか一項に記載の遊技機。
［態様Ｃ４－５］
前記第１の表示演出における前記第１のタイマ表示は、第１の態様のタイマ表示と、第２の態様のタイマ表示とを含む複数の態様のタイマ表示のうちの一つの態様のタイマ表示がおこなわれ、
前記第１の表示演出において、前記第１のタイマ表示が前記第１の態様のタイマ表示であるときには、第１のチャンスアップ表示として機能し、
前記第１の表示演出において、前記第１のタイマ表示が前記第２の態様のタイマ表示であるときには、前記組み合わせ演出において前記第３の表示演出がおこなわれた後に前記第５の表示演出がおこなわれる期待度が第１のチャンスアップ表示よりも高い第２のチャンスアップ表示として機能する、
ことを特徴とする態様Ｃ４－４に記載の遊技機。
［態様Ｃ４－６］
前記第１のタイマ表示の前記第１の態様のタイマ表示は、タイマ値の初期値が第１の長さであり、
前記タイマ表示の前記第２の態様のタイマ表示は、タイマ値の初期値が前記第１の長さよりも長い第２の長さである、
ことを特徴とする態様Ｃ４－５に記載の遊技機。
【０７３６】
以下に図１０８～図１１０を用いて保留チェンジ演出について説明する。この保留チェンジ演出は、装飾図柄の変動演出に並行して行われる。もちろん、リーチ演出（スーパーリーチ演出）などの実行中を含む。
【０７３７】
［保留チェンジ演出Ａ］

図１０８は、保留チェンジ演出Ａを説明するための図である。保留チェンジ演出Ａは、先読み演出の一つとして実行される。つまり、上述した先読み演出パターンＡ，Ｂの一態様として実行される。保留チェンジ演出Ａには、先読み演出パターンに基づく２つの態様がある。

【０７３８】

まず、保留チェンジ演出Ａでは、図１０８（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出では、変動中の装飾図柄が左上に表示される。また、画面下部には、保留画像９Ａおよび保留消化画像９Ｃが表示されている。

【０７３９】

変動開始演出に続く一つの態様として、図１０８（Ｂ）に示すように、チェンジ表示演出（１）が実行される。チェンジ表示演出（１）では、「Ｃｈａｎｇｅ」と記された楕円形のチェンジ画像ＣＧ１が表示される。このとき、チェンジ画像ＣＧ１における文字背景色は、青色となっている。

【０７４０】

次に図１０８（Ｃ）に示すように、チェンジ移動演出（１）が実行される。チェンジ移動演出（１）では、チェンジ画像ＣＧ１が保留画像９Ａのうちの一つである保留画像ＨＧＷへ吸い込まれるような演出が行われる。保留画像ＨＧＷは白色で表示されている。この保留画像ＨＧＷが先読み演出の対象保留に対応する。

【０７４１】

次に図１０８（Ｄ）に示すように、保留変化演出（１）が行われる。保留変化演出（１）では、白色の保留画像ＨＧＷがチェンジ画像ＣＧ１と同様の青色の保留画像ＨＧＢに変化する。

【０７４２】

一方、変動開始演出に続く別の態様として、図１０８（Ｅ）に示すように、チェンジ表示演出（２）が実行される。チェンジ表示演出（２）では、「Ｃｈａｎｇｅ」と記された楕円形のチェンジ画像ＣＧ２が表示される。このとき、チェンジ画像ＣＧ２における文字背景色は、赤色となっている。

【０７４３】

次に図１０８（Ｆ）に示すように、チェンジ移動演出（２）が実行される。チェンジ移動演出（２）では、チェンジ画像ＣＧ２が保留画像９Ａのうちの一つである保留画像ＨＧＷへ吸い込まれるような演出が行われる。保留画像ＨＧＷは白色で表示されている。

【０７４４】

次に図１０８（Ｇ）に示すように、保留変化演出（２）が行われる。保留変化演出（２）では、白色の保留画像ＨＧＷがチェンジ画像ＣＧ２と同様の赤色の保留画像ＨＧＲに変化する。

【０７４５】

［保留チェンジ演出Ｂ］

図１０９は、保留チェンジ演出Ｂを説明するための図である。保留チェンジ演出Ｂは、先読み演出の一つとして実行される。つまり、上述した先読み演出パターンＡ，Ｂの一態様として実行される。

【０７４６】

まず、保留チェンジ演出Ｂでは、図１０９（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出では、変動中の装飾図柄が左上に表示される。また、画面下部には、保留画像９Ａおよび保留消化画像９Ｃが表示されている。

【０７４７】

次に図１０９（Ｂ）に示すように、チェンジ表示演出（１）が実行される。チェンジ表示演出（１）では、「Ｃｈａｎｇｅ」と記された楕円形のチェンジ画像ＣＧ１が表示される。このとき、チェンジ画像ＣＧ１における文字背景色は、青色となっている。

【０７４８】

次に図１０９（Ｃ）に示すように、チェンジ移動演出（１）が実行される。チェンジ移

動演出（１）では、チェンジ画像ＣＧ１が保留画像９Ａのうちの一つである保留画像ＨＧＷへ吸い込まれるような演出が行われる。保留画像ＨＧＷは白色で表示されている。

【０７４９】

次に図１０９（Ｄ）に示すように、保留変化演出（１）が行われる。保留変化演出（１）では、白色の保留画像ＨＧＷがチェンジ画像ＣＧ１と同様の青色の保留画像ＨＧＢに変化する。

【０７５０】

次に図１０９（Ｅ）に示すように、図１０９（Ｂ）と同様に、チェンジ画像ＣＧ１が表示されるチェンジ表示演出（１）が実行される。

次に図１０９（Ｆ）に示すように、図１０９（Ｃ）と同様にチェンジ移動演出（１）が実行され、チェンジ画像ＣＧ１が、保留画像ＨＧＷから変化した保留画像ＨＧＢへ吸い込まれるような演出が行われる。

次に図１０９（Ｇ）に示すように、保留変化演出（２）が行われる。保留変化演出（２）では、青色の保留画像ＨＧＢがさらに赤色の保留画像ＨＧＲに変化する。

【０７５１】

［保留チェンジ演出Ｃ］

図１１０は、保留チェンジ演出Ｃを説明するための図である。保留チェンジ演出Ｃは、先読み演出の一つとして実行される。つまり、上述した先読み演出パターンＡ，Ｂの一態様として実行される。

【０７５２】

まず、保留チェンジ演出Ｃでは、図１１０（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出では、変動中の装飾図柄が左上に表示される。また、画面下部には、保留画像９Ａおよび保留消化画像９Ｃが表示されている。

【０７５３】

次に図１１０（Ｂ）に示すように、ボタン押下促進演出が実行される。ボタン押下促進演出では、画面右寄りに演出ボタン６３を示すボタン画像ＢＢが表示され、ボタン画像ＢＢとともに「連打！」というテキスト画像ＴＧが表示される。これにより、演出ボタン６３の連打を遊技者に促す。

【０７５４】

次に図１１０（Ｃ）に示すように、チェンジ表示演出（１）が実行される。チェンジ表示演出（１）では、「Ｃｈａｎｇｅ」と記された楕円形のチェンジ画像ＣＧ１が表示される。このとき、チェンジ画像ＣＧ１における文字背景色は、青色となっている。このとき、ボタン押下促進演出も並行して行われる。

【０７５５】

次に図１１０（Ｄ）に示すように、チェンジ表示演出（２）が実行される。チェンジ表示演出（２）では、「Ｃｈａｎｇｅ」と記された楕円形のチェンジ画像ＣＧ２が表示される。このとき、チェンジ画像ＣＧ２における文字背景色は、赤色となっている。このとき、ボタン押下促進演出も並行して行われる。

【０７５６】

つまり、ボタン押下促進演出が実行されることで遊技者が演出ボタン６３を連打すると、最初は青色のチェンジ画像ＣＧ１が表示され、続けて、赤色のチェンジ画像ＣＧ２が表示されるのである。

【０７５７】

次に図１１０（Ｅ）に示すように、チェンジ移動演出（２）が実行される。チェンジ移動演出（２）では、チェンジ画像ＣＧ２が保留画像９Ａのうちの一つである保留画像ＨＧＷへ吸い込まれるような演出が行われる。保留画像ＨＧＷは白色で表示されている。

【０７５８】

次に図１１０（Ｆ）に示すように、保留変化演出（２）が行われる。保留変化演出（２）では、白色の保留画像ＨＧＷがチェンジ画像ＣＧ２と同様の赤色の保留画像ＨＧＲに変化する。

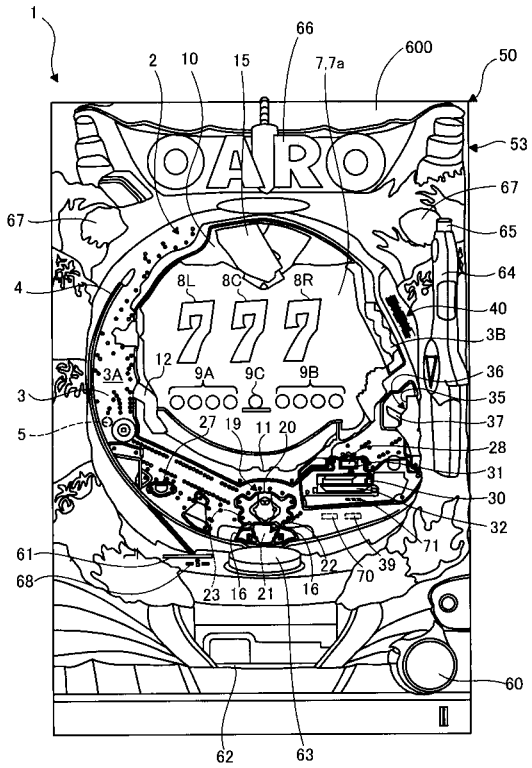
【０７５９】
［効果例］
以下に、本実施形態における効果例を示す。
［効果１］
上記実施形態の遊技機１では、図１０８～図１１０に示したように、チェンジ表示演出として、「Ｃｈａｎｇｅ」と記された楕円形のチェンジ画像が表示される。このチェンジ画像に対応させて保留画像ＨＧＷが変化させられる。この構成によれば、チェンジ画像によって保留画像の変化を期待させることができ、興趣を向上させることができる。
【０７６０】
[効果２]
上記実施形態の遊技機１では、図１０８（Ｂ）に示すように青色のチェンジ画像ＣＧ１が表示されると、図１０８（Ｃ）および図１０８（Ｄ）に示すように、白色の保留画像ＨＧＷが青色の保留画像ＨＧＢに変化させられる。また、図１０８（Ｅ）に示すように赤色のチェンジ画像ＣＧ２が表示されると、図１０８（Ｆ）および図１０８（Ｇ）に示すように、白色の保留画像ＨＧＷが赤色の保留画像ＨＧＲに変化させられる。この構成によれば、表示されるチェンジ画像ＣＧ１，ＣＧ２によって保留画像ＨＧＢ，ＨＧＲへの変化を期待させることができ、興趣を向上させることができる。
【０７６１】
［効果３］
上記実施形態の遊技機１では、図１０９（Ｂ）に示すように青色のチェンジ画像ＣＧ１が表示されると、図１０９（Ｃ）および図１０９（Ｄ）に示すように、白色の保留画像ＨＧＷが青色の保留画像ＨＧＢに変化させられる。さらに、図１０９（Ｅ）に示すように青色のチェンジ画像ＣＧ１が再度表示されると、図１０９（Ｆ）および図１０９（Ｇ）に示すように、青色の保留画像ＨＧＢが赤色の保留画像ＨＧＲに変化させられる。この構成によれば、チェンジ画像ＣＧ１の再度の表示によって保留画像ＨＧＲへの変化を期待させることができ、興趣を向上させることができる。
【０７６２】
［効果４］
上記実施形態の遊技機１では、図１０８（Ｃ），（Ｆ）、図１０９（Ｃ），（Ｆ）、図１１０（Ｅ）に示したように、チェンジ移動演出が行われる。チェンジ移動演出では、チェンジ移動演出では、チェンジ画像が保留画像９Ａのうちの一つである保留画像へ吸い込まれるような演出が行われて、保留画像が変化させられる。この構成によれば、保留画像の変化を演出することができ、興趣を向上させることができる。
【０７６３】
［効果５］
上記実施形態の遊技機１では、図１１０（Ｂ）に示すように、ボタン押下促進演出が実行され、演出ボタン６３の連打を遊技者に促す。そして、遊技者が演出ボタン６３を連打することにより、図１１０（Ｃ）および図１１０（Ｄ）に示したように、チェンジ画像ＣＧ１，ＣＧ２が表示される。この構成によれば、演出ボタン６３の操作でチェンジ画像ＣＧ１，ＣＧ２が表示されるため、興趣を向上させることができる。
【０７６４】
［変形例］
以下に、本実施形態における変形例を示す。
［変形例１］
上記実施形態の遊技機１では、図１０８～図１１０に示したように、チェンジ表示演出として、「Ｃｈａｎｇｅ」と記された楕円形のチェンジ画像が表示される。このチェンジ画像に対応させて保留画像ＨＧＷが変化させられる。ここでは青色のチェンジ画像ＣＧ１と赤色のチェンジ画像ＣＧ２を例に挙げたが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、チェンジ画像の種類は３種類以上あってもよい。
【０７６５】

［変形例２］
上記実施形態の遊技機１では、図１０８（Ｂ）に示すように青色のチェンジ画像ＣＧ１が表示されると青色の保留画像ＨＧＢに変化し、図１０８（Ｅ）に示すように赤色のチェンジ画像ＣＧ２が表示されると赤色の保留画像ＨＧＲに変化する。つまり、チェンジ画像と変化後の保留画像とが一対一に対応している。これに対し、２種類以上のチェンジ画像が一の保留画像に対応していてもよいし、一のチェンジ画像が２種類以上の保留画像に対応していてもよい。
【０７６６】
［変形例３］
上記実施形態の遊技機１では、図１１０（Ｂ）に示すように、ボタン押下促進演出が実行され、演出ボタン６３の連打を遊技者に促す。そして、遊技者が演出ボタン６３を連打することにより、図１１０（Ｃ）および図１１０（Ｄ）に示したように、チェンジ画像ＣＧ１，ＣＧ２が表示される。これに対し、演出ボタン６３を操作せずとも、図１１０（Ｃ）および図１１０（Ｄ）に示したチェンジ表示演出を行うようにしてもよい。
【０７６７】
［変形例４］
上記実施形態の遊技機１では、図１１０（Ｂ）に示すように、ボタン押下促進演出が実行され、演出ボタン６３の連打を遊技者に促す。そして、遊技者が演出ボタン６３を連打することにより、図１１０（Ｃ）および図１１０（Ｄ）に示したように、チェンジ画像ＣＧ１，ＣＧ２が表示される。これに対し、演出ボタン６３を操作しない場合には、図１１０（Ｃ）および図１１０（Ｄ）に示したチェンジ表示演出を行わずに、図１１０（Ｂ）に続けて図１１０（Ｆ）に示したような保留変化演出を行うようにしてもよい。
【０７６８】
［変形例５］
上記実施形態の遊技機１では、図１１０（Ｂ）に示すように、ボタン押下促進演出が実行され、演出ボタン６３の連打を遊技者に促す。そして、遊技者が演出ボタン６３を連打することにより、図１１０（Ｃ）および図１１０（Ｄ）に示したように、チェンジ画像ＣＧ１，ＣＧ２が表示される。これに対する別の態様として、演出ボタン６３を連打したときに、図１１０（Ｄ）に示すようなチェンジ表示演出（２）には移行しないような演出としてもよい。この場合、図１０８（Ｃ）および図１０８（Ｄ）に示したのと同様に、チェンジ移動演出（１）、保留変化演出（１）を実行するようにすることが考えられる。
【０７６９】
［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]
保留数を保留画像の表示数によって報知可能な表示手段と、
複数の演出を実行可能な演出手段と、を備えた遊技機であって、
前記演出手段は、前記保留画像の変化を予告する複数の変化予告画像を表示可能となっており、
前記複数の変化予告画像に対応させて前記保留画像を変化させる
ことを特徴とする遊技機。
【０７７０】
［態様Ｃ５－２］
前記保留画像のうちの一つに対し、第１の変化予告画像が表示されると当該保留画像を第１の保留画像に変化させ、第２の変化予告画像が表示されると当該保留画像を第２の保留画像に変化させる
ことを特徴する遊技機。
【０７７１】
［態様Ｃ５－３］
前記前記保留画像のうちの一つに対し、第１の変化予告画像が表示されると当該保留画

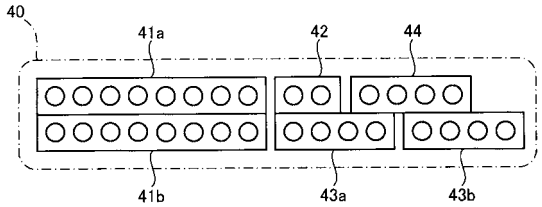
像を第１の保留画像に変化させ、再度第１の変化予告画像が表示されると当該保留画像を第２の保留画像に変化させる
ことを特徴とする遊技機。
【０７７２】
［態様Ｃ５－４］
表示された前記変化予告画像が前記保留画像のうちの一つに作用し、その後、当該保留画像を変化させる
ことを特徴とする遊技機。
【０７７３】
［態様Ｃ５－５］
遊技者が操作可能な操作手段をさらに備え、
前記複数の変化予告画像は、前記操作手段の操作の後に表示される
ことを特徴とする遊技機。
【０７７４】
［その他の変形例］
上記実施形態の遊技機１は、パチンコ遊技機を例に挙げて説明したが、これに限られるものではない。例えば、パチンコ遊技機に代えて、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。
【０７７５】
上記実施形態の遊技機１では、遊技者に操作させる操作部として演出ボタン６３を備えているが、これに限られず、遊技者に操作させる操作部として、レバーや、トリガーなどを用いてもよい。また、上記実施形態の遊技機１における表示演出において、演出ボタン６３を表すボタン画像を用いて表示演出を実行する場合があるが、これに代えて剣部材６４を表す画像を用いて表示演出を実行するようにしてもよいし、レバーやトリガーを表す画像を用いて表示演出を実行するようにしてもよい。
【０７７６】
上記実施形態の遊技機１では、タイマ表示として、タイマ画像のタイマ値を用いて時間を表しているが、これに限られず、タイマ表示として、メータ方式またはインジケータ方式で時間を表してもよい。
【０７７７】
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。
【０７７８】
また、上述した複数の演出例および/または変形例のうち、２つ以上の演出例および/または変形例を組み合わせてもよい。さらに、遊技機１は、画像表示装置７の他にサブ表示装置を備えてもよい。この場合、上述した表示演出を当該サブ表示装置で実行するようにしてもよい。
【０７７９】
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】
【０７８０】
１…遊技機
３…遊技領域
７…画像表示装置

９Ａ…第１保留アイコン
９Ｂ…第１保留アイコン
９Ｃ…第２保留アイコン
１５…盤可動体
２０…第１始動口（第１入球口）
２１…第２始動口（第２入球口）
８１…遊技制御用マイコン
９１…演出制御用マイコン
１０１…画像制御用マイコン

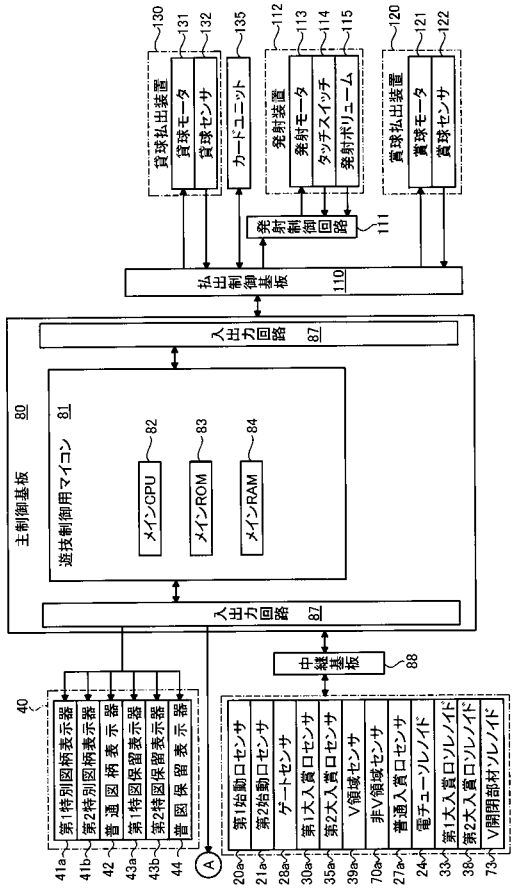
【図１】



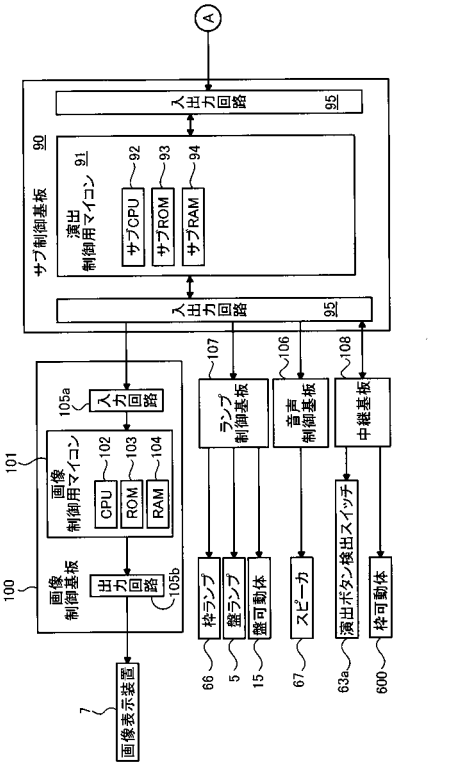
【図２】



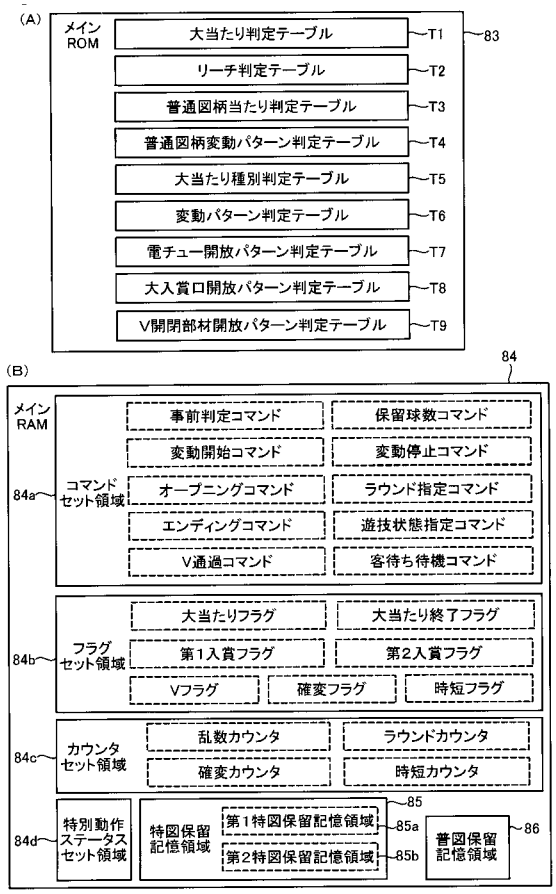
【図３】


賞球払出装置
賞球モータ
賞球センサ
カードユニット
発射装置
発射モータ
タッチスイッチ
発射ボリューム
賞球払出装置
賞球モータ
賞球センサ
発射制御回路
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
入出力回路
中継基板
第1特別図柄表示器
第2特別図柄表示器
普通図柄表示器
第1特図保留表示器
第2特図保留表示器
普図保留表示器
第1始動口センサ
第2始動口センサ
ゲートセンサ
第1大入賞口センサ
第2大入賞口センサ
V領域センサ
非V領域センサ
普通入賞口センサ
電チューソレノイド
第1大入賞口ソレノイド
第2大入賞口ソレノイド
V開閉部材ソレノイド

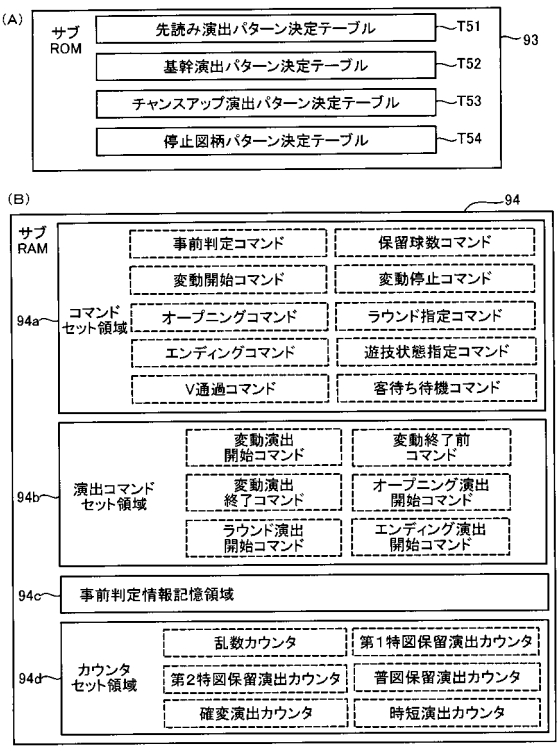
【図４】


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

【図５】


(A)
メインROM
大当たり判定テーブル
リーチ判定テーブル
普通図柄当たり判定テーブル
普通図柄変動パターン判定テーブル
大当たり種別判定テーブル
変動パターン判定テーブル
電チュー開放パターン判定テーブル
大入賞口開放パターン判定テーブル
V開閉部材開放パターン判定テーブル
(B)
メインRAM
コマンドセット領域
事前判定コマンド
保留球数コマンド
変動開始コマンド
変動停止コマンド
オープニングコマンド
ラウンド指定コマンド
エンディングコマンド
遊技状態指定コマンド
V通過コマンド
客待ち待機コマンド
フラグセット領域
大当たりフラグ
大当たり終了フラグ
第1入賞フラグ
第2入賞フラグ
Vフラグ
確変フラグ
時短フラグ
カウンタセット領域
乱数カウンタ
ラウンドカウンタ
確変カウンタ
時短カウンタ
特別動作ステータスセット領域
特図保留記憶領域
第1特図保留記憶領域
第2特図保留記憶領域
普図保留記憶領域

【図６】


(A)
サブROM
先読み演出パターン決定テーブル
基幹演出パターン決定テーブル
チャンスアップ演出パターン決定テーブル
停止図柄パターン決定テーブル
(B)
サブRAM
コマンドセット領域
事前判定コマンド
保留球数コマンド
変動開始コマンド
変動停止コマンド
オープニングコマンド
ラウンド指定コマンド
エンディングコマンド
遊技状態指定コマンド
V通過コマンド
客待ち待機コマンド
演出コマンドセット領域
変動演出開始コマンド
変動終了前コマンド
変動演出終了コマンド
オープニング演出開始コマンド
ラウンド演出開始コマンド
エンディング演出開始コマンド
事前判定情報記憶領域
カウンタセット領域
乱数カウンタ
第1特図保留演出カウンタ
第2特図保留演出カウンタ
普図保留演出カウンタ
確変演出カウンタ
時短演出カウンタ

【図７】

(A)

乱数カウンタ名	乱数名	数値範囲	用途
ラベル-TRND-A	大当たり乱数	0～65535	大当たり判定用
ラベル-TRND-AS	大当たり種別乱数	0～127	大当たり種別判定用
ラベル-TRND-RC	リーチ乱数	0～127	リーチの有無の判定用
ラベル-TRND-T1	変動パターン乱数	0～127	変動パターン判定用
ラベル-TRND-H	普通図柄乱数 （当たり乱数）	0～255	普通図柄抽選の当否判定用

(B)

乱数カウンタ名	乱数名	数値範囲	用途
ラベル-TRND-SC	先読み演出乱数	0～127	先読み演出決定用
ラベル-TRND-CU	チャンスアップ乱数	0～127	チャンスアップ決定用

【図８】

(A)大当たり判定テーブルT1

状態	大当たり乱数値	判定結果
通常確率状態 （非高確率状態）	0～164	大当たり
	0～65535のうち上記以外の数値	ハズレ
高確率状態	0～649	大当たり
	0～65535のうち上記以外の数値	ハズレ

(B)リーチ判定テーブルT2

状態	リーチ乱数値	判定結果
非時短状態	0～13	リーチ有り
	0～127のうち上記以外の数値	リーチ無し
時短状態	0～5	リーチ有り
	0～127のうち上記以外の数値	リーチ無し

(C)普通図柄当たり判定テーブルT3

状態	普通図柄乱数値	判定結果
非時短状態	0～2	当たり
	0～255のうち上記以外の数値	ハズレ
時短状態	0～254	当たり
	0～255のうち上記以外の数値	ハズレ

(D)普通図柄変動パターン判定テーブルT4

状態	普通図柄の変動時間(秒)
非時短状態	30秒
時短状態	1秒

【図９】

大当たり種別判定テーブルT5

特別図柄	大当たり種別乱数値	大当たりの種別	特別図柄の種別	特図停止図柄データ	振分率(%)	OPコマンド	ラウンド指定コマンド	EDコマンド	備考
特図1	0～24	16R V通過予定大当たり	特図1_大当たり図柄1	11H	19.5	D101(H)	D2*1(H)	D301(H)	金図柄
	25～49		特図1_大当たり図柄2	12H	19.5	D102(H)	D2*2(H)	D302(H)	バトル勝利
	50～55	16R(裏第15R) V通過予定大当たり	特図1_大当たり図柄3	13H	4.8	D103(H)	D2*3(H)	D303(H)	バトル復活
	56～67	16R(裏第13R) V通過予定大当たり	特図1_大当たり図柄4	14H	9.3	D104(H)	D2*4(H)	D304(H)	バトル敗北
	68～127	16R(裏第13R) V非通過予定大当たり	特図1_大当たり図柄5	15H	46.9	D105(H)	D2*5(H)	D305(H)	バトル敗北
特図2	0～127	16R V通過予定大当たり	特図2_大当たり図柄1	21H	100	D108(H)	D2*8(H)	D308(H)	金図柄

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
		ハズレ		—	11～63	P2	45000	SP2
				—	64～127	P3	50000	SP3
			V非通過予定	—	0～10	P4	40000	SP1
				—	11～63	P5	45000	SP2
				—	64～127	P6	50000	SP3
			リーチ有り	1～2	0～60	P7	15000	ノーマルリーチ
					61～80	P8	40000	SP1
					81～92	P9	45000	SP2
					93～127	P10	50000	SP3
				3～4	0～85	P11	12000	ノーマルリーチ
					86～100	P12	40000	SP1
					101～109	P13	45000	SP2
					110～127	P14	50000	SP3
			リーチ無し	1～2	0～127	P15	10000	リーチ無しハズレ
				3～4	0～127	P16	5000	リーチ無しハズレ
第2始動口	非時短状態	大当たり	V通過予定	—	0～10	P21	40000	SP1
		ハズレ		—	11～63	P22	45000	SP2
				—	64～127	P23	50000	SP3
			リーチ有り	1～2	0～60	P24	12000	ノーマルリーチ
					61～80	P25	40000	SP1(疑似無し)
					81～92	P26	45000	SP1(疑似有り)
					93～127	P27	50000	SP2
				3～4	0～90	P28	9000	ノーマルリーチ
					91～107	P29	40000	SP1
					108～114	P30	45000	SP2
					115～127	P31	50000	SP3
			リーチ無し	1～2	0～127	P32	8000	リーチ無しハズレ
				3～4	0～127	P33	4000	リーチ無しハズレ

【図１１】

変動パターン判定テーブルT6(時短状態)

始動口	状態	判定結果	保留球数	変動パターン乱数値	変動パターン	変動時間(ms)	基幹演出パターン
第1始動口	時短状態	大当たり V通過予定	—	0～10	P41	40000	SP1
			—	11～63	P42	45000	SP2
			—	64～127	P43	50000	SP3
		大当たり V非通過予定	—	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
			3～4	93～127	P50	50000	SP3
				0～85	P51	12000	ノーマルリーチ
				86～100	P52	40000	SP1
				101～109	P53	45000	SP2
				110～127	P54	50000	SP3
		ハズレ リーチ無し	1～2	0～127	P55	10000	リーチ無しハズレ
			3～4	0～127	P56	5000	リーチ無しハズレ
第2始動口	時短状態	大当たり V通過予定	—	0～10	P61	40000	SP1
			—	11～63	P62	45000	SP2
			—	64～127	P63	50000	SP3
		ハズレ リーチ有り	1～2	0～60	P64	10000	ノーマルリーチ
				61～80	P65	40000	SP1(疑似無し)
				81～92	P66	45000	SP1(疑似有り)
			3～4	93～127	P67	50000	SP2
				0～90	P68	5000	ノーマルリーチ
				91～107	P69	40000	SP1
				108～114	P70	45000	SP2
				115～127	P71	50000	SP3
		ハズレ リーチ無し	1～2	0～127	P72	4000	リーチ無しハズレ
			3～4	0～127	P73	3000	リーチ無しハズレ

【図１２】

(A)電チュー開放パターン判定テーブルT7

状態	普通図柄の種別	電チュー開放パターン
非時短状態	普通当たり図柄	開放パターン11
時短状態		開放パターン12

(B)電チュー開放パターン

電チュー開放パターン	開放回数(回)	開放時間(秒)／回	インターバル時間(秒)
開放パターン11	1	0.2	－
開放パターン12	3	2.0	1.0

【図１３】

(A)大入賞口開放パターン判定テーブルT8

特図停止図柄データ	大入賞口開放パターン
11H,12H,21H	開放パターン21
14H,15H	開放パターン22
13H	開放パターン23

(B)大入賞口開放パターン

大入賞口開放パターン	ラウンド数(R)	開放する大入賞口		開放回数(回)／R	開放時間(秒)／回	＊備考
開放パターン21	16	1～13R目	第1大入賞口	1	29.5	16R V通過予定 大当たり
		14及び16R目	第2大入賞口	1	29.5	
		15R目	第1大入賞口	1	29.5	
開放パターン22	16(実質13)	1～13R目	第1大入賞口	1	29.5	16R(実質13R) V通過予定 大当たり 16R(実質13R) V非通過予定 大当たり
		14及び16R目	第2大入賞口	1	0.1	
		15R目	第1大入賞口	1	0.1	
開放パターン23	16(実質15)	1～13R目	第1大入賞口	1	29.5	16R(実質15R) V通過予定 大当たり
		14R目	第2大入賞口	1	0.1	
		15R目	第1大入賞口	1	29.5	
		16R目	第2大入賞口	1	29.5	

【図１４】

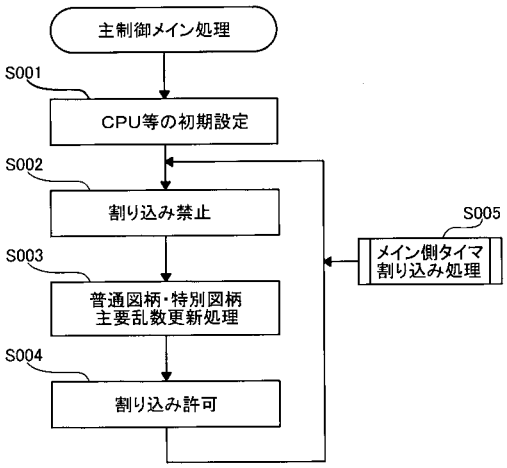
(A)V開閉部材開放パターン判定テーブルT9

特図停止図柄データ	V開閉部材開放パターン
11H,12H,21H	開放パターン31
13H	開放パターン32
14H	開放パターン33
15H	開放パターン34

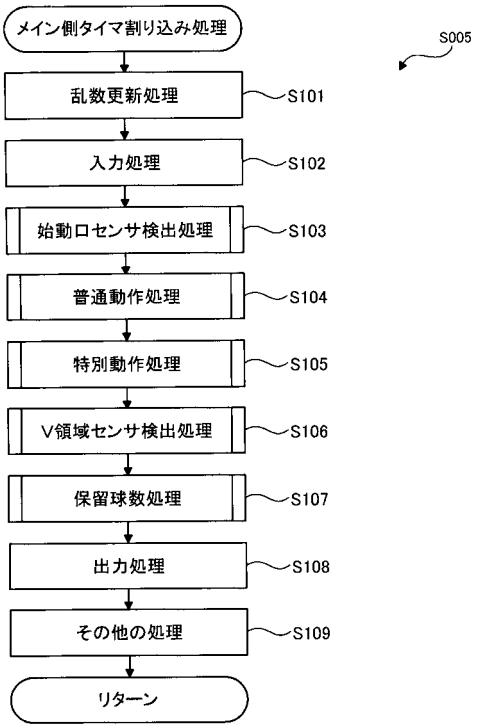
(B)V開閉部材開放パターン

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	－

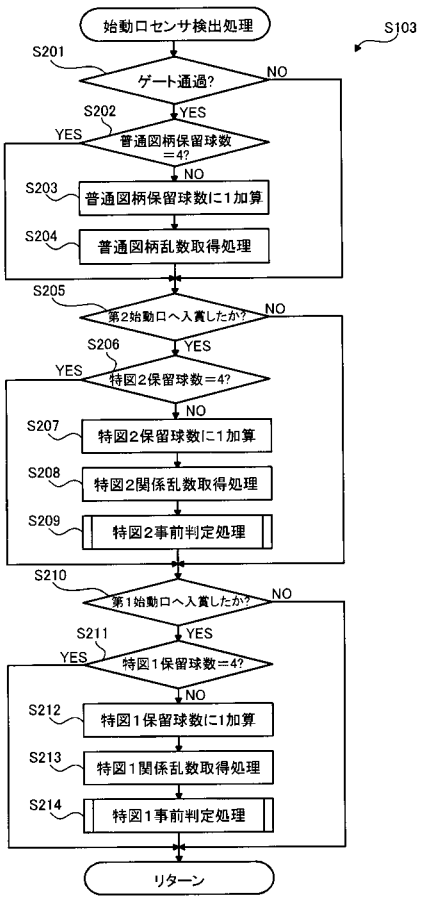
【図１５】



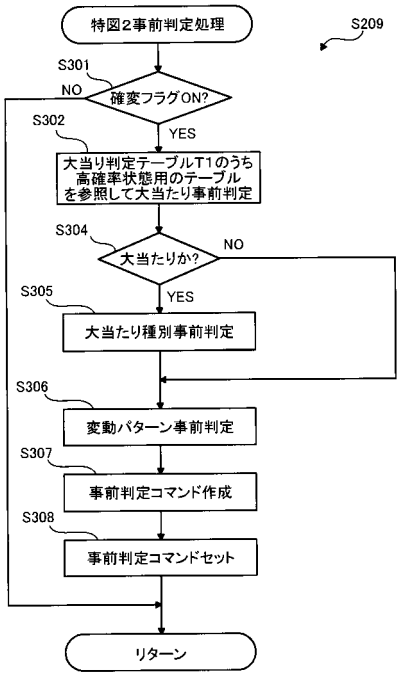
【図１６】



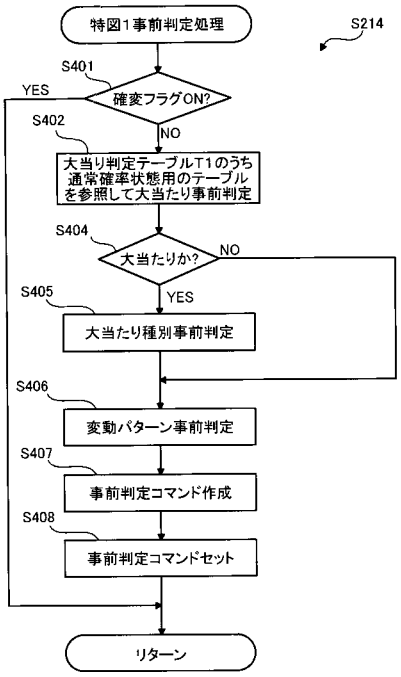
【図１７】



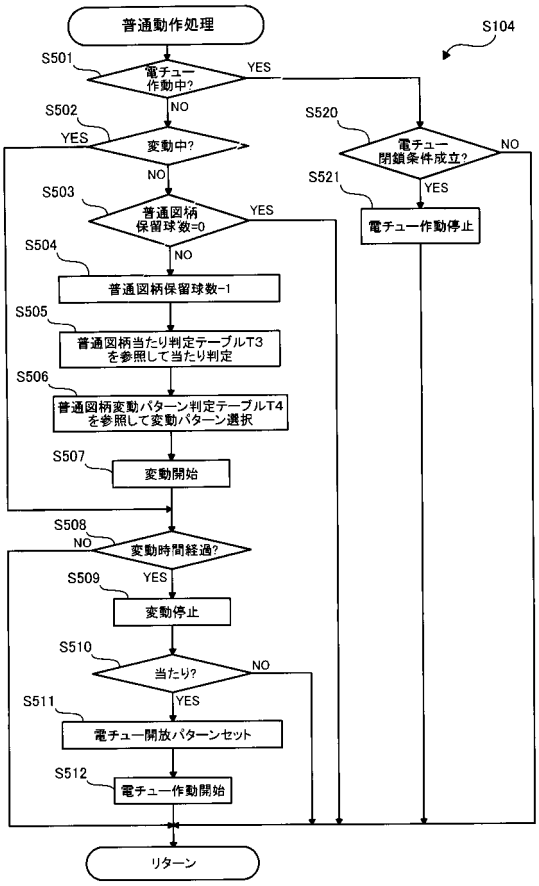
【図１８】



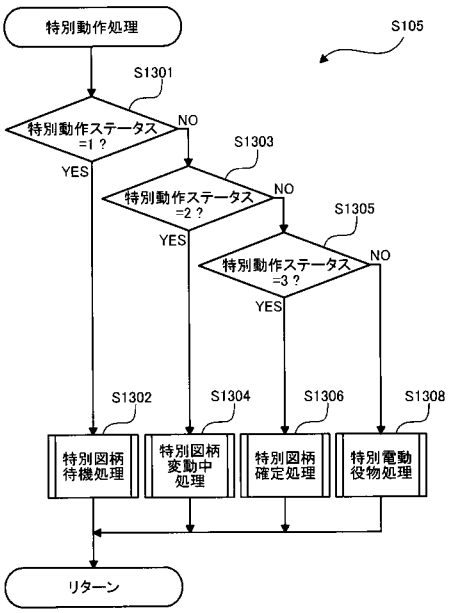
【図１９】



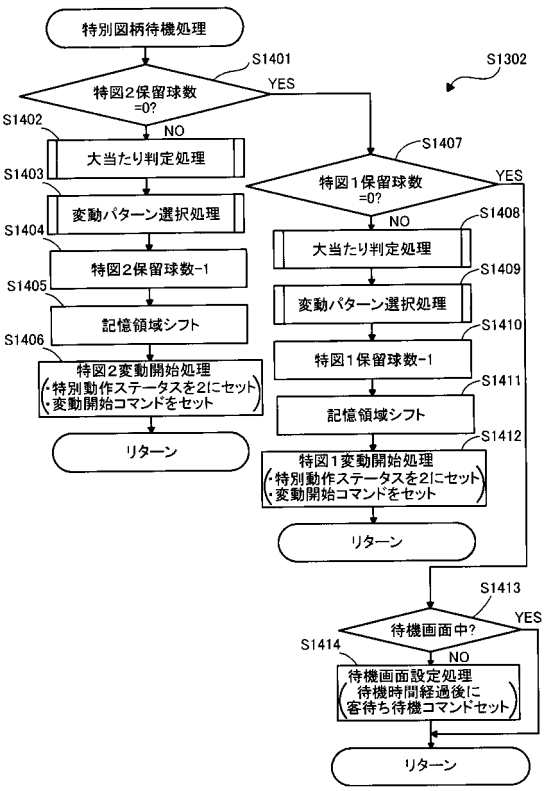
【図２０】



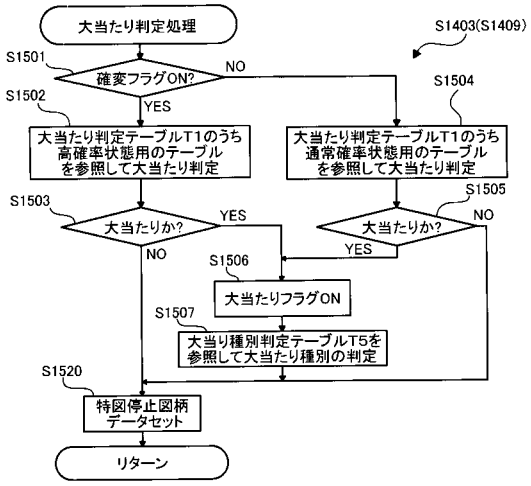
【図２１】



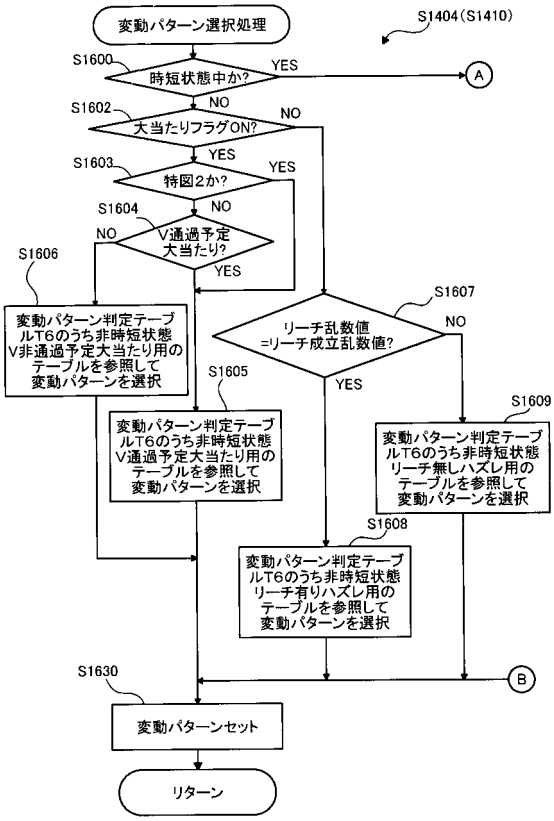
【図２２】



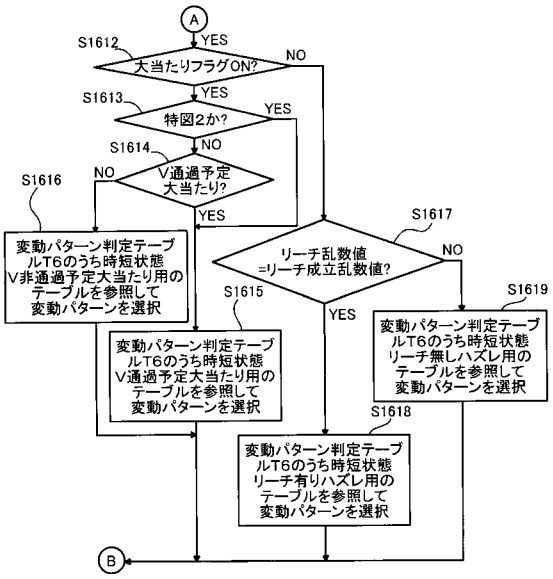
【図２３】



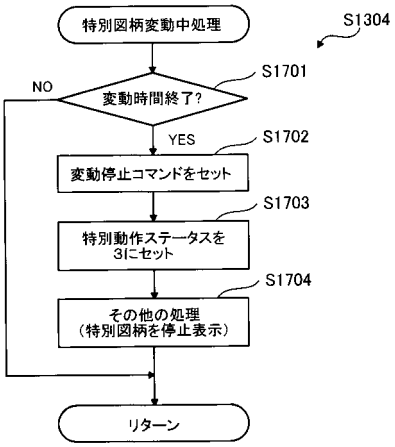
【図２４】



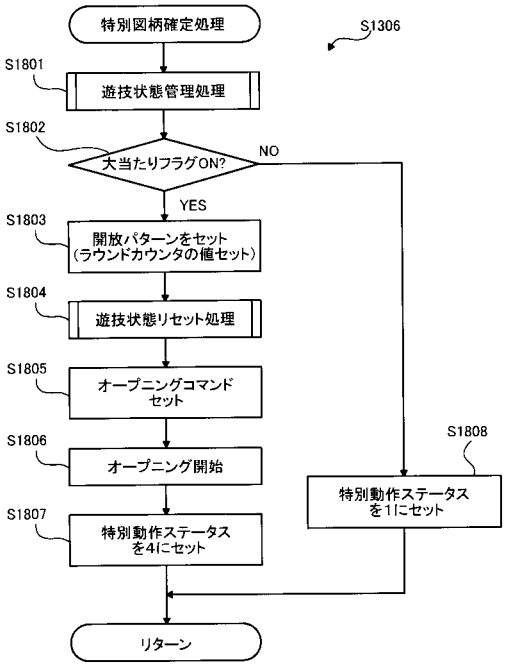
【図２５】



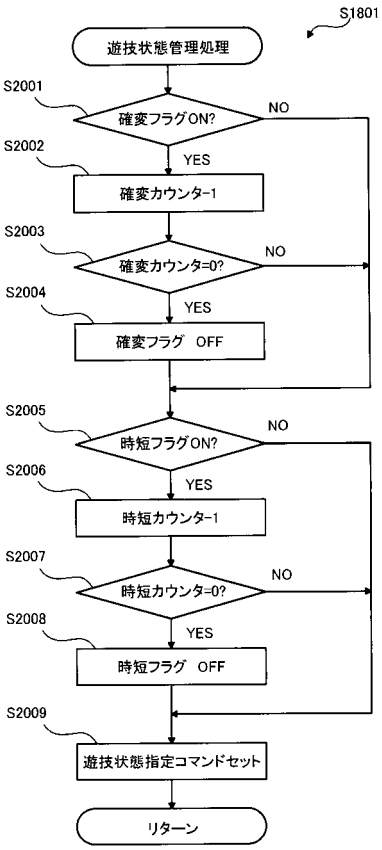
【図２６】



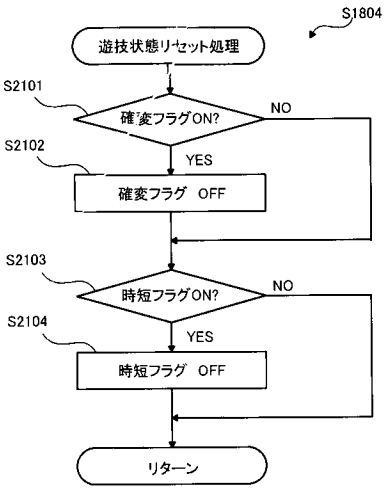
【図２７】



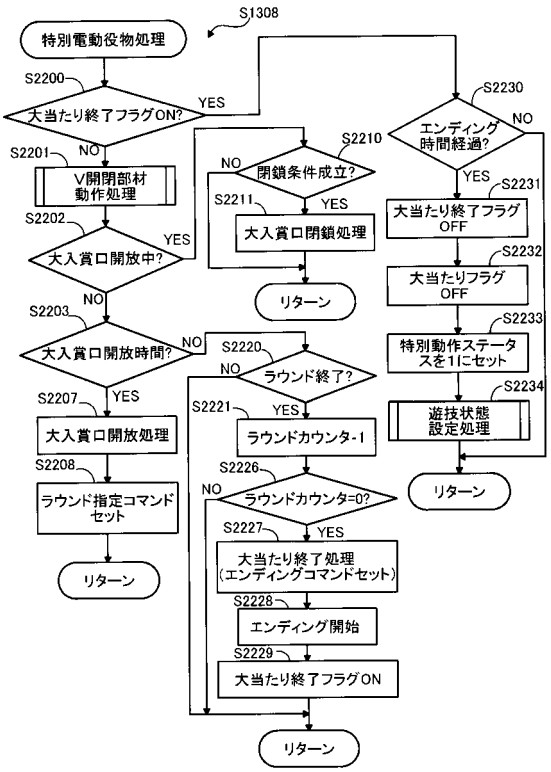
【図２８】



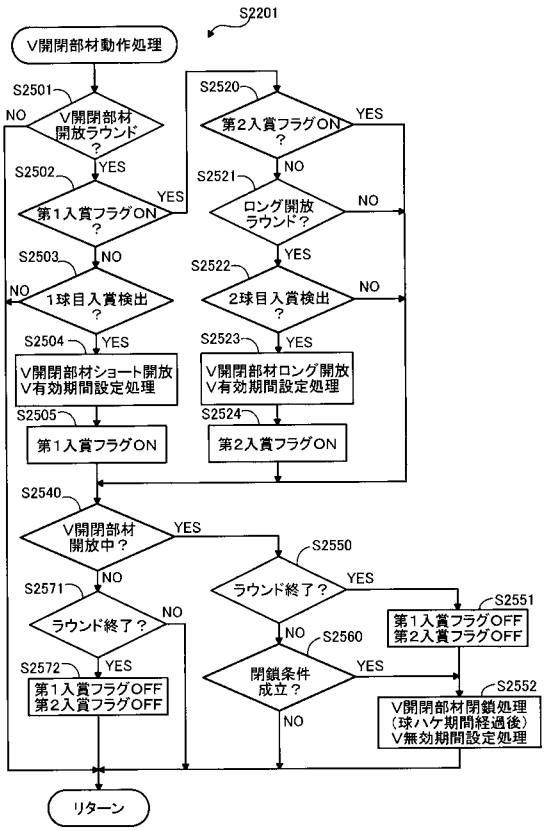
【図２９】



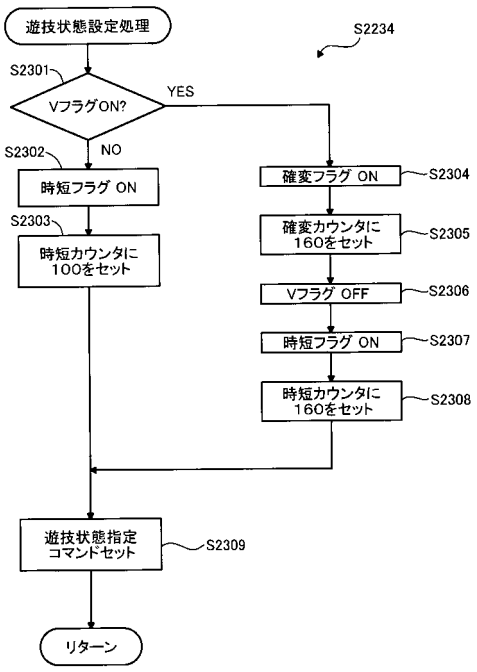
【図３０】



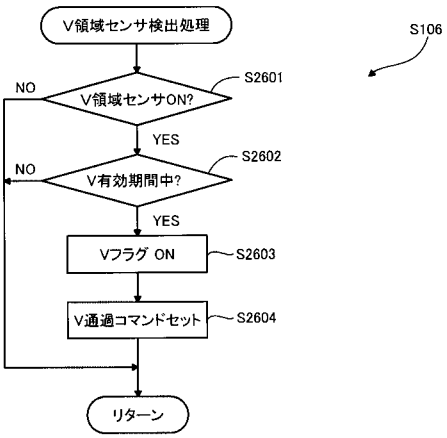
【図３１】



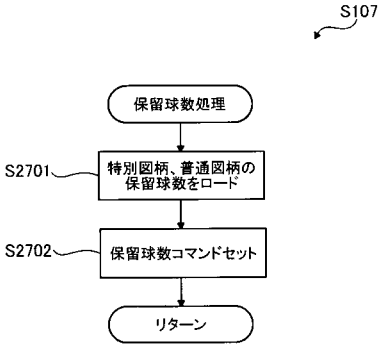
【図３２】



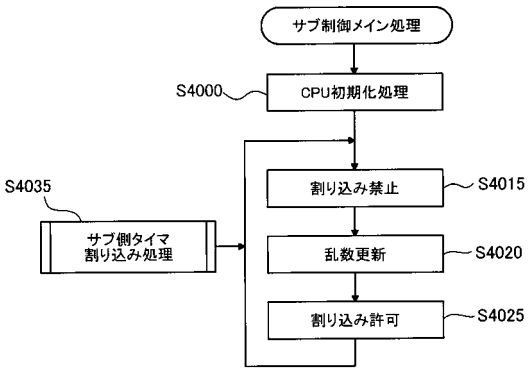
【図３３】



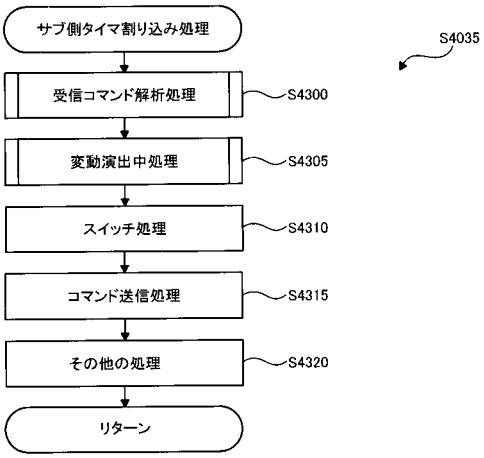
【図３４】



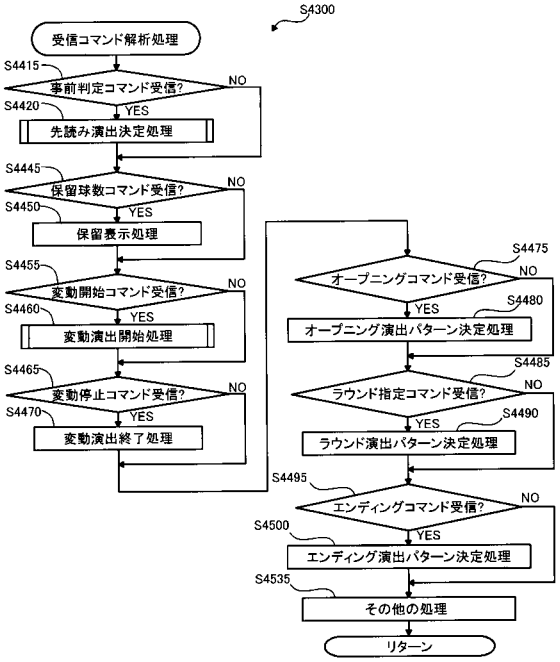
【図３５】



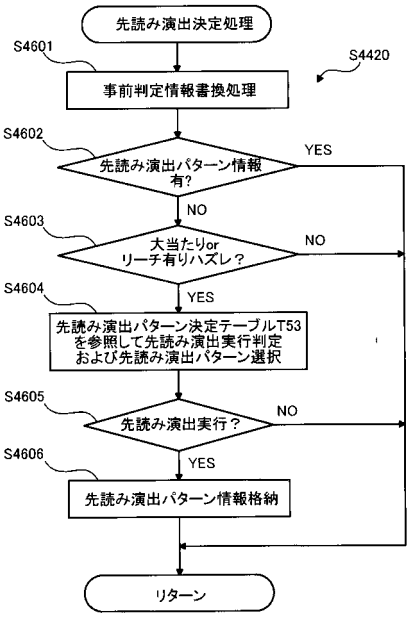
【図３６】



【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

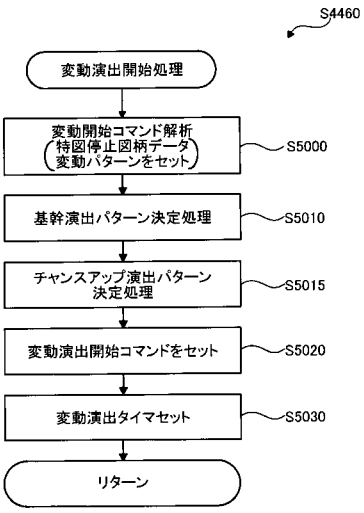
事前判定情報記憶領域									
特別図柄		特図1				特図2			
	当該領域	第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域	第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域
大当たり判定情報	ハズレ	–	–	–	–	ハズレ	ハズレ	大当たり	–
大当たり種別情報	–	–	–	–	–	–	–	21H	–
変動パターン情報	P72,P73	–	–	–	–	P72,P73	P72,P73	P61	–
先読み演出パターン情報	パターンA	–	–	–	–	パターンA	パターンA	パターンA	–

【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

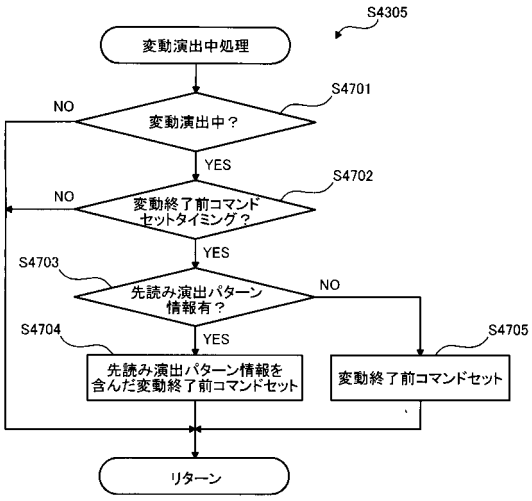
変動パターン	変動時間(ms)	基幹演出パターン	備考			
P1	40000	SP1	非時短状態	特図1	大当たり	
P2	45000	SP2				
P3	50000	SP3				
P4	40000	SP1				
P5	45000	SP2				
P6	50000	SP3				
P7	15000	ノーマルリーチ				
P8	40000	SP1			リーチ有りハズレ	保留球数1～2
P9	45000	SP2				
P10	50000	SP3				
P11	12000	ノーマルリーチ				保留球数3～4
P12	40000	SP1				
P13	45000	SP2				
P14	50000	SP3				
P15	10000	リーチ無しハズレ			リーチ無しハズレ	1～2
P16	5000	リーチ無しハズレ				3～4
P21	40000	SP1		特図2	大当たり	
P22	45000	SP2				
P23	50000	SP3				
P24	12000	ノーマルリーチ				
P25	40000	SP1			リーチ有りハズレ	保留球数1～2
P26	45000	SP2				
P27	50000	SP3				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				3～4
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				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				3～4
P61	40000	SP1		特図2	大当たり	
P62	45000	SP2				
P63	50000	SP3				
P64	10000	ノーマルリーチ				
P65	40000	SP1			リーチ有りハズレ	保留球数1～2
P66	45000	SP2				
P67	50000	SP3				保留球数3～4
P68	5000	ノーマルリーチ				
P69	40000	SP1				
P70	45000	SP2				
P71	50000	SP3				
P72	4000	リーチ無しハズレ			リーチ無しハズレ	1～2
P73	3000	リーチ無しハズレ				3～4

【図４３】

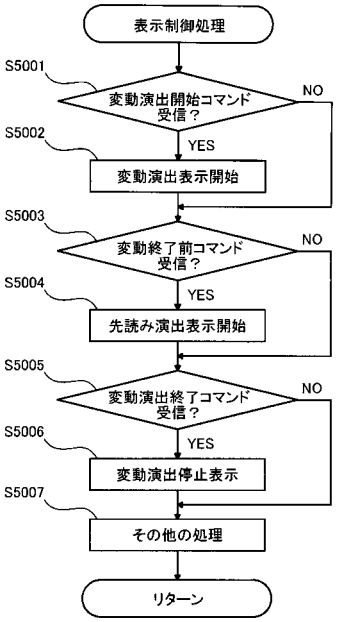
チャンスアップ演出パターン決定テーブルT53

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

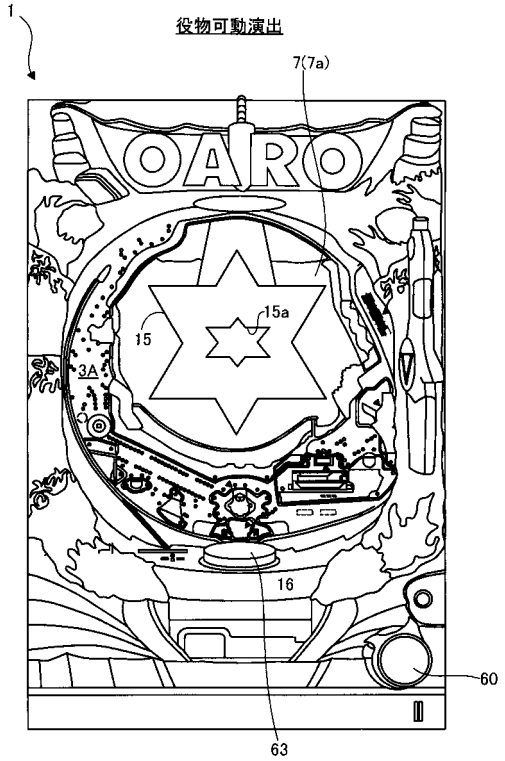
【図４４】



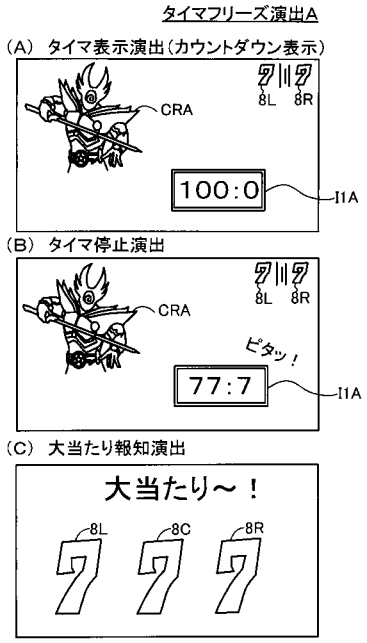
【図４５】



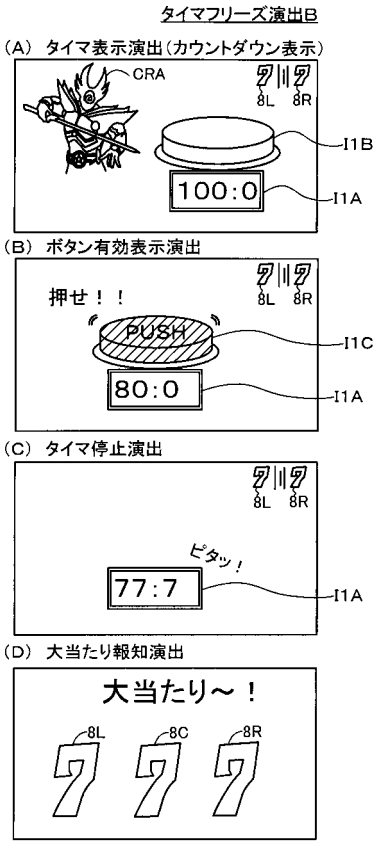
【図４６】



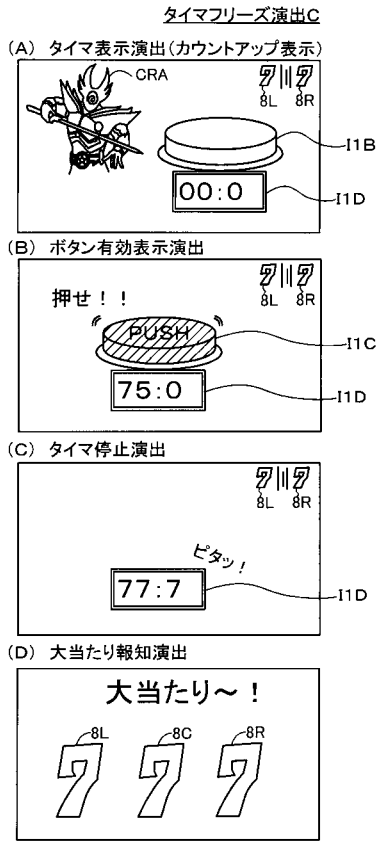
【図４７】



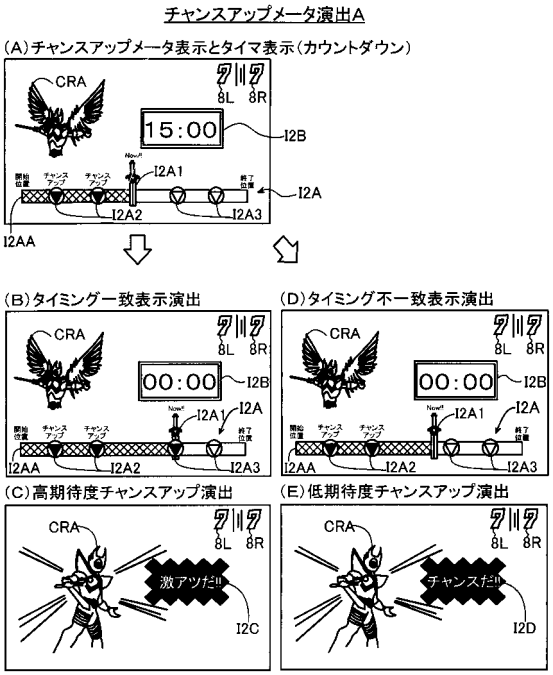
【図４８】



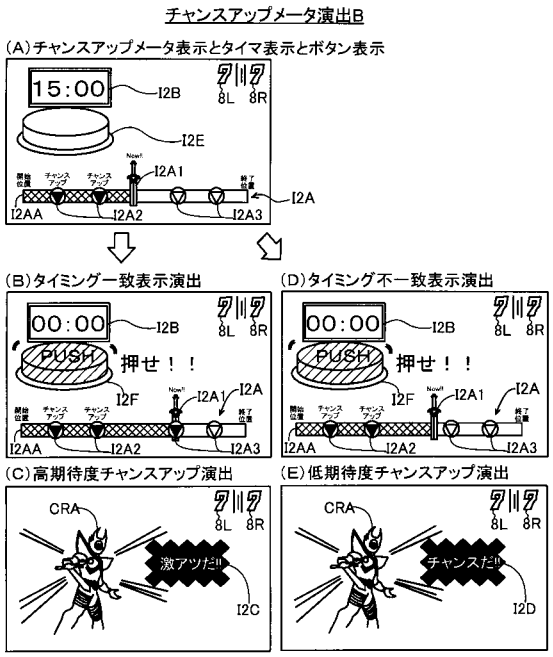
【図４９】



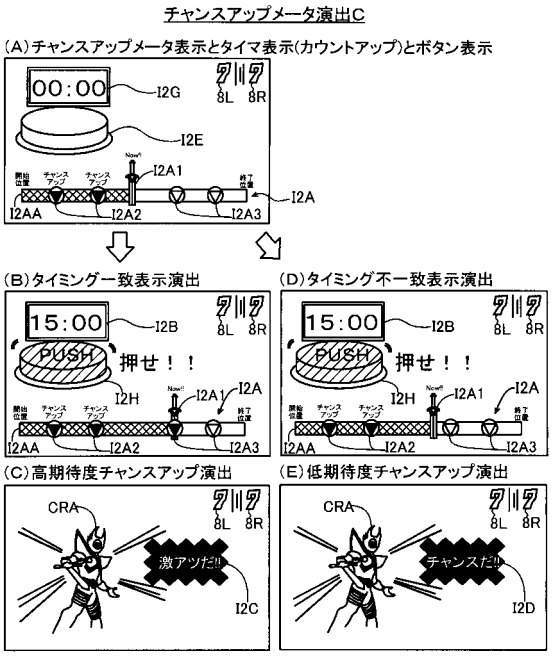
【図５０】



【図５１】

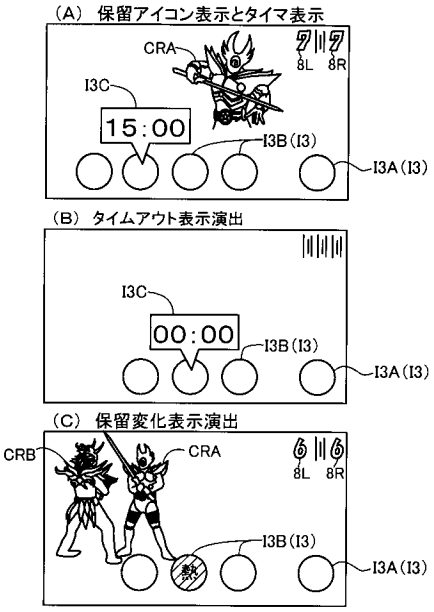


【図５２】



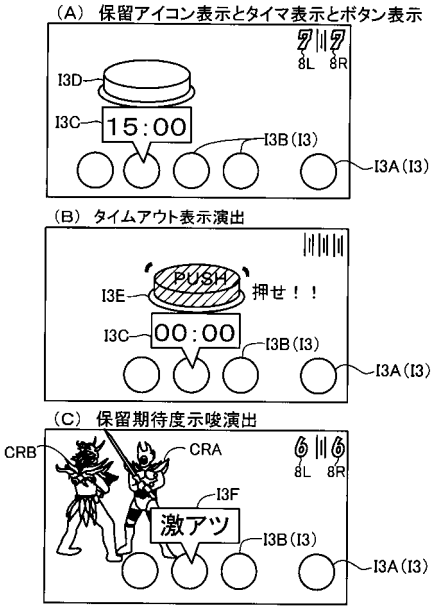
【図５３】

保留タイマ演出A



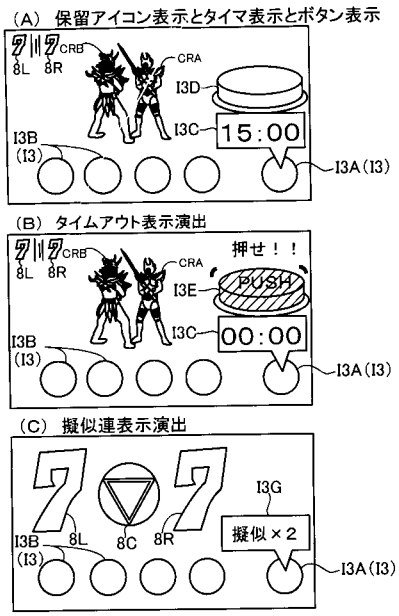
【図５４】

保留タイマ演出B



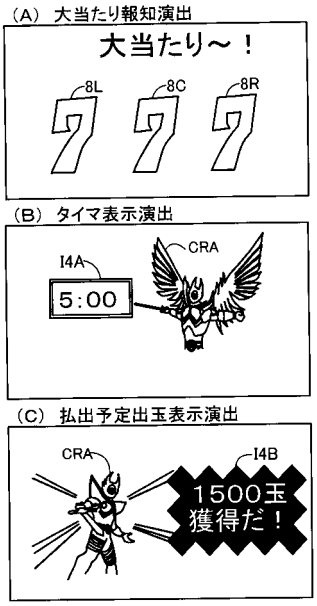
【図５５】

保留タイマ演出C

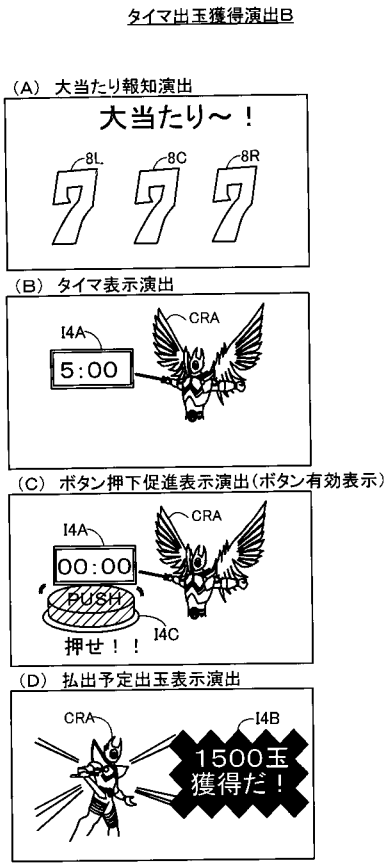


【図５６】

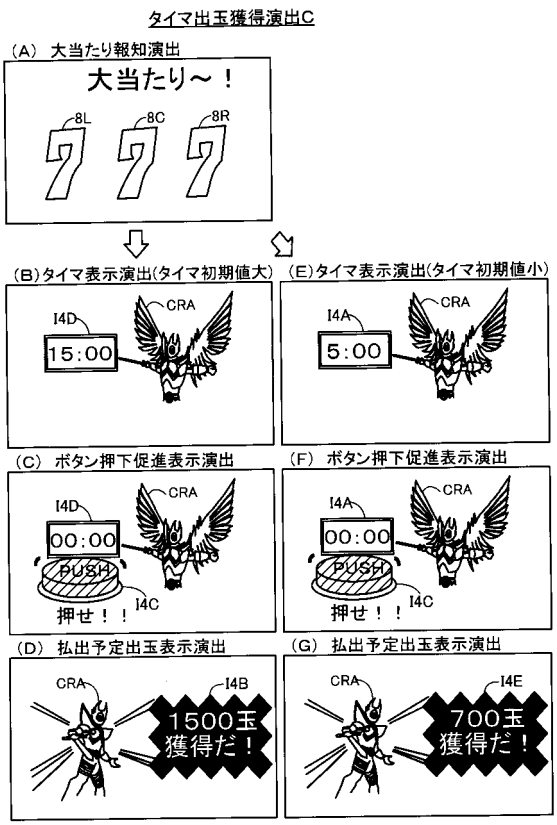
タイマ出玉獲得演出A



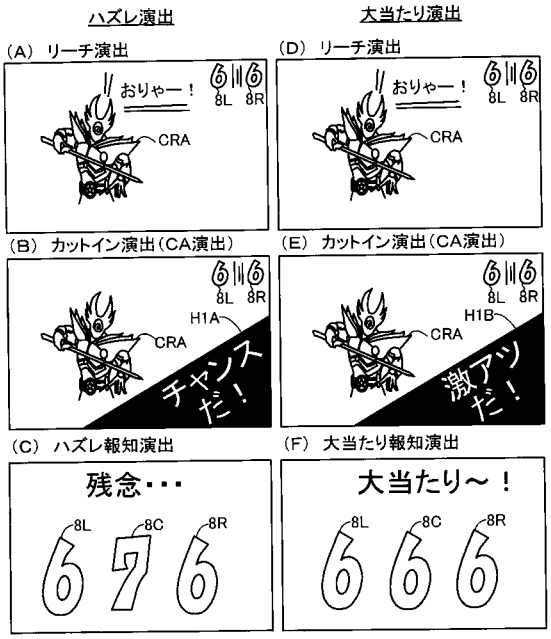
【図５７】



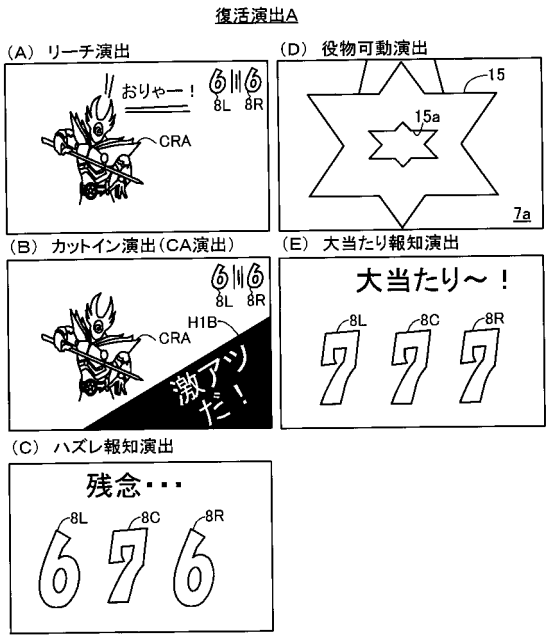
【図５８】



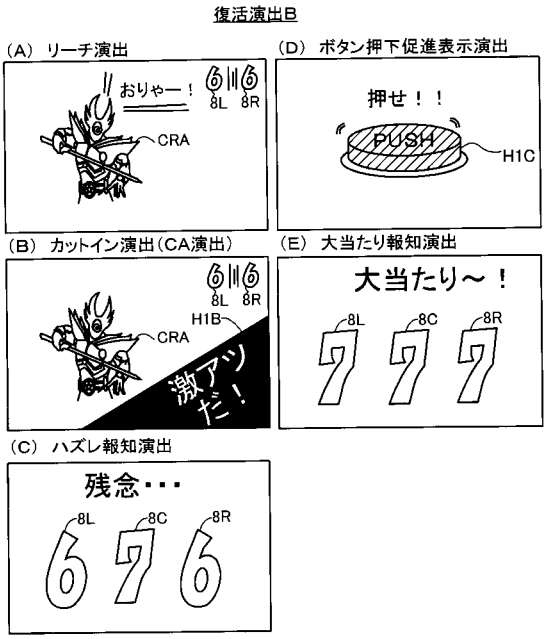
【図５９】



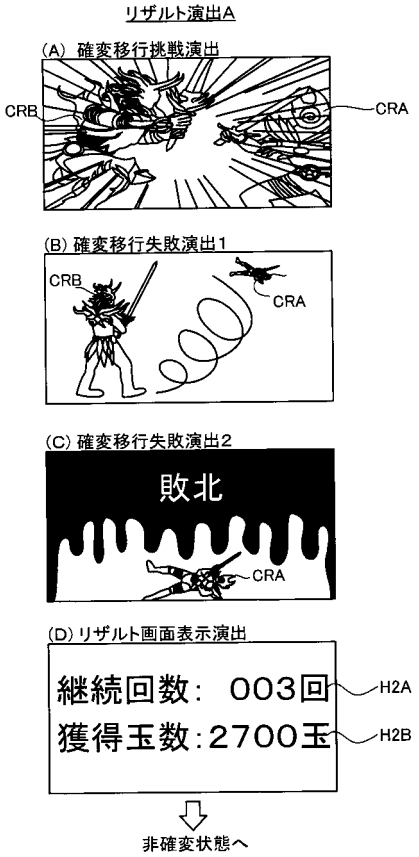
【図６０】



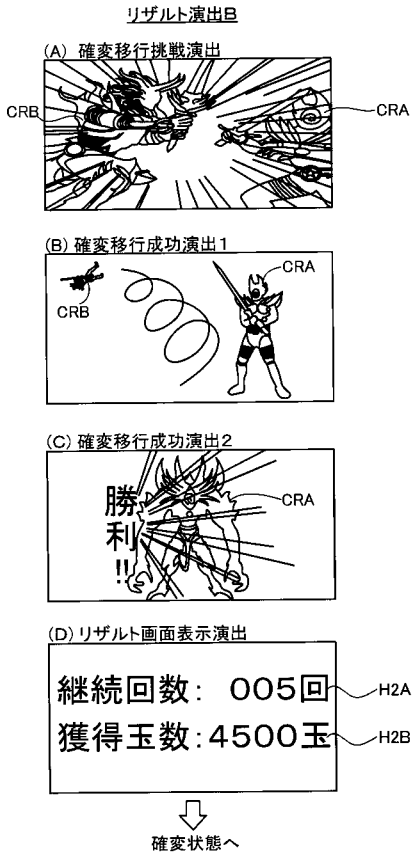
【図６１】



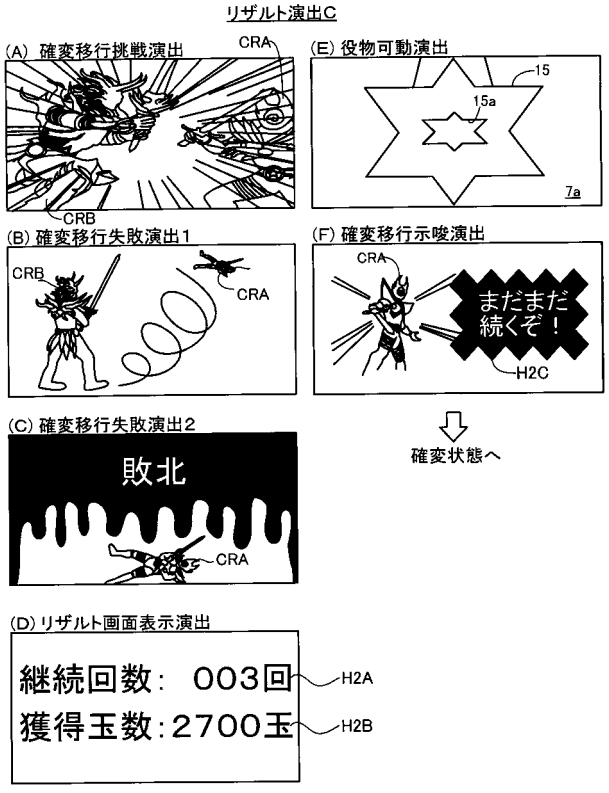
【図６２】



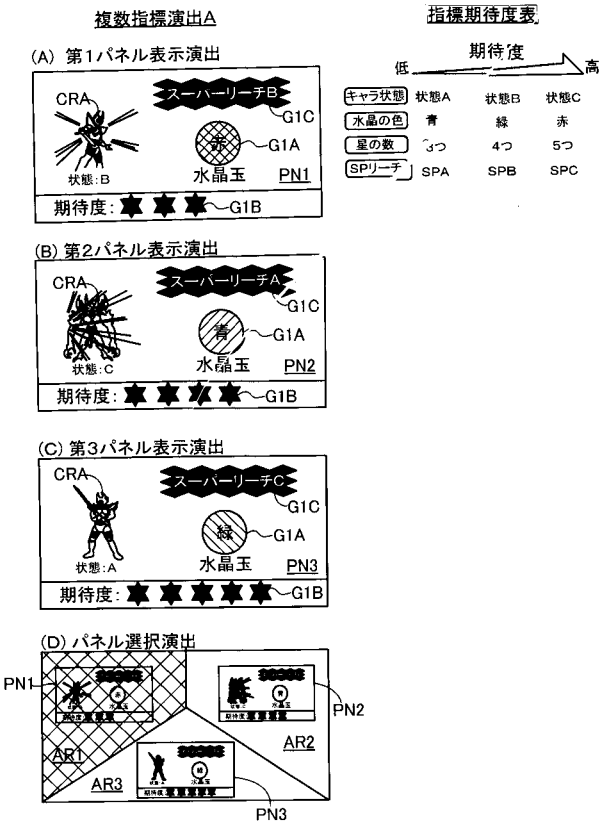
【図６３】



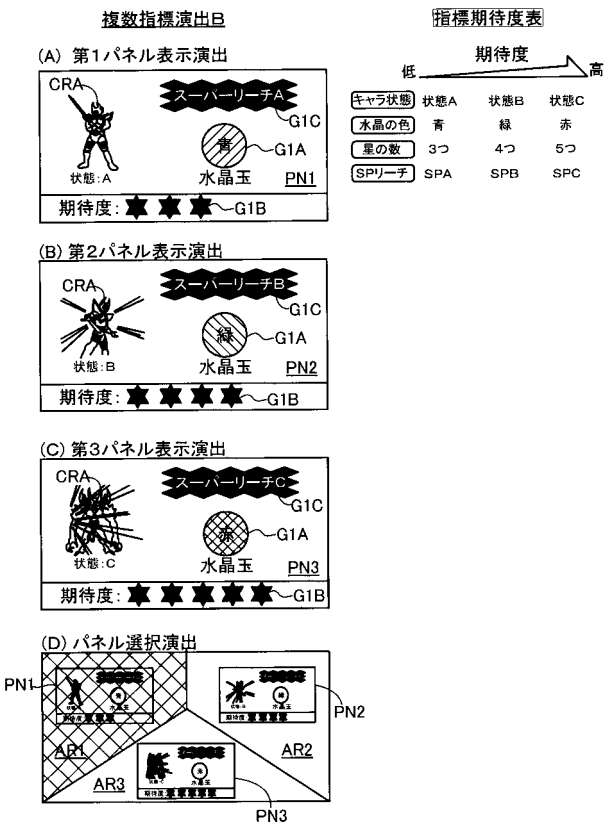
【図６４】



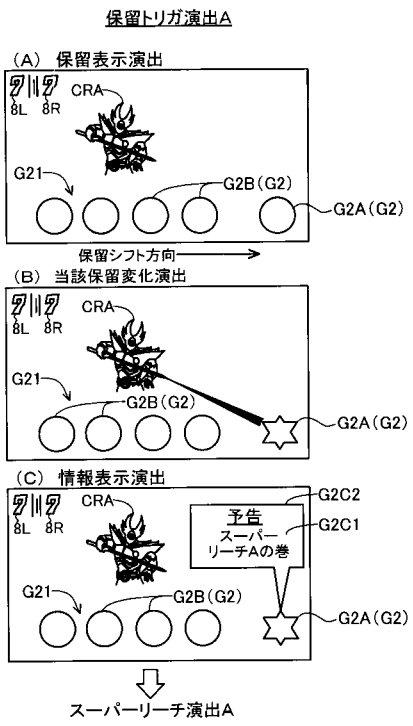
【図６５】



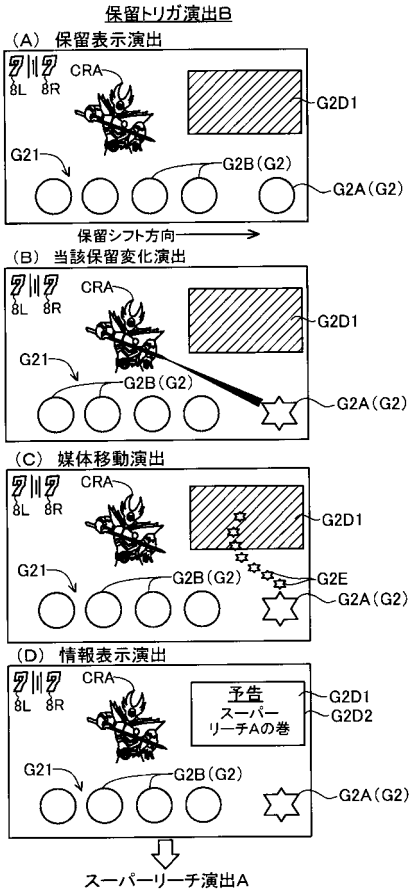
【図６６】



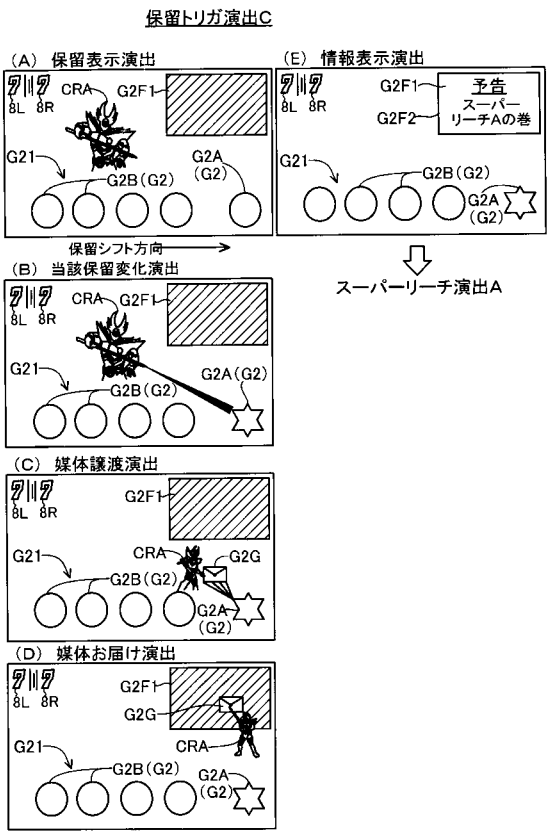
【図６７】



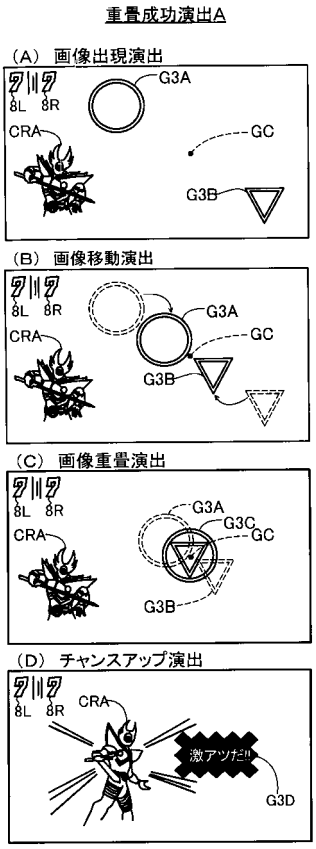
【図６８】



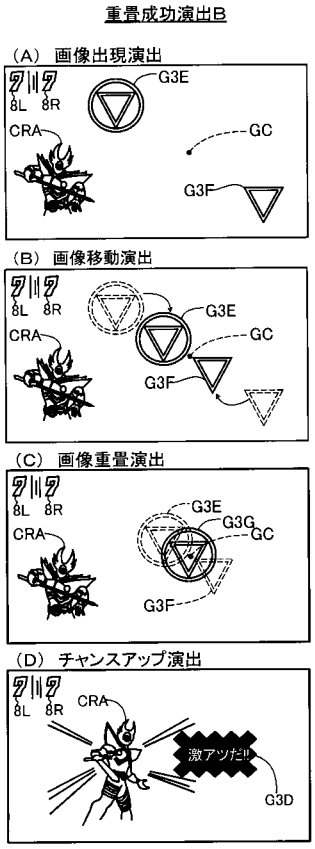
【図６９】



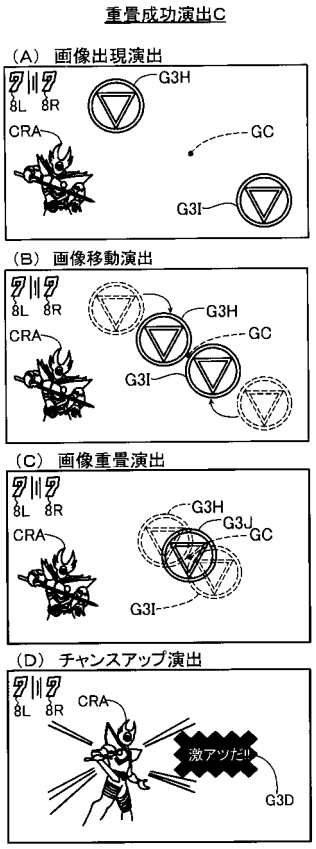
【図７０】



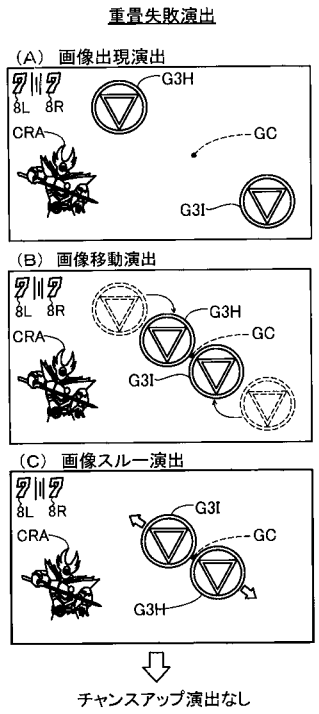
【図７１】



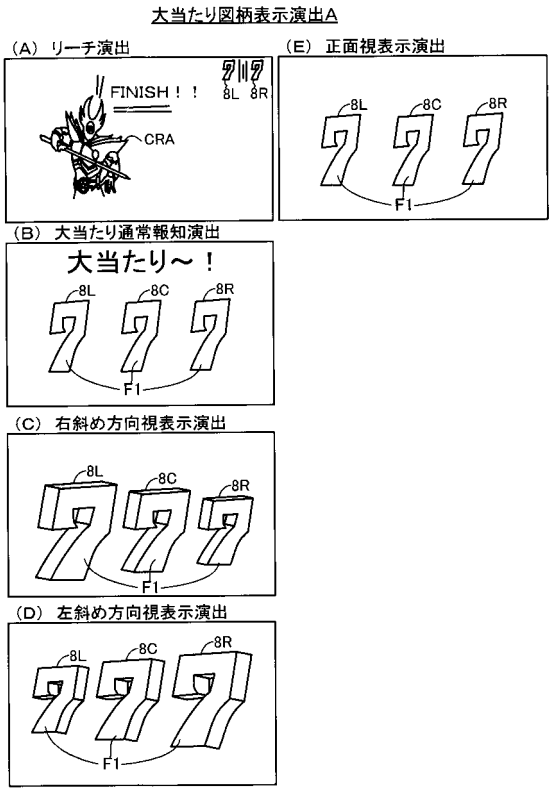
【図７２】



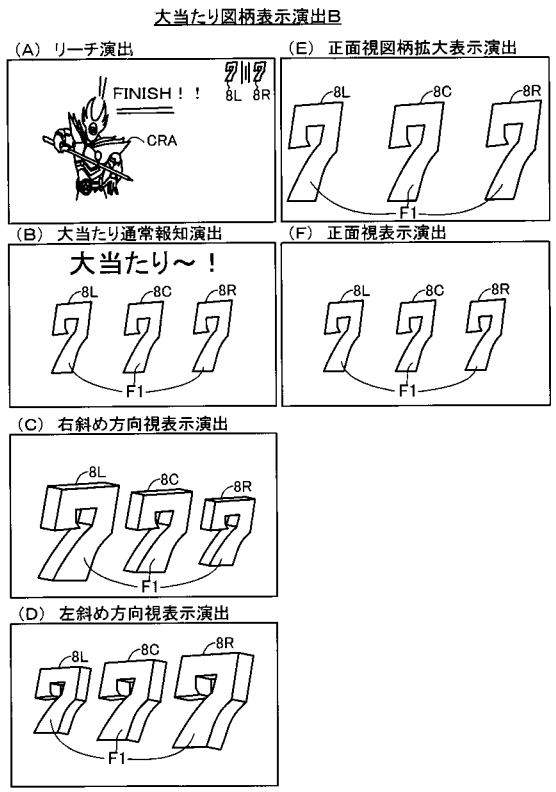
【図７３】



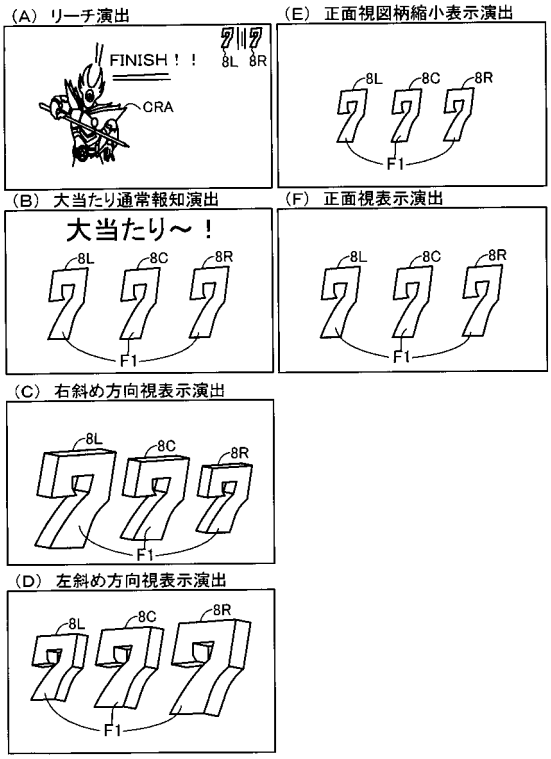
【図７４】



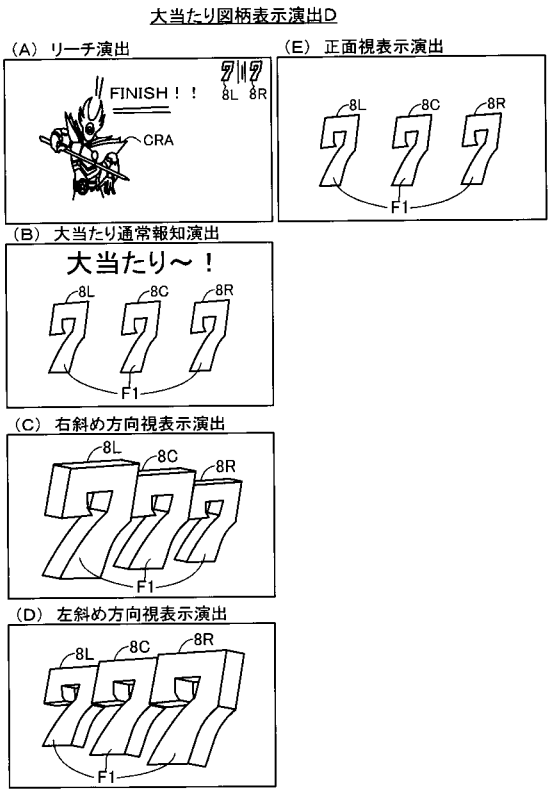
【図７５】



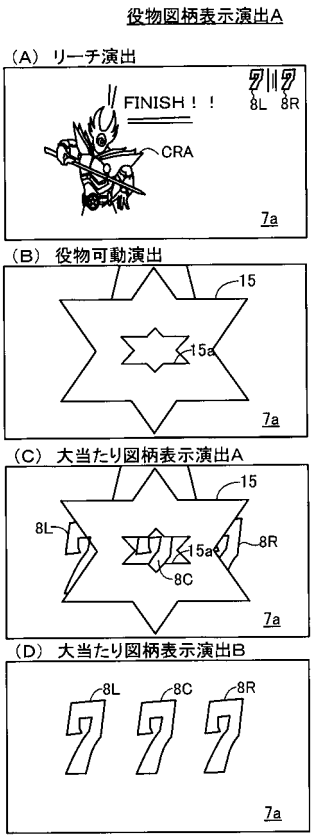
【図７６】



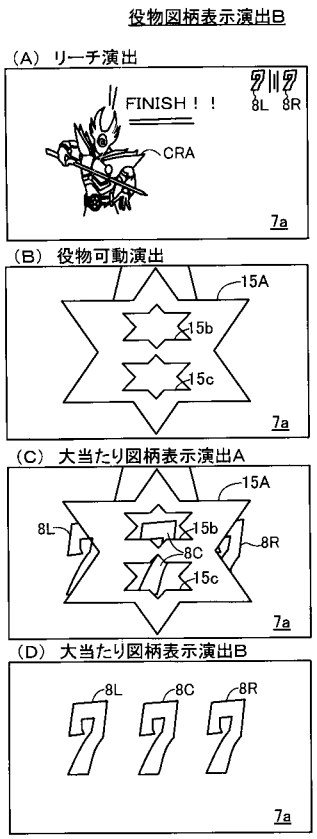
【図７７】



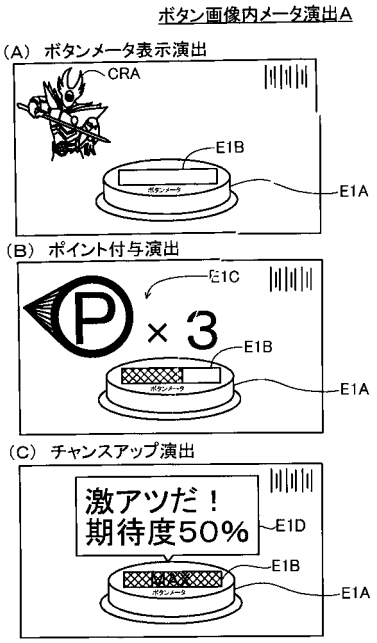
【図７８】



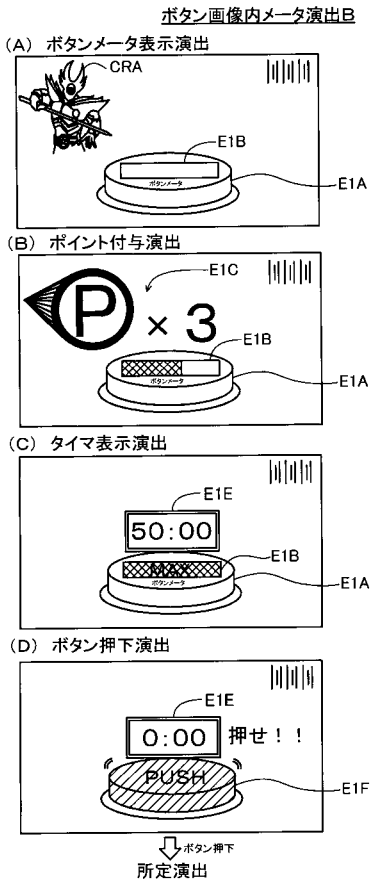
【図７９】



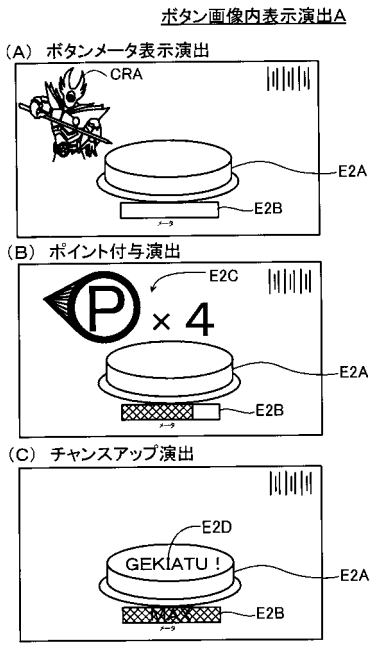
【図８０】



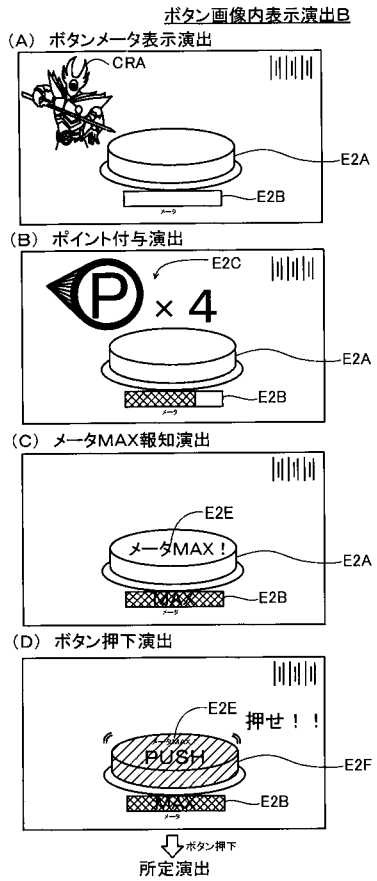
【図８１】



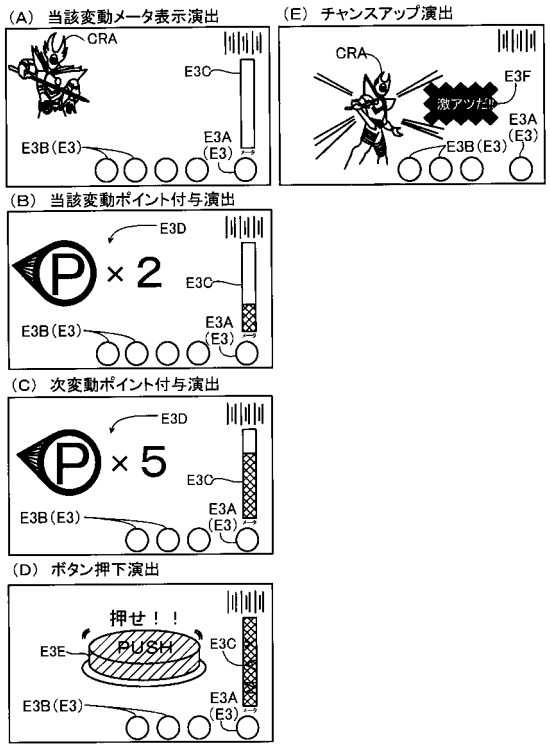
【図８２】



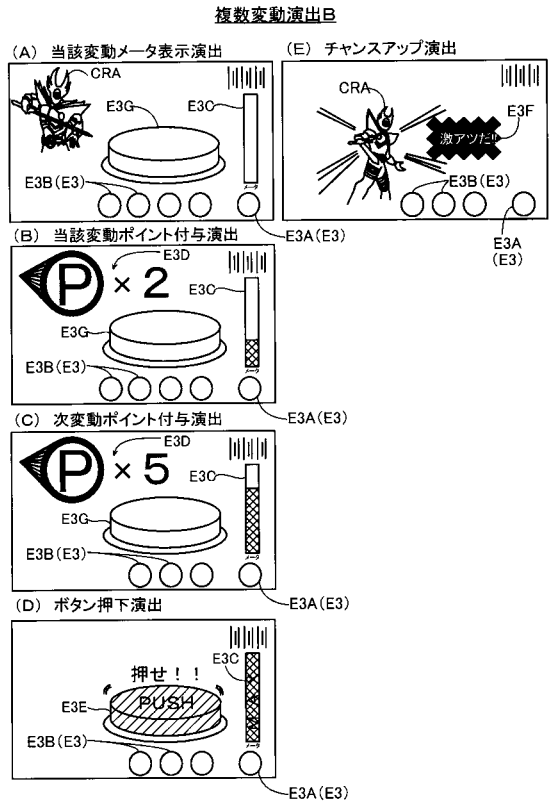
【図８３】



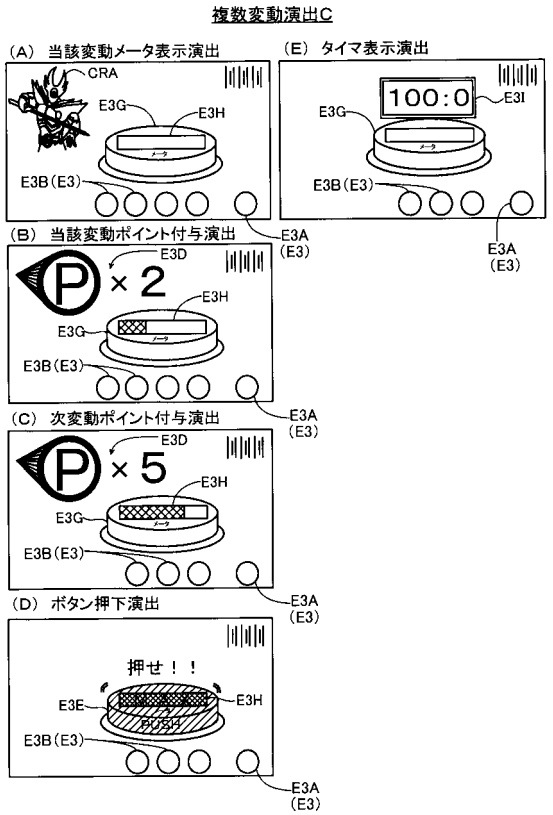
【図８４】



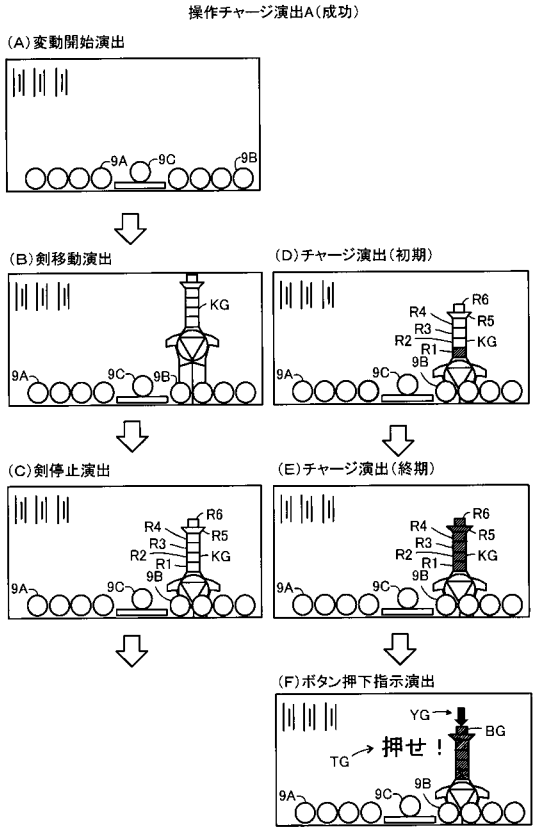
【図８５】



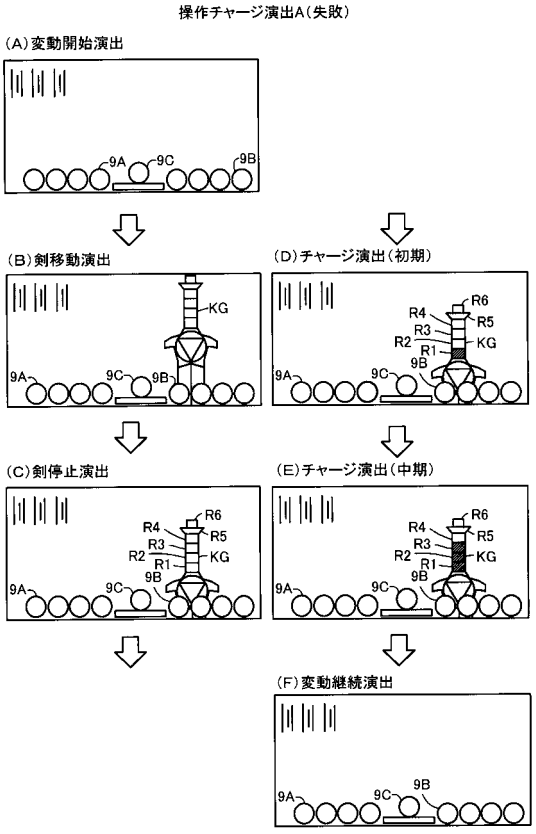
【図８６】



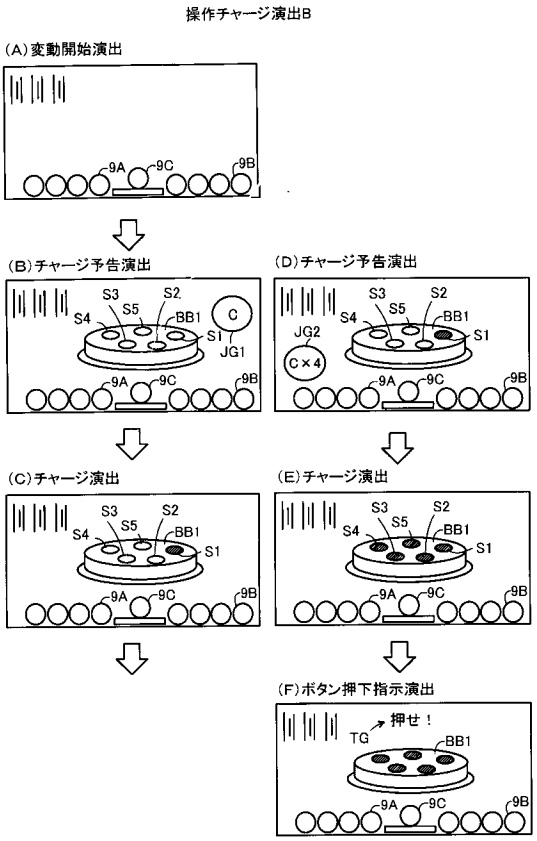
【図８７】



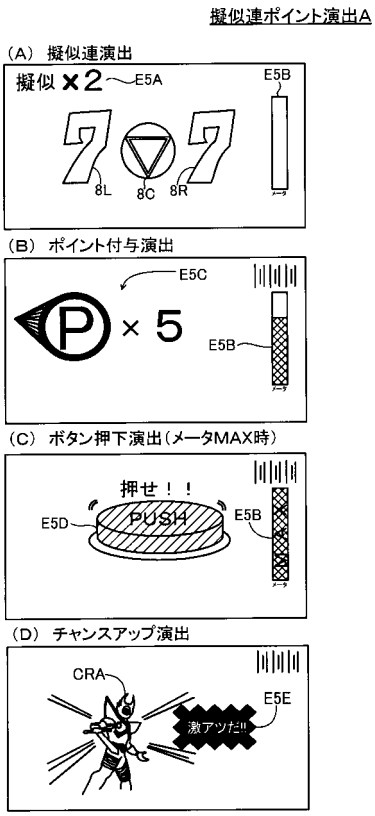
【図８８】



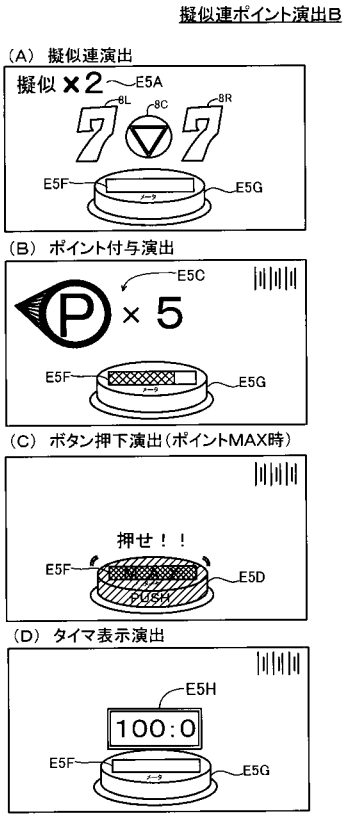
【図８９】



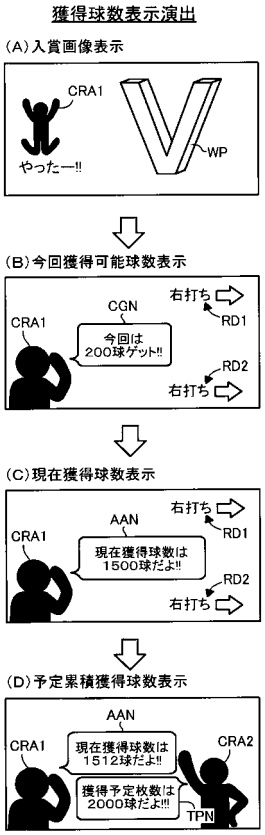
【図９０】



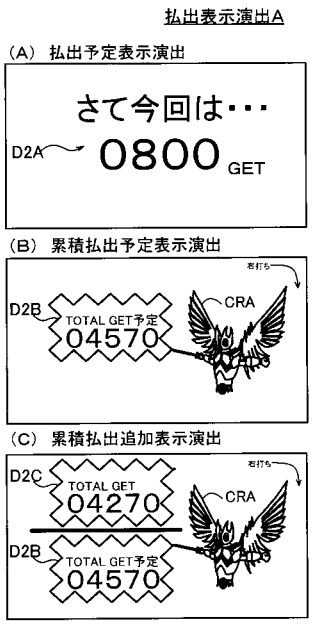
【図９１】



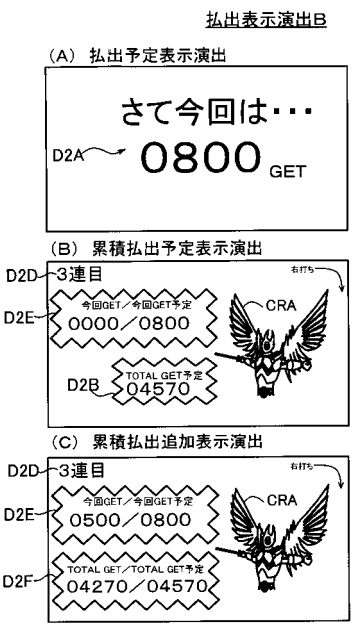
【図９２】



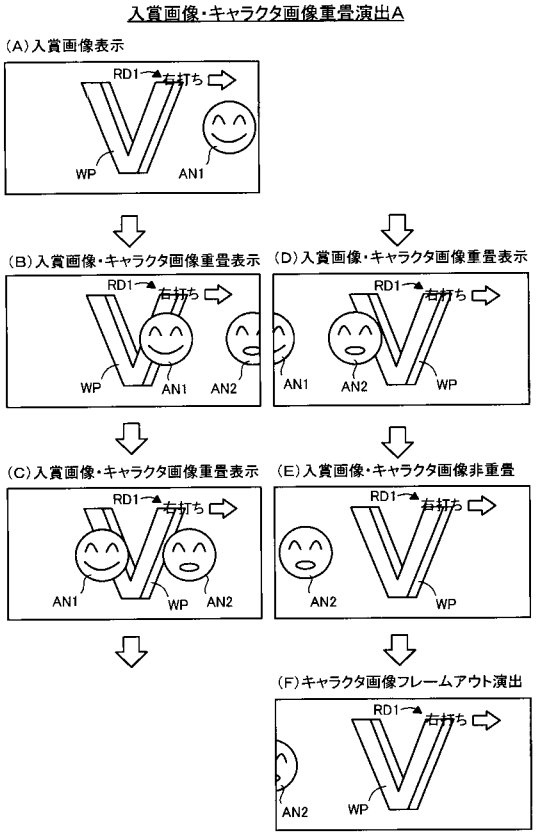
【図９３】



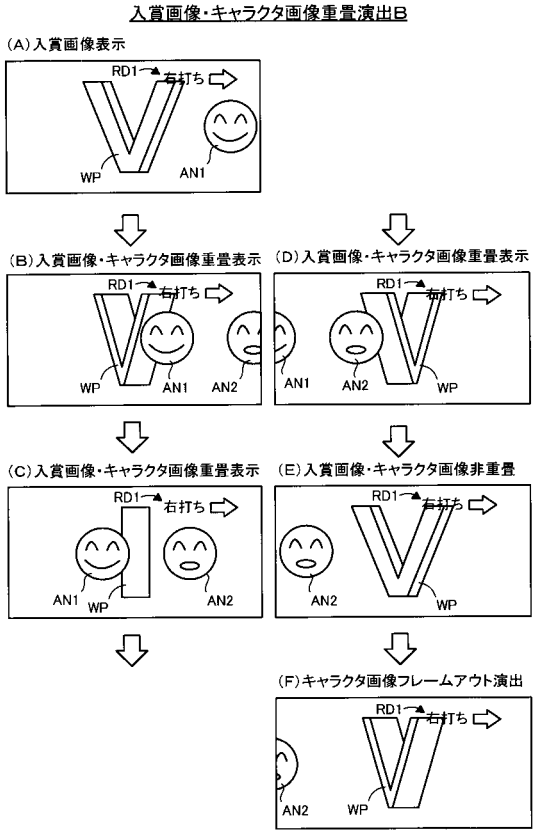
【図９４】



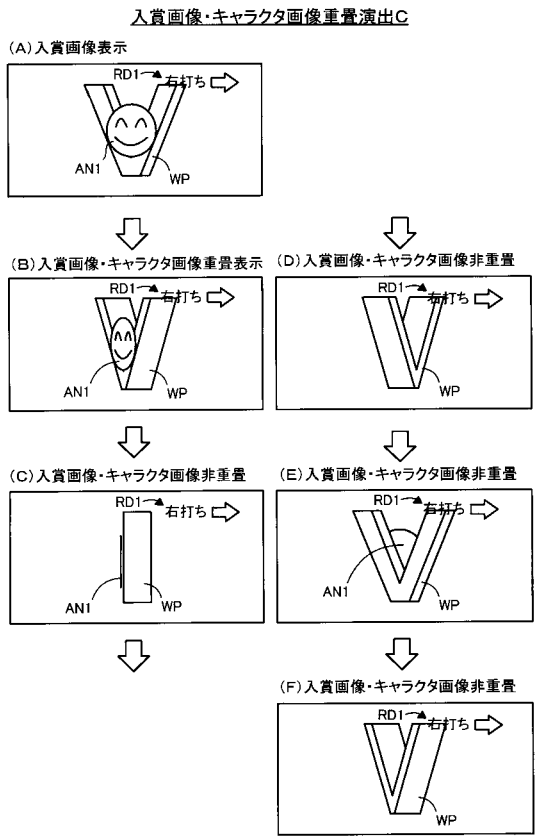
【図９５】



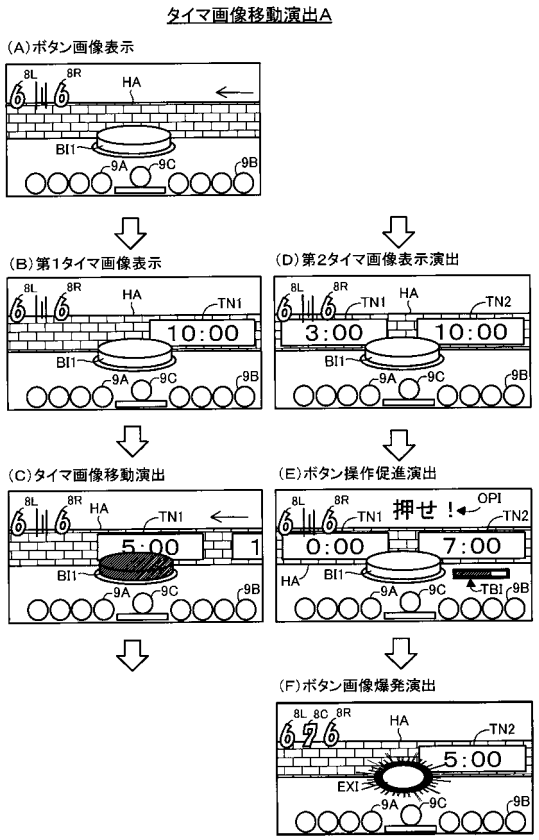
【図９６】



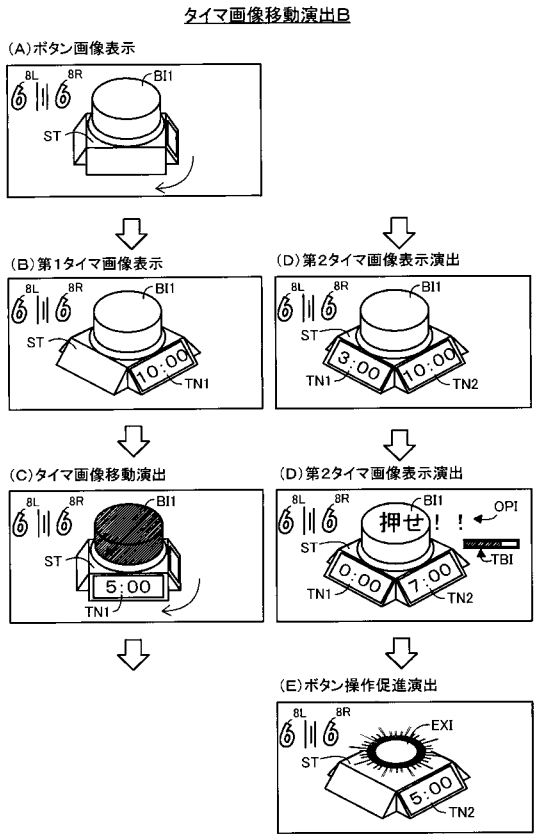
【図９７】



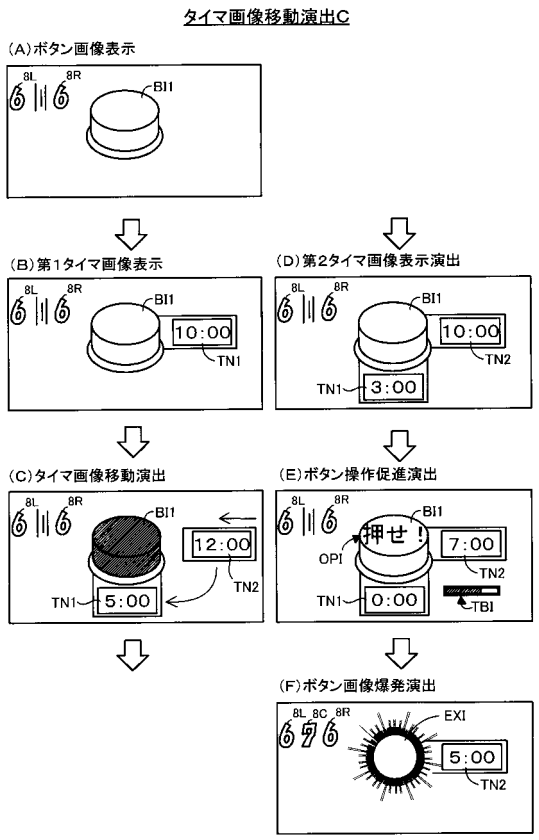
【図９８】



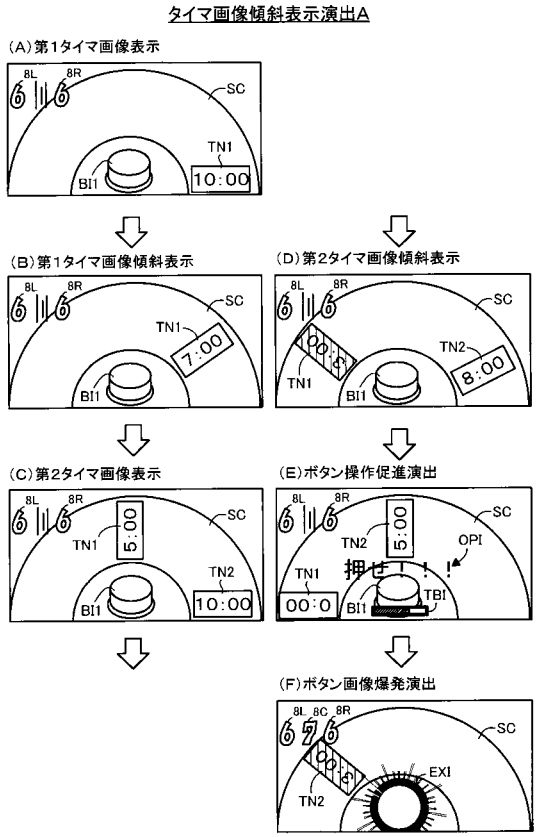
【図９９】



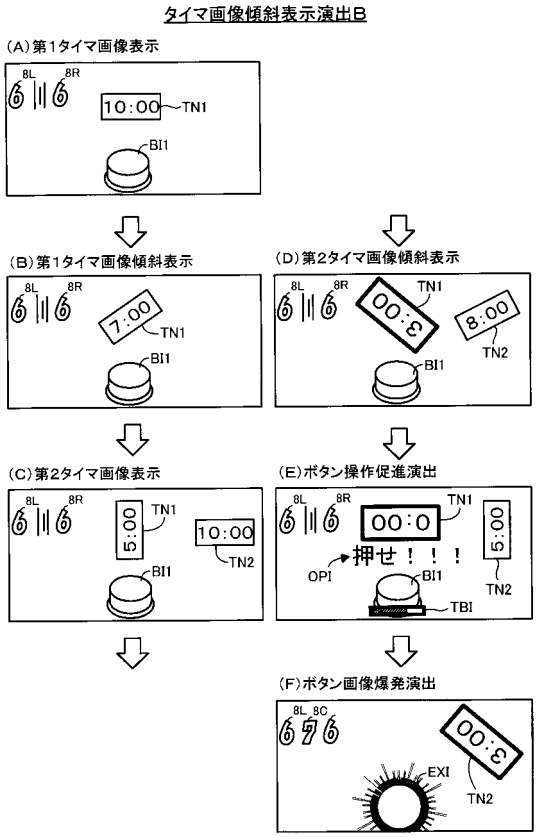
【図１００】



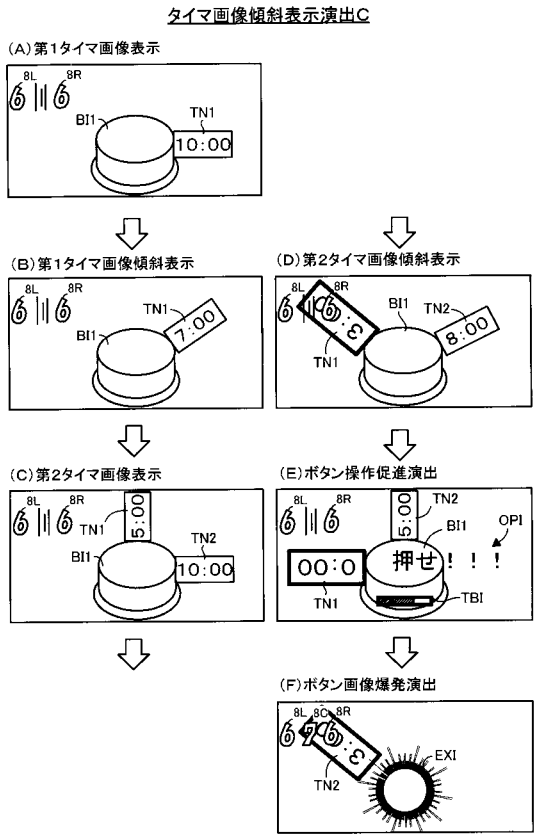
【図１０１】



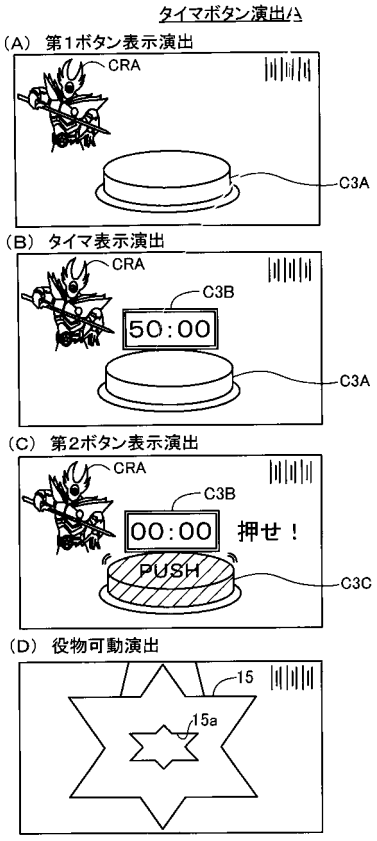
【図１０２】



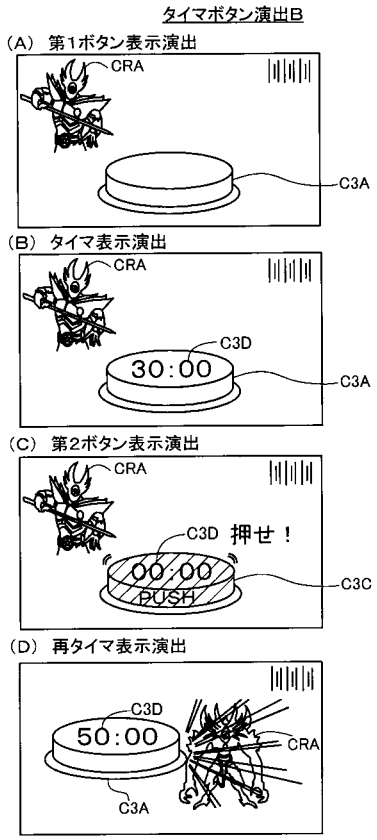
【図１０３】



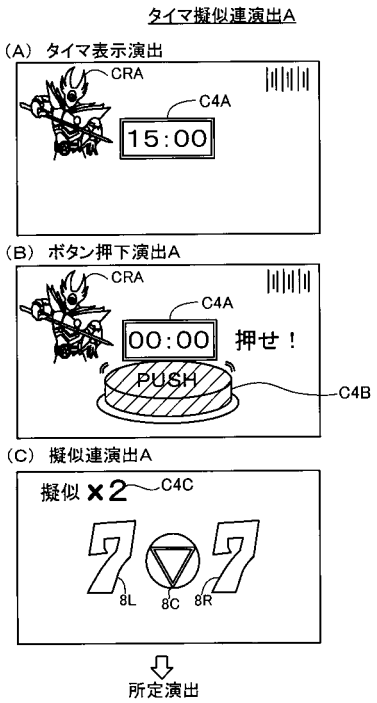
【図１０４】



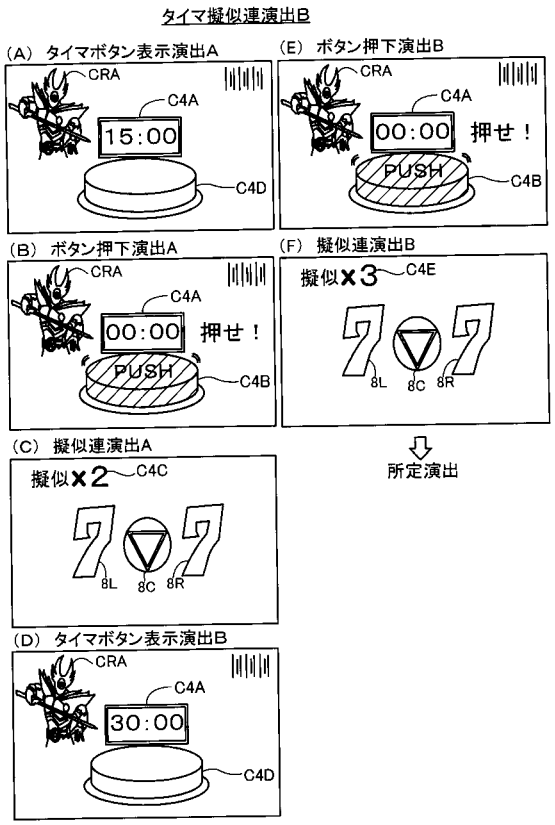
【図１０５】



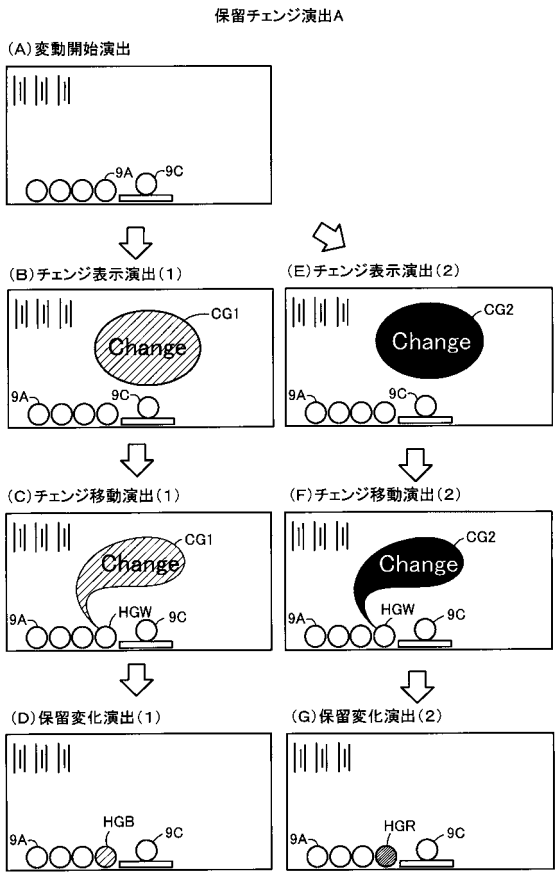
【図１０６】



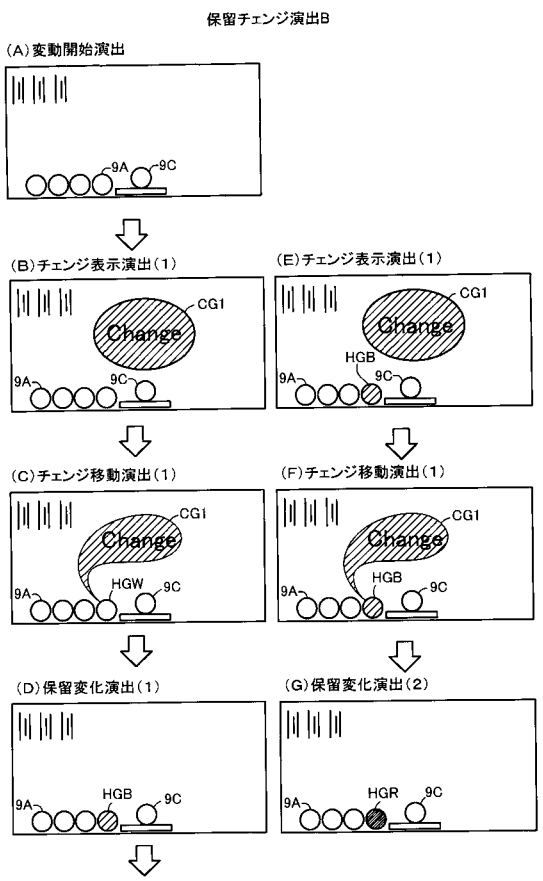
【図１０７】



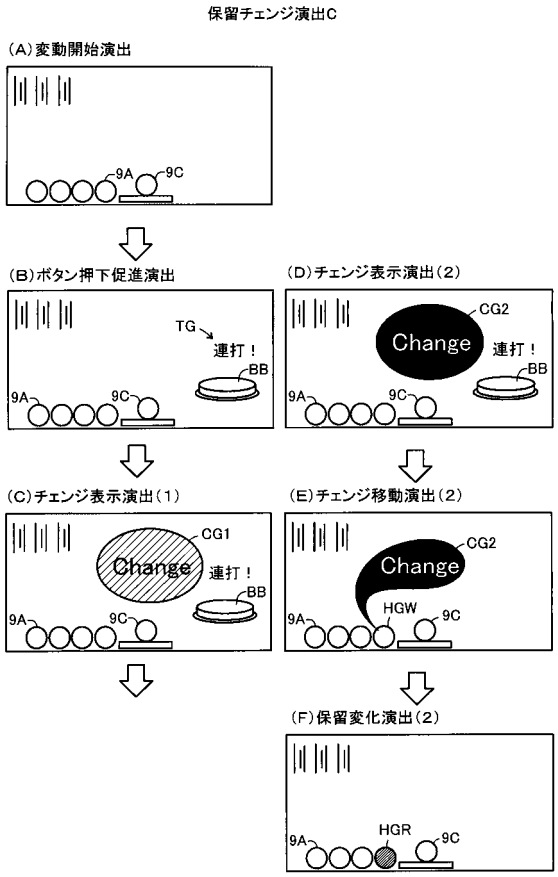
【図１０８】



【図１０９】


保留チェンジ演出B
(A)変動開始演出
9A
9C
(B)チェンジ表示演出(1)
CG1
Change
(E)チェンジ表示演出(1)
HGB
(C)チェンジ移動演出(1)
HGW
(F)チェンジ移動演出(1)
(D)保留変化演出(1)
(G)保留変化演出(2)
HGR

【図１１０】


保留チェンジ演出C
(A)変動開始演出
9A
9C
(B)ボタン押下促進演出
TG
連打！
BB
(D)チェンジ表示演出(2)
CG2
Change
(C)チェンジ表示演出(1)
CG1
(E)チェンジ移動演出(2)
HGW
(F)保留変化演出(2)
HGR

フロントページの続き

(72)発明者　中山　覚
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目１１番１３号　株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者　牧　智宣
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目１１番１３号　株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者　柏木　浩志
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目１１番１３号　株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者　梶野　浩司
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目１１番１３号　株式会社サンセイアールアンドディ内

Ｆターム(参考) 2C333 AA11　CA13　CA15　CA29　CA49　CA50　CA53　CA76　FA05　FA09
FA19