(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7185897号
(P7185897)

(45)発行日　令和4年12月8日(2022.12.8)

(24)登録日　令和4年11月30日(2022.11.30)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　7/02 (2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３２０

請求項の数　１　（全293頁）

(21)出願番号　特願2018-156785(P2018-156785)
(22)出願日　平成30年8月23日(2018.8.23)
(65)公開番号　特開2020-28536(P2020-28536A)
(43)公開日　令和2年2月27日(2020.2.27)
審査請求日　令和3年8月4日(2021.8.4)

(73)特許権者　599104196
株式会社サンセイアールアンドディ
愛知県名古屋市中区丸の内２丁目１１番１３号
(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
(72)発明者　中山 覚

最終頁に続く

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項１】

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の装飾図柄であり、

前記複数種類の画像のうちの一つは、第２の装飾図柄であり、

前記複数種類の画像のうちの一つは、第３の装飾図柄であり、

前記表示手段に、前記第１の装飾図柄と、前記第２の装飾図柄と、前記第３の装飾図柄とが変動表示される第１の演出を実行可能であり、

前記第１の演出における前記変動表示は、前記第１の装飾図柄と、前記第２の装飾図柄と、前記第３の装飾図柄とがそれぞれ第１の方向に沿って移動するものであり、前記変動表示の開始時には、前記第１の装飾図柄と、前記第２の装飾図柄と、前記第３の装飾図柄が順に前記第１の方向の一方側に向かって移動した後、順に前記第１の方向の他方側に向かって移動するものであり、

前記第２の装飾図柄は前記第１の方向の一方側から他方側に移動方向が切り替わるとき、前記第１の装飾図柄および前記第３の装飾図柄よりも前記第１の方向の一方側に位置し、

前記第１の装飾図柄が前記第１の方向の一方側から他方側に移動方向が切り替わり、前記他方側に移動を開始したとき、前記第２の装飾図柄は前記第３の装飾図柄よりも前記第１の方向の一方側に位置する

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】
【０００１】
本発明は、パチンコ遊技機などの遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来、始動口への遊技球の入賞を契機に表示装置を用いた表示演出を実行可能な遊技機が知られている（例えば、特許文献１参照）。
【０００３】
このような遊技機では、キャラクタ画像や図柄などを用いた表示演出をおこなうことができる。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００４】
【文献】特開２０１６－２０２９３０号公報
特開２０１６－１９８３３９号公報
特開２０１６－１８２３７６号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００５】
しかしながら、上記の遊技機によっても、遊技の興趣を向上させるための技術については、なお改善の余地があった。
【０００６】
本発明は、上述した課題を解決するためになされたものであり、遊技の興趣の向上を図ることを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００７】
本発明は、上述の課題の少なくとも一部を解決するためになされたものであり、以下の適用例として実現することが可能である。なお、本欄における括弧内の参照符号や補足説明等は、本発明の理解を助けるために、後述する実施形態との対応関係を示したものであって、本発明を何ら限定するものではない。
【０００８】
[適用例１]
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の装飾図柄であり、
前記複数種類の画像のうちの一つは、第２の装飾図柄であり、
前記複数種類の画像のうちの一つは、第３の装飾図柄であり、
前記表示手段に、前記第１の装飾図柄と、前記第２の装飾図柄と、前記第３の装飾図柄とが変動表示される第１の演出を実行可能であり、
前記第１の演出における前記変動表示は、前記第１の装飾図柄と、前記第２の装飾図柄と、前記第３の装飾図柄とがそれぞれ第１の方向に沿って移動するものであり、前記変動表示の開始時には、前記第１の装飾図柄と、前記第２の装飾図柄と、前記第３の装飾図柄が順に前記第１の方向の一方側に向かって移動した後、順に前記第１の方向の他方側に向かって移動するものであり、
前記第２の装飾図柄は前記第１の方向の一方側から他方側に移動方向が切り替わるとき、前記第１の装飾図柄および前記第３の装飾図柄よりも前記第１の方向の一方側に位置し、
前記第１の装飾図柄が前記第１の方向の一方側から他方側に移動方向が切り替わり、前記他方側に移動を開始したとき、前記第２の装飾図柄は前記第３の装飾図柄よりも前記第１の方向の一方側に位置する
ことを特徴とする遊技機。
【発明の効果】

【００１４】
本発明によれば、遊技の興趣を向上させることができる。
【図面の簡単な説明】
【００１５】
【図１】遊技機の正面図である。
【図２】表示器類の拡大図である。
【図３】遊技機の主制御基板側の電気的な構成を示すブロック図である。
【図４】遊技機のサブ制御基板側の電気的な構成を示すブロック図である。
【図５】メインＲＯＭおよびメインＲＡＭを説明するための図である。
【図６】サブＲＯＭおよびサブＲＡＭを説明するための図である。
【図７】遊技機において使用される各種の乱数を説明するための図である。
【図８】判定テーブルＴ１～Ｔ４を説明するための図である。
【図９】大当たり種別判定テーブルＴ５の説明図である。
【図１０】非時短状態時の変動パターン判定テーブルＴ６の説明図である。
【図１１】時短状態時の変動パターン判定テーブルＴ６の説明図である。
【図１２】電チュー開放パターン判定テーブルＴ７の説明図である。
【図１３】大入賞口開放パターン判定テーブルＴ８の説明図である。
【図１４】Ｖ開閉部材開放パターン判定テーブルＴ９の説明図である。
【図１５】主制御メイン処理のフローチャートである。
【図１６】メイン側タイマ割り込み処理のフローチャートである。
【図１７】始動口センサ検出処理のフローチャートである。
【図１８】特図２事前判定処理のフローチャートである。
【図１９】特図１事前判定処理のフローチャートである。
【図２０】普通動作処理のフローチャートである。
【図２１】特別動作処理のフローチャートである。
【図２２】特別図柄待機処理のフローチャートである。
【図２３】大当たり判定処理のフローチャートである。
【図２４】変動パターン選択処理の第１のフローチャートである。
【図２５】変動パターン選択処理の第２のフローチャートである。
【図２６】特別図柄変動中処理のフローチャートである。
【図２７】特別図柄確定処理のフローチャートである。
【図２８】遊技状態管理処理のフローチャートである。
【図２９】遊技状態リセット処理のフローチャートである。
【図３０】特別電動役物処理のフローチャートである。
【図３１】Ｖ開閉部材動作処理のフローチャートである。
【図３２】遊技状態設定処理のフローチャートである。
【図３３】Ｖ領域センサ検出処理のフローチャートである。
【図３４】保留球数処理のフローチャートである。
【図３５】サブ制御メイン処理を示すフローチャートである。
【図３６】サブ側タイマ割り込み処理のフローチャートである。
【図３７】受信コマンド解析処理のフローチャートである。
【図３８】先読み演出決定処理のフローチャートである。
【図３９】事前判定情報記憶領域の構成を説明するための図である。
【図４０】先読み演出パターン決定テーブルＴ５１の説明図である。
【図４１】変動演出開始処理のフローチャートである。
【図４２】基幹演出パターン決定テーブルＴ５２の説明図である。
【図４３】チャンスアップ演出パターン決定テーブルＴ５３の説明図である。
【図４４】変動演出中処理のフローチャートである。
【図４５】表示制御処理のフローチャートである。
【図４６】第１可動役物１４の第２態様を例示した説明図である。

【図４７】第２可動役物１５の第２態様を例示した説明図である。
【図４８】装飾図柄変動演出Ａを説明するための図である。
【図４９】装飾図柄変動演出Ｂを説明するための図である。
【図５０】装飾図柄変動演出Ｃを説明するための図である。
【図５１】装飾図柄変動演出Ｄを説明するための図である。
【図５２】装飾図柄ターゲット演出Ａを説明するための図である。
【図５３】装飾図柄ターゲット演出Ｂを説明するための図である。
【図５４】装飾図柄ターゲット演出Ｃを説明するための図である。
【図５５】装飾図柄ターゲット演出Ｄを説明するための図である。
【図５６】リーチ時装飾図柄重畳演出Ａを説明するための図である。
【図５７】リーチ時装飾図柄重畳演出Ｂを説明するための図である。
【図５８】リーチ時装飾図柄重畳演出Ｃを説明するための図である。
【図５９】リーチ時装飾図柄重畳演出Ｄを説明するための図である。
【図６０】キャラクタ出現演出Ａを説明するための図である。
【図６１】キャラクタ出現演出Ｂを説明するための図である。
【図６２】キャラクタ出現演出Ｃを説明するための図である。
【図６３】キャラクタ出現演出Ｄを説明するための図である。
【図６４】大当たり図柄配列表示演出Ａを説明するための図である。
【図６５】大当たり図柄配列表示演出Ｂを説明するための図である。
【図６６】大当たり図柄配列表示演出Ｃを説明するための図である。
【図６７】大当たり図柄配列表示演出Ｄを説明するための図である。
【図６８】装飾図柄大当たり示唆演出Ａを説明するための図である。
【図６９】装飾図柄大当たり示唆演出Ｂを説明するための図である。
【図７０】装飾図柄大当たり示唆演出Ｃを説明するための図である。
【図７１】装飾図柄大当たり示唆演出Ｄを説明するための図である。
【図７２】装飾図柄重畳演出Ａを説明するための図である。
【図７３】装飾図柄重畳演出Ｂを説明するための図である。
【図７４】装飾図柄重畳演出Ｃを説明するための図である。
【図７５】装飾図柄重畳演出Ｄを説明するための図である。
【図７６】大当たり背景表示演出Ａを説明するための図である。
【図７７】大当たり背景表示演出Ｂを説明するための図である。
【図７８】大当たり背景表示演出Ｃを説明するための図である。
【図７９】大当たり背景表示演出Ｄを説明するための図である。
【図８０】複数タイマー演出Ａを説明するための図である。
【図８１】複数タイマー演出Ｂを説明するための図である。
【図８２】複数タイマー演出Ｃを説明するための図である。
【図８３】複数タイマー演出Ｄを説明するための図である。
【図８４】タイマ演出Ａを説明するための図である。
【図８５】タイマ演出Ｂを説明するための図である。
【図８６】タイマ演出Ｃを説明するための図である。
【図８７】タイマ演出Ｄを説明するための図である。
【図８８】タイマー速度演出Ａを説明するための図である。
【図８９】タイマー速度演出Ｂを説明するための図である。
【図９０】タイマー速度演出Ｃを説明するための図である。
【図９１】タイマー速度演出Ｄを説明するための図である。
【図９２】タイマーカウント演出Ａを説明するための図である。
【図９３】タイマーカウント演出Ｂを説明するための図である。
【図９４】タイマーカウント演出Ｃを説明するための図である。
【図９５】タイマーカウント演出Ｄを説明するための図である。
【図９６】可動役物タイマー演出Ａを説明するための図である。

【図９７】可動役物タイマー演出Ｂを説明するための図である。
【図９８】可動役物タイマー演出Ｃを説明するための図である。
【図９９】可動役物タイマー演出Ｄを説明するための図である。
【図１００】アイコン選択演出Ａを説明するための図である。
【図１０１】アイコン選択演出Ａを説明するための図である。
【図１０２】アイコン選択演出Ａを説明するための図である。
【図１０３】アイコン選択演出Ａを説明するための図である。
【図１０４】変動中演出Ａを説明するための図である。
【図１０５】変動中演出Ｂを説明するための図である。
【図１０６】変動中演出Ｃを説明するための図である。
【図１０７】変動中演出Ｄを説明するための図である。
【図１０８】文字表示演出Ａを説明するための図である。
【図１０９】文字表示演出Ｂを説明するための図である。
【図１１０】文字表示演出Ｃを説明するための図である。
【図１１１】文字表示演出Ｄを説明するための図である。
【図１１２】保留内連チャン示唆演出Ａを説明するための図である。
【図１１３】保留内連チャン示唆演出Ｂを説明するための図である。
【図１１４】保留内連チャン示唆演出Ｃを説明するための図である。
【図１１５】保留内連チャン示唆演出Ｄを説明するための図である。
【図１１６】エラー表示演出Ａを説明するための図である。
【図１１７】エラー表示演出Ｂを説明するための図である。
【図１１８】エラー表示演出Ｃを説明するための図である。
【図１１９】エラー表示演出Ｄを説明するための図である。
【図１２０】所定情報表示演出Ａを説明するための図である。
【図１２１】所定情報表示演出Ｂを説明するための図である。
【図１２２】所定情報表示演出Ｃを説明するための図である。
【図１２３】所定情報表示演出Ｄを説明するための図である。
【図１２４】保留アイコン移動演出Ａを説明するための図である。
【図１２５】保留アイコン移動演出Ｂを説明するための図である。
【図１２６】保留アイコン移動演出Ｃを説明するための図である。
【図１２７】保留アイコン移動演出Ｄを説明するための図である。
【図１２８】保留アイコン重畳演出Ａを説明するための図である。
【図１２９】保留アイコン重畳演出Ｂを説明するための図である。
【図１３０】保留アイコン重畳演出Ｃを説明するための図である。
【図１３１】保留アイコン重畳演出Ｄを説明するための図である。
【図１３２】保留特殊表示演出を説明するための第１の図である。
【図１３３】保留特殊表示演出を説明するための第２の図である。
【図１３４】保留特殊表示演出を説明するための第３の図である。
【図１３５】保留特殊表示演出を説明するための第４の図である。
【図１３６】操作手段画像表示演出Ａを説明するための図である。
【図１３７】操作手段画像表示演出Ｂを説明するための図である。
【図１３８】操作手段画像表示演出Ｃを説明するための図である。
【図１３９】操作手段画像表示演出Ｄを説明するための図である。
【図１４０】確変中演出Ａを説明するための図である。
【図１４１】確変中演出Ｂを説明するための図である。
【図１４２】確変中演出Ｃを説明するための図である。
【図１４３】確変中演出Ｄを説明するための図である。
【図１４４】バトル演出Ａを説明するための図である。
【図１４５】バトル演出Ｂを説明するための図である。
【図１４６】バトル演出Ｃを説明するための図である。

【図１４７】バトル演出Ｄを説明するための図である。
【発明を実施するための形態】
【００１６】
＜第１実施形態＞
１．遊技機の構造
　図１は、本発明の一実施形態としての遊技機１の正面図である。以下では、遊技機１の左右方向を、遊技機１に対面する遊技者から見た左右方向に一致させて説明する。また、遊技機１の前方向は、遊技機１から遊技者に向かう方向として説明し、遊技機１の後方向は、遊技者から遊技機１に向かう方向として説明する。
【００１７】
　遊技機１は、遊技者の発射操作に基づいて遊技球を発射させ、特定の入賞装置に遊技球が入賞すると、その入賞に基づいて所定数の遊技球を遊技者に払い出すパチンコ遊技機である。遊技機１は、遊技機枠５０と、遊技盤２とを備え、遊技機枠５０の内側に遊技盤２が取り付けられている。遊技機枠５０は、前枠（前枠部）５３のほか、遊技機の外郭部を形成する外枠（基枠部）と、外枠の内側において遊技盤２が取り付けられる内枠と、を備えている。前枠（前枠部）５３は、外枠および内枠の前方側に配置される縦長方形状のユニットであり、ハンドル６０と、打球供給皿（上皿）６１と、余剰球受皿（下皿）６２と、演出ボタン６３と、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。
【００１８】
　ハンドル６０は、前枠５３の右側の下端に配置され、回転角度に応じた発射強度で遊技球を発射させる。打球供給皿（上皿）６１は、前枠５３の下方に設けられ、遊技球を貯留する。余剰球受皿（下皿）６２は、打球供給皿（上皿）６１の下方に配置され、打球供給皿６１に収容しきれない遊技球を貯留する。演出ボタン６３は、打球供給皿（上皿）６１の近傍に配置された操作部であり、遊技の進行に伴って実行される演出時などに遊技者によって操作（押圧）される。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。
【００１９】
　遊技盤２は、遊技領域３と、レール部材４と、盤ランプ５と、画像表示装置７と、センター装飾体１０と、固定入賞装置（ヘソ）１９と、普通可変入賞装置（電チュー）２２と、ゲート（スルーチャッカー）２８と、第１大入賞装置（第１アタッカー）３１と、第２大入賞装置（第２アタッカー）３６と、一般入賞口２７（普通入賞口２７）と、一般入賞口２９（普通入賞口２９）、アウト口１６と、表示器類４０と、を備えている。
【００２０】
　遊技領域３は、ハンドル６０の操作によって発射された遊技球が流下する領域であり、遊技球を誘導する複数の遊技釘が突設されている。レール部材４は、遊技領域３の左側端部に配置され、ハンドル６０の操作によって発射された遊技球を遊技領域３の上方に向けて誘導する。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。
【００２１】

画像表示装置７は、遊技領域３の中央付近に設けられ、表示画面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、保留アイコン９Ａ，９Ｂとも呼ぶ。保留消化画像９Ｃは、当該保留を表す画像であり、当該保留画像９Ｃ、または、当該保留アイコン９Ｃとも呼ぶ。

【００２２】

演出図柄表示領域は、「左」「中」「右」の３つの図柄表示エリアを含んでいる。左の図柄表示エリアには左演出図柄（左飾図柄）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。

【００２３】

例えば、大当たりに当選した場合には「７７７」などのゾロ目で演出図柄を停止表示する。はずれであった場合には「６３７」などのバラケ目で演出図柄を停止表示する。これにより、遊技者による遊技の進行状況の把握が容易となる。遊技者は、大当たり抽選結果を第１特別図柄表示器４１ａや第２特別図柄表示器４１ｂのほか、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。

【００２４】

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

【００２５】

保留画像表示領域は、後述の第１特図保留の記憶数に応じて保留画像９Ａを表示する第１保留表示エリアと、後述の第２特図保留の記憶数に応じて保留画像９Ｂを表示する第２保留表示エリアとを含んでいる。保留画像９Ａ、９Ｂの表示によって、後述の第１特図保留表示器４３ａに表示される第１特図保留の記憶数と、第２特図保留表示器４３ｂに表示される第２特図保留の記憶数を、遊技者にわかりやすく表示することができる。保留消化画像表示領域は、保留消化画像９Ｃを表示する保留消化表示エリアを含んでいる。保留消

化画像９Ｃは、表示画面７ａで現在変動中の演出図柄（演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）に対応しており、保留消化画像９Ｃの表示によって、第１特図保留または第２特図保留が消化（後述の「特図保留の消化」）されることを、遊技者にわかりやすく表示することができる。

【００２６】

画像表示装置７の下方には、可動式のいわゆるギミックである第１盤可動体１４（第１可動役物１４とも呼ぶ）が設けられている。第１可動役物１４は、板状の部材が上下に移動可能に構成されている。第１可動役物１４は、通常時は表示装置７の下方の退避位置（図１）で静止しており、退避位置から上方向に移動（進出）して進出位置（図１６）で静止することができる。第１可動役物１４は、進出位置で停止したとき画像表示装置７の一部を覆う。

【００２７】

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

【００２８】

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

【００２９】

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

【００３０】

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

【００３１】

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

と同期して演出図柄を変動表示する図柄合わせゲームが行われ、この図柄合わせゲームによって、より効果的に大当りの抽選結果が遊技者に報知される。

【００３２】

また、「普通図柄の抽選」とは、ゲート２８を遊技球が通過したときに、普通図柄判定用の乱数を取得し、この取得した乱数を予め定められた「当り」に対応する値と比較することにより、当りか否かを判定する処理をいう。この普通図柄の抽選結果についても、ゲート２８を遊技球が通過して即座に抽選結果が報知されるわけではなく、後述の普通図柄表示器４２において普通図柄の変動表示がおこなわれ、所定の変動時間を経過したところで、抽選結果に対応する普通図柄が確定表示（点灯または消灯）され、遊技者に抽選結果が報知される。

【００３３】

第１大入賞装置（第１アタッカー、第１特別可変入賞装置）３１は、遊技領域３における第１始動口２０の右上方に配置され、第１大入賞口（第１特別入賞口）３０と、Ｖ領域３９と、非Ｖ領域７０と、Ｖ開閉部材７１とを備えている。第１大入賞口３０は、スイング式の開閉動作により遊技球の受け入れを許容または阻害する開閉部材（第１特別入賞口開閉部材）３２を備えている。開閉部材３２は、第１大入賞口ソレノイド３３（図３）によって駆動される。第１大入賞口３０は、開閉部材３２が開状態のとき遊技球が入球可能となる。

【００３４】

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

【００３５】

第２大入賞装置（第２アタッカー、第２特別可変入賞装置）３６は、遊技領域３における第１大入賞口３０の右上方に配置され、第２大入賞口（第２特別入賞口）３５を備えている。第２大入賞口３５は、スイング式の開閉動作により遊技球の受け入れを阻害または

許容する開閉部材（第２特別入賞口開閉部材、可動部材）３７を備えている。開閉部材３７は、第２大入賞口ソレノイド３８（図３）によって駆動される。第２大入賞口３５は、開閉部材３７が開状態のとき遊技球が入球可能となる。

【００３６】

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

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

【００３７】

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

【００３８】

図２は、表示器類４０の拡大図である。表示器類４０は、第１特別図柄表示器４１ａと、第２特別図柄表示器４１ｂと、普通図柄表示器４２と、第１特図保留表示器４３ａと、第２特図保留表示器４３ｂと、普図保留表示器４４と、を含んでいる。第１特別図柄表示器４１ａは、第１特別図柄を可変表示する。第２特別図柄表示器４１ｂは、第２特別図柄を可変表示する。普通図柄表示器４２は、普通図柄を可変表示する。第１特図保留表示器４３ａは、第１特別図柄表示器４１ａの作動保留（第１特図保留）の記憶数を表示する。第２特図保留表示器４３ｂは、第２特別図柄表示器４１ｂの作動保留（第２特図保留）の記憶数を表示する。普図保留表示器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。

【００３９】

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。

【００４０】

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。

【００４１】

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。

【００４２】

普通図柄の可変表示は、ゲート２８への遊技球の通過を契機としておこなわれる。普通図柄表示器４２は、普通図柄を可変表示（変動表示）した後、停止表示することによってゲート２８への遊技球の通過に基づく普通図柄抽選の結果を報知する。停止表示される普通図柄（普図停止図柄、可変表示の表示結果として導出表示される普通図柄）は、普通図柄抽選によって複数種類の普通図柄の中から選択された一つの普通図柄である。普図停止図柄が予め定めた特定普通図柄（所定の停止態様の普通図柄すなわち普通当たり図柄）である場合には、現在の遊技状態に応じた開放パターンに第２始動口２１を開放させる補助遊技が行われる。なお、第２始動口２１の開放パターンについては後述する。

【００４３】

普通図柄表示器４２は、２個のＬＥＤから構成されており、その点灯態様によって普通図柄抽選の結果に応じた普通図柄を表示するものである。例えば、抽選結果が当たりである場合には、「○○」（○：点灯、●：消灯）というように両ＬＥＤが点灯した普通当たり図柄を表示する。抽選結果がハズレである場合には、「●○」というように右のＬＥＤのみが点灯した普通ハズレ図柄を表示する。普通ハズレ図柄として全てのＬＥＤを消灯させる態様を採用してもよい。普通図柄が停止表示される前には、所定の変動時間にわたって普通図柄の変動表示がなされる。変動表示の態様は、例えば、両ＬＥＤが交互に点灯してもよい。変動表示の態様は、各ＬＥＤが停止表示（特定の態様での点灯表示）されていなければ、上記態様に限定されず、任意の点灯態様とすることができる。例えば、変動表示の態様は、全ＬＥＤが一斉に点滅してもよい。

【００４４】

遊技機１では、ゲート２８への遊技球の通過があると、その通過に対して取得した普通図柄乱数（当たり乱数）の値は、普図保留記憶領域８６（図５）に普図保留として一旦記憶される。普図保留記憶領域８６に記憶可能な普図保留の数には上限があり、本形態における上限値は４個となっている。普図保留記憶領域８６に記憶された普図保留は、その普

図保留に基づく普通図柄の可変表示が可能となったときに消化される。普図保留の消化とは、その普図保留に対応する普通図柄乱数（当たり乱数）を判定して、その判定結果を示すための普通図柄の可変表示を実行することをいう。従って、遊技機１では、ゲート２８への遊技球の通過に基づく普通図柄の可変表示がその通過後にすぐにおこなえない場合、すなわち、普通図柄の可変表示の実行中や補助遊技の実行中に入賞があった場合であっても、所定個数を上限として、その通過に対する普通図柄抽選の権利を留保することができる。普図保留の数は、普図保留表示器４４に表示される。普図保留表示器４４は、例えば、４個のＬＥＤで構成されており、普図保留の数だけＬＥＤを点灯させることによって普図保留の数を表示する。

【００４５】

２．遊技機の電気的構成

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。

【００４６】

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

【００４７】

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

普通入賞口センサ２７ａは、普通入賞口２７の内部に設けられ、普通入賞口２７に入賞した遊技球を検出する。普通入賞口センサ２９ａは、普通入賞口２９の内部に通過した遊技球を検出する。電チューソレノイド２４は、電チュー２２の可動部材２３を駆動する。第１大入賞口ソレノイド３３は、第１大入賞装置３１の開閉部材３２を駆動する。第２大入賞口ソレノイド３８は、第２大入賞装置３６の開閉部材３７を駆動する。Ｖ開閉部材ソレノイド７３は、第１大入賞装置３１のＶ開閉部材７１を駆動する。

【００４８】

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

【００４９】

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

【００５０】

主制御基板８０には、入出力回路８７を介してサブ制御基板９０（図４）が接続されている。主制御基板８０は、サブ制御基板９０に対して各種コマンドを送信する。主制御基板８０とサブ制御基板９０との接続は、主制御基板８０からサブ制御基板９０への信号の送信のみが可能な単方向通信接続となっている。すなわち、主制御基板８０とサブ制御基板９０との間には、通信方向規制手段としての図示しない単方向性回路（例えばダイオードを用いた回路）が介在している。

【００５１】

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

【００５２】
画像制御基板１００は、画像制御用マイコン１０１と、入力回路１０５ａと、出力回路１０５ｂとを備えている。画像制御用マイコン１０１は、画像制御基板１００に実装されているワンチップマイコンであり、プログラムに従って画像表示装置７（第１画像表示装置７Ａおよび第２画像表示装置７Ｂ）の表示制御をおこなう。画像制御用マイコン１０１は、ＣＰＵ１０２と、ＲＯＭ１０３と、ＲＡＭ１０４とを含んでいる。ＲＯＭ１０３には、表示制御をおこなうためのプログラムのほか、画像表示装置７に表示される静止画データや動画データ、具体的には、キャラクタ、アイテム、図形、文字、数字および記号等（演出図柄を含む）や背景画像等の画像データが格納されている。ＲＡＭ１０４は、画像データを展開するためのメモリとして使用される。ＣＰＵ１０２は、ＲＯＭ１０３に記憶されているプログラムを実行する。演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０から受信したコマンドに基づいて、画像制御用マイコン１０１に画像表示装置７の表示制御をおこなわせる。画像制御用マイコン１０１は、演出制御用マイコン９１からの指令に基づいてＲＯＭ１０３から画像データを読み出し、読み出した画像データに基づいて表示制御をおこなう。

【００５３】
音声制御基板１０６には、スピーカ６７が接続されており、演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０から受信したコマンドに基づいて、音声制御基板１０６を介してスピーカ６７から音声、楽曲、効果音等を出力させる。スピーカ６７から出力する音声等の音響データは、サブ制御基板９０のサブＲＯＭ９３に格納されている。なお、音声制御基板１０６は、ＣＰＵを実装していてもよく、そのＣＰＵにコマンドに基づく音声制御を実行させてもよい。さらに、音声制御基板１０６は、ＲＯＭを実装してもよく、そのＲＯＭに音響データを格納してもよい。また、スピーカ６７を画像制御基板１００に接続し、画像制御基板１００のＣＰＵ１０２に音声制御を実行させてもよい。さらに、画像制御基板１００のＲＯＭ１０３に音響データを格納してもよい。

【００５４】
ランプ制御基板１０７には、枠ランプ６６と、盤ランプ５と、第１可動役物１４と、第２可動役物１５と、が接続されており、これらを制御する。演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０から受信したコマンドに基づいて、ランプ制御基板１０７を介して枠ランプ６６や盤ランプ５等のランプの点灯制御をおこなう。つまり、演出制御用マイコン９１は、枠ランプ６６や盤ランプ５等のランプの発光態様を決める発光パターンデータ（点灯/消灯や発光色等を決めるデータ、ランプデータともいう）を作成し、発光パターンデータに従って枠ランプ６６や盤ランプ５などのランプの発光を制御する。発光パターンデータの作成にはサブ制御基板９０のサブＲＯＭ９３に格納されているデータが用いられる。演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０から受信したコマンドに基づいて、第１可動役物１４および第２可動役物１５を動作させる。第１可動役物１４は、画像表示装置７の下方に設けられた可動式のいわゆるギミックである。第２可動役物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、第１可動役物１４および第２可動役物１５のそれぞれの動作態様を決める動作パターンデータ（駆動データ）を作成し、動作パターンデータに従って第１可動役物１４および第２可動役物１５の動作を制御する。動作パターンデータの作成にはサブＲＯＭ９３に格納されているデータを用いる。なお、ランプ制御基板１０７は、ＣＰＵを実装していてもよく、そのＣＰＵにコマンドに基づくランプの点灯制御や可動役物１４、１５の動作制御を実行させてもよい。この場合、ランプ制御基板１０７はＲＯＭを実装してもよく、そのＲＯＭに発光パターンや動作パターンに関するデータを格納してもよい。

【００５５】
中継基板１０８には、演出ボタン検出スイッチ６３ａと、枠可動体６００と、が接続されている。演出ボタン検出スイッチ６３ａは、演出ボタン６３（図１）が押下操作されたことを検出する。演出ボタン６３が押下されると、演出ボタン検出スイッチ６３ａから、中継基板１０８を介してサブ制御基板９０にスイッチ信号が出力される。演出制御用マイ

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

【００５６】

３．遊技機のデータ構成

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

【００５７】

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

【００５８】

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

される駆動データバッファ等が設けられている。

【００５９】

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

【００６０】

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

【００６１】

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

【００６２】
演出制御用マイコン９１は、「先読み演出乱数」と、「チャンスアップ乱数」と、を後述するタイミングにおいて取得するように構成されている。「先読み演出乱数」は、変動演出時の先読み演出を決定するために用いられる乱数であり、０～１２７までの範囲の値をとる。「チャンスアップ乱数」は、変動演出時のチャンスアップ演出を決定するために用いられる乱数であり、０～１２７までの範囲の値をとる。「先読み演出乱数」は、メイン制御部側からサブ制御部側に事前判定コマンドが出力されたことに基づいて取得される。取得された乱数値群はサブＲＡＭ９４に記憶される。「チャンスアップ乱数」は、メイン制御部側からサブ制御部側に変動開始コマンドが出力されたことに基づいて取得される。取得された乱数値はサブＲＡＭ９４に記憶される。

【００６３】
図８は、判定テーブルＴ１～Ｔ４を説明するための図である。図８（Ａ）には、大当たり判定テーブルＴ１を説明するための図が示され、図８（Ｂ）には、リーチ判定テーブルＴ２を説明するための図が示され、図８（Ｃ）には、普通図柄当たり判定テーブルＴ３を説明するための図が示され、図８（Ｄ）には、普通図柄変動パターン判定テーブルＴ４を説明するための図が示されている。

【００６４】
大当たり判定テーブルＴ１は、遊技制御用マイコン８１が主制御メイン処理（後述）において、取得した大当たり乱数値（０～６５５３５のいずれか）が「大当たり」に該当するか「ハズレ」に該当するかを判定するために参照されるテーブルである。図８（Ａ）では、「通常確率状態」において、大当たり乱数値が「０～１６４」の場合には、「大当たり」と判定され、大当たり乱数値が「０～１６４以外の数値（１６５～６５５３５）」の場合には、「ハズレ」と判定されることが示されている。また、「高確率状態」において、大当たり乱数値が「０～６４９」の場合には、「大当たり」と判定され、大当たり乱数値が「０～６４９以外の数値（６５０～６５５３５）」の場合には、「ハズレ」と判定されることが示されている。「通常確率状態」および「高確率状態」の内容については後述する。

【００６５】
リーチ判定テーブルＴ２は、遊技制御用マイコン８１が主制御メイン処理（後述）において、取得したリーチ乱数値（０～１２７のいずれか）が「リーチ有り」に該当するか「リーチ無し」に該当するかを判定するために参照されるテーブルである。図８（Ｂ）では、「非時短状態」において、リーチ乱数値が「０～１３」の場合には、「リーチ有り」と判定され、リーチ乱数値が「０～１３以外の数値（１４～１２７）」の場合には、「リーチ無し」と判定されることが示されている。また、「時短状態」において、リーチ乱数値が「０～５」の場合には、「リーチ有り」と判定され、リーチ乱数値が「０～５以外の数値（６～１２７）」の場合には、「リーチ無し」と判定されることが示されている。「時短状態」および「非時短状態」の内容については後述する。リーチ判定テーブルＴ２では、時短状態の方が非時短状態よりもハズレ時のリーチがかかりにくくなっている。これは、時短状態において変動時間の短いリーチ無しハズレがより多く選択されることで、特図保留の消化スピードを速めるためである。

【００６６】
普通図柄当たり判定テーブルＴ３は、遊技制御用マイコン８１が主制御メイン処理（後述）において、取得した普通図柄乱数値（０～２５５のいずれか）が「当たり」に該当するか「ハズレ」に該当するかを判定するために参照されるテーブルである。図８（Ｃ）では、「非時短状態」において、普通図柄乱数値が「０～２」の場合には、「当たり」と判定され、普通図柄乱数値が「０～２以外の数値（３～２５５）」の場合には、「ハズレ」と判定されることが示されている。また、「時短状態」において、普通図柄乱数値が「０～２５４」の場合には、「当たり」と判定され、普通図柄乱数値が「０～２５４以外の数値（２５５）」の場合には、「ハズレ」と判定されることが示されている。

【００６７】

普通図柄変動パターン判定テーブルＴ４は、遊技制御用マイコン８１が主制御メイン処理（後述）において、遊技状態（非時短状態か時短状態か）に応じて、普通図柄の変動時間が何秒かを判定するために参照されるテーブルである。図８（Ｄ）では、「非時短状態」のとき、普通図柄の変動時間は「３０秒」と判定され、「時短状態」のとき、普通図柄の変動時間が「１秒」と判定されることが示されている。

【００６８】

図９は、大当たり種別判定テーブルＴ５を説明するための図である。大当たり種別判定テーブルＴ５は、遊技制御用マイコン８１が主制御メイン処理（後述）において、取得した大当たり種別乱数値（０～１２７のいずれか）に応じて、「大当たりの種別」と「特別図柄の種類」を判定するために参照されるテーブルである。図９では、第１特別図柄（特図１）の抽選において当選したとき、大当たり種別乱数値が「０～２４」の場合には、大当たり種別が「１６ＲＶ通過予定大当たり」と判定され、特図１の停止図柄（特図停止図柄）が「大当たり図柄１」と判定される。大当たり種別乱数値が「２５～４９」の場合には、大当たり種別が「１６ＲＶ通過予定大当たり」と判定され、特図停止図柄が「大当たり図柄２」と判定される。大当たり種別乱数値が「５０～５５」の場合には、大当たり種別が「１６Ｒ（実質１５Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」と判定され、特図停止図柄が「大当たり図柄３」と判定される。大当たり種別乱数値が「５６～６７」の場合には、大当たり種別が「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」と判定され、特図停止図柄が「大当たり図柄４」と判定される。大当たり種別乱数値が「６８～１２７」の場合には、大当たり種別が「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ非通過予定大当たり」と判定され、特図停止図柄が「大当たり図柄５」と判定される。一方、第２特別図柄（特図２）の抽選において当選した場合、大当たり種別乱数値が「０～８２」の場合には、大当たり種別が「１６ＲＶ通過予定大当たり」と判定され、特図２の停止図柄（特図停止図柄）が「大当たり図柄１」と判定される。大当たり種別乱数値が「８３～１２７」の場合には、大当たり種別が「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ非通過予定大当たり」と判定され、特図停止図柄が「大当たり図柄５」と判定される。なお、大当たり種別判定テーブル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。

【００６９】

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５種類のスーパーリーチ（ＳＰ１、ＳＰ２、ＳＰ３，ＳＰ４，ＳＰ５）が設定されている。ＳＰ１～３では、ノーマルリーチを経て発展的に実行される。ＳＰ１～５の違いは、例えば、疑似連の有無であってもよい。

【００７０】
図１２は、電チュー開放パターン判定テーブル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。
【００７１】
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」、「１５Ｈ」、「２２Ｈ」のとき、開放パターンは「開放パターン２２」と判定され、特図停止図柄データが「１３Ｈ」のとき、開放パターンは「開放パターン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。
【００７２】
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」または「２２Ｈ」のとき、開放パターンは「開放パターン３４」と判定されることが示されている。図１４（Ｂ）には、開放パターン３１、開放パターン３２、開放パターン３３、および、開放パターン３４の内容が示されている。開放パターン３１では２、４、６、８Ｒ目において、第１大入賞口３０に１個目の入賞があったとき開放時間０．１秒のＶ開閉部材７１

のショート開放をおこなう。１０、１２Ｒ目において、第１大入賞口３０に１個目の入賞があったとき開放時間０．１秒のＶ開閉部材７１のショート開放をおこない、２個目の入賞があったとき開放時間最大３１．５秒のＶ開閉部材７１のロング開放をおこなう。開放パターン３２では２、４、６、１２Ｒ目において、第１大入賞口３０に１個目の入賞があったとき開放時間０．１秒のＶ開閉部材７１のショート開放をおこなう。８、１０Ｒ目において、第１大入賞口３０に１個目の入賞があったとき開放時間０．１秒のＶ開閉部材７１のショート開放をおこない、２個目の入賞があったとき開放時間最大３１．５秒のＶ開閉部材７１のロング開放をおこなう。開放パターン３３では２、６Ｒ目において、第１大入賞口３０に１個目の入賞があったとき開放時間０．１秒のＶ開閉部材７１のショート開放をおこない、２個目の入賞があったとき開放時間最大３１．５秒のＶ開閉部材７１のロング開放をおこなう。４、８、１０、１２Ｒ目において、第１大入賞口３０に１個目の入賞があったとき開放時間０．１秒のＶ開閉部材７１のショート開放をおこなう。開放パターン３４では２、４、６、８、１０、１２Ｒ目において、第１大入賞口３０に１個目の入賞があったとき開放時間０．１秒のＶ開閉部材７１のショート開放をおこなう。

【００７３】

４．大当たり等の説明

遊技機１では、大当たり抽選（特別図柄抽選）の結果としての「大当たり」と「ハズレ」がある。「大当たり」の場合には、特別図柄表示器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。

【００７４】

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

【００７５】

「Ｖ通過予定大当たり」は、「１６ＲＶ通過予定大当たり」と、「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」と、「１６Ｒ（実質１５Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」と、を含んでいる。「１６ＲＶ通過予定大当たり」は、実質的な総ラウンド数が１６Ｒである。１Ｒか

ら１３Ｒまでと１５Ｒは第１大入賞口３０を１Ｒ当たり最大２９．５秒にわたって開放する。１４Ｒと１６Ｒは第２大入賞口３５を１Ｒ当たり最大２９．５秒にわたって開放する（図１３：開放パターン２１）。１０Ｒおよび１２Ｒでは、Ｖ開閉部材７１がロング開放され（図１４：開放パターン３１）、第１大入賞口３０内のＶ領域３９への通過が容易に可能である。

【００７６】

「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」は、総ラウンド数は１６Ｒであるものの、実質的な総ラウンド数は１３Ｒである。つまり、１Ｒから１３Ｒまでは第１大入賞口３０を１Ｒ当たり最大２９．５秒にわたって開放するが、１５Ｒでは第１大入賞口３０を１Ｒ当たり０．１秒しか開放せず、また、１４Ｒと１６Ｒでも第２大入賞口３５を１Ｒ当たり０．１秒しか開放しない（図１３：開放パターン２２）。従って、この「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」では１４Ｒから１６Ｒまでは、大入賞口の開放時間が極めて短く、賞球の見込めないラウンドとなっている。つまり、「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」は、実質１３Ｒの大当たりとなっている。２Ｒおよび６Ｒでは、Ｖ開閉部材７１がロング開放され（図１４：開放パターン３３）、第１大入賞口３０内のＶ領域３９への通過が容易に可能である。

【００７７】

「１６Ｒ（実質１５Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」は、総ラウンド数は１６Ｒであるものの、実質的な総ラウンド数は１５Ｒである。つまり、１Ｒから１３Ｒまでと１５Ｒは第１大入賞口３０を１Ｒ当たり最大２９．５秒にわたって開放し、１６Ｒでは第２大入賞口３５を１Ｒ当たり最大２９．５秒にわたって開放するが、１４Ｒでは第２大入賞口３５を１Ｒ当たり０．１秒しか開放しない（図１３：開放パターン２３）。従って、この「１６Ｒ（実質１５Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」では１４Ｒは、大入賞口の開放時間が極めて短く、賞球の見込めないラウンドとなっている。つまり、「１６Ｒ（実質１５Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」は、実質１５Ｒの大当たりとなっている。８Ｒおよび１０Ｒでは、Ｖ開閉部材７１がロング開放され（図１４：開放パターン３２）、第１大入賞口３０内のＶ領域３９への通過が容易に可能である。

【００７８】

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

【００７９】

上記の説明から明らかなように、「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ非通過予定大当たり」と「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」とは、第１大入賞口３０と第２大入賞口３５（開閉部材３２と開閉部材３７）との開放パターンが同一（開放パターン２２）であり、Ｖ開閉部材７１の開放パターンのみが異なっている（開放パターン３４と開放パターン３３）。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。

【００８０】

また、図９に示すように、第１特別図柄（特図１）の抽選における大当たりの振分率は、Ｖ通過予定大当たりが６８／１２８（約５３％）、Ｖ非通過予定大当たりが６０／１２８（約４７％）となっている。これに対して、第２特別図柄（特図２）の抽選における大当たりの振り分け率は、Ｖ通過予定大当たりが８３／１２８（約６４．８％）、Ｖ非通過予定大当たりが４５／１２８（約３５．２％）となっている。このように遊技機１では、第１始動口２０に遊技球が入賞して行われる大当たり抽選（第１特別図柄の抽選）よりも、第２始動口２１に遊技球が入賞して行われる大当たり抽選（第２特別図柄の抽選）の方が、遊技者にとって有利となるように設定されている。

【００８１】

５．遊技状態の説明

遊技機１の遊技状態について説明する。遊技制御用マイコン８１は、特別図柄表示器４１に表示する特別図柄および普通図柄表示器４２に表示する普通図柄に対して、それぞれ、「確率変動制御」と「変動時間短縮制御」とを実行可能である。ここでは、遊技制御用マイコン８１が特別図柄表示器４１の特別図柄に対して確率変動制御している状態を「高確率状態」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。

【００８２】

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

【００８３】

遊技制御用マイコン８１は、普通図柄表示器４２の普通図柄に対する確率変動制御および変動時間短縮制御を、特別図柄表示器４１の特別図柄に対する変動時間短縮制御に同期して実行する。すなわち、遊技制御用マイコン８１は、普通図柄に対する確率変動制御および変動時間短縮制御を、時短状態の場合は実行し、非時短状態の場合には実行しない。

遊技制御用マイコン８１は、普通図柄の確率変動制御として、当たりと判定される普通図柄乱数値（当たり乱数値）の数が非時短状態よりも時短状態の方が多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。

【００８４】

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

【００８５】

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。

【００８６】

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。

【００８７】

［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。

【００８８】

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。

【００８９】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理の後、遊技制御用マイコン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。

【００９０】
［メイン側タイマ割り込み処理］
図１６は、メイン側タイマ割り込み処理（図１５：ステップＳ００５）のフローチャートである。メイン側タイマ割り込み処理では、遊技制御用マイコン８１は、まず、乱数更新処理をおこなう（ステップＳ１０１）。具体的には、遊技制御用マイコン８１は、図７（Ａ）で示した種々の乱数カウンタ値を更新する。この乱数更新処理は、上述した主制御メイン処理（図１５）でおこなう普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理と同じである。すなわち、各種乱数カウンタ値の更新処理は、メイン側タイマ割り込み処理の実行期間と、それ以外の期間（メイン側タイマ割り込み処理の終了後、次のメイン側タイマ割り込み処理が開始されるまでの期間）との両方でおこなわれる。
【００９１】
乱数更新処理の後、遊技制御用マイコン８１は、入力処理をおこなう（ステップＳ１０２）。入力処理では、遊技制御用マイコン８１は、遊技機１に取り付けられている各種センサが検出した検出信号を読み込み、入賞口の種類に応じた賞球を払い出すための払い出しデータをメインＲＡＭ８４の出力バッファにセットする。各種センサとは、例えば、第１始動口センサ２０ａ、第２始動口センサ２１ａ、第１大入賞口センサ３０ａ、第２大入賞口センサ３５ａ、普通入賞口センサ２７ａ、普通入賞口センサ２９ａ（図３）である。
【００９２】
入力処理の後、遊技制御用マイコン８１は、始動口センサ検出処理（ステップＳ１０３）、普通動作処理（ステップＳ１０４）、特別動作処理（ステップＳ１０５）、Ｖ領域センサ検出処理（ステップＳ１０６）、保留球数処理（ステップＳ１０７）を順に実行する。これらの処理の詳細については後述する。保留球数処理の後、遊技制御用マイコン８１は、出力処理をおこなう（ステップＳ１０８）。出力処理では、遊技制御用マイコン８１は、上述の各処理においてメイン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。
【００９３】
［始動口センサ検出処理］
図１７は、始動口センサ検出処理（図１６：ステップＳ１０３）のフローチャートである。遊技制御用マイコン８１は、まず、ゲート２８に遊技球が通過したか否かの判定をおこなう（ステップＳ２０１）。この判定は、ゲートセンサ２８ａによって遊技球が検出されたか否かによっておこなわれる。ゲート２８に遊技球が通過していない場合（ステップＳ２０１：ＮＯ）、処理はステップＳ２０５にスキップする。ゲート２８に遊技球が通過した場合（ステップＳ２０１：ＹＥＳ）、遊技制御用マイコン８１は、普通図柄保留球数が「４（上限値）」であるか否かの判定をおこなう（ステップＳ２０２）。普通図柄保留球数とは、普図保留の数であり、より具体的には、メイン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。
【００９４】
ステップＳ２０５では、遊技制御用マイコン８１は、第２始動口２１に遊技球が入賞したか否かの判定をおこなう。この判定は、第２始動口センサ２１ａによって遊技球が検出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。

【００９５】

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。

【００９６】

［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。

【００９７】

大当たり事前判定の結果が「ハズレ」の場合（ステップＳ３０４：ＮＯ）、処理はステップＳ３０６にスキップする。一方、大当たり事前判定の結果が「大当たり」の場合（ステップＳ３０４：ＹＥＳ）、遊技制御用マイコン８１は、大当たり種別事前判定をおこなう（ステップＳ３０５）。大当たり種別事前判定では、遊技制御用マイコン８１は、まず、特図２関係乱数取得処理（図１７：ステップＳ２０８）によって事前判定用バッファに一時的に記憶されている判定値としての大当たり種別乱数値を取得する。次に、遊技制御用マイコン８１は、取得した大当たり種別乱数値と大当たり種別判定テーブルＴ５（図９）に基づいて、大当たり種別の事前判定をおこなう。ここでは、大当たり種別乱数値が「０」～「１２７」のいずれであっても「１６ＲＶ通過予定大当たり」と事前判定する。なお、本実施形態では、後述する大当たり判定処理（図２３）で用いられる大当たり種別判定テーブルＴ５を用いて事前判定をおこなっているが、他の実施形態として、大当たり種別判定テーブルＴ５とは異なる事前判定用の大当たり種別判定テーブルを用いて事前判定をおこなってもよい。

【００９８】

ステップＳ３０６では、遊技制御用マイコン８１は、変動パターン事前判定をおこなう。具体的には、遊技制御用マイコン８１は、まず、特図２関係乱数取得処理（図１７：ステップＳ２０８）によって事前判定用バッファに一時的に記憶されている判定値としての変動パターン乱数値、および、リーチ乱数値を取得する。次に、ここでは、時短状態（時短フラグがＯＮ）であるため、遊技制御用マイコン８１は、時短状態用の変動パターン判定テーブルＴ６（図１１）を参照し、ステップＳ３０４の大当たり事前判定結果、リーチ乱数値から得られるリーチの有無事前判定結果、および、変動パターン乱数値から変動パターンを特定する。なお、図１１の変動パターン判定テーブルＴ６では、保留球数の違いによって選択される変動パターンが異なる場合がある。ここでは、保留球数の違いによって選択される可能性のあるすべての変動パターンが選択されるものとする。例えば、大当たり事前判定結果、および、リーチ有無事前判定結果から、リーチ有りハズレが事前判定され、変動パターン乱数値が「６０」の場合、遊技制御用マイコン８１は、保留球数が「１～２」であれば選択される変動パターン「Ｐ６４」と、保留球数が「３～４」であれば選択される変動パターン「Ｐ６８」の２つを選択する。なお、本実施形態では、後述する変動パターン選択処理（図２４、図２５）で用いられる変動パターン判定テーブルＴ６を用いて事前判定をおこなっているが、他の実施形態として、変動パターン判定テーブルＴ６とは異なる事前判定用の変動パターン判定テーブルを用いて事前判定をおこなってもよい。

【００９９】

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

【０１００】

［特図１事前判定処理］

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

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

【０１０１】

［普通動作処理］

図２０は、普通動作処理（図１６：ステップＳ１０４）のフローチャートである。遊技制御用マイコン８１は、まず、電チュー２２が作動中か否かの判定をおこなう（ステップＳ５０１）。電チュー２２が作動中の場合（ステップＳ５０１：ＹＥＳ）、処理はステップＳ５２０に移行する。電チュー２２が作動中ではない場合（ステップＳ５０１：ＮＯ）、遊技制御用マイコン８１は、普通図柄の変動中か否かの判定をおこなう（ステップＳ５０２）。普通図柄の変動中の場合（ステップＳ５０２：ＹＥＳ）、処理はステップＳ５０８にスキップする。普通図柄の変動中ではない場合（ステップＳ５０２：ＮＯ）、遊技制御用マイコン８１は、普通図柄の保留球数が「０」か否かの判定をおこなう（ステップＳ５０３）。保留球数が「０」の場合（ステップＳ５０３：ＹＥＳ）、本処理を終了する。保留球数が１以上ある場合（ステップＳ５０３：ＮＯ）、普通図柄保留球数を１ディクリメントする（ステップＳ５０４）。従って、普通図柄の保留球数が「０」の状態でゲート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）。

【０１０２】

次に、遊技制御用マイコン８１は、普通図柄変動パターン判定テーブルＴ４（図８（Ｄ））を参照して変動パターンの選択をおこなう（ステップＳ５０６）。具体的には、遊技制御用マイコン８１は、まず、遊技状態（時短状態か否か）の判定をおこない、遊技状態の判定結果と、普通図柄変動パターン判定テーブルＴ４とを用いて、普通図柄変動パターンとしての普通図柄の変動時間を選択する。ここでは、非時短状態のとき、普通図柄の変動時間は「３０秒」と判定され、時短状態のとき、普通図柄の変動時間が「１秒」と判定

される（図８（Ｄ）参照）。遊技制御用マイコン８１は、選択した普通図柄変動パターンをセットすることで、普通図柄の変動表示を開始させる（ステップＳ５０７）。

【０１０３】

ステップＳ５０８では、遊技制御用マイコン８１は、普通図柄の変動時間が経過して終了したか否かの判定をおこなう。普通図柄の変動時間とは、ステップＳ５０６で選択された変動時間である（図８（Ｄ）参照）。変動時間が終了していない場合（ステップＳ５０８：ＮＯ）、遊技制御用マイコン８１は、本処理を終える。すなわち、普通図柄の変動表示が継続される。一方、変動時間が終了している場合（ステップＳ５０８：ＹＥＳ）、遊技制御用マイコン８１は、変動表示を停止させ（ステップＳ５０９）、上述の当たり判定（ステップＳ５０５）において「ハズレ」の場合には（ステップＳ５１０：ＮＯ）、本処理を終える。一方、上述の当たり判定で「当たり」の場合には（ステップＳ５１０：ＹＥＳ）、遊技制御用マイコン８１は、電チュー開放パターンのセットをおこなう（ステップＳ５１１）。電チュー２２の開放パターンは、電チュー開放パターン判定テーブルＴ７（図１２（Ａ））を参照して選択される。具体的には、遊技制御用マイコン８１は、遊技状態（時短状態か否か）の判定をおこない、遊技状態の判定結果と、電チュー開放パターン判定テーブルＴ７とを用いて電チュー２２の開放パターンを選択する。ここでは、非時短状態のとき、「開放パターン１１」が選択され、時短状態のとき、「開放パターン１２」が選択される。開放パターンの選択後、遊技制御用マイコン８１は、選択した開放パターンに従うように電チュー作動を開始させ（ステップＳ５１２）、本処理を終える。

【０１０４】

上述のステップＳ５０１において、電チュー２２が作動中の場合（ステップＳ５０１：ＹＥＳ）、遊技制御用マイコン８１は、電チュー２２の閉鎖条件が成立しているか否かの判定をおこなう（ステップＳ５２０）。ここでの閉鎖条件は、電チュー２２への入賞個数が規定の最大入賞個数（例えば６個）に達したこと、または、電チュー２２の作動時間が経過して電チュー２２を閉鎖させる時間に至ったことのいずれかが満たされていることである。電チュー２２の作動時間とは、ステップＳ５１１で選択された開放パターンに対応する作動時間である。電チュー２２の閉鎖条件が成立していない場合（ステップＳ５２０：ＮＯ）、遊技制御用マイコン８１は、本処理を終える。一方、電チュー２２の閉鎖条件が成立している場合（ステップＳ５２０：ＹＥＳ）、遊技制御用マイコン８１は、電チュー２２を閉鎖（閉塞）してその作動を停止し（ステップＳ５２１）、本処理を終える。

【０１０５】

［特別動作処理］

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

【０１０６】

［特別図柄待機処理］

図２２は、特別図柄待機処理（図２１：ステップＳ１３０２）のフローチャートである。特別図柄待機処理では、遊技制御用マイコン８１は、まず、特図２保留球数が「０」であるか否かの判定をおこなう（ステップＳ１４０１）。特図２保留球数が「０」である場合（ステップＳ１４０１：ＹＥＳ）、すなわち、第２特図保留記憶領域８５ｂに、第２始動口２１への入賞に起因して取得した乱数値群の記憶がない場合には、処理はステップＳ１４０７に移行する。特図２保留球数が「１」以上である場合（ステップＳ１４０１：ＮＯ）、遊技制御用マイコン８１は、大当たり判定処理（ステップＳ１４０２）、および、変動パターン選択処理（ステップＳ１４０３）を実行する。これらの処理の詳細については後述する。変動パターン選択処理の後、特図２保留球数を１つディクリメントする（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。

【０１０７】

ステップＳ１４０１において、特図２保留球数が「０」の場合（ステップＳ１４０１：ＹＥＳ）、遊技制御用マイコン８１は、特図１保留球数が「０」であるか否かの判定をおこなう（ステップＳ１４０７）。特図１保留球数が「０」である場合（ステップＳ１４０７：ＹＥＳ）、すなわち、第１特図保留記憶領域８５ａに、第１始動口２０への入賞に起因して取得した乱数値群の記憶がない場合には、処理はステップＳ１４１３に移行する。特図１保留球数が「１」以上である場合（ステップＳ１４０７：ＮＯ）、遊技制御用マイコン８１は、大当たり判定処理（ステップＳ１４０８）、および、変動パターン選択処理（ステップＳ１４０９）を実行する。これらの処理の詳細については後述する。変動パターン選択処理の後、特図１保留球数を１つディクリメントする（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。

【０１０８】

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

【０１０９】

［大当たり判定処理］

図２３は、大当たり判定処理（図２２：ステップＳ１４０２、Ｓ１４０８）のフローチャートである。特図２の大当たり判定処理（ステップＳ１４０２）と特図１の大当たり判定処理（ステップＳ１４０８）は処理の流れが同様であるため、まとめて説明する。大当たり判定処理では、まず、遊技制御用マイコン８１は、確変フラグがＯＮであるか否かの判定をおこなう（ステップＳ１５０１）。確変フラグがＯＮの場合（ステップＳ１５０１：ＹＥＳ）、大当たり判定テーブルＴ１（図８）のうちの高確率状態用テーブルを参照して大当たり判定をおこなう（ステップＳ１５０２）。具体的には、遊技制御用マイコン８１は、まず、判定値としての大当たり乱数値の読み出しをおこなう。例えば、特図２の大当たり判定処理では、第２特図保留記憶領域８５ｂの第１記憶領域（第２特図保留の１個目に対応）に記憶されている大当たり乱数値を読み出す。特図１の大当たり判定処理では、第１特図保留記憶領域８５ａの第１記憶領域（第１特図保留の１個目に対応）に記憶されている大当たり乱数値を読み出す。次に、遊技制御用マイコン８１は、参照する大当たり判定テーブルＴ１と大当たり乱数値とを用いて大当たりか否かを判定する。ここでは、高確率状態（確変フラグがＯＮ）であるため、大当たり判定テーブルＴ１のうち、高確率状態用のテーブル（大当たり判定値が「０」～「６４９」）に基づいて大当たりか否かを判定する。

【０１１０】

ステップＳ１５０１において、確変フラグがＯＦＦの場合（ステップＳ１５０１：ＮＯ）、遊技制御用マイコン８１は、大当たり判定テーブルＴ１（図８）のうちの通常確率状態用のテーブルを参照して大当たり判定をおこなう（ステップＳ１５０４）。具体的には、遊技制御用マイコン８１は、まず、ステップＳ１５０２と同様の方法によって大当たり

乱数値の読み出しをおこなう。次に、ここでは、通常確率状態（確変フラグがＯＦＦ）であるため、大当たり判定テーブルＴ１のうち、通常確率状態用のテーブル（大当たり判定値が「０」～「１６４」）に基づいて大当たりか否かを判定する。

【０１１１】

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

【０１１２】

［変動パターン選択処理］

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

【０１１３】

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

」の部分、特図２では変動パターンが「Ｐ２１」～「Ｐ２３」の部分）が参照される（アドレスがセットされる）。読み出した変動パターン乱数値から、特図１では変動パターンとして「Ｐ１」～「Ｐ３」のいずれか、特図２では「Ｐ２１」～「Ｐ２３」のいずれかが選択される。

【０１１４】

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

【０１１５】

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

【０１１６】

リーチ乱数値がリーチ成立乱数値である場合（ステップＳ１６０７：ＹＥＳ）、すなわち、リーチ有りハズレの場合には、遊技制御用マイコン８１は、変動パターン判定テーブルＴ６（図１０）のうち、非時短状態リーチ有りハズレ用のテーブルを参照して変動パターンの選択をおこなう（ステップＳ１６０８）。ここでは、非時短状態リーチ有りハズレ用のテーブルとして、図１０に示す非時短状態用の変動パターン判定テーブルＴ６のうち、リーチ有りハズレに該当する部分（特図１では変動パターンが「Ｐ７」～「Ｐ１４」の部分、特図２では変動パターンが「Ｐ２４」～「Ｐ３１」の部分）が参照される。特図１では、読み出した変動パターン乱数値と、現在の特図１保留球数（１～４）から、変動パターンとして「Ｐ７」～「Ｐ１４」のいずれかが選択される。特図２では、読み出した変動パターン乱数値と、現在の特図２保留球数（１～４）から、変動パターンとして「Ｐ２４」～「Ｐ３１」のいずれかが選択される。保留球数によって選択される変動パターンが変わるため、保留球数に応じた短縮変動の機能が働くようになっている。すなわち、特図１および特図２のいずれにおいても、保留球数が「３」～「４」であるときは、保留球数が「１」～「２」であるときに比べて変動時間の短い変動パターンがより多く選択されるようになっている。これにより、保留球数が多いときに特図保留の消化スピードを速めることができる。

【０１１７】

リーチ乱数値がリーチ成立乱数値ではない場合（ステップＳ１６０７：ＮＯ）、すなわち、リーチ無しハズレの場合には、遊技制御用マイコン８１は、変動パターン判定テーブルＴ６（図１０）のうち、非時短状態リーチ無しハズレ用のテーブルを参照して変動パターンの選択をおこなう（ステップＳ１６０９）。ここでは、非時短状態リーチ無しハズレ用のテーブルとして、図１０に示す非時短状態用の変動パターン判定テーブルＴ６のうち、リーチ無しハズレに該当する部分（特図１では変動パターンが「Ｐ１５」～「Ｐ１６」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。

【０１１８】

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。

【０１１９】

上記のように変動パターンの選択をおこなった後、遊技制御用マイコン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。

【０１２０】

［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。

【０１２１】

［特別図柄確定処理］

図２７は、特別図柄確定処理（図２１：ステップ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。

【０１２２】

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））。

【０１２３】

開放パターンのセット後、遊技制御用マイコン８１は、遊技状態リセット処理をおこなう（ステップ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。

【０１２４】

［遊技状態管理処理］

図２８は、遊技状態管理処理（図２７：ステップ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）。

【０１２５】

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）。

【０１２６】

ステップＳ２００９では、遊技制御用マイコン８１は、遊技状態指定コマンドをメインＲＡＭ８４のコマンドセット領域（出力バッファ）８４ａにセットして、本処理を終える。遊技状態指定コマンドには、今設定した現在の遊技状態に関する情報（確変状態か否か、確変カウンタ値、時短状態か否か、時短カウンタ値など）が含まれている。

【０１２７】

［遊技状態リセット処理］

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

【０１２８】

［特別電動役物処理］

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

【０１２９】

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

【０１３０】

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。

【０１３１】

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）。

【０１３２】

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。

【０１３３】

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。

【０１３４】

上述のステップＳ２２００において、大当たり終了フラグがＯＮの場合（ステップＳ２２００：ＹＥＳ）、最終ラウンドが終了しているので、遊技制御用マイコン８１は、大当たりのエンディングの時間が経過したか否かを判定する（ステップＳ２２３０）。エンディング時間が経過していない場合（ステップＳ２２３０：ＮＯ）、遊技制御用マイコン８１は、本処理を終える。一方、エンディング時間が経過している場合（ステップＳ２２３０：ＹＥＳ）、遊技制御用マイコン８１は、大当たり終了フラグをＯＦＦにするとともに（ステップＳ２２３１）、大当たりフラグをＯＦＦにし（ステップＳ２２３２）、特別動作ステータスを「１」にセットする（ステップＳ２２３３）。これにより、次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。

【０１３５】

［Ｖ開閉部材動作処理］

図３１は、Ｖ開閉部材動作処理（図３０：ステップＳ２２０１）のフローチャートである。遊技制御用マイコン８１は、まず、現在のラウンド遊技（当該ラウンド）がＶ開閉部材７１の開放ラウンドであるか否かの判定をおこなう（ステップＳ２５０１）。ここでは、第２ラウンド，第４ラウンド，第６ラウンド，第８ラウンド，第１０ラウンド，第１２ラウンドがＶ開閉部材７１の開放ラウンドに該当する。遊技制御用マイコン８１は、ラウンドカウンタの値が「１５」，「１３」，「１１」，「９」，「７」，「５」のとき、開放ラウンドであると判定することができる。Ｖ開閉部材７１の開放ラウンドではない場合（ステップＳ２５０１：ＮＯ）、本処理を終える。当該ラウンドにおいてＶ開閉部材７１を作動させる必要がないためである。

【０１３６】

Ｖ開閉部材７１の開放ラウンドである場合（ステップＳ２５０１：ＹＥＳ）、遊技制御用マイコン８１は、第１入賞フラグがＯＮか否かの判定をおこなう（ステップＳ２５０２）。「第１入賞フラグ」とは、当該ラウンドにおいて、第１大入賞口３０に１球目の入賞があったことを示すフラグである。第１入賞フラグがＯＮの場合（ステップＳ２５０２：ＹＥＳ）、処理はステップＳ２５２０に移行する。第１入賞フラグがＯＦＦの場合（ステップＳ２５０２：ＮＯ）、１球目の入賞を検出したか否かの判定をおこなう（ステップＳ２５０３）。１球目の入賞を検出していない場合（ステップＳ２５０３：ＮＯ）、本処理を終える。当該ラウンドにおいて第１大入賞口３０への入賞がまだなく、Ｖ開閉部材７１を作動させる必要がないためである。

【０１３７】

１球目の入賞を検出した場合（ステップＳ２５０３：ＹＥＳ）、遊技制御用マイコン８１は、Ｖ開閉部材７１をショート開放させるとともに、Ｖ有効期間設定処理をおこなう（ステップＳ２５０４）。Ｖ開閉部材７１をショート開放させるのは、Ｖ開閉部材７１の開放パターン（図１４（Ｂ））では、「ショート開放」、「ロング開放」のいずれの場合であっても、１球目の入賞時にショート開放（ここでは０．１秒）を実行させるためである。なお、Ｖ開閉部材７１のショート開放では、Ｖ開閉部材７１の開放時間が非常に短いため、第１大入賞口３０に入賞した１球目の遊技球は、Ｖ領域３９を通過せずに非Ｖ領域７０を通過するように構成されている。Ｖ有効期間設定処理では、Ｖ開閉部材７１の開放中、および、Ｖ開閉部材７１の閉鎖後の数秒間を、Ｖ領域センサ３９ａによる遊技球の検知を有効とするＶ有効期間に設定する。ここでは、遊技制御用マイコン８１は、Ｖ開閉部材７１の開放パターン（図１４（Ｂ））に従って、Ｖ開閉部材７１をショート開放（ここでは０．１秒）させ、Ｖ開閉部材７１の開放中および閉鎖後１秒間をＶ有効期間に設定する。遊技制御用マイコン８１は、Ｖ有効期間以外の期間（大当たり遊技を実行していないときも含む）を、Ｖ領域センサ３９ａによる遊技球の検知を無効と判定するＶ無効期間に設定している。ここで「Ｖ領域センサ３９ａによる遊技球の検知を有効と判定する」とは、Ｖ領域センサ３９ａによる遊技球の検知に基づいてＶフラグをＯＮにすることを意味する

（後述のＶ領域センサ検出処理（図３３）参照）。また、「Ｖ領域センサ３９ａによる遊技球の検知を無効と判定する」とは、Ｖ領域センサ３９ａによる遊技球の検知があってもＶフラグをＯＮにしないことを意味する。なお、Ｖ有効期間にＶ開閉部材７１の閉鎖後の数秒間（球ハケ期間）を含めているのは、Ｖ開閉部材７１とＶ領域センサ３９ａとの間には物理的な距離があるため、Ｖ開閉部材７１の閉鎖直前にＶ領域３９側に入球した遊技球がＶ領域センサ３９ａによって検知されるまでの期間を考慮したものである。すなわち、ここでは、Ｖ有効期間中のＶ通過（Ｖ領域３９への遊技球の通過）の検知時のみＶフラグをＯＮし、Ｖ有効期間外（Ｖ無効期間）のＶ通過検知時にはＶフラグをＯＮしないこととしている。なお、ＶフラグがＯＮである場合には、確変フラグがＯＮされる、すなわち、大当たり遊技後の遊技状態が高確率状態に設定される（後述の遊技状態設定処理（図３２）参照）。このようにすることで、不正行為によるＶ通過に基づいてＶフラグがＯＮされ、高確率状態に設定されることのないようにしている。Ｖ開閉部材７１のショート開放およびＶ有効期間設定処理の後、遊技制御用マイコン８１は、第１入賞フラグをＯＮに切り替え（ステップＳ２５０５）、ステップＳ２５４０に移行する。

【０１３８】

ステップＳ２５０２において、第１入賞フラグがＯＮの場合、すなわち、既に１球目の入賞があった場合（ステップＳ２５０２：ＹＥＳ）、遊技制御用マイコン８１は、第２入賞フラグがＯＮか否かの判定をおこなう（ステップＳ２５２０）。「第２入賞フラグ」とは、当該ラウンドのＶ開閉部材７１の開放パターンがロング開放の場合には、第１大入賞口３０に２球目の入賞があったことを示すフラグである。第２入賞フラグがＯＮの場合（ステップＳ２５２０：ＹＥＳ）、処理はステップＳ２５４０に移行する。第２入賞フラグがＯＦＦの場合（ステップＳ２５２０：ＮＯ）、遊技制御用マイコン８１は、当該ラウンドにおけるＶ開閉部材７１の開放パターンがロング開放か否かの判定をおこなう（ステップＳ２５２１）。ロング開放ではない場合（ステップＳ２５２１：ＮＯ）、すなわち、ショート開放である場合、処理はステップＳ２５４０に移行する。一方、ロング開放である場合（ステップＳ２５２１：ＹＥＳ）、遊技制御用マイコン８１は、２球目の入賞を検出したか否かの判定をおこなう（ステップＳ２５２２）。２球目の入賞を検出していない場合（ステップＳ２５２２：ＮＯ）、処理はステップＳ２５４０に移行する。

【０１３９】

２球目の入賞を検出した場合（ステップＳ２５２２：ＹＥＳ）、遊技制御用マイコン８１は、Ｖ開閉部材７１をロング開放させるとともに、Ｖ有効期間設定処理をおこなう（ステップＳ２５２３）。Ｖ開閉部材７１をロング開放させるのは、Ｖ開閉部材７１の開放パターン（図１４（Ｂ））では、「ロング開放」の場合、２球目の入賞時にロング開放（ここでは最大３１．５秒）を実行させるためである。なお、ここでは、１回のラウンド遊技時間は最長で３１．５秒（大入賞口最大開放時間２９．５秒＋インターバル閉鎖時間２秒）となるため、一般的には、２球目の入賞時からラウンドの終了時までの時間は３１．５秒よりも短くなる。後述のように、Ｖ開閉部材７１は、当該ラウンドの終了時に強制的に閉鎖されるため、Ｖ開閉部材７１のロング開放の開放時間は、３１．５秒よりも短くなる。しかし、Ｖ開閉部材７１のロング開放は、Ｖ開閉部材７１の開放時間が比較的長いため、第１大入賞口３０に入賞した２球目以降の遊技球の少なくとも一部は、Ｖ領域３９を通過するように構成されている。Ｖ有効期間設定処理では、遊技制御用マイコン８１は、Ｖ開閉部材７１の開放中をＶ有効期間に設定し、当該ラウンドの終了時にＶ開閉部材７１の閉鎖とともにＶ無効期間を設定する。Ｖ開閉部材７１のロング開放およびＶ有効期間設定処理の後、遊技制御用マイコン８１は、第２入賞フラグをＯＮに切り替え（ステップＳ２５２４）、ステップＳ２５４０に移行する。

【０１４０】

ステップＳ２５４０では、遊技制御用マイコン８１は、Ｖ開閉部材７１が開放中か否かの判定をおこなう。Ｖ開閉部材７１が開放中の場合（ステップＳ２５４０：ＹＥＳ）、遊技制御用マイコン８１は、当該ラウンド遊技が終了しているか否かの判定をおこなう（ステップＳ２５５０）。既述のように、遊技制御用マイコン８１は、大入賞口を閉鎖してか

ら所定のインターバル時間（ここでは２秒）が経過したか否かによって、当該ラウンド遊技が終了しているか否かの判定をおこなう。

【０１４１】

当該ラウンド遊技が終了している場合（ステップＳ２５５０：ＹＥＳ）、遊技制御用マイコン８１は、第１入賞フラグおよび第２入賞フラグをＯＦＦに切り替え（ステップＳ２５５１）、Ｖ開閉部材閉鎖処理およびＶ無効期間設定処理をおこなう（ステップＳ２５５２）。ここでは、当該ラウンド遊技の終了時に遊技制御用マイコン８１は、Ｖ開閉部材７１を強制的に閉鎖させ、Ｖ開閉部材７１の閉鎖後数秒間（ここでは１秒間）経過後から、Ｖ無効期間に設定し、本処理を終える。

【０１４２】

当該ラウンド遊技が終了していない場合（ステップＳ２５５０：ＮＯ）、遊技制御用マイコン８１は、Ｖ開閉部材７１の閉鎖条件が成立しているか否かの判定をおこなう（ステップＳ２５６０）。Ｖ開閉部材７１の閉鎖条件とは、例えば、ショート開放であれば、Ｖ開閉部材７１の開放後に所定期間（例えば０．１秒）が経過していること等が例示できる。閉鎖条件が成立している場合（ステップＳ２５６０：ＹＥＳ）、Ｖ開閉部材閉鎖処理およびＶ無効期間設定処理をおこない（ステップＳ２５５２）、本処理を終える。閉鎖条件が成立していない場合（ステップＳ２５６０：ＮＯ）、Ｖ開閉部材７１を開放状態、Ｖ有効期間を継続したまま本処理を終える。

【０１４３】

ステップＳ２５４０において、遊技制御用マイコン８１は、Ｖ開閉部材７１が閉鎖中と判定した場合（ステップＳ２５４０：ＮＯ）、当該ラウンド遊技が終了しているか否かの判定をおこなう（ステップＳ２５７１）。当該ラウンドが終了している場合（ステップＳ２５７１：ＹＥＳ）、遊技制御用マイコン８１は、第１入賞フラグおよび第２入賞フラグをＯＦＦに切り替えて（ステップＳ２５７２）、本処理を終える。ラウンドが終了していない場合には（ステップＳ２５７１：ＮＯ）、そのまま本処理を終える。

【０１４４】

［遊技状態設定処理］

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

【０１４５】

一方、ステップＳ２３０１において、ＶフラグがＯＮの場合（ステップＳ２３０１：ＹＥＳ）、遊技制御用マイコン８１は、確変フラグをＯＮにし（ステップＳ２３０４）、確変カウンタに「１００００」をセットし（ステップＳ２３０５）、ＶフラグをＯＦＦにする（ステップＳ２３０６）。また、遊技制御用マイコン８１は、時短フラグをＯＮにし（ステップＳ２３０７）、時短カウンタに「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１００００回おこなわれること、または、次の大当たりに当選すること、のいずれかの条件の成立によって終了する。

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

とがほぼ確約される。
【０１４６】
　ステップＳ２３０９では、遊技制御用マイコン８１は、遊技状態指定コマンドをメインＲＡＭ８４のコマンドセット領域（出力バッファ）８４ａにセットして、本処理を終える。遊技状態指定コマンドには、今設定した遊技状態に関する情報が含まれている。
【０１４７】
　［Ｖ領域センサ検出処理］
　図３３は、Ｖ領域センサ検出処理（図１６：ステップＳ１０６）のフローチャートである。遊技制御用マイコン８１は、まず、Ｖ領域センサ３９ａによる遊技球の検知があったか否かの判定をおこなう（ステップＳ２６０１）。Ｖ領域センサ３９ａによる遊技球の検知がない場合には（ステップＳ２６０１：ＮＯ）、本処理を終える。一方、検知がある場合には（ステップＳ２６０１：ＹＥＳ）、遊技制御用マイコン８１は、Ｖ有効期間中か否かの判定をおこなう（ステップＳ２６０２）。Ｖ有効期間は、Ｖ開閉部材動作処理（図３１）のＶ有効期間設定処理（ステップＳ２５０４，Ｓ２５２３）によって設定される期間である。Ｖ有効期間は、第２ラウンド，第４ラウンド，第６ラウンド，第８ラウンド，第１０ラウンド，第１２ラウンド中のＶ開閉部材７１の開放時や閉鎖後の数秒間（球ハケ期間）に設定される。Ｖ有効期間中ではない場合には（ステップＳ２６０２：ＮＯ）、本処理を終える。一方、Ｖ有効期間中である場合（ステップＳ２６０２：ＹＥＳ）、遊技制御用マイコン８１は、ＶフラグをＯＮするとともに（ステップＳ２６０３）、Ｖ通過コマンドをセットして（ステップＳ２６０４）、本処理を終える。
【０１４８】
　［保留球数処理］
　図３４は、保留球数処理（図１６：ステップＳ１０７）のフローチャートである。遊技制御用マイコン８１は、まず、メインＲＡＭ８４に記憶されている特図１保留球数、特図２保留球数、および、普通図柄保留球数の読み出しをおこなう（ステップＳ２７０１）。次に、遊技制御用マイコン８１は、保留球数コマンドをメインＲＡＭ８４のコマンドセット領域（出力バッファ）８４ａにセットする（ステップＳ２７０２）。保留球数コマンドは、保留球数をサブ制御基板９０に通知するためのコマンドであり、特図１保留球数、特図２保留球数、および、普通図柄保留球数に関する情報を含んでいる。保留球数コマンドのセット後、遊技制御用マイコン８１は、本処理を終了する。
【０１４９】
　７．演出制御用マイコン９１の動作
　図３５～図４５に基づいてサブ制御基板９０（図４）に設けられた演出制御用マイコン９１の動作について説明する。演出制御用マイコン９１の動作説明にて登場するカウンタ、フラグ、ステータス、バッファ等はサブＲＡＭ９４に設けられている。
【０１５０】
　［サブ制御メイン処理］
　図３５は、サブ制御メイン処理を示すフローチャートである。演出制御用マイコン９１は、遊技機１の電源がオンされると、サブＲＯＭ９３からサブ制御メイン処理を実行するためのプログラムを読み出す。サブ制御メイン処理では、演出制御用マイコン９１は、まず、ＣＰＵ初期化処理をおこなう（ステップＳ４０００）。ＣＰＵ初期化処理では、例えば、サブＣＰＵ９２の設定、各種のフラグ、ステータスおよびカウンタなどのリセット等をおこなう。フラグの初期値は「０」つまり「ＯＦＦ」であり、ステータスの初期値は「１」であり、カウンタの初期値は「０」である。なお、ＣＰＵ初期化処理は、電源投入後に一度だけ実行され、それ以降は実行されない。
【０１５１】
　ＣＰＵ初期化処理の後、演出制御用マイコン９１は、割り込み処理の割り込みを禁止し（ステップＳ４０１５）、乱数更新処理（ステップＳ４０２０）をおこなう。この乱数更新処理では、演出制御用マイコン９１は、図７（Ｂ）で示した乱数カウンタ値を１加算して更新する。各乱数カウンタ値は設定された上限値に達すると「０」に戻って再び加算さ

れる。なお、各乱数カウンタの初期値は「０」以外の値であってもよく、ランダムに変更されるものであってもよい。また、乱数値は、１ずつ加算する以外に、２以上を加算するようにしてもよい。各乱数はいわゆるハードウェア乱数であってもよい。

【０１５２】

乱数更新処理の後、演出制御用マイコン９１は、割り込み処理の割り込みを許可する（ステップＳ４０２５）。割り込み許可中は、サブ側タイマ割り込み処理（ステップＳ４０３５）の実行が可能となる。サブ側タイマ割り込み処理は、所定の周期でサブＣＰＵ９２に繰り返し入力される割り込みパルスに基づいて実行される。すなわち、サブ側タイマ割り込み処理は、所定周期ごとに実行される。そして、サブ側タイマ割り込み処理が終了してから、次にサブ側タイマ割り込み処理が開始されるまでの間に、乱数更新処理が繰り返し実行される。

【０１５３】

［サブ側タイマ割り込み処理］

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

【０１５４】

［受信コマンド解析処理］

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

【０１５５】

続いて、演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０から保留球数コマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップＳ４４４５）。受信している場合（ステップＳ４４４５：ＹＥＳ）、保留表示処理をおこなう（ステップＳ４４５０）。保留表示処理では、保留球数コマンドに含まれている特図１保留球数、特図２保留球数、および、普通図柄保留

球数に関する情報に基づいて、サブＲＡＭ９４のカウンタセット領域９４ｄに設けられた、第１特図保留演出カウンタ、第２特図保留演出カウンタ、および、普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。

【０１５６】

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

【０１５７】

続いて、演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０から変動停止コマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップＳ４４６５）。受信している場合（ステップＳ４４６５：ＹＥＳ）、変動演出終了処理をおこなう（ステップＳ４４７０）。「変動演出終了処理」は、特別図柄変動中に実行される変動演出を停止させるための処理である。変動演出終了処理では、演出制御用マイコン９１は、変動停止コマンドの解析結果に基づいてカウンタのセット等をおこなうとともに、変動演出を終了させるための変動演出終了コマンドをセットする。これにより変動中の特図１または特図２に対応する装飾図柄が停止表示される。また、演出制御用マイコン９１は、後述する事前判定情報シフト処理（図３９）をおこなう。なお、変動停止コマンドを受信していない場合（ステップＳ４４６５：ＮＯ）、上述の変動演出終了処理をスキップする。

【０１５８】

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

【０１５９】

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。

【０１６０】

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。

【０１６１】

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。

【０１６２】

［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。

【０１６３】

図３９は、事前判定情報記憶領域９４ｃの構成を説明するための図である。事前判定情報記憶領域９４ｃには、上述した、大当たり判定情報、大当たり種別情報、および、変動パターン情報のほか、先読み演出パターン情報が記憶される。先読み演出パターン情報とは、変動演出中に実行される先読み演出の内容を示す情報であり、後述するステップ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。

【０１６４】

図３８に戻り、続いて、演出制御用マイコン９１は、事前判定情報記憶領域９４ｃに先読み演出パターン情報が記憶されているか否かの判定をおこなう（ステップ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。

【０１６５】

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。

【０１６６】

図３８に戻り、ステップＳ４６０４において、先読み演出が実行されることが決定した

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

【０１６７】

［変動演出開始処理］

図４１は、変動演出開始処理（図３７：ステップＳ４４６０）のフローチャートである。演出制御用マイコン９１は、まず、変動開始コマンドの解析をおこなう（ステップＳ５０００）。ここでは、演出制御用マイコン９１は、変動開始コマンドに含まれる特図停止図柄データに関する情報、および、変動パターンに関する情報をサブＲＡＭ９４にセットする。セットされた情報には、現在の遊技状態を示す遊技状態情報や、特図１または特図２の当たり判定処理の判定結果としての図柄を示す図柄情報等が含まれている。ここで取得された遊技状態情報や図柄情報は、演出制御用マイコン９１によって適宜参照され得る。

【０１６８】

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

【０１６９】

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

【０１７０】

図４１に戻り、基幹演出パターンを決定した後、演出制御用マイコン９１は、チャンスアップ演出パターン決定処理をおこなう（ステップＳ５０１５）。チャンスアップ演出パターン決定処理は、変動演出に重畳させる付加的な演出を決定するための処理である。演出制御用マイコン９１は、チャンスアップ乱数のカウンタの値を取得し、取得した乱数値と、サブＲＯＭ９３に記憶されているチャンスアップ演出パターン決定テーブルＴ５３を参照してチャンスアップ演出パターンを決定する。

【０１７１】
　図４３は、チャンスアップ演出パターン決定テーブルＴ５３を説明するための図である。ここでは、チャンスアップ演出パターン決定テーブルＴ５３のうち、非時短状態時における特図１の変動演出パターンを決定する部分のみを示している。すなわち、図４３は、変動開始コマンドに含まれていた変動パターンが「Ｐ１」～「Ｐ１６」の場合において実行されるチャンスアップ演出パターンを示している。なお、チャンスアップ演出パターン決定テーブルＴ５３は、変動パターンが「Ｐ２１」～「Ｐ３３」「Ｐ４１」～「Ｐ５６」「６１」～「７３」の場合において実行されるチャンスアップ演出パターンを決定する部分を備えていてもよいし備えていなくてもよい。
【０１７２】
　図４３では、チャンスアップ演出パターンとして「２－ＮＯ」「２－ＳＰ１」「２－ＳＰ２」「２－ＳＰ３」「３－ＮＯ」「３－ＳＰ１」「３－ＳＰ２」「３－ＳＰ３」「４－ＮＯ」「４－ＳＰ１」「４－ＳＰ２」「４－ＳＰ３」「ＡＮＯ」が設定されている。これらのチャンス演出パターンは、後述の種々のチャンスアップ演出に対応する。
【０１７３】
　図４１に戻り、チャンスアップ演出パターンを決定した後、演出制御用マイコン９１は、さらに、乱数値と停止図柄パターン決定テーブルＴ５４を参照して、停止表示する演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの組み合わせなどを決定してもよい。これらにより、変動演出としてどのような演出をおこなうかが決定される。
【０１７４】
　演出制御用マイコン９１は、上記ステップＳ５０１０～Ｓ５０１５にて決定された変動演出パターンに基づく変動演出が実現されるよう変動演出開始コマンドをサブＲＡＭ９４の演出コマンドセット領域９４ｂ（出力バッファ）にセットする（ステップＳ５０２０）。サブＲＡＭ９４の演出コマンドセット領域９４ｂにセットされた変動演出開始コマンドがコマンド送信処理（図３６：ステップＳ４３１５）において画像制御基板１００に送信されると、画像制御基板１００のＣＰＵ１０２は、変動演出画像をＲＯＭ１０３から読み出して、画像表示装置７の表示画面７ａに表示させる。
【０１７５】
　続いて、演出制御用マイコン９１は、変動演出タイマをセットして（ステップＳ５０３０）、本処理を終了する。変動演出タイマには、変動開始コマンドに含まれる変動パターン変動パターンに応じた変動時間（図４２）がセットされる。例えば、変動パターンが「Ｐ１」のとき、変動演出タイマには「４０秒」がセットされる。
【０１７６】
　［変動演出中処理］
　図４４は、変動演出中処理（図３６：ステップＳ４３０５）のフローチャートである。演出制御用マイコン９１は、変動演出中か否かの判定をおこなう（ステップＳ４７０１）。変動演出中か否かは、例えば、変動演出タイマがゼロになっているか否かによって判定することができる。変動演出中ではない場合（ステップ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。
【０１７７】
　変動終了前コマンドをセットするタイミングではない場合（ステップＳ４７０２：ＮＯ）、本処理を終える。一方、変動終了前コマンドをセットするタイミングである場合（ステップＳ４７０２：ＹＥＳ）、事前判定情報記憶領域９４ｃの当該領域に先読み演出パターン情報があるか否かの判定をおこなう（ステップＳ４７０３）。当該領域に先読み演出

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

【０１７８】

８．画像制御用マイコン１０１の動作

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

【０１７９】

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

【０１８０】

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

【０１８１】

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

させる。また、ラウンド演出開始コマンドを受信したときに、ラウンド演出開始コマンドにおいて指示された所定のラウンド演出画像をＲＯＭ１０３から読み出して、表示画面７ａに表示させる。また、エンディング演出開始コマンドを受信したときに、エンディング演出開始コマンドにおいて指示された所定のエンディング演出画像をＲＯＭ１０３から読み出して、表示画面７ａに表示させて、本処理を終了する。

【０１８２】

９．盤可動体（第１可動役物１４および第２可動役物１５）の動作

図４６～図４７を用いて、盤可動体（第１可動役物１４および第２可動役物１５）の動作について説明する。図４６は、第１可動役物１４の第２態様を例示した説明図である。図４７は、第２可動役物１５の第２態様を例示した説明図である。演出制御用マイコン９１は、遊技演出（表示演出）中や電源投入時の初期動作等において、第１可動役物１４および第２可動役物１５を動作させる駆動制御をおこなう。

【０１８３】

第１可動役物１４は、板状の部材が上下に移動可能に構成され、図１に示す退避位置（ホームポジション）で静止することができる（第１態様）。このとき、第１可動役物１４は、遊技者から視認可能となっている。第１可動役物１４は、図１の状態から、上方向に移動（進出）することによって、図４６に示す進出位置（展開位置）まで移動することができ、そこで静止することができる（第２態様）。この第２態様では、画像表示装置７の一部を覆う。また、第１可動役物１４は、図４６の状態から、下方向に移動（退避）することによって、図１に示す退避位置に移動することができ、そこで静止することができる。第１可動役物１４は、第１態様から第２態様に遷移すると、表示画面７ａを覆う面積が増加するように構成されている。

【０１８４】

第２可動役物１５は、顔が描かれた回転体を含んでいる。第２可動役物１５は、図１に示すように、回転体がセンター装飾体１０に格納される退避位置（ホームポジション）で静止することができる（第１態様）。このとき、回転体の下側の一部が視認可能な状態となる。第２可動役物１５は、図１の状態から、回転体が下方に進出し、表示画面７ａの前方において、図４７に示すように回転演出をおこなうことができる（第２態様）。

【０１８５】

１０．本実施形態の演出例、効果例、変形例、態様例

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

【０１８６】

以下に図４８～図５１を用いて装飾図柄変動演出Ａ～Ｄについて説明する。この装飾図柄変動演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信した変動演出開始コマンドを解析し、装飾図柄変動演出を実行する指示が含まれている場合に、ＲＯＭ１０３から対応する画像データや駆動データを読み出して表示画面７ａに画像を表示させる演出である。

【０１８７】

［装飾図柄変動演出Ａ］

図４８は、装飾図柄変動演出Ａを説明するための図である。装飾図柄変動演出Ａでは、まず、図４８（Ａ）に示すように、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒとが停止表示される。左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒとが停止表示しているとき、これらの表示画面７ａの上下方向における位置は同じであってもよい

し、異なっていてもよい。図４８（Ａ）の停止表示では、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃは、表示画面７ａの上下方向における位置が同じであり、右装飾図柄８Ｒは、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃよりも上方に位置している。なお、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒとは、それぞれの上下方向の位置が同じ状態で停止表示される場合もある。保留アイコン９Ａは表示画面７ａの上下方向に沿って並んで表示される。

【０１８８】

装飾図柄変動演出（変動表示）の開始時には、まず、図４８（Ｂ）に示すように、左装飾図柄８Ｌが上方向に移動する。次に、図４８（Ｃ）に示すように、中装飾図柄８Ｃが上方向に移動する。上方向に移動していた左装飾図柄８Ｌは下方向に重力が働いているかのように上方向への移動速度が低下し、表示画面７ａの上方で折り返して下方向に移動を開始する。次に、図４８（Ｄ）に示すように、右装飾図柄８Ｒが上方向に移動する。上方向に移動していた中装飾図柄８Ｃは下方向に重力が働いているかのように上方向への移動速度が低下し、表示画面７ａの上方で折り返して下方向に移動を開始する。下方向に移動していた左装飾図柄８Ｌは下方向への移動速度が増加する。次に、図４８（Ｅ）に示すように、上方向に移動していた右装飾図柄８Ｒは下方向に重力が働いているかのように上方向への移動速度が低下し、表示画面７ａの上方で折り返して下方向に移動を開始する。下方向に移動していた中装飾図柄８Ｃは下方向への移動速度が増加する。

【０１８９】

次に、図４８（Ｆ）、図４８（Ｇ）に示すように、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、および、右装飾図柄８Ｒは、順に下方向への移動速度が増加して、順に数字が視認できない態様となる。図４８（Ｇ）は、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、および、右装飾図柄８Ｒが高速（定速）で変動表示されている態様を示している。左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、および、右装飾図柄８Ｒの変動時の移動方向は、保留アイコン９Ａの並んでいる方向と同じとなる。

【０１９０】

次に、図４８（Ｈ）に示すように、変動表示された左装飾図柄８Ｌが表示画面７ａから消えて、中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒが変動表示される。次に、図４８（Ｉ）に示すように、変動表示された中装飾図柄８Ｃが表示画面７ａから消えて、右装飾図柄８Ｒが変動表示される。次に、図４８（Ｊ）に示すように、変動表示された右装飾図柄８Ｒが表示画面７ａから消えて、装飾図柄の変動表示がすべて視認困難な状態となる。

【０１９１】

［装飾図柄変動演出Ｂ］

図４９は、装飾図柄変動演出Ｂを説明するための図である。まず、図４９（Ａ）に示すように、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒとが停止表示される。停止表示される態様は、装飾図柄変動演出Ａの図４８（Ａ）と同様である。次に、図４９（Ｂ）の装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出は、装飾図柄変動演出Ａの図４８（Ｇ）と同様である。すなわち、図４９（Ａ）の停止表示から図４９（Ｂ）の変動表示までの間に、装飾図柄変動演出Ａの図４８（Ａ）～（Ｇ）が実行されてもよい。次に、図４９（Ｃ）の装飾図柄消滅演出が実行される。装飾図柄消滅演出は、装飾図柄変動演出Ａの図４８（Ｊ）と同様である。すなわち、図４９（Ｂ）の変動表示から図４９（Ｃ）の装飾図柄消滅演出までの間に、装飾図柄変動演出Ａの図４８（Ｇ）～（Ｊ）が実行されてもよい。

【０１９２】

次に、図４９（Ｄ）に示すように、変動表示された左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが表示される。左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒは、下方向への移動速度が減少し、図４９（Ｅ）に示すように、次第に数字が視認可能となっていく。次に、４９（Ｆ）に示すように左右図柄逆方向移動演出が実行される。具体的には、左装飾図柄８Ｌが下方向への移動を継続している状態で、右装飾図柄８Ｒが上方向（逆方向）への移動を開始する。そして、図４９（Ｇ）に示すように左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが停止表示される。このとき、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒは、上下方向の位置が異なっていてもよい。次に、

図４９（Ｈ）に示すように、停止表示されている左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒの間に、変動表示された中装飾図柄８Ｃが表示される。中装飾図柄８Ｃは、下方向への移動速度が減少し、図４９（Ｉ）に示すように、次第に数字が視認可能となっていく。そして、図４９（Ｊ）に示すようにすべての図柄が停止表示される。

【０１９３】

［装飾図柄変動演出Ｃ］

図５０は、装飾図柄変動演出Ｃを説明するための図である。まず、図５０（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出は、装飾図柄変動演出Ａの図４８（Ｇ）と同様である。すなわち、図５０（Ａ）の変動表示の前に、装飾図柄変動演出Ａの図４８（Ａ）～（Ｇ）が実行されてもよい。次に、図５０（Ｂ）の装飾図柄消滅演出が実行される。装飾図柄消滅演出は、装飾図柄変動演出Ａの図４８（Ｊ）と同様である。すなわち、図５０（Ａ）の変動表示から図５０（Ｂ）の装飾図柄消滅演出までの間に、装飾図柄変動演出Ａの図４８（Ｇ）～（Ｊ）が実行されてもよい。

【０１９４】

次に、図５０（Ｃ）に示すように、左装飾図柄出現演出が実行される。具体的には、左装飾図柄８Ｌは、移動速度が減少しつつ、左方向に曲がった曲線軌道上を上方側から下方側に向かって移動する姿が次第に視認可能となる。より具体的には、左装飾図柄８Ｌは、表示画面７ａの左上から現れ、弧を描きながら中央付近に向かい、弧を描きながら表示画面７ａの左下に向かう。すなわち、左装飾図柄８Ｌは、弧を描くように湾曲した軌道に沿って移動する。このとき、左装飾図柄８Ｌは、移動にともなって画像が次第に大きくなる。

【０１９５】

次に、図５０（Ｄ）に示すように、右装飾図柄出現演出が実行される。具体的には、右装飾図柄８Ｒは、移動速度が減少しつつ、右方向に曲がった曲線軌道上を上方側から下方側に向かって移動する姿が次第に視認可能となる。より具体的には、右装飾図柄８Ｒは、表示画面７ａの右上から現れ、弧を描きながら中央付近に向かい、弧を描きながら表示画面７ａの右下に向かう。すなわち、右装飾図柄８Ｒは、弧を描くように湾曲した軌道に沿って移動する。このとき、右装飾図柄８Ｒは、移動にともなって画像が次第に大きくなる。

【０１９６】

次に、図５０（Ｅ）に示すように、中装飾図柄出現演出が実行される。具体的には、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒがリーチで停止表示された状態で、中装飾図柄８Ｃは、移動速度が減少しつつ、直線軌道上を上方から下方に向かって移動する姿が次第に視認可能となる。このとき、中装飾図柄８Ｃは、移動にともなって画像が次第に大きくなる。その後、図５０（Ｆ）に示すように、中装飾図柄８Ｃが再度視認困難な状態となる。次に、図５０（Ｇ）に示すように、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒは、立体形状の数字が横回転した表示となる。次に、図５０（Ｈ）に示すように、スペシャルリーチ演出が実行される。スペシャルリーチ演出の内容としては任意の演出をおこなうことができる。ここでは、その一例として、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとが戦うバトル演出がおこなわれる。バトル演出で敗北すると、図５０（Ｉ）に示すように、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒは、立体形状の数字が横回転した状態で表示され、中装飾図柄８Ｃは、左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒと異なる数字が停止表示される。その後、図５０（Ｊ）に示すように、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒとが停止表示される。

【０１９７】

［装飾図柄変動演出Ｄ］

図５１は、装飾図柄変動演出Ｄを説明するための図である。装飾図柄変動演出Ｄは、図４８の装飾図柄変動演出Ａと比較して、装飾図柄の並ぶ方向および変動方向が異なる。装飾図柄変動演出Ｄでは、まず、図５１（Ａ）に示すように、上装飾図柄８Ｒと、中装飾図柄８Ｃと、下装飾図柄８Ｌとが停止表示される。上装飾図柄８Ｒと、中装飾図柄８Ｃと、下装飾図柄８Ｌとが停止表示しているとき、これらの表示画面７ａの左右方向における位置は同じであってもよいし、異なっていてもよい。図５１（Ａ）の停止表示では、上装飾図柄８Ｒと中装飾図柄８Ｃとは、表示画面７ａの左右方向における位置が同じであり、下

装飾図柄８Ｌは、上装飾図柄８Ｒと中装飾図柄８Ｃよりも左側に位置している。なお、上装飾図柄８Ｒと、中装飾図柄８Ｃと、下装飾図柄８Ｌとは、それぞれの左右方向の位置が同じ状態で停止表示される場合もある。保留アイコン９Ａは表示画面７ａの下方において、左右方向に沿って並んで表示される。

【０１９８】

装飾図柄変動演出（変動表示）の開始時には、まず、図５１（Ｂ）に示すように、上装飾図柄８Ｒが右方向に移動する。次に、図５１（Ｃ）に示すように、中装飾図柄８Ｃが右方向に移動する。右方向に移動していた上装飾図柄８Ｒは左方向に吸い寄せられるかのように右方向への移動速度が低下し、表示画面７ａの右側で折り返して左方向に移動を開始する。次に、図５１（Ｄ）に示すように、下装飾図柄８Ｌが右方向に移動する。右方向に移動していた中装飾図柄８Ｃは左方向に吸い寄せられるかのように右方向への移動速度が低下し、表示画面７ａの右側で折り返して左方向に移動を開始する。左方向に移動していた上装飾図柄８Ｒは左方向への移動速度が増加する。次に、図５１（Ｅ）に示すように、右方向に移動していた下装飾図柄８Ｌは左方向に吸い寄せられるかのように右方向への移動速度が低下し、表示画面７ａの右側で折り返して左方向に移動を開始する。左方向に移動していた中装飾図柄８Ｃは左方向への移動速度が増加する。

【０１９９】

次に、図５１（Ｆ）、図５１（Ｇ）に示すように、上装飾図柄８Ｒ、中装飾図柄８Ｃ、および、下装飾図柄８Ｌは、順に左方向への移動速度が増加して、順に数字が視認できない態様となる。図５１（Ｇ）は、上装飾図柄８Ｒ、中装飾図柄８Ｃ、および、下装飾図柄８Ｌが高速（定速）で変動表示されている態様を示している。上装飾図柄８Ｒ、中装飾図柄８Ｃ、および、下装飾図柄８Ｌの変動時の移動方向は、保留アイコン９Ａの並んでいる方向と同じとなる。

【０２００】

次に、図５１（Ｈ）に示すように、変動表示された上装飾図柄８Ｒが表示画面７ａから消えて、中装飾図柄８Ｃと下装飾図柄８Ｌが変動表示される。次に、図５１（Ｉ）に示すように、変動表示された中装飾図柄８Ｃが表示画面７ａから消えて、下装飾図柄８Ｌが変動表示される。次に、図５１（Ｊ）に示すように、変動表示された下装飾図柄８Ｌが表示画面７ａから消えて、装飾図柄の変動表示がすべて視認困難な状態となる。

【０２０１】

［効果例］

以下に、装飾図柄変動演出の効果例を示す。

［効果１］

上記実施形態の遊技機１では、図４８に示すように、表示画面７ａに、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒとが停止表示される第１の演出（図４８（Ａ））と、第１の演出の後、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒとが変動表示される第２の演出（図４８（Ｇ））と、第２の演出の後、変動表示された左装飾図柄８Ｌが表示画面７ａから消えて、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒとが変動表示される第３の演出（図４８（Ｈ））と、第３の演出の後、変動表示された中装飾図柄８Ｃが表示画面７ａから消えて、右装飾図柄８Ｒが変動表示される第４の演出（図４８（Ｉ））と、を実行することができる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、図４８（Ｂ）～（Ｆ）に示すように、第２の演出における変動表示は、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒとがそれぞれ上下方向に沿って移動するものであり、変動表示の開始時には、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒが順に上方に向かって移動した後、順に下方に向かって移動する。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、図４８（Ａ）に示すように、第１の演出における停止表示では、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒとのうちの１つの装飾図柄は、上下方向における位置が他の２つの装飾図柄の位置と異なっている。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、図４８に示すように、第２の演出では、複数の保留アイコンが上下方向に沿って配置される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、図４８（Ｉ）、（Ｊ）に示すように、第４の演出の後、変動表示された右装飾図柄８Ｒが表示画面７ａから消える第５の演出と、図４９（Ｃ）、（Ｄ）に示すように、第５の演出の後、再度、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが変動表示される第６の演出と、図４９（Ｆ）に示すように、第６の演出の後、左装飾図柄８Ｌが下方向に向かって移動している状態で、右装飾図柄８Ｒが上方向に向かって移動する第７の演出と、を実行可能となっている。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果６］

上記実施形態の遊技機１では、図４９（Ｈ）に示すように、第７の演出の後、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒとが停止表示された状態で、再度、中装飾図柄８Ｃが変動表示される第８の演出を実行可能となっている。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果７］

上記実施形態の遊技機１では、図４８（Ｉ）、（Ｊ）、図５０（Ｂ）に示すように、第４の演出の後、変動表示された右装飾図柄８Ｒが表示画面７ａから消える第５の演出と、図５０（Ｃ）に示すように、第５の演出の後、弧を描くように湾曲した軌道に沿って移動する左装飾図柄８Ｌが表示される第６の演出と、図５０（Ｄ）に示すように、第６の演出の後、弧を描くように湾曲した軌道に沿って移動する右装飾図柄８Ｒが表示される第７の演出と、図５０（Ｅ）に示すように、第７の演出の後、上下方向に沿って移動する中装飾図柄８Ｃが表示される第８の演出と、を実行可能となっている。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果８］

上記実施形態の遊技機１では、図５０に示すように、第６の演出では、左装飾図柄８Ｌは移動にともなって画像が大きくなり、第７の演出では、右装飾図柄８Ｒは移動にともなって画像が大きくなり、第７の演出では、中装飾図柄８Ｃは移動にともなって画像が大きくなる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【０２０２】

［変形例］

以下に、装飾図柄変動演出の変形例を示す。

［変形例１］

図４８（Ｂ）～図４８（Ｄ）において、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒが上方向に移動を開始するタイミングは任意に設定することができる。それぞれが移動を開始する間隔は、例えば、１秒間隔であってもよいし、０．０１秒間隔であってもよい。図５１（Ｂ）～図５１（Ｄ）についても同様である。

【０２０３】

［変形例２］

図４８（Ｈ）～図４８（Ｊ）において、変動表示された、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、および、右装飾図柄８Ｒが表示画面７ａから消えるタイミングは任意に設定することができる。それぞれが消える間隔は、例えば、１秒間隔であってもよいし、０．０１秒間隔であってもよい。図５１（Ｈ）～図５１（Ｊ）についても同様である。

【０２０４】
［態様例］
本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。
◇[態様Ａ１－１]
複数種類の画像を表示可能な表示手段を備えた遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、第１の装飾図柄であり、
前記複数種類の画像のうちの一つは、第２の装飾図柄であり、
前記複数種類の画像のうちの一つは、第３の装飾図柄であり、
前記表示手段に、前記第１の装飾図柄と、前記第２の装飾図柄と、前記第３の装飾図柄とが停止表示される第１の演出と、
前記第１の演出の後、前記第１の装飾図柄と、前記第２の装飾図柄と、前記第３の装飾図柄とが変動表示される第２の演出と、
前記第２の演出の後、変動表示された前記第１の装飾図柄が前記表示手段から消えて、前記第２の装飾図柄および前記第３の装飾図柄が変動表示される第３の演出と、
前記第３の演出の後、変動表示された前記第２の装飾図柄が前記表示手段から消えて、前記第３の装飾図柄が変動表示される第４の演出と、を実行可能な
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ａ１－２]
態様Ａ１－１に記載の遊技機であって、
前記第２の演出における前記変動表示は、前記第１の装飾図柄と、前記第２の装飾図柄と、前記第３の装飾図柄とがそれぞれ第１の方向に沿って移動するものであり、前記変動表示の開始時には、前記第１の装飾図柄と、前記第２の装飾図柄と、前記第３の装飾図柄が順に前記第１の方向の一方側に向かって移動した後、順に前記第１の方向の他方側に向かって移動する
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ａ１－３]
態様Ａ１－２に記載の遊技機であって、
前記第１の演出における前記停止表示では、前記第１の装飾図柄と、前記第２の装飾図柄と、前記第３の装飾図柄とのうちの１つの装飾図柄は、前記第１の方向における位置が他の２つの装飾図柄の位置と異なっている
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ａ１－４]
態様Ａ１－２または態様Ａ１－３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、保留アイコンであり、
前記第２の演出では、複数の前記保留アイコンが前記第１の方向に沿って配置される
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ａ１－５]
態様Ａ１－２から態様Ａ１－４までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第４の演出の後、変動表示された前記第３の装飾図柄が前記表示手段から消える第５の演出と、
前記第５の演出の後、再度、前記第１の装飾図柄と前記第３の装飾図柄が変動表示される第６の演出と、
前記第６の演出の後、前記第１の装飾図柄が前記第１の方向の前記他方側に向かって移動している状態で、前記第３の装飾図柄が前記第１の方向の前記一方側に向かって移動する第７の演出と、を実行可能な
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ａ１－６]
態様Ａ１－５に記載の遊技機であって、
前記第７の演出の後、前記第１の装飾図柄と前記第３の装飾図柄とが停止表示された状態で、再度、前記第２の装飾図柄が変動表示される第８の演出を実行可能な

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様Ａ１－７]

態様Ａ１－２から態様Ａ１－４までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第４の演出の後、変動表示された前記第３の装飾図柄が前記表示手段から消える第５の演出と、

前記第５の演出の後、弧を描くように湾曲した軌道に沿って移動する前記第１の装飾図柄が表示される第６の演出と、

前記第６の演出の後、弧を描くように湾曲した軌道に沿って移動する前記第３の装飾図柄が表示される第７の演出と、

前記第７の演出の後、前記第１の方向に沿って移動する前記第２の装飾図柄が表示される第８の演出と、を実行可能な

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様Ａ１－８]

態様Ａ１－７に記載の遊技機であって、

前記第６の演出では、前記第１の装飾図柄は移動にともなって画像が大きくなり、

前記第７の演出では、前記第３の装飾図柄は移動にともなって画像が大きくなり、

前記第７の演出では、前記第２の装飾図柄は移動にともなって画像が大きくなることを特徴とする遊技機。

【０２０５】

以下に図５２～図５５を用いて装飾図柄ターゲット演出Ａ～Ｄについて説明する。この装飾図柄ターゲット演出は、装飾図柄の変動演出中、大当たり遊技中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信した変動演出開始コマンドを解析し、装飾図柄ターゲット演出を実行する指示が含まれている場合に、ＲＯＭ１０３から対応する画像データや駆動データを読み出して表示画面７ａに画像を表示させる演出である。

【０２０６】

［装飾図柄ターゲット演出Ａ］

図５２は、装飾図柄ターゲット演出Ａを説明するための図である。

装飾図柄ターゲット演出Ａでは、まず、図５２（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、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動が開始される。

【０２０７】

次に、図５２（Ｂ）に示すように、ターゲット領域表示演出が実行される。このターゲット領域表示演出では、装飾図柄８Ｌの変動していた領域にターゲット領域Ａ２１が設定（表示）される。このターゲット領域Ａ２１は、装飾図柄８Ｌに対応付けられ、表示画面７ａが割れた様子を表しており、後述するように装飾図柄を停止させる際の標的となる。このターゲット領域表示演出では、装飾図柄８Ｌに対応するターゲット領域Ａ２１は、リーチラインＬＡＡ上に設定される。また、装飾図柄８Ｌは、ターゲット領域Ａ２１内で変動表示される。これにより、遊技者には、装飾図柄８Ｌが表示画面７ａにおけるターゲット領域Ａ２１の向こう側で変動表示しているように見える。なお、他の装飾図柄８Ｃ，８Ｒは、変動開始演出時と同様に変動表示している。また、以下では、装飾図柄ターゲット演出Ａにおいて、ターゲット領域Ａ２１に所定の装飾図柄が停止するか否かを表す演出をターゲット演出とも呼ぶ。

【０２０８】

次に、図５２（Ｃ）に示すように、装飾図柄停止演出が実行される。この装飾図柄停止演出では、装飾図柄８Ｌがターゲット領域Ａ２１に停止表示され、また、装飾図柄８Ｃ，８Ｒが停止表示される。この場合、装飾図柄８Ｌは、リーチラインＬＡＡ上に「６」図柄で停止表示され、装飾図柄８Ｃ，８Ｒは、リーチラインＬＡＢ上に「７」図柄で停止表示される。ターゲット領域Ａ２１において、装飾図柄が停止表示されたので、これにより、ターゲット演出は成功である。

【０２０９】

次に、図５２（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、味方キャラクタＣＲＡと「激アツ」を表す文字を含むチャンスアップ画像Ａ２２とが表示され、味方キャラクタＣＲＡが「激アツ」と叫んでいる様子が表される。チャンスアップ画像Ａ２２が表す「激アツ」は、大当たり期待度が非常に高いことを示唆している。

なお、このチャンスアップ演出に代えて、他の演出を行うようにしてもよい。例えば、タイマ表示演出、擬似連演出、先読み演出、役物可動演出などを行うようにしてもよい。

【０２１０】

なお、図５２（Ｃ）において、装飾図柄８Ｌに対応するターゲット領域Ａ２１に装飾図柄が停止表示しない場合（例えば、ブランク図柄が停止表示される場合）がある。この場合には、ターゲット演出が失敗であり、図５２（Ｄ）のチャンスアップ演出はおこなわれない。

【０２１１】

［装飾図柄ターゲット演出Ｂ］

図５３は、装飾図柄ターゲット演出Ａを説明するための図である。

装飾図柄ターゲット演出Ｂでは、まず、図５３（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、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動が開始される。

【０２１２】

次に、図５３（Ｂ）に示すように、ターゲット領域表示演出が実行される。このターゲット領域表示演出では、各装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒにそれぞれターゲット領域Ａ２１が設定（表示）される。すなわち、装飾図柄８Ｌの変動していた領域にターゲット領域Ａ２１が設定され、装飾図柄８Ｃの変動していた領域にターゲット領域Ａ２１が設定され、装飾図柄８Ｒの変動していた領域にターゲット領域Ａ２１が設定される。このターゲット領域Ａ２１は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒにそれぞれ対応付けられ、表示画面７ａが割れた様子を表しており、後述するように装飾図柄を停止させる際の標的となる。このターゲット領域表示演出では、装飾図柄８Ｌに対応するターゲット領域Ａ２１は、リーチラインＬＡＡ上に設定され、装飾図柄８Ｃ，８Ｒに対応するターゲット領域Ａ２１は、ＬＢＢ上に設定される。また、各装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、それぞれに対応するターゲット領域Ａ２１内で変動表示される。すなわち、装飾図柄８Ｌは、ターゲット領域Ａ２１内で変動表示され、装飾図柄８Ｃは、ターゲット領域Ａ２１内で変動表示され、装飾図柄８Ｒは、ターゲット領域Ａ２１内で変動表示される。これにより、遊技者には、各装飾図柄が表示画面７ａにおけるターゲット領域Ａ２１の向こう側で変動表示しているように見える。なお、以下では、装飾図柄ターゲット演出Ｂにおいて、ターゲット領域Ａ２１に所定の装飾図柄が停止するか否かを表す演出をターゲット演出とも呼ぶ。

【０２１３】

次に、図５３（Ｃ）に示すように、装飾図柄停止演出が実行される。この装飾図柄停止演出では、各装飾図柄がターゲット領域Ａ２１に停止表示される。すなわち、装飾図柄８Ｌは、装飾図柄８Ｌに対応するターゲット領域Ａ２１内で停止表示され、装飾図柄８Ｃは、装飾図柄８Ｃに対応するターゲット領域Ａ２１内で停止表示され、装飾図柄８Ｒは、装飾図柄８Ｒに対応するターゲット領域Ａ２１内で停止表示される。この場合、装飾図柄８Ｌは、リーチラインＬＡＡ上に「６」図柄で停止表示され、装飾図柄８Ｃは、リーチラインＬＡＢ上に「６」図柄で停止表示され、装飾図柄８Ｒは、リーチラインＬＡＢ上に「７」図柄で停止表示される。各ターゲット領域Ａ２１において、装飾図柄が停止表示されたので、これにより、ターゲット演出は成功である。

【０２１４】

次に、図５３（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、味方キャラクタＣＲＡと「激アツ」を表す文字を含むチャンスアップ画像Ａ２２とが表示され、味方キャラクタＣＲＡが「激アツ」と叫んでいる様子が表される。チャンスアップ画像Ａ２２が表す「激アツ」は、大当たり期待度が非常に高いことを示唆している。

なお、このチャンスアップ演出に代えて、他の演出を行うようにしてもよい。例えば、タイマ表示演出、擬似連演出、先読み演出、役物可動演出などを行うようにしてもよい。

【０２１５】

なお、図５３（Ｃ）において、各ターゲット領域Ａ２１のうち、装飾図柄が停止表示しないターゲット領域Ａ２１がある場合（例えば、特定のターゲット領域Ａ２１にブランク図柄が停止表示される場合）がある。この場合には、ターゲット演出が失敗であり、図５３（Ｄ）のチャンスアップ演出はおこなわれない。

【０２１６】

［装飾図柄ターゲット演出Ｃ］

図５４は、装飾図柄ターゲット演出Ｃを説明するための図である。

装飾図柄ターゲット演出Ｃでは、まず、図５４（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、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動が開始される。

【０２１７】

次に、図５４（Ｂ）に示すように、ターゲット領域表示演出が実行される。このターゲット領域表示演出では、各装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒにそれぞれターゲット領域Ａ２１が設定（表示）される。すなわち、装飾図柄８Ｌの変動していた領域にターゲット領域Ａ２１が設定され、装飾図柄８Ｃの変動していた領域にターゲット領域Ａ２１が設定され、装飾図柄８Ｒの変動していた領域にターゲット領域Ａ２１が設定される。このターゲット領域Ａ２１は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒにそれぞれ対応付けられ、表示画面７ａが割れた様子を表しており、後述するように装飾図柄を停止させる際の標的となる。このターゲット領域表示演出では、装飾図柄８Ｌに対応するターゲット領域Ａ２１は、リーチラインＬＡＡ上に設定され、装飾図柄８Ｃ，８Ｒに対応するターゲット領域Ａ２１は、ＬＢＢ上に設定される。また、各装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、それぞれに対応するターゲット領域Ａ２１内で変動表示される。すなわち、装飾図柄８Ｌは、ターゲット領域Ａ２１内で変動表示され、装飾図柄８Ｃは、ターゲット領域Ａ２１内で変動表示され、装飾図柄８Ｒは、ターゲット領域Ａ２１内で変動表示される。これにより、遊技者には、各装飾図柄が表示画面７ａにおけるターゲット領域Ａ２１の向こう側で変動表示しているように見える。なお、以下では、装飾図柄ターゲット演出Ｃにおいて、ターゲット領域Ａ２１に所定の装飾図柄が停止するか否かを表す演出をターゲット演出とも呼ぶ。

【０２１８】

次に、図５４（Ｃ）に示すように、装飾図柄停止演出が実行される。この装飾図柄停止演出では、各装飾図柄がターゲット領域Ａ２１に停止表示される。すなわち、装飾図柄８Ｌは、装飾図柄８Ｌに対応するターゲット領域Ａ２１内で停止表示され、装飾図柄８Ｃは、装飾図柄８Ｃに対応するターゲット領域Ａ２１内で停止表示され、装飾図柄８Ｒは、装飾図柄８Ｒに対応するターゲット領域Ａ２１内で停止表示される。この場合、装飾図柄８Ｌは、リーチラインＬＡＡ上に「６」図柄で停止表示され、装飾図柄８Ｃ，８Ｒは、リーチラインＬＡＢ上に「６」図柄で停止表示される。各ターゲット領域Ａ２１において、同じ装飾図柄（ここでは「６」図柄）が停止表示されたので、これにより、ターゲット演出は成功である。

【０２１９】

次に、図５４（Ｄ）に示すように、タイマ表示演出が実行される。このタイマ表示演出では、味方キャラクタＣＲＡとタイマ画像Ａ２３とが表示される。タイマ画像Ａ２３は、所定のタイマ値を表し、タイマ値が所定値（例えば、００：００）となると、期待度が高い演出が実行されることを示唆している。

なお、このタイマ表示演出に代えて、他の演出を行うようにしてもよい。例えば、チャンスアップ表示演出、擬似連演出、先読み演出、役物可動演出などを行うようにしてもよい。

【０２２０】

なお、図５４（Ｃ）において、各ターゲット領域Ａ２１において、同じ装飾図柄が停止表示しない場合（例えば、特定のターゲット領域Ａ２１にブランク図柄が停止表示される

場合）がある。この場合には、ターゲット演出が失敗であり、図５４（Ｄ）のタイマ表示演出はおこなわれない。

【０２２１】

［装飾図柄ターゲット演出Ｄ］

図５５は、装飾図柄ターゲット演出Ｄを説明するための図である。

装飾図柄ターゲット演出Ｄでは、まず、図５５（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、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動が開始される。

【０２２２】

次に、図５５（Ｂ）に示すように、ターゲット領域表示演出が実行される。このターゲット領域表示演出では、各装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒにそれぞれターゲット領域Ａ２１が設定（表示）される。すなわち、装飾図柄８Ｌの変動していた領域にターゲット領域Ａ２１が設定され、装飾図柄８Ｃの変動していた領域にターゲット領域Ａ２１が設定され、装飾図柄８Ｒの変動していた領域にターゲット領域Ａ２１が設定される。このターゲット領域Ａ２１は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒにそれぞれ対応付けられ、表示画面７ａが割れた様子を表しており、後述するように装飾図柄を停止させる際の標的となる。このターゲット領域表示演出では、装飾図柄８Ｌに対応するターゲット領域Ａ２１は、リーチラインＬＡＡ上に設定され、装飾図柄８Ｃ，８Ｒに対応するターゲット領域Ａ２１は、ＬＢＢ上に設定される。また、各装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、それぞれに対応するターゲット領域Ａ２１内で変動表示される。すなわち、装飾図柄８Ｌは、ターゲット領域Ａ２１内で変動表示され、装飾図柄８Ｃは、ターゲット領域Ａ２１内で変動表示され、装飾図柄８Ｒは、ターゲット領域Ａ２１内で変動表示される。これにより、遊技者には、各装飾図柄が表示画面７ａにおけるターゲット領域Ａ２１の向こう側で変動表示しているように見える。なお、以下では、装飾図柄ターゲット演出Ｄにおいて、ターゲット領域Ａ２１に所定の装飾図柄が停止するか否かを表す演出をターゲット演出とも呼ぶ。

【０２２３】

また、このターゲット領域表示演出では、ターゲット図柄示唆画像Ａ２５とボタン画像Ａ２４とが表示される。ボタン画像Ａ２４は、遊技者に演出ボタン６３の押下を促すための画像である。ターゲット図柄示唆画像Ａ２５は、ターゲット演出でターゲット領域Ａ２１に停止表示させるべき特定の装飾図柄を示唆している。ここでは、ターゲット図柄示唆画像Ａ２５は、ターゲット演出でターゲット領域Ａ２１に停止表示させるべき装飾図柄が「６」図柄であることを示唆している。

【０２２４】

次に、図５５（Ｃ）に示すように、装飾図柄停止演出（ボタン押下演出）が実行される。この装飾図柄停止演出では、遊技者が演出ボタン６３を押下することによって、各装飾図柄がターゲット領域Ａ２１に停止表示される。すなわち、装飾図柄８Ｌは、装飾図柄８Ｌに対応するターゲット領域Ａ２１内で停止表示され、装飾図柄８Ｃは、装飾図柄８Ｃに対応するターゲット領域Ａ２１内で停止表示され、装飾図柄８Ｒは、装飾図柄８Ｒに対応するターゲット領域Ａ２１内で停止表示される。この場合、装飾図柄８Ｌは、リーチラインＬＡＡ上に「６」図柄で停止表示され、装飾図柄８Ｃ，８Ｒは、リーチラインＬＡＢ上に「６」図柄で停止表示される。各ターゲット領域Ａ２１において、ターゲット図柄示唆画像Ａ２５で示唆された装飾図柄（ここでは「６」図柄）が停止表示されたので、これにより、ターゲット演出は成功である。

【０２２５】

次に、図５５（Ｄ）に示すように、タイマ表示演出が実行される。このタイマ表示演出では、味方キャラクタＣＲＡとタイマ画像Ａ２３とが表示される。タイマ画像Ａ２３は、所定のタイマ値を表し、タイマ値が所定値（例えば、００：００）となると、期待度が高い演出が実行されることを示唆している。

なお、このタイマ表示演出に代えて、他の演出を行うようにしてもよい。例えば、チャンスアップ表示演出、擬似連演出、先読み演出、役物可動演出などを行うようにしてもよい。

【０２２６】
なお、図５５（Ｃ）において、各ターゲット領域Ａ２１において、ターゲット図柄示唆画像Ａ２５で示唆された装飾図柄が停止表示しない場合（例えば、特定のターゲット領域Ａ２１にブランク図柄が停止表示される場合、特定のターゲット領域Ａ２１にターゲット図柄示唆画像Ａ２５で示唆された装飾図柄以外の装飾図柄が停止表示される場合）がある。この場合には、ターゲット演出が失敗であり、図５５（Ｄ）のタイマ表示演出はおこなわれない。
【０２２７】
上記装飾図柄ターゲット演出Ａ～Ｄは、装飾図柄によってリーチ状態が形成されてリーチ演出がおこなわれるよりも前に実行される。しかしながら、これに限られず、装飾図柄ターゲット演出Ａ～Ｄは、リーチ演出中におこなうようにしてもよい。
【０２２８】
［効果例］
以下に、装飾図柄ターゲッ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、装飾図柄ターゲット演出において、装飾図柄の変動表示がおこなわれているときに、ターゲット領域Ａ２１が表示され、ターゲット領域Ａ２１に装飾図柄が停止表示されたことに基づいて、チャンスアップ演出やタイマ表示演出がおこなわれている。この構成によれば、装飾図柄の停止表示時において、装飾図柄がターゲット領域Ａ２１に停止表示するか否かに基づいて、チャンスアップ演出やタイマ表示演出がおこなわれるか否かが決定されるので、装飾図柄の停止表示に対して遊技者に注目させることができ、装飾図柄の停止表示時の興趣を向上させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。
【０２２９】
［効果２］
上記実施形態の遊技機１では、装飾図柄ターゲット演出において、図５３～５５に示すように、ターゲット領域Ａ２１が装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒのそれぞれに対応して設定されている。この構成によれば、各装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの停止表示に対して遊技者に注目させることができ、装飾図柄の停止表示時の興趣を一層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。
【０２３０】
［効果３］
上記実施形態の遊技機１では、装飾図柄ターゲット演出において、図５３～５５に示すように、ターゲット領域表示演出で、各ターゲット領域Ａ２１にそれぞれ１つの装飾図柄が停止表示したことに基づいて、チャンスアップ演出やタイマ表示演出がおこなわれている。この構成によれば、各装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒにおける１つ１つの装飾図柄の停止表示に対して遊技者に注目させることができ、装飾図柄の停止表示時の興趣を一層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。
【０２３１】
［効果４］
上記実施形態の遊技機１では、装飾図柄ターゲット演出は、装飾図柄の変動開始からリーチ演出の開始前までにおこなわれる。この構成によれば、リーチ演出前であっても装飾図柄の停止表示に対して遊技者に注目させることができ、装飾図柄の停止表示時の興趣を一層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。
【０２３２】
［効果５］
上記実施形態の遊技機１では、装飾図柄ターゲット演出において、図５４、５５に示すように、ターゲット領域Ａ２１に特定の装飾図柄（上記では装飾図柄「６」）が停止表示したことに基づいて、所定の演出（タイマ表示演出）がおこなわれる。この構成によれば、特定の装飾図柄の停止表示に対して遊技者に注目させることができ、装飾図柄の停止表

示時の興趣を一層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。

【０２３３】

［変形例］

以下に、装飾図柄ターゲッ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の装飾図柄ターゲット演出において、ターゲット領域Ａ２１に停止表示される装飾図柄を１つではなく、ターゲット領域Ａ２１に複数の装飾図柄を停止表示させるようにしてもよい。

【０２３４】

［変形例２］

上記実施形態の遊技機１の装飾図柄ターゲット演出において、ターゲット領域Ａ２１に装飾図柄ではなく、他の物体、例えば、キャラクタや文字を停止表示させるようにしてもよい。

【０２３５】

［変形例３］

上記実施形態の遊技機１の装飾図柄ターゲット演出Ｂ～Ｄにおいて、ターゲット領域Ａ２１を、同じリーチラインに設定してもよいし、それぞれが異なるリーチラインに設定するようにしてもよい。例えば、ターゲット領域Ａ２１を、リーチラインＬＡＡとリーチラインＬＡＢとリーチラインＬＡＣにそれぞれ設定するようにしてもよい。

【０２３６】

［変形例４］

上記実施形態の遊技機１の装飾図柄ターゲット演出において、ターゲット領域Ａ２１を設定する場合に、各装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒに対して、１つのターゲット領域Ａ２１ではなく、複数のターゲット領域Ａ２１を設定するようにしてもよい。

【０２３７】

［変形例５］

上記実施形態の遊技機１において、表示装置７の手前にもう一つの表示装置（もう一つの表示装置とも呼ぶ）を設けるようにしてもよい。そして、装飾図柄ターゲット演出において、もう一つの表示装置にターゲット領域Ａ２１を設定するようにして、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動および停止表示を表示装置７で行うようにしてもよい。また、表示装置７にターゲット領域Ａ２１を設定するようにして、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動および停止表示をもう一つの表示装置で行うようにしてもよい。

【０２３８】

［変形例６］

上記実施形態の遊技機１の装飾図柄ターゲット演出において、ターゲット領域Ａ２１を設定し、装飾図柄を停止表示した後、ターゲット領域Ａ２１を移動させて、特定の装飾図柄がターゲット領域Ａ２１に含まれるようにしてもよい。

【０２３９】

［態様例］

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

［態様Ａ２－１］

複数の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、

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

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

前記第１の表示演出は、装飾図柄の変動をおこなう演出であり、

前記第２の表示演出は、前記表示手段に前記装飾図柄が停止するためのターゲット領域を表示する演出であり、

前記第３の表示演出は、所定の演出をおこなう演出であり、

前記第１の表示演出と前記第２の表示演出と前記第３の表示演出とを含む組み合わせ演

出がおこなわれる場合があり、
　前記組み合わせ演出では、前記第１の表示演出がおこなわれ、前記第１の表示演出がおこなわれているときに、前記第２の表示演出がおこなわれ、前記第２の表示演出において前記ターゲット領域に前記装飾図柄が停止表示したことに基づいて、前記第３の表示演出がおこなわれる、
　ことを特徴とする遊技機。
【０２４０】
［態様Ａ２－２］
　態様Ａ２－１に記載の遊技機であって、
　前記装飾図柄は、複数の装飾図柄群を有し、
　前記ターゲット領域は、複数のターゲット領域を有し、
　前記第１の表示演出は、前記複数の装飾図柄群のそれぞれの変動をおこなう演出であり、
　前記第２の表示演出は、前記表示手段に前記複数のターゲット領域を表示する演出であり、
　前記第２の表示演出において、前記複数のターゲット領域は、前記複数の装飾図柄群の数と同じ数だけ表示され、１つの装飾図柄群は、１つのターゲット領域に対応づけられる、
　ことを特徴とする遊技機。
【０２４１】
［態様Ａ２－３］
　態様Ａ２－２に記載の遊技機であって、
　前記組み合わせ演出では、前記第２の表示演出において前記複数のターゲット領域にそれぞれ１つの装飾図柄が停止表示したことに基づいて、前記第３の表示演出がおこなわれる、
　ことを特徴とする遊技機。
【０２４２】
［態様Ａ２－４］
　態様Ａ２－１ないし態様Ａ２－３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
　前記組み合わせ演出は、前記装飾図柄の変動開始からリーチ演出の開始前までにおこなわれる、
　ことを特徴とする遊技機。
【０２４３】
［態様Ａ２－５］
　態様Ａ２－１ないし態様Ａ２－４までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
　前記組み合わせ演出では、前記第１の表示演出がおこなわれ、前記第１の表示演出がおこなわれているときに、前記第２の表示演出がおこなわれ、前記第２の表示演出において前記ターゲット領域に特定の装飾図柄が停止表示したことに基づいて、前記第３の表示演出がおこなわれる、
　ことを特徴とする遊技機。
【０２４４】
　以下に図５６～図５９を用いてリーチ時装飾図柄重畳演出について説明する。このリーチ時装飾図柄重畳演出は、装飾図柄の変動演出中（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、リーチ時装飾図柄重畳演出を実行する指示が含まれている場合に、ＲＯＭ１０３から対応する画像データや駆動データを読み出して表示画面７ａに画像を表示させる演出である。
【０２４５】
　［リーチ時装飾図柄重畳演出Ａ］
　図５６は、リーチ時装飾図柄重畳演出Ａを説明するための図である。
　リーチ時装飾図柄重畳演出Ａでは、まず、図５６（Ａ）に示すように、リーチ演出１が実行される。このリーチ演出１では、装飾図柄８Ｌ，８Ｒをリーチライン ＬＸ１上に停止

表示状態にさせて、装飾図柄８Ｃを高速変動表示させることによりリーチ状態が形成される。図５６（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ，８Ｒを「７」図柄で停止表示させ、「７」図柄を用いてリーチ状態が形成されている。

【０２４６】

次に、図５６（Ｂ）に示すように、リーチ演出２が実行される。このリーチ演出２では、装飾図柄８Ｃが低速変動となり、２つの装飾図柄８Ｃがライン ＬＸ２上に重ならないように表示される。この場合、２つの装飾図柄８Ｃは、リーチ状態を形成する装飾図柄８Ｌ，８Ｒよりも透過性が高く表示される。また、２つの装飾図柄８Ｃは、装飾図柄８Ｌと装飾図柄８Ｒとの間に表示される。図５６（Ｂ）では、２つの装飾図柄８Ｃとして、「７」図柄が表示されている。以下では、２つの装飾図柄８Ｃにおいて、一方の装飾図柄８Ｃを第１装飾図柄８Ｃとも呼び、他方の装飾図柄８Ｃを第２装飾図柄８Ｃとも呼ぶ。

【０２４７】

次に、図５６（Ｃ）に示すように、リーチ演出３が実行される。このリーチ演出３では、２つの装飾図柄８Ｃが徐々に近づく演出が実行される。具体的には、第１装飾図柄８Ｃが第２装飾図柄８Ｃの方に近づくと共に、第２装飾図柄８Ｃが第１装飾図柄８Ｃの方に近づく。しかしながら、これに限られず、第１装飾図柄８Ｃが停止されており、第２装飾図柄８Ｃが第１装飾図柄８Ｃの方に近づくように移動してもよい。この場合、装飾図柄８Ｃは、互いに同程度の速度で移動してもよいし、一方が他方よりも速い速度で移動してもよい。また、第１装飾図柄８Ｃが停止されており、第２装飾図柄８Ｃが第１装飾図柄８Ｃの方に近づくように移動し、その後、第２装飾図柄８Ｃが停止され、次に、第１装飾図柄８Ｃが第２装飾図柄８Ｃの方向に近づくように移動してもよい。

【０２４８】

次に、図５６（Ｄ）に示すように、リーチ演出４が実行される。このリーチ演出４では、２つの装飾図柄８Ｃが重畳（合体）して、一つの装飾図柄８Ｃとなる演出が実行されると共に、リーチライン ＬＸ１上に装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒ（「７」図柄）を用いた大当たり図柄配列が表示される。この場合、重畳した後の装飾図柄８Ｃは、重畳する前の２つの装飾図柄８Ｃよりも透過度が低い。

【０２４９】

次に、図５６（Ｅ）に示すように、大当たり図柄表示演出が実行される。この大当たり図柄表示演出では、ライン ＬＸ２上に装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒ（「７」図柄）を用いた大当たり図柄配列が表示される。

次に、大当たり図柄表示演出実行後には、第２可動役物１５を可動させて展開位置まで移動させ、大当たりを強調する演出をおこなう。

【０２５０】

［リーチ時装飾図柄重畳演出Ｂ］

図５７は、リーチ時装飾図柄重畳演出Ｂを説明するための図である。

リーチ時装飾図柄重畳演出Ｂでは、まず、図５７（Ａ）に示すように、リーチ演出１が実行される。このリーチ演出１では、装飾図柄８Ｌ，８Ｒをリーチライン ＬＸ１およびリーチライン ＬＸ３上に停止表示状態にさせて、装飾図柄８Ｃを高速変動表示させることによりＷリーチ状態（ダブルリーチ状態）が形成される。図５７（Ａ）では、リーチライン ＬＸ１上では、装飾図柄８Ｌ，８Ｒを「７」図柄で停止表示させ、「７」図柄を用いてリーチ状態が形成されている。リーチライン ＬＸ３上では、装飾図柄８Ｌ，８Ｒを「６」図柄で停止表示させ、「６」図柄を用いてリーチ状態が形成されている。すなわち、「６」図柄と「７」図柄のＷリーチ状態が形成されている。

【０２５１】

次に、図５７（Ｂ）に示すように、リーチ演出２が実行される。このリーチ演出２では、装飾図柄８Ｃが低速変動となり、２つの装飾図柄８Ｃがライン ＬＸ２上に重ならないように表示される。この場合、２つの装飾図柄８Ｃは、リーチ状態を形成する装飾図柄８Ｌ，８Ｒよりも透過性が高く表示される。また、２つの装飾図柄８Ｃは、装飾図柄８Ｌと装飾図柄８Ｒとの間に表示される。図５７（Ｂ）では、２つの装飾図柄８Ｃとして、「６」

図柄が表示されている。

【０２５２】

次に、図５７（Ｃ）に示すように、リーチ演出３が実行される。このリーチ演出３では、２つの装飾図柄８Ｃが徐々に近づく演出が実行される。具体的には、第１装飾図柄８Ｃが第２装飾図柄８Ｃの方に近づくと共に、第２装飾図柄８Ｃが第１装飾図柄８Ｃの方に近づく。しかしながら、これに限られず、第１装飾図柄８Ｃが停止されており、第２装飾図柄８Ｃが第１装飾図柄８Ｃの方に近づくように移動してもよい。この場合、装飾図柄８Ｃは、互いに同程度の速度で移動してもよいし、一方が他方よりも速い速度で移動してもよい。また、第１装飾図柄８Ｃが停止されており、第２装飾図柄８Ｃが第１装飾図柄８Ｃの方に近づくように移動し、その後、第２装飾図柄８Ｃが停止され、次に、第１装飾図柄８Ｃが第２装飾図柄８Ｃの方向に近づくように移動してもよい。

【０２５３】

次に、図５７（Ｄ）に示すように、リーチ演出４が実行される。このリーチ演出４では、２つの装飾図柄８Ｃが重畳（合体）して、一つの装飾図柄８Ｃとなる演出が実行されると共に、リーチラインＬＸ３上に装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒ（「６」図柄）を用いた大当たり図柄配列が表示される。この場合、重畳した後の装飾図柄８Ｃは、重畳する前の２つの装飾図柄８Ｃよりも透過度が低い。

【０２５４】

次に、図５７（Ｅ）に示すように、大当たり図柄表示演出が実行される。この大当たり図柄表示演出では、ラインＬＸ２上に装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒ（「６」図柄）を用いた大当たり図柄配列が表示される。

次に、大当たり図柄表示演出実行後には、第２可動役物１５を可動させて展開位置まで移動させ、大当たりを強調する演出をおこなう。

【０２５５】

［リーチ時装飾図柄重畳演出Ｃ］

図５８は、リーチ時装飾図柄重畳演出Ｃを説明するための図である。

リーチ時装飾図柄重畳演出Ｃでは、まず、図５８（Ａ）に示すように、リーチ演出１が実行される。このリーチ演出１では、装飾図柄８Ｌ，８ＲをリーチラインＬＸ１およびリーチラインＬＸ３上に停止表示状態にさせて、装飾図柄８Ｃを高速変動表示させることによりＷリーチ状態（ダブルリーチ状態）が形成される。図５８（Ａ）では、リーチラインＬＸ１上では、装飾図柄８Ｌ，８Ｒを「７」図柄で停止表示させ、「７」図柄を用いてリーチ状態が形成されている。リーチラインＬＸ３上では、装飾図柄８Ｌ，８Ｒを「６」図柄で停止表示させ、「６」図柄を用いてリーチ状態が形成されている。すなわち、「６」図柄と「７」図柄のＷリーチ状態が形成されている。

【０２５６】

次に、図５８（Ｂ）に示すように、リーチ演出２が実行される。このリーチ演出２では、装飾図柄８Ｃが低速変動となり、２つの装飾図柄８ＣがラインＬＸ２上に重ならないように表示される。この場合、２つの装飾図柄８Ｃは、リーチ状態を形成する装飾図柄８Ｌ，８Ｒよりも透過性が高く表示される。また、２つの装飾図柄８Ｃは、装飾図柄８Ｌと装飾図柄８Ｒとの間に表示される。図５８（Ｂ）では、２つの装飾図柄８Ｃとして、「６」図柄が表示されている。

【０２５７】

次に、図５８（Ｃ）に示すように、リーチ演出３が実行される。このリーチ演出３では、２つの装飾図柄８Ｃが徐々に近づく演出が実行される。具体的には、第１装飾図柄８Ｃが第２装飾図柄８Ｃの方に近づくと共に、第２装飾図柄８Ｃが第１装飾図柄８Ｃの方に近づく。しかしながら、これに限られず、第１装飾図柄８Ｃが停止されており、第２装飾図柄８Ｃが第１装飾図柄８Ｃの方に近づくように移動してもよい。この場合、装飾図柄８Ｃは、互いに同程度の速度で移動してもよいし、一方が他方よりも速い速度で移動してもよい。また、第１装飾図柄８Ｃが停止されており、第２装飾図柄８Ｃが第１装飾図柄８Ｃの方に近づくように移動し、その後、第２装飾図柄８Ｃが停止され、次に、第１装飾図柄８

Ｃが第２装飾図柄８Ｃの方向に近づくように移動してもよい。

【０２５８】

次に、図５８（Ｄ）に示すように、リーチ演出４が実行される。このリーチ演出４では、２つの装飾図柄８Ｃが合体して、一つの装飾図柄８Ｃとなる演出が実行される。この場合、合体する前の装飾図柄８Ｃは、「６」図柄であったが、合体後の装飾図柄８Ｃは、「８」図柄となっている。合体した後の装飾図柄８Ｃは、合体する前の２つの装飾図柄８Ｃよりも透過度が低い。これにより、リーチラインＬＸ３上には、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを用いたハズレ図柄配列が表示される。

【０２５９】

次に、図５８（Ｅ）に示すように、リーチ演出５が実行される。このリーチ演出５では、装飾図柄８Ｃが再度低速変動となり、２つの装飾図柄８Ｃがライン Ｌ Ｘ２上に重ならないように表示される。この場合、２つの装飾図柄８Ｃは、リーチ状態を形成する装飾図柄８Ｌ，８Ｒよりも透過性が高く表示される。また、２つの装飾図柄８Ｃは、装飾図柄８Ｌと装飾図柄８Ｒとの間に表示される。図５８（Ｅ）では、２つの装飾図柄８Ｃとして、「７」図柄が表示されている。

【０２６０】

次に、図５８（Ｆ）に示すように、リーチ演出６が実行される。このリーチ演出３では、２つの装飾図柄８Ｃが徐々に近づく演出が実行される。具体的には、第１装飾図柄８Ｃが第２装飾図柄８Ｃの方に近づくと共に、第２装飾図柄８Ｃが第１装飾図柄８Ｃの方に近づく。しかしながら、これに限られず、第１装飾図柄８Ｃが停止されており、第２装飾図柄８Ｃが第１装飾図柄８Ｃの方に近づくように移動してもよい。この場合、装飾図柄８Ｃは、互いに同程度の速度で移動してもよいし、一方が他方よりも速い速度で移動してもよい。また、第１装飾図柄８Ｃが停止されており、第２装飾図柄８Ｃが第１装飾図柄８Ｃの方に近づくように移動し、その後、第２装飾図柄８Ｃが停止され、次に、第１装飾図柄８Ｃが第２装飾図柄８Ｃの方向に近づくように移動してもよい。

【０２６１】

次に、図５８（Ｇ）に示すように、リーチ演出７が実行される。このリーチ演出７では、２つの装飾図柄８Ｃが重畳（合体）して、一つの装飾図柄８Ｃとなる演出が実行されると共に、リーチラインＬＸ３上に装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒ（「７」図柄）を用いた大当たり図柄配列が表示される。この場合、重畳した後の装飾図柄８Ｃは、重畳する前の２つの装飾図柄８Ｃよりも透過度が低い。

【０２６２】

次に、図５８（Ｈ）に示すように、大当たり図柄表示演出が実行される。この大当たり図柄表示演出では、ラインＬＸ２上に装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒ（「７」図柄）を用いた大当たり図柄配列が表示される。

次に、大当たり図柄表示演出実行後には、第２可動役物１５を可動させて展開位置まで移動させ、大当たりを強調する演出をおこなう。

【０２６３】

［リーチ時装飾図柄重畳演出Ｄ］

図５９は、リーチ時装飾図柄重畳演出Ｄを説明するための図である。

リーチ時装飾図柄重畳演出Ｄでは、まず、図５９（Ａ）に示すように、リーチ演出１が実行される。このリーチ演出１では、装飾図柄８Ｌ，８Ｒをリーチライン Ｌ Ｘ１上に停止表示状態にさせて、装飾図柄８Ｃを高速変動表示させることによりリーチ状態が形成される。図５９（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ，８Ｒを「７」図柄で停止表示させ、「７」図柄を用いてリーチ状態が形成されている。

【０２６４】

次に、図５９（Ｂ）に示すように、リーチ演出２が実行される。このリーチ演出２では、装飾図柄８Ｃが低速変動となり、２つの装飾図柄８Ｃがライン Ｌ Ｘ２上に重ならないように表示される。この場合、２つの装飾図柄８Ｃは、リーチ状態を形成する装飾図柄８Ｌ，８Ｒよりも透過性が高く表示される。また、２つの装飾図柄８Ｃは、装飾図柄８Ｌと装

飾図柄８Ｒとの間に表示される。図５９（Ｂ）では、２つの装飾図柄８Ｃとして、「７」図柄が表示されている。

【０２６５】

次に、図５９（Ｃ）に示すように、リーチ演出３が実行される。このリーチ演出３では、２つの装飾図柄８Ｃが徐々に近づく演出が実行される。具体的には、第１装飾図柄８Ｃが第２装飾図柄８Ｃの方に近づくと共に、第２装飾図柄８Ｃが第１装飾図柄８Ｃの方に近づく。しかしながら、これに限られず、第１装飾図柄８Ｃが停止されており、第２装飾図柄８Ｃが第１装飾図柄８Ｃの方に近づくように移動してもよい。この場合、装飾図柄８Ｃは、互いに同程度の速度で移動してもよいし、一方が他方よりも速い速度で移動してもよい。また、第１装飾図柄８Ｃが停止されており、第２装飾図柄８Ｃが第１装飾図柄８Ｃの方に近づくように移動し、その後、第２装飾図柄８Ｃが停止され、次に、第１装飾図柄８Ｃが第２装飾図柄８Ｃの方向に近づくように移動してもよい。

【０２６６】

次に、図５９（Ｄ）に示すように、リーチ演出４が実行される。このリーチ演出４では、２つの装飾図柄８Ｃが重畳（合体）して、一つの装飾図柄８Ｃとなる演出が実行されると共に、リーチラインＬＸ１上に装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒ（「７」図柄）を用いた大当たり図柄配列が表示される。この場合、重畳した後の装飾図柄８Ｃは、重畳する前の２つの装飾図柄８Ｃよりも透過度が低い。

【０２６７】

次に、図５９（Ｅ）に示すように、大当たり図柄表示演出１が実行される。この大当たり図柄表示演出１では、リーチ演出４時と比較して装飾図柄８Ｃが拡大表示される。この場合、装飾図柄８Ｃは、装飾図柄８Ｌ，８Ｒと重なる程度大きく表示するようにしてもよい。

【０２６８】

次に、図５９（Ｆ）に示すように、大当たり図柄表示演出２が実行される。この大当たり図柄表示演出２では、ラインＬＸ２上に装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒ（「７」図柄）を用いた大当たり図柄配列が表示される。

次に、大当たり図柄表示演出２の実行後には、第２可動役物１５を可動させて展開位置まで移動させ、大当たりを強調する演出をおこなう。

【０２６９】

［効果例］

以下に、リーチ時装飾図柄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、リーチ時装飾図柄重畳演出において、リーチ演出２、５で、２つの装飾図柄８Ｃをライン ＬＸ２上に重ならないように配置し、リーチ演出３、６で、２つの装飾図柄８Ｃを接近させ、リーチ演出４、７で、２つの装飾図柄８Ｃを重畳（合体）させて、透過性が低い装飾図柄８Ｃを生成し、当該装飾図柄８Ｃと、リーチ状態を形成する装飾図柄８Ｌ，８Ｒとを用いて大当たり図柄配列を形成する。この構成によれば、透過性の高い２つの装飾図柄８Ｃが重畳（合体）して、大当たり図柄配列を構成することになるので、遊技者は、２つの装飾図柄８Ｃに注目し、そして、重畳（合体）を期待することとなる。その結果、リーチ演出における興趣を大いに向上し、遊技の興趣を向上させることができる。

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、リーチ時装飾図柄重畳演出において、リーチ演出で重畳させる２つの装飾図柄８Ｃと、リーチ状態を形成する装飾図柄８Ｌ，８Ｒとが同じ図柄となっている。この構成によれば、遊技者は、２つの装飾図柄８Ｃが重畳（合体）すれば、大当たりとなることを認識することができ、２つの装飾図柄８Ｃの重畳演出が大いに盛り上がり、遊技の興趣を向上させることができる。

【０２７０】

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、リーチ時装飾図柄重畳演出において、リーチ演出で２つの装飾図柄８Ｃが重畳したことにより生成される装飾図柄８Ｃと、リーチ状態を形成する装飾図柄８Ｌ，８Ｒとを用いて大当たり図柄配列を構成する。この構成によれば、遊技者は、２つの装飾図柄８Ｃが重畳（合体）すれば、大当たりとなるので、２つの装飾図柄８Ｃの重畳演出が大いに盛り上がり、遊技の興趣を向上させることができる。

【０２７１】

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、リーチ時装飾図柄重畳演出Ｂ、Ｃにおいて、装飾図柄８Ｌ，８Ｒを停止表示させてＷリーチ状態を形成し、２つの装飾図柄８Ｃを重畳させている。そして、リーチ時装飾図柄重畳演出Ｂでは、重畳させた装飾図柄８Ｃを用いて、リーチラインＬＸ３上で大当たり図柄配列を形成し、リーチ時装飾図柄重畳演出Ｃでは、重畳させた装飾図柄８Ｃを用いて、リーチラインＬＸ１上で大当たり図柄配列を形成するようにしている。この構成によれば、２つの装飾図柄８Ｃを用いた２回の重畳演出で、どちらかで２つの装飾図柄８Ｃの重畳が成功すれば、大当たりとなるので、遊技者に対して、シングルリーチ状態時よりもＷリーチ状態時の重畳演出に大きな期待感を付与することができる。その結果、２つの装飾図柄８Ｃの重畳演出が大いに盛り上がり、遊技の興趣を向上させることができる。

【０２７２】

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、リーチ時装飾図柄重畳演出において、大当たり図柄表示演出実行後には、第２可動役物１５を可動させて展開位置まで移動させ、大当たりを強調する演出をおこなう。この構成によれば、遊技者に対して、リーチ状態における２つの装飾図柄８Ｃの重畳演出により大当たりになったことを強調することができ、次に、遊技者が、リーチ状態における２つの装飾図柄８Ｃの重畳演出を体験したときに、当該重畳演出に対して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。

【０２７３】

［変形例］

以下に、リーチ時装飾図柄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のリーチ時装飾図柄重畳演出において、リーチ演出で、２つの装飾図柄８Ｃを重畳して生成された装飾図柄８Ｃと、リーチ状態を形成する装飾図柄８Ｌ，８Ｒとを用いて、大当たり図柄配列ではなく、チャンス目を表すチャンス目図柄配列、先読み演出（事前判定演出）を示唆する先読み示唆図柄配列、擬似連演出を示唆する擬似連演出示唆図柄配列を形成するようにしてもよい。

【０２７４】

［変形例２］

上記実施形態の遊技機１のリーチ時装飾図柄重畳演出において、第２可動役物１５を可動させて展開位置まで移動させる演出を、２つの装飾図柄８Ｃの重畳が成功したときにおこなうようにしてもよい。

【０２７５】

［変形例３］

上記実施形態の遊技機１では、リーチ時装飾図柄重畳演出と、後述するキャラクタ出現演出とを同一変動でおこなうようにしてもよい。例えば、同一変動において、キャラクタ出現演出を実行後に、リーチ時装飾図柄重畳演出をおこなうようにしてもよいし、リーチ時装飾図柄重畳演出後に、キャラクタ出現演出をおこなうようにしてもよいし、リーチ時装飾図柄重畳演出とキャラクタ出現演出とを同時におこなうようにしてもよい。

【０２７６】

［変形例４］

上記実施形態の遊技機１では、リーチ時装飾図柄重畳演出において、透過性の高い２つ

の装飾図柄８Ｃの表示時に、これらの２つの装飾図柄８Ｃの背景に所定のキャラクタや文字を表示させるようにしてもよい。その後、２つの装飾図柄８Ｃの重畳が成功した場合には、重畳により生成された装飾図柄８Ｃによってこれらのキャラクタや文字の一部または全部が見えなくなるようにしてもよい。

【０２７７】

［態様例］

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[態様Ａ３－１]

複数の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、

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

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

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

前記第１の表示演出は、第１の装飾図柄を用いて第１のリーチ状態を形成する演出であり、

前記第２の表示演出は、前記第１の装飾図柄よりも透過性が高い第２の装飾図柄を第１の位置に表示し前記第１の装飾図柄よりも透過性が高い第３の装飾図柄を前記第１の位置とは異なる第２の位置に表示し、

前記第３の表示演出は、前記第２の装飾図柄を前記第１の位置から移動させ、前記第３の装飾図柄を前記第２の位置から移動させて、前記第２の装飾図柄と前記第３の装飾図柄とを重畳させて、前記第２の装飾図柄、および、前記第３の装飾図柄よりも透過性が低い第４の装飾図柄が生成される演出であり、

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

前記組み合わせ演出では、前記第１の表示演出がおこなわれ、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の表示演出の後に前記第３の表示演出がおこなわれ、前記第１の表示演出における第１のリーチ状態を形成する前記第１の装飾図柄と、前記第３の表示演出において生成される前記第４の装飾図柄とを用いて第１の図柄配列が形成される、

ことを特徴とする遊技機。

【０２７８】

［態様Ａ３－２］

態様Ａ３－１に記載の遊技機であって、

前記第１の表示演出における第１のリーチ状態を形成する前記第１の装飾図柄と、前記第３の表示演出において生成される前記第４の装飾図柄とは同じ図柄である、

ことを特徴とする遊技機。

［態様Ａ３－３］

態様Ａ３－１または態様Ａ３－２に記載の遊技機であって、

前記第１の表示演出における第１のリーチ状態を形成する前記第１の装飾図柄と、前記第３の表示演出において生成される前記第４の装飾図柄とを用いて前記第１の図柄配列として大当たり図柄配列が形成される、

ことを特徴とする遊技機。

【０２７９】

［態様Ａ３－４］

態様Ａ３－１ないし態様Ａ３－３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第１の表示演出は、前記第１の装飾図柄を用いて第１のリーチ状態を形成すると共に、第５の装飾図柄を用いて前記第１のリーチ状態とは異なる第２のリーチ状態を形成する演出であり、

前記組み合わせ演出では、前記第１の表示演出における第２のリーチ状態を形成する前記第５の装飾図柄と、前記第３の表示演出において生成される前記第４の装飾図柄とを用いて第２の図柄配列が形成される、

ことを特徴とする遊技機。

【０２８０】

［態様Ａ３－５］

態様Ａ３－１ないし態様Ａ３－４までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出では、前記第１の図柄配列が形成された後、所定の役物を可動させる役物演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

【０２８１】

以下に図６０～図６３を用いてキャラクタ出現演出について説明する。このキャラクタ出現演出は、装飾図柄の変動演出中、大当たり遊技中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信した変動演出開始コマンドを解析し、ターゲット領域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や駆動データを読み出して表示画面７ａに画像を表示させる演出である。

【０２８２】

［キャラクタ出現演出Ａ］

図６０は、キャラクタ出現演出Ａを説明するための図である。

キャラクタ出現演出Ａでは、まず、図６０（Ａ）に示すように、装飾図柄停止演出が実行される。この装飾図柄停止演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒがハズレ図柄配列で停止した状態となっている。図６０（Ａ）では、装飾図柄８Ｌが「６」図柄、装飾図柄８Ｃが「８」図柄、装飾図柄８Ｒが「７」図柄となっている。この状態では、まだ、特別図柄は変動していない。

【０２８３】

次に、図６０（Ｂ）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、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動が開始される。

次に、図６０（Ｃ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。このリーチ形成演出では、装飾図柄８Ｌ，８ＲをリーチラインＬＸ１およびリーチラインＬＸ３上に停止表示状態にさせて、装飾図柄８Ｃを高速変動表示させることによりＷリーチ状態（ダブルリーチ状態）が形成される。図６０（Ａ）では、リーチラインＬＸ１上では、装飾図柄８Ｌ，８Ｒを「６」図柄で停止表示させ、「６」図柄を用いてリーチ状態が形成されている。リーチラインＬＸ３上では、装飾図柄８Ｌ，８Ｒを「７」図柄で停止表示させ、「７」図柄を用いてリーチ状態が形成されている。すなわち、「６」図柄と「７」図柄のＷリーチ状態が形成されている。

【０２８４】

次に、図６０（Ｄ）に示すように、キャラクタ出現演出１が実行される。このキャラクタ出現演出１では、装飾図柄８Ｃが低速変動となり、装飾図柄８Ｌと装飾図柄８Ｒとの間に表示される。また、キャラクタ出現演出１では、キャラクタ画像Ａ４１が低速変動する装飾図柄８Ｃの背面（背後）に配置される。この場合、キャラクタ画像Ａ４１は、全領域が装飾図柄８Ｃの背面（背後）に位置している。また、装飾図柄８Ｃは、遊技者から見てキャラクタ画像Ａ４１を完全に視認不可にする程度の透過度である。なお、これに限られず、装飾図柄８Ｃは、キャラクタ画像Ａ４１がうっすら見える程度の透過度としてもよい。図６０（Ｄ）では、装飾図柄８Ｃとして、「７」図柄が表示されている。

【０２８５】

次に、図６０（Ｅ）に示すように、キャラクタ出現演出２が実行される。このキャラクタ出現演出２では、装飾図柄８Ｃは、低速変動が継続されており、また、透過度がキャラクタ出現演出１のときと比較して高くなっている。そのため、このキャラクタ出現演出２では、装飾図柄８Ｃの背面に位置するキャラクタ画像Ａ４１が遊技者に視認可能となる。

【０２８６】

なお、上記キャラクタ出現演出１，２において、装飾図柄８Ｃは、低速変動しているが、停止していてもよい。

【０２８７】

キャラクタ出現演出２で、キャラクタ画像Ａ４１が出現した場合には、次に、スーパーリーチ演出がおこなわれる。このように、キャラクタ画像Ａ４１の出現は、スーパーリーチ演出に発展することを示唆している。

【０２８８】

［キャラクタ出現演出Ｂ］

図６１は、キャラクタ出現演出Ｂを説明するための図である。

キャラクタ出現演出Ｂでは、まず、図６１（Ａ）に示すように、装飾図柄停止演出が実行される。この装飾図柄停止演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒがハズレ図柄配列で停止した状態となっている。図６０（Ａ）では、装飾図柄８Ｌが「６」図柄、装飾図柄８Ｃが「８」図柄、装飾図柄８Ｒが「７」図柄となっている。この状態では、まだ、特別図柄は変動していない。

【０２８９】

次に、図６１（Ｂ）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、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動が開始される。

次に、図６１（Ｃ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。このリーチ形成演出では、装飾図柄８Ｌ，８ＲをリーチラインＬＸ１およびリーチラインＬＸ３上に停止表示状態にさせて、装飾図柄８Ｃを高速変動表示させることによりＷリーチ状態（ダブルリーチ状態）が形成される。図６１（Ａ）では、リーチラインＬＸ１上では、装飾図柄８Ｌ，８Ｒを「６」図柄で停止表示させ、「６」図柄を用いてリーチ状態が形成されている。リーチラインＬＸ３上では、装飾図柄８Ｌ，８Ｒを「７」図柄で停止表示させ、「７」図柄を用いてリーチ状態が形成されている。すなわち、「６」図柄と「７」図柄のＷリーチ状態が形成されている。

【０２９０】

次に、図６１（Ｄ）に示すように、キャラクタ出現演出１が実行される。このキャラクタ出現演出１では、装飾図柄８Ｃが低速変動となり、装飾図柄８Ｌと装飾図柄８Ｒとの間に表示される。また、キャラクタ出現演出１では、キャラクタ画像Ａ４１が低速変動する装飾図柄８Ｃの背面（背後）に配置される。この場合、キャラクタ画像Ａ４１は、一部が装飾図柄８Ｃの背面に位置し、一部が装飾図柄８Ｃからはみ出ている。また、装飾図柄８Ｃは、遊技者から見てキャラクタ画像Ａ４１を完全に視認不可にする程度の透過度である。なお、これに限られず、装飾図柄８Ｃは、キャラクタ画像Ａ４１がうっすら見える程度の透過度としてもよい。図６１（Ｄ）では、装飾図柄８Ｃとして、「７」図柄が表示されている。

【０２９１】

次に、図６１（Ｅ）に示すように、キャラクタ出現演出２が実行される。このキャラクタ出現演出２では、装飾図柄８Ｃは、低速変動が継続されており、また、透過度がキャラクタ出現演出１のときと比較して高くなっている。そのため、このキャラクタ出現演出２では、装飾図柄８Ｃの背面に位置するキャラクタ画像Ａ４１（一部）が遊技者に視認可能となり、すなわち、キャラクタ画像Ａ４１の全部が遊技者に視認可能となる。

【０２９２】

なお、上記キャラクタ出現演出１，２において、装飾図柄８Ｃは、低速変動しているが、停止していてもよい。

【０２９３】

キャラクタ出現演出２で、キャラクタ画像Ａ４１が出現した場合には、次に、スーパーリーチ演出がおこなわれる。このように、キャラクタ画像Ａ４１の出現は、スーパーリーチ演出に発展することを示唆している。

【０２９４】

［キャラクタ出現演出Ｃ］

図６２は、キャラクタ出現演出Ｃを説明するための図である。

キャラクタ出現演出Ｃでは、まず、図６２（Ａ）に示すように、装飾図柄停止演出が実行される。この装飾図柄停止演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒがハズレ図柄配列で停

止した状態となっている。図６０（Ａ）では、装飾図柄８Ｌが「６」図柄、装飾図柄８Ｃが「８」図柄、装飾図柄８Ｒが「７」図柄となっている。この状態では、まだ、特別図柄は変動していない。

【０２９５】

次に、図６２（Ｂ）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、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動が開始される。

次に、図６２（Ｃ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。このリーチ形成演出では、装飾図柄８Ｌ，８ＲをリーチラインＬＸ１およびリーチラインＬＸ３上に停止表示状態にさせて、装飾図柄８Ｃを高速変動表示させることによりＷリーチ状態（ダブルリーチ状態）が形成される。図６２（Ａ）では、リーチラインＬＸ１上では、装飾図柄８Ｌ，８Ｒを「６」図柄で停止表示させ、「６」図柄を用いてリーチ状態が形成されている。リーチラインＬＸ３上では、装飾図柄８Ｌ，８Ｒを「７」図柄で停止表示させ、「７」図柄を用いてリーチ状態が形成されている。すなわち、「６」図柄と「７」図柄のＷリーチ状態が形成されている。

【０２９６】

次に、図６２（Ｄ）に示すように、大当たり確定演出が実行される。この大当たり確定演出では、装飾図柄８Ｃが「７」図柄で停止表示され、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒがすべて「７」図柄となり、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒによって大当たり図柄配列が形成される。これにより、遊技者は、大当たりしたことが分かる。また、この大当たり確定演出では、キャラクタ画像Ａ４１が装飾図柄８Ｃの背面（背後）に配置される。この場合、キャラクタ画像Ａ４１は、全領域が装飾図柄８Ｃの背面に位置している。また、装飾図柄８Ｃは、遊技者から見てキャラクタ画像Ａ４１を完全に視認不可にする程度の透過度である。なお、これに限られず、装飾図柄８Ｃは、キャラクタ画像Ａ４１がうっすら見える程度の透過度としてもよい。

【０２９７】

次に、図６２（Ｅ）に示すように、キャラクタ出現演出が実行される。このキャラクタ出現演出では、装飾図柄８Ｃは、透過度が大当たり確定演出のときと比較して高くなっている。そのため、このキャラクタ出現演出では、装飾図柄８Ｃの背面に位置するキャラクタ画像Ａ４１が遊技者に視認可能となる。

【０２９８】

なお、上記大当たり確定演出において、キャラクタ画像Ａ４１は、全領域が装飾図柄８Ｃの背面に位置する構成としているが、キャラクタ画像Ａ４１は、一部が装飾図柄８Ｃの背面に位置し、一部が装飾図柄８Ｃからはみ出る構成であってよい。

【０２９９】

キャラクタ出現演出で、キャラクタ画像Ａ４１が出現した場合には、当該キャラクタ画像Ａ４１の出現は、遊技者にとって有利なことが起こることを示唆している。例えば、キャラクタ画像Ａ４１が出現した場合には、当該キャラクタ画像Ａ４１の出現が、保留内に大当たりがあること（保留玉連チャン）を示唆してもよいし、大当たり遊技において、１６Ｒ（最大のラウンド数）確定の大当たりであることを示唆していてもよいし、大当たり遊技後の遊技状態が遊技者に有利な状態（確変状態）であることを示唆してもよい。

【０３００】

［キャラクタ出現演出Ｄ］

図６３は、キャラクタ出現演出Ｄを説明するための図である。

キャラクタ出現演出Ｄでは、まず、図６３（Ａ）に示すように、装飾図柄停止演出が実行される。この装飾図柄停止演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒがハズレ図柄配列で停止した状態となっている。図６０（Ａ）では、装飾図柄８Ｌが「６」図柄、装飾図柄８Ｃが「８」図柄、装飾図柄８Ｒが「７」図柄となっている。この状態では、まだ、特別図柄は変動していない。

【０３０１】

次に、図６３（Ｂ）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

、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動が開始される。

次に、図６３（Ｃ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。このリーチ形成演出では、装飾図柄８Ｌ，８ＲをリーチラインＬＸ１およびリーチラインＬＸ３上に停止表示状態にさせて、装飾図柄８Ｃを高速変動表示させることによりＷリーチ状態（ダブルリーチ状態）が形成される。図６３（Ａ）では、リーチラインＬＸ１上では、装飾図柄８Ｌ，８Ｒを「６」図柄で停止表示させ、「６」図柄を用いてリーチ状態が形成されている。リーチラインＬＸ３上では、装飾図柄８Ｌ，８Ｒを「７」図柄で停止表示させ、「７」図柄を用いてリーチ状態が形成されている。すなわち、「６」図柄と「７」図柄のＷリーチ状態が形成されている。

【０３０２】

次に、図６３（Ｄ）に示すように、キャラクタ出現演出１が実行される。このキャラクタ出現演出１では、装飾図柄８Ｃが低速変動となり、装飾図柄８Ｌと装飾図柄８Ｒとの間に表示される。また、キャラクタ出現演出１では、２つのキャラクタ画像Ａ４３が、それぞれ装飾図柄８Ｌ，８Ｒの背面（背後）に配置される。この場合、キャラクタ画像Ａ４１は、一部が装飾図柄からはみ出ており、一部が装飾図柄８Ｃの背面に位置している。また、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、遊技者から見てキャラクタ画像Ａ４３を完全に視認不可にする程度の透過度である。なお、これに限られず、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、キャラクタ画像Ａ４３がうっすら見える程度の透過度としてもよい。図６３（Ｄ）では、装飾図柄８Ｃとして、「７」図柄が表示されている。

【０３０３】

次に、図６３（Ｅ）に示すように、キャラクタ出現演出２が実行される。このキャラクタ出現演出２では、装飾図柄８Ｃは、低速変動が継続されており、また、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの透過度がキャラクタ出現演出１のときと比較して高くなっている。そのため、このキャラクタ出現演出２では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの背面に位置するキャラクタ画像Ａ４３が遊技者に視認可能となる。

【０３０４】

なお、上記キャラクタ出現演出１，２において、装飾図柄８Ｃは、低速変動しているが、停止していてもよい。また、上記キャラクタ出現演出１において、キャラクタ画像Ａ４３は、全領域が装飾図柄８Ｌまたは装飾図柄８Ｒの背面に配置される構成でもよい。

【０３０５】

キャラクタ出現演出２で、キャラクタ画像Ａ４３が出現した場合には、次に、スーパーリーチ演出がおこなわれる。このように、キャラクタ画像Ａ４３の出現は、スーパーリーチ演出に発展することを示唆している。

【０３０６】

［効果例］

以下に、キャラクタ出現演出の効果例を示す。

［効果１］

上記実施形態の遊技機１では、キャラクタ出現演出Ａ～Ｃにおいて、比較的透過性が高い状態で装飾図柄８Ｃを表示しているときに、キャラクタ画像Ａ４１が８装飾図柄８Ｃの背面に配置され、その後に、装飾図柄８Ｃが比較的透過度が低い状態で表示されると、キャラクタ画像Ａ４１は、装飾図柄８Ｃを透過して視認可能に表示される。また、キャラクタ出現演出Ｄにおいて、比較的透過度が高い状態で装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを表示しているときに、キャラクタ画像Ａ４３が装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの背面（背後）に配置され、その後に、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが比較的透過度が低い状態で表示されると、キャラクタ画像Ａ４３は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを透過して視認可能に表示される。この構成によれば、装飾図柄に隠れていたキャラクタ画像が装飾図柄の透過度が高まることによって出現するので、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。

【０３０７】

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、キャラクタ出現演出Ａ、Ｂにおいて、比較的透過度が高い状態で装飾図柄８Ｃが変動表示しているときに、キャラクタ画像Ａ４１が８装飾図柄８Ｃの背面に配置され、その後に、装飾図柄８Ｃが比較的透過度が低い状態で表示されると、キャラクタ画像Ａ４１は、装飾図柄８Ｃを透過して視認可能に表示される。この構成によれば、変動表示中の装飾図柄８Ｃに隠れていたキャラクタ画像が装飾図柄の透過度が高まることによって出現するので、装飾図柄の変動表示中において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。

【０３０８】

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、キャラクタ出現演出Ａ，Ｂにおいて、装飾図柄８Ｃが高速変動表示した後、比較的透過度が高い状態で装飾図柄８Ｃが低速変動表示しているときに、キャラクタ画像Ａ４１が装飾図柄８Ｃの背面に配置され、その後に、装飾図柄８Ｃが比較的透過度が低い状態で表示されると、キャラクタ画像Ａ４１は、装飾図柄８Ｃを透過して視認可能に表示される。この構成によれば、低速変動表示中の装飾図柄８Ｃに隠れていたキャラクタ画像が装飾図柄の透過度が高まることによって出現するので、キャラクタ画像の出現を遊技者に印象付けることができ、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。

【０３０９】

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、キャラクタ出現演出Ｃにおいて、キャラクタ画像Ａ４１は、比較的透過度が高い装飾図柄８Ｃであって停止表示された装飾図柄８Ｃの背面に配置される。この構成によれば、キャラクタ画像Ａ４１が停止表示された装飾図柄８Ｃを透過して遊技者に視認可能に表示されるので、キャラクタ画像の出現をじっくりと遊技者に印象付けることができる。その結果、装飾図柄８Ｃが停止表示されて退屈なときでも、遊技者に大きなサプライズ感を付与することができるので、遊技の興趣を向上させることができる。

【０３１０】

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、キャラクタ出現演出において、キャラクタ出現演出１や大当たり確定演出などで、キャラクタ画像は、比較的透過度が低い状態の装飾図柄の背面に配置される場合があり、このとき、キャラクタ画像（の全部または一部）は、装飾図柄によって遊技者からは視認不能となる。この構成によれば、当該視認不能状態を創ることにより、その次のキャラクタ出現を強調することができ、キャラクタ出現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。

【０３１１】

［変形例］

以下に、キャラクタ出現演出の変形例を示す。

［変形例１］

上記実施形態の遊技機１のキャラクタ出現演出Ａ，Ｂ，Ｄにおいて、キャラクタ画像Ａ４１の出現は、スーパーリーチ演出に発展することを示唆しているが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、キャラクタ画像Ａ４１の出現は、擬似連演出、先読み演出、チャンスアップ演出などに発展することを示唆するようにしてもよい。この場合、キャラクタ画像Ａ４１が出現した場合には、擬似連演出、先読み演出、チャンスアップ演出がおこなわれる。

また、キャラクタ画像Ａ４１の出現は、大当たりの示唆をするようにしてもよい。

【０３１２】

［変形例２］

上記実施形態の遊技機１のキャラクタ出現演出において、キャラクタ画像Ａ４１，Ａ４３の出現は、キャラクタ出現演出１や大当たり確定演出時であったが、装飾図柄停止演出時、変動開始演出時、リーチ形成演出時などにおこなうようにしてもよい。その後、図６

０～６３に示すキャラクタ出現演出や大当たり確定演出を実行すればよい。

【０３１３】

［変形例３］

上記実施形態の遊技機１のキャラクタ出現演出Ａ，Ｂ，Ｄにおいて、まず、装飾図柄８Ｃを「６」図柄で低速変動表示させ、その時に、キャラクタ出現演出１を実行し、その後、装飾図柄８Ｃを「７」図柄で低速変動表示させ、その時に、キャラクタ出現演出２を実行するようにしてもよい。すなわち、キャラクタ出現演出Ａ，Ｂ，Ｄにおいて、Ｗリーチ状態で、一方のリーチラインのリーチで、まず、キャラクタ出現演出１をおこない、他方のリーチラインのリーチで、キャラクタ出現演出２をおこなうようにしてもよい。

【０３１４】

［変形例４］

上記実施形態の遊技機１のキャラクタ出現演出Ａ～Ｃにおいて、キャラクタ出現演出で、キャラクタ画像Ａ４１は、停止した場合には装飾図柄８Ｌ，８Ｒと共に大当たり図柄配列を構成し得る装飾図柄８Ｃ（例えば、図６０では「７」図柄）に隠れるように配置され、装飾図柄８Ｃの透過度が高くなることにより出現する構成であったが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、キャラクタ出現演出で、キャラクタ画像Ａ４１は、停止した場合には装飾図柄８Ｌ，８Ｒと共に大当たり図柄配列を構成し得えない装飾図柄８Ｃ（例えば、図６０の状況であれば「８」図柄）に隠れるように配置され、装飾図柄８Ｃの透過度が高くなることにより出現するようにしてもよい。

【０３１５】

［態様例］

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

［態様Ａ４－１］

複数の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、

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

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

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

前記第１の表示演出は、装飾図柄を第１の透過度で表示する演出であり、

前記第２の表示演出は、前記装飾図柄を前記第１の透過度よりも高い第２の透過度で表示する演出であり、

前記第３の表示演出は、所定のキャラクタ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、その後、前記第２の表示演出がおこなわれ、前記第２の表示演出がおこなわれているときに、前記第３の表示演出がおこなわれ、前記第３の表示演出における前記所定のキャラクタは、前記第２の透過度で表示される前記装飾図柄の背後に配置され、当該装飾図柄を透過して視認可能に表示される場合がある、

ことを特徴とする遊技機。

【０３１６】

［態様Ａ４－２］

態様Ａ４－１に記載の遊技機であって、

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

前記第４の表示演出は、前記装飾図柄を用いてリーチ状態を形成する演出であり、

前記リーチ状態の装飾図柄は、停止状態の装飾図柄と変動状態の装飾図柄とを含み、

前記組み合わせ演出は、前記第４の表示演出を含む場合があり、

前記組み合わせ演出では、前記第４の表示演出がおこなわれているときに、前記第２の表示演出がおこなわれ、前記第２の表示演出において、前記変動状態の装飾図柄が前記第２の透過度で表示され、前記所定のキャラクタは、前記変動状態の装飾図柄の背後に配置され、当該装飾図柄を透過して視認可能に表示される場合がある、

ことを特徴とする遊技機。

【０３１７】

［態様Ａ４－３］

態様Ａ４－２に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出では、前記第２の表示演出において、前記変動状態の装飾図柄は、高速変動表示から低速変動表示され、前記所定のキャラクタは、当該低速変動表示される前記装飾図柄の背後に配置され、当該装飾図柄を透過して視認可能に表示される場合がある、

ことを特徴とする遊技機。

【０３１８】

［態様Ａ４－４］

態様Ａ４－２または態様Ａ４－３に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出では、前記第４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の表示演出において、前記停止状態の装飾図柄が前記第２の透過度で表示され、前記所定のキャラクタは、前記停止状態の装飾図柄の背後に配置され、当該装飾図柄を透過して視認可能に表示される場合がある、

ことを特徴とする遊技機。

【０３１９】

［態様Ａ４－５］

態様Ａ４－１ないし態様Ａ４－４までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出では、前記第３の表示演出は、前記第１の表示演出、または、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には、前記所定のキャラクタは、前記第１の透過度で表示される前記装飾図柄の背後に配置され、当該装飾図柄によって視認不能となる場合がある、

ことを特徴とする遊技機。

【０３２０】

以下に図６４～図６７を用いて大当たり図柄配列表示演出について説明する。この大当たり図柄配列表示演出は、装飾図柄の変動演出中、大当たり遊技中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信した変動演出開始コマンドを解析し、大当たり図柄配列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や駆動データを読み出して表示画面７ａに画像を表示させる演出である。

【０３２１】

［大当たり図柄配列表示演出Ａ］

図６４は、大当たり図柄配列表示演出Ａを説明するための図である。

大当たり図柄配列表示演出では、まず、図６４（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、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動が開始される。

【０３２２】

次に、図６４（Ｂ）に示すように、リーチ演出が実行される。このリーチ演出では、装飾図柄８Ｌ，８ＲをリーチラインＬＮ１上に停止表示状態にさせて、装飾図柄８Ｃを高速変動表示させることによりリーチ状態が形成される。図６４（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ，８Ｒを「６」図柄で停止表示させ、「６」図柄を用いてリーチ状態が形成されている。なお、リーチラインＬＮ１は、右斜め上に伸びるラインである。

【０３２３】

次に、図６４（Ｃ）に示すように、Ｗリーチ演出が実行される。このＷリーチ演出では、装飾図柄８Ｃを高速変動表示のまま維持させつつ、装飾図柄８Ｌ，８Ｒをさらにリーチライン Ｌ Ｎ２上に停止表示状態にさせることによりリーチラインＬＮ１とリーチラインＬＮ２上にＷリーチ状態が形成される。図６４（Ｃ）では、装飾図柄８Ｌ，８Ｒを「６」図柄および「７」図柄で停止表示させ、「６」図柄と「７」図柄とを用いてＷリーチ状態が

形成されている。なお、リーチラインＬＮ２は、左斜め上に伸びるラインである。従って、リーチラインＬＮ１とリーチラインＬＮ２とは交錯し、２つのラインで「Ｘ」の字を形成する。

【０３２４】

次に、図６４（Ｄ）に示すように、大当たり表示演出１が実行される。この大当たり表示演出１では、装飾図柄８Ｃの「６」図柄をリーチラインＬＮ１上に停止表示させることで、リーチラインＬＮ１上において装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを用いて大当たり図柄配列が形成される。図６４（Ｄ）には、リーチラインＬＮ１上に「６」図柄の大当たり図柄配列が形成されている。

【０３２５】

次に、図６４（Ｅ）に示すように、大当たり表示演出２が実行される。この大当たり表示演出２では、ラインＬＮ４上に大当たり図柄配列が表示される。ラインＬＮ４は、表示画面７ａの左上であって表示画面７ａの上辺に平行なラインである。ラインＬＮ４上に配置される大当たり図柄配列は、大当たり表示演出１においてリーチラインＬＮ１上に配置される大当たり図柄配列よりも小さく表示される。図６４（Ｅ）には、ラインＬＮ４上に大当たり表示演出１と同じ「６」図柄の大当たり図柄配列が形成されている。

【０３２６】

次に、図６４（Ｆ）に示すように、大当たり遊技演出が実行される。この大当たり遊技演出は、大当たり遊技中の表示演出である。具体的には、大当たり遊技演出では、大当たり遊技演出では、大当たり表示演出で表示された大当たり図柄配列と同じ大当たり図柄配列がラインＬＮ５上に表示される。ラインＬＮ５は、表示画面７ａの右下であって表示画面７ａの下辺に平行なラインである。ラインＬＮ５上に配置される大当たり図柄配列は、大当たり表示演出１においてリーチラインＬＮ１上に配置される大当たり図柄配列よりも小さく表示される。図６４（Ｆ）には、ラインＬＮ５上に大当たり表示演出２と同じ「６」図柄の大当たり図柄配列が形成されている。また、大当たり遊技演出では、大当たり時図柄配列画像Ａ５１が表示されている。この大当たり時図柄配列画像Ａ５１は、大当たり表示演出１の際のキャプチャ画面であり、すなわち、大当たり表示演出１において大当たりしたリーチラインと大当たり図柄配列の情報とを表している。また、大当たり遊技演出では、ラウンド情報を表す画像、右打ちを示唆する画像、獲得出玉情報を表す画像、所定のキャラクタなどが表示される。

【０３２７】

なお、上記図６４（Ａ）～（Ｅ）の演出は、同一変動中におこなわれ、図６４（Ｆ）の演出は、どの変動直後の大当たり遊技中におこなわれる。なお、これに限られず、図６４（Ｅ）～（Ｆ）の演出は、大当たり遊技中におこなわれてもよい。

【０３２８】

［大当たり図柄配列表示演出Ｂ］

図６５は、大当たり図柄配列表示演出Ｂを説明するための図である。

大当たり図柄配列表示演出では、まず、図６５（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、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動が開始される。

【０３２９】

次に、図６５（Ｂ）に示すように、リーチ演出が実行される。このリーチ演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｒをリーチライン Ｌ Ｎ１上に停止表示状態にさせて、装飾図柄８Ｃを高速変動表示させることによりリーチ状態が形成される。図６５（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ，８Ｒを「６」図柄で停止表示させ、「６」図柄を用いてリーチ状態が形成されている。なお、リーチラインＬＮ１は、右斜め上に伸びるラインである。

【０３３０】

次に、図６５（Ｃ）に示すように、Ｗリーチ演出が実行される。このＷリーチ演出では、装飾図柄８Ｃを高速変動表示のまま維持させつつ、装飾図柄８Ｌ，８Ｒをさらにリーチライン Ｌ Ｎ２上に停止表示状態にさせることによりリーチラインＬＮ１とリーチラインＬＮ２上にＷリーチ状態が形成される。図６５（Ｃ）では、装飾図柄８Ｌ，８Ｒを「６」図

柄および「７」図柄で停止表示させ、「６」図柄と「７」図柄とを用いてＷリーチ状態が形成されている。なお、リーチラインＬＮ２は、左斜め上に伸びるラインである。従って、リーチラインＬＮ１とリーチラインＬＮ２とは交錯し、２つのラインで「Ｘ」の字を形成する。

【０３３１】

次に、図６５（Ｄ）に示すように、大当たり表示演出１が実行される。この大当たり表示演出１では、装飾図柄８Ｃの「６」図柄をリーチラインＬＮ１上に停止表示させることで、リーチラインＬＮ１上において装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを用いて大当たり図柄配列が形成される。図６５（Ｄ）には、リーチラインＬＮ１上に「６」図柄の大当たり図柄配列が形成されている。

【０３３２】

次に、図６５（Ｅ）に示すように、大当たり表示演出２が実行される。この大当たり表示演出２では、ラインＬＮ４上に大当たり図柄配列が表示される。ラインＬＮ４は、表示画面７ａの左上であって表示画面７ａの上辺に平行なラインである。ラインＬＮ４上に配置される大当たり図柄配列は、大当たり表示演出１においてリーチラインＬＮ１上に配置される大当たり図柄配列よりも小さく表示される。図６５（Ｅ）には、ラインＬＮ４上に大当たり表示演出１と同じ「６」図柄の大当たり図柄配列が形成されている。

【０３３３】

次に、図６５（Ｆ）に示すように、大当たり表示演出３が実行される。この大当たり表示演出３では、ラインＬＮ６上に大当たり図柄配列が表示される。ラインＬＮ６は、表示画面７ａの略中央であって表示画面７ａの上辺に平行なラインである。ラインＬＮ６上に配置される大当たり図柄配列は、大当たり表示演出２においてラインＬＮ４上に配置される大当たり図柄配列よりも大きく表示される。図６５（Ｆ）には、ラインＬＮ６上に大当たり表示演出１と同じ「６」図柄の大当たり図柄配列が形成されている。

【０３３４】

次に、図６５（Ｇ）に示すように、大当たり遊技演出が実行される。この大当たり遊技演出は、大当たり遊技中の表示演出である。具体的には、大当たり遊技演出では、大当たり遊技演出では、大当たり表示演出で表示された大当たり図柄配列と同じ大当たり図柄配列がラインＬＮ５上に表示される。ラインＬＮ５は、表示画面７ａの右下であって表示画面７ａの下辺に平行なラインである。ラインＬＮ５上に配置される大当たり図柄配列は、大当たり表示演出１においてリーチラインＬＮ１上に配置される大当たり図柄配列よりも小さく表示される。図６５（Ｇ）には、ラインＬＮ５上に大当たり表示演出２と同じ「６」図柄の大当たり図柄配列が形成されている。また、大当たり遊技演出では、大当たり時図柄配列画像Ａ５１が表示されている。この大当たり時図柄配列画像Ａ５１は、大当たり表示演出１の際のキャプチャ画面であり、すなわち、大当たり表示演出１において大当たりしたリーチラインと大当たり図柄配列の情報とを表している。また、大当たり遊技演出では、ラウンド情報を表す画像、右打ちを示唆する画像、獲得出玉情報を表す画像、所定のキャラクタなどが表示される。

【０３３５】

なお、上記図６５（Ａ）～（Ｆ）の演出は、同一変動中におこなわれ、図６５（Ｇ）の演出は、どの変動直後の大当たり遊技中におこなわれる。なお、これに限られず、図６５（Ｅ）～（Ｇ）の演出は、大当たり遊技中におこなわれてもよい。

【０３３６】

［大当たり図柄配列表示演出Ｃ］

図６６は、大当たり図柄配列表示演出Ｃを説明するための図である。

大当たり図柄配列表示演出では、まず、図６６（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、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動が開始される。

【０３３７】

次に、図６６（Ｂ）に示すように、リーチ演出が実行される。このリーチ演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｒをリーチライン ＬＮ１上に停止表示状態にさせて、装飾図柄８Ｃを高速

変動表示させることによりリーチ状態が形成される。図６６（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ，８Ｒを「６」図柄で停止表示させ、「６」図柄を用いてリーチ状態が形成されている。なお、リーチラインＬＮ１は、右斜め上に伸びるラインである。

【０３３８】

次に、図６６（Ｃ）に示すように、Ｗリーチ演出が実行される。このＷリーチ演出では、装飾図柄８Ｃを高速変動表示のまま維持させつつ、装飾図柄８Ｌ，８Ｒをさらにリーチライン Ｌ Ｎ２上に停止表示状態にさせることによりリーチラインＬＮ１とリーチラインＬＮ２上にＷリーチ状態が形成される。図６６（Ｃ）では、装飾図柄８Ｌ，８Ｒを「６」図柄および「７」図柄で停止表示させ、「６」図柄と「７」図柄とを用いてＷリーチ状態が形成されている。なお、リーチラインＬＮ２は、左斜め上に伸びるラインである。従って、リーチラインＬＮ１とリーチラインＬＮ２とは交錯し、２つのラインで「Ｘ」の字を形成する。

【０３３９】

次に、図６６（Ｄ）に示すように、大当たり表示演出１が実行される。この大当たり表示演出１では、装飾図柄８Ｃの「６」図柄をリーチラインＬＮ１上に停止表示させることで、リーチラインＬＮ１上において装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを用いて大当たり図柄配列が形成される。図６６（Ｄ）には、リーチラインＬＮ１上に「６」図柄の大当たり図柄配列が形成されている。

【０３４０】

次に、図６６（Ｅ）に示すように、大当たり表示演出２が実行される。この大当たり表示演出２では、リーチラインＬＮ１上に表示される装飾図柄８Ｃが拡大して表示される。この場合、装飾図柄８Ｃは、装飾図柄８Ｌ，８Ｒに重なっている。

【０３４１】

次に、図６６（Ｆ）に示すように、大当たり表示演出３が実行される。この大当たり表示演出３では、ラインＬＮ４上に大当たり図柄配列が表示される。ラインＬＮ４は、表示画面７ａの左上であって表示画面７ａの上辺に平行なラインである。ラインＬＮ４上に配置される大当たり図柄配列は、大当たり表示演出１においてリーチラインＬＮ１上に配置される大当たり図柄配列よりも小さく表示される。図６６（Ｆ）には、ラインＬＮ４上に大当たり表示演出１と同じ「６」図柄の大当たり図柄配列が形成されている。

【０３４２】

次に、図６６（Ｇ）に示すように、大当たり表示演出４が実行される。この大当たり表示演出４では、ラインＬＮ６上に大当たり図柄配列が表示される。ラインＬＮ６は、表示画面７ａの略中央であって表示画面７ａの上辺に平行なラインである。ラインＬＮ６上に配置される大当たり図柄配列は、大当たり表示演出３においてラインＬＮ４上に配置される大当たり図柄配列よりも大きく表示される。図６６（Ｇ）には、ラインＬＮ６上に大当たり表示演出１と同じ「６」図柄の大当たり図柄配列が形成されている。

【０３４３】

次に、図６６（Ｈ）に示すように、大当たり遊技演出が実行される。この大当たり遊技演出は、大当たり遊技中の表示演出である。具体的には、大当たり遊技演出では、大当たり遊技演出では、大当たり表示演出で表示された大当たり図柄配列と同じ大当たり図柄配列がラインＬＮ５上に表示される。ラインＬＮ５は、表示画面７ａの右下であって表示画面７ａの下辺に平行なラインである。ラインＬＮ５上に配置される大当たり図柄配列は、大当たり表示演出１においてリーチラインＬＮ１上に配置される大当たり図柄配列よりも小さく表示される。図６６（Ｇ）には、ラインＬＮ５上に大当たり表示演出２と同じ「６」図柄の大当たり図柄配列が形成されている。また、大当たり遊技演出では、大当たり時図柄配列画像Ａ５１が表示されている。この大当たり時図柄配列画像Ａ５１は、大当たり表示演出１の際のキャプチャ画面であり、すなわち、大当たり表示演出１において大当たりしたリーチラインと大当たり図柄配列の情報とを表している。また、大当たり遊技演出では、ラウンド情報を表す画像、右打ちを示唆する画像、獲得出玉情報を表す画像、所定のキャラクタなどが表示される。

【０３４４】
　なお、上記図６６（Ａ）～（Ｇ）の演出は、同一変動中におこなわれ、図６６（Ｇ）の演出は、どの変動直後の大当たり遊技中におこなわれる。なお、これに限られず、図６６（Ｆ）～（Ｈ）の演出は、大当たり遊技中におこなわれてもよい。
【０３４５】
　［大当たり図柄配列表示演出Ｄ］
　図６７は、大当たり図柄配列表示演出Ｄを説明するための図である。
　大当たり図柄配列表示演出では、まず、図６７（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、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動が開始される。
【０３４６】
　次に、図６７（Ｂ）に示すように、リーチ演出が実行される。このリーチ演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｒをリーチライン ＬＮ１上に停止表示状態にさせて、装飾図柄８Ｃを高速変動表示させることによりリーチ状態が形成される。図６７（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ，８Ｒを「６」図柄で停止表示させ、「６」図柄を用いてリーチ状態が形成されている。なお、リーチライン ＬＮ１は、右斜め上に伸びるラインである。
【０３４７】
　次に、図６７（Ｃ）に示すように、Ｗリーチ演出が実行される。このＷリーチ演出では、装飾図柄８Ｃを高速変動表示のまま維持させつつ、装飾図柄８Ｌ，８Ｒをさらにリーチライン ＬＮ２上に停止表示状態にさせることによりリーチライン ＬＮ１とリーチライン ＬＮ２上にＷリーチ状態が形成される。図６７（Ｃ）では、装飾図柄８Ｌ，８Ｒを「６」図柄および「７」図柄で停止表示させ、「６」図柄と「７」図柄とを用いてＷリーチ状態が形成されている。なお、リーチライン ＬＮ２は、左斜め上に伸びるラインである。従って、リーチライン ＬＮ１とリーチライン ＬＮ２とは交錯し、２つのラインで「Ｘ」の字を形成する。
【０３４８】
　次に、図６７（Ｄ）に示すように、大当たり表示演出１が実行される。この大当たり表示演出１では、装飾図柄８Ｃの「６」図柄をリーチライン ＬＮ１上に停止表示させることで、リーチライン ＬＮ１上において装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを用いて大当たり図柄配列が形成される。図６７（Ｄ）には、リーチライン ＬＮ１上に「６」図柄の大当たり図柄配列が形成されている。
【０３４９】
　次に、図６７（Ｅ）に示すように、大当たり表示演出２が実行される。この大当たり表示演出２では、リーチライン ＬＮ１上に表示される装飾図柄８Ｃが拡大して表示される。この場合、装飾図柄８Ｃは、装飾図柄８Ｌ，８Ｒに重なっている。
【０３５０】
　次に、図６７（Ｆ）に示すように、役物可動演出が実行される。この役物可動演出では、第２可動役物１５を進出位置まで移動させて表示画面７ａ手前に移動させる。この場合、表示画面７ａでは、リーチライン ＬＮ１上に大当たり図柄配列が表示されている。すなわち、遊技者からは、表示画面７ａにおいて、第２可動役物１５に覆われていない領域からリーチライン ＬＮ１上の大当たり図柄配列が視認可能となっている。
【０３５１】
　次に、図６７（Ｇ）に示すように、大当たり表示演出３が実行される。この大当たり表示演出３では、ライン ＬＮ４上に大当たり図柄配列が表示される。ライン ＬＮ４は、表示画面７ａの左上であって表示画面７ａの上辺に平行なラインである。ライン ＬＮ４上に配置される大当たり図柄配列は、大当たり表示演出１においてリーチライン ＬＮ１上に配置される大当たり図柄配列よりも小さく表示される。図６７（Ｆ）には、ライン ＬＮ４上に大当たり表示演出１と同じ「６」図柄の大当たり図柄配列が形成されている。
【０３５２】
　次に、図６７（Ｈ）に示すように、大当たり表示演出４が実行される。この大当たり表示演出４では、ライン ＬＮ６上に大当たり図柄配列が表示される。ライン ＬＮ６は、表示

画面７ａの略中央であって表示画面７ａの上辺に平行なラインである。ラインＬＮ６上に配置される大当たり図柄配列は、大当たり表示演出３においてラインＬＮ４上に配置される大当たり図柄配列よりも小さく表示される。図６７（Ｇ）には、ラインＬＮ６上に大当たり表示演出１と同じ「６」図柄の大当たり図柄配列が形成されている。

【０３５３】

次に、図６７（Ｉ）に示すように、大当たり遊技演出が実行される。この大当たり遊技演出は、大当たり遊技中の表示演出である。具体的には、大当たり遊技演出では、大当たり遊技演出では、大当たり表示演出で表示された大当たり図柄配列と同じ大当たり図柄配列がラインＬＮ５上に表示される。ラインＬＮ５は、表示画面７ａの右下であって表示画面７ａの下辺に平行なラインである。ラインＬＮ５上に配置される大当たり図柄配列は、大当たり表示演出１においてリーチラインＬＮ１上に配置される大当たり図柄配列よりも小さく表示される。図６７（Ｇ）には、ラインＬＮ５上に大当たり表示演出２と同じ「６」図柄の大当たり図柄配列が形成されている。また、大当たり遊技演出では、大当たり時図柄配列画像Ａ５１が表示されている。この大当たり時図柄配列画像Ａ５１は、大当たり表示演出１の際のキャプチャ画面であり、すなわち、大当たり表示演出１において大当たりしたリーチラインと大当たり図柄配列の情報とを表している。また、大当たり遊技演出では、ラウンド情報を表す画像、右打ちを示唆する画像、獲得出玉情報を表す画像、所定のキャラクタなどが表示される。

【０３５４】

なお、上記図６７（Ａ）～（Ｈ）の演出は、同一変動中におこなわれ、図６７（Ｉ）の演出は、どの変動直後の大当たり遊技中におこなわれる。なお、これに限られず、図６７（Ｇ）～（Ｉ）の演出は、大当たり遊技中におこなわれてもよい。

【０３５５】

［効果例］

以下に、大当たり図柄配列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、大当たり図柄配列表示演出において、リーチラインＬＮ１上にリーチ状態が形成され、リーチラインＬＮ１とリーチラインＬＮ２上にWリーチ状態が形成され、その後、リーチラインＬＮ１上に大当たり図柄配列が表示され、その後、ラインＬＮ４やラインＬＮ５上に大当たり図柄配列が表示される。この構成によれば、リーチラインＬＮ１とリーチラインＬＮ２上で装飾図柄の演出を楽しむことができ、その後、リーチラインＬＮ１上と、ラインＬＮ４またはラインＬＮ５上で大当たり図柄配列が表示されることにより、遊技者に視点を変えて大当たり図柄配列を表示することができ、大当たりを強調して、遊技者の大当たりとなった喜びを増幅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。

【０３５６】

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、大当たり図柄配列表示演出において、リーチラインＬＮ１上にリーチ状態が形成され、リーチラインＬＮ１とリーチラインＬＮ２上にWリーチ状態が形成され、その後、リーチラインＬＮ１上に大当たり図柄配列が表示され、その後、ラインＬＮ４上に大当たり図柄配列が表示され、さらにその後の大当たり遊技中においてラインＬＮ５上に大当たり図柄配列が表示される。この構成によれば、リーチラインＬＮ１とリーチラインＬＮ２上で装飾図柄の演出を楽しむことができ、その後、リーチラインＬＮ１上と、ラインＬＮ４上で大当たり図柄配列が表示されることにより、遊技者に視点を変えて大当たり図柄配列を表示することができ、さらに、大当たり遊技中において、ラインＬＮ５上で大当たり図柄配列が表示されるので、大当たりを強調して、遊技者の大当たりとなった喜びをより増幅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。

【０３５７】

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、大当たり図柄配列表示演出において、リーチラインＬＮ１上に大当たり図柄配列が表示される演出（例えば、図６４（Ｄ））と、ラインＬＮ４上、ラインＬＮ５上、または、ラインＬＮ６上に大当たり図柄配列が表示される演出（例えば、図６４（Ｅ））とは同一変動中におこなわれる。この構成によれば、同一変動中において遊技者に視点を変えて大当たり図柄配列を表示することができるので、同一変動中に大当たりを強調して、遊技者の大当たりとなった喜びをより増幅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。

【０３５８】

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、大当たり図柄配列表示演出において、大当たり表示演出１においてリーチラインＬＮ１上に表示される大当たり図柄配列は、ラインＬＮ４やラインＬＮ５上に配置される大当たり図柄配列よりも大きく表示される。この構成によれば、大当たり表示演出の最初に大当たり図柄配列を大きく表示することにより大当たりを強調することができ、遊技者の大当たりとなった喜びをより増幅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。

【０３５９】

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、大当たり図柄配列表示演出Ｄにおいて、大当たり表示演出１でリーチラインＬＮ１上に大当たり図柄配列が表示された後、大当たり表示演出２でリーチラインＬＮ１上に大当たり図柄配列の一部が拡大表示された後に、大当たり表示演出３でラインＬＮ４上に大当たり図柄配列が表示される。この構成によれば、大当たり図柄配列を大きく表示することにより大当たりを強調することができ、遊技者の大当たりとなった喜びをより増幅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。

【０３６０】

［変形例］

以下に、大当たり図柄配列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の大当たり図柄配列表示演出において、ラインＬＮ４に表示される大当たり図柄配列は、リーチラインＬＮ１上に表示される大当たり図柄配列よりも大きく表示されるようにしてもよい。

【０３６１】

［変形例２］

上記実施形態の遊技機１の大当たり図柄配列表示演出において、リーチラインＬＮ１上、リーチラインＬＮ２上、ラインＬＮ４上、ラインＬＮ５上、ラインＬＮ６上に配置される大当たり図柄配列は、装飾図柄同士の一部または全部が重なりあっていてもよい。また、リーチラインＬＮ１上、リーチラインＬＮ２上、ラインＬＮ４上、ラインＬＮ５上、ラインＬＮ６上に配置される大当たり図柄配列は、大きくしたり、小さくしたりしてもよく、また、収縮させるような動きをしてもよい。

【０３６２】

［変形例３］

上記実施形態の遊技機１の大当たり図柄配列表示演出Ｄにおいて、大当たり表示演出２と大当たり表示演出３との間に、役物可動演出がおこなわれているが、役物可動演出を大当たり表示演出１と大当たり表示演出２との間、大当たり表示演出３と大当たり表示演出４との間、大当たり表示演出４と大当たり遊技演出との間、これらの大当たり表示演出、または、大当たり遊技演出中におこなうようにしてもよい。また、この役物可動演出の前後で大当たり図柄配列の大きさや大当たり図柄配列が表示されるラインが変わるようにしてもよい。

【０３６３】

［態様例］

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。
[態様Ａ５－１]
複数の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第１の表示演出をおこなう場合があり、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第２の表示演出をおこなう場合があり、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第３の表示演出をおこなう場合があり、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第４の表示演出をおこなう場合があり、
前記第１の表示演出は、前記表示手段における第１のライン上に装飾図柄を停止表示することでリーチ状態とする演出であり、
前記第２の表示演出は、前記第１のライン上に前記装飾図柄を停止表示することで第１の大当たり図柄配列を表示する演出であり、
前記第３の表示演出は、前記表示手段における第１のラインとは異なる前記第２のライン上に装飾図柄を停止表示することでリーチ状態とする演出であり、
前記第４の表示演出は、前記第１のラインおよび前記第２のラインとは異なる第３のライン上に装飾図柄を停止表示することで第２の大当たり図柄配列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の表示演出と前記第４の表示演出とを含む組み合わせ演出がおこなわれる場合があり、
前記組み合わせ演出では、前記第１の表示演出がおこなわれ、前記第１の表示演出がおこなわれているときに、前記第３の表示演出がおこなわれ、前記第１の表示演出および前記第３の表示演出の後に、前記第２の表示演出がおこなわれ、前記第２の表示演出後に、前記第４の表示演出がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
【０３６４】
[態様Ａ５－２]
態様Ａ５－１に記載の遊技機であって、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第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のライン、前記第２のライン、および、前記第３のラインとは異なる第４のライン上に装飾図柄を停止表示することで第３の大当たり図柄配列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では、前記第５の表示演出は、前記第４の表示演出の後であって、大当たり遊技中におこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
【０３６５】
[態様Ａ５－３]
態様Ａ５－２に記載の遊技機であって、
前記組み合わせ演出では、前記第２の表示演出と、前記第４の表示演出とが同一変動中におこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
【０３６６】
[態様Ａ５－４]
態様Ａ５－３に記載の遊技機であって、
前記第２の表示演出における前記第１の大当たり図柄配列は、前記第４の表示演出における前記第２の大当たり図柄配列よりも大きい、
ことを特徴とする遊技機。
【０３６７】
[態様Ａ５－５]
態様Ａ５－４に記載の遊技機であって、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第６の表示演出をおこなう場合があり、
前記第６の表示演出は、前記第１の大当たり図柄配列を拡大表示する演出であり、

前記組み合わせ演出は、前記第６の表示演出を含む場合がある演出であり、
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た後に、前記第６の表示演出がおこなわれ、前記第６の表示演出の後に、前記第４の表示演出がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。

【０３６８】

以下に図６８～図７１を用いて装飾図柄大当たり示唆演出について説明する。この装飾図柄大当たり示唆演出は、第１特別図柄または第２特別図柄（以下、単に「特別図柄」ともよぶ）の変動に同期する装飾図柄の変動表示に係わって実行され得る。なお、装飾図柄大当たり示唆演出Ａ、Ｂ、Ｃは保留内の大当たり示唆であり、装飾図柄大当たり示唆演出Ｄは、当該変動の大当たり示唆である。

【０３６９】

[装飾図柄大当たり示唆演出Ａ]

図６８は、装飾図柄大当たり示唆演出Ａを説明するための図である。

装飾図柄大当たり示唆演出Ａでは、まず、図６８（Ａ）に示すように、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置７の表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄８Ｌ、中の図柄表示エリアに中装飾図柄８Ｃ、右の図柄表示エリアには右装飾図柄８Ｒが表示される。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止順は、最初に左装飾図柄８Ｌが停止し、次に右装飾図柄８Ｒが停止し、最後に中装飾図柄８Ｃが停止するようになっている。なお、図６８（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは変動中（下方にスクロール中）であることを示している。

また、表示画面７ａの左端には、保留数を示すＨ１、Ｈ２が上下に並んで表示されている。Ｈ１は、第１特別図柄に係わる保留数を示し、Ｈ２は、第２特別図柄に係わる保留数を示している。なお、図６８（Ａ）に示す装飾図柄変動演出では、Ｈ１は「３」、Ｈ２は「０」を示している。つまり、第１特別図柄の保留数は「３」、第２特別図柄の保留数は「０」であることを示唆している。

【０３７０】

次に、図６８（Ｂ）に示すように、表示画面７ａではハズレ図柄停止演出が実行される。このハズレ図柄停止演出は、図６８（Ａ）に示した変動結果が、ハズレたことを示している。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、規定の停止位置として、上段ラインＪＬと下段ラインＧＬとが設けられており、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動後停止して図柄配列を示すときは、通常、この上段ラインＪＬと下段ラインＧＬに沿って水平状に整列して停止する。つまり、この図６８（Ｂ）に示すハズレ図柄停止演出では、上下２段にハズレ図柄配列が示されている。本例では、このハズレ図柄配列は、上段ラインＪＬに「８６９」、下段ラインＧＬに「９５８」が示されている。

【０３７１】

一方、図６８（Ｂ）に代わって、図６８（Ｃ）に示すように、左装飾図柄下ズレ停止演出が実行される場合がある。この左装飾図柄下ズレ停止演出は、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動後停止した状態を示しており、装飾図柄８Ｃ、８Ｒは、規定の停止位置である上段ラインＪＬと下段ラインＧＬに停止しているが、左装飾図柄８Ｌは、上段ラインＪＬおよび下段ラインＧＬから下にズレて停止している。本例では、装飾図柄８Ｃ、８Ｒは、上段ラインＪＬに「７７」、下段ラインＧＬに「６６」が示され、左装飾図柄８Ｌは、上段ラインＪＬから下にズレて「５」、下段ラインＧＬから下にズレて「６」を示している。つまり、左装飾図柄下ズレ停止演出における装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの図柄配列は、「５７７」のうちの「５」が上段ラインＪＬから下にズレた図柄配列、「６６６」のうちの左の「６」が下段ラインＧＬから下にズレた図柄配列を示している。なお、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのいずれか１つでも規定の停止位置からズレた場合には、ハズレ図柄配列となる。したがって、規定の停止位置である上段ラインＪＬまたは下段ラインＧＬに停止すれば大当たり図柄配列となる「６６６」も、この図６８（Ｃ）に示す左装飾図柄下ズレ停止演出では、ハズレ図柄配列となる。

なお、本例では、左装飾図柄８Ｌが、上段ラインＪＬおよび下段ラインＧＬから下にズ

レて停止する例を示したが、図示は省略するが、右装飾図柄８Ｒまたは中装飾図柄８Ｃが、上段ラインＪＬおよび下段ラインＧＬから同様に下にズレて停止する場合もあり得る。

【０３７２】

さらに、図６８（Ｂ）に代わって、図６８（Ｄ）に示すように、右装飾図柄上ズレ停止演出が実行される場合がある。この右装飾図柄上ズレ停止演出は、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動後停止した状態を示しており、装飾図柄８Ｌ、８Ｃは、規定の停止位置である上段ラインＪＬと下段ラインＧＬに停止しているが、左装飾図柄８Ｒは、上段ラインＪＬおよび下段ラインＧＬから上にズレて停止している。本例では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃは、上段ラインＪＬに「６８」、下段ラインＧＬに「７７」が示され、左装飾図柄８Ｌは、上段ラインＪＬから上にズレて「８」、下段ラインＧＬから上にズレて「７」を示している。つまり、右装飾図柄上ズレ停止演出における装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの図柄配列は、「６８８」のうちの右の「８」が上段ラインＪＬから上にズレた図柄配列、「７７７」のうちの右の「７」が下段ラインＧＬから上にズレた図柄配列を示している。したがって、規定の停止位置である上段ラインＪＬまたは下段ラインＧＬに停止すれば大当たり図柄配列となる「７７７」も、この図６８（Ｄ）に示す右装飾図柄上ズレ停止演出では、ハズレ図柄配列となる。

なお、本例では、右装飾図柄８Ｒが、上段ラインＪＬおよび下段ラインＧＬから上にズレて停止する例を示したが、図示は省略するが、左装飾図柄８Ｌまたは中装飾図柄８Ｃが、上段ラインＪＬおよび下段ラインＧＬから同様に上にズレて停止する場合もあり得る。

【０３７３】

次に、図６８（Ｅ）に示すように、表示画面７ａでは大当たり確定演出が実行される。この大当たり確定演出は、図６８（Ｃ）に示した左装飾図柄下ズレ停止演出または図６８（Ｄ）に示した右装飾図柄上ズレ停止演出がおこなわれた後におこなわれる演出である。この大当たり確定演出では、保留数Ｈ２は従前と同じ「０」を示しているが、保留数Ｈ１は「３」から「１」に変更されている。つまり、この大当たり確定演出では、先の図６８（Ｃ）に示した左装飾図柄下ズレ停止演出または図６８（Ｄ）に示した右装飾図柄上ズレ停止演出から、第１特別図柄の保留を２個消化した様子を示している。そして、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが示している大当たり図柄配列「７７７」は、第１特別図柄の２個目の保留の変動結果を示している。また、この図６８（Ｅ）に示す大当たり確定演出では、大当たり図柄配列「７７７」は表示画面７ａの略中央に単独（１段）で表示され、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「大当たり～！」という文字が表示されるようになっている。この大当たり確定演出により、遊技者は大当たりを確信する。

なお、この図６８（Ｅ）に示す大当たり確定演出は、図６８（Ｃ）に示した左装飾図柄下ズレ停止演出または図６８（Ｄ）に示した右装飾図柄上ズレ停止演出がおこなわれた場合であっても、必ずおこなわれることはなく、所定の確率で図６８（Ｂ）に示したハズレ図柄停止演出がおこなわれる場合もあり得る。

【０３７４】

つまり、この図６８に示した装飾図柄大当たり示唆演出Ａでは、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの所定変動において、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのいずれかが規定の停止位置からズレて停止した場合には、所定変動後の保留に係わる変動において、大当たりになりやすくなっている。言い換えれば、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの所定変動において、保留の内容を先読みして大当たりがある場合には、所定の確率（乱数を用いた抽選等）で、大当たり示唆演出として装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのいずれかを規定の停止位置からズレて停止するようになっている。しかも、装飾図柄大当たり示唆演出Ａでは、規定の停止位置からズレて停止した図柄配列（ハズレ図柄配列）は、規定の停止位置で停止していれば大当たり図柄配列になる図柄配列で示されるので、これにより、遊技者に大当たりになること示唆（示唆）している。

【０３７５】

[装飾図柄大当たり示唆演出Ｂ]

図６９は、装飾図柄大当たり示唆演出Ｂを説明するための図である。

装飾図柄大当たり示唆演出Ｂでは、まず、図６９（Ａ）に示すように、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置７の表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄８Ｌ、中の図柄表示エリアに中装飾図柄８Ｃ、右の図柄表示エリアには右装飾図柄８Ｒが表示される。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止順は、最初に左装飾図柄８Ｌが停止し、次に右装飾図柄８Ｒが停止し、最後に中装飾図柄８Ｃが停止するようになっている。なお、図６９（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは変動中（下方にスクロール中）であることを示している。

また、表示画面７ａの左端には、保留数を示すＨ１、Ｈ２が上下に並んで表示されている。Ｈ１は、第１特別図柄に係わる保留数を示し、Ｈ２は、第２特別図柄に係わる保留数を示している。なお、図６９（Ａ）に示す装飾図柄変動演出では、Ｈ１は「３」、Ｈ２は「０」を示している。つまり、第１特別図柄の保留数は「３」、第２特別図柄の保留数は「０」であることを示唆している。

【０３７６】

次に、図６９（Ｂ）に示すように、左装飾図柄下ズレ停止青エフェクト演出が実行される。この左装飾図柄下ズレ停止青エフェクト演出は、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動後停止した状態を示しており、装飾図柄８Ｃ、８Ｒは、規定の停止位置である上段ラインＪＬと下段ラインＧＬに停止しているが、左装飾図柄８Ｌは、上段ラインＪＬおよび下段ラインＧＬから下にズレて停止している。本例では、装飾図柄８Ｃ、８Ｒは、上段ラインＪＬに「７７」、下段ラインＧＬに「６６」が示され、左装飾図柄８Ｌは、上段ラインＪＬから下にズレて「５」、下段ラインＧＬから下にズレて「６」を示している。つまり、左装飾図柄下ズレ停止演出における装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの図柄配列は、「５７７」のうちの「５」が上段ラインＪＬから下にズレた図柄配列、「６６６」のうちの左の「６」が下段ラインＧＬから下にズレた図柄配列を示している。なお、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのいずれか１つでも規定の停止位置からズレた場合には、ハズレ図柄配列となる。したがって、規定の停止位置である上段ラインＪＬまたは下段ラインＧＬに停止すれば大当たり図柄配列となる「６６６」も、この図６８（Ｃ）に示す左装飾図柄下ズレ停止演出では、ハズレ図柄配列となる。

なお、本例では、左装飾図柄８Ｌが、上段ラインＪＬおよび下段ラインＧＬから下にズレて停止する例を示したが、図示は省略するが、右装飾図柄８Ｒまたは中装飾図柄８Ｃが、上段ラインＪＬおよび下段ラインＧＬから同様に下にズレて停止する場合もあり得る。

さらに、「６６６」のうちの左の「６」が下段ラインＧＬから下にズレた図柄配列には、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの各停止図柄である「６」を囲うように、水滴を模した青色のエフェクト画像が表示されている。

【０３７７】

一方、図６９（Ｂ）に代わって、図６９（Ｃ）に示すように、左装飾図柄下ズレ停止赤エフェクト演出が実行される場合がある。この左装飾図柄下ズレ停止赤エフェクト演出は、上記した図６９（Ｂ）に示す左装飾図柄下ズレ停止青エフェクト演出と同様に、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの図柄配列は、「５７７」のうちの「５」が上段ラインＪＬから下にズレた図柄配列、「６６６」のうちの左の「６」が下段ラインＧＬから下にズレた図柄配列を示しているが、「６６６」のうちの左の「６」が下段ラインＧＬから下にズレた図柄配列には、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの各停止図柄である「６」を囲うように、炎を模した赤色のエフェクト画像が表示されている。

【０３７８】

次に、図６９（Ｄ）に示すように、表示画面７ａではハズレ図柄停止演出が実行される。このハズレ図柄停止演出は、図６９（Ｂ）に示した左装飾図柄下ズレ停止青エフェクト演出または図６９（Ｃ）に示した左装飾図柄下ズレ停止赤エフェクト演出がおこなわれた後におこなわれる演出である。このハズレ図柄停止演出では、保留数Ｈ２は従前と同じ「０」を示しているが、保留数Ｈ１は「３」から「１」に変更されている。つまり、このハズレ図柄停止演出では、先の図６９（Ｂ）に示した左装飾図柄下ズレ停止青エフェクト演出または図６９（Ｃ）に示した左装飾図柄下ズレ停止赤エフェクト演出から、第１特別図

柄の保留を２個消化した様子を示している。すなわち、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが示しているハズレ図柄配列は、第１特別図柄の２個目の保留の変動結果を示しており、上段ラインＪＬに「８６９」、下段ラインＧＬに「９５８」が示されている。

なお、このハズレ図柄停止演出がおこなわれる確率は、図６９（Ｂ）に示す左装飾図柄下ズレ停止青エフェクト演出がおこなわれた場合の方が、図６９（Ｃ）に示す左装飾図柄下ズレ停止赤エフェクト演出がおこなわれた場合よりも高くなっている。

【０３７９】

一方、図６９（Ｄ）に代わって、図６９（Ｅ）に示すように、表示画面７ａでは大当たり確定演出が実行される場合がある。この大当たり確定演出は、上記した図６９（Ｄ）に示したハズレ図柄停止演出と同様に、図６９（Ｂ）に示した左装飾図柄下ズレ停止青エフェクト演出または図６９（Ｃ）に示した左装飾図柄下ズレ停止赤エフェクト演出がおこなわれた後におこなわれる演出である。この大当たり確定演出では、保留数Ｈ２は従前と同じ「０」を示しているが、保留数Ｈ１は「３」から「１」に変更されている。つまり、この大当たり確定演出では、先の図６９（Ｂ）に示した左装飾図柄下ズレ停止青エフェクト演出または図６９（Ｃ）に示した左装飾図柄下ズレ停止赤エフェクト演出から、第１特別図柄の保留を２個消化した様子を示している。すなわち、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが示している大当たり図柄配列「７７７」は、第１特別図柄の２個目の保留の変動結果を示している。なお、この図６９（Ｅ）に示す大当たり確定演出では、大当たり図柄配列「７７７」は表示画面７ａの略中央に単独（１段）で表示され、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「大当たり～！」という文字が表示されるようになっている。この大当たり確定演出により、遊技者は大当たりを確信する。

なお、この大当たり確定演出がおこなわれる確率は、図６９（Ｃ）に示す左装飾図柄下ズレ停止赤エフェクト演出がおこなわれた場合の方が、図６９（Ｂ）に示す左装飾図柄下ズレ停止青エフェクト演出がおこなわれた場合よりも高くなっている。

【０３８０】

つまり、この図６９に示した装飾図柄大当たり示唆演出Ｂでは、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動停止したとき、複数種類のエフェクト演出（本例では、青エフェクト演出と赤エフェクト演出）を実行可能であり、これらエフェクト演出の種別によって大当たりの付与率が変化するようになっている。言い換えれば、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの所定変動において、保留の内容を先読みして大当たりがある場合には、所定の確率（乱数を用いた抽選等）で、大当たり示唆演出として複数種類のエフェクト演出から所定のエフェクト演出をおこなうようになっている。

【０３８１】

[装飾図柄大当たり示唆演出Ｃ]

図７０は、装飾図柄大当たり示唆演出Ｃを説明するための図である。

装飾図柄大当たり示唆演出Ｃでは、まず、図７０（Ａ）に示すように、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置７の表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄８Ｌ、中の図柄表示エリアに中装飾図柄８Ｃ、右の図柄表示エリアには右装飾図柄８Ｒが表示される。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止順は、最初に左装飾図柄８Ｌが停止し、次に右装飾図柄８Ｒが停止し、最後に中装飾図柄８Ｃが停止するようになっている。なお、図７０（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは変動中（下方にスクロール中）であることを示している。

また、表示画面７ａの左端には、保留数を示すＨ１、Ｈ２が上下に並んで表示されている。Ｈ１は、第１特別図柄に係わる保留数を示し、Ｈ２は、第２特別図柄に係わる保留数を示している。なお、図７０（Ａ）に示す装飾図柄変動演出では、Ｈ１は「３」、Ｈ２は「０」を示している。つまり、第１特別図柄の保留数は「３」、第２特別図柄の保留数は「０」であることを示唆している。

【０３８２】

次に、図７０（Ｂ）に示すように、左装飾図柄「６」下ズレ停止演出が実行される。この左装飾図柄「６」下ズレ停止演出は、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動後停止した状態

を示しており、装飾図柄８Ｃ、８Ｒは、規定の停止位置である上段ラインＪＬと下段ラインＧＬに停止しているが、左装飾図柄８Ｌは、上段ラインＪＬおよび下段ラインＧＬから下にズレて停止している。本例では、装飾図柄８Ｃ、８Ｒは、上段ラインＪＬに「７７」、下段ラインＧＬに「６６」が示され、左装飾図柄８Ｌは、上段ラインＪＬから下にズレて「５」、下段ラインＧＬから下にズレて「６」を示している。つまり、左装飾図柄「６」下ズレ停止演出における装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの図柄配列は、「５７７」のうちの「５」が上段ラインＪＬから下にズレた図柄配列、「６６６」のうちの左の「６」が下段ラインＧＬから下にズレた図柄配列を示している。なお、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのいずれか１つでも規定の停止位置からズレた場合には、ハズレ図柄配列となる。したがって、規定の停止位置である上段ラインＪＬまたは下段ラインＧＬに停止すれば大当たり図柄配列となる「６６６」も、この図７０（Ｂ）に示す左装飾図柄「６」下ズレ停止演出では、ハズレ図柄配列となる。

なお、本例では、左装飾図柄８Ｌが、上段ラインＪＬおよび下段ラインＧＬから下にズレて停止する例を示したが、図示は省略するが、右装飾図柄８Ｒまたは中装飾図柄８Ｃが、上段ラインＪＬおよび下段ラインＧＬから同様に下にズレて停止する場合もあり得る。

【０３８３】

一方、図７０（Ｂ）に代わって、図７０（Ｃ）に示すように、右装飾図柄「７」上ズレ停止演出が実行される場合がある。この右装飾図柄「７」上ズレ停止演出は、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動後停止した状態を示しており、装飾図柄８Ｌ、８Ｃは、規定の停止位置である上段ラインＪＬと下段ラインＧＬに停止しているが、左装飾図柄８Ｒは、上段ラインＪＬおよび下段ラインＧＬから上にズレて停止している。本例では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃは、上段ラインＪＬに「６８」、下段ラインＧＬに「７７」が示され、左装飾図柄８Ｌは、上段ラインＪＬから上にズレて「８」、下段ラインＧＬから上にズレて「７」を示している。つまり、右装飾図柄「７」上ズレ停止演出における装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの図柄配列は、「６８８」のうちの右の「８」が上段ラインＪＬから上にズレた図柄配列、「７７７」のうちの右の「７」が下段ラインＧＬから上にズレた図柄配列を示している。したがって、規定の停止位置である上段ラインＪＬまたは下段ラインＧＬに停止すれば大当たり図柄配列となる「７７７」も、この図７０（Ｃ）に示す右装飾図柄「７」上ズレ停止演出では、ハズレ図柄配列となる。

なお、本例では、右装飾図柄８Ｒが、上段ラインＪＬおよび下段ラインＧＬから上にズレて停止する例を示したが、図示は省略するが、左装飾図柄８Ｌまたは中装飾図柄８Ｃが、上段ラインＪＬおよび下段ラインＧＬから同様に上にズレて停止する場合もあり得る。

【０３８４】

次に、図７０（Ｄ）に示すように、表示画面７ａではリーチ演出が実行される。このリーチ演出では、図７０（Ｂ）に示した左装飾図柄「６」下ズレ停止演出または図７０（Ｃ）に示した右装飾図柄「７」上ズレ停止演出がおこなわれた後におこなわれる演出である。このリーチ演出では、保留数Ｈ２は従前と同じ「０」を示しているが、保留数Ｈ１は「３」から「１」に変更されている。つまり、このリーチ演出では、先の図７０（Ｂ）に示した左装飾図柄「６」下ズレ停止演出または図７０（Ｃ）に示した右装飾図柄「７」上ズレ停止演出から、第１特別図柄の保留を２個消化した様子を示している。そして、装飾図柄８Ｌ、８Ｒが停止している上段ラインＪＬのハズレ図柄配列「６８」および下段ラインＧＬのリーチ図柄配列「７７」は、第１特別図柄の２個目の保留の変動に対応している。また、この図７０（Ｄ）に示すリーチ演出では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方に、「リーチ！」という文字が表示されるようになっている。

なお、この図７０（Ｄ）に示すリーチ演出は、図７０（Ｂ）に示した左装飾図柄「６」下ズレ停止演出または図７０（Ｃ）に示した右装飾図柄「７」上ズレ停止演出がおこなわれた場合であっても、必ずおこなわれることはなく、リーチにならない場合もあり得る。また、このリーチ演出がおこなわれる確率は、図７０（Ｃ）に示す右装飾図柄「７」上ズレ停止演出がおこなわれた場合の方が、図７０（Ｂ）に示す左装飾図柄「６」下ズレ停止演出がおこなわれた場合よりも高くなっている。

【０３８５】
　次に、図７０（Ｅ）に示すように、表示画面７ａではバトル演出が実行される。このバトル演出は、図７０（Ｄ）に示したリーチ演出から切り替わっておこなわれる演出であって、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの代わりに遊技者側の味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとがバトルする画像が表示される。つまり、この図７０（Ｅ）に示すバトル演出がおこなわれるのは、遊技状態がリーチになっている場合である。なお、このバトル演出では、保留数Ｈ１、Ｈ２は、図７０（Ｄ）に示したリーチ演出と同様に、「１」、「０」を示している。
　なお、この図７０（Ｅ）に示すバトル演出は、図７０（Ｄ）に示したリーチ演出がおこなわれた場合であっても、必ずおこなわれることはなく、リーチ演出からバトル演出に発展しない場合もあり得る。また、このバトル演出がおこなわれる確率（バトル発展率）は、図７０（Ｃ）に示す右装飾図柄「７」上ズレ停止演出がおこなわれた場合の方が、図７０（Ｂ）に示す左装飾図柄「６」下ズレ停止演出がおこなわれた場合よりも高くなっている。
【０３８６】
　次に、図７０（Ｆ）に示すように、表示画面７ａでは大当たり確定示唆演出が実行される。この大当たり確定示唆演出は、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとがバトルした結果、味方キャラクタＣＲＡが勝利したことを示す「勝利！」という文字が表示画面７ａの中央に大きく表示される。この「勝利！」という文字を表示することにより、遊技者に今回のリーチは大当たりになる（遊技者に有利な特典が付与される）と思わせることができる。なお、この大当たり確定示唆演出では、保留数Ｈ１、Ｈ２は、図７０（Ｄ）に示したリーチ演出および図７０（Ｅ）に示したバトル演出と同様に、「１」、「０」を示している。
　また、図示は省略するが、バトル演出で味方キャラクタが敗退する場合もあり、この場合、図７０（Ｆ）に示した大当たり確定示唆演出はおこなわれず、代わりに味方キャラクタが敗退したことを示す「敗退！」という文字が表示画面７ａの中央に大きく表示される。この「敗退！」という文字を表示することにより、遊技者に今回のリーチは大当たりにならない（遊技者に有利な特典が付与されない）と思わせることができる。
　なお、バトル演出で味方キャラクタＣＲＡが勝利する確率（バトル勝利期待度）は、図７０（Ｃ）に示す右装飾図柄「７」上ズレ停止演出がおこなわれた場合の方が、図７０（Ｂ）に示す左装飾図柄「６」下ズレ停止演出がおこなわれた場合よりも高くなっている。言い換えれば、バトル演出で味方キャラクタＣＲＡが敗退する確率は、図７０（Ｂ）に示す左装飾図柄「６」下ズレ停止演出がおこなわれた場合の方が、図７０（Ｃ）に示す右装飾図柄「７」上ズレ停止演出がおこなわれた場合よりも高くなっている。
【０３８７】
　次に、図７０（Ｇ）に示すように、表示画面７ａでは大当たり確定演出が実行される。この大当たり確定演出は、図７０（Ｆ）に示した大当たり確定示唆演出で味方キャラクタＣＲＡが勝利したことを示す「勝利！」という文字に替えて、大当たり図柄配列「７７７」が表示される。この大当たり確定演出により、遊技者は大当たりを確信する。なお、この図７０（Ｇ）に示す大当たり確定演出では、大当たり図柄配列「７７７」は表示画面７ａの略中央に単独（１段）で表示され、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「大当たり～！」という文字が表示されるようになっている。
　なお、上記したように、図７０（Ｄ）に示したリーチ演出がおこなわれなかった場合（リーチにならなかった場合）、リーチ演出から図７０（Ｅ）に示したバトル演出に発展しなかった場合、および、バトル演出で味方キャラクタＣＲＡが敗退し、図７０（Ｆ）に示した大当たり確定示唆演出はおこなわれなかった場合には、この図７０（Ｇ）に示す大当たり確定演出はおこなわれることはなく、代わりにハズレ確定演出がおこなわれる（図６８（Ｂ）、図６９（Ｄ）参照）。
【０３８８】
　つまり、この図７０に示した装飾図柄大当たり示唆演出Ｃでは、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、

８Ｒの所定変動において、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのいずれかが規定の停止位置からズレて停止したときの、該ズレた図柄配列の種別によって、所定変動後の保留に係わる変動において、リーチになる率、リーチ後バトルへの発展率、および、バトル演出でのバトル勝利期待度が変化するようになっている。例えば、上述したように、ズレた図柄配列が「６６６」よりも「７７７」の方が、リーチになる率、リーチ後バトルへの発展率、および、バトル演出でのバトル勝利期待度が高くなっている。すなわち、装飾図柄大当たり示唆演出Ｃでは、ズレた図柄配列を表示するという１つの演出で、リーチ率、バトル発展率およびバトル勝利期待度という複数の遊技指標を同時に示唆するようになている。

【０３８９】

[装飾図柄大当たり示唆演出Ｄ]

図７１は、装飾図柄大当たり示唆演出Ｄを説明するための図である。

装飾図柄大当たり示唆演出Ｄでは、まず、図７１（Ａ）に示すように、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置７の表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄８Ｌ、中の図柄表示エリアに中装飾図柄８Ｃ、右の図柄表示エリアには右装飾図柄８Ｒが表示される。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止順は、最初に左装飾図柄８Ｌが停止し、次に右装飾図柄８Ｒが停止し、最後に中装飾図柄８Ｃが停止するようになっている。なお、図７１（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは変動中（下方にスクロール中）であることを示している。

また、表示画面７ａの左端には、保留数を示すＨ１、Ｈ２が上下に並んで表示されている。Ｈ１は、第１特別図柄に係わる保留数を示し、Ｈ２は、第２特別図柄に係わる保留数を示している。なお、図６８（Ａ）に示す装飾図柄変動演出では、Ｈ１は「３」、Ｈ２は「０」を示している。つまり、第１特別図柄の保留数は「３」、第２特別図柄の保留数は「０」であることを示唆している。

【０３９０】

次に、図７１（Ｂ）に示すように、表示画面７ａでは下段「６」図柄リーチ演出が実行される。この下段「６」図柄リーチ演出は、図７１（Ａ）に示した装飾図柄変動演出において、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが順次停止し、その結果リーチになったことを示している。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、図柄配列ラインとして、上段ラインＪＬと下段ラインＧＬとが設けられており、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動後停止して図柄配列を示すときは、２図柄が同時に停止し、この上段ラインＪＬと下段ラインＧＬに沿って水平状に整列して停止する。つまり、この図７１（Ｂ）に示す下段「６」図柄リーチ演出では、上下２段に図柄配列が示されており、本例では、装飾図柄８Ｌ、８Ｒは、上段ラインＪＬに「５７」、下段ラインＧＬにリーチ状態を示す「６６」が表示されている。

【０３９１】

次に、図７１（Ｃ）に示すように、表示画面７ａでは下段「６」図柄リーチハズレ演出が実行される。この下段「６」図柄リーチハズレ演出は、図７１（Ｂ）に示した下段「６」図柄リーチ演出の結果が、ハズレたことを示している。つまり、この図７１（Ｃ）に示す下段「６」図柄リーチハズレ演出では、最後に中装飾図柄８Ｃが停止し、当該変動結果として上下２段にハズレ図柄配列が示されている。本例では、このハズレ図柄配列は、上段ラインＪＬに「５８７」、下段ラインＧＬにリーチハズレ状態を示す「６７６」が示されている。

【０３９２】

一方、図７１（Ｂ）に代わって、図７１（Ｄ）に示すように、下段「７」図柄リーチ演出が実行される場合がある。この下段「７」図柄リーチ演出は、図７１（Ａ）に示した装飾図柄変動演出において、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが順次停止し、その結果リーチになったことを示している。つまり、この図７１（Ｄ）に示す下段「７」図柄リーチ演出では、上下２段に図柄配列が示されており、本例では、装飾図柄８Ｌ、８Ｒは、上段ラインＪＬに「６７」、下段ラインＧＬにリーチ状態を示す「７７」が表示されている。

【０３９３】

次に、図７１（Ｅ）に示すように、表示画面７ａでは「７」図柄大当たり確定演出が実

行される。この「７」図柄大当たり確定演出は、図７１（Ｄ）に示した下段「７」図柄リーチ演出がおこなわれた後におこなわれる演出である。この「７」図柄大当たり確定演出は、図７１（Ｄ）に示した下段「７」図柄リーチ演出の結果が、大当たりしたことを示している。なお、この図７１（Ｅ）に示す「７」図柄大当たり確定演出では、大当たり図柄配列「７７７」は表示画面７ａの略中央に単独（１段）で表示され、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「大当たり～！」という文字が表示されるようになっている。この「７」図柄大当たり確定演出により、遊技者は「７」図柄で大当たりしたことを確信する。

【０３９４】

さらには、図７１（Ｂ）、図７１（Ｄ）に代わって、図７１（Ｆ）に示すように、上段「８」図柄リーチ演出が実行される場合がある。この上段「８」図柄リーチ演出は、図７１（Ａ）に示した装飾図柄変動演出において、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが順次停止し、その結果リーチになったことを示している。つまり、この図７１（Ｆ）に示す上段「８」図柄リーチ演出では、上下２段に図柄配列が示されており、本例では、装飾図柄８Ｌ、８Ｒは、上段ラインＪＬにリーチ状態を示す「８８」、下段ラインＧＬに「９７」が表示されている。

【０３９５】

次に、図７１（Ｇ）に示すように、表示画面７ａでは「８」図柄大当たり確定演出が実行される。この「８」図柄大当たり確定演出は、図７１（Ｆ）に示した上段「８」図柄リーチ演出がおこなわれた後におこなわれる演出である。この「８」図柄大当たり確定演出は、図７１（Ｆ）に示した上段「８」図柄リーチ演出の結果が、大当たりしたことを示している。なお、この図７１（Ｇ）に示す「８」図柄大当たり確定演出では、大当たり図柄配列「８８８」は表示画面７ａの略中央に単独（１段）で表示され、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「大当たり～！」という文字が表示されるようになっている。この「８」図柄大当たり確定演出により、遊技者は「８」図柄で大当たりしたことを確信する。

【０３９６】

なお、上述した図７１（Ｃ）に示す下段「６」図柄リーチハズレ演出は、図７１（Ｂ）に示した下段「６」図柄リーチ演出がおこなわれた場合であっても、必ずおこなわれることはなく、図７１（Ｅ）（Ｇ）と同様に、所定の確率で「６」図柄大当たり確定演出がおこなわれる場合もあり得る。また、上述した図７１（Ｅ）に示す「７」図柄大当たり確定演出は、図７１（Ｄ）に示した下段「７」図柄リーチ演出がおこなわれた場合であっても、必ずおこなわれることはなく、図７１（Ｃ）と同様に、所定の確率で下段「７」図柄リーチハズレ演出がおこなわれる場合もあり得る。ただし、大当たり確定演出がおこなわれる確率は、図７１（Ｂ）に示す下段「６」図柄リーチ演出がおこなわれた場合よりも、図７１（Ｄ）に示す下段「７」図柄リーチ演出がおこなわれた場合の方が高くなっている。

また、上述した図７１（Ｇ）に示す「８」図柄大当たり確定演出は、図７１（Ｆ）に示した上段「８」図柄リーチ演出がおこなわれた場合であっても、必ずおこなわれることはなく、図７１（Ｃ）と同様に、所定の確率で上段「８」図柄リーチハズレ演出がおこなわれる場合もあり得る。また、図示は省略したが、上段ラインＪＬに「８」図柄以外の図柄でリーチ演出がおこなわれた場合であっても、図７１（Ｇ）と同様に、所定の確率で大当たり確定演出がおこなわれる場合もあり得る。ただし、大当たり確定演出がおこなわれる確率は、上段ラインＪＬに「８」図柄以外の図柄でリーチ演出がおこなわれた場合よりも、図７１（Ｆ）に示す上段「８」図柄リーチ演出がおこなわれた場合の方が高くなっている。

【０３９７】

つまり、この図７１に示した装飾図柄大当たり示唆演出Ｄでは、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの所定変動において、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒを複数停止させて同時に複数の図柄配列ライン（本例では、上段ラインＪＬと下段ラインＧＬ）を表示可能であり、複数の図柄配列ラインのうち、所定の図柄配列ラインに所定の左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが停止した場合（本例では、上段ラインＪＬに「８８」図柄のリーチ、下段ラインＧＬに「７７」図柄のリーチ）には、当該所定変動において大当たりになりやすくなってい

る。すなわち、装飾図柄大当たり示唆演出Ｄでは、所定の図柄配列ラインに所定の図柄配列でリーチになった場合、大当たり期待度が高くなっている。言い換えれば、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの所定変動において、当該変動が大当たりになる場合には、所定の確率（乱数を用いた抽選等）で、大当たり示唆演出として所定の図柄配列ラインに所定の図柄配列でリーチ演出をおこなうようになっている。

【０３９８】

［効果例］

以下に、装飾図柄大当たり示唆演出の効果例を示す。

［効果１］

上記実施形態の遊技機１では、図６８～図７０に示すように、装飾図柄の所定変動において、装飾図柄を規定の停止位置で停止する場合と、規定の停止位置からズレて停止する場合とがあり、規定の停止位置からズレて停止したときは、規定の停止位置で停止したときよりも、所定変動後の保留に係わる変動において大当たりになりやすい構成になっている。この構成によれば、遊技者は、装飾図柄の何れかが規定の停止位置からズレた場合には、大いなる期待を持って遊技に臨むことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。また、ズレた装飾図柄と大当たり期待度を関連させて、ズレた装飾図柄の種別によって大当たり期待度を変化させることも可能となる。

【０３９９】

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、図６８～図７０に示すように、第１の装飾図柄と第２の装飾図柄と第３の装飾図柄とを有し、装飾図柄を規定の停止位置で停止する場合、第１の装飾図柄と前記第２の装飾図柄と第３の装飾図柄とを一列状に停止し、装飾図柄を規定の停止位置からズレて停止する場合、第１の装飾図柄と第２の装飾図柄と第３の装飾図柄の何れか一つを一列状からズレて停止する構成になっている。この構成によれば、装飾図柄を規定の停止位置からズレて停止する場合、遊技者に様々な態様でわかりやすく表示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。

【０４００】

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、図６８～図７０に示すように、装飾図柄の停止に係わって複数種類のエフェクト演出を実行可能であり、遊技者への大当たりの付与率は、エフェクト演出の種別によって変化する構成になっている。この構成によれば、遊技者は、エフェクト演出がおこなわれるたびに一喜一憂し、大当たり期待度の高いエフェクト演出がおこなわれた場合には、大いなる期待を持って遊技に臨むことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０４０１】

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、図７１に示すように、装飾図柄は、第１の装飾図柄と第２の装飾図柄と第３の装飾図柄とを有し、第３の装飾図柄は、第１の装飾図柄および第２の装飾図柄よりも後に停止し、装飾図柄の所定変動において、第１の装飾図柄および第２の装飾図柄を複数停止させて同時に複数の図柄配列ラインを表示可能であり、この複数の図柄配列ラインのうち、所定の図柄配列ラインに所定の第１の装飾図柄および第２の装飾図柄が停止した場合には、当該所定変動において大当たりになりやすい構成になっている。この構成によれば、遊技者は、所定の図柄配列ラインに所定の第１の装飾図柄および第２の装飾図柄が停止した場合には、大当たり期待度が高くなり、その後に停止する第３の装飾図柄の変動中、大いなる期待を持続させながら注視することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０４０２】

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、図７１に示すように、複数の図柄配列ラインは、段状に表示され、段状に表示された複数の図柄配列ラインの所定段に、第１の装飾図柄および第

２の装飾図柄が停止して所定の図柄配列でリーチになった場合に、当該所定変動において大当たりになりやすい構成になっている。この構成によれば、遊技者は、所定段の図柄配列ラインで所定の図柄配列でリーチになった場合には、大当たり期待度が極めて高くなり、その後に停止する第３の装飾図柄の変動中、大いなる期待を持続させながら注視することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。また、所定段の図柄配列ラインにおけるリーチ図柄と大当たり期待度を関連させて、リーチ図柄の種別によって大当たり期待度を変化させることも可能となる。

【０４０３】

［変形例］

以下に、装飾図柄大当たり示唆演出の変形例を示す。

［変形例１］

上記実施形態の遊技機１では、図６８～図７０に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの規定の停止位置として、上段ラインＪＬと下段ラインＧＬの２段を示したが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの規定の停止位置は、上段ライン、中段ライン、下段ラインの３段や、上下４段以上にしてもよい。さらには、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが横スクロールする場合には、左右方向に複数の縦ライン（左ライン、中ライン、右ライン）を規定の停止位置とするようにしてもよい。

また、図７１に示すように、図柄配列ラインは、上段ラインＪＬと下段ラインＧＬの２ラインを示したが、上記規定の停止位置と同様に、上段ライン、中段ライン、下段ラインの３ラインや、上下４ライン以上にしてもよい。さらには、図柄配列ラインが上下３ライン以上ある場合は、これに加えて斜め図柄配列ラインを設けるようにしてもよい（例えば、上下３ラインの場合では、右上がりと右下がりの２つの斜め図柄配列ライン）。また、さらには、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが横スクロールする場合には、左右方向に複数の縦図柄配列ライン（例えば、左図柄配列ライン、中図柄配列ライン、右図柄配列ライン）を設けるようにしてもよい。

【０４０４】

［変形例２］

上記実施形態の遊技機１では、図６８～図７０に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが規定の停止位置からズレて停止する図柄配列は、規定の停止位置で停止していれば大当たり図柄配列になる図柄配列としたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、規定の停止位置からズレて停止する図柄配列は、特定のバラケ目や、リーチの図柄配列であってもよい。さらには、ズレて停止した図柄配列が、規定の停止位置で停止していれば大当たり図柄配列になる図柄配列の場合には、その後保留内で大当たりになる場合、当該ズレて停止した図柄配列と同じ図柄配列で大当たり図柄配列を表示するようにしてもよい。このように構成すれば、大当たりの示唆のみでなく、大当たり図柄配列も示唆することができ、その結果、遊技者は、今回の大当たりが確変大当たりなのか否かを事前に判別することができる。

【０４０５】

［変形例３］

上記実施形態の遊技機１では、図６９に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが規定の停止位置からズレて停止したとき、青エフェクト演出または赤エフェクトという色を用いた演出をおこない、これらエフェクト演出の種別によって大当たりの付与率を変化するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、エフェクト演出は、３種類以上の色を用い、これら色の違いによって大当たりの付与率を変化するようにしてもよい。あるいは、エフェクト演出は、色に替えて複数種類のキャラクタを用い、これらキャラクタの種別によって大当たりの付与率を変化するようにしてもよい。もちろん、色とキャラクタを併用してエフェクト演出をおこなうようにしてもよい。さらには、エフェクト演出は、水滴を模した青色のエフェクト画像や炎を模した赤色のエフェクト画像を用いたが、これら水滴や炎は特に限定されることなく、エフェクト画像はどのような画像であってもよい（ただし、特定の色を感じさせる画像が望ましい）。

【０４０６】
［変形例４］
上記実施形態の遊技機１では、図７０に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが規定の停止位置からズレて停止したとき、所定の確率でバトル演出をおこない、このバトル演出の結果によって大当たりの示唆をおこなうようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、バトル演出に替えてストーリ演出をおこない、このストーリ演出の内容によって大当たりの示唆をおこなうようにしてもよい。この場合、ズレた図柄配列の種別によって、その後の保留内でリーチになる率、リーチ後ストーリ演出への発展率、ストーリ演出での内容（大当たり期待度）を変化するようにしてもよい。このように構成すれば、ズレた図柄配列を表示するという１つの演出で、その後の保留内でのリーチ率、ストーリ演出発展率およびストーリ演出での大当たり期待度という、複数の遊技指標を同時に示唆することができ、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。
【０４０７】
［変形例５］
上記実施形態の遊技機１では、図７１に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの所定変動において、複数の図柄配列ラインのうち、所定の図柄配列ラインに左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが停止して所定のリーチ図柄が表示されることにより、当該所定変動が大当たりになりやすいことを示唆するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、所定の図柄配列ラインに左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが停止してリーチ以外の特定のバラケ目が表示されたとき、当該所定変動が大当たりになりやすいことを示唆するようにしてもよい。そしてこの場合、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒがバラケ目で停止した後、直ちに装飾図柄８Ｌ、８Ｒを再変動するいわゆる疑似連をおこない、その後、所定の図柄配列ラインに左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒを停止させて所定のリーチ図柄を表示するようにしてもよい。このように構成すれば、さらに遊技の興趣を向上させることができる。
なお、疑似連とは、擬似的に装飾図柄の変動表示が所定回数連続したように見せる演出であり、変動の開始時やリーチ演出中等において実行され得る演出である。例えば、擬似連は、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（例えばＮＥＸＴ）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ともに、装飾図柄の変動演出を実行させる演出を含む。なお、繰り返す演出回数を、疑似連回数ともよび、２回であれば「擬似２」、「×２」、３回であれば「擬似３」、「×３」というような表記がなされ得る。
【０４０８】
［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Ａ６－１］
図柄の変動表示を表示可能な図柄表示手段と、
前記図柄表示手段による前記図柄の変動表示に応じて装飾図柄の変動表示を表示可能な装飾図柄表示手段と、
を備えた遊技機であって、
前記装飾図柄表示手段による前記装飾図柄の所定変動において、前記装飾図柄を規定の停止位置で停止する場合と、規定の停止位置からズレて停止する場合とがあり、
前記規定の停止位置からズレて停止したときは、前記規定の停止位置で停止したときよりも、前記所定変動後の保留に係わる変動において遊技者に有利な特典が付与されやすい、
ことを特徴とする遊技機。
［態様Ａ６－２］
前記装飾図柄は、第１の装飾図柄と第２の装飾図柄と第３の装飾図柄とを有し、
前記装飾図柄表示手段は、
前記装飾図柄を前記規定の停止位置で停止する場合、前記第１の装飾図柄と前記第２

の装飾図柄と前記第３の装飾図柄とを一列状に停止し、
　前記装飾図柄を前記規定の停止位置からズレて停止する場合、前記第１の装飾図柄と前記第２の装飾図柄と前記第３の装飾図柄の何れか一つを前記一列状からズレて停止する、
ことを特徴とする態様Ａ６－１に記載の遊技機。
［態様Ａ６－３］
複数の表示演出を実行可能な表示手段を備え、
前記表示手段は、前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、前記装飾図柄の停止に係わって複数種類のエフェクト演出を実行可能であり、
前記遊技者への有利な特典の付与率は、前記エフェクト演出の種別によって変化する、
ことを特徴とする態様Ａ６－１または態様Ａ６－２に記載の遊技機。
［態様Ａ６－４］
図柄の変動表示を表示可能な図柄表示手段と、
前記図柄表示手段による前記図柄の変動表示に応じて装飾図柄の変動表示を表示可能な装飾図柄表示手段と、
を備えた遊技機であって、
前記装飾図柄は、第１の装飾図柄と第２の装飾図柄と第３の装飾図柄とを有し、前記第３の装飾図柄は、前記第１の装飾図柄および前記第２の装飾図柄よりも後に停止するものとし、
前記装飾図柄表示手段は、所定変動において、前記第１の装飾図柄および前記第２の装飾図柄を複数停止させて同時に複数の図柄配列ラインを表示可能であり、
前記複数の図柄配列ラインのうち、所定の図柄配列ラインに所定の前記第１の装飾図柄および前記第２の装飾図柄が停止した場合には、当該所定変動において遊技者に有利な特典が付与されやすい、
ことを特徴とする遊技機。
［態様Ａ６－５］
前記複数の図柄配列ラインは、段状に表示され、
前記段状に表示された前記複数の図柄配列ラインの所定段に、前記第１の装飾図柄および前記第２の装飾図柄が停止して所定の図柄配列でリーチになった場合に、当該所定変動において遊技者に有利な特典が付与されやすい、
ことを特徴とする態様Ａ６－４に記載の遊技機。
【０４０９】
以下に図７２～図７５を用いて装飾図柄重畳演出Ａ～Ｄについて説明する。この装飾図柄重畳演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信した変動演出開始コマンドを解析し、装飾図柄重畳演出を実行する指示が含まれている場合に、ＲＯＭ１０３から対応する画像データや駆動データを読み出して表示画面７ａに画像を表示させる演出である。
【０４１０】
［装飾図柄重畳演出Ａ］
図７２は、装飾図柄重畳演出Ａを説明するための図である。装飾図柄重畳演出Ａでは、まず、図７２（Ａ）に示すように、変動演出中に、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒとが表示されない装飾図柄非表示演出が実行される。装飾図柄非表示演出は、図４８（Ｊ）に示す装飾図柄変動演出Ａの装飾図柄消滅演出と同様である。すなわち、図７２（Ａ）の装飾図柄非表示演出の前に、装飾図柄変動演出Ａの図４８（Ａ）～図４８（Ｉ）の演出がおこなわれてもよい。なお、図７２（Ａ）の装飾図柄非表示演出は、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒが表示されないだけであり、これ以外の任意の画像が表示されていてもよい。例えば、任意のスペシャルリーチ演出がおこなわれていてもよい。
【０４１１】
次に、図７２（Ｂ）に示す、装飾図柄拡大表示演出が実行される。具体的には、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、および、右装飾図柄８Ｒは、それぞれの一部分が表示画面７

ａからはみ出しており、中装飾図柄８Ｃが左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒの一部分に重なって表示される。次に、図７２（Ｃ）に示すように、大当たり画像重畳表示演出が実行される。具体的には、左装飾図柄８Ｌに第１大当たり画像ＭＦ１が重なって表示され、中装飾図柄８Ｃに第２大当たり画像ＭＦ２が重なって表示され、右装飾図柄８Ｒに第３大当たり画像ＭＦ３が重なって表示される。第１大当たり画像ＭＦ１、第２大当たり画像ＭＦ２、および、第３大当たり画像ＭＦ３は、ぞれぞれ「大当たり」と書かれた画像であり、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、および、右装飾図柄８Ｒの組み合わせた大当たりであることを示唆している。第１大当たり画像ＭＦ１の一部分に中装飾図柄８Ｃが重なって表示され、第３大当たり画像ＭＦ３の一部分に中装飾図柄８Ｃが重なって表示される。

【０４１２】

次に、図７２（Ｄ）に示す装飾図柄縮小表示演出が実行される。具体的には、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、および、右装飾図柄８Ｒが、それぞれ、縮小されて表示される。このとき、あわせて、第１大当たり画像ＭＦ１、第２大当たり画像ＭＦ２、および、第３大当たり画像ＭＦ３も縮小されて表示される。この縮小によって、第１大当たり画像ＭＦ１に中装飾図柄８Ｃが重ならなくなり、また、第３大当たり画像ＭＦ３に中装飾図柄８Ｃが重ならなくなる。すなわち、図７２（Ｃ）から図７２（Ｄ）に遷移することによって、第１大当たり画像ＭＦ１に中装飾図柄８Ｃが重なった状態から、第１大当たり画像ＭＦ１に中装飾図柄８Ｃが重ならない状態に遷移し、第３大当たり画像ＭＦ３に中装飾図柄８Ｃが重なった状態から、第３大当たり画像ＭＦ３に中装飾図柄８Ｃが重ならない状態に遷移する。

【０４１３】

次に、図７２（Ｅ）に示す特別大当たり画像重畳表示演出が実行される。具体的には、第１大当たり画像ＭＦ１に第１特別大当たり画像ＭＳ１が重なって表示され、第２大当たり画像ＭＦ２に第２特別大当たり画像ＭＳ２が重なって表示され、第３大当たり画像ＭＦ３に第３特別大当たり画像ＭＳ３が重なって表示される。第１特別大当たり画像ＭＳ１、第２特別大当たり画像ＭＳ２、および、第３特別大当たり画像ＭＳ３は、ぞれぞれ「特別大当たり」と書かれた画像であり、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、および、右装飾図柄８Ｒの組み合わせた大当たりが特別であること、すなわち、確変大当たりであることを示唆している。言い換えれば、第１特別大当たり画像ＭＳ１、第２特別大当たり画像ＭＳ２、および、第３特別大当たり画像ＭＳ３は、大当たり種別を示唆している。第１特別大当たり画像ＭＳ１の一部分に第２特別大当たり画像ＭＳ２が重なって表示され、第３特別大当たり画像ＭＳ３の一部分に第２特別大当たり画像ＭＳ２が重なって表示される。第１特別大当たり画像ＭＳ１は、第１大当たり画像ＭＦ１の一部が視認可能となるように重なって表示され、第２特別大当たり画像ＭＳ２は、第２大当たり画像ＭＦ２の一部が視認可能となるように重なって表示され、第３特別大当たり画像ＭＳ３は、第３大当たり画像ＭＦ３の一部が視認可能となるように重なって表示される。

【０４１４】

［装飾図柄重畳演出Ｂ］

図７３は、装飾図柄重畳演出Ｂを説明するための図である。装飾図柄重畳演出Ｂは、装飾図柄重畳演出Ａと比較して、大当たり画像ＭＦ１～ＭＦ３が表示されるタイミングが異なる。図７３（Ａ）の装飾図柄非表示演は、装飾図柄重畳演出Ａの図７２（Ａ）と同様である。次に、図７３（Ｂ）に示す、大当たり画像重畳表示演出が実行される。具体的には、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、および、右装飾図柄８Ｒが表示画面７ａに表示されていない状態から新たに表示される。このとき、既に、左装飾図柄８Ｌに第１大当たり画像ＭＦ１が重なって表示され、中装飾図柄８Ｃに第２大当たり画像ＭＦ２が重なって表示され、右装飾図柄８Ｒに第３大当たり画像ＭＦ３が重なって表示されている。第１大当たり画像ＭＦ１、第２大当たり画像ＭＦ２、および、第３大当たり画像ＭＦ３は、ぞれぞれ「大当たり」と書かれた画像であり、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、および、右装飾図柄８Ｒの組み合わせた大当たりであることを示唆している。第１大当たり画像ＭＦ１の一部分に中装飾図柄８Ｃが重なって表示され、第３大当たり画像ＭＦ３の一部分に中装飾

図柄８Ｃが重なって表示される。

【０４１５】

次に、図７３（Ｃ）に示す装飾図柄縮小表示演出が実行される。図７３（Ｃ）の装飾図柄縮小表示演出は、装飾図柄重畳演出Ａの図７２（Ｄ）と同様である。具体的には、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、および、右装飾図柄８Ｒが、それぞれ、縮小されて表示される。このとき、あわせて、第１大当たり画像ＭＦ１、第２大当たり画像ＭＦ２、および、第３大当たり画像ＭＦ３も縮小されて表示される。この縮小によって、第１大当たり画像ＭＦ１に中装飾図柄８Ｃが重ならなくなり、また、第３大当たり画像ＭＦ３に中装飾図柄８Ｃが重ならなくなる。

【０４１６】

次に、図７３（Ｄ）に示す特別大当たり画像重畳表示演出が実行される。図７３（Ｄ）の特別大当たり画像重畳表示演出は、装飾図柄重畳演出Ａの図７２（Ｅ）と同様である。具体的には、第１大当たり画像ＭＦ１に第１特別大当たり画像ＭＳ１が重なって表示され、第２大当たり画像ＭＦ２に第２特別大当たり画像ＭＳ２が重なって表示され、第３大当たり画像ＭＦ３に第３特別大当たり画像ＭＳ３が重なって表示される。第１特別大当たり画像ＭＳ１、第２特別大当たり画像ＭＳ２、および、第３特別大当たり画像ＭＳ３は、ぞれぞれ「特別大当たり」と書かれた画像であり、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、および、右装飾図柄８Ｒの組み合わせた大当たりが特別であること、すなわち、確変大当たりであることを示唆している。第１特別大当たり画像ＭＳ１の一部分に第２特別大当たり画像ＭＳ２が重なって表示され、第３特別大当たり画像ＭＳ３の一部分に第２特別大当たり画像ＭＳ２が重なって表示される。

【０４１７】

［装飾図柄重畳演出Ｃ］

図７４は、装飾図柄重畳演出Ｃを説明するための図である。装飾図柄重畳演出Ｃは、装飾図柄重畳演出Ａと比較して、画像ＭＦ１～ＭＦ３と画像ＭＳ１～ＭＳ３の内容が異なる。図７４（Ａ）の装飾図柄非表示演は、装飾図柄重畳演出Ａの図７２（Ａ）と同様である。図７４（Ｂ）の装飾図柄拡大表示演出は、装飾図柄重畳演出Ａの図７２（Ｂ）と同様である。

【０４１８】

次に、図７４（Ｃ）に示す、所定画像重畳表示演出が実行される。具体的には、左装飾図柄８Ｌに第１画像ＭＦ１が重なって表示され、中装飾図柄８Ｃに第２画像ＭＦ２が重なって表示され、右装飾図柄８Ｒに第３画像ＭＦ３が重なって表示される。第１画像ＭＦ１、第２画像ＭＦ２、および、第３画像ＭＦ３は、ぞれぞれ「ＨＥＬＬＯ」と書かれた画像である。第１画像ＭＦ１の一部分に中装飾図柄８Ｃが重なって表示され、第３画像ＭＦ３の一部分に中装飾図柄８Ｃが重なって表示される。

【０４１９】

次に、図７４（Ｄ）に示す装飾図柄縮小表示演出が実行される。具体的には、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、および、右装飾図柄８Ｒが、それぞれ、縮小されて表示される。このとき、あわせて、第１画像ＭＦ１、第２画像ＭＦ２、および、第３画像ＭＦ３も縮小されて表示される。この縮小によって、第１画像ＭＦ１に中装飾図柄８Ｃが重ならなくなり、また、第３画像ＭＦ３に中装飾図柄８Ｃが重ならなくなる。すなわち、図７４（Ｃ）から図７４（Ｄ）に遷移することによって、第１画像ＭＦ１に中装飾図柄８Ｃが重なった状態から、第１画像ＭＦ１に中装飾図柄８Ｃが重ならない状態に遷移し、第３画像ＭＦ３に中装飾図柄８Ｃが重なった状態から、第３画像ＭＦ３に中装飾図柄８Ｃが重ならない状態に遷移する。

【０４２０】

次に、図７４（Ｅ）に示す特別大当たり画像重畳表示演出が実行される。具体的には、第１画像ＭＦ１、第２画像ＭＦ２、および、第３画像ＭＦ３に、特別大当たり画像ＭＳが重なって表示される。特別大当たり画像ＭＳは、「特別大当たり」と書かれた画像であり、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、および、右装飾図柄８Ｒの組み合わせた大当たりが

特別であること、すなわち、確変大当たりであることを示唆している。言い換えれば、特別大当たり画像ＭＳは、大当たり種別を示唆している。特別大当たり画像ＭＳは、第１画像ＭＦ１、第２画像ＭＦ２、および、第３画像ＭＦ３のそれぞれの一部分が視認可能となるように重なって表示される。

【０４２１】

［装飾図柄重畳演出Ｄ］

図７５は、装飾図柄重畳演出Ｄを説明するための図である。装飾図柄重畳演出Ｄは、装飾図柄重畳演出Ａと比較して、画像ＭＦ１～ＭＦ３と画像ＭＳ１～ＭＳ３の内容、および、表示される条件が異なる。まず、図７５（Ａ）に示すように、変動演出中に、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒとがハズレ目で仮停止した状態が表示される。次に、図７５（Ｂ）に示す、示唆画像重畳表示演出が実行される。具体的には、左装飾図柄８Ｌに第１示唆画像ＭＦ１が重なって表示され、中装飾図柄８Ｃに第２示唆画像ＭＦ２が重なって表示され、右装飾図柄８Ｒに第３示唆画像ＭＦ３が重なって表示される。第１示唆画像ＭＦ１、第２示唆画像ＭＦ２、および、第３示唆画像ＭＦ３は、ぞれぞれ「もしや！」「まさか！」「！！！」と書かれた画像であり、仮停止表示中の左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、および、右装飾図柄８Ｒがまだ確定表示ではない可能性があることを示唆している。なお、第１示唆画像ＭＦ１の一部分に中装飾図柄８Ｃが重なって表示されてもよいし、第３示唆画像ＭＦ３の一部分に中装飾図柄８Ｃが重なって表示されてもよい。

【０４２２】

次に、図７５（Ｃ）に示す、特別示唆画像重畳表示演出が実行される。具体的には、第１示唆画像ＭＦ１、第２示唆画像ＭＦ２、および、第３示唆画像ＭＦ３に、特別示唆画像ＭＳが重なって表示される。特別示唆画像ＭＳは、「まさか！！！」と書かれた画像であり、仮停止表示中の左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、および、右装飾図柄８Ｒが確定表示ではない可能性が高まったことを示唆している。言い換えれば、特別示唆画像ＭＳは、疑似連演出の開始を示唆するとともに、大当たりの期待度が高まったことを示唆している。特別示唆画像ＭＳは、第１示唆画像ＭＦ１、第２示唆画像ＭＦ２、および、第３示唆画像ＭＦ３のそれぞれの一部分が視認可能となるように重なって表示される。そして、図７５（Ｄ）に示すように、仮停止表示中の左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、および、右装飾図柄８Ｒが再び変動表示され、疑似連演出が実行される。

【０４２３】

［効果例］

以下に、装飾図柄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７２、図７３に示すように、左装飾図柄８Ｌに第１大当たり画像ＭＦ１が重なって表示され、中装飾図柄８Ｃに第２大当たり画像ＭＦ２が重なって表示され、右装飾図柄８Ｒに第３大当たり画像ＭＦ３が重なって表示される第１の演出と、第１の演出の後、第１大当たり画像ＭＦ１に第１特別大当たり画像ＭＳ１が重なって表示され、第２大当たり画像ＭＦ２に第２特別大当たり画像ＭＳ２が重なって表示され、第３大当たり画像ＭＦ３に第３特別大当たり画像ＭＳ３が重なって表示される第２の演出と、を実行可能することができる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、図７２（Ｃ）、図７３（Ｃ）に示すように、第１の演出では、第３大当たり画像ＭＦ３に中装飾図柄８Ｃが重なって表示された後、図７２（Ｄ）、図７３（Ｄ）に示すように、第３大当たり画像ＭＦ３に中装飾図柄８Ｃが重ならない状態に遷移する。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、図７２（Ｃ）、図７３（Ｃ）に示すように、第１の演出

では、第１大当たり画像ＭＦ１に中装飾図柄８Ｃが重なって表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、図７２（Ｅ）、図７３（Ｅ）に示すように、第２の演出では、第１特別大当たり画像ＭＳ１に第２特別大当たり画像ＭＳ２が重なって表示され、第３特別大当たり画像ＭＳ３に第２特別大当たり画像ＭＳ２が重なって表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、図７２（Ｅ）、図７３（Ｅ）に示すように、第２の演出では、第１大当たり画像ＭＦ１の一部が視認可能となるように第１特別大当たり画像ＭＳ１が重なって表示され、第２大当たり画像ＭＦ２の一部が視認可能となるように第２特別大当たり画像ＭＳ２が重なって表示され、第３大当たり画像ＭＦ３の一部が視認可能となるように第３特別大当たり画像ＭＳ３が重なって表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果６］

上記実施形態の遊技機１では、図７２（Ｅ）、図７３（Ｅ）に示すように、第２の演出では、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒとの組み合わせは大当たりを示唆しており、第１特別大当たり画像ＭＳ１と、第２特別大当たり画像ＭＳ２と、第３特別大当たり画像ＭＳ３とは、大当たりの種別を示唆している。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【０４２４】

［変形例］

以下に、装飾図柄重畳演出の変形例を示す。

［変形例１］

図７２（Ｂ）～図７２（Ｅ）において、上記で例示した画像以外の画像が含まれていてもよい。例えば、図７２（Ｂ）～図４８（Ｅ）では、装飾図柄のほかに右打ち画像等が表示されてもよい。図７３、図７４についても同様である。

【０４２５】

［態様例］

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇[態様Ａ７－１]

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備えた遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは、第１の装飾図柄であり、

前記複数種類の画像のうちの一つは、第２の装飾図柄であり、

前記複数種類の画像のうちの一つは、第３の装飾図柄であり、

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、前記第１の画像と同じ内容の第２の画像であり、

前記複数種類の画像のうちの一つは、前記第１の画像と同じ内容の第３の画像であり、

前記複数種類の画像のうちの一つは、前記第１の画像と異なる内容の第４の画像であり、

前記複数種類の画像のうちの一つは、前記第４の画像と同じ内容の第５の画像であり、

前記複数種類の画像のうちの一つは、前記第４の画像と同じ内容の第６の画像であり、

前記第１の装飾図柄に前記第１の画像が重なって表示され、前記第２の装飾図柄に前記第２の画像が重なって表示され、前記第３の装飾図柄に前記第３の画像が重なって表示される第１の演出と、

前記第１の演出の後、前記第１の画像に前記第４の画像が重なって表示され、前記第２の画像に前記第５の画像が重なって表示され、前記第３の画像に前記第６の画像が重なって表示される第２の演出と、を実行可能な

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様Ａ７－２]

態様Ａ７－１に記載の遊技機であって、

前記第１の演出では、前記第３の画像に前記第２の装飾図柄が重なって表示された後、前記第３の画像に前記第２の装飾図柄が重ならない状態に遷移する
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ａ７－３]
態様Ａ７－１または態様Ａ７－２に記載の遊技機であって、
前記第１の演出では、前記第１の画像に前記第２の装飾図柄が重なって表示される
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ａ７－４]
態様Ａ７－１から態様Ａ７－３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第２の演出では、前記第４の画像に前記第５の画像が重なって表示され、前記第６の画像に前記第５の画像が重なって表示される
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ａ７－５]
態様Ａ７－１から態様Ａ７－４までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第２の演出では、前記第１の画像の一部が視認可能となるように前記第４の画像が重なって表示され、前記第２の画像の一部が視認可能となるように前記第５の画像が重なって表示され、前記第３の画像の一部が視認可能となるように前記第６の画像が重なって表示される
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ａ７－６]
態様Ａ７－１から態様Ａ７－５までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第２の演出では、前記第１の装飾図柄と、前記第２の装飾図柄と、前記第３の装飾図柄との組み合わせは大当たりを示唆しており、前記第４の画像と、前記第５の画像と、前記第６の画像とは、大当たりの種別を示唆している
ことを特徴とする遊技機。
【０４２６】
以下に図７６～図７９を用いて大当たり背景表示演出について説明する。この大当たり背景表示演出は、装飾図柄の変動演出中、大当たり遊技中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信した変動演出開始コマンドを解析し、大当たり背景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や駆動データを読み出して表示画面７ａに画像を表示させる演出である。
【０４２７】
［大当たり背景表示演出Ａ］
図７６は、大当たり背景表示演出Ａを説明するための図である。
この大当たり背景表示演出Ａは、リーチ演出後に大当たり図柄配列が表示される際に実行される演出である。この大当たり背景表示演出Ａでは、まず、図７６（Ａ）に示すように、大当たり時演出１が実行される。この大当たり時演出１では、背景画像ＨＫ１と大当たり図柄配列Ａ８１とが表示される。背景画像ＨＫ１は、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトル演出をおこないっているシーンを表している。大当たり図柄配列Ａ８１は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒによって構成され、これらの装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが「６」図柄のゾロ目となっている。大当たり図柄配列Ａ８１は、背景画像ＨＫ１の手前側（前面側）に表示される。この「６」図柄の大当たり図柄配列は、大当たり遊技後の遊技状態が通常状態なのか確変状態なのかは判断できない大当たり図柄配列である。
【０４２８】
次に、図７６（Ｂ）に示すように、大当たり時演出２が実行される。この大当たり時演出２では、大当たり図柄配列Ａ８１の背景画像として背景画像ＨＫ２（クロスハッチ部分）が表示される。大当たり図柄配列Ａ８１は、背景画像ＨＫ２内に表示され、背景画像ＨＫ２よりも手前側（前面側）に表示される。また、背景画像ＨＫ２は、背景画像ＨＫ１内に配置され、背景画像ＨＫ１よりも手前側（前面側）に表示される。背景画像ＨＫ２の大きさは、背景画像ＨＫ１の大きさよりも小さい。

【０４２９】
　次に、図７６（Ｃ）に示すように、大当たり時演出３が実行される。この大当たり時演出３では、大当たり図柄配列Ａ８１が背景画像ＨＫ２上で再変動する。
　次に、図７６（Ｄ）に示すように、大当たり時演出４が実行される。この大当たり時演出４では、再度大当たり図柄配列Ａ８１が背景画像ＨＫ２上に表示される。この大当たり図柄配列Ａ８１は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒによって構成され、これらの装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが「７」図柄のゾロ目となっている。この大当たり図柄配列Ａ８１は、大当たり時演出２のときの大当たり図柄配列Ａ８１とは異なる大当たり図柄配列であり、大当たり後の遊技状態が確変状態になることを示唆する大当たり図柄配列である。
【０４３０】
　なお、大当たり時演出４で表示される大当たり図柄配列Ａ８１は、大当たり時演出２のときの大当たり図柄配列Ａ８１とは異なる大当たり図柄配列であり、大当たり後の遊技状態が確変状態になることを示唆する大当たり図柄配列であるが、これに限られず、大当たり時演出２のときの大当たり図柄配列Ａ８１と同じ大当たり図柄配列であってもよい。
【０４３１】
　［大当たり背景表示演出Ｂ］
　図７７は、大当たり背景表示演出Ｂを説明するための図である。
　この大当たり背景表示演出Ｂは、リーチ演出後に大当たり図柄配列が表示される際に実行される演出である。この大当たり背景表示演出Ｂでは、まず、図７７（Ａ）に示すように、大当たり時演出１が実行される。この大当たり時演出１では、背景画像ＨＫ１と大当たり図柄配列Ａ８１とが表示される。背景画像ＨＫ１は、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトル演出をおこないっているシーンを表している。大当たり図柄配列Ａ８１は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒによって構成され、これらの装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが「６」図柄のゾロ目となっている。大当たり図柄配列Ａ８１は、背景画像ＨＫ１の手前側（前面側）に表示される。この「６」図柄の大当たり図柄配列は、大当たり遊技後の遊技状態が通常状態なのか確変状態なのかは判断できない大当たり図柄配列である。
【０４３２】
　次に、図７７（Ｂ）に示すように、大当たり時演出２が実行される。この大当たり時演出２では、大当たり図柄配列Ａ８１の背景画像として背景画像ＨＫ２（クロスハッチ部分）が表示される。大当たり図柄配列Ａ８１は、背景画像ＨＫ２内に表示され、背景画像ＨＫ２よりも手前側（前面側）に表示される。また、背景画像ＨＫ２は、背景画像ＨＫ１内に配置され、背景画像ＨＫ１よりも手前側（前面側）に表示される。さらに、背景画像ＨＫ１と背景画像ＨＫ２との境界には、境界ラインＫＬが表示される。背景画像ＨＫ２の大きさは、背景画像ＨＫ１の大きさよりも小さい。
【０４３３】
　次に、図７７（Ｃ）に示すように、大当たり時演出３が実行される。この大当たり時演出３では、大当たり図柄配列Ａ８１が背景画像ＨＫ２上で再変動する。また、この大当たり時演出３では、ボタン画像ＢＴＮが表示される。このボタン画像ＢＴＮは、背景画像ＨＫ１と背景画像ＨＫ２との境界部上（境界ラインＫＬ上）に配置されている。このボタン画像ＢＴＮは、遊技者に演出ボタン６３の押下を促すために表示される。
【０４３４】
　次に、図７７（Ｄ）に示すように、大当たり時演出４が実行される。この大当たり時演出４では、遊技者が演出ボタン６３を押下したことによって、再度大当たり図柄配列Ａ８１が背景画像ＨＫ２上に表示される。この大当たり図柄配列Ａ８１は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒによって構成され、これらの装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが「７」図柄のゾロ目となっている。この大当たり図柄配列Ａ８１は、大当たり時演出２のときの大当たり図柄配列Ａ８１とは異なる大当たり図柄配列であり、大当たり後の遊技状態が確変状態になることを示唆する大当たり図柄配列である。
【０４３５】
　なお、大当たり時演出４で表示される大当たり図柄配列Ａ８１は、大当たり時演出２の

ときの大当たり図柄配列Ａ８１とは異なる大当たり図柄配列であり、大当たり後の遊技状態が確変状態になることを示唆する大当たり図柄配列であるが、これに限られず、大当たり時演出２のときの大当たり図柄配列Ａ８１と同じ大当たり図柄配列であってもよい。

【０４３６】

［大当たり背景表示演出Ｃ］

図７８は、大当たり背景表示演出Ｃを説明するための図である。

この大当たり背景表示演出Ｃは、リーチ演出後に大当たり図柄配列が表示される際に実行される演出である。この大当たり背景表示演出Ｂでは、まず、図７８（Ａ）に示すように、大当たり時演出１が実行される。この大当たり時演出１では、背景画像ＨＫ１と大当たり図柄配列Ａ８１とが表示される。背景画像ＨＫ１は、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトル演出をおこないっているシーンを表している。大当たり図柄配列Ａ８１は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒによって構成され、これらの装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが「６」図柄のゾロ目となっている。大当たり図柄配列Ａ８１は、背景画像ＨＫ１の手前側（前面側）に表示される。この「６」図柄の大当たり図柄配列は、大当たり遊技後の遊技状態が通常状態なのか確変状態なのかは判断できない大当たり図柄配列である。

【０４３７】

次に、図７８（Ｂ）に示すように、大当たり時演出２が実行される。この大当たり時演出２では、大当たり図柄配列Ａ８１の背景画像として背景画像ＨＫ２（クロスハッチ部分）が表示される。大当たり図柄配列Ａ８１は、背景画像ＨＫ２内に表示され、背景画像ＨＫ２よりも手前側（前面側）に表示される。また、背景画像ＨＫ２は、背景画像ＨＫ１内に配置され、背景画像ＨＫ１よりも手前側（前面側）に表示される。さらに、背景画像ＨＫ１と背景画像ＨＫ２との境界には、境界ラインＫＬが表示される。背景画像ＨＫ２の大きさは、背景画像ＨＫ１の大きさよりも大きい。

【０４３８】

次に、図７８（Ｃ）に示すように、大当たり時演出３が実行される。この大当たり時演出３では、大当たり図柄配列Ａ８１が背景画像ＨＫ２上で再変動する。また、この大当たり時演出３では、ボタン画像ＢＴＮが表示される。このボタン画像ＢＴＮは、背景画像ＨＫ１と背景画像ＨＫ２との境界部上（境界ラインＫＬ上）に配置されている。このボタン画像ＢＴＮは、遊技者に演出ボタン６３の押下を促すために表示される。

【０４３９】

次に、図７８（Ｄ）に示すように、大当たり時演出４が実行される。この大当たり時演出４では、遊技者が演出ボタン６３を押下したことによって、再度大当たり図柄配列Ａ８１が背景画像ＨＫ２上に表示される。この大当たり図柄配列Ａ８１は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒによって構成され、これらの装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが「７」図柄のゾロ目となっている。この大当たり図柄配列Ａ８１は、大当たり時演出２のときの大当たり図柄配列Ａ８１とは異なる大当たり図柄配列であり、大当たり後の遊技状態が確変状態になることを示唆する大当たり図柄配列である。

【０４４０】

なお、大当たり時演出４で表示される大当たり図柄配列Ａ８１は、大当たり時演出２のときの大当たり図柄配列Ａ８１とは異なる大当たり図柄配列であり、大当たり後の遊技状態が確変状態になることを示唆する大当たり図柄配列であるが、これに限られず、大当たり時演出２のときの大当たり図柄配列Ａ８１と同じ大当たり図柄配列であってもよい。

【０４４１】

［大当たり背景表示演出Ｄ］

図７９は、大当たり背景表示演出Ｄを説明するための図である。

この大当たり背景表示演出Ｄは、リーチ演出後に大当たり図柄配列が表示される際に実行される演出である。この大当たり背景表示演出Ｂでは、まず、図７９（Ａ）に示すように、大当たり時演出１が実行される。この大当たり時演出１では、背景画像ＨＫ１と大当たり図柄配列Ａ８１とが表示される。背景画像ＨＫ１は、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトル演出をおこないっているシーンを表している。大当たり図柄配列Ａ８１は、装

飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒによって構成され、これらの装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが「６」図柄のゾロ目となっている。大当たり図柄配列Ａ８１は、背景画像ＨＫ１の手前側（前面側）に表示される。この「６」図柄の大当たり図柄配列は、大当たり遊技後の遊技状態が通常状態なのか確変状態なのかは判断できない大当たり図柄配列である。

【０４４２】

次に、図７９（Ｂ）に示すように、大当たり時演出２が実行される。この大当たり時演出２では、大当たり図柄配列Ａ８１の背景画像として背景画像ＨＫ２（クロスハッチ部分）が表示される。大当たり図柄配列Ａ８１は、背景画像ＨＫ２内に表示され、背景画像ＨＫ２よりも手前側（前面側）に表示される。また、背景画像ＨＫ２は、背景画像ＨＫ１内に配置され、背景画像ＨＫ１よりも手前側（前面側）に表示される。さらに、背景画像ＨＫ１と背景画像ＨＫ２との境界には、境界ラインＫＬが表示される。背景画像ＨＫ２の大きさは、背景画像ＨＫ１の大きさよりも小さい。

【０４４３】

次に、図７９（Ｃ）に示すように、大当たり時演出３が実行される。この大当たり時演出３では、大当たり図柄配列Ａ８１が背景画像ＨＫ２上で再変動する。また、この大当たり時演出３では、ボタン画像ＢＴＮが表示される。このボタン画像ＢＴＮは、背景画像ＨＫ１と背景画像ＨＫ２との境界部上（境界ラインＫＬ上）に配置されている。このボタン画像ＢＴＮは、遊技者に演出ボタン６３の押下を促すために表示される。

【０４４４】

次に、図７９（Ｄ）に示すように、大当たり時演出４が実行される。この大当たり時演出４では、遊技者が演出ボタン６３を押下したことによって、再度大当たり図柄配列Ａ８１が背景画像ＨＫ２上に表示される。この大当たり図柄配列Ａ８１は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒによって構成され、これらの装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが「７」図柄のゾロ目となっている。この大当たり図柄配列Ａ８１は、大当たり時演出２のときの大当たり図柄配列Ａ８１とは異なる大当たり図柄配列であり、大当たり後の遊技状態が確変状態になることを示唆する大当たり図柄配列である。

【０４４５】

なお、大当たり時演出４で表示される大当たり図柄配列Ａ８１は、大当たり時演出２のときの大当たり図柄配列Ａ８１とは異なる大当たり図柄配列であり、大当たり後の遊技状態が確変状態になることを示唆する大当たり図柄配列であるが、これに限られず、大当たり時演出２のときの大当たり図柄配列Ａ８１と同じ大当たり図柄配列であってもよい。

【０４４６】

次に、図７９（Ｅ）に示すように、大当たり時演出５が実行される。この大当たり時演出５では、背景画像ＨＫ２が消去され、大当たり図柄配列Ａ８１が背景画像ＨＫ１上に表示される。大当たり図柄配列Ａ８１は、背景画像ＨＫ１の手前側（前面側）に表示されている。また、大当たり図柄配列Ａ８１は、表示位置が表示画面７ａの真ん中に移動し、大当たり時演出４のときよりも大きく表示される。

【０４４７】

［効果例］

以下に、大当たり背景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、大当たり背景表示演出において、背景画像ＨＫ１が表示され、背景画像ＨＫ１が表示されているときに、大当たり図柄配列Ａ８１が表示され、大当たり図柄配列Ａ８１は、背景画像ＨＫ１の手前に表示され、大当たり図柄配列Ａ８１の表示がおこなわれた後であって背景画像ＨＫ１が表示されているときに、背景画像ＨＫ２の表示がおこなわれ、背景画像ＨＫ２は、背景画像ＨＫ１の手前に配置され、背景画像ＨＫ２の表示がおこなわれているときに、大当たり図柄配列Ａ８１の表示がおこなわれ、大当たり図柄配列Ａ８１は、背景画像ＨＫ２の手前に表示される。この構成によれば、大当たり時において、背景画像ＨＫ１内の手前に背景画像ＨＫ２に表示され、大当たり図柄配列Ａ８１がこの背景画像ＨＫ２の手前に表示されるので、背景画像ＨＫ１において、所定

の演出を行いつつ、大当たり図柄配列Ａ８１を強調することができる。従って、遊技者は、背景画像ＨＫ１における演出を楽しみつつ、大当たり図柄配列Ａ８１の喜びを享受できる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０４４８】

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、大当たり背景表示演出において、背景画像ＨＫ１と背景画像ＨＫ２との間に境界ラインＫＬが設けられている。この構成によれば、背景画像ＨＫ１と背景画像ＨＫ２との境界が明確になるので、遊技者は、背景画像ＨＫ１で行われる演出と、大当たり図柄配列Ａ８１の表示との区分を明確にすることができる。従って、遊技者は、背景画像ＨＫ１における演出を楽しみつつ、大当たり図柄配列Ａ８１の喜びを享受できる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０４４９】

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、大当たり背景表示演出Ａ，Ｂ，Ｄにおいて、背景画像ＨＫ２の大きさは、背景画像ＨＫ１の大きさよりも小さい。この構成によれば、大当たり図柄配列Ａ８１が表示されていても、背景画像ＨＫ１における所定の演出を有意義に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。

【０４５０】

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、大当たり背景表示演出において、大当たり時演出２で表示される大当たり図柄配列Ａ８１は、大当たり遊技後の遊技状態が通常状態なのか確変状態なのかは判断できない大当たり図柄配列であり、大当たり時演出４で表示される大当たり図柄配列Ａ８１は、大当たり時演出２のときの大当たり図柄配列Ａ８１とは異なる大当たり図柄配列であり、大当たり後の遊技状態が確変状態になることを示唆する大当たり図柄配列である。そして、大当たり時演出２と大当たり時演出４ともに大当たり図柄配列Ａ８１は、背景画像ＨＫ２よりも手前であって背景画像ＨＫ２が表示される領域でおこなわれる。この構成によれば、遊技者にとって比較的不利なことを示唆する大当たり図柄配列から、遊技者にとって比較的有利なことを示唆する大当たり図柄配列に変更する再抽選演出を、背景画像ＨＫ１の手前に表示される背景画像ＨＫ２を背景として実行することができるので、この再抽選演出を遊技者に印象付けることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０４５１】

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、大当たり背景表示演出Ｄにおいて、上記再抽選演出後に、背景画像ＨＫ２が消去され、大当たり図柄配列Ａ８１が背景画像ＨＫ１上に表示される。大当たり図柄配列Ａ８１は、背景画像ＨＫ１の手前側（前面側）に表示されている。この構成によれば、大当たり図柄配列Ａ８１をより強調することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０４５２】

［効果６］

上記実施形態の遊技機１では、大当たり背景表示演出において、大当たり時演出１と大当たり時演出２とにおける大当たり図柄配列Ａ８１は同じ図柄を用いた図柄配列である。この構成によれば、大当たり図柄配列Ａ８１をより強調することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０４５３】

［変形例］

以下に、装飾図柄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の大当たり背景表示演出において、大当たり時演出１と大当たり時演出２とで大当たり図柄配列Ａ８１が異なるようにしてもよい。

【０４５４】
［変形例２］
上記実施形態の遊技機１の大当たり背景表示演出において、背景画像ＨＫ２の位置は、背景画像ＨＫ１の左上でも、左下でも、右下でも、真ん中でもよい。また、遊技機１が画像表示装置７とは異なる表示装置を備えていてもよい。そして、画像表示装置７とは異なる表示装置に背景画像ＨＫ１を表示させ、背景画像ＨＫ２を当該表示装置に表示させるようにしてもよい。
【０４５５】
［変形例３］
上記実施形態の遊技機１の大当たり背景表示演出Ｂにおいて、ボタン画像ＢＴＮの表示態様（例えば、色や柄）が複数パターンある構成としてもよい。この場合、ボタン画像ＢＴＮの表示態様によって大当たり期待度が異なるようにしてもよい。また、ボタン画像ＢＴＮを表示しているときに、演出ボタン６３の光らせ方を複数パターンある構成としてもよい。この場合、演出ボタン６３の光らせ方によって大当たり期待度が異なるようにしてもよい。
【０４５６】
［態様例］
本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。
［態様Ａ８－１］
複数の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第１の表示演出をおこなう場合があり、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第２の表示演出をおこなう場合があり、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第３の表示演出をおこなう場合があり、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第４の表示演出をおこなう場合があり、
前記第１の表示演出は、第１の背景画像を表示する演出であり、
前記第２の表示演出は、大当たりを表す第１の大当たり図柄配列を表示する演出であり、
前記第３の表示演出は、第２の背景画像を表示する演出であり、
前記第４の表示演出は、大当たりを表す第２の大当たり図柄配列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の大当たり図柄配列は、前記第１の表示演出の前記第１の背景画像の手前に表示され、前記第２の表示演出がおこなわれた後であって前記第１の表示演出がおこなわれているときに前記第３の表示演出がおこなわれ、前記第３の表示演出における前記第２の背景画像は、前記第１の表示演出における前記第１の背景画像の手前に配置され、前記第３の表示演出がおこなわれているときに、前記第４の表示演出がおこなわれ、前記第４の表示演出における前記第２の大当たり図柄配列は、前記第３の表示演出の前記第２の背景画像の手前に表示される、
ことを特徴とする遊技機。
【０４５７】
［態様Ａ８－２］
態様Ａ８－１に記載の遊技機であって、
前記第２の背景画像が前記第１の背景画像の手前に配置されているときにおいて、前記第２の背景画像と前記第１の背景画像との境界に所定のラインが配置される、
ことを特徴とする遊技機。
【０４５８】
［態様Ａ８－３］
態様Ａ８－２に記載の遊技機であって、
前記第２の背景画像が前記第１の背景画像中に配置されているときにおいて、前記第２

の背景画像が表示される領域は、前記第１の背景画像が表示される領域よりも小さい、
　ことを特徴とする遊技機。
【０４５９】
［態様Ａ８－４］
　態様Ａ８－３に記載の遊技機であって、
　前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第５の表示演出をおこなう場合があり、
　前記第５の表示演出は、前記第２の大当たり図柄配列を、大当たりを表す第３の大当たり図柄配列に変更する演出であり、
　前記第３の大当たり図柄配列が表す大当たりは、前記第２の大当たり図柄配列が表す大当たりよりも遊技者にとって有利な大当たりであり、
　前記組み合わせ演出は、前記第５の表示演出を含む場合があり、
　前記組み合わせ演出では、前記第５の表示演出が、前記第４の表示演出の後におこなわれ、前記第５の表示演出は、前記第３の表示演出の前記第２の背景画像が表示される領域でおこなわれる、
　ことを特徴とする遊技機。
【０４６０】
［態様Ａ８－５］
　態様Ａ８－４に記載の遊技機であって、
　前記組み合わせ演出では、前記第５の表示演出後に前記第３の表示演出における前記第２の背景画像の表示を終了させ、その後に、前記第３の大当たり図柄配列が、前記第１の背景画像の手前に表示される、
　ことを特徴とする遊技機。
【０４６１】
［態様Ａ８－６］
　態様１ないし態様５までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
　前記第１の大当たり図柄配列と前記第２の大当たり図柄配列は、同じ図柄配列である、
　ことを特徴とする遊技機。
【０４６２】
　以下に図８０～図８３を用いて複数タイマー演出Ａ～Ｄについて説明する。この複数タイマー演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信した変動演出開始コマンドを解析し、複数タイマー演出を実行する指示が含まれている場合に、ＲＯＭ１０３から対応する画像データや駆動データを読み出して表示画面７ａに画像を表示させる演出である。
【０４６３】
　［複数タイマー演出Ａ］
　図８０は、複数タイマー演出Ａを説明するための図である。図８０（Ａ）～図８０（Ｊ）までのタイマー演出は、同一変動内（１回の変動演出期間内）で実行される。複数タイマー演出Ａでは、まず、図８０（Ａ）に示すように、装飾図柄の変動演出が実行される。このとき、表示画面７ａには、まだ、タイマー画像が表示されていない。その後、図８０（Ｂ）に示す、タイマー画像表示演出が実行される。具体的には、装飾図柄の変動演出中に、第１タイマーＴＭ１と、第２タイマーＴＭ２が表示される。ここでは、第１タイマーＴＭ１と第２タイマーＴＭ２は、矩形画像の内側に２桁のデジタル表示が示されたタイマー画像であり、カウントダウンによって、ある時点に達するまでの残りの期間（ここでは、「０１」～「９９」の秒数）を表示する。なお、ある時点とは任意の時点であり、ある時点に達したときに必ずしも何らかの表示の変化が生じる必要はない。ここでは、ある時点とは、後述する期待度示唆画像が表示される時点を意味している。ある時点は、操作部の操作受付期間（操作可能期間）が開始される時点であってもよいし、操作受付期間が終了する時点であってもよい。また、操作部の外観を表す操作部画像が表示される時点であってもよい。
【０４６４】

次に、図８０（Ｃ）および図８０（Ｄ）に示す、乱数表示・カウントダウン演出が実行される。具体的には、第１タイマーＴＭ１は、表示時に「３０」が表示されその後、カウントダウンが開始される（始動する）。一方、第２タイマーＴＭ２は、表示時は始動しておらず（カウントダウンを開始しておらず）、乱数表示される。ここでの乱数表示とは、「００」～「９９」までの間の数値がランダム（不規則）に表示されることである。第２タイマーＴＭ２に表示される数値の切り替わり速度は、第１タイマーＴＭ１の数値の切り替わり速度（１秒）よりも速い。

【０４６５】

この乱数表示・カウントダウン演出がしばらく実行された後、図８０（Ｅ）に示すように、第２タイマーＴＭ２のカウントダウンが開始される（始動する）。第２タイマーＴＭ２は、始動すると、第１タイマーＴＭ１が表示している残りの期間よりも短い残り期間が表示される。ここでは、第１タイマーＩＭ１の残りの期間が「２８」を表示している状態において、第２タイマーＴＭ２は、乱数表示後、残りの期間として「１０」が表示され、その後、カウントダウンが開始される。第２タイマーＴＭ２は、カウントダウン開始時に、数値の切り替わり速度が遅くなる。これにより、遊技者はカウントダウンが開始されたことを認識することができる。

【０４６６】

第２タイマーＴＭ２がカウントダウンを開始した後（始動した後）、しばらくの間、図８０（Ｆ）に示すように、第１タイマーＴＭ１と第２タイマーＴＭ２のそれぞれがカウントダウンを実行する（ダブルカウントダウン演出）。その後、図８０（Ｇ）に示すように、第２タイマーＴＭ２の残りの期間がゼロ「０」となると、図８０（Ｈ）に示すように、第１期待度示唆演出がおこなわれる。第１期待度示唆演出では、変動演出中の当該変動において、大当たりとなる確率（期待度）を示唆する画像が表示される。ここでは、第２タイマーＴＭ２の残りの期間がゼロ「０」となると、第２タイマーＴＭ２の表示が消え、第２タイマーＴＭ２が表示されていた位置に「チャンス！」と描かれた第１期待度示唆画像ＥＩ１が表示される。

【０４６７】

次に、図８０（Ｉ）に示すように、第１タイマーＴＭ１の残りの期間がゼロ「０」となると、図８０（Ｊ）に示すように、第２期待度示唆演出がおこなわれる。第２期待度示唆演出は、第１期待度示唆演出と同様に、変動演出中の当該変動において、大当たりとなる確率（期待度）を示唆する画像が表示される。ここでは、第１タイマーＴＭ１の残りの期間がゼロ「０」となると、第１タイマーＴＭ１の表示が消え、第１タイマーＴＭ１が表示されていた位置に「激アツ！」と描かれた第２期待度示唆画像ＥＩ２が表示される。ここでは、第２期待度示唆画像ＥＩ２は、第１期待度示唆画像ＥＩ１よりも大当たりの期待度が高い内容が表示される。

【０４６８】

［複数タイマー演出Ｂ］

図８１は、複数タイマー演出Ｂを説明するための図である。複数タイマー演出Ｂは、複数タイマー演出Ａと比較すると、タイマー画像が表示される数や、表示するデジタルの桁数が異なる。図８１（Ａ）～図８１（Ｊ）までのタイマー演出は、同一変動内（１回の変動演出期間内）で実行される。複数タイマー演出Ｂでは、まず、図８１（Ａ）に示すように、装飾図柄の変動演出が実行される状態で、第１タイマーＴＭ１が表示される。ここでは、第１タイマーＴＭ１は、矩形画像の内側に３桁のデジタル表示が示されたタイマー画像であり、カウントダウンによって、ある時点に達するまでの残りの期間（ここでは、「００１」～「９９９」の秒数）を表示する。第１タイマーＴＭ１は、表示時に残りの期間として「１００」が表示されその後、カウントダウンが開始される（始動する）。なお、複数タイマー演出Ａと同様に、ある時点とは任意の時点であり、ある時点に達したときに必ずしも何らかの表示の変化が生じる必要はない。ここでは、ある時点とは、後述する期待度示唆画像が表示される時点を意味している。ある時点は、操作部の操作受付期間（操作可能期間）が開始される時点であってもよいし、操作受付期間が終了する時点であって

もよい。また、操作部の外観を表す操作部画像が表示される時点であってもよい。

【０４６９】

次に、図８１（Ｂ）に示すように、第１タイマーＴＭ１が表示されている状態で、第２タイマーＴＭ２が表示される。第１タイマーＴＭ１は、３桁のデジタル表示のタイマー画像であり、表示時は始動しておらず（カウントダウンを開始しておらず）、乱数表示される。ここでの乱数表示とは、「０００」～「９９９」までの間の数値がランダム（不規則）に表示されることである。第２タイマーＴＭ２に表示される数値の切り替わり速度は、第１タイマーＴＭ１の数値の切り替わり速度（１秒）よりも速い。第１タイマーＴＭ１は、カウントダウンが継続している。

【０４７０】

次に、図８１（Ｃ）に示すように、第１タイマーＴＭ１と第２タイマーＴＭ２が表示されている状態で、第３タイマーＴＭ３が表示される。第３タイマーＴＭ３は、３桁のデジタル表示のタイマー画像であり、第１タイマーＴＭ１が表示している残りの期間よりも短い残り期間が表示される。ここでは、第１タイマーＴＭ１の残りの期間が「８６」を表示しているときに第２タイマーＴＭ２の残りの期間が「６０」で表示され、カウントダウンが開始される（始動する）。次に、図８１（Ｄ）に示すように、第２タイマーＴＭ２のカウントダウンが開始される（始動する）。第２タイマーＴＭ２は、始動すると、第１タイマーＴＭ１および第３タイマーＴＭ３が表示している残りの期間よりも短い残り期間が表示される。ここでは、第１タイマーＩＭ１の残りの期間が「５５」を表示し、第３タイマーＩＭ３の残りの期間が「５５」を表示している状態において、第２タイマーＴＭ２は、乱数表示後、残りの期間として「１０」が表示され、その後、カウントダウンが開始される。第２タイマーＴＭ２は、カウントダウン開始時に、数値の切り替わり速度が遅くなる。これにより、遊技者はカウントダウンが開始されたことを認識することができる。

【０４７１】

３つのタイマーＴＭ１～ＴＭ３のそれぞれがカウントダウンを実行した後、図８１（Ｅ）に示すように、第２タイマーＴＭ２の残りの期間がゼロ「０」となると、図８１（Ｆ）に示すように、第１期待度示唆演出がおこなわれる。第１期待度示唆演出では、変動演出中の当該変動において、大当たりとなる確率（期待度）を示唆する画像が表示される。ここでは、第２タイマーＴＭ２の残りの期間がゼロ「０」となると、第２タイマーＴＭ２の表示が消え、第２タイマーＴＭ２が表示されていた位置に「チャンス！」と描かれた第１期待度示唆画像ＥＩ１が表示される。

【０４７２】

次に、図８１（Ｇ）に示すように、第３タイマーＴＭ３の残りの期間がゼロ「０」となると、図８１（Ｈ）に示すように、第３期待度示唆演出がおこなわれる。第３期待度示唆演出は、第１期待度示唆演出と同様に、変動演出中の当該変動において、大当たりとなる確率（期待度）を示唆する画像が表示される。ここでは、第３タイマーＴＭ３の残りの期間がゼロ「０」となると、第３タイマーＴＭ３の表示が消え、第３タイマーＴＭ３が表示されていた位置に「熱！！」と描かれた第３期待度示唆画像ＥＩ３が表示される。ここでは、第３期待度示唆画像ＥＩ３は、第１期待度示唆画像ＥＩ１よりも大当たりの期待度が高い内容が表示される。

【０４７３】

次に、図８１（Ｉ）に示すように、第１タイマーＴＭ１の残りの期間がゼロ「０」となると、図８１（Ｊ）に示すように、第２期待度示唆演出がおこなわれる。第２期待度示唆演出は、第１、３期待度示唆演出と同様に、変動演出中の当該変動において、大当たりとなる確率（期待度）を示唆する画像が表示される。ここでは、第１タイマーＴＭ１の残りの期間がゼロ「０」となると、第１タイマーＴＭ１の表示が消え、第１タイマーＴＭ１が表示されていた位置に「激アツ！」と描かれた第２期待度示唆画像ＥＩ２が表示される。ここでは、第２期待度示唆画像ＥＩ２は、第１期待度示唆画像ＥＩ１および第３期待度示唆画像ＥＩ３よりも大当たりの期待度が高い内容が表示される。

【０４７４】

［複数タイマー演出Ｃ］

図８２は、複数タイマー演出Ｃを説明するための図である。複数タイマー演出Ｃは、複数タイマー演出Ａと比較すると、タイマー画像の構成や、始動前のタイマー画像の表示内容が異なる。図８２（Ａ）～図８２（Ｊ）までのタイマー演出は、同一変動内（１回の変動演出期間内）で実行される。複数タイマー演出Ｃでは、まず、図８２（Ａ）に示す、タイマー画像表示演出が実行される。具体的には、装飾図柄の変動演出中に、第１タイマーＴＭ１と、第２タイマーＴＭ２が表示される。ここでは、第１タイマーＴＭ１と第２タイマーＴＭ２は、２桁のデジタル表示の周りに枠画像が形成され、枠画像の横に「ＯＮ」または「ＯＦＦ」表示を備えている。第２タイマーＴＭ２は、シャッターが閉まっておりデジタル表示が見えない態様となっている。第１タイマーＴＭ１と第２タイマーＴＭ２のそれぞれの枠画像の横に示されている「ＯＮ」と「ＯＦＦ」は、シャッターが開いているか否かを示している。第１タイマーＴＭ１と第２タイマーＴＭ２は、カウントダウンによって、ある時点に達するまでの残りの期間（ここでは、「０１」～「９９」の秒数）を表示する。なお、ある時点とは任意の時点であり、ある時点に達したときに必ずしも何らかの表示の変化が生じる必要はない。ここでは、ある時点とは、後述する期待度示唆画像が表示される時点を意味している。ある時点は、操作部の操作受付期間（操作可能期間）が開始される時点であってもよいし、操作受付期間が終了する時点であってもよい。また、操作部の外観を表す操作部画像が表示される時点であってもよい。

【０４７５】

次に、図８２（Ｂ）および図８２（Ｃ）に示すように、第１タイマーカウントダウン演出が実行される。具体的には、第１タイマーＴＭ１は、表示時に「３０」が表示されその後、カウントダウンが開始される（始動する）。一方、第２タイマーＴＭ２は、表示時は始動しておらず（カウントダウンを開始しておらず）、シャッターが閉められている。次に、図８２（Ｄ）に示すように、第２タイマーＴＭ２のシャッターが開きくと、「１０」と表示されたデジタル表示が視認可能になる。すなわち、第１タイマーＴＭ１が表示している残りの期間よりも短い残り期間が表示される。そして、図８２（Ｅ）に示すように、第２タイマーＴＭ２カウントダウンが開始される（始動する）。

【０４７６】

第２タイマーＴＭ２がカウントダウンを開始した後（始動した後）、しばらくの間、図８２（Ｆ）に示すように、第１タイマーＴＭ１と第２タイマーＴＭ２のそれぞれがカウントダウンを実行する（ダブルカウントダウン演出）。その後、図８２（Ｇ）に示すように、第２タイマーＴＭ２の残りの期間がゼロ「０」となると、図８２（Ｈ）に示すように、第１期待度示唆演出がおこなわれる。第１期待度示唆演出では、変動演出中の当該変動において、大当たりとなる確率（期待度）を示唆する画像が表示される。ここでは、第２タイマーＴＭ２の残りの期間がゼロ「０」となると、第２タイマーＴＭ２の表示が消え、第２タイマーＴＭ２が表示されていた位置に「チャンス！」と描かれた第１期待度示唆画像ＥＩ１が表示される。

【０４７７】

次に、図８２（Ｉ）に示すように、第１タイマーＴＭ１の残りの期間がゼロ「０」となると、図８２（Ｊ）に示すように、第２期待度示唆演出がおこなわれる。第２期待度示唆演出は、第１期待度示唆演出と同様に、変動演出中の当該変動において、大当たりとなる確率（期待度）を示唆する画像が表示される。ここでは、第１タイマーＴＭ１の残りの期間がゼロ「０」となると、第１タイマーＴＭ１の表示が消え、第１タイマーＴＭ１が表示されていた位置に「激アツ！」と描かれた第２期待度示唆画像ＥＩ２が表示される。ここでは、第２期待度示唆画像ＥＩ２は、第１期待度示唆画像ＥＩ１よりも大当たりの期待度が高い内容が表示される。

【０４７８】

［複数タイマー演出Ｄ］

図８３は、複数タイマー演出Ｄを説明するための図である。複数タイマー演出Ｄは、複数タイマー演出Ａと比較すると、タイマーがデジタルではない点等が異なる。図８３（Ａ

）～図８３（Ｊ）までのタイマー演出は、同一変動内（１回の変動演出期間内）で実行される。複数タイマー演出Ｄでは、まず、図８３（Ａ）に示す、タイマー画像表示演出が実行される。具体的には、装飾図柄の変動演出中に、第１タイマーＴＭ１と、第２タイマーＴＭ２が表示される。ここでは、第１タイマーＴＭ１と第２タイマーＴＭ２は、棒状のメーターであって、メーターの残量がある時点に達するまでの残りの期間を表している。第１タイマーＴＭ１と第２タイマーＴＭ２は、メーターの残量が減少することで、残り期間が短くなっていくこと示唆し、メーター残量がなくなる（ゼロになる）ことによってある時点に達したことを示唆する。なお、ある時点とは任意の時点であり、ある時点に達したときに必ずしも何らかの表示の変化が生じる必要はない。ここでは、ある時点とは、後述する期待度示唆画像が表示される時点を意味している。ある時点は、操作部の操作受付期間（操作可能期間）が開始される時点であってもよいし、操作受付期間が終了する時点であってもよい。また、操作部の外観を表す操作部画像が表示される時点であってもよい。

【０４７９】

次に、図８３（Ｂ）に示すように、第１タイマー始動演出が実行される。具体的には、第１タイマーＴＭ１は、メーターが満タンの状態で表示され、その後、メーター残量の減少が開始される（始動する）。一方、第２タイマーＴＭ２は、表示時は始動しておらず、メーターが減少しない。次に、図８３（Ｃ）に示すように、第１タイマーＴＭ１と第２タイマーＴＭ２が表示されている状態で、第３タイマーＴＭ３が表示される。第３タイマーＴＭ３は、棒状のメーターであって、メーターの残量がある時点に達するまでの残りの期間を表している。第３タイマーＴＭ３は、表示された時点で、第１タイマーＴＭ１のメーターの残量よりも少ない残量が表示される。そして、メーター残量の減少が開始される。次に、図８３（Ｄ）に示すように、第２タイマーＴＭ２が始動する。すなわち、第２タイマーＴＭ２のメーター残量の減少が開始される。第２タイマーＴＭ２は、始動直後に、第１タイマーＴＭ１のメーター残量よりも少ない残量であって、第３タイマーＴＭ３のメーター残量よりも多い残量が表示される。そして、メーター残量の減少が開始される。その後しばらく、３つのタイマーのぞれぞれにおいてメーター残量が減少する。そして、図８３（Ｅ）に示すように、第３タイマーＴＭ３のメーター残量（残りの期間）がゼロとなると、図８３（Ｆ）に示すように、第３期待度示唆演出がおこなわれる。第３期待度示唆演出では、変動演出中の当該変動において、大当たりとなる確率（期待度）を示唆する画像が表示される。ここでは、第３タイマーＴＭ３のメーター残量（残りの期間）がゼロとなると、第３タイマーＴＭ３の表示が消え、第３タイマーＴＭ３が表示されていた位置に「チャンス！」と描かれた第３期待度示唆画像ＥＩ３が表示される。

【０４８０】

次に、図８３（Ｇ）に示すように、第２タイマーＴＭ２のメーター残量（残りの期間）がゼロとなると、図８３（Ｈ）に示すように、第１期待度示唆演出がおこなわれる。第１期待度示唆演出では、変動演出中の当該変動において、大当たりとなる確率（期待度）を示唆する画像が表示される。ここでは、第２タイマーＴＭ２のメーター残量（残りの期間）がゼロとなると、第２タイマーＴＭ２の表示が消え、第２タイマーＴＭ２が表示されていた位置に「熱！！」と描かれた第１期待度示唆画像ＥＩ１が表示される。ここでは、第１期待度示唆画像ＥＩ１は、第３期待度示唆画像ＥＩ３よりも大当たりの期待度が高い内容が表示される。

【０４８１】

次に、図８３（Ｉ）に示すように、第１タイマーＴＭ１のメーター残量（残りの期間）がゼロとなると、図８３（Ｊ）に示すように、第２期待度示唆演出がおこなわれる。第２期待度示唆演出では、変動演出中の当該変動において、大当たりとなる確率（期待度）を示唆する画像が表示される。ここでは、第１タイマーＴＭ１のメーター残量（残りの期間）がゼロとなると、第１タイマーＴＭ１の表示が消え、第１タイマーＴＭ１が表示されていた位置に「激アツ！」と描かれた第２期待度示唆画像ＥＩ２が表示される。ここでは、第２期待度示唆画像ＥＩ２は、第１期待度示唆画像ＥＩ１および第３期待度示唆画像ＥＩ３よりも大当たりの期待度が高い内容が表示される。

【０４８２】
［効果例］
以下に、複数タイマー演出の効果例を示す。
［効果１］
上記実施形態の遊技機１では、図８０（Ｂ）（Ｃ）、図８１（Ｂ）（Ｃ）、図８２（Ｂ）（Ｃ）、図８３（Ｂ）（Ｃ）に示すように、表示画面７ａに、第１タイマーＴＭ１と、第２タイマーＴＭ２とが表示され、第２タイマーＴＭ２が始動していない状態で第１タイマーＴＭ１が始動している第１の演出と、図８０（Ｄ）、図８１（Ｄ）、図８２（Ｄ）、図８３（Ｄ）に示すように、第１の演出の後、第２タイマーＴＭ２が始動するとともに、第１タイマーＴＭ１が示している残りの期間よりも短い残りの期間を第２タイマーＴＭ２が表示する第２の演出と、を実行することができる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
［効果２］
上記実施形態の遊技機１では、図８０（Ｂ）（Ｃ）、図８１（Ｂ）（Ｃ）、図８２（Ｂ）（Ｃ）に示すように、第１の演出において、第２タイマーＴＭ２は、デジタル表示で乱数が表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
［効果３］
上記実施形態の遊技機１では、図８０（Ｇ）（Ｈ）、図８１（Ｇ）（Ｈ）、図８２（Ｇ）（Ｈ）、図８３（Ｇ）（Ｈ）に示すように、第２の演出の後、第１タイマーＴＭ１が残りの期間を表示している状態で、第２タイマーＴＭ２が示す残りの期間が無くなり、第２タイマーＴＭ２が表示されていた位置に、第１期待度示唆画像ＥＩ１が表示される第３の演出を実行することができる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
［効果４］
上記実施形態の遊技機１では、図８０（Ｉ）（Ｊ）、図８１（Ｉ）（Ｊ）、図８２（Ｉ）（Ｊ）、図８３（Ｉ）（Ｊ）に示すように、第３の演出の後、第１タイマーＴＭ１が示す残りの期間が無くなり、第１タイマーＴＭ１が表示されていた位置に、第２期待度示唆画像ＥＩ２が表示される第４の演出を実行することができる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
［効果５］
上記実施形態の遊技機１では、図８０（Ｈ）（Ｊ）、図８１（Ｈ）（Ｊ）、図８２（Ｈ）（Ｊ）、図８３（Ｈ）（Ｊ）に示すように、第１の演出と、第２の演出と、第３の演出と、第４の演出とは、変動演出中に実行されるものであり、第１期待度示唆画像ＥＩ１と、第２期待度示唆画像ＥＩ２とは、大当たりの期待度を示唆する示唆画像となっている。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
［効果６］
上記実施形態の遊技機１では、図８０（Ｈ）（Ｊ）、図８１（Ｈ）（Ｊ）、図８２（Ｈ）（Ｊ）、図８３（Ｈ）（Ｊ）に示すように、第２期待度示唆画像ＥＩ２が示唆する大当たりの期待度は、第１期待度示唆画像ＥＩ１が示唆する大当たりの期待度よりも高い場合がある。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
【０４８３】
［変形例］
以下に、複数タイマー演出の変形例を示す。
［変形例１］
上記（例えば、図８０（Ｊ））では、第２期待度示唆画像ＥＩ２は、第１期待度示唆画像ＥＩ１よりも大当たりの期待度が高い内容が表示されるものとした。しかし、第２期待度示唆画像ＥＩ２は、第１期待度示唆画像ＥＩ１よりも大当たりの期待度が低い内容が表

示されてもよいし、期待度が同じ内容が表示されてもよい。また、図８１（Ｊ）では、第２期待度示唆画像ＥＩ２は、第１期待度示唆画像ＥＩ１および第３期待度示唆画像ＥＩ３１よりも大当たりの期待度が高い内容が表示されるものとした。しかし、第２期待度示唆画像ＥＩ２は、第１期待度示唆画像ＥＩ１および第３期待度示唆画像ＥＩ３の少なくとも一方よりも大当たりの期待度が低い内容が表示されてもよいし、期待度が同じ内容が表示されてもよい。

［変形例２］

上記（例えば、図８０）では、第１タイマーＴＭ１および第２タイマーＴＭ２の残りの期間が「０」となると、期待度示唆画像ＥＩ１、ＥＩ２が表示されるものとした。しかし、期待度示唆画像以外の画像が表示されてもよい。例えば、操作部画像が表示されてもよいし、変動表示中の装飾図柄が停止表示される画像が表示されてもよい。

［変形例３］

上記（例えば、図８０（Ｂ））では、第２タイマーＴＭ２に表示される数値の切り替わり速度は、第１タイマーＴＭ１の数値の切り替わり速度（１秒）よりも速いものとした。しかし、第２タイマーＴＭ２に表示される数値の切り替わり速度は、第１タイマーＴＭ１の数値の切り替わり速度（１秒）と同じであってもよいし、遅くてもよい。また、第２タイマーＴＭ２は、乱数表示されず、特定の数値が表示された状態で停止していてもよい。

［変形例４］

上記（例えば、図８０）のように、タイマーは、時間の経過とともに変化する部分（例えば、デジタル表示部分）だけでなく、他の画像要素を含んでいてもよい。例えば、タイマーは、三角形の画像の真ん中にデジタル表示された画像であってもよい。この場合、三角形の画像部分もタイマーに該当する。また、デジタル表示部分が一時的に視認困難な状態になる画像もタイマーに該当する。

［変形例５］

上記のタイマー速度演出は、タイマー演出は、同一変動内（１回の変動演出期間内）で実行されるものとした。しかし、上記のタイマー速度演出は、複数変動にまたがって実行されてもよい。

【０４８４】

［態様例］

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇[態様Ｂ１－１]

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、或る時点に達するまでの残りの期間を示す第１のタイマーであり、

前記複数種類の画像のうちの一つは、或る時点に達するまでの残りの期間を示す第２のタイマーであり、

前記表示手段に、前記第１のタイマーと、前記第２のタイマーとが表示され、前記第２のタイマーが始動していない状態で前記第１のタイマーが始動している第１の演出と、

前記第１の演出の後、前記第２のタイマーが始動するとともに、前記第１のタイマーが示している残りの期間よりも短い残りの期間を前記第２のタイマーが表示する第２の演出と、を実行可能な

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様Ｂ１－２]

態様Ｂ１－１に記載の遊技機であって、

前記第２のタイマーは、デジタル表示のカウントダウンによって残りの期間を示すものであり、

前記第１の演出において、前記第２のタイマーは、前記デジタル表示で乱数が表示されることを特徴とする遊技機。

◇[態様Ｂ１－３]

態様Ｂ１－１または態様Ｂ１－２に記載の遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは、第１の所定画像であり、
前記第２の演出の後、前記第１のタイマーが残りの期間を表示している状態で、前記第２のタイマーが示す残りの期間が無くなり、前記第２のタイマーが表示されていた位置に、前記第１の所定画像が表示される第３の演出を実行可能な
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｂ１－４]
態様Ｂ１－３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、第２の所定画像であり、
前記第３の演出の後、前記第１のタイマーが示す残りの期間が無くなり、前記第１のタイマーが表示されていた位置に、前記第２の所定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Ｂ１－５]
態様Ｂ１－４に記載の遊技機であって、
前記第１の演出と、前記第２の演出と、前記第３の演出と、前記第４の演出とは、変動演出中に実行されるものであり、
前記第１の所定画像と、前記第２の所定画像とは、大当たりの期待度を示唆する示唆画像である
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｂ１－６]
態様Ｂ１－５に記載の遊技機であって、
前記第２の所定画像が示唆する大当たりの期待度は、前記第１の所定画像が示唆する大当たりの期待度よりも高い場合がある
ことを特徴とする遊技機。
【０４８５】
以下に図８４～図８７を用いてタイマ演出について説明する。このタイマ演出は、第１特別図柄または第２特別図柄（以下、単に「特別図柄」ともよぶ）の変動に同期する装飾図柄の変動表示に係わって実行され得る。例えば、特別図柄の変動表示の開始時、装飾図柄の変動演出の開始時、リーチ演出（スーパーリーチ演出）中）などに実行され得る。
【０４８６】
[タイマ演出Ａ]
図８４は、タイマ演出Ａを説明するための図である。
タイマ演出Ａでは、まず、図８４（Ａ）に示すように、タイマ演出実行可否演出が実行される。このタイマ演出実行可否演出は、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄の変動演出が実行され、画像表示装置７の表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄８Ｌ、中の図柄表示エリアに中装飾図柄８Ｃ、右の図柄表示エリアには右装飾図柄８Ｒが表示される。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止順は、最初に左装飾図柄８Ｌが停止し、次に右装飾図柄８Ｒが停止し、最後に中装飾図柄８Ｃが停止するようになっている。なお、図８４（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは変動中（下方にスクロール中）であることを示している。
また、表示画面７ａの下部には、遊技者側の味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとがバトルする画像が表示される、バトル演出が実行される。このバトル演出は、タイマ演出を実行するか否かを決定するための演出であって、バトルした結果、味方キャラクタＣＲＡが勝利したときはタイマ演出が実行され、味方キャラクタＣＲＡが敗退したときはタイマ演出が実行されないようになっている。
【０４８７】
次に、図８４（Ｂ）に示すように、表示画面７ａではタイマ演出不可示唆演出が実行される。このタイマ演出不可示唆演出は、図８４（Ａ）に示したバトル演出の結果、味方キャラクタＣＲＡが敗退したことを示す「敗退！」という文字が表示画面７ａの中央に大きく表示される。この「敗退！」という文字を表示することにより、今回の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動演出中にタイマ演出が実行されないことを示唆する。

【０４８８】
　次に、図８４（Ｃ）に示すように、表示画面７ａではハズレ図柄停止演出が実行される。このハズレ図柄停止演出は、図８４（Ａ）に示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動結果が、ハズレたことを示している。本例では、このハズレ図柄配列は「９５８」が示されている。
【０４８９】
　一方、図８４（Ｂ）に代わって、図６８（Ｄ）に示すように、タイマ演出可示唆演出が実行される場合がある。このタイマ演出可示唆演出は、図８４（Ａ）に示したバトル演出の結果、味方キャラクタＣＲＡが勝利したことを示す「勝利！」という文字が表示画面７ａの中央に大きく表示される。この「勝利！」という文字を表示することにより、今回の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動演出中にタイマ演出が実行されることを示唆する。
【０４９０】
　次に、図８４（Ｅ）に示すように、表示画面７ａではタイマ表示演出が実行される。このタイマ表示演出は、図８４（Ａ）に示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示中に、タイマ画像ＴＭが表示画面７ａの左下に表示される。タイマ画像ＴＭは、タイマ値がカウントダウンしていくカウントダウン方式で表示される。図８４（Ｅ）に示すタイマ画像ＴＭでは、タイマ初期値としての１０秒が示されている。
【０４９１】
　次に、図８４（Ｆ）に示すように、表示画面７ａではタイマ停止リーチ演出が実行される。このタイマ停止リーチ演出では、図８４（Ｅ）に示したタイマ画像ＴＭのタイマ値がカウントダウンされて０秒となったときに、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒがリーチ図柄配列で停止するようになっている。本例では、このリーチ図柄配列は「７↓７」が示されている。また、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「リーチ！」という文字が表示される。
【０４９２】
　次に、図８４（Ｇ）に示すように、表示画面７ａでは大当たり期待度示唆演出が実行される。この大当たり期待度示唆演出は、タイマ画像ＴＭのタイマ値が０秒で停止したときにおこなわれる演出である。この大当たり期待度示唆演出では、タイマ画像ＴＭが消去され、表示画面７ａの左隅に左装飾図柄８Ｌが、右隅に右装飾図柄８Ｒが移動し、表示画面７ａの中央では所定の大当たり期待度示唆演出ＤＫＥがおこなわれるようになっている。なお、この大当たり期待度示唆演出ＤＫＥは、特に限定するものではなく、バトル演出やストーリ演出など、大当たり期待度を示唆する演出であればどのような演出であってもよい。
【０４９３】
　次に、図８４（Ｈ）に示すように、表示画面７ａでは大当たり確定演出が実行される。この大当たり確定演出は、図８４（Ｆ）（Ｇ）で示されたリーチ結果が大当たりであったことを示している。つまり、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが示している大当たり図柄配列「７７７」は、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの当該変動の結果を示している。なお、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「大当たり～！」という文字が表示されるようになっている。この大当たり確定演出により、遊技者は大当たりを確信する。
　なお、この図８４（Ｅ）に示す大当たり確定演出は、必ずおこなわれることはなく、所定の確率で図８４（Ｃ）に示したハズレ図柄停止演出がおこなわれる場合もあり得る。
【０４９４】
　つまり、この図８４に示したタイマ演出Ａでは、タイマ演出をおこなうか否かの第１演出としてのタイマ演出実行可否演出（バトル演出）をおこない、バトル演出の結果、味方キャラクタＣＲＡが勝利した場合には、第２演出としてタイマ演出をおこなうようになっている。そして、タイマ演出でタイマ値がカウントダウンされて「０」に到達すると、すなわちタイマ値が所定値で停止すると、タイマ画像ＴＭが消去され（タイマ演出終了）、第３演出としての大当たり期待度を示唆する、大当たり期待度示唆演出ＤＫＥがおこなわれるようになっている。

【０４９５】
［タイマ演出Ｂ］
図８５は、タイマ演出Ｂを説明するための図である。
タイマ演出Ｂでは、まず、図８５（Ａ）に示すように、タイマ演出実行可否演出が実行される。このタイマ演出実行可否演出は、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄の変動演出が実行され、画像表示装置７の表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄８Ｌ、中の図柄表示エリアに中装飾図柄８Ｃ、右の図柄表示エリアには右装飾図柄８Ｒが表示される。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止順は、最初に左装飾図柄８Ｌが停止し、次に右装飾図柄８Ｒが停止し、最後に中装飾図柄８Ｃが停止するようになっている。なお、図８５（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは変動中（下方にスクロール中）であることを示している。
また、表示画面７ａの下部には、遊技者側の味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとがバトルする画像が表示される、バトル演出が実行される。このバトル演出は、タイマ演出を実行するか否かを決定するための演出であって、バトルした結果、味方キャラクタＣＲＡが勝利したときはタイマ演出が実行され、味方キャラクタＣＲＡが敗退したときはタイマ演出が実行されないようになっている。
【０４９６】
次に、図８５（Ｂ）に示すように、表示画面７ａではタイマ演出可示唆演出が実行される。このタイマ演出可示唆演出は、図８５（Ａ）に示したバトル演出の結果、味方キャラクタＣＲＡが勝利したことを示す「勝利！」という文字が表示画面７ａの中央に大きく表示される。この「勝利！」という文字を表示することにより、今回の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動演出中にタイマ演出が実行されることを示唆する。
【０４９７】
次に、図８５（Ｃ）に示すように、表示画面７ａではタイマ表示演出が実行される。このタイマ表示演出は、図８５（Ａ）に示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示中に、タイマ画像ＴＭが表示画面７ａの左下に表示される。タイマ画像ＴＭは、タイマ値がカウントダウンしていくカウントダウン方式で表示される。図８５（Ｃ）に示すタイマ画像ＴＭでは、タイマ初期値としての１０秒が示されている。
【０４９８】
次に、図８５（Ｄ）に示すように、表示画面７ａではタイマ停止リーチ演出が実行される。このタイマ停止リーチ演出では、図８５（Ｃ）に示したタイマ画像ＴＭのタイマ値がカウントダウンされて０秒となったときに、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒがリーチ図柄配列で停止するようになっている。本例では、このリーチ図柄配列は「７↓７」が示されている。また、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「リーチ！」という文字が表示される。
【０４９９】
次に、図８５（Ｅ）に示すように、表示画面７ａでは文字表示演出が実行される。この文字表示演出は、タイマ画像ＴＭのタイマ値が０秒で停止したときにおこなわれる演出である。この文字表示演出では、タイマ画像ＴＭが消去され、この消去されたタイマ画像ＴＭの替わりに、所定の文字ＭＫＥが表示される。この所定の文字ＭＫＥは、当該変動の大当たり期待度を示唆する演出であって、図８５（Ｅ）では「チャンス」という文字ＭＫＥが、タイマ画像ＴＭが表示されていた位置とほぼ同じ位置に表示される。
【０５００】
次に、図８５（Ｆ）に示すように、表示画面７ａではハズレ図柄停止演出が実行される。このハズレ図柄停止演出は、図８５（Ｅ）で示されたリーチ結果が、ハズレたことを示している。本例では、このハズレ図柄配列は「９５８」が示されている。つまり、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが示しているハズレ図柄配列「９５８」は、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの当該変動の結果を示している。
【０５０１】
一方、図８５（Ｅ）に代わって、図８５（Ｇ）に示すように、文字表示演出が実行され

る場合がある。この文字表示演出は、タイマ画像ＴＭのタイマ値が０秒で停止したときにおこなわれる演出である。この文字表示演出では、タイマ画像ＴＭが消去され、この消去されたタイマ画像ＴＭの替わりに、所定の文字ＭＫＥが表示される。この所定の文字ＭＫＥは、当該変動の大当たり期待度を示唆する演出であって、図８５（Ｅ）では「激熱」という文字ＭＫＥが、タイマ画像ＴＭが表示されていた位置とほぼ同じ位置に表示される。

【０５０２】

次に、図８５（Ｈ）に示すように、表示画面７ａでは大当たり確定演出が実行される。この大当たり確定演出は、図８５（Ｇ）で示されたリーチ結果が大当たりであったことを示している。つまり、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが示している大当たり図柄配列「７７７」は、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの当該変動の結果を示している。なお、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「大当たり～！」という文字が表示されるようになっている。この大当たり確定演出により、遊技者は大当たりを確信する。

なお、この図８５（Ｈ）に示す大当たり確定演出は、必ずおこなわれることはなく、所定の確率で図８５（Ｆ）に示したハズレ図柄停止演出がおこなわれる場合もあり得る。同様に、上述した図８５（Ｆ）に示すハズレ図柄停止演出は、必ずおこなわれることはなく、所定の確率で図８５（Ｈ）に示した大当たり確定演出がおこなわれる場合もあり得る。ただし、大当たり確定演出がおこなわれる確率は、図８５（Ｅ）に示す文字表示演出がおこなわれた場合よりも、図８５（Ｇ）に示す文字表示演出がおこなわれた場合の方が高くなっている。

【０５０３】

つまり、この図８５に示したタイマ演出Ｂでは、タイマ演出をおこなうか否かの第１演出としてのタイマ演出実行可否演出（バトル演出）をおこない、バトル演出の結果、味方キャラクタＣＲＡが勝利した場合には、第２演出としてタイマ演出をおこなうようになっている。そして、タイマ演出でタイマ値がカウントダウンされて「０」に到達すると、すなわちタイマ値が所定値で停止すると、タイマ画像ＴＭが消去され（タイマ演出終了）、第３演出としての大当たり期待度を示唆する文字表示演出がおこなわれる。そして、文字表示演出において所定の文字ＭＫＥが表示され、この表示された所定の文字ＭＫＥの内容によって、大当たり期待度を示唆するようになっている。すなわち、文字表示演出は、大当たり期待度を示唆する演出であり、文字表示演出で表示された文字の内容によって、大当たり期待度を変化するようになっている。

【０５０４】

［タイマ演出Ｃ］

図８６は、タイマ演出Ｃを説明するための図である。

タイマ演出Ｃでは、まず、図８６（Ａ）に示すように、タイマ演出実行可否演出が実行される。このタイマ演出実行可否演出は、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄の変動演出が実行され、画像表示装置７の表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄８Ｌ、中の図柄表示エリアに中装飾図柄８Ｃ、右の図柄表示エリアには右装飾図柄８Ｒが表示される。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止順は、最初に左装飾図柄８Ｌが停止し、次に右装飾図柄８Ｒが停止し、最後に中装飾図柄８Ｃが停止するようになっている。なお、図８６（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは変動中（下方にスクロール中）であることを示している。

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

【０５０５】

図８６（Ａ）に示したタイマ演出実行可否演出におけるバトル演出で味方キャラクタＣＲＡが勝利すると、次に、図８６（Ｂ）に示すように、表示画面７ａではタイマ表示演出が実行される。このタイマ表示演出は、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示中に、タイ

マ画像ＴＭが表示画面７ａの左下に表示される。タイマ画像ＴＭは、タイマ値がカウントダウンしていくカウントダウン方式で表示される。図８６（Ｂ）に示すタイマ画像ＴＭでは、タイマ初期値としての１０秒が示されている。

【０５０６】

次に、図８６（Ｃ）に示すように、表示画面７ａではタイマ停止リーチ演出が実行される。このタイマ停止リーチ演出では、図８６（Ｂ）に示したタイマ画像ＴＭのタイマ値がカウントダウンされて０秒となったときに、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒがリーチ図柄配列で停止するようになっている。本例では、このリーチ図柄配列は「７↓７」が示されている。また、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「リーチ！」という文字が表示される。

【０５０７】

次に、図８６（Ｄ）に示すように、表示画面７ａでは文字表示演出が実行される。この文字表示演出は、タイマ画像ＴＭのタイマ値が０秒で停止したときにおこなわれる演出である。この文字表示演出では、タイマ画像ＴＭが消去され、この消去されたタイマ画像ＴＭの替わりに、所定の文字ＭＫＥが表示される。この所定の文字ＭＫＥは、当該変動の大当たり期待度を示唆する演出であって、図８６（Ｄ）では「チャンス」という文字ＭＫＥが、タイマ画像ＴＭが表示されていた位置とほぼ同じ位置に表示される。

そして、図示は省略するが、図８６（Ｄ）に示した文字表示演出が実行されると、次に、上述した図８５（Ｆ）に示すように、表示画面７ａではハズレ図柄停止演出が実行される。

【０５０８】

一方、図８６（Ｂ）に代わって、図８６（Ｅ）に示すように、装飾図柄変動演出が実行される場合がある。この装飾図柄変動は、図８６（Ａ）に示したタイマ演出実行可否演出におけるバトル演出で味方キャラクタＣＲＡが勝利した後におこなわれる演出である。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動演出のみがおこなわれ、タイマ画像ＴＭは未だ表示されていない。つまり、図８６（Ｅ）に示す装飾図柄変動演出は、図８６（Ａ）に示したタイマ演出実行可否演出でバトル演出が消去された画像になっている。

【０５０９】

次に、図８６（Ｆ）に示すように、表示画面７ａではタイマ表示リーチ演出が実行される。このタイマ表示リーチ演出は、図８６（Ｅ）に示した装飾図柄変動演出で左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒがリーチ図柄配列で停止したとき、または、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒがリーチ図柄配列で停止してから所定時間経過したとき（中装飾図柄８Ｃが停止する前）、タイマ画像ＴＭが表示画面７ａの左下に表示される。タイマ画像ＴＭは、タイマ値がカウントダウンしていくカウントダウン方式で表示される。図８６（Ｆ）に示すタイマ画像ＴＭでは、タイマ初期値としての５０秒が示されている。つまり、図８６（Ｅ）に示すタイマ表示リーチ演出では、タイマ画像ＴＭの表示タイミングが、当該変動でリーチが成立したときまたはその後であって、図８６（Ｂ）に示すタイマ表示演出よりも遅くなっており、さらに、タイマ初期値が、図８６（Ｂ）に示すタイマ表示演出よりも長くなっている。

【０５１０】

次に、図８６（Ｇ）に示すように、表示画面７ａではタイマ停止演出が実行される。このタイマ停止演出では、図８６（Ｆ）に示したタイマ画像ＴＭのタイマ値がカウントダウンされて０秒となったときに、所定のリーチ演出（スーパーリーチ演出）ＲＥがおこなわれるようになっている。このタイマ停止演出では、表示画面７ａの左隅に左装飾図柄８Ｌが、右隅に右装飾図柄８Ｒが移動し、所定のリーチ演出（スーパーリーチ演出）ＲＥは、表示画面７ａの中央でおこなわれるようになっている。なお、この所定のリーチ演出（スーパーリーチ演出）ＲＥは、特に限定するものではなく、バトル演出やストーリ演出などであってもよい。

【０５１１】

次に、図８６（Ｈ）に示すように、文字表示演出が実行される。この文字表示演出は、タイマ画像ＴＭのタイマ値が０秒で停止したときにおこなわれる演出である。この文字表示演出では、タイマ画像ＴＭが消去され、この消去されたタイマ画像ＴＭの替わりに、所定の文字ＭＫＥが表示される。この所定の文字ＭＫＥは、当該変動の大当たり期待度を示唆する演出であって、図８６（Ｅ）では「激熱」という文字ＭＫＥが、タイマ画像ＴＭが表示されていた位置とほぼ同じ位置に表示される。

そして、図示は省略するが、図８６（Ｈ）に示した文字表示演出が実行されると、次に、上述した図８５（Ｈ）に示すように、表示画面７ａでは大当たり確定演出が実行される。

なお、この図８６（Ｈ）に示した文字表示演出後の大当たり確定演出は、必ずおこなわれることはなく、所定の確率でハズレ図柄停止演出がおこなわれる場合もあり得る。同様に、上述した図８６（Ｄ）に示した文字表示演出後のハズレ図柄停止演出は、必ずおこなわれることはなく、所定の確率で大当たり確定演出がおこなわれる場合もあり得る。ただし、大当たり確定演出がおこなわれる確率は、図８６（Ｂ）に示すタイマ表示演出よりも、図８６（Ｆ）に示すタイマ表示リーチ演出がおこなわれた場合の方が高く、且つ、図８６（Ｄ）に示す文字表示演出がおこなわれた場合よりも、図８６（Ｈ）に示す文字表示演出がおこなわれた場合の方が高くなっている。

【０５１２】

つまり、この図８６に示したタイマ演出Ｃでは、タイマ演出をおこなうか否かの第１演出としてのタイマ演出実行可否演出（バトル演出）をおこない、バトル演出の結果、味方キャラクタＣＲＡが勝利した場合には、第２演出としてタイマ演出をおこなうようになっている。ここで、タイマ演出において、タイマ画像ＴＭの表示タイミングは遅いほど、またタイマ画像ＴＭのタイマ初期値の時間が長いほど、大当たり期待度が高くなっている。すなわち、タイマ画像ＴＭの表示タイミングおよびタイマ画像ＴＭのタイマ初期値は、大当たり期待度を示唆する演出であり、タイマ画像ＴＭの表示タイミングおよびタイマ画像ＴＭのタイマ初期値の違いによって、大当たり期待度を変化するようになっている。そして、タイマ演出でタイマ値がカウントダウンされて「０」に到達すると、すなわちタイマ値が所定値で停止すると、タイマ画像ＴＭが消去され（タイマ演出終了）、第３演出としての大当たり期待度を示唆する文字表示演出がおこなわれる。そして、文字表示演出において所定の文字ＭＫＥが表示され、この表示された所定の文字ＭＫＥの内容によって、大当たり期待度を示唆するようになっている。すなわち、文字表示演出は、大当たり期待度を示唆する演出であり、文字表示演出で表示された文字の内容によって、大当たり期待度を変化するようになっている。

【０５１３】

［タイマ演出Ｄ］

図８７は、タイマ演出Ｄを説明するための図である。

タイマ演出Ｃでは、まず、図８７（Ａ）に示すように、タイマ演出実行可否演出が実行される。このタイマ演出実行可否演出は、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄の変動演出が実行され、画像表示装置７の表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄８Ｌ、中の図柄表示エリアに中装飾図柄８Ｃ、右の図柄表示エリアには右装飾図柄８Ｒが表示される。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止順は、最初に左装飾図柄８Ｌが停止し、次に右装飾図柄８Ｒが停止し、最後に中装飾図柄８Ｃが停止するようになっている。なお、図８７（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは変動中（下方にスクロール中）であることを示している。

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

【０５１４】

図８７（Ａ）に示したタイマ演出実行可否演出におけるバトル演出で味方キャラクタＣ

ＲＡが勝利すると、次に、図８７（Ｂ）に示すように、表示画面７ａではタイマ表示演出が実行される。このタイマ表示演出は、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示中に、タイマ画像ＴＭが表示画面７ａの左下に表示される。タイマ画像ＴＭは、タイマ値がカウントダウンしていくカウントダウン方式で表示される。図８７（Ｂ）に示すタイマ画像ＴＭでは、タイマ初期値としての１０秒が示されている。

【０５１５】

次に、図８７（Ｃ）に示すように、表示画面７ａではタイマ停止リーチ演出が実行される。このタイマ停止リーチ演出では、図８７（Ｂ）に示したタイマ画像ＴＭのタイマ値がカウントダウンされて０秒となったときに、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒがリーチ図柄配列で停止するようになっている。本例では、このリーチ図柄配列は「７↓７」が示されている。また、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「リーチ！」という文字が表示される。

【０５１６】

次に、図８７（Ｄ）に示すように、表示画面７ａでは文字表示演出が実行される。この文字表示演出は、タイマ画像ＴＭのタイマ値が０秒で停止したときにおこなわれる演出である。この文字表示演出では、タイマ画像ＴＭが消去され、この消去されたタイマ画像ＴＭの替わりに、所定の文字ＭＫＥが表示される。この所定の文字ＭＫＥは、当該変動の大当たり期待度を示唆する演出であって、図８７（Ｄ）では「チャンス」という文字ＭＫＥが、タイマ画像ＴＭが表示されていた位置とほぼ同じ位置に表示される。

そして、図示は省略するが、図８７（Ｄ）に示した文字表示演出が実行されると、次に、上述した図８５（Ｆ）に示すように、表示画面７ａではハズレ図柄停止演出が実行される。

【０５１７】

一方、図８７（Ｂ）に代わって、図示は省略するが、図８７（Ａ）に示したタイマ演出実行可否演出が実行されると、次に、上述した図８６（Ｅ）に示すように、表示画面７ａでは装飾図柄変動演出が実行される場合がある。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動演出のみがおこなわれ、タイマ画像ＴＭは未だ表示されていない。つまり、装飾図柄変動演出は、図８７（Ａ）に示したタイマ演出実行可否演出でバトル演出が消去された画像になっている。

【０５１８】

次に、図８７（Ｅ）に示すように、表示画面７ａではタイマＷ（ダブル）表示リーチ演出が実行される。このタイマＷ表示リーチ演出は、装飾図柄変動演出で左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒがリーチ図柄配列で停止したとき、または、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒがリーチ図柄配列で停止してから所定時間経過したとき（中装飾図柄８Ｃが停止する前）、タイマ画像ＴＭ１とタイマ画像ＴＭ２が表示画面７ａの左下に表示される。タイマ画像ＴＭ１、ＴＭ２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８７（Ｅ）において、タイマ画像ＴＭ１は、タイマ初期値としての５０秒が示され、タイマ画像ＴＭ２は、タイマ初期値としての３０秒が示されている。つまり、図８６（Ｅ）に示すタイマＷ表示リーチ演出では、タイマ画像ＴＭ１、ＴＭ２の表示タイミングが、当該変動でリーチが成立したときまたはその後であって、図８７（Ｂ）に示すタイマ表示演出よりも遅くなっており、さらに、タイマ初期値が、図８７（Ｂ）に示すタイマ表示演出よりも長くなっている。

【０５１９】

次に、図８７（Ｆ）に示すように、表示画面７ａではタイマＴＭ２停止演出が実行される。このタイマＴＭ２停止演出では、図８７（Ｅ）に示したタイマ画像ＴＭ２のタイマ値がカウントダウンされて０秒となったときに、所定のリーチ演出（スーパーリーチ演出）ＲＥがおこなわれるようになっている。また、このときタイマ画像ＴＭ１は、同様にカウントダウンされて２０秒となっている。このタイマＴＭ２停止演出では、表示画面７ａの左隅に左装飾図柄８Ｌが、右隅に右装飾図柄８Ｒが移動し、所定のリーチ演出（スーパーリーチ演出）ＲＥは、表示画面７ａの中央でおこなわれるようになっている。なお、この

所定のリーチ演出（スーパーリーチ演出）ＲＥは、特に限定するものではなく、バトル演出やストーリ演出などであってもよい。

【０５２０】

次に、図８７（Ｇ）に示すように、タイマＴＭ２文字表示演出が実行される。このタイマＴＭ２文字表示演出は、タイマ画像ＴＭ２のタイマ値が０秒で停止したときにおこなわれる演出である。このタイマＴＭ２文字表示演出では、タイマ画像ＴＭ２が消去され、この消去されたタイマ画像ＴＭ２の替わりに、所定の文字ＭＫＥが表示される。この所定の文字ＭＫＥは、当該変動の大当たり期待度を示唆する演出であって、図８７（Ｅ）では「チャンス」という文字ＭＫＥ２が、タイマ画像ＴＭ２が表示されていた位置とほぼ同じ位置に表示される。

【０５２１】

次に、図８７（Ｈ）に示すように、タイマＴＭ１文字表示演出が実行される。このタイマＴＭ１文字表示演出は、タイマ画像ＴＭ１のタイマ値が０秒で停止したときにおこなわれる演出である。このタイマＴＭ１文字表示演出では、タイマ画像ＴＭ１が消去され、この消去されたタイマ画像ＴＭ１の替わりに、所定の文字ＭＫＥ１が表示される。この所定の文字ＭＫＥ１は、当該変動の大当たり期待度を示唆する演出であって、図８７（Ｈ）では「激熱」という文字ＭＫＥ１が、タイマ画像ＴＭ１が表示されていた位置とほぼ同じ位置に表示される。

そして、図示は省略するが、図８７（Ｈ）に示したタイマＴＭ１文字表示演出が実行されると、次に、上述した図８５（Ｈ）に示すように、表示画面７ａでは大当たり確定演出が実行される。

なお、この図８７（Ｈ）に示したタイマＴＭ１文字表示演出後の大当たり確定演出は、必ずおこなわれることはなく、所定の確率でハズレ図柄停止演出がおこなわれる場合もあり得る。同様に、上述した図８７（Ｄ）に示した文字表示演出後のハズレ図柄停止演出は、必ずおこなわれることはなく、所定の確率で大当たり確定演出がおこなわれる場合もあり得る。ただし、大当たり確定演出がおこなわれる確率は、図８７（Ｂ）に示すタイマ表示演出よりも、図８７（Ｅ）に示すタイマW表示リーチ演出がおこなわれた場合の方が高く、且つ、図８７（Ｄ）に示す文字表示演出がおこなわれた場合よりも、図８７（Ｇ）（Ｈ）に示す文字表示演出がおこなわれた場合の方が高くなっている。

【０５２２】

つまり、この図８７に示したタイマ演出Ｄでは、タイマ演出をおこなうか否かの第１演出としてのタイマ演出実行可否演出（バトル演出）をおこない、バトル演出の結果、味方キャラクタＣＲＡが勝利した場合には、第２演出としてタイマ演出をおこなうようになっている。ここで、タイマ演出において、タイマ画像ＴＭの表示タイミングは遅いほど、またタイマ画像ＴＭのタイマ初期値の時間が長いほど、またタイマ画像ＴＭの表示数が多いほど、大当たり期待度が高くなっている。すなわち、タイマ画像ＴＭの表示タイミング、タイマ画像ＴＭのタイマ初期値およびタイマ画像ＴＭの表示数は、大当たり期待度を示唆する演出であり、タイマ画像ＴＭの表示タイミング、タイマ画像ＴＭのタイマ初期値およびタイマ画像ＴＭの表示数の違いによって、大当たり期待度を変化するようになっている。そして、タイマ演出でタイマ値がカウントダウンされて「０」に到達すると、すなわちタイマ値が所定値で停止すると、タイマ画像ＴＭ１、ＴＭ２が順次消去され（タイマ演出終了）、第３演出としての大当たり期待度を示唆する文字表示演出がおこなわれる。そして、文字表示演出において所定の文字ＭＫＥ１、ＭＫＥ２が順次表示され、この表示された所定の文字ＭＫＥ１、ＭＫＥ２の内容によって、大当たり期待度を示唆するようになっている。すなわち、文字表示演出は、大当たり期待度を示唆する演出であり、文字表示演出で表示された文字の内容によって、大当たり期待度を変化するようになっている。

【０５２３】

[効果例]

以下に、タイマ演出の効果例を示す。

[効果１]

上記実施形態の遊技機１では、図８４～図８７に示すように、所定の第１演出、第２演出、第３演出を実行可能であり、第１演出は、第１態様で表示される演出と、第２態様で表示される演出とを含む演出であり、第２演出は、所定のタイマ画像を表示し、タイマ画像を用いてタイマ値をカウントする表示と、タイマ値を所定値で停止させる表示を含む演出であり、第３演出は、大当たり期待度を示唆する表示を含む演出であり、第１演出において第１態様で表示される演出がおこなわれたときに、第２演出をおこない、第２演出においてタイマ値が所定値で停止したときに、第３演出をおこなう構成になっている。この構成によれば、遊技者は、第１演出で第１態様で表示される演出がおこなわれたとき、第２演出においてタイマ値が所定値で停止して第３演出がおこなわれたときは、大いなる期待を持って遊技に臨むことができる。また、時間経過と共に視覚的にタイマ値が変化するタイマ画像で大当たり期待度を示唆する演出をおこなうか否かを決定するので、遊技者は、時間経過と共に期待感を持続させることができる。また、タイマ値を種々の数値で停止させることで、遊技者を一喜一憂させることができる。さらに、停止するタイマ値と大当たり期待度を関連させて、停止したタイマ値の数値によって大当たり期待度を変化させることも可能となる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０５２４】

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、図８４～図８７に示すように、第１演出は、遊技者側の味方キャラクタと敵キャラクタとが対戦するバトル演出であり、第１態様は、バトル演出で味方キャラクタが勝利する演出であり、第２態様は、バトル演出で味方キャラクタが敗退する演出である構成としている。この構成によれば、第２演出をおこなうか否かを決定するバトル演出をおこない、このバトル演出で遊技者側の味方キャラクタが勝利したとき第２演出がおこなわれることになる。その結果、第２演出をおこなうか否かの決定を遊技者にわかりやすく報知することが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【０５２５】

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、図８５～図８７に示すように、第２演出は、カウントダウン表示おこなってタイマ値を所定値で停止させる演出であり、第３演出は、タイマ値が所定値で停止したときに所定の文字を表示する文字演出であり、大当たり期待度は、文字演出で表示された文字の内容によって変化する構成になっている。この構成によれば、文字演出で様々な内容の文字を表示して大当たり期待度を変化させることが可能となる。その結果、遊技者は、表示される文字の内容に一喜一憂し、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８６、図８７に示すように、大当たり期待度は、第２演出におけるタイマ画像の表示タイミングによって変化する構成としている。この構成によれば、タイマ画像を様々なタイミングで表示して大当たり期待度を変化させることが可能となる。その結果、遊技者は、タイマ画像の表示タイミングによって一喜一憂し、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８７に示すように、大当たり期待度は、表示されるタイマ画像の数によって変化する構成としている。この構成によれば、タイマ画像の数を種々変化させて大当たり期待度を容易に変化させることが可能となる。その結果、遊技者は、表示されるタイマ画像の数によって一喜一憂し、遊技の興趣を向上させることができる。

【０５２８】

［変形例］

以下に、タイマ演出の変形例を示す。

［変形例１］

上記実施形態の遊技機１では、図８４～図８７に示すように、タイマ表示演出ではタイマ値がカウントダウンしていくカウントダウン方式で表示するものを示したが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、タイマ表示演出は、タイマ値が不規則に変化（ランダム変化）ようにしてもよい。あるいは、タイマ表示演出は、タイマ値がカウントアップしていくカウントアップ方式で表示されてもよい。

【０５２９】

［変形例２］

上記実施形態の遊技機１では、図８４～図８７に示すように、タイマ値が所定値（０秒）で停止したときに、大当たり期待度示唆演出をおこなって大当たりになるものを示したが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、タイマ値が停止する所定値と大当たり期待度示唆演出を関連付け、大当たり期待度示唆演出で大当たりの種別（例えば大当たりの種別として、確変大当たりか通常大当たり、またはラウンド数の異なる大当たり）も示唆するようにしてもよい。このように構成すれば、大当たりの示唆のみでなく、大当たりの種別（大当たり図柄配列）も示唆することができ、その結果、遊技者は、今回の大当たりが確変大当たりなのか否か、または出玉の多い大当たりなのか否かを事前に判別することができる。

【０５３０】

［変形例３］

上記実施形態の遊技機１では、図８７に示すように、タイマ表示演出ではタイマ画像を２つ表示するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、タイマ画像は３つ以上表示するようにしてもよい。また、タイマ画像の配色は、同色でなく、異なるようにしてもよい。このように構成すれば、タイマ画像の配色や数によっても、大当たり期待度を示唆することが可能になる。また、２つのタイマ画像（複数のタイマ画像）の表示は、タイマ値が視認可能に一部が重畳するように表示してもよい。さらに、２つのタイマ画像（複数のタイマ画像）の表示タイミングは、同時でなくてもよく、時間差を設けて表示するようにしてもよい。

【０５３１】

［変形例４］

上記実施形態の遊技機１では、図８５～図８７に示すように、文字表示演出で表示される大当たり期待度を示唆する文字は、「チャンス」と「激熱」の２種類を示したが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、文字表示演出で表示される大当たり期待度を示唆する文字は、「フィーバー」「ＮＥＸＴ」「大当たり」な複数種類あってもよい。また、この場合、文字の種別とと大当たりの種別（大当たり図柄配列）を関連付け、大当たりの種別（例えば大当たりの種別として、確変大当たりか通常大当たり、またはラウンド数の異なる大当たり）も示唆するようにしてもよい。このように構成すれば、大当たりの示唆のみでなく、大当たりの種別（大当たり図柄配列）も示唆することができ、その結果、遊技者は、今回の大当たりが確変大当たりなのか否か、または出玉の多い大当たりなのか否かを事前に判別することができる。また、「チャンス」と「激熱」の２つの文字（複数の文字）の表示は、文字が視認可能に一部が重畳するように表示してもよい。さらに、文字（複数の文字）の表示は、同時に表示することなく、先に表示された文字は、次に文字が表示される前に消去するようにしてもよい。

【０５３２】

［変形例５］

上記実施形態の遊技機１では、図８４～図８７に示すように、タイマ演出を実行するか否かを決定する演出は。バトル演出を例示したが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、タイマ演出を実行するか否かを決定するための演出は、ボタン演出（例えば、ボタン連打でメータを満タンにしたときや、ボタンプッシュで成功を表す演出がおこなわれたときなど）や、くじ引きで当選するような演出（例えば、ルーレットで当選するような演出）、あるいは競争で１位になるような演出（例えば、短距離走で優勝するような演出）などであってもよい（ただし、勝利か敗退、または、成功か失敗が判別できる演出が

望ましい）。

【０５３３】

［態様例］

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

［態様Ｂ２－１］

複数の表示演出を実行可能な表示手段を備えた遊技機であって、

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

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

前記表示手段は、前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、所定の第３演出を実行可能であり、

前記第１演出は、第１態様で表示される演出と、第２態様で表示される演出とを含む演出であり、

前記第２演出は、所定のタイマ画像を表示し、前記タイマ画像を用いてタイマ値をカウントする表示と、前記タイマ値を所定値で停止させる表示を含む演出であり、

前記第３演出は、大当たり期待度を示唆する表示を含む演出であり、

前記表示手段は、前記第１演出において第１態様で表示される演出がおこなわれたときに、前記第２演出をおこない、前記第２演出において前記タイマ値が所定値で停止したときに、前記第３演出をおこなう、

ことを特徴とする遊技機。

［態様Ｂ２－２］

前記第１演出は、遊技者側の味方キャラクタと敵キャラクタとが対戦するバトル演出であり、

前記第１態様は、前記バトル演出で前記味方キャラクタが勝利する演出であり、

前記第２態様は、前記バトル演出で前記味方キャラクタが敗退する演出である、　ことを特徴とする態様Ｂ２－１に記載の遊技機。

［態様Ｂ２－３］

前記第２演出は、カウントダウン表示おこなって前記タイマ値を所定値で停止させる演出であり、

前記第３演出は、前記タイマ値が所定値で停止したときに所定の文字を表示する文字演出であり、

前記大当たり期待度は、前記文字演出で表示された文字の内容によって変化する、

ことを特徴とする態様Ｂ２－１または態様Ｂ２－２に記載の遊技機。

［態様Ｂ２－４］

前記大当たり期待度は、前記第２演出における前記タイマ画像の表示タイミングによって変化する、

ことを特徴とする態様Ｂ２－１から態様Ｂ２－３までのいずれか一項に記載の遊技機。

［態様Ｂ２－５］

前記大当たり期待度は、表示される前記タイマ画像の数によって変化する、

ことを特徴とする態様Ｂ２－１から態様Ｂ２－４までのいずれか一項に記載の遊技機。

【０５３４】

以下に図８８～図９１を用いてタイマー速度演出Ａ～Ｄについて説明する。このタイマー速度演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信した変動演出開始コマンドを解析し、タイマー速度演出を実行する指示が含まれている場合に、ＲＯＭ１０３から対応する画像データや駆動データを読み出して表示画面７ａに画像を表示させる演出である。

【０５３５】

［タイマー速度演出Ａ］

図８８は、タイマー速度演出Ａを説明するための図である。図８８（Ａ）～図８８（Ｊ

）までのタイマー演出は、同一変動内（１回の変動演出期間内）で実行される。タイマー速度演出Ａでは、まず、図８８（Ａ）に示すように、装飾図柄の変動演出が実行される。このとき、表示画面７ａには、まだ、タイマー画像が表示されていない。その後、図８８（Ｂ）に示す、タイマー画像表示演出が実行される。具体的には、装飾図柄の変動演出中に、第１タイマーＴＭ１と、第２タイマーＴＭ２が表示される。ここでは、第１タイマーＴＭ１と第２タイマーＴＭ２は、矩形画像の内側に２桁のデジタル表示が示されたタイマー画像であり、カウントダウンによって、ある時点に達するまでの残りの期間（ここでは、「０１」～「９９」）を表示する。なお、ある時点とは任意の時点であり、ある時点に達したときに必ずしも何らかの表示の変化が生じる必要はない。ここでは、ある時点とは、後述する期待度示唆画像が表示される時点を意味している。ある時点は、操作部の操作受付期間（操作可能期間）が開始される時点であってもよいし、操作受付期間が終了する時点であってもよい。また、操作部の外観を表す操作部画像が表示される時点であってもよい。

【０５３６】

次に、図８８（Ｃ）に示すように、カウントダウン演出が実行される。具体的には、第１タイマーＴＭ１は、表示時に「２０」が表示され、その後、カウントダウンが開始される（始動する）。第２タイマーＴＭ２は、表示時に「３０」が表示され、その後、カウントダウンが開始される（始動する）。第１タイマーＴＭ１の数値（デジタル表示）の切り替わり速度（切り替わり間隔）は、１秒であるが、第２タイマーＴＭ２に表示される数値の切り替わり速度（切り替わり間隔）は、第１タイマーＴＭ１の数値の切り替わり速度（１秒）よりも速い（例えば、０．５秒）。ここでは、第２タイマーＴＭ２に表示される数値の切り替わり速度が０．５秒であるものとして説明する。すなわち、第２タイマーＴＭ２では、一秒間に２回、数値（デジタル表示）が切り替わる（数値がディクリメントする）ため、第１タイマーＴＭ１の２倍の速さで数値が切り替わる。第１タイマーＴＭ１の数値は秒数と同じである。なお、第２タイマーＴＭ２に表示される数値の切り替わり速度は、０．５秒以外の任意の速度とすることができる。

【０５３７】

これにより、図８８（Ｄ）に示すように、第１タイマーＴＭ１と第２タイマーＴＭ２は、表示時に「３０」と「２０」であったが、数値（カウント値）の差が減少していく。ここでは、表示時には数値（カウント値）の差が「１０」であったが、差が「８」となっている。そして、数値（カウント値）の差は徐々に縮まり、図８８（Ｅ）に示すように、カウント値が一時的に一致し、その後、図８８（Ｆ）に示すように、カウント値が逆転する。カウント値が逆転した後、図８８（Ｇ）に示すように、第２タイマーＴＭ２の残りの期間が先にゼロ「０」となると、図８８（Ｈ）に示すように、第１期待度示唆演出がおこなわれる。第１期待度示唆演出では、変動演出中の当該変動において、大当たりとなる確率（期待度）を示唆する画像が表示される。ここでは、第２タイマーＴＭ２の残りの期間がゼロ「０」となると、第２タイマーＴＭ２の表示が消え、第２タイマーＴＭ２が表示されていた位置に「チャンス！」と描かれた第１期待度示唆画像ＥＩ１が表示される。

【０５３８】

次に、図８８（Ｉ）に示すように、第１タイマーＴＭ１の残りの期間がゼロ「０」となると、図８８（Ｊ）に示すように、第２期待度示唆演出がおこなわれる。第２期待度示唆演出は、第１期待度示唆演出と同様に、変動演出中の当該変動において、大当たりとなる確率（期待度）を示唆する画像が表示される。ここでは、第１タイマーＴＭ１の残りの期間がゼロ「０」となると、第１タイマーＴＭ１の表示が消え、第１タイマーＴＭ１が表示されていた位置に「激アツ！」と描かれた第２期待度示唆画像ＥＩ２が表示される。ここでは、第２期待度示唆画像ＥＩ２は、第１期待度示唆画像ＥＩ１よりも大当たりの期待度が高い内容が表示される。

【０５３９】

［タイマー速度演出Ｂ］

図８９は、タイマー速度演出Ｂを説明するための図である。タイマー速度演出Ｂは、タ

イマー速度演出Ａと比較すると、タイマーがデジタルではない点等が異なる。図８９（Ａ）～図８９（Ｊ）までのタイマー演出は、同一変動内（１回の変動演出期間内）で実行される。タイマー速度演出Ｂでは、まず、図８９（Ａ）に示すように、装飾図柄の変動演出が実行される。このとき、表示画面７ａには、まだ、タイマー画像が表示されていない。その後、図８９（Ｂ）に示す、第１タイマー画像表示演出が実行される。具体的には、装飾図柄の変動演出中に、第１タイマーＴＭ１が表示される。ここでは、第１タイマーＴＭ１は、棒状のメーターであって、メーターの残量がある時点に達するまでの残りの期間を表している。第１タイマーＴＭ１は、メーターの残量が減少することで、残り期間が短くなっていくこと示唆し、メーター残量がなくなる（ゼロになる）ことによって、ある時点に達したことを示唆する。なお、ある時点とは任意の時点であり、ある時点に達したときに必ずしも何らかの表示の変化が生じる必要はない。ここでは、ある時点とは、後述する期待度示唆画像が表示される時点を意味している。ある時点は、操作部の操作受付期間（操作可能期間）が開始される時点であってもよいし、操作受付期間が終了する時点であってもよい。また、操作部の外観を表す操作部画像が表示される時点であってもよい。第１タイマーＴＭ１は、表示時にメーターが満タンの状態で表示され、その後、メーター残量の減少が開始される（始動する）。

【０５４０】

次に、図８９（Ｃ）に示すように、第１タイマーＴＭ１が表示されている状態で、第２タイマーＴＭ２が表示される。第２タイマーＴＭ２は、棒状のメーターであって、メーターの残量がある時点に達するまでの残りの期間を表している。第２タイマーＴＭ２は、表示時にメーターが満タンの状態で表示され、その後、メーター残量の減少が開始される（始動する）。第２タイマーＴＭ２のメーターの減少速度（残りの期間が変化する速度）は、第１タイマーＴＭ１のメーターの減少速度よりも速い。

【０５４１】

これにより、図８９（Ｄ）に示すように、第１タイマーＴＭ１のメーター残量と、第２タイマーＴＭ２のメーター残量との差は徐々に縮まる。そして、図８９（Ｅ）に示すように、メーター残量が一時的に一致し、その後、図８９（Ｆ）に示すように、メーター残量がが逆転する。メーター残量がが逆転した後、図８９（Ｇ）に示すように、第２タイマーＴＭ２のメーター残量（残りの期間）がゼロとなると、図８９（Ｈ）に示すように、第１期待度示唆演出がおこなわれる。第１期待度示唆演出では、変動演出中の当該変動において、大当たりとなる確率（期待度）を示唆する画像が表示される。ここでは、第２タイマーＴＭ２のメーター残量（残りの期間）がゼロとなると、第２タイマーＴＭ２の表示が消え、第２タイマーＴＭ２が表示されていた位置に「熱！！」と描かれた第１期待度示唆画像ＥＩ１が表示される。

【０５４２】

次に、図８９（Ｉ）に示すように、第１タイマーＴＭ１のメーター残量（残りの期間）がゼロとなると、図８９（Ｊ）に示すように、第２期待度示唆演出がおこなわれる。第２期待度示唆演出では、変動演出中の当該変動において、大当たりとなる確率（期待度）を示唆する画像が表示される。ここでは、第１タイマーＴＭ１のメーター残量（残りの期間）がゼロとなると、第１タイマーＴＭ１の表示が消え、第１タイマーＴＭ１が表示されていた位置に「激アツ！」と描かれた第２期待度示唆画像ＥＩ２が表示される。ここでは、第２期待度示唆画像ＥＩ２は、第１期待度示唆画像ＥＩ１よりも大当たりの期待度が高い内容が表示される。

【０５４３】

［タイマー速度演出Ｃ］

図９０は、タイマー速度演出Ｃを説明するための図である。。タイマー速度演出Ｃは、タイマー速度演出Ａと比較すると、タイマーの速度が途中で変化する点が異なる。図９０（Ａ）～図９０（Ｊ）までのタイマー演出は、同一変動内（１回の変動演出期間内）で実行される。タイマー速度演出Ｃでは、まず、図９０（Ａ）に示すように、装飾図柄の変動演出が実行される。このとき、表示画面７ａには、まだ、タイマー画像が表示されていな

い。その後、図９０（Ｂ）に示す、タイマー画像表示演出が実行される。具体的には、装飾図柄の変動演出中に、第１タイマーＴＭ１と、第２タイマーＴＭ２が表示される。ここでは、第１タイマーＴＭ１と第２タイマーＴＭ２は、矩形画像の内側に２桁のデジタル表示が示されたタイマー画像であり、カウントダウンによって、ある時点に達するまでの残りの期間（ここでは、「０１」～「９９」）を表示する。なお、ある時点とは任意の時点であり、ある時点に達したときに必ずしも何らかの表示の変化が生じる必要はない。ここでは、ある時点とは、後述する期待度示唆画像が表示される時点を意味している。ある時点は、操作部の操作受付期間（操作可能期間）が開始される時点であってもよいし、操作受付期間が終了する時点であってもよい。また、操作部の外観を表す操作部画像が表示される時点であってもよい。

【０５４４】

次に、図９０（Ｃ）に示すように、カウントダウン演出が実行される。具体的には、第１タイマーＴＭ１と第２タイマーＴＭ２は、ともに表示時に「２０」が表示され、その後、それぞれ、カウントダウンが開始される（始動する）。第１タイマーＴＭ１の数値（デジタル表示）の切り替わり速度（切り替わり間隔）と、第２タイマーＴＭ２に表示される数値の切り替わり速度（切り替わり間隔）は、同じで有り、１秒である。そのため、第１タイマーＴＭ１と第２タイマーＴＭ２は、表示後しばらくの間、同じ数値（カウント値）が表示される。

【０５４５】

その後、図９０（Ｄ）に示す、スピードアップ開始演出が実行される。具体的には、表示画面７ａに、第２タイマーＴＭ２の数値（デジタル表示）の切り替わり速度（切り替わり間隔）が速くなることを示唆する示唆画像Ｃ１が表示される。ここでは「スピードＵＰ」と描かれた画像が表示される。そして、第２タイマーＴＭ２に表示される数値の切り替わり速度（切り替わり間隔）は、第１タイマーＴＭ１の数値の切り替わり速度（１秒）よりも速くなる。ここでは、第２タイマーＴＭ２に表示される数値の切り替わり速度が０．５秒になるものとして説明する。すなわち、第２タイマーＴＭ２では、一秒間に２回、数値（デジタル表示）が切り替わる（数値がディクリメントする）ため、第１タイマーＴＭ１の２倍の速さで数値が切り替わる。第１タイマーＴＭ１の数値は秒数と同じである。なお、第２タイマーＴＭ２に表示される数値の切り替わり速度は、０．５秒以外の任意の速度とすることができる。

【０５４６】

これにより、第１タイマーＴＭ１と第２タイマーＴＭ２は、表示後しばらくはカウント値が同じ（カウント値の差は「０」）であったが、図９０（Ｅ）および図９０（Ｆ）に示すように、カウント値の差が拡大していく。図９０（Ｅ）では、カウント値の差は「１」となっており、図９０（Ｆ）では、カウント値の差は「３」となっている。その後、図９０（Ｇ）に示すように、第２タイマーＴＭ２の残りの期間が先にゼロ「０」となると、図９０（Ｈ）に示すように、第１期待度示唆演出がおこなわれる。第１期待度示唆演出では、変動演出中の当該変動において、大当たりとなる確率（期待度）を示唆する画像が表示される。ここでは、第２タイマーＴＭ２の残りの期間がゼロ「０」となると、第２タイマーＴＭ２の表示が消え、第２タイマーＴＭ２が表示されていた位置に「チャンス！」と描かれた第１期待度示唆画像ＥＩ１が表示される。

【０５４７】

次に、図９０（Ｉ）に示すように、第１タイマーＴＭ１の残りの期間がゼロ「０」となると、図９０（Ｊ）に示すように、第２期待度示唆演出がおこなわれる。第２期待度示唆演出は、第１期待度示唆演出と同様に、変動演出中の当該変動において、大当たりとなる確率（期待度）を示唆する画像が表示される。ここでは、第１タイマーＴＭ１の残りの期間がゼロ「０」となると、第１タイマーＴＭ１の表示が消え、第１タイマーＴＭ１が表示されていた位置に「激アツ！」と描かれた第２期待度示唆画像ＥＩ２が表示される。ここでは、第２期待度示唆画像ＥＩ２は、第１期待度示唆画像ＥＩ１よりも大当たりの期待度が高い内容が表示される。

【０５４８】
［タイマー速度演出Ｄ］
図９１は、タイマー速度演出Ｄを説明するための図である。タイマー速度演出Ｄは、タイマー速度演出Ａと比較すると、タイマー画像が表示される数や、表示するデジタルの桁数が異なる。図９１（Ａ）～図９１（Ｊ）までのタイマー演出は、同一変動内（１回の変動演出期間内）で実行される。タイマー速度演出Ｄでは、まず、図９１（Ａ）に示すように、装飾図柄の変動演出が実行される状態で、第３タイマーＴＭ３が表示される。ここでは、第３タイマーＴＭ３は、矩形画像の内側に３桁のデジタル表示が示されたタイマー画像であり、カウントダウンによって、ある時点に達するまでの残りの期間（ここでは、「００１」～「９９９」）を表示する。ある時点とは任意の時点であり、ある時点に達したときに必ずしも何らかの表示の変化が生じる必要はない。ここでは、ある時点とは、後述する期待度示唆画像が表示される時点を意味している。ある時点は、操作部の操作受付期間（操作可能期間）が開始される時点であってもよいし、操作受付期間が終了する時点であってもよい。また、操作部の外観を表す操作部画像が表示される時点であってもよい。第３タイマーＴＭ３は、表示時は始動しておらず（カウントダウンを開始しておらず）、乱数表示される。ここでの乱数表示とは、「０００」～「９９９」までの間の数値がランダム（不規則）に表示されることである。
【０５４９】
次に、図９１（Ｂ）に示すように、第３タイマーＴＭ３が表示されている状態で、第１タイマーＴＭ１が表示される。第１タイマーＴＭ１は、３桁のデジタル表示のタイマー画像であり、表示時に残りの期間として「１００」が表示され、その後、カウントダウンが開始される（始動する）。第３タイマーＴＭ３に表示される数値の切り替わり速度は、第１タイマーＴＭ１の数値の切り替わり速度（１秒）よりも速い。
【０５５０】
次に、図８１（Ｃ）に示すように、第３タイマーＴＭ３と第１タイマーＴＭ１が表示されている状態で、第２タイマーＴＭ２が表示される。第２タイマーＴＭ２は、３桁のデジタル表示のタイマー画像であり、第１タイマーＴＭ１が表示している残りの期間よりも長い残り期間が表示される。ここでは、第１タイマーＴＭ１の残りの期間が「８６」を表示しているときに第２タイマーＴＭ２の残りの期間が「１００」で表示され、カウントダウンが開始される（始動する）。
【０５５１】
次に、図９１（Ｄ）に示すように、第３タイマーＴＭ３のカウントダウンが開始される（始動する）。第３タイマーＴＭ３は、始動すると、第１タイマーＴＭ１および第２タイマーＴＭ２が表示している残りの期間よりも短い残り期間が表示される。ここでは、第１タイマーＩＭ１の残りの期間が「７０」を表示し、第２タイマーＩＭ２の残りの期間が「６８」を表示している状態において、第３タイマーＴＭ３は、乱数表示後、残りの期間として「１０」が表示され、その後、カウントダウンが開始される。第３タイマーＴＭ３は、カウントダウン開始時に、数値の切り替わり速度が遅くなる。これにより、遊技者はカウントダウンが開始されたことを認識することができる。また、第３タイマーＴＭ３のカウントダウンが開始と前後して、第２タイマーＴＭ２のスピードアップ開始演出が実行される。具体的には、表示画面７ａに、第２タイマーＴＭ２の数値（デジタル表示）の切り替わり速度（切り替わり間隔）が速くなることを示唆する示唆画像（図示しない）が表示される。そして、第２タイマーＴＭ２に表示される数値の切り替わり速度（切り替わり間隔）は、第１タイマーＴＭ１の数値の切り替わり速度（１秒）よりも速くなる。ここでは、第２タイマーＴＭ２に表示される数値の切り替わり速度が０．５秒になるものとして説明する。すなわち、第２タイマーＴＭ２では、一秒間に２回、数値（デジタル表示）が切り替わる（数値がディクリメントする）ため、第１タイマーＴＭ１の２倍の速さで数値が切り替わる。第１タイマーＴＭ１の数値は秒数と同じである。なお、第２タイマーＴＭ２に表示される数値の切り替わり速度は、０．５秒以外の任意の速度とすることができる。
【０５５２】

その後、図９１（Ｅ）に示すように、第３タイマーＴＭ３の残りの期間がゼロ「０」となると、図９１（Ｆ）に示すように、第３期待度示唆演出がおこなわれる。第３期待度示唆演出では、変動演出中の当該変動において、大当たりとなる確率（期待度）を示唆する画像が表示される。ここでは、第３タイマーＴＭ３の残りの期間がゼロ「０」となると、第３タイマーＴＭ３の表示が消え、第３タイマーＴＭ３が表示されていた位置に「チャンス！」と描かれた第３期待度示唆画像ＥＩ３が表示される。

【０５５３】

次に、図９１（Ｇ）に示すように、第２タイマーＴＭ２の残りの期間がゼロ「０」となると、図９１（Ｈ）に示すように、第１期待度示唆演出がおこなわれる。第１期待度示唆演出は、第３期待度示唆演出と同様に、変動演出中の当該変動において、大当たりとなる確率（期待度）を示唆する画像が表示される。ここでは、第２タイマーＴＭ２の残りの期間がゼロ「０」となると、第２タイマーＴＭ２の表示が消え、第２タイマーＴＭ２が表示されていた位置に「熱！！」と描かれた第１期待度示唆画像ＥＩ１が表示される。ここでは、第１期待度示唆画像ＥＩ１は、第３期待度示唆画像ＥＩ３よりも大当たりの期待度が高い内容が表示される。

【０５５４】

次に、図９１（Ｉ）に示すように、第１タイマーＴＭ１の残りの期間がゼロ「０」となると、図９１（Ｊ）に示すように、第２期待度示唆演出がおこなわれる。第２期待度示唆演出は、第１、３期待度示唆演出と同様に、変動演出中の当該変動において、大当たりとなる確率（期待度）を示唆する画像が表示される。ここでは、第１タイマーＴＭ１の残りの期間がゼロ「０」となると、第１タイマーＴＭ１の表示が消え、第１タイマーＴＭ１が表示されていた位置に「激アツ！」と描かれた第２期待度示唆画像ＥＩ２が表示される。ここでは、第２期待度示唆画像ＥＩ２は、第１期待度示唆画像ＥＩ１および第３期待度示唆画像ＥＩ３よりも大当たりの期待度が高い内容が表示される。

【０５５５】

［効果例］

以下に、タイマー速度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８８～図９１に示すように、表示画面７ａに、第１タイマーＴＭ１と第２タイマーＴＭ２とが表示された状態で、第１タイマーＴＭ１が示す残りの期間が変化する速さと、第２タイマーＴＭ２が示す残りの期間が変化する速さとが異なる第１の演出を実行することができる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、図８８、図９０、図９１に示すように、第１タイマーＴＭ１と第２タイマーＴＭ２は、デジタル表示のカウントダウンによって残りの期間を示すものであり、第１の演出では、それぞれのカウントダウンの速さが異なっている。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、図８９に示すように、第１タイマーＴＭ１と第２タイマーＴＭ２は、それぞれ、特定の画像の長さが短くなるように変化することによって残りの期間を示すものであり、第１の演出では、それぞれの特定の画像の長さが短くなる速さが異なっている。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、図９０に示すように、第１の演出よりも前において、第１タイマーＴＭ１と第２タイマーＴＭ２とが表示された状態で、第１タイマーＴＭ１が示す残りの期間が変化する速さと、第２タイマーＴＭ２が示す残りの期間が変化する速さとが同じとなる第２の演出を実行することができる。この構成によれば、残りの期間が変化する速さが途中から変化するため、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上

を図ることができる。

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、図８８に示すように、第１の演出では、第２タイマーＴＭ２が示す残りの期間が変化する速さは、第１タイマーＴＭ１が示す残りの期間が変化する速さよりも速く、第１の演出よりも前において、第１タイマーＴＭ１と第２タイマーＴＭ２とが表示された状態で、第２タイマーＴＭ２が示す残り期間よりも第１タイマーＴＭ１が示す残り期間が短い第２の演出と、第１の演出の後、第１タイマーＴＭ１が残りの期間を表示している状態で、第２タイマーＴＭ２が示す残りの期間がなくなり、第２タイマーＴＭ２が表示されていた位置に、所定画像が表示される第３の演出と、を実行することができる。この構成によれば、残りの期間が逆転するため、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果６］

上記実施形態の遊技機１では、図８９、図９１に示すように、第１の演出では、第２タイマーＴＭ２が示す残りの期間が変化する速さは、第１タイマーＴＭ１が示す残りの期間が変化する速さよりも速く、第１の演出よりも前において、第１タイマーＴＭ１が表示され、第２タイマーＴＭ２が表示されていない状態から新たに第２タイマーＴＭ２が表示される第２の演出と、第１の演出の後、第１タイマーＴＭ１が残りの期間を表示している状態で、第２タイマーＴＭ２が示す残りの期間がなくなり、第２タイマーＴＭ２が表示画面７ａに表示されなくなる第３の演出と、を実行摺ることができる。この構成によれば、後から表示されたタイマーが先にゼロになるため、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【０５５６】

［変形例］

以下に、タイマー速度演出の変形例を示す。

［変形例１］

上記（例えば、図８８）において、第２タイマーＴＭ２の数値（デジタル表示）の切り替わり速度は、少なくとも一時的に第１タイマーＴＭ１の数値の切り替わり速度と異なっていればよい。例えば、第２タイマーＴＭ２の数値（デジタル表示）の切り替わり速度は、一時的に第１タイマーＴＭ１の数値の切り替わり速度よりも遅くなってもよいし、切り替わり速度が変化して、一時的に切り替わり速度が、第１タイマーＴＭ１よりも速くなったり遅くなったりしてもよい。上記（例えば、図８９）において、第２タイマーＴＭ２のメーターの減少速度は、少なくとも一時的に第１タイマーＴＭ１のメーターの減少速度と異なっていればよい。例えば、第２タイマーＴＭ２のメーターの減少速度は、一時的に第１タイマーＴＭ１のメーターの減少速度よりも遅くなってもよいし、減少速度が変化して、一時的に減少速度が、第１タイマーＴＭ１よりも速くなったり遅くなったりしてもよい。

［変形例２］

上記（例えば、図８８）において、第１タイマーＴＭ１、および、第２タイマーＴＭ２の少なくとも一方は、カウントダウン中に移動してもよい。また、移動して互いの一部が重なってもよい。また、　第１タイマーＴＭ１、および、第２タイマーＴＭ２の少なくとも一方は、カウントダウン中に表示画面７ａから見えなくなってもよい。

［変形例３］

上記のタイマー速度演出は、タイマー演出は、同一変動内（１回の変動演出期間内）で実行されるものとした。しかし、上記のタイマー速度演出は、複数変動にまたがって実行されてもよい。

【０５５７】

［態様例］

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇[態様Ｂ３－１]

複数種類の画像を表示可能な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、或る時点に達するまでの残りの期間を示す第１の

タイマーであり、
　前記複数種類の画像のうちの一つは、或る時点に達するまでの残りの期間を示す第２のタイマーであり、
　前記表示手段に、前記第１のタイマーと前記第２のタイマーとが表示された状態で、前記第１のタイマーが示す残りの期間が変化する速さと、前記第２のタイマーが示す残りの期間が変化する速さとが異なる第１の演出を実行可能な
　ことを特徴とする遊技機。
　◇[態様Ｂ３－２]
　態様Ｂ３－１に記載の遊技機であって、
　前記第１のタイマーと前記第２のタイマーは、デジタル表示のカウントダウンによって残りの期間を示すものであり、
　前記第１の演出では、それぞれのカウントダウンの速さが異なっている
　ことを特徴とする遊技機。
　◇[態様Ｂ３－３]
　態様Ｂ３－１に記載の遊技機であって、
　前記第１のタイマーと前記第２のタイマーは、それぞれ、特定の画像の長さが短くなるように変化することによって残りの期間を示すものであり、
　前記第１の演出では、それぞれの前記特定の画像の長さが短くなる速さが異なっている
　ことを特徴とする遊技機。
　◇[態様Ｂ３－４]
　態様Ｂ３－１から態様Ｂ３－３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
　前記第１の演出よりも前において、前記第１のタイマーと前記第２のタイマーとが表示された状態で、前記第１のタイマーが示す残りの期間が変化する速さと、前記第２のタイマーが示す残りの期間が変化する速さとが同じとなる第２の演出を実行可能な
　ことを特徴とする遊技機。
　◇[態様Ｂ３－５]
　態様Ｂ３－１から態様Ｂ３－３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
　前記第１の演出では、前記第１のタイマーが示す残りの期間が変化する速さは、前記第２のタイマーが示す残りの期間が変化する速さよりも速く、
　前記第１の演出よりも前において、前記第１のタイマーと前記第２のタイマーとが表示された状態で、前記第１のタイマーが示す残り期間よりも前記第２のタイマーが示す残り期間が短い第２の演出と、
　前記第１の演出の後、前記第２のタイマーが残りの期間を表示している状態で、前記第１のタイマーが示す残りの期間が無くなり、前記第１のタイマーが表示されていた位置に、所定画像が表示される第３の演出と、を実行可能な
　ことを特徴とする遊技機。
　◇[態様Ｂ３－６]
　態様Ｂ３－１から態様Ｂ３－３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
　前記第１の演出では、前記第１のタイマーが示す残りの期間が変化する速さは、前記第２のタイマーが示す残りの期間が変化する速さよりも速く、
　前記第１の演出よりも前において、前記第２のタイマーが表示され、前記第１のタイマーが表示されていない状態から新たに前記第１のタイマーが表示される第２の演出と、
　前記第１の演出の後、前記第２のタイマーが残りの期間を表示している状態で、前記第１のタイマーが示す残りの期間が無くなり、前記第１のタイマーが前記表示手段に表示されなくなる第３の演出と、を実行可能な
　ことを特徴とする遊技機。
【０５５８】
　以下に図９２～図９５を用いてタイマーカウント演出Ａ～Ｄについて説明する。このタイマーカウント演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信した変動演出開始コマンドを解析し、タイ

マーカウント演出を実行する指示が含まれている場合に、ＲＯＭ１０３から対応する画像データや駆動データを読み出して表示画面７ａに画像を表示させる演出である。

【０５５９】

［タイマーカウント演出Ａ］

図９２は、タイマーカウント演出Ａを説明するための図である。図９２（Ａ）～図９２（Ｊ）までのタイマー演出は、同一変動内（１回の変動演出期間内）で実行される。タイマーカウント演出Ａでは、まず、図９２（Ａ）に示すように、タイマー画像表示演出が実行される。具体的には、装飾図柄の変動演出中に、第１タイマーＴＭ１と、第２タイマーＴＭ２が表示される。ここでは、第１タイマーＴＭ１と第２タイマーＴＭ２は、矩形画像の内側に２桁のデジタル表示が示されたタイマー画像であり、カウントダウンによって、ある時点に達するまでの残りの期間（ここでは、「０１」～「９９」の秒数）を表示する。なお、ある時点とは任意の時点であり、ある時点に達したときに必ずしも何らかの表示の変化が生じる必要はない。ここでは、ある時点とは、後述する期待度示唆画像が表示される時点を意味している。ある時点は、操作部の操作受付期間（操作可能期間）が開始される時点であってもよいし、操作受付期間が終了する時点であってもよい。また、操作部の外観を表す操作部画像が表示される時点であってもよい。

【０５６０】

次に、図９２（Ｂ）および図９２（Ｃ）に示す、乱数表示・カウントダウン演出が実行される。具体的には、第２タイマーＴＭ２は、表示時に「２」が表示されその後、カウントダウンが開始される（始動する）。一方、第１タイマーＴＭ１は、表示時は始動しておらず（カウントダウンを開始しておらず）、乱数表示される。ここでの乱数表示とは、「００」～「９９」までの間の数値がランダム（不規則）に表示されることである。第１タイマーＴＭ１に表示される数値の切り替わり速度は、第２タイマーＴＭ２の数値の切り替わり速度（１秒）よりも速い。

【０５６１】

カウントダウンを開始している（始動している）第２タイマーＴＭ２には、デジタル表示部分（数字部分）に重畳して連動画像ＲＭが表示される。ここでの連動画像ＲＭは、デジタル表示部分（数字部分）を囲む矩形画像の内側において、特定の色（例えば、赤）で示される領域を示す画像（領域画像）である。この連動画像ＲＭは、デジタル表示部分（数字部分）を囲む矩形画像の内側において、面積が定期的に変化する。具体的には、図９２（Ａ）～図９２（Ｄ）に示すように、連動画像ＲＭは、時間の経過と共に面積が減少し、連動画像ＲＭの面積がなくなると、デジタル表示部分（数字部分）において、次のカウントが表示される。次のカウントが表示されると、再度、連動画像ＲＭは、デジタル表示部分（数字部分）を囲む矩形画像の内側全体を覆った状態となる（面積が回復する）。このように、連動画像ＲＭは、カウントダウン中の１つのカウントが表示されてから次のカウントに切り替わるまでの間に一定に形状が変化し（面積が減少し）、カウントが切り替わるごとに（一秒ごとに）一定の変化（面積の減少）が繰り返される。この連動画像ＲＭの形状の変化によって、遊技者にカウントダウンを強く印象づけることができる。

【０５６２】

この乱数表示・カウントダウン演出がしばらく実行された後、図９２（Ｄ）に示すように、第１タイマーＴＭ１のカウントダウンが開始される（始動する）。第１タイマーＴＭ１は、カウントダウンを開始すると（始動すると）、デジタル表示部分（数字部分）に重畳して連動画像ＲＭが表示される。ここでは、第１タイマーＴＭ１は、乱数表示後、残りの期間として「５」が表示される。第１タイマーＴＭ１に連動画像ＲＭが表示されことによって、遊技者はカウントダウンが開始されたことを認識することができる。

【０５６３】

第１タイマーＴＭ１がカウントダウンを開始した後（始動した後）、しばらくの間、図９２（Ｅ）～図９２（Ｈ）に示すように、第１タイマーＴＭ１と第２タイマーＴＭ２のそれぞれがカウントダウンを実行する（ダブルカウントダウン演出）。このとき、第１タイマーＴＭ１と第２タイマーＴＭ２のそれぞれに連動画像ＲＭが表示され、それぞれのカウ

ントの切り替わりに対応して面積が変化する。その後、図９２（Ｉ）に示すように、第２タイマーＴＭ２の残りの期間がゼロ「０」となると、図９２（Ｊ）に示すように、第１期待度示唆演出がおこなわれる。第１期待度示唆演出では、変動演出中の当該変動において、大当たりとなる確率（期待度）を示唆する画像が表示される。ここでは、第２タイマーＴＭ２の残りの期間がゼロ「０」となると、第２タイマーＴＭ２の表示が消え、第２タイマーＴＭ２が表示されていた位置に「チャンス！」と描かれた第１期待度示唆画像ＥＩ１が表示される。

【０５６４】

その後、第１タイマーＴＭ１の残りの期間がゼロ「０」となり、第２期待度示唆演出がおこなわれる。第２期待度示唆演出は、第１期待度示唆演出と同様に、変動演出中の当該変動において、大当たりとなる確率（期待度）を示唆する画像が表示される。ここでは、第１タイマーＴＭ１の残りの期間がゼロ「０」となると、第１タイマーＴＭ１の表示が消え、第１タイマーＴＭ１が表示されていた位置に「激アツ！」と描かれた第２期待度示唆画像が表示される。ここでは、第２期待度示唆画像は、第１期待度示唆画像ＥＩ１よりも大当たりの期待度が高い内容が表示される。

【０５６５】

［タイマーカウント演出Ｂ］

図９３は、タイマーカウント演出Ｂを説明するための図である。タイマーカウント演出Ｂは、タイマーカウント演出Ａと比較すると、連動画像ＲＭの動作態様や、タイマーが始動するまでの態様が異なる。図９３（Ａ）～図９３（Ｊ）までのタイマー演出は、同一変動内（１回の変動演出期間内）で実行される。タイマーカウント演出Ｂでは、まず、図９３（Ａ）に示すように、タイマー画像表示演出が実行される。具体的には、装飾図柄の変動演出中に、第１タイマーＴＭ１と、第２タイマーＴＭ２が表示される。ここでは、第１タイマーＴＭ１と第２タイマーＴＭ２は、円形画像の内側に２桁のデジタル表示が示されたタイマー画像であり、カウントダウンによって、ある時点に達するまでの残りの期間（ここでは、「０１」～「９９」の秒数）を表示する。なお、ある時点とは任意の時点であり、ある時点に達したときに必ずしも何らかの表示の変化が生じる必要はない。ここでは、ある時点とは、後述する期待度示唆画像が表示される時点を意味している。ある時点は、操作部の操作受付期間（操作可能期間）が開始される時点であってもよいし、操作受付期間が終了する時点であってもよい。また、操作部の外観を表す操作部画像が表示される時点であってもよい。

【０５６６】

次に、図９３（Ｂ）および図９３（Ｃ）に示す、８８表示・カウントダウン演出が実行される。具体的には、第２タイマーＴＭ２は、表示時に「２」が表示されその後、カウントダウンが開始される（始動する）。一方、第１タイマーＴＭ１は、表示時は始動しておらず（カウントダウンを開始しておらず）、「８８」が表示され、その状態で停止している。カウントダウンを開始している（始動している）第２タイマーＴＭ２には、デジタル表示部分（数字部分）に重畳して連動画像ＲＭが表示される。ここでの連動画像ＲＭは、デジタル表示部分（数字部分）を囲む円形画像の内側において、特定の色（例えば、赤）で示される領域を示す画像（領域画像）である。この連動画像ＲＭは、デジタル表示部分（数字部分）を囲む円形画像の内側において、レーダー画像や円グラフのような態様で面積が定期的に変化する。具体的には、図９３（Ａ）～図９３（Ｄ）に示すように、連動画像ＲＭは、時間の経過と共に面積が増大し、連動画像ＲＭの画像領域が円形画像の内側全体を占めると、デジタル表示部分（数字部分）において、次のカウントが表示される。次のカウントが表示されると、再度、デジタル表示部分（数字部分）を囲む円形画像の内側には、連動画像ＲＭが表示されていない状態となる（再度ゼロからスタートする）。このように、連動画像ＲＭは、カウントダウン中の１つのカウントが表示されてから次のカウントに切り替わるまでの間に一定に形状が変化し（面積が増大し）、カウントが切り替わるごとに（一秒ごとに）一定の変化（面積の増大）が繰り返される。この連動画像ＲＭの形状の変化によって、遊技者にカウントダウンを強く印象づけることができる。

【０５６７】
　この乱数表示・カウントダウン演出がしばらく実行された後、図９３（Ｄ）に示すように、第１タイマーＴＭ１のカウントダウンが開始される（始動する）。第１タイマーＴＭ１は、カウントダウンを開始すると（始動すると）、デジタル表示部分（数字部分）に重畳して連動画像ＲＭが表示される。ここでは、第１タイマーＴＭ１は、乱数表示後、残りの期間として「５」が表示される。第１タイマーＴＭ１に連動画像ＲＭが表示されことによって、遊技者はカウントダウンが開始されたことを認識することができる。
【０５６８】
　第１タイマーＴＭ１がカウントダウンを開始した後（始動した後）、しばらくの間、図９３（Ｅ）～図９３（Ｈ）に示すように、第１タイマーＴＭ１と第２タイマーＴＭ２のそれぞれがカウントダウンを実行する（ダブルカウントダウン演出）。このとき、第１タイマーＴＭ１と第２タイマーＴＭ２のそれぞれに連動画像ＲＭが表示され、それぞれのカウントの切り替わりに対応して面積が変化する。その後、図９３（Ｉ）に示すように、第２タイマーＴＭ２の残りの期間がゼロ「０」となると、図９３（Ｊ）に示すように、第１期待度示唆演出がおこなわれる。第１期待度示唆演出では、変動演出中の当該変動において、大当たりとなる確率（期待度）を示唆する画像が表示される。ここでは、第２タイマーＴＭ２の残りの期間がゼロ「０」となると、第２タイマーＴＭ２の表示が消え、第２タイマーＴＭ２が表示されていた位置に「チャンス！」と描かれた第１期待度示唆画像ＥＩ１が表示される。
【０５６９】
　その後、第１タイマーＴＭ１の残りの期間がゼロ「０」となり、第２期待度示唆演出がおこなわれる。第２期待度示唆演出は、第１期待度示唆演出と同様に、変動演出中の当該変動において、大当たりとなる確率（期待度）を示唆する画像が表示される。ここでは、第１タイマーＴＭ１の残りの期間がゼロ「０」となると、第１タイマーＴＭ１の表示が消え、第１タイマーＴＭ１が表示されていた位置に「激アツ！」と描かれた第２期待度示唆画像が表示される。ここでは、第２期待度示唆画像は、第１期待度示唆画像ＥＩ１よりも大当たりの期待度が高い内容が表示される。
【０５７０】
　［タイマーカウント演出Ｃ］
　図９４は、タイマーカウント演出Ｃを説明するための図である。タイマーカウント演出Ｃは、タイマーカウント演出Ａと比較すると、連動画像ＲＭの動作態様や、可動役物との組み合わせ演出態様が異なる。図９４（Ａ）～図９４（Ｊ）までのタイマー演出は、同一変動内（１回の変動演出期間内）で実行される。タイマーカウント演出Ｃでは、まず、図９４（Ａ）に示すように、タイマー画像表示演出が実行される。具体的には、装飾図柄の変動演出中に、第１タイマーＴＭ１と、第２タイマーＴＭ２が表示される。ここでは、第１タイマーＴＭ１と第２タイマーＴＭ２は、円形画像の内側に２桁のデジタル表示が示されたタイマー画像であり、カウントダウンによって、ある時点に達するまでの残りの期間（ここでは、「０１」～「９９」の秒数）を表示する。なお、ある時点とは任意の時点であり、ある時点に達したときに必ずしも何らかの表示の変化が生じる必要はない。ここでは、ある時点とは、後述する期待度示唆画像が表示される時点を意味している。ある時点は、操作部の操作受付期間（操作可能期間）が開始される時点であってもよいし、操作受付期間が終了する時点であってもよい。また、操作部の外観を表す操作部画像が表示される時点であってもよい。
【０５７１】
　次に、図９４（Ｂ）～図９４（Ｅ）に示す、カウントダウン演出が実行される。具体的には、第１タイマーＴＭ１は、表示時に「１０」が表示されその後、カウントダウンが開始される（始動する）。第２タイマーＴＭ２は、表示時に「２」が表示されその後、カウントダウンが開始される（始動する）。カウントダウンを開始している（始動している）第１タイマーＴＭ１と第２タイマーＴＭ２には、それぞれ、デジタル表示部分（数字部分）に重畳して連動画像ＲＭが表示される。ここでの連動画像ＲＭは、デジタル表示部分（

数字部分）を囲む円形画像の内側において、特定の色（例えば、赤）で示される領域を示す画像（領域画像）である。この連動画像ＲＭは、デジタル表示部分（数字部分）を囲む円形画像の内側において、レーダー画像や円グラフのような態様で面積が定期的に変化する。一方、第１タイマーＴＭ１の連動画像ＲＭと、第２タイマーＴＭ２の連動画像ＲＭは、切り替わるタイミング（周期）が異なっている。具体的には、図９４（Ｂ）～（Ｅ）に示すように、第１タイマーＴＭ１の連動画像ＲＭは、表示時点において連動画像ＲＭの画像領域が円形画像の内側全体を占め、カウントダウンと共に面積が減少し、カウントがゼロになると、連動画像ＲＭの面積もなくなる。すなわち、第１タイマーＴＭ１の連動画像ＲＭは、カウントがゼロになるまでの残りの期間を表している。この場合であっても、カウントにともなって一定に面積が減少しているため、連動画像ＲＭは、カウントに連動しているといえる。一方、第２タイマーＴＭ２の連動画像ＲＭは、タイマーカウント演出Ｂと同様に、時間の経過と共に面積が増大し、連動画像ＲＭの画像領域が円形画像の内側全体を占めると、デジタル表示部分（数字部分）において、次のカウントが表示される。次のカウントが表示されると、再度、デジタル表示部分（数字部分）を囲む円形画像の内側には、連動画像ＲＭが表示されていない状態となる（再度ゼロからスタートする）。第２タイマーＴＭ２の連動画像ＲＭは、カウントダウン中の１つのカウントが表示されてから次のカウントに切り替わるまでの間に一定に形状が変化し（面積が増大し）、カウントが切り替わるごとに（一秒ごとに）一定の変化（面積の増大）が繰り返される。

【０５７２】

カウントダウン演出中に、図９４（Ｆ）に示すように、可動役物駆動演出が実行されてもよい。具体的には、第１可動役物１４が退避位置から上方向に移動（進出）して進出位置で静止する。これにより。表示画面７ａの一部が第１可動役物１４によって覆われる。このとき、第１タイマーＴＭ１と第２タイマーＴＭ２は、下半分程度が第１可動役物１４によって覆われ、視認困難な状態となる。一方、連動画像ＲＭの視認可能な部分が変化することによって、遊技者はタイマーのカウントダウンが継続していることを認識することができる。

【０５７３】

その後、図９４（Ｇ）に示すように、第２タイマーＴＭ２の残りの期間がゼロ「０」となると、図９４（Ｈ）に示すように、第１期待度示唆演出がおこなわれる。第１期待度示唆演出では、変動演出中の当該変動において、大当たりとなる確率（期待度）を示唆する画像が表示される。ここでは、第２タイマーＴＭ２の残りの期間がゼロ「０」となると、第２タイマーＴＭ２の表示が消え、第２タイマーＴＭ２が表示されていた位置に「チャンス！」と描かれた第１期待度示唆画像ＥＩ１が表示される。

【０５７４】

その後、図９４（Ｉ）に示すように、第１タイマーＴＭ１のカウントダウンが継続され、図９４（Ｊ）に示すように、第１タイマーＴＭ１の残りの期間がゼロ「０」となると、第２期待度示唆演出がおこなわれる。第２期待度示唆演出は、第１期待度示唆演出と同様に、変動演出中の当該変動において、大当たりとなる確率（期待度）を示唆する画像が表示される。ここでは、第１タイマーＴＭ１の残りの期間がゼロ「０」となると、第１タイマーＴＭ１の表示が消え、第１タイマーＴＭ１が表示されていた位置に「激アツ！」と描かれた第２期待度示唆画像が表示される。ここでは、第２期待度示唆画像は、第１期待度示唆画像ＥＩ１よりも大当たりの期待度が高い内容が表示される。

【０５７５】

［タイマーカウント演出Ｄ］

図９５は、タイマーカウント演出Ｄを説明するための図である。　タイマーカウント演出Ｄは、タイマーカウント演出Ａと比較すると、連動画像ＲＭの動作態様や、可動役物との組み合わせ演出態様が異なる。図９５（Ａ）～図９５（Ｊ）までのタイマー演出は、同一変動内（１回の変動演出期間内）で実行される。タイマーカウント演出Ｄでは、まず、図９５（Ａ）に示すように、第１タイマー画像表示演出が実行される。具体的には、装飾図柄の変動演出中に、第１タイマーＴＭ１が表示される。ここでは、第１タイマーＴＭ１

は、矩形画像の内側に３桁のデジタル表示が示されたタイマー画像であり、カウントダウンによって、ある時点に達するまでの残りの期間（ここでは、「１」～「９９９」の秒数）を表示する。なお、ある時点とは任意の時点であり、ある時点に達したときに必ずしも何らかの表示の変化が生じる必要はない。ここでは、ある時点とは、後述する期待度示唆画像が表示される時点を意味している。ある時点は、操作部の操作受付期間（操作可能期間）が開始される時点であってもよいし、操作受付期間が終了する時点であってもよい。また、操作部の外観を表す操作部画像が表示される時点であってもよい。

【０５７６】

次に、図９５（Ｂ）に示す、カウントダウン演出が実行される。具体的には、第１タイマーＴＭ１は、表示時に「１００」が表示されその後、カウントダウンが開始される（始動する）。カウントダウンを開始している（始動している）第１タイマーＴＭ１には、デジタル表示部分（数字部分）に重畳して連動画像ＲＭが表示される。ここでの連動画像ＲＭは、デジタル表示部分（数字部分）を囲む矩形画像の内側において、特定の色（例えば、赤）で示される領域を示す画像（領域画像）である。この連動画像ＲＭは、デジタル表示部分（数字部分）を囲む矩形画像の内側において、面積が定期的に変化する。具体的には、タイマーカウント演出Ａと同様に、連動画像ＲＭは、時間の経過と共に面積が減少し、連動画像ＲＭの面積がなくなると、デジタル表示部分（数字部分）において、次のカウントが表示される。次のカウントが表示されると、再度、連動画像ＲＭは、デジタル表示部分（数字部分）を囲む矩形画像の内側全体を覆った状態となる（面積が回復する）。このように、連動画像ＲＭは、カウントダウン中の１つのカウントが表示されてから次のカウントに切り替わるまでの間に一定に形状が変化し（面積が減少し）、カウントが切り替わるごとに（一秒ごとに）一定の変化（面積の減少）が繰り返される。この連動画像ＲＭの形状の変化によって、遊技者にカウントダウンを強く印象づけることができる。

【０５７７】

次に、図９５（Ｃ）に示す、第２タイマー画像表示演出が実行される。具体的には、装飾図柄の変動演出中に第１タイマーＴＭ１がカウントダウンを実行している状態で、新たに、第２タイマーＴＭ２が表示される。ここでは、第２タイマーＴＭ２は、円形画像の内側に２桁のデジタル表示が示されたタイマー画像であり、カウントダウンによって、ある時点に達するまでの残りの期間（ここでは、「０１」～「９９」の秒数）を表示する。なお、ある時点とは上述のように、任意の時点であり、ある時点に達したときに必ずしも何らかの表示の変化が生じる必要はない。

【０５７８】

次に、図９５（Ｄ）に示す、カウントダウン演出が実行される。具体的には、第２タイマーＴＭ２は、表示時に「２」が表示され、その後、カウントダウンが開始される（始動する）。カウントダウンを開始している（始動している）第２タイマーＴＭ２には、デジタル表示部分（数字部分）に重畳して連動画像ＲＭが表示される。ここでの連動画像ＲＭは、デジタル表示部分（数字部分）を囲む円形画像の内側において、特定の色（例えば、赤）で示される領域を示す画像（領域画像）である。この連動画像ＲＭは、デジタル表示部分（数字部分）を囲む円形画像の内側において、レーダー画像や円グラフのような態様で面積が定期的に変化する。第２タイマーＴＭ２の連動画像ＲＭは、タイマーカウント演出Ｂと同様に、時間の経過と共に面積が増大し、連動画像ＲＭの画像領域が円形画像の内側全体を占めると、デジタル表示部分（数字部分）において、次のカウントが表示される。次のカウントが表示されると、再度、デジタル表示部分（数字部分）を囲む円形画像の内側には、連動画像ＲＭが表示されていない状態となる（再度ゼロからスタートする）。第２タイマーＴＭ２の連動画像ＲＭは、カウントダウン中の１つのカウントが表示されてから次のカウントに切り替わるまでの間に一定に形状が変化し（面積が増大し）、カウントが切り替わるごとに（一秒ごとに）一定の変化（面積の増大）が繰り返される。この連動画像ＲＭの形状の変化によって、遊技者にカウントダウンを強く印象づけることができる。

【０５７９】

次に、図９５（Ｅ）に示す、第３タイマー画像表示演出が実行される。具体的には、第１タイマーＴＭ１と第２タイマーＴＭ２がカウントダウンを実行している状態で、新たに、第３タイマーＴＭ３が表示される。ここでは、第３タイマーＴＭ３は、連動画像ＲＭと重畳しておらず、連動画像ＲＭと近接した位置に表示されている。第３タイマーＴＭ３は、２桁のデジタル表示であり、カウントダウンによって、ある時点に達するまでの残りの期間（ここでは、「０１」～「９９」の秒数）を表示する。連動画像ＲＭは、矩形画像の内側において、特定の色（例えば、赤）で示される領域を示す画像（領域画像）である。この連動画像ＲＭは、デジタル表示部分（数字部分）を囲まない矩形画像の内側において、面積が定期的に変化する。具体的には、連動画像ＲＭは、時間の経過と共に面積が減少し、連動画像ＲＭの面積がなくなると、デジタル表示部分（数字部分）において、次のカウントが表示される。次のカウントが表示されると、再度、連動画像ＲＭは、矩形画像の内側全体を覆った状態となる（面積が回復する）。このように、連動画像ＲＭは、カウントダウン中の１つのカウントが表示されてから次のカウントに切り替わるまでの間に一定に形状が変化し（面積が減少し）、カウントが切り替わるごとに（一秒ごとに）一定の変化（面積の減少）が繰り返される。この連動画像ＲＭの形状の変化によって、遊技者にカウントダウンを強く印象づけることができる。

【０５８０】

３つのタイマーによるカウントダウン演出中に、図９５（Ｆ）に示すように、可動役物駆動演出が実行されてもよい。具体的には、第１可動役物１４が退避位置から上方向に移動（進出）して進出位置で静止する。これにより。表示画面７ａの一部が第１可動役物１４によって覆われる。このとき、第１タイマーＴＭ１と第２タイマーＴＭ２は、下半分程度が第１可動役物１４によって覆われ、視認困難な状態となる。一方、連動画像ＲＭの視認可能な部分が変化することによって、遊技者はタイマーのカウントダウンが継続していることを認識することができる。

【０５８１】

その後、図９５（Ｇ）に示すように、第２タイマーＴＭ２の残りの期間がゼロ「０」となると、図９５（Ｈ）に示すように、第１期待度示唆演出がおこなわれる。第１期待度示唆演出では、変動演出中の当該変動において、大当たりとなる確率（期待度）を示唆する画像が表示される。ここでは、第２タイマーＴＭ２の残りの期間がゼロ「０」となると、第２タイマーＴＭ２の表示が消え、第２タイマーＴＭ２が表示されていた位置に「チャンス！」と描かれた第１期待度示唆画像ＥＩ１が表示される。

【０５８２】

その後、図９５（Ｉ）に示すように、第３タイマーＴＭ３の残りの期間がゼロ「０」となると、図９５（Ｊ）に示すように、第２期待度示唆演出がおこなわれる。第２期待度示唆演出は、第１期待度示唆演出と同様に、変動演出中の当該変動において、大当たりとなる確率（期待度）を示唆する画像が表示される。ここでは、第３タイマーＴＭ３の残りの期間がゼロ「０」となると、第３タイマーＴＭ３の表示が消え、第３タイマーＴＭ３が表示されていた位置に「熱！！」と描かれた第２期待度示唆画像ＥＩ２表示される。ここでは、第２期待度示唆画像ＥＩ２は、第１期待度示唆画像ＥＩ１よりも大当たりの期待度が高い内容が表示される。

【０５８３】

［効果例］

以下に、タイマーカウント演出の効果例を示す。

［効果１］

上記実施形態の遊技機１では、図９２～図９５に示すように、表示画面７ａに、第１タイマーＴＭ１が表示された状態で、第１タイマーＴＭ１に重畳して第１タイマーＴＭ１のカウントダウンに連動した連動画像ＲＭを表示することができる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、図９２～図９５に示すように、連動画像ＲＭは、カウン

トダウン中の１つのカウントが表示されてから次のカウントに切り替わるまでの間に所定の態様で形状が変化し、カウントが切り替わるごとに所定の態様による形状の変化が繰り返される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、図９２～図９５に示すように、連動画像ＲＭは、１つのカウント中において、時間の経過にともなって面積が変化する。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、図９２、図９３に示すように、表示画面７ａに、始動していない第１タイマーＴＭ１が表示される第１の演出と、第１の演出の後、第１タイマーＴＭ１がカウントダウンを開始する第２の演出とを、実行可能であり、第１の演出では、連動画像ＲＭが表示されておらず、第２の演出では、連動画像ＲＭが表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、図９２に示すように、第１の演出では、第１タイマーＴＭ１は、デジタル表示で乱数が表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果６］

上記実施形態の遊技機１では、図９２、図９３に示すように、第１の演出では、第１タイマーＴＭ１と第２タイマーＴＭ２とが表示され、第１タイマーＴＭ１が始動していない状態で第２タイマーＴＭ２が始動しており、第２タイマーＴＭ２に重畳して第２タイマーＴＭ２のカウントダウンに連動した連動画像ＲＭが表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【０５８４】

［変形例］

以下に、タイマーカウント演出の変形例を示す。

［変形例１］

上記（例えば、図９５（Ｊ））では、第２期待度示唆画像ＥＩ２は、第１期待度示唆画像ＥＩ１よりも大当たりの期待度が高い内容が表示されるものとした。しかし、第２期待度示唆画像ＥＩ２は、第１期待度示唆画像ＥＩ１よりも大当たりの期待度が低い内容が表示されてもよいし、期待度が同じ内容が表示されてもよい。

［変形例２］

上記（例えば、図９５）では、第１タイマーＴＭ１および第３タイマーＴＭ３の残りの期間が「０」となると、期待度示唆画像ＥＩ１、ＥＩ２が表示されるものとした。しかし、期待度示唆画像以外の画像が表示されてもよい。例えば、操作部画像が表示されてもよいし、変動表示中の装飾図柄が停止表示される画像が表示されてもよい。

［変形例３］

上記（例えば、図９３（Ｄ））では、第１タイマーＴＭ１は、始動時に第２タイマーＴＭ２が表示している残りの期間よりも長い期間が表示されているが、第２タイマーＴＭ２が表示している残りの期間よりも長い期間が表示されてもよい。

［変形例４］

上記のタイマー速度演出は、タイマー演出は、同一変動内（１回の変動演出期間内）で実行されるものとした。しかし、上記のタイマー速度演出は、複数変動にまたがって実行されてもよい。

【０５８５】

［態様例］

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇[態様Ｂ４－１]

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、カウントダウンによって或る時点に達するまでの残りの期間を示す第１のタイマーであり、
前記表示手段に、前記第１のタイマーが表示された状態で、前記第１のタイマーに重畳して前記第１のタイマーのカウントダウンに連動した連動画像を表示可能な
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｂ４－２]
態様Ｂ４－１に記載の遊技機であって、
前記連動画像は、前記カウントダウン中の１つのカウントが表示されてから次のカウントに切り替わるまでの間に所定の態様で形状が変化し、カウントが切り替わるごとに前記所定の態様による形状の変化が繰り返される
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｂ４－３]
態様Ｂ４－２に記載の遊技機であって、
前記連動画像は、前記１つのカウント中において、時間の経過にともなって面積が変化する
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｂ４－４]
態様Ｂ４－１から態様Ｂ４－３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記表示手段に、始動していない前記第１のタイマーが表示される第１の演出と、前記第１の演出の後、前記第１のタイマーがカウントダウンを開始する第２の演出とを、実行可能であり、
前記第１の演出では、前記連動画像が表示されておらず、前記第２の演出では、前記連動画像が表示される
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｂ４－５]
態様Ｂ４－４に記載の遊技機であって、
前記第１の演出では、前記第１のタイマーは、デジタル表示で乱数が表示される
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｂ４－６]
態様Ｂ４－４または態様Ｂ４－５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、カウントダウンによって或る時点に達するまでの残りの期間を示す第２のタイマーであり、
第１の演出では、前記第１のタイマーと前記第２のタイマーとが表示され、前記第１のタイマーが始動していない状態で前記第２のタイマーが始動しており、前記第２のタイマーに重畳して前記第２のタイマーのカウントダウンに連動した連動画像が表示される
ことを特徴とする遊技機。
【０５８６】
以下に図９６～図９９を用いて可動役物タイマー演出Ａ～Ｄについて説明する。この可動役物タイマー演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信した変動演出開始コマンドを解析し、可動役物タイマー演出を実行する指示が含まれている場合に、ＲＯＭ１０３から対応する画像データや駆動データを読み出して表示画面７ａに画像を表示させる演出である。
【０５８７】
［可動役物タイマー演出Ａ］
図９６は、可動役物タイマー演出Ａを説明するための図である。図９６（Ａ）～図９６（Ｊ）までのタイマー演出は、同一変動内（１回の変動演出期間内）で実行される。可動役物タイマー演出Ａでは、まず、図９６（Ａ）に示すように、タイマー画像表示演出が実行される。具体的には、装飾図柄の変動演出中に、第１タイマーＴＭ１と、第２タイマーＴＭ２が表示される。ここでは、第１タイマーＴＭ１と第２タイマーＴＭ２は、円形画像の内側に２桁のデジタル表示が示されたタイマー画像であり、カウントダウンによって、

ある時点に達するまでの残りの期間（ここでは、「０１」～「９９」の秒数）を表示する。なお、ある時点とは任意の時点であり、ある時点に達したときに必ずしも何らかの表示の変化が生じる必要はない。ここでは、ある時点とは、後述する期待度示唆画像が表示される時点を意味している。ある時点は、操作部の操作受付期間（操作可能期間）が開始される時点であってもよいし、操作受付期間が終了する時点であってもよい。また、操作部の外観を表す操作部画像が表示される時点であってもよい。

【０５８８】

次に、図９６（Ｂ）に示す、乱数表示・カウントダウン演出が実行される。具体的には、第２タイマーＴＭ２は、表示時に「２２」が表示されその後、カウントダウンが開始される（始動する）。一方、第１タイマーＴＭ１は、表示時は始動しておらず（カウントダウンを開始しておらず）、乱数表示される。ここでの乱数表示とは、「００」～「９９」までの間の数値がランダム（不規則）に表示されることである。第１タイマーＴＭ１に表示される数値の切り替わり速度は、第２タイマーＴＭ２の数値の切り替わり速度（１秒）よりも速い。

【０５８９】

カウントダウンを開始している（始動している）第２タイマーＴＭ２には、デジタル表示部分（数字部分）に重畳して連動画像ＲＭが表示される。ここでの連動画像ＲＭは、デジタル表示部分（数字部分）を囲む円形画像の内側において、特定の色（例えば、赤）で示される領域を示す画像（領域画像）である。この連動画像ＲＭは、デジタル表示部分（数字部分）を囲む円形画像の内側において、レーダー画像や円グラフのような態様で面積が定期的に変化する。具体的には、図９３のタイマーカウント演出Ｂに示すように、連動画像ＲＭは、時間の経過と共に面積が増大し、連動画像ＲＭの画像領域が円形画像の内側全体を占めると、デジタル表示部分（数字部分）において、次のカウントが表示される。次のカウントが表示されると、再度、デジタル表示部分（数字部分）を囲む円形画像の内側には、連動画像ＲＭが表示されていない状態となる（再度ゼロからスタートする）。このように、連動画像ＲＭは、カウントダウン中の１つのカウントが表示されてから次のカウントに切り替わるまでの間に一定に形状が変化し（面積が増大し）、カウントが切り替わるごとに（一秒ごとに）一定の変化（面積の増大）が繰り返される。この連動画像ＲＭの形状の変化によって、遊技者にカウントダウンを強く印象づけることができる。

【０５９０】

カウントダウン演出中に、図９６（Ｃ）に示すように、可動役物進出演出が実行される。具体的には、第１可動役物１４が退避位置から上方向に移動（進出）する。これにより、表示画面７ａの一部が第１可動役物１４によって覆われる。第１可動役物１４の移動中においては、第２タイマーＴＭ２は、下半分程度が第１可動役物１４によって覆われ、視認困難な状態となる。第１タイマーＴＭ１は、まだ始動しておらず、乱数表示されている。

【０５９１】

次に、図９６（Ｄ）に示すように、可動役物静止演出が実行される。具体的には、第１可動役物１４が退避位置から上方向に移動（進出）した後、進出位置で静止する。これにより、第２タイマーＴＭ２のほぼ全体が第１可動役物１４によって覆われ、視認困難な状態となる。なお、第２タイマーＴＭ２は、第１可動役物１４によって覆われて完全に視認困難な状態になってもよいし、一部が視認可能な状態になってもよい。第１タイマーＴＭ１は、まだ始動しておらず、乱数表示されている。

【０５９２】

次に、図９６（Ｅ）に示すように、可動役物後退演出が実行される。具体的には、第１可動役物１４が進出位置から下方向に移動（後退）した後、退避位置で静止する。これにより、第１可動役物１４によってほぼ全体が覆われていた第２タイマーＴＭ２が再度、視認可能な状態となる。第１タイマーＴＭ１は、まだ始動しておらず、乱数表示されている。

【０５９３】

その後、図９６（Ｆ）に示すように、第１タイマーＴＭ１のカウントダウンが開始される（始動する）。第１タイマーＴＭ１は、カウントダウンを開始すると（始動すると）、

デジタル表示部分（数字部分）に重畳して連動画像ＲＭが表示される。ここでは、第１タイマーＴＭ１は、乱数表示後、残りの期間として「５」が表示される。すなわち、第１タイマーＴＭ１は、始動するともに、第２タイマーＴＭ２が示している残りの期間よりも短い残りの期間を表示する。なお、第１タイマーＴＭ１に連動画像ＲＭが表示されことによって、遊技者はカウントダウンが開始されたことを認識することができる。

【０５９４】

第１タイマーＴＭ１がカウントダウンを開始した後（始動した後）、しばらくの間、第１タイマーＴＭ１と第２タイマーＴＭ２のそれぞれがカウントダウンを実行する（ダブルカウントダウン演出）。このとき、第１タイマーＴＭ１と第２タイマーＴＭ２のそれぞれに連動画像ＲＭが表示され、それぞれのカウントの切り替わりに対応して面積が変化する。その後、図９６（Ｇ）に示すように、第１タイマーＴＭ１の残りの期間がゼロ「０」となると、図９６（Ｈ）に示すように、第１期待度示唆演出がおこなわれる。第１期待度示唆演出では、変動演出中の当該変動において、大当たりとなる確率（期待度）を示唆する画像が表示される。ここでは、第１タイマーＴＭ１の残りの期間がゼロ「０」となると、第１タイマーＴＭ１の表示が消え、第１タイマーＴＭ１が表示されていた位置に「チャンス！」と描かれた第１期待度示唆画像ＥＩ１が表示される。

【０５９５】

その後、図９６（Ｉ）に示すように、第２タイマーＴＭ２の残りの期間がゼロ「０」となると、図９６（Ｊ）に示すように、第２期待度示唆演出がおこなわれる。第２期待度示唆演出は、第１期待度示唆演出と同様に、変動演出中の当該変動において、大当たりとなる確率（期待度）を示唆する画像が表示される。ここでは、第２タイマーＴＭ２の残りの期間がゼロ「０」となると、第２タイマーＴＭ２の表示が消え、第２タイマーＴＭ２が表示されていた位置に「チャンス！」と描かれた第２期待度示唆画像が表示される。なお、第２期待度示唆画像ＥＭ１は、第１期待度示唆画像ＥＩ１よりも大当たりの期待度が高い内容を表示してもよい。

【０５９６】

［可動役物タイマー演出Ｂ］

図９７は、可動役物タイマー演出Ｂを説明するための図である。可動役物タイマー演出Ｂは、可動役物タイマー演出Ａと比較すると、第１タイマーＴＭ１が表示時から始動している点が異なる。図９７（Ａ）～図９７（Ｊ）までのタイマー演出は、同一変動内（１回の変動演出期間内）で実行される。可動役物タイマー演出Ｂでは、まず、図９７（Ａ）に示すように、タイマー画像表示演出が実行される。具体的には、装飾図柄の変動演出中に、第１タイマーＴＭ１と、第２タイマーＴＭ２が表示される。ここでは、第１タイマーＴＭ１と第２タイマーＴＭ２は、円形画像の内側に２桁のデジタル表示が示されたタイマー画像であり、カウントダウンによって、ある時点に達するまでの残りの期間（ここでは、「０１」～「９９」の秒数）を表示する。なお、ある時点とは任意の時点であり、ある時点に達したときに必ずしも何らかの表示の変化が生じる必要はない。ここでは、ある時点とは、後述する期待度示唆画像が表示される時点を意味している。ある時点は、操作部の操作受付期間（操作可能期間）が開始される時点であってもよいし、操作受付期間が終了する時点であってもよい。また、操作部の外観を表す操作部画像が表示される時点であってもよい。

【０５９７】

次に、図９７（Ｂ）に示す、ダブルカウントダウン演出が実行される。具体的には、第１タイマーＴＭ１は、表示時に「１７」が表示され、その後、カウントダウンが開始される（始動する）。第２タイマーＴＭ２は、表示時に「２３」が表示され、その後、カウントダウンが開始される（始動する）。

【０５９８】

カウントダウンを開始している（始動している）第１タイマーＴＭ１および第２タイマーＴＭ２には、それぞれ、デジタル表示部分（数字部分）に重畳して連動画像ＲＭが表示される。ここでの連動画像ＲＭは、デジタル表示部分（数字部分）を囲む円形画像の内側

において、特定の色（例えば、赤）で示される領域を示す画像（領域画像）である。この連動画像ＲＭは、デジタル表示部分（数字部分）を囲む円形画像の内側において、レーダー画像や円グラフのような態様で面積が定期的に変化する。具体的には、図９３のタイマーカウント演出Ｂに示すように、連動画像ＲＭは、時間の経過と共に面積が増大し、連動画像ＲＭの画像領域が円形画像の内側全体を占めると、デジタル表示部分（数字部分）において、次のカウントが表示される。次のカウントが表示されると、再度、デジタル表示部分（数字部分）を囲む円形画像の内側には、連動画像ＲＭが表示されていない状態となる（再度ゼロからスタートする）。このように、連動画像ＲＭは、カウントダウン中の１つのカウントが表示されてから次のカウントに切り替わるまでの間に一定に形状が変化し（面積が増大し）、カウントが切り替わるごとに（一秒ごとに）一定の変化（面積の増大）が繰り返される。この連動画像ＲＭの形状の変化によって、遊技者にカウントダウンを強く印象づけることができる。

【０５９９】

カウントダウン演出中に、図９７（Ｃ）に示すように、可動役物進出演出が実行される。具体的には、第１可動役物１４が退避位置から上方向に移動（進出）する。これにより、表示画面７ａの一部が第１可動役物１４によって覆われる。第１可動役物１４の移動中においては、第２タイマーＴＭ２は、下半分程度が第１可動役物１４によって覆われ、視認困難な状態となる。第１タイマーＴＭ１および第２タイマーＴＭ２は、カウントダウンを継続している。そのため、第１タイマーＴＭ１と第２タイマーＴＭ２のそれぞれに連動画像ＲＭが表示され、それぞれのカウントの切り替わりに対応して面積が変化する。

【０６００】

次に、図９７（Ｄ）に示すように、可動役物静止演出が実行される。具体的には、第１可動役物１４が退避位置から上方向に移動（進出）した後、進出位置で静止する。これにより、第２タイマーＴＭ２のほぼ全体が第１可動役物１４によって覆われ、視認困難な状態となる。なお、第２タイマーＴＭ２は、第１可動役物１４によって覆われて完全に視認困難な状態になってもよいし、一部が視認可能な状態になってもよい。第１タイマーＴＭ１および第２タイマーＴＭ２は、カウントダウンを継続している。

【０６０１】

次に、図９７（Ｅ）に示すように、可動役物後退演出が実行される。具体的には、第１可動役物１４が進出位置から下方向に移動（後退）した後、退避位置で静止する。これにより第１可動役物１４によってほぼ全体が覆われていた第２タイマーＴＭ２が再度、視認可能な状態となる。第１タイマーＴＭ１および第２タイマーＴＭ２は、カウントダウンを継続している。そのため、第１タイマーＴＭ１と第２タイマーＴＭ２のそれぞれに連動画像ＲＭが表示され、それぞれのカウントの切り替わりに対応して面積が変化する。

【０６０２】

その後、図９７（Ｆ）に示すように、第１タイマーＴＭ１および第２タイマーＴＭ２は、再度、全体が視認可能な状態で、カウントダウンを継続する（ダブルカウントダウン演出）。第１タイマーＴＭ１と第２タイマーＴＭ２のそれぞれに連動画像ＲＭが表示されている。その後、図９７（Ｇ）に示すように、第１タイマーＴＭ１の残りの期間がゼロ「０」となると、図９７（Ｈ）に示すように、第１期待度示唆演出がおこなわれる。第１期待度示唆演出では、変動演出中の当該変動において、大当たりとなる確率（期待度）を示唆する画像が表示される。ここでは、第１タイマーＴＭ１の残りの期間がゼロ「０」となると、第１タイマーＴＭ１の表示が消え、第１タイマーＴＭ１が表示されていた位置に「チャンス！」と描かれた第１期待度示唆画像ＥＩ１が表示される。

【０６０３】

その後、図９７（Ｉ）に示すように、第２タイマーＴＭ２の残りの期間がゼロ「０」となると、図９７（Ｊ）に示すように、第２期待度示唆演出がおこなわれる。第２期待度示唆演出は、第１期待度示唆演出と同様に、変動演出中の当該変動において、大当たりとなる確率（期待度）を示唆する画像が表示される。ここでは、第２タイマーＴＭ２の残りの期間がゼロ「０」となると、第２タイマーＴＭ２の表示が消え、第２タイマーＴＭ２が表

示されていた位置に「チャンス！」と描かれた第２期待度示唆画像が表示される。なお、第２期待度示唆画像ＥＭ１は、第１期待度示唆画像ＥＩ１よりも大当たりの期待度が高い内容を表示してもよい。

【０６０４】

［可動役物タイマー演出Ｃ］

図９８は、可動役物タイマー演出Ｃを説明するための図である。可動役物タイマー演出Ｃは、可動役物タイマー演出Ａと比較すると、表示されるタイマーの数が異なる。図９８（Ａ）～図９８（Ｊ）までのタイマー演出は、同一変動内（１回の変動演出期間内）で実行される。可動役物タイマー演出Ｃでは、まず、図９８（Ａ）に示すように、タイマー画像表示演出が実行される。具体的には、装飾図柄の変動演出中に、第１タイマーＴＭ１と、第２タイマーＴＭ２が表示される。ここでは、第１タイマーＴＭ１と第２タイマーＴＭ２は、円形画像の内側に２桁のデジタル表示が示されたタイマー画像であり、カウントダウンによって、ある時点に達するまでの残りの期間（ここでは、「０１」～「９９」の秒数）を表示する。なお、ある時点とは任意の時点であり、ある時点に達したときに必ずしも何らかの表示の変化が生じる必要はない。ここでは、ある時点とは、後述する期待度示唆画像が表示される時点を意味している。ある時点は、操作部の操作受付期間（操作可能期間）が開始される時点であってもよいし、操作受付期間が終了する時点であってもよい。また、操作部の外観を表す操作部画像が表示される時点であってもよい。

【０６０５】

次に、図９８（Ｂ）に示す、乱数表示・カウントダウン演出が実行される。具体的には、第２タイマーＴＭ２は、表示時に「２２」が表示されその後、カウントダウンが開始される（始動する）。一方、第１タイマーＴＭ１は、表示時は始動しておらず（カウントダウンを開始しておらず）、乱数表示される。ここでの乱数表示とは、「００」～「９９」までの間の数値がランダム（不規則）に表示されることである。第１タイマーＴＭ１に表示される数値の切り替わり速度は、第２タイマーＴＭ２の数値の切り替わり速度（１秒）よりも速い。さらに、乱数表示・カウントダウン演出中に、第３タイマーＴＭ３が表示される。第３タイマーＴＭ３は、矩形画像の内側に３桁のデジタル表示が示されたタイマー画像であり、カウントダウンによって、ある時点に達するまでの残りの期間（ここでは、「００１」～「９９９」の秒数）を表示する。第３タイマーＴＭ３は、表示時に残りの期間として「１００」が表示されその後、カウントダウンが開始される（始動する）。

【０６０６】

カウントダウンを開始している（始動している）第２タイマーＴＭ２には、デジタル表示部分（数字部分）に重畳して連動画像ＲＭが表示される。ここでの連動画像ＲＭは、デジタル表示部分（数字部分）を囲む円形画像の内側において、特定の色（例えば、赤）で示される領域を示す画像（領域画像）である。この連動画像ＲＭは、デジタル表示部分（数字部分）を囲む円形画像の内側において、レーダー画像や円グラフのような態様で面積が定期的に変化する。具体的には、図９３のタイマーカウント演出Ｂに示すように、連動画像ＲＭは、時間の経過と共に面積が増大し、連動画像ＲＭの画像領域が円形画像の内側全体を占めると、デジタル表示部分（数字部分）において、次のカウントが表示される。次のカウントが表示されると、再度、デジタル表示部分（数字部分）を囲む円形画像の内側には、連動画像ＲＭが表示されていない状態となる（再度ゼロからスタートする）。このように、連動画像ＲＭは、カウントダウン中の１つのカウントが表示されてから次のカウントに切り替わるまでの間に一定に形状が変化し（面積が増大し）、カウントが切り替わるごとに（一秒ごとに）一定の変化（面積の増大）が繰り返される。この連動画像ＲＭの形状の変化によって、遊技者にカウントダウンを強く印象づけることができる。カウントダウンを開始している（始動している）第３タイマーＴＭ３には、連動画像ＲＭが表示されない。これにより、タイマーごとに異なる特性を持たせることができ、興趣の向上を図ることができる。

【０６０７】

カウントダウン演出中に、図９８（Ｃ）に示すように、可動役物進出演出が実行される

。具体的には、第１可動役物１４が退避位置から上方向に移動（進出）する。これにより、表示画面７ａの一部が第１可動役物１４によって覆われる。第１可動役物１４の移動中においては、第３タイマーＴＭ３、第２タイマーＴＭ２が下側から順番に第１可動役物１４によって覆われ、視認困難な状態となる。第１タイマーＴＭ１は、まだ始動しておらず、乱数表示されている。

【０６０８】

次に、図９８（Ｄ）に示すように、可動役物静止演出が実行される。具体的には、第１可動役物１４が退避位置から上方向に移動（進出）した後、進出位置で静止する。これにより、第３タイマーＴＭ３の全体、および、第２タイマーＴＭ２のほぼ全体が第１可動役物１４によって覆われ、視認困難な状態となる。なお、第２タイマーＴＭ２は、第１可動役物１４によって覆われて完全に視認困難な状態になってもよいし、一部が視認可能な状態になってもよい。第１タイマーＴＭ１は、まだ始動しておらず、乱数表示されている。

【０６０９】

次に、図９８（Ｅ）に示すように、可動役物後退演出が実行される。具体的には、第１可動役物１４が進出位置から下方向に移動（後退）した後、退避位置で静止する。これにより、第１可動役物１４によってほぼ全体が覆われていた第２タイマーＴＭ２と第３タイマーＴＭ３が再度、視認可能な状態となる。第１タイマーＴＭ１は、まだ始動しておらず、乱数表示されている。

【０６１０】

その後、図９８（Ｆ）に示すように、第１タイマーＴＭ１のカウントダウンが開始される（始動する）。第１タイマーＴＭ１は、カウントダウンを開始すると（始動すると）、デジタル表示部分（数字部分）に重畳して連動画像ＲＭが表示される。ここでは、第１タイマーＴＭ１は、乱数表示後、残りの期間として「５」が表示される。すなわち、第１タイマーＴＭ１は、始動するともに、第２タイマーＴＭ２および第３タイマーＴＭ３が示している残りの期間よりも短い残りの期間を表示する。なお、第１タイマーＴＭ１に連動画像ＲＭが表示されことによって、遊技者はカウントダウンが開始されたことを認識することができる。

【０６１１】

第１タイマーＴＭ１がカウントダウンを開始した後（始動した後）、しばらくの間、第１タイマーＴＭ１、第２タイマーＴＭ２、および、第３タイマーＴＭ３のそれぞれがカウントダウンを実行する（ダブルカウントダウン演出）。このとき、第１タイマーＴＭ１、第２タイマーＴＭ２、および、第３タイマーＴＭ３のそれぞれに連動画像ＲＭが表示され、それぞれのカウントの切り替わりに対応して面積が変化する。その後、図９８（Ｇ）に示すように、第１タイマーＴＭ１の残りの期間がゼロ「０」となると、図９８（Ｈ）に示すように、第１期待度示唆演出がおこなわれる。第１期待度示唆演出では、変動演出中の当該変動において、大当たりとなる確率（期待度）を示唆する画像が表示される。ここでは、第１タイマーＴＭ１の残りの期間がゼロ「０」となると、第１タイマーＴＭ１の表示が消え、第１タイマーＴＭ１が表示されていた位置に「チャンス！」と描かれた第１期待度示唆画像ＥＩ１が表示される。

【０６１２】

その後、図９８（Ｉ）に示すように、第２タイマーＴＭ２の残りの期間がゼロ「０」となると、図９８（Ｊ）に示すように、第２期待度示唆演出がおこなわれる。第２期待度示唆演出は、第１期待度示唆演出と同様に、変動演出中の当該変動において、大当たりとなる確率（期待度）を示唆する画像が表示される。ここでは、第２タイマーＴＭ２の残りの期間がゼロ「０」となると、第２タイマーＴＭ２の表示が消え、第２タイマーＴＭ２が表示されていた位置に「チャンス！」と描かれた第２期待度示唆画像が表示される。なお、第２期待度示唆画像ＥＭ１は、第１期待度示唆画像ＥＩ１よりも大当たりの期待度が高い内容を表示してもよい。その後、第３タイマーＴＭ３の残りの期間がゼロ「０」となり、第３期待度示唆演出がおこなわれる。第３期待度示唆演出は、第１、２期待度示唆演出と同様に、変動演出中の当該変動において、大当たりとなる確率（期待度）を示唆する画像

が表示される。ここでは、第３タイマーＴＭ３の残りの期間がゼロ「０」となると、第３タイマーＴＭ３の表示が消え、第３タイマーＴＭ３が表示されていた位置に「激アツ！」と描かれた第３期待度示唆画像が表示される。

【０６１３】

［可動役物タイマー演出Ｄ］

図９９は、可動役物タイマー演出Ｄを説明するための図である。可動役物タイマー演出Ｄは、可動役物タイマー演出Ａと比較すると、タイマーがデジタルではない点等が異なる。図９９（Ａ）～図９９（Ｊ）までのタイマー演出は、同一変動内（１回の変動演出期間内）で実行される。可動役物タイマー演出Ｄでは、まず、図９９（Ａ）に示すように、タイマー画像表示演出が実行される。具体的には、装飾図柄の変動演出中に、第２タイマーＴＭ２が表示される。ここでは、第２タイマーＴＭ２は、棒状のメーターであって、メーターの残量がある時点に達するまでの残りの期間を表している。第２タイマーＴＭ２は、メーターの残量が減少することで、残り期間が短くなっていくこと示唆し、メーター残量がなくなる（ゼロになる）ことによって、ある時点に達したことを示唆する。なお、ある時点とは任意の時点であり、ある時点に達したときに必ずしも何らかの表示の変化が生じる必要はない。ここでは、ある時点とは、後述する期待度示唆画像が表示される時点を意味している。ある時点は、操作部の操作受付期間（操作可能期間）が開始される時点であってもよいし、操作受付期間が終了する時点であってもよい。また、操作部の外観を表す操作部画像が表示される時点であってもよい。第２タイマーＴＭ２は、表示時にメーターが満タンの状態で表示され、その後、メーター残量の減少が開始される（始動する）。

【０６１４】

次に、図９９（Ｂ）に示すように、第２タイマーＴＭ２が表示されている状態で、第１タイマーＴＭ１が表示される。第１タイマーＴＭ１は、棒状のメーターであって、メーターの残量がある時点に達するまでの残りの期間を表している。第１タイマーＴＭ１は、表示時にメーターが満タンの状態で表示され、その後、メーター残量の減少が開始される（始動する）。第１タイマーＴＭ１のメーターの減少速度（残りの期間が変化する速度）は、第２タイマーＴＭ２のメーターの減少速度と同じである。なお、第１タイマーＴＭ１のメーターの減少速度（残りの期間が変化する速度）は、第２タイマーＴＭ２のメーターよりも速くてもよい。

【０６１５】

第１タイマーＴＭ１と第２タイマーＴＭ２の両方のメーター残量が減少している途中に、図９９（Ｃ）に示すように、可動役物進出演出が実行される。具体的には、第１可動役物１４が退避位置から上方向に移動（進出）する。これにより、表示画面７ａの一部が第１可動役物１４によって覆われる。第１可動役物１４の移動中においては、第２タイマーＴＭ２は、下半分程度が第１可動役物１４によって覆われ、視認困難な状態となる。第１タイマーＴＭ１および第２タイマーＴＭ２は、メーター残量の減少が継続している。

【０６１６】

次に、図９９（Ｄ）に示すように、可動役物静止演出が実行される。具体的には、第１可動役物１４が退避位置から上方向に移動（進出）した後、進出位置で静止する。これにより、第２タイマーＴＭ２のほぼ全体が第１可動役物１４によって覆われ、視認困難な状態となる。なお、第２タイマーＴＭ２は、第１可動役物１４によって覆われて完全に視認困難な状態になってもよいし、一部が視認可能な状態になってもよい。第１タイマーＴＭ１および第２タイマーＴＭ２は、メーター残量の減少が継続している。

【０６１７】

次に、図９９（Ｅ）に示すように、可動役物後退演出が実行される。具体的には、第１可動役物１４が進出位置から下方向に移動（後退）した後、退避位置で静止する。これにより第１可動役物１４によってほぼ全体が覆われていた第２タイマーＴＭ２が再度、視認可能な状態となる。第１タイマーＴＭ１および第２タイマーＴＭ２は、メーター残量の減少が継続している。

【０６１８】

その後、図９９（Ｆ）に示すように、第１タイマーＴＭ１および第２タイマーＴＭ２は、再度、全体が視認可能な状態で、メーター残量の減少が継続する（ダブルメーター残量減少演出）。その後、図９９（Ｇ）に示すように、第１タイマーＴＭ１のメーター残量（残りの期間）がゼロ「０」となると、図９９（Ｈ）に示すように、第１期待度示唆演出がおこなわれる。第１期待度示唆演出では、変動演出中の当該変動において、大当たりとなる確率（期待度）を示唆する画像が表示される。ここでは、第１タイマーＴＭ１のメーター残量（残りの期間）がゼロ「０」となると、第１タイマーＴＭ１の表示が消え、第１タイマーＴＭ１が表示されていた位置に「チャンス！」と描かれた第１期待度示唆画像ＥＩ１が表示される。

【０６１９】

その後、図９９（Ｉ）に示すように、第２タイマーＴＭ２のメーター残量（残りの期間）がゼロ「０」となると、図９９（Ｊ）に示すように、第２期待度示唆演出がおこなわれる。第２期待度示唆演出は、第１期待度示唆演出と同様に、変動演出中の当該変動において、大当たりとなる確率（期待度）を示唆する画像が表示される。ここでは、第２タイマーＴＭ２のメーター残量（残りの期間）がゼロ「０」となると、第２タイマーＴＭ２の表示が消え、第２タイマーＴＭ２が表示されていた位置に「チャンス！」と描かれた第２期待度示唆画像が表示される。なお、第２期待度示唆画像ＥＭ１は、第１期待度示唆画像ＥＩ１よりも大当たりの期待度が高い内容を表示してもよい。

【０６２０】

［効果例］

以下に、可動役物タイマー演出の効果例を示す。

［効果１］

上記実施形態の遊技機１では、図９６～図９９に示すように、表示画面７ａに、第１タイマーＴＭ１と第２タイマーＴＭ２とが表示される第１の演出と、第１の演出の後、第１可動役物１４の進出によって第２タイマーＴＭ２の少なくとも一部が視認困難になる第２の演出と、を実行することができる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、図９６、図９８に示すように、第１の演出において、第１タイマーＴＭ１が始動していない状態で、第２タイマーＴＭ２は始動しており、第２の演出において、第１タイマーＴＭ１は始動していない。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、図９６、図９８に示すように、第１タイマーＴＭ１と第２タイマーＴＭ２は、デジタル表示のカウントダウンによって残りの期間を示すものであり、第１の演出において、第１タイマーＴＭ１は、始動しておらず、デジタル表示で乱数が表示され、第２タイマーＴＭ２は、カウントダウンをおこなっており、第２の演出において、第１タイマーＴＭ１は、始動しておらず、乱数が表示されている。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、図９６、図９８に示すように、第２の演出の後、第１可動役物１４が後退して第２タイマーＴＭ２が視認可能となる第３の演出と、

第３の演出の後、第１タイマーＴＭ１が始動するとともに、第２タイマーＴＭ２が示している残りの期間よりも短い残りの期間を第１タイマーＴＭ１が表示する第４の演出と、を実行することができる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、図９６、図９８に示すように、第４の演出の後、第２タイマーＴＭ２が残りの期間を表示している状態で、第１タイマーＴＭ１が示す残りの期間が無くなり、第１タイマーＴＭ１が表示されていた位置に、第１期待度示唆画像ＥＩ１が

表示される第５の演出を実行することができる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果６］

上記実施形態の遊技機１では、図９６、図９８に示すように、第１の演出において、２タイマーＴＭ２に重畳して２タイマーＴＭ２のカウントダウンに連動した連動画像ＲＭを表示することができる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【０６２１】

［変形例］

以下に、可動役物タイマー演出の変形例を示す。

［変形例１］

上述の可動役物静止演出（例えば、図９６（Ｄ））では、第２タイマーＴＭ２は、第１可動役物１４によって、完全に見えなくなってもよい。また、第２タイマーＴＭ２は、第１可動役物１４が上下方向に複数回移動することによって、複数困難な状態になるように構成されていてもよい。また、第１可動役物１４は、第２タイマーＴＭ２だけでなく、第１タイマーＴＭ１の少なくとも一部を視認困難にするように構成されていてもよい。

［変形例２］

上述のタイマー演出では、第１可動役物１４によって、第２タイマーＴＭ２の少なくとも一部が視認困難になるように構成されている。しかし、例えば、第２可動役物１５など、第１可動役物１４以外の役物等によって、第２タイマーＴＭ２の少なくとも一部が見えなくなるように構成されていてもよい。

［変形例３］

図９６、図９８において、第１タイマーＴＭ１は、表示後、カウントダウンが開始されるまで乱数表示されるものとした。しかし、第１タイマーＴＭ１は、表示後、カウントダウンが開始されるまで乱数表示以外の表示がされていてもよい。例えば、第１タイマーＴＭ１は、表示後、カウントダウンが開始されるまで８８表示で停止していてもよい。

［変形例４］

上記のタイマー演出は、同一変動内（１回の変動演出期間内）で実行されるものとした。しかし、上記のタイマー速度演出は、複数変動にまたがって実行されてもよい。

【０６２２】

［態様例］

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇[態様Ｂ５－１]

複数種類の画像を表示可能な表示手段と、

前記表示手段の全面に進出可能な可動役物と、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、或る時点に達するまでの残りの期間を示す第１のタイマーであり、

前記複数種類の画像のうちの一つは、或る時点に達するまでの残りの期間を示す第２のタイマーであり、

前記表示手段に、前記第１のタイマーと前記第２のタイマーとが表示される第１の演出と、

前記第１の演出の後、前記可動役物の進出によって前記第２のタイマーの少なくとも一部が視認困難になる第２の演出と、を実行可能な

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様Ｂ５－２]

態様Ｂ５－１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のタイマーが始動していない状態で、前記第２のタイマーは始動しており、

前記第２の演出において、前記第１のタイマーは始動していない

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様Ｂ５－３]
態様Ｂ５－２に記載の遊技機であって、
前記第１のタイマーと前記第２のタイマーは、デジタル表示のカウントダウンによって残りの期間を示すものであり、
前記第１の演出において、前記第１のタイマーは、始動しておらず、デジタル表示で乱数が表示され、前記第２のタイマーは、カウントダウンをおこなっており、
前記第２の演出において、前記第１のタイマーは、始動しておらず、前記乱数が表示されている
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｂ５－４]
態様Ｂ５－３に記載の遊技機であって、
前記第２の演出の後、前記可動役物が後退して前記第２のタイマーが視認可能となる第３の演出と、
前記第３の演出の後、前記第１のタイマーが始動するとともに、前記第２のタイマーが示している残りの期間よりも短い残りの期間を前記第１のタイマーが表示する第４の演出と、を実行可能な
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｂ５－５]
態様Ｂ５－４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、所定画像であり、
前記第４の演出の後、前記第２のタイマーが残りの期間を表示している状態で、前記第１のタイマーが示す残りの期間が無くなり、前記第１のタイマーが表示されていた位置に、前記所定画像が表示される第５の演出を実行可能な
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｂ５－６]
態様Ｂ５－３から態様Ｂ５－５までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第１の演出において、前記第２のタイマーに重畳して前記第２のタイマーのカウントダウンに連動した連動画像を表示可能な
ことを特徴とする遊技機。
【０６２３】
以下に図１００～図１０３を用いてアイコン選択演出について説明する。このアイコン選択演出は、装飾図柄の変動演出中、大当たり遊技中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信した変動演出開始コマンドを解析し、アイコン選択演出を実行する指示が含まれている場合に、ＲＯＭ１０３から対応する画像データや駆動データを読み出して表示画面７ａに画像を表示させる演出である。
【０６２４】
［アイコン選択演出Ａ］
図１００は、アイコン選択演出Ａを説明するための図である。
このアイコン選択演出Ａでは、まず、図１００（Ａ）に示すように、第１アイコン表示演出１が実行される。この第１アイコン表示演出１では、第１アイコンＢ６２として、アイコンＢ６２ＡとアイコンＢ６２ＢとアイコンＢ６２Ｃとが表示される。また、第１アイコン表示演出１では、ボタン画像Ｂ６１が表示される。第１アイコンＢ６２は、それぞれのアイコンにおいて、星マークと、キャラクタ画像とが対応付けられている。この星マークは、大当たり期待度を表し、星の数が多いほど大当たり期待度が高いことを表している。各第１アイコンＢ６２に含まれる星マークの数は、１～５となっている。星マークが１つの場合、大当たり期待度が非常に低いことを表し、星マークが２つの場合、大当たり期待度が比較的低いことを表し、星マークが３つの場合、大当たり期待度が中程度であることを表し、星マークが４つの場合、大当たり期待度が比較的高いことを表し、星マークが５つの場合、大当たり期待度が非常に高いことを表す。キャラクタ画像はこれから発展予定のリーチ演出の種類を表しており、詳しくは、キャラクタ画像が表すキャラクタが出現

するリーチ演出を示唆している。例えば、アイコンＢ６２Ａは、星マークが４つであり、大当たり期待度が比較的高いことを表し、アイコンＢ６２Ａに示されるキャラクタが出現するリーチ演出を示唆している。また、アイコンＢ６２Ｂは、アイコンＢ６２Ａは、星マークが３つであり、大当たり期待度が中程度であることを表し、アイコンＢ６２Ｂに示されるキャラクタが出現するリーチ演出を示唆している。アイコンＢ６２Ｃは、星マークが２つであり、大当たり期待度が比較的低いことを表し、アイコンＢ６２Ｃに示されるキャラクタが出現するリーチ演出を示唆している。アイコンＢ６２Ａ、アイコンＢ６２Ｂ、アイコンＢ６２Ｃは、それぞれ、アイコン画像のキャラクタが違うので、示唆する発展先のリーチ演出も異なる。第１アイコンＢ６２は、それぞれ円形状となっている。

【０６２５】

次に、図１００（Ｂ）に示すように、第２アイコン表示演出１が実行される。この第２アイコン表示演出１では、第２アイコンＢ６３が表示される。第２アイコンＢ６３は、「ＮＥＸＴ」を表す文字が表される画像を含んでいる。この「ＮＥＸＴ」の文字は、後述するアイコン選択演出で当該アイコンが選択された場合には、もう一度アイコン選択演出がおこなわれることを表している。第２アイコンＢ６３は、四角形状となっている。

【０６２６】

次に、図１００（Ｃ）に示すように、アイコン選択演出１が実行される。このアイコン選択演出１では、第１アイコンＢ６２（アイコンＢ６２Ａ、アイコンＢ６２Ｂ、アイコンＢ６２Ｃ）と第２アイコンＢ６３との複数のアイコンから、一つのアイコンが選択される演出である。具体的には、このアイコン選択演出１では、ボタン画像Ｂ６１の色が変化して演出ボタン６３の押下を遊技者に促すと共に、複数のアイコンを順に選択していき（選択されたアイコンはハッチング示される）、遊技者が演出ボタン６３を押下したことに基づいて、一つのアイコンが選択される。図１００（Ｃ）では、第２アイコンＢ６３が選択されたことを示している。

【０６２７】

次に、図１００（Ｄ）に示すように、アイコン数変化演出が実行される。このアイコン数変化演出では、アイコン数減少示唆画像Ｂ６４と、再アイコン選択示唆画像Ｂ６５とが表示される。再アイコン選択示唆画像Ｂ６５は、次にもう一度アイコン選択演出がおこなわれることを示唆する画像であり、「ＮＥＸＴ」という文字が表されている。この「ＮＥＸＴ」という文字は、アイコン数変化演出が擬似連演出であることも示唆している。アイコン数減少示唆画像Ｂ６４は、次にもう一度おこなわれるアイコン選択演出において、アイコンの数が減少することを示唆している。

【０６２８】

次に、図１００（Ｅ）に示すように、第１アイコン表示演出２が実行される。この第１アイコン表示演出２では、第１アイコンＢ６２として、アイコンＢ６２ＡとアイコンＢ６２Ｂとが表示される。また、第１アイコン表示演２では、ボタン画像Ｂ６１が表示される。この第１アイコン表示演出２では、第１アイコン表示演出１と比較して第１アイコンＢ６２が一つ減っている。具体的には、アイコンＢ６２Ｃが無くなっている。

【０６２９】

次に、図１００（Ｆ）に示すように、第２アイコン表示演出２が実行される。この第２アイコン表示演出１では、第２アイコンＢ６３が表示される。

次に、図１００（Ｇ）に示すように、アイコン選択演出２が実行される。このアイコン選択演出２では、第１アイコンＢ６２（アイコンＢ６２Ａ、アイコンＢ６２Ｂ）と第２アイコンＢ６３との複数のアイコンから、一つのアイコンが選択される演出である。具体的には、このアイコン選択演出２では、ボタン画像Ｂ６１の色が変化して演出ボタン６３の押下を遊技者に促すと共に、複数のアイコンを順に選択していき（選択されたアイコンはハッチング示される）、遊技者が演出ボタン６３を押下したことに基づいて、一つのアイコンが選択される。図１００（Ｇ）では、第１アイコンＢ６２のアイコンＢ６２Ｂが選択されたことを示している。

【０６３０】

次に、アイコン選択演出２で選択されたアイコンに基づく演出がおこなわれる。具体的には、アイコン選択演出２でアイコンＢ６２Ｂが選択されたので、アイコンＢ６２Ｂに含まれるキャラクタが出現するリーチ演出に発展する。このリーチ演出は、アイコンＢ６２Ｂに含まれる星マークが３つなので、大当たり期待度が中程度であることを示唆している。

なお、アイコン選択演出２で第２アイコンＢ６３が選択された場合には、再度アイコン選択演出が実行される。本実施形態では、アイコン選択演出を最大４回まで行うことができる。アイコン選択演出が４回目となった場合には、必ず第１アイコンＢ６２が選択される。

【０６３１】

［アイコン選択演出Ｂ］

図１０１は、アイコン選択演出Ｂを説明するための図である。

このアイコン選択演出Ｂでは、まず、図１０１（Ａ）に示すように、第１アイコン表示演出１が実行される。この第１アイコン表示演出１では、第１アイコンＢ６２として、アイコンＢ６２Ａとアイコン Ｂ６２Ｂとアイコン Ｂ６２Ｃとが表示される。また、第１アイコン表示演出１では、ボタン画像Ｂ６１が表示される。第１アイコンＢ６２は、それぞれのアイコンにおいて、星マークと、キャラクタ画像とが対応付けられている。この星マークは、大当たり期待度を表し、星の数が多いほど大当たり期待度が高いことを表している。各第１アイコンＢ６２に含まれる星マークの数は、１～５となっている。星マークが１つの場合、大当たり期待度が非常に低いことを表し、星マークが２つの場合、大当たり期待度が比較的低いことを表し、星マークが３つの場合、大当たり期待度が中程度であることを表し、星マークが４つの場合、大当たり期待度が比較的高いことを表し、星マークが５つの場合、大当たり期待度が非常に高いことを表す。キャラクタ画像はこれから発展予定のリーチ演出の種類を表しており、詳しくは、キャラクタ画像が表すキャラクタが出現するリーチ演出を示唆している。例えば、アイコンＢ６２Ａは、星マークが４つであり、大当たり期待度が比較的高いことを表し、アイコンＢ６２Ａに示されるキャラクタが出現するリーチ演出を示唆している。また、アイコンＢ６２Ｂは、アイコンＢ６２Ａは、星マークが３つであり、大当たり期待度が中程度であることを表し、アイコンＢ６２Ｂに示されるキャラクタが出現するリーチ演出を示唆している。アイコンＢ６２Ｃは、星マークが２つであり、大当たり期待度が比較的低いことを表し、アイコンＢ６２Ｃに示されるキャラクタが出現するリーチ演出を示唆している。アイコンＢ６２Ａ、アイコンＢ６２Ｂ、アイコンＢ６２Ｃは、それぞれ、アイコン画像のキャラクタが違うので、示唆する発展先のリーチ演出も異なる。第１アイコンＢ６２は、それぞれ円形状となっている。

【０６３２】

次に、図１０１（Ｂ）に示すように、第２アイコン表示演出１が実行される。この第２アイコン表示演出１では、第２アイコンＢ６３が表示される。第２アイコンＢ６３は、「ＮＥＸＴ」を表す文字が表される画像を含んでいる。この「ＮＥＸＴ」の文字は、後述するアイコン選択演出で当該アイコンが選択された場合には、もう一度アイコン選択演出がおこなわれることを表している。第２アイコンＢ６３は、四角形状となっている。

【０６３３】

次に、図１０１（Ｃ）に示すように、アイコン選択演出１が実行される。このアイコン選択演出１では、第１アイコンＢ６２（アイコンＢ６２Ａ、アイコンＢ６２Ｂ、アイコンＢ６２Ｃ）と第２アイコンＢ６３との複数のアイコンから、一つのアイコンが選択される演出である。具体的には、このアイコン選択演出１では、ボタン画像Ｂ６１の色が変化して演出ボタン６３の押下を遊技者に促すと共に、複数のアイコンを順に選択していき（選択されたアイコンはハッチング示される）、遊技者が演出ボタン６３を押下したことに基づいて、一つのアイコンが選択される。図１０１（Ｃ）では、第２アイコンＢ６３が選択されたことを示している。

【０６３４】

次に、図１０１（Ｄ）に示すように、アイコン数変化演出が実行される。このアイコン数変化演出では、アイコン数増加示唆画像Ｂ６６と、再アイコン選択示唆画像Ｂ６５とが

表示される。再アイコン選択示唆画像Ｂ６５は、次にもう一度アイコン選択演出がおこなわれることを示唆する画像であり、「ＮＥＸＴ」という文字が表されている。この「ＮＥＸＴ」という文字は、アイコン数変化演出が擬似連演出であることも示唆している。アイコン数増加示唆画像Ｂ６６は、次にもう一度おこなわれるアイコン選択演出において、アイコンの数が増加することを示唆している。

【０６３５】

次に、図１０１（Ｅ）に示すように、第１アイコン表示演出２が実行される。この第１アイコン表示演出２では、第１アイコンＢ６２として、アイコンＢ６２Ａとアイコン Ｂ６２Ｂとが表示される。また、第１アイコン表示演２では、ボタン画像Ｂ６１が表示される。この第１アイコン表示演出２では、第１アイコン表示演出１と比較して第１アイコンＢ６２が一つ増加している。具体的には、アイコンＢ６２Ｄが新たに表示されている。このアイコンＢ６２Ｄは、星マークが５つであり、大当たり期待度が非常に高いことを表し、アイコンＢ６２Ｄに示されるキャラクタが出現するリーチ演出を示唆している。

【０６３６】

次に、図１０１（Ｆ）に示すように、第２アイコン表示演出２が実行される。この第２アイコン表示演出１では、第２アイコンＢ６３が表示される。

次に、図１０１（Ｇ）に示すように、アイコン選択演出２が実行される。このアイコン選択演出２では、第１アイコンＢ６２（アイコンＢ６２Ａ、アイコンＢ６２Ｂ、アイコンＢ６２Ｃ、アイコンＢ６２Ｄ）と第２アイコンＢ６３との複数のアイコンから、一つのアイコンが選択される演出である。具体的には、このアイコン選択演出２では、ボタン画像Ｂ６１の色が変化して演出ボタン６３の押下を遊技者に促すと共に、複数のアイコンを順に選択していき（選択されたアイコンはハッチング示される）、遊技者が演出ボタン６３を押下したことに基づいて、一つのアイコンが選択される。図１０１（Ｇ）では、第１アイコンＢ６２のアイコンＢ６２Ｄが選択されたことを示している。

【０６３７】

次に、アイコン選択演出２で選択されたアイコンに基づく演出がおこなわれる。具体的には、アイコン選択演出２でアイコンＢ６２Ｄが選択されたので、アイコンＢ６２Ｄに含まれるキャラクタが出現するリーチ演出に発展する。このリーチ演出は、アイコンＢ６２Ｄに含まれる星マークが５つなので、大当たり期待度が非常に高いことを示唆している。

なお、アイコン選択演出２で第２アイコンＢ６３が選択された場合には、再度アイコン選択演出が実行される。本実施形態では、アイコン選択演出を最大４回まで行うことができる。アイコン選択演出が４回目となった場合には、必ず第１アイコンＢ６２が選択される。

【０６３８】

［アイコン選択演出Ｃ］

図１０２は、アイコン選択演出Ｃを説明するための図である。

このアイコン選択演出Ｃでは、まず、図１０２（Ａ）に示すように、第１アイコン表示演出１が実行される。この第１アイコン表示演出１では、第１アイコンＢ６２として、アイコンＢ６２ＡとアイコンＢ６２ＢとアイコンＢ６２Ｃとが表示される。また、第１アイコン表示演出１では、ボタン画像Ｂ６１が表示される。第１アイコンＢ６２は、それぞれのアイコンにおいて、星マークと、キャラクタ画像とが対応付けられている。この星マークは、大当たり期待度を表し、星の数が多いほど大当たり期待度が高いことを表している。各第１アイコンＢ６２に含まれる星マークの数は、１～５となっている。星マークが１つの場合、大当たり期待度が非常に低いことを表し、星マークが２つの場合、大当たり期待度が比較的低いことを表し、星マークが３つの場合、大当たり期待度が中程度であることを表し、星マークが４つの場合、大当たり期待度が比較的高いことを表し、星マークが５つの場合、大当たり期待度が非常に高いことを表す。キャラクタ画像はこれから発展予定のリーチ演出の種類を表しており、詳しくは、キャラクタ画像が表すキャラクタが出現するリーチ演出を示唆している。例えば、アイコンＢ６２Ａは、星マークが４つであり、大当たり期待度が比較的高いことを表し、アイコンＢ６２Ａに示されるキャラクタが出現

するリーチ演出を示唆している。また、アイコンＢ６２Ｂは、アイコンＢ６２Ａは、星マークが３つであり、大当たり期待度が中程度であることを表し、アイコンＢ６２Ｂに示されるキャラクタが出現するリーチ演出を示唆している。アイコンＢ６２Ｃは、星マークが２つであり、大当たり期待度が比較的低いことを表し、アイコンＢ６２Ｃに示されるキャラクタが出現するリーチ演出を示唆している。アイコンＢ６２Ａ、アイコンＢ６２Ｂ、アイコンＢ６２Ｃは、それぞれ、アイコン画像のキャラクタが違うので、示唆する発展先のリーチ演出も異なる。第１アイコンＢ６２は、それぞれ円形状となっている。

【０６３９】

次に、図１０２（Ｂ）に示すように、第２アイコン表示演出１が実行される。この第２アイコン表示演出１では、四角形状の第２アイコンＢ６３が表示される。第２アイコンＢ６３は、「ＮＥＸＴ」を表す文字が表される画像と、星マークとを含んでいる。この「ＮＥＸＴ」の文字は、後述するアイコン選択演出で当該アイコンが選択された場合には、もう一度アイコン選択演出がおこなわれることを表している。また、この星マークは、大当たり期待度を表し、星の数が多いほど大当たり期待度が高いことを表している。第２アイコンＢ６３に含まれる星マークの数は、１～５となっている。星マークが１つの場合、大当たり期待度が非常に低いことを表し、星マークが２つの場合、大当たり期待度が比較的低いことを表し、星マークが３つの場合、大当たり期待度が中程度であることを表し、星マークが４つの場合、大当たり期待度が比較的高いことを表し、星マークが５つの場合、大当たり期待度が非常に高いことを表す。図１０２（Ｂ）に示す第２アイコンＢ６３は、星マークが３つであり、大当たり期待度が中程度であることを示唆している。

【０６４０】

次に、図１０２（Ｃ）に示すように、アイコン選択演出１が実行される。このアイコン選択演出１では、第１アイコンＢ６２（アイコンＢ６２Ａ、アイコンＢ６２Ｂ、アイコンＢ６２Ｃ）と第２アイコンＢ６３との複数のアイコンから、一つのアイコンが選択される演出である。具体的には、このアイコン選択演出１では、ボタン画像Ｂ６１の色が変化して演出ボタン６３の押下を遊技者に促すと共に、複数のアイコンを順に選択していき（選択されたアイコンはハッチング示される）、遊技者が演出ボタン６３を押下したことに基づいて、一つのアイコンが選択される。図１０２（Ｃ）では、第２アイコンＢ６３が選択されたことを示している。選択された第２アイコンＢ６３は、星マークが３つであるので、これにより、今後に、大当たり期待度が中程度の演出がおこなわれることを示唆している。

【０６４１】

次に、図１０２（Ｄ）に示すように、アイコン数変化演出が実行される。このアイコン数変化演出では、アイコン数減少示唆画像Ｂ６４と、再アイコン選択示唆画像Ｂ６５とが表示される。再アイコン選択示唆画像Ｂ６５は、次にもう一度アイコン選択演出がおこなわれることを示唆する画像であり、「ＮＥＸＴ」という文字が表されている。この「ＮＥＸＴ」という文字は、アイコン数変化演出が擬似連演出であることも示唆している。アイコン数減少示唆画像Ｂ６４は、次にもう一度おこなわれるアイコン選択演出において、アイコンの数が減少することを示唆している。

【０６４２】

次に、図１０２（Ｅ）に示すように、第１アイコン表示演出２が実行される。この第１アイコン表示演出２では、第１アイコンＢ６２として、アイコンＢ６２ＡとアイコンＢ６２Ｂとが表示される。また、第１アイコン表示演２では、ボタン画像Ｂ６１が表示される。この第１アイコン表示演出２では、第１アイコン表示演出１と比較して第１アイコンＢ６２が一つ減っている。具体的には、アイコンＢ６２Ｃが無くなっている。

【０６４３】

次に、図１０２（Ｆ）に示すように、第２アイコン表示演出２が実行される。この第２アイコン表示演出１では、第２アイコンＢ６３が表示される。この場合、第２アイコンＢ６３は、星マークを含んでいる。この星マークの数は、図１０２（Ｃ）のアイコン選択演出１と同様に３つであり、大当たり期待度が中程度であることを示唆している。

【０６４４】
　次に、図１０２（Ｇ）に示すように、アイコン選択演出２が実行される。このアイコン選択演出２では、第１アイコンＢ６２（アイコンＢ６２Ａ、アイコンＢ６２Ｂ）と第２アイコンＢ６３との複数のアイコンから、一つのアイコンが選択される演出である。具体的には、このアイコン選択演出２では、ボタン画像Ｂ６１の色が変化して演出ボタン６３の押下を遊技者に促すと共に、複数のアイコンを順に選択していき（選択されたアイコンはハッチング示される）、遊技者が演出ボタン６３を押下したことに基づいて、一つのアイコンが選択される。図１０２（Ｇ）では、第１アイコンＢ６２のアイコンＢ６２Ｂが選択されたことを示している。
【０６４５】
　次に、アイコン選択演出２で選択されたアイコンに基づく演出がおこなわれる。具体的には、アイコン選択演出２でアイコンＢ６２Ｂが選択されたので、アイコンＢ６２Ｂに含まれるキャラクタが出現するリーチ演出に発展する。アイコンＢ６２Ｂに含まれる星マークの数（３つ）により、このリーチ演出の大当たり期待度は、中程度であることが示唆される。
　なお、アイコン選択演出２で第２アイコンＢ６３が選択された場合には、再度アイコン選択演出が実行される。本実施形態では、アイコン選択演出を最大４回まで行うことができる。アイコン選択演出が４回目となった場合には、必ず第１アイコンＢ６２が選択される。
【０６４６】
　［アイコン選択演出Ｄ］
　図１０３は、アイコン選択演出Ｄを説明するための図である。
　このアイコン選択演出Ｄでは、まず、図１０３（Ａ）に示すように、第１アイコン表示演出１が実行される。この第１アイコン表示演出１では、第１アイコンＢ６２として、アイコンＢ６２ＡとアイコンＢ６２ＢとアイコンＢ６２Ｃとが表示される。また、第１アイコン表示演出１では、ボタン画像Ｂ６１が表示される。第１アイコンＢ６２は、それぞれのアイコンにおいて、星マークと、キャラクタ画像とが対応付けられている。この星マークは、大当たり期待度を表し、星の数が多いほど大当たり期待度が高いことを表している。各第１アイコンＢ６２に含まれる星マークの数は、１～５となっている。星マークが１つの場合、大当たり期待度が非常に低いことを表し、星マークが２つの場合、大当たり期待度が比較的低いことを表し、星マークが３つの場合、大当たり期待度が中程度であることを表し、星マークが４つの場合、大当たり期待度が比較的高いことを表し、星マークが５つの場合、大当たり期待度が非常に高いことを表す。キャラクタ画像はこれから発展予定のリーチ演出の種類を表しており、詳しくは、キャラクタ画像が表すキャラクタが出現するリーチ演出を示唆している。例えば、アイコンＢ６２Ａは、星マークが４つであり、大当たり期待度が比較的高いことを表し、アイコンＢ６２Ａに示されるキャラクタが出現するリーチ演出を示唆している。また、アイコンＢ６２Ｂは、アイコンＢ６２Ａは、星マークが３つであり、大当たり期待度が中程度であることを表し、アイコンＢ６２Ｂに示されるキャラクタが出現するリーチ演出を示唆している。アイコンＢ６２Ｃは、星マークが２つであり、大当たり期待度が比較的低いことを表し、アイコンＢ６２Ｃに示されるキャラクタが出現するリーチ演出を示唆している。アイコンＢ６２Ａ、アイコンＢ６２Ｂ、アイコンＢ６２Ｃは、それぞれ、アイコン画像のキャラクタが違うので、示唆する発展先のリーチ演出も異なる。第１アイコンＢ６２は、それぞれ円形状となっている。
【０６４７】
　次に、図１０３（Ｂ）に示すように、第２アイコン表示演出１が実行される。この第２アイコン表示演出１では、四角形状の第２アイコンＢ６３が表示される。第２アイコンＢ６３は、「ＮＥＸＴ」を表す文字が表される画像と、星マークとを含んでいる。この「ＮＥＸＴ」の文字は、後述するアイコン選択演出で当該アイコンが選択された場合には、もう一度アイコン選択演出がおこなわれることを表している。また、この星マークは、大当たり期待度を表し、星の数が多いほど大当たり期待度が高いことを表している。第２アイ

コンＢ６３に含まれる星マークの数は、１～５となっている。星マークが１つの場合、大当たり期待度が非常に低いことを表し、星マークが２つの場合、大当たり期待度が比較的低いことを表し、星マークが３つの場合、大当たり期待度が中程度であることを表し、星マークが４つの場合、大当たり期待度が比較的高いことを表し、星マークが５つの場合、大当たり期待度が非常に高いことを表す。図１０３（Ｂ）に示す第２アイコンＢ６３は、星マークが２つであり、大当たり期待度が比較的低いことを示唆している。

【０６４８】

次に、図１０３（Ｃ）に示すように、アイコン選択演出１が実行される。このアイコン選択演出１では、第１アイコンＢ６２（アイコンＢ６２Ａ、アイコンＢ６２Ｂ、アイコンＢ６２Ｃ）と第２アイコンＢ６３との複数のアイコンから、一つのアイコンが選択される演出である。具体的には、このアイコン選択演出１では、ボタン画像Ｂ６１の色が変化して演出ボタン６３の押下を遊技者に促すと共に、複数のアイコンを順に選択していき（選択されたアイコンはハッチング示される）、遊技者が演出ボタン６３を押下したことに基づいて、一つのアイコンが選択される。図１０３（Ｃ）では、第２アイコンＢ６３が選択されたことを示している。選択された第２アイコンＢ６３は、星マークが３つであるので、これにより、今後に、大当たり期待度が中程度以上の演出がおこなわれることを示唆している。

【０６４９】

次に、図１０３（Ｄ）に示すように、アイコン数変化演出が実行される。このアイコン数変化演出では、アイコン数減少示唆画像Ｂ６４と、再アイコン選択示唆画像Ｂ６５とが表示される。再アイコン選択示唆画像Ｂ６５は、次にもう一度アイコン選択演出がおこなわれることを示唆する画像であり、「ＮＥＸＴ」という文字が表されている。この「ＮＥＸＴ」という文字は、アイコン数変化演出が擬似連演出であることも示唆している。アイコン数減少示唆画像Ｂ６４は、次にもう一度おこなわれるアイコン選択演出において、アイコンの数が減少することを示唆している。

【０６５０】

次に、図１０３（Ｅ）に示すように、第１アイコン表示演出２が実行される。この第１アイコン表示演出２では、第１アイコンＢ６２として、アイコンＢ６２ＡとアイコンＢ６２Ｂとが表示される。また、第１アイコン表示演２では、ボタン画像Ｂ６１が表示される。この第１アイコン表示演出２では、第１アイコン表示演出１と比較して第１アイコンＢ６２が一つ減っている。具体的には、アイコンＢ６２Ｃが無くなっている。

【０６５１】

次に、図１０３（Ｆ）に示すように、第２アイコン表示演出２が実行される。この第２アイコン表示演出１では、第２アイコンＢ６３が表示される。この場合、第２アイコンＢ６３は、星マークを含んでいる。この星マークの数は、図１０３（Ｃ）のアイコン選択演出１と比較して１つ増えて３つとなっており、大当たり期待度が中程度であることを示唆している。

【０６５２】

次に、図１０３（Ｇ）に示すように、アイコン選択演出２が実行される。このアイコン選択演出２では、第１アイコンＢ６２（アイコンＢ６２Ａ、アイコンＢ６２Ｂ）と第２アイコンＢ６３との複数のアイコンから、一つのアイコンが選択される演出である。具体的には、このアイコン選択演出２では、ボタン画像Ｂ６１の色が変化して演出ボタン６３の押下を遊技者に促すと共に、複数のアイコンを順に選択していき（選択されたアイコンはハッチング示される）、遊技者が演出ボタン６３を押下したことに基づいて、一つのアイコンが選択される。図１０３（Ｇ）では、第１アイコンＢ６２のアイコンＢ６２Ｂが選択されたことを示している。

【０６５３】

次に、アイコン選択演出２で選択されたアイコンに基づく演出がおこなわれる。具体的には、アイコン選択演出２でアイコンＢ６２Ｂが選択されたので、アイコンＢ６２Ｂに含まれるキャラクタが出現するリーチ演出に発展する。このリーチ演出は、アイコンＢ６２

Ｂに含まれる星マークが３つなので、大当たり期待度が中程度であることを示唆している。
なお、アイコン選択演出２で第２アイコンＢ６３が選択された場合には、再度アイコン選択演出が実行される。本実施形態では、アイコン選択演出を最大４回まで行うことができる。アイコン選択演出が４回目となった場合には、必ず第１アイコンＢ６２が選択される。

【０６５４】

［効果例］

以下に、アイコン選択演出の効果例を示す。

［効果１］

上記実施形態の遊技機１のアイコン選択演出において、第１アイコンＢ６２の表示と、第２アイコンＢ６３の表示とがおこなわれ、第１アイコンＢ６２と第２アイコンＢ６３との中から、一つのアイコンを選択するアイコン選択演出１がおこなわれ、第２アイコンＢ６３が選択された場合に、第１アイコンＢ６２表示と第２アイコンＢ６３の表示とをおこなって、再度、アイコン選択演出２がおこなわれる。この構成によれば、アイコン選択演出１で、大当たり期待度とキャラクタとが対応付けられた第１アイコンＢ６２とは異なる第２アイコンＢ６３が選択された場合には、再度、アイコン選択演出２がおこなわれるので、遊技者の大当たりへの期待を継続させつつ、大当たりへの期待感を増幅させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０６５５】

［効果２］

上記実施形態の遊技機１のアイコン選択演出Ａ，Ｃ，Ｄにおいて、アイコン選択演出２における第１アイコンＢ６２のアイコンの数は、アイコン選択演出１における第１アイコンＢ６２のアイコンの数より少ない。この構成によれば、アイコン選択演出２では、第１アイコンＢ６２の数が、アイコン選択演出１における第１アイコンＢ６２のアイコンの数より少なくなるので、アイコン選択演出２において、遊技者に、自分が選択を希望する第１アイコンＢ６２が選択され易くなると感じさせることができ、アイコン選択演出２の興趣を向上させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０６５６】

［効果３］

上記実施形態の遊技機１のアイコン選択演出Ａ，Ｃ，Ｄにおいて、アイコン選択演出２における第１アイコンＢ６２のアイコンの数は、アイコン選択演出１における第１アイコンＢ６２のアイコンの数より１つ少ない。この構成によれば、アイコン選択演出２では、第１アイコンＢ６２の数が、アイコン選択演出１における第１アイコンＢ６２のアイコンの数より１つ少なくなるので、アイコン選択演出２において、遊技者が選択を希望する第１アイコンＢ６２が除外されることを抑制しつつ、遊技者に、自分が選択を希望する第１アイコンＢ６２が選択され易くなると感じさせることができ、アイコン選択演出２の興趣を向上させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０６５７】

［効果４］

上記実施形態の遊技機１のアイコン選択演出Ａ，Ｃ，Ｄにおいて、アイコン選択演出２における第１アイコンＢ６２のアイコンに含まれる大当たり期待度示唆表示のうちの最も低い大当たり期待度は、アイコン選択演出１における第１アイコンＢ６２のアイコンに含まれる大当たり期待度示唆表示のうちの最も低い大当たり期待度よりも高い。この構成によれば、アイコン選択演出１よりもアイコン選択演出２でアイコンを選択した方が大当たりの期待度が高くなる可能性が高いので、アイコン選択演出２への移行したときには、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。

【０６５８】

［効果５］

上記実施形態の遊技機１のアイコン選択演出Ａ，Ｂにおいて、アイコン選択演出１およ

びアイコン選択演出２における第２アイコンＢ６３は、大当たり期待度の示唆（星マーク）を含まない。この構成によれば、第２アイコンＢ６３が選択された場合に、次の展開が未知であるので、遊技者をわくわく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。

【０６５９】

［変形例］

以下に、アイコン選択演出の変形例を示す。

［変形例１］

上記実施形態の遊技機１のアイコン選択演出Ａにおいて、アイコン選択演出２では、アイコン選択演出１と比較して、２つ以上のアイコンが減少していてもよい。また、アイコン選択演出Ｂにおいて、アイコン選択演出２では、アイコン選択演出１と比較して、２つ以上のアイコンが増加していてもよい。また、アイコン選択演出Ａ～Ｄにおいて、第２アイコンＢ６３は複数あってもよい。

【０６６０】

［変形例２］

上記実施形態の遊技機１のアイコン選択演出において、第１アイコンＢ６２と第２アイコンＢ６３とはアイコンの形状が同じであってもよい。例えば、第１アイコンＢ６２と第２アイコンＢ６３とはどちらも円形状であってもよい。また、第１アイコンＢ６２は、それぞれのアイコンが異なる形状であってもよい。

【０６６１】

［変形例３］

上記実施形態の遊技機１のアイコン選択演出Ａ～Ｄにおいて、第１アイコン表示演出２では、第１アイコン表示演出１における第１アイコンＢ６２のうち、最も星マークが多いアイコン（大当たり期待度が高いアイコン）よりも、星マークが多いアイコン（大当たり期待度が高いアイコン）が現れるようにしてもよい。

また、アイコン選択演出Ａ～Ｄにおいて、第１アイコン表示演出２では、第１アイコン表示演出１における第１アイコンＢ６２のうち、最も星マークが少ないアイコン（大当たり期待度が低いアイコン）よりも、星マークが多いアイコン（大当たり期待度が高いアイコン）が現れるようにしてもよい。

【０６６２】

［変形例４］

上記実施形態の遊技機１のアイコン選択演出Ａ～Ｄにおいて、第１アイコン表示演出２では、第１アイコン表示演出１における第１アイコンＢ６２のうち、最も星マークが少ないアイコン（大当たり期待度が低いアイコン）と星マークの数が同じアイコン（大当たり期待度が高いアイコン）が現れるようにしてもよい。また、アイコン選択演出Ａ～Ｄにおいて、第１アイコン表示演出２では、第１アイコン表示演出１における第１アイコンＢ６２のうち、最も星マークが少ないアイコン（大当たり期待度が低いアイコン）よりも、星マークの数が少ないアイコン（大当たり期待度が高いアイコン）が現れるようにしてもよい。

【０６６３】

［変形例５］

上記実施形態の遊技機１のアイコン選択演出Ａ～Ｄにおいて、第１アイコン表示演出２の第２アイコンＢ６３の各アイコンは、第１アイコン表示演出１における第１アイコンＢ６２の各アイコンと同じキャラクタをそのまま用いると共に、星マークの数を増減させるようにしてもよい。

【０６６４】

［変形例６］

上記実施形態の遊技機１のアイコン選択演出Ａ～Ｄにおいて、アイコン選択演出２における第１アイコンＢ６２のアイコンに含まれる大当たり期待度示唆表示のうちの最も高い大当たり期待度は、アイコン選択演出１における第１アイコンＢ６２のアイコンに含まれ

る大当たり期待度示唆表示のうちの最も高い大当たり期待度よりも高くするようにしてもよい。この構成によれば、アイコン選択演出１よりもアイコン選択演出２でアイコンを選択した場合に、大当たりの期待度が極めて高いアイコンを選択可能であるので、アイコン選択演出２への移行したときには、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。

【０６６５】

［変形例７］

上記実施形態の遊技機１のアイコン選択演出Ａ～Ｄにおいて、第１アイコンＢ６２や第２アイコンＢ６３は、星マークではなく、数字（例えば、パーセンテージ）、色、柄、アイコンの大きさ、アイコンの濃さ、アイコンの位置などで大当たり期待度を示唆するようにしてもよい。

【０６６６】

［変形例８］

上記実施形態の遊技機１のアイコン選択演出Ａ～Ｄにおいて、アイコン選択演出１で第２アイコンＢ６３が選択された場合には、次のアイコン選択演出２では、第２アイコンＢ６３に対応づけられる星マークの数は、アイコン選択演出１で選択された第２アイコンＢ６３の星マークの数以上となるように構成されてもよい。また、アイコン選択演出２では、第２アイコンＢ６３の星マーク数よりも少ない星マークの第１アイコンＢ６２は表示されないように構成されてもよい。すなわち、アイコン選択演出の回数が多ければ多いほど、大当たり期待度が高くなるように構成されてもよい。

【０６６７】

［態様例］

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

［態様Ｂ６－１］

複数の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、

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

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

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

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

前記第１の表示演出は、リーチ演出の発展先をキャラクタによって示唆するキャラクタ表示と、大当たり期待度を示唆する大当たり期待度示唆表示と、を含むアイコンを複数表示する第１の表示をおこなう演出であり、

前記第２の表示演出は、前記第１の表示におけるアイコンとは異なるアイコンを表示する第２の表示をおこなう演出であり、

前記第３の表示演出は、前記第１の表示演出と前記第２の表示演出とを行って、前記第１の表示のアイコンと前記第２の表示のアイコンとの中から、一つのアイコンを選択する第１の選択演出をおこなう演出であり、

前記第４の表示演出は、前記第３の表示演出の後におこなわれ、前記第３の表示演出の前記第１の選択演出で前記第２の表示のアイコンが選択された場合に、前記第１の表示演出と前記第２の表示演出とを行って、前記第１の表示のアイコンと前記第２の表示のアイコンとの中から、一つのアイコンを選択する第２の選択演出をおこなう演出である、

ことを特徴とする遊技機。

【０６６８】

［適用例Ｂ６－２］

適用例Ｂ６－１に記載の遊技機であって、

前記第２の選択演出における前記第１の表示のアイコン数は、前記第１の選択演出における前記第１の表示のアイコン数よりも少ない、

ことを特徴とする遊技機。

【０６６９】

［適用例Ｂ６－３］

適用例Ｂ６－１または適用例Ｂ６－２に記載の遊技機であって、
前記第２の選択演出における前記第１の表示のアイコン数は、前記第１の選択演出における前記第１の表示のアイコン数よりも１つ少ない、
ことを特徴とする遊技機。
【０６７０】
［適用例Ｂ６－４］
適用例Ｂ６－１ないし適用例Ｂ６－３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第２の選択演出における前記第１の表示のアイコンに含まれる大当たり期待度示唆表示のうちの最も低い大当たり期待度は、前記第１の選択演出における前記第１の表示のアイコンに含まれる大当たり期待度示唆表示のうちの最も低い大当たり期待度よりも高い、
ことを特徴とする遊技機。
［適用例Ｂ６－５］
適用例Ｂ６－１ないし適用例Ｂ６－４までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第１の選択演出における前記第２の表示のアイコンは、前記大当たり期待度示唆表示を含まない、
ことを特徴とする遊技機。
【０６７１】
以下に図１０４～図１０７を用いて変動中演出について説明する。この変動中演出は、第１特別図柄または第２特別図柄（以下、単に「特別図柄」ともよぶ）の変動に同期する装飾図柄の変動表示に係わって実行され得る。例えば、特別図柄の変動表示の開始時、装飾図柄の変動演出の開始時、リーチ演出（スーパーリーチ演出）中）などに実行され得る。
【０６７２】
［変動中演出Ａ］
図１０４は、変動中演出Ａを説明するための図である。
変動中演出Ａでは、まず、図１０４（Ａ）に示すように、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置７の表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄８Ｌ、中の図柄表示エリアに中装飾図柄８Ｃ、右の図柄表示エリアには右装飾図柄８Ｒが表示される。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止順は、最初に左装飾図柄８Ｌが停止し、次に右装飾図柄８Ｒが停止し、最後に中装飾図柄８Ｃが停止するようになっている。なお、図６８（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは変動中（下方にスクロール中）であることを示している。
【０６７３】
次に、図１０４（Ｂ）に示すように、表示画面７ａでは透過ロゴ演出が実行される。この透過ロゴ演出は、図１０４（Ａ）に示した装飾図柄変動演出で、未だ装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが停止する前に表示画面７ａが切り替わっておこなわれる。表示画面７ａが切り替わると、「Ｇ」という文字（ロゴ）画像ＴＬＧ１が表示画面７ａの中央に大きく表示される。この「Ｇ」ロゴ画像ＴＬＧ１は、全体が青色に配色され、ロゴの透過度合が小さい（透過度がほとんど無い）態様で表示される。つまり、この図１０４（Ｂ）に示す透過ロゴ演出では、「Ｇ」ロゴ画像ＴＬＧ１の透過度合いや色によって大当たり期待度を示唆する演出となっており、この透過度合いが小さく色が青いと大当たり期待度は小さくなる（大当たり期待度は青＜緑＜赤）。
【０６７４】
次に、図１０４（Ｃ）に示すように、表示画面７ａではリーチ演出が実行される。このリーチ演出は、図１０４（Ｂ）に示した「Ｇ」ロゴ画像ＴＬＧ１が所定期間表示された後、再び表示画面７ａが切り替わって図１０４（Ａ）に示した装飾図柄変動演出が表示され、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒがリーチ図柄配列で停止したようすを示している。本例では、このリーチ図柄配列は「８↓８」が示されている。また、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「リーチ！」という文字が表示される。
【０６７５】
次に、図１０４（Ｄ）に示すように、表示画面７ａではハズレ図柄停止演出が実行され

る。このハズレ図柄停止演出は、図１０４（Ａ）に示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの当該変動の結果が、図１０４（Ｃ）でリーチになった後ハズレ（リーチハズレ）たことを示している。本例では、このハズレ図柄配列は「８５８」が示されている。

【０６７６】

一方、図１０４（Ｂ）に代わって、図１０４（Ｅ）に示す透過ロゴ演出が実行される場合がある。この透過ロゴ演出は、図１０４（Ａ）に示した装飾図柄変動演出で、未だ装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが停止する前に表示画面７ａが切り替わっておこなわれる。表示画面７ａが切り替わると、「Ｇ」という文字（ロゴ）画像ＴＬＧ２が表示画面７ａの中央に大きく表示される。この「Ｇ」ロゴ画像ＴＬＧ２は、ロゴの輪郭線が濃い赤色に縁取られ、全体が薄い赤色に配色されている。これにより、「Ｇ」ロゴ画像ＴＬＧ２は、ロゴの透過度合が大きい（後ろの背景がほとんど視認できる）態様で表示される。つまり、この図１０４（Ｅ）に示す透過ロゴ演出では、「Ｇ」ロゴ画像ＴＬＧ１の透過度合いや色によって大当たり期待度を示唆する演出となっており、この透過度合いが大きく色が赤いと大当たり期待度は大きくなる（大当たり期待度は青＜緑＜赤）。

【０６７７】

次に、図１０４（Ｆ）に示すように、表示画面７ａではリーチ演出が実行される。このリーチ演出は、図１０４（Ｅ）に示した「Ｇ」ロゴ画像ＴＬＧ２が所定期間表示された後、再び表示画面７ａが切り替わって図１０４（Ａ）に示した装飾図柄変動演出が表示され、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒがリーチ図柄配列で停止したようすを示している。本例では、このリーチ図柄配列は「７↓７」が示されている。また、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「リーチ！」という文字が表示される。

【０６７８】

次に、図１０４（Ｇ）に示すように、表示画面７ａでは大当たり確定演出が実行される。この大当たり確定演出は、図１０４（Ａ）に示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの当該変動の結果が、図１０４（Ｆ）でリーチになった後大当たりしたことを示している。本例では、この大当たり図柄配列は「７７７」が示されている。なお、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「大当たり～！」という文字が表示されるようになっている。この大当たり確定演出により、遊技者は大当たりを確信する。

なお、この図１０４（Ｇ）に示す大当たり確定演出は、図１０４（Ｅ）に示した透過ロゴ演出（赤いロゴの透過度合が大きく、大当たり期待度の高い演出）がおこなわれた場合であっても、必ずおこなわれることはなく、所定の確率で図１０４（Ｄ）に示したハズレ図柄停止演出がおこなわれる場合もあり得る。同様に、上述した図１０４（Ｄ）に示すハズレ図柄停止演出は、図１０４（Ｂ）に示した透過ロゴ演出（青いロゴの透過度合が小さく、大当たり期待度の低い演出）がおこなわれた場合であっても、必ずおこなわれることはなく、所定の確率で図１０４（Ｇ）に示した大当たり確定演出がおこなわれる場合もあり得る。

【０６７９】

つまり、この図１０４に示した変動中演出Ａでは、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動中に大当たり期待度を示唆する透過ロゴ演出が実行可能であり、この透過ロゴ演出の種別によって大当たりの期待度が変化するようになっている。すなわち、透過ロゴ演出で表示されたロゴ画像（文字画像）において、ロゴの透過度合が小さいときは大当たり期待度が低くなり、ロゴの透過度合が大きいときは大当たり期待度が高くなる。また、ロゴ画像（文字画像）において、ロゴが青いときは大当たり期待度が低くなり、ロゴが赤いときは大当たり期待度が高くなる。言い換えれば、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの当該変動結果が大当たりである場合には、当該変動中に所定の確率（乱数を用いた抽選等）で、大当たり示唆演出としてロゴの透過度合が異なる複数種類の透過ロゴ演出から所定の透過ロゴ演出をおこなうようになっている。

【０６８０】

［変動中演出Ｂ］

図１０５は、変動中演出Ｂを説明するための図である。

変動中演出Ｂでは、まず、図１０５（Ａ）に示すように、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置７の表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄８Ｌ、中の図柄表示エリアに中装飾図柄８Ｃ、右の図柄表示エリアには右装飾図柄８Ｒが表示される。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止順は、最初に左装飾図柄８Ｌが停止し、次に右装飾図柄８Ｒが停止し、最後に中装飾図柄８Ｃが停止するようになっている。なお、図６８（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは変動中（下方にスクロール中）であることを示している。

【０６８１】

次に、図１０５（Ｂ）に示すように、表示画面７ａでは透過ロゴ演出が実行される。この透過ロゴ演出は、図１０５（Ａ）に示した装飾図柄変動演出で、未だ装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが停止する前に表示画面７ａが切り替わっておこなわれる。表示画面７ａが切り替わると、「Ｇ」という文字（ロゴ）画像ＴＬＧ３が表示画面７ａの中央に大きく表示される。この「Ｇ」ロゴ画像ＴＬＧ３は、全体が緑色に配色され、ロゴの透過度合が中程度の（半透明、後ろの背景が５０パーセント程度視認できる）態様で表示される。つまり、この図１０５（Ｂ）に示す透過ロゴ演出では、「Ｇ」ロゴ画像ＴＬＧ３の透過度合いや色によって大当たり期待度を示唆する演出となっており、この透過度合いが中程度で色が緑だと大当たり期待度は中程度となる（大当たり期待度は青＜緑＜赤）。

【０６８２】

次に、図１０５（Ｃ）に示すように、表示画面７ａではリーチ演出が実行される。このリーチ演出は、図１０５（Ｂ）に示した「Ｇ」ロゴ画像ＴＬＧ３が所定期間表示された後、再び表示画面７ａが切り替わって図１０５（Ａ）に示した装飾図柄変動演出が表示され、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒがリーチ図柄配列で停止したようすを示している。本例では、このリーチ図柄配列は「８↓８」が示されている。また、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「リーチ！」という文字が表示される。

【０６８３】

次に、図１０５（Ｄ）に示すように、表示画面７ａではハズレ図柄停止演出が実行される。このハズレ図柄停止演出は、図１０５（Ａ）に示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの当該変動の結果が、図１０５（Ｃ）でリーチになった後ハズレ（リーチハズレ）たことを示している。本例では、このハズレ図柄配列は「８５８」が示されている。

【０６８４】

一方、図１０５（Ｂ）に代わって、図１０５（Ｅ）に示すロゴ役物可動演出が実行される場合がある。このロゴ役物可動演出は、図１０５（Ａ）に示した装飾図柄変動演出中に、ホームポジションからロゴ役物ＬＹＡが下降して、表示画面７ａの前側略中央で所定時間停止するようになっている。ロゴ役物ＬＹＡは、先端部に図１０５（Ｂ）に示した「Ｇ」ロゴ画像ＴＬＧ３と同じ「Ｇ」ロゴ体を有しており、このロゴ役物可動演出では、「Ｇ」ロゴ体の全体が視認可能に表示画面７ａの前側略中央で停止している。このとき、表示画面７ａでは、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは消去され、代わりに「Ｇ」ロゴ体の周囲があたかも光っているように表示演出がなされる。これにより演出効果を高める。なお、本図で示す可動役物としてのロゴ役物ＬＹＡは、上述した盤可動役物１５（図１参照）の一部として設けられている。

【０６８５】

次に、図１０５（Ｆ）に示すように、表示画面７ａでは透過ロゴ演出が実行される。この透過ロゴ演出では、表示画面７ａの前側略中央で停止していた「Ｇ」ロゴ体が、図１０５（Ｆ）に示すように半分程度隠れるくらいまでロゴ役物ＬＹＡが上昇し、この「Ｇ」ロゴ体の直下に「Ｇ」という文字（ロゴ）画像ＴＬＧ３が表示画面７ａの中央に表示される。この「Ｇ」ロゴ画像ＴＬＧ３は、全体が緑色に配色され、ロゴの透過度合が中程度の（半透明、後ろの背景が５０パーセント程度視認できる）態様で表示される。また、「Ｇ」ロゴ画像ＴＬＧ３は、「Ｇ」ロゴ体と同じ大きさで表示される。これにより演出効果を高める。つまり、この図１０５（Ｂ）に示す透過ロゴ演出では、ロゴ役物ＬＹＡの可動に係わって「Ｇ」ロゴ画像ＴＬＧ３の表示をおこなうようになっている。この「Ｇ」ロゴ画像

ＴＬＧ３は、表示自体は図１０５（Ｂ）に示したものと同一であるものの、ロゴ役物ＬＹＡの可動に係わって表示される分、大当たり期待度は、図１０５（Ｆ）に示す透過ロゴ演出の方が、図１０５（Ｂ）に示す透過ロゴ演出よりも高くなっている。

【０６８６】

次に、図１０５（Ｇ）に示すように、表示画面７ａではリーチ演出が実行される。このリーチ演出は、図１０５（Ｆ）に示した「Ｇ」ロゴ画像ＴＬＧ３が所定期間表示された後、ロゴ役物ＬＹＡが上昇してホームポジションに戻り、再び表示画面７ａが切り替わって図１０４（Ａ）に示した装飾図柄変動演出が表示され、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒがリーチ図柄配列で停止したようすを示している。本例では、このリーチ図柄配列は「７↓７」が示されている。また、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「リーチ！」という文字が表示される。

【０６８７】

次に、図１０５（Ｈ）に示すように、表示画面７ａでは大当たり確定演出が実行される。この大当たり確定演出は、図１０５（Ａ）に示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの当該変動の結果が、図１０５（Ｇ）でリーチになった後大当たりしたことを示している。本例では、この大当たり図柄配列は「７７７」が示されている。なお、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「大当たり～！」という文字が表示されるようになっている。この大当たり確定演出により、遊技者は大当たりを確信する。

なお、この図１０５（Ｈ）に示す大当たり確定演出は、図１０５（Ｆ）に示した透過ロゴ演出（ロゴ役物ＬＹＡの可動に係わっておこなわれた透過ロゴ演出）がおこなわれた場合であっても、必ずおこなわれることはなく、所定の確率で図１０５（Ｄ）に示したハズレ図柄停止演出がおこなわれる場合もあり得る。同様に、上述した図１０５（Ｄ）に示すハズレ図柄停止演出は、図１０５（Ｂ）に示した透過ロゴ演出（ロゴ役物ＬＹＡの可動に係わっておこなわれなかった透過ロゴ演出）がおこなわれた場合であっても、必ずおこなわれることはなく、所定の確率で図１０５（Ｈ）に示した大当たり確定演出がおこなわれる場合もあり得る。

【０６８８】

つまり、この図１０５に示した変動中演出Ｂでは、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動中に大当たり期待度を示唆する透過ロゴ演出が実行可能であり、この透過ロゴ演出は、可動役物の可動に係わっておこなわれるか否かによって大当たりの期待度が変化するようになっている。すなわち、透過ロゴ演出で表示されたロゴ画像（文字画像）は、可動役物の可動に係わって表示されたときは大当たり期待度が高くなり、可動役物の可動に係わらずに表示されたときは大当たり期待度が低くなる。言い換えれば、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの当該変動結果が大当たりである場合には、ロゴ画像は、可動役物の可動に係わって表示される確率の方が、可動役物の可動に係わらずに表示される確率よりも高くなる。

【０６８９】

［変動中演出Ｃ］

図１０６は、変動中演出Ｃを説明するための図である。

変動中演出Ｃでは、まず、図１０６（Ａ）に示すように、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置７の表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄８Ｌ、中の図柄表示エリアに中装飾図柄８Ｃ、右の図柄表示エリアには右装飾図柄８Ｒが表示される。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止順は、最初に左装飾図柄８Ｌが停止し、次に右装飾図柄８Ｒが停止し、最後に中装飾図柄８Ｃが停止するようになっている。なお、図１０６（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは変動中（下方にスクロール中）であることを示している。また、この装飾図柄変動演出では、表示画面７ａにおいて、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒよりも後側に表示される演出ステージであって、「山」をモチーフにした背景画像ＨＧ１としての第１ステージ（滞在ステージ）が表示されている。なお、演出ステージは、所定条件が成立すると背景画像が異なる複数の演出ステージの中から選択された演出ステージが表示されるようになっている（例えば、所定条のが成立としては、図柄の変動回数が所定回数に達したとき

、所定時間が経過したとき、遊技状態が変化したとき、遊技者の演出ステージ選択操作があったときなどがあげられる）。

【０６９０】

次に、図１０６（Ｂ）に示すように、表示画面７ａではリーチ図柄停止演出が実行される。このリーチ図柄停止演出は、図１０６（Ａ）に示した装飾図柄変動演出で、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒがリーチ図柄配列で停止したようすを示している。本例では、このリーチ図柄配列は「７↓７」が示されている。また、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「リーチ！」という文字が表示される。

【０６９１】

次に、図１０６（Ｃ）に示すように、表示画面７ａでは第１ステージ専用リーチ演出が実行される。この第１ステージ専用リーチ演出は、第１ステージが滞在しているときのみおこなわれる、第１ステージに対応した専用のリーチ演出である。第１ステージ専用リーチ演出では、表示画面７ａの左隅に左装飾図柄８Ｌが、右隅に右装飾図柄８Ｒが移動し、表示画面７ａの中央で第１ステージ専用のキャラクタＣＲＡ１が登場する所定のリーチ演出をおこなうになっている。なお、この所定のリーチ演出（スーパーリーチ演出）は、特に限定するものではなく、バトル演出やストーリ演出などであってもよい。

【０６９２】

次に、図１０６（Ｄ）に示すように、表示画面７ａでは大当たり確定演出が実行される。この大当たり確定演出は、図１０６（Ａ）に示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの当該変動の結果が、図１０６（Ｂ）でリーチになった後大当たりしたことを示している。本例では、この大当たり図柄配列は「７７７」が示されている。なお、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「大当たり～！」という文字が表示されるようになっている。この大当たり確定演出により、遊技者は大当たりを確信する。なお、この図１０６（Ｄ）に示す大当たり確定演出は、必ずおこなわれることはなく、所定の確率でハズレになる場合もあり得る。

【０６９３】

一方、図１０６（Ａ）に代わって、図１０６（Ｅ）に示す装飾図柄変動演出が実行される場合がある。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置７の表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄８Ｌ、中の図柄表示エリアに中装飾図柄８Ｃ、右の図柄表示エリアには右装飾図柄８Ｒが表示される。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止順は、最初に左装飾図柄８Ｌが停止し、次に右装飾図柄８Ｒが停止し、最後に中装飾図柄８Ｃが停止するようになっている。なお、図１０６（Ｅ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは変動中（下方にスクロール中）であることを示している。また、この装飾図柄変動演出では、表示画面７ａにおいて、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒよりも後側に表示される演出ステージであって、「木」をモチーフにした背景画像ＨＧ２としての第２ステージ（滞在ステージ）が表示されている。

【０６９４】

次に、図１０６（Ｆ）に示すように、表示画面７ａではリーチ図柄停止演出が実行される。このリーチ図柄停止演出は、図１０６（Ｅ）に示した装飾図柄変動演出で、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒがリーチ図柄配列で停止したようすを示している。本例では、このリーチ図柄配列は「７↓７」が示されている。また、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「リーチ！」という文字が表示される。

【０６９５】

次に、図１０６（Ｇ）に示すように、表示画面７ａでは第２ステージ専用リーチ演出が実行される。この第２ステージ専用リーチ演出は、第２ステージが滞在しているときのみおこなわれる、第２ステージに対応した専用のリーチ演出である。第２ステージ専用リーチ演出では、表示画面７ａの左隅に左装飾図柄８Ｌが、右隅に右装飾図柄８Ｒが移動し、表示画面７ａの中央で第２ステージ専用のキャラクタＣＲＡ２が登場する所定のリーチ演出をおこなうになっている。なお、この所定のリーチ演出（スーパーリーチ演出）は、特に限定するものではなく、バトル演出やストーリ演出などであってもよい。

【０６９６】
　次に、図１０６（Ｈ）に示すように、表示画面７ａでは大当たり確定演出が実行される。この大当たり確定演出は、図１０６（Ｅ）に示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの当該変動の結果が、図１０６（Ｆ）でリーチになった後大当たりしたことを示している。本例では、この大当たり図柄配列は「７７７」が示されている。なお、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「大当たり～！」という文字が表示されるようになっている。この大当たり確定演出により、遊技者は大当たりを確信する。なお、この図１０６（Ｈ）に示す大当たり確定演出は、必ずおこなわれることはなく、所定の確率でハズレになる場合もあり得る。ただし、上述した図１０６（Ｃ）に示す第１ステージ専用リーチ演出と、図１０６（Ｇ）に示す第２ステージ専用リーチ演出とは、大当たり期待度（大当たり信頼度）には差が設けられておらず、したがって、第１ステージ専用リーチまたは第２ステージ専用リーチがおこなわれたときの大当たりになる期待値は、同じになる。
【０６９７】
　つまり、この図１０６に示した変動中演出Ｃでは、複数の背景画像が異なる演出ステージの中から選択された演出ステージが滞在ステージとして表示され、さらに、複数の演出ステージのそれぞれには、各演出ステージに対応した大当たり期待度（大当たり信頼度）には差が設けられていない専用のリーチ演出が実行可能となっている。
【０６９８】
　[変動中演出Ｄ]
　図１０７は、変動中演出Ａを説明するための図である。
　変動中演出Ａでは、まず、図１０７（Ａ）に示すように、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置７の表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄８Ｌ、中の図柄表示エリアに中装飾図柄８Ｃ、右の図柄表示エリアには右装飾図柄８Ｒが表示される。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止順は、最初に左装飾図柄８Ｌが停止し、次に右装飾図柄８Ｒが停止し、最後に中装飾図柄８Ｃが停止するようになっている。なお、図６８（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは変動中（下方にスクロール中）であることを示している。
【０６９９】
　次に、図１０７（Ｂ）に示すように、表示画面７ａではＧゾーン突入演出が実行される。このＧゾーン突入演出は、図１０７（Ａ）に示した装飾図柄変動演出で、未だ装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが停止する前に表示画面７ａが切り替わっておこなわれる。つまり、この図１０７（Ｂ）に示すＧゾーン突入演出におけるＧゾーンへの突入タイミングは、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが停止する前の変動中である。表示画面７ａが切り替わると、「Ｇゾーン！」という文字画像が表示画面７ａの中央に大きく表示される。なお、Ｇゾーンは、大当たり期待度を示唆する情報の表示を伴う演出であって、図１０７（Ａ）に示した装飾図柄変動演出とは背景やモチーフなどが相違する、特定画像演出である。
【０７００】
　次に、図１０７（Ｃ）に示すように、表示画面７ａではＧゾーン変動演出が実行される。このＧゾーン変動演出は、図１０７（Ｂ）に示した「Ｇゾーン！」という文字画像が切り替わっておこなわれる。Ｇゾーン変動演出が実行されると、表示画面７ａの上部と下部に、上テロップ（字幕）ＵＴと下テロップ（字幕）ＳＴが流れる。上テロップＵＴは、表示画面７ａの左端からテーパー状に上傾斜しながら右端に亘って横帯が表示され、この横帯内に「Ｇゾーン」と「チャンス」の文字が交互に表示される。この「Ｇゾーン」と「チャンス」の文字は、矢印ＹＡＲの示す方向（右向き）に繰り返し流れる。下テロップＳＴは、表示画面７ａの右端からテーパー状に上傾斜しながら左端に亘って横帯が表示され、この横帯内に「Ｇゾーン」と「チャンス」の文字が交互に表示される。この「Ｇゾーン」と「チャンス」の文字は、矢印ＹＡＬの示す方向（左向き）に繰り返し流れる。また、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、上テロップＵＴと下テロップＳＴとの間に表示される。図１０７（Ｃ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは停止する前の変動中であり、これは図１０７（Ａ）に示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動がＧゾーン変動演出まで継続

していることを示している。

【０７０１】

次に、図１０７（Ｄ）に示すように、表示画面７ａではハズレ図柄停止演出が実行される。このハズレ図柄停止演出は、図１０７（Ａ）、図１０７（Ｃ）に示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの当該変動の結果が、ハズレたことを示している。本例では、このハズレ図柄配列は「９５８」が示されている。

【０７０２】

一方、図１０７（Ａ）に示した装飾図柄変動演出が実行された後、図１０７（Ｂ）に代わって、図１０７（Ｅ）に示すリーチ演出が実行される場合がある。このリーチ演出は、図１０７（Ａ）に示した装飾図柄変動演出で装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示がおこなわれた結果、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒがリーチ図柄配列で停止したようすを示している。本例では、このリーチ図柄配列は「７↓７」が示されている。また、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「リーチ！」という文字が表示される。

【０７０３】

次に、図１０７（Ｆ）に示すように、表示画面７ａではＧゾーン突入演出が実行される。このＧゾーン突入演出は、図１０７（Ｅ）に示したリーチ演出で、未だ装飾図柄８Ｃが停止する前に表示画面７ａが切り替わっておこなわれる。つまり、この図１０７（Ｆ）に示すＧゾーン突入演出におけるＧゾーンへの突入タイミングは、装飾図柄８Ｃが停止する前のリーチ中である。すなわち、図１０７（Ｂ）に示したＧゾーンへの突入タイミングは、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが停止する前の変動中であるのに対し、図１０７（Ｆ）に示すＧゾーンへの突入タイミングは、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが停止した後のリーチ中である。表示画面７ａが切り替わると、「Ｇゾーン！」という文字画像が表示画面７ａの中央に大きく表示される。

【０７０４】

次に、図１０７（Ｇ）に示すように、表示画面７ａではＧゾーンリーチ演出が実行される。このＧゾーンリーチ演出は、図１０７（Ｆ）に示した「Ｇゾーン！」という文字画像が切り替わっておこなわれる。Ｇゾーンリーチ演出が実行されると、表示画面７ａの上部と下部に、上テロップ（字幕）ＵＴと下テロップ（字幕）ＳＴが流れる。上テロップＵＴは、表示画面７ａの左端からテーパー状に上傾斜しながら右端に亘って横帯が表示され、この横帯内に「Ｇゾーン」と「フィーバ」の文字が交互に表示される。この「Ｇゾーン」と「フィーバ」の文字は、矢印ＹＡＲの示す方向（右向き）に繰り返し流れる。下テロップＳＴは、表示画面７ａの右端からテーパー状に上傾斜しながら左端に亘って横帯が表示され、この横帯内に「Ｇゾーン」と「フィーバ」の文字が交互に表示される。この「Ｇゾーン」と「フィーバ」の文字は、矢印ＹＡＬの示す方向（左向き）に繰り返し流れる。また、リーチ演出は、上テロップＵＴと下テロップＳＴとの間に表示される。図１０７（Ｇ）に示すように、リーチ演出は、表示画面７ａの左端に左装飾図柄８Ｌが、右端に右装飾図柄８Ｒが移動し、表示画面７ａの中央で所定のキャラクタＣＲＡが登場する所定のリーチ演出をおこなうになっている。なお、この所定のリーチ演出は、特に限定するものではなく、バトル演出やストーリ演出などであってもよい。

【０７０５】

次に、図１０７（Ｈ）に示すように、表示画面７ａでは大当たり確定演出が実行される。この大当たり確定演出は、図１０７（Ａ）に示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの当該変動が、図１０７（Ｅ）、図１０７（Ｇ）のリーチ演出の結果、大当たりしたことを示している。本例では、この大当たり図柄配列は「７７７」が示されている。なお、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「大当たり～！」という文字が表示されるようになっている。この大当たり確定演出により、遊技者は大当たりを確信する。なお、この図１０７（Ｈ）に示す大当たり確定演出は、必ずおこなわれることはなく、所定の確率で図１０７（Ｄ）に示したハズレ図柄停止演出がおこなわれる場合もあり得る。同様に、上述した図１０７（Ｄ）に示すハズレ図柄停止演出は必ずおこなわれることはなく、所定の確率で図１０７（Ｈ）に示した大当たり確定演出がおこなわれる場合もあり得る。ただし、大当たり確

定演出がおこなわれる確率は、Ｇゾーンへの突入タイミングが、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが停止する前の変動中のときよりも、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが停止した後のリーチ中のときの方が高く（Ｇゾーンへの突入タイミングが遅いほど大当たり確定演出がおこなわれる確率が高く）、且つ、Ｇゾーンの演出におけるテロップ内の文字が「チャンス」よりも「フィーバ」の方が高くなっている。

【０７０６】

つまり、この図１０７に示した変動中演出Ｄでは、大当たり期待度を示唆する情報の表示を伴うゾーン演出を実行可能であり、大当たり期待度は、Ｇゾーンへの突入タイミングおよびＧゾーンにおける文字表示の内容によって変化するようになっている。すなわち、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの当該変動結果が大当たりである場合には、Ｇゾーンへの突入タイミングが遅くなる確率が高くなり、且つ、Ｇゾーンの演出におけるテロップ内の文字が「フィーバ」である確率が高くなる。

【０７０７】

［効果例］

以下に、変動中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、第一の表示として或る文字画像またはマーク画像の表示を実行可能であり、第一の演出は、第一の表示の画像の透過度合いを変化する演出であって、第一の表示画像の透過度合いによって大当たり期待度を示唆する演出をおこなう構成になっている。この構成によれば、第一の表示画像の透過度合いの違いにより大当たり期待度が変化するので、遊技者は、第一の表示画像の透過度合いの違いによって一喜一憂することになる。また、第一の表示画像を種々異なる透過度合いで表示することにより、容易に大当たり期待度を様々に変化させることが可能になる。さらに、変動中演出Ｂに示したように可動役物の可動に係わって第一の表示画像を表示したり、第一の表示画像の配色と透過度合いを関連させたりすることにより、大当たり期待度を変化させることも可能になる。特に、可動役物と第一の表示画像を同じにすることで、より関連性を持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。

【０７０８】

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、図１０４、図１０５に示すように、大当たり期待度は、第一の表示画像の透過度合いが大きいほど高くなる構成になっている。この構成によれば、遊技者は、第一の表示画像が透過度合いの大きい画像で表示されたときは、大いなる期待を持って遊技に臨むことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０７０９】

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、図１０６に示すように、第二の表示として複数の背景画像が異なる演出ステージの中から選択された該演出ステージの表示を実行可能であり、第二の演出は、第二の表示で表示されている演出ステージに対応した専用リーチをおこなう構成になっている。この構成によれば、演出ステージそれぞに特化した専用リーチが設けられているので、遊技者は、この専用リーチを見れば、現時点の滞在している演出ステージを容易に判別することができる。例えば、遊技状態を演出ステージに関連させれば、遊技者は、専用リーチを見るだけで、容易に現在の遊技状態を判別することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０７１０】

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、図１０６に示すように、演出ステージに対応した専用リーチの各々は、大当たり期待度に差が設けられていない構成になっている。この構成によれば、遊技者は、いずれの演出ステージで専用リーチがおこなわれた場合であっても、大当たりへの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。

【０７１１】
［効果５］
上記実施形態の遊技機１では、図１０７に示すように、第三の表示として大当たり期待度を示唆する情報の表示を伴う或るゾーン演出の表示を実行可能であり、第三の演出は、所定のタイミングでゾーン演出に突入させる演出を実行可能であり、大当たり期待度は、ゾーン演出の突入タイミングによって変化する構成になっている。この構成によれば、ゾーン演出に突入するタイミングで大当たり期待度が変化するので、遊技者は、ゾーン演出に突入するタイミングの違いによって一喜一憂することになる。また、ゾーン演出に突入するタイミングを種々異なるタイミングでおこなうことにより、容易に大当たり期待度を様々に変化させることが可能になる。さらに、ゾーン演出に突入するタイミングと、ゾーン演出で示唆する大当たり期待度の情報表示を関連させることにより、大当たり期待度を種種変化させることも可能になる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。
【０７１２】
［変形例］
以下に、変動中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、透過度合いが異なる第一の表示は、「Ｇ」という文字（ロゴ）画像で表示するものを示したが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、第一の表示は、文字（ロゴ）画像に替えて、記号やマーク、あるいは特定の形をした物体や物品などの画像であってもよい。
【０７１３】
［変形例２］
上記実施形態の遊技機１では、図１０４、図１０５に示すように、第一の表示の透過度合や配色によって大当たりの期待度が変化するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、第一の表示の大きさや表示される数、あるいは表示されるタイミングによって大当たりの期待度が変化するようにしてもよい。
【０７１４】
［変形例３］
上記実施形態の遊技機１では、図１０６に示すように、複数の演出ステージのそれぞれには、各演出ステージに対応した専用リーチ演出がおこなわれるものを示したが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、１つの演出ステージに複数の専用リーチ演出がおこなわれるようにしてもよく、また、各演出ステージで、設定される専用リーチ演出の数が異なるようにしてもよい。
【０７１５】
［変形例４］
上記実施形態の遊技機１では、図１０７に示すように、ゾーン演出への突入タイミングの違いにより当該変動の大当たり期待度を示唆するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、保留の内容を先読みし、保留に係わる変動の大当たり期待度を、ゾーン演出への突入タイミングの違いにより示唆するようにしてもよい。このようにすれば、複数回の変動に跨って大当たり期待度を示唆することが可能になる。なお、ゾーン演出への突入タイミングは、図１０７に示す変動中演出Ｄでは、図柄変動中とリーチ中を示したが、これは、例えば、図柄変動開始時、図柄変動終了時、リーチ直後、スーパーリーチ中などであってもよい。
【０７１６】
［変形例５］
上記実施形態の遊技機１では、図１０７に示すように、ゾーン演出では、上テロップと下テロップに表示される大当たり期待度を示唆する文字は、同じにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、上テロップと下テロップに表示される文字は異なっていてもよい。このようにすれば、上テロップと下テロップに表示される文字の組み合わせにより、さらに大当たり期待度を変化させることができる。

また、テロップに表示される文字は、テロップの横帯内を流れるようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、大当たり期待度が極めて高いときは、テロップに表示される文字は、テロップの横帯からはみ出して大きく表示するようにしてもよい。あるいは、横帯自体を消去して、文字のみを表示するようにしてもよい。

【０７１７】

［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Ｂ７－１］

複数の演出を実行可能な演出手段と、

複数の表示を表示可能な表示手段と、

を備えた遊技機であって、

前記複数の表示の１つは、第一の表示であり、

前記第一の表示は、或る文字画像またはマーク画像の表示であり、

前記複数の演出の１つは、第一の演出であり、

前記第一の演出は、前記第一の表示画像の透過度合いを変化する演出であって、前記第一の表示画像の透過度合いによって大当たり期待度を示唆する演出である、

ことを特徴とする遊技機。

［態様Ｂ７－２］

前記大当たり期待度は、前記第一の表示画像の透過度合いが大きいほど高くなる、

ことを特徴とする態様Ｂ７－１に記載の遊技機。

［態様Ｂ７－３］

前記複数の表示の１つは、第二の表示であり、

前記第二の表示は、複数の背景画像が異なる演出ステージの中から選択された該演出ステージの表示であり、

前記複数の演出の１つは、第二の演出であり、

前記第二の演出は、第二の表示で表示されている前記演出ステージに対応した専用リーチをおこなう演出である、

ことを特徴とする態様Ｂ７－１または態様Ｂ７－２に記載の遊技機。

［態様Ｂ７－４］

前記演出ステージに対応した前記専用リーチの各々は、前記大当たり期待度に差が設けられていない、

ことを特徴とする態様Ｂ７－３に記載の遊技機。

［態様Ｂ７－５］

前記複数の表示の１つは、第三の表示であり、

前記第三の表示は、前記大当たり期待度を示唆する情報の表示を伴う或るゾーン演出の表示であり、

前記複数の演出の１つは、第三の演出であり、

前記第三の演出は、所定のタイミングで前記ゾーン演出に突入させる演出であり、

前記大当たり期待度は、前記ゾーン演出の突入タイミングによって変化する、

ことを特徴とする態様Ｂ７－１から態様Ｂ７－４までのいずれか一項に記載の遊技機。

【０７１８】

以下に図１０８～図１１１を用いて文字表示演出について説明する。この文字表示演出は、表示画面に表示される文字（漢字、ひらがな、カタカナ、アルファベット、数字、記号、マークなどを含む）を所定の態様で表示する演出であって、遊技状態が所定状態になったときなどに実行され得る。

【０７１９】

［文字表示演出Ａ］

図１０８は、文字表示演出Ａを説明するための図である。

文字表示演出Ａでは、まず、図１０８（Ａ）に示すように、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置７の表示

画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄８Ｌ、中の図柄表示エリアに中装飾図柄８Ｃ、右の図柄表示エリアには右装飾図柄８Ｒが表示される。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止順は、最初に左装飾図柄８Ｌが停止し、次に右装飾図柄８Ｒが停止し、最後に中装飾図柄８Ｃが停止するようになっている。なお、図１０８（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは変動中（下方にスクロール中）であることを示している。

【０７２０】

次に、図１０８（Ｂ）に示すように、表示画面７ａでは大当たり確定演出が実行される。この大当たり確定演出は、図１０８（Ａ）に示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの当該変動の結果が、大当たりしたことを示している。本例では、この大当たり図柄配列は「７７７」が示されている。なお、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「大当たり～！」という文字が表示されるようになっている。この大当たり確定演出により、遊技者は大当たりを確信する。

【０７２１】

次に、図１０８（Ｃ）に示すように、表示画面７ａではラウンド数はみ出し表示演出が実行される。大当たりになると、図１０８（Ｂ）に示した大当たり図柄配列「７７７」の表示が、図１０８（Ｃ）に示す今回の大当たりのラウンド数を示すラウンド表示ＲＳＨに切り替わる。このラウンド数はみ出し表示演出では、ラウンド表示ＲＳＨにおいて、ラウンド数を示す数字の一部が、表示画面７ａからはみ出した態様で表示されている。すなわち、今回の大当たりのラウンド数を示す「１６Ｒ」の表示のうち、１６の数字は大きく表示され、その上端および下端の一部が図１０８（Ｃ）に示すように表示画面７ａからはみ出して表示されている。なお、「１６Ｒ」の表示のうちのＲは、１６の数字の右下に、表示画面７ａに収まる態様で表示される。

【０７２２】

次に、図１０８（Ｄ）に示すように、表示画面７ａでは出玉数はみ出し表示演出が実行される。この出玉数はみ出し表示演出は、図１０８（Ｃ）に示したラウンド数を示すラウンド表示ＲＳＨの画面から切り替わって、今回の大当たりの出玉数を示唆する大当たり出玉数示唆表示ＤＳＨを表示する演出である。この出玉数はみ出し表示演出では、大当たり出玉数示唆表示ＤＳＨにおいて、出玉数を示す数字の一部が、表示画面７ａからはみ出した態様で表示されている。すなわち、今回の大当たりの出玉数を示唆する「２２００　ＭＡＸ」のうち、２２００の数字は大きく表示され、その上端の一部が図１０８（Ｄ）に示すように表示画面７ａからはみ出して表示されている（左端の２は、その左端の一部も表示画面７ａからはみ出して表示されている）。なお、「２２００　ＭＡＸ」の表示のうちのＭＡＸは、２２００の数字の下に、表示画面７ａに収まる態様で表示される。なお、ＭＡＸとは、今回の１６Ｒ大当たりにおける、出玉数の上限を示唆している。

【０７２３】

つまり、この図１０８に示した文字表示演出Ａでは、大当たりに関連する文字表示としての、大当たりになったときのラウンド表示ＲＳＨおよび出玉数示唆表示ＤＳＨにおける文字の一部が、表示画面７ａからはみ出した態様で表示されるようになっている。

【０７２４】

［文字表示演出Ｂ］

図１０９は、文字表示演出Ｂを説明するための図である。

文字表示演出Ｂでは、まず、図１０９（Ａ）に示すように、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置７の表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄８Ｌ、中の図柄表示エリアに中装飾図柄８Ｃ、右の図柄表示エリアには右装飾図柄８Ｒが表示される。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止順は、最初に左装飾図柄８Ｌが停止し、次に右装飾図柄８Ｒが停止し、最後に中装飾図柄８Ｃが停止するようになっている。なお、図１０９（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは変動中（下方にスクロール中）であることを示している。

【０７２５】

次に、図１０９（Ｂ）に示すように、表示画面７ａでは大当たり確定演出が実行される

。この大当たり確定演出は、図１０９（Ａ）に示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの当該変動の結果が、大当たりしたことを示している。本例では、この大当たり図柄配列は「７７７」が示されている。なお、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「大当たり～！」という文字が表示されるようになっている。この大当たり確定演出により、遊技者は大当たりを確信する。

【０７２６】

次に、図１０９（Ｃ）に示すように、表示画面７ａではラウンド数はみ出し表示演出が実行される。大当たりになると、図１０９（Ｂ）に示した大当たり図柄配列「７７７」の表示が、図１０９（Ｃ）に示す今回の大当たりのラウンド数を示すラウンド表示ＲＳＨに切り替わる。このラウンド数はみ出し表示演出では、ラウンド表示ＲＳＨにおいて、ラウンド数を示す数字の一部が、表示画面７ａからはみ出した態様で表示されている。すなわち、今回の大当たりのラウンド数を示す「１６Ｒ」の表示のうち、１６の数字は大きく表示され、その上端および下端の一部が図１０９（Ｃ）に示すように表示画面７ａからはみ出して表示されている。なお、「１６Ｒ」の表示のうちのＲは、１６の数字の右下に、表示画面７ａに収まる態様で表示される。

【０７２７】

次に、図１０９（Ｄ）に示すように、表示画面７ａでは出玉数はみ出し表示演出が実行される。この出玉数はみ出し表示演出は、図１０９（Ｃ）に示したラウンド数を示すラウンド表示ＲＳＨの画面から切り替わって、今回の大当たりの出玉数を示唆する大当たり出玉数示唆表示ＤＳＨを表示する演出である。この出玉数はみ出し表示演出では、大当たり出玉数示唆表示ＤＳＨにおいて、出玉数を示す数字の一部が、表示画面７ａからはみ出した態様で表示されている。すなわち、今回の大当たりの出玉数を示唆する「２２００　ＭＡＸ」のうち、２２００の数字は大きく表示され、その上端の一部が図１０９（Ｄ）に示すように表示画面７ａからはみ出して表示されている（左端の２は、その左端の一部も表示画面７ａからはみ出して表示されている）。なお、「２２００　ＭＡＸ」の表示のうちのＭＡＸは、２２００の数字の下に、表示画面７ａに収まる態様で表示される。なお、ＭＡＸとは、今回の１６Ｒ大当たりにおける、出玉数の上限を示唆している。

【０７２８】

次に、図１０９（Ｅ）に示すように、表示画面７ａではフィーバＶはみ出し表示演出が実行される。このフィーバＶはみ出し表示演出は、図１０９（Ｄ）に示した大当たりの出玉数を示唆する大当たり出玉数示唆表示ＤＳＨの画面から切り替わって、大当たりになったことを示唆する大当たり示唆表示ＦＥＨＶを表示する演出である。このフィーバＶはみ出し表示演出では、大当たり示唆表示ＦＥＨＶにおいて、大当たりを示唆する文字列（アルファベット）のうちの特定の文字の一部が、表示画面７ａからはみ出した態様で表示されている。すなわち、今回、大当たりになったことを示唆する「ＦＥＶＥＲ」のうち、Ｖの文字だけ拡大して表示され、その上端および下端の一部が図１０９（Ｅ）に示すように表示画面７ａからはみ出して表示されている。そして、この大当たり示唆表示ＦＥＨＶでは、表示画面７ａからはみ出した態様で表示されたＶの文字は、文字列を構成する他の文字（Ｖの両隣であるＥの文字）の一部を覆うように表示されている。

【０７２９】

次に、図１０９（Ｆ）に示すように、表示画面７ａでは右打ちＶ入賞指示演出が実行される。今回の大当たりは、上述した１６ＲＶ通過予定大当たりであり、この右打ちＶ入賞指示演出は、Ｖ開閉部材７１がロング開放され、第１大入賞口３０内のＶ領域３９への通過が容易になっているラウンド遊技の開始時におこなわれる。この右打ちＶ入賞指示演出では、表示画面７ａにおいて、その中央に「Ｖを狙え！」という文字からなるメッセージＭＧＬが表示され、このメッセージＭＧＬは、「Ｖ」の文字が他の文字よりも大きく（２倍程度）表示されるようになっている。メッセージＭＧＬの上には、遊技者に右打ちを促すための右打ち矢印ＹＡＲ１が表示され、この右打ち矢印ＹＡＲ１の表示領域内には「右打ち」という文字からなるメッセージＭＧＵ１が表示されている。遊技者は、この右打ち矢印ＹＡＲ１の表示に促されて右打ちすることで、第１大入賞口３０内のＶ領域３９へ遊

技球を入賞させることが可能となる。

【０７３０】

次に、図１０９（Ｇ）に示すように、表示画面７ａではＶはみ出し表示演出が実行される。このＶはみ出し表示演出は、第１大入賞口３０内のＶ領域３９への通過が容易になっているラウンド遊技で、遊技球がＶ領域３９を通過したときにおこなわれる。つまり、Ｖはみ出し表示演出は、遊技球がＶ領域３９を通過したとき、図１０９（Ｆ）に示した右打ちＶ入賞指示演出の画面から切り替わって、遊技球がＶ領域３９を通過したことを示唆するＶ領域通過示唆表示ＶＲＨを表示する演出である。このＶはみ出し表示演出では、Ｖ領域通過示唆表示ＶＲＨにおいて、遊技球がＶ領域３９を通過したことを示唆する単独の文字の一部が、表示画面７ａからはみ出した態様で表示されている。すなわち、遊技球がＶ領域３９を通過したことを示唆する「Ｖ」の文字が大きく表示され、その上端および下端の一部が図１０９（Ｇ）に示すように表示画面７ａからはみ出して表示されている。

【０７３１】

つまり、この図１０９に示した文字表示演出Ｂでは、大当たりに関連する文字表示としての、大当たりになったときのラウンド表示ＲＳＨおよび出玉数示唆表示ＤＳＨにおける文字の一部が、表示画面７ａからはみ出した態様で表示されるようになっている。また、大当たりに関連する文字表示としての、大当たりになったことを示唆する大当たり示唆表示ＦＥＨＶにおける特定の文字の一部が、表示画面７ａからはみ出した態様で表示されるようになっている。さらに、この大当たり示唆表示ＦＥＨＶでは、表示画面７ａからはみ出した態様で拡大表示された特定の文字は、文字列を構成する他の文字の一部を覆うように表示されている。また、大当たりに関連する文字表示としての、遊技球がＶ領域３９を通過したことを示唆するＶ領域通過示唆表示ＶＲＨにおける文字の一部が、表示画面７ａからはみ出した態様で表示されている。

【０７３２】

［文字表示演出Ｃ］

図１１０は、文字表示演出Ｂを説明するための図である。

文字表示演出Ｃでは、まず、図１１０（Ａ）に示すように、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置７の表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄８Ｌ、中の図柄表示エリアに中装飾図柄８Ｃ、右の図柄表示エリアには右装飾図柄８Ｒが表示される。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止順は、最初に左装飾図柄８Ｌが停止し、次に右装飾図柄８Ｒが停止し、最後に中装飾図柄８Ｃが停止するようになっている。なお、図１１０（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは変動中（下方にスクロール中）であることを示している。

【０７３３】

次に、図１１０（Ｂ）に示すように、表示画面７ａでは大当たり確定演出が実行される。この大当たり確定演出は、図１１０（Ａ）に示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの当該変動の結果が、大当たりしたことを示している。本例では、この大当たり図柄配列は「７７７」が示されている。なお、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「大当たり～！」という文字が表示されるようになっている。この大当たり確定演出により、遊技者は大当たりを確信する。

【０７３４】

次に、図１１０（Ｃ）に示すように、表示画面７ａではラウンド数はみ出し表示演出が実行される。大当たりになると、図１１０（Ｂ）に示した大当たり図柄配列「７７７」の表示が、図１１０（Ｃ）に示す今回の大当たりのラウンド数を示すラウンド表示ＲＳＨに切り替わる。このラウンド数はみ出し表示演出では、ラウンド表示ＲＳＨにおいて、ラウンド数を示す数字の一部が、表示画面７ａからはみ出した態様で表示されている。すなわち、今回の大当たりのラウンド数を示す「１６Ｒ」の表示のうち、１６の数字は大きく表示され、その上端および下端の一部が図１１０（Ｃ）に示すように表示画面７ａからはみ出して表示されている。なお、「１６Ｒ」の表示のうちのＲは、１６の数字の右下に、表示画面７ａに収まる態様で表示される。

【０７３５】
　次に、図１１０（Ｄ）に示すように、表示画面７ａでは出玉数はみ出し表示演出が実行される。この出玉数はみ出し表示演出は、図１１０（Ｃ）に示したラウンド数を示すラウンド表示ＲＳＨの画面から切り替わって、今回の大当たりの出玉数を示唆する大当たり出玉数示唆表示ＤＳＨを表示する演出である。この出玉数はみ出し表示演出では、大当たり出玉数示唆表示ＤＳＨにおいて、出玉数を示す数字の一部が、表示画面７ａからはみ出した態様で表示されている。すなわち、今回の大当たりの出玉数を示唆する「２２００　ＭＡＸ」のうち、２２００の数字は大きく表示され、その上端の一部が図１１０（Ｄ）に示すように表示画面７ａからはみ出して表示されている（左端の２は、その左端の一部も表示画面７ａからはみ出して表示されている）。なお、「２２００　ＭＡＸ」の表示のうちのＭＡＸは、２２００の数字の下に、表示画面７ａに収まる態様で表示される。なお、ＭＡＸとは、今回の１６Ｒ大当たりにおける、出玉数の上限を示唆している。
【０７３６】
　次に、図１１０（Ｅ）に示すように、表示画面７ａではフィーババラけ表示演出が実行される。このフィーババラけ表示演出は、図１１０（Ｄ）に示した大当たりの出玉数を示唆する大当たり出玉数示唆表示ＤＳＨの画面から切り替わっておこなわれる。このフィーババラけ表示演出では、大当たりになったことを示唆する文字列（アルファベット）を、１文字ずつバラけて移動表示するようになっている。すなわち、今回、大当たりになったことを示唆する「ＦＥＶＥＲ」の文字列を、１文字ずつバラけて表示画面７ａの手前側から奥側に移動表示する。図１１０（Ｅ）に示すように、「ＦＥＶＥＲ」の文字列は、「Ｒ」「Ｅ」「Ｖ」「Ｅ」「Ｆ」の順に１文字ずつバラけて表示画面７ａの手前側から奥側に揺動しながら移動表示される。したがって、図１１０（Ｅ）では、最初に移動表示された「Ｒ」が最も小さく表示され、最後に移動表示された「Ｆ」が最も大きく表示される。そして、この「Ｆ」は、その下端の一部が図１１０（Ｅ）に示すように表示画面７ａからはみ出して表示されている。つまり、１文字ずつバラけて移動表示する各文字は、表示画面７ａの手前側に位置するときは、文字の一部が表示画面７ａからはみ出して表示されるようになっている。
【０７３７】
　次に、図１１０（Ｆ）に示すように、表示画面７ａではフィーバ全体縮小表示演出が実行される。このフィーバ全体縮小表示演出は、図１１０（Ｅ）に示したフィーババラけ表示演出が実行された結果、「Ｒ」「Ｅ」「Ｖ」「Ｅ」「Ｆ」の各文字が、表示画面７ａの奥側に全て移動して縮小表示された後、整列して「ＦＥＶＥＲ」の文字列を形成し、表示画面７ａ内に全ての文字を全体表示する演出となっている。つまり、フィーバ全体縮小表示演出は、大当たりになったことを示唆する大当たり示唆表示ＦＥＨＳを表示する演出である。この大当たり示唆表示ＦＥＨＳは、図１１０（Ｆ）に示すように、表示画面７ａ内の略中央に全ての文字が縮小されて全体表示されている。ただし、「ＦＥＶＥＲ」のうち、Ｖの文字だけがその他の文字より拡大して表示され、その他の文字は同じ大きさで表示されている。
【０７３８】
　次に、図１１０（Ｇ）に示すように、表示画面７ａではフィーバＶはみ出し拡大表示演出が実行される。このフィーバＶはみ出し拡大表示演出は、図１１０（Ｆ）に示したフィーバ全体縮小表示演出で表示画面７ａ内の略中央に縮小されて全体表示された「ＦＥＶＥＲ」の文字列が、今度は逆に表示画面７ａの奥側から手前側に一体になって移動表示して拡大表示される演出となっている。つまり、フィーバＶはみ出し拡大表示演出は、大当たりになったことを示唆する大当たり示唆表示ＦＥＨＶを表示する演出である。この大当たり示唆表示ＦＥＨＶは、図１１０（Ｆ）に示した大当たり示唆表示ＦＥＨＳと同様に、大当たりになったことを示唆する「ＦＥＶＥＲ」のうち、Ｖの文字だけ拡大して表示され、その上端および下端の一部が図１１０（Ｇ）に示すように表示画面７ａからはみ出して表示されている。そして、この大当たり示唆表示ＦＥＨＶでは、表示画面７ａからはみ出した態様で表示されたＶの文字は、文字列を構成する他の文字（Ｖの両隣であるＥの文字）

の一部を覆うように表示されている。

【０７３９】

つまり、この図１１０に示した文字表示演出Ｃでは、大当たりに関連する文字表示としての、大当たりになったときのラウンド表示ＲＳＨおよび出玉数示唆表示ＤＳＨにおける文字の一部が、表示画面７ａからはみ出した態様で表示されるようになっている。また、大当たりに関連する文字表示としての、大当たりになったことを示唆する大当たり示唆表示ＦＥＨＳは、表示画面７ａ内に全ての文字が縮小されて全体表示され、特定の文字のみが他の文字より拡大して表示されるようになっている。また、大当たりに関連する文字表示としての、大当たりになったことを示唆する大当たり示唆表示ＦＥＨＶは、大当たり示唆表示ＦＥＨＳが拡大表示され、特定の文字の一部が、表示画面７ａからはみ出した態様で表示されるようになっている。さらに、この大当たり示唆表示ＦＥＨＶでは、表示画面７ａからはみ出した態様で拡大表示された特定の文字は、文字列を構成する他の文字の一部を覆うように表示されている。

【０７４０】

[文字表示演出Ｄ]

図１１１は、文字表示演出Ｂを説明するための図である。

文字表示演出Ｃでは、まず、図１１１（Ａ）に示すように、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置７の表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄８Ｌ、中の図柄表示エリアに中装飾図柄８Ｃ、右の図柄表示エリアには右装飾図柄８Ｒが表示される。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止順は、最初に左装飾図柄８Ｌが停止し、次に右装飾図柄８Ｒが停止し、最後に中装飾図柄８Ｃが停止するようになっている。なお、図１１１（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは変動中（下方にスクロール中）であることを示している。

【０７４１】

次に、図１１１（Ｂ）に示すように、表示画面７ａでは大当たり確定演出が実行される。この大当たり確定演出は、図１１１（Ａ）に示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの当該変動の結果が、大当たりしたことを示している。本例では、この大当たり図柄配列は「７７７」が示されている。なお、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「大当たり～！」という文字が表示されるようになっている。この大当たり確定演出により、遊技者は大当たりを確信する。

【０７４２】

次に、図１１１（Ｃ）に示すように、表示画面７ａではラウンド数はみ出し表示演出が実行される。大当たりになると、図１１１（Ｂ）に示した大当たり図柄配列「７７７」の表示が、図１１１（Ｃ）に示す今回の大当たりのラウンド数を示すラウンド表示ＲＳＨに切り替わる。このラウンド数はみ出し表示演出では、ラウンド表示ＲＳＨにおいて、ラウンド数を示す数字の一部が、表示画面７ａからはみ出した態様で表示されている。すなわち、今回の大当たりのラウンド数を示す「１６Ｒ」の表示のうち、１６の数字は大きく表示され、その上端および下端の一部が図１１１（Ｃ）に示すように表示画面７ａからはみ出して表示されている。なお、「１６Ｒ」の表示のうちのＲは、１６の数字の右下に、表示画面７ａに収まる態様で表示される。

【０７４３】

次に、図１１１（Ｄ）に示すように、表示画面７ａでは出玉数はみ出し表示演出が実行される。この出玉数はみ出し表示演出は、図１１１（Ｃ）に示したラウンド数を示すラウンド表示ＲＳＨの画面から切り替わって、今回の大当たりの出玉数を示唆する大当たり出玉数示唆表示ＤＳＨを表示する演出である。この出玉数はみ出し表示演出では、大当たり出玉数示唆表示ＤＳＨにおいて、出玉数を示す数字の一部が、表示画面７ａからはみ出した態様で表示されている。すなわち、今回の大当たりの出玉数を示唆する「２２００　ＭＡＸ」のうち、２２００の数字は大きく表示され、その上端の一部が図１１１（Ｄ）に示すように表示画面７ａからはみ出して表示されている（左端の２は、その左端の一部も表示画面７ａからはみ出して表示されている）。なお、「２２００　ＭＡＸ」の表示のうち

のＭＡＸは、２２００の数字の下に、表示画面７ａに収まる態様で表示される。なお、ＭＡＸとは、今回の１６Ｒ大当たりにおける、出玉数の上限を示唆している。

【０７４４】

次に、図１１１（Ｅ）に示すように、表示画面７ａではフィーババラけ表示演出が実行される。このフィーババラけ表示演出は、図１１１（Ｄ）に示した大当たりの出玉数を示唆する大当たり出玉数示唆表示ＤＳＨの画面から切り替わっておこなわれる。このフィーババラけ表示演出では、大当たりになったことを示唆する文字列（アルファベット）を、１文字ずつバラけて移動表示するようになっている。すなわち、今回、大当たりになったことを示唆する「ＦＥＶＥＲ」の文字列を、１文字ずつバラけて表示画面７ａの手前側から奥側に移動表示する。図１１１（Ｅ）に示すように、「ＦＥＶＥＲ」の文字列は、「Ｒ」「Ｅ」「Ｖ」「Ｅ」「Ｆ」の順に１文字ずつバラけて表示画面７ａの手前側から奥側に揺動しながら移動表示される。したがって、図１１１（Ｅ）では、最初に移動表示された「Ｒ」が最も小さく表示され、最後に移動表示された「Ｆ」が最も大きく表示される。そして、この「Ｆ」は、その下端の一部が図１１１（Ｅ）に示すように表示画面７ａからはみ出して表示されている。つまり、１文字ずつバラけて移動表示する各文字は、表示画面７ａの手前側に位置するときは、文字の一部が表示画面７ａからはみ出して表示されるようになっている。

【０７４５】

次に、図１１１（Ｆ）に示すように、表示画面７ａではフィーバ全体縮小回転表示演出が実行される。このフィーバ全体縮小回転表示演出は、図１１１（Ｅ）に示したフィーババラけ表示演出が実行された結果、「Ｒ」「Ｅ」「Ｖ」「Ｅ」「Ｆ」の各文字が、表示画面７ａの奥側に全て移動して縮小表示された後、整列して「ＦＥＶＥＲ」の文字列を形成し、表示画面７ａ内に全ての文字を全体表示する演出となっている。つまり、フィーバ全体縮小回転表示演出は、大当たりになったことを示唆する大当たり示唆表示ＦＥＨＳを表示する演出である。この大当たり示唆表示ＦＥＨＳは、図１１１（Ｆ）に示すように、表示画面７ａ内の略中央に全ての文字が縮小されて全体表示されている。ただし、「ＦＥＶＥＲ」のうち、Ｖの文字だけがその他の文字より拡大して表示され、その他の文字は同じ大きさで表示されている。そして、この大当たり示唆表示ＦＥＨＳは、表示画面７ａ内の略中央に全ての文字が縮小されて全体表示された後、同じ位置で矢印ＹＡに示すように全体表示された状態で横回転する。

【０７４６】

次に、図１１１（Ｇ）に示すように、表示画面７ａではフィーバＶはみ出し拡大表示演出が実行される。このフィーバＶはみ出し拡大表示演出は、図１１１（Ｆ）に示したフィーバ全体縮小回転表示演出で表示画面７ａ内の略中央に縮小されて全体表示された「ＦＥＶＥＲ」の文字列が、横回転を停止し、今度は逆に表示画面７ａの奥側から手前側に一体になって移動表示して拡大表示される演出となっている。つまり、フィーバＶはみ出し拡大表示演出は、大当たりになったことを示唆する大当たり示唆表示ＦＥＨＶを表示する演出である。この大当たり示唆表示ＦＥＨＶは、図１１１（Ｆ）に示した大当たり示唆表示ＦＥＨＳと同様に、大当たりになったことを示唆する「ＦＥＶＥＲ」のうち、Ｖの文字だけ拡大して表示され、その上端および下端の一部が図１１１（Ｇ）に示すように表示画面７ａからはみ出して表示されている。そして、この大当たり示唆表示ＦＥＨＶでは、表示画面７ａからはみ出した態様で表示されたＶの文字は、文字列を構成する他の文字（Ｖの両隣であるＥの文字）の一部を覆うように表示されている。

【０７４７】

次に、図１１１（Ｈ）に示すように、表示画面７ａではフィーバ表示演出が実行される。このフィーバＶ表示演出は、図１１１（Ｇ）に示したフィーバＶはみ出し拡大表示演出で、表示画面７ａからはみ出した態様で表示されたＶの文字を縮小する演出となっている。つまり、フィーバ表示演出は、大当たりになったことを示唆する大当たり示唆表示ＦＥＨを表示する演出である。この大当たり示唆表示ＦＥＨは、図１１１（Ｇ）に示した表示画面７ａからはみ出したＶの文字が縮小され、全ての文字列（「ＦＥＶＥＲ」）が表示画

面７ａ内に収まる態様で表示される。ただし、「ＦＥＶＥＲ」のうち、Ｖの文字だけがその他の文字より拡大して表示され、その他の文字は同じ大きさで表示されている。そして、この大当たり示唆表示ＦＥＨでは、Ｖの文字は、文字列を構成する他の文字（Ｖの両隣であるＥの文字）の一部を覆わないように表示されている。

【０７４８】

つまり、この図１１１に示した文字表示演出Ｄでは、大当たりに関連する文字表示としての、大当たりになったときのラウンド表示ＲＳＨおよび出玉数示唆表示ＤＳＨにおける文字の一部が、表示画面７ａからはみ出した態様で表示されるようになっている。また、大当たりに関連する文字表示としての、大当たりになったことを示唆する大当たり示唆表示ＦＥＨＳは、表示画面７ａ内に全ての文字が縮小されて全体表示され、特定の文字のみが他の文字より拡大して表示されるようになっている。また、大当たりに関連する文字表示としての、大当たりになったことを示唆する大当たり示唆表示ＦＥＨＶは、大当たり示唆表示ＦＥＨＳが拡大表示され、特定の文字の一部が、表示画面７ａからはみ出した態様で表示されるようになっている。さらに、この大当たり示唆表示ＦＥＨＶでは、表示画面７ａからはみ出した態様で拡大表示された特定の文字は、文字列を構成する他の文字の一部を覆うように表示されている。大当たりに関連する文字表示としての、大当たりになったことを示唆する大当たり示唆表示ＦＥＨは、大当たり示唆表示ＦＥＨＶのうち、表示画面７ａからはみ出した特定の文字が縮小表示され、全ての文字列が表示画面７ａ内に収まる態様で表示されるようになっている。ただし、この大当たり示唆表示ＦＥＨでは、特定の文字は他の文字より拡大して表示されるとともに、文字列を構成する他の文字を覆わないように表示されている。

【０７４９】

［効果例］

以下に、変動中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１０８～図１１１に示すように、第一の表示として大当たりに関連する文字表示を実行可能であり、第一の演出は、文字表示における文字の一部が、表示画面からはみ出した態様で表示される得る構成になっている。この構成によれば、大当たりに関連する文字表示を極めてインパクトの強い態様で遊技者にアピールすることができる。したがって、遊技上、極めて重要な大当たりに関連する文字表示を、遊技者は見落とす可能性が低くなる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０７５０】

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、図１０８～図１１１に示すように、文字表示は、複数の文字からなり、第一の演出は、文字表示のうちの特定の文字を拡大して表示画面からはみ出した態様で表示する構成になっている。この構成によれば、大当たりに関連する文字表示のうちの特定の文字を極めてインパクトの強い態様で遊技者にアピールすることができる。したがって、遊技上、極めて重要な大当たりに関連する文字表示を、遊技者は見落とす可能性が低くなる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。また、特定の文字を目立つような形や配色にして、さらに遊技者にアピールすることも可能となる。

【０７５１】

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、図１０９～図１１１に示すように、表示画面からはみ出した態様で表示された特定の文字は、文字表示を構成する他の文字の一部を覆うように表示され得る構成になっている。この構成によれば、大当たりに関連する文字表示のうちの特定の文字のみを、極めてインパクトの強い態様で強烈に遊技者にアピールすることができる。したがって、遊技上、極めて重要な大当たりに関連する文字表示を、遊技者は見落とす可能性が低くなる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。また、特定の文字を目立つような形や配色にして、さらに遊技者にアピールすることも可能となる。

【０７５２】

［効果４］
上記実施形態の遊技機１では、図１１０、図１１１に示すように、第二の演出は、複数の文字からなる文字表示を、表示画面に１文字ずつバラけて表示した後、該表示画面内に全ての文字を全体表示することが可能であり、第一の演出は、第二の演出の後におこなわれる構成になっている。この構成によれば、大当たりに関連する複数の文字からなる文字表示を極めてインパクトの強い態様で遊技者にアピールすることができる。したがって、遊技上、極めて重要な大当たりに関連する文字表示を、遊技者は見落とす可能性が低くなる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０７５３】
［効果５］
上記実施形態の遊技機１では、図１１１に示すように、第三の演出は、第一の演出の後におこなわれ、第一の演出で表示画面からはみ出した態様で表示された特定の文字を、表示画面内に収まるように縮小表示する演出であり、特定の文字が縮小表示された態様では、文字表示を構成する他の文字より大きく表示される構成になっている。この構成によれば、表示画面からはみ出した態様で表示された特定の文字が縮小された場合であっても、文字表示を構成する他の文字より大きく表示されるので、大当たりに関連する文字表示のうちの特定の文字を極めてインパクトの強い態様で遊技者にアピールすることができる。したがって、遊技上、極めて重要な大当たりに関連する文字表示を、遊技者は見落とす可能性が低くなる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。また、特定の文字を目立つような形や配色にして、さらに遊技者にアピールすることも可能となる。

【０７５４】
［変形例］
以下に、変動中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１０９～図１１１に示すように、表示画面からはみ出した態様で表示された特定の文字は、文字表示を構成する他の文字の一部を覆うように表示したが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、表示画面からはみ出した態様で表示された特定の文字は、文字表示を構成する他の文字の全部を覆うように表示するようにしてもよい。

【０７５５】
［変形例２］
上記実施形態の遊技機１では、図１０８～図１１１に示すように、大当たりの出玉数を示唆する「２２００　ＭＡＸ」のうちの数字は、全ての数字が表示画面からはみ出した態様で表示したが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、「２２００　ＭＡＸ」のうちの数字は、一部の数字のみが表示画面からはみ出した態様で表示するようにしてもよい（例えば、左端に表示される２の一部を表示画面からはみ出した態様で表示する）。また、ＭＡＸは、表示画面内に収まるようにしたが、本発明はこれに限られるものではなく、ＭＡＸの全ての文字または一部の文字が、表示画面からはみ出した態様で表示するようにしてもよい。

【０７５６】
［変形例３］
上記実施形態の遊技機１では、図１０９に示すように、右打ちＶ入賞指示演出は、Ｖ通過予定大当たりで、Ｖ開閉部材７１がロング開放され、第１大入賞口３０内のＶ領域３９への通過が容易になっているラウンド遊技の開始時におこなうようにしたが、つまり、Ｖ入賞残り時間報知演出は、通称Ｖ－ＳＴ機と呼ばれる遊技機でおこなうようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、右打ちＶ入賞指示演出は、可変始動口（特２）で当たりとなり、Ｖ領域を有する２種アタッカが開放するときにおこなう、つまり、通称１種２種混合機と呼ばれる遊技機でおこなうようにしてもよい。

【０７５７】
［変形例４］

上記実施形態の遊技機１では、図１０８～図１１１に示すように、文字表示における文字の一部が、画像表示装置７の１つの表示画面７ａからはみ出した態様で表示するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、画像表示装置には、手前側に配置される第１表示画面と、後ろ側に配置される第２表示画面とを設け、表示画面からはみ出した態様で表示する文字は、第１表示画面で表示するようにしてもよい。このようにすると、表示画面からはみ出す文字は、遊技者により近く表示されることになり、極めてインパクトの強い態様で強烈に遊技者にアピールすることができる。なお、第１表示画面と第２表示画面とを有する画像表示装置は、立体画像（３Ｄ）を表示可能に構成してもよい。このようにすれば、表示画面からはみ出す文字を３Ｄ表示することで、さらに遊技者にアピールすることができる。

【０７５８】

［変形例５］

上記実施形態の遊技機１では、図１０８～図１１１に示すように、大当たりに関連する文字表示における文字の一部が、表示画面からはみ出した態様で表示されるようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、表示画面からはみ出した態様で表示する文字は、大当たりに関連する文字に代えて、演出ボタンの操作を指示する文字（例えば、押せ、プッシュ、連打）や、右打ちを指示する文字（例えば、右を狙え、右打ち、ハンドルをまわせ）など、遊技の指示に関連する文字表示における文字の一部が、表示画面からはみ出した態様で表示されるようにしてもよい。

【０７５９】

［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］

複数の演出を実行可能な演出手段と、

複数の表示を表示可能な表示手段と、

を備えた遊技機であって、

前記複数の表示の１つは、第一の表示であり、

前記第一の表示は、大当たりに関連する文字表示であり、

前記複数の演出の１つは、第一の演出であり、

前記第一の演出は、前記文字表示における文字の一部が、表示画面からはみ出した態様で表示される得る、

ことを特徴とする遊技機。

［態様Ｃ１－２］

前記文字表示は、複数の文字からなり、

前記第一の演出は、前記文字表示のうちの特定の文字を拡大して前記表示画面からはみ出した態様で表示する、

ことを特徴とする態様Ｃ１－１に記載の遊技機。

［態様Ｃ１－３］

前記表示画面からはみ出した態様で表示された前記特定の文字は、前記文字表示を構成する他の文字の一部または全部を覆うように表示され得る、

ことを特徴とする態様Ｃ１－２に記載の遊技機。

［態様Ｃ１－４］

前記複数の演出の１つは、第二の演出であり、

前記第二の演出は、前記複数の文字からなる前記文字表示を、前記表示画面に１文字ずつバラけて表示した後、該表示画面内に全ての文字を全体表示する演出であり、

前記第一の演出は、前記第二の演出の後におこなわれる、

ことを特徴とする態様Ｃ１－２または態様Ｃ１－３に記載の遊技機。

［態様Ｃ１－５］

前記複数の演出の１つは、第三の演出であり、

前記第三の演出は、前記第一の演出の後におこなわれる演出であり、

前記第三の演出は、前記第一の演出で前記表示画面からはみ出した態様で表示された前記特定の文字を、前記表示画面内に収まるように縮小表示する演出であり、

前記特定の文字が前記縮小表示された態様では、前記文字表示を構成する他の文字より大きく表示される、

ことを特徴とする態様Ｃ１－２から態様Ｃ１－４までのいずれか一項に記載の遊技機。

【０７６０】

以下に図１１２～図１１５を用いて保留内連チャン示唆演出について説明する。この保留内連チャン示唆演出は、大当たり遊技中に保留の内容に係わって所定のタイミングで実行され得る。例えば、大当たり遊技中に保留の内容を先読みし、保留の内容に大当たりがあれば、ラウンド遊技中、エンディング中、または、大当たり遊技終了直後に実行され得る。

【０７６１】

[保留内連チャン示唆演出Ａ]

図１１２は、文字表示演出Ａを説明するための図である。

保留内連チャン示唆演出Ａでは、まず、図１１２（Ａ）に示すように、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置７の表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄８Ｌ、中の図柄表示エリアに中装飾図柄８Ｃ、右の図柄表示エリアには右装飾図柄８Ｒが表示される。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止順は、最初に左装飾図柄８Ｌが停止し、次に右装飾図柄８Ｒが停止し、最後に中装飾図柄８Ｃが停止するようになっている。なお、図１１２（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは変動中（下方にスクロール中）であることを示している。

また、表示画面７ａの左端には、保留数を示すＨ１、Ｈ２が上下に並んで表示されている。Ｈ１は、第１特別図柄に係わる保留数を示し、Ｈ２は、第２特別図柄に係わる保留数を示している。なお、図１１２（Ａ）に示す装飾図柄変動演出では、Ｈ１は「３」、Ｈ２は「０」を示している。つまり、第１特別図柄の保留数は「３」、第２特別図柄の保留数は「０」であることを示唆している。

【０７６２】

次に、図１１２（Ｂ）に示すように、表示画面７ａでは大当たり確定演出が実行される。この大当たり確定演出は、図１１２（Ａ）に示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの当該変動の結果が、大当たりしたことを示している。本例では、この大当たり図柄配列は「７７７」が示されている。なお、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「大当たり～！」という文字が表示されるようになっている。この大当たり確定演出により、遊技者は大当たりを確信する。

【０７６３】

次に、図１１２（Ｃ）に示すように、表示画面７ａではラウンド遊技演出が実行される。大当たりになると、所定の大当たり遊技がおこなわれ、この大当たり遊技は、まず表示画面７ａで大当たり遊技（ラウンド遊技）の開始を示唆する所定のオープニング演出がおこなわれた後、ラウンド遊技演出が実行されるようになっている。図１１２（Ｃ）に示すラウンド遊技演出では、表示画面７ａの左上にラウンド数を示すラウンド表示ＲＨが示され（本例では、「５Ｒ」が示されている）、表示画面７ａの中央では、所定の大当たり表示演出（図示省略）がおこなわれるようになっている。また、このラウンド遊技演出では、保留数Ｈ２は従前と同じ「０」を示しているが、保留数Ｈ１は１個増えて「３」から「４」に変更されている。

【０７６４】

次に、図１１２（Ｄ）に示すように、表示画面７ａでは保留内連チャン示唆演出が実行される。この保留内連チャン示唆演出では、表示画面７ａの左上にラウンド数を示すラウンド表示ＲＨが「８Ｒ」を示しており、保留数Ｈ１、Ｈ２は従前と同じ「４」、「０」を示している。また、この保留内連チャン示唆演出では、図１１２（Ｄ）に示すように、ラウンド遊技中に普通入賞口（一般入賞口）２９に遊技球が入賞すると、大当たり遊技中に発生していた保留に大当たりがあることを示唆する、すなわち保留内連チャンを示唆する

効果音ＫＭがスピーカ６７から発せられる（本例では、「タラリーララ」という効果音が示されている）ようになっている。なお、普通入賞口（一般入賞口）２９は、遊技領域３の右下部であって、第１大入賞口３０の右側に隣接して配置されている入賞口である。したがって、普通入賞口（一般入賞口）２９は、右打ちしたときのみ入賞可能な入賞口である。

【０７６５】

次に、図１１２（Ｅ）に示すように、表示画面７ａでは、大当たり遊技（ラウンド遊技）の終了を示唆する所定のエンディング演出が実行される。なお、このエンディング演出では、保留数Ｈ１、Ｈ２は従前と同じ「４」、「０」を示している。

【０７６６】

次に、図１１２（Ｆ）に示すように、表示画面７ａでは保留消化装飾図柄変動演出が実行される。この保留消化装飾図柄変動演出では、大当たり遊技中に発生していた保留に基づいて装飾図柄の変動演出をおこない、これにより大当たり遊技中に発生していた保留を順次消化する。図１１２（Ｆ）に示す保留消化装飾図柄変動演出では、保留数Ｈ２は従前と同じ「０」を示しているが、保留数Ｈ１は「４」から「２」に減少している。つまり、この保留消化装飾図柄変動演出では、先の図１１２（Ｅ）に示したエンディング演出（大当たり遊技終了）から、第１特別図柄の保留を２個消化した様子を示している。すなわち、図１１２（Ｆ）に示す装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動演出は、大当たり遊技後の第１特別図柄の２個目の保留消化に対応したものを示している。

【０７６７】

次に、図１１２（Ｇ）に示すように、表示画面７ａではリーチ演出が実行される。このリーチ演出は、図１１２（Ｆ）に示した保留消化装飾図柄変動演出で装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示がおこなわれた結果、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒがリーチ図柄配列で停止したようすを示している。本例では、このリーチ図柄配列は「７↓７」が示されている。また、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「リーチ！」という文字が表示される。

【０７６８】

次に、図１１２（Ｈ）に示すように、表示画面７ａでは大当たり確定演出が実行される。この大当たり確定演出は、図１１２（Ｆ）に示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの当該変動が、図１１２（Ｅ）、図１１２（Ｇ）のリーチ演出の結果、大当たりしたことを示している。本例では、この大当たり図柄配列は「７７７」が示されている。なお、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「大当たり～！」という文字が表示されるようになっている。この大当たり確定演出により、遊技者は大当たりを確信する。なお、この図１１２（Ｈ）に示す大当たり確定演出は、必ずおこなわれることはなく、所定の確率でハズレになる場合もあり得る。

【０７６９】

つまり、この図１１２に示した保留内連チャン示唆演出Ａでは、大当たり遊技中に特定の入賞口（本例では、普通入賞口（一般入賞口）２９）に入賞したとき、その入賞に関連して所定の効果音ＫＭがスピーカ６７から発せられ、この効果音ＫＭにより大当たり遊技中に発生していた保留に大当たりがあることを示唆する、すなわち保留内連チャンを示唆する演出をおこなうようになっている。

【０７７０】

[保留内連チャン示唆演出Ｂ]

図１１３は、保留内連チャン示唆演出Ｂを説明するための図である。

保留内連チャン示唆演出Ｂでは、まず、図１１３（Ａ）に示すように、表示画面７ａではラウンド遊技演出が実行される。大当たりになると、所定の大当たり遊技がおこなわれ、この大当たり遊技は、まず表示画面７ａで大当たり遊技（ラウンド遊技）の開始を示唆する所定のオープニング演出がおこなわれた後、ラウンド遊技演出が実行されるようになっている。図１１３（Ａ）に示すラウンド遊技演出では、表示画面７ａの左上にラウンド数を示すラウンド表示ＲＨが示され（本例では、「５Ｒ」が示されている）、表示画面７

ａの中央では、所定の大当たり表示演出（図示省略）がおこなわれるようになっている。
　また、表示画面７ａの左端には、保留数を示すＨ１、Ｈ２が上下に並んで表示されている。Ｈ１は、第１特別図柄に係わる保留数を示し、Ｈ２は、第２特別図柄に係わる保留数を示している。なお、図１１３（Ａ）に示すラウンド遊技演出では、Ｈ１は「４」、Ｈ２は「０」を示している。つまり、第１特別図柄の保留数は「４」、第２特別図柄の保留数は「０」であることを示唆している。
【０７７１】
　次に、図１１３（Ｂ）に示すように、表示画面７ａでは保留内連チャン示唆１演出が実行される。この保留内連チャン示唆１演出では、表示画面７ａの左上にラウンド数を示すラウンド表示ＲＨが「８Ｒ」を示しており、保留数Ｈ１、Ｈ２は従前と同じ「４」、「０」を示している。また、この保留内連チャン示唆１演出では、図１１３（Ｂ）に示すように、ラウンド遊技中に普通入賞口（一般入賞口）２９に遊技球が入賞すると、大当たり遊技中に発生していた保留に大当たりがあることを示唆する、すなわち保留内連チャンを示唆するセリフＳＭ１がスピーカ６７から発せられる（本例では、「チャンスかも！」というセリフが示されている）ようになっている。なお、普通入賞口（一般入賞口）２９は、遊技領域３の右下部であって、第１大入賞口３０の右側に隣接して配置されている入賞口である。したがって、普通入賞口（一般入賞口）２９は、右打ちしたときのみ入賞可能な入賞口である。さらに保留内連チャン示唆１演出では、スピーカ６７発せられた保留内連チャンを示唆するセリフＳＭ１（「チャンスかも！」）が、そのまま表示画面７ａでセリフ表示ＳＭＨ１として表示されるようになっている。このセリフ表示ＳＭＨ１により、遊技者は、セリフＳＭ１を聞き逃した場合であっても、保留内連チャンの示唆を認識し得る。
【０７７２】
　一方、図１１３（Ａ）に示したラウンド遊技演出が実行された後、図１１３（Ｂ）に代わって、図１１３（Ｃ）に示す保留内連チャン示唆２演出が実行される場合がある。この保留内連チャン示唆２演出では、表示画面７ａの左上にラウンド数を示すラウンド表示ＲＨが「８Ｒ」を示しており、保留数Ｈ１、Ｈ２は従前と同じ「４」、「０」を示している。また、この保留内連チャン示唆２演出では、図１１３（Ｃ）に示すように、ラウンド遊技中に普通入賞口（一般入賞口）２９に遊技球が入賞すると、大当たり遊技中に発生していた保留に大当たりがあることを示唆する、すなわち保留内連チャンを示唆するセリフＳＭ２がスピーカ６７から発せられる（本例では、「まだ終わらんよ！」というセリフが示されている）ようになっている。さらに保留内連チャン示唆２演出では、スピーカ６７発せられた保留内連チャンを示唆するセリフＳＭ１（「まだ終わらんよ！」）が、そのまま表示画面７ａでセリフ表示ＳＭＨ２として表示されるようになっている。このセリフ表示ＳＭＨ２により、遊技者は、セリフＳＭ２を聞き逃した場合であっても、保留内連チャンの示唆を認識し得る。
【０７７３】
　次に、図１１３（Ｄ）に示すように、表示画面７ａでは、大当たり遊技（ラウンド遊技）の終了を示唆する所定のエンディング演出が実行される。なお、このエンディング演出では、保留数Ｈ１、Ｈ２は従前と同じ「４」、「０」を示している。
【０７７４】
　次に、図１１３（Ｅ）に示すように、表示画面７ａでは保留消化装飾図柄変動演出が実行される。この保留消化装飾図柄変動演出では、大当たり遊技中に発生していた保留に基づいて装飾図柄の変動演出をおこない、これにより大当たり遊技中に発生していた保留を順次消化する。図１１３（Ｅ）に示す保留消化装飾図柄変動演出では、保留数Ｈ２は従前と同じ「０」を示しているが、保留数Ｈ１は「４」から「２」に減少している。つまり、この保留消化装飾図柄変動演出では、先の図１１３（Ｄ）に示したエンディング演出（大当たり遊技終了）から、第１特別図柄の保留を２個消化した様子を示している。すなわち、図１１３（Ｅ）に示す装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動演出は、大当たり遊技後の第１特別図柄の２個目の保留消化に対応したものを示している。
【０７７５】

次に、図１１３（Ｆ）に示すように、表示画面７ａではハズレ図柄停止演出が実行される。このハズレ図柄停止演出は、図１１３（Ｅ）に示した保留消化装飾図柄変動演出で装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの当該変動の結果が、ハズレたことを示している。本例では、このハズレ図柄配列は「９５８」が示されている。

【０７７６】

一方、図１１３（Ｅ）に示した保留消化装飾図柄変動演出が実行された後、図１１３（Ｆ）に代わって、図１１３（Ｇ）に示すリーチ演出が実行される場合がある。このリーチ演出は、図１１３（Ｅ）に示した保留消化装飾図柄変動演出で装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示がおこなわれた結果、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒがリーチ図柄配列で停止したようすを示している。本例では、このリーチ図柄配列は「７↓７」が示されている。また、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「リーチ！」という文字が表示される。

【０７７７】

次に、図１１３（Ｈ）に示すように、表示画面７ａでは大当たり確定演出が実行される。この大当たり確定演出は、図１１３（Ｅ）に示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの当該変動が、図１１３（Ｇ）のリーチ演出の結果、大当たりしたことを示している。本例では、この大当たり図柄配列は「７７７」が示されている。なお、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「大当たり～！」という文字が表示されるようになっている。この大当たり確定演出により、遊技者は大当たりを確信する。なお、この図１１３（Ｈ）に示す大当たり確定演出は、必ずおこなわれることはなく、所定の確率で図１１３（Ｆ）に示したハズレ図柄停止演出がおこなわれる場合もあり得る。ただし、大当たり確定演出がおこなわれる確率は、図１１３（Ｃ）に示した保留内連チャン示唆２演出が実行されたときの方が、図１１３（Ｂ）に示した保留内連チャン示唆１演出が実行されたときよりも高くなっている。すなわち、大当たり確定演出がおこなわれる確率は、保留内連チャンを示唆する「まだ終わらんよ！」というセリフＳＭ２が発せられたときの方が、「チャンスかも！」というセリフＳＭ１が発せられたときよりも高くなっている。

【０７７８】

つまり、この図１１３に示した保留内連チャン示唆演出Ｂでは、大当たり遊技中に特定の入賞口（本例では、普通入賞口（一般入賞口）２９）に入賞したとき、その入賞に関連して所定のセリフがスピーカ６７から発せられ、このセリフにより大当たり遊技中に発生していた保留に大当たりがあることを示唆する、すなわち保留内連チャンを示唆する演出をおこなうようになっている。しかも、保留内連チャン示唆演出Ｂでは、保留内連チャンの期待度（信頼度）が、セリフの内容（種別）によって変化するとともに、スピーカ６７から発せられたセリフは、そのまま表示画面７ａでセリフ表示として表示されるようになっている。

【０７７９】

[保留内連チャン示唆演出Ｃ]

図１１４は、保留内連チャン示唆演出Ｃを説明するための図である。

保留内連チャン示唆演出Ｃでは、まず、図１１４（Ａ）に示すように、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置７の表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄８Ｌ、中の図柄表示エリアに中装飾図柄８Ｃ、右の図柄表示エリアには右装飾図柄８Ｒが表示される。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止順は、最初に左装飾図柄８Ｌが停止し、次に右装飾図柄８Ｒが停止し、最後に中装飾図柄８Ｃが停止するようになっている。なお、図１１４（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは変動中（下方にスクロール中）であることを示している。

また、表示画面７ａの左端には、保留数を示すＨ１、Ｈ２が上下に並んで表示されている。Ｈ１は、第１特別図柄に係わる保留数を示し、Ｈ２は、第２特別図柄に係わる保留数を示している。なお、図１１４（Ａ）に示す装飾図柄変動演出では、Ｈ１は「３」、Ｈ２は「０」を示している。つまり、第１特別図柄の保留数は「３」、第２特別図柄の保留数は「０」であることを示唆している。

【０７８０】

次に、図１１４（Ｂ）に示すように、表示画面７ａでは大当たり確定演出が実行される。この大当たり確定演出は、図１１４（Ａ）に示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの当該変動の結果が、大当たりしたことを示している。本例では、この大当たり図柄配列は「７７７」が示されている。なお、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「大当たり～！」という文字が表示されるようになっている。この大当たり確定演出により、遊技者は大当たりを確信する。

【０７８１】

次に、図１１４（Ｃ）に示すように、表示画面７ａではラウンド遊技演出が実行される。大当たりになると、所定の大当たり遊技がおこなわれ、この大当たり遊技は、まず表示画面７ａで大当たり遊技（ラウンド遊技）の開始を示唆する所定のオープニング演出がおこなわれた後、ラウンド遊技演出が実行されるようになっている。図１１４（Ｃ）に示すラウンド遊技演出では、表示画面７ａの左上にラウンド数を示すラウンド表示ＲＨが示され（本例では、「５Ｒ」が示されている）、表示画面７ａの中央では、所定の大当たり表示演出（図示省略）がおこなわれるようになっている。また、このラウンド遊技演出では、保留数Ｈ２は従前と同じ「０」を示しているが、保留数Ｈ１は１個増えて「３」から「４」に変更されている。

【０７８２】

次に、図１１４（Ｄ）に示すように、表示画面７ａではラウンド中保留内連チャン示唆演出が実行される。このラウンド中保留内連チャン示唆演出では、表示画面７ａの左上にラウンド数を示すラウンド表示ＲＨが「８Ｒ」を示しており、保留数Ｈ１、Ｈ２は従前と同じ「４」、「０」を示している。また、このラウンド中保留内連チャン示唆演出では、図１１４（Ｄ）に示すように、ラウンド遊技中に普通入賞口（一般入賞口）２９に遊技球が入賞すると、大当たり遊技中に発生していた保留に大当たりがあることを示唆する、すなわち保留内連チャンを示唆するセリフＳＭがスピーカ６７から発せられる（本例では、「まだ終わらんよ！」というセリフが示されている）ようになっている。なお、普通入賞口（一般入賞口）２９は、遊技領域３の右下部であって、第１大入賞口３０の右側に隣接して配置されている入賞口である。したがって、普通入賞口（一般入賞口）２９は、右打ちしたときのみ入賞可能な入賞口である。さらにラウンド中保留内連チャン示唆演出では、スピーカ６７発せられた保留内連チャンを示唆するセリフＳＭ（「まだ終わらんよ！」）が、そのまま表示画面７ａでセリフ表示ＳＭＨとして表示されるようになっている。このセリフ表示ＳＭＨにより、遊技者は、セリフＳＭを聞き逃した場合であっても、保留内連チャンの示唆を認識し得る。ここで、普通入賞口（一般入賞口）２９には、図１１４（Ｄ）に示すように、本体前板部に所定のキャラクタＣＲＡが描かれている。つまり、普通入賞口（一般入賞口）２９にはキャラクタＣＲＡのモチーフが設定されている。このモチーフの設定については、後述する。

【０７８３】

次に、図１１４（Ｅ）に示すように、表示画面７ａでは、大当たり遊技（ラウンド遊技）の終了を示唆する所定のエンディング保留内連チャン示唆演出が実行される。なお、このエンディング保留内連チャン示唆演出では、保留数Ｈ１、Ｈ２は従前と同じ「４」、「０」を示している。ここで、このエンディング保留内連チャン示唆演出では、表示画面７ａの背景を、普通入賞口（一般入賞口）２９に設定されたモチーフと同じキャラクタＣＲＡを用いて構成している。つまり、このエンディング保留内連チャン示唆演出では、キャラクタＣＲＡをモチーフとした特定画像が表示されるようになっている。つまり、大当たり遊技のエンディングで、この特定画像が表示されることにより、保留内連チャンの示唆をおこなうようになっている。

【０７８４】

次に、図１１４（Ｆ）に示すように、表示画面７ａでは保留消化装飾図柄変動演出が実行される。この保留消化装飾図柄変動演出では、大当たり遊技中に発生していた保留に基づいて装飾図柄の変動演出をおこない、これにより大当たり遊技中に発生していた保留を順次消化する。図１１４（Ｆ）に示す保留消化装飾図柄変動演出では、保留数Ｈ２は従前

と同じ「０」を示しているが、保留数Ｈ１は「４」から「２」に減少している。つまり、この保留消化装飾図柄変動演出では、先の図１１４（Ｅ）に示したエンディング保留内連チャン示唆演出（大当たり遊技終了）から、第１特別図柄の保留を２個消化した様子を示している。すなわち、図１１４（Ｆ）に示す装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動演出は、大当たり遊技後の第１特別図柄の２個目の保留消化に対応したものを示している。

【０７８５】

次に、図１１４（Ｇ）に示すように、表示画面７ａではリーチ演出が実行される。このリーチ演出は、図１１４（Ｆ）に示した保留消化装飾図柄変動演出で装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示がおこなわれた結果、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒがリーチ図柄配列で停止したようすを示している。本例では、このリーチ図柄配列は「７↓７」が示されている。また、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「リーチ！」という文字が表示される。

【０７８６】

次に、図１１４（Ｈ）に示すように、表示画面７ａでは大当たり確定演出が実行される。この大当たり確定演出は、図１１４（Ｆ）に示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの当該変動が、図１１４（Ｇ）のリーチ演出の結果、大当たりしたことを示している。本例では、この大当たり図柄配列は「７７７」が示されている。なお、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「大当たり～！」という文字が表示されるようになっている。この大当たり確定演出により、遊技者は大当たりを確信する。なお、この図１１４（Ｈ）に示す大当たり確定演出は、必ずおこなわれることはなく、所定の確率でハズレになる場合もあり得る。ただし、大当たり確定演出がおこなわれる確率は、図１１４（Ｅ）に示したエンディング保留内連チャン示唆演出が実行されたときの方が、エンディング保留内連チャン示唆演出が実行されなかったとき（キャラクタＣＲＡをモチーフとした特定画像が表示されない通常のエンディング演出が実行されたとき）よりも高くなっている。より詳細には、図１１４（Ｈ）に示す大当たり確定演出がおこなわれる確率は、次のとおりである。すなわち、ラウンド中保留内連チャン示唆演出（図１１４（Ｄ））とエンディング保留内連チャン示唆演出（図１１４（Ｅ））がおこなわれたときが最も高く、エンディング保留内連チャン示唆演出のみがおこなわれたときが次に高く、ラウンド中保留内連チャン示唆演出のみがおこなわれたときが次に高く、ラウンド中保留内連チャン示唆演出とエンディング保留内連チャン示唆演出がおこなわれなかったときが最も低くなっている。

【０７８７】

つまり、この図１１４に示した保留内連チャン示唆演出Ｃでは、大当たり遊技中に特定の入賞口（本例では、普通入賞口（一般入賞口）２９）に入賞したとき、その入賞に関連して所定のセリフがスピーカ６７から発せられ、このセリフにより大当たり遊技中に発生していた保留に大当たりがあることを示唆する、すなわち保留内連チャンを示唆する演出をおこなうようになっている。しかも、保留内連チャン示唆演出Ｃでは、スピーカ６７から発せられたセリフは、そのまま表示画面７ａでセリフ表示として表示されるようになっている。また、保留内連チャン示唆演出Ｃでは、保留内連チャンを示唆するセリフＳＭが発せられる起因となった普通入賞口（一般入賞口）２９には、所定のモチーフが設定され、大当たり遊技のエンディングでこの所定のモチーフを用いた特定画像を表示することで、さらに、大当たり遊技中に発生していた保留に大当たりがあることを示唆する、すなわち保留内連チャンを示唆する演出をおこなうようになっている。つまり、保留内連チャン示唆演出Ｃでは、ラウンド中保留内連チャン示唆演出とエンディング保留内連チャン示唆演出という、異なるタイミングで複数種類の保留内連チャン示唆演出を実行し得るようになっている。

【０７８８】

［保留内連チャン示唆演出Ｄ］

図１１５は、保留内連チャン示唆演出Ｄを説明するための図である。

保留内連チャン示唆演出Ｄでは、まず、図１１５（Ａ）に示すように、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装

置７の表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄８Ｌ、中の図柄表示エリアに中装飾図柄８Ｃ、右の図柄表示エリアには右装飾図柄８Ｒが表示される。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止順は、最初に左装飾図柄８Ｌが停止し、次に右装飾図柄８Ｒが停止し、最後に中装飾図柄８Ｃが停止するようになっている。なお、図１１５（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは変動中（下方にスクロール中）であることを示している。

また、表示画面７ａの左端には、保留数を示すＨ１、Ｈ２が上下に並んで表示されている。Ｈ１は、第１特別図柄に係わる保留数を示し、Ｈ２は、第２特別図柄に係わる保留数を示している。なお、図１１４（Ａ）に示す装飾図柄変動演出では、Ｈ１は「３」、Ｈ２は「０」を示している。つまり、第１特別図柄の保留数は「３」、第２特別図柄の保留数は「０」であることを示唆している。

【０７８９】

次に、図１１５（Ｂ）に示すように、表示画面７ａでは大当たり確定演出が実行される。この大当たり確定演出は、図１１５（Ａ）に示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの当該変動の結果が、大当たりしたことを示している。本例では、この大当たり図柄配列は「７７７」が示されている。なお、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「大当たり～！」という文字が表示されるようになっている。この大当たり確定演出により、遊技者は大当たりを確信する。

【０７９０】

次に、図１１５（Ｃ）に示すように、表示画面７ａではラウンド遊技演出が実行される。大当たりになると、所定の大当たり遊技がおこなわれ、この大当たり遊技は、まず表示画面７ａで大当たり遊技（ラウンド遊技）の開始を示唆する所定のオープニング演出がおこなわれた後、ラウンド遊技演出が実行されるようになっている。図１１５（Ｃ）に示すラウンド遊技演出では、表示画面７ａの左上にラウンド数を示すラウンド表示ＲＨが示され（本例では、「５Ｒ」が示されている）、表示画面７ａの中央では、所定の大当たり表示演出（図示省略）がおこなわれるようになっている。また、このラウンド遊技演出では、保留数Ｈ２は従前と同じ「０」を示しているが、保留数Ｈ１は１個増えて「３」から「４」に変更されている。

【０７９１】

次に、図１１５（Ｄ）に示すように、表示画面７ａではラウンド中保留内連チャン示唆演出が実行される。このラウンド中保留内連チャン示唆演出では、表示画面７ａの左上にラウンド数を示すラウンド表示ＲＨが「８Ｒ」を示しており、保留数Ｈ１、Ｈ２は従前と同じ「４」、「０」を示している。また、このラウンド中保留内連チャン示唆演出では、図１１５（Ｄ）に示すように、ラウンド遊技中に普通入賞口（一般入賞口）２９に遊技球が入賞すると、大当たり遊技中に発生していた保留に大当たりがあることを示唆する、すなわち保留内連チャンを示唆するセリフＳＭがスピーカ６７から発せられる（本例では、「まだ終わらんよ！」というセリフが示されている）ようになっている。なお、普通入賞口（一般入賞口）２９は、遊技領域３の右下部であって、第１大入賞口３０の右側に隣接して配置されている入賞口である。したがって、普通入賞口（一般入賞口）２９は、右打ちしたときのみ入賞可能な入賞口である。さらにラウンド中保留内連チャン示唆演出では、スピーカ６７発せられた保留内連チャンを示唆するセリフＳＭ（「まだ終わらんよ！」）が、そのまま表示画面７ａでセリフ表示ＳＭＨとして表示されるようになっている。このセリフ表示ＳＭＨにより、遊技者は、セリフＳＭを聞き逃した場合であっても、保留内連チャンの示唆を認識し得る。ここで、普通入賞口（一般入賞口）２９には、図１１５（Ｄ）に示すように、本体前板部に飛行機ＨＫを模した絵柄が描かれている。つまり、普通入賞口（一般入賞口）２９には飛行機ＨＫのモチーフが設定されている。このモチーフの設定については、後述する。

【０７９２】

次に、図１１５（Ｅ）に示すように、表示画面７ａでは、大当たり遊技（ラウンド遊技）の終了を示唆する所定のエンディング演出が実行される。なお、このエンディング演出では、保留数Ｈ１、Ｈ２は従前と同じ「４」、「０」を示している。

【０７９３】
　次に、図１１５（Ｆ）に示すように、表示画面７ａでは大当たり終了後保留内連チャン示唆演出が実行される。この大当たり終了後保留内連チャン示唆演出は、図１１５（Ｅ）に示したエンディング演出の画面が切り替わっておこなわれる、すなわち大当たり遊技終了直後におこなわれる表示演出である。この大当たり終了後保留内連チャン示唆演出では、大当たり遊技中に発生していた保留に基づいて装飾図柄の変動演出をおこない、これにより大当たり遊技中に発生していた保留を順次消化する。図１１５（Ｆ）に示す大当たり終了後保留内連チャン示唆演出では、保留数Ｈ２は従前と同じ「０」を示しているが、保留数Ｈ１は「４」から「３」に減少している。つまり、この大当たり終了後保留内連チャン示唆演出では、先の図１１５（Ｅ）に示したエンディング演出（大当たり遊技終了）から、第１特別図柄の最初の１個目の保留を消化した様子を示している。すなわち、図１１５（Ｆ）に示す装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動演出は、大当たり遊技終了直後の第１特別図柄の１個目の保留消化に対応したものを示している。ここで、大当たり終了後保留内連チャン示唆演出では、表示画面７ａの背景を、普通入賞口（一般入賞口）２９に設定されたモチーフと同じ飛行機ＨＫを用いて構成している。つまり、この大当たり終了後保留内連チャン示唆演出では、飛行機ＨＫをモチーフとした特定画像が表示されるようになっている。すなわち、大当たり終了後保留内連チャン示唆演出では、エンディング演出の画面が切り替わって大当たり遊技終了直後におこなう表示演出として、飛行機ＨＫをモチーフとした特定画像を用いて背景画像を構成し、この背景画像上を装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動表示する演出をおこなうようになっている。

【０７９４】
　次に、図１１５（Ｇ）に示すように、表示画面７ａではリーチ演出が実行される。このリーチ演出は、図１１５（Ｆ）に示した大当たり終了後保留内連チャン示唆演出で装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示がおこなわれた結果、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒがリーチ図柄配列で停止したようすを示している。本例では、このリーチ図柄配列は「７↓７」が示されている。また、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「リーチ！」という文字が表示される。なお、図１１５（Ｇ）に示すリーチ演出では、保留数Ｈ２は従前と同じ「０」を示しているが、保留数Ｈ１は「３」から「２」に減少している。つまり、このリーチ演出では、先の図１１５（Ｆ）に示した大当たり終了後保留内連チャン示唆演出で、大当たり遊技終了から第１特別図柄の保留を２個消化した様子を示している。すなわち、図１１５（Ｇ）に示すリーチ演出は、大当たり遊技終了後から第１特別図柄の２個目の保留消化に対応したものを示している。なお、このリーチ演出では、図１１５（Ｇ）に示すように、表示画面７ａでは、飛行機ＨＫをモチーフとした特定画像を用いた背景画像が、図１１５（Ｆ）に示した大当たり終了後保留内連チャン示唆演出から継続して表示されている。

【０７９５】
　次に、図１１５（Ｈ）に示すように、表示画面７ａでは大当たり確定演出が実行される。この大当たり確定演出は、図１１５（Ｆ）に示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの当該変動が、図１１５（Ｇ）のリーチ演出の結果、大当たりしたことを示している。本例では、この大当たり図柄配列は「７７７」が示されている。なお、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「大当たり～！」という文字が表示されるようになっている。この大当たり確定演出により、遊技者は大当たりを確信する。なお、この図１１５（Ｈ）に示す大当たり確定演出は、必ずおこなわれることはなく、所定の確率でハズレになる場合もあり得る。ただし、大当たり確定演出がおこなわれる確率は、図１１５（Ｆ）に示した大当たり終了後保留内連チャン示唆演出が実行されたときの方が、大当たり終了後保留内連チャン示唆演出が実行されなかったとき（飛行機ＨＫをモチーフとした特定画像が表示されない、図１１５（Ａ）に示す通常の装飾図柄変動演出が実行されたとき）よりも高くなっている。より詳細には、図１１５（Ｈ）に示す大当たり確定演出がおこなわれる確率は、次のとおりである。すなわち、ラウンド中保留内連チャン示唆演出（図１１５（Ｄ））と大当たり終了後保留内連チャン示唆演出（図１１５（Ｆ））がおこなわれたときが最も高く、大当

たり終了後保留内連チャン示唆演出のみがおこなわれたときが次に高く、ラウンド中保留内連チャン示唆演出のみがおこなわれたときが次に高く、ラウンド中保留内連チャン示唆演出と大当たり終了後保留内連チャン示唆演出がおこなわれなかったときが最も低くなっている。

【０７９６】

つまり、この図１１５に示した保留内連チャン示唆演出Ｄでは、大当たり遊技中に特定の入賞口（本例では、普通入賞口（一般入賞口）２９）に入賞したとき、その入賞に関連して所定のセリフがスピーカ６７から発せられ、このセリフにより大当たり遊技中に発生していた保留に大当たりがあることを示唆する、すなわち保留内連チャンを示唆する演出をおこなうようになっている。しかも、保留内連チャン示唆演出Ｄでは、スピーカ６７から発せられたセリフは、そのまま表示画面７ａでセリフ表示として表示されるようになっている。また、保留内連チャン示唆演出Ｄでは、保留内連チャンを示唆するセリフＳＭが発せられる起因となった普通入賞口（一般入賞口）２９には、所定のモチーフが設定され、大当たり遊技終了直後の装飾図柄変動演出でこの所定のモチーフを用いた特定画像（背景画像）を表示することで、さらに、大当たり遊技中に発生していた保留に大当たりがあることを示唆する、すなわち保留内連チャンを示唆する演出をおこなうようになっている。つまり、保留内連チャン示唆演出Ｄでは、ラウンド中保留内連チャン示唆演出と大当たり終了後保留内連チャン示唆演出という、異なるタイミングで複数種類の保留内連チャン示唆演出を実行し得るようになっている。

【０７９７】

［効果例］

以下に、保留内連チャン示唆演出の効果例を示す。

［効果１］

上記実施形態の遊技機１では、図１１２～図１１５に示すように、第一の演出は、大当たり遊技中に特定の入賞口への入賞に関連して、保留内連チャンの期待度を示唆する演出をおこなう構成になっている。この構成によれば、遊技者は、大当たり遊技中に特定の入賞口へ遊技球を入賞させるべく、遊技球の発射強度を調整して技術介入することが可能になる。その結果、遊技の興趣、特に単調な大当たり遊技の興趣を向上させることができる。

【０７９８】

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、図１１２～図１１５に示すように、保留内連チャンの期待度を示唆する演出は、特定の入賞口への入賞に関連して発生される音声によっておこなう構成になっている。この構成によれば、保留内連チャンの期待度を示唆する場合、遊技者に様々な態様でわかりやすく報知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。また、保留内連チャンの期待度を音声で示唆するので、遊技者は、保留内連チャンの期待度を表示で示唆するのに比して当該表示画面を注視する必要がなく、その結果、リラックスして遊技を楽しむことができる。また、音声の種別によって保留内連チャンの期待度を容易に変化させることも可能となる。さらに、保留内連チャンの期待度を示唆する音声を特徴のある音色やメロディにして注意をひくことで、さらに遊技者にアピールすることも可能となる。

【０７９９】

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、図１１３～図１１５に示すように、特定の入賞口への入賞に関連して発生される音声はセリフであり、保留内連チャンの期待度は、セリフの種別によって変化する構成になっている。この構成によれば、様々な内容のセリフを発生させて保留内連チャンの期待度を容易に変化させることが可能となる。その結果、遊技者は、発せられるセリフの内容に一喜一憂し、遊技の興趣を向上させることができる。

【０８００】

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、図１１４、図１１５に示すように、特定の入賞口には所

定のモチーフが設定され、第一の表示は、表示画面の背景を、特定の入賞口に設定されたモチーフと同じモチーフの特定画像で表示することが可能であり、第二の演出は、保留内連チャンがおこなわれる場合には、表示画面の背景を、所定のタイミングで特定画像に切り替える構成になっている。この構成によれば、表示画面の背景が特定画像に切り替わった場合には、遊技者は、大いなる期待を持って遊技に臨むことができる。また、特定画像は、特定の入賞口に設定されたモチーフと同じモチーフになっているので、遊技者に特定の入賞口をアピールすることができ、特定の入賞口に遊技球が入賞したときに期待を持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。

【０８０１】

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、図１１４、図１１５に示すように、特定画像に切り替えるタイミングは、大当たり遊技のエンディング中、または、大当たり遊技終了直後である構成になっている。この構成によれば、大当たり遊技のエンディング、または、大当たり遊技終了直後になると、遊技者は、表示画面を注視して特定画像に切り替わるか否かで一喜一憂することになる。すなわち、大当たり遊技の終了時に連チャンするか否かが判別するので、大当たり遊技を最後まで飽きさせることがなく、その結果、遊技の興趣を極めて向上させることができる。また、ラウンド中に特定の入賞口への入賞に関連して発生される音声によって保留内連チャンを示唆し、その後、時間をおいて、大当たり遊技のエンディング、または、大当たり遊技終了直後に特定画像に切り替えることによって保留内連チャンを示唆することが可能になり、その結果、遊技者に長い時間に亘って保留内連チャンを期待させることができる。その結果、遊技者に遊技の興趣を長時間持続させることができる。

【０８０２】

［変形例］

以下に、保留内連チャン示唆演出の変形例を示す。

［変形例１］

上記実施形態の遊技機１では、図１１２～図１１５に示すように、保留内連チャン示唆演出は、大当たり遊技中に発生している保留に対しておこなうようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、遊技状態が大当たり状態以外の確変状態や時短状態、あるいは通常状態になっているときに、特定の入賞口に入賞した場合には、その時点で発生している保留内の大当たり期待度を示唆する演出をおこなうようにしてもよい。特に、遊技状態が確変状態になっているときに、第２特別図柄に係わる保留内の大当たり期待度を示唆する演出をおこなうようにするとよい。この場合、特定の入賞口および第２特別図柄を変動させる第２始動口（第２始動入賞口、電チュー）は、右打ちしないと入賞しない態様が望ましい。

【０８０３】

［変形例２］

上記実施形態の遊技機１では、図１１３～図１１５に示すように、保留内連チャン示唆演出は、特定の入賞口に入賞したとき、その入賞に関連して所定のセリフが発せられることでおこなうようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、保留内連チャン示唆演出は、セリフの後に効果音を発生させ、セリフの種別によって効果音を異ならせるようにしてもよい。このようにすると、さらにセリフが際だち、遊技者はセリフの種別を容易に把握することができる。あるいは、セリフが発せられた後に効果音を発生させ、セリフと効果音の組み合わせで保留内連チャンの期待度を示唆するようにしてもよい。このようにすると、保留内連チャンの期待度を、様々且つ容易に変化させることができる。また、この特定の入賞口に入賞したときに発せられるセリフや効果音は、発生するラウンドによって異ならせるようにしてもよい。

【０８０４】

［変形例３］

上記実施形態の遊技機１では、図１１４、図１１５に示すように、特定の入賞口に設定

されたモチーフと同じモチーフを用いた特定画像（背景画像）を、大当たり遊技のエンディング中、または、大当たり遊技終了直後に表示することで保留内連チャン示唆演出をおこなうようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、このモチーフを用いた特定画像による保留内連チャン示唆演出は、大当たり遊技の所定のラウンド中におこなうようにしてもよいし、あるいは、大当たり遊技のエンディング中、大当たり遊技終了直後および大当たり遊技の所定のラウンド中の２つ、もしくは全てでおこなうようにしてもよい。

【０８０５】

［変形例４］

上記実施形態の遊技機１では、図１１４、図１１５に示すように、特定の入賞口に設定されたモチーフ、および、大当たり遊技のエンディングまたは大当たり遊技終了直後における特定画像のモチーフは、所定のキャラクタまたは飛行機を例示したが、本発明はこれに限られるものではなく、どのようなモチーフであってもよい。

【０８０６】

［変形例５］

上記実施形態の遊技機１では、図１１４、図１１５に示すように、特定の入賞口に設定されたモチーフと同じモチーフを用いた特定画像は、画像表示装置７の１つの表示画面７ａでおこなうようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、画像表示装置は、手前側に配置される第１表示画面と、後ろ側に配置される第２表示画面とを設けて立体画像（３Ｄ）を表示可能に構成し、特定画像は、立体画像（３Ｄ）で表示するようにしてもよい。このようにすれば、特定画像を３Ｄ表示することで、迫力のある特定画像を表示することができ、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０８０７】

［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］

複数の演出を実行可能な演出手段を備えた遊技機であって、

前記複数の演出の１つは、第一の演出であり、

前記第一の演出は、大当たり遊技中におこなわれる演出であり、

前記第一の演出は、前記大当たり遊技中に特定の入賞口への入賞に関連して、保留内連チャンの期待度を示唆する演出をおこなう、

ことを特徴とする遊技機。

［態様Ｃ２－２］

前記保留内連チャンの期待度を示唆する演出は、前記特定の入賞口への入賞に関連して発生される音声によっておこなう、

ことを特徴とする態様Ｃ２－１に記載の遊技機。

［態様Ｃ２－３］

前記特定の入賞口への入賞に関連して発生される音声はセリフであり、

前記保留内連チャンの期待度は、前記セリフの種別によって変化する、

ことを特徴とする態様Ｃ２－２に記載の遊技機。

［態様Ｃ２－４］

複数の表示を表示可能な表示手段を備え、

前記特定の入賞口には所定のモチーフが設定され、

前記複数の表示の１つは、第一の表示であり、

前記第一の表示は、表示画面の背景を、前記特定の入賞口に設定された前記モチーフと同じモチーフの特定画像で表示することであり、

前記複数の演出の１つは、第二の演出であり、

前記第二の演出は、前記保留内連チャンがおこなわれる場合には、前記表示画面の背景を、所定のタイミングで前記特定画像に切り替える、

ことを特徴とする態様Ｃ２－１から態様Ｃ２－３までのいずれか一項に記載の遊技機。

［態様Ｃ２－５］
前記特定画像に切り替えるタイミングは、大当たり遊技のラウンド中もしくはエンディング中、または、大当たり遊技終了直後である、
ことを特徴とする態様Ｃ２－４に記載の遊技機。
【０８０８】
以下に図１１６～図１１９を用いてエラー表示演出について説明する。このエラー表示演出は、球受皿（余剰球受皿（下皿）６２）が満タンになったことを、球検知センサなどの検知手段で検知したときに実行され得る。
【０８０９】
［エラー表示演出Ａ］
図１１６は、エラー表示演出Ａを説明するための図である。
エラー表示演出Ａでは、まず、図１１６（Ａ）に示すように、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置７の表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄８Ｌ、中の図柄表示エリアに中装飾図柄８Ｃ、右の図柄表示エリアには右装飾図柄８Ｒが表示される。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止順は、最初に左装飾図柄８Ｌが停止し、次に右装飾図柄８Ｒが停止し、最後に中装飾図柄８Ｃが停止するようになっている。なお、図１１６（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは変動中（下方にスクロール中）であることを示している。
【０８１０】
次に、図１１６（Ｂ）に示すように、表示画面７ａではリーチ演出が実行される。このリーチ演出は、図１１６（Ａ）に示した装飾図柄変動演出で装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示がおこなわれた結果、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒがリーチ図柄配列で停止したようすを示している。本例では、このリーチ図柄配列は「８↓８」が示されている。また、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「リーチ！」という文字が表示される。
【０８１１】
次に、図１１６（Ｃ）に示すように、表示画面７ａでは大当たり確定演出が実行される。この大当たり確定演出は、図１１６（Ａ）に示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの当該変動の結果が、図１１６（Ｂ）でリーチになった後大当たりしたことを示している。本例では、この大当たり図柄配列は、通常大当たり「８８８」が示されている。なお、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「大当たり～！」という文字が表示されるようになっている。この大当たり確定演出により、遊技者は大当たりを確信する。
【０８１２】
次に、図１１６（Ｄ）に示すように、表示画面７ａではボタン操作指示演出が実行される。大当たり遊技中には、所定のタイミングで通常大当たりが確変大当たりに昇格するか否かの昇格演出がおこなわれ、図１１６（Ｄ）に示すボタン操作指示演出は、この昇格演出中におこなわれる。ボタン操作指示演出は、遊技者に演出ボタン６３の操作を促すための画像であり、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、ボタン操作指示演出は、表示画面７ａの左右中央に表示されたボタン画像ＢＯＧの上方に、「ボタンＰＵＳＨ！」という文字ＳＩＧが表示される。このボタン操作指示演出により、遊技者に演出ボタン６３を押下操作させる操作指示の演出を実行する。なお、ボタン画像ＢＯＧ下部の鍔部には、演出ボタン６３の有効操作期間の残り期間を示唆するメータＭＡＴが表示される。このメータＭＡＴは、ボタン操作指示演出が表示されてからの経過時間とともに、メータ値（クロスハッチング部分）が上昇するように表示され、演出ボタン６３の有効操作期間の残り期間が無くなると、メータ値が満タンになるように表示される。
【０８１３】
次に、図１１６（Ｅ）に示すように、表示画面７ａでは玉抜き示唆表示演出が実行される。この玉抜き示唆表示演出は、余剰球受皿（下皿）６２が満タンになったことを、球検知センサなどの検知手段が検知したときにおこなわれるエラー表示演出である。玉抜き示唆表示演出は、遊技機で玉抜きを行う操作レバーがある位置を示唆する表示を含む玉抜き

操作画像ＥＧと、遊技者に玉抜き操作を文字表示で促す玉抜き操作メッセージＥＭとを、表示画面７ａの左右中央に表示する。玉抜き示唆表示演出は、図１１６（Ｄ）に示したボタン操作指示演出よりも手前側に表示され、玉抜き操作画像ＥＧと玉抜き操作メッセージＥＭは、ボタン画像ＢＯＧおよび「ボタンＰＵＳＨ！」の文字ＳＩＧを完全に覆うように表示されている。玉抜き操作画像ＥＧは、四角い枠内に玉抜きを行う操作レバーがある位置を説明する画像が表示され、操作レバーがある位置は、円ＳＣで囲んで表示するとともに矢印ＹＡＤで指し示すようになっている。玉抜き操作メッセージＥＭは、「玉を抜いてください」という文字が、玉抜き操作画像ＥＧの直上に表示されるようになっている。

【０８１４】

次に、図１１６（Ｆ）に示すように、表示画面７ａでは玉抜き示唆文字演出が実行される。この玉抜き示唆文字演出は、図１１６（Ｅ）に示した玉抜き示唆表示演出が所定時間おこなわれた後、玉抜き操作画像ＥＧの表示が消去され、玉抜き操作メッセージＥＭだけが表示された態様となっている。玉抜き操作画像ＥＧの表示が消去されると、表示画面７ａには、再びボタン画像ＢＯＧが表示されるものの、「ボタンＰＵＳＨ！」の文字ＳＩＧは表示されていない。これは、玉抜き示唆表示演出が所定時間おこなわれた期間内に、演出ボタン６３の有効操作期間の残り期間が無くなったことを示唆している。また、ボタン画像ＢＯＧの表示領域内には、「ＮＯ！」のメッセージＮＧ１が表示されている。この「ＮＯ！」のメッセージＮＧ１は、演出ボタン６３の有効操作期間内に演出ボタン６３が操作されなかったこと（ミッション失敗）を示唆している。

【０８１５】

次に、図１１６（Ｇ）に示すように、表示画面７ａでは大当たり昇格失敗演出が実行される。この大当たり昇格失敗演出は、結局、昇格演出で通常大当たりが確変大当たりに昇格しなかったようすを示している。したがって、表示画面７ａには通常大当たり図柄配列の「８８８」が示され、この通常大当たり図柄配列の「８８８」の上方には、「昇格失敗！」という文字が表示されるようになっている。この大当たり昇格失敗演出により、遊技者は、通常大当たりが確変大当たりに昇格しなかったことを認識する。また、この大当たり昇格失敗演出では、玉抜き操作メッセージＥＭは表示されていないが、これは、大当たり昇格失敗演出がおこなわれる前に、遊技者が操作レバーを操作して玉抜きをおこなった結果、球受皿（余剰球受皿（下皿）６２）の満タンが解消されたことに起因している。仮に、大当たり昇格失敗演出がおこなわれる前に球受皿（余剰球受皿（下皿）６２）の満タンが解消されていないときは、玉抜き操作メッセージＥＭは大当たり昇格失敗演出中も引き続き表示される。

なお、この図１１６（Ｇ）に示す大当たり昇格失敗演出は、図１１６（Ｆ）に示したボタン画像ＢＯＧに「ＮＯ！」のメッセージＮＧ１が表示された場合であっても、必ずおこなわれることはなく、所定の確率で通常大当たりが確変大当たりに昇格する場合もあり得る。

【０８１６】

つまり、この図１１６に示したエラー表示演出Ａでは、貯留装置（余剰球受皿（下皿）６２）における遊技球の貯留が過多になった場合であって、演出表示中（演出表示でボタン演出を行っている場合）において、遊技球の排出を促す表示を演出表示よりも手前に表示する、玉抜き示唆表示を行うようになっている。そして、玉抜き示唆表示は、玉抜きを行う操作レバーがある位置を示唆する玉抜き操作画像ＥＧと、玉抜き操作を文字表示で促す玉抜き操作メッセージＥＭとを、演出ボタン６３に係わる表示（ボタン画像ＢＯＧ、および「ボタンＰＵＳＨ！」の文字ＳＩＧ）の全部を覆う態様で表示画面７ａの左右中央に表示し、その後、所定時間が経過すると、玉抜き操作画像ＥＧは消去され、玉抜き操作メッセージＥＭのみが表示されるようになっている。

【０８１７】

[エラー表示演出Ｂ]

図１１７は、エラー表示演出Ｂを説明するための図である。

エラー表示演出Ｂでは、まず、図１１７（Ａ）に示すように、特別図柄の変動表示と同

期して装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置７の表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄８Ｌ、中の図柄表示エリアに中装飾図柄８Ｃ、右の図柄表示エリアには右装飾図柄８Ｒが表示される。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止順は、最初に左装飾図柄８Ｌが停止し、次に右装飾図柄８Ｒが停止し、最後に中装飾図柄８Ｃが停止するようになっている。なお、図１１７（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは変動中（下方にスクロール中）であることを示している。

【０８１８】

次に、図１１７（Ｂ）に示すように、表示画面７ａではリーチ演出が実行される。このリーチ演出は、図１１７（Ａ）に示した装飾図柄変動演出で装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示がおこなわれた結果、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒがリーチ図柄配列で停止したようすを示している。本例では、このリーチ図柄配列は「８↓８」が示されている。また、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「リーチ！」という文字が表示される。

【０８１９】

次に、図１１７（Ｃ）に示すように、表示画面７ａでは大当たり確定演出が実行される。この大当たり確定演出は、図１１７（Ａ）に示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの当該変動の結果が、図１１７（Ｂ）でリーチになった後大当たりしたことを示している。本例では、この大当たり図柄配列は、通常大当たり「８８８」が示されている。なお、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「大当たり～！」という文字が表示されるようになっている。この大当たり確定演出により、遊技者は大当たりを確信する。

【０８２０】

次に、図１１７（Ｄ）に示すように、表示画面７ａではボタン操作指示演出が実行される。大当たり遊技中には、所定のタイミングで通常大当たりが確変大当たりに昇格するか否かの昇格演出がおこなわれ、図１１７（Ｄ）に示すボタン操作指示演出は、この昇格演出中におこなわれる。ボタン操作指示演出は、遊技者に演出ボタン６３の操作を促すための画像であり、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、ボタン操作指示演出は、表示画面７ａの左右中央に表示されたボタン画像ＢＯＧの上方に、「ボタンＰＵＳＨ！」という文字ＳＩＧが表示される。このボタン操作指示演出により、遊技者に演出ボタン６３を押下操作させる操作指示の演出を実行する。なお、ボタン画像ＢＯＧ下部の鍔部には、演出ボタン６３の有効操作期間の残り期間を示唆するメータＭＡＴが表示される。このメータＭＡＴは、ボタン操作指示演出が表示されてからの経過時間とともに、メータ値（クロスハッチング部分）が上昇するように表示され、演出ボタン６３の有効操作期間の残り期間が無くなると、メータ値が満タンになるように表示される。

【０８２１】

次に、図１１７（Ｅ）に示すように、表示画面７ａでは玉抜き示唆表示演出が実行される。この玉抜き示唆表示演出は、余剰球受皿（下皿）６２が満タンになったことを、球検知センサなどの検知手段が検知したときにおこなわれるエラー表示演出である。玉抜き示唆表示演出は、遊技機で玉抜きを行う操作レバーがある位置を示唆する表示を含む玉抜き操作画像ＥＧと、遊技者に玉抜き操作を文字表示で促す玉抜き操作メッセージＥＭとを表示する。玉抜き示唆表示演出は、図１１７（Ｄ）に示したボタン操作指示演出よりも手前側に表示され、玉抜き操作画像ＥＧは、ボタン画像ＢＯＧの一部（ボタン画像ＢＯＧの上部）を覆い、且つ、「ボタンＰＵＳＨ！」の文字ＳＩＧを完全に覆うように、表示画面７ａの左右中央に表示されている。玉抜き操作画像ＥＧは、四角い枠内に玉抜きを行う操作レバーがある位置を説明する画像が表示され、操作レバーがある位置は、円ＳＣで囲んで表示するとともに矢印ＹＡＤで指し示すようになっている。玉抜き操作メッセージＥＭは、「玉を抜いてください」という文字が、玉抜き操作画像ＥＧの左上方であって、表示画面７ａの左上隅に表示されるようになっている。つまり、玉抜き操作画像ＥＧと玉抜き操作メッセージＥＭとは、所定の間隔をもって離れて表示されている。

【０８２２】

次に、図１１７（Ｆ）に示すように、表示画面７ａでは玉抜き示唆文字演出が実行され

る。この玉抜き示唆文字演出は、図１１７（Ｅ）に示した玉抜き示唆表示演出が所定時間おこなわれた後、玉抜き操作画像ＥＧの表示が消去され、玉抜き操作メッセージＥＭだけが表示された態様となっている。玉抜き操作画像ＥＧの表示が消去されると、表示画面７ａには、再びボタン画像ＢＯＧが表示されるものの、「ボタンＰＵＳＨ！」の文字ＳＩＧは表示されていない。これは、玉抜き示唆表示演出が所定時間おこなわれた期間内に、演出ボタン６３の有効操作期間の残り期間が無くなったことを示唆している。また、ボタン画像ＢＯＧの表示領域内には、「ＯＫ！」のメッセージＭＧ１が表示されている。この「ＯＫ！」のメッセージＭＧ１は、演出ボタン６３の有効操作期間内に演出ボタン６３が操作されたこと（ミッション成功）を示唆している。玉抜き操作メッセージＥＭは、玉抜き操作画像ＥＧの表示が消去されると、その表示位置が表示画面７ａの略中央に変化（移動）し、ボタン画像ＢＯＧの一部（上部）を覆うように表示される。

【０８２３】

次に、図１１７（Ｇ）に示すように、表示画面７ａでは大当たり昇格確定演出が実行される。この大当たり昇格確定演出は、昇格演出で通常大当たりが確変大当たりに昇格したようすを示している。したがって、表示画面７ａには確変大当たり図柄配列の「７７７」が示され、この確変大当たり図柄配列の「７７７」の上方には、「昇格！」という文字が表示されるようになっている。この大当たり昇格確定演出により、遊技者は、通常大当たりが確変大当たりに昇格したことを認識する。また、この大当たり昇格確定演出では、玉抜き操作メッセージＥＭは表示されていないが、これは、大当たり昇格確定演出がおこなわれる前に、遊技者が操作レバーを操作して玉抜きをおこなった結果、球受皿（余剰球受皿（下皿）６２）の満タンが解消されたことに起因している。仮に、大当たり昇格確定演出がおこなわれる前に球受皿（余剰球受皿（下皿）６２）の満タンが解消されていないときは、玉抜き操作メッセージＥＭは大当たり昇格確定演出中も引き続き表示される。

なお、この図１１７（Ｇ）に示す大当たり昇格確定演出は、図１１７（Ｆ）に示したボタン画像ＢＯＧに「ＯＫ！」のメッセージＭＧ１が表示された場合であっても、必ずおこなわれることはなく、所定の確率で通常大当たりは確変大当たりに昇格しない場合もあり得る。

【０８２４】

つまり、この図１１７に示したエラー表示演出Ｂでは、貯留装置（余剰球受皿（下皿）６２）における遊技球の貯留が過多になった場合であって、演出表示中（演出表示でボタン演出を行っている場合）において、遊技球の排出を促す表示を演出表示よりも手前に表示する、玉抜き示唆表示を行うようになっている。そして、玉抜き示唆表示は、玉抜きを行う操作レバーがある位置を示唆する玉抜き操作画像ＥＧを、ボタン画像ＢＯＧの一部と、文字ＳＩＧの全部を覆う態様で表示画面７ａの左右中央に表示し、玉抜き操作を文字表示で促す玉抜き操作メッセージＥＭを、表示画面７ａの左上隅に玉抜き操作画像ＥＧと離れて表示する。その後、所定時間が経過すると、玉抜き操作画像ＥＧは消去され、玉抜き操作メッセージＥＭのみが表示画面７ａの略中央に移動して表示されるようになっている。

【０８２５】

［エラー表示演出Ｃ］

図１１８は、エラー表示演出Ｃを説明するための図である。

エラー表示演出Ｃでは、まず、図１１８（Ａ）に示すように、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置７の表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄８Ｌ、中の図柄表示エリアに中装飾図柄８Ｃ、右の図柄表示エリアには右装飾図柄８Ｒが表示される。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止順は、最初に左装飾図柄８Ｌが停止し、次に右装飾図柄８Ｒが停止し、最後に中装飾図柄８Ｃが停止するようになっている。なお、図１１８（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは変動中（下方にスクロール中）であることを示している。

【０８２６】

次に、図１１８（Ｂ）に示すように、表示画面７ａではリーチ演出が実行される。このリーチ演出は、図１１６（Ａ）に示した装飾図柄変動演出で装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの

変動表示がおこなわれた結果、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒがリーチ図柄配列で停止したようすを示している。本例では、このリーチ図柄配列は「７↓７」が示されている。また、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「リーチ！」という文字が表示される。

【０８２７】

次に、図１１８（Ｃ）に示すように、表示画面７ａではボタン操作指示演出が実行される。このボタン操作指示演出は、リーチ演出中の所定のタイミング、例えば、変動中の中装飾図柄８Ｃが停止する直前のタイミングなどでおこなわれる演出である。ボタン操作指示演出は、表示画面７ａの左隅に左装飾図柄８Ｌが、右隅に右装飾図柄８Ｒが移動し、表示画面７ａの中央で展開される演出であって、遊技者に演出ボタン６３の操作を促すための画像である。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、ボタン操作指示演出は、表示画面７ａの左右中央に表示されたボタン画像ＢＯＧの上方に、「ボタンＰＵＳＨ！」という文字ＳＩＧが表示される。このボタン操作指示演出により、遊技者に演出ボタン６３を押下操作させる操作指示の演出を実行する。なお、ボタン画像ＢＯＧ下部の鍔部には、演出ボタン６３の有効操作期間の残り期間を示唆するメータＭＡＴが表示される。このメータＭＡＴは、ボタン操作指示演出が表示されてからの経過時間とともに、メータ値（クロスハッチング部分）が上昇するように表示され、演出ボタン６３の有効操作期間の残り期間が無くなると、メータ値が満タンになるように表示される。

【０８２８】

次に、図１１８（Ｄ）に示すように、表示画面７ａでは玉抜き示唆表示演出が実行される。この玉抜き示唆表示演出は、余剰球受皿（下皿）６２が満タンになったことを、球検知センサなどの検知手段が検知したときにおこなわれるエラー表示演出である。玉抜き示唆表示演出は、遊技機で玉抜きを行う操作レバーがある位置を示唆する表示を含む玉抜き操作画像ＥＧと、遊技者に玉抜き操作を文字表示で促す玉抜き操作メッセージＥＭとを表示する。玉抜き示唆表示演出は、図１１８（Ｃ）に示したボタン操作指示演出よりも手前側に表示され、玉抜き操作画像ＥＧは、ボタン画像ＢＯＧを完全に覆うように表示される。そして、図１１８（Ｄ）に示すように、この玉抜き操作画像ＥＧの直上に「ボタンＰＵＳＨ！」の文字ＳＩＧが継続して表示される一方、玉抜き操作画像ＥＧの直下に玉抜き操作メッセージＥＭが表示される。つまり、玉抜き示唆表示演出では、遊技者にボタン操作を文字表示で促す「ボタンＰＵＳＨ！」の文字ＳＩＧは覆わないように、玉抜き操作画像ＥＧと玉抜き操作メッセージＥＭとを表示する。これにより、遊技者は、玉抜き示唆表示演出がおこなわれた場合であっても、ボタン操作の操作指示を理解して実行することが可能になる。玉抜き操作画像ＥＧは、四角い枠内に玉抜きを行う操作レバーがある位置を説明する画像が表示され、操作レバーがある位置は、円ＳＣで囲んで表示するとともに矢印ＹＡＤで指し示すようになっている。なお、玉抜き操作メッセージＥＭは、「玉を抜いてください」という文字が表示されるようになっている。

【０８２９】

次に、図１１８（Ｅ）に示すように、表示画面７ａでは玉抜き示唆表示消去演出が実行される。この玉抜き示唆表示消去演出では、図１１８（Ｄ）に示した玉抜き操作画像ＥＧと玉抜き操作メッセージＥＭとが同時に消去され、表示画面７ａには、再びボタン画像ＢＯＧが表示されるものの、「ボタンＰＵＳＨ！」の文字ＳＩＧは表示されていない。これは、玉抜き示唆表示演出が所定時間おこなわれた期間内に、演出ボタン６３の有効操作期間の残り期間が無くなったことを示唆している。また、ボタン画像ＢＯＧの表示領域内には、「ＯＫ！」のメッセージＭＧ１が表示されている。この「ＯＫ！」のメッセージＭＧ１は、演出ボタン６３の有効操作期間内に演出ボタン６３が操作されたこと（ミッション成功）を示唆している。また、玉抜き操作画像ＥＧと玉抜き操作メッセージＥＭとが消去されたのは、遊技者が操作レバーを操作して玉抜きをおこなった結果、球受皿（余剰球受皿（下皿）６２）の満タンが解消されたことに起因している。仮に、球受皿（余剰球受皿（下皿）６２）の満タンが解消されていないときは、玉抜き操作画像ＥＧと玉抜き操作メッセージＥＭとは、満タンが解消されるまで、無条件で引き続き表示される。

【０８３０】
　次に、図１１８（Ｆ）に示すように、表示画面７ａでは大当たり確定演出が実行される。この大当たり確定演出は、図１１８（Ａ）に示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの当該変動が、図１１８（Ｂ）～図１１８（Ｅ）の演出の結果、大当たりしたことを示している。本例では、この大当たり図柄配列は「７７７」が示されている。なお、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「大当たり～！」という文字が表示されるようになっている。この大当たり確定演出により、遊技者は大当たりを確信する。なお、この図１１８（Ｆ）に示す大当たり確定演出は、図１１８（Ｅ）に示したボタン画像ＢＯＧに「ＯＫ！」のメッセージＭＧ１が表示された場合であっても、必ずおこなわれることはなく、所定の確率でハズレる場合もあり得る。

【０８３１】
　つまり、この図１１８に示したエラー表示演出Ｃでは、貯留装置（余剰球受皿（下皿）６２）における遊技球の貯留が過多になった場合であって、演出表示中（演出表示でボタン演出を行っている場合）において、遊技球の排出を促す表示を演出表示よりも手前に表示する、玉抜き示唆表示を行うようになっている。そして、玉抜き示唆表示は、玉抜きを行う操作レバーがある位置を示唆する玉抜き操作画像ＥＧを、ボタン画像ＢＯＧの全部を覆う態様で表示画面７ａの左右中央に表示し、玉抜き操作を文字表示で促す玉抜き操作メッセージＥＭは、玉抜き操作画像ＥＧの直下に表示する。一方、遊技者にボタン操作を文字表示で促す「ボタンＰＵＳＨ！」の文字ＳＩＧは、玉抜き操作画像ＥＧの直上に継続表示され、すなわち、玉抜き示唆表示演出では、遊技者にボタン操作を文字表示で促す「ボタンＰＵＳＨ！」の文字ＳＩＧは覆わないように、玉抜き操作画像ＥＧと玉抜き操作メッセージＥＭとを表示するようになっている。

【０８３２】
　[エラー表示演出Ｄ]
　図１１９は、エラー表示演出Ｄを説明するための図である。
　エラー表示演出Ａでは、まず、図１１９（Ａ）に示すように、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置７の表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄８Ｌ、中の図柄表示エリアに中装飾図柄８Ｃ、右の図柄表示エリアには右装飾図柄８Ｒが表示される。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止順は、最初に左装飾図柄８Ｌが停止し、次に右装飾図柄８Ｒが停止し、最後に中装飾図柄８Ｃが停止するようになっている。なお、図１１９（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは変動中（下方にスクロール中）であることを示している。

【０８３３】
　次に、図１１９（Ｂ）に示すように、表示画面７ａではリーチ演出が実行される。このリーチ演出は、図１１９（Ａ）に示した装飾図柄変動演出で装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示がおこなわれた結果、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒがリーチ図柄配列で停止したようすを示している。本例では、このリーチ図柄配列は「８↓８」が示されている。また、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「リーチ！」という文字が表示される。

【０８３４】
　次に、図１１９（Ｃ）に示すように、表示画面７ａでは大当たり確定演出が実行される。この大当たり確定演出は、図１１９（Ａ）に示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの当該変動の結果が、図１１６（Ｂ）でリーチになった後大当たりしたことを示している。本例では、この大当たり図柄配列は、通常大当たり「８８８」が示されている。なお、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「大当たり～！」という文字が表示されるようになっている。この大当たり確定演出により、遊技者は大当たりを確信する。

【０８３５】
　次に、図１１９（Ｄ）に示すように、表示画面７ａではラウンド遊技表示演出が実行される。大当たり遊技中は、ラウンド遊技がおこなわれ、ラウンド遊技表示演出は、このラウンド遊技に係わる表示を含む演出である。図１１９（Ｄ）に示すように、ラウンド遊技表示演出は、表示画面７ａの中央でラウンド遊技演出が展開され、画面左下には、ラウン

ド数を示すラウンド表示ＲＳと、当該大当たりにおける出玉数を示す出玉数表示ＴＤが表示される。本例では、ラウンド表示ＲＳは８ラウンドを示し、出玉数表示ＴＤは１２５０個が示されている。また、画面右上には、今回の大当たり図柄配列（「８８８」）を示す第２装飾図柄ＺＨが表示される。

【０８３６】

次に、図１１９（Ｅ）に示すように、表示画面７ａでは、通常大当たりが確変大当たりに昇格するか否かの昇格バトル演出（昇格演出）が実行される。この昇格バトル演出は、図１１９（Ｄ）に示した表示画面７ａの中央で展開されるラウンド遊技演出としておこなわれるものである。８ラウンドのラウンド遊技が開始されると、表示画面７ａの中央では、遊技者側の味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとがバトルする画像が表示される。

【０８３７】

次に、図１１９（Ｆ）に示すように、表示画面７ａでは大当たり昇格示唆演出が実行される。この大当たり昇格示唆演出は、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとがバトルした結果、味方キャラクタＣＲＡが勝利したことを示す「勝利！」という文字が表示画面７ａの中央に大きく表示される。この「勝利！」という文字を表示することにより、遊技者に通常大当たりが確変大当たりに昇格する（遊技者に有利な特典が付与される）と思わせることができる。なお、この大当たり昇格示唆演出では、ラウンド表示ＲＳは１２ラウンドを示し、出玉数表示ＴＤは１８７０個が示されている。つまり、図１１９（Ｅ）に示した昇格バトル演出は、８ラウンドから１２ラウンドに亘っておこなわれる。また、第２装飾図柄ＺＨは、確変大当たり図柄配列「７７７」を示している。つまり、第２装飾図柄ＺＨは、「勝利！」という文字とともに、通常大当たりが確変大当たりに昇格することを示唆している。

【０８３８】

次に、図１１９（Ｇ）に示すように、表示画面７ａでは玉抜き示唆表示演出が実行される。この玉抜き示唆表示演出は、余剰球受皿（下皿）６２が満タンになったことを、球検知センサなどの検知手段が検知したときにおこなわれるエラー表示演出である。玉抜き示唆表示演出は、遊技機で玉抜きを行う操作レバーがある位置を示唆する表示を含む玉抜き操作画像ＥＧと、遊技者に玉抜き操作を文字表示で促す玉抜き操作メッセージＥＭとを、表示画面７ａの左右中央に表示する。玉抜き示唆表示演出は、図１１９（Ｆ）に示した大当たり昇格示唆演出よりも手前側に表示され、玉抜き操作画像ＥＧと玉抜き操作メッセージＥＭは、「勝利！」という文字を完全に覆い、且つ、ラウンド表示ＲＳと出玉数表示ＴＤの一部（ラウンド表示ＲＳと出玉数表示ＴＤの数字部分）を覆うように表示される。すなわち、玉抜き示唆表示演出では、ラウンド遊技演出で表示される所定の文字表示の一部または全部を覆うように、玉抜き操作画像ＥＧと玉抜き操作メッセージＥＭが表示される。玉抜き操作画像ＥＧは、四角い枠内に玉抜きを行う操作レバーがある位置を説明する画像が表示され、操作レバーがある位置は、円ＳＣで囲んで表示するとともに矢印ＹＡＤで指し示すようになっている。玉抜き操作メッセージＥＭは、「玉を抜いてください」という文字が、玉抜き操作画像ＥＧの枠内下縁に表示されるようになっている。

【０８３９】

次に、図１１９（Ｈ）に示すように、表示画面７ａでは大当たり昇格確定演出が実行される。この大当たり昇格確定演出は、ラウンド遊技演出で通常大当たりが確変大当たりに昇格したようすを示している。したがって、表示画面７ａには確変大当たり図柄配列の「７７７」が示され、この確変大当たり図柄配列の「７７７」の上方には、「昇格！」という文字が表示されるようになっている。この大当たり昇格確定演出により、遊技者は、通常大当たりが確変大当たりに昇格したことを確信する。また、この大当たり昇格確定演出では、玉抜き操作画像ＥＧと玉抜き操作メッセージＥＭは表示されていないが、これは、大当たり昇格確定演出がおこなわれる前に、遊技者が操作レバーを操作して玉抜きをおこなった結果、球受皿（余剰球受皿（下皿）６２）の満タンが解消されたことに起因している。仮に、大当たり昇格確定演出がおこなわれる前に球受皿（余剰球受皿（下皿）６２）

の満タンが解消されていないときは、玉抜き操作メッセージＥＭは大当たり昇格確定演出中も引き続き表示される。また、この大当たり昇格確定演出では、ラウンド表示ＲＳは１３ラウンドを示し、出玉数表示ＴＤは２０２５個が示されている。つまり、図１１９（Ｇ）に示した玉抜き示唆表示演出は、１２ラウンドから１３ラウンドに亘っておこなわれる。また、第２装飾図柄ＺＨは、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒと同じ確変大当たり図柄配列「７７７」を示している。

なお、この図１１９（Ｈ）に示す大当たり昇格確定演出は、図１１９（Ｆ）に示した「勝利！」の文字が表示された（味方キャラクタＣＲＡが勝利した）場合であっても、必ずおこなわれることはなく、所定の確率で通常大当たりは確変大当たりに昇格しない場合もあり得る。

【０８４０】

つまり、この図１１９に示したエラー表示演出Ｄでは、貯留装置（余剰球受皿（下皿）６２）における遊技球の貯留が過多になった場合であって、演出表示中（演出表示で大当たり遊技中のラウンド遊技に係わる表示を含む演出を行っている場合）において、遊技球の排出を促す表示を演出表示よりも手前に表示する、玉抜き示唆表示を行うようになっている。そして、玉抜き示唆表示は、玉抜きを行う操作レバーがある位置を示唆する玉抜き操作画像ＥＧを、ラウンド遊技演出で表示される所定の文字表示の一部（ラウンド表示ＲＳと出玉数表示ＴＤ）または全部（「勝利！」の文字）を覆う態様で表示画面７ａの左右中央に表示し、玉抜き操作を文字表示で促す玉抜き操作メッセージＥＭを、玉抜き操作画像ＥＧの表示領域内に表示するようになっている。

【０８４１】

［効果例］

以下に、エラー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１１６～図１１８に示すように、第１演出は、演出ボタンに係わる表示を含む演出であり、第２演出は、エラーに関連する表示を含む演出であり、第１演出の表示よりも、第２演出の表示を手前側に表示し、演出ボタンに係わる表示の一部または全部をエラーに関連する表示で覆う構成になっている。この構成によれば、遊技機でエラー（異常）が発生したときには、遊技に重要な演出であるボタン演出の表示がおこなわれていた場合であっても、演出ボタンに係わる表示の一部または全部をエラーに関連する表示で覆うことで、すみやかにエラーが発生していることを外部に目立つ態様で報知することが可能となる。これにより、エラーの対処を迅速におこなって極力遊技への支障を低減させることができ、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０８４２】

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、図１１９に示すように、第１演出は、大当たり遊技中のラウンド遊技に係わる表示を含む演出であり、ラウンド遊技に係わる表示は、所定の文字表示を含み、第１演出の表示よりも、第２演出の表示を手前側に表示し、ラウンド遊技に係わる所定の文字表示の一部または全部をエラーに関連する表示で覆う構成になっている。この構成によれば、遊技に重要な演出であるラウンド遊技に係わる所定の文字表示の演出がおこなわれていた場合であっても、ラウンド遊技に係わる所定の文字表示の一部または全部をエラーに関連する表示で覆うことで、すみやかにエラーが発生していることを外部に目立つ態様で報知することが可能となる。これにより、エラーの対処を迅速におこなって極力遊技への支障を低減させることができ、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０８４３】

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、図１１６～図１１９に示すように、エラーに関連する表示は、皿満タンを検知したときの玉抜きに関連する表示である構成になっている。この構成によれば、すみやかに皿満タンエラーが発生していることを外部に目立つ態様で報知す

ることが可能となる。これにより、遊技者は、玉抜きを迅速におこなって、玉詰まりによる遊技の中断など、遊技への支障を極力回避することができ、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０８４４】

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、図１１６～図１１９に示すように、玉抜きに関連する表示は、玉抜きを促すメッセージと、玉抜き操作部（操作レバーや操作ボタン）の位置を示す画像を併せて表示する構成になっている。この構成によれば、遊技者は、玉抜き操作部の位置を瞬時に判別して玉抜きを迅速におこなうことが可能になる。これにより、遊技者は、玉詰まりによる遊技の中断など、遊技への支障を極力回避することができ、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０８４５】

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、図１１６～図１１９に示すように、玉抜きに関連する表示は、表示画面の左右中央に表示する構成になっている。この構成によれば、玉抜きに関連する表示が目立つ位置に表示されるので、遊技者が玉抜きに関連する表示を見落とすことを、極力低減させることができる。これにより、遊技者は、確実に玉抜きをおこなうことが可能になり、玉詰まりによる遊技の中断など、遊技への支障を極力回避することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０８４６】

［変形例］

以下に、エラー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１１６～図１１９に示すように、画像表示装置７を１つの表示画面７ａで構成し、この１つの表示画面７ａで、エラーに関連する表示を、演出ボタンに係わる表示や大当たり遊技中のラウンド遊技に係わる表示の手前側に表示するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、画像表示装置には、手前側に配置される第１表示画面と、後ろ側に配置される第２表示画面とを設け、エラーに関連する表示は第１表示画面に、演出ボタンに係わる表示や大当たり遊技中のラウンド遊技に係わる表示は第２表示画面に、それぞれ表示するようにしてもよい。このようにすると、エラーに関連する表示は遊技者により近く表示されることになり、極めてインパクトの強い態様で強烈に遊技者にアピールすることができる。なお、第１表示画面と第２表示画面とを有する画像表示装置は、立体画像（３Ｄ）を表示可能に構成してもよい。このようにすれば、エラーに関連する表示を３Ｄ表示することで、さらに遊技者にアピールすることができる。

【０８４７】

［変形例２］

上記実施形態の遊技機１では、図１１６～図１１９に示すように、皿満タンエラーに関連する表示は、玉抜きを促すメッセージと、玉抜き操作部の位置を示す画像を併せて表示するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、これら玉抜きを促すメッセージと玉抜き操作部の位置を示す画像の表示に加え、玉抜きを促す音声を発生させてもよい。あるいは、玉抜き操作部の位置を示す画像表示と、玉抜きを促す音声を発生させ、玉抜きを促すメッセージは省略するようにしてもよい。

【０８４８】

［変形例３］

上記実施形態の遊技機１では、図１１６～図１１９に示すように、エラーに関連する表示は、演出ボタンに係わる表示や大当たり遊技中のラウンド遊技に係わる表示の手前側に表示して、それらの表示の一部または全部を覆うようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、エラーに関連する表示は、変動表示している装飾図柄の表示の一部または全部を覆うようにしてもよいし、あるいは、保留アイコンの表示の一部または全

部を覆うようにしてもよい。

【０８４９】

［変形例４］

上記実施形態の遊技機１では、図１１６～図１１９に示すように、エラーに関連する表示は、皿満タンエラーに関連する表示を示したが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、エラーは、皿満タンエラー以外にも、異常入賞エラー、扉開放エラー、払出状態エラー、スイッチ異常エラー、磁石検知エラー、排出エラー、電波検知エラー、排出球確認エラー、ソレノイドフォトセンサ異常エラー、衝撃検知エラー、異常Ｖ入賞エラー、入賞頻度異常エラーなどが挙げられ、これらのエラーに関連する表示をおこなうようにしてもよい。

［変形例５］

上記実施形態の遊技機１では、図１１６～図１１９に示すように、皿満タンエラーに関連する表示は、演出ボタンに係わる表示や大当たり遊技中のラウンド遊技に係わる表示など、対象となる表示の手前側に表示して、それらの表示の一部または全部を覆うようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、エラーに関連する表示は、エラー内容を判別し、この判別したエラーの種別に応じて、対象となる表示の一部を覆うのか、あるいは表示の全部を覆うのかを決定して表示するようにしてもよい。さらには、エラーに関連する表示は、判別したエラーの種別によっては、対象となる表示を全く覆わないようにしてもよい。

【０８５０】

［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表示手段を備えた遊技機であって、

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

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

前記第１演出は、演出ボタンに係わる表示を含む演出であり、

前記第２演出は、エラーに関連する表示を含む演出であり、

前記表示手段は、前記第１演出の表示よりも、前記第２演出の表示を手前側に表示し、前記演出ボタンに係わる表示の一部または全部を前記エラーに関連する表示で覆う場合がある、

ことを特徴とする遊技機。

［態様Ｃ３－２］

前記第１演出は、前記演出ボタンに係わる表示を含む演出に代えて、大当たり遊技中のラウンド遊技に係わる表示を含む演出であり、

前記ラウンド遊技に係わる表示は、所定の文字表示を含み、

前記表示手段は、前記第１演出の表示よりも、前記第２演出の表示を手前側に表示し、前記ラウンド遊技に係わる前記所定の文字表示の一部または全部を前記エラーに関連する表示で覆う場合がある、

ことを特徴とする態様Ｃ３－１に記載の遊技機。

［態様Ｃ３－３］

前記エラーに関連する表示は、皿満タンを検知したときの玉抜きに関連する表示である、

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］

前記玉抜きに関連する表示は、玉抜きを促すメッセージと、玉抜き操作部の位置を示す画像を併せて表示する、

ことを特徴とする態様Ｃ３－３に記載の遊技機。

［態様Ｃ３－５］

前記玉抜きに関連する表示は、表示画面の左右中央に表示する、
ことを特徴とする態様Ｃ３－３または態様Ｃ３－４に記載の遊技機。

【０８５１】

以下に図１２０～図１２３を用いて所定情報表示演出について説明する。この所定情報表示演出は、待ち受け中、装飾図柄の変動演出中、大当たり遊技中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信した変動演出開始コマンドを解析し、所定情報表示演出を実行する指示が含まれている場合に、ＲＯＭ１０３から対応する画像データや駆動データを読み出して表示画面７ａに画像を表示させる演出である。

【０８５２】

［所定情報表示演出Ａ］

図１２０は、所定情報表示演出Ａを説明するための図である。

所定情報表示演出Ａでは、まず、図１２０（Ａ）に示すように、待ち受け表示演出が実行される。この待ち受け表示演出は、遊技者を待ち受ける待ち受け中におこなわれる演出であり、デモンストレーション演出（デモ演出）である。この待ち受け演出では、遊技機１の演出で多用され、主人公的なキャラクタ（メインキャラクタ）であり、言い換えれば、遊技機１のモチーフとなるキャラクタＣＲＡと、吹き出し画像Ｃ４１とが表示される。吹き出し画像Ｃ４１には、「僕が主役だよ！」と記載され、キャラクタＣＲＡが遊技機１において主役であることを示唆し、言い換えれば、キャラクタＣＲＡがメインキャラクタであることを示唆している。

【０８５３】

次に、図１２０（Ｂ）に示すように、大当たり遊技表示演出が実行される。この大当たり遊技表示演出は、待ち受け表示演出後、遊技者が遊技をおこなうことにより生じた大当たり遊技中に行われる演出である。この大当たり遊技表示演出では、キャラクタＣＲＡと、吹き出し画像Ｃ４２とが表示される。吹き出し画像Ｃ４２には、ラウンドを示唆する表示が成される。図１２０（Ｂ）の例では、１０ラウンド（１０Ｒ）であることが示唆されている。また、大当たり遊技表示演出では、右打ちを示唆する表示、現在のラウンド数を表す表示、または、獲得出玉を表す表示などもおこなわれる。

【０８５４】

次に、図１２０（Ｃ）に示すように、注意喚起演出が実行される。この注意喚起演出は、大当たり遊技表示演出後であって特別図柄（装飾図柄）による変動演出前におこなわれる。この注意喚起演出では、のめり込み注意喚起画像Ｃ４３が表示される。こののめり込み注意喚起画像Ｃ４３は、「遊技は適度に楽しみましょう」と記載され、遊技へののめり込みを抑制する表示である。のめり込み注意喚起画像Ｃ４３において、「遊技へののめり込みを注意しましょう」など、遊技へののめり込みを直接的に注意喚起する記載をおこなうようにしてもよい。

【０８５５】

［所定情報表示演出Ｂ］

図１２１は、所定情報表示演出Ｂを説明するための図である。

所定情報表示演出Ｂでは、まず、図１２１（Ａ）に示すように、待ち受け表示演出が実行される。この待ち受け表示演出は、遊技者を待ち受ける待ち受け中におこなわれる演出であり、デモンストレーション演出（デモ演出）である。この待ち受け演出では、遊技機１の演出で多用され、主人公的なキャラクタ（メインキャラクタ）であり、言い換えれば、遊技機１のモチーフとなるキャラクタＣＲＡと、吹き出し画像Ｃ４１とが表示される。吹き出し画像Ｃ４１には、「僕が主役だよ！」と記載され、キャラクタＣＲＡが遊技機１において主役であることを示唆し、言い換えれば、キャラクタＣＲＡがメインキャラクタであることを示唆している。

【０８５６】

次に、図１２１（Ｂ）に示すように、大当たり遊技表示演出が実行される。この大当たり遊技表示演出は、待ち受け表示演出後、遊技者が遊技をおこなうことにより生じた大当

たり遊技中に行われる演出である。この大当たり遊技表示演出では、キャラクタＣＲＡと、吹き出し画像Ｃ４２とが表示される。吹き出し画像Ｃ４２には、ラウンドを示唆する表示が成される。図１２１（Ｂ）の例では、１０ラウンド（１０Ｒ）であることが示唆されている。また、大当たり遊技表示演出では、右打ちを示唆する表示、現在のラウンド数を表す表示、または、獲得出玉を表す表示などもおこなわれる。

【０８５７】

次に、図１２１（Ｃ）に示すように、メーカーロゴ演出が実行される。このメーカーロゴ表示演出は、大当たり遊技表示演出後であって特別図柄（装飾図柄）による変動演出前におこなわれる。このメーカーロゴ表示演出では、メーカーロゴ画像Ｃ４４が表示される。このメーカーロゴ画像Ｃ４４は、遊技機１の製造メーカーを表すロゴである。メーカーロゴ画像Ｃ４４には、製造メーカーとして「ＸＹＺ」と表されている。また、メーカーロゴ画像Ｃ４４の上には、所定のキャッチフレーズ「幸せをあなたに！！」が表されている。なお、メーカーロゴ画像Ｃ４４は、遊技機１の研究開発をしたメーカーを表すロゴであってもよい。

【０８５８】

次に、図１２１（Ｄ）に示すように、注意喚起演出が実行される。この注意喚起演出は、大当たり遊技表示演出後であって特別図柄（装飾図柄）による変動演出前におこなわれる。この注意喚起演出では、のめり込み注意喚起画像Ｃ４３が表示される。こののめり込み注意喚起画像Ｃ４３は、「遊技は適度に楽しみましょう」と記載され、遊技へののめり込みを抑制する表示である。のめり込み注意喚起画像Ｃ４３において、「遊技へののめり込みを注意しましょう」など、遊技へののめり込みを直接的に注意喚起する記載をおこなうようにしてもよい。また、この注意喚起演出では、遊技者に対して忘れ物や盗難に注意することを喚起する表示（忘れ物や盗難に注意！！）もおこなわれる。

【０８５９】

［所定情報表示演出Ｃ］

図１２２は、所定情報表示演出Ｃを説明するための図である。

所定情報表示演出Ｃでは、まず、図１２２（Ａ）に示すように、待ち受け表示演出が実行される。この待ち受け表示演出は、遊技者を待ち受ける待ち受け中におこなわれる演出であり、デモンストレーション演出（デモ演出）である。この待ち受け演出では、遊技機１の演出で多用され、主人公的なキャラクタ（メインキャラクタ）であり、言い換えれば、遊技機１のモチーフとなるキャラクタＣＲＡと、吹き出し画像Ｃ４１とが表示される。吹き出し画像Ｃ４１には、「僕が主役だよ！」と記載され、キャラクタＣＲＡが遊技機１において主役であることを示唆し、言い換えれば、キャラクタＣＲＡがメインキャラクタであることを示唆している。

【０８６０】

次に、図１２２（Ｂ）に示すように、大当たり遊技表示演出が実行される。この大当たり遊技表示演出は、待ち受け表示演出後、遊技者が遊技をおこなうことにより生じた大当たり遊技中に行われる演出である。この大当たり遊技表示演出では、キャラクタＣＲＡと、吹き出し画像Ｃ４２とが表示される。吹き出し画像Ｃ４２には、ラウンドを示唆する表示が成される。図１２２（Ｂ）の例では、１０ラウンド（１０Ｒ）であることが示唆されている。また、大当たり遊技表示演出では、右打ちを示唆する表示、現在のラウンド数を表す表示、または、獲得出玉を表す表示などもおこなわれる。

【０８６１】

次に、図１２２（Ｃ）に示すように、著作権者表示演出が実行される。この著作権者表示演出では、キャラクタＣＲＡと、著作権者示唆ロゴ画像Ｃ４５とが表示される。著作権者示唆ロゴ画像Ｃ４５は、遊技機１のモチーフとなるキャラクタでありメインキャラクタであるキャラクタＣＲＡの著作権者を表すロゴである。

【０８６２】

次に、図１２２（Ｄ）に示すように、メーカーロゴ演出が実行される。このメーカーロゴ表示演出は、大当たり遊技表示演出後であって特別図柄（装飾図柄）による変動演出前

におこなわれる。このメーカーロゴ表示演出では、メーカーロゴ画像Ｃ４４が表示される。このメーカーロゴ画像Ｃ４４は、遊技機１の製造メーカーを表すロゴである。メーカーロゴ画像Ｃ４４には、製造メーカーとして「ＸＹＺ」と表されている。また、メーカーロゴ画像Ｃ４４の上には、所定のキャッチフレーズ「幸せをあなたに！！」が表されている。なお、メーカーロゴ画像Ｃ４４は、遊技機１の研究開発をしたメーカーを表すロゴであってもよい。

【０８６３】

次に、図１２２（Ｅ）に示すように、注意喚起演出が実行される。この注意喚起演出は、大当たり遊技表示演出後であって特別図柄（装飾図柄）による変動演出前におこなわれる。この注意喚起演出では、のめり込み注意喚起画像Ｃ４３と所定注意喚起画像Ｃ４９とが表示される。こののめり込み注意喚起画像Ｃ４３は、「遊技は適度に楽しみましょう」と記載され、遊技へののめり込みを抑制する表示である。のめり込み注意喚起画像Ｃ４３において、「遊技へののめり込みを注意しましょう」など、遊技へののめり込みを直接的に注意喚起する記載をおこなうようにしてもよい。また、所定注意喚起画像Ｃ４９は、「プリペードカードの取り忘れ、盗難、忘れ物に注意してね」と記載され、遊技者に対してプリペードカードの取り忘れ、盗難、忘れ物に注意するように注意喚起する表示である。

【０８６４】

［所定情報表示演出Ｄ］

図１２３は、所定情報表示演出Ｄを説明するための図である。

所定情報表示演出Ｄでは、まず、図１２３（Ａ）に示すように、待ち受け表示演出が実行される。この待ち受け表示演出は、遊技者を待ち受ける待ち受け中におこなわれる演出であり、デモンストレーション演出（デモ演出）である。この待ち受け演出では、遊技機１の演出で多用され、主人公的なキャラクタ（メインキャラクタ）であり、言い換えれば、遊技機１のモチーフとなるキャラクタＣＲＡと、未成年注意喚起画像Ｃ４６と、不正行為抑制注意喚起Ｃ４７と、詐欺行為注意喚起Ｃ４８と、のめり込み注意喚起Ｃ４１０とが表示される。未成年注意喚起画像Ｃ４６は、「１８歳未満は打ったらダメ！」と記載され、遊技者に対して１８歳未満の未成年が遊技をしないように注意喚起する表示である。不正行為抑制注意喚起Ｃ４７は、「不正行為は犯罪です。やめてね！」と記載され、遊技者に対してゴト行為などの不正行為は犯罪であるので、止めるように注意喚起する表示である。詐欺行為注意喚起Ｃ４８は、「詐欺に注意！」と記載され、遊戯者に対して詐欺行為に合わないように注意喚起する表示である。のめり込み注意喚起Ｃ４１０は、「遊技は適度に楽しみましょう」と記載され、遊技へののめり込みを抑制する表示である。のめり込み注意喚起画像Ｃ４１０において、「遊技へののめり込みを注意しましょう」など、遊技へののめり込みを直接的に注意喚起する記載をおこなうようにしてもよい。

【０８６５】

次に、図１２３（Ｂ）に示すように、大当たり遊技表示演出が実行される。この大当たり遊技表示演出は、待ち受け表示演出後、遊技者が遊技をおこなうことにより生じた大当たり遊技中に行われる演出である。この大当たり遊技表示演出では、キャラクタＣＲＡと、吹き出し画像Ｃ４２とが表示される。吹き出し画像Ｃ４２には、ラウンドを示唆する表示が成される。図１２３（Ｂ）の例では、１０ラウンド（１０Ｒ）であることが示唆されている。また、大当たり遊技表示演出では、右打ちを示唆する表示、現在のラウンド数を表す表示、または、獲得出玉を表す表示などもおこなわれる。

【０８６６】

次に、図１２３（Ｃ）に示すように、著作権者表示演出が実行される。この著作権者表示演出では、キャラクタＣＲＡと、著作権者示唆ロゴ画像Ｃ４５とが表示される。著作権者示唆ロゴ画像Ｃ４５は、遊技機１のモチーフとなるキャラクタでありメインキャラクタであるキャラクタＣＲＡの著作権者を表すロゴである。

【０８６７】

次に、図１２２（Ｄ）に示すように、メーカーロゴ演出が実行される。このメーカーロゴ表示演出は、大当たり遊技表示演出後であって特別図柄（装飾図柄）による変動演出前

におこなわれる。このメーカーロゴ表示演出では、メーカーロゴ画像Ｃ４４が表示される。このメーカーロゴ画像Ｃ４４は、遊技機１の製造メーカーを表すロゴである。メーカーロゴ画像Ｃ４４には、製造メーカーとして「ＸＹＺ」と表されている。また、メーカーロゴ画像Ｃ４４の上には、所定のキャッチフレーズ「幸せをあなたに！！」が表されている。なお、メーカーロゴ画像Ｃ４４は、遊技機１の研究開発をしたメーカーを表すロゴであってもよい。

【０８６８】

次に、図１２２（Ｅ）に示すように、注意喚起演出が実行される。この注意喚起演出は、大当たり遊技表示演出後であって特別図柄（装飾図柄）による変動演出前におこなわれる。この注意喚起演出では、のめり込み注意喚起画像Ｃ４３と所定注意喚起画像Ｃ４９とが表示される。こののめり込み注意喚起画像Ｃ４３は、「遊技は適度に楽しみましょう」と記載され、遊技へののめり込みを抑制する表示である。のめり込み注意喚起画像Ｃ４３において、「遊技へののめり込みを注意しましょう」など、遊技へののめり込みを直接的に注意喚起する記載をおこなうようにしてもよい。また、所定注意喚起画像Ｃ４９は、「プリペードカードの取り忘れ、盗難、忘れ物に注意してね」と記載され、遊技者に対してプリペードカードの取り忘れ、盗難、忘れ物に注意するように注意喚起する表示である。

【０８６９】

［効果例］

以下に、所定情報表示演出の効果例を示す。

［効果１］

上記実施形態の遊技機１の所定情報演出Ａ～Ｄにおいて、待ち受け表示演出がおこなわれ、その後に、大当たり遊技表示演出がおこなわれ、その後に、のめり込み注意喚起画像Ｃ４３の表示が特別図柄の変動開始前におこなわれる。この構成によれば、大当たり遊技後の一息ついて冷静になれるタイミングで、のめり込み注意喚起画像Ｃ４３が表示されるので、遊技者は、のめり込み注意喚起画像Ｃ４３の内容に対して真摯な気持ちで受けとめることができ、遊技への過度なのめり込みを抑制することができる。その結果、遊技を健全に楽しむことができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０８７０】

［効果２］

上記実施形態の遊技機１の所定情報演出Ｂ～Ｄにおいて、大当たり遊技表示演出がおこなわれ、その後に、メーカーロゴ表示演出（メーカーロゴ画像Ｃ４４の表示）がおこなわれ、その後に、のめり込み注意喚起画像Ｃ４３の表示の前におこなわれる。この構成によれば、大当たり遊技後の一息ついて冷静になれるタイミングで、メーカーロゴ画像Ｃ４４およびのめり込み注意喚起画像Ｃ４３がおこなわれるので、遊技者は、のめり込み注意喚起画像Ｃ４３に加えて、遊技機１の製造メーカーをしっかりと認識することができる。これにより、遊技者は、のめり込み注意喚起画像Ｃ４３をおこなうような遊技者に優しく寄り添う遊技機１を製造したメーカーを特定することができ、遊技者における遊技機１の製造メーカーの評価が向上し得る。その結果、遊技者は、メーカーロゴ画像Ｃ４４に対応する製造メーカーが創った遊技機１において親しみをもって遊技することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０８７１】

［効果３］

上記実施形態の遊技機１の所定情報演出Ｃ、Ｄにおいて、大当たり遊技表示演出がおこなわれ、その後に、著作権者表示演出（著作権者示唆ロゴ画像Ｃ４５の表示）がおこなわれ、その後に、のめり込み注意喚起画像Ｃ４３の表示の前におこなわれる。この構成によれば、大当たり遊技後の一息ついて冷静になれるタイミングで、著作権者示唆ロゴ画像Ｃ４５およびのめり込み注意喚起画像Ｃ４３がおこなわれるので、遊技者は、のめり込み注意喚起画像Ｃ４３に加えて、遊技機１のモチーフとなるキャラクタＣＲＡの著作権者をしっかりと認識することができる。その結果、キャラクタＣＲＡの著作権者を知っている遊技者は、遊技機１を、親しみ深く遊技することができ、遊技の興趣を向上させることがで

きる。

【０８７２】

［効果４］

上記実施形態の遊技機１の所定情報演出Ｄにおいて、待ち受け表示演出で、のめり込み注意喚起画像Ｃ４１０の表示がおこなわれる。この構成によれば、待ち受け中のゆったりとしたときに、のめり込み注意喚起画像Ｃ４３が表示されるので、遊技者は、のめり込み注意喚起画像Ｃ４３の内容を深く受けとめることができ、遊技への過度なのめり込みを抑制することができる。その結果、遊技を健全に楽しむことができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０８７３】

［効果５］

上記実施形態の遊技機１の所定情報演出Ｄにおいて、のめり込み注意喚起画像Ｃ４３が表示されているときに、所定注意喚起画像Ｃ４９（プリペードカードの取り忘れ、盗難、忘れ物に対する注意喚起表示）がおこなわれる。この構成によれば、大当たり遊技後の一息ついて冷静になれるタイミングで、のめり込み注意喚起画像Ｃ４３と共に、所定注意喚起画像Ｃ４９が表示されるので、遊技者は、プリペードカードの取り忘れの確認したり、盗難へ注意を払ったり、忘れ物がないかを確認したりすることができる。その結果、遊技を健全に楽しむことができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０８７４】

［変形例］

以下に、所定情報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の所定情報演出では、注意喚起演出において、のめり込み注意喚起画像Ｃ４３と共に、その他の画像（例えば、メーカーロゴ画像Ｃ４４、著作権者示唆ロゴ画像Ｃ４５、未成年注意喚起画像Ｃ４６、不正行為抑制注意喚起Ｃ４７、詐欺行為注意喚起Ｃ４８）を一緒に表示してもよい。

また、大当たり遊技中に、のめり込み注意喚起画像Ｃ４３、メーカーロゴ画像Ｃ４４、メーカーロゴ画像Ｃ４４、著作権者示唆ロゴ画像Ｃ４５、未成年注意喚起画像Ｃ４６、不正行為抑制注意喚起Ｃ４７、詐欺行為注意喚起Ｃ４８、所定注意喚起画像Ｃ４９などの画像を表示してもよい。

また、メーカーロゴ表示演出において、メーカーロゴ画像Ｃ４４と共に、その他の画像（例えば、のめり込み注意喚起画像Ｃ４３、著作権者示唆ロゴ画像Ｃ４５、未成年注意喚起画像Ｃ４６、不正行為抑制注意喚起Ｃ４７、詐欺行為注意喚起Ｃ４８、所定注意喚起画像Ｃ４９）を一緒に表示してもよい。

また、著作権者表示演出において、著作権者示唆ロゴ画像Ｃ４５と共に、その他の画像（例えば、のめり込み注意喚起画像Ｃ４３、メーカーロゴ画像Ｃ４４、未成年注意喚起画像Ｃ４６、不正行為抑制注意喚起Ｃ４７、詐欺行為注意喚起Ｃ４８、所定注意喚起画像Ｃ４９）を一緒に表示してもよい。

また、待ち受け表示演出において、著作権者示唆ロゴ画像Ｃ４５、メーカーロゴ画像Ｃ４４、所定注意喚起画像Ｃ４９を表示するようにしてもよい。

【０８７５】

［変形例２］

上記実施形態の遊技機１の所定情報演出Ｄでは、待ち受け表示演出ののめり込み注意喚起画像Ｃ４１０と、注意喚起演出ののめり込み注意喚起画像Ｃ４３とは、のめり込み注意喚起という趣旨を逸脱しない範囲で異なる記載をするようにしてもよい。例えば、待ち受け表示演出ののめり込み注意喚起画像Ｃ４１０に「遊技ののめり込みに注意しましょう！」と記載し、注意喚起演出ののめり込み注意喚起画像Ｃ４３に「あなたは、遊技に熱中しすぎて周りが見えなくなっていませんか？遊技は適度に楽しむものです。注意してください！」と記載する。

また、待ち受け表示演出ののめり込み注意喚起画像Ｃ４１０の表示位置と、注意喚起演

出ののめり込み注意喚起画像Ｃ４３の表示位置とが異なる位置となっているが、同じ位置にくるようにしてもよい。

【０８７６】

［態様例］

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

［態様Ｃ４－１］

複数の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、

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

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

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

前記第１の表示演出は、待ち受け表示をおこなう演出であり、

前記第２の表示演出は、大当たり遊技中の大当たり遊技表示をおこなう演出であり、

前記第３の表示演出は、遊技者の遊技へののめり込みを注意喚起する第１ののめり込み注意喚起表示をおこなう演出であり、

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

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

ことを特徴とする遊技機。

【０８７７】

［態様Ｃ４－２］

態様Ｃ４－１に記載の遊技機であって、

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

前記第４の表示演出は、前記遊技機の製造メーカーを表す製造メーカーロゴの表示をおこなう演出であり、

前記組み合わせ演出は、前記第４の表示演出を含む場合があり、

前記組み合わせ演出では、前記第４の表示演出は、前記第２の表示演出の後であって前記第３の表示演出の前におこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

【０８７８】

［態様Ｃ４－３］

態様Ｃ４－１または態様Ｃ４－２に記載の遊技機であって、

前記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、前記遊技機に用いられる所定のキャラクタの著作権者を表すロゴの表示をおこなう演出であり、

前記組み合わせ演出は、前記第５の表示演出を含む場合があり、

前記組み合わせ演出では、前記第５の表示演出は、前記第２の表示演出の後であって前記第３の表示演出の前におこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

【０８７９】

［態様Ｃ４－４］

態様Ｃ４－１から態様Ｃ４－３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第１の表示演出は、遊技者の遊技へののめり込みを注意喚起する第２ののめり込み注意喚起表示を含む、

ことを特徴とする遊技機。

【０８８０】

［態様Ｃ４－５］

態様１ないし態様４までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第６の表示演出をおこなう場合があり、

前記第６の表示演出は、プリペードカードの取り忘れを注意喚起するカード取り忘れ注意喚起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６の表示演出を含む場合があり、
前記組み合わせ演出では、前記第６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実行される、
ことを特徴とする遊技機。
【０８８１】
以下に図１２４～図１２７を用いて保留アイコン移動演出Ａ～Ｄについて説明する。この保留アイコン移動演出は、装飾図柄の変動演出中や変動演出前後などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信した変動演出開始コマンドを解析し、保留アイコン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や駆動データを読み出して表示画面７ａに画像を表示させる演出である。
【０８８２】
［保留アイコン移動演出Ａ］
図１２４は、保留アイコン移動演出Ａを説明するための図である。保留アイコン移動演出Ａのうち、図１２４（Ａ）～図１２４（Ｅ）は、遊技状態が通常状態のときに実行される。保留アイコン移動演出Ａでは、まず、図１２４（Ａ）に示すように、通常時において、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒとが変動表示される。変動表示中の左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、および、右装飾図柄８Ｒは、それぞれ下方向（上下方向に沿って）に移動しており、数字が視認できない態様となっている。このとき、特図１の３つの保留アイコン９Ａは、表示画面７ａの第１領域ＦＡにおいて、表示画面７ａの上下方向に沿って並んで表示される。すなわち、特図１の３つの保留アイコン９Ａは、装飾図柄の変動方向に沿った方向に並んで配置される。３つの保留アイコン９Ａは、下から上に向かって順に第１特図保留記憶領域８５ａの第１～第３記憶領域に対応する保留画像９Ａである。表示画面７ａの第１領域ＦＡは、保留アイコン９Ａを表示可能な保留画像表示領域であり、ここでは、表示画面７ａの左端から所定の幅を持った領域である。第１領域ＦＡは、特定の色で示される領域を示す画像（領域画像）によって、領域を識別可能に構成されていてもよいし、他の領域と識別できない態様であってもよい。ここでは、第１領域ＦＡは、他の領域と識別できない態様となっている。この場合であっても、保留アイコン９Ａが表示される領域とその周辺を含む領域として第１領域ＦＡを適宜設定することができる。図１２４（Ａ）では、特図１の３つの保留アイコン９Ａのうち、下から２つめの保留アイコン９Ａ（第１特図保留記憶領域８５ａの第２記憶領域に対応する保留画像９Ａ）が先読みによって保留が変化している。保留消化画像９Ｃは表示されていない。
【０８８３】
図１２４（Ｂ）では、保留アイコン９Ａが１つ追加された状態が示されている。ここでは、表示画面７ａの第１領域ＦＡにおいて、縦に３つ並んだ保留アイコン９Ａの一番上に新たに保留アイコン９Ａが追加される。新たに追加された保留アイコン９Ａは、第１特図保留記憶領域８５ａの第４記憶領域に対応する保留画像９Ａである。図１２４（Ｃ）に示すように、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒとが停止表示すると、縦に並んだ４つの保留アイコン９Ａのうち、最初に表示された一番下の保留アイコン９Ａ（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）は、右方向に移動し、表示画面７ａから消える。そのため、保留消化画像９Ｃが表示されない。縦に並んだ４つの保留アイコン９Ａのうち、２番目以降に表示された残りの保留アイコン９Ａ（第１特図保留記憶領域８５ａの第２～４記憶領域に対応する保留画像９Ａ）は、下方向にシフト移動する。そして、図１２４（Ｄ）に示すように、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒによる次の変動表示が実行される。変動開始の左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒは、装飾図柄変動演出Ａ（図４８）の態様であってもよい。上述のシフト移動によって、特図１の３つの保留アイコン９Ａのうち、最初に表示された１つめの保留アイコン９Ａ（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）が先読みによって保留が変化している。

【０８８４】

図１２４（Ｅ）に示すように、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒとが停止表示すると、図１２４（Ｄ）において、縦に並んだ３つの保留アイコン９Ａのうち、最初に表示された保留アイコン９Ａ（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）は、右方向に移動する。このとき、移動した保留アイコン９Ａは先読みによって変化しているため、右に移動後も表示が消えず、保留消化画像９Ｃ（当該保留アイコン９Ｃ）となる。そして、この当該保留アイコン９Ｃは、その後ろの保留アイコン９Ａの一部分に重なって表示される。図１２４（Ｄ）において、縦に並んだ３つの保留アイコン９Ａのうち、２番目以降に表示された残りの保留アイコン９Ａ（第１特図保留記憶領域８５ａの第２、３記憶領域に対応する保留画像９Ａ）は、下方向にシフト移動する。そして、新たに、１つめとなった保留アイコン９Ａ（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）の一部分に保留消化画像９Ｃ（当該保留アイコン９Ｃ）が重なって表示される。

【０８８５】

図１２４（Ｆ）～図１２４（Ｊ）は、遊技状態が確変状態のときに実行される。図１２４（Ｆ）では、確変時において、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒとが変動表示される。変動表示中の左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、および、右装飾図柄８Ｒは、それぞれ下方向（上下方向に沿って）に移動しており、数字が視認できない態様となっている。このとき、特図２の３つの保留アイコン９Ｂは、表示画面７ａの第２領域ＳＡにおいて、表示画面７ａの上下方向に沿って並んで表示される。すなわち、特図２の３つの保留アイコン９Ｂは、装飾図柄の変動方向に沿った方向に並んで配置される。３つの保留アイコン９Ｂは、下から上に向かって順に第２特図保留記憶領域８５ｂの第１～第３記憶領域に対応する保留画像９Ｂである。表示画面７ａの第２領域ＳＡは、保留アイコン９Ｂを表示可能な保留画像表示領域であり、ここでは、表示画面７ａの右端から所定の幅を持った領域である。第２領域ＳＡは、特定の色で示される領域を示す画像（領域画像）によって、領域を識別可能に構成されていてもよいし、他の領域と識別できない態様であってもよい。ここでは、第２領域ＳＡは、他の領域と識別できない態様となっている。この場合であっても、保留アイコン９Ｂが表示される領域とその周辺を含む領域として第２領域ＳＡを適宜設定することができる。図１２４（Ｆ）では、特図２の３つの保留アイコン９Ｂのうち、下から２つめの保留アイコン９Ｂ（第２特図保留記憶領域８５ｂの第２記憶領域に対応する保留画像９Ａ）が先読みによって保留が変化している。保留消化画像９Ｃは表示されていない。

【０８８６】

図１２４（Ｇ）では、保留アイコン９Ｂが１つ追加された状態が示されている。ここでは、表示画面７ａの第２領域ＳＡにおいて、縦に３つ並んだ保留アイコン９Ｂの一番上に新たに保留アイコン９Ｂが追加される。新たに追加された保留アイコン９Ｂは、第２特図保留記憶領域８５ｂの第４記憶領域に対応する保留画像９Ｂである。図１２４（Ｈ）に示すように、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒとが停止表示すると、縦に並んだ４つの保留アイコン９Ｂのうち、最初に表示された保留アイコン９Ｂ（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）は、左方向に移動し、表示画面７ａから消える。そのため、保留消化画像９Ｃが表示されない。縦に並んだ４つの保留アイコン９Ｂのうち、２番目以降に表示された残りの保留アイコン９Ｂ（第２特図保留記憶領域８５ｂの第２～４記憶領域に対応する保留画像９Ｂ）は、下方向にシフト移動する。そして、図１２４（Ｉ）に示すように、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒによる次の変動表示が実行される。変動開始の左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒは、装飾図柄変動演出Ａ（図４８）の態様であってもよい。上述のシフト移動によって、特図２の３つの保留アイコン９Ｂのうち、最初に表示された１つめの保留アイコン９Ｂ（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）が先読みによって保留が変化している。

【０８８７】
図１２４（Ｊ）に示すように、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒとが停止表示すると、図１２４（Ｉ）において、縦に並んだ３つの保留アイコン９Ｂのうち、最初に表示された保留アイコン９Ｂ（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）は、左方向に移動する。このとき、移動した保留アイコン９Ｂは先読みによって変化しているため、左に移動後も表示が消えず、保留消化画像９Ｃ（当該保留アイコン９Ｃ）となる。そして、この当該保留アイコン９Ｃは、その後ろの保留アイコン９Ｂの一部分に重なって表示される。図１２４（Ｉ）において、縦に並んだ３つの保留アイコン９Ｂのうち、２番目以降に表示された残りの保留アイコン９Ｂ（第２特図保留記憶領域８５ｂの第２、３記憶領域に対応する保留画像９Ｂ）は、下方向にシフト移動する。そして、新たに、１つめとなった保留アイコン９Ｂ（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）の一部分に保留消化画像９Ｃ（当該保留アイコン９Ｃ）が重なって表示される。

【０８８８】
［保留アイコン移動演出Ｂ］
図１２５は、保留アイコン移動演出Ｂを説明するための図である。保留アイコン移動演出Ｂは、保留アイコン移動演出Ａと比較すると、装飾図柄の変動方向や保留アイコンの配置方向が異なる。保留アイコン移動演出Ｂのうち、図１２５（Ａ）～図１２５（Ｅ）は、遊技状態が通常状態のときに実行される。保留アイコン移動演出Ｂでは、まず、図１２５（Ａ）に示すように、通常時において、下装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、上装飾図柄８Ｒとが変動表示される。変動表示中の下装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、および、上装飾図柄８Ｒは、それぞれ左方向（左右方向に沿って）に移動しており、数字が視認できない態様となっている。このとき、特図１の３つの保留アイコン９Ａは、表示画面７ａの第１領域ＦＡにおいて、表示画面７ａの左右方向に沿って並んで表示される。すなわち、特図１の３つの保留アイコン９Ａは、装飾図柄の変動方向に沿った方向に並んで配置される。３つの保留アイコン９Ａは、右から左に向かって順に第１特図保留記憶領域８５ａの第１～第３記憶領域に対応する保留画像９Ａである。表示画面７ａの第１領域ＦＡは、保留アイコン９Ａを表示可能な保留画像表示領域であり、ここでは、表示画面７ａの下端から上下方向に所定の幅を持った領域である。第１領域ＦＡは、特定の色で示される領域を示す画像（領域画像）によって、領域を識別可能に構成されていてもよいし、他の領域と識別できない態様であってもよい。ここでは、第１領域ＦＡは、他の領域と識別できない態様となっている。この場合であっても、保留アイコン９Ａが表示される領域とその周辺を含む領域として第１領域ＦＡを適宜設定することができる。図１２５（Ａ）では、特図１の３つの保留アイコン９Ａのうち、右から２つめの保留アイコン９Ａ（第１特図保留記憶領域８５ａの第２記憶領域に対応する保留画像９Ａ）が先読みによって保留が変化している。保留消化画像９Ｃは表示されていない。

【０８８９】
図１２５（Ｂ）では、保留アイコン９Ａが１つ追加された状態が示されている。ここでは、表示画面７ａの第１領域ＦＡにおいて、横に３つ並んだ保留アイコン９Ａの一番左に新たに保留アイコン９Ａが追加される。新たに追加された保留アイコン９Ａは、第１特図保留記憶領域８５ａの第４記憶領域に対応する保留画像９Ａである。図１２５（Ｃ）に示すように、下装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、上装飾図柄８Ｒとが停止表示すると、横に並んだ４つの保留アイコン９Ａのうち、最初に表示された一番右側の保留アイコン９Ａ（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）は、上方向に移動し、表示画面７ａから消える。そのため、保留消化画像９Ｃが表示されない。横に並んだ４つの保留アイコン９Ａのうち、２番目以降に表示された残りの保留アイコン９Ａ（第１特図保留記憶領域８５ａの第２～４記憶領域に対応する保留画像９Ａ）は、右方向にシフト移動する。そして、図１２５（Ｄ）に示すように、下装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、上装飾図柄８Ｒによる次の変動表示が実行される。変動開始の下装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、上装飾図柄８Ｒは、装飾図柄変動演出Ｄ（図５１）の態様であって

もよい。上述のシフト移動によって、特図１の３つの保留アイコン９Ａのうち、最初に表示された１つめの保留アイコン９Ａ（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）が先読みによって保留が変化している。

【０８９０】

図１２５（Ｅ）に示すように、下装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、上装飾図柄８Ｒとが停止表示すると、図１２５（Ｄ）において、横に並んだ３つの保留アイコン９Ａのうち、最初に表示された保留アイコン９Ａ（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）は、上方向に移動する。このとき、移動した保留アイコン９Ａは先読みによって変化しているため、上に移動後も表示が消えず、保留消化画像９Ｃ（当該保留アイコン９Ｃ）となる。そして、この当該保留アイコン９Ｃは、その後ろの保留アイコン９Ａの一部分に重なって表示される。図１２５（Ｄ）において、横に並んだ３つの保留アイコン９Ａのうち、２番目以降に表示された残りの保留アイコン９Ａ（第１特図保留記憶領域８５ａの第２、３記憶領域に対応する保留画像９Ａ）は、右方向にシフト移動する。そして、新たに、１つめとなった保留アイコン９Ａ（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）の一部分に保留消化画像９Ｃ（当該保留アイコン９Ｃ）が重なって表示される。

【０８９１】

図１２５（Ｆ）～図１２５（Ｊ）は、遊技状態が確変状態のときに実行される。図１２５（Ｆ）では、確変時において、下装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、上装飾図柄８Ｒとが変動表示される。変動表示中の下装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、および、上装飾図柄８Ｒは、それぞれ左方向（左右方向に沿って）に移動しており、数字が視認できない態様となっている。このとき、特図２の３つの保留アイコン９Ｂは、表示画面７ａの第２領域ＳＡにおいて、表示画面７ａの左右方向に沿って並んで表示される。すなわち、特図２の３つの保留アイコン９Ｂは、装飾図柄の変動方向に沿った方向に並んで配置される。３つの保留アイコン９Ｂは、左から右に向かって順に第２特図保留記憶領域８５ｂの第１～第３記憶領域に対応する保留画像９Ｂである。表示画面７ａの第２領域ＳＡは、保留アイコン９Ｂを表示可能な保留画像表示領域であり、ここでは、表示画面７ａの上端から上下方向に所定の幅を持った領域である。第２領域ＳＡは、特定の色で示される領域を示す画像（領域画像）によって、領域を識別可能に構成されていてもよいし、他の領域と識別できない態様であってもよい。ここでは、第２領域ＳＡは、他の領域と識別できない態様となっている。この場合であっても、保留アイコン９Ｂが表示される領域とその周辺を含む領域として第２領域ＳＡを適宜設定することができる。図１２５（Ｆ）では、特図２の３つの保留アイコン９Ｂのうち、左から２つめの保留アイコン９Ｂ（第２特図保留記憶領域８５ｂの第２記憶領域に対応する保留画像９Ａ）が先読みによって保留が変化している。保留消化画像９Ｃは表示されていない。

【０８９２】

図１２５（Ｇ）では、保留アイコン９Ｂが１つ追加された状態が示されている。ここでは、表示画面７ａの第２領域ＳＡにおいて、横に３つ並んだ保留アイコン９Ｂの一番右に新たに保留アイコン９Ｂが追加される。新たに追加された保留アイコン９Ｂは、第２特図保留記憶領域８５ｂの第４記憶領域に対応する保留画像９Ｂである。図１２５（Ｈ）に示すように、下装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、上装飾図柄８Ｒとが停止表示すると、横に並んだ４つの保留アイコン９Ｂのうち、最初に表示された一番左の保留アイコン９Ｂ（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）は、下方向に移動し、表示画面７ａから消える。そのため、保留消化画像９Ｃが表示されない。横に並んだ４つの保留アイコン９Ｂのうち、２番目以降に表示された残りの保留アイコン９Ｂ（第２特図保留記憶領域８５ｂの第２～４記憶領域に対応する保留画像９Ｂ）は、左方向にシフト移動する。そして、図１２５（Ｉ）に示すように、下装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、上装飾図柄８Ｒによる次の変動表示が実行される。変動開始の下装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、上装飾図柄８Ｒは、装飾図柄変動演出Ａ（図４８）の態様であってもよい。上述のシフト移動によって、特図２の３つの保留アイコン９Ｂのうち、最初に表示

された１つめの保留アイコン９Ｂ（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）が先読みによって保留が変化している。

【０８９３】

図１２５（Ｊ）に示すように、下装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、上装飾図柄８Ｒとが停止表示すると、図１２５（Ｉ）において、横に並んだ３つの保留アイコン９Ｂのうち、最初に表示された保留アイコン９Ｂ（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）は、下方向に移動する。このとき、移動した保留アイコン９Ｂは先読みによって変化しているため、下に移動後も表示が消えず、保留消化画像９Ｃ（当該保留アイコン９Ｃ）となる。そして、この当該保留アイコン９Ｃは、その後ろの保留アイコン９Ｂの一部分に重なって表示される。図１２５（Ｉ）において、横に並んだ３つの保留アイコン９Ｂのうち、２番目以降に表示された残りの保留アイコン９Ｂ（第２特図保留記憶領域８５ｂの第２、３記憶領域に対応する保留画像９Ｂ）は、左方向にシフト移動する。そして、新たに、１つめとなった保留アイコン９Ｂ（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）の一部分に保留消化画像９Ｃ（当該保留アイコン９Ｃ）が重なって表示される。

【０８９４】

［保留アイコン移動演出Ｃ］

図１２６は、保留アイコン移動演出Ｃを説明するための図である。保留アイコン移動演出Ｃは、保留アイコン移動演出Ａと比較すると、遊技状態や、保留の表示態様が異なる。図１２６（Ａ）～図１２６（Ｊ）は、遊技状態が非確変の時短状態のときに実行される。保留アイコン移動演出Ｃでは、まず、図１２６（Ａ）に示すように、時短時において、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒとが変動表示される。変動表示中の左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、および、右装飾図柄８Ｒは、それぞれ下方向（上下方向に沿って）に移動しており、数字が視認できない態様となっている。このとき、特図１の３つの保留アイコン９Ａ、および、特図２の３つの保留アイコン９Ｂは、それぞれ、表示画面７ａの第１領域ＦＡにおいて、表示画面７ａの上下方向に沿って並んで表示される。すなわち、特図１の３つの保留アイコン９Ａ、および、特図２の３つの保留アイコン９Ｂは、それぞれ、装飾図柄の変動方向に沿った方向に並んで配置される。３つの保留アイコン９Ａは、下から上に向かって順に第１特図保留記憶領域８５ａの第１～第３記憶領域に対応する保留画像９Ａである。３つの保留アイコン９Ｂは、同様に、下から上に向かって順に第２特図保留記憶領域８５ｂの第１～第３記憶領域に対応する保留画像９Ｂである。特図２の保留アイコン９Ｂは、特図１の保留アイコン９Ａの一部に重なって表示される。特図２の保留は特図１の保留よりも優先して消化される（優先消化される）。よって、特図１の３つの保留アイコン９Ａと、特図２の保留アイコン９Ｂは、優先消化される保留アイコン９Ｂが上側に重なって表示されている。

【０８９５】

表示画面７ａの第１領域ＦＡは、保留アイコン９Ａ、９Ｂを表示可能な保留画像表示領域であり、ここでは、表示画面７ａの左端から所定の幅を持った領域である。第１領域ＦＡは、特定の色で示される領域を示す画像（領域画像）によって、領域を識別可能に構成されていてもよいし、他の領域と識別できない態様であってもよい。ここでは、第１領域ＦＡは、他の領域と識別できない態様となっている。この場合であっても、保留アイコン９Ａ、９Ｂが表示される領域とその周辺を含む領域として第１領域ＦＡを適宜設定することができる。図１２６（Ａ）では、特図２の３つの保留アイコン９Ｂのうち、下から２つめの保留アイコン９Ｂ（第２特図保留記憶領域８５ｂの第２記憶領域に対応する保留画像９Ａ）が先読みによって保留が変化している。保留消化画像９Ｃは表示されていない。

【０８９６】

図１２６（Ｂ）では、特図２の保留アイコン９Ｂが１つ追加された状態が示されている。ここでは、表示画面７ａの第１領域ＦＡにおいて、縦に３つ並んだ保留アイコン９Ｂの一番上に新たに保留アイコン９Ｂが追加される。新たに追加された保留アイコン９Ｂは、第２特図保留記憶領域８５ｂの第４記憶領域に対応する保留画像９Ｂである。図１２６（

Ｃ）に示すように、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒとが停止表示すると、縦に並んだ４つの保留アイコン９Ｂのうち、最初に表示された一番下の保留アイコン９Ｂ（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）は、右方向に移動し、表示画面７ａから消える。そのため、保留消化画像９Ｃが表示されない。縦に並んだ４つの保留アイコン９Ｂのうち、２番目以降に表示された残りの保留アイコン９Ｂ（第２特図保留記憶領域８５ｂの第２～４記憶領域に対応する保留画像９Ｂ）は、下方向にシフト移動する。そして、図１２６（Ｄ）に示すように、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒによる次の変動表示が実行される。変動開始の左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒは、装飾図柄変動演出Ａ（図４８）の態様であってもよい。上述のシフト移動によって、特図２の３つの保留アイコン９Ｂのうち、最初に表示された１つめの保留アイコン９Ｂ（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）が先読みによって保留が変化している。

【０８９７】

図１２６（Ｅ）に示すように、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒとが停止表示すると、図１２６（Ｄ）において、縦に並んだ３つの保留アイコン９Ｂのうち、最初に表示された保留アイコン９Ｂ（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）は、右方向に移動する。このとき、移動した保留アイコン９Ｂは先読みによって変化しているため、右に移動後も表示が消えず、保留消化画像９Ｃ（当該保留アイコン９Ｃ）となる。そして、この当該保留アイコン９Ｃは、その後ろの保留アイコン９Ｂの一部分に重なって表示される。図１２６（Ｄ）において、縦に並んだ３つの保留アイコン９Ｂのうち、２番目以降に表示された残りの保留アイコン９Ｂ（第２特図保留記憶領域８５ｂの第２、３記憶領域に対応する保留画像９Ｂ）は、下方向にシフト移動する。そして、新たに、１つめとなった保留アイコン９Ｂ（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）の一部分に保留消化画像９Ｃ（当該保留アイコン９Ｃ）が重なって表示される。そして、図１２６（Ｆ）に示すように、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒによる次の変動表示が実行される。このとき、スペシャルリーチ演出等が実行されてもよい。

【０８９８】

上記の保留アイコン９Ｂのシフト移動が繰り返され、図１２６（Ｇ）（Ｈ）に示すように、最後の保留アイコン９Ｂが消化されると、図１２６（Ｉ）に示すように、特図１の保留アイコン９Ａの保留消化が開始される。ここでは、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒとが停止表示すると、縦に並んだ３つの保留アイコン９Ａのうち、最初に表示された一番下の保留アイコン９Ａ（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）は、右方向に移動し、表示画面７ａから消える。そのため、保留消化画像９Ｃが表示されない。縦に並んだ３つの保留アイコン９Ａのうち、２番目以降に表示された残りの保留アイコン９Ａ（第１特図保留記憶領域８５ａの第２、３記憶領域に対応する保留画像９Ａ）は、下方向にシフト移動する。そして、図１２６（Ｊ）に示すように、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒによる次の変動表示が実行される。

【０８９９】

［保留アイコン移動演出Ｄ］

図１２７は、保留アイコン移動演出Ｄを説明するための図である。保留アイコン移動演出Ｄは、保留アイコン移動演出Ａと比較すると、遊技状態や、保留の表示態様、装飾図柄の変動方向、保留アイコンの配置方向が異なる。図１２７（Ａ）～図１２７（Ｊ）は、遊技状態が非確変の時短状態のときに実行される。保留アイコン移動演出Ｄでは、まず、図１２７（Ａ）に示すように、時短時において、下装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、上装飾図柄８Ｒとが変動表示される。変動表示中の下装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、および、上装飾図柄８Ｒは、それぞれ左方向（左右方向に沿って）に移動しており、数字が視認できない態様となっている。このとき、特図１の３つの保留アイコン９Ａ、および、特図２の３つの保留アイコン９Ｂは、それぞれ、表示画面７ａの第１領域ＦＡにおいて、表

示画面７ａの左右方向に沿って並んで表示される。すなわち、特図１の３つの保留アイコン９Ａ、および、特図２の３つの保留アイコン９Ｂは、それぞれ、装飾図柄の変動方向に沿った方向に並んで配置される。３つの保留アイコン９Ａは、右から左に向かって順に第１特図保留記憶領域８５ａの第１～第３記憶領域に対応する保留画像９Ａである。３つの保留アイコン９Ｂは、同様に、左から右に向かって順に第２特図保留記憶領域８５ｂの第１～第３記憶領域に対応する保留画像９Ｂである。特図２の保留アイコン９Ｂは、特図１の保留アイコン９Ａの一部に重なって表示される。特図２の保留は特図１の保留よりも優先して消化される（優先消化される）。よって、特図１の３つの保留アイコン９Ａと、特図２の保留アイコン９Ｂは、優先消化される保留アイコン９Ｂが上側に重なって表示されている。

【０９００】

表示画面７ａの第１領域ＦＡは、保留アイコン９Ａ、９Ｂを表示可能な保留画像表示領域であり、ここでは、表示画面７ａの下端から上下方向に所定の幅を持った領域である。第１領域ＦＡは、特定の色で示される領域を示す画像（領域画像）によって、領域を識別可能に構成されていてもよいし、他の領域と識別できない態様であってもよい。ここでは、第１領域ＦＡは、他の領域と識別できない態様となっている。この場合であっても、保留アイコン９Ａ、９Ｂが表示される領域とその周辺を含む領域として第１領域ＦＡを適宜設定することができる。図１２７（Ａ）では、特図２の３つの保留アイコン９Ｂのうち、右から２つめの保留アイコン９Ｂ（第２特図保留記憶領域８５ｂの第２記憶領域に対応する保留画像９Ａ）が先読みによって保留が変化している。保留消化画像９Ｃは表示されていない。

【０９０１】

図１２７（Ｂ）では、特図２の保留アイコン９Ｂが１つ追加された状態が示されている。ここでは、表示画面７ａの第１領域ＦＡにおいて、横に３つ並んだ保留アイコン９Ｂの一番左に新たに保留アイコン９Ｂが追加される。新たに追加された保留アイコン９Ｂは、第２特図保留記憶領域８５ｂの第４記憶領域に対応する保留画像９Ｂである。図１２７（Ｃ）に示すように、下装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、上装飾図柄８Ｒとが停止表示すると、横に並んだ４つの保留アイコン９Ｂのうち、最初に表示された一番右側の保留アイコン９Ｂ（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）は、上方向に移動し、表示画面７ａから消える。そのため、保留消化画像９Ｃが表示されない。横に並んだ４つの保留アイコン９Ｂのうち、２番目以降に表示された残りの保留アイコン９Ｂ（第２特図保留記憶領域８５ｂの第２～４記憶領域に対応する保留画像９Ｂ）は、右方向にシフト移動する。そして、図１２７（Ｄ）に示すように、下装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、上装飾図柄８Ｒによる次の変動表示が実行される。変動開始の下装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、上装飾図柄８Ｒは、装飾図柄変動演出Ｄ（図５１）の態様であってもよい。上述のシフト移動によって、特図２の３つの保留アイコン９Ｂのうち、最初に表示された１つめの保留アイコン９Ｂ（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）が先読みによって保留が変化している。

【０９０２】

図１２７（Ｅ）に示すように、下装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、上装飾図柄８Ｒとが停止表示すると、図１２７（Ｄ）において、横に並んだ３つの保留アイコン９Ｂのうち、最初に表示された保留アイコン９Ｂ（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）は、上方向に移動する。このとき、移動した保留アイコン９Ｂは先読みによって変化しているため、上に移動後も表示が消えず、保留消化画像９Ｃ（当該保留アイコン９Ｃ）となる。そして、この当該保留アイコン９Ｃは、その後ろの保留アイコン９Ｂの一部分に重なって表示される。図１２７（Ｄ）において、横に並んだ３つの保留アイコン９Ｂのうち、２番目以降に表示された残りの保留アイコン９Ｂ（第２特図保留記憶領域８５ｂの第２、３記憶領域に対応する保留画像９Ｂ）は、右方向にシフト移動する。そして、新たに、１つめとなった保留アイコン９Ｂ（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）の一部分に保留消化画像９Ｃ（当該保留アイコン

９Ｃ）が重なって表示される。そして、図１２７（Ｆ）に示すように、下装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、上装飾図柄８Ｒによる次の変動表示が実行される。このとき、スペシャルリーチ演出等が実行されてもよい。

【０９０３】

上記の保留アイコン９Ｂのシフト移動が繰り返され、図１２７（Ｇ）（Ｈ）に示すように、最後の保留アイコン９Ｂが消化されると、図１２７（Ｉ）に示すように、特図１の保留アイコン９Ａの保留消化が開始される。ここでは、下装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、上装飾図柄８Ｒとが停止表示すると、横に並んだ３つの保留アイコン９Ａのうち、最初に表示された一番下の保留アイコン９Ａ（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）は、上方向に移動し、表示画面７ａから消える。そのため、保留消化画像９Ｃが表示されない。横に並んだ３つの保留アイコン９Ａのうち、２番目以降に表示された残りの保留アイコン９Ａ（第１特図保留記憶領域８５ａの第２、３記憶領域に対応する保留画像９Ａ）は、右方向にシフト移動する。そして、図１２７（Ｊ）に示すように、下装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、上装飾図柄８Ｒによる次の変動表示が実行される。

【０９０４】

［効果例］

以下に、保留アイコン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１２４に示すように、表示画面７ａの第１領域ＦＡにおいて、複数の保留アイコン９Ａが上下方向に沿って並んで表示される第１の演出（通常時）と、左右方向における位置が、第１領域ＦＡと異なる第２領域ＳＡにおいて、複数の保留アイコン９Ｂが上下方向に沿って並んで表示される第２の演出（確変時）と、を実行することができる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、図１２４（Ｃ）に示すように、第１の演出（通常時）において、複数の保留アイコン９Ａのうち、最初に表示された保留アイコン９Ａは、左右方向に沿って（右方向に）移動し、２番目以降に表示された残りの保留アイコン９Ａは、上下方向に沿って（下方向に）シフト移動する。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、図１２４（Ｈ）に示すように、第２の演出（確変時）において、複数の保留アイコン９Ｂのうち、最初に表示された保留アイコン９Ｂは、左右方向に沿って（左方向に）移動し、２番目以降に表示された残りの保留アイコン９Ｂは、上下方向に沿って（下方向に）シフト移動し、図１２４（Ｃ）（Ｅ）（Ｈ）（Ｊ）に示すように、第１の演出（通常時）と第２の演出（確変時）において、左右方向に沿って移動した保留アイコン９Ａ、９Ｂは、表示画面７ａから消える場合と消えない場合とがある。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、図１２６に示すように、表示画面７ａの第１領域ＦＡにおいて、特図１に対応する複数の保留アイコン９Ａと、特図２に対応する複数の保留アイコン９Ｂとが、それぞれ上下方向に沿って並んで表示されるとともに、特図１に対応する複数の保留アイコン９Ａの一部分に、特図２に対応する複数の保留アイコン９Ｂが重なって表示される第３の演出を実行することができる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、図１２６に示すように、第３の演出において、特図２に対応する複数の保留アイコン９Ｂのうち、最初に表示された保留アイコン９Ｂは、左右方

向に沿って（右方向に）移動し、２番目以降に表示された残りの保留アイコンは、上下方向に沿って（下方向に）シフト移動する。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果６］

上記実施形態の遊技機１では、図１２４、図１２６に示すように、第１の演出（通常時）と、第２の演出（確変時）と、第３の演出（時短時）とは、ぞれぞれ遊技状態が異なる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【０９０５】

［変形例］

以下に、保留アイコン移動演出の変形例を示す。

［変形例１］

上記の保留アイコン移動演出Ａのうち、図１２４（Ａ）～図１２４（Ｅ）は、遊技状態が通常状態のときに実行され、図１２４（Ｆ）～図１２４（Ｊ）は、遊技状態が確変状態のときに実行されるものとした。しかし、図１２４（Ａ）～図１２４（Ｅ）と、図１２４（Ｆ）～図１２４（Ｊ）は、同じ遊技状態のときに実行されてもよい。例えば、図１２４（Ａ）～図１２４（Ｅ）と、図１２４（Ｆ）～図１２４（Ｊ）は、同じ遊技状態（例えば、通常状態）において異なる演出モードにおいてそれぞれ実行されてもよい。保留アイコン移動演出Ｂについても同様である。

［変形例２］

上記の保留アイコン移動演出Ｃの図１２６（Ａ）～図１２６（Ｊ）は、遊技状態が非確変の時短状態のときに実行されるものとした。しかし、保留アイコン移動演出Ｃの図１２６（Ａ）～図１２６（Ｊ）は、遊技状態が非確変の時短状態以外の状態のときに実行されてもよい。保留アイコン移動演出Ｄについても同様である。

［変形例３］

保留アイコン移動演出Ａ～Ｄに示した演出は、すべて同じ遊技状態で実行されてもよい。例えば、保留アイコン移動演出Ａ～Ｄに示した演出は、同じ遊技状態（例えば、通常状態）において異なる演出モードにおいてそれぞれ実行されてもよい。

【０９０６】

［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、保留アイコンであり、

前記表示手段の第１の領域において、複数の前記保留アイコンが第１の方向に沿って並んで表示される第１の演出と、

前記第１の方向と交差する第２の方向における位置が、前記第１の領域と異なる第２の領域において、複数の前記保留アイコンが前記第１の方向に沿って並んで表示される第２の演出と、を実行可能な

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様Ｄ１－２]

態様Ｄ１－１に記載の遊技機であって、

前記第１の演出において、前記複数の保留アイコンのうち、最初に表示された保留アイコンは、前記第２の方向に沿って移動し、２番目以降に表示された残りの保留アイコンは、前記第１の方向に沿ってシフト移動する

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、

前記第２の演出において、前記複数の保留アイコンのうち、最初に表示された保留アイコンは、前記第２の方向に沿って移動し、２番目以降に表示された残りの保留アイコンは

、前記第１の方向に沿ってシフト移動し、
　前記第１の演出と前記第２の演出において、前記第２の方向に沿って移動した保留アイコンは、前記表示手段から消える場合と消えない場合とがある
　ことを特徴とする遊技機。
　◇[態様Ｄ１－４]
　態様Ｄ１－１から態様Ｄ１－３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
　前記表示手段の第１の領域において、特図１に対応する複数の前記保留アイコンと、特図２に対応する複数の前記保留アイコンとが、それぞれ第１の方向に沿って並んで表示されるとともに、前記特図１に対応する複数の保留アイコンの一部分に、前記特図２に対応する複数の保留アイコンが重なって表示される第３の演出を実行可能な
　ことを特徴とする遊技機。
　◇[態様Ｄ１－５]
　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、前記特図２に対応する複数の保留アイコンのうち、最初に表示された保留アイコンは、前記第２の方向に沿って移動し、２番目以降に表示された残りの保留アイコンは、前記第１の方向に沿ってシフト移動する
　ことを特徴とする遊技機。
　◇[態様Ｄ１－６]
　態様Ｄ１－４または態様Ｄ１－５に記載の遊技機であって、
　前記第１の演出と、前記第２の演出と、前記第３の演出とは、ぞれぞれ遊技状態が異なる
　ことを特徴とする遊技機。
【０９０７】
　以下に図１２８～図１３１を用いて保留アイコン重畳演出Ａ～Ｄについて説明する。この保留アイコン重畳演出は、装飾図柄の変動演出中や変動演出前後などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信した変動演出開始コマンドを解析し、保留アイコン重畳演出を実行する指示が含まれている場合に、ＲＯＭ１０３から対応する画像データや駆動データを読み出して表示画面７ａに画像を表示させる演出である。
【０９０８】
　［保留アイコン重畳演出Ａ］
　図１２８は、保留アイコン重畳演出Ａを説明するための図である。保留アイコン重畳演出Ａは、遊技状態が通常状態のときに実行される。保留アイコン重畳演出Ａでは、まず、図１２８（Ａ）に示すように、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒとが変動表示される。変動表示中の左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、および、右装飾図柄８Ｒは、それぞれ下方向（上下方向に沿って）に移動しており、数字が視認できない態様となっている。このとき、特図１の３つの保留アイコン９Ａは、表示画面７ａの左端において、表示画面７ａの上下方向に沿って並んで表示される。すなわち、特図１の３つの保留アイコン９Ａは、装飾図柄の変動方向に沿った方向に並んで配置される。３つの保留アイコン９Ａは、下から上に向かって順に第１特図保留記憶領域８５ａの第１～第３記憶領域に対応する保留画像９Ａである。図１２８（Ａ）では、保留消化画像９Ｃは表示されていない。
【０９０９】
　図１２８（Ｂ）では、保留アイコン９Ａが１つ追加された状態が示されている。ここでは、縦に３つ並んだ保留アイコン９Ａの一番上に新たに保留アイコン９Ａが追加される。新たに追加された保留アイコン９Ａは、第１特図保留記憶領域８５ａの第４記憶領域に対応する保留画像９Ａである。ここでは、新たに追加された留アイコン９Ａは、先読みによって保留が変化している。図１２８（Ｃ）に示すように、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒとが停止表示すると、縦に並んだ４つの保留アイコン９Ａのうち、最初に表示された一番下の通常状態の保留アイコン９Ａ（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）は、右方向に移動し、表示画面７ａから消える

。そのため、保留消化画像９Ｃが表示されない。縦に並んだ４つの保留アイコン９Ａのうち、２番目以降に表示された残りの保留アイコン９Ａ（第１特図保留記憶領域８５ａの第２～４記憶領域に対応する保留画像９Ａ）は、下方向にシフト移動する。そして、図１２８（Ｄ）に示すように、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒによる次の変動表示が実行される。変動開始の左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒは、装飾図柄変動演出Ａ（図４８）の態様であってもよい。当該変動に対応する保留消化画像９Ｃ（当該保留アイコン９Ｃ）は表示されない。

【０９１０】

図１２８（Ｅ）に示すように、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒの変動表示中、縦に並んだ３つの保留アイコン９Ａのうち、最初に表示された保留アイコン９Ａ（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）は、先読みによる保留変化がおこなわれる前の予告画像ＰＭが表示される。言い換えれば、保留アイコン９Ａが通常状態から特定状態に変化する前に、特定状態になることを示唆する示唆画像ＰＭが表示される。この示唆画像ＰＭは、隣接する１つ後ろの保留アイコン９Ａの一部分を覆う。その後、図１２８（Ｆ）に示す第１画像重畳表示演出が実行される。具体的には、示唆画像ＰＭが消えて、特定状態となった保留アイコン９Ａと、その保留アイコン９Ａに隣接して第１画像ＣＭが表示される。第１画像ＣＭは、特定状態の保留アイコン９Ａを包み込んだ煙状の画像であり、笑顔のマークを含んでいる。第１画像ＣＭは、隣接する１つ後ろの保留アイコン９Ａと、さらにその後ろの保留アイコン９Ａのそれぞれの一部分を覆う。

【０９１１】

図１２８（Ｇ）に示すように、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒとが停止表示すると、図１２８（Ｆ）において、縦に並んだ３つの保留アイコン９Ａのうち、最初に表示された保留アイコン９Ａ（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）は、右方向に移動する。このとき、移動した保留アイコン９Ａは先読みによって変化している（特定状態になっている）ため、右に移動後も表示が消えず、図１２８（Ｈ）に示すように、保留消化画像９Ｃ（当該保留アイコン９Ｃ）となる。そして、この当該保留アイコン９Ｃは、その後ろの保留アイコン９Ａの一部分に重なって表示される。また、当該保留アイコン９Ｃに隣接して表示される第１画像ＣＭは、その後ろの保留アイコン９Ａの一部分に重なって表示される。図１２８（Ｆ）において、縦に並んだ３つの保留アイコン９Ａのうち、２番目以降に表示された残りの保留アイコン９Ａ（第１特図保留記憶領域８５ａの第２、３記憶領域に対応する保留画像９Ａ）は、図１２８（Ｇ）に示すように、下方向にシフト移動する。そして、図１２８（Ｈ）に示すように、新たに、１つめとなった保留アイコン９Ａ（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）の一部分に保留消化画像９Ｃ（当該保留アイコン９Ｃ）が重なって表示される。また、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒによる次の変動表示が実行される。変動開始の左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒは、装飾図柄変動演出Ａ（図４８）の態様であってもよい。

【０９１２】

次に、図１２８（Ｉ）に示すように、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒの変動表示中、変動表示が消えて、表示画面７ａの右側に第２画像ＬＭが表示される。第２画像ＬＭは、ここでは笑顔のマークであり、表示後、左方向に移動する。そして、図１２８（Ｊ）に示すように、第１画像ＣＭと重なり、第１画像ＣＭの一部を覆う。

【０９１３】

［保留アイコン重畳演出Ｂ］

図１２９は、保留アイコン重畳演出Ｂを説明するための図である。保留アイコン重畳演出Ｂは、保留アイコン重畳演出Ａと比較すると、装飾図柄の変動方向や保留アイコンの配置方向が異なる。保留アイコン重畳演出Ｂは、遊技状態が通常状態のときに実行される。保留アイコン重畳演出Ｂでは、まず、図１２９（Ａ）に示すように、下装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、上装飾図柄８Ｒとが変動表示される。変動表示中の下装飾図柄８Ｌ、

中装飾図柄８Ｃ、および、上装飾図柄８Ｒは、それぞれ左方向（左右方向に沿って）に移動しており、数字が視認できない態様となっている。このとき、特図１の３つの保留アイコン９Ａは、表示画面７ａの下端において、表示画面７ａの左右方向に沿って並んで表示される。すなわち、特図１の３つの保留アイコン９Ａは、装飾図柄の変動方向に沿った方向に並んで配置される。３つの保留アイコン９Ａは、右から左に向かって順に第１特図保留記憶領域８５ａの第１～第３記憶領域に対応する保留画像９Ａである。図１２９（Ａ）では、保留消化画像９Ｃは表示されていない。

【０９１４】

図１２９（Ｂ）では、保留アイコン９Ａが１つ追加された状態が示されている。ここでは、横に３つ並んだ保留アイコン９Ａの一番左に新たに保留アイコン９Ａが追加される。新たに追加された保留アイコン９Ａは、第１特図保留記憶領域８５ａの第４記憶領域に対応する保留画像９Ａである。ここでは、新たに追加された留アイコン９Ａは、先読みによって保留が変化している。図１２９（Ｃ）に示すように、下装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、上装飾図柄８Ｒとが停止表示すると、横に並んだ４つの保留アイコン９Ａのうち、最初に表示された一番右の通常状態の保留アイコン９Ａ（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）は、上方向に移動し、表示画面７ａから消える。そのため、保留消化画像９Ｃが表示されない。横に並んだ４つの保留アイコン９Ａのうち、２番目以降に表示された残りの保留アイコン９Ａ（第１特図保留記憶領域８５ａの第２～４記憶領域に対応する保留画像９Ａ）は、右方向にシフト移動する。そして、図１２９（Ｄ）に示すように、下装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、上装飾図柄８Ｒによる次の変動表示が実行される。変動開始時の下装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、上装飾図柄８Ｒは、装飾図柄変動演出Ｄ（図５１）の態様であってもよい。当該変動に対応する保留消化画像９Ｃ（当該保留アイコン９Ｃ）は表示されない。

【０９１５】

図１２９（Ｅ）に示すように、下装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、上装飾図柄８Ｒの変動表示中、横に並んだ３つの保留アイコン９Ａのうち、最初に表示された保留アイコン９Ａ（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）は、先読みによる保留変化がおこなわれる前の予告画像ＰＭが表示される。言い換えれば、保留アイコン９Ａが通常状態から特定状態に変化する前に、特定状態になることを示唆する示唆画像ＰＭが表示される。この示唆画像ＰＭは、隣接する１つ後ろの保留アイコン９Ａの一部分を覆う。その後、図１２９（Ｆ）に示す第１画像重畳表示演出が実行される。具体的には、示唆画像ＰＭが消えて、特定状態となった保留アイコン９Ａと、その保留アイコン９Ａに隣接して第１画像ＣＭが表示される。第１画像ＣＭは、特定状態の保留アイコン９Ａを包み込んだ煙状の画像であり、笑顔のマークを含んでいる。第１画像ＣＭは、隣接する１つ後ろの保留アイコン９Ａと、さらにその後ろの保留アイコン９Ａのそれぞれの一部分を覆う。

【０９１６】

図１２９（Ｇ）に示すように、下装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、上装飾図柄８Ｒとが停止表示すると、図１２９（Ｆ）において、横に並んだ３つの保留アイコン９Ａのうち、最初に表示された保留アイコン９Ａ（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）は、上方向に移動する。このとき、移動した保留アイコン９Ａは先読みによって変化している（特定状態になっている）ため、上に移動後も表示が消えず、図１２９（Ｈ）に示すように、保留消化画像９Ｃ（当該保留アイコン９Ｃ）となる。そして、この当該保留アイコン９Ｃは、その後ろの保留アイコン９Ａの一部分に重なって表示される。また、当該保留アイコン９Ｃに隣接して表示される第１画像ＣＭは、その後ろの保留アイコン９Ａの一部分に重なって表示される。図１２９（Ｆ）において、横に並んだ３つの保留アイコン９Ａのうち、２番目以降に表示された残りの保留アイコン９Ａ（第１特図保留記憶領域８５ａの第２、３記憶領域に対応する保留画像９Ａ）は、図１２９（Ｇ）に示すように、右方向にシフト移動する。そして、図１２９（Ｈ）に示すように、新たに、１つめとなった保留アイコン９Ａ（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）の一部分に保留消化画像９Ｃ（当該保留アイコン９Ｃ）が重なって表示される。また、下装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、上装飾図柄８Ｒによる次の変動表示が実行される。変動開始時の下装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、上装飾図柄８Ｒは、装飾図柄変動演出Ｄ（図５１）の態様であってもよい。

【０９１７】

次に、図１２９（Ｉ）に示すように、下装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、上装飾図柄８Ｒの変動表示中、変動表示が消えて、表示画面７ａの右側に第２画像ＬＭが表示される。第２画像ＬＭは、ここでは笑顔のマークであり、表示後、左方向に移動する。そして、図１２９（Ｊ）に示すように、第１画像ＣＭと重なり、第１画像ＣＭの一部を覆う。

【０９１８】

［保留アイコン重畳演出Ｃ］

図１３０は、保留アイコン重畳演出Ｃを説明するための図である。保留アイコン重畳演出Ｃは、保留アイコン重畳演出Ａと比較すると、保留アイコン９Ａの表示態様や、当該保留アイコン９Ｃの表示態様が異なる。保留アイコン重畳演出Ｃは、遊技状態が通常状態のときに実行される。保留アイコン重畳演出Ｃでは、まず、図１３０（Ａ）に示すように、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒとが変動表示される。変動表示中の左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、および、右装飾図柄８Ｒは、それぞれ下方向（上下方向に沿って）に移動しており、数字が視認できない態様となっている。このとき、保留消化画像９Ｃ（当該保留アイコン９Ｃ）は表示画面７ａの左端に表示され、特図１の２つの保留アイコン９Ａは、当該保留アイコン９Ｃの上方において、表示画面７ａの上下方向に沿って並んで表示される。すなわち、当該保留アイコン９Ｃ、および、２つの保留アイコン９Ａは、装飾図柄の変動方向に沿った方向に並んで配置される。２つの保留アイコン９Ａは、下から上に向かって順に第１特図保留記憶領域８５ａの第１、２記憶領域に対応する保留画像９Ａである。ここでは、最初に表示された一番下の保留アイコン９Ａ（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）は、先読みによって特定状態となって（保留が変化して）いる。この１番目の保留アイコン９Ａは、その下の保留消化画像９Ｃ（当該保留アイコン９Ｃ）が重なって表示されており、一部分が視認困難になっている。２番目の保留アイコン９Ａ（第１特図保留記憶領域８５ａの第２記憶領域に対応する保留画像９Ａ）は、１番目の保留アイコン９Ａが重なって表示されており、一部分が視認困難になっている。

【０９１９】

図１３０（Ｂ）では、保留アイコン９Ａが１つ追加された状態が示されている。ここでは、縦に２つ並んだ保留アイコン９Ａの一番上に新たに保留アイコン９Ａが追加される。新たに追加された保留アイコン９Ａは、第１特図保留記憶領域８５ａの第３記憶領域に対応する保留画像９Ａである。図１３０（Ｃ）に示すように、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒとが停止表示すると、保留消化画像９Ｃ（当該保留アイコン９Ｃ）が表示画面７ａから消える。そして、図１３０（Ｄ）に示すように、縦に並んだ２つの保留アイコン９Ａのうち、最初に表示された一番下の特定状態の保留アイコン９Ａ（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）は、下方向に移動し、当該保留アイコン９Ｃとなる。また、残りの２つの保留アイコン９Ａ（第１特図保留記憶領域８５ａの第２、３記憶領域に対応する保留画像９Ａ）も、下方向にシフト移動する。

【０９２０】

そして、図１３０（Ｅ）に示すように、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒによる次の変動表示が実行される。変動開始の左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒは、装飾図柄変動演出Ａ（図４８）の態様であってもよい。左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒの変動表示中、縦に並んだ２つの保留アイコン９Ａのうち、新たに１番目に表示された（最初に表示された）保留アイコン９Ａ（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）は、先読みによる保留変化がおこなわれる前の予告画像ＰＭが表示される。言い換えれば、保留アイコン９Ａが通常状態から遊技者にとって有利な特定状態に変化する前に、保留変化が起こること

を示唆する示唆画像ＰＭが表示される。この示唆画像ＰＭは、隣接する１つ後ろの保留アイコン９Ａの一部分と、隣接する１つ前の当該保留アイコン９Ｃの一部分を覆う。その後、図１３０（Ｆ）に示す第１画像重畳表示演出が実行される。具体的には、示唆画像ＰＭが消えて、特定状態となった１番目の保留アイコン９Ａと、その１番目の保留アイコン９Ａに隣接して第１画像ＣＭが表示される。第１画像ＣＭは、特定状態の保留アイコン９Ａを包み込んだ煙状の画像であり、笑顔のマークを含んでいる。第１画像ＣＭは、隣接する１つ後ろの保留アイコン９Ａと、隣接する前方の当該保留アイコン９Ｃのそれぞれの一部分を覆う。

【０９２１】

図１３０（Ｇ）に示すように、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒとが停止表示すると、当該保留アイコン９Ｃの表示は消え、１番目（最初に表示された）保留アイコン９Ａ（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）は、当該保留アイコン９Ｃの表示位置に向かって下方向に移動する。また、２番目以降に表示された残りの保留アイコン９Ａ（第１特図保留記憶領域８５ａの第２、３記憶領域に対応する保留画像９Ａ）も、下方向にシフト移動する。これにより、図１３０（Ｈ）に示すように、１番目（最初に表示された）保留アイコン９Ａは、新たに保留消化画像９Ｃ（当該保留アイコン９Ｃ）となる。そして、この当該保留アイコン９Ｃは、その後ろの保留アイコン９Ａの一部分に重なって表示される。また、当該保留アイコン９Ｃに隣接して表示される第１画像ＣＭは、その後ろの保留アイコン９Ａの一部分に重なって表示される。図１３０（Ｈ）では、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒによる次の変動表示が実行されつつ、新たに保留アイコン９Ａが追加された態様が示されている。変動開始時の左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒは、装飾図柄変動演出Ａ（図４８）の態様であってもよい。

【０９２２】

次に、図１３０（Ｉ）に示すように、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒの変動表示中、変動表示が消えて、表示画面７ａの右側に第２画像ＬＭが表示される。第２画像ＬＭは、ここでは笑顔のマークであり、表示後、左方向に移動する。そして、図１３０（Ｊ）に示すように、第１画像ＣＭと重なり、第１画像ＣＭの一部を覆う。

【０９２３】

［保留アイコン重畳演出Ｄ］

図１３１は、保留アイコン重畳演出Ｄを説明するための図である。保留アイコン重畳演出Ｃは、保留アイコン重畳演出Ａと比較すると、装飾図柄の変動方向や保留アイコンの表示態様、当該保留アイコン９Ｃの表示態様が異なる。保留アイコン重畳演出Ｄは、遊技状態が通常状態のときに実行される。保留アイコン重畳演出Ｄでは、まず、図１３１（Ａ）に示すように、下装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、上装飾図柄８Ｒとが変動表示される。変動表示中の下装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、および、上装飾図柄８Ｒは、それぞれ左方向（左右方向に沿って）に移動しており、数字が視認できない態様となっている。このとき、保留消化画像９Ｃ（当該保留アイコン９Ｃ）は表示画面７ａの下端に表示され、特図１の２つの保留アイコン９Ａは、当該保留アイコン９Ｃの左側において、表示画面７ａの左右方向に沿って並んで表示される。すなわち、当該保留アイコン９Ｃ、および、２つの保留アイコン９Ａは、装飾図柄の変動方向に沿った方向に並んで配置される。２つの保留アイコン９Ａは、右から左に向かって順に第１特図保留記憶領域８５ａの第１、２記憶領域に対応する保留画像９Ａである。ここでは、最初に表示された一番右の保留アイコン９Ａ（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）は、先読みによって特定状態となって（保留が変化して）いる。この１番目の保留アイコン９Ａは、その右の保留消化画像９Ｃ（当該保留アイコン９Ｃ）が重なって表示されており、一部分が視認困難になっている。２番目の保留アイコン９Ａ（第１特図保留記憶領域８５ａの第２記憶領域に対応する保留画像９Ａ）は、１番目の保留アイコン９Ａが重なって表示されており、一部分が視認困難になっている。

【０９２４】

図１３１（Ｂ）では、保留アイコン９Ａが１つ追加された状態が示されている。ここでは、横に２つ並んだ保留アイコン９Ａの一番左に新たに保留アイコン９Ａが追加される。新たに追加された保留アイコン９Ａは、第１特図保留記憶領域８５ａの第３記憶領域に対応する保留画像９Ａである。保留アイコン９Ａが新たに追加されるとき、追加される保留アイコン９Ａの１つ前（右側）の保留アイコン９Ａは、一度左側に移動し、その前の保留アイコンと重ならない状態となる。また、新たに追加された保留アイコン９Ａも、１つ前（右側）の保留アイコン９Ａと重ならない。

【０９２５】

次に、図１３１（Ｃ）に示すように、下装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、上装飾図柄８Ｒとが停止表示すると、保留消化画像９Ｃ（当該保留アイコン９Ｃ）が上方に移動して、その後、表示画面７ａから消える。そして、横に並んだ３つの保留アイコン９Ａのうち、最初に表示された一番右の特定状態の保留アイコン９Ａ（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）は、右方向に移動し、当該保留アイコン９Ｃとなる。また、残りの２つの保留アイコン９Ａ（第１特図保留記憶領域８５ａの第２、３記憶領域に対応する保留画像９Ａ）も、右方向にシフト移動する。このシフト移動によって、、図１３１（Ｄ）に示すように、再度、当該保留アイコン９Ｃ、および、保留アイコン９Ａは、前後の保留アイコンに一部が重なった状態となる。そして、下装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、上装飾図柄８Ｒによる次の変動表示が実行される。変動開始時の下装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、上装飾図柄８Ｒは、装飾図柄変動演出Ｄ（図５１）の態様であってもよい。

【０９２６】

図１３１（Ｅ）に示すように、下装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、上装飾図柄８Ｒの変動表示中、横に並んだ２つの保留アイコン９Ａのうち、新たに１番目に表示された（最初に表示された）保留アイコン９Ａ（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）は、先読みによる保留変化がおこなわれる前の予告画像ＰＭが表示される。言い換えれば、保留アイコン９Ａが通常状態から遊技者にとって有利な特定状態に変化する前に、保留変化が起こることを示唆する示唆画像ＰＭが表示される。この示唆画像ＰＭは、隣接する１つ後ろの保留アイコン９Ａの一部分と、隣接する１つ前の当該保留アイコン９Ｃの一部分を覆う。その後、図１３１（Ｆ）に示す第１画像重畳表示演出が実行される。具体的には、示唆画像ＰＭが消えて、特定状態となった１番目の保留アイコン９Ａと、その１番目の保留アイコン９Ａに隣接して第１画像ＣＭが表示される。第１画像ＣＭは、特定状態の保留アイコン９Ａを包み込んだ煙状の画像であり、笑顔のマークを含んでいる。第１画像ＣＭは、隣接する１つ後ろの保留アイコン９Ａと、隣接する前方の当該保留アイコン９Ｃのそれぞれの一部分を覆う。

【０９２７】

図１３１（Ｇ）に示すように、下装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、上装飾図柄８Ｒとが停止表示すると、当該保留アイコン９Ｃの表示は消え、図１３１（Ｈ）に示すように、１番目（最初に表示された）保留アイコン９Ａ（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）は、当該保留アイコン９Ｃの表示位置に向かって右方向に移動する。また、２番目に表示された残りの保留アイコン９Ａ（第１特図保留記憶領域８５ａの第２記憶領域に対応する保留画像９Ａ）も、右方向にシフト移動する。これにより、１番目（最初に表示された）保留アイコン９Ａは、新たに保留消化画像９Ｃ（当該保留アイコン９Ｃ）となる。そして、この当該保留アイコン９Ｃは、その後ろの保留アイコン９Ａの一部分に重なって表示される。また、当該保留アイコン９Ｃに隣接して表示される第１画像ＣＭは、その後ろの保留アイコン９Ａの一部分に重なって表示される。図１３１（Ｉ）では、下装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、上装飾図柄８Ｒによる次の変動表示が実行されつつ、表示画面７ａの右側に第２画像ＬＭが表示される。第２画像ＬＭは、ここでは笑顔のマークであり、表示後、左方向に移動する。そして、図１３１（Ｊ）に示すように、第１画像ＣＭと重なり、第１画像ＣＭの一部を覆う。このとき、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒの変動表示が消える。

【０９２８】
［効果例］
以下に、保留アイコン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１２８（Ｈ）に示すように、保留アイコン９Ａの一部分に保留消化画像９Ｃ（当該保留アイコン９Ｃ）が重なって表示される第１の演出と、図１２８（Ｄ）に示すように、保留アイコンが表示９Ａされ、保留消化画像９Ｃ（当該保留アイコン９Ｃ）が表示されない第２の演出と、を実行することができる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
［効果２］
上記実施形態の遊技機１では、図１２８に示すように、保留アイコン９Ａは、特定の態様に変化している特定状態の場合と、特定の態様に変化していない通常状態の場合とがあり、図１２８（Ｆ）に示すように、第１の演出では、複数の保留アイコン９Ａが表示され、複数の保留アイコン９Ａのうち、最初に表示された保留アイコン９Ａが特定状態となっており、図１２８（Ｇ）に示すように、特定状態の保留アイコン９Ａが所定の位置に移動して保留消化画像９Ｃ（当該保留アイコン９Ｃ）になると、図１２８（Ｈ）に示すように、複数の保留アイコン９Ｃのうち、２番目に表示された保留アイコン９Ａの一部分に当該保留アイコン９Ｃが重なって表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
［効果３］
上記実施形態の遊技機１では、図１２８（Ｂ）に示すように、第２の演出では、複数の保留アイコン９Ａが表示され、複数の保留アイコン９Ａのうち、最初に表示された保留アイコン９Ａが通常状態となっており、図１２８（Ｃ）に示すように、その通常状態の保留アイコン９Ａが所定の位置に向かって移動した後、図１２８（Ｄ）に示すように、表示画面７ａから消える。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
［効果４］
上記実施形態の遊技機１では、図１２８に示すように、第１の演出において、複数の保留アイコン９Ａのうち、最初に表示された保留アイコン９Ａが特定状態になると、特定状態の保留アイコン９Ａに隣接して第１画像ＣＭが表示され、第１画像ＣＭの一部分が、複数の保留アイコン９Ａのうち、２番目に表示された保留アイコン９Ａの一部分を覆う。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
［効果５］
上記実施形態の遊技機１では、図１２８（Ｆ）に示すように、第１の演出では、複数の保留アイコン９Ａが上下方向に沿って並んで表示され、図１２８（Ｇ）に示すように、複数の保留アイコン９Ａのうち、最初に表示された保留アイコン９Ａが右方向に移動して当該保留アイコン９Ｃになり、図１２８（Ｈ）に示すように、複数の保留アイコン９Ａのうち、２番目に表示された保留アイコン９Ａと、当該保留アイコン９Ｃとは、第２の方向に沿って並び、一部が重なって表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
［効果６］
上記実施形態の遊技機１では、図１２８（Ｅ）に示すように、保留アイコン９Ａは、通常状態から特定状態に変化する場合、特定状態に変化する前に、特定状態に変化することを示唆する示唆画像ＰＭが表示され、示唆画像ＰＭは、他の保留アイコン９Ａの一部を覆う。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
【０９２９】
［変形例］
以下に、保留アイコン重畳演出の変形例を示す。

［変形例１］
上記の保留アイコン重畳演出Ａ～Ｄは、遊技状態が通常時において実施されるものとした。しかし、上記の保留アイコン重畳演出Ａ～Ｄは、通常時以外の遊技状態において実施されてもよい。例えば、上記の保留アイコン重畳演出Ａ～Ｄは、確変時や、非確変の時短時に実施されてもよい。
［変形例２］
上記の保留アイコン重畳演出Ａ～Ｄでは、示唆画像ＰＭは、保留アイコン９Ａが通常状態から特定状態に変化する前に表示されるものとした。しかし、示唆画像ＰＭは、保留アイコン９Ａが特定状態から、さらに遊技者にとって有利な特定状態に変化する前に表示されてもよい。
【０９３０】
［態様例］
本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。
◇[態様Ｄ２－１]
複数種類の画像を表示可能な表示手段を備えた遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、保留アイコンであり、
前記複数種類の画像のうちの一つは、当該保留に対応する当該保留アイコンであり、
前記保留アイコンの一部分に前記当該保留アイコンが重なって表示される第１の演出と、
前記保留アイコンが表示され、前記当該保留アイコンが表示されない第２の演出と、を実行可能な
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｄ２－２]
態様Ｄ２－１に記載の遊技機であって、
前記保留アイコンは、特定の態様に変化している特定状態の場合と、特定の態様に変化していない通常状態の場合とがあり、
前記第１の演出では、複数の前記保留アイコンが表示され、前記複数の保留アイコンのうち、最初に表示された保留アイコンが前記特定状態となっており、前記特定状態の保留アイコンが所定の位置に移動して当該保留アイコンになると、前記複数の保留アイコンのうち、２番目に表示された保留アイコンの一部分に前記当該保留アイコンが重なって表示される、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｄ２－３]
態様Ｄ２－２に記載の遊技機であって、
前記第２の演出では、複数の前記保留アイコンが表示され、前記複数の保留アイコンのうち、最初に表示された保留アイコンが前記通常状態となっており、前記通常状態の保留アイコンが前記所定の位置に向かって移動した後、前記表示手段から消える
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｄ２－４]
態様Ｄ２－２または態様Ｄ２－３に記載の遊技機であって、
前記第１の演出において、前記複数の保留アイコンのうち、最初に表示された保留アイコンが前記特定状態になると、前記特定状態の保留アイコンに隣接して特定の画像が表示され、前記特定の画像の一部分が、前記複数の保留アイコンのうち、２番目に表示された保留アイコンの一部分を覆う
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｄ２－５]
態様Ｄ２－２から態様Ｄ２－４までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第１の演出では、複数の前記保留アイコンが第１の方向に沿って並んで表示され、前記複数の保留アイコンのうち、最初に表示された保留アイコンが第２の方向に移動して当該保留アイコンになり、前記複数の保留アイコンのうち、２番目に表示された保留アイコンと、前記当該保留アイコンとは、前記第２の方向に沿って並び、一部が重なって表示

される
　ことを特徴とする遊技機。
　◇[態様Ｄ２－６]
　態様Ｄ２－２から態様Ｄ２－５までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
　前記保留アイコンは、前記通常状態から前記特定状態に変化する場合、前記特定状態に変化する前に、前記特定状態に変化することを示唆する示唆画像が表示され、前記示唆画像は、他の保留アイコンの一部を覆う
　ことを特徴とする遊技機。
【０９３１】
　以下に図１３２～図１３５を用いて保留特殊表示演出について説明する。この保留特殊表示演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信した変動演出開始コマンドを解析し、保留特殊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や駆動データを読み出して表示画面７ａに画像を表示させる演出である。
【０９３２】
　［保留特殊表示演出］
　図１３２は、保留特殊表示演出のうちの保留表示パターン１と保留表示パターン２を説明するための図である。
　図１３３は、保留特殊表示演出のうちの保留表示パターン３と保留表示パターン４を説明するための図である。
　図１３４は、保留特殊表示演出のうちの保留表示パターン５と保留表示パターン６を説明するための図である。
　図１３５は、保留特殊表示演出のうちの保留表示パターン７と保留表示パターン８を説明するための図である。
　この保留特殊表示演出は、複数の保留表示パターンで実行され得る。以下では、保留表示パターン１～８について説明する。保留表示パターン１～８は、それぞれ特別図柄（装飾図柄）が変動開始して、停止表示されるまでの同一変動でおこなわれる演出である。
【０９３３】
　［保留表示パターン１］
　保留表示パターン１では、まず、図１３２（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、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動が開始される。また、変動開始演出では、保留アイコン９Ａ（円形状、白色、柄なし）と当該保留アイコン９Ｃ（円形状、白色、柄なし）とが表示される。保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、表示画面７ａの左下に表示される。また、保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、表示画面７ａの下辺に平行に配置される。
【０９３４】
　次に、図１３２（Ｂ）に示すように、リーチ演出１が実行される。このリーチ演出１では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒによりリーチ状態が形成され、味方キャラクタＣＲＡと、保留アイコン９Ａと、当該保留アイコン９Ｃとが表示される。保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃの態様（位置、形状、色または柄）は、変動開始演出時と同様である。
【０９３５】
　次に、図１３２（Ｃ）に示すように、リーチ演出２が実行される。このリーチ演出２では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒによりリーチ状態が形成され、味方キャラクタＣＲＡと、保留アイコン９Ａと、当該保留アイコン９Ｃとが表示される。保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃの態様（位置、形状、色または柄）は、変動開始演出時、リーチ演出１時と同様である。このリーチ演出２では、味方キャラクタＣＲＡがリーチ演出１時から変身した態様となっている。
　この保留表示パターン１は、保留表示の態様が変わらない。
【０９３６】
　［保留表示パターン２］

保留表示パターン２では、まず、図１３２（Ｄ）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、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動が開始される。また、変動開始演出では、保留アイコン９Ａ（円形状、白色、柄なし）と当該保留アイコン９Ｃ（円形状、白色、柄なし）とが表示される。保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、表示画面７ａの左下に表示される。また、保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、表示画面７ａの下辺に平行に配置される。

【０９３７】

次に、図１３２（Ｅ）に示すように、リーチ演出１が実行される。このリーチ演出１では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒによりリーチ状態が形成され、味方キャラクタＣＲＡと、保留アイコン９Ａと、当該保留アイコン９Ｃとが表示される。保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃの態様（位置、形状、色または柄）は、変動開始演出時と同様である。

【０９３８】

次に、図１３２（Ｆ）に示すように、リーチ演出２が実行される。このリーチ演出２では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒによりリーチ状態が形成され、味方キャラクタＣＲＡと、保留アイコン９Ａと、当該保留アイコン９Ｃとが表示される。保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃの態様（位置、形状、色または柄）の少なくとも一部は、リーチ演出１時とは異なっている。具体的には、保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、リーチ演出時１と比較して位置が異なっている。詳しくは、保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｂは、表示画面７ａの左下の位置から右上の位置に移動すると共に、表示画面７ａの下辺に対して斜めに配置される。保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃにおいて、形状、色、または、柄は、リーチ演出１時と同様である。このリーチ演出２では、味方キャラクタＣＲＡがリーチ演出１時から変身した態様となっている。

この保留表示パターン２は、保留表示の態様のうち、位置が変化する態様である。

【０９３９】

［保留表示パターン３］

保留表示パターン３は、まず、図１３３（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、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動が開始される。また、変動開始演出では、保留アイコン９Ａ（円形状、白色、柄なし）と当該保留アイコン９Ｃ（円形状、白色、柄なし）とが表示される。保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、表示画面７ａの左下に表示される。また、保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、表示画面７ａの下辺に平行に配置される。

【０９４０】

次に、図１３３（Ｂ）に示すように、リーチ演出１が実行される。このリーチ演出１では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒによりリーチ状態が形成され、味方キャラクタＣＲＡと、保留アイコン９Ａと、当該保留アイコン９Ｃとが表示される。保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃの態様（位置、形状、色または柄）は、変動開始演出時と同様である。

【０９４１】

次に、図１３３（Ｃ）に示すように、リーチ演出２が実行される。このリーチ演出２では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒによりリーチ状態が形成され、味方キャラクタＣＲＡと、保留アイコン９Ａと、当該保留アイコン９Ｃとが表示される。保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃの態様（位置、形状、色または柄）の少なくとも一部は、リーチ演出１時とは異なっている。具体的には、保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、２つの場所に表示される。保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃが表示される１つの場所（第１場所とも呼ぶ）は、リーチ演出１時と同様の場所（位置）である。保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃが表示されるもう一つの場所（第２場所とも呼ぶ）は、リーチ演出時１と比較して異なる場所（位置）である。リーチ演出時１と比較して異なる場所に表示される保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｂは、表示画面７ａの左下の位置から右上の位置に表示されると共に、表示画面７ａの下辺に対して斜めに配置される。この保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃにおいて、形状、色、または、柄は、リーチ演出１時と同様である。このリーチ演出３では、味方キャラクタＣＲＡがリーチ演出１時から変身

した態様となっている。
　この保留表示パターン３は、保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃが２つの場所に同時に配置されると共に、１つの場所に表示される保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、保留表示態様のうち位置が変化する態様である。
【０９４２】
　［保留表示パターン４］
　保留表示パターン４では、まず、図１３３（Ｄ）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、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動が開始される。また、変動開始演出では、保留アイコン９Ａ（円形状、白色、柄なし）と当該保留アイコン９Ｃ（円形状、白色、柄なし）とが表示される。保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、表示画面７ａの左下に表示される。また、保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、表示画面７ａの下辺に平行に配置される。
【０９４３】
　次に、図１３３（Ｅ）に示すように、リーチ演出１が実行される。このリーチ演出１では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒによりリーチ状態が形成され、味方キャラクタＣＲＡと、保留アイコン９Ａと、当該保留アイコン９Ｃとが表示される。保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃの態様（位置、形状、色または柄）は、変動開始演出時と同様である。
【０９４４】
　次に、図１３３（Ｆ）に示すように、リーチ演出２が実行される。このリーチ演出２では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒによりリーチ状態が形成され、味方キャラクタＣＲＡと、保留アイコン９Ａと、当該保留アイコン９Ｃとが表示される。保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃの態様（位置、形状、色または柄）の少なくとも一部は、リーチ演出１時とは異なっている。具体的には、保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、リーチ演出時１と比較して色および柄が異なっており、赤色でクロスハッチ柄に変化している。このリーチ演出４では、味方キャラクタＣＲＡがリーチ演出１時から変身した態様となっている。
　この保留表示パターン４は、保留表示の態様のうち、色および柄が変化する態様である。
【０９４５】
　［保留表示パターン５］
　保留表示パターン５では、まず、図１３４（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、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動が開始される。また、変動開始演出では、保留アイコン９Ａ（円形状、白色、柄なし）と当該保留アイコン９Ｃ（円形状、白色、柄なし）とが表示される。保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、表示画面７ａの左下に表示される。また、保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、表示画面７ａの下辺に平行に配置される。
【０９４６】
　次に、図１３４（Ｂ）に示すように、リーチ演出１が実行される。このリーチ演出１では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒによりリーチ状態が形成され、味方キャラクタＣＲＡと、保留アイコン９Ａと、当該保留アイコン９Ｃとが表示される。保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃの態様（位置、形状、色または柄）は、変動開始演出時と同様である。
【０９４７】
　次に、図１３４（Ｃ）に示すように、リーチ演出２が実行される。このリーチ演出２では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒによりリーチ状態が形成され、味方キャラクタＣＲＡと、保留アイコン９Ａと、当該保留アイコン９Ｃとが表示される。保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃの態様（位置、形状、色または柄）の少なくとも一部は、リーチ演出１時とは異なっている。具体的には、保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、リーチ演出時１と比較して形状が異なっており、星形状に変化している。このリーチ演出５では、味方キャラクタＣＲＡがリーチ演出１時から変身した態様となっている。
　この保留表示パターン５は、保留表示の態様のうち、形状が変化する態様である。
【０９４８】

［保留表示パターン６］

保留表示パターン６は、まず、図１３４（Ｄ）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、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動が開始される。また、変動開始演出では、保留アイコン９Ａ（円形状、白色、柄なし）と当該保留アイコン９Ｃ（円形状、白色、柄なし）とが表示される。保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、表示画面７ａの左下に表示される。また、保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、表示画面７ａの下辺に平行に配置される。

【０９４９】

次に、図１３４（Ｅ）に示すように、リーチ演出１が実行される。このリーチ演出１では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒによりリーチ状態が形成され、味方キャラクタＣＲＡと、保留アイコン９Ａと、当該保留アイコン９Ｃとが表示される。保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃの態様（位置、形状、色または柄）は、変動開始演出時と同様である。

【０９５０】

次に、図１３４（Ｆ）に示すように、リーチ演出２が実行される。このリーチ演出２では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒによりリーチ状態が形成され、味方キャラクタＣＲＡと、保留アイコン９Ａと、当該保留アイコン９Ｃとが表示される。保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃの態様（位置、形状、色または柄）の少なくとも一部は、リーチ演出１時とは異なっている。具体的には、保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、２つの場所（位置）に表示される。保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃが表示される１つの場所（第１場所とも呼ぶ）は、リーチ演出１時と同様の場所（位置）である。保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃが表示されるもう一つの場所（第２場所とも呼ぶ）は、リーチ演出時１と比較して異なる場所（位置）である。第１場所に表示される保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、リーチ演出１時と比較して、色および柄が異なっており、赤色でクロスハッチ柄に変化している。一方、第２場所に表示される保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｂは、表示画面７ａの左下の位置から右上の位置に表示され、表示画面７ａの下辺に対して斜めに配置されると共に、リーチ演出時１と比較して形状が異なっており、星形状に変化している。このリーチ演出６では、味方キャラクタＣＲＡがリーチ演出１時から変身した態様となっている。

【０９５１】

この保留表示パターン６は、保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃが２つの場所に同時に配置されると共に、第１場所に表示される保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、保留表示態様のうち色および柄が変化する態様であり、第２場所に表示される保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、保留表示態様のうち位置と形状が変化する態様である。

【０９５２】

［保留表示パターン７］

保留表示パターン７は、まず、図１３５（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、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動が開始される。また、変動開始演出では、保留アイコン９Ａ（円形状、白色、柄なし）と当該保留アイコン９Ｃ（円形状、白色、柄なし）とが表示される。保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、表示画面７ａの左下に表示される。また、保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、表示画面７ａの下辺に平行に配置される。

【０９５３】

次に、図１３５（Ｂ）に示すように、リーチ演出１が実行される。このリーチ演出１では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒによりリーチ状態が形成され、味方キャラクタＣＲＡと、保留アイコン９Ａと、当該保留アイコン９Ｃとが表示される。保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃの態様（位置、形状、色または柄）は、変動開始演出時と同様である。

【０９５４】

次に、図１３５（Ｃ）に示すように、リーチ演出２が実行される。このリーチ演出２では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒによりリーチ状態が形成され、味方キャラクタＣＲＡと、

保留アイコン９Ａと、当該保留アイコン９Ｃとが表示される。保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃの態様（位置、形状、色または柄）は、リーチ演出１時とは異なっている。具体的には、保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、リーチ演出時１と比較して、位置、形状、色、および、柄が異なっている。。詳しくは、保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｂは、表示画面７ａの左下の位置から右上の位置に移動すると共に、表示画面７ａの下辺に対して斜めに配置される。また、保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｂは、リーチ演出１時と比較して、形状が異なっており星形状に変化すると共に、色および柄が異なっており赤色でクロスハッチ柄に変化している。このリーチ演出７では、味方キャラクタＣＲＡがリーチ演出１時から変身した態様となっている。

この保留表示パターン７は、保留表示の態様のうち、位置、形状、色、および、柄が変化する態様である。

【０９５５】

［保留表示パターン８］

保留表示パターン８は、まず、図１３５（Ｄ）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、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動が開始される。また、変動開始演出では、保留アイコン９Ａ（円形状、白色、柄なし）と当該保留アイコン９Ｃ（円形状、白色、柄なし）とが表示される。保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、表示画面７ａの左下に表示される。また、保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、表示画面７ａの下辺に平行に配置される。

【０９５６】

次に、図１３５（Ｅ）に示すように、リーチ演出１が実行される。このリーチ演出１では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒによりリーチ状態が形成され、味方キャラクタＣＲＡと、保留アイコン９Ａと、当該保留アイコン９Ｃとが表示される。保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃの態様（位置、形状、色または柄）は、変動開始演出時と同様である。

【０９５７】

次に、図１３５（Ｆ）に示すように、リーチ演出２が実行される。このリーチ演出２では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒによりリーチ状態が形成され、味方キャラクタＣＲＡと、保留アイコン９Ａと、当該保留アイコン９Ｃとが表示される。保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃの態様（位置、形状、色または柄）の少なくとも一部は、リーチ演出１時とは異なっている。具体的には、保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、２つの場所（位置）に表示される。保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃが表示される１つの場所（第１場所とも呼ぶ）は、リーチ演出１時と同様の場所（位置）である。保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃが表示されるもう一つの場所（第２場所とも呼ぶ）は、リーチ演出時１と比較して異なる場所（位置）である。第１場所に表示される保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、リーチ演出１時と同様の態様で表示される。一方、第２場所に表示される保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｂは、表示画面７ａの左下の位置から右上の位置に表示され、表示画面７ａの下辺に対して斜めに配置されると共に、リーチ演出時１と比較して形状が異なっており、星形状に変化している。このリーチ演出８では、味方キャラクタＣＲＡがリーチ演出１時から変身した態様となっている。

この保留表示パターン８は、保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃが２つの場所に同時に配置されると共に、第１場所に表示される保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、保留表示態様に変化はなく、第２場所に表示される保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、保留表示態様のうち位置と形状が変化する態様である。

【０９５８】

［効果例］

以下に、保留特殊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の保留特殊表示演出において、保留表示パターン２～８では、保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃの表示として、リーチ演出１のときの保留表示（以下では、リーチ演出１時保留表示とも呼ぶ）と、リーチ演出２のときの保留表示（以

下では、リーチ演出２時保留表示とも呼ぶ）とがおこなわれる。この構成によれば、リーチ演出１とリーチ演出２とで保留表示態様が異なるので、遊技者の保留表示に対する関心を呼び込むことができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０９５９】

［効果２］

上記実施形態の遊技機１の保留特殊表示演出において、保留表示パターン３、６、８では、リーチ演出２で、第１場所に表示される保留アイコン９Ａおよび当該保留アイコン９Ｃと、第２場所に表示される保留アイコン９Ａおよび当該保留アイコン９Ｃとが同時に表示される。この構成によれば、遊技者が保留表示を見逃すことを抑制することができると共に、遊技者の保留表示に対する関心を呼び込むことができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０９６０】

［効果３］

上記実施形態の遊技機１の保留特殊表示演出において、保留表示パターン３、６、７、８では、リーチ演出１においては、保留アイコン９Ａおよび当該保留アイコン９Ｃは第１の場所に表示され、リーチ演出２においては、保留アイコン９Ａおよび当該保留アイコン９Ｃは、第２場所に表示される。この構成によれば、リーチ演出１とリーチ演出２とで保留表示の位置が異なるので、遊技者の保留表示に対する関心を呼び込むことができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０９６１】

［効果４］

上記実施形態の遊技機１の保留特殊表示演出において、保留表示パターン５～８では、リーチ演出１においては、保留アイコン９Ａおよび当該保留アイコン９Ｃは円形状に表示され、リーチ演出２においては、保留アイコン９Ａおよび当該保留アイコン９Ｃは、星形状に表示される。この構成によれば、リーチ演出１とリーチ演出２とで保留表示の形状が異なるので、遊技者の保留表示に対する関心を呼び込むことができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０９６２】

［変形例］

以下に、保留特殊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の保留特殊表示演出において、保留表示パターン２～８では、リーチ演出２の保留アイコン９Ａおよび／または保留アイコン９Ｃを用いたチャンスアップ演出をおこなうようにしてもよい。この構成によれば、保留表示とチャンスアップ演出とを兼用できるので、表示画面７ａを無駄に使うことなく興趣のある演出を提供することできる。

例えば、保留表示パターン２において、チャンスアップ演出としての先読み演出をおこない、先読み結果を保留表示の形状、色、柄を変化させて表示するようにしてもよい。この場合、例えば、先読み（事前判定）の結果が大当たりの場合には、先読み対象の保留アイコン９Ａの色を白色から赤色に変化させる。

また、保留表示パターン２において、チャンスアップ演出としての先読み演出をおこない、先読み結果を表す所定の表示と保留表示とを対応付けて表示するようにしてもよい。この場合、例えば、先読み（事前判定）の結果が大当たりの場合には、先読み対象の保留アイコン９Ａにタイマ表示や所定のチャンスアップ文字（激アツなど）を対応付けるようにしてもよい。

【０９６３】

［変形例２］

上記実施形態の遊技機１の保留特殊表示演出において、保留表示パターン２～８では、リーチ演出２の保留アイコン９Ａおよび／または保留アイコン９Ｃを用いて、所定の演出の回数を表す演出回数示唆演出をおこなうようにしてもよい。この構成によれば、保留表

示と演出回数示唆演出とを兼用できるので、表示画面７ａを無駄に使うことなく興趣のある演出を提供することできる。

例えば、保留表示パターン２のリーチ演出２において、擬似連演出がおこなわれる度に、第２場所にある保留アイコン９Ａの１つの色を変更させ、擬似連演出の回数を表すようにしてもよい。この場合、擬似連演出が３回おこなわれた場合には、保留アイコン９Ａのうち白とは異なる色のアイコン（例えば、赤色）が３つと白色のアイコンが１つ表示される。なお、この場合には、保留表示パターン２がおこなわれる変動が終了した場合には、保留表示は元の白色に戻るようにしてもよい。

なお、上記変形例１と変形例２とを組み合わせて、保留表示を用いてチャンスアップ演出および演出回数示唆演出をおこなうようにしてもよい。

【０９６４】

［変形例３］

上記実施形態の遊技機１の保留特殊表示演出において、保留表示パターン１～８では、リーチ演出１および／またはリーチ演出２において、保留アイコン９Ａおよび保留アイコン９Ｃの他に、保留アイコン９Ａおよび保留アイコン９Ｃとは異なる保留表示を追加して設けてもいい。例えば、リーチ演出１および／またはリーチ演出２において、保留アイコン９Ａに加えて、数字で表される保留表示を追加して設けてもいい。この追加した保留表示は、保留アイコン９Ａと同じ保留数を表すようにする。この場合、保留アイコン９Ａの数が４つ（保留数が４）であれば、追加した保留表示は、「４」と表される。

例えば、リーチ演出１および／またはリーチ演出２において、保留アイコン９Ａに加えて、記号で表される保留表示を追加して設けてもいい。この追加した保留表示は、保留アイコン９Ａと同じ保留数を表すようにする。この場合、保留アイコン９Ａの数が４つ（保留数が４）であれば、追加した保留表示は、「４」を表す記号で表される。

【０９６５】

［変形例３］

上記実施形態の遊技機１の保留特殊表示演出において、保留表示パターン２～８では、リーチ演出２で、保留表示態様が変化するが、保留アイコンの位置、保留アイコンの形状、保留アイコンの色、保留アイコンの柄のうちの少なくとも一つを変化すればいい。また、保留アイコンの位置、保留アイコンの形状、保留アイコンの色、および、保留アイコンの柄を組み合わせて留表示態様を変化するようにしてもよい。

【０９６６】

［変形例４］

上記実施形態の遊技機１の保留特殊表示演出において、保留表示パターン２、３、６～８では、リーチ演出２で、保留表示が左上に移動するが、左下、右上、真ん中に移動するようにしてもよい。すなわち、リーチ演出１の状態から、リーチ演出２の状態に保留表示が移動する場合、異なる位置に移動すればよい。

【０９６７】

［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]

複数の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、

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

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

前記第１の表示演出は、保留表示の表示形態を第１の形態で表示する第１の保留表示形態演出をおこなう演出であり、

前記第２の表示演出は、前記保留表示の表示形態を前記第１の形態とは異なる第２の形態で表示する第２の保留表示形態演出をおこなう演出であり、

前記保留表示を表示するための複数の表示パターンのうちの一つの表示パターンとして、第１の保留表示パターンが選択される場合があり、

前記保留表示を表示するための複数の表示パターンのうちの一つの表示パターンとして

、第２の保留表示パターンが選択される場合があり、
　同一変動において、前記保留表示をおこなう場合には、前記複数の表示パターンのうちの一つの表示パターンが選択されて表示され、
　前記第１の保留表示パターンは、第１の表示演出がおこなわれるパターンであり、
　前記第２の保留表示パターンは、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パターンである、
　ことを特徴とする遊技機。
【０９６８】
［態様Ｄ３－２］
　態様Ｄ３－１に記載の遊技機であって、
　前記第２の保留表示パターンにおいて、前記第２の表示演出がおこなわれる場合には、前記第１の表示演出も同時におこなわれる場合がある、
　ことを特徴とする遊技機。
【０９６９】
［態様３］
　態様Ｄ３－１または態様Ｄ３－２に記載の遊技機であって、
　前記第１の形態の保留表示は、前記第１の位置に位置し、
　前記第２の形態の保留表示は、前記第１の位置とは異なる第２の位置に位置する、
　ことを特徴とする遊技機。
【０９７０】
［態様Ｄ３－４］
　態様Ｄ３－１ないし態様Ｄ３－３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
　前記第１の形態の保留表示は、形状が第１の形状であり、
　前記第２の形態の保留表示は、形状が前記第１の形状とは異なる第２の形状である、
　ことを特徴とする遊技機。
【０９７１】
［態様Ｄ３－５］
　態様Ｄ３－１ないし態様Ｄ３－４までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
　前記第２の表示演出では、前記第２の形態における前記保留表示を用いたチャンスアップ演出がおこなわれる、
　ことを特徴とする遊技機。
【０９７２】
［態様Ｄ３―６］
　態様Ｄ３－１ないし態様Ｄ３－５までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
　前記第２の表示演出では、前記第２の形態における前記保留表示を用いて、所定の演出の回数を表す演出回数示唆演出がおこなわれる、
　ことを特徴とする遊技機。
【０９７３】
　以下に図１３６～図１３９を用いて操作手段画像表示演出Ａ～Ｄについて説明する。この操作手段画像表示演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信した変動演出開始コマンドを解析し、操作手段画像表示演出を実行する指示が含まれている場合に、ＲＯＭ１０３から対応する画像データや駆動データを読み出して表示画面７ａに画像を表示させる演出である。
【０９７４】
　［操作手段画像表示演出Ａ］
　図１３６は、操作手段画像表示演出Ａを説明するための図である。操作手段画像表示演出Ａは、例えば、確変時のバトル演出などにあわせて実行される。操作手段画像表示演出Ａでは、まず、図１３６（Ａ）に示すように、４つのボタン画像ＢＮ１～ＢＮ４と、メーター画像ＰＬと、剣画像ＶＩが表示される。なお、図１３６（Ａ）では、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒとが視認困難な態様で変動表示されている。視認

困難な態様とは、表示されていない場合や、小さく表示されている場合や、薄く表示されている場合等が含まれる。４つのボタン画像ＢＮ１～ＢＮ４は、それぞれ、演出ボタン６３の外観を表しており、表示画面７ａにおいて、矩形形状の各頂点となる位置にそれぞれ表示されている。メーター画像ＰＬは、内側の特定の色の部分の面積が変化することによって、ポイント数の残量がわかる構成となっている。ここでは、メーター画像ＰＬの左下に「１３００」と記載されており、ポイント数が１３００に達すると、内側の特定の色の部分がなくなることを示している。剣画像ＶＩは、剣部材６４の外観を表しており、ここでは、半透明に表示されている。この４つのボタン画像ＢＮ１～ＢＮ４は、図１３６（Ｂ）に示すように、一定の間隔で他の色に変化し、演出ボタン６３が発光している態様を模した演出をおこなう。

【０９７５】

遊技者によって、演出ボタン６３の押し下げ操作が繰り返されると、図１３６（Ｃ）に示すように、まず、右上のボタン画像ＢＮ４が消え、「１００」というポイント数ＰＮが表示される。さらに演出ボタン６３の押し下げ操作が繰り返されると、図１３６（Ｄ）に示すように、さらに「１５０」というポイント数ＰＮが、先に表示された「１００」のポイント数ＰＮの表示に重なって表示される。また、演出ボタン６３の押し下げ操作が繰り返しに対応して剣画像ＶＩが変化する。ここでは、剣画像ＶＩの内側が発光している態様を表すように他の色に変化する。

【０９７６】

さらに、遊技者によって、演出ボタン６３の押し下げ操作が繰り返されると、図１３６（Ｅ）に示すように、次に、右下のボタン画像ＢＮ３が消え、「２００」というポイント数ＰＮが表示される。さらに演出ボタン６３の押し下げ操作が繰り返されると、図１３６（Ｅ）に示すように、さらに「２５０」というポイント数ＰＮが、先に表示された「２００」のポイント数ＰＮの表示に重なって表示される。さらに、遊技者によって、演出ボタン６３の押し下げ操作が繰り返されると、図１３６（Ｆ）に示すように、次に、左下のボタン画像ＢＮ２が消え、「３００」というポイント数ＰＮが表示される。さらに演出ボタン６３の押し下げ操作が繰り返されると、図１３６（Ｆ）に示すように、さらに「３３０」というポイント数ＰＮが、先に表示された「３００」のポイント数ＰＮの表示に重なって表示される。

【０９７７】

さらに、遊技者によって、演出ボタン６３の押し下げ操作が繰り返されると、次に、左上のボタン画像ＢＮ１が消え、ポイント数ＰＮが表示される。そして、図１３６（Ｇ）に示すように、剣画像ＡＳＩと、タイマーバーＴＢＩと、操作促進画像ＯＰＩと、が表示される。剣画像ＡＳＩは、剣部材６４の外観を表しており、ここでは、半透明の剣画像ＶＩが濃くなって剣画像ＡＳＩになる。剣画像ＡＳＩには、剣ボタン６５の外観を表すボタン画像ＰＳＢが含まれている。タイマーバーＴＢＩは、剣部材６４の操作受付有効期間が示されている。タイマーバーＴＢＩは、剣画像ＡＳＩに重なって、剣画像ＡＳＩの前面に表示される。操作促進画像ＯＰＩは、遊技者に剣部材６４の操作を促す画像であり、ここでは「押し込め！！！」と表示される。

【０９７８】

遊技者によって、剣部材６４の押し込み操作がなされると、図１３６（Ｈ）に示す、合計ポイント増加表示演出が実行される。具体的には、図１３６（Ｃ）～図１３６（Ｆ）において表示されたポイント数ＰＮの合計値が表示される前に、デジタル値の０から、数値が高速にインクリメントされるインクリメント表示ＭＴＰが表示される。そして、図１３６（Ｉ）に示すように、インクリメント表示ＭＴＰの後、表示値がポイント数ＰＮの合計値に達するとインクリメントが停止して合計ポイント「１３３０」を示す確定表示ＴＰＤが表示される。そして、その合計ポイントに対応する分、メーター画像ＰＬの残量が減少する演出が実行される。メーター画像ＰＬは、１３００ポイントに達すると残量がなくなるので、ここでは、合計ポイント「１３３０」の確定表示ＴＰＤの表示後、メーター画像ＰＬは、内側の特定の色の部分の面積が減り、残量がなくなる演出がおこなわれる。そし

て、図１３６（Ｊ）に示すように、メーター画像ＰＬの残量がゼロになったことを示す達成画像ＡＣＶが表示される。ここでは、達成画像ＡＣＶは、「ＣＬＥＡＲ！」の文字が表示される。

【０９７９】

［操作手段画像表示演出Ｂ］

図１３７は、操作手段画像表示演出Ｂを説明するための図である。操作手段画像表示演出Ｂは、操作手段画像表示演出Ａと比較すると、表示画面７ａに表示されるボタン画像ＢＮの数が異なる。操作手段画像表示演出Ｂは、例えば、確変時のバトル演出などにあわせて実行される。操作手段画像表示演出Ｂでは、まず、図１３７（Ａ）に示すように、３つのボタン画像ＢＮ１～ＢＮ３と、メーター画像ＰＬが表示される。なお、図１３７（Ａ）では、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒとが視認困難な態様で変動表示されている。視認困難な態様とは、表示されていない場合や、小さく表示されている場合や、薄く表示されている場合等が含まれる。３つのボタン画像ＢＮ１～ＢＮ３は、それぞれ、演出ボタン６３の外観を表しており、表示画面７ａにおいて、三角形状の各頂点となる位置にそれぞれ表示されている。メーター画像ＰＬは、内側の特定の色の部分の面積が変化することによって、ポイント数の残量がわかる構成となっている。この３つのボタン画像ＢＮ１～ＢＮ３は、図１３７（Ｂ）に示すように、一定の間隔で他の色に変化し、演出ボタン６３が発光している態様を模した演出をおこなう。

【０９８０】

遊技者によって、演出ボタン６３の押し下げ操作が繰り返されると、図１３７（Ｃ）に示すように、まず、中央上側のボタン画像ＢＮ３が消え、「１００」というポイント数ＰＮが表示される。さらに演出ボタン６３の押し下げ操作が繰り返されると、図１３７（Ｄ）に示すように、さらに「１５０」というポイント数ＰＮが、先に表示された「１００」のポイント数ＰＮの表示に重なって表示される。

【０９８１】

さらに、遊技者によって、演出ボタン６３の押し下げ操作が繰り返されると、図１３７（Ｅ）に示すように、次に、右下のボタン画像ＢＮ２が消え、「２００」というポイント数ＰＮが表示される。さらに演出ボタン６３の押し下げ操作が繰り返されると、さらに「２５０」というポイント数ＰＮが、先に表示された「２００」のポイント数ＰＮの表示に重なって表示される。さらに、遊技者によって、演出ボタン６３の押し下げ操作が繰り返されると、図１３７（Ｆ）に示すように、次に、左下のボタン画像ＢＮ１が消え、「３００」というポイント数ＰＮが表示される。さらに演出ボタン６３の押し下げ操作が繰り返されると、さらに「３３０」というポイント数ＰＮが、先に表示された「３００」のポイント数ＰＮの表示に重なって表示される。

【０９８２】

そして、図１３７（Ｇ）に示すように、剣画像ＡＳＩと、タイマーバーＴＢＩと、操作促進画像ＯＰＩと、が表示される。剣画像ＡＳＩは、剣部材６４の外観を表している。剣画像ＡＳＩには、剣ボタン６５の外観を表すボタン画像ＰＳＢが含まれている。タイマーバーＴＢＩは、剣部材６４の操作受付有効期間が示されている。タイマーバーＴＢＩは、剣画像ＡＳＩに重なって、剣画像ＡＳＩの前面に表示される。操作促進画像ＯＰＩは、遊技者に剣部材６４の操作を促す画像であり、ここでは「押し込め！！！」と表示される。

【０９８３】

遊技者によって、剣部材６４の押し込み操作がなされると、図１３７（Ｈ）に示す、合計ポイント増加表示演出が実行される。具体的には、図１３７（Ｃ）～図１３７（Ｆ）において表示されたポイント数ＰＮの合計値が表示される前に、デジタル値の０から、数値が高速にインクリメントされるインクリメント表示ＭＴＰが表示される。そして、図１３７（Ｉ）に示すように、インクリメント表示ＭＴＰの後、表示値がポイント数ＰＮの合計値に達するとインクリメントが停止して合計ポイント「１３３０」を示す確定表示ＴＰＤが表示される。そして、その合計ポイントに対応する分、メーター画像ＰＬの残量が減少する演出が実行される。メーター画像ＰＬは、１３００ポイントに達すると残量がなくな

るので、ここでは、合計ポイント「１３３０」の確定表示ＴＰＤの表示後、メーター画像ＰＬは、内側の特定の色の部分の面積が減り、残量がなくなる演出がおこなわれる。そして、、図１３７（Ｊ）に示すように、メーター画像ＰＬの残量がゼロになったことを示す達成画像ＡＣＶが表示される。ここでは、達成画像ＡＣＶは、「ＣＬＥＡＲ！」の文字が表示される。

【０９８４】

［操作手段画像表示演出Ｃ］

図１３８は、操作手段画像表示演出Ｃを説明するための図である。操作手段画像表示演出Ｃは、操作手段画像表示演出Ａと比較すると、図１３８（Ｇ）において、剣画像ＡＳＩの代わりに拡大ボタン画像ＢＢＮが表示される点が異なる。操作手段画像表示演出Ｃは、例えば、確変時のバトル演出などにあわせて実行される。操作手段画像表示演出Ｃでは、まず、図１３８（Ａ）に示すように、４つのボタン画像ＢＮ１～ＢＮ４と、メーター画像ＰＬと、が表示される。なお、図１３８（Ａ）では、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒとが視認困難な態様で変動表示されている。視認困難な態様とは、表示されていない場合や、小さく表示されている場合や、薄く表示されている場合等が含まれる。４つのボタン画像ＢＮ１～ＢＮ４は、それぞれ、演出ボタン６３の外観を表しており、表示画面７ａにおいて、矩形形状の各頂点となる位置にそれぞれ表示されている。メーター画像ＰＬは、内側の特定の色の部分の面積が変化することによって、ポイント数の残量がわかる構成となっている。ここでは、メーター画像ＰＬの左下に「１３００」と記載されており、ポイント数が１３００に達すると、内側の特定の色の部分がなくなることを示している。この４つのボタン画像ＢＮ１～ＢＮ４は、図１３８（Ｂ）に示すように、一定の間隔で他の色に変化し、演出ボタン６３が発光している態様を模した演出をおこなう。

【０９８５】

遊技者によって、演出ボタン６３の押し下げ操作が繰り返されると、図１３８（Ｃ）に示すように、まず、右上のボタン画像ＢＮ４が消え、「１００」というポイント数ＰＮが表示される。さらに演出ボタン６３の押し下げ操作が繰り返されると、図１３８（Ｄ）に示すように、さらに「１５０」というポイント数ＰＮが、先に表示された「１００」のポイント数ＰＮの表示に重なって表示される。

【０９８６】

さらに、遊技者によって、演出ボタン６３の押し下げ操作が繰り返されると、図１３８（Ｅ）に示すように、次に、右下のボタン画像ＢＮ３が消え、「２００」というポイント数ＰＮが表示される。さらに演出ボタン６３の押し下げ操作が繰り返されると、図１３８（Ｅ）に示すように、さらに「２５０」というポイント数ＰＮが、先に表示された「２００」のポイント数ＰＮの表示に重なって表示される。さらに、遊技者によって、演出ボタン６３の押し下げ操作が繰り返されると、図１３８（Ｆ）に示すように、次に、左下のボタン画像ＢＮ２が消え、「３００」というポイント数ＰＮが表示される。さらに演出ボタン６３の押し下げ操作が繰り返されると、図１３８（Ｆ）に示すように、さらに「３３０」というポイント数ＰＮが、先に表示された「３００」のポイント数ＰＮの表示に重なって表示される。

【０９８７】

さらに、遊技者によって、演出ボタン６３の押し下げ操作が繰り返されると、次に、左上のボタン画像ＢＮ１が消え、ポイント数ＰＮが表示される。そして、図１３８（Ｇ）に示すように、拡大ボタン画像ＢＢＮと、タイマーバーＴＢＩと、操作促進画像ＯＰＩと、が表示される。拡大ボタン画像ＢＢＮは、演出ボタン６３の外観を表しており、ボタン画像ＢＮよりも大きい。拡大ボタン画像ＢＢＮと、ボタン画像ＢＮは、同じ、演出ボタン６３の外観を表しているが、形状が同じであってもよいし、異なっていてもよい。タイマーバーＴＢＩは、演出ボタン６３の操作受付有効期間が示されている。タイマーバーＴＢＩは、拡大ボタン画像ＢＢＮに重なって、拡大ボタン画像ＢＢＮの前面に表示される。操作促進画像ＯＰＩは、遊技者に演出ボタン６３の操作を促す画像であり、ここでは「押せ！

！！」と表示される。

【０９８８】

遊技者によって、剣部材６４の押し込み操作がなされると、図１３８（Ｈ）に示す、合計ポイント増加表示演出が実行される。具体的には、図１３８（Ｃ）～図１３８（Ｆ）において表示されたポイント数ＰＮの合計値が表示される前に、デジタル値の０から、数値が高速にインクリメントされるインクリメント表示ＭＴＰが表示される。そして、図１３８（Ｉ）に示すように、インクリメント表示ＭＴＰの後、表示値がポイント数ＰＮの合計値に達するとインクリメントが停止して合計ポイント「１３３０」を示す確定表示ＴＰＤが表示される。そして、その合計ポイントに対応する分、メーター画像ＰＬの残量が減少する演出が実行される。メーター画像ＰＬは、１３００ポイントに達すると残量がなくなるので、ここでは、合計ポイント「１３３０」の確定表示ＴＰＤの表示後、メーター画像ＰＬは、内側の特定の色の部分の面積が減り、残量がなくなる演出がおこなわれる。そして、図１３８（Ｊ）に示すように、メーター画像ＰＬの残量がゼロになったことを示す達成画像ＡＣＶが表示される。ここでは、達成画像ＡＣＶは、「ＣＬＥＡＲ！」の文字が表示される。

【０９８９】

［操作手段画像表示演出Ｄ］

図１３９は、操作手段画像表示演出Ｄを説明するための図である。操作手段画像表示演出Ｄは、操作手段画像表示演出Ａと比較すると、表示画面７ａに表示されるボタン画像ＢＮの数の増減の順序が異なる。操作手段画像表示演出Ｄは、例えば、確変時のバトル演出などにあわせて実行される。操作手段画像表示演出Ｄでは、まず、図１３９（Ａ）に示すように、１つのボタン画像ＢＮ１と、メーター画像ＰＬが表示される。なお、図１３９（Ａ）では、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒとが視認困難な態様で変動表示されている。視認困難な態様とは、表示されていない場合や、小さく表示されている場合や、薄く表示されている場合等が含まれる。ボタン画像ＢＮ１は、演出ボタン６３の外観を表しており、表示画面７ａの左上に表示される。メーター画像ＰＬは、内側の特定の色の部分の面積が変化することによって、ポイント数の残量がわかる構成となっている。ここでは、メーター画像ＰＬの左下に「１３００」と記載されており、ポイント数が１３００に達すると、内側の特定の色の部分がなくなることを示している。ボタン画像ＢＮ１は、図１３９（Ｂ）に示すように、一定の間隔で他の色に変化し、演出ボタン６３が発光している態様を模した演出をおこなう。遊技者によって、演出ボタン６３の押し下げ操作が繰り返されると、図１３９（Ｂ）に示すように、ボタン画像ＢＮ１の下方に、「１００」というポイント数ＰＮが表示される。

【０９９０】

遊技者によって、さらに、演出ボタン６３の押し下げ操作が繰り返されると、図１３９（Ｃ）に示すように、ボタン画像ＢＮ１の下方に、新たに、ボタン画像ＢＮ２が表示される。また、ボタン画像ＢＮ２の右側に、「１００」や「１５０」のポイント数ＰＮが表示される。さらに演出ボタン６３の押し下げ操作が繰り返されると、図１３９（Ｄ）に示すように、ボタン画像ＢＮ２の右側に、新たに、ボタン画像ＢＮ３が表示される。また、ボタン画像ＢＮ３の上方に、「２００」や「２５０」のポイント数ＰＮが表示される。さらに、演出ボタン６３の押し下げ操作が繰り返されると、図１３９（Ｅ）に示すように、ボタン画像ＢＮ３の下方に、新たに、ボタン画像ＢＮ４が表示される。

【０９９１】

さらに、演出ボタン６３の押し下げ操作が繰り返されると、図１３９（Ｆ）に示すように、表示画面７ａから４つのボタン画像ＢＮ１～ＢＮ４が消える。そして、図１３９（Ｇ）に示すように、剣画像ＡＳＩと、タイマーバーＴＢＩと、操作促進画像ＯＰＩと、が表示される。剣画像ＡＳＩは、剣部材６４の外観を表している。剣画像ＡＳＩには、剣ボタン６５の外観を表すボタン画像ＰＳＢが含まれている。タイマーバーＴＢＩは、剣部材６４の操作受付有効期間が示されている。タイマーバーＴＢＩは、剣画像ＡＳＩに重なって、剣画像ＡＳＩの前面に表示される。操作促進画像ＯＰＩは、遊技者に剣部材６４の操作

を促す画像であり、ここでは「押し込め！！！」と表示される。

【０９９２】

遊技者によって、剣部材６４の押し込み操作がなされると、図１３９（Ｈ）に示す、合計ポイント増加表示演出が実行される。具体的には、図１３６（Ｃ）～図１３６（Ｆ）において表示されたポイント数ＰＮの合計値が表示される前に、デジタル値の０から、数値が高速にインクリメントされるインクリメント表示ＭＴＰが表示される。そして、図１３６（Ｉ）に示すように、インクリメント表示ＭＴＰの後、表示値がポイント数ＰＮの合計値に達するとインクリメントが停止して合計ポイント「１３３０」を示す確定表示ＴＰＤが表示される。そして、その合計ポイントに対応する分、メーター画像ＰＬの残量が減少する演出が実行される。メーター画像ＰＬは、１３００ポイントに達すると残量がなくなるので、ここでは、合計ポイント「１３３０」の確定表示ＴＰＤの表示後、メーター画像ＰＬは、内側の特定の色の部分の面積が減り、残量がなくなる演出がおこなわれる。そして、図１３６（Ｊ）に示すように、メーター画像ＰＬの残量がゼロになったことを示す達成画像ＡＣＶが表示される。ここでは、達成画像ＡＣＶは、「ＣＬＥＡＲ！」の文字が表示される。

【０９９３】

［効果例］

以下に、操作手段画像表示演出の効果例を示す。

［効果１］

上記実施形態の遊技機１では、図１３６（Ａ）、図１３８（Ａ）に示すように、表示画面７ａに、複数のボタン画像ＢＮ１～ＢＮ４が表示される第１の演出と、図１３６（Ｃ）、図１３８（Ｃ）に示すように、第１の演出で表示されるボタン画像ＢＮ１～ＢＮ４の数よりも少ない数のボタン画像ＢＮ１～ＢＮ３が表示される第２の演出と、図１３６（Ｆ）、図１３８（Ｆ）に示すように、第２の演出で表示されるボタン画像ＢＮ１～ＢＮ３の数よりも少ない数のボタン画像ＢＮ１が表示される第３の演出と、を実行することができる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、図１３６（Ｅ）、図１３８（Ｅ）に示すように、第２の演出で表示されるボタン画像ＢＮ１～ＢＮ３の数よりも少なく、第３の演出で表示されるボタン画像ＢＮ１の数よりも多い数のボタン画像ＢＮ１、ＢＮ２が表示される第４の演出を実行することができる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、図１３８（Ｇ）に示すように、第４の演出の後、演出ボタン６３の外観を表しボタン画像ＢＮよりも大きい拡大ボタン画像ＢＢＮが表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、図１３６（Ｇ）に示すように、第４の演出の後、剣部材６４の外観を表す剣画像ＡＳＩが表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、図１３６～図１３９に示すように、第２の演出は、第１の演出の後に実行され、遊技者による演出ボタン６３の操作に応じてポイント数が表示され、第３の演出は、第２の演出の後に実行され、遊技者による演出ボタン６３の操作に応じてポイント数が表示され、第４の演出は、第３の演出の後に実行され、遊技者による演出ボタン６３の操作に応じてポイント数が表示され、第４の演出の後、第２の演出と、第３の演出と、第４の演出において表示されたポイント数の合計である合計ポイント数ＴＰＤが表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向

上を図ることができる。

［効果６］

上記実施形態の遊技機１では、図１３６～図１３９に示すように、第１の演出と、第２の演出と、第３の演出と、第４の演出とにおいて、メーター画像ＰＬが表示され、合計ポイント数ＴＰＤが表示された後、合計ポイント数ＴＰＤに応じてメーター画像ＰＬが変化する。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【０９９４】

［変形例］

以下に、操作手段画像表示演出の変形例を示す。

［変形例１］

上記の操作手段画像表示演出Ａ～Ｄにおいて、ボタン画像ＢＮは、演出ボタン６３の外観を表しているものとした。しかし、ボタン画像ＢＮは、剣ボタン６５の外観を表していてもよい。

［変形例２］

上記の操作手段画像表示演出Ａ～Ｄは、遊技状態が確変時において実施されるものとした。しかし、上記の操作手段画像表示演出Ａ～Ｄは、確変時以外の遊技状態において実施されてもよい。例えば、上記の操作手段画像表示演出Ａ～Ｄは、通常時や、非確変の時短時に実施されてもよい。

［変形例３］

上記の操作手段画像表示演出Ａ～Ｄは、演出ボタン６３の押し下げ操作が繰り返されると実行されるものとした。しかし、上記の操作手段画像表示演出Ａ～Ｄは、演出ボタン６３の押し下げ操作がなくても進行するように構成されていてもよい。また、剣部材６４の押し込み操作がなくても、合計ポイント増加表示演出がじっこうされてもよい。

【０９９５】

［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]

遊技者が操作可能な第１操作手段と、

複数種類の画像を表示可能な表示手段と、を備えた遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは、前記第１操作手段の外観を表す第１操作手段画像であり、

前記表示手段に、複数の前記第１操作手段画像が表示される第１の演出と、

前記第１の演出で表示される前記第１操作手段画像の数よりも少ない数の前記第１操作手段画像が表示される第２の演出と、

前記第２の演出で表示される前記第１操作手段画像の数よりも少ない数の前記第１操作手段画像が表示される第３の演出と、を実行可能な

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様Ｅ１－２]

態様Ｅ１－１に記載の遊技機であって、

前記第２の演出で表示される前記第１操作手段画像の数よりも少なく、前記第３の演出で表示される前記第１操作手段画像の数よりも多い数の前記第１操作手段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Ｅ１－３]

態様Ｅ１－２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、前記第１操作手段の外観を表し、前記第１操作手段画像よりも大きい拡大第１操作手段画像であり、

前記第４の演出の後、前記拡大第１操作手段画像が表示される

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様Ｅ１－４]
態様Ｅ１－２に記載の遊技機は、さらに、
遊技者が操作可能な第２操作手段を備えており、
前記複数種類の画像のうちの一つは、前記第２操作手段の外観を表す第２操作手段画像であり、
前記第４の演出の後、前記第２操作手段画像が表示される
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｅ１－５]
態様Ｅ１－２から態様Ｅ１－４までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第２の演出は、前記第１の演出の後に実行され、遊技者による前記第１操作手段の操作に応じてポイント数が表示され、
前記第３の演出は、第２の演出の後に実行され、遊技者による前記第１操作手段の操作に応じてポイント数が表示され、
前記第４の演出は、第３の演出の後に実行され、遊技者による前記第１操作手段の操作に応じてポイント数が表示され、
前記第４の演出の後、前記第２の演出と、前記第３の演出と、前記第４の演出において表示された前記ポイント数の合計である合計ポイント数が表示される
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｅ１－６]
態様Ｅ１－５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、メーター画像であり、
前記第１の演出と、前記第２の演出と、前記第３の演出と、前記第４の演出とにおいて、前記メーター画像が表示され、
前記合計ポイント数が表示された後、前記合計ポイント数に応じて前記メーター画像が変化する
ことを特徴とする遊技機。
【０９９６】
以下に図１４０～図１４３を用いて確変中演出について説明する。この確変中演出は、遊技状態が確変状態のとき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、確変中演出を実行する指示が含まれている場合に、ＲＯＭ１０３から対応する画像データや駆動データを読み出して表示画面７ａに画像を表示させる演出である。
本実施形態の遊技機１は、確変状態となると、ほぼ次回までの大当たりまで確変状態が継続されるので、通常状態と比較して次回の大当たりがし易くなる。
【０９９７】
［確変中演出Ａ］
図１４０は、確変中演出Ａを説明するための図である。
確変中演出Ａでは、第１リーチ演出と第２リーチ演出とがおこなわれ得る。以下に第１リーチ演出と第２リーチ演出とを説明する。この第１リーチ演出と第２リーチ演出とは同一変動ではおこなわれず、異なる変動でおこなわれる。
【０９９８】
［第１リーチ演出］
確変中演出の第１リーチ演出では、まず、図１４０（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、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動が開始される。
【０９９９】
次に、図１４０（Ｂ）に示すように、的当てミッション演出Ａがおこなわれる。この的当てミッション演出Ａでは、的画像Ｅ２１が表示される。この的画像Ｅ２１は、円形状の的を表し、的の半分の領域が確変大当たり（Ｖ通過予定大当たり）を示唆する領域（確変示唆領域）であり、的の残りの半分の領域が通常大当たり（Ｖ非通過予定大当たり）を示唆する領域（通常示唆領域とも呼ぶ）となっている。的当てミッション演出では、的画像

Ｅ２１がクルクル回転して、ミッションとして的に矢を当てさせる演出である。

【１０００】

的当てミッション演出Ａの後、以下に示す的当たり成功演出Ａと的当たりハズレ演出Ａが実行され得る。確変大当たりの場合（例えば、図１１：変動パターンＰ６２（ＳＰ５のリーチ）の場合）には、的当たり成功演出Ａが実行される。通常大当たりの場合（図１１：変動パターンＰ６３（ＳＰ５のリーチ）の場合）には、的ハズレ演出Ａが実行される。

【１００１】

的当たり成功演出Ａでは、図１４０（Ｃ）に示すように、的画像Ｅ２１の確変示唆領域に矢が突き刺さる演出がおこなわれ、確変大当たりであることを示唆する演出がおこなわれる。この演出の後、大当たり遊技がおこなわれ、その後、確変状態（高確高ベース状態）となる。

【１００２】

一方、的ハズレ演出Ａでは、図１４０（Ｄ）に示すように、的画像Ｅ２１の通常示唆領域に矢が突き刺さる演出がおこなわれ、通常大当たりであることを示唆する演出がおこなわれる。この演出の後、大当たり遊技がおこなわれ、その後、時短状態（低確高ベース状態）となる。

【１００３】

なお、的当てミッション演出Ａの後、必ず的に矢が当たり、的当たり成功演出Ａか的ハズレ演出Ａのどちらの演出が必ずおこなわれる。すなわち、この第１リーチ演出が選択された時点で、確変大当たりか通常大当たりかどちらか一方の大当たりは確定する。

【１００４】

［第２リーチ演出］

確変中演出の第２リーチ演出では、まず、図１４０（Ｅ）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、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動が開始される。

【１００５】

次に、図１４０（Ｆ）に示すように、的当てミッション演出Ｂがおこなわれる。この的当てミッション演出Ｂでは、的画像Ｅ２１が表示される。この的画像Ｅ２２は、円形状の的を表し、的の半分の領域が確変大当たりを示唆する領域（確変示唆領域）であり、的の残りの半分の領域がハズレを示唆する領域（ハズレ示唆領域とも呼ぶ）となっている。的当てミッション演出では、的画像Ｅ２１がクルクル回転して、ミッションとして的に矢を当てさせる演出である。

【１００６】

的当てミッション演出Ｂの後、以下に示す的当たり成功演出Ｂと的当たりハズレ演出Ｂが実行され得る。確変大当たりの場合（例えば、図１１：変動パターンＰ６１（ＳＰ４のリーチ）の場合）には、的当たり成功演出Ｂが実行される。ハズレ（大当たりなし）の場合（図１１：変動パターンＰ６５～６７、６９～７１（ＳＰ４のリーチ）の場合）には、的ハズレ演出Ｂが実行される。

【１００７】

的当たり成功演出Ｂでは、図１４０（Ｇ）に示すように、的画像Ｅ２２の確変示唆領域に矢が突き刺さる演出がおこなわれ、確変大当たりであることを示唆する演出である。この演出の後、大当たり遊技がおこなわれ、その後、確変状態（高確高ベース状態）となる。

【１００８】

一方、的ハズレ演出Ｂでは、図１４０（Ｈ）に示すように、的画像Ｅ２２のハズレ領域に矢が突き刺さる演出がおこなわれ、大当たりではなくハズレであることを示唆する演出がおこなわれる。この演出の後、また、特別図柄（装飾図柄）の変動が開始される。

【１００９】

なお、的当てミッション演出Ｂの後、必ず的に矢が当たり、的当たり成功演出Ｂか的ハズレ演出BNPのどちらの演出がおこなわれる。すなわち、この第２リーチ演出が選択された時点で、大当たりする場合には、必ず確変大当たりとなることが確定する。言い換えれば、この第２リーチ演出が選択された場合には、確変大当たりかハズレかのどちらである。

【１０１０】
［確変中演出Ｂ］
図１４１は、確変中演出Ｂを説明するための図である。
確変中演出Ｂでは、第１リーチ演出と第２リーチ演出とがおこなわれ得る。以下に第１リーチ演出と第２リーチ演出とを説明する。この第１リーチ演出と第２リーチ演出とは同一変動ではおこなわれず、異なる変動でおこなわれる。
【１０１１】
［第１リーチ演出］
確変中演出の第１リーチ演出では、まず、図１４１（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、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動が開始される。
【１０１２】
次に、図１４１（Ｂ）に示すように、バトル演出がおこなわれる。このバトル演出では、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとがバトルする（交戦する）演出がおこなわれる。
【１０１３】
バトル演出の後、以下に示すバトル勝利演出とバトル敗北演出が実行され得る。確変大当たりの場合（例えば、図１１：変動パターンＰ６２（ＳＰ５のリーチ）の場合）には、バトル勝利演出が実行される。通常大当たり（非確変大当たり）の場合（図１１：変動パターンＰ６３（ＳＰ５のリーチ）の場合）には、バトル敗北演出が実行される。
【１０１４】
バトル勝利演出では、図１４１（Ｃ）に示すように、味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢに勝利する演出がおこなわれ、勝利示唆画像Ｅ２３と、確変示唆画像Ｅ２４とが表示される。勝利示唆画像Ｅ２３は、味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢに勝利したことを示唆する画像であり、すなわち、確変大当たりを示唆する画像である。また、確変示唆画像Ｅ２４は、確変大当たりを示唆する画像である。この演出の後、大当たり遊技がおこなわれ、その後、確変状態（高確高ベース状態）となる。
【１０１５】
一方、バトル敗北演出では、図１４１（Ｄ）に示すように、味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢに敗北する演出がおこなわれ、敗北示唆画像Ｅ２５と、通常示唆画像Ｅ２６とが表示される。敗北示唆画像Ｅ２５は、味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢに敗北したことを示唆する画像であり、すなわち、通常大当たり（非確変大当たり）を示唆する画像である。また、通常示唆画像Ｅ２６は、通常大当たり（非確変大当たり）を示唆する画像である。この演出の後、大当たり遊技がおこなわれ、その後、時短状態（低確高ベース状態）となる。
【１０１６】
なお、バトル演出の後、必ずバトルに決着がつき、バトル勝利演出かバトル敗北演出のどちらの演出が必ずおこなわれる。すなわち、この第１リーチ演出が選択された時点で、確変大当たりか通常大当たりかどちらか一方の大当たりは確定する。
【１０１７】
［第２リーチ演出］
確変中演出の第２リーチ演出では、まず、図１４１（Ｅ）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、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動が開始される。
【１０１８】
次に、図１４１（Ｆ）に示すように、的当てミッション演出がおこなわれる。この的当てミッション演出では、的画像Ｅ２１が表示される。この的画像Ｅ２２は、円形状の的を表し、的の半分の領域が確変大当たりを示唆する領域（確変示唆領域）であり、的の残りの半分の領域がハズレを示唆する領域（ハズレ示唆領域とも呼ぶ）となっている。的当てミッション演出では、的画像Ｅ２１がクルクル回転して、ミッションとして的に矢を当てさせる演出である。
【１０１９】

的当てミッション演出の後、以下に示す的当たり成功演出と的当たりハズレ演出が実行され得る。確変大当たりの場合（例えば、図１１：変動パターンＰ６１（ＳＰ４のリーチ）の場合）には、的当たり成功演出が実行される。ハズレ（大当たりなし）の場合（図１１：変動パターンＰ６５～６７、６９～７１（ＳＰ４のリーチ）の場合）には、的ハズレ演出が実行される。

【１０２０】

的当たり成功演出では、図１４１（Ｇ）に示すように、的画像Ｅ２２の確変示唆領域に矢が突き刺さる演出がおこなわれ、確変大当たりであることを示唆する演出である。この演出の後、大当たり遊技がおこなわれ、その後、確変状態（高確高ベース状態）となる。

【１０２１】

一方、的ハズレ演出では、図１４１（Ｈ）に示すように、的画像Ｅ２２のハズレ領域に矢が突き刺さる演出がおこなわれ、大当たりではなくハズレであることを示唆する演出がおこなわれる。この演出の後、また、特別図柄（装飾図柄）の変動が開始される。

【１０２２】

なお、的当てミッション演出の後、必ず的に矢が当たり、的当たり成功演出か的ハズレ演出のどちらの演出がおこなわれる。すなわち、この第２リーチ演出が選択された時点で、大当たりする場合には、必ず確変大当たりとなることが確定する。言い換えれば、この第２リーチ演出が選択された場合には、確変大当たりかハズレかのどちらである。

【１０２３】

［確変中演出Ｃ］

図１４２は、確変中演出Ｃを説明するための図である。

確変中演出Ｃでは、第１リーチ演出と第２リーチ演出とがおこなわれ得る。以下に第１リーチ演出と第２リーチ演出とを説明する。この第１リーチ演出と第２リーチ演出とは同一変動ではおこなわれず、異なる変動でおこなわれる。

【１０２４】

［第１リーチ演出］

確変中演出の第１リーチ演出では、まず、図１４２（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、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動が開始される。

【１０２５】

次に、図１４２（Ｂ）に示すように、バトル演出１がおこなわれる。このバトル演出１では、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとがバトルする（交戦する）演出がおこなわれる。

【１０２６】

次に、図１４２（Ｃ）に示すように、バトル演出２がおこなわれる。このバトル演出２では、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとが対峙し、メータ画像Ｅ２７が表示される。このメータ画像Ｅ２７は、敵キャラクタＣＲＢのヒットポイント（生命ポイント）を表し、このメータ値が減るほど味方キャラクタＣＲＡに有利であることを示す。メータ画像Ｅ２７のメータ値が０になれば、味方キャラクタＣＲＡの勝ちとなる。味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢは、所定回数（１回以上）のバトルをおこない、当該バトルで味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢにダメージを与えたときに、メータ画像Ｅ２７のメータ値が減少する。当然、ダメージが大きい場合には、メータ画像Ｅ２７のメータ値の減少幅が大きくなる。バトル終了時にメータ画像Ｅ２７のメータ値が０になれば、味方キャラクタＣＲＡの勝ちとなり、メータ値が残存していれば、味方キャラクタＣＲＡの負けとなる。

【１０２７】

バトル演出２の後、以下に示すバトル勝利演出とバトル敗北演出が実行され得る。確変大当たりの場合（例えば、図１１：変動パターンＰ６２（ＳＰ５のリーチ）の場合）には、バトル勝利演出が実行される。通常大当たり（非確変大当たり）の場合（図１１：変動パターンＰ６３（ＳＰ５のリーチ）の場合）には、バトル敗北演出が実行される。

【１０２８】

バトル勝利演出では、図１４２（Ｃ）に示すように、メータ画像Ｅ２７のメータ値が０となり、味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢに勝利する演出がおこなわれ、勝利示唆画像Ｅ２３と、確変示唆画像Ｅ２４とが表示される。勝利示唆画像Ｅ２３は、味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢに勝利したことを示唆する画像であり、すなわち、確変大当たりを示唆する画像である。また、確変示唆画像Ｅ２４は、確変大当たりを示唆する画像である。この演出の後、大当たり遊技がおこなわれ、その後、確変状態（高確高ベース状態）となる。

【１０２９】

一方、バトル敗北演出では、図１４２（Ｄ）に示すように、メータ画像Ｅ２７のメータ値が残存し、味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢに敗北する演出がおこなわれ、敗北示唆画像Ｅ２５と、通常示唆画像Ｅ２６とが表示される。敗北示唆画像Ｅ２５は、味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢに敗北したことを示唆する画像であり、すなわち、通常大当たり（非確変大当たり）を示唆する画像である。また、通常示唆画像Ｅ２６は、通常大当たり（非確変大当たり）を示唆する画像である。この演出の後、大当たり遊技がおこなわれ、その後、時短状態（低確高ベース状態）となる。

【１０３０】

なお、バトル演出の後、必ずバトルに決着がつき、バトル勝利演出かバトル敗北演出のどちらの演出が必ずおこなわれる。すなわち、この第１リーチ演出が選択された時点で、確変大当たりか通常大当たりかどちらか一方の大当たりは確定する。

【１０３１】

［第２リーチ演出］

確変中演出の第２リーチ演出では、まず、図１４２（Ｅ）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、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動が開始される。

【１０３２】

次に、図１４２（Ｆ）に示すように、的当てミッション演出がおこなわれる。この的当てミッション演出では、的画像Ｅ２１が表示される。この的画像Ｅ２２は、円形状の的を表し、的の半分の領域が確変大当たりを示唆する領域（確変示唆領域）であり、的の残りの半分の領域がハズレを示唆する領域（ハズレ示唆領域とも呼ぶ）となっている。的当てミッション演出では、的画像Ｅ２１がクルクル回転して、ミッションとして的に矢を当てさせる演出である。

【１０３３】

的当てミッション演出の後、以下に示す的当たり成功演出と的当たりハズレ演出が実行され得る。確変大当たりの場合（例えば、図１１：変動パターンＰ６１（ＳＰ４のリーチ）の場合）には、的当たり成功演出が実行される。ハズレ（大当たりなし）の場合（図１１：変動パターンＰ６５～６７、６９～７１（ＳＰ４のリーチ）の場合）には、的ハズレ演出が実行される。

【１０３４】

的当たり成功演出では、図１４２（Ｇ）に示すように、的画像Ｅ２２の確変示唆領域に矢が突き刺さる演出がおこなわれ、確変大当たりであることを示唆する演出である。この演出の後、大当たり遊技がおこなわれ、その後、確変状態（高確高ベース状態）となる。

【１０３５】

一方、的ハズレ演出では、図１４２（Ｈ）に示すように、的画像Ｅ２２のハズレ領域に矢が突き刺さる演出がおこなわれ、大当たりではなくハズレであることを示唆する演出がおこなわれる。この演出の後、また、特別図柄（装飾図柄）の変動が開始される。

【１０３６】

なお、的当てミッション演出の後、必ず的に矢が当たり、的当たり成功演出か的ハズレ演出のどちらの演出がおこなわれる。すなわち、この第２リーチ演出が選択された時点で、大当たりする場合には、必ず確変大当たりとなることが確定する。言い換えれば、この第２リーチ演出が選択された場合には、確変大当たりかハズレかのどちらである。

【１０３７】

［確変中演出Ｄ］
図１４３は、確変中演出Ｄを説明するための図である。
確変中演出Ｄでは、第１リーチ演出と第２リーチ演出とがおこなわれ得る。以下に第１リーチ演出と第２リーチ演出とを説明する。この第１リーチ演出と第２リーチ演出とは同一変動ではおこなわれず、異なる変動でおこなわれる。
【１０３８】
［第１リーチ演出］
確変中演出の第１リーチ演出では、まず、図１４３（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、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動が開始される。
【１０３９】
次に、図１４３（Ｂ）に示すように、バトル演出１がおこなわれる。このバトル演出１では、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとがバトルする（交戦する）演出がおこなわれる。
【１０４０】
次に、図１４３（Ｃ）に示すように、バトル演出２がおこなわれる。このバトル演出２では、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとが対峙し、メータ画像Ｅ２７と、味方参戦アイコンＥ２８とが表示される。このメータ画像Ｅ２７は、敵キャラクタＣＲＢのヒットポイント（生命ポイント）を表し、このメータ値が減るほど味方キャラクタＣＲＡに有利であることを示す。メータ画像Ｅ２７のメータ値が０になれば、味方キャラクタＣＲＡの勝ちとなる。味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢは、所定回数（１回以上）のバトルをおこない、当該バトルで味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢにダメージを与えたときに、メータ画像Ｅ２７のメータ値が減少する。当然、ダメージが大きい場合には、メータ画像Ｅ２７のメータ値の減少幅が大きくなる。バトル終了時にメータ画像Ｅ２７のメータ値が０になれば、味方キャラクタＣＲＡの勝ちとなり、メータ値が残存していれば、味方キャラクタＣＲＡの負けとなる。
【１０４１】
また、味方参戦アイコンＥ２８は、バトル演出に味方の所定キャラクタが参戦することを示唆するアイコンである。味方参戦アイコンＥ２８には、キャラクタが表示され、当該キャラクタが参戦することとなる。また、味方参戦アイコンＥ２８には複数のキャラクタのうちの一つのキャラクタが表示される。これらキャラクタには、強さの序列が設けられている。強さの序列が高いキャラクタに対応する味方参戦アイコンＥ２８があると、当該キャラクタが参戦したときに、メータ画像Ｅ２７のメータ値を下げ易くなる。また、味方参戦アイコンＥ２８の数が多いほど、参戦するキャラクタが多くなることから、攻撃のチャンスが増え、メータ画像Ｅ２７のメータ値を下げ易くなる。すなわち、味方参戦アイコンＥ２８のアイコン数が多いほど、また、味方参戦アイコンＥ２８に対応するキャラクタの強さの序列が高いほど、メータ画像Ｅ２７のメータ値を下げ易くなり、敵キャラクタＣＲＢを倒しやすくなる。その結果、確変大当たりとなりやすくなる。
【１０４２】
バトル演出２の後、以下に示すバトル勝利演出とバトル敗北演出が実行され得る。確変大当たりの場合（例えば、図１１：変動パターンＰ６２（ＳＰ５のリーチ）の場合）には、バトル勝利演出が実行される。通常大当たり（非確変大当たり）の場合（図１１：変動パターンＰ６３（ＳＰ５のリーチ）の場合）には、バトル敗北演出が実行される。
【１０４３】
バトル勝利演出では、図１４３（Ｄ）に示すように、メータ画像Ｅ２７のメータ値が０となり、味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢに勝利する演出がおこなわれ、勝利示唆画像Ｅ２３と、確変示唆画像Ｅ２４とが表示される。勝利示唆画像Ｅ２３は、味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢに勝利したことを示唆する画像であり、すなわち、確変大当たりを示唆する画像である。また、確変示唆画像Ｅ２４は、確変大当たりを示唆する画像である。この演出の後、大当たり遊技がおこなわれ、その後、確変状態（高確高ベース状態）となる。

【１０４４】
一方、バトル敗北演出では、図１４３（Ｅ）に示すように、メータ画像Ｅ２７のメータ値が残存し、味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢに敗北する演出がおこなわれ、敗北示唆画像Ｅ２５と、通常示唆画像Ｅ２６とが表示される。敗北示唆画像Ｅ２５は、味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢに敗北したことを示唆する画像であり、すなわち、通常大当たり（非確変大当たり）を示唆する画像である。また、通常示唆画像Ｅ２６は、通常大当たり（非確変大当たり）を示唆する画像である。この演出の後、大当たり遊技がおこなわれ、その後、時短状態（低確高ベース状態）となる。
【１０４５】
なお、バトル演出の後、必ずバトルに決着がつき、バトル勝利演出かバトル敗北演出のどちらの演出が必ずおこなわれる。すなわち、この第１リーチ演出が選択された時点で、確変大当たりか通常大当たりかどちらか一方の大当たりは確定する。
【１０４６】
［第２リーチ演出］
確変中演出の第２リーチ演出では、まず、図１４３（Ｅ）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、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動が開始される。
【１０４７】
次に、図１４３（Ｆ）に示すように、的当てミッション演出がおこなわれる。この的当てミッション演出では、的画像Ｅ２１が表示される。この的画像Ｅ２２は、円形状の的を表し、的の半分の領域が確変大当たりを示唆する領域（確変示唆領域）であり、的の残りの半分の領域がハズレを示唆する領域（ハズレ示唆領域とも呼ぶ）となっている。的当てミッション演出では、的画像Ｅ２１がクルクル回転して、ミッションとして的に矢を当てさせる演出である。
【１０４８】
的当てミッション演出の後、以下に示す的当たり成功演出と的当たりハズレ演出が実行され得る。確変大当たりの場合（例えば、図１１：変動パターンＰ６１（ＳＰ４のリーチ）の場合）には、的当たり成功演出が実行される。ハズレ（大当たりなし）の場合（図１１：変動パターンＰ６５～６７、６９～７１（ＳＰ４のリーチ）の場合）には、的ハズレ演出が実行される。
【１０４９】
的当たり成功演出では、図１４３（Ｇ）に示すように、的画像Ｅ２２の確変示唆領域に矢が突き刺さる演出がおこなわれ、確変大当たりであることを示唆する演出である。この演出の後、大当たり遊技がおこなわれ、その後、確変状態（高確高ベース状態）となる。
【１０５０】
一方、的ハズレ演出では、図１４２（Ｈ）に示すように、的画像Ｅ２２のハズレ領域に矢が突き刺さる演出がおこなわれ、大当たりではなくハズレであることを示唆する演出がおこなわれる。この演出の後、また、特別図柄（装飾図柄）の変動が開始される。
【１０５１】
なお、的当てミッション演出の後、必ず的に矢が当たり、的当たり成功演出か的ハズレ演出のどちらの演出がおこなわれる。すなわち、この第２リーチ演出が選択された時点で、大当たりする場合には、必ず確変大当たりとなることが確定する。言い換えれば、この第２リーチ演出が選択された場合には、確変大当たりかハズレかのどちらである。
【１０５２】
上記確変中演出Ａ～Ｄにおいて、第１リーチ演出は、第１の表示演出に対応し、第２リーチ演出は、第２の表示演出に対応する。また、上記確変中演出Ｂ～Ｄにおいて、第１リーチ演出は、バトル系リーチ演出に対応し、第２リーチ演出は、非バトル系リーチ演出に対応する。
【１０５３】
［効果例］
以下に、確変中演出の効果例を示す。

［効果１］

上記実施形態の遊技機１の確変中演出Ａ～Ｄにおいて、第１リーチ演出がおこなわれる場合には、大当たりが確定し、的当てミッション演出Ａまたはバトル演出をおこない、的当たり成功演出Ａまたはバトル勝利演出に移行すれば、確変大当たり（Ｖ通過予定大当たり）確定となり大当たり遊技後に遊技者に比較的有利な確変状態（高確高ベース状態）に移行する。的当てミッション演出Ａまたはバトル演出をおこない、的ハズレ演出またはバトル敗北演出に移行すれば、通常大当たり（Ｖ非通過予定大当たり）確定となり大当たり遊技後に遊技者に比較的不利な時短状態（低確高ベース状態）に移行する。一方、第２リーチ演出がおこなわれる場合には、大当たりは確定しないが、的当てミッション演出Ｂまたは的当てミッション演出をおこない、的当て当たり成功演出Ｂまたは的当て当たり成功演出に移行すれば、確変大当たり（Ｖ通過予定大当たり）確定となり大当たり遊技後に遊技者に比較的有利な確変状態（高確高ベース状態）に移行する。的当てミッション演出Ｂまたは的当てミッション演出をおこない、的ハズレ演出Ｂまたは的ハズレ演出に移行すれば、通常大当たり（Ｖ非通過予定大当たり）確定となり大当たり遊技後に遊技者に比較的不利な時短状態（低確高ベース状態）に移行する。

すなわち、第１リーチ演出がおこなわれる場合には、大当たりが確定し、確変大当たりか通常大当たりのどちらか一方となる。第２リーチ演出がおこなわれる場合には、大当たりは確定しないが、大当たりの場合には確変大当たりとなる。

確変中（高確高ベース状態中）では、リーチ演出をおこなう場合には、第１リーチ演出と第２リーチ演出のうちのいずれか一方の演出が選択される。

この構成によれば、第１リーチ演出となった場合において、的当てミッション演出またはバトル演出で、的当たり成功演出またはバトル勝利演出に移行しなかった場合には、通常大当たりが確定するので、遊技者は、第１リーチ演出となった場合には、相当に気合いを入れて第１リーチ演出の推移を見守ることなる。一方、第２リーチ演出となった場合において、的当てミッション演出Ｂまたは的当てミッション演出で、的当たり成功演出Ｂまたは的当たり成功演出に移行しなかった場合であっても、通常大当たりは回避できるので、遊技者は、第２リーチ演出を「的当たり成功演出Ｂまたは的当たり成功演出に移行すれば儲けもの」くらいの気持ちで、優雅に第１リーチ演出の推移を見守ることができる。このように、第１リーチ演出と第２リーチ演出とは、遊技者の心境に大きな差異が生じ、また、確変中にはリーチ演出をおこなう場合には、第１リーチ演出と第２リーチ演出のうちのいずれか一方の演出が選択されるので、確変中においてメリハリのある遊技演出を提供することができる。その結果、遊技者は、確変中のメリハリある演出を楽しむことができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【１０５４】

［効果２］

上記実施形態の遊技機１の確変中演出Ｂ～Ｄにおいて、第１リーチ演出では、敵キャラクタＣＲＢと味方キャラクタＣＲＡとがバトルをするバトル演出がおこなわれ、第２リーチ演出は、バトル系リーチとは異なる的当てミッション演出がおこなわれ、第１リーチ演出がおこなわれる場合には、大当たりが確定し、味方キャラクタＣＲＡが勝てば、確変大当たりとなり、大当たり遊技後に遊技者にとって比較的有利な確変状態に移行し、味方キャラクタＣＲＡが負ければ、通常大当たりとなり、大当たり遊技後に遊技者にとって比較的不利な時短状態に移行する。この構成によれば、バトル演出で味方キャラクタＣＲＡが勝てば確変大当たりとなり、味方キャラクタＣＲＡが負ければ通常大当たりとなるので、応援対象を味方キャラクタＣＲＡに絞ることができ、バトル演出を分かりやすく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。

【１０５５】

［効果３］

上記実施形態の遊技機１の確変中演出Ｃ～Ｄにおいて、第１リーチ演出のバトル演出２で、メータ画像Ｅ２７が表示され、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとが所定回数のバトルをおこない、味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢにダメージを与え

た場合には、メータ画像Ｅ２７のメータ値を減らし、メータ値が０になった場合には、味方キャラクタＣＲＡの勝利となり、バトル勝利演出がおこなわれ、確変大当たり後に、確変状態に移行する。この構成によれば、メータ画像Ｅ２７を用いることにより、バトル演出における勝敗の推移を分かりやすく遊技者に伝達することができ、遊技者はバトル演出に一喜一憂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。

【１０５６】

［効果４］

上記実施形態の遊技機１の確変中演出Ａ～Ｄにおいて、第２リーチ演出では、的当てのミッションが成功するか否かを表す的当てミッション演出が実行され、的当てのミッションに成功した場合には、大当たりが確定し、大当たり遊技後に、確変状態に移行する。この構成によれば、的当てミッションが成功した場合には、確変大当たりが確定し、的当てミッションに成功しなくても通常大当たりとはならないので、的当てミッションを優越感に浸りながら極上の演出として優雅に眺めることができる。また、ミッション系の演出とすることで、遊技者に分かりやすく確変大当たりなのかハズレなのかを伝達することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【１０５７】

［効果５］

上記実施形態の遊技機１の確変中演出Ｄにおいて、バトル演出では、バトルへの所定のキャラクタの参戦表示がおこなわれ、当該参戦数が多いほど、味方キャラクタが勝つ確率が高くなる。この構成によれば、所定のキャラクタの参戦すればするほど遊技者は熱狂することとなり、バトル演出の興趣を向上させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【１０５８】

［効果６］

上記実施形態の遊技機１の確変中演出Ａ～Ｄにおいて、確変中演出は、遊技状態が確変状態におこなわれる。この構成によれば、次回の大当たりがし易いがために演出が単調になり易い確変中の演出を盛り上げることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【１０５９】

［変形例］

以下に、確変中演出の変形例を示す。

［変形例１］

上記実施形態の遊技機１において、確変状態では、確変中演出（第１リーチ演出と第２リーチ演出）だけがおこなわれるようにしてもよい。

【１０６０】

［変形例２］

上記実施形態の遊技機１の確変中演出（第１リーチ演出および第２リーチ演出）は、確変状態のとき（確変中）だけでなく、通常状態（低確低ベース状態）、時短状態（低確高ベース状態）、高確低ベース状態（潜伏確変状態）のときにおこなうようにしてもよい。また、上記実施形態の遊技機１の確変中演出の第１リーチ演出または第２リーチ演出は、所定のモードのときにおこなうようにしてもよい。この所定のモードは、例えば、大当たり遊技後から所定変動回数までに設けられるようにしてもよい。また、所定のモードは、スーパーリーチ演出がはずれた変動のあとの変動から所定変動回数まで設けられるようにしてもよい。さらに、所定のモードは、先読み演出として設けられても良よい。

【１０６１】

［変形例３］

上記実施形態の遊技機１の確変中演出Ｂ～Ｄにおいて、バトル演出では、敵キャラクタＣＲＢと味方キャラクタＣＲＡとがバトルしているが、仲間同士のキャラクタでバトルするようにしてもよい。

【１０６２】

［変形例４］
上記実施形態の遊技機１の確変中演出Ｄにおいて、味方参戦アイコンＥ２８が表示され、味方参戦アイコンＥ２８に対応する味方キャラクタがバトルに参戦した場合には、メータ画像Ｅ２７のメータ値が下がりやすくなっていたが、敵参戦アイコンが表示され、敵参戦アイコンに対応する敵キャラクタが弱い場合には、バトルで味方キャラクタの攻撃機会が増えてメータ画像Ｅ２７のメータ値が下がりやすくなるようにしてよい。
【１０６３】
［変形例５］
上記実施形態の遊技機１の確変中演出Ｃ、Ｄにおいて、メータ画像Ｅ２７は、敵キャラクタのＨＰに対応しているが、味方キャラクタのＨＰに対応するようにしてもよい。この場合、メータ画像Ｅ２７のメータ値が残存していれば、味方キャラクタの勝利となり、メータ画像Ｅ２７のメータ値が０になれば、味方キャラクタの敗北となる。また、メータ画像Ｅ２７は、メータ値が減れば、バトルに有利であることを示唆しているが、メータ画像Ｅ２７を味方キャラクタが攻撃するたびに上昇する攻撃エネルギーに対応させてもよい。この場合、メータ画像Ｅ２７のメータ値が上昇すればするほど、味方キャラクタの勝利確率が上昇する。
【１０６４】
［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］
複数の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第１の表示演出をおこなう場合があり、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第２の表示演出をおこなう場合があり、
前記第１の表示演出がおこなわれる場合には、大当たりが確定し、第１の条件が満たされれば、当該大当たりに基づく大当たり遊技後に遊技者にとって比較的有利な第１の遊技状態に移行し、前記第１の条件とは異なる第２の条件が満たされれば、当該大当たりに基づく大当たり遊技後に遊技者にとって比較的不利な第２の遊技状態に移行し、
前記第２の表示演出がおこなわれる場合には、大当たりが確定しないが、大当たりの場合には、当該大当たりに基づく大当たり遊技後に、前記第１の遊技状態に移行し、
所定の遊技モードでリーチ演出を行う場合には、前記第１の表示演出と前記第２の表示演出のいずれか一方の演出が選択される、
ことを特徴とする遊技機。
【１０６５】
［態様Ｅ２－２］
態様Ｅ２－１に記載の遊技機であって、
前記第１の表示演出は、第１キャラクタと第２キャラクタとがバトルをするバトル系リーチ演出であり、
前記第２の表示演出は、バトル系リーチとは異なる非バトル系リーチ演出であり、
前記第１の表示演出がおこなわれる場合には、大当たりが確定し、前記第１キャラクタが勝てば、当該大当たりに基づく大当たり遊技後に遊技者にとって比較的有利な第１の遊技状態に移行し、前記第１キャラクタが負ければ、当該大当たりに基づく大当たり遊技後に遊技者にとって比較的不利な第２の遊技状態に移行する、
ことを特徴とする遊技機。
【１０６６】
［態様Ｅ２－３］
態様Ｅ２－２に記載の遊技機であって、
前記バトル系リーチ演出では、メータが表示され、所定回数の前記バトルで前記メータの表すメータ値を減らし、当該メータ値が所定値まで減れば前記第１キャラクタが勝利となり、前記第１の遊技状態に移行する、
ことを特徴とする遊技機。

【１０６７】
［態様Ｅ２－４］
態様Ｅ２－２または態様Ｅ２－３に記載の遊技機であって、
前記非バトル系リーチ演出では、所定のミッションが成功するか否かを表す演出が実行され、前記所定のミッションに成功した場合には、大当たりが確定し、当該大当たりに基づく大当たり遊技後に、前記第１の遊技状態に移行する、
ことを特徴とする遊技機。
【１０６８】
［態様Ｅ２－５］
態様Ｅ２－２ないし態様Ｅ２－４までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記バトル系リーチ演出では、前記バトルへの所定のキャラクタの参戦表示がおこなわれ、当該参戦数が多いほど、前記第１キャラクタが勝つ確率が高くなる、
ことを特徴とする遊技機。
【１０６９】
［態様Ｅ２－６］
態様Ｅ２－２ないし態様Ｅ２－５までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記所定の遊技モードは、遊技状態が確変状態であることを表すモードである、
ことを特徴とする遊技機。
【１０７０】
以下に図１４４～図１４７を用いてバトル演出について説明する。このバトル演出は、第１特別図柄または第２特別図柄（以下、単に「特別図柄」ともよぶ）の変動に同期する装飾図柄の変動表示中であって、特に、遊技状態が高確率状態、時短状態、電チューサポート（電サポ）中などに実行され得る。
【１０７１】
［バトル演出Ａ］
図１４４は、バトル演出Ａを説明するための図である。
バトル演出Ａでは、まず、図１４４（Ａ）に示すように、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置７の表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄８Ｌ、中の図柄表示エリアに中装飾図柄８Ｃ、右の図柄表示エリアには右装飾図柄８Ｒが表示される。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止順は、最初に左装飾図柄８Ｌが停止し、次に右装飾図柄８Ｒが停止し、最後に中装飾図柄８Ｃが停止するようになっている。なお、図１４４（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは変動中（下方にスクロール中）であることを示している。また、本例では、遊技状態は高確率状態であり、図１４４（Ａ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「確変中」という文字が表示されている。
【１０７２】
次に、図１４４（Ｂ）に示すように、表示画面７ａではバトル演出が実行される。このバトル演出は、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは表示されず、図１４４（Ａ）に示した装飾図柄変動演出から発展して、表示画面７ａの中央で遊技者側の味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとがバトルする画像が表示される。
【１０７３】
次に、図１４４（Ｃ）に示すように、表示画面７ａではバトル勝利大当たり図柄配列予告演出が実行される。このバトル勝利大当たり図柄配列予告演出は、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとがバトルした結果、味方キャラクタＣＲＡが勝利したときに、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止予定となる大当たり図柄配列を示唆する演出である。味方キャラクタＣＲＡが勝利したときは、停止予定となる大当たり図柄配列は確変大当たりとなる。つまり、味方キャラクタＣＲＡが勝利したときは、確変状態が継続する。図１４４（Ｃ）に示すように、表示画面７ａの左側には、味方キャラクタＣＲＡが表示され、この味方キャラクタＣＲＡが勝利したことを示唆する「Ｖ」の文字が、味方キャラクタＣＲＡの近傍に表示されている。また、表示画面７ａの右側には、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ

の停止予定となる、確変大当たり図柄配列ＡＯＺとしての「７７７」が表示されている。なお、この「７７７」は、大きさがそれぞれ異なるように表示され、味方キャラクタＣＲＡ側である左の「７」が最も大きく、次に中の「７」が大きく、味方キャラクタＣＲＡと反対側である右の「７」が最も小さく表示されている。このように確変大当たり図柄配列ＡＯＺの表示態様を特徴づけることにより、遊技者に確変大当たり図柄配列ＡＯＺを印象づけることができる。

【１０７４】

次に、図１４４（Ｄ）に示すように、表示画面７ａではバトル敗退大当たり図柄配列予告演出が実行される。このバトル敗退大当たり図柄配列予告演出は、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとがバトルした結果、味方キャラクタＣＲＡが敗退したときに、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止予定となる大当たり図柄配列を示唆する演出である。味方キャラクタＣＲＡが敗退したときは、停止予定となる大当たり図柄配列は通常大当たりとなる。つまり、味方キャラクタＣＲＡが敗退したときは、確変状態から通常状態に転落する。図１４４（Ｄ）に示すように、表示画面７ａの右側には、敵キャラクタＣＲＢが表示され、この敵キャラクタＣＲＢが勝利したことを示唆する「Ｖ」の文字が、敵キャラクタＣＲＢの近傍に表示されている。また、表示画面７ａの左側には、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止予定となる、通常大当たり図柄配列ＢＯＺとしての「８８８」が表示されている。なお、この「８８８」は、大きさがそれぞれ異なるように表示され、敵キャラクタＣＲＢ側である右の「８」が最も大きく、次に中の「８」が大きく、敵キャラクタＣＲＢと反対側である左の「８」が最も小さく表示されている。このように通常大当たり図柄配列ＢＯＺの表示態様を特徴づけることにより、遊技者に通常大当たり図柄配列ＢＯＺを印象づけることができる。さらに、味方キャラクタＣＲＡおよび確変大当たり図柄配列ＡＯＺと、敵キャラクタＣＲＢおよび通常大当たり図柄配列ＢＯＺとを左右対称状に表示することにより、遊技者に確変大当たり図柄配列ＡＯＺと通常大当たり図柄配列ＢＯＺを印象づけることができる。

【１０７５】

次に、図１４４（Ｅ）に示すように、表示画面７ａでは確変大当たり示唆演出が実行される。この確変大当たり示唆演出は、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとがバトルした結果、味方キャラクタＣＲＡが勝利したことを示す「勝利！」という文字が表示画面７ａの中央に大きく表示される。この「勝利！」という文字を表示することにより、遊技者に確変大当たり図柄配列ＡＯＺの「７７７」で確変大当たりになると思わせることができる。

【１０７６】

次に、図１４４（Ｆ）に示すように、表示画面７ａでは確変大当たり確定演出が実行される。この確変大当たり確定演出は、図１４４（Ａ）に示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの当該変動が、図１４４（Ｂ）～図１４４（Ｅ）のバトル演出の結果、確変大当たり図柄配列ＡＯＺとしての「７７７」で停止し、確変大当たりしたことを示している。なお、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「確変大当たり～！」という文字が表示されるようになっている。この確変大当たり確定演出により、遊技者は確変大当たりを確信する。

【１０７７】

一方、図１４４（Ｅ）に代わって、図１４４（Ｇ）に示すように、表示画面７ａでは通常大当たり示唆演出が実行される場合がある。この通常大当たり示唆演出は、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとがバトルした結果、味方キャラクタＣＲＡが敗退したことを示す「敗退！」という文字が表示画面７ａの中央に大きく表示される。この「敗退！」という文字を表示することにより、遊技者に通常大当たり図柄配列ＢＯＺの「８８８」で通常大当たりになると思わせることができる。

【１０７８】

次に、図１４４（Ｈ）に示すように、表示画面７ａでは通常大当たり確定演出が実行される。この通常大当たり確定演出は、図１４４（Ａ）に示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの当該変動が、図１４４（Ｂ）～図１４４（Ｅ）のバトル演出の結果、通常大当たり図柄

配列ＢＯＺとしての「８８８」で停止し、通常大当たりしたことを示している。なお、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「通常大当たり～！」という文字が表示されるようになっている。この通常大当たり確定演出により、遊技者は通常大当たりを確信する。

【１０７９】

つまり、この図１４４に示したバトル演出Ａでは、バトル演出中に、勝利したときの図柄配列と、敗退したときの図柄配列を予告表示するようになっている。そして、このバトル演出がおこなわれる遊技状態は高確率状態（確変中）であり、勝利したときの図柄配列は、確変大当たり図柄配列が予告表示され、敗退したときの図柄配列は、通常大当たり図柄配列予告表示される。すなわち、バトル演出に移行すると大当たりが確定し、その確定した大当たりが、確変大当たりか通常大当たりかをバトル演出中に予告表示するようになっている。言い換えれば、バトル演出中に確変状態が継続するか、確変状態から通常状態に転落するかを予告表示するようになっている。

【１０８０】

［バトル演出Ｂ］

図１４５は、バトル演出Ｂを説明するための図である。

バトル演出Ｂでは、まず、図１４５（Ａ）に示すように、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置７の表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄８Ｌ、中の図柄表示エリアに中装飾図柄８Ｃ、右の図柄表示エリアには右装飾図柄８Ｒが表示される。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止順は、最初に左装飾図柄８Ｌが停止し、次に右装飾図柄８Ｒが停止し、最後に中装飾図柄８Ｃが停止するようになっている。なお、図１４５（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは変動中（下方にスクロール中）であることを示している。また、本例では、遊技状態は高確率状態であり、図１４５（Ａ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「確変中」という文字が表示されている。

【１０８１】

次に、図１４５（Ｂ）に示すように、表示画面７ａではバトル演出が実行される。このバトル演出は、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは表示されず、図１４５（Ａ）に示した装飾図柄変動演出から発展して、表示画面７ａの中央で遊技者側の味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとがバトルする画像が表示される。

【１０８２】

次に、図１４５（Ｃ）に示すように、表示画面７ａではバトル勝利大当たり図柄配列予告演出が実行される。このバトル勝利大当たり図柄配列予告演出は、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとがバトルした結果、味方キャラクタＣＲＡが勝利したときに、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止予定となる大当たり図柄配列を示唆する演出である。味方キャラクタＣＲＡが勝利したときは、停止予定となる大当たり図柄配列は確変大当たりとなる。つまり、味方キャラクタＣＲＡが勝利したときは、確変状態が継続する。図１４５（Ｃ）に示すように、表示画面７ａの左側には、味方キャラクタＣＲＡが表示され、この味方キャラクタＣＲＡが勝利したことを示唆する「Ｖ」の文字が、味方キャラクタＣＲＡの近傍に表示されている。また、表示画面７ａの右側には、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止予定となる、確変大当たり図柄配列ＡＯＺ１としての「７７７」が表示されている。なお、この「７７７」は、大きさがそれぞれ異なるように表示され、味方キャラクタＣＲＡ側である左の「７」が最も大きく、次に中の「７」が大きく、味方キャラクタＣＲＡと反対側である右の「７」が最も小さく表示されている。このように確変大当たり図柄配列ＡＯＺ１の表示態様を特徴づけることにより、遊技者に確変大当たり図柄配列ＡＯＺ１を印象づけることができる。

【１０８３】

次に、図１４５（Ｄ）に示すように、表示画面７ａではバトル敗退大当たり図柄配列予告演出が実行される。このバトル敗退大当たり図柄配列予告演出は、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとがバトルした結果、味方キャラクタＣＲＡが敗退したときに、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止予定となる大当たり図柄配列を示唆する演出である。味

方キャラクタＣＲＡが敗退したときは、停止予定となる大当たり図柄配列は通常大当たりとなる。つまり、味方キャラクタＣＲＡが敗退したときは、確変状態から通常状態に転落する。図１４５（Ｄ）に示すように、表示画面７ａの右側には、敵キャラクタＣＲＢが表示され、この敵キャラクタＣＲＢが勝利したことを示唆する「Ｖ」の文字が、敵キャラクタＣＲＢの近傍に表示されている。また、表示画面７ａの左側には、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止予定となる、通常大当たり図柄配列ＢＯＺとしての「８８８」が表示されている。なお、この「８８８」は、大きさがそれぞれ異なるように表示され、敵キャラクタＣＲＢ側である右の「８」が最も大きく、次に中の「８」が大きく、敵キャラクタＣＲＢと反対側である左の「８」が最も小さく表示されている。このように通常大当たり図柄配列ＢＯＺの表示態様を特徴づけることにより、遊技者に通常大当たり図柄配列ＢＯＺを印象づけることができる。さらに、味方キャラクタＣＲＡおよび確変大当たり図柄配列ＡＯＺ１と、敵キャラクタＣＲＢおよび通常大当たり図柄配列ＢＯＺとを左右対称状に表示することにより、遊技者に確変大当たり図柄配列ＡＯＺ１と通常大当たり図柄配列ＢＯＺを印象づけることができる。

【１０８４】

次に、図１４５（Ｅ）に示すように、表示画面７ａでは確変大当たり示唆演出が実行される。この確変大当たり示唆演出は、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとがバトルした結果、味方キャラクタＣＲＡが勝利したことを示す「勝利！」という文字が表示画面７ａの中央に大きく表示される。この「勝利！」という文字を表示することにより、遊技者に確変大当たり図柄配列ＡＯＺ１の「７７７」で確変大当たりになると思わせることができる。

【１０８５】

次に、図１４５（Ｆ）に示すように、表示画面７ａでは確変１６Ｒ（ラウンド）大当たり確定演出が実行される。この確変１６Ｒ大当たり確定演出は、図１４５（Ａ）に示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの当該変動が、図１４５（Ｂ）～図１４５（Ｅ）のバトル演出の結果、確変大当たり図柄配列ＡＯＺ１としての「７７７」で停止し、１６ラウンドの確変大当たりしたことを示している。なお、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「確変１６Ｒ大当たり～！」という文字が表示されるようになっている。この確変１６Ｒ大当たり確定演出により、遊技者は１６ラウンドの確変大当たりを確信する。

【１０８６】

一方、図１４５（Ｃ）に代わって、図１４５（Ｇ）に示すように、表示画面７ａではバトル勝利大当たり図柄配列予告演出が実行される場合がある。このバトル勝利大当たり図柄配列予告演出は、味方キャラクタＣＲＣと敵キャラクタＣＲＢとがバトルした結果、味方キャラクタＣＲＣが勝利したときに、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止予定となる大当たり図柄配列を示唆する演出である。味方キャラクタＣＲＣが勝利したときは、停止予定となる大当たり図柄配列は確変大当たりとなる。つまり、味方キャラクタＣＲＡが勝利したときは、確変状態が継続する。図１４５（Ｇ）に示すように、表示画面７ａの左側には、味方キャラクタＣＲＣが表示され、この味方キャラクタＣＲＣが勝利したことを示唆する「Ｖ」の文字が、味方キャラクタＣＲＣの近傍に表示されている。また、表示画面７ａの右側には、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止予定となる、確変大当たり図柄配列ＡＯＺ２としての「５５５」が表示されている。なお、この「５５５」は、大きさがそれぞれ異なるように表示され、味方キャラクタＣＲＣ側である左の「５」が最も大きく、次に中の「５」が大きく、味方キャラクタＣＲＣと反対側である右の「５」が最も小さく表示されている。このように確変大当たり図柄配列ＡＯＺ２の表示態様を特徴づけることにより、遊技者に確変大当たり図柄配列ＡＯＺ２を印象づけることができる。

つまり、この図１４５（Ｇ）に示すバトル勝利大当たり図柄配列予告演出が、上記した図１４５（Ｃ）に示すバトル勝利大当たり図柄配列予告演出と相違する点は、味方キャラクタＣＲＡが味方キャラクタＣＲＣになっているのと、確変大当たり図柄配列ＡＯＺ１としての「７７７」が確変大当たり図柄配列ＡＯＺ２としての「５５５」になっていることである。

【１０８７】
　次に、上記した図１４５（Ｅ）に示したように、表示画面７ａでは確変大当たり示唆演出が実行され、味方キャラクタＣＲＣと敵キャラクタＣＲＢとがバトルした結果、味方キャラクタＣＲＣが勝利したことを示す「勝利！」という文字が表示画面７ａの中央に大きく表示される。この「勝利！」という文字を表示することにより、遊技者に確変大当たり図柄配列ＡＯＺ２の「５５５」で確変大当たりになると思わせることができる。
【１０８８】
　次に、図１４５（Ｈ）に示すように、表示画面７ａでは確変１５Ｒ（ラウンド）大当たり確定演出が実行される。この確変１５Ｒ大当たり確定演出は、図１４５（Ａ）に示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの当該変動が、図１４５（Ｂ）～図１４５（Ｅ）のバトル演出の結果、確変大当たり図柄配列ＡＯＺ２としての「５５５」で停止し、１５ラウンドの確変大当たりしたことを示している。なお、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「確変１５Ｒ大当たり～！」という文字が表示されるようになっている。この確変１５Ｒ大当たり確定演出により、遊技者は１５ラウンドの確変大当たりを確信する。
【１０８９】
　つまり、この図１４５に示したバトル演出Ｂでは、バトル演出中に、勝利したときの図柄配列と、敗退したときの図柄配列を予告表示するようになっている。そして、このバトル演出がおこなわれる遊技状態は高確率状態（確変中）であり、勝利したときの図柄配列は、確変大当たり図柄配列が予告表示され、敗退したときの図柄配列は、通常大当たり図柄配列予告表示される。すなわち、バトル演出に移行すると大当たりが確定し、その確定した大当たりが、確変大当たりか通常大当たりかをバトル演出中に予告表示するようになっている。言い換えれば、バトル演出中に確変状態が継続するか、確変状態から通常状態に転落するかを予告表示するようになっている。
　さらに、バトル演出Ｂでは、確変大当たり図柄配列は複数種類あり、この複数種類の確変大当たり図柄配列には、それぞれ異なるラウンド数の確変大当たりが設定されている。またさらに、味方キャラクタは複数種類あり、この複数種類の味方キャラクタのそれぞれは、バトル演出で勝利したときに予告表示する複数種類の確変大当たり図柄配列のいずれかと紐付けられている。つまり、図１４５（Ｃ）に示す味方キャラクタＣＲＡが勝利したときに予告表示する確変大当たり図柄配列ＡＯＺ１は、１６ラウンドの確変大当たり図柄配列「７７７」であり、図１４５（Ｇ）に示す味方キャラクタＣＲＣが勝利したときに予告表示する確変大当たり図柄配列ＡＯＺ２は、１５ラウンドの確変大当たり図柄配列「５５５」である。
　すなわち、この図１４５に示すバトル演出Ｂでは、バトル演出でバトルする遊技者側の味方キャラクタが複数種類あり、バトル演出にどの味方キャラクタが出現するかで、遊技者は、バトルに勝利したときの確変大当たりのラウンド数が判るようになっている。言い換えれば、バトル演出にどの味方キャラクタが出現するかで、遊技者は、バトルに勝利したときの大当たり遊技における出玉数が推し量れるようになっている。
【１０９０】
　[バトル演出Ｃ]
　図１４６は、バトル演出Ｃを説明するための図である。
　バトル演出Ｃでは、まず、図１４６（Ａ）に示すように、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置７の表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄８Ｌ、中の図柄表示エリアに中装飾図柄８Ｃ、右の図柄表示エリアには右装飾図柄８Ｒが表示される。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止順は、最初に左装飾図柄８Ｌが停止し、次に右装飾図柄８Ｒが停止し、最後に中装飾図柄８Ｃが停止するようになっている。なお、図１４６（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは変動中（下方にスクロール中）であることを示している。また、本例では、遊技状態は高確率状態であり、図１４６（Ａ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「確変中」という文字が表示されている。
【１０９１】

次に、図１４６（Ｂ）に示すように、表示画面７ａではバトル演出が実行される。このバトル演出は、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは表示されず、図１４６（Ａ）に示した装飾図柄変動演出から発展して、表示画面７ａの中央で遊技者側の味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとがバトルする画像が表示される。

【１０９２】

次に、図１４６（Ｃ）に示すように、表示画面７ａではバトル勝利大当たり図柄配列予告演出が実行される。このバトル勝利大当たり図柄配列予告演出は、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとがバトルした結果、味方キャラクタＣＲＡが勝利したときに、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止予定となる大当たり図柄配列を示唆する演出である。味方キャラクタＣＲＡが勝利したときは、停止予定となる大当たり図柄配列は確変大当たりとなる。つまり、味方キャラクタＣＲＡが勝利したときは、確変状態が継続する。図１４６（Ｃ）に示すように、表示画面７ａの左側には、味方キャラクタＣＲＡが表示され、この味方キャラクタＣＲＡが勝利したことを示唆する「Ｖ」の文字が、味方キャラクタＣＲＡの近傍に表示されている。また、表示画面７ａの右側には、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止予定となる、確変大当たり図柄配列ＡＯＺとしての「７７７」が表示されている。なお、この「７７７」は、大きさがそれぞれ異なるように表示され、味方キャラクタＣＲＡ側である左の「７」が最も大きく、次に中の「７」が大きく、味方キャラクタＣＲＡと反対側である右の「７」が最も小さく表示されている。このように確変大当たり図柄配列ＡＯＺの表示態様を特徴づけることにより、遊技者に確変大当たり図柄配列ＡＯＺを印象づけることができる。

【１０９３】

次に、図１４６（Ｄ）に示すように、表示画面７ａではバトル敗退大当たり図柄配列予告演出が実行される。このバトル敗退大当たり図柄配列予告演出は、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとがバトルした結果、味方キャラクタＣＲＡが敗退したときに、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止予定となる大当たり図柄配列を示唆する演出である。味方キャラクタＣＲＡが敗退したときは、停止予定となる大当たり図柄配列は通常大当たりとなる。つまり、味方キャラクタＣＲＡが敗退したときは、確変状態から通常状態に転落する。図１４６（Ｄ）に示すように、表示画面７ａの右側には、敵キャラクタＣＲＢが表示され、この敵キャラクタＣＲＢが勝利したことを示唆する「Ｖ」の文字が、敵キャラクタＣＲＢの近傍に表示されている。また、表示画面７ａの左側には、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止予定となる、通常大当たり図柄配列ＢＯＺ１としての「８８８」が表示されている。なお、この「８８８」は、大きさがそれぞれ異なるように表示され、敵キャラクタＣＲＢ側である右の「８」が最も大きく、次に中の「８」が大きく、敵キャラクタＣＲＢと反対側である左の「８」が最も小さく表示されている。このように通常大当たり図柄配列ＢＯＺ１の表示態様を特徴づけることにより、遊技者に通常大当たり図柄配列ＢＯＺを印象づけることができる。さらに、味方キャラクタＣＲＡおよび確変大当たり図柄配列ＡＯＺと、敵キャラクタＣＲＢおよび通常大当たり図柄配列ＢＯＺ１とを左右対称状に表示することにより、遊技者に、確変大当たり図柄配列ＡＯＺ１と通常大当たり図柄配列ＢＯＺ１を印象づけることができる。

【１０９４】

次に、図１４６（Ｅ）に示すように、表示画面７ａでは通常大当たり示唆演出が実行される。この通常大当たり示唆演出は、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとがバトルした結果、味方キャラクタＣＲＡが敗退したことを示す「敗退！」という文字が表示画面７ａの中央に大きく表示される。この「敗退！」という文字を表示することにより、遊技者に、通常大当たり図柄配列ＢＯＺ１の「８８８」で通常大当たりになると思わせることができる。

【１０９５】

次に、図１４６（Ｆ）に示すように、表示画面７ａでは昇格失敗通常大当たり確定演出が実行される。この昇格失敗通常大当たり確定演出は、図１４６（Ｅ）に示した「敗退！」の文字の画面が切り替わって、表示画面７ａの中央には通常大当たり図柄配列ＢＯＺ１

としての「８８８」が表示され、また、表示画面７ａの左上隅には、昇格演出ＳＫＧが表示される。この昇格演出ＳＫＧは、四角い枠で囲われた表示領域内で、通常大当たり図柄配列（例えば偶数のゾロ目）と確変大当たり図柄配列（例えば奇数のゾロ目）とを含む複数種類の大当たり図柄配列が上下方向にスクロールした状態で、遊技者にボタン連打させるボタン演出がおこなわれる。なお、このボタン演出は、昇格演出ＳＫＧの表示領域（四角い枠）からはみ出した態様でボタン画像ＢＯＧが表示され、このボタン画像ＢＯＧの下に「ボタン連打！」という文字が表示されるようになっている。これにより、遊技者に昇格演出ＳＫＧを印象づけて、演出ボタン６３の操作をアピールすることができる。そして、遊技者がボタン連打した結果（もしくは、遊技者がボタン連打しなかったときは、所定時間経過後）、スクロールしていた複数種類の大当たり図柄配列が停止し、通常大当たり図柄配列または確変大当たり図柄配列のどちらかが表示される。この図１４６（Ｆ）に示す昇格失敗通常大当たり確定演出では、通常大当たり図柄配列として「８８８」（通常大当たり図柄配列ＢＯＺ１）が停止したようすが示され、これにより、通常大当たりから確変大当たりへの昇格は失敗したことが示唆される。その結果、表示画面７ａの中央に表示されていた通常大当たり図柄配列ＢＯＺ１としての「８８８」は、確変大当たり図柄配列に変わることなく、そのまま継続して表示され、この通常大当たり図柄配列「８８８」の上方に、「昇格失敗　通常大当たり！」という文字が新たに表示される。これにより、遊技者に、通常大当たりから確変大当たりへの昇格は失敗したことを認識させることができる。

【１０９６】

一方、図１４６（Ｄ）に代わって、図１４６（Ｇ）に示すように、表示画面７ａではバトル敗退大当たり図柄配列予告演出が実行される場合がある。このバトル敗退大当たり図柄配列予告演出は、味方キャラクタＣＲＣと敵キャラクタＣＲＤとがバトルした結果、味方キャラクタＣＲＣが敗退したときに、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止予定となる大当たり図柄配列を示唆する演出である。味方キャラクタＣＲＣが敗退したときは、停止予定となる大当たり図柄配列は通常大当たりとなる。つまり、味方キャラクタＣＲＡが敗退したときは、確変状態から通常状態に転落する。図１４６（Ｇ）に示すように、表示画面７ａの右側には、敵キャラクタＣＲＤが表示され、この敵キャラクタＣＲＤが勝利したことを示唆する「Ｖ」の文字が、敵キャラクタＣＲＤの近傍に表示されている。また、表示画面７ａの左側には、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止予定となる、通常大当たり図柄配列ＢＯＺ２としての「６６６」が表示されている。なお、この「６６６」は、大きさがそれぞれ異なるように表示され、敵キャラクタＣＲＢ側である右の「６」が最も大きく、次に中の「６」が大きく、敵キャラクタＣＲＢと反対側である左の「６」が最も小さく表示されている。このように通常大当たり図柄配列ＢＯＺ２の表示態様を特徴づけることにより、遊技者に通常大当たり図柄配列ＢＯＺ２を印象づけることができる。さらに、味方キャラクタＣＲＡおよび確変大当たり図柄配列ＡＯＺと、敵キャラクタＣＲＤおよび通常大当たり図柄配列ＢＯＺ２とを左右対称状に表示することにより、遊技者に確変大当たり図柄配列ＡＯＺと通常大当たり図柄配列ＢＯＺ２を印象づけることができる。

つまり、この図１４６（Ｇ）に示すバトル敗退大当たり図柄配列予告演出が、上記した図１４６（Ｃ）に示すバトル敗退大当たり図柄配列予告演出と相違する点は、敵キャラクタＣＲＢが敵キャラクタＣＲＤになっているのと、通常大当たり図柄配列ＢＯＺ１としての「８８８」が通常大当たり図柄配列ＢＯＺ２としての「６６６」になっていることである。

【１０９７】

次に、図１４６（Ｈ）に示すように、表示画面７ａでは昇格成功確変大当たり確定演出が実行される。この昇格成功確変大当たり確定演出は、図１４６（Ｅ）に示した「敗退！」の文字の画面が切り替わって、表示画面７ａの中央には通常大当たり図柄配列ＢＯＺ２としての「６６６」が表示され（図示省略）、また、表示画面７ａの左上隅には、昇格演出ＳＫＧが表示される。この昇格演出ＳＫＧは、四角い枠で囲われた表示領域内で、通常大当たり図柄配列（例えば偶数のゾロ目）と確変大当たり図柄配列（例えば奇数のゾロ目

）とを含む複数種類の大当たり図柄配列が上下方向にスクロールした状態で、遊技者にボタン連打させるボタン演出がおこなわれる。なお、このボタン演出は、昇格演出ＳＫＧの表示領域（四角い枠）からはみ出した態様でボタン画像ＢＯＧが表示され、このボタン画像ＢＯＧの下に「ボタン連打！」という文字が表示されるようになっている。これにより、遊技者に昇格演出ＳＫＧを印象づけて、演出ボタン６３の操作をアピールすることができる。そして、遊技者がボタン連打した結果（もしくは、遊技者がボタン連打しなかったときは、所定時間経過後）、スクロールしていた複数種類の大当たり図柄配列が停止し、通常大当たり図柄配列または確変大当たり図柄配列のどちらかが表示される。この図１４６（Ｈ）に示す昇格成功確変大当たり確定演出では、確変大当たり図柄配列として「７７７」が停止したようすが示され、これにより、通常大当たりから確変大当たりへの昇格は成功したことが示唆される。その結果、表示画面７ａの中央に表示されていた通常大当たり図柄配列ＢＯＺ２としての「６６６」は、確変大当たり図柄配列「７７７」に変化し、この確変大当たり図柄配列「７７７」の上方に、「昇格成功　確変大当たり！」という文字が新たに表示される。これにより、遊技者に、通常大当たりから確変大当たりへ昇格したことを認識させることができる。

【１０９８】

つまり、この図１４６に示したバトル演出Ｃでは、バトル演出中に、勝利したときの図柄配列と、敗退したときの図柄配列を予告表示するようになっている。そして、このバトル演出がおこなわれる遊技状態は高確率状態（確変中）であり、勝利したときの図柄配列は、確変大当たり図柄配列が予告表示され、敗退したときの図柄配列は、通常大当たり図柄配列予告表示される。すなわち、バトル演出に移行すると大当たりが確定し、その確定した大当たりが、確変大当たりか通常大当たりかをバトル演出中に予告表示するようになっている。言い換えれば、バトル演出中に確変状態が継続するか、確変状態から通常状態に転落するかを予告表示するようになっている。

さらに、バトル演出Ｃでは、通常大当たり図柄配列は複数種類あり、この複数種類の通常大当たり図柄配列には、それぞれ異なる昇格率（通常大当たりから確変大当たりへの昇格率）の通常大当たりが設定されている。またさらに、敵キャラクタは複数種類あり、この複数種類の敵キャラクタのそれぞれは、バトル演出で勝利したときに予告表示する複数種類の通常大当たり図柄配列のいずれかと紐付けられている。つまり、図１４６（Ｄ）に示す敵キャラクタＣＲＢが勝利したときに予告表示する通常大当たり図柄配列ＢＯＺ１は、通常大当たり図柄配列「８８８」であり、図１４６（Ｇ）に示す敵キャラクタＣＲＤが勝利したときに予告表示する通常大当たり図柄配列ＢＯＺ２は、通常大当たり図柄配列「６６６」である。そして、通常大当たりから確変大当たりへの昇格率は、「６６６」の方が「８８８」よりも高く設定されている。

すなわち、この図１４６に示すバトル演出Ｃでは、バトル演出でバトルする敵キャラクタが複数種類あり、バトル演出にどの敵キャラクタが出現するかで、遊技者は、敵キャラクタがバトルに勝利したときの、通常大当たりから確変大当たりへの昇格率が推し量れるようになっている。言い換えれば、バトル演出にどの敵キャラクタが出現するかで、遊技者は、味方キャラクタがバトルに敗退したときであっても、確変大当たりになる期待度が推し量れるようになっている。

【１０９９】

［バトル演出Ｄ］

図１４７は、バトル演出Ｄを説明するための図である。

バトル演出Ａでは、まず、図１４７（Ａ）に示すように、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置７の表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄８Ｌ、中の図柄表示エリアに中装飾図柄８Ｃ、右の図柄表示エリアには右装飾図柄８Ｒが表示される。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止順は、最初に左装飾図柄８Ｌが停止し、次に右装飾図柄８Ｒが停止し、最後に中装飾図柄８Ｃが停止するようになっている。なお、図１４７（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは変動中（下方にスクロール中）であることを示している。また、本例では、

遊技状態は高確率状態であり、図１４７（Ａ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「確変中」という文字が表示されている。

【１１００】

次に、図１４７（Ｂ）に示すように、表示画面７ａではバトル演出が実行される。このバトル演出は、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは表示されず、図１４７（Ａ）に示した装飾図柄変動演出から発展して、表示画面７ａの中央で遊技者側の味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとがバトルする画像が表示される。

【１１０１】

次に、図１４７（Ｃ）に示すように、表示画面７ａではバトル勝利大当たり図柄配列予告演出が実行される。このバトル勝利大当たり図柄配列予告演出は、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとがバトルした結果、味方キャラクタＣＲＡが勝利したときに、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止予定となる大当たり図柄配列を示唆する演出である。味方キャラクタＣＲＡが勝利したときは、停止予定となる大当たり図柄配列は確変大当たりとなる。つまり、味方キャラクタＣＲＡが勝利したときは、確変状態が継続する。図１４７（Ｃ）に示すように、表示画面７ａの左側には、味方キャラクタＣＲＡが表示され、この味方キャラクタＣＲＡが勝利したことを示唆する「Ｖ」の文字が、味方キャラクタＣＲＡの近傍に表示されている。また、表示画面７ａの右側には、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止予定となる、確変大当たり図柄配列ＡＯＺとしての「７７７」が表示されている。なお、この「７７７」は、大きさがそれぞれ異なるように表示され、味方キャラクタＣＲＡ側である左の「７」が最も大きく、次に中の「７」が大きく、味方キャラクタＣＲＡと反対側である右の「７」が最も小さく表示されている。このように確変大当たり図柄配列ＡＯＺの表示態様を特徴づけることにより、遊技者に確変大当たり図柄配列ＡＯＺを印象づけることができる。

【１１０２】

次に、図１４７（Ｄ）に示すように、表示画面７ａではバトル敗退大当たり図柄配列予告演出が実行される。このバトル敗退大当たり図柄配列予告演出は、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとがバトルした結果、味方キャラクタＣＲＡが敗退したときに、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止予定となる大当たり図柄配列を示唆する演出である。味方キャラクタＣＲＡが敗退したときは、停止予定となる大当たり図柄配列は通常大当たりとなる。つまり、味方キャラクタＣＲＡが敗退したときは、確変状態から通常状態に転落する。図１４７（Ｄ）に示すように、表示画面７ａの右側には、敵キャラクタＣＲＢが表示され、この敵キャラクタＣＲＢが勝利したことを示唆する「Ｖ」の文字が、敵キャラクタＣＲＢの近傍に表示されている。また、表示画面７ａの左側には、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止予定となる、通常大当たり図柄配列ＢＯＺとしての「８８８」が表示されている。なお、この「８８８」は、大きさがそれぞれ異なるように表示され、敵キャラクタＣＲＢ側である右の「８」が最も大きく、次に中の「８」が大きく、敵キャラクタＣＲＢと反対側である左の「８」が最も小さく表示されている。このように通常大当たり図柄配列ＢＯＺの表示態様を特徴づけることにより、遊技者に通常大当たり図柄配列ＢＯＺを印象づけることができる。さらに、味方キャラクタＣＲＡおよび確変大当たり図柄配列ＡＯＺと、敵キャラクタＣＲＢおよび通常大当たり図柄配列ＢＯＺとを左右対称状に表示することにより、遊技者に確変大当たり図柄配列ＡＯＺと通常大当たり図柄配列ＢＯＺを印象づけることができる。

【１１０３】

次に、図１４７（Ｅ）に示すように、表示画面７ａでは通常大当たり示唆演出が実行される。この通常大当たり示唆演出は、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとがバトルした結果、味方キャラクタＣＲＡが敗退したことを示す「敗退！」という文字が表示画面７ａの中央に大きく表示される。この「敗退！」という文字を表示することにより、遊技者に通常大当たり図柄配列ＢＯＺの「８８８」で通常大当たりになると思わせることができる。

【１１０４】

次に、図１４７（Ｆ）に示すように、表示画面７ａでは通常大当たり確定フェイク演出が実行される。この通常大当たり確定フェイク演出は、図１４７（Ａ）に示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの当該変動が、図１４７（Ｂ）～図１４７（Ｅ）のバトル演出の結果、表示画面７ａでは通常大当たり図柄配列ＢＯＺとしての「８８８」が停止したように見せ掛け、あたかも通常大当たりしたように遊技者に思わせる演出である。しかしながら、この図１４７（Ｆ）に示す通常大当たり確定フェイク演出では、通常大当たり図柄配列ＢＯＺとしての「８８８」は完全に停止しておらず、上下にわずかに（２、３コマ）揺動した状態となっている。なお、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「通常大当たり～！」という文字が表示されるようになっている。つまり、この通常大当たり確定フェイク演出により、遊技者は通常大当たりが確定したと錯覚する。

【１１０５】

次に、図１４７（Ｇ）に示すように、表示画面７ａではバトル復活確変大当たり示唆演出が実行される。このバトル復活確変大当たり示唆演出は、詳しい図示は省略するが、図１４７（Ｆ）に示した通常大当たり確定フェイク演出で、表示されていた通常大当たり図柄配列ＢＯＺの「８８８」の画面が切り替わって、一度敗退していた味方キャラクタＣＲＡが復活し、再び敵キャラクタＣＲＢとバトルする、図１４７（Ｂ）に示したバトル演出が実行される。そして、この再びおこなわれたバトル演出で、今度は味方キャラクタＣＲＡが勝利し、その結果、表示画面７ａの中央には、図１４７（Ｇ）に示すように、味方キャラクタＣＲＡが勝利したことを示す「復活勝利！」という文字が大きく表示される。この「復活勝利！」という文字を表示することにより、今度は、遊技者に確変大当たり図柄配列ＡＯＺ１の「７７７」で確変大当たりになると思わせることができる。

【１１０６】

次に、図１４７（Ｈ）に示すように、表示画面７ａでは確変大当たり確定演出が実行される。この確変大当たり確定演出は、図１４７（Ｇ）に示したバトル復活確変大当たり示唆演出で表示されていた「復活勝利！」の画面が切り替わって、確変大当たり図柄配列ＡＯＺとしての「７７７」が表示画面７ａに表示され、確変大当たりしたことを示している。なお、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「確変大当たり～！」という文字が表示されるようになっている。この確変大当たり確定演出により、遊技者は確変大当たりを確信する。

【１１０７】

つまり、この図１４７に示したバトル演出Ｄでは、バトル演出中に、勝利したときの図柄配列と、敗退したときの図柄配列を予告表示するようになっている。そして、このバトル演出がおこなわれる遊技状態は高確率状態（確変中）であり、勝利したときの図柄配列は、確変大当たり図柄配列が予告表示され、敗退したときの図柄配列は、通常大当たり図柄配列予告表示される。すなわち、バトル演出に移行すると大当たりが確定し、その確定した大当たりが、確変大当たりか通常大当たりかをバトル演出中に予告表示するようになっている。言い換えれば、バトル演出中に確変状態が継続するか、確変状態から通常状態に転落するかを予告表示するようになっている。

さらに、バトル演出Ｄでは、バトル演出で遊技者側の味方キャラクタが一旦敗退し、遊技者に、通常大当たりとなって確変状態から通常状態に転落すると思わせた後、味方キャラクタが復活して再びバトル演出をおこない、今度は味方キャラクタが勝利する復活演出をおこなうようになっている。これにより、通常大当たりとなって確変状態から通常状態に転落すると思わせた遊技者に、一転、確変大当たりとなって確変状態が継続すると思わせることができる。すなわち、この図１４７に示すバトル演出Ｄでは、一旦、予告表示した通常大当たり図柄配列をフェイクで示した後、一転、予告表示した確変大当たり図柄配列を確定する演出をおこなうようになっている。

【１１０８】

[効果例]

以下に、バトル演出の効果例を示す。

[効果１]

上記実施形態の遊技機１では、図１４４～図１４７に示すように、遊技者側の味方キャラクタと敵キャラクタとが対戦するバトル演出を実行可能であり、装飾図柄の所定変動においてバトル演出をおこない、該バトル演出中に、味方キャラクタが勝利したときの装飾図柄の所定変動における停止図柄配列と、味方キャラクタが敗退したときの装飾図柄の所定変動における停止図柄配列とを、予告表示する構成になっている。この構成によれば、遊技者は、味方キャラクタが勝利したときに付与される遊技者に有利な特典や、味方キャラクタが敗退したときに付与される遊技者に不利なペナルティを推し量ることが可能になる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【１１０９】

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、図１４４～図１４７に示すように、バトル演出において、味方キャラクタが勝利したときの装飾図柄の停止図柄配列は、確変大当たり図柄配列である構成になっている。この構成によれば、遊技者は、味方キャラクタが勝利したときには、大当たりになることが判るとともに、大当たりになった後、遊技状態が、高確率状態に移行したり、高確率状態が継続したりすることが判るようになる。これにより、遊技者は、大いなる期待を持って遊技に臨むことができ、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【１１１０】

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、図１４５に示すように、確変大当たり図柄配列は、その種別によって大当たりラウンド数が相違する構成になっている。この構成によれば、遊技者は、味方キャラクタがバトルに勝利したときの確変大当たりのラウンド数が判るようになる。すなわち、遊技者は、味方キャラクタがバトルに勝利したときの大当たり遊技における出玉数が推し量れるようになる。これにより、遊技者は、バトル演出でラウンド数が大きい（出玉数が多い）確変大当たり図柄配列が予告表示されたときには、大いなる期待を持って遊技に臨むことができ、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【１１１１】

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、図１４４～図１４７に示すように、バトル演出において、味方キャラクタが敗退したときの装飾図柄の停止図柄配列は、通常大当たり図柄配列である構成になっている。この構成によれば、遊技者は、味方キャラクタが敗退したときには、大当たりになることが判るとともに、大当たりになった後、遊技状態が、通常状態や時短状態に維持されたり、確変状態から通常状態や時短状態に移行したりすることが判るようになる。これにより、遊技者は、遊技の先の展開を正確に把握することが可能となり、遊技の先の展開に対して適切な遊技をおこなうことが可能となる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【１１１２】

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、図１４６に示すように、通常大当たり図柄配列は、その種別によって確変大当たりへの昇格率が相違する構成になっている。この構成によれば、遊技者は、味方キャラクタがバトルに敗退したときの通常大当たりから確変大当たりへの昇格率が判るようになる。すなわち、遊技者は、味方キャラクタがバトルに敗退したときであっても、通常大当たりから昇格して確変大当たりになる期待度が推し量れるようになる。これにより、遊技者は、たとえ味方キャラクタがバトルで敗退したときであっても、確変大当たりへの昇格率が高い通常大当たり図柄配列が予告表示されたときには、大いなる期待を持って遊技に臨むことができ、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【１１１３】

［変形例］

以下に、バトル演出の変形例を示す。

［変形例１］

上記実施形態の遊技機１では、図１４４～図１４７に示すように、画像表示装置７を１つの表示画面７ａで構成し、この１つの表示画面７ａで、味方キャラクタが、勝利したときの図柄配列と、敗退したときの図柄配列を平面で予告表示するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、画像表示装置には、手前側に配置される第１表示画面と、後ろ側に配置される第２表示画面とを設け、これらの予告表示する図柄配列は第１表示画面に表示するようにしてもよい。このようにすると、予告表示する図柄配列は遊技者により近く表示されることになり、極めてインパクトの強い態様で強烈に遊技者にアピールすることができる。なお、第１表示画面と第２表示画面とを有する画像表示装置は、立体画像（３Ｄ）を表示可能に構成してもよい。このようにすれば、予告する図柄配列の表示を３Ｄ表示することで、さらに遊技者にアピールすることができる。

【１１１４】

［変形例２］

上記実施形態の遊技機１では、図１４４～図１４７に示すように、バトル演出中に、味方キャラクタが、勝利したときの確変大当たり図柄配列と、敗退したときの通常大当たり図柄配列を予告表示するようにしたが、これらの予告する図柄配列の表示タイミングは、特に限定するものではない。例えば、確変大当たり図柄配列（通常大当たり図柄配列）を表示した後、通常大当たり図柄配列（確変大当たり図柄配列）を連続して表示するようにしてもよいし、所定期間経過後に表示するようにしてもよい。

【１１１５】

［変形例３］

上記実施形態の遊技機１では、図１４４～図１４７に示すように、遊技状態が高確率状態（確変中）にバトル演出をおこない、味方キャラクタが、勝利したときの図柄配列と、敗退したときの図柄配列を予告表示するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、遊技状態が低確率状態である時短状態や通常状態にバトル演出をおこない、味方キャラクタが、勝利したときの図柄配列と、敗退したときの図柄配列を予告表示するようにしてもよい。この場合、味方キャラクタが、勝利したときの図柄配列は大当たり図柄配列（確変大当たり図柄配列および通常大当たり図柄配列を含む）とし、敗退したときの図柄配列はハズレ図柄配列とするようにしてもよい。あるいは、味方キャラクタが、勝利したときの図柄配列は確変大当たり図柄配列とし、敗退したときの図柄配列は時短なしの通常大当たり図柄配列であって、出玉数の少ないもの（例えば２ラウンド大当たり）、あるいは出玉数の無いもの（例えば２ラウンドで、大入賞口の開放時間が極端に短く、実質、入賞が不可能なもの）にしてもよい。

【１１１６】

［変形例４］

上記実施形態の遊技機１では、図１４５に示すように、味方キャラクタが勝利したときの確変大当たり図柄配列は複数種類あり、この複数種類の確変大当たり図柄配列には、それぞれ異なるラウンド数の確変大当たりが設定されるようにしたが、これは、同様に、味方キャラクタが敗退したときの通常大当たり図柄配列は複数種類あり、この複数種類の通常大当たり図柄配列には、それぞれ異なるラウンド数の通常大当たりが設定されるようにしてもよい。このようにすれば、遊技者は、バトルに敗退したときの通常大当たりのラウンド数が判るようになり、バトルに敗退したときの大当たり遊技における出玉数が推し量れるようになる。

【１１１７】

［変形例５］

上記実施形態の遊技機１では、図１４４～図１４７に示すように、バトル演出は、通称Ｖ－ＳＴ機と呼ばれる、大当たり遊技の所定ラウンドでＶ領域を有するＶアタッカが開放され、この開放されたＶアタッカに遊技球を入賞させてＶ領域を通過させることで、大当たり後の遊技状態が、所定回数の図柄変動がおこなわれるまで高確率状態（確変状態）となる遊技機、でおこなうようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、バトル演出は、通称ループ機と呼ばれる、確変大当たりになると、大当たり後、次の大当

たりになるまで遊技状態が高確率状態（確変状態）となる遊技機、でおこなうようにしてもよい。このようにすると、バトル演出で味方キャラクタが勝利して、予告されていた確変大当たり図柄配列で確変大当たりになると、次の大当たりになるまで高確率状態（確変状態）が継続するので、その結果、さらに遊技の興趣を向上させることができる。あるいは、バトル演出は、通称１種２種混合機と呼ばれる、図柄変動による図柄合わせで時短なし大当たりと、時短あり大当たりとがある１種大当たりと、時短あり大当たりになると、大当たり後、所定回数の図柄変動がおこなわれるまで時短状態（電サポ状態）が継続し、この時短状態で可変始動口（特２）で当たりになるとＶ領域を有する２種アタッカが開放し、こり開放した２種アタッカに遊技球を入賞させてＶ領域を通過させることで時短あり大当たりになる２種大当たりとなる遊技機、でおこなうようにしてもよい。この場合、バトル演出では、１種大当たりを抽選する図柄変動に係わっておこなうとともに、味方キャラクタが勝利したときには時短あり大当たり図柄配列を予告表示し、味方キャラクタが敗退したときには時短なし大当たり図柄配列を予告表示するようにすればよい。

【１１１８】

［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］

複数の表示演出を実行可能な表示手段と、

図柄の変動表示を表示可能な図柄表示手段と、

前記図柄表示手段による前記図柄の変動表示に応じて装飾図柄の変動表示を表示可能な装飾図柄表示手段と、

を備えた遊技機であって、

前記表示手段は、前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、遊技者側の味方キャラクタと敵キャラクタとが対戦するバトル演出を実行可能であり、

前記表示手段は、前記装飾図柄表示手段による前記装飾図柄の所定変動において前記バトル演出をおこない、該バトル演出中に、前記味方キャラクタが勝利したときの前記装飾図柄の所定変動における停止図柄配列と、前記味方キャラクタが敗退したときの前記装飾図柄の所定変動における停止図柄配列とを、予告表示する、

ことを特徴とする遊技機。

［態様Ｅ３－２］

前記バトル演出において、前記味方キャラクタが勝利したときの前記装飾図柄の前記停止図柄配列は、確変大当たり図柄配列である、

ことを特徴とする態様Ｅ３－１に記載の遊技機。

［態様Ｅ３－３］

前記確変大当たり図柄配列は、その種別によって大当たりラウンド数が相違する、

ことを特徴とする態様Ｅ３－２に記載の遊技機。

［態様Ｅ３－４］

前記バトル演出において、前記味方キャラクタが敗退したときの前記装飾図柄の前記停止図柄配列は、通常大当たり図柄配列である、

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］

前記通常大当たり図柄配列は、その種別によって確変大当たりへの昇格率が相違する、

ことを特徴とする態様Ｅ３－４に記載の遊技機。

【１１１９】

［その他の変形例］

上述の種々の表示演出において、その一部の演出を含んでいない構成や、上述した以外の演出が含まれていてもよい。

【１１２０】

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。

【１１２１】

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。

【１１２２】

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。

【１１２３】

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。

【１１２４】

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。

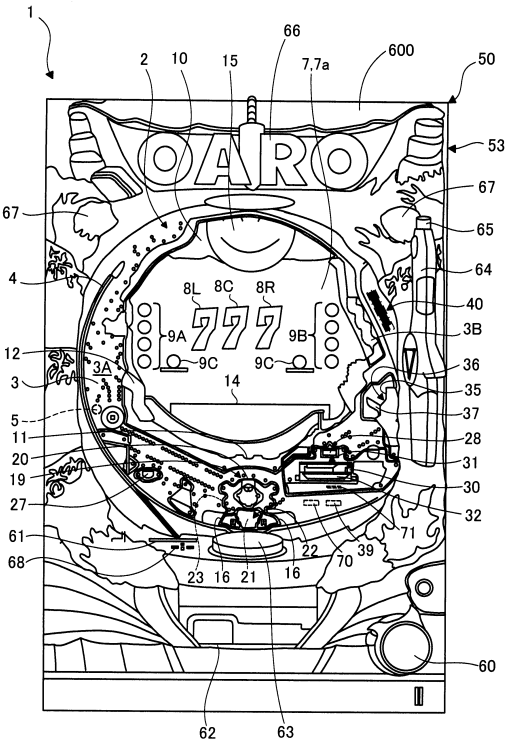
【符号の説明】

【１１２５】

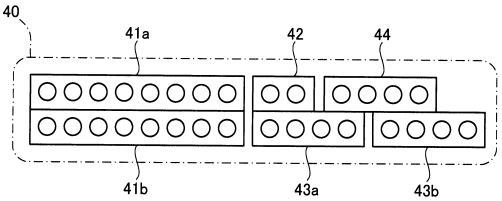
１…遊技機
３…遊技領域
７…画像表示装置
９Ａ，９Ｂ…保留画像（保留アイコン）
９Ｃ…当該保留画像
１４…第１可動役物
１５…第２可動役物
２０…第１始動口（第１入球口）
２１…第２始動口（第２入球口）
８１…遊技制御用マイコン
９１…演出制御用マイコン
１０１…画像制御用マイコン

【図面】

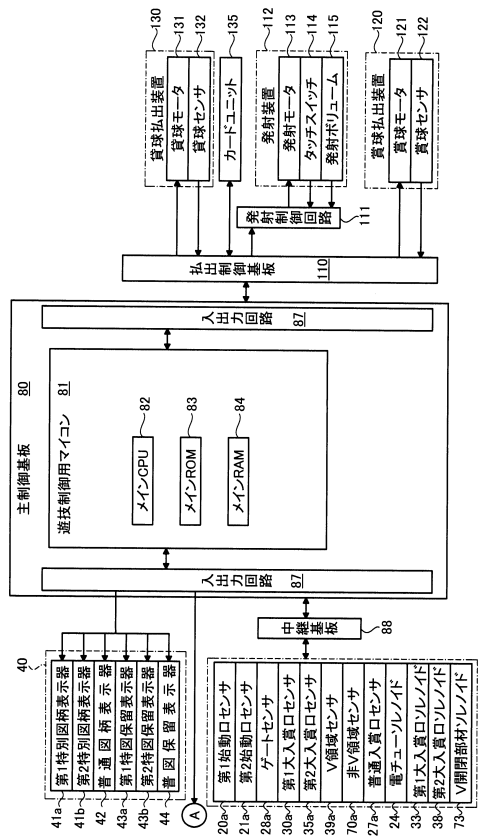
【図１】


1
2
10
15
66
7,7a
600
50
53
67
65
64
40
3B
36
35
37
28
31
30
32
71
39
70
22
16
21
23
68
61
27
19
20
11
5
3
12
4
3A
9C
9A
8L
8C
8R
9B
14
60
62
63

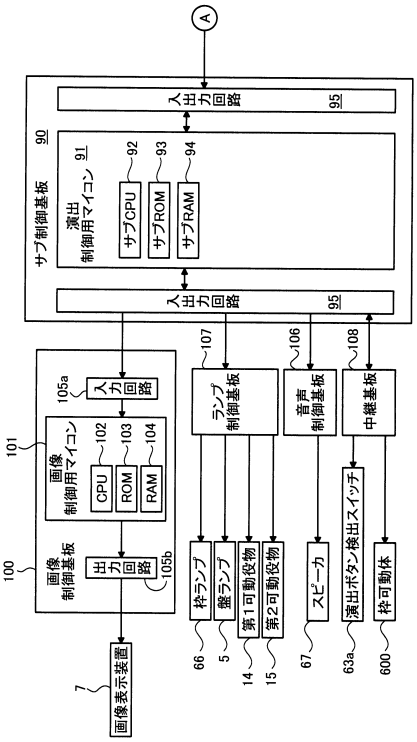
【図２】


40
41a
42
44
41b
43a
43b

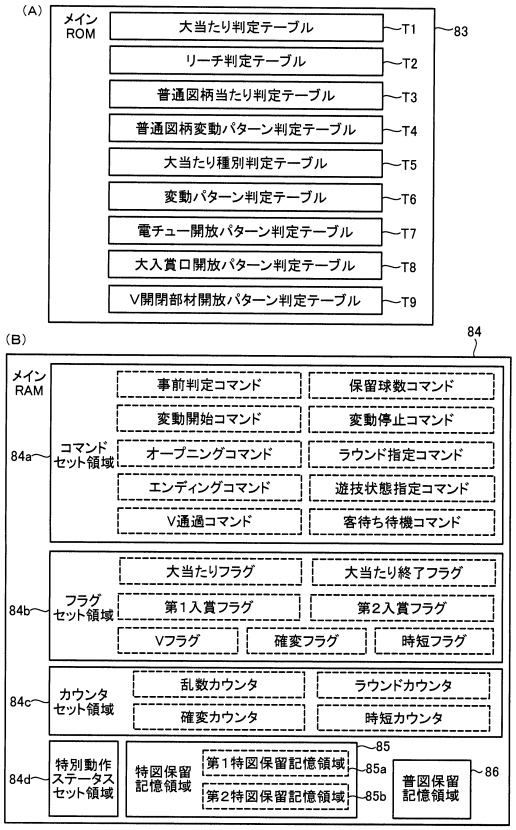
【図３】


主制御基板 80
遊技制御用マイコン 81
メインCPU 82
メインROM 83
メインRAM 84
入出力回路 87
中継基板 88
40
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
A
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
普通入賞口センサ 27a
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
V開閉部材ソレノイド 73
賞球払出装置 130
賞球モータ 131
賞球センサ 132
カードユニット 135
発射装置 112
発射モータ 113
タッチスイッチ 114
発射ボリューム 115
発射制御回路 111
賞球払出装置 120
賞球モータ 121
賞球センサ 122
払出制御基板 110

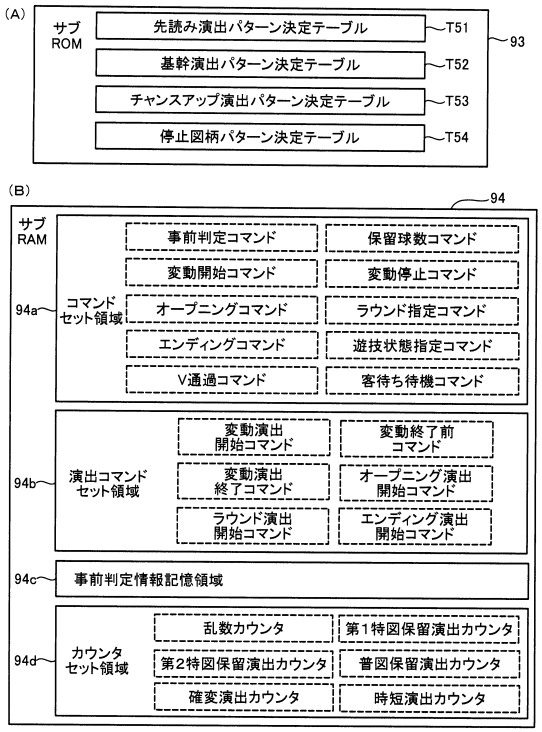
【図４】


A
サブ制御基板 90
入出力回路 95
演出制御用マイコン 91
サブCPU 92
サブROM 93
サブRAM 94
入出力回路 95
画像制御基板 100
出力回路 105b
画像制御用マイコン 101
入力回路 105a
CPU 102
ROM 103
RAM 104
画像表示装置 7
ランプ制御基板 107
音声制御基板 106
中継基板 108
枠ランプ 66
盤ランプ 5
第1可動役物 14
第2可動役物 15
スピーカ 67
演出ボタン検出スイッチ 63a
枠可動体 600

【図５】



【図６】



【図７】

(A)

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

(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(実質15R) V通過予定大当たり	特図1_大当たり図柄3	13H	4.8	D103(H)	D2*3(H)	D303(H)	バトル復活
	56～67	16R(実質13R) V通過予定大当たり	特図1_大当たり図柄4	14H	9.3	D104(H)	D2*4(H)	D304(H)	バトル敗北
	68～127	16R(実質13R) V非通過予定大当たり	特図1_大当たり図柄5	15H	46.9	D105(H)	D2*5(H)	D305(H)	バトル敗北
特図2	0～82	16R V通過予定大当たり	特図2_大当たり図柄1	21H	64.8	D108(H)	D2*8(H)	D308(H)	金図柄
	83～127	16R(実質13R) V非通過予定大当たり	特図2_大当たり図柄5	22H	35.2	D108(H)	D2*9(H)	D309(H)	バトル敗北

備考：ラウンド指定コマンドの「*」にはラウンド数を示す値が入る

【図１０】

変動パターン判定テーブルT6（非時短状態）

始動口	状態	判定結果		保留球数	変動パターン乱数値	変動パターン	変動時間(ms)	基幹演出パターン
第1始動口	非時短状態	大当たり	V通過予定	―	0～10	P1	40000	SP1
				―	11～63	P2	45000	SP2
				―	64～127	P3	50000	SP3
			V非通過予定	―	0～10	P4	40000	SP1
				―	11～63	P5	45000	SP2
				―	64～127	P6	50000	SP3
		ハズレ	リーチ有り	1～2	0～60	P7	15000	ノーマルリーチ
					61～80	P8	40000	SP1
					81～92	P9	45000	SP2
					93～127	P10	50000	SP3
				3～4	0～85	P11	12000	ノーマルリーチ
					86～100	P12	40000	SP1
					101～109	P13	45000	SP2
					110～127	P14	50000	SP3
			リーチ無し	1～2	0～127	P15	10000	リーチ無しハズレ
				3～4	0～127	P16	5000	リーチ無しハズレ
第2始動口	非時短状態	大当たり	V通過予定	―	0～10	P21	40000	SP1
				―	11～127	P22	45000	SP2
			V非通過予定	―	0～127	P23	45000	SP2
		ハズレ	リーチ有り	1～2	0～60	P24	12000	ノーマルリーチ
					61～80	P25	40000	SP1(疑似無し)
					81～92	P26	45000	SP1(疑似有り)
					93～127	P27	50000	SP2
				3～4	0～90	P28	9000	ノーマルリーチ
					91～107	P29	40000	SP1
					108～114	P30	45000	SP2
					115～127	P31	50000	SP3
			リーチ無し	1～2	0～127	P32	8000	リーチ無しハズレ
				3～4	0～127	P33	4000	リーチ無しハズレ

【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
			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
					93～127	P50	50000	SP3
				3～4	0～85	P51	12000	ノーマルリーチ
					86～100	P52	40000	SP1
					101～109	P53	45000	SP2
					110～127	P54	50000	SP3
			リーチ無し	1～2	0～127	P55	10000	リーチ無しハズレ
				3～4	0～127	P56	5000	リーチ無しハズレ
第2始動口	時短状態	大当たり	V通過予定	―	0～10	P61	45000	SP4
				―	11～127	P62	80000	SP5
			V非通過予定	―	0～127	P63	80000	SP5
		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	SP4(疑似無し)
					81～92	P66	45000	SP4(疑似有り)
					93～127	P67	50000	SP4
				3～4	0～90	P68	5000	ノーマルリーチ
					91～107	P69	40000	SP4
					108～114	P70	45000	SP4
					115～127	P71	50000	SP4
			リーチ無し	1～2	0～127	P72	4000	リーチ無しハズレ
				3～4	0～127	P73	3000	リーチ無しハズレ

【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, 22H	開放パターン22
13H	開放パターン23

(B)大入賞口開放パターン

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

【図１４】

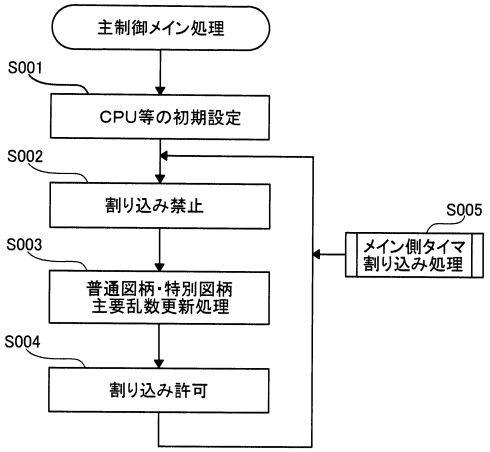
(A)V開閉部材開放パターン判定テーブルT9

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,22H	開放パターン34

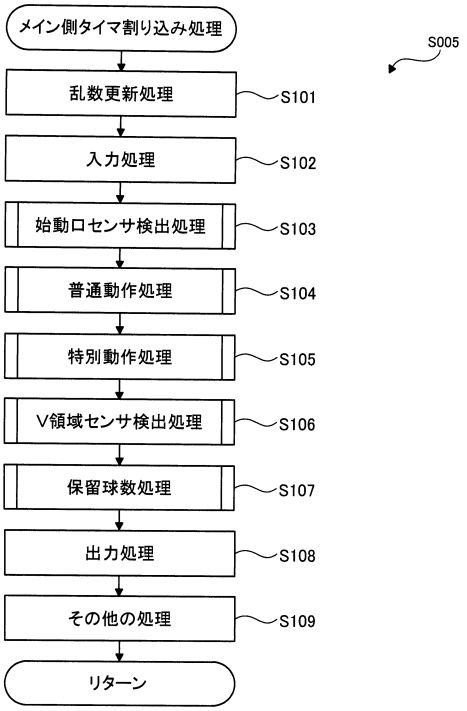
(B)V開閉部材開放パターン

V開閉部材開放パターン	ラウンド数(R)	開放パターン構成		1球目入賞時開放時間(秒)	2球目入賞時開放時間(秒)
開放パターン31	16	2, 4, 6, 8R目	ショート開放	0.1	—
		10, 12R目	ロング開放	0.1	最大31.5
開放パターン32	16(実質15)	2, 4, 6, 12R目	ショート開放	0.1	—
		8, 10R目	ロング開放	0.1	最大31.5
開放パターン33	16(実質13)	2, 6R目	ロング開放	0.1	最大31.5
		4, 8, 10, 12R目	ショート開放	0.1	—
開放パターン34	16(実質13)	2, 4, 6, 8, 10, 12R目	ショート開放	0.1	—

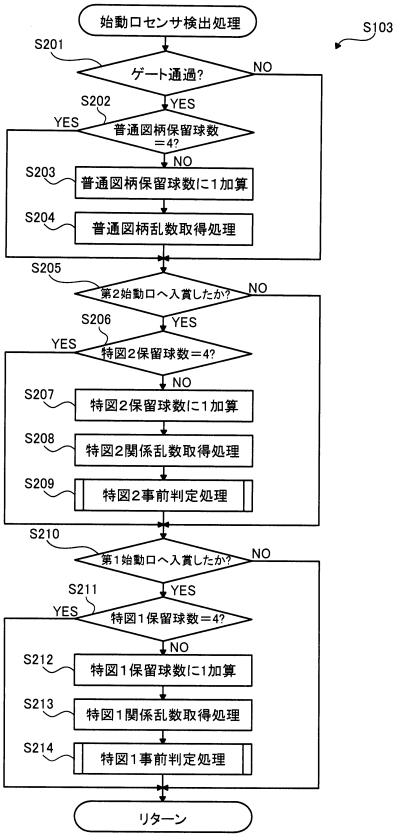
【図１５】



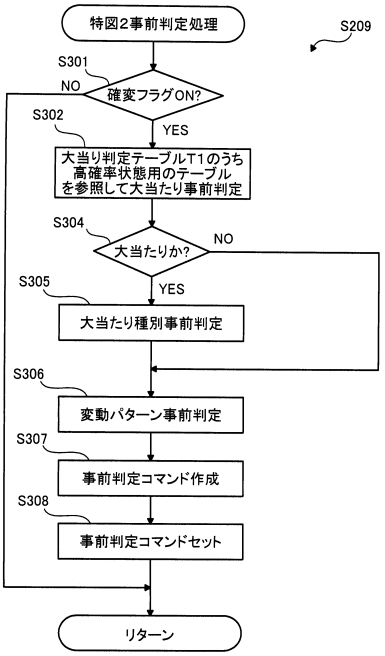
【図１６】



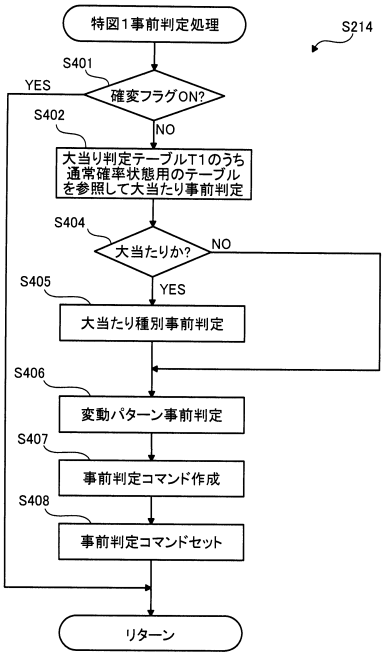
【図１７】



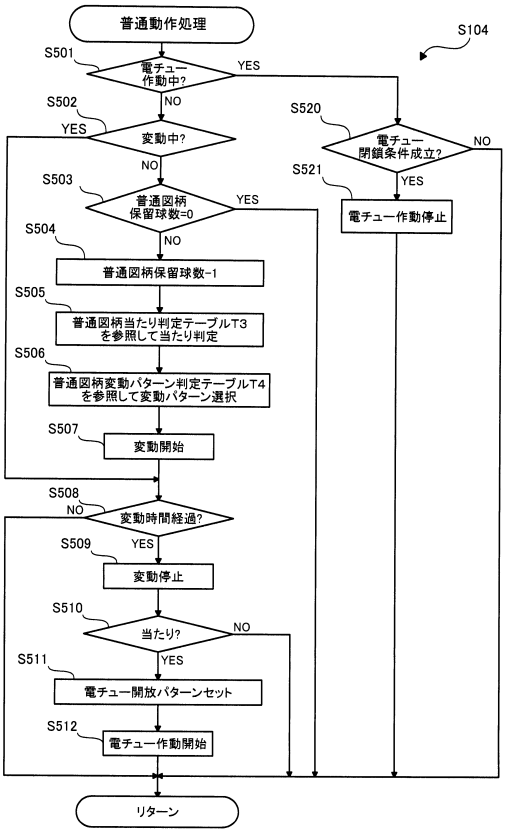
【図１８】



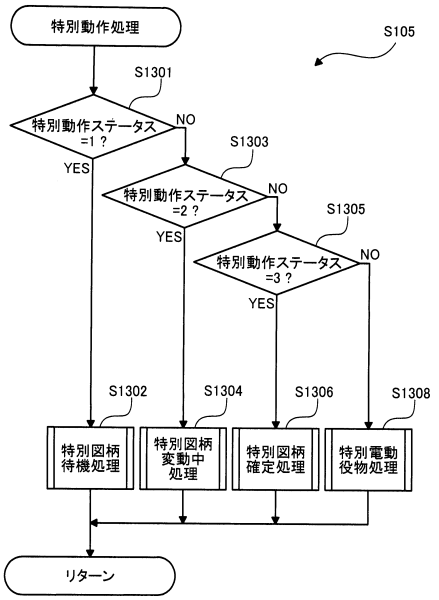
【図１９】



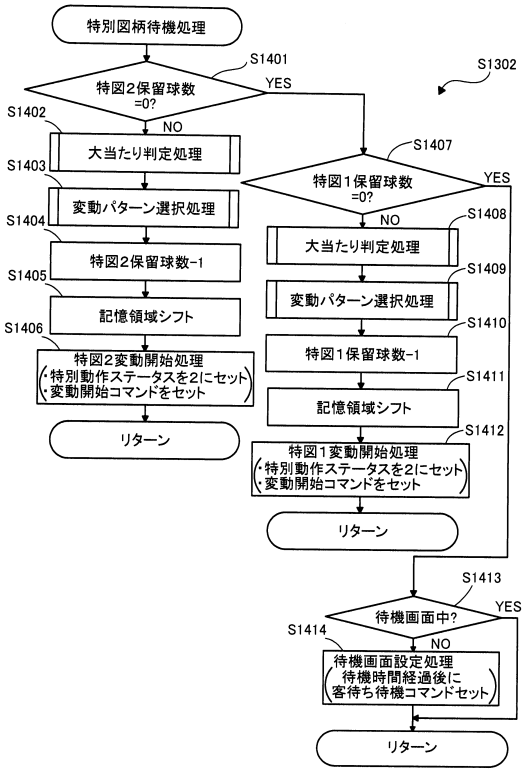
【図２０】



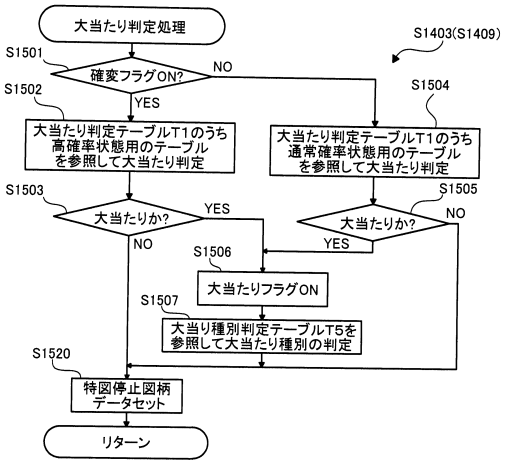
【図２１】



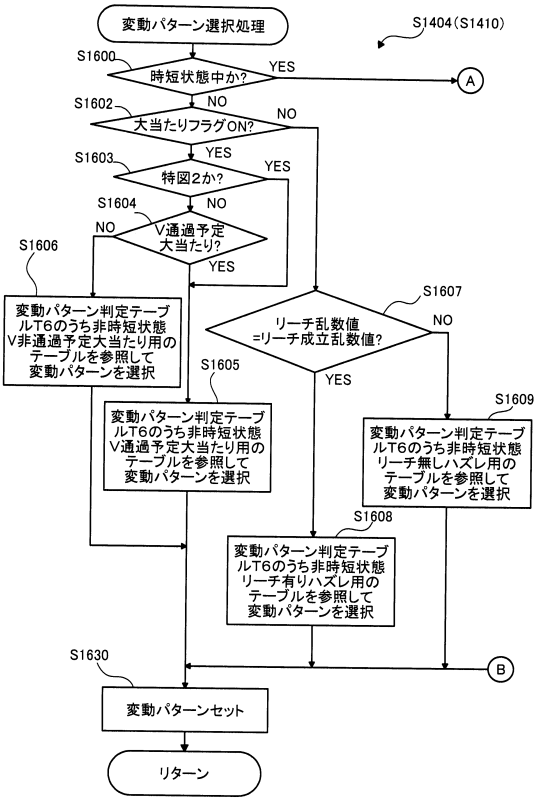
【図２２】



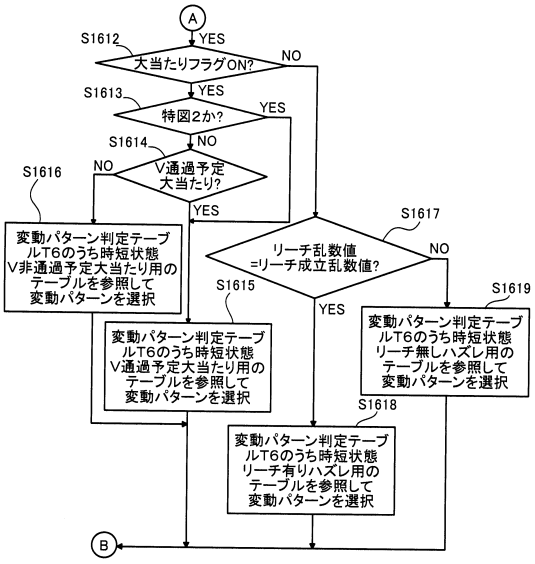
【図２３】



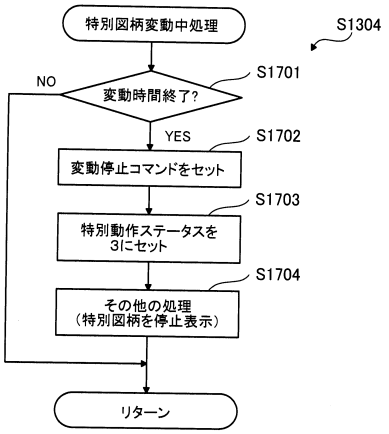
【図２４】



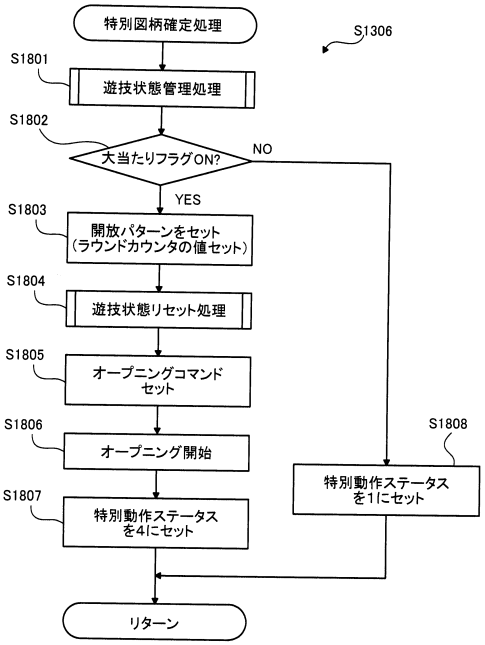
【図２５】



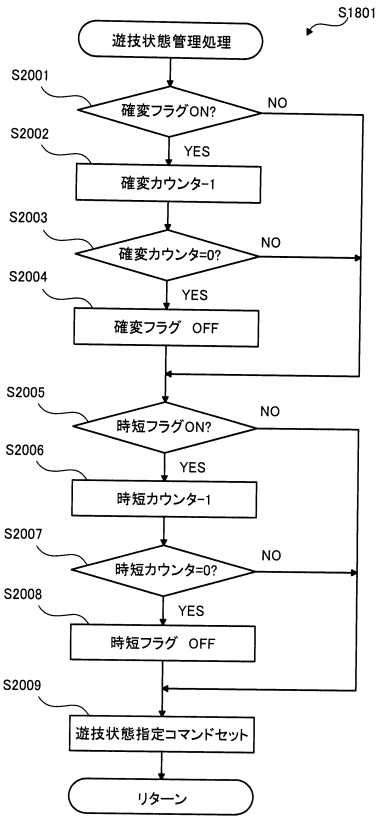
【図２６】



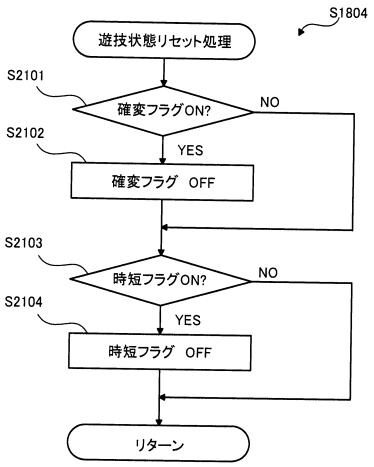
【図２７】



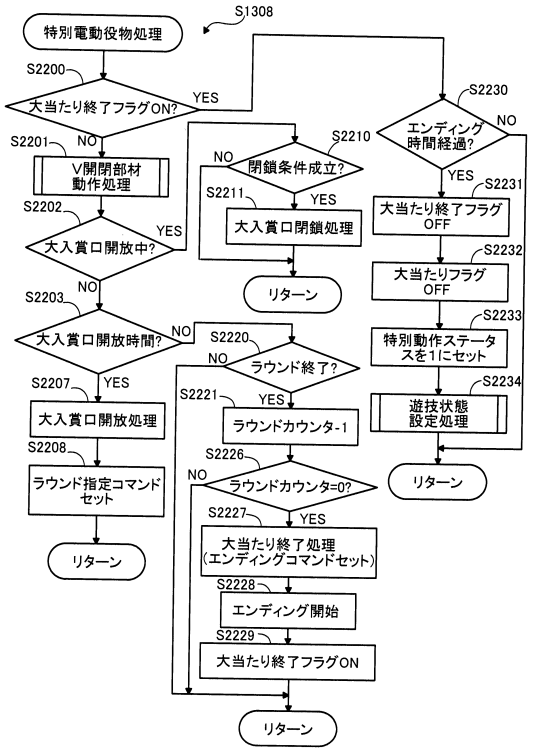
【図２８】



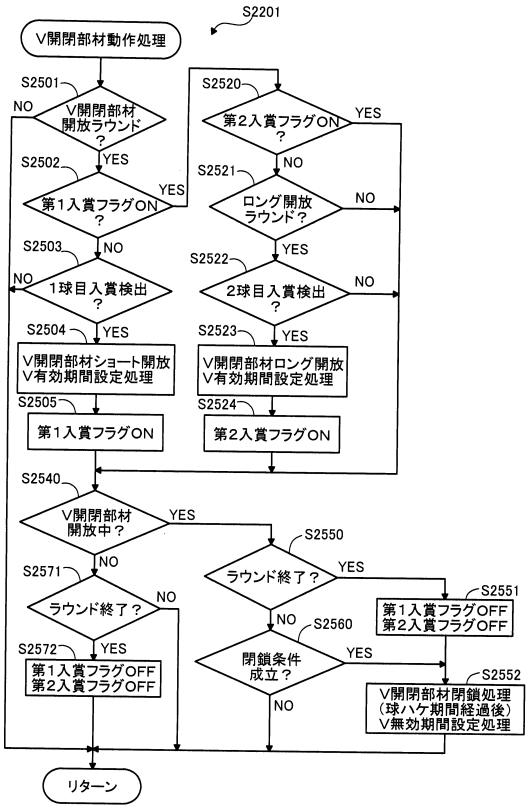
【図２９】



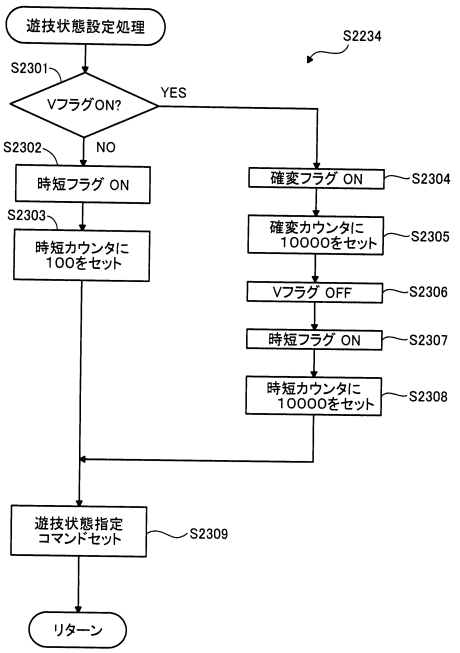
【図３０】



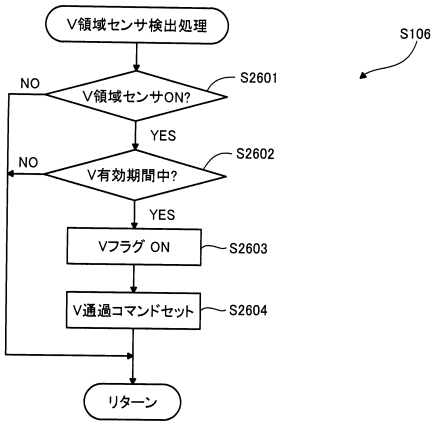
【図３１】



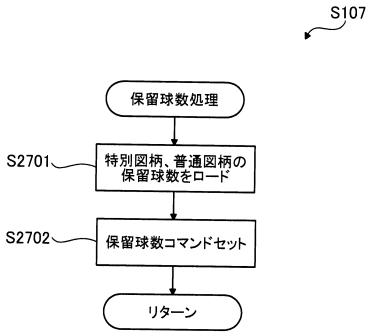
【図３２】



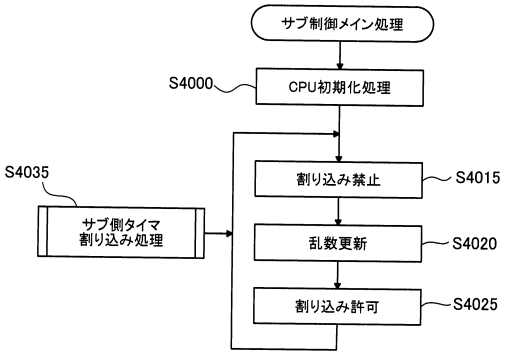
【図３３】



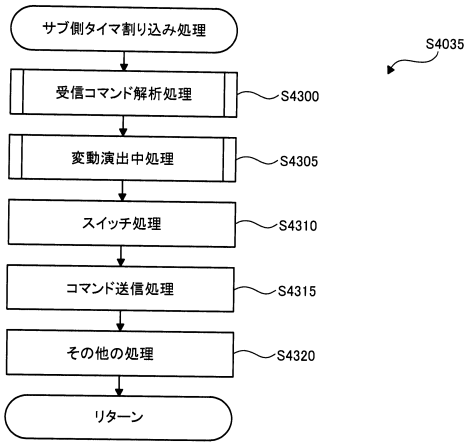
【図３４】



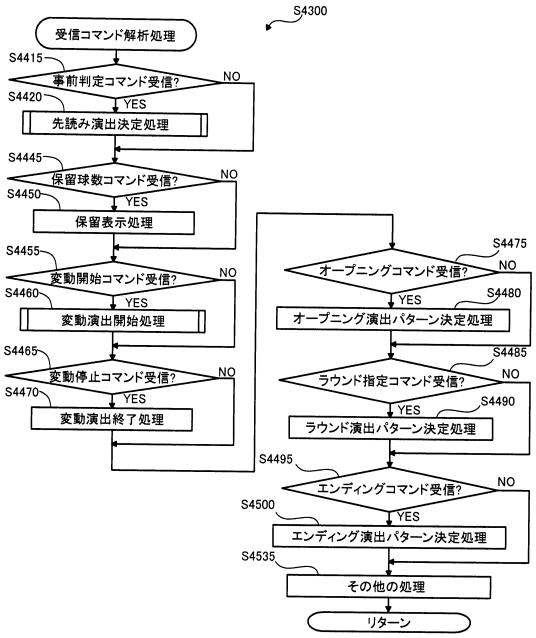
【図３５】



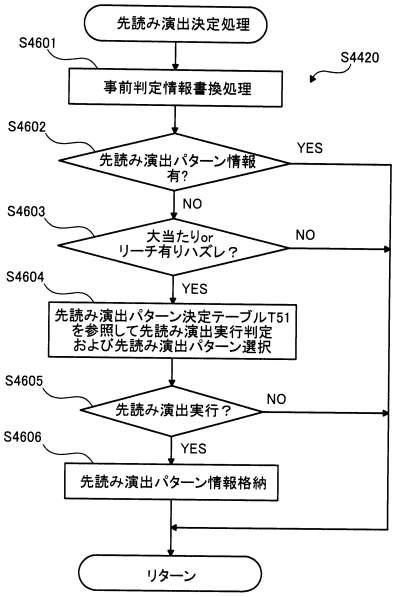
【図３６】



【図３７】



【図３８】



【図３９】

(A)

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)

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)

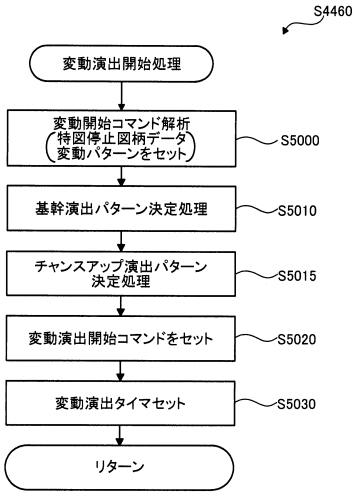
事前判定情報記憶領域									
特別図柄		特図1				特図2			
	当該領域	第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域	第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域
大当たり判定情報	ハズレ	−	−	−	−	ハズレ	ハズレ	大当たり	−
大当たり種別情報	−	−	−	−	−	−	−	21H	−
変動パターン情報	P72,P73	−	−	−	−	P72,P73	P72,P73	P61	−
先読み演出パターン情報	パターンA	−	−	−	−	パターンA	パターンA	パターンA	−

【図４０】

先読み演出パターン決定テーブルT51

事前判定結果	先読み演出乱数値	先読み演出種別
大当たり	0〜55	先読み演出なし
	56〜67	先読み演出パターンA
	68〜127	先読み演出パターンB
リーチ有りハズレ	0〜107	先読み演出なし
	108〜114	先読み演出パターンA
	115〜127	先読み演出パターンB

【図４１】



【図４２】

基幹演出パターン決定テーブルT52

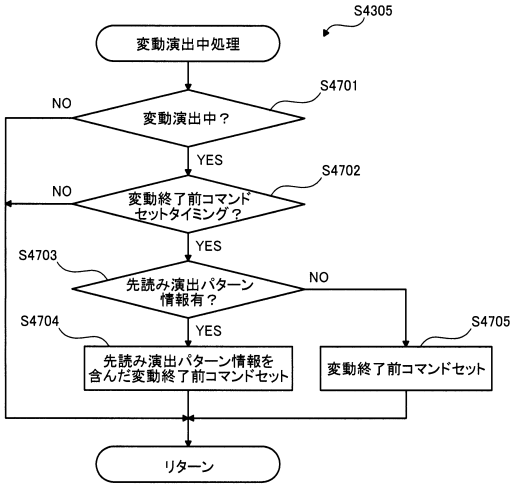
変動パターン	変動時間(ms)	基幹演出パターン	備考			
P1	40000	SP1	非時短状態	特図1	大当たり	
P2	45000	SP2				
P3	50000	SP3				
P4	40000	SP1				
P5	45000	SP2				
P6	50000	SP3				
P7	15000	ノーマルリーチ			リーチ有りハズレ	保留球数1～2
P8	40000	SP1				
P9	45000	SP2				
P10	50000	SP3				
P11	12000	ノーマルリーチ				保留球数3～4
P12	40000	SP1				
P13	45000	SP2				
P14	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			リーチ有りハズレ	保留球数1～2
P25	40000	SP1				
P26	45000	SP2				
P27	50000	SP3				
P28	9000	ノーマルリーチ				保留球数3～4
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			リーチ有りハズレ	保留球数1～2
P48	40000	SP1				
P49	45000	SP2				
P50	50000	SP3				
P51	12000	ノーマルリーチ				保留球数3～4
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			リーチ有りハズレ	保留球数1～2
P65	40000	SP1				
P66	45000	SP2				
P67	50000	SP3				
P68	5000	ノーマルリーチ				保留球数3～4
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】

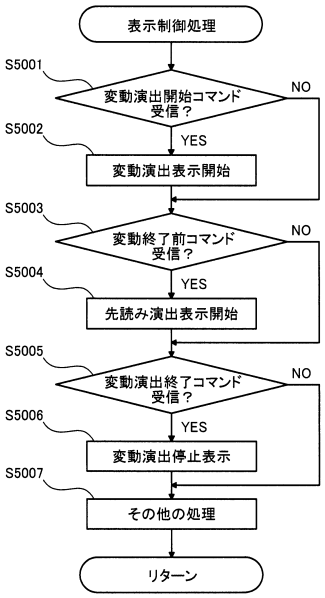
チャンスアップ演出パターン決定テーブルT53

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	―	無し
		2	SP1	2-SP1
			SP2	2-SP2
			SP3	2-SP3
		3	SP1	3-SP1
			SP2	3-SP2
			SP3	3-SP3
		4	SP1	4-SP1
			SP2	4-SP2
			SP3	4-SP3
	25～67	―	―	ANO
	68～127	―	―	無し
リーチ有りハズレ	0～10	0～1	―	無し
		2	ノーマルリーチ	2-NO
			SP1	2-SP1
			SP2	2-SP2
			SP3	2-SP3
		3	ノーマルリーチ	3-NO
			SP1	3-SP1
			SP2	3-SP2
			SP3	3-SP3
		4	ノーマルリーチ	4-NO
			SP1	4-SP1
			SP2	4-SP2
			SP3	4-SP3
	11～24	―	―	ANO
	25～127	―	―	無し
リーチ無しハズレ	0～10	―	―	ANO
	11～127	―	―	無し

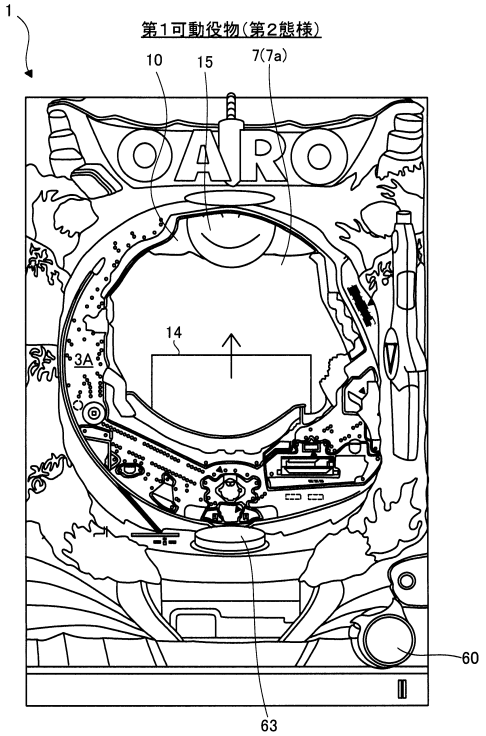
【図４４】



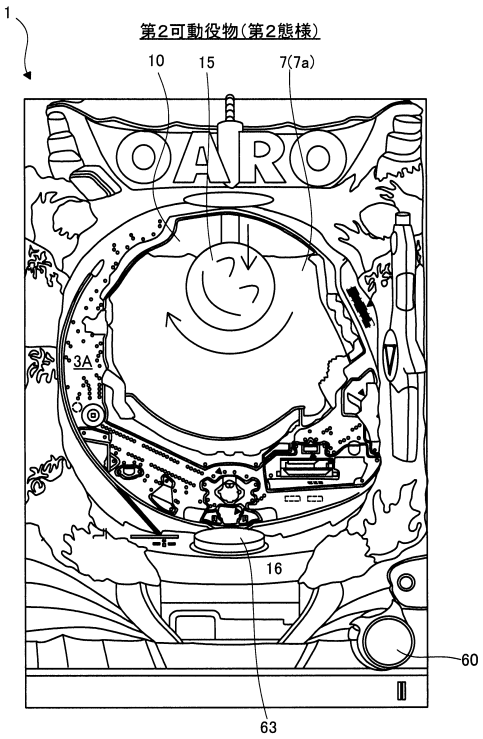
【図４５】



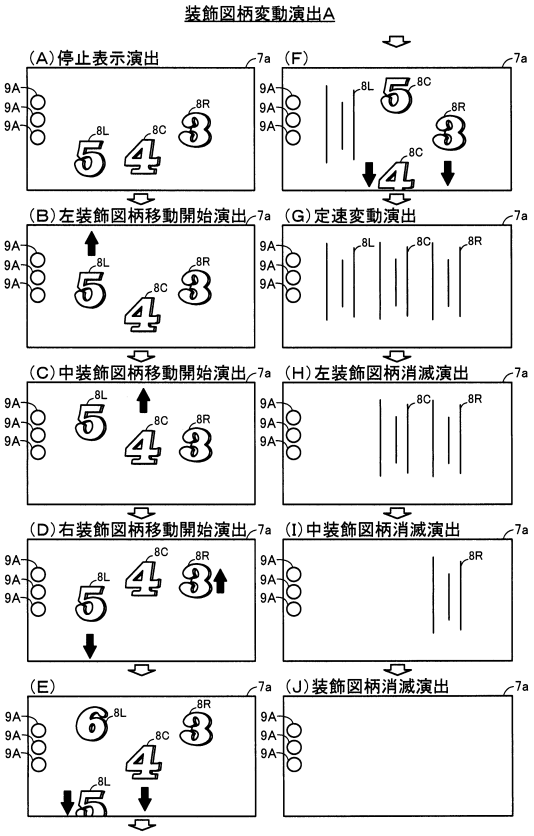
【図４６】



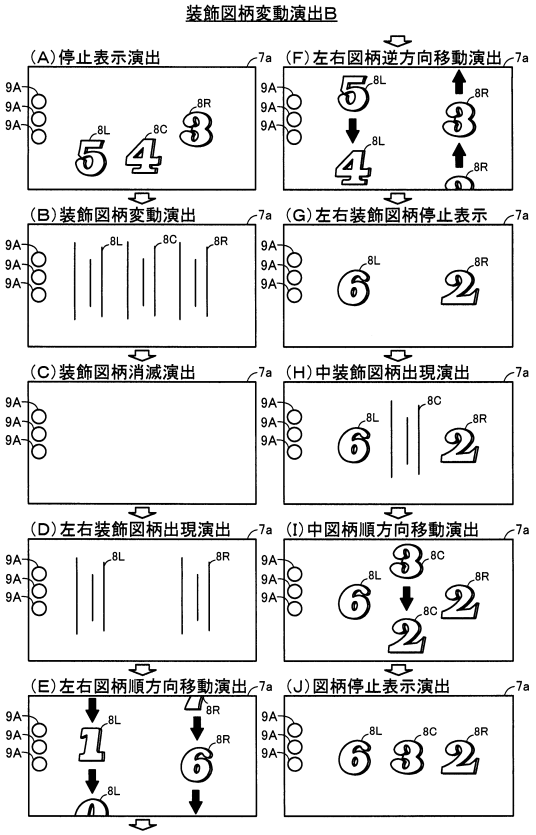
【図４７】



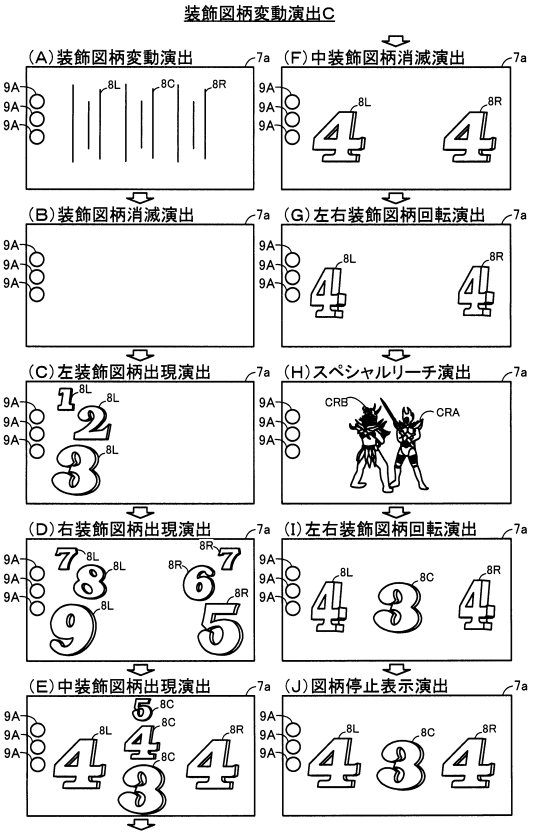
【図４８】



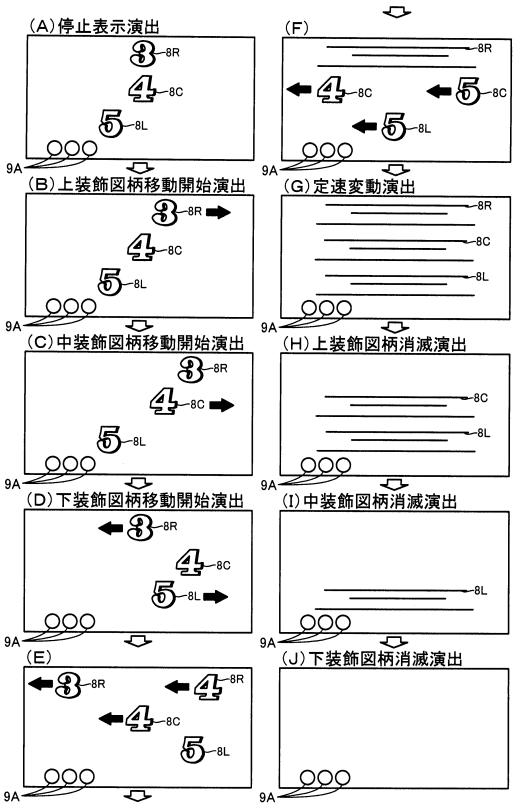
【図４９】



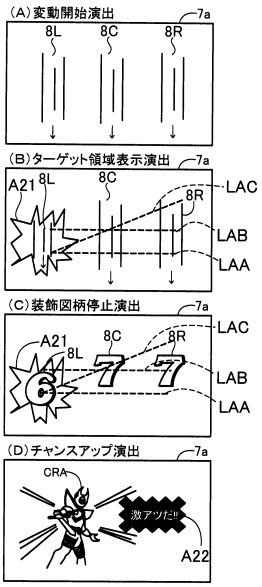
【図５０】



【図５１】

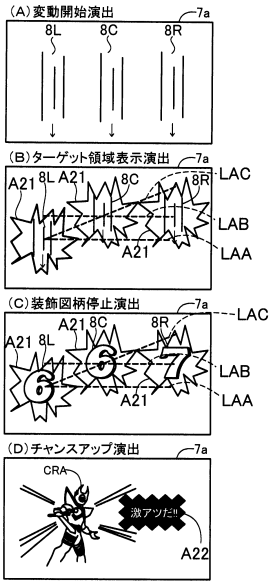


【図５２】



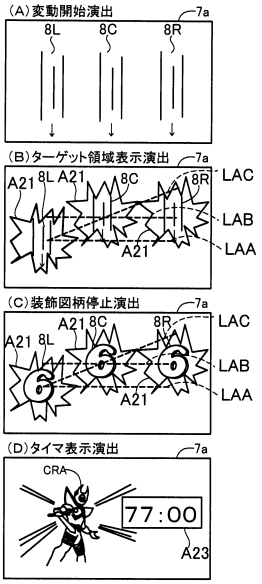
【図５３】

装飾図柄ターゲット演出B



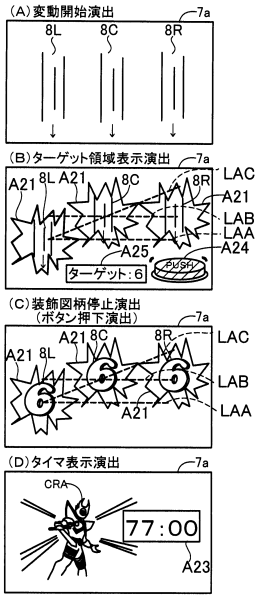
【図５４】

装飾図柄ターゲット演出C



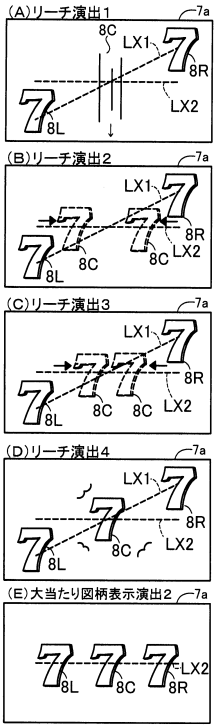
【図５５】

装飾図柄ターゲット演出D



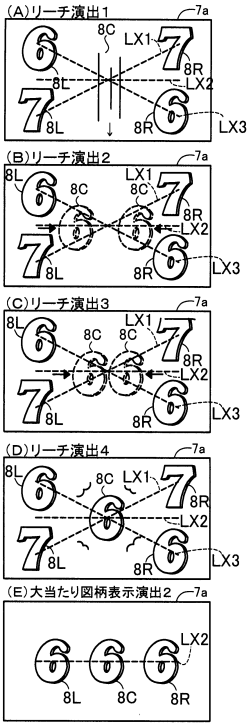
【図５６】

リーチ時装飾図柄重畳演出A



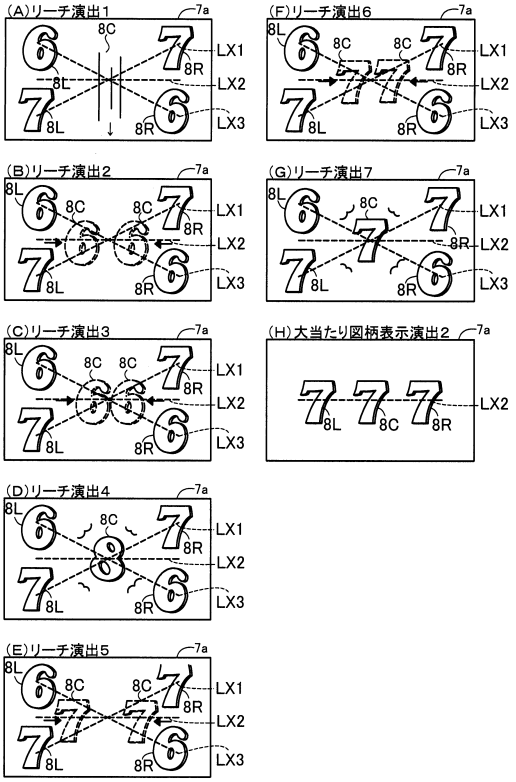
【図５７】

リーチ時装飾図柄重畳演出B



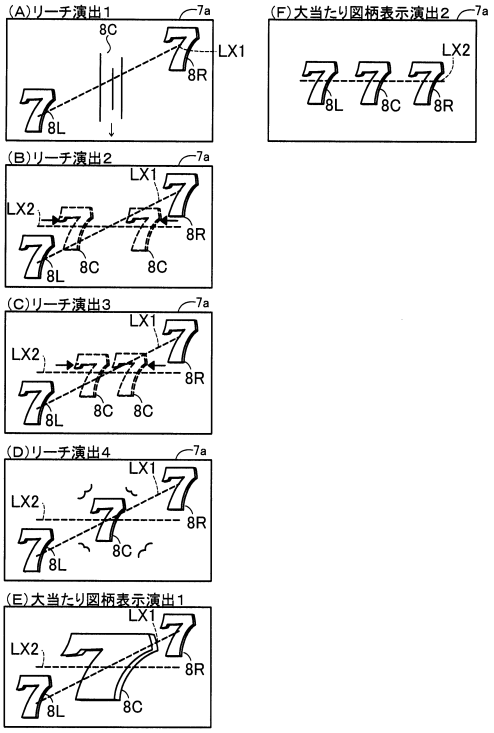
【図５８】

リーチ時装飾図柄重畳演出C



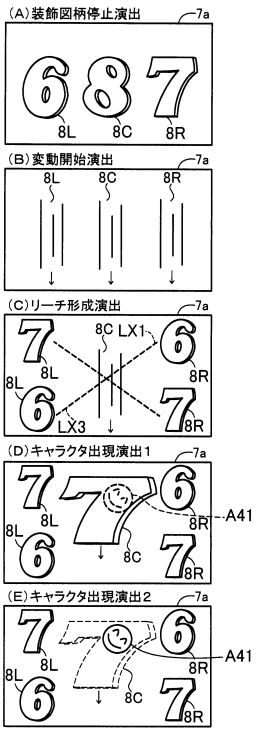
【図５９】

リーチ時装飾図柄重畳演出D



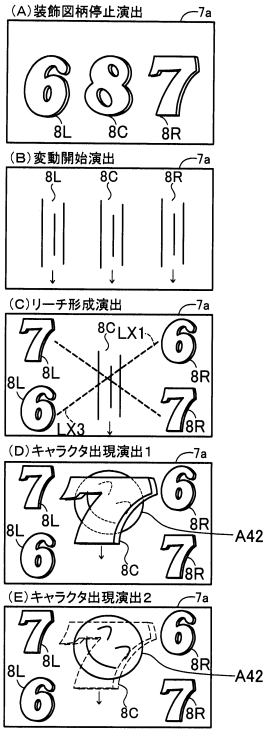
【図６０】

キャラクタ出現演出A



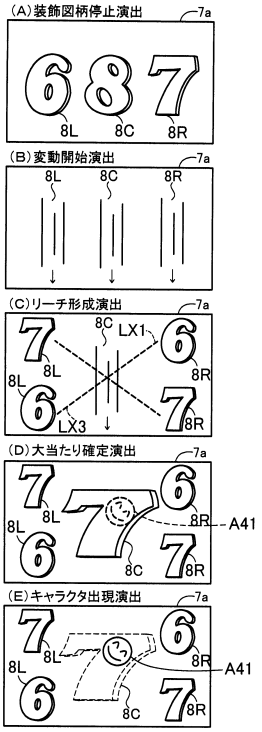
【図６１】

キャラクタ出現演出B



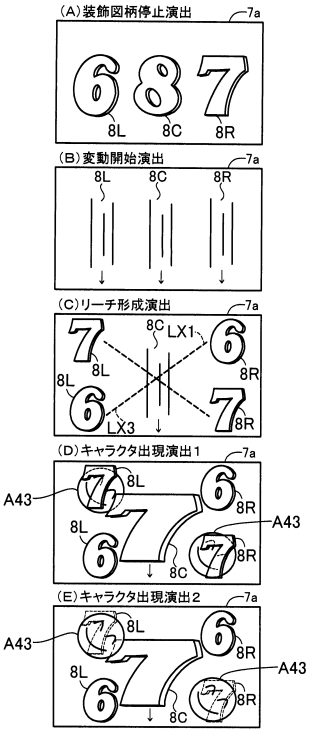
【図６２】

キャラクタ出現演出C



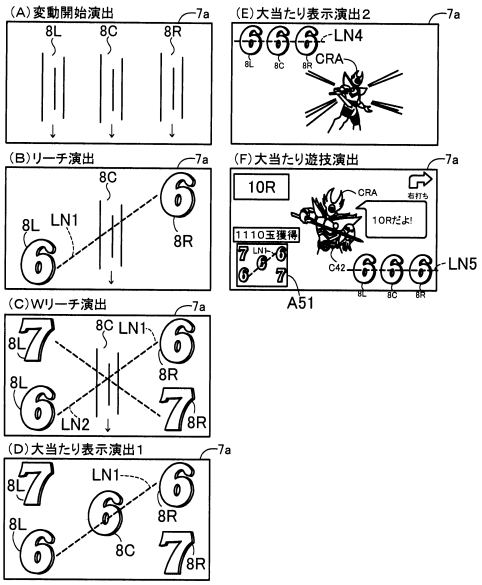
【図６３】

キャラクタ出現演出D



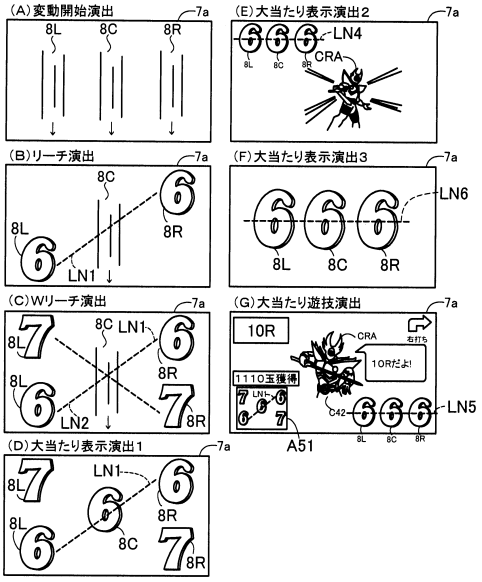
【図６４】

大当たり図柄配列表示演出A



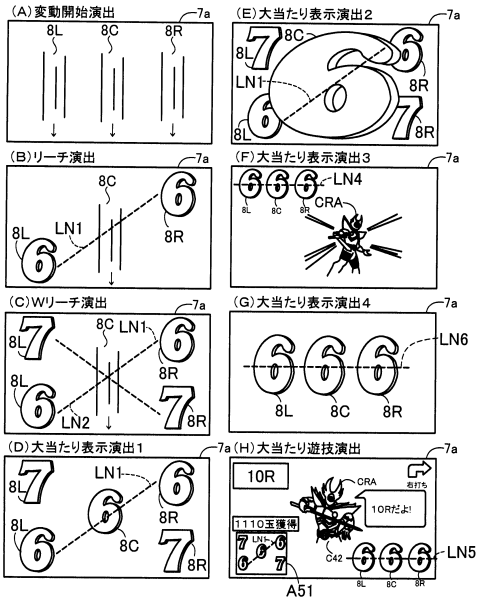
【図６５】

大当たり図柄配列表示演出B



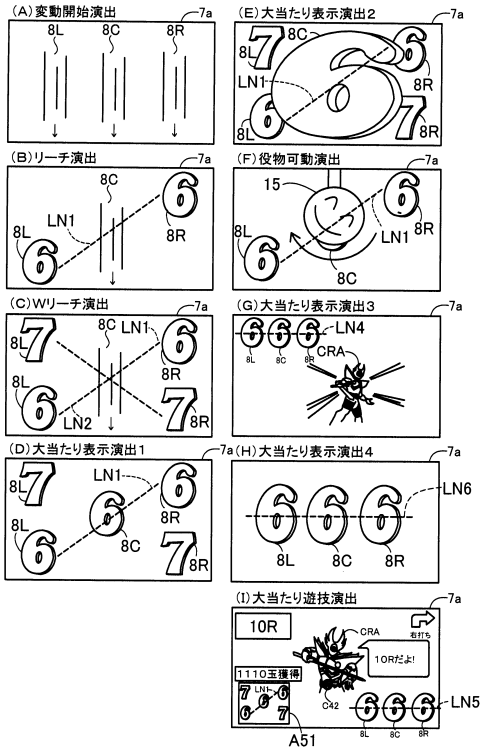
【図６６】

大当たり図柄配列表示演出C



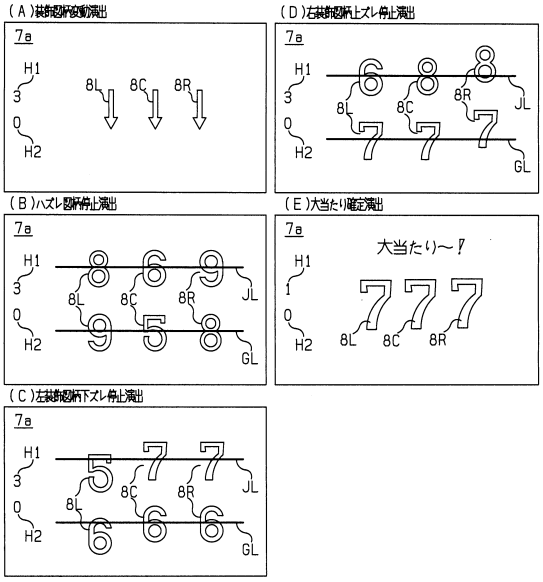
【図６７】

大当たり図柄配列表示演出D

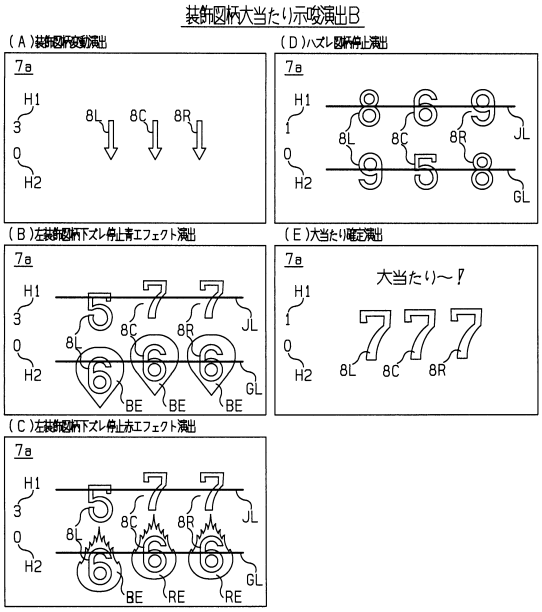


【図６８】

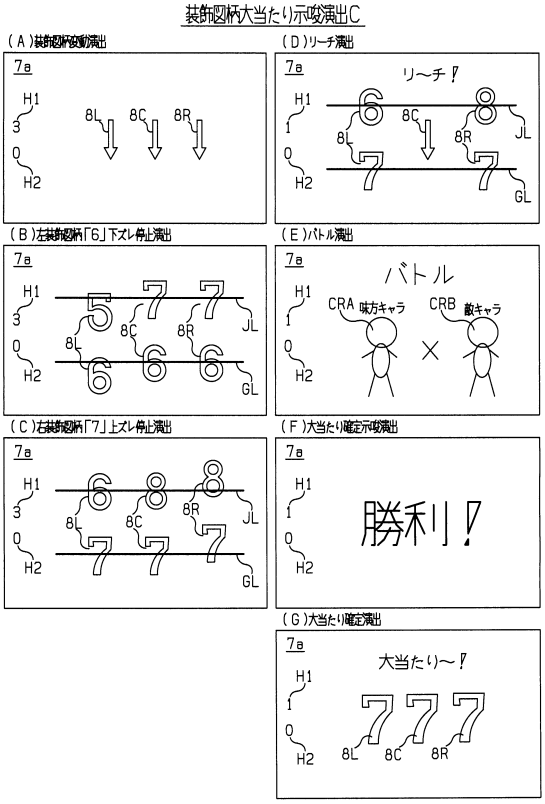
装飾図柄大当たり示唆演出A



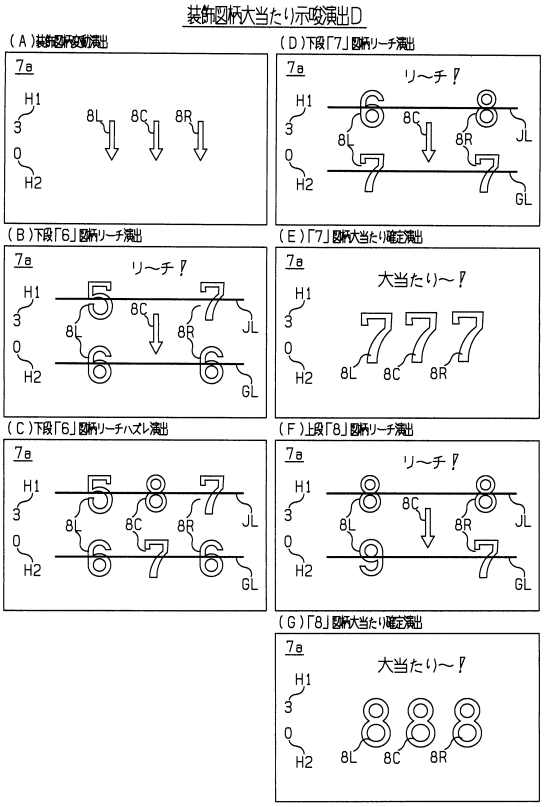
【図６９】



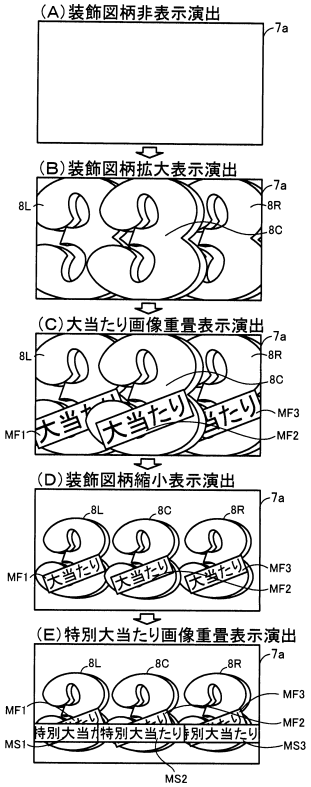
【図７０】



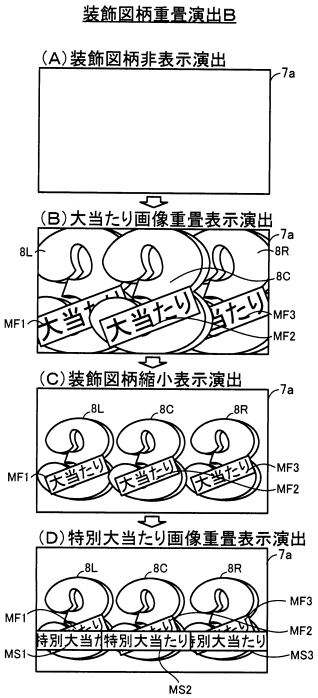
【図７１】



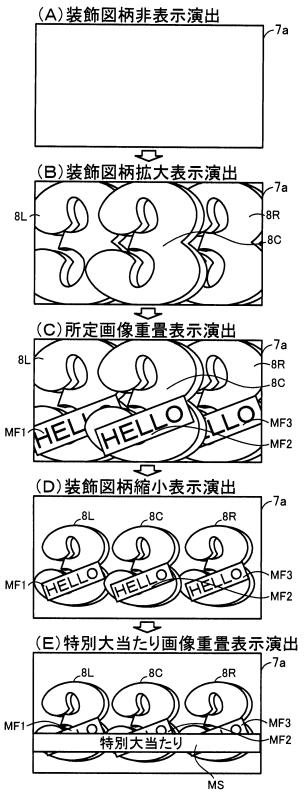
【図７２】



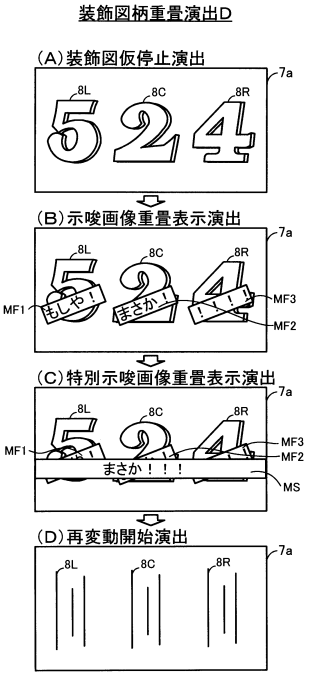
【図７３】



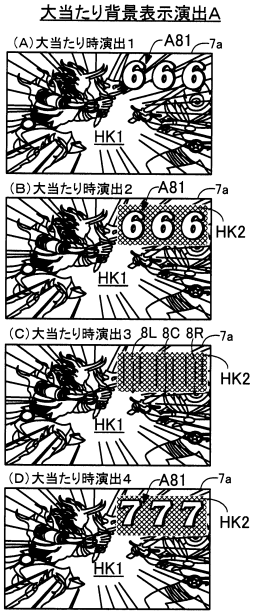
【図７４】



【図７５】

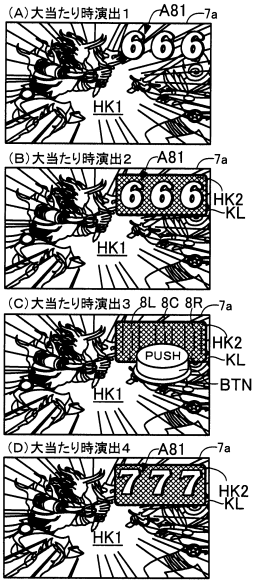


【図７６】



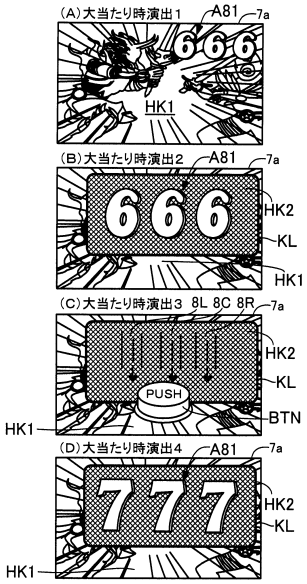
【図７７】

大当たり背景表示演出B



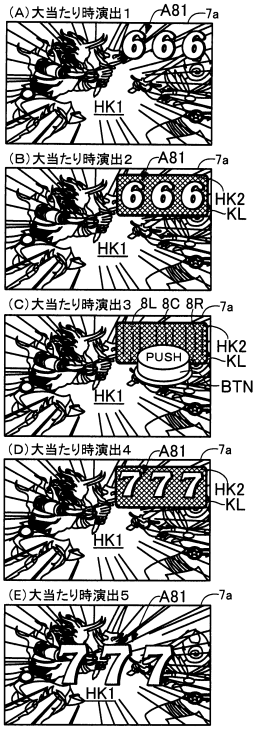
【図７８】

大当たり背景表示演出C



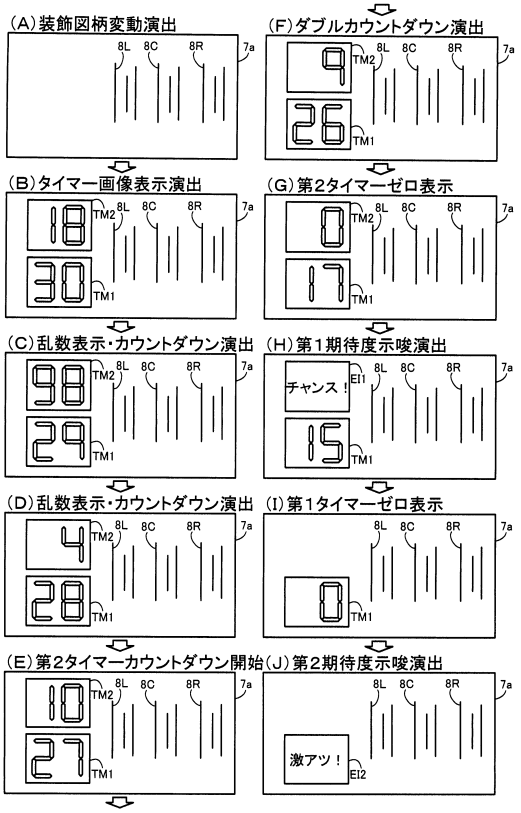
【図７９】

大当たり背景表示演出D

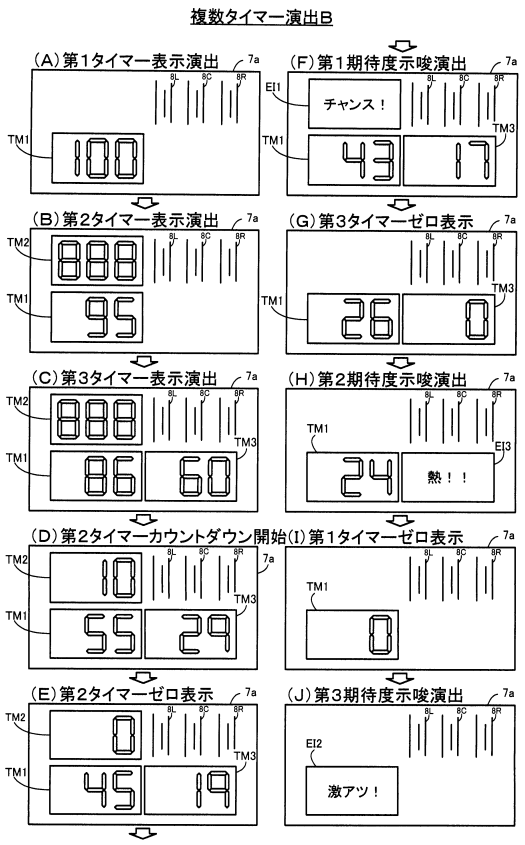


【図８０】

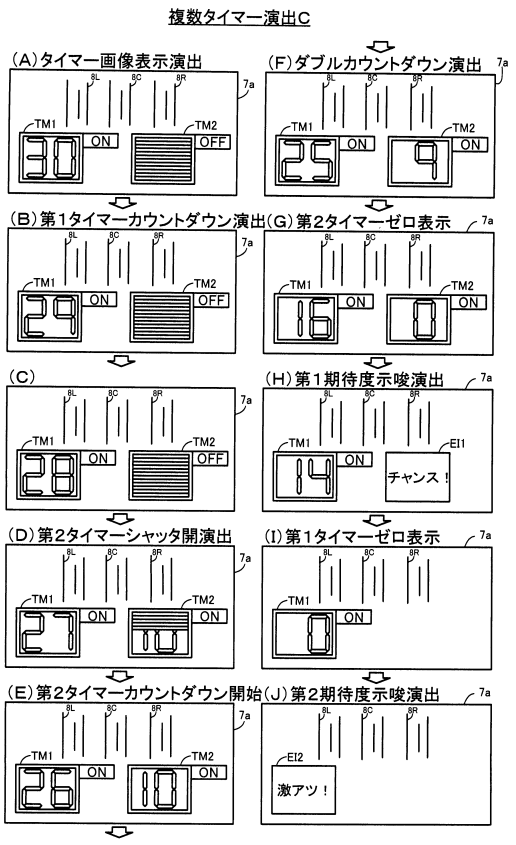
複数タイマー演出A



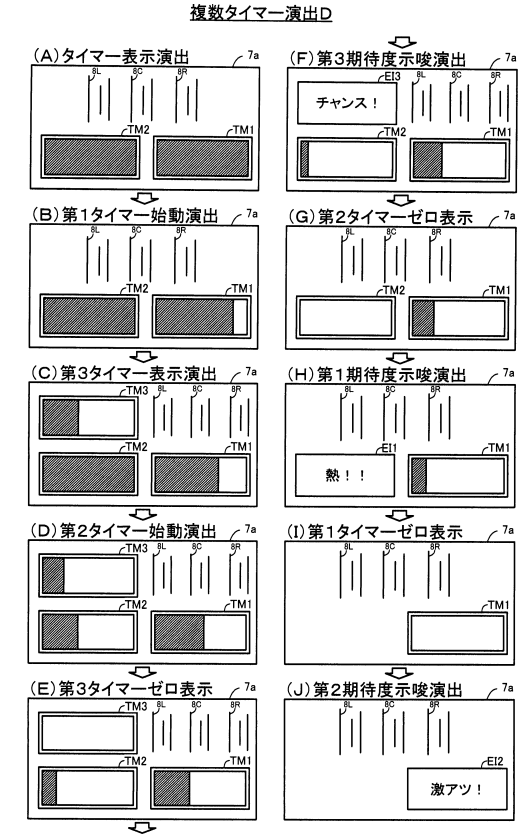
【図８１】



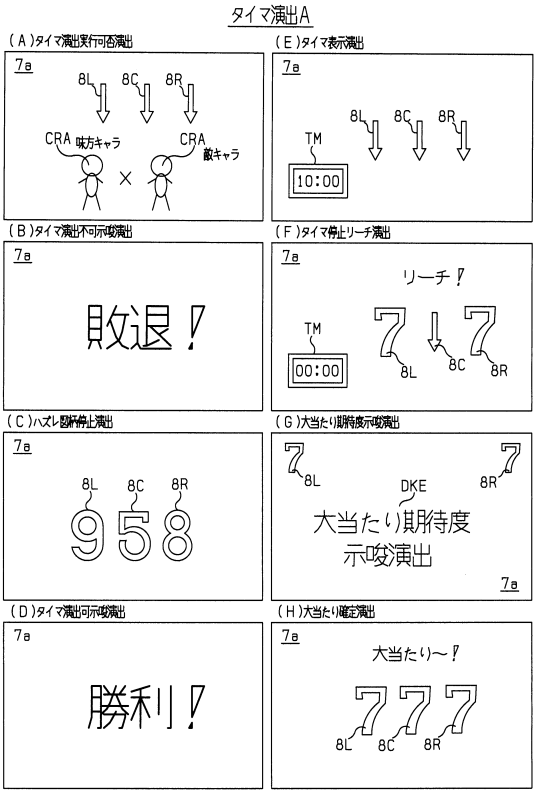
【図８２】



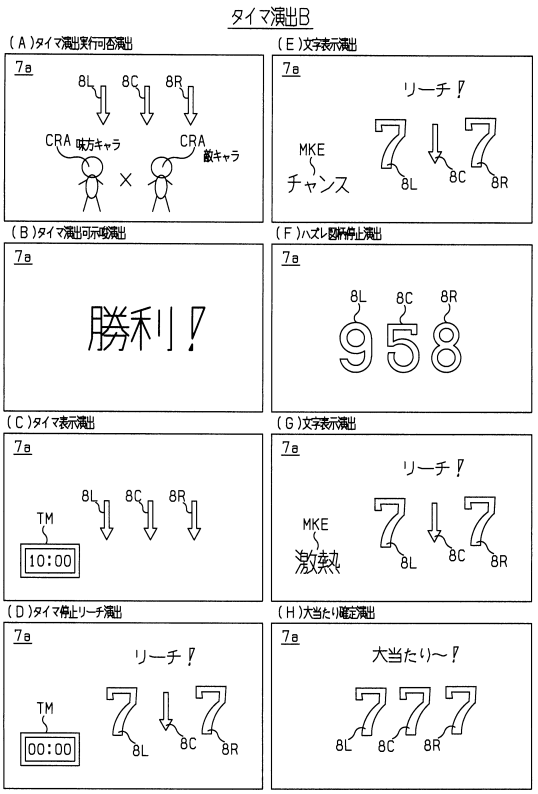
【図８３】



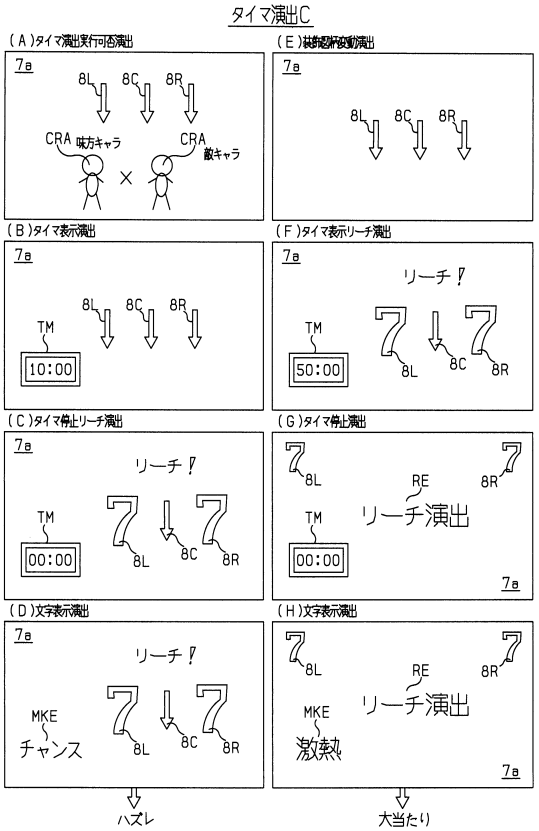
【図８４】



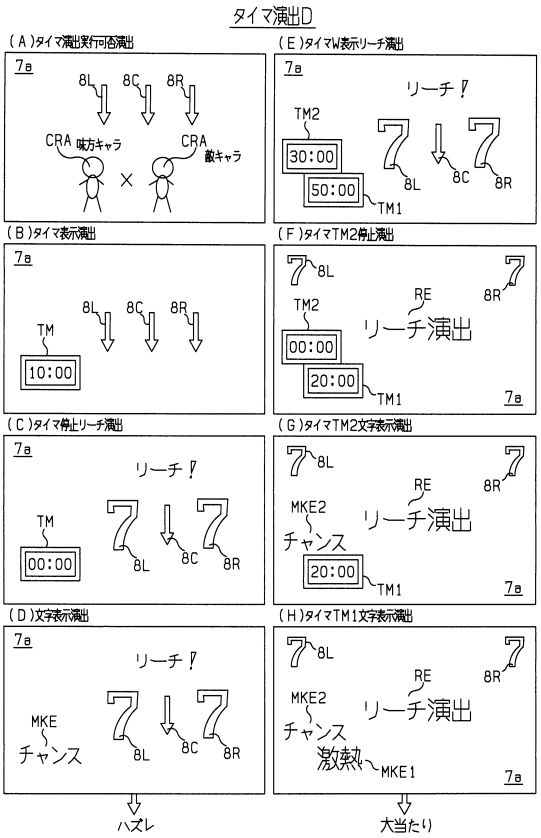
【図８５】



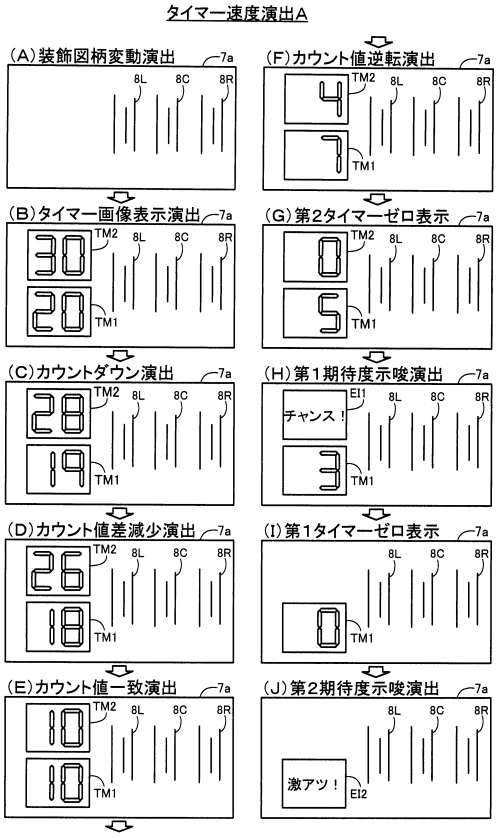
【図８６】



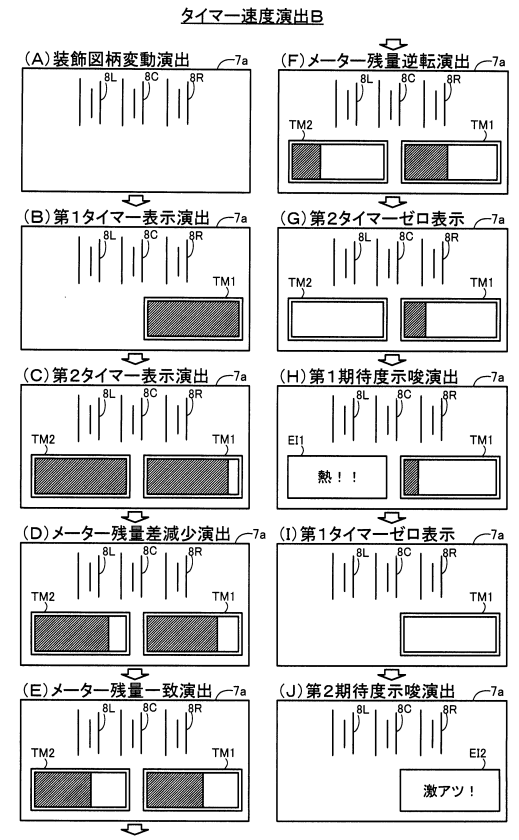
【図８７】



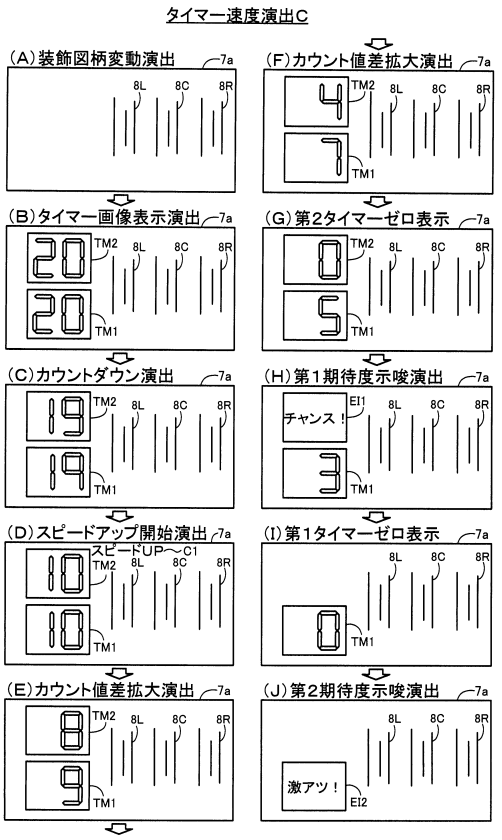
【図８８】



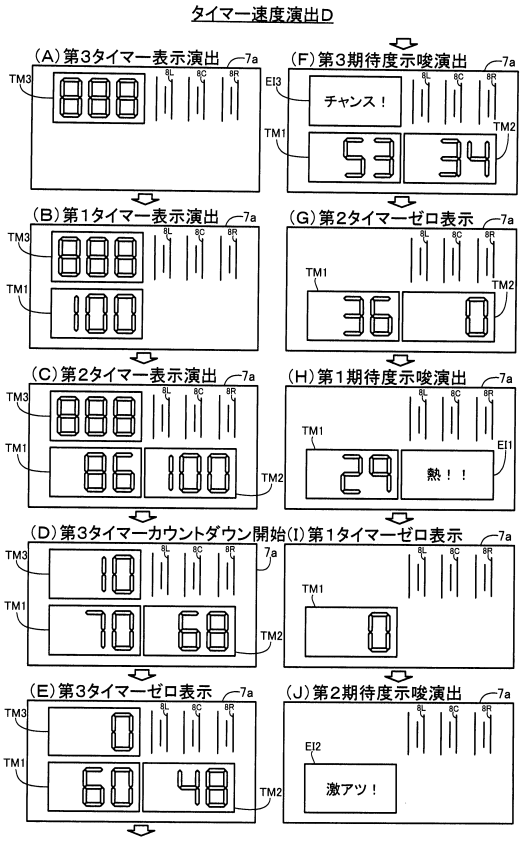
【図８９】



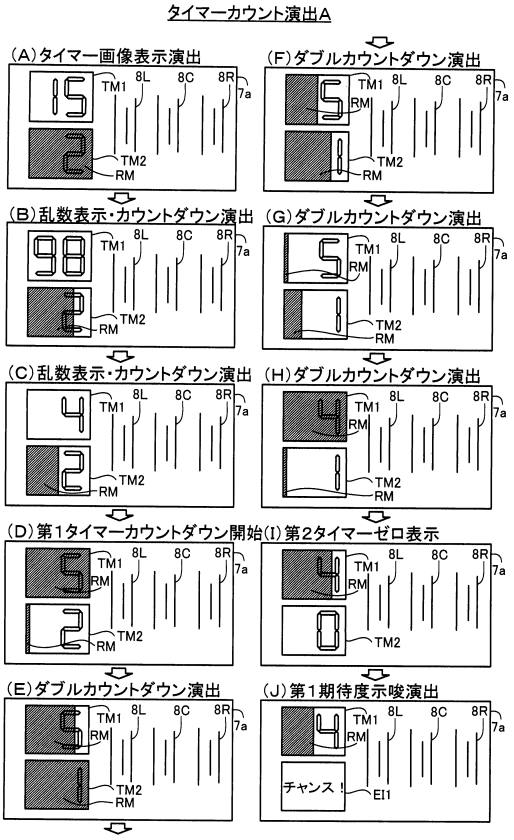
【図９０】



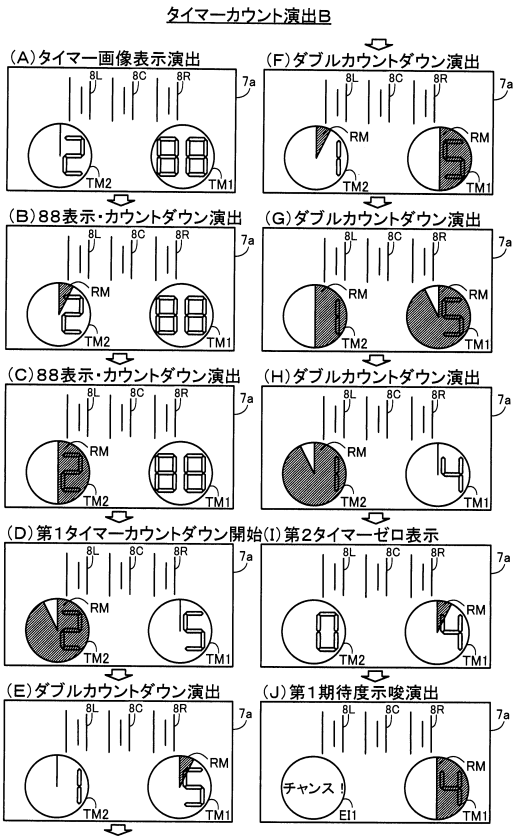
【図９１】



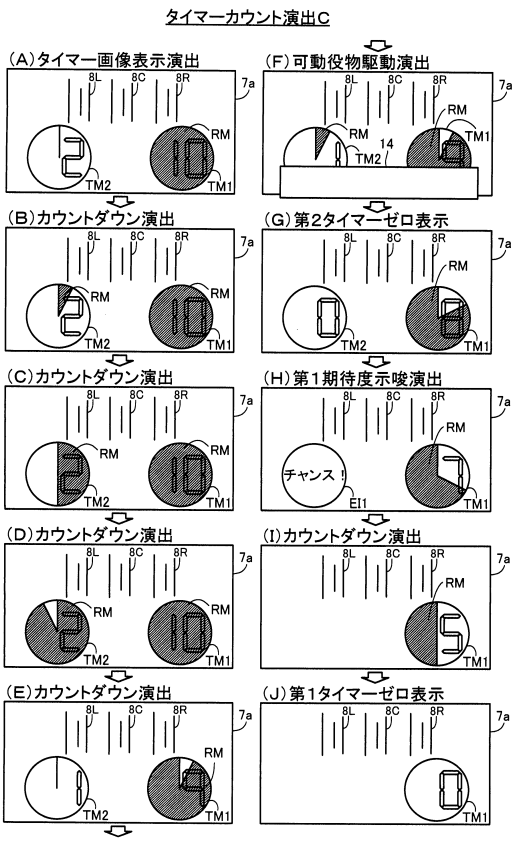
【図９２】



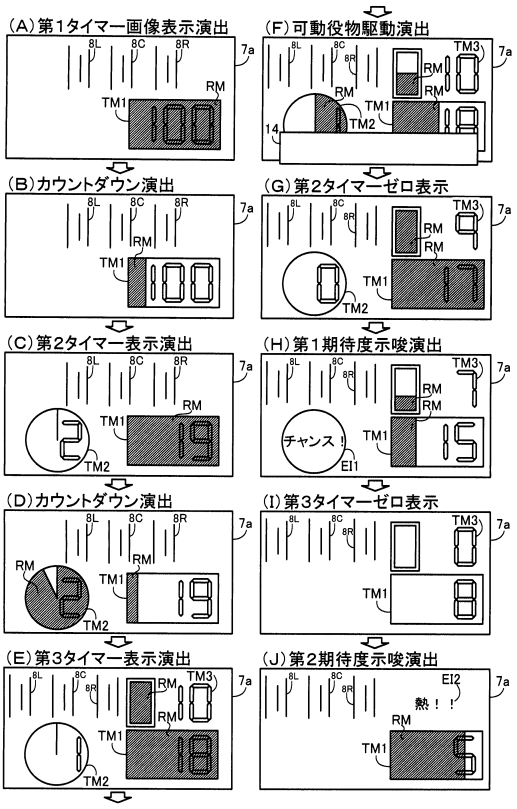
【図９３】



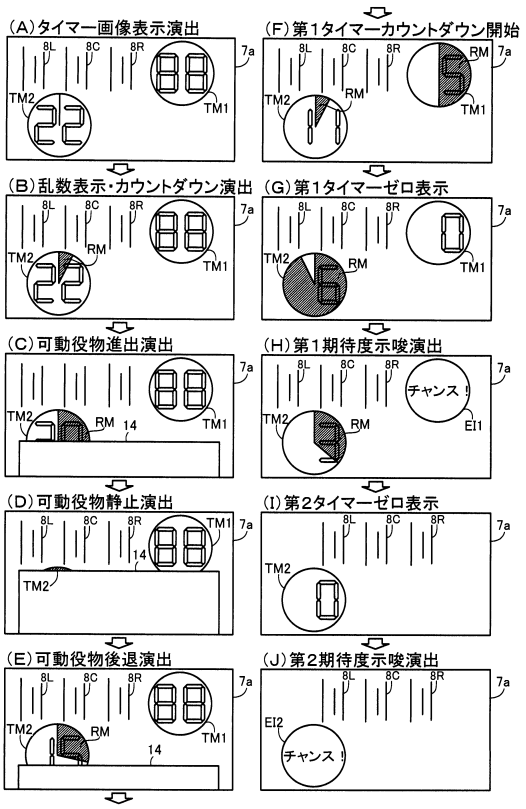
【図９４】



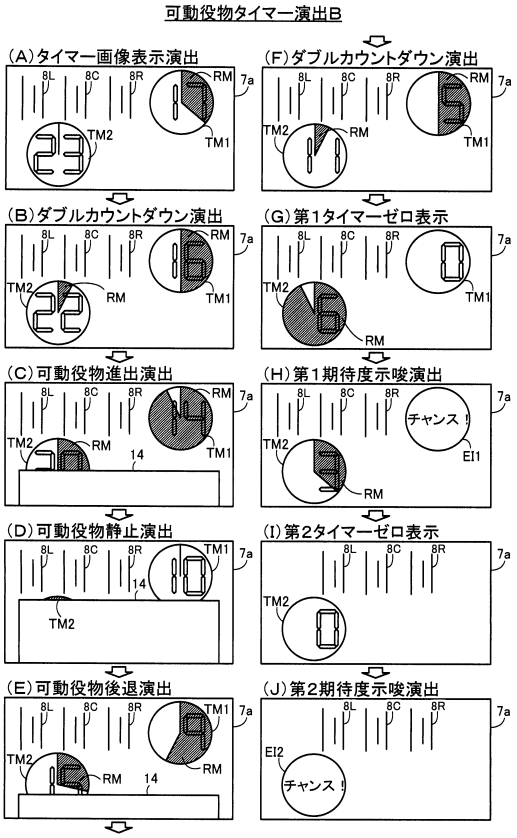
【図９５】



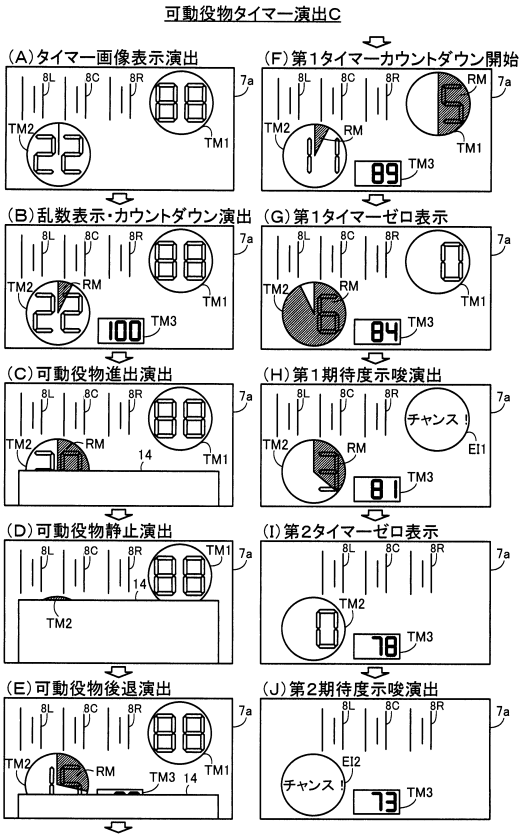
【図９６】



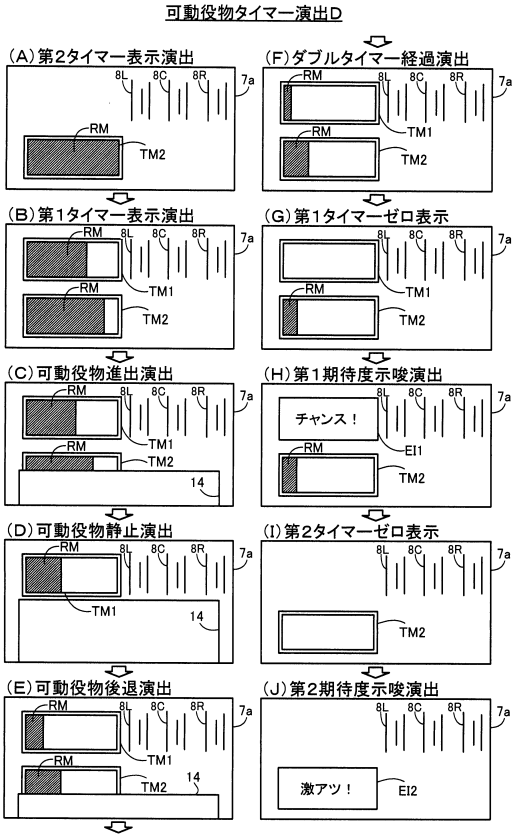
【図９７】



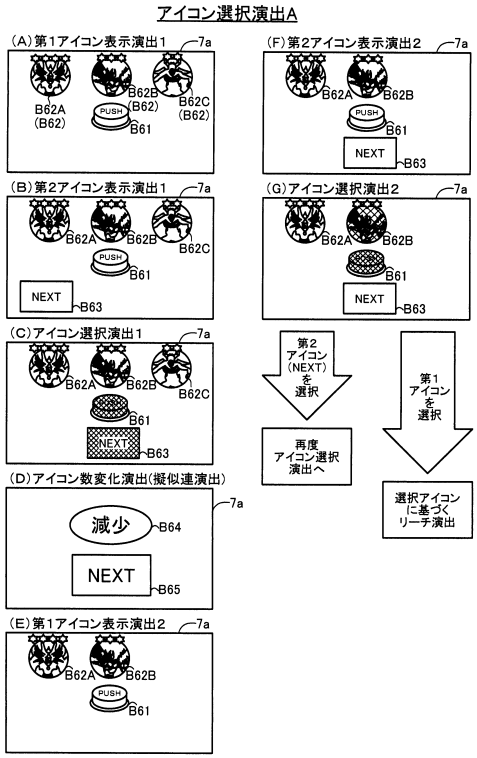
【図９８】



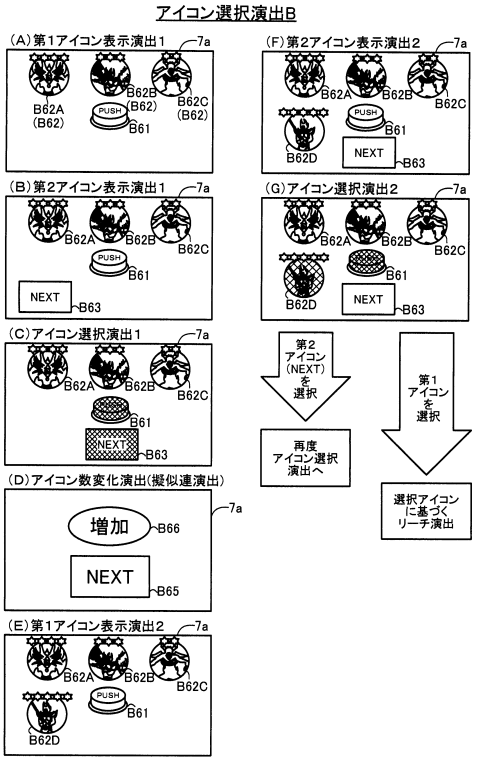
【図９９】



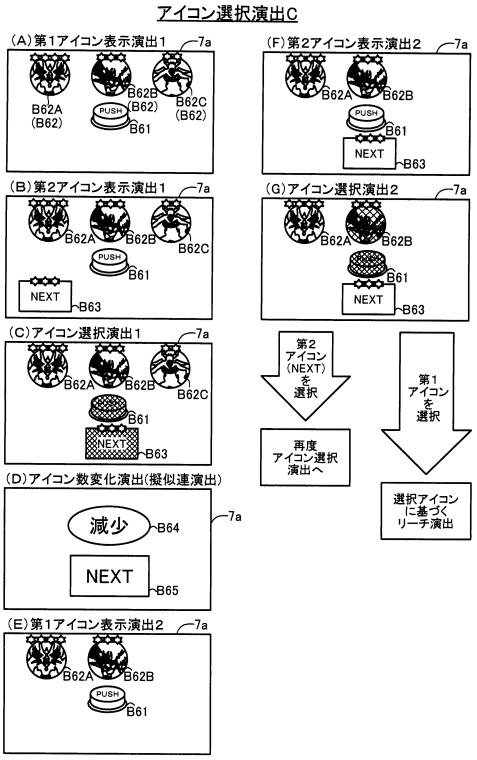
【図１００】



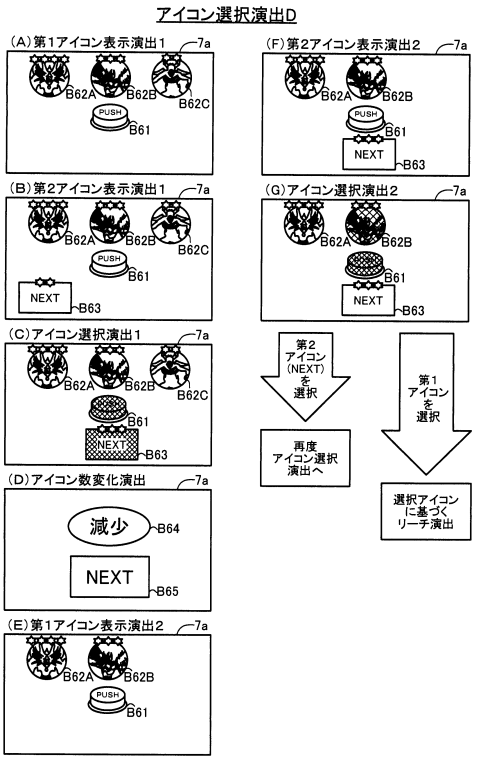
【図１０１】



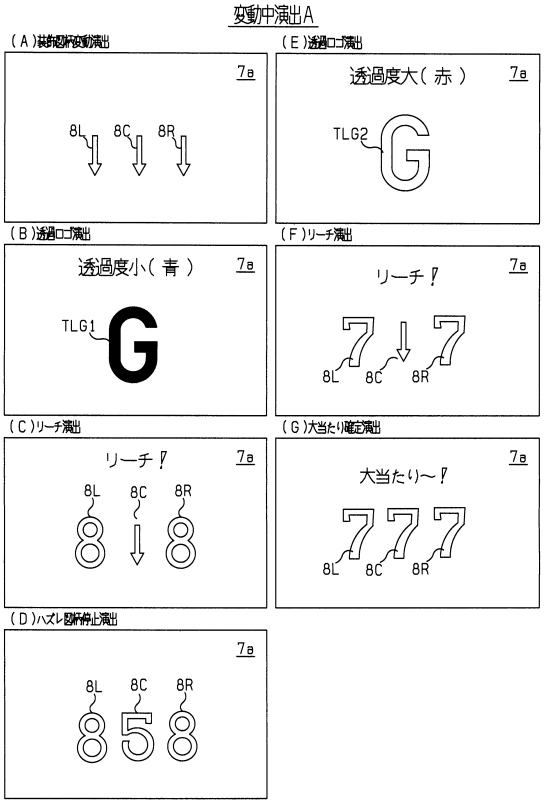
【図１０２】



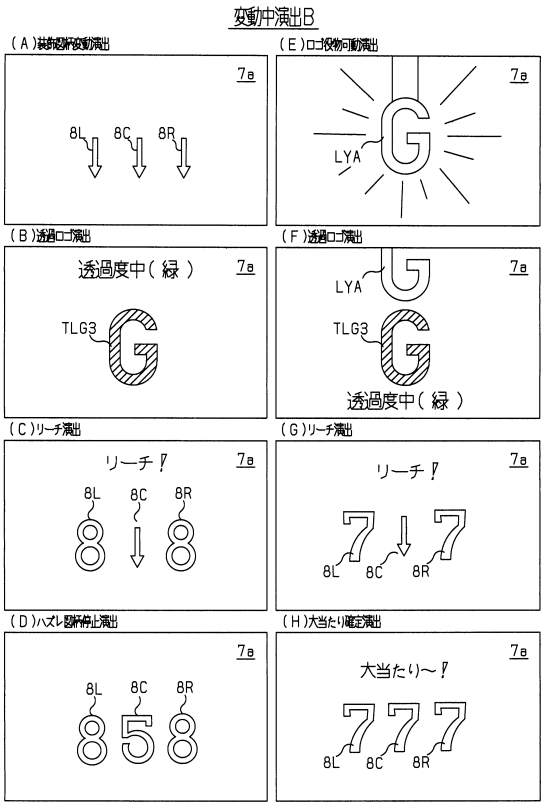
【図１０３】



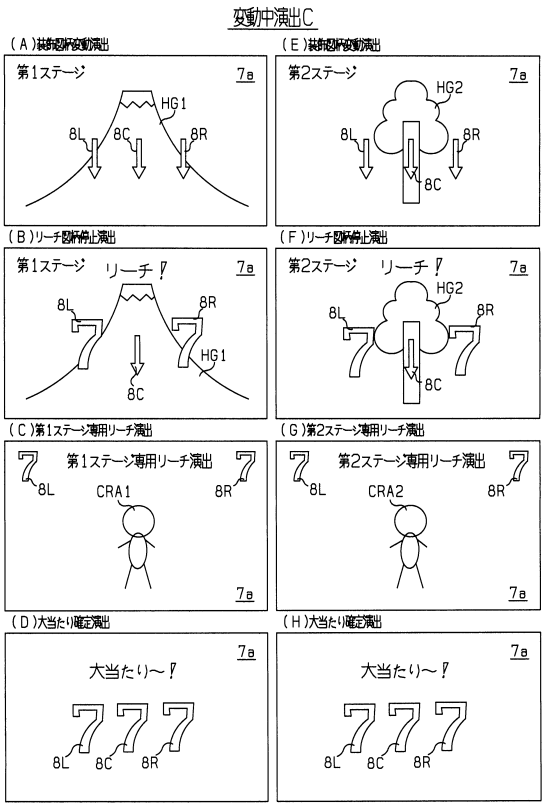
【図１０４】



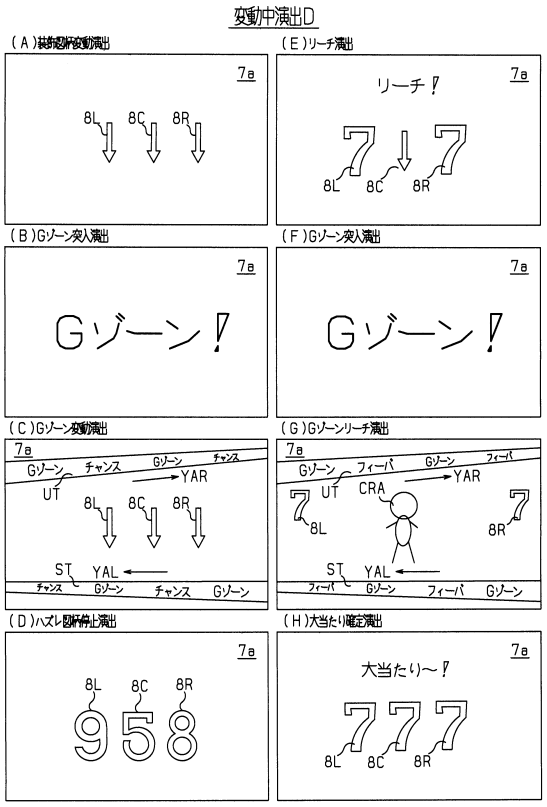
【図１０５】



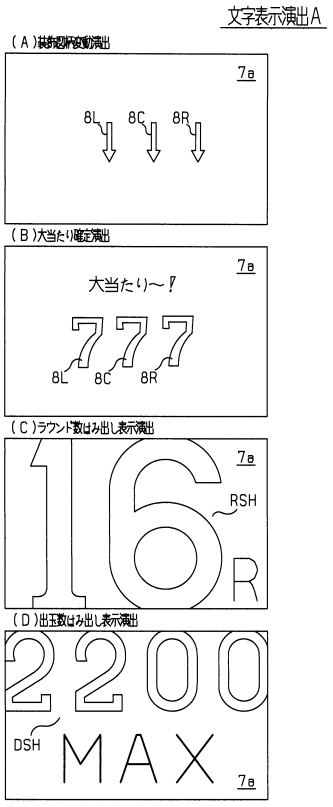
【図１０６】



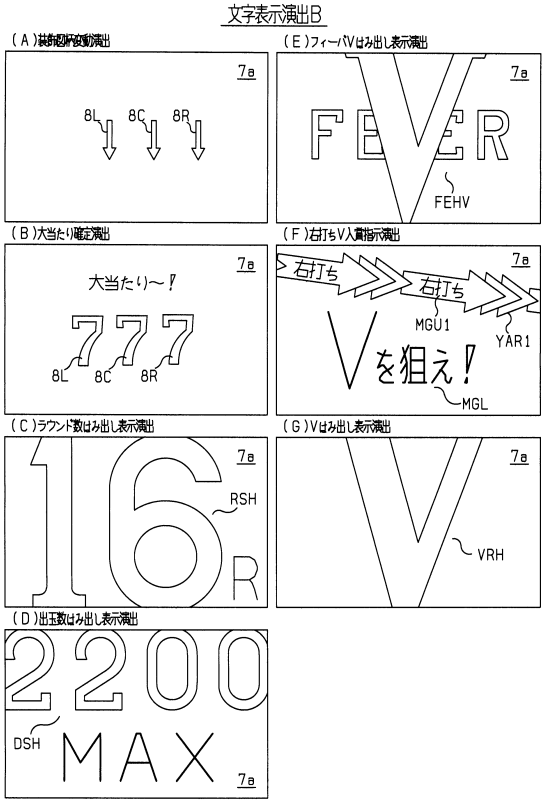
【図１０７】



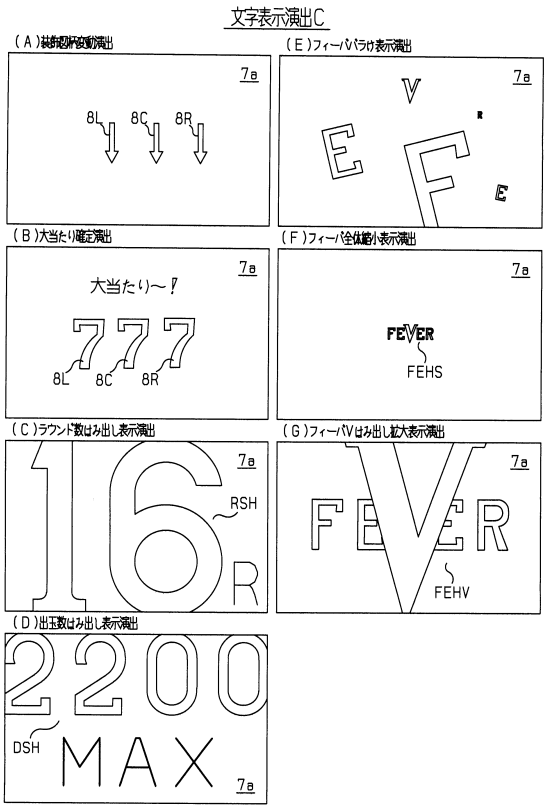
【図１０８】



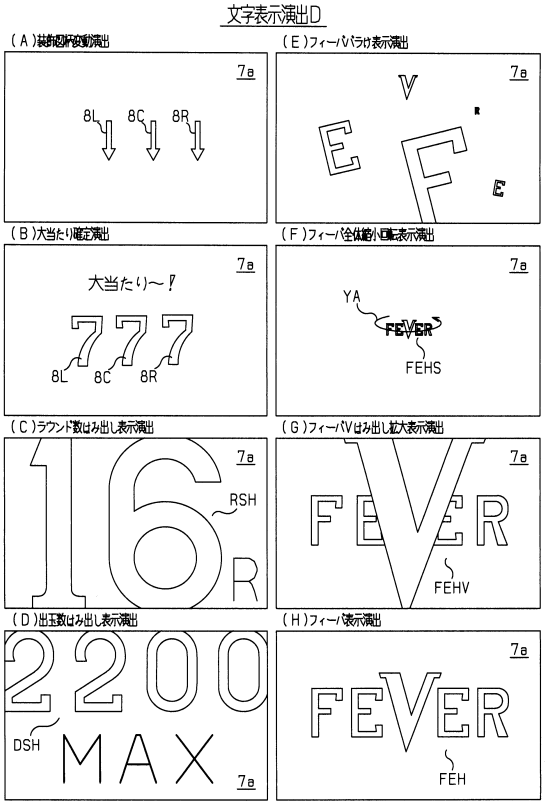
【図１０９】



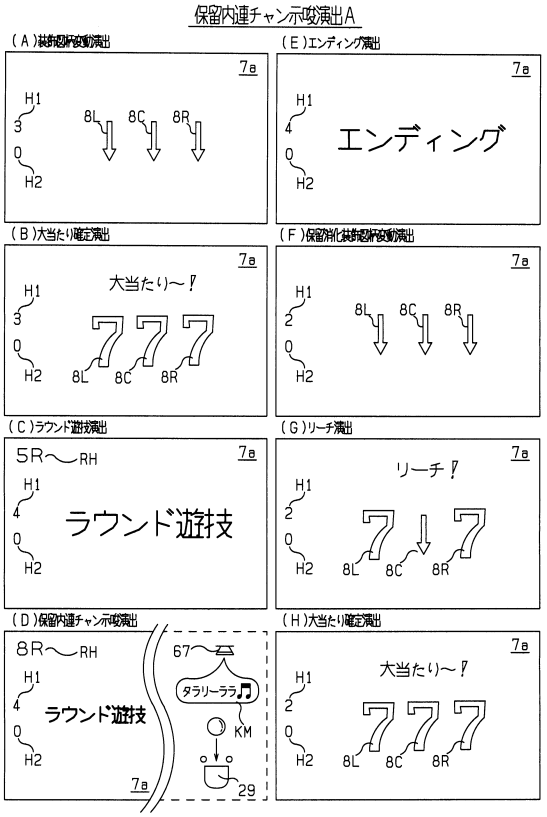
【図１１０】



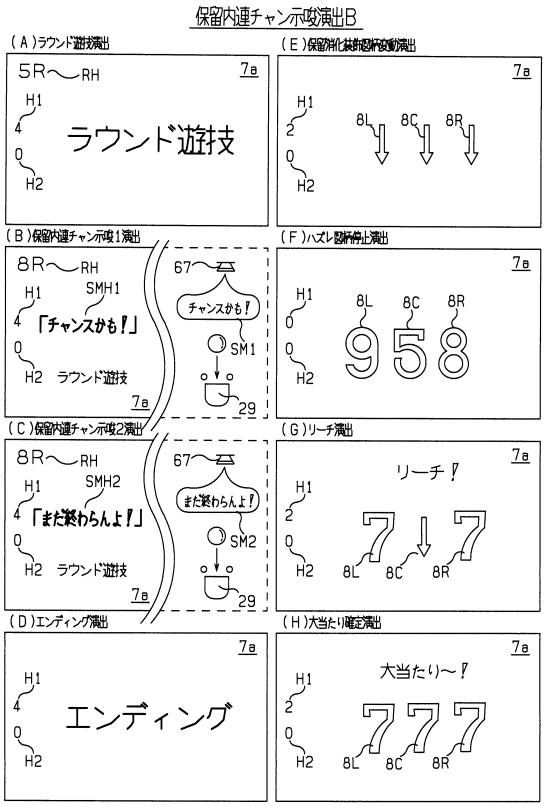
【図１１１】



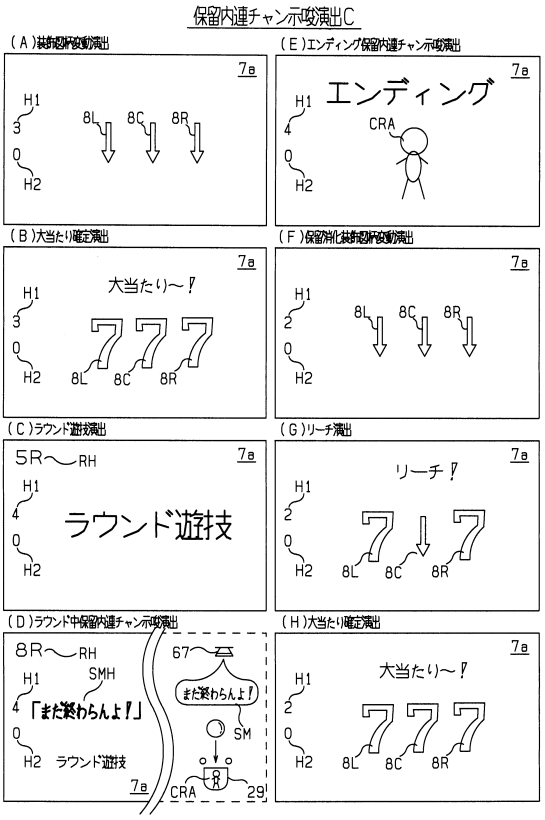
【図１１２】



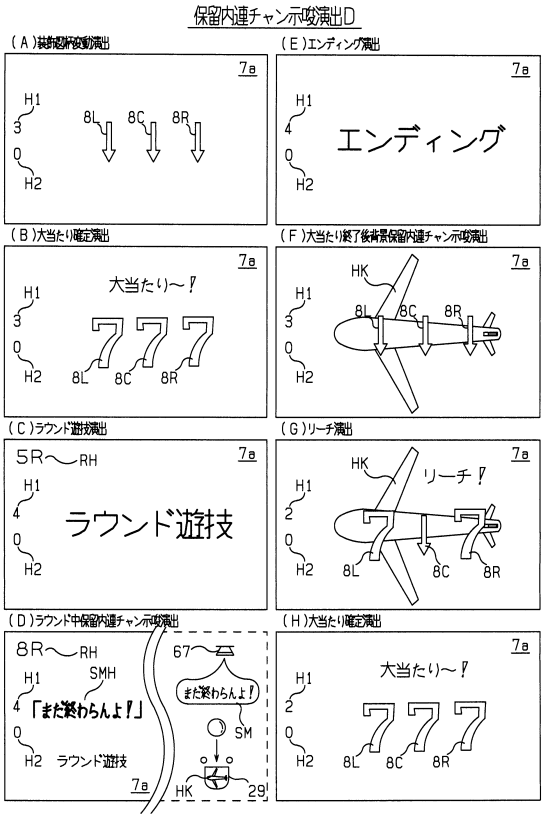
【図１１３】



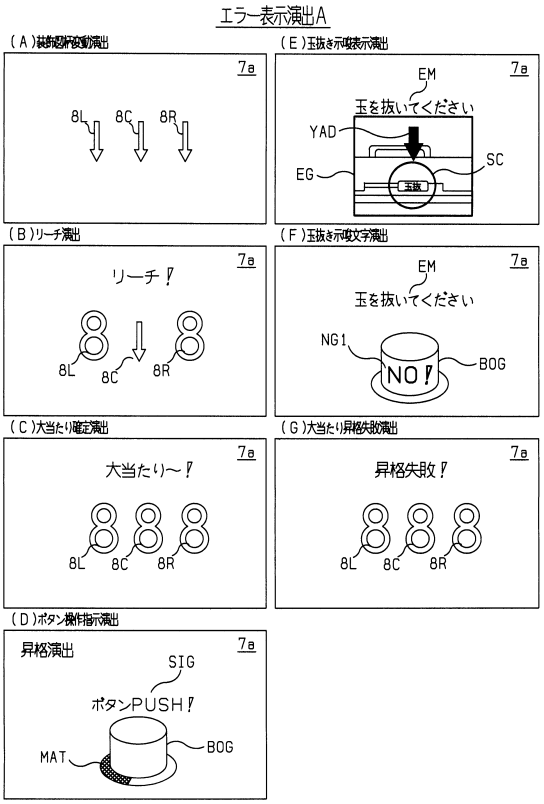
【図１１４】



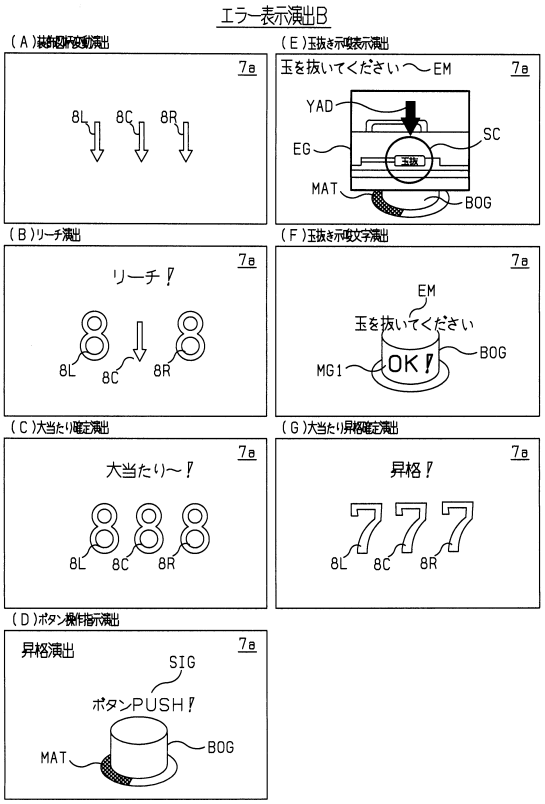
【図１１５】



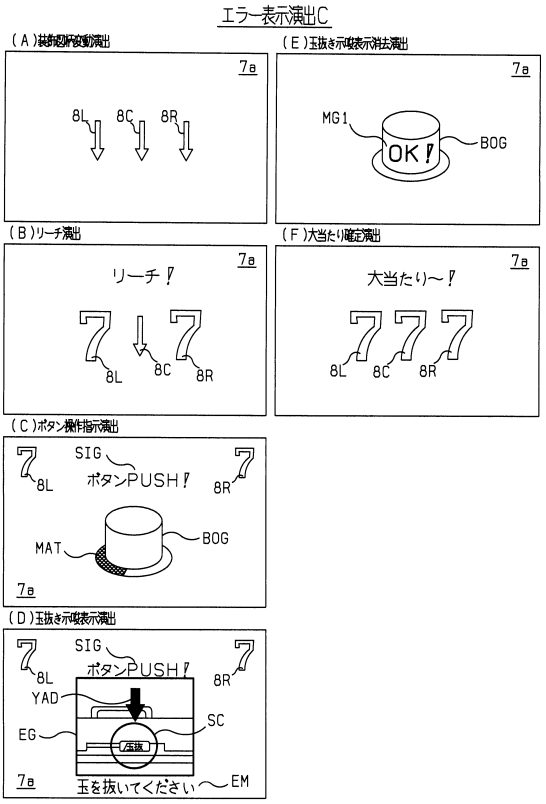
【図１１６】



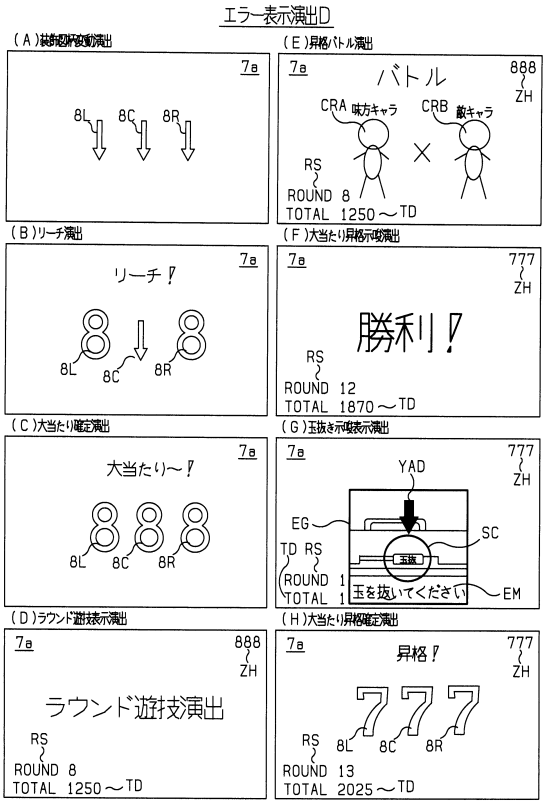
【図１１７】



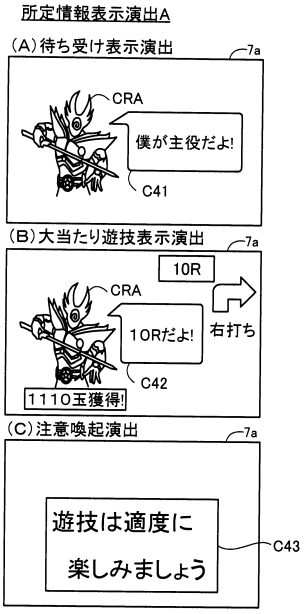
【図１１８】



【図１１９】

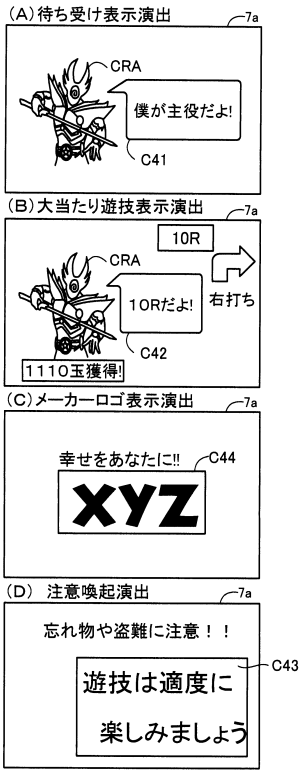


【図１２０】



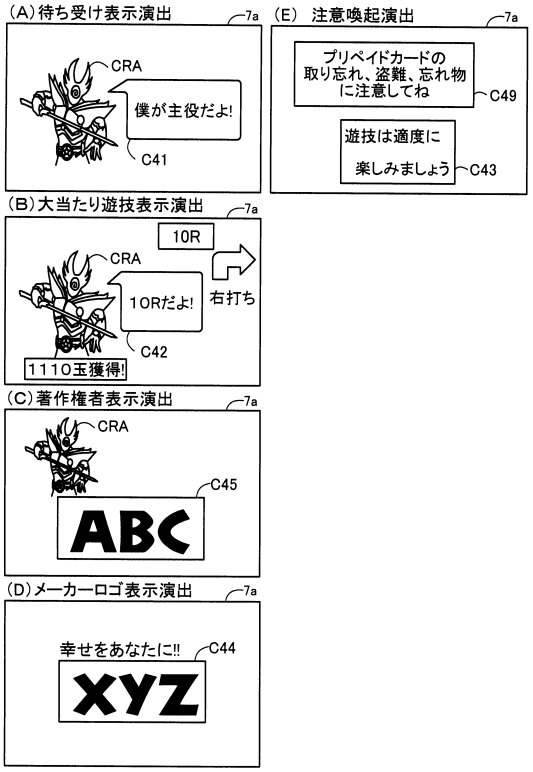
【図１２１】

所定情報表示演出B



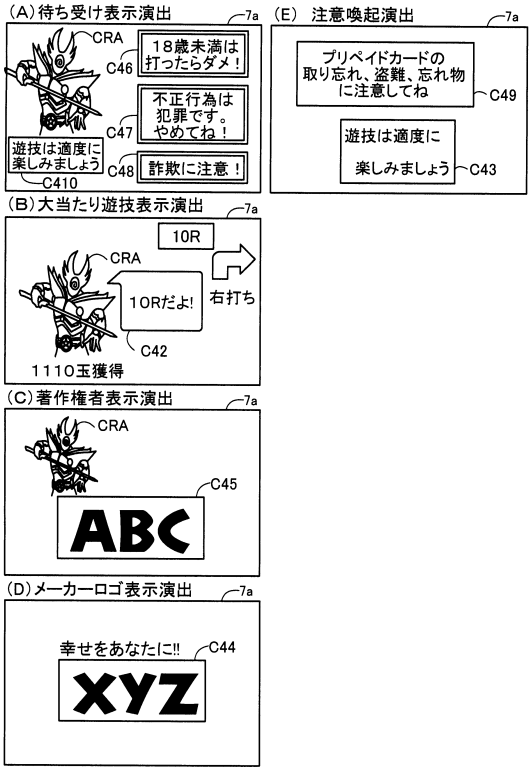
【図１２２】

所定情報表示演出C



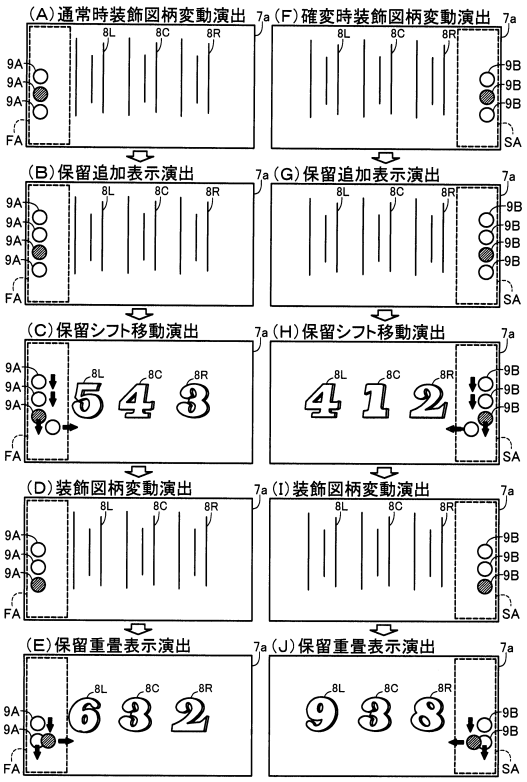
【図１２３】

所定情報表示演出D



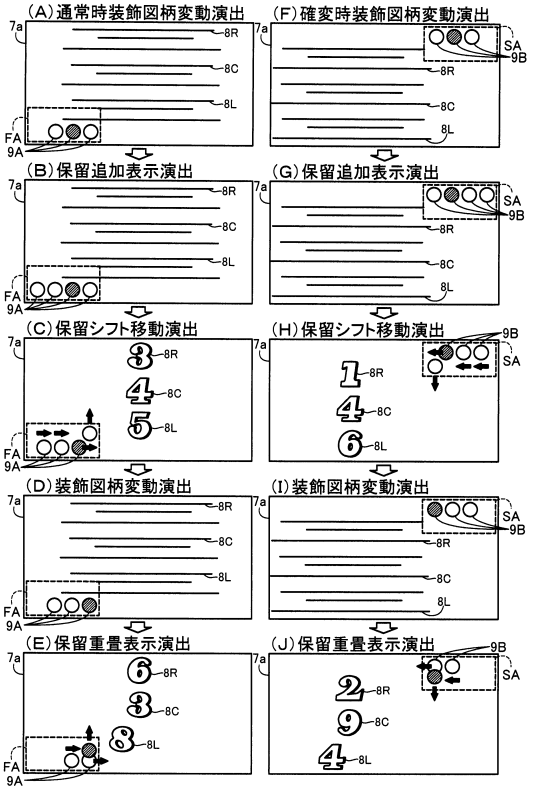
【図１２４】

保留アイコン移動演出A



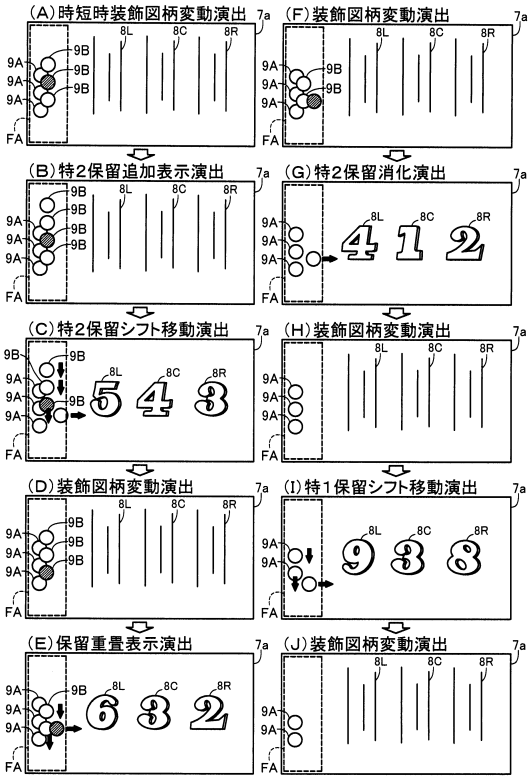
【図１２５】

保留アイコン移動演出B



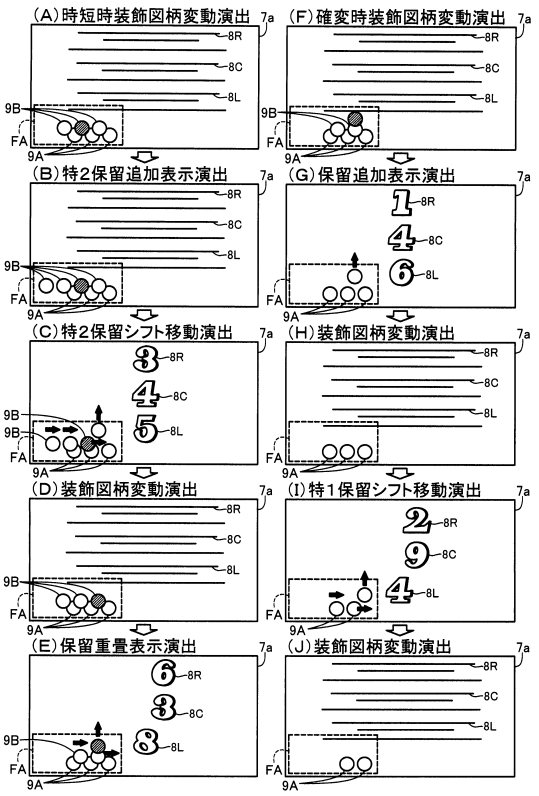
【図１２６】

保留アイコン移動演出C



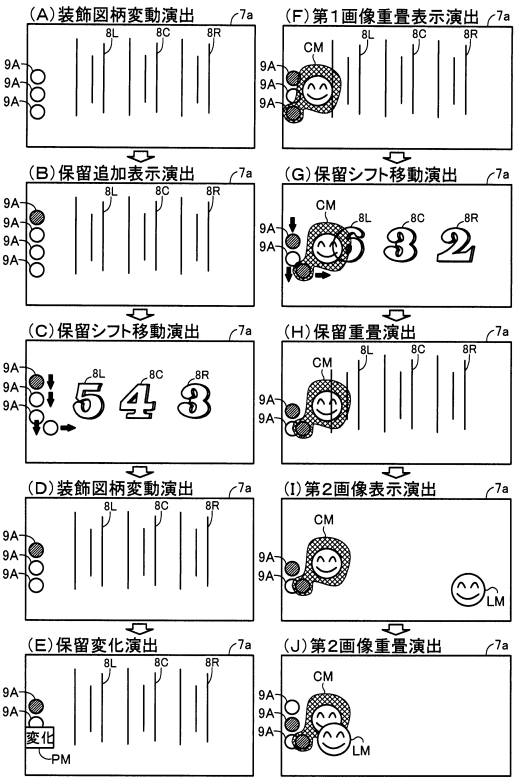
【図１２７】

保留アイコン移動演出D



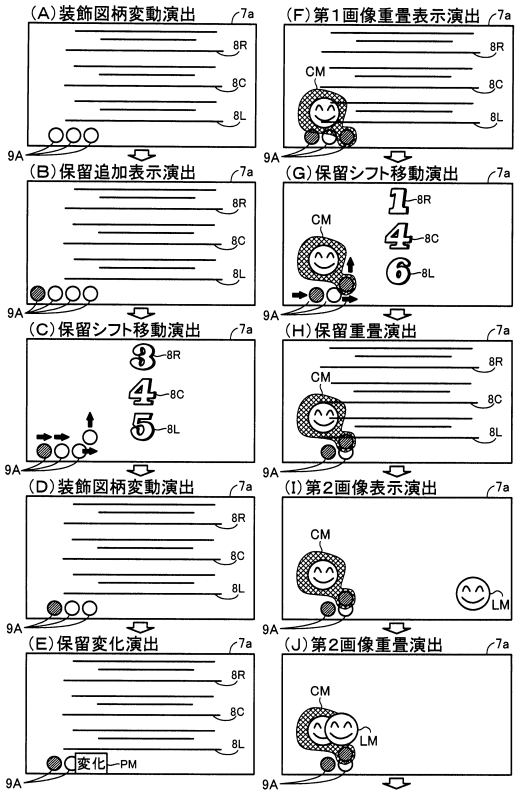
【図１２８】

保留アイコン重畳演出A



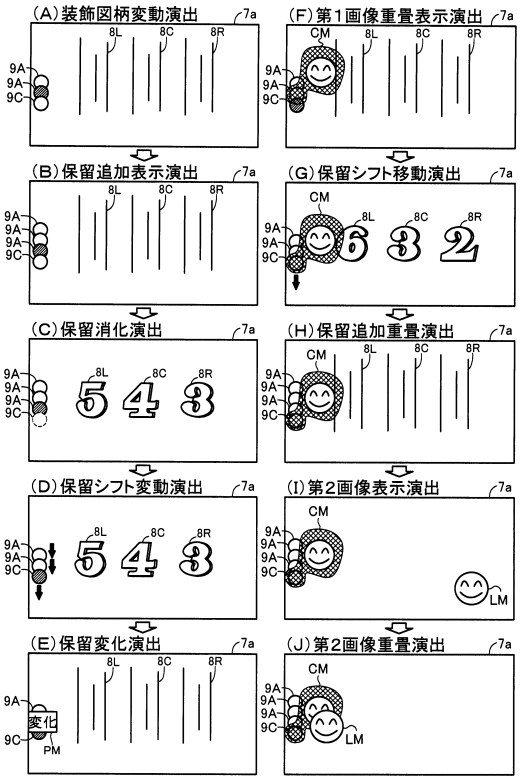
【図１２９】

保留アイコン重畳演出B



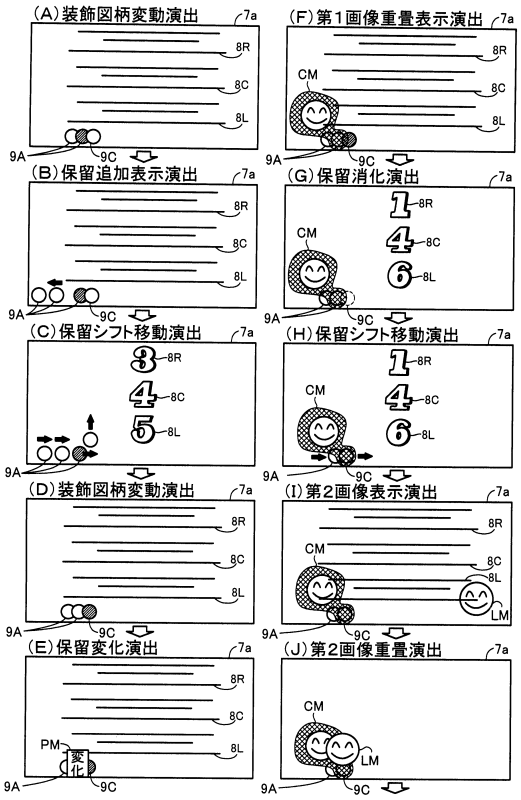
【図１３０】

保留アイコン重畳演出C



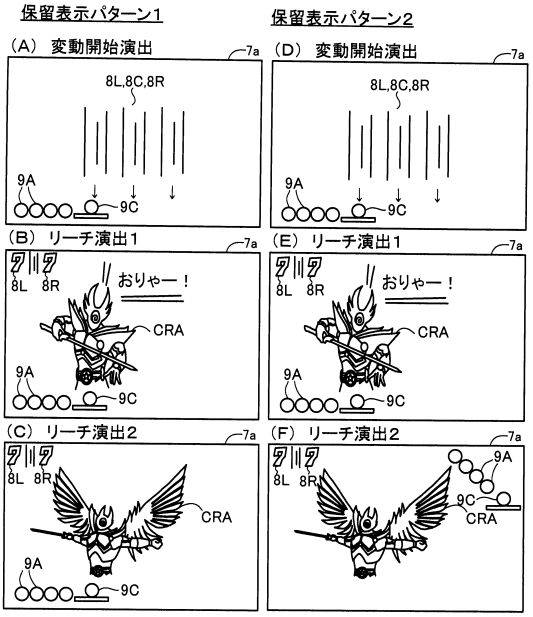
【図１３１】

保留アイコン重畳演出D

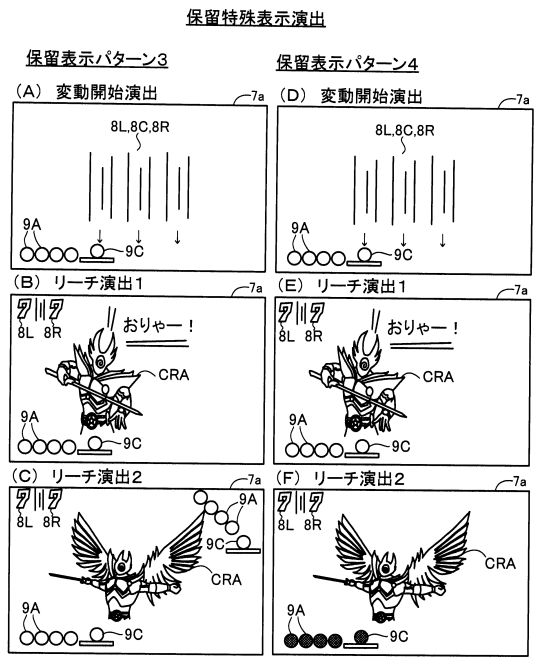


【図１３２】

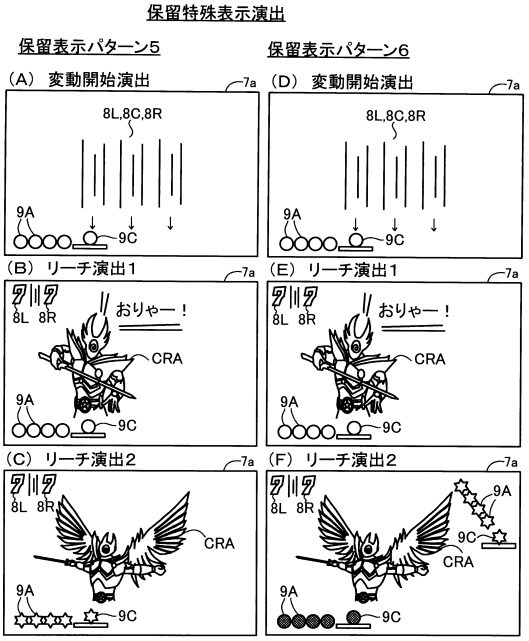
保留特殊表示演出



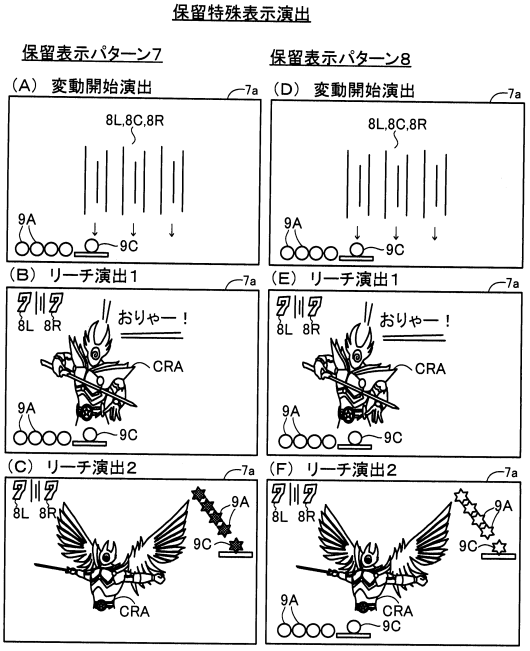
【図１３３】



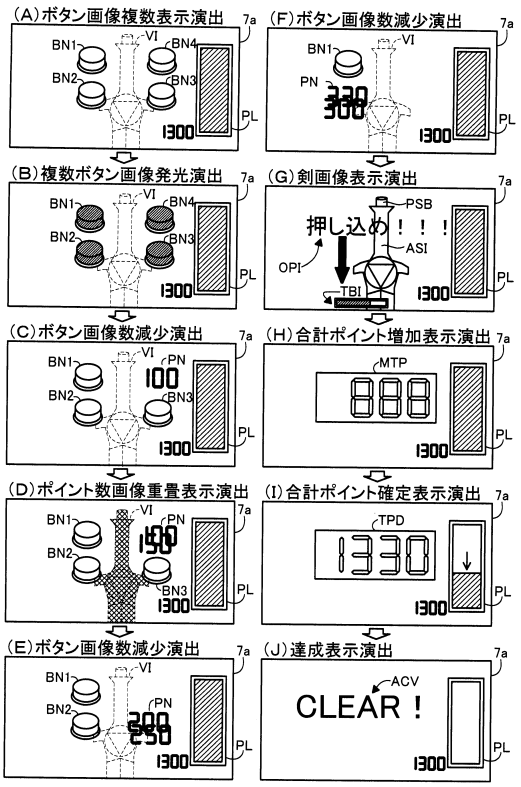
【図１３４】



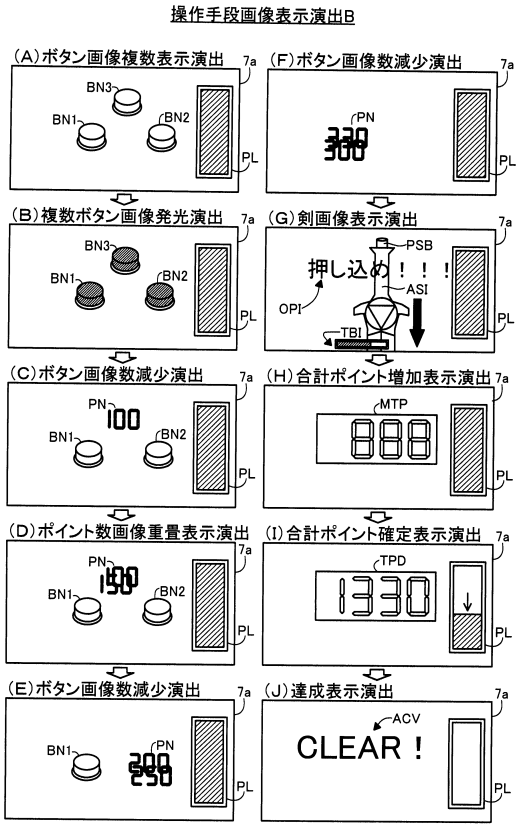
【図１３５】



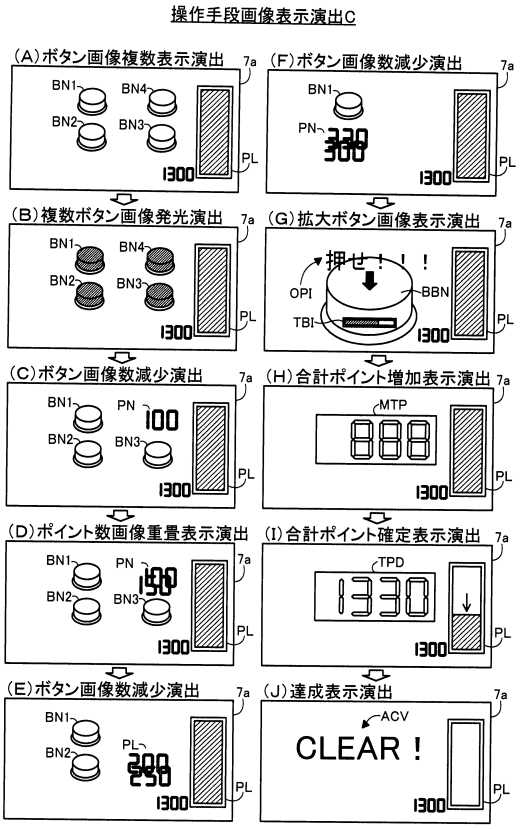
【図１３６】



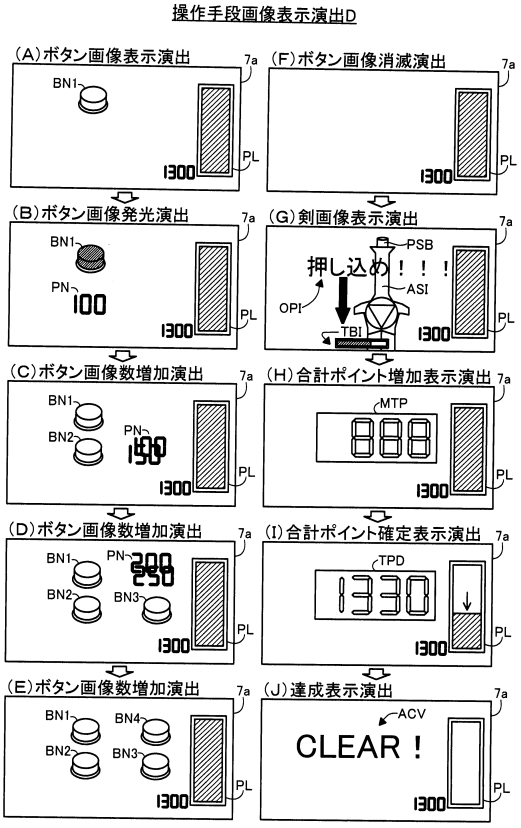
【図１３７】



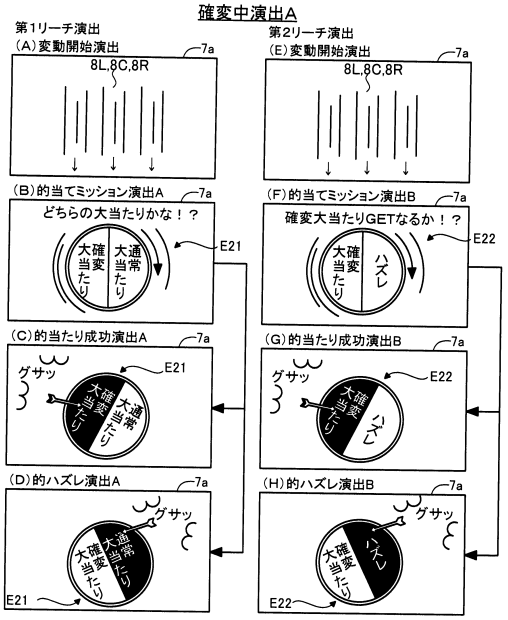
【図１３８】



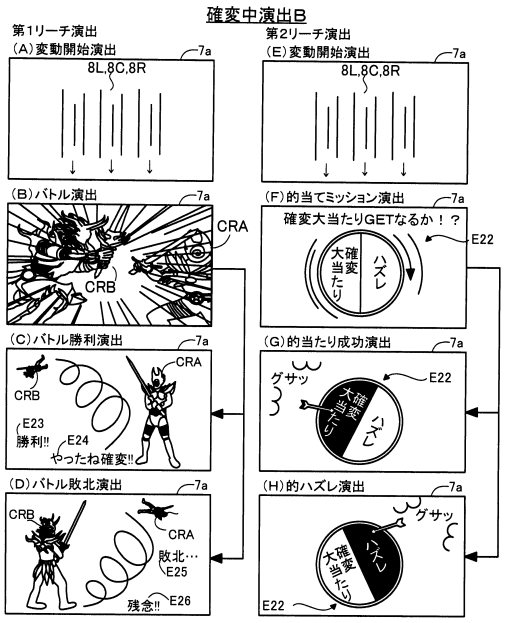
【図１３９】



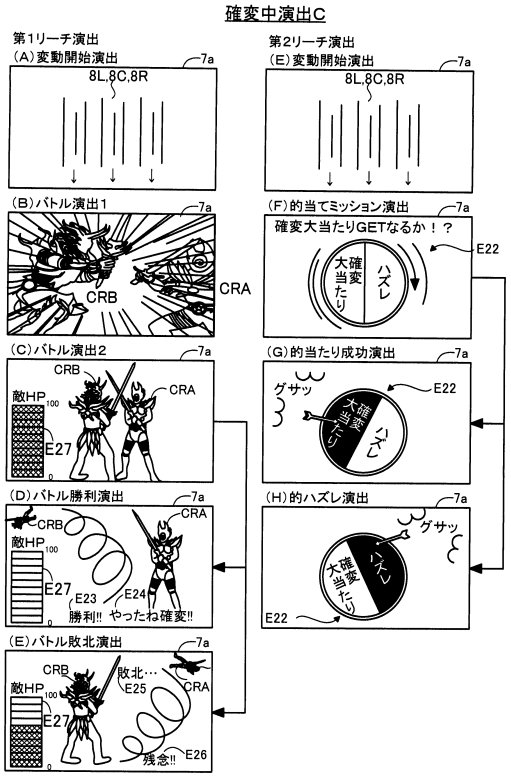
【図１４０】



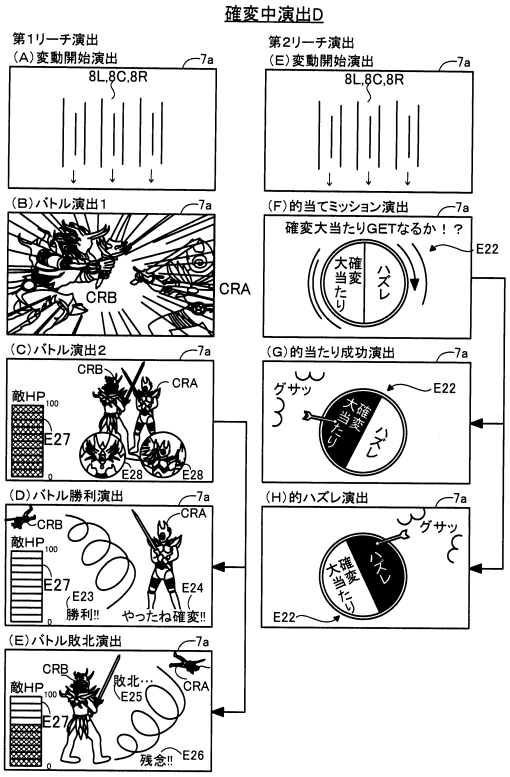
【図１４１】



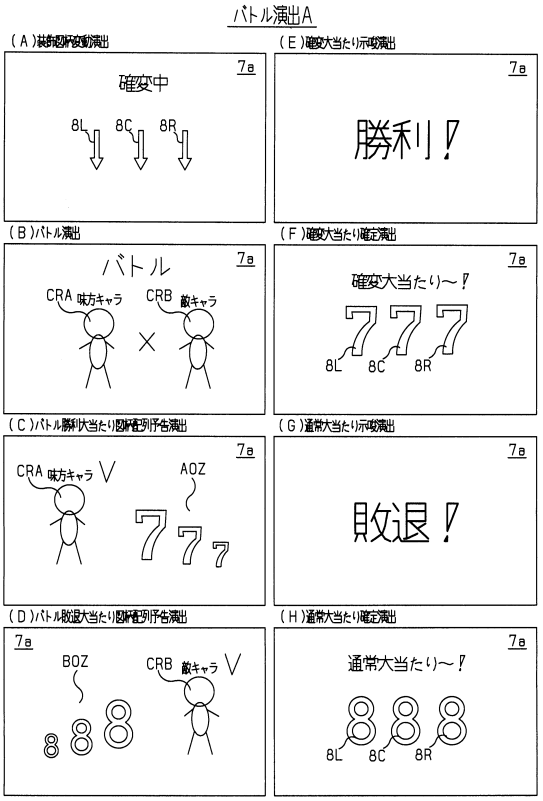
【図１４２】



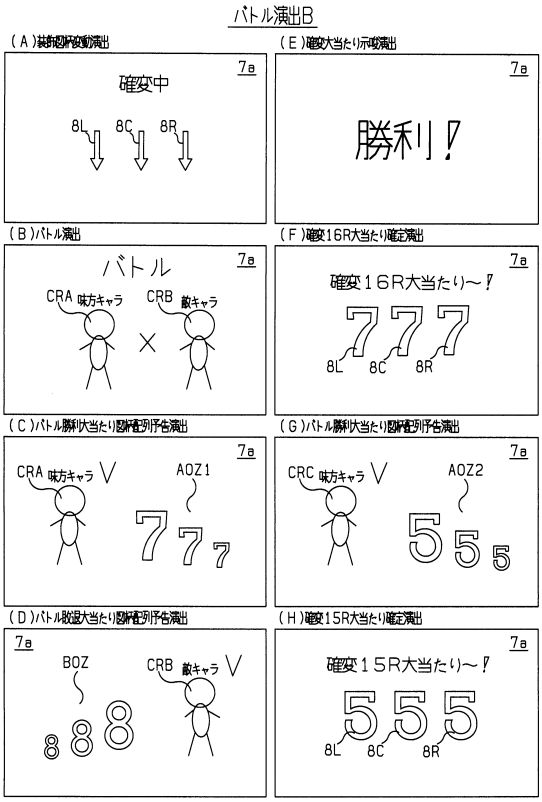
【図１４３】



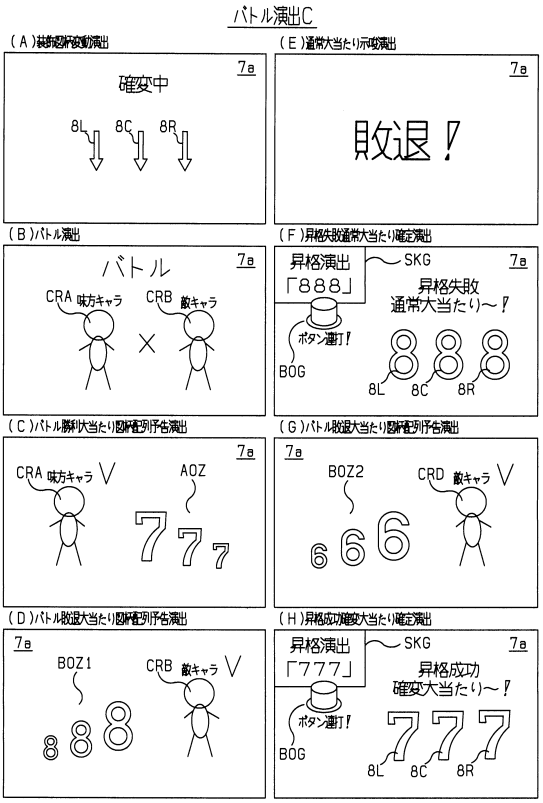
【図１４４】



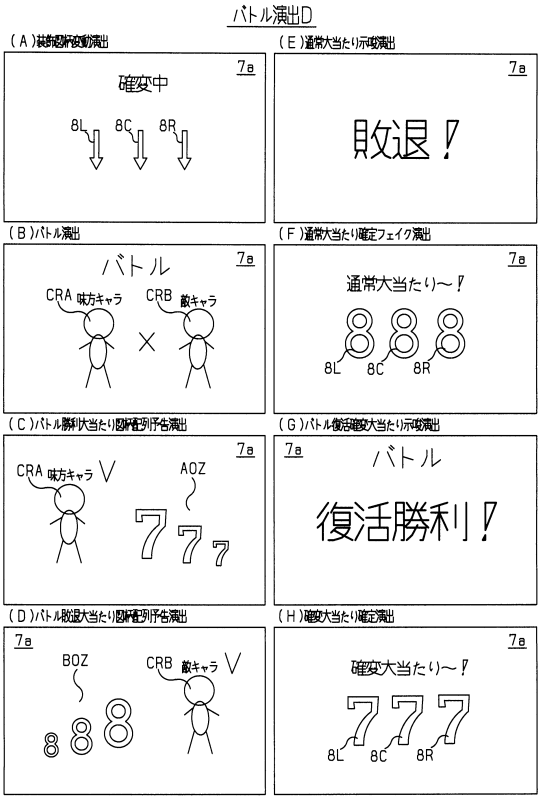
【図１４５】



【図１４６】



【図１４７】



フロントページの続き

愛知県名古屋市中区丸の内二丁目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

審査官 井上 昌宏
(56)参考文献 特開２０１３－２４４０１９（ＪＰ，Ａ）
特開２００１－０１７６３７（ＪＰ，Ａ）
特開２００２－２３９１４３（ＪＰ，Ａ）
(58)調査した分野 (Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ ７／０２