(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)特許出願公開番号
特開2020-162718
(P2020-162718A)
(43)公開日　令和2年10月8日(2020.10.8)

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

審査請求 未請求　請求項の数 1　OL　（全 396 頁）

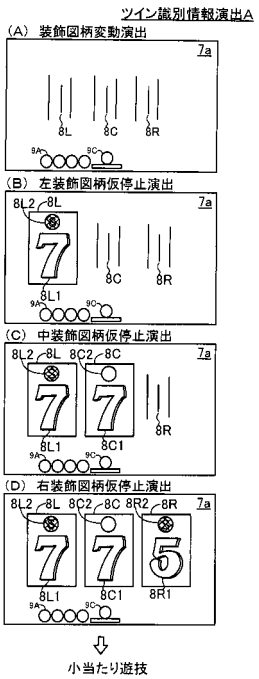
(21)出願番号　特願2019-64381(P2019-64381)
(22)出願日　平成31年3月28日(2019.3.28)

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

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【要約】
【課題】遊技の興趣を向上させることを目的とする。
【解決手段】　第１の表示演出は、複数の装飾図柄を変動表示する演出であり、装飾図柄は、第１の識別情報と第１の識別情報とは異なる第２の識別情報とを含む場合があり、第２の表示演出は、複数の装飾図柄において、それぞれの第１の識別情報の組み合わせが第１の当たりとなるように、複数の装飾図柄を停止表示させる演出であり、第３の表示演出は、複数の装飾図柄において、それぞれの第２の識別情報の組み合わせが第１の当たりとなるように、複数の装飾図柄を停止表示させる演出であり、第１の表示演出と第２の表示演出とを第３の表示演出と含む組み合わせ演出がおこなわれる場合があり、組み合わせ演出では、第１の表示演出の後、第２の表示演出と第３の表示演出のうちの少なくともどちらか一方がおこなわれる、その後、第１の当たりに対応する当たり遊技がおこなわれる。
【選択図】図１３９



【特許請求の範囲】
【請求項１】
複数の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第１の表示演出をおこなう場合があり、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第２の表示演出をおこなう場合があり、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第３の表示演出をおこなう場合があり、
前記第１の表示演出は、複数の装飾図柄を変動表示する演出であり、
前記装飾図柄は、第１の識別情報と前記第１の識別情報とは異なる第２の識別情報とを含む場合があり、
前記第２の表示演出は、前記複数の装飾図柄において、それぞれの第１の識別情報の組み合わせが第１の当たりを表す第１の当たり配列となるように、前記複数の装飾図柄を停止表示させる演出であり、
前記第３の表示演出は、前記複数の装飾図柄において、それぞれの第２の識別情報の組み合わせが前記第１の当たり配列となるように、前記複数の装飾図柄を停止表示させる演出であり、
前記第１の表示演出と前記第２の表示演出とを前記第３の表示演出と含む組み合わせ演出がおこなわれる場合があり、
前記組み合わせ演出では、前記第１の表示演出の後、前記第２の表示演出と前記第３の表示演出のうちの少なくともどちらか一方がおこなわれ、その後、前記第１の当たりに対応する当たり遊技がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、パチンコ遊技機などの遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来、始動口への遊技球の入賞を契機に表示装置を用いた表示演出を実行可能な遊技機が知られている（例えば、特許文献１参照）。
【０００３】
このような遊技機では、キャラクタ画像や図柄などを用いた表示演出をおこなうことができる。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００４】
【特許文献１】特開２０１６－２０２９３０号公報
【特許文献２】特開２０１６－１９８３３９号公報
【特許文献３】特開２０１６－１８２３７６号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００５】
しかしながら、上記の遊技機によっても、遊技の興趣を向上させるための技術については、なお改善の余地があった。
【０００６】
本発明は、上述した課題を解決するためになされたものであり、遊技の興趣の向上を図ることを目的とする。
【課題を解決するための手段】

【０００７】
本発明は、上述の課題の少なくとも一部を解決するためになされたものであり、以下の適用例として実現することが可能である。なお、本欄における括弧内の参照符号や補足説明等は、本発明の理解を助けるために、後述する実施形態との対応関係を示したものであって、本発明を何ら限定するものではない。
【０００８】
[適用例１]
複数の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第１の表示演出をおこなう場合があり、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第２の表示演出をおこなう場合があり、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第３の表示演出をおこなう場合があり、
前記第１の表示演出は、複数の装飾図柄を変動表示する演出であり、
前記装飾図柄は、第１の識別情報と前記第１の識別情報とは異なる第２の識別情報とを含む場合があり、
前記第２の表示演出は、前記複数の装飾図柄において、それぞれの第１の識別情報の組み合わせが第１の当たりを表す第１の当たり配列となるように、前記複数の装飾図柄を停止表示させる演出であり、
前記第３の表示演出は、前記複数の装飾図柄において、それぞれの第２の識別情報の組み合わせが前記第１の当たり配列となるように、前記複数の装飾図柄を停止表示させる演出であり、
前記第１の表示演出と前記第２の表示演出とを前記第３の表示演出と含む組み合わせ演出がおこなわれる場合があり、
前記組み合わせ演出では、前記第１の表示演出の後、前記第２の表示演出と前記第３の表示演出のうちの少なくともどちらか一方がおこなわれ、その後、前記第１の当たりに対応する当たり遊技がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
【発明の効果】
【０００９】
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】
【００１０】
【図１】遊技機の正面図である。
【図２】表示器類の拡大図である。
【図３】遊技機の主制御基板側の電気的な構成を示すブロック図である。
【図４】遊技機のサブ制御基板側の電気的な構成を示すブロック図である。
【図５】メインＲＯＭおよびメインＲＡＭを説明するための図である。
【図６】サブＲＯＭおよびサブＲＡＭを説明するための図である。
【図７】遊技機において使用される各種の乱数を説明するための図である。
【図８】判定テーブルＴ１～Ｔ４、Ｔ１０を説明するための図である。
【図９】大当たり種別判定テーブルＴ５の説明図である。
【図１０】非時短状態時の変動パターン判定テーブルＴ６の説明図である。
【図１１】時短状態時の変動パターン判定テーブルＴ６の説明図である。
【図１２】電チュー開放パターン判定テーブルＴ７の説明図である。
【図１３】大入賞口開放パターン判定テーブルＴ８の説明図である。
【図１４】Ｖ開閉部材開放パターン判定テーブルＴ９の説明図である。
【図１５】主制御メイン処理のフローチャートである。
【図１６】メイン側タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図１７】始動口センサ検出処理のフローチャートである。
【図１８】特図２事前判定処理のフローチャートである。
【図１９】特図１事前判定処理のフローチャートである。
【図２０】普通動作処理のフローチャートである。
【図２１】特別動作処理のフローチャートである。
【図２２】特別図柄待機処理のフローチャートである。
【図２３】大当たり判定処理のフローチャートである。
【図２４】変動パターン選択処理の第１のフローチャートである。
【図２５】変動パターン選択処理の第２のフローチャートである。
【図２６】特別図柄変動中処理のフローチャートである。
【図２７】特別図柄確定処理のフローチャートである。
【図２８】遊技状態管理処理のフローチャートである。
【図２９】遊技状態リセット処理のフローチャートである。
【図３０】特別電動役物処理のフローチャートである。
【図３１】Ｖ開閉部材動作処理のフローチャートである。
【図３２】遊技状態設定処理のフローチャートである。
【図３３】Ｖ領域センサ検出処理のフローチャートである。
【図３４】保留球数処理のフローチャートである。
【図３５】サブ制御メイン処理を示すフローチャートである。
【図３６】サブ側タイマ割り込み処理のフローチャートである。
【図３７】受信コマンド解析処理のフローチャートである。
【図３８】先読み演出決定処理のフローチャートである。
【図３９】事前判定情報記憶領域の構成を説明するための図である。
【図４０】先読み演出パターン決定テーブルＴ５１の説明図である。
【図４１】変動演出開始処理のフローチャートである。
【図４２】基幹演出パターン決定テーブルＴ５２の説明図である。
【図４３】チャンスアップ演出パターン決定テーブルＴ５３の説明図である。
【図４４】変動演出中処理のフローチャートである。
【図４５】表示制御処理のフローチャートである。
【図４６】第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】第２可動役物１５の第３態様を例示した説明図である。
【図４９】サブ表示画面６４の表示演出を例示した説明図である。
【図５０】第３可動役物１８の第２態様を例示した説明図である。
【図５１】保留アイコン連動演出Ａを説明するための説明図である。
【図５２】保留アイコン連動演出Ｂを説明するための説明図である。
【図５３】保留アイコン連動演出Ｃを説明するための説明図である。
【図５４】保留アイコン連動演出Ｄを説明するための説明図である。
【図５５】連続リーチ演出Ａを説明するための説明図である。
【図５６】連続リーチ演出Ｂを説明するための説明図である。
【図５７】連続リーチ演出Ｃを説明するための説明図である。
【図５８】連続リーチ演出Ｄを説明するための説明図である。
【図５９】擬似連示唆演出Ａを説明するための説明図である。
【図６０】擬似連示唆演出Ｂを説明するための説明図である。
【図６１】擬似連示唆演出Ｃを説明するための説明図である。
【図６２】擬似連示唆演出Ｄを説明するための説明図である。
【図６３】擬似連演出Ａを説明するための説明図である。
【図６４】擬似連演出Ｂを説明するための説明図である。
【図６５】擬似連演出Ｃを説明するための説明図である。
【図６６】擬似連演出Ｄを説明するための説明図である。

【図６７】装飾図柄異変演出Ａを説明するための説明図である。
【図６８】装飾図柄異変演出Ｂを説明するための説明図である。
【図６９】装飾図柄異変演出Ｃを説明するための説明図である。
【図７０】装飾図柄異変演出Ｄを説明するための説明図である。
【図７１】リーチ演出Ａを説明するための説明図である。
【図７２】リーチ演出Ｂを説明するための説明図である。
【図７３】リーチ演出Ｃを説明するための説明図である。
【図７４】リーチ演出Ｄを説明するための説明図である。
【図７５】連動変形演出Ａを説明するための説明図である。
【図７６】連動変形演出Ｂを説明するための説明図である。
【図７７】連動変形演出Ｃを説明するための説明図である。
【図７８】連動変形演出Ｄを説明するための説明図である。
【図７９】タイマカウント演出Ａを説明するための説明図である。
【図８０】タイマカウント演出Ｂを説明するための説明図である。
【図８１】タイマカウント演出Ｃを説明するための説明図である。
【図８２】タイマカウント演出Ｄを説明するための説明図である。
【図８３】保留数表示演出Ａを説明するための説明図である。
【図８４】保留数表示演出Ｂを説明するための説明図である。
【図８５】保留数表示演出Ｃを説明するための説明図である。
【図８６】保留数表示演出Ｄを説明するための説明図である。
【図８７】操作手段画像連動演出Ａを説明するための説明図である。
【図８８】操作手段画像連動演出Ｂを説明するための説明図である。
【図８９】操作手段画像連動演出Ｃを説明するための説明図である。
【図９０】操作手段画像連動演出Ｄを説明するための説明図である。
【図９１】特定画像移動演出Ａを説明するための説明図である。
【図９２】特定画像移動演出Ｂを説明するための説明図である。
【図９３】特定画像移動演出Ｃを説明するための説明図である。
【図９４】特定画像移動演出Ｄを説明するための説明図である。
【図９５】保留変化示唆演出Ａを説明するための説明図である。
【図９６】保留変化示唆演出Ｂを説明するための説明図である。
【図９７】保留変化示唆演出Ｃを説明するための説明図である。
【図９８】保留変化示唆演出Ｄを説明するための説明図である。
【図９９】タイマ・カウントダウン演出Ａを説明するための説明図である。
【図１００】タイマ・カウントダウン演出Ｂを説明するための説明図である。
【図１０１】タイマ・カウントダウン演出Ｃを説明するための説明図である。
【図１０２】タイマ・カウントダウン演出Ｄを説明するための説明図である。
【図１０３】キャラクタ画像斬り演出Ａを説明するための説明図である。
【図１０４】キャラクタ画像斬り演出Ｂを説明するための説明図である。
【図１０５】キャラクタ画像斬り演出Ｃを説明するための説明図である。
【図１０６】キャラクタ画像斬り演出Ｄを説明するための説明図である。
【図１０７】役物連動演出Ａを説明するための説明図である。
【図１０８】役物連動演出Ｂを説明するための説明図である。
【図１０９】役物連動演出Ｃを説明するための説明図である。
【図１１０】役物連動演出Ｄを説明するための説明図である。
【図１１１】Ｖ字表示形成演出Ａを説明するための説明図である。
【図１１２】Ｖ字表示形成演出Ｂを説明するための説明図である。
【図１１３】Ｖ字表示形成演出Ｃを説明するための説明図である。
【図１１４】Ｖ字表示形成演出Ｄを説明するための説明図である。
【図１１５】カットイン演出Ａを説明するための説明図である。
【図１１６】カットイン演出Ｂを説明するための説明図である。

【図１１７】カットイン演出Ｃを説明するための説明図である。
【図１１８】カットイン演出Ｄを説明するための説明図である。
【図１１９】タイマ発動演出Ａを説明するための説明図である。
【図１２０】タイマ発動演出Ｂを説明するための説明図である。
【図１２１】タイマ発動演出Ｃを説明するための説明図である。
【図１２２】タイマ発動演出Ｄを説明するための説明図である。
【図１２３】操作手段登場演出Ａを説明するための説明図である。
【図１２４】操作手段登場演出Ｂを説明するための説明図である。
【図１２５】操作手段登場演出Ｃを説明するための説明図である。
【図１２６】操作手段登場演出Ｄを説明するための説明図である。
【図１２７】ユーザーカスタマイズ表示演出Ａを説明する説明図である。
【図１２８】ユーザーカスタマイズ表示演出Ｂを説明する説明図である。
【図１２９】ユーザーカスタマイズ表示演出Ｃを説明する説明図である。
【図１３０】ユーザーカスタマイズ表示演出Ｄを説明する説明図である。
【図１３１】メインサブ画像移動演出Ａを説明するための説明図である。
【図１３２】メインサブ画像移動演出Ｂを説明するための説明図である。
【図１３３】メインサブ画像移動演出Ｃを説明するための説明図である。
【図１３４】メインサブ画像移動演出Ｄを説明するための説明図である。
【図１３５】サブ表示画面対応演出Ａを説明するための説明図である。
【図１３６】サブ表示画面対応演出Ｂを説明するための説明図である。
【図１３７】サブ表示画面対応演出Ｃを説明するための説明図である。
【図１３８】サブ表示画面対応演出Ｄを説明するための説明図である。
【図１３９】ツイン識別情報演出Ａを説明するための説明図である。
【図１４０】ツイン識別情報演出Ｂを説明するための説明図である。
【図１４１】ツイン識別情報演出Ｃを説明するための説明図である。
【図１４２】ツイン識別情報演出Ｄを説明するための説明図である。
【図１４３】ツイン識別情報演出Ｅを説明するための説明図である。
【図１４４】ツイン識別情報演出Ｆを説明するための説明図である。
【図１４５】ツイン識別情報演出Ｇを説明するための説明図である。
【図１４６】ツイン識別情報演出Ｈを説明するための説明図である。
【図１４７】記録更新表示演出Ａを説明するための説明図である。
【図１４８】記録更新表示演出Ｂを説明するための説明図である。
【図１４９】記録更新表示演出Ｃを説明するための説明図である。
【図１５０】記録更新表示演出Ｄを説明するための説明図である。
【図１５１】出球数表示演出Ａを説明するための説明図である。
【図１５２】出球数表示演出Ｂを説明するための説明図である。
【図１５３】出球数表示演出Ｃを説明するための説明図である。
【図１５４】出球数表示演出Ｄを説明するための説明図である。
【図１５５】出球数複数画面表示演出Ａを説明するための説明図である。
【図１５６】出球数複数画面表示演出Ｂを説明するための説明図である。
【図１５７】出球数複数画面表示演出Ｃを説明するための説明図である。
【図１５８】出球数複数画面表示演出Ｄを説明するための説明図である。
【図１５９】出球数移動表示演出Ａを説明するための説明図である。
【図１６０】出球数移動表示演出Ｂを説明するための説明図である。
【図１６１】出球数移動表示演出Ｃを説明するための説明図である。
【図１６２】出球数移動表示演出Ｄを説明するための説明図である。
【図１６３】連チャン回数表示演出Ａを説明するための説明図である。
【図１６４】連チャン回数表示演出Ｂを説明するための説明図である。
【図１６５】連チャン回数表示演出Ｃを説明するための説明図である。
【図１６６】連チャン回数表示演出Ｄを説明するための説明図である。

【図１６７】方向場所示唆表示演出Ａを説明するための説明図である。
【図１６８】方向場所示唆表示演出Ｂを説明するための説明図である。
【図１６９】方向場所示唆表示演出Ｃを説明するための説明図である。
【図１７０】方向場所示唆表示演出Ｄを説明するための説明図である。
【図１７１】方向示唆表示変更演出Ａを説明するための説明図である。
【図１７２】方向示唆表示変更演出Ｂを説明するための説明図である。
【図１７３】方向示唆表示変更演出Ｃを説明するための説明図である。
【図１７４】方向示唆表示変更演出Ｄを説明するための説明図である。
【図１７５】文字演出Ａを説明するための説明図である。
【図１７６】文字演出Ｂを説明するための説明図である。
【図１７７】文字演出Ｃを説明するための説明図である。
【図１７８】文字演出Ｄを説明するための説明図である。
【図１７９】期待値示唆演出Ａを説明するための説明図である。
【図１８０】期待値示唆演出Ｂを説明するための説明図である。
【図１８１】期待値示唆演出Ｃを説明するための説明図である。
【図１８２】回数表示画像ＫＨＧの変形例を例示した説明図である。
【図１８３】期待度示唆文字演出Ａを説明するための説明図である。
【図１８４】期待度示唆文字演出Ｂを説明するための説明図である。
【図１８５】期待度示唆文字演出Ｃを説明するための説明図である。
【図１８６】期待度示唆文字演出Ｄを説明するための説明図である。
【発明を実施するための形態】
【００１１】
＜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。
【００１２】
遊技機１は、遊技者の発射操作に基づいて遊技球を発射させ、特定の入賞装置に遊技球が入賞すると、その入賞に基づいて所定数の遊技球を遊技者に払い出すパチンコ遊技機である。遊技機１は、遊技機枠５０と、遊技盤２とを備え、遊技機枠５０の内側に遊技盤２が取り付けられている。遊技機枠５０は、前枠（前枠部）５３のほか、遊技機の外郭部を形成する外枠（基枠部）と、外枠の内側において遊技盤２が取り付けられる内枠と、を備えている。前枠（前枠部）５３は、外枠および内枠の前方側に配置される縦長方形状のユニットであり、ハンドル６０と、打球供給皿（上皿）６１と、余剰球受皿（下皿）６２と、演出ボタン６３と、サブ表示画面６４（右サブ表示画面６４Ｒ、左サブ表示画面６４Ｌ、および、上サブ表示画面６４Ｕ）と、枠ランプ６６（右枠ランプ６６Ｒ、および、左枠ランプ６６Ｌ）と、スピーカ６７と、を備えている。前枠５３の中央には開口部が形成されており、開口部を介して、遊技盤２の遊技領域３を視認することができる。
【００１３】
ハンドル６０は、前枠５３の右側の下端に配置され、回転角度に応じた発射強度で遊技球を発射させる。打球供給皿（上皿）６１は、前枠５３の下方に設けられ、遊技球を貯留する。余剰球受皿（下皿）６２は、打球供給皿（上皿）６１の下方に配置され、打球供給皿６１に収容しきれない遊技球を貯留する。演出ボタン６３は、打球供給皿（上皿）６１の近傍に配置された操作部であり、遊技の進行に伴って実行される演出時などに遊技者によって操作（押圧）される。サブ表示画面６４は、液晶表示装置の画面であり、右サブ表示画面６４Ｒと、左サブ表示画面６４Ｌと、上サブ表示画面６４Ｕとを含んでいる。右サブ表示画面６４Ｒは、前枠５３の右側に設けられ、左サブ表示画面６４Ｌは、前枠５３の左側に設けられ、上サブ表示画面６４Ｕは、前枠５３の上側に設けられている。右サブ表

示画面６４Ｒと、左サブ表示画面６４Ｌは、遊技盤２を介して対となる位置に配置されている。上サブ表示画面６４Ｕは、遊技盤２の上方に配置されている。右サブ表示画面６４Ｒと、左サブ表示画面６４Ｌと、上サブ表示画面６４Ｕは、前枠５３の開口部を囲むように配置されている。サブ表示画面６４は、液晶表示装置であってもよいし、有機ＥＬ表示装置、プラズマディスプレイ、プロジェクター、ドットマトリクスなどの他の画像表示装置であってもよい。枠ランプ６６は、右枠ランプ６６Ｒと、左枠ランプ６６Ｌとを含んでおり、前枠５３の上方に配置され、遊技中などに発光演出をおこなう。右枠ランプ６６Ｒは、上サブ表示画面６４Ｕと右サブ表示画面６４Ｒとの間に配置された斜め線状の発光部である。左枠ランプ６６Ｌは、上サブ表示画面６４Ｕと左サブ表示画面６４Ｌとの間に配置された斜め線状の発光部である。スピーカ６７は、前枠５３の左上方と右上方に配置され、遊技中などに音演出をおこなう。

【００１４】

遊技盤２は、遊技領域３と、レール部材４と、盤ランプ５と、画像表示装置７と、センター装飾体１０と、固定入賞装置（ヘソ）１９と、普通可変入賞装置（電チュー）２２と、ゲート（スルーチャッカー）２８と、第１大入賞装置（第１アタッカー）３１と、第２大入賞装置（第２アタッカー）３６と、大入賞口開放始動口１７と、一般入賞口２７（普通入賞口２７）と、一般入賞口２９（普通入賞口２９）、アウト口１６と、表示器類４０と、を備えている。

【００１５】

遊技領域３は、ハンドル６０の操作によって発射された遊技球が流下する領域であり、遊技球を誘導する複数の遊技釘が突設されている。レール部材４は、遊技領域３の左側端部に配置され、ハンドル６０の操作によって発射された遊技球を遊技領域３の上方に向けて誘導する。盤ランプ５は、遊技領域３の背面側に配置され、遊技領域３の背面側から光を照射する。ここでは、盤ランプ５のうちの一部は、右枠ランプ６６Ｒ、および、左枠ランプ６６Ｌと接続され、形態や発光が連続するように構成されている。

【００１６】

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。第１保留アイコンと第２保留アイコンとを総称して、単に保留アイコンとも呼ぶ。

【００１７】

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

【００１８】

例えば、大当たりに当選した場合には「７７７」などのゾロ目で演出図柄を停止表示する。はずれであった場合には「６３７」などのバラケ目で演出図柄を停止表示する。これ

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

【００１９】

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。

【００２０】

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

【００２１】

画像表示装置７の右上と左上には、可動式のいわゆるギミックである第１盤可動体１４（第１可動役物１４とも呼ぶ）が設けられている。第１可動役物１４は、２つの長板状の発光部材が斜め下方向に移動可能に構成されている。第１可動役物１４は、通常時は表示装置７の右上と左上の退避位置（図１）で静止しており、退避位置から斜め下方向に移動（進出）して表示画面７ａの前方の進出位置で静止することができる。第１可動役物１４は、進出位置で停止したとき画像表示装置７の一部を覆う。

【００２２】

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

【００２３】

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。

【００２４】

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

【００２５】

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。

【００２６】

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

【００２７】

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

【００２８】

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。

【００２９】

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。

【００３０】

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。

【００３１】

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

【００３２】

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

【００３３】

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。

【００３４】

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。

【００３５】

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。

【００３６】

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

【００３７】

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

【００３８】

特別図柄表示器４１は、横並びに配された８個のＬＥＤから構成されており、その点灯態様によって特別図柄当たり抽選の結果に応じた特別図柄を表示する。例えば、大当たり（後述の複数種類の大当たりのうちの一つ）に当選した場合には、「○○●●○○●●」（○：点灯、●：消灯）というように左から１，２，５，６番目にあるＬＥＤが点灯した大当たり図柄を表示する。小当たりに当選した場合には、「○○●●●●●●」（○：点

灯、●：消灯）というように左から１，２番目にあるＬＥＤが点灯した小当たり図柄を表示する。ハズレである場合には、「●●●●●●●○」というように一番右にあるＬＥＤのみが点灯したハズレ図柄を表示する。ハズレ図柄として全てのＬＥＤを消灯させる態様を採用してもよい。特別図柄が停止表示される前には、所定の変動時間にわたって特別図柄の変動表示（可変表示）がなされる。変動表示の態様は、例えば、左から右へ光が繰り返し流れるように各ＬＥＤが点灯してもよい。変動表示の態様は、各ＬＥＤが停止表示（特定の態様での点灯表示）されていなければ、上記態様に限定されず、任意の点灯態様とすることができる。例えば、変動表示の態様は、全ＬＥＤが一斉に点滅してもよい。

【００３９】

遊技機１では、第１始動口２０または第２始動口２１への遊技球の入賞（入球）があると、その入賞に対して取得した大当たり乱数等の各種乱数の値（数値情報）は、特図保留記憶領域８５（図５）に一旦記憶される。具体的には、第１始動口２０への入賞であれば、第１特図保留として第１特図保留記憶領域８５ａ（図５）に記憶され、第２始動口２１への入賞であれば、第２特図保留として第２特図保留記憶領域８５ｂ（図５）に記憶される。各々の特図保留記憶領域８５に記憶可能な特図保留の数には上限があり、本実施形態における上限値は、第１特図保留記憶領域８５ａ、第２特図保留記憶領域８５ｂともにそれぞれ４個となっている。特図保留記憶領域８５に記憶された特図保留は、その特図保留に基づく特別図柄の可変表示が可能となったときに消化される。「特図保留の消化」とは、その特図保留に対応する大当たり乱数等を判定して、その判定結果を示すための特別図柄の可変表示を実行することをいう。従って、遊技機１では、第１始動口２０または第２始動口２１への遊技球の入賞に基づく特別図柄の可変表示がその入賞後にすぐにおこなえない場合、すなわち、特別図柄の可変表示の実行中や特別遊技の実行中に入賞があった場合であっても、所定個数を上限として、その入賞に対する大当たり抽選の権利を留保することができる。特図保留の数は、特図保留表示器４３に表示される。第１特図保留表示器４３ａと第２特図保留表示器４３ｂは、例えばそれぞれ４個のＬＥＤで構成されている。各特図保留表示器４３は、特図保留の数だけＬＥＤを点灯させることによって特図保留の数を表示する。

【００４０】

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

【００４１】

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

【００４２】

遊技機１では、ゲート２８への遊技球の通過があると、その通過に対して取得した普通図柄乱数（当たり乱数）の値は、普図保留記憶領域８６（図５）に普図保留として一旦記

憶される。普図保留記憶領域８６に記憶可能な普図保留の数には上限があり、本形態における上限値は４個となっている。普図保留記憶領域８６に記憶された普図保留は、その普図保留に基づく普通図柄の可変表示が可能となったときに消化される。普図保留の消化とは、その普図保留に対応する普通図柄乱数（当たり乱数）を判定して、その判定結果を示すための普通図柄の可変表示を実行することをいう。従って、遊技機１では、ゲート２８への遊技球の通過に基づく普通図柄の可変表示がその通過後にすぐにおこなえない場合、すなわち、普通図柄の可変表示の実行中や補助遊技の実行中に入賞があった場合であっても、所定個数を上限として、その通過に対する普通図柄抽選の権利を留保することができる。普図保留の数は、普図保留表示器４４に表示される。普図保留表示器４４は、例えば、４個のＬＥＤで構成されており、普図保留の数だけＬＥＤを点灯させることによって普図保留の数を表示する。

【００４３】

２．遊技機の電気的構成

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

【００４４】

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

【００４５】

主制御基板８０には、入出力回路８７および中継基板８８を介して各種センサやソレノイドが接続されている。主制御基板８０は、各センサから出力された信号が入力するとともに、各ソレノイドに対して信号を出力する。中継基板８８を介して接続されるセンサ類としては、大入賞口開放始動口センサ１７ａ、第１始動口センサ２０ａ、第２始動口センサ２１ａ、ゲートセンサ２８ａ、第１大入賞口センサ３０ａ、第２大入賞口センサ３５ａ、Ｖ領域センサ３９ａ、非Ｖ領域センサ７０ａ、および、普通入賞口センサ２７ａ、２９ａが例示される。中継基板８８を介して接続されるソレノイド類としては、電チューソレノイド２４、第１大入賞口ソレノイド３３、第２大入賞口ソレノイド３８、および、Ｖ開閉部材ソレノイド７３が例示される。大入賞口開放始動口センサ１７ａは、大入賞口開放始動口１７の内部に設けられ、大入賞口開放始動口１７に入球した遊技球を検出する。第１始動口センサ２０ａは、第１始動口２０の内部に設けられ、第１始動口２０に入賞した遊技球を検出する。第２始動口センサ２１ａは、第２始動口２１の内部に設けられ、第２始動口２１に入賞した遊技球を検出する。ゲートセンサ２８ａは、ゲート２８の内部に設けられ、ゲート２８を通過した遊技球を検出する。第１大入賞口センサ３０ａは、第１大入賞口３０の内部に設けられ、第１大入賞口３０に入賞した遊技球を検出する。第２大入

賞口センサ３５ａは、第２大入賞口３５の内部に設けられ、第２大入賞口３５に入賞した遊技球を検出する。Ｖ領域センサ３９ａは、第１大入賞口３０の内部のＶ領域３９に設けられ、Ｖ領域３９を通過した遊技球を検出する。非Ｖ領域センサ７０ａは、第１大入賞口３０の内部の非Ｖ領域７０に設けられ、非Ｖ領域７０を通過した遊技球を検出する。普通入賞口センサ２７ａは、普通入賞口２７の内部に設けられ、普通入賞口２７に入賞した遊技球を検出する。普通入賞口センサ２９ａは、普通入賞口２９の内部に通過した遊技球を検出する。電チューソレノイド２４は、電チュー２２の可動部材２３を駆動する。第１大入賞口ソレノイド３３は、第１大入賞装置３１の開閉部材３２を駆動する。第２大入賞口ソレノイド３８は、第２大入賞装置３６の開閉部材３７を駆動する。Ｖ開閉部材ソレノイド７３は、第１大入賞装置３１のＶ開閉部材７１を駆動する。

【００４６】

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

【００４７】

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

【００４８】

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

【００４９】

サブ制御基板９０は、演出制御用マイコン９１と、入出力回路９５と、を備えている。演出制御用マイコン９１は、サブ制御基板９０に実装されているワンチップマイコンであり、プログラムに従って遊技機１の遊技の演出を制御する。演出制御用マイコン９１は、遊技の進行に伴って演出を制御するためのプログラム等を記憶するサブＲＯＭ９３と、ワークメモリとして使用されるサブＲＡＭ９４と、サブＲＯＭ９３に記憶されているプログラムを実行するサブＣＰＵ９２と、を含んでいる。サブＲＯＭ９３に記憶されているデータの詳細、および、サブＲＡＭ９４に設けられている記憶領域の詳細については後述する。サブＲＯＭ９３は外付けＲＯＭとして構成されていてもよい。演出制御用マイコン９１

は、入出力回路（Ｉ／Ｏポート部）９５を介して他の基板等とデータの送受信をおこなう。入出力回路９５は、演出制御用マイコン９１に内蔵されていてもよい。サブ制御基板９０には、入出力回路９５を介して、画像制御基板１００と、音声制御基板１０６と、ランプ制御基板１０７と、中継基板１０８と、が接続されている。

【００５０】

画像制御基板１００は、画像制御用マイコン１０１と、入力回路１０５ａと、出力回路１０５ｂとを備えている。画像制御用マイコン１０１は、画像制御基板１００に実装されているワンチップマイコンであり、プログラムに従って画像表示装置７やサブ表示画面６４の表示制御をおこなう。画像制御用マイコン１０１は、ＣＰＵ１０２と、ＲＯＭ１０３と、ＲＡＭ１０４とを含んでいる。ＲＯＭ１０３には、表示制御をおこなうためのプログラムのほか、画像表示装置７やサブ表示画面６４に表示される静止画データや動画データ、具体的には、キャラクタ、アイテム、図形、文字、数字および記号等（演出図柄を含む）や背景画像等の画像データが格納されている。ＲＡＭ１０４は、画像データを展開するためのメモリとして使用される。ＣＰＵ１０２は、ＲＯＭ１０３に記憶されているプログラムを実行する。演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０から受信したコマンドに基づいて、画像制御用マイコン１０１に画像表示装置７やサブ表示画面６４の表示制御をおこなわせる。画像制御用マイコン１０１は、演出制御用マイコン９１からの指令に基づいてＲＯＭ１０３から画像データを読み出し、読み出した画像データに基づいて表示制御をおこなう。

【００５１】

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

【００５２】

ランプ制御基板１０７には、枠ランプ６６と、盤ランプ５と、第１可動役物１４と、第２可動役物１５と、第３可動役物１８と、が接続されており、これらを制御する。演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０から受信したコマンドに基づいて、ランプ制御基板１０７を介して枠ランプ６６や盤ランプ５等のランプの点灯制御をおこなう。つまり、演出制御用マイコン９１は、枠ランプ６６や盤ランプ５等のランプの発光態様を決める発光パターンデータ（点灯/消灯や発光色等を決めるデータ、ランプデータともいう）を作成し、発光パターンデータに従って枠ランプ６６や盤ランプ５などのランプの発光を制御する。発光パターンデータの作成にはサブ制御基板９０のサブＲＯＭ９３に格納されているデータが用いられる。演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０から受信したコマンドに基づいて、第１可動役物１４、第２可動役物１５、および、第３可動役物１８を動作させる。演出制御用マイコン９１は、第１可動役物１４、第２可動役物１５、および、第３可動役物１８のそれぞれの動作態様を決める動作パターンデータ（駆動データ）を作成し、動作パターンデータに従って第１可動役物１４、第２可動役物１５、および、第３可動役物１８の動作を制御する。動作パターンデータの作成にはサブ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。

【００５３】

中継基板１０８には、演出ボタン検出スイッチ６３ａと、セレクトボタン検出スイッチ

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

【００５４】

３．遊技機のデータ構成

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

【００５５】

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

【００５６】

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

【００５７】

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

【００５８】

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

【００５９】

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

。
【００６０】
演出制御用マイコン９１は、「先読み演出乱数」と、「チャンスアップ乱数」と、を後述するタイミングにおいて取得するように構成されている。「先読み演出乱数」は、変動演出時の先読み演出を決定するために用いられる乱数であり、０～１２７までの範囲の値をとる。「チャンスアップ乱数」は、変動演出時のチャンスアップ演出を決定するために用いられる乱数であり、０～１２７までの範囲の値をとる。「先読み演出乱数」は、メイン制御部側からサブ制御部側に事前判定コマンドが出力されたことに基づいて取得される。取得された乱数値群はサブＲＡＭ９４に記憶される。「チャンスアップ乱数」は、メイン制御部側からサブ制御部側に変動開始コマンドが出力されたことに基づいて取得される。取得された乱数値はサブＲＡＭ９４に記憶される。
【００６１】
図８は、判定テーブルＴ１～Ｔ４、Ｔ１０を説明するための図である。図８（Ａ）には、大当たり判定テーブルＴ１を説明するための図が示され、図８（Ｂ）には、リーチ判定テーブルＴ２を説明するための図が示され、図８（Ｃ）には、普通図柄当たり判定テーブルＴ３を説明するための図が示され、図８（Ｄ）には、普通図柄変動パターン判定テーブルＴ４を説明するための図が示され、図８（Ｅ）には、小当たり判定テーブルＴ１０を説明するための図が示されている。
【００６２】
大当たり判定テーブルＴ１は、遊技制御用マイコン８１が主制御メイン処理（後述）において、取得した大当たり乱数値（０～６５５３５のいずれか）が「大当たり」に該当するか「ハズレ」に該当するかを判定するために参照されるテーブルである。図８（Ａ）では、「通常確率状態」において、大当たり乱数値が「０～１６４」の場合には、「大当たり」と判定され（約確率１／３９７）、大当たり乱数値が「０～１６４以外の数値（１６５～６５５３５）」の場合には、「ハズレ」と判定されることが示されている。また、「高確率状態」において、大当たり乱数値が「０～６４９」の場合には、「大当たり」と判定され（約確率１／１０１）、大当たり乱数値が「０～６４９以外の数値（６５０～６５５３５）」の場合には、「ハズレ」と判定されることが示されている。「通常確率状態」および「高確率状態」の内容については後述する。
【００６３】
リーチ判定テーブルＴ２は、遊技制御用マイコン８１が主制御メイン処理（後述）において、取得したリーチ乱数値（０～１２７のいずれか）が「リーチ有り」に該当するか「リーチ無し」に該当するかを判定するために参照されるテーブルである。なお、このリーチ判定テーブルＴ２は、上記の取得した大当たり乱数値が「大当たり」に該当している場合は参照されない。図８（Ｂ）では、「非時短状態」において、リーチ乱数値が「０～１３」の場合には、「リーチ有り」と判定され、リーチ乱数値が「０～１３以外の数値（１４～１２７）」の場合には、「リーチ無し」と判定されることが示されている。また、「時短状態」において、リーチ乱数値が「０～５」の場合には、「リーチ有り」と判定され、リーチ乱数値が「０～５以外の数値（６～１２７）」の場合には、「リーチ無し」と判定されることが示されている。「時短状態」および「非時短状態」の内容については後述する。リーチ判定テーブルＴ２では、時短状態の方が非時短状態よりもハズレ時のリーチがかかりにくくなっている。これは、時短状態において変動時間の短いリーチ無しハズレがより多く選択されることで、特図保留の消化スピードを速めるためである。
【００６４】
普通図柄当たり判定テーブルＴ３は、遊技制御用マイコン８１が主制御メイン処理（後述）において、取得した普通図柄乱数値（０～２５５のいずれか）が「当たり」に該当するか「ハズレ」に該当するかを判定するために参照されるテーブルである。図８（Ｃ）では、「非時短状態」において、普通図柄乱数値が「０～２」の場合には、「当たり」と判定され、普通図柄乱数値が「０～２以外の数値（３～２５５）」の場合には、「ハズレ」と判定されることが示されている。また、「時短状態」において、普通図柄乱数値が「０

～２５４」の場合には、「当たり」と判定され、普通図柄乱数値が「０～２５４以外の数値（２５５）」の場合には、「ハズレ」と判定されることが示されている。

【００６５】

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

【００６６】

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

【００６７】

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

【００６８】

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

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

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

【００６９】

図１１では、例えば、時短状態において第１始動口２０に入賞し、大当たり判定テーブルＴ１において「ハズレ」と判定され、リーチ判定テーブルＴ２において「リーチ無し」と判定され、保留球数が「３～４」であり、変動パターン乱数値が「０～１２７」の場合には、変動パターンが「Ｐ５６」と判定されることが示されている。また、時短状態において第２始動口２１に入賞し、大当たり判定テーブルＴ１において「大当たり」と判定され、大当たり種別判定テーブルＴ５において「１６ＲＶ通過予定大当たり」、「大当たり図柄２（２１Ｈ）」と判定され、変動パターン乱数値が「０～１２７」の場合には、変動パターンが「Ｐ６２」と判定されることが示されている。また、時短状態において第２始動口２１に入賞し、小当たり判定テーブルＴ１０において「小当たり」と判定され、変動パターン乱数値が「０～１２７」の場合には、変動パターンが「Ｐ７４」と判定されることが示されている。

【００７０】

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

【００７１】
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。

【００７２】
図１３は、大入賞口開放パターン判定テーブルＴ８を説明するための図である。大入賞口開放パターン判定テーブルＴ８は、遊技制御用マイコン８１が主制御メイン処理（後述）において、特図停止図柄データ（図９）に応じて、第１大入賞口３０および第２大入賞口３５の開放パターンを判定するために参照されるテーブルである。図１３（Ａ）では、大当たり遊技における大入賞口開放パターンとして、特図停止図柄データが「１１Ｈ」、「１２Ｈ」、「２０Ｈ」、または、「２１Ｈ」のとき、第１大入賞口３０および第２大入賞口３５の開放パターンは「開放パターン２１」と判定され、特図停止図柄データが「１４Ｈ」、「１５Ｈ」、「２２Ｈ」のとき、第１大入賞口３０および第２大入賞口３５の開放パターンは「開放パターン２２」と判定され、特図停止図柄データが「１３Ｈ」のとき、第１大入賞口３０および第２大入賞口３５の開放パターンは「開放パターン２３」と判定されることが示されている。また、図１３（Ａ）では、小当たり遊技における大入賞口開放パターンとして、特図停止図柄データが「２０Ｈ」のとき、第２大入賞口３５の開放パターンは「開放パターン２５」と判定され、特図停止図柄データが「２１Ｈ」のとき、第２大入賞口３５の開放パターンは「開放パターン２６」と判定されることが示されている。

図１３（Ｂ）には、大当たり遊技における大入賞口開放パターンとして、開放パターン２１、開放パターン２２および開放パターン２３の内容が示されている。開放パターン２１では１～１３、１５Ｒ目において、開放回数１回、開放時間２９．５秒の第１大入賞口３０の開放（ロング開放）をおこない、１４、１６Ｒ目において、開放回数１回、開放時間２９．５秒の第２大入賞口３５の開放（ロング開放）をおこなう。開放パターン２２では１～１３Ｒ目において、開放回数１回、開放時間２９．５秒の第１大入賞口３０の開放（ロング開放）をおこない、１４、１６Ｒ目において、開放回数１回、開放時間０．１秒の第２大入賞口３５の開放（ショート開放）をおこない、１５Ｒ目において、開放回数１回、開放時間０．１秒の第１大入賞口３０の開放（ショート開放）をおこなう。開放パターン２３では１～１３、１５Ｒ目において、開放回数１回、開放時間２９．５秒の第１大入賞口３０の開放（ロング開放）をおこない、１４Ｒ目において、開放回数１回、開放時間０．１秒の第２大入賞口３５の開放（ショート開放）をおこない、１６Ｒ目において、開放回数１回、開放時間２９．５秒の第２大入賞口３５の開放（ロング開放）をおこなう。ただし、第１大入賞口３０および第２大入賞口３５の開放は、予め定められた数の遊技球の入賞（規定入賞数、最大９個）があった場合、開放時間が残っていても閉鎖される。

図１３（Ｃ）には、小当たり遊技における大入賞口開放パターンとして、開放パターン２５および開放パターン２６の内容が示されている。開放パターン２５では開放回数１回、開放時間１．０秒の第２大入賞口３５の開放をおこなう。開放パターン２６では開放回数５回、開放時間０．３秒の第２大入賞口３５の開放をおこなう。つまり、小当たり遊技においては、第１大入賞口３０は開放せず、第２大入賞口３５のみが開放する。なお、開放パターン２５は、特図２の大当たり図柄１（２０Ｈ）により「１６ＲＶ通過予定大当た

り」したとき、当該大当たり遊技終了後の小当たりラッシュ期間中、および、当該小当たりラッシュ終了後の第２始動口２１の保留を消化中におこなわれる。開放パターン２６は、特図２の大当たり図柄２（２１Ｈ）により「１６ＲＶ通過予定大当たり」したとき、当該大当たり遊技終了後の小当たりラッシュ期間中、および、当該小当たりラッシュ終了後の第２始動口２１の保留を消化中におこなわれる。すなわち、開放パターン２６は、後述の疑似大当たり示唆演出がおこなわれる専用リーチ（ＳＰ５）の変動パターン（「Ｐ６２」）を経由して大当たりになったときの、当該大当たり遊技後におこなわれる小当り遊技の開放パターンとなっている。言い換えれば、疑似大当たり示唆演出を経由して大当たりになったときと、疑似大当たり示唆演出を経由しないで大当たりになったときとで、小当たり遊技における大入賞口開放パターンが相違している。

【００７３】

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

【００７４】

４．大当たり等の説明

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

遊技の終了によって開始し、次のラウンド遊技の開始によって終了する。ラウンド遊技間の大入賞口の閉鎖の時間（インターバル時間）は、その閉鎖前の開放ラウンド遊技に含まれる。小当たりに当選すると、後述の小当たりラッシュ発生の契機となった大当たりの種類に応じた開放パターンにて、大入賞口（第２大入賞口３５）を開放させる「小当たり遊技」が実行される。

【００７５】

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

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

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

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

【００７６】

「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。

【００７７】

「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。

【００７８】

「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。

【００７９】

「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。

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

【００８１】

５．遊技状態の説明

遊技機１の遊技状態について説明する。遊技制御用マイコン８１は、特別図柄表示器４１に表示する特別図柄および普通図柄表示器４２に表示する普通図柄に対して、それぞれ、「確率変動制御」と「変動時間短縮制御」とを実行可能である。ここでは、遊技制御用マイコン８１が特別図柄表示器４１の特別図柄に対して確率変動制御している状態を「高確率状態（高確状態、確率変動状態、確変状態）」と呼び、確率変動制御していない状態を単に「通常確率状態（非高確率状態、低確率状態、通常状態）」と呼ぶ。遊技制御用マイコン８１は、特別図柄の確率変動制御として、大当たりと判定される大当たり乱数値の数が通常確率状態よりも高確率状態の方が多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。ただし、本例では、後述するように、確率変動制御と変動時間短縮制御とを同時に実行する実施形態が示される。

【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、１００００回の特別図柄の可変表示が実行されることにより終了する。すなわち、高確高ベース状態は、実質、次の大当たり（次回大当たり）に当選してその大当たり遊技が実行されることにより終了する。また、Ｖ非通過予定大当たりへの当選による大当たり遊技後の遊技状態は、その大当たり遊技中にＶ領域３９の通過がなされていなければ（なされることはほぼない）、通常確率状態（非高確率状態すなわち低確率の状態）かつ非時短状態かつ低ベース状態（非電サポ制御状態）である。この遊技状態を特に、「低確低ベース状態」という。低確低ベース状態を「通常遊技状態」、または、「低確非時短状態（単に、非時短状態とも呼ぶ）」、と称することもある。遊技機１を初めて遊技する場合において電源投入後の遊技状態は、この低確低ベース状態である。また、本例では実施されないが、通常確率状態（非高確率状態すなわち低確率の状態）かつ時短状態かつ高ベース状態（電サポ制御状態）の遊技状態もあり、この遊技状態を特に、「低確高ベース状態」、「低確時短状態」という（高確率状態および高ベース状態のうち少なくとも一方の状態に制御されている状態を、「特定遊技状態」という）。また、特別遊技（大当たり遊技）の実行中の状態を「特別遊技状態（大当たり遊技状態）」と称することもある。

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

【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、小当たり乱数値）を１加算して更新する。各乱数カウンタ値は設定された上限値に達すると「０」に戻って再び加算される。なお、各乱数カウンタの初期値は「０」以外の値であってもよく、ランダムに変更されるものであってもよい。また、各乱数は、カウンタＩＣ等からなる公知の乱数生成回路を利用して生成されるいわゆるハードウェア乱数であってもよい。

【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）、小当たり乱数カウンタの値（図７：ラベル－ＴＲＮＤ－Ｋの値）を取得する。遊技制御用マイコン８１は、取得した乱数値群を第２特図保留記憶領域８５ｂの第１～第４記憶領域うち、現在の特図２保留球数に応じた記憶領域に格納する。遊技制御用マイコン８１は、後述の特図２事前判定処理（図１８）のために、取得した乱数値群を第２特図保留記憶領域８５ｂとは異なるバッファ（事前判定用バッファ）にも一時的に記憶（保持）させる。特図２関係乱数取得処理の後、遊技制御用マイコン８１は、特図２事前判定処理をおこなう（ステップＳ２０９）。特図２事前判定処理の詳細については後述する。

【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Ｓ２１

１：ＹＥＳ）、本処理を終了する。特図１保留球数が「３」以下の場合（ステップＳ２１１：ＮＯ）、特図１保留球数に「１」を加算した後（ステップＳ２１２）、特図１関係乱数取得処理をおこなう（ステップＳ２１３）。ここでは、上述の特図２関係乱数取得処理（ステップＳ２０８）に準じて、大当たり乱数カウンタの値、大当たり種別乱数カウンタの値、リーチ乱数カウンタの値、変動パターン乱数カウンタの値を取得する。遊技制御用マイコン８１は、取得した乱数値群を第１特図保留記憶領域８５ａの第１～第４記憶領域うち、現在の特図１保留球数に応じた記憶領域に格納する。遊技制御用マイコン８１は、後述の特図１事前判定処理（図１９）のために、取得した乱数値群を第１特図保留記憶領域８５ａとは異なるバッファ（事前判定用バッファ）にも一時的に記憶（保持）させる。特図１関係乱数取得処理の後、遊技制御用マイコン８１は、特図１事前判定処理をおこなう（ステップＳ２１４）。特図１事前判定処理の詳細については後述する。

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

【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、小当たり判定、変動パターン選択等が実行される。「特別動作ステータス」が「２」のときには（ステップＳ１３０１：ＮＯ、ステップＳ１３０３：ＹＥＳ）、特別図柄変動中処理をおこなう（ステップＳ１３０４）。特別図柄変動中処理では、変動時間経過後に変動停止コマンドの出力等が実行される。「特別動作ステータス」が「３」のときには（ステップＳ１３０１、Ｓ１３０３：ＮＯ、ステップＳ１３０５：ＹＥＳ）、特別図柄確定処理をおこなう（ステップＳ１３０６）。特別図柄確定処理では、大当たり時にオープニングコマンドの出力等が実行される。「特別動作ステータス」が「４」のときには（ステップＳ１３０１、Ｓ１３０３、Ｓ１３０５：ＮＯ）、特別電動役物処理をおこなう（ステップＳ１３０８）。特別電動役物処理では、大当たり遊技や小当たり遊技が実行される。上記の各処理の詳細については後述する。なお、特別動作ステータスは、初期設定では「１」である。

【０１０６】

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

う。特図２変動中処理では、特図２の変動時間経過後に変動停止コマンドの出力等が実行される。「特図２動作ステータス」が「３」のとき、特図２確定処理をおこなう。特図２確定処理では、特図２抽選における大当たり時や小当たり時にオープニングコマンドの出力等が実行される。上記のように、本実施形態の特別動作処理によれば、特図１の待機処理、変動中処理、確定処理と、特図２の待機処理、変動処理、確定処理とが並行して実行される。一方、大当たり遊技や小当たり遊技は、特図１および特図２の待機処理、変動処理、確定処理に優先して実行される。

【０１０７】

［特別図柄待機処理］

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

【０１０８】

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

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

【０１０９】

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。

【０１１０】

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。

【０１１１】

［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。

【０１１２】

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。

【０１１３】

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

【０１１４】

［変動パターン選択処理］

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

テップＳ１６０２：ＮＯ）、遊技制御用マイコン８１は、小当たりフラグがＯＮか否かの判定をおこなう（ステップＳ１６１０）。小当たりフラグがＯＦＦの場合（ステップＳ１６１０：ＮＯ）、処理はステップＳ１６０７に移行する。小当たりフラグがＯＮの場合（ステップＳ１６１０：ＹＥＳ）、遊技制御用マイコン８１は、変動パターン判定テーブルＴ６（図１０）のうち、非時短状態小当たり用のテーブルを参照して変動パターンの選択をおこなう（ステップＳ１６１１）。具体的には、遊技制御用マイコン８１は、まず、第２特図保留記憶領域８５ｂの第１記憶領域（第２特図保留の１個目に対応）に記憶されている変動パターン乱数値を読み出す。次に、遊技制御用マイコン８１は、変動パターン判定テーブルＴ６と変動パターン乱数値とを用いて変動パターンを選択する。ここでは、非時短状態小当たり用のテーブルとして、図１０に示す非時短状態用の変動パターン判定テーブルＴ６のうち、小当たりに該当する部分（変動パターンが「Ｐ３４」の部分）が参照される（アドレスがセットされる）。読み出した変動パターン乱数値から、変動パターンとして「Ｐ３４」が選択される。

【０１１５】

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

【０１１６】

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

【０１１７】

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

【０１１８】

ステップＳ１６１０において、小当たりフラグがＯＦＦの場合（ステップＳ１６１０：ＮＯ）、遊技制御用マイコン８１は、リーチ乱数値がリーチ成立乱数値か否かの判定をおこなう（ステップＳ１６０７）。具体的には、遊技制御用マイコン８１は、まず、判定値としてのリーチ乱数値の読み出しをおこなう。特図２の変動パターン選択処理では、第２

特図保留記憶領域８５ｂの第１記憶領域（第２特図保留の１個目に対応）に記憶されているリーチ乱数値を読み出す。特図１の変動パターン選択処理では、第１特図保留記憶領域８５ａの第１記憶領域（第１特図保留の１個目に対応）に記憶されているリーチ乱数値を読み出す。次に、遊技制御用マイコン８１は、リーチ判定テーブルＴ２（図８（Ｂ））と、リーチ乱数値とを用いてリーチの有無を判定する。ここでは、非時短状態であるため、リーチ判定テーブルＴ２のうち、非時短状態用のテーブル（リーチ有り判定値（リーチ成立乱数値）が「０」～「１３」の部分）に基づいてリーチの有無を判定する。

【０１１９】

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。

【０１２０】

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。

【０１２１】

ステップＳ１６００において、遊技状態が時短状態であると判定した場合には、遊技制御用マイコン８１は、大当たりフラグがＯＮか否かの判定をおこなう（図２５：ステップＳ１６１２）。以後、ステップＳ１６１４～Ｓ１６２１の処理は、以下の点を除いては上述のステップＳ１６０４～Ｓ１６１１の処理と同様であるため説明を省略する。ステップステップＳ１６１４～Ｓ１６２１の処理とステップＳ１６０４～Ｓ１６１１の処理との違いは、ステップＳ１６１５、Ｓ１６１６、Ｓ１６１８、Ｓ１６１９、Ｓ１６２１において、参照される変動パターン判定テーブルＴ６の部分が既述のステップＳ１６０５、Ｓ１６０６、Ｓ１６０８、Ｓ１６０９、Ｓ１６１１と異なる。具体的には、Ｓ１６０５、Ｓ１６０６、Ｓ１６０８、Ｓ１６０９、Ｓ１６１１では、非時短状態用の変動パターン判定テーブルＴ６（図１０）が参照されるのに対して、ステップＳ１６１５、Ｓ１６１６、Ｓ１６１８、Ｓ１６１９、Ｓ１６２１では、時短状態用の変動パターン判定テーブルＴ６（図１１）が参照される。例えば、ステップＳ１６１５の場合、すなわち、大当たり種別がＶ通

過予定大当たりの場合、図１１に示す時短状態用の変動パターン判定テーブルＴ６のうち、Ｖ通過予定大当たりに該当する部分（特図１では変動パターンが「Ｐ４１」～「Ｐ４３」の部分、特図２では変動パターンが「Ｐ６１」または「Ｐ６２」の部分）が参照される。読み出した変動パターン乱数値から、特図１では変動パターンとして「Ｐ４１」～「Ｐ４３」のいずれか、特図２では「Ｐ６１」または「Ｐ６２」が選択される。また、例えば、ステップＳ１６１６の場合、すなわち、大当たり種別がＶ非通過予定大当たりの場合、図１１に示す時短状態用の変動パターン判定テーブルＴ６のうち、Ｖ非通過予定大当たりに該当する部分（特図１では変動パターンが「Ｐ４４」～「Ｐ４６」の部分、特図２では変動パターンが「Ｐ６３」の部分）が参照される。読み出した変動パターン乱数値から、特図１では変動パターンとして「Ｐ４４」～「Ｐ４６」のいずれか、特図２では「Ｐ６３」が選択される。また、例えば、ステップＳ１６２１の場合、すなわち小当たりの場合、図１１に示す時短状態用の変動パターン判定テーブルＴ６のうち、小当たりに該当する部分（「Ｐ７４」の部分）が参照される。読み出した変動パターン乱数値から、変動パターンとして「Ｐ７４」が選択される。

【０１２２】

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

【０１２３】

［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。

【０１２４】

［特別図柄確定処理］

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

【０１２５】

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８

１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））。

【０１２６】

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

【０１２７】

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

【０１２８】

［遊技状態管理処理］

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

【０１２９】

ステップＳ２００５では、遊技制御用マイコン８１は、時短フラグがＯＮか否かの判定をおこなう。時短フラグがＯＦＦの場合（ステップＳ２００５：ＮＯ）、処理はステップＳ２００９にスキップする。時短フラグがＯＮの場合（ステップＳ２００５：ＹＥＳ）、時短カウンタの値を１ディクリメントする（ステップＳ２００６）。時短カウンタとは、時短状態中に実行した特別図柄の変動回数をカウントするものである。ここでは、時短状

態への移行時に時短カウンタに「１００００」がセットされる。遊技制御用マイコン８１は、時短カウンタを１ディクリメントした結果、カウンタの値が「０」になったか否かの判定をおこなう（ステップＳ２００７）。時短カウンタの値が「０」ではない場合（ステップＳ２００７：ＮＯ）、処理はステップＳ２００９にスキップする。時短カウンタの値が「０」の場合（ステップＳ２００７：ＹＥＳ）、時短フラグをＯＦＦに切り替える（ステップＳ２００８）。なお、時短カウンタに「１００００」がセットされた場合、実質時短カウンタの値が「０」になることはない。

【０１３０】

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。

【０１３１】

［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。

【０１３２】

［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。

【０１３３】

大入賞口が開放中ではない場合（ステップＳ２２０２：ＮＯ）、遊技制御用マイコン８１は、大入賞口を開放するための条件が成立しているか否かの判定をおこなう（ステップＳ２２０３）。遊技制御用マイコン８１は、大入賞口を開放するための条件としては、まず、大入賞口開放始動口１７に入球があったか否かの判定をおこなう。大入賞口開放始動口１７への入球が無い場合には条件を満たしていないと判定する。大入賞口開放始動口１７への入球があった場合、さらに、遊技制御用マイコン８１は、大入賞口を開放する時間（タイミング）か否かの判定をおこなう。大入賞口を開放する時間には、例えば、大当たりのオープニングの時間が経過して初回のラウンド遊技における開放開始の時期に至った

ときや、開放後に一時的に閉鎖した大入賞口を再び開放させるまでのインターバル時間（閉鎖時間）が経過して、再度の開放開始の時期に至ったときが含まれる。上記の条件を満たしていない場合（ステップＳ２２０３：ＮＯ）、処理はステップＳ２２２０に移行する。

【０１３４】

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

【０１３５】

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）。

【０１３６】

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。

【０１３７】

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ディクリメントし（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。

【０１３８】

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。

【０１３９】

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

【０１４０】

［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。

【０１４１】

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。

【０１４２】
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。

【０１４３】
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。

【０１４４】
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。

【０１４５】

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。

【０１４６】

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。

【０１４７】

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。

【０１４８】

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。

【０１４９】

［遊技状態設定処理］

図３２は、遊技状態設定処理（図３０：ステップＳ２２３４）のフローチャートである。遊技制御用マイコン８１は、まず、ＶフラグがＯＮか否かの判定をおこなう（ステップＳ２３０１）。ＶフラグがＯＦＦの場合（ステップＳ２３０１：ＮＯ）、遊技制御用マイコン８１は、ステップＳ２３０９に処理を進める。一方、ステップＳ２３０１において、ＶフラグがＯＮの場合（ステップＳ２３０１：ＹＥＳ）、遊技制御用マイコン８１は、確変フラグをＯＮにし（ステップＳ２３０４）、確変カウンタに「１００００」をセットし

（ステップＳ２３０５）、ＶフラグをＯＦＦにする（ステップＳ２３０６）。また、遊技制御用マイコン８１は、時短フラグをＯＮにし（ステップＳ２３０７）、時短カウンタに「１００００」をセットする（ステップＳ２３０８）。これにより、今回の大当たり遊技後の遊技状態が「高確率状態」かつ「時短状態」かつ「高ベース状態」（すなわち、高確高ベース）になる。この高確高ベース状態は、特別図柄の可変表示が１００００回おこなわれること、または、次の大当たりに当選すること、のいずれかの条件の成立によって終了する。

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

【０１５０】

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。

【０１５１】

［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。

【０１５２】

［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。

【０１５３】

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。

【０１５４】

［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。

【０１５５】

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。

【０１５６】

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。

【０１５７】

［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。

【０１５８】

［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。

【０１５９】

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。

【０１６０】

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。

【０１６１】

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。

【０１６２】

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。

【０１６３】

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。

【０１６４】

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。

【０１６５】

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。

【０１６６】

［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。

【０１６７】

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。

【０１６８】

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。

【０１６９】

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。

【０１７０】

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。

【０１７１】

［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。

【０１７２】

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。

【０１７３】

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、Ｓ

Ｐ３演出をおこなう複数種類の基幹演出パターンと、ＳＰ４演出をおこなう複数種類の基幹演出パターンと、ＳＰ５演出をおこなう複数種類の基幹演出パターン（後述する疑似大当たり示唆演出がおこなわれる専用リーチ演出パターン）と、リーチ無しハズレ演出をおこなう複数種類の基幹演出パターンと、小当たり演出をおこなう複数種類の基幹演出パターンが設定されている。基幹演出パターンの種類は任意に設定することができる。ここでは、例えば、変動開始コマンドに含まれていた変動パターンが「Ｐ１」の場合、ＳＰ１演出をおこなう基幹演出パターンが選択される。また、変動開始コマンドに含まれていた変動パターンが「Ｐ７２」の場合、リーチ無しハズレ演出をおこなう基幹演出パターンが選択される。また、変動開始コマンドに含まれていた変動パターンが「Ｐ７４」の場合、小当たり演出をおこなう基幹演出パターンが選択される。

【０１７４】

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。

【０１７５】

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

【０１７６】

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。

【０１７７】

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。

【０１７８】

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。

【０１７９】

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。

【０１８０】

［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。
【０１８１】
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。
【０１８２】
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。
【０１８３】
続いて、画像制御用マイコン１０１は、サブ制御基板９０から変動終了前コマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップＳ５００３）。受信している場合（ステップ５００３：ＹＥＳ）、画像制御用マイコン１０１は、先読み演出表示を開始させる（ステップＳ５００４）。具体的には、画像制御用マイコン１０１は、変動終了前コマンドを解析し、変動終了前コマンドに先読み演出パターン情報が含まれている場合、所定の先読み演

出画像をＲＯＭ１０３から読み出して、画像表示装置７の表示画面７ａに表示させる。また、変動終了前コマンドに先読み演出パターン情報が含まれていない場合であっても、画像表示装置７の表示画面７ａに予告画像が表示されていれば、その予告画像をフェードさせる予告フェード演出をおこなう。一方、受信していない場合（ステップＳ５００３：ＮＯ）、上述の処理をスキップする。

【０１８４】

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

【０１８５】

続いて、画像制御用マイコン１０１は、その他の処理をおこなう（ステップＳ５００７）。その他の処理では、例えば、画像制御用マイコン１０１は、オープニング演出開始コマンドを受信したときに、オープニング演出開始コマンドにおいて指示された所定のオープニング演出画像をＲＯＭ１０３から読み出して、画像表示装置７の表示画面７ａに表示させる。また、ラウンド演出開始コマンドを受信したときに、ラウンド演出開始コマンドにおいて指示された所定のラウンド演出画像をＲＯＭ１０３から読み出して、表示画面７ａに表示させる。また、エンディング演出開始コマンドを受信したときに、エンディング演出開始コマンドにおいて指示された所定のエンディング演出画像をＲＯＭ１０３から読み出して、表示画面７ａに表示させて、本処理を終了する。

【０１８６】

９．盤可動体の動作およびサブ表示画面６４の表示演出

図４６～図５０を用いて、盤可動体（第１可動役物１４、第２可動役物１５、および、第３可動役物１８）の動作、および、サブ表示画面６４（右サブ表示画面６４Ｒ、左サブ表示画面６４Ｌ、および、上サブ表示画面６４Ｕ）の表示演出について説明する。演出制御用マイコン９１は、遊技演出（表示演出）中や電源投入時の初期動作等において、第１可動役物１４、第２可動役物１５、および、第３可動役物１８を動作させる駆動制御をおこなう。また、演出制御用マイコン９１は、遊技演出（表示演出）中や電源投入時の初期動作等においてサブ表示画面６４に特定の画像を表示させる表示演出をおこなう。

【０１８７】

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

【０１８８】

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

回転演出をおこなうことができる（第２態様）。
【０１８９】
図４８は、第２可動役物１５の第３態様を例示した説明図である。第２可動役物１５は、スマイル顔が描かれた回転体が２つに分断して相対スライド移動可能に構成されている。具体的には、第２可動役物１５は、スマイル顔の左半分である第１部材１５ａと、スマイル顔の右半分の第２部材１５ｂとを備えている。この第１部材１５ａと第２部材１５ｂは、相対的にスライド移動可能に構成されている。ここでは、第２可動役物１５は、図４７に示す表示画面７ａの前方の位置（第２態様）において、第１部材１５ａと第２部材１５ｂとが相対スライドし、図４８に示すように第１部材１５ａと第２部材１５ｂとがずれた状態で静止することができる（第３態様）。
【０１９０】
図４９は、サブ表示画面６４（右サブ表示画面６４Ｒ、左サブ表示画面６４Ｌ、および、上サブ表示画面６４Ｕ）の表示演出を例示した説明図である。右サブ表示画面６４Ｒ、左サブ表示画面６４Ｌ、および、上サブ表示画面６４Ｕは、それぞれ、独立して画像を表示することができる。また、表示画面７ａの画像と連動した演出をおこなうことができる。
【０１９１】
図５０は、第３可動役物１８の第２態様を例示した説明図である。第３可動役物１８は、スマイル顔が描かれた回転体を含んでいる。第３可動役物１８は、図１に示すように、ステージ部１１の下方の退避位置（ホームポジション）に格納されており、ここで静止することができる（第１態様）。このとき、回転体は視認困難な状態となる。第３可動役物１８は、図１の状態から、回転体が上方に進出し、表示画面７ａの前方において、第２可動役物１５と同様に、図示しない回転演出をおこなうことができる。また、第３可動役物１８は、スマイル顔が描かれた回転体が２つに分断して相対スライド移動可能に構成されている。具体的には、第３可動役物１８は、スマイル顔の右半分である第１部材１８ａと、スマイル顔の左半分の第２部材１８ｂとを備えている。この第１部材１８ａと第２部材１８ｂは、表示画面７ａの前方の位置において、第１部材１８ａと第２部材１８ｂとが相対スライドし、図５０に示すように第１部材１８ａと第２部材１８ｂとがずれた状態で静止することができる（第２態様）。
【０１９２】
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。
【０１９３】
以下に図５１～図５４を用いて保留アイコン連動演出Ａ～Ｄについて説明する。この保留アイコン連動演出は、装飾図柄の変動演出中（特に、疑似連演出中）などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信した変動演出開始コマンドを解析し、保留アイコン連動演出を実行する指示が含まれている場合に、ＲＯＭ１０３から対応する画像データを読み出して表示画面７ａに画像を表示させる演出である。
【０１９４】
［保留アイコン連動演出Ａ］
図５１は、保留アイコン連動演出Ａを説明するための図である。保留アイコン連動演出Ａでは、まず、図５１（Ａ）に示すように、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装

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

【０１９５】

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

【０１９６】

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

【０１９７】

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

【０１９８】

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

【０１９９】

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

【０２００】

［保留アイコン連動演出Ｂ］

図５２は、保留アイコン連動演出Ｂを説明するための図である。保留アイコン連動演出Ｂでは、まず、図５２（Ａ）に示すように、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。このとき、表示画面７ａの下方には、保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃが表示されている。保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、特定の対象の外観を表している。ここでは、保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、丸い図形の外観を表した丸形状を有している。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なもや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。ここでは、特図１保留数が４である状態を例示している。

【０２０１】

この状態で、図５２（Ｂ）に示すように、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが同じ数字（ここでは「２」）で仮停止してリーチが形成される。リーチ形成後、すべての保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃの態様が変化する。ここでは、特定の対象の外観を表していたすべての保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃが他の１つの特定の対象の外観を表す画像に変化する。一例として、保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、すべて、四角い図形の外観を表した四角形状となる。後述するように、保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、各アイコンが表す図形の数によって、疑似連回数を示唆する。

【０２０２】

その後、図５２（Ｃ）に示すように、中装飾図柄８Ｃが仮停止すると、画面が切り替わり、図５２（Ｄ）に示すように、疑似連が実行されることを示唆する回数示唆画像ＫＳが表示される。疑似連とは、１変動中に、装飾図柄の仮停止表示と再変動表示とを繰り返す演出であり、３つの装飾図柄が仮停止表示する前にはリーチが形成される。疑似連回数とは、この装飾図柄の仮停止表示と再変動表示の繰り返し回数である。ここでは、疑似連回数は、１変動中にリーチが形成される回数と等しい。回数示唆画像ＫＳは、次に開始される再変動表示が何回目（何連目）の変動表示かを示唆している。ここでは、次は２回目なので（疑似連回数は「２」なので）、「２回目！！！」と表されている。この回数示唆画像ＫＳが表示されるとき、保留アイコン９Ａ、および、当該保留アイコン９Ｃが表示され、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが表示されない。

【０２０３】

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

２であることを示唆している。
【０２０４】
回数示唆画像ＫＳが消えた後、画面が切り替わり、図５２（Ｅ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが再び変動表示される。表示画面７ａの右上には、疑似連回数表示ＧＫが表示されている。疑似連回数表示ＧＫは、現在の疑似連回数を表示している。変動表示が所定期間継続した後、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが同じ数字（ここでは「６」）で仮停止してリーチが形成される。リーチ形成後、図５２（Ｆ）に示すように、中装飾図柄８Ｃが仮停止した後、画面が切り替わり、図５２（Ｇ）に示すように、再び、回数示唆画像ＫＳが表示される。ここでは、疑似連回数は「３」なので、「３回目！！！」と表されている。回数示唆画像ＫＳが表示されるとき、保留アイコン９Ａ、および、当該保留アイコン９Ｃが表示され、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが表示されない。
【０２０５】
表示されている保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは態様が変化する。ここでは、保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、２つの特定の対象（四角い図形）の外観を表していた状態から、３つの同じ特定の対象の外観を表す画像に変化する。具体的には、２つの四角形状を含む画像から３つの四角形状を含む画像に変化する。各保留アイコンには、３つの四角形状が含まれるので、現在の疑似連が３回目であること、すなわち、疑似連回数が３であることを示唆している。
【０２０６】
回数示唆画像ＫＳが消えた後、画面が切り替わり、図５２（Ｈ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが再び変動表示される。表示画面７ａの右上には、疑似連回数表示ＧＫが表示されている。その後、図５２（Ｉ）に示すように、スペシャルリーチ演出が実行される。ここでは、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢが対決するアニメーションが表示される。味方キャラクタＣＲＡが勝利した後、図５２（Ｊ）に示すように、装飾図柄によって、大当たり図柄が表示される。
【０２０７】
［保留アイコン連動演出Ｃ］
図５３は、保留アイコン連動演出Ｃを説明するための図である。保留アイコン連動演出Ｃでは、まず、図５３（Ａ）に示すように、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。このとき、表示画面７ａの下方には、保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃが表示されている。保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、特定の対象の外観を表している。ここでは、保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、丸い図形の外観を表した丸形状を有している。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なもや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。ここでは、特図１保留数が４である状態を例示している。
【０２０８】
この状態で、図５３（Ｂ）に示すように、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが同じ数字（ここでは「２」）で仮停止してリーチが形成される。リーチ形成後、当該保留の保留変化によって、当該保留アイコン９Ｃの態様が変化する。ここでは、特定の対象の外観を表していた当該保留アイコン９Ｃが他の１つの特定の対象の外観を表す画像に変化する。一例として、保留変化によって当該保留アイコン９Ｃは、数字の１の外観を表した画像となる。後述するように、当該保留アイコン９Ｃは、表す数字によって、疑似連回数を示唆する。その後、図５３（Ｃ）に示すように、中装飾図柄８Ｃとして、疑似連が実行されることを示唆する疑似連開始示唆画像が表示される。疑似連とは、１変動中に、装飾図柄の仮停止表示と再変動表示とを繰り返す演出であり、３つの装飾図柄が仮停止表示する前にはリーチが形成される。疑似連回数とは、この装飾図柄の仮停止表示と再変動表示の繰り返し回数である。ここでは、疑似連回数は、１変動中にリーチが形成される回数と等しい。
【０２０９】

中装飾図柄８Ｃの疑似連開始示唆画像が仮停止した後、画面が切り替わり、図５３（Ｄ）に示すように、疑似連回数を示唆する回数示唆画像ＫＳが表示される。回数示唆画像ＫＳは、次に開始される再変動表示が何回目の変動表示かを示唆している。ここでは、次は２回目なので（疑似連回数は「２」なので）、「２回目！！！」と表されている。この回数示唆画像ＫＳが表示されるとき、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ、保留アイコン９Ａ、および、当該保留アイコン９Ｃが表示されない。

【０２１０】

回数示唆画像ＫＳが消えた後、画面が切り替わり、図５３（Ｅ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが再び変動表示されるとともに、当該保留の保留変化によって、当該保留アイコン９Ｃの態様が変化する。ここでは、保留変化によって、当該保留アイコン９Ｃは、数字の１の外観を表している画像から数字の２を表す画像に変化する。当該保留アイコン９Ｃには、数字の２が示されているので、現在の疑似連が２回目であること、すなわち、疑似連回数が２であることを示唆している。また、数字の２は、数字の１よりも大当たりの期待度が高いことを示唆している。表示画面７ａの右上には、疑似連回数表示ＧＫが表示されている。疑似連回数表示ＧＫは、現在の疑似連回数を表示している。変動表示が所定期間継続した後、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが同じ数字（ここでは「６」）で仮停止してリーチが形成される。

【０２１１】

リーチ形成後、図５３（Ｆ）に示すように、中装飾図柄８Ｃとして、疑似連開始示唆画像が表示される。中装飾図柄８Ｃとして疑似連開始示唆画像が仮停止した後、図５３（Ｇ）に示すように、再び、画面が切り替わり、回数示唆画像ＫＳが表示される。ここでは、疑似連回数は「３」なので、「３回目！！！」と表されている。回数示唆画像ＫＳが表示されるとき、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ、保留アイコン９Ａ、および、当該保留アイコン９Ｃが表示されない。

【０２１２】

回数示唆画像ＫＳが消えた後、画面が切り替わり、図５３（Ｈ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが再び変動表示されるとともに、当該保留の保留変化によって、当該保留アイコン９Ｃの態様が変化する。ここでは、保留変化によって、当該保留アイコン９Ｃは、数字の２の外観を表している画像から数字の３を表す画像に変化する。当該保留アイコン９Ｃには、数字の３が示されているので、現在の疑似連が３回目であること、すなわち、疑似連回数が３であることを示唆している。また、数字の３は、数字の２よりも大当たりの期待度が高いことを示唆している。表示画面７ａの右上には、疑似連回数表示ＧＫが表示されている。その後、図５３（Ｉ）に示すように、スペシャルリーチ演出が実行される。ここでは、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢが対決するアニメーションが表示される。味方キャラクタＣＲＡが勝利した後、図５３（Ｊ）に示すように、装飾図柄によって、大当たり図柄が表示される。

【０２１３】

［保留アイコン連動演出Ｄ］

図５４は、保留アイコン連動演出Ｄを説明するための図である。保留アイコン連動演出Ｄでは、まず、図５４（Ａ）に示すように、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。このとき、表示画面７ａの下方には、保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃが表示されている。保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、特定の対象の外観を表している。ここでは、保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、丸い図形の外観を表した丸形状を有している。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なもや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。ここでは、特図１保留数が４である状態を例示している。

【０２１４】

この状態で、図５４（Ｂ）に示すように、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが同じ数字

（ここでは「２」）で仮停止してリーチが形成される。リーチ形成後、当該保留の保留変化によって、当該保留アイコン９Ｃの態様が変化する。ここでは、特定の対象の外観を表していた当該保留アイコン９Ｃが他の特定の対象の外観を表す画像に変化する。一例として、保留変化によって当該保留アイコン９Ｃは、３つの四角い図形が重なった外観を表した画像となる。この画像は、四角い図形が２つ重なった画像や、１つの四角い図形を表す画像、丸い図形を表す画像よりも大当たりの期待度が高いことを示唆している。後述するように、当該保留アイコン９Ｃは、表す四角形状の数によって、今回１変動中に実行される合計の疑似連回数をあらかじめ示唆する。すなわち、ここでは、最終的に、１変動中に疑似連が３回実行されることを示唆している。疑似連とは、１変動中に、装飾図柄の仮停止表示と再変動表示とを繰り返す演出であり、３つの装飾図柄が仮停止表示する前にはリーチが形成される。疑似連回数とは、この装飾図柄の仮停止表示と再変動表示の繰り返し回数である。ここでは、疑似連回数は、１変動中にリーチが形成される回数と等しい。この保留変化と前後して、図５４（Ｃ）に示すように、中装飾図柄８Ｃとして、疑似連が実行されることを示唆する疑似連開始示唆画像が表示される。

【０２１５】

中装飾図柄８Ｃの疑似連開始示唆画像が仮停止した後、画面が切り替わり、図５４（Ｄ）に示すように、疑似連回数を示唆する回数示唆画像ＫＳが表示される。回数示唆画像ＫＳは、次に開始される再変動表示が何回目（何連目）の変動表示かを示唆している。ここでは、次は２回目なので（疑似連回数は「２」なので）、「２回目！！！」と表されている。この回数示唆画像ＫＳが表示されるとき、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ、保留アイコン９Ａ、および、当該保留アイコン９Ｃが表示されない。

【０２１６】

回数示唆画像ＫＳが消えた後、画面が切り替わり、図５４（Ｅ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが再び変動表示される。当該保留アイコン９Ｃの態様は変化せず、継続して、３つの四角い図形が重なった外観を表した画像となっている。表示画面７ａの右上には、疑似連回数表示ＧＫが表示されている。疑似連回数表示ＧＫは、現在の疑似連回数を表示している。変動表示が所定期間継続した後、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが同じ数字（ここでは「６」）で仮停止してリーチが形成される。

【０２１７】

リーチ形成後、図５４（Ｆ）に示すように、中装飾図柄８Ｃとして、疑似連開始示唆画像が表示される。中装飾図柄８Ｃとして疑似連開始示唆画像が仮停止した後、図５４（Ｇ）に示すように、再び、画面が切り替わり、回数示唆画像ＫＳが表示される。ここでは、疑似連回数は「３」なので、「３回目！！！」と表されている。回数示唆画像ＫＳが表示されるとき、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ、保留アイコン９Ａ、および、当該保留アイコン９Ｃが表示されない。

【０２１８】

回数示唆画像ＫＳが消えた後、画面が切り替わり、図５４（Ｈ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが再び変動表示される。当該保留アイコン９Ｃの態様は変化せず、継続して、３つの四角い図形が重なった外観を表した画像となっている。表示画面７ａの右上には、疑似連回数表示ＧＫが表示されている。その後、図５４（Ｉ）に示すように、スペシャルリーチ演出が実行される。ここでは、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢが対決するアニメーションが表示される。味方キャラクタＣＲＡが勝利した後、図５４（Ｊ）に示すように、装飾図柄によって、大当たり図柄が表示される。

【０２１９】

［効果例］

以下に、保留アイコン連動演出の効果例を示す。

［効果１］

上記実施形態の遊技機１では、図５１～図５４に示すように、装飾図柄の仮停止表示と再変動表示とを繰り返す疑似連演出中に、当該保留アイコン９Ｃの態様が変化して、疑似連演出における疑似連回数を示唆する。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませる

ことができ、興趣の向上を図ることができる。
［効果２］
上記実施形態の遊技機１では、図５１～図５４に示すように、疑似連回数を示唆する保留アイコンは、実行中の疑似連演出に対応する当該保留アイコン９Ｃである。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
［効果３］
上記実施形態の遊技機１では、図５１～図５２に示すように、当該保留アイコン９Ｃは、特定の対象の外観を表しており、当該保留アイコン９Ｃの態様が変化すると、当該保留アイコン９Ｃが表す特定の対象の数が増加し、当該保留アイコン９Ｃが表す特定の対象の数によって、疑似連回数を示唆する。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
［効果４］
上記実施形態の遊技機１では、図５１に示すように、当該保留アイコン９Ｃは、当該保留アイコン９Ｃが表す特定の対象の数が複数のとき、複数の特定の対象が一部重なった画像として表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
［効果５］
上記実施形態の遊技機１では、図５１～図５４に示すように、疑似連演出は、１変動中における最初のリーチ形成後に開始されるものであり、当該保留アイコン９Ｃは、最初のリーチ形成時には、特定の対象以外の対象を表しており、疑似連開始後に、特定の対象の外観を表す画像に変化する。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
［効果６］
上記実施形態の遊技機１では、図５１～図５４に示すように、疑似連演出中には、保留アイコンの他に、さらに、疑似連回数を示唆する疑似連回数表示ＧＫ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。
【０２２０】
［変形例］
以下に、保留アイコン連動演出の変形例を示す。
［変形例１］
図５１の保留アイコン連動演出Ａでは、当該保留アイコン９Ｃの態様が疑似連回数を示唆するものとして説明した。しかし、疑似連回数を示唆する保留アイコンは、当該保留アイコン９Ｃに限定されない。保留アイコン９Ａの態様が疑似連回数を示唆してもよいし、保留アイコン９Ｂの態様が疑似連回数を示唆してもよい。
【０２２１】
［変形例２］
図５２の保留アイコン連動演出Ｂでは、すべての保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃの態様が変化して疑似連回数を示唆するものとして説明した。態様が変化して疑似連回数を示唆する保留アイコンは、保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃのうちの一部であってもよい。
【０２２２】
［変形例３］
図５１～図５４の保留アイコン連動演出では、確定表示までの疑似連回数が３の疑似連演出について説明した。しかし、本演出（保留アイコン連動演出）は、確定表示までの疑似連回数が３以外（例えば２）の疑似連演出についても適用可能である。また、本演出は、疑似連後にハズレとなる演出に対しても適用可能である。
【０２２３】
［変形例４］
図５１～図５４のそれぞれの保留アイコン連動演出を適宜組み合わせてもよい。例えば

、図５４の保留アイコン連動演出Ｄにおいて、保留変化後の当該保留アイコン９Ｃが図５３のような数字であってもよい。

【０２２４】

［変形例５］

図５１～図５４の保留アイコン連動演出では、説明した演出の一部を備えていなくてもよいし、他の演出が追加されていてもよい。例えば、図５１～図５４の保留アイコン連動演出では、画面が切り替わって回数示唆画像ＫＳが表示されるものとした。しかし、画面が切り替わらず、回数示唆画像ＫＳが表示されなくてもよい。また、疑似連回数表示ＧＫが表示されなくてもよい。

【０２２５】

［態様例］

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇[態様Ａ１－１]

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは、装飾図柄であり、

前記複数種類の画像のうちの一つは、保留アイコンであり、

前記装飾図柄の仮停止表示と再変動表示とを繰り返す疑似連演出中に、前記保留アイコンの態様が変化して、前記疑似連演出における疑似連回数を示唆する

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様Ａ１－２]

態様Ａ１－１に記載の遊技機であって、

前記疑似連回数を示唆する保留アイコンは、実行中の疑似連演出に対応する当該保留アイコンである

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様Ａ１－３]

態様Ａ１－１または態様Ａ１－２に記載の遊技機であって、

前記保留アイコンは、特定の対象の外観を表しており、前記保留アイコンの態様が変化すると、前記保留アイコンが表す前記特定の対象の数が増加し、前記保留アイコンが表す前記特定の対象の数によって、前記疑似連回数を示唆する

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様Ａ１－４]

態様Ａ１－３に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様Ａ１－５]

態様Ａ１－３または態様Ａ１－４に記載の遊技機であって、

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

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

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様Ａ１－６]

態様Ａ１－１から態様Ａ１－５までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴とする遊技機。

【０２２６】

以下に図５５～図５８を用いて連続リーチ演出Ａ～Ｄについて説明する。この連続リーチ演出は、装飾図柄の変動演出中（特に、疑似連演出中）などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信した変動演出開始コマンドを解

析し、連続リーチ演出を実行する指示が含まれている場合に、ＲＯＭ１０３から対応する画像データを読み出して表示画面７ａに画像を表示させる演出である。

【０２２７】

［連続リーチ演出Ａ］

図５５は、連続リーチ演出Ａを説明するための図である。連続リーチ演出Ａでは、まず、図５５（Ａ）に示すように、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。このとき、表示画面７ａの下方には、保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃが表示されている。保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、特定の対象の外観を表している。ここでは、保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、丸い図形の外観を表した丸形状を有している。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なもや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。ここでは、特図１保留数が４である状態を例示している。

【０２２８】

この状態で、図５５（Ｂ）に示すように、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが同じ数字（ここでは「２」）で仮停止して第１のリーチが形成される。その後、中装飾図柄８Ｃとして、疑似連が実行されることを示唆する疑似連開始示唆画像が表示される。一般的に、疑似連とは、１変動中に、装飾図柄の仮停止表示と再変動表示とを繰り返す演出であるが、本実施形態の疑似連は、装飾図柄（左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒ）がリーチで仮停止した後、再変動表示されることなく、次のリーチで仮停止する連続リーチ演出である。ここでの変動表示とは、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒのそれぞれにおいて、複数の異なる数字が視認可能に連続移動する表示、または、複数の異なる数字が視認困難となるほど高速に移動している態様を表す表示をいう。装飾図柄が１つの数字を表示している状態で移動や変形している表示は変動表示に含まれない。ここでは疑似連回数とは、１変動中における装飾図柄の仮停止表示回数である。ここでは、疑似連回数は、１変動中にリーチで仮停止する回数と等しい。

【０２２９】

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

【０２３０】

中装飾図柄８Ｃの疑似連開始示唆画像が仮停止した後、画面が切り替わり、図５５（Ｃ）に示すように、疑似連回数を示唆する回数示唆画像ＫＳが表示される。回数示唆画像ＫＳは、次に形成されるリーチが１変動中の何回目（何連目）のリーチに対応するかを示唆している。ここでは、次は２回目なので（疑似連回数は「２」なので）、「２連目！！！」と表されている。この回数示唆画像ＫＳが表示されるとき、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ、保留アイコン９Ａ、および、当該保留アイコン９Ｃが表示されない。

【０２３１】

回数示唆画像ＫＳが消えた後、画面が切り替わると、図５５（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による再変動表示がおこなわれることなく、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが同じ数字（ここでは「６」）で表示される。ここでは、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒは、互いに表示画面７ａの中心側を向くように歪んだ画像となっている。左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒは、それぞれ外側を向くように横回転する。すなわち、左装飾図柄８Ｌは左側の上下方向に延伸する辺を回転軸にし、右装飾図柄８Ｒは、右側の上下方向に延伸する辺を回転軸にして横回転する。これにより、図５５（Ｅ）に示すように、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒのそれぞれの数字が正面

を向き、この状態で仮停止して第２のリーチが形成される。
【０２３２】
このとき、当該保留アイコン９Ｃは、保留変化によって、態様が変化する。ここでは、１つの特定の対象（四角い図形）の外観を表していた当該保留アイコン９Ｃが、２つの同じ特定の対象の外観を表す画像に変化する。具体的には、保留変化によって、当該保留アイコン９Ｃは、１つの四角い図形から２つの四角い図形が重なった画像に変化する。当該保留アイコン９Ｃには、四角い図形が２つ含まれるので、現在の疑似連が２回目であること、すなわち、疑似連回数が２であることを示唆している。また、２つの四角形状は、１つの四角形状よりも大当たりの期待度が高いことを示唆している。表示画面７ａの右上には、疑似連回数表示ＧＫが表示されている。疑似連回数表示ＧＫは、現在の疑似連回数を表示している。
【０２３３】
第２のリーチ形成後、図５５（Ｆ）に示すように、中装飾図柄８Ｃとして、疑似連開始示唆画像が表示される。中装飾図柄８Ｃとして疑似連開始示唆画像が仮停止した後、図５５（Ｇ）に示すように、再び、画面が切り替わり、回数示唆画像ＫＳが表示される。ここでは、疑似連回数は「３」なので、「３連目！！！」と表されている。回数示唆画像ＫＳが表示されるとき、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ、保留アイコン９Ａ、および、当該保留アイコン９Ｃが表示されない。
【０２３４】
回数示唆画像ＫＳが消えた後、画面が切り替わると、図５５（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による再変動表示がおこなわれることなく、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが同じ数字（ここでは「３」）で表示される。ここでも、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒは、互いに表示画面７ａの中心側を向くように歪んだ画像となっている。左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒは、それぞれ外側を向くように横回転する。これにより、図５５（Ｉ）に示すように、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒのそれぞれの数字が正面を向き、この状態で仮停止して第３のリーチが形成される。
【０２３５】
このとき、当該保留アイコン９Ｃは、保留変化によって、態様が変化する。ここでは、２つの特定の対象の外観を表していた当該保留アイコン９Ｃが３つの同じ特定の対象の外観を表す画像に変化する。具体的には、保留変化によって、当該保留アイコン９Ｃは、２つの四角い図形が重なった画像から３つの四角い図形が重なった画像に変化する。当該保留アイコン９Ｃには、四角い図形が３つ含まれるので、現在の疑似連が３回目であること、すなわち、疑似連回数が３であることを示唆している。また、３つの四角形状は、２つの四角形状よりも大当たりの期待度が高いことを示唆している。表示画面７ａの右上には、疑似連回数表示ＧＫが表示されている。その後、図５５（Ｊ）に示すように、装飾図柄によって、大当たり図柄が表示される。
【０２３６】
［連続リーチ演出Ｂ］
図５６は、連続リーチ演出Ｂを説明するための図である。連続リーチ演出Ｂは、図５５の連続リーチ演出Ａとほぼ同じ内容であり、以下では、異なる点のみ説明する。図５６（Ａ）は、連続リーチ演出Ａの図５５（Ｃ）同じである。図５６（Ａ）の回数示唆画像ＫＳが消えた後、画面が切り替わると、図５６（Ｂ）に示すように、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒによる再変動表示がおこなわれることなく、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが表示されており、互いに表示画面７ａの中心側を向くように歪んだ画像で、数字が視認困難な状態になっている。左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒは、図５６（Ｃ）、（Ｄ）に示すように、それぞれ外側を向くように横回転する。すなわち、左装飾図柄８Ｌは左側の上下方向に延伸する辺を回転軸にし、右装飾図柄８Ｒは、右側の上下方向に延伸する辺を回転軸にして横回転する。これにより、次第に、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒの数字が視認可能になる。左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒは同じ数字（ここでは「６」）で表示される。そして、図５６（Ｅ）に示すように、左装飾図柄８Ｌと右

装飾図柄８Ｒのそれぞれの数字が正面を向き、この状態で仮停止して第２のリーチが形成される。図５６（Ｅ）は、連続リーチ演出Ａの図５５（Ｅ）同じである。

【０２３７】

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

【０２３８】

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

【０２３９】

［連続リーチ演出Ｃ］

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

【０２４０】

回数示唆画像ＫＳが消えた後、画面が切り替わると、図５７（Ｂ）に示すように、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒによる再変動表示がおこなわれることなく、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが表示されており、互いに表示画面７ａの中心側を向くように歪んだ画像で、数字が視認困難な状態になっている。左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒは、図５７（Ｃ）（Ｄ）（Ｅ）に示すように、それぞれ外側を向くように横回転する。すなわち、左装飾図柄８Ｌは左側の上下方向に延伸する辺を回転軸にし、右装飾図柄８Ｒは、右側の上下方向に延伸する辺を回転軸にして横回転する。これにより、次第に、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒの数字が視認可能になる。左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒは同じ数字（ここでは「６」）で表示される。そして、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒの横回転が継続して、図５７（Ｆ）に示すように、再度、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが互いに表示画面７ａの中心側を向くように歪んだ画像となり、その後、横回転の継続によって、図５７（Ｇ）（Ｈ）に示すように、次第に、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒの数字が視認可能になる。左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒは先ほどと異なる（次の）同じ数字（ここでは「７」）で表示される。図５７（Ｉ）（Ｊ）に示すように、横回転の継続によって、再度、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒの数字が視認困難な状態になる。この横回転が繰り返されることによって、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒは視認可能な状態と視認困難な状態とを交互に繰り返し、視認可能な状態の時には、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒで同じ数字であって、前回と異なる数字が表示される。その後、同じ数字で左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒのそれぞれの数字が正面を向き、この状態で仮停止してリーチが形成される。また、その後、装飾図柄によって大当たり図柄が表示される。

【０２４１】

［連続リーチ演出Ｄ］

図５８は、連続リーチ演出Ｄを説明するための図である。連続リーチ演出Ｄでは、まず、図５８（Ａ）に示すように、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒに

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

【０２４２】

この状態で、図５８（Ｂ）に示すように、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが同じ数字（ここでは「２」）で仮停止して第１のリーチが形成される。その後、中装飾図柄８Ｃとして、疑似連が実行されることを示唆する疑似連開始示唆画像が表示される。一般的に、疑似連とは、１変動中に、装飾図柄の仮停止表示と再変動表示とを繰り返す演出であるが、本実施形態の疑似連は、装飾図柄（左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒ）がリーチで仮停止した後、再変動表示されることなく、次のリーチで仮停止する連続リーチ演出である。ここでの変動表示とは、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒのそれぞれにおいて、複数の異なる数字が視認可能に連続移動する表示、または、複数の異なる数字が視認困難となるほど高速に移動している態様を表す表示をいう。装飾図柄が１つの数字を表示している状態で移動や変形している表示は変動表示に含まれない。ここでは疑似連回数とは、１変動中における装飾図柄の仮停止表示回数である。ここでは、疑似連回数は、１変動中にリーチで仮停止する回数と等しい。

【０２４３】

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

【０２４４】

中装飾図柄８Ｃの疑似連開始示唆画像が仮停止した後、画面が切り替わり、図５８（Ｃ）に示すように、疑似連回数を示唆する回数示唆画像ＫＳが表示される。回数示唆画像ＫＳは、次に形成されるリーチが１変動中の何回目（何連目）のリーチに対応するかを示唆している。ここでは、次は２回目なので（疑似連回数は「２」なので）、「２連目！！！」と表されている。この回数示唆画像ＫＳが表示されるとき、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ、保留アイコン９Ａ、および、当該保留アイコン９Ｃが表示されない。

【０２４５】

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

【０２４６】

このとき、当該保留アイコン９Ｃは、保留変化によって、態様が変化する。ここでは、１つの特定の対象（四角い図形）の外観を表していた当該保留アイコン９Ｃが、２つの同じ特定の対象の外観を表す画像に変化する。具体的には、保留変化によって、当該保留アイコン９Ｃは、１つの四角い図形から２つの四角い図形が重なった画像に変化する。当該保留アイコン９Ｃには、四角い図形が２つ含まれるので、現在の疑似連が２回目であること、すなわち、疑似連回数が２であることを示唆している。また、２つの四角形状は、１

つの四角形状よりも大当たりの期待度が高いことを示唆している。表示画面７ａの右上には、疑似連回数表示ＧＫが表示されている。疑似連回数表示ＧＫは、現在の疑似連回数を表示している。

【０２４７】

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

【０２４８】

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

【０２４９】

［効果例］

以下に、連続リーチ演出の効果例を示す。

［効果１］

上記実施形態の遊技機１では、図５５～図５８に示すように、１変動中において、装飾図柄が第１のリーチで仮停止した後、再変動表示がおこなわれることなく第２のリーチで仮停止する。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、図５５～図５８に示すように、装飾図柄が第１のリーチで仮停止した後、表示画面７ａに回数示唆画像ＫＳが表示されることによって、第１のリーチで仮停止した装飾図柄が視認困難な状態になり、回数示唆画像ＫＳが表示画面７ａから消えると、装飾図柄が表示され、装飾図柄が第２のリーチで仮停止する。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、図５５～図５８に示すように、回数示唆画像ＫＳには、次に形成されるリーチが１変動中の何回目のリーチに対応するかを示唆する回数示唆が含まれている。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、図５５～図５８に示すように、回数示唆画像ＫＳが表示画面７ａから消えると、装飾図柄のうちの左装飾図柄８Ｌと右装飾図８Ｒとが同じ数字を表示した状態で横回転した後、第２のリーチで仮停止する。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、図５５～図５８に示すように、１変動中において、装飾図柄が第２のリーチで仮停止した後、再変動表示がおこなわれることなく第３のリーチで仮停止する。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を

図ることができる。
【０２５０】
［変形例］
以下に、連続リーチ演出の変形例を示す。
［変形例１］
図５５～図５８の連続リーチ演出Ａ～Ｄでは、回数示唆画像ＫＳが消えてから、左装飾図柄８Ｌと右装飾図８Ｒは横回転するものとした。しかし、回数示唆画像ＫＳが消えた後、左装飾図柄８Ｌと右装飾図８Ｒは横回転しなくてもよい。例えば、回数示唆画像ＫＳが消えた後、左装飾図柄８Ｌと右装飾図８Ｒは同じ数字で仮停止していてもよい。
【０２５１】
［変形例２］
図５５～図５８の連続リーチ演出Ａ～Ｄでは、回数示唆画像ＫＳが消えた後、左装飾図柄８Ｌと右装飾図８Ｒが横回転中や同じ数字で仮停止しているとき、中装飾図柄８Ｃは、変動表示されているものとした。しかし、中装飾図柄８Ｃは、回数示唆画像ＫＳが消えた後、表示されていなくてもよいし、１つの数字を表示して仮停止表示していてもよい。
【０２５２】
［変形例３］
図５５～図５８の連続リーチ演出Ａ～Ｄを適宜組み合わせてもよい。例えば、図５７の連続リーチ演出Ｃを、図５５の連続リーチ演出Ａの図５５（Ｇ）から組み合わせてもよい。
【０２５３】
［変形例４］
図５５～図５８の連続リーチ演出Ａ～Ｄでは、説明した演出の一部を備えていなくてもよいし、他の演出が追加されていてもよい。例えば、図５５～図５８の連続リーチ演出Ａ～Ｄでは、画面が切り替わって回数示唆画像ＫＳが表示されるものとした。しかし、画面が切り替わらず、回数示唆画像ＫＳが表示されなくてもよい。また、疑似連回数表示ＧＫが表示されなくてもよい。
【０２５４】
［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]
複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、装飾図柄であり、
１変動中において、前記装飾図柄が第１のリーチで仮停止した後、再変動表示がおこなわれることなく第２のリーチで仮停止する
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ａ２－２]
態様Ａ２－１に記載の遊技機であって、
前記装飾図柄が前記第１のリーチで仮停止した後、前記表示手段に特定画像が表示されることによって、前記第１のリーチで仮停止した前記装飾図柄が視認困難な状態になり、前記特定画像が前記表示手段から消えると、前記装飾図柄が表示され、前記装飾図柄が前記第２のリーチで仮停止する
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ａ２－３]
態様Ａ２－２に記載の遊技機であって、
前記特定画像には、次に形成されるリーチが１変動中の何回目のリーチに対応するかを示唆する回数示唆画像が含まれている
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ａ２－４]
態様Ａ２－２または態様Ａ２－３に記載の遊技機であって、

前記特定画像が前記表示手段から消えると、前記装飾図柄のうちの左装飾図柄と右装飾図とが同じ数字を表示した状態で横回転した後、前記第２のリーチで仮停止する
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ａ２－５]
態様Ａ２－１から態様Ａ２－４までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記１変動中において、前記装飾図柄が前記第２のリーチで仮停止した後、再変動表示がおこなわれることなく第３のリーチで仮停止する
ことを特徴とする遊技機。
【０２５５】
以下に図５９～図６２を用いて擬似連示唆演出Ａ～Ｄについて説明する。この擬似連示唆演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信した変動演出開始コマンドを解析し、擬似連示唆演出を実行する指示が含まれている場合に、ＲＯＭ１０３から対応する画像データを読み出してメイン表示画面７ａやサブ表示画面６４に画像を表示させる演出である。
【０２５６】
［擬似連示唆演出Ａ］
図５９は、擬似連示唆演出Ａを説明するための図である。擬似連示唆演出Ａでは、まず、図５９（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒがメイン表示画面７ａの中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとがメイン表示画面７ａの下方に表示される。これら保留アイコン９Ａ，９Ｃは、柄のない白色の保留アイコンである。
【０２５７】
次に、図５９（Ｂ）に示すように、第１の擬似連示唆演出がおこなわれる。この第１の擬似連示唆演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが変動している変動領域に、擬似連演出がおこなわれることを示唆する第１擬似連示唆画像Ｘ１Ａが表示される。第１擬似連示唆画像Ｘ１Ａは、人が笑っている様子を示すキャラクタ画像である。第１擬似連示唆画像Ｘ１Ａは、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒよりも手前に表示される。第１擬似連示唆画像Ｘ１Ａは、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの後ろ側に表示されてもよい。
【０２５８】
次に、図５９（Ｃ）に示すように、第２の擬似連示唆演出がおこなわれる。この第２の擬似連示唆演出では、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒとが停止表示され、中装飾図柄８Ｃが低速変動し、擬似連演出がおこなわれることを示唆する第２擬似連示唆画像Ｘ１Ｂが表示される。具体的には、第２の擬似連示唆演出において、第２擬似連示唆画像Ｘ１Ｂは、低速変動する中装飾図柄８Ｃに含まれる。第２擬似連示唆画像Ｘ１Ｂは、人が笑っている様子を示すキャラクタ画像であり、第１擬似連示唆画像Ｘ１Ａと輪郭形状、大きさが同様である。しかしながら、これに限られず、第２擬似連示唆画像Ｘ１Ｂは、第１擬似連示唆画像Ｘ１Ａと一部の輪郭形状が同様であったり、第１擬似連示唆画像Ｘ１Ａと輪郭形状が同様であるが、大きさが異なったりしてもよい。また、第１擬似連示唆画像Ｘ１Ａと第２擬似連示唆画像Ｘ１Ｂとは、輪郭形状が全くことなる態様でもいい。例えば、第１擬似連示唆画像Ｘ１Ａと第２擬似連示唆画像Ｘ１Ｂとは、輪郭形状が一致する部分がない態様でもいい。図５９（Ｃ）の例では、左装飾図柄８Ｌが「６」図柄で停止表示され、右装飾図柄８Ｒが「７」図柄で停止表示されており、リーチ状態ではない。また、第２の擬似連示唆演出において、第１擬似連示唆画像Ｘ１Ａは、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動領域に停止表示された状態である。第１擬似連示唆画像Ｘ１Ａは、動く場合があってもよい。なお、中装飾図柄８Ｃにおいて、上述の装飾図柄変動演出の開始時から、第２擬似連示唆画像Ｘ１Ｂは、含まれている。
【０２５９】
次に、図５９（Ｄ）に示すように、擬似連示唆画像合体演出がおこなわれる。この擬似連示唆画像合体演出では、停止表示する第１擬似連示唆画像Ｘ１Ａに、低速変動する第２

擬似連示唆画像Ｘ１Ｂ（中装飾図柄８Ｃ）が近接して合体（重畳）するか否かを表す演出である。このとき、第２擬似連示唆画像Ｘ１Ｂは、第１擬似連示唆画像Ｘ１Ａの後ろ側（背後）に位置している。また、第１擬似連示唆画像Ｘ１Ａは、第２擬似連示唆画像Ｘ１Ｂよりも透過度が高い構成となっている。なお、擬似連示唆画像重畳演出では、動いている第１擬似連示唆画像Ｘ１Ａに、低速変動する第２擬似連示唆画像Ｘ１Ｂ（中装飾図柄８Ｃ）が近接して合体するか否かを表す演出であってもよい。

【０２６０】

次に、図５９（Ｅ）に示すように、合体成功演出がおこなわれる。この合体成功演出では、第１擬似連示唆画像Ｘ１Ａと第２擬似連示唆画像Ｘ１Ｂとが合体（重畳）に成功し、第１擬似連示唆画像Ｘ１Ａと第２擬似連示唆画像Ｘ１Ｂとが重なり合って表示される。この場合、第２擬似連示唆画像Ｘ１Ｂは、中装飾図柄８Ｃに含まれているので、この合体成功演出では、第１擬似連示唆画像Ｘ１Ａと第２擬似連示唆画像Ｘ１Ｂは、中装飾図柄８Ｃの一部になったように表示される。

【０２６１】

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

【０２６２】

［擬似連示唆演出Ｂ］

図６０は、擬似連示唆演出Ｂを説明するための図である。擬似連示唆演出Ｂでは、まず、図６０（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒがメイン表示画面７ａの中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとがメイン表示画面７ａの下方に表示される。これら保留アイコン９Ａ，９Ｃは、白色の保留アイコンである。

【０２６３】

次に、図６０（Ｂ）に示すように、第２擬似連示唆画像追加演出がおこなわれる。この第２擬似連示唆画像追加演出では、メイン表示画面７ａの縁から現れた第２擬似連示唆画像Ｘ１Ｂが低速変動する中装飾図柄８Ｃに飛んでいき、第２擬似連示唆画像Ｘ１Ｂが中装飾図柄８Ｃの一部となる様子を示す演出である。この第２擬似連示唆画像Ｘ１Ｂは、人が笑っている様子を示すキャラクタ画像であり、第１擬似連示唆画像Ｘ１Ａと輪郭形状、大きさが同様である。しかしながら、これに限られず、第２擬似連示唆画像Ｘ１Ｂは、第１擬似連示唆画像Ｘ１Ａと一部の輪郭形状が同様であったり、第１擬似連示唆画像Ｘ１Ａと輪郭形状が同様であるが、大きさが異なったりしてもよい。また、第１擬似連示唆画像Ｘ１Ａと第２擬似連示唆画像Ｘ１Ｂとは、輪郭形状が全くことなる態様でもいい。例えば、第１擬似連示唆画像Ｘ１Ａと第２擬似連示唆画像Ｘ１Ｂとは、輪郭形状が一致する部分がない態様でもいい。なお、中装飾図柄８Ｃにおいて、上述の装飾図柄変動演出の開始時には、第２擬似連示唆画像Ｘ１Ｂは、含まれていない。

【０２６４】

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

【０２６５】

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

【０２６６】

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

【０２６７】

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

【０２６８】

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

【０２６９】

［擬似連示唆演出Ｃ］

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

【０２７０】

次に、図６１（Ｂ）に示すように、第２擬似連示唆画像追加演出がおこなわれる。この第２擬似連示唆画像追加演出では、メイン表示画面７ａの縁から現れた第２擬似連示唆画像Ｘ１Ｂが低速変動する中装飾図柄８Ｃに飛んでいき、第２擬似連示唆画像Ｘ１Ｂが中装飾図柄８Ｃの一部となる様子を示す演出である。この第２擬似連示唆画像Ｘ１Ｂは、人が笑っている様子を示すキャラクタ画像であり、第１擬似連示唆画像Ｘ１Ａと輪郭形状、大きさが同様である。しかしながら、これに限られず、第２擬似連示唆画像Ｘ１Ｂは、第１擬似連示唆画像Ｘ１Ａと一部の輪郭形状が同様であったり、第１擬似連示唆画像Ｘ１Ａと輪郭形状が同様であるが、大きさが異なったりしてもよい。また、第１擬似連示唆画像Ｘ

１Ａと第２擬似連示唆画像Ｘ１Ｂとは、輪郭形状が全くことなる態様でもいい。例えば、第１擬似連示唆画像Ｘ１Ａと第２擬似連示唆画像Ｘ１Ｂとは、輪郭形状が一致する部分がない態様でもいい。なお、中装飾図柄８Ｃにおいて、上述の装飾図柄変動演出の開始時には、第２擬似連示唆画像Ｘ１Ｂは、含まれていない。

【０２７１】

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

【０２７２】

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

【０２７３】

次に、図６１（Ｅ）に示すように、擬似連示唆画像合体演出がおこなわれる。この擬似連示唆画像合体演出では、停止表示する第１擬似連示唆画像Ｘ１Ａに、低速変動する第２擬似連示唆画像Ｘ１Ｂ（中装飾図柄８Ｃ）が近接して合体（重畳）するか否かを表す演出である。このとき、第２擬似連示唆画像Ｘ１Ｂは、第１擬似連示唆画像Ｘ１Ａの後ろ側（背後）に位置している。また、第１擬似連示唆画像Ｘ１Ａは、第２擬似連示唆画像Ｘ１Ｂよりも透過度が高い構成となっている。なお、擬似連示唆画像重畳演出では、動いている第１擬似連示唆画像Ｘ１Ａに、低速変動する第２擬似連示唆画像Ｘ１Ｂ（中装飾図柄８Ｃ）が近接して合体するか否かを表す演出であってもよい。また、キャラクタＣＲＡは、第１擬似連示唆画像Ｘ１Ａ、第２擬似連示唆画像Ｘ１Ｂ、および、中装飾図柄８Ｃの後ろ側に表示される。

【０２７４】

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

【０２７５】

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

【０２７６】

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

【０２７７】

［擬似連示唆演出Ｄ］

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

【０２７８】

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

【０２７９】

次に、図６２（Ｃ）に示すように、第１の擬似連示唆演出がおこなわれる。この第１の擬似連示唆演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが変動している変動領域に、擬似連演出がおこなわれることを示唆する第１擬似連示唆画像Ｘ１Ａが表示される。第１擬似連示唆画像Ｘ１Ａは、人が笑っている様子を示すキャラクタ画像である。第１擬似連示唆画像Ｘ１Ａは、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒよりも手前に表示される。第１擬似連示唆画像Ｘ１Ａは、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの後ろ側に表示されてもよい。また、この第１の擬似連演出では、中装飾図柄８Ｃの後ろ側にキャラクタＣＲＡが表示される。このキャラクタＣＲＡは、戦士をモチーフにしたキャラクタである。キャラクタＣＲＡは、第１擬似連示唆画像Ｘ１Ａの後ろであって、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒよりも手前に表示される。キャラクタＣＲＡは、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒのさらに後ろ側に表示されてもよい。

【０２８０】

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

。
【０２８１】
次に、図６２（Ｅ）に示すように、擬似連示唆画像合体演出がおこなわれる。この擬似連示唆画像合体演出では、停止表示する第１擬似連示唆画像Ｘ１Ａに、低速変動する第２擬似連示唆画像Ｘ１Ｂ（中装飾図柄８Ｃ）が近接して合体（重畳）するか否かを表す演出である。このとき、第２擬似連示唆画像Ｘ１Ｂは、第１擬似連示唆画像Ｘ１Ａの後ろ側（背後）に位置している。また、第１擬似連示唆画像Ｘ１Ａは、第２擬似連示唆画像Ｘ１Ｂよりも透過度が高い構成となっている。なお、擬似連示唆画像重畳演出では、動いている第１擬似連示唆画像Ｘ１Ａに、低速変動する第２擬似連示唆画像Ｘ１Ｂ（中装飾図柄８Ｃ）が近接して合体するか否かを表す演出であってもよい。また、キャラクタＣＲＡは、第１擬似連示唆画像Ｘ１Ａ、第２擬似連示唆画像Ｘ１Ｂ、および、中装飾図柄８Ｃの後ろ側に表示される。
【０２８２】
次に、図６２（Ｆ）に示すように、役物可動演出がおこなわれる。この役物可動演出では、第２可動役物１５がホームポジションから展開ポジション（展開位置、進出位置）に移動し、擬似連示唆画像合体演出中の第１擬似連示唆画像Ｘ１Ａおよび第２擬似連示唆画像Ｘ１Ｂの手前側に配置される。この役物可動演出は、第１擬似連示唆画像Ｘ１Ａおよび第２擬似連示唆画像Ｘ１Ｂが合体に成功すること、ひいては、擬似連演出がおこなわれることを示唆している。
【０２８３】
次に、図６２（Ｇ）に示すように、合体成功演出がおこなわれる。この合体成功演出では、第１擬似連示唆画像Ｘ１Ａと第２擬似連示唆画像Ｘ１Ｂとが合体（重畳）に成功し、第１擬似連示唆画像Ｘ１Ａと第２擬似連示唆画像Ｘ１Ｂとが重なり合って表示される。この場合、第２擬似連示唆画像Ｘ１Ｂは、中装飾図柄８Ｃに含まれているので、この合体成功演出では、第１擬似連示唆画像Ｘ１Ａと第２擬似連示唆画像Ｘ１Ｂは、中装飾図柄８Ｃの一部になったように表示される。
【０２８４】
その後、合体成功演出によって、第１擬似連示唆画像Ｘ１Ａと第２擬似連示唆画像Ｘ１Ｂとが合体（重畳）に成功したことにより、擬似連演出がおこなわれる。なお、擬似連演出とは、変動変出の開始時やリーチ演出中等において実行される演出であり、例えば、装飾図柄を変動開始させ仮停止させる演出を繰り返す演出、装飾図柄の所定の図柄配列の少なくとも一部を仮停止させる演出を繰り返す演出、予め決められたロゴを仮停止させる演出を繰り返す演出、または、「×２」、「×３」、「擬似」など擬似連を連想させる表示と共に、装飾図柄の変動演出を実行させる演出を含む。
【０２８５】
［変形例］
上記擬似連示唆演出では、以下のようにしてもよい。
第１擬似連示唆画像Ｘ１Ａと第２擬似連示唆画像Ｘ１Ｂとが合体に成功した場合には、擬似連演出が確定するようにしてもよい。
また、上記役物可動演出時において、第２可動役物１５が第１擬似連示唆画像Ｘ１Ａと第２擬似連示唆画像Ｘ１Ｂの合体画像付近に移動した場合、この合体画像に向かう所定画像（例えば、閃光のような画像）を表示するようにしてもよい。これにより、合体画像を強調することができる。また、この所定画像（例えば、閃光のような画像）は、第２可動役物１５とは異なる役物（例えば、第１可動役物１４）から発せられたように表示されてもよい。
【０２８６】
［効果例］
以下に、擬似連示唆演出の効果例を示す。
［効果１］
上記遊技機１の実施形態では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを変動させる演出がおこなわ

れ、擬似連演出がおこなわれることを示唆する第１擬似連示唆画像Ｘ１Ａが表示されているときに、擬似連演出がおこなわれることを示唆する第２擬似連示唆画像Ｘ１Ｂが表示される。この構成によれば、２つの擬似連示唆画像が同時に表示されるので、擬似連演出への期待感を付与することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０２８７】

［効果２］

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

【０２８８】

［効果３］

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

【０２８９】

［効果４］

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

【０２９０】

［効果５］

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

【０２９１】

［効果６］

上記遊技機１の実施形態では、第１擬似連示唆画像Ｘ１Ａは、第２擬似連示唆画像Ｘ１Ｂよりも透過度が高い構成となっている。この構成によれば、第１擬似連示唆画像Ｘ１Ａが第２擬似連示唆画像Ｘ１Ｂの手前に表示された場合であっても、第１擬似連示唆画像Ｘ１Ａと第２擬似連示唆画像Ｘ１Ｂの両方が視認可能となり、擬似連演出への期待感を演出することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０２９２】

［態様例］

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[態様Ｘ１－１]

複数の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、

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

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

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

前記第１の表示演出は、装飾図柄を変動させる演出であり、

前記第２の表示演出は、擬似連演出がおこなわれることを示唆する第１の擬似連示唆画像を表示する演出であり、

前記第３の表示演出は、前記擬似連演出がおこなわれることを示唆する画像であって、前記第１の擬似連示唆画像とは異なる第２の擬似連示唆画像を表示する演出であり、
前記第１の表示演出と前記第２の表示演出と前記第３の表示演出とを含む組み合わせ演出がおこなわれる場合があり、
前記組み合わせ演出では、前記第１の表示演出と前記第２の表示演出と前記第３の表示演出とがおこなわれ、前記第２の表示演出がおこなわれているときに、前記第３の表示演出がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
【０２９３】
［態様Ｘ１－２］
態様Ｘ１－１に記載の遊技機であって、
前記第３の表示演出の前記第２の擬似連示唆画像は、前記装飾図柄に含まれる、
ことを特徴とする遊技機。
【０２９４】
［態様Ｘ１－３］
態様Ｘ１－２に記載の遊技機であって、
前記組み合わせ演出では、前記第１の表示演出がおこなわれているときに、前記第３の表示演出がおこなわれ、前記第３の表示演出の前記第２の擬似連示唆画像は、前記装飾図柄と共に変動する、
ことを特徴とする遊技機。
【０２９５】
［態様Ｘ１－４］
態様Ｘ１－３に記載の遊技機であって、
前記組み合わせ演出では、前記第３の表示演出の前記第２の擬似連示唆画像は、前記装飾図柄の変動開始後、前記装飾図柄の変動途中から前記装飾図柄と共に変動する、
ことを特徴とする遊技機。
【０２９６】
［態様Ｘ１－５］
態様Ｘ１－２から態様Ｘ１－４までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記組み合わせ演出では、前記第３の表示演出の前記第２の擬似連示唆画像は、前記第２の表示演出の前記第１の擬似連示唆画像の後ろに表示される、
ことを特徴とする遊技機。
【０２９７】
［態様Ｘ１－６］
態様Ｘ１－５に記載の遊技機であって、
前記第１の擬似連示唆画像は、前記第２の擬似連示唆画像より透過度が高い、
ことを特徴とする遊技機。
【０２９８】
以下に図６３～図６６を用いて擬似連演出について説明する。この擬似連演出は、第１特別図柄または第２特別図柄（以下、単に「特別図柄」ともよぶ）の変動表示中（１回の変動表示中）であって、遊技状態が通常状態、高確率状態、時短状態、電チューサポート（電チュー２２が頻繁に開放されて第２始動口２１に入賞し易くなっている状態、以下「電サポ」ともよぶ）中などに実行され得る。
【０２９９】
[擬似連演出Ａ]
図６３は、擬似連演出Ａを説明するための図である。
擬似連演出Ａでは、まず、図６３（Ａ）に示すように、特別図柄の変動中に擬似連開始演出が実行される。
ここで、擬似連演出とは、１回の特別図柄の変動表示中に、擬似的に装飾図柄の変動表示が所定回数連続したように見せる演出（装飾図柄の単位変動を所定回数繰り返す演出）

であり、変動の開始時やリーチ演出中等において実行され得る演出である。例えば、擬似連演出は、装飾図柄を変動開始させ仮停止させる演出を単位変動として繰り返す演出、装飾図柄の所定の図柄配列の少なくとも一部を仮停止させる演出を単位変動として繰り返す演出、予め決められたロゴ（例えばＮＥＸＴ）を仮停止させる演出を単位変動として繰り返す演出、または、「×２」、「×３」、「擬似」など擬似連を連想させる表示と共に、装飾図柄の単位変動を所定回数繰り返す演出を含む。なお、繰り返す演出回数（単位変動の実行回数）を、疑似連回数ともよび、２回であれば「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。

この擬似連開始演出では、画像表示装置７のメイン表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄８Ｌ、中の図柄表示エリアに中装飾図柄８Ｃ、右の図柄表示エリアには右装飾図柄８Ｒが表示される。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止順は、最初に左装飾図柄８Ｌが停止し、次に右装飾図柄８Ｒが停止し、最後に中装飾図柄８Ｃが停止するようになっている。なお、図６３（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは変動中（下方にスクロール中）であることを示している。なお、図示していないが、メイン表示画面７ａの所定位置には、疑似連回数が１回目であることを示す「×１」を表示するようにしてもよい。

【０３００】

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

図６３（Ｂ）に示す特定図柄仮停止演出では、最初に左装飾図柄８Ｌが通常図柄「８」で仮停止し、次に右装飾図柄８Ｒが確変図柄（特定図柄）「７」で仮停止し、中装飾図柄８Ｃは変動中であることを示している。つまり、特定図柄仮停止演出は、ハズレ図柄仮停止演出でもあり、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが仮停止した時点で、リーチ図柄配列（大当たり図柄配列）にならないバラケ目の図柄配列で停止することを示唆している。なお、仮停止とは、上下に２、３コマ揺動する状態であり、確定図柄として当該変動の結果を示すものではない。

【０３０１】

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

【０３０２】

次に、図６３（Ｄ）に示すように、特定図柄停留演出が実行される。この特定図柄停留演出では、図６３（Ｃ）に示す擬似連２回目示唆演出の実行後、確変図柄（特定図柄）「７」は仮停止した状態を維持したままで、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃを変動表示す

る疑似連演出における２回目の単位変動が実行される。つまり、確変図柄（特定図柄）「７」を停留した状態で、左装飾図柄８Ｌが通常図柄「８」から再変動するとともに、中の図柄表示エリアに表示されていた「連」の文字ＧＳに替わって中装飾図柄８Ｃが再変動することにより、疑似連演出における次の単位変動がおこなわれる。なお、図示していないが、メイン表示画面７ａの所定位置には、疑似連回数が２回目であることを示す「×２」を表示するようにしてもよい。

【０３０３】

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

[擬似連演出Ｂ]

図６４は、擬似連演出Ｂを説明するための図である。

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

ここで、擬似連演出とは、１回の特別図柄の変動表示中に、擬似的に装飾図柄の変動表示が所定回数連続したように見せる演出（装飾図柄の単位変動を所定回数繰り返す演出）であり、変動の開始時やリーチ演出中等において実行され得る演出である。例えば、擬似連演出は、装飾図柄を変動開始させ仮停止させる演出を単位変動として繰り返す演出、装飾図柄の所定の図柄配列の少なくとも一部を仮停止させる演出を単位変動として繰り返す演出、予め決められたロゴ（例えばＮＥＸＴ）を仮停止させる演出を単位変動として繰り返す演出、または、「×２」、「×３」、「擬似」など擬似連を連想させる表示と共に、装飾図柄の単位変動を所定回数繰り返す演出を含む。なお、繰り返す演出回数（単位変動の実行回数）を、疑似連回数ともよび、２回であれば「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。

この擬似連開始演出では、画像表示装置７のメイン表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄８Ｌ、中の図柄表示エリアに中装飾図柄８Ｃ、右の図柄表示エリアには右装飾図柄８Ｒが表示される。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止順は、最初に左装飾図柄８Ｌが停止し、次に右装飾図柄８Ｒが停止し、最後に中装飾図柄８Ｃが停止するようになっている。なお、図６４（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは変動中（下方にスクロール中）であることを示している。なお、図示していないが、メイン表示画面７ａの所定位置には、疑似連回数が１回目であることを示す「×１」を表示するようにしてもよい。

【０３０４】

次に、図６４（Ｂ）に示すように、特定図柄仮停止演出が実行される。ここで、本例では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、１～９の数字で構成され、奇数は特定図柄としての確変図柄、偶数は通常図柄となっている。つまり、大当たり図柄配列「１１１」、「３３３」、「５５５」、「７７７」、「９９９」は確変大当たり、大当たり図柄配列「２２２」、「４４４」、「６６６」、「８８８」は通常大当たりとなっている。また、確変大当たりは、通常大当たりよりも大当たり遊技の出球数が多くなっている（大当たり遊技のラウンド数が多くなっている）。つまり、確変図柄（特定図柄）で大当たりになったときは、通常図柄で大当たりになったときよりも遊技者に付与する特典が有利に設定されている。さらに、本例では、確変図柄（特定図柄）でリーチになったときは、通常図柄でリーチになったときよりも大当たりになる確率が高く設定されている。言い換えれば、リーチハズレになる場合には、確変図柄（特定図柄）でリーチになる確率よりも、通常図柄でリーチになる確率が高く設定されている。

図６４（Ｂ）に示す特定図柄仮停止演出では、最初に左装飾図柄８Ｌが通常図柄「８」で仮停止し、次に右装飾図柄８Ｒが確変図柄（特定図柄）「７」で仮停止し、中装飾図柄

８Ｃは変動中であることを示している。つまり、特定図柄仮停止演出は、ハズレ図柄仮停止演出でもあり、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが仮停止した時点で、リーチ図柄配列（大当たり図柄配列）にならないバラケ目の図柄配列で停止することを示唆している。なお、仮停止とは、上下に２、３コマ揺動する状態であり、確定図柄として当該変動の結果を示すものではない。

【０３０５】

次に、図６４（Ｃ）に示すように、擬似連２回目示唆演出が実行される。この擬似連２回目示唆演出では、左装飾図柄８Ｌが通常図柄「８」で、右装飾図柄８Ｒが確変図柄（特定図柄）「７」で仮停止している状態で、中の図柄表示エリアに「連」の文字ＧＳが表示される。この「連」の文字ＧＳが表示されることにより、今回の疑似連演出における１回目の単位変動が終了する。ここで、文字ＧＳは、疑似連の「連」を用いて表示される、次の単位変動（疑似連回数２回目）がおこなわれることを示唆する記号である。すなわち、この擬似連２回目示唆演出では、確変図柄（特定図柄）と通常図柄とが仮停止中に、装飾図柄の最終停止位置に所定の記号を表示することにより、次の単位変動がおこなわれることを示唆する演出を実行するようになっている。

【０３０６】

次に、図６４（Ｄ）に示すように、特定図柄停留演出が実行される。この特定図柄停留演出では、図６４（Ｃ）に示す擬似連２回目示唆演出の実行後、右の図柄表示エリアには確変図柄（特定図柄）「７」は仮停止した状態を維持したままで、また、中の図柄表示エリアには「連」の文字ＧＳが表示され状態を維持したままで、左の図柄表示エリアに仮停止していた通常図柄「８」を消去する疑似連演出における２回目の単位変動が実行される。つまり、確変図柄（特定図柄）「７」と「連」の文字ＧＳを停留した状態で、通常図柄「８」を消去することにより、疑似連演出における次の単位変動がおこなわれる。なお、図示していないが、メイン表示画面７ａの所定位置には、疑似連回数が２回目であることを示す「×２」を表示するようにしてもよい。

【０３０７】

次に、図６４（Ｅ）に示すように、キャラクタ表示演出が実行される。このキャラクタ表示演出では、図６４（Ｄ）に示した特定図柄停留演出で消去された通常図柄「８」に替わって、左の図柄表示エリアには所定のキャラクタＣＲＡが表示される。つまり、このキャラクタ表示演出では、メイン表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアにキャラクタＣＲＡ、右の図柄表示エリアに確変図柄（特定図柄）「７」、中の図柄表示エリアに「連」の文字ＧＳが表示される。そして、このキャラクタＣＲＡが表示されることにより、今回の疑似連演出における２回目の単位変動が終了する。

【０３０８】

つまり、この図６４に示した擬似連演出Ｂでは、疑似連演出において、所定の単位変動で左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒのどちらかが特定図柄で仮停止したときは、最終停止図柄である中装飾図柄８Ｃが停止する図柄表示エリアに所定の記号（「連」の文字ＧＳ）を表示して次の単位変動がおこなわれることを示唆し、その後、特定図柄と「連」の文字ＧＳを停留した状態で左装飾図柄８Ｌまたは右装飾図柄８Ｒ（通常図柄）を消去することにより、次の単位変動（疑似連回数２回目の単位変動）を実行するようになっている。そして、この２回目の単位変動では、消去された左装飾図柄８Ｌまたは右装飾図柄８Ｒ（通常図柄）に替わって、左または右の図柄表示エリアには所定のキャラクタＣＲＡが表示され、このキャラクタＣＲＡが表示されることにより、今回の疑似連演出における２回目の単位変動が終了するようになっている。

[擬似連演出Ｃ]

図６５は、擬似連演出Ｃを説明するための図である。

擬似連演出Ｂでは、まず、図６５（Ａ）に示すように、特別図柄の変動中に擬似連開始演出が実行される。

ここで、擬似連演出とは、１回の特別図柄の変動表示中に、擬似的に装飾図柄の変動表示が所定回数連続したように見せる演出（装飾図柄の単位変動を所定回数繰り返す演出）

であり、変動の開始時やリーチ演出中等において実行され得る演出である。例えば、擬似連演出は、装飾図柄を変動開始させ仮停止させる演出を単位変動として繰り返す演出、装飾図柄の所定の図柄配列の少なくとも一部を仮停止させる演出を単位変動として繰り返す演出、予め決められたロゴ（例えばＮＥＸＴ）を仮停止させる演出を単位変動として繰り返す演出、または、「×２」、「×３」、「擬似」など擬似連を連想させる表示と共に、装飾図柄の単位変動を所定回数繰り返す演出を含む。なお、繰り返す演出回数（単位変動の実行回数）を、疑似連回数ともよび、２回であれば「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。

この擬似連開始演出では、画像表示装置７のメイン表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄８Ｌ、中の図柄表示エリアに中装飾図柄８Ｃ、右の図柄表示エリアには右装飾図柄８Ｒが表示される。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止順は、最初に左装飾図柄８Ｌが停止し、次に右装飾図柄８Ｒが停止し、最後に中装飾図柄８Ｃが停止するようになっている。なお、図６５（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは変動中（下方にスクロール中）であることを示している。なお、図示していないが、メイン表示画面７ａの所定位置には、疑似連回数が１回目であることを示す「×１」を表示するようにしてもよい。

【０３０９】

次に、図６５（Ｂ）に示すように、特定図柄仮停止演出が実行される。ここで、本例では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、１～９の数字で構成され、奇数は特定図柄としての確変図柄、偶数は通常図柄となっている。つまり、大当たり図柄配列「１１１」、「３３３」、「５５５」、「７７７」、「９９９」は確変大当たり、大当たり図柄配列「２２２」、「４４４」、「６６６」、「８８８」は通常大当たりとなっている。また、確変大当たりは、通常大当たりよりも大当たり遊技の出球数が多くなっている（大当たり遊技のラウンド数が多くなっている）。つまり、確変図柄（特定図柄）で大当たりになったときは、通常図柄で大当たりになったときよりも遊技者に付与する特典が有利に設定されている。さらに、本例では、確変図柄（特定図柄）でリーチになったときは、通常図柄でリーチになったときよりも大当たりになる確率が高く設定されている。言い換えれば、リーチハズレになる場合には、確変図柄（特定図柄）でリーチになる確率よりも、通常図柄でリーチになる確率が高く設定されている。

図６５（Ｂ）に示す特定図柄仮停止演出では、最初に左装飾図柄８Ｌが通常図柄「８」で仮停止し、次に右装飾図柄８Ｒが確変図柄（特定図柄）「７」で仮停止し、中装飾図柄８Ｃは変動中であることを示している。つまり、特定図柄仮停止演出は、ハズレ図柄仮停止演出でもあり、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが仮停止した時点で、リーチ図柄配列（大当たり図柄配列）にならないバラケ目の図柄配列で停止することを示唆している。なお、仮停止とは、上下に２、３コマ揺動する状態であり、確定図柄として当該変動の結果を示すものではない。

【０３１０】

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

【０３１１】

次に、図６５（Ｄ）に示すように、特定図柄停留演出が実行される。この特定図柄停留演出では、図６５（Ｃ）に示す擬似連２回目示唆演出の実行後、右の図柄表示エリアには確変図柄（特定図柄）「７」は仮停止した状態を維持したままで、また、中の図柄表示エ

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

【０３１２】

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

【０３１３】

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

【０３１４】

つまり、この図６５に示した擬似連演出Ｃでは、疑似連演出において、所定の単位変動で左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒのどちらかが特定図柄で仮停止したときは、最終停止図柄である中装飾図柄８Ｃが停止する図柄表示エリアに所定の記号（「連」の文字ＧＳ）を表示して次の単位変動がおこなわれることを示唆し、その後、特定図柄と「連」の文字ＧＳを停留した状態で左装飾図柄８Ｌまたは右装飾図柄８Ｒ（通常図柄）を再変動することにより、次の単位変動（疑似連回数２回目の単位変動）を実行するようになっている。そして、この２回目の単位変動では、再変動された左装飾図柄８Ｌまたは右装飾図柄８Ｒ（通常図柄）に替わって、左または右の図柄表示エリアには所定のキャラクタＣＲＡが表示され、このキャラクタＣＲＡが表示されることにより、今回の疑似連演出における２回目の単位変動が終了するようになっている。その後、キャラクタＣＲＡ、確変図柄（特定図柄）「７」、「連」の文字ＧＳから、メイン表示画面７ａに大きく「三連目」の文字ＧＳＳに切り替え表示することにより、次の単位変動（疑似連回数３回目の単位変動）がおこなわれることを示唆するようになっている。

[擬似連演出Ｄ]

図６６は、擬似連演出Ｄを説明するための図である。

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

ここで、擬似連演出とは、１回の特別図柄の変動表示中に、擬似的に装飾図柄の変動表示が所定回数連続したように見せる演出（装飾図柄の単位変動を所定回数繰り返す演出）であり、変動の開始時やリーチ演出中等において実行され得る演出である。例えば、擬似連演出は、装飾図柄を変動開始させ仮停止させる演出を単位変動として繰り返す演出、装飾図柄の所定の図柄配列の少なくとも一部を仮停止させる演出を単位変動として繰り返す演出、予め決められたロゴ（例えばＮＥＸＴ）を仮停止させる演出を単位変動として繰り返す演出、または、「×２」、「×３」、「擬似」など擬似連を連想させる表示と共に、装飾図柄の単位変動を所定回数繰り返す演出を含む。なお、繰り返す演出回数（単位変動

の実行回数）を、疑似連回数ともよび、２回であれば「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。

この擬似連開始演出では、画像表示装置７のメイン表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄８Ｌ、中の図柄表示エリアに中装飾図柄８Ｃ、右の図柄表示エリアには右装飾図柄８Ｒが表示される。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止順は、最初に左装飾図柄８Ｌが停止し、次に右装飾図柄８Ｒが停止し、最後に中装飾図柄８Ｃが停止するようになっている。なお、図６６（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは変動中（下方にスクロール中）であることを示している。なお、図示していないが、メイン表示画面７ａの所定位置には、疑似連回数が１回目であることを示す「×１」を表示するようにしてもよい。

【０３１５】

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

図６６（Ｂ）に示す特定図柄仮停止演出では、最初に左装飾図柄８Ｌが通常図柄「８」で仮停止し、次に右装飾図柄８Ｒが確変図柄（特定図柄）「７」で仮停止し、中装飾図柄８Ｃは変動中であることを示している。つまり、特定図柄仮停止演出は、ハズレ図柄仮停止演出でもあり、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが仮停止した時点で、リーチ図柄配列（大当たり図柄配列）にならないバラケ目の図柄配列で停止することを示唆している。なお、仮停止とは、上下に２、３コマ揺動する状態であり、確定図柄として当該変動の結果を示すものではない。

【０３１６】

次に、図６６（Ｃ）に示すように、擬似連２回目示唆演出が実行される。この擬似連２回目示唆演出では、左装飾図柄８Ｌが通常図柄「８」で、右装飾図柄８Ｒが確変図柄（特定図柄）「７」で仮停止している状態で、中の図柄表示エリアに「連」の文字ＧＳが表示される。この「連」の文字ＧＳが表示されることにより、今回の疑似連演出における１回目の単位変動が終了する。ここで、文字ＧＳは、疑似連の「連」を用いて表示される、次の単位変動（疑似連回数２回目）がおこなわれることを示唆する記号である。すなわち、この擬似連２回目示唆演出では、確変図柄（特定図柄）と通常図柄とが仮停止中に、装飾図柄の最終停止位置に所定の記号を表示することにより、次の単位変動がおこなわれることを示唆する演出を実行するようになっている。

【０３１７】

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

【０３１８】
次に、図６６（Ｅ）に示すように、キャラクタ表示演出が実行される。このキャラクタ表示演出では、図６６（Ｄ）に示した特定図柄停留演出で再変動された左装飾図柄８Ｌに替わって、左の図柄表示エリアには所定のキャラクタＣＲＡが表示される。つまり、このキャラクタ表示演出では、メイン表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアにキャラクタＣＲＡ、右の図柄表示エリアに確変図柄（特定図柄）「７」、中の図柄表示エリアに「連」の文字ＧＳが表示される。そして、このキャラクタＣＲＡが表示されることにより、今回の疑似連演出における２回目の単位変動が終了する。
【０３１９】
次に、図６６（Ｆ）に示すように、擬似連３回目示唆演出が実行される。この擬似連３回目示唆演出では、図６６（Ｅ）に示したキャラクタ表示演出で表示された左の図柄表示エリアのキャラクタＣＲＡ、右の図柄表示エリアの確変図柄（特定図柄）「７」、中の図柄表示エリアの「連」の文字ＧＳに替えて、メイン表示画面７ａ一杯に「三連目」の文字ＧＳＳが表示される。ここで、文字ＧＳＳは、疑似連の「連」を用いて表示される、次の単位変動（疑似連回数３回目）がおこなわれることを示唆する記号である。すなわち、この擬似連３回目示唆演出では、キャラクタＣＲＡ、確変図柄（特定図柄）「７」、「連」の文字ＧＳから「三連目」の文字ＧＳＳに切り替え表示することにより、次の単位変動がおこなわれることを示唆する演出を実行するようになっている。
【０３２０】
次に、図６６（Ｇ）に示すように、特定図柄停留演出が実行される。この特定図柄停留演出では、図６６（Ｆ）に示す擬似連３回目示唆演出の実行後、確変図柄（特定図柄）「７」は仮停止した状態を維持したままで、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃを変動表示する疑似連演出における３回目の単位変動が実行される。つまり、確変図柄（特定図柄）「７」を停留した状態で、左装飾図柄８ＬがキャラクタＣＲＡに替わって再変動するとともに、中の図柄表示エリアに表示されていた「連」の文字ＧＳに替わって中装飾図柄８Ｃが再変動することにより、疑似連演出における次の単位変動がおこなわれる。なお、図示していないが、メイン表示画面７ａの所定位置には、疑似連回数が３回目であることを示す「×３」を表示するようにしてもよい。
【０３２１】
次に、図６６（Ｈ）に示すように、特定図柄リーチ演出が実行される。この特定図柄リーチ演出では、図６６（Ｇ）に示す特定図柄停留演出の実行後、確変図柄（特定図柄）「７」は仮停止した状態を維持したままで、つまり、確変図柄（特定図柄）「７」が停留した状態で、左装飾図柄８Ｌが同じ確変図柄（特定図柄）「７」で仮停止することにより、擬似連３回目の変動中に確変図柄（特定図柄）「７」でリーチ状態になったことを示している。この確変図柄（特定図柄）「７」でリーチ状態になったことにより、今回の疑似連演出が終了する。なお、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「リーチ！」という文字が表示される。そして、疑似連演出が終了すると、図示は省略するが、所定のリーチ演出がおこなわれ、中装飾図柄８Ｃが停止して図柄配列が確定表示することにより、当該特別図柄の変動結果が大当たりかハズレかが報知される。この場合、上記したように、確変図柄（特定図柄）でリーチになったときは、大当たりになる確率が高く設定されているので、遊技者は大いなる期待を持って遊技に臨むことができる。
【０３２２】
つまり、この図６６に示した擬似連演出Ｄでは、疑似連演出において、所定の単位変動で左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒのどちらかが特定図柄で仮停止したときは、最終停止図柄である中装飾図柄８Ｃが停止する図柄表示エリアに所定の記号（「連」の文字ＧＳ）を表示して次の単位変動がおこなわれることを示唆し、その後、特定図柄と「連」の文字ＧＳを停留した状態で左装飾図柄８Ｌまたは右装飾図柄８Ｒ（通常図柄）を再変動することにより、次の単位変動（疑似連回数２回目の単位変動）を実行するようになっている。そして、この２回目の単位変動では、再変動された左装飾図柄８Ｌまたは右装飾図柄８Ｒ（通常図柄）に替わって、左または右の図柄表示エリアには所定のキャラクタＣＲＡが表

示され、このキャラクタＣＲＡが表示されることにより、今回の疑似連演出における２回目の単位変動が終了するようになっている。その後、キャラクタＣＲＡ、確変図柄（特定図柄）「７」、「連」の文字ＧＳから、メイン表示画面７ａに大きく「三連目」の文字ＧＳＳに切り替え表示することにより、次の単位変動（疑似連回数３回目の単位変動）がおこなわれることを示唆し、その後、特定図柄を停留した状態で左装飾図柄８Ｌまたは右装飾図柄８Ｒ（通常図柄）と中装飾図柄８Ｃを再変動することにより、次の単位変動（疑似連回数３回目の単位変動）を実行するようになっている。そして、この３回目の単位変動では、停留していた特定図柄でリーチになり、この特定図柄でリーチ状態になったことにより、当該疑似連演出が終了する。

【０３２３】

[効果例]

以下に、擬似連演出の効果例を示す。

[効果１]

上記実施形態の遊技機１では、図６３～図６６に示すように、疑似連演出では、所定の単位変動で装飾図柄が期待度（利益度）の高い特定図柄を含んで仮停止した場合には、この特定図柄を停留した状態で次の単位変動をおこなう構成になっている。この構成によれば、遊技者は、擬似連演出の単位変動で特定図柄が仮停止した場合には、期待度（利益度）の高い特定図柄が次の単位変動に持ち越されるので、例えば、次の単位変動で特定図柄によるリーチが発生するかもしれないという、大いなる期待を持って遊技に臨むことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０３２４】

[効果２]

上記実施形態の遊技機１では、図６３～図６６に示すように、疑似連演出では、所定の単位変動で左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒのどちらかが特定図柄で仮停止したときは、最終停止図柄である中装飾図柄８Ｃが停止する図柄表示エリアに所定の記号（「連」の文字ＧＳ）を表示して次の単位変動がおこなわれることを示唆し、その後、特定図柄を停留した状態で左装飾図柄８Ｌまたは右装飾図柄８Ｒ（通常図柄）と中装飾図柄８Ｃを再変動することにより、次の単位変動を実行するようになっている。この構成によれば、遊技者は、最終停止図柄である中装飾図柄８Ｃが停止する図柄表示エリアに所定の記号（「連」の文字ＧＳ）が表示されたときは、再び擬似連演出の単位変動が特定図柄を停留した状態でおこなわれることが予測できる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０３２５】

[効果３]

上記実施形態の遊技機１では、図６４～図６６に示すように、疑似連演出では、所定の単位変動で左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒのどちらかが特定図柄で仮停止したときは、最終停止図柄である中装飾図柄８Ｃが停止する図柄表示エリアに所定の記号（「連」の文字ＧＳ）を表示して次の単位変動がおこなわれることを示唆し、その後、特定図柄と「連」の文字ＧＳを停留した状態で左装飾図柄８Ｌまたは右装飾図柄８Ｒ（通常図柄）を消去または再変動することにより、次の単位変動（疑似連回数２回目の単位変動）を実行するようになっている。そして、この２回目の単位変動では、消去または再変動された左装飾図柄８Ｌまたは右装飾図柄８Ｒ（通常図柄）に替わって、左または右の図柄表示エリアには所定のキャラクタＣＲＡが表示されようになっている。この構成によれば、遊技者は、消去または再変動された装飾図柄（通常図柄）に替わって、所定のキャラクタＣＲＡが表示されたときは、この後の展開に大いなる期待を持って遊技に臨むことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０３２６】

[効果４]

上記実施形態の遊技機１では、図６５、図６６に示すように、疑似連演出では、疑似連演出では、２回目の単位変動で表示されたキャラクタＣＲＡ、確変図柄（特定図柄）「７」、「連」の文字ＧＳから、メイン表示画面７ａに大きく「三連目」の文字ＧＳＳに切り

替え表示することにより、次の単位変動（疑似連回数３回目の単位変動）がおこなわれることを示唆するようになっている。この構成によれば、メイン表示画面７ａ一杯に「三連目」の文字ＧＳＳを切り替え表示することにより、遊技者に次の単位変動（疑似連回数３回目の単位変動）がおこなわれることを強烈にアピールすることができる。また、遊技者は、所定の記号（「三連目」の文字ＧＳＳ）が表示されたときは、再び擬似連演出の単位変動が特定図柄を停留した状態でおこなわれることを確信することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０３２７】

［効果５］

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

【０３２８】

［変形例］

以下に、擬似連演出の変形例を示す。

［変形例１］

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

【０３２９】

［変形例２］

上記実施形態の遊技機１では、図６３～図６６に示すように、疑似連演出では、通常図柄と確変図柄（特定図柄）が仮停止した場合には、確変図柄（特定図柄）は仮停止した状態を維持したままで（確変図柄（特定図柄）を停留した状態で）、通常図柄を消去または再変動することにより次の単位変動をおこなうようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、確変図柄と確変図柄がバラケ目の図柄配列（リーチにならない図柄配列、例えば「５↓７」）で仮停止した場合には、利益度の高い（大当たり図柄配列になったときに大当たり遊技の出球数（大当たり遊技のラウンド数）が多い）確変図柄や、期待度の高い（リーチになったときに大当たりになる確率が高い）確変図柄の方を停留した状態で、次の単位変動をおこなうようにしてもよい。

【０３３０】

［変形例３］

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

【０３３１】

［変形例４］

上記実施形態の遊技機１では、図６３～図６６に示すように、擬似連演出では、「連」

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

【０３３２】

［変形例５］

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

【０３３３】

［変形例６］

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

【０３３４】

［態様例］

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[態様Ａ４－１]

図柄の変動表示を表示可能な図柄表示手段と、

複数種類の表示演出を実行可能であって、前記図柄表示手段による前記図柄の変動表示に応じて装飾図柄の変動表示を表示可能な表示手段と、

を備え、

前記表示手段は、前記装飾図柄を列状に複数停止することにより当たりか否かの抽選結果を報知する遊技機であって、

前記装飾図柄は、特定図柄を含んで複数種類設けられ、

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

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

ことを特徴とする遊技機。

［態様Ａ４－２］

前記装飾図柄は、第１図柄群と第２図柄群とがあり、

前記第１図柄群の装飾図柄で大当たりになったときは、前記第２図柄群の装飾図柄で大当たりになったときよりも遊技者に付与する特典が有利に設定され、

前記特定図柄は、前記第１図柄群に含まれる、

ことを特徴とする態様Ａ４－１に記載の遊技機。

［態様Ａ４－３］

前記装飾図柄は、第１図柄群と第２図柄群とがあり、
前記第１図柄群の装飾図柄でリーチになったときは、前記第２図柄群の装飾図柄でリーチになったときよりも大当たりになる確率が高く設定され、
前記特定図柄は、前記第１図柄群に含まれる、
ことを特徴とする態様Ａ４－１に記載の遊技機。
［態様Ａ４－４］
前記特定図柄と前記第２図柄群に含まれる所定図柄とが仮停止中に、前記装飾図柄の最終停止位置に所定の第１記号を表示することにより、前記次の単位変動がおこなわれることを示唆する、
ことを特徴とする態様Ａ４－１から態様Ａ４－３までのいずれか一つに記載の遊技機。
［態様Ａ４－５］
前記次の単位変動では、前記特定図柄と前記第１記号が表示された状態で、前記所定図柄を消去または変動した後、該所定図柄の表示位置に所定のキャラクタを表示する、
ことを特徴とする態様Ａ４－４に記載の遊技機。
［態様Ａ４－６］
前記特定図柄、前記第１記号および前記キャラクタに替えて所定の第２記号を切り替え表示することにより、前記次の単位変動の次の単位変動がおこなわれることを示唆する、
ことを特徴とする態様Ａ４－５に記載の遊技機。
【０３３５】
以下に図６７～図７０を用いて装飾図柄異変演出Ａ～Ｄについて説明する。この装飾図柄異変演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信した変動演出開始コマンドを解析し、装飾図柄異変演出を実行する指示が含まれている場合に、ＲＯＭ１０３から対応する画像データを読み出してメイン表示画面７ａやサブ表示画面６４に画像を表示させる演出である。
【０３３６】
［装飾図柄異変演出Ａ］
図６７は、装飾図柄異変演出Ａを説明するための図である。装飾図柄異変演出Ａでは、まず、図６７（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒがメイン表示画面７ａの中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとがメイン表示画面７ａの下方に表示される。これら保留アイコン９Ａ，９Ｃは、柄のない白色の保留アイコンである。装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、それぞれ数字を含む図柄である。
【０３３７】
次に、図６７（Ｂ）に示すように、流星出現演出がおこなわれる。この流星出現演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒによってリーチ状態が形成され、流星画像Ｘ２Ａとキャラクタ画像Ｘ２Ｂが表示される。具体的には、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒとが同じ数字の「７」を含む図柄で仮停止表示され、中装飾図柄８Ｃが高速変動表示され、リーチ状態が形成される。流星画像Ｘ２Ａは、星形状の画像である。流星画像Ｘ２Ａは、７つ表示される。これら流星画像Ｘ２Ａは、中装飾図柄８Ｃの変動領域に表示され、手前側（遊技者側）に向かって移動している。キャラクタ画像Ｘ２Ｂは、人が笑っている様子を示すキャラクタ画像である。キャラクタ画像Ｘ２Ｂは、遊技者の方をまっすぐ向いている。
【０３３８】
次に、図６７（Ｃ）に示すように、装飾図柄低速変動演出がおこなわれる。この装飾図柄低速変動演出では、中装飾図柄８Ｃが低速変動する。このとき、中装飾図柄８Ｃは、左装飾図柄８Ｌ、右装飾図柄８Ｒよりも拡大表示される。この中装飾図柄８Ｃは、流星画像Ｘ２Ａの手前側（遊技者側）を低速変動する。流星画像Ｘ２Ａは、中装飾図柄８Ｃよりも小さい画像である。図６７（Ｃ）の例では、中装飾図柄８Ｃは、数字の「６」を含む図柄である。
【０３３９】
次に、図６７（Ｄ）に示すように、装飾図柄消失演出がおこなわれる。この装飾図柄消

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

【０３４０】

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

【０３４１】

［装飾図柄異変演出Ｂ］

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

【０３４２】

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

【０３４３】

次に、図６８（Ｃ）に示すように、装飾図柄仮停止演出がおこなわれる。この装飾図柄仮停止演出では、中装飾図柄８Ｃが中装飾図柄８Ｃの変動領域で仮停止する。このとき、中装飾図柄８Ｃは、左装飾図柄８Ｌ、右装飾図柄８Ｒよりも拡大表示される。この中装飾図柄８Ｃは、流星画像Ｘ２Ａの手前側（遊技者側）に仮停止する。流星画像Ｘ２Ａは、中装飾図柄８Ｃよりも小さい画像である。図６８（Ｃ）の例では、中装飾図柄８Ｃは、数字の「６」を含む図柄である。

【０３４４】

次に、図６８（Ｄ）に示すように、装飾図柄消失演出がおこなわれる。この装飾図柄消失演出では、中装飾図柄８Ｃの後ろ側から手前側（遊技者側）に移動してくる（向かってくる）流星画像Ｘ２Ａが、仮停止中の中装飾図柄８Ｃを突き破って中装飾図柄８Ｃに消失部Ｘ２Ｃを形成させる演出である。図６８（Ｄ）に示すように、流星画像Ｘ２Ａは、中装飾図柄８Ｃにおいて、数字部分（６の部分）を貫通して消失させたり、数字部分以外の部分を貫通して消失させたり、または、中装飾図柄８Ｃの縁部を消失させたりして消失部Ｘ２Ｃを形成する。消失部Ｘ２Ｃは、流星画像Ｘ２Ａと同形状となっている。消失部Ｘ２Ｃからは背景画像が見える状態となる。

【０３４５】

次に、図６８（Ｅ）に示すように、スーパーリーチ演出がおこなわれる。このスーパーリーチ演出では、中装飾図柄８Ｃが高速変動状態に戻ったリーチ状態で、敵の戦士を表すキャラクタ画像ＣＲＢが表示され、キャラクタ画像ＣＲＢが所定のアクションをおこなって大当たりへの期待を煽る演出がおこなわれる。このスーパーリーチ演出は、装飾図柄消失演出後、キャラクタ画像Ｘ２Ｂがまっすぐ向いた状態から斜めを向いた状態になることを契機としておこなわれる。なお、キャラクタ画像Ｘ２Ｂがまっすぐ向いた状態のままであるとスーパーリーチ演出が実行されず、そのまま、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒによってはずれ図柄配列が示され、はずれが報知される。

【０３４６】

［装飾図柄異変演出Ｃ］

図６９は、装飾図柄異変演出Ｃを説明するための図である。装飾図柄異変演出Ｃでは、まず、図６９（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒがメイン表示画面７ａの中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとがメイン表示画面７ａの下方に表示される。これら保留アイコン９Ａ，９Ｃは、柄のない白色の保留アイコンである。装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、それぞれ数字を含む図柄である。

【０３４７】

次に、図６９（Ｂ）に示すように、流星出現演出がおこなわれる。この流星出現演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒによってリーチ状態が形成され、流星画像Ｘ２Ａとキャラクタ画像Ｘ２Ｂが表示される。具体的には、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒとが同じ数字の「７」を含む図柄で仮停止表示され、中装飾図柄８Ｃが高速変動表示され、リーチ状態が形成される。流星画像Ｘ２Ａは、星形状の画像である。流星画像Ｘ２Ａは、７つ表示される。これら流星画像Ｘ２Ａは、中装飾図柄８Ｃの変動領域に表示され、手前側（遊技者側）に向かって移動している。キャラクタ画像Ｘ２Ｂは、人が笑っている様子を示すキャラクタ画像である。キャラクタ画像Ｘ２Ｂは、遊技者の方をまっすぐ向いている。

【０３４８】

次に、図６９（Ｃ）に示すように、装飾図柄仮停止演出がおこなわれる。この装飾図柄仮停止演出では、中装飾図柄８Ｃが中装飾図柄８Ｃの変動領域で仮停止する。このとき、中装飾図柄８Ｃは、左装飾図柄８Ｌ、右装飾図柄８Ｒよりも拡大表示される。この中装飾図柄８Ｃは、流星画像Ｘ２Ａの手前側（遊技者側）に仮停止する。流星画像Ｘ２Ａは、中装飾図柄８Ｃよりも小さい画像である。図６９（Ｃ）の例では、中装飾図柄８Ｃは、数字の「６」を含む図柄である。

【０３４９】

次に、図６９（Ｄ）に示すように、装飾図柄消失演出がおこなわれる。この装飾図柄消失演出では、中装飾図柄８Ｃの後ろ側から手前側（遊技者側）に移動してくる（向かってくる）流星画像Ｘ２Ａが、仮停止中の中装飾図柄８Ｃを突き破って中装飾図柄８Ｃに消失部Ｘ２Ｃを形成させる演出である。図６９（Ｄ）に示すように、流星画像Ｘ２Ａは、中装飾図柄８Ｃにおいて、数字部分以外の部分を貫通して消失させたり、または、中装飾図柄８Ｃの縁部を消失させたりして消失部Ｘ２Ｃを形成する。消失部Ｘ２Ｃは、流星画像Ｘ２Ａと同形状となっている。なお、この場合、流星画像Ｘ２Ａは、中装飾図柄８Ｃの数字部分を貫通しない（消失させない）。また、この装飾図柄消失演出では、中装飾図柄８Ｃの後ろ側（後方）にキャラクタＣＲＡが表示される。一部の消失部Ｘ２Ｃからは、このキャラクタＣＲＡが見える状態となっている。

【０３５０】

次に、図６９（Ｅ）に示すように、スーパーリーチ演出がおこなわれる。このスーパーリーチ演出では、中装飾図柄８Ｃが高速変動状態に戻ったリーチ状態で、敵の戦士を表すキャラクタ画像ＣＲＢが表示され、キャラクタ画像ＣＲＢが所定のアクションをおこなって大当たりへの期待を煽る演出がおこなわれる。このスーパーリーチ演出は、装飾図柄消失演出後、キャラクタ画像Ｘ２Ｂがまっすぐ向いた状態から斜めを向いた状態になることを契機としておこなわれる。なお、キャラクタ画像Ｘ２Ｂがまっすぐ向いた状態のままで

あるとスーパーリーチ演出が実行されず、そのまま、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒによってはずれ図柄配列が示され、はずれが報知される。

【０３５１】

［装飾図柄異変演出Ｄ］

図７０は、装飾図柄異変演出Ｄを説明するための図である。装飾図柄異変演出Ｄでは、まず、図７０（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒがメイン表示画面７ａの中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとがメイン表示画面７ａの下方に表示される。これら保留アイコン９Ａ，９Ｃは、柄のない白色の保留アイコンである。装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、それぞれ数字を含む図柄である。

【０３５２】

次に、図７０（Ｂ）に示すように、十字架出現演出がおこなわれる。この十字架出現演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒによってリーチ状態が形成され、十字架画像Ｘ２Ｄとキャラクタ画像Ｘ２Ｂが表示される。具体的には、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒとが同じ数字の「７」を含む図柄で仮停止表示され、中装飾図柄８Ｃが高速変動表示され、リーチ状態が形成される。十字架画像Ｘ２Ｄは、十字架形状の画像である。十字架画像Ｘ２Ｄは、１つ表示される。これら十字架画像Ｘ２Ｄは、中装飾図柄８Ｃの変動領域に表示され、手前側（遊技者側）に向かって移動している。キャラクタ画像Ｘ２Ｂは、人が笑っている様子を示すキャラクタ画像である。キャラクタ画像Ｘ２Ｂは、遊技者の方をまっすぐ向いている。

【０３５３】

次に、図７０（Ｃ）に示すように、装飾図柄仮停止演出がおこなわれる。この装飾図柄仮停止演出では、中装飾図柄８Ｃが中装飾図柄８Ｃの変動領域で仮停止する。このとき、中装飾図柄８Ｃは、左装飾図柄８Ｌ、右装飾図柄８Ｒよりも拡大表示される。この中装飾図柄８Ｃは、流星画像Ｘ２Ａの手前側（遊技者側）に仮停止する。十字架画像Ｘ２Ｄは、中装飾図柄８Ｃよりも小さい画像である。図７０（Ｃ）の例では、中装飾図柄８Ｃは、数字の「６」を含む図柄である。

【０３５４】

次に、図７０（Ｄ）に示すように、装飾図柄消失演出がおこなわれる。この装飾図柄消失演出では、中装飾図柄８Ｃの後ろ側から手前側（遊技者側）に移動してくる（向かってくる）十字架画像Ｘ２Ｄが、仮停止中の中装飾図柄８Ｃを突き破って中装飾図柄８Ｃに消失部Ｘ２Ｅを形成させる演出である。図７０（Ｄ）に示すように、十字架画像Ｘ２Ｄは、中装飾図柄８Ｃにおいて、数字部分と数字部分以外の部分を十字架状に消失させ、消失部Ｘ２Ｅを形成する。消失部Ｘ２Ｅは、互いに連通している。また、この装飾図柄消失演出では、中装飾図柄８Ｃの後ろ側（後方）にキャラクタＣＲＡが表示される。一部の消失部Ｘ２Ｅからは、このキャラクタＣＲＡが見える状態となっている。

【０３５５】

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

【０３５６】

［変形例］

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

に含まれていても良い。装飾図柄異変演出Ｃの装飾図柄消失演出では、これらが消失部に含まれないようにしてもよい。

【０３５７】

［効果例］

以下に、装飾図柄異変演出の効果例を示す。

［効果１］

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

【０３５８】

［効果２］

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

【０３５９】

［効果３］

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

【０３６０】

［効果４］

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

【０３６１】

［効果５］

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

【０３６２】

［効果６］

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

【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Ｘ２－１]
複数の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第１の表示演出をおこなう場合があり、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第２の表示演出をおこなう場合があり、
前記第１の表示演出は、文字を含む装飾図柄を変動させる演出であり、
前記第２の表示演出は、所定の画像の作用によって前記装飾図柄の少なくとも一部を消失させる演出であり、
前記第１の表示演出と前記第２の表示演出とを含む組み合わせ演出がおこなわれる場合があり、
前記組み合わせ演出では、前記第１の表示演出と前記第２の表示演出とがおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
【０３６４】
［態様Ｘ２－２］
態様Ｘ２－１に記載の遊技機であって、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第３の表示演出をおこなう場合があり、
前記第３の表示演出は、前記装飾図柄を仮停止させる演出であり、
前記組み合わせ演出は、前記第３の表示演出を含み、
前記組み合わせ演出では、前記第１の表示演出後、前記第３の表示演出がおこなわれ、前記第３の表示演出がおこなわれているときに、前記第２の表示演出がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
【０３６５】
［態様Ｘ２－３］
態様Ｘ２－２に記載の遊技機であって、
前記組み合わせ演出では、前記第２の表示演出において、前記所定の画像は、前記装飾図柄の後ろ側に配置され、前記所定の画像は、前記装飾図柄の後ろ側から前記装飾図柄の一部を消失させる、
ことを特徴とする遊技機。
【０３６６】
［態様Ｘ２－４］
態様Ｘ２－３に記載の遊技機であって、
前記組み合わせ演出では、前記第２の表示演出において、前記装飾図柄の消失部分には、所定のキャラクタが表示される、
ことを特徴とする遊技機。
【０３６７】
［態様Ｘ２－５］
態様Ｘ２－３または態様Ｘ２－４に記載の遊技機であって、
前記組み合わせ演出では、前記第２の表示演出において、前記所定の画像は、前記装飾図柄よりも小さく形成される、
ことを特徴とする遊技機。
【０３６８】
［態様Ｘ２－６］
態様Ｘ２－５に記載の遊技機であって、
前記装飾図柄の文字は、数字で形成される、
ことを特徴とする遊技機。

【０３６９】
以下に図７１～図７４を用いてリーチ演出について説明する。このリーチ演出は、第１特別図柄または第２特別図柄（以下、単に「特別図柄」ともよぶ）の変動に同期する装飾図柄の変動表示に係わって実行され得る。
【０３７０】
[リーチ演出Ａ]
図７１は、リーチ演出Ａを説明するための図である。
リーチ演出Ａでは、まず、図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のメイン表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄８Ｌ、中の図柄表示エリアに中装飾図柄８Ｃ、右の図柄表示エリアには右装飾図柄８Ｒが表示される。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止順は、最初に左装飾図柄８Ｌが停止し、次に右装飾図柄８Ｒが停止し、最後に中装飾図柄８Ｃが停止するようになっている。なお、図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。
【０３７１】
次に、図７１（Ｂ）に示すように、メイン表示画面７ａでは前リーチ図柄配列複数同時表示演出が実行される。この前リーチ図柄配列複数同時表示演出は、図７１（Ａ）に示した装飾図柄変動演出中に、複数のリーチ図柄配列がメイン表示画面７ａに同時に表示される演出をおこなう。
ここで、本リーチ演出では、種々のリーチ図柄配列を表示した後に、所定のリーチ図柄配列でリーチ状態を確定するようになっており、この種々のリーチ図柄配列のそれぞれを前リーチ図柄配列と呼び、種々のリーチ図柄配列を表示した後のリーチ状態を確定する最終的に表示されるリーチ図柄配列を後リーチ図柄配列と呼ぶ。
この前リーチ図柄配列複数同時表示演出では、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒ（同一図柄）とで形成される前リーチ図柄配列が、メイン表示画面７ａに同時に３つ表示される例が示されている。なお、メイン表示画面７ａに同時に表示される前リーチ図柄配列は、２つ以上であればよい。
メイン表示画面７ａの上段には「７」のリーチを示す前リーチ図柄配列Ｍ１が、中段には「６」のリーチを示す前リーチ図柄配列Ｍ２が、下段には「５」のリーチを示す前リーチ図柄配列Ｍ３が表示されている。なお、本例では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、１～９の数字で構成され、奇数は確変図柄、偶数は通常図柄となっている。つまり、大当たり図柄配列「１１１」、「３３３」、「５５５」、「７７７」、「９９９」は確変大当たり、大当たり図柄配列「２２２」、「４４４」、「６６６」、「８８８」は通常大当たりとなっており、奇数のリーチ図柄配列は偶数のリーチ図柄配列よりも期待度が高くなっている。また、確変図柄と通常図柄とは、配色が相違しており、例えば確変図柄は赤、通常図柄は青で表示される。図示では、説明容易のため、確変図柄にはハッチング線が施されている。
前リーチ図柄配列Ｍ１、Ｍ２、Ｍ３を比較すると、表示の大きさはそれぞれ異なっており、Ｍ２＞Ｍ１＞Ｍ３となっている。Ｍ２は通常の装飾図柄の大きさであって、後述する後リーチ図柄配列Ａ１（図７１（Ｄ））と同じ大きさとなっており、したがって、Ｍ１、Ｍ３は、後リーチ図柄配列Ａ１よりも小さく表示されている。また、前リーチ図柄配列を形成する水平状に配置される左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒとの間隔は、Ｍ２＞Ｍ３＞Ｍ１となっている。Ｍ３は、後リーチ図柄配列Ａ１と同じ間隔になっおり、したがって、Ｍ１は、後リーチ図柄配列Ａ１よりも短い間隔、Ｍ３は、後リーチ図柄配列Ａ１よりも長い間隔となっている。
【０３７２】
次に、図７１（Ｃ）に示すように、メイン表示画面７ａでは前リーチ図柄配列拡大変化演出が実行される。この前リーチ図柄配列拡大変化演出は、図７１（Ｂ）に示した前リーチ図柄配列複数同時表示演出で同時に表示されていた３つの前リーチ図柄配列Ｍ１、Ｍ２、Ｍ３のうち、前リーチ図柄配列Ｍ２、Ｍ３が消去され、上段に表示されていた前リーチ

図柄配列Ｍ１が拡大変化して、メイン表示画面７ａの中央に表示される。なお、図７１（Ｃ）に示す前リーチ図柄配列Ｍ１の表示は、後リーチ図柄配列Ａ１よりも大きく表示されている。この前リーチ図柄配列Ｍ１は確変図柄のリーチ図柄配列であり、確変図柄のリーチ図柄配列が単独で且つ目立つ赤色で、しかも後リーチ図柄配列Ａ１よりも大きく表示されることにより、遊技者の期待度を向上させることができる。

【０３７３】

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

【０３７４】

[リーチ演出Ｂ]

図７２は、リーチ演出Ｂを説明するための図である。

リーチ演出Ｂでは、まず、図７２（Ａ）に示すように、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置７のメイン表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄８Ｌ、中の図柄表示エリアに中装飾図柄８Ｃ、右の図柄表示エリアには右装飾図柄８Ｒが表示される。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止順は、最初に左装飾図柄８Ｌが停止し、次に右装飾図柄８Ｒが停止し、最後に中装飾図柄８Ｃが停止するようになっている。なお、図７２（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは変動中（下方にスクロール中）であることを示している。

【０３７５】

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

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

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

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

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

【０３７６】
次に、図７２（Ｃ）に示すように、メイン表示画面７ａでは前リーチ図柄配列拡大縮小移動演出が実行される。この前リーチ図柄配列拡大縮小移動演出は、図７２（Ｂ）に示した前リーチ図柄配列複数同時表示演出で同時に表示されていた３つの前リーチ図柄配列Ｍ１、Ｍ２、Ｍ３の表示態様が変化する。上段の左右中央に表示されていた前リーチ図柄配列Ｍ１は、拡大変化して上段左に表示される。中段の左右中央に表示されていた前リーチ図柄配列Ｍ２は、縮小変化して中段右に表示される。下段の左右中央に表示されていた前リーチ図柄配列Ｍ３は、拡大変化して下段左右中央に表示される。ここで、前リーチ図柄配列Ｍ１は、拡大変化後は図７２（Ｂ）に示した前リーチ図柄配列Ｍ２と同じ大きさである。前リーチ図柄配列Ｍ２は、縮小変化後は図７２（Ｂ）に示した前リーチ図柄配列Ｍ３と同じ大きさである。前リーチ図柄配列Ｍ３は、拡大変化後は図７２（Ｂ）に示した前リーチ図柄配列Ｍ１と同じ大きさである。つまり、前リーチ図柄配列Ｍ１、Ｍ２、Ｍ３の表示の大きさは、Ｍ１＞Ｍ３＞Ｍ２となり、図７２（Ｂ）に示したＭ２＞Ｍ１＞Ｍ３から変化している。また、前リーチ図柄配列を形成する水平状に配置される左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒとの間隔は、図７２（Ｂ）に示した間隔に比して、前リーチ図柄配列Ｍ１は長くなっており、前リーチ図柄配列Ｍ２、Ｍ３は短くなっており、Ｍ１＝Ｍ２＝Ｍ３となっている。つまり、前リーチ図柄配列Ｍ１、Ｍ２、Ｍ３の左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒとの間隔は、図７２（Ｂ）に示したＭ２＞Ｍ３＞Ｍ１から変化しており、後リーチ図柄配列Ａ１と同じ間隔となっている。

【０３７７】
次に、図７２（Ｄ）に示すように、メイン表示画面７ａでは前リーチ図柄配列表示位置変化演出が実行される。この前リーチ図柄配列表示位置変化演出は、図７２（Ｃ）に示した前リーチ図柄配列拡大縮小移動演出で同時に表示されていた３つの前リーチ図柄配列Ｍ１、Ｍ２、Ｍ３の表示位置が変化する。上段左に表示されていた前リーチ図柄配列Ｍ１は、縮小変化して図７２（Ｃ）に示した前リーチ図柄配列Ｍ２の表示位置に表示される。中段右に表示されていた前リーチ図柄配列Ｍ２は、拡大変化して図７２（Ｃ）に示した前リーチ図柄配列Ｍ３の表示位置に表示される。下段の左右中央に表示されていた前リーチ図柄配列Ｍ３は、拡大変化して図７２（Ｃ）に示した前リーチ図柄配列Ｍ１の表示位置に表示される。すなわち、この前リーチ図柄配列表示位置変化演出では、図７２（Ｃ）に示した前リーチ図柄配列拡大縮小移動演出の「７」のリーチが「５」のリーチに、「６」のリーチが「７」のリーチに、「５」のリーチが「６」のリーチに、入れ替わった表示態様となっている。したがって、前リーチ図柄配列Ｍ１、Ｍ２、Ｍ３の表示の大きさは、Ｍ３＞Ｍ２＞Ｍ１となり、前リーチ図柄配列Ｍ１、Ｍ２、Ｍ３の左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒとの間隔は図７２（Ｃ）に示したものと変わっておらず、後リーチ図柄配列Ａ１と同じ間隔となっている。

【０３７８】
次に、図７２（Ｅ）に示すように、メイン表示画面７ａでは前リーチ図柄配列拡大変化演出が実行される。この前リーチ図柄配列拡大変化演出は、図７２（Ｄ）に示した前リーチ図柄配列表示位置変化演出で同時に表示されていた３つの前リーチ図柄配列Ｍ１、Ｍ２、Ｍ３のうち、前リーチ図柄配列Ｍ２、Ｍ３が消去され、中段に表示されていた前リーチ図柄配列Ｍ１が拡大変化して、メイン表示画面７ａの中央に表示される。なお、図７２（

Ｅ）に示す前リーチ図柄配列Ｍ１の表示は、後リーチ図柄配列Ａ１よりも大きく表示されている。この前リーチ図柄配列Ｍ１は確変図柄のリーチ図柄配列であり、確変図柄のリーチ図柄配列が単独で且つ目立つ赤色で、しかも後リーチ図柄配列Ａ１よりも大きく表示されることにより、遊技者の期待度を向上させることができる。

【０３７９】

次に、図７２（Ｆ）に示すように、メイン表示画面７ａでは後リーチ図柄配列表示演出が実行される。この後リーチ図柄配列表示演出は、図７２（Ｅ）に示した前リーチ図柄配列拡大変化演出で表示された前リーチ図柄配列Ｍ１に替わって、リーチ状態を確定する最終的に表示されるリーチ図柄配列としての後リーチ図柄配列Ａ１を表示する。なお、本例では、後リーチ図柄配列Ａ１は、「８」のリーチを示す通常図柄のリーチ図柄配列が、メイン表示画面７ａの中央に表示されるようになっている。また、この図７２（Ｆ）に示すリーチ演出では、後リーチ図柄配列Ａ１の上方に、「リーチ！」という文字が表示されるようになっている。これにより、遊技者は、当該変動がリーチ状態になったことを確信する。なお、「リーチ！」という文字に替えて、または加えて、音声で「リーチ」と発音するようにしてもよい。そして、この後リーチ図柄配列表示演出がおこなわれた後は、図示は省略するが、所定のリーチ演出がおこなわれ、中装飾図柄８Ｃが停止することにより当該変動結果として大当たりまたはリーチハズレが示されるようになっている。

【０３８０】

[リーチ演出Ｃ]

図７３は、リーチ演出Ｃを説明するための図である。

リーチ演出Ｃでは、まず、図７３（Ａ）に示すように、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置７のメイン表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄８Ｌ、中の図柄表示エリアに中装飾図柄８Ｃ、右の図柄表示エリアには右装飾図柄８Ｒが表示される。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止順は、最初に左装飾図柄８Ｌが停止し、次に右装飾図柄８Ｒが停止し、最後に中装飾図柄８Ｃが停止するようになっている。なお、図７３（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。

【０３８１】

次に、図７３（Ｂ）に示すように、メイン表示画面７ａでは前リーチ図柄配列複数同時表示演出が実行される。この前リーチ図柄配列複数同時表示演出は、図７３（Ａ）に示した装飾図柄変動演出中に、複数のリーチ図柄配列がメイン表示画面７ａに同時に表示される演出をおこなう。

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

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

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

前リーチ図柄配列Ｍ１、Ｍ２、Ｍ３を比較すると、表示の大きさはそれぞれ異なっており、Ｍ２＞Ｍ１＞Ｍ３となっている。Ｍ２は通常の装飾図柄の大きさであって、後述する後リーチ図柄配列Ａ１（図７３（Ｆ））と同じ大きさとなっており、したがって、Ｍ１、Ｍ３は、後リーチ図柄配列Ａ１よりも小さく表示されている。また、前リーチ図柄配列を形成する水平状に配置される左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒとの間隔は、Ｍ２＞Ｍ３＞Ｍ１となっている。Ｍ３は、後リーチ図柄配列Ａ１と同じ間隔になっおり、したがって、Ｍ１は、後リーチ図柄配列Ａ１よりも短い間隔、Ｍ３は、後リーチ図柄配列Ａ１よりも長い間隔となっている。

【０３８２】

次に、図７３（Ｃ）に示すように、メイン表示画面７ａでは前リーチ図柄配列消去演出が実行される。この前リーチ図柄配列消去演出は、図７３（Ｂ）に示した前リーチ図柄配列複数同時表示演出で同時に表示されていた３つの前リーチ図柄配列Ｍ１、Ｍ２、Ｍ３のうち、前リーチ図柄配列Ｍ２、Ｍ３が消去され、上段の左右中央に表示されていた前リーチ図柄配列Ｍ１が拡大変化して、メイン表示画面７ａの上段左に表示される。ここで、前リーチ図柄配列Ｍ１は、拡大変化後は図７３（Ｂ）に示した前リーチ図柄配列Ｍ２と同じ大きさである。つまり、後述する後リーチ図柄配列Ａ１（図７３（Ｆ））と同じ大きさとなっている。また、拡大変化後の前リーチ図柄配列Ｍ１は、前リーチ図柄配列を形成する水平状に配置される左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒとの間隔は、図７３（Ｂ）に示した拡大変化前の間隔に比して長くなっている。

【０３８３】

次に、図７３（Ｄ）に示すように、メイン表示画面７ａでは前リーチ図柄配列復活表示演出が実行される。この前リーチ図柄配列復活表示演出は、図７３（Ｃ）に示した前リーチ図柄配列消去演出で消去された前リーチ図柄配列Ｍ２、Ｍ３が、再びメイン表示画面７ａに表示（２回目の表示）される。ここで、表示されている前リーチ図柄配列Ｍ１は、縮小変化して、図７３（Ｂ）に示した前リーチ図柄配列複数同時表示演出と同じ大きさ且つ同じ位置に表示される。また、復活表示された前リーチ図柄配列Ｍ２、Ｍ３も、図７３（Ｂ）に示した前リーチ図柄配列複数同時表示演出と同じ大きさ且つ同じ位置に表示される。すなわち、図７３（Ｄ）に示す前リーチ図柄配列復活表示演出と、図７３（Ｂ）に示す前リーチ図柄配列複数同時表示演出とは、前リーチ図柄配列Ｍ１、Ｍ２、Ｍ３を同じ表示態様で表示する。

【０３８４】

次に、図７３（Ｅ）に示すように、メイン表示画面７ａでは前リーチ図柄配列拡大変化演出が実行される。この前リーチ図柄配列拡大変化演出は、図７３（Ｄ）に示した前リーチ図柄配列復活表示演出で同時に表示されていた３つの前リーチ図柄配列Ｍ１、Ｍ２、Ｍ３のうち、前リーチ図柄配列Ｍ２、Ｍ３が再び消去（２回目の消去）され、上段に表示されていた前リーチ図柄配列Ｍ１が拡大変化して、メイン表示画面７ａの中央に表示される。なお、図７３（Ｅ）に示す前リーチ図柄配列Ｍ１の表示は、後リーチ図柄配列Ａ１よりも大きく表示されている。この前リーチ図柄配列Ｍ１は確変図柄のリーチ図柄配列であり、確変図柄のリーチ図柄配列が単独で且つ目立つ赤色で、しかも後リーチ図柄配列Ａ１よりも大きく表示されることにより、遊技者の期待度を向上させることができる。

【０３８５】

次に、図７３（Ｆ）に示すように、メイン表示画面７ａでは後リーチ図柄配列表示演出が実行される。この後リーチ図柄配列表示演出は、図７３（Ｅ）に示した前リーチ図柄配列拡大変化演出で表示された前リーチ図柄配列Ｍ１に替わって、リーチ状態を確定する最終的に表示されるリーチ図柄配列としての後リーチ図柄配列Ａ１を表示する。なお、本例では、後リーチ図柄配列Ａ１は、「８」のリーチを示す通常図柄のリーチ図柄配列が、メイン表示画面７ａの中央に表示されるようになっている。また、この図７３（Ｆ）に示すリーチ演出では、後リーチ図柄配列Ａ１の上方に、「リーチ！」という文字が表示されるようになっている。これにより、遊技者は、当該変動がリーチ状態になったことを確信する。なお、「リーチ！」という文字に替えて、または加えて、音声で「リーチ」と発音す

るようにしてもよい。そして、この後リーチ図柄配列表示演出がおこなわれた後は、図示は省略するが、所定のリーチ演出がおこなわれ、中装飾図柄８Ｃが停止することにより当該変動結果として大当たりまたはリーチハズレが示されるようになっている。

【０３８６】

[リーチ演出Ｄ]

図７４は、リーチ演出Ｄを説明するための図である。

リーチ演出Ｄでは、まず、図７４（Ａ）に示すように、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置７のメイン表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄８Ｌ、中の図柄表示エリアに中装飾図柄８Ｃ、右の図柄表示エリアには右装飾図柄８Ｒが表示される。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止順は、最初に左装飾図柄８Ｌが停止し、次に右装飾図柄８Ｒが停止し、最後に中装飾図柄８Ｃが停止するようになっている。なお、図７４（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは変動中（下方にスクロール中）であることを示している。

【０３８７】

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

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

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

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

前リーチ図柄配列Ｍ１、Ｍ２、Ｍ３を比較すると、表示の大きさはそれぞれ異なっており、Ｍ２＞Ｍ１＞Ｍ３となっている。Ｍ２は通常の装飾図柄の大きさであって、後述する後リーチ図柄配列Ａ１（図７４（Ｇ））と同じ大きさとなっており、したがって、Ｍ１、Ｍ３は、後リーチ図柄配列Ａ１よりも小さく表示されている。また、前リーチ図柄配列を形成する水平状に配置される左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒとの間隔は、Ｍ２＞Ｍ３＞Ｍ１となっている。Ｍ３は、後リーチ図柄配列Ａ１と同じ間隔になっおり、したがって、Ｍ１は、後リーチ図柄配列Ａ１よりも短い間隔、Ｍ３は、後リーチ図柄配列Ａ１よりも長い間隔となっている。

【０３８８】

次に、図７４（Ｃ）に示すように、メイン表示画面７ａでは前リーチ図柄配列消去演出が実行される。この前リーチ図柄配列消去演出は、図７４（Ｂ）に示した前リーチ図柄配列複数同時表示演出で同時に表示されていた３つの前リーチ図柄配列Ｍ１、Ｍ２、Ｍ３のうち、前リーチ図柄配列Ｍ２、Ｍ３が消去され、上段の左右中央に表示されていた前リーチ図柄配列Ｍ１が拡大変化して、メイン表示画面７ａの上段左に表示される。ここで、前

リーチ図柄配列Ｍ１は、拡大変化後は図７４（Ｂ）に示した前リーチ図柄配列Ｍ２と同じ大きさである。つまり、後述する後リーチ図柄配列Ａ１（図７４（Ｇ））と同じ大きさとなっている。また、拡大変化後の前リーチ図柄配列Ｍ１は、前リーチ図柄配列を形成する水平状に配置される左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒとの間隔は、図７４（Ｂ）に示した拡大変化前の間隔に比して長くなっている。

【０３８９】

次に、図７４（Ｄ）に示すように、メイン表示画面７ａでは前リーチ図柄配列復活表示演出が実行される。この前リーチ図柄配列復活表示演出は、図７４（Ｃ）に示した前リーチ図柄配列消去演出で消去された前リーチ図柄配列Ｍ２、Ｍ３が、再びメイン表示画面７ａに表示（２回目の表示）される。ここで、表示されている前リーチ図柄配列Ｍ１は、縮小変化して、図７４（Ｂ）に示した前リーチ図柄配列複数同時表示演出と同じ大きさ且つ同じ位置に表示される。また、復活表示された前リーチ図柄配列Ｍ２、Ｍ３も、図７４（Ｂ）に示した前リーチ図柄配列複数同時表示演出と同じ大きさ且つ同じ位置に表示される。すなわち、図７４（Ｄ）に示す前リーチ図柄配列復活表示演出と、図７４（Ｂ）に示す前リーチ図柄配列複数同時表示演出とは、前リーチ図柄配列Ｍ１、Ｍ２、Ｍ３を同じ表示態様で表示する。

【０３９０】

次に、図７４（Ｅ）に示すように、メイン表示画面７ａでは前リーチ図柄配列重畳演出が実行される。この前リーチ図柄配列重畳演出は、図７４（Ｄ）に示した前リーチ図柄配列複数同時表示演出で同時に表示されていた３つの前リーチ図柄配列Ｍ１、Ｍ２、Ｍ３のうち、前リーチ図柄配列Ｍ３が消去（２回目の消去）され、上段の左右中央に表示されていた前リーチ図柄配列Ｍ１が拡大変化して、図７４（Ｃ）に示した前リーチ図柄配列消去演出と同じ大きさ且つ同じ位置に表示される。また、中段の左右中央に表示されていた前リーチ図柄配列Ｍ２は、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒの表示位置が変化し、左装飾図柄８Ｌは、その上部が前リーチ図柄配列Ｍ１の左装飾図柄８Ｌの下部と重なるように表示され、右装飾図柄８Ｒは、その上部が前リーチ図柄配列Ｍ１の右装飾図柄８Ｒと重なるように表示される。すなわち、前リーチ図柄配列Ｍ２の左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒは、前リーチ図柄配列Ｍ１の左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒと同じ大きさ且つ同じ間隔で、それらの上部が前リーチ図柄配列Ｍ１の左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒの下部に重畳するように表示される。なお、前リーチ図柄配列Ｍ１と前リーチ図柄配列Ｍ２が重なった状態では、図７４（Ｅ）に示すように、前リーチ図柄配列Ｍ１は前リーチ図柄配列Ｍ２の前側に位置している。

【０３９１】

次に、図７４（Ｆ）に示すように、メイン表示画面７ａでは前リーチ図柄配列拡大変化演出が実行される。この前リーチ図柄配列拡大変化演出は、図７４（Ｅ）に示した前リーチ図柄配列重畳演出で重畳表示されていた２つの前リーチ図柄配列Ｍ１、Ｍ２のうち、前リーチ図柄配列Ｍ２が消去（２回目の消去）され、上段左に表示されていた前リーチ図柄配列Ｍ１が拡大変化して、メイン表示画面７ａの中央に表示される。なお、図７４（Ｆ）に示す前リーチ図柄配列Ｍ１の表示は、後リーチ図柄配列Ａ１よりも大きく表示されている。この前リーチ図柄配列Ｍ１は確変図柄のリーチ図柄配列であり、確変図柄のリーチ図柄配列が単独で且つ目立つ赤色で、しかも後リーチ図柄配列Ａ１よりも大きく表示されることにより、遊技者の期待度を向上させることができる。

【０３９２】

次に、図７４（Ｇ）に示すように、メイン表示画面７ａでは後リーチ図柄配列表示演出が実行される。この後リーチ図柄配列表示演出は、図７４（Ｆ）に示した前リーチ図柄配列拡大変化演出で表示された前リーチ図柄配列Ｍ１に替わって、リーチ状態を確定する最終的に表示されるリーチ図柄配列としての後リーチ図柄配列Ａ１を表示する。なお、本例では、後リーチ図柄配列Ａ１は、「８」のリーチを示す通常図柄のリーチ図柄配列が、メイン表示画面７ａの中央に表示されるようになっている。また、この図７４（Ｇ）に示すリーチ演出では、後リーチ図柄配列Ａ１の上方に、「リーチ！」という文字が表示される

ようになっている。これにより、遊技者は、当該変動がリーチ状態になったことを確信する。なお、「リーチ！」という文字に替えて、または加えて、音声で「リーチ」と発音するようにしてもよい。そして、この後リーチ図柄配列表示演出がおこなわれた後は、図示は省略するが、所定のリーチ演出がおこなわれ、中装飾図柄８Ｃが停止することにより当該変動結果として大当たりまたはリーチハズレが示されるようになっている。

【０３９３】

[効果例]

以下に、リーチ演出の効果例を示す。

[効果１]

上記実施形態の遊技機１では、図７１～図７４に示すように、装飾図柄は、第１の装飾図柄と第２の装飾図柄と第３の装飾図柄とを有し、第３の装飾図柄は、第１の装飾図柄および第２の装飾図柄よりも後に停止し、第１の装飾図柄および第２の装飾図柄を停止表示して所定のリーチ図柄配列を複数種類表示可能であり、所定変動においてリーチにする場合、複数種類の前リーチ図柄配列を表示した後に、後リーチ図柄配列を表示する構成になっている。この構成によれば、所定のリーチ図柄配列でリーチ状態を確定する前に、すなわち後リーチ図柄配列を表示する前に、複数種類の前リーチ図柄配列を様々な表示態様で表示することができ、従前にはない斬新なリーチ演出をおこなって遊技者の期待感を煽ることが可能になる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０３９４】

[効果２]

上記実施形態の遊技機１では、図７１～図７４に示すように、確変図柄は通常図柄よりも目立つ配色になっており、前リーチ図柄配列拡大変化演出では、確変図柄のリーチ図柄配列が単独で後リーチ図柄配列Ａ１よりも大きく表示される構成になっている。この構成によれば、前リーチ図柄配列としての確変図柄のリーチ図柄配列が単独で且つ目立つ赤色で、しかも後リーチ図柄配列Ａ１よりも大きく表示されることにより、遊技者に確変図柄のリーチ図柄配列を強く印象付けることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０３９５】

[効果３]

上記実施形態の遊技機１では、図７１～図７４に示すように、前リーチ図柄配列として表示された特定の確変図柄のリーチ図柄配列（上述したリーチ演出では「７」のリーチ図柄配列）は、一旦表示された後は、後リーチ図柄配列表示演出で後リーチ図柄配列が表示されるまで継続して表示される構成になっている。この構成によれば、前リーチ図柄配列が表示されてから後リーチ図柄配列が表示されるまでの期間、遊技者に確変図柄のリーチ図柄配列を強く印象付けることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０３９６】

[効果４]

上記実施形態の遊技機１では、図７３に示すように、複数種類の前リーチ図柄配列のうち、特定の前リーチ図柄配列は後リーチ図柄配列表示演出で後リーチ図柄配列が表示されるまでの所定期間中に表示と消去を繰り返しおこなう構成になっている。この構成によれば、従前にはない斬新なリーチ演出をおこなって遊技者の期待感を煽ることが可能になる。例えば、通常図柄が消去されたときおよび確変図柄が復活表示されたときは、遊技者の期待感を向上させ、一方確変図柄が消去されたときおよび通常図柄が復活表示されたときは、遊技者の期待感を減退させるというように、遊技者を一喜一憂させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０３９７】

[効果５]

上記実施形態の遊技機１では、図７４に示すように、前リーチ図柄配列重畳演出では、確変図柄の前リーチ図柄配列を通常図柄の前リーチ図柄配列の前側に位置させて一部を重

畳させる構成になっている。この構成によれば、期待度の高い確変図柄の前リーチ図柄配列は、前リーチ図柄配列重畳演出がおこなわれた場合であっても全体表示され、遊技者が視認し難くなることは皆無となる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０３９８】

［変形例］

以下に、リーチ演出の変形例を示す。

［変形例１］

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

【０３９９】

［変形例２］

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

【０４００】

［変形例３］

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

【０４０１】

［変形例４］

上記実施形態の遊技機１では、図７１～図７４に示すように、前リーチ図柄配列および後リーチ図柄配列は平面画像（２Ｄ）で表示するものを示したが、これは、立体画像（３Ｄ）で表示するようにしてもよい。例えば、図７１（Ｃ）、図７２（Ｅ）、図７３（Ｅ）、図７４（Ｆ）で示した前リーチ図柄配列拡大変化演出で前リーチ図柄配列を拡大するとき、立体画像（３Ｄ）で表示するようにしてもよい。そして、この場合、前リーチ図柄配列の立体画像（３Ｄ）を表示画面からはみ出すように表示してもよい。また、前リーチ図柄配列の表示に係わって様々なエフェクト演出をおこなうようにしてもよい。このようにすれば、迫力の前リーチ図柄配列の表示をおこなうことができ、さらに遊技者に確変図柄のリーチをアピールすることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

［変形例５］

上記実施形態の遊技機１では、図７１～図７４に示すように、リーチ演出ではメイン表示画面７ａに前リーチ図柄配列または後リーチ図柄配列のみを表示するようにしたが、本

発明はこれに限られるものではない。例えば、前リーチ図柄配列または後リーチ図柄配列以外に、記号やマーク、絵柄、キャラクタ、あるいは特定の形をした物体や物品などの画像を適宜表示するようにして、遊技者の期待感を煽るようにしてもよい。このようにすれば、さらに遊技の興趣を向上させることができる。

［変形例６］

上記実施形態の遊技機１では、図７１～図７４に示すように、リーチ演出では縦（上下）方向に装飾図柄がスクロールする態様を示したが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、装飾図柄のスクロールは横（左右）方向や斜め方向であってもよい。また、縦（上下）方向に装飾図柄がスクロールする態様では、前リーチ図柄配列または後リーチ図柄配列は左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒを水平状に並べて表示するようにしたが、これは水平状に限定しなくともよい。例えば、斜め状に左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒがずれて表示される態様であってもよい。横（左右）方向や斜め方向に装飾図柄がスクロールする場合は、これに準じて表示するようにすればよい。

【０４０２】

［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、

複数種類の表示演出を実行可能であって、前記図柄表示手段による前記図柄の変動表示に応じて装飾図柄の変動表示を表示可能な表示手段と、

を備えた遊技機であって、

前記装飾図柄は、第１の装飾図柄と第２の装飾図柄と第３の装飾図柄とを有し、前記第３の装飾図柄は、前記第１の装飾図柄および前記第２の装飾図柄よりも後に停止するものとし、

前記表示手段は、

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

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

ことを特徴とする遊技機。

［態様Ａ６－２］

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

ことを特徴とする態様Ａ６－１に記載の遊技機。

［態様Ａ６－３］

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

ことを特徴とする態様Ａ６－１または態様Ａ６－２に記載の遊技機。

［態様Ａ６－４］

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

ことを特徴とする態様Ａ６－１から態様Ａ６－３までのいずれか一つに記載の遊技機。

［態様Ａ６－５］

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

ことを特徴とする態様Ａ６－１から態様Ａ６－４までのいずれか一つに記載の遊技機。

［態様Ａ６－６］

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

ことを特徴とする態様Ａ６－１から態様Ａ６－５までのいずれか一つに記載の遊技機。

［態様Ａ６－７］
前記表示手段は、複数種類の前記前リーチ図柄配列のうち、少なくとも一つは所定期間中に表示と消去を繰り返しおこない得る、
ことを特徴とする態様Ａ６－１から態様Ａ６－６までのいずれか一つに記載の遊技機。
［態様Ａ６－８］
前記表示手段は、複数種類の前記前リーチ図柄配列のうち、少なくとも二つは一部を重なって表示し得る、
ことを特徴とする態様Ａ６－１から態様Ａ６－７までのいずれか一つに記載の遊技機。
［態様Ａ６－９］
前記前リーチ図柄配列は、前記最終リーチ図柄配列以外のリーチ図柄配列である、
ことを特徴とする態様Ａ６－１から態様Ａ６－８までのいずれか一つに記載の遊技機。
【０４０３】
以下に図７５～図７８を用いて連動変形演出Ａ～Ｄについて説明する。この連動変形演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信した変動演出開始コマンドを解析し、連動変形演出を実行する指示が含まれている場合に、ＲＯＭ１０３から対応する画像データを読み出して表示画面７ａに画像を表示させる演出である。
【０４０４】
［連動変形演出Ａ］
図７５は、連動変形演出Ａを説明するための図である。図７５（Ａ）～（Ｊ）は、表示画面７ａの一部分の画像領域である画像領域ＡＦに表示される内容を表している。連動変形演出Ａでは、まず、図７５（Ａ）に示すように、画像領域ＡＦに左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。このとき、画像領域ＡＦの下方には、保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃが表示されている。保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、特定の対象の外観を表している。ここでは、保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、丸い図形の外観を表した丸形状を有している。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なもや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。ここでは、特図１保留数が４である状態を例示している。
【０４０５】
次に、図７５（Ｂ）に示すように、画像領域ＡＦに背景画像ＨＧが表示されている状態において、画像領域ＡＦにさらにタイマ画像ＴＭが表示される。背景画像ＨＧは、保留アイコン９Ａ、当該保留アイコン９Ｃ、タイマ画像ＴＭ、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、および、右装飾図柄８Ｒの背面側に表示される画像であり、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なもや、何を表しているか不明な概念的なものなど、遊技者が視認可能なすべてのものを含む。背景画像ＨＧは形態が変化するものであってもよいし、形態が一定で変化しないものであってもよい。また、背景画像ＨＧは、表示画面７ａの全体を占める画像であってもよいし、表示画面７ａの一部に表される画像であってもよい。背景画像ＨＧが表示画面７ａの一部に表される場合、背景画像ＨＧは移動してもよいし、移動せず、表示画面７ａの特定の位置に表されていてもよい。タイマ画像ＴＭは、数値からなる画像であり、ここでは、カウントダウンが始まる前の演出として、数値がインクリメントする演出がおこなわれる。
【０４０６】
次に、図７５（Ｃ）に示すように、図７５（Ｂ）の画像領域ＡＦに含まれる特定の画像が、同じく図７５（Ｂ）の画像領域ＡＦに含まれる保留アイコン９Ａおよび当該保留アイコン９Ｃと連動して変形する演出がおこなわれる。言い換えれば、図７５（Ｂ）の画像領域ＡＦに含まれる、保留アイコン９Ａおよび当該保留アイコン９Ｃ以外の他の画像が、保留アイコン９Ａおよび当該保留アイコン９Ｃの変形に連動して変形する演出が実行される。ここでは、連動変形の一態様として、保留アイコン９Ａおよび当該保留アイコン９Ｃと

、タイマ画像ＴＭと、が連動して縮小と拡大を交互に繰り返す変形がおこなわれる。図７５（Ｃ）は、保留アイコン９Ａ、当該保留アイコン９Ｃ、および、タイマ画像ＴＭが、図７５（Ｂ）と比較して、縮小された態様が示されている。図７５（Ｃ）の枠画像ＷＫは、縮小変形される前の図７５（Ｂ）の画像領域ＡＦに対応する。枠画像ＷＫは、表示されていてもよいし表示されていなくてもよい。ここでは、図７５（Ｂ）の画像領域ＡＦに含まれる画像のうちの一部である保留アイコン９Ａおよび当該保留アイコン９Ｃと、タイマ画像ＴＭと、が連動して変形するが、図７５（Ｂ）の画像領域ＡＦに含まれる他の一部である、背景画像ＨＧは、保留アイコン９Ａおよび当該保留アイコン９Ｃと連動して変形しない。ここでは、背景画像ＨＧは、態様が変化しない。

【０４０７】

図７５（Ｄ）～（Ｆ）に示すように、図７５（Ｂ）の画像領域ＡＦに含まれる保留アイコン９Ａおよび当該保留アイコン９Ｃと、タイマ画像ＴＭとが連動して縮小と拡大を繰り返す演出がおこなわれる。このとき、タイマ画像ＴＭは、数値のインクリメントが継続される。その後、図７５（Ｇ）に示すように、タイマ画像ＴＭは、拡大表示される。このとき、互いに隣接する数値は、一部が重なって表示される。これにより、数値のインクリメントがいよいよ終わることが示唆され、遊技者を興奮させることができる。次に、図７５（Ｈ）に示すように、タイマ画像ＴＭが縮小されて表示画面７ａの右下に表示されるとともに、カウントダウンが開始される。そして、図７５（Ｉ）に示すように、タイマ画像ＴＭの数値がゼロになると、装飾図柄がリーチで仮停止してスペシャルリーチ演出が実行される。そして、図７５（Ｊ）に示すように、装飾図柄が大当たりで停止する。

【０４０８】

［連動変形演出Ｂ］

図７６は、連動変形演出Ｂを説明するための図である。図７６（Ａ）～（Ｊ）は、表示画面７ａの一部分の画像領域である画像領域ＡＦに表示される内容を表している。連動変形演出Ｂでは、まず、図７６（Ａ）に示すように、画像領域ＡＦに左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。このとき、画像領域ＡＦの下方には、保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃが表示されている。保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、特定の対象の外観を表している。ここでは、保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、丸い図形の外観を表した丸形状を有している。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なもや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。ここでは、特図１保留数が４である状態を例示している。当該保留アイコン９Ｃは、台座画像ＤＺの上に乗っかっているように表示されている。台座画像ＤＺの内側には、第１特別図柄抽選の保留数を示唆する保留数画像ＮＳが表示されている。保留数画像ＮＳの数は、保留アイコン９Ａの数と等しい。

【０４０９】

次に、図７６（Ｂ）に示すように、画像領域ＡＦに背景画像ＨＧが表示されている状態において、画像領域ＡＦにさらにタイマ画像ＴＭが表示される。背景画像ＨＧは、保留アイコン９Ａ、当該保留アイコン９Ｃ、タイマ画像ＴＭ、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、および、右装飾図柄８Ｒの背面側に表示される画像であり、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なもや、何を表しているか不明な概念的なものなど、遊技者が視認可能なすべてのものを含む。背景画像ＨＧは形態が変化するものであってもよいし、形態が一定で変化しないものであってもよい。また、背景画像ＨＧは、表示画面７ａの全体を占める画像であってもよいし、表示画面７ａの一部に表される画像であってもよい。背景画像ＨＧが表示画面７ａの一部に表される場合、背景画像ＨＧは移動してもよいし、移動せず、表示画面７ａの特定の位置に表されていてもよい。タイマ画像ＴＭは、数値からなる画像であり、ここでは、カウントダウンが始まる前の演出として、数値がインクリメントする演出がおこなわれる。

【０４１０】

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

【０４１１】

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

【０４１２】

［連動変形演出Ｃ］

図７７は、連動変形演出Ｃを説明するための図である。図７７（Ａ）～（Ｊ）は、表示画面７ａの一部分の画像領域である画像領域ＡＦに表示される内容を表している。連動変形演出Ｃでは、まず、図７７（Ａ）に示すように、画像領域ＡＦに左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。このとき、画像領域ＡＦの下方には、当該保留アイコン９Ｃが表示されている。当該保留アイコン９Ｃは、特定の対象の外観を表している。ここでは、当該保留アイコン９Ｃは、丸い図形の外観を表した丸形状を有している。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なもや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。ここでは、特図１保留数が０である状態を例示している。

【０４１３】

次に、図７７（Ｂ）に示すように、画像領域ＡＦに背景画像ＨＧとタイマ画像ＴＭが表示される。背景画像ＨＧは、保留アイコン９Ａ、当該保留アイコン９Ｃ、タイマ画像ＴＭ、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、および、右装飾図柄８Ｒの背面側に表示される画像であり、ここではスマイルの顔画像となっている。なお、背景画像ＨＧが表す内容は、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なもや、何を表しているか不明な概念的なものなど、遊技者が視認可能なすべてのものを含む。背景画像ＨＧは形態が変化するものであってもよいし、形態が一定で変化しないものであってもよい。また、背景画像ＨＧは、表示画面７ａの全体を占める画像であってもよいし、表示画面７

ａの一部に表される画像であってもよい。背景画像ＨＧが表示画面７ａの一部に表される場合、背景画像ＨＧは移動してもよいし、移動せず、表示画面７ａの特定の位置に表されていてもよい。本実施形態の背景画像ＨＧは、大きさが変化しつつ移動する。タイマ画像ＴＭは、数値からなる画像であり、ここでは、カウントダウンが始まる前の演出として、数値がインクリメントする演出がおこなわれる。

【０４１４】

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

【０４１５】

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

【０４１６】

［連動変形演出Ｄ］

図７８は、連動変形演出Ｄを説明するための図である。図７８（Ａ）～（Ｊ）は、表示画面７ａの一部分の画像領域に表示される内容を表している。連動変形演出Ｃでは、まず、図７８（Ａ）に示すように、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。このとき、表示画面７ａの下方には、保留アイコン９Ａが表示されている。保留アイコン９Ａは、特定の対象の外観を表している。ここでは、保留アイコン９Ａは、丸い図形の外観を表した丸形状を有している。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なもや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。ここでは、特図１保留数が４である状態を例示している。保留アイコン９Ｃは表示されていない。

【０４１７】

次に、図７７（Ｂ）に示すように、背景画像ＨＧとタイマ画像ＴＭが表示される。背景画像ＨＧは、保留アイコン９Ａ、タイマ画像ＴＭ、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、および、右装飾図柄８Ｒの背面側に表示される画像であり、ここではスマイルの顔画像となっている。なお、背景画像ＨＧが表す内容は、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なもや、何を表しているか不明な概念的なものなど、遊技者

が視認可能なすべてのものを含む。背景画像ＨＧは形態が変化するものであってもよいし、形態が一定で変化しないものであってもよい。また、背景画像ＨＧは、表示画面７ａの全体を占める画像であってもよいし、表示画面７ａの一部に表される画像であってもよい。背景画像ＨＧが表示画面７ａの一部に表される場合、背景画像ＨＧは移動してもよいし、移動せず、表示画面７ａの特定の位置に表されていてもよい。本実施形態の背景画像ＨＧは、大きさが変化しつつ移動する。タイマ画像ＴＭは、数値からなる画像であり、ここでは、カウントダウンが始まる前の演出として、数値がインクリメントする演出がおこなわれる。

【０４１８】

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

【０４１９】

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

【０４２０】

［効果例］

以下に、連動変形演出の効果例を示す。

［効果１］

上記実施形態の遊技機１では、図７５～図７８に示すように、表示画面７ａのうち、保留アイコンを含む所定の画像領域ＡＦに含まれる他の画像（例えば、タイマ画像ＴＭ）が保留アイコンの変形に連動して変形する演出を実行することができる。この構成によれば、奇抜な演出によって遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、図７５～図７８に示すように、この演出では、画像領域ＡＦに含まれる背景画像ＨＧは、保留アイコンの変形に連動して変形しない。この構成によれば、奇抜な演出によって遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、図７５～図７８に示すように、この演出では、画像領域ＡＦに、複数の保留アイコンが含まれており、複数の保留アイコンは連動して変形する。この構成によれば、奇抜な演出によって遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果４］
上記実施形態の遊技機１では、図７５～図７８に示すように、この演出では、保留アイコンと他の画像（例えば、タイマ画像ＴＭ）は縮小変形する。この構成によれば、奇抜な演出によって遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
［効果５］
上記実施形態の遊技機１では、図７５～図７８に示すように、この演出では、保留アイコンと他の画像（例えば、タイマ画像ＴＭ）は縮小と拡大を繰り返す。この構成によれば、奇抜な演出によって遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
［効果６］
上記実施形態の遊技機１では、図７５～図７８に示すように、他の画像は、数値を表す画像（例えば、タイマ画像ＴＭ）を含んでおり、この演出では、他の画像は、保留アイコンの変形に連動して変形しつつ数値が増加する。この構成によれば、奇抜な演出によって遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
［効果７］
上記実施形態の遊技機１では、図７５～図７８に示すように、この演出の後、数値を表す画像を用いたカウントダウン演出が開始される。この構成によれば、奇抜な演出によって遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
【０４２１】
［変形例］
以下に、連動変形演出の変形例を示す。
［変形例１］
図７５～図７８の連動変形演出Ａ～Ｄで示した画像領域ＡＦや、仮想の範囲とは表示画面７ａのうちの一部の領域であればよく、その範囲は任意の大きさとすることができる。
【０４２２】
［変形例２］
図７５～図７８の連動変形演出Ａ～Ｄにおいて、保留アイコンの変形と連動しない画像は、背景画像ＨＧや、保留数画像ＮＳに限定されず、他の任意の画像であってよい。例えば、装飾図柄や右打ち表示が連動していなくてもよい。または、これらは、保留アイコンの変形と連動して変形してもよい。
【０４２３】
［変形例３］
図７５～図７８の連動変形演出Ａ～Ｄを適宜組み合わせてもよい。例えば、図７５の背景画像と図７７の背景画像が両方表示されてもよい。この場合には、両方の背景画像が保留アイコンの変形に連動して変形しなくてもよいし、一方の背景画像が連動してもよい。
【０４２４】
［変形例４］
図７５～図７８の連動変形演出Ａ～Ｄでは、説明した演出の一部を備えていなくてもよいし、他の演出が追加されていてもよい。例えば連動変形演出Ａにおいて、図７５（Ｇ）のタイマ画像ＴＭの拡大表示はなされなくてもよい。また、図７５～図７８において、継続して装飾図柄の変動表示が表示されていてもよい。
【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Ｂ１－１]
複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、保留アイコンであり、
前記表示手段のうち、前記保留アイコンを含む所定の画像領域に含まれる他の画像が前記保留アイコンの変形に連動して変形する演出を実行可能な
ことを特徴とする遊技機。

◇[態様Ｂ１－２]
態様Ｂ１－１に記載の遊技機であって、
前記演出では、前記所定の画像領域に含まれる背景画像は、前記保留アイコンの変形に連動して変形しない
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｂ１－３]
態様Ｂ１－１または態様Ｂ１－２に記載の遊技機であって、
前記演出では、前記所定の画像領域に、複数の保留アイコンが含まれており、前記複数の保留アイコンは連動して変形する
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｂ１－４]
態様Ｂ１－１から態様Ｂ１－３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記演出では、前記保留アイコンと前記他の画像は縮小変形する
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｂ１－５]
態様Ｂ１－１から態様Ｂ１－４までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記演出では、前記保留アイコンと前記他の画像は縮小と拡大を繰り返す
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｂ１－６]
態様Ｂ１－１から態様Ｂ１－５までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記他の画像は、数値を表す画像を含んでおり、
前記演出では、前記他の画像は、前記保留アイコンの変形に連動して変形しつつ前記数値が増加する
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｂ１－７]
態様Ｂ１－６に記載の遊技機であって、
前記演出の後、前記数値を表す画像を用いたカウントダウン演出が開始される
ことを特徴とする遊技機。
【０４２６】
以下に図７９～図８２を用いてタイマカウント演出Ａ～Ｄについて説明する。このタイマカウント演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信した変動演出開始コマンドを解析し、タイマカウント演出を実行する指示が含まれている場合に、ＲＯＭ１０３から対応する画像データを読み出してメイン表示画面７ａやサブ表示画面６４に画像を表示させる演出である。
【０４２７】
［タイマカウント演出Ａ］
図７９は、タイマカウント演出Ａを説明するための図である。タイマカウント演出Ａでは、まず、図７９（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒがメイン表示画面７ａの中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとがメイン表示画面７ａの下方に表示される。これら保留アイコン９Ａ，９Ｃは、柄のない白色の保留アイコンである。
【０４２８】
次に、図７９（Ｂ）に示すように、タイマ表示セット演出がおこなわれる。このタイマ表示セット演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが縮小されて左上端で変動表示され、タイマ表示Ｘ３ＡとキャラクタＣＲＡとが表示される。このタイマ表示Ｘ３Ａは、メイン表示画面７ａの中央やや左よりの位置に配置される。このタイマ表示セット演出では、タイマ表示Ｘ３Ａは、初期タイマ値がセットされる。すなわち、初期タイマ値として、「７０：００」（７０秒）がセットされる。キャラクタＣＲＡは、色々な場所に移動する。
【０４２９】

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

【０４３０】

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

【０４３１】

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

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

【０４３２】

［タイマカウント演出Ｂ］

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

【０４３３】

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

【０４３４】

次に、図８０（Ｃ）に示すように、タイマ値カウントアップ演出がおこなわれる。このタイマ値カウントアップ演出では、タイマ表示Ｘ３Ａのタイマ値がカウントアップ（タイマ値が上昇）表示される。このタイマ値カウントアップ演出は、所定値（例えば、「７０：００」）まで上昇すると一旦停止表示される。図８０（Ｃ）の例では、タイマ値カウントアップ演出がおこなわれ、タイマ値が「７０：００」まで上昇して一旦停止表示された状態を表している。

【０４３５】

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

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

【０４３６】

［タイマカウント演出Ｃ］

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

【０４３７】

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

【０４３８】

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

【０４３９】

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

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

【０４４０】

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

【０４４１】

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

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

クタ出現演出、スーパーリーチ演出がおこなわれる。

【０４４２】

［タイマカウント演出Ｄ］

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

【０４４３】

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

【０４４４】

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

【０４４５】

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

【０４４６】

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

【０４４７】

次に、図８２（Ｆ）に示すように、タイマ値カウントダウン演出Ｂがおこなわれる。このタイマ値カウントダウン演出Ｂでは、タイマ値カウントダウン演出Ａに引き続いてタイマ表示Ｘ３Ａのタイマ値がカウントダウン（タイマ値が下降）表示される。このタイマ値カウントダウン演出Ｂでは、タイマ表示Ｘ３Ａが下降に伴って、タイマ表示Ｘ３Ａの大き

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

【０４４８】

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

【０４４９】

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

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

【０４５０】

［変形例］

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

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

【０４５１】

［効果例］

以下に、タイマカウント演出の効果例を示す。

［効果１］

上記遊技機１の実施形態では、第１の態様のタイマ表示Ｘ３Ａと、第２の態様のタイマ表示Ｘ３Ａとがおこなわれ、第１の態様のタイマ表示Ｘ３Ａがおこなわれた後、第２の態様のタイマ表示Ｘ３Ａがおこなわれる。例えば、第１の態様のタイマ表示Ｘ３Ａとして、

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

【０４５２】

［効果２］

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

【０４５３】

［効果３］

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

【０４５４】

［効果４］

上記遊技機１の実施形態では、タイマ表示Ｘ３Ａのタイマ値を上昇させる演出をおこなった後、タイマ表示Ｘ３Ａのタイマ値を停止させる演出をおこない、その後、タイマ表示Ｘ３Ａのタイマ値を下降させる。この構成によれば、タイマ表示Ｘ３Ａのタイマ値を上昇させる演出の後、タイマ表示Ｘ３Ａのタイマ値を停止させるので、遊技者に上昇したタイマ値の最高到達値を視認可能にし、遊技者にタイマ演出に対する期待感を付与することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０４５５】

［効果５］

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

【０４５６】

［効果６］

上記遊技機１の実施形態では、カウントダウン演出によって、タイマ表示Ｘ３Ａのタイマ値が所定値（例えば、００：００）になると、タイマ値はそれ以上カウントダウンせず停止表示され、その後、所定の演出がおこなわれる。この構成によれば、カウントダウンしていたタイマ値が所定値になると、停止表示されて、所定の演出がおこなわれるので、遊技者は、タイマ演出によって得られた期待感を所定の演出に引き継ぐので、所定の演出に対して大きな期待感をもって楽しむことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０４５７】

［態様例］

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[態様Ｘ３－１]

複数の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、

前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第１の表示演出をおこなう場合があり、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第２の表示演出をおこなう場合があり、
前記第１の表示演出は、タイマ表示を第１の態様で表示させる演出であり、
前記第２の表示演出は、前記タイマ表示を前記第１の態様とは異なる第２の態様で表示させる演出であり、
前記第１の表示演出と前記第２の表示演出とを含む組み合わせ演出がおこなわれる場合があり、
前記組み合わせ演出では、前記第１の表示演出と前記第２の表示演出とがおこなわれ、前記第１の表示演出の後、前記第２の表示演出がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。

【０４５８】

［態様Ｘ３－２］

態様Ｘ３－１に記載の遊技機であって、
前記組み合わせ演出では、前記第１の表示演出の前記第１の態様のタイマ表示は、タイマ値を上昇させる態様である、
ことを特徴とする遊技機。

【０４５９】

［態様Ｘ３－３］

態様Ｘ３－２に記載の遊技機であって、
前記組み合わせ演出では、前記第２の表示演出の前記第２の態様のタイマ表示は、タイマ値を下降させる態様である、
ことを特徴とする遊技機。

【０４６０】

［態様Ｘ３－４］

態様Ｘ３－３に記載の遊技機であって、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第３の表示演出をおこなう場合があり、
前記第３の表示演出は、前記タイマ表示のタイマ値を停止させる演出であり、
前記組み合わせ演出は、前記第３の表示演出を含む場合があり、
前記組み合わせ演出では、前記第３の表示演出は、前記第１の表示演出の後におこなわれ、前記第２の表示演出は、前記第３の表示演出の後におこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。

【０４６１】

［態様Ｘ３－５］

態様Ｘ３－４に記載の遊技機であって、
前記組み合わせ演出では、前記第２の表示演出の後、前記タイマ表示のタイマ値が所定値になると、前記タイマ値は、当該所定値で停止表示される、
ことを特徴とする遊技機。

【０４６２】

［態様Ｘ３－６］

態様Ｘ３－５に記載の遊技機であって、
前記組み合わせ演出では、前記第２の表示演出の後、前記タイマ表示のタイマ値が所定値で停止表示された場合には、所定の演出がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。

【０４６３】

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

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

【０４６４】

［保留数表示演出Ａ］

図８３は、保留数表示演出Ａを説明するための図である。保留数表示演出Ａは、遊技機の遊技状態が通常状態であって、遊技者は左打ちをしているときに実施される。図８３（Ａ）に示すように、第１特別図柄抽選に対応する、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行されているときに、表示画面７ａの下方には、当該保留アイコン９Ｃが表示されている。当該保留アイコン９Ｃは、特定の対象の外観を表している。ここでは、当該保留アイコン９Ｃは、丸い図形の外観を表した丸形状を有している。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なもや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。ここでは、特図１保留数が０である状態を例示している。当該保留アイコン９Ｃは、台座画像ＤＺの上に乗っかっているように表示されている。台座画像ＤＺの内側には、第１特別図柄抽選の保留数（特図１保留数）を示唆する保留数画像ＮＳが表示されている。保留数画像ＮＳの数は、保留アイコン９Ａの数と等しい。

【０４６５】

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

【０４６６】

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

【０４６７】

［保留数表示演出Ｂ］

図８４は、保留数表示演出Ｂを説明するための図である。保留数表示演出Ｂは、遊技機の遊技状態が時短状態であって、遊技者は右打ちをしているときに実施される。図８４（Ａ）に示すように、第２特別図柄抽選に対応する、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行されているときに、表示画面７ａの下方には、第２特別図柄抽選の保留数（特図２保留数）を示唆する保留アイコン９Ｂと、当該保留アイコン９Ｃとが表示されている。保留アイコン９Ｂと当該保留アイコン９Ｃは、保留数表示演出Ａ（図８３）の保留アイコン９Ａおよび当該保留アイコン９

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

【０４６８】

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

【０４６９】

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

【０４７０】

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

【０４７１】

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

【０４７２】

［保留数表示演出Ｃ］

図８５は、保留数表示演出Ｃを説明するための図である。保留数表示演出Ｃは、遊技機の遊技状態が通常状態であって、遊技者は左打ちをしているときに実施される。図８５（Ａ）に示すように、第１特別図柄抽選に対応する、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと

、右装飾図柄８Ｒによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行されているときに、表示画面７ａの下方には、当該保留アイコン９Ｃが表示されている。当該保留アイコン９Ｃは、特定の対象の外観を表している。ここでは、当該保留アイコン９Ｃは、丸い図形の外観を表した丸形状を有している。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なもや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。ここでは、特図１保留数が０である状態を例示している。当該保留アイコン９Ｃは、台座画像ＤＺの上に乗っかっているように表示されている。台座画像ＤＺの内側には、第１特別図柄抽選の保留数（特図１保留数）を示唆する保留数画像ＮＳが表示されている。保留数画像ＮＳの数は、保留アイコン９Ａの数と等しい。表示画面７ａの右下には、特図１保留数画像Ｈ１と、特図２保留数画像Ｈ２とが並んで表示されている。特図１保留数画像Ｈ１は、第１特別図柄抽選の保留数（特図１保留数）を表示している。特図２保留数画像Ｈ２は、第２特別図柄抽選の保留数（特図２保留数）を表示している。ここでは、保留数画像ＮＳと特図１保留数画像Ｈ１は同じ数を表示する。

【０４７３】

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

【０４７４】

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

【０４７５】

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

【０４７６】

その後、図８５（Ｈ）に示すように、装飾図柄がハズレの態様で確定停止すると、図８５（Ｉ）に示すように、保留消化がおこなわれる。具体的には、当該保留アイコン９Ｃが消滅し、４つの保留アイコン９Ａのうちの最も右側の保留アイコン９Ａが台座画像ＤＺの上方に移動して当該保留アイコン９Ｃになる。また、保留消化にともなって保留数画像Ｎ

Ｓと特図１保留数画像Ｈ１がそれぞれ１つ減り、３となり、保留消化後の保留アイコン９Ａの数と一致する。そして、図８５（Ｊ）に示すように、次の変動表示が実行される。

【０４７７】

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

【０４７８】

［保留数表示演出Ｄ］

図８６は、保留数表示演出Ｄを説明するための図である。保留数表示演出Ｄは、遊技機の遊技状態が時短状態であって、遊技者は右打ちをしているときに実施される。図８６（Ａ）に示すように、第２特別図柄抽選に対応する、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行されているときに、表示画面７ａの下方には、第２特別図柄抽選の保留数（特図２保留数）を示唆する保留アイコン９Ｂと、当該保留アイコン９Ｃとが表示されている。保留アイコン９Ｂと当該保留アイコン９Ｃは、保留数表示演出Ｃ（図８５）の保留アイコン９Ａおよび当該保留アイコン９Ｃと同じ位置に表示される。保留アイコン９Ｂと当該保留アイコン９Ｃは、特定の対象の外観を表している。ここでは、保留アイコン９Ｂと当該保留アイコン９Ｃは、丸い図形の外観を表した丸形状を有している。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なもや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。ここでは、特図２保留数が４である状態を例示している。当該保留アイコン９Ｃは、台座画像ＤＺの上に乗っかっているように表示されている。台座画像ＤＺの内側には、第２特別図柄抽選の保留数（特図２保留数）を示唆する保留数画像ＮＳが表示されている。台座画像ＤＺと保留数画像ＮＳは、保留数表示演出Ｃ（図８５）と同じ位置に表示される。保留数画像ＮＳの数は、保留アイコン９Ｂの数と等しい。表示画面７ａの右下には、特図１保留数画像Ｈ１と、特図２保留数画像Ｈ２とが並んで表示されている。特図１保留数画像Ｈ１は、第１特別図柄抽選の保留数（特図１保留数）を表示している。特図２保留数画像Ｈ２は、第２特別図柄抽選の保留数（特図２保留数）を表示している。ここでは、保留数画像ＮＳと特図２保留数画像Ｈ２は同じ数を表示する。

【０４７９】

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

【０４８０】

図８６（Ｆ）に示すように、装飾図柄がリーチ状態で仮停止すると、図８６（Ｇ）に示すように、スペシャルリーチ演出が実行される。このスペシャルリーチ演出では、保留アイコン９Ｂと当該保留アイコン９Ｃが消え表示されない。一方、台座画像ＤＺの内側の保留数画像ＮＳがそのままの位置に表示され、台座画像ＤＺが消えて表示されない。これにより、スペシャルリーチ演出中の味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとのバトル演出を遮る画像の面積を抑制しつつ、保留数の確認の利便性を向上させることができる。また、保留数画像ＮＳは、スペシャルリーチ演出の前後で同じ位置に表示されるので、遊技者が保留数の表示位置を認識しやすく、保留数が表示されている位置を探す不便さを抑制できる。ここでは、図８６（Ｆ）に示すように、装飾図柄がリーチ状態のとき、第１始

動口２０への遊技球の入賞によって、特図１保留数画像Ｈ１の数値が１増加して「１」となる。

【０４８１】

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

【０４８２】

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

【０４８３】

［効果例］

以下に、保留数表示演出の効果例を示す。

［効果１］

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

［効果２］

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

［効果３］

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

［効果４］

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

［効果５］

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

［効果６］

上記実施形態の遊技機１では、図８４（Ｃ）（Ｄ）に示すように、第２の演出では、第２特別図柄抽選の保留数に対応する数の保留アイコン９Ｂと、第１特別図柄抽選の保留数を表す保留数画像ＮＳとが表示された状態で、第２特別図柄抽選に対応する装飾図柄の変動表示がおこなわれるとともに、第１特別図柄抽選に対応する変動示唆画像ＨＳ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。

【０４８４】

［変形例］
以下に、保留数表示演出の変形例を示す。
［変形例１］
図８３の保留数表示演出Ａにおいて、保留アイコン９Ａの代わりに、または、保留アイコン９Ａとともに、保留アイコン９Ｂが表示されてもよい。また、保留数画像ＮＳは、第１特別図柄抽選の保留数（特図１保留数）の代わりに、または、特図１保留数とともに、第２特別図柄抽選の保留数（特図２保留数）を表示してもよい。図８４の保留数表示演出Ｂにおいて、保留アイコン９Ｂの代わりに、または、保留アイコン９Ｂとともに、保留アイコン９Ａが表示されてもよい。また、保留数画像ＮＳは、第１特別図柄抽選の保留数（特図１保留数）の代わりに、または、特図１保留数とともに、第２特別図柄抽選の保留数（特図２保留数）を表示してもよい。
【０４８５】
［変形例２］
図８３～図８６の保留数表示演出Ａ～Ｄの保留アイコン９Ａまたは保留アイコン９Ｂの表示位置は、表示画面７ａの同じ位置であってもよいし、少なくとも一部が異なる位置であってもよい。当該保留アイコン９Ｃの表示位置、台座画像ＤＺおよび保留数画像ＮＳの表示位置も同様に、それぞれ、表示画面７ａの同じ位置であってもよいし、少なくとも一部が異なる位置であってもよい。
【０４８６】
［変形例３］
図８３～図８６の保留数表示演出Ａ～Ｄを適宜組み合わせてもよい。例えば、保留数表示演出Ａの後に保留数表示演出Ｂが実行されてもよいし、逆に、保留数表示演出Ｂの後に保留数表示演出Ａが実行されてもよい。保留数表示演出Ｂ、Ｄの時短状態のとき、高確状態であってもよいし、高確状態でなくてもよい。
【０４８７】
［変形例４］
図８３～図８６の保留数表示演出Ａ～Ｄにおいて、説明した演出の一部を備えていなくてもよいし、他の演出が追加されていてもよい。例えば、スペシャルリーチ演出を備えていていなくてもよいし、当該保留アイコン９Ｃが表示されていなくてもよい。
【０４８８】
［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る遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、保留アイコンであり、
前記複数種類の画像のうちの一つは、保留数を表す数値画像であり、
前記遊技機が第１の遊技状態のとき、第１特別図柄抽選の保留数と第２特別図柄抽選の保留数とのうちの一方の保留数に対応する数の前記保留アイコンと、前記一方の保留数を表す前記数値画像とが表示される第１の演出と、
前記遊技機が第２の遊技状態のとき、第１特別図柄抽選の保留数と第２特別図柄抽選の保留数とのうちの一方の保留数に対応する数の前記保留アイコンと、他方の保留数を表す前記数値画像とが表示される第２の演出と、を実行可能な
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｂ３－２]
態様Ｂ３－１に記載の遊技機であって、
前記第１の演出と前記第２の演出において、前記数値画像は、前記表示手段の同じ位置に表示される
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｂ３－３]
態様Ｂ３－１または態様Ｂ３－２に記載の遊技機であって、

前記第１の演出と前記第２の演出において、前記保留アイコンは、前記表示手段の同じ位置に表示される
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様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の演出の後、前記保留アイコンが前記表示手段から消え、前記数値画像が継続して表示される第３の演出を実行可能な
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｂ３－５]
態様Ｂ３－１から態様Ｂ３－４までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第１の演出と前記第２の演出において、前記数値画像は、当該保留アイコンの下方に表示される
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｂ３－６]
態様Ｂ３－１から態様Ｂ３－５までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第２の演出では、前記第２特別図柄抽選の保留数に対応する数の前記保留アイコンと、前記第１特別図柄抽選の保留数を表す前記数値画像とが表示された状態で、前記第２特別図柄抽選に対応する装飾図柄の変動表示がおこなわれるとともに、前記第１特別図柄抽選に対応する特定画像が表示される
ことを特徴とする遊技機。

【０４８９】
以下に図８７～図９０を用いて操作手段画像連動演出Ａ～Ｄについて説明する。この操作手段画像連動演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信した変動演出開始コマンドを解析し、操作手段画像連動演出を実行する指示が含まれている場合に、ＲＯＭ１０３から対応する画像データを読み出して表示画面７ａに画像を表示させる演出である。

【０４９０】
［操作手段画像連動演出Ａ］
図８７は、操作手段画像連動演出Ａを説明するための図である。図８７（Ａ）～（Ｊ）は、表示画面７ａの一部分の画像領域に表示される内容を表している。操作手段画像連動演出Ａでは、まず、図８７（Ａ）に示すように、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。このとき、表示画面７ａの下方には、保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃが表示されている。保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、特定の対象の外観を表している。ここでは、保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、丸い図形の外観を表した丸形状を有している。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なもや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。ここでは、特図１保留数が４である状態を例示している。

【０４９１】
次に、図８７（Ｂ）に示すチャレンジ演出が実行される。具体的には、キャラクタ画像ＣＲＡがロープを引っ張り、引っ張ったロープの先の期待度示唆画像ＫＳＧを表示させる演出である。ここでは、図８７（Ｂ）に示すように、キャラクタ画像ＣＲＡと、ロープ画像と、ボタン画像ＢＴＮと、操作促進画像ＲＮＤと、操作有効期間示唆画像ＴＢＩとが表示される。ボタン画像ＢＴＮは、演出ボタン６３の外観を表した画像であり、ボタンが押された状態と押されていない状態とに切り替可能に表示される。操作促進画像ＲＮＤは「連打」の文字画像であり、遊技者に操作（連打操作）を促す。操作有効期間示唆画像ＴＢＩは、演出ボタン６３の操作有効期間の残り期間を表すタイマーバーである。

【０４９２】
遊技者が演出ボタン６３を連打すると、図８７（Ｃ）～（Ｆ）に示すように、ボタン画

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

【０４９３】

［操作手段画像連動演出Ｂ］

図８８は、操作手段画像連動演出Ｂを説明するための図である。操作手段画像連動演出Ｂでは、まず、図８８（Ａ）に示すように、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。このとき、表示画面７ａの下方には、保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃが表示されている。保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、特定の対象の外観を表している。ここでは、保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、丸い図形の外観を表した丸形状を有している。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なもや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。ここでは、特図１保留数が４である状態を例示している。

【０４９４】

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

【０４９５】

遊技者が演出ボタン６３を連打すると、図８８（Ｃ）～（Ｆ）に示すように、枠画像ＷＫが左右に往復移動する。このとき、枠画像ＷＫの内側のボタン画像ＢＴＮ、操作促進画像ＲＮＤ、操作有効期間示唆画像ＴＢＩも枠画像ＷＫの往復移動に連動して左右に往復移動する。キャラクタ画像ＣＲＡの左右の往復移動演出を、ボタン画像ＢＴＮも連動して往復移動させることにより、より激しく熱い演出にすることができる。遊技者が演出ボタン６３の連打を継続すると、図８８（Ｇ）に示すように、枠画像ＷＫの内側において、ロープの反対側から期待度示唆画像ＫＳＧが表示される。ここでは「チャンス」の文字画像であり、当該変動における大当たりの期待度に応じて文字内容が変わる。なお、期待度示唆画像ＫＳＧは、文字画像に限定されず、期待度に応じてキャラクタの内容やキャラクタの

色を変えてもよい。その後、図８８（Ｈ）に示すように、枠画像ＷＫが消え、期待度示唆画像ＫＳＧが７ａの中心付近に表示されたあと、図８８（Ｉ）に示すように、装飾図柄がリーチ態様で仮停止する。その後、図８８（Ｊ）に示すように、装飾図柄が期待度示唆画像ＫＳＧの示唆内容に応じた態様で確定停止する。ここでは、ハズレの態様で確定停止する。

【０４９６】

［操作手段画像連動演出Ｃ］

図８９は、操作手段画像連動演出Ｃを説明するための図である。図８９（Ａ）～（Ｊ）は、表示画面７ａの一部分の画像領域に表示される内容を表している。操作手段画像連動演出Ｃでは、まず、図８９（Ａ）に示すように、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。このとき、表示画面７ａの下方には、保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃが表示されている。保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、特定の対象の外観を表している。ここでは、保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、丸い図形の外観を表した丸形状を有している。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なもや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。ここでは、特図１保留数が４である状態を例示している。

【０４９７】

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

【０４９８】

遊技者が演出ボタン６３を長押ししないと、図８９（Ｂ）～（Ｃ）に示すように、キャラクタ画像ＣＲＡが綱引き動作をせずに停止している。また、ボタン画像ＢＴＮも押されていない状態が表示される。図８９（Ｄ）～（Ｆ）に示すように、遊技者が演出ボタン６３を長押しすると、ボタン画像ＢＴＮが押されて色も変化した状態で表示され、キャラクタ画像ＣＲＡが綱引きをするようにロープを右方向に引っ張る。このとき、ローブの反対側から左方向に引っ張られて綱引きをしているような演出が実行される。キャラクタ画像ＣＲＡは、このとき、右方向に引っ張った状態と、左方向に引き戻される状態とを繰り返して左右に往復移動する。このキャラクタ画像ＣＲＡの左右方向の往復移動に連動して、ボタン画像ＢＴＮ、操作促進画像ＲＮＤ、操作有効期間示唆画像ＴＢＩも左右に往復移動する。これにより、キャラクタ画像ＣＲＡが懸命に右方向に引っ張り、左方向に引き戻される演出を、より激しく熱い演出にすることができる。キャラクタ画像ＣＲＡの左右方向の往復移動に連動して、期待度示唆画像ＫＳＧの一部が見えたり見えなかったりする。これにより、遊技者の期待をより高めることができる。遊技者が演出ボタン６３の長押し継続すると、図８９（Ｇ）に示すように、ロープの反対側から期待度示唆画像ＫＳＧが表示される。ここではスマイルの顔画像であり、当該変動における大当たりの期待度に応じてキャラクタの内容が変わる。なお、期待度示唆画像ＫＳＧは、キャラクタに限定されず、装飾図柄や保留アイコンであってもよい。また、期待度に応じて形状や色を変えてもよい。その後、図８９（Ｈ）に示すように、期待度示唆画像ＫＳＧが７ａの中心付近に表示されたあと、図８９（Ｉ）に示すように、装飾図柄がリーチ態様で仮停止する。その後、図８９（Ｊ）に示すように、装飾図柄が期待度示唆画像ＫＳＧの示唆内容に応じた態様で確定停止する。ここでは、ハズレの態様で確定停止する。

【０４９９】

［操作手段画像連動演出Ｄ］

図９０は、操作手段画像連動演出Ｄを説明するための図である。図９０（Ａ）～（Ｊ）は、表示画面７ａの一部分の画像領域に表示される内容を表している。操作手段画像連動演出Ｃでは、まず、図９０（Ａ）に示すように、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。このとき、表示画面７ａの下方には、保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃが表示されている。保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、特定の対象の外観を表している。ここでは、保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、丸い図形の外観を表した丸形状を有している。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なもや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。ここでは、特図１保留数が４である状態を例示している。

【０５００】

次に、図９０（Ｂ）に示すチャレンジ演出が実行される。具体的には、キャラクタ画像ＣＲＡがロープを引っ張り、引っ張ったロープの先の期待度示唆画像ＫＳＧを表示させる演出である。ここでは、図９０（Ｂ）に示すように、キャラクタ画像ＣＲＡと、ロープ画像と、ボタン画像ＢＴＮと、操作促進画像ＲＮＤと、操作有効期間示唆画像ＴＢＩと、背景画像ＨＧが表示される。ボタン画像ＢＴＮは、演出ボタン６３の外観を表した画像であり、ボタンが押された状態と押されていない状態とに切り替可能に表示される。操作促進画像ＲＮＤは「連打」の文字画像であり、遊技者に操作（連打操作）を促す。操作有効期間示唆画像ＴＢＩは、演出ボタン６３の操作有効期間の残り期間を表すタイマーバーである。背景画像ＨＧは、保留アイコン９Ａや、キャラクタ画像ＣＲＡ、ボタン画像ＢＴＮ、操作促進画像ＲＮＤなどの画像の背面に表示される画像であり、ここでは、キャラクタ画像ＣＲＡを中心に広がる複数の環画像である。

【０５０１】

遊技者が演出ボタン６３を連打すると、図９０（Ｃ）～（Ｆ）に示すように、ボタン画像ＢＴＮは、押された状態と押されていない状態とを交互に繰り返し、色が変化する。また、キャラクタ画像ＣＲＡが綱引きをするようにロープを右方向に引っ張る。このとき、ロープの反対側から左方向に引っ張られて綱引きをしているような演出が実行される。キャラクタ画像ＣＲＡは、このとき、右方向に引っ張った状態と、左方向に引き戻される状態とを繰り返して左右に往復移動する。このキャラクタ画像ＣＲＡの左右方向の往復移動に連動して、ボタン画像ＢＴＮ、操作促進画像ＲＮＤ、操作有効期間示唆画像ＴＢＩ、背景画像ＨＧも左右に往復移動する。これにより、キャラクタ画像ＣＲＡが懸命に右方向に引っ張り、左方向に引き戻される演出を、より激しく熱い演出にすることができる。遊技者が演出ボタン６３の連打を継続すると、図９０（Ｇ）に示すように、ロープの反対側から期待度示唆画像として、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが現れる。ここでは、いずれも「３」の数値を表しており、当該変動における大当たりの期待度に応じて装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの内容が変わる。なお、期待度示唆画像としての装飾図柄は、数値画像に文字画像に限定されず、３文字としてもよいし、３つのキャラクタとしてもよい。その後、図９０（Ｈ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが７ａの中心付近に向かって移動した後、図９０（Ｉ）に示すように、横回転し、その後、図９０（Ｊ）に示すように、確定停止する。ここでは、当たりの態様で確定停止する。

【０５０２】

［効果例］

以下に、操作手段画像連動演出の効果例を示す。

［効果１］

上記実施形態の遊技機１では、図８７～図９０に示すように、表示画面７ａのうち、ボタン画像ＢＴＮを含む所定の画像領域に含まれるキャラクタ画像ＣＲＡの移動に連動してボタン画像ＢＴＮが移動する演出を実行することができる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果２］
上記実施形態の遊技機１では、図８７～図９０に示すように、表示画面７ａの所定の画像領域に演出ボタン６３の操作を促す操作促進画像ＲＮＤが表示されており、キャラクタ画像ＣＲＡの移動に連動して操作促進画像ＲＮＤが移動する。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
［効果３］
上記実施形態の遊技機１では、図８７～図９０に示すように、ボタン画像ＢＴＮとキャラクタ画像ＣＲＡは連動して往復移動をおこなう。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
［効果４］
上記実施形態の遊技機１では、図８７～図９０に示すように、上記演出は変動演出中におこなわれるものであり、この演出の後、当該変動における当たりの期待度を示唆する期待度示唆演出を実行することができる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
［効果５］
上記実施形態の遊技機１では、例えば、図８９に示すように、上記演出は、遊技者が演出ボタン６３を操作したときにおこなわれる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
【０５０３】
［変形例］
以下に、操作手段画像連動演出の変形例を示す。
［変形例１］
図８７～図９０の操作手段画像連動演出Ａ～Ｄは、遊技者が演出ボタン６３を操作したときにのみ実行されてもよいし、遊技者が演出ボタン６３を操作したか否かにかかわらず実行されてもよい。例えば、図８７の操作手段画像連動演出Ａでは、遊技者が演出ボタン６３を連打したときに、キャラクタ画像ＣＲＡやボタン画像ＢＴＮが左右に往復移動するものとした。しかし、遊技者が演出ボタン６３を連打しなくてもキャラクタ画像ＣＲＡやボタン画像ＢＴＮが左右に往復移動するようにしてもよい。一方、図８７の操作手段画像連動演出Ａにおいて、遊技者が演出ボタン６３を連打したときのみキャラクタ画像ＣＲＡやボタン画像ＢＴＮが左右に往復移動し、連打していないときにはキャラクタ画像ＣＲＡやボタン画像ＢＴＮが左右に往復移動しない態様であってもよい。
【０５０４】
［変形例２］
図８７～図９０の操作手段画像連動演出Ａ～Ｄは、表示画面７ａのうち、ボタン画像ＢＴＮを含む所定の画像領域に含まれるすべての画像が、キャラクタ画像ＣＲＡの往復移動と連動して往復移動するものとした。しかし、この画像領域に含まれる画像のすべてが連動しなくてもよい。すなわち、この画像領域に含まれる一部の画像は連動せずに静止していてもよいし、連動せずに移動してもよい。
【０５０５】
［変形例３］
図８７～図９０の操作手段画像連動演出Ａ～Ｄにおいて、チャレンジ演出では、綱引き後にロープの反対側の期待度示唆画像ＫＳＧが表示されるものとした。しかし、チャレンジに失敗して、期待度示唆画像ＫＳＧの少なくとも一部が表示され内演出があってもよい。
【０５０６】
［変形例４］
図８７～図９０の操作手段画像連動演出Ａ～Ｄにおいて、キャラクタ画像ＣＲＡの往復移動に連動する操作手段画像は、ボタン画像ＢＴＮに限定されない。他の操作手段の外観を表す画像であってもよい。また、キャラクタ画像ＣＲＡとボタン画像ＢＴＮは連動して往復移動するものとしたが、連動して往復移動以外の移動をおこなってもよい。例えば、

連動して回転移動や、一方向への移動をしてもよい。
【０５０７】
［変形例５］
図８７～図９０の操作手段画像連動演出Ａ～Ｄを適宜組み合わせてもよい。例えば、。ボタン画像ＢＴＮの変化態様は、適宜、他の操作手段連動演出に適用することができる。
【０５０８】
［変形例６］
図８７～図９０の操作手段画像連動演出Ａ～Ｄでは、説明した演出の一部を備えていなくてもよいし、他の演出が追加されていてもよい。例えば、キャラクタ画像ＣＲＡの往移動のみで復移動がなくてもよい。また、リーチ形成後スペシャルリーチ演出が実行されてもよい。
【０５０９】
［態様例］
本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。
◇[態様Ｂ４－１]
遊技者が操作可能な操作手段と、
複数種類の画像を表示可能な表示手段と、を備える遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、前記操作手段の外観を表す操作手段画像であり、
前記表示手段のうち、前記操作手段画像を含む所定の画像領域に含まれる他の画像の移動に連動して前記操作手段画像が移動する演出を実行可能な
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｂ４－２]
態様Ｂ４－１に記載の遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、前記操作手段の操作を促す操作促進画像であり、
前記演出では、前記所定の画像領域に前記操作促進画像が表示されており、前記他の画像の移動に連動して前記操作促進画像が移動する
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｂ４－３]
態様Ｂ４－１または態様Ｂ４－２に記載の遊技機であって、
前記演出では、前記操作手段画像と前記他の画像は往復移動をおこなう
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様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、
前記演出は、変動演出中におこなわれるものであり、
前記演出の後、当該変動における当たりの期待度を示唆する期待度示唆演出を実行可能な
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｂ４－５]
態様Ｂ４－１から態様Ｂ４－４までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記演出は、遊技者が前記操作手段を操作したときにおこなわれる
ことを特徴とする遊技機。
【０５１０】
以下に図９１～図９４を用いて特定画像移動演出Ａ～Ｄについて説明する。この特定画像移動演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信した変動演出開始コマンドを解析し、特定画像移動演出を実行する指示が含まれている場合に、ＲＯＭ１０３から対応する画像データを読み出してメイン表示画面７ａ、および、サブ表示画面６４に画像を表示させる演出である。
【０５１１】
［特定画像移動演出Ａ］
図９１は、特定画像移動演出Ａを説明するための図である。図９１（Ａ）～（Ｊ）は、

メイン表示画面７ａの一部分と、右サブ表示画面６４Ｒの一部分に表示される内容を表している。特定画像移動演出Ａでは、まず、図９１（Ａ）に示すように、メイン表示画面７ａにおいて、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒによって装飾図柄変動演出（変動表示）が表示される。このとき、メイン表示画面７ａの下方には、保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃが表示されている。保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、特定の対象の外観を表している。ここでは、保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、丸い図形の外観を表した丸形状を有している。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なもや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含む。ここでは、特図１保留数が４である状態を例示している。

【０５１２】

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

【０５１３】

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

【０５１４】

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

【０５１５】

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

【０５１６】

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

【０５１７】

［特定画像移動演出Ｂ］

図９２は、特定画像移動演出Ｂを説明するための図である。図９２（Ａ）～（Ｊ）は、メイン表示画面７ａの一部分と、右サブ表示画面６４Ｒの一部分に表示される内容を表している。特定画像移動演出Ｂでは、まず、図９２（Ａ）に示すように、メイン表示画面７ａにおいて、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒによって装飾図柄変動演出（変動表示）が表示される。このとき、メイン表示画面７ａの下方には、保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃが表示されている。保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、特定の対象の外観を表している。ここでは、保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、丸い図形の外観を表した丸形状を有している。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なもや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含む。ここでは、特図１保留数が４である状態を例示している。

【０５１８】

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

【０５１９】

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

【０５２０】

特定画像ＴＧが右サブ表示画面６４Ｒに移動した後、図９２（Ｅ）に示すように、右サブ表示画面６４Ｒの下方に移動し、その後、図９２（Ｆ）に示すように、その位置で継続して表示される。装飾図柄は、図９２（Ｅ）では、リーチの態様で仮停止しており、その後、図９２（Ｆ）に示すように、ハズレの態様で確定停止している。このように、特定画像ＴＧは、１変動演出中に登場し、変動終了後にも継続して右サブ表示画面６４Ｒに表示される。

【０５２１】

その後、図９２（Ｇ）に示すように、保留消化がおこなわれる。具体的には、当該保留アイコン９Ｃが消滅し、４つの保留アイコン９Ａのうちの最も右側の保留アイコン９Ａが右上方向に移動して当該保留アイコン９Ｃになる。特定画像ＴＧは、継続して表示される。そして、図９２（Ｈ）に示すように、次の変動演出が開始される。特定画像ＴＧが継続して表示された状態で次の変動演出が開始されると、継続して表示されない場合よりも当該変動または次変動以降における大当たりの期待度が高いことを示唆している。このように、最初の変動演出時に登場した特定画像ＴＧが、次の変動演出時にも継続して表示されるため、遊技者が何か特別なことが起きると思わせることができ、興趣の向上を図ることができる。

【０５２２】

特定画像ＴＧは、図９２（Ｉ）に示すように、右サブ表示画面６４Ｒに継続して表示されるとともに、メイン表示画面７ａにも表示される。特定画像ＴＧがメイン表示画面７ａに表示されると、図９２（Ｊ）に示すように、スペシャルリーチ演出が実行される。なお、特定画像ＴＧがメイン表示画面７ａに移動されない場合には、スペシャルリーチ演出が実行されない。装飾図柄は、図９２（Ｉ）では、リーチの態様で仮停止しており、特定画像ＴＧがメイン表示画面７ａに表示されると、メイン表示画面７ａから装飾図柄が消えてスペシャルリーチ演出が実行される。

【０５２３】

［特定画像移動演出Ｃ］

図９３は、特定画像移動演出Ｃを説明するための図である。図９３（Ａ）～（Ｊ）は、メイン表示画面７ａの一部分と、右サブ表示画面６４Ｒの一部分に表示される内容を表している。特定画像移動演出Ｃでは、まず、図９３（Ａ）に示すように、メイン表示画面７ａにおいて、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒによって装飾図柄変動演出（変動表示）が表示される。このとき、メイン表示画面７ａの下方には、保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃが表示されている。保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、特定の対象の外観を表している。ここでは、保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、丸い図形の外観を表した丸形状を有している。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なもや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含む。ここでは、特図１保留数が４である状態を例示している。

【０５２４】

図９３（Ｂ）に示すように、先読みによって、保留アイコン９Ａのうちの一つ（ここでは、一番右側の保留アイコン９Ａ）が保留変化する。ここでは、保留変化によって、保留アイコン９Ａは、特定の対象の外観を表す特定画像になる。ここでは、保留アイコン９Ａは、保留変化によって、スマイルの顔を表す画像になる。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なもや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含む。

【０５２５】

図９３（Ｃ）に示すように、装飾図柄がハズレの態様で確定停止する。その後、保留消化がおこなわれる。具体的には、当該保留アイコン９Ｃが消滅し、４つの保留アイコン９Ａのうちの最も右側の保留変化した保留アイコン９Ａが右上の当該保留位置に移動して当該保留アイコン９Ｃになる。そして、図９３（Ｄ）に示すように、次の変動演出が開始される。次の変動演出が開始されると、図９３（Ｅ）に示すように、保留変化している当該保留アイコン９Ｃから特定画像ＴＧが飛び出す演出がおこなわる。この特定画像ＴＧは、保留変化した当該保留アイコン９Ｃと同じ内容の画像であり、ここでは、大きさが当該保留アイコン９Ｃよりも大きい。なお、特定画像ＴＧは、保留変化した当該保留アイコン９Ｃと同じ大きさであってもよい。また、当該保留アイコン９Ｃが特定画像ＴＧになってもよい。すなわち、当該保留アイコン９Ｃが上方に移動して特定画像ＴＧとなり、当該保留

アイコン９Ｃがあった位置には、当該保留アイコン９Ｃが表示されない演出であってもよい。

【０５２６】

特定画像ＴＧが表示された後、図９３（Ｆ）に示すように、追いかけゲーム演出がおこなわれる。ここでは、メイン表示画面７ａにおいて、サングラスをかけた顔を表す顔画像ＡＧが、特定画像ＴＧを追いかけ、特定画像ＴＧは逃げる表示演出がなされる。メイン表示画面７ａに表示された特定画像ＴＧは、右方向に移動し、メイン表示画面７ａから右サブ表示画面６４Ｒに移動する。特定画像ＴＧがメイン表示画面７ａから右サブ表示画面６４Ｒに移動するとき、一度、特定画像ＴＧがメイン表示画面７ａと右サブ表示画面６４Ｒに跨がって表示される。これにより、遊技者に対して、特定画像ＴＧが実際に移動している感覚を与えることができる。右サブ表示画面６４Ｒに移動した後の特定画像ＴＧは、移動前にメイン表示画面７ａに表示されているときよりも特定画像ＴＧが表す特定の対象が大きくなる。これにより、特定画像ＴＧが遊技者側に近づいてくるような錯覚を与えることができる。特定画像ＴＧが顔画像ＡＧに捕まることなく右サブ表示画面６４Ｒへの移動に成功すると、特定画像ＴＧが顔画像ＡＧに捕まって右サブ表示画面６４Ｒへの移動に失敗した場合よりも、当該変動または次変動以降における大当たりの期待度が高いことを示唆している。

【０５２７】

特定画像ＴＧが右サブ表示画面６４Ｒに移動した後、特定画像ＴＧは、図９３（Ｉ）に示すように、左方向に移動し、右サブ表示画面６４Ｒからメイン表示画面７ａに移動する。特定画像ＴＧがメイン表示画面７ａに移動すると、図９３（Ｉ）に示すように、リーチ演出が実行される。なお、特定画像ＴＧが右サブ表示画面６４Ｒからメイン表示画面７ａに移動しない場合には、リーチ演出が実行されない。その後、図９３（Ｊ）に示すように、装飾図柄は大当たりの態様で確定停止する。なお、装飾図柄はハズレの態様で確定停止してもよい。

【０５２８】

［特定画像移動演出Ｄ］

図９４は、特定画像移動演出Ｄを説明するための図である。図９４（Ａ）～（Ｊ）は、メイン表示画面７ａの一部分と、右サブ表示画面６４Ｒの一部分に表示される内容を表している。特定画像移動演出Ｄは、図９３の特定画像移動演出Ｃとほぼ同様のため、以下では異なる点のみ説明する。図９４（Ａ）～（Ｄ）は、特定画像移動演出Ｃの図９３（Ａ）～（Ｄ）と同じである。次の変動演出が開始されると、図９４（Ｅ）に示すように、保留変化している当該保留アイコン９Ｃが上方に移動する演出がおこなわる。すなわち、当該保留アイコン９Ｃが上方に移動して特定画像ＴＧとなり、当該保留アイコン９Ｃがあった位置には、当該保留アイコン９Ｃが表示されない。当該保留アイコン９Ｃと特定画像ＴＧは、全く同じ画像であってもよいし、大きさや態様が変化してもよい。

【０５２９】

当該保留アイコン９Ｃが上方に移動して特定画像ＴＧとなった後、図９４（Ｆ）～（Ｈ）は、特定画像移動演出Ｃの図９３（Ｆ）～（Ｈ）と同じである。特定画像ＴＧが右サブ表示画面６４Ｒに移動した後、特定画像ＴＧは、図９４（Ｉ）に示すように、左方向に移動し、右サブ表示画面６４Ｒからメイン表示画面７ａに移動する。特定画像ＴＧがメイン表示画面７ａに移動すると、図９４（Ｉ）に示すように、遊技状態が通常状態から高確状態に切り替わる。なお、特定画像ＴＧが右サブ表示画面６４Ｒからメイン表示画面７ａに移動しない場合には、高確状態に切り替わらない。その後、図９４（Ｊ）に示すように、装飾図柄はハズレの態様で確定停止する。

【０５３０】

［効果例］

以下に、特定画像移動演出の効果例を示す。

［効果１］

上記実施形態の遊技機１では、図９１～図９２に示すように、変動演出中にメイン表示

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

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、図９１に示すように、第２の演出では、特定画像ＴＧは、右サブ表示画面６４Ｒに移動後に一度、右サブ表示画面６４Ｒから消え、再度、右サブ表示画面６４Ｒに表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、図９１～図９２に示すように、第２の演出では、メイン表示画面７ａで表示される特定画像ＴＧよりも、右サブ表示画面６４Ｒで表示される特定画像ＴＧの方が、特定画像ＴＧが表す特定の対象が大きい。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果４］

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

［効果５］

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

【０５３１】

［変形例］

以下に、特定画像移動演出の変形例を示す。

［変形例１］

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

【０５３２】

［変形例２］

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

【０５３３】

［変形例３］

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

【０５３４】
［変形例３］
図９１～図９４の特定画像移動演出Ａ～Ｄを適宜組み合わせてもよい。例えば、。特定画像移動演出Ｄの図９４（Ａ）～（Ｄ）の後、特定画像移動演出Ａの図９１（Ｂ）～（Ｊ）が実行されてもよい。このとき、当該保留アイコン９Ｃは表示されていてもよいし、表示されていなくてもよい。
【０５３５】
［変形例４］
図９１～図９４の特定画像移動演出Ａ～Ｄでは、説明した演出の一部を備えていなくてもよいし、他の演出が追加されていてもよい。例えば、特定画像移動演出Ａの図９１（Ｂ）において、当該保留アイコン９Ｃは表示されていなくてもよい。
【０５３６】
［態様例］
本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。
◇[態様Ｂ５－１]
複数種類の画像を表示可能な第１の表示手段と、
複数種類の画像を表示可能な第２の表示手段と、を備える遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、特定の対象を表す特定画像であり、
変動演出中に前記第１の表示手段に前記特定画像が表示される第１の演出と、
前記第１の演出後、前記特定画像が前記第２の表示手段に移動する第２の演出と、
前記変動演出の次の変動演出中に、前記特定画像が前記第２の表示手段から前記第１の表示手段に移動する第３の演出と、を実行可能な
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｂ５－２]
態様Ｂ５－１に記載の遊技機であって、
前記第２の演出では、前記特定画像は、前記第２の表示手段に移動後に一度前記第２の表示手段から消え、再度、前記第２の表示手段に表示される
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｂ５－３]
態様Ｂ５－１または態様Ｂ５－２に記載の遊技機であって、
前記第２の演出では、前記第１の表示手段で表示される前記特定画像よりも、前記第２の表示手段で表示される前記特定画像の方が、前記特定画像が表す前記特定の対象が大きい
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｂ５－４]
態様Ｂ５－１から態様Ｂ５－３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第３の演出の後、スペシャルリーチ演出が実行される
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｂ５－５]
複数種類の画像を表示可能な第１の表示手段と、
複数種類の画像を表示可能な第２の表示手段と、を備える遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、特定の対象を表す特定画像であり、
前記特定画像が保留アイコンとして表示される第１の演出と、
前記特定画像が当該保留位置に移動した後、前記当該保留位置から前記第２の表示手段に移動する第２の演出と、を実行可能な
ことを特徴とする遊技機。
【０５３７】
以下に図９５～図９８を用いて保留変化示唆演出Ａ～Ｄについて説明する。この保留変化示唆演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信した変動演出開始コマンドを解析し、保留変化示唆

演出を実行する指示が含まれている場合に、ＲＯＭ１０３から対応する画像データを読み出してメイン表示画面７ａやサブ表示画面６４に画像を表示させる演出である。

【０５３８】

［保留変化示唆演出Ａ］

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

【０５３９】

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

【０５４０】

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

【０５４１】

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

【０５４２】

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

【０５４３】

［保留変化示唆演出Ｂ］

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

【０５４４】
次に、図９６（Ｂ）に示すように、装飾図柄仮停止演出がおこなわれる。この装飾図柄仮停止演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが仮停止表示される。具体的には、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒは、互いに異なる数字図柄で仮停止表示され、中装飾図柄８Ｃは、第１保留変化示唆画像ＣＲＡを含む図柄で仮停止表示される。図９６（Ｂ）の例では、左装飾図柄８Ｌは、「６」図柄で仮停止表示され、右装飾図柄８Ｒは、「７」図柄で仮停止表示される。保留アイコン９Ａ，９Ｃは、柄のない白色の保留アイコンのままである。第１保留変化示唆画像ＣＲＡは、保留アイコンの保留変化を示唆し、味方キャラクタを表す画像である。
【０５４５】
次に、図９６（Ｃ）に示すように、第１保留変化示唆画像表示演出がおこなわれる。この第１保留変化示唆画像表示演出では、第１保留変化示唆画像ＣＲＡが中装飾図柄８Ｃから飛び出して、保留アイコン９Ｃの後ろ側（後方）に移動して、保留アイコン９Ｃが保留変化するように所定のアクションをおこなう。所定のアクションとしては、保留アイコン９Ｃを斬るような動作だったり、保留アイコン９Ｃに念やオーラを送るような動作をおこなう。保留アイコン９Ａ，９Ｃは、柄のない白色の保留アイコンのままである。
【０５４６】
次に、図９６（Ｄ）に示すように、第２保留変化示唆画像表示演出がおこなわれる。この第２保留変化示唆画像表示演出では、第１保留変化示唆画像ＣＲＡが消えて、保留アイコン９Ｃの手前側（前方）に第２保留変化示唆画像ＣＲＢが表示される。第２保留変化示唆画像ＣＲＢは、保留アイコンの保留変化を示唆し、敵キャラクタを表す画像である。この第２保留変化示唆画像表示演出では、第２保留変化示唆画像ＣＲＢは、保留アイコン９Ｃが保留変化するように、所定のアクションをおこなう。所定のアクションとしては、保留アイコン９Ｃを斬るような動作だったり、保留アイコン９Ｃに念やオーラを送るような動作をおこなう。また、第２保留変化示唆画像表示演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが変動を開始する。保留アイコン９Ａ，９Ｃは、柄のない白色の保留アイコンのままである。
【０５４７】
次に、図９６（Ｅ）に示すように、保留変化演出がおこなわれる。この保留変化演出では、第１保留変化示唆画像ＣＲＡや第２保留変化示唆画像ＣＲＢの所定のアクションにより、保留アイコン９Ｃが保留変化する。具体的には、保留アイコン９Ｃは、白色から赤色に変化し、所定の柄（例えば、パンダ柄、チーター柄、虎柄、ゼブラ柄、豹柄）に変化する。
【０５４８】
［保留変化示唆演出Ｃ］
図９７は、保留変化示唆演出Ｃを説明するための図である。保留変化示唆演出Ｃでは、まず、図９７（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒがメイン表示画面７ａの中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとがメイン表示画面７ａの下方に表示される。これら保留アイコン９Ａ，９Ｃは、柄のない白色の保留アイコンである。
【０５４９】
次に、図９７（Ｂ）に示すように、装飾図柄仮停止演出がおこなわれる。この装飾図柄仮停止演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが仮停止表示される。具体的には、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒは、互いに異なる数字図柄で仮停止表示され、中装飾図柄８Ｃは、第１保留変化示唆画像Ｘ４Ａを含む図柄で仮停止表示される。図９７（Ｂ）の例では、左装飾図柄８Ｌは、「６」図柄で仮停止表示され、右装飾図柄８Ｒは、「７」図柄で仮停止表示される。第１保留変化示唆画像Ｘ４Ａは、保留アイコンの保留変化を示唆し、人がいじけている様子を表すキャラクタ画像である。保留アイコン９Ａ，９Ｃは、柄のない白色の保留アイコンのままである。

【０５５０】
次に、図９７（Ｃ）に示すように、第１保留変化示唆画像表示演出がおこなわれる。この第１保留変化示唆画像表示演出では、第１保留変化示唆画像ＣＲＡが中装飾図柄８Ｃから飛び出して、保留アイコン９Ｃの後ろ側（後方）に移動して、保留アイコン９Ｃが保留変化するように所定のアクションをおこなう。所定のアクションとしては、保留アイコン９Ｃを揺さぶるような動作だったり、保留アイコン９Ｃに念やオーラを送るような動作をおこなう。保留アイコン９Ａ，９Ｃは、柄のない白色の保留アイコンのままである。
【０５５１】
次に、図９７（Ｄ）に示すように、第２保留変化示唆画像表示演出がおこなわれる。この第２保留変化示唆画像表示演出では、保留アイコン９Ｃの手前側（前方）に第２保留変化示唆画像Ｘ４Ｂが表示される。第２保留変化示唆画像Ｘ４Ｂは、保留アイコンの保留変化を示唆し、第１保留変化示唆画像Ｘ４Ａが変化した画像である。すなわち、第２保留変化示唆画像Ｘ４Ｂは、第１保留変化示唆画像Ｘ４Ａと同じキャラクタであり、顔の表情のみが異なり、人が笑っている様子を表すキャラクタ画像である。この第２保留変化示唆画像表示演出では、第２保留変化示唆画像Ｘ４Ｂは、保留アイコン９Ｃが保留変化するように、所定のアクションをおこなう。所定のアクションとしては、保留アイコン９Ｃを揺さぶるような動作だったり、保留アイコン９Ｃに念やオーラを送るような動作をおこなう。また、第２保留変化示唆画像表示演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが変動を開始する。保留アイコン９Ａ，９Ｃは、柄のない白色の保留アイコンのままである。
【０５５２】
次に、図９７（Ｅ）に示すように、保留変化演出がおこなわれる。この保留変化演出では、第１保留変化示唆画像ＣＲＡや第２保留変化示唆画像ＣＲＢの所定のアクションにより、保留アイコン９Ｃが保留変化する。具体的には、保留アイコン９Ｃは、白色から赤色に変化し、所定の柄（例えば、パンダ柄、チーター柄、虎柄、ゼブラ柄、豹柄）に変化する。
【０５５３】
［保留変化示唆演出Ｄ］
図９８は、保留変化示唆演出Ｄを説明するための図である。保留変化示唆演出Ｄでは、まず、図９８（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒがメイン表示画面７ａの中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとがメイン表示画面７ａの下方に表示される。これら保留アイコン９Ａ，９Ｃは、柄のない白色の保留アイコンである。
【０５５４】
次に、図９８（Ｂ）に示すように、装飾図柄仮停止演出がおこなわれる。この装飾図柄仮停止演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが仮停止表示される。具体的には、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒは、互いに異なる数字図柄で仮停止表示され、中装飾図柄８Ｃは、第１保留変化示唆画像Ｘ４Ａを含む図柄で仮停止表示される。図９８（Ｂ）の例では、左装飾図柄８Ｌは、「６」図柄で仮停止表示され、右装飾図柄８Ｒは、「７」図柄で仮停止表示される。第１保留変化示唆画像Ｘ４Ａは、保留アイコンの保留変化を示唆し、人がいじけている様子を表すキャラクタ画像である。保留アイコン９Ａ，９Ｃは、柄のない白色の保留アイコンのままである。
【０５５５】
次に、図９８（Ｃ）に示すように、第１保留変化示唆画像表示演出がおこなわれる。この第１保留変化示唆画像表示演出では、第１保留変化示唆画像ＣＲＡが中装飾図柄８Ｃから飛び出して、保留アイコン９Ｃの後ろ側（後方）に移動して、保留アイコン９Ｃが保留変化するように所定のアクションをおこなう。所定のアクションとしては、保留アイコン９Ｃを揺さぶるような動作だったり、保留アイコン９Ｃに念やオーラを送るような動作をおこなう。保留アイコン９Ａ，９Ｃは、柄のない白色の保留アイコンのままである。
【０５５６】

次に、図９８（Ｄ）に示すように、第２保留変化示唆画像表示演出がおこなわれる。この第２保留変化示唆画像表示演出では、保留アイコン９Ｃの手前側（前方）に第２保留変化示唆画像Ｘ４Ｂが表示される。第２保留変化示唆画像Ｘ４Ｂは、保留アイコンの保留変化を示唆し、第１保留変化示唆画像Ｘ４Ａが変化した画像である。すなわち、第２保留変化示唆画像Ｘ４Ｂは、第１保留変化示唆画像Ｘ４Ａと同じキャラクタであり、顔の表情のみが異なり、人が笑っている様子を表すキャラクタ画像である。この第２保留変化示唆画像表示演出では、第２保留変化示唆画像Ｘ４Ｂは、保留アイコン９Ｃが保留変化するように、所定のアクションをおこなう。所定のアクションとしては、保留アイコン９Ｃを揺さぶるような動作だったり、保留アイコン９Ｃに念やオーラを送るような動作をおこなう。また、第２保留変化示唆画像表示演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが変動を開始する。保留アイコン９Ａ，９Ｃは、柄のない白色の保留アイコンのままである。

【０５５７】

次に、図９８（Ｅ）に示すように、保留変化演出がおこなわれる。この保留変化演出では、第１保留変化示唆画像ＣＲＡや第２保留変化示唆画像ＣＲＢの所定のアクションにより、保留アイコン９Ｃが保留変化する。具体的には、保留アイコン９Ｃは、白色から赤色に変化し、所定の柄（例えば、パンダ柄、チーター柄、虎柄、ゼブラ柄、豹柄）に変化する。

【０５５８】

次に、図９８（Ｆ）に示すように、擬似連演出がおこなわれる。この擬似連演出では、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒは、互いに異なる数字図柄で仮停止表示され、中装飾図柄８Ｃは、第１保留変化示唆画像Ｘ４Ａを含む図柄で仮停止表示される。この第１保留変化示唆画像Ｘ４Ａは、擬似連演出がおこなわれることを示唆する。また、第１保留変化示唆画像Ｘ４Ａを含む中装飾図柄８Ｃは、停止表示することで擬似連演出となる図柄であるので、擬似連図柄として機能する。この擬似連演出において、図９８（Ｆ）の例では、左装飾図柄８Ｌは、「６」図柄で仮停止表示され、右装飾図柄８Ｒは、「７」図柄で仮停止表示される。

【０５５９】

［変形例］

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

上記保留変化示唆演出Ｂ，Ｃ，Ｄにおいて、第１保留変化示唆画像ＣＲＡ，Ｘ４Ａは、保留アイコン９Ｃの後ろ側に表示され、保留アイコン９Ｃによって少なくとも一部が視認できない態様となっている。

上記保留変化示唆演出Ｂ，Ｃ，Ｄにおいて、第２保留変化示唆画像ＣＲＢ，Ｘ４Ｂは、保留アイコン９Ｃの手前側に表示され、少なくとも保留アイコン９Ｃの一部を隠す態様となっている。

上記保留変化示唆演出Ａ～Ｄにおいて、第１保留変化示唆画像ＣＲＡ，Ｘ４Ａの表示時、または、第２保留変化示唆画像ＣＲＢ，Ｘ４Ｂの表示時に、可動役物（例えば、第１可動役物１４）を可動させて、当該可動役物から保留アイコンに向けて所定のエフェクト画像を表示させるようにしてもよい。

【０５６０】

［効果例］

以下に、保留変化示唆演出の効果例を示す。

［効果１］

上記遊技機１の実施形態では、保留変化示唆演出において、保留アイコンを表示させる演出と、保留アイコンの保留変化を示唆する第１保留変化示唆画像ＣＲＡ，Ｘ４Ａを表示させる演出と、保留アイコンの保留変化を示唆する第２保留変化示唆画像ＣＲＢ，Ｘ４Ｂを表示させる演出とがおこなわれる。この構成によれば、２つの保留変化示唆画像が表示されるので、遊技者に保留アイコンが変化する保留変化への期待感を付与することができ

る。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０５６１】

［効果２］

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

【０５６２】

［効果３］

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

【０５６３】

［効果４］

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

【０５６４】

［効果５］

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

【０５６５】

［効果６］

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

【０５６６】

［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Ｘ４－１]

複数の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、

前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第１の表示演出をおこなう場合があり、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第２の表示演出をおこなう場合があり、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第３の表示演出をおこなう場合があり、
前記第１の表示演出は、保留アイコンを表示させる演出であり、
前記第２の表示演出は、前記保留アイコンの保留変化を示唆する第１の保留変化示唆画像を表示させる演出であり、
前記第３の表示演出は、前記保留アイコンの保留変化を示唆する画像であって前記第１の保留変化示唆画像とは異なる第２の保留変化示唆画像を表示させる演出であり、
前記第１の表示演出と前記第２の表示演出と前記第３の表示演出とを含む組み合わせ演出がおこなわれる場合があり、
前記組み合わせ演出では、前記第１の表示演出と前記第２の表示演出と前記第３の表示演出がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
【０５６７】
［態様Ｘ４－２］
態様Ｘ４－１に記載の遊技機であって、
前記組み合わせ演出では、前記第１の表示演出の後、前記第２の表示演出がおこなわれ、前記第２の表示演出の後、前記第３の表示演出がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
【０５６８】
［態様Ｘ４－３］
態様Ｘ４－２に記載の遊技機であって、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第４の表示演出をおこなう場合があり、
前記第４の表示演出は、前記保留アイコンを第１の態様から第２の態様に変化させる保留変化演出であり、
前記組み合わせ演出は、前記第４の表示演出を含む場合があり、
前記組み合わせ演出では、前記第４の表示演出は、前記第３の表示演出の後におこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
【０５６９】
［態様Ｘ４－４］
態様Ｘ４－３に記載の遊技機であって、
前記組み合わせ演出において、前記第３の表示演出における前記第２の保留変化示唆画像の表示は、前記第２の表示演出における前記第１の保留変化示唆画像の表示が消えてからおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
【０５７０】
［態様Ｘ４－５］
態様Ｘ４－４に記載の遊技機であって、
前記組み合わせ演出において、前記第３の表示演出における前記第２の保留変化示唆画像は、前記第２の表示演出における前記第１の保留変化示唆画像が変化することで形成される、
ことを特徴とする遊技機。
【０５７１】
［態様Ｘ４－６］
態様Ｘ４－５に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出において、前記第３の表示演出における前記第２の保留変化示唆画像は、擬似連演出がおこなわれることの示唆をおこなう、

ことを特徴とする遊技機。

【０５７２】

以下に図９９～図１０２を用いてタイマ・カウントダウン演出について説明する。このタイマ・カウントダウン演出は、第１特別図柄または第２特別図柄（以下、単に「特別図柄」ともよぶ）の変動に同期する装飾図柄の変動表示に係わって実行され得る。例えば、特別図柄の変動表示の開始時、装飾図柄の変動演出の開始時、リーチ演出（スーパーリーチ演出）中）などに実行され得る。

【０５７３】

[タイマ・カウントダウン演出Ａ]

図９９は、タイマ・カウントダウン演出Ａを説明するための図である。

タイマ・カウントダウン演出Ａでは、まず、図９９（Ａ）に示すように、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置７のメイン表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄８Ｌ、中の図柄表示エリアに中装飾図柄８Ｃ、右の図柄表示エリアには右装飾図柄８Ｒが表示される。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止順は、最初に左装飾図柄８Ｌが停止し、次に右装飾図柄８Ｒが停止し、最後に中装飾図柄８Ｃが停止するようになっている。なお、図９９（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは変動中（下方にスクロール中）であることを示している。

【０５７４】

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

【０５７５】

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

【０５７６】

次に、図９９（Ｄ）に示すように、メイン表示画面７ａではタイマ・カウントダウン（

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

【０５７７】

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

【０５７８】

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

【０５７９】

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

【０５８０】

次に、図９９（Ｈ）に示すように、メイン表示画面７ａではリーチ演出が実行される。このリーチ演出では、第１タイマ画像ＴＭ１と第２タイマ画像ＴＭ２の表示（「０００」と「０」）が消去され、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが表示される。つまり、このリーチ演出は、図９９（Ａ）に示した装飾図柄変動演出の結果が、タイマ・バトル演出（図９９（Ｂ））、タイマ・カウントダウン演出（図９９（Ｃ）～図９９（Ｇ））を経て、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒがリーチ図柄配列で停止し、装飾図柄８Ｃは変動中（下方にスクロール中）であることを示している。本例では、このリーチ図柄配列は「７↓７」が示されている。

【０５８１】

[タイマ・カウントダウン演出Ｂ]
図１００は、タイマ・カウントダウン演出Ｂを説明するための図である。
タイマ・カウントダウン演出Ｂでは、図示は省略するが、図９９（Ａ）に示したように、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置７のメイン表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄８Ｌ、中の図柄表示エリアに中装飾図柄８Ｃ、右の図柄表示エリアには右装飾図柄８Ｒが表示される。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止順は、最初に左装飾図柄８Ｌが停止し、次に右装飾図柄８Ｒが停止し、最後に中装飾図柄８Ｃが停止するようになっている。
【０５８２】
次に、メイン表示画面７ａでは、図示は省略するが、図９９（Ｂ）に示したように、タイマ・バトル演出が実行される。このタイマ・バトル演出は、メイン表示画面７ａの中央で味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとがバトルする画像が表示される。また、メイン表示画面７ａの右上方には、第１タイマ画像ＴＭ１が表示される。第１タイマ画像ＴＭ１は、タイマ値がカウントダウンしていくカウントダウン方式で表示される。より詳しくは、第１タイマ画像ＴＭ１は、３桁の数字で表示され、１秒経過する毎に１ずつ減算されるカウントダウン方式で表示されるようになっている。なお、タイマ・バトル演出では、第１タイマ画像ＴＭ１は、タイマ初期値としての５０秒（「０５０」）が示される。
【０５８３】
次に、図１００（Ａ）に示すように、メイン表示画面７ａでは第１タイマ・カウントダウン（４秒）演出が実行される。この第１タイマ・カウントダウン（４秒）演出は、第１タイマ画像ＴＭ１のタイマ値が時間経過とともに１ずつ減算され、残り時間が４秒を示す「００４」になると、実行される演出である。第１タイマ・カウントダウン（４秒）演出が実行されると、メイン表示画面７ａでは表示されていたバトル画像が消去される。すなわち、この第１タイマ・カウントダウン（４秒）演出では、第１タイマ画像ＴＭ１のみが、メイン表示画面７ａの右上方で、残り時間４秒を示す「００４」を表示する。
【０５８４】
次に、図１００（Ｂ）に示すように、メイン表示画面７ａでは第２タイマ・カウントダウン（３秒）演出が実行される。この第２タイマ・カウントダウン（３秒）演出は、第１タイマ画像ＴＭ１のタイマ値が「００４」になると、実行される演出である。第２タイマ・カウントダウン（３秒）演出が実行されると、「００４」を示していた第１タイマ画像ＴＭ１は消去され、その消去とほぼ同時（同時または消去直前／直後）に、メイン表示画面７ａの中央では、第２タイマ画像ＴＭ２が、「３」で表示される。したがって、第１タイマ画像ＴＭ１が「００４」を表示している期間は、極めて短時間となる。この第２タイマ画像ＴＭ２は、第１タイマ画像ＴＭ１と同様、タイマ値がカウントダウンしていくカウントダウン方式で表示される。より詳しくは、第２タイマ画像ＴＭ２は、１桁の数字で第１タイマ画像ＴＭ１に比して大きく表示され、１秒経過する毎に１ずつ減算されるカウントダウン方式で表示されるようになっている。
【０５８５】
次に、図１００（Ｃ）に示すように、メイン表示画面７ａでは第１タイマ・カウントダウン（３秒）演出が実行される。この第１タイマ・カウントダウン（３秒）演出は、図１００（Ａ）に示した第１タイマ・カウントダウン（４秒）演出が実行されてから１秒経過すると、実行される演出である。第１タイマ・カウントダウン（３秒）演出が実行されると、メイン表示画面７ａでは、第１タイマ画像ＴＭ１が残り時間３秒を示す「００３」で表示され、その表示とほぼ同時（同時または表示直前／直後）に、表示されていた第２タイマ画像ＴＭ２（「３」）が消去される。すなわち、この第１タイマ・カウントダウン（３秒）演出は、第１タイマ画像ＴＭ１に「００４」が表示されてから１秒経過すると、第１タイマ画像ＴＭ１に「００３」が表示され、第２タイマ画像ＴＭ２（「３」）が消去される。したがって、第２タイマ画像ＴＭ２の「３」は、第１タイマ画像ＴＭ１に「００４」が表示されてから「００３」が表示されるまでの約１秒間、継続して表示される。言い換えれば、第２タイマ画像ＴＭ２の「３」は、タイマの残り時間が４秒から３秒になるま

での間、継続して表示される。
【０５８６】
次に、図１００（Ｄ）に示すように、メイン表示画面７ａでは第２タイマ・カウントダウン（２秒）演出が実行される。この第２タイマ・カウントダウン（２秒）演出は、第１タイマ画像ＴＭ１のタイマ値が「００３」になると、実行される演出である。第２タイマ・カウントダウン（２秒）演出が実行されると、「００３」を示していた第１タイマ画像ＴＭ１は消去され、その消去とほぼ同時（同時または消去直前／直後）に、メイン表示画面７ａの中央では、第２タイマ画像ＴＭ２が、「２」で表示される。したがって、第１タイマ画像ＴＭ１が「００３」を表示している期間は、極めて短時間となる。
【０５８７】
次に、図示は省略するが、図１００（Ｃ）と同様に、メイン表示画面７ａでは第１タイマ・カウントダウン（２秒）演出が実行される。この第１タイマ・カウントダウン（２秒）演出は、図１００（Ｃ）に示した第１タイマ・カウントダウン（３秒）演出が実行されてから１秒経過すると、実行される演出である。第１タイマ・カウントダウン（２秒）演出が実行されると、メイン表示画面７ａでは、第１タイマ画像ＴＭ１が残り時間２秒を示す「００２」で表示され、その表示とほぼ同時（同時または表示直前／直後）に、表示されていた第２タイマ画像ＴＭ２（「２」）が消去される。すなわち、この第１タイマ・カウントダウン（２秒）演出は、第１タイマ画像ＴＭ１に「００３」が表示されてから１秒経過すると、第１タイマ画像ＴＭ１に「００２」が表示され、第２タイマ画像ＴＭ２（「２」）が消去される。したがって、第２タイマ画像ＴＭ２の「２」は、第１タイマ画像ＴＭ１に「００３」が表示されてから「００２」が表示されるまでの約１秒間、継続して表示される。言い換えれば、第２タイマ画像ＴＭ２の「２」は、タイマの残り時間が３秒から２秒になるまでの間、継続して表示される。
【０５８８】
次に、図示は省略するが、図１００（Ｄ）と同様に、メイン表示画面７ａでは第２タイマ・カウントダウン（１秒）演出が実行される。この第２タイマ・カウントダウン（１秒）演出は、第１タイマ画像ＴＭ１のタイマ値が「００２」になると、実行される演出である。第２タイマ・カウントダウン（１秒）演出が実行されると、「００２」を示していた第１タイマ画像ＴＭ１は消去され、その消去とほぼ同時（同時または消去直前／直後）に、メイン表示画面７ａの中央では、第２タイマ画像ＴＭ２が、「１」で表示される。したがって、第１タイマ画像ＴＭ１が「００２」を表示している期間は、極めて短時間となる。
【０５８９】
次に、図１００（Ｅ）に示すように、メイン表示画面７ａでは第１タイマ・カウントダウン（１秒）演出が実行される。この第１タイマ・カウントダウン（１秒）演出は、第１タイマ・カウントダウン（２秒）演出が実行されてから１秒経過すると、実行される演出である。第１タイマ・カウントダウン（１秒）演出が実行されると、メイン表示画面７ａでは、第１タイマ画像ＴＭ１が残り時間１秒を示す「００１」で表示され、その表示とほぼ同時（同時または表示直前／直後）に、表示されていた第２タイマ画像ＴＭ２（「１」）が消去される。すなわち、この第１タイマ・カウントダウン（１秒）演出は、第１タイマ画像ＴＭ１に「００２」が表示されてから１秒経過すると、第１タイマ画像ＴＭ１に「００１」が表示され、第２タイマ画像ＴＭ２（「１」）が消去される。したがって、第２タイマ画像ＴＭ２の「１」は、第１タイマ画像ＴＭ１に「００２」が表示されてから「００１」が表示されるまでの約１秒間、継続して表示される。言い換えれば、第２タイマ画像ＴＭ２の「１」は、タイマの残り時間が２秒から１秒になるまでの間、継続して表示される。
【０５９０】
次に、図１００（Ｆ）に示すように、メイン表示画面７ａでは第２タイマ・カウントダウン（０秒）演出が実行される。この第２タイマ・カウントダウン（０秒）演出は、第１タイマ画像ＴＭ１のタイマ値が「００１」になると、実行される演出である。第２タイマ

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

【０５９１】

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

【０５９２】

次に、図１００（Ｈ）に示すように、メイン表示画面７ａではリーチ演出が実行される。このリーチ演出では、第１タイマ画像ＴＭ１の表示（「０００」）が消去され、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが表示される。つまり、このリーチ演出は、当該装飾図柄の変動結果が、タイマ・バトル演出、タイマ・カウントダウン演出（図１００（Ａ）～図１００（Ｇ））を経て、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒがリーチ図柄配列で停止し、装飾図柄８Ｃは変動中（下方にスクロール中）であることを示している。本例では、このリーチ図柄配列は「７↓７」が示されている。

【０５９３】

[タイマ・カウントダウン演出Ｃ]

図１０１は、タイマ・カウントダウン演出Ｃを説明するための図である。

タイマ・カウントダウン演出Ｃでは、図示は省略するが、図９９（Ａ）に示したように、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置７のメイン表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄８Ｌ、中の図柄表示エリアに中装飾図柄８Ｃ、右の図柄表示エリアには右装飾図柄８Ｒが表示される。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止順は、最初に左装飾図柄８Ｌが停止し、次に右装飾図柄８Ｒが停止し、最後に中装飾図柄８Ｃが停止するようになっている。

【０５９４】

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

【０５９５】

次に、図１０１（Ａ）に示すように、メイン表示画面７ａでは第１タイマ・カウントダウン（４秒）演出が実行される。この第１タイマ・カウントダウン（４秒）演出は、第１タイマ画像ＴＭ１のタイマ値が時間経過とともに１ずつ減算され、残り時間が４秒を示す

「００４」になると、実行される演出である。第１タイマ・カウントダウン（４秒）演出が実行されると、メイン表示画面７ａでは表示されていたバトル画像が消去される。すなわち、この第１タイマ・カウントダウン（４秒）演出では、第１タイマ画像ＴＭ１のみが、メイン表示画面７ａの右上方で、残り時間４秒を示す「００４」を表示する。

【０５９６】

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

【０５９７】

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

【０５９８】

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

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

【０５９９】

次に、図１０１（Ｅ）に示すように、メイン表示画面７ａでは第２タイマ・カウントダウン（２秒）拡大演出が実行される。この第２タイマ・カウントダウン（２秒）拡大演出は、第１タイマ画像ＴＭ１のタイマ値が「００３」になると、実行される演出である。第２タイマ・カウントダウン（２秒）拡大演出が実行されると、「００３」を示していた第１タイマ画像ＴＭ１は消去され、その消去とほぼ同時（同時または消去直前／直後）に、メイン表示画面７ａの中央では、画面一杯に第２タイマ画像ＴＭ２が、「２」で表示される。したがって、第１タイマ画像ＴＭ１が「００３」を表示している期間は、極めて短時間となる。

【０６００】

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

【０６０１】

次に、図１０１（Ｇ）に示すように、メイン表示画面７ａでは第１タイマ・カウントダウン（２秒）演出が実行される。この第１タイマ・カウントダウン（２秒）演出は、図１０１（Ｄ）に示した第１タイマ・カウントダウン（３秒）演出が実行されてから１秒経過すると、実行される演出である。第１タイマ・カウントダウン（２秒）演出が実行されると、メイン表示画面７ａでは、第１タイマ画像ＴＭ１が残り時間２秒を示す「００２」で表示され、その表示とほぼ同時（同時または表示直前／直後）に、縮小表示されていた第２タイマ画像ＴＭ２（「２」）が消去される。つまり、この第１タイマ・カウントダウン（２秒）演出は、第１タイマ画像ＴＭ１に「００３」が表示されてから１秒経過すると、第１タイマ画像ＴＭ１に「００２」が表示され、第２タイマ画像ＴＭ２（「２」）が消去される。なお、上述した図１０１（Ｆ）に示す第２タイマ画像ＴＭ２の「２」は、第１タイマ画像ＴＭ１に「００３」が表示されてから１秒経過する直前の表示態様を示している。この表示態様では、第２タイマ画像ＴＭ２の「２」は、第１タイマ画像ＴＭ１よりも小さく表示されるようになっている。

しかして、第２タイマ画像ＴＭ２の「２」は、第１タイマ画像ＴＭ１に「００３」が表示されてから「００２」が表示されるまでの約１秒の時間経過に比例して、図１０１（Ｅ）に示した拡大表示された表示態様から徐々に縮小し、最終的に図１０１（Ｆ）に示した表示態様まで縮小する。そして、図１０１（Ｆ）に示した表示態様まで縮小された第２タイマ画像ＴＭ２（「２」）は、消去されていた第１タイマ画像ＴＭ１が「００２」で表示されたとき、その表示とほぼ同時（同時または表示直前／直後）に消去される。したがって、第２タイマ画像ＴＭ２の「２」は、第１タイマ画像ＴＭ１に「００３」が表示されてから「００２」が表示されるまでの約１秒間、継続して縮小しながら表示される。言い換えれば、第２タイマ画像ＴＭ２の「２」は、タイマの残り時間が３秒から２秒になるまでの間、時間経過に比例して拡大表示から縮小しながら継続して表示される。すなわち、第２タイマ画像ＴＭ２は、大きさが変化することにより１秒未満の経過時間を示唆（１秒経過に比例して、図１０１（Ｅ）に示した大きさから図１０１（Ｆ）に示した大きさまで変化することにより、第２タイマ画像ＴＭ２は、タイマの残り時間Ｔ（３秒＞Ｔ＞２秒）を示唆）し得るようになっている。

【０６０２】

次に、図示は省略するが、メイン表示画面７ａでは第２タイマ・カウントダウン（１秒）拡大演出が実行される。この第２タイマ・カウントダウン（１秒）拡大演出は、上述した図１０１（Ｂ）、（Ｅ）と同様であるので、ここでの説明は省略する。次に、図示は省略するが、メイン表示画面７ａでは第２タイマ・カウントダウン（１秒）縮小演出が実行される。この第２タイマ・カウントダウン（１秒）縮小演出は、上述した図１０１（Ｃ）、（Ｆ）と同様であるので、ここでの説明は省略する。次に、図示は省略するが、メイン表示画面７ａでは第１タイマ・カウントダウン（１秒）演出が実行される。この第１タイマ・カウントダウン（１秒）演出は、上述した図１０１（Ｄ）、（Ｇ）と同様であるので

、ここでの説明は省略する。次に、図示は省略するが、メイン表示画面７ａでは第２タイマ・カウントダウン（０秒）拡大演出が実行される。この第２タイマ・カウントダウン（０秒）拡大演出は、上述した図１０１（Ｂ）、（Ｅ）と同様であるので、ここでの説明は省略する。次に、図示は省略するが、メイン表示画面７ａでは第２タイマ・カウントダウン（０秒）縮小演出が実行される。この第２タイマ・カウントダウン（０秒）縮小演出は、上述した図１０１（Ｃ）、（Ｆ）と同様であるので、ここでの説明は省略する。

【０６０３】

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

【０６０４】

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

【０６０５】

[タイマ・カウントダウン演出Ｄ]

図１０２は、タイマ・カウントダウン演出Ｄを説明するための図である。

タイマ・カウントダウン演出Ｄでは、図示は省略するが、図９９（Ａ）に示したように、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置７のメイン表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄８Ｌ、中の図柄表示エリアに中装飾図柄８Ｃ、右の図柄表示エリアには右装飾図柄８Ｒが表示される。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止順は、最初に左装飾図柄８Ｌが停止し、次に右装飾図柄８Ｒが停止し、最後に中装飾図柄８Ｃが停止するようになっている。

【０６０６】

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

【０６０７】

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

【０６０８】

次に、図１０２（Ｂ）に示すように、メイン表示画面７ａでは第２タイマ・カウントダウン（３秒）拡大回転演出が実行される。この第２タイマ・カウントダウン（３秒）拡大

回転演出は、第１タイマ画像ＴＭ１のタイマ値が「００４」になると、実行される演出である。第２タイマ・カウントダウン（３秒）拡大回転演出が実行されると、「００４」を示していた第１タイマ画像ＴＭ１は消去され、その消去とほぼ同時（同時または消去直前／直後）に、メイン表示画面７ａの中央では、画面一杯に第２タイマ画像ＴＭ２が、通常色である青色に配色（図示では白抜きで示す）された「３」で、時計回りにやや回転（５～１０度程度）した表示態様で表示される。したがって、第１タイマ画像ＴＭ１が「００４」を表示している期間は、極めて短時間となる。この第２タイマ画像ＴＭ２は、第１タイマ画像ＴＭ１と同様、タイマ値がカウントダウンしていくカウントダウン方式で表示される。より詳しくは、第２タイマ画像ＴＭ２は、１桁の数字で第１タイマ画像ＴＭ１に比して大きく表示され、１秒経過する毎に１ずつ減算されるカウントダウン方式で表示されるようになっている。

【０６０９】

次に、図１０２（Ｃ）に示すように、メイン表示画面７ａでは第２タイマ・カウントダウン（３秒）縮小回転演出が実行される。この第２タイマ・カウントダウン（３秒）縮小回転演出は、図１０２（Ｂ）に示した第２タイマ・カウントダウン（３秒）拡大回転演出で拡大表示された第２タイマ画像ＴＭ２の「３」を、時間経過に比例して時計回りに回転しながら縮小する演出をおこなう（図１０２（Ｃ）では、第１タイマ・カウントダウン（４秒）演出が実行されてから０．５秒程度経過し、第２タイマ画像ＴＭ２の「３」は、３０度程度回転して、半分程度に縮小した表示態様を示している）。

【０６１０】

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

【０６１１】

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

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

よって、第２タイマ画像ＴＭ２の「３」は、第１タイマ画像ＴＭ１に「００４」が表示されてから「００３」が表示されるまでの約１秒の時間経過に比例して、図１０２（Ｂ）に示した拡大回転表示された表示態様から徐々に時計回りに回転しながら縮小し、最終的に図１０２（Ｄ）に示した第２タイマ・カウントダウン（３秒）消去演出で消去される。したがって、第２タイマ画像ＴＭ２の「３」は、第１タイマ画像ＴＭ１に「００４」が表示されてから「００３」が表示されるまでの約１秒間、継続して回転縮小しながら表示される。言い換えれば、第２タイマ画像ＴＭ２の「３」は、タイマの残り時間が４秒から３秒になるまでの間、時間経過に比例して拡大回転表示から回転縮小しながら継続して表示される。すなわち、第２タイマ画像ＴＭ２は、大きさと表示角度が変化することにより１秒未満の経過時間を示唆（例えば、０．５秒経過に比例して、図１０２（Ｂ）に示した大きさから図１０２（Ｃ）に示した大きさと表示角度まで変化することにより、第２タイマ画像ＴＭ２は、タイマの残り時間Ｔ＝３．５秒を示唆。つまり第２タイマ画像ＴＭ２は、タイマの残り時間Ｔ（４秒＞Ｔ＞３秒）を示唆）し得るようになっている。

【０６１２】
次に、図１０２（Ｆ）に示すように、メイン表示画面７ａでは第２タイマ・カウントダウン（２秒）拡大回転演出が実行される。この第２タイマ・カウントダウン（２秒）拡大回転演出は、第１タイマ画像ＴＭ１のタイマ値が「００３」になると、実行される演出である。第２タイマ・カウントダウン（２秒）拡大回転演出が実行されると、「００３」を示していた第１タイマ画像ＴＭ１は消去され、その消去とほぼ同時（同時または消去直前／直後）に、メイン表示画面７ａの中央では、画面一杯に第２タイマ画像ＴＭ２が、期待度の高い赤色に配色（図示ではハッチング線で示す）された「２」で、時計回りにやや回転（５～１０度程度）した表示態様で表示される。したがって、第１タイマ画像ＴＭ１が「００３」を表示している期間は、極めて短時間となる。

【０６１３】
次に、図１０２（Ｇ）に示すように、メイン表示画面７ａでは第２タイマ・カウントダウン（２秒）縮小回転演出が実行される。この第２タイマ・カウントダウン（２秒）縮小回転演出は、図１０２（Ｆ）に示した第２タイマ・カウントダウン（２秒）拡大回転演出で拡大表示された第２タイマ画像ＴＭ２の「２」を、時間経過に比例して時計回りに回転しながら縮小する演出をおこなう（図１０２（Ｇ）では、第１タイマ・カウントダウン（３秒）演出が実行されてから０．５秒程度経過し、第２タイマ画像ＴＭ２の「２」は、３０度程度回転して、半分程度に縮小した表示態様を示している）。

【０６１４】
次に、図１０２（Ｈ）に示すように、メイン表示画面７ａでは第２タイマ・カウントダウン（２秒）消去演出が実行される。この第２タイマ・カウントダウン（２秒）消去演出は、図１０２（Ｇ）に示した第２タイマ画像ＴＭ２の「２」を、さらに時間経過に比例して時計回りに回転しながら縮小させた後、図１０２（Ｅ）に示した第１タイマ・カウントダウン（３秒）演出が実行されてから１秒経過した時点で消去する。

【０６１５】
次に、図示は省略するが、メイン表示画面７ａでは第１タイマ・カウントダウン（２秒）演出が実行される。この第１タイマ・カウントダウン（２秒）演出は、上述した図１０２（Ｅ）と同様であるので、ここでの説明は省略する。次に、図示は省略するが、メイン表示画面７ａでは第２タイマ・カウントダウン（１秒）拡大回転演出が実行される。この第２タイマ・カウントダウン（１秒）拡大回転演出は、上述した図１０２（Ｆ）と同様であるので、ここでの説明は省略する。次に、図示は省略するが、メイン表示画面７ａでは第２タイマ・カウントダウン（１秒）消去演出が実行される。この第２タイマ・カウントダウン（１秒）消去演出は、上述した図１０１（Ｇ）と同様であるので、ここでの説明は省略する。次に、図示は省略するが、メイン表示画面７ａでは第１タイマ・カウントダウン（１秒）演出が実行される。この第１タイマ・カウントダウン（１秒）演出は、上述した図１０２（Ｅ）と同様であるので、ここでの説明は省略する。次に、図示は省略するが、メイン表示画面７ａでは第２タイマ・カウントダウン（０秒）拡大回転演出が実行される。この第２タイマ・カウントダウン（０秒）拡大回転演出は、上述した図１０２（Ｆ）と同様であるので、ここでの説明は省略する。次に、図示は省略するが、メイン表示画面７ａでは第２タイマ・カウントダウン（０秒）消去演出が実行される。この第２タイマ・カウントダウン（０秒）消去演出は、上述した図１０１（Ｇ）と同様であるので、ここでの説明は省略する。次に、図示は省略するが、メイン表示画面７ａでは第１タイマ・カウントダウン（０秒）演出が実行される。この第１タイマ・カウントダウン（０秒）演出は、上述した図１０２（Ｅ）と同様であるので、ここでの説明は省略する。そして、この第１タイマ・カウントダウン（０秒）演出がおこなわれることにより、第１タイマ画像ＴＭ１と第２タイマ画像ＴＭ２の両者を用いたタイマの残り時間４秒からのタイマ・カウントダウン演出が終了する。

【０６１６】
次に、図示は省略するが、上述した図１００（Ｈ）と同様に、メイン表示画面７ａではリーチ演出が実行される。このリーチ演出では、第１タイマ画像ＴＭ１の表示（「０００

」）が消去され、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが表示される。つまり、このリーチ演出は、当該装飾図柄の変動結果が、タイマ・バトル演出、タイマ・カウントダウン演出（図１０２（Ａ）～図１０２（Ｈ）で例示）を経て、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒがリーチ図柄配列で停止し、装飾図柄８Ｃは変動中（下方にスクロール中）であることを示すようになっている。

【０６１７】

[効果例]

以下に、タイマ・カウントダウン演出の効果例を示す。

[効果１]

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

【０６１８】

[効果２]

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

【０６１９】

[効果３]

上記実施形態の遊技機１では、図１００～図１０２に示すように、表示画面の右上方に表示される第１タイマ画像は、タイマ値が特定値（例えば４秒）になると消去され、その後は、該特定値から所定値ずつ減算される毎に（例えば１秒経過する毎に）短時間（例えば０．１秒）だけ表示され、一方、表示画面の中央で第１タイマ画像よりも大きく表示される第２タイマ画像は、第１タイマ画像の消去と同時または消去直前／直後に表示され、その後、第１タイマ画像の表示と同時または表示直前／直後に消去される構成になっている。つまり、表示画面の右上方に小さく表示される第１タイマ画像は短時間（例えば０．１秒）だけ表示され、表示画面の中央で第１タイマ画像よりも大きく表示される第２タイマ画像は、第１タイマ画像よりも充分長く（例えば１秒程度）表示される構成になっている。この構成によれば、第１タイマ画像よりも大きく表示される第２タイマ画像を第１タイマ画像よりも充分長く、しかも表示画面の中央で目立つように表示するとともに、第１タイマ画像と第２タイマ画像とを交互に表示するような演出をおこなうことができる。これにより、遊技者に容易にタイマの残り時間を把握させることがでるとともに、従前にはないタイマ演出（タイマ・カウントダウン演出）をおこなうことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０６２０】

[効果４]

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

【０６２１】
［効果５］
上記実施形態の遊技機１では、図１０２に示すように、第２タイマ画像は時間経過に比例して回転する構成になっている。この構成によれば、第２タイマ画像の傾きの角度でタイマの経過時間を示唆することが可能になる。例えば、単位時間を１秒とし、第２タイマ画像は１秒の間だけ時間経過に比例して回転される場合、第２タイマ画像の傾きの角度で単位時間未満の経過時間Ｔ（０＜Ｔ＜１）を示唆することができる。これにより、遊技者に、きめ細やかにタイマの残り時間を報知することが可能になる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。
【０６２２】
［効果５］
上記実施形態の遊技機１では、図１０２に示すように、第２タイマ画像はカウントダウンの途中で色が変化する構成になっている。この構成によれば、例えば、第２タイマ画像がカウントダウンの途中で期待度の高い色に変色した場合には、遊技者に大いなる喜びを与えることができる。また、第２タイマ画像を様々な色で表示して大当たり期待度を変化させることが可能となる。その結果、遊技者は、表示される第２タイマ画像の色に一喜一憂し、遊技の興趣を向上させることができる。
【０６２３】
［変形例］
以下に、タイマ・カウントダウン演出の変形例を示す。
［変形例１］
上記実施形態の遊技機１では、図９９に示すように、タイマ・カウントダウン演出が実行される前にバトル演出をおこなうようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、バトル演出に替えて、ストーリー演出（例えば、主人公の願いが叶うか否かの演出）やステップアップ演出（最後までステップアップできるか否かの演出）を用いるようにしてもよい。
【０６２４】
［変形例２］
上記実施形態の遊技機１では、図９９に示すように、タイマ・カウントダウン演出が実行された後は、リーチ演出をおこなうようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、バトル演出で味方キャラクタＣＲＡが勝利したときは、リーチ演出または大当たり演出をおこない、バトル演出で敵キャラクタＣＲＢが勝利したときは、ハズレ演出をおこなうようにしてもよい。さらには、バトル演出で敵キャラクタＣＲＢが勝利したときは、カウントダウン演出をおこなわないようにしてもよい。
【０６２５】
［変形例３］
上記実施形態の遊技機１では、図１０１、図１０２に示すように、第２タイマ画像ＴＭ２をメイン表示画面７ａ一杯に拡大して表示する演出をおこなうようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、第２タイマ画像ＴＭ２は、メイン表示画面７ａからはみ出して表示するようにしてもよい。この場合、第２タイマ画像ＴＭ２のはみ出した部分は、サブ表示画面６４に表示するようにしてもよい。
【０６２６】
［変形例４］
上記実施形態の遊技機１では、図９９～図１０２に示すように、第１タイマ画像ＴＭ１および第２タイマ画像ＴＭ２は、メイン表示画面７ａに表示するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、第１タイマ画像ＴＭ１および第２タイマ画像ＴＭ２は、メイン表示画面７ａに加え、サブ表示画面６４に同時に表示するようにしてもよい。このようにすると、メイン表示画面７ａとサブ表示画面６４に、同時に複数の第１タイマ画像ＴＭ１および第２タイマ画像ＴＭ２を用いてタイマ・カウントダウン演出を実行することができ、遊技者にタイマ・カウントダウン演出を強烈にアピールすることができる

。その結果、従前にはないタイマ・カウントダウン演出をおこなって遊技の興趣を向上させることができる。

【０６２７】

［変形例５］

上記実施形態の遊技機１では、図１０１、図１０２に示すように、第２タイマ画像ＴＭ２は、拡大表示された後、時間経過に比例して徐々に縮小するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、逆に、縮小表示された後、時間経過に比例して徐々に拡大するようにしてもよい。また、第２タイマ画像ＴＭ２とは別に、時間経過を示すメータ等を表示するようにしてもよい。

【０６２８】

［変形例６］

上記実施形態の遊技機１では、図１０２に示すように、第２タイマ画像ＴＭ２は時間経過に比例して回転するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、第２タイマ画像ＴＭ２は、左から右または右から左に水平・円弧移動するようにしてもよいし、上から下または下から上に垂直・斜め移動するようにしてもよい。

【０６２９】

［変形例６］

上記実施形態の遊技機１では、図１０２に示すように、第２タイマ画像ＴＭ２はカウントダウンの途中で色が変化するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、第１タイマ画像ＴＭ１も所定のタイミングで色が変化するようにしてもよい。この場合、第１タイマ画像ＴＭ１と第２タイマ画像ＴＭ２は、互いに同じ色に変化するようにしてもよいし、相違する色に変化するようにしてもよい。

【０６３０】

［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]

複数の表示演出を実行可能な表示手段を備えた遊技機であって、

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

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

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

前記第２演出は、第２タイマ画像を表示し、該第２タイマ画像を用いてタイマ値をカウントする表示を含む演出であり、

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

ことを特徴とする遊技機。

[態様Ｂ７－２]

前記第３演出では、

前記第１タイマ画像は、表示画面の第１表示位置に第１表示態様で表示され、

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

ことを特徴とする態様Ｂ７－１に記載の遊技機。

[態様Ｂ７－３]

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

前記第１表示態様では、

前記第１タイマ画像は、前記タイマ値が前記特定値になると消去され、その後は、該

特定値から所定値ずつ減算される毎に表示された後消去され、
前記第２表示態様では、
前記第２タイマ画像は、前記第１タイマ画像の消去と同時または消去直前／直後に表示され、その後、前記第１タイマ画像の表示と同時または表示直前／直後に消去される、
ことを特徴とする態様Ｂ７－２に記載の遊技機。
[態様Ｂ７－４]
前記第１表示位置では、前記第１タイマ画像は前記表示画面の縁側に表示され、
前記第２表示位置では、前記第２タイマ画像は前記表示画面の中央側に表示され、
前記第１表示態様では、前記第１タイマ画像はその大きさが固定表示され、
前記第２表示態様では、前記第２タイマ画像は前記第１タイマ画像よりも大きく表示された後、時間経過に比例して縮小する、
ことを特徴とする態様Ｂ７－３に記載の遊技機。
[態様Ｂ７－５]
前記第２表示態様では、前記第２タイマ画像は前記第１タイマ画像よりも小さく縮小した後、消去される、
ことを特徴とする態様Ｂ７－４に記載の遊技機。
[態様Ｂ７－６]
前記第１タイマ画像および前記第２タイマ画像における前記タイマ値のカウントは、単位時間経過毎に１ずつ減算されるカウントダウン方式でおこなわれ、
前記第２表示態様では、前記第２タイマ画像の大きさで単位時間未満の経過時間を示唆する、
ことを特徴とする態様Ｂ７－４または態様Ｂ７－５に記載の遊技機。
【０６３１】
以下に図１０３～図１０６を用いてキャラクタ画像斬り演出Ａ～Ｄについて説明する。このキャラクタ画像斬り演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信した変動演出開始コマンドを解析し、キャラクタ画像斬り演出を実行する指示が含まれている場合に、ＲＯＭ１０３から対応する画像データを読み出してメイン表示画面７ａやサブ表示画面６４に画像を表示させる演出である。
【０６３２】
［キャラクタ画像斬り演出Ａ］
図１０３は、キャラクタ画像斬り演出Ａを説明するための図である。キャラクタ画像斬り演出Ａでは、まず、図１０３（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒがメイン表示画面７ａの中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとがメイン表示画面７ａの下方に表示される。これら保留アイコン９Ａ，９Ｃは、柄のない白色の保留アイコンである。
【０６３３】
次に、図１０３（Ｂ）に示すように、キャラクタ表示演出がおこなわれる。このキャラクタ表示演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、メイン表示画面７ａの左上端で縮小されて変動表示され、メイン表示画面７ａの略中央付近にキャラクタＣＲＡが表示される。このキャラクタＣＲＡは、味方キャラクタを表す画像である。
【０６３４】
次に、図１０３（Ｃ）に示すように、壁表示演出がおこなわれる。この壁表示演出では、メイン表示画面７ａの全面に壁画像Ｘ５Ａが表示される。この壁画像Ｘ５Ａは、レンガ調の壁を表す画像である。キャラクタＣＲＡは、壁画像Ｘ５Ａの後ろ側に位置する状態になる。
【０６３５】
次に、図１０３（Ｄ）に示すように、壁破壊演出Ａがおこなわれる。この壁破壊演出Ａでは、キャラクタＣＲＡが壁画像Ｘ５Ａの後ろ側から壁画像Ｘ５Ａの領域Ｘ５Ｂを破壊す

る演出がおこなわれる。破壊された領域Ｘ５Ｂを消失領域Ｘ５Ｂとも呼ぶ。消失領域Ｘ５Ｂは、略円形状に形成されている。図１０３（Ｄ）に示すように、消失領域Ｘ５Ｂからキャラクタ ＣＲＡの一部が視認可能となっている。

【０６３６】

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

【０６３７】

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

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

【０６３８】

［キャラクタ画像斬り演出Ｂ］

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

【０６３９】

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

【０６４０】

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

【０６４１】

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

【０６４２】

次に、図１０４（Ｅ）に示すように、壁破壊演出Ｂがおこなわれる。この壁破壊演出Ｂでは、キャラクタＣＲＡが壁画像Ｘ５Ａの後ろ側から壁画像Ｘ５Ａの２つの領域Ｘ５Ｃを破壊する演出がおこなわれる。破壊された領域Ｘ５Ｃを消失領域Ｘ５Ｃとも呼ぶ。消失領域Ｘ５Ｃは、それぞれ略長方形状である。消失領域Ｘ５Ｃの一方は、その長手方向が、メ

イン表示画面７ａにおいて右上に延びる対角線に沿った方向となるように配置され、消失領域Ｘ５Ｃの他方は、その長手方向が、メイン表示画面７ａにおいて右下に延びる対角線に沿った方向となるように配置される。消失領域Ｘ５Ｃのそれぞれは、長手方向の中央付近で消失領域Ｘ５Ｂと連通している。図１０４（Ｅ）に示すように、消失領域Ｘ５ＣからキャラクタＣＲＡの一部が視認可能となっている。

【０６４３】

次に、図１０４（Ｆ）に示すように、壁破壊演出Ｃがおこなわれる。この壁破壊演出Ｃでは、キャラクタＣＲＡが壁画像Ｘ５Ａの後ろ側から壁画像Ｘ５Ａの領域Ｘ５Ｄを破壊する演出がおこなわれる。破壊された領域Ｘ５Ｄを消失領域Ｘ５Ｄとも呼ぶ。消失領域Ｘ５Ｄは、略長方形状である。消失領域Ｘ５Ｄは、その長手方向が、メイン表示画面７ａの上下方向となるように配置される。消失領域Ｘ５Ｄは、長手方向の中央付近で消失領域Ｘ５Ｂ，Ｘ５Ｃとそれぞれ連通している。図１０４（Ｆ）に示すように、消失領域Ｘ５ＤからキャラクタＣＲＡの一部が視認可能となっている。

【０６４４】

［キャラクタ画像斬り演出Ｃ］

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

【０６４５】

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

【０６４６】

次に、図１０５（Ｃ）に示すように、壁表示演出がおこなわれる。この壁表示演出では、メイン表示画面７ａの全面に壁画像Ｘ５Ａが表示される。この壁画像Ｘ５Ａは、レンガ調の壁を表す画像である。キャラクタＣＲＡは、壁画像Ｘ５Ａの後ろ側に位置する状態になる。

【０６４７】

次に、図１０５（Ｄ）に示すように、壁破壊演出Ａがおこなわれる。この壁破壊演出Ａでは、キャラクタＣＲＡが壁画像Ｘ５Ａの後ろ側から壁画像Ｘ５Ａの領域Ｘ５Ｂを破壊する（例えば、刀で斬る）演出がおこなわれる。破壊された領域Ｘ５Ｂを消失領域Ｘ５Ｂとも呼ぶ。消失領域Ｘ５Ｂは、略長方形状である。消失領域Ｘ５Ｂは、その長手方向がメイン表示画面７ａの左右方向となるように配置されている。図１０５（Ｄ）に示すように、消失領域Ｘ５ＢからキャラクタＣＲＡの一部が視認可能となっている。

【０６４８】

次に、図１０５（Ｅ）に示すように、壁破壊演出Ｂがおこなわれる。この壁破壊演出Ｂでは、キャラクタＣＲＡが壁画像Ｘ５Ａの後ろ側から壁画像Ｘ５Ａの２つの領域Ｘ５Ｃを破壊する演出がおこなわれる。破壊された領域Ｘ５Ｃを消失領域Ｘ５Ｃとも呼ぶ。消失領域Ｘ５Ｃは、それぞれ略長方形状である。消失領域Ｘ５Ｃの一方は、その長手方向が、メイン表示画面７ａにおいて右上に延びる対角線に沿った方向となるように配置され、消失領域Ｘ５Ｃの他方は、その長手方向が、メイン表示画面７ａにおいて右下に延びる対角線に沿った方向となるように配置される。消失領域Ｘ５Ｃのそれぞれは、長手方向の中央付近で消失領域Ｘ５Ｂと連通している。図１０５（Ｅ）に示すように、消失領域Ｘ５ＣからキャラクタＣＲＡの一部が視認可能となっている。

【０６４９】

次に、図１０５（Ｆ）に示すように、壁破壊演出Ｃがおこなわれる。この壁破壊演出Ｃ

では、キャラクタＣＲＡが壁画像Ｘ５Ａの後ろ側から壁画像Ｘ５Ａの領域Ｘ５Ｄを破壊する演出がおこなわれる。破壊された領域Ｘ５Ｄを消失領域Ｘ５Ｄとも呼ぶ。消失領域Ｘ５Ｄは、略長方形状である。消失領域Ｘ５Ｄは、長手方向が、メイン表示画面７ａの上下方向となるように配置される。消失領域Ｘ５Ｄは、長手方向の中央付近で消失領域Ｘ５Ｂ，Ｘ５Ｃとそれぞれ連通している。図１０５（Ｆ）に示すように、消失領域Ｘ５Ｄからキャラクタ ＣＲＡの一部が視認可能となっている。

【０６５０】

次に、図１０５（Ｇ）に示すように、壁全破壊演出がおこなわれる。この壁全破壊演出では、キャラクタＣＲＡによって壁画像Ｘ５Ａが破壊されて、キャラクタＣＲＡが表示される。

【０６５１】

［キャラクタ画像斬り演出Ｄ］

図１０６は、キャラクタ画像斬り演出Ｄを説明するための図である。キャラクタ画像斬り演出Ｄでは、まず、図１０６（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒがメイン表示画面７ａの中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとがメイン表示画面７ａの下方に表示される。これら保留アイコン９Ａ，９Ｃは、柄のない白色の保留アイコンである。

【０６５２】

次に、図１０６（Ｂ）に示すように、キャラクタ表示演出がおこなわれる。このキャラクタ表示演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、メイン表示画面７ａの左上端で縮小されて変動表示され、メイン表示画面７ａの略中央付近にキャラクタＣＲＡが表示される。このキャラクタＣＲＡは、味方キャラクタを表す画像である。

【０６５３】

次に、図１０６（Ｃ）に示すように、壁表示演出がおこなわれる。この壁表示演出では、メイン表示画面７ａとサブ表示画面６４の全面に壁画像Ｘ５Ａが表示される。この壁画像Ｘ５Ａは、レンガ調の壁を表す画像である。キャラクタＣＲＡは、壁画像Ｘ５Ａの後ろ側に位置する状態になる。

【０６５４】

次に、図１０６（Ｄ）に示すように、壁破壊演出Ａがおこなわれる。この壁破壊演出Ａでは、キャラクタＣＲＡが壁画像Ｘ５Ａの後ろ側から壁画像Ｘ５Ａの領域Ｘ５Ｂを破壊する（例えば、刀で斬る）演出がおこなわれる。破壊された領域Ｘ５Ｂを消失領域Ｘ５Ｂとも呼ぶ。消失領域Ｘ５Ｂは、略長方形状である。消失領域Ｘ５Ｂは、その長手方向がメイン表示画面７ａおよびサブ表示画面６４の左右方向となるように配置されている。消失領域Ｘ５Ｂは、メイン表示画面７ａとサブ表示画面６４において形成される。図１０６（Ｄ）に示すように、消失領域Ｘ５Ｂからキャラクタ ＣＲＡの一部が視認可能となっている。

【０６５５】

次に、図１０６（Ｅ）に示すように、壁破壊演出Ｂがおこなわれる。この壁破壊演出Ｂでは、キャラクタＣＲＡが壁画像Ｘ５Ａの後ろ側から壁画像Ｘ５Ａの２つの領域Ｘ５Ｃを破壊する演出がおこなわれる。破壊された領域Ｘ５Ｃを消失領域Ｘ５Ｃとも呼ぶ。消失領域Ｘ５Ｃは、それぞれ略長方形状である。消失領域Ｘ５Ｃの一方は、その長手方向が、メイン表示画面７ａにおいて右上に延びる対角線に沿った方向となるように配置され、消失領域Ｘ５Ｃの他方は、その長手方向が、メイン表示画面７ａにおいて右下に延びる対角線に沿った方向となるように配置される。消失領域Ｘ５Ｃのそれぞれは、長手方向の中央付近で消失領域Ｘ５Ｂと連通している。図１０６（Ｅ）に示すように、消失領域Ｘ５Ｃからキャラクタ ＣＲＡの一部が視認可能となっている。なお、消失領域Ｘ５Ｃは、サブ表示画面６４に形成されてもよい。

【０６５６】

次に、図１０６（Ｆ）に示すように、壁破壊演出Ｃがおこなわれる。この壁破壊演出Ｃでは、キャラクタＣＲＡが壁画像Ｘ５Ａの後ろ側から壁画像Ｘ５Ａの領域Ｘ５Ｄを破壊す

る演出がおこなわれる。破壊された領域Ｘ５Ｄを消失領域Ｘ５Ｄとも呼ぶ。消失領域Ｘ５Ｄは、略長方形状である。消失領域Ｘ５Ｄは、長手方向が、メイン表示画面７ａおよびサブ表示画面６４の上下方向となるように配置される。消失領域Ｘ５Ｄは、長手方向の中央付近で消失領域Ｘ５Ｂ，Ｘ５Ｃとそれぞれ連通している。図１０６（Ｆ）に示すように、消失領域Ｘ５ＤからキャラクタＣＲＡの一部が視認可能となっている。なお、消失領域Ｘ５Ｄは、サブ表示画面６４に形成されてもよい。

【０６５７】

次に、図１０６（Ｇ）に示すように、壁全破壊演出がおこなわれる。この壁全破壊演出では、キャラクタＣＲＡによって壁画像Ｘ５Ａが破壊されて、キャラクタＣＲＡが表示される。

このキャラクタ画像斬り演出Ｄにおいて、キャラクタＣＲＡは、サブ表示画面６４に表示されてもよい。

【０６５８】

［変形例］

上記キャラクタ画像斬り演出では、壁破壊演出Ａ～Ｃまでが順におこなわれているが、これに限られず、壁破壊演出Ａで終了する場合、壁破壊演出Ｂで終了する場合、壁破壊演出Ｃで終了する場合がある。このとき、キャラクタ画像斬り演出において、壁破壊演出Ａがおこなわれたときよりも、壁破壊演出Ｂがおこなわれたときの方が大当たり期待度が高い状態であり、壁破壊演出Ｂがおこなわれたときよりも、壁破壊演出Ｃがおこなわれたときの方が大当たり期待度が高い状態であり、壁破壊演出Ｃがおこなわれたときよりも、壁全破壊演出がおこなわれたときの方が大当たり期待度が高い状態である。

壁画像Ｘ５Ａに限られず、所定の画像、例えば、草むらの画像、森の画像、海の画像、空の画像、サッカー場の画像、街の風景を表す画像など、種々の画像を採用可能である。

上記キャラクタ画像斬り演出では、壁画像Ｘ５Ａがメイン表示画面７ａまたはサブ表示画面６４いっぱいに表示されているが、これに限られず、メイン表示画面７ａの一部、サブ表示画面６４の一部に表示されてもよい。

【０６５９】

［効果例］

以下に、キャラクタ画像斬り演出の効果例を示す。

［効果１］

上記遊技機１の実施形態では、壁画像Ｘ５Ａの表示がおこなわれ、その後、キャラクタＣＲＡによって、壁画像Ｘ５Ａの領域Ｘ５Ｂを消失させる演出がおこなわれる。この構成によれば、壁画像Ｘ５Ａの所定の領域が消失されるので、遊技者の興味をひくことができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０６６０】

［効果２］

上記遊技機１の実施形態では、壁画像Ｘ５Ａの表示がおこなわれ、その後、キャラクタＣＲＡが、壁画像Ｘ５Ａの後ろ側から、壁画像Ｘ５Ａの領域Ｘ５Ｂを消失させる演出がおこなわれる。この構成によれば、遊技者に見えない後ろ側から不意に壁画像Ｘ５Ａの種々の領域が消失されるので、遊技者にインパクを与えることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０６６１】

［効果３］

上記遊技機１の実施形態では、壁画像Ｘ５Ａの消失領域Ｘ５ＢからキャラクタＣＲＡが視認可能である。この構成によれば、壁画像Ｘ５Ａが消失することによる驚きと、消失によって生じた壁画像Ｘ５Ａの消失領域Ｘ５ＢからキャラクタＣＲＡが見える驚きとで、２重の驚きを遊技者に付与することができるので、遊技の興趣を向上させることができる。

【０６６２】

［効果４］

上記遊技機１の実施形態では、キャラクタＣＲＡによって、壁画像Ｘ５Ａの領域Ｘ５Ｂ

が消失され、次に、領域Ｘ５Ｃが消失される。この構成によれば、壁画像Ｘ５Ａにおいて、キャラクタＣＲＡにより、複数の領域が順番に消失されるので、段々と遊技者の興味をひくことができ、演出への期待感を高めることができ、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０６６３】

［効果５］

上記遊技機１の実施形態では、壁画像Ｘ５Ａの消失領域Ｘ５Ｃからキャラクタ ＣＲＡが視認可能である。この構成によれば、壁画像Ｘ５Ａが消失することによる驚きと、消失領域Ｘ５Ｂに加えて、消失領域Ｘ５Ｃからキャラクタ ＣＲＡが見える驚きとで、２重、３重の驚きを遊技者に付与することができるので、遊技の興趣を向上させることができる。

【０６６４】

［効果６］

上記遊技機１の実施形態では、キャラクタ画像斬り演出において、壁破壊演出Ａがおこなわれたときよりも、壁破壊演出Ｂがおこなわれたときの方が大当たり期待度が高い状態であり、壁破壊演出Ｂがおこなわれたときよりも、壁破壊演出Ｃがおこなわれたときの方が大当たり期待度が高い状態である。この構成によれば、壁画像Ｘ５Ａが消失されればされるほど、大当たりへの期待感が上昇するので、キャラクタ画像斬り演出の興趣を向上させることができ、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０６６５】

［態様例］

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[態様Ｘ５－１]

複数の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、

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

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

前記第１の表示演出は、所定の画像を表示させる演出であり、

前記第２の表示演出は、前記所定のキャラクタによって所定の画像の第１の領域を消失させる演出であり、

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

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

ことを特徴とする遊技機。

【０６６６】

［態様Ｘ５－２］

態様Ｘ５－１に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出では、前記第２の表示演出において、前記所定のキャラクタは、前記所定の画像の後ろ側から前記所定の画像の前記第１の領域を消失させる、

ことを特徴とする遊技機。

【０６６７】

［態様Ｘ５－３］

態様Ｘ５－２に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出では、前記第２の表示演出において、前記所定の画像における消失領域である前記第１の領域から前記所定の画像の後ろ側の前記所定のキャラクタが視認される、

ことを特徴とする遊技機。

【０６６８】

［態様Ｘ５－４］

態様Ｘ５－３に記載の遊技機であって、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第３の表示演出をおこなう場合があり、
前記第３の表示演出は、前記所定のキャラクタによって所定の画像の前記第１の領域とは異なる第２の領域を消失させる演出であり、
前記組み合わせ演出は、前記第３の表示演出を含む場合があり、
前記組み合わせ演出では、前記第２の表示演出の後に、前記第３の表示演出がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
【０６６９】
［態様Ｘ５－５］
態様Ｘ５－４に記載の遊技機であって、
前記組み合わせ演出では、前記第３の表示演出において、前記所定の画像の前記第２の領域から前記所定の画像の後ろ側の前記所定のキャラクタが視認される、
ことを特徴とする遊技機。
【０６７０】
［態様Ｘ５－６］
態様Ｘ５－５に記載の遊技機であって、
前記組み合わせ演出では、前記第３の表示演出において前記所定の画像の前記第２の領域が消失された状態は、前記第２の表示演出において前記所定の画像の前記第１の領域が消失された状態よりも大当たり期待度が高い状態である、
ことを特徴とする遊技機。
【０６７１】
以下に図１０７～図１１０を用いて役物連動演出Ａ～Ｄについて説明する。この役物連動演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信した変動演出開始コマンドを解析し、役物連動演出を実行する指示が含まれている場合に、ＲＯＭ１０３から対応する画像データを読み出して表示画面７ａに画像を表示させるとともに、駆動データを読み出して第２可動役物１５を動作させる演出である。
【０６７２】
［役物連動演出Ａ］
図１０７は、役物連動演出Ａを説明するための図である。役物連動演出Ａでは、まず、図１０７（Ａ）に示すように、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。このとき、表示画面７ａの下方には、保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃが表示されている。保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、特定の対象の外観を表している。ここでは、保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、丸い図形の外観を表した丸形状を有している。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。ここでは、特図１保留数が４である状態を例示している。
【０６７３】
この状態で、図１０７（Ｂ）に示すように、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが同じ数字（ここでは「２」）で仮停止してリーチが形成される。リーチ形成後、当該保留の保留変化によって、当該保留アイコン９Ｃの態様が変化する。ここでは、特定の対象の外観を表していた当該保留アイコン９Ｃが他の１つの特定の対象の外観を表す画像に変化する。一例として、保留変化によって当該保留アイコン９Ｃは、１つの四角い図形の外観を表した（四角形状の）画像となる。この四角形状は、丸形状よりも大当たりの期待度が高いことを示唆している。後述するように、当該保留アイコン９Ｃは、表す四角形状の数によって、疑似連回数を示唆する。その後、図１０７（Ｃ）に示すように、中装飾図柄８Ｃとし

て、疑似連が実行されることを示唆する疑似連開始示唆画像が表示される。疑似連とは、１変動中に、装飾図柄の仮停止表示と再変動表示とを繰り返す演出であり、３つの装飾図柄が仮停止表示する前にはリーチが形成される。疑似連回数とは、この装飾図柄の仮停止表示と再変動表示の繰り返し回数である。ここでは、疑似連回数は、１変動中にリーチが形成される回数と等しい。

【０６７４】

中装飾図柄８Ｃの疑似連開始示唆画像が仮停止した後、図１０７（Ｄ）に示すように、第２可動役物１５が進出位置に向かって下方に移動する。そして、表示画面７ａの前方の進出位置において、疑似連開始示唆画像の少なくとも一部を覆った状態で第２可動役物１５が回転する。その後、図１０７（Ｅ）に示すように、第２可動役物１５は、第２可動役物１５を構成する第１部材１５ａと第２部材１５ｂとが相対移動する駆動演出が実行される。ここでは、第１部材１５ａに対して、第２部材１５ｂが斜め方向（左下方向）にスライド移動する。具体的には、第１部材１５ａが静止した状態で、第２部材１５ｂが、第１部材１５ａと第２部材１５ｂとの境界線に沿って斜め方向（左下方向）に移動する。この第２可動役物１５を構成する２つの部材１５ａ、１５ｂの相対スライド移動に連動して、疑似連開始示唆画像が２つの部分（２つの画像領域）に分かれて相対スライド移動する。ここでは、略矩形形状の疑似連開始示唆画像は、左上の逆三角形部分に対して、右下の三角形部分が斜め方向（左下方向）にスライド移動する。具体的には、左上の逆三角形部分が静止した状態で、右下の三角形部分が、この２つの三角形部分の境界線に沿って斜め方向（左下方向）に移動する。このように、第２可動役物１５と疑似連開始示唆画像とが連動してスライド移動することによって、遊技者に予想外で斬新な印象を与えることができる。また、本実施形態では、第２可動役物１５の相対スライド方向と、疑似連開始示唆画像の相対スライド方向とが同じ方向（ともに左下方向）となっている。これにより、可動役物と表示画像による組み合わせ演出の美しさや連動感を向上させることができる。なお、連動するタイミングは同時に限定されない。関連性を有していると感じられる程度連続したタイミングであればよい。関連性を有していると感じられる程度連続したタイミングとしては、例えば１秒以内であれは十分関連性を有していると感じられる。相対スライド移動した後の第２可動役物１５を構成する２つの部材１５ａ、１５ｂの少なくとも一部は、相対スライド移動した後の疑似連開始示唆画像の一部と重なる。これにより、可動役物と表示画像による組み合わせが複雑に絡み合った印象を与えることができ興趣の向上を図ることができる。

【０６７５】

このスライド演出の後、画面が切り替わり、図１０７（Ｆ）に示すように、疑似連回数を示唆する回数示唆画像ＫＳが表示される。回数示唆画像ＫＳは、次に開始される再変動表示が何回目（何連目）の変動表示かを示唆している。ここでは、次は２回目なので（疑似連回数は「２」なので）、「２回目！！！」と表されている。この回数示唆画像ＫＳが表示されるとき、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ、保留アイコン９Ａ、および、当該保留アイコン９Ｃが表示されない。

【０６７６】

回数示唆画像ＫＳが消えた後、画面が切り替わり、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが再び変動表示されるとともに、図１０７（Ｇ）に示すように、当該保留の保留変化によって、当該保留アイコン９Ｃの態様が変化する。ここでは、１つの特定の対象（四角い図形）の外観を表していた当該保留アイコン９Ｃが、２つの同じ特定の対象の外観を表す画像に変化する。具体的には、保留変化によって、当該保留アイコン９Ｃは、１つの四角い図形から２つの四角い図形が重なった画像に変化する。当該保留アイコン９Ｃには、四角い図形が２つ含まれるので、現在の疑似連が２回目であること、すなわち、疑似連回数が２であることを示唆している。また、２つの四角形状は、１つの四角形状よりも大当たりの期待度が高いことを示唆している。表示画面７ａの右上には、疑似連回数表示ＧＫが表示されている。疑似連回数表示ＧＫは、現在の疑似連回数を表示している。変動表示が所定期間継続した後、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが同じ数字（ここでは「６」）で仮停止して

リーチが形成される。
【０６７７】
リーチ形成後、中装飾図柄８Ｃとして、疑似連開始示唆画像が表示される。中装飾図柄８Ｃとして疑似連開始示唆画像が仮停止した後、図１０７（Ｈ）に示すように、第２可動役物１５が進出位置に向かって下方に移動する。このときの態様は、図１０７（Ｄ）と同様である。その後、図１０７（Ｉ）に示すように、第２可動役物１５と疑似連開始示唆画像とが連動してスライド移動する駆動演出が実行される。このときの態様は、図１０７（Ｅ）と同様である。その後、図１０７（Ｊ）に示すように、再び、画面が切り替わり、回数示唆画像ＫＳが表示される。ここでは、疑似連回数は「３」なので、「３回目！！！」と表されている。回数示唆画像ＫＳが表示されるとき、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ、保留アイコン９Ａ、および、当該保留アイコン９Ｃが表示されない。回数示唆画像ＫＳが消えた後、画面が切り替わり、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが再び変動表示されるとともに、当該保留の保留変化によって、当該保留アイコン９Ｃの態様が変化する。その後、スペシャルリーチ演出が実行され、装飾図柄によって、大当たり図柄が表示される。
【０６７８】
［役物連動演出Ｂ］
図１０８は、役物連動演出Ｂを説明するための図である。役物連動演出Ｂでは、まず、図１０８（Ａ）に示すように、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。このとき、表示画面７ａの下方には、保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃが表示されている。保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、特定の対象の外観を表している。ここでは、保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、丸い図形の外観を表した丸形状を有している。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。ここでは、特図１保留数が４である状態を例示している。
【０６７９】
この状態で、図１０８（Ｂ）に示すように、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが同じ数字（ここでは「２」）で仮停止してリーチが形成される。リーチ形成後、当該保留の保留変化によって、当該保留アイコン９Ｃの態様が変化する。ここでは、特定の対象の外観を表していた当該保留アイコン９Ｃが他の１つの特定の対象の外観を表す画像に変化する。一例として、保留変化によって当該保留アイコン９Ｃは、１つの四角い図形の外観を表した（四角形状の）画像となる。この四角形状は、丸形状よりも大当たりの期待度が高いことを示唆している。後述するように、当該保留アイコン９Ｃは、表す四角形状の数によって、疑似連回数を示唆する。その後、図１０８（Ｃ）に示すように、中装飾図柄８Ｃとして、疑似連が実行されることを示唆する疑似連開始示唆画像が表示される。疑似連とは、１変動中に、装飾図柄の仮停止表示と再変動表示とを繰り返す演出であり、３つの装飾図柄が仮停止表示する前にはリーチが形成される。疑似連回数とは、この装飾図柄の仮停止表示と再変動表示の繰り返し回数である。ここでは、疑似連回数は、１変動中にリーチが形成される回数と等しい。
【０６８０】
中装飾図柄８Ｃの疑似連開始示唆画像が仮停止した後、図１０８（Ｄ）に示すように、第２可動役物１５が進出位置に向かって下方に移動する。そして、表示画面７ａの前方の進出位置において、疑似連開始示唆画像の少なくとも一部を覆った状態で第２可動役物１５が回転する。その後、図１０８（Ｅ）に示すように、第２可動役物１５は、第２可動役物１５を構成する第１部材１５ａと第２部材１５ｂとが相対移動する駆動演出が実行される。ここでは、第１部材１５ａに対して、第２部材１５ｂが斜め方向（左下方向）にスライド移動する。具体的には、第１部材１５ａが静止した状態で、第２部材１５ｂが、第１部材１５ａと第２部材１５ｂとの境界線に沿って斜め方向（左下方向）に移動する。この第２可動役物１５を構成する２つの部材１５ａ、１５ｂの相対スライド移動に連動して、

疑似連開始示唆画像が２つの部分に分かれて相対スライド移動する。ここでは、略矩形形状の疑似連開始示唆画像は、左上の逆三角形部分に対して、右下の三角形部分が斜め方向（左下方向）にスライド移動する。具体的には、左上の逆三角形部分が静止した状態で、右下の三角形部分が、この２つの三角形部分の境界線に沿って斜め方向（左下方向）に移動する。このように、第２可動役物１５と疑似連開始示唆画像とが連動してスライド移動することによって、遊技者に予想外で斬新な印象を与えることができる。また、本実施形態では、第２可動役物１５の相対スライド境界線と、疑似連開始示唆画像の相対スライド境界線とが同じ方向であり、且つ、つながっている。これにより、可動役物と表示画像による組み合わせ演出の美しさや連動感を向上させることができる。なお、連動するタイミングは同時に限定されない。関連性を有していると感じられる程度連続したタイミングであればよい。関連性を有していると感じられる程度連続したタイミングとしては、例えば１秒以内であれは十分関連性を有していると感じられる。相対スライド移動した後の第２可動役物１５を構成する２つの部材１５ａ、１５ｂの少なくとも一部は、相対スライド移動した後の疑似連開始示唆画像の一部と重なる。これにより、可動役物と表示画像による組み合わせが複雑に絡み合った印象を与えることができ興趣の向上を図ることができる。

【０６８１】

このスライド演出の後、画面が切り替わり、図１０８（Ｆ）に示すように、疑似連回数を示唆する回数示唆画像ＫＳが表示される。回数示唆画像ＫＳは、次に開始される再変動表示が何回目（何連目）の変動表示かを示唆している。ここでは、次は２回目なので（疑似連回数は「２」なので）、「２回目！！！」と表されている。この回数示唆画像ＫＳが表示されるとき、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ、保留アイコン９Ａ、および、当該保留アイコン９Ｃが表示されない。

【０６８２】

回数示唆画像ＫＳが消えた後、画面が切り替わり、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが再び変動表示されるとともに、図１０８（Ｇ）に示すように、当該保留の保留変化によって、当該保留アイコン９Ｃの態様が変化する。ここでは、１つの特定の対象（四角い図形）の外観を表していた当該保留アイコン９Ｃが、２つの同じ特定の対象の外観を表す画像に変化する。具体的には、保留変化によって、当該保留アイコン９Ｃは、１つの四角い図形から２つの四角い図形が重なった画像に変化する。当該保留アイコン９Ｃには、四角い図形が２つ含まれるので、現在の疑似連が２回目であること、すなわち、疑似連回数が２であることを示唆している。また、２つの四角形状は、１つの四角形状よりも大当たりの期待度が高いことを示唆している。表示画面７ａの右上には、疑似連回数表示ＧＫが表示されている。疑似連回数表示ＧＫは、現在の疑似連回数を表示している。変動表示が所定期間継続した後、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが同じ数字（ここでは「６」）で仮停止してリーチが形成される。

【０６８３】

リーチ形成後、中装飾図柄８Ｃとして、疑似連開始示唆画像が表示される。中装飾図柄８Ｃとして疑似連開始示唆画像が仮停止した後、図１０８（Ｈ）に示すように、第２可動役物１５が進出位置に向かって下方に移動する。このときの態様は、図１０８（Ｄ）と同様である。その後、図１０８（Ｉ）に示すように、第２可動役物１５と疑似連開始示唆画像とが連動してスライド移動する駆動演出が実行される。このときの態様は、図１０８（Ｅ）と同様である。その後、図１０８（Ｊ）に示すように、再び、画面が切り替わり、回数示唆画像ＫＳが表示される。ここでは、疑似連回数は「３」なので、「３回目！！！」と表されている。回数示唆画像ＫＳが表示されるとき、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ、保留アイコン９Ａ、および、当該保留アイコン９Ｃが表示されない。回数示唆画像ＫＳが消えた後、画面が切り替わり、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが再び変動表示されるとともに、当該保留の保留変化によって、当該保留アイコン９Ｃの態様が変化する。その後、スペシャルリーチ演出が実行され、装飾図柄によって、大当たり図柄が表示される。

【０６８４】

［役物連動演出Ｃ］

図１０９は、役物連動演出Ｃを説明するための図である。役物連動演出Ｃでは、まず、図１０９（Ａ）に示すように、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒによって装飾図柄変動演出（変動表示）が実行される。このとき、表示画面７ａの下方には、保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃが表示されている。保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、丸い図形の外観を表した丸形状を有している。ここでは、特図１保留数が４である状態を例示している。

【０６８５】

この状態で、図１０９（Ｂ）に示すように、変動演出中に、特定画像ＴＧが表示される。特定画像ＴＧは、特定の対象の外観を表している。ここでは、特定画像ＴＧは、第２可動役物１５と同じスマイル顔を表した画像である。なお、特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。この特定画像ＴＧは、表示画面７ａに複数（例えば３つ）表示される。複数の特定画像ＴＧは同じ対象を表していればよく、同じ画像でなくてもよい。

【０６８６】

次に、図１０９（Ｃ）に示すように、特定画像ＴＧが複数表示されている状態において、第２可動役物１５が進出位置に向かって下方に移動する。そして、図１０９（Ｄ）に示すように、表示画面７ａの前方の進出位置において、第２可動役物１５を構成する第１部材１５ａと第２部材１５ｂとが相対移動する駆動演出が実行される。ここでは、第１部材１５ａに対して、第２部材１５ｂが斜め方向（左下方向）にスライド移動する。具体的には、第１部材１５ａが静止した状態で、第２部材１５ｂが、第１部材１５ａと第２部材１５ｂとの境界線に沿って斜め方向（左下方向）に移動する。この第２可動役物１５を構成する２つの部材１５ａ、１５ｂの相対スライド移動に連動して、複数の特定画像ＴＧがそれぞれ２つの部分に分かれて相対スライド移動する。ここでは、特定画像ＴＧは、第２可動役物１５と同様に、顔が半分に割れて一方の部分が他方の部分に対して、相対的にスライド移動する。具体的には、顔の左半分が静止した状態で、顔の右半分が、顔の右半分と左半分の境界線に沿って移動する。このように、第２可動役物１５と特定画像ＴＧとが連動してスライド移動することによって、遊技者に予想外で斬新な印象を与えることができる。また、本実施形態では、第２可動役物１５と、複数の特定画像ＴＧとが連動する。これにより、可動役物と複数の表示画像による組み合わせ演出の美しさや連動感を向上させることができる。なお、連動するタイミングは同時に限定されない。関連性を有していると感じられる程度連続したタイミングであればよい。関連性を有していると感じられる程度連続したタイミングとしては、例えば１秒以内であれは十分関連性を有していると感じられる。

【０６８７】

このスライド演出の後、図１０９（Ｅ）に示すように、逆方向に相対スライド移動して元に戻る演出がおこなわれる。具体的には、第２可動役物１５において第１部材１５ａが静止した状態で、第２部材１５ｂが斜め反対方向（右上方向）にスライド移動する。この第２可動役物１５の逆方向相対スライド移動に連動して、複数の特定画像ＴＧがそれぞれ２つの部分に分かれていた状態から逆方向相対スライド移動によって、元の一塊の画像に戻る。その後、第２可動役物１５は上方の退避位置に移動する。第２可動役物１５が上方に移動した後、図１０９（Ｆ）に示すように、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒがリーチ状態で仮停止（ここでは３↓３）した後、中装飾図柄８Ｃが異なる数字（ここでは４）で仮停止し、全体がハズレ態様（ここでは３４３）で仮停止する。すると、突然、図１０９（Ｇ）に示すように、第２可動役物１５が再度、下方の進出位置に向かって移動する。そして、図１０９（Ｈ）に示すように、表示画面７ａの前方の進出位置において、再度、第２可動役物１５を構成する第１部材１５ａと第２部材１５ｂとが相対スライド移動する駆動演出が実行される。この第２可動役物１５を構成する２つの部材１５ａ、１５ｂの相対スライド移動に連動して、中装飾図柄８Ｃが２つの部分に分かれて相対スライド移動する

。その後、図１０９（Ｉ）に示すように、第２可動役物１５はは上方の退避位置に移動するとともに中装飾図柄８Ｃが再度変動表示される。そして、図１０９（Ｊ）に示すように、仮停止している左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒと同じ数字（ここでは３）の中装飾図柄８Ｃが仮停止したあと、大当たり態様で確定停止する。

【０６８８】

［役物連動演出Ｄ］

図１１０は、役物連動演出Ｄを説明するための図である。ここでは、遊技機１は、さらに、第３可動役物１８を備えているものとして説明する。役物連動演出Ｃの図１１０（Ａ）～（Ｃ）は、役物連動演出Ａの図１０７（Ａ）～（Ｃ）と同じである。

【０６８９】

中装飾図柄８Ｃの疑似連開始示唆画像が仮停止した後、図１１０（Ｄ）に示すように、第２可動役物１５が進出位置に向かって下方に移動する。また、第３可動役物１８が進出位置に向かって上方に移動する。その後、図１１０（Ｅ）に示すように、第２可動役物１５は、第２可動役物１５を構成する第１部材１５ａと第２部材１５ｂとが相対移動する駆動演出が実行される。ここでは、第１部材１５ａに対して、第２部材１５ｂが斜め方向（左下方向）にスライド移動する。また、第３可動役物１８は、第３可動役物１８を構成する第１部材１８ａと第２部材１８ｂとが相対移動する駆動演出が実行される。ここでは、第１部材１８ａに対して、第２部材１８ｂが斜め方向（左下方向）にスライド移動する。この第２可動役物１５と第３可動役物１８の相対スライド移動に連動して、疑似連開始示唆画像が２つの部分に分かれて相対スライド移動する。ここでは、略矩形形状の疑似連開始示唆画像は、左上の逆三角形部分に対して、右下の三角形部分が斜め方向（左下方向）にスライド移動する。このように、第２可動役物１５と、第３可動役物１８と、疑似連開始示唆画像とが連動してスライド移動することによって、遊技者に予想外で斬新な印象を与えることができる。本実施形態では、第２可動役物１５の相対スライド境界線と、第３可動役物１８の相対スライド境界線と、疑似連開始示唆画像の相対スライド境界線とが同じ方向であり、且つ、つながっている。これにより、可動役物と表示画像による組み合わせ演出の美しさや連動感を向上させることができる。なお、２つの可動役物同士、および、これらの可動役物と表示画像が連動するタイミングは同時に限定されない。関連性を有していると感じられる程度連続したタイミングであればよい。関連性を有していると感じられる程度連続したタイミングとしては、例えば１秒以内であれは十分関連性を有していると感じられる。相対スライド移動した後の第２可動役物１５および第３可動役物１８のそれぞれの少なくとも一部は、相対スライド移動した後の疑似連開始示唆画像の一部と重なる。これにより、可動役物と表示画像による組み合わせが複雑に絡み合った印象を与えることができ興趣の向上を図ることができる。

【０６９０】

このスライド演出の後、画面が切り替わり、図１１０（Ｆ）に示すように、疑似連回数を示唆する回数示唆画像ＫＳが表示される。回数示唆画像ＫＳは、次に開始される再変動表示が何回目（何連目）の変動表示かを示唆している。ここでは、次は２回目なので（疑似連回数は「２」なので）、「２回目！！！」と表されている。この回数示唆画像ＫＳが表示されるとき、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ、保留アイコン９Ａ、および、当該保留アイコン９Ｃが表示されない。

【０６９１】

回数示唆画像ＫＳが消えた後、画面が切り替わり、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが再び変動表示されるとともに、図１１０（Ｇ）に示すように、当該保留の保留変化によって、当該保留アイコン９Ｃの態様が変化する。ここでは、１つの特定の対象（四角い図形）の外観を表していた当該保留アイコン９Ｃが、２つの同じ特定の対象の外観を表す画像に変化する。具体的には、保留変化によって、当該保留アイコン９Ｃは、１つの四角い図形から２つの四角い図形が重なった画像に変化する。当該保留アイコン９Ｃには、四角い図形が２つ含まれるので、現在の疑似連が２回目であること、すなわち、疑似連回数が２であることを示唆している。また、２つの四角形状は、１つの四角形状よりも大当たりの期待度

が高いことを示唆している。表示画面７ａの右上には、疑似連回数表示ＧＫが表示されている。疑似連回数表示ＧＫは、現在の疑似連回数を表示している。変動表示が所定期間継続した後、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが同じ数字（ここでは「６」）で仮停止してリーチが形成される。

【０６９２】

リーチ形成後、中装飾図柄８Ｃとして、疑似連開始示唆画像が表示される。中装飾図柄８Ｃとして疑似連開始示唆画像が仮停止した後、図１１０（Ｈ）に示すように、第２可動役物１５が進出位置に向かって下方に移動する。このとき、第３可動役物１８は移動せず退避位置のままである。その後、図１１０（Ｉ）に示すように、第２可動役物１５と疑似連開始示唆画像とが連動してスライド移動する駆動演出が実行される。第２可動役物１５と疑似連開始示唆画像の態様は、図１１０（Ｅ）と同様である。その後、図１１０（Ｊ）に示すように、再び、画面が切り替わり、回数示唆画像ＫＳが表示される。ここでは、疑似連回数は「３」なので、「３回目！！！」と表されている。回数示唆画像ＫＳが表示されるとき、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ、保留アイコン９Ａ、および、当該保留アイコン９Ｃが表示されない。回数示唆画像ＫＳが消えた後、画面が切り替わり、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが再び変動表示されるとともに、当該保留の保留変化によって、当該保留アイコン９Ｃの態様が変化する。その後、スペシャルリーチ演出が実行され、装飾図柄によって、大当たり図柄が表示される。

【０６９３】

［効果例］

以下に、役物連動演出の効果例を示す。

［効果１］

上記実施形態の遊技機１では、図１０７、図１０８、図１１０に示すように、２つの部材（第１部材１５ａおよび第２部材１５ｂ）が相対移動可能な第２可動役物１５を備え、第２可動役物１５の２つの部材１５ａ、１５ｂが相対移動するとき、相対移動に連動して、表示画面７ａに表示された疑似連開始示唆画像の一部が移動する演出を実行することができる。この構成によれば、奇抜な演出によって遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、図１０７、図１０８、図１１０に示すように、この演出では、第２可動役物１５の２つの部材（第１部材１５ａおよび第２部材１５ｂ）が相対移動するとき、疑似連開始示唆画像は、２つの部分に分かれて相対移動する。この構成によれば、奇抜な演出によって遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、図１０７、図１０８、図１１０に示すように、この演出では、第２可動役物１５の２つの部材（第１部材１５ａおよび第２部材１５ｂ）が相対スライド移動するとき、疑似連開始示唆画像は、２つの部分（２つの画像領域）が相対スライド移動する。この構成によれば、奇抜な演出によって遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、図１０７、図１０８、図１１０に示すように、第２可動役物１５の２つの部材（第１部材１５ａおよび第２部材１５ｂ）のスライド方向と、疑似連開始示唆画像の２つの部分（２つの画像領域）のスライド方向とが同じ方向となっている。この構成によれば、奇抜な演出によって遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、図１０７、図１０８、図１１０に示すように、相対スライド移動した後の第２可動役物１５の２つの部材（第１部材１５ａおよび第２部材１５ｂ）の少なくとも一部は、２つの部分（２つの画像領域）が相対スライド移動した後の疑似

連開始示唆画像の一部と重なる。この構成によれば、奇抜な演出によって遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【０６９４】

［変形例］

以下に、役物連動演出の変形例を示す。

［変形例１］

図１０７、図１０８、図１１０の役物連動演出Ａ、Ｂ、Ｄにおいて、疑似連開始示唆画像が第２可動役物１５の２つの部材（第１部材１５ａおよび第２部材１５ｂ）の相対移動に連動して移動するものとして説明した。また、図１０９の役物連動演出Ｃにおいて、疑似連開始示唆画像が第２可動役物１５の２つの部材（第１部材１５ａおよび第２部材１５ｂ）の相対移動に連動して移動するものとして説明した。スマイル顔を現した特定画像ＴＧが第２可動役物１５の２つの部材１５ａ、１５ｂの相対移動に連動して移動するものとして説明した。しかし、第２可動役物１５の２つの部材１５ａ、１５ｂの相対移動に連動して移動する画像は、疑似連示唆画像やスマイル顔の画像以外の画像であってもよい。連動して移動する画像は、例えば、キャラクタや生物、物体を表した画像のほか、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものを表す画像であってもよい。すなわち、連動して移動したことが視認可能な画像であればよい。

【０６９５】

［変形例２］

図１０７～図１１０の役物連動演出Ａ～Ｄでは、第２可動役物１５の２つの部材（第１部材１５ａおよび第２部材１５ｂ）は、相対スライド移動をするものとして説明した。しかし、第２可動役物１５の２つの部材１５ａ、１５ｂは、相対スライド移動以外の相対移動をし、その相対移動に連動して特定画像が移動してもよい。例えば、第２可動役物１５の２つの部材１５ａ、１５ｂが互いに離れる方向に移動し、その移動に連動して疑似連示唆画像やスマイル顔の特定画像が２つの部分に分断して互いに離れるように移動してもよい。また、疑似連示唆画像やスマイル顔の特定画像が相対スライド移動するとき、そのスライド方向は、第２可動役物１５の２つの部材１５ａ、１５ｂのスライド方向と異なっていてもよいし、反対方向であってもよい。

【０６９６】

［変形例３］

図１０７～図１１０の役物連動演出Ａ～Ｄでは、第２可動役物１５の２つの部材（第１部材１５ａおよび第２部材１５ｂ）の相対スライド移動に連動して、疑似連示唆画像やスマイル顔の特定画像が２つの部分に分かれて相対移動するものとして説明した。しかし、疑似連示唆画像やスマイル顔の特定画像は、２つの部分にわかれることなく、第２可動役物１５の２つの部材１５ａ、１５ｂの相対スライド移動に連動して、画像全体が移動してもよい。また、疑似連示唆画像やスマイル顔の特定画像は、３つ以上の部分に分かれて、これらのうちの１つ以上が連動して移動してもよい。なお、特定画像が連動して移動するとき、一方向への直線移動に限定されない。回転に動であってもよいし、往復移動であってもよい。

【０６９７】

［変形例４］

図１０７～図１１０の役物連動演出Ａ～Ｄを適宜組み合わせてもよい。例えば、。図１０９の役物連動演出Ｃにおいて、図１１０の役物連動演出Ｄのように、２つの可動役物（第２可動役物１５とよび第３可動役物１８）が連動して相対移動し、これらの連動に連動して特定画像が相対移動してもよい。

【０６９８】

［変形例５］

図１０７～図１１０の役物連動演出Ａ～Ｄでは、説明した演出の一部を備えていなくてもよいし、他の演出が追加されていてもよい。例えば、第２可動役物１５は２つの部材１５ａ、１５ｂの相対スライド方向がその都度変わるように構成されていてもよい。具体的

には、第２可動役物１５は相対スライド移動前に回転し、その回転後の向きによって、その後のスライド移動方向が変化してもよい。

【０６９９】

［態様例］

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇[態様Ｃ１－１]

２つの部材が相対移動可能な可動役物と、

複数種類の画像を表示可能な表示手段と、を備える遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは、特定の対象を表す特定画像であり、

前記可動役物の前記２つの部材が前記相対移動するとき、前記相対移動に連動して、前記表示手段に表示された前記特定画像の少なくとも一部が移動する演出を実行可能な

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様Ｃ１－２]

態様Ｃ１－１に記載の遊技機であって、

前記演出では、前記可動役物の前記２つの部材が前記相対移動するとき、前記特定画像は、２つの部分に分かれて相対移動する

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様Ｃ１－３]

態様Ｃ１－２に記載の遊技機であって、

前記演出では、前記可動役物の前記２つの部材が相対スライド移動するとき、前記特定画像は、前記２つの部分が相対スライド移動する

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様Ｃ１－４]

態様Ｃ１－３に記載の遊技機であって、

前記可動役物の前記２つの部材のスライド方向と、前記特定画像の前記２つの部分のスライド方向とが同じ方向となっている

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様Ｃ１－５]

態様Ｃ１－３または態様Ｃ１－４に記載の遊技機であって、

前記相対スライド移動した後の前記２つの部材の少なくとも一部は、前記２つの部分が相対スライド移動した後の前記特定画像の一部と重なる

ことを特徴とする遊技機。

【０７００】

以下に図１１１～図１１４を用いてＶ字表示形成演出Ａ～Ｄについて説明する。このＶ字表示形成演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信した変動演出開始コマンドを解析し、Ｖ字表示形成演出を実行する指示が含まれている場合に、枠ランプ６６、盤ランプ５を制御し、ＲＯＭ１０３から対応する画像データを読み出してメイン表示画面７ａやサブ表示画面６４に画像を表示させる演出である。

【０７０１】

［Ｖ字表示形成演出Ａ］

図１１１は、Ｖ字表示形成演出Ａを説明するための図である。Ｖ字表示形成演出Ａでは、まず、図１１１（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒがメイン表示画面７ａの中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとがメイン表示画面７ａの下方に表示される。これら保留アイコン９Ａ，９Ｃは、柄のない白色の保留アイコンである。

【０７０２】

次に、図１１１（Ｂ）に示すように、遊技盤ランプ発光演出がおこなわれる。この遊技盤ランプ発光演出では、メイン表示画面７ａにおいて装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒによって

リーチ状態が形成され、盤ランプ５が発光(点灯)する。盤ランプ５は、表示画面７ａに隣接して配置され、平行四辺形形状（菱形形状）であり、複数のＬＥＤにより発光する。図１１１（Ｂ）の例では、リーチ状態は、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒとが同じ「７」図柄で仮停止表示され、中装飾図柄８Ｃが高速変動することによって形成されている。

【０７０３】

次に、図１１１（Ｃ）に示すように、一体表示完成演出がおこなわれる。この一体表示完成演出では、メイン表示画面７ａにおいてＶ画像Ｘ６Ａが表示される。Ｖ画像Ｘ６Ａは、発光する様子を表す発光画像である。この一体表示完成演出では、Ｖ画像Ｘ６Ａの色、輝度、発光態様は、盤ランプ５の色、輝度、発光態様と同様となっている。発光態様しては、例えば、高速に点滅したり、瞬間的に消灯したりするなど種々のバリエーションが存在する。この一体表示完成演出では、Ｖ画像Ｘ６Ａと盤ランプ５とで「Ｖ字形」を形成する一体表示がおこなわれる。図１１１（Ｄ）の例では、Ｖ画像Ｘ６Ａと盤ランプ５とで形成される一体表示である「Ｖ字形」が、クロスハッチングで示されている。また、Ｖ画像Ｘ６Ａは、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒよりも手前に表示される。

この一体表示完成演出後、Ｖ画像Ｘ６Ａ、および、盤ランプ５、一斉に消灯し、所定の演出（例えば、スーパーリーチ演出、擬似連演出、先読み演出）がおこなわれる。

【０７０４】

［Ｖ字表示形成演出Ｂ］

図１１２は、Ｖ字表示形成演出Ｂを説明するための図である。Ｖ字表示形成演出Ｂでは、まず、図１１２（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒがメイン表示画面７ａの中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとがメイン表示画面７ａの下方に表示される。これら保留アイコン９Ａ，９Ｃは、柄のない白色の保留アイコンである。

【０７０５】

次に、図１１２（Ｂ）に示すように、枠ランプ発光演出がおこなわれる。この枠ランプ発光演出では、メイン表示画面７ａにおいて装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒによってリーチ状態が形成され、枠ランプ６６が発光（点灯）する。枠ランプ６６は、盤ランプ５に隣接して配置され、平行四辺形形状であり、複数のＬＥＤにより発光する。図１１２（Ｂ）の例では、リーチ状態は、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒとが同じ「７」図柄で仮停止表示され、中装飾図柄８Ｃが高速変動することによって形成されている。

【０７０６】

次に、図１１２（Ｃ）に示すように、遊技盤ランプ発光演出がおこなわれる。この遊技盤ランプ発光演出では、盤ランプ５が発光(点灯)する。盤ランプ５は、表示画面７ａに隣接して配置され、平行四辺形形状であり、複数のＬＥＤにより発光する。この遊技盤ランプ発光演出では、盤ランプ５の色、輝度、および、発光態様は、枠ランプ６６の色、輝度、および、発光態様と同様となっている。発光態様しては、例えば、高速に点滅したり、瞬間的に消灯したりするなど種々のバリエーションが存在する。そして、この遊技盤ランプ発光演出では、枠ランプ６６と盤ランプ５とが発光することにより、一体表示がなされ、平行四辺形形状が形成される。

【０７０７】

次に、図１１２（Ｄ）に示すように、一体表示完成演出がおこなわれる。この一体表示完成演出では、メイン表示画面７ａにおいてＶ画像Ｘ６Ａが表示される。Ｖ画像Ｘ６Ａは、発光する様子を表す発光画像である。この一体表示完成演出では、Ｖ画像Ｘ６Ａの色、輝度、発光態様は、盤ランプ５および枠ランプ６６の色、輝度、発光態様と同様となっている。発光態様しては、例えば、高速に点滅したり、瞬間的に消灯したりするなど種々のバリエーションが存在する。この一体表示完成演出では、Ｖ画像Ｘ６Ａと盤ランプ５と枠ランプ６６とで「Ｖ字形」を形成する一体表示がおこなわれる。図１１２（Ｄ）の例では、Ｖ画像Ｘ６Ａと盤ランプ５と枠ランプ６６とで形成される一体表示である「Ｖ字形」が、クロスハッチングで示されている。また、Ｖ画像Ｘ６Ａは、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒ

よりも手前に表示される。
この一体表示完成演出後、Ｖ画像Ｘ６Ａ、盤ランプ５、および、枠ランプ６６は、一斉に消灯し、所定の演出（例えば、スーパーリーチ演出、擬似連演出、先読み演出）がおこなわれる。
【０７０８】
［Ｖ字表示形成演出Ｃ］
図１１３は、Ｖ字表示形成演出Ｃを説明するための図である。Ｖ字表示形成演出Ｃでは、まず、図１１３（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒがメイン表示画面７ａの中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとがメイン表示画面７ａの下方に表示される。これら保留アイコン９Ａ，９Ｃは、柄のない白色の保留アイコンである。
【０７０９】
次に、図１１３（Ｂ）に示すように、Ｖ画像表示演出がおこなわれる。このＶ画像表示演出では、メイン表示画面７ａにおいて、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒによるリーチ状態が形成され、Ｖ画像Ｘ６Ａが表示される。Ｖ画像Ｘ６Ａは、発光する様子を表す発光画像である。また、Ｖ画像Ｘ６Ａは、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒよりも手前に表示される。図１１３（Ｂ）の例では、リーチ状態は、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒとが同じ「７」図柄で仮停止表示され、中装飾図柄８Ｃが高速変動することによって形成され、Ｖ画像Ｘ６Ａが、クロスハッチングで示されている。
【０７１０】
次に、図１１３（Ｃ）に示すように、遊技盤ランプ発光演出がおこなわれる。この遊技盤ランプ発光演出では、枠ランプ６６が発光（点灯）する。盤ランプ５は、メイン表示画面に隣接して配置され、平行四辺形形状であり、複数のＬＥＤにより発光する。この遊技盤ランプ発光演出では、盤ランプ５の色、輝度、発光態様は、Ｖ画像Ｘ６Ａの色、輝度、発光態様と同様となっている。発光態様しては、例えば、高速に点滅したり、瞬間的に消灯したりするなど種々のバリエーションが存在する。
【０７１１】
次に、図１１３（Ｄ）に示すように、一体表示完成演出がおこなわれる。この一体表示完成演出では、枠ランプ６６が発光(点灯)する。枠ランプ６６は、盤ランプ５に隣接して配置され、平行四辺形形状であり、複数のＬＥＤにより発光する。この一体表示完成演出では、枠ランプ６６の色、輝度、および、発光態様は、盤ランプ５５およびＶ画像Ｘ６Ａの色、輝度、および、発光態様と同様となっている。発光態様しては、例えば、高速に点滅したり、瞬間的に消灯したりするなど種々のバリエーションが存在する。この一旦表示完成演出では、Ｖ画像Ｘ６Ａと盤ランプ５と枠ランプ６６とで「Ｖ字形」を形成する一体表示がおこなわれる。図１１３（Ｄ）の例では、Ｖ画像Ｘ６Ａと盤ランプ５と枠ランプ６６とで形成される一体表示である「Ｖ字形」が、クロスハッチングで示されている。また、Ｖ画像Ｘ６Ａは、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒよりも手前に表示される。
この一体表示完成演出後、Ｖ画像Ｘ６Ａ、盤ランプ５、および、枠ランプ６６は、一斉に消灯し、所定の演出（例えば、スーパーリーチ演出、擬似連演出、先読み演出）がおこなわれる。
【０７１２】
［Ｖ字表示形成演出Ｄ］
図１１４は、Ｖ字表示形成演出Ｄを説明するための図である。Ｖ字表示形成演出Ｄでは、まず、図１１４（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒがメイン表示画面７ａの中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとがメイン表示画面７ａの下方に表示される。これら保留アイコン９Ａ，９Ｃは、柄のない白色の保留アイコンである。
【０７１３】

次に、図１１４（Ｂ）に示すように、枠ランプ発光演出がおこなわれる。この枠ランプ発光演出では、メイン表示画面７ａにおいて装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒによってリーチ状態が形成され、枠ランプ６６が発光（点灯）する。枠ランプ６６は、盤ランプ５に隣接して配置され、平行四辺形形状であり、複数のＬＥＤにより発光する。図１１４（Ｂ）の例では、リーチ状態は、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒとが同じ「７」図柄で仮停止表示され、中装飾図柄８Ｃが高速変動することによって形成されている。

【０７１４】

次に、図１１４（Ｃ）に示すように、遊技盤ランプ発光演出がおこなわれる。この遊技盤ランプ発光演出では、盤ランプ５が発光(点灯)する。盤ランプ５は、表示画面７ａに隣接して配置され、平行四辺形形状であり、複数のＬＥＤにより発光する。この遊技盤ランプ発光演出では、盤ランプ５の色、輝度、および、発光態様は、枠ランプ６６の色、輝度、および、発光態様と同様となっている。発光態様しては、例えば、高速に点滅したり、瞬間的に消灯したりするなど種々のバリエーションが存在する。そして、この遊技盤ランプ発光演出では、枠ランプ６６と盤ランプ５とが発光することにより、一体表示がなされ、平行四辺形形状が形成される。

【０７１５】

次に、図１１４（Ｄ）に示すように、可動役物発光演出がおこなわれる。この可動役物発光演出では、第１可動役物１４がメイン表示画面７ａ上の展開位置（展開ポジション、進展位置）まで移動し、発光（点灯）する。第１可動役物１４は、展開位置まで移動したときには、盤ランプ５に隣接して配置され、台形形状であり、複数のＬＥＤにより発光する。この可動役物発光演出では、第１可動役物１４の色、輝度、および、発光態様は、盤ランプ５および枠ランプ６６の色、輝度、および、発光態様と同様となっている。発光態様しては、例えば、高速に点滅したり、瞬間的に消灯したりするなど種々のバリエーションが存在する。そして、この可動役物発光演出では、第１可動役物１４と枠ランプ６６と盤ランプ５とが発光することにより、一体表示がなされ、細長い台形形状が形成される。

【０７１６】

次に、図１１４（Ｅ）に示すように、一体表示完成演出がおこなわれる。この一体表示完成演出では、メイン表示画面７ａにおいてＶ画像Ｘ６Ｂが表示される。Ｖ画像Ｘ６Ｂは、発光する様子を表す発光画像である。この一体表示完成演出では、Ｖ画像Ｘ６Ｂの色、輝度、発光態様は、盤ランプ５、枠ランプ６６、および、第１可動役物１４の色、輝度、発光態様と同様となっている。発光態様しては、例えば、高速に点滅したり、瞬間的に消灯したりするなど種々のバリエーションが存在する。この一体表示完成演出では、Ｖ画像Ｘ６Ａと第１可動役物１４と盤ランプ５と枠ランプ６６とで「Ｖ字形」を形成する一体表示がおこなわれる。図１１４（Ｅ）の例では、Ｖ画像Ｘ６Ａと第１可動役物１４と盤ランプ５と枠ランプ６６とで形成される一体表示である「Ｖ字形」が、クロスハッチングで示されている。また、Ｖ画像Ｘ６Ａは、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒよりも手前に表示される。

この一体表示完成演出後、第１可動役物１４はホームポジションに戻り、Ｖ画像Ｘ６Ａ、第１可動役物１４、盤ランプ５、および、枠ランプ６６は、一斉に消灯し、所定の演出（例えば、スーパーリーチ演出、擬似連演出、先読み演出）がおこなわれる。

【０７１７】

［変形例］

上記Ｖ字表示形成演出において、一体表示完成演出では、Ｖ画像Ｘ６Ａ（Ｖ画像Ｘ６Ｂ）と第１可動役物１４と盤ランプ５と枠ランプ６６の色、輝度、発光態様は、それぞれ同様となっているが、これに限られず、Ｖ画像Ｘ６Ａの色、輝度、発光態様は、盤ランプ５および枠ランプ６６の色、輝度、発光態様と異なっていてもいいし、盤ランプ５の色、輝度、発光態様は、Ｖ画像Ｘ６Ａおよび枠ランプ６６の色、輝度、発光態様とことなっていていいし、枠ランプ６６の色、輝度、発光態様は、盤ランプ５およびＶ画像Ｘ６Ａの色、輝度、発光態様と異なっていてもいい。また、Ｖ画像Ｘ６Ａと第１可動役物１４と盤ランプ５と枠ランプ６６は、いずれか一つまたはそれぞれが、色のみ、または、輝度のみ、ま

たは、発光態様のみ異なっていてもいい。例えば、Ｖ画像Ｘ６Ａの色と、盤ランプ５の色と、枠ランプ６６の色とがそれぞれ異なっていてもいい。

上記Ｖ字表示形成演出Ｂのように、枠ランプ６６が発光し、次に、盤ランプ５が発光し、次に、Ｖ画像Ｘ６Ａが表示される場合、上記Ｖ字表示形成演出Ｃのように、Ｖ画像Ｘ６Ａが表示され、盤ランプ５が発光し、枠ランプ６６が発光する場合が記載されているが、これに限られず、これらの３つの発光物をそれぞれ順番に発光すればよく、例えば、枠ランプ６６が発光し、次に、Ｖ画像Ｘ６Ａが表示され、盤ランプ５が発光してもいいし、盤ランプ５が発光し、次に、Ｖ画像Ｘ６Ａが表示され、次に、枠ランプ６６が発光してもいいし、Ｖ画像Ｘ６Ａが表示され、次に、枠ランプ６６が発光し、次に、盤ランプ５が発光してもいい。

上記Ｖ字表示形成演出では、一体表示形成演出後、Ｖ画像Ｘ６Ａ（Ｖ画像Ｘ６Ｂ）、第１可動役物１４、盤ランプ５、および、枠ランプ６６は、一斉に消灯するようにしているが、これに限られず、各発光物が順に消灯していってもよい。例えば、枠ランプ６６が消灯し、次に、盤ランプ５が消灯し、次に、第１可動役物１４が消灯し、次に、Ｖ画像Ｘ６Ａ（Ｖ画像Ｘ６Ｂ）が消灯してもよい。

上記Ｖ字表示形成演出では、一体表示としてＶ字形を形成するようにしているが、これに限られず、種々の態様でおこなってもよい。

上記Ｖ字表示形成演出において、一体表示を形成するＶ画像Ｘ６Ａ（Ｖ画像Ｘ６Ｂ）は、表示画面７ａに表示されているが、これに限られず、メイン表示画面７ａとサブ表示画面６４とに表示してもよいし、サブ表示画面６４のみに表示してもよい。例えば、Ｖ字表示形成演出Ｄにおいて、Ｖ画像Ｘ６Ｂをメイン表示画面７ａとサブ表示画面６４とに表示し、メイン表示画面７ａとサブ表示画面６４と第１可動役物１４と盤ランプ５と枠ランプ６６とを用いて一体表示を形成するようにしてもよい。

上記Ｖ字表示形成演出Ｄにおいて、第１可動役物１４は、可動役物であるが、これに限られず、第１可動役物１４の代わりに可動しない役物を用いてもよい。

上記Ｖ字表示形成演出Ａにおいて、枠ランプ６６とＶ画像Ｘ６Ａとを用いてＶ字形の一体表示を形成するようにしているが、これに限られず、第１可動役物１４と枠ランプ６６とＶ画像Ｘ６Ａとを用いてＶ字形の一体表示を形成するようにしてもよいし、２つの可動役物とＶ画像Ｘ６Ａとを用いてＶ字形の一体表示を形成するようにしてもよい。

【０７１８】

［効果例］

以下に、Ｖ字表示形成演出の効果例を示す。

［効果１］

上記遊技機１の実施形態では、メイン表示画面７ａにＶ画像Ｘ６Ａを表示させる演出がおこなわれているときに、盤ランプ５を発光（点灯）させる演出がおこなわれ、Ｖ画像Ｘ６Ａと盤ランプ５とでＶ字を形成する一体表示がおこなわれる。この構成によれば、Ｖ画像Ｘ６Ａと盤ランプ５とで、ダイナミックな演出を創出することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０７１９】

［効果２］

上記遊技機１の実施形態では、メイン表示画面７ａにＶ画像Ｘ６Ａを表示させる演出がおこなわれているときに、盤ランプ５を発光（点灯）させる演出がおこなわれ、Ｖ画像Ｘ６Ａと盤ランプ５とで「Ｖ字形」を形成する一体表示がおこなわれ、Ｖ画像Ｘ６Ａは、発光する様子を表す発光画像である。この構成によれば、Ｖ画像Ｘ６Ａによる発光演出と盤ランプ５による発光演出とで、煌びやかでダイナミックな演出を創出することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０７２０】

［効果３］

上記遊技機１の実施形態では、メイン表示画面７ａに発光するＶ画像Ｘ６Ａを表示させる演出がおこなわれているときに、盤ランプ５を発光（点灯）させる演出がおこなわれ、

Ｖ画像Ｘ６Ａと盤ランプ５とでＶ字を形成する一体表示がおこなわれ、Ｖ画像Ｘ６Ａと盤ランプ５とは隣接している。この構成によれば、Ｖ画像Ｘ６Ａと盤ランプ５とで、遊技者に視認し易い煌びやかでダイナミックな演出を創出することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０７２１】

［効果４］

上記遊技機１の実施形態では、メイン表示画面７ａに発光するＶ画像Ｘ６Ａを表示させる演出と盤ランプ５を発光（点灯）させる演出とがおこなわれているときに、前枠５３（外部枠）に配置される枠ランプ６６を発光（点灯）させる演出がおこなわれ、Ｖ画像Ｘ６Ａと盤ランプ５と枠ランプ６６とで「Ｖ字形」を形成する一体表示がおこなわれる。この構成によれば、Ｖ画像Ｘ６Ａと盤ランプ５と枠ランプ６６とで、ダイナミックな演出を創出することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０７２２】

［効果５］

上記遊技機１の実施形態では、メイン表示画面７ａに発光するＶ画像Ｘ６Ａを表示させる演出と盤ランプ５を発光（点灯）させる演出とがおこなわれているときに、前枠５３（外部枠）に配置される枠ランプ６６を発光（点灯）させる演出がおこなわれ、Ｖ画像Ｘ６Ａと盤ランプ５と枠ランプ６６とで「Ｖ字形」を形成する一体表示がおこなわれ、かつ、Ｖ画像Ｘ６Ａは、発光する様子を表す発光画像である。この構成によれば、Ｖ画像Ｘ６Ａと盤ランプ５と枠ランプ６６とで、煌びやかでダイナミックな演出を創出することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０７２３】

［効果６］

上記遊技機１の実施形態では、メイン表示画面７ａに発光するＶ画像Ｘ６Ａを表示させる演出と盤ランプ５を発光（点灯）させる演出とがおこなわれているときに、前枠５３（外部枠）に配置される枠ランプ６６を発光（点灯）させる演出がおこなわれ、Ｖ画像Ｘ６Ａと盤ランプ５と枠ランプ６６とで「Ｖ字形」を形成する一体表示がおこなわれ、かつ、盤ランプ５と枠ランプ６６とは隣接している。この構成によれば、Ｖ画像Ｘ６Ａと盤ランプ５と枠ランプ６６で、遊技者に視認し易い煌びやかでダイナミックな演出を創出することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０７２４】

［態様例］

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[態様Ｘ６－１]

複数の演出を実行可能な遊技機であって、

内枠と、

前記内枠に配置される遊技盤と、

前記内枠の外部に配置される外部枠と、

前記遊技盤に配置され、発光可能な第１の発光部と、

表示演出を実行可能な表示手段と、

を備え、

前記複数の演出のうちの一つの演出として、第１の演出をおこなう場合があり、

前記複数の演出のうちの一つの演出として、第２の演出をおこなう場合があり、

前記第１の演出は、前記表示手段に所定の画像を表示する演出であり、

前記第２の演出は、前記第１の発光部を発光させる演出であり、

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

前記組み合わせ演出では、前記第１の演出がおこなわれているときに前記第２の演出がおこなわれ、前記第１の演出において前記表示手段に表示される前記所定の画像と、前記第２の演出において前記第１の発光部とを用いて一体表示をおこなう、

ことを特徴とする遊技機。

【０７２５】
［態様Ｘ６－２］
態様Ｘ６－１に記載の遊技機であって、
前記組み合わせ演出では、前記第１の演出と前記第２の演出とで前記一体表示をおこなう場合において、前記第１の演出で前記表示手段に表示される前記所定の画像は、発光する様子を表す発光画像である、
ことを特徴とする遊技機。
［態様Ｘ６－３］
【０７２６】
態様Ｘ６－２に記載の遊技機であって、
前記組み合わせ演出では、前記第１の演出で前記表示手段に表示される前記所定の画像と、前記第２の演出で発光する前記第１の発光部とは隣接している、
ことを特徴とする遊技機。
【０７２７】
［態様Ｘ６－４］
態様Ｘ６－３に記載の遊技機であって、
前記遊技機は、さらに、
前記外部枠に配置され、発光可能な第２の発光部を備え、
前記複数の演出のうちの一つの演出として、第３の演出をおこなう場合があり、
前記第３の演出は、前記第２の発光部を発光させる演出であり、
前記組み合わせ演出は、前記第３の演出を含む場合があり、
前記組み合わせ演出では、前記第１の演出、および、前記第２の演出がおこなわれているときに前記第３の演出がおこなわれ、前記第１の演出で前記表示手段に表示される前記所定の画像と、前記第２の演出で発光する前記第１の発光部と、前記第３の演出で発光する前記第２の発光部とを用いて一体表示をおこなう、
ことを特徴とする遊技機。
【０７２８】
［態様Ｘ６－５］
態様Ｘ６－４に記載の遊技機であって、
前記組み合わせ演出では、前記第１の演出と前記第２の演出と前記第３の演出で前記一体表示をおこなう場合には、前記第１の演出で前記表示手段に表示される前記所定の画像は、発光する様子を表す発光画像である、
ことを特徴とする遊技機。
【０７２９】
［態様Ｘ６－６］
態様Ｘ６－５に記載の遊技機であって、
前記組み合わせ演出では、前記第２の演出で発光する前記第１の発光部と、前記第３の演出で発光する前記第２の発光部とは隣接している、
ことを特徴とする遊技機。
【０７３０】
以下に図１１５～図１１８を用いてカットイン演出Ａ～Ｄについて説明する。このカットイン演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信した変動演出開始コマンドを解析し、カットイン演出を実行する指示が含まれている場合に、ＲＯＭ１０３から対応する画像データを読み出してメイン表示画面７ａやサブ表示画面６４に画像を表示させる演出である。
【０７３１】
［カットイン演出Ａ］
図１１５は、カットイン演出Ａを説明するための図である。カットイン演出Ａでは、まず、図１１５（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒがメイン表示画面７ａの中央付近で変動表示され、

メイン表示画面７ａとサブ表示画面６４に背景画像ＨＫが表示される。この背景画像ＨＫは、メイン表示画面７ａとサブ表示画面６４との全面に表示される背景を表す画像である。

【０７３２】

また、このカットイン演出では、メイン表示画面７ａとサブ表示画面６４に複数の領域が設定される。すなわち、図１１５（Ａ）に示すように、メイン表示画面７ａにおいて一点鎖線で区分された領域の上側の領域をメイン領域Ｘ１とも呼び、メイン表示画面７ａにおいて一点鎖線で区分された領域の下側の領域をメイン領域Ｙ１とも呼び、右側のサブ表示画面６４（右サブ表示画面６４Ｒとも呼ぶ）において一点鎖線で区分された領域の上側の領域をサブ領域Ｘ２とも呼び、右サブ表示画面６４Ｒにおいて一点鎖線で区分された領域の下側の領域をサブ領域Ｙ２とも呼び、左側のサブ表示画面６４（左サブ表示画面６４Ｌとも呼ぶ）において一点鎖線で区分された領域の上側の領域をサブ領域Ｘ３とも呼び、左サブ表示画面６４Ｌにおいて一点鎖線で区分された領域の下側の領域をサブ領域Ｙ３とも呼ぶ。ここで、メイン領域Ｘ１とサブ領域Ｘ２とサブ領域Ｘ３を総合して、メインサブ上側領域とも呼ぶ。メイン領域Ｙ１とサブ領域Ｙ２とサブ領域Ｙ３を総合して、メインサブ下側領域とも呼ぶ。

【０７３３】

また、図１１５（Ａ）の例では、背景画像ＨＫは、「＋」を示すハッチングで示めされる。また、この装飾図柄変動演出では、右サブ表示画面６４Ｒのサブ領域Ｙ２にボタン画像Ｘ７Ｃが表示される。このボタン画像Ｘ７Ｃは、演出ボタン６３の形状を模しており、所定の遊技情報（回転数の情報、チャンスアップ演出の出現率の変更情報など）を設定するためのユーザインタフェイス画面の表示を促すための画像である。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとがメイン表示画面７ａの下方に表示される。これら保留アイコン９Ａ，９Ｃは、柄のない白色の保留アイコンである。

【０７３４】

次に、図１１５（Ｂ）に示すように、第１画像表示演出がおこなわれる。この第１画像表示演出では、メインサブ上側領域にカットインのごとく第１カットイン画像Ｘ７Ａが表示される。第１カットイン画像Ｘ７Ａは、台形形状であり、メイン領域Ｘ１とサブ領域Ｘ２，Ｘ３に表示される連続した画像である。第１カットイン画像Ｘ７Ａは、メインサブ上側領域の全部に配置されず、メインサブ上側領域の一部に配置される。メインサブ上側領域における第１カットイン画像Ｘ７Ａ以外の領域、および、メインサブ下側領域は、背景画像ＨＫのままである。また、この第１画像表示演出において、後述の第２カットイン画像Ｘ７Ｂは表示されない。さらに、この第１画像表示演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒによってリーチ状態が形成される。具体的には、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒとが同じ図柄で仮停止表示され、中装飾図柄８Ｃが高速変動することによりリーチ状態が形成される。この場合、左装飾図柄８Ｌは、背景画像ＨＫ上にあり、右装飾図柄８Ｒは、第１カットイン画像Ｘ７Ａ上に表示される。図１１５（Ｂ）の例では、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒとが同じ「７」図柄で仮停止表示され、中装飾図柄８Ｃが高速変動している。

【０７３５】

次に、図１１５（Ｃ）に示すように、第２画像表示演出がおこなわれる。この第２画像表示演出では、メインサブ上側領域に第１カットイン画像Ｘ７Ａが表示された状態で、メインサブ下側領域にカットインのごとく第２カットイン画像Ｘ７Ｂが表示される。第２カットイン画像Ｘ７Ｂは、台形形状であり、メイン領域Ｙ１とサブ領域Ｙ２，Ｙ３に表示される連続した画像である。第２カットイン画像Ｘ７Ｂは、メインサブ下側領域の全部に配置されず、メインサブ下側領域の一部に配置される。メインサブ上側領域における第１カットイン画像Ｘ７Ａ以外の領域、および、メインサブ下側領域における第２カットイン画像Ｘ７Ｂ以外の領域は、背景画像ＨＫのままである。この第２画像表示演出では、第１カットイン画像Ｘ７Ａと第２カットイン画像Ｘ７Ｂとは隣接しておらず乖離している。

【０７３６】

次に、図１１５（Ｄ）に示すように、画像接近演出がおこなわれる。この画像接近演出

では、乖離していた第１カットイン画像Ｘ７Ａと第２カットイン画像Ｘ７Ｂとが拡大しながら移動し、接近する演出である。最終的に、第１カットイン画像Ｘ７Ａと第２カットイン画像Ｘ７Ｂは、境界線Ｘ７Ｄを介して隣接する。第１カットイン画像Ｘ７Ａは、メインサブ上側領域の全部に配置され、第２カットイン画像Ｘ７Ｂは、メインサブ下側領域に配置される。また、この画像接近演出では、リーチ状態を形成する装飾図柄８Ｌは、第２カットイン画像Ｘ７Ｂ上に表示され、同じくリーチ状態を形成する右装飾図柄８Ｒは、第１カットイン画像Ｘ７Ａ上に表示され、中装飾図柄８Ｃは、境界線Ｘ７Ｄ付近で変動表示している。

この画像接近演出の後、所定の演出（例えば、擬似連演出、スーパーリーチ演出、先読み演出、チャンスアップ演出）がおこなわれる。

【０７３７】

［カットイン演出Ｂ］

図１１６は、カットイン演出Ｂを説明するための図である。カットイン演出Ｂでは、まず、図１１６（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒがメイン表示画面７ａの中央付近で変動表示され、メイン表示画面７ａとサブ表示画面６４に背景画像ＨＫが表示される。この背景画像ＨＫは、メイン表示画面７ａとサブ表示画面６４との全面に表示される背景を表す画像である。

【０７３８】

また、このカットイン演出では、メイン表示画面７ａとサブ表示画面６４に複数の領域が設定される。すなわち、図１１６（Ａ）に示すように、メイン表示画面７ａにおいて一点鎖線で区分された領域の上側の領域をメイン領域Ｘ１とも呼び、メイン表示画面７ａにおいて一点鎖線で区分された領域の下側の領域をメイン領域Ｙ１とも呼び、右側のサブ表示画面６４（右サブ表示画面６４Ｒとも呼ぶ）において一点鎖線で区分された領域の上側の領域をサブ領域Ｘ２とも呼び、右サブ表示画面６４Ｒにおいて一点鎖線で区分された領域の下側の領域をサブ領域Ｙ２とも呼び、左側のサブ表示画面６４（左サブ表示画面６４Ｌとも呼ぶ）において一点鎖線で区分された領域の上側の領域をサブ領域Ｘ３とも呼び、左サブ表示画面６４Ｌにおいて一点鎖線で区分された領域の下側の領域をサブ領域Ｙ３とも呼ぶ。ここで、メイン領域Ｘ１とサブ領域Ｘ２とサブ領域Ｘ３を総合して、メインサブ上側領域とも呼ぶ。メイン領域Ｙ１とサブ領域Ｙ２とサブ領域Ｙ３を総合して、メインサブ下側領域とも呼ぶ。

【０７３９】

また、図１１６（Ａ）の例では、背景画像ＨＫは、「＋」を示すハッチングで示めされる。また、この装飾図柄変動演出では、右サブ表示画面６４Ｒのサブ領域Ｙ２にボタン画像Ｘ７Ｃが表示される。このボタン画像Ｘ７Ｃは、演出ボタン６３の形状を模しており、所定の遊技情報（回転数の情報、チャンスアップ演出の出現率の変更情報など）を設定するためのユーザインタフェイス画面の表示を促すための画像である。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとがメイン表示画面７ａの下方に表示される。これら保留アイコン９Ａ，９Ｃは、柄のない白色の保留アイコンである。

【０７４０】

次に、図１１６（Ｂ）に示すように、第１画像表示演出がおこなわれる。この第１画像表示演出では、メインサブ上側領域にカットインのごとく第１カットイン画像Ｘ７Ａが表示され、キャラクタ画像ＣＲＡが表示される。第１カットイン画像Ｘ７Ａは、台形形状であり、メイン領域Ｘ１とサブ領域Ｘ２，Ｘ３に表示される連続した画像である。第１カットイン画像Ｘ７Ａは、メインサブ上側領域の全部に配置されず、メインサブ上側領域の一部に配置される。メインサブ上側領域における第１カットイン画像Ｘ７Ａ以外の領域、および、メインサブ下側領域は、背景画像ＨＫのままである。また、キャラクタ画像ＣＲＡは、第１カットイン画像Ｘ７Ａ上に表示される。この第１画像表示演出において、後述の第２カットイン画像Ｘ７Ｂは表示されない。さらに、この第１画像表示演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒによってリーチ状態が形成される。具体的には、左装飾図柄８Ｌと右

装飾図柄８Ｒとが同じ図柄で仮停止表示され、中装飾図柄８Ｃが高速変動することによりリーチ状態が形成される。この場合、左装飾図柄８Ｌは、背景画像ＨＫ上にあり、右装飾図柄８Ｒは、第１カットイン画像Ｘ７Ａ上に表示される。図１１６（Ｂ）の例では、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒとが同じ「７」図柄で仮停止表示され、中装飾図柄８Ｃが高速変動している。

【０７４１】

次に、図１１６（Ｃ）に示すように、第２画像表示演出がおこなわれる。この第２画像表示演出では、メインサブ上側領域に第１カットイン画像Ｘ７Ａ（キャラクタ画像ＣＲＡを含む）が表示された状態で、メインサブ下側領域にカットインのごとく第２カットイン画像Ｘ７Ｂが表示され、キャラクタ画像ＣＲＢが表示される。第２カットイン画像Ｘ７Ｂは、台形形状であり、メイン領域Ｙ１とサブ領域Ｙ２，Ｙ３に表示される連続した画像である。第２カットイン画像Ｘ７Ｂは、メインサブ下側領域の全部に配置されず、メインサブ下側領域の一部に配置される。メインサブ上側領域における第１カットイン画像Ｘ７Ａ以外の領域、および、メインサブ下側領域における第２カットイン画像Ｘ７Ｂ以外の領域は、背景画像ＨＫのままである。キャラクタ画像ＣＲＢは、キャラクタＣＲＡと異なるキャラクタを表し、第２カットイン画像Ｘ７Ｂ上に表示される。この第２画像表示演出では、第１カットイン画像Ｘ７Ａと第２カットイン画像Ｘ７Ｂとは隣接しておらず乖離している。

【０７４２】

次に、図１１６（Ｄ）に示すように、画像接近演出がおこなわれる。この画像接近演出では、乖離していた第１カットイン画像Ｘ７Ａと第２カットイン画像Ｘ７Ｂとが拡大しながら移動し、接近する演出である。最終的に、第１カットイン画像Ｘ７Ａと第２カットイン画像Ｘ７Ｂは、境界線Ｘ７Ｄを介して隣接する。第１カットイン画像Ｘ７Ａは、メインサブ上側領域の全部に配置され、第２カットイン画像Ｘ７Ｂは、メインサブ下側領域に配置される。また、この画像接近演出では、第１カットイン画像Ｘ７Ａにおいて、キャラクタＣＲＡは居なくなり、第２カットイン画像Ｘ７Ｂ上に表示されていたキャラクタ画像ＣＲＢが第１カットイン画像Ｘ７Ａに移動して、第１カットイン画像Ｘ７Ａ上に表示される。第２カットイン画像Ｘ７Ｂでは、キャラクタが表示されない。しかし、これに限られず、キャラクタ画像ＣＲＡが第２カットイン画像Ｘ７Ｂに移動して、第２カットイン画像Ｘ７Ｂ上に表示され、その結果、キャラクタ画像ＣＲＡとキャラクタ画像ＣＲＢとが入れ替わるようにしてもよい。また、この画像接近演出では、リーチ状態を形成する装飾図柄８Ｌは、第２カットイン画像Ｘ７Ｂ上に表示され、同じくリーチ状態を形成する右装飾図柄８Ｒは、第１カットイン画像Ｘ７Ａ上に表示され、中装飾図柄８Ｃは、境界線Ｘ７Ｄ付近で変動表示している。

この画像接近演出の後、所定の演出（例えば、擬似連演出、スーパーリーチ演出、先読み演出、チャンスアップ演出）がおこなわれる。

【０７４３】

［カットイン演出Ｃ］

図１１７は、カットイン演出Ｃを説明するための図である。カットイン演出Ｃでは、まず、図１１７（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒがメイン表示画面７ａの中央付近で変動表示され、メイン表示画面７ａとサブ表示画面６４に背景画像ＨＫが表示される。この背景画像ＨＫは、メイン表示画面７ａとサブ表示画面６４との全面に表示される背景を表す画像である。

【０７４４】

また、このカットイン演出では、メイン表示画面７ａとサブ表示画面６４に複数の領域が設定される。すなわち、図１１７（Ａ）に示すように、メイン表示画面７ａにおいて一点鎖線で区分された領域の上側の領域をメイン領域Ｘ１とも呼び、メイン表示画面７ａにおいて一点鎖線で区分された領域の下側の領域をメイン領域Ｙ１とも呼び、右側のサブ表示画面６４（右サブ表示画面６４Ｒとも呼ぶ）において一点鎖線で区分された領域の上側

の領域をサブ領域Ｘ２とも呼び、右サブ表示画面６４Ｒにおいて一点鎖線で区分された領域の下側の領域をサブ領域Ｙ２とも呼び、左側のサブ表示画面６４（左サブ表示画面６４Ｌとも呼ぶ）において一点鎖線で区分された領域の上側の領域をサブ領域Ｘ３とも呼び、左サブ表示画面６４Ｌにおいて一点鎖線で区分された領域の下側の領域をサブ領域Ｙ３とも呼ぶ。ここで、メイン領域Ｘ１とサブ領域Ｘ２とサブ領域Ｘ３を総合して、メインサブ上側領域とも呼ぶ。メイン領域Ｙ１とサブ領域Ｙ２とサブ領域Ｙ３を総合して、メインサブ下側領域とも呼ぶ。

【０７４５】

また、図１１７（Ａ）の例では、背景画像ＨＫは、「＋」を示すハッチングで示めされる。また、この装飾図柄変動演出では、右サブ表示画面６４Ｒのサブ領域Ｙ２にボタン画像Ｘ７Ｃが表示される。このボタン画像Ｘ７Ｃは、演出ボタン６３の形状を模しており、所定の遊技情報（回転数の情報、チャンスアップ演出の出現率の変更情報など）を設定するためのユーザインタフェイス画面の表示を促すための画像である。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとがメイン表示画面７ａの下方に表示される。これら保留アイコン９Ａ，９Ｃは、柄のない白色の保留アイコンである。

【０７４６】

次に、図１１７（Ｂ）に示すように、第１画像表示演出がおこなわれる。この第１画像表示演出では、メインサブ上側領域にカットインのごとく第１カットイン画像Ｘ７Ａが表示され、キャラクタ画像ＣＲＡが表示される。第１カットイン画像Ｘ７Ａは、三角形状であり、メイン領域Ｘ１とサブ領域Ｘ２，Ｘ３に表示される連続した画像である。第１カットイン画像Ｘ７Ａは、メインサブ上側領域の全部に配置される。また、キャラクタ画像ＣＲＡは、第１カットイン画像Ｘ７Ａ上に表示される。この第１画像表示演出において、後述の第２カットイン画像Ｘ７Ｂは表示されない。さらに、この第１画像表示演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒによってリーチ状態が形成される。具体的には、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒとが同じ図柄で仮停止表示され、中装飾図柄８Ｃが高速変動することによりリーチ状態が形成される。この場合、左装飾図柄８Ｌは、背景画像ＨＫ上にあり、右装飾図柄８Ｒは、第１カットイン画像Ｘ７Ａ上に表示される。図１１７（Ｂ）の例では、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒとが同じ「７」図柄で仮停止表示され、中装飾図柄８Ｃが高速変動している。

【０７４７】

次に、図１１７（Ｃ）に示すように、第２画像表示演出がおこなわれる。この第２画像表示演出では、メインサブ上側領域に第１カットイン画像Ｘ７Ａ（キャラクタ画像ＣＲＡを含む）が表示された状態で、メインサブ下側領域にカットインのごとく第２カットイン画像Ｘ７Ｂが表示され、キャラクタ画像ＣＲＢが表示される。第２カットイン画像Ｘ７Ｂは、三角形状であり、メイン領域Ｙ１とサブ領域Ｙ２，Ｙ３に表示される連続した画像である。第２カットイン画像Ｘ７Ｂは、メインサブ下側領域の全部に配置される。従って、背景画像ＨＫは、メイン表示画面７ａおよびサブ表示画面６４から見えなくなる。キャラクタ画像ＣＲＢは、キャラクタＣＲＡと異なるキャラクタを表し、第２カットイン画像Ｘ７Ｂ上に表示される。この第２画像表示演出では、第１カットイン画像Ｘ７Ａと第２カットイン画像Ｘ７Ｂとは隣接しており、その境界部に境界線Ｘ７Ｄが表示される。また、この第２画像表示演出では、リーチ状態を形成する装飾図柄８Ｌは、第２カットイン画像Ｘ７Ｂ上に表示され、同じくリーチ状態を形成する右装飾図柄８Ｒは、第１カットイン画像Ｘ７Ａ上に表示され、中装飾図柄８Ｃは、境界線Ｘ７Ｄ付近で変動表示している。

【０７４８】

次に、図１１７（Ｄ）に示すように、キャラクタ移動演出がおこなわれる。このキャラクタ移動演出では、第１カットイン画像Ｘ７Ａ上に表示されていたキャラクタＣＲＡが居なくなり、第２カットイン画像Ｘ７Ｂ上に表示されていたキャラクタ画像ＣＲＢが第１カットイン画像Ｘ７Ａに移動して、第１カットイン画像Ｘ７Ａ上に表示される。第２カットイン画像Ｘ７Ｂでは、キャラクタが表示されない。しかし、これに限られず、キャラクタ画像ＣＲＡが第２カットイン画像Ｘ７Ｂに移動して、第２カットイン画像Ｘ７Ｂ上に表示

され、その結果、キャラクタ画像ＣＲＡとキャラクタ画像ＣＲＢとが入れ替わるようにしてもよい。

このキャラクタ移動演出の後、所定の演出（例えば、擬似連演出、スーパーリーチ演出、先読み演出、チャンスアップ演出）がおこなわれる。

【０７４９】

［カットイン演出Ｄ］

図１１８は、カットイン演出Ｄを説明するための図である。カットイン演出Ｄでは、まず、図１１８（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒがメイン表示画面７ａの中央付近で変動表示され、メイン表示画面７ａとサブ表示画面６４に背景画像ＨＫが表示される。この背景画像ＨＫは、メイン表示画面７ａとサブ表示画面６４との全面に表示される背景を表す画像である。

【０７５０】

また、このカットイン演出では、メイン表示画面７ａとサブ表示画面６４に複数の領域が設定される。すなわち、図１１８（Ａ）に示すように、メイン表示画面７ａにおいて一点鎖線で区分された領域の上側の領域をメイン領域Ｘ１とも呼び、メイン表示画面７ａにおいて一点鎖線で区分された領域の下側の領域をメイン領域Ｙ１とも呼び、右側のサブ表示画面６４（右サブ表示画面６４Ｒとも呼ぶ）において一点鎖線で区分された領域の上側の領域をサブ領域Ｘ２とも呼び、右サブ表示画面６４Ｒにおいて一点鎖線で区分された領域の下側の領域をサブ領域Ｙ２とも呼び、左側のサブ表示画面６４（左サブ表示画面６４Ｌとも呼ぶ）において一点鎖線で区分された領域の上側の領域をサブ領域Ｘ３とも呼び、左サブ表示画面６４Ｌにおいて一点鎖線で区分された領域の下側の領域をサブ領域Ｙ３とも呼ぶ。ここで、メイン領域Ｘ１とサブ領域Ｘ２とサブ領域Ｘ３を総合して、メインサブ上側領域とも呼ぶ。メイン領域Ｙ１とサブ領域Ｙ２とサブ領域Ｙ３を総合して、メインサブ下側領域とも呼ぶ。

【０７５１】

また、図１１８（Ａ）の例では、背景画像ＨＫは、「＋」を示すハッチングで示めされる。また、この装飾図柄変動演出では、右サブ表示画面６４Ｒのサブ領域Ｙ２にボタン画像Ｘ７Ｃが表示される。このボタン画像Ｘ７Ｃは、演出ボタン６３の形状を模しており、所定の遊技情報（回転数の情報、チャンスアップ演出の出現率の変更情報など）を設定するためのユーザインタフェイス画面の表示を促すための画像である。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとがメイン表示画面７ａの下方に表示される。これら保留アイコン９Ａ，９Ｃは、柄のない白色の保留アイコンである。

【０７５２】

次に、図１１８（Ｂ）に示すように、第１画像表示演出がおこなわれる。この第１画像表示演出では、背景画像ＨＫに代わってメイン表示画面７ａおよびサブ表示画面６４全体に第１カットイン画像Ｘ７Ａが表示され、キャラクタ画像ＣＲＡが表示される連続した画像である。キャラクタ画像ＣＲＡは、第１カットイン画像Ｘ７Ａであって、メインサブ上側領域に表示される。この第１画像表示演出において、後述の第２カットイン画像Ｘ７Ｂは表示されない。さらに、この第１画像表示演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒによってリーチ状態が形成される。具体的には、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒとが同じ図柄で仮停止表示され、中装飾図柄８Ｃが高速変動することによりリーチ状態が形成される。この場合、左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒは、第１カットイン画像Ｘ７Ａ上に表示される。図１１８（Ｂ）の例では、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒとが同じ「７」図柄で仮停止表示され、中装飾図柄８Ｃが高速変動している。

【０７５３】

次に、図１１８（Ｃ）に示すように、第２画像表示演出がおこなわれる。この第２画像表示演出では、メインサブ上側領域に第１カットイン画像Ｘ７Ａ（キャラクタ画像ＣＲＡを含む）が表示された状態で、メインサブ下側領域にカットインのごとく第２カットイン画像Ｘ７Ｂが表示され、キャラクタ画像ＣＲＢが表示される。第２カットイン画像Ｘ７Ｂ

は、三角形状であり、メイン領域Ｙ１とサブ領域Ｙ２，Ｙ３に表示される連続した画像である。第２カットイン画像Ｘ７Ｂは、メインサブ下側領域の全部に配置される。キャラクタ画像ＣＲＢは、キャラクタＣＲＡと異なるキャラクタを表し、第２カットイン画像Ｘ７Ｂ上に表示される。この第２画像表示演出では、第１カットイン画像Ｘ７Ａと第２カットイン画像Ｘ７Ｂとは隣接しており、その境界部に境界線Ｘ７Ｄが表示される。また、この第２画像表示演出では、リーチ状態を形成する装飾図柄８Ｌは、第２カットイン画像Ｘ７Ｂ上に表示され、同じくリーチ状態を形成する右装飾図柄８Ｒは、第１カットイン画像Ｘ７Ａ上に表示され、中装飾図柄８Ｃは、境界線Ｘ７Ｄ付近で変動表示している。

【０７５４】

次に、図１１８（Ｄ）に示すように、キャラクタ移動演出がおこなわれる。このキャラクタ移動演出では、第１カットイン画像Ｘ７Ａ上に表示されていたキャラクタＣＲＡが居なくなり、第２カットイン画像Ｘ７Ｂ上に表示されていたキャラクタ画像ＣＲＢが第１カットイン画像Ｘ７Ａに移動して、第１カットイン画像Ｘ７Ａ上に表示される。第２カットイン画像Ｘ７Ｂでは、キャラクタが表示されない。しかし、これに限られず、キャラクタ画像ＣＲＡが第２カットイン画像Ｘ７Ｂに移動して、第２カットイン画像Ｘ７Ｂ上に表示され、その結果、キャラクタ画像ＣＲＡとキャラクタ画像ＣＲＢとが入れ替わるようにしてもよい。

このキャラクタ移動演出の後、所定の演出（例えば、擬似連演出、スーパーリーチ演出、先読み演出、チャンスアップ演出）がおこなわれる。

【０７５５】

［変形例］

上記カットイン演出において、右サブ表示画面６４Ｒにボタン画像Ｘ７Ｃを表示して種々の設定を可能としているが、サブ表示画面６４に、他の情報を表示してもよい。例えば、他の情報として、大当たり後の変動回数を表す回転数表示、連チャン回数を示す連チャン回数表示、獲得出玉を示す獲得玉数表示を表示してもよい。

上記カットイン演出Ｂ～Ｄにおいて、画像接近演出やキャラクタ移動演出で、第２カットイン画像Ｘ７Ｂ上に表示されていたキャラクタ画像ＣＲＢが第１カットイン画像Ｘ７Ａに移動して、第１カットイン画像Ｘ７Ａで表示されるが、その後、このキャラクタ画像ＣＲＢを用いた演出（例えば、スーパーリーチ演出やチャンスアップ演出）をおこなうようにしてもよい。

【０７５６】

［効果例］

以下に、カットイン演出の効果例を示す。

［効果１］

上記遊技機１の実施形態では、カットイン演出において、メイン表示画面７ａのメイン領域Ｘ１と、サブ表示画面６４のサブ領域Ｘ２，Ｘ３とを用いて第１カットイン画像Ｘ７Ａが表示され、メイン表示画面７ａのメイン領域Ｙ１と、サブ表示画面６４のサブ領域Ｙ２，Ｙ３とを用いて第２カットイン画像Ｘ７Ｂが表示され、第１カットイン画像Ｘ７Ａが表示されているときに、第２カットイン画像Ｘ７Ｂが表示される。この構成によれば、遊技者にメイン表示画面７ａとサブ表示画面６４との両方に亘って表示される、第１カットイン画像Ｘ７Ａと第２カットイン画像Ｘ７Ｂを同時に表示するので、遊技者に第１カットイン画像Ｘ７Ａと第２カットイン画像Ｘ７Ｂを印象付けることができ、第１カットイン画像Ｘ７Ａと第２カットイン画像Ｘ７Ｂとを用いた演出の興趣を向上させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０７５７】

［効果２］

上記遊技機１の実施形態では、カットイン演出において、第１画像表示演出の後に、第２画像表示演出がおこなわれる。すなわち、第２カットイン画像Ｘ７Ｂが表示されていないときに第１カットイン画像Ｘ７Ａが表示され、その後、第１カットイン画像Ｘ７Ａが表示されているときに、第２カットイン画像Ｘ７Ｂが表示される。この構成によれば、遊技

者にメイン表示画面７ａとサブ表示画面６４との両方に亘って表示される、第１カットイン画像Ｘ７Ａと第２カットイン画像Ｘ７Ｂを同時に表示するので、遊技者に第１カットイン画像Ｘ７Ａと第２カットイン画像Ｘ７Ｂを印象付けることができ、さらに、第２カットイン画像Ｘ７Ｂが表示されていないときに第１カットイン画像Ｘ７Ａが表示され、その後、第１カットイン画像Ｘ７Ａが表示されているときに、第２カットイン画像Ｘ７Ｂが表示されるので、一つ一つの画像に注目を集めることができるので、第１カットイン画像Ｘ７Ａと第２カットイン画像Ｘ７Ｂとを用いた演出の興趣を向上させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０７５８】

［効果３］

上記遊技機１の実施形態では、カットイン演出Ｄにおいて、第１画像表示演出で第２カットイン画像Ｘ７Ｂが表示されていないときに第１カットイン画像Ｘ７Ａが表示される場合には、メイン表示画面７ａのメイン領域Ｙ１とサブ表示画面６４のサブ領域Ｙ２，Ｙ３とに第１カットイン画像Ｘ７Ａの一部が表示され、第２画像表示演出で第１カットイン画像Ｘ７Ａが表示されているときに第２カットイン画像Ｘ７Ｂが表示される場合には、メイン領域Ｙ１およびサブ領域Ｙ２，Ｙ３に表示されている第１カットイン画像Ｘ７Ａの一部を第２カットイン画像Ｘ７Ｂに置き換えることで第２カットイン画像Ｘ７Ｂが表示される。この構成によれば、第２カットイン画像Ｘ７Ｂが表示されていないときに第１カットイン画像Ｘ７Ａが表示される場合には、メイン表示画面７ａのメイン領域Ｙ１とサブ表示画面６４のサブ領域Ｙ２，Ｙ３とに第１カットイン画像Ｘ７Ａの一部が表示されるので、第１カットイン画像Ｘ７Ａを強調することができ、第１カットイン画像Ｘ７Ａが表示されているときに第２カットイン画像Ｘ７Ｂが表示される場合には、メイン領域Ｙ１およびサブ領域Ｙ２，Ｙ３に表示されている第１カットイン画像Ｘ７Ａの一部を第２カットイン画像Ｘ７Ｂに置き換えるので、第２カットイン画像Ｘ７Ｂの出現を強調することができる。従って、第１カットイン画像Ｘ７Ａおよび第２カットイン画像Ｘ７Ｂをそれぞれ強調することができ、第１カットイン画像Ｘ７Ａと第２カットイン画像Ｘ７Ｂとを用いた演出の興趣を向上させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０７５９】

［効果４］

上記遊技機１の実施形態では、カットイン演出において、第１画像表示演出で第１カットイン画像Ｘ７Ａにキャラクタ画像ＣＲＡが含まれ、第２画像表示演出で第２カットイン画像Ｘ７Ｂにキャラクタ画像ＣＲＢが含まれる。この構成によれば、第１カットイン画像Ｘ７Ａおよび第２カットイン画像Ｘ７Ｂをより強調することができ、第１カットイン画像Ｘ７Ａと第２カットイン画像Ｘ７Ｂとを用いた演出の興趣を向上させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０７６０】

［効果５］

上記遊技機１の実施形態では、カットイン演出において、第１カットイン画像Ｘ７Ａと第２カットイン画像Ｘ７Ｂとは隣接して表示される。この構成によれば、第１カットイン画像Ｘ７Ａおよび第２カットイン画像Ｘ７Ｂをより強調することができ、第１カットイン画像Ｘ７Ａと第２カットイン画像Ｘ７Ｂとを用いた演出の興趣を向上させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０７６１】

［効果６］

上記遊技機１の実施形態では、カットイン演出において、第１カットイン画像Ｘ７Ａと第２カットイン画像Ｘ７Ｂとの境界には境界線Ｘ７Ｄが表示される。この構成によれば、第１カットイン画像Ｘ７Ａと第２カットイン画像Ｘ７Ｂとを明確に区分する事が可能であり、第１カットイン画像Ｘ７Ａと第２カットイン画像Ｘ７Ｂを誤認することを抑制することができ、第１カットイン画像Ｘ７Ａと第２カットイン画像Ｘ７Ｂとを用いた演出の興趣を向上させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０７６２】
［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Ｘ７－１]
第１の表示手段と第２の表示手段とを用いて複数の表示演出を実行可能な遊技機であって、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第１の表示演出をおこなう場合があり、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第２の表示演出をおこなう場合があり、
前記第１の表示演出は、前記第１の表示手段の第１の領域と第２の表示手段の第２の領域とを用いて第１の画像を表示する演出であり、
前記第２の表示演出は、前記第１の表示手段の第３の領域と前記第２の表示手段の第４の領域とを用いて第２の画像を表示する演出であり、
前記第１の表示演出と前記第２の表示演出とを含む組み合わせ演出がおこなわれる場合があり、
前記組み合わせ演出では、前記第１の表示演出がおこなわれるときに前記第２の表示演出がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
【０７６３】
［態様Ｘ７－２］
態様Ｘ７－１に記載の遊技機であって、
前記組み合わせ演出では、前記第２の表示演出がおこなわれていないときに前記第１の表示演出がおこなわれ、その後、前記第１の表示演出がおこなわれるときに前記第２の表示演出がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
【０７６４】
［態様Ｘ７－３］
態様Ｘ７－２に記載の遊技機であって、
前記組み合わせ演出では、前記第２の表示演出がおこなわれていないときに前記第１の表示演出がおこなわれる場合には、前記第１の表示手段の前記第３の領域と前記第２の表示手段の前記第４の領域とに前記第１の画像の一部が表示され、前記第１の表示演出がおこなわれるときに前記第２の表示演出がおこなわれる場合には、前記第２の表示演出は、前記第３の領域および前記第４の領域の前記第１の画像の一部を前記第２の画像に置き換える、
ことを特徴とする遊技機。
【０７６５】
［態様Ｘ７－４］
態様Ｘ７－３に記載の遊技機であって、
前記組み合わせ演出では、前記第１の表示演出における前記第１の画像には、第１のキャラクタが含まれ、前記第２の表示演出の前記第２の画像には、前記第１のキャラクタとは異なる第２のキャラクタが含まれる、
【０７６６】
［態様Ｘ７－５］
態様Ｘ７－４に記載の遊技機であって、
前記組み合わせ演出では、前記第１の表示演出における前記第１の画像と前記第２の表示演出における前記第２の画像とは隣接している、
ことを特徴とする遊技機。
【０７６７】
［態様Ｘ７－６］

態様Ｘ７－５に記載の遊技機であって、
前記第１の表示演出における前記第１の画像と前記第２の表示演出における前記第２の画像との境界には境界線が表示される、
ことを特徴とする遊技機。
【０７６８】
以下に図１１９～図１２２を用いてタイマ発動演出について説明する。このタイマ演出は、第１特別図柄または第２特別図柄（以下、単に「特別図柄」ともよぶ）の変動に同期する装飾図柄の変動表示に係わって実行され得る。例えば、特別図柄の変動表示の開始時、装飾図柄の変動演出の開始時、リーチ演出（スーパーリーチ演出）中）などに実行され得る。
【０７６９】
[タイマ発動演出Ａ]
図１１９は、タイマ発動演出Ａを説明するための図である。
タイマ発動演出Ａでは、まず、図１１９（Ａ）に示すように、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置７のメイン表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄８Ｌ、中の図柄表示エリアに中装飾図柄８Ｃ、右の図柄表示エリアには右装飾図柄８Ｒが表示される。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止順は、最初に左装飾図柄８Ｌが停止し、次に右装飾図柄８Ｒが停止し、最後に中装飾図柄８Ｃが停止するようになっている。なお、図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。
【０７７０】
次に、図１１９（Ｂ）に示すように、メイン表示画面７ａでは第１特定画像表示演出が実行される。この第１特定画像表示演出は、タイマが発動されることを示唆する第１特定画像としてのタイマ発動示唆画像ＴＭＨを表示する演出である。この第１特定画像表示演出が実行されると、メイン表示画面７ａの略中央にはタイマ発動示唆画像ＴＭＨが表示される。タイマ発動示唆画像ＴＭＨは、矩形枠ＷＨの中にタイマが発動されることを示唆する「タイマ発動」の文字Ｍ１が表示される。つまりタイマ発動示唆画像ＴＭＨは、タイマが発動されることを文字で示唆する。矩形枠ＷＨの内部は例えば黒色に配色され、「タイマ発動」の文字Ｍ１は例えば白抜き（白文字）で表示される。なお、タイマ発動示唆画像ＴＭＨは所定時間（例えば２～５秒）表示された後、その表示された位置で消去される。
【０７７１】
次に、図１１９（Ｃ）に示すように、メイン表示画面７ａではタイマ表示演出が実行される。このタイマ表示演出は、タイマ発動示唆画像ＴＭＨが消去されると実行される。このタイマ表示演出では、タイマ発動示唆画像ＴＭＨが消去されると、再び装飾図柄変動演出がおこなわれ、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示中に、タイマ画像ＴＭ１がメイン表示画面７ａの左下に表示される。タイマ画像ＴＭ１は、タイマ値がカウントダウンしていくカウントダウン方式で表示される。図１１９（Ｃ）に示すタイマ画像ＴＭ１では、タイマ初期値としての１０秒が示されている。
【０７７２】
次に、図１１９（Ｄ）に示すように、メイン表示画面７ａではタイマ消化演出が実行される。このタイマ消化演出は、図１１９（Ｃ）に示したタイマ画像ＴＭ１のタイマ値がカウントダウンされて０秒になったときの状態を示している。
【０７７３】
次に、図１１９（Ｅ）に示すように、メイン表示画面７ａでは第２特定画像表示演出が実行される。この第２特定画像表示演出は、第１特定画像に関連する画像であって、追加のタイマが発動されることを示唆する第２特定画像としての追加タイマ発動示唆画像ＴＴＭを表示する演出である。この第２特定画像表示演出が実行されると、メイン表示画面７ａの略中央には追加タイマ発動示唆画像ＴＴＭが表示される。追加タイマ発動示唆画像ＴＴＭは、上記したタイマ発動示唆画像ＴＭＨと、このタイマ発動示唆画像ＴＭＨの左上側に段状に表示される第３特定画像としてのタイマ発動の追加を示唆する追加示唆画像ＴＭ

Ｔとで表示される。追加示唆画像ＴＭＴは、矩形枠ＷＴの中にタイマが追加発動されることを示唆する「追加」の文字Ｍ２が表示される。つまり追加タイマ発動示唆画像ＴＴＭは、タイマ発動示唆画像ＴＭＨと追加示唆画像ＴＭＴとで、タイマが追加で発動されることを文字で示唆する。また、矩形枠ＷＴの内部は例えば赤色に配色され、「追加」の文字Ｍ２は例えば黒文字で表示される。また、矩形枠ＷＴの横長は矩形枠ＷＨの横長よりも短く、矩形枠ＷＴの縦長は矩形枠ＷＨの縦長よりも長く形成され、「追加」の文字Ｍ２は「タイマ発動」の文字Ｍ１よりも大きく且つ太く表示される。すなわち、タイマ発動示唆画像ＴＭＨと追加示唆画像ＴＭＴとは、異なる表示態様で表示され、追加タイマ発動示唆画像ＴＴＭにおいて、タイマ発動示唆画像ＴＭＨよりも追加示唆画像ＴＭＴの方が目立つように表示される。なお、追加タイマ発動示唆画像ＴＴＭは所定時間（例えば２～５秒）表示された後、その表示された位置で消去される。

【０７７４】

次に、図１１９（Ｆ）に示すように、メイン表示画面７ａでは追加タイマ表示演出が実行される。この追加タイマ表示演出は、追加タイマ発動示唆画像ＴＴＭが消去されると実行される。この追加タイマ表示演出では、追加タイマ発動示唆画像ＴＴＭが消去されると、再び装飾図柄変動演出がおこなわれ、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示中に、タイマ画像ＴＭ２がメイン表示画面７ａの右上に表示される。ここで、タイマ画像ＴＭ２は、タイマ画像ＴＭ１よりも大きく表示され、タイマ画像ＴＭ１よりも目立つように表示される。なお、タイマ画像ＴＭ２は、タイマ画像ＴＭ１と同様、タイマ値がカウントダウンしていくカウントダウン方式で表示される。図１１９（Ｆ）に示すタイマ画像ＴＭ２では、タイマ初期値としての２０秒が示されている。

【０７７５】

次に、図１１９（Ｇ）に示すように、メイン表示画面７ａではリーチ演出が実行される。このリーチ演出では、図１１９（Ｆ）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１０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。

【０７７６】

[タイマ発動演出Ｂ]

図１２０は、タイマ発動演出Ｂを説明するための図である。

タイマ発動演出Ｂでは、まず、図１２０（Ａ）に示すように、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置７のメイン表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄８Ｌ、中の図柄表示エリアに中装飾図柄８Ｃ、右の図柄表示エリアには右装飾図柄８Ｒが表示される。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止順は、最初に左装飾図柄８Ｌが停止し、次に右装飾図柄８Ｒが停止し、最後に中装飾図柄８Ｃが停止するようになっている。なお、図１２０（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。

【０７７７】

次に、図１２０（Ｂ）に示すように、メイン表示画面７ａでは第１特定画像表示演出が実行される。この第１特定画像表示演出は、タイマが発動されることを示唆する第１特定画像としてのタイマ発動示唆画像ＴＭＨを表示する演出である。この第１特定画像表示演出が実行されると、メイン表示画面７ａの略中央にはタイマ発動示唆画像ＴＭＨが表示される。タイマ発動示唆画像ＴＭＨは、矩形枠ＷＨの中にタイマが発動されることを示唆する「タイマ発動」の文字Ｍ１が表示される。つまりタイマ発動示唆画像ＴＭＨは、タイマが発動されることを文字で示唆する。矩形枠ＷＨの内部は例えば黒色に配色され、「タイマ発動」の文字Ｍ１は例えば白抜き（白文字）で表示される。なお、タイマ発動示唆画像ＴＭＨは所定時間（例えば２～５秒）表示された後、その表示された位置で消去される。

【０７７８】

次に、図１２０（Ｃ）に示すように、メイン表示画面７ａではタイマ表示演出が実行される。このタイマ表示演出は、タイマ発動示唆画像ＴＭＨが消去されると実行される。こ

のタイマ表示演出では、タイマ発動示唆画像ＴＭＨが消去されると、再び装飾図柄変動演出がおこなわれ、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示中に、タイマ画像ＴＭ１がメイン表示画面７ａの左下に表示される。タイマ画像ＴＭ１は、タイマ値がカウントダウンしていくカウントダウン方式で表示される。図１２０（Ｃ）に示すタイマ画像ＴＭ１では、タイマ初期値としての５０秒が示されている。

【０７７９】

次に、図１２０（Ｄ）に示すように、メイン表示画面７ａではタイマ消化演出が実行される。このタイマ消化演出は、図１２０（Ｃ）に示したタイマ画像ＴＭ１のタイマ値がカウントダウンされて３０秒になったときの状態を示している。

【０７８０】

次に、図１２０（Ｅ）に示すように、メイン表示画面７ａでは第２特定画像表示演出が実行される。この第２特定画像表示演出は、第１特定画像に関連する画像であって、追加のタイマが発動されることを示唆する第２特定画像としての追加タイマ発動示唆画像ＴＴＭを表示する演出である。この第２特定画像表示演出が実行されると、メイン表示画面７ａの略中央には追加タイマ発動示唆画像ＴＴＭが表示される。追加タイマ発動示唆画像ＴＴＭは、上記したタイマ発動示唆画像ＴＭＨと、このタイマ発動示唆画像ＴＭＨの左上側に段状に表示される第３特定画像としてのタイマ発動の追加を示唆する追加示唆画像ＴＭＴとで表示される。追加示唆画像ＴＭＴは、矩形枠ＷＴの中にタイマが追加発動されることを示唆する「追加」の文字Ｍ２が表示される。つまり追加タイマ発動示唆画像ＴＴＭは、タイマ発動示唆画像ＴＭＨと追加示唆画像ＴＭＴとで、タイマが追加で発動されることを文字で示唆する。また、矩形枠ＷＴの内部は例えば赤色に配色され、「追加」の文字Ｍ２は例えば黒文字で表示される。また、矩形枠ＷＴの横長は矩形枠ＷＨの横長よりも短く、矩形枠ＷＴの縦長は矩形枠ＷＨの縦長よりも長く形成され、「追加」の文字Ｍ２は「タイマ発動」の文字Ｍ１よりも大きく且つ太く表示される。すなわち、タイマ発動示唆画像ＴＭＨと追加示唆画像ＴＭＴとは、異なる表示態様で表示され、追加タイマ発動示唆画像ＴＴＭにおいて、タイマ発動示唆画像ＴＭＨよりも追加示唆画像ＴＭＴの方が目立つように表示される。なお、追加タイマ発動示唆画像ＴＴＭは所定時間（例えば２～５秒）表示された後、その表示された位置で消去される。

【０７８１】

次に、図１２０（Ｆ）に示すように、メイン表示画面７ａでは追加タイマ表示演出が実行される。この追加タイマ表示演出は、追加タイマ発動示唆画像ＴＴＭが消去されると実行される。この追加タイマ表示演出では、追加タイマ発動示唆画像ＴＴＭが消去されると、再び装飾図柄変動演出がおこなわれ、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示中に、タイマ画像ＴＭ２が、タイマ画像ＴＭ１とは別に、メイン表示画面７ａの右上に表示される。すなわち、タイマ画像ＴＭ１とタイマ画像ＴＭ２とは、同時にメイン表示画面７ａに表示される。ここで、タイマ画像ＴＭ２は、タイマ画像ＴＭ１よりも大きく表示され、タイマ画像ＴＭ１よりも目立つように表示される。なお、タイマ画像ＴＭ２は、タイマ画像ＴＭ１と同様、タイマ値がカウントダウンしていくカウントダウン方式で表示される。図１２０（Ｆ）に示すタイマ画像ＴＭ２では、タイマ初期値としての９９秒が示されている。また、図１２０（Ｆ）に示すタイマ画像ＴＭ１は、図１２０（Ｄ）に示したタイマ画像ＴＭ１のタイマ値がカウントダウンされて２０秒になったときの状態を示している。

【０７８２】

次に、図１２０（Ｇ）に示すように、メイン表示画面７ａではリーチ演出が実行される。このリーチ演出では、図１２０（Ｆ）に示したタイマ画像ＴＭ２のタイマ値がカウントダウンされて７０秒となったときに、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒがリーチ図柄配列で停止するようになっている。本例では、このリーチ図柄配列は「７↓７」が示されている。なお、タイマ画像ＴＭ２のタイマ値が７０秒になったとき、タイマ画像ＴＭ１はすでに消化されており、タイマ値は０秒を示している。

【０７８３】

[タイマ発動演出Ｃ]

図１２１は、タイマ発動演出Ｃを説明するための図である。
タイマ発動演出Ｃでは、まず、図１２１（Ａ）に示すように、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置７のメイン表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄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１２１（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。
【０７８４】
次に、図１２１（Ｂ）に示すように、メイン表示画面７ａでは第１特定画像表示演出が実行される。この第１特定画像表示演出は、タイマが発動されることを示唆する第１特定画像としてのタイマ発動示唆画像ＴＭＨを表示する演出である。この第１特定画像表示演出が実行されると、メイン表示画面７ａの略中央にはタイマ発動示唆画像ＴＭＨが表示される。タイマ発動示唆画像ＴＭＨは、矩形枠ＷＨの中にタイマが発動されることを示唆する「タイマ発動」の文字Ｍ１が表示される。つまりタイマ発動示唆画像ＴＭＨは、タイマが発動されることを文字で示唆する。矩形枠ＷＨの内部は例えば黒色に配色され、「タイマ発動」の文字Ｍ１は例えば白抜き（白文字）で表示される。なお、タイマ発動示唆画像ＴＭＨは所定時間（例えば２～５秒）表示された後、その表示された位置で消去される。
【０７８５】
次に、図１２１（Ｃ）に示すように、メイン表示画面７ａではタイマ表示演出が実行される。このタイマ表示演出は、タイマ発動示唆画像ＴＭＨが消去されると実行される。このタイマ表示演出では、タイマ発動示唆画像ＴＭＨが消去されると、再び装飾図柄変動演出がおこなわれ、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示中に、タイマ画像ＴＭ１がメイン表示画面７ａの左下に表示される。タイマ画像ＴＭ１は、タイマ値がカウントダウンしていくカウントダウン方式で表示される。図１２１（Ｃ）に示すタイマ画像ＴＭ１では、タイマ初期値としての５０秒が示されている。
【０７８６】
次に、図１２１（Ｄ）に示すように、メイン表示画面７ａではタイマ消化演出が実行される。このタイマ消化演出は、図１２１（Ｃ）に示したタイマ画像ＴＭ１のタイマ値がカウントダウンされて３０秒になったときの状態を示している。
【０７８７】
次に、図１２１（Ｅ）に示すように、メイン表示画面７ａでは第２特定画像表示演出が実行される。この第２特定画像表示演出は、第１特定画像に関連する画像であって、追加のタイマが発動されることを示唆する第２特定画像としての追加タイマ発動示唆画像ＴＴＭを表示する演出である。この第２特定画像表示演出が実行されると、メイン表示画面７ａの略中央には追加タイマ発動示唆画像ＴＴＭが表示される。追加タイマ発動示唆画像ＴＴＭは、上記したタイマ発動示唆画像ＴＭＨと、このタイマ発動示唆画像ＴＭＨの左上側に段状に表示される第３特定画像としてのタイマ発動の追加を示唆する追加示唆画像ＴＭＴとで表示される。追加示唆画像ＴＭＴは、矩形枠ＷＴの中にタイマが追加発動されることを示唆する「追加」の文字Ｍ２が表示される。つまり追加タイマ発動示唆画像ＴＴＭは、タイマ発動示唆画像ＴＭＨと追加示唆画像ＴＭＴとで、タイマが追加で発動されることを文字で示唆する。また、矩形枠ＷＴの内部は例えば赤色に配色され、「追加」の文字Ｍ２は例えば黒文字で表示される。また、矩形枠ＷＴの横長は矩形枠ＷＨの横長よりも短く、矩形枠ＷＴの縦長は矩形枠ＷＨの縦長よりも長く形成され、「追加」の文字Ｍ２は「タイマ発動」の文字Ｍ１よりも大きく且つ太く表示される。すなわち、タイマ発動示唆画像ＴＭＨと追加示唆画像ＴＭＴとは、異なる表示態様で表示され、追加タイマ発動示唆画像ＴＴＭにおいて、タイマ発動示唆画像ＴＭＨよりも追加示唆画像ＴＭＴの方が目立つように表示される。
【０７８８】
次に、図１２１（Ｆ）に示すように、メイン表示画面７ａでは第２特定画像移動演出が

実行される。この第２特定画像移動演出が実行されると、メイン表示画面７ａの略中央で停止していた追加タイマ発動示唆画像ＴＴＭは、左方に略楕円状に回転するように移動する。ここで、タイマ発動示唆画像ＴＭＨは、メイン表示画面７ａの略中央からメイン表示画面７ａの左略下側の第１位置まで移動する。一方、追加示唆画像ＴＭＴは、メイン表示画面７ａの略中央から、メイン表示画面７ａの左サイドに隣接する左サブ表示画面６４Ｌの左略下側の第２位置まで移動する。

つまり、追加タイマ発動示唆画像ＴＴＭを構成するタイマ発動示唆画像ＴＭＨと追加タイマ発動示唆画像ＴＴＭは、メイン表示画面７ａの略中央から同時に略楕円状に回転する。そして、タイマ発動示唆画像ＴＭＨがメイン表示画面７ａの左略下側の第１位置まで到達すると、タイマ発動示唆画像ＴＭＨは該第１位置で停止する。一方、追加示唆画像ＴＭＴは、タイマ発動示唆画像ＴＭＨが第１位置まで到達しても移動を停止することなく、タイマ発動示唆画像ＴＭＨと分離してさらに左方に略楕円状に回転し続ける。そして、追加示唆画像ＴＭＴが左サブ表示画面６４Ｌの左略下側の第２位置まで到達すると、追加示唆画像ＴＭＴは該第２位置で停止する。タイマ発動示唆画像ＴＭＨが第１位置に位置し、追加示唆画像ＴＭＴが第２位置に位置する状態では、タイマ発動示唆画像ＴＭＨはメイン表示画面７ａの左略下側に全体表示され、追加示唆画像ＴＭＴは左サブ表示画面６４Ｌの左略下側に全体表示され、追加示唆画像ＴＭＴはタイマ発動示唆画像ＴＭＨの左側且つ上側に、タイマ発動示唆画像ＴＭＨと分離して表示される。なお、タイマ発動示唆画像ＴＭＨおよび追加示唆画像ＴＭＴは、所定時間（例えば２～５秒）表示された後、その表示された位置（第１位置および第２位置）で消去される。

【０７８９】

次に、図１２１（Ｆ）に示すように、メイン表示画面７ａでは追加タイマ表示演出が実行される。この追加タイマ表示演出は、追加タイマ発動示唆画像ＴＴＭ（タイマ発動示唆画像ＴＭＨおよび追加示唆画像ＴＭＴ）が消去されると実行される。この追加タイマ表示演出では、追加タイマ発動示唆画像ＴＴＭが消去されると、再び装飾図柄変動演出がおこなわれ、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示中に、タイマ画像ＴＭ２が、タイマ画像ＴＭ１とは別に、メイン表示画面７ａの右上に表示される。すなわち、タイマ画像ＴＭ１とタイマ画像ＴＭ２とは、同時にメイン表示画面７ａに表示される。ここで、タイマ画像ＴＭ２は、タイマ画像ＴＭ１よりも大きく表示され、タイマ画像ＴＭ１よりも目立つように表示される。なお、タイマ画像ＴＭ２は、タイマ画像ＴＭ１と同様、タイマ値がカウントダウンしていくカウントダウン方式で表示される。図１２１（Ｆ）に示すタイマ画像ＴＭ２では、タイマ初期値としての９９秒が示されている。また、図１２１（Ｆ）に示すタイマ画像ＴＭ１は、図１２１（Ｄ）に示したタイマ画像ＴＭ１のタイマ値がカウントダウンされて２０秒になったときの状態を示している。

【０７９０】

次に、図１２１（Ｇ）に示すように、メイン表示画面７ａではリーチ演出が実行される。このリーチ演出では、図１２１（Ｆ）に示したタイマ画像ＴＭ２のタイマ値がカウントダウンされて７０秒となったときに、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒがリーチ図柄配列で停止するようになっている。本例では、このリーチ図柄配列は「７↓７」が示されている。なお、タイマ画像ＴＭ２のタイマ値が７０秒になったとき、タイマ画像ＴＭ１はすでに消化されており、タイマ値は０秒を示している。

【０７９１】

[タイマ発動演出Ｄ]

図１２２は、タイマ発動演出Ｄを説明するための図である。

タイマ発動演出Ｄでは、まず、図１２２（Ａ）に示すように、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置７のメイン表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄８Ｌ、中の図柄表示エリアに中装飾図柄８Ｃ、右の図柄表示エリアには右装飾図柄８Ｒが表示される。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止順は、最初に左装飾図柄８Ｌが停止し、次に右装飾図柄８Ｒが停止し、最後に中装飾図柄８Ｃが停止するようになっている。なお、図１２２（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。
【０７９２】
次に、図１２２（Ｂ）に示すように、メイン表示画面７ａでは第１特定画像表示演出が実行される。この第１特定画像表示演出は、タイマが発動されることを示唆する第１特定画像としてのタイマ発動示唆画像ＴＭＨを表示する演出である。この第１特定画像表示演出が実行されると、メイン表示画面７ａの略中央にはタイマ発動示唆画像ＴＭＨが表示される。タイマ発動示唆画像ＴＭＨは、矩形枠ＷＨの中にタイマが発動されることを示唆する「タイマ発動」の文字Ｍ１が表示される。つまりタイマ発動示唆画像ＴＭＨは、タイマが発動されることを文字で示唆する。矩形枠ＷＨの内部は例えば黒色に配色され、「タイマ発動」の文字Ｍ１は例えば白抜き（白文字）で表示される。なお、タイマ発動示唆画像ＴＭＨは所定時間（例えば２～５秒）表示された後、その表示された位置で消去される。
【０７９３】
次に、図１２２（Ｃ）に示すように、メイン表示画面７ａではタイマ表示演出が実行される。このタイマ表示演出は、タイマ発動示唆画像ＴＭＨが消去されると実行される。このタイマ表示演出では、タイマ発動示唆画像ＴＭＨが消去されると、再び装飾図柄変動演出がおこなわれ、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示中に、タイマ画像ＴＭ１がメイン表示画面７ａの左下に表示される。タイマ画像ＴＭ１は、タイマ値がカウントダウンしていくカウントダウン方式で表示される。図１２２（Ｃ）に示すタイマ画像ＴＭ１では、タイマ初期値としての５０秒が示されている。
【０７９４】
次に、図１２２（Ｄ）に示すように、メイン表示画面７ａではタイマ消化演出が実行される。このタイマ消化演出は、図１２２（Ｃ）に示したタイマ画像ＴＭ１のタイマ値がカウントダウンされて３０秒になったときの状態を示している。
【０７９５】
次に、図１２２（Ｅ）に示すように、メイン表示画面７ａでは第２特定画像表示演出が実行される。この第２特定画像表示演出は、第１特定画像に関連する画像であって、追加のタイマが発動されることを示唆する第２特定画像としての追加タイマ発動示唆画像ＴＴＭを表示する演出である。この第２特定画像表示演出が実行されると、メイン表示画面７ａの略中央には追加タイマ発動示唆画像ＴＴＭが表示される。追加タイマ発動示唆画像ＴＴＭは、上記したタイマ発動示唆画像ＴＭＨと、このタイマ発動示唆画像ＴＭＨの左上側に段状に表示される第３特定画像としてのタイマ発動の追加を示唆する追加示唆画像ＴＭＴとで表示される。追加示唆画像ＴＭＴは、矩形枠ＷＴの中にタイマが追加発動されることを示唆する「追加」の文字Ｍ２が表示される。つまり追加タイマ発動示唆画像ＴＴＭは、タイマ発動示唆画像ＴＭＨと追加示唆画像ＴＭＴとで、タイマが追加で発動されることを文字で示唆する。また、矩形枠ＷＴの内部は例えば赤色に配色され、「追加」の文字Ｍ２は例えば黒文字で表示される。また、矩形枠ＷＴの横長は矩形枠ＷＨの横長よりも短く、矩形枠ＷＴの縦長は矩形枠ＷＨの縦長よりも長く形成され、「追加」の文字Ｍ２は「タイマ発動」の文字Ｍ１よりも大きく且つ太く表示される。すなわち、タイマ発動示唆画像ＴＭＨと追加示唆画像ＴＭＴとは、異なる表示態様で表示され、追加タイマ発動示唆画像ＴＴＭにおいて、タイマ発動示唆画像ＴＭＨよりも追加示唆画像ＴＭＴの方が目立つように表示される。
【０７９６】
次に、図１２２（Ｆ）に示すように、メイン表示画面７ａでは第２特定画像移動演出が実行される。この第２特定画像移動演出が実行されると、メイン表示画面７ａの略中央で停止していた追加タイマ発動示唆画像ＴＴＭは、左方に略楕円状に回転するように移動する。ここで、タイマ発動示唆画像ＴＭＨは、メイン表示画面７ａの略中央からメイン表示画面７ａの左略下側の第１位置まで移動する。一方、追加示唆画像ＴＭＴは、メイン表示画面７ａの略中央から、メイン表示画面７ａの左サイドに隣接する左サブ表示画面６４Ｌの左略下側の第２位置まで移動する。
つまり、追加タイマ発動示唆画像ＴＴＭを構成するタイマ発動示唆画像ＴＭＨと追加タ

イマ発動示唆画像ＴＴＭは、メイン表示画面７ａの略中央から同時に略楕円状に回転する。そして、タイマ発動示唆画像ＴＭＨがメイン表示画面７ａの左略下側の第１位置まで到達すると、タイマ発動示唆画像ＴＭＨは該第１位置で停止する。一方、追加示唆画像ＴＭＴは、タイマ発動示唆画像ＴＭＨが第１位置まで到達しても移動を停止することなく、タイマ発動示唆画像ＴＭＨと分離してさらに左方に略楕円状に回転し続ける。そして、追加示唆画像ＴＭＴが左サブ表示画面６４Ｌの左略下側の第２位置まで到達すると、追加示唆画像ＴＭＴは該第２位置で停止する。タイマ発動示唆画像ＴＭＨが第１位置に位置し、追加示唆画像ＴＭＴが第２位置に位置する状態では、タイマ発動示唆画像ＴＭＨはメイン表示画面７ａの左略下側に全体表示され、追加示唆画像ＴＭＴは左サブ表示画面６４Ｌの左略下側に全体表示され、追加示唆画像ＴＭＴはタイマ発動示唆画像ＴＭＨの左側且つ上側に、タイマ発動示唆画像ＴＭＨと分離して表示される。

【０７９７】

次に、図１２２（Ｇ）に示すように、メイン表示画面７ａでは第２特定画像消去演出が実行される。この第２特定画像消去演出が実行されると、メイン表示画面７ａの第１位置で停止していたタイマ発動示唆画像ＴＭＨは、右方に略楕円状に回転するように移動する。左サブ表示画面６４Ｌの第２位置で停止していた追加示唆画像ＴＭＴは、タイマ発動示唆画像ＴＭＨと同様に、右方に略楕円状に回転するように移動する。そして、タイマ発動示唆画像ＴＭＨは、メイン表示画面７ａの下側から回転しながら徐々に消去される。また、追加示唆画像ＴＭＴは、左サブ表示画面６４Ｌの右側から回転しながら徐々に消去される。なお、図１２２（Ｇ）では、タイマ発動示唆画像ＴＭＨおよび追加示唆画像ＴＭＴは、メイン表示画面７ａおよび左サブ表示画面６４Ｌから消去される途中の表示態様を示しており、タイマ発動示唆画像ＴＭＨの一部および追加示唆画像ＴＭＴの一部が残った状態で、メイン表示画面７ａおよび左サブ表示画面６４Ｌに表示されている。

【０７９８】

次に、図１２２（Ｆ）に示すように、メイン表示画面７ａでは追加タイマ表示演出が実行される。この追加タイマ表示演出は、追加タイマ発動示唆画像ＴＴＭ（タイマ発動示唆画像ＴＭＨおよび追加示唆画像ＴＭＴ）が消去されると実行される。この追加タイマ表示演出では、追加タイマ発動示唆画像ＴＴＭが消去されると、再び装飾図柄変動演出がおこなわれ、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示中に、タイマ画像ＴＭ２が、タイマ画像ＴＭ１とは別に、メイン表示画面７ａの右上に表示される。すなわち、タイマ画像ＴＭ１とタイマ画像ＴＭ２とは、同時にメイン表示画面７ａに表示される。ここで、タイマ画像ＴＭ２は、タイマ画像ＴＭ１よりも大きく表示され、タイマ画像ＴＭ１よりも目立つように表示される。なお、タイマ画像ＴＭ２は、タイマ画像ＴＭ１と同様、タイマ値がカウントダウンしていくカウントダウン方式で表示される。図１２２（Ｆ）に示すタイマ画像ＴＭ２では、タイマ初期値としての９９秒が示されている。また、図１２１（Ｆ）に示すタイマ画像ＴＭ１は、図１２２（Ｄ）に示したタイマ画像ＴＭ１のタイマ値がカウントダウンされて２０秒になったときの状態を示している。

【０７９９】

次に、図示は省略するが、上述の図１２１（Ｇ）に示したように、メイン表示画面７ａではリーチ演出が実行される。このリーチ演出では、図１２２（Ｈ）に示したタイマ画像ＴＭ２のタイマ値がカウントダウンされて７０秒となったときに、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒがリーチ図柄配列で停止するようになっている。本例では、このリーチ図柄配列は「７↓７」が示されている。なお、タイマ画像ＴＭ２のタイマ値が７０秒になったとき、タイマ画像ＴＭ１はすでに消化されており、タイマ値は０秒を示している。

【０８００】

[効果例]

以下に、タイマ発動演出の効果例を示す。

[効果１]

上記実施形態の遊技機１では、図１１９～図１２２に示すように、タイマが発動されることを示唆する第１特定画像としてのタイマ発動示唆画像ＴＭＨを表示する演出をおこな

うとともに、追加のタイマが発動されることを示唆する第２特定画像としての追加タイマ発動示唆画像ＴＴＭを表示する演出をおこなう構成になっている。この構成によれば、遊技者は、追加タイマ発動示唆画像ＴＴＭが表示されたときは、大いなる期待を持って遊技に臨むことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０８０１】

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、図１１９～図１２２に示すように、追加のタイマが発動されることを示唆する第２特定画像としての追加タイマ発動示唆画像ＴＴＭは、タイマが発動されることを示唆する第１特定画像としてのタイマ発動示唆画像ＴＭＨに、第３特定画像としてのタイマ発動の追加を示唆する追加示唆画像ＴＭＴを、タイマ発動示唆画像ＴＭＨとは相違する表示態様で、しかもタイマ発動示唆画像ＴＭＨの上段に表示される構成になっている。この構成によれば、第３特定画像としてのタイマ発動の追加を示唆する追加示唆画像ＴＭＴを目立たせることができ、遊技者は、追加タイマ発動示唆画像ＴＴＭが表示されたことが容易に把握することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０８０２】

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、図１１９～図１２２に示すように、第１特定画像は、タイマが発動されることを文字で示唆するタイマ発動示唆文字画像で表示され、第２特定画像は、追加のタイマが発動されることを文字で示唆する追加タイマ発動示唆文字画像で表示され、第３特定画像は、追加を文字で示唆する文字画像で表示される構成になっている。この構成によれば、遊技者は、表示された第１特定画像、第２特定画像、第３特定画像の内容を極めて容易に理解することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０８０３】

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、図１２１、図１２２に示すように、第１特定画像は、メイン表示画面に表示された後、該表示された位置に固定される一方で、第２特定画像は、メイン表示画面に表示された後、第１特定画像の部分は、メイン表示画面の所定位置に移動し、第３特定画像の部分は、該第１特定画像の部分と分離してサブ表示画面の所定位置まで移動する構成になっている。この構成によれば、タイマが発動されることを示唆する第１特定画像の表示に比して、追加のタイマが発動されることを示唆する第２特定画像の表示の方が、より注意を引くようになり、遊技者が、追加のタイマが発動されることを示唆する第２特定画像の表示を見落とすことを、効果的に抑制することができる。特に、第３特定画像の部分は、メイン表示画面からサブ表示画面まで、第１特定画像の部分と分離して移動するので、その効果は絶大となる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、図１２２に示すように、第１特定画像は、メイン表示画面に固定表示された状態で消去され、第２特定画像は、第１特定画像の部分はメイン表示画面の所定位置に移動した位置から、第３特定画像の部分はサブ表示画面の所定位置に移動した位置から、それぞれ回転しながら消去される構成になっている。この構成によれば、タイマが発動されることを示唆する第１特定画像の表示に比して、追加のタイマが発動されることを示唆する第２特定画像の表示の方が、より注意を引くようになり、遊技者が、追加のタイマが発動されることを示唆する第２特定画像の表示を見落とすことを、効果的に抑制することができる。特に、第３特定画像の部分は、サブ表示画面から回転しながら消去されるので、その効果は絶大となる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０８０４】

［変形例］

以下に、タイマ発動演出の変形例を示す。
［変形例１］
上記実施形態の遊技機１では、図１１９～図１２１に示すように、追加タイマ表示演出が実行された後は、タイマ画像ＴＭ２のタイマ値が所定値になったときにリーチ演出をおこなうようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、タイマ画像ＴＭ２のタイマ値が消化されたら、リーチ演出をおこなうようにしてもよい。
【０８０５】
［変形例２］
上記実施形態の遊技機１では、図１１９～図１２２に示すように、追加タイマ発動示唆画像ＴＴＭは、タイマ発動示唆画像ＴＭＨの左上側に、段状に、タイマ発動示唆画像ＴＭＨと重ならないように（隣接して）追加示唆画像ＴＭＴを配置することで表示するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、追加タイマ発動示唆画像ＴＴＭは、タイマ発動示唆画像ＴＭＨと追加示唆画像ＴＭＴの一部が重なるように表示してもよい。ただし、この場合、「タイマ発動」の文字Ｍ１と「追加」の文字Ｍ２は、視認可能な態様で表示するのが好ましい。あるいは、追加タイマ発動示唆画像ＴＴＭは、タイマ発動示唆画像ＴＭＨと追加示唆画像ＴＭＴとが離間した態様で表示するようにしてもよい。例えば、所定の隙間を持ってタイマ発動示唆画像ＴＭＨと追加示唆画像ＴＭＴとを表示するようにしてもよい。
【０８０６】
［変形例３］
上記実施形態の遊技機１では、図１１９～図１２２に示すように、追加タイマ発動示唆画像ＴＴＭは、タイマ発動示唆画像ＴＭＨと追加示唆画像ＴＭＴとで構成し、タイマ発動示唆画像ＴＭＨよりも追加示唆画像ＴＭＴの方を大きく（「追加」の文字Ｍ２を「タイマ発動」の文字Ｍ１よりも大きく）表示するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、タイマ発動示唆画像ＴＭＨと追加示唆画像ＴＭＴ（「タイマ発動」の文字Ｍ１と「追加」の文字Ｍ２）とを、同じ大きさで表示するようにしてもよい。また、タイマ発動示唆画像ＴＭＨと追加示唆画像ＴＭＴは、期待度に応じて色が変化するようにしてもよい。
【０８０７】
［変形例４］
上記実施形態の遊技機１では、図１２１、図１２２に示すように、追加示唆画像ＴＭＴは、メイン表示画面７ａから、メイン表示画面７ａの左サイドに隣接する左サブ表示画面６４Ｌまで移動するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、追加示唆画像ＴＭＴは、メイン表示画面７ａから、メイン表示画面７ａの右サイドに隣接する右サブ表示画面６４Ｒまで移動するようにしもよい。あるいは、追加示唆画像ＴＭＴは、メイン表示画面７ａから、メイン表示画面７ａの上サイドに隣接する上サブ表示画面６４Ｕまで移動するようにしもよい。この場合、タイマ発動示唆画像ＴＭＨは、メイン表示画面７ａ内で、追加示唆画像ＴＭＴの移動する方向と同じ方向に移動するようにすればよい。
【０８０８】
［変形例５］
上記実施形態の遊技機１では、図１２１、図１２２に示すように、追加示唆画像ＴＭＴは、メイン表示画面７ａから左サブ表示画面６４Ｌまで移動して、左サブ表示画面６４Ｌで全体表示されるようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、追加示唆画像ＴＭＴは、メイン表示画面７ａと左サブ表示画面６４Ｌとに跨って全体表示されるようにしてもよい。あるいは、左サブ表示画面６４Ｌで一部のみが表示されるようにしてもよい。
【０８０９】
［変形例６］
上記実施形態の遊技機１では、図１２１、図１２２に示すように、タイマ発動示唆画像

ＴＭＨは、メイン表示画面７ａの略中央から左略下側まで移動して全体表示されるようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、タイマ発動示唆画像ＴＭＨは、メイン表示画面７ａと左サブ表示画面６４Ｌとに跨って全体表示されるようにしてもよい。あるいは、メイン表示画面７ａで一部のみが表示されるようにしてもよい。

【０８１０】

［変形例７］

上記実施形態の遊技機１では、図１２２に示すように、追加示唆画像ＴＭＴは、左サブ表示画面６４Ｌの右側から回転しながら徐々に消去されるようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、追加示唆画像ＴＭＴは、左サブ表示画面６４Ｌの左側、上側または下側から消去されるようにしてもよい。また、回転以外の、直線や不規則に移動することにより消去されるようにしてもよい。あるいは、追加示唆画像ＴＭＴは、左サブ表示画面６４Ｌから他の表示画面（メイン表示画面７ａ、右サブ表示画面６４Ｒまたは上サブ表示画面６４Ｕ）に移動して、他の表示画面から消去されるようにしてもよい。

【０８１１】

［変形例８］

上記実施形態の遊技機１では、図１２２に示すように、タイマ発動示唆画像ＴＭＨは、メイン表示画面７ａの下側から回転しながら徐々に消去されるようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、タイマ発動示唆画像ＴＭＨは、メイン表示画面７ａの左側、上側または右側から消去されるようにしてもよい。また、回転以外の、直線や不規則に移動することにより消去されるようにしてもよい。あるいは、タイマ発動示唆画像ＴＭＨは、メイン表示画面７ａから他の表示画面（左サブ表示画面６４Ｌ、右サブ表示画面６４Ｒまたは上サブ表示画面６４Ｕ）に移動して、他の表示画面から消去されるようにしてもよい。

【０８１２】

［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た遊技機であって、

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

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

前記第１演出は、所定の第１特定画像を表示する演出であり、

前記第２演出は、前記第１特定画像に関連する所定の第２特定画像を表示する演出であり、

前記表示手段は、前記第１特定画像に所定の第３特定画像を所定の表示態様で追加することにより前記第２特定画像を表示する、

ことを特徴とする遊技機。

[態様Ｃ４－２]

前記第１特定画像は、タイマが発動されることを示唆するタイマ発動示唆画像であり、

前記第２特定画像は、追加のタイマが発動されることを示唆する追加タイマ発動示唆画像であり、

前記第３特定画像は、追加を示唆する画像であって、前記第１特定画像の上側に段状に表示される、

ことを特徴とする態様Ｃ４－１に記載の遊技機。

[態様Ｃ４－３]

前記第１特定画像は、タイマが発動されることを文字で示唆するタイマ発動示唆文字画像であり、

前記第２特定画像は、追加のタイマが発動されることを文字で示唆する追加タイマ発動示唆文字画像であり、

前記第３特定画像は、追加を文字で示唆する文字画像であって、前記第１特定画像の上側に段状に表示されるとともに、前記タイマ発動示唆文字画像とは異なる表示態様で表示される、
ことを特徴とする態様Ｃ４－１または態様Ｃ４－２に記載の遊技機。
[態様Ｃ４－４]
メイン表示画面と、
前記メイン表示画面に隣接するサブ表示画面と、
が設けられ、
前記第１特定画像は、前記メイン表示画面に表示された後、該表示された位置に固定され、
前記第２特定画像は、前記メイン表示画面に表示された後、前記第１特定画像の部分は、前記メイン表示画面の所定位置に移動し、前記第３特定画像の部分は、該第１特定画像の部分と分離して前記サブ表示画面の所定位置に移動する、
ことを特徴とする態様Ｃ４－１から態様Ｃ４－３までのいずれか一つに記載の遊技機。
[態様Ｃ４－５]
前記第１特定画像は、前記メイン表示画面に固定表示された状態で消去され、
前記第２特定画像は、前記第１特定画像の部分は前記メイン表示画面の所定位置に移動した位置から、前記第３特定画像の部分は前記サブ表示画面の所定位置に移動した位置から、それぞれ回転しながら消去される、
ことを特徴とする態様Ｃ４－４に記載の遊技機。

【０８１３】
以下に図１２３～図１２６を用いて操作手段登場演出Ａ～Ｄについて説明する。この操作手段登場演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信した変動演出開始コマンドを解析し、操作手段登場演出を実行する指示が含まれている場合に、ＲＯＭ１０３から対応する画像データを読み出してメイン表示画面７ａ、および、サブ表示画面６４に画像を表示させる演出である。

【０８１４】
［操作手段登場演出Ａ］
図１２３は、操作手段登場演出Ａを説明するための図である。図１２３（Ａ）～（Ｊ）は、メイン表示画面７ａ、右サブ表示画面６４Ｒ、および、左サブ表示画面６４Ｌに表示される内容を表している。操作手段登場演出Ａでは、まず、図１２３（Ａ）に示すように、メイン表示画面７ａにおいて、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒによって装飾図柄変動演出（変動表示）が表示され、その後、リーチが形成される。装飾図柄によってリーチが形成された後装飾図柄や保留アイコンが消え、図１２３（Ｂ）に示すように、スペシャルリーチ演出が開始される。

【０８１５】
スペシャルリーチ演出では、まず、何も表示されていないメイン表示画面７ａの右上に画像Ｗ１が表示される。ここでは、画像Ｗ１は、「鉄」の文字を表した文字画像である。なお、画像Ｗ１は、特定の対象の外観を表す特定画像であり、特定の対象とは文字に限定されない。特定の対象は、文字、キャラクタ、生物、物体に限定されず、図形、記号などの抽象的なもや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含む。

【０８１６】
次に、図１２３（Ｃ）に示すように、メイン表示画面７ａの右下、画像Ｗ１の下方に画像Ｗ２が表示される。ここでは、画像Ｗ２は、「拳」の文字を表した文字画像である。なお、画像Ｗ２も特定の対象の外観を表す特定画像であり、画像Ｗ１と同様、特定の対象とは文字に限定されない。次に、図１２３（Ｄ）に示すように、メイン表示画面７ａの左上、画像Ｗ１の左側に画像Ｗ３が表示される。ここでは、画像Ｗ３は、「制」の文字を表し

た文字画像である。なお、画像Ｗ３も特定の対象の外観を表す特定画像であり、画像Ｗ１と同様、特定の対象とは文字に限定されない。次に、図１２３（Ｅ）に示すように、メイン表示画面７ａの左下、画像Ｗ１の左下に画像Ｗ４が表示される。ここでは、画像Ｗ４は、「裁」の文字を表した文字画像である。なお、画像Ｗ４も特定の対象の外観を表す特定画像であり、画像Ｗ１と同様、特定の対象とは文字に限定されない。４つの画像Ｗ１～Ｗ４は、メイン表示画面７ａに一つずつ順番に表示される。４つの画像Ｗ１～Ｗ４は、メイン表示画面７ａにおいて、四角形状に配置され、４つの画像Ｗ１～Ｗ４で「鉄拳制裁」の熟語を構成する。

【０８１７】

その後、図１２３（Ｆ）に示すように、メイン表示画面７ａのうち、四角形状に配置された４つの画像Ｗ１～Ｗ４に囲まれた中央部において、煙状の画像ＫＧが表示される。そして、図１２３（Ｇ）に示すように、その煙状の画像ＫＧの中からボタン画像ＢＴＮが現れる。ボタン画像ＢＴＮは、演出ボタン６３の外観を表した画像であり、ボタンが押された状態と押されていない状態とに切り替可能に表示される。ボタン画像ＢＴＮは、メイン表示画面７ａのうち、４つの画像Ｗ１～Ｗ４が表示されていた位置に囲まれた位置に表示される。このボタン画像ＢＴＮが現れるとほぼ同時に、「鉄」「拳」「制」「裁」の画像Ｗ１～Ｗ４がそれぞれサブ表示画面６４に一斉に移動する。具体的には、画像Ｗ１は、右方向に移動して右サブ表示画面６４Ｒの上方に表示される。画像Ｗ２は、右方向に移動して右サブ表示画面６４Ｒの下方に表示される。画像Ｗ３は、左方向に移動して左サブ表示画面６４Ｌの上方に表示される。画像Ｗ４は、左方向に移動して左サブ表示画面６４Ｌの下方に表示される。画像Ｗ１～Ｗ４は、移動中にメイン表示画面７ａとサブ表示画面６４とに跨がって表示される。次に、図１２３（Ｈ）に示すように、サブ表示画面６４に、画像Ｗ１～Ｗ４が表示されている状態で、メイン表示画面７ａでは、画像ＫＧが消えて、ボタン画像ＢＴＮのほか、操作促進画像ＲＮＤと、操作有効期間示唆画像ＴＢＩとが表示される。操作促進画像ＲＮＤは「押せ」の文字画像であり、遊技者に操作（押圧操作）を促す。操作有効期間示唆画像ＴＢＩは、演出ボタン６３の操作有効期間の残り期間を表すタイマーバーである。

【０８１８】

遊技者が演出ボタン６３を押すと、図１２３（Ｉ）に示すように、第２可動役物１５が進出位置に向かって下方に移動した後、第２可動役物１５を構成する第１部材１５ａと第２部材１５ｂとが相対スライド移動する駆動演出が実行される。ここでは、第１部材１５ａに対して、第２部材１５ｂが斜め方向（左下方向）にスライド移動する。具体的には、第１部材１５ａが静止した状態で、第２部材１５ｂが、第１部材１５ａと第２部材１５ｂとの境界線に沿って斜め方向（左下方向）に移動する。メイン表示画面７ａには、エフェクト画像が表示される。その後、図１２３（Ｊ）に示すように、装飾図柄が大当たりの態様で確定停止する。

【０８１９】

［操作手段登場演出Ｂ］

図１２４は、操作手段登場演出Ｂを説明するための図である。図１２４（Ａ）～（Ｊ）は、メイン表示画面７ａ、右サブ表示画面６４Ｒ、および、左サブ表示画面６４Ｌに表示される内容を表している。操作手段登場演出Ｂでは、まず、図１２４（Ａ）に示すように、メイン表示画面７ａにおいて、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒによって装飾図柄変動演出（変動表示）が表示され、その後、リーチが形成される。装飾図柄によってリーチが形成された後装飾図柄や保留アイコンが消え、図１２４（Ｂ）に示すように、スペシャルリーチ演出が開始される。スペシャルリーチ演出の開始時には、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒがリーチを形成したまま縮小しつつ、メイン表示画面７ａの左上と右上に縮小表示される。

【０８２０】

メイン表示画面７ａの左上と右上に左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが縮小表示された状態で、メイン表示画面７ａの右上に画像Ｗ１が表示される。ここでは、画像Ｗ１は、「

鉄」の文字を表した文字画像である。なお、画像Ｗ１は、特定の対象の外観を表す特定画像であり、特定の対象とは文字に限定されない。特定の対象は、文字、キャラクタ、生物、物体に限定されず、図形、記号などの抽象的なもや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含む。画像Ｗ１は右装飾図柄８Ｒによって一部が覆われる。

【０８２１】

次に、図１２４（Ｃ）に示すように、メイン表示画面７ａの右下、画像Ｗ１の下方に画像Ｗ２が表示される。ここでは、画像Ｗ２は、「拳」の文字を表した文字画像である。なお、画像Ｗ２も特定の対象の外観を表す特定画像であり、画像Ｗ１と同様、特定の対象とは文字に限定されない。次に、図１２４（Ｄ）に示すように、メイン表示画面７ａの左上、画像Ｗ１の左側に画像Ｗ３が表示される。ここでは、画像Ｗ３は、「制」の文字を表した文字画像である。なお、画像Ｗ３も特定の対象の外観を表す特定画像であり、画像Ｗ１と同様、特定の対象とは文字に限定されない。画像Ｗ３は左装飾図柄８Ｌによって一部が覆われる。次に、図１２４（Ｅ）に示すように、メイン表示画面７ａの左下、画像Ｗ１の左下に画像Ｗ４が表示される。ここでは、画像Ｗ４は、「裁」の文字を表した文字画像である。なお、画像Ｗ４も特定の対象の外観を表す特定画像であり、画像Ｗ１と同様、特定の対象とは文字に限定されない。４つの画像Ｗ１～Ｗ４は、メイン表示画面７ａに一つずつ順番に表示される。４つの画像Ｗ１～Ｗ４は、メイン表示画面７ａにおいて、四角形状に配置され、４つの画像Ｗ１～Ｗ４で「鉄拳制裁」の熟語を構成する。

【０８２２】

その後、図１２４（Ｆ）に示すように、メイン表示画面７ａのうち、四角形状に配置された４つの画像Ｗ１～Ｗ４に囲まれた中央部において、煙状の画像ＫＧが表示される。そして、図１２４（Ｇ）に示すように、その煙状の画像ＫＧの中からボタン画像ＢＴＮが現れる。ボタン画像ＢＴＮは、演出ボタン６３の外観を表した画像であり、ボタンが押された状態と押されていない状態とに切り替可能に表示される。ボタン画像ＢＴＮは、メイン表示画面７ａのうち、４つの画像Ｗ１～Ｗ４が表示されていた位置に囲まれた位置に表示される。このボタン画像ＢＴＮが現れるとほぼ同時に、「鉄」「拳」「制」「裁」の画像Ｗ１～Ｗ４がそれぞれサブ表示画面６４に移動する。具体的には、画像Ｗ１は、右方向に移動して右サブ表示画面６４Ｒの上方に表示される。画像Ｗ２は、右方向に移動して右サブ表示画面６４Ｒの下方に表示される。画像Ｗ３は、左方向に移動して左サブ表示画面６４Ｌの上方に表示される。画像Ｗ４は、左方向に移動して左サブ表示画面６４Ｌの下方に表示される。画像Ｗ１～Ｗ４は、移動中にメイン表示画面７ａとサブ表示画面６４とに跨がって表示される。次に、図１２４（Ｈ）に示すように、サブ表示画面６４に、画像Ｗ１～Ｗ４が表示されている状態で、メイン表示画面７ａの左上と右上には、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒの縮小表示が継続され、画像ＫＧが消えた後、ボタン画像ＢＴＮのほか、操作促進画像ＲＮＤと、操作有効期間示唆画像ＴＢＩとが表示される。操作促進画像ＲＮＤは「押せ」の文字画像であり、遊技者に操作（押圧操作）を促す。操作有効期間示唆画像ＴＢＩは、演出ボタン６３の操作有効期間の残り期間を表すタイマーバーである。

【０８２３】

遊技者が演出ボタン６３を押すと、図１２４（Ｉ）に示すように、第２可動役物１５が進出位置に向かって下方に移動した後、第２可動役物１５を構成する第１部材１５ａと第２部材１５ｂとが相対スライド移動する駆動演出が実行される。ここでは、第１部材１５ａに対して、第２部材１５ｂが斜め方向（左下方向）にスライド移動する。具体的には、第１部材１５ａが静止した状態で、第２部材１５ｂが、第１部材１５ａと第２部材１５ｂとの境界線に沿って斜め方向（左下方向）に移動する。メイン表示画面７ａには、エフェクト画像が表示される。その後、図１２４（Ｊ）に示すように、装飾図柄が大当たりの態様で確定停止する。

【０８２４】

［操作手段登場演出Ｃ］

図１２５は、操作手段登場演出Ｃを説明するための図である。図１２５（Ａ）～（Ｊ）は、メイン表示画面７ａ、右サブ表示画面６４Ｒ、および、左サブ表示画面６４Ｌに表示される内容を表している。操作手段登場演出Ｃでは、まず、図１２５（Ａ）に示すように、メイン表示画面７ａにおいて、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒによって装飾図柄変動演出（変動表示）が表示され、その後、リーチが形成される。装飾図柄によってリーチが形成された後装飾図柄や保留アイコンが消え、図１２５（Ｂ）に示すように、スペシャルリーチ演出が開始される。

【０８２５】

スペシャルリーチ演出では、まず、何も表示されていないメイン表示画面７ａの右上に画像Ｗ１が表示される。ここでは、画像Ｗ１は、笑った人の顔を表した顔画像である。なお、画像Ｗ１は、特定の対象の外観を表す特定画像であり、特定の対象とは人の顔に限定されない。特定の対象は、キャラクタ、生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なもや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含む。

【０８２６】

次に、図１２５（Ｃ）に示すように、メイン表示画面７ａの右下、画像Ｗ１の下方に画像Ｗ２が表示される。ここでは、画像Ｗ２は、舌を出して片目を瞑った顔を表した顔画像である。なお、画像Ｗ２も特定の対象の外観を表す特定画像であり、画像Ｗ１と同様、特定の対象とは人の顔に限定されない。次に、図１２５（Ｄ）に示すように、メイン表示画面７ａの左上、画像Ｗ１の左側に画像Ｗ３が表示される。ここでは、画像Ｗ３は、サングラスを掛けた人の顔を表した顔画像である。なお、画像Ｗ３も特定の対象の外観を表す特定画像であり、画像Ｗ１と同様、特定の対象とは人の顔に限定されない。次に、図１２５（Ｅ）に示すように、メイン表示画面７ａの左下、画像Ｗ１の左下に画像Ｗ４が表示される。ここでは、画像Ｗ４は、口を開けて笑った人の顔を表した顔画像である。なお、画像Ｗ４も特定の対象の外観を表す特定画像であり、画像Ｗ１と同様、特定の対象とは人の顔に限定されない。４つの画像Ｗ１～Ｗ４は、メイン表示画面７ａに一つずつ順番に表示される。４つの画像Ｗ１～Ｗ４は、メイン表示画面７ａにおいて、四角形状に配置される。

【０８２７】

その後、図１２５（Ｆ）に示すように、メイン表示画面７ａのうち、四角形状に配置された４つの画像Ｗ１～Ｗ４に囲まれた中央部において、光の画像ＫＧが表示される。そして、図１２５（Ｇ）に示すように、その光の画像ＫＧの中からボタン画像ＢＴＮが現れる。ボタン画像ＢＴＮは、演出ボタン６３の外観を表した画像であり、ボタンが押された状態と押されていない状態とに切り替可能に表示される。ボタン画像ＢＴＮは、メイン表示画面７ａのうち、４つの画像Ｗ１～Ｗ４が表示されていた位置に囲まれた位置に表示される。このボタン画像ＢＴＮが現れるとほぼ同時に、３つの画像Ｗ１、Ｗ２、Ｗ４がサブ表示画面６４に移動する。画像Ｗ３は移動しない。画像Ｗ１は、光の玉に形態が変化して右方向に移動し右サブ表示画面６４Ｒの上方に再表示される。画像Ｗ２は、メイン表示画面７ａから消えて、右サブ表示画面６４Ｒの下方に再表示される。画像Ｗ４は、左方向に移動して左サブ表示画面６４Ｌの下方に表示される。画像Ｗ４は、移動中にメイン表示画面７ａとサブ表示画面６４とに跨がって表示される。次に、図１２５（Ｈ）に示すように、サブ表示画面６４に、画像Ｗ１、Ｗ２、Ｗ４、メイン表示画面７ａに画像Ｗ３が表示されている状態で、メイン表示画面７ａでは、画像ＫＧが消えて、ボタン画像ＢＴＮのほか、操作促進画像ＲＮＤと、操作有効期間示唆画像ＴＢＩとがさらに表示される。操作促進画像ＲＮＤは「押せ」の文字画像であり、遊技者に操作（押圧操作）を促す。操作有効期間示唆画像ＴＢＩは、演出ボタン６３の操作有効期間の残り期間を表すタイマーバーである。

【０８２８】

遊技者が演出ボタン６３を押すと、図１２５（Ｉ）に示すように、第２可動役物１５が進出位置に向かって下方に移動した後、第２可動役物１５を構成する第１部材１５ａと第

２部材１５ｂとが相対スライド移動する駆動演出が実行される。ここでは、第１部材１５ａに対して、第２部材１５ｂが斜め方向（左下方向）にスライド移動する。具体的には、第１部材１５ａが静止した状態で、第２部材１５ｂが、第１部材１５ａと第２部材１５ｂとの境界線に沿って斜め方向（左下方向）に移動する。メイン表示画面７ａには、エフェクト画像が表示される。その後、図１２５（Ｊ）に示すように、装飾図柄が大当たりの態様で確定停止する。

【０８２９】

［操作手段登場演出Ｄ］

図１２６は、操作手段登場演出Ｄを説明するための図である。図１２６（Ａ）～（Ｊ）は、メイン表示画面７ａ、右サブ表示画面６４Ｒ、および、左サブ表示画面６４Ｌに表示される内容を表している。操作手段登場演出Ｄでは、まず、図１２６（Ａ）に示すように、メイン表示画面７ａにおいて、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒによって装飾図柄変動演出（変動表示）が表示され、その後、リーチが形成される。装飾図柄によってリーチが形成された後装飾図柄や保留アイコンが消え、図１２６（Ｂ）に示すように、スペシャルリーチ演出が開始される。

【０８３０】

スペシャルリーチ演出では、まず、何も表示されていないメイン表示画面７ａの右上に画像Ｗ１が表示される。ここでは、画像Ｗ１は、笑った人の顔を表した顔画像である。なお、画像Ｗ１は、特定の対象の外観を表す特定画像であり、特定の対象とは人の顔に限定されない。特定の対象は、キャラクタ、生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なもや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含む。画像Ｗ１は、メイン表示画面７ａの右上に表示された後、メイン表示画面７ａ内を移動する。

【０８３１】

次に、図１２６（Ｃ）に示すように、メイン表示画面７ａに画像Ｗ２が表示される。ここでは、画像Ｗ２は、舌を出して片目を瞑った顔を表した顔画像である。なお、画像Ｗ２も特定の対象の外観を表す特定画像であり、画像Ｗ１と同様、特定の対象とは人の顔に限定されない。画像Ｗ２は、メイン表示画面７ａに表示された後、メイン表示画面７ａ内を移動する。画像Ｗ１は、メイン表示画面７ａ内の移動を継続している。次に、図１２６（Ｄ）に示すように、メイン表示画面７ａに画像Ｗ３が表示される。ここでは、画像Ｗ３は、サングラスを掛けた人の顔を表した顔画像である。なお、画像Ｗ３も特定の対象の外観を表す特定画像であり、画像Ｗ１と同様、特定の対象とは人の顔に限定されない。画像Ｗ３は、メイン表示画面７ａに表示された後、メイン表示画面７ａ内を移動する。画像Ｗ１は、メイン表示画面７ａ内において時々停止する。画像Ｗ２は、メイン表示画面７ａ内の移動を継続している。次に、図１２６（Ｅ）に示すように、メイン表示画面７ａに画像Ｗ４が表示される。ここでは、画像Ｗ４は、口を開けて笑った人の顔を表した顔画像である。なお、画像Ｗ４も特定の対象の外観を表す特定画像であり、画像Ｗ１と同様、特定の対象とは人の顔に限定されない。

画像Ｗ４は、メイン表示画面７ａに表示された後、メイン表示画面７ａ内を移動する。画像Ｗ１、Ｗ２は、メイン表示画面７ａから一部がはみ出た状態となる。画像Ｗ３は、メイン表示画面７ａ内において時々停止する。４つの画像Ｗ１～Ｗ４は、メイン表示画面７ａに一つずつ順番に表示される。４つの画像Ｗ１～Ｗ４は、その後、各々の移動によってメイン表示画面７ａにおいて、四角形状に配置された状態で停止する。

【０８３２】

その後、図１２６（Ｆ）に示すように、メイン表示画面７ａのうち、四角形状に配置された４つの画像Ｗ１～Ｗ４に囲まれた中央部において、光の画像ＫＧが表示される。そして、図１２６（Ｇ）に示すように、その光の画像ＫＧの中からボタン画像ＢＴＮが現れる。ボタン画像ＢＴＮは、演出ボタン６３の外観を表した画像であり、ボタンが押された状態と押されていない状態とに切り替可能に表示される。ボタン画像ＢＴＮは、メイン表示

画面７ａのうち、４つの画像Ｗ１～Ｗ４が表示されていた位置に囲まれた位置に表示される。このボタン画像ＢＴＮが現れるとほぼ同時に、図１２６（Ｈ）に示すように、４つの画像Ｗ１～Ｗ４がサブ表示画面６４にも表示される。すなわち、４つの画像Ｗ１～Ｗ４は、メイン表示画面７ａにも継続して表示され、新たに、サブ表示画面６４にも表示される。画像Ｗ１は、メイン表示画面７ａの右上と右サブ表示画面６４Ｒの上方に表示される。画像Ｗ２は、メイン表示画面７ａの右下と右サブ表示画面６４Ｒの下方に表示される。画像Ｗ３は、メイン表示画面７ａの左上と左サブ表示画面６４Ｌの上方に表示される。画像Ｗ４は、メイン表示画面７ａの左下と左サブ表示画面６４Ｌの下方に表示される。メイン表示画面７ａでは、画像ＫＧが消えて、ボタン画像ＢＴＮのほか、操作促進画像ＲＮＤと、操作有効期間示唆画像ＴＢＩとがさらに表示される。操作促進画像ＲＮＤは「押せ」の文字画像であり、遊技者に操作（押圧操作）を促す。操作有効期間示唆画像ＴＢＩは、演出ボタン６３の操作有効期間の残り期間を表すタイマーバーである。

【０８３３】

遊技者が演出ボタン６３を押すと、図１２６（Ｉ）に示すように、第２可動役物１５が進出位置に向かって下方に移動した後、第２可動役物１５を構成する第１部材１５ａと第２部材１５ｂとが相対スライド移動する駆動演出が実行される。ここでは、第１部材１５ａに対して、第２部材１５ｂが斜め方向（左下方向）にスライド移動する。具体的には、第１部材１５ａが静止した状態で、第２部材１５ｂが、第１部材１５ａと第２部材１５ｂとの境界線に沿って斜め方向（左下方向）に移動する。メイン表示画面７ａには、エフェクト画像が表示される。その後、図１２６Ｊ）に示すように、装飾図柄が大当たりの態様で確定停止する。

【０８３４】

［効果例］

以下に、操作手段登場演出の効果例を示す。

［効果１］

上記実施形態の遊技機１では、図１２３～図１２６に示すように、メイン表示画面７ａに画像Ｗ１、Ｗ２が表示される第１の演出と、第１の演出後、画像Ｗ１、Ｗ２が右サブ表示画面６４Ｒに表示され、メイン表示画面７ａにボタン画像ＢＴＮが表示される第２の演出と、を実行することができる。この構成によれば、奇抜な演出によって遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、図１２３～図１２６に示すように、第１の演出では、メイン表示画面７ａに複数の画像Ｗ１～Ｗ４が表示され、第２の演出では、複数の画像Ｗ１～Ｗ４のうちの一部（画像Ｗ１、Ｗ２）が右サブ表示画面６４Ｒに表示され、残り（画像Ｗ３、Ｗ４）が左サブ表示画面６４Ｌに表示される。この構成によれば、奇抜な演出によって遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、図１２３～図１２６に示すように、第１の演出では、複数の画像Ｗ１～Ｗ４が１つずつ順番に表示される。この構成によれば、奇抜な演出によって遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、図１２３～図１２６に示すように、第２の演出では、ボタン画像ＢＴＮは、４つの画像Ｗ１～Ｗ４が表示されていた位置に囲まれた位置に表示される。この構成によれば、奇抜な演出によって遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、図１２４に示すように、第１の演出では、第１の表示手段に装飾図柄がリーチを形成した状態で表示され、装飾図柄が画像Ｗ１～Ｗ４の一部を覆う。この構成によれば、奇抜な演出によって遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果６］
上記実施形態の遊技機１では、図１２３、図１２４に示すように、画像Ｗ１～Ｗ４は、文字画像である。この構成によれば、奇抜な演出によって遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
【０８３５】
［変形例］
以下に、操作手段登場演出の変形例を示す。
［変形例１］
図１２３および図１２４の操作手段登場演出Ａ、Ｂにおいて、ボタン画像ＢＴＮが現れるとほぼ同時に、「鉄」「拳」「制」「裁」の画像Ｗ１～Ｗ４がそれぞれサブ表示画面６４に移動するものとした。しかし、画像Ｗ１～Ｗ４がそれぞれサブ表示画面６４に移動するタイミングはこれに限定されない。例えば、メイン表示画面７ａにボタン画像ＢＴＮが現れた後、しばらく経ってから画像Ｗ１～Ｗ４がそれぞれサブ表示画面６４に移動してもよいし、メイン表示画面７ａにボタン画像ＢＴＮが現れる前に画像Ｗ１～Ｗ４がそれぞれサブ表示画面６４に移動してもよい。また、画像Ｗ１～Ｗ４がそれぞれサブ表示画面６４に移動するタイミングは同時でなくてもよく、バラバラのタイミングであってもよい。
【０８３６】
［変形例２］
図１２３～図１２６の操作手段登場演出Ａ～Ｄでは、４つの画像Ｗ１～Ｗ４が表示されるものとして説明した。しかし、メイン表示画面７ａやサブ表示画面６４に表示される画像Ｗの数は４つに限定されない。操作手段登場演出Ａ～Ｄで表示される画像Ｗの数は、１つでもいいし、２～３でもよい。また、４つ以上であってもよい。また、画像Ｗが複数表示される場合、複数の画像Ｗは、メイン表示画面７ａに一斉に表示されてもよい。また、複数の複数の画像Ｗは、メイン表示画面７ａに表示された後、一度、すべてサブ表示画面６４のうちの一方に表示されてから、他方に表示されてもよい。画像Ｗは、メイン表示画面７ａに表示された後、一度消えて、再度、メイン表示画面７ａに表示されてからサブ表示画面６４に表示されてもよい。画像Ｗは、メイン表示画面７ａに表示された後、態様が変化してもよい。すなわち、画像Ｗは、表示された後、遊技者がその画像であると特定可能であれば、形状や色等の態様が変化してもよい。また、途中で２以上に分断してもよい。この場合、分断した少なくとも１つの画像が操作手段登場演出Ａ～Ｄのようにサブ表示画面６４に移動すればよい。
【０８３７】
［変形例３］
図１２３～図１２６の操作手段登場演出Ａ～Ｄを適宜組み合わせてもよい。例えば、操作手段登場演出Ａにおいて、画像Ｗ１～Ｗ４がメイン表示画面７ａからサブ表示画面６４に移動するとき、操作手段登場演出Ｃの図１２５（Ｃ）に示す画像Ｗ１のように態様が変化してもよい。
【０８３８】
［変形例４］
図１２３～図１２６の操作手段登場演出Ａ～Ｄでは、説明した演出の一部を備えていなくてもよいし、他の演出が追加されていてもよい。例えば。操作手段登場演出Ａにおいて、１２３（Ｉ）や１２３（Ｊ）の演出は備えていなくてもよい。また、操作手段登場演出Ａにおいて、１２３（Ａ）の後、１２３（Ｂ）～（Ｄ）を実行せず１２３（Ｅ）が実行されてもよい。
【０８３９】
［態様例］
本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。
◇[態様Ｃ５－１]
遊技者が操作可能な操作手段と、
複数種類の画像を表示可能な第１の表示手段と、

複数種類の画像を表示可能な第２の表示手段と、を備える遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、前記操作手段の外観を表す操作手段画像であり、
前記複数種類の画像のうちの一つは、特定の対象を表す特定画像であり、
前記第１の表示手段に前記特定画像が表示される第１の演出と、
前記第１の演出後、前記特定画像が前記第２の表示手段に表示され、前記第１の表示手段に前記操作手段画像が表示される第２の演出と、を実行可能な
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｃ５－２]
態様Ｃ５－１に記載の遊技機は、さらに、
複数種類の画像を表示可能な第３の表示手段を備えており、
前記第１の演出では、前記第１の表示手段に複数の前記特定画像が表示され、
前記第２の演出では、前記複数の特定画像のうちの一部が前記第２の表示手段に表示され、残りが前記第３の表示手段に表示される
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｃ５－３]
態様Ｃ５－２に記載の遊技機であって、
前記第１の演出では、前記複数の特定画像が１つずつ順番に表示される
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｃ５－４]
態様Ｃ５－２または態様Ｃ５－３に記載の遊技機であって、
前記第２の演出では、前記操作手段画像は、前記複数の特定画像が表示されていた位置に囲まれた位置に表示される
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｃ５－５]
態様Ｃ５－１から態様Ｃ５－４までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、装飾図柄であり、
前記第１の演出では、前記第１の表示手段に前記装飾図柄がリーチを形成した状態で表示され、前記装飾図柄が前記特定画像の一部を覆う
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｃ５－６]
態様Ｃ５－１から態様Ｃ５－５までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記特定画像は、文字画像である
ことを特徴とする遊技機。

【０８４０】

以下に図１２７～図１３０を用いてユーザーカスタマイズ表示演出について説明する。このユーザーカスタマイズ表示演出は、第１特別図柄または第２特別図柄（以下、単に「特別図柄」ともよぶ）の変動表示中（１回の変動表示中）、変動停止中、遊技状態が、待ち受け状態（所定期間、特別図柄の変動がおこなわれていない状態）、通常状態、高確率状態、時短状態、電チューサポート（電チュー２２が頻繁に開放されて第２始動口２１に入賞し易くなっている状態、以下「電サポ」ともよぶ）中などに実行され得る。

【０８４１】

[ユーザーカスタマイズ表示演出Ａ]

図１２７は、ユーザーカスタマイズ表示演出Ａを説明するための図である。

ユーザーカスタマイズ表示演出Ａでは、まず、図１２７（Ａ）に示すように、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置７のメイン表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄８Ｌ、中の図柄表示エリアに中装飾図柄８Ｃ、右の図柄表示エリアには右装飾図柄８Ｒが表示される。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止順は、最初に左装飾図柄８Ｌが停止し、次に右装飾図柄８Ｒが停止し、最後に中装飾図柄８Ｃが停止するようになっている。なお、図１２７（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは変動中（下方にスクロール中）であることを示し

ている。メイン表示画面７ａの左下側には、上述した第１特別図柄に係わる保留アイコン９Ａおよび当該保留アイコン（保留消化画像）９Ｃと、これらの保留アイコン９Ａ、９Ｃが載置される台座画像９Ｄが表示されるようになっている。本図では、一例として、保留アイコン９Ａは第１保留アイコン、第２保留アイコンが表示され、第１特別図柄に係わる保留記憶が２つ（当該保留記憶は除く）あることを示している。

また、メイン表示画面７ａの左サイドに隣接する左サブ表示画面６４Ｌには、ユーザーカスタマイズ表示ＹＣが表示される。このユーザーカスタマイズ表示ＹＣは、遊技機１に電源が投入されてから、電源が遮断されるまで常時表示されるようになっている。通常、ユーザーカスタマイズ表示ＹＣは、図１２７（Ａ）に示すように、左サブ表示画面６４Ｌの左下側に表示される。ユーザーカスタマイズ表示ＹＣは、上述したセレクトボタン６８（図１）の操作により、当該遊技機の所定の設定変更が可能なことを報知する表示であって、セレクトボタン６８を模した第１画像ＳＨと、当該遊技機の設定変更が可能なことを文字（「ユーザーカスタマイズ」）で示唆する第２画像ＭＨとで構成されている。第２画像ＭＨは、第１画像ＳＨの上側に表示される。なお、当該遊技機における所定の設定変更（所定項目の設定）としては、例えば、背景画像（ステージ）の変更、装飾図柄の表示態様の変更、演出パターン（演出モード）の変更、主人公の変更、音量調節、発光調節などが挙げられる。

【０８４２】

次に、図１２７（Ｂ）に示すように、メイン表示画面７ａでは装飾図柄停止演出が実行される。この装飾図柄停止演出は、図１２７（Ａ）に示した装飾図柄変動演出において、当該保留アイコン９Ｃと第１保留アイコン９Ａが消化され、第２保留アイコン９Ａが当該保留アイコン９Ｃとして装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示をおこなった結果が、ハズレたことを示している。本例では、このハズレ図柄配列は「９５８」が示されている。なお、当該保留アイコン９Ｃは、ハズレ図柄配列は「９５８」が停止するとほぼ同時に消去される。

【０８４３】

次に、図１２７（Ｃ）に示すように、ユーザーカスタマイズ表示位置変更演出が実行される。このユーザーカスタマイズ表示位置変更演出は、図１２７（Ｂ）に示したハズレ図柄配列は「９５８」が停止表示されてから所定時間（例えば１０～３０秒程度）が経過すると実行される。つまり、ユーザーカスタマイズ表示位置変更演出は、ハズレ図柄配列は「９５８」が停止表示されてから所定時間経過しても、上述した第１始動口２０に遊技球が入賞せずに装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示がおこなわれなかったときに実行される。ユーザーカスタマイズ表示位置変更演出が実行されると、左サブ表示画面６４Ｌに表示されていたユーザーカスタマイズ表示ＹＣは消去され、それと同時にユーザーカスタマイズ表示ＹＣはメイン表示画面７ａに表示される。ここで、ユーザーカスタマイズ表示ＹＣの表示位置は、メイン表示画面７ａの左下側であって、保留アイコン９Ａに係わる台座画像９Ｄの一部を覆うとともに、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒと重ならないように表示される。

【０８４４】

次に、図１２７（Ｄ）に示すように、ユーザーカスタマイズ表示位置復帰演出が実行される。このユーザーカスタマイズ表示位置復帰演出は、メイン表示画面７ａにユーザーカスタマイズ表示ＹＣが表示された状態で、第１始動口２０に遊技球が入賞し、停止していた装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ（「９５８」）が変動を開始すると実行される。つまり、ユーザーカスタマイズ表示位置復帰演出は、停止していた装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動を開始したとき、メイン表示画面７ａに表示されていたユーザーカスタマイズ表示ＹＣは消去され、それと同時にユーザーカスタマイズ表示ＹＣは、左サブ表示画面６４Ｌの元の位置に表示される。なお、停止していた装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動を開始すると、当該保留アイコン９Ｃが表示される。

【０８４５】

[ユーザーカスタマイズ表示演出Ｂ]

図１２８は、ユーザーカスタマイズ表示演出Ｂを説明するための図である。
ユーザーカスタマイズ表示演出Ｂでは、まず、図１２８（Ａ）に示すように、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置７のメイン表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄８Ｌ、中の図柄表示エリアに中装飾図柄８Ｃ、右の図柄表示エリアには右装飾図柄８Ｒが表示される。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止順は、最初に左装飾図柄８Ｌが停止し、次に右装飾図柄８Ｒが停止し、最後に中装飾図柄８Ｃが停止するようになっている。なお、図１２８（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは変動中（下方にスクロール中）であることを示している。メイン表示画面７ａの左下側には、上述した第１特別図柄に係わる保留アイコン９Ａおよび当該保留アイコン（保留消化画像）９Ｃと、これらの保留アイコン９Ａ、９Ｃが載置される台座画像９Ｄが表示されるようになっている。本図では、一例として、保留アイコン９Ａは第１保留アイコン、第２保留アイコンが表示され、第１特別図柄に係わる保留記憶が２つ（当該保留記憶は除く）あることを示している。
また、メイン表示画面７ａの左サイドに隣接する左サブ表示画面６４Ｌには、ユーザーカスタマイズ表示ＹＣが表示される。このユーザーカスタマイズ表示ＹＣは、遊技機１に電源が投入されてから、電源が遮断されるまで常時表示されるようになっている。通常、ユーザーカスタマイズ表示ＹＣは、図１２８（Ａ）に示すように、左サブ表示画面６４Ｌの左下側に表示される。ユーザーカスタマイズ表示ＹＣは、上述したセレクトボタン６８（図１）の操作により、当該遊技機の所定の設定変更が可能なことを報知する表示であって、セレクトボタン６８を模した第１画像ＳＨと、当該遊技機の設定変更が可能なことを文字（「ユーザーカスタマイズ」）で示唆する第２画像ＭＨとで構成されている。第２画像ＭＨは、第１画像ＳＨの上側に表示される。なお、当該遊技機における所定の設定変更（所定項目の設定）としては、例えば、背景画像（ステージ）の変更、装飾図柄の表示態様の変更、演出パターン（演出モード）の変更、主人公の変更、音量調節、発光調節などが挙げられる。

【０８４６】

次に、図１２８（Ｂ）に示すように、メイン表示画面７ａでは装飾図柄停止演出が実行される。この装飾図柄停止演出は、図１２８（Ａ）に示した装飾図柄変動演出において、当該保留アイコン９Ｃと第１保留アイコン９Ａが消化され、第２保留アイコン９Ａが当該保留アイコン９Ｃとして装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示をおこなった結果が、ハズレたことを示している。本例では、このハズレ図柄配列は「９５８」が示されている。なお、当該保留アイコン９Ｃは、ハズレ図柄配列は「９５８」が停止するとほぼ同時に消去される。

【０８４７】

次に、図１２８（Ｃ）に示すように、ユーザーカスタマイズ表示位置変更演出が実行される。このユーザーカスタマイズ表示位置変更演出は、図１２８（Ｂ）に示したハズレ図柄配列は「９５８」が停止表示されてから所定時間（例えば１０～３０秒程度）が経過すると実行される。つまり、ユーザーカスタマイズ表示位置変更演出は、ハズレ図柄配列は「９５８」が停止表示されてから所定時間経過しても、上述した第１始動口２０に遊技球が入賞せずに装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示がおこなわれなかったときに実行される。ユーザーカスタマイズ表示位置変更演出が実行されると、左サブ表示画面６４Ｌに表示されていたユーザーカスタマイズ表示ＹＣは消去され、それと同時にユーザーカスタマイズ表示ＹＣはメイン表示画面７ａに表示される。ここで、ユーザーカスタマイズ表示ＹＣの表示位置は、メイン表示画面７ａの左下側であって、保留アイコン９Ａに係わる台座画像９Ｄの一部を覆うとともに、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒと重ならないように表示される。

【０８４８】

次に、図１２８（Ｄ）に示すように、メイン表示画面７ａではユーザーカスタマイズ拡大表示演出が実行される。このユーザーカスタマイズ拡大表示演出は、図１２８（Ｃ）に示したユーザーカスタマイズ表示ＹＣがメイン表示画面７ａに表示されてから所定時間（

例えば３０～６０秒程度）が経過すると実行される。言い換えれば、このユーザーカスタマイズ拡大表示演出は、図１２８（Ｂ）に示したハズレ図柄配列は「９５８」が停止表示されてから所定時間（例えば４０～９０秒程度）が経過すると実行される。つまり、ユーザーカスタマイズ拡大表示演出は、ユーザーカスタマイズ表示ＹＣがメイン表示画面７ａに表示されてから所定時間経過しても、上述した第１始動口２０に遊技球が入賞せずに装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示がおこなわれなかったときに実行される。ユーザーカスタマイズ拡大表示演出が実行されると、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ（「９５８」）と台座画像９Ｄの表示から切り替わって、メイン表示画面７ａは待ち受け画面になり、この待ち受け画面では、図示は省略するが、アニメーションなどのデモ画像等が表示される。そして、メイン表示画面７ａの左下側に表示されていたユーザーカスタマイズ表示ＹＣは、待ち受け画面になっている表示画面７ａの中央に拡大して表示される。

【０８４９】

次に、図１２８（Ｅ）に示すように、ユーザーカスタマイズ表示位置復帰演出が実行される。このユーザーカスタマイズ表示位置復帰演出は、メイン表示画面７ａの中央にユーザーカスタマイズ表示ＹＣが拡大表示された状態で、第１始動口２０に遊技球が入賞し、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが再び表示されて変動を開始すると実行される。つまり、ユーザーカスタマイズ表示位置復帰演出は、再び装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動を開始したとき、メイン表示画面７ａに拡大表示されていたユーザーカスタマイズ表示ＹＣは消去され、それと同時にユーザーカスタマイズ表示ＹＣは、左サブ表示画面６４Ｌの元の位置に表示される。なお、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが再び表示されて変動を開始すると、当該保留アイコン９Ｃと台座画像９Ｄが表示される。

【０８５０】

[ユーザーカスタマイズ表示演出Ｃ]

図１２９は、ユーザーカスタマイズ表示演出Ｃを説明するための図である。

ユーザーカスタマイズ表示演出Ｃでは、まず、図１２９（Ａ）に示すように、特定の大当たりによる大当たり遊技が終了したときにおこなわれる時短（電サポ）開始演出が実行される。この時短（電サポ）開始演出では、画像表示装置７のメイン表示画面７ａにおいて、その中央に「時短開始！」という文字が表示され、「時短開始！」の文字の下には、遊技者に右打ちを促すための右打ち矢印ＹＲが表示される。この右打ち矢印ＹＲの表示領域内には「右打ち」という文字からなるメッセージＭＵが表示されている。遊技者は、この右打ち矢印ＹＲの表示に促されて右打ちすることで、電チュー２２が頻繁に開放されて入賞し易くなっている第２始動口２１（電サポ）に遊技球を容易に入賞させることができる。

また、メイン表示画面７ａの左サイドに隣接する左サブ表示画面６４Ｌには、ユーザーカスタマイズ表示ＹＣが表示される。このユーザーカスタマイズ表示ＹＣは、遊技機１に電源が投入されてから、電源が遮断されるまで常時表示されるようになっている。通常、ユーザーカスタマイズ表示ＹＣは、図１２９（Ａ）に示すように、左サブ表示画面６４Ｌの左下側に表示される。ユーザーカスタマイズ表示ＹＣは、上述したセレクトボタン６８（図１）の操作により、当該遊技機の所定の設定変更が可能なことを報知する表示であって、セレクトボタン６８を模した第１画像ＳＨと、当該遊技機の設定変更が可能なことを文字（「ユーザーカスタマイズ」）で示唆する第２画像ＭＨとで構成されている。第２画像ＭＨは、第１画像ＳＨの上側に表示される。なお、当該遊技機における所定の設定変更（所定項目の設定）としては、例えば、背景画像（ステージ）の変更、装飾図柄の表示態様の変更、演出パターン（演出モード）の変更、主人公の変更、音量調節、発光調節などが挙げられる。

【０８５１】

次に、図１２９（Ｂ）に示すように、第２始動口２１に遊技球が入賞すると、メイン表示画面７ａでは時短状態における第２特別図柄の変動表示と同期する装飾図柄の変動表示が開始される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置７のメイン表示画面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１２９（Ｂ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは変動中（下方にスクロール中）であることを示している。メイン表示画面７ａの右下側には、上述した第２特別図柄に係わる保留アイコン９Ｂおよび当該保留アイコン（保留消化画像）９Ｃと、これらの保留アイコン９Ｂ、９Ｃが載置される台座画像９Ｄが表示されるようになっている。本図では、一例として、保留アイコン９Ｂは第１保留アイコン、第２保留アイコンが表示され、第２特別図柄に係わる保留記憶が２つ（当該保留記憶は除く）あることを示している。また、右打ち矢印ＹＲおよびメッセージＭＵに替わって、メイン表示画面７ａの中央上側には、遊技者に右打ちを促すための右打ち矢印ＳＹＲと、右打ち矢印ＳＹＲの下側に「右打ち」という文字からなるメッセージＳＭＵが表示される。この右打ち矢印ＹＲとメッセージＳＭＵは、時短中は継続して表示される。

【０８５２】

次に、図１２９（Ｃ）に示すように、メイン表示画面７ａでは時短最終変動停止演出が実行される。時短遊技では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動回数は予め定められており（例えば１００回）、この時短最終変動停止演出は、時短遊技における最後の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動がおこなわれ、その変動結果が、ハズレたことを示している。本例では、このハズレ図柄配列は「９５８」が示されている。なお、この時短最終変動停止演出では、一例として、保留アイコン９Ｂは第１保留アイコン、第２保留アイコン、第３保留アイコン、第４保留アイコンが表示され、第２特別図柄に係わる保留記憶が４つ（満タン、当該保留記憶は除く）あることを示している。また、当該保留アイコン９Ｃは、ハズレ図柄配列は「９５８」が停止するとほぼ同時に消去される。なお、メイン表示画面７ａの中央上側には、右打ち矢印ＳＹＲとメッセージＳＭＵが表示されている。

【０８５３】

次に、図１２９（Ｄ）に示すように、ユーザーカスタマイズ表示位置変更演出が実行される。このユーザーカスタマイズ表示位置変更演出は、図１２９（Ｃ）に示したハズレ図柄配列「９５８」が停止表示され、時短遊技が終了したとき実行される。ユーザーカスタマイズ表示位置変更演出が実行されると、ハズレ図柄配列「９５８」が消去され、メイン表示画面７ａでは、中央に「時短終了！」という文字が表示され、「時短終了！」の文字の下には、遊技者に左打ちを促すための左打ち矢印ＹＬが表示される。この左打ち矢印ＹＬの表示領域内外には「左打ちに戻して下さい」という文字からなるメッセージＨＵが表示されている。遊技者は、この左打ち矢印ＹＬおよびメッセージＨＵの表示に促されて左打ちすることで、第１始動口２０に遊技球を入賞させることが可能になる。なお、メイン表示画面７ａの中央上側で表示されていた右打ち矢印ＳＹＲとメッセージＳＭＵは、時短遊技が終了したとき消去される。

また、ユーザーカスタマイズ表示位置変更演出が実行されると、メイン表示画面７ａの右下側に表示されていた当該保留アイコン９Ｃ、保留アイコン９Ｂ、保留アイコン９Ｃ、９Ｂに係わる台座画像９Ｄは消去され、替わりにメイン表示画面７ａの左下側に、保留アイコン９Ａに係わる台座画像９Ｄが表示される。ここで、本例は、第１特別図柄と第２特別図柄は同時に変動する遊技機であって、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは第１特別図柄に係わる変動表示のみをおこなうとともに保留アイコン９Ａのみを表示し、時短状態（低確高ベース状態）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは第２特別図柄に係わる変動表示のみをおこなうとともに保留アイコン９Ｂのみを表示するうようになっている。したがって、時短遊技が終了した時点で、図１２９（Ｃ）に示した第２特別図柄に係わる４つの保留記憶（保留アイコン９Ｂ）は、遊技状態が通常状態になったため、ユーザーカスタマイズ表示位置変更演出では表示されず、また、第１特別図柄に係わる保留記憶（保留アイコン９Ａ）は、時短遊技中は右打ちがおこなわれ且つ同時変動であるので発生することはほとんどなく、よって、ユーザーカスタマイズ表示位置変更演出では保留アイコン９Ａは表示されず、保留アイコン９Ａに係わる台座画像９Ｄのみが表示される。

しかして、ユーザーカスタマイズ表示位置変更演出が実行されると、左サブ表示画面６４Ｌに表示されていたユーザーカスタマイズ表示ＹＣは消去され、それと同時にユーザーカスタマイズ表示ＹＣはメイン表示画面７ａに表示される。ここで、ユーザーカスタマイズ表示ＹＣの表示位置は、メイン表示画面７ａの左下側であって、保留アイコン９Ａに係わる台座画像９Ｄの一部を覆うとともに、左打ち矢印ＹＬおよびメッセージＨＵの左近傍で、左打ち矢印ＹＬおよびメッセージＨＵと重ならないように表示される。つまり、ユーザーカスタマイズ表示ＹＣと左打ち矢印ＹＬおよびメッセージＨＵとは、同時に近接して表示される。

【０８５４】

次に、図１２９（Ｅ）に示すように、メイン表示画面７ａでは装飾図柄停止演出が実行される。この装飾図柄停止演出は、図１２９（Ｄ）に示したユーザーカスタマイズ表示位置変更演出において、「時短終了！」の文字と、左打ち矢印ＹＬおよびメッセージＨＵが消去され、替わりに、図１２９（Ｃ）に示した時短最終変動停止演出で停止表示されたハズレ図柄配列「９５８」が、メイン表示画面７ａに再び表示される。つまり、左打ち矢印ＹＬおよびメッセージＨＵは、時短遊技が終了した時点から所定期間（例えば５～１０秒程度）だけ表示される。メイン表示画面７ａにハズレ図柄配列「９５８」が再表示された状態では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ（ハズレ図柄配列「９５８」）は、ユーザーカスタマイズ表示ＹＣと重ならないように表示されている。

【０８５５】

次に、図１２９（Ｆ）に示すように、ユーザーカスタマイズ表示位置復帰演出が実行される。このユーザーカスタマイズ表示位置復帰演出は、メイン表示画面７ａにユーザーカスタマイズ表示ＹＣが表示された状態で、第１始動口２０に遊技球が入賞し、停止していた装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ（「９５８」）が変動を開始すると実行される。つまり、ユーザーカスタマイズ表示位置復帰演出は、停止していた装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動を開始したとき、メイン表示画面７ａに表示されていたユーザーカスタマイズ表示ＹＣは消去され、それと同時にユーザーカスタマイズ表示ＹＣは、左サブ表示画面６４Ｌの元の位置に表示される。なお、停止していた装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動を開始すると、当該保留アイコン９Ｃが表示される。

【０８５６】

[ユーザーカスタマイズ表示演出Ｄ]

図１３０は、ユーザーカスタマイズ表示演出Ｄを説明するための図である。

ユーザーカスタマイズ表示演出Ｄでは、まず、図１３０（Ａ）に示すように、特定の大当たりによる大当たり遊技が終了したときにおこなわれる時短（電サポ）開始演出が実行される。この時短（電サポ）開始演出では、画像表示装置７のメイン表示画面７ａにおいて、その中央に「時短開始！」という文字が表示され、「時短開始！」の文字の下には、遊技者に右打ちを促すための右打ち矢印ＹＲが表示される。この右打ち矢印ＹＲの表示領域内には「右打ち」という文字からなるメッセージＭＵが表示されている。遊技者は、この右打ち矢印ＹＲの表示に促されて右打ちすることで、電チュー２２が頻繁に開放されて入賞し易くなっている第２始動口２１（電サポ）に遊技球を容易に入賞させることができる。

また、メイン表示画面７ａの左サイドに隣接する左サブ表示画面６４Ｌには、ユーザーカスタマイズ表示ＹＣが表示される。このユーザーカスタマイズ表示ＹＣは、遊技機１に電源が投入されてから、電源が遮断されるまで常時表示されるようになっている。通常、ユーザーカスタマイズ表示ＹＣは、図１３０（Ａ）に示すように、左サブ表示画面６４Ｌの左下側に表示される。ユーザーカスタマイズ表示ＹＣは、上述したセレクトボタン６８（図１）の操作により、当該遊技機の所定の設定変更が可能なことを報知する表示であって、セレクトボタン６８を模した第１画像ＳＨと、当該遊技機の設定変更が可能なことを文字（「ユーザーカスタマイズ」）で示唆する第２画像ＭＨとで構成されている。第２画像ＭＨは、第１画像ＳＨの上側に表示される。なお、当該遊技機における所定の設定変更（所定項目の設定）としては、例えば、背景画像（ステージ）の変更、装飾図柄の表示態

様の変更、演出パターン（演出モード）の変更、主人公の変更、音量調節、発光調節などが挙げられる。

【０８５７】

次に、図１３０（Ｂ）に示すように、第２始動口２１に遊技球が入賞すると、メイン表示画面７ａでは時短状態における第２特別図柄の変動表示と同期する装飾図柄の変動表示が開始される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置７のメイン表示画面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１３０（Ｂ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは変動中（下方にスクロール中）であることを示している。メイン表示画面７ａの右下側には、上述した第２特別図柄に係わる保留アイコン９Ｂおよび当該保留アイコン（保留消化画像）９Ｃと、これらの保留アイコン９Ｂ、９Ｃが載置される台座画像９Ｄが表示されるようになっている。本図では、一例として、保留アイコン９Ｂは第１保留アイコン、第２保留アイコンが表示され、第２特別図柄に係わる保留記憶が２つ（当該保留記憶は除く）あることを示している。また、右打ち矢印ＹＲおよびメッセージＭＵに替わって、メイン表示画面７ａの中央上側には、遊技者に右打ちを促すための右打ち矢印ＳＹＲと、右打ち矢印ＳＹＲの下側に「右打ち」という文字からなるメッセージＳＭＵが表示される。この右打ち矢印ＹＲとメッセージＳＭＵは、後述の時短最終変動停止演出が実行されるまで、継続して表示される。

【０８５８】

次に、図１３０（Ｃ）に示すように、メイン表示画面７ａでは時短最終変動停止演出が実行される。時短遊技では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動回数は予め定められており（例えば１００回）、この時短最終変動停止演出は、時短遊技における最後の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動がおこなわれ、その変動結果が、ハズレたことを示している。本例では、このハズレ図柄配列は「９５８」が示されている。なお、この時短最終変動停止演出では、一例として、保留アイコン９Ｂは第１保留アイコン、第２保留アイコン、第３保留アイコン、第４保留アイコンが表示され、第２特別図柄に係わる保留記憶が４つ（満タン、当該保留記憶は除く）あることを示している。また、当該保留アイコン９Ｃは、ハズレ図柄配列は「９５８」が停止するとほぼ同時に消去される。ここで、この時短最終変動停止演出では、メイン表示画面７ａの中央上側に表示されていた右打ち矢印ＳＹＲとメッセージＳＭＵに替わって、メイン表示画面７ａの左上側に、遊技者に左打ちを促すための左打ち矢印ＳＹＬと、左打ち矢印ＳＹＬの下側に「左打ち」という文字からなるメッセージＳＨＵが表示される。すなわち、この左打ち矢印ＳＹＬおよびメッセージＳＨＵは、時短状態が終了していないにも拘わらず表示される。遊技者は、この左打ち矢印ＳＹＬおよびメッセージＳＨＵの表示に促されて左打ちすることで、第１始動口２０に遊技球を入賞させることが可能になる。

【０８５９】

次に、図１３０（Ｄ）に示すように、メイン表示画面７ａではリザルト表示演出が実行される。このリザルト表示演出は、図１３０（Ｃ）に示したハズレ図柄配列「９５８」が停止表示され、時短遊技が終了したとき実行される。リザルト表示演出が実行されると、ハズレ図柄配列「９５８」が消去され、メイン表示画面７ａでは、中央に「時短終了！」という文字が表示され、「時短終了！」の文字の下には、今回のラッシュ（大当たりと確変または時短が継続する期間）で獲得した出球数と大当たり回数を示す表示が、リザルト画面で表示される。本例では、出球数に係わる表示は「３５８０発獲得」、大当たり回数に係わる表示は「大当たり　３回」という文字が、一例として示されている。なお、左打ち矢印ＳＹＬおよびメッセージＳＨＵは、リザルト表示演出でも継続して表示される。また、リザルト表示演出が実行されると、メイン表示画面７ａの左下側に表示されていた当該保留アイコン９Ｃ、保留アイコン９Ｂ、保留アイコン９Ｃ、９Ｂに係わる台座画像９Ｄも消去される。

【０８６０】
次に、図１３０（Ｅ）に示すように、ユーザーカスタマイズ表示位置変更演出が実行される。このユーザーカスタマイズ表示位置変更演出は、図１３０（Ｄ）に示したリザルト画面が所定時間（例えば５～１０秒程度）表示されると実行される。ユーザーカスタマイズ表示位置変更演出が実行されると、メイン表示画面７ａでは、図１３０（Ｃ）に示した時短最終変動停止演出で停止表示されたハズレ図柄配列「９５８」が、メイン表示画面７ａに再び表示され、そのハズレ図柄配列「９５８」の前側で、該ハズレ図柄配列「９５８」の下部と一部が重なるように、遊技者に左打ちを促すための左打ち矢印ＹＬとメッセージＨＵが表示される。メッセージＨＵは、「左打ちに戻して下さい」という文字からなり、左打ち矢印ＹＬの表示領域内外に表示される。遊技者は、この左打ち矢印ＹＬとメッセージＨＵの表示を視ることで、左打ちすることを再確認し、左打ちをおこなっていなかった遊技者は、直ちに左打ちして、第１始動口２０に遊技球を入賞させることが可能になる。

また、ユーザーカスタマイズ表示位置変更演出が実行されると、メイン表示画面７ａの左下側に、保留アイコン９Ａに係わる台座画像９Ｄが表示される。ここで、本例は、第１特別図柄と第２特別図柄は同時に変動する遊技機であって、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは第１特別図柄に係わる変動表示のみをおこなうとともに保留アイコン９Ａのみを表示し、時短状態（低確高ベース状態）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは第２特別図柄に係わる変動表示のみをおこなうとともに保留アイコン９Ｂのみを表示するうようになっている。したがって、時短遊技が終了した時点で、図１３０（Ｃ）に示した第２特別図柄に係わる４つの保留記憶（保留アイコン９Ｂ）は、遊技状態が通常状態になったため、ユーザーカスタマイズ表示位置変更演出では表示されず、また、第１特別図柄に係わる保留記憶（保留アイコン９Ａ）は、時短遊技中は右打ちがおこなわれ且つ同時変動であるので発生することはほとんどなく、よって、ユーザーカスタマイズ表示位置変更演出では保留アイコン９Ａは表示されず、保留アイコン９Ａに係わる台座画像９Ｄのみが表示される。

しかして、ユーザーカスタマイズ表示位置変更演出が実行されると、左サブ表示画面６４Ｌに表示されていたユーザーカスタマイズ表示ＹＣは消去され、それと同時にユーザーカスタマイズ表示ＹＣはメイン表示画面７ａに表示される。ここで、ユーザーカスタマイズ表示ＹＣの表示位置は、メイン表示画面７ａの左下側であって、保留アイコン９Ａに係わる台座画像９Ｄの一部を覆うとともに、左打ち矢印ＹＬおよびメッセージＨＵの左近傍で、左打ち矢印ＹＬおよびメッセージＨＵと重ならないように表示される。つまり、ユーザーカスタマイズ表示ＹＣと左打ち矢印ＹＬおよびメッセージＨＵとは、同時に近接して表示される。また、ユーザーカスタマイズ表示ＹＣは、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ（ハズレ図柄配列「９５８」）にも重ならないように表示される。

【０８６１】
次に、図１３０（Ｆ）に示すように、メイン表示画面７ａでは装飾図柄停止演出が実行される。この装飾図柄停止演出は、図１３０（Ｅ）に示したユーザーカスタマイズ表示位置変更演出において、左打ち矢印ＹＬおよびメッセージＨＵが消去される。つまり、左打ち矢印ＹＬおよびメッセージＨＵは、リザルト画面が切り替わって、メイン表示画面７ａでユーザーカスタマイズ表示位置変更演出が実行された時点から所定期間（例えば５～１０秒程度）だけ表示される。

【０８６２】
次に、図１３０（Ｇ）に示すように、ユーザーカスタマイズ表示位置復帰演出が実行される。このユーザーカスタマイズ表示位置復帰演出は、メイン表示画面７ａにユーザーカスタマイズ表示ＹＣが表示された状態で、第１始動口２０に遊技球が入賞し、停止していた装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ（「９５８」）が変動を開始すると実行される。つまり、ユーザーカスタマイズ表示位置復帰演出は、停止していた装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動を開始したとき、メイン表示画面７ａに表示されていたユーザーカスタマイズ表示ＹＣは消去され、それと同時にユーザーカスタマイズ表示ＹＣは、左サブ表示画面６４Ｌの元の

位置に表示される。なお、停止していた装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動を開始すると、当該保留アイコン９Ｃが表示される。

【０８６３】

[効果例]

以下に、ユーザーカスタマイズ表示演出の効果例を示す。

[効果１]

上記実施形態の遊技機１では、図１２７～図１３０に示すように、ユーザーカスタマイズ表示は、通常、サブ表示画面で表示し、装飾図柄の変動が停止されている場合に、メイン表示画面で表示する構成になっている。この構成によれば、装飾図柄の変動が停止されている場合に、メイン表示画面でユーザーカスタマイズ表示を表示することで、遊技者の遊技を邪魔することなくユーザーカスタマイズ表示を目立たせることができる。これにより、効果的にユーザーカスタマイズ表示を遊技者に知らせることができ、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０８６４】

[効果２]

上記実施形態の遊技機１では、図１２８に示すように、ユーザーカスタマイズ表示は、通常、サブ表示画面で表示し、装飾図柄が表示されていない場合に、メイン表示画面の待ち受け画面などで拡大表示する構成になっている。この構成によれば、装飾図柄が表示されていない場合に、メイン表示画面でユーザーカスタマイズ表示を拡大表示することで、遊技者の遊技を邪魔することなくユーザーカスタマイズ表示をより目立たせることができる。また、当該遊技機をこれから遊技しようとする遊技者に、ユーザーカスタマイズ表示を目立たせることができる。これにより、効果的にユーザーカスタマイズ表示を遊技者に知らせることができ、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０８６５】

[効果３]

上記実施形態の遊技機１では、図１２７～図１３０に示すように、メイン表示画面で表示されたユーザーカスタマイズ表示は、装飾図柄の変動が開始されたとき、サブ表示画面の元の位置に表示される構成になっている。この構成によれば、装飾図柄の変動が開始されたときは、元のサブ表示画面で表示することで、遊技者の遊技を邪魔することなくユーザーカスタマイズ表示を目立たせることができる。これにより、効果的にユーザーカスタマイズ表示を遊技者に知らせることができ、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０８６６】

[効果４]

上記実施形態の遊技機１では、図１２９、図１３０に示すように、時短状態が終了して通常状態に戻るまでの装飾図柄の変動が停止している間に、メイン表示画面では、左打ちを促す左打ち表示を表示するのと同時にユーザーカスタマイズ表示を表示する構成になっている。この構成によれば、時短状態の終了時という遊技者の関心の高い場面で、ユーザーカスタマイズ表示をメイン表示画面で、しかも左打ちを促す左打ち表示と同時に表示することができる。これにより、効果的にユーザーカスタマイズ表示を遊技者に知らせることができ、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０８６７】

[効果５]

上記実施形態の遊技機１では、図１２７～図１３０に示すように、ユーザーカスタマイズ表示は、ユーザーカスタマイズをおこなう操作手段を模した第１画像と、当該遊技機の設定変更が可能なことを文字で示唆する第２画像とを含む構成になっている。この構成によれば、遊技者は、操作手段を容易に見つけてユーザーカスタマイズをおこなうことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０８６８】

[効果６]

上記実施形態の遊技機１では、図１２７～図１３０に示すように、ユーザーカスタマイズ表示がメイン表示画面に表示されるときは、保留アイコンが表示されないタイミングで、保留アイコンが表示される位置に表示する構成になっている。この構成によれば、保留アイコンの表示領域にユーザーカスタマイズ表示を表示しても遊技者の遊技に支障することはない。これにより、メイン表示画面の限られた表示領域を有効活用してユーザーカスタマイズ表示を表示することができる。これにより、効果的にユーザーカスタマイズ表示を遊技者に知らせることができ、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０８６９】

［効果７］

上記実施形態の遊技機１では、図１３０に示すように、時短状態が終了していないにも拘わらず左打ちを促す左打ち表示を表示する構成になっている。この構成によれば、遊技者にいち早く左打ちを促して、遊技者の無駄な遊技球の発射を抑止させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０８７０】

［効果８］

上記実施形態の遊技機１では、図１３０に示すように、右打ち矢印ＳＹＲと左打ち矢印ＳＹＬとのメイン表示画面における表示位置が相違する構成になっている。この構成によれば、右打ち矢印ＳＹＲおよび左打ち矢印ＳＹＬを遊技者に印象づけることができ、遊技者の右打ち矢印ＳＹＲおよび左打ち矢印ＳＹＬを見落とすことによる、無駄な遊技球の発射を抑止させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０８７１】

［変形例］

以下に、ユーザーカスタマイズ表示演出の変形例を示す。

［変形例１］

上記実施形態の遊技機１では、図１２７～図１３０に示すように、ユーザーカスタマイズ表示は、ユーザーカスタマイズをおこなう操作手段を模した第１画像と、当該遊技機の設定変更が可能なことを文字で示唆する第２画像とで構成したが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、第２画像は文字以外の記号などで表示するようにしてもよい。

【０８７２】

［変形例２］

上記実施形態の遊技機１では、図１２７～図１３０に示すように、ユーザーカスタマイズ表示は、平面画像（２Ｄ）で表示するものを示したが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、ユーザーカスタマイズ表示は、立体画像（３Ｄ）で表示するようにしてもよい。この場合、操作手段を模した第１画像のみを立体画像（３Ｄ）で表示するようにしてもよい。このようにすると、リアルな操作手段を模した第１画像の表示をおこなうことができ、ユーザーカスタマイズ表示を目立たせることができる。

【０８７３】

［変形例３］

上記実施形態の遊技機１では、図１２９、図１３０に示すように、メイン表示画面では、左打ちを促す左打ち表示を表示するのと同時にユーザーカスタマイズ表示を表示し、左打ち表示が先に消去されるようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、左打ち表示の表示時間が経過する前に装飾図柄の変動が開始するときは、ユーザーカスタマイズ表示と左打ち表示とを同時にメイン表示画面から消去するようにしてもよい。

【０８７４】

［変形例４］

上記実施形態の遊技機１では、図１２７～図１３０に示すように、ユーザーカスタマイズ表示は、サブ表示画面とメイン表示画面とで同じ表示態様で表示するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、ユーザーカスタマイズ表示は、サブ表示画面とメイン表示画面とで、第１画像または第２画像を異なる色合いで表示するようにしてもよい。さらに、ユーザーカスタマイズ表示は、リーチ演出などの大当たり期待度に応じ

て、色や、第１画像と第２画像の位置関係などの表示態様が変化するようにしてもよい。
［変形例５］
上記実施形態の遊技機１では、図１２７～図１３０に示すように、ユーザーカスタマイズ表示は、常時は、メイン表示画面７ａの左サイドに隣接する左サブ表示画面６４Ｌで表示するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、ユーザーカスタマイズ表示は、右サブ表示画面６４Ｒで表示するようにしてもよいし、上サブ表示画面６４Ｕで表示するようにしてもよい。あるいは、メイン表示画面７ａと左サブ表示画面６４Ｌ、右サブ表示画面６４Ｒまたは上サブ表示画面６４Ｕとに跨って表示するようにしてもよい。
［変形例６］
上記実施形態の遊技機１では、図１２７～図１３０に示すように、ユーザーカスタマイズ表示は、サブ表示画面で消去されると同時にメイン表示画面に、または、メイン表示画面で消去されると同時にサブ表示画面に表示されるようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、ユーザーカスタマイズ表示は、サブ表示画面からメイン表示画面に、または、メイン表示画面からサブ表示画面に移動表示するようにしてもよい。さらには、左サブ表示画面からメイン表示画面へ移動表示した場合、メイン表示画面から左サブ表示画面以外の右サブ表示画面または上サブ表示画面に移動表示するようにしてもよい。そして、移動表示する場合、所定の効果音とともに移動表示するようにしてもよい。
【０８７５】
［態様例］
本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。
[態様Ｃ６－１]
メイン表示画面と、前記メイン表示画面に隣接するサブ表示画面とが設けられ、複数の表示演出を前記メイン表示画面と前記サブ表示画面とに実行可能な表示手段と、
遊技者が操作可能な操作手段と、
を備えた遊技機であって、
前記表示手段は、前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、所定の第１演出を実行可能であり、
前記第１演出は、前記操作手段の操作により当該遊技機の所定の設定変更が可能なことを報知する、ユーザーカスタマイズ表示を表示する演出であり、
前記表示手段は、前記第１演出を前記サブ表示画面でおこない、所定条件が成立すると前記第１演出を前記メイン表示画面でおこなう、
ことを特徴とする遊技機。
[態様Ｃ６－２]
図柄の変動表示を表示可能な図柄表示手段を備え、
前記表示手段は、
前記図柄表示手段による前記図柄の変動表示に応じて装飾図柄の変動表示を少なくとも前記メイン表示画面に表示可能であり、
前記メイン表示画面に前記装飾図柄が表示されていない場合に、前記第１演出を前記メイン表示画面でおこない得る、
ことを特徴とする態様Ｃ６－１に記載の遊技機。
[態様Ｃ６－３]
図柄の変動表示を表示可能な図柄表示手段を備え、
前記表示手段は、
前記図柄表示手段による前記図柄の変動表示に応じて装飾図柄の変動表示を少なくとも前記メイン表示画面に表示可能であり、
前記メイン表示画面における前記装飾図柄の変動が停止されている場合に、前記第１演出を前記メイン表示画面でおこない得る、
ことを特徴とする態様Ｃ６－１に記載の遊技機。
[態様Ｃ６－４]

前記表示手段は、
前記メイン表示画面における前記装飾図柄の変動が開始されたとき、前記メイン表示画面における前記第１演出の実行を停止して、該第１演出を前記サブ表示画面でおこなう、
ことを特徴とする態様Ｃ６－３に記載の遊技機。
[態様Ｃ６－５]
前記図柄表示手段により変動表示された図柄が大当たり図柄のときは、遊技状態を大当たりにして該大当たり遊技を実行する大当たり遊技実行手段と、
前記大当たり遊技実行手段により実行された大当たり遊技の後の遊技状態を時短に変更して該時短遊技を実行する時短遊技実行手段と、
を備え、
前記表示手段は、前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、所定の第２演出を実行可能であり、
前記表示手段は、前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、所定の第３演出を実行可能であり、
前記第２演出は、右打ちを促す右打ち表示を表示する演出であり、
前記第３演出は、左打ちを促す左打ち表示を表示する演出であり、
前記表示手段は、
前記時短遊技中は、前記第２演出を少なくとも前記メイン表示画面でおこない、該時短遊技が終了したとき、前記第３演出を少なくとも前記メイン表示画面で所定期間おこなうとともに、該第３演出で表示される前記左打ち表示と同時に、前記第１演出で表示される前記ユーザーカスタマイズ表示を表示し得る、
ことを特徴とする態様Ｃ６－１から態様Ｃ６－５までのいずれか一つに記載の遊技機。
[態様Ｃ６－６]
前記ユーザーカスタマイズ表示は、前記操作手段を模した第１画像と、当該遊技機の設定変更が可能なことを示唆する第２画像とを含む、
ことを特徴とする態様Ｃ６－１から態様Ｃ６－５までのいずれか一つに記載の遊技機。
【０８７６】
以下に図１３１～図１３４を用いてメインサブ画像移動演出Ａ～Ｄについて説明する。このメインサブ画像移動演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信した変動演出開始コマンドを解析し、メインサブ画像移動演出を実行する指示が含まれている場合に、ＲＯＭ１０３から対応する画像データを読み出してメイン表示画面７ａやサブ表示画面６４に画像を表示させる演出である。
【０８７７】
［メインサブ画像移動演出Ａ］
図１３１は、メインサブ画像移動演出Ａを説明するための図である。メインサブ画像移動演出Ａでは、まず、図１３１（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒがメイン表示画面７ａの中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとがメイン表示画面７ａの下方に表示される。これら保留アイコン９Ａ，９Ｃは、柄のない白色の保留アイコンである。
【０８７８】
次に、図１３１（Ｂ）に示すように、キャラクタ表示演出がおこなわれる。このキャラクタ表示演出では、メイン表示画面７ａにキャラクタ画像ＣＲＡが表示され、右サブ表示画面６４Ｒにキャラクタ画像ＣＲＢが表示され、左サブ表示画面６４Ｌにキャラクタ画像ＣＲＣが表示される。キャラクタ画像ＣＲＡは、味方のキャラクタを表す画像であり、キャラクタ画像ＣＲＢは、敵のキャラクタを表す画像であり、キャラクタ画像ＣＲＣは、人が笑った様子を表す画像である。
【０８７９】

次に、図１３１（Ｃ）に示すように、キャラクタ移動演出Ａがおこなわれる。このキャラクタ移動演出Ａでは、メイン表示画面７ａに表示されていたキャラクタ画像ＣＲＡが右サブ表示画面６４Ｒに移動すると共に、右サブ表示画面６４Ｒに表示されていたキャラクタ画像ＣＲＢがメイン表示画面７ａに移動すると共に、左サブ表示画面６４Ｌに表示されていたキャラクタ画像ＣＲＣがメイン表示画面７ａに移動する。この場合、キャラクタ画像ＣＲＡが右サブ表示画面６４Ｒに移動するときに、キャラクタ画像ＣＲＢは、メイン表示画面７ａに移動し、キャラクタ画像ＣＲＣは、メイン表示画面７ａに移動する。すなわち、これらの移動は、同時におこなわれる。

【０８８０】

次に、図１３１（Ｄ）に示すように、キャラクタ移動演出Ｂがおこなわれる。このキャラクタ移動演出Ｂでは、右サブ表示画面６４Ｒに表示されていたキャラクタ画像ＣＲＡが再びメイン表示画面７ａに移動すると共に、メイン表示画面７ａに表示されていたキャラクタ画像ＣＲＢが左サブ表示画面６４Ｌに移動すると共に、メイン表示画面７ａに表示されていたキャラクタ画像ＣＲＣが右サブ表示画面６４Ｒに移動する。この場合、キャラクタ画像ＣＲＡがメイン表示画面７ａに移動するときに、キャラクタ画像ＣＲＢは、左サブ表示画面６４Ｌに移動し、かつ、キャラクタ画像ＣＲＣは、右サブ表示画面６４Ｒに移動する。すなわち、これらの移動は、同時におこなわれる。

その後、所定の演出（例えば、スーパーリーチ演出、擬似連演出、先読み演出、保留変化演出）がおこなわれる。

【０８８１】

［メインサブ画像移動演出Ｂ］

図１３２は、メインサブ画像移動演出Ｂを説明するための図である。メインサブ画像移動演出Ｂでは、まず、図１３２（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒがメイン表示画面７ａの中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとがメイン表示画面７ａの下方に表示される。これら保留アイコン９Ａ，９Ｃは、柄のない白色の保留アイコンである。

【０８８２】

次に、図１３２（Ｂ）に示すように、エフェクト表示演出がおこなわれる。このエフェクト表示演出では、メイン表示画面７ａにエフェクト画像Ｘ８Ａが表示され、右サブ表示画面６４Ｒにエフェクト画像Ｘ８Ｂが表示され、左サブ表示画面６４Ｌにエフェクト画像Ｘ８Ｃが表示される。エフェクト画像Ｘ８Ａ，Ｘ８Ｂ，Ｘ８Ｃは、それぞれ赤色のエフェクトを表す画像であり、細長く形成される。

【０８８３】

次に、図１３２（Ｃ）に示すように、エフェクト移動演出Ａがおこなわれる。このエフェクト移動演出Ａでは、エフェクト画像Ｘ８Ａ，Ｘ８Ｂ，Ｘ８Ｃが楕円を描くように時計回りに移動する。すなわち、メイン表示画面７ａに表示されていたエフェクト画像Ｘ８Ａの一部が右サブ表示画面６４Ｒに移動すると共に、右サブ表示画面６４Ｒに表示されていたエフェクト画像Ｘ８Ｂの一部がメイン表示画面７ａに移動すると共に、左サブ表示画面６４Ｌに表示されていたエフェクト画像Ｘ８Ｃの一部がメイン表示画面７ａに移動する。この場合、エフェクト画像Ｘ８Ａが右サブ表示画面６４Ｒに移動するときに、エフェクト画像Ｘ８Ｂは、メイン表示画面７ａに移動し、エフェクト画像Ｘ８Ｃは、メイン表示画面７ａに移動する。すなわち、これらの移動は、同時におこなわれる。また、このエフェクト移動演出Ａでは、メイン表示画面７ａに移動したエフェクト画像Ｘ８Ｂの先端から、左サブ表示画面６４Ｌに表示されるエフェクト画像Ｘ８Ｃの末端に向けて稲妻画像Ｘ８Ｅが射出された様子が示される。このとき、エフェクト画像Ｘ８Ｂと稲妻画像Ｘ８Ｅとは隣接（連通）する

【０８８４】

次に、図１３２（Ｄ）に示すように、エフェクト移動演出Ｂがおこなわれる。このエフェクト移動演出Ｂでは、右サブ表示画面６４Ｒに表示されていたエフェクト画像Ｘ８Ａの

一部が再びメイン表示画面７ａに移動すると共に、メイン表示画面７ａに表示されていたエフェクト画像Ｘ８Ｂの一部が左サブ表示画面６４Ｌに移動すると共に、メイン表示画面７ａに表示されていたエフェクト画像Ｘ８Ｃの一部が右サブ表示画面６４Ｒに移動する。この場合、エフェクト画像Ｘ８Ａの一部がメイン表示画面７ａに移動するときに、エフェクト画像Ｘ８Ｂの一部は、左サブ表示画面６４Ｌに移動し、かつ、エフェクト画像Ｘ８Ｃの一部は、右サブ表示画面６４Ｒに移動する。すなわち、これらの移動は、同時におこなわれる。なお、エフェクト画像Ｘ８Ａ，Ｘ８Ｂ，Ｘ８Ｃは、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒ、連チャン表示画像、保留アイコン、獲得玉数表示、ボタン表示など所定の情報よりも手前に表示される。

その後、所定の演出（例えば、スーパーリーチ演出、擬似連演出、先読み演出、保留変化演出）がおこなわれる。

【０８８５】

［メインサブ画像移動演出Ｃ］

図１３３は、メインサブ画像移動演出Ｃを説明するための図である。メインサブ画像移動演出Ｃでは、まず、図１３３（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒがメイン表示画面７ａの中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとがメイン表示画面７ａの下方に表示される。これら保留アイコン９Ａ，９Ｃは、柄のない白色の保留アイコンである。

【０８８６】

次に、図１３３（Ｂ）に示すように、エフェクト表示演出がおこなわれる。このエフェクト表示演出では、メイン表示画面７ａと左サブ表示画面６４Ｌと右サブ表示画面６４Ｒとにエフェクト画像Ｘ８Ｄが表示される。このエフェクト画像Ｘ８Ｄは、赤色で細長く形成される。エフェクト画像Ｘ８Ｄにおいて、メイン表示画面７ａに表示されるエフェクト画像を第１エフェクト画像Ｘ８Ｄ１とも呼び、左サブ表示画面６４Ｌに表示されるエフェクト画像を第２エフェクト画像Ｘ８Ｄ２とも呼び、右サブ表示画面６４Ｒに表示されるエフェクト画像を第３エフェクト画像Ｘ８Ｄ３とも呼ぶ。図１３３（Ｂ）の例では、エフェクト画像Ｘ８Ｄの端部は、それぞれ、右サブ表示画面６４Ｒと左サブ表示画面６４Ｌに配置されている。以下では、図１３３（Ｂ）に表示されるエフェクト画像Ｘ８Ｄにおいて、右サブ表示画面６４Ｒに表示される端部を先端部と呼び、左サブ表示画面６４Ｌに表示される端部を末端部と呼ぶ。

【０８８７】

次に、図１３３（Ｃ）に示すように、エフェクト移動演出Ａがおこなわれる。このエフェクト移動演出Ａでは、エフェクト画像Ｘ８Ｄは楕円を描くように時計回りに移動する。すなわち、右サブ表示画面６４Ｒに表示されていた第２エフェクト画像Ｘ８Ｄ２の一部がメイン表示画面７ａに移動すると共に、メイン表示画面７ａに表示されていた第１エフェクト画像Ｘ８Ｄ１の一部が右サブ表示画面６４Ｒに移動すると共に、左サブ表示画面６４Ｌに表示されていた第３エフェクト画像Ｘ８Ｄ３の一部がメイン表示画面７ａに移動する。第２エフェクト画像Ｘ８Ｄ２がメイン表示画面７ａに移動するとき、第１エフェクト画像Ｘ８Ｄ１は、右サブ表示画面６４Ｒに移動し、かつ、第３エフェクト画像Ｘ８Ｄ３は、メイン表示画面７ａに移動する。すなわち、これらの移動は、同時におこなわれる。また、このエフェクト移動演出Ａでは、メイン表示画面７ａに移動したエフェクト画像Ｘ８Ｄの先端から、エフェクト画像Ｘ８Ｄの末端に向けて稲妻画像Ｘ８Ｅが射出された様子が示される。このとき、エフェクト画像Ｘ８Ｄと稲妻画像Ｘ８Ｅとは隣接（連通）する

【０８８８】

次に、図１３３（Ｄ）に示すように、エフェクト移動演出Ｂがおこなわれる。このエフェクト移動演出Ｂでは、メイン表示画面７ａに表示されていた第１エフェクト画像Ｘ８Ｄ１の一部が左サブ表示画面６４Ｌに移動する共に、右サブ表示画面６４Ｒに表示されていた第２エフェクト画像Ｘ８Ｄ２の一部がメイン表示画面７ａに移動する。この場合、第１エフェクト画像Ｘ８Ｄ１が左サブ表示画面６４Ｌに移動するときに、第２エフェクト画像

Ｘ８Ｄ２は、メイン表示画面７ａに移動する。これらの移動は、同時におこなわれる。エフェクト画像Ｘ８Ｄは、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒ、連チャン表示画像、保留アイコン、獲得玉数表示、ボタン表示など所定の情報よりも手前に表示される。

その後、所定の演出（例えば、スーパーリーチ演出、擬似連演出、先読み演出、保留変化演出）がおこなわれる。

【０８８９】

［メインサブ画像移動演出Ｄ］

図１３４は、メインサブ画像移動演出Ｄを説明するための図である。メインサブ画像移動演出Ｄでは、まず、図１３４（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒがメイン表示画面７ａの中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとがメイン表示画面７ａの下方に表示される。これら保留アイコン９Ａ，９Ｃは、柄のない白色の保留アイコンである。

【０８９０】

次に、図１３４（Ｂ）に示すように、エフェクト表示演出がおこなわれる。このエフェクト表示演出では、メイン表示画面７ａと左サブ表示画面６４Ｌと右サブ表示画面６４Ｒとにエフェクト画像Ｘ８Ｆが表示される。このエフェクト画像Ｘ８Ｆは、赤色で、一部が欠損している輪形状に形成される。エフェクト画像Ｘ８Ｆにおいて、メイン表示画面７ａに表示されるエフェクト画像を第１エフェクト画像Ｘ８Ｆ１とも呼び、左サブ表示画面６４Ｌに表示されるエフェクト画像を第２エフェクト画像Ｘ８Ｆ２とも呼び、右サブ表示画面６４Ｒに表示されるエフェクト画像を第３エフェクト画像Ｘ８Ｆ３とも呼ぶ。図１３４（Ｂ）の例では、エフェクト画像Ｘ８Ｆの端部は、それぞれ、左サブ表示画面６４Ｌに配置されている。

【０８９１】

次に、図１３４（Ｃ）に示すように、エフェクト移動演出Ａがおこなわれる。このエフェクト移動演出Ａでは、エフェクト画像Ｘ８Ｆは、楕円を描くように時計回りに移動する。すなわち、左サブ表示画面６４Ｌに表示されていた第３エフェクト画像Ｘ８Ｆ３の一部がメイン表示画面７ａに移動すると共に、メイン表示画面７ａに表示されていた下側の第１エフェクト画像Ｘ８Ｆ１の一部が左サブ表示画面６４Ｌに移動すると共に、右サブ表示画面６４Ｒに表示されていた第２エフェクト画像Ｘ８Ｆ２の一部がメイン表示画面７ａに移動すると共に、メイン表示画面７ａに表示されていた上側の第１エフェクト画像Ｘ８Ｆ１の一部が右サブ表示画面６４Ｒに移動する。第３エフェクト画像Ｘ８Ｆ３がメイン表示画面７ａに移動するとき、下側の第１エフェクト画像Ｘ８Ｆ１は、左サブ表示画面６４Ｌに移動し、第２エフェクト画像Ｘ８Ｆ２は、メイン表示画面７ａに移動し、上側の第１エフェクト画像Ｘ８Ｆ１は、右サブ表示画面６４Ｒに移動する。すなわち、これらの移動は、同時におこなわれる。

【０８９２】

次に、図１３４（Ｄ）に示すように、エフェクト移動演出Ｂがおこなわれる。このエフェクト移動演出Ｂでは、メイン表示画面７ａに表示されていた上側の第１エフェクト画像Ｘ８Ｆ１の一部が右サブ表示画面６４Ｒに移動する共に、右サブ表示画面６４Ｒに表示されていた第２エフェクト画像Ｘ８Ｆ２の一部がメイン表示画面７ａに移動すると共に、メイン表示画面７ａに表示されていた下側の第１エフェクト画像Ｘ８Ｆ１が左サブ表示画面６４Ｌに移動すると共に、左サブ表示画面６４Ｌに表示されていた第３エフェクト画像Ｘ８Ｆ３がメイン表示画面７ａに移動する。これらの移動は、同時におこなわれる。なお、エフェクト画像Ｘ８Ｆは、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒ、連チャン表示画像、保留アイコン、獲得玉数表示、ボタン表示など所定の情報よりも手前に表示される。

その後、所定の演出（例えば、スーパーリーチ演出、擬似連演出、先読み演出、保留変化演出）がおこなわれる。

【０８９３】

［変形例］

上記メインサブ画像移動演出Ｂ～Ｄでは、エフェクト画像が、表示画面間（例えば、メイン表示画面７ａから左サブ表示画面６４Ｌ、右サブ表示画面６４Ｒからメイン表示画面７ａ、メイン表示画面７ａから左サブ表示画面６４Ｌ）に移動するとき、色は変化していていなかったが、これに限られず、色が変化するようにしてもよい。例えば、メインサブ画像移動演出Ｂにおいて、エフェクト移動演出Ａで、メイン表示画面７ａに表示されていたエフェクト画像Ｘ８Ａが右サブ表示画面６４Ｒに移動するとき、エフェクト画像Ｘ８Ａの色を赤色から青色に変化させるようにしてもよい。

上記メインサブ画像移動演出Ｂ～Ｄにおいて、エフェクト画像が時計回りに周回するが、１週回るごとにエフェクト画像の色を変化させるようにしてもよい。この場合、エフェクト画像が周回すればするほど、エフェクト画像の色が変われば変わるほど、大当たり期待度が上昇するようにしてもよい。また、擬似連演出の合間にメインサブ画像移動演出をおこなうようにしてもよい。この場合、エフェクト画像が移動すればするほど擬似連演出の回数が増えていく構成でもよい。

【０８９４】

［効果例］

以下に、メインサブ画像移動演出の効果例を示す。

［効果１］

上記遊技機１の実施形態では、例えば、メイン表示画面７ａに表示されている所定画像（キャラクタ画像ＣＲＡ、エフェクト画像Ｘ８Ａ、エフェクト画像Ｘ８Ｄ、エフェクト画像Ｘ８Ｆ）を右サブ表示画面６４Ｒに移動させる表示と、右サブ表示画面６４Ｒに表示されている所定画像（キャラクタ画像ＣＲＢ、エフェクト画像Ｘ８Ｂ、エフェクト画像Ｘ８Ｄ、エフェクト画像Ｘ８Ｆ）をメイン表示画面７ａに移動させる表示とがおこなわれる。この構成によれば、メイン表示画面７ａから右サブ表示画面６４Ｒに所定画像を移動させる表示と、右サブ表示画面６４Ｒからメイン表示画面７ａに所定画像を表示させる表示とがおこなわれるので、２つの画像の移動に伴いダイナミックな演出を提供することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０８９５】

［効果２］

上記遊技機１の実施形態では、例えば、メイン表示画面７ａに表示されている所定画像（キャラクタ画像ＣＲＡ、エフェクト画像Ｘ８Ａ、エフェクト画像Ｘ８Ｄ、エフェクト画像Ｘ８Ｆ）を右サブ表示画面６４Ｒに移動させる表示がおこなわれているときに、右サブ表示画面６４Ｒに表示されている所定画像（キャラクタ画像ＣＲＢ、エフェクト画像Ｘ８Ｂ、エフェクト画像Ｘ８Ｄ、エフェクト画像Ｘ８Ｆ）をメイン表示画面７ａに移動させる表示がおこなわれる。この構成によれば、メイン表示画面７ａから右サブ表示画面６４Ｒに所定画像を移動させる表示と、右サブ表示画面６４Ｒからメイン表示画面７ａに所定画像を表示させる表示とが同時におこなわれるので、よりダイナミックな演出を提供することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０８９６】

［効果３］

上記遊技機１の実施形態では、例えば、メイン表示画面７ａに表示されている所定画像（キャラクタ画像ＣＲＡ、エフェクト画像Ｘ８Ａ、エフェクト画像Ｘ８Ｄ、エフェクト画像Ｘ８Ｆ）を右サブ表示画面６４Ｒに移動させる表示と、右サブ表示画面６４Ｒに表示されている所定画像（キャラクタ画像ＣＲＢ、エフェクト画像Ｘ８Ｂ、エフェクト画像Ｘ８Ｄ、エフェクト画像Ｘ８Ｆ）をメイン表示画面７ａに移動させる表示と、左サブ表示画面６４Ｌに表示されている所定画像（キャラクタ画像ＣＲＣ、エフェクト画像Ｘ８Ｃ、エフェクト画像Ｘ８Ｄ、エフェクト画像Ｘ８Ｆ）をメイン表示画面７ａに移動させる表示とがおこなわれる。この構成によれば、メイン表示画面７ａから右サブ表示画面６４Ｒに所定画像を移動させる表示と、右サブ表示画面６４Ｒからメイン表示画面７ａに所定画像を表示させる表示と、左サブ表示画面６４Ｌからメイン表示画面７ａに所定画像を表示させる表示がおこなわれるので、３つの画像の移動に伴いダイナミックな演出を提供することが

できる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。
【０８９７】
［効果４］
上記遊技機１の実施形態では、例えば、メイン表示画面７ａに表示されている所定画像（キャラクタ画像ＣＲＡ、エフェクト画像Ｘ８Ａ、エフェクト画像Ｘ８Ｄ、エフェクト画像Ｘ８Ｆ）を右サブ表示画面６４Ｒに移動させる表示と、右サブ表示画面６４Ｒに表示されている所定画像（キャラクタ画像ＣＲＢ、エフェクト画像Ｘ８Ｂ、エフェクト画像Ｘ８Ｄ、エフェクト画像Ｘ８Ｆ）をメイン表示画面７ａに移動させる表示と、左サブ表示画面６４Ｌに表示されている所定画像（キャラクタ画像ＣＲＣ、エフェクト画像Ｘ８Ｃ、エフェクト画像Ｘ８Ｄ、エフェクト画像Ｘ８Ｆ）をメイン表示画面７ａに移動させる表示とが同時におこなわれる。この構成によれば、メイン表示画面７ａから右サブ表示画面６４Ｒに所定画像を移動させる表示と、右サブ表示画面６４Ｒからメイン表示画面７ａに所定画像を表示させる表示と、左サブ表示画面６４Ｌからメイン表示画面７ａに所定画像を表示させる表示が同時におこなわれるので、３つの画像が同時に移動することに伴い、よりダイナミックな演出を提供することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。
【０８９８】
［効果５］
上記遊技機１の実施形態では、メイン表示画面７ａに表示されている所定画像（キャラクタ画像ＣＲＡ、エフェクト画像Ｘ８Ａ、エフェクト画像Ｘ８Ｄ、エフェクト画像Ｘ８Ｆ）を右サブ表示画面６４Ｒに移動させる表示、および、右サブ表示画面６４Ｒに表示されている所定画像（キャラクタ画像ＣＲＢ、エフェクト画像Ｘ８Ｂ、エフェクト画像Ｘ８Ｄ、エフェクト画像Ｘ８Ｆ）をメイン表示画面７ａに移動させる表示がおこなわれるときに、メイン表示画面７ａにおいて稲妻画像Ｘ８Ｅが表示され、当該稲妻画像Ｘ８Ｅは、右サブ表示画面６４Ｒからメイン表示画面７ａに移動表示される所定画像と隣接する。この構成によれば、右サブ表示画面６４Ｒからメイン表示画面７ａに所定画像が移動表示されたときに、所定画像と稲妻画像Ｘ８Ｅが隣接するので、右サブ表示画面６４Ｒからメイン表示画面７ａに所定画像が移動したことを強調することができ、画像の移動演出を煌びやかに魅せることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。
【０８９９】
［効果６］
上記遊技機１の実施形態では、メイン表示画面７ａに表示されている所定画像（キャラクタ画像ＣＲＡ、エフェクト画像Ｘ８Ａ、エフェクト画像Ｘ８Ｄ、エフェクト画像Ｘ８Ｆ）が右サブ表示画面６４Ｒに移動する場合には、右サブ表示画面６４Ｒで表示される当該所定画像の色は、メイン表示画面７ａで表示されたときの色と異なる。この構成によれば、所定画像が２つの表示画面を移動するときに、色が変化するので、遊技者に所定画像の移動を強調させると共に、今後の演出への期待感を付与することができ、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。
【０９００】
［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Ｘ８－１]
第１の表示手段と第２の表示手段とを備え、複数の表示演出を実行可能な遊技機であって、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第１の表示演出をおこなう場合があり、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第２の表示演出をおこなう場合があり、
前記第１の表示演出は、前記第１の表示手段に前記第１の画像を表示し、前記第１の画像を前記第２の表示手段に移動させる表示をおこなう演出であり、

前記第２の表示演出は、前記第２の表示手段に前記第２の画像を表示し、前記第２の画像を前記第１の表示手段に移動させる表示をおこなう演出であり、
前記第１の表示演出と前記第２の表示演出とを含む組み合わせ演出がおこなわれる場合があり、
前記組み合わせ演出では、前記第１の表示演出と前記第２の表示演出とがおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
【０９０１】
［態様Ｘ８－２］
態様Ｘ８－１に記載の遊技機であって、
前記組み合わせ演出では、前記第１の表示演出がおこなわれるとき、前記第２の表示演出がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
【０９０２】
［態様Ｘ８－３］
態様Ｘ８－１または態様Ｘ８－２に記載の遊技機であって、
前記遊技機は、さらに、第３の表示手段を備え、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第３の表示演出をおこなう場合があり、
前記第３の表示演出は、前記第３の表示手段に第３の画像を表示し、前記第３の画像を第１の表示手段に移動させる表示をおこなう演出であり、
前記組み合わせ演出は、前記第３の表示演出を含む場合があり、
前記組み合わせ演出では、前記第１の表示演出と前記第２の表示演出と前記第３の表示演出とがおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
【０９０３】
［態様Ｘ８－４］
態様Ｘ８－３に記載の遊技機であって、
前記組み合わせ演出では、前記第１の表示演出および前記第２の表示演出がおこなわれているときに、前記第３の表示演出がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
【０９０４】
［態様Ｘ８－５］
態様Ｘ８－２から態様Ｘ８－５までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第４の表示演出をおこなう場合があり、
前記第４の表示演出は、前記第１の表示手段において前記第４の画像を表示する演出であり、
前記組み合わせ演出は、前記第４の表示演出を含む場合があり、
前記組み合わせ演出では、前記第１の表示演出、および、前記第２の表示演出がおこなわれているときに、前記第４の表示演出がおこなわれ、前記第４の表示演出における前記第４の画像は、前記第２の表示演出において前記第２の表示手段から前記第１の表示手段に移動表示される前記第２の画像と隣接する、
ことを特徴とする遊技機。
【０９０５】
［態様Ｘ８－６］
態様Ｘ８－２から態様Ｘ８－５までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記組み合わせ演出では、前記第１の表示演出において、前記第１の表示手段に表示される前記第１の画像が前記第２の表示手段に移動する場合には、前記第２の表示手段で表示される前記第１の画像の色は、前記第１の表示手段で表示されたときの色と異なる、

ことを特徴とする遊技機。

【０９０６】

以下に図１３５～図１３８を用いてサブ表示画面対応演出Ａ～Ｄについて説明する。このサブ表示画面対応演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信した変動演出開始コマンドを解析し、サブ表示画面対応演出を実行する指示が含まれている場合に、ＲＯＭ１０３から対応する画像データを読み出してメイン表示画面７ａ、および、サブ表示画面６４に画像を表示させる演出である。

【０９０７】

［サブ表示画面対応演出Ａ］

図１３５は、サブ表示画面対応演出Ａを説明するための図である。図１３５（Ａ）～（Ｊ）は、メイン表示画面７ａ、右サブ表示画面６４Ｒ、および、左サブ表示画面６４Ｌに表示される内容を表している。サブ表示画面対応演出Ａでは、まず、図１３５（Ａ）に示すように、メイン表示画面７ａにおいて、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒによって装飾図柄変動演出（変動表示）が表示され、その後、リーチが形成される。メイン表示画面７ａの下方には、保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃが表示されている。保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、丸い図形の外観を表した丸形状を有している。ここでは、特図１保留数が４である状態を例示している。当該保留アイコン９Ｃは、台座画像ＤＺの上に乗っかっているように表示されている。台座画像ＤＺの内側には、第１特別図柄抽選の保留数を示唆する保留数画像ＮＳが表示されている。保留数画像ＮＳの数は、保留アイコン９Ａの数と等しい。

【０９０８】

右サブ表示画面６４Ｒと左サブ表示画面６４Ｌには、笑った人の顔を現す画像ＳＬと画像ＳＲが表示される。右サブ表示画面６４Ｒに表示される画像ＳＲと、左サブ表示画面６４Ｌに表示される画像ＳＬは同じ画像であるため、互いに対応する画像となっている。ここでいう「互いに対応する画像」とは、一方の画像と他方の画像が、何らかの関連性を有していることを意味しており、例えば、同じ画像や、同じ形状の画像、それぞれが１つの対象の一部分を表している画像、２つで１つの意味をなす画像、同種の内容を表す画像等が含まれる。２つで１つの意味をなす画像とは、例えば、「筋肉」「出発」「上下」など１つの意味をなす単語の一方と他方を表す画像や、文章の前半部分を表す画像と後半部分を表す画像が含まれる。同種の内容を表す画像とは、ともに人の名前を表している画像や、ともに人の顔を表している画像、ともに動物を表している画像、ともに実写の画像等が含まれる。

【０９０９】

装飾図柄によってリーチが形成された後、装飾図柄や保留アイコンが消え、図１３５（Ｂ）に示すように、スペシャルリーチ演出が開始される。スペシャルリーチ演出では、まず、何も表示されていないメイン表示画面７ａの中心付近に画像Ｗ１が表示される。ここでは、画像Ｗ１は、「出発」の文字を表した文字画像である。なお、画像Ｗ１は、特定の対象の外観を表す特定画像であり、特定の対象とは文字に限定されない。特定の対象は、文字、キャラクタ、生物、物体に限定されず、図形、記号などの抽象的なもや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含む。

【０９１０】

次に、図１３５（Ｃ）に示すように、メイン表示画面７ａの上方に画像Ｇ１が表示される。ここでは、画像Ｇ１は、放射状に広がる環状の図形の一部を表した図形画像である。なお、画像Ｇ１は、特定の対象の外観を表す特定画像であり、特定の対象とは環形状の図形に限定されない。図１３５（Ｃ）（Ｄ）に示すように、メイン表示画面７ａの画像Ｇ１が表す環形状の図形は、放射状に広がり、両端がメイン表示画面７ａからはみ出て、右サブ表示画面６４Ｒと左サブ表示画面６４Ｌに表示される。右サブ表示画面６４Ｒに表示される画像ＧＲは、環形状の図形の右側部分であり、メイン表示画面７ａの画像Ｇ１が表す

環形状の図形の右端と連続している。左サブ表示画面６４Ｌに表示される画像ＧＬは、環形状の図形の左側部分であり、メイン表示画面７ａの画像Ｇ１が表す環形状の図形の左端と連続している。すなわち、右サブ表示画面６４Ｒに表示される画像ＧＲと、メイン表示画面７ａに表示される画像Ｇ１と、左サブ表示画面６４Ｌに表示される画像ＧＬは、それぞれの画面の配置位置に対応した部分を表しており、連続している。右サブ表示画面６４Ｒに表示される画像ＧＲと、左サブ表示画面６４Ｌに表示される画像ＧＬは、それぞれ、環形状の図形の両側であり、互いに対応する画像となっている。

【０９１１】

メイン表示画面７ａの画像Ｇ１が表す環形状の図形が放射状に広がって、メイン表示画面７ａから消えると、図１３５（Ｅ）に示すように、右サブ表示画面６４Ｒと左サブ表示画面６４Ｌには、互いに対応する画像が表示される。具体的には、右サブ表示画面６４Ｒに表示される画像ＷＲと、左サブ表示画面６４Ｌに表示される画像ＷＬは、ともに、「出発」の文字を表した文字画像である。なお、画像ＷＲと画像ＷＬは、特定の対象の外観を表す特定画像であり、特定の対象とは文字に限定されない。次に、図１３５（Ｆ）に示すように、メイン表示画面７ａにボタン画像ＢＴＮと、操作促進画像ＲＮＤと、操作有効期間示唆画像ＴＢＩとが表示される。ボタン画像ＢＴＮは、演出ボタン６３の外観を表した画像であり、ボタンが押された状態と押されていない状態とに切り替可能に表示される。操作促進画像ＲＮＤは「押せ」の文字画像であり、遊技者に操作（押圧操作）を促す。操作有効期間示唆画像ＴＢＩは、演出ボタン６３の操作有効期間の残り期間を表すタイマーバーである。右サブ表示画面６４Ｒに表示される画像ＧＲと、左サブ表示画面６４Ｌに表示される画像ＧＬは、それぞれ、互いに連動して上下に移動する。

【０９１２】

遊技者によって、演出ボタン６３が押圧されると、図１３５（Ｇ）に示すように、ボタン画像ＢＴＮが消え、メイン表示画面７ａにタイマ画像ＴＭと保留アイコンとが表示される。タイマ画像ＴＭは、数値からなる画像であり、ここでは、カウントダウンが始まる前の演出として、数値がインクリメントする演出がおこなわれる。次に、図１３５（Ｈ）に示すように、図１３５（Ｇ）のメイン表示画面７ａに表示された画像の一部が、保留アイコン９Ａ、および、当該保留アイコン９Ｃと連動して変形する演出がおこなわれる。ここでは、保留アイコン９Ａおよび当該保留アイコン９Ｃと、タイマ画像ＴＭと、台座画像ＤＺと、が連動して縮小と拡大を交互に繰り返す変形がおこなわれる。保留数画像ＮＳは、保留アイコン９Ａおよび当該保留アイコン９Ｃと連動して変形しない。台座画像ＤＺと保留数画像ＮＳは、保留数画像ＮＳがそのままの位置に表示され、そこから台座画像ＤＺが分離して縮小拡大変形を繰り返す。

【０９１３】

その後、図１３５（Ｉ）に示すように、タイマ画像ＴＭは、拡大表示される。このとき、互いに隣接する数値は、一部が重なって表示される。これにより、数値のインクリメントがいよいよ終わることが示唆され、遊技者を興奮させることができる。右サブ表示画面６４Ｒと左サブ表示画面６４Ｌには、互いに対応する画像が再度表示される。具体的には、右サブ表示画面６４Ｒに表示される画像ＷＲと、左サブ表示画面６４Ｌに表示される画像ＷＬは、ともに、「出発」の文字を表した文字画像である。次に、図１３５（Ｊ）に示すように、タイマ画像ＴＭが縮小されてメイン表示画面７ａの左下に表示されるとともに、カウントダウンが開始される。そして、タイマ画像ＴＭの数値がゼロになると、装飾図柄がリーチで仮停止してスペシャルリーチ演出が実行される。

【０９１４】

［サブ表示画面対応演出Ｂ］

図１３６は、サブ表示画面対応演出Ｂを説明するための図である。サブ表示画面対応演出Ｂは、サブ表示画面対応演出Ａの続きの演出である。図１３６（Ａ）は、サブ表示画面対応演出Ａの図１３５（Ｊ）と同じである。スペシャルリーチ演出の開始時には、図１３６（Ｂ）に示すように、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒがリーチを形成したまま縮小しつつ、メイン表示画面７ａの左上と右上に縮小表示される。タイマ画像ＴＭのカウントダ

ウンは継続している。メイン表示画面７ａから両側の右サブ表示画面６４Ｒおよび左サブ表示画面６４Ｌに亘って、実写の山々を表した背景画像ＨＧ、ＨＧＲ、ＨＧＬが表示される。右サブ表示画面６４Ｒに表される背景画像ＨＧＲと、メイン表示画面７ａに表される背景画像ＨＧと、左サブ表示画面６４Ｌに表される背景画像ＨＧＬは、それぞれの画面の配置位置に対応した部分を表しており、連続している。右サブ表示画面６４Ｒに表される背景画像ＨＧＲと、左サブ表示画面６４Ｌに表される背景画像ＨＧＬは、ともに実写の山々を表しているため、互いに対応する画像に該当する。

【０９１５】

図１３６（Ｃ）に示すように、カウントダウンによってタイマ画像ＴＭの数値がゼロになると、図１３６（Ｄ）に示すように、メイン表示画面７ａには、スマイル顔を現した画像ＳＭが表示される。また、左サブ表示画面６４Ｌには、「激」の文字を表す画像ＴＧＬが表示される。また、右サブ表示画面６４Ｒは、「熱」の文字を表す画像ＴＧＲが表示される。この２つの画像ＴＧＬと画像ＴＧＲを合わせると「激熱」という単語を構成する。そのため、互いに対応する画像に該当する。次に、図１３６（Ｅ）に示すように、２つの画像ＴＧＬと画像ＴＧＲは、連動して、縮小表示される。その後、図１３６（Ｆ）に示すように、２つの画像ＴＧＬと画像ＴＧＲは、拡大表示される。このとき、２つの画像ＴＧＬと画像ＴＧＲのそれぞれの一部は、サブ表示画面６４からはみ出した態様となる。メイン表示画面７ａには、ボタン画像ＢＴＮと、操作促進画像ＲＮＤと、操作有効期間示唆画像ＴＢＩとが表示される。ボタン画像ＢＴＮは、演出ボタン６３の外観を表した画像であり、ボタンが押された状態と押されていない状態とに切り替可能に表示される。操作促進画像ＲＮＤは「押せ」の文字画像であり、遊技者に操作（押圧操作）を促す。操作有効期間示唆画像ＴＢＩは、演出ボタン６３の操作有効期間の残り期間を表すタイマーバーである。

【０９１６】

遊技者によって、演出ボタン６３が押圧されると、図１３６（Ｇ）（Ｈ）に示すハズレパターン演出か、図１３６（Ｉ）（Ｊ）に示す当たりパターン演出が実行される。図１３６（Ｇ）（Ｈ）に示すハズレパターン演出では、図１３６（Ｇ）に示すように、メイン表示画面７ａには、リーチを形成している左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒと異なる数値の中装飾図柄８Ｃが仮停止表示される。左サブ表示画面６４Ｌには、「残」の文字を表す画像ＺＧＬが表示される。また、右サブ表示画面６４Ｒは、「念」の文字を表す画像ＺＧＲが表示される。この２つの画像ＺＧＬと画像ＺＧＲを合わせると「残念」という単語を構成する。そのため、互いに対応する画像に該当する。その後、図１３６（Ｈ）に示すように、装飾図柄はハズレの態様で確定停止する。

【０９１７】

、図１３６（Ｉ）（Ｊ）に示す当たりパターン演出では、図１３６（Ｉ）に示すように、メイン表示画面７ａには、リーチを形成している左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒと同じ数値の中装飾図柄８Ｃが仮停止表示される。左サブ表示画面６４Ｌには、「成」の文字を表す画像ＸＧＬが表示される。また、右サブ表示画面６４Ｒは、「功」の文字を表す画像ＸＧＲが表示される。この２つの画像ＺＧＬと画像ＸＧＲを合わせると「成功」という単語を構成する。そのため、互いに対応する画像に該当する。その後、図１３６（Ｊ）に示すように、装飾図柄は当たりの態様で確定停止する。

【０９１８】

［サブ表示画面対応演出Ｃ］

図１３７は、サブ表示画面対応演出Ｃを説明するための図である。図１３７（Ａ）～（Ｊ）は、メイン表示画面７ａ、右サブ表示画面６４Ｒ、および、左サブ表示画面６４Ｌに表示される内容を表している。サブ表示画面対応演出Ｃでは、まず、図１３７（Ａ）に示すように、メイン表示画面７ａにおいて、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒによって装飾図柄変動演出（変動表示）が表示され、その後、リーチが形成される。メイン表示画面７ａの下方には、保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃが表示されている。保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、丸い図形の外観を表した丸形状

を有している。ここでは、特図１保留数が４である状態を例示している。当該保留アイコン９Ｃは、台座画像ＤＺの上に乗っかっているように表示されている。台座画像ＤＺの内側には、第１特別図柄抽選の保留数を示唆する保留数画像ＮＳが表示されている。保留数画像ＮＳの数は、保留アイコン９Ａの数と等しい。右サブ表示画面６４Ｒと左サブ表示画面６４Ｌには、笑った人の顔を現す画像ＳＬと画像ＳＲが表示される。右サブ表示画面６４Ｒに表示される画像ＳＲと、左サブ表示画面６４Ｌに表示される画像ＳＬは同じ画像であるため、互いに対応する画像となっている。

【０９１９】

装飾図柄によってリーチが形成された後、装飾図柄や保留アイコンが消え、図１３７（Ｂ）に示すように、スペシャルリーチ演出が開始される。スペシャルリーチ演出では、まず、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒがリーチを形成したまま縮小しつつ、メイン表示画面７ａの左上と右上に縮小表示される。メイン表示画面７ａにはバトル演出が開始されることを示唆する味方画像ＭＫと敵画像ＴＫが表示される。右サブ表示画面６４Ｒには、「みんなの味方　味方マン」の文字が表された画像ＭＲが表示される。画像ＭＲには、メイン表示画面７ａに表示されている味方画像ＭＫの名前「味方マン」が含まれている。左サブ表示画面６４Ｌには、「とても悪いやつ　敵モンスタ」の文字が表された画像ＭＬが表示される。画像ＭＬには、メイン表示画面７ａに表示されている敵画像ＴＫの名前「敵モンスタ」が含まれている。右サブ表示画面６４Ｒに表示される画像ＭＲと、左サブ表示画面６４Ｌに表示される画像ＭＬは、メイン表示画面７ａに表示されているキャラクタの名前を含む画像であるため、互いに対応する画像となっている。

【０９２０】

次に、図１３７（Ｃ）に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出では、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとが戦う映像が表示される。右サブ表示画面６４Ｒには、味方キャラクタＣＲＡの名前「味方マン」が含まれる画像ＭＲが継続して表示される。また、左サブ表示画面６４Ｌには、敵キャラクタＣＲＢの名前「敵モンスタ」が含まれる画像ＭＬが継続して表示される。ここでは、図１３７（Ｄ）に示すように、バトル演出で味方キャラクタＣＲＡが負けると、図１３７（Ｅ）に示すように、装飾図柄がハズレの態様で確定表示される。このとき、右サブ表示画面６４Ｒと左サブ表示画面６４Ｌには、笑った人の顔を現す画像ＳＬと画像ＳＲが再表示される。

【０９２１】

次に、図１３７（Ｆ）に示すように、保留消化後、メイン表示画面７ａにおいて、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒによって次の装飾図柄変動演出（変動表示）が表示され、その後、リーチが形成される。保留数画像ＮＳと保留アイコン９Ａの数は１ディクリメントされている。右サブ表示画面６４Ｒと左サブ表示画面６４Ｌには、笑った人の顔を現す画像ＳＬと画像ＳＲが継続して表示される。

【０９２２】

装飾図柄によってリーチが形成された後、装飾図柄や保留アイコンが消え、図１３７（Ｇ）に示すように、スペシャルリーチ演出が開始される。スペシャルリーチ演出では、まず、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒがリーチを形成したまま縮小しつつ、メイン表示画面７ａの左上と右上に縮小表示される。メイン表示画面７ａにはチャレンジ演出が開始されることを示唆する自分画像ＨＲＳと友達画像ＴＫＳが表示される。右サブ表示画面６４Ｒには、「いつもニコニコ　ひろし」の文字が表された画像ＰＲが表示される。画像ＰＲには、メイン表示画面７ａに表示されている自分画像ＨＲＳの名前「ひろし」が含まれている。左サブ表示画面６４Ｌには、「ちょっと泣き虫　たけし」の文字が表された画像ＰＬが表示される。画像ＰＬには、メイン表示画面７ａに表示されている友達画像ＴＫＳの名前「たけし」が含まれている。右サブ表示画面６４Ｒに表示される画像ＰＲと、左サブ表示画面６４Ｌに表示される画像ＰＬは、メイン表示画面７ａに表示されているキャラクタの名前を含む画像であるため、互いに対応する画像となっている。

【０９２３】

次に、図１３７（Ｈ）に示すように、チャレンジ演出が実行される。チャレンジ演出で

は、自分画像ＨＲＳが上から落ちてくる友達画像ＴＫＳをキャッチできるか否かの映像が表示される。右サブ表示画面６４Ｒには、自分画像ＨＲＳの名前「ひろし」が含まれる画像ＰＲが継続して表示される。また、左サブ表示画面６４Ｌには、友達画像ＴＫＳの名前「たけし」が含まれる画像ＰＬが継続して表示される。ここでは、図１３７（Ｉ）に示すように、チャレンジ演出でチャレンジが失敗すると、図１３７（Ｊ）に示すように、装飾図柄がハズレの態様で確定表示される。このとき、右サブ表示画面６４Ｒと左サブ表示画面６４Ｌには、笑った人の顔を現す画像ＳＬと画像ＳＲが再表示される。

【０９２４】

［サブ表示画面対応演出Ｄ］

図１３８は、サブ表示画面対応演出Ｄを説明するための図である。図１３８（Ａ）～（Ｊ）は、メイン表示画面７ａ、右サブ表示画面６４Ｒ、および、左サブ表示画面６４Ｌに表示される内容を表している。サブ表示画面対応演出Ｄでは、まず、図１３８（Ａ）に示すように、メイン表示画面７ａにおいて、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒによって装飾図柄変動演出（変動表示）が表示され、その後、リーチが形成される。右サブ表示画面６４Ｒには、笑った人の顔を現す画像ＳＲと、当該保留アイコン９Ｃが表示されている。当該保留アイコン９Ｃは、丸い図形の外観を表した丸形状を有している。当該保留アイコン９Ｃは、台座画像ＤＺの上に乗っかっているように表示されている。台座画像ＤＺの内側には、第１特別図柄抽選の保留数を示唆する保留数画像ＮＳが表示されている。保留数画像ＮＳの数は、保留アイコン９Ａの数と等しく、ここでは、特図１保留数が４である状態を例示している。左サブ表示画面６４Ｌには、笑った人の顔を現す画像ＳＬと、保留アイコン９Ａが表示されている。保留アイコン９Ａは、丸い図形の外観を表した丸形状を有している。ここでは、特図１保留数が４である状態を例示している。右サブ表示画面６４Ｒに表示される画像ＳＲと、左サブ表示画面６４Ｌに表示される画像ＳＬは同じ画像であるため、互いに対応する画像となっている。

【０９２５】

装飾図柄によってリーチが形成された後、装飾図柄や保留アイコンが消え、図１３８（Ｂ）に示すように、スペシャルリーチ演出が開始される。スペシャルリーチ演出では、まず、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒがリーチを形成したまま縮小しつつ、メイン表示画面７ａの左上と右上に縮小表示される。メイン表示画面７ａにはバトル演出が開始されることを示唆する味方画像ＭＫと敵画像ＴＫが表示される。右サブ表示画面６４Ｒには、「今こそ恨みを」の文字が表された画像ＨＲが表示される。左サブ表示画面６４Ｌには、「晴らすべし」の文字が表された画像ＨＬが表示される。右サブ表示画面６４Ｒに表示される画像ＨＲと、左サブ表示画面６４Ｌに表示される画像ＨＬは、「今こそ恨みを晴らすべし」という１つの文章の前半部分と後半部分を表している画像であるため、互いに対応する画像となっている。

【０９２６】

次に、図１３８（Ｃ）に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出では、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとが戦う映像が表示される。右サブ表示画面６４Ｒには、味方キャラクタＣＲＡの名前「味方マン」の文字を表す画像ＭＲが表示される。また、左サブ表示画面６４Ｌには、笑った人の顔を現す画像ＳＬが表示される。これら画像ＭＲと画像ＳＬは、連動して上下に移動する。このように移動態様が互いに対応する画像も互いに対応する画像に含まれる。ここでは、図１３８（Ｄ）に示すように、バトル演出で味方キャラクタＣＲＡが負けると、図１３８Ｅ）に示すように、装飾図柄がハズレの態様で確定表示される。図１３８（Ｄ）に示すように、右サブ表示画面６４Ｒには、画像ＭＲが継続して表示され、左サブ表示画面６４Ｌには、画像ＳＬが継続して表示される。２つの画像ＭＲと画像ＳＬは、拡大表示され、２つの画像ＴＧＬと画像ＴＧＲのそれぞれの一部がサブ表示画面６４からはみ出した態様となる。図１３８（Ｅ）に示すように、装飾図柄がハズレの態様で確定表示されると、右サブ表示画面６４Ｒには、笑った人の顔を現す画像ＳＲと、台座画像ＤＺと、保留数画像ＮＳが再表示される。当該保留アイコン９Ｃは、保留消化によって消える。左サブ表示画面６４Ｌには、笑った人の顔を現す画像Ｓ

Ｌと、保留アイコン９Ａが再表示される。右サブ表示画面６４Ｒに表示される画像ＳＲと、左サブ表示画面６４Ｌに表示される画像ＳＬは同じ画像であるため、互いに対応する画像となっている。

【０９２７】

次に、図１３８（Ｆ）に示すように、保留消化後、メイン表示画面７ａにおいて、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒによって次の装飾図柄変動演出（変動表示）が表示され、その後、リーチが形成される。メイン表示画面７ａの下方には、保留アイコン９Ａと、当該保留アイコン９Ｃと、台座画像ＤＺと、保留数画像ＮＳが表示されている。保留数画像ＮＳと保留アイコン９Ａの数は１ディクリメントされている。右サブ表示画面６４Ｒと左サブ表示画面６４Ｌには、笑った人の顔を現す画像ＳＬと画像ＳＲが継続して表示される。

【０９２８】

装飾図柄によってリーチが形成された後、装飾図柄や保留アイコンが消え、図１３８（Ｇ）に示すように、スペシャルリーチ演出が開始される。スペシャルリーチ演出では、まず、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒがリーチを形成したまま縮小しつつ、メイン表示画面７ａの左上と右上に縮小表示される。メイン表示画面７ａにはチャレンジ演出が開始されることを示唆する自分画像ＨＲＳと友達画像ＴＫＳが表示される。右サブ表示画面６４Ｒには、ボタン画像ＢＴＮと、操作促進画像ＲＮＤと、が表示される。ボタン画像ＢＴＮは、演出ボタン６３の外観を表した画像であり、ボタンが押された状態と押されていない状態とに切り替可能に表示される。操作促進画像ＲＮＤは「押せ」の文字画像であり、遊技者に操作（押圧操作）を促す。なお、ここに、演出ボタン６３の操作有効期間の残り期間を表すタイマーバーである操作有効期間示唆画像ＴＢＩが表示されてもよい。左サブ表示画面６４Ｌには、セレクトボタン６８の外観を表したセレクト画像ＫＥＹが表示される。右サブ表示画面６４Ｒに表示されるボタン画像ＢＴＮと、左サブ表示画面６４Ｌに表示されるセレクト画像ＫＥＹは、ともに操作部の外観を表した画像であるため、互いに対応する画像となっている。

【０９２９】

次に、演出ボタン６３またはセレクトボタン６８の操作をおこなうと、図１３８（Ｈ）に示すように、装飾図柄が当たりの態様で確定表示される。その後、大当たり遊技が開始されると、メイン表示画面７ａ、右サブ表示画面６４Ｒ、および、左サブ表示画面６４Ｌに右打ちを促す矢印を表す画像ＭＧＵ、ＭＧＲ、ＭＧＬが表示される。右サブ表示画面６４Ｒに表される画像ＭＧＲと、メイン表示画面７ａに表される画像ＭＧＵと、左サブ表示画面６４Ｌに表される画像ＭＧＬは、連続しており、全体として矢印が左から右方向に移動するような映像となる。右サブ表示画面６４Ｒに表される画像ＭＧＲと、左サブ表示画面６４Ｌに表される画像ＭＧＬは、ともに右打ちを促す矢印の一部を表しているため、互いに対応する画像に該当する。その後、右サブ表示画面６４Ｒには今回獲得球数を表す画像ＫＫＴが表示される。左サブ表示画面６４Ｌにには合計獲得球数を表す画像ＧＫＴが表示される。右サブ表示画面６４Ｒに表示される画像ＫＫＴと、左サブ表示画面６４Ｌに表示される画像ＧＫＴは、ともに獲得球数を表した画像であるため、互いに対応する画像となっている。

【０９３０】

［効果例］

以下に、サブ表示画面対応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１３５～図１３８に示すように、メイン表示画面７ａ、右サブ表示画面６４Ｒ、および、左サブ表示画面６４Ｌを備えており、右サブ表示画面６４Ｒと左サブ表示画面６４Ｌには、互いに対応する画像（画像ＳＬと画像ＳＲなど）が表示される。この構成によれば、奇抜な演出によって遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、図１３５～図１３８に示すように右サブ表示画面６４Ｒと左サブ表示画面６４Ｌは、メイン表示画面７ａを介して対となる位置に配置されている。この構成によれば、奇抜な演出によって遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、図１３６に示すように、互いに対応する画像とは、例えば「激」「熱」のように、一つの意味をなす単語の一方と他方である。この構成によれば、奇抜な演出によって遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、図１３７～図１３８に示すように、互いに対応する画像とは、バトル演出の一方のキャラクタ名と、他方のキャラクタ名である。この構成によれば、奇抜な演出によって遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、図１３６に示すように、互いに対応する画像とは、それぞれの配置位置に対応した実写の画像ＨＧＬと画像ＨＧＲである。この構成によれば、奇抜な演出によって遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【０９３１】

［変形例］

以下に、サブ表示画面対応演出の変形例を示す。

［変形例１］

図１３５～図１３８のサブ表示画面対応演出Ａ～Ｄにおいて、右サブ表示画面６４Ｒに表示される画像と、左サブ表示画面６４Ｌに表示される画像は、形状や概念が全く異なっていても、移動の態様が関連していれば、互いに対応する画像である。また、形状や概念が全く異なっていても、拡大したり、縮小する態様が関連していれば、互いに対応する画像である。

【０９３２】

［変形例２］

図１３５～図１３８のサブ表示画面対応演出Ａ～Ｄにおいて、右サブ表示画面６４Ｒに表示される画像と、左サブ表示画面６４Ｌに表示される画像は、一方の画像と他方の画像が、何らかの関連性を有していれば、表示されるタイミングや消えるタイミングが異なっていても、互いに対応する画像である。

【０９３３】

［変形例３］

図１３５～図１３８のサブ表示画面対応演出Ａ～Ｄを適宜組み合わせてもよい。例えば、サブ表示画面対応演出Ａの後にサブ表示画面対応演出Ｃが実行されてもよい。

【０９３４】

［変形例４］

図１３５～図１３８のサブ表示画面対応演出Ａ～Ｄでは、説明した演出の一部を備えていなくてもよいし、他の演出が追加されていてもよい。

【０９３５】

［態様例］

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇[態様Ｃ８－１]

複数種類の画像を表示可能な第１の表示手段と、

複数種類の画像を表示可能な第２の表示手段と、

複数種類の画像を表示可能な第３の表示手段と、を備える遊技機であって、

前記第２の表示手段と、前記第３の表示手段には、互いに対応する画像が表示される

ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｃ８－２]
態様Ｃ８－１に記載の遊技機であって、
前記第２の表示手段と前記第３の表示手段は、前記第１の表示手段を介して対となる位置に配置されている
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｃ８－３]
態様Ｃ８－１または態様Ｃ８－２に記載の遊技機であって、
前記互いに対応する画像とは、一つの意味をなす単語の一方と他方である
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｃ８－４]
態様Ｃ８－１または態様Ｃ８－２に記載の遊技機であって、
前記互いに対応する画像とは、バトル演出の一方のキャラクタ名と、他方のキャラクタ名である
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｃ８－５]
態様Ｃ８－１または態様Ｃ８－２に記載の遊技機であって、
前記互いに対応する画像とは、それぞれの配置位置に対応した実写画像である
ことを特徴とする遊技機。

【０９３６】
以下に図１３９～図１４６を用いてツイン識別情報演出Ａ～Ｈについて説明する。このツイン識別情報演出は、時短遊技状態（時短状態）における装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信した変動演出開始コマンドを解析し、ツイン識別情報演出を実行する指示が含まれている場合に、ＲＯＭ１０３から対応する画像データを読み出してメイン表示画面７ａやサブ表示画面６４に画像を表示させる演出である。なお、ツイン識別情報演出は、時短遊技状態に限られず、通常遊技状態で実行されてもよい。

【０９３７】
［ツイン識別情報演出Ａ］
図１３９は、ツイン識別情報演出Ａを説明するための図である。ツイン識別情報演出Ａでは、まず、図１３９（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒがメイン表示画面７ａの中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとがメイン表示画面７ａの下方に表示される。これら保留アイコン９Ａ，９Ｃは、柄のない白色の保留アイコンである。

【０９３８】
次に、図１３９（Ｂ）に示すように、左装飾図柄停止演出がおこなわれる。この左装飾図柄仮停止演出では、左装飾図柄８Ｌが停止表示される。中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒは変動中である。装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、それぞれ第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１と第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２とを有している。

【０９３９】
第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１は、それぞれ１～９までのいずれかの数字を表す。第１の識別情報８Ｌ１と第１の識別情報８Ｃ１と第１の識別情報８Ｒ１とを組み合わせて、はずれであることを表すはずれ配列（はずれ図柄配列）、小当たりであることを表す小当たり配列（小当たり図柄配列）、または、大当たりであることを表す大当たり配列（大当たり図柄配列）を形成することができる。第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１を組み合わせて小当たり配列が形成される場合は、第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１がすべて奇数であり、かつ、所定の組み合わせであるときである。例えば、第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１を組み合わせて小当たり配列が形成される場合は、「７」「７」「５」となったときである。第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１を組み合わせて

大当たり配列が形成される場合は、第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１がすべて同じ数字（ゾロ目）であるときである。例えば、第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１を組み合わせて大当たり配列が形成される場合は、「７」「７」「７」となったときである。第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１を組み合わせてはずれ配列が形成される場合は、小当たり配列および大当たり配列以外の配列（例えば、「７」「８」「５」）となったときである。

【０９４０】

第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２は、それぞれ円形状に形成され、かつ、それぞれ点灯可能であり、また、点灯時には円の内部に文字「Ｓ」が表示される。第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２の形状は、互いに同じである。第２の識別情報８Ｌ２と第２の識別情報８Ｃ２と第２の識別情報８Ｒ２とを組み合わせて、はずれであることを表すはずれ配列（はずれ図柄配列）、または、小当たりであることを表す小当たり配列（小当たり図柄配列）を形成することができる。第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２は、大当たり配列（大当たり図柄配列）を形成する場合がない。第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２を組み合わせて小当たり配列が形成される場合は、第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２が、それぞれ点灯し、点灯時に文字「Ｓ」が表示されるときである。例えば、第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２を組み合わせて小当たり配列が形成される場合は、第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２がすべて点灯し、文字列「Ｓ」「Ｓ」「Ｓ」となったときである。第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２を組み合わせてはずれ配列が形成される場合は、小当たり配列以外の配列（例えば、第２の識別情報８Ｃ２が点灯せず、文字列「Ｓ」「無」「Ｓ」）となったときである。なお、文字列中の「無」は、文字が表示されていないことを示す。第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２は、点灯するので、点灯部８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２とも呼ぶ。

【０９４１】

なお、第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１と第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２のうちどちらか一方の識別情報によって小当たり配列が形成された場合には、他方の識別情報によってはずれ配列が形成された場合であっても、小当たりとなる。すなわち、識別情報によって１つのでも小当たり配列が形成されれば、小当たりとなる。

【０９４２】

図１３９（Ｂ）の例では、停止表示した左装飾図柄８Ｌは、第１の識別情報８Ｌ１が「７」であり、第２の識別情報８Ｌ２が点灯し、文字「Ｓ」が表示されている。この図１３９（Ｂ）では、第２の識別情報８Ｌ２の点灯の様子をハッチングで表している。以下では、第２の識別情報が点灯しているときにはハッチングで表す。

【０９４３】

次に、図１３９（Ｃ）に示すように、中装飾図柄停止演出がおこなわれる。この左装飾図柄仮停止演出では、中装飾図柄８Ｃが停止表示される。右装飾図柄８Ｒは変動中である。図１３９（Ｃ）の例では、停止表示した中装飾図柄８Ｃは、第１の識別情報８Ｃ１が「７」であり、第２の識別情報８Ｃ２が点灯せず、文字「Ｓ」が表示されない。

【０９４４】

次に、図１３９（Ｄ）に示すように、右装飾図柄停止演出がおこなわれる。この右装飾図柄仮停止演出では、右装飾図柄８Ｒが停止表示される。図１３９（Ｄ）の例では、停止表示した右装飾図柄８Ｒは、第１の識別情報８Ｒ１が「５」であり、第２の識別情報８Ｒ２が点灯し、文字「Ｓ」が表示されている。

以上より、第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１は、「７」「７」「５」となり、小当たり配列が形成されている。また、第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２は、第２の識別情報８Ｃ２が点灯せず、文字列「Ｓ」「無」「Ｓ」となり、はずれ配列が形成されている。すなわち、第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１によって小当たり配列が形成されているので、小当たりであることが報知されている。

その後、小当たり遊技が実行される。

【０９４５】

［ツイン識別情報演出Ｂ］

図１４０は、ツイン識別情報演出Ｂを説明するための図である。ツイン識別情報演出Ｂでは、まず、図１４０（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒがメイン表示画面７ａの中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとがメイン表示画面７ａの下方に表示される。これら保留アイコン９Ａ，９Ｃは、柄のない白色の保留アイコンである。

【０９４６】

次に、図１４０（Ｂ）に示すように、シルエット演出がおこなわれる。このシルエット演出では、シルエット画像８ＬＬ，８ＣＣ，８ＲＲが表示される。これらシルエット画像は、装飾図柄のシルエットを表す画像である。具体的には、シルエット画像８ＬＬは、左装飾図柄８Ｌのシルエットを表す画像であり、左装飾図柄８Ｌの外側の輪郭と同じ長方形状に形成される。また、シルエット画像８ＬＬは、点灯部シルエット画像８ＬＬ１を含んでいる。この点灯部シルエット画像８ＬＬ１は、左装飾図柄８Ｌの第２の識別情報（点灯部）８Ｌ２（後述）のシルエットを表し、円形状に形成され、円の内部に文字「Ｓ」が示されている。シルエット画像８ＣＣは、中装飾図柄８Ｃのシルエットを表す画像であり、中装飾図柄８Ｃの外側の輪郭と同じ長方形状に形成される。また、シルエット画像８ＣＣは、点灯部シルエット画像８ＣＣ１を含んでいる。この点灯部シルエット画像８ＣＣ１は、中装飾図柄８Ｃの第２の識別情報（点灯部）８Ｃ２（後述）のシルエットを表し、円形状に形成され、円の内部に文字「Ｓ」が示されている。シルエット画像８ＲＲは、右装飾図柄８Ｒのシルエットを表す画像であり、右装飾図柄８Ｒの外側の輪郭と同じ長方形状に形成される。また、シルエット画像８ＲＲは、点灯部シルエット画像８ＲＲ１を含んでいる。この点灯部シルエット画像８ＲＲ１は、右装飾図柄８Ｒの第２の識別情報（点灯部）８Ｒ２（後述）のシルエットを表し、円形状に形成され、円の内部に文字「Ｓ」が示されている。このシルエット画像８ＬＬ，８ＣＣ，８ＲＲは、小当たりとなることを示唆する画像であり、図１４０（Ｂ）の例では、シルエット画像８ＬＬ，８ＣＣ，８ＲＲの点灯部シルエット画像８ＬＬ１，８ＣＣ１，８ＲＲ１は、それぞれ第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２（後述）がそれぞれ点灯し、それぞれ文字「Ｓ」が表示されることを示し、小当たりとなることを示唆している。

【０９４７】

次に、図１４０（Ｃ）に示すように、左装飾図柄停止演出がおこなわれる。この左装飾図柄仮停止演出では、左装飾図柄８Ｌが停止表示される。中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒは変動中である。装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、それぞれ第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１と第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２とを有している。

【０９４８】

第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１は、それぞれ１～９までのいずれかの数字を表す。第１の識別情報８Ｌ１と第１の識別情報８Ｃ１と第１の識別情報８Ｒ１とを組み合わせて、はずれであることを表すはずれ配列（はずれ図柄配列）、小当たりであることを表す小当たり配列（小当たり図柄配列）、または、大当たりであることを表す大当たり配列（大当たり図柄配列）を形成することができる。第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１を組み合わせて小当たり配列が形成される場合は、第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１がすべて奇数であり、かつ、所定の組み合わせであるときである。例えば、第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１を組み合わせて小当たり配列が形成される場合は、「７」「７」「５」となったときである。第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１を組み合わせて大当たり配列が形成される場合は、第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１がすべて同じ数字（ゾロ目）であるときである。例えば、第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１を組み合わせて大当たり配列が形成される場合は、「７」「７」「７」となったときである。第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１を組み合わせてはずれ配列が形成される場合は、小当たり配列および大当たり配列以外の配列（例えば、「７」「８」「５」）となったときである。

【０９４９】
第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２は、それぞれ円形状に形成され、かつ、それぞれ点灯可能であり、また、点灯時には円の内部に文字「Ｓ」が表示される。第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２の形状は、同じである。第２の識別情報８Ｌ２と第２の識別情報８Ｃ２と第２の識別情報８Ｒ２とを組み合わせて、はずれであることを表すはずれ配列（はずれ図柄配列）、または、小当たりであることを表す小当たり配列（小当たり図柄配列）を形成することができる。第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２は、大当たり配列（大当たり図柄配列）を形成する場合がない。第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２を組み合わせて小当たり配列が形成される場合は、第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２が、それぞれ点灯し、点灯時に文字「Ｓ」が表示されるときである。例えば、第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２を組み合わせて小当たり配列が形成される場合は、第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２がすべて点灯し、文字列「Ｓ」「Ｓ」「Ｓ」となったときである。第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２を組み合わせてはずれ配列が形成される場合は、小当たり配列以外の配列（例えば、第２の識別情報８Ｃ２が点灯せず、文字列「Ｓ」「無」「Ｓ」）となったときである。なお、第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２は、点灯するので、点灯部８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２とも呼ぶ。

【０９５０】
なお、第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１と第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２のうちどちらか一方の識別情報によって小当たり配列が形成された場合には、他方の識別情報によってはずれ配列が形成された場合であっても、小当たりとなる。すなわち、識別情報によって１つのでも小当たり配列が形成されれば、小当たりとなる。

【０９５１】
図１４０（Ｃ）の例では、停止表示した左装飾図柄８Ｌは、第１の識別情報８Ｌ１が「７」であり、第２の識別情報８Ｌ２が点灯し、文字「Ｓ」が表示されている。この図１４０（Ｃ）では、第２の識別情報８Ｌ２の点灯の様子をハッチングで表している。以下では、第２の識別情報が点灯しているときにはハッチングで表す。

【０９５２】
次に、図１４０（Ｄ）に示すように、中装飾図柄停止演出がおこなわれる。この左装飾図柄仮停止演出では、中装飾図柄８Ｃが停止表示される。右装飾図柄８Ｒは変動中である。図１４０（Ｄ）の例では、停止表示した中装飾図柄８Ｃは、第１の識別情報８Ｃ１が「８」であり、第２の識別情報８Ｃ２が点灯し、文字「Ｓ」が表示さている。

【０９５３】
次に、図１４０（Ｅ）に示すように、右装飾図柄停止演出がおこなわれる。この右装飾図柄仮停止演出では、右装飾図柄８Ｒが停止表示される。図１４０（Ｅ）の例では、停止表示した右装飾図柄８Ｒは、第１の識別情報８Ｒ１が「５」であり、第２の識別情報８Ｒ２が点灯し、文字「Ｓ」が表示されている。
以上より、第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１は、「７」「８」「５」となり、はずれ配列が形成されている。また、第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２は、すべて点灯し、文字列「Ｓ」「Ｓ」「Ｓ」となり、小当たり配列が形成されている。すなわち、第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２によって小当たり配列が形成されているので、小当たりであることが報知されている。
その後、小当たり遊技が実行される。

【０９５４】
［ツイン識別情報演出Ｃ］
図１４１は、ツイン識別情報演出Ｃを説明するための図である。ツイン識別情報演出Ｃでは、まず、図１４１（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒがメイン表示画面７ａの中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとがメイン表示画面７ａの下方に表示される。これら保留アイコン９Ａ，９Ｃは、柄のない白色の保留アイコンである。

【０９５５】
次に、図１４１（Ｂ）に示すように、シルエット演出がおこなわれる。このシルエット演出では、シルエット画像８ＬＬ，８ＣＣ，８ＲＲが表示される。これらシルエット画像は、装飾図柄のシルエットを表す画像である。具体的には、シルエット画像８ＬＬは、左装飾図柄８Ｌのシルエットを表す画像であり、左装飾図柄８Ｌの外側の輪郭と同じ長方形状に形成される。また、シルエット画像８ＬＬは、点灯部シルエット画像８ＬＬ１を含んでいる。この点灯部シルエット画像８ＬＬ１は、左装飾図柄８Ｌの第２の識別情報（点灯部）８Ｌ２（後述）のシルエットを表し、円形状に形成され、円の内部に文字「Ｓ」が示されている。シルエット画像８ＣＣは、中装飾図柄８Ｃのシルエットを表す画像であり、中装飾図柄８Ｃの外側の輪郭と同じ長方形状に形成される。また、シルエット画像８ＣＣは、点灯部シルエット画像８ＣＣ１を含んでいる。この点灯部シルエット画像８ＣＣ１は、中装飾図柄８Ｃの第２の識別情報（点灯部）８Ｃ２（後述）のシルエットを表し、円形状に形成され、円の内部に文字「Ｓ」が示されている。シルエット画像８ＲＲは、右装飾図柄８Ｒのシルエットを表す画像であり、右装飾図柄８Ｒの外側の輪郭と同じ長方形状に形成される。また、シルエット画像８ＲＲは、点灯部シルエット画像８ＲＲ１を含んでいる。この点灯部シルエット画像８ＲＲ１は、右装飾図柄８Ｒの第２の識別情報（点灯部）８Ｒ２（後述）のシルエットを表し、円形状に形成され、円の内部に文字「Ｓ」が示されている。このシルエット画像８ＬＬ，８ＣＣ，８ＲＲは、小当たりとなることを示唆する画像であり、図１４１（Ｂ）の例では、シルエット画像８ＬＬ，８ＣＣ，８ＲＲの点灯部シルエット画像８ＬＬ１，８ＣＣ１，８ＲＲ１は、それぞれ第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２（後述）がそれぞれ点灯し、それぞれ文字「Ｓ」が表示されることを示し、すなわち、小当たりとなることを示唆している。

【０９５６】
次に、図１４１（Ｃ）に示すように、左装飾図柄停止演出がおこなわれる。この左装飾図柄仮停止演出では、左装飾図柄８Ｌが停止表示される。中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒは変動中である。装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、それぞれ第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１と第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２とを有している。

【０９５７】
第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１は、それぞれ１～９までのいずれかの数字を表す。第１の識別情報８Ｌ１と第１の識別情報８Ｃ１と第１の識別情報８Ｒ１とを組み合わせて、はずれであることを表すはずれ配列（はずれ図柄配列）、小当たりであることを表す小当たり配列（小当たり図柄配列）、または、大当たりであることを表す大当たり配列（大当たり図柄配列）を形成することができる。第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１を組み合わせて小当たり配列が形成される場合は、第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１がすべて奇数であり、かつ、所定の組み合わせであるときである。例えば、第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１を組み合わせて小当たり配列が形成される場合は、「７」「７」「５」となったときである。第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１を組み合わせて大当たり配列が形成される場合は、第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１がすべて同じ数字（ゾロ目）であるときである。例えば、第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１を組み合わせて大当たり配列が形成される場合は、「７」「７」「７」となったときである。第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１を組み合わせてはずれ配列が形成される場合は、小当たり配列および大当たり配列以外の配列（例えば、「７」「８」「５」）となったときである。

【０９５８】
第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２は、それぞれ円形状に形成され、かつ、それぞれ点灯可能であり、また、点灯時には円の内部に文字「Ｓ」が表示される。第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２の形状は、互いに同じである。第２の識別情報８Ｌ２と第２の識別情報８Ｃ２と第２の識別情報８Ｒ２とを組み合わせて、はずれであることを表すはずれ配列（はずれ図柄配列）、または、小当たりであることを表す小当たり配列（小当たり図柄配列）を形成することができる。第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２は、大当た

り配列（大当たり図柄配列）を形成する場合がない。第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２を組み合わせて小当たり配列が形成される場合は、第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２が、それぞれ点灯し、点灯時に文字「Ｓ」が表示されるときである。例えば、第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２を組み合わせて小当たり配列が形成される場合は、第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２がすべて点灯し、文字列「Ｓ」「Ｓ」「Ｓ」となったときである。第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２を組み合わせてはずれ配列が形成される場合は、小当たり配列以外の配列（例えば、第２の識別情報８Ｃ２が点灯せず、文字列「Ｓ」「無」「Ｓ」）となったときである。なお、第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２は、点灯するので、点灯部８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２とも呼ぶ。

【０９５９】

なお、第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１と第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２のうちどちらか一方の識別情報によって小当たり配列が形成された場合には、他方の識別情報によってはずれ配列が形成された場合であっても、小当たりとなる。すなわち、識別情報によって１つのでも小当たり配列が形成されれば、小当たりとなる。

【０９６０】

図１４１（Ｃ）の例では、停止表示した左装飾図柄８Ｌは、第１の識別情報８Ｌ１が「７」であり、第２の識別情報８Ｌ２が点灯し、文字「Ｓ」が表示されている。この図１４１（Ｃ）では、第２の識別情報８Ｌ２の点灯の様子をハッチングで表している。以下では、第２の識別情報が点灯しているときにはハッチングで表す。

【０９６１】

次に、図１４１（Ｄ）に示すように、中装飾図柄停止演出がおこなわれる。この左装飾図柄仮停止演出では、中装飾図柄８Ｃが停止表示される。右装飾図柄８Ｒは変動中である。図１４１（Ｄ）の例では、停止表示した中装飾図柄８Ｃは、第１の識別情報８Ｃ１が「７」であり、第２の識別情報８Ｃ２が点灯し、文字「Ｓ」が表示さている。

【０９６２】

次に、図１４１（Ｅ）に示すように、右装飾図柄停止演出がおこなわれる。この右装飾図柄仮停止演出では、右装飾図柄８Ｒが停止表示される。図１４１（Ｅ）の例では、停止表示した右装飾図柄８Ｒは、第１の識別情報８Ｒ１が「５」であり、第２の識別情報８Ｒ２が点灯し、「Ｓ」が表示されている。

以上より、第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１は、「７」「７」「５」となり、小当たり配列が形成されている。また、第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２は、すべて点灯し、文字列「Ｓ」「Ｓ」「Ｓ」となり、小当たり配列が形成されている。すなわち、第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１および第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２によって小当たり配列が形成されているので、小当たりであることが報知されている。

その後、小当たり遊技が実行される。

【０９６３】

［ツイン識別情報演出Ｄ］

図１４２は、ツイン識別情報演出Ｄを説明するための図である。ツイン識別情報演出Ｄでは、まず、図１４２（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒがメイン表示画面７ａの中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとがメイン表示画面７ａの下方に表示される。これら保留アイコン９Ａ，９Ｃは、柄のない白色の保留アイコンである。

【０９６４】

次に、図１４２（Ｂ）に示すように、シルエット演出がおこなわれる。このシルエット演出では、シルエット画像８ＬＬ，８ＣＣ，８ＲＲが表示される。これらシルエット画像は、装飾図柄のシルエットを表す画像である。具体的には、シルエット画像８ＬＬは、左装飾図柄８Ｌのシルエットを表す画像であり、左装飾図柄８Ｌの外側の輪郭と同じ長方形状に形成される。また、シルエット画像８ＬＬは、点灯部シルエット画像８ＬＬ１を含んでいる。この点灯部シルエット画像８ＬＬ１は、左装飾図柄８Ｌの第２の識別情報（点灯

部）８Ｌ２（後述）のシルエットを表し、円形状に形成され、円の内部に文字「Ｓ」が示されている。シルエット画像８ＣＣは、中装飾図柄８Ｃのシルエットを表す画像であり、中装飾図柄８Ｃの外側の輪郭と同じ長方形状に形成される。また、シルエット画像８ＣＣは、点灯部シルエット画像８ＣＣ１を含んでいる。この点灯部シルエット画像８ＣＣ１は、中装飾図柄８Ｃの第２の識別情報（点灯部）８Ｃ２（後述）のシルエットを表し、円形状に形成され、円の内部に文字「ＳＳ」が示されている。シルエット画像８ＲＲは、右装飾図柄８Ｒのシルエットを表す画像であり、右装飾図柄８Ｒの外側の輪郭と同じ長方形状に形成される。また、シルエット画像８ＲＲは、点灯部シルエット画像８ＲＲ１を含んでいる。この点灯部シルエット画像８ＲＲ１は、右装飾図柄８Ｒの第２の識別情報（点灯部）８Ｒ２（後述）のシルエットを表し、円形状に形成され、円の内部に文字「ＳＳＳ」が示されている。このシルエット画像８ＬＬ，８ＣＣ，８ＲＲは、小当たりとなることを示唆する画像であり、図１４２（Ｂ）の例では、シルエット画像８ＬＬ，８ＣＣ，８ＲＲの点灯部シルエット画像８ＬＬ１，８ＣＣ１，８ＲＲ１は、それぞれ第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２（後述）がそれぞれ点灯し、第２の識別情報８Ｌ２が文字「Ｓ」、第２の識別情報８Ｃ２が文字「ＳＳ」、第２の識別情報８Ｒ２が文字「ＳＳＳ」と表示されることを示し、すなわち、小当たりとなることを示唆している。

【０９６５】

次に、図１４２（Ｃ）に示すように、左装飾図柄停止演出がおこなわれる。この左装飾図柄仮停止演出では、左装飾図柄８Ｌが停止表示される。中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒは変動中である。装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、それぞれ第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１と第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２とを有している。

【０９６６】

第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１は、それぞれ１～９までのいずれかの数字を表す。第１の識別情報８Ｌ１と第１の識別情報８Ｃ１と第１の識別情報８Ｒ１とを組み合わせて、はずれであることを表すはずれ配列（はずれ図柄配列）、小当たりであることを表す小当たり配列（小当たり図柄配列）、または、大当たりであることを表す大当たり配列（大当たり図柄配列）を形成することができる。第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１を組み合わせて小当たり配列が形成される場合は、第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１がすべて奇数であり、かつ、所定の組み合わせであるときである。例えば、第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１を組み合わせて小当たり配列が形成される場合は、「７」「７」「５」となったときである。第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１を組み合わせて大当たり配列が形成される場合は、第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１がすべて同じ数字（ゾロ目）であるときである。例えば、第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１を組み合わせて大当たり配列が形成される場合は、「７」「７」「７」となったときである。第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１を組み合わせてはずれ配列が形成される場合は、小当たり配列および大当たり配列以外の配列（例えば、「７」「８」「５」）となったときである。

【０９６７】

第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２は、それぞれ円形状に形成され、かつ、それぞれ点灯可能であり、また、第２の識別情報８Ｌ２の点灯時には円の内部に文字「Ｓ」が表示され、第２の識別情報８Ｃ２の点灯時には円の内部に文字「ＳＳ」が表示され、第２の識別情報８Ｒ２の点灯時には円の内部に文字「ＳＳＳ」が表示される。第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２の形状は、互いに同じである。第２の識別情報８Ｌ２と第２の識別情報８Ｃ２と第２の識別情報８Ｒ２とを組み合わせて、はずれであることを表すはずれ配列（はずれ図柄配列）、または、小当たりであることを表す小当たり配列（小当たり図柄配列）を形成することができる。第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２は、大当たり配列（大当たり図柄配列）を形成する場合がない。第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２を組み合わせて小当たり配列が形成される場合は、第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２が、それぞれ点灯し、第２の識別情報８Ｌ２に文字「Ｓ」が表示され、第２の識別情報８Ｃ２に文字「ＳＳ」が表示され、第２の識別情報８Ｒ２に文字「ＳＳＳ」が表示される

ときである。例えば、第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２を組み合わせて小当たり配列が形成される場合は、第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２がすべて点灯し、文字列「Ｓ」「ＳＳ」「ＳＳＳ」となったときである。第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２を組み合わせてはずれ配列が形成される場合は、小当たり配列以外の配列（例えば、第２の識別情報８Ｃ２が点灯せず、文字列「Ｓ」「無」「ＳＳＳ」）となったときである。なお、第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２は、点灯するので、点灯部８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２とも呼ぶ。

【０９６８】

なお、第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１と第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２のうちどちらか一方の識別情報によって小当たり配列が形成された場合には、他方の識別情報によってはずれ配列が形成された場合であっても、小当たりとなる。すなわち、識別情報によって１つのでも小当たり配列が形成されれば、小当たりとなる。

【０９６９】

図１４２（Ｃ）の例では、停止表示した左装飾図柄８Ｌは、第１の識別情報８Ｌ１が「７」であり、第２の識別情報８Ｌ２が点灯し、文字「Ｓ」が表示されている。この図１４２（Ｃ）では、第２の識別情報８Ｌ２の点灯の様子をハッチングで表している。以下では、第２の識別情報が点灯しているときにはハッチングで表す。

【０９７０】

次に、図１４２（Ｄ）に示すように、中装飾図柄停止演出がおこなわれる。この左装飾図柄仮停止演出では、中装飾図柄８Ｃが停止表示される。右装飾図柄８Ｒは変動中である。図１４２（Ｄ）の例では、停止表示した中装飾図柄８Ｃは、第１の識別情報８Ｃ１が「７」であり、第２の識別情報８Ｃ２が点灯し、文字「ＳＳ」が表示さている。

【０９７１】

次に、図１４２（Ｅ）に示すように、右装飾図柄停止演出がおこなわれる。この右装飾図柄仮停止演出では、右装飾図柄８Ｒが停止表示される。図１４２（Ｅ）の例では、停止表示した右装飾図柄８Ｒは、第１の識別情報８Ｒ１が「５」であり、第２の識別情報８Ｒ２が点灯し、文字「ＳＳＳ」が表示されている。

以上より、第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１は、「７」「７」「５」となり、小当たり配列が形成されている。また、第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２は、すべて点灯し、文字列「Ｓ」「ＳＳ」「ＳＳＳ」となり、小当たり配列が形成されている。すなわち、第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１および第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２によって小当たり配列が形成されているので、小当たりであることが報知されている。

その後、小当たり遊技が実行される。

【０９７２】

［ツイン識別情報演出Ｅ］

図１４３は、ツイン識別情報演出Ｅを説明するための図である。ツイン識別情報演出Ｅでは、まず、図１４３（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒがメイン表示画面７ａの中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとがメイン表示画面７ａの下方に表示される。これら保留アイコン９Ａ，９Ｃは、柄のない白色の保留アイコンである。

【０９７３】

次に、図１４３（Ｂ）に示すように、シルエット演出がおこなわれる。このシルエット演出では、シルエット画像８ＬＬ，８ＣＣ，８ＲＲが表示される。これらシルエット画像は、装飾図柄のシルエットを表す画像である。具体的には、シルエット画像８ＬＬは、左装飾図柄８Ｌのシルエットを表す画像であり、左装飾図柄８Ｌの外側の輪郭と同じ長方形状に形成される。また、シルエット画像８ＬＬは、点灯部シルエット画像８ＬＬ１を含んでいる。この点灯部シルエット画像８ＬＬ１は、左装飾図柄８Ｌの第２の識別情報（点灯部）８Ｌ２（後述）のシルエットを表し、円形状に形成され、円の内部に文字「Ｓ」が示

されている。シルエット画像８ＣＣは、中装飾図柄８Ｃのシルエットを表す画像であり、中装飾図柄８Ｃの外側の輪郭と同じ長方形状に形成される。また、シルエット画像８ＣＣは、点灯部シルエット画像８ＣＣ１を含んでいる。この点灯部シルエット画像８ＣＣ１は、中装飾図柄８Ｃの第２の識別情報（点灯部）８Ｃ２（後述）のシルエットを表し、円形状に形成され、円の内部に文字「Ｓ」が示されている。シルエット画像８ＲＲは、右装飾図柄８Ｒのシルエットを表す画像であり、右装飾図柄８Ｒの外側の輪郭と同じ長方形状に形成される。また、シルエット画像８ＲＲは、点灯部シルエット画像８ＲＲ１を含んでいる。この点灯部シルエット画像８ＲＲ１は、右装飾図柄８Ｒの第２の識別情報（点灯部）８Ｒ２（後述）のシルエットを表し、円形状に形成され、円の内部に文字「Ｓ」が示されている。このシルエット画像８ＬＬ，８ＣＣ，８ＲＲは、小当たりとなることを示唆する画像であり、図１４３（Ｂ）の例では、シルエット画像８ＬＬ，８ＣＣ，８ＲＲの点灯部シルエット画像８ＬＬ１，８ＣＣ１，８ＲＲ１は、それぞれ第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２（後述）がそれぞれ点灯し、それぞれ文字「Ｓ」が表示されることを示し、すなわち、小当たりとなることを示唆している。

【０９７４】

次に、図１４３（Ｃ）に示すように、左装飾図柄停止演出がおこなわれる。この左装飾図柄仮停止演出では、左装飾図柄８Ｌが停止表示される。中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒは変動中である。装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、それぞれ第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１と第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２とを有している。

【０９７５】

第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１は、それぞれ１～９までのいずれかの数字を表す。第１の識別情報８Ｌ１と第１の識別情報８Ｃ１と第１の識別情報８Ｒ１とを組み合わせて、はずれであることを表すはずれ配列（はずれ図柄配列）、小当たりであることを表す小当たり配列（小当たり図柄配列）、または、大当たりであることを表す大当たり配列（大当たり図柄配列）を形成することができる。第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１を組み合わせて小当たり配列が形成される場合は、第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１がすべて奇数であり、かつ、所定の組み合わせであるときである。例えば、第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１を組み合わせて小当たり配列が形成される場合は、「７」「７」「５」となったときである。第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１を組み合わせて大当たり配列が形成される場合は、第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１がすべて同じ数字（ゾロ目）であるときである。例えば、第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１を組み合わせて大当たり配列が形成される場合は、「７」「７」「７」となったときである。第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１を組み合わせてはずれ配列が形成される場合は、小当たり配列および大当たり配列以外の配列（例えば、「７」「８」「５」）となったときである。

【０９７６】

第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２は、それぞれ円形状に形成され、かつ、それぞれ点灯可能であり、また、点灯時には円の内部に文字「Ｓ」が表示される。第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２の形状は、互いに同じである。第２の識別情報８Ｌ２と第２の識別情報８Ｃ２と第２の識別情報８Ｒ２とを組み合わせて、はずれであることを表すはずれ配列（はずれ図柄配列）、または、小当たりであることを表す小当たり配列（小当たり図柄配列）を形成することができる。第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２は、大当たり配列（大当たり図柄配列）を形成する場合がない。第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２を組み合わせて小当たり配列が形成される場合は、第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２が、それぞれ点灯し、点灯時に文字「Ｓ」が表示されるときである。例えば、第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２を組み合わせて小当たり配列が形成される場合は、第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２がすべて点灯し、文字列「Ｓ」「Ｓ」「Ｓ」となったときである。第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２を組み合わせてはずれ配列が形成される場合は、小当たり配列以外の配列（例えば、第２の識別情報８Ｃ２が点灯せず、文字列「Ｓ」「無」「Ｓ」）となったときである。なお、第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，

８Ｒ２は、点灯するので、点灯部８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２とも呼ぶ。

【０９７７】

なお、第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１と第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２のうちどちらか一方の識別情報によって小当たり配列が形成された場合には、他方の識別情報によってはずれ配列が形成された場合であっても、小当たりとなる。すなわち、識別情報によって１つのでも小当たり配列が形成されれば、小当たりとなる。

【０９７８】

図１４３（Ｃ）の例では、停止表示した左装飾図柄８Ｌは、第１の識別情報８Ｌ１が「７」であり、第２の識別情報８Ｌ２が点灯せず、文字「Ｓ」が表示されている。以下では、第２の識別情報が点灯しているときにはハッチングで表す。この図１４３（Ｃ）では、第２の識別情報８Ｌ２は、点灯していないのでハッチングは施されていない。

【０９７９】

次に、図１４３（Ｄ）に示すように、中装飾図柄停止演出がおこなわれる。この左装飾図柄仮停止演出では、中装飾図柄８Ｃが停止表示される。右装飾図柄８Ｒは変動中である。図１４３（Ｄ）の例では、停止表示した中装飾図柄８Ｃは、第１の識別情報８Ｃ１が「７」であり、第２の識別情報８Ｃ２が点灯せず、文字「Ｓ」が表示さている。

【０９８０】

次に、図１４３（Ｅ）に示すように、右装飾図柄停止演出がおこなわれる。この右装飾図柄仮停止演出では、右装飾図柄８Ｒが停止表示される。図１４３（Ｅ）の例では、停止表示した右装飾図柄８Ｒは、第１の識別情報８Ｒ１が「５」であり、第２の識別情報８Ｒ２が点灯せず、文字「Ｓ」が表示されている。

【０９８１】

次に、図１４３（Ｆ）に示すように、一斉点灯演出がおこなわれる。この一斉点灯演出では、第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２を一斉に点灯させる。図１４３（Ｆ）の例では、第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２がそれぞれ点灯されたことがハッチングにより示されている。

以上より、第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１は、「７」「７」「５」となり、小当たり配列が形成されている。また、第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２は、すべて点灯し、文字列「Ｓ」「Ｓ」「Ｓ」となり、小当たり配列が形成されている。すなわち、第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１および第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２によって小当たり配列が形成されているので、小当たりであることが報知されている。

その後、小当たり遊技が実行される。

【０９８２】

［ツイン識別情報演出Ｆ］

図１４４は、ツイン識別情報演出Ｆを説明するための図である。ツイン識別情報演出Ｆでは、まず、図１４４（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒがメイン表示画面７ａの中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとがメイン表示画面７ａの下方に表示される。これら保留アイコン９Ａ，９Ｃは、柄のない白色の保留アイコンである。

【０９８３】

次に、図１４４（Ｂ）に示すように、シルエット演出がおこなわれる。このシルエット演出では、シルエット画像８ＬＬ，８ＣＣ，８ＲＲが表示される。これらシルエット画像は、装飾図柄のシルエットを表す画像である。具体的には、シルエット画像８ＬＬは、左装飾図柄８Ｌのシルエットを表す画像であり、左装飾図柄８Ｌの外側の輪郭と同じ長方形状に形成される。また、シルエット画像８ＬＬは、点灯部シルエット画像８ＬＬ１を含んでいる。この点灯部シルエット画像８ＬＬ１は、左装飾図柄８Ｌの第２の識別情報（点灯部）８Ｌ２（後述）のシルエットを表し、円形状に形成され、円の内部に文字が示されていない。シルエット画像８ＣＣは、中装飾図柄８Ｃのシルエットを表す画像であり、中装飾図柄８Ｃの外側の輪郭と同じ長方形状に形成される。また、シルエット画像８ＣＣは、

点灯部シルエット画像８ＣＣ１を含んでいる。この点灯部シルエット画像８ＣＣ１は、中装飾図柄８Ｃの第２の識別情報（点灯部）８Ｃ２（後述）のシルエットを表し、円形状に形成され、円の内部に文字が示されていない。シルエット画像８ＲＲは、右装飾図柄８Ｒのシルエットを表す画像であり、右装飾図柄８Ｒの外側の輪郭と同じ長方形状に形成される。また、シルエット画像８ＲＲは、点灯部シルエット画像８ＲＲ１を含んでいる。この点灯部シルエット画像８ＲＲ１は、右装飾図柄８Ｒの第２の識別情報（点灯部）８Ｒ２（後述）のシルエットを表し、円形状に形成され、円の内部に文字「Ｓ」が示されている。このシルエット画像８ＬＬ，８ＣＣ，８ＲＲは、小当たりとなることを示唆する画像であり、図１４４（Ｂ）の例では、シルエット画像８ＬＬ，８ＣＣ，８ＲＲの点灯部シルエット画像８ＬＬ１，８ＣＣ１，８ＲＲ１は、第２の識別情報８Ｒ２（後述）が点灯し、文字「Ｓ」が表示されることを示し、すなわち、小当たりとなることを示唆している。

【０９８４】

次に、図１４４（Ｃ）に示すように、左装飾図柄停止演出がおこなわれる。この左装飾図柄仮停止演出では、左装飾図柄８Ｌが停止表示される。中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒは変動中である。装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、それぞれ第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１と第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２とを有している。

【０９８５】

第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１は、それぞれ１～９までのいずれかの数字を表す。第１の識別情報８Ｌ１と第１の識別情報８Ｃ１と第１の識別情報８Ｒ１とを組み合わせて、はずれであることを表すはずれ配列（はずれ図柄配列）、小当たりであることを表す小当たり配列（小当たり図柄配列）、または、大当たりであることを表す大当たり配列（大当たり図柄配列）を形成することができる。第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１を組み合わせて小当たり配列が形成される場合は、第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１がすべて奇数であり、かつ、所定の組み合わせであるときである。例えば、第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１を組み合わせて小当たり配列が形成される場合は、「７」「７」「５」となったときである。第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１を組み合わせて大当たり配列が形成される場合は、第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１がすべて同じ数字（ゾロ目）であるときである。例えば、第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１を組み合わせて大当たり配列が形成される場合は、「７」「７」「７」となったときである。第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１を組み合わせてはずれ配列が形成される場合は、小当たり配列および大当たり配列以外の配列（例えば、「７」「８」「５」）となったときである。

【０９８６】

第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２は、それぞれ円形状に形成され、かつ、それぞれ点灯可能であり、また、点灯時には円の内部に文字「Ｓ」が表示される。第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２の形状は、互いに同じである。第２の識別情報８Ｌ２と第２の識別情報８Ｃ２と第２の識別情報８Ｒ２とを組み合わせて、はずれであることを表すはずれ配列（はずれ図柄配列）、または、小当たりであることを表す小当たり配列（小当たり図柄配列）を形成することができる。第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２は、大当たり配列（大当たり図柄配列）を形成する場合がない。第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２を組み合わせて小当たり配列が形成される場合は、第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２のうち一つ以上の第２の識別情報が点灯し、点灯時に文字「Ｓ」が表示されるときである。例えば、第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２を組み合わせて小当たり配列が形成される場合は、第２の識別情報８Ｒ２が点灯し、文字列「無」「無」「Ｓ」となったときである。第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２を組み合わせてはずれ配列が形成される場合は、小当たり配列以外の配列（第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２のすべてが点灯せず、「無」「無」「無」（文字列なし））となったときである。なお、第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２は、点灯するので、点灯部８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２とも呼ぶ。

【０９８７】

なお、第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１と第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２のうちどちらか一方の識別情報によって小当たり配列が形成された場合には、他方の識別情報によってはずれ配列が形成された場合であっても、小当たりとなる。すなわち、識別情報によって１つのでも小当たり配列が形成されれば、小当たりとなる。

【０９８８】

図１４４（Ｃ）の例では、停止表示した左装飾図柄８Ｌは、第１の識別情報８Ｌ１が「７」であり、第２の識別情報８Ｌ２が点灯せず、文字「Ｓ」が示されていない。以下では、第２の識別情報が点灯しているときにはハッチングで表す。この図１４４（Ｃ）では、第２の識別情報８Ｌ２が点灯していないのでハッチングで示されていない。

【０９８９】

次に、図１４４（Ｄ）に示すように、中装飾図柄停止演出がおこなわれる。この左装飾図柄仮停止演出では、中装飾図柄８Ｃが停止表示される。右装飾図柄８Ｒは変動中である。図１４４（Ｄ）の例では、停止表示した中装飾図柄８Ｃは、第１の識別情報８Ｃ１が「８」であり、第２の識別情報８Ｃ２が点灯せず、文字「Ｓ」が示されていない。

【０９９０】

次に、図１４４（Ｅ）に示すように、右装飾図柄停止演出がおこなわれる。この右装飾図柄仮停止演出では、右装飾図柄８Ｒが停止表示される。図１４４（Ｅ）の例では、停止表示した右装飾図柄８Ｒは、第１の識別情報８Ｒ１が「５」であり、第２の識別情報８Ｒ２が点灯し、文字「Ｓ」が表示されている。

以上より、第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１は、「７」「８」「５」となり、はずれ配列が形成されている。また、第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２は、第２の識別情報８Ｒ２が点灯し、文字列「無」「無」「Ｓ」となり、小当たり配列が形成されている。すなわち、第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２によって小当たり配列が形成されているので、小当たりであることが報知されている。

その後、小当たり遊技が実行される。

【０９９１】

［ツイン識別情報演出Ｇ］

図１４５は、ツイン識別情報演出Ｇを説明するための図である。ツイン識別情報演出Ｇでは、まず、図１４５（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒがメイン表示画面７ａの中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとがメイン表示画面７ａの下方に表示される。これら保留アイコン９Ａ，９Ｃは、柄のない白色の保留アイコンである。

【０９９２】

次に、図１４５（Ｂ）に示すように、左装飾図柄停止演出がおこなわれる。この左装飾図柄仮停止演出では、左装飾図柄８Ｌが停止表示される。中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒは変動中である。装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、それぞれ第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１と第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２とを有している。

【０９９３】

第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１は、それぞれ１～９までのいずれかの数字を表す。第１の識別情報８Ｌ１と第１の識別情報８Ｃ１と第１の識別情報８Ｒ１とを組み合わせて、はずれであることを表すはずれ配列（はずれ図柄配列）、小当たりであることを表す小当たり配列（小当たり図柄配列）、または、大当たりであることを表す大当たり配列（大当たり図柄配列）を形成することができる。第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１を組み合わせて小当たり配列が形成される場合は、第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１がすべて奇数であり、かつ、所定の組み合わせであるときである。例えば、第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１を組み合わせて小当たり配列が形成される場合は、「７」「７」「５」となったときである。第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１を組み合わせて大当たり配列が形成される場合は、第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１がすべて同じ数字（ゾロ目）であるときである。例えば、第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１を組

み合わせて大当たり配列が形成される場合は、「７」「７」「７」となったときである。第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１を組み合わせてはずれ配列が形成される場合は、小当たり配列および大当たり配列以外の配列（例えば、「７」「８」「５」）となったときである。

【０９９４】

第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２は、四角枠形状に形成され、それぞれ装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの外輪郭部に配置される。また、第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２は、それぞれ点灯可能である。第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２の形状は、互いに同じである。第２の識別情報８Ｌ２と第２の識別情報８Ｃ２と第２の識別情報８Ｒ２とを組み合わせて、はずれであることを表すはずれ配列（はずれ図柄配列）、または、小当たりであることを表す小当たり配列（小当たり図柄配列）を形成することができる。第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２は、大当たり配列（大当たり図柄配列）を形成する場合がない。第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２を組み合わせて小当たり配列が形成される場合は、第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２が、それぞれ点灯するときである。第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２を組み合わせてはずれ配列が形成される場合は、小当たり配列以外の配列（例えば、第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２のうちいずれか１つ以上が点灯せず）となったときである。第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２は、点灯するので、点灯部８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２とも呼ぶ。

【０９９５】

なお、第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１と第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２のうちどちらか一方の識別情報によって小当たり配列が形成された場合には、他方の識別情報によってはずれ配列が形成された場合であっても、小当たりとなる。すなわち、識別情報によって１つのでも小当たり配列が形成されれば、小当たりとなる。

【０９９６】

図１４５（Ｂ）の例では、停止表示した左装飾図柄８Ｌは、第１の識別情報８Ｌ１が「７」であり、第２の識別情報８Ｌ２が点灯する。この図１４５（Ｂ）では、第２の識別情報８Ｌ２の点灯の様子を黒塗りで表している。以下では、第２の識別情報が点灯しているときには黒塗りで表す。

【０９９７】

次に、図１４５（Ｃ）に示すように、中装飾図柄停止演出がおこなわれる。この左装飾図柄仮停止演出では、中装飾図柄８Ｃが停止表示される。右装飾図柄８Ｒは変動中である。図１４５（Ｃ）の例では、停止表示した中装飾図柄８Ｃは、第１の識別情報８Ｃ１が「８」であり、第２の識別情報８Ｃ２が点灯する。

【０９９８】

次に、図１４５（Ｄ）に示すように、右装飾図柄停止演出がおこなわれる。この右装飾図柄仮停止演出では、右装飾図柄８Ｒが停止表示される。図１４５（Ｄ）の例では、停止表示した右装飾図柄８Ｒは、第１の識別情報８Ｒ１が「５」であり、第２の識別情報８Ｒ２が点灯する。

以上より、第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１は、「７」「８」「５」となり、はずれ配列が形成されている。また、第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２は、すべてが点灯しており、小当たり配列が形成されている。すなわち、第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２によって小当たり配列が形成されているので、小当たりであることが報知されている。

その後、小当たり遊技が実行される。

【０９９９】

［ツイン識別情報演出Ｈ］

図１４６は、ツイン識別情報演出Ｈを説明するための図である。ツイン識別情報演出Ｈでは、まず、図１４６（Ａ）に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒがメイン表示画面７ａの中央付近で変動表示される。また、この装飾図柄変動演出では、保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとが

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

【１０００】

次に、図１４６（Ｂ）に示すように、リーチ演出がおこなわれる。このリーチ演出では、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒとが同じ図柄で仮停止表示され、中装飾図柄８Ｃが変動するリーチ状態が形成される。装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、それぞれ第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１を有している。しかし、このとき、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、ツイン識別情報演出Ａ～Ｇに示す第２の識別情報を有していない。

【１００１】

第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１は、それぞれ１～９までのいずれかの数字を表す。第１の識別情報８Ｌ１と第１の識別情報８Ｃ１と第１の識別情報８Ｒ１とを組み合わせて、はずれであることを表すはずれ配列（はずれ図柄配列）、小当たりであることを表す小当たり配列（小当たり図柄配列）、または、大当たりであることを表す大当たり配列（大当たり図柄配列）を形成することができる。第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１を組み合わせて小当たり配列が形成される場合は、第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１がすべて奇数であり、かつ、所定の組み合わせであるときである。例えば、第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１を組み合わせて小当たり配列が形成される場合は、「７」「７」「５」となったときである。第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１を組み合わせて大当たり配列が形成される場合は、第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１がすべて同じ数字（ゾロ目）であるときである。例えば、第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１を組み合わせて大当たり配列が形成される場合は、「７」「７」「７」となったときである。第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１を組み合わせてはずれ配列が形成される場合は、小当たり配列および大当たり配列以外の配列（例えば、「７」「８」「５」）となったときである。

図１４６（Ｂ）の例では、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒとは、数字「７」で仮停止表示されている。

【１００２】

次に、図１４６（Ｃ）に示すように、大当たり報知演出がおこなわれる。この大当たり報知演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒがすべて同じ図柄となる大当たり図柄配列が形成される。図１４６（Ｃ）の例では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、すべて数字「７」となり、数字列「７」「７」「７」を形成している。

その後、大当たり遊技が実行される。

【１００３】

［変形例］

上記ツイン識別情報演出Ａ～Ｇでは、装飾図柄は、第２の識別情報を有する構成となっているが、これに限られない。例えば、第１の識別情報と第２の識別情報を有する装飾図柄（第１の装飾図柄とも呼ぶ）と、第１の識別情報だけ有し、第２の識別情報を有さない装飾図柄（第２の装飾図柄とも呼ぶ）とが混在するようにしてもよい。この場合、第１の装飾図柄を用いて大当たり図柄配列を構成した場合は、第２の装飾図柄を用いて大当たり図柄配列を構成した場合よりも、遊技者に有利な状態となるようにしてもよい。例えば、第１の装飾図柄を用いて大当たり図柄配列を構成した場合（例えば、第１の識別情報の配列が「７」「７」「７」）は、大当たり遊技後に確変遊技状態に移行することとし、第２の装飾図柄を用いて大当たり図柄配列を構成した場合（例えば、第１の識別情報の配列が「４」「４」「４」）は、大当たり遊技後に通常遊技状態（非確変遊技状態）に移行することとする。

なお、このようにすると、第２の装飾図柄が停止表示されたときには、小当たり配列が形成されることが否定され、すなわち、小当たりとならないことが確定する。

【１００４】

上記ツイン識別情報演出Ａ～Ｆでは、装飾図柄の第２の識別情報は、点灯状態のときには、文字が共に示されていたが、これに限られず、文字の代わりにマーク、記号、キャラ

クタ、絵が示されてもよし、何も示されなくてもよい。
【１００５】
上記ツイン識別情報演出Ｈでは、リーチ演出時において、装飾図柄は、第２の識別情報が表示されない構成となっているが、これに限られず、第２の識別情報を表示してもよい。
【１００６】
上記ツイン識別情報演出Ａでは、第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２を組み合わせて小当たり配列が形成される場合は、第２の識別情報（点灯部）８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２がすべて点灯し、文字列「Ｓ」「Ｓ」「Ｓ」となったときであるが、中装飾図柄停止演出時には、既に、中装飾図柄８Ｃにおいて、第２の識別情報８Ｃ２が点灯せず、文字「Ｓ」が表示されないので、この時点で、小当たりの可能性が否定される。しかし、この後、右装飾図柄停止演出で、右装飾図柄８Ｒが停止表示されたとき、第２の識別情報８Ｒ２は、点灯され、文字「Ｓ」が表示されている。この場合、小当たりの可能性が否定された時点で、すなわち、装飾図柄の停止時に、その装飾図柄の第２の識別情報が点灯されず、文字「Ｓ」が表示されなかった時点で、それ以降の装飾図柄の停止時には、停止した装飾図柄の第２の識別情報は、点灯させず、文字「Ｓ」を表示しないようにしてもよい。この構成によれば、第２の識別情報（点灯部）が点灯していくほど、小当たりの可能性が高まるように仕組むことができ、遊技の興趣を向上させることができる。
【１００７】
上記ツイン識別情報演出では、点灯部８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２が点灯することで、小当たりを報知するようにしているが、これに限られず、大当たりを報知してもよいし、確変大当たりを報知してもよい。また、点灯部８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２の形状が、それぞれ円形状で同じであったが、これに限られず、それぞれ異なる形状であってもよい。例えば、点灯部８Ｌ２は、円形状であり、点灯部８Ｃ２は、四角形状であり、点灯部８Ｒ２は、三角形状としてもよい。
上記ツイン識別情報演出では、点灯部８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２に点灯させて、小当たり報知をおこなうようにしていたが、これに限れず、装飾図柄のそれぞれに変化部を設け、第１の態様から第２の態様に変化することで小当たり報知をおこなうようにしてもよい。変化部としては、例えば、所定のキャラクタが第１の態様から第２の態様に変化することで小当たり報知をおこなってもよいし、所定の柄や色が第１の態様から第２の態様に変化することで小当たり報知をおこなってもよい。
【１００８】
［効果例］
以下に、ツイン識別情報演出Ｖｅｒ１の効果例を示す。
［効果１］
上記遊技機１の実施形態では、ツイン識別情報演出Ａ～Ｇにおいて、第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１（数字部）と第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２（点灯部）とを含む装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを変動表示させ、その後、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒにおいて、それぞれの第１の識別情報の組み合わせが小当たり図柄配列となるように装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを停止表示させる演出と、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒにおいて、それぞれの第２の識別情報の組み合わせが小当たり図柄配列となるように装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを停止表示させる演出とのうちの少なくとも一方の演出がおこなわれる。この構成によれば、第１の識別情報の組み合わせが小当たり図柄配列となるように装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを停止表示させる演出か、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒにおいて、それぞれの第２の識別情報の組み合わせが小当たり図柄配列となるように装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを停止表示させる演出かのいずれかの演出がおこなわれるので、遊技者は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの停止時に、第１の識別情報と第２の識別情報の２つの識別情報に注目することとなり、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの停止演出の興趣を向上させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。
【１００９】

［効果２、３］
上記遊技機１の実施形態では、ツイン識別情報演出Ｈにおいて、第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１（数字）と第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２（点灯部）とを含む装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを変動表示させ、その後、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒにおいて、それぞれの第１の識別情報の組み合わせが大当たり図柄配列（ゾロ目の配列）となるように装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを停止表示させる。この構成によれば、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの第１識別情報の組み合わせで、小当たりに加えて大当たりも報知することができるので、遊技者に装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの停止時に注目させることができ、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの停止演出の興趣を向上させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【１０１０】
［効果４］
上記遊技機１の実施形態では、ツイン識別情報演出Ａ～Ｇにおいて、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２（点灯部）の組み合わせでは、大当たり図柄配列を構成し得ない。この構成によれば、例えば、小当たり確率が高いモード（時短状態など）において、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの停止時に第２の識別情報への強い興味を遊技者に付与することができ、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの停止演出の興趣を向上させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【１０１１】
［効果５］
上記遊技機１の実施形態では、ツイン識別情報演出Ｂ～Ｆにおいて、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを変動表示させた後、第１識別情報または第２識別情報によって小当たり図柄配列が表示される前に、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒのシルエットを表し、小当たりとなることを示唆するシルエット画像８ＬＬ，８ＣＣ，８ＲＲを装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動領域に停止表示させる。この構成によれば、第１識別情報または第２識別情報によって小当たり図柄配列が表示される前に、小当たりへの期待感を高めることができ、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの停止演出の興趣を向上させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【１０１２】
［効果６］
上記遊技機１の実施形態では、ツイン識別情報演出Ｂ～Ｇで、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒにおいて、第１の識別情報８Ｌ１，８Ｃ１，８Ｒ１は、数字で示され、第２の識別情報８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２は、非数字で示される。この構成によれば、第１の識別情報と第２の識別情報とが混同することを抑制することができ、第１の識別情報または第２の識別情報によって小当たりが報知されるときに、遊技者に視認し易く報知することができ、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの停止演出の興趣を向上させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【１０１３】
［態様例］
本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。
[態様Ｘ９－１]
複数の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第１の表示演出をおこなう場合があり、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第２の表示演出をおこなう場合があり、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第３の表示演出をおこなう場合があり、
前記第１の表示演出は、複数の装飾図柄を変動表示する演出であり、
前記装飾図柄は、第１の識別情報と前記第１の識別情報とは異なる第２の識別情報とを

含む場合があり、
前記第２の表示演出は、前記複数の装飾図柄において、それぞれの第１の識別情報の組み合わせが第１の当たりとなるように、前記複数の装飾図柄を停止表示させる演出であり、
前記第３の表示演出は、前記複数の装飾図柄において、それぞれの第２の識別情報の組み合わせが前記第１の当たりとなるように、前記複数の装飾図柄を停止表示させる演出であり、
前記第１の表示演出と前記第２の表示演出とを前記第３の表示演出と含む組み合わせ演出がおこなわれる場合があり、
前記組み合わせ演出では、前記第１の表示演出の後、前記第２の表示演出と前記第３の表示演出のうちの少なくともどちらか一方がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
【１０１４】
［態様Ｘ９－２］
態様Ｘ９－１に記載の遊技機であって、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第４の表示演出をおこなう場合があり、
前記第４の表示演出は、前記複数の装飾図柄において、それぞれの前記第１の識別情報の組み合わせが前記第１の当たりとは異なる第２の当たりとなるように、前記複数の装飾図柄を停止表示させる演出であり、
前記組み合わせ演出は、前記第４の表示演出を含む場合があり、
前記組み合わせ演出では、前記第１の表示演出の後、前記第２の表示演出および前記第３の表示演出はおこなわれず、前記第４の表示演出がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
【１０１５】
［態様Ｘ９－３］
態様Ｘ９－２に記載の遊技機であって、
前記第１の当たりは、小当たりであり、
前記第２の当たりは、大当たりである、
ことを特徴とする遊技機。
【１０１６】
［態様Ｘ９－４］
態様Ｘ９－３に記載の遊技機であって、
前記複数の装飾図柄において、それぞれの前記第２の識別情報の組み合わせは、第２の当たりを構成し得ない、
ことを特徴とする遊技機。
【１０１７】
［態様Ｘ９－５］
態様Ｘ９－４に記載の遊技機であって、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第５の表示演出をおこなう場合があり、
前記第５の表示演出は、前記第１の当たりとなることを示唆する第１当たり示唆画像を前記装飾図柄の変動表示する領域に停止表示させる演出であり、
前記組み合わせ演出は、前記第５の表示演出を含む場合があり、
前記組み合わせ演出では、前記第１の表示演出の後、前記第５の表示演出がおこなわれ、前記第５の表示演出は、前記第２の表示演出または前記第３の表示演出の前におこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
【１０１８】
［態様Ｘ９－６］

態様Ｘ９－５に記載の遊技機であって、
前記第１の識別情報は、数字で示され、
前記第２の識別情報は、非数字で示される、
ことを特徴とする遊技機。
【１０１９】
［効果例］
また、以下に、ツイン識別情報演出Ｖｅｒ２の効果例を示す。
［効果１］
上記遊技機１の実施形態では、ツイン識別情報演出Ａ～Ｇにおいて、点灯部８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２を含む装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを変動表示させ、その後、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを停止表示する場合に、少なくとも一つの装飾図柄の点灯部を点灯させて所定の当たり（例えば、小当たり）を報知する。この構成によれば、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの停止時において、点灯部の点灯により所定の当たり（例えば、小当たり）を認識可能であり、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの停止演出の興趣を向上させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。
【１０２０】
［効果２］
上記遊技機１の実施形態では、ツイン識別情報演出Ｂ～Ｅ，Ｇにおいて、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを停止表示する場合に、それぞれの点灯部８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２を点灯させて所定の当たり（例えば、小当たり）を報知する。この構成によれば、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの停止時において、それぞれの点灯部が点灯するので、遊技者に素早く所定の当たり（例えば、小当たり）を認識させることが可能であり、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの停止演出の興趣を向上させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。
【１０２１】
［効果３］
上記遊技機１の実施形態では、ツイン識別情報演出Ｂ～Ｄ，Ｇにおいて、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを停止表示する場合に、装飾図柄を停止表示するたびに、当該装飾図柄の点灯部を点灯させ、最終的にそれぞれの点灯部８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２を点灯させて所定の当たり（例えば、小当たり）を報知する。この構成によれば、装飾図柄を停止表示するたびに、当該装飾図柄の点灯部を点灯させるので、遊技者に点灯部の点灯を強調することができ、最終的にそれぞれの点灯部８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２を点灯させて所定の当たり（例えば、小当たり）を報知するので、遊技者に素早く所定の当たり（例えば、小当たり）を認識させることが可能であり、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの停止演出の興趣を向上させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。
【１０２２】
［効果４］
上記遊技機１の実施形態では、ツイン識別情報演出Ｂ～Ｅにおいて、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの点灯部８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２には、それぞれ文字が表示され、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを停止表示する場合に、それぞれの点灯部を点灯させつつ、それぞれの点灯部に文字を表示させて所定の当たり（例えば、小当たり）を報知する。この構成によれば、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを停止表示する場合に、それぞれの点灯部を点灯させつつ、それぞれの点灯部に文字を表示させて所定の当たり（例えば、小当たり）を報知するので、点灯部の文字の表示により、遊技者に分かり易く所定の当たり（例えば、小当たり）を認識させることが可能であり、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの停止演出の興趣を向上させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。
【１０２３】
［効果５］
上記遊技機１の実施形態では、ツイン識別情報演出Ｂ～Ｅにおいて、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの点灯部８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２は、それぞれ同じ形状であり、装飾図柄８Ｌ，

８Ｃ，８Ｒを停止表示する場合に、それぞれの点灯部を点灯させつつ、それぞれの装飾図柄において同じ形状の点灯部を表示させて所定の当たり（例えば、小当たり）を報知する。この構成によれば、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを停止表示する場合に、それぞれの点灯部を点灯させつつ、それぞれの装飾図柄において同じ形状の点灯部を表示させて所定の当たり（例えば、小当たり）を報知するので、点灯部の形状により、遊技者に分かり易く所定の当たり（例えば、小当たり）を認識させることが可能であり、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの停止演出の興趣を向上させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【１０２４】

［効果６］

上記遊技機１の実施形態では、ツイン識別情報演出Ａ～Ｇにおいて、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの点灯部８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２を点灯させて、小当たりを報知することができる構成となっている。この構成によれば、大当たりの報知は、数字図柄をゾロ目の配列で表示することによりおこなうことが一般的であるので、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの点灯部８Ｌ２，８Ｃ２，８Ｒ２を点灯させて、小当たりを報知することで、遊技者が小当たりと大当たりを混同することを抑制することができ、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの停止演出の興趣を向上させあることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【１０２５】

［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Ｘ１０－１]

複数の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、

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

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

前記第１の表示演出は、複数の装飾図柄を変動表示する演出であり、

前記装飾図柄は、点灯部を含む場合があり、

前記第２の表示演出は、前記複数の装飾図柄を停止表示する場合に、少なくも一つの前記装飾図柄の前記点灯部を点灯させて所定の当たりを報知する演出であり、

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

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

ことを特徴とする遊技機。

【１０２６】

［態様Ｘ１０－２］

態様Ｘ１０－１に記載の遊技機であって、

前記第２の表示演出は、前記複数の装飾図柄を停止表示する場合に、それぞれの前記点灯部を点灯させて前記所定の当たりを報知する演出である、

ことを特徴とする遊技機。

【１０２７】

［態様Ｘ１０－３］

態様Ｘ１０－２に記載の遊技機であって、

前記第２の表示演出は、前記複数の装飾図柄を停止表示する場合に、前記装飾図柄を停止表示するたびに、当該装飾図柄の点灯部を点灯させ、最終的にそれぞれの前記点灯部を点灯させて前記所定の当たりを報知する演出である、

ことを特徴とする遊技機。

【１０２８】

［態様Ｘ１０－４］

態様Ｘ１０－２または態様Ｘ１０－３に記載の遊技機であって、
前記複数の装飾図柄の前記点灯部には、それぞれ文字が表示され、
前記第２の表示演出は、前記複数の装飾図柄を停止表示する場合に、それぞれの前記点灯部を点灯させつつ、それぞれの前記点灯部に文字を表示させて前記所定の当たりを報知する演出である、
ことを特徴とする遊技機。
【１０２９】
［態様Ｘ１０－５］
態様Ｘ１０－２から態様Ｘ１０－４のいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記複数の装飾図柄の前記点灯部は、それぞれ同じ形状であり、
前記第２の表示演出は、前記複数の装飾図柄を停止表示する場合に、それぞれの前記点灯部を点灯させつつ、それぞれの装飾図柄において前記同じ形状の点灯部を表示させて前記所定の当たりを報知する演出である、
ことを特徴とする遊技機。
【１０３０】
［態様Ｘ１０－６］
態様Ｘ１０－３から態様Ｘ１０－５のいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記所定の当たりは、小当たりである、
ことを特徴とする遊技機。
【１０３１】
以下に図１４７～図１５０を用いて記録更新表示演出Ａ～Ｄについて説明する。この記録更新表示演出は、画像制御用マイコン１０１によって、装飾図柄の変動演出中や大当たり遊技中などに実行され得る。この記録更新表示演出は、メイン表示画面７ａやサブ表示画面６４に画像を表示させる演出である。
【１０３２】
［記録更新表示演出Ａ］
図１４７は、記録更新表示演出Ａを説明するための図である。記録更新表示演出Ａでは、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動演出がおこなわれた後、図１４７（Ａ）に示すように、大当たり報知演出がおこなわれる。この大当たり報知演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが大当たり図柄配列で停止表示される。図１４７（Ａ）の例では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、それぞれ同じ「７」図柄である。すなわち、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、ゾロ目で停止表示する。この大当たり報知演出後には、大当たり遊技がおこなわれる。
【１０３３】
次に、図１４７（Ｂ）に示すように、獲得玉数表示演出がおこなわれる。この獲得玉数表示演出は、大当たり遊技中（特に、ラウンド遊技中）におこなわれる演出であり、ラウンド表示Ｘ１１Ａと、連チャン回数表示Ｘ１１Ｂと、右打ち示唆表示Ｘ１１Ｃと、獲得玉数表示Ｘ１１Ｄとが表示される。ラウンド表示Ｘ１１Ａは、メイン表示画面７ａの左上端に表示される。連チャン回数表示Ｘ１１Ｂは、ラウンド表示Ｘ１１Ａの下方に表示される。右打ち示唆表示Ｘ１１Ｃは、メイン表示画面７ａの右上端に表示される。獲得玉数表示Ｘ１１Ｄは、メイン表示画面７ａの略中央に表示される。
【１０３４】
ラウンド表示Ｘ１１Ａは、当該大当たり遊技中にラウンド遊技がおこなわれた回数、すなわち、ラウンド数を表す表示である。連チャン回数表示Ｘ１１Ｂは、連チャン数（ＲＵＳＨ回数）を表す表示である。連チャン数は、初当たり（非時短状態かつ非確変状態からの大当たり）分の１回と、当該初当たり後の時短状態での大当たり回数との和で表される。例えば、初当たり後、次の時短状態で大当たりとなり、さらに、次の時短状態で大当たりとなった時点での連チャン回数は、３回である。右打ち示唆表示Ｘ１１Ｃは、遊技者に対して、ハンドル６０を時計回りに回して遊技球を遊技盤２の右方向に射出するように示唆（促す）する表示であり、すなわち、右打ちをするように示唆する（促す）表示である。獲得玉数表示Ｘ１１Ｄは、連チャン中に獲得した遊技球の数を表す表示である。連チャ

ン中とは、初当たり（非時短状態かつ非確変状態からの大当たり。初当たりに対応する大当たり遊技後には時短状態となる）から、特別図柄の変動時において遊技状態が非時短状態になるまでの間のことである。連チャン中における特別図柄の変動時は、遊技状態が時短状態である。獲得玉数表示Ｘ１１Ｄが表す連チャン中の獲得玉数は、大当たり遊技中に獲得した獲得玉数（大当たり獲得玉数とも呼ぶ）の他、小当たり遊技中に獲得した獲得玉数（小当たり獲得玉数とも呼ぶ）を含む。なお、これに限られず、獲得玉数表示Ｘ１１Ｄが表す連チャン中の獲得玉数は、大当たり獲得玉数と小当たり獲得玉数の他、一般入賞口、第１始動口、第２始動口への入賞により獲得した玉数を含んでもよい。また、ラウンド遊技は、第１大入賞口３０に規定数の遊技球が入賞すると第１大入賞口３０が閉じるが、大当たり獲得玉数は、ラウンド遊技において、第１大入賞口３０に規定数を超えて遊技球が入賞した場合（いわゆる、オーバー入賞した場合）に獲得した遊技球も含む。同様に、小当たり獲得玉数は、第２大入賞口３５に規定数を超えて遊技球が入賞した場合（いわゆる、オーバー入賞した場合）に獲得した遊技球も含む。

【１０３５】

図１４７（Ｂ）の例では、ラウンド表示Ｘ１１Ａは、「１Ｒ」と表示され、ラウンド遊技が１Ｒであることを示しており、連チャン回数表示Ｘ１１Ｂは、「ＲＵＳＨ　１０回」と表示され、連チャン回数が１０回であることを示しており、右打ち示唆表示Ｘ１１Ｃは、「右打ち」の表示と、遊技球の射出方向を示した矢印とが示されており、獲得玉数表示Ｘ１１Ｄは、「１６３００」と表示され、１６３００玉の遊技球を連チャン中に獲得したことを示している。

【１０３６】

次に、図１４７（Ｃ）に示すように、新記録表示演出がおこなわれる。この新記録表示演出は、大当たり遊技中（特に、ラウンド遊技中）におこなわれる演出であり、新記録示唆表示Ｘ１１Ｅが表示される。新記録示唆表示Ｘ１１Ｅは、獲得玉数表示Ｘ１１Ｄの下方であって獲得玉数表示Ｘ１１Ｄに隣接して表示される。新記録示唆表示Ｘ１１Ｅは、獲得玉数表示Ｘ１１Ｄが表す連チャン中の獲得玉数が新記録であることを示している。この場合、連チャン中の獲得玉数の新記録は、サブＲＡＭ９４に保存されており、連チャン中の獲得玉数が、サブＲＡＭ９４に保存される連チャン中の獲得玉数の新記録を超えた場合に、この新記録表示演出がおこなわれ、獲得玉数表示Ｘ１１Ｄを表示する。新たに新記録となった連チャン中の獲得玉数は、サブＲＡＭ９４に新記録の獲得玉数として保存される。図１４７（Ｃ）の例では、新記録示唆表示Ｘ１１Ｅは、「新記録！」と表示され、新記録が達成されたこと、新記録中であることを示唆している。

【１０３７】

次に、図１４７（Ｄ）に示すように、装飾図柄変動開始演出がおこなわれる。この装飾図柄変動開始演出は、上記新記録表示演出後、すなわち、大当たり遊技後において、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動開始直後におこなわれる演出である。この装飾図柄変動開始演出は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動開始直後におこなわれるので、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、停止表示している状態である。この装飾図柄変動開始演出では、新記録示唆表示Ｘ１１Ｅと獲得玉数表示Ｘ１１Ｄが継続して表示されている。図１４７（Ｄ）の例では、新記録示唆表示Ｘ１１Ｅと獲得玉数表示Ｘ１１Ｄは、メイン表示画面７ａの下方に表示されている。

【１０３８】

次に、図１４７（Ｅ）に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが変動を開始し、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが変動している。この装飾図柄変動開始演出では、新記録示唆表示Ｘ１１Ｅと獲得玉数表示Ｘ１１Ｄが継続して表示されている。図１４７（Ｅ）の例では、新記録示唆表示Ｘ１１Ｅと獲得玉数表示Ｘ１１Ｄは、メイン表示画面７ａの下方に表示されている。

【１０３９】

次に、図１４７（Ｆ）に示すように、リーチ演出がおこなわれる。このリーチ演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｒが同じ図柄で停止表示され、中装飾図柄８Ｃが変動するリーチ状態

となっている。このリーチ演出では、新記録示唆表示Ｘ１１Ｅは、表示されていない。
その後、所定の演出（例えば、スーパーリーチ演出、擬似連演出、先読み演出、保留変化演出）がおこなわれる。

【１０４０】

［記録更新表示演出Ｂ］

図１４８は、記録更新表示演出Ｂを説明するための図である。記録更新表示演出Ｂでは、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動演出がおこなわれた後、図１４８（Ａ）に示すように、大当たり報知演出がおこなわれる。この大当たり報知演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが大当たり図柄配列で停止表示される。図１４８（Ａ）の例では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、それぞれ同じ「７」図柄である。すなわち、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、ゾロ目で停止表示する。この大当たり報知演出後には、大当たり遊技がおこなわれる。

【１０４１】

次に、図１４８（Ｂ）に示すように、獲得玉数表示演出がおこなわれる。この獲得玉数表示演出は、大当たり遊技中（特に、ラウンド遊技中）におこなわれる演出であり、ラウンド表示Ｘ１１Ａと、連チャン回数表示Ｘ１１Ｂと、右打ち示唆表示Ｘ１１Ｃと、獲得玉数表示Ｘ１１Ｄとが表示される。ラウンド表示Ｘ１１Ａは、メイン表示画面７ａの左上端に表示される。連チャン回数表示Ｘ１１Ｂは、ラウンド表示Ｘ１１Ａの下方に表示される。右打ち示唆表示Ｘ１１Ｃは、メイン表示画面７ａの右上端に表示される。獲得玉数表示Ｘ１１Ｄは、メイン表示画面７ａの略中央に表示される。

【１０４２】

ラウンド表示Ｘ１１Ａは、当該大当たり遊技中にラウンド遊技がおこなわれた回数、すなわち、ラウンド数を表す表示である。連チャン回数表示Ｘ１１Ｂは、連チャン数（ＲＵＳＨ回数）を表す表示である。連チャン数は、初当たり（非時短状態かつ非確変状態からの大当たり）分の１回と、当該初当たり後の時短状態での大当たり回数との和で表される。例えば、初当たり後、次の時短状態で大当たりとなり、さらに、次の時短状態で大当たりとなった時点での連チャン回数は、３回である。右打ち示唆表示Ｘ１１Ｃは、遊技者に対して、ハンドル６０を時計回りに回して遊技球を遊技盤２の右方向に射出するように示唆（促す）する表示であり、すなわち、右打ちをするように示唆する（促す）表示である。獲得玉数表示Ｘ１１Ｄは、連チャン中に獲得した遊技球の数を表す表示である。連チャン中とは、初当たり（非時短状態かつ非確変状態からの大当たり）から、特別図柄の変動時において遊技状態が非時短状態になるまでの間のことである。連チャン中における特別図柄の変動時は、遊技状態が時短状態である。獲得玉数表示Ｘ１１Ｄが表す連チャン中の獲得玉数は、大当たり遊技中に獲得した獲得玉数（大当たり獲得玉数とも呼ぶ）の他、小当たり遊技中に獲得した獲得玉数（小当たり獲得玉数とも呼ぶ）を含む。なお、これに限られず、獲得玉数表示Ｘ１１Ｄが表す連チャン中の獲得玉数は、大当たり獲得玉数と小当たり獲得玉数の他、一般入賞口、第１始動口、第２始動口への入賞により獲得した玉数を含んでもよい。また、ラウンド遊技は、第１大入賞口３０に規定数の遊技球が入賞すると第１大入賞口３０が閉じるが、大当たり獲得玉数は、ラウンド遊技において、第１大入賞口３０に規定数を超えて遊技球が入賞した場合（いわゆる、オーバー入賞した場合）に獲得した遊技球も含む。同様に、小当たり獲得玉数は、第２大入賞口３５に規定数を超えて遊技球が入賞した場合（いわゆる、オーバー入賞した場合）に獲得した遊技球も含む。

【１０４３】

図１４８（Ｂ）の例では、ラウンド表示Ｘ１１Ａは、「１Ｒ」と表示され、ラウンド遊技が１Ｒであることを示しており、連チャン回数表示Ｘ１１Ｂは、「ＲＵＳＨ　１０回」と表示され、連チャン回数が１０回であることを示しており、右打ち示唆表示Ｘ１１Ｃは、「右打ち」の表示と、遊技球の射出方向を示した矢印とが示されており、獲得玉数表示Ｘ１１Ｄは、「１６３００」と表示され、１６３００玉の遊技球を連チャン中に獲得したことを示している。

【１０４４】

次に、図１４８（Ｃ）に示すように、新記録表示演出がおこなわれる。この新記録表示

演出は、大当たり遊技中（特に、ラウンド遊技中）におこなわれる演出であり、新記録示唆表示Ｘ１１Ｅが表示される。新記録示唆表示Ｘ１１Ｅは、獲得玉数表示Ｘ１１Ｄの下方であって獲得玉数表示Ｘ１１Ｄに隣接して表示される。新記録示唆表示Ｘ１１Ｅは、獲得玉数表示Ｘ１１Ｄが表す連チャン中の獲得玉数が新記録であることを示している。この場合、連チャン中の獲得玉数の新記録は、サブＲＡＭ９４に保存されており、連チャン中の獲得玉数が、サブＲＡＭ９４に保存される連チャン中の獲得玉数の新記録を超えた場合に、この新記録表示演出がおこなわれ、獲得玉数表示Ｘ１１Ｄを表示する。新たに新記録となった連チャン中の獲得玉数は、サブＲＡＭ９４に新記録の獲得玉数として保存される。図１４８（Ｃ）の例では、新記録示唆表示Ｘ１１Ｅは、「更新中！」と表示され、新記録の達成中であり、新記録がまだまだ更新されていることを示唆している。

【１０４５】

次に、図１４８（Ｄ）に示すように、装飾図柄変動開始演出がおこなわれる。この装飾図柄変動開始演出は、上記新記録表示演出後、すなわち、大当たり遊技後において、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動開始直後におこなわれる演出である。この装飾図柄変動開始演出は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動開始直後におこなわれるので、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、停止表示している状態である。この装飾図柄変動開始演出では、新記録示唆表示Ｘ１１Ｅと獲得玉数表示Ｘ１１Ｄが継続して表示されている。図１４８（Ｄ）の例では、新記録示唆表示Ｘ１１Ｅと獲得玉数表示Ｘ１１Ｄは、メイン表示画面７ａの下方に表示されている。また、新記録示唆表示Ｘ１１Ｅは、新記録表示演出と同様に、「更新中！」と表示され、新記録の達成中であり、新記録がまだまだ更新されていることを示唆している。

【１０４６】

次に、図１４８（Ｅ）に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが変動を開始し、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが変動している。この装飾図柄変動開始演出では、新記録示唆表示Ｘ１１Ｅと獲得玉数表示Ｘ１１Ｄが継続して表示されている。図１４８（Ｅ）の例では、新記録示唆表示Ｘ１１Ｅと獲得玉数表示Ｘ１１Ｄは、メイン表示画面７ａの下方に表示されている。また、新記録示唆表示Ｘ１１Ｅは、新記録表示演出と装飾図柄変動開始演出と同様に、「更新中！」と表示され、新記録の達成中であり、新記録がまだまだ更新されていることを示唆している。

【１０４７】

次に、図１４８（Ｆ）に示すように、リーチ演出がおこなわれる。このリーチ演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｒが同じ図柄で停止表示され、中装飾図柄８Ｃが変動するリーチ状態となっている。このリーチ演出では、新記録示唆表示Ｘ１１Ｅは、表示されていない。

その後、所定の演出（例えば、スーパーリーチ演出、擬似連演出、先読み演出、保留変化演出）がおこなわれる。

【１０４８】

［記録更新表示演出Ｃ］

図１４９は、記録更新表示演出Ｃを説明するための図である。記録更新表示演出Ｃでは、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動演出がおこなわれた後、図１４９（Ａ）に示すように、大当たり報知演出がおこなわれる。この大当たり報知演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが大当たり図柄配列で停止表示される。図１４９（Ａ）の例では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、それぞれ同じ「７」図柄である。すなわち、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、ゾロ目で停止表示する。この大当たり報知演出後には、大当たり遊技がおこなわれる。

【１０４９】

次に、図１４９（Ｂ）に示すように、獲得玉数表示演出がおこなわれる。この獲得玉数表示演出は、大当たり遊技中（特に、ラウンド遊技中）におこなわれる演出であり、ラウンド表示Ｘ１１Ａと、連チャン回数表示Ｘ１１Ｂと、右打ち示唆表示Ｘ１１Ｃと、獲得玉数表示Ｘ１１Ｄとが表示される。ラウンド表示Ｘ１１Ａは、メイン表示画面７ａの左上端に表示される。連チャン回数表示Ｘ１１Ｂは、ラウンド表示Ｘ１１Ａの下方に表示される

。右打ち示唆表示Ｘ１１Ｃは、メイン表示画面７ａの右上端に表示される。獲得玉数表示Ｘ１１Ｄは、メイン表示画面７ａの略中央に表示される。

【１０５０】

ラウンド表示Ｘ１１Ａは、当該大当たり遊技中にラウンド遊技がおこなわれた回数、すなわち、ラウンド数を表す表示である。連チャン回数表示Ｘ１１Ｂは、連チャン数（ＲＵＳＨ回数）を表す表示である。連チャン数は、初当たり（非時短状態かつ非確変状態からの大当たり）分の１回と、当該初当たり後の時短状態での大当たり回数との和で表される。例えば、初当たり後、次の時短状態で大当たりとなり、さらに、次の時短状態で大当たりとなった時点での連チャン回数は、３回である。右打ち示唆表示Ｘ１１Ｃは、遊技者に対して、ハンドル６０を時計回りに回して遊技球を遊技盤２の右方向に射出するように示唆（促す）する表示であり、すなわち、右打ちをするように示唆する（促す）表示である。獲得玉数表示Ｘ１１Ｄは、連チャン中に獲得した遊技球の数を表す表示である。連チャン中とは、初当たり（非時短状態かつ非確変状態からの大当たり）から、特別図柄の変動時において遊技状態が非時短状態になるまでの間のことである。すなわち、連チャン中における特別図柄の変動時は、遊技状態が時短状態である。獲得玉数表示Ｘ１１Ｄが表す連チャン中の獲得玉数は、大当たり遊技中に獲得した獲得玉数（大当たり獲得玉数とも呼ぶ）の他、小当たり遊技中に獲得した獲得玉数（小当たり獲得玉数とも呼ぶ）を含む。なお、これに限られず、獲得玉数表示Ｘ１１Ｄが表す連チャン中の獲得玉数は、大当たり獲得玉数と小当たり獲得玉数の他、一般入賞口、第１始動口、第２始動口への入賞により獲得した玉数を含んでもよい。また、ラウンド遊技は、第１大入賞口３０に規定数の遊技球が入賞すると第１大入賞口３０が閉じるが、大当たり獲得玉数は、ラウンド遊技において、第１大入賞口３０に規定数を超えて遊技球が入賞した場合（いわゆる、オーバー入賞した場合）に獲得した遊技球も含む。同様に、小当たり獲得玉数は、第２大入賞口３５に規定数を超えて遊技球が入賞した場合（いわゆる、オーバー入賞した場合）に獲得した遊技球も含む。

【１０５１】

図１４９（Ｂ）の例では、ラウンド表示Ｘ１１Ａは、「１Ｒ」と表示され、ラウンド遊技が１Ｒであることを示しており、連チャン回数表示Ｘ１１Ｂは、「ＲＵＳＨ　１０回」と表示され、連チャン回数が１０回であることを示しており、右打ち示唆表示Ｘ１１Ｃは、「右打ち」の表示と、遊技球の射出方向を示した矢印とが示されており、獲得玉数表示Ｘ１１Ｄは、「１６３００」と表示され、１６３００玉の遊技球を連チャン中に獲得したことを示している。

【１０５２】

次に、図１４９（Ｃ）に示すように、新記録表示演出がおこなわれる。この新記録表示演出は、大当たり遊技中（特に、ラウンド遊技中）におこなわれる演出であり、新記録示唆表示Ｘ１１Ｅが表示される。新記録示唆表示Ｘ１１Ｅは、獲得玉数表示Ｘ１１Ｄに重なるように表示される。新記録示唆表示Ｘ１１Ｅは、獲得玉数表示Ｘ１１Ｄが表す連チャン中の獲得玉数が新記録であることを示している。この場合、連チャン中の獲得玉数の新記録は、サブＲＡＭ９４に保存されており、連チャン中の獲得玉数が、サブＲＡＭ９４に保存される連チャン中の獲得玉数の新記録を超えた場合に、この新記録表示演出がおこなわれ、獲得玉数表示Ｘ１１Ｄを表示する。新たに新記録となった連チャン中の獲得玉数は、サブＲＡＭ９４に新記録の獲得玉数として保存される。図１４９（Ｃ）の例では、新記録示唆表示Ｘ１１Ｅは、「更新中！」と表示され、新記録の達成中であり、新記録がまだまだ更新されていることを示唆している。

【１０５３】

次に、図１４９（Ｄ）に示すように、装飾図柄変動開始演出がおこなわれる。この装飾図柄変動開始演出は、上記新記録表示演出後、すなわち、大当たり遊技後において、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動開始直後におこなわれる演出である。この装飾図柄変動開始演出は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動開始直後におこなわれるので、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、停止表示している状態である。この装飾図柄変動開始演出では、新記録示

唆表示Ｘ１１Ｅと獲得玉数表示Ｘ１１Ｄが継続して表示され、新記録示唆表示Ｘ１１Ｅは、獲得玉数表示Ｘ１１Ｄに重なるように表示される。図１４９（Ｄ）の例では、新記録示唆表示Ｘ１１Ｅは、新記録表示演出と同様に、「更新中！」と表示され、新記録の達成中であり、新記録がまだまだ更新されていることを示唆している。

【１０５４】

次に、図１４９（Ｅ）に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが変動を開始し、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが変動している。この装飾図柄変動開始演出では、新記録示唆表示Ｘ１１Ｅと獲得玉数表示Ｘ１１Ｄが継続して表示され、新記録示唆表示Ｘ１１Ｅは、獲得玉数表示Ｘ１１Ｄと重なるように表示される。図１４９（Ｅ）の例では、新記録示唆表示Ｘ１１Ｅは、新記録表示演出と装飾図柄変動開始演出と同様に、「更新中！」と表示され、新記録の達成中であり、新記録がまだまだ更新されていることを示唆している。

【１０５５】

次に、図１４９（Ｆ）に示すように、リーチ演出がおこなわれる。このリーチ演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｒが同じ図柄で停止表示され、中装飾図柄８Ｃが変動するリーチ状態となっている。このリーチ演出では、新記録示唆表示Ｘ１１Ｅは、表示されていない。

その後、所定の演出（例えば、スーパーリーチ演出、擬似連演出、先読み演出、保留変化演出）がおこなわれる。

【１０５６】

［記録更新表示演出Ｄ］

図１５０は、記録更新表示演出Ｄを説明するための図である。記録更新表示演出Ｄでは、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動演出がおこなわれた後、図１５０（Ａ）に示すように、大当たり報知演出がおこなわれる。この大当たり報知演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが大当たり図柄配列で停止表示される。図１５０（Ａ）の例では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、それぞれ同じ「７」図柄である。すなわち、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、ゾロ目で停止表示する。この大当たり報知演出後には、大当たり遊技がおこなわれる。

【１０５７】

次に、図１５０（Ｂ）に示すように、獲得玉数表示演出がおこなわれる。この獲得玉数表示演出は、大当たり遊技中（特に、ラウンド遊技中）におこなわれる演出であり、ラウンド表示Ｘ１１Ａと、連チャン回数表示Ｘ１１Ｂと、右打ち示唆表示Ｘ１１Ｃと、獲得玉数表示Ｘ１１Ｄとが表示される。ラウンド表示Ｘ１１Ａは、メイン表示画面７ａの左上端に表示される。連チャン回数表示Ｘ１１Ｂは、ラウンド表示Ｘ１１Ａの下方に表示される。右打ち示唆表示Ｘ１１Ｃは、メイン表示画面７ａの右上端に表示される。獲得玉数表示Ｘ１１Ｄは、右サブ表示画面６４Ｒの略中央に表示される。

【１０５８】

ラウンド表示Ｘ１１Ａは、当該大当たり遊技中にラウンド遊技がおこなわれた回数、すなわち、ラウンド数を表す表示である。連チャン回数表示Ｘ１１Ｂは、連チャン数（ＲＵＳＨ回数）を表す表示である。連チャン数は、初当たり（非時短状態かつ非確変状態からの大当たり）分の１回と、当該初当たり後の時短状態での大当たり回数との和で表される。例えば、初当たり後、次の時短状態で大当たりとなり、さらに、次の時短状態で大当たりとなった時点での連チャン回数は、３回である。右打ち示唆表示Ｘ１１Ｃは、遊技者に対して、ハンドル６０を時計回りに回して遊技球を遊技盤２の右方向に射出するように示唆（促す）する表示であり、すなわち、右打ちをするように示唆する（促す）表示である。獲得玉数表示Ｘ１１Ｄは、連チャン中に獲得した遊技球の数を表す表示である。連チャン中とは、初当たり（非時短状態かつ非確変状態からの大当たり）から、特別図柄の変動時において遊技状態が非時短状態になるまでの間のことである。すなわち、連チャン中における特別図柄の変動時は、遊技状態が時短状態である。獲得玉数表示Ｘ１１Ｄが表す連チャン中の獲得玉数は、大当たり遊技中に獲得した獲得玉数（大当たり獲得玉数とも呼ぶ）の他、小当たり遊技中に獲得した獲得玉数（小当たり獲得玉数とも呼ぶ）を含む。なお、これに限られず、獲得玉数表示Ｘ１１Ｄが表す連チャン中の獲得玉数は、大当たり獲得

玉数と小当たり獲得玉数の他、一般入賞口、第１始動口、第２始動口への入賞により獲得した玉数を含んでもよい。また、ラウンド遊技は、第１大入賞口３０に規定数の遊技球が入賞すると第１大入賞口３０が閉じるが、大当たり獲得玉数は、ラウンド遊技において、第１大入賞口３０に規定数を超えて遊技球が入賞した場合（いわゆる、オーバー入賞した場合）に獲得した遊技球も含む。同様に、小当たり獲得玉数は、第２大入賞口３５に規定数を超えて遊技球が入賞した場合（いわゆる、オーバー入賞した場合）に獲得した遊技球も含む。

【１０５９】

図１５０（Ｂ）の例では、ラウンド表示Ｘ１１Ａは、「１Ｒ」と表示され、ラウンド遊技が１Ｒであることを示しており、連チャン回数表示Ｘ１１Ｂは、「ＲＵＳＨ　１０回」と表示され、連チャン回数が１０回であることを示しており、右打ち示唆表示Ｘ１１Ｃは、「右打ち」の表示と、遊技球の射出方向を示した矢印とが示されており、獲得玉数表示Ｘ１１Ｄは、「１６３００」と表示され、１６３００玉の遊技球を連チャン中に獲得したことを示している。

【１０６０】

次に、図１５０（Ｃ）に示すように、新記録表示演出がおこなわれる。この新記録表示演出は、大当たり遊技中（特に、ラウンド遊技中）におこなわれる演出であり、新記録示唆表示Ｘ１１Ｅが右サブ表示画面６４Ｒに表示される。新記録示唆表示Ｘ１１Ｅは、獲得玉数表示Ｘ１１Ｄに重なるように表示される。新記録示唆表示Ｘ１１Ｅは、獲得玉数表示Ｘ１１Ｄが表す連チャン中の獲得玉数が新記録であることを示している。この場合、連チャン中の獲得玉数の新記録は、サブＲＡＭ９４に保存されており、連チャン中の獲得玉数が、サブＲＡＭ９４に保存される連チャン中の獲得玉数の新記録を超えた場合に、この新記録表示演出がおこなわれ、獲得玉数表示Ｘ１１Ｄを表示する。新たに新記録となった連チャン中の獲得玉数は、サブＲＡＭ９４に新記録の獲得玉数として保存される。図１５０（Ｃ）の例では、新記録示唆表示Ｘ１１Ｅは、「更新中！」と表示され、新記録の達成中であり、新記録がまだまだ更新されていることを示唆している。

【１０６１】

次に、図１５０（Ｄ）に示すように、装飾図柄変動開始演出がおこなわれる。この装飾図柄変動開始演出は、上記新記録表示演出後、すなわち、大当たり遊技後において、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動開始直後におこなわれる演出である。この装飾図柄変動開始演出は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動開始直後におこなわれるので、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、停止表示している状態である。この装飾図柄変動開始演出では、新記録示唆表示Ｘ１１Ｅと獲得玉数表示Ｘ１１Ｄがサブ表示画面６４に継続して表示され、新記録示唆表示Ｘ１１Ｅは、獲得玉数表示Ｘ１１Ｄに重なるように表示される。図１５０（Ｄ）の例では、新記録示唆表示Ｘ１１Ｅは、新記録表示演出と同様に、「更新中！」と表示され、新記録の達成中であり、新記録がまだまだ更新されていることを示唆している。

【１０６２】

次に、図１５０（Ｅ）に示すように、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが変動を開始し、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが変動している。この装飾図柄変動開始演出では、新記録示唆表示Ｘ１１Ｅと獲得玉数表示Ｘ１１Ｄが継続して表示され、新記録示唆表示Ｘ１１Ｅは、左サブ表示画面６４Ｌとメイン表示画面７ａとに跨がるように、獲得玉数表示Ｘ１１Ｄと重なるように表示される。図１５０（Ｅ）の例では、新記録示唆表示Ｘ１１Ｅは、新記録表示演出と装飾図柄変動開始演出と同様に、「更新中！」と表示され、新記録の達成中であり、新記録がまだまだ更新されていることを示唆している。

【１０６３】

次に、図１５０（Ｆ）に示すように、リーチ演出がおこなわれる。このリーチ演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｒが同じ図柄で停止表示され、中装飾図柄８Ｃが変動するリーチ状態となっている。このリーチ演出では、新記録示唆表示Ｘ１１Ｅは、表示されていない。

その後、所定の演出（例えば、スーパーリーチ演出、擬似連演出、先読み演出、保留変

化演出）がおこなわれる。
【１０６４】
［変形例］
上記記録更新表示演出では、獲得玉数表示Ｘ１１Ｄが表す連チャン中の獲得玉数が新記録である場合に、新記録示唆表示Ｘ１１Ｅを表示され、連チャン中の獲得玉数の新記録は、サブＲＡＭ９４に記憶されているが、この連チャン中の獲得玉数の新記録は、所定のタイミングでリセットされるようにしてもよい。例えば、１日の終わりや、１週間の終わり、１ヶ月の終わり、ＲＡＭクリア時、遊技機１の電源のＯＦＦ時などにリセットされてもよい。この所定のタイミングは、遊技機１が設置された遊技場の管理者が設定するようにしてもよい。このようにすれば、連チャン中の獲得玉数の新記録が到達不可能な目標になることを抑制することができ、遊技者に遊技への動機付けを付与することができ、遊技の興趣を向上させることができる。また、例えば、連チャン中の獲得玉数の新記録は、遊技者による任意のタイミングでリセットされるようにしてもよい。この場合、例えば、遊技者は、遊技開始時などにリセットすればよい。このようにすれば、遊技者は、連チャンを複数回体験する場合、２回目以降の連チャンで、自分が打ち立てた連チャン中の獲得玉数の新記録を破ることを目標に遊技機をおこなうことができ、遊技への動機付けを付与することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。
【１０６５】
上記記録更新表示演出では、リーチ演出中は、新記録示唆表示Ｘ１１Ｅが消されているが、これに限られず、リーチ演出中でも新記録示唆表示Ｘ１１Ｅが表示されてもよい。
【１０６６】
上記記録更新表示演出では、連チャン中の獲得玉数が新記録の場合に、連チャン中の獲得玉数が新記録（更新中）であることを示唆する新記録示唆表示Ｘ１１Ｅが表示されるが、これに限られず、連チャン回数が新記録（更新中）の場合、１日の大当たり数が新記録（更新中）の場合、はまり回転数が新記録（更新中）の場合、確変突入率（連チャン突入率、ＲＵＳＨ突入率）が新記録（更新中）の場合などに、それらが新記録（更新中）であることを示唆する新記録示唆表示をおこなうようにしてもよい。
【１０６７】
［効果例］
以下に、記録更新表示演出の効果例を示す。
［効果１］
上記遊技機１の実施形態では、所定の記録（例えば、獲得玉数表示Ｘ１１Ｄ）を表示しているときに、当該所定の記録が新記録であることを示唆する新記録示唆表示Ｘ１１Ｅを表示させる。この構成によれば、所定の記録を表示しているときに、当該所定の記録が新記録であることを示唆する新記録示唆表示Ｘ１１Ｅを表示させるので、遊技者は、優越感に浸ることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。
【１０６８】
［効果２］
上記遊技機１の実施形態では、獲得玉数表示Ｘ１１Ｄを表示しているときに、当該獲得玉数表示Ｘ１１Ｄが表す獲得玉数が新記録であることを示唆する新記録示唆表示Ｘ１１Ｅを表示させる。この構成によれば、獲得玉数表示Ｘ１１Ｄを表示しているときに、当該獲得玉数表示Ｘ１１Ｄが表す獲得玉数が新記録であることを示唆する新記録示唆表示Ｘ１１Ｅを表示させるので、遊技者は、優越感に浸ることができ、玉を得ることの喜びを高めることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。
【１０６９】
［効果３］
上記遊技機１の実施形態では、装飾図柄が変動表示されているときに、獲得玉数表示Ｘ１１Ｄが表示され、かつ、当該獲得玉数表示Ｘ１１Ｄが表す獲得玉数が新記録であることを示唆する新記録示唆表示Ｘ１１Ｅが表示される。この構成によれば、装飾図柄が変動表示されているときに、獲得玉数表示Ｘ１１Ｄが表示され、かつ、当該獲得玉数表示Ｘ１１

Ｄが表す獲得玉数が新記録であることを示唆する新記録示唆表示Ｘ１１Ｅが表示されるので、装飾図柄の変動中にも、遊技者は優越感に浸ることができ、玉を得ることの喜びを高めることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【１０７０】

［効果４］

上記遊技機１の実施形態では、装飾図柄が停止表示しているときに、獲得玉数表示Ｘ１１Ｄが表示され、かつ、当該獲得玉数表示Ｘ１１Ｄが表す獲得玉数が新記録であることを示唆する新記録示唆表示Ｘ１１Ｅが表示され、新記録示唆表示Ｘ１１Ｅは、装飾図柄と重なるように表示されると共に、装飾図柄よりも手前に表示される。この構成によれば、新記録示唆表示Ｘ１１Ｅは、装飾図柄よりも手前に表示されるので、新記録示唆表示Ｘ１１Ｅを視認し易く目立たせることができ、新記録示唆表示Ｘ１１Ｅは、装飾図柄と重なるように表示されるので、装飾図柄と新記録示唆表示Ｘ１１Ｅとを関連づけることができ、遊技者に大当たりするまでの遊技への動機付けを付与することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【１０７１】

［効果５］

上記遊技機１の実施形態では、大当たり遊技中において、獲得玉数表示Ｘ１１Ｄを表示しているときに、当該獲得玉数表示Ｘ１１Ｄが表す獲得玉数が新記録であることを示唆する新記録示唆表示Ｘ１１Ｅを表示させる。この構成によれば、大当たり遊技中において、獲得玉数表示Ｘ１１Ｄが表す獲得玉数が新記録であることを示唆する新記録示唆表示Ｘ１１Ｅを表示させるので、遊技者は大当たり遊技中にさらなる獲得玉数の更新を目指すこととなり、遊技者に遊技への動機付けを付与することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【１０７２】

［効果６］

上記遊技機１の実施形態では、新記録示唆表示Ｘ１１Ｅは、新記録の更新中であることを示唆する。この構成によれば、新記録を打ち立てただけでなく、さらに、現在進行系で新記録が更新されていることを遊技者に認識させることができるので、遊技者に遊技への動機付けを付与することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【１０７３】

［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Ｘ１１－１]

複数の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、

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

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

前記第１の表示演出は、所定の記録を表示する演出であり、

前記第２の表示演出は、前記所定の記録が新記録であることを示唆する新記録示唆表示を表示する演出であり、

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

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

ことを特徴とする遊技機。

【１０７４】

［態様Ｘ１１－２］

態様Ｘ１１－１に記載の遊技機であって、

前記第１の表示演出は、前記所定の記録として遊技媒体の獲得数を表示する演出であり

、
前記第２の表示演出は、前記新記録示唆表示として、遊技媒体の獲得数が新記録であることを示唆する獲得数新記録示唆表示を表示する演出である、
ことを特徴とする遊技機。
【１０７５】
［態様Ｘ１１－３］
態様Ｘ１１－２に記載の遊技機であって、
前記第３の表示演出は、装飾図柄が変動する演出であり、
前記組み合わせ演出では、前記第３の表示演出がおこなわれているときに、前記第１の表示演出および前記第２の表示演出がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
【１０７６】
［態様Ｘ１１－４］
態様Ｘ１１－３に記載の遊技機であって、
前記組み合わせ演出では、前記第３の表示演出で前記装飾図柄が変動しているときに、前記第２の表示演出において前記獲得数新記録示唆表示が表示され、前記獲得数新記録示唆表示は、前記装飾図柄と重なるように表示されると共に、前記装飾図柄よりも手前に表示される、
ことを特徴とする遊技機。
【１０７７】
［態様Ｘ１１－５］
態様Ｘ１１－４に記載の遊技機であって、
前記組み合わせ演出では、大当たり遊技中において、前記第１の表示演出のときに前記第２の表示演出がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
【１０７８】
［態様Ｘ１１－６］
態様Ｘ１１－５に記載の遊技機であって、
前記新記録示唆表示は、新記録の更新中であることを示唆する、
ことを特徴とする遊技機。
【１０７９】
以下に図１５１～図１５４を用いて出球数表示演出について説明する。この出球数表示演出は、遊技球の入賞に係わって実行される演出であって、特に、確変大当たりとなって、その大当たり遊技後から次回大当たりになるまでの小当たりラッシュ（ＲＵＳＨ）期間中の遊技球の入賞に係わって実行され得る。
【１０８０】
[出球数表示演出Ａ]
図１５１は、出球数表示演出Ａを説明するための図である。
出球数表示演出Ａでは、まず、図１５１（Ａ）に示すように、メイン表示画面７ａでは初当たりとしての大当たり確定演出が実行される。この大当たり確定演出は、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示の結果、大当たり図柄配列で停止したことを示している。ここで、本例では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、１～９の数字で構成され、奇数は特定図柄としての確変図柄、偶数は通常図柄となっている。つまり、大当たり図柄配列「１１１」、「３３３」、「５５５」、「７７７」、「９９９」は確変大当たり、大当たり図柄配列「２２２」、「４４４」、「６６６」、「８８８」は通常大当たりとなっている。また、確変大当たりは、上述したように、当該大当たり終了後から次回大当たりになるまで遊技状態が時短状態（高確高ベース状態）になり、その時短状態中は、電チュー２２が頻繁に開放されて入賞し易くなっている第２始動口２１（電サポ）に遊技球を入賞させることで、頻繁に小当りが発生する小当たりラッシュ（ＲＵＳＨ）期間となる。そして、小当たりラッシュ期間では、小当たりにより大入賞口（第２大入賞口３５）が頻繁に開放され、こ

の開放された大入賞口に遊技球を入賞させることで、遊技者は、手持ちの遊技球を増加させることができる。一方、通常大当たりは、当該大当たり終了後は遊技状態が時短状態（低確高ベース状態）になるものの、小当たりラッシュは発生しない。なお、図１５１（Ａ）に示す例では、大当たり図柄配列は確変大当たり「７７７」を示しており、また、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「大当たり～！」という文字が表示されるようになっている。この大当たり確定演出により、遊技者は確変大当たりを確信する。

【１０８１】

次に、図１５１（Ｂ）に示すように、メイン表示画面７ａでは大当たり出球数表示演出が実行される。この大当たり出球数表示演出では、大当たり遊技の終了時に表示されるエンディング画面で、当該大当たり遊技で払い出された遊技球数（当該大当たり遊技で遊技者が獲得した遊技球数、出球）を表示する、大当たり出球数表示ＤＥが表示される。なお、本例では、この大当たり出球数表示ＤＥは「２４３０発獲得」と表示されている。また、大当たり出球数表示ＤＥは、数字と漢字が同じ大きさで表示される。

【１０８２】

次に、図１５１（Ｃ）に示すように、メイン表示画面７ａでは時短（電サポ）開始演出が実行される。この時短（電サポ）開始演出が実行されると、大当たり出球数表示演出の画面が消去され、メイン表示画面７ａでは、中央に「時短開始！」という文字が表示され、「時短開始！」の文字の下には、遊技者に右打ちを促すための右打ち矢印ＹＲが表示される。この右打ち矢印ＹＲの表示領域内には「右打ち」という文字からなるメッセージＭＵが表示されている。遊技者は、この右打ち矢印ＹＲの表示に促されて右打ちすることで、電チュー２２が頻繁に開放されて入賞し易くなっている第２始動口２１（電サポ）に遊技球を容易に入賞させることができ、小当たりを頻繁に発生させることができる。

なお、小当たりラッシュ期間中は、小当たりラッシュのない一般的な時短中とは異なり、手持ちの遊技球を増加させながら次の大当たりを狙うことができる。すなわち、小当たりラッシュのない一般的な時短中では、手持ちの遊技球は徐々に漸減していくのに対し、小当たりラッシュの時短中では、手持ちの遊技球は徐々に漸増していく。したがって、小当たりラッシュが長く続くほど、言い換えれば次の大当たり（通常大当たり）を引かないほど、遊技者にとって利益となる。

【１０８３】

次に、図１５１（Ｄ）に示すように、メイン表示画面７ａではラッシュ総出球数表示演出が実行される。このラッシュ総出球数表示演出は、メイン表示画面７ａでは時短状態における第２特別図柄の変動表示と同期する装飾図柄の変動表示が実行される。この装飾図柄の変動表示では、画像表示装置７のメイン表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄８Ｌ、中の図柄表示エリアに中装飾図柄８Ｃ、右の図柄表示エリアには右装飾図柄８Ｒが表示される。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止順は、最初に左装飾図柄８Ｌが停止し、次に右装飾図柄８Ｒが停止し、最後に中装飾図柄８Ｃが停止するようになっている。なお、図１５１（Ｄ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは変動中（下方にスクロール中）であることを示している。また、このラッシュ総出球数表示演出が実行されると、メイン表示画面７ａの中央下側（装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの下側）には、今回のラッシュ期間（大当たりと時短（小当たりラッシュ）が継続する期間）で遊技者が獲得した出球数を表示する、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥが表示される。なお、本例では、このラッシュ総出球数表示ＳＤＥは「総獲得２４３０発」と表示されている。また、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥは、数字の方が漢字よりも大きく表示される。ここで、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥと上述した大当たり出球数表示ＤＥは、同じ出球数になっているが、これは、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥが、初当たりの大当たり後の時短開始時の表示だからである。つまり、ここでのラッシュ総出球数表示ＳＤＥは、初当たりの大当たりで２４３０発出球があった後、次の遊技球が入賞する前に表示されたからである。なお、仮に、今回の大当たりがラッシュ中における２回目の大当たりであった場合には、図１５１（Ｄ）に示すラッシュ総出球数表示演出では、初当たりの大当たりとその後の時短（小当たりラッシュ）で獲得した出球数が、２回目の大当たりで獲得した出球数に追加されたラッシュ総出球数

表示ＳＤＥが表示されることになる（例えば、初当たりの大当たり１０００発、その後の時短で１０００発、２回目の大当たり２４３０発であれば、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥは４４３０発）。

【１０８４】

次に、図１５１（Ｅ）に示すように、メイン表示画面７ａでは総出球数カウントアップ（１桁目）演出が実行される。この総出球数カウントアップ（１桁目）演出は、時短開始後、何れかの入賞口に遊技球が入賞して遊技球が払い出されたときにおこなわれる演出である。なお、本例では、最も蓋然性の高い、装飾図柄の変動結果が小当たりとなり、大入賞口に遊技球が入賞して遊技球が払い出された場合を示している。また、本例では、小当たり（小当たり図柄配列）は、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが全て確変図柄（奇数図柄）で停止する態様で表示される（ただし、確変大当たり図柄配列は除く）。しかして、メイン表示画面７ａに小当たり図柄配列（本例では、小当たり図柄配列「１３５」）が停止すると、総出球数カウントアップ（１桁目）演出が実行され、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥが出球数に応じて所定態様でカウントアップされる。すなわち、時短（小当たりラッシュ）中に小当たりになって賞球としての遊技球が払い出されると、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥが払い出された遊技球の数だけカウントアップする。このとき、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥは、出球数表示の数字のうち、変動する桁の数字を大きく表示しながらカウントアップする。例えば、小当たりになって大入賞口に遊技球が１個入賞したときに払い出される遊技球の数が１５個とした場合、図１５１（Ｄ）に示したラッシュ総出球数表示ＳＤＥ「総獲得２４３０発」は、図１５１（Ｅ）に示す総出球数カウントアップ（１桁目）演出により、１桁目の数字（１～９）が他の桁（２～４桁）の数字よりも大きく表示されながら変動する。なお、図１５１（Ｅ）に示すように、本例では、１桁目の数字として「１」が大きく表示された例を示している。

【１０８５】

次に、図１５１（Ｆ）に示すように、メイン表示画面７ａでは総出球数カウントアップ（２桁目）演出が実行される。この総出球数カウントアップ（２桁目）演出は、図１５１（Ｅ）に示した総出球数カウントアップ（１桁目）演出で、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥが、１桁目の数字が「９」まで大きく表示された後桁上がりするときに、変動する２桁目の数字を大きく表示する演出である。つまり、総出球数カウントアップ（２桁目）演出では、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥ「総獲得２４３０発」は、１桁目の数字が「９」まで大きく表示された後、２桁目の数字「３」は桁上がりにより１プラスされて「４」になる（１桁目の数字は「０」になる）。このとき、２桁目の数字「４」は、他の桁（１、３、４桁）の数字よりも大きく表示される。

【１０８６】

次に、図１５１（Ｇ）に示すように、メイン表示画面７ａでは総出球数カウントアップ終了演出が実行される。図１５１（Ｆ）に示した総出球数カウントアップ（２桁目）演出がおこなわれた後は、図示は省略するが、図１５１（Ｅ）に示した総出球数カウントアップ（１桁目）演出が実行され、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥ「総獲得２４４０発」は、１桁目の数字（１～５）が他の桁（２～４桁）の数字よりも大きく表示されながら変動する。そして、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥが「総獲得２４４５発」までカウントアップされると、総出球数カウントアップ終了演出がおこなわれる。つまり、この総出球数カウントアップ終了演出は、図１５１（Ｄ）に示したラッシュ総出球数表示ＳＤＥ（「総獲得２４３０発」）が、小当たりによって払い出される遊技球の数１５個と同じ数だけカウントアップ（「総獲得２４４５発」）されると、実行される。ここで、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥは、１桁目の数字「５」が大きく表示された後、この総出球数カウントアップ終了演出により元の大きさに戻って、図１５１（Ｇ）に示すように、４桁全ての数字が同じ大きさで「総獲得２４４５発」が表示される。

【１０８７】

[出球数表示演出Ｂ]

図１５２は、出球数表示演出Ｂを説明するための図である。

出球数表示演出Ｂでは、まず、図１５２（Ａ）に示すように、メイン表示画面７ａでは初当たりとしての大当たり確定演出が実行される。この大当たり確定演出は、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示の結果、大当たり図柄配列で停止したことを示している。ここで、本例では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、１～９の数字で構成され、奇数は特定図柄としての確変図柄、偶数は通常図柄となっている。つまり、大当たり図柄配列「１１１」、「３３３」、「５５５」、「７７７」、「９９９」は確変大当たり、大当たり図柄配列「２２２」、「４４４」、「６６６」、「８８８」は通常大当たりとなっている。また、確変大当たりは、上述したように、当該大当たり終了後から次回大当たりになるまで遊技状態が時短状態（高確高ベース状態）になり、その時短状態中は、電チュー２２が頻繁に開放されて入賞し易くなっている第２始動口２１（電サポ）に遊技球を入賞させることで、頻繁に小当りが発生する小当たりラッシュ（ＲＵＳＨ）期間となる。そして、小当たりラッシュ期間では、小当たりにより大入賞口（第２大入賞口３５）が頻繁に開放され、この開放された大入賞口に遊技球を入賞させることで、遊技者は、手持ちの遊技球を増加させることができる。一方、通常大当たりは、当該大当たり終了後は遊技状態が時短状態（低確高ベース状態）になるものの、小当たりラッシュは発生しない。なお、図１５２（Ａ）に示す例では、大当たり図柄配列は確変大当たり「７７７」を示しており、また、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「大当たり～！」という文字が表示されるようになっている。この大当たり確定演出により、遊技者は確変大当たりを確信する。

【１０８８】

次に、図１５２（Ｂ）に示すように、メイン表示画面７ａでは大当たり出球数表示演出が実行される。この大当たり出球数表示演出では、大当たり遊技の終了時に表示されるエンディング画面で、当該大当たり遊技で払い出された遊技球数（当該大当たり遊技で遊技者が獲得した遊技球数、出球）を表示する、大当たり出球数表示ＤＥが表示される。なお、本例では、この大当たり出球数表示ＤＥは「２４３０発獲得」と表示されている。また、大当たり出球数表示ＤＥは、数字と漢字が同じ大きさで表示される。

【１０８９】

次に、図１５２（Ｃ）に示すように、メイン表示画面７ａでは時短（電サポ）開始演出が実行される。この時短（電サポ）開始演出が実行されると、大当たり出球数表示演出の画面が消去され、メイン表示画面７ａでは、中央に「時短開始！」という文字が表示され、「時短開始！」の文字の下には、遊技者に右打ちを促すための右打ち矢印ＹＲが表示される。この右打ち矢印ＹＲの表示領域内には「右打ち」という文字からなるメッセージＭＵが表示されている。遊技者は、この右打ち矢印ＹＲの表示に促されて右打ちすることで、電チュー２２が頻繁に開放されて入賞し易くなっている第２始動口２１（電サポ）に遊技球を容易に入賞させることができ、小当たりを頻繁に発生させることができる。

なお、小当たりラッシュ期間中は、小当たりラッシュのない一般的な時短中とは異なり、手持ちの遊技球を増加させながら次の大当たりを狙うことができる。すなわち、小当たりラッシュのない一般的な時短中では、手持ちの遊技球は徐々に漸減していくのに対し、小当たりラッシュの時短中では、手持ちの遊技球は徐々に漸増していく。したがって、小当たりラッシュが長く続くほど、言い換えれば次の大当たり（通常大当たり）を引かないほど、遊技者にとって利益となる。

【１０９０】

次に、図１５２（Ｄ）に示すように、メイン表示画面７ａではラッシュ総出球数表示演出が実行される。このラッシュ総出球数表示演出は、メイン表示画面７ａでは時短状態における第２特別図柄の変動表示と同期する装飾図柄の変動表示が実行される。この装飾図柄の変動表示では、画像表示装置７のメイン表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄８Ｌ、中の図柄表示エリアに中装飾図柄８Ｃ、右の図柄表示エリアには右装飾図柄８Ｒが表示される。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止順は、最初に左装飾図柄８Ｌが停止し、次に右装飾図柄８Ｒが停止し、最後に中装飾図柄８Ｃが停止するようになっている。なお、図１５２（Ｄ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは変動中（下方にスクロール中）であることを示している。また、このラッシュ総出球数表示演出が実行されると、

メイン表示画面７ａの中央下側（装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの下側）には、今回のラッシュ期間（大当たりと時短（小当たりラッシュ）が継続する期間）で遊技者が獲得した出球数を表示する、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥが表示される。なお、本例では、このラッシュ総出球数表示ＳＤＥは「総獲得２４３０発」と表示されている。また、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥは、数字の方が漢字よりも大きく表示される。ここで、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥと上述した大当たり出球数表示ＤＥは、同じ出球数になっているが、これは、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥが、初当たりの大当たり後の時短開始時の表示だからである。つまり、ここでのラッシュ総出球数表示ＳＤＥは、初当たりの大当たりで２４３０発出球があった後、次の遊技球が入賞する前に表示されたからである。なお、仮に、今回の大当たりがラッシュ中における２回目の大当たりであった場合には、図１５２（Ｄ）に示すラッシュ総出球数表示演出では、初当たりの大当たりとその後の時短（小当たりラッシュ）で獲得した出球数が、２回目の大当たりで獲得した出球数に追加されたラッシュ総出球数表示ＳＤＥが表示されることになる（例えば、初当たりの大当たり１０００発、その後の時短で１０００発、２回目の大当たり２４３０発であれば、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥは４４３０発）。

【１０９１】

次に、図１５２（Ｅ）に示すように、メイン表示画面７ａでは総出球数カウントアップ（１桁目）演出が実行される。この総出球数カウントアップ（１桁目）演出は、時短開始後、何れかの入賞口に遊技球が入賞して遊技球が払い出されたときにおこなわれる演出である。なお、本例では、最も蓋然性の高い、装飾図柄の変動結果が小当たりとなり、大入賞口に遊技球が入賞して遊技球が払い出された場合を示している。また、本例では、小当たり（小当たり図柄配列）は、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが全て確変図柄（奇数図柄）で停止する態様で表示される（ただし、確変大当たり図柄配列は除く）。しかして、メイン表示画面７ａに小当たり図柄配列（本例では、小当たり図柄配列「１３５」）が停止すると、総出球数カウントアップ（１桁目）演出が実行され、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥが出球数に応じて所定態様でカウントアップされる。すなわち、時短（小当たりラッシュ）中に小当たりになって賞球としての遊技球が払い出されると、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥが払い出された遊技球の数だけカウントアップする。このとき、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥは、出球数表示の数字全体を大きく表示するとともに、出球数表示の数字のうち、変動する桁の数字をさらに大きく表示しながらカウントアップする。例えば、小当たりになって大入賞口に遊技球が１個入賞したときに払い出される遊技球の数が１５個とした場合、図１５２（Ｄ）に示したラッシュ総出球数表示ＳＤＥ「総獲得２４３０発」は、図１５２（Ｅ）に示す総出球数カウントアップ（１桁目）演出により、全ての桁の数字が拡大表示されるとともに、１桁目の数字（１～９）が他の桁（２～４桁）の数字よりもさらに大きく表示されながら変動する。なお、図１５２（Ｅ）に示すように、本例では、１桁目の数字として「１」がさらに大きく表示された例を示している。また、この総出球数カウントアップ（１桁目）演出が実行されると、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥのうち漢字表記は消去され、数字表記のみで表示される。

【１０９２】

次に、図１５２（Ｆ）に示すように、メイン表示画面７ａでは総出球数カウントアップ（２桁目）演出が実行される。この総出球数カウントアップ（２桁目）演出は、図１５２（Ｅ）に示した総出球数カウントアップ（１桁目）演出で、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥが、１桁目の数字が「９」まで大きく表示された後桁上がりするときに、変動する２桁目の数字を大きく表示する演出である。つまり、総出球数カウントアップ（２桁目）演出では、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥ「総獲得２４３０発」は、全ての桁の数字が拡大表示されるとともに、１桁目の数字が「９」までさらに大きく表示された後、２桁目の数字「３」は桁上がりにより１プラスされて「４」になる（１桁目の数字は「０」になる）。このとき、２桁目の数字「４」は、他の桁（１、３、４桁）の数字よりもさらに大きく表示される。なお、この総出球数カウントアップ（２桁目）演出においても、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥのうち漢字表記は消去され、数字表記のみで表示される。

【１０９３】
次に、図１５２（Ｇ）に示すように、メイン表示画面７ａでは総出球数カウントアップ終了演出が実行される。図１５２（Ｆ）に示した総出球数カウントアップ（２桁目）演出がおこなわれた後は、図示は省略するが、図１５２（Ｅ）に示した総出球数カウントアップ（１桁目）演出が実行され、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥ「総獲得２４４０発」は、全ての桁の数字が拡大表示されるとともに、１桁目の数字（１～５）が他の桁（２～４桁）の数字よりもさらに大きく表示されながら変動する。そして、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥが「総獲得２４４５発」までカウントアップされると、総出球数カウントアップ終了演出がおこなわれる。つまり、この総出球数カウントアップ終了演出は、図１５２（Ｄ）に示したラッシュ総出球数表示ＳＤＥ（「総獲得２４３０発」）が、小当たりによって払い出される遊技球の数１５個と同じ数だけカウントアップ（「総獲得２４４５発」）されると、実行される。ここで、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥは、１桁目の数字「５」が大きく表示された後、この総出球数カウントアップ終了演出により全ての桁の数字が元の大きさに戻って、図１５２（Ｇ）に示すように、４桁全ての数字が同じ大きさで「総獲得２４４５発」が表示される。

【１０９４】
[出球数表示演出Ｃ]
図１５３は、出球数表示演出Ｃを説明するための図である。
出球数表示演出Ｃでは、まず、図１５３（Ａ）に示すように、メイン表示画面７ａでは初当たりとしての大当たり確定演出が実行される。この大当たり確定演出は、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示の結果、大当たり図柄配列で停止したことを示している。ここで、本例では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、１～９の数字で構成され、奇数は特定図柄としての確変図柄、偶数は通常図柄となっている。つまり、大当たり図柄配列「１１１」、「３３３」、「５５５」、「７７７」、「９９９」は確変大当たり、大当たり図柄配列「２２２」、「４４４」、「６６６」、「８８８」は通常大当たりとなっている。また、確変大当たりは、上述したように、当該大当たり終了後から次回大当たりになるまで遊技状態が時短状態（高確高ベース状態）になり、その時短状態中は、電チュー２２が頻繁に開放されて入賞し易くなっている第２始動口２１（電サポ）に遊技球を入賞させることで、頻繁に小当りが発生する小当たりラッシュ（ＲＵＳＨ）期間となる。そして、小当たりラッシュ期間では、小当たりにより大入賞口（第２大入賞口３５）が頻繁に開放され、この開放された大入賞口に遊技球を入賞させることで、遊技者は、手持ちの遊技球を増加させることができる。一方、通常大当たりは、当該大当たり終了後は遊技状態が時短状態（低確高ベース状態）になるものの、小当たりラッシュは発生しない。なお、図１５３（Ａ）に示す例では、大当たり図柄配列は確変大当たり「７７７」を示しており、また、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「大当たり～！」という文字が表示されるようになっている。この大当たり確定演出により、遊技者は確変大当たりを確信する。

【１０９５】
次に、図１５３（Ｂ）に示すように、メイン表示画面７ａでは大当たり出球数表示演出が実行される。この大当たり出球数表示演出では、大当たり遊技の終了時に表示されるエンディング画面で、当該大当たり遊技で払い出された遊技球数（当該大当たり遊技で遊技者が獲得した遊技球数、出球）を表示する、大当たり出球数表示ＤＥが表示される。なお、本例では、この大当たり出球数表示ＤＥは「２４３０発獲得」と表示されている。また、大当たり出球数表示ＤＥは、数字と漢字が同じ大きさで表示される。

【１０９６】
次に、図１５３（Ｃ）に示すように、メイン表示画面７ａでは時短（電サポ）開始演出が実行される。この時短（電サポ）開始演出が実行されると、大当たり出球数表示演出の画面が消去され、メイン表示画面７ａでは、中央に「時短開始！」という文字が表示され、「時短開始！」の文字の下には、遊技者に右打ちを促すための右打ち矢印ＹＲが表示される。この右打ち矢印ＹＲの表示領域内には「右打ち」という文字からなるメッセージＭＵが表示されている。遊技者は、この右打ち矢印ＹＲの表示に促されて右打ちすることで

、電チュー２２が頻繁に開放されて入賞し易くなっている第２始動口２１（電サポ）に遊技球を容易に入賞させることができ、小当たりを頻繁に発生させることができる。
なお、小当たりラッシュ期間中は、小当たりラッシュのない一般的な時短中とは異なり、手持ちの遊技球を増加させながら次の大当たりを狙うことができる。すなわち、小当たりラッシュのない一般的な時短中では、手持ちの遊技球は徐々に漸減していくのに対し、小当たりラッシュの時短中では、手持ちの遊技球は徐々に漸増していく。したがって、小当たりラッシュが長く続くほど、言い換えれば次の大当たり（通常大当たり）を引かないほど、遊技者にとって利益となる。

【１０９７】

次に、図１５３（Ｄ）に示すように、メイン表示画面７ａではラッシュ総出球数表示演出が実行される。このラッシュ総出球数表示演出は、メイン表示画面７ａでは時短状態における第２特別図柄の変動表示と同期する装飾図柄の変動表示が実行される。この装飾図柄の変動表示では、画像表示装置７のメイン表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄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１５３（Ｄ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは変動中（下方にスクロール中）であることを示している。また、このラッシュ総出球数表示演出が実行されると、メイン表示画面７ａの中央下側（装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの下側）には、今回のラッシュ期間（大当たりと時短（小当たりラッシュ）が継続する期間）で遊技者が獲得した出球数を表示する、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥが表示される。なお、本例では、このラッシュ総出球数表示ＳＤＥは「総獲得２４３０発」と表示されている。また、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥは、数字の方が漢字よりも大きく表示される。ここで、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥと上述した大当たり出球数表示ＤＥは、同じ出球数になっているが、これは、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥが、初当たりの大当たり後の時短開始時の表示だからである。つまり、ここでのラッシュ総出球数表示ＳＤＥは、初当たりの大当たりで２４３０発出球があった後、次の遊技球が入賞する前に表示されたからである。なお、仮に、今回の大当たりがラッシュ中における２回目の大当たりであった場合には、図１５３（Ｄ）に示すラッシュ総出球数表示演出では、初当たりの大当たりとその後の時短（小当たりラッシュ）で獲得した出球数が、２回目の大当たりで獲得した出球数に追加されたラッシュ総出球数表示ＳＤＥが表示されることになる（例えば、初当たりの大当たり１０００発、その後の時短で１０００発、２回目の大当たり２４３０発であれば、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥは４４３０発）。

【１０９８】

次に、図１５３（Ｅ）に示すように、メイン表示画面７ａではハズレ図柄停止演出が実行される。このハズレ図柄停止演出は、特別図柄（特図２）の停止に係わって、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが、スクロール後所定の図柄表示態様で停止（仮停止も含む）することにより実行される。なお、ここでは、この所定の図柄表示態様は、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが全て所定の通常図柄（偶数図柄）で停止する態様で表示される。図１５３（Ｅ）では、最初の停止図柄である左装飾図柄８Ｌに「８」が停止し、２番目の停止図柄である右装飾図柄８Ｒが「６」で停止し、最後の停止図柄である中装飾図柄８Ｃが「４」で停止している様子が示されている（「８４６」）。すなわち、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ全てが通常図柄（偶数図柄）で停止している。遊技者は、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ全てが通常図柄（偶数図柄）で停止したことを確認することで、当該変動の結果がハズレになることが判るとともに、引き続き小当たりラッシュが継続することが判る。なお、ハズレ図柄停止演出は、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ全てが通常図柄（偶数図柄）の図柄配列で停止する場合の他、通常図柄（偶数図柄）と確変図柄（奇数図柄）が混在する図柄配列で停止する場合であってもよい（例えば、「５４６」等）。また、このハズレ図柄停止演出が実行されるとき、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥは、「総獲得２６５０発」と表示されている。つまり、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥは、時短遊技が開始されたときの「総獲得２４３０発

」から、主に小当たりにより増加した総出球数表示が表示されている。
【１０９９】
次に、図１５３（Ｆ）に示すように、メイン表示画面７ａではリーチ予告演出が実行される。このリーチ予告演出は、図１５３（Ｅ）に示したハズレ図柄停止演出で表示された、ハズレ図柄配列で停止した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ（「８４６」）を拡大表示するとともに、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥ（「総獲得２６５０発」）を拡大表示する。ただし、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥのうち、漢字表記は消去され、数字表記のみが拡大表示される。つまり、このリーチ予告演出では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがハズレ図柄で停止後の次の変動表示がリーチになるときは、そのハズレ図柄を拡大表示するとともに、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥを拡大表示する。すなわち、ハズレ図柄の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒとラッシュ総出球数表示ＳＤＥを拡大表示することにより、次の変動表示がリーチになることを予告する。なお、ハズレ図柄の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ（「８４６」）とラッシュ総出球数表示ＳＤＥ（「２６５０」）を拡大表示した状態では、中装飾図柄８Ｃ（「４」）の一部を視認可能な態様で覆うようにラッシュ総出球数表示ＳＤＥが表示される。
【１１００】
次に、図１５３（Ｇ）に示すように、メイン表示画面７ａでは装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出は、図１５３（Ｆ）に示したリーチ予告演出の画面から切り替わって実行される。この装飾図柄変動演出は、図１５３（Ｄ）に示したラッシュ総出球数表示演出における装飾図柄の変動表示と同様であるので、ここでの説明は省略する。ただし、図１５３（Ｇ）に示す装飾図柄変動演出では、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥは表示されないようになっている。
【１１０１】
次に、図１５３（Ｈ）に示すように、表示画面７ａではリーチ演出が実行される。このリーチ演出は、特別図柄（主に特図２）の変動表示に係わって、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが、通常大当たりに係わるリーチ図柄配列で停止する。ここでは、このリーチ図柄配列は「８↓８」が示されている。また、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「リーチ！」という文字が表示される。遊技者は、通常大当たりになると小当たりラッシュが終了してしまうので、このリーチ結果がハズレることを願う。
【１１０２】
[出球数表示演出Ｄ]
図１５４は、出球数表示演出Ｄを説明するための図である。
出球数表示演出Ｄでは、図示は省略するが、図１５３（Ａ）に示したように、メイン表示画面７ａでは初当たりとしての大当たり確定演出が実行される。この大当たり確定演出は、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示の結果、大当たり図柄配列で停止したことを示している。ここで、本例では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、１～９の数字で構成され、奇数は特定図柄としての確変図柄、偶数は通常図柄となっている。つまり、大当たり図柄配列「１１１」、「３３３」、「５５５」、「７７７」、「９９９」は確変大当たり、大当たり図柄配列「２２２」、「４４４」、「６６６」、「８８８」は通常大当たりとなっている。また、確変大当たりは、上述したように、当該大当たり終了後から次回大当たりになるまで遊技状態が時短状態（高確高ベース状態）になり、その時短状態中は、電チュー２２が頻繁に開放されて入賞し易くなっている第２始動口２１（電サポ）に遊技球を入賞させることで、頻繁に小当りが発生する小当たりラッシュ（ＲＵＳＨ）期間となる。そして、小当たりラッシュ期間では、小当たりにより大入賞口（第２大入賞口３５）が頻繁に開放され、この開放された大入賞口に遊技球を入賞させることで、遊技者は、手持ちの遊技球を増加させることができる。一方、通常大当たりは、当該大当たり終了後は遊技状態が時短状態（低確高ベース状態）になるものの、小当たりラッシュは発生しない。なお、図１５３（Ａ）に示す例では、大当たり図柄配列は確変大当たり「７７７」を示しており、また、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「大当たり～！」という文字が表示されるようになっている。この大当たり確定演出により、遊技者は確変大当たりを確信する

。
【１１０３】
次に、図１５４（Ａ）に示すように、メイン表示画面７ａでは大当たり出球数表示演出が実行される。この大当たり出球数表示演出では、大当たり遊技の終了時に表示されるエンディング画面で、当該大当たり遊技で払い出された遊技球数（当該大当たり遊技で遊技者が獲得した遊技球数、出球）を表示する、大当たり出球数表示ＤＥが表示される。なお、本例では、この大当たり出球数表示ＤＥは「２４３０発獲得」と表示されている。また、大当たり出球数表示ＤＥは、数字と漢字が同じ大きさで表示される。
【１１０４】
次に、図１５４（Ｂ）に示すように、メイン表示画面７ａでは時短（電サポ）開始演出が実行される。この時短（電サポ）開始演出が実行されると、大当たり出球数表示演出の画面が消去され、メイン表示画面７ａでは、中央に「時短開始！」という文字が表示され、「時短開始！」の文字の下には、遊技者に右打ちを促すための右打ち矢印ＹＲが表示される。この右打ち矢印ＹＲの表示領域内には「右打ち」という文字からなるメッセージＭＵが表示されている。遊技者は、この右打ち矢印ＹＲの表示に促されて右打ちすることで、電チュー２２が頻繁に開放されて入賞し易くなっている第２始動口２１（電サポ）に遊技球を容易に入賞させることができ、小当たりを頻繁に発生させることができる。
なお、小当たりラッシュ期間中は、小当たりラッシュのない一般的な時短中とは異なり、手持ちの遊技球を増加させながら次の大当たりを狙うことができる。すなわち、小当たりラッシュのない一般的な時短中では、手持ちの遊技球は徐々に漸減していくのに対し、小当たりラッシュの時短中では、手持ちの遊技球は徐々に漸増していく。したがって、小当たりラッシュが長く続くほど、言い換えれば次の大当たり（通常大当たり）を引かないほど、遊技者にとって利益となる。
【１１０５】
次に、図１５４（Ｃ）に示すように、メイン表示画面７ａではラッシュ総出球数表示演出が実行される。このラッシュ総出球数表示演出は、メイン表示画面７ａでは時短状態における第２特別図柄の変動表示と同期する装飾図柄の変動表示が実行される。この装飾図柄の変動表示では、画像表示装置７のメイン表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄８Ｌ、中の図柄表示エリアに中装飾図柄８Ｃ、右の図柄表示エリアには右装飾図柄８Ｒが表示される。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止順は、最初に左装飾図柄８Ｌが停止し、次に右装飾図柄８Ｒが停止し、最後に中装飾図柄８Ｃが停止するようになっている。なお、図１５４（Ｃ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは変動中（下方にスクロール中）であることを示している。また、このラッシュ総出球数表示演出が実行されると、メイン表示画面７ａの中央下側（装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの下側）には、今回のラッシュ期間（大当たりと時短（小当たりラッシュ）が継続する期間）で遊技者が獲得した出球数を表示する、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥが表示される。なお、本例では、このラッシュ総出球数表示ＳＤＥは「総獲得２４３０発」と表示されている。また、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥは、数字の方が漢字よりも大きく表示される。ここで、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥと上述した大当たり出球数表示ＤＥは、同じ出球数になっているが、これは、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥが、初当たりの大当たり後の時短開始時の表示だからである。つまり、ここでのラッシュ総出球数表示ＳＤＥは、初当たりの大当たりで２４３０発出球があった後、次の遊技球が入賞する前に表示されたからである。なお、仮に、今回の大当たりがラッシュ中における２回目の大当たりであった場合には、図１５４（Ｃ）に示すラッシュ総出球数表示演出では、初当たりの大当たりとその後の時短（小当たりラッシュ）で獲得した出球数が、２回目の大当たりで獲得した出球数に追加されたラッシュ総出球数表示ＳＤＥが表示されることになる（例えば、初当たりの大当たり１０００発、その後の時短で１０００発、２回目の大当たり２４３０発であれば、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥは４４３０発）。
【１１０６】
次に、図１５４（Ｄ）に示すように、メイン表示画面７ａではハズレ図柄停止演出が実

行される。このハズレ図柄停止演出は、特別図柄（特図２）の停止に係わって、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが、スクロール後所定の図柄表示態様で停止（仮停止も含む）することにより実行される。なお、ここでは、この所定の図柄表示態様は、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが全て所定の通常図柄（偶数図柄）で停止する態様で表示される。図１５４（Ｄ）では、最初の停止図柄である左装飾図柄８Ｌに「８」が停止し、２番目の停止図柄である右装飾図柄８Ｒが「６」で停止し、最後の停止図柄である中装飾図柄８Ｃが「４」で停止している様子が示されている（「８４６」）。すなわち、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ全てが通常図柄（偶数図柄）で停止している。遊技者は、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ全てが通常図柄（偶数図柄）で停止したことを確認することで、当該変動の結果がハズレになることが判るとともに、引き続き小当たりラッシュが継続することが判る。なお、ハズレ図柄停止演出は、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ全てが通常図柄（偶数図柄）の図柄配列で停止する場合の他、通常図柄（偶数図柄）と確変図柄（奇数図柄）が混在する図柄配列で停止する場合であってもよい（例えば、「５４６」等）。また、このハズレ図柄停止演出が実行されるとき、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥは、「総獲得２６５０発」と表示されている。つまり、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥは、時短遊技が開始されたときの「総獲得２４３０発」から、主に小当たりにより増加した総出球数表示が表示されている。

【１１０７】

次に、図１５４（Ｅ）に示すように、メイン表示画面７ａではリーチ予告演出が実行される。このリーチ予告演出は、図１５４（Ｄ）に示したハズレ図柄停止演出で表示された、ハズレ図柄配列で停止した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ（「８４６」）を拡大表示するとともに、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥ（「総獲得２６５０発」）を拡大表示する。ただし、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥのうち、漢字表記は消去され、数字表記のみが拡大表示される。つまり、このリーチ予告演出では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがハズレ図柄で停止後の次の変動表示がリーチになるときは、そのハズレ図柄を拡大表示するとともに、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥを拡大表示する。すなわち、ハズレ図柄の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒとラッシュ総出球数表示ＳＤＥを拡大表示することにより、次の変動表示がリーチになることを予告する。なお、ハズレ図柄の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ（「８４６」）とラッシュ総出球数表示ＳＤＥ（「２６５０」）を拡大表示した状態では、中装飾図柄８Ｃ（「４」）の一部を視認可能な態様で覆うようにラッシュ総出球数表示ＳＤＥが表示される。

【１１０８】

次に、図１５４（Ｆ）に示すように、メイン表示画面７ａでは総出球数表示消去演出が実行される。この総出球数表示消去演出は、図１５４（Ｅ）に示したリーチ予告演出で拡大表示されていたハズレ図柄の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒとラッシュ総出球数表示ＳＤＥのうち、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥが矢印ＴＹに示すように移動することで、メイン表示画面７ａの下側からはじき出されるように（手前側に飛び降りるように）消去される。

【１１０９】

次に、図１５４（Ｇ）に示すように、メイン表示画面７ａでは装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出は、図１５４（Ｆ）に示した総出球数表示消去演出の画面から切り替わって実行される。この装飾図柄変動演出は、図１５４（Ｃ）に示したラッシュ総出球数表示演出における装飾図柄の変動表示と同様であるので、ここでの説明は省略する。ただし、図１５４（Ｇ）に示す装飾図柄変動演出では、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥは、図１５４（Ｆ）に示した総出球数表示消去演出ですでに消去されているので表示されない。

【１１１０】

次に、図１５４（Ｈ）に示すように、表示画面７ａではリーチ演出が実行される。このリーチ演出は、特別図柄（主に特図２）の変動表示に係わって、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが、通常大当たりに係わるリーチ図柄配列で停止する。ここでは、このリーチ図柄配列は「８↓８」が示されている。また、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「リーチ！」という文字が表示される。遊技者は、通常大当たりになると小当たりラッシュが

終了してしまうので、このリーチ結果がハズレることを願う。

【１１１１】

[効果例]

以下に、出球数表示演出の効果例を示す。

[効果１]

上記実施形態の遊技機１では、図１５１、図１５２に示すように、遊技状態が時短（小当たりラッシュ）になっているときに出球（遊技球の払い出し）があったときは、ラッシュに係わる出球数表示の数字のうち、変動する桁の数字を他の桁の数字より大きく表示しながら、または、ラッシュに係わる出球数表示の数字全体を大きく表示しながら、出球数表示をカウントアップする構成になっている。この構成によれば、遊技者は、出球数表示の特徴的なカウントアップの表示態様を見落とすことがなく、これにより、遊技状態が時短（小当たりラッシュ）になっているときに出球（遊技球の払い出し）があったことを、容易に把握することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【１１１２】

[効果２]

上記実施形態の遊技機１では、図１５１、図１５２に示すように、遊技状態が時短（小当たりラッシュ）になっているときに小当たりによる出球（遊技球の払い出し）があったときは、ラッシュに係わる出球数表示の数字のうち、変動する桁の数字を他の桁の数字より大きく表示しながら、または、ラッシュに係わる出球数表示の数字全体を大きく表示しながら、出球数表示をカウントアップする出球数表示演出をおこなう構成になっている。この構成によれば、小当たりラッシュ期間中に出球数表示演出がおこなわれた場合には、遊技者は、出球数表示演出をみるだけで今回の変動結果が小当たりであったことが判るとともに、引き続き小当たりラッシュが継続するということが判るようになる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【１１１３】

[効果３]

上記実施形態の遊技機１では、図１５３、図１５４に示すように、装飾図柄がハズレ図柄で停止後の次の変動表示がリーチになるときは、装飾図柄がハズレ図柄で停止したときに出球数表示の表示を拡大するとともに、ハズレ図柄で停止した装飾図柄を拡大する構成になっている。この構成によれば、ハズレ図柄の装飾図柄と出球数表示を拡大表示することにより、次の変動表示がリーチになることを予告することができる。また、遊技者は、拡大表示されたハズレ図柄の装飾図柄または出球数表示のいずれかを視認するだけで、次の変動表示がリーチになることが判る。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【１１１４】

[効果４]

上記実施形態の遊技機１では、図１５３、図１５４に示すように、遊技状態が時短（小当たりラッシュ）になっているときに、装飾図柄がハズレ図柄で停止後の次の変動表示がリーチになるときは、装飾図柄がハズレ図柄で停止したときにラッシュに係わる出球数表示の表示を拡大するとともに、ハズレ図柄で停止した装飾図柄を拡大する構成になっている。この構成によれば、遊技者は、拡大表示されたハズレ図柄の装飾図柄または出球数表示のいずれかを視認するだけで、次の変動表示がリーチになることが判る。仮に、次の変動表示が確変大当たりに係わるリーチになると、小当たりラッシュが継続（再獲得）する一方で、通常大当たりに係わるリーチになると、小当たりラッシュが終了してしまうおそれがある。したがって、遊技者は、ハズレ図柄の装飾図柄または出球数表示が拡大表示されたときは、一喜一憂することになり、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【１１１５】

[効果５]

上記実施形態の遊技機１では、図１５３、図１５４に示すように、遊技状態が時短（小

当たりラッシュ）になっているときに、装飾図柄がハズレ図柄で停止後の次の変動表示がリーチになるときは、装飾図柄がハズレ図柄で停止したときにラッシュに係わる出球数表示の表示を消去する構成になっている。この構成によれば、遊技者は、出球数表示が消去されたことを視認するだけで、次の変動表示がリーチになることが判る。仮に、次の変動表示が確変大当たりに係わるリーチになると、小当たりラッシュが継続（再獲得）する一方で、通常大当たりに係わるリーチになると、小当たりラッシュが終了してしまうおそれがある。したがって、遊技者は、出球数表示が消去されたときは、一喜一憂することになり、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【１１１６】

［変形例］

以下に、出球数表示演出の変形例を示す。

［変形例１］

上記実施形態の遊技機１では、図１５１、図１５２に示すように、小当たりは、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが全て確変図柄（奇数図柄）で停止した場合で示したが（ただし、確変大当たり図柄配列は除く）、本発明はこれに限られるものではない。例えば、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの何れかが所定の図柄で停止したときを小当たりとするようにしてもよい。あるいは、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが所定の図柄表示態様（例えば、全ての飾図柄が同一色）で停止したときを小当たりとするようにしてもよい。

【１１１７】

［変形例２］

上記実施形態の遊技機１では、図１５１～図１５４に示すように、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥは、水平状に表示するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥは、斜め状（右肩上がりまたは左肩上がり）に表示するようにしてもよい。この場合、１桁ずつ大きさを変化させて表示するようにしてもよい（例えば、右肩上がりのときは、右の数字ほど大きく表示するようにしてもよい）。

【１１１８】

［変形例３］

上記実施形態の遊技機１では、図１５１、図１５２に示すように、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥは、出球数表示の数字を同じ色で表示するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥは、出球数表示の数字のうち、変動する桁の数字を大きく表示しながらカウントアップするが、この場合、変動する桁の大きく表示した数字の色を、他の桁の数字の色と異なる色で表示するようにしてもよい。

【１１１９】

［変形例４］

上記実施形態の遊技機１では、図１５１～図１５４に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒとラッシュ総出球数表示ＳＤＥは、両者ともにアラビア数字で表示するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、アラビア数字以外の図柄（例えば漢数字）で表示して、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥと異なるようにしてもよい。このようにすると、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒとラッシュ総出球数表示ＳＤＥとの違いがより明確になる。

【１１２０】

［変形例５］

上記実施形態の遊技機１では、図１５４に示すように、ハズレ図柄の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒとラッシュ総出球数表示ＳＤＥを拡大表示した状態では、中装飾図柄８Ｃの一部を視認可能な態様で覆うようにラッシュ総出球数表示ＳＤＥを表示するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ全部を視認可能な態様で覆うようにラッシュ総出球数表示ＳＤＥを表示するようにしてもよい。要は、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥは、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを視認可能な態様で覆うようにすれば、どのような表示態様であってもよい。

【１１２１】

［変形例６］
上記実施形態の遊技機１では、図１５３、図１５４に示すように、ハズレ図柄が停止したときにリーチ予告演出がおこなわれたときは、次の変動表示で通常大当たりに係わるリーチがおこなわれるようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、リーチ予告演出でラッシュ総出球数表示ＳＤＥの表示態様が所定の表示態様（例えばラッシュ総出球数表示ＳＤＥが所定色に変化）になったときは、次の変動表示では確変大当たりに係わるリーチがおこなわれるようにしてもよい。あるいは、図１５４（Ｆ）に示す総出球数表示消去演出が実行されたときは、次の変動表示で通常大当たりに係わるリーチがおこなわれ、図１５４（Ｆ）に示す総出球数表示消去演出が実行されなかったときは、次の変動表示で確変大当たりに係わるリーチがおこなわれるようにしてもよい。

【１１２２】
［態様例］
本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。
[態様Ｄ４－１]
複数の表示演出を実行可能な表示手段を備えた遊技機であって、
前記表示手段は、前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、所定の第１演出を実行可能であり、
前記第１演出は、出球数表示を数字で表示し、出球があったときは該出球数表示の数字をカウントアップする演出であり、
前記表示手段は、遊技状態が所定状態になっているときに前記第１演出おこなうとともに、該第１演出では、前記出球数表示の数字の大きさを変化しながらカウントアップする、
ことを特徴とする遊技機。
[態様Ｄ４－２]
前記表示手段は、前記出球数表示をカウントアップするときは、該出球数表示の数字のうち、変動する桁の数字を大きく表示する、
ことを特徴とする態様Ｄ４－１に記載の遊技機。
[態様Ｄ４－３]
前記表示手段は、前記出球数表示をカウントアップするときは、該出球数表示の数字全体を大きく表示する、
ことを特徴とする態様Ｄ４－１または態様Ｄ４－２に記載の遊技機。
[態様Ｄ４－４]
図柄の変動表示を表示可能な図柄表示手段と、
前記図柄表示手段により変動表示された図柄が大当たり図柄のときは、遊技状態を大当たりにして該大当たり遊技を実行する大当たり遊技実行手段と、
前記大当たり遊技実行手段により実行された大当たり遊技の後の遊技状態を時短に変更して該時短遊技を実行する時短遊技実行手段と、
を備え、
前記表示手段は、遊技状態が時短になっているときに前記第１演出おこなう、
ことを特徴とする態様Ｄ４－１から態様Ｄ４－３までのいずれか一項に記載の遊技機。
[態様Ｄ４－５]
前記図柄表示手段により変動表示された図柄が小当たり図柄のときは、遊技状態を小当たりにして該小当たり遊技を実行する小当たり遊技実行手段を備え、
前記表示手段は、遊技状態が時短になっているときに小当たりになった場合に、前記第１演出おこなう、
ことを特徴とする態様Ｄ４－４に記載の遊技機。
[態様Ｄ４－６]
図柄の変動表示を表示可能な図柄表示手段と、
複数種類の表示演出を実行可能であって、前記図柄表示手段による前記図柄の変動表示に応じて装飾図柄の変動表示を表示可能な表示手段と、

を備え、
前記表示手段は、前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、所定の第２演出を実行可能であり、
前記第２演出は、出球数表示を表示する演出であり、
前記表示手段は、遊技状態が所定状態になっているときに前記第２演出おこなうとともに、該第２演出では、前記装飾図柄がハズレ図柄で停止後の次の変動表示がリーチになるときは、該装飾図柄がハズレ図柄で停止したときに前記出球数表示の表示態様を変化する、
ことを特徴とする遊技機。
[態様Ｄ４－７]
前記表示手段は、前記第２演出では、前記装飾図柄がハズレ図柄で停止後の次の変動表示がリーチになるときは、該装飾図柄がハズレ図柄で停止したときに前記出球数表示の表示を拡大するとともに、該ハズレ図柄で停止した前記装飾図柄を拡大する、
ことを特徴とする態様Ｄ４－６に記載の遊技機。
【１１２３】
以下に図１５５～図１５８を用いて出球数複数画面表示演出について説明する。この出球数表示演出は、遊技球の入賞に係わって実行される演出であって、特に、大当たり中、大当たり遊技後から次回大当たりになるまでの時短遊技中や小当たりラッシュ（ＲＵＳＨ）期間中などの遊技球の入賞に係わって実行され得る。
【１１２４】
[出球数複数画面表示演出Ａ]
図１５５は、出球数複数画面表示演出Ａを説明するための図である。
出球数複数画面表示演出Ａでは、まず、図１５５（Ａ）に示すように、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置７のメイン表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄８Ｌ、中の図柄表示エリアに中装飾図柄８Ｃ、右の図柄表示エリアには右装飾図柄８Ｒが表示される。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止順は、最初に左装飾図柄８Ｌが停止し、次に右装飾図柄８Ｒが停止し、最後に中装飾図柄８Ｃが停止するようになっている。なお、図１５５（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは変動中（下方にスクロール中）であることを示している。
【１１２５】
次に、図１５５（Ｂ）に示すように、メイン表示画面７ａでは初当たりとしての大当たり確定演出が実行される。この大当たり確定演出は、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示の結果、大当たり図柄配列で停止したことを示している。本例では、大当たり図柄配列は「７７７」を示しており、この大当たり図柄配列「７７７」は、ラウンド数が１６回おこなわれる（１６Ｒ）確変大当たりである。ここで、本例では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、１～９の数字で構成され、奇数は特定図柄としての確変図柄、偶数は通常図柄となっている。つまり、大当たり図柄配列「１１１」、「３３３」、「５５５」、「７７７」、「９９９」は確変大当たり、大当たり図柄配列「２２２」、「４４４」、「６６６」、「８８８」は通常大当たりとなっている。また、確変大当たりは、上述したように、当該大当たり終了後から次回大当たりになるまで遊技状態が時短状態（高確高ベース状態）になり、その時短状態中は、電チュー２２が頻繁に開放されて入賞し易くなっている第２始動口２１（電サポ）に遊技球を入賞させることで、頻繁に小当りが発生する小当たりラッシュ（ＲＵＳＨ）期間となる。そして、小当たりラッシュ期間では、小当たりにより大入賞口（第２大入賞口３５）が頻繁に開放され、この開放された大入賞口に遊技球を入賞させることで、遊技者は、手持ちの遊技球を増加させることができる。一方、通常大当たりは、当該大当たり終了後は遊技状態が時短状態（低確高ベース状態）になるものの、小当たりラッシュは発生しない。なお、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「大当たり～！」という文字が表示されるようになっている。この大当たり確定演出により、遊技者は確変大当たりを確信する。

【１１２６】
次に、図１５５（Ｃ）に示すように、メイン表示画面７ａではラウンド数表示演出が実行される。このラウンド数表示演出は、図１５５（Ｂ）に示した大当たり図柄配列「７７７」に係わる大当たり遊技中におこなわれる演出である。大当たり遊技が開始されると、１６回のラウンド遊技がおこなわれ、このラウンド遊技は、ラウンド中に大入賞口（第１大入賞口３０または第２大入賞口３５）に所定数の遊技球が入賞すると、次のラウンド遊技に移行するようになっている。図１５５（Ｃ）に示すラウンド数表示演出では、ラウンド数が１０（１０Ｒ）のときのメイン表示画面７ａの表示態様を示している。メイン表示画面７ａにおいて、画面左上には大当たり遊技のラウンド数を文字で表示する第１ラウンド表示ＲＳＨが表示され、画面右端には大当たり遊技のラウンド数を図形（四角）で表示する第２ラウンド表示ＲＺＨが表示されている。また、画面左下にはラッシュ総出球数表示ＳＤＥが表示されている。
第１ラウンド表示ＲＳＨは、ラウンド数が１０Ｒであることを示す「ＲＯＵＮＤ１０」を表示している。第２ラウンド表示ＲＺＨは、当該大当たり遊技が１６ラウンドであることを示す１６個の四角を表示し、そのうちの１０個の四角の表示態様を変化することで（本図では黒い四角）、現在のラウンド数が１０Ｒであることを示している。ラッシュ総出球数表示ＳＤＥは、今回の大当たりが初当たりなので、今回の大当たり遊技で遊技者が獲得した遊技球数（出球）「１５２４発」を表示している。また、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥは、数字の方が漢字よりも大きく表示される。ここで、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥは、ラッシュ期間（大当たりと時短（小当たりラッシュ）が継続する期間）で遊技者が獲得した出球数を表示するのであるが、今回の大当たりは初当たり（ラッシュにおける最初の大当たり）なので、この図１５５（Ｃ）に示すラウンド数表示演出では、当該大当たり遊技で今までに遊技者が獲得した遊技球数が表示される。なお、仮に、今回の大当たりがラッシュ中における２回目の大当たりであった場合には、図１５５（Ｃ）に示すラウンド数表示演出では、初当たりの大当たりとその後の時短（小当たりラッシュ）で獲得した出球数が、２回目の大当たりで今までに獲得した出球数に追加されたラッシュ総出球数表示ＳＤＥが表示されることになる（例えば、初当たりの大当たり１０００発、その後の時短で１０００発、２回目の大当たりで今までに獲得した出球数が１５２４発であれば、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥは３５２４発）。
【１１２７】
次に、図１５５（Ｄ）に示すように、総出球数複数画面表示演出が実行される。この総出球数複数画面表示演出は、ラッシュ期間で遊技者が獲得した出球数が所定数になったときにおこなわれる演出である。つまり、この総出球数複数画面表示演出は、図１５５（Ｃ）に示した１０Ｒのラウンド遊技から、さらに大当たり遊技が進行してラウンド数が１３Ｒになり、この大当たり遊技で遊技者が獲得した出球数が２０００になると実行される。総出球数複数画面表示演出が実行されると、メイン表示画面７ａの左下にはラッシュ総出球数表示ＳＤＥが「２０００発」と表示されるとともに、ラッシュ所定出球数表示ＳＴＥがメイン表示画面７ａと左サブ表示画面６４Ｌと右サブ表示画面６４Ｒに跨って「２０００」と表示される。メイン表示画面７ａと左サブ表示画面６４Ｌと右サブ表示画面６４Ｒには、メイン表示画面７ａと左サブ表示画面６４Ｌと右サブ表示画面６４Ｒの略中央に跨って、所定表示態様の（例えば全体を所定色に配色された帯状の）表示領域ＨＲが表示され、ラッシュ所定出球数表示ＳＴＥは、この表示領域ＨＲ内に表示される。ラッシュ所定出球数表示ＳＴＥは、先頭の数字（４桁目）「２」全体が左サブ表示画面６４Ｌに表示され、最後の数字（１桁目）「０」全体が右サブ表示画面６４Ｒに表示され、先頭および最後以外の数字（２桁目、３桁目）「０」全体がメイン表示画面７ａに表示される。つまり、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥとラッシュ所定出球数表示ＳＴＥは同時に表示され、この場合、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥよりもラッシュ所定出球数表示ＳＴＥを極めて大きく表示される。これにより、遊技者は、今回のラッシュ（ラッシュ最初の大当たり）で獲得した遊技球が２０００になったことを容易に把握できる。また、第１ラウンド表示ＲＳＨは、ラウンド数が１３Ｒであることを示す「ＲＯＵＮＤ１３」を表示しており、第２ラウ

ンド表示ＲＺＨは、当該大当たり遊技が１６ラウンドであることを示す１６個の四角を表示し、そのうちの１３個の四角の表示態様を変化することで（本図では黒い四角）、現在のラウンド数が１３であることを示している。そして、ラッシュ所定出球数表示ＳＴＥは、この第１ラウンド表示ＲＳＨと第２ラウンド表示ＲＺＨの表示の後側に表示されるようになっている。つまり、ラッシュ所定出球数表示ＳＴＥは、大当たり遊技に係わる遊技情報の表示に支障しないように表示される。これにより、遊技者は、ラッシュ所定出球数表示ＳＴＥが、メイン表示画面７ａと左サブ表示画面６４Ｌと右サブ表示画面６４Ｒの略中央に跨って大きく表示された場合であっても、遊技情報を容易に確認することができる。

【１１２８】

次に、図１５５（Ｅ）に示すように、メイン表示画面７ａでは大当たり出球数表示演出が実行される。この大当たり出球数表示演出では、大当たり遊技の終了時に表示されるエンディング画面で、当該大当たり遊技で払い出された遊技球数（当該大当たり遊技で遊技者が獲得した遊技球数、出球）を表示する、大当たり出球数表示ＤＥが表示される。この大当たり出球数表示ＤＥは、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥとは異なり、あくまでも大当たり遊技で払い出された遊技球数のみを表示するもので、今回は、最初の大当たりであり、大当たり出球数表示ＤＥとラッシュ総出球数表示ＳＤＥとが同じになるので、この大当たり出球数表示演出では、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥの表示は省略されている。なお、本例では、この大当たり出球数表示ＤＥは「２４３０発獲得」と表示されている。また、大当たり出球数表示ＤＥは、数字と漢字が同じ大きさで表示される。

【１１２９】

[出球数複数画面表示演出Ｂ]

図１５６は、出球数複数画面表示演出Ｂを説明するための図である。

出球数複数画面表示演出Ｂでは、まず、図１５６（Ａ）に示すように、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置７のメイン表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄８Ｌ、中の図柄表示エリアに中装飾図柄８Ｃ、右の図柄表示エリアには右装飾図柄８Ｒが表示される。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止順は、最初に左装飾図柄８Ｌが停止し、次に右装飾図柄８Ｒが停止し、最後に中装飾図柄８Ｃが停止するようになっている。なお、図１５６（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは変動中（下方にスクロール中）であることを示している。

【１１３０】

次に、図１５６（Ｂ）に示すように、メイン表示画面７ａでは初当たりとしての大当たり確定演出が実行される。この大当たり確定演出は、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示の結果、大当たり図柄配列で停止したことを示している。本例では、大当たり図柄配列は「７７７」を示しており、この大当たり図柄配列「７７７」は、ラウンド数が１６回おこなわれる（１６Ｒ）確変大当たりである。ここで、本例では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、１～９の数字で構成され、奇数は特定図柄としての確変図柄、偶数は通常図柄となっている。つまり、大当たり図柄配列「１１１」、「３３３」、「５５５」、「７７７」、「９９９」は確変大当たり、大当たり図柄配列「２２２」、「４４４」、「６６６」、「８８８」は通常大当たりとなっている。また、確変大当たりは、上述したように、当該大当たり終了後から次回大当たりになるまで遊技状態が時短状態（高確高ベース状態）になり、その時短状態中は、電チュー２２が頻繁に開放されて入賞し易くなっている第２始動口２１（電サポ）に遊技球を入賞させることで、頻繁に小当りが発生する小当たりラッシュ（ＲＵＳＨ）期間となる。そして、小当たりラッシュ期間では、小当たりにより大入賞口（第２大入賞口３５）が頻繁に開放され、この開放された大入賞口に遊技球を入賞させることで、遊技者は、手持ちの遊技球を増加させることができる。一方、通常大当たりは、当該大当たり終了後は遊技状態が時短状態（低確高ベース状態）になるものの、小当たりラッシュは発生しない。なお、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「大当たり～！」という文字が表示されるようになっている。この大当たり確定演出により、遊技者は確変大当たりを確信する。

【１１３１】
次に、図１５６（Ｃ）に示すように、メイン表示画面７ａではラウンド数表示演出が実行される。このラウンド数表示演出は、図１５６（Ｂ）に示した大当たり図柄配列「７７７」に係わる大当たり遊技中におこなわれる演出である。大当たり遊技が開始されると、１６回のラウンド遊技がおこなわれ、このラウンド遊技は、ラウンド中に大入賞口（第１大入賞口３０または第２大入賞口３５）に所定数の遊技球が入賞すると、次のラウンド遊技に移行するようになっている。図１５６（Ｃ）に示すラウンド数表示演出では、ラウンド数が１０（１０Ｒ）のときのメイン表示画面７ａの表示態様を示している。メイン表示画面７ａにおいて、画面左上には大当たり遊技のラウンド数を文字で表示する第１ラウンド表示ＲＳＨが表示され、画面右端には大当たり遊技のラウンド数を図形（四角）で表示する第２ラウンド表示ＲＺＨが表示されている。また、画面左下にはラッシュ総出球数表示ＳＤＥが表示されている。
第１ラウンド表示ＲＳＨは、ラウンド数が１０Ｒであることを示す「ＲＯＵＮＤ１０」を表示している。第２ラウンド表示ＲＺＨは、当該大当たり遊技が１６ラウンドであることを示す１６個の四角を表示し、そのうちの１０個の四角の表示態様を変化することで（本図では黒い四角）、現在のラウンド数が１０Ｒであることを示している。ラッシュ総出球数表示ＳＤＥは、今回の大当たりが初当たりなので、今回の大当たり遊技で遊技者が獲得した遊技球数（出球）「１５２４発」を表示している。また、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥは、数字の方が漢字よりも大きく表示される。ここで、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥは、ラッシュ期間（大当たりと時短（小当たりラッシュ）が継続する期間）で遊技者が獲得した出球数を表示するのであるが、今回の大当たりは初当たり（ラッシュにおける最初の大当たり）なので、この図１５６（Ｃ）に示すラウンド数表示演出では、当該大当たり遊技で今までに遊技者が獲得した遊技球数が表示される。なお、仮に、今回の大当たりがラッシュ中における２回目の大当たりであった場合には、図１５６（Ｃ）に示すラウンド数表示演出では、初当たりの大当たりとその後の時短（小当たりラッシュ）で獲得した出球数が、２回目の大当たりで今までに獲得した出球数に追加されたラッシュ総出球数表示ＳＤＥが表示されることになる（例えば、初当たりの大当たり１０００発、その後の時短で１０００発、２回目の大当たりで今までに獲得した出球数が１５２４発であれば、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥは３５２４発）。
【１１３２】
次に、図１５６（Ｄ）に示すように、総出球数複数画面表示演出が実行される。この総出球数複数画面表示演出は、ラッシュ期間で遊技者が獲得した出球数が所定数になったときにおこなわれる演出である。つまり、この総出球数複数画面表示演出は、図１５６（Ｃ）に示した１０Ｒのラウンド遊技から、さらに大当たり遊技が進行してラウンド数が１３Ｒになり、この大当たり遊技で遊技者が獲得した出球数が２０００になると実行される。総出球数複数画面表示演出が実行されると、メイン表示画面７ａの左下にはラッシュ総出球数表示ＳＤＥが「２０００発」と表示されるとともに、ラッシュ所定出球数表示ＳＴＥがメイン表示画面７ａと左サブ表示画面６４Ｌと右サブ表示画面６４Ｒに跨って「２０００」と表示される。メイン表示画面７ａと左サブ表示画面６４Ｌと右サブ表示画面６４Ｒには、メイン表示画面７ａと左サブ表示画面６４Ｌと右サブ表示画面６４Ｒの略中央に跨って、所定表示態様の（例えば全体を所定色に配色された帯状の）表示領域ＨＲが表示され、ラッシュ所定出球数表示ＳＴＥは、この表示領域ＨＲ内に表示される。ラッシュ所定出球数表示ＳＴＥは、先頭の数字（４桁目）「２」の一部が左サブ表示画面６４Ｌに表示され、最後の数字（１桁目）「０」の一部が右サブ表示画面６４Ｒに表示され、先頭の数字（４桁目）「２」の一部と、最後の数字（１桁目）「０」の一部と、先頭および最後以外の数字（２桁目、３桁目）「０」全体がメイン表示画面７ａに表示される。つまり、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥとラッシュ所定出球数表示ＳＴＥは同時に表示され、この場合、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥよりもラッシュ所定出球数表示ＳＴＥを極めて大きく表示される。これにより、遊技者は、今回のラッシュ（ラッシュ最初の大当たり）で獲得した遊技球が２０００になったことを容易に把握できる。また、第１ラウンド表示ＲＳＨは、

ラウンド数が１３Ｒであることを示す「ＲＯＵＮＤ１３」を表示しており、第２ラウンド表示ＲＺＨは、当該大当たり遊技が１６ラウンドであることを示す１６個の四角を表示し、そのうちの１３個の四角の表示態様を変化することで（本図では黒い四角）、現在のラウンド数が１３であることを示している。そして、ラッシュ所定出球数表示ＳＴＥは、この第１ラウンド表示ＲＳＨと第２ラウンド表示ＲＺＨの表示の後側に表示されるようになっている。つまり、ラッシュ所定出球数表示ＳＴＥは、大当たり遊技に係わる遊技情報の表示に支障しないように表示される。これにより、遊技者は、ラッシュ所定出球数表示ＳＴＥが、メイン表示画面７ａと左サブ表示画面６４Ｌと右サブ表示画面６４Ｒの略中央に跨って大きく表示された場合であっても、遊技情報を容易に確認することができる。

【１１３３】

次に、図１５６（Ｅ）に示すように、メイン表示画面７ａでは大当たり出球数表示演出が実行される。この大当たり出球数表示演出では、大当たり遊技の終了時に表示されるエンディング画面で、当該大当たり遊技で払い出された遊技球数（当該大当たり遊技で遊技者が獲得した遊技球数、出球）を表示する、大当たり出球数表示ＤＥが表示される。この大当たり出球数表示ＤＥは、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥとは異なり、あくまでも大当たり遊技で払い出された遊技球数のみを表示するもので、今回は、最初の大当たりであり、大当たり出球数表示ＤＥとラッシュ総出球数表示ＳＤＥとが同じになるので、この大当たり出球数表示演出では、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥの表示は省略されている。なお、本例では、この大当たり出球数表示ＤＥは「２４３０発獲得」と表示されている。また、大当たり出球数表示ＤＥは、数字と漢字が同じ大きさで表示される。

【１１３４】

[出球数複数画面表示演出Ｃ]

図１５７は、出球数複数画面表示演出Ｃを説明するための図である。

出球数複数画面表示演出Ｃでは、図示は省略するが、図１５６（Ａ）に示したように、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置７のメイン表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄８Ｌ、中の図柄表示エリアに中装飾図柄８Ｃ、右の図柄表示エリアには右装飾図柄８Ｒが表示される。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止順は、最初に左装飾図柄８Ｌが停止し、次に右装飾図柄８Ｒが停止し、最後に中装飾図柄８Ｃが停止するようになっている。なお、図１５６（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは変動中（下方にスクロール中）であることを示している。

【１１３５】

次に、図１５７（Ａ）に示すように、メイン表示画面７ａでは初当たりとしての大当たり確定演出が実行される。この大当たり確定演出は、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示の結果、大当たり図柄配列で停止したことを示している。本例では、大当たり図柄配列は「７７７」を示しており、この大当たり図柄配列「７７７」は、ラウンド数が１６回おこなわれる（１６Ｒ）確変大当たりである。ここで、本例では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、１～９の数字で構成され、奇数は特定図柄としての確変図柄、偶数は通常図柄となっている。つまり、大当たり図柄配列「１１１」、「３３３」、「５５５」、「７７７」、「９９９」は確変大当たり、大当たり図柄配列「２２２」、「４４４」、「６６６」、「８８８」は通常大当たりとなっている。また、確変大当たりは、上述したように、当該大当たり終了後から次回大当たりになるまで遊技状態が時短状態（高確高ベース状態）になり、その時短状態中は、電チュー２２が頻繁に開放されて入賞し易くなっている第２始動口２１（電サポ）に遊技球を入賞させることで、頻繁に小当りが発生する小当たりラッシュ（ＲＵＳＨ）期間となる。そして、小当たりラッシュ期間では、小当たりにより大入賞口（第２大入賞口３５）が頻繁に開放され、この開放された大入賞口に遊技球を入賞させることで、遊技者は、手持ちの遊技球を増加させることができる。一方、通常大当たりは、当該大当たり終了後は遊技状態が時短状態（低確高ベース状態）になるものの、小当たりラッシュは発生しない。なお、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「大当たり～！」という文字が表示されるようになっている。この大当たり確定演出により、遊技者は

確変大当たりを確信する。

【１１３６】

次に、図１５７（Ｂ）に示すように、メイン表示画面７ａではラウンド数表示演出が実行される。このラウンド数表示演出は、図１５７（Ａ）に示した大当たり図柄配列「７７７」に係わる大当たり遊技中におこなわれる演出である。大当たり遊技が開始されると、１６回のラウンド遊技がおこなわれ、このラウンド遊技は、ラウンド中に大入賞口（第１大入賞口３０または第２大入賞口３５）に所定数の遊技球が入賞すると、次のラウンド遊技に移行するようになっている。図１５７（Ｂ）に示すラウンド数表示演出では、ラウンド数が１０（１０Ｒ）のときのメイン表示画面７ａの表示態様を示している。メイン表示画面７ａにおいて、画面左上には大当たり遊技のラウンド数を文字で表示する第１ラウンド表示ＲＳＨが表示され、画面右端には大当たり遊技のラウンド数を図形（四角）で表示する第２ラウンド表示ＲＺＨが表示されている。また、画面左下にはラッシュ総出球数表示ＳＤＥが表示されている。

第１ラウンド表示ＲＳＨは、ラウンド数が１０Ｒであることを示す「ＲＯＵＮＤ１０」を表示している。第２ラウンド表示ＲＺＨは、当該大当たり遊技が１６ラウンドであることを示す１６個の四角を表示し、そのうちの１０個の四角の表示態様を変化することで（本図では黒い四角）、現在のラウンド数が１０Ｒであることを示している。ラッシュ総出球数表示ＳＤＥは、今回の大当たりが初当たりなので、今回の大当たり遊技で遊技者が獲得した遊技球数（出球）「１５２４発」を表示している。また、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥは、数字の方が漢字よりも大きく表示される。ここで、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥは、ラッシュ期間（大当たりと時短（小当たりラッシュ）が継続する期間）で遊技者が獲得した出球数を表示するのであるが、今回の大当たりは初当たり（ラッシュにおける最初の大当たり）なので、この図１５７（Ｂ）に示すラウンド数表示演出では、当該大当たり遊技で今までに遊技者が獲得した遊技球数が表示される。なお、仮に、今回の大当たりがラッシュ中における２回目の大当たりであった場合には、図１５７（Ｂ）に示すラウンド数表示演出では、初当たりの大当たりとその後の時短（小当たりラッシュ）で獲得した出球数が、２回目の大当たりで今までに獲得した出球数に追加されたラッシュ総出球数表示ＳＤＥが表示されることになる（例えば、初当たりの大当たり１０００発、その後の時短で１０００発、２回目の大当たりで今までに獲得した出球数が１５２４発であれば、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥは３５２４発）。

【１１３７】

次に、図１５７（Ｃ）に示すように、メイン表示画面７ａでは大当たり出球数表示演出が実行される。この大当たり出球数表示演出では、大当たり遊技の終了時に表示されるエンディング画面で、当該大当たり遊技で払い出された遊技球数（当該大当たり遊技で遊技者が獲得した遊技球数、出球）を表示する、大当たり出球数表示ＤＥが表示される。この大当たり出球数表示ＤＥは、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥとは異なり、あくまでも大当たり遊技で払い出された遊技球数のみを表示するもので、今回は、最初の大当たりであり、大当たり出球数表示ＤＥとラッシュ総出球数表示ＳＤＥとが同じになるので、この大当たり出球数表示演出では、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥの表示は省略されている。なお、本例では、この大当たり出球数表示ＤＥは「２４３０発獲得」と表示されている。また、大当たり出球数表示ＤＥは、数字と漢字が同じ大きさで表示される。

【１１３８】

次に、図１５７（Ｄ）に示すように、メイン表示画面７ａではラッシュ総出球数表示演出が実行される。このラッシュ総出球数表示演出は、メイン表示画面７ａでは時短状態における第２特別図柄の変動表示と同期する装飾図柄の変動表示が実行される。この装飾図柄の変動表示は、上述した図１５６（Ａ）に示した装飾図柄変動演出における装飾図柄の変動表示と同様におこなわれる。また、このラッシュ総出球数表示演出が実行されると、メイン表示画面７ａの中央下側（装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの下側）には、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥが表示される。なお、本例では、このラッシュ総出球数表示ＳＤＥは「総獲得１９６３０発」と表示されている。これは、図示は省略したが、図１５７（Ａ）に示

した初当たりの大当たり（確変大当たり）以降、さらに３回の確変大当たりがおこなわれ（計４回の大当たりがおこなわれ）、この図１５７（Ｄ）に示すラッシュ総出球数表示演出は、４回目の大当たり終了後の時短状態中におこなわれている。したがって、図１５７（Ｄ）に示すラッシュ総出球数表示演出では、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥは、４回の大当たり遊技および時短遊技（小当たりラッシュ）で獲得した遊技球数の結果を表示している。なお、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥは、数字の方が漢字よりも大きく表示される。

【１１３９】

次に、図１５７（Ｅ）に示すように、メイン表示画面７ａでは大当たり確定演出が実行される。この大当たり確定演出は、図１５７（Ａ）に示した初当たりの大当たり（確変大当たり）から数えて、５回目の大当たり（確変大当たり）になったことを示している。本例では、この５回目の大当たりの大当たり図柄配列は「７７７」を示しており、この大当たり図柄配列「７７７」は、上述したように、ラウンド数が１６回おこなわれる（１６Ｒ）確変大当たりである。なお、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「大当たり～！」という文字が表示され、さらに、その右側に、今回のラッシュで５回目の大当たりであることを示す「５回目」という文字が大きく表示されるようになっている。この大当たり確定演出により、遊技者は確変大当たりを確信するとともに、今回のラッシュで５回目の大当たりであることを把握する。

【１１４０】

次に、図１５７（Ｆ）に示すように、メイン表示画面７ａではラウンド数表示演出が実行される。このラウンド数表示演出は、図１５７（Ｅ）に示した大当たり図柄配列「７７７」に係わる大当たり遊技中におこなわれる演出である。この図１５７（Ｆ）に示すラウンド数表示演出は、図１５７（Ｂ）に示したラウンド数表示演出と同様であり、異なる点は、図１５７（Ｅ）に示すラウンド数表示演出では、ラウンド数が２（２Ｒ）のときのメイン表示画面７ａの表示態様を示している点と、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥおよび大当たり出球数表示ＤＥの両者が表示されている点である。

第１ラウンド表示ＲＳＨは、ラウンド数が２Ｒであることを示す「ＲＯＵＮＤ２」を表示している。第２ラウンド表示ＲＺＨは、当該大当たり遊技が１６ラウンドであることを示す１６個の四角を表示し、そのうちの２個の四角の表示態様を変化することで（本図では黒い四角）、現在のラウンド数が２Ｒであることを示している。ラッシュ総出球数表示ＳＤＥは、初当たりの大当たりから現在までの遊技者が獲得した遊技球数（出球）「総獲得１９８５０発」を表示している。大当たり出球数表示ＤＥは、当該５回目の大当たり遊技で現在までに遊技者が獲得した遊技球数（出球）「２２０発」を表示している。ラッシュ総出球数表示ＳＤＥは、メイン表示画面７ａの左下に表示され、大当たり出球数表示ＤＥは、メイン表示画面７ａの略中央下であって、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥと並列して表示される。

【１１４１】

次に、図１５７（Ｇ）に示すように、総出球数複数画面表示演出が実行される。この総出球数複数画面表示演出は、ラッシュ期間で遊技者が獲得した出球数が所定数になったときにおこなわれる演出である。つまり、この総出球数複数画面表示演出は、図１５７（Ｆ）に示した２Ｒのラウンド遊技から、さらに大当たり遊技が進行してラウンド数が３Ｒになり、このラッシュ期間で遊技者が獲得した出球数が２００００になると実行される。総出球数複数画面表示演出が実行されると、メイン表示画面７ａの左下にはラッシュ総出球数表示ＳＤＥが「２００００発」と表示されるとともに、ラッシュ所定出球数表示ＳＴＥがメイン表示画面７ａと左サブ表示画面６４Ｌと右サブ表示画面６４Ｒに跨って「２００００」と表示される。メイン表示画面７ａと左サブ表示画面６４Ｌと右サブ表示画面６４Ｒには、メイン表示画面７ａと左サブ表示画面６４Ｌと右サブ表示画面６４Ｒの略中央に跨って、所定表示態様の（例えば全体を所定色に配色された帯状の）表示領域ＨＲが表示され、ラッシュ所定出球数表示ＳＴＥは、この表示領域ＨＲ内に表示される。ラッシュ所定出球数表示ＳＴＥは、先頭の数字（５桁目）「２」全体が左サブ表示画面６４Ｌに表示され、最後の数字（１桁目）「０」全体が右サブ表示画面６４Ｒに表示され、先頭および

最後以外の数字（２桁目～４桁目）「０」のうち、４桁目の数字「０」の一部が左サブ表示画面６４Ｌに表示され、２桁目の数字「０」の一部が右サブ表示画面６４Ｒに表示され、４桁目の数字「０」の一部と、２桁目の数字「０」の一部と、３桁目の数字「０」全体がメイン表示画面７ａに表示される。つまり、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥとラッシュ所定出球数表示ＳＴＥは同時に表示され、この場合、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥよりもラッシュ所定出球数表示ＳＴＥを極めて大きく表示される。これにより、遊技者は、今回のラッシュで獲得した遊技球が２００００になったことを容易に把握できる。また、第１ラウンド表示ＲＳＨは、ラウンド数が３Ｒであることを示す「ＲＯＵＮＤ３」を表示しており、第２ラウンド表示ＲＺＨは、当該大当たり遊技が１６ラウンドであることを示す１６個の四角を表示し、そのうちの３個の四角の表示態様を変化することで（本図では黒い四角）、現在のラウンド数が３であることを示している。そして、ラッシュ所定出球数表示ＳＴＥは、この第１ラウンド表示ＲＳＨと第２ラウンド表示ＲＺＨの表示の後側に表示されるようになっている。つまり、ラッシュ所定出球数表示ＳＴＥは、大当たり遊技に係わる遊技情報の表示に支障しないように表示される。これにより、遊技者は、ラッシュ所定出球数表示ＳＴＥが、メイン表示画面７ａと左サブ表示画面６４Ｌと右サブ表示画面６４Ｒの略中央に跨って大きく表示された場合であっても、遊技情報を容易に確認することができる。

【１１４２】

次に、図１５７（Ｈ）に示すように、メイン表示画面７ａでは大当たり出球数表示演出が実行される。この大当たり出球数表示演出では、大当たり遊技の終了時に表示されるエンディング画面で、大当たり出球数表示ＤＥとラッシュ総出球数表示ＳＤＥとが表示される。ラッシュ総出球数表示ＳＤＥは、大当たり出球数表示ＤＥの下に、大当たり出球数表示ＤＥよりも大きく表示される。なお、本例では、大当たり出球数表示ＤＥは「２４３０発獲得」と表示され、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥは「総獲得２２０６０発」と表示されている。つまり、この「総獲得２２０６０発」は、図１５７（Ｄ）に示した５回目の大当たり遊技が開始される前に獲得していた「総獲得１９６３０発」に、５回目の大当たり遊技で獲得した「２４３０発獲得」を加算した値となっている。

【１１４３】

[出球数複数画面表示演出Ｄ]

図１５８は、出球数複数画面表示演出Ｄを説明するための図である。

出球数複数画面表示演出Ｄでは、上述した図１５７（Ａ）～図１５７（Ｄ）に示した演出と同様な演出がおこなわれた後、次に、図１５８（Ａ）に示すように、メイン表示画面７ａでは大当たり確定演出が実行される。この大当たり確定演出は、初当たりの大当たり（確変大当たり）から数えて、５回目の大当たり（確変大当たり）になったことを示している。本例では、この５回目の大当たりの大当たり図柄配列は「７７７」を示しており、この大当たり図柄配列「７７７」は、上述したように、ラウンド数が１６回おこなわれる（１６Ｒ）確変大当たりである。なお、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「大当たり～！」という文字が表示され、さらに、その右側に、今回のラッシュで５回目の大当たりであることを示す「５回目」という文字が大きく表示されるようになっている。この大当たり確定演出により、遊技者は確変大当たりを確信するとともに、今回のラッシュで５回目の大当たりであることを把握する。

【１１４４】

次に、図１５８（Ｂ）に示すように、メイン表示画面７ａでは大当たり出球数表示演出が実行される。この大当たり出球数表示演出では、大当たり遊技の終了時に表示されるエンディング画面で、大当たり出球数表示ＤＥとラッシュ総出球数表示ＳＤＥとが表示される。大当たり出球数表示ＤＥは、１回の大当たり遊技で払い出された遊技球数のみを表示する。ラッシュ総出球数表示ＳＤＥは、ラッシュ期間（大当たりと時短（小当たりラッシュ）が継続する期間）で遊技者が獲得した出球数を表示する。ラッシュ総出球数表示ＳＤＥは、大当たり出球数表示ＤＥの下に、大当たり出球数表示ＤＥよりも大きく表示される。なお、本例では、大当たり出球数表示ＤＥは「２４３０発獲得」と表示され、ラッシュ

総出球数表示ＳＤＥは「総獲得１９８６０発」と表示されている。

【１１４５】

次に、図１５８（Ｃ）に示すように、メイン表示画面７ａでは時短（電サポ）開始演出が実行される。この時短（電サポ）開始演出が実行されると、大当たり出球数表示演出の画面が消去され、メイン表示画面７ａでは、中央に「時短開始！」という文字が表示され、「時短開始！」の文字の下には、遊技者に右打ちを促すための右打ち矢印ＹＲが表示される。この右打ち矢印ＹＲの表示領域内には「右打ち」という文字からなるメッセージＭＵが表示されている。遊技者は、この右打ち矢印ＹＲの表示に促されて右打ちすることで、電チュー２２が頻繁に開放されて入賞し易くなっている第２始動口２１（電サポ）に遊技球を容易に入賞させることができ、小当たりを頻繁に発生させることができる。

なお、小当たりラッシュ期間中は、小当たりラッシュのない一般的な時短中とは異なり、手持ちの遊技球を増加させながら次の大当たりを狙うことができる。すなわち、小当たりラッシュのない一般的な時短中では、手持ちの遊技球は徐々に漸減していくのに対し、小当たりラッシュの時短中では、手持ちの遊技球は徐々に漸増していく。したがって、小当たりラッシュが長く続くほど、言い換えれば次の大当たり（通常大当たり）を引かないほど、遊技者にとって利益となる。

【１１４６】

次に、図１５８（Ｄ）に示すように、メイン表示画面７ａではラッシュ総出球数表示演出が実行される。このラッシュ総出球数表示演出は、メイン表示画面７ａでは時短状態における第２特別図柄の変動表示と同期する装飾図柄の変動表示が実行される。この装飾図柄の変動表示では、画像表示装置７のメイン表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄８Ｌ、中の図柄表示エリアに中装飾図柄８Ｃ、右の図柄表示エリアには右装飾図柄８Ｒが表示される。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止順は、最初に左装飾図柄８Ｌが停止し、次に右装飾図柄８Ｒが停止し、最後に中装飾図柄８Ｃが停止するようになっている。なお、図１５８（Ｄ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは変動中（下方にスクロール中）であることを示している。また、このラッシュ総出球数表示演出が実行されると、メイン表示画面７ａの中央下側（装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの下側）には、今回のラッシュ期間（大当たりと時短（小当たりラッシュ）が継続する期間）で遊技者が獲得した出球数を表示する、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥが表示される。なお、本例では、このラッシュ総出球数表示ＳＤＥは「総獲得１９８６０発」と表示されている。また、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥは、数字の方が漢字よりも大きく表示される。

【１１４７】

次に、図１５８（Ｅ）に示すように、メイン表示画面７ａでは総出球数カウントアップ演出が実行される。この総出球数カウントアップ演出は、時短開始後、何れかの入賞口に遊技球が入賞して遊技球が払い出されたときにおこなわれる演出である。なお、本例では、最も蓋然性の高い、装飾図柄の変動結果が小当たりとなり、大入賞口に遊技球が入賞して遊技球が払い出された場合を示している。また、本例では、小当たり（小当たり図柄配列）は、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが全て確変図柄（奇数図柄）で停止する態様で表示される（ただし、確変大当たり図柄配列は除く）。しかして、メイン表示画面７ａに小当たり図柄配列（本例では、小当たり図柄配列「１３５」）が停止すると、総出球数カウントアップ演出が実行され、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥが出球数に応じてカウントアップされる。すなわち、時短（小当たりラッシュ）中に小当たりになって賞球としての遊技球が払い出されると、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥが払い出された遊技球の数だけカウントアップする。なお、本例では、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥは「総獲得１９９９５発」と表示されている。

【１１４８】

次に、図１５８（Ｆ）に示すように、総出球数複数画面表示演出が実行される。この総出球数複数画面表示演出は、ラッシュ期間で遊技者が獲得した出球数が所定数になったときにおこなわれる演出である。つまり、この総出球数複数画面表示演出は、図１５８（Ｅ）に示したラッシュ総出球数表示ＳＤＥが「総獲得１９９９５発」と表示されている状態

から、小当たりで遊技球の払い出しがあり、この時短遊技で遊技者が今回のラッシュで獲得した出球数が２００００になると実行される。総出球数複数画面表示演出が実行されると、メイン表示画面７ａの中央下にはラッシュ総出球数表示ＳＤＥが「総獲得２００００発」と表示されるとともに、ラッシュ所定出球数表示ＳＴＥがメイン表示画面７ａと左サブ表示画面６４Ｌと右サブ表示画面６４Ｒに跨って「２００００」と表示される。メイン表示画面７ａと左サブ表示画面６４Ｌと右サブ表示画面６４Ｒには、メイン表示画面７ａと左サブ表示画面６４Ｌと右サブ表示画面６４Ｒの略中央に跨って、所定表示態様の（例えば全体を所定色に配色された帯状の）表示領域ＨＲが表示され、ラッシュ所定出球数表示ＳＴＥは、この表示領域ＨＲ内に表示される。ラッシュ所定出球数表示ＳＴＥは、先頭の数字（５桁目）「２」全体が左サブ表示画面６４Ｌに表示され、最後の数字（１桁目）「０」全体が右サブ表示画面６４Ｒに表示され、先頭および最後以外の数字（２桁目～４桁目）「０」全体がメイン表示画面７ａに表示される。つまり、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥとラッシュ所定出球数表示ＳＴＥは同時に表示され、この場合、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥよりもラッシュ所定出球数表示ＳＴＥを極めて大きく表示される。これにより、遊技者は、今回のラッシュで獲得した遊技球が２００００になったことを容易に把握できる。

【１１４９】

次に、図１５８（Ｇ）に示すように、メイン表示画面７ａでは総出球数複数画面表示終了演出が実行される。この総出球数複数画面表示終了演出は、図１５８（Ｆ）に示した総出球数複数画面表示演出で、表示領域ＨＲと、メイン表示画面７ａと左サブ表示画面６４Ｌと右サブ表示画面６４Ｒに跨って「２００００」と表示さていたラッシュ所定出球数表示ＳＴＥが消去され、メイン表示画面７ａには、図１５８（Ｅ）に示した小当たり図柄配列「１３５」を示す装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが切り替わって表示される。また、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの下には、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥが「総獲得２００１０発」と表示されている。

つまり、図１５８（Ｅ）に示したように、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥが「総獲得１９９９５発」と表示されている状態から小当たりによる遊技球の払い出しが１５個あり、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥが「総獲得１９９９５発」から「総獲得２００００発」にカウンアップされた時点で図１５８（Ｆ）に示した総出球数複数画面表示演出が実行され、ラッシュ所定出球数表示ＳＴＥがメイン表示画面７ａと左サブ表示画面６４Ｌと右サブ表示画面６４Ｒに跨って「２００００」と所定時間表示される。また、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥは、ラッシュ所定出球数表示ＳＴＥが「２００００」と表示されている間もカウントアップされ、「総獲得２００１０発」になると停止する。そして、ラッシュ所定出球数表示ＳＴＥの「２００００」の表示時間が経過すると、総出球数複数画面表示終了演出が実行されてラッシュ所定出球数表示ＳＴＥが消去され、メイン表示画面７ａには、元の小当たり図柄配列「１３５」を示す装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが切り替わって表示される。

【１１５０】

次に、図１５８（Ｈ）に示すように、メイン表示画面７ａでは特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。つまり、この図１５８（Ｈ）に示す装飾図柄変動演出は、図１５８（Ｇ）に示したラッシュ総出球数表示ＳＤＥが「総獲得２００１０発」を表示している状態で、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動を開始する表示態様が示されている。この装飾図柄変動演出は、図１５８（Ｄ）に示したラッシュ総出球数表示演出と同様であるので、ここでの詳細な説明は省略する。

【１１５１】

[効果例]

以下に、出球数複数画面表示演出の効果例を示す。

[効果１]

上記実施形態の遊技機１では、図１５５～図１５８に示すように、出球数が所定数になったときは、出球数表示をメイン表示画面とサブ表示画面とに跨って表示する構成になっている。この構成によれば、遊技者は、出球数表示を見落とすことがなく、これにより、

出球数が所定数になったことを、容易に把握することができる。また、出球数が所定数になったことを、当該遊技機を遊技している遊技者のみならず、周囲の遊技者にも出球数をアピールすることができ、遊技者に優越感を与えることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【１１５２】

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、図１５５～図１５７に示すように、大当たり遊技中に出球数が所定数になったときは、出球数表示をメイン表示画面とサブ表示画面とに跨って表示する場合、大当たり遊技に係わる遊技情報の表示の後側に表示する構成になっている。この構成によれば、遊技者は、出球数表示がメイン表示画面とサブ表示画面とに跨って大きく表示された場合であっても、遊技情報を容易に確認することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【１１５３】

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、図１５５～図１５８に示すように、所定期間の出球数を継続的に表示する第１出球数表示と、出球数が所定数になったときに、該所定数になった出球数を一時的に表示する第２出球数表示とがあり、第１出球数表示を、メイン表示画面に表示し、第２出球数表示を、メイン表示画面とサブ表示画面とに跨って表示する構成になっている。この構成によれば、遊技者は、所定期間の出球数を継続的に把握できるとともに、出球数が所定数になったことを、容易に把握することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【１１５４】

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、図１５５～図１５８に示すように、出球数表示をメイン表示画面と左サブ表示画面と右サブ表示画面とに跨って表示する場合、出球数表示の先頭の数字の全部または一部を左サブ表示画面に表示し、出球数表示の最後の数字の全部または一部を右サブ表示画面に表示し、出球数表示の先頭および最後以外の数字の全部または一部をメイン表示画面に表示する構成になっている。この構成によれば、遊技者に強烈な印象を与える出球数表示をおこなうことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【１１５５】

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、図１５８に示すように、小当たりラッシュ中に出球数が所定数になったときは、出球数表示をメイン表示画面とサブ表示画面とに跨って表示する構成になっている。この構成によれば、遊技者は、小当たりラッシュによって手持ちの遊技球が増加していくことが確認できる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【１１５６】

［変形例］

以下に、出球数複数画面表示演出の変形例を示す。

［変形例１］

上記実施形態の遊技機１では、図１５５～図１５８に示すように、出球数が所定数になったときは、出球数表示をメイン表示画面とサブ表示画面とに跨って表示するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、出球数が所定数になったときは、出球数表示を、一旦、メイン表示画面に表示した後にサブ表示画面に跨って表示するようにしてもよい。

【１１５７】

［変形例２］

上記実施形態の遊技機１では、図１５５～図１５８に示すように、ラッシュ所定出球数表示ＳＴＥおよびラッシュ総出球数表示ＳＤＥは、水平状に表示するようにしたが、本発

明はこれに限られるものではない。例えば、ラッシュ所定出球数表示ＳＴＥおよびラッシュ総出球数表示ＳＤＥは、斜め状（右肩上がりまたは左肩上がり）に表示するようにしてもよい。この場合、１桁ずつ大きさを変化させて表示するようにしてもよい（例えば、右肩上がりのときは、右の数字ほど大きく表示するようにしてもよい）。

【１１５８】

［変形例３］

上記実施形態の遊技機１では、図１５５～図１５８に示すように、ラッシュ所定出球数表示ＳＴＥは、出球数表示の数字を同じ色で表示するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、ラッシュ所定出球数表示ＳＴＥは、１桁ずつ異なる色で表示するようにしてもよい。また、ラッシュ所定出球数表示ＳＴＥは、出球数表示の内容によって色を変化させてもよい。例えば、出球数表示が１００００のときは赤、２００００のときはゴールド、３００００のときはレインボーといった具合である。

【１１５９】

［変形例４］

上記実施形態の遊技機１では、図１５５～図１５８に示すように、ラッシュ所定出球数表示ＳＴＥは、出球数表示の数字を同じ大きさで表示するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、先頭の数字のみを大きく表示するようにしてもよいし、あるいは、先頭の数字から順に小さくなるように（右方下がり）表示してもよい。

【１１６０】

［変形例５］

上記実施形態の遊技機１では、図１５５～図１５８に示すように、出球数が所定数になったときは、出球数表示をメイン表示画面とサブ表示画面とに跨って表示するようにしたが、この場合、キャラクタなどをメイン表示画面やサブ表示画面に登場させ、祝福する演出をおこなうようにしてもよい。

【１１６１】

［変形例６］

上記実施形態の遊技機１では、図１５８（Ｆ）、（Ｇ）に示すように、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥは、ラッシュ所定出球数表示ＳＴＥが「２００００」と表示されている間もカウントアップされるようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥは、ラッシュ所定出球数表示ＳＴＥが「２００００」と表示されている間は「総獲得２００００発」を表示し、ラッシュ所定出球数表示ＳＴＥの「２００００」の表示時間が経過したらカウントアップされ、「総獲得２００１０発」になると停止するようにしてもよい。

【１１６２】

［態様例］

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[態様Ｄ５－１]

メイン表示画面と、

前記メイン表示画面に隣接するサブ表示画面とが設けられ、複数の表示演出を前記メイン表示画面と前記サブ表示画面とに実行可能な表示手段と、

を備えた遊技機であって、

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

前記第１演出は、出球数を示す出球数表示を数字で表示する演出であり、

前記表示手段は、出球数が所定数になったときは、前記出球数表示を前記メイン表示画面と前記サブ表示画面とに跨って表示する、

ことを特徴とする遊技機。

[態様Ｄ５－２]

前記出球数表示は、

所定期間の出球数を継続的に表示する第１出球数表示と、

出球数が所定数になったときに、該所定数になった出球数を一時的に表示する第２出球数表示と、
があり、
前記表示手段は、
前記第１出球数表示を、前記メイン表示画面に表示し、
前記第２出球数表示を、前記メイン表示画面と前記サブ表示画面とに跨って表示する、
ことを特徴とする態様Ｄ５－１に記載の遊技機。
[態様Ｄ５－３]
前記表示手段は、
前記第１出球数表示と第２出球数表示とを同時に表示可能であり、
前記第１出球数表示と第２出球数表示とを同時に表示する場合には、前記第２出球数表示を、前記第１出球数表示よりも大きく表示する、
ことを特徴とする態様Ｄ５－２に記載の遊技機。
[態様Ｄ５－４]
前記サブ表示画面は、
前記メイン表示画面の左に隣接する左サブ表示画面と、
前記メイン表示画面の右に隣接する右サブ表示画面と、
があり、
前記表示手段は、
前記第２出球数表示を、前記メイン表示画面と前記左サブ表示画面と前記右サブ表示画面とに跨って表示するとともに、
前記第２出球数表示の先頭の数字の全部または一部を、前記左サブ表示画面に表示し、
前記第２出球数表示の最後の数字の全部または一部を、前記右サブ表示画面に表示し、
前記第２出球数表示の先頭および最後以外の数字の全部または一部を、前記メイン表示画面に表示する、
ことを特徴とする態様Ｄ５－２または態様Ｄ５－３に記載の遊技機。
[態様Ｄ５－５]
図柄の変動表示を表示可能な図柄表示手段と、
前記図柄表示手段により変動表示された図柄が大当たり図柄のときは、遊技状態を大当たりにして該大当たり遊技を実行する大当たり遊技実行手段と、
を備え、
前記表示手段は、前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、所定の第２演出を実行可能であり、
前記第２演出は、前記大当たり遊技に係わる遊技情報を表示する演出であり、
前記表示手段は、
前記大当たり遊技中に前記第２出球数表示を表示する場合には、該第２出球数表示を前記遊技情報の表示の後側に表示する、
ことを特徴とする態様Ｄ５－２から態様Ｄ５－４までのいずれか一つに記載の遊技機。
[態様Ｄ５－６]
前記遊技情報の表示は、前記大当たり遊技のラウンドを示すラウンド表示であり、
前記ラウンド表示は、
文字で表示する第１ラウンド表示と、
所定の図形で表示する第２ラウンド表示と、
があり、
前記表示手段は、
前記第１ラウンド表示と第２ラウンド表示とを同時に表示可能であり、
前記大当たり遊技中に前記第２出球数表示を表示する場合には、該第２出球数表示を

前記第１ラウンド表示と前記第２ラウンド表示の後側に表示する、
ことを特徴とする態様Ｄ５－５に記載の遊技機。
【１１６３】
以下に図１５９～図１６２を用いて出球数移動表示演出について説明する。この出球数移動表示演出は、遊技球の入賞に係わって実行される演出であって、特に、大当たり中や大当たり終了時、大当たり遊技後から次回大当たりになるまでの時短遊技中や小当たりラッシュ（ＲＵＳＨ）期間中などに実行され得る。
【１１６４】
[出球数移動表示演出Ａ]
図１５９は、出球数移動表示演出Ａを説明するための図である。
出球数移動表示演出Ａでは、まず、図１５９（Ａ）に示すように、メイン表示画面７ａでは初当たりとしての大当たり確定演出が実行される。この大当たり確定演出は、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示の結果、大当たり図柄配列で停止したことを示している。ここで、本例では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、１～９の数字で構成され、奇数は特定図柄としての確変図柄、偶数は通常図柄となっている。つまり、大当たり図柄配列「１１１」、「３３３」、「５５５」、「７７７」、「９９９」は確変大当たり、大当たり図柄配列「２２２」、「４４４」、「６６６」、「８８８」は通常大当たりとなっている。また、確変大当たりは、上述したように、当該大当たり終了後から次回大当たりになるまで遊技状態が時短状態（高確高ベース状態）になり、その時短状態中は、電チュー２２が頻繁に開放されて入賞し易くなっている第２始動口２１（電サポ）に遊技球を入賞させることで、頻繁に小当りが発生する小当たりラッシュ（ＲＵＳＨ）期間となる。そして、小当たりラッシュ期間では、小当たりにより大入賞口（第２大入賞口３５）が頻繁に開放され、この開放された大入賞口に遊技球を入賞させることで、遊技者は、手持ちの遊技球を増加させることができる。一方、通常大当たりは、当該大当たり終了後は遊技状態が時短状態（低確高ベース状態）になるものの、小当たりラッシュは発生しない。なお、図１５９（Ａ）に示す例では、大当たり図柄配列は確変大当たり「７７７」を示しており、また、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「大当たり～！」という文字が表示されるようになっている。この大当たり確定演出により、遊技者は確変大当たりを確信する。
【１１６５】
次に、図１５９（Ｂ）に示すように、メイン表示画面７ａでは大当たり出球数表示演出が実行される。この大当たり出球数表示演出では、大当たり遊技の終了時に表示されるエンディング画面で、当該大当たり遊技で払い出された遊技球数（当該大当たり遊技で遊技者が獲得した遊技球数、出球）を表示する、大当たり出球数表示ＤＥが表示される。なお、本例では、この大当たり出球数表示ＤＥは「２４３０発獲得」と表示されている。また、大当たり出球数表示ＤＥは、数字と漢字が同じ大きさで表示される。
【１１６６】
次に、図１５９（Ｃ）に示すように、大当たり出球数アイコン表示演出が実行される。この大当たり出球数アイコン表示演出では、図１５９（Ｂ）に示した大当たり出球数表示演出の画面が切り替わって、メイン表示画面７ａには大当たり出球数アイコンＤＩが表示される。この大当たり出球数アイコンＤＩは、大当たり出球数表示ＤＥの表示態様が変化したものであって、大当たり出球数表示ＤＥと同様に、当該大当たり遊技で払い出された遊技球数を表示する。大当たり出球数アイコンＤＩは、略多角形状の枠内に大当たり遊技の出球数を示す数字が表示されて形成されおり、メイン表示画面７ａの略下側右に位置するように表示される。
【１１６７】
次に、図１５９（Ｄ）に示すように、大当たり出球数アイコン表示変化演出が実行される。この大当たり出球数アイコン表示変化演出では、大当たり出球数アイコンＤＩは、メイン表示画面７ａ上で出球数が読み取り困難な移動表示体ＨＴに変化する。そして、この移動表示体ＨＴは、左サブ表示画面６４Ｌに向かうようにメイン表示画面７ａ上を左斜め上方向に円弧状に一旦移動した後、反転して右サブ表示画面６４Ｒに向かうようにメイン

表示画面７ａ上を右斜め上方向に円弧状に移動し、その後、右サブ表示画面６４Ｒ上部の所定位置に到達すると停止する。つまり、この大当たり出球数アイコン表示変化演出では、大当たり出球数アイコンＤＩが移動表示体ＨＴに変化し、この変化した移動表示体ＨＴは、図１５９（Ｄ）に示す左移動表示体ＬＨＴと右移動表示体ＲＨＴのようにメイン表示画面７ａ上を恰も流れ星のように跡を残しながら移動した後、右サブ表示画面６４Ｒに到達して停止する演出がおこなわれる。

【１１６８】

次に、図１５９（Ｅ）に示すように、大当たり出球数アイコン表示復帰演出が実行される。この大当たり出球数アイコン表示復帰演出では、右サブ表示画面６４Ｒに到達して停止していた移動表示体ＨＴが、元の大当たり出球数アイコンＤＩに復帰して表示される。

【１１６９】

[出球数移動表示演出Ｂ]

図１６０は、出球数移動表示演出Ｂを説明するための図である。

出球数移動表示演出Ｂでは、まず、図１６０（Ａ）に示すように、メイン表示画面７ａでは初当たりとしての大当たり確定演出が実行される。この大当たり確定演出は、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示の結果、大当たり図柄配列で停止したことを示している。ここで、本例では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、１～９の数字で構成され、奇数は特定図柄としての確変図柄、偶数は通常図柄となっている。つまり、大当たり図柄配列「１１１」、「３３３」、「５５５」、「７７７」、「９９９」は確変大当たり、大当たり図柄配列「２２２」、「４４４」、「６６６」、「８８８」は通常大当たりとなっている。また、確変大当たりは、上述したように、当該大当たり終了後から次回大当たりになるまで遊技状態が時短状態（高確高ベース状態）になり、その時短状態中は、電チュー２２が頻繁に開放されて入賞し易くなっている第２始動口２１（電サポ）に遊技球を入賞させることで、頻繁に小当りが発生する小当たりラッシュ（ＲＵＳＨ）期間となる。そして、小当たりラッシュ期間では、小当たりにより大入賞口（第２大入賞口３５）が頻繁に開放され、この開放された大入賞口に遊技球を入賞させることで、遊技者は、手持ちの遊技球を増加させることができる。一方、通常大当たりは、当該大当たり終了後は遊技状態が時短状態（低確高ベース状態）になるものの、小当たりラッシュは発生しない。なお、図１６０（Ａ）に示す例では、大当たり図柄配列は確変大当たり「７７７」を示しており、また、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「大当たり～！」という文字が表示されるようになっている。この大当たり確定演出により、遊技者は確変大当たりを確信する。

【１１７０】

次に、図１６０（Ｂ）に示すように、メイン表示画面７ａでは大当たり出球数表示演出が実行される。この大当たり出球数表示演出では、大当たり遊技の終了時に表示されるエンディング画面で、当該大当たり遊技で払い出された遊技球数（当該大当たり遊技で遊技者が獲得した遊技球数、出球）を表示する、大当たり出球数表示ＤＥが表示される。なお、本例では、この大当たり出球数表示ＤＥは「２４３０発獲得」と表示されている。また、大当たり出球数表示ＤＥは、数字と漢字が同じ大きさで表示される。

【１１７１】

次に、図１６０（Ｃ）に示すように、大当たり出球数アイコン表示演出が実行される。この大当たり出球数アイコン表示演出では、図１６０（Ｂ）に示した大当たり出球数表示演出の画面が切り替わって、メイン表示画面７ａには大当たり出球数アイコンＤＩが表示される。この大当たり出球数アイコンＤＩは、大当たり出球数表示ＤＥの表示態様が変化したものであって、大当たり出球数表示ＤＥと同様に、当該大当たり遊技で払い出された遊技球数を表示する。大当たり出球数アイコンＤＩは、略多角形状の枠内に大当たり遊技の出球数を示す数字が表示されて形成されおり、メイン表示画面７ａの略下側右に位置するように表示される。

【１１７２】

次に、図１６０（Ｄ）に示すように、大当たり出球数アイコン表示変化演出が実行される。この大当たり出球数アイコン表示変化演出では、大当たり出球数アイコンＤＩは、メ

イン表示画面７ａ上で出球数が読み取り困難な移動表示体ＨＴに変化する。そして、この移動表示体ＨＴは、左サブ表示画面６４Ｌに向かうようにメイン表示画面７ａ上を左斜め上方向に円弧状に一旦移動した後、反転して右サブ表示画面６４Ｒに向かうようにメイン表示画面７ａ上を右斜め上方向に円弧状に移動し、その後、右サブ表示画面６４Ｒ上部の所定位置に到達すると停止する。つまり、この大当たり出球数アイコン表示変化演出では、大当たり出球数アイコンＤＩが移動表示体ＨＴに変化し、この変化した移動表示体ＨＴは、図１６０（Ｄ）に示す左移動表示体ＬＨＴと右移動表示体ＲＨＴのようにメイン表示画面７ａ上を恰も流れ星のように跡を残しながら移動した後、右サブ表示画面６４Ｒに到達して停止する演出がおこなわれる。

【１１７３】

次に、図１６０（Ｅ）に示すように、大当たり出球数アイコン表示復帰演出が実行される。この大当たり出球数アイコン表示復帰演出では、右サブ表示画面６４Ｒに到達して停止していた移動表示体ＨＴが、元の大当たり出球数アイコンＤＩに復帰して表示される。

【１１７４】

次に、図１６０（Ｆ）に示すように、時短（電サポ）開始演出が実行される。この時短（電サポ）開始演出が実行されると、メイン表示画面７ａでは、中央に「時短開始！」という文字が表示され、「時短開始！」の文字の下には、遊技者に右打ちを促すための右打ち矢印ＹＲが表示される。この右打ち矢印ＹＲの表示領域内には「右打ち」という文字からなるメッセージＭＵが表示されている。遊技者は、この右打ち矢印ＹＲの表示に促されて右打ちすることで、電チュー２２が頻繁に開放されて入賞し易くなっている第２始動口２１（電サポ）に遊技球を容易に入賞させることができ、小当たりを頻繁に発生させることができる。

なお、小当たりラッシュ期間中は、小当たりラッシュのない一般的な時短中とは異なり、手持ちの遊技球を増加させながら次の大当たりを狙うことができる。すなわち、小当たりラッシュのない一般的な時短中では、手持ちの遊技球は徐々に漸減していくのに対し、小当たりラッシュの時短中では、手持ちの遊技球は徐々に漸増していく。したがって、小当たりラッシュが長く続くほど、言い換えれば次の大当たり（通常大当たり）を引かないほど、遊技者にとって利益となる。

【１１７５】

次に、図１６０（Ｇ）に示すように、ラッシュ総出球数表示演出が実行される。このラッシュ総出球数表示演出は、メイン表示画面７ａでは時短状態における第２特別図柄の変動表示と同期する装飾図柄の変動表示が実行される。この装飾図柄の変動表示では、画像表示装置７のメイン表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄８Ｌ、中の図柄表示エリアに中装飾図柄８Ｃ、右の図柄表示エリアには右装飾図柄８Ｒが表示される。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止順は、最初に左装飾図柄８Ｌが停止し、次に右装飾図柄８Ｒが停止し、最後に中装飾図柄８Ｃが停止するようになっている。なお、図１６０（Ｇ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは変動中（下方にスクロール中）であることを示している。また、このラッシュ総出球数表示演出が実行されると、メイン表示画面７ａの中央下側（装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの下側）には、今回のラッシュ期間（大当たりと時短（小当たりラッシュ）が継続する期間）で遊技者が獲得した出球数を表示する、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥが表示される。なお、本例では、このラッシュ総出球数表示ＳＤＥは「総獲得２４３０発」と表示されている。また、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥは、数字の方が漢字よりも大きく表示される。

ここで、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥと上述した大当たり出球数表示ＤＥは、同じ出球数になっているが、これは、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥが、初当たりの大当たり後の時短開始時の表示だからである。つまり、ここでのラッシュ総出球数表示ＳＤＥは、初当たりの大当たりで２４３０発出球があった後、次の遊技球が入賞する前に表示されたからである。なお、仮に、今回の大当たりがラッシュ中における２回目の大当たりであった場合には、図１６０（Ｇ）に示すラッシュ総出球数表示演出では、初当たりの大当たりとその後の時短（小当たりラッシュ）で獲得した出球数が、２回目の大当たりで獲得した出球数

に追加されたラッシュ総出球数表示ＳＤＥが表示されることになる（例えば、初当たりの大当たり１０００発、その後の時短で１０００発、２回目の大当たり２４３０発であれば、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥは４４３０発）。

また、このラッシュ総出球数表示演出では、大当たり出球数アイコン表示復帰演出で移動表示体ＨＴから復帰した大当たり出球数アイコンＤＩが、セット出球数表示アイコンＳＩとして、図１６０（Ｅ）と同様に右サブ表示画面６４Ｒに表示される。これに関しては後に説明する。

【１１７６】

次に、図１６０（Ｈ）に示すように、メイン表示画面７ａでは総出球数カウントアップ演出が実行される。この総出球数カウントアップ演出は、時短開始後、何れかの入賞口に遊技球が入賞して遊技球が払い出されたときにおこなわれる演出である。なお、本例では、最も蓋然性の高い、装飾図柄の変動結果が小当たりとなり、大入賞口に遊技球が入賞して遊技球が払い出された場合を示している。また、本例では、小当たり（小当たり図柄配列）は、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが全て確変図柄（奇数図柄）で停止する態様で表示される（ただし、確変大当たり図柄配列は除く）。しかして、メイン表示画面７ａに小当たり図柄配列（本例では、小当たり図柄配列「１３５」）が停止すると、総出球数カウントアップ演出が実行され、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥが出球数に応じてカウントアップされる。すなわち、時短（小当たりラッシュ）中に小当たりになって賞球としての遊技球が払い出されると、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥが払い出された遊技球の数だけカウントアップする。なお、本例では、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥは「総獲得２４４５発」と表示されている。これは、図１６０（Ｇ）に示した「総獲得２４３０発」から小当たりにより払い出された遊技球１５個分が加算された値となっている。

さらに、時短（小当たりラッシュ）中に小当たりになって賞球としての遊技球が払い出されると、右サブ表示画面６４Ｒに表示されているセット出球数表示アイコンＳＩも、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥと同様に払い出された遊技球の数だけカウントアップし、出球数を示す数字が「２４４５」と表示される。つまり、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥとセット出球数表示アイコンＳＩは、初当たりの大当たり後の時短遊技では、同じ出球数を表示する。すなわち、セット出球数表示アイコンＳＩは、当該大当たり遊技（ここでは、ラッシュ期間における１回目の大当たり遊技）の出球数に、次の大当たりまでの時短遊技（小当たりラッシュ）の出球数を加算した出球数を１セットとして表示するようになっている。この説明から明らかなように、大当たり出球数アイコンＤＩとセット出球数表示アイコンＳＩとの違いは、端的に言えば、大当たり出球数アイコンＤＩは、１回の大当たりで払い出された遊技球の数を表示するのに対し、セット出球数表示アイコンＳＩは、１回の大当たりと、次の大当たりまでの時短遊技とで払い出された遊技球の数を表示するようになっている。

【１１７７】

[出球数移動表示演出Ｃ]

図１６１は、出球数移動表示演出Ｃを説明するための図である。

出球数移動表示演出Ｃでは、まず、図１６１（Ａ）に示すように、ラッシュ総出球数表示演出が実行される。このラッシュ総出球数表示演出が実行されるまでには、図示は省略するが、図１６０（Ａ）～１６０（Ｈ）に示したような演出がおこなわれ、その後、この図１６１（Ａ）に示すラッシュ総出球数表示演出では、メイン表示画面７ａに表示される、今回のラッシュ期間（大当たりと時短（小当たりラッシュ）が継続する期間）で遊技者が獲得した出球数を表示するラッシュ総出球数表示ＳＤＥは、「総獲得３６８０発」と表示されている。また、右サブ表示画面６４Ｒに表示される、当該大当たり遊技（ここでは、ラッシュ期間における１回目の大当たり遊技）の出球数に、次の大当たりまでの時短遊技（小当たりラッシュ）の出球数を加算した出球数を１セットとして表示するセット出球数表示アイコンＳＩも、「３６８０」と表示されている。つまり、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥとセット出球数表示アイコンＳＩは、初当たりの大当たり後の時短遊技では、同じ出球数を表示する。なお、メイン表示画面７ａでは、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは変動中

（下方にスクロール中）であることを示している。
【１１７８】
次に、図１６１（Ｂ）に示すように、メイン表示画面７ａでは大当たり確定演出が実行される。この大当たり確定演出は、初当たりの大当たり（確変大当たり）から数えて、２回目の大当たり（確変大当たり）になったことを示している。本例では、この２回目の大当たりの大当たり図柄配列は「７７７」を示しており、この大当たり図柄配列「７７７」は、上述したように、ラウンド数が１６回おこなわれる（１６Ｒ）確変大当たりである。なお、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「大当たり～！」という文字が表示され、さらに、その右側に、今回のラッシュで２回目の大当たりであることを示す「２回目」という文字が大きく表示されるようになっている。この大当たり確定演出により、遊技者は確変大当たりを確信するとともに、今回のラッシュで２回目の大当たりであることを把握する。また、この２回目の大当たりにより、右サブ表示画面６４Ｒに表示されていたセット出球数表示アイコンＳＩの出球数「３６８０」は、固定される。つまり、セット出球数表示アイコンＳＩが示す「３６８０」は、１回目の大当たりの出球数「２４３０」に、今回の２回目の大当たりになるまでの時短遊技（小当たりラッシュ）の出球数「１２５０」を加算した値を示している。
【１１７９】
次に、図１６１（Ｃ）に示すように、ラウンド中出球数表示演出が実行される。このラウンド中出球数表示演出は、図１６１（Ｂ）に示した大当たり図柄配列「７７７」に係わる大当たり遊技中におこなわれる演出である。大当たり遊技が開始されると、１６回のラウンド遊技がおこなわれ、このラウンド遊技は、ラウンド中に大入賞口（第１大入賞口３０または第２大入賞口３５）に所定数の遊技球が入賞すると、次のラウンド遊技に移行するようになっている。図１６１（Ｃ）に示すラウンド中出球数表示演出では、ラウンド数が２（２Ｒ）のときのメイン表示画面７ａの表示態様を示している。メイン表示画面７ａにおいて、画面左上には大当たり遊技のラウンド数を文字で表示するラウンド表示ＲＳＨが表示されている。また、メイン表示画面７ａにはラッシュ総出球数表示ＳＤＥが表示されている。ラッシュ総出球数表示ＳＤＥは、初当たりの大当たりから現在までの遊技者が獲得した遊技球数（出球）「総獲得３８５０発」を表示している。大当たり出球数表示ＤＥは、当該２回目の大当たり遊技で現在までに遊技者が獲得した遊技球数（出球）「１７０発」を表示している。ラッシュ総出球数表示ＳＤＥは、メイン表示画面７ａの左下に表示され、大当たり出球数表示ＤＥは、メイン表示画面７ａの略中央下であって、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥと並列して表示される。なお、右サブ表示画面６４Ｒには、セット出球数表示アイコンＳＩが「３６８０」を示している。
【１１８０】
次に、図１６１（Ｄ）に示すように、メイン表示画面７ａでは大当たり出球数表示演出が実行される。この大当たり出球数表示演出では、大当たり遊技の終了時に表示されるエンディング画面で、大当たり出球数表示ＤＥとラッシュ総出球数表示ＳＤＥとが表示される。ラッシュ総出球数表示ＳＤＥは、大当たり出球数表示ＤＥの下に、大当たり出球数表示ＤＥよりも大きく表示される。なお、本例では、大当たり出球数表示ＤＥは「２４３０発獲得」と表示され、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥは「総獲得６１１０発」と表示されている。つまり、この「総獲得６１１０発」は、図１６１（Ｂ）に示した２回目の大当たり遊技が開始される前に獲得していた「総獲得３６８０発」に、２回目の大当たり遊技で獲得した「２４３０発獲得」を加算した値となっている。
【１１８１】
次に、図１６１（Ｅ）に示すように、大当たり出球数アイコン表示演出が実行される。この大当たり出球数アイコン表示演出では、図１６１（Ｄ）に示した大当たり出球数表示演出の画面が切り替わって、メイン表示画面７ａには大当たり出球数アイコンＤＩが表示される。この大当たり出球数アイコンＤＩは、大当たり出球数表示ＤＥの表示態様が変化したものであって、大当たり出球数表示ＤＥと同様に、当該大当たり遊技で払い出された遊技球数「２４３０」を表示している。また、メイン表示画面７ａにはラッシュ総出球数

表示ＳＤＥが「総獲得６１１０発」を表示している。大当たり出球数アイコンＤＩは、メイン表示画面７ａの略下側右に位置するように表示され、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥは、メイン表示画面７ａの左下に表示される。なお、右サブ表示画面６４Ｒには、セット出球数表示アイコンＳＩが「３６８０」を示している。

【１１８２】

次に、図１６１（Ｆ）に示すように、大当たり出球数アイコン表示変化演出が実行される。この大当たり出球数アイコン表示変化演出では、大当たり出球数アイコンＤＩは、メイン表示画面７ａ上で出球数が読み取り困難な移動表示体ＨＴに変化する。そして、この移動表示体ＨＴは、左サブ表示画面６４Ｌに向かうようにメイン表示画面７ａ上を左斜め上方向に円弧状に一旦移動した後、反転して右サブ表示画面６４Ｒに向かうようにメイン表示画面７ａ上を右斜め上方向に円弧状に移動し、その後、右サブ表示画面６４Ｒ上部の所定位置に到達すると停止する。つまり、この大当たり出球数アイコン表示変化演出では、大当たり出球数アイコンＤＩが移動表示体ＨＴに変化し、この変化した移動表示体ＨＴは、図１６１（Ｆ）に示す左移動表示体ＬＨＴと右移動表示体ＲＨＴのようにメイン表示画面７ａ上を恰も流れ星のように跡を残しながら移動した後、右サブ表示画面６４Ｒに到達して停止する演出がおこなわれる。しかして、移動表示体ＨＴが右サブ表示画面６４Ｒに到達して停止するとき、右サブ表示画面６４Ｒに表示されていたセット出球数表示アイコンＳＩは、右サブ表示画面６４Ｒの下方にスライドして表示位置が変化する。なお、メイン表示画面７ａには、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥが「総獲得６１１０発」を示している。

【１１８３】

次に、図１６１（Ｇ）に示すように、大当たり出球数アイコン表示復帰演出が実行される。この大当たり出球数アイコン表示復帰演出では、右サブ表示画面６４Ｒに到達して停止していた移動表示体ＨＴが、元の大当たり出球数アイコンＤＩに復帰して表示される。そして、移動表示体ＨＴが、元の大当たり出球数アイコンＤＩに復帰するとき、セット出球数表示アイコンＳＩは縮小して、右サブ表示画面６４Ｒの右側に位置するように表示位置を変化する。つまり、大当たり出球数アイコンＤＩは、今までセット出球数表示アイコンＳＩが表示されていた右サブ表示画面６４Ｒの所定位置に表示される。これにより、右サブ表示画面６４Ｒでは、セット出球数表示アイコンＳＩの上（やや左斜め上）に大当たり出球数アイコンＤＩが表示され、セット出球数表示アイコンＳＩと大当たり出球数アイコンＤＩとが略縦列状に表示される。なお、メイン表示画面７ａには、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥが「総獲得６１１０発」を示している。

【１１８４】

次に、図１６１（Ｈ）に示すように、ラッシュ総出球数表示演出が実行される。このラッシュ総出球数表示演出は、メイン表示画面７ａでは時短状態における第２特別図柄の変動表示と同期する装飾図柄の変動表示が実行される。また、このラッシュ総出球数表示演出が実行されると、メイン表示画面７ａの中央下側（装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの下側）にはラッシュ総出球数表示ＳＤＥが「総獲得６１１０発」と表示される。このラッシュ総出球数表示演出におけるラッシュ総出球数表示ＳＤＥの表示の大きさは、上述した大当たり遊技中に表示する場合よりも大きく表示される。すなわち、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥは、メイン表示画面７ａに表示されるとき、大当たり遊技中に表示する場合と時短遊技中（小当たりラッシュ中）に表示する場合とでは、時短遊技中に表示する場合の方が大きく表示されるようになっている。

ここで、このラッシュ総出球数表示演出では、大当たり出球数アイコン表示復帰演出で移動表示体ＨＴから復帰した大当たり出球数アイコンＤＩが、上述したように、セット出球数表示アイコンＳＩとして右サブ表示画面６４Ｒに表示される。すなわち、右サブ表示画面６４Ｒでは、前回発生したセット出球数表示アイコンＳＩの上に、今回、新たに発生したセット出球数表示アイコンＳＩが表示される。さらに詳しくは、右サブ表示画面６４Ｒでは、ラッシュ期間における１回目の大当たり遊技の出球数に、２回目の大当たりまでの時短遊技（小当たりラッシュ）の出球数を加算した出球数を１セットとして「３６８０

」を示す縮小表示されたセット出球数表示アイコンＳＩの上に、ラッシュ期間における２回目の大当たり遊技の出球数「２４３０」を示すセット出球数表示アイコンＳＩが表示される。そして、この「２４３０」を示すセット出球数表示アイコンＳＩは、３回目の大当たりまでの時短遊技（小当たりラッシュ）で出球数ある度にカウントアップされて出球数が変化し、３回目の大当たりが発生すると、出球数が固定される。

【１１８５】

[出球数移動表示演出Ｄ]

図１６２は、出球数移動表示演出Ｄを説明するための図である。

出球数移動表示演出Ｄでは、まず、図１６２（Ａ）に示すように、ラッシュ総出球数表示演出が実行される。このラッシュ総出球数表示演出が実行されるまでには、図示は省略するが、図１６０（Ａ）～１６０（Ｈ）に示したような演出が繰り返しおこなわれ、その後、この図１６２（Ａ）に示すラッシュ総出球数表示演出では、メイン表示画面７ａに表示される、今回のラッシュ期間（大当たりと時短（小当たりラッシュ）が継続する期間）で遊技者が獲得した出球数を表示するラッシュ総出球数表示ＳＤＥは、「総獲得２６８４６発」と表示されている。また、右サブ表示画面６４Ｒに表示される、当該大当たり遊技（ここでは、ラッシュ期間における９回目の大当たり遊技）の出球数に、次の大当たりまでの時短遊技（小当たりラッシュ）の出球数を加算した出球数を１セットとして表示する、一番上に位置するセット出球数表示アイコンＳＩは、「２６７７」と表示されている。なお、右サブ表示画面６４Ｒには全部で９のセット出球数表示アイコンＳＩが表示され、上から順に、「２６７７」「３３３５」「４３１０」「２４０３」「１９９８」「３１２５」「２８８８」「２４３０」「３６８０」と表示されている。一番上に位置するセット出球数表示アイコンＳＩ「２６７７」は、未だ固定されていないカウントアップ可能な出球数を表示し、その他のセット出球数表示アイコンＳＩは、固定された出球数を表示している。

一番上に位置するセット出球数表示アイコンＳＩ「２６７７」は、上記したようにラッシュ期間における９回目の大当たり遊技とその後の時短遊技で払い出された出球数を示し、その下に位置するセット出球数表示アイコンＳＩ「３３３５」は、ラッシュ期間における８回目の大当たり遊技とその後の時短遊技で払い出された出球数を示し、その下に位置するセット出球数表示アイコンＳＩ「４３１０」は、ラッシュ期間における７回目の大当たり遊技とその後の時短遊技で払い出された出球数を示し、その下に位置するセット出球数表示アイコンＳＩ「２４０３」は、ラッシュ期間における６回目の大当たり遊技とその後の時短遊技で払い出された出球数を示し、その下に位置するセット出球数表示アイコンＳＩ「１９９８」は、ラッシュ期間における５回目の大当たり遊技とその後の時短遊技で払い出された出球数を示し、その下に位置するセット出球数表示アイコンＳＩ「３１２５」は、ラッシュ期間における４回目の大当たり遊技とその後の時短遊技で払い出された出球数を示し、その下に位置するセット出球数表示アイコンＳＩ「２８８８」は、ラッシュ期間における３回目の大当たり遊技とその後の時短遊技で払い出された出球数を示し、その下に位置するセット出球数表示アイコンＳＩ「２４３０」は、ラッシュ期間における２回目の大当たり遊技とその後の時短遊技で払い出された出球数を示し、その下に位置するセット出球数表示アイコンＳＩ「３６８０」は、ラッシュ期間における１回目の大当たり遊技とその後の時短遊技で払い出された出球数を示している。つまり、右サブ表示画面６４Ｒでは、セット出球数表示アイコンＳＩを複数表示するときは、１セットずつ、新しく発生したセット出球数表示アイコンＳＩを上にして縦列状（ジグザグの縦列状）に表示するようになっている。そして、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥが示す「総獲得２６８４６発」は、これらのセット出球数表示アイコンＳＩが示す出球数を全て加算した値を表示している。なお、メイン表示画面７ａでは、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは変動中（下方にスクロール中）であることを示している。

【１１８６】

次に、図１６２（Ｂ）に示すように、メイン表示画面７ａでは大当たり確定演出が実行される。この大当たり確定演出は、初当たりの大当たり（確変大当たり）から数えて、１

０回目の大当たり（確変大当たり）になったことを示している。本例では、この１０回目の大当たりの大当たり図柄配列は「７７７」を示しており、この大当たり図柄配列「７７７」は、上述したように、ラウンド数が１６回おこなわれる（１６Ｒ）確変大当たりである。なお、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「大当たり～！」という文字が表示され、さらに、その右側に、今回のラッシュで１０回目の大当たりであることを示す「１０回目」という文字が大きく表示されるようになっている。この大当たり確定演出により、遊技者は確変大当たりを確信するとともに、今回のラッシュで１０回目の大当たりであることを把握する。また、この１０回目の大当たりにより、右サブ表示画面６４Ｒの一番上に表示されていたセット出球数表示アイコンＳＩの出球数「２６７７」は、固定される。

【１１８７】

次に、図１６２（Ｃ）に示すように、ラウンド中出球数表示演出が実行される。このラウンド中出球数表示演出は、図１６２（Ｂ）に示した大当たり図柄配列「７７７」に係わる大当たり遊技中におこなわれる演出である。大当たり遊技が開始されると、１６回のラウンド遊技がおこなわれ、このラウンド遊技は、ラウンド中に大入賞口（第１大入賞口３０または第２大入賞口３５）に所定数の遊技球が入賞すると、次のラウンド遊技に移行するようになっている。図１６２（Ｃ）に示すラウンド中出球数表示演出では、ラウンド数が２（２Ｒ）のときのメイン表示画面７ａの表示態様を示している。メイン表示画面７ａにおいて、画面左上には大当たり遊技のラウンド数を文字で表示するラウンド表示ＲＳＨが表示されている。また、メイン表示画面７ａにはラッシュ総出球数表示ＳＤＥが表示されている。ラッシュ総出球数表示ＳＤＥは、初当たりの大当たりから現在までの遊技者が獲得した遊技球数（出球）「総獲得２７０１６発」を表示している。大当たり出球数表示ＤＥは、当該１０回目の大当たり遊技で現在までに遊技者が獲得した遊技球数（出球）「１７０発」を表示している。ラッシュ総出球数表示ＳＤＥは、メイン表示画面７ａの左下に表示され、大当たり出球数表示ＤＥは、メイン表示画面７ａの略中央下であって、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥと並列して表示される。なお、右サブ表示画面６４Ｒには、上述した９のセット出球数表示アイコンＳＩが表示されている。

【１１８８】

次に、図１６２（Ｄ）に示すように、メイン表示画面７ａでは大当たり出球数表示演出が実行される。この大当たり出球数表示演出では、大当たり遊技の終了時に表示されるエンディング画面で、大当たり出球数表示ＤＥとラッシュ総出球数表示ＳＤＥとが表示される。ラッシュ総出球数表示ＳＤＥは、大当たり出球数表示ＤＥの下に、大当たり出球数表示ＤＥよりも大きく表示される。なお、本例では、大当たり出球数表示ＤＥは「２４３０発獲得」と表示され、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥは「総獲得２９２７６発」と表示されている。つまり、この「総獲得２９２７６発」は、図１６２（Ｂ）に示した１０回目の大当たり遊技が開始される前に獲得していた「総獲得２６８４６発」に、１０回目の大当たり遊技で獲得した「２４３０発獲得」を加算した値となっている。

【１１８９】

次に、図１６２（Ｅ）に示すように、大当たり出球数アイコン表示演出が実行される。この大当たり出球数アイコン表示演出では、図１６２（Ｄ）に示した大当たり出球数表示演出の画面が切り替わって、メイン表示画面７ａには大当たり出球数アイコンＤＩが表示される。この大当たり出球数アイコンＤＩは、大当たり出球数表示ＤＥの表示態様が変化したものであって、大当たり出球数表示ＤＥと同様に、当該大当たり遊技で払い出された遊技球数「２４３０」を表示している。また、メイン表示画面７ａにはラッシュ総出球数表示ＳＤＥが「総獲得２９２７６発」を表示している。大当たり出球数アイコンＤＩは、メイン表示画面７ａの略下側左に位置するように表示され、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥは、メイン表示画面７ａの右下に表示される。この図１６２（Ｅ）に示す大当たり出球数アイコンＤＩとラッシュ総出球数表示ＳＤＥの表示位置は、上述した図１６１（Ｅ）に示したものと異なっているが、この理由についは後述する。なお、右サブ表示画面６４Ｒには、上述した９のセット出球数表示アイコンＳＩが表示されている。

【１１９０】

次に、図１６２（Ｆ）に示すように、大当たり出球数アイコン表示変化演出が実行される。この大当たり出球数アイコン表示変化演出では、大当たり出球数アイコンＤＩは、メイン表示画面７ａ上で出球数が読み取り困難な移動表示体ＨＴに変化する。そして、この移動表示体ＨＴは、右サブ表示画面６４Ｒに向かうようにメイン表示画面７ａ上を右斜め上方向に円弧状に一旦移動した後、反転して左サブ表示画面６４Ｌに向かうようにメイン表示画面７ａ上を左斜め上方向に円弧状に移動し、その後、左サブ表示画面６４Ｌ上部の所定位置に到達すると停止する。つまり、この大当たり出球数アイコン表示変化演出では、大当たり出球数アイコンＤＩが移動表示体ＨＴに変化し、この変化した移動表示体ＨＴは、図１６２（Ｆ）に示す右移動表示体ＲＨＴと左移動表示体ＬＨＴのようにメイン表示画面７ａ上を恰も流れ星のように跡を残しながら移動した後、左サブ表示画面６４Ｌに到達して停止する演出がおこなわれる。

ここで、図１６２（Ｆ）に示す大当たり出球数アイコン表示変化演出は、上述した図１６１（Ｆ）に示した大当たり出球数アイコン表示変化演出とは、移動表示体ＨＴが移動する方向が反対になっており、この図１６２（Ｆ）に示す大当たり出球数アイコン表示変化演出では、移動表示体ＨＴは、結局、左サブ表示画面６４Ｌに停止する。これは、右サブ表示画面６４Ｒには、すでに９のセット出球数表示アイコンＳＩが表示されており、それ以上右サブ表示画面６４Ｒにセット出球数表示アイコンＳＩを表示するのが困難になっているからである。つまり、この大当たり出球数アイコン表示変化演出では、移動表示体ＨＴは、右サブ表示画面６４Ｒに優先して移動停止するようになっているが、右サブ表示画面６４Ｒにセット出球数表示アイコンＳＩが所定数（本例では９）表示されたときは、左サブ表示画面６４Ｌに移動停止するようになっている。よって、図１６２（Ｆ）に示す大当たり出球数アイコン表示変化演出と、図１６１（Ｆ）に示した大当たり出球数アイコン表示変化演出とは、移動表示体ＨＴの移動が対称状になっているのである。また、同様な理由により、図１６２（Ｅ）に示した大当たり出球数アイコン表示演出と、図１６１（Ｅ）に示した大当たり出球数アイコン表示演出とは、メイン表示画面７ａにおける大当たり出球数アイコンＤＩとラッシュ総出球数表示ＳＤＥの表示位置が対称状になっているのである。なお、メイン表示画面７ａには、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥが「総獲得２９２７６発」を示している。

【１１９１】

次に、図１６２（Ｇ）に示すように、大当たり出球数アイコン表示復帰演出が実行される。この大当たり出球数アイコン表示復帰演出では、左サブ表示画面６４Ｌに到達して停止していた移動表示体ＨＴが、元の大当たり出球数アイコンＤＩに復帰して表示される。なお、メイン表示画面７ａには、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥが「総獲得２９２７６発」を示している。

【１１９２】

次に、図１６２（Ｈ）に示すように、ラッシュ総出球数表示演出が実行される。このラッシュ総出球数表示演出は、メイン表示画面７ａでは時短状態における第２特別図柄の変動表示と同期する装飾図柄の変動表示が実行される。また、このラッシュ総出球数表示演出が実行されると、メイン表示画面７ａの中央下側（装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの下側）にはラッシュ総出球数表示ＳＤＥが「総獲得２９２７６発」と表示される。このラッシュ総出球数表示演出におけるラッシュ総出球数表示ＳＤＥの表示の大きさは、上述した大当たり遊技中に表示する場合よりも大きく表示される。すなわち、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥは、メイン表示画面７ａに表示されるとき、大当たり遊技中に表示する場合と時短遊技中（小当たりラッシュ中）に表示する場合とでは、時短遊技中に表示する場合の方が大きく表示されるようになっている。

ここで、このラッシュ総出球数表示演出では、大当たり出球数アイコン表示復帰演出で移動表示体ＨＴから復帰した大当たり出球数アイコンＤＩが、上述したように、セット出球数表示アイコンＳＩとして左サブ表示画面６４Ｌに表示される。すなわち、右サブ表示画面６４Ｒには、前回までに発生したセット出球数表示アイコンＳＩが表示され、左サブ表示画面６４Ｌには、今回、新たに発生したセット出球数表示アイコンＳＩが表示される

。そして、この「２４３０」を示すセット出球数表示アイコンＳＩは、１１回目の大当たりまでの時短遊技（小当たりラッシュ）で出球数ある度にカウントアップされて出球数が変化し、１１回目の大当たりが発生すると、出球数が固定される。

【１１９３】

[効果例]

以下に、出球数移動表示演出の効果例を示す。

[効果１]

上記実施形態の遊技機１では、図１５９～図１６２に示すように、大当たり遊技の終了時に、大当たり出球数表示をメイン表示画面に表示した後、サブ表示画面に移動して表示する構成になっている。この構成によれば、遊技者は、大当たり出球数表示を見落とすことがなく、これにより、大当たり遊技で払い出された遊技球数を、容易に把握することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【１１９４】

[効果２]

上記実施形態の遊技機１では、図１５９～図１６２に示すように、大当たり出球数表示を、一旦、メイン表示画面で出球数を読み取り困難な所定の表示体に変化させた後、該表示体をサブ表示画面に移動して表示し、その後、サブ表示画面において、表示体を元の大当たり出球数表示に戻して表示する構成になっている。この構成によれば、大当たり出球数表示が変化した表示体により遊技者の関心を引くことができ、これにより、遊技者が大当たり出球数表示を見落とすことを抑制することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【１１９５】

[効果３]

上記実施形態の遊技機１では、図１５９～図１６２に示すように、表示体をメイン表示画面からサブ表示画面に移動するときは、表示体を、メイン表示画面上で左サブ表示画面または右サブ表示画面に向かう方向に一旦移動した後、反転して右サブ表示画面または左サブ表示画面まで移動する構成になっている。この構成によれば、表示体のトリッキーな動きにより、強く大当たり出球数表示を印象づけることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

[効果４]

上記実施形態の遊技機１では、図１５９～図１６２に示すように、ラッシュ総出球数表示がメイン表示画面に表示されるとき、大当たり遊技中に表示する場合と時短遊技中に表示する場合とでは、時短遊技中に表示する場合の方が大きく表示される構成になっている。この構成によれば、時短遊技中に遊技球が増加していくことを遊技者に強くアピールすることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【１１９６】

[効果５]

上記実施形態の遊技機１では、図１６０に示すように、セット出球数表示は、大当たり遊技の出球数に、次の大当たりまでの時短遊技の出球数を加算した出球数を１セットとして表示し、時短遊技の出球数がある度に該出球数の分だけカウントアップされる構成になっている。この構成によれば、１セットで払い出された遊技球数を、容易に把握することができる。また、時短遊技（小当たりラッシュ）中にセット出球数表示がカウントアップするので、遊技者は、小当たりラッシュによって手持ちの遊技球が増加していくことが確認できる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【１１９７】

[効果６]

上記実施形態の遊技機１では、図１６１、図１６２に示すように、セット出球数表示を複数表示するときは、サブ表示画面に１セットずつ、新しく発生した該セット出球数表示を上にして縦列状に表示する構成になっている。この構成によれば、メイン表示画面での演出を邪魔することなく、サブ表示画面にて出球数表示を多数表示することができる。ま

た、出球数表示を多数表示することで、当該遊技機を遊技している遊技者のみならず、周囲の遊技者にも出球数をアピールすることができ、遊技者に優越感を与えることができる。さらに、１セット毎の出球数を比較でき、出球数の推移も容易に把握することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【１１９８】

［変形例］

以下に、出球数移動表示演出の変形例を示す。

［変形例１］

上記実施形態の遊技機１では、図１５９～図１６２に示すように、サブ表示画面には、大当たり遊技の出球数を表示する大当たり出球数アイコンＤＩと、大当たり遊技の出球数に次の大当たりまでの時短遊技（小当たりラッシュ）の出球数を加算した出球数を１セットとして表示するセット出球数表示アイコンＳＩを、同じ表示態様で表示するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、大当たり出球数アイコンＤＩと大当たり出球数アイコンＤＩとは、表示態様を相違するようにしてもよい。例えば、互いの色や形を異ならせるようにしてもよい。

【１１９９】

［変形例２］

上記実施形態の遊技機１では、図１６０～図１６２に示すように、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥは、水平状に表示するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、ラッシュ総出球数表示ＳＤＥは、斜め状（右肩上がりまたは左肩上がり）に表示するようにしてもよい。この場合、１桁ずつ大きさを変化させて表示するようにしてもよい（例えば、右肩上がりのときは、右の数字ほど大きく表示するようにしてもよい）。

【１２００】

［変形例３］

上記実施形態の遊技機１では、図１６０～図１６２に示すように、移動表示体ＨＴは、メイン表示画面７ａから右サブ表示画面６４Ｒまたは左サブ表示画面６４Ｌに移動して停止表示するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、移動表示体ＨＴは、メイン表示画面７ａから右サブ表示画面６４Ｒに移動した後、メイン表示画面７ａに戻って左サブ表示画面６４Ｌに移動して停止表示するようにしてもよい。あるいは、移動表示体ＨＴは、メイン表示画面７ａから右サブ表示画面６４Ｒ→上サブ表示画面６４Ｕ→左サブ表示画面６４Ｌというように、順次サブ表示画面を移動して停止表示するようにしてもよい。

【１２０１】

［変形例４］

上記実施形態の遊技機１では、図１６０に示すように、セット出球数表示アイコンＳＩは、時短（小当たりラッシュ）中に払い出された出球数に応じてカウントアップするようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、セット出球数表示アイコンＳＩは、払い出された出球数分まとめて加算して表示するようにしてもよい（例えば、現在の出球数表示が１０００のとき、１５個払い出されたら、１０００から１０１５に切り替わる）。

【１２０２】

［変形例５］

上記実施形態の遊技機１では、図１６２に示すように、セット出球数表示アイコンＳＩは、右サブ表示画面６４Ｒに所定数表示されたときは、左サブ表示画面６４Ｌに表示されるようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、セット出球数表示アイコンＳＩは、右サブ表示画面６４Ｒと左サブ表示画面６４Ｌとに交互に表示されるようにしてもよい。あるいは、右サブ表示画面６４Ｒに所定数表示されたときは、古いセット出球数表示アイコンＳＩから順に消去するようにしてもよい。

【１２０３】

［態様例］

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。
[態様Ｄ６－１]
メイン表示画面と、
前記メイン表示画面に隣接するサブ表示画面とが設けられ、複数の表示演出を前記メイン表示画面と前記サブ表示画面とに実行可能な表示手段と、
図柄の変動表示を表示可能な図柄表示手段と、
前記図柄表示手段により変動表示された図柄が大当たり図柄のときは、遊技状態を大当たりにして該大当たり遊技を実行する大当たり遊技実行手段と、
を備えた遊技機であって、
前記表示手段は、前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、所定の第１演出を実行可能であり、
前記第１演出は、前記大当たり遊技の出球数を示す大当たり出球数表示を表示する演出であり、
前記表示手段は、前記大当たり遊技の終了時に前記大当たり出球数表示を前記メイン表示画面に表示した後、前記サブ表示画面に移動して表示する、
ことを特徴とする遊技機。
[態様Ｄ６－２]
前記表示手段は、
前記大当たり出球数表示を、一旦、前記メイン表示画面で出球数を読み取り困難な所定の表示体に変化させた後、該表示体を前記サブ表示画面に移動して表示し、その後、前記サブ表示画面において、前記表示体を元の前記大当たり出球数表示に戻して表示する、
ことを特徴とするＤ６－１に記載の遊技機。
[態様Ｄ６－３]
前記サブ表示画面は、
前記メイン表示画面の左に隣接する左サブ表示画面と、
前記メイン表示画面の右に隣接する右サブ表示画面と、
があり、
前記表示手段は、
前記表示体を前記メイン表示画面から前記サブ表示画面に移動するときは、
前記表示体を、前記メイン表示画面上で前記左サブ表示画面または前記右サブ表示画面に向かう方向に一旦移動した後、反転して前記右サブ表示画面または前記左サブ表示画面まで移動する、
ことを特徴とするＤ６－２に記載の遊技機。
[態様Ｄ６－４]
前記大当たり遊技実行手段により実行された大当たり遊技の後の遊技状態を時短に変更して該時短遊技を実行する時短遊技実行手段と、
前記図柄表示手段により変動表示された図柄が小当たり図柄のときは、遊技状態を小当たりにして該小当たり遊技を実行する小当たり遊技実行手段と、
を備え、
前記表示手段は、前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、所定の第２演出を実行可能であり、
前記第２演出は、前記大当たり遊技と前記時短遊技が継続するラッシュ期間の出球数を示すラッシュ出球数表示を表示する演出であり、
前記表示手段は、
前記ラッシュ期間に前記ラッシュ出球数表示を前記メイン表示画面に表示可能であり、
前記ラッシュ出球数表示が前記メイン表示画面に表示されるとき、前記大当たり遊技中に表示する場合と前記時短遊技中に表示する場合とでは、前記時短遊技中に表示する場合の方が大きく表示される、
ことを特徴とするＤ６－１からＤ６－３までのいずれか一つに記載の遊技機。

[態様Ｄ６－５]
前記表示手段は、前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、所定の第３演出を実行可能であり、
前記第３演出は、当該大当たり遊技の出球数に、次の大当たりまでの前記時短遊技の出球数を加算した出球数を１セットとして表示するセット出球数表示を表示する演出であり、
前記表示手段は、前記第３演出を実行するときは、
前記サブ表示画面に移動して表示された前記大当たり出球数表示が表示している出球数を、前記次の大当たりまでの前記時短遊技の出球数がある度に該出球数の分だけ加算して表示し、
前記次の大当たりが発生したときは、該次の大当たりが発生したときに表示している前記大当たり出球数表示の出球数を固定することで、前記セット出球数表示を表示する、
ことを特徴とするＤ６－１からＤ６－４までのいずれか一つに記載の遊技機。
[態様Ｄ６－６]
前記表示手段は、
前記セット出球数表示を複数表示するときは、前記サブ表示画面に１セットずつ、新しく発生した該セット出球数表示を上にして縦列状に表示する、
ことを特徴とするＤ６－５に記載の遊技機。
【１２０４】
以下に図１６３～図１６６を用いて連チャン回数表示演出Ａ～Ｄについて説明する。この連チャン回数表示演出は、画像制御用マイコン１０１によって、装飾図柄の変動演出中や大当たり遊技中などに実行され得る。この連チャン回数表示演出は、メイン表示画面７ａやサブ表示画面６４に画像を表示させる演出である。
【１２０５】
［連チャン回数表示演出Ａ］
図１６３は、連チャン回数表示演出Ａを説明するための図である。連チャン回数表示演出Ａでは、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動演出がおこなわれた後、図１６３（Ａ）に示すように、メイン表示画面７ａにおいて、大当たり報知演出がおこなわれる。この大当たり報知演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが大当たり図柄配列で停止表示される。図１６３（Ａ）の例では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、それぞれ同じ「７」図柄である。すなわち、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、ゾロ目で停止表示する。この大当たり報知演出後には、大当たり遊技がおこなわれる。
【１２０６】
次に、図１６３（Ｂ）に示すように、ラウンド遊技表示演出Ａがおこなわれる。このラウンド遊技表示演出Ａは、大当たり遊技中のラウンド遊技中（この場合は、１回目のラウンド遊技中）におこなわれる演出であり、メイン表示画面７ａにおいて、ラウンド表示Ｘ１２Ａと、第１の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ１と、右打ち示唆表示Ｘ１２Ｃと、獲得玉数表示Ｘ１２Ｄとが表示される。ラウンド表示Ｘ１２Ａは、メイン表示画面７ａの左上端に表示される。第１の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ１は、ラウンド表示Ｘ１２Ａの下方に表示される。右打ち示唆表示Ｘ１２Ｃは、メイン表示画面７ａの右上端に表示される。獲得玉数表示Ｘ１２Ｄは、メイン表示画面７ａの略中央に表示される。ラウンド表示Ｘ１２Ａは、当該大当たり遊技中にラウンド遊技がおこなわれた回数、すなわち、ラウンド数を表す表示である。
【１２０７】
第１の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ１は、第１の連チャン回数（第１のＲＵＳＨ回数）を表す表示である。第１の連チャン回数は、連チャン中における現時点（当該大当たり遊技時点）での大当たり回数（初当たりを含む）を表す。連チャン中とは、初当たり（非時短状態かつ非確変状態からの大当たり。初当たりに対応する大当たり遊技後には時短状態となる）から、特別図柄の変動時において遊技状態が非時短状態になるまでの間のことである（連チャン中における特別図柄の変動時は、遊技状態が時短状態である）。例えば、初

当たり後、次の時短状態で大当たりとなった時点での連チャン回数は、２回である。図１６３（Ｂ）の例では、第１の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ１は、「ＲＵＳＨ　２回」と表され、第１の連チャン回数（第１のＲＵＳＨ回数）は、２回となっていることが示される。従って、このラウンド遊技表示演出Ａは、初当たり後の時短状態で大当たりとなったときにおこなわれる大当たり遊技中（１回目のラウンド遊技中）におこなわれる。

【１２０８】

右打ち示唆表示Ｘ１２Ｃは、遊技者に対して、ハンドル６０を時計回りに回して遊技球を遊技盤２の右方向に射出するように示唆（促す）する表示であり、すなわち、右打ちをするように示唆する（促す）表示である。獲得玉数表示Ｘ１２Ｄは、連チャン中に獲得した遊技球の数を表す表示である。獲得玉数表示Ｘ１２Ｄが表す連チャン中の獲得玉数は、大当たり遊技中に獲得した獲得玉数（大当たり獲得玉数とも呼ぶ）の他、小当たり遊技中に獲得した獲得玉数（小当たり獲得玉数とも呼ぶ）を含む。なお、これに限られず、獲得玉数表示Ｘ１２Ｄが表す連チャン中の獲得玉数は、大当たり獲得玉数と小当たり獲得玉数の他、一般入賞口、第１始動口、第２始動口への入賞により獲得した玉数を含んでもよい。また、ラウンド遊技は、第１大入賞口３０に規定数の遊技球が入賞すると第１大入賞口３０が閉じるが、大当たり獲得玉数は、ラウンド遊技において、第１大入賞口３０に規定数を超えて遊技球が入賞した場合（いわゆる、オーバー入賞した場合）に獲得した遊技球も含む。同様に、小当たり獲得玉数は、第２大入賞口３５に規定数を超えて遊技球が入賞した場合（いわゆる、オーバー入賞した場合）に獲得した遊技球も含む。

【１２０９】

図１６３（Ｂ）の例では、ラウンド表示Ｘ１２Ａは、「１Ｒ」と表示され、ラウンド遊技が１Ｒ（１回目のラウンド遊技）であることを示している。右打ち示唆表示Ｘ１２Ｃは、「右打ち」の表示と、遊技球の射出方向を示した矢印とが示されている。獲得玉数表示Ｘ１２Ｄは、「１７２０」と表示され、１７２０玉の遊技球を連チャン中に獲得したことを示している。

【１２１０】

次に、図１６３（Ｃ）に示すように、ラウンド遊技表示演出Ｂがおこなわれる。このラウンド遊技表示演出Ｂは、大当たり遊技中のラウンド遊技中（この場合は、１５回目のラウンド遊技中）におこなわれる演出であり、メイン表示画面７ａにおいて、ラウンド表示Ｘ１２Ａと、第１の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ１と、右打ち示唆表示Ｘ１２Ｃと、獲得玉数表示Ｘ１２Ｄとがラウンド遊技表示演出Ａから継続して表示される。ラウンド表示Ｘ１２Ａと獲得玉数表示Ｘ１２Ｄは、ラウンド遊技の進行に伴い変化する。図１６３（Ｃ）の例では、ラウンド表示Ｘ１２Ａは、「１５Ｒ」と表示され、ラウンド遊技が１５Ｒ（１５回目のラウンド遊技）であることを示している。第１の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ１は、継続して「ＲＵＳＨ　２回」と表され、すなわち、第１の連チャン回数（第１のＲＵＳＨ回数）は、２回となっていることを示している。右打ち示唆表示Ｘ１２Ｃは、「右打ち」の表示と、遊技球の射出方向を示した矢印とが示されている。獲得玉数表示Ｘ１２Ｄは、「３２００」と表示され、３２００玉の遊技球を連チャン中に獲得したことを示している。

２回目から１４回目のラウンド遊技（２Ｒ～１４Ｒのラウンド遊技）も同様に、ラウンド表示Ｘ１２Ａと、第１の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ１と、右打ち示唆表示Ｘ１２Ｃと、獲得玉数表示Ｘ１２Ｄとがラウンド遊技表示演出Ａから継続して表示され、ラウンド表示Ｘ１２Ａと獲得玉数表示Ｘ１２Ｄは、ラウンド遊技の進行に伴い変化する。

【１２１１】

次に、図１６３（Ｄ）に示すように、ラウンド遊技終了表示演出がおこなわれる。このラウンド遊技終了表示演出は、大当たり遊技中のエンディング演出中におこなわれる演出であり、メイン表示画面７ａにおいて、第２の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ２と、右打ち示唆表示Ｘ１２Ｃと、獲得玉数表示Ｘ１２Ｄと、連チャンの継続を示唆する連チャン継続表示Ｘ１２Ｅとが表示される。右打ち示唆表示Ｘ１２Ｃと獲得玉数表示Ｘ１２Ｄは、ラウンド遊技表示演出Ｂから継続して同様に表示される。すなわち、右打ち示唆表示Ｘ１２Ｃと

獲得玉数表示Ｘ１２Ｄとは、表示位置や大きさは変化していない。

【１２１２】

第２の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ２は、メイン表示画面７ａにおいて、第１の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ１と同じ位置、同じ大きさで表示される。このとき、第１の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ１は、表示されない。第２の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ２は、第２の連チャン回数（第２のＲＵＳＨ回数）を表す表示である。第２の連チャン回数は、連チャン中における現時点（当該大当たり遊技時点）での大当たり回数（初当たりを含む）に１を加えた回数を表す。すなわち、第２の連チャン回数は、連チャン中における現時点での大当たり回数と、次の大当たり分（１回）とを含めた回数である。言い換えれば、第２の連チャン回数は、現時点での連チャン回数に加えて、未来の連チャン予定の大当たりの回数を含んだ回数である。従って、第２の連チャン回数を表す第２の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ２を表示するときには、次の大当たりが比較的到来し易い確変状態のときにおこなうことが好ましい。図１６３（Ｄ）の例では、第２の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ２は、「ＲＵＳＨ　３回目」と表され、第２の連チャン回数（第２のＲＵＳＨ回数）は、３回となっていることが示される。

また、図１６３（Ｄ）の例では、連チャン継続表示Ｘ１２Ｅは、「ＲＵＳＨ」継続と表示され、ＲＵＳＨの継続、すなわち、連チャンの継続を示唆している。

【１２１３】

［連チャン回数表示演出Ｂ］

図１６４は、連チャン回数表示演出Ｂを説明するための図である。連チャン回数表示演出Ｂでは、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動演出がおこなわれた後、図１６４（Ａ）に示すように、メイン表示画面７ａにおいて、大当たり報知演出がおこなわれる。この大当たり報知演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが大当たり図柄配列で停止表示される。図１６４（Ａ）の例では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、それぞれ同じ「７」図柄である。すなわち、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、ゾロ目で停止表示する。この大当たり報知演出後には、大当たり遊技がおこなわれる。

【１２１４】

次に、図１６４（Ｂ）に示すように、ラウンド遊技表示演出Ａがおこなわれる。このラウンド遊技表示演出Ａは、大当たり遊技中のラウンド遊技中（この場合は、１回目のラウンド遊技中）におこなわれる演出であり、メイン表示画面７ａにおいて、ラウンド表示Ｘ１２Ａと、第１の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ１と、右打ち示唆表示Ｘ１２Ｃと、獲得玉数表示Ｘ１２Ｄとが表示される。ラウンド表示Ｘ１２Ａは、メイン表示画面７ａの左上端に表示される。第１の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ１は、ラウンド表示Ｘ１２Ａの下方に表示される。右打ち示唆表示Ｘ１２Ｃは、メイン表示画面７ａの右上端に表示される。獲得玉数表示Ｘ１２Ｄは、メイン表示画面７ａの略中央に表示される。ラウンド表示Ｘ１２Ａは、当該大当たり遊技中にラウンド遊技がおこなわれた回数、すなわち、ラウンド数を表す表示である。

【１２１５】

第１の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ１は、第１の連チャン回数（第１のＲＵＳＨ回数）を表す表示である。第１の連チャン回数は、連チャン中における現時点（当該大当たり遊技時点）での大当たり回数（初当たりを含む）を表す。連チャン中とは、初当たり（非時短状態かつ非確変状態からの大当たり。初当たりに対応する大当たり遊技後には時短状態となる）から、特別図柄の変動時において遊技状態が非時短状態になるまでの間のことである（連チャン中における特別図柄の変動時は、遊技状態が時短状態である）。例えば、初当たり後、次の時短状態で大当たりとなった時点での連チャン回数は、２回である。図１６４（Ｂ）の例では、第１の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ１は、「ＲＵＳＨ　２回」と表され、第１の連チャン回数（第１のＲＵＳＨ回数）は、２回となっていることが示される。従って、このラウンド遊技表示演出Ａは、初当たり後の時短状態で大当たりとなったときにおこなわれる大当たり遊技中（１回目のラウンド遊技中）におこなわれる。

【１２１６】

右打ち示唆表示Ｘ１２Ｃは、遊技者に対して、ハンドル６０を時計回りに回して遊技球を遊技盤２の右方向に射出するように示唆（促す）する表示であり、すなわち、右打ちをするように示唆する（促す）表示である。獲得玉数表示Ｘ１２Ｄは、連チャン中に獲得した遊技球の数を表す表示である。獲得玉数表示Ｘ１２Ｄが表す連チャン中の獲得玉数は、大当たり遊技中に獲得した獲得玉数（大当たり獲得玉数とも呼ぶ）の他、小当たり遊技中に獲得した獲得玉数（小当たり獲得玉数とも呼ぶ）を含む。なお、これに限られず、獲得玉数表示Ｘ１２Ｄが表す連チャン中の獲得玉数は、大当たり獲得玉数と小当たり獲得玉数の他、一般入賞口、第１始動口、第２始動口への入賞により獲得した玉数を含んでもよい。また、ラウンド遊技は、第１大入賞口３０に規定数の遊技球が入賞すると第１大入賞口３０が閉じるが、大当たり獲得玉数は、ラウンド遊技において、第１大入賞口３０に規定数を超えて遊技球が入賞した場合（いわゆる、オーバー入賞した場合）に獲得した遊技球も含む。同様に、小当たり獲得玉数は、第２大入賞口３５に規定数を超えて遊技球が入賞した場合（いわゆる、オーバー入賞した場合）に獲得した遊技球も含む。

【１２１７】

図１６４（Ｂ）の例では、ラウンド表示Ｘ１２Ａは、「１Ｒ」と表示され、ラウンド遊技が１Ｒ（１回目のラウンド遊技）であることを示している。右打ち示唆表示Ｘ１２Ｃは、「右打ち」の表示と、遊技球の射出方向を示した矢印とが示されている。獲得玉数表示Ｘ１２Ｄは、「１７２０」と表示され、１７２０玉の遊技球を連チャン中に獲得したことを示している。

【１２１８】

次に、図１６４（Ｃ）に示すように、ラウンド遊技表示演出Ｂがおこなわれる。このラウンド遊技表示演出Ｂは、大当たり遊技中のラウンド遊技中（この場合は、１５回目のラウンド遊技中）におこなわれる演出であり、メイン表示画面７ａにおいて、ラウンド表示Ｘ１２Ａと、第１の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ１と、右打ち示唆表示Ｘ１２Ｃと、獲得玉数表示Ｘ１２Ｄとがラウンド遊技表示演出Ａから継続して表示される。ラウンド表示Ｘ１２Ａと獲得玉数表示Ｘ１２Ｄは、ラウンド遊技の進行に伴い変化する。図１６４（Ｃ）の例では、ラウンド表示Ｘ１２Ａは、「１５Ｒ」と表示され、ラウンド遊技が１５Ｒ（１５回目のラウンド遊技）であることを示している。第１の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ１は、継続して「ＲＵＳＨ　２回」と表され、すなわち、第１の連チャン回数（第１のＲＵＳＨ回数）は、２回となっていることを示している。右打ち示唆表示Ｘ１２Ｃは、「右打ち」の表示と、遊技球の射出方向を示した矢印とが示されている。獲得玉数表示Ｘ１２Ｄは、「３２００」と表示され、３２００玉の遊技球を連チャン中に獲得したことを示している。

２回目から１４回目のラウンド遊技（２Ｒ～１４Ｒのラウンド遊技）も同様に、ラウンド表示Ｘ１２Ａと、第１の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ１と、右打ち示唆表示Ｘ１２Ｃと、獲得玉数表示Ｘ１２Ｄとがラウンド遊技表示演出Ａから継続して表示され、ラウンド表示Ｘ１２Ａと獲得玉数表示Ｘ１２Ｄは、ラウンド遊技の進行に伴い変化する。

【１２１９】

次に、図１６４（Ｄ）に示すように、ラウンド遊技終了表示演出がおこなわれる。このラウンド遊技終了表示演出は、大当たり遊技中のエンディング演出中におこなわれる演出であり、メイン表示画面７ａにおいて、第２の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ２と、右打ち示唆表示Ｘ１２Ｃと、獲得玉数表示Ｘ１２Ｄと、連チャンの継続を示唆する連チャン継続表示Ｘ１２Ｅとが表示される。右打ち示唆表示Ｘ１２Ｃと獲得玉数表示Ｘ１２Ｄは、ラウンド遊技表示演出Ｂから継続して同様に表示される。

【１２２０】

第２の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ２は、メイン表示画面７ａにおいて、第１の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ１と同じ大きさであるが、第１の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ１とは異なる位置に表示される。具体的には、第２の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ２は、メイン表示画面７ａの略中央付近であって連チャン継続表示Ｘ１２Ｅの下方に表示される。このとき、第１の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ１は、表示されない。第２の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ

２は、第２の連チャン回数（第２のＲＵＳＨ回数）を表す表示である。第２の連チャン回数は、連チャン中における現時点（当該大当たり遊技時点）での大当たり回数（初当たりを含む）に１を加えた回数を表す。すなわち、第２の連チャン回数は、連チャン中における現時点での大当たり回数と、次の大当たり分（１回）とを含めた回数である。言い換えれば、第２の連チャン回数は、現時点での連チャン回数に加えて、未来の連チャン予定の大当たりの回数を含んだ回数である。従って、第２の連チャン回数を表す第２の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ２を表示するときには、次の大当たりが比較的到来し易い確変状態のときにおこなうことが好ましい。図１６４（Ｄ）の例では、第２の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ２は、「ＲＵＳＨ　３回目」と表され、第２の連チャン回数（第２のＲＵＳＨ回数）は、３回となっていることが示される。

また、図１６４（Ｄ）の例では、連チャン継続表示Ｘ１２Ｅは、「ＲＵＳＨ」継続と表示され、ＲＵＳＨの継続、すなわち、連チャンの継続を示唆している。

【１２２１】

［連チャン回数表示演出Ｃ］

図１６５は、連チャン回数表示演出Ｃを説明するための図である。連チャン回数表示演出Ｃでは、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動演出がおこなわれた後、図１６５（Ａ）に示すように、メイン表示画面７ａにおいて、大当たり報知演出がおこなわれる。この大当たり報知演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが大当たり図柄配列で停止表示される。図１６５（Ａ）の例では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、それぞれ同じ「７」図柄である。すなわち、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、ゾロ目で停止表示する。この大当たり報知演出後には、大当たり遊技がおこなわれる。

【１２２２】

次に、図１６５（Ｂ）に示すように、ラウンド遊技表示演出Ａがおこなわれる。このラウンド遊技表示演出Ａは、大当たり遊技中のラウンド遊技中（この場合は、１回目のラウンド遊技中）におこなわれる演出であり、メイン表示画面７ａにおいて、ラウンド表示Ｘ１２Ａと、第１の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ１と、右打ち示唆表示Ｘ１２Ｃと、獲得玉数表示Ｘ１２Ｄとが表示される。ラウンド表示Ｘ１２Ａは、メイン表示画面７ａの左上端に表示される。第１の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ１は、ラウンド表示Ｘ１２Ａの下方に表示される。右打ち示唆表示Ｘ１２Ｃは、メイン表示画面７ａの右上端に表示される。獲得玉数表示Ｘ１２Ｄは、メイン表示画面７ａの略中央に表示される。ラウンド表示Ｘ１２Ａは、当該大当たり遊技中にラウンド遊技がおこなわれた回数、すなわち、ラウンド数を表す表示である。

【１２２３】

第１の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ１は、第１の連チャン回数（第１のＲＵＳＨ回数）を表す表示である。第１の連チャン回数は、連チャン中における現時点（当該大当たり遊技時点）での大当たり回数（初当たりを含む）を表す。連チャン中とは、初当たり（非時短状態かつ非確変状態からの大当たり。初当たりに対応する大当たり遊技後には時短状態となる）から、特別図柄の変動時において遊技状態が非時短状態になるまでの間のことである（連チャン中における特別図柄の変動時は、遊技状態が時短状態である）。例えば、初当たり後、次の時短状態で大当たりとなった時点での連チャン回数は、２回である。図１６５（Ｂ）の例では、第１の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ１は、「ＲＵＳＨ　２回」と表され、第１の連チャン回数（第１のＲＵＳＨ回数）は、２回となっていることが示される。従って、このラウンド遊技表示演出Ａは、初当たり後の時短状態で大当たりとなったときにおこなわれる大当たり遊技中（１回目のラウンド遊技中）におこなわれる。

【１２２４】

右打ち示唆表示Ｘ１２Ｃは、遊技者に対して、ハンドル６０を時計回りに回して遊技球を遊技盤２の右方向に射出するように示唆（促す）する表示であり、すなわち、右打ちをするように示唆する（促す）表示である。獲得玉数表示Ｘ１２Ｄは、連チャン中に獲得した遊技球の数を表す表示である。獲得玉数表示Ｘ１２Ｄが表す連チャン中の獲得玉数は、大当たり遊技中に獲得した獲得玉数（大当たり獲得玉数とも呼ぶ）の他、小当たり遊技中

に獲得した獲得玉数（小当たり獲得玉数とも呼ぶ）を含む。なお、これに限られず、獲得玉数表示Ｘ１２Ｄが表す連チャン中の獲得玉数は、大当たり獲得玉数と小当たり獲得玉数の他、一般入賞口、第１始動口、第２始動口への入賞により獲得した玉数を含んでもよい。また、ラウンド遊技は、第１大入賞口３０に規定数の遊技球が入賞すると第１大入賞口３０が閉じるが、大当たり獲得玉数は、ラウンド遊技において、第１大入賞口３０に規定数を超えて遊技球が入賞した場合（いわゆる、オーバー入賞した場合）に獲得した遊技球も含む。同様に、小当たり獲得玉数は、第２大入賞口３５に規定数を超えて遊技球が入賞した場合（いわゆる、オーバー入賞した場合）に獲得した遊技球も含む。

【１２２５】

図１６５（Ｂ）の例では、ラウンド表示Ｘ１２Ａは、「１Ｒ」と表示され、ラウンド遊技が１Ｒ（１回目のラウンド遊技）であることを示している。右打ち示唆表示Ｘ１２Ｃは、「右打ち」の表示と、遊技球の射出方向を示した矢印とが示されている。獲得玉数表示Ｘ１２Ｄは、「１７２０」と表示され、１７２０玉の遊技球を連チャン中に獲得したことを示している。

【１２２６】

次に、図１６５（Ｃ）に示すように、ラウンド遊技表示演出Ｂがおこなわれる。このラウンド遊技表示演出Ｂは、大当たり遊技中のラウンド遊技中（この場合は、１５回目のラウンド遊技中）におこなわれる演出であり、メイン表示画面７ａにおいて、ラウンド表示Ｘ１２Ａと、第１の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ１と、右打ち示唆表示Ｘ１２Ｃと、獲得玉数表示Ｘ１２Ｄとがラウンド遊技表示演出Ａから継続して表示される。ラウンド表示Ｘ１２Ａと獲得玉数表示Ｘ１２Ｄは、ラウンド遊技の進行に伴い変化する。図１６５（Ｃ）の例では、ラウンド表示Ｘ１２Ａは、「１５Ｒ」と表示され、ラウンド遊技が１５Ｒ（１５回目のラウンド遊技）であることを示している。第１の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ１は、継続して「ＲＵＳＨ　２回」と表され、すなわち、第１の連チャン回数（第１のＲＵＳＨ回数）は、２回となっていることを示している。右打ち示唆表示Ｘ１２Ｃは、「右打ち」の表示と、遊技球の射出方向を示した矢印とが示されている。獲得玉数表示Ｘ１２Ｄは、「３２００」と表示され、３２００玉の遊技球を連チャン中に獲得したことを示している。

２回目から１４回目のラウンド遊技（２Ｒ～１４Ｒのラウンド遊技）も同様に、ラウンド表示Ｘ１２Ａと、第１の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ１と、右打ち示唆表示Ｘ１２Ｃと、獲得玉数表示Ｘ１２Ｄとがラウンド遊技表示演出Ａから継続して表示され、ラウンド表示Ｘ１２Ａと獲得玉数表示Ｘ１２Ｄは、ラウンド遊技の進行に伴い変化する。

【１２２７】

次に、図１６５（Ｄ）に示すように、ラウンド遊技終了表示演出がおこなわれる。このラウンド遊技終了表示演出は、大当たり遊技中のエンディング演出中におこなわれる演出であり、メイン表示画面７ａにおいて、第２の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ２と、右打ち示唆表示Ｘ１２Ｃと、獲得玉数表示Ｘ１２Ｄと、連チャンの継続を示唆する連チャン継続表示Ｘ１２Ｅとが表示される。右打ち示唆表示Ｘ１２Ｃと獲得玉数表示Ｘ１２Ｄは、ラウンド遊技表示演出Ｂから継続して同様に表示される。

【１２２８】

第２の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ２は、メイン表示画面７ａにおいて、第１の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ１とは異なる大きさで異なる位置に表示される。具体的には、第２の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ２は、第１の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ１より大きく表示され、メイン表示画面７ａの略中央付近であって連チャン継続表示Ｘ１２Ｅの下方に表示される。このとき、第１の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ１は、表示されない。第２の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ２は、第２の連チャン回数（第２のＲＵＳＨ回数）を表す表示である。第２の連チャン回数は、連チャン中における現時点（当該大当たり遊技時点）での大当たり回数（初当たりを含む）に１を加えた回数を表す。すなわち、第２の連チャン回数は、連チャン中における現時点での大当たり回数と、次の大当たり分（１回）とを含めた回数である。言い換えれば、第２の連チャン回数は、現時点での連チャン回数に加えて、未来の連

チャン予定の大当たりの回数を含んだ回数である。従って、第２の連チャン回数を表す第２の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ２を表示するときには、次の大当たりが比較的到来し易い確変状態のときにおこなうことが好ましい。図１６５（Ｄ）の例では、第２の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ２は、「ＲＵＳＨ　３回目」と表され、第２の連チャン回数（第２のＲＵＳＨ回数）は、３回となっていることが示される。なお、連チャン継続表示Ｘ１２Ｅは、第２の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ２と同様の大きさに表示される。

また、図１６５（Ｄ）の例では、連チャン継続表示Ｘ１２Ｅは、「ＲＵＳＨ」継続と表示され、ＲＵＳＨの継続、すなわち、連チャンの継続を示唆している。

【１２２９】

［連チャン回数表示演出Ｄ］

図１６６は、連チャン回数表示演出Ｄを説明するための図である。連チャン回数表示演出Ｃでは、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動演出がおこなわれた後、図１６６（Ａ）に示すように、メイン表示画面７ａにおいて、大当たり報知演出がおこなわれる。この大当たり報知演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが大当たり図柄配列で停止表示される。図１６６（Ａ）の例では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、それぞれ同じ「７」図柄である。すなわち、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、ゾロ目で停止表示する。この大当たり報知演出後には、大当たり遊技がおこなわれる。

【１２３０】

次に、図１６６（Ｂ）に示すように、ラウンド遊技表示演出Ａがおこなわれる。このラウンド遊技表示演出Ａは、大当たり遊技中のラウンド遊技中（この場合は、１回目のラウンド遊技中）におこなわれる演出であり、メイン表示画面７ａにおいて、ラウンド表示Ｘ１２Ａと、第１の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ１と、右打ち示唆表示Ｘ１２Ｃと、獲得玉数表示Ｘ１２Ｄとが表示される。ラウンド表示Ｘ１２Ａは、メイン表示画面７ａの左上端に表示される。第１の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ１は、ラウンド表示Ｘ１２Ａの下方に表示される。右打ち示唆表示Ｘ１２Ｃは、メイン表示画面７ａの右上端に表示される。獲得玉数表示Ｘ１２Ｄは、メイン表示画面７ａの略中央に表示される。ラウンド表示Ｘ１２Ａは、当該大当たり遊技中にラウンド遊技がおこなわれた回数、すなわち、ラウンド数を表す表示である。

【１２３１】

第１の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ１は、第１の連チャン回数（第１のＲＵＳＨ回数）を表す表示である。第１の連チャン回数は、連チャン中における現時点（当該大当たり遊技時点）での大当たり回数（初当たりを含む）を表す。連チャン中とは、初当たり（非時短状態かつ非確変状態からの大当たり。初当たりに対応する大当たり遊技後には時短状態となる）から、特別図柄の変動時において遊技状態が非時短状態になるまでの間のことである（連チャン中における特別図柄の変動時は、遊技状態が時短状態である）。例えば、初当たり後、次の時短状態で大当たりとなった時点での連チャン回数は、２回である。図１６６（Ｂ）の例では、第１の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ１は、「ＲＵＳＨ　２回」と表され、第１の連チャン回数（第１のＲＵＳＨ回数）は、２回となっていることが示される。従って、このラウンド遊技表示演出Ａは、初当たり後の時短状態で大当たりとなったときにおこなわれる大当たり遊技中（１回目のラウンド遊技中）におこなわれる。

【１２３２】

右打ち示唆表示Ｘ１２Ｃは、遊技者に対して、ハンドル６０を時計回りに回して遊技球を遊技盤２の右方向に射出するように示唆（促す）する表示であり、すなわち、右打ちをするように示唆する（促す）表示である。獲得玉数表示Ｘ１２Ｄは、連チャン中に獲得した遊技球の数を表す表示である。獲得玉数表示Ｘ１２Ｄが表す連チャン中の獲得玉数は、大当たり遊技中に獲得した獲得玉数（大当たり獲得玉数とも呼ぶ）の他、小当たり遊技中に獲得した獲得玉数（小当たり獲得玉数とも呼ぶ）を含む。なお、これに限られず、獲得玉数表示Ｘ１２Ｄが表す連チャン中の獲得玉数は、大当たり獲得玉数と小当たり獲得玉数の他、一般入賞口、第１始動口、第２始動口への入賞により獲得した玉数を含んでもよい。また、ラウンド遊技は、第１大入賞口３０に規定数の遊技球が入賞すると第１大入賞口

３０が閉じるが、大当たり獲得玉数は、ラウンド遊技において、第１大入賞口３０に規定数を超えて遊技球が入賞した場合（いわゆる、オーバー入賞した場合）に獲得した遊技球も含む。同様に、小当たり獲得玉数は、第２大入賞口３５に規定数を超えて遊技球が入賞した場合（いわゆる、オーバー入賞した場合）に獲得した遊技球も含む。

【１２３３】

図１６６（Ｂ）の例では、ラウンド表示Ｘ１２Ａは、「１Ｒ」と表示され、ラウンド遊技が１Ｒ（１回目のラウンド遊技）であることを示している。右打ち示唆表示Ｘ１２Ｃは、「右打ち」の表示と、遊技球の射出方向を示した矢印とが示されている。獲得玉数表示Ｘ１２Ｄは、「１７２０」と表示され、１７２０玉の遊技球を連チャン中に獲得したことを示している。

【１２３４】

次に、図１６６（Ｃ）に示すように、ラウンド遊技表示演出Ｂがおこなわれる。このラウンド遊技表示演出Ｂは、大当たり遊技中のラウンド遊技中（この場合は、１５回目のラウンド遊技中）におこなわれる演出であり、メイン表示画面７ａにおいて、ラウンド表示Ｘ１２Ａと、第１の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ１と、右打ち示唆表示Ｘ１２Ｃと、獲得玉数表示Ｘ１２Ｄとがラウンド遊技表示演出Ａから継続して表示される。ラウンド表示Ｘ１２Ａと獲得玉数表示Ｘ１２Ｄは、ラウンド遊技の進行に伴い変化する。図１６６（Ｃ）の例では、ラウンド表示Ｘ１２Ａは、「１５Ｒ」と表示され、ラウンド遊技が１５Ｒ（１５回目のラウンド遊技）であることを示している。第１の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ１は、継続して「ＲＵＳＨ　２回」と表され、すなわち、第１の連チャン回数（第１のＲＵＳＨ回数）は、２回となっていることを示している。右打ち示唆表示Ｘ１２Ｃは、「右打ち」の表示と、遊技球の射出方向を示した矢印とが示されている。獲得玉数表示Ｘ１２Ｄは、「３２００」と表示され、３２００玉の遊技球を連チャン中に獲得したことを示している。

２回目から１４回目のラウンド遊技（２Ｒ～１４Ｒのラウンド遊技）も同様に、ラウンド表示Ｘ１２Ａと、第１の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ１と、右打ち示唆表示Ｘ１２Ｃと、獲得玉数表示Ｘ１２Ｄとがラウンド遊技表示演出Ａから継続して表示され、ラウンド表示Ｘ１２Ａと獲得玉数表示Ｘ１２Ｄは、ラウンド遊技の進行に伴い変化する。

【１２３５】

次に、図１６６（Ｄ）に示すように、ラウンド遊技終了表示演出がおこなわれる。このラウンド遊技終了表示演出は、大当たり遊技中のエンディング演出中におこなわれる演出であり、メイン表示画面７ａにおいて、第２の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ２と、右打ち示唆表示Ｘ１２Ｃと、獲得玉数表示Ｘ１２Ｄと、連チャンの継続を示唆する連チャン継続表示Ｘ１２Ｅとが表示される。右打ち示唆表示Ｘ１２Ｃと獲得玉数表示Ｘ１２Ｄは、ラウンド遊技表示演出Ｂから継続して同様に表示される。

【１２３６】

第２の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ２は、第１の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ１とは異なる大きさで異なる位置に表示される。具体的には、第２の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ２は、第１の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ１より大きく表示され、右サブ表示画面６４Ｒの略中央付近に表示される。このとき、メイン表示画面７ａおよびサブ表示画面６４において、第１の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ１は、表示されない。第２の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ２は、第２の連チャン回数（第２のＲＵＳＨ回数）を表す表示である。第２の連チャン回数は、連チャン中における現時点（当該大当たり遊技時点）での大当たり回数（初当たりを含む）に１を加えた回数を表す。すなわち、第２の連チャン回数は、連チャン中における現時点での大当たり回数と、次の大当たり分（１回）とを含めた回数である。言い換えれば、第２の連チャン回数は、現時点での連チャン回数に加えて、未来の連チャン予定の大当たりの回数を含んだ回数である。従って、第２の連チャン回数を表す第２の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ２を表示するときには、次の大当たりが比較的到来し易い確変状態のときにおこなうことが好ましい。図１６６（Ｄ）の例では、第２の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ２は、「ＲＵＳＨ　３回目」と表され、第２の連チャン回数（第２のＲＵＳＨ回数）は、

３回となっていることが示される。なお、連チャン継続表示Ｘ１２Ｅは、第２の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ２よりも大きく表示される。
また、図１６６（Ｄ）の例では、連チャン継続表示Ｘ１２Ｅは、「ＲＵＳＨ」継続と表示され、ＲＵＳＨの継続、すなわち、連チャンの継続を示唆している。
【１２３７】
［変形例］
上記遊技機１の実施形態では、第２の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ２は、連チャン中における現時点（当該大当たり遊技時点）での大当たり回数（初当たりを含む）に１を加えた回数を表し、すなわち、第２の連チャン回数は、連チャン中における現時点での大当たり回数と、次の大当たり分（１回）とを含めた回数であるが、これに限られず、連チャン中における現時点（当該大当たり遊技時点）での大当たり回数（初当たりを含む）に２以上を加えた回数を表し、すなわち、第２の連チャン回数は、連チャン中における現時点での大当たり回数と、未来の大当たり分（２回分以上）とを含めた回数としてもよい。
【１２３８】
上記遊技機１の実施形態では、連チャン回数表示演出Ａにおいて、ラウンド遊技表示演出時とラウンド遊技終了表示演出時とで、獲得玉数表示Ｘ１２Ｄの位置や大きさを異なるようにしてもよい。例えば、ラウンド遊技終了表示演出時の獲得玉数表示Ｘ１２Ｄは、ラウンド遊技表示演出時の獲得玉数表示Ｘ１２Ｄとは異なる位置で小さく表示してもよいし、ラウンド遊技終了表示演出時の獲得玉数表示Ｘ１２Ｄは、ラウンド遊技表示演出時の獲得玉数表示Ｘ１２Ｄとは異なる位置で大きく表示してもよいし、ラウンド遊技終了表示演出時の獲得玉数表示Ｘ１２Ｄは、ラウンド遊技表示演出時の獲得玉数表示Ｘ１２Ｄと同じ位置で小さく表示してもよいし、ラウンド遊技終了表示演出時の獲得玉数表示Ｘ１２Ｄは、ラウンド遊技表示演出時の獲得玉数表示Ｘ１２Ｄと同じ位置で大きく表示してもよい。
【１２３９】
上記遊技機１の実施形態では、連チャン回数表示演出Ｄにおいて、サブ表示画面６４に第２の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ２が表示されているが、第１の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ１もサブ表示画面６４に表示するようにしてもよい。
【１２４０】
上記遊技機１の実施形態では、連チャン回数表示演出Ｂ～Ｄにおいて、ラウンド遊技終了表示演出で、獲得玉数表示Ｘ１２Ｄが表示されないが、これに限られず、獲得玉数表示Ｘ１２Ｄを表示するようにしてもよい。
【１２４１】
上記遊技機１の実施形態では、連チャン回数表示演出Ａ～Ｄにおいて、第１の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ１と第２の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ２とは同時に表示していないが、これに限られず、同時に表示するようにしてもよい。この場合、第１の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ１と第２の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ２とは異なる大きさにしてもよいし、同じ大きさにしてもよい。
【１２４２】
上記遊技機１の実施形態では、連チャン回数表示演出Ａ～Ｄにおいて、ラウンド遊技終了表示演出で、遊技状態を示唆する画像（文言）を表示してもよい。この場合、遊技状態を示唆する画像（文言）は、第２の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ２よりも大きく表示するようにしてもよい。
【１２４３】
上記遊技機１の実施形態では、連チャン回数表示演出Ａ～Ｄにおいて、第１の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ１と第２の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ２とは、大当たり遊技中に表示されるが、これに限られず、時短遊技中に表示されてもよい。
【１２４４】
［効果例］
以下に、連チャン回数表示演出の効果例を示す。
［効果１］

上記遊技機１の実施形態では、第１の連チャン回数を表す第１の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ１（例えば、ＲＵＳＨ　２回）の表示がおこなわれ、その後、第２の連チャン回数を表す第２の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ２(例えば、ＲＵＳＨ　３回目)がおこなわれる。この構成によれば、第１の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ１の表示の後、第２の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ２がおこなわれるので、遊技者に次の大当たりへの期待感を付与することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【１２４５】

［効果２］

上記遊技機１の実施形態では、大当たり遊技中において、第１の連チャン回数を表す第１の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ１（例えば、ＲＵＳＨ　２回）の表示がおこなわれ、その後、第２の連チャン回数を表す第２の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ２(例えば、ＲＵＳＨ　３回目)がおこなわれる。この構成によれば、大当たり遊技中において、第１の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ１の表示の後、第２の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ２がおこなわれるので、遊技者に対して、大当たり遊技後に次の大当たりがくることへの期待感を向上させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【１２４６】

［効果３］

上記遊技機１の実施形態では、大当たり遊技中において、第１の連チャン回数を表す第１の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ１（例えば、ＲＵＳＨ　２回）の表示がおこなわれ、その後、第２の連チャン回数を表す第２の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ２(例えば、ＲＵＳＨ　３回目)がおこなわれるが、第１の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ１と、第２の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ２との表示位置が異なる。この構成によれば、大当たり遊技中において、第１の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ１の表示の後、第２の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ２がおこなわれ、第１の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ１と、第２の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ２との表示位置が異なるので、第２の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ２を視認した遊技者は、遊技者にとって何か期待できることが起きるのではと感じ、第２の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ２に関連して大当たり遊技後の連チャンを想像し、次の大当たりがくることへの期待感を増大させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【１２４７】

［効果４］

上記遊技機１の実施形態では、大当たり遊技中において、第１の連チャン回数を表す第１の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ１（例えば、ＲＵＳＨ　２回）の表示がおこなわれ、その後、第２の連チャン回数を表す第２の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ２(例えば、ＲＵＳＨ　３回目)がおこなわれるが、第２の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ２は、第１の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ１よりも大きく表示される。この構成によれば、大当たり遊技中において、第１の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ１の表示の後、第２の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ２がおこなわれ、第２の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ２は、第１の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ１よりも大きく表示されるので、第２の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ２を視認した遊技者は、遊技者にとって何か期待できることが起きるのではと感じ、第２の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ２に関連して大当たり遊技後の連チャンを想像し、次の大当たりがくることへの期待感を増大させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【１２４８】

［効果５］

上記遊技機１の実施形態では、第１の連チャン回数を表す第１の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ１（例えば、ＲＵＳＨ　２回）の表示がおこなわれ、その後、第１の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ１を消去した後、第２の連チャン回数を表す第２の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ２(例えば、ＲＵＳＨ　３回目)がおこなわれる。この構成によれば、大当たり遊技中において、第１の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ１の表示の後、第１の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ１が消去され、その後、第２の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ２がおこなわれるので、第２の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ２を遊技者に強調することができ、第２の連チャン回数表示Ｘ

１２Ｂ２を視認した遊技者は、遊技者にとって何か期待できることが起きるのではと感じ、第２の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ２に関連して大当たり遊技後の連チャンを想像し、次の大当たりがくることへの期待感を増大させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【１２４９】

［効果６］

上記遊技機１の実施形態では、第１の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ１および第２の連チャン回数表示Ｘ１２Ｂ２の表示がおこなわれているときに、獲得玉数表示Ｘ１２Ｄがおこなわれる。この構成によれば、異なる連チャン回数の表示により、次の大当たりへの期待感を付与できると共に、獲得玉数表示Ｘ１２Ｄにより、さらに獲得玉数を増やすべく遊技意欲を向上させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【１２５０】

［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Ｘ１２－１]

複数の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、

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

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

前記第１の表示演出は、第１の連チャン回数を表す第１の連チャン回数表示をおこなう演出であり、

前記第２の表示演出は、前記第１の連チャン回数とは異なる第２の連チャン回数を表す第２の連チャン回数を表す第２の連チャン回数表示をおこなう演出であり、

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

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

ことを特徴とする遊技機。

【１２５１】

［態様Ｘ１２－２］

態様Ｘ１２－１に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出では、前記第１の表示演出および前記第２の表示演出は、ともに大当たり遊技中におこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

【１２５２】

［態様Ｘ１２－３］

態様Ｘ１２－２に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出では、前記第１の表示演出は、前記第１の連チャン回数表示を第１の位置に表示し、前記第２の表示演出は、前記第２の連チャン回数表示を前記第１の位置とは異なる第２の位置に表示する、

ことを特徴とする遊技機。

【１２５３】

［態様Ｘ１２－４］

態様Ｘ１２－２または態様Ｘ１２－３に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出では、前記第１の表示演出は、前記第１の連チャン回数表示を第１の大きさに表示し、前記第２の表示演出は、前記第２の連チャン回数表示を前記第１の大きさよりも大きい第２の大きさに表示する、

ことを特徴とする遊技機。

【１２５４】

［態様Ｘ１２－５］
態様Ｘ１２－２から態様Ｘ１２－４までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第３の表示演出をおこなう場合があり、
前記第３の表示演出は、前記第１の連チャン回数表示を消去する演出であり、
前記組み合わせ演出は、前記第３の表示演出を含む場合があり、
前記組み合わせ演出では、前記第１の表示演出がおこなわれ、その後に、前記第３の表示演出がおこなわれ、その後に、前記第２の表示演出がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
【１２５５】
［態様Ｘ１２－６］
態様Ｘ１２－５に記載の遊技機であって、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第４の表示演出をおこなう場合があり、
前記第４の表示演出は、大当たり遊技中における遊技媒体の獲得数を表す獲得数表示をおこなう演出であり、
前記組み合わせ演出は、前記第４の表示演出を含む場合があり、
前記組み合わせ演出では、前記第１の表示演出および前記第２の表示演出がおこなわれているときに、前記第４の表示演出がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
【１２５６】
以下に図１６７～図１７０を用いて方向場所示唆表示演出Ａ～Ｄについて説明する。この方向場所示唆表示演出は、画像制御用マイコン１０１によって、装飾図柄の変動演出中や大当たり遊技中などに実行され得る。この方向場所示唆表示演出は、メイン表示画面７ａやサブ表示画面６４に画像を表示させる演出である。
【１２５７】
［方向場所示唆表示演出Ａ］
図１６７は、方向場所示唆表示演出Ａを説明するための図である。方向場所示唆演出Ａでは、メイン表示画面７ａにおいて、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動演出がおこなわれた後、図１６７（Ａ）に示すように、メイン表示画面７ａにおいて、大当たり報知演出がおこなわれる。この大当たり報知演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが大当たり図柄配列で停止表示される。図１６７（Ａ）の例では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、それぞれ同じ「７」図柄である。すなわち、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、ゾロ目で停止表示する。この大当たり報知演出後には、大当たり遊技がおこなわれる。
【１２５８】
次に、図１６７（Ｂ）に示すように、右打ち示唆表示演出がおこなわれる。この右打ち示唆表示演出では、メイン表示画面７ａにおいて、方向示唆表示Ｘ１３Ａが表示される。この方向示唆表示Ｘ１３Ａは、遊技者に対して、遊技球を射出して狙う方向が右方向であることを表す表示であり、すなわち、右打ちを示唆している表示である。図１６７（Ｂ）の例では、方向示唆表示Ｘ１３Ａは、「右打ちじゃ！」という文字と、遊技球を射出して狙う方向が右方向であることを示す矢印（右打ちを示す矢印）とが表示される。
【１２５９】
次に、図１６７（Ｃ）に示すように、場所示唆表示演出がおこなわれる。この場所示唆表示演出では、メイン表示画面７ａにおいて、場所示唆表示Ｘ１３Ｂが表示される。この場所示唆表示演出では、方向示唆表示Ｘ１３Ａは、表示されない。場所示唆表示Ｘ１３Ｂは、遊技者に遊技球を射出して狙う場所を表す表示であり、具体的には、遊技球を射出して、遊技盤２の右上に配置される大入賞口開放始動口１７を狙うことを示唆する表示である。図１６７（Ｃ）の例では、場所示唆表示Ｘ１３Ｂとして、「ここを狙え」という文字と、実際の大入賞口開放始動口１７を含む領域Ｘ１４（図１参照）を拡大して示した図と、「ここを狙え」という文字から大入賞口開放始動口１７に向けて示される矢印とが示さ

れている。
【１２６０】
次に、図１６７（Ｄ）に示すように、ラウンド遊技表示演出がおこなわれる。このラウンド遊技表示演出では、メイン表示画面７ａにおいて、方向示唆表示Ｘ１３Ａと、ラウンド遊技表示Ｘ１３Ｄとが表示される。ここでは、場所示唆表示Ｘ１３Ｂは、表示されない。方向示唆表示Ｘ１３Ａは、右打ち示唆表示演出のときと比べて、表示位置、大きさ共に異なっている。すなわち、この方向示唆表示Ｘ１３Ａは、メイン表示画面７ａの右上端に表示され、右打ち示唆表示演出のときより小さく表示される。ラウンド遊技表示Ｘ１３Ｄは、ラウンド遊技に関する情報を表し、ラウンド表示、連チャン回数表示、獲得玉数表示が表示される。これらの表示の説明は、上述の記録更新表示演出や連チャン回数表示演出で示しているのでここでは省略する。図１６７（Ｄ）の例では、方向示唆表示Ｘ１３Ａは、「右打ち」という文字と、遊技球を射出して狙う方向が右方向であることを示す矢印（右打ちを示す矢印）とが表示されている。また、ラウンド遊技表示Ｘ１３Ｄは、ラウンド表示として「１Ｒ」と示され、ラウンド遊技が１Ｒ（１回目）であることが示唆され、連チャン回数表示として「ＲＵＳＨ　２回」と示され、連チャン回数が２回であることが示唆され、獲得玉数表示として「１７２０獲得」と示され、連チャン中に獲得した遊技球の数が「１７２０」であることが示唆されている。
【１２６１】
なお、大入賞口開放始動口１７は、大当たり遊技に突入した際に、ラウンド遊技開始のために大入賞口（例えば、第１大入賞口３０）を開放するための始動口である。メイン表示画面７ａに大当たり図柄配列が表示され、大当たり遊技状態になっても、大入賞口開放始動口１７に遊技球が入球しない限り、ラウンド遊技は、開始されない。
また、上記右打ち示唆表示演出、場所示唆表示演出、ラウンド遊技表示演出は、遊技状態が大当たり遊技状態のときの演出である。特に、ラウンド遊技表示演出は、ラウンド遊技中（大入賞口開放遊技中）の演出である。
【１２６２】
［方向場所示唆表示演出Ｂ］
図１６８は、方向場所示唆表示演出Ｂを説明するための図である。方向場所示唆演出Ｂでは、メイン表示画面７ａにおいて、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動演出がおこなわれた後、図１６８（Ａ）に示すように、メイン表示画面７ａにおいて、大当たり報知演出がおこなわれる。この大当たり報知演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが大当たり図柄配列で停止表示される。図１６８（Ａ）の例では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、それぞれ同じ「７」図柄である。すなわち、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、ゾロ目で停止表示する。この大当たり報知演出後には、大当たり遊技がおこなわれる。
【１２６３】
次に、図１６８（Ｂ）に示すように、右打ち示唆表示演出がおこなわれる。この右打ち示唆表示演出では、メイン表示画面７ａにおいて、方向示唆表示Ｘ１３Ａが表示される。この方向示唆表示Ｘ１３Ａは、遊技者に対して、遊技球を射出して狙う方向が右方向であることを表す表示であり、すなわち、右打ちを示唆している表示である。図１６８（Ｂ）の例では、方向示唆表示Ｘ１３Ａは、「右打ちじゃ！」という文字と、遊技球を射出して狙う方向が右方向であることを示す矢印（右打ちを示す矢印）とが表示される。
【１２６４】
次に、図１６８（Ｃ）に示すように、場所示唆表示演出がおこなわれる。この場所示唆表示演出では、メイン表示画面７ａにおいて、方向示唆表示Ｘ１３Ａが継続して表示され、場所示唆表示Ｘ１３Ｂが表示される。場所示唆表示Ｘ１３Ｂは、遊技者に遊技球を射出して狙う場所を表す表示であり、具体的には、遊技球を射出して、遊技盤２の右上に配置される大入賞口開放始動口１７を狙うことを示唆する表示である。図１６８（Ｃ）の例では、場所示唆表示Ｘ１３Ｂとして、「ここを狙え」という文字と、実際の大入賞口開放始動口１７を含む領域Ｘ１４（図１参照）を拡大して示した図と、「ここを狙え」という文字から大入賞口開放始動口１７に向けて示される矢印とが示されている。

【１２６５】
次に、図１６８（Ｄ）に示すように、ラウンド遊技表示演出がおこなわれる。このラウンド遊技表示演出では、メイン表示画面７ａにおいて、方向示唆表示Ｘ１３Ａと、ラウンド遊技表示Ｘ１３Ｄとが表示される。ここでは、場所示唆表示Ｘ１３Ｂは、表示されない。方向示唆表示Ｘ１３Ａは、右打ち示唆表示演出のときと比べて、表示位置、大きさ共に異なっている。すなわち、この方向示唆表示Ｘ１３Ａは、メイン表示画面７ａの右上端に表示され、右打ち示唆表示演出のときより小さく表示される。ラウンド遊技表示Ｘ１３Ｄは、ラウンド遊技に関する情報を表し、ラウンド表示、連チャン回数表示、獲得玉数表示が表示される。これらの表示の説明は、上述の記録更新表示演出や連チャン回数表示演出で示しているのでここでは省略する。図１６８（Ｄ）の例では、方向示唆表示Ｘ１３Ａは、「右打ち」という文字と、遊技球を射出して狙う方向が右方向であることを示す矢印（右打ちを示す矢印）とが表示されている。また、ラウンド遊技表示Ｘ１３Ｄは、ラウンド表示として「１Ｒ」と示され、ラウンド遊技が１Ｒ（１回目）であることが示唆され、連チャン回数表示として「ＲＵＳＨ　２回」と示され、連チャン回数が２回であることが示唆され、獲得玉数表示として「１７２０獲得」と示され、連チャン中に獲得した遊技球の数が「１７２０」であることが示唆されている。

【１２６６】
また、上記右打ち示唆表示演出、場所示唆表示演出、ラウンド遊技表示演出は、遊技状態が大当たり遊技状態のときの演出である。特に、ラウンド遊技表示演出は、ラウンド遊技中（大入賞口開放遊技中）の演出である。

【１２６７】
［方向場所示唆表示演出Ｃ］
図１６９は、方向場所示唆表示演出Ｃを説明するための図である。方向場所示唆演出Ｃでは、メイン表示画面７ａにおいて、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動演出がおこなわれた後、図１６９（Ａ）に示すように、メイン表示画面７ａにおいて、大当たり報知演出がおこなわれる。この大当たり報知演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが大当たり図柄配列で停止表示される。図１６９（Ａ）の例では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、それぞれ同じ「７」図柄である。すなわち、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、ゾロ目で停止表示する。この大当たり報知演出後には、大当たり遊技がおこなわれる。

【１２６８】
次に、図１６９（Ｂ）に示すように、右打ち示唆表示演出がおこなわれる。この右打ち示唆表示演出では、メイン表示画面７ａにおいて、方向示唆表示Ｘ１３Ａが表示される。この方向示唆表示Ｘ１３Ａは、遊技者に対して、遊技球を射出して狙う方向が右方向であることを表す表示であり、すなわち、右打ちを示唆している表示である。図１６９（Ｂ）の例では、方向示唆表示Ｘ１３Ａは、「右打ちじゃ！」という文字と、遊技球を射出して狙う方向が右方向であることを示す矢印（右打ちを示す矢印）とが表示される。

【１２６９】
次に、図１６９（Ｃ）に示すように、場所示唆表示演出がおこなわれる。この場所示唆表示演出では、メイン表示画面７ａにおいて、方向示唆表示Ｘ１３Ａが継続して表示され、場所示唆表示Ｘ１３Ｅが表示される。場所示唆表示Ｘ１３Ｅは、遊技者に遊技球を射出して狙う場所を表す表示であり、具体的には、遊技球を射出して、遊技盤２の右上に配置される大入賞口開放始動口１７を狙うことを示唆する表示である。図１６９（Ｃ）の例では、場所示唆表示Ｘ１３Ｂとして、「右のＧＯを狙え」と示され、大入賞口開放始動口１７の前面に付される「ＧＯ」（図１参照）を狙うことが示唆され、すなわち、大入賞口開放始動口１７を狙うことが示唆されている。

【１２７０】
次に、図１６９（Ｄ）に示すように、ラウンド遊技表示演出がおこなわれる。このラウンド遊技表示演出では、メイン表示画面７ａにおいて、方向示唆表示Ｘ１３Ａと、ラウンド遊技表示Ｘ１３Ｄとが表示される。ここでは、場所示唆表示Ｘ１３Ｂは、表示されない。方向示唆表示Ｘ１３Ａは、右打ち示唆表示演出のときと比べて、表示位置、大きさ共に

異なっている。すなわち、この方向示唆表示Ｘ１３Ａは、メイン表示画面７ａの右上端に表示され、右打ち示唆表示演出のときより小さく表示される。ラウンド遊技表示Ｘ１３Ｄは、ラウンド遊技に関する情報を表し、ラウンド表示、連チャン回数表示、獲得玉数表示が表示される。これらの表示の説明は、上述の記録更新表示演出や連チャン回数表示演出で示しているのでここでは省略する。図１６９（Ｄ）の例では、方向示唆表示Ｘ１３Ａは、「右打ち」という文字と、遊技球を射出して狙う方向が右方向であることを示す矢印（右打ちを示す矢印）とが表示されている。また、ラウンド遊技表示Ｘ１３Ｄは、ラウンド表示として「１Ｒ」と示され、ラウンド遊技が１Ｒ（１回目）であることが示唆され、連チャン回数表示として「ＲＵＳＨ　２回」と示され、連チャン回数が２回であることが示唆され、獲得玉数表示として「１７２０獲得」と示され、連チャン中に獲得した遊技球の数が「１７２０」であることが示唆されている。

【１２７１】

また、上記右打ち示唆表示演出、場所示唆表示演出、ラウンド遊技表示演出は、遊技状態が大当たり遊技状態のときの演出である。特に、ラウンド遊技表示演出は、ラウンド遊技中（大入賞口開放遊技中）の演出である。

【１２７２】

［方向場所示唆表示演出Ｄ］

図１７０は、方向場所示唆表示演出Ｄを説明するための図である。方向場所示唆演出Ｄでは、メイン表示画面７ａにおいて、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動演出がおこなわれた後、図１７０（Ａ）に示すように、メイン表示画面７ａにおいて、大当たり報知演出がおこなわれる。この大当たり報知演出では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが大当たり図柄配列で停止表示される。図１７０（Ａ）の例では、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、それぞれ同じ「７」図柄である。すなわち、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、ゾロ目で停止表示する。この大当たり報知演出後には、大当たり遊技がおこなわれる。

【１２７３】

次に、図１７０（Ｂ）に示すように、右打ち示唆表示演出がおこなわれる。この右打ち示唆表示演出では、メイン表示画面７ａにおいて、方向示唆表示Ｘ１３Ａが表示される。この方向示唆表示Ｘ１３Ａは、遊技者に対して、遊技球を射出して狙う方向が右方向であることを表す表示であり、すなわち、右打ちを示唆している表示である。図１７０（Ｂ）の例では、方向示唆表示Ｘ１３Ａは、「右打ちじゃ！」という文字と、遊技球を射出して狙う方向が右方向であることを示す矢印（右打ちを示す矢印）とが表示される。

【１２７４】

次に、図１７０（Ｃ）に示すように、場所示唆表示演出がおこなわれる。この場所示唆表示演出では、メイン表示画面７ａにおいて、方向示唆表示Ｘ１３Ａが継続して表示され、右サブ表示画面６４Ｒにおいて、場所示唆表示Ｘ１３Ｆが表示される。場所示唆表示Ｘ１３Ｆは、遊技者に遊技球を射出して狙う場所を表す表示であり、具体的には、遊技球を射出して、遊技盤２の右上に配置される大入賞口開放始動口１７を狙うことを示唆する表示である。図１７０（Ｃ）の例では、場所示唆表示Ｘ１３Ｆとして、「ここを狙え」という文字と、実際の大入賞口開放始動口１７を含む領域Ｘ１４（図１参照）を拡大して示した図と、「ここを狙え」という文字から大入賞口開放始動口１７に向けて示される矢印とが示されている。

【１２７５】

次に、図１７０（Ｄ）に示すように、ラウンド遊技表示演出がおこなわれる。このラウンド遊技表示演出では、メイン表示画面７ａにおいて、方向示唆表示Ｘ１３Ａと、ラウンド遊技表示Ｘ１３Ｄとが表示される。ここでは、場所示唆表示Ｘ１３Ｆは、表示されない。方向示唆表示Ｘ１３Ａは、右打ち示唆表示演出のときと比べて、表示位置、大きさ共に異なっている。すなわち、この方向示唆表示Ｘ１３Ａは、メイン表示画面７ａの右上端に表示され、右打ち示唆表示演出のときより小さく表示される。ラウンド遊技表示Ｘ１３Ｄは、ラウンド遊技に関する情報を表し、ラウンド表示、連チャン回数表示、獲得玉数表示が表示される。これらの表示の説明は、上述の記録更新表示演出や連チャン回数表示演出

で示しているのでここでは省略する。図１７０（Ｄ）の例では、方向示唆表示Ｘ１３Ａは、「右打ち」という文字と、遊技球を射出して狙う方向が右方向であることを示す矢印（右打ちを示す矢印）とが表示されている。また、ラウンド遊技表示Ｘ１３Ｄは、ラウンド表示として「１Ｒ」と示され、ラウンド遊技が１Ｒ（１回目）であることが示唆され、連チャン回数表示として「ＲＵＳＨ　２回」と示され、連チャン回数が２回であることが示唆され、獲得玉数表示として「１７２０獲得」と示され、連チャン中に獲得した遊技球の数が「１７２０」であることが示唆されている。

【１２７６】

また、上記右打ち示唆表示演出、場所示唆表示演出、ラウンド遊技表示演出は、遊技状態が大当たり遊技状態のときの演出である。特に、ラウンド遊技表示演出は、ラウンド遊技中（大入賞口開放遊技中）の演出である。

【１２７７】

［変形例］

上記遊技機１の実施形態では、方向場所示唆表示演出において、場所示唆表示Ｘ１３Ｂ，Ｘ１３Ｅ，Ｘ１３Ｆは、遊技者に遊技球を射出して狙う場所を表す表示であり、具体的には、遊技球を射出して、遊技盤２の右上に配置される大入賞口開放始動口１７を狙うことを示唆する表示であるが、これに限られず、場所示唆表示は、遊技球を射出して、遊技盤２の右下に配置される大入賞口を狙うことを示唆する表示であってもよいし、遊技盤２の略中央に配置される第１始動口を狙うことを示唆する表示であってもよいし、場所示唆表示は、遊技盤２の略中央に配置される第２始動口を狙うことを示唆する表示であってもよいし、遊技盤２の各所に配置される一般入賞口を狙うことを示唆する表示であってもよいし、所定の駆動装置を可動させるための始動口を狙うことを示唆する表示であってもよい。この場合においても、場所示唆表示は、これらの場所を示す実際の場所を含む画像を表示するようにしてもよい。

【１２７８】

上記遊技機１の実施形態で、場所示唆表示演出において場所示唆表示Ｘ１３Ｂを表示する前では、大入賞口開放始動口１７に遊技球が入球したとしても遊技球の検出はおこなわれず、大入賞口は開放されない。言い換えれば、場所示唆表示演出において場所示唆表示Ｘ１３Ｂを表示してから、大入賞口開放始動口１７に遊技球が入球した場合には、遊技球の検出はおこなわれて大入賞口が開放される。

【１２７９】

上記遊技機１の実施形態では、場所示唆表示演出において、方向示唆表示Ｘ１３Ａが表示された後に、場所示唆表示Ｘ１３Ｂ，Ｘ１３Ｅ，Ｘ１３Ｆが表示されているが、これに限られず、場所示唆表示Ｘ１３Ｂ，Ｘ１３Ｅ，Ｘ１３Ｆが表示された後に、方向示唆表示Ｘ１３Ａが表示されてもよい。

【１２８０】

上記遊技機１の実施形態では、場所示唆表示演出において、方向示唆表示Ｘ１３Ａと場所示唆表示Ｘ１３Ｂ，Ｘ１３Ｅ，Ｘ１３Ｆのどちらか一方、もしくは、両方をサブ表示画面６４に表示してもよい。また、方向示唆表示Ｘ１３Ａを左サブ表示画面６４Ｌに表示し、場所示唆表示Ｘ１３Ｂ，Ｘ１３Ｅ，Ｘ１３Ｆを右サブ表示画面６４Ｒに表示するようにしてもよいし、方向示唆表示Ｘ１３Ａを右サブ表示画面６４Ｒに表示し、場所示唆表示Ｘ１３Ｂ，Ｘ１３Ｅ，Ｘ１３Ｆを左サブ表示画面６４Ｌに表示するようにしてもよい。

【１２８１】

［効果例］

以下に、方向場所示唆表示演出の効果例を示す。

［効果１］

上記遊技機１の実施形態では、方向場所示唆表示演出において、遊技球を射出して狙う方向を表す方向示唆表示Ｘ１３Ａが表示され、遊技球を射出して狙う場所を表す場所示唆表示Ｘ１３Ｂが表示される。この構成によれば、方向示唆表示Ｘ１３Ａと場所示唆表示Ｘ１３Ｂとが表示されるので、遊技者は、遊技球を射出するタイミング、射出する方向、お

よび、射出する場所を把握することができ、遊技者が不利益を被ることを抑制することができる。その結果、遊技者は遊技を楽しく進行することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【１２８２】

［効果２］

上記遊技機１の実施形態では、方向場所示唆表示演出において、遊技球を射出して狙う方向を表す方向示唆表示Ｘ１３Ａが表示されているときに、遊技球を射出して狙う場所を表す場所示唆表示Ｘ１３Ｂが表示される。この構成によれば、方向示唆表示Ｘ１３Ａが表示されているときに、場所示唆表示Ｘ１３Ｂが表示されるので、遊技者は、遊技球を射出するタイミング、射出する方向、および、射出する場所を同時に把握することができ、遊技者が不利益を被ることを極力抑制することができる。その結果、遊技者は遊技を楽しく進行することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【１２８３】

［効果３］

上記遊技機１の実施形態では、方向場所示唆表示演出において、場所示唆表示Ｘ１３Ｂの表示がおこなわれる前に、方向示唆表示Ｘ１３Ａの表示がおこなわれ、その後、方向示唆表示Ｘ１３Ａがおこなわれているときに、場所示唆表示Ｘ１３Ｂの表示がおこなわれる。この構成によれば、場所示唆表示Ｘ１３Ｂの表示がおこなわれる前に、方向示唆表示Ｘ１３Ａの表示がおこなわれるので、遊技者は、とりあえず方向示唆表示Ｘ１３Ａに基づいて、大まかな射出方向を調整することができ、その後、方向示唆表示Ｘ１３Ａが表示されているときに、場所示唆表示Ｘ１３Ｂが表示されるので、遊技者は、遊技球を射出するタイミング、射出する方向、および、射出する場所を同時に把握することができる。従って、遊技者が不利益を被ることを極力抑制することができる。その結果、遊技者は遊技を楽しく進行することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【１２８４】

［効果４］

上記遊技機１の実施形態では、方向場所示唆表示演出において、場所示唆表示Ｘ１３Ｂの表示がおこなわれる前に、方向示唆表示Ｘ１３Ａの表示がおこなわれ、その後、方向示唆表示Ｘ１３Ａがおこなわれているときに、場所示唆表示Ｘ１３Ｂの表示がおこなわれ、その後、場所示唆表示Ｘ１３Ｂの表示が終了した場合であっても方向示唆表示Ｘ１３Ａの表示が継続しておこなわれる。この構成によれば、場所示唆表示Ｘ１３Ｂの表示がおこなわれる前に、方向示唆表示Ｘ１３Ａの表示がおこなわれるので、遊技者は、とりあえず方向示唆表示Ｘ１３Ａに基づいて、大まかな射出方向を調整することができ、その後、方向示唆表示Ｘ１３Ａが表示されているときに、場所示唆表示Ｘ１３Ｂが表示されるので、遊技者は、遊技球を射出するタイミング、射出する方向、および、射出する場所を同時に把握することができ、その後、場所示唆表示Ｘ１３Ｂの表示が終了した場合であっても方向示唆表示Ｘ１３Ａの表示が継続しておこなわれるので、遊技者が遊技球の射出を停止することを抑制することができる。従って、遊技者が不利益を被ることを極力抑制することができる。その結果、遊技者は遊技を楽しく進行することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【１２８５】

［効果５］

上記遊技機１の実施形態では、方向場所示唆表示演出において、場所示唆表示Ｘ１３Ｂの表示がおこなわれる前に、右打ちを示唆する方向示唆表示Ｘ１３Ａの表示がおこなわれ、その後、方向示唆表示Ｘ１３Ａがおこなわれているときに、場所示唆表示Ｘ１３Ｂの表示がおこなわれ、その後、場所示唆表示Ｘ１３Ｂの表示が終了した場合であっても方向示唆表示Ｘ１３Ａの表示が継続しておこなわれる。この構成によれば、場所示唆表示Ｘ１３Ｂの表示がおこなわれる前に、方向示唆表示Ｘ１３Ａの表示がおこなわれるので、遊技者は、とりあえず方向示唆表示Ｘ１３Ａに基づいて、右打ちに備えることができ、その後、方向示唆表示Ｘ１３Ａが表示されているときに、場所示唆表示Ｘ１３Ｂが表示されるので

、遊技者は、遊技球を射出するタイミング、および、射出する場所を同時に把握することができ、その後、場所示唆表示Ｘ１３Ｂの表示が終了した場合であっても方向示唆表示Ｘ１３Ａの表示が継続しておこなわれるので、遊技者が右打ちを停止することを抑制することができる。従って、遊技者が不利益を被ることを極力抑制することができる。その結果、遊技者は遊技を楽しく進行することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【１２８６】

［効果６］

上記遊技機１の実施形態では、方向場所示唆表示演出において、場所示唆表示Ｘ１３Ｂの表示は、遊技者を射出して狙う場所が大入賞口とは異なる場所を示唆する表示である。この構成によれば、通常、大入賞口は遊技者が認知している場所であるがその他の場所（例えば、大入賞口開放始動口１７）に遊技球の入球の必要があるときに、遊技者が当該場所に遊技球の入球がされないことを抑制することができ、遊技者が不利益を被ることを極力抑制することができる。その結果、遊技者は遊技を楽しく進行することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【１２８７】

［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Ｘ１３－１]

複数の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、

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

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

前記第１の表示演出は、遊技球を射出して狙う方向を表す方向示唆表示をおこなう演出であり、

前記第２の表示演出は、遊技球を射出して狙う場所を表す場所示唆表示をおこなう演出であり、

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

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

ことを特徴とする遊技機。

【１２８８】

［態様Ｘ１３－２］

態様Ｘ１３－１に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴とする遊技機。

【１２８９】

［態様Ｘ１３－３］

態様Ｘ１３－２に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴とする遊技機。

【１２９０】

［態様Ｘ１３－４］

態様Ｘ１３－３に記載の遊技機であって、

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

演出がおこなわれ、その後、前記第２の表示演出が終了した場合であっても前記第１の表示演出が継続しておこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
【１２９１】
［態様Ｘ１３－５］
態様Ｘ１３－４に記載の遊技機であって、
前記方向示唆表示は、遊技球を射出して狙う方向が右方向であることを示唆する表示である、
ことを特徴とする遊技機。
【１２９２】
［態様Ｘ１３－６］
態様Ｘ１３－４または態様Ｘ１３－５に記載の遊技機であって、
前記場所示唆表示は、遊技球を射出して狙う場所が大入賞口とは異なる場所を示唆する表示である、
ことを特徴とする遊技機。
【１２９３】
以下に図１７１～図１７４を用いて方向示唆表示変更演出Ａ～Ｄについて説明する。この方向示唆表示変更演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン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、方向示唆表示変更演出を実行する指示が含まれている場合に、ＲＯＭ１０３から対応する画像データを読み出してメイン表示画面７ａやサブ表示画面６４に画像を表示させる演出である。
【１２９４】
上記実施形態の遊技機１では、大当たり中にＶフラグがＯＮにならなかった大当たり（例えば、１６Ｒ非Ｖ通過予定大当たり）の場合には、ＶフラグがＯＦＦであり、遊技状態設定処理（図３２）により時短フラグがＯＮされ、かつ、時短カウンタに１００がセットされる。すなわち、この場合、大当たり遊技後、特別図柄が１００回変動するまで（詳しくは、特別図柄が変動開始してから停止するまでの動作を１００回繰り返すまで）、非確変状態かつ時短状態（以下では、通常時短状態とも呼ぶ）が継続される。以下では、通常時短状態での特別図柄の１００回目の変動を「時短最終変動」とも呼ぶ。
【１２９５】
［方向示唆表示変更演出Ａ］
図１７１は、方向示唆表示変更演出Ａを説明するための図である。
上記実施形態の遊技機１では、特別図柄確定処理（図２７）の遊技状態管理処理（図２８）において、時短カウンタが１００になったときに時短フラグがＯＦＦされる。すなわち、時短最終変動において、特別図柄の変動の停止時に遊技状態が通常時短状態から通常状態（非確変状態かつ非時短状態）に変更されるが、以下のように制御してもよい。すなわち、時短最終変動において、特別図柄の変動の開始時に遊技状態が通常時短状態から通常状態（非確変状態かつ非時短状態）に変更する制御Ａを実行してもよい。この方向示唆表示変更演出Ａは、このような制御Ａのときに実行される演出である。この方向示唆表示変更演出Ａは、時短最終変動の１つ前の変動から時短最終変動までにおこなわれる演出である。
【１２９６】
方向示唆表示変更演出Ａでは、まず、図１７１（Ａ）に示すように、装飾図柄変動開始前演出がおこなわれる。この装飾図柄変動開始前演出は、時短最終変動の１つ前の変動において装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが確定停止した状態を表す演出である。装飾図柄変動開始前演出では、メイン表示画面７ａにおいて、略中央に装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが停止表示され、右上の位置に右打ち示唆表示Ｘ１４Ａが表示される。この右打ち示唆表示Ｘ１４Ａは、遊技者に遊技球を右方向（遊技盤２の右側方向）に射出するように示唆する(促す)表示である。図１７１（Ａ）の例では、左装飾図柄８Ｌが「４」図柄で停止表示され

、中装飾図柄８Ｃが「３」図柄で停止表示され、右装飾図柄８Ｒが「５」図柄で停止表示されている。また、右打ち示唆表示Ｘ１４Ａは、「右打ち」という文字と、遊技球の射出方向（右方向）を示した矢印とが示されている。保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとがメイン表示画面７ａの下方に表示される。これら保留アイコン９Ａ，９Ｃは、柄のない白色の保留アイコンである。なお、この装飾図柄変動開始前演出では、遊技状態は通常時短状態である。

【１２９７】

次に、図１７１（Ｂ）に示すように、装飾図柄変動開始演出がおこなわれる。この装飾図柄変動開始演出は、時短最終変動における装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動開始時におこなわれる演出である。装飾図柄変動開始演出では、メイン表示画面７ａにおいて、略中央で装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが変動開始され、右上の位置に左打ち示唆表示Ｘ１４Ｂが表示される。この左打ち示唆表示Ｘ１４Ｂは、遊技者に遊技球を左方向（遊技盤２の左側方向）に射出するように示唆する(促す)表示である。この左打ち示唆表示Ｘ１４Ｂの表示は、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動開始時に表示される。この装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動開始時とは、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが動き始める前の状態と、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが停止状態から動き始めたときとを含む概念である。図１７１（Ｂ）の例では、左打ち示唆表示Ｘ１４Ｂは、「左打ち」という文字と、遊技球の射出方向（左方向）を示した矢印とが示されている。なお、この装飾図柄変動開始演出において、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動開始時に遊技状態が通常時短状態から通常状態に移行している。以後の演出では、遊技状態が通常状態である。

【１２９８】

次に、図１７１（Ｃ）に示すように、リーチ演出がおこなわれる。このリーチ演出では、メイン表示画面７ａにおいて装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒによってリーチ状態が形成され、左打ち示唆表示Ｘ１４Ｂが継続して表示される。図１７１（Ｃ）の例では、リーチ状態は、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒとが同じ「７」図柄で仮停止表示され、中装飾図柄８Ｃが高速変動することによって形成されている。

【１２９９】

次に、図１７１（Ｄ）に示すように、装飾図柄停止演出がおこなわれる。この装飾図柄停止演出では、メイン表示画面７ａにおいて、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが停止表示され、左打ち示唆表示Ｘ１４Ｂが継続して表示される。図１７１（Ｄ）の例では、装飾図柄８Ｌが「７」図柄で停止表示され、中装飾図柄８Ｃが「６」図柄で停止表示され、右装飾図柄８Ｒが「７」図柄で停止表示されている。

【１３００】

次に、図１７１（Ｅ）に示すように、リザルト表示演出がおこなわれる。このリザルト表示演出では、メイン表示画面７ａにおいて、リザルト表示Ｘ１４Ｃが表示され、左打ち示唆表示Ｘ１４Ｂが継続して表示される。リザルト表示Ｘ１４Ｃは、連チャン回数と連チャン中の獲得玉数とが表示される。図１７１（Ｅ）の例では、リザルト表示Ｘ１４Ｃは、「連チャン回数：３回」、「獲得玉数：４２００玉」と示され、連チャン回数が３回で、連チャン中の獲得玉数が４２００玉であることが示唆されている。

その後、特別図柄の変動が停止され、次の変動に移行する。

【１３０１】

［方向示唆表示変更演出Ｂ］

図１７２は、方向示唆表示変更演出Ｂを説明するための図である。

上記実施形態の遊技機１では、特別図柄確定処理（図２７）の遊技状態管理処理（図２８）において、時短カウンタが１００になったときに時短フラグがＯＦＦされる。すなわち、時短最終変動において、特別図柄の変動の停止時に遊技状態が通常時短状態から通常状態（非確変状態かつ非時短状態）に変更されるが、以下のように制御してもよい。すなわち、時短最終変動において、装飾図柄の変動の停止時に遊技状態が通常時短状態から通常状態（非確変状態かつ非時短状態）に変更する制御Ｂを実行してもよい。この方向示唆表示変更演出Ｂは、このような制御Ｂのときに実行される演出である。この方向示唆表示

変更演出Ｂは、時短最終変動においておこなわれる演出である。
【１３０２】
方向示唆表示変更演出Ｂでは、まず、図１７２（Ａ）に示すように、装飾図柄変動開始演出がおこなわれる。この装飾図柄変動開始演出は、時短最終変動において、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが変動開始する演出である。装飾図柄変動開始演出では、メイン表示画面７ａにおいて、略中央で装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが変動開始され、右上の位置に右打ち示唆表示Ｘ１４Ａが表示される。この右打ち示唆表示Ｘ１４Ａは、遊技者に遊技球を右方向（遊技盤２の右側方向）に射出するように示唆する(促す)表示である。この右打ち示唆表示Ｘ１４Ａの表示は、前の変動から継続して表示されている。図１７２（Ｂ）の例では、右打ち示唆表示Ｘ１４Ａは、「右打ち」という文字と、遊技球の射出方向（右方向）を示した矢印とが示されている。保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとがメイン表示画面７ａの下方に表示される。これら保留アイコン９Ａ，９Ｃは、柄のない白色の保留アイコンである。なお、この装飾図柄変動開始演出では、遊技状態は通常時短状態である。
【１３０３】
次に、図１７２（Ｂ）に示すように、リーチ演出がおこなわれる。このリーチ演出では、メイン表示画面７ａにおいて装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒによってリーチ状態が形成され、右打ち示唆表示Ｘ１４Ａが継続して表示される。図１７２（Ｂ）の例では、リーチ状態は、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒとが同じ「７」図柄で仮停止表示され、中装飾図柄８Ｃが高速変動することによって形成されている。このリーチ演出では、遊技状態が通常時短状態である。
【１３０４】
次に、図１７２（Ｃ）に示すように、装飾図柄停止演出がおこなわれる。この装飾図柄停止演出では、メイン表示画面７ａにおいて、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが停止表示され、左打ち示唆表示Ｘ１４Ｂが表示される。この左打ち示唆表示Ｘ１４Ｂは、遊技者に遊技球を左方向（遊技盤２の左側方向）に射出するように示唆する(促す)表示であり、右打ち示唆表示Ｘ１４Ａの代わりにメイン表示画面７ａの右上の位置に表示される。図１７２（Ｃ）の例では、装飾図柄８Ｌが「７」図柄で停止表示され、中装飾図柄８Ｃが「６」図柄で停止表示され、右装飾図柄８Ｒが「７」図柄で停止表示されている。また、左打ち示唆表示Ｘ１４Ｂは、「左打ち」という文字と、遊技球の射出方向（左方向）を示した矢印とが示されている。なお、この装飾図柄変動停止演出において、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの停止表示時に遊技状態が通常時短状態から通常状態に移行している。
【１３０５】
次に、図１７２（Ｄ）に示すように、リザルト表示演出がおこなわれる。このリザルト表示演出では、メイン表示画面７ａにおいて、リザルト表示Ｘ１４Ｃが表示され、左打ち示唆表示Ｘ１４Ｂが継続して表示される。リザルト表示Ｘ１４Ｃは、連チャン回数と連チャン中の獲得玉数とが表示される。図１７２（Ｄ）の例では、リザルト表示Ｘ１４Ｃは、「連チャン回数：３回」、「獲得玉数：４２００玉」と示され、連チャン回数が３回で、連チャン中の獲得玉数が４２００玉であることが示唆されている。
その後、特別図柄の変動が停止され、次の変動に移行する。
【１３０６】
［方向示唆表示変更演出Ｃ］
図１７３は、方向示唆表示変更演出Ｃを説明するための図である。
上記実施形態の遊技機１では、特別図柄確定処理（図２７）の遊技状態管理処理（図２８）において、時短カウンタが１００になったときに時短フラグがＯＦＦされる。すなわち、時短最終変動において、特別図柄の変動の停止時に遊技状態が通常時短状態から通常状態（非確変状態かつ非時短状態）に変更されるが、以下のように制御してもよい。すなわち、時短最終変動において、装飾図柄の変動の停止時後のリザルト演出時に遊技状態が通常時短状態から通常状態（非確変状態かつ非時短状態）に変更する制御Ｃを実行してもよい。この方向示唆表示変更演出Ｃは、このような制御Ｃのときに実行される演出である。この方向示唆表示変更演出Ｃは、時短最終変動においておこなわれる演出である。

【１３０７】
方向示唆表示変更演出Ｃでは、まず、図１７３（Ａ）に示すように、装飾図柄変動開始演出がおこなわれる。この装飾図柄変動開始演出は、時短最終変動において、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが変動開始する演出である。装飾図柄変動開始演出では、メイン表示画面７ａにおいて、略中央で装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが変動開始され、右上の位置に右打ち示唆表示Ｘ１４Ａが表示される。この右打ち示唆表示Ｘ１４Ａは、遊技者に遊技球を右方向（遊技盤２の右側方向）に射出するように示唆する(促す)表示である。この右打ち示唆表示Ｘ１４Ａの表示は、前の変動から継続して表示されている。図１７３（Ｂ）の例では、右打ち示唆表示Ｘ１４Ａは、「右打ち」という文字と、遊技球の射出方向（右方向）を示した矢印とが示されている。保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとがメイン表示画面７ａの下方に表示される。これら保留アイコン９Ａ，９Ｃは、柄のない白色の保留アイコンである。なお、この装飾図柄変動開始演出では、遊技状態は通常時短状態である。
【１３０８】
次に、図１７３（Ｂ）に示すように、リーチ演出がおこなわれる。このリーチ演出では、メイン表示画面７ａにおいて装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒによってリーチ状態が形成され、右打ち示唆表示Ｘ１４Ａが継続して表示される。図１７３（Ｂ）の例では、リーチ状態は、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒとが同じ「７」図柄で仮停止表示され、中装飾図柄８Ｃが高速変動することによって形成されている。このリーチ演出では、遊技状態が通常時短状態である。
【１３０９】
次に、図１７３（Ｃ）に示すように、装飾図柄停止演出がおこなわれる。この装飾図柄停止演出では、メイン表示画面７ａにおいて、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが停止表示され、継続して右打ち示唆表示Ｘ１４Ａが表示される。図１７３（Ｃ）の例では、装飾図柄８Ｌが「７」図柄で停止表示され、中装飾図柄８Ｃが「６」図柄で停止表示され、右装飾図柄８Ｒが「７」図柄で停止表示されている。なお、この装飾図柄変動停止演出において、遊技状態は、通常時短状態である。
【１３１０】
次に、図１７３（Ｄ）に示すように、リザルト表示演出がおこなわれる。このリザルト表示演出では、メイン表示画面７ａにおいて、リザルト表示Ｘ１４Ｃが表示され、左打ち示唆表示Ｘ１４Ｂが表示される。この左打ち示唆表示Ｘ１４Ｂは、遊技者に遊技球を左方向（遊技盤２の左側方向）に射出するように示唆する(促す)表示であり、右打ち示唆表示Ｘ１４Ａの代わりにメイン表示画面７ａの右上の位置に表示される。リザルト表示Ｘ１４Ｃは、連チャン回数と連チャン中の獲得玉数とが表示される。図１７３（Ｄ）の例では、リザルト表示Ｘ１４Ｃは、「連チャン回数：３回」、「獲得玉数：４２００玉」と示され、連チャン回数が３回で、連チャン中の獲得玉数が４２００玉であることが示唆されている。また、左打ち示唆表示Ｘ１４Ｂは、「左打ち」という文字と、遊技球の射出方向（左方向）を示した矢印とが示されている。なお、このリザルト表示演出において、遊技状態が通常時短状態から通常状態に移行している。
その後、特別図柄の変動が停止され、次の変動に移行する。
【１３１１】
［方向示唆表示変更演出Ｄ］
図１７４は、方向示唆表示変更演出Ｄを説明するための図である。
上記実施形態の遊技機１では、特別図柄確定処理（図２７）の遊技状態管理処理（図２８）において、時短カウンタが１００になったときに時短フラグがＯＦＦされる。すなわち、時短最終変動において、特別図柄の変動の停止時に遊技状態が通常時短状態から通常状態（非確変状態かつ非時短状態）に変更されるが、以下のように制御してもよい。すなわち、時短最終変動において、装飾図柄の変動の停止時後のリザルト演出時に遊技状態が通常時短状態から通常状態（非確変状態かつ非時短状態）に変更する制御Ｃを実行してもよい。この方向示唆表示変更演出Ｃは、このような制御Ｃのときに実行される演出である。この方向示唆表示変更演出Ｃは、時短最終変動とその次の変動においておこなわれる演

出である。
【１３１２】
方向示唆表示変更演出Ｃでは、まず、図１７４（Ａ）に示すように、装飾図柄変動開始演出がおこなわれる。この装飾図柄変動開始演出は、時短最終変動において、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが変動開始する演出である。装飾図柄変動開始演出では、メイン表示画面７ａにおいて、略中央で装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが変動開始され、右上の位置に右打ち示唆表示Ｘ１４Ａが表示される。この右打ち示唆表示Ｘ１４Ａは、遊技者に遊技球を右方向（遊技盤２の右側方向）に射出するように示唆する(促す)表示である。この右打ち示唆表示Ｘ１４Ａの表示は、前の変動から継続して表示されている。図１７４（Ｂ）の例では、右打ち示唆表示Ｘ１４Ａは、「右打ち」という文字と、遊技球の射出方向（右方向）を示した矢印とが示されている。保留アイコン９Ａと保留アイコン９Ｃとがメイン表示画面７ａの下方に表示される。これら保留アイコン９Ａ，９Ｃは、柄のない白色の保留アイコンである。なお、この装飾図柄変動開始演出では、遊技状態は通常時短状態である。
【１３１３】
次に、図１７４（Ｂ）に示すように、リーチ演出がおこなわれる。このリーチ演出では、メイン表示画面７ａにおいて装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒによってリーチ状態が形成され、右打ち示唆表示Ｘ１４Ａが継続して表示される。図１７４（Ｂ）の例では、リーチ状態は、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒとが同じ「７」図柄で仮停止表示され、中装飾図柄８Ｃが高速変動することによって形成されている。このリーチ演出では、遊技状態が通常時短状態である。
【１３１４】
次に、図１７４（Ｃ）に示すように、装飾図柄停止演出がおこなわれる。この装飾図柄停止演出では、メイン表示画面７ａにおいて、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが停止表示され、継続して右打ち示唆表示Ｘ１４Ａが表示される。図１７４（Ｃ）の例では、装飾図柄８Ｌが「７」図柄で停止表示され、中装飾図柄８Ｃが「６」図柄で停止表示され、右装飾図柄８Ｒが「７」図柄で停止表示されている。なお、この装飾図柄変動停止演出において、遊技状態は、通常時短状態である。
【１３１５】
次に、図１７４（Ｄ）に示すように、リザルト表示演出がおこなわれる。このリザルト表示演出では、メイン表示画面７ａにおいて、リザルト表示Ｘ１４Ｃが表示され、左打ち示唆表示Ｘ１４Ｂが表示される。この左打ち示唆表示Ｘ１４Ｂは、遊技者に遊技球を左方向（遊技盤２の左側方向）に射出するように示唆する(促す)表示であり、右打ち示唆表示Ｘ１４Ａの代わりにメイン表示画面７ａの右上の位置に表示される。リザルト表示Ｘ１４Ｃは、連チャン回数と連チャン中の獲得玉数とが表示される。図１７４（Ｄ）の例では、リザルト表示Ｘ１４Ｃは、「連チャン回数：３回」、「獲得玉数：４２００玉」と示され、連チャン回数が３回で、連チャン中の獲得玉数が４２００玉であることが示唆されている。また、左打ち示唆表示Ｘ１４Ｂは、「左打ち」という文字と、遊技球の射出方向（左方向）を示した矢印とが示されている。なお、このリザルト表示演出において、遊技状態が通常時短状態から通常状態に移行している。
【１３１６】
次に、図１７４（Ｅ）に示すように、次変動演出がおこなわれる。この次変動演出は、時短最終変動の次の変動における演出であり、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが変動開始する前の状態を示している。この次変動演出では、時短最終変動での装飾図柄停止演出における装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの停止状態と同じように、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが停止表示されており、その装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの手前側（遊技者側）に左打ち示唆表示Ｘ１４Ｄが示され、左打ち示唆表示Ｘ１４Ｂも継続して表示されている。この左打ち示唆表示Ｘ１４Ｄは、左打ち示唆表示Ｘ１４Ｂと同様に遊技者に遊技球を左方向（遊技盤２の左側方向）に射出するように示唆する(促す)表示である。図１７４の例では、左打ち示唆表示Ｘ１４Ｄは、「左打ち戻そうぜ！」という文字と、遊技球の射出方向（左方向）を示した矢印とが示されている。

【１３１７】
［変形例］
上記遊技機１の実施形態の方向示唆表示変更演出では、時短最終変動の種々のタイミングにおいて、右打ち示唆表示Ｘ１４Ａを左打ち示唆表示Ｘ１４Ｂに変更するようにしているが、これに限られず、確変時短最終変動（大当たり遊技後、特別図柄が所定回変動するまで確変状態かつ時短状態（確変時短状態）が継続される場合に、確変時短状態での特別図柄の所定回目の変動)の種々のタイミングにおいて、右打ち示唆表示Ｘ１４Ａを左打ち示唆表示Ｘ１４Ｂに変更するようにしてもよい。このように、特別図柄の特定の一変動であって、遊技者に比較的有利な遊技状態である第１の遊技状態から遊技者に比較的不利な第２の遊技状態に移行する最後の変動において、右打ち示唆表示Ｘ１４Ａを左打ち示唆表示Ｘ１４Ｂに変更するようにしてもよい。また、時短最終変動に限らず、その他の種々のタイミングで、右打ち示唆表示Ｘ１４Ａを左打ち示唆表示Ｘ１４Ｂに変更するようにしてもよい。
【１３１８】
上記遊技機１の実施形態において、方向示唆表示変更演出Ｄの次変動演出を、方向示唆表示変更演出Ａ～Ｃのリザルト演出の後であって、時短最終変動の次の変動で行うようにしてもよい。
【１３１９】
上記遊技機１の実施形態では、方向示唆表示変更演出において、右打ち示唆表示Ｘ１４Ａ、左打ち示唆表示Ｘ１４Ｂ、リザルト表示Ｘ１４Ｃ、左打ち示唆表示Ｘ１４Ｄをメイン表示画面７ａに表示していたが、サブ表示画面６４に表示するようにしてもよい。
【１３２０】
［効果例］
以下に、方向示唆表示変更演出の効果例を示す。
［効果１］
上記遊技機１の実施形態では、方向示唆表示変更演出において、特別図柄の特定の一変動（例えば、時短遊技（確変フラグＯＦＦの場合）の最後の変動（大当たり後の特別図柄の１００変動目））で、遊技者に遊技球を第１の方向（例えば、右方向）に射出するように示唆する第１の方向示唆表示（例えば、右打ち示唆表示Ｘ１４Ａ）と、遊技者に遊技球を第２の方向（例えば、左方向）に射出するように示唆する第２の方向示唆表示（例えば、左打ち示唆表示Ｘ１４Ｂ）とをおこなう。この構成によれば、特別図柄の特定の一変動で、第１の方向示唆表示（例えば、右打ち示唆表示Ｘ１４Ａ）と、第２の方向示唆表示（例えば、左打ち示唆表示Ｘ１４Ｂ）とをおこなうので、特別図柄の特定の一変動において、遊技球を射出すべき方向が目まぐるしく変わっても、遊技球を射出すべき方向を遊技者に示すことができ、遊技者が遊技球の射出方向を誤ることによって遊技者に不利益が生じることを抑制することができる。その結果、遊技を楽しく進行することができ、遊技の興趣を向上させることができる。
【１３２１】
［効果２］
上記遊技機１の実施形態では、方向示唆表示変更演出において、特別図柄の特定の一変動（例えば、時短遊技（確変フラグＯＦＦの場合）の最後の変動（大当たり後の特別図柄の１００変動目））で、遊技者に遊技球を第１の方向（例えば、右方向）に射出するように示唆する第１の方向示唆表示（例えば、右打ち示唆表示Ｘ１４Ａ）がおこなわれ、その後、遊技者に遊技球を第２の方向（例えば、左方向）に射出するように示唆する第２の方向示唆表示（例えば、左打ち示唆表示Ｘ１４Ｂ）がおこなわれる。この構成によれば、特別図柄の特定の一変動で、第１の方向示唆表示（例えば、右打ち示唆表示Ｘ１４Ａ）がおこなわれ、第２の方向示唆表示（例えば、左打ち示唆表示Ｘ１４Ｂ）がおこなわれるので、特別図柄の特定の一変動において、第１の方向から第２の方向に変わる遊技球の射出すべき方向を遊技者に示すことができ、遊技者が遊技球の射出方向を誤ることによって遊技者に不利益が生じることを抑制することができる。その結果、遊技を楽しく進行すること

ができ、遊技の興趣を向上させることができる。
【１３２２】
［効果３］
上記遊技機１の実施形態では、方向示唆表示変更演出において、特別図柄の特定の一変動（例えば、時短遊技（確変フラグＯＦＦの場合）の最後の変動（大当たり後の特別図柄の１００変動目））で、遊技者に遊技球を第１の方向（例えば、右方向）に射出するように示唆する第１の方向示唆表示（例えば、右打ち示唆表示Ｘ１４Ａ）が、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動表示演出がおこなわれているときにおこなわれ、その後、遊技者に遊技球を第２の方向（例えば、左方向）に射出するように示唆する第２の方向示唆表示（例えば、左打ち示唆表示Ｘ１４Ｂ）がおこなわれる。この構成によれば、特別図柄の特定の一変動で、第１の方向示唆表示（例えば、右打ち示唆表示Ｘ１４Ａ）が、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動表示演出がおこなわれているときにおこなわれ、その後、第２の方向示唆表示（例えば、左打ち示唆表示Ｘ１４Ｂ）がおこなわれるので、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動表示演出のときは、第１の方向が遊技球を射出すべき方向だと遊技者に示すことができ、その後、第１の方向から第２の方向に遊技球の射出すべき方向が変わったことを第２の方向示唆表示で示すことができるので、遊技者が遊技球の射出方向を誤ることによって遊技者に不利益が生じることを抑制することができる。その結果、遊技を楽しく進行することができ、遊技の興趣を向上させることができる。
【１３２３】
［効果４］
上記遊技機１の実施形態では、方向示唆表示変更演出において、特別図柄の特定の一変動（例えば、時短遊技（確変フラグＯＦＦの場合）の最後の変動（大当たり後の特別図柄の１００変動目））で、遊技者に遊技球を第１の方向（例えば、右方向）に射出するように示唆する第１の方向示唆表示（例えば、右打ち示唆表示Ｘ１４Ａ）が、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動表示演出がおこなわれているときにおこなわれ、その後、遊技者に遊技球を第２の方向（例えば、左方向）に射出するように示唆する第２の方向示唆表示（例えば、左打ち示唆表示Ｘ１４Ｂ）が、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの停止表示時におこなわれる。この構成によれば、特別図柄の特定の一変動で、第１の方向示唆表示（例えば、右打ち示唆表示Ｘ１４Ａ）が、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動表示演出がおこなわれているときにおこなわれ、その後、第２の方向示唆表示（例えば、左打ち示唆表示Ｘ１４Ｂ）が装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動停止時におこなわれるので、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動表示演出のときは、第１の方向が遊技球の射出すべき方向だと遊技者に示すことができ、その後、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動停止時において、第１の方向から第２の方向に遊技球を射出すべき方向がかわったことを第２の方向示唆表示で示すことができるので、遊技者が遊技球の射出方向を誤ることによって遊技者に不利益が生じることを抑制することができる。その結果、遊技を楽しく進行することができ、遊技の興趣を向上させることができる。
【１３２４】
［効果５、６］
上記遊技機１の実施形態では、方向示唆表示変更演出において、特別図柄の特定の一変動（例えば、時短遊技（確変フラグＯＦＦの場合）の最後の変動（大当たり後の特別図柄の１００変動目））で、遊技者に遊技球を第１の方向に射出するように示唆する第１の方向示唆表示が、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動表示演出がおこなわれているときにおこなわれ、その後、遊技者に遊技球を第２の方向に射出するように示唆する第２の方向示唆表示が、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの停止表示時におこなわれ、第１の方向示唆表示は、遊技者に遊技球を右方向に射出するように示唆する右打ち示唆表示Ｘ１４Ａであり、第２の方向示唆は、遊技者に遊技球を左方向に射出するように示唆する左打ち示唆表示Ｘ１４Ｂである。この構成によれば、特別図柄の特定の一変動で、右打ち示唆表示Ｘ１４Ａが、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動表示演出がおこなわれているときにおこなわれ、その後、左打ち示唆表示Ｘ１４Ｂが装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動停止時におこなわれるので

、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動表示演出のときは、右方向が遊技球を射出すべき方向だと遊技者に示すことができ、その後、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの変動停止時において、右方向から左方向に遊技球を射出すべき方向が変わったことを左打ち示唆表示Ｘ１４Ｂで示すことができるので、遊技者が遊技球の射出方向を誤ることによって遊技者に不利益が生じることを抑制することができる。その結果、遊技を楽しく進行することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【１３２５】

［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Ｘ１４－１]

複数の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、

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

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

前記第１の表示演出は、遊技者に遊技球を第１の方向に射出するように示唆する第１の方向示唆表示をおこなう演出であり、

前記第２の表示演出は、遊技者に遊技球を第１の方向とは異なる第２の方向に射出するように示唆する第２の方向示唆表示をおこなう演出であり、

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

前記組み合わせ演出では、特別図柄の特定の一変動において、前記第１の表示演出と前記第２の表示演出とがおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

【１３２６】

［態様Ｘ１４－２］

態様Ｘ１４－１に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出では、前記特別図柄の特定の一変動において、前記第１の表示演出がおこなわれ、その後、前記第２の表示演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

【１３２７】

［態様Ｘ１４－３］

態様Ｘ１４－２に記載の遊技機であって、

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

前記第３の表示演出は、装飾図柄を変動表示する演出であり、

前記組み合わせ演出は、前記第３の表示演出を含む場合があり、

前記組み合わせ演出では、前記特別図柄の特定の一変動において、前記第３の表示演出がおこなわれ、前記第１の表示演出は前記第３の表示演出がおこなわれているときにおこなわれ、前記第１の表示演出の後、前記第２の表示演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

【１３２８】

［態様Ｘ１４－４］

態様Ｘ１４－３に記載の遊技機であって、

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

前記第４の表示演出は、前記装飾図柄を停止表示する演出であり、

前記組み合わせ演出は、前記第４の表示演出を含む場合があり、

前記組み合わせ演出では、前記特別図柄の特定の一変動において、前記第３の表示演出がおこなわれ、その後に、前記第４の表示演出がおこなわれ、前記第１の表示演出は前記

第３の表示演出がおこなわれているときにおこなわれ、前記第２の表示演出は前記第４の表示演出時（または前記第４の表示演出後）におこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。
【１３２９】
［態様Ｘ１４－５］
態様Ｘ１４－４に記載の遊技機であって、
前記第１の表示演出の前記第１の方向示唆表示は、遊技者に遊技球を右方向に射出するように示唆する右打ち表示である、
ことを特徴とする遊技機。
【１３３０】
［態様Ｘ１４－６］
態様Ｘ１４－５に記載の遊技機であって、
前記第２の表示演出の前記第２の方向示唆表示は、遊技者に遊技球を左方向に射出するように示唆する左打ち表示である、
ことを特徴とする遊技機。
【１３３１】
以下に図１７５～図１７８を用いて文字演出について説明する。この文字演出は、第１特別図柄または第２特別図柄（以下、単に「特別図柄」ともよぶ）の変動に同期する装飾図柄の変動表示に係わって実行され得る。例えば、装飾図柄の変動演出の開始時、変動中、リーチ時、リーチ演出（スーパーリーチ演出）中などに実行され得る。
【１３３２】
[文字演出Ａ]
図１７５は、文字演出Ａを説明するための図である。
文字演出Ａでは、まず、図１７５（Ａ）に示すように、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置７のメイン表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄８Ｌ、中の図柄表示エリアに中装飾図柄８Ｃ、右の図柄表示エリアには右装飾図柄８Ｒが表示される。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止順は、最初に左装飾図柄８Ｌが停止し、次に右装飾図柄８Ｒが停止し、最後に中装飾図柄８Ｃが停止するようになっている。なお、図１７５（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは変動中（下方にスクロール中）であることを示している。
【１３３３】
次に、図１７５（Ｂ）に示すように、メイン表示画面７ａでは煽り演出が実行される。この煽り演出は、図１７５（Ａ）に示した装飾図柄変動演出で、未だ装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが停止する前にメイン表示画面７ａが切り替わっておこなわれる。メイン表示画面７ａが切り替わると、「チャンス！」という文字画像が表示画面７ａの中央に大きく表示される。この「チャンス！」という文字画像により、変動中の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがリーチになることを遊技者に予感させることができる。つまり、遊技者の大当たり期待度を煽ることができる。
【１３３４】
次に、図１７５（Ｃ）に示すように、メイン表示画面７ａではゾーン文字演出が実行される。図１７５（Ｂ）の煽り演出で「チャンス！」という文字画像が表示された後は、引き続いて遊技者の大当たり期待度を煽る演出が実行され、所定タイミングになると、メイン表示画面７ａが切り替わってゾーン文字演出が実行される。ゾーン文字演出が実行されると、メイン表示画面７ａには「激熱ＺＯＮＥ」という文字画像ＭＺ１と「赤」という文字画像ＭＺ２からなるゾーン示唆文字画像ＭＺが画面一杯に表示される。文字画像ＭＺ１は、「激熱」の文字が上段に、「ＺＯＮＥ」の文字が下段に、それぞれ同一の赤色に配色されて表示され、これから激熱ＺＯＮＥに突入することを示唆している。一方、文字画像ＭＺ２は、「赤」の文字が文字画像ＭＺ１の「Ｏ」と「Ｎ」の下部（一部）を覆うように表示されている。つまり、文字画像ＭＺ２は、文字画像ＭＺ１の上（前）に重ねて該文字画像ＭＺ１が読み取りし得る態様で表示されている。また、文字画像ＭＺ２は、文字画像

ＭＺ１と同一の赤色に配色されて表示されている（図示では、赤色をハッチング線で表示）。すなわち、文字画像ＭＺ２は、文字画像ＭＺ１の「激熱ＺＯＮＥ」という文字の色を、自身の色と漢字の意味とで示している。さらに、文字画像ＭＺ１と文字画像ＭＺ２とは、表示態様が相違して表示されている。図１７５（Ｃ）に示すように、文字画像ＭＺ１は、左右にいくほど大きくなるように表示され、言い換えれば、中央にいくほど小さくなるように表示された表示態様であるのに対し、文字画像ＭＺ２は、例えばゴシック体のように一様の太さで表示された表示態様である。すなわち、文字画像ＭＺ１と文字画像ＭＺ２とは、互いに書体が相違している。遊技者は、このゾーン文字演出により、さらに大当たり期待度が向上する。

【１３３５】

次に、図１７５（Ｄ）に示すように、メイン表示画面７ａではリーチ演出が実行される。このリーチ演出は、図１７５（Ｃ）に示したゾーン示唆文字画像ＭＺが所定期間表示された後、再びメイン表示画面７ａが切り替わって図１７５（Ａ）に示した装飾図柄変動演出が表示され、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒがリーチ図柄配列で停止したようすを示している。すなわち、このリーチ演出は、激熱ＺＯＮＥに突入してリーチになったことを示している。ここで、本例では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、１～９の数字で構成され、奇数は確変図柄、偶数は通常図柄となっている。つまり、大当たり図柄配列「１１１」、「３３３」、「５５５」、「７７７」、「９９９」は確変大当たり、大当たり図柄配列「２２２」、「４４４」、「６６６」、「８８８」は通常大当たりとなっており、奇数のリーチ図柄配列は偶数のリーチ図柄配列よりも期待度が高くなっている。さらに、本例では、確変図柄でリーチになったときは、通常図柄でリーチになったときよりも大当たりになる確率が高く設定されている。言い換えれば、リーチハズレになる場合には、確変図柄でリーチになる確率よりも、通常図柄でリーチになる確率が高く設定されている。なお、この図１７５（Ｄ）では、このリーチ図柄配列は確変リーチである「７↓７」が示されている。また、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「リーチ！」という文字が表示される。そして、このリーチ状態が維持された状態で、激熱ＺＯＮＥによるゾーン演出がおこなわれる。

【１３３６】

[文字演出Ｂ]

図１７６は、文字演出Ｂを説明するための図である。

文字演出Ｂでは、まず、図１７６（Ａ）に示すように、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置７のメイン表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄８Ｌ、中の図柄表示エリアに中装飾図柄８Ｃ、右の図柄表示エリアには右装飾図柄８Ｒが表示される。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止順は、最初に左装飾図柄８Ｌが停止し、次に右装飾図柄８Ｒが停止し、最後に中装飾図柄８Ｃが停止するようになっている。なお、図１７６（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは変動中（下方にスクロール中）であることを示している。

【１３３７】

次に、図１７６（Ｂ）に示すように、メイン表示画面７ａでは煽り演出が実行される。この煽り演出は、図１７６（Ａ）に示した装飾図柄変動演出で、未だ装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが停止する前にメイン表示画面７ａが切り替わっておこなわれる。メイン表示画面７ａが切り替わると、「チャンス！」という文字画像が表示画面７ａの中央に大きく表示される。この「チャンス！」という文字画像により、変動中の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがリーチになることを遊技者に予感させることができる。つまり、遊技者の大当たり期待度を煽ることができる。

【１３３８】

次に、図１７６（Ｃ）に示すように、メイン表示画面７ａではゾーン文字演出が実行される。図１７６（Ｂ）の煽り演出で「チャンス！」という文字画像が表示された後は、引き続いて遊技者の大当たり期待度を煽る演出が実行され、所定タイミングになると、メイン表示画面７ａが切り替わってゾーン文字演出が実行される。ゾーン文字演出が実行され

ると、メイン表示画面７ａには「激熱ＺＯＮＥ」という文字画像ＭＺ１と「赤」という文字画像ＭＺ２からなるゾーン示唆文字画像ＭＺが画面一杯に表示される。文字画像ＭＺ１は、「激熱」の文字が上段に、「ＺＯＮＥ」の文字が下段に、それぞれ同一の赤色に配色されて表示され、これから激熱ＺＯＮＥに突入することを示唆している。一方、文字画像ＭＺ２は、「赤」の文字が文字画像ＭＺ１の「Ｏ」と「Ｎ」の下部（一部）を覆うように表示されている。つまり、文字画像ＭＺ２は、文字画像ＭＺ１の上（前）に重ねて該文字画像ＭＺ１が読み取りし得る態様で表示されている。また、文字画像ＭＺ２は、文字画像ＭＺ１と同一の赤色に配色されて表示されている（図示では、赤色をハッチング線で表示）。すなわち、文字画像ＭＺ２は、文字画像ＭＺ１の「激熱ＺＯＮＥ」という文字の色を、自身の色と漢字の意味とで示している。さらに、文字画像ＭＺ１と文字画像ＭＺ２とは、表示態様が相違して表示されている。図１７６（Ｃ）に示すように、文字画像ＭＺ１は、左右にいくほど大きくなるように表示され、言い換えれば、中央にいくほど小さくなるように表示された表示態様であるのに対し、文字画像ＭＺ２は、例えばゴシック体のように一様の太さで表示された表示態様である。すなわち、文字画像ＭＺ１と文字画像ＭＺ２とは、互いに書体が相違している。遊技者は、このゾーン文字演出により、さらに大当たり期待度が向上する。

【１３３９】

次に、図１７６（Ｄ）に示すように、メイン表示画面７ａではリーチ演出が実行される。このリーチ演出は、図１７６（Ｃ）に示したゾーン示唆文字画像ＭＺが所定期間表示された後、再び表示画面７ａが切り替わって図１７６（Ａ）に示した装飾図柄変動演出が表示され、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒがリーチ図柄配列で停止したようすを示している。すなわち、このリーチ演出は、激熱ＺＯＮＥに突入してリーチになったことを示している。ここで、本例では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、１～９の数字で構成され、奇数は確変図柄、偶数は通常図柄となっている。つまり、大当たり図柄配列「１１１」、「３３３」、「５５５」、「７７７」、「９９９」は確変大当たり、大当たり図柄配列「２２２」、「４４４」、「６６６」、「８８８」は通常大当たりとなっており、奇数のリーチ図柄配列は偶数のリーチ図柄配列よりも期待度が高くなっている。さらに、本例では、確変図柄でリーチになったときは、通常図柄でリーチになったときよりも大当たりになる確率が高く設定されている。言い換えれば、リーチハズレになる場合には、確変図柄でリーチになる確率よりも、通常図柄でリーチになる確率が高く設定されている。

そして、この図１７６（Ｄ）では、このリーチ図柄配列は確変リーチである「７↓７」が示されている。これは、図１７６（Ｃ）に示したゾーン示唆文字画像ＭＺの表示が赤色であったことに起因している。つまり、ゾーン示唆文字画像ＭＺは複数色あり、図１７６（Ｃ）に示したように、ゾーン文字演出によって、ゾーン示唆文字画像ＭＺの色が変化するようになっている。そして、複数色あるゾーン示唆文字画像ＭＺは、その色の違いによって大当たり期待度を示唆するようになっている。すなわち、文字画像ＭＺ１は、大当たり期待度を示唆する情報の表示を伴う所定ゾーンを、所定の色の第１文字（「激熱ＺＯＮＥ」）で示唆する表示であり、文字画像ＭＺ２は、第１文字の色を示す第２文字の表示である。本例では、後述するが、ゾーン示唆文字画像ＭＺの色は、上述した赤以外に、青、白の３色あり、大当たり期待度は赤＞青＞白に設定されている。したがって、この図１７６（Ｄ）に示すリーチ演出では、先にゾーン文字演出によって最も大当たり期待度の高い赤色のゾーン示唆文字画像ＭＺが表示されたことに起因して、通常図柄のリーチよりも大当たりになる確率の高い確変図柄のリーチである「７↓７」が表示されたのである。また、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「リーチ！」という文字が表示される。そして、このリーチ状態が維持された状態で、激熱ＺＯＮＥによるゾーン演出がおこなわれる。

なお、この図１７６（Ｄ）に示すリーチ演出は、図１７６（Ｃ）に示したゾーン文字演出で赤色のゾーン示唆文字画像ＭＺが表示された場合であっても、必ずおこなわれることはなく、所定の確率で後述の図１７６（Ｇ）に示すような、確変図柄のリーチよりも大当たりになる確率の低い通常図柄のリーチ演出がおこなわれる場合もあり得る。

【１３４０】

次に、図１７６（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１７６（Ａ）に示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの当該変動の結果が、図１７６（Ｃ）に示したゾーン文字演出で赤色のゾーン示唆文字画像ＭＺの表示を経て、図１７６（Ｄ）で確変リーチになった後確変大当たりしたことを示している。本例では、この確変大当たり図柄配列は「７７７」が示されている。なお、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「大当たり～！」という文字が表示されるようになっている。この大当たり確定演出により、遊技者は確変大当たりを確信する。

なお、この図１７６（Ｅ）に示す大当たり確定演出は、図１７６（Ｃ）に示したゾーン文字演出で赤色のゾーン示唆文字画像ＭＺが表示された場合であっても、必ずおこなわれることはなく、所定の確率で後述の図１７６（Ｈ）に示すようなハズレ図柄停止演出がおこなわれる場合もあり得る。

【１３４１】

一方、図１７６（Ｃ）に代わって、メイン表示画面７ａでは、図１７６（Ｆ）に示すゾーン文字演出が実行される場合がある。このゾーン文字演出が実行されると、メイン表示画面７ａには「激熱ＺＯＮＥ」という文字画像ＭＺ１と「青」という文字画像ＭＺ２からなるゾーン示唆文字画像ＭＺが画面一杯に表示される。文字画像ＭＺ１は、「激熱」の文字が上段に、「ＺＯＮＥ」の文字が下段に、それぞれ同一の青色に配色されて表示され、これから激熱ＺＯＮＥに突入することを示唆している。一方、文字画像ＭＺ２は、「青」の文字が文字画像ＭＺ１の「Ｏ」と「Ｎ」の下部（一部）を覆うように表示されている。つまり、文字画像ＭＺ２は、文字画像ＭＺ１の上（前）に重ねて該文字画像ＭＺ１が読み取りし得る態様で表示されている。また、文字画像ＭＺ２は、文字画像ＭＺ１と同一の青色に配色されて表示されている（図示では、青色を水玉模様で表示）。すなわち、文字画像ＭＺ２は、文字画像ＭＺ１の「激熱ＺＯＮＥ」という文字の色を、自身の色と漢字の意味とで示している。さらに、文字画像ＭＺ１と文字画像ＭＺ２とは、表示態様が相違して表示されている。図１７６（Ｃ）に示すように、文字画像ＭＺ１は、左右にいくほど大きくなるように表示され、言い換えれば、中央にいくほど小さくなるように表示された表示態様であるのに対し、文字画像ＭＺ２は、例えばゴシック体のように一様の太さで表示された表示態様である。すなわち、文字画像ＭＺ１と文字画像ＭＺ２とは、互いに書体が相違している。遊技者は、このゾーン文字演出により、さらに大当たり期待度が向上する。

【１３４２】

次に、図１７６（Ｇ）に示すように、メイン表示画面７ａではリーチ演出が実行される。このリーチ演出は、図１７６（Ｆ）に示したゾーン示唆文字画像ＭＺが所定期間表示された後、再びメイン表示画面７ａが切り替わって図１７６（Ａ）に示した装飾図柄変動演出が表示され、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒがリーチ図柄配列で停止したようすを示している。すなわち、このリーチ演出は、激熱ＺＯＮＥに突入してリーチになったことを示している。そして、この図１７６（Ｇ）では、このリーチ図柄配列は通常リーチである「８↓８」が示されている。これは、図１７６（Ｆ）に示したゾーン示唆文字画像ＭＺの表示が青色であったことに起因している。つまり、この図１７６（Ｇ）に示すリーチ演出では、先にゾーン文字演出によって２番目に大当たり期待度の高い青色のゾーン示唆文字画像ＭＺが表示されたことに起因して、確変図柄のリーチよりも大当たりになる確率の低い通常図柄のリーチである「８↓８」が表示されたのである。また、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「リーチ！」という文字が表示される。そして、このリーチ状態が維持された状態で、激熱ＺＯＮＥによるゾーン演出がおこなわれる。

なお、この図１７６（Ｇ）に示すリーチ演出は、図１７６（Ｆ）に示したゾーン文字演出で青色のゾーン示唆文字画像ＭＺが表示された場合であっても、必ずおこなわれることはなく、所定の確率で図１７６（Ｄ）に示すような、通常図柄のリーチよりも大当たりになる確率の高い確変図柄のリーチ演出がおこなわれる場合もあり得る。

【１３４３】

次に、図１７６（Ｈ）に示すように、メイン表示画面７ａではハズレ図柄停止演出が実行される。このハズレ図柄停止演出は、図１７６（Ａ）に示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８

Ｒの当該変動の結果が、図１７６（Ｆ）に示したゾーン文字演出で青色のゾーン示唆文字画像ＭＺの表示を経て、図１７６（Ｇ）で通常リーチになった後ハズレたことを示している。本例では、このハズレ図柄配列は「８５８」が示されている。

なお、この図１７６（Ｈ）に示すハズレ図柄停止演出は、図１７６（Ｆ）に示したゾーン文字演出で青色のゾーン示唆文字画像ＭＺが表示された場合であっても、必ずおこなわれることはなく、所定の確率で図１７６（Ｅ）に示すような大当たり確定演出がおこなわれる場合もあり得る。

【１３４４】

つまり、この図１７６に示した文字演出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ゾーン文字演出が実行可能であり、このゾーン文字演出は、ゾーン示唆文字画像ＭＺの色によって大当たりの期待度が変化するようになっている。すなわち、ゾーン文字演出で表示されるゾーン示唆文字画像ＭＺは、赤色で表示されたときは最も大当たり期待度が高くなり、青色で表示されたときは次に大当たり期待度が高くなり、後述の白色で表示されたときは最も大当たり期待度が低くなる。言い換えれば、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの当該変動結果が大当たりである場合には、ゾーン示唆文字画像ＭＺは、赤色で表示される確率が最も高く、次に青色で表示される確率が高く、白色で表示される確率が最も低くなる。

【１３４５】

[文字演出Ｃ]

図１７７は、文字演出Ｃを説明するための図である。

文字演出Ｃでは、まず、図１７７（Ａ）に示すように、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置７のメイン表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄８Ｌ、中の図柄表示エリアに中装飾図柄８Ｃ、右の図柄表示エリアには右装飾図柄８Ｒが表示される。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止順は、最初に左装飾図柄８Ｌが停止し、次に右装飾図柄８Ｒが停止し、最後に中装飾図柄８Ｃが停止するようになっている。なお、図１７７（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。

【１３４６】

次に、図１７７（Ｂ）に示すように、メイン表示画面７ａでは煽り演出が実行される。この煽り演出は、図１７７（Ａ）に示した装飾図柄変動演出で、未だ装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが停止する前にメイン表示画面７ａが切り替わっておこなわれる。メイン表示画面７ａが切り替わると、「チャンス！」という文字画像が表示画面７ａの中央に大きく表示される。この「チャンス！」という文字画像により、変動中の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがリーチになることを遊技者に予感させることができる。つまり、遊技者の大当たり期待度を煽ることができる。

【１３４７】

次に、図１７７（Ｃ）に示すように、メイン表示画面７ａではゾーン文字演出が実行される。図１７７（Ｂ）の煽り演出で「チャンス！」という文字画像が表示された後は、引き続いて遊技者の大当たり期待度を煽る演出が実行され、所定タイミングになると、メイン表示画面７ａが切り替わってゾーン文字演出が実行される。ゾーン文字演出が実行されると、メイン表示画面７ａには「激熱ＺＯＮＥ」という文字画像ＭＺ１と「赤」という文字画像ＭＺ２からなるゾーン示唆文字画像ＭＺが画面一杯に表示される。文字画像ＭＺ１は、「激熱」の文字が上段に、「ＺＯＮＥ」の文字が下段に、それぞれ同一の赤色に配色されて表示され、これから激熱ＺＯＮＥに突入することを示唆している。一方、文字画像ＭＺ２は、「赤」の文字が文字画像ＭＺ１の「Ｏ」と「Ｎ」の下部（一部）を覆うように表示されている。つまり、文字画像ＭＺ２は、文字画像ＭＺ１の上（前）に重ねて該文字画像ＭＺ１が読み取りし得る態様で表示されている。また、文字画像ＭＺ２は、文字画像ＭＺ１と同一の赤色に配色されて表示されている（図示では、赤色をハッチング線で表示）。すなわち、文字画像ＭＺ２は、文字画像ＭＺ１の「激熱ＺＯＮＥ」という文字の色を、自身の色と漢字の意味とで示している。さらに、文字画像ＭＺ１と文字画像ＭＺ２とは

、表示態様が相違して表示されている。図１７７（Ｃ）に示すように、文字画像ＭＺ１は、左右にいくほど大きくなるように表示され、言い換えれば、中央にいくほど小さくなるように表示された表示態様であるのに対し、文字画像ＭＺ２は、例えばゴシック体のように一様の太さで表示された表示態様である。すなわち、文字画像ＭＺ１と文字画像ＭＺ２とは、互いに書体が相違している。遊技者は、このゾーン文字演出により、さらに大当たり期待度が向上する。

【１３４８】

次に、図１７７（Ｄ）に示すように、メイン表示画面７ａではリーチ演出が実行される。このリーチ演出は、図１７７（Ｃ）に示したゾーン示唆文字画像ＭＺが所定期間表示された後、再び表示画面７ａが切り替わって図１７７（Ａ）に示した装飾図柄変動演出が表示され、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒがリーチ図柄配列で停止したようすを示している。すなわち、このリーチ演出は、激熱ＺＯＮＥに突入してリーチになったことを示している。ここで、本例では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、１～９の数字で構成され、奇数は確変図柄、偶数は通常図柄となっている。つまり、大当たり図柄配列「１１１」、「３３３」、「５５５」、「７７７」、「９９９」は確変大当たり、大当たり図柄配列「２２２」、「４４４」、「６６６」、「８８８」は通常大当たりとなっており、奇数のリーチ図柄配列は偶数のリーチ図柄配列よりも期待度が高くなっている。さらに、本例では、確変図柄でリーチになったときは、通常図柄でリーチになったときよりも大当たりになる確率が高く設定されている。言い換えれば、リーチハズレになる場合には、確変図柄でリーチになる確率よりも、通常図柄でリーチになる確率が高く設定されている。

そして、この図１７７（Ｄ）では、このリーチ図柄配列は確変リーチである「７↓７」が示されている。これは、図１７７（Ｃ）に示したゾーン示唆文字画像ＭＺの表示が赤色であったことに起因している。つまり、ゾーン示唆文字画像ＭＺは複数色あり、図１７７（Ｃ）に示したように、ゾーン文字演出によって、ゾーン示唆文字画像ＭＺの色が変化するようになっている。そして、複数色あるゾーン示唆文字画像ＭＺは、その色の違いによって大当たり期待度を示唆するようになっている。すなわち、文字画像ＭＺ１は、大当たり期待度を示唆する情報の表示を伴う所定ゾーンを、所定の色の第１文字（「激熱ＺＯＮＥ」）で示唆する表示であり、文字画像ＭＺ２は、第１文字の色を示す第２文字の表示である。本例では、後述するが、ゾーン示唆文字画像ＭＺの色は、上述した赤以外に、青、白の３色あり、大当たり期待度は赤＞青＞白に設定されている。したがって、この図１７７（Ｄ）に示すリーチ演出では、先にゾーン文字演出によって最も大当たり期待度の高い赤色のゾーン示唆文字画像ＭＺが表示されたことに起因して、通常図柄のリーチよりも大当たりになる確率の高い確変図柄のリーチである「７↓７」が表示されたのである。また、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「リーチ！」という文字が表示される。そして、このリーチ状態が維持された状態で、激熱ＺＯＮＥによるゾーン演出がおこなわれる。

なお、この図１７７（Ｄ）に示すリーチ演出は、図１７７（Ｃ）に示したゾーン文字演出で赤色のゾーン示唆文字画像ＭＺが表示された場合であっても、必ずおこなわれることはなく、所定の確率で後述の図１７７（Ｇ）に示すような、確変図柄のリーチよりも大当たりになる確率の低い通常図柄のリーチ演出がおこなわれる場合もあり得る。

【１３４９】

次に、図１７７（Ｅ）に示すように、表示画面７ａでは大当たり確定演出が実行される。この大当たり確定演出は、図１７７（Ａ）に示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの当該変動の結果が、図１７７（Ｃ）に示したゾーン文字演出で赤色のゾーン示唆文字画像ＭＺの表示を経て、図１７７（Ｄ）で確変リーチになった後確変大当たりしたことを示している。本例では、この確変大当たり図柄配列は「７７７」が示されている。なお、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「大当たり～！」という文字が表示されるようになっている。この大当たり確定演出により、遊技者は確変大当たりを確信する。

なお、この図１７７（Ｅ）に示す大当たり確定演出は、図１７７（Ｃ）に示したゾーン文字演出で赤色のゾーン示唆文字画像ＭＺが表示された場合であっても、必ずおこなわれることはなく、所定の確率で後述の図１７７（Ｈ）に示すようなハズレ図柄停止演出がお

こなわれる場合もあり得る。
【１３５０】
一方、図１７７（Ｃ）に代わって、メイン表示画面７ａでは、図１７７（Ｆ）に示すゾーン文字演出が実行される場合がある。このゾーン文字演出が実行されると、メイン表示画面７ａには「激熱ＺＯＮＥ」という文字画像ＭＺ１からなるゾーン示唆文字画像ＭＺが画面一杯に表示される。文字画像ＭＺ１は、「激熱」の文字が上段に、「ＺＯＮＥ」の文字が下段に、それぞれ同一の白色に配色されて表示され（図示では、白色を白抜き文字にて表示）、これから激熱ＺＯＮＥに突入することを示唆している。ここで、この図１７７（Ｆ）に示すゾーン文字演出では、上述した図１７７（Ｃ）に示したゾーン文字演出のように、文字画像ＭＺ１と同一の白色に配色され、文字画像ＭＺ１の「激熱ＺＯＮＥ」という文字の色を、自身の色と漢字の意味とで示す文字画像ＭＺ２は、表示されないようになっている。すなわち、この図１７７（Ｆ）に示すゾーン文字演出では、文字画像ＭＺ１の上（前）に重ねて該文字画像ＭＺ１が読み取りし得る態様で表示される文字画像ＭＺ２は表示されず、文字画像ＭＺ１の「激熱ＺＯＮＥ」という文字のみがメイン表示画面７ａに表示されている。つまり、ゾーン示唆文字画像ＭＺは「激熱ＺＯＮＥ」という文字画像ＭＺ１のみで構成されている。これは、上述したように、複数色あるゾーン示唆文字画像ＭＺは、その色の違いによって大当たり期待度を示唆するようになっており、白色で表示されるゾーン示唆文字画像ＭＺは、最も大当たり期待度が低くなっている。つまり、最も大当たり期待度の高い赤色のゾーン示唆文字画像ＭＺ、および、２番目に大当たり期待度の高い青色のゾーン示唆文字画像ＭＺは、常に文字画像ＭＺ２は表示されるようになっているが、この最も大当たり期待度の低い白色のゾーン示唆文字画像ＭＺでは、文字画像ＭＺ２は表示される場合と表示されない場合があり、この図１７７（Ｆ）に示すゾーン文字演出では、文字画像ＭＺ２が表示されない例を示している。
【１３５１】
次に、図１７７（Ｇ）に示すように、メイン表示画面７ａではリーチ演出が実行される。このリーチ演出は、図１７７（Ｆ）に示したゾーン示唆文字画像ＭＺが所定期間表示された後、再びメイン表示画面７ａが切り替わって図１７７（Ａ）に示した装飾図柄変動演出が表示され、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒがリーチ図柄配列で停止したようすを示している。すなわち、このリーチ演出は、激熱ＺＯＮＥに突入してリーチになったことを示している。そして、この図１７７（Ｇ）では、このリーチ図柄配列は通常リーチである「８↓８」が示されている。これは、図１７７（Ｆ）に示したゾーン示唆文字画像ＭＺの表示が白色であったことに起因している。つまり、この図１７７（Ｇ）に示すリーチ演出では、先にゾーン文字演出によって最も大当たり期待度の低い白色のゾーン示唆文字画像ＭＺが表示されたことに起因して、確変図柄のリーチよりも大当たりになる確率の低い通常図柄のリーチである「８↓８」が表示されたのである。また、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「リーチ！」という文字が表示される。そして、このリーチ状態が維持された状態で、激熱ＺＯＮＥによるゾーン演出がおこなわれる。
なお、この図１７７（Ｇ）に示すリーチ演出は、図１７７（Ｆ）に示したゾーン文字演出で白色のゾーン示唆文字画像ＭＺが表示された場合であっても、必ずおこなわれることはなく、所定の確率で図１７７（Ｄ）に示すような、通常図柄のリーチよりも大当たりになる確率の高い確変図柄のリーチ演出がおこなわれる場合もあり得る。
【１３５２】
次に、図１７７（Ｈ）に示すように、メイン表示画面７ａではハズレ図柄停止演出が実行される。このハズレ図柄停止演出は、図１７７（Ａ）に示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの当該変動の結果が、図１７７（Ｆ）に示したゾーン文字演出で白色のゾーン示唆文字画像ＭＺの表示を経て、図１７７（Ｇ）で通常リーチになった後ハズレたことを示している。本例では、このハズレ図柄配列は「８５８」が示されている。
なお、この図１７７（Ｈ）に示すハズレ図柄停止演出は、図１７７（Ｆ）に示したゾーン文字演出で白色のゾーン示唆文字画像ＭＺが表示された場合であっても、必ずおこなわれることはなく、所定の確率で図１７７（Ｅ）に示すような大当たり確定演出がおこなわ

れる場合もあり得る。

【１３５３】

つまり、この図１７７に示した文字演出Ｃでは、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動中に大当たり期待度を示唆するゾーン文字演出が実行可能であり、このゾーン文字演出は、ゾーン示唆文字画像ＭＺの色によって大当たりの期待度が変化するようになっている。すなわち、ゾーン文字演出で表示されるゾーン示唆文字画像ＭＺは、赤色で表示されたときは最も大当たり期待度が高くなり、上述した青色で表示されたときは次に大当たり期待度が高くなり、白色で表示されたときは最も大当たり期待度が低くなる。言い換えれば、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの当該変動結果が大当たりである場合には、ゾーン示唆文字画像ＭＺは、赤色で表示される確率が最も高く、次に青色で表示される確率が高く、白色で表示される確率が最も低くなる。

【１３５４】

[文字演出Ｄ]

図１７８は、文字演出Ｄを説明するための図である。

文字演出Ｄでは、まず、図１７８（Ａ）に示すように、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置７のメイン表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄８Ｌ、中の図柄表示エリアに中装飾図柄８Ｃ、右の図柄表示エリアには右装飾図柄８Ｒが表示される。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止順は、最初に左装飾図柄８Ｌが停止し、次に右装飾図柄８Ｒが停止し、最後に中装飾図柄８Ｃが停止するようになっている。なお、図１７８（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは変動中（下方にスクロール中）であることを示している。

【１３５５】

次に、図１７８（Ｂ）に示すように、メイン表示画面７ａでは煽り演出が実行される。この煽り演出は、図１７８（Ａ）に示した装飾図柄変動演出で、未だ装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが停止する前にメイン表示画面７ａが切り替わっておこなわれる。メイン表示画面７ａが切り替わると、「チャンス！」という文字画像が表示画面７ａの中央に大きく表示される。この「チャンス！」という文字画像により、変動中の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがリーチになることを遊技者に予感させることができる。つまり、遊技者の大当たり期待度を煽ることができる。

【１３５６】

次に、図１７８（Ｃ）に示すように、メイン表示画面７ａではゾーン文字演出が実行される。図１７８（Ｂ）の煽り演出で「チャンス！」という文字画像が表示された後は、引き続いて遊技者の大当たり期待度を煽る演出が実行され、所定タイミングになると、メイン表示画面７ａが切り替わってゾーン文字演出が実行される。ゾーン文字演出が実行されると、メイン表示画面７ａには「激熱ＺＯＮＥ」という文字画像ＭＺ１と「青」という文字画像ＭＺ２からなるゾーン示唆文字画像ＭＺが画面一杯に表示される。文字画像ＭＺ１は、「激熱」の文字が上段に、「ＺＯＮＥ」の文字が下段に、それぞれ同一の青色に配色されて表示され、これから激熱ＺＯＮＥに突入することを示唆している。一方、文字画像ＭＺ２は、「青」の文字が文字画像ＭＺ１の「Ｏ」と「Ｎ」の下部（一部）を覆うように表示されている。つまり、文字画像ＭＺ２は、文字画像ＭＺ１の上（前）に重ねて該文字画像ＭＺ１が読み取りし得る態様で表示されている。また、文字画像ＭＺ２は、文字画像ＭＺ１と同一の青色に配色されて表示されている（図示では、青色を水玉模様で表示）。すなわち、文字画像ＭＺ２は、文字画像ＭＺ１の「激熱ＺＯＮＥ」という文字の色を、自身の色と漢字の意味とで示している。さらに、文字画像ＭＺ１と文字画像ＭＺ２とは、表示態様が相違して表示されている。図１７８（Ｃ）に示すように、文字画像ＭＺ１は、左右にいくほど大きくなるように表示され、言い換えれば、中央にいくほど小さくなるように表示された表示態様であるのに対し、文字画像ＭＺ２は、例えばゴシック体のように一様の太さで表示された表示態様である。すなわち、文字画像ＭＺ１と文字画像ＭＺ２とは、互いに書体が相違している。また、上述したように、ゾーン示唆文字画像ＭＺの色は、赤、青、白の３色あり、大当たり期待度は赤＞青＞白に設定されている。つまり、図１７

８（Ｃ）に示すゾーン文字演出は、２番目に大当たり期待度の高いゾーン文字演出がおこなわれたことになる。

【１３５７】

次に、図１７８（Ｄ）に示すように、メイン表示画面７ａではリーチ演出が実行される。このリーチ演出は、図１７８（Ｃ）に示したゾーン示唆文字画像ＭＺが所定期間表示された後、再びメイン表示画面７ａが切り替わって図１７８（Ａ）に示した装飾図柄変動演出が表示され、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒがリーチ図柄配列で停止したようすを示している。すなわち、このリーチ演出は、激熱ＺＯＮＥに突入してリーチになったことを示している。そして、この図１７８（Ｄ）では、このリーチ図柄配列は通常リーチである「８↓８」が示されている。これは、図１７８（Ｃ）に示したゾーン示唆文字画像ＭＺの表示が青色であったことに起因している。つまり、この図１７８（Ｄ）に示すリーチ演出では、先にゾーン文字演出によって２番目に大当たり期待度の高い青色のゾーン示唆文字画像ＭＺが表示されたことに起因して、確変図柄のリーチよりも大当たりになる確率の低い通常図柄のリーチである「８↓８」が表示されたのである。また、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「リーチ！」という文字が表示される。そして、このリーチ状態が維持された状態で、激熱ＺＯＮＥによるゾーン演出がおこなわれる。

【１３５８】

次に、図１７８（Ｅ）に示すように、メイン表示画面７ａではカットイン演出が実行される。このカットイン演出は、図１７８（Ｃ）に示したゾーン示唆文字画像ＭＺを構成する「激熱ＺＯＮＥ」という文字画像ＭＺ１のうちの、「激熱」という上段の文字ＭＺ１Ａのみがメイン表示画面７ａにカットイン表示される。しかも、この「激熱」の文字ＭＺ１Ａは、図１７８（Ｃ）に示した青色の文字画像ＭＺ１とは異なり、赤色（図示では、赤色をハッチング線で表示）で表示される。この大当たり期待度の最も高い赤色の「激熱」という文字ＭＺ１Ａがカットインすることにより、通常リーチ中の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがさらに発展することを遊技者に予感させることができる。つまり、遊技者の大当たり期待度を高めることができる。

【１３５９】

次に、図１７８（Ｆ）に示すように、メイン表示画面７ａでは昇格演出が実行される。図１７７（Ｅ）のカットイン演出で「激熱」の文字ＭＺ１Ａが表示された後は、引き続いて遊技者の大当たり期待度を高める演出が実行され、所定タイミングになると、メイン表示画面７ａが切り替わって昇格演出が実行される。昇格演出が実行されると、メイン表示画面７ａには、通常図柄のリーチ「８↓８」よりも大当たりになる確率の高い確変図柄のリーチである「７↓７」が表示される。つまり、図１７８（Ｃ）のゾーン文字演出で青色のゾーン示唆文字画像ＭＺが表示され、一旦、通常図柄のリーチ「８↓８」が表示されたものの、図１７７（Ｅ）のカットイン演出で赤色の「激熱」の文字ＭＺ１Ａが表示されたことにより、通常図柄のリーチ「８↓８」よりも大当たりになる確率の高い確変図柄のリーチである「７↓７」に昇格したのである。

なお、この図１７８（Ｆ）に示すカットイン演出は、図１７８（Ｅ）に示したカットイン演出で赤色の「激熱」の文字ＭＺ１Ａが表示された場合であっても、必ずおこなわれることはなく、所定の確率で通常図柄のリーチ「８↓８」が維持され、昇格しない場合もあり得る。

【１３６０】

次に、図１７８（Ｇ）に示すように、表示画面７ａでは大当たり確定演出が実行される。この大当たり確定演出は、図１７８（Ａ）に示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの当該変動の結果が、図１７８（Ｃ）に示したゾーン文字演出で青色のゾーン示唆文字画像ＭＺの表示、図１７７（Ｅ）に示したカットイン演出で赤色の「激熱」の文字ＭＺ１Ａの表示を経て、図１７７（Ｆ）で通常リーチから確変リーチに昇格した後、確変大当たりしたことを示している。本例では、この確変大当たり図柄配列は「７７７」が示されている。なお、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「大当たり～！」という文字が表示されるようになっている。この大当たり確定演出により、遊技者は確変大当たりを確信する。

なお、この図１７８（Ｇ）に示す大当たり確定演出は、図１７８（Ｅ）に示したカットイン演出で赤色の「激熱」の文字ＭＺ１Ａが表示された場合であっても、必ずおこなわれることはなく、所定の確率で上述の図１７７（Ｈ）に示すようなハズレ図柄停止演出がおこなわれる場合もあり得る。

【１３６１】

[効果例]

以下に、文字演出の効果例を示す。

[効果１]

上記実施形態の遊技機１では、図１７５～図１７８に示すように、第１文字画像（文字画像ＭＺ１）と第２文字画像（文字画像ＭＺ２）とを表示し、第１文字画像の上に第２文字画像を重ねて表示することにより文字演出画像（ゾーン示唆文字画像ＭＺ）を表示する構成になっている。この構成によれば、第１文字画像の上に第２文字画像を重ねて表示する文字演出画像に、遊技者の関心を引くことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【１３６２】

[効果２]

上記実施形態の遊技機１では、図１７５～図１７８に示すように、文字演出画像（ゾーン示唆文字画像ＭＺ）は、第１文字画像（文字画像ＭＺ１）が読み取りし得る態様で、第１文字画像の上に第２文字画像（文字画像ＭＺ２）を重ねて表示される構成になっている。この構成によれば、文字演出画像は、遊技者の関心を引くとともに、文字演出画像の内容を遊技者に把握させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【１３６３】

[効果３]

上記実施形態の遊技機１では、図１７５～図１７８に示すように、文字演出画像（ゾーン示唆文字画像ＭＺ）において、第１文字画像（文字画像ＭＺ１）は、大当たり期待度を示唆する情報の表示を伴う所定ゾーンを、所定の色の第１文字（激熱ＺＯＮＥ）で示唆する表示であり、第２文字画像（文字画像ＭＺ２）は、第１文字の色を示す第２文字（赤または青）の表示である構成になっている。この構成によれば、所定の色で表示された第１文字に重ねて、該第１文字の表示の色を具体的に示す第２文字を表示するという斬新な画像により、遊技者に文字演出画像を強くアピールすることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【１３６４】

[効果４]

上記実施形態の遊技機１では、図１７５～図１７８に示すように、文字演出画像（ゾーン示唆文字画像ＭＺ）において、第１文字画像（文字画像ＭＺ１）の第１文字（激熱ＺＯＮＥ）と第２文字画像（文字画像ＭＺ２）の第２文字（赤または青）とは、同じ色で表示されるとともに、表示態様が相違して表示される構成になっている。この構成によれば、さらに文字演出画像を目立たせることができ、さらに遊技者に文字演出画像を強くアピールすることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【１３６５】

[効果５]

上記実施形態の遊技機１では、図１７６～図１７８に示すように、文字演出画像（ゾーン示唆文字画像ＭＺ）の色の違いによって大当たり期待度を示唆する構成になっている。この構成によれば、遊技者に容易に大当たり期待度を把握させることができる。特に、第１文字画像（文字画像ＭＺ１）に加え、第２文字画像（文字画像ＭＺ２）の文字で具体的に第１文字画像の色を報知するので、たとえ遊技者が色弱（色覚異常）であっても、容易に大当たり期待度を把握することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【１３６６】

［効果６］
上記実施形態の遊技機１では、図１７８に示すように、大当たり期待度が最も低い色の文字演出画像（ゾーン示唆文字画像ＭＺ）を表示する場合には、文字演出画像を第１文字画像（文字画像ＭＺ１）のみで表示し得る構成になっている。この構成によれば、通常とは相違する表示態様の文字演出画像を表示することで、遊技者に、大当たり期待度が最も低い文字演出画像がおこなわれたことを容易に理解させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。
【１３６７】
［変形例］
以下に、文字演出の変形例を示す。
［変形例１］
上記実施形態の遊技機１では、図１７５～図１７８に示すように、文字画像ＭＺ２は、文字画像ＭＺ１の「激熱ＺＯＮＥ」という文字の色を、自身の色と漢字の意味とで示す「赤」、「青」で表示するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、「赤」は、「紅」、「緋」「朱」であってもよい。また、「青」は、「蒼」、「藍」であってもよい。また、文字画像ＭＺ２は、「赤」、「青」、「白」を例示したが、これに「緑」を加えてもよい。この場合、「緑」は、「碧」「翠」であってもよい。
【１３６８】
［変形例２］
上記実施形態の遊技機１では、図１７５～図１７８に示すように、文字画像ＭＺ１は、左右にいくほど大きくなるように表示し、文字画像ＭＺ２は、一様の太さで表示して、それぞれ表示態様が相違して表示されるようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、文字画像ＭＺ１は明朝体、文字画像ＭＺ２はゴシック体というように、互いに書体が相違している表示態様であってもよい。
【１３６９】
［変形例３］
上記実施形態の遊技機１では、図１７５～図１７８に示すように、確変図柄でリーチになったときは、通常図柄でリーチになったときよりも大当たりになる確率が高くなるようにしたが、この場合、さらに、確変図柄のリーチの中で、リーチ図柄の種類によって大当たりになる確率が異なるようにしてもよい。例えば、奇数のリーチ図柄のうち、大当たりになる確率は「７↓７」が最も高く、「３↓３」が２番目に高くなるようにしてもよい。
【１３７０】
［変形例４］
上記実施形態の遊技機１では、図１７５～図１７８に示すように、ゾーン文字演出が実行される（文字演出画像（ゾーン示唆文字画像ＭＺ）が表示される）タイミングは、装飾図柄の変動中におこなうようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、装飾図柄が変動開始する直前や直後の変動開始時や、装飾図柄がリーチになる直前や直後のリーチ時や、リーチ中などにゾーン文字演出を実行するようにしてもよい。
【１３７１】
［変形例５］
上記実施形態の遊技機１では、図１７８に示すように、最も大当たり期待度の低い白色のゾーン示唆文字画像ＭＺでは、文字画像ＭＺ２は表示される場合と表示されない場合があるようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、最も大当たり期待度の高い赤色のゾーン示唆文字画像ＭＺ、および、２番目に大当たり期待度の高い青色のゾーン示唆文字画像ＭＺについても、同様に、文字画像ＭＺ２は表示される場合と表示されない場合があるようにしてもよい。そして、この場合、文字画像ＭＺ２が表示されたときと表示されなかったときとで、大当たり期待度が変化するようにしてもよい。例えば、文字画像ＭＺ２が表示されたときは、表示されなかったときよりも大当たり期待度が高くなるようにしてもよい。
【１３７２】

［変形例６］
上記実施形態の遊技機１では、図１７５～図１７８に示すように、ゾーン文字演出が実行されて激熱ＺＯＮＥに突入し、この激熱ＺＯＮＥにてリーチ演出などの所定の演出がおこなわれるようにしたが、この場合、ゾーン（激熱ＺＯＮＥ）演出では、ゾーン文字演出で表示された文字画像ＭＺ１（「激熱ＺＯＮＥ」）の色を基調とした演出をおこなうようにしてもよい。例えば、文字画像ＭＺ１が赤で表示された場合は、その後のゾーン演出で赤の色を基調とした演出をおこなうといった具合である。
【１３７３】
［態様例］
本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。
［態様Ｅ１－１］
複数の表示演出を実行可能な表示手段を備えた遊技機であって、
前記表示手段は、前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、所定の第１演出を実行可能であり、
前記第１演出は、所定のタイミングで所定の文字演出画像を表示する演出であり、
前記表示手段は、第１文字画像と第２文字画像とを表示し、前記第１文字画像の上に前記第２文字画像を重ねて表示することにより前記文字演出画像を表示する、
ことを特徴とする遊技機。
［態様Ｅ１－２］
前記文字演出画像は、前記第１文字画像が読み取りし得る態様で、前記第１文字画像の上に前記第２文字画像を重ねて表示される、
ことを特徴とする態様Ｅ１－１に記載の遊技機。
［態様Ｅ１－３］
前記第１文字画像は、大当たり期待度を示唆する情報の表示を伴う所定ゾーンを、所定の色の第１文字で示唆する表示であり、
前記第２文字画像は、前記第１文字の色を示す第２文字の表示である、
ことを特徴とする態様Ｅ１－１または態様Ｅ１－２に記載の遊技機。
［態様Ｅ１－４］
前記第１文字と前記第２文字とは、同じ色で表示されるとともに、表示態様が相違して表示される、
ことを特徴とする態様Ｅ１－３に記載の遊技機。
［態様Ｅ１－５］
前記表示手段は、前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、所定の第２演出を実行可能であり、
前記第２演出は、前記文字演出画像の色を変化して表示する演出であり、
前記表示手段は、前記文字演出画像の色の違いによって大当たり期待度を示唆する、
ことを特徴とする態様Ｅ１－１から態様Ｅ１－４までのいずれか一つに記載の遊技機。
［態様Ｅ１－６］
前記表示手段は、前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、所定の第３演出を実行可能であり、
前記第３演出は、前記文字演出画像を前記第１文字画像のみで表示する演出であり、
前記表示手段は、前記大当たり期待度が最も低い色の前記文字演出画像を表示する場合には、前記第３演出をおこない得る、
ことを特徴とする態様Ｅ１－５に記載の遊技機。
【１３７４】
以下に図１７９～図１８２を用いて期待値示唆演出Ａ～Ｃについて説明する。この期待値示唆演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信した変動演出開始コマンドを解析し、期待値示唆演出を実行する指示が含まれている場合に、ＲＯＭ１０３から対応する画像データを読み出してメイン表示画面７ａ、および、サブ表示画面６４に画像を表示させる演出である。

【１３７５】
［期待値示唆演出Ａ］
図１７９は、期待値示唆演出Ａを説明するための図である。図１７９（Ａ）～（Ｊ）は、メイン表示画面７ａ、右サブ表示画面６４Ｒ、および、左サブ表示画面６４Ｌに表示される内容を表している。期待値示唆演出Ａでは、まず、図１７９（Ａ）に示すように、メイン表示画面７ａにおいて、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒによって装飾図柄変動演出（変動表示）が表示される。メイン表示画面７ａの下方には、保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃが表示されている。保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、丸い図形の外観を表した丸形状を有している。ここでは、特図１保留数が４である状態を例示している。右サブ表示画面６４Ｒには、大当たり遊技終了後からのゲーム数（変動回数）を表す回数表示画像ＫＨＧが表示されている。回数表示画像ＫＨＧは、大当たり遊技終了後に実施された特別図柄抽選の回数と等しい。ここでは、回数表示画像ＫＨＧは、白抜きの数字画像となっており、大当たり遊技終了後から「１６」回のゲーム（特別図柄抽選）が終了しており、現在の変動が１７回目であることを示唆している。
【１３７６】
図１７９（Ｂ）に示すように、装飾図柄がハズレの態様で確定停止すると、右サブ表示画面６４Ｒに表示される回数表示画像ＫＨＧの値が１インクリメントされる。すなわち、１７回目のゲーム（特別図柄抽選）が終了したことを示唆している。そして、図１７９（Ｃ）に示すように、保留消化とともに、次の変動表示が開始される。この変動表示中、任意のタイミングで図１７９（Ｄ）に示すように、回数表示画像ＫＨＧの態様が変化する演出がおこなわれる場合がある。ここでは、回数表示画像ＫＨＧが白抜きの数字画像であったものが、赤色の数値画像に変化する。この変化により、変化前よりも、特別図柄抽選における大当たりの期待度が高くなったことを示唆している。なお、回数表示画像ＫＨＧは、変化する色の種類によって、特別図柄抽選における大当たりの期待度の大きさを示唆するように構成されていてもおよい。例えば、回数表示画像ＫＨＧは、青色、緑色、赤色、柄模様のいずれかに変化可能に設定されており、変化した色に対する大当たり期待度の大きさが、青色＜緑色＜赤色＜柄模様となるように構成されていてもよい。
【１３７７】
回数表示画像ＫＨＧが赤色に変化すると、図１７９（Ｅ）に示すように、装飾図柄によるリーチが形成され、スペシャルリーチ演出が実行される。右サブ表示画面６４Ｒでは赤色に変化した回数表示画像ＫＨＧが継続して表示される。スペシャルリーチ演出では、図１７９（Ｆ）に示すように、まず、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒがリーチを形成したまま縮小しつつ、メイン表示画面７ａの左上と右上に縮小表示される。また、装飾図柄や保留アイコンが消え、バトル演出が実行される。バトル演出では、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとが戦う映像が表示される。バトル演出で味方キャラクタＣＲＡが勝つと、図１７９（Ｇ）に示すように、装飾図柄が大当たりの態様で確定停止する。装飾図柄が大当たりの態様で確定停止するすると、右サブ表示画面６４Ｒに表示される回数表示画像ＫＨＧの値が１インクリメントされる。すなわち、１８回目のゲーム（特別図柄抽選）が終了したことを示唆している。
【１３７８】
その後、図１７９（Ｈ）に示すように大当たり遊技が開始される。大当たり遊技中、右サブ表示画面６４Ｒには回数表示画像ＫＨＧが当選時におけるゲーム数（ここでは１８）のまま継続して表示される。大当たり遊技が終了して、時短状態となると、図１７９（Ｉ）に示すように、右サブ表示画面６４Ｒに表示されている回数表示画像ＫＨＧはゼロにリセットされる。そして、図１７９（Ｊ）に示すように、時短状態における１回目の変動表示が開始される。このとき回数表示画像ＫＨＧは、ゼロのままである。すなわち、大当たり遊技終了後から「０」回のゲーム（特別図柄抽選）が終了しており、現在の変動が１回目であることを示唆している。
【１３７９】
［期待値示唆演出Ｂ］

図１８０は、期待値示唆演出Ｂを説明するための図である。図１８０（Ａ）～（Ｊ）は、メイン表示画面７ａ、右サブ表示画面６４Ｒ、および、左サブ表示画面６４Ｌに表示される内容を表している。期待値示唆演出Ｂでは、まず、図１８０（Ａ）に示すように、メイン表示画面７ａにおいて、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒによって装飾図柄変動演出（変動表示）が表示される。メイン表示画面７ａの下方には、保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃが表示されている。保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、丸い図形の外観を表した丸形状を有している。ここでは、特図１保留数が４である状態を例示している。右サブ表示画面６４Ｒには、大当たり遊技終了後からのゲーム数（変動回数）を表す回数表示画像ＫＨＧが表示されている。回数表示画像ＫＨＧは、大当たり遊技終了後に実施された特別図柄抽選の回数と等しい。ここでは、回数表示画像ＫＨＧは、白抜きの数字画像となっており、大当たり遊技終了後から「１６」回のゲーム（特別図柄抽選）が終了しており、現在の変動が１７回目であることを示唆している。右サブ表示画面６４Ｒと左サブ表示画面６４Ｌには、笑った人の顔を現す画像ＳＬと画像ＳＲが表示される。右サブ表示画面６４Ｒに表示される画像ＳＲと、左サブ表示画面６４Ｌに表示される画像ＳＬは同じ画像であるため、互いに対応する画像となっている。画像ＳＲと画像ＳＬは、ともに、笑った人の顔が左右に回転した状態を表すように画像が変化している。

【１３８０】

図１８０（Ｂ）に示すように、装飾図柄がハズレの態様で確定停止すると、右サブ表示画面６４Ｒに表示される回数表示画像ＫＨＧの値が１インクリメントされる。すなわち、１７回目のゲーム（特別図柄抽選）が終了したことを示唆している。そして、図１８０（Ｃ）に示すように、保留消化とともに、次の変動表示が開始される。この変動表示中、任意のタイミングで図１８０（Ｄ）に示すように、左サブ表示画面６４Ｌに表示される画像全体の変化が停止する変化停止演出がおこなわれる場合がある。ここでは、笑った人の顔が左右に回転した状態を表していた画像ＳＬが、フリーズして、回転を停止した状態で表示される。この変化停止演出により、変化停止前よりも、特別図柄抽選における大当たりの期待度が高くなったことを示唆している。右サブ表示画面６４Ｒに表示されている画像ＳＲは、笑った人の顔が左右に回転した状態を表すように継続して画像が変化している。

【１３８１】

左サブ表示画面６４Ｌの変化停止演出が実行されると、図１８０（Ｅ）に示すように、メイン表示画面７ａでは、装飾図柄によるリーチが形成され、スペシャルリーチ演出が実行される。左サブ表示画面６４Ｌでは変化停止演出が継続して表示される。スペシャルリーチ演出では、図１８０（Ｆ）に示すように、まず、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒがリーチを形成したまま縮小しつつ、メイン表示画面７ａの左上と右上に縮小表示される。また、装飾図柄や保留アイコンが消え、バトル演出が実行される。バトル演出では、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとが戦う映像が表示される。バトル演出で味方キャラクタＣＲＡが勝つと、図１８０（Ｇ）に示すように、装飾図柄が大当たりの態様で確定停止する。装飾図柄が大当たりの態様で確定停止するすると、右サブ表示画面６４Ｒに表示される回数表示画像ＫＨＧの値が１インクリメントされる。すなわち、１８回目のゲーム（特別図柄抽選）が終了したことを示唆している。

【１３８２】

その後、図１８０（Ｈ）に示すように大当たり遊技が開始される。大当たり遊技が開始されると、左サブ表示画面６４Ｌの変化停止演出が終了する。ここでは、画像ＳＬが、フリーズして、回転を停止した状態であった画像ＳＬが、再度、笑った人の顔が左右に回転した状態を表すように変化する。右サブ表示画面６４Ｒに表示されている画像ＳＲは、笑った人の顔が左右に回転した状態を表すように継続して画像が変化している。大当たり遊技中、右サブ表示画面６４Ｒには回数表示画像ＫＨＧが当選時におけるゲーム数（ここでは１８）のまま継続して表示される。大当たり遊技が終了して、時短状態となると、図１８０（Ｉ）に示すように、右サブ表示画面６４Ｒに表示されている回数表示画像ＫＨＧはゼロにリセットされる。そして、図１８０（Ｊ）に示すように、時短状態における１回目

の変動表示が開始される。このとき回数表示画像ＫＨＧは、ゼロのままである。すなわち、大当たり遊技終了後から「０」回のゲーム（特別図柄抽選）が終了しており、現在の変動が１回目であることを示唆している。

【１３８３】

［期待値示唆演出Ｃ］

図１８１は、期待値示唆演出Ｃを説明するための図である。図１８１（Ａ）～（Ｊ）は、メイン表示画面７ａ、右サブ表示画面６４Ｒ、および、左サブ表示画面６４Ｌに表示される内容を表している。期待値示唆演出Ｃでは、まず、図１８１（Ａ）に示すように、メイン表示画面７ａにおいて、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒによって装飾図柄変動演出（変動表示）が表示される。メイン表示画面７ａの下方には、保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃが表示されている。保留アイコン９Ａと当該保留アイコン９Ｃは、丸い図形の外観を表した丸形状を有している。ここでは、特図１保留数が４である状態を例示している。右サブ表示画面６４Ｒには、大当たり遊技終了後からのゲーム数（変動回数）を表す回数表示画像ＫＨＧが表示されている。回数表示画像ＫＨＧは、大当たり遊技終了後に実施された特別図柄抽選の回数と等しい。ここでは、回数表示画像ＫＨＧは、白抜きの数字画像となっており、大当たり遊技終了後から「１６」回のゲーム（特別図柄抽選）が終了しており、現在の変動が１７回目であることを示唆している。右サブ表示画面６４Ｒには、さらに、回数表示画像ＫＨＧに隣接してセレクト画像ＫＥＹが表示されている。セレクト画像ＫＥＹは、セレクトボタン６８の外観を表した画像であり、ここでは、遊技機１の音量設定や演出設定をおこなうことが可能であることを示唆している。左サブ表示画面６４Ｌには、笑った人の顔を現す画像ＳＬが表示される。画像ＳＬは、笑った人の顔が左右に回転した状態を表すように画像が変化している。

【１３８４】

図１８１（Ｂ）に示すように、装飾図柄がハズレの態様で確定停止すると、右サブ表示画面６４Ｒに表示される回数表示画像ＫＨＧの値が１インクリメントされる。すなわち、１７回目のゲーム（特別図柄抽選）が終了したことを示唆している。そして、図１８１（Ｃ）に示すように、保留消化とともに、次の変動表示が開始される。この変動表示中、任意のタイミングで図１８１（Ｄ）に示すように、回数表示画像ＫＨＧの態様が変化する演出がおこなわれる場合がある。ここでは、回数表示画像ＫＨＧが白抜きの数字画像であったものが、赤色の数値画像に変化する。この変化により、変化前よりも、特別図柄抽選における大当たりの期待度が高くなったことを示唆している。なお、回数表示画像ＫＨＧは、変化する色の種類によって、特別図柄抽選における大当たりの期待度の大きさを示唆するように構成されていてもおよい。例えば、回数表示画像ＫＨＧは、青色、緑色、赤色、柄模様のいずれかに変化可能に設定されており、変化した色に対する大当たり期待度の大きさが、青色＜緑色＜赤色＜柄模様となるように構成されていてもよい。左サブ表示画面６４Ｌに表示されている画像ＳＬは、笑った人の顔が左右に回転した状態を表すように継続して画像が変化している。

【１３８５】

回数表示画像ＫＨＧが赤色に変化すると、図１８１（Ｅ）に示すように、装飾図柄によるリーチが形成され、スペシャルリーチ演出が実行される。右サブ表示画面６４Ｒでは赤色に変化した回数表示画像ＫＨＧが継続して表示される。スペシャルリーチ演出では、図１８１（Ｆ）に示すように、まず、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒがリーチを形成したまま縮小しつつ、メイン表示画面７ａの左上と右上に縮小表示される。また、装飾図柄や保留アイコンが消え、バトル演出が実行される。バトル演出では、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとが戦う映像が表示される。右サブ表示画面６４Ｒには、ボタン画像ＢＴＮと、操作促進画像ＲＮＤと、が表示される。ボタン画像ＢＴＮは、演出ボタン６３の外観を表した画像であり、ボタンが押された状態と押されていない状態とに切り替可能に表示される。操作促進画像ＲＮＤは「押せ」の文字画像であり、遊技者に操作（押圧操作）を促す。なお、ここに、演出ボタン６３の操作有効期間の残り期間を表すタイマーバーである操作有効期間示唆画像ＴＢＩが表示されてもよい。演出ボタン６３の操作をお

こなうと、バトル演出結果が表示される。バトル演出で味方キャラクタＣＲＡが勝つと、図１８１（Ｇ）に示すように、装飾図柄が大当たりの態様で確定停止する。装飾図柄が大当たりの態様で確定停止するすると、右サブ表示画面６４Ｒに表示される回数表示画像ＫＨＧの値が１インクリメントされる。すなわち、１８回目のゲーム（特別図柄抽選）が終了したことを示唆している。右サブ表示画面６４Ｒには、セレクト画像ＫＥＹが再表示される。左サブ表示画面６４Ｌに表示されている画像ＳＬは、笑った人の顔が左右に回転した状態を表すように継続して画像が変化している。

【１３８６】

その後、図１８１（Ｈ）に示すように大当たり遊技が開始される。大当たり遊技中、右サブ表示画面６４Ｒには回数表示画像ＫＨＧが当選時におけるゲーム数（ここでは１８）のまま継続して表示される。大当たり遊技が終了して、時短状態となると、図１８１（Ｉ）に示すように、右サブ表示画面６４Ｒに表示されている回数表示画像ＫＨＧはゼロにリセットされる。そして、図１８１（Ｊ）に示すように、時短状態における１回目の変動表示が開始される。このとき回数表示画像ＫＨＧは、ゼロのままである。すなわち、大当たり遊技終了後から「０」回のゲーム（特別図柄抽選）が終了しており、現在の変動が１回目であることを示唆している。左サブ表示画面６４Ｌに表示されている画像ＳＬは、笑った人の顔が左右に回転した状態を表すように継続して画像が変化している。

【１３８７】

図１８２は、回数表示画像ＫＨＧの変化の態様についての変形例を例示した説明図である。上述の期待値示唆演出Ａ～Ｃで示した回数表示画像ＫＨＧは、以下のように態様が変化してもよい。図１８２（Ａ）は、通常時における回数表示画像ＫＨＧを例示している。ここでは、白抜きの数字画像となっている。この回数表示画像ＫＨＧが、図１８２（Ｂ）に示すように、字体（フォント）が変化することによって大当たりの期待度が高いことを示唆してもよい。または、図１８２（Ｃ）に示すように、回数表示画像ＫＨＧが漢字書きに変化することで大当たりの期待度が高いことを示唆してもよい。または、図１８２（Ｄ）に示すように、回数表示画像ＫＨＧの表示位置が変化する（例えば上方に表示される）ことで大当たりの期待度が高いことを示唆してもよい。または、図１８２（Ｅ）に示すように、回数表示画像ＫＨＧの角度が変化する（例えば傾く）ことで大当たりの期待度が高いことを示唆してもよい。または、図１８２（Ｆ）に示すように、回数表示画像ＫＨＧの大きさが変化する（例えば小さくなる）ことで大当たりの期待度が高いことを示唆してもよい。または、図１８２（Ｇ）に示すように、回数表示画像ＫＨＧの濃さが変化する（例えば薄くなる）ことで大当たりの期待度が高いことを示唆してもよい。または、図１８２（Ｈ）に示すように、回数表示画像ＫＨＧの発光態様が変化する（例えば点滅する、エフェクト画像ＥＦが現れる）ことで大当たりの期待度が高いことを示唆してもよい。または、図１８２（Ｉ）に示すように、回数表示画像ＫＨＧがサブ表示画面６４のうちの他方の画面に表示される（例えば左サブ表示画面６４Ｌに表示される）ことで大当たりの期待度が高いことを示唆してもよい。または、図１８２（Ｊ）に示すように、回数表示画像ＫＨＧが消えることで大当たりの期待度が高いことを示唆してもよい。

【１３８８】

［効果例］

以下に、期待値示唆演出の効果例を示す。

［効果１］

上記実施形態の遊技機１では、図１７９、図１８１、図１８２に示すように、特定のタイミング以降に実行された特別図柄抽選の回数を示唆する回数表示画像ＫＨＧの態様によって、特別図柄抽選における当たりの期待度を示唆する第１の演出を実行することができる。この構成によれば、奇抜な演出によって遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、図１７９、図１８１、図１８２に示すようにメイン表示画面７ａと、メイン表示画面７ａに隣接するサブ表示画面６４（右サブ表示画面６４Ｒお

よび左サブ表示画面６４Ｌ）とを含んでおり、第１の演出において、回数表示画像ＫＨＧは、サブ表示画面６４に表示される。この構成によれば、奇抜な演出によって遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、図１７９、図１８１、図１８２に示すように、第１の演出では、回数表示画像ＫＨＧの色が変化することによって当たりの期待度を示唆する。この構成によれば、奇抜な演出によって遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、図１８０に示すように、サブ表示画面６４（左サブ表示画面６４Ｌ）に表示される画像全体の変化が停止することによって、期待度を示唆する第２の演出を実行することができる。この構成によれば、奇抜な演出によって遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、図１７９～図１８２に示すように、。この構成によれば、奇抜な演出によって遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果６］

上記実施形態の遊技機１では、図１７９～図１８２に示すように、サブ表示画面６４は、右サブ表示画面６４Ｒと左サブ表示画面６４Ｌとを含んでおり、第１の演出は、右サブ表示画面６４Ｒを用いて実行され、第２の演出は、左サブ表示画面６４Ｌを用いて実行される。この構成によれば、奇抜な演出によって遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【１３８９】

［変形例］

以下に、期待値示唆演出の変形例を示す。

［変形例１］

図１７９、図１８１、図１８２の期待値示唆演出Ａ、Ｃにおいて、回数表示画像ＫＨＧは、変化する色の種類によって、特別図柄抽選における大当たりの期待度の大きさを示唆するように構成されていてもよい。また、回数表示画像ＫＨＧは、形状が変化し、変化した形状の種類によって、特別図柄抽選における大当たりの期待度の大きさを示唆するように構成されていてもよい。

【１３９０】

［変形例２］

図１７９、図１８１、図１８２の期待値示唆演出Ａ、Ｃにおいて、回数表示画像ＫＨＧは態様の変化によって、特別図柄抽選における大当たりの期待度の大きさを示唆するものとした。しかし、小当たりの期待度の大きさを示唆してもよいし、リーチ演出が実行されることを示唆してもよい。また、当該変動の期待度を示唆するものに限定されず、先読み演出として、当該変動以降の期待度を示唆してもよい。

【１３９１】

［変形例３］

図１７９、図１８１、図１８２の期待値示唆演出Ａ、Ｃにおいて、回数表示画像ＫＨＧは、メイン表示画面７ａ、右サブ表示画面６４Ｒ、および、左サブ表示画面６４Ｌのいずれに表示されていてもよい。図１８０の期待値示唆演出Ｂにおいて、サブ表示画面６４の画像全体の変化が停止することによって、期待度を示唆する演出（変化停止演出）は、回数表示画像ＫＨＧが表示されている右サブ表示画面６４Ｒで実行されてもよいし、回数表示画像ＫＨＧが表示されていない左サブ表示画面６４Ｌで実行されてもよい。また、回数表示画像ＫＨＧの態様の変化によって特別図柄抽選における大当たりの期待度の大きさを示唆する演出と、サブ表示画面６４の画像全体の変化が停止することによって、期待度を示唆する演出（変化停止演出）とは、同じ１変動において同時に実行されてもよい。

【１３９２】
［変形例４］
図１７９～図１８２の期待値示唆演出Ａ～Ｃを適宜組み合わせてもよい。例えば、図１７９の期待値示唆演出Ａにおいて、回数表示画像ＫＨＧの態様の変化によって特別図柄抽選における大当たりの期待度の大きさを示唆する演出と、図１８０の期待値示唆演出Ｂにおいて、サブ表示画面６４の画像全体の変化が停止することによって、期待度を示唆する演出（変化停止演出）とが、同じ１変動において同時に実行されてもよい。
【１３９３】
［変形例５］
図１７９～図１８２の期待値示唆演出Ａ～Ｃでは、説明した演出の一部を備えていなくてもよいし、他の演出が追加されていてもよい。
【１３９４】
［態様例］
本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。
◇[態様Ｅ２－１]
複数種類の画像を表示可能な表示手段と、を備える遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、特定のタイミング以降に実行された特別図柄抽選の回数を示唆する回数表示画像であり、
前記回数表示画像の態様によって、特別図柄抽選における当たりの期待度を示唆する第１の演出を実行可能な
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｅ２－２]
態様Ｅ２－１に記載の遊技機であって、
前記表示手段は、メイン表示手段と、前記メイン表示手段に隣接するサブ表示手段とを含んでおり、
前記第１の演出において、前記回数表示画像は、前記サブ表示手段に表示される
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｅ２－３]
態様Ｅ２－１または態様Ｅ２－２に記載の遊技機であって、
前記第１の演出では、回数表示画像の色が変化することによって当たりの期待度を示唆する
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｅ２－４]
態様Ｅ２－２に記載の遊技機であって、
前記サブ表示手段に表示される画像全体の変化が停止することによって、前記期待度を示唆する第２の演出を実行可能な
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｅ２－５]
態様Ｅ２－４に記載の遊技機であって、
前記サブ表示手段は、第１のサブ表示手段と第２のサブ表示手段とを含んでおり、
前記第１の演出は、前記第１のサブ表示手段を用いて実行され、
前記第２の演出は、前記第２のサブ表示手段を用いて実行される
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｅ２－６]
態様Ｅ２－１から態様Ｅ２－５までのいずれか一項に記載の遊技機は、さらに、
遊技者が操作可能な操作手段を備えており、
前記複数種類の画像のうちの一つは、前記操作手段の外観を表す操作手段画像であり、
前記第１の演出では、前記回数表示画像は、操作手段画像に近接して表示される
ことを特徴とする遊技機。
【１３９５】

以下に図１８３～図１８６を用いて期待度示唆文字演出について説明する。この期待度示唆文字演出は、第１特別図柄または第２特別図柄（以下、単に「特別図柄」ともよぶ）の変動に同期する装飾図柄の変動表示に係わって実行され得る。例えば、装飾図柄の変動演出の開始時、変動中、リーチ時、リーチ演出（スーパーリーチ演出）中などに実行され得る。

【１３９６】

[期待度示唆文字演出Ａ]

図１８３は、期待度示唆文字演出Ａを説明するための図である。

期待度示唆文字演出Ａでは、まず、図１８３（Ａ）に示すように、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置７のメイン表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄８Ｌ、中の図柄表示エリアに中装飾図柄８Ｃ、右の図柄表示エリアには右装飾図柄８Ｒが表示される。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止順は、最初に左装飾図柄８Ｌが停止し、次に右装飾図柄８Ｒが停止し、最後に中装飾図柄８Ｃが停止するようになっている。なお、図１８３（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは変動中（下方にスクロール中）であることを示している。

【１３９７】

次に、図１８３（Ｂ）に示すように、メイン表示画面７ａでは煽り演出が実行される。この煽り演出は、図１８３（Ａ）に示した装飾図柄変動演出で、未だ装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが停止する前にメイン表示画面７ａが切り替わっておこなわれる。メイン表示画面７ａが切り替わると、「チャンス！」という文字画像が表示画面７ａの中央に大きく表示される。この「チャンス！」という文字画像により、変動中の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがリーチになることを遊技者に予感させることができる。つまり、遊技者の大当たり期待度を煽ることができる。

【１３９８】

次に、図１８３（Ｃ）に示すように、メイン表示画面７ａでは期待度示唆文字演出が実行される。図１８３（Ｂ）の煽り演出で「チャンス！」という文字画像が表示された後は、引き続いて遊技者の大当たり期待度を煽る演出が実行され、所定タイミングになると、メイン表示画面７ａが切り替わって期待度示唆文字演出が実行される。期待度示唆文字演出が実行されると、メイン表示画面７ａには、障子状の左障子体Ｋ１および右障子体Ｋ２と、「激」という文字ＭＧおよび「熱」という文字ＭＡが表示される。左障子体Ｋ１と文字ＭＧとは、１セットとして常時重なって左表示体ＬＨを表示する。右障子体Ｋ２と文字ＭＡとは、１セットとして常時重なって右表示体ＲＨを表示する。そして、この期待度示唆文字演出が実行されると、左表示体ＬＨは画面上を右に移動し、右表示体ＲＨは画面上を左に移動し、その後あたかも障子が閉まるように、画面の中央で左表示体ＬＨと右表示体ＲＨとが当接し、これにより完成表示体ＣＨを形成して該完成表示体ＣＨを、図１８３（Ｃ）に示すように画面一杯に表示する。そして、完成表示体ＣＨが表示された状態では、左障子体Ｋ１および右障子体Ｋ２に重なって「激熱」という熟語の文字が表示される。つまり、左表示体ＬＨと右表示体ＲＨとが離間している状態では、左表示体ＬＨには左障子体Ｋ１と熟語の文字の一部である「激」という文字ＭＧとが重なって表示され、右表示体ＲＨには右障子体Ｋ２と熟語の文字の一部である「熱」という文字ＭＡとが重なって表示され、左表示体ＬＨと右表示体ＲＨとが当接して完成表示体ＣＨを表示した状態では、完成表示体ＣＨには「激熱」という熟語の文字が表示されるようになっている。

【１３９９】

次に、図１８３（Ｄ）に示すように、メイン表示画面７ａではリーチ演出が実行される。このリーチ演出は、図１８３（Ｃ）に示した完成表示体ＣＨが所定期間表示された後、再びメイン表示画面７ａが切り替わって図１８３（Ａ）に示した装飾図柄変動演出が表示され、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒがリーチ図柄配列で停止したようすを示している。すなわち、このリーチ演出は、図１８３（Ｃ）に示した期待度示唆文字演出が実行されることによりリーチになったことを示している。ここで、本例では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、１～９の数字で構成され、奇数は確変図柄、偶数は通常図柄となっている。つま

り、大当たり図柄配列「１１１」、「３３３」、「５５５」、「７７７」、「９９９」は確変大当たり、大当たり図柄配列「２２２」、「４４４」、「６６６」、「８８８」は通常大当たりとなっており、奇数のリーチ図柄配列は偶数のリーチ図柄配列よりも期待度が高くなっている。さらに、本例では、確変図柄でリーチになったときは、通常図柄でリーチになったときよりも大当たりになる確率が高く設定されている。言い換えれば、リーチハズレになる場合には、確変図柄でリーチになる確率よりも、通常図柄でリーチになる確率が高く設定されている。なお、この図１８３（Ｄ）では、このリーチ図柄配列は通常リーチである「８↓８」が示されている。また、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「リーチ！」という文字が表示される。

【１４００】

次に、図１８３（Ｅ）に示すように、表示画面７ａでは大当たり確定演出が実行される。この大当たり確定演出は、図１８３（Ａ）に示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの当該変動の結果が、図１８３（Ｃ）に示した期待度示唆文字演出の完成表示体ＣＨの表示を経て、図１８３（Ｄ）で通常リーチになった後通常大当たりしたことを示している。本例では、この通常大当たり図柄配列は「８８８」が示されている。なお、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「大当たり～！」という文字が表示されるようになっている。この大当たり確定演出により、遊技者は通常大当たりを確信する。

なお、この図１８３（Ｅ）に示す大当たり確定演出は、図１８３（Ｃ）に示した期待度示唆文字演出で完成表示体ＣＨが表示された場合であっても、必ずおこなわれることはなく、所定の確率で後述の図１８３（Ｈ）に示すようなハズレ図柄停止演出がおこなわれる場合もあり得る。

【１４０１】

一方、図１８３（Ｃ）に代わって、メイン表示画面７ａでは、図１８３（Ｆ）に示す期待度示唆文字演出が実行される場合がある。この期待度示唆文字演出が実行されると、図１８３（Ｃ）に示した期待度示唆文字演出と同様に左表示体ＬＨは画面上を右に移動し、右表示体ＲＨは画面上を左に移動するものの、左表示体ＬＨと右表示体ＲＨとは当接することなく、あたかも障子が半開きのような状態で、左表示体ＬＨと右表示体ＲＨとは離間して停止する。したがって、この図１８３（Ｆ）に示す期待度示唆文字演出では、図１８３（Ｃ）に示した期待度示唆文字演出のような完成表示体ＣＨは表示されず、熟語の文字の一部である「激」という文字ＭＧと「熱」という文字ＭＡとは、離間した状態で表示される。すなわち、この図１８３（Ｆ）に示す期待度示唆文字演出では、「激熱」という熟語の文字は読み取り難くなっている。

【１４０２】

次に、図１８３（Ｇ）に示すように、メイン表示画面７ａでは装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出は、図１８３（Ｆ）に示した離間して停止した左表示体ＬＨと右表示体ＲＨとが所定期間表示された後、再びメイン表示画面７ａが切り替わっておこなわれる。この図１８３（Ｇ）に示す装飾図柄変動演出は、上述した図１８３（Ａ）に示した装飾図柄変動演出と同様におこなわれる。

【１４０３】

次に、図１８３（Ｈ）に示すように、メイン表示画面７ａではハズレ図柄停止演出が実行される。このハズレ図柄停止演出は、図１８３（Ａ）に示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの当該変動の結果が、図１８３（Ｆ）に示した完成表示体ＣＨが表示されなかった期待度示唆文字演出を経て、リーチになることなくハズレたことを示している。本例では、このハズレ図柄配列は「８５８」が示されている。

なお、この図１８３（Ｈ）に示すハズレ図柄停止演出は、図１８３（Ｆ）に示した期待度示唆文字演出で完成表示体ＣＨが表示されなかった場合であっても、必ずおこなわれることはなく、所定の確率で図１８３（Ｅ）に示すような大当たり確定演出がおこなわれる場合もあり得る。

【１４０４】

つまり、この図１８３に示す期待度示唆文字演出Ａでは、図１８３（Ｃ）に示した期待

度示唆文字演出のように、左表示体ＬＨと右表示体ＲＨとが当接して完成表示体ＣＨが表示されたときは通常リーチ後に通常大当たりになり、図１８３（Ｆ）に示した期待度示唆文字演出のように、左表示体ＬＨと右表示体ＲＨとは当接することなく、完成表示体ＣＨが表示されなかったときはリーチになることなくハズレになるようになっている。すなわち、期待度示唆文字演出で完成表示体ＣＨが表示されたときと表示されなかったときとで、その後に付与される特典が相違（リーチになるか否かの相違、リーチの種別の相違（確変リーチと通常リーチ）、大当たりの種別の相違（確変大当たりと通常大当たり）、当たりになるか否かの相違など）するようになっている。そして、期待度示唆文字演出で完成表示体ＣＨが表示されたときは、完成表示体ＣＨが表示されなかったときよりも有利な特典が付与される確率が高くなるようになっている。

【１４０５】

[期待度示唆文字演出Ｂ]

図１８４は、期待度示唆文字演出Ｂを説明するための図である。

期待度示唆文字演出Ｂでは、まず、図１８４（Ａ）に示すように、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置７のメイン表示画面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１８４（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。

【１４０６】

次に、図１８４（Ｂ）に示すように、メイン表示画面７ａでは煽り演出が実行される。この煽り演出は、図１８４（Ａ）に示した装飾図柄変動演出で、未だ装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが停止する前にメイン表示画面７ａが切り替わっておこなわれる。メイン表示画面７ａが切り替わると、「チャンス！」という文字画像が表示画面７ａの中央に大きく表示される。この「チャンス！」という文字画像により、変動中の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがリーチになることを遊技者に予感させることができる。つまり、遊技者の大当たり期待度を煽ることができる。

【１４０７】

次に、図１８４（Ｃ）に示すように、メイン表示画面７ａでは期待度示唆文字演出が実行される。図１８４（Ｂ）の煽り演出で「チャンス！」という文字画像が表示された後は、引き続いて遊技者の大当たり期待度を煽る演出が実行され、所定タイミングになると、メイン表示画面７ａが切り替わって期待度示唆文字演出が実行される。期待度示唆文字演出が実行されると、メイン表示画面７ａには、障子状の左障子体Ｋ１および右障子体Ｋ２と、「熱」という単一の文字の一部ＨＡ（以下、一部文字ＨＡとも呼ぶ）および「熱」という単一の文字の一部ＨＢ（以下、一部文字ＨＢとも呼ぶ）と、左半円ＲＡと右半円ＲＢとが表示される。左障子体Ｋ１と一部文字ＨＡと左半円ＲＡとは、１セットとして常時重なって左表示体ＬＨを表示する。右障子体Ｋ２と一部文字ＨＢと右半円ＲＢとは、１セットとして常時重なって右表示体ＲＨを表示する。そして、この期待度示唆文字演出が実行されると、左表示体ＬＨは画面上を右に移動し、右表示体ＲＨは画面上を左に移動し、その後あたかも障子が閉まるように、画面の中央で左表示体ＬＨと右表示体ＲＨとが当接し、これにより完成表示体ＣＨを形成して該完成表示体ＣＨを、図１８３（Ｃ）に示すように画面一杯に表示する。そして、完成表示体ＣＨが表示された状態では、左障子体Ｋ１および右障子体Ｋ２に重なって、左半円ＲＡと右半円ＲＢとで形成された円と、該円の中に一部文字ＨＡと一部文字ＨＢとで形成された「熱」という単一の文字が表示される。つまり、左表示体ＬＨと右表示体ＲＨとが離間している状態では、左表示体ＬＨには左障子体Ｋ１に一部文字ＨＡと左半円ＲＡが重なって表示され、右表示体ＲＨには右障子体Ｋ２に一部文字ＨＢと右半円ＲＢが重なって表示され、左表示体ＬＨと右表示体ＲＨとが当接して完成表示体ＣＨを表示した状態では、完成表示体ＣＨには円の中に「熱」という単一の文字が表示されるようになっている。

【１４０８】
次に、図１８４（Ｄ）に示すように、メイン表示画面７ａではリーチ演出が実行される。このリーチ演出は、図１８４（Ｃ）に示した完成表示体ＣＨが所定期間表示された後、再びメイン表示画面７ａが切り替わって図１８４（Ａ）に示した装飾図柄変動演出が表示され、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒがリーチ図柄配列で停止したようすを示している。すなわち、このリーチ演出は、図１８４（Ｃ）に示した期待度示唆文字演出が実行されることによりリーチになったことを示している。ここで、本例では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、１～９の数字で構成され、奇数は確変図柄、偶数は通常図柄となっている。つまり、大当たり図柄配列「１１１」、「３３３」、「５５５」、「７７７」、「９９９」は確変大当たり、大当たり図柄配列「２２２」、「４４４」、「６６６」、「８８８」は通常大当たりとなっており、奇数のリーチ図柄配列は偶数のリーチ図柄配列よりも期待度が高くなっている。さらに、本例では、確変図柄でリーチになったときは、通常図柄でリーチになったときよりも大当たりになる確率が高く設定されている。言い換えれば、リーチハズレになる場合には、確変図柄でリーチになる確率よりも、通常図柄でリーチになる確率が高く設定されている。なお、この図１８４（Ｄ）では、このリーチ図柄配列は確変リーチである「７↓７」が示されている。また、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「リーチ！」という文字が表示される。

【１４０９】
次に、図１８４（Ｅ）に示すように、メイン表示画面７ａでは大当たり確定演出が実行される。この大当たり確定演出は、図１８４（Ａ）に示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの当該変動の結果が、図１８４（Ｃ）に示した期待度示唆文字演出の完成表示体ＣＨの表示を経て、図１８４（Ｄ）で確変リーチになった後確変大当たりしたことを示している。本例では、この確変大当たり図柄配列は「７７７」が示されている。なお、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「大当たり～！」という文字が表示されるようになっている。この大当たり確定演出により、遊技者は確変大当たりを確信する。

なお、この図１８４（Ｅ）に示す大当たり確定演出は、図１８４（Ｃ）に示した期待度示唆文字演出で完成表示体ＣＨが表示された場合であっても、必ずおこなわれることはなく、所定の確率で後述の図１８４（Ｈ）に示すようなハズレ図柄停止演出がおこなわれる場合もあり得る。

【１４１０】
一方、図１８４（Ｃ）に代わって、メイン表示画面７ａでは、図１８４（Ｆ）に示す期待度示唆文字演出が実行される場合がある。この期待度示唆文字演出が実行されると、図１８４（Ｃ）に示した期待度示唆文字演出と同様に左表示体ＬＨは画面上を右に移動し、右表示体ＲＨは画面上を左に移動するものの、左表示体ＬＨと右表示体ＲＨとは当接することなく、あたかも障子が半開きのような状態で、左表示体ＬＨと右表示体ＲＨとは離間して停止する。したがって、この図１８４（Ｆ）に示す期待度示唆文字演出では、図１８４（Ｃ）に示した期待度示唆文字演出のような完成表示体ＣＨは表示されず、「熱」という単一の文字の一部ＨＡと「熱」という単一の文字の一部ＨＢ、および、左半円ＲＡと右半円ＲＢとは、離間した状態で表示される。すなわち、この図１８４（Ｆ）に示す期待度示唆文字演出では、「熱」という単一の文字は読み取り難くなっている。

【１４１１】
次に、図１８４（Ｇ）に示すように、メイン表示画面７ａではリーチ演出が実行される。このリーチ演出は、図１８４（Ｆ）に示した離間して停止した左表示体ＬＨと右表示体ＲＨとが所定期間表示された後、再びメイン表示画面７ａが切り替わって図１８４（Ａ）に示した装飾図柄変動演出が表示され、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒがリーチ図柄配列で停止したようすを示している。すなわち、このリーチ演出は、図１８４（Ｆ）に示した期待度示唆文字演出が実行されことによりリーチになったことを示している。この図１８４（Ｇ）に示すリーチ演出は、図１８４（Ｄ）に示したリーチ演出と同様におこなわれるが、図１８４（Ｄ）に示した確変リーチとは異なり、ここでは通常リーチが表示される。なお、この図１８４（Ｇ）では、このリーチ図柄配列は「８↓８」が示されている。ま

た、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「リーチ！」という文字が表示される。
【１４１２】
次に、図１８４（Ｈ）に示すように、メイン表示画面７ａではハズレ図柄停止演出が実行される。このハズレ図柄停止演出は、図１８４（Ａ）に示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの当該変動の結果が、図１８４（Ｆ）に示した完成表示体ＣＨが表示されなかった期待度示唆文字演出を経て、図１８４（Ｇ）で通常リーチになった後ハズレたことを示している。本例では、このハズレ図柄配列は「８５８」が示されている。
なお、この図１８４（Ｈ）に示すハズレ図柄停止演出は、図１８４（Ｆ）に示した期待度示唆文字演出で完成表示体ＣＨが表示されなかった場合であっても、必ずおこなわれることはなく、所定の確率で図１８４（Ｅ）に示すような大当たり確定演出がおこなわれる場合もあり得る。
【１４１３】
つまり、この図１８４に示す期待度示唆文字演出Ｂでは、図１８４（Ｃ）に示した期待度示唆文字演出のように、左表示体ＬＨと右表示体ＲＨとが当接して完成表示体ＣＨが表示されたときは確変リーチ後に確変大当たりになり、図１８４（Ｆ）に示した期待度示唆文字演出のように、左表示体ＬＨと右表示体ＲＨとは当接することなく、完成表示体ＣＨが表示されなかったときは通常リーチ後にハズレになるようになっている。すなわち、期待度示唆文字演出で完成表示体ＣＨが表示されたときと表示されなかったときとで、その後に付与される特典が相違（リーチになるか否かの相違、リーチの種別の相違（確変リーチと通常リーチ）、大当たりの種別の相違（確変大当たりと通常大当たり）、当たりになるか否かの相違など）するようになっている。そして、期待度示唆文字演出で完成表示体ＣＨが表示されたときは、完成表示体ＣＨが表示されなかったときよりも有利な特典が付与される確率が高くなるようになっている。
【１４１４】
[期待度示唆文字演出Ｃ]
図１８５は、期待度示唆文字演出Ｃを説明するための図である。
期待度示唆文字演出Ｃでは、まず、図１８５（Ａ）に示すように、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置７のメイン表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄８Ｌ、中の図柄表示エリアに中装飾図柄８Ｃ、右の図柄表示エリアには右装飾図柄８Ｒが表示される。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止順は、最初に左装飾図柄８Ｌが停止し、次に右装飾図柄８Ｒが停止し、最後に中装飾図柄８Ｃが停止するようになっている。なお、図１８５（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは変動中（下方にスクロール中）であることを示している。
【１４１５】
次に、図１８５（Ｂ）に示すように、メイン表示画面７ａでは煽り演出が実行される。この煽り演出は、図１８５（Ａ）に示した装飾図柄変動演出で、未だ装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが停止する前にメイン表示画面７ａが切り替わっておこなわれる。メイン表示画面７ａが切り替わると、「チャンス！」という文字画像が表示画面７ａの中央に大きく表示される。この「チャンス！」という文字画像により、変動中の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがリーチになることを遊技者に予感させることができる。つまり、遊技者の大当たり期待度を煽ることができる。
【１４１６】
次に、図１８５（Ｃ）に示すように、メイン表示画面７ａでは期待度示唆文字演出が実行される。図１８５（Ｂ）の煽り演出で「チャンス！」という文字画像が表示された後は、引き続いて遊技者の大当たり期待度を煽る演出が実行され、所定タイミングになると、メイン表示画面７ａが切り替わって期待度示唆文字演出が実行される。期待度示唆文字演出が実行されると、メイン表示画面７ａには、障子状の左障子体Ｋ１および右障子体Ｋ２と、「激」という文字ＭＧおよび「熱」という文字ＭＡが表示される。左障子体Ｋ１と文字ＭＧとは、１セットとして常時重なって左表示体ＬＨを表示する。右障子体Ｋ２と文字ＭＡとは、１セットとして常時重なって右表示体ＲＨを表示する。そして、この期待度示

唆文字演出が実行されると、左表示体ＬＨは画面上を右に移動し、右表示体ＲＨは画面上を左に移動し、その後あたかも障子が閉まるように、画面の中央で左表示体ＬＨと右表示体ＲＨとが当接し、これにより完成表示体ＣＨを形成して該完成表示体ＣＨを、図１８５（Ｃ）に示すように画面一杯に表示する。そして、完成表示体ＣＨが表示された状態では、左障子体Ｋ１および右障子体Ｋ２に重なって「激熱」という熟語の文字が表示される。つまり、左表示体ＬＨと右表示体ＲＨとが離間している状態では、左表示体ＬＨには左障子体Ｋ１と熟語の文字の一部である「激」という文字ＭＧとが重なって表示され、右表示体ＲＨには右障子体Ｋ２と熟語の文字の一部である「熱」という文字ＭＡとが重なって表示され、左表示体ＬＨと右表示体ＲＨとが当接して完成表示体ＣＨを表示した状態では、完成表示体ＣＨには「激熱」という熟語の文字が表示されるようになっている。

ここで、左障子体Ｋ１および右障子体Ｋ２には、図１８５（Ｃ）に示すように格子状の左格子Ｕ１および右格子Ｕ２が表示される。そして、左障子体Ｋ１と文字ＭＧが重なって表示される左表示体ＬＨにおいて、文字ＭＧと重なる左格子Ｕ１の部分は、大部分が視認できるようになっている。同様に、右障子体Ｋ２と文字ＭＡが重なって表示される右表示体ＲＨにおいて、文字ＭＡと重なる右格子Ｕ２の部分は、大部分が視認できるようになっている。つまり、完成表示体ＣＨにおいては、図１８５（Ｃ）に示すように格子状の表示（左格子Ｕ１および右格子Ｕ２）の視認性が高い表示態様になっている。言い換えれば、完成表示体ＣＨにおいては、文字の表示（「激熱」）の視認性が低い表示態様になっている。

【１４１７】

次に、図１８５（Ｄ）に示すように、メイン表示画面７ａではリーチ演出が実行される。このリーチ演出は、図１８５（Ｃ）に示した完成表示体ＣＨが所定期間表示された後、再びメイン表示画面７ａが切り替わって図１８５（Ａ）に示した装飾図柄変動演出が表示され、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒがリーチ図柄配列で停止したようすを示している。すなわち、このリーチ演出は、図１８５（Ｃ）に示した期待度示唆文字演出が実行されることによりリーチになったことを示している。ここで、本例では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、１～９の数字で構成され、奇数は確変図柄、偶数は通常図柄となっている。つまり、大当たり図柄配列「１１１」、「３３３」、「５５５」、「７７７」、「９９９」は確変大当たり、大当たり図柄配列「２２２」、「４４４」、「６６６」、「８８８」は通常大当たりとなっており、奇数のリーチ図柄配列は偶数のリーチ図柄配列よりも期待度が高くなっている。さらに、本例では、確変図柄でリーチになったときは、通常図柄でリーチになったときよりも大当たりになる確率が高く設定されている。言い換えれば、リーチハズレになる場合には、確変図柄でリーチになる確率よりも、通常図柄でリーチになる確率が高く設定されている。なお、この図１８５（Ｄ）では、このリーチ図柄配列は通常リーチである「８↓８」が示されている。また、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「リーチ！」という文字が表示される。

【１４１８】

次に、図１８５（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１８５（Ａ）に示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの当該変動の結果が、図１８５（Ｃ）に示した期待度示唆文字演出の完成表示体ＣＨの表示を経て、図１８５（Ｄ）で通常リーチになった後通常大当たりしたことを示している。本例では、この通常大当たり図柄配列は「８８８」が示されている。なお、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「大当たり～！」という文字が表示されるようになっている。この大当たり確定演出により、遊技者は通常大当たりを確信する。

なお、この図１８５（Ｅ）に示す大当たり確定演出は、図１８５（Ｃ）に示した期待度示唆文字演出で完成表示体ＣＨが表示された場合であっても、必ずおこなわれることはなく、所定の確率で上述した図１８４（Ｈ）に示すようなハズレ図柄停止演出がおこなわれる場合もあり得る。

【１４１９】

一方、図１８５（Ｃ）に代わって、メイン表示画面７ａでは、図１８５（Ｆ）に示す期

待度示唆文字演出が実行される場合がある。この期待度示唆文字演出が実行されると、メイン表示画面７ａには、障子状の左障子体Ｋ１および右障子体Ｋ２と、「熱」という単一の文字の一部ＨＡ（以下、一部文字ＨＡとも呼ぶ）および「熱」という単一の文字の一部ＨＢ（以下、一部文字ＨＢとも呼ぶ）と、左半円ＲＡと右半円ＲＢとが表示される。左障子体Ｋ１と一部文字ＨＡと左半円ＲＡとは、１セットとして常時重なって左表示体ＬＨを表示する。右障子体Ｋ２と一部文字ＨＢと右半円ＲＢとは、１セットとして常時重なって右表示体ＲＨを表示する。そして、この期待度示唆文字演出が実行されると、左表示体ＬＨは画面上を右に移動し、右表示体ＲＨは画面上を左に移動し、その後あたかも障子が閉まるように、画面の中央で左表示体ＬＨと右表示体ＲＨとが当接し、これにより完成表示体ＣＨを形成して該完成表示体ＣＨを、図１８５（Ｆ）に示すように画面一杯に表示する。そして、完成表示体ＣＨが表示された状態では、左障子体Ｋ１および右障子体Ｋ２に重なって、左半円ＲＡと右半円ＲＢとで形成された円と、該円の中に一部文字ＨＡと一部文字ＨＢとで形成された「熱」という単一の文字が表示される。つまり、左表示体ＬＨと右表示体ＲＨとが離間している状態では、左表示体ＬＨには左障子体Ｋ１に一部文字ＨＡと左半円ＲＡが重なって表示され、右表示体ＲＨには右障子体Ｋ２に一部文字ＨＢと右半円ＲＢが重なって表示され、左表示体ＬＨと右表示体ＲＨとが当接して完成表示体ＣＨを表示した状態では、完成表示体ＣＨには円の中に「熱」という単一の文字が表示されるようになっている。

ここで、左障子体Ｋ１および右障子体Ｋ２には、図１８５（Ｆ）に示すように格子状の左格子Ｕ１および右格子Ｕ２が表示される。そして、左障子体Ｋ１に一部文字ＨＡと左半円ＲＡが重なって表示される左表示体ＬＨにおいて、一部文字ＨＡと左半円ＲＡとに重なる左格子Ｕ１の部分は、全く視認できないようになっている。同様に、右障子体Ｋ２に一部文字ＨＢと右半円ＲＢが重なって表示される右表示体ＲＨにおいて、一部文字ＨＢと右半円ＲＢとに重なる右格子Ｕ２の部分は、全く視認できないようになっている。つまり、完成表示体ＣＨにおいては、図１８５（Ｆ）に示すように格子状の表示（左格子Ｕ１および右格子Ｕ２）の視認性が低い表示態様になっている。言い換えれば、完成表示体ＣＨにおいては、文字の表示（「熱」）の視認性が高い表示態様になっている。すなわち、図１８５（Ｆ）に示す完成表示体ＣＨは、図１８５（Ｃ）に示す完成表示体ＣＨよりも、格子状の表示（左格子Ｕ１および右格子Ｕ２）の視認性が低い表示態様になっている。言い換えれば、図１８５（Ｆ）に示す完成表示体ＣＨは、図１８５（Ｃ）に示す完成表示体ＣＨよりも、文字の表示の視認性が高い表示態様になっている。

【１４２０】

次に、図１８５（Ｇ）に示すように、メイン表示画面７ａではリーチ演出が実行される。このリーチ演出は、図１８５（Ｆ）に示した完成表示体ＣＨが所定期間表示された後、再びメイン表示画面７ａが切り替わって図１８５（Ａ）に示した装飾図柄変動演出が表示され、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒがリーチ図柄配列で停止したようすを示している。すなわち、このリーチ演出は、図１８５（Ｆ）に示した期待度示唆文字演出が実行されことによりリーチになったことを示している。この図１８５（Ｇ）に示すリーチ演出は、図１８５（Ｄ）に示したリーチ演出と同様におこなわれるが、図１８５（Ｄ）に示した通常リーチとは異なり、ここでは確変リーチが表示される。なお、この図１８５（Ｇ）では、このリーチ図柄配列は「７↓７」が示されている。また、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「リーチ！」という文字が表示される。

【１４２１】

次に、図１８５（Ｈ）に示すように、メイン表示画面７ａでは大当たり確定演出が実行される。この大当たり確定演出は、図１８５（Ａ）に示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの当該変動の結果が、図１８５（Ｆ）に示した期待度示唆文字演出の完成表示体ＣＨの表示を経て、図１８５（Ｄ）で確変リーチになった後確変大当たりしたことを示している。本例では、この確変大当たり図柄配列は「７７７」が示されている。なお、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「大当たり～！」という文字が表示されるようになっている。この大当たり確定演出により、遊技者は確変大当たりを確信する。

なお、この図１８５（Ｈ）に示す大当たり確定演出は、図１８５（Ｆ）に示した期待度示唆文字演出で完成表示体ＣＨが表示された場合であっても、必ずおこなわれることはなく、所定の確率で上述した図１８４（Ｈ）に示すようなハズレ図柄停止演出がおこなわれる場合もあり得る。

【１４２２】

つまり、この図１８５に示す期待度示唆文字演出Ｃでは、図１８５（Ｃ）に示した期待度示唆文字演出のように、完成表示体ＣＨにおいて、格子状の表示（左格子Ｕ１および右格子Ｕ２）の視認性が高い表示態様になっているときは通常リーチ後に通常大当たりになり、図１８５（Ｆ）に示した期待度示唆文字演出のように、完成表示体ＣＨにおいて、格子状の表示（左格子Ｕ１および右格子Ｕ２）の視認性が低い表示態様になっているときは確変リーチ後に確変大当たりになるようになっている。すなわち、期待度示唆文字演出において、格子状の表示の視認性が低い完成表示体ＣＨが表示されたときと、格子状の表示の視認性が高い完成表示体ＣＨが表示されたときとで、その後に付与される特典が相違（リーチになるか否かの相違、リーチの種別の相違（確変リーチと通常リーチ）、大当たりの種別の相違（確変大当たりと通常大当たり）、当たりになるか否かの相違など）するようになっている。そして、期待度示唆文字演出で格子状の表示の視認性が低い完成表示体ＣＨが表示されたときは、格子状の表示の視認性が高い完成表示体ＣＨが表示されたときよりも有利な特典が付与される確率が高くなるようになっている。

[期待度示唆文字演出Ｄ]

図１８６は、期待度示唆文字演出Ｄを説明するための図である。

期待度示唆文字演出Ｄでは、まず、図１８６（Ａ）に示すように、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置７のメイン表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄８Ｌ、中の図柄表示エリアに中装飾図柄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１８６（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。

【１４２３】

次に、図１８６（Ｂ）に示すように、メイン表示画面７ａでは煽り演出が実行される。この煽り演出は、図１８６（Ａ）に示した装飾図柄変動演出で、未だ装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが停止する前にメイン表示画面７ａが切り替わっておこなわれる。メイン表示画面７ａが切り替わると、「チャンス！」という文字画像が表示画面７ａの中央に大きく表示される。この「チャンス！」という文字画像により、変動中の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがリーチになることを遊技者に予感させることができる。つまり、遊技者の大当たり期待度を煽ることができる。

【１４２４】

次に、図１８６（Ｃ）に示すように、メイン表示画面７ａでは期待度示唆文字演出が実行される。図１８６（Ｂ）の煽り演出で「チャンス！」という文字画像が表示された後は、引き続いて遊技者の大当たり期待度を煽る演出が実行され、所定タイミングになると、メイン表示画面７ａが切り替わって期待度示唆文字演出が実行される。期待度示唆文字演出が実行されると、メイン表示画面７ａには、障子状の左障子体Ｋ１および右障子体Ｋ２と、「激」という文字ＭＧおよび「熱」という文字ＭＡが表示される。左障子体Ｋ１と文字ＭＧとは、１セットとして常時重なって左表示体ＬＨを表示する。右障子体Ｋ２と文字ＭＡとは、１セットとして常時重なって右表示体ＲＨを表示する。そして、この期待度示唆文字演出が実行されると、左表示体ＬＨは画面上を右に移動し、右表示体ＲＨは画面上を左に移動し、その後あたかも障子が閉まるように、画面の中央で左表示体ＬＨと右表示体ＲＨとが当接し、これにより完成表示体ＣＨを形成して該完成表示体ＣＨを、図１８６（Ｃ）に示すように画面一杯に表示する。そして、完成表示体ＣＨが表示された状態では、左障子体Ｋ１および右障子体Ｋ２に重なって「激熱」という熟語の文字が表示される。つまり、左表示体ＬＨと右表示体ＲＨとが離間している状態では、左表示体ＬＨには左障

子体Ｋ１と熟語の文字の一部である「激」という文字ＭＧとが重なって表示され、右表示体ＲＨには右障子体Ｋ２と熟語の文字の一部である「熱」という文字ＭＡとが重なって表示され、左表示体ＬＨと右表示体ＲＨとが当接して完成表示体ＣＨを表示した状態では、完成表示体ＣＨには「激熱」という熟語の文字が表示されるようになっている。また、この図１８６（Ｃ）に示す期待度示唆文字演出では、左障子体Ｋ１および右障子体Ｋ２における障子状の表示としての左障子Ｓ１および右障子Ｓ２は、青色で表示されるようになっている（図示では、青色を水玉模様で表示）。

【１４２５】

次に、図１８６（Ｄ）に示すように、メイン表示画面７ａではリーチ演出が実行される。このリーチ演出は、図１８６（Ｃ）に示した青色の障子の完成表示体ＣＨが所定期間表示された後、再びメイン表示画面７ａが切り替わって図１８３（Ａ）に示した装飾図柄変動演出が表示され、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒがリーチ図柄配列で停止したようすを示している。すなわち、このリーチ演出は、図１８６（Ｃ）に示した期待度示唆文字演出が実行されことによりリーチになったことを示している。ここで、本例では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、１～９の数字で構成され、奇数は確変図柄、偶数は通常図柄となっている。つまり、大当たり図柄配列「１１１」、「３３３」、「５５５」、「７７７」、「９９９」は確変大当たり、大当たり図柄配列「２２２」、「４４４」、「６６６」、「８８８」は通常大当たりとなっており、奇数のリーチ図柄配列は偶数のリーチ図柄配列よりも期待度が高くなっている。さらに、本例では、確変図柄でリーチになったときは、通常図柄でリーチになったときよりも大当たりになる確率が高く設定されている。言い換えれば、リーチハズレになる場合には、確変図柄でリーチになる確率よりも、通常図柄でリーチになる確率が高く設定されている。なお、この図１８６（Ｄ）では、このリーチ図柄配列は通常リーチである「８↓８」が示されている。また、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「リーチ！」という文字が表示される。

【１４２６】

次に、図１８６（Ｅ）に示すように、メイン表示画面７ａではハズレ図柄停止演出が実行される。このハズレ図柄停止演出は、図１８６（Ａ）に示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの当該変動の結果が、図１８６（Ｃ）に示した期待度示唆文字演出の青色の障子の完成表示体ＣＨの表示を経て、図１８６（Ｄ）で通常リーチになった後ハズレたことを示している。本例では、このハズレ図柄配列は「８５８」が示されている。

なお、この図１８６（Ｅ）に示すハズレ図柄停止演出は、図１８６（Ｃ）に示した期待度示唆文字演出で青色の障子の完成表示体ＣＨが表示されなかった場合であっても、必ずおこなわれることはなく、所定の確率で後述の図１８６（Ｈ）に示すような大当たり確定演出がおこなわれる場合もあり得る。

【１４２７】

一方、図１８６（Ｃ）に代わって、メイン表示画面７ａでは、図１８６（Ｆ）に示す期待度示唆文字演出が実行される場合がある。この期待度示唆文字演出が実行されると、図１８６（Ｃ）に示した期待度示唆文字演出と同様に左表示体ＬＨは画面上を右に移動し、右表示体ＲＨは画面上を左に移動し、画面の中央で左表示体ＬＨと右表示体ＲＨとが当接し、これにより完成表示体ＣＨを形成して該完成表示体ＣＨを、図１８６（Ｆ）に示すように画面一杯に表示する。そして、完成表示体ＣＨが表示された状態では、左障子体Ｋ１および右障子体Ｋ２に重なって「激熱」という熟語の文字が表示される。ただし、この図１８６（Ｆ）に示す期待度示唆文字演出では、左障子体Ｋ１および右障子体Ｋ２における障子状の表示としての左障子Ｓ１および右障子Ｓ２は、図１８６（Ｃ）に示した青色とは異なる、赤色で表示されるようになっている（図示では、赤色をハッチング線で表示）。

【１４２８】

次に、図１８６（Ｇ）に示すように、メイン表示画面７ａではリーチ演出が実行される。このリーチ演出は、図１８６（Ｆ）に示した赤色の障子の完成表示体ＣＨが所定期間表示された後、再びメイン表示画面７ａが切り替わって図１８６（Ａ）に示した装飾図柄変動演出が表示され、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒがリーチ図柄配列で停止したようす

を示している。すなわち、このリーチ演出は、図１８６（Ｆ）に示した期待度示唆文字演出が実行されことによりリーチになったことを示している。この図１８６（Ｇ）に示すリーチ演出は、図１８６（Ｄ）に示したリーチ演出と同様におこなわれ、リーチ図柄配列「８↓８」の通常リーチが表示される。また、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「リーチ！」という文字が表示される。

【１４２９】

次に、図１８６（Ｈ）に示すように、メイン表示画面７ａでは大当たり確定演出が実行される。この大当たり確定演出は、図１８６（Ａ）に示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの当該変動の結果が、図１８６（Ｆ）に示した期待度示唆文字演出の赤色の障子の完成表示体ＣＨの表示を経て、図１８６（Ｇ）で通常リーチになった後通常大当たりしたことを示している。本例では、この通常大当たり図柄配列は「８８８」が示されている。なお、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「大当たり～！」という文字が表示されるようになっている。この大当たり確定演出により、遊技者は通常大当たりを確信する。

なお、この図１８６（Ｈ）に示す大当たり確定演出は、図１８６（Ｆ）に示した期待度示唆文字演出で赤色の障子の完成表示体ＣＨが表示された場合であっても、必ずおこなわれることはなく、所定の確率で上述した図１８６（Ｅ）に示すようなハズレ図柄停止演出がおこなわれる場合もあり得る。

【１４３０】

つまり、この図１８６に示す期待度示唆文字演出Ｄでは、図１８６（Ｃ）に示した期待度示唆文字演出のように、完成表示体ＣＨにおいて、左表示体ＬＨおよび右表示体ＲＨにおける障子状の表示（左障子Ｓ１および右障子Ｓ２）が青色になっているときは通常リーチ後にハズレになり、図１８６（Ｆ）に示した期待度示唆文字演出のように、完成表示体ＣＨにおいて、左表示体ＬＨおよび右表示体ＲＨにおける障子状の表示（左障子Ｓ１および右障子Ｓ２）が赤色になっているときは通常リーチ後に通常大当たりになるようになっている。すなわち、期待度示唆文字演出では、左表示体ＬＨおよび右表示体ＲＨの色の違いによって大当たり期待度を示唆するようになっている。本例では、左表示体ＬＨおよび右表示体ＲＨは、赤色の方が青色よりも大当たり期待度が高い演出となっている。

【１４３１】

[効果例]

以下に、期待度示唆文字演出の効果例を示す。

[効果１]

上記実施形態の遊技機１では、図１８３～図１８６に示すように、第１画像（左障子体Ｋ１、右障子体Ｋ２）と第２画像（文字ＭＧ、文字ＭＡ、一部文字ＨＡ、一部文字ＨＢ、左半円ＲＡ、右半円ＲＢ）とを重ねて第３画像（左表示体ＬＨ、右表示体ＲＨ、完成表示体ＣＨ）を表示する演出をおこない、第３画像を表示する場合に、第１画像の視認性が高い第１表示態様と、第１画像の視認性が該第１表示態様よりも低い第２表示態様とでおこない、第１表示態様がおこなわれたときと、第２表示態様がおこなわれたときとで、その後に付与される特典を相違する場合がある構成になっている。この構成によれば、第１画像の視認性に遊技者の関心を引くことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【１４３２】

[効果２]

上記実施形態の遊技機１では、図１８３～図１８６に示すように、第２表示態様がおこなわれたときは、第１表示態様がおこなわれたときよりも有利な特典が付与される確率が高い構成になっている。この構成によれば、第１画像の視認性に遊技者の関心を引くとともに、第１画像の視認性が第１表示態様よりも低い第２表示態様で表示されたときは、遊技者は大いなる期待を持って遊技に臨むことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【１４３３】

[効果３]

上記実施形態の遊技機１では、図１８３、図１８４に示すように、第３画像（完成表示体ＣＨ）を、第３Ａ画像（左表示体ＬＨ）と第３Ｂ画像（右表示体ＲＨ）とに分割して表示し、画面上で離間している状態の第３Ａ画像と第３Ｂ画像とを移動させ、第３Ａ画像と第３Ｂ画像とを当接することにより、第３画像を形成して表示する構成になっている。そして、第３Ａ画像と第３Ｂ画像とが当接して第３画像が形成されたときは、第３Ａ画像と第３Ｂ画像とが当接せずに第３画像が形成されなかったときよりも有利な特典が付与される確率が高くなっている。この構成によれば、第３画像が形成されたときは、遊技者は大いなる期待を持って遊技に臨むことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【１４３４】

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、図１８３に示すように、第２画像（文字ＭＧ、文字ＭＡ）は、少なくとも所定の文字に係わる表示を含み、第３Ａ画像（左表示体ＬＨ）と第３Ｂ画像（右表示体ＲＨ）とが離間している状態では、第３Ａ画像と第３Ｂ画像とには熟語の文字（「激熱」）の一部（「激」、「熱」）が表示され、第３Ａ画像と第３Ｂ画像とを当接して第３画像を形成して表示したときには、第３画像には熟語の文字が表示される構成になっている。この構成によれば、第３画像が形成されて熟語の文字が表示されたときは、遊技者は大いなる期待を持って遊技に臨むことができる。また、熟語の文字が表示されることが第３画像の形成を示唆することになり、遊技者は、第３画像が形成されたことを容易に把握することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【１４３５】

［効果５］

上記実施形態の遊技機１では、図１８４に示すように、第２画像（一部文字ＨＡ、一部文字ＨＢ、左半円ＲＡ、右半円ＲＢ）は、少なくとも所定の文字に係わる表示を含み、第３Ａ画像（左表示体ＬＨ）と第３Ｂ画像（右表示体ＲＨ）とが離間している状態では、第３Ａ画像と第３Ｂ画像とには単一の文字の一部（一部文字ＨＡ、一部文字ＨＢ）が表示され、第３Ａ画像と第３Ｂ画像とを当接して第３画像を形成して表示したときには、第３画像には単一の文字（「熱」）が表示される構成になっている。この構成によれば、第３画像が形成されて単一の文字が表示されたときは、遊技者は大いなる期待を持って遊技に臨むことができる。また、単一の文字が表示されることが第３画像の形成を示唆することになり、遊技者は、第３画像が形成されたことを容易に把握することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【１４３６】

［効果６］

上記実施形態の遊技機１では、図１８５に示すように、第１画像（左障子体Ｋ１、右障子体Ｋ２）は、少なくとも格子状の表示（左格子Ｕ１、右格子Ｕ２）を含み、第２画像（文字ＭＧ、文字ＭＡ、一部文字ＨＡ、一部文字ＨＢ、左半円ＲＡ、右半円ＲＢ）は、少なくとも所定の文字に係わる表示を含み、第３画像（左表示体ＬＨ、右表示体ＲＨ、完成表示体ＣＨ）は、少なくとも格子状の表示と文字とが重なった表示を含み、第３画像における第１画像の視認性は、第２画像として表示された文字に重なった部分の格子状の表示の視認性である構成になっている。この構成によれば、文字に重なった部分の格子状の表示は視認し易い表示であり、遊技者は容易に第１画像の視認性を判別することが可能になる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【１４３７】

［効果７］

上記実施形態の遊技機１では、図１８６に示すように、第１画像（左障子体Ｋ１、右障子体Ｋ２）は、複数色設けられ、第１画像の色の違いによって大当たり期待度を示唆する構成になっている。この構成によれば、第１画像に遊技者の関心を引くことができ、大当たり期待度の高い色の第１画像が表示されたときは、遊技者は大いなる期待を持って遊技に臨むことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【１４３８】
［変形例］
以下に、期待度示唆文字演出の変形例を示す。
［変形例１］
上記実施形態の遊技機１では、図１８３～図１８６に示すように、左表示体ＬＨと右表示体ＲＨは、メイン表示画面７ａ上を移動するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、左表示体ＬＨは、左サブ表示画面６４Ｌとメイン表示画面７ａ上を移動するようにしてもよいし、右表示体ＲＨは、右サブ表示画面６４Ｒとメイン表示画面７ａ上を移動するようにしてもよい。
【１４３９】
［変形例２］
上記実施形態の遊技機１では、図１８３～図１８６に示すように、第１画像（左障子体Ｋ１、右障子体Ｋ２）との第２画像（文字ＭＧ、文字ＭＡ、一部文字ＨＡ、一部文字ＨＢ、左半円ＲＡ、右半円ＲＢ）とを重ねて第３画像（左表示体ＬＨ、右表示体ＲＨ、完成表示体ＣＨ）を表示する場合に、第１画像の視認性によってその後に付与される特典を相違するにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、第３画像を表示する場合に、第２画像の視認性によってその後に付与される特典を相違するにしてもよい。
【１４４０】
［変形例３］
上記実施形態の遊技機１では、図１８３～図１８６に示すように、第２画像の文字（文字ＭＧ、文字ＭＡ、一部文字ＨＡ、一部文字ＨＢ）は、「激熱」、「熱」を表示すねようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、第２画像の文字は、「確変」、「突確」など、その後に付与される特典を示唆する文字であってもよい。なお、熟語の文字「確変」は単一の文字「確」でもよく、熟語の文字「突確」は単一の文字「突」でもよい。あるいは、第２画像は、文字に替えて、絵柄や記号、キャラクタなどであってもよい。
【１４４１】
［変形例４］
上記実施形態の遊技機１では、図１８６に示すように、第１画像（左障子体Ｋ１、右障子体Ｋ２）を複数色設け、第１画像の色の違いによって大当たり期待度を示唆するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、第２画像（文字ＭＧ、文字ＭＡ、一部文字ＨＡ、一部文字ＨＢ、左半円ＲＡ、右半円ＲＢ）を複数色設け、第２画像の色の違いによって大当たり期待度を示唆するようにしてもよい。
【１４４２】
［変形例５］
上記実施形態の遊技機１では、図１８５に示すように、第１画像（左障子体Ｋ１、右障子体Ｋ２）は格子状の表示（左格子Ｕ１、右格子Ｕ２）を含み、第３画像における第１画像の視認性は、第２画像として表示された文字に重なった部分の格子状の表示の視認性としたが、これは、第１画像に格子状の表示以外の所定表示を含み、第１画像の視認性は、第２画像として表示された文字に重なった部分の所定表示の視認性としてもよい。ただし、所定表示は、重なったときに文字が読みとりやすい表示態様のものが好ましい。
【１４４３】
［変形例６］
上記実施形態の遊技機１では、図１８３～図１８６に示すように、第１画像（左障子体Ｋ１、右障子体Ｋ２）との第２画像（文字ＭＧ、文字ＭＡ、一部文字ＨＡ、一部文字ＨＢ、左半円ＲＡ、右半円ＲＢ）とを重ねて第３画像（左表示体ＬＨ、右表示体ＲＨ、完成表示体ＣＨ）を表示する場合に、第１画像の視認性によってその後に付与される特典を相違するにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、第３画像を表示する場合に、第１画像の上（前）から第２画像を重ね、第２画像の透過度の違いによってその後に付与される特典を相違するにしてもよい。そして、この場合、第２画像の透過度が低いと

き（第１画像の視認性が低いときに相当、第２画像の文字の視認性が高いとき）は、第２画像の透過度が高いとき（第１画像の視認性が高いときに相当、第２画像の文字の視認性が低いとき）よりも、有利な特典が付与される確率を高くするようにしてもよい。

【１４４４】

［変形例７］

上記実施形態の遊技機１では、図１８３～図１８６に示すように、第１画像（左障子体Ｋ１、右障子体Ｋ２）との第２画像（文字ＭＧ、文字ＭＡ、一部文字ＨＡ、一部文字ＨＢ、左半円ＲＡ、右半円ＲＢ）とを重ねて第３画像（左表示体ＬＨ、右表示体ＲＨ、完成表示体ＣＨ）を表示する場合に、第１画像の視認性は、図１８３（Ｃ）（Ｆ）、図１８４（Ｃ）（Ｆ）、図１８５（Ｃ）（Ｆ）、図１８６（Ｃ）（Ｆ）にて図示したが、これは一例であって、第１画像の視認性は、これらの図示に限定されるものではない。

【１４４５】

［態様例］

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

［態様Ｅ３－１］

図柄の変動表示を表示可能な図柄表示手段と、

複数種類の表示演出を実行可能であって、前記図柄表示手段による前記図柄の変動表示に応じて装飾図柄の変動表示を表示可能な表示手段と、

を備えた遊技機であって、

前記表示手段は、前記装飾図柄の変動表示に係わって、前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、所定の第１演出を実行可能であり、

前記第１演出は、所定の第１画像と所定の第２画像とを重ねて所定の第３画像を表示する演出であり、

前記表示手段は、前記第３画像を表示する場合に、前記第１画像の視認性が高い第１表示態様と、該第１画像の視認性が該第１表示態様よりも低い第２表示態様と、

でおこない、

前記第１表示態様がおこなわれたときと、前記第２表示態様がおこなわれたときとで、その後に付与される特典を相違する場合がある、

ことを特徴とする遊技機。

［態様Ｅ３－２］

前記第２表示態様がおこなわれたときは、前記第１表示態様がおこなわれたときよりも有利な特典が付与される確率が高い、

ことを特徴とする態様Ｅ３－１に記載の遊技機。

［態様Ｅ３－３］

前記表示手段は、前記装飾図柄の変動表示に係わって、前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、所定の第２演出を実行可能であり、

前記第２演出は、前記第３画像を、第３Ａ画像と第３Ｂ画像とに分割して表示する演出であり、

前記表示手段は、離間している状態の前記第３Ａ画像と前記第３Ｂ画像とを移動させ、該第３Ａ画像と該第３Ｂ画像とを当接することにより、前記第３画像を形成して表示する、

ことを特徴とする態様Ｅ３－１または態様Ｅ３－２に記載の遊技機。

［態様Ｅ３－４］

前記第２画像は、少なくとも所定の文字に係わる表示を含み、

前記第３Ａ画像と前記第３Ｂ画像とが離間している状態では、前記第３Ａ画像と前記第３Ｂ画像とには熟語の文字の一部が表示され、

前記第３Ａ画像と前記第３Ｂ画像とを当接して前記第３画像を形成して表示したときには、該第３画像には前記熟語の文字が表示される、

ことを特徴とする態様Ｅ３－３に記載の遊技機。

［態様Ｅ３－５］

前記第２画像は、少なくとも所定の文字に係わる表示を含み、
前記第３Ａ画像と前記第３Ｂ画像とが離間している状態では、前記第３Ａ画像と前記第３Ｂ画像とには単一の文字の一部が表示され、
前記第３Ａ画像と前記第３Ｂ画像とを当接して前記第３画像を形成して表示したときには、該第３画像には前記単一の文字が表示される、
ことを特徴とする態様Ｅ３－３に記載の遊技機。
［態様Ｅ３－６］
前記第１画像は、少なくとも格子状の表示を含み、
前記第２画像は、少なくとも所定の文字に係わる表示を含み、
前記第３画像は、少なくとも前記格子状の表示と前記文字とが重なった表示を含み、
前記第３画像における前記第１画像の視認性は、前記第２画像として表示された前記文字に重なった部分の前記格子状の表示の視認性である、
ことを特徴とする態様Ｅ３－１から態様Ｅ３－５までのいずれか一つに記載の遊技機。
［態様Ｅ３－７］
前記第１画像は、複数色設けられ、
前記表示手段は、前記第１画像の色の違いによって大当たり期待度を示唆する、
ことを特徴とする態様Ｅ３－１から態様Ｅ３－６までのいずれか一つに記載の遊技機。
【１４４６】
［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。
【１４４７】
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。
【１４４８】
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。
【１４４９】
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。
【１４５０】
上記実施形態の遊技機１は、図５１～図１８６に示すように、表示装置（メイン表示画面７ａ、サブ表示画面６４など）を用いて、種々の演出を実行するようにしている。本実施形態の遊技機１では、これらの演出を互いに組み合わせて一つの表示演出としてもよい。つまり、上述した複数の演出例および/または変形例のうち、２つ以上の演出例および/または変形例を組み合わせてもよい。
例えば、同じ演出グループである保留アイコン連動演出のうち、図５１の保留アイコン連動演出Ａと図５２の保留アイコン連動演出Ｂとを組み合わせてもよいし、同じカテゴリである図５４の保留アイコン連動演出Ｄと、図８６の保留数表示演出Ｄとを組み合わせてよいし、異なるカテゴリである図５３の保留アイコン連動演出Ｃと、図１８４の期待度示唆文字演出Ｂとを組み合わせてもよい。
さらに、遊技機１は、画像表示装置７（メイン表示画面７ａ）の他にサブ表示画面６４

を備えているが、メイン表示画面７ａでおこなう表示演出をサブ表示画面６４でおこなってもよいし、サブ表示画面６４でおこなう表示演出をメイン表示画面７ａでおこなうようにしてもよい。

【１４５１】

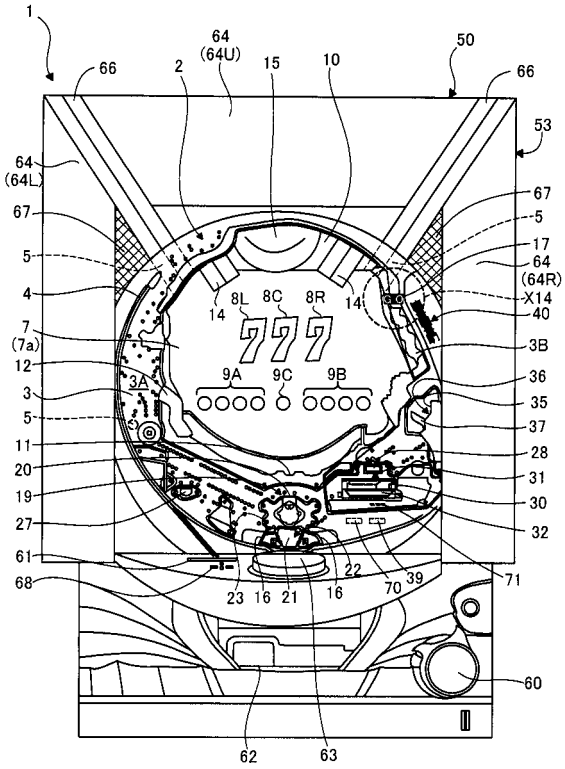
以上、実施形態、変形例に基づき本態様について説明してきたが、上記した態様の実施の形態は、本態様の理解を容易にするためのものであり、本態様を限定するものではない。本態様は、その趣旨並びに特許請求の範囲を逸脱することなく、変更、改良され得ると共に、本態様にはその等価物が含まれる。

【符号の説明】

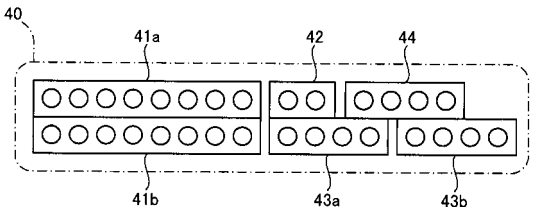
【１４５２】

１…遊技機
３…遊技領域
５…盤ランプ
７…画像表示装置
９Ａ，９Ｂ…保留画像（保留アイコン）
９Ｃ…当該保留画像（保留アイコン）
１４…第１可動役物
１５…第２可動役物
１７…大入賞口開放始動口
１８…第３可動役物
２０…第１始動口（第１入球口）
２１…第２始動口（第２入球口）
６４…サブ表示画面
６６…枠ランプ
８１…遊技制御用マイコン
９１…演出制御用マイコン
１０１…画像制御用マイコン

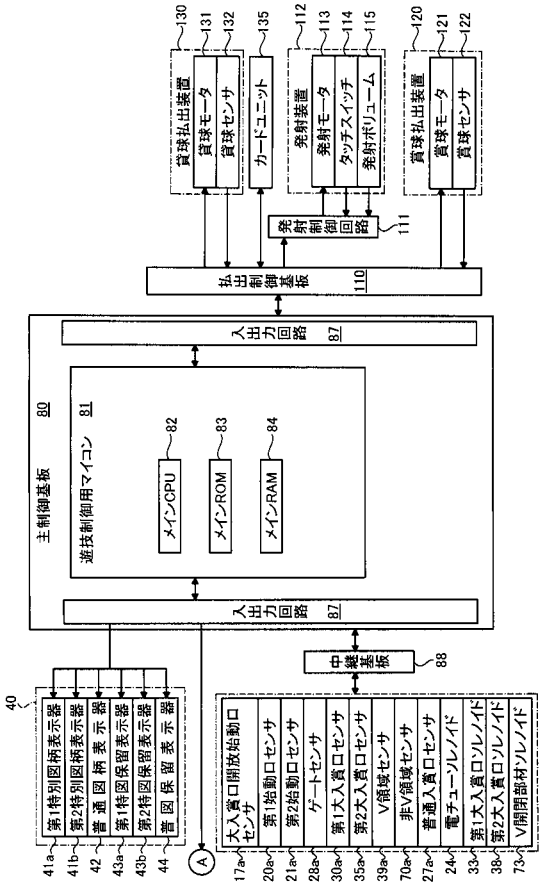
【図１】


777
8L
8C
8R
9A
9C
9B
3A
3B

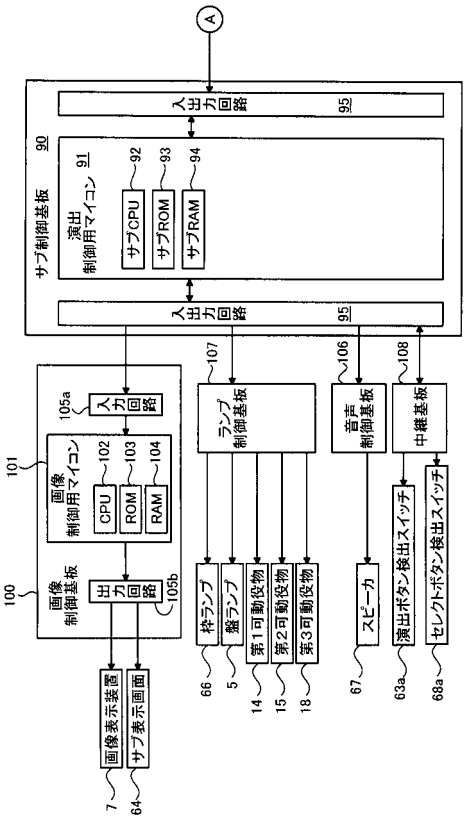
【図２】


40
41a
42
44
41b
43a
43b

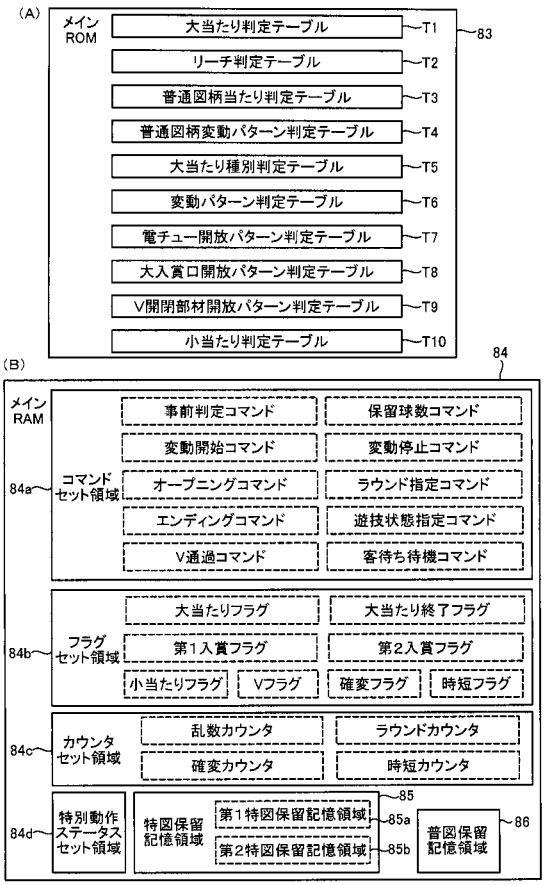
【図３】


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

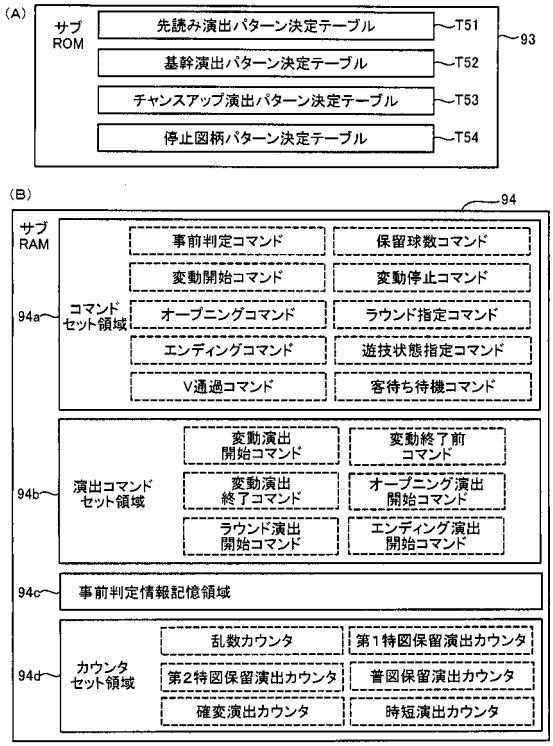
【図４】


サブ制御基板
演出制御用マイコン
サブCPU
サブROM
サブRAM
入出力回路
画像制御基板
画像制御用マイコン
CPU
ROM
RAM
ランプ制御基板
音声制御基板
中継基板
枠ランプ
盤ランプ
第1可動役物
第2可動役物
第3可動役物
スピーカ
演出ボタン検出スイッチ
セレクトボタン検出スイッチ
画像表示装置
サブ表示画面

【図５】



【図６】



【図７】

(A)

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

(B)

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

【図８】

(A)大当たり判定テーブルT1

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

(B)リーチ判定テーブルT2

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

(C)普通図柄当たり判定テーブルT3

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

(D)普通図柄変動パターン判定テーブルT4

状態	普通図柄の変動時間（秒）
非時短状態	30秒
時短状態	1秒

(E)小当たり判定テーブルT10

状態	小当たり乱数値	判定結果
全状態	0～63	小当たり
	0～127のうち上記以外の数値	ハズレ

【図９】

大当たり種別判定テーブルT5

特別図柄	大当たり種別乱数値	大当たりの種別	特別図柄の種別	特図停止図柄データ	振分率(%)	OPコマンド	ラウンド指定コマンド	EDコマンド
特図1	0～24	16R V通過予定大当たり	特図1_大当たり図柄1	11H	19.5	D101(1H)	D2*1(1H)	D301(1H)
	25～49		特図1_大当たり図柄2	12H	19.5	D102(1H)	D2*2(1H)	D302(1H)
	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(1H)	D2*3(1H)	D303(1H)
	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(1H)	D2*4(1H)	D304(1H)
	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(1H)	D2*5(1H)	D305(1H)
特図2	0～40	16R V通過予定大当たり	特図2_大当たり図柄1	20H	32.0	D107(1H)	D2*7(1H)	D307(1H)
	41～82		特図2_大当たり図柄2	21H	32.8	D108(1H)	D2*8(1H)	D308(1H)
	83～127	16R(実質13R) V非通過予定大当たり	特図2_大当たり図柄5	22H	35.2	D109(1H)	D2*9(1H)	D309(1H)

備考：ラウンド指定コマンドの1*1には1ラウンド数を示す値が入る

【図１０】

変動パターン判定テーブルT6(非時短状態)

始動口	状態	判定結果		保留球数	変動パターン乱数値	変動パターン	変動時間(ms)	基幹演出パターン
第1始動口	非時短状態	大当たり	V通過予定	—	0～10	P1	40000	SP1
				—	11～63	P2	45000	SP2
			V非通過予定	—	64～127	P3	50000	SP3
		ハズレ	リーチ有り	—	0～10	P4	40000	SP1
				—	11～63	P5	45000	SP2
				—	64～127	P6	50000	SP3
				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(20H)	—	0～127	P21	40000	SP1
			V通過予定(21H)	—	0～127	P22	80000	SP5
			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
		小当たり		—	0～127	P34	15000	小当たり

【図１１】

変動パターン判定テーブルT6(時短状態)

始動口	状態	判定結果		保留球数	変動パターン乱数値	変動パターン	変動時間(ms)	基幹演出パターン
第1始動口	時短状態	大当たり	V通過予定	—	0～10	P41	40000	SP1
				—	11～63	P42	45000	SP2
				—	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(20H)	—	0～127	P61	45000	SP4
			V通過予定(21H)	—	0～127	P62	80000	SP5
			V非通過予定	—	0～127	P63	45000	SP4
		ハズレ	リーチ有り	1～2	0～60	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
		小当たり		—	0～127	P74	3000	小当たり

【図１２】

(A)電チュー開放パターン判定テーブルT7

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

(B)電チュー開放パターン

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

【図１３】

(A)大入賞口開放パターン判定テーブルT8

特図停止図柄データ	大当たり遊技の大入賞口開放パターン	特図停止図柄データ	小当たり遊技の大入賞口開放パターン
11H,12H,20H,21H	開放パターン21	20H	開放パターン25
14H,15H, 22H	開放パターン22	21H	開放パターン26
13H	開放パターン23		

(B)大入賞口開放パターン(大当たり遊技)

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

(C)大入賞口開放パターン(小当たり遊技)

大入賞口開放パターン	開放する大入賞口	開放回数(回)	開放時間(秒/回)	※備考
開放パターン25	第2大入賞口	1	1.0	特図1のV通過予定(確変)大当たり 特図2の大当たり図柄1による16RV通過予定大当たり (疑似大当り示唆演出を経由しない大当たり)
開放パターン26	第2大入賞口	5	0.3	特図2の大当たり図柄2による16RV通過予定大当たり (疑似大当り示唆演出を経由する大当たり)

【図１４】

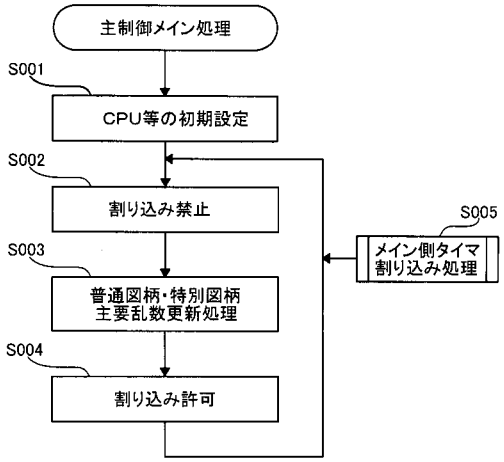
(A)V開閉部材開放パターン判定テーブルT9

特図停止図柄データ	V開閉部材開放パターン
11H,12H,20H,21H	開放パターン31
13H	開放パターン32
14H	開放パターン33
15H,22H	開放パターン34

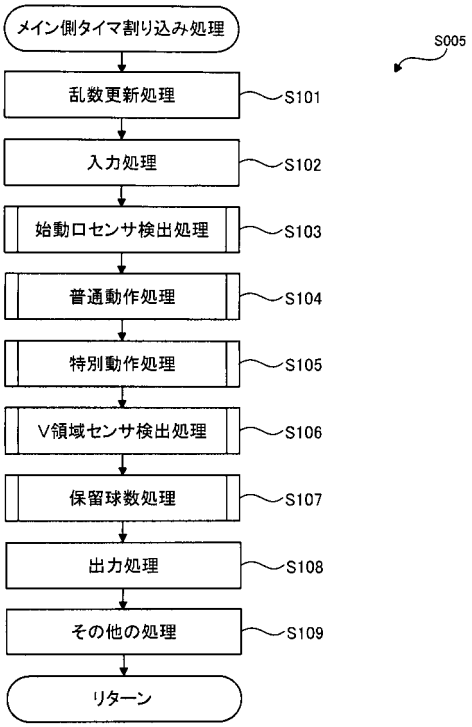
(B)V開閉部材開放パターン

V開閉部材開放パターン	ラウンド数(R)	開放パターン構成		1球目入賞時開放時間(秒)	2球目入賞時開放時間(秒)
開放パターン31	16	2, 4, 6, 8R目	ショート開放	0.1	―
		10, 12R目	ロング開放	0.1	最大31.5
開放パターン32	16(実質15)	2, 4, 6, 12R目	ショート開放	0.1	―
		8, 10R目	ロング開放	0.1	最大31.5
開放パターン33	16(実質13)	2, 6R目	ロング開放	0.1	最大31.5
		4, 8, 10, 12R目	ショート開放	0.1	―
開放パターン34	16(実質13)	2, 4, 6, 8, 10, 12R目	ショート開放	0.1	―

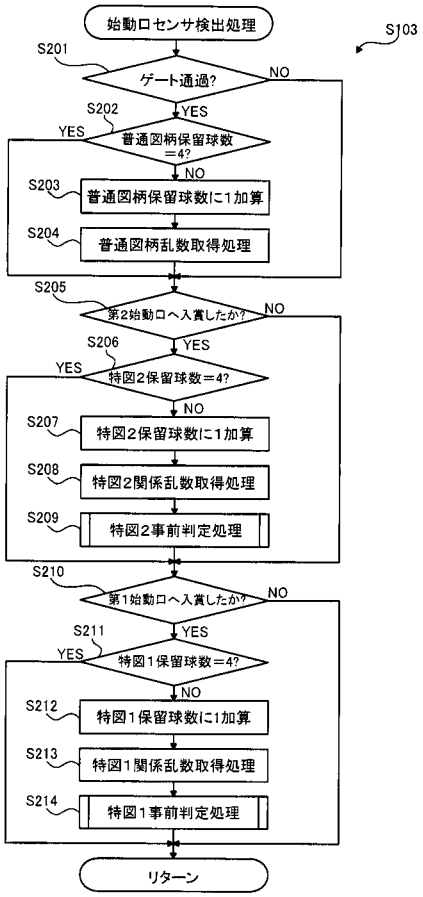
【図１５】



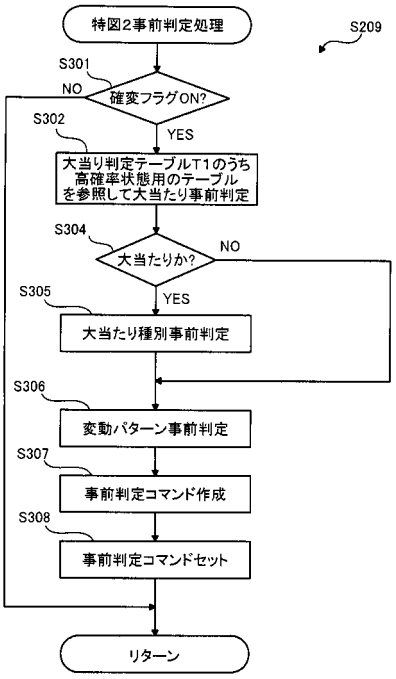
【図１６】



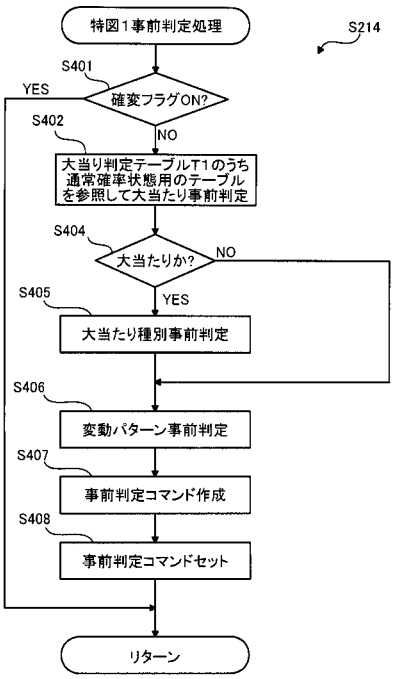
【図１７】



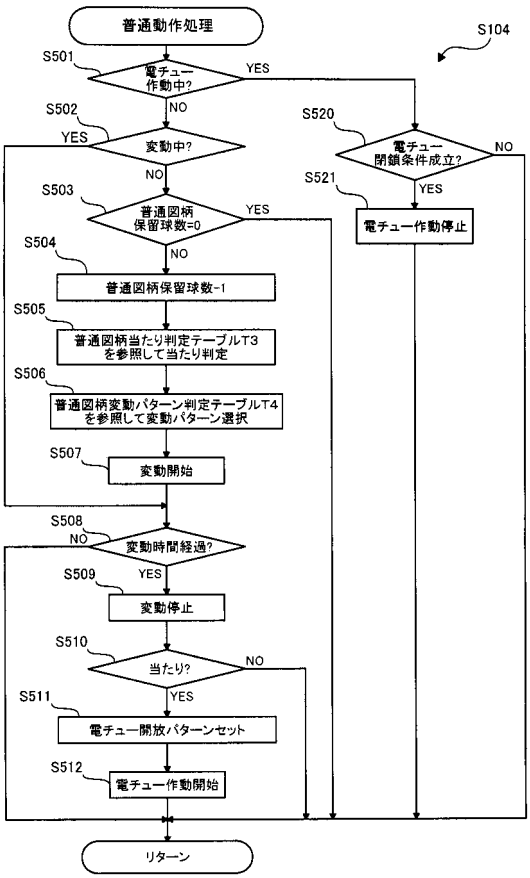
【図１８】



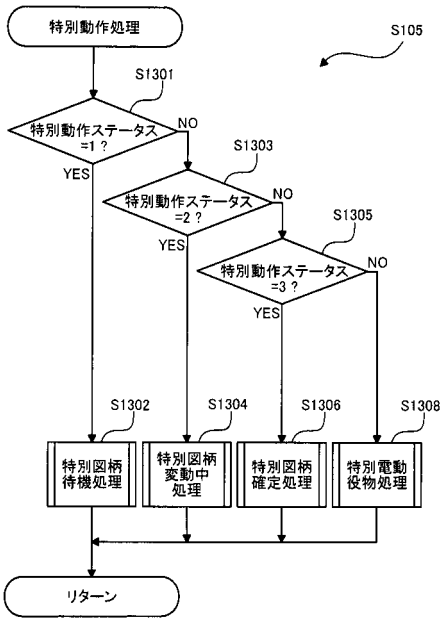
【図１９】



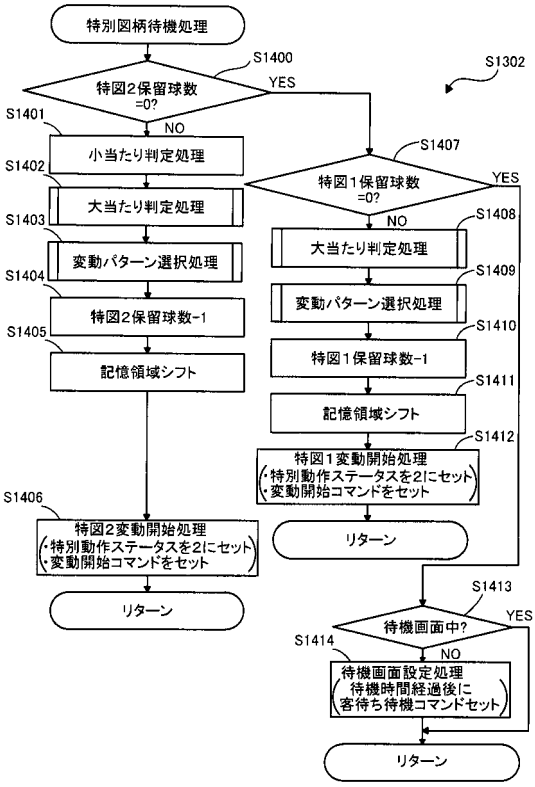
【図２０】



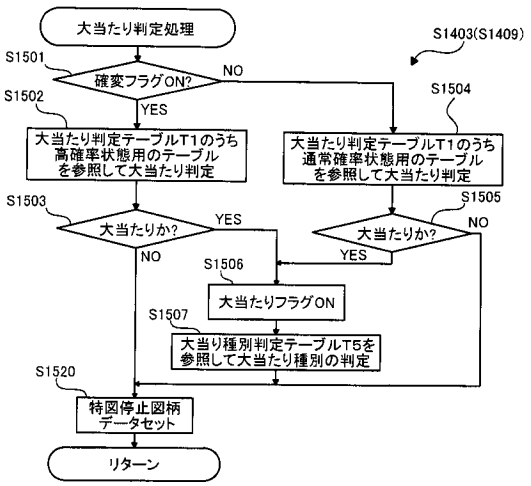
【図２１】



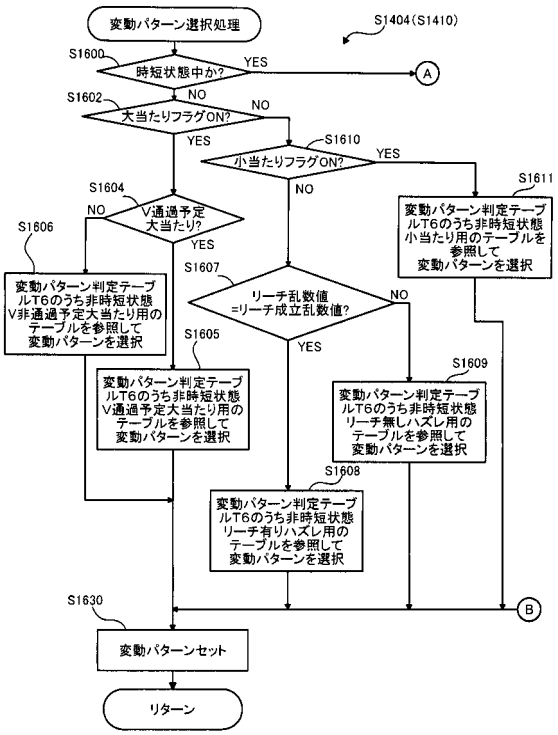
【図２２】



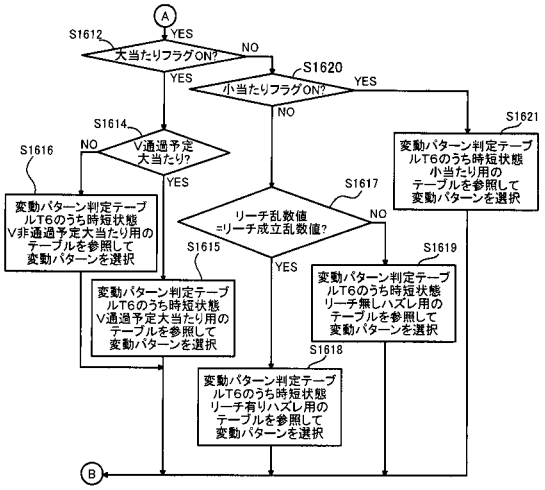
【図２３】



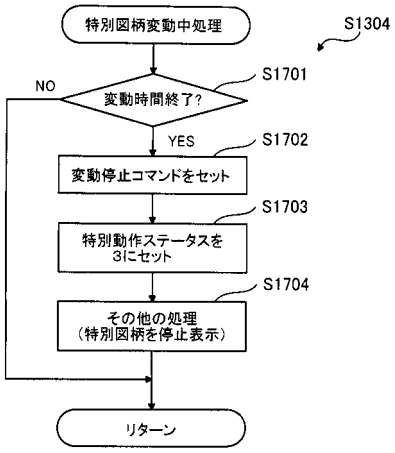
【図２４】



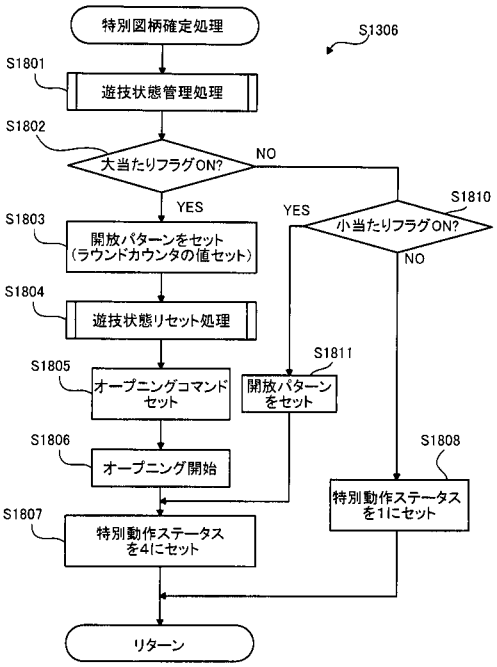
【図２５】



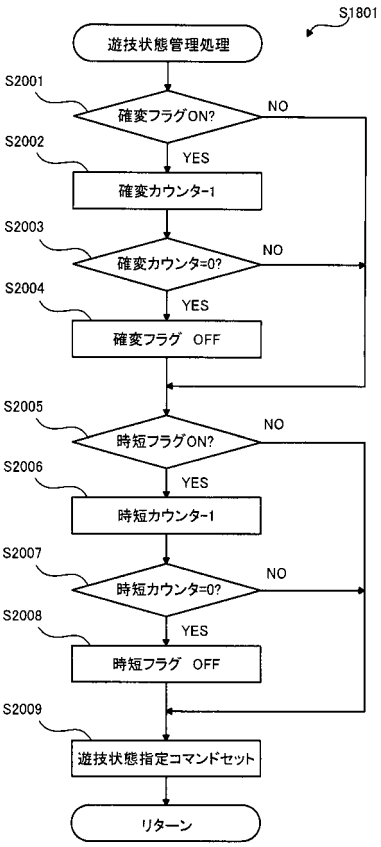
【図２６】



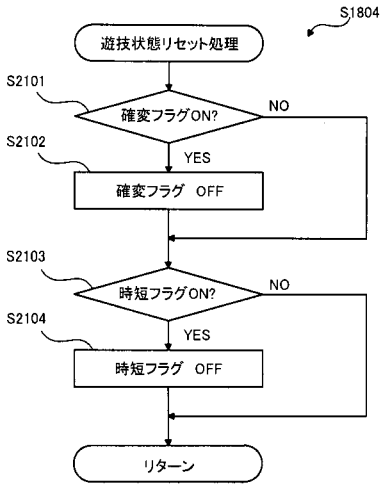
【図２７】



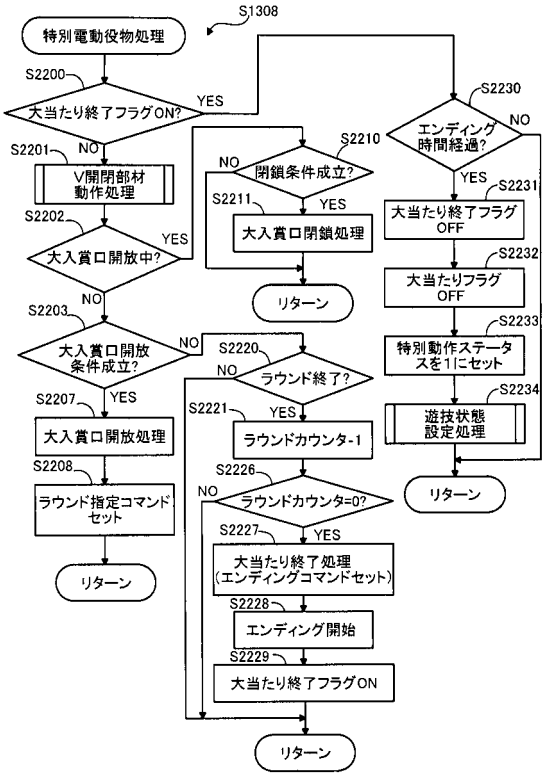
【図２８】



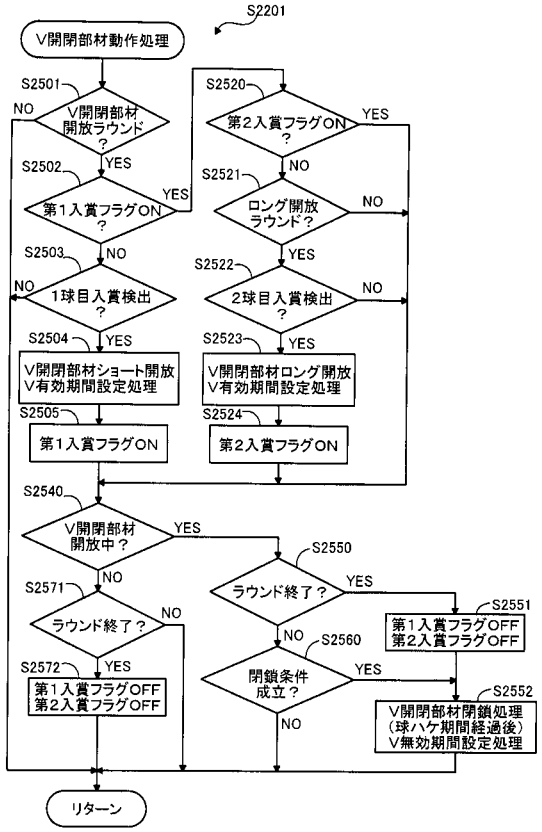
【図２９】



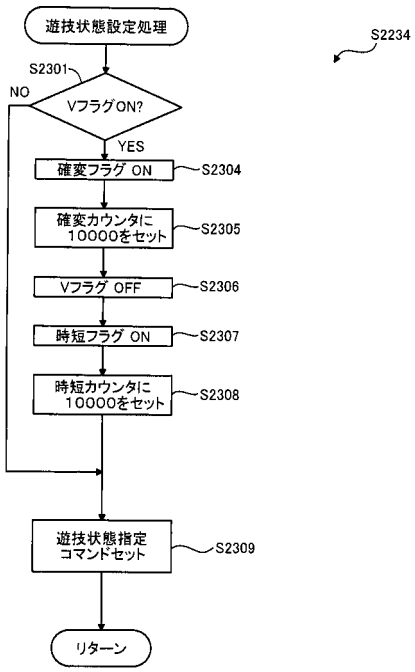
【図３０】



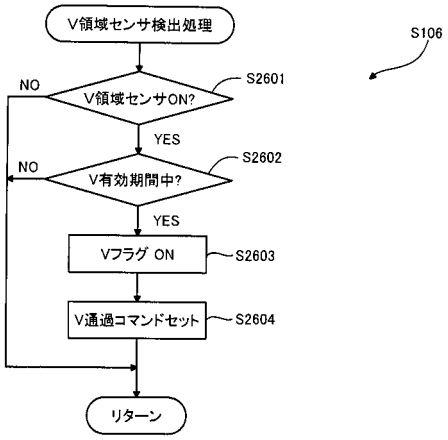
【図３１】



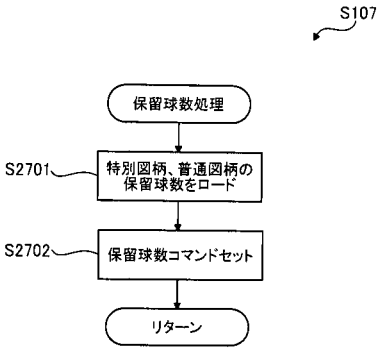
【図３２】



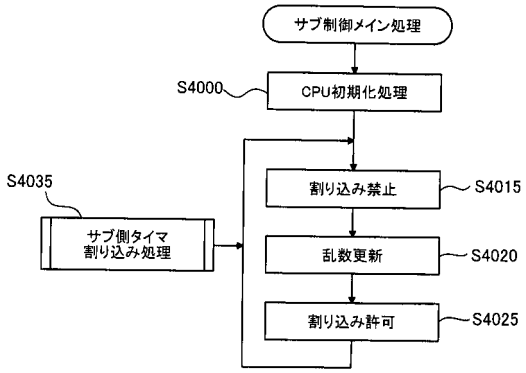
【図３３】



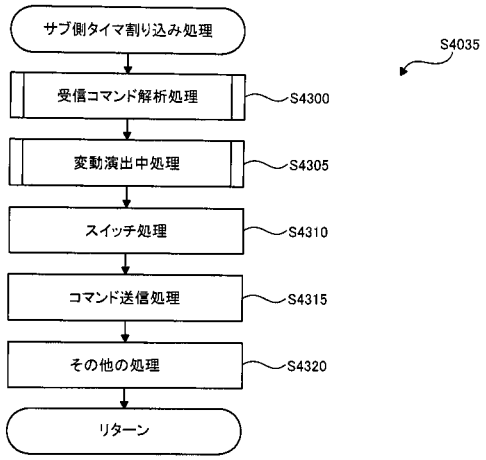
【図３４】



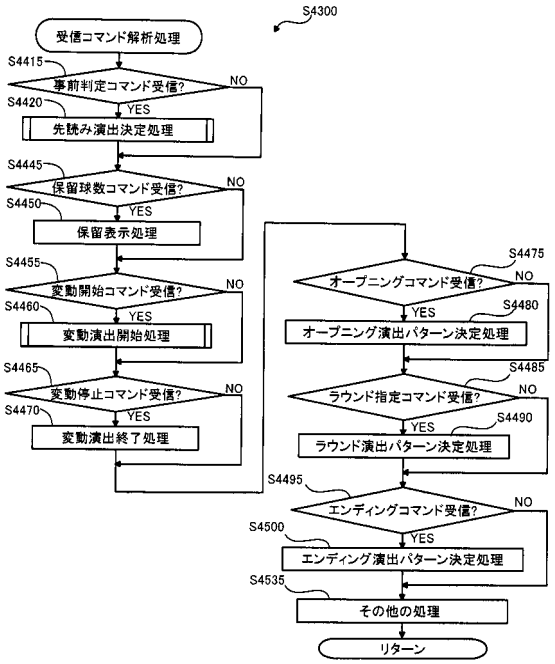
【図３５】



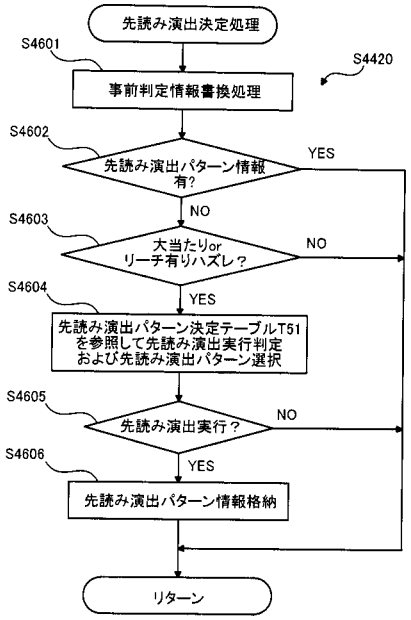
【図３６】



【図３７】



【図３８】



【図３９】

(A)

94c

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

(B)

94c

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

(C)

94c

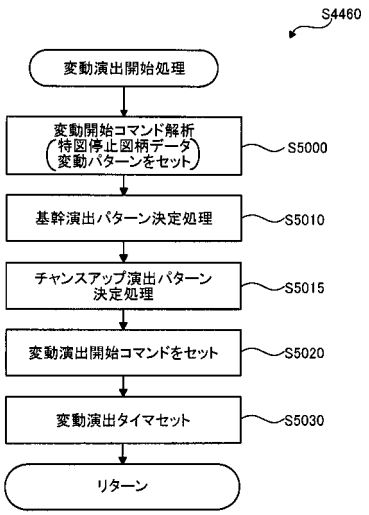
事前判定情報記憶領域									
特別図柄		特図1				特図2			
	当該領域	第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域	第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域
大当たり判定情報	ハズレ	－	－	－	－	ハズレ	ハズレ	大当たり	－
大当たり種別情報	－	－	－	－	－	－	－	21H	－
変動パターン情報	P72,P73	－	－	－	－	P72,P73	P72,P73	P61	－
先読み演出パターン情報	パターンA	－	－	－	－	パターンA	パターンA	パターンA	－

【図４０】

先読み演出パターン決定テーブルT51

事前判定結果	先読み演出乱数値	先読み演出種別
大当たり	0～55	先読み演出なし
	56～67	先読み演出パターンA
	68～127	先読み演出パターンB
リーチ有りハズレ	0～107	先読み演出なし
	108～114	先読み演出パターンA
	115～127	先読み演出パターンB

【図４１】



【図４２】

基幹演出パターン決定テーブルT52

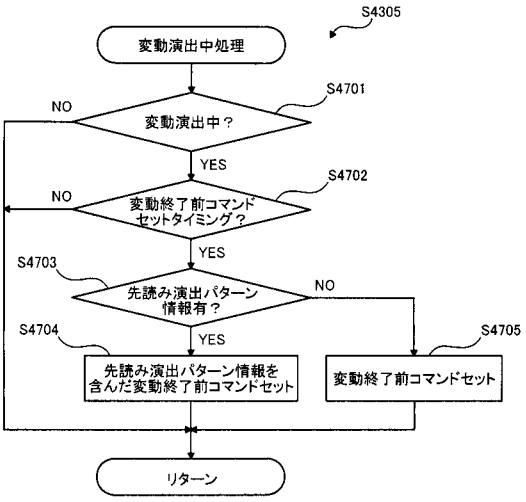
変動パターン	変動時間(ms)	基幹演出パターン	備考			
P1	40000	SP1	非時短状態	特図1	大当たり	
P2	45000	SP2				
P3	50000	SP3				
P4	40000	SP1				
P5	45000	SP2				
P6	50000	SP3				
P7	15000	ノーマルリーチ			リーチ有りハズレ	保留球数1～2
P8	40000	SP1				
P9	45000	SP2				
P10	50000	SP3				
P11	12000	ノーマルリーチ				保留球数3～4
P12	40000	SP1				
P13	45000	SP2				
P14	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	80000	SP5				
P23	45000	SP2				
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(疑似無し)				
P26	45000	SP2(疑似有り)				
P27	50000	SP2				保留球数3～4
P28	9000	ノーマルリーチ				
P29	40000	SP1				
P30	45000	SP2				
P31	50000	SP3				
P32	8000	リーチ無しハズレ			リーチ無しハズレ	1～2
P33	4000	リーチ無しハズレ				3～4
P34	15000	小当たり			小当たり	
P41	40000	SP1	時短状態	特図1	大当たり	
P42	45000	SP2				
P43	50000	SP3				
P44	40000	SP1				
P45	45000	SP2				
P46	50000	SP3				
P47	15000	ノーマルリーチ			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	45000	SP4		特図2	大当たり	
P62	80000	SP5				
P63	45000	SP4				
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	SP4(疑似無し)				
P66	45000	SP4(疑似有り)				保留球数3～4
P67	50000	SP4				
P68	5000	ノーマルリーチ				
P69	40000	SP4				
P70	45000	SP4				
P71	50000	SP4				
P72	4000	リーチ無しハズレ			リーチ無しハズレ	1～2
P73	3000	リーチ無しハズレ				3～4
P74	3000	小当たり			小当たり	

【図４３】

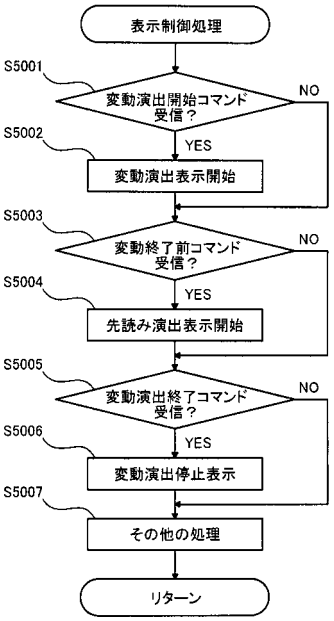
チャンスアップ演出パターン決定テーブルT53

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

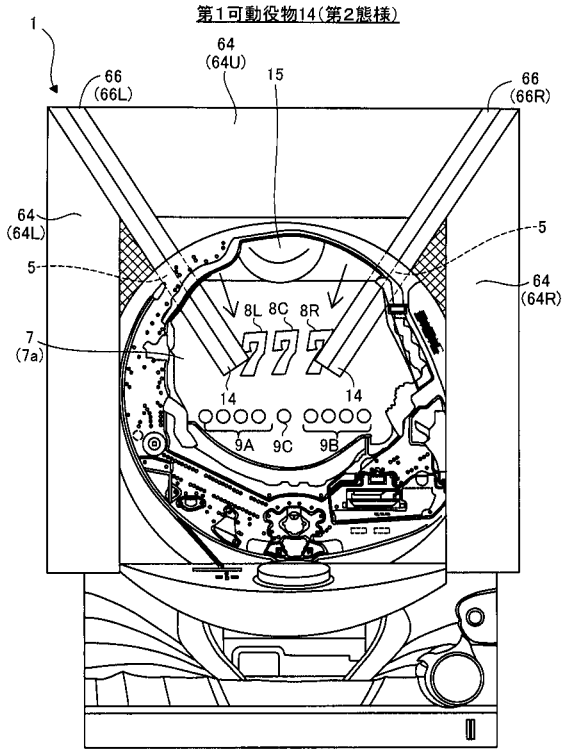
【図４４】



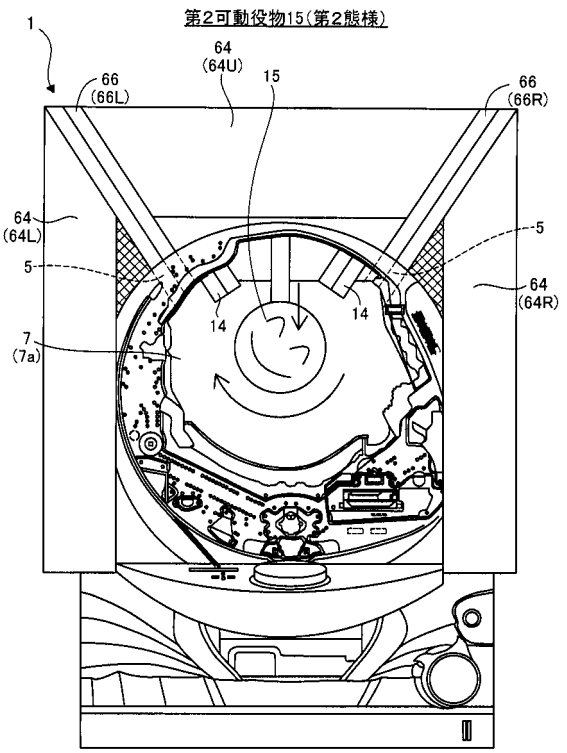
【図４５】



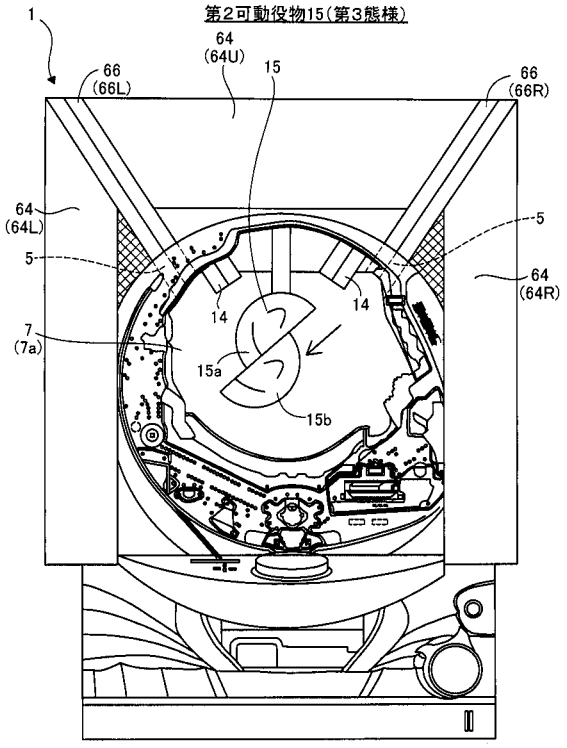
【図４６】



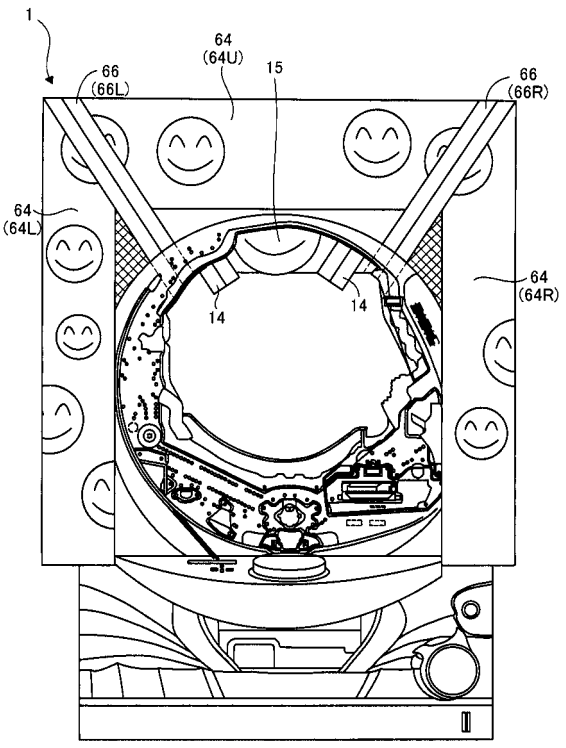
【図４７】



【図４８】

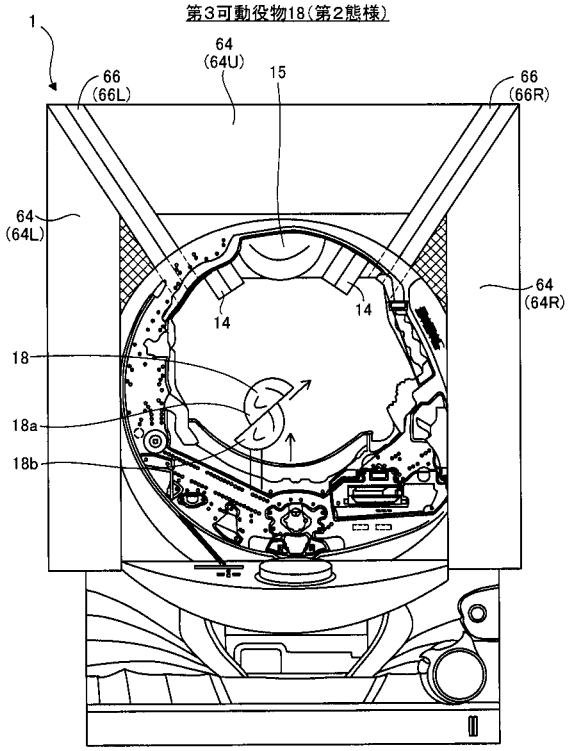


【図４９】



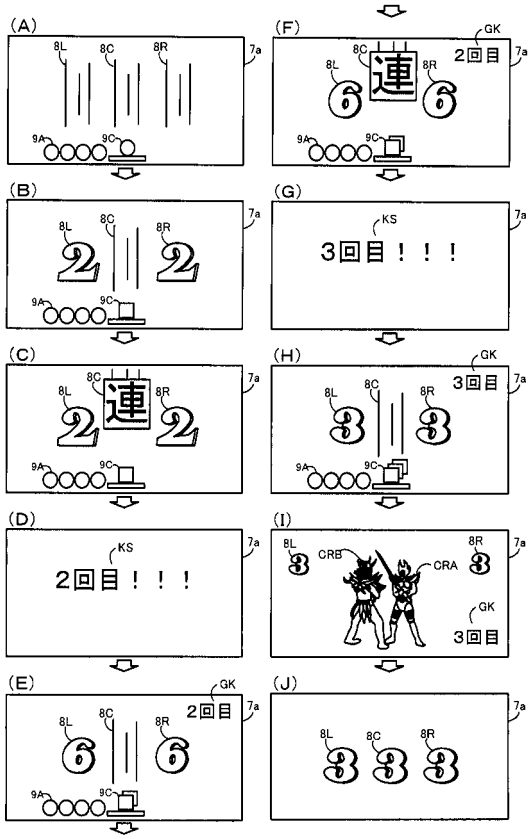
【図５０】

第3可動役物18(第2態様)



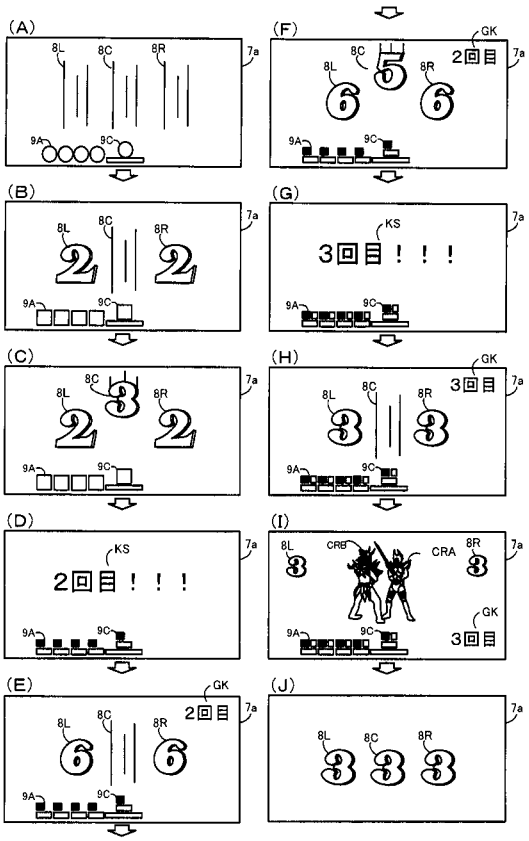
【図５１】

保留アイコン連動演出A



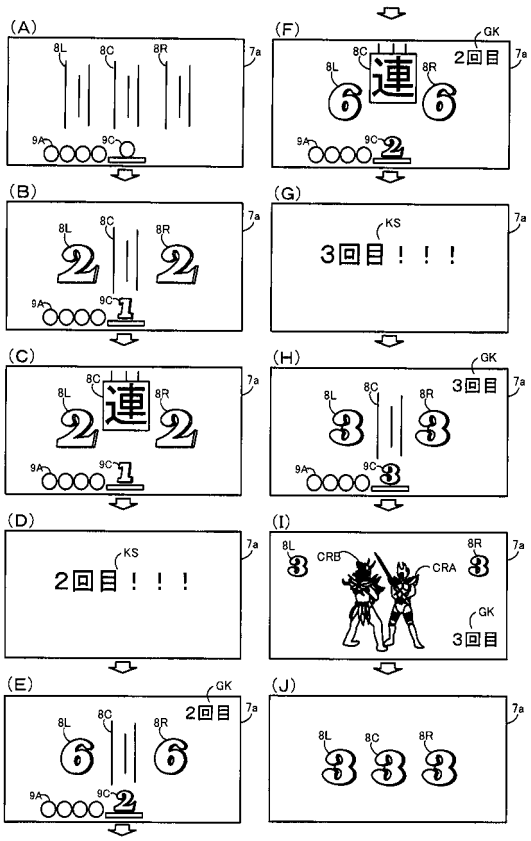
【図５２】

保留アイコン連動演出B



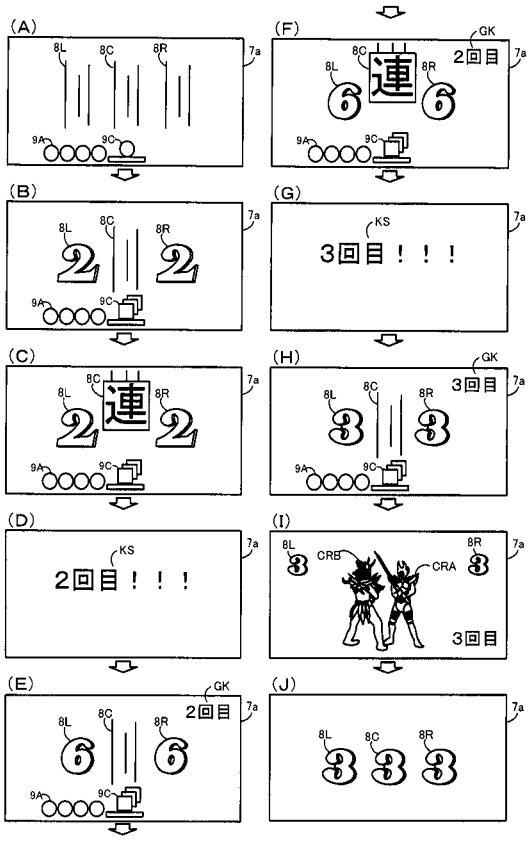
【図５３】

保留アイコン連動演出C



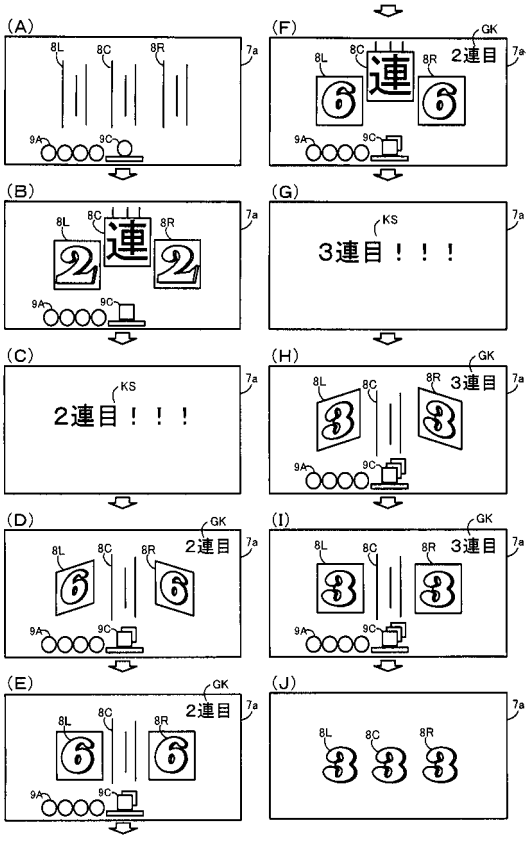
【図５４】

保留アイコン連動演出D



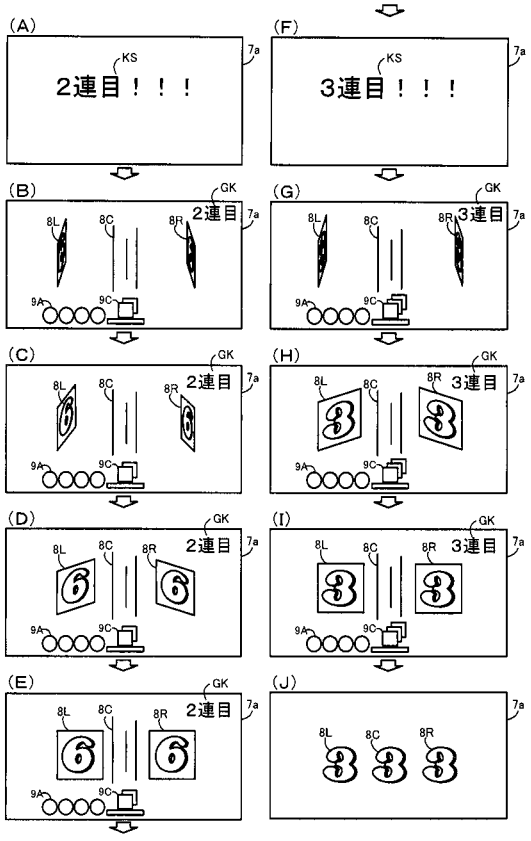
【図５５】

連続リーチ演出A



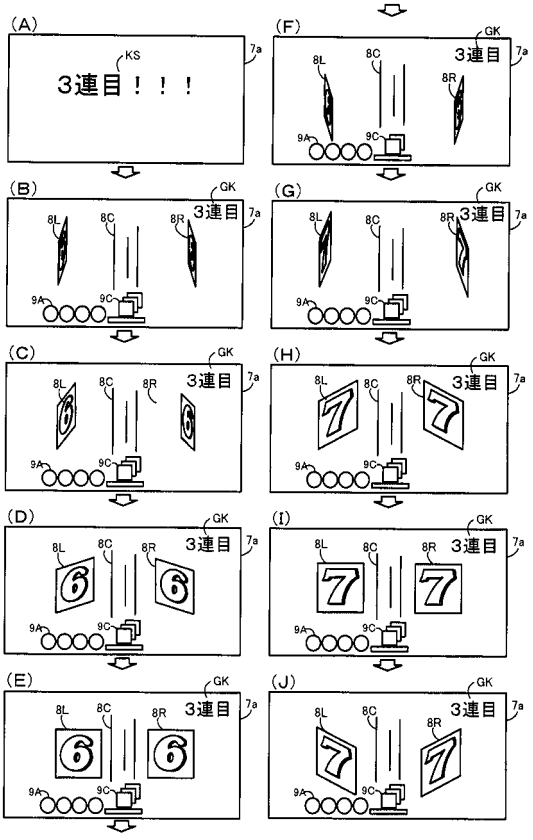
【図５６】

連続リーチ演出B

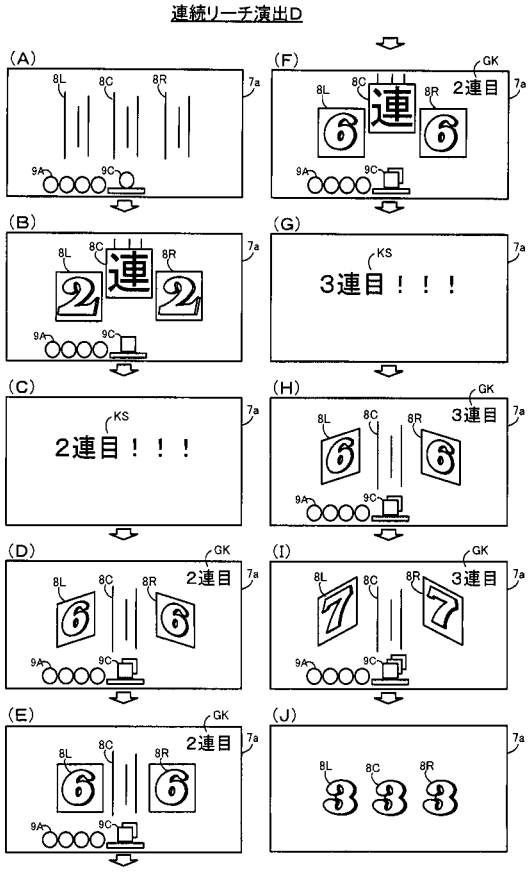


【図５７】

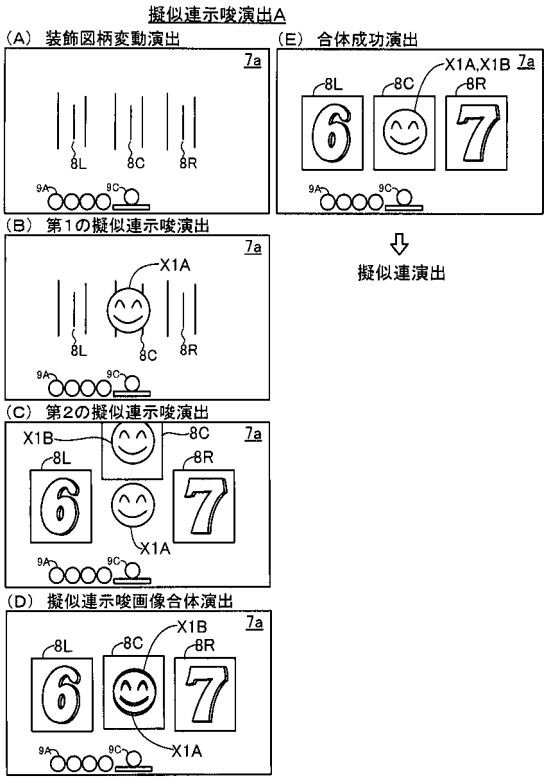
連続リーチ演出C



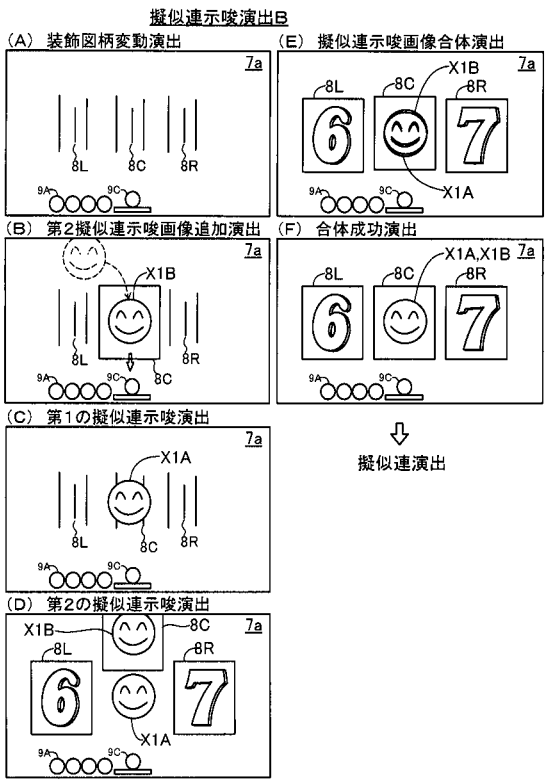
【図５８】



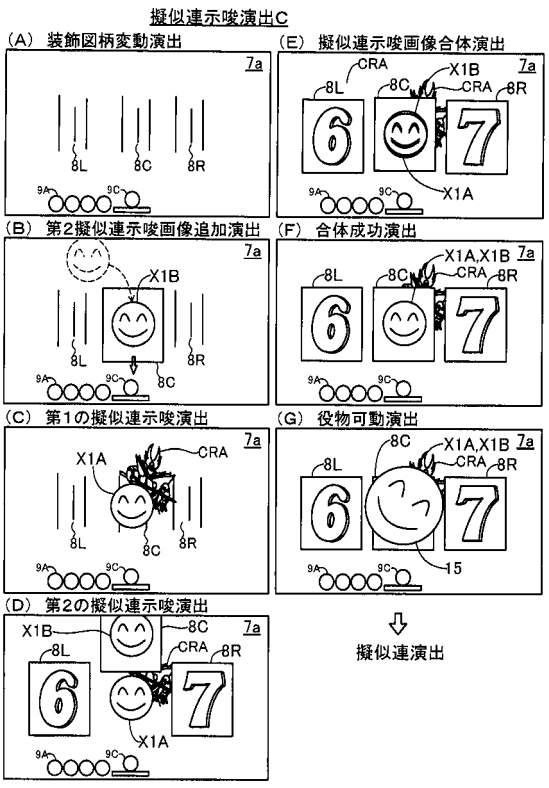
【図５９】



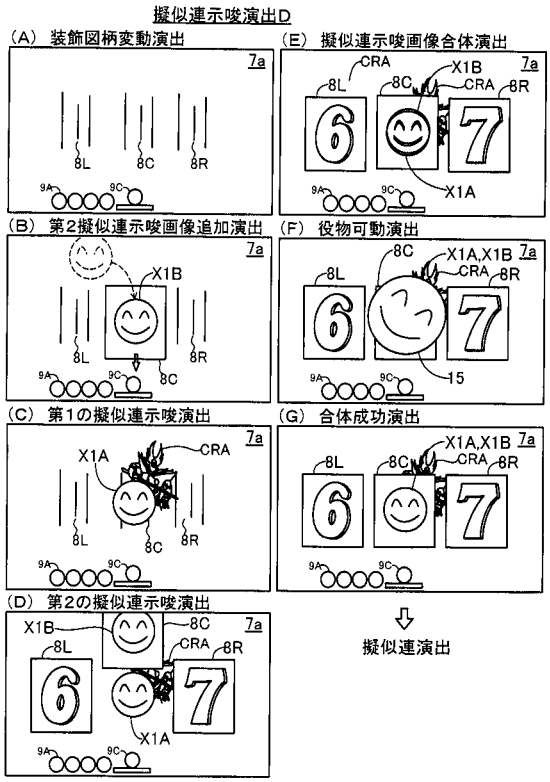
【図６０】



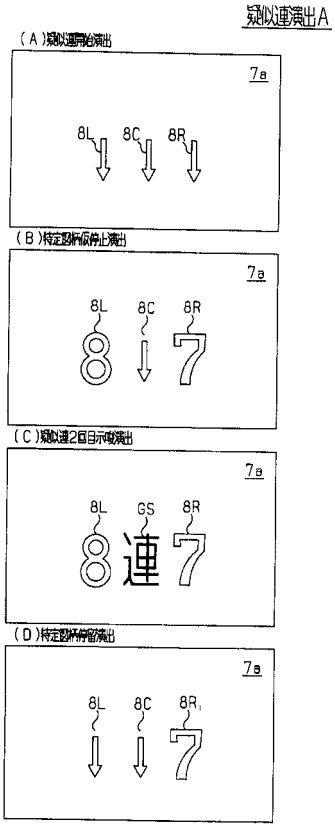
【図６１】



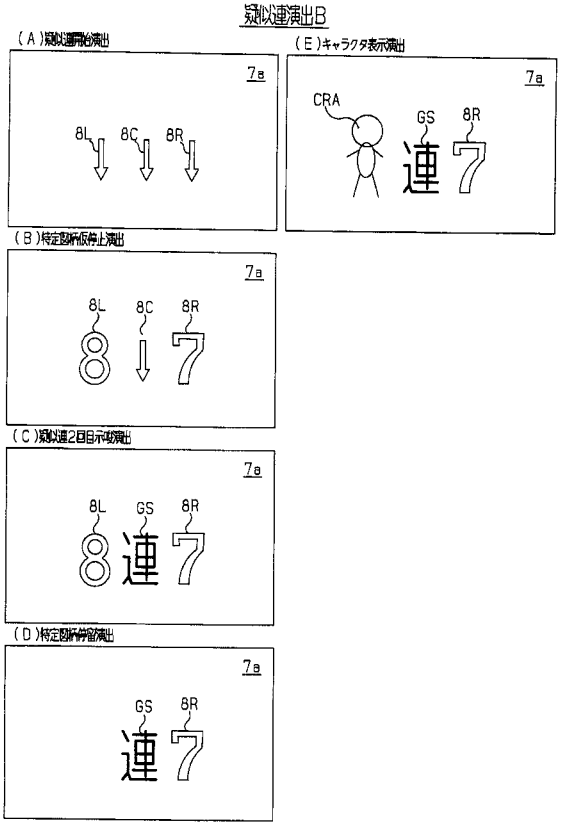
【図６２】



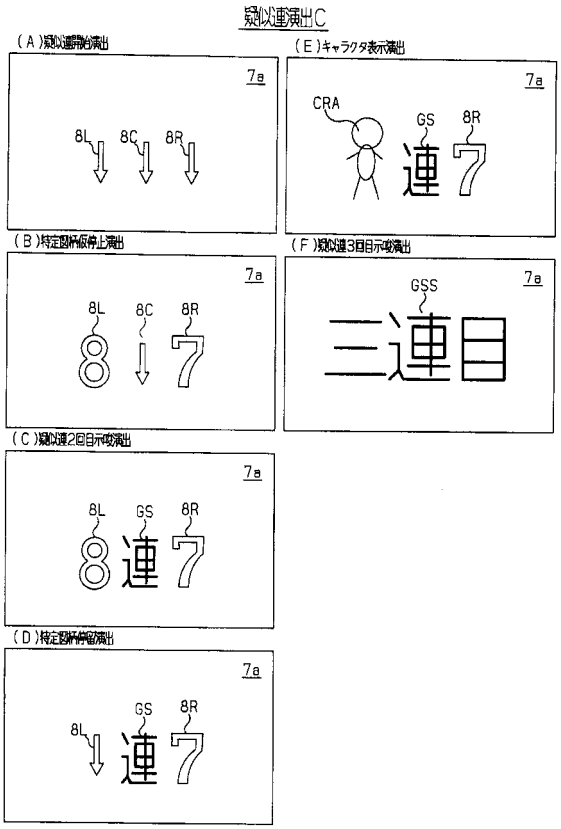
【図６３】



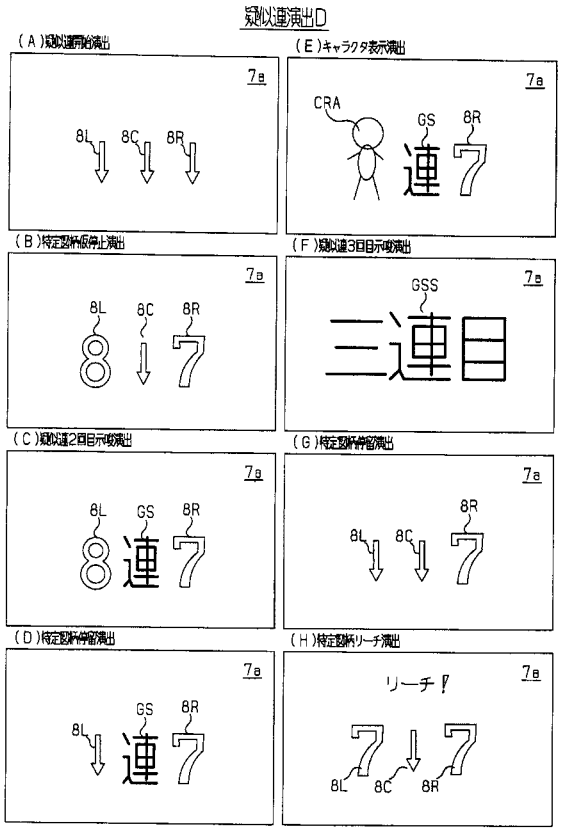
【図６４】



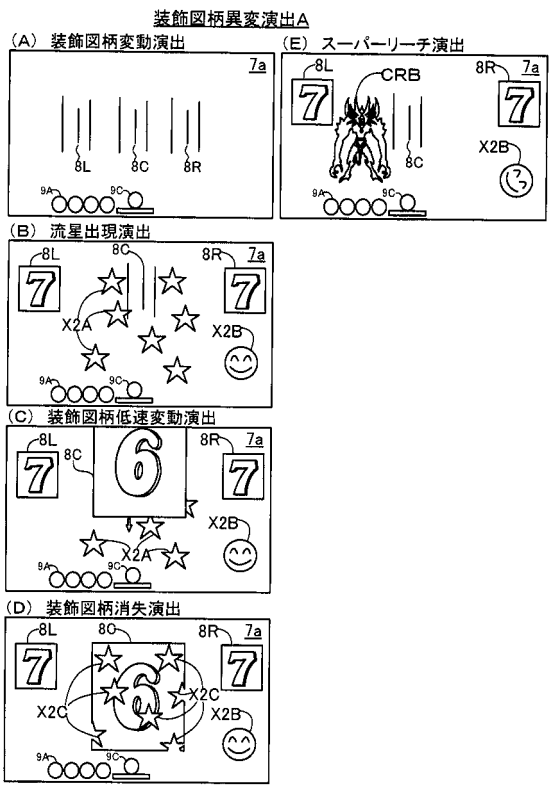
【図６５】



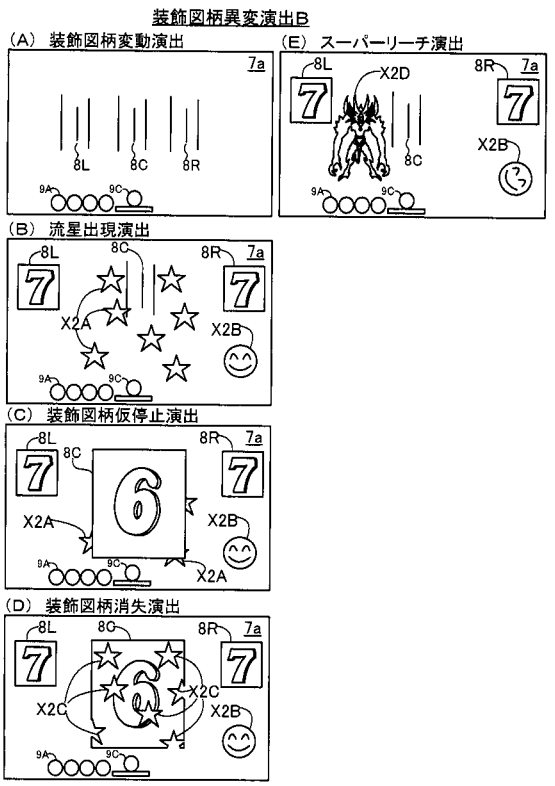
【図６６】



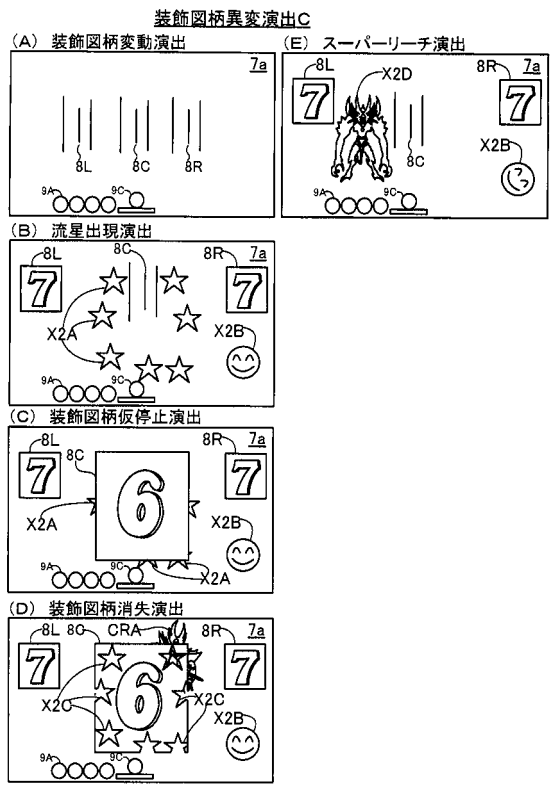
【図６７】



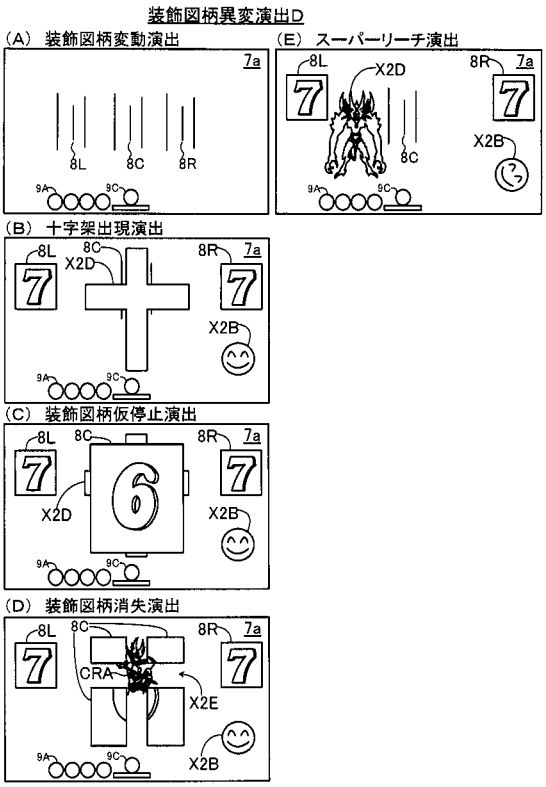
【図６８】



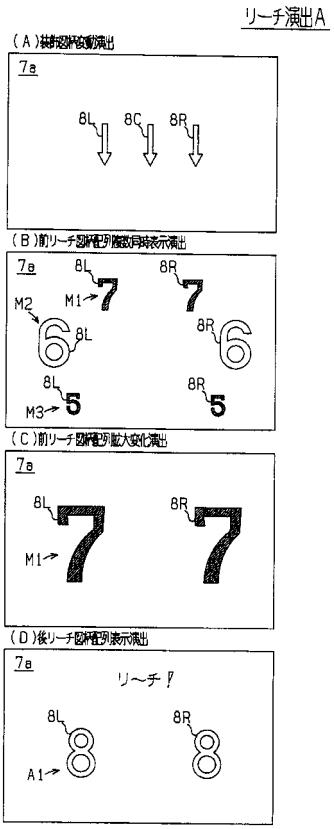
【図６９】



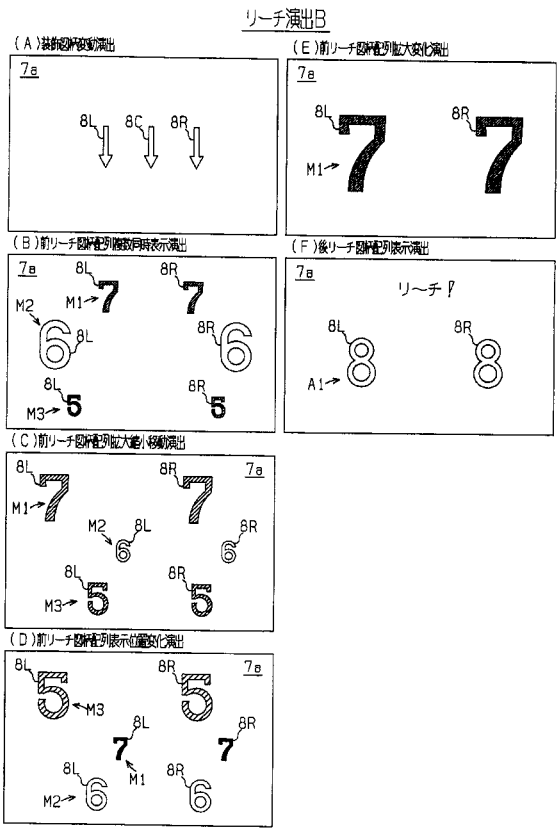
【図７０】



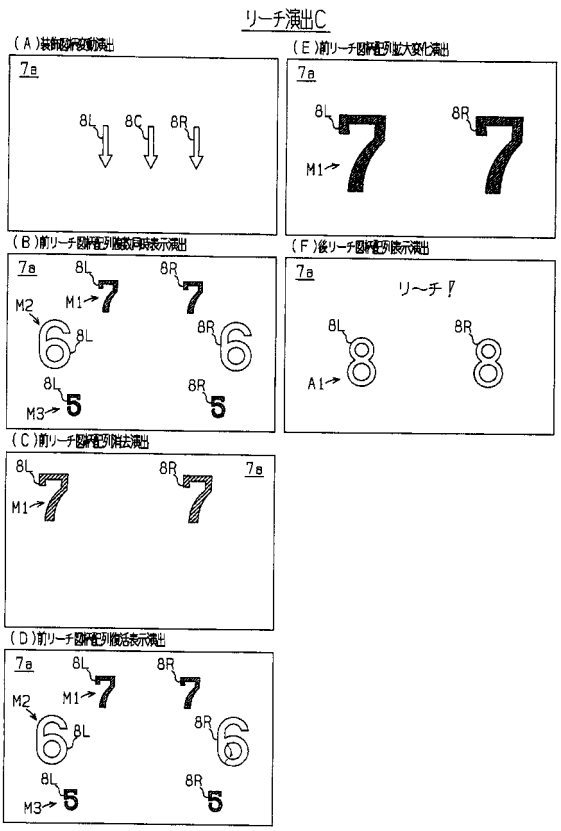
【図７１】



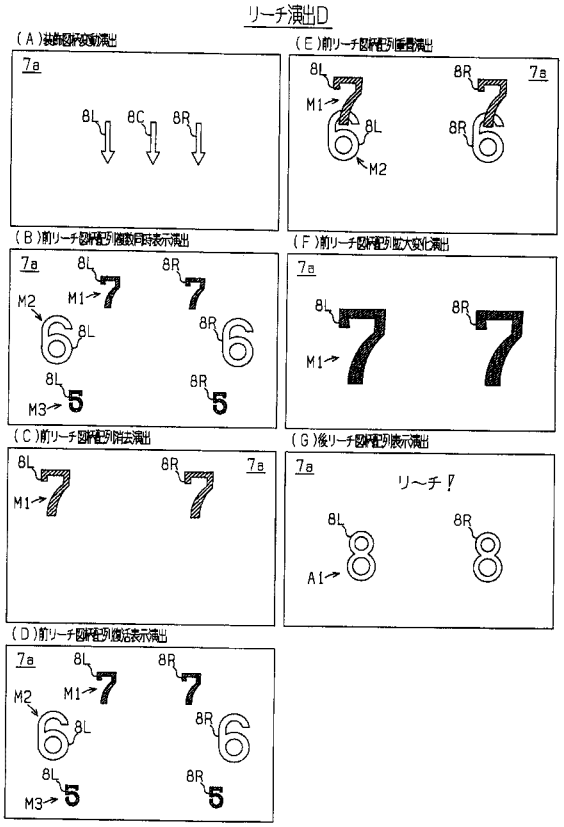
【図７２】



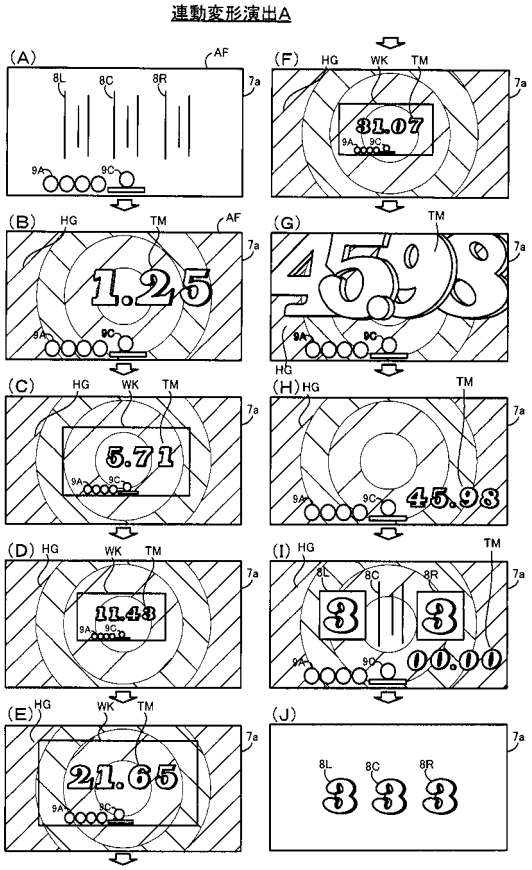
【図７３】



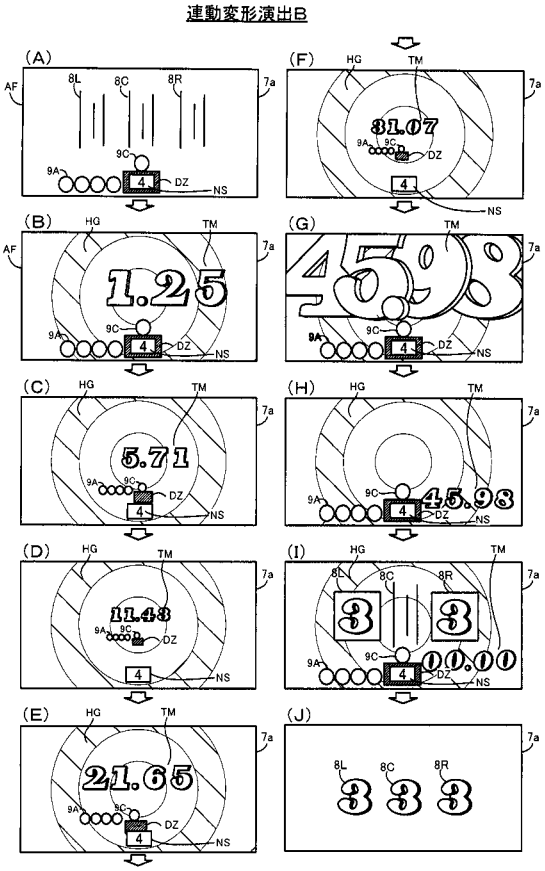
【図７４】



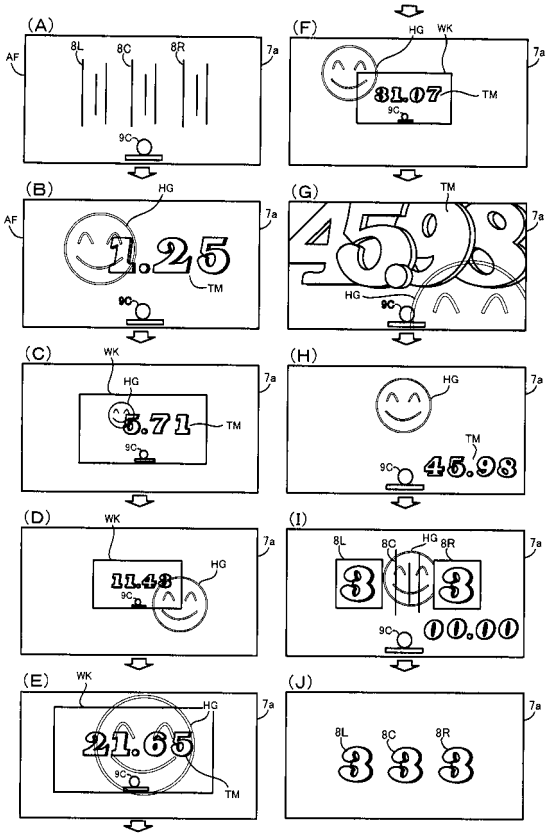
【図７５】



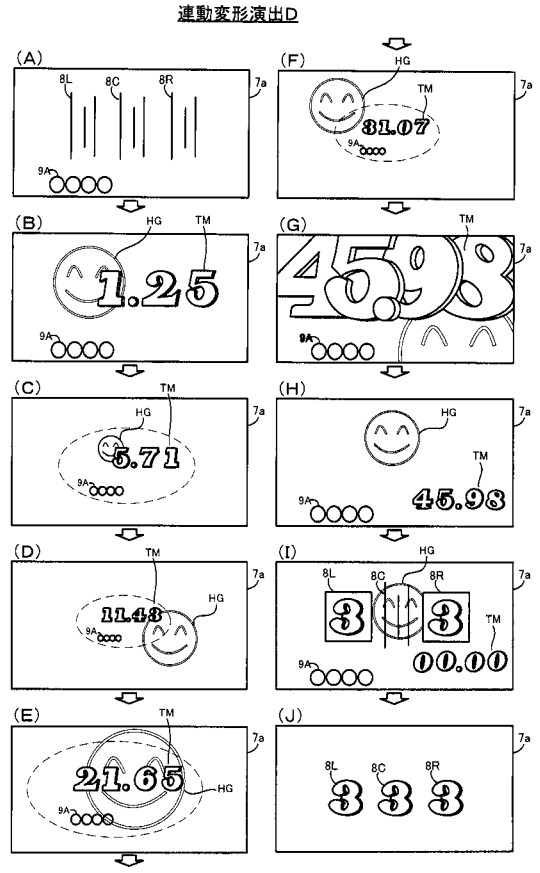
【図７６】



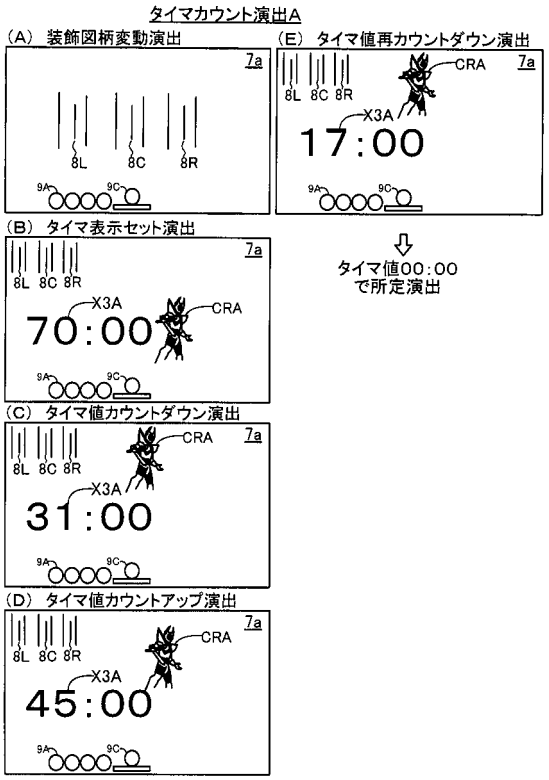
【図７７】



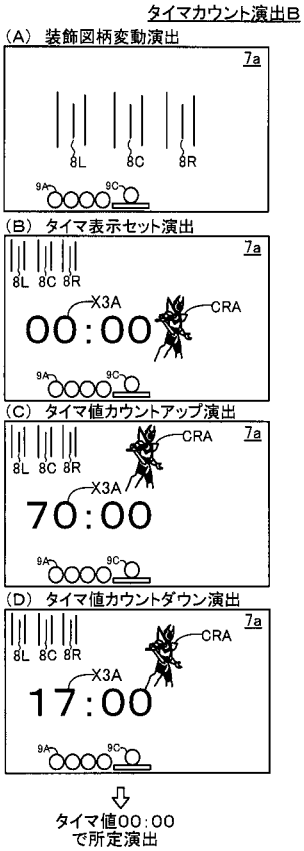
【図７８】



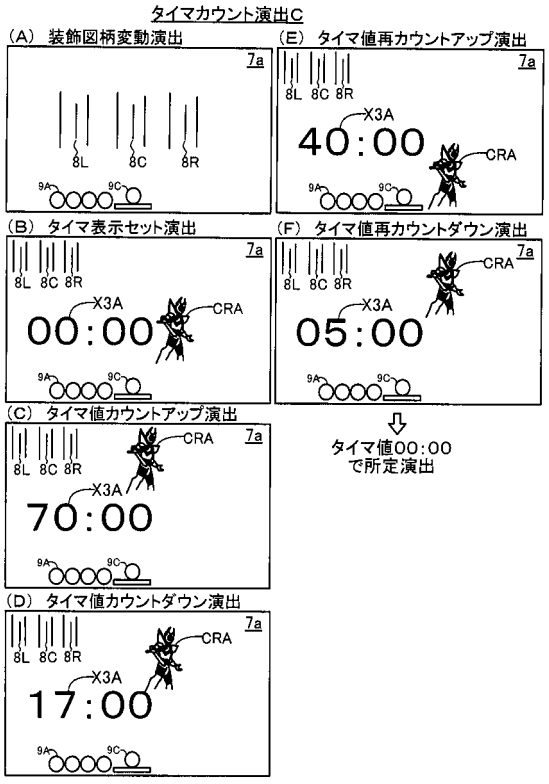
【図７９】



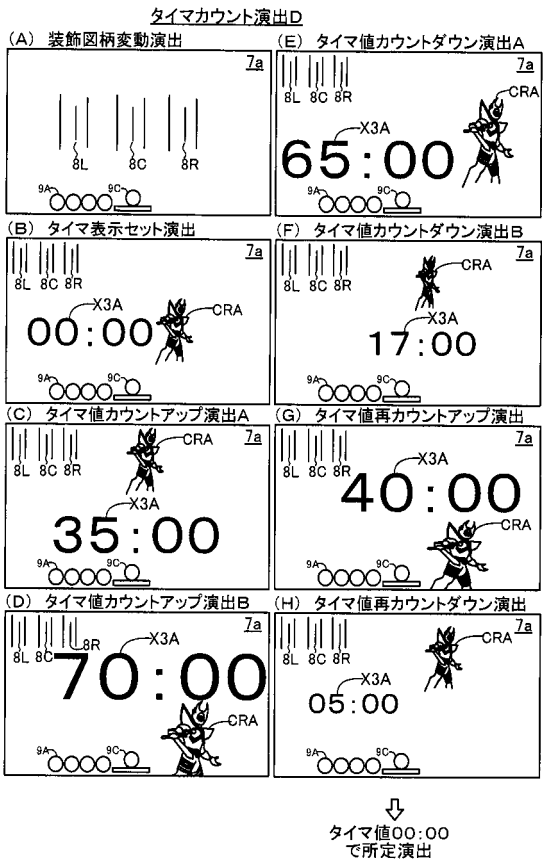
【図８０】



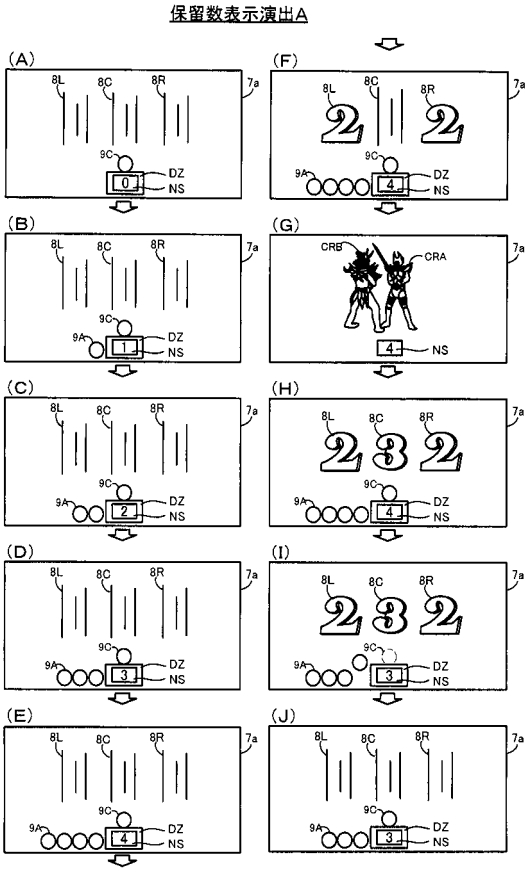
【図８１】



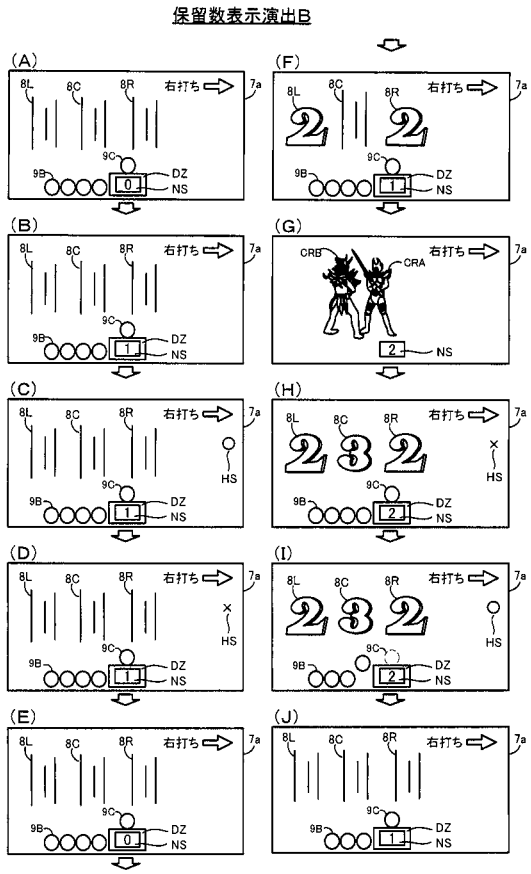
【図８２】



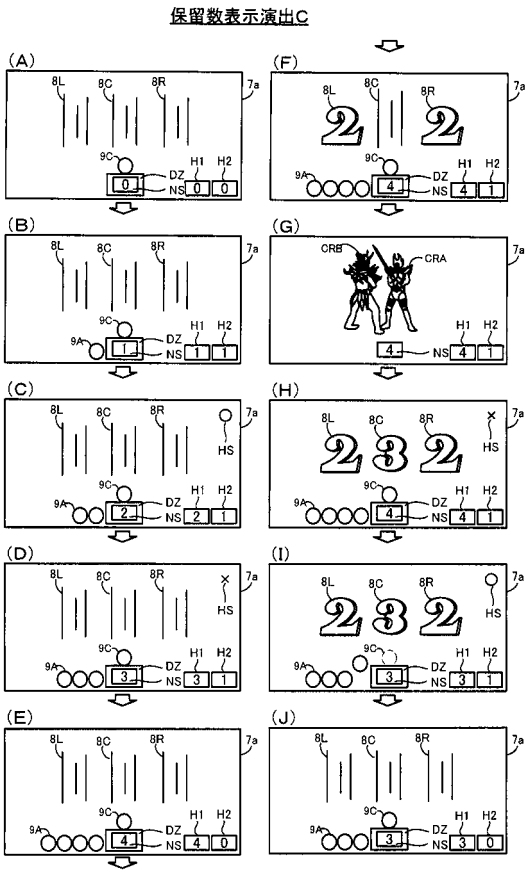
【図８３】



【図８４】

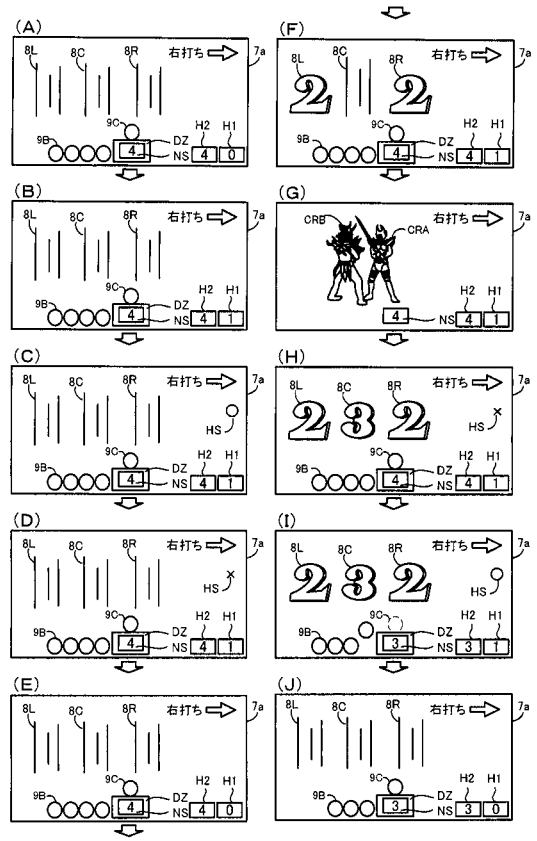


【図８５】



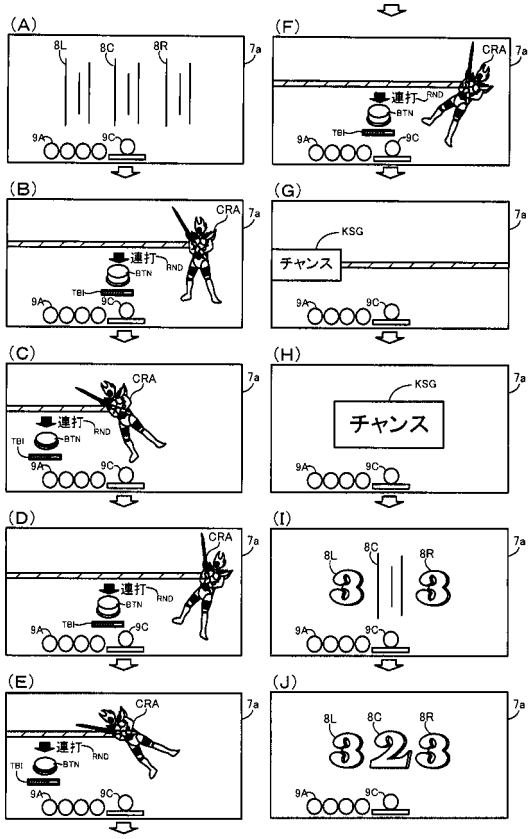
【図８６】

保留数表示演出D



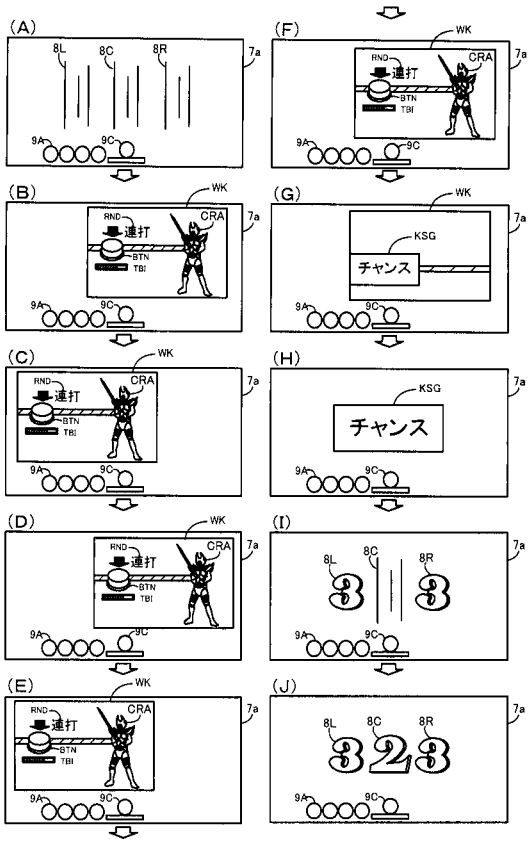
【図８７】

操作手段画像連動演出A



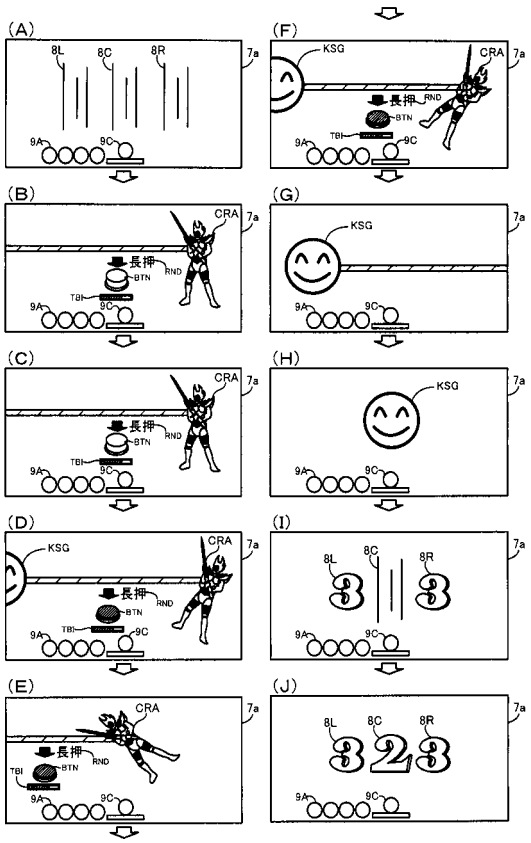
【図８８】

操作手段画像連動演出B



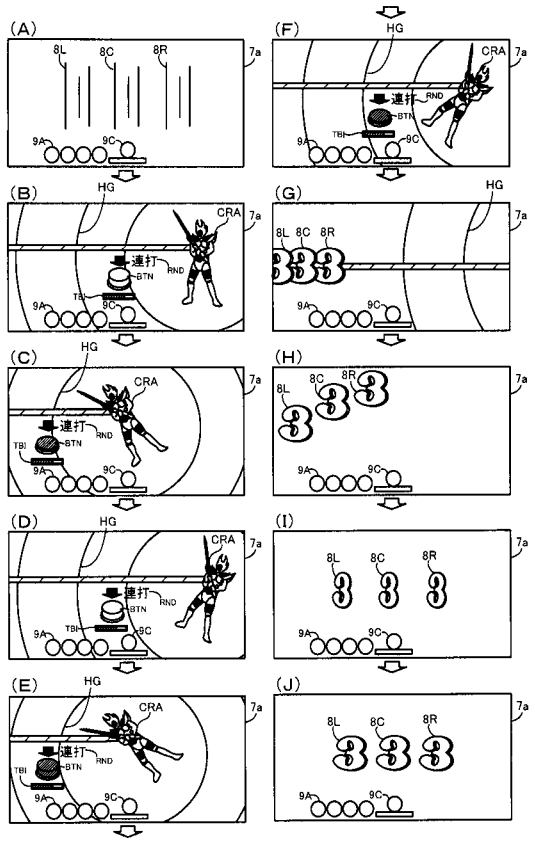
【図８９】

操作手段画像連動演出C



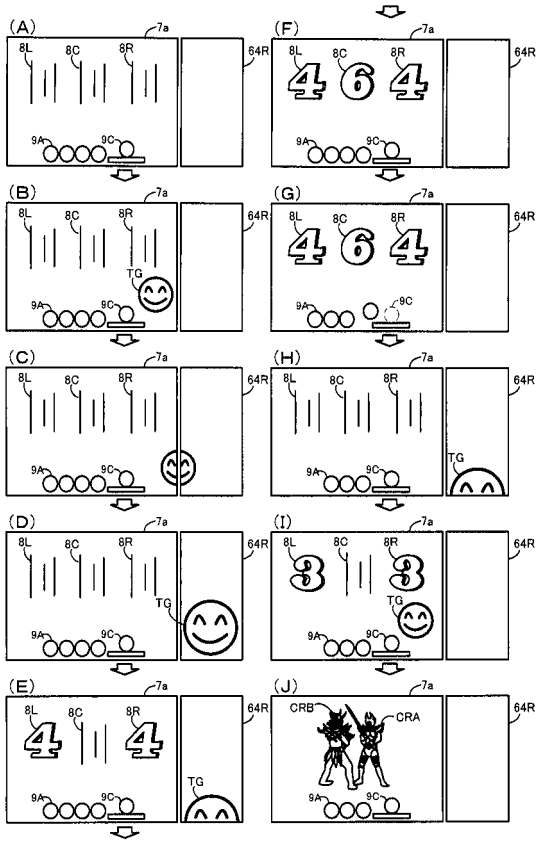
【図９０】

操作手段画像連動演出D



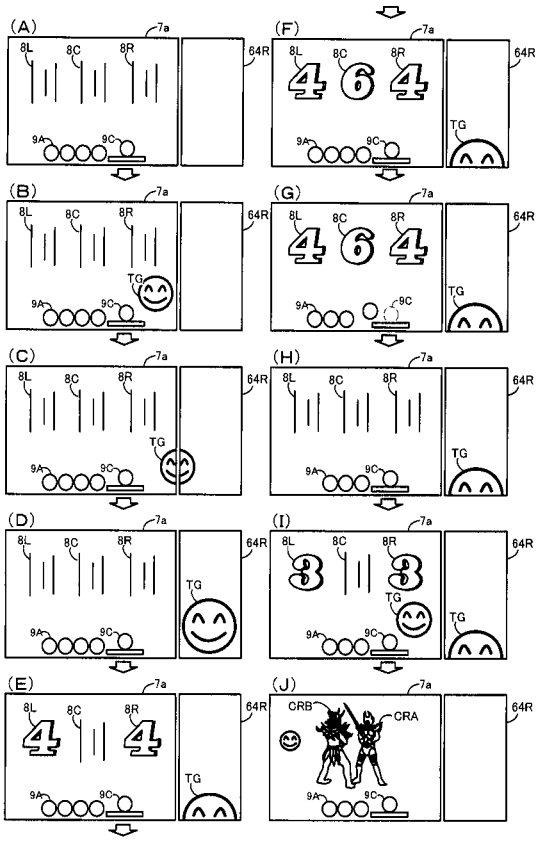
【図９１】

特定画像移動演出A



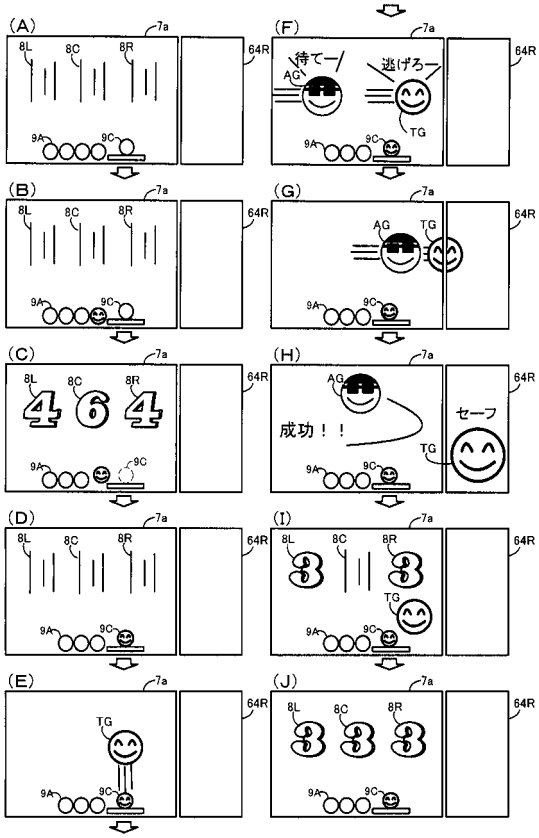
【図９２】

特定画像移動演出B

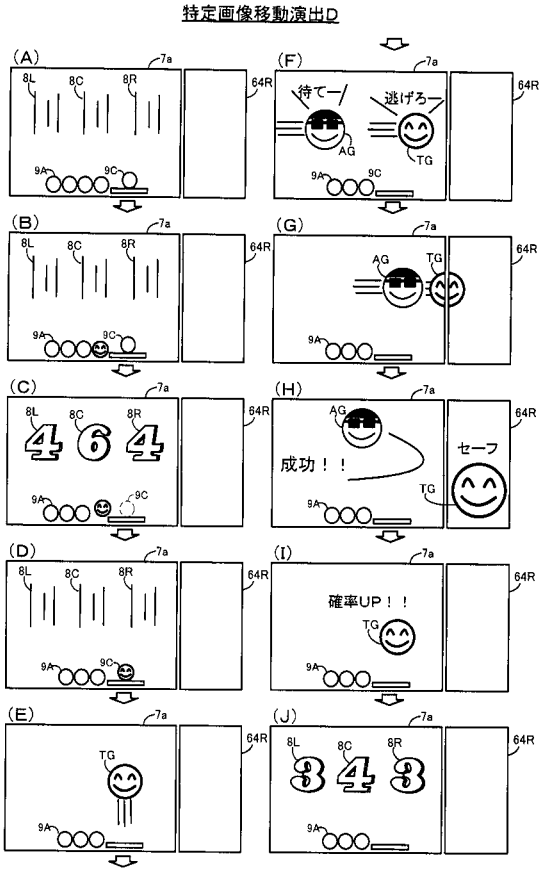


【図９３】

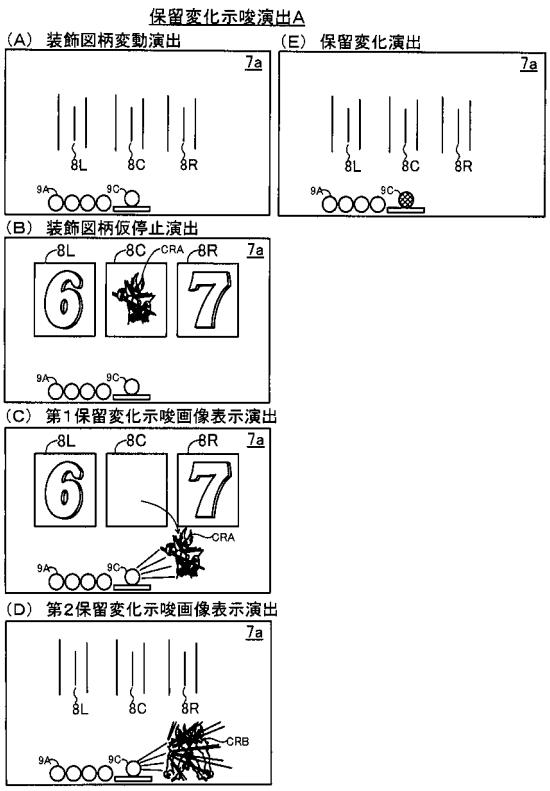
特定画像移動演出C



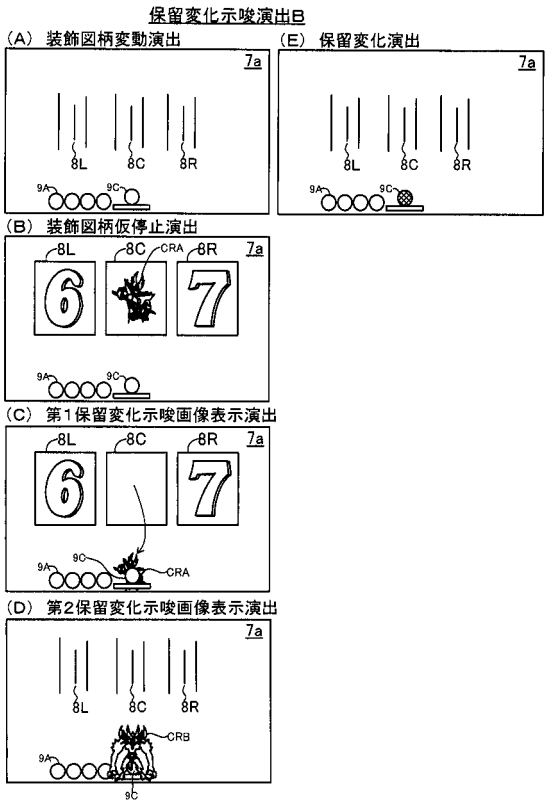
【図９４】



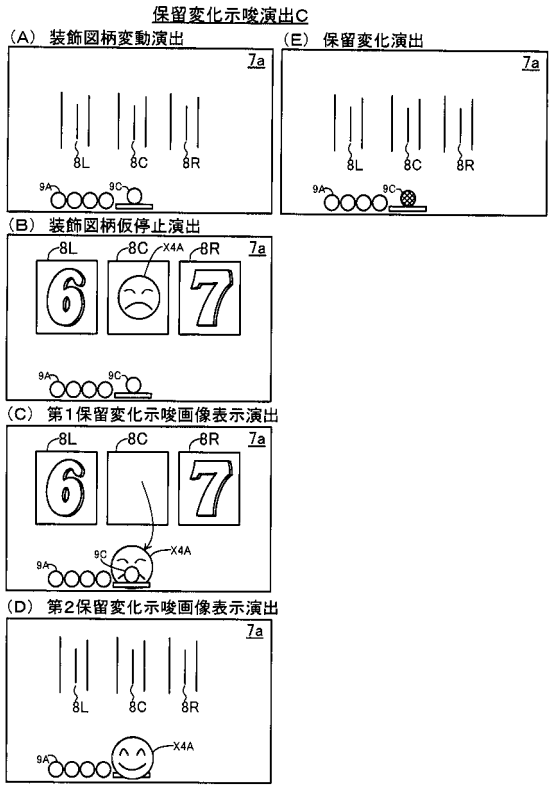
【図９５】



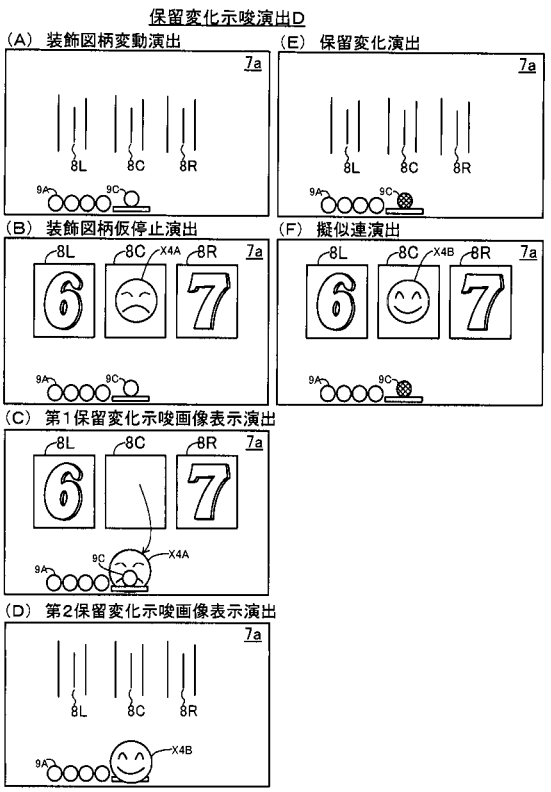
【図９６】



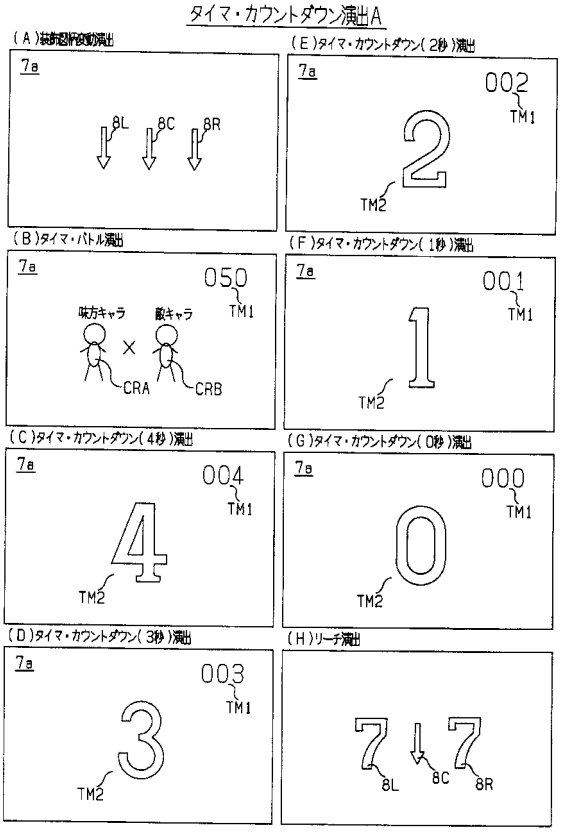
【図９７】



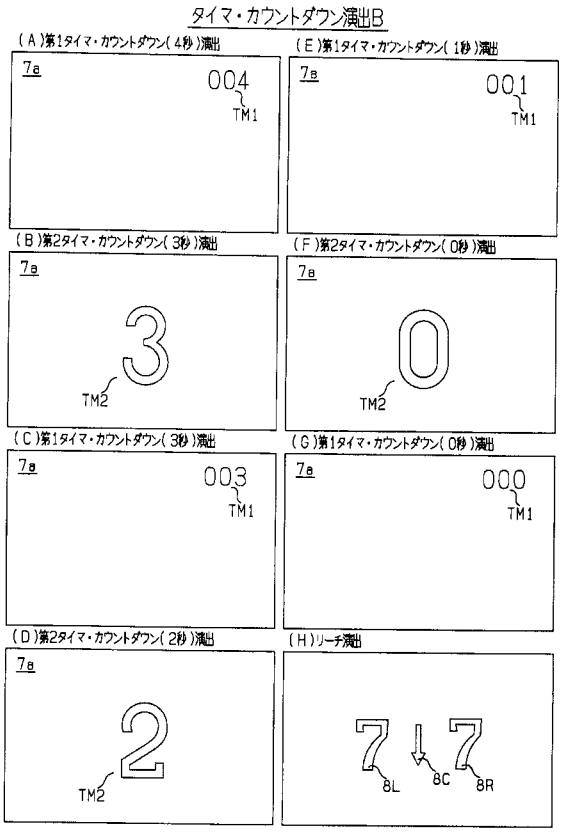
【図９８】



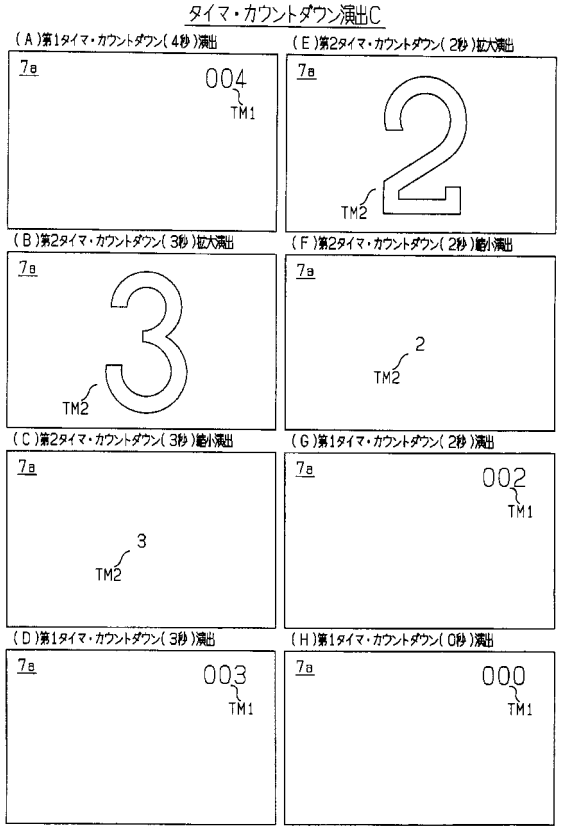
【図９９】



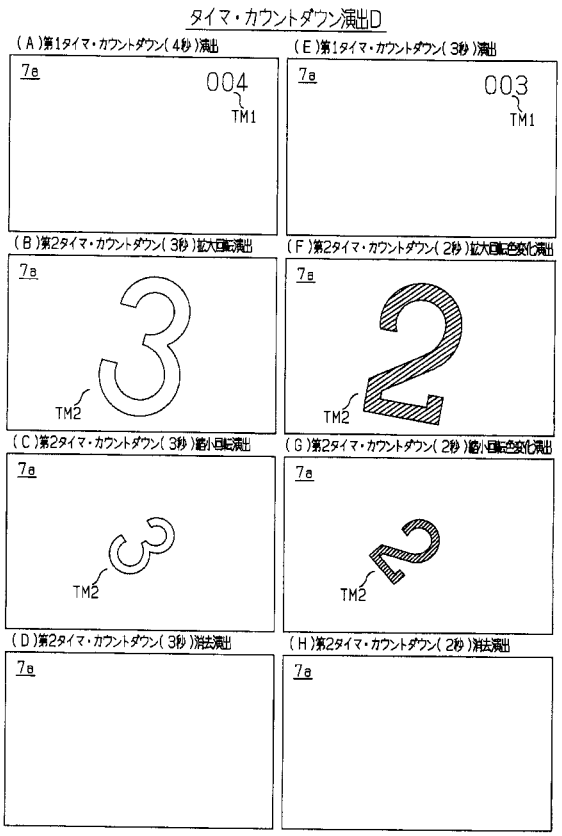
【図１００】



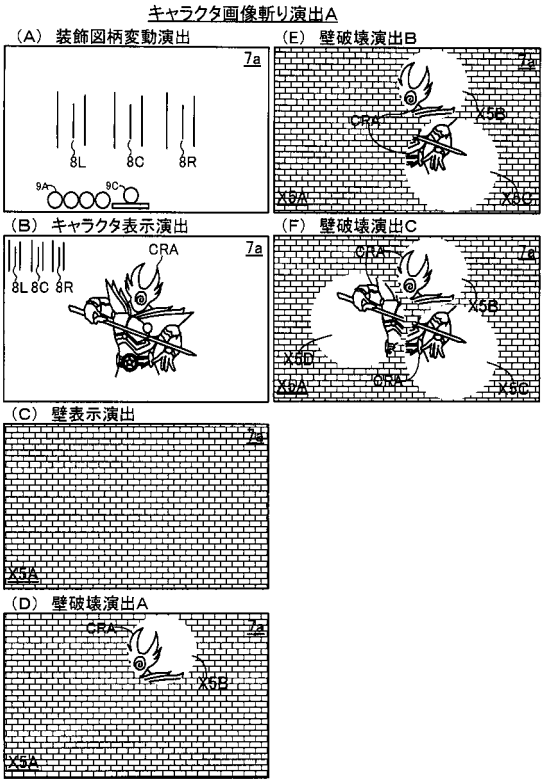
【図１０１】



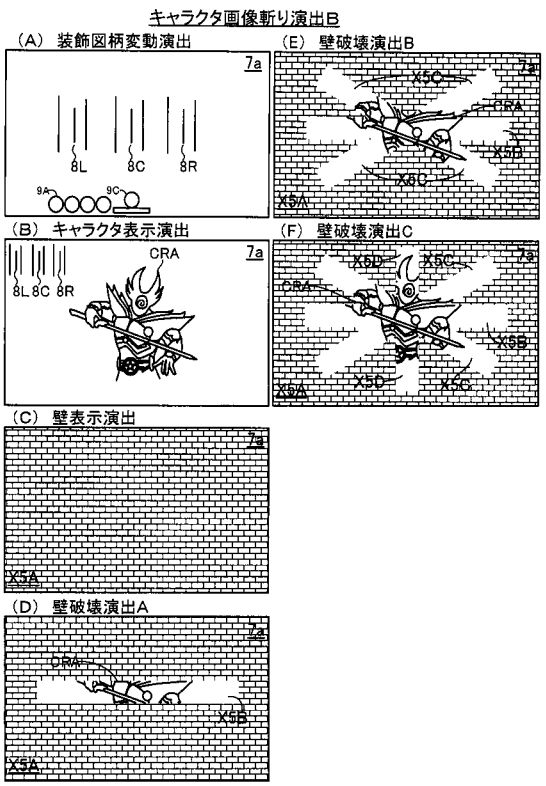
【図１０２】



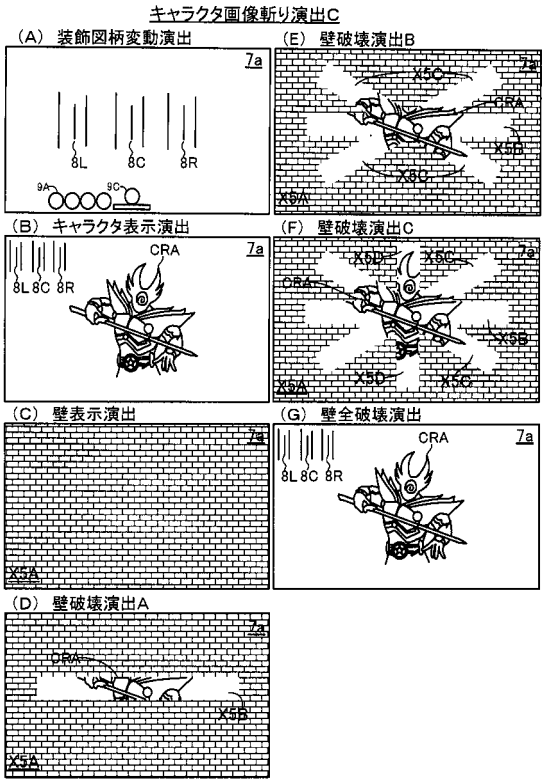
【図１０３】



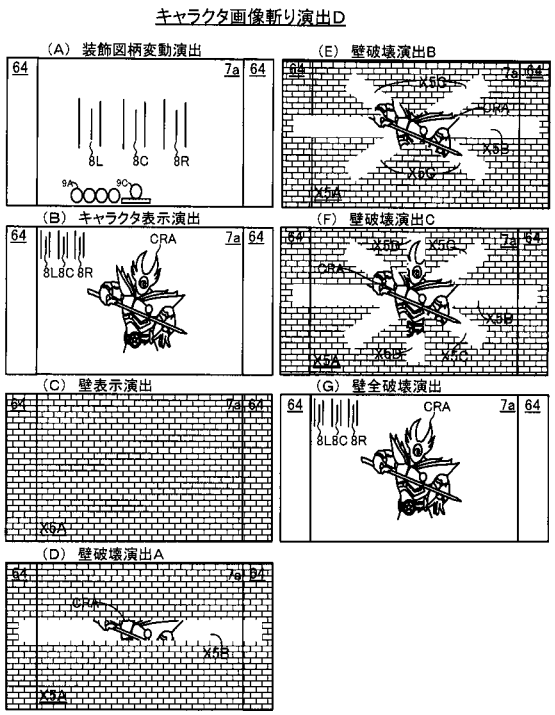
【図１０４】



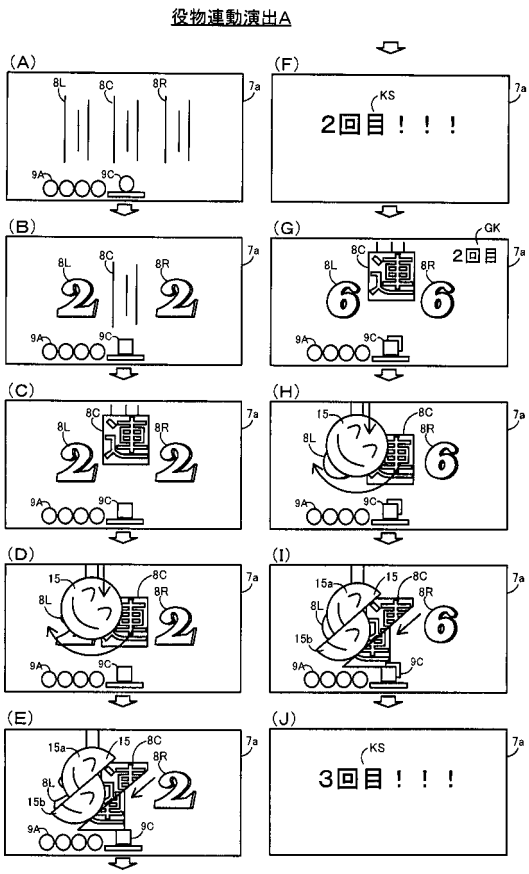
【図１０５】



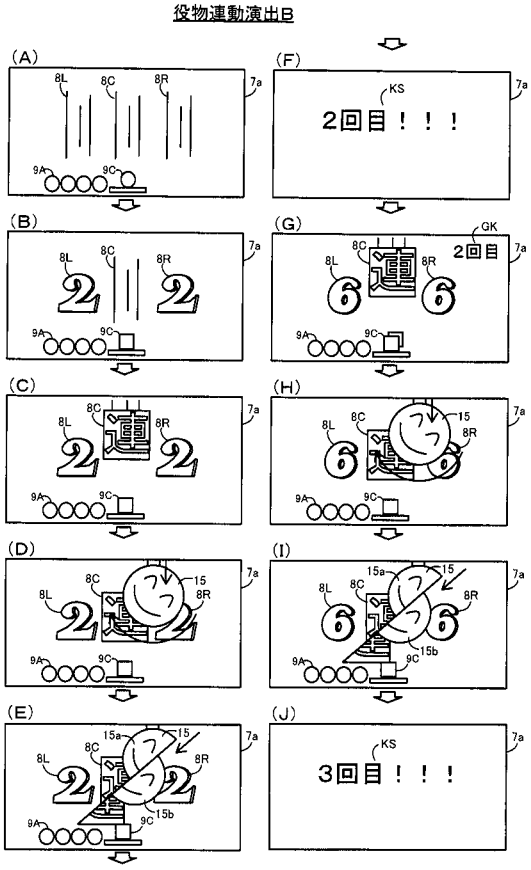
【図１０６】



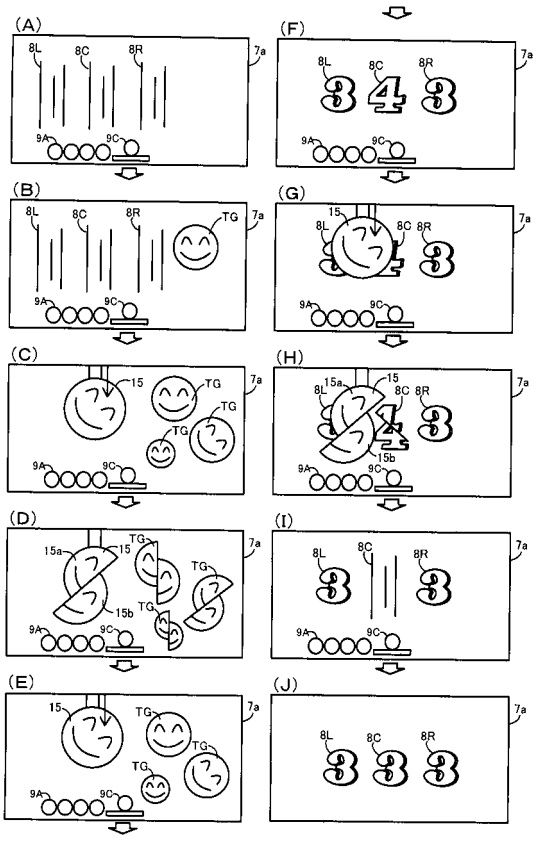
【図１０７】



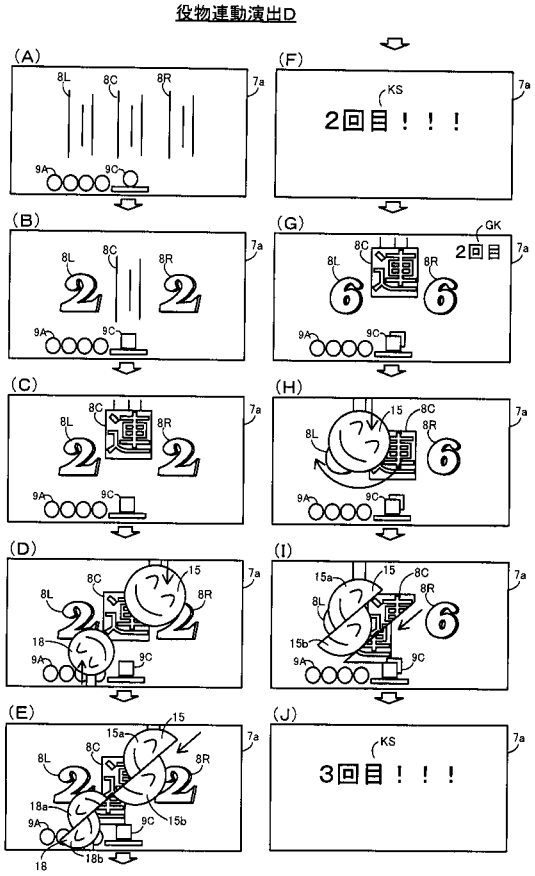
【図１０８】



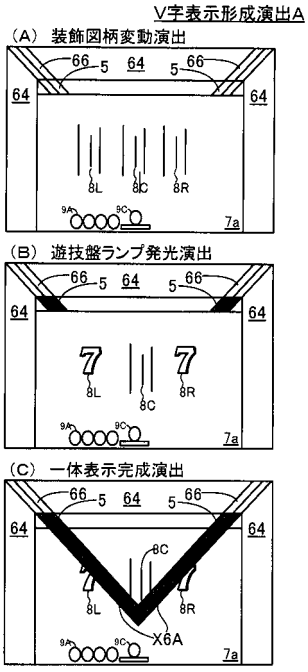
【図１０９】



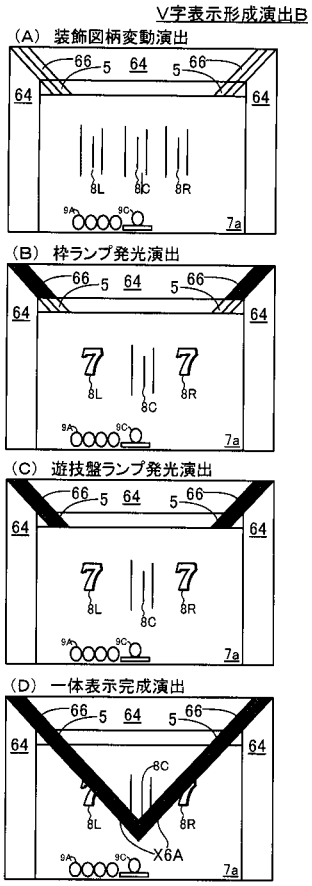
【図１１０】



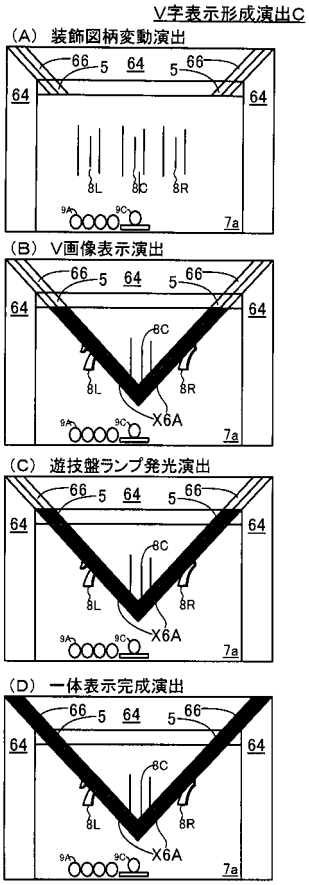
【図１１１】



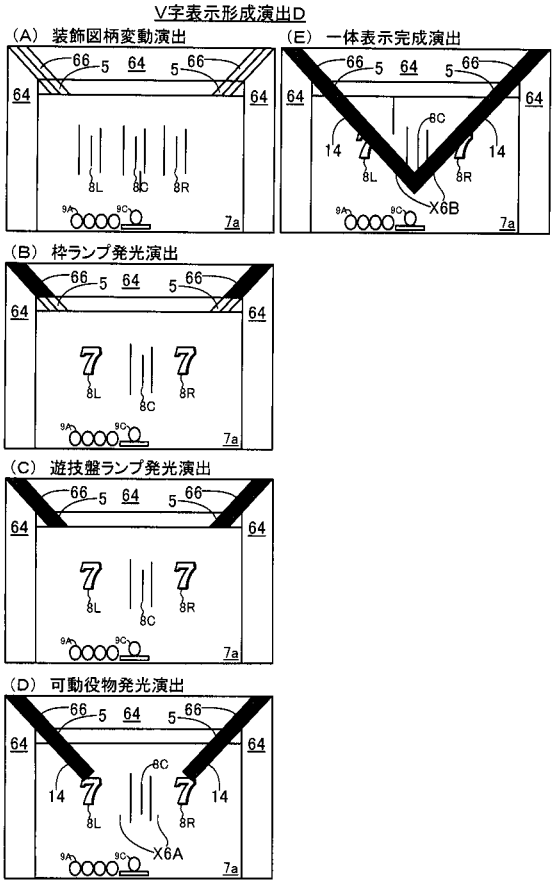
【図１１２】



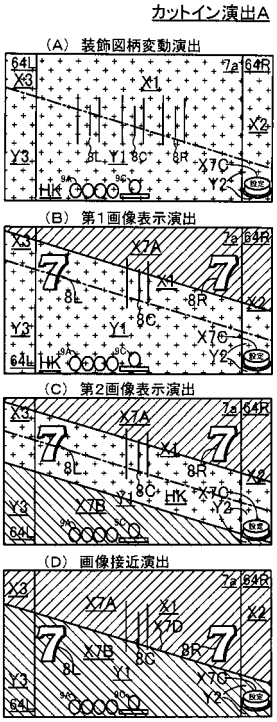
【図１１３】



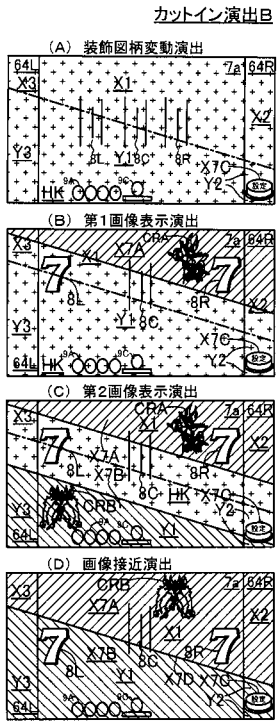
【図１１４】



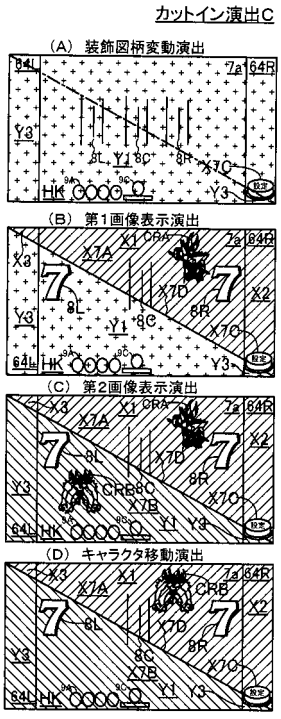
【図１１５】



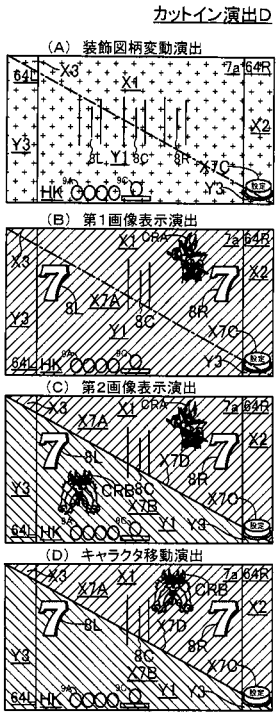
【図１１６】



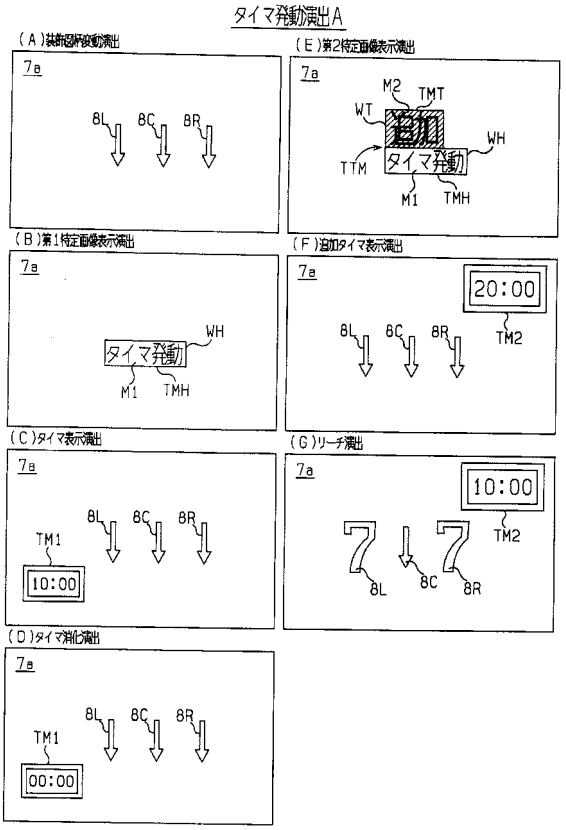
【図１１７】



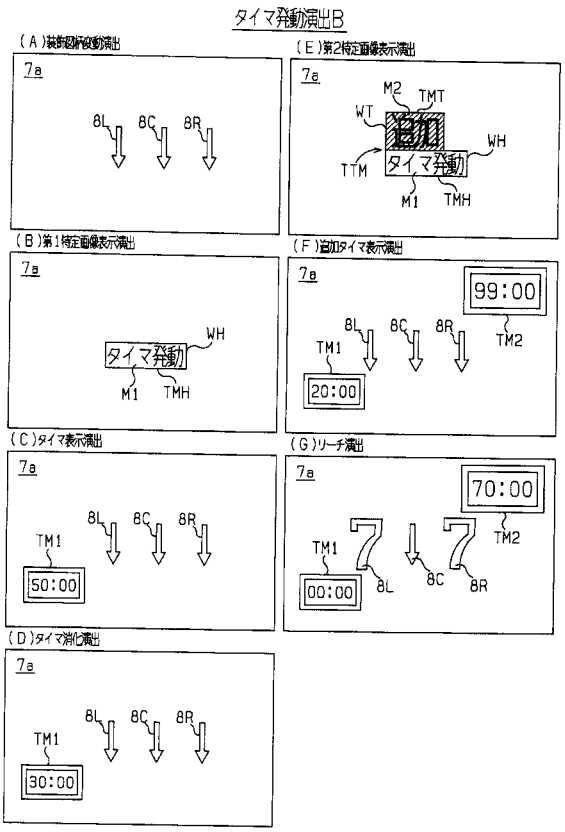
【図１１８】



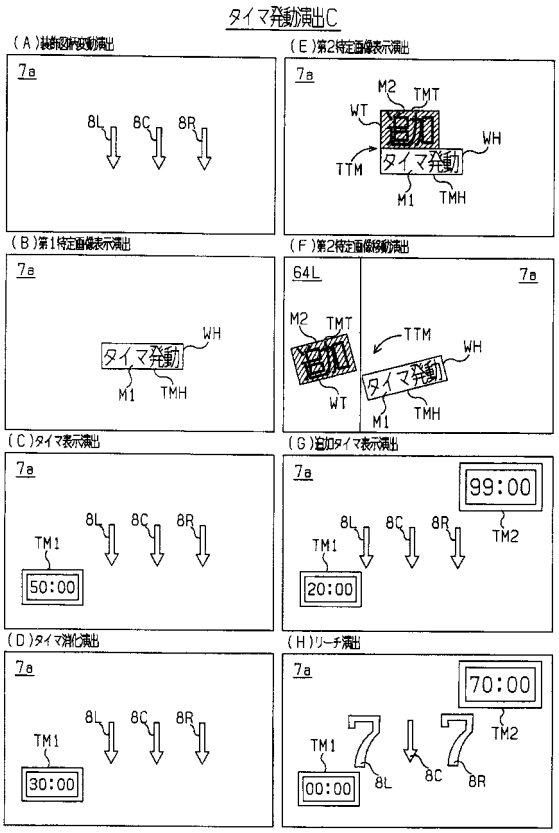
【図１１９】



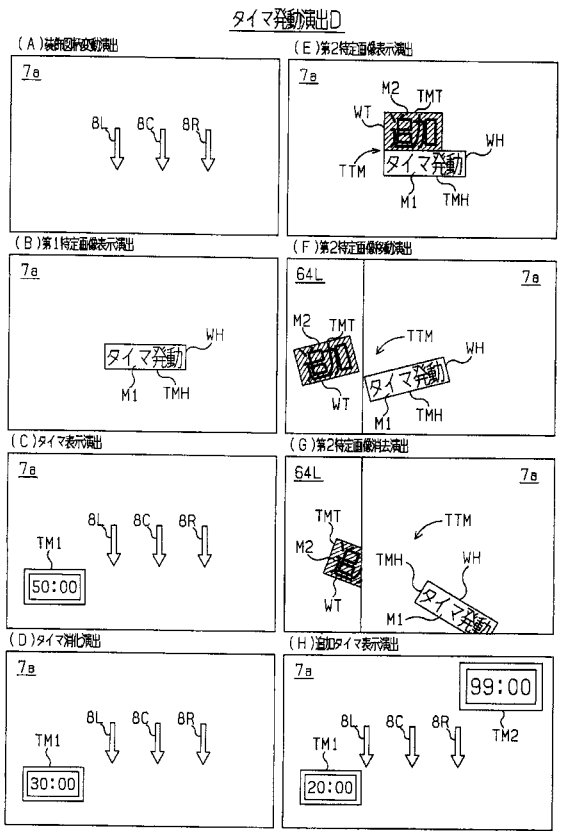
【図１２０】



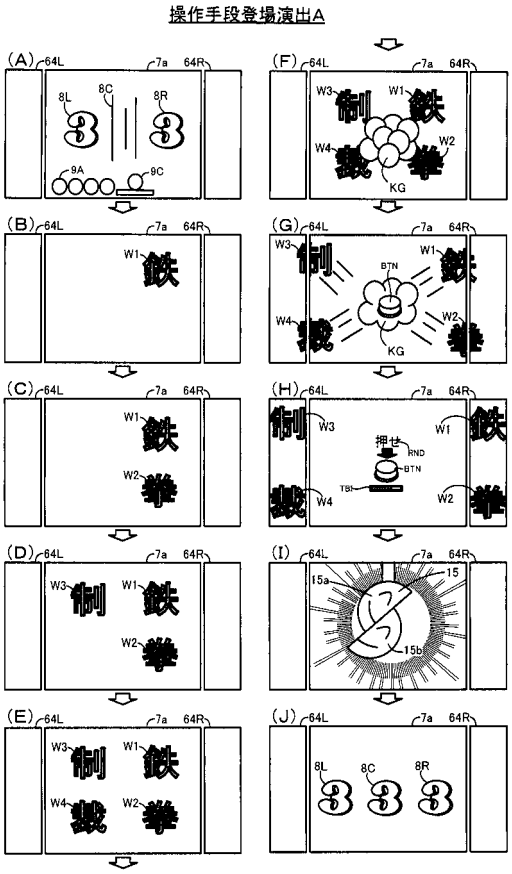
【図１２１】



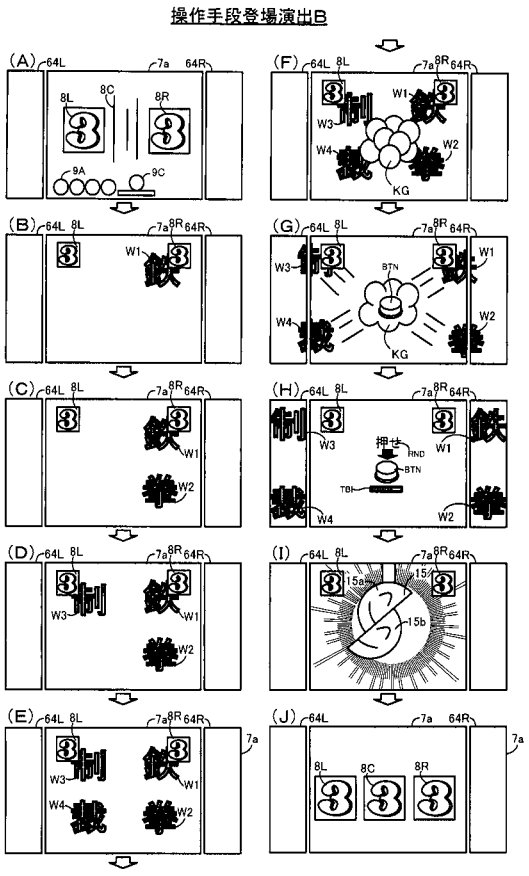
【図１２２】



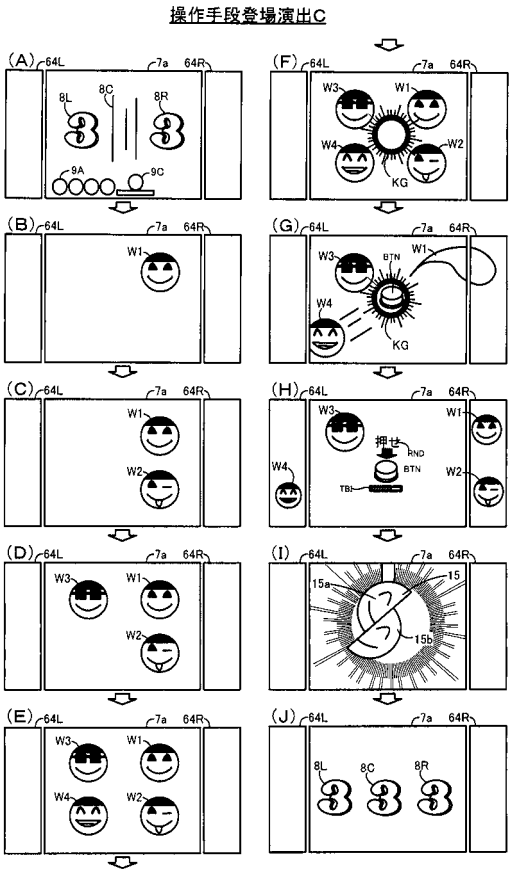
【図１２３】



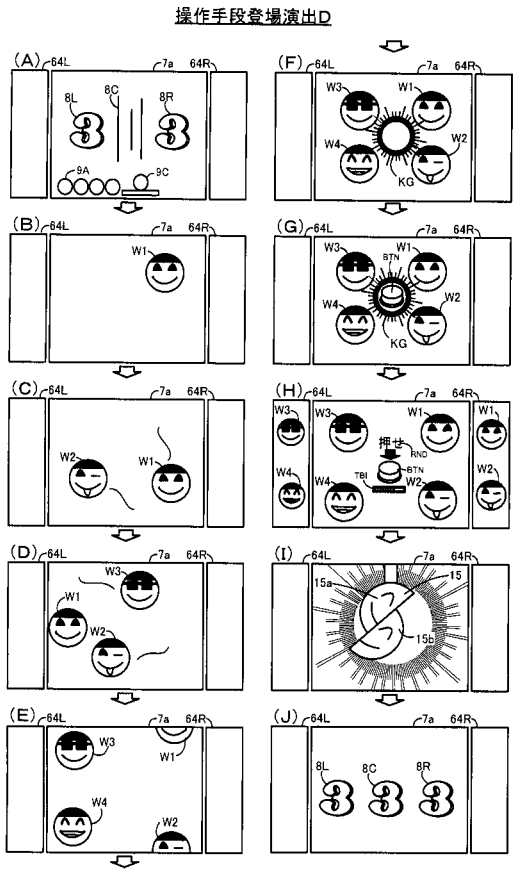
【図１２４】



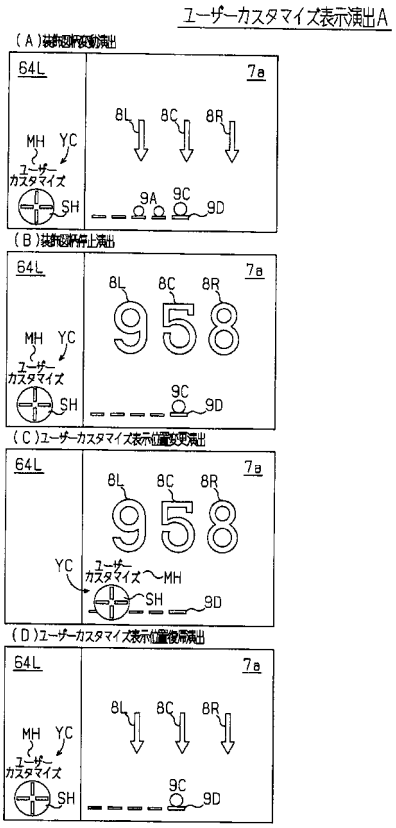
【図１２５】



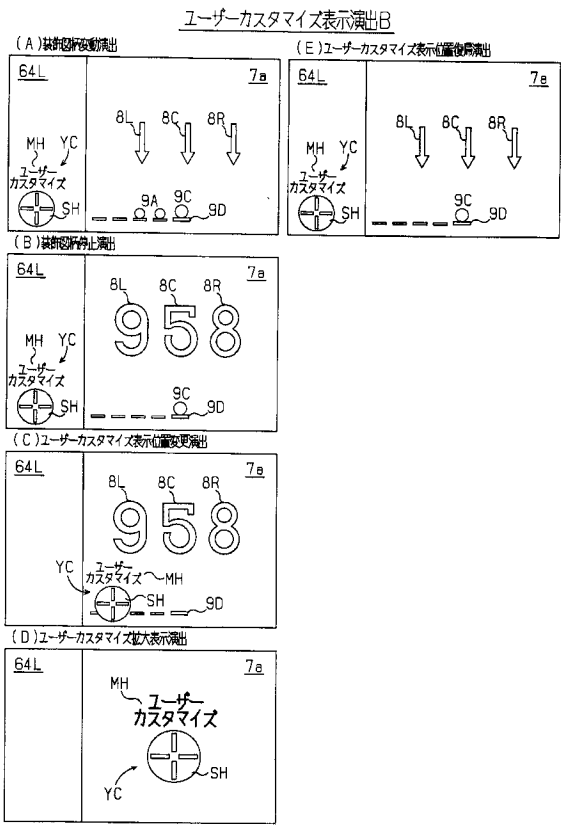
【図１２６】



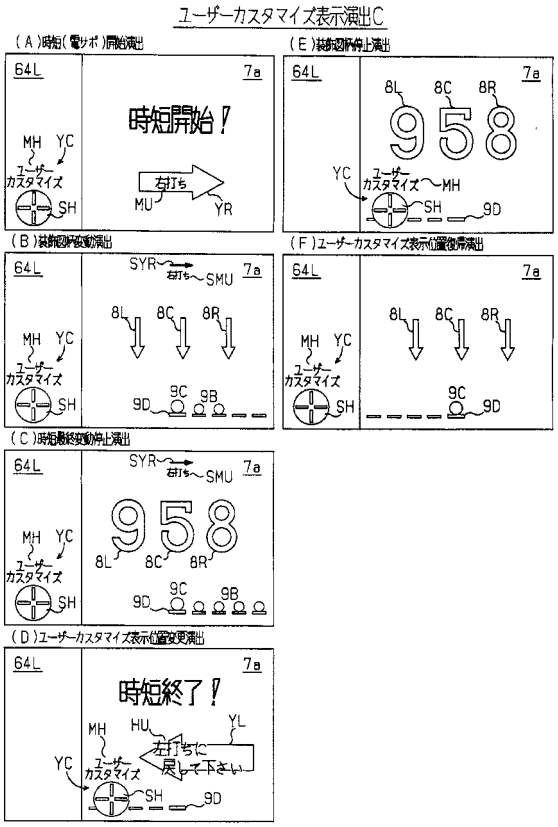
【図１２７】



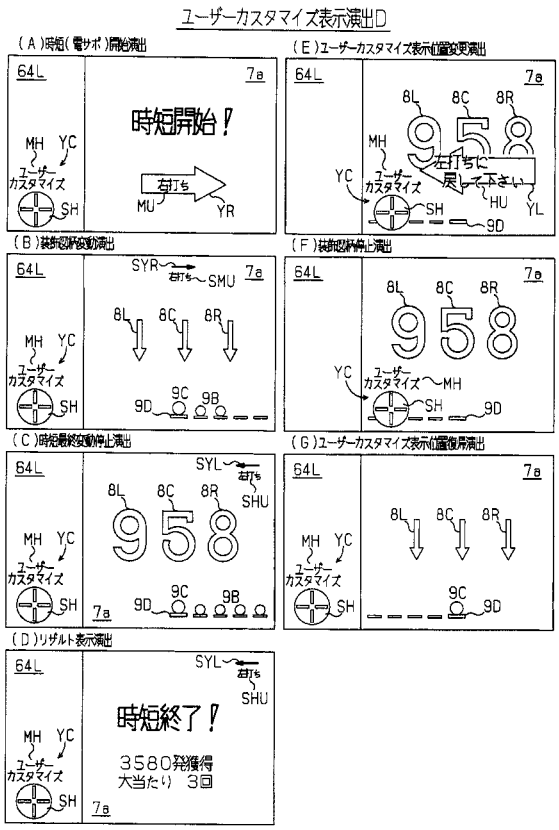
【図１２８】



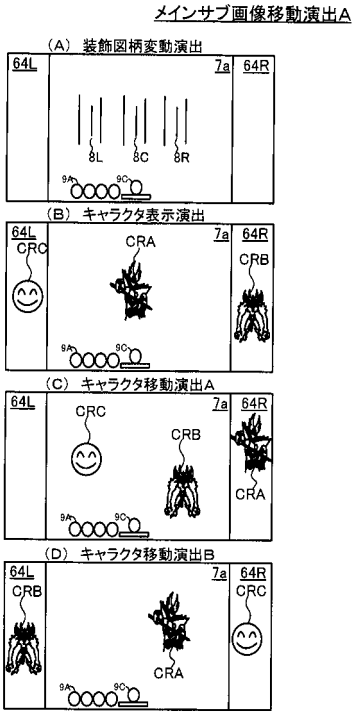
【図１２９】



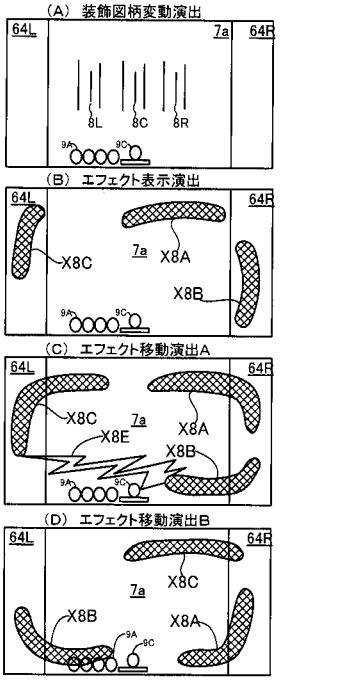
【図１３０】



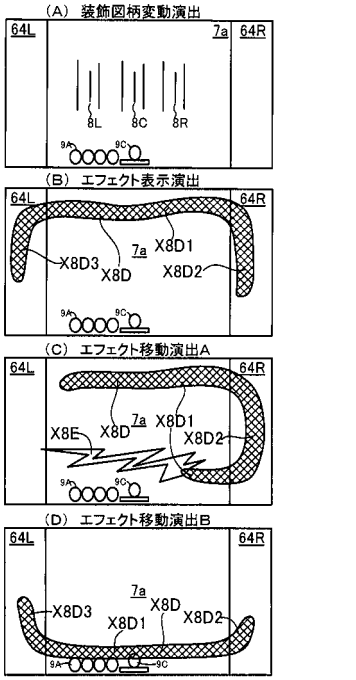
【図１３１】



【図１３２】

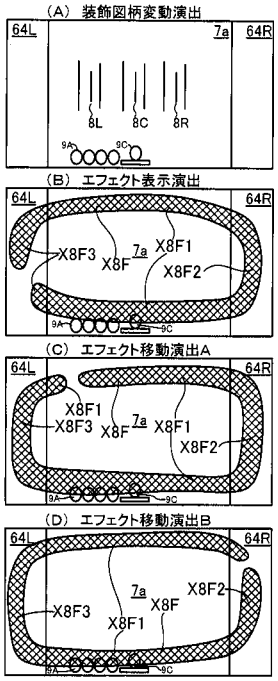


【図１３３】



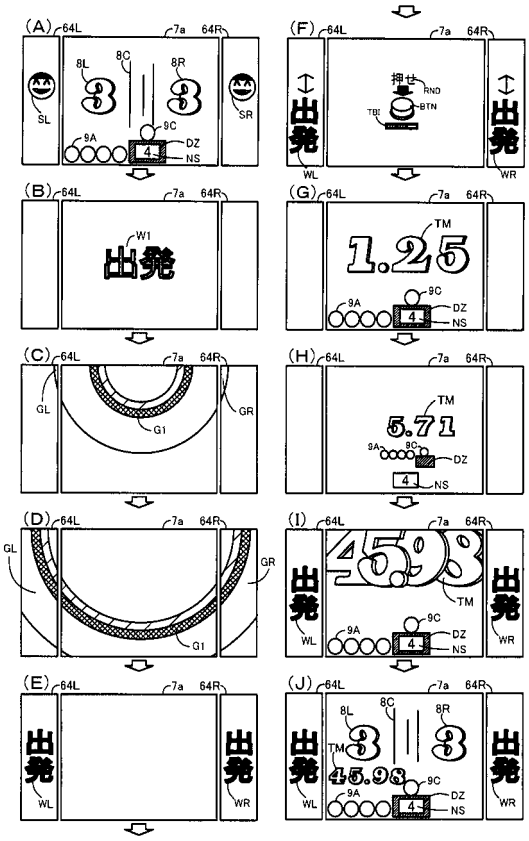
【図１３４】

メインサブ画像移動演出D



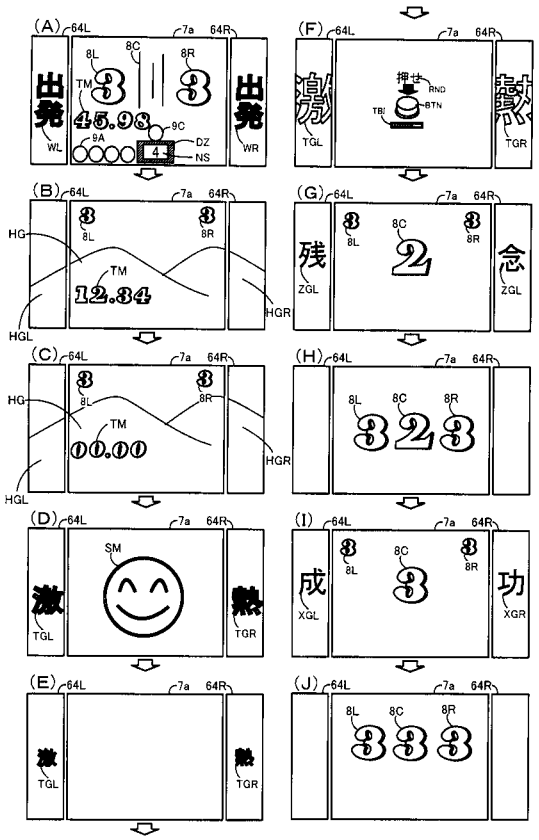
【図１３５】

サブ表示画面対応演出A



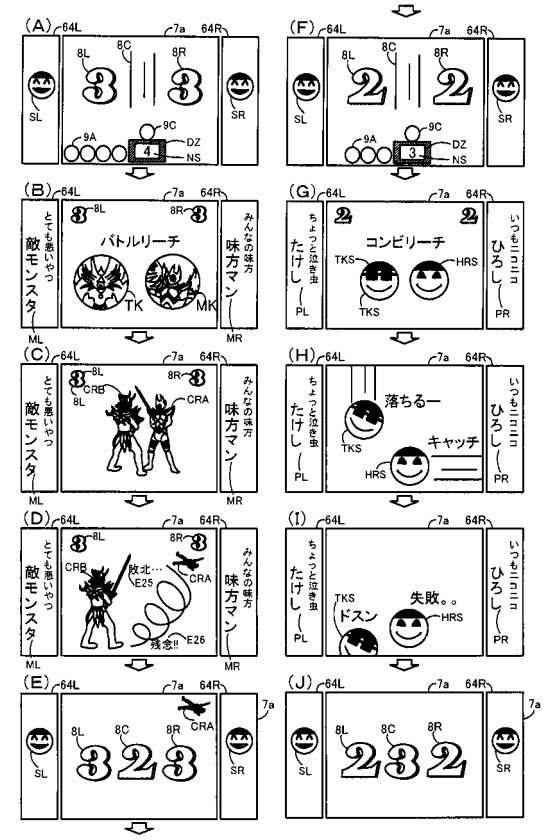
【図１３６】

サブ表示画面対応演出B

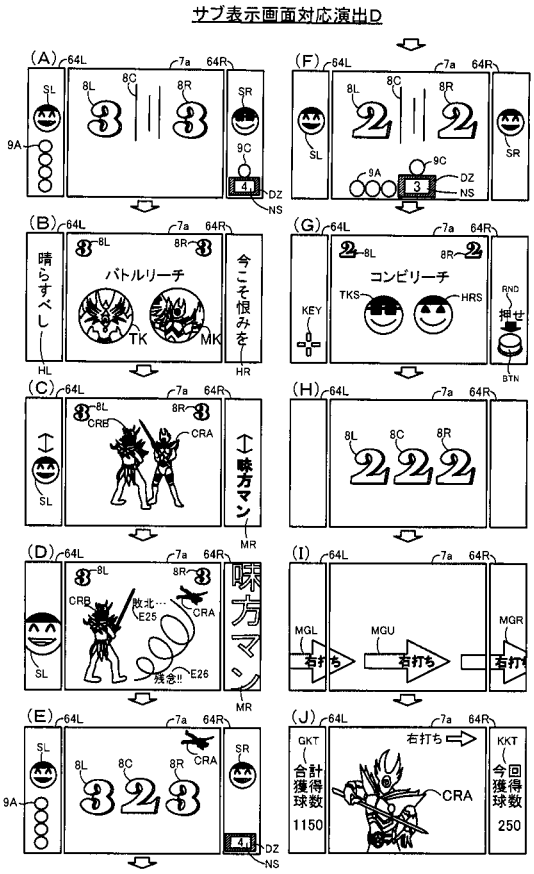


【図１３７】

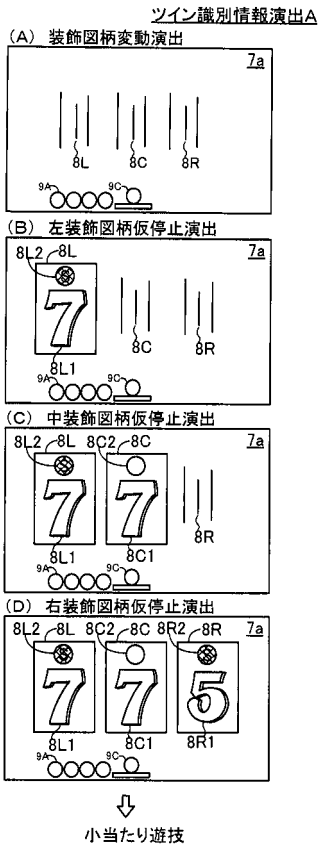
サブ表示画面対応演出C



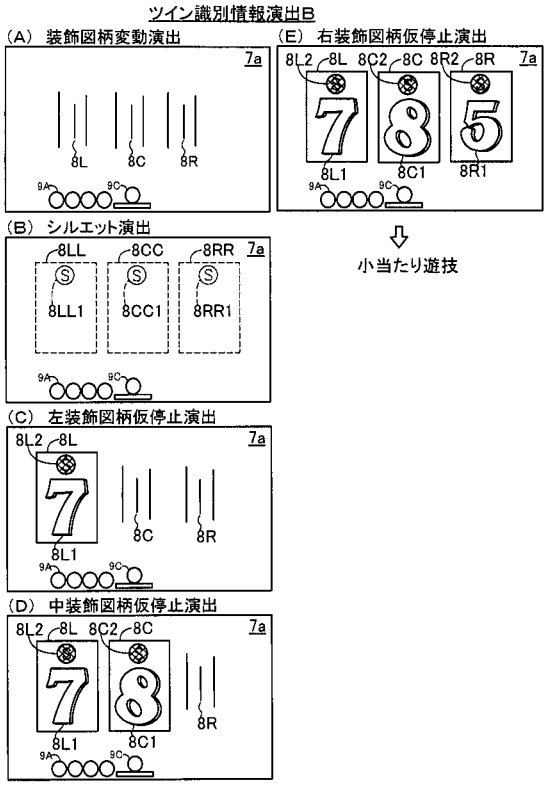
【図１３８】



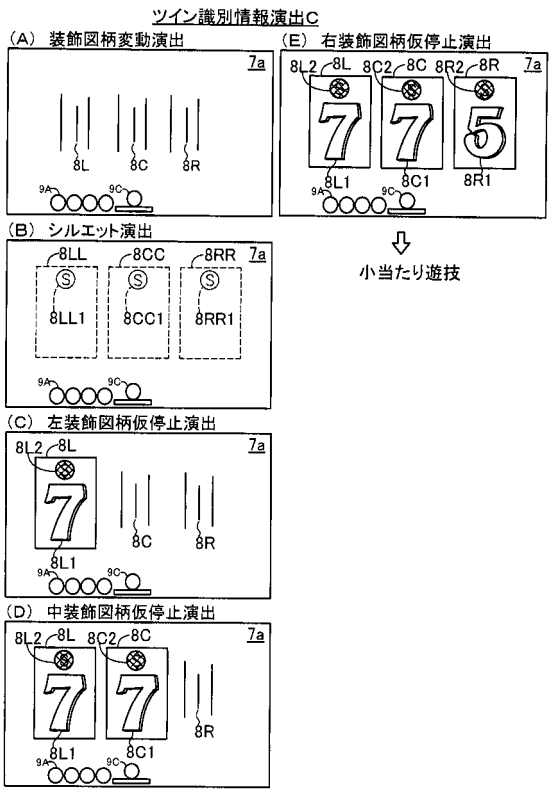
【図１３９】



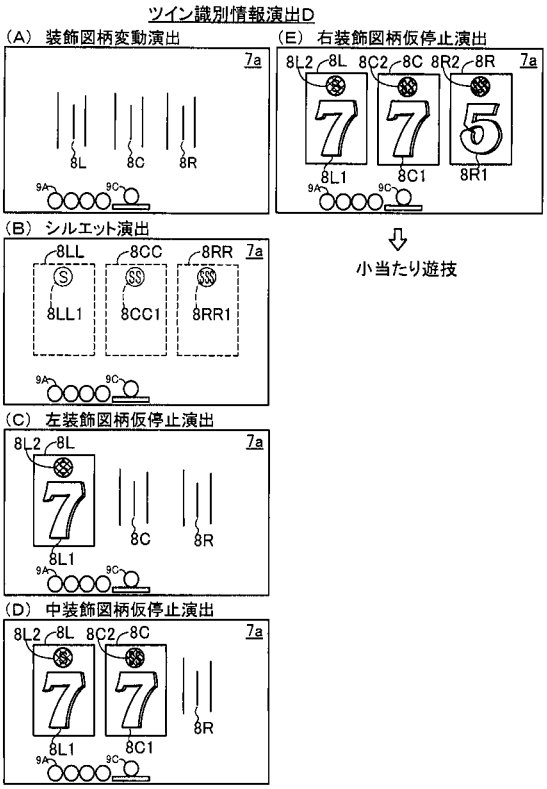
【図１４０】



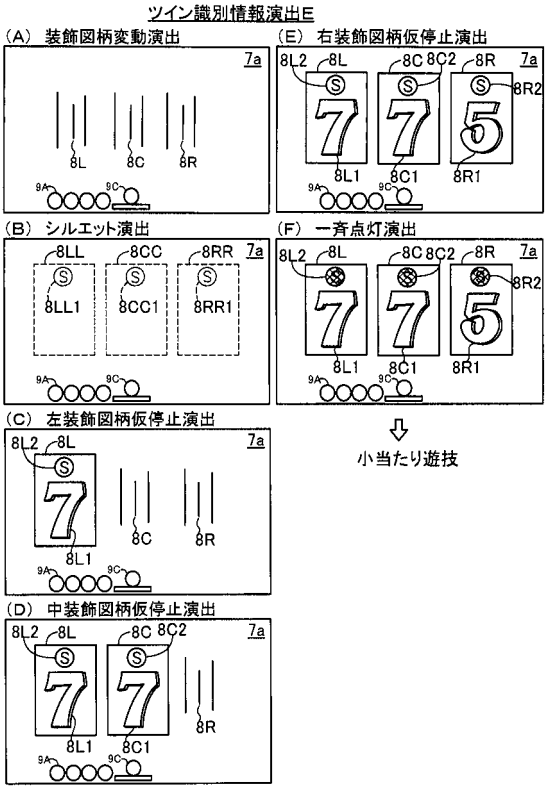
【図１４１】



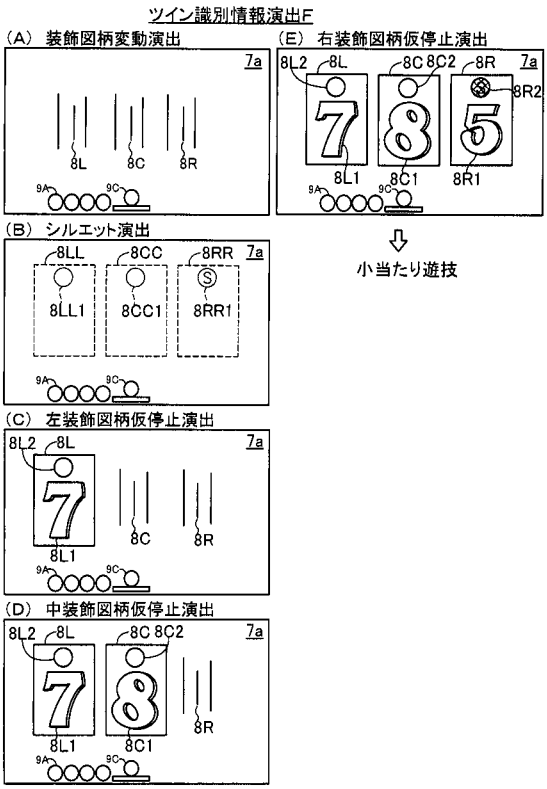
【図１４２】



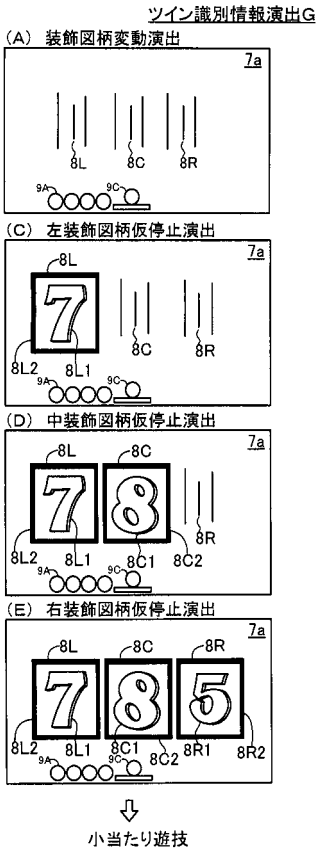
【図１４３】



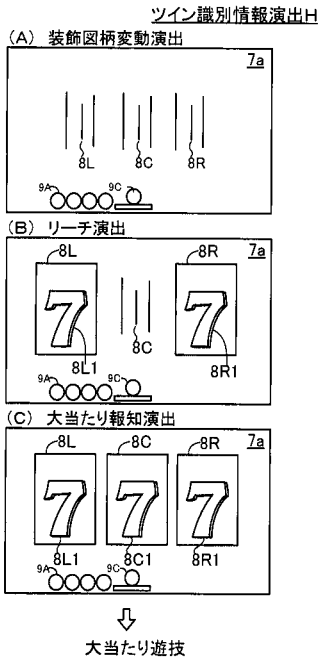
【図１４４】



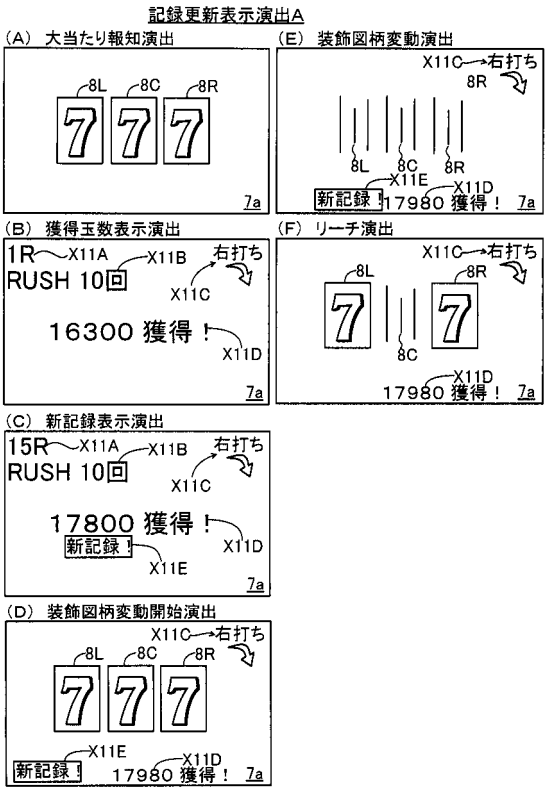
【図１４５】



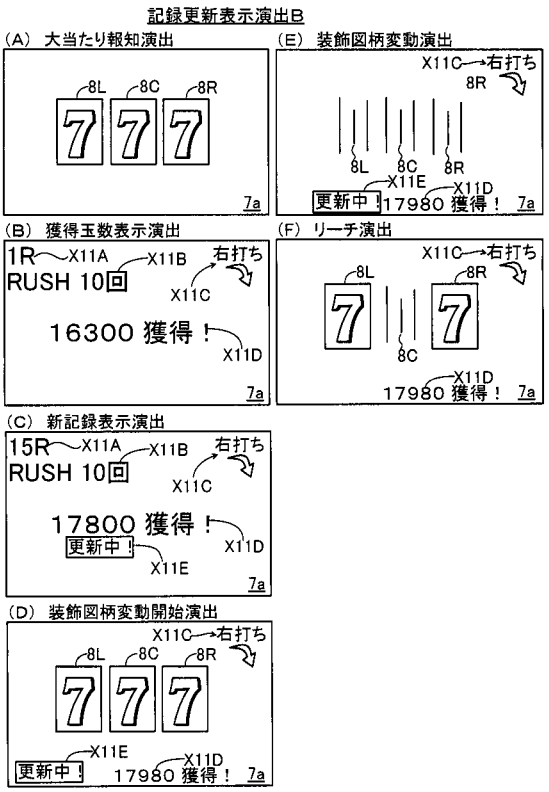
【図１４６】



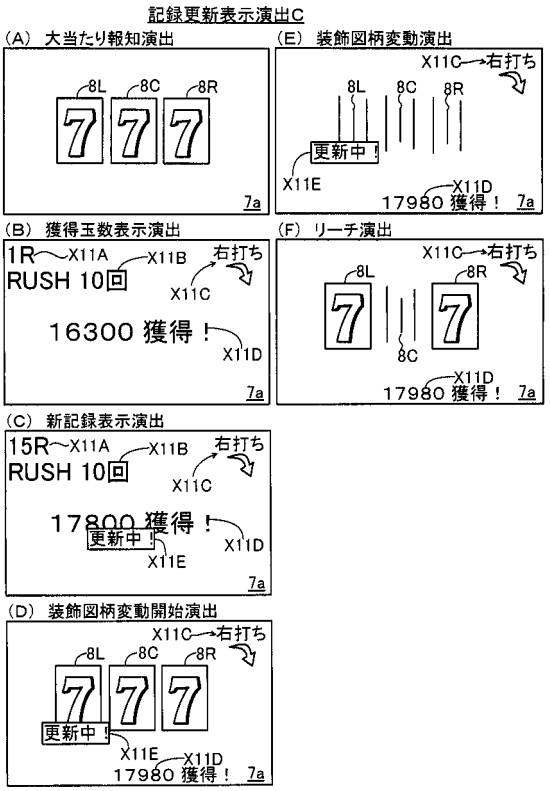
【図１４７】



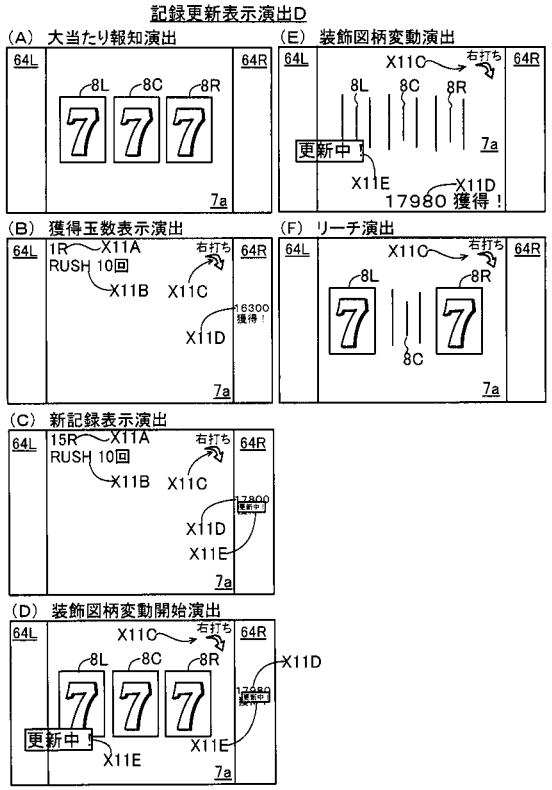
【図１４８】



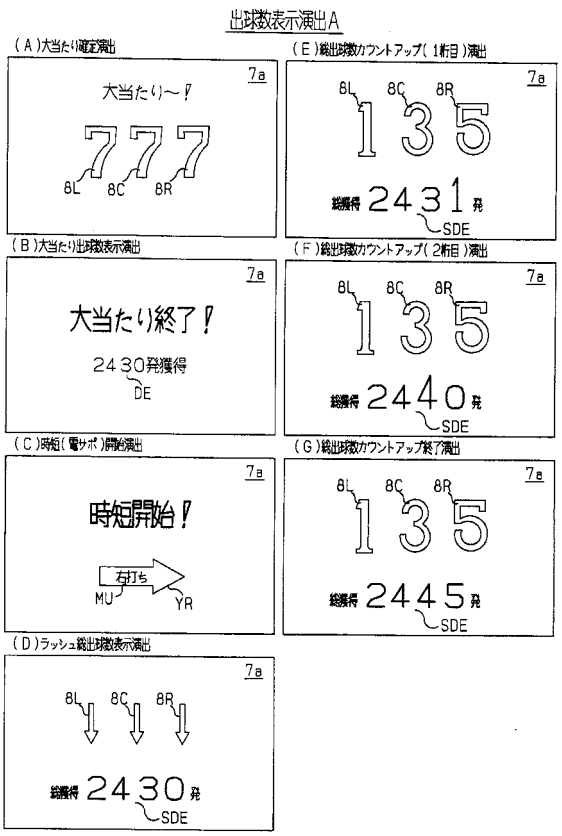
【図１４９】



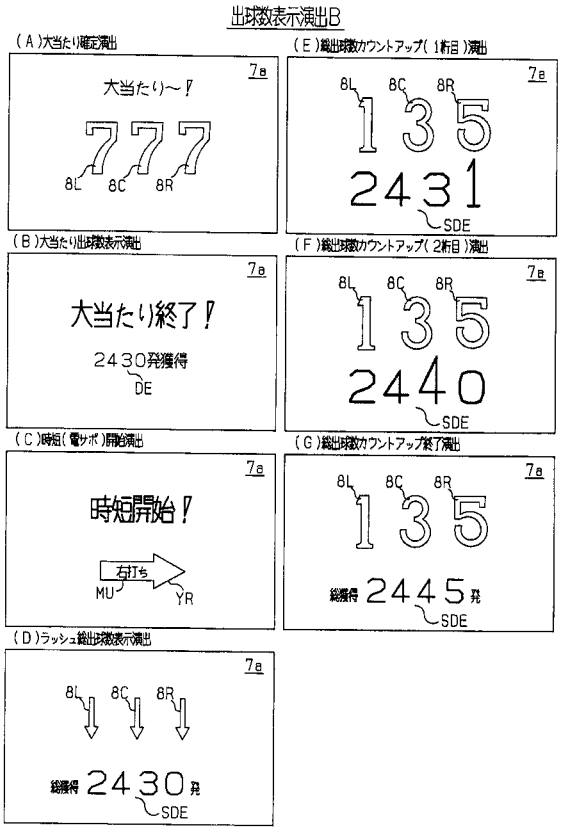
【図１５０】



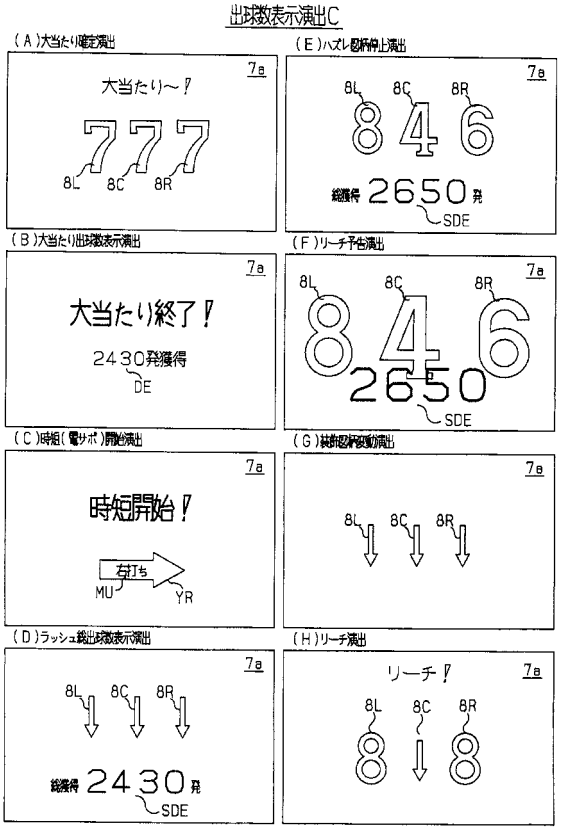
【図１５１】



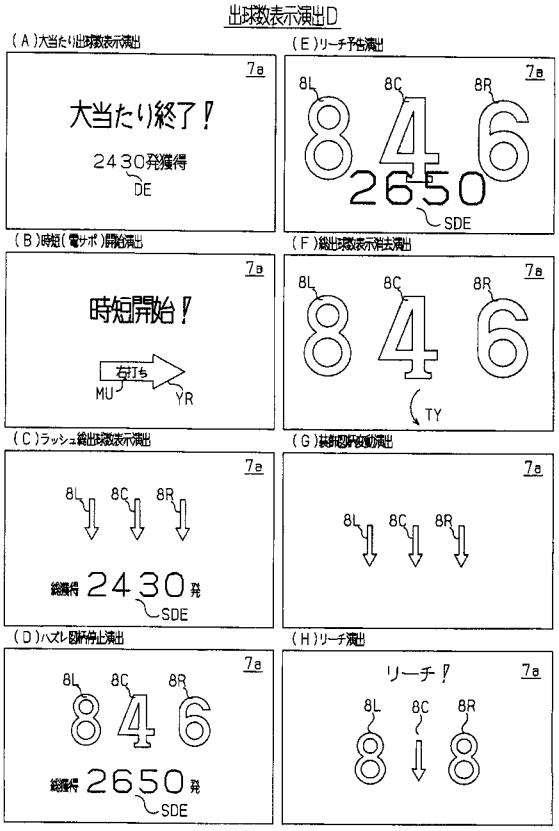
【図１５２】



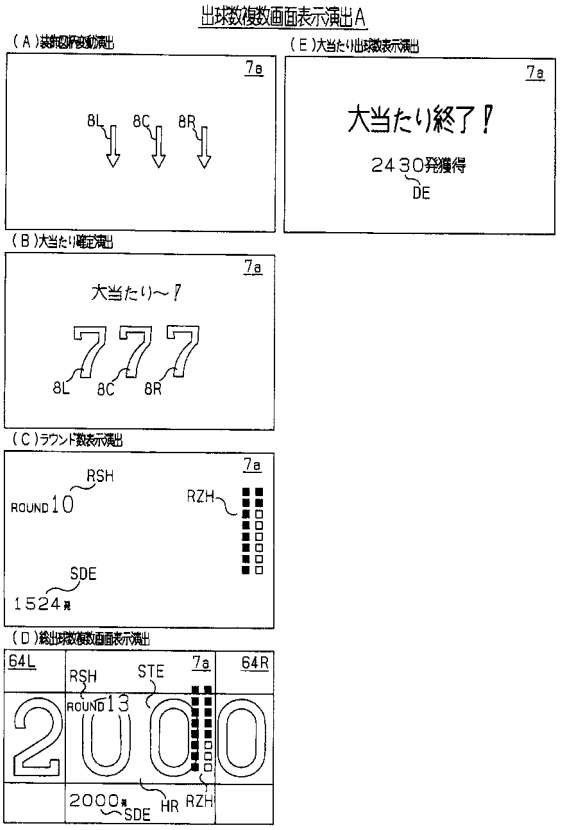
【図１５３】



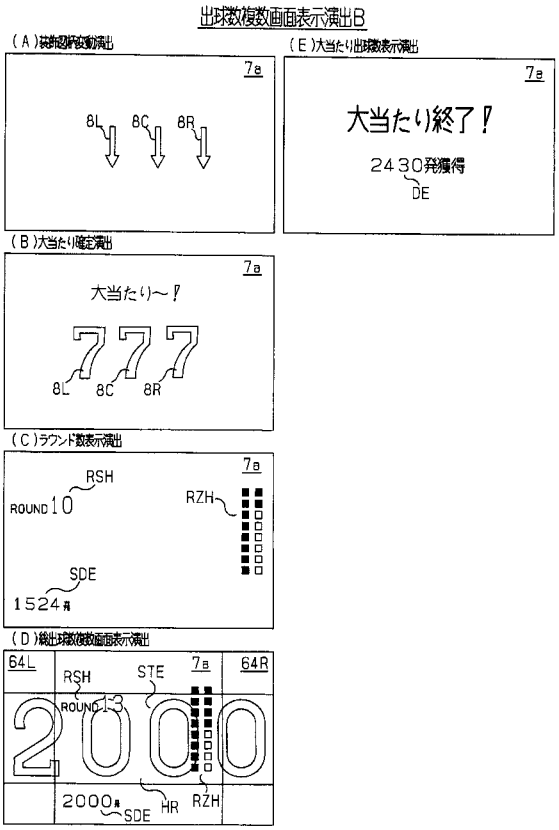
【図１５４】



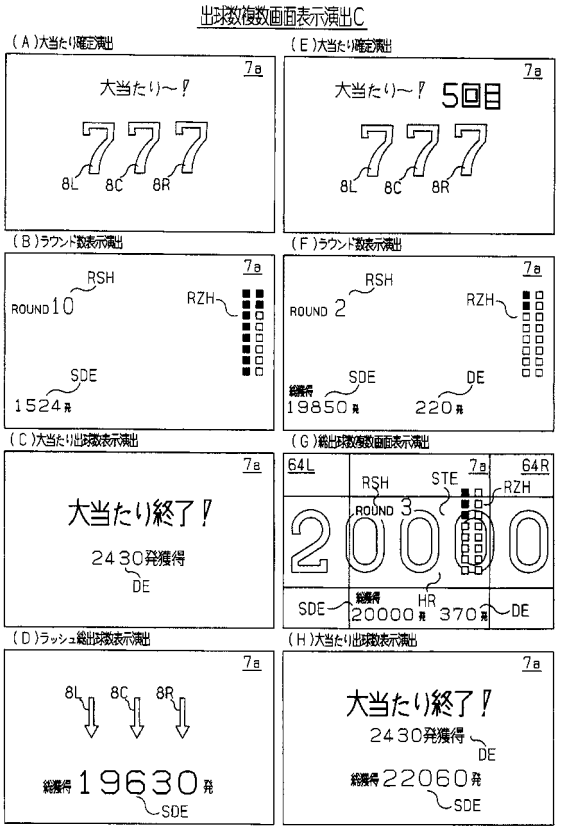
【図１５５】



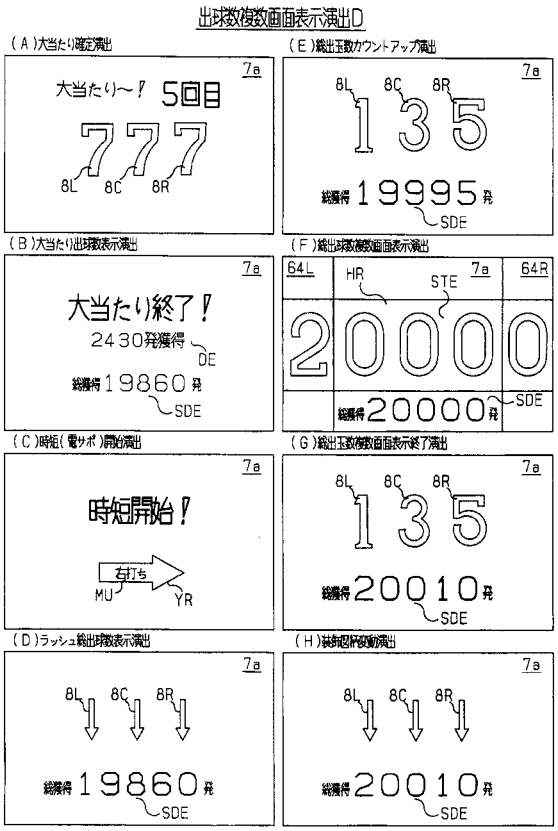
【図１５６】



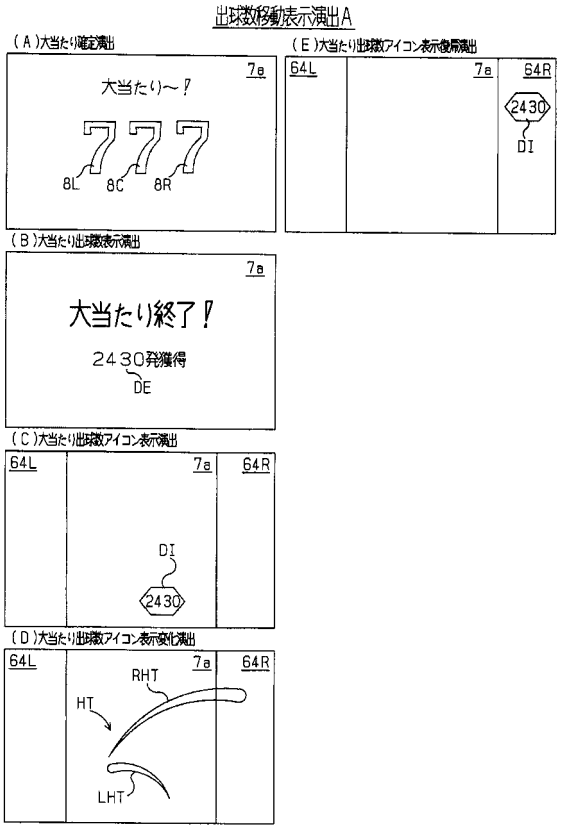
【図１５７】



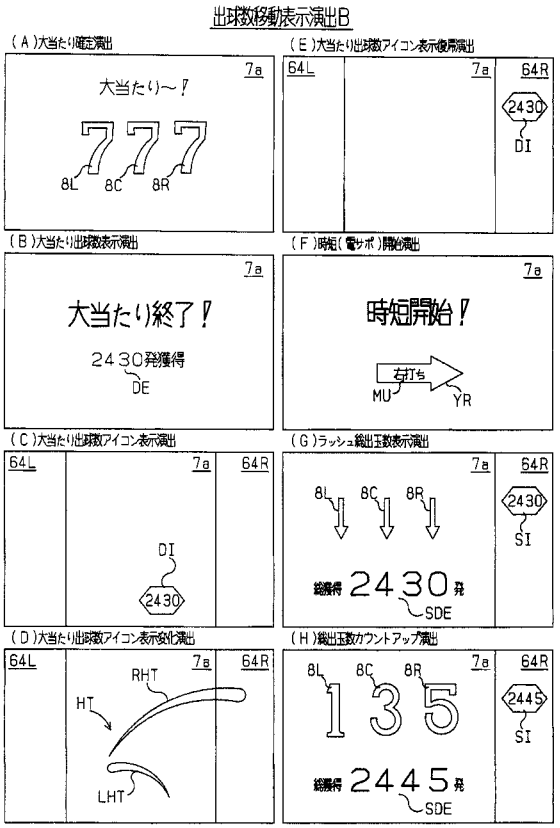
【図１５８】



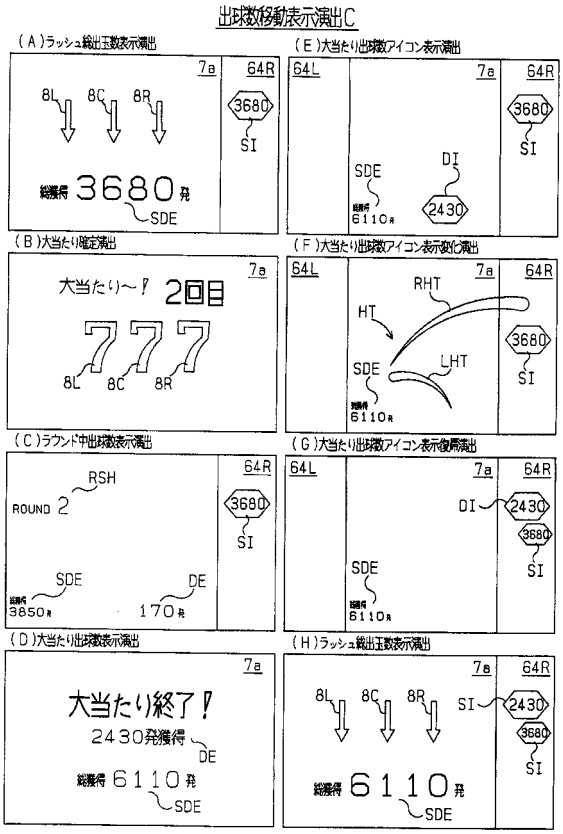
【図１５９】



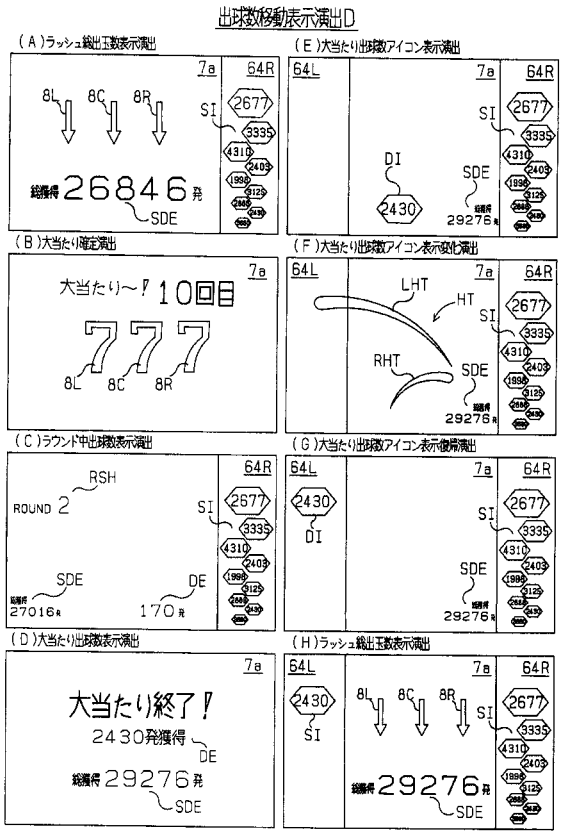
【図１６０】



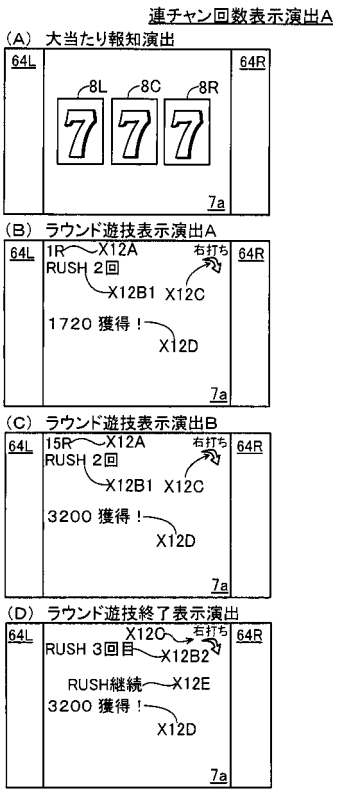
【図１６１】



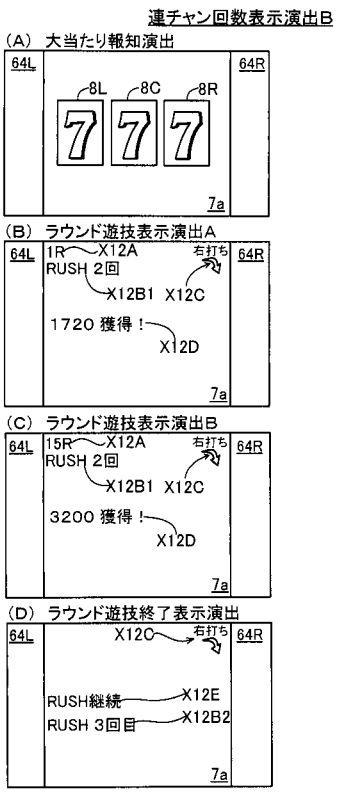
【図１６２】



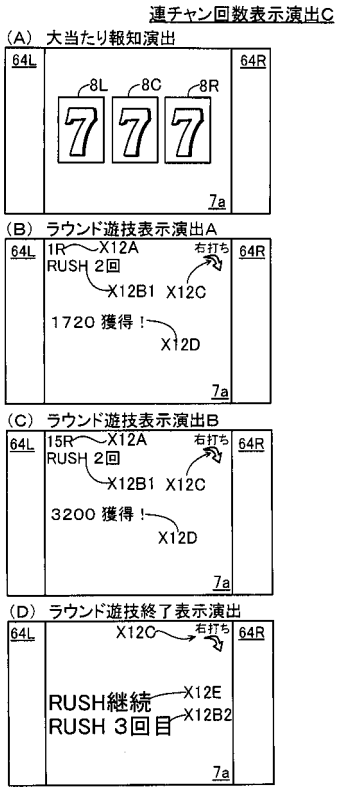
【図１６３】



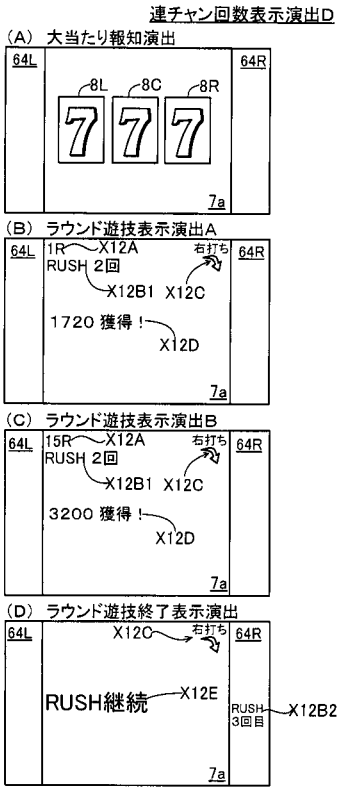
【図１６４】



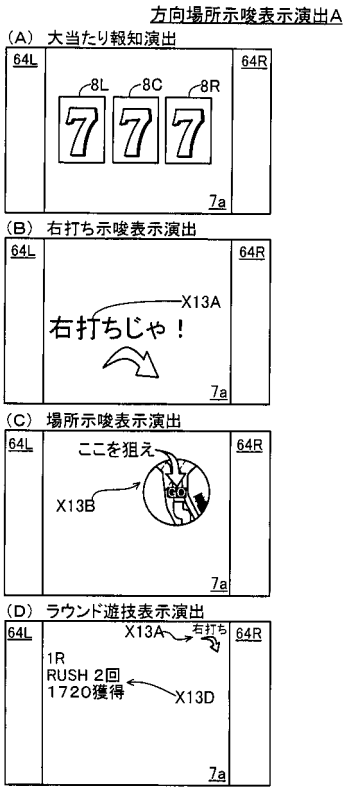
【図１６５】



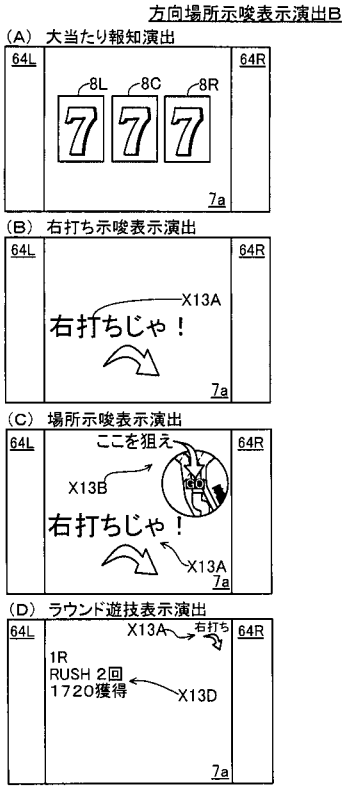
【図１６６】



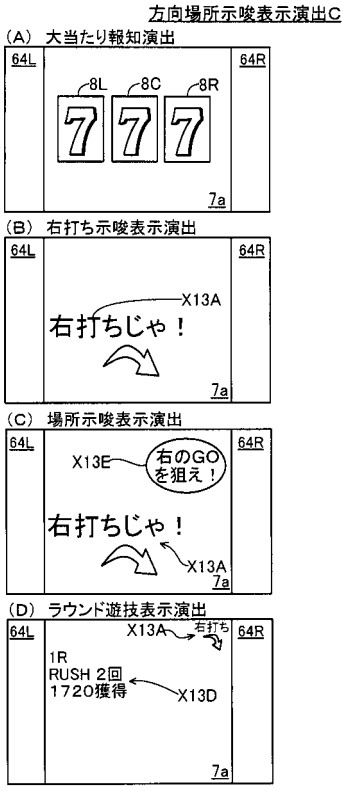
【図１６７】



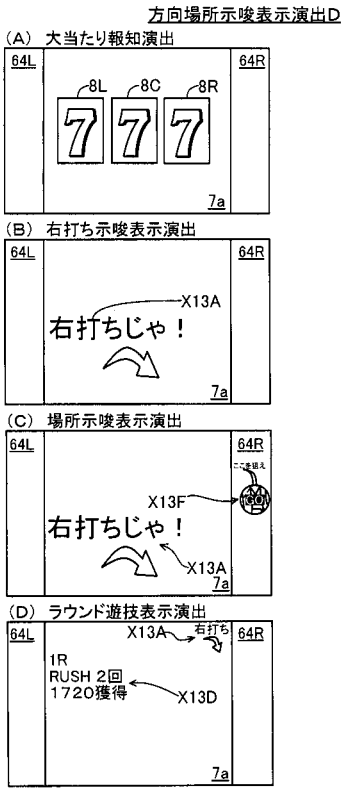
【図１６８】



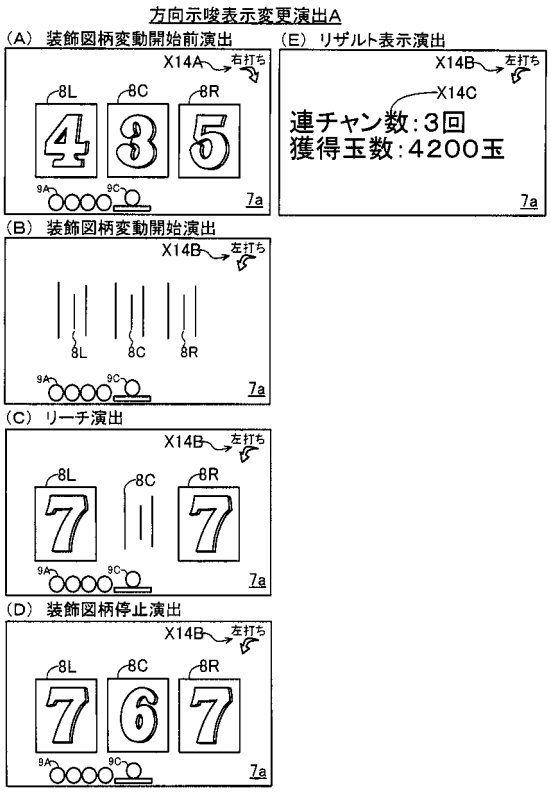
【図１６９】



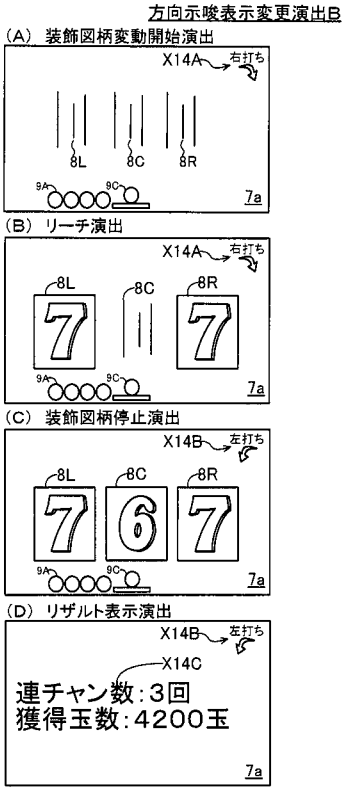
【図１７０】



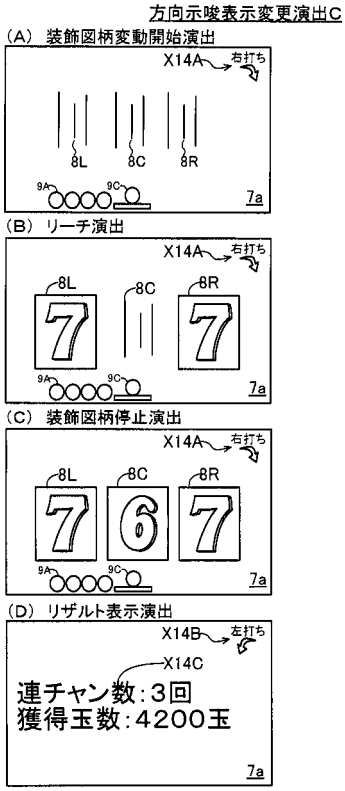
【図１７１】



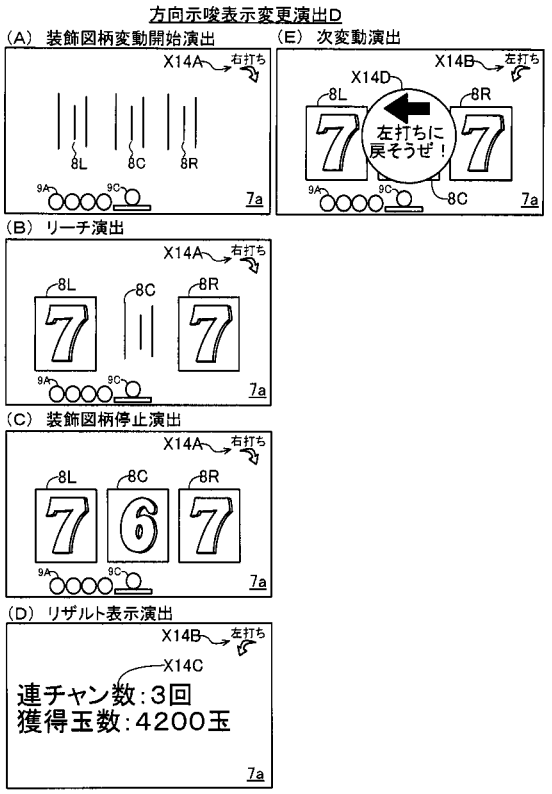
【図１７２】



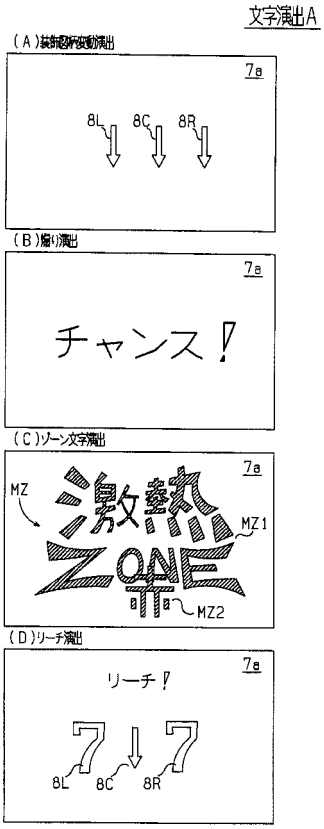
【図１７３】



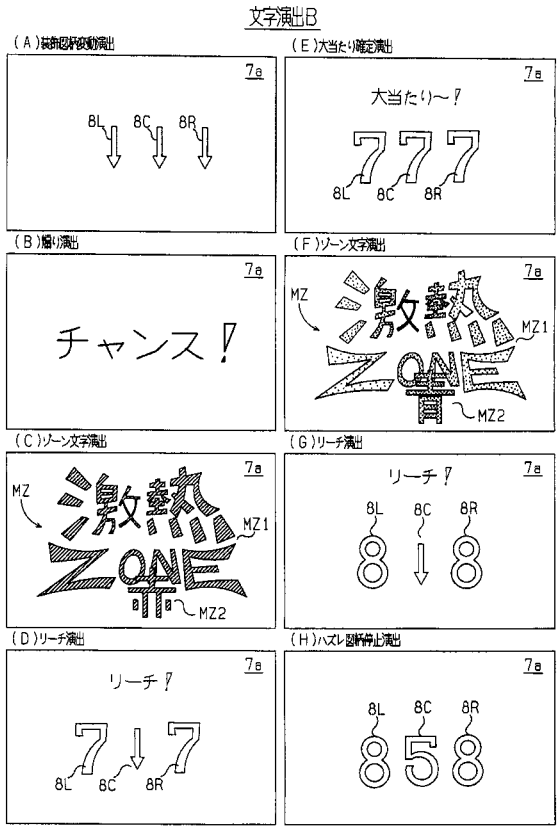
【図１７４】



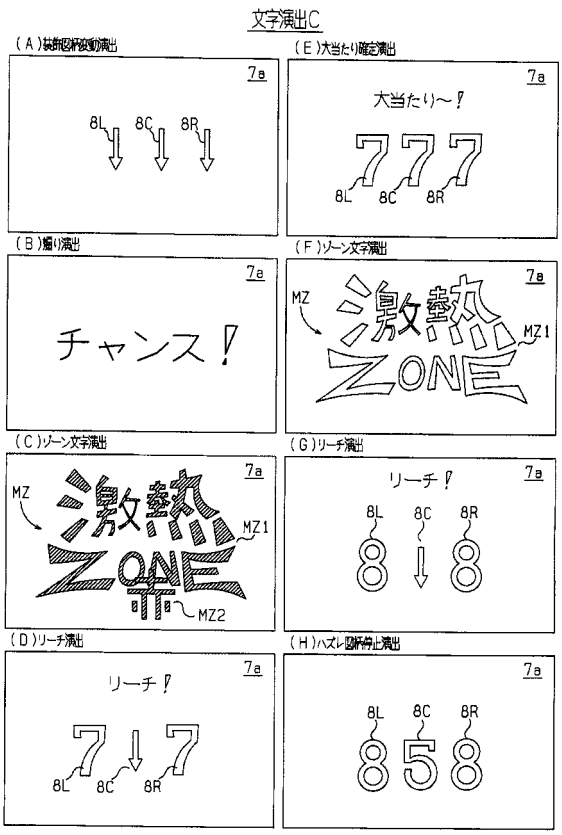
【図１７５】



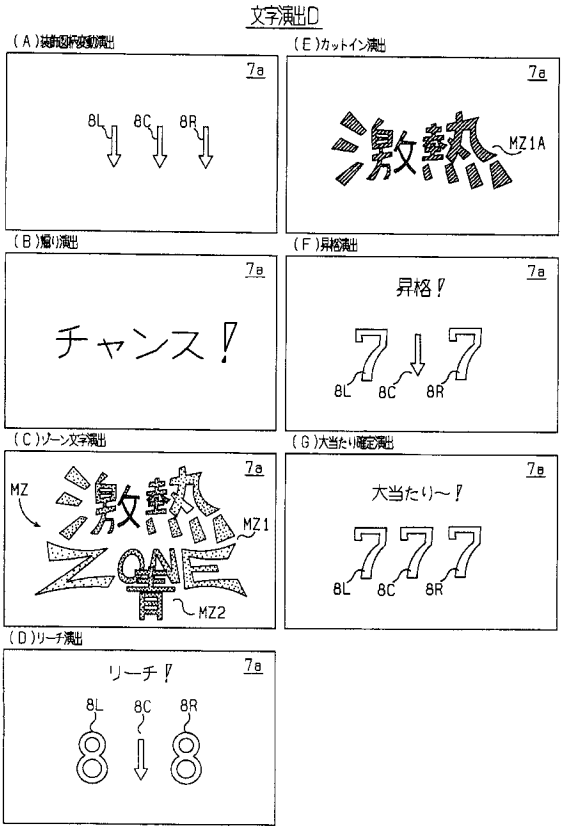
【図１７６】



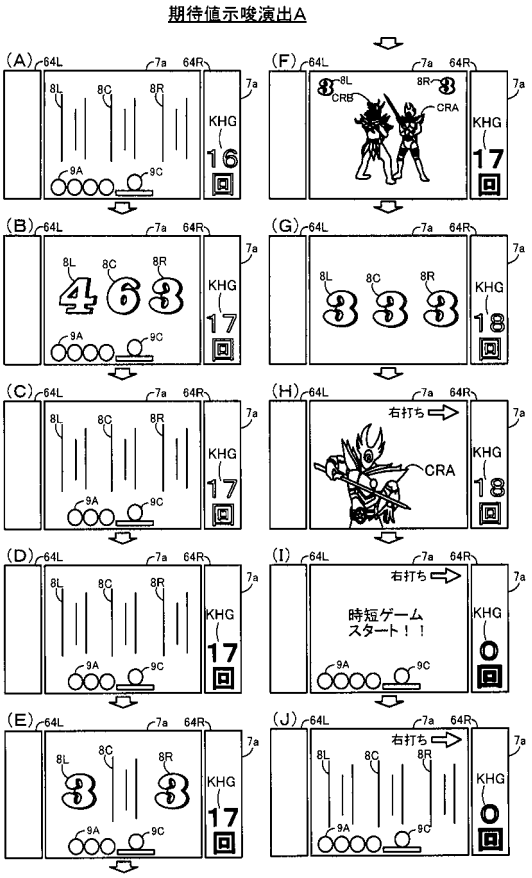
【図１７７】



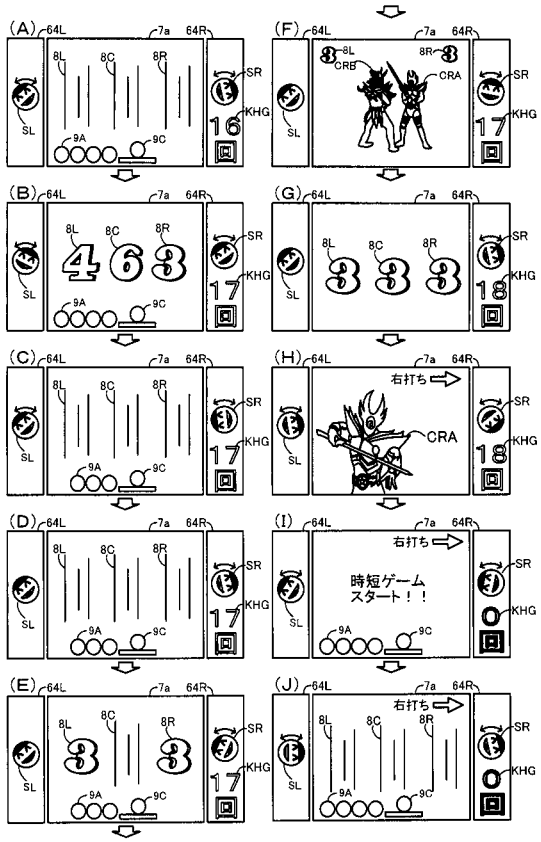
【図１７８】



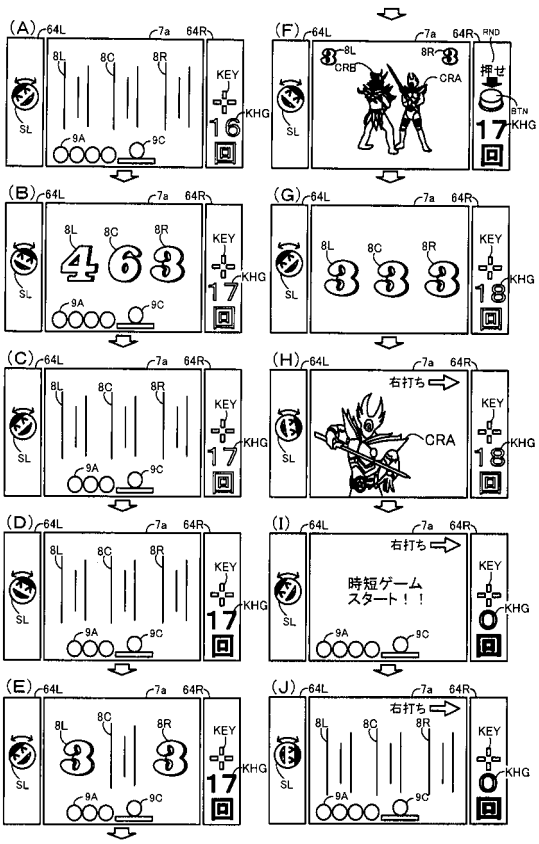
【図１７９】



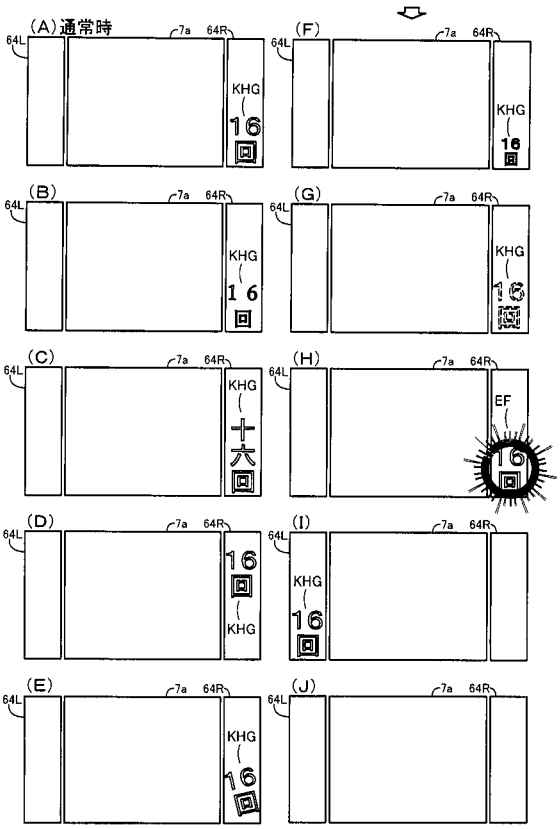
【図１８０】



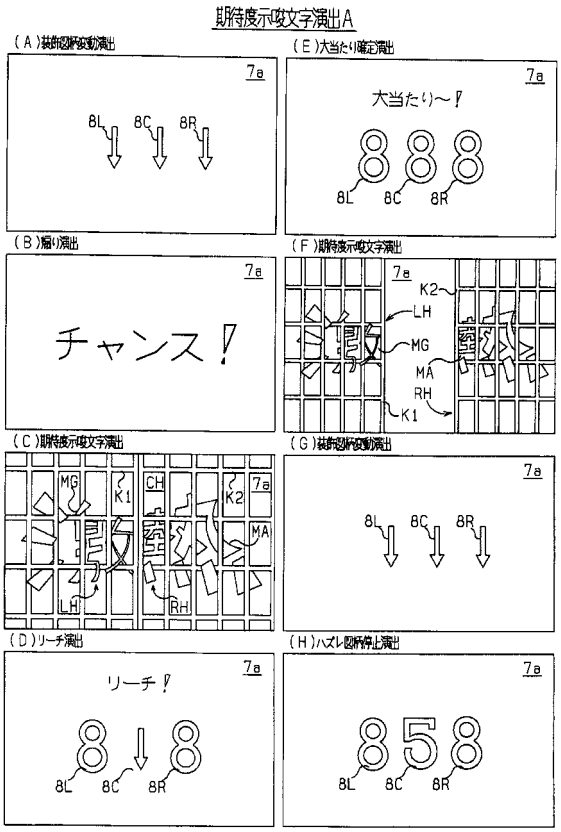
【図１８１】



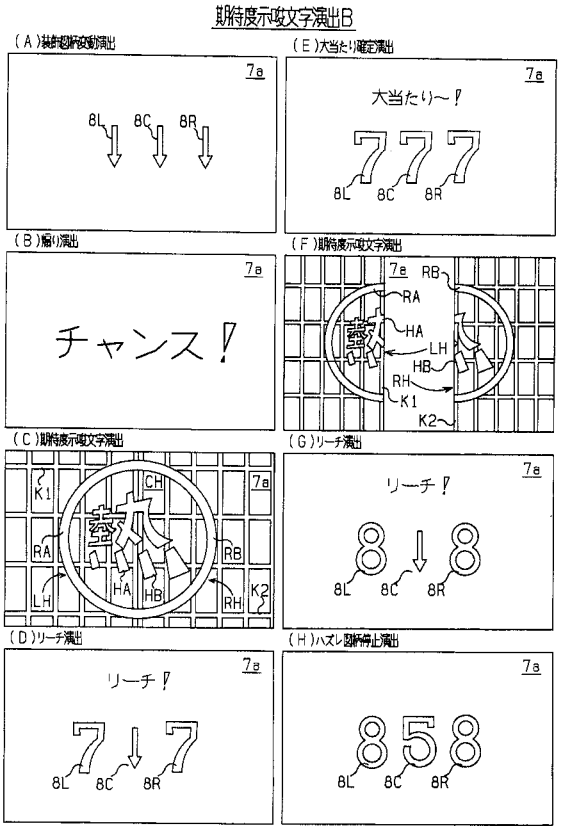
【図１８２】



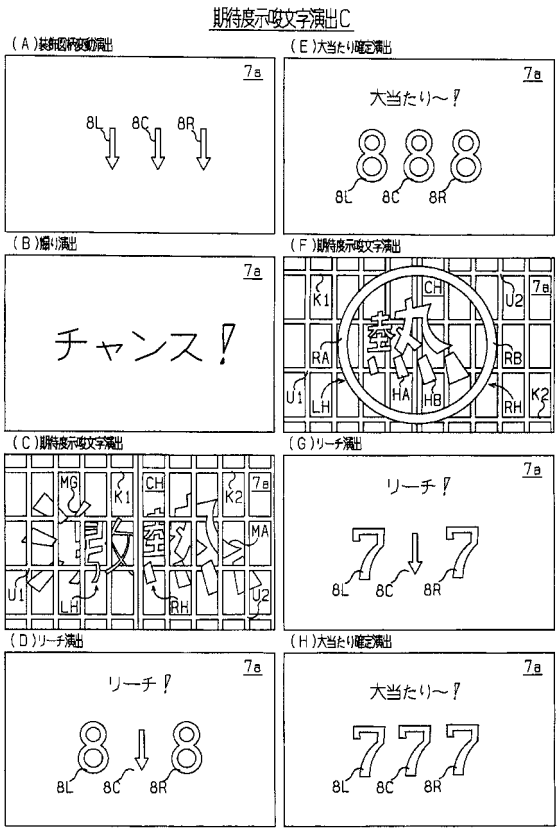
【図１８３】



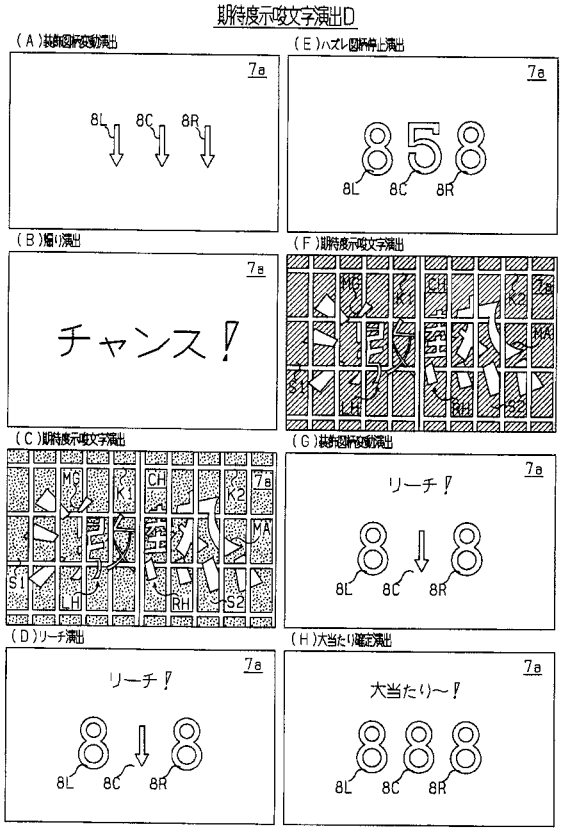
【図１８４】



【図１８５】



【図１８６】


期待度示唆文字演出D
(A)装飾図柄変動演出
7a
8L
8C
8R
(E)ハズレ図柄停止演出
858
(B)煽り演出
チャンス！
(F)期待度示唆文字演出
(C)期待度示唆文字演出
(G)装飾図柄変動演出
リーチ！
(D)リーチ演出
(H)大当たり確定演出
大当たり～！
888

フロントページの続き

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

Ｆターム(参考) 2C333 AA11　CA26　CA52