(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)公開番号
特開2023-115195
(P2023-115195A)
(43)公開日　令和5年8月18日(2023.8.18)

(51)国際特許分類　F I
A63F 7/02 (2006.01)　A63F 7/02 320

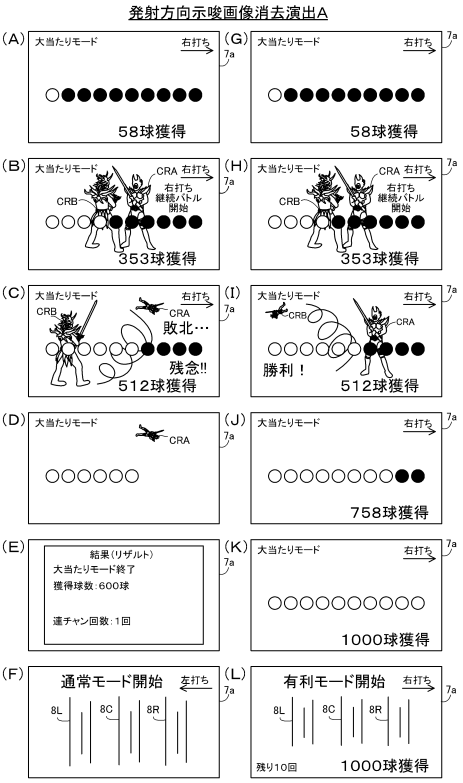
審査請求　未請求　請求項の数　3　OL　公開請求　（全502頁）

(21)出願番号　特願2023-105532(P2023-105532)
(22)出願日　令和5年6月27日(2023.6.27)

(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　下田 諒
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目１１番１３号 株式会社サンセイアールアンドディ内

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【要約】
【課題】遊技の興趣を向上させることを目的とする。
【解決手段】複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機は、複数種類の画像のうちの一つが遊技球の発射方向を示唆する示唆画像であり、複数のラウンド遊技からなる当たり遊技中に示唆画像が表示される第１の演出と、第１の演出の後、ラウンド遊技が終了する前に示唆画像の表示が消える第２の演出と、を実行できる。
【選択図】図５５



【特許請求の範囲】
【請求項１】
複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、遊技球の発射方向を示唆する示唆画像であり、
複数のラウンド遊技からなる当たり遊技中に前記示唆画像が表示される第１の演出と、
前記第１の演出の後、前記ラウンド遊技が終了する前に前記示唆画像の表示が消える第２の演出と、を実行可能な
ことを特徴とする遊技機。
【請求項２】
請求項１に記載の遊技機であって、
前記第１の演出の後、前記第２の演出が実行されずに前記当たり遊技が終了する第３の演出が実行される場合があり、
前記第３の演出が実行される場合には、前記第２の演出が実行される場合よりも前記当たり遊技の終了後に相対的に有利なモードに移行する、
ことを特徴とする遊技機。
【請求項３】
請求項１または請求項２に記載の遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、前記当たり遊技で獲得された出玉を含む獲得球数を表す獲得球数画像であり、
前記第２の演出では、前記示唆画像の表示が消えるとき、あわせて、前記獲得球数画像も消える、
ことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、パチンコ遊技機などの遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来、始動口への遊技球の入賞を契機に表示装置を用いた表示演出を実行可能な遊技機が知られている（例えば、特許文献１参照）。
【０００３】
このような遊技機では、キャラクタ画像や図柄などを用いた表示演出をおこなうことができる。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００４】
【特許文献１】特開２０１６－２０２９３０号公報
【特許文献２】特開２０１６－１９８３３９号公報
【特許文献３】特開２０１６－１８２３７６号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００５】
しかしながら、上記の遊技機によっても、遊技の興趣を向上させるための技術については、なお改善の余地があった。
【０００６】
本発明は、上述した課題を解決するためになされたものであり、遊技の興趣の向上を図ることを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００７】
本発明は、上述の課題の少なくとも一部を解決するためになされたものであり、以下の

適用例として実現することが可能である。なお、本欄における括弧内の参照符号や補足説明等は、本発明の理解を助けるために、後述する実施形態との対応関係を示したものであって、本発明を何ら限定するものではない。

【０００８】

［適用例１］

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは、遊技球の発射方向を示唆する示唆画像であり、

複数のラウンド遊技からなる当たり遊技中に前記示唆画像が表示される第１の演出と、

前記第１の演出の後、前記ラウンド遊技が終了する前に前記示唆画像の表示が消える第２の演出と、を実行可能な

ことを特徴とする遊技機。

［適用例２］

適用例１に記載の遊技機であって、

前記第１の演出の後、前記第２の演出が実行されずに前記当たり遊技が終了する第３の演出が実行される場合があり、

前記第３の演出が実行される場合には、前記第２の演出が実行される場合よりも前記当たり遊技の終了後に相対的に有利なモードに移行する、

ことを特徴とする遊技機。

［適用例３］

適用例１または適用例２に記載の遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは、前記当たり遊技で獲得された出玉を含む獲得球数を表す獲得球数画像であり、

前記第２の演出では、前記示唆画像の表示が消えるとき、あわせて、前記獲得球数画像も消える、

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の移動態様を例示した説明図である。
【図４７】第１可動役物１４の第２態様を例示した説明図である。
【図４８】第２可動役物１５の第２態様を例示した説明図である。
【図４９】枠可動役物６９の第２態様を例示した説明図である。
【図５０】サブ表示画面６４の表示演出を例示した説明図である。
【図５１】リザルト画面表示演出を説明するための第１の図である。
【図５２】リザルト画面表示演出を説明するための第２の図である。
【図５３】リザルト画面途中表示演出Ａを説明するための図である。
【図５４】リザルト画面途中表示演出Ｂを説明するための図である。
【図５５】発射方向示唆画像消去演出Ａを説明するための図である。
【図５６】発射方向示唆画像消去演出Ｂを説明するための図である。
【図５７】リザルト画面途中変化演出Ａを説明するための図である。
【図５８】リザルト画面途中変化演出Ｂを説明するための図である。
【図５９】当たり遊技後移行先変化演出のためのフローチャートである。
【図６０】当たり遊技後移行先変化演出Ａを説明するための図である。
【図６１】当たり遊技後移行先変化演出Ｂを説明するための図である。
【図６２】コンプリート機能を説明するための説明図である。
【図６３】図１６のその他の処理のフローチャートである。
【図６４】コンプリート機能作動前演出Ａを説明するための図である。
【図６５】コンプリート機能作動前演出Ｂを説明するための図である。
【図６６】電飾発光態様変化演出Ａを説明するための図である。
【図６７】電飾発光態様変化演出Ｂを説明するための図である。
【図６８】電飾発光態様変化演出Ｃを説明するための図である。
【図６９】遊技停止機能を有する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７０－１】遊技停止機能を有する主制御メイン処理のフローチャートである。
【図７０－２】電源投入時処理（図７０－１：ステップＳ００１ａＡ７）のフローチャートである。
【図７０－３】遊技停止機能を有する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７０－４】電源断監視処理（図７０－３：ステップＳ１１０Ａ７）のフローチャートである。
【図７０－５】遊技停止条件を説明するための図である。
【図７０－６】遊技停止機能を有するサブ制御メイン処理を示すフローチャートである。
【図７０－７】遊技停止機能を有するサブ側タイマ割り込み処理のフローチャートである。
【図７０－８】受信コマンド解析処理のフローチャートである。
【図７１－１】遊技停止演出Ａを説明するための図である。
【図７１－２】遊技停止演出Ａのつづきを説明するための図である。
【図７１－３】遊技停止演出Ｂを説明するための図である。
【図７１－４】遊技停止演出Ｂのつづき１を説明するための図である。
【図７１－５】遊技停止演出Ｂのつづき２を説明するための図である。
【図７２】装飾図柄数字対応画像表示演出Ａを説明するための図である。
【図７３】装飾図柄数字対応画像表示演出Ｂを説明するための図である。
【図７４】装飾図柄数字対応画像表示演出Ｃを説明するための図である。
【図７５】装飾図柄停止演出Ａを説明するための図である。
【図７６】装飾図柄停止演出Ｂを説明するための図である。
【図７７】装飾図柄停止演出Ｃを説明するための図である。
【図７８】画像連続変化演出Ａ、Ｂを説明するための図である。
【図７９】画像連続変化演出Ｃ、Ｄを説明するための図である。
【図８０】画像連続変化演出Ｅ、Ｆを説明するための図である。
【図８１】複数リーチ図柄演出Ａを説明するための図である。
【図８２】複数リーチ図柄演出Ｂを説明するための図である。
【図８３】複数リーチ図柄演出Ｃを説明するための図である。
【図８４】明暗同時表示演出Ａ、Ｂを説明するための図である。
【図８５】明暗同時表示演出Ｃ、Ｄを説明するための図である。
【図８６】明暗同時表示演出Ｅ、Ｆを説明するための図である。
【図８７】数字画像有無変動演出Ａを説明するための図である。
【図８８】数字画像有無変動演出Ｂを説明するための図である。
【図８９】数字画像有無変動演出Ｃを説明するための図である。
【図９０】透明アクリル板を有する遊技盤２の説明図するための図である。
【図９１－１】特定遊技領域を用いた演出Ａを説明するための図である。
【図９１－２】特定遊技領域を用いた演出Ａのつづきを説明するための図である。
【図９２－１】特定遊技領域を用いた演出Ｂを説明するための図である。
【図９２－２】特定遊技領域を用いた演出Ｂのつづきを説明するための図である。
【図９２－３】特定遊技領域を用いた演出Ｃを説明するための図である。
【図９３】画像態様変化演出Ａを説明するための図である。
【図９４】画像態様変化演出Ｂを説明するための図である。
【図９５】画像態様変化演出Ｃを説明するための図である。
【図９６】アイコン変化演出Ａを説明するための図である。
【図９７】アイコン変化演出Ｂを説明するための図である。
【図９８】アイコン変化演出Ｃを説明するための図である。
【図９９－１】第１可動役物１４Ｃおよび第２可動役物１５Ｃが退避位置で退避している状態を例示した説明図である。
【図９９－２】第１可動役物１４Ｃおよび第２可動役物１５Ｃが進出位置に進出している

状態を例示した説明図である。
【図９９－３】第１可動役物１４Ｃが進出位置に進出している状態で拡大部が移動している状態を例示した説明図である。
【図１００－１】画像視認性変化演出Ａを説明するための図である。
【図１００－２】図１００－１の画像視認性変化演出Ａのつづきを説明するための図である。
【図１０１－１】画像視認性変化演出Ｂを説明するための図である。
【図１０１－２】図１０１－１の画像視認性変化演出Ｂのつづきを説明するための図である。
【図１０１－３】画像視認性変化演出Ｃを説明するための図である。
【図１０１－４】図１０１－３の画像視認性変化演出Ｃのつづきを説明するための図である。
【図１０２】特定画像視認状態切替演出Ａを説明するための図である。
【図１０３】特定画像視認状態切替演出Ｂを説明するための図である。
【図１０４】特定画像視認状態切替演出Ｃを説明するための図である。
【図１０５】特定画像移動演出Ａを説明するための図である。
【図１０６】特定画像移動演出Ｂを説明するための図である。
【図１０７】特定画像移動演出Ｃを説明するための図である。
【図１０８】文字透明背景演出Ａを説明するための図である。
【図１０９】文字透明背景演出Ｂを説明するための図である。
【図１１０】文字透明背景演出Ｃを説明するための図である。
【図１１１】キャラクタバトル演出Ａ、Ｂを説明するための図である。
【図１１２】キャラクタバトル演出Ｃ、Ｄを説明するための図である。
【図１１３】キャラクタバトル演出Ｅ、Ｆを説明するための図である。
【図１１４】大当たり判定テーブルＴ１Ａを説明するための図と特別図柄確定処理Ａのフローチャートである。
【図１１５】変動回数カウント演出Ａを説明するための図である。
【図１１６】変動回数カウント演出Ｂを説明するための図である。
【図１１７】当選非報知演出Ａを説明するための図である。
【図１１８】当選非報知演出Ｂを説明するための図である。
【図１１９】当選非報知演出Ｃを説明するための図である。
【図１２０】断続カウント演出Ａを説明するための図である。
【図１２１】断続カウント演出Ｂを説明するための図である。
【図１２２】断続カウント演出Ｃを説明するための図である。
【図１２３】特定画像連動演出Ａを説明するための図である。
【図１２４】特定画像連動演出Ｂを説明するための図である。
【図１２５】特定画像連動演出Ｃを説明するための図である。
【図１２６】多重カウント演出Ａ、Ｂを説明するための図である。
【図１２７】多重カウント演出Ｃ、Ｄを説明するための図である。
【図１２８】多重カウント演出Ｅを説明するための図である。
【図１２９】遊技球発射方向示唆演出Ａを説明するための図である。
【図１３０】遊技球発射方向示唆演出Ｂを説明するための図である。
【図１３１】遊技球発射方向示唆演出Ｃを説明するための図である。
【図１３２】画像表示装置７の前方下方に配置される第１可動役物１４Ｃと画像表示装置７の前方上方に配置される第２可動役物１５Ｃとを前方左上から見た斜視図である。
【図１３３－１】第２可動役物１５Ｃの機構部を含む上側可動体ユニットＵＫの説明図である。
【図１３３－２】第１可動役物１４Ｃの機構部を含む下側可動体ユニットＳＫの説明図である。
【図１３４－１】可動役物演出Ａを説明するための図である。

【図１３４－２】可動役物演出Ｂを説明するための図である。
【図１３４－３】可動役物演出Ｃを説明するための図である。
【図１３５】設定解除演出Ａを説明するための図である。
【図１３６】設定解除演出Ｂを説明するための図である。
【図１３７】設定解除演出Ｃを説明するための図である。
【図１３８】モード選択演出Ａを説明するための図である。
【図１３９】モード選択演出Ｂを説明するための図である。
【図１４０】モード選択演出出Ｃを説明するための図である。
【図１４１】扉開放報知処理のフローチャートである。
【図１４２】扉開放センサ搭載報知演出Ａを説明するための図である。
【図１４３】扉開放センサ搭載報知演出Ｂを説明するための図である。
【図１４４－１】遊技停止示唆有無演出Ａを説明するための図である。
【図１４４－２】遊技停止示唆有無演出Ａのつづきを説明するための図である。
【図１４５】遊技停止示唆有無演出Ｂを説明するための図である。
【図１４６－１】遊技停止示唆有無演出Ｃを説明するための図である。
【図１４６－２】遊技停止示唆有無演出Ｃのつづきを説明するための図である。

【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、剣部材６５と、枠ランプ６６と、スピーカ６７と、セレクトボタン６８と、枠可動体６９と、音声ボタン５５と、輝度ボタン５６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。ハンドル６０の右側と左側には、可動式のいわゆるギミックである枠可動体６９（枠可動役物６９とも呼ぶ）が設けられている。枠可動体６９は、ハンドル６０の左右のそれぞれに配置された２つの部材が左右方向に移動可能に構成されている。２つの部材のそれぞれは、柔軟性のある平板状の部材で形成されており、主面がハンドル６０に近づいたり遠ざかったりするように構成されている。枠可動体６９は、通常時はハンドル６０の左側と右側においてそれぞれハンドル６０から遠ざかった退避位置（図１）で静止しており、退避位置からハンドル６０に向かって互いに近接するように移動（進出）してハンドル６０に触れる位置で静止することができる。枠可動体６９は、進出位置のとき、ハンドル６０またはハンドル６０を操作中の遊技者の右手に触れる。
【００１４】
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。演出ボタン６３の内側には振動モータが配置されており、演出等に応じてボタン自体が上下左右に振動するように構成されている。剣部材６５は、剣の形を模した操作部であり、遊技の進行に伴って実行される演出時等に遊技者が下方向に押し込むことができる。剣部材６５は、剣部材６５全体を下方に押し込む第１の操作と、剣部材６５全体を上方に押し上げる第２の操作を実行可能に構成されている。サブ表示画面６４は、液晶表示装置の画面であり、右サブ表示画面６４Ｒと、左サブ表示画面６４Ｌと、上サブ表示画面６４Ｕとを含んでいる。右サブ表示画面６４Ｒは、前枠５３の右側に設けられ、左サブ表示画面６４Ｌは、前枠５３の左側に設けられ、上サブ表示画面６４Ｕは、前枠５３の上側に設けられている。右サブ表示画面６４Ｒと、左サブ表示画面６４Ｌは、遊技盤２を介して対となる位置に配置されている。上サブ表示画面６４Ｕは、遊技盤２の上方に配置されている。右サブ表示画面６４Ｒと、左サブ表示画面６４Ｌと、上サブ表示画面６４Ｕは、前枠５３の開口部を囲むように配置されている。サブ表示画面６４は、液晶表示装置であってもよいし、有機ＥＬ表示装置、プラズマディスプレイ、プロジェクター、ドットマトリクスなどの他の画像表示装置であってもよい。枠ランプ６６は、右枠ランプと、左枠ランプとを含んでおり、前枠５３の上方に配置され、遊技中などに発光演出をおこなう。右枠ランプは、上サブ表示画面６４Ｕと右サブ表示画面６４Ｒとの間に配置された斜め線状の発光部である。左枠ランプは、上サブ表示画面６４Ｕと左サブ表示画面６４Ｌとの間に配置された斜め線状の発光部である。スピーカ６７は、前枠５３の左上方と右上方に配置され、遊技中などに音演出をおこなう。セレクトボタン６８は、打球供給皿（上皿）６１の近傍であって演出ボタン６３の左方に配置され、上ボタン、右ボタン、下ボタン、左ボタンから構成された操作部であり、演出モードの変更時や演出に関する各種パラメータの変更時によって遊技者によって操作（押圧）される。音量ボタン５５は、打球供給皿（上皿）６１の近傍であってセレクトボタン６８と演出ボタン６３との間に配置され、音量ダウンボタンと音量アップボタンとから構成された操作部であり、音量レベルを上げたり下げたりする時に遊技者によって操作（押圧）される。輝度ボタン５６は、セレクトボタン６８と演出ボタン６３との間であって音量ボタン５５の手前側に配置され、輝度ダウンボタンと輝度アップボタンとから構成された操作部であり、輝度レベルを上げたり下げたりする時に遊技者によって操作（押圧）される。

【００１５】

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、第１盤可動体１４と、第２盤可動体１５と、固定入賞装置（ヘソ）１９と、普通可変入賞装置（電チュー）２２と、ゲート（スルーチャッカー）２８と、第１大入賞装置（第１アタッカー）３１と、第２大入賞装置（第２アタッカー）３６と、大入賞口開放始動口１７と、一般入賞口２７（普通入賞口２７）と、アウト口１６と、表示器類４０と、を備えている。

【００１６】

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

【００１７】

画像表示装置７は、遊技領域３の中央付近に設けられ、表示画面７ａを備えている。画像表示装置７は、液晶表示装置であってもよいし、有機ＥＬ表示装置、プラズマディスプレイ、プロジェクター、ドットマトリクスなどの他の画像表示装置であってもよい。画像表示装置７の表示画面７ａは、演出図柄（装飾図柄）８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが可変表示（変動

表示ともいう）される演出図柄表示領域と、保留画像９Ａ、９Ｂが表示される保留画像表示領域と、保留消化画像９Ｃが表示される保留消化画像表示領域（当該保留表示領域）と、を有している。保留画像９Ａ、９Ｂは、保留を表す画像であり、保留アイコン９Ａ，９Ｂとも呼ぶ。保留消化画像９Ｃは、当該保留を表す画像であり、当該保留画像９Ｃ、当該保留アイコン９Ｃ、当該変動アイコン９Ｃ、変動アイコン９Ｃとも呼ぶ。当該保留アイコン９Ｃも単に保留アイコンと呼ぶ場合がある。

【００１８】

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。

【００１９】

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。

【００２０】

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。

【００２１】

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。

【００２２】

画像表示装置７の左側には、可動式のいわゆるギミックである第１盤可動体１４（第１可動役物１４とも呼ぶ）が設けられている。第１可動役物１４は、縦長の棒状の部材が画像表示装置７の前方（前面）において左右方向に移動可能に構成されている。第１可動役物１４は、通常時は画像表示装置７の左側の退避位置（図１）で静止しており、退避位置から表示画面７ａの右端に向かって移動（進出）して表示画面７ａの前方の任意の進出位置で静止することができる。第１可動役物１４は、画像表示装置７の縦方向とほぼ同じ長さに形成されており、進出位置で画像表示装置７の一部を上方から下方まで覆う。

【００２３】

画像表示装置７の上方側には、可動式のいわゆるギミックである第２盤可動体１５（第２可動役物１５とも呼ぶ）が設けられている。第２可動役物１５は、「ＯＡＲＯ」と記載された矩形形状の部材（装飾部）が上下方向に移動可能に構成されている。第２可動役物１５は、通常時は画像表示装置７の上方の退避位置（図１）で静止しており、退避位置から表示画面７ａの中央に向かって下方に移動（進出）して表示画面７ａの前方の進出位置で静止することができる。第２可動役物１５は、進出位置で停止したとき画像表示装置７の一部を覆う。

【００２４】

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。画像表示装置７の下部と対応するセンター装飾体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。画像表示装置７の左下方と対応するセンター装飾体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。

【００２５】

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。

【００２６】

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

【００２７】

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。

【００２８】

ここで、「特別図柄の抽選」とは、第１始動口２０または第２始動口２１に遊技球が入賞したときに、特別図柄判定用の乱数を取得し、この取得した乱数を予め定められた「大

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

【００２９】

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。

【００３０】

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。

【００３１】

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。
【００３２】
第２大入賞装置（第２アタッカー、第２特別可変入賞装置）３６は、遊技領域３における第１大入賞口３０の右上方に配置され、第２大入賞口（第２特別入賞口）３５を備えている。第２大入賞口３５は、スイング式の開閉動作により遊技球の受け入れを阻害または許容する開閉部材（第２特別入賞口開閉部材、可動部材）３７を備えている。開閉部材３７は、第２大入賞口ソレノイド３８（図３）によって駆動される。第２大入賞口３５は、開閉部材３７が開状態のとき遊技球が入球可能となる。
【００３３】
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。ただし、遊技機１は、大入賞口開放始動口１７を備えていなくてもよい。
【００３４】
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。
【００３５】
遊技領域３には、左右方向の中央より左側の左遊技領域３Ａと、右側の右遊技領域３Ｂとがある。左遊技領域３Ａを遊技球が流下するように遊技球を発射する打ち方を「左打ち」と呼ぶ。一方、右遊技領域３Ｂを遊技球が流下するように遊技球を発射する打ち方を「右打ち」と呼ぶ。遊技機１では、左打ちにて第１始動口２０への入賞を狙うことができる。一方、右打ちにてゲート２８への通過、第２始動口２１、第１大入賞口３０、および、第２大入賞口３５への入賞が狙うことができるように構成されている。
【００３６】
図２は、表示器類４０の拡大図である。表示器類４０は、第１特別図柄表示器４１ａと、第２特別図柄表示器４１ｂと、普通図柄表示器４２と、第１特図保留表示器４３ａと、第２特図保留表示器４３ｂと、普図保留表示器４４と、を含んでいる。第１特別図柄表示器４１ａは、第１特別図柄を可変表示する。第２特別図柄表示器４１ｂは、第２特別図柄を可変表示する。普通図柄表示器４２は、普通図柄を可変表示する。第１特図保留表示器４３ａは、第１特別図柄表示器４１ａの作動保留（第１特図保留）の記憶数を表示する。第２特図保留表示器４３ｂは、第２特別図柄表示器４１ｂの作動保留（第２特図保留）の記憶数を表示する。普図保留表示器４４は、普通図柄表示器４２の作動保留（普図保留）の記憶数を表示する。第１特別図柄の可変表示は、第１始動口２０への遊技球の入賞を契機としておこなわれる。第２特別図柄の可変表示は、第２始動口２１への遊技球の入賞を契機としておこなわれる。以下では、第１特別図柄および第２特別図柄を総称して「特別図柄」とも呼ぶ。また、第１特別図柄表示器４１ａおよび第２特別図柄表示器４１ｂを総称して「特別図柄表示器４１」とも呼ぶ。また、第１特図保留表示器４３ａおよび第２特図保留表示器４３ｂを総称して「特図保留表示器４３」とも呼ぶ。
【００３７】
特別図柄表示器４１は、特別図柄（識別情報）を可変表示（変動表示）した後、停止表示することによって第１始動口２０または第２始動口２１への入賞に基づく抽選（特別図柄当たり抽選、大当たり抽選）の結果を報知する。停止表示される特別図柄（停止図柄、可変表示の表示結果として導出表示される特別図柄）は、特別図柄抽選によって複数種類の特別図柄の中から選択された一つの特別図柄である。停止図柄が予め定めた大当たり停止態様の特別図柄（大当たり図柄）である場合には、停止表示された大当たり図柄の種類（当選した大当たりの種類）に応じた開放パターンにて第１大入賞口３０または第２大入賞口３５を開放させる特別遊技（大当たり遊技）がおこなわれる。なお、特別遊技における大入賞口（第１大入賞口３０および第２大入賞口３５）の開放パターンについては後述

する。
【００３８】
特別図柄表示器４１は、横並びに配された８個のＬＥＤから構成されており、その点灯態様によって特別図柄当たり抽選の結果に応じた特別図柄を表示する。例えば、大当たり（後述の複数種類の大当たりのうちの一つ）に当選した場合には、「○○●●○○●●」（○：点灯、●：消灯）というように左から１，２，５，６番目にあるＬＥＤが点灯した大当たり図柄を表示する。ハズレである場合には、「●●●●●●●○」というように一番右にあるＬＥＤのみが点灯したハズレ図柄を表示する。ハズレ図柄として全てのＬＥＤを消灯させる態様を採用してもよい。特別図柄が停止表示される前には、所定の変動時間にわたって特別図柄の変動表示（可変表示）がなされる。変動表示の態様は、例えば、左から右へ光が繰り返し流れるように各ＬＥＤが点灯してもよい。変動表示の態様は、各ＬＥＤが停止表示（特定の態様での点灯表示）されていなければ、上記態様に限定されず、任意の点灯態様とすることができる。例えば、変動表示の態様は、全ＬＥＤが一斉に点滅してもよい。
【００３９】
遊技機１では、第１始動口２０または第２始動口２１への遊技球の入賞（入球）があると、その入賞に対して取得した大当たり乱数等の各種乱数の値（数値情報）は、特図保留記憶領域８５（図５）に一旦記憶される。具体的には、第１始動口２０への入賞であれば、第１特図保留として第１特図保留記憶領域８５ａ（図５）に記憶され、第２始動口２１への入賞であれば、第２特図保留として第２特図保留記憶領域８５ｂ（図５）に記憶される。各々の特図保留記憶領域８５に記憶可能な特図保留の数には上限があり、本実施形態における上限値は、第１特図保留記憶領域８５ａ、第２特図保留記憶領域８５ｂともにそれぞれ４個となっている。特図保留記憶領域８５に記憶された特図保留は、その特図保留に基づく特別図柄の可変表示が可能となったときに消化される。「特図保留の消化」とは、その特図保留に対応する大当たり乱数等を判定して、その判定結果を示すための特別図柄の可変表示を実行することをいう。従って、遊技機１では、第１始動口２０または第２始動口２１への遊技球の入賞に基づく特別図柄の可変表示がその入賞後にすぐにおこなえない場合、すなわち、特別図柄の可変表示の実行中や特別遊技の実行中に入賞があった場合であっても、所定個数を上限として、その入賞に対する大当たり抽選の権利を留保することができる。特図保留の数は、特図保留表示器４３に表示される。第１特図保留表示器４３ａと第２特図保留表示器４３ｂは、例えばそれぞれ４個のＬＥＤで構成されている。各特図保留表示器４３は、特図保留の数だけＬＥＤを点灯させることによって特図保留の数を表示する。
【００４０】
普通図柄の可変表示は、ゲート２８への遊技球の通過を契機としておこなわれる。普通図柄表示器４２は、普通図柄を可変表示（変動表示）した後、停止表示することによってゲート２８への遊技球の通過に基づく普通図柄抽選の結果を報知する。停止表示される普通図柄（普図停止図柄、可変表示の表示結果として導出表示される普通図柄）は、普通図柄抽選によって複数種類の普通図柄の中から選択された一つの普通図柄である。普図停止図柄が予め定めた特定普通図柄（所定の停止態様の普通図柄すなわち普通当たり図柄）である場合には、現在の遊技状態に応じた開放パターンに第２始動口２１を開放させる補助遊技が行われる。なお、第２始動口２１の開放パターンについては後述する。
【００４１】
普通図柄表示器４２は、２個のＬＥＤから構成されており、その点灯態様によって普通図柄抽選の結果に応じた普通図柄を表示するものである。例えば、抽選結果が当たりである場合には、「○○」（○：点灯、●：消灯）というように両ＬＥＤが点灯した普通当たり図柄を表示する。抽選結果がハズレである場合には、「●○」というように右のＬＥＤのみが点灯した普通ハズレ図柄を表示する。普通ハズレ図柄として全てのＬＥＤを消灯させる態様を採用してもよい。普通図柄が停止表示される前には、所定の変動時間にわたって普通図柄の変動表示がなされる。変動表示の態様は、例えば、両ＬＥＤが交互に点灯し

てもよい。変動表示の態様は、各ＬＥＤが停止表示（特定の態様での点灯表示）されていなければ、上記態様に限定されず、任意の点灯態様とすることができる。例えば、変動表示の態様は、全ＬＥＤが一斉に点滅してもよい。

【００４２】

遊技機１では、ゲート２８への遊技球の通過があると、その通過に対して取得した普通図柄乱数（当たり乱数）の値は、普図保留記憶領域８６（図５）に普図保留として一旦記憶される。普図保留記憶領域８６に記憶可能な普図保留の数には上限があり、本形態における上限値は４個となっている。普図保留記憶領域８６に記憶された普図保留は、その普図保留に基づく普通図柄の可変表示が可能となったときに消化される。普図保留の消化とは、その普図保留に対応する普通図柄乱数（当たり乱数）を判定して、その判定結果を示すための普通図柄の可変表示を実行することをいう。従って、遊技機１では、ゲート２８への遊技球の通過に基づく普通図柄の可変表示がその通過後にすぐにおこなえない場合、すなわち、普通図柄の可変表示の実行中や補助遊技の実行中に入賞があった場合であっても、所定個数を上限として、その通過に対する普通図柄抽選の権利を留保することができる。普図保留の数は、普図保留表示器４４に表示される。普図保留表示器４４は、例えば、４個のＬＥＤで構成されており、普図保留の数だけＬＥＤを点灯させることによって普図保留の数を表示する。

【００４３】

２．遊技機の電気的構成

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

【００４４】

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

【００４５】

主制御基板８０には、入出力回路８７および中継基板８８を介して各種センサやソレノイドが接続されている。主制御基板８０は、各センサから出力された信号が入力するとともに、各ソレノイドに対して信号を出力する。中継基板８８を介して接続されるセンサ類としては、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をおこなう。

【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、枠可動役物６９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、枠可動役物６９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、枠可動役物６９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、枠可動役物６９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。音量ボタン検出スイッチ５５ａは、音量ボタン５５（図１）が押圧操作されたことを検出する。音量ボタン５５が押下されると、音量ボタン検出スイッチ５５ａ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。輝度ボタン検出スイッチ５６ａは、輝度ボタン５６（図１）が押圧操作されたことを検出する。輝度ボタン５６が押下されると、輝度ボタン検出スイッチ５６ａから、中継基板１０８を介してサブ制御基板９０にスイッチ信号が出力される。演出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。また、演出ボタン検出スイッチ６３ａには振動モータが取り付けられており、中継基板１０８からの信号に応じて駆動し、演出ボタン６３を振動させることができる。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。セレクトボタン６８が押下されると、セレクトボタン検出スイッチ６８ａ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。なお、中継基板１０８には、ほかに、剣部材６５が捜査されたことを検出する剣部材検出スイッチも接続されている。

【００５４】

３．遊技機のデータ構成

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

【００５５】

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

【００５６】

メインＲＡＭ８４（図５（Ｂ））には、コマンドセット領域８４ａと、フラグセット領域８４ｂと、カウンタセット領域８４ｃと、特別動作ステータスセット領域８４ｄと、特図保留記憶領域８５と、普図保留記憶領域８６とが設けられている。コマンドセット領域８４ａは、主制御メイン処理（後述）において、メイン制御部側からサブ制御部側に出力されるコマンドがセットされる領域（出力バッファ）であり、事前判定コマンド、保留球数コマンド、変動開始コマンド、変動停止コマンド、オープニングコマンド、ラウンド指定コマンド、エンディングコマンド、遊技状態指定コマンド、Ｖ通過コマンド、客待ち待機コマンドなどがセットされる。フラグセット領域８４ｂは、主制御メイン処理（後述）において、遊技機の状態や遊技状態を示すフラグがセットされる領域であり、大当たりフラグ、大当たり終了フラグ、第１入賞フラグ、第２入賞フラグ、天井フラグ、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、天井カウンタ、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。メインＲＡＭ８４に記憶されている情報は、遊技機１の電源のＯＦＦ、ＯＮによってもクリアされずそのまま維持される。すなわち、上記のコマンド、フラグ、カウンタ、ステータス情報、保留情報については、電源のＯＦＦ、ＯＮによっても状態が変わらず、情報が維持される。一方、メインＲＡＭ８４に記憶されている情報は、遊技機１のラムクリアによってリセットされる。リセットされると、フラグの初期状態として、天井フラグは「ＯＮ」にセットされ、その他のフラグは「ＯＦＦ」にセットされる。また、カウンタの初期状態として、天井カウンタには「５００」がセットされ、その他のカウンタには「０」がセットされる。

【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、天井演出カウンタ、宵越し演出カウンタ、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。サブＲＡＭ９４に記憶されている情報のうち、宵越し演出カウンタ以外は、遊技機１の電源のＯＦＦ、ＯＮによってもクリアされずそのまま維持される。すなわち、上記のコマンド、宵越し演出カウンタ以外のカウンタ、事前判定情報については、電源のＯＦＦ、ＯＮによっても状態が変わらず、情報が維持される。宵越し演出カウンタは、遊技機１の電源のＯＦＦ、ＯＮによってリセットされ、初期状態として０がセットされる。

サブＲＡＭ９４に記憶されている情報は、遊技機１のラムクリアによってリセットされる。リセットされると、カウンタの初期状態として、天井演出カウンタには５００がセットされ、その他のカウンタには０がセットされる。

【００５９】

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

【００６０】

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

【００６１】

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

【００６２】

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

り」と判定され、大当たり乱数値が「０～１６４以外の数値（１６５～６５５３５）」の場合には、「ハズレ」と判定されることが示されている。また、「高確率状態」において、大当たり乱数値が「０～６４９」の場合には、「大当たり」と判定され、大当たり乱数値が「０～６４９以外の数値（６５０～６５５３５）」の場合には、「ハズレ」と判定されることが示されている。「通常確率状態」および「高確率状態」の内容については後述する。

【００６３】

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

【００６４】

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

【００６５】

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

【００６６】

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

き、大当たり種別乱数値が「０～８２」の場合には、大当たり種別が「１６ＲＶ通過予定大当たり」と判定され、特図２の停止図柄（特図停止図柄）が「大当たり図柄１」と判定される。大当たり種別乱数値が「８３～１２７」の場合には、大当たり種別が「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ非通過予定大当たり」と判定され、特図停止図柄が「大当たり図柄５」と判定される。なお、大当たり種別判定テーブルＴ５を参照することによって、特図停止図柄に対応する「特図停止図柄データ」、特別遊技の「オープニング（ＯＰ）コマンド」、「ラウンド指定コマンド」、「エンディング（ＥＤ）コマンド」も特定することができる。「１６ＲＶ通過予定大当たり」、「１６Ｒ（実質１５Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」、「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」および「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ非通過予定大当たり」の具体的な内容については後述する。

【００６７】

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

【００６８】

図１２は、電チュー開放パターン判定テーブルＴ７を説明するための図である。電チュー開放パターン判定テーブルＴ７は、遊技制御用マイコン８１が主制御メイン処理（後述）において、遊技状態（非時短状態か時短状態か）に応じて、電チュー２２の開放パターンを判定するために参照されるテーブルである。図１２（Ａ）では、「非時短状態」のとき、電チュー２２の開放パターンは「開放パターン１１」と判定され、「時短状態」のとき、開放パターンは「開放パターン１２」と判定されることが示されている。図１２（Ｂ）には、開放パターン１１と開放パターン１２の内容が示されている。開放パターン１１では、開放回数１回、開放時間０．２秒の電チュー２２の開放をおこなう。開放パターン１２では、開放回数が３回、１回あたりの開放時間２．０秒、インターバル（開放間隔）１．０秒の電チュー２２の開放をおこなう。ただし、この電チュー２２の開放は、予め定められた数の遊技球の入賞（規定入賞数、最大１０個）があった場合、開放時間が残っていても閉鎖される。

【００６９】

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

ターン２２」と判定され、特図停止図柄データが「１３Ｈ」のとき、開放パターンは「開放パターン２３」と判定されることが示されている。図１３（Ｂ）には、開放パターン２１、開放パターン２２および開放パターン２３の内容が示されている。開放パターン２１では１～１３、１５Ｒ目において、開放回数１回、開放時間２９．５秒の第１大入賞口３０の開放（ロング開放）をおこない、１４、１６Ｒ目において、開放回数１回、開放時間２９．５秒の第２大入賞口３５の開放（ロング開放）をおこなう。開放パターン２２では１～１３Ｒ目において、開放回数１回、開放時間２９．５秒の第１大入賞口３０の開放（ロング開放）をおこない、１４、１６Ｒ目において、開放回数１回、開放時間０．１秒の第２大入賞口３５の開放（ショート開放）をおこない、１５Ｒ目において、開放回数１回、開放時間０．１秒の第１大入賞口３０の開放（ショート開放）をおこなう。開放パターン２３では１～１３、１５Ｒ目において、開放回数１回、開放時間２９．５秒の第１大入賞口３０の開放（ロング開放）をおこない、１４Ｒ目において、開放回数１回、開放時間０．１秒の第２大入賞口３５の開放（ショート開放）をおこない、１６Ｒ目において、開放回数１回、開放時間２９．５秒の第２大入賞口３５の開放（ロング開放）をおこなう。ただし、第１大入賞口３０および第２大入賞口３５の開放は、予め定められた数の遊技球の入賞（規定入賞数、最大９個）があった場合、開放時間が残っていても閉鎖される。

【００７０】

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

【００７１】

４．大当たり等の説明

遊技機１では、大当たり抽選（特別図柄抽選）の結果としての「大当たり」と「ハズレ」がある。「大当たり」の場合には、特別図柄表示器４１に「大当たり図柄」が停止表示される。「ハズレ」のときには、特別図柄表示器４１に「ハズレ図柄」が停止表示される。大当たりに当選すると、停止表示された特別図柄の種類（大当たりの種類）に応じた開放パターンにて、大入賞口（第１大入賞口３０および第２大入賞口３５）を開放させる「

大当たり遊技」が実行される。大当たり遊技は、特別遊技の一例である。大当たり遊技は、複数回のラウンド遊技（単位開放遊技）と、初回のラウンド遊技が開始される前のオープニング（ＯＰ）と、最終回のラウンド遊技が終了した後のエンディング（ＥＤ）とを含んでいる。各ラウンド遊技は、オープニングの終了、または、前のラウンド遊技の終了によって開始し、次のラウンド遊技の開始によって終了する。ラウンド遊技間の大入賞口の閉鎖の時間（インターバル時間）は、その閉鎖前の開放ラウンド遊技に含まれる。

【００７２】

大当たりには複数の種別がある。大当たりの種別については、図９に示すとおりである。ここでは、大当たりの種別としては、大きく分けて「Ｖ通過予定大当たり」と「Ｖ非通過予定大当たり」の２つある。「Ｖ通過予定大当たり」は、その大当たり遊技中にＶ領域３９への遊技球の通過が可能な開放パターン（Ｖ通過予定開放パターン）で開閉部材３２、開閉部材３７およびＶ開閉部材７１を作動させる大当たりである。ここでは、特図停止図柄データが１１Ｈ～１４Ｈ，２１Ｈの大当たりが「Ｖ通過予定大当たり（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。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。

【００７３】

「Ｖ通過予定大当たり」は、「１６ＲＶ通過予定大当たり」と、「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」と、「１６Ｒ（実質１５Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」と、を含んでいる。「１６ＲＶ通過予定大当たり」は、実質的な総ラウンド数が１６Ｒである。１Ｒから１３Ｒまでと１５Ｒは第１大入賞口３０を１Ｒ当たり最大２９．５秒にわたって開放する。１４Ｒと１６Ｒは第２大入賞口３５を１Ｒ当たり最大２９．５秒にわたって開放する（図１３：開放パターン２１）。１０Ｒおよび１２Ｒでは、Ｖ開閉部材７１がロング開放され（図１４：開放パターン３１）、第１大入賞口３０内のＶ領域３９への通過が容易に可能である。

【００７４】

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

【００７５】

「１６Ｒ（実質１５Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」は、総ラウンド数は１６Ｒであるものの、実質的な総ラウンド数は１５Ｒである。つまり、１Ｒから１３Ｒまでと１５Ｒは第１大入賞口３０を１Ｒ当たり最大２９．５秒にわたって開放し、１６Ｒでは第２大入賞口３５

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

【００７６】

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

【００７７】

上記の説明から明らかなように、「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ非通過予定大当たり」と「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」とは、第１大入賞口３０と第２大入賞口３５（開閉部材３２と開閉部材３７）との開放パターンが同一（開放パターン２２）であり、Ｖ開閉部材７１の開放パターンのみが異なっている（開放パターン３４と開放パターン３３）。なお、後述するが、「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ非通過予定大当たり」と「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」は、大当たり遊技終了後に時短遊技（本例では１００回）がおこなわれるようになっている。すなわち、「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ非通過予定大当たり」は、第１大入賞口３０内のＶ領域３９に遊技球が通過することはほぼ不可能になっており、当該大当たり後の遊技状態は低確時短状態（低確高ベース状態）となる。一方、「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」は、第１大入賞口３０内のＶ領域３９への遊技球の通過が容易に可能になっており、当該大当たり後の遊技状態は高確時短状態（高確高ベース状態）となる。このことから、遊技者は、「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ非通過予定大当たり」と「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」とを見分けることが困難になり、当該大当たり後の遊技状態が低確時短状態（低確高ベース状態）になるか高確時短状態（高確高ベース状態）になるかが判別し難くなる。また、時短遊技終了後は、「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ非通過予定大当たり」では遊技状態が低確低ベース状態（通常状態）になり、「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」では遊技状態が見かけ上は通常状態の高確低ベース状態になる。すなわち、「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」では、第１大入賞口３０内のＶ領域３９に遊技球が通過した場合には、大当たり遊技後の時短状態が終了すると、遊技状態は、高確低ベース状態でありながら高確率になっていることが潜伏した状態（潜伏確変状態）となり、この潜伏確変状態は、遊技者が判別し難くなっている。すなわち「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ非通過予定大当たり」と「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」、「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ非通過予定大当たり」の大当たり遊技後の低確時短状態（低確高ベース状態）と「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」の大当たり遊技後の高確時短状態（高確高ベース状態）、および、「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ非通過予定大当たり」の時短終了後の低確低ベース状態と「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」の時短終了後の高確低ベース状態は、遊技者が判別し難い態様でおこなわれる。

【００７８】

また、図９に示すように、第１特別図柄（特図１）の抽選における大当たりの振分率は

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

【００７９】

５．遊技状態の説明

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

【００８０】

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

【００８１】

遊技制御用マイコン８１は、普通図柄表示器４２の普通図柄に対する確率変動制御および変動時間短縮制御を、特別図柄表示器４１の特別図柄に対する変動時間短縮制御に同期して実行する。すなわち、遊技制御用マイコン８１は、普通図柄に対する確率変動制御および変動時間短縮制御を、時短状態の場合は実行し、非時短状態の場合には実行しない。遊技制御用マイコン８１は、普通図柄の確率変動制御として、当たりと判定される普通図柄乱数値（当たり乱数値）の数が非時短状態よりも時短状態の方が多い普通図柄当たり判定テーブルＴ３（図８（Ｃ））を用いて、当たり判定（普通図柄の判定）をおこなう。従って、時短状態では、普通図柄通常確率状態よりも当たり確率が高くなる。つまり、遊技制御用マイコン８１が普通図柄表示器４２の普通図柄に対して確率変動制御を実行している場合には、確率変動制御を実行していない場合と比べて、普通図柄表示器４２による普通図柄の可変表示の表示結果（停止図柄）が当たり図柄となる確率が高くなる。時短状態では、普通図柄の変動時間が非時短状態よりも短くなっている。ここでは、普通図柄の変

動時間は非時短状態では３０秒であるが、時短状態では１秒である（図８（Ｄ））。さらに時短状態では、補助遊技における電チュー２２の開放時間が、非時短状態よりも長くなっている（図１２）。すなわち、遊技制御用マイコン８１は、電チュー２２に対して開放時間延長制御を実行している。加えて、時短状態では、補助遊技における電チュー２２の開放回数が非時短状態よりも多くなっている（図１２）。すなわち、遊技制御用マイコン８１は、電チュー２２に対して開放回数増加制御を実行している。遊技制御用マイコン８１が、普通図柄表示器４２の普通図柄に対する確率変動制御と変動時間短縮制御、および、電チュー２２に対する開放時間延長制御と開放回数増加制御とを実行している状況下では、これらの制御を実行していない場合と比べて、電チュー２２が頻繁に開放され、第２始動口２１へ遊技球が頻繁に入賞することとなる。その結果、発射球数に対する賞球数の割合であるベースが高くなる。従って、これらの制御が実行されている状態を「高ベース状態」といい、実行されていない状態を「低ベース状態」という。高ベース状態では、手持ちの遊技球を大きく減らすことなく大当たりを狙うことができる。なお、高ベース状態とは、いわゆる電サポ制御（電チュー２２により第２始動口２１への入賞をサポートする制御）が実行されている状態である。高ベース状態（電サポ制御状態）は、上記の全ての制御を実行するものでなくてもよい。すなわち、普通図柄表示器４２の普通図柄に対する確率変動制御、普通図柄表示器４２の普通図柄に対する変動時間短縮制御、電チュー２２に対する開放時間延長制御、および、電チュー２２に対する開放回数増加制御のうち一つ以上の制御を実行することによって、その制御が実行されていないときよりも電チュー２２が開放され易くなっていればよい。また、高ベース状態（電サポ制御状態）は、時短状態に付随せずに独立して制御されるようにしてもよい。

【００８２】

遊技機１では、Ｖ通過予定大当たりへの当選による大当たり遊技後の遊技状態は、その大当たり遊技中にＶ領域３９への通過がなされていれば、高確率状態かつ時短状態かつ高ベース状態である。この遊技状態を特に、「高確高ベース状態」、または、「高確時短状態」という。具体的に、大当たり遊技後の遊技状態が高確高ベース状態になる大当たりは、図９に示す大当たり種別のうち、「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」である。「１６ＲＶ通過予定大当たり」と「１６Ｒ（実質１５Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」は、高確高ベース状態は、大当たり遊技後、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。「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」は、高確高ベース状態は、大当たり遊技後、所定回数（ここでは１００回）の特別図柄の可変表示が実行されて高確低ベース状態（潜伏確変状態）になるか、あるいは、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）かつ時短状態かつ高ベース状態である。この遊技状態を特に、「低確高ベース状態」、「低確時短状態」という。具体的に、大当たり遊技後の遊技状態が低確高ベース状態になる大当たりは、図９に示す大当たり種別のうち、「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ非通過予定大当たり」である。この大当たりでは、低確高ベース状態は、大当たり遊技後、所定回数（ここでは１００回）の特別図柄の可変表示が実行されるか、または、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。遊技機１を初めて遊技する場合において電源投入後の遊技状態は、通常確率状態かつ非時短状態かつ低ベース状態（非電サポ制御状態）である。この遊技状態を特に、「低確低ベース状態」という。低確低ベース状態を「通常遊技状態」、または、「低確非時短状態（単に、非時短状態とも呼ぶ）」、と称することもある。また、特別遊技（大当たり遊技）の実行中の状態を「特別遊技状態（大当たり遊技状態）」と称することもある。さらに、高確率状態および高ベース状態のうち少なくとも一方の状態に制御されている状態を、「特定遊技状態」と称することもある。

【００８３】

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

【００８４】

６．遊技制御用マイコン８１の動作

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

【００８５】

［主制御メイン処理］

図１５は、主制御メイン処理のフローチャートである。遊技制御用マイコン８１は、遊技機１の電源がオンされると、メインＲＯＭ８３から主制御メイン処理を実行するためのプログラムを読み出す。主制御メイン処理では、遊技制御用マイコン８１は、まず、初期設定をおこなう（ステップＳ００１）。初期設定では、例えば、メインＣＰＵ８２の設定、各種のフラグ、ステータスおよびカウンタなどのリセット等をおこなう。フラグの初期値は天井フラグが「１」つまり「ＯＮ」であり、それ以外のフラグの初期値は「０」つまり「ＯＦＦ」である。ステータスの初期値は「１」である。カウンタの初期値は天井カウンタが「５００」であり、その他のカウンタは「０」である。なお、初期設定は、電源投入後に一度だけ実行され、それ以降は実行されない。

【００８６】

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

【００８７】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理の後、遊技制御用マイコン８１は、割り込み処理の割り込みを許可する（ステップＳ００４）。割り込み許可中は、メイン側タイマ割り込み処理（ステップＳ００５）の実行が可能となる。メイン側タイマ割り込み処理は、所定の周期（例えば、４ｍｓｅｃ周期）でメインＣＰＵ８２に繰り返し入力される割り込みパルスに基づいて実行される。すなわち、メイン側タイマ割り込み処理は、所定周期（例えば４ｍｓｅｃ周期）ごとに実行される。そして、メイン側タイマ割り込み処理が終了してから、次にメイン側タイマ割り込み処理が開始されるまでの間に、普通図柄・特別図柄主

要乱数更新処理による各種カウンタ値の更新処理が繰り返し実行される。なお、割り込み禁止状態のときに、メインＣＰＵ８２に割り込みパルスが入力された場合は、メイン側タイマ割り込み処理はすぐには開始されず、割り込み許可がされてから開始される。

【００８８】

［メイン側タイマ割り込み処理］

図１６は、メイン側タイマ割り込み処理（図１５：ステップＳ００５）のフローチャートである。メイン側タイマ割り込み処理では、遊技制御用マイコン８１は、まず、乱数更新処理をおこなう（ステップＳ１０１）。具体的には、遊技制御用マイコン８１は、図７（Ａ）で示した種々の乱数カウンタ値を更新する。この乱数更新処理は、上述した主制御メイン処理（図１５）でおこなう普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理と同じである。すなわち、各種乱数カウンタ値の更新処理は、メイン側タイマ割り込み処理の実行期間と、それ以外の期間（メイン側タイマ割り込み処理の終了後、次のメイン側タイマ割り込み処理が開始されるまでの期間）との両方でおこなわれる。

【００８９】

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

【００９０】

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

【００９１】

［始動口センサ検出処理］

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

【００９２】

ステップＳ２０５では、遊技制御用マイコン８１は、第２始動口２１に遊技球が入賞し

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

【００９３】

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

【００９４】

［特図２事前判定処理］

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

しての大当たり乱数値を取得する。次に、遊技制御用マイコン８１は、参照する大当たり判定テーブルＴ１（図８）と大当たり乱数値とを用いて大当たりか否かの事前判定をおこなう。ここでは、高確率状態（確変フラグがＯＮ）であるため、遊技制御用マイコン８１は、大当たり判定テーブルＴ１のうち、高確率状態用のテーブル（大当たり判定値が「０」～「６４９」）を参照して大当たりか否かを事前判定する。すなわち、大当たり乱数値が「０」～「６４９」のとき「大当たり」と事前判定し、それ以外の値のとき「ハズレ」と事前判定する。なお、本実施形態では、後述する大当たり判定処理（図２３）で用いられる大当たり判定テーブルＴ１を用いて事前判定をおこなっているが、他の実施形態として、大当たり判定テーブルＴ１とは異なる事前判定用の大当たり判定テーブルを用いて事前判定をおこなってもよい。

【００９５】

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

【００９６】

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

【００９７】

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

【００９８】

［特図１事前判定処理］
図１９は、特図１事前判定処理（図１７：ステップＳ２１４）のフローチャートである。遊技制御用マイコン８１は、まず、確変フラグがＯＮであるか否かの判定をおこなう（ステップＳ４０１）。上述の特図２事前判定処理とは反対に、確変フラグがＯＮの場合（ステップＳ４０１：ＹＥＳ）、本処理を終える。すなわち、確変フラグがＯＮの場合には、事前判定はおこなわれない。一方、確変フラグがＯＦＦの場合（ステップＳ４０１：ＮＯ）、遊技制御用マイコン８１は、大当たり判定テーブルＴ１（図８）のうちの通常確率状態用のテーブルを参照して大当たり事前判定をおこなう（ステップＳ４０２）。具体的には、遊技制御用マイコン８１は、まず、特図１関係乱数取得処理（図１７：ステップＳ２１３）によって事前判定用バッファに一時的に記憶されている判定値としての大当たり乱数値を取得する。次に、ここでは、通常確率状態（確変フラグがＯＦＦ）であるため、遊技制御用マイコン８１は、大当たり判定テーブルＴ１のうち、通常確率状態用のテーブル（大当たり判定値が「０」～「１６４」）に基づいて大当たりか否かを事前判定する。すなわち、大当たり乱数値が「０」～「１６４」のとき「大当たり」と事前判定し、それ以外の値のとき「ハズレ」と事前判定する。なお、大当たり事前判定は、大当たり判定テーブルＴ１とは異なる事前判定用の大当たり判定テーブルを用いてもよい。以降、ステップＳ４０４～Ｓ４０８の処理は、上述の特図２事前判定処理（図１８）のステップＳ３０４～Ｓ３０８と同様であるため説明を省略する。

【００９９】
［普通動作処理］
図２０は、普通動作処理（図１６：ステップＳ１０４）のフローチャートである。遊技制御用マイコン８１は、まず、電チュー２２が作動中か否かの判定をおこなう（ステップＳ５０１）。電チュー２２が作動中の場合（ステップＳ５０１：ＹＥＳ）、処理はステップＳ５２０に移行する。電チュー２２が作動中ではない場合（ステップＳ５０１：ＮＯ）、遊技制御用マイコン８１は、普通図柄の変動中か否かの判定をおこなう（ステップＳ５０２）。普通図柄の変動中の場合（ステップＳ５０２：ＹＥＳ）、処理はステップＳ５０８にスキップする。普通図柄の変動中ではない場合（ステップＳ５０２：ＮＯ）、遊技制御用マイコン８１は、普通図柄の保留球数が「０」か否かの判定をおこなう（ステップＳ５０３）。保留球数が「０」の場合（ステップＳ５０３：ＹＥＳ）、本処理を終了する。保留球数が１以上ある場合（ステップＳ５０３：ＮＯ）、普通図柄保留球数を１ディクリメントする（ステップＳ５０４）。従って、普通図柄の保留球数が「０」の状態でゲート２８を遊技球が通過した場合、始動口センサ検出処理（図１７）のステップＳ２０３において、一旦、普通図柄の保留球数が「１」になり、その後、本ステップＳ５０４において保留が消化され即座に普通図柄の保留球数が「０」になる。これは、特別図柄の保留球数についても同様である。すなわち、始動口センサ検出処理（図１７）のステップＳ２０７およびステップＳ２１２において、一旦、特別図柄の保留数が「１」になり、その後、後述の特別図柄待機処理（図２２）におけるステップＳ１４０４およびステップＳ１４１０において保留が消化され特別図柄の保留球数が「０」になる。次に、遊技制御用マイコン８１は、普通図柄当たり判定テーブルＴ３（図８（Ｃ））を参照して当たり判定をおこなう（ステップＳ５０５）。具体的には、遊技制御用マイコン８１は、まず、普図保留記憶領域８６の第１記憶領域（普図保留の１個目に対応）に記憶されている判定値としての普通図柄乱数値（当たり乱数値）を読み出す。そして、普通図柄乱数値と、遊技状態（時短状態か否か）と、普通図柄当たり判定テーブルＴ３とを用いて当たりか否かを判定する。例えば、非時短状態において、普通図柄乱数値が「０」～「２」の場合には、「当たり」と判定され、普通図柄乱数値がそれ以外の場合には、「ハズレ」と判定される（図８（Ｃ）参照）。

【０１００】
次に、遊技制御用マイコン８１は、普通図柄変動パターン判定テーブルＴ４（図８（Ｄ））を参照して変動パターンの選択をおこなう（ステップＳ５０６）。具体的には、遊技制御用マイコン８１は、まず、遊技状態（時短状態か否か）の判定をおこない、遊技状態

の判定結果と、普通図柄変動パターン判定テーブルＴ４とを用いて、普通図柄変動パターンとしての普通図柄の変動時間を選択する。ここでは、非時短状態のとき、普通図柄の変動時間は「３０秒」と判定され、時短状態のとき、普通図柄の変動時間が「１秒」と判定される（図８（Ｄ）参照）。遊技制御用マイコン８１は、選択した普通図柄変動パターンをセットすることで、普通図柄の変動表示を開始させる（ステップＳ５０７）。

【０１０１】

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

【０１０２】

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

【０１０３】

［特別動作処理］

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

ータスは、初期設定では「１」である。
【０１０４】
［特別図柄待機処理］
図２２は、特別図柄待機処理（図２１：ステップＳ１３０２）のフローチャートである。特別図柄待機処理では、遊技制御用マイコン８１は、まず、特図２保留球数が「０」であるか否かの判定をおこなう（ステップＳ１４０１）。特図２保留球数が「０」である場合（ステップＳ１４０１：ＹＥＳ）、すなわち、第２特図保留記憶領域８５ｂに、第２始動口２１への入賞に起因して取得した乱数値群の記憶がない場合には、処理はステップＳ１４０７に移行する。特図２保留球数が「１」以上である場合（ステップＳ１４０１：ＮＯ）、遊技制御用マイコン８１は、大当たり判定処理（ステップＳ１４０２）、および、変動パターン選択処理（ステップＳ１４０３）を実行する。これらの処理の詳細については後述する。変動パターン選択処理の後、特図２保留球数を１つディクリメントする（ステップＳ１４０４）。次に、遊技制御用マイコン８１は、第２特図保留記憶領域８５ｂの第１～第４記憶領域に格納されている保留情報（各種乱数値）の格納場所を現在の位置から読み出される側に１つシフトするとともに、第２特図保留記憶領域８５ｂにおいて読み出される側から最も遠い場所に格納されている保留情報をクリアする（ステップＳ１４０５）。例えば、第１～第３記憶領域に保留情報が格納されている場合には、第３記憶領域に格納されている保留情報をクリアし、第１～第４記憶領域に保留情報が格納されている場合には、第４記憶領域に格納されている保留情報をクリアする。上記ステップによって、第２特図保留が保留された順に消化される。この場合、画像表示装置７の表示画面７ａでは、第２特図保留記憶領域８５ｂの第１記憶領域に対応する保留画像９Ｂ（４つの保留画像９Ｂのうち、一番左端の保留画像９Ｂ）が保留消化画像表示領域側にシフトし、保留消化画像９Ｃとして表示される。また、第２特図保留記憶領域８５ｂの第２～第４記憶領域に対応する保留画像９Ｂ（４つの保留画像９Ｂのうち、左から２、３、４番目の保留画像９Ｂ）がそれぞれ左側に１つシフトする（図１）。これにより、遊技者は、第２特図保留が１つ消化されたことを認識することができる。次に、遊技制御用マイコン８１は、特図２変動開始処理をおこなう（ステップＳ１４０６）。特図２変動開始処理では、変動開始コマンドをメインＲＡＭ８４のコマンドセット領域８４ａにセットし、第２特別図柄の変動表示を開始させるとともに、変動時間タイマのセットをおこなう。変動時間タイマには、変動パターン選択処理で選択された変動パターンに応じて決定される変動時間がセットされる。また、遊技制御用マイコン８１は、特別動作ステータスを「２」にセットする。なお、特図２変動開始処理でセットされる変動開始コマンド（特図２変動開始コマンド）には、大当たり判定処理（ステップＳ１４０２）でセットされた特図停止図柄データに関する情報や変動パターン選択処理（ステップＳ１４０３）でセットされた変動パターンに関する情報（変動時間に関する情報を含む）が含まれている。
【０１０５】
ステップＳ１４０１において、特図２保留球数が「０」の場合（ステップＳ１４０１：ＹＥＳ）、遊技制御用マイコン８１は、特図１保留球数が「０」であるか否かの判定をおこなう（ステップＳ１４０７）。特図１保留球数が「０」である場合（ステップＳ１４０７：ＹＥＳ）、すなわち、第１特図保留記憶領域８５ａに、第１始動口２０への入賞に起因して取得した乱数値群の記憶がない場合には、処理はステップＳ１４１３に移行する。特図１保留球数が「１」以上である場合（ステップＳ１４０７：ＮＯ）、遊技制御用マイコン８１は、大当たり判定処理（ステップＳ１４０８）、および、変動パターン選択処理（ステップＳ１４０９）を実行する。これらの処理の詳細については後述する。変動パターン選択処理の後、特図１保留球数を１つディクリメントする（ステップＳ１４１０）。次に、遊技制御用マイコン８１は、第１特図保留記憶領域８５ａの第１～第４記憶領域に格納されている各種乱数値の格納場所を現在の位置から読み出される側に１つシフトするとともに、第１特図保留記憶領域８５ａにおいて読み出される側から最も遠い場所に格納されている保留情報をクリアする（ステップＳ１４１１）。上記ステップによって、第１特図保留が保留された順に消化される。この場合、画像表示装置７の表示画面７ａでは、

第１特図保留記憶領域８５ａの第１記憶領域に対応する保留画像９Ａ（４つの保留画像９Ａのうち、一番右端の保留画像９Ａ）が保留消化画像表示領域側にシフトし、保留消化画像９Ｃとして表示される。また、第１特図保留記憶領域８５ａの第２～第４記憶領域に対応する保留画像９Ａ（４つの保留画像９Ａのうち、左から２、３、４番目の保留画像９Ａ）がそれぞれ右側に１つシフトする（図１）。これにより、遊技者は、第１特図保留が１つ消化されたことを認識することができる。次に、遊技制御用マイコン８１は、特図１変動開始処理をおこなう（ステップＳ１４１２）。特図１変動開始処理では、変動開始コマンドをメインＲＡＭ８４のコマンドセット領域８４ａにセットし、第１特別図柄の変動表示を開始させるとともに、変動時間タイマのセットをおこなう。変動時間タイマには、変動パターン選択処理で選択された変動パターンに応じて決定される変動時間がセットされる。また、遊技制御用マイコン８１は、特別動作ステータスを「２」にセットする（ステップＳ１４０６）。なお、特図１変動開始処理でセットされる変動開始コマンド（特図１変動開始コマンド）には、大当たり判定処理（ステップＳ１４０８）でセットされた特図停止図柄データに関する情報や変動パターン選択処理（ステップＳ１４０９）でセットされた変動パターンに関する情報（変動時間に関する情報を含む）が含まれている。

【０１０６】

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

【０１０７】

［大当たり判定処理］

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

【０１０８】

ステップＳ１５０１において、確変フラグがＯＦＦの場合（ステップＳ１５０１：ＮＯ

）、遊技制御用マイコン８１は、大当たり判定テーブルＴ１（図８）のうちの通常確率状態用のテーブルを参照して大当たり判定をおこなう（ステップＳ１５０４）。具体的には、遊技制御用マイコン８１は、まず、ステップＳ１５０２と同様の方法によって大当たり乱数値の読み出しをおこなう。次に、ここでは、通常確率状態（確変フラグがＯＦＦ）であるため、大当たり判定テーブルＴ１のうち、通常確率状態用のテーブル（大当たり判定値が「０」～「１６４」）に基づいて大当たりか否かを判定する。

【０１０９】

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

【０１１０】

［変動パターン選択処理］

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

【０１１１】

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

ターン乱数値とを用いて変動パターンを選択する。ここでは、非時短状態Ｖ通過予定大当たり用のテーブルとして、図１０に示す非時短状態用の変動パターン判定テーブルＴ６のうち、Ｖ通過予定大当たりに該当する部分（特図１では変動パターンが「Ｐ１」～「Ｐ３」の部分、特図２では変動パターンが「Ｐ２１」～「Ｐ２３」の部分）が参照される（アドレスがセットされる）。読み出した変動パターン乱数値から、特図１では変動パターンとして「Ｐ１」～「Ｐ３」のいずれか、特図２では「Ｐ２１」～「Ｐ２３」のいずれかが選択される。

【０１１２】

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

【０１１３】

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

【０１１４】

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

【０１１５】

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

、リーチ無しハズレに該当する部分（特図１では変動パターンが「Ｐ１５」～「Ｐ１６」の部分、特図２では変動パターンが「Ｐ３２」～「Ｐ３３」の部分）が参照される。特図１では、読み出した変動パターン乱数値と、現在の特図１保留球数（１～４）から、変動パターンとして「Ｐ１５」、「Ｐ１６」のいずれかが選択される。特図２では、読み出した変動パターン乱数値と、現在の特図２保留球数（１～４）から、変動パターンとして「Ｐ３２」、「Ｐ３３」のいずれかが選択される。ここでも、保留球数によって選択される変動パターンが変わるため、保留球数に応じた短縮変動の機能が働くようになっている。

【０１１６】

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

【０１１７】

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

【０１１８】

［特別図柄変動中処理］

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

【０１１９】
［特別図柄確定処理］
図２７は、特別図柄確定処理（図２１：ステップＳ１３０６）のフローチャートである。遊技制御用マイコン８１は、まず、遊技状態管理処理をおこなう（ステップＳ１８０１）。遊技状態管理処理とは、ＳＴ回数や時短回数を管理するための処理であり内容について後述する。遊技状態管理処理の後、大当たりフラグがＯＮであるか否かの判定をおこなう（ステップＳ１８０２）。大当たりフラグがＯＦＦである場合（ステップＳ１８０２：ＮＯ）、遊技制御用マイコン８１は、特別動作ステータスを「１」にセットして（ステップＳ１８０８）、本処理を終了する。これにより、大当たり遊技は開始されず、再度、特別図柄待機処理（図２２）に移行し、次の保留に対する大当たり判定等が実行される。

【０１２０】
大当たりフラグがＯＮの場合（ステップＳ１８０２：ＹＥＳ）、遊技制御用マイコン８１は、当選した大当たりの種別に応じた大入賞口およびＶ開閉部材の開放パターンのセットをおこなう（ステップＳ１８０３）。具体的には、遊技制御用マイコン８１は、大入賞口開放パターン判定テーブルＴ８（図１３）を参照して、特図停止図柄データから大入賞口の開放パターンを決定し、決定した開放パターンをセットする。例えば、特図停止図柄データが「１１Ｈ」の場合には、大入賞口の開放パターンとして「開放パターン２１」がセットされる。また、遊技制御用マイコン８１は、Ｖ開閉部材開放パターン判定テーブルＴ９（図１４）を参照して、特図停止図柄データからＶ開閉部材７１の開放パターンを決定し、決定した開放パターンをセットする。例えば、特図停止図柄データが「１１Ｈ」の場合には、Ｖ開閉部材７１の開放パターンとして「開放パターン３１」がセットされる。大入賞口およびＶ開閉部材の開放パターンのセットとあわせてラウンドカウンタの値を、当選した大当たりの種類に応じたラウンド数にセットする。ラウンドカウンタとは、大当たり遊技中に実行した単位開放遊技（ラウンド遊技）の回数をカウントするものである。ここでは、ラウンドカウンタには「１６」がセットされる（図１３（Ｂ））。

【０１２１】
開放パターンのセット後、遊技制御用マイコン８１は、遊技状態リセット処理をおこなう（ステップＳ１８０４）。遊技状態リセット処理とは、確変フラグや時短フラグをリセットする（ＯＦＦに戻す）ための処理であり内容について後述する。遊技状態リセット処理の後、大当たり遊技を開始するために、大当たりのオープニングコマンドをセットし（ステップＳ１８０５）、オープニングを開始する（ステップＳ１８０６）。その後、特別動作ステータスを「４」にセットして（ステップＳ１８０７）、本処理を終える。

【０１２２】
［遊技状態管理処理］
図２８は、遊技状態管理処理（図２７：ステップＳ１８０１）のフローチャートである。遊技制御用マイコン８１は、まず、確変フラグがＯＮか否かの判定をおこなう（ステップＳ２００１）。確変フラグがＯＦＦの場合（ステップＳ２００１：ＮＯ）、処理はステップＳ２０１０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「１００」がセットされる。遊技制御用マイコン８１は、確変カウンタを１ディクリメントした結果、カウンタの値が「０」になったか否かの判定をおこなう（ステップＳ２００３）。確変カウンタの値が「０」ではない場合（ステップＳ２００３：ＮＯ）、処理はステップＳ２００５にスキップする。確変カウンタの値が「０」の場合（ステップＳ２００３：ＹＥＳ）、確変フラグをＯＦＦに切り替える（ステップＳ２００４）。

【０１２３】
ステップＳ２００５では、遊技制御用マイコン８１は、時短フラグがＯＮか否かの判定をおこなう。時短フラグがＯＦＦの場合（ステップＳ２００５：ＮＯ）、処理はステップＳ２００９にスキップする。時短フラグがＯＮの場合（ステップＳ２００５：ＹＥＳ）、

時短カウンタの値を１ディクリメントする（ステップＳ２００６）。時短カウンタとは、時短状態中に実行した特別図柄の変動回数をカウントするものである。ここでは、時短状態への移行時に、時短カウンタに「１００」がセットされる。遊技制御用マイコン８１は、時短カウンタを１ディクリメントした結果、カウンタの値が「０」になったか否かの判定をおこなう（ステップＳ２００７）。時短カウンタの値が「０」ではない場合（ステップＳ２００７：ＮＯ）、処理はステップＳ２００９にスキップする。時短カウンタの値が「０」の場合（ステップＳ２００７：ＹＥＳ）、時短フラグをＯＦＦに切り替える（ステップＳ２００８）。

【０１２４】

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

【０１２５】

ステップＳ２０１０では、遊技制御用マイコン８１は、天井フラグがＯＮか否かの判定をおこなう。天井フラグがＯＦＦの場合（ステップＳ２０１０：ＮＯ）、処理はステップＳ２００５にスキップする。天井フラグがＯＮの場合（ステップＳ２０１０：ＹＥＳ）、天井カウンタの値を１ディクリメントする（ステップＳ２０１１）。天井カウンタとは、ｂ時短（遊タイム）に達するまでの規定回転数をカウントするためのものであり、天井フラグがＯＮのとき（低確率状態中）に実行した特別図柄の変動回数をカウントする。ここでは、天井フラグがＯＮにセットされたときに天井カウンタに規定回転数としての「５００」がセットされる。遊技制御用マイコン８１は、天井カウンタを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Ｓ２０１２）。すなわち、ｂ時短（遊タイム）に達するまでの規定回転数を経過したか否かの判定をおこなう。天井カウンタの値が「０」ではない場合（ステップＳ２０１２：ＮＯ）、処理はステップＳ２００５にスキップする。天井カウンタの値が「０」の場合（ステップＳ２０１２：ＹＥＳ）、時短フラグをＯＮに切り替え（ステップＳ２０１３）、時短カウンタに時短回数（付与回数）として「７００」をセットする。そして、天井フラグをＯＦＦに切り替える（ステップＳ２０１５）。その後、ステップＳ２００９の処理が実行される。

【０１２６】

［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）、処理は２１０５にスキップする。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）。ステップＳ２１０５において、遊技制御用マイコン８１は、天井フラグがＯＮか否かの判定をおこなう。天井フラグがＯＦＦの場合（ステップＳ２１０５：ＮＯ）、本処理を終了する。天井フラグがＯＮの場合（ステップＳ２１０５：ＹＥＳ）、天井フラグをＯＦＦに切り替える（ステップＳ２１０６）。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で天井フラグはＯＦＦ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。

【０１２７】

［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。

【０１２８】

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

【０１２９】

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

【０１３０】

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）。

【０１３１】

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。

【０１３２】

当該ラウンド遊技が終了している場合（ステップＳ２２２０：ＹＥＳ）、遊技制御用マイコン８１は、ラウンドカウンタの値を１ディクリメンとし（ステップＳ２２２１）、ラウンドカウンタの値が「０」であるか否かの判定をおこなう（ステップＳ２２２６）。ラウンドカウンタの値が「０」でなはい場合（ステップＳ２２２６：ＮＯ）、すなわち、規定のラウンド遊技回数をまだ消化していない場合、次のラウンド遊技を開始するために本処理を終える。一方、ラウンドカウンタの値が「０」の場合、大当たり遊技を終了させる大当たり終了処理として、大当たりのエンディングコマンドをセットするとともに（ステップＳ２２２７）、大当たりのエンディングを開始する（ステップＳ２２２８）。本実施形態では、「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」でＶ領域３９への遊技球の通過があった場合のエンディング時間（例えば１８秒）は、「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ非通過予定大当たり」でＶ領域３９への遊技球の通過が無かった場合のエンディング時間と同じ長さになっている。これにより、遊技者に対して、「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」でＶ領域３９への遊技球の通過があった場合であっても、「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ非通過予定大当たり」でＶ領域３９への遊技球の通過が無かったと認識させることができる。なお、「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」でＶ領域３９への遊技球の通過が無かった場合のエンディング時間もこれらと同じ長さになっている。大当たりのエンディングの開始後、大当たり終了フラグをＯＮにセットして（ステップＳ２２２９）、本処理を終える。

【０１３３】

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。

【０１３４】

［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。

【０１３５】

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。

【０１３６】

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。

【０１３７】

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。

【０１３８】

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。

【０１３９】

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。

【０１４０】

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。

【０１４１】

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。

【０１４２】

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。

【０１４３】

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

【０１４４】
一方、ステップＳ２３０１において、Ｖフラグがオンの場合（ステップＳ２３０１：ＹＥＳ）、遊技制御用マイコン８１は、確変フラグをオンにし（ステップＳ２３０４）、確変カウンタに「１００」をセットし（ステップＳ２３０５）、Ｖフラグをオフにする（ステップＳ２３０６）。また、遊技制御用マイコン８１は、時短フラグをオンにし（ステップＳ２３０７）、時短カウンタに「１００」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１００回おこなわれること、または、次の大当たりに当選すること、のいずれかの条件の成立によって終了する。

【０１４５】
ステップＳ２３１０では、遊技制御用マイコン８１は、天井フラグをオンにし、天井カウンタに、ｂ時短（遊タイム）に達するまでの規定回転数としての「５００」がセットされる（ステップＳ２３１１）。これにより、大当たり遊技後、確変フラグがオフとなっているとき、５００回はまるとｂ時短（遊タイム）に突入する。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、設定した遊技状態（時短フラグ、時短カウンタ、確変フラグ、確変カウンタ、天井フラグ、天井カウンタ）に関する情報が含まれている。

【０１４６】
［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フラグをオンするとともに（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。

【０１４７】
［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。

【０１４８】

７．演出制御用マイコン９１の動作

図３５～図４４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。

【０１４９】

［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。

【０１５０】

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。

【０１５１】

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。

【０１５２】

［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。

【０１５３】

［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。

【０１５４】

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。

【０１５５】

続いて、演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０から変動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。

【０１５６】

続いて、演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０から変動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。

【０１５７】

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。

【０１５８】

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。

【０１５９】

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。

【０１６０】
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Ｓ４５３５）。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（時短フラグ、時短カウンタ、確変フラグ、確変カウンタ、天井フラグ、天井カウンタなど）をサブＲＡＭ９４に保持させる。具体的には、遊技状態指定コマンドに含まれる情報に基づいて、サブＲＡＭ９４のカウンタセット領域９４ｄに設けられた、時短演出カウンタ、確変演出カウンタ、天井演出カウンタの値が更新される。例えば、時短時の残り変動回数（ゲーム回数）が時短演出カウンタにセットされ、確変時の残り変動回数が確変演出カウンタにセットされ、天井到達までの残り変動回数が天井演出カウンタにセットされる。これにより、主制御基板８０側だけでなく、サブ制御基板９０側でも時短回数、確変回数、天井回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、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。

【０１６１】
［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。

【０１６２】
図３９は、事前判定情報記憶領域９４ｃの構成を説明するための図である。事前判定情報記憶領域９４ｃには、上述した、大当たり判定情報、大当たり種別情報、および、変動パターン情報のほか、先読み演出パターン情報が記憶される。先読み演出パターン情報とは、変動演出中に実行される先読み演出の内容を示す情報であり、後述するステップＳ４６０４において選択される。図３９（Ａ）は、特図２保留の１個目～３個目にそれぞれ対応する事前判定結果として、大当たり判定情報「ハズレ」と、変動パターン情報「Ｐ７２」「Ｐ７３」が第１～３格納領域に記憶され、また、当該変動に対応する事前判定結果が当該領域に記憶された状態が示されている。図３９（Ｂ）は、図３９（Ａ）の状態から特図２の入賞があり、主制御基板８０から受信した事前判定コマンドに含まれる事前判定情報を、特図２保留の４個目に対応する第４格納領域に記憶させた状態が示されている。ここでは、事前判定情報として、大当たり判定情報「大当たり」と、大当たり種別情報「２１Ｈ」と、変動パターン情報「Ｐ６１」が記憶されている。また、あわせて、特図２保留の１個目～４個目に対応する第１～４格納領域と、当該変動に対応する当該領域とのそれぞれに先読み演出パターン情報として「パターンＡ」がセットされている。図３９（Ｃ）は、図３９（Ｂ）の状態から当該変動が終了して事前判定情報シフト処理が実行された状態が示されている。具体的には、第１格納領域に格納されていた事前判定情報が当該領域にシフトし、第２～４格納領域に格納されていた事前判定情報が第１～３格納領域にシフトし、第４記憶領域の事前判定情報がクリアされる。事前判定情報シフト処理は、変動演出終了処理（図３７：ステップＳ４４７０）において実行される。

【０１６３】
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。

【０１６４】

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。

【０１６５】

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。

【０１６６】

［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。

【０１６７】

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。

【０１６８】

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

【０１６９】

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。

【０１７０】

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

【０１７１】

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。

【０１７２】

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、カウント演出パターン決定処理をおこなう（ステップＳ５０１６）。ここでは、カウント演出パターン決定処理は、確変時の残り変動回数（ゲーム回数）や、時短時の残り変動回数、天井到達までの残り変動回数、電源投入時からの変動回数、大当たり遊技後からの変動回数等を表示画面７ａに表示するための処理である。演出制御用マイコン９１は、確

変時に、確変演出カウンタの値に基づいて、表示画面７ａに確変残り回数を表示させる。また、演出制御用マイコン９１は、時短時に、時短演出カウンタの値に基づいて、確変残り回数を表示させる。

【０１７３】

また、演出制御用マイコン９１は、天井演出カウンタの値と、宵越し演出カウンタの値から、種々の演出を実行することができる。天井演出カウンタには、天井到達までの残り変動回数が記憶され、宵越し演出カウンタには、電源投入時からの変動回数が記録されている。演出制御用マイコン９１は、例えば、主制御基板８０から変動演出終了コマンドを受信するたびに、宵越し演出カウンタをインクリメントすることによって、電源投入時からの変動回数をセットすることができる。演出制御用マイコン９１は、宵越し演出カウンタの値がＴＨ１（例えば、ＴＨ１＝１０）のときの天井演出カウンタの値がＴＨ２（例えば、ＴＨ２＝２００）以下か否かの判定をおこなう。天井演出カウンタの値がＴＨ２以下の場合には、所定のチャンス画像を表示させる。天井演出カウンタの値がＴＨ２より大きい場合には、チャンス画像を表示させない。これにより、チャンス画像を見た遊技者は、遊技機１が前日のゲーム回数を引き継いでおり、ラムクリアがなされていないことを認識することができる。また、演出制御用マイコン９１は、宵越し演出カウンタの値がＴＨ３（例えば、ＴＨ３＝５０）のときの天井演出カウンタの値を表示させてもよい。また、演出制御用マイコン９１は、宵越し演出カウンタの値がＴＨ４（例えば、ＴＨ４＝１００）のときの天井演出カウンタの値を表す表示やチャンス画像を再度消してもよい。また、演出制御用マイコン９１は、宵越し演出カウンタの値がＴＨ５（例えば、ＴＨ５＝２００）のときの天井演出カウンタの値を再度表示してもよい。演出制御用マイコン９１は、天井演出カウンタの値を表示するか否かを上述のように、宵越し演出カウンタの値に基づいて決定してもよいし、天井演出カウンタの値に基づいて決定してもよい。例えば、演出制御用マイコン９１は、天井演出カウンタの値がＴＨ６（例えば、ＴＨ６＝１００）のときに、天井演出カウンタの値を表示させ、天井演出カウンタの値がＴＨ７（例えば、ＴＨ７＝７０）のときに、天井演出カウンタの値の表示を消し、天井演出カウンタの値がＴＨ８（例えば、ＴＨ８＝５０）のときに、再び、天井演出カウンタの値を表示させてもよい。

【０１７４】

カウント演出パターン決定処理の後、演出制御用マイコン９１、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。

【０１７５】

演出制御用マイコン９１は、上記ステップＳ５０１０～Ｓ５０１６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。

【０１７６】

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。

【０１７７】

［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。

【０１７８】

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。

【０１７９】

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。

【０１８０】

続いて、画像制御用マイコン１０１は、サブ制御基板９０から変動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）。一方、受信していない場合（ステップＳ５００３：ＮＯ）、画像制御用マイコン１０１は、上述の処理をスキップする。

【０１８１】

続いて、画像制御用マイコン１０１は、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Ｒ

ＯＭ１０３から読み出して、画像表示装置７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）、画像制御用マイコン１０１は、上述の処理をスキップする。

【０１８２】

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、画像制御用マイコン１０１は、上記したコマンドの他に、各種コマンドにおいて指示された所定の画像をＲＯＭ１０３から読み出して、画像表示装置７に表示させる。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、画像表示装置７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、画像表示装置７に表示させて、本処理を終了する。

【０１８３】

９．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）の動作、枠可動体（枠可動役物６９）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、枠可動役物６９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。

【０１８４】

図４６は、第１可動役物１４の移動態様を例示した説明図である。図４７は、第１可動役物１４の第２態様を例示した説明図である。第１可動役物１４は、縦長の棒状部材であり、上端が画像表示装置７の上端付近に位置し、下端が像表示装置７の下端付近に位置している。第１可動役物１４は、上端と下端が視認困難になっており、中央部付近が画像表示装置７の前方（前面）において視認可能になっている。図１に示すように、第１可動役物１４は、画像表示装置７の左側の退避位置（ホームポジション）で静止することができる（第１態様）。第１可動役物１４は、退避位置において、一部のみが格納されて残部が視認可能になっていてもよいし、全体が格納されて視認困難になっていてもよい。図４６に示すように、第１可動役物１４は、画像表示装置７の前方において左右方向に移動可能に構成されている。退避位置から表示画面７ａの右端に向かって移動（進出）して表示画面７ａの前面において左右方向に移動可能に構成されている。また、表示画面７ａの前方の任意の進出位置で静止することができる。第１可動役物１４の移動態様は任意に設定できる。また、図４７に示すように、第１可動役物１４は、表示画面７ａの右端まで移動して、その位置で静止することができる（第２態様）。第１可動役物１４は、少なくとも一部に装飾部が形成されていてもよいし、透過性を有していてもよい。

【０１８５】

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

ることができ、そこで静止することができる。
【０１８６】
図４９は、枠可動役物６９の第２態様を例示した説明図である。枠可動役物６９は、ハンドル６０の左右両側に配置された一対の平板状の部材によって構成され、それぞれ、左右方向に移動可能に構成されている。２つの部材は、柔軟性のある部材で形成されており、それぞれの部材の一方の主面がハンドル６０に近づいたり遠ざかったりするように構成されている。図１に示すように、枠可動役物６９の２つの部材は、通常時はハンドル６０の左側と右側においてそれぞれハンドル６０から遠ざかった退避位置（ホームポジション）で静止している（第１態様）。図４９に示すように、枠可動役物６９の２つの部材は、退避位置からそれぞれハンドル６０に近づく方向に向かって移動（進出）し、すなわち、互いに近接するように移動し、それぞれハンドル６０に触れる位置で静止することができる（第２態様）。枠可動役物６９は、進出位置のとき、ハンドル６０またはハンドル６０を操作中の遊技者の右手に触れる。枠可動役物６９は、第２態様から第１態様になるように、２つの部材が互いに離れる方向に移動することができる。
【０１８７】
図５０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。
【０１８８】
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などで実行される。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。
【０１８９】
以下に図５１、５２を用いてリザルト画面表示演出について説明する。このリザルト画面表示演出は、大当たり遊技中などに実行される。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信したコマンドを解析し、リザルト画面表示演出を実行する指示が含まれていると、ＲＯＭ１０３から対応する画像データを読み出して画像表示装置７の表示画面７ａや、サブ表示画面６４に画像を表示させる。
【０１９０】
［リザルト画面表示演出］
図５１は、リザルト画面表示演出を説明するための第１の図である。図５２は、リザルト画面表示演出を説明するための第２の図である。リザルト画面表示演出は、複数のラウンド遊技からなる当たり遊技の実行中に、ラウンド遊技が終了する前にもかかわらずリザルト画面が表示される演出である。リザルト画面とは、特定の期間に実施された遊技（ゲーム）の結果を報知する画面である。特定の期間とは、例えば、初当たりから時短状態と当たりとを繰り返し、通常状態（低確非時短状態）に戻るまでの遊技期間であり、遊技（ゲーム）の結果とは、その遊技期間に得られた獲得球数（出玉数）や、連チャン回数等である。通常、リザルト画面は、通常状態の遊技が開始される直前の大当たり遊技終了時（エンディング時）や、時短遊技終了時に表示される。一方、リザルト画面途中表示演出Ａでは、大当たり遊技の途中にもかかわらずリザルト画面が表示される。
【０１９１】
図５１（Ａ）では、低確非時短状態の特図１変動の後、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒが「６６６」の当たりの態様で確定停止した状態が表示画面７ａ

に例示されている。装飾図柄の下には「当たり！」の文字画像が表示され大当たりを報知している。ここでは、１０Ｒ通常大当たりまたは１０Ｒ確変大当たりに当選するものとして説明する。大当たり種別が１０Ｒ通常大当たり（１０Ｒ後に低確非時短に移行）の場合、図５１（Ａ）～（Ｌ）、５２（Ａ）～（Ｂ）の順に演出が進む。大当たり種別が１０Ｒ確変大当たり（１０Ｒ後に高確時短に移行）の場合、図５１（Ａ）～（Ｅ）、５２（Ｃ）～（Ｌ）の順に演出が進む。

【０１９２】

図５１（Ｂ）に示すように、大当たりに当選すると、大当たり遊技が実行される「大当たりモード」に突入することを報知する画像「大当たりモード開始！！！」が表示される。また、遊技者に右打ちを示唆する右打ち画像が表示される。右打ち画像は、遊技者に対して右方向に遊技球を発射するように促す画像であり、「右打ち」の文字画像と、右矢印の画像とを含んでいる。

【０１９３】

図５１（Ｃ）には、大当たり遊技中（ラウンド遊技中）の表示画面７ａが例示されている。ここでは、１０Ｒ大当たり（１０Ｒ確変大当たりまたは１０Ｒ通常大当たり）の１Ｒを実行中の状態が示されており、１ラウンドあたり１００球獲得できるものとしている。表示画面７ａには、ラウンド画像と、獲得球数画像と、モード画像と、右打ち画像が表示されている。ラウンド画像は、当たり遊技中の残りのラウンド遊技の数を表す画像であり、横一列に並んだ丸画像からなる。ここでは、ラウンド画像は、１０個の丸画像からなり、各丸画像が１ラウンドを表している。白丸が実行中または実行済みのラウンドを示し、黒丸が未実行のラウンドを示している。図５１（Ｃ）では、１つが白丸であり９つが黒丸で表示されているため第１ラウンドが実行されていることを示している。獲得球数画像は、特定の期間に実施された大当たり遊技で得られた球数（ここでは「５８球」）を示している。モード画像は、現在実行されているモード名を示しており、ここでは大当たり遊技が実行されていることを「大当たりモード」で示している。

【０１９４】

図５１（Ｄ）では、大当たり遊技が進行した状態が例示されている。ラウンド画像は、４つが白丸であり６つが黒丸で表示されているため第４ラウンドが実行されていることを示している。獲得球数画像は、「３２１球」を示している。

【０１９５】

図５１（Ｅ）では、延長バトル演出が例示されている。ラウンド遊技中の特定のタイミング（例えば４Ｒ中）に、味方キャラクタＣＲＡと、敵キャラクタＣＲＢとが戦う演出が開始される。この延長バトル演出は、時短状態が延長するか否かを報知するものであり、ここでは、味方キャラクタＣＲＡが勝利すると大当たり種別が１０Ｒ確変大当たりであったことが報知され、大当たり遊技後に高確時短状態になる。一方、味方キャラクタＣＲＡが敗北すると大当たり種別が１０Ｒ通常大当たりであったことが報知され、大当たり遊技後に低確非時短状態になる。ラウンド画像は、４つが白丸であり６つが黒丸で表示されているため第４ラウンドが実行されていることを示している。獲得球数画像は、「３５３球」を示している。

【０１９６】

図５１（Ｆ）～（Ｌ）、５２（Ａ）、（Ｂ）は、１０Ｒ通常大当たりの場合を例示している。図５１（Ｆ）では、図５１（Ｅ）の延長バトル演出において味方キャラクタＣＲＡが敗北した状態が示されている。ラウンド画像は、６つが白丸であり４つが黒丸で表示されているため第６ラウンドが実行されていることを示している。獲得球数画像は、「５１２球」を示している。

【０１９７】

図５１（Ｇ）では、発射方向示唆画像消去演出が実行されている状態が示されている。ラウンド遊技中の特定のタイミング（例えば、延長バトル演出で敗北後）に、発射方向示唆画像の表示が消える発射方向示唆画像消去演出が実行される。ここでは、右打ち画像（発射方向示唆画像）のほか、さらに、獲得球数画像の表示が消える。右打ち画像と獲得球

数の表示が消えることで、延長バトル演出で敗北の喪失感を遊技者に与えることができる。また、右打ち画像と獲得球数の表示が消えることで、ラウンド遊技中であってもこの後に連チャンにならないことが示唆される。ラウンド画像は、７つが白丸であり３つが黒丸で表示されているため第７ラウンドが実行されていることを示している。敗北した味方キャラクタＣＲＡは表示が維持されている。

【０１９８】

図５１（Ｈ）では、リザルト画面が表示されている。ここでは、ラウンド遊技中の特定のタイミング（例えば、画像消失演出後）に、大当たり遊技実行中にもかかわらず突然、リザルト画面が表示される。リザルト画面は矩形の枠画像で囲まれており、内側に、リザルト画面を示す「結果（リザルト）」の画像と、獲得球数画像と、連チャン回数画像と、大当たりモードの終了を示唆するモード終了画像と、が表示される。このリザルト画面の獲得球数画像「６３５球」は、表示時点における獲得球数が表示されており、特定の期間の終了時の結果を表示していない。そのため、大当たり遊技（ラウンド遊技）の進行によって数値がリニアに増加する。連チャン回数画像は、今回、１０Ｒ通常大当たりであり、その後に連チャンされないため、特定の期間の終了時の結果が表示される。このリザルト画面に重なってラウンド画像が表示される。ラウンド画像は、７つが白丸であり３つが黒丸で表示されているため第７ラウンドが実行されていることを示している。

【０１９９】

図５１（Ｉ）では、リザルト画面の表示が維持された状態で、大当たり遊技（ラウンド遊技）が進行している状態が示されている。図５１（Ｈ）と同じ第７ラウンド中において、獲得球数画像が「６９３球」に増加している。数値の増加はリニアに増加してもよいし、出玉数が所定の単位（たとえば１０球）となったときに、所定の単位ごとに増加するように表示されてもよい。

【０２００】

図５１（Ｊ）では、リザルト画面の表示が維持された状態で、大当たり遊技（ラウンド遊技）が進行している状態が示されている。ラウンド画像は、８つが白丸であり２つが黒丸で表示されているため第８ラウンドが実行されていることを示している。獲得球数画像「７５３球」は、上述のように、表示時点における獲得球数が表示されており、大当たり遊技（ラウンド遊技）の進行によってさらに数値が増加する。

【０２０１】

図５１（Ｋ）では、リザルト画面の表示が維持された状態で、大当たり遊技（ラウンド遊技）が進行している状態が示されている。ラウンド画像は、１０個すべてが白丸であり、第１０ラウンドが実行されていることを示している。また、このリザルト画面の獲得球数画像「９６２球」は、表示時点における獲得球数が表示されており、大当たり遊技（ラウンド遊技）の進行によって数値が増加する。

【０２０２】

その後、図５１（Ｌ）に示すように、獲得球数が１０００球となり、最終ラウンド（第１０ラウンド）が終了した状態になっている。そして、ラウンド画像の表示が消える。これにより、ラウンド遊技が終了しエンディングが開始される。

【０２０３】

エンディングが開始されると、図５２（Ａ）に示すように、リザルト画面に重なって「通常モードへ移行」の文字画像が表示される。その後、所定期間経過すると、図５２（Ｂ）に示すように、低確非時短状態で特図１変動が開始される（左打ち遊技）。表示画面７ａには、「通常モード開始」の文字画像と、左打ち画像と、変動表示された装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが表示される。

【０２０４】

図５２（Ｃ）～（Ｌ）は、１０Ｒ確変大当たりの場合を例示している。図５２（Ｃ）では、図５１（Ｅ）の延長バトル演出において味方キャラクタＣＲＡが勝利した状態が示されている。ラウンド画像は、６つが白丸であり４つが黒丸で表示されているため第６ラウンドが実行されていることを示している。獲得球数画像は、「５１２球」を示している。

【０２０５】
図５２（Ｄ）では、大当たり遊技（ラウンド遊技）の進行によって、獲得球数が１０００球となり、最終ラウンド（第１０ラウンド）が終了した状態になっている。ここでは、図５１（Ｈ）～（Ｋ）と異なり、ラウンド遊技中にリザルト画面が表示されない。これは、今回、１０Ｒ確変大当たりであり、大当たり終了後に高確時短状態で連チャンが継続する可能性があり、特定の期間の終了時点が未定のためである。ラウンド遊技が終了するとエンディングが開始される。
【０２０６】
エンディングが開始されると、図５２（Ｅ）に示すように、ラウンド画像に重なって「有利モードへ移行」の文字画像が表示される。その後、所定期間経過すると、図５２（Ｆ）に示すように、高確時短状態で特図２変動が開始される（右打ち遊技）。表示画面７ａには、「有利モード開始」の文字画像と、右打ち画像と、変動表示された装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒと、獲得球数画像「１０００球獲得」と、が表示される。
【０２０７】
図５２（Ｇ）では、高確時短状態の「有利モード」において、特図２変動の後、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒが「２２２」の大当たりの態様で確定停止した状態を例示されている。装飾図柄の下には「当たり！」の文字画像が表示され大当たりを報知している。また、「２回目」の文字画像によって２連チャン目であることが報知されている。ここでは、１０Ｒ通常大当たりに当選したものとして説明する。
【０２０８】
図５２（Ｈ）に示すように、大当たりに当選すると、大当たり遊技が実行される「大当たりモード」に突入することを報知する画像「大当たりモード開始！！！」が表示される。また、遊技者に右打ちを示唆する右打ち画像が表示される。
【０２０９】
図５２（Ｉ）は、大当たり遊技（ラウンド遊技）の進行によって、獲得球数が２０００球となり、最終ラウンド（第１０ラウンド）が終了した状態になっている。ここでは、図５１（Ｃ）～（Ｌ）、５２（Ａ）～（Ｅ）と異なり、ラウンド遊技中に、延長バトル演出が実行されない。また、１０Ｒ通常大当たりにもかかわらず、ラウンド遊技中に、リザルト画面が表示されない。このように、大当たり遊技中に延長バトル演出やラウンド遊技中のリザルト画面の表示をおこなわない場合もある。延長バトル演出やラウンド遊技中のリザルト画面の表示をおこなうか否かは、大当たり当選時に、乱数によって決定してもよい。また、当たり図柄によって決定してもよい。ラウンド遊技が終了するとエンディングが開始される。
【０２１０】
図５２（Ｊ）では、リザルト画面が表示されている。ここでは、ラウンド遊技が終了し、エンディングになってからリザルト画面が表示される。リザルト画面は矩形の枠画像で囲まれており、内側に、リザルト画面を示す「結果（リザルト）」の画像と、獲得球数画像と、連チャン回数画像と、大当たりモードの終了を示唆するモード終了画像と、が表示される。このリザルト画面の獲得球数画像「２０００球」は、今回、１０Ｒ通常大当たりであり、また、ラウンド遊技が終了しているため、特定の期間の終了時の結果が表示される。連チャン回数画像についても、今回、１０Ｒ通常大当たりであり、その後に連チャンされないため、特定の期間の終了時の結果が表示される。
【０２１１】
図５２（Ｋ）では、リザルト画面に重なって「通常モードへ移行」の文字画像が表示される。その後、所定期間経過すると、図５２（Ｌ）に示すように、低確非時短状態で特図１変動が開始される（左打ち遊技）。表示画面７ａには、「通常モード開始」の文字画像と、左打ち画像と、変動表示された装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが表示される。
【０２１２】
［効果例］
以下に、リザルト画面表示演出の効果例を示す。

［効果１－１］
上記実施形態の遊技機１では、図５１（Ｈ）～（Ｋ）に示すように、複数のラウンド遊技からなる当たり遊技の実行中に、ラウンド遊技が終了する前にもかかわらずリザルト画面が表示される。通常、リザルト画像はすべてのラウンド遊技が終了した後に表示されるものであるため、ラウンド遊技が終了する前に表示されることで遊技者を驚かすことができ、興趣の向上を図ることができる。
［効果１－２］
上記実施形態の遊技機１では、図５１（Ｈ）～（Ｋ）に示すように、に示すように、リザルト画面が表示されている状態において、当たり遊技中の残りのラウンド遊技の数を表すラウンド画像が表示される。通常、リザルト画像はすべてのラウンド遊技が終了した後に表示されるものであるため、ラウンド画像とリザルト画面が並行して表示されない。そのため、この演出によって遊技者を驚かすことができ、興趣の向上を図ることができる。
［効果１－３］
上記実施形態の遊技機１では、図５１（Ｈ）～（Ｋ）に示すように、リザルト画面には、当たり遊技で獲得された出玉を含む獲得球数を表す獲得球数画像が含まれており、リザルト画面が表示された後に獲得球数が表す数値が変化する。通常、リザルト画面の獲得球数画像は、特定の期間に獲得された球数の結果を示すものであるため、数値が変化しない。一方、ここでは、ザルト画面の獲得球数画像であるにも関わらず球数が増加するため、遊技者を驚かすことができ、興趣の向上を図ることができる。
［効果２－１］
上記実施形態の遊技機１では、図５１（Ｂ）～（Ｅ）に示すように、複数のラウンド遊技からなる当たり遊技中（１０Ｒ通常大当たり遊技中）に遊技球の発射方向を示唆する示唆画像（右打ち画像）が表示される第１の演出と、図５１（Ｇ）～（Ｋ）に示すように、第１の演出の後、ラウンド遊技が終了する前に示唆画像（右打ち画像）の表示が消える第２の演出と、を実行できる。通常、示唆画像は、ラウンド遊技が終了した後に表示が消えるものであるため、ラウンド遊技が終了する前に表示が消えることで遊技者に種々の示唆をおこなうことができ、興趣の向上を図ることができる。
［効果２－２］
上記実施形態の遊技機１では、図５２（Ｃ）～（Ｆ）に示すように、第１の演出（図５１（Ｂ）～（Ｅ））の後、第２の演出（図５１（Ｇ）～（Ｋ））が実行されずに当たり遊技が終了する第３の演出が実行される場合があり、第３の演出が実行される場合には、第２の演出が実行される場合よりも当たり遊技の終了後に相対的に有利なモードに移行する（図５２（Ｆ）が図５２（Ｂ）よりも有利なモード）。これにより、ラウンド遊技が終了する前に示唆画像の表示が消えるか否かによって遊技者に種々の示唆をおこなうことができ、興趣の向上を図ることができる。
［効果２－３］
上記実施形態の遊技機１では、図５１（Ｇ）に示すように、第２の演出では、示唆画像（右打ち画像）の表示が消えるとき、あわせて、当たり遊技で獲得された出玉を含む獲得球数画像も消える。これにより、獲得球数画像が消えるか否かによって遊技者に種々の示唆をおこなうことができ、興趣の向上を図ることができる。
［効果３－１］
上記実施形態の遊技機１では、図５１（Ｈ）～（Ｌ）に示すように、当たり遊技で獲得された出玉を含む獲得球数を表す獲得球数画像を含むリザルト画面が表示される第１の演出と、第１の演出の後、リザルト画面に含まれる獲得球数画像が表す数値が変化する第２の演出と、を実行できる。通常、リザルト画面の獲得球数画像は、特定の期間に獲得された球数の結果を示すものであるため、数値が変化しない。一方、ここでは、リザルト画面の獲得球数画像であるにも関わらず球数が変化するため、遊技者を驚かすことができ、興趣の向上を図ることができる。
［効果３－２］
上記実施形態の遊技機１では、図５２（Ｊ）に示すように、第１の演出の後、第２の演

出が実行されずに、リザルト画面に含まれる獲得球数画像が表す数値が変化しない第３の演出が実行される場合がある。リザルト画面の獲得球数画像の数値が変化する場合と変化しない場合とがあるため、遊技者をドキドキさせることができ、興趣の向上を図ることができる。

［効果３－３］

上記実施形態の遊技機１では、図５１（Ｈ）～（Ｋ）に示すように、第１の演出では、複数のラウンド遊技からなる当たり遊技の実行中に、ラウンド遊技が終了する前にもかかわらずリザルト画面が表示される。通常、リザルト画像はすべてのラウンド遊技が終了した後に表示されるものであるため、ラウンド遊技が終了する前に表示されることで遊技者を驚かすことができ、興趣の向上を図ることができる。

【０２１３】

以下に図５３、５４を用いてリザルト画面途中表示演出Ａ、Ｂについて説明する。このリザルト画面途中表示演出は、大当たり遊技中などに実行される。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信したコマンドを解析し、リザルト画面途中表示演出を実行する指示が含まれていると、ＲＯＭ１０３から対応する画像データを読み出して画像表示装置７の表示画面７ａや、サブ表示画面６４に画像を表示させる。

【０２１４】

［リザルト画面途中表示演出Ａ］

図５３は、リザルト画面途中表示演出Ａを説明するための図である。図５３（Ａ）～（Ｆ）は、リザルト画面途中表示演出Ａの一例であり、図５３（Ｇ）～（Ｌ）は、リザルト画面途中表示演出Ａの他の一例である。リザルト画面途中表示演出は、複数のラウンド遊技からなる当たり遊技の実行中に、ラウンド遊技が終了する前にもかかわらずリザルト画面が表示される演出である。リザルト画面とは、特定の期間に実施された遊技（ゲーム）の結果を報知する画面である。特定の期間とは、例えば、初当たりから時短状態と当たりとを繰り返し、通常状態（低確非時短状態）に戻るまでの遊技期間であり、遊技（ゲーム）の結果とは、その遊技期間に得られた獲得球数（出玉数）や、連チャン回数等である。通常、リザルト画面は、通常状態の遊技が開始される直前の大当たり遊技終了時（エンディング時）や、時短遊技終了時に表示される。一方、リザルト画面途中表示演出Ａでは、大当たり遊技の途中にもかかわらずリザルト画面が表示される。

【０２１５】

図５３（Ａ）～（Ｆ）を用いて、リザルト画面途中表示演出Ａの一例を示す。図５３（Ａ）では、大当たり遊技中（ラウンド遊技中）の表示画面７ａが例示されている。ここでは、１０Ｒ通常大当たり（１０Ｒ後に低確非時短に移行）の１Ｒを実行中の状態が示されており、１ラウンドあたり１００球獲得できるものとしている。表示画面７ａには、ラウンド画像と、獲得球数画像と、モード画像と、右打ち画像が表示されている。ラウンド画像は、当たり遊技中の残りのラウンド遊技の数を表す画像であり、横一列に並んだ丸画像からなる。ここでは、ラウンド画像は、１０個の丸画像からなり、各丸画像が１ラウンドを表している。白丸が実行中または実行済みのラウンドを示し、黒丸が未実行のラウンドを示している。図５３（Ａ）では、１つが白丸であり９つが黒丸で表示されているため第１ラウンドが実行されていることを示している。獲得球数画像は、特定の期間に実施された大当たり遊技で得られた球数（ここでは「５８球」）を示している。モード画像は、現在実行されているモード名を示しており、ここでは大当たり遊技が実行されていることを「大当たりモード」で示している。右打ち画像は、遊技者に対して右方向に遊技球を発射するように促す画像であり、「右打ち」の文字画像と、右矢印の画像とを含んでいる。

【０２１６】

図５３（Ｂ）では、リザルト画面（１回目）が表示されている。ここでは、ラウンド遊技中の特定のタイミング（例えば２Ｒ開始時）に、大当たり遊技実行中にもかかわらず突然、リザルト画面が表示される。リザルト画面は矩形の枠画像で囲まれており、内側に、リザルト画面を示す「結果（リザルト）」の画像と、獲得球数画像と、連チャン回数画像と、大当たりモードの終了を示唆するモード終了画像と、「予想１回目」の文字画像と、

が表示される。このリザルト画面は、表示時点における予想のリザルト画面であり、特定の期間の終了時の結果を予想して表示したものである。獲得球数画像の数値や、連チャン回数画像の数値の予想は、実行中の大当たりの大当たり種別などに応じて決定される。このリザルト画面に重なってラウンド画像が表示される。ラウンド画像は、２つが白丸であり８つが黒丸で表示されているため第２ラウンドが実行されていることを示している。リザルト画面の表示は所定のタイミング（例えば２Ｒ終了時）に消える。

【０２１７】

その後、図５３（Ｃ）に示すように、リザルト画面の表示が消え、ラウンド遊技が進行する。ラウンド画像は、４つが白丸であり６つが黒丸で表示されているため第４ラウンドが実行されていることを示している。

【０２１８】

その後、図５３（Ｄ）に示すように、リザルト画面（２回目）が表示される。ここでは、ラウンド遊技中の特定のタイミング（例えば７Ｒ開始時）に、大当たり遊技実行中にもかかわらず突然、２回目のリザルト画面が表示される。リザルト画面は矩形の枠画像で囲まれており、内側に、リザルト画面を示す「結果（リザルト）」の画像と、獲得球数画像と、連チャン回数画像と、大当たりモードの終了を示唆するモード終了画像と、「予想２回目」の文字画像と、が表示される。このリザルト画面は、表示時点における予想のリザルト画面であり、特定の期間の終了時の結果を予想して表示したものである。獲得球数画像の数値や、連チャン回数画像の数値の予想は、実行中の大当たりの大当たり種別などに応じて決定される。ここでは、１回目の予想のリザルト画面とは異なる結果が表示されている。このリザルト画面に重なってラウンド画像が表示される。ラウンド画像は、７つが白丸であり３つが黒丸で表示されているため第７ラウンドが実行されていることを示している。リザルト画面の表示は所定のタイミング（例えば７Ｒ終了時）に消える。

【０２１９】

その後、図５３（Ｅ）に示すように、リザルト画面の表示が消え、ラウンド遊技が進行する。ラウンド画像は、１０個すべてが白丸であり、また、獲得球数が１０００球であり、最終ラウンド（第１０ラウンド）が終了した状態になっている。

【０２２０】

その後、図５３（Ｆ）に示すように、リザルト画面が表示される。ここでは、１０Ｒ通常大当たり（１０Ｒ後に低確非時短に移行）のため、大当たり遊技後には、通常状態に切り替わる。よって、リザルト画面は、通常状態の遊技が開始される直前の大当たり遊技の最終ラウンド終了時のタイミングで表示される。

【０２２１】

図５３（Ｇ）～（Ｌ）を用いて、リザルト画面途中表示演出Ａの他の一例を示す。図５３（Ｇ）では、大当たり遊技中（ラウンド遊技中）の表示画面７ａが例示されている。ここでは、初当たり後、２回目の大当たりで、１０Ｒ通常大当たり（１０Ｒ後に低確非時短に移行）の５Ｒを実行中の状態が示されており、１ラウンドあたり１００球獲得できるものとしている。表示画面７ａには、ラウンド画像と、獲得球数画像と、モード画像と、右打ち画像と、連チャン回数画像と、が表示されている。ラウンド画像は、１０個の丸画像からなり、各丸画像が１ラウンドを表している。白丸が実行中または実行済みのラウンドを示し、黒丸が未実行のラウンドを示している。ここでは、５つが白丸であり５つが黒丸で表示されているため第５ラウンドが実行されていることを示している。獲得球数画像は、特定の期間に実施された大当たり遊技で得られた球数（ここでは１４５６球）を示している。モード画像は、現在実行されているモード名を示しており、ここでは大当たり遊技が実行されていることを示している。連チャン回数画像は、特定の期間に実施された大当たりの回数を表しており、ここでは２回目の大当たりであることが表示されている。

【０２２２】

図５３（Ｈ）では、ラウンド画像は、６つが白丸であり４つが黒丸で表示されているため第６ラウンドが実行されていることを示している。第６ラウンド遊技中に特定の期間における獲得球数が１５００球を達成したことを報知する「１５００球達成！」の文字画像

が表示される。ここでは、獲得球数が予め設定された球数（ここでは１５００球）を超えるとリザルト画面が表示される演出が実行される。なお、リザルト画面が表示される獲得球数は１５００球に限定されず、任意の獲得球数を設定できる。

【０２２３】

図５３（Ｉ）では、リザルト画面が表示されている。ここでは、獲得球数が予め設定された球数（ここでは１５００球）を超えると、大当たり遊技実行中にもかかわらず突然、リザルト画面が表示される。リザルト画面は矩形の枠画像で囲まれており、内側に、リザルト画面を示す「結果（リザルト）」の画像と、獲得球数画像と、連チャン回数画像と、大当たりモードの終了を示唆するモード終了画像と、が表示される。このリザルト画面の獲得球数画像「１６７１球」は、表示時点における獲得球数が表示されており、特定の期間の終了時の結果を表示していない。そのため、大当たり遊技（ラウンド遊技）の進行によって数値がリニアに増加する。連チャン回数画像も、現時点における連チャン回数が表示されており、特定の期間の終了時の結果を表示していない。このリザルト画面に重なってラウンド画像が表示される。ラウンド画像は、７つが白丸であり３つが黒丸で表示されているため第７ラウンドが実行されていることを示している。

【０２２４】

図５３（Ｊ）では、リザルト画面の表示が維持された状態で、大当たり遊技（ラウンド遊技）が進行している状態が示されている。ラウンド画像は、９つが白丸であり１つが黒丸で表示されているため第９ラウンドが実行されていることを示している。また、このリザルト画面の獲得球数画像「１８６９球」は、表示時点における獲得球数が表示されており、大当たり遊技（ラウンド遊技）の進行によって数値が増加する。

【０２２５】

図５３（Ｋ）では、リザルト画面の表示が維持された状態で、大当たり遊技（ラウンド遊技）が進行している状態が示されている。ラウンド画像は、１０個すべてが白丸であり、第１０ラウンドが実行されていることを示している。また、このリザルト画面の獲得球数画像「１９４５球」は、表示時点における獲得球数が表示されており、大当たり遊技（ラウンド遊技）の進行によって数値が増加する。

【０２２６】

その後、図５３（Ｌ）に示すように、獲得球数が２０００球となり、最終ラウンド（第１０ラウンド）が終了した状態になっている。そして、ラウンド画像の表示が消える。

【０２２７】

［リザルト画面途中表示演出Ｂ］

図５４は、リザルト画面途中表示演出Ｂを説明するための図である。図５４（Ａ）～（Ｆ）は、リザルト画面途中表示演出Ｂの一例であり、図５４（Ｇ）～（Ｌ）は、リザルト画面途中表示演出Ｂの他の一例である。リザルト画面途中表示演出は、複数のラウンド遊技からなる当たり遊技の実行中に、ラウンド遊技が終了する前にもかかわらずリザルト画面が表示される演出である。リザルト画面とは、特定の期間に実施された遊技（ゲーム）の結果を報知する画面である。特定の期間とは、例えば、初当たりから時短状態と当たりとを繰り返し、通常状態（低確非時短状態）に戻るまでの遊技期間であり、遊技（ゲーム）の結果とは、その遊技期間に得られた獲得球数（出玉数）や、連チャン回数等である。通常、リザルト画面は、通常状態の遊技が開始される直前の大当たり遊技終了時（エンディング時）や、時短遊技終了時に表示される。一方、リザルト画面途中表示演出Ｂでは、大当たり遊技の途中にもかかわらずリザルト画面が表示される。

【０２２８】

図５４（Ａ）～（Ｆ）を用いて、リザルト画面途中表示演出Ｂの一例を説明する。図５４（Ａ）では、大当たり遊技中（ラウンド遊技中）の表示画面７ａが例示されている。ここでは、１０Ｒ通常大当たり（１０Ｒ後に低確非時短に移行）の１Ｒを実行中の状態が示されており、１ラウンドあたり１００球獲得できるものとしている。表示画面７ａには、ラウンド画像と、獲得球数画像と、モード画像と、右打ち画像が表示されている。ラウンド画像は、当たり遊技中の残りのラウンド遊技の数を表す画像であり、横一列に並んだ丸

画像からなる。ここでは、ラウンド画像は、１０個の丸画像からなり、各丸画像が１ラウンドを表している。白丸が実行中または実行済みのラウンドを示し、黒丸が未実行のラウンドを示している。図５４（Ａ）では、１つが白丸であり９つが黒丸で表示されているため第１ラウンドが実行されていることを示している。獲得球数画像は、特定の期間に実施された大当たり遊技で得られた球数（ここでは「５８球」）を示している。モード画像は、現在実行されているモード名を示しており、ここでは大当たり遊技が実行されていることを「大当たりモード」で示している。

【０２２９】

図５４（Ｂ）では、リザルト画面が表示されている。ここでは、ラウンド遊技中の特定のタイミング（例えば６０球獲得時）に、大当たり遊技実行中にもかかわらず突然、リザルト画面が表示される。リザルト画面は矩形の枠画像で囲まれており、内側に、リザルト画面を示す「結果（リザルト）」の画像と、獲得球数画像と、連チャン回数画像と、大当たりモードの終了を示唆するモード終了画像と、残りラウンド数画像と、が表示される。このリザルト画面の獲得球数画像「６２球」は、表示時点における獲得球数が表示されており、特定の期間の終了時の結果を表示していない。そのため、大当たり遊技（ラウンド遊技）の進行によって数値がリニアに増加する。連チャン回数画像も、現時点における連チャン回数が表示されており、特定の期間の終了時の結果を表示していない。このリザルト画面の下方にはラウンド画像が表示される。ラウンド画像は、１つが白丸であり９つが黒丸で表示されているため第１ラウンドが継続していることを示している。

【０２３０】

図５４（Ｃ）では、リザルト画面の表示が維持された状態で、大当たり遊技（ラウンド遊技）が進行している状態が示されている。ラウンド画像は、９つが白丸であり１つが黒丸で表示されているため第９ラウンドが実行されていることを示している。また、このリザルト画面の獲得球数画像「８７１球」は、表示時点における獲得球数が表示されており、大当たり遊技（ラウンド遊技）の進行によって数値が増加する。獲得球数画像は、リザルト画面の外側にも表示される。

【０２３１】

図５４（Ｄ）では、リザルト画面の表示が維持された状態で、大当たり遊技（ラウンド遊技）が進行している状態が示されている。ラウンド画像は、１０個すべてが白丸であり、第１０ラウンドが実行されていることを示している。また、このリザルト画面の獲得球数画像「９５２球」は、表示時点における獲得球数が表示されており、大当たり遊技（ラウンド遊技）の進行によって数値が増加する。

【０２３２】

その後、図５４（Ｅ）に示すように、獲得球数が１０００球となり、最終ラウンド（第１０ラウンド）が終了した状態になっている。このとき、最終ラウンドが終了すると表示されていたリザルト画面が消える。

【０２３３】

その後、図５４（Ｆ）に示すように、再び、リザルト画面が表示される。リザルト画面は矩形の枠画像で囲まれており、内側に、リザルト画面を示す「結果（リザルト）」の画像と、獲得球数画像と、連チャン回数画像と、大当たりモードの終了を示唆するモード終了画像と、が表示される。このリザルト画面の獲得球数画像「１０００球」は、特定の期間の終了時の結果を表示している。一方、ラウンド画像の表示が消える。

【０２３４】

図５４（Ｇ）～（Ｌ）を用いて、リザルト画面途中表示演出Ｂの他の一例を説明する。図５４（Ｇ）では、大当たり遊技中（ラウンド遊技中）の表示画面７ａが例示されている。ここでは、１０Ｒ通常大当たり（１０Ｒ後に低確非時短に移行）の１Ｒを実行中の状態が示されており、１ラウンドあたり１００球獲得できるものとしている。表示画面７ａには、ラウンド画像と、獲得球数画像と、モード画像と、右打ち画像が表示されている。ラウンド画像は、横一列に並んだ１０個の丸画像からなり、各丸画像が１ラウンドを表している。白丸が実行中または実行済みのラウンドを示し、黒丸が未実行のラウンドを示して

いる。ここでは、１つが白丸であり９つが黒丸で表示されているため第１ラウンドが実行されていることを示している。獲得球数画像は、特定の期間に実施された大当たり遊技で得られた球数（ここでは「５８球」）を示している。モード画像は、現在実行されているモード名を示しており、ここでは大当たり遊技が実行されていることを「大当たりモード」で示している。

【０２３５】

図５４（Ｈ）では、リザルト画面が表示されている。ここでは、ラウンド遊技中の特定のタイミング（例えば６０球獲得時）に、大当たり遊技実行中にもかかわらず突然、リザルト画面の一部が表示される。ここでは、表示画面７ａの左上の一部の矩形領域にリザルト画面の左上の一部が表示される。具体的には、表示画面７ａを四分割した左上の一部の矩形領域に表示されていたモード画像を含む画像が消えて、背面側からリザルト画面の左上の一部が露出するような演出が実行される。

【０２３６】

その後、図５４（Ｉ）に示すように、ラウンド遊技中のさらに別のタイミング（例えば４００球獲得時）に、表示画面７ａの左下の一部の矩形領域にリザルト画面の左下の一部が表示される。具体的には、表示画面７ａを四分割した左下の一部の矩形領域に表示されていたラウンド画像を含む画像が消えて、背面側からリザルト画面の左下の一部が露出するような演出が実行される。これにより、リザルト画像の左半分が視認可能になる。

【０２３７】

その後、図５４（Ｊ）に示すように、ラウンド遊技中のさらに別のタイミング（例えば８００球獲得時）に、表示画面７ａの右上の一部の矩形領域にリザルト画面の右上の一部が表示される。具体的には、表示画面７ａを四分割した右上の一部の矩形領域に表示されていた右打ち画像を含む画像が消えて、背面側からリザルト画面の右上の一部が露出するような演出が実行される。これにより、リザルト画像の左半分のほか、右上部分が視認可能になる。ここでは、獲得球数画像が視認可能になる。獲得球数画像は、表示時点における獲得球数が表示されており、特定の期間の終了時の結果を表示していない。そのため、大当たり遊技（ラウンド遊技）の進行によって数値がリニアに増加する。

【０２３８】

その後、図５４（Ｋ）に示すように、ラウンド遊技中のさらに別のタイミング（例えば１０００球獲得時）に、表示画面７ａの右下の一部の矩形領域にリザルト画面の右下の一部が表示される。具体的には、表示画面７ａを四分割した右下の一部の矩形領域に表示されていた獲得球数画像を含む画像が消えて、背面側からリザルト画面の右下の一部が露出するような演出が実行される。これにより、リザルト画像の全体が視認可能になる。

図５４（Ｋ）では、リザルト画面の表示が維持された状態で、大当たり遊技（ラウンド遊技）が進行した後、獲得球数が１０００球となり、最終ラウンド（第１０ラウンド）が終了した状態になっている。そして、図５４（Ｌ）に示すように、ラウンド画像の表示が消える。

【０２３９】

［効果例］

以下に、リザルト画面途中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５３（Ｂ）、（Ｄ）、（Ｉ）～（Ｋ）、５４（Ｂ）～（Ｄ）、（Ｈ）～（Ｋ）に示すように、複数のラウンド遊技からなる当たり遊技の実行中に、ラウンド遊技が終了する前にもかかわらずリザルト画面が表示される。通常、リザルト画像はすべてのラウンド遊技が終了した後に表示されるものであるため、ラウンド遊技が終了する前に表示されることで遊技者を驚かすことができ、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５３（Ｂ）、（Ｄ）、（Ｉ）～（Ｋ）、５４（Ｂ）～（Ｄ）、（Ｈ）～（Ｋ）に示すように、リザルト画面が表示されている状態において、当

たり遊技中の残りのラウンド遊技の数を表すラウンド画像が表示される。通常、リザルト画像はすべてのラウンド遊技が終了した後に表示されるものであるため、ラウンド画像とリザルト画面が並行して表示されない。そのため、この演出によって遊技者を驚かすことができ、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５３（Ｉ）～（Ｋ）、５４（Ｂ）～（Ｄ）、（Ｈ）～（Ｋ）に示すように、リザルト画面には、当たり遊技で獲得された出玉を含む獲得球数を表す獲得球数画像が含まれており、リザルト画面が表示された後に獲得球数が表す数値が変化する。通常、リザルト画面の獲得球数画像は、特定の期間に獲得された球数の結果を示すものであるため、数値が変化しない。一方、ここでは、リザルト画面の獲得球数画像であるにも関わらず球数が増加するため、遊技者を驚かすことができ、興趣の向上を図ることができる。

【０２４０】

［変形例］

以下に、リザルト画面途中表示演出の変形例を示す。

［変形例１］

図５３（Ａ）～（Ｆ）に示されたリザルト画面途中表示演出Ａでは、図５３（Ｂ）のリザルト画面（１回目）と、図５３（Ｄ）のリザルト画面（２回目）は、表示時点における予想のリザルト画面であり、特定の期間の終了時の結果を予想して表示したもとした。しかし、予想ではなく、現時点における獲得球数や、連チャン回数が表示されてもよい。

【０２４１】

［変形例２］

図５３（Ｇ）～（Ｌ）に示されたリザルト画面途中表示演出Ａでは、図５３（Ｉ）～（Ｋ）のリザルト画面において、獲得球数画像の獲得球数は、大当たり遊技（ラウンド遊技）の進行によって数値がリニアに増加するものとした。しかし、リニアに増加するのではなく、出玉数が所定の単位（たとえば１０球）となったときに、所定の単位ごとに増加するように表示されてもよい。図５４も同様である。

【０２４２】

［変形例３］

リザルト画面とは、特定の期間に実施された遊技（ゲーム）の結果を報知する画面であるものとした。しかし、リザルト画面は、特定の遊技モードの終了を報知する画面であってもよい。

【０２４３】

［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、当たり遊技の結果を報知するリザルト画面であり、

複数のラウンド遊技からなる前記当たり遊技の実行中に、前記ラウンド遊技が終了する前にもかかわらず前記リザルト画面が表示される演出を実行可能な

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様Ａ１－２]

態様Ａ１－１に記載の遊技機であって、

前記演出では、前記リザルト画面が表示されている状態において、前記当たり遊技中の残りの前記ラウンド遊技の数を表す画像が表示される、

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、

前記リザルト画面には、前記当たり遊技で獲得された出玉を含む獲得球数を表す獲得球

数画像が含まれており、
前記演出では、前記リザルト画面が表示された後に前記獲得球数が表す数値が変化する、
ことを特徴とする遊技機。
【０２４４】
以下に図５５、５６を用いて発射方向示唆画像消去演出Ａ、Ｂについて説明する。この発射方向示唆画像消去演出は、大当たり遊技中などに実行される。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信したコマンドを解析し、発射方向示唆画像消去演出を実行する指示が含まれていると、ＲＯＭ１０３から対応する画像データを読み出して画像表示装置７の表示画面７ａや、サブ表示画面６４に画像を表示させる。
【０２４５】
［発射方向示唆画像消去演出Ａ］
図５５は、発射方向示唆画像消去演出Ａを説明するための図である。発射方向示唆画像消去演出は、複数のラウンド遊技からなる当たり遊技の実行中に、ラウンド遊技が終了する前にもかかわらず遊技球の発射方向を示唆する示唆画像（例えば、右打ち画像）の表示が消える演出である。遊技球の発射方向を示唆する示唆画像とは、例えば、右打ち画像や左打ち画像のように、遊技者に対して特定の方向に遊技球を発射するように促す画像である。通常、大当たり遊技中は、右打ち画像が継続して表示される。一方、発射方向示唆画像消去演出では、大当たり遊技の途中にもかかわらず右打ち画像の表示が消える。
【０２４６】
図５５（Ａ）～（Ｆ）では、大当たり種別が６Ｒ通常大当たり（６Ｒ後に低確非時短に移行）であり、大当たり遊技中に発射方向示唆画像消去演出が実行される一例を示す。図５５（Ｇ）～（Ｌ）では、大当たり種別が１０Ｒ確変大当たり（１０Ｒ後に高確時短に移行）であり、大当たり中に発射方向示唆画像消去演出が実行されない一例を示す。
【０２４７】
図５５（Ａ）～（Ｆ）を用いて、大当たり遊技中に発射方向示唆画像消去演出が実行される一例を示す。図５５（Ａ）では、大当たり遊技中（ラウンド遊技中）の表示画面７ａが例示されている。ここでは、６Ｒ通常大当たり（６Ｒ後に低確非時短に移行）の１Ｒを実行中の状態が示されており、１ラウンドあたり１００球獲得できるものとしている。表示画面７ａには、ラウンド画像と、獲得球数画像と、モード画像と、右打ち画像が表示されている。ラウンド画像は、当たり遊技中の残りのラウンド遊技の数を表す画像であり、横一列に並んだ丸画像からなる。ラウンド画像は、１０個の丸画像からなり、各丸画像が１ラウンドを表している。ここでは６Ｒ大当たりにもかかわらず、１０個の丸画像が表示されている。これは、１０個の丸画像のうちの、４つの丸画像がダミーであるためであるが、この時点では遊技者に知らされておらず、遊技者は１０Ｒ大当たりが得られたものと思っている。白丸が実行中または実行済みのラウンドを示し、黒丸が未実行のラウンドを示している。図５５（Ａ）では、１つが白丸であり９つが黒丸で表示されているため第１ラウンドが実行されていることを示している。獲得球数画像は、特定の期間に実施された大当たり遊技で得られた球数（ここでは「５８球」）を示している。モード画像は、現在実行されているモード名を示しており、ここでは大当たり遊技が実行されていることを「大当たりモード」で示している。右打ち画像は、遊技者に対して右方向に遊技球を発射するように促す画像であり、「右打ち」の文字画像と、右矢印の画像とを含んでいる。
【０２４８】
図５５（Ｂ）では、延長バトル演出が例示されている。ラウンド遊技中の特定のタイミング（例えば４Ｒ中）に、味方キャラクタＣＲＡと、敵キャラクタＣＲＢとが戦う演出が開始される。この延長バトル演出は、時短状態が延長するか否かを報知するものであり、ここでは、味方キャラクタＣＲＡが勝利すると大当たり種別が１０Ｒ確変大当たりであったことが報知され、大当たり遊技後に高確時短状態になる。一方、味方キャラクタＣＲＡが敗北すると大当たり種別が６Ｒ通常大当たりであったことが報知され、大当たり遊技後に低確非時短状態になる。ラウンド画像は、４つが白丸であり６つが黒丸で表示されてい

るため第４ラウンドが実行されていることを示している。獲得球数画像は、「３５３球」を示している。

【０２４９】

ここでは、大当たり種別が６Ｒ通常大当たりのため、図５５（Ｃ）では、図５５（Ｂ）の延長バトル演出において味方キャラクタＣＲＡが敗北した状態が示されている。ラウンド画像は、６つが白丸であり４つが黒丸で表示されているため第６ラウンドが実行されていることを示している。獲得球数画像は、「５１２球」を示している。

【０２５０】

図５５（Ｄ）では、発射方向示唆画像消去演出が実行されている状態が示されている。ラウンド遊技中の特定のタイミング（例えば、延長バトル演出で敗北後）に、発射方向示唆画像の表示が消える発射方向示唆画像消去演出が実行される。ここでは、右打ち画像（発射方向示唆画像）のほか、さらに、獲得球数画像の表示が消える。右打ち画像と獲得球数の表示が消えることで、延長バトル演出で敗北の喪失感を遊技者に与えることができる。また、右打ち画像と獲得球数の表示が消えることで、ラウンド遊技中であってもこの後に連チャンにならないことが示唆される。ラウンド画像は、６つが白丸であり４つが黒丸で表示されていたが、黒丸の４つの表示が消えて大当たり種別が６Ｒ通常大当たりであったことが示唆される。また、６つが白丸であることから第６ラウンドが実行されていることが示唆される。敗北した味方キャラクタＣＲＡは表示が維持されている。

【０２５１】

図５５（Ｅ）では、リザルト画面が表示されている。ここでは、ラウンド遊技が終了し、エンディングになってからリザルト画面が表示される。リザルト画面は矩形の枠画像で囲まれており、内側に、リザルト画面を示す「結果（リザルト）」の画像と、獲得球数画像と、連チャン回数画像と、大当たりモードの終了を示唆するモード終了画像と、が表示される。このリザルト画面の獲得球数画像「６００球」は、今回、６Ｒ通常大当たりであり、また、ラウンド遊技が終了しているため、特定の期間の終了時の結果が表示される。連チャン回数画像についても、今回、６Ｒ通常大当たりであり、その後に連チャンされないため、特定の期間の終了時の結果が表示される。

【０２５２】

その後、所定期間経過すると、図５５（Ｆ）に示すように、低確非時短状態で特図１変動が開始される（左打ち遊技）。表示画面７ａには、「通常モード開始」の文字画像と、左打ち画像と、変動表示された装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが表示される。

【０２５３】

図５５（Ｇ）～（Ｌ）を用いて、大当たり中に発射方向示唆画像消去演出が実行されない一例を示す。図５５（Ｇ）は、図５５（Ａ）と同様の画面が表示されている。すなわち、大当たり遊技中（ラウンド遊技中）の表示画面７ａが例示されている。ここでは、１０Ｒ確変大当たり（１０Ｒ後に高確時短に移行）の１Ｒを実行中の状態が示されており、１ラウンドあたり１００球獲得できるものとしている。表示画面７ａには、ラウンド画像と、獲得球数画像と、モード画像と、右打ち画像が表示されている。ラウンド画像は、当たり遊技中の残りのラウンド遊技の数を表す画像であり、横一列に並んだ丸画像からなる。ラウンド画像は、１０個の丸画像からなり、各丸画像が１ラウンドを表している。ここでは１０Ｒ大当たりのため、ダミーの丸画像は含まれていない。この時点では遊技者は、ダミーが含まれているか否かわからない。白丸が実行中または実行済みのラウンドを示し、黒丸が未実行のラウンドを示している。図５５（Ｇ）では、１つが白丸であり９つが黒丸で表示されているため第１ラウンドが実行されていることを示している。獲得球数画像は、特定の期間に実施された大当たり遊技で得られた球数（ここでは「５８球」）を示している。モード画像は、現在実行されているモード名を示しており、ここでは大当たり遊技が実行されていることを「大当たりモード」で示している。右打ち画像は、遊技者に対して右方向に遊技球を発射するように促す画像であり、「右打ち」の文字画像と、右矢印の画像とを含んでいる。

【０２５４】

図５５（Ｈ）は、図５５（Ｂ）と同様の画面が表示されている。すなわち、延長バトル演出が例示されている。ラウンド遊技中の特定のタイミング（例えば４Ｒ中）に、味方キャラクタＣＲＡと、敵キャラクタＣＲＢとが戦う演出が開始される。この延長バトル演出は、時短状態が延長するか否かを報知するものであり、ここでは、味方キャラクタＣＲＡが勝利すると大当たり種別が１０Ｒ確変大当たりであったことが報知され、大当たり遊技後に高確時短状態になる。一方、味方キャラクタＣＲＡが敗北すると大当たり種別が６Ｒ通常大当たりであったことが報知され、大当たり遊技後に低確非時短状態になる。ラウンド画像は、４つが白丸であり６つが黒丸で表示されているため第４ラウンドが実行されていることを示している。獲得球数画像は、「３５３球」を示している。

【０２５５】

ここでは、大当たり種別が１０Ｒ確変大当たりのため、図５５（Ｉ）では、図５５（Ｈ）の延長バトル演出において味方キャラクタＣＲＡが勝利した状態が示されている。ラウンド画像は、６つが白丸であり４つが黒丸で表示されているため第６ラウンドが実行されていることを示している。獲得球数画像は、「５１２球」を示している。

【０２５６】

図５５（Ｊ）では、図５５（Ｄ）と異なり、延長バトル演出後に、発射方向示唆画像消去演出が実行されない。そのため、ラウンド遊技の進行中には、右打ち画像（発射方向示唆画像）と、獲得球数画像が継続して表示される。ラウンド画像は、ダミーが存在していないため、黒丸が消えず、８つが白丸であり２つが黒丸となっている。

【０２５７】

その後、図５５（Ｋ）に示すように、大当たり遊技（ラウンド遊技）の進行によって、獲得球数が１０００球となり、最終ラウンド（第１０ラウンド）が終了した状態になっている。ここでは、図５５（Ｅ）と異なり、リザルト画面が表示されない。これは、今回、１０Ｒ確変大当たりであり、大当たり終了後に高確時短状態で連チャンが継続する可能性があり、特定の期間の終了時点が未定のためである。右打ち画像（発射方向示唆画像）と、獲得球数画像は継続して表示される。発射方向示唆画像消去演出が実行されると大当たり遊技後に低確非時短状態に移行し、実行されないと大当たり遊技後に高確時短状態に移行するため、発射方向示唆画像消去演出が実行されないと、実行された場合に比べて大当たり遊技後に相対的に有利なモード（高確時短状態）に移行するといえる。

【０２５８】

その後、所定期間経過すると、図５５（Ｌ）に示すように、高確時短状態で特図２変動が開始される（右打ち遊技）。表示画面７ａには、「有利モード開始」の文字画像と、右打ち画像と、変動表示された装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒと、獲得球数画像「１０００球獲得」と、が表示される。

【０２５９】

［発射方向示唆画像消去演出Ｂ］

図５６は、発射方向示唆画像消去演出Ｂを説明するための図である。図５６（Ａ）～（Ｆ）では、発射方向示唆画像消去演出Ｂの一例であり、図５６（Ｇ）～（Ｌ）では、発射方向示唆画像消去演出Ｂの他の一例である。発射方向示唆画像消去演出は、複数のラウンド遊技からなる当たり遊技の実行中に、ラウンド遊技が終了する前にもかかわらず遊技球の発射方向を示唆する示唆画像（例えば、右打ち画像）の表示が消える演出である。遊技球の発射方向を示唆する示唆画像とは、例えば、右打ち画像や左打ち画像のように、遊技者に対して特定の方向に遊技球を発射するように促す画像である。通常、大当たり遊技中は、右打ち画像が継続して表示される。一方、発射方向示唆画像消去演出では、大当たり遊技の途中にもかかわらず右打ち画像の表示が消える。

【０２６０】

図５６（Ａ）～（Ｆ）を用いて、発射方向示唆画像消去演出Ｂの一例を説明する。図５５（Ａ）では、大当たり遊技中（ラウンド遊技中）の表示画面７ａが例示されている。ここでは、１０Ｒ通常大当たり（１０Ｒ後に低確非時短に移行）の１Ｒを実行中の状態が示されており、１ラウンドあたり１００球獲得できるものとしている。表示画面７ａには、

ラウンド画像と、獲得球数画像と、モード画像と、右打ち画像が表示されている。ラウンド画像は、当たり遊技中の残りのラウンド遊技の数を表す画像であり、横一列に並んだ丸画像からなる。ラウンド画像は、１０個の丸画像からなり、各丸画像が１ラウンドを表している。白丸が実行中または実行済みのラウンドを示し、黒丸が未実行のラウンドを示している。図５６（Ａ）では、１つが白丸であり９つが黒丸で表示されているため第１ラウンドが実行されていることを示している。獲得球数画像は、特定の期間に実施された大当たり遊技で得られた球数（ここでは「５８球」）を示している。モード画像は、現在実行されているモード名を示しており、ここでは大当たり遊技が実行されていることを「大当たりモード」で示している。右打ち画像は、遊技者に対して右方向に遊技球を発射するように促す画像であり、「右打ち」の文字画像と、右矢印の画像とを含んでいる。

【０２６１】

図５６（Ｂ）では、特１チャージ演出が例示されている。特１チャージ演出とは、左打ちによって特図１保留を貯めさせるための演出である。表示画面７ａには、「特１チャージ！」の文字画像が表示される。このとき、右打ち画像の表示が消える発射方向示唆画像消去演出が実行される。ラウンド画像は、４つが白丸であり６つが黒丸で表示されているため第４ラウンドが実行されていることを示している。獲得球数画像は、「３５３球」を示している。

【０２６２】

その後、図５６（Ｃ）に示すように、左矢印画像と、「左打ちしろ！」の文字画像が表示され遊技者に左打ちを促す。表示画面７ａの右上には、新たに左打ち画像が表示される。ラウンド画像は、４つが白丸であり６つが黒丸で表示されているため第４ラウンドが実行されていることを示している。獲得球数画像は、「３６９球」を示している。

【０２６３】

その後、特図１保留が４つ貯まると、図５６（Ｄ）に示すように、右打ち画像と、「特１チャージ完了！」の文字画像と、「右打ちしろ！」の文字画像が表示される。ラウンド画像は、４つが白丸であり６つが黒丸で表示されているため第４ラウンドが実行されていることを示している。獲得球数画像は、「３６９球」を示している。

【０２６４】

その後、大当たり遊技（ラウンド遊技）が進行すると、図５６（Ｅ）に示すように、リザルト画面が表示される。ここでは、ラウンド遊技が終了し、エンディングになってからリザルト画面が表示される。リザルト画面は矩形の枠画像で囲まれており、内側に、リザルト画面を示す「結果（リザルト）」の画像と、獲得球数画像と、連チャン回数画像と、大当たりモードの終了を示唆するモード終了画像と、が表示される。このリザルト画面の獲得球数画像「１０００球」は、今回、１０Ｒ通常大当たりであり、また、ラウンド遊技が終了しているため、特定の期間の終了時の結果が表示される。連チャン回数画像についても、今回、１０Ｒ通常大当たりであり、その後に連チャンされないため、特定の期間の終了時の結果が表示される。一方、大当たり遊技が終わると、図５６（Ｄ）でチャージした特図１保留の先読みが実行され、４つの保留の中に大当たりが含まれていると、図５６（Ｆ）に示すように、「大当たりモード継続！！！」の文字画像と、右打ち画像が表示される。

【０２６５】

図５６（Ｇ）～（Ｌ）を用いて、発射方向示唆画像消去演出Ｂの他の一例を説明する。図５６（Ｇ）では、大当たり遊技中（ラウンド遊技中）の表示画面７ａが例示されている。ここでは、１０Ｒ通常大当たり（１０Ｒ後に低確非時短に移行）、または、１０Ｒ確変大当たり（１０Ｒ後に高確時短に移行）の１Ｒを実行中の状態が示されており、１ラウンドあたり１００球獲得できるものとしている。表示画面７ａには、ラウンド画像と、獲得球数画像と、モード画像と、右打ち画像が表示されている。ラウンド画像は、当たり遊技中の残りのラウンド遊技の数を表す画像であり、横一列に並んだ丸画像からなる。ラウンド画像は、１０個の丸画像からなり、各丸画像が１ラウンドを表している。白丸が実行中または実行済みのラウンドを示し、黒丸が未実行のラウンドを示している。図５６（Ｇ）

では、１つが白丸であり９つが黒丸で表示されているため第１ラウンドが実行されていることを示している。獲得球数画像は、特定の期間に実施された大当たり遊技で得られた球数（ここでは「５８球」）を示している。モード画像は、現在実行されているモード名を示しており、ここでは大当たり遊技が実行されていることを「大当たりモード」で示している。右打ち画像は、遊技者に対して右方向に遊技球を発射するように促す画像であり、「右打ち」の文字画像と、右矢印の画像とを含んでいる。

【０２６６】

図５６（Ｈ）では、発射方向示唆画像消去演出が実行される。発射方向示唆画像消去演出が実行されている状態が示されている。ラウンド遊技中の特定のタイミング（例えば、第４ラウンド遊技中）に、発射方向示唆画像の表示が消える発射方向示唆画像消去演出が実行される。ここでは、右打ち画像（発射方向示唆画像）だけがこっそり消えて、獲得球数画像の表示は消えない。右打ち画像と獲得球数の表示が消えることで、実行中の大当たり種別が、１０Ｒ確変大当たりではなく、１０Ｒ通常大当たりであることが示唆される。すなわち、発射方向示唆画像消去演出が実行されると大当たり遊技後に低確非時短状態に移行し、実行されないと大当たり遊技後に高確時短状態に移行するため、発射方向示唆画像消去演出が実行されないと、実行された場合に比べて大当たり遊技後に相対的に有利なモード（高確時短状態）に移行するといえる。

【０２６７】

その後、図５６（Ｉ）に示すように、大当たり遊技（ラウンド遊技）の進行によって、獲得球数が１０００球となり、最終ラウンド（第１０ラウンド）が終了した状態になっている。ここでも右打ち画像（発射方向示唆画像）が表示されない。

【０２６８】

その後、所定期間経過すると、図５６（Ｊ）に示すように、低確非時短状態で特図１変動が開始される（左打ち遊技）。表示画面７ａには、「通常モード開始」の文字画像と、左打ち画像と、変動表示された装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが表示される。

【０２６９】

図５６（Ｋ）は、図５６（Ｈ）と同様に、図５６（Ｇ）の後の状態である一方、図５６（Ｈ）と異なり、発射方向示唆画像消去演出が実行されていない状態を示している。ここでは、獲得球数画像と同様に右打ち画像（発射方向示唆画像）の表示が継続する。右打ち画像（発射方向示唆画像）の表示が継続することで、実行中の大当たり種別が、１０Ｒ通常大当たりではなく、１０Ｒ確変大当たりであることが示唆される。すなわち、実行されないと大当たり遊技後に高確時短状態に移行し、発射方向示唆画像消去演出が実行されると大当たり遊技後に低確非時短状態に移行するため、発射方向示唆画像消去演出が実行されないと、実行された場合に比べて大当たり遊技後に相対的に有利なモード（高確時短状態）に移行するといえる。

【０２７０】

その後、大当たり遊技（ラウンド遊技）の進行によって、獲得球数が１０００球となり、最終ラウンド（第１０ラウンド）が終了し、図５６（Ｌ）に示すように、高確時短状態で特図２変動が開始される（右打ち遊技）。表示画面７ａには、「有利モード開始」の文字画像と、右打ち画像と、変動表示された装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒと、獲得球数画像「１０００球獲得」と、が表示される。

【０２７１】

［効果例］

以下に、発射方向示唆画像消去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（Ａ）～（Ｂ）に示すように、複数のラウンド遊技からなる当たり遊技中（６Ｒ通常大当たり遊技中）に遊技球の発射方向を示唆する示唆画像（右打ち画像）が表示される第１の演出と、図５５（Ｄ）に示すように、第１の演出の後、ラウンド遊技が終了する前に示唆画像（右打ち画像）の表示が消える第２の演出と、を実行できる。通常、示唆画像は、ラウンド遊技が終了した後に表示が消えるものであ

るため、ラウンド遊技が終了する前に表示が消えることで遊技者に種々の示唆をおこなうことができ、興趣の向上を図ることができる。図５６も同様である。

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、図５５（Ｉ）～（Ｌ）に示すように、第１の演出（図５５（Ｇ）～（Ｈ））の後、第２の演出（図５５（Ｄ））が実行されずに当たり遊技が終了する第３の演出が実行される場合があり、第３の演出が実行される場合には、第２の演出が実行される場合よりも当たり遊技の終了後に相対的に有利なモードに移行する（図５５（Ｌ）が図５５（Ｆ）よりも有利なモード）。これにより、ラウンド遊技が終了する前に示唆画像の表示が消えるか否かによって遊技者に種々の示唆をおこなうことができ、興趣の向上を図ることができる。図５６も同様である。

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、図５５（Ｄ）に示すように、第２の演出では、示唆画像（右打ち画像）の表示が消えるとき、あわせて、当たり遊技で獲得された出玉を含む獲得球数画像も消える。これにより、獲得球数画像が消えるか否かによって遊技者に種々の示唆をおこなうことができ、興趣の向上を図ることができる。図５６も同様である。

【０２７２】

［変形例］

以下に、発射方向示唆画像消去演出の変形例を示す。

［変形例１］

図５５の発射方向示唆画像消去演出Ａでは、示唆画像（右打ち画像）が表示されるか否かによって、大当たり遊技後に移行するモードを示唆するものとした。大当たり遊技後に移行するモードは、時短状態、非時短状態、高確状態、低確状態のいずれの組合せであってもよい。また、上記の組合せ以外のモードを報知してもよい。例えば、表示される内容が互いに異なる演出モードを示唆してもよいし、遊技が終了する場合と、継続する場合とを示唆してもよい。

【０２７３】

［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、遊技球の発射方向を示唆する示唆画像であり、

複数のラウンド遊技からなる当たり遊技中に前記示唆画像が表示される第１の演出と、

前記第１の演出の後、前記ラウンド遊技が終了する前に前記示唆画像の表示が消える第２の演出と、を実行可能な

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様Ａ２－２]

態様Ａ２－１に記載の遊技機であって、

前記第１の演出の後、前記第２の演出が実行されずに前記当たり遊技が終了する第３の演出が実行される場合があり、

前記第３の演出が実行される場合には、前記第２の演出が実行される場合よりも前記当たり遊技の終了後に相対的に有利なモードに移行する、

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様Ａ２－３]

態様Ａ２－１または態様Ａ２－２に記載の遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは、前記当たり遊技で獲得された出玉を含む獲得球数を表す獲得球数画像であり、

前記第２の演出では、前記示唆画像の表示が消えるとき、あわせて、前記獲得球数画像も消える、

ことを特徴とする遊技機。

【０２７４】

以下に図５７、５８を用いてリザルト画面途中変化演出Ａ、Ｂについて説明する。このリザルト画面途中変化演出は、大当たり遊技中などに実行される。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信したコマンドを解析し、リザルト画面途中変化演出を実行する指示が含まれていると、ＲＯＭ１０３から対応する画像データを読み出して画像表示装置７の表示画面７ａや、サブ表示画面６４に画像を表示させる。

【０２７５】

［リザルト画面途中変化演出Ａ］

図５７は、リザルト画面途中変化演出Ａを説明するための図である。リザルト画面途中変化演出は、リザルト画面に含まれる獲得球数画像が表す数値が変化する演出である。リザルト画面とは、特定の期間に実施された遊技（ゲーム）の結果を報知する画面である。特定の期間とは、例えば、初当たりから時短状態と当たりとを繰り返し、通常状態（低確非時短状態）に戻るまでの遊技期間であり、遊技（ゲーム）の結果とは、その遊技期間に得られた獲得球数（出玉数）や、連チャン回数等である。通常、リザルト画面は、通常状態の遊技が開始される直前の大当たり遊技終了時（エンディング時）や、時短遊技終了時に表示されるため、リザルト画面に表示される獲得球数画像が表す数値は確定しており変化しない。一方、リザルト画面途中変化演出では、確定した結果を表すはずの獲得球数画像の数値が変化する。

【０２７６】

図５７（Ａ）では、大当たり遊技中（ラウンド遊技中）の表示画面７ａが例示されている。ここでは、１０Ｒ通常大当たりまたは５Ｒ通常大当たりに当選しているものとして説明する。大当たり種別が１０Ｒ通常大当たり（１０Ｒ後に低確非時短に移行）の場合、図５７（Ａ）～（Ｉ）の順に演出が進む。大当たり種別が５Ｒ通常大当たり（５Ｒ後に低確非時短に移行）の場合、図５７（Ａ）～（Ｄ）、（Ｊ）～（Ｌ）の順に演出が進む。

【０２７７】

ここでは、１ラウンドあたり１００球獲得できるものとしている。表示画面７ａには、ラウンド画像と、獲得球数画像と、モード画像と、右打ち画像が表示されている。ラウンド画像は、当たり遊技中の残りのラウンド遊技の数を表す画像であり、横一列に並んだ丸画像からなる。ラウンド画像は、１０個の丸画像からなり、各丸画像が１ラウンドを表している。白丸が実行中または実行済みのラウンドを示し、黒丸が未実行のラウンドを示している。図５７（Ａ）では、１つが白丸であり９つが黒丸で表示されているため第１ラウンドが実行されていることを示している。獲得球数画像は、特定の期間に実施された大当たり遊技で得られた球数（ここでは「５８球」）を示している。モード画像は、現在実行されているモード名を示しており、ここでは大当たり遊技が実行されていることを「大当たりモード」で示している。右打ち画像は、遊技者に対して右方向に遊技球を発射するように促す画像であり、「右打ち」の文字画像と、右矢印の画像とを含んでいる。

【０２７８】

図５７（Ｂ）では、リザルト画面が表示されている。ここでは、ラウンド遊技中の特定のタイミング（例えば４Ｒ中）に、大当たり遊技実行中にもかかわらず突然、リザルト画面が表示される。リザルト画面は矩形の枠画像で囲まれており、内側に、リザルト画面を示す「結果（リザルト）」の画像と、獲得球数画像と、連チャン回数画像と、大当たりモードの終了を示唆するモード終了画像と、が表示される。このリザルト画面の獲得球数画像「３５３球」は、表示時点における獲得球数が表示されており、特定の期間の終了時の結果を表示していない。そのため、大当たり遊技（ラウンド遊技）の進行によって数値がリニアに増加する。連チャン回数画像も現在の連チャン回数が表示される。このリザルト画面に重なってラウンド画像が表示される。ラウンド画像は、図５７（Ａ）で１０個だったものが５個に減って表示される。この演出により、遊技者に対して１０Ｒ実行されると思っていたのが５Ｒに減ってしまったと思わせて驚かせることができる。表示されている５個のうち、４つが白丸であり１つが黒丸で表示されているため第５ラウンドが実行されていることを示している。

【０２７９】

図５７（Ｃ）では、リザルト画面の表示が維持された状態で、大当たり遊技（ラウンド遊技）が進行している状態が示されている。ラウンド画像は、５つすべてが白丸で表示されているため第５ラウンドが実行されていることを示している。獲得球数画像は、上述のように、表示時点における獲得球数が表示されており、大当たり遊技（ラウンド遊技）の進行によってさらに数値が増加する。ここでは、獲得球数画像の数値が「５００球」となり、最終ラウンド（第５ラウンド）が終了した状態になっている。

【０２８０】

図５７（Ｄ）では、リザルト返上チャンス演出が例示されている。リザルト画面が表示された状態でラウンド画像に表示されているラウンド数のラウンド遊技が終了すると、表示画面７ａに「リザルト返上チャンス！！」の文字画像が表示され、現在表示されているリザルト画面が撤回されるか否かのゲーム演出が開始される。リザルト返上チャンス演出は、リザルト画面が撤回されてラウンド遊技が延長するか否かを報知するものであり、ここでは、成功すると大当たり種別が１０Ｒ通常大当たりであったことが報知され、表示上のラウンド遊技数（ラウンド画像の丸画像の数）が５個から１０個に増加する。一方、失敗すると大当たり種別が５Ｒ通常大当たりであったことが報知され、リザルト画面が撤回されず大当たり遊技が終了する。

【０２８１】

図５７（Ｅ）～（Ｉ）は、１０Ｒ通常大当たりの場合を例示している。図５７（Ｅ）では、遊技者による演出ボタン６３の操作後、表示画面７ａに「成功！！！」の文字画像が表示された状態が示されている。また、ラウンド画像に５つの黒丸が追加され、合計１０個になる。すなわち、ラウンド遊技が５ラウンド追加され、ラウンド遊技の合計が１０ラウンドになる。

【０２８２】

図５７（Ｆ）では、リザルト画面消去演出が実行された状態が示されている。リザルト画面の表示が消え、「大当たりモード継続！」の文字画像が表示される。また、ラウンド画像と、獲得球数画像と、モード画像と、右打ち画像が表示される。ラウンド画像は、６つが白丸であり４つが黒丸で表示されているため第６ラウンドが実行されていることを示している。

【０２８３】

図５７（Ｇ）では、大当たり遊技（ラウンド遊技）の進行によって、獲得球数が１０００球となり、最終ラウンド（第１０ラウンド）が終了した状態になっている。ラウンド遊技が終了するとエンディングが開始される。

【０２８４】

図５７（Ｈ）では、リザルト画面が表示されている。ここでは、ラウンド遊技が終了し、エンディングになってからリザルト画面が表示される。リザルト画面は矩形の枠画像で囲まれており、内側に、リザルト画面を示す「結果（リザルト）」の画像と、獲得球数画像と、連チャン回数画像と、大当たりモードの終了を示唆するモード終了画像と、が表示される。このリザルト画面の獲得球数画像「１０００球」は、今回、１０Ｒ通常大当たりであり、また、ラウンド遊技が終了しているため、特定の期間の終了時の結果が表示される。連チャン回数画像についても、今回、１０Ｒ通常大当たりであり、その後に連チャンされないため、特定の期間の終了時の結果が表示される。

【０２８５】

その後、所定期間経過すると、図５７（Ｉ）に示すように、低確非時短状態で特図１変動が開始される（左打ち遊技）。表示画面７ａには、「通常モード開始」の文字画像と、左打ち画像と、変動表示された装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが表示される。

【０２８６】

図５７（Ｊ）～（Ｌ）は、５Ｒ通常大当たりの場合を例示している。図５７（Ｄ）のリザルト返上チャンス演出において、遊技者による演出ボタン６３の操作がおこなわれると、図５７（Ｊ）に示すように、表示画面７ａに「失敗・・・」の文字画像が表示される。ラウンド画像に黒丸は追加されず、白丸が５個のままになっている。すなわち、ラウンド

遊技の合計が５ラウンドであり、すべてのラウンド遊技が終了した状態になっている。
【０２８７】
図５７（Ｋ）では、リザルト画面の表示が維持されている。ラウンド遊技が終了しているため、そのままリザルト画面の表示が維持される。リザルト画面の獲得球数画像「５００球」は、今回、５Ｒ通常大当たりであり、また、ラウンド遊技が終了しているため、特定の期間の終了時の結果が表示される。連チャン回数画像についても、今回、５Ｒ通常大当たりであり、その後に連チャンされないため、特定の期間の終了時の結果が表示される。
【０２８８】
その後、所定期間経過すると、図５７（Ｌ）に示すように、低確非時短状態で特図１変動が開始される（左打ち遊技）。表示画面７ａには、「通常モード開始」の文字画像と、左打ち画像と、変動表示された装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが表示される。
【０２８９】
［リザルト画面途中変化演出Ｂ］
図５８は、リザルト画面途中変化演出Ｂを説明するための図である。図５８（Ａ）～（Ｇ）は、リザルト画面途中変化演出Ｂの一例であり、図５８（Ｈ）～（Ｌ）は、リザルト画面途中変化演出Ｂの他の一例である。リザルト画面途中変化演出は、リザルト画面に含まれる獲得球数画像が表す数値が変化する演出である。リザルト画面とは、特定の期間に実施された遊技（ゲーム）の結果を報知する画面である。特定の期間とは、例えば、初当たりから時短状態と当たりとを繰り返し、通常状態（低確非時短状態）に戻るまでの遊技期間であり、遊技（ゲーム）の結果とは、その遊技期間に得られた獲得球数（出玉数）や、連チャン回数等である。通常、リザルト画面は、通常状態の遊技が開始される直前の大当たり遊技終了時（エンディング時）や、時短遊技終了時に表示されるため、リザルト画面に表示される獲得球数画像が表す数値は確定しており変化しない。一方、リザルト画面途中変化演出では、確定した結果を表すはずの獲得球数画像の数値が変化する。
【０２９０】
図５８（Ａ）～（Ｇ）を用いて、リザルト画面途中変化演出Ｂの一例を説明する。図５８（Ａ）では、大当たり遊技中（ラウンド遊技中）の表示画面７ａが例示されている。ここでは、１０Ｒ通常大当たり、７Ｒ通常大当たり、または、６Ｒ通常大当たり、のいずれかに当選しているものとして説明する。ここでは、１ラウンドあたり１００球獲得できるものとしている。表示画面７ａには、ラウンド画像と、獲得球数画像と、モード画像と、右打ち画像が表示されている。ラウンド画像は、当たり遊技中の残りのラウンド遊技の数を表す画像であり、横一列に並んだ丸画像からなる。ラウンド画像は、７個の丸画像からなり、各丸画像が１ラウンドを表している。白丸が実行中または実行済みのラウンドを示し、黒丸が未実行のラウンドを示している。図５８（Ａ）では、４つが白丸であり３つが黒丸で表示されているため第４ラウンドが実行されていることを示している。獲得球数画像は、特定の期間に実施された大当たり遊技で得られた球数（ここでは「３６９球」）を示している。モード画像は、現在実行されているモード名を示しており、ここでは大当たり遊技が実行されていることを「大当たりモード」で示している。右打ち画像は、遊技者に対して右方向に遊技球を発射するように促す画像であり、「右打ち」の文字画像と、右矢印の画像とを含んでいる。
【０２９１】
図５８（Ｂ）では、ラウンド画像は、６つが白丸であり１つが黒丸で表示されているため第６ラウンドが実行されていることを示している。ラウンド遊技中の特定のタイミング（例えば６Ｒ中）に、獲得球数画像が消える演出が実行される。これにより、遊技者は、ラウンド遊技が進むと獲得球数がわからなくなる。
【０２９２】
図５８（Ｃ）では、リザルト画面が表示されている。ここでは、ラウンド遊技中の特定のタイミング（例えば、最終ラウンド開始時）に、大当たり遊技実行中にもかかわらず突然、リザルト画面が表示される。リザルト画面は矩形の枠画像で囲まれており、内側に、

リザルト画面を示す「結果（リザルト）」の画像と、獲得球数画像と、連チャン回数画像と、大当たりモードの終了を示唆するモード終了画像と、が表示される。このリザルト画面の獲得球数画像「７００球」は、特定の期間の終了時の結果を表示しているが正しい値か否かは明らかではない。

【０２９３】

図５８（Ｄ）では、ボタン演出が例示されている。リザルト画面に重なって、ボタン画像ＢＴＮと、タイマーバー画像ＴＢＩと、操作促進画像と、が表示される。ボタン画像ＢＴＮは、演出ボタン６３を模した画像である。タイマーバー画像ＴＢＩは、演出ボタン６３の操作有効期間を表している。操作促進画像は、「押せ」の文字画像と、下方向矢印画像とからなっている。遊技者が、演出ボタン６３を操作すると、実行中の大当たり種別に応じて、図５８（Ｅ）、（Ｆ）、（Ｇ）のうちのいずれかの画面が表示される。具体的には、実行中の大当たりが６Ｒ通常大当たりのとき、図５８（Ｅ）が表示され、７Ｒ通常大当たりのとき、図５８（Ｆ）が表示され、１０Ｒ通常大当たりのとき、図５８（Ｇ）が表示される。

【０２９４】

図５８（Ｅ）では、６Ｒ通常大当たりのときのリザルト画面が表示されている。演出ボタン６３の操作後、６個の白丸からなるラウンド画像と、「残念！」の文字画像と、が表示され、獲得球数が「７００球」から「６００球」に減少する。すなわち、実際は、６ラウンド遊技が実行され、６００球を獲得した時点でラウンド遊技が終了していたことを報知している。これにより、７Ｒ通常大当たりだと思っていた遊技者をガッカリさせることができる。

【０２９５】

図５８（Ｆ）では、７Ｒ通常大当たりのときのリザルト画面が表示されている。演出ボタン６３の操作後、７個の白丸からなるラウンド画像と、「セーフ！」の文字画像と、が表示され、獲得球数は「７００球」のまま維持される。すなわち、図５８（Ａ）のラウンド画像は、実際の大当たり種別のラウンド数と一致しており、表示通り、７ラウンド遊技が実行され、７００球を獲得した時点でラウンド遊技が終了していたことを報知している。これにより、７Ｒ通常大当たりだと思っていた遊技者を安心させることができる。

【０２９６】

図５８（Ｇ）では、１０Ｒ通常大当たりのときのリザルト画面が表示されている。演出ボタン６３の操作後、１０個の白丸からなるラウンド画像と、「やった！」の文字画像と、が表示され、獲得球数が「７００球」から「１０００球」に増加する。すなわち、実際は、１０ラウンド遊技が実行され、１０００球を獲得した時点でラウンド遊技が終了していたことを報知している。これにより、７Ｒ通常大当たりだと思っていた遊技者を喜ばせることができる。

【０２９７】

図５８（Ｈ）～（Ｌ）を用いて、リザルト画面途中変化演出Ｂの他の一例を説明する。図５８（Ｈ）では、大当たり遊技中（ラウンド遊技中）の表示画面７ａが例示されている。ここでは、１０Ｒ通常大当たり、９Ｒ通常大当たり、８Ｒ通常大当たり、または、７Ｒ通常大当たり、のいずれかに当選しているものとして説明する。ここでは、１ラウンドあたり１００球獲得できるものとしている。表示画面７ａには、ラウンド画像と、獲得球数画像と、モード画像と、右打ち画像が表示されている。ラウンド画像は、当たり遊技中の残りのラウンド遊技の数を表す画像であり、横一列に並んだ丸画像からなる。ラウンド画像は、７個の丸画像からなり、各丸画像が１ラウンドを表している。白丸が実行中または実行済みのラウンドを示し、黒丸が未実行のラウンドを示している。図５８（Ｈ）では、４つが白丸であり３つが黒丸で表示されているため第４ラウンドが実行されていることを示している。獲得球数画像は、特定の期間に実施された大当たり遊技で得られた球数（ここでは「３６９球」）を示している。モード画像は、現在実行されているモード名を示しており、ここでは大当たり遊技が実行されていることを「大当たりモード」で示している。右打ち画像は、遊技者に対して右方向に遊技球を発射するように促す画像であり、「右

打ち」の文字画像と、右矢印の画像とを含んでいる。
【０２９８】
図５８（Ｉ）では、リザルト画面が表示されている。ここでは、ラウンド遊技中の特定のタイミング（例えば、最終ラウンド開始時）に、大当たり遊技実行中にもかかわらず突然、リザルト画面が表示される。リザルト画面は矩形の枠画像で囲まれており、内側に、リザルト画面を示す「結果（リザルト）」の画像と、獲得球数画像と、連チャン回数画像と、大当たりモードの終了を示唆するモード終了画像と、が表示される。このリザルト画面の獲得球数画像「７００球」は、特定の期間の終了時の結果を表示しているが正しい値か否かは明らかではない。リザルト画面に重なって、ボタン画像ＢＴＮと、タイマーバー画像ＴＢＩと、操作促進画像と、が表示される。ボタン画像ＢＴＮは、演出ボタン６３を模した画像である。タイマーバー画像ＴＢＩは、演出ボタン６３の操作有効期間を表している。操作促進画像は、「押せ」の文字画像と、下方向矢印画像とからなっている。遊技者が、演出ボタン６３を操作すると、実行中の大当たり種別に応じて、図５８（Ｊ）～（Ｌ）のステップアップチャレンジ演出が実行される。具体的には、演出ボタン６３を操作するチャレンジ演出が１回成功するたびに獲得球数が１００球ずつ増える。実行中の大当たりが１０Ｒ通常大当たりのとき、３回成功して獲得球数が１０００球になり、９Ｒ通常大当たりのとき、２回成功して獲得球数が９００球になり、８Ｒ通常大当たりのとき、１回成功して獲得球数が８００球になり、７Ｒ通常大当たりのとき、１回も成功せず獲得球数が７００球のままとなる。
【０２９９】
図５８（Ｊ）では、１回目のチャレンジ演出が成功した画面が表示されている。演出ボタン６３の操作後、ラウンド画像の白丸が１つ増えて８個になり、「成功！」の文字画像が表示され、獲得球数が「７００球」から「８００球」に増加する。すなわち、実行中の大当たりが８Ｒ以上の大当たりであったことを報知している。これにより、７Ｒ通常大当たりだと思っていた遊技者を喜ばせることができる。
【０３００】
図５８（Ｋ）では、１回目のチャレンジ成功の後、さらに、２回目のチャレンジ演出が成功した画面が表示されている。演出ボタン６３の操作後、ラウンド画像の白丸が１つ増えて９個になり、「成功！」の文字画像が表示され、獲得球数が「８００球」から「９００球」に増加する。すなわち、実行中の大当たりが９Ｒ以上の大当たりであったことを報知している。これにより、８Ｒ通常大当たりだと思っていた遊技者を喜ばせることができる。
【０３０１】
図５８（Ｌ）では、２回目のチャレンジ成功の後、３回目のチャレンジ演出が失敗した画面が表示されている。演出ボタン６３の操作後、ラウンド画像の白丸が増えず９個のままであり、「ここまで・・・」の文字画像が表示され、獲得球数が「９００球」のままとなる。すなわち、実行中の大当たりが９Ｒ大当たりであったことを報知している。これにより、１０Ｒ通常大当たりだと期待していた遊技者をガッカリさせることができる。
【０３０２】
［効果例］
以下に、リザルト画面途中変化演出の効果例を示す。
［効果１］
上記実施形態の遊技機１では、図５７（Ｃ）（Ｈ）に示すように、当たり遊技で獲得された出玉を含む獲得球数「５００球」を表す獲得球数画像を含むリザルト画面が表示される第１の演出と、第１の演出の後、リザルト画面に含まれる獲得球数画像が表す数値が「１０００球」に変化する第２の演出と、を実行できる。通常、リザルト画面の獲得球数画像は、特定の期間に獲得された球数の結果を示すものであるため、数値が変化しない。一方、ここでは、リザルト画面の獲得球数画像であるにも関わらず球数が変化するため、遊技者を驚かすことができ、興趣の向上を図ることができる。図５８（Ｄ）（Ｅ）（Ｇ）も同様であり、図５８（Ｉ）～（Ｋ）も同様である。

［効果２］
上記実施形態の遊技機１では、図５７（Ｃ）（Ｋ）に示すように、第１の演出の後、第２の演出が実行されずに、リザルト画面に含まれる獲得球数画像が表す数値が「５００球」で変化しない第３の演出が実行される場合がある。リザルト画面の獲得球数画像の数値が変化する場合と変化しない場合とがあるため、遊技者をドキドキさせることができ、興趣の向上を図ることができる。図５８（Ｄ）（Ｆ）も同様であり、図５８（Ｉ）（Ｋ）、（Ｌ）も同様である。
［効果３］
上記実施形態の遊技機１では、図５７（Ｂ）に示すように、第１の演出では、複数のラウンド遊技からなる当たり遊技の実行中に、ラウンド遊技が終了する前にもかかわらずリザルト画面が表示される。通常、リザルト画像はすべてのラウンド遊技が終了した後に表示されるものであるため、ラウンド遊技が終了する前に表示されることで遊技者を驚かすことができ、興趣の向上を図ることができる。図５８（Ｃ）（Ｉ）も同様である。
【０３０３】
［変形例］
以下に、リザルト画面途中変化演出の変形例を示す。
［変形例１］
図５７（Ｂ）に示されたリザルト画面途中変化演出Ａでは、リザルト画面において、獲得球数画像の獲得球数は、大当たり遊技（ラウンド遊技）の進行によって数値がリニアに増加するものとした。しかし、リニアに増加するのではなく、出玉数が所定の単位（たとえば１０球）となったときに、所定の単位ごとに増加するように表示されてもよい。
【０３０４】
［態様例］
本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。
◇[態様Ａ３－１]
複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、当たり遊技の結果を報知するリザルト画面であり、
前記当たり遊技で獲得された出玉を含む獲得球数を表す獲得球数画像を含む前記リザルト画面が表示される第１の演出と、
前記第１の演出の後、前記リザルト画面に含まれる前記獲得球数画像が表す数値が変化する第２の演出と、を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ａ３－２]
態様Ａ３－１に記載の遊技機であって、
前記第１の演出の後、前記第２の演出が実行されずに、前記リザルト画面に含まれる前記獲得球数画像が表す数値が変化しない第３の演出が実行される場合がある、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ａ３－３]
態様Ａ３－１または態様Ａ３－２に記載の遊技機であって、
前記第１の演出では、複数のラウンド遊技からなる前記当たり遊技の実行中に、前記ラウンド遊技が終了する前にもかかわらず前記リザルト画面が表示される、
ことを特徴とする遊技機。
【０３０５】
以下に図５９～６１を用いて当たり遊技後移行先変化演出Ａ、Ｂについて説明する。この当たり遊技後移行先変化演出は、大当たり遊技中などに実行される。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信したコマンドを解析し、当たり遊技後移行先変化演出を実行する指示が含まれていると、ＲＯＭ１０３から対応する画像データを読み出して画像表示装置７の表示画面７ａや、サブ表示画面６４に画像を表示させる。
【０３０６】

［当たり遊技後移行先変化演出Ａ］
図５９は、当たり遊技後移行先変化演出のための遊技状態設定処理（図３０：ステップＳ２２３４）のフローチャートである。図３２の遊技状態設定処理のフローチャートと比較して、ステップＳ２３０１１、Ｓ２３０１２が追加されている点と、ステップＳ２３０２、Ｓ２３０３が削除されている点が異なる。他のステップは図３２のステップと同じであるため説明を省略する。ステップＳ２３０１１では、大当たり遊技中に出玉数に関する所定の条件が満たされたか否かを判定する。出玉数に関する所定の条件としては、大当たり遊技中にオーバー入賞が発生することや、出玉数が所定数に達しなかったこと等を例示できる。出玉数に関する所定の条件は任意に設定することができる。
【０３０７】
大当たり遊技中に出玉数に関する所定の条件を満たした場合（ステップＳ２３０１１：ＹＥＳ）、遊技制御用マイコン８１は、ＶフラグをＯＮにする（ステップＳ２３０１２）。すなわち、大当たり遊技中に出玉数に関する所定の条件が満たされると、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。すなわち、通常大当たりの大当たり遊技中に、出玉数に関する所定の条件が満たされると、大当たり遊技後の遊技状態が高確時短状態になり、所定の条件が満たされないと大当たり遊技後の遊技状態が低確非時短状態になる。ステップＳ２３０２、Ｓ２３０３が削除されたためである。なお、ステップＳ２３０２、Ｓ２３０３を削除せず残すことで、所定の条件が満たされないと大当たり遊技後の遊技状態が低確時短状態になるようにしてもよい。
【０３０８】
図６０は、当たり遊技後移行先変化演出Ａを説明するための図である。当たり遊技後移行先変化演出は、当たり遊技中に出玉数に関連する所定の条件が満たされたか否かによって、当たり遊技後に移行するモードを異ならせる演出である。出玉数に関する所定の条件としては、大当たり遊技中にオーバー入賞が発生することや、出玉数が所定数に達しなかったこと等を例示できる。出玉数に関する所定の条件は任意に設定することができる。ここでは、出玉数に関する所定の条件として、「大当たり遊技中にオーバー入賞が発生すること」が設定されているものとして説明する。ここで、オーバー入賞とは、第１大入賞装置（第１アタッカー）３１または第２大入賞装置（第２アタッカー）３６に対して規定カウント数以上の遊技球を入賞させることをいう。ここでは、第１アタッカーと第２アタッカーは規定カウント数が１０球であり、開放されているときに１０球の入球があると閉じるようになっている。このとき、第１アタッカーと第２アタッカーの一方に、１１球以上を入球させるとオーバー入賞となる。
【０３０９】
図６０（Ａ）～（Ｆ）は、当たり遊技中に出玉数に関連する所定の条件を満たした場合の演出例を示し、図６０（Ｇ）～（Ｌ）は、当たり遊技中に出玉数に関連する所定の条件を満たさなかった場合の演出例を示している。
【０３１０】
図６０（Ａ）では、低確非時短状態の特図１変動の後、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒが「６６６」の当たりの態様で確定停止した状態が表示画面７ａに例示されている。装飾図柄の下には「当たり！」の文字画像が表示され大当たりを報知している。ここでは、１０Ｒ通常大当たり（１０Ｒ後に低確非時短に移行）に当選するものとして説明する。
【０３１１】
図６０（Ｂ）には、大当たり遊技中（ラウンド遊技中）の表示画面７ａが例示されている。ここでは、１０Ｒ通常大当たりの１Ｒを実行中の状態が示されており、１ラウンドあたり１００球獲得できるものとしている。具体的には、アタッカーは、１ラウンド中に１０球入賞があると閉じ、１球入賞に対して１０球払い出すものとして説明する。表示画面７ａには、ラウンド画像と、獲得球数画像と、モード画像と、右打ち画像が表示されている。ラウンド画像は、当たり遊技中の残りのラウンド遊技の数を表す画像であり、横一列

に並んだ丸画像からなる。ここでは、ラウンド画像は、１０個の丸画像からなり、各丸画像が１ラウンドを表している。白丸が実行中または実行済みのラウンドを示し、黒丸が未実行のラウンドを示している。図６０（Ｂ）では、１つが白丸であり９つが黒丸で表示されているため第１ラウンドが実行されていることを示している。獲得球数画像は、特定の期間に実施された大当たり遊技で得られた球数（ここでは「５８球」）を示している。モード画像は、現在実行されているモード名を示しており、ここでは大当たり遊技が実行されていることを「大当たりモード」で示している。

【０３１２】

図６０（Ｃ）には、オーバー入賞を達成した状態が例示されている。ここでは、第２ラウンド中に、アタッカーに１１球入賞させることができオーバー入賞が達成したことを報知する画像が表示されている。具体的には、「オーバー入賞達成！」の文字画像と、「確変確定：有利モード確定！」の文字画像が表示される。すなわち、ここでは、１０Ｒ通常大当たりに当選したにもかかわらず、オーバー入賞の達成によって、大当たり遊技後の遊技状態が高確時短状態になる。これにより、通常大当たりに当選した場合であっても、大当たり遊技との遊技状態が高確時短状態になるように、大当たり遊技中に挽回することができるため、遊技者を楽しませることができる。

【０３１３】

図６０（Ｄ）では、大当たり遊技が進行した状態が例示されている。ラウンド画像は、４つが白丸であり６つが黒丸で表示されているため第４ラウンドが実行されていることを示している。獲得球数画像は、「３２１球」を示している。

【０３１４】

その後、図６０（Ｅ）に示すように、獲得球数が１０１０球となり、最終ラウンド（第１０ラウンド）が終了した状態になっている。第２ラウンド中に１球分オーバー入賞したため、獲得球数が１０００球よりも１０球多くなっている。このとき、図５９に示すように、遊技制御用マイコン８１は、大当たり遊技中に出玉数に関する所定の条件を満たしたと判断し（ステップＳ２３０１１：ＹＥＳ）、ＶフラグをＯＮにする（ステップＳ２３０１２）。そして、確変フラグと時短フラグをＯＮにする（ステップＳ２３０４）。これにより高確時短状態に切り替わる。

【０３１５】

その後、所定期間経過すると、図６０（Ｆ）に示すように、高確時短状態で特図２変動が開始される（右打ち遊技）。表示画面７ａには、「有利モード開始」の文字画像と、右打ち画像と、変動表示された装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒと、獲得球数画像「１０１０球獲得」と、が表示される。

【０３１６】

図６０（Ｇ）～（Ｌ）は、当たり遊技中に出玉数に関連する所定の条件を満たさなかった場合の演出例を示している。図６０（Ｇ）では、低確非時短状態の特図１変動の後、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒが「６６６」の当たりの態様で確定停止した状態が表示画面７ａに例示されている。装飾図柄の下には「当たり！」の文字画像が表示され大当たりを報知している。ここでは、１０Ｒ通常大当たり（１０Ｒ後に低確非時短に移行）に当選するものとして説明する。

【０３１７】

図６０（Ｈ）には、大当たり遊技中（ラウンド遊技中）の表示画面７ａが例示されている。ここでは、１０Ｒ通常大当たりの１Ｒを実行中の状態が示されており、１ラウンドあたり１００球獲得できるものとしている。具体的には、アタッカーは、１ラウンド中に１０球入賞があると閉じ、１球入賞に対して１０球払い出すものとして説明する。表示画面７ａには、ラウンド画像と、獲得球数画像と、モード画像と、右打ち画像が表示されている。ラウンド画像は、当たり遊技中の残りのラウンド遊技の数を表す画像であり、横一列に並んだ丸画像からなる。ここでは、ラウンド画像は、１０個の丸画像からなり、各丸画像が１ラウンドを表している。白丸が実行中または実行済みのラウンドを示し、黒丸が未実行のラウンドを示している。図６０（Ｈ）では、１つが白丸であり９つが黒丸で表示さ

れているため第１ラウンドが実行されていることを示している。獲得球数画像は、特定の期間に実施された大当たり遊技で得られた球数（ここでは「５８球」）を示している。モード画像は、現在実行されているモード名を示しており、ここでは大当たり遊技が実行されていることを「大当たりモード」で示している。

【０３１８】

図６０（Ｉ）では、図６０（Ｃ）とは異なり、オーバー入賞を達成せずに大当たり遊技が進行した状態が例示されている。その後、図６０（Ｊ）に示すように、獲得球数が１０００球となり、最終ラウンド（第１０ラウンド）が終了した状態になっている。ラウンド遊技中にオーバー入賞がなかったため、獲得球数が１０００球になっている。

【０３１９】

その後、図６０（Ｋ）に示すように、リザルト画面が表示される。ここでは、１０Ｒ通常大当たりであり、かつ、遊技中に出玉数に関連する所定の条件を満たさなかったため、大当たり遊技後には、通常状態に切り替わる。よって、リザルト画面は、通常状態の遊技が開始される直前の大当たり遊技の最終ラウンド終了時のタイミングで表示される。このとき、図５９に示すように、遊技制御用マイコン８１は、大当たり遊技中に出玉数に関する所定の条件を満たさなかった判断し（ステップＳ２３０１１：ＮＯ）、確変フラグと時短フラグをＯＮにしない。これにより低確非時短状態に切り替わる。

【０３２０】

その後、所定期間経過すると、図６０（Ｌ）に示すように、低確非時短状態で特図１変動が開始される（左打ち遊技）。表示画面７ａには、「通常モード開始」の文字画像と、左打ち画像と、変動表示された装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが表示される。

【０３２１】

［当たり遊技後移行先変化演出Ｂ］

図６１は、当たり遊技後移行先変化演出Ｂを説明するための図である。当たり遊技後移行先変化演出は、当たり遊技中に出玉数に関連する所定の条件が満たされたか否かによって、当たり遊技後に移行するモードを異ならせる演出である。出玉数に関する所定の条件としては、大当たり遊技中にオーバー入賞が発生することや、出玉数が所定数に達しなかったこと等を例示できる。出玉数に関する所定の条件は任意に設定することができる。ここでは、出玉数に関する所定の条件として、「出玉数が所定数に達しなかったこと」が設定されているものとして説明する。具体的には、今回の１０Ｒの大当たり遊技において獲得球数が１０００球に達しなかったこと（下回ったこと）が設定されている。ここでは、第１アタッカーと第２アタッカーは、入球数が規定カウント数（例えば１０球）に達した場合、または、規定時間（例えば３０秒）の経過によって閉じるようになっている。規定カウント数に達する前に規定時間が経過してアタッカーが閉まると、獲得球数が１０００球を下回ること（所定の条件を満たすこと）になる。

【０３２２】

図６１（Ａ）～（Ｆ）は、当たり遊技中に出玉数に関連する所定の条件を満たした場合の演出例を示し、図６１（Ｇ）～（Ｌ）は、当たり遊技中に出玉数に関連する所定の条件を満たさなかった場合の演出例を示している。所定の条件の具体的な内容を遊技者に知らせてもよいし、知らせなくてもよい。

【０３２３】

図６１（Ａ）では、低確非時短状態の特図１変動の後、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒが「６６６」の当たりの態様で確定停止した状態が表示画面７ａに例示されている。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの下には「当たり！」の文字画像が表示され大当たりを報知している。ここでは、１０Ｒ通常大当たり（１０Ｒ後に低確非時短に移行）に当選するものとして説明する。

【０３２４】

図６１（Ｂ）には、大当たり遊技中（ラウンド遊技中）の表示画面７ａが例示されている。ここでは、１０Ｒ通常大当たりの３Ｒを実行中の状態が示されており、１ラウンドあたり１００球獲得できるものとしている。具体的には、アタッカーは、１ラウンド中に１

０球入賞があると閉じ、１球入賞に対して１０球払い出すものとして説明する。表示画面７ａには、ラウンド画像と、獲得球数画像と、モード画像と、右打ち画像が表示されている。ラウンド画像は、当たり遊技中の残りのラウンド遊技の数を表す画像であり、横一列に並んだ丸画像からなる。ここでは、ラウンド画像は、１０個の丸画像からなり、各丸画像が１ラウンドを表している。白丸が実行中または実行済みのラウンドを示し、黒丸が未実行のラウンドを示している。図６１（Ｂ）では、３つが白丸であり７つが黒丸で表示されているため第３ラウンドが実行されていることを示している。獲得球数画像は、特定の期間に実施された大当たり遊技で得られた球数（ここでは「３００球」）を示している。モード画像は、現在実行されているモード名を示しており、ここでは大当たり遊技が実行されていることを「大当たりモード」で示している。

【０３２５】

上述のように、各ラウンドにおける規定カウント数は１０球であるため、いずれかのラウンドにおいて獲得球数が１００球を下回ると所定の条件を満たしたことになる。具体的には、第１ラウンド終了時点で獲得球数が１００球を下回った場合、第２ラウンド終了時点で獲得球数が２００球を下回った場合、第３ラウンド終了時点で獲得球数が３００球を下回った場合、第４ラウンド終了時点で獲得球数が４００球を下回った場合、第５ラウンド終了時点で獲得球数が５００球を下回った場合、第６ラウンド終了時点で獲得球数が６００球を下回った場合、第７ラウンド終了時点で獲得球数が７００球を下回った場合、第８ラウンド終了時点で獲得球数が８００球を下回った場合、第９ラウンド終了時点で獲得球数が９００球を下回った場合、第１０ラウンド終了時点で獲得球数が１０００球を下回った場合、のいずれかが満たされると所定の条件を満たしたことになる。図６１（Ｂ）では、第３ラウンド遊技の終了時であり、所定の条件を満たすためには、獲得球数が３００球を下回っている必要がある。ここでは、各ラウンドにおいて所定の条件を満たすための獲得球数を「閾値」とも呼ぶ。第３ラウンドの閾値は３００であり、獲得球数が３００球を下回ると所定の条件を満たすことになる。

【０３２６】

図６１（Ｃ）（Ｄ）には、所定の条件を満たした状態が例示されている。ここでは、図６１（Ｃ）に示すように、第５ラウンド終了時点で、閾値（所定の条件を満たすための獲得球数）が５００にもかかわらず、獲得球数が４９０球になっている。そして、図６１（Ｄ）に示すように、第６ラウンドが開始しているにもかかわらず、獲得球数が５００球を下回る４９１球になっている。これは、第５ラウンドにおいて、規定カウント数に達する前に規定時間が経過してアタッカーが閉まったためである。これにより、所定の条件を満たしたことになる。

【０３２７】

その後、図６１（Ｅ）に示すように、獲得球数が９９０球となり、最終ラウンド（第１０ラウンド）が終了した状態になっている。第５ラウンド中に１球分入賞が足りなかったため、獲得球数が１０００球よりも１０球少なくなっている。このとき、図５９に示すように、遊技制御用マイコン８１は、大当たり遊技中に出玉数に関する所定の条件を満たしたと判断し（ステップＳ２３０１１：ＹＥＳ）、ＶフラグをＯＮにする（ステップＳ２３０１２）。そして、確変フラグと時短フラグをＯＮにする（ステップＳ２３０４）。これにより高確時短状態に切り替わる。

【０３２８】

図６１（Ｅ）では、所定の条件を満たしたことを報知する画像が表示されている。具体的には、「出玉数条件達成！」の文字画像が表示される。すなわち、ここでは、１０Ｒ通常大当たりに当選したにもかかわらず、出玉数条件（所定の条件）の達成によって、大当たり遊技後の遊技状態が高確時短状態になる。これにより、通常大当たりに当選した場合であっても、大当たり遊技との遊技状態が高確時短状態になるように、大当たり遊技中に挽回することができるため、遊技者を楽しませることができる。

【０３２９】

その後、所定期間経過すると、図６１（Ｆ）に示すように、高確時短状態で特図２変動

が開始される（右打ち遊技）。表示画面７ａには、「有利モード開始」の文字画像と、右打ち画像と、変動表示された装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒと、獲得球数画像と、が表示される。

【０３３０】

図６１（Ｇ）～（Ｌ）は、当たり遊技中に出玉数に関連する所定の条件を満たさなかった場合の演出例を示している。図６１（Ｇ）では、低確非時短状態の特図１変動の後、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒが「６６６」の当たりの態様で確定停止した状態が表示画面７ａに例示されている。装飾図柄の下には「当たり！」の文字画像が表示され大当たりを報知している。ここでは、１０Ｒ通常大当たり（１０Ｒ後に低確非時短に移行）に当選するものとして説明する。

【０３３１】

図６１（Ｇ）では、低確非時短状態の特図１変動の後、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒが「６６６」の当たりの態様で確定停止した状態が表示画面７ａに例示されている。装飾図柄の下には「当たり！」の文字画像が表示され大当たりを報知している。ここでは、１０Ｒ通常大当たり（１０Ｒ後に低確非時短に移行）に当選するものとして説明する。

【０３３２】

図６１（Ｈ）には、大当たり遊技中（ラウンド遊技中）の表示画面７ａが例示されている。ここでは、１０Ｒ通常大当たりの３Ｒを実行中の状態が示されており、１ラウンドあたり１００球獲得できるものとしている。具体的には、アタッカーは、１ラウンド中に１０球入賞があると閉じ、１球入賞に対して１０球払い出すものとして説明する。表示画面７ａには、ラウンド画像と、獲得球数画像と、モード画像と、右打ち画像が表示されている。ラウンド画像は、当たり遊技中の残りのラウンド遊技の数を表す画像であり、横一列に並んだ丸画像からなる。ここでは、ラウンド画像は、１０個の丸画像からなり、各丸画像が１ラウンドを表している。白丸が実行中または実行済みのラウンドを示し、黒丸が未実行のラウンドを示している。図６１（Ｈ）では、３つが白丸であり７つが黒丸で表示されているため第３ラウンドが実行されていることを示している。獲得球数画像は、特定の期間に実施された大当たり遊技で得られた球数（ここでは「３００球」）を示している。モード画像は、現在実行されているモード名を示しており、ここでは大当たり遊技が実行されていることを「大当たりモード」で示している。

【０３３３】

上述のように、各ラウンドにおける規定カウント数は１０球であるため、いずれかのラウンドにおいて獲得球数が１００球を下回ると所定の条件を満たしたことになる。具体的には、第１ラウンド終了時点で獲得球数が１００球を下回った場合、第２ラウンド終了時点で獲得球数が２００球を下回った場合、第３ラウンド終了時点で獲得球数が３００球を下回った場合、第４ラウンド終了時点で獲得球数が４００球を下回った場合、第５ラウンド終了時点で獲得球数が５００球を下回った場合、第６ラウンド終了時点で獲得球数が６００球を下回った場合、第７ラウンド終了時点で獲得球数が７００球を下回った場合、第８ラウンド終了時点で獲得球数が８００球を下回った場合、第９ラウンド終了時点で獲得球数が９００球を下回った場合、第１０ラウンド終了時点で獲得球数が１０００球を下回った場合、のいずれかが満たされると所定の条件を満たしたことになる。図６１（Ｂ）では、第３ラウンド遊技の終了時であり、所定の条件を満たすためには、獲得球数が３００球を下回っている必要がある。ここでは、各ラウンドにおいて所定の条件を満たすための獲得球数を「閾値」とも呼ぶ。第３ラウンドの閾値は３００であり、獲得球数が３００球を下回ると所定の条件を満たすことになる。

【０３３４】

図６１（Ｉ）（Ｊ）には、所定の条件を満たさなかった状態が例示されている。ここでは、図６１（Ｉ）に示すように、第５ラウンド終了時点で、閾値（所定の条件を満たすための獲得球数）が５００のとき、獲得球数が５００球になっている。そして、図６１（Ｊ）に示すように、第６ラウンドが開始したときには、獲得球数が５００球を上回る５０１

球になっている。これは、第５ラウンドにおいて、規定時間に達する前に規定カウント数に達してアタッカーが閉まったためである。これにより、第５ラウンドでは所定の条件を満たさなかったことになる。

【０３３５】

その後、図６１（Ｋ）に示すように、リザルト画面が表示される。ここでは、１０Ｒ通常大当たりであり、かつ、遊技中に出玉数に関連する所定の条件を満たさなかったため、大当たり遊技後には、通常状態に切り替わる。よって、リザルト画面は、通常状態の遊技が開始される直前の大当たり遊技の最終ラウンド終了時のタイミングで表示される。このとき、図５９に示すように、遊技制御用マイコン８１は、大当たり遊技中に出玉数に関する所定の条件を満たさなかった判断し（ステップＳ２３０１１：ＮＯ）、確変フラグと時短フラグをＯＮにしない。これにより低確非時短状態に切り替わる。

【０３３６】

その後、所定期間経過すると、図６１（Ｌ）に示すように、低確非時短状態で特図１変動が開始される（左打ち遊技）。表示画面７ａには、「通常モード開始」の文字画像と、左打ち画像と、変動表示された装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが表示される。

【０３３７】

［効果例］

以下に、当たり遊技後移行先変化演出の効果例を示す。

［効果１］

上記実施形態の遊技機１では、図６０、６１に示すように、当たり遊技中に出玉数に関連する所定の条件が満たされた場合には、当たり遊技後に相対的に有利な第１モード（例えば高確時短状態）に移行させ、所定の条件が満たされなかった場合には、当たり遊技後に相対的に不利な第２モード（低確非時短状態）に移行させる。これにより、相対的に不利な大当たり種別で当選しても、大当たり遊技中に所定の条件を満たすことによって、大当たり遊技後のモードを相対的に有利なモードにすることができるため、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６０、６１に示すように、当たり遊技中に所定の条件が満たされた場合には、表示画面７ａに「オーバー入賞達成」や「出玉数条件達成」等の特定画像が表示される演出が実行される。これにより、遊技者を喜ばせることができ、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６０に示すように、所定の条件とは、オーバー入賞が発生したか否かである。これにより、相対的に不利な大当たり種別で当選しても、大当たり遊技中にオーバー入賞をおこなうことによって、大当たり遊技後のモードを相対的に有利なモードにすることができるため、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６１に示すように、所定の条件とは、出玉数が所定数に達しなかったか否かである。これにより、相対的に不利な大当たり種別で当選しても、大当たり遊技中に出玉数が所定数に達しないようにすることで、大当たり遊技後のモードを相対的に有利なモードにすることができるため、興趣の向上を図ることができる。

【０３３８】

［変形例］

以下に、当たり遊技後移行先変化演出の変形例を示す。

［変形例１］

図６０では、オーバー入賞が達成されたラウンド遊技において、「オーバー入賞達成」の文字画像が表示されるものとした。しかし、表示されるタイミングはこれに限定されない。例えば、最終のラウンド遊技が終了した時点で表示されてもよい。また、図６１では、ラウンド遊技中に所定の条件を満たすと、最終のラウンド遊技において「出玉数条件達成」の文字画像が表示されるものとした。しかし、表示されるタイミングはこれに限定さ

れない。例えば、所定の条件を満たした時点で表示されてもよい。

【０３３９】

［態様例］

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇[態様Ａ４－１]

遊技状態を切り替え可能な遊技状態切替手段を備える遊技機であって、

前記遊技状態切替手段は、当たり遊技中に出玉数に関連する所定の条件が満たされた場合には、前記当たり遊技後に相対的に有利な第１モードに移行させ、前記所定の条件が満たされなかった場合には、前記当たり遊技後に相対的に不利な第２モードに移行させる、

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様Ａ４－２]

態様Ａ４－１に記載の遊技機は、さらに、複数種類の画像を表示可能な表示手段を備え、前記複数種類の画像のうちの一つは、特定画像であり、

前記当たり遊技中に前記所定の条件が満たされた場合には、前記表示手段に前記特定画像が表示される演出を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様Ａ４－３]

態様Ａ４－１または態様Ａ４－２に記載の遊技機であって、

前記所定の条件とは、オーバー入賞が発生したか否かである、

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様Ａ４－４]

態様Ａ４－１または態様Ａ４－２に記載の遊技機であって、

前記所定の条件とは、出玉数が所定数に達しなかったか否かである、

ことを特徴とする遊技機。

【０３４０】

以下に図６２～６５を用いてコンプリート機能作動前演出Ａ、Ｂについて説明する。このコンプリート機能作動前演出は、大当たり遊技中などに実行される。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信したコマンドを解析し、コンプリート機能作動前演出を実行する指示が含まれていると、ＲＯＭ１０３から対応する画像データを読み出して画像表示装置７の表示画面７ａや、サブ表示画面６４に画像を表示させる。

【０３４１】

［コンプリート機能作動前演出Ａ］

図６２は、コンプリート機能を説明するための説明図である。ここでは、遊技機１は、コンプリート機能を有しているものとして説明する。コンプリート機能とは、払い出し球数が所定の上限に達した場合に、それ以上遊技ができなくなる機能（いわゆる打ち止め機能）である。ここでは、同一営業日内でＭＹ＝Ｔｃ（例えば９５０００発）になったら、遊技が強制終了されるものとする。ＭＹとは、同一営業日で一番ハマったところからの最大出玉である。Ｔｃとは設定値であり、ここでは９５０００が設定されている。Ｔｃは任意の数値を設定してよい。

【０３４２】

図６２の横軸は、時間経過を表し、縦軸は差球数Ａを表している。差球数Ａとは、セーフ球数Ｎｓからアウト球数Ｎｏを引いた数（Ａ＝Ｎｓ－Ｎｏ）である。セーフ球数Ｎｓは、賞球数（獲得球数）である。アウト球数Ｎｏとは、遊技盤３に発射した球数である。最低差球数Ｂとは、差球数Ａのうち、最も値が低いもの（過去最小値）をいう。ＭＹは、現在の差球数Ａから、同一営業日における最低差球数Ｂを引いた値（ＭＹ＝Ａ－Ｂ）である。図６２では、時刻ｔ０で遊技機１の電源が投入され、時刻ｔ０～ｔ１の間、差球数Ａは、低下し続けているため、最低差球数（過去最小値）Ｂは、更新され続ける。時刻ｔ１で差球数Ａが－５０００球になる。時刻ｔ１のとき、最低差球数Ｂは－５０００球であり、ＭＹは０である。差球数Ａと最低差球数Ｂが等しいためである（ＭＹ＝Ａ－Ｂ＝０）。

【０３４３】

その後、時刻ｔ１～ｔ２の間、差球数Ａは、上昇し続けているため、最低差球数（過去最小値）Ｂは、時刻ｔ１における－５０００球が維持される。時刻ｔ２で差球数Ａが１００００球になる。時刻ｔ２のとき、最低差球数Ｂは－５０００球であり、ＭＹは１５０００である（ＭＹ＝１００００－（－５０００）＝１５０００）。

【０３４４】

その後、時刻ｔ２～ｔ３の間、差球数Ａは、低下し続けているが、時刻ｔ１の－５０００球の方が低いため、最低差球数（過去最小値）Ｂは、時刻ｔ１の－５０００球が維持される。時刻ｔ３で差球数Ａが７０００球になる。時刻ｔ３のとき、最低差球数Ｂは－５０００球であり、ＭＹは１２０００である（ＭＹ＝７０００－（－５０００）＝１２０００）。

【０３４５】

その後、時刻ｔ３～ｔ６の間、差球数Ａは、上昇し続けているため、最低差球数Ｂは、時刻ｔ１における－５０００球が維持される。時刻ｔ６で差球数Ａが９００００球になる。時刻ｔ６のとき、最低差球数Ｂは－５０００球であり、ＭＹは９５０００である（ＭＹ＝９００００－（－５０００）＝９５０００）。そして、ＭＹ＝Ｔｃとなるため、時刻ｔ６でコンプリート機能が発動する。

【０３４６】

ここでは、コンプリート機能が発動する直前にコンプリート機能作動前演出をおこなう。ＭＹ＝Ｔｆ（例えば９４５００発）のときと、ＭＹ＝Ｔｓ（例えば９４９００発）のときに、コンプリート機能が近いことを示唆するコンプリート機能作動前演出がおこなわれる。図６３では、時刻ｔ４のときと、時刻Ｔ５のとき、コンプリート機能作動前演出がおこなわれる。時刻ｔ４のとき、差球数Ａは８９５００球、最低差球数Ｂは－５０００球であり、ＭＹは９４５００である（ＭＹ＝８９５００－（－５０００）＝９４５００＝Ｔｆ）。このとき、１回目のコンプリート機能作動前演出が実行される。時刻ｔ５のとき、差球数Ａは８９９００球、最低差球数Ｂは－５０００球であり、ＭＹは９４９００である（ＭＹ＝８９９００－（－５０００）＝９４９００＝Ｔｓ）。このとき、２回目のコンプリート機能作動前演出が実行される。

【０３４７】

図６３は、図１６のその他の処理のフローチャートである。ここでは、遊技機１は、図１６のステップＳ１０９において、図６３の処理をおこなう。図６３では、まず、遊技制御用マイコン８１は、現在の差球数Ａを取得する（ステップＳ６０００）。差球数Ａは、例えば、賞球センサ１２２（図３）によってカウントされた賞球数をセーフ球数Ｎｓとし、発射モータ１１３によって発射された発射球数をアウト球数Ｎｏとすることで、セーフ球数ＮｓからアウトＮｏを引いた数（Ａ＝Ｎｓ－Ｎｏ）で差球数Ａを取得する。射モータ１１３によって発射された発射球数は図示しないセンサによってカウントされてもよい。

【０３４８】

遊技制御用マイコン８１は、取得した差球数Ａが、記憶されている最低差球数Ｂより小さいか否か判定し（ステップＳ６０１０）、小さい場合には（ステップＳ６０１０：ＹＥＳ）、記憶されている最低差球数Ｂを更新する（ステップＳ６０２０）。その後、遊技制御用マイコン８１は、ＭＹ（＝Ａ－Ｂ）がＴｃ以上（Ａ－Ｂ＞＝Ｔｃ）か否か判定する（ステップＳ６０３０）。ここでは、Ｔｃ＝９５０００のため、ＭＹ＞＝９５０００か否かを判定する。ＭＹ（＝Ａ－Ｂ）がＴｃ以上（Ａ－Ｂ＞＝Ｔｃ）の場合（ステップＳ６０３０：ＹＥＳ）、すなわち、図６２の時刻ｔ６の状態のとき、遊技制御用マイコン８１は、終了演出を開始させた後、遊技を終了させる（ステップＳ６０４０）。

【０３４９】

ＭＹ（＝Ａ－Ｂ）がＴｃよりも小さい（Ａ－Ｂ＜Ｔｃ）場合（ステップＳ６０３０：ＮＯ）、遊技制御用マイコン８１は、ＭＹ（＝Ａ－Ｂ）がＴｆよりも小さい状態からＴｆ以上（Ａ－Ｂ＞＝Ｔｆ）に切り替わったか否かを判定する（ステップＳ６０５０）。すなわち、時間的に１つ前の前回の本処理においてＭＹ（＝Ａ－Ｂ）がＴｆよりも小さく、その

後のＭＹの上昇によって、今回の本処理においてＭＹ（＝Ａ－Ｂ）がＴｆ以上になったか否かを判定する。ＭＹ（＝Ａ－Ｂ）がＴｆよりも小さい状態からＴｆ以上に切り替わった場合（ステップＳ６０５０：ＹＥＳ）、終了予告演出（１回目）を開始させる（ステップＳ６０６０）。終了予告演出（１回目）は、コンプリート機能作動前演出であり、内容については後述する。一方、ＭＹ（＝Ａ－Ｂ）がＴｆよりも小さい状態からＴｆ以上に切り替わっていない場合（ステップＳ６０５０：ＮＯ）、遊技制御用マイコン８１は、ＭＹ（＝Ａ－Ｂ）がＴｓよりも小さい状態からＴｓ以上（Ａ－Ｂ＞＝Ｔｓ）に切り替わったか否かを判定する（ステップＳ６０７０）。ＭＹ（＝Ａ－Ｂ）がＴｓよりも小さい状態からＴｓ以上に切り替わった場合（ステップＳ６０７０：ＹＥＳ）、終了予告演出（２回目）を開始させる（ステップＳ６０８０）。終了予告演出（２回目）も、コンプリート機能作動前演出であり、内容については後述する。一方、ＭＹ（＝Ａ－Ｂ）がＴｓよりも小さい状態からＴｓ以上に切り替わっていない場合（ステップＳ６０７０：ＮＯ）、処理を終了させる。

【０３５０】

図６４は、コンプリート機能作動前演出Ａを説明するための図である。コンプリート機能作動前演出とは、出玉の数がコンプリート数に達する前の所定数に達すると、表示手段に示唆画像を表示する演出である。コンプリート数とは、払い出し球数が所定の上限に達する数であり、図６２、６３のＴｃである。ここでは、コンプリート数（＝Ｔｃ）として９５０００が設定されている。Ｔｃは９５０００に限定されず任意の数値を設定することができる。１回目のコンプリート機能作動前演出が実行されるＴｆとして９４５００が設定され、２回目のコンプリート機能作動前演出が実行されるＴｓとして９４９００が設定されている。以下では、図６４（Ａ）の大当たり開始時にＭＹ＝Ａ－Ｂ＝９４４００となっているものとして説明する。すなわち、ＭＹ＝Ａ－Ｂ＝Ｔｃまで残り６００、ＭＹ＝Ａ－Ｂ＝Ｔｆまで残り１００、ＭＹ＝Ａ－Ｂ＝Ｔｓまで残り５００となっている。

【０３５１】

図６４（Ａ）では、大当たり遊技中（ラウンド遊技中）の表示画面７ａが例示されている。ここでは、１０Ｒ通常大当たり（１０Ｒ後に低確非時短に移行）の１Ｒを実行中の状態が示されており、１ラウンドあたり１００球獲得できるものとしている。表示画面７ａには、ラウンド画像と、獲得球数画像と、モード画像と、右打ち画像が表示されている。ラウンド画像は、当たり遊技中の残りのラウンド遊技の数を表す画像であり、横一列に並んだ丸画像からなる。ここでは、ラウンド画像は、１０個の丸画像からなり、各丸画像が１ラウンドを表している。白丸が実行中または実行済みのラウンドを示し、黒丸が未実行のラウンドを示している。図６４（Ａ）では、１つが白丸であり９つが黒丸で表示されているため第１ラウンドが実行されていることを示している。獲得球数画像は、特定の期間に実施された大当たり遊技で得られた球数（ここでは「５８球」）を示している。モード画像は、現在実行されているモード名を示しており、ここでは大当たり遊技が実行されていることを「大当たりモード」で示している。ここでは、表示画面７ａの内側に「Ａ－Ｂ＜Ｔｆ」が記載されているが、これは説明のための表示であり、表示画面７ａに表示されていない。なお、「Ａ－Ｂ＜Ｔｆ」は画像として表示されてもよい。ここでは、獲得球数が５８球のため、ＭＹ＝Ａ－Ｂ＝９４４５８となっており、ＭＹ＝Ａ－Ｂ＝Ｔｆまで残り４２球となっている。すなわち、ＭＹ＝Ａ－Ｂ＜Ｔｆとなっている。ＭＹ＝Ａ－Ｂ＝９４４５８は、図６２では、時刻ｔ３とｔ４の間に位置している状態となっている。図６３ではステップＳ６０３０、Ｓ６０５０、Ｓ６０７０がいずれも「ＮＯ」になった状態である。

【０３５２】

図６４（Ｂ）では、大当たり遊技が進行し、ラウンド画像は、２つが白丸であり８つが黒丸で表示されているため、第２ラウンドが実行されている。獲得球数画像は、「１０３球」を示している。獲得球数が１０３球のため、ＭＹ＝Ａ－Ｂ＝９４５０３となっており、９４５００（＝Ｔｆ）を達成し、ＭＹ＝Ａ－Ｂ＞Ｔｆとなっている。図６２では、時刻ｔ４とｔ５の間であって時刻ｔ４に近い状態となっている。図６３ではステップＳ６０３

０が「ＮＯ」、Ｓ６０５０が「ＹＥＳ」になった状態である。このとき、１回目のコンプリート機能作動前演出（終了予告演出）が実行される。

【０３５３】

ここでは、図６４（Ｂ）～（Ｄ）に示すように、コンプリート予告画像が表示画面７ａの左側からフレームインし、右方向に移動した後、表示画面７ａの右側からフレーアウトする。コンプリート予告画像には、「コンプリート予告」の文字画像と、「９４５００球達成！」の文字画像と、「９５０００球で終了」の文字画像が含まれている。通常、コンプリートは遊技が停止する遊技者にとって不利な出来事なので、コンプリート予告をおこなう場合には、コンプリート数までの残り球数（例えば、「コンプリートまで残り５００球」）を表示する。しかし、本願では、残り球数ではなく「９４５００球達成！」のように、所定球数に達した旨を表示する。これにより、コンプリートを不利な出来事として捉えさせず、遊技者に達成感を付与することができる。また、通常、コンプリートは遊技が停止する遊技者にとって不利な出来事なので、コンプリート予告をおこなう場合には、表示画面７ａの所定の位置に予告画像が静かに出現し、表示位置が固定されている。しかし、本願では、コンプリート予告画像を移動させるダイナミックな演出をおこなう。これにより、コンプリートを不利な出来事として捉えさせず、遊技者に達成感を付与することができる。

【０３５４】

図６４（Ｅ）では、大当たり遊技が進行し、ラウンド画像は、５つが白丸であり５つが黒丸で表示されているため、第５ラウンドが実行されている。獲得球数画像は、「４８６球」を示している。ここでは、表示画面７ａの内側に「Ａ－Ｂ＜Ｔｓ」が記載されているが、これは説明のための表示であり、表示画面７ａに表示されていない。なお、「Ａ－Ｂ＜Ｔｓ」は画像として表示されてもよい。獲得球数が４８６球のため、ＭＹ＝Ａ－Ｂ＝９４８８６となっており、ＭＹ＝Ａ－Ｂ＝Ｔｓまで残り１４球となっている。すなわち、ＭＹ＝Ａ－Ｂ＜Ｔｓとなっている。ＭＹ＝Ａ－Ｂ＝９４８８６は、図６２では、時刻ｔ４とｔ５の間であって時刻ｔ５に近い状態となっている。図６３ではステップＳ６０３０、Ｓ６０５０、Ｓ６０７０がいずれも「ＮＯ」になった状態である。

【０３５５】

図６４（Ｆ）では、大当たり遊技が進行し、ラウンド画像は、６つが白丸であり４つが黒丸で表示されているため、第６ラウンドが実行されている。獲得球数画像は、「５１１球」を示している。獲得球数が５１１球のため、ＭＹ＝Ａ－Ｂ＝９４９１１となっており、９４９００（＝Ｔｓ）を達成し、ＭＹ＝Ａ－Ｂ＞Ｔｓとなっている。図６２では、時刻ｔ５とｔ６の間であって時刻ｔ５に近い状態となっている。図６３ではステップＳ６０３０、Ｓ６０５０が「ＮＯ」、Ｓ６０７０が「ＹＥＳ」になった状態である。このとき、２回目のコンプリート機能作動前演出（終了予告演出）が実行される。

【０３５６】

ここでは、図６４（Ｆ）～（Ｈ）に示すように、コンプリート予告画像が表示画面７ａの上方からフレームインし、下方向に移動した後、表示画面７ａの下方からフレーアウトする。コンプリート予告画像には、「コンプリート予告」の文字画像と、「９４９００球達成！」の文字画像と、「９５０００球で終了」の文字画像が含まれている。通常、コンプリートは遊技が停止する遊技者にとって不利な出来事なので、コンプリート予告をおこなう場合には、コンプリート数までの残り球数（例えば、「コンプリートまで残り１００球」）を表示する。しかし、本願では、残り球数ではなく「９４９００球達成！」のように、所定球数に達した旨を表示する。これにより、コンプリートを不利な出来事として捉えさせず、遊技者に達成感を付与することができる。また、通常、コンプリートは遊技が停止する遊技者にとって不利な出来事なので、コンプリート予告をおこなう場合には、表示画面７ａの所定の位置に予告画像が静かに出現し、表示位置が固定されている。しかし、本願では、コンプリート予告画像を移動させるダイナミックな演出をおこなう。これにより、コンプリートを不利な出来事として捉えさせず、遊技者に達成感を付与することができる。また、本願では、１回目のコンプリート予告画像と２回目のコンプリート予告画

像は、異なる方向から出現し、互いに異なる方向に移動する。このように、１回目と２回目で演出内容を異ならせることで２回目の演出をよりプレミア感を出すことができ、コンプリート予告にもかかわらず遊技者に達成感を付与することができる。また、本願では、２回目のコンプリート予告画像は１回目のコンプリート予告画像よりも大きく表示される。このように、２回目のコンプリート予告画像を１回目よりも大きくすることでプレミア感を出すことができ、コンプリート予告にもかかわらず遊技者に達成感を付与することができる。

【０３５７】

図６４（Ｉ）では、大当たり遊技が進行し、ラウンド画像は、６つが白丸であり４つが黒丸で表示されているため、第６ラウンドが実行されている。獲得球数画像は、「５９３球」を示している。ここでは、表示画面７ａの内側に「Ａ－Ｂ＜Ｔｃ」が記載されているが、これは説明のための表示であり、表示画面７ａに表示されていない。なお、「Ａ－Ｂ＜Ｔｃ」は画像として表示されてもよい。獲得球数が５９３球のため、ＭＹ＝Ａ－Ｂ＝９４９９３となっており、ＭＹ＝Ａ－Ｂ＝Ｔｃまで残り７球となっている。すなわち、ＭＹ＝Ａ－Ｂ＜Ｔｃとなっている。ＭＹ＝Ａ－Ｂ＝９４９９３は、図６２では、時刻ｔ５とｔ６の間であって時刻ｔ６に近い状態となっている。図６３ではステップＳ６０３０、Ｓ６０５０、Ｓ６０７０がいずれも「ＮＯ」になった状態である。

【０３５８】

図６４（Ｊ）では、大当たり遊技が進行し、ラウンド画像は、７つが白丸であり３つが黒丸で表示されているため、第７ラウンドが実行されている。獲得球数画像は、「６０８球」を示している。獲得球数が６０８球のため、ＭＹ＝Ａ－Ｂ＝９５００８となっており、９５０００（＝Ｔｃ）を達成し、ＭＹ＝Ａ－Ｂ＞Ｔｃとなっている。図６２では、時刻ｔ６を超えた状態となっている。図６３では、Ｓ６０３０が「ＹＥＳ」になった状態である。このとき、コンプリート演出が実行される。また、コンプリート機能が発動する。

【０３５９】

コンプリート演出では、まず、図６４（Ｊ）に示すように、コンプリート演出では、「コンプリート達成」の文字画像が表示される。これにより、遊技者に対してコンプリート機能が発動されたことを報知する。ここでは、コンプリート機能が発動された後すぐに遊技が停止するのではなく、実行中の大当たり遊技が終了した後に遊技が停止する。

【０３６０】

その後、図６４（Ｋ）に示すように、リザルト画面が表示される。コンプリート機能が発動されると、大当たり遊技実行中にもかかわらず、リザルト画面が表示される。リザルト画面は矩形の枠画像で囲まれており、内側に、リザルト画面を示す「結果（リザルト）」の画像と、獲得球数画像と、連チャン回数画像と、大当たりモードの終了を示唆するモード終了画像と、が表示される。このリザルト画面の獲得球数画像「７５３球」は、表示時点における獲得球数が表示されており、特定の期間の終了時の結果を表示していない。そのため、大当たり遊技（ラウンド遊技）の進行によって数値がリニアに増加する。数値の増加はリニアに増加してもよいし、出玉数が所定の単位（たとえば１０球）となったときに、所定の単位ごとに増加するように表示されてもよい。連チャン回数画像は、コンプリート機能が発動され、その後に連チャンされないため、特定の期間の終了時の結果が表示される。このリザルト画面に重なってラウンド画像が表示される。ラウンド画像は、８つが白丸であり２つが黒丸で表示されているため第８ラウンドが実行されていることを示している。

【０３６１】

図６４（Ｌ）では、リザルト画面の表示が維持された状態で、大当たり遊技（ラウンド遊技）が進行している状態が示されている。ラウンド画像は、１０個すべてが白丸であり、第１０ラウンドが実行されていることを示している。また、このリザルト画面の獲得球数画像「９６２球」は、表示時点における獲得球数が表示されており、大当たり遊技（ラウンド遊技）の進行によって数値が増加する。その後、大当たり遊技が終了すると、コンプリート機能によって遊技が終了する。通常、コンプリートは遊技が停止する遊技者にと

って不利な出来事なので、リザルト画面が表示されない。しかし、本願では、リザルト画面を表示することでコンプリートを不利な出来事として捉えさせず、遊技者に達成感を付与することができる。

【０３６２】

［コンプリート機能作動前演出Ｂ］

図６５は、コンプリート機能作動前演出Ｂを説明するための図である。コンプリート機能作動前演出とは、出玉の数がコンプリート数に達する前の所定数に達すると、表示手段に示唆画像を表示する演出である。コンプリート数とは、払い出し球数が所定の上限に達する数であり、図６２、６３のＴｃである。ここでは、コンプリート数（＝Ｔｃ）として９５０００が設定されている。Ｔｃは９５０００に限定されず任意の数値を設定することができる。１回目のコンプリート機能作動前演出が実行されるＴｆとして９４５００が設定され、２回目のコンプリート機能作動前演出が実行されるＴｓとして９４９００が設定されている。以下では、図６５（Ａ）の大当たり開始時にＭＹ＝Ａ－Ｂ＝９４４００となっているものとして説明する。すなわち、ＭＹ＝Ａ－Ｂ＝Ｔｃまで残り６００、ＭＹ＝Ａ－Ｂ＝Ｔｆまで残り１００、ＭＹ＝Ａ－Ｂ＝Ｔｓまで残り５００となっている。

【０３６３】

図６５（Ａ）では、大当たり遊技中（ラウンド遊技中）の表示画面７ａが例示されている。ここでは、１０Ｒ通常大当たり（１０Ｒ後に低確非時短に移行）の１Ｒを実行中の状態が示されており、１ラウンドあたり１００球獲得できるものとしている。表示画面７ａには、ラウンド画像と、獲得球数画像と、モード画像と、右打ち画像が表示されている。ラウンド画像は、当たり遊技中の残りのラウンド遊技の数を表す画像であり、横一列に並んだ丸画像からなる。ここでは、ラウンド画像は、１０個の丸画像からなり、各丸画像が１ラウンドを表している。白丸が実行中または実行済みのラウンドを示し、黒丸が未実行のラウンドを示している。図６５（Ａ）では、１つが白丸であり９つが黒丸で表示されているため第１ラウンドが実行されていることを示している。獲得球数画像は、特定の期間に実施された大当たり遊技で得られた球数（ここでは「５８球」）を示している。モード画像は、現在実行されているモード名を示しており、ここでは大当たり遊技が実行されていることを「大当たりモード」で示している。ここでは、表示画面７ａの内側に「Ａ－Ｂ＜Ｔｆ」が記載されているが、これは説明のための表示であり、表示画面７ａに表示されていない。なお、「Ａ－Ｂ＜Ｔｆ」は画像として表示されてもよい。ここでは、獲得球数が５８球のため、ＭＹ＝Ａ－Ｂ＝９４４５８となっており、ＭＹ＝Ａ－Ｂ＝Ｔｆまで残り４２球となっている。すなわち、ＭＹ＝Ａ－Ｂ＜Ｔｆとなっている。ＭＹ＝Ａ－Ｂ＝９４４５８は、図６２では、時刻ｔ３とｔ４の間に位置している状態となっている。図６３ではステップＳ６０３０、Ｓ６０５０、Ｓ６０７０がいずれも「ＮＯ」になった状態である。

【０３６４】

図６５（Ｂ）では、大当たり遊技が進行し、ラウンド画像は、２つが白丸であり８つが黒丸で表示されているため、第２ラウンドが実行されている。獲得球数画像は、「１０３球」を示している。獲得球数が１０３球のため、ＭＹ＝Ａ－Ｂ＝９４５０３となっており、９４５００（＝Ｔｆ）を達成し、ＭＹ＝Ａ－Ｂ＞Ｔｆとなっている。図６２では、時刻ｔ４とｔ５の間であって時刻ｔ４に近い状態となっている。図６３ではステップＳ６０３０が「ＮＯ」、Ｓ６０５０が「ＹＥＳ」になった状態である。このとき、１回目のコンプリート機能作動前演出（終了予告演出）が実行される。

【０３６５】

ここでは、図６５（Ｂ）～（Ｄ）に示すように、「コンプリート予告」の文字画像が表示画面７ａに表示される。その後、背景画像が専用の背景画像に切り替わり、「９４５００球達成！」の文字画像が出現する。その後、「９４５００球達成！」の文字画像が右方向に移動して表示画面７ａの右側からフレーアウトする。「コンプリート予告」の文字画像や、「９４５００球達成！」の文字画像は、コンプリートの予告をおっているためコンプリート予告画像とも呼ぶ。通常、コンプリートは遊技が停止する遊技者にとって不利な

出来事なので、コンプリート予告をおこなう場合には、コンプリート数までの残り球数（例えば、「コンプリートまで残り５００球」）を表示する。しかし、本願では、残り球数ではなく「９４５００球達成！」のように、所定球数に達した旨を表示する。これにより、コンプリートを不利な出来事として捉えさせず、遊技者に達成感を付与することができる。また、通常、コンプリートは遊技が停止する遊技者にとって不利な出来事なので、コンプリート予告をおこなう場合には、表示画面７ａの背景画像を切り替えるような演出はおこなわない。しかし、本願では、コンプリート予告をおこなうときに背景画像を切り替える演出をおこなう。これにより、コンプリートを不利な出来事として捉えさせず、遊技者に達成感を付与することができる。また、通常、コンプリートは遊技が停止する遊技者にとって不利な出来事なので、コンプリート予告をおこなう場合には、表示画面７ａの所定の位置に予告画像が静かに出現し、表示位置が固定されている。しかし、本願では、コンプリート予告画像を移動させるダイナミックな演出をおこなう。これにより、コンプリートを不利な出来事として捉えさせず、遊技者に達成感を付与することができる。

【０３６６】

図６５（Ｅ）では、大当たり遊技が進行し、ラウンド画像は、５つが白丸であり５つが黒丸で表示されているため、第５ラウンドが実行されている。獲得球数画像は、「４８６球」を示している。ここでは、表示画面７ａの内側に「Ａ－Ｂ＜Ｔｓ」が記載されているが、これは説明のための表示であり、表示画面７ａに表示されていない。なお、「Ａ－Ｂ＜Ｔｓ」は画像として表示されてもよい。獲得球数が４８６球のため、ＭＹ＝Ａ－Ｂ＝９４８８６となっており、ＭＹ＝Ａ－Ｂ＝Ｔｓまで残り１４球となっている。すなわち、ＭＹ＝Ａ－Ｂ＜Ｔｓとなっている。ＭＹ＝Ａ－Ｂ＝９４８８６は、図６２では、時刻ｔ４とｔ５の間であって時刻ｔ５に近い状態となっている。図６３ではステップＳ６０３０、Ｓ６０５０、Ｓ６０７０がいずれも「ＮＯ」になった状態である。

【０３６７】

図６５（Ｆ）では、大当たり遊技が進行し、ラウンド画像は、６つが白丸であり４つが黒丸で表示されているため、第６ラウンドが実行されている。獲得球数画像は、「５１１球」を示している。獲得球数が５１１球のため、ＭＹ＝Ａ－Ｂ＝９４９１１となっており、９４９００（＝Ｔｓ）を達成し、ＭＹ＝Ａ－Ｂ＞Ｔｓとなっている。図６２では、時刻ｔ５とｔ６の間であって時刻ｔ５に近い状態となっている。図６３ではステップＳ６０３０、Ｓ６０５０が「ＮＯ」、Ｓ６０７０が「ＹＥＳ」になった状態である。このとき、２回目のコンプリート機能作動前演出（終了予告演出）が実行される。

【０３６８】

ここでは、図６５（Ｆ）～（Ｉ）に示すように、円柱形の立体画像の主面に「９４９００球達成！」の文字が表されたコンプリート予告画像が表示画面７ａの左側からフレームインし、鉛直方向を軸にして横回転し、かつ、拡大しながら右方向に移動した後、表示画面７ａの右側からフレーアウトする。通常、コンプリートは遊技が停止する遊技者にとって不利な出来事なので、コンプリート予告をおこなう場合には、コンプリート数までの残り球数（例えば、「コンプリートまで残り１００球」）を表示する。しかし、本願では、残り球数ではなく「９４９００球達成！」のように、所定球数に達した旨を表示する。これにより、コンプリートを不利な出来事として捉えさせず、遊技者に達成感を付与することができる。また、通常、コンプリートは遊技が停止する遊技者にとって不利な出来事なので、コンプリート予告をおこなう場合には、表示画面７ａの所定の位置に予告画像が静かに出現し、表示位置が固定されている。しかし、本願では、コンプリート予告画像を移動させるダイナミックな演出をおこなう。これにより、コンプリートを不利な出来事として捉えさせず、遊技者に達成感を付与することができる。また、通常、コンプリートは遊技が停止する遊技者にとって不利な出来事なので、コンプリート予告をおこなう場合には、表示画面７ａの所定の位置に予告画像が静かに出現し、表示位置が固定されている。しかし、本願では、立体画像を回転させながら拡大表示をおこなうダイナミックな演出をおこなう。これにより、コンプリートを不利な出来事として捉えさせず、遊技者に達成感を付与することができる。また、本願では、１回目のコンプリート機能作動前演出と２回目

のコンプリート機能作動前演出は、互いに異なる態様の演出となっている。このように、１回目と２回目で演出内容を異ならせることで２回目の演出をよりプレミア感を出すことができ、コンプリート予告にもかかわらず遊技者に達成感を付与することができる。また、本願では、２回目のコンプリート予告画像は１回目のコンプリート予告画像よりも大きく表示される。このように、２回目のコンプリート予告画像を１回目よりも大きくすることでプレミア感を出すことができ、コンプリート予告にもかかわらず遊技者に達成感を付与することができる。

【０３６９】

図６５（Ｊ）では、大当たり遊技が進行し、ラウンド画像は、６つが白丸であり４つが黒丸で表示されているため、第６ラウンドが実行されている。獲得球数画像は、「５９６球」を示している。ここでは、表示画面７ａの内側に「Ａ－Ｂ＜Ｔｃ」が記載されているが、これは説明のための表示であり、表示画面７ａに表示されていない。なお、「Ａ－Ｂ＜Ｔｃ」は画像として表示されてもよい。獲得球数が５９６球のため、ＭＹ＝Ａ－Ｂ＝９４９９６となっており、ＭＹ＝Ａ－Ｂ＝Ｔｃまで残り４球となっている。すなわち、ＭＹ＝Ａ－Ｂ＜Ｔｃとなっている。ＭＹ＝Ａ－Ｂ＝９４９９６は、図６２では、時刻ｔ５とｔ６の間であって時刻ｔ６に近い状態となっている。図６３ではステップＳ６０３０、Ｓ６０５０、Ｓ６０７０がいずれも「ＮＯ」になった状態である。

【０３７０】

図６５（Ｋ）では、大当たり遊技が進行し、ラウンド画像は、７つが白丸であり３つが黒丸で表示されているため、第７ラウンドが実行されている。獲得球数画像は、「６０８球」を示している。獲得球数が６０８球のため、ＭＹ＝Ａ－Ｂ＝９５００８となっており、９５０００（＝Ｔｃ）を達成し、ＭＹ＝Ａ－Ｂ＞Ｔｃとなっている。図６２では、時刻ｔ６を超えた状態となっている。図６３では、Ｓ６０３０が「ＹＥＳ」になった状態である。このとき、コンプリート演出が実行される。また、コンプリート機能が発動する。

【０３７１】

コンプリート演出では、まず、図６５（Ｋ）に示すように、コンプリート演出では、「コンプリート達成」の文字画像が表示される。これにより、遊技者に対してコンプリート機能が発動されたことを報知する。ここでは、コンプリート機能が発動された後すぐに遊技が停止するのではなく、実行中の大当たり遊技が終了した後に遊技が停止する。その後、コンプリート機能作動前演出Ａの図６４（Ｋ）（Ｌ）に示すように、リザルト画面が表示される。コンプリート機能が発動されると、大当たり遊技実行中にもかかわらず、リザルト画面が表示される。その後、大当たり遊技が終了すると、コンプリート機能によって遊技が終了する。通常、コンプリートは遊技が停止する遊技者にとって不利な出来事なので、リザルト画面が表示されない。しかし、本願では、リザルト画面を表示することでコンプリートを不利な出来事として捉えさせず、遊技者に達成感を付与することができる。

【０３７２】

［効果例］

以下に、コンプリート機能作動前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６４、６５に示すように、出玉の数がコンプリート数に達する前の第１の所定数（Ｔｆ）に達すると、表示画面７ａに第１のコンプリート予告画像を表示する第１の演出と、出玉の数がコンプリート数に達する前の第２の所定数（Ｔｓ）に達すると、表示画面７ａに第２のコンプリート予告画像を表示する第２の演出と、を実行できる。この構成によれば、遊技者に対して、コンプリート機能が作動する前に予告することができるため、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６４に示すように、第１の演出では、第１のコンプリート予告画像は表示画面７ａにフレームインした後、フレームアウトし、第２の演出では、第２のコンプリート予告画像は表示画面７ａにフレームインした後、フレームアウトされる。通常、コンプリートは遊技が停止する遊技者にとって不利な出来事なので、コンプ

リート予告画像を表示する場合には、表示画面７ａの所定の位置に静かに出現し、表示位置が固定されている。しかし、本願では、コンプリート予告画像を移動させるダイナミックな演出をおこなう。これにより、コンプリートを不利な出来事として捉えさせず、遊技者に達成感を付与することができる。

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、図６４、６５に示すように、第１の演出では、第１のコンプリート予告画像は、コンプリート機能が作動する特定の数（Ｔｃ）に達するまでの残り数ではなく、第１の所定数（Ｔｆ＝９４５００球）が表され、第２の演出では、第２のコンプリート予告画像は、特定の数（Ｔｃ）に達するまでの残り数ではなく、第２の所定数（Ｔｓ＝９４９００球）が表されている。通常、コンプリートは遊技が停止する遊技者にとって不利な出来事なので、コンプリート予告をおこなう場合には、コンプリート数までの残り球数（例えば、「コンプリートまで残り１００球」）を表示する。しかし、本願では、残り球数ではなく「９４９００球達成！」のように、所定球数に達した旨を表示する。これにより、コンプリートを不利な出来事として捉えさせず、遊技者に達成感を付与することができる。

【０３７３】

［変形例］

以下に、コンプリート機能作動前演出の変形例を示す。

［変形例１］

図６４、６５では、コンプリート予告画像は、２回のタイミングで表示されるものとした。しかし、コンプリート予告画像が表示されるタイミングは３回以上であってもよい。

【０３７４】

［態様例］

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇[態様Ａ５－１]

コンプリート機能を備え、表示手段を有する遊技機であって、

出玉の数がコンプリート数に達する前の第１の所定数に達すると、前記表示手段に第１示唆画像を表示する第１の演出と、

出玉の数がコンプリート数に達する前の第２の所定数に達すると、前記表示手段に第２示唆画像を表示する第２の演出と、を実行可能な

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様Ａ５－２]

態様Ａ５－１に記載の遊技機であって、

前記第１の演出では、前記第１示唆画像は前記表示手段にフレームインした後、フレームアウトし、

前記第２の演出では、前記第２示唆画像は前記表示手段にフレームインした後、フレームアウトされる、

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様Ａ５－３]

態様Ａ５－１または態様Ａ５－２に記載の遊技機であって、

前記第１の演出では、前記第１示唆画像は、コンプリート機能が作動する特定の数に達するまでの残り数ではなく、前記第１の所定数が表され、

前記第２の演出では、前記第２示唆画像は、前記特定の数に達するまでの残り数ではなく、前記第２の所定数が表されている、

ことを特徴とする遊技機。

【０３７５】

以下に図６６～６８を用いて電飾発光態様変化演出Ａ～Ｃについて説明する。この電飾発光態様変化演出は、大当たり遊技終了後などに実行される。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信したコマンドを解析し、電飾発光態様変化演出を実行する指示が含まれていると、ＲＯＭ１０３から対応する画像データを読み出して画像

表示装置７の表示画面７ａや、サブ表示画面６４に画像を表示させる。
【０３７６】
［電飾発光態様変化演出Ａ］
図６６は、電飾発光態様変化演出Ａを説明するための図である。電飾発光態様変化演出は、大当たり遊技中に特定の演出が実行されると、特定の演出されなかった場合に比べて、大当たり遊技後の外枠の電飾の発光態様が異なる演出である。ここでは、「特定の演出」として、「出玉数が２０００球に達していることを示唆する画像が表示される演出」が設定されているものとして説明する。特定の演出は、これに限定されず任意の演出を設定することができる。ここでは、大当たり遊技中とは、ラウンド遊技中に限定されず、エンディング中も含むものとする。リザルト画面とは、特定の期間に実施された遊技（ゲーム）の結果を報知する画面である。特定の期間とは、例えば、初当たりから時短状態と当たりとを繰り返し、通常状態（低確非時短状態）に戻るまでの遊技期間であり、遊技（ゲーム）の結果とは、その遊技期間に得られた獲得球数（出玉数）や、連チャン回数等である。外枠の電飾とは、前枠５３に設けられたサブ液晶画面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）や枠ランプ６６であり、これらの発光態様が変化するものとする。なお、外枠の電飾は、サブ液晶画面６４や枠ランプ６６に限定されず任意の電飾を本実施形態の外枠の電飾にとして設定することができる。
【０３７７】
図６６（Ａ）～（Ｆ）では、特定の演出が実行されなかったときの外枠の電飾の発光態様の一例を示す。図６６（Ｇ）～（Ｌ）では、特定の演出が実行されたときの外枠の電飾の発光態様の一例を示す。
【０３７８】
図６６（Ａ）～（Ｆ）を用いて、特定の演出が実行されなかったときの外枠の電飾の発光態様の一例を示す。図６６（Ａ）では、大当たり遊技中（ラウンド遊技中）の表示画面７ａが例示されている。ここでは、１０Ｒ通常大当たり（１０Ｒ後に低確非時短に移行）の１Ｒを実行中の状態が示されており、１ラウンドあたり１００球獲得できるものとしている。表示画面７ａには、ラウンド画像と、獲得球数画像と、モード画像と、右打ち画像が表示されている。ラウンド画像は、当たり遊技中の残りのラウンド遊技の数を表す画像であり、横一列に並んだ丸画像からなる。ここでは、ラウンド画像は、１０個の丸画像からなり、各丸画像が１ラウンドを表している。白丸が実行中または実行済みのラウンドを示し、黒丸が未実行のラウンドを示している。図６６（Ａ）では、１つが白丸であり９つが黒丸で表示されているため第１ラウンドが実行されていることを示している。獲得球数画像は、特定の期間に実施された大当たり遊技で得られた球数（ここでは「５８球」）を示している。モード画像は、現在実行されているモード名を示しており、ここでは大当たり遊技が実行されていることを「大当たりモード」で示している。右打ち画像は、遊技者に対して右方向に遊技球を発射するように促す画像であり、「右打ち」の文字画像と、右矢印の画像とを含んでいる。
【０３７９】
図６６（Ｂ）では、リザルト画面が表示されている。ここでは、ラウンド遊技が終了し、エンディングになってからリザルト画面が表示される。リザルト画面は矩形の枠画像で囲まれており、内側に、リザルト画面を示す「結果（リザルト）」の画像と、獲得球数画像と、連チャン回数画像と、大当たりモードの終了を示唆するモード終了画像と、が表示される。このリザルト画面の獲得球数画像「１０００球」は、今回、１０Ｒ通常大当たりであり、また、ラウンド遊技が終了しているため、特定の期間の終了時の結果が表示される。ここでは「特定の演出」として、「出玉数が２０００球に達していることを示唆する画像が表示される演出」が設定されているため、ここでは特定の演出が実行されなかったことになる。連チャン回数画像「連チャン回数：１回」についても、今回、１０Ｒ通常大当たりであり、その後に連チャンされないため、特定の期間の終了時の結果が表示される。
【０３８０】

その後、所定期間経過すると、図６６（Ｃ）に示すように、低確非時短状態で特図１変動が開始される（左打ち遊技）。表示画面７ａには、「通常モード開始」の文字画像と、左打ち画像と、変動表示された装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが表示される。

【０３８１】

図６６（Ｄ）は、表示画面７ａにおいて図６６（Ｃ）に示す特図１変動が実行されているときのサブ液晶画面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の発光態様の第１の例を示している。ここでは、大当たり遊技中に特定の演出（出玉数が２０００球に達していることを示唆する画像が表示される演出）が実行されなかったため、右サブ表示画面６４Ｒ、左サブ表示画面６４Ｌ、および、上サブ表示画面６４Ｕに相対的に小さいスマイル顔のキャラクタ画像が相対的に少ない個数で表示される。

【０３８２】

図６６（Ｅ）は、表示画面７ａにおいて図６６（Ｃ）に示す特図１変動が実行されているときのサブ液晶画面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の発光態様の第２の例を示している。ここでは、大当たり遊技中に特定の演出（出玉数が２０００球に達していることを示唆する画像が表示される演出）が実行されなかったため、右サブ表示画面６４Ｒに「初級者」の文字画像が表示され、上サブ表示画面６４Ｕに「連チャン回数：１回」の文字画像が表示される。上サブ表示画面６４Ｕに表示された「連チャン回数：１回」の文字画像は、図６６（Ｂ）のリザルト画面に表示されている内容と同じであり、特定の期間の終了時の連チャン結果を示している。すなわち、大当たり遊技中に特定の演出が実行されると、２連チャン以上したことになるため、右サブ表示画面６４Ｒに「初級者」以外の文字画像が表示され、上サブ表示画面６４Ｕに「連チャン回数：１回」以外の文字画像が表示される。

【０３８３】

図６６（Ｆ）は、表示画面７ａにおいて図６６（Ｃ）に示す特図１変動が実行されているときのサブ液晶画面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の発光態様の第３の例を示している。ここでは、大当たり遊技中に特定の演出（出玉数が２０００球に達していることを示唆する画像が表示される演出）が実行されなかったため、サブ液晶画面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に何も表示されない。サブ液晶画面６４と枠ランプ６６所定の発光態様の第４の例としては、このとき、サブ液晶画面６４と枠ランプ６６所定の発光態様が所定の態様で発光する。

【０３８４】

図６６（Ｇ）～（Ｌ）を用いて、特定の演出が実行されたときの外枠の電飾の発光態様の一例を示す。図６６（Ｇ）では、大当たり遊技中（ラウンド遊技中）の表示画面７ａが例示されている。ここでは、初当たり後、３回目の大当たりで、１０Ｒ通常大当たり（１０Ｒ後に低確非時短に移行）の１Ｒを実行中の状態が示されており、１ラウンドあたり１００球獲得できるものとしている。表示画面７ａには、ラウンド画像と、獲得球数画像と、モード画像と、右打ち画像が表示されている。ラウンド画像は、当たり遊技中の残りのラウンド遊技の数を表す画像であり、横一列に並んだ丸画像からなる。ここでは、ラウンド画像は、１０個の丸画像からなり、各丸画像が１ラウンドを表している。白丸が実行中または実行済みのラウンドを示し、黒丸が未実行のラウンドを示している。図６６（Ｇ）では、１つが白丸であり９つが黒丸で表示されているため第１ラウンドが実行されていることを示している。獲得球数画像は、特定の期間に実施された大当たり遊技で得られた球数（ここでは「２０５８球」）を示している。ここでは「特定の演出」として、「出玉数が２０００球に達していることを示唆する画像が表示される演出」が設定されているため、この「２０５８球」の表示によって特定の演出が実行されたことになる。るモード画像は、現在実行されているモード名を示しており、ここでは大当たり遊技が実行されていることを「大当たりモード」で示している。右打ち画像は、遊技者に対して右方向に遊技球を発射するように促す画像であり、「右打ち」の文字画像と、右矢印の画像とを含んでい

る。
【０３８５】
図６６（Ｈ）では、リザルト画面が表示されている。ここでは、ラウンド遊技が終了し、エンディングになってからリザルト画面が表示される。リザルト画面は矩形の枠画像で囲まれており、内側に、リザルト画面を示す「結果（リザルト）」の画像と、獲得球数画像と、連チャン回数画像と、大当たりモードの終了を示唆するモード終了画像と、が表示される。このリザルト画面の獲得球数画像「３０００球」は、特定の期間に３回の１０Ｒ通常大当たりがあったため、特定の期間の終了時の結果が表示される。連チャン回数画像「連チャン回数：３回」についても、特定の期間に３回の大当たりがあり、今回の大当たり後に連チャンされないため、特定の期間の終了時の結果が表示される。
【０３８６】
その後、所定期間経過すると、図６６（Ｉ）に示すように、低確非時短状態で特図１変動が開始される（左打ち遊技）。表示画面７ａには、「通常モード開始」の文字画像と、左打ち画像と、変動表示された装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが表示される。
【０３８７】
図６６（Ｊ）は、表示画面７ａにおいて図６６（Ｉ）に示す特図１変動が実行されているときのサブ液晶画面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の発光態様の第１の例を示している。ここでは、大当たり遊技中に特定の演出（出玉数が２０００球に達していることを示唆する画像が表示される演出）が実行されたため、実行されていない場合と比べて、サブ液晶画面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の発光態様が変化する。具体的には、右サブ表示画面６４Ｒ、左サブ表示画面６４Ｌ、および、上サブ表示画面６４Ｕに、図６６（Ｄ）よりも相対的に大きいスマイル顔のキャラクタ画像が相対的に多い個数で表示される。この第１の例において、大当たり遊技中に特定の演出が実行されなかった場合には、図６６（Ｊ）の代わりに図６６（Ｄ）となるため、大当たり遊技中に特定の演出が実行されたか否かによって発光態様が異なる。
【０３８８】
図６６（Ｋ）は、表示画面７ａにおいて図６６（Ｉ）に示す特図１変動が実行されているときのサブ液晶画面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の発光態様の第２の例を示している。ここでは、大当たり遊技中に特定の演出（出玉数が２０００球に達していることを示唆する画像が表示される演出）が実行されたため、実行されていない場合と比べて、サブ液晶画面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の発光態様が変化する。具体的には、右サブ表示画面６４Ｒに「上級者」の文字画像が表示され、上サブ表示画面６４Ｕに「連チャン回数：３回」の文字画像が表示される。上サブ表示画面６４Ｕに表示された「連チャン回数：３回」の文字画像は、図６６（Ｈ）のリザルト画面に表示されている内容と同じであり、特定の期間の終了時の連チャン結果を示している。すなわち、大当たり遊技中に特定の演出が実行されると、２連チャン以上したことになるため（ここでは３連チャン）、右サブ表示画面６４Ｒに「初級者」以外の文字画像が表示され（ここでは、「上級者」、２連チャンの場合は「中級者」）、上サブ表示画面６４Ｕに「連チャン回数：１回」以外の文字画像が表示される（ここでは「連チャン回数：３回」）。この第２の例において、大当たり遊技中に特定の演出が実行されなかった場合には、図６６（Ｋ）の代わりに図６６（Ｅ）となるため、大当たり遊技中に特定の演出が実行されたか否かによって発光態様が異なる。
【０３８９】
図６６（Ｌ）は、表示画面７ａにおいて図６６（Ｉ）に示す特図１変動が実行されているときのサブ液晶画面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の発光態様の第３の例を示している。ここでは、大当たり遊技中に特定の演出（出玉数が２０００球に達していることを示唆する画像が表示される演出）が実行されたため、実行されていない場合と比べて、サブ液晶画面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の発光態様が変化する。具体的には、サブ液晶画面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が特定のパターンで発光する。ここでは、右サブ表示画面６４Ｒは発光している部分と発光していない部分が交互に並ぶように発光し、左サブ表示画面６４Ｌは発光せず、上サブ表示画面６４Ｕは全体が発光する。枠ランプ６６は、左側のランプが発光し、右側のランプは発光しない。この第３の例において、大当たり遊技中に特定の演出が実行されなかった場合には、図６６（Ｌ）の代わりに図６６（Ｆ）となるため、大当たり遊技中に特定の演出が実行されたか否かによって発光態様が異なる。なお、大当たり遊技中に特定の演出が実行された場合、実行されなかった場合に比べて、光が強くなってもよいし、光が弱くなってもよい。また、色が変化してもよいし、光が移動している場合には、移動方向、移動速度が変わってもよい。

【０３９０】

［電飾発光態様変化演出Ｂ］

図６７は、電飾発光態様変化演出Ｂを説明するための図である。電飾発光態様変化演出は、大当たり遊技中に特定の演出が実行されると、特定の演出されなかった場合に比べて、大当たり遊技後の外枠の電飾の発光態様が異なる演出である。特定の演出は、任意の演出を設定することができる。大当たり遊技中とは、ラウンド遊技中に限定されず、エンディング中も含むものとする。外枠の電飾とは、前枠５３に設けられたサブ液晶画面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）や枠ランプ６６であり、これらの発光態様が変化するものとする。なお、外枠の電飾は、サブ液晶画面６４や枠ランプ６６に限定されず任意の電飾を本実施形態の外枠の電飾にとして設定することができる。

【０３９１】

図６７（Ａ）～（Ｆ）では、電飾発光態様変化演出Ｂの第１の例を示す。図６７（Ａ）～（Ｆ）では、「特定の演出」として、後述する「４０００球達成演出」が設定されているものとして説明する。図６７（Ｇ）～（Ｊ）では、電飾発光態様変化演出Ｂの第２の例を示す。図６７（Ｇ）～（Ｊ）では、「特定の演出」として、「オーバー入賞達成演出」が設定されているものとして説明する。図６７（Ｋ）～（Ｌ）では、電飾発光態様変化演出Ｂの第３の例を示す。図６７（Ｋ）～（Ｌ）では、「特定の演出」として、「キャラクタ画像演出」が設定されているものとして説明する。

【０３９２】

図６７（Ａ）～（Ｆ）を用いて、電飾発光態様変化演出Ｂの第１の例を示す。図６７（Ａ）では、大当たり遊技中（ラウンド遊技中）の表示画面７ａが例示されている。ここでは、１０Ｒ通常大当たり（１０Ｒ後に低確非時短に移行）の８Ｒを実行中の状態が示されており、１ラウンドあたり１００球獲得できるものとしている。表示画面７ａには、ラウンド画像と、獲得球数画像と、モード画像と、右打ち画像が表示されている。ラウンド画像は、当たり遊技中の残りのラウンド遊技の数を表す画像であり、横一列に並んだ丸画像からなる。ここでは、ラウンド画像は、１０個の丸画像からなり、各丸画像が１ラウンドを表している。白丸が実行中または実行済みのラウンドを示し、黒丸が未実行のラウンドを示している。図６７（Ａ）では、８つが白丸であり２つが黒丸で表示されているため第８ラウンドが実行されていることを示している。獲得球数画像は、特定の期間に実施された大当たり遊技で得られた球数（ここでは「３９５８球」）を示している。モード画像は、現在実行されているモード名を示しており、ここでは大当たり遊技が実行されていることを「大当たりモード」で示している。右打ち画像は、遊技者に対して右方向に遊技球を発射するように促す画像であり、「右打ち」の文字画像と、右矢印の画像とを含んでいる。

【０３９３】

図６７（Ｂ）では、大当たり遊技が進行し、ラウンド画像は、９つが白丸であり１つが黒丸で表示されているため、第９ラウンドが実行されている。獲得球数画像は、「４００

３球」を示している。ここでは、獲得球数が４０００球を超えると４０００球達成演出が実行される。

【０３９４】

図６７（Ｂ）～（Ｄ）に示すように、４０００球達成演出が開始されると、４０００球達成画像が表示画面７ａの左側からフレームインし、右方向に移動した後、表示画面７ａの右側からフレーアウトする。４０００球達成画像には、「４０００球達成！」の文字画像が含まれている。

【０３９５】

図６７（Ｅ）では、リザルト画面が表示されている。ここでは、ラウンド遊技が終了し、エンディングになってからリザルト画面が表示される。リザルト画面は矩形の枠画像で囲まれており、内側に、リザルト画面を示す「結果（リザルト）」の画像と、獲得球数画像と、連チャン回数画像と、大当たりモードの終了を示唆するモード終了画像と、が表示される。このリザルト画面の獲得球数画像「４１８３球」は、特定の期間の終了時の結果が表示される。連チャン回数画像「連チャン回数：５回」についても、今回の大当たり後に連チャンされないため、特定の期間の終了時の結果が表示される。

【０３９６】

その後、所定期間経過すると、図６７（Ｆ）に示すように、低確非時短状態で特図１変動が開始される（左打ち遊技）。表示画面７ａには、「通常モード開始」の文字画像と、左打ち画像と、変動表示された装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが表示される。ここでは、大当たり遊技中に特定の演出（４０００球達成演出）が実行されたため、実行されていない場合と比べて、サブ液晶画面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の発光態様が変化する。右サブ表示画面６４Ｒに「初級者」以外の文字画像が表示される（ここでは、「中級者」、６０００球達成演出実行時には「上級者」）。左サブ表示画面６４Ｌに「５連荘」の文字画像が表示される。（特定の演出（４０００球達成演出）が実行されなかった場合には、「１連荘」～「４連荘」のいずれかの文字画像が表示されることになる）。上サブ表示画面６４Ｕに、「４０００球達成」の文字画像と、「４１８３球獲得」の文字画像が表示される（特定の演出（４０００球達成演出）が実行されなかった場合には、上サブ表示画面６４Ｕに文字画像が表示されない）。

【０３９７】

図６７（Ｇ）～（Ｊ）を用いて、電飾発光態様変化演出Ｂの第２の例を示す。ここでは、「特定の演出」として、「オーバー入賞達成演出」が設定されているものとして説明する。図６７（Ｇ）では、大当たり遊技中（ラウンド遊技中）の表示画面７ａが例示されている。ここでは、１０Ｒ通常大当たり（１０Ｒ後に低確非時短に移行）の１Ｒを実行中の状態が示されており、１ラウンドあたり１００球獲得できるものとしている。表示画面７ａには、ラウンド画像と、獲得球数画像と、モード画像と、右打ち画像が表示されている。ラウンド画像は、当たり遊技中の残りのラウンド遊技の数を表す画像であり、横一列に並んだ丸画像からなる。ここでは、ラウンド画像は、１０個の丸画像からなり、各丸画像が１ラウンドを表している。白丸が実行中または実行済みのラウンドを示し、黒丸が未実行のラウンドを示している。図６７（Ｇ）では、１つが白丸であり９つが黒丸で表示されているため第１ラウンドが実行されていることを示している。獲得球数画像は、特定の期間に実施された大当たり遊技で得られた球数（ここでは「２０５８球」）を示している。モード画像は、現在実行されているモード名を示しており、ここでは大当たり遊技が実行されていることを「大当たりモード」で示している。右打ち画像は、遊技者に対して右方向に遊技球を発射するように促す画像であり、「右打ち」の文字画像と、右矢印の画像とを含んでいる。

【０３９８】

図６７（Ｈ）では、オーバー入賞達成演出が例示されている。ここで、オーバー入賞とは、第１大入賞装置（第１アタッカー）３１または第２大入賞装置（第２アタッカー）３６に対して規定カウント数以上の遊技球を入賞させることをいう。ここでは、第１アタッ

カーと第２アタッカーは規定カウント数が１０球であり、開放されているときに１０球の入球があると閉じるようになっている。このとき、第１アタッカーと第２アタッカーの一方に、１１球以上を入球させるとオーバー入賞となる。

【０３９９】

ここでは、第１ラウンド中に、アタッカーに１１球入賞させることができオーバー入賞が達成したことを報知する画像が表示されている。具体的には、「オーバー入賞達成！」の文字画像が表示される。これにより、特定の演出が実行されたことになる。

【０４００】

図６７（Ｉ）では、リザルト画面が表示されている。ここでは、ラウンド遊技が終了し、エンディングになってからリザルト画面が表示される。リザルト画面は矩形の枠画像で囲まれており、内側に、リザルト画面を示す「結果（リザルト）」の画像と、獲得球数画像と、連チャン回数画像と、大当たりモードの終了を示唆するモード終了画像と、が表示される。このリザルト画面の獲得球数画像「３０００球」は、特定の期間の終了時の結果が表示される。連チャン回数画像「連チャン回数：３回」についても、今回の大当たり後に連チャンされないため、特定の期間の終了時の結果が表示される。

【０４０１】

その後、所定期間経過すると、図６７（Ｊ）に示すように、低確非時短状態で特図１変動が開始される（左打ち遊技）。表示画面７ａには、「通常モード開始」の文字画像と、左打ち画像と、変動表示された装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが表示される。ここでは、大当たり遊技中に特定の演出（オーバー入賞達成演出）が実行されたため、実行されていない場合と比べて、サブ液晶画面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の発光態様が変化する。右サブ表示画面６４Ｒにスマイル顔のキャラクタ画像が表示される（特定の演出（オーバー入賞達成演出）が実行されなかった場合には、右サブ表示画面６４Ｒにスマイル顔のキャラクタ画像が表示されない）。左サブ表示画面６４Ｌの全体が発光する（特定の演出出（オーバー入賞達成演出）が実行されなかった場合には、左サブ表示画面６４Ｌの全体が発光しない）。上サブ表示画面６４Ｕに、「オーバー入賞達成」の文字画像が表示される（特定の演出（オーバー入賞達成演出）が実行されなかった場合には、上サブ表示画面６４Ｕに「オーバー入賞達成」の文字画像が表示されない）。

【０４０２】

図６７（Ｋ）～（Ｌ）を用いて、電飾発光態様変化演出Ｂの第３の例を示す。ここでは、「特定の演出」として、「キャラクタ画像演出」が設定されているものとして説明する。図６７（Ｋ）では、大当たり遊技中（ラウンド遊技中）の表示画面７ａが例示されている。ここでは、１０Ｒ通常大当たり（１０Ｒ後に低確非時短に移行）の１Ｒを実行中の状態が示されており、１ラウンドあたり１００球獲得できるものとしている。表示画面７ａには、ラウンド画像と、獲得球数画像と、モード画像と、右打ち画像と、キャラクタ画像が表示されている。ラウンド画像は、当たり遊技中の残りのラウンド遊技の数を表す画像であり、横一列に並んだ丸画像からなる。ここでは、ラウンド画像は、１０個の丸画像からなり、各丸画像が１ラウンドを表している。白丸が実行中または実行済みのラウンドを示し、黒丸が未実行のラウンドを示している。図６７（Ｋ）では、１つが白丸であり９つが黒丸で表示されているため第１ラウンドが実行されていることを示している。獲得球数画像は、特定の期間に実施された大当たり遊技で得られた球数（ここでは「２０５８球」）を示している。モード画像は、現在実行されているモード名を示しており、ここでは大当たり遊技が実行されていることを「大当たりモード」で示している。右打ち画像は、遊技者に対して右方向に遊技球を発射するように促す画像であり、「右打ち」の文字画像と、右矢印の画像とを含んでいる。キャラクタ画像は、スマイル顔を現した画像であり、乱数抽選によって、大当たり遊技中に表示される場合と、表示されない場合とがある。ここでは、乱数抽選に当選して表示されている。これにより、特定の演出が実行されたことになる。

【０４０３】

その後、大当たり遊技が終了すると、図６７（Ｌ）に示すように、低確非時短状態で特図１変動が開始される（左打ち遊技）。表示画面７ａには、「通常モード開始」の文字画像と、左打ち画像と、変動表示された装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが表示される。ここでは、大当たり遊技中に特定の演出（キャラクタ画像演出）が実行されたため、実行されていない場合と比べて、サブ液晶画面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の発光態様が変化する。具体的には、サブ液晶画面６４（右サブ表示画面６４Ｒ、左サブ表示画面６４Ｌ、および、上サブ表示画面６４Ｕ）にスマイル顔のキャラクタ画像が表示される（特定の演出（キャラクタ画像演出）が実行されなかった場合には、サブ液晶画面６４（右サブ表示画面６４Ｒ、左サブ表示画面６４Ｌ、および、上サブ表示画面６４Ｕ）にスマイル顔のキャラクタ画像が表示されない）。

【０４０４】

［電飾発光態様変化演出Ｃ］

図６８は、電飾発光態様変化演出Ｃを説明するための図である。電飾発光態様変化演出は、大当たり遊技中に特定の演出が実行されると、特定の演出されなかった場合に比べて、大当たり遊技後の外枠の電飾の発光態様が異なる演出である。特定の演出は、任意の演出を設定することができる。大当たり遊技中とは、ラウンド遊技中に限定されず、エンディング中も含むものとする。外枠の電飾とは、前枠５３に設けられたサブ液晶画面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）や枠ランプ６６であり、これらの発光態様が変化するものとする。なお、外枠の電飾は、サブ液晶画面６４や枠ランプ６６に限定されず任意の電飾を本実施形態の外枠の電飾にとして設定することができる。

【０４０５】

図６８（Ａ）～（Ｇ）では、電飾発光態様変化演出Ｃの第１の例を示す。図６８（Ａ）～（Ｇ）では、「特定の演出」として、後述する「獲得球数達成演出」が設定されているものとして説明する。図６８（Ｈ）～（Ｌ）では、電飾発光態様変化演出Ｃの第２の例を示す。図６８（Ｈ）～（Ｌ）では、「特定の演出」として、「発光態様変更告知演出」が設定されているものとして説明する。

【０４０６】

図６８（Ａ）～（Ｇ）を用いて、電飾発光態様変化演出Ｃの第１の例を示す。図６８（Ａ）では、大当たり遊技中（ラウンド遊技中）の表示画面７ａと、サブ液晶画面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が例示されている。ここでは、１０Ｒ通常大当たり（１０Ｒ後に低確非時短に移行）の４Ｒを実行中の状態が示されており、１ラウンドあたり１００球獲得できるものとしている。表示画面７ａには、ラウンド画像と、獲得球数画像と、モード画像と、右打ち画像が表示されている。ラウンド画像は、当たり遊技中の残りのラウンド遊技の数を表す画像であり、横一列に並んだ丸画像からなる。ここでは、ラウンド画像は、１０個の丸画像からなり、各丸画像が１ラウンドを表している。白丸が実行中または実行済みのラウンドを示し、黒丸が未実行のラウンドを示している。図６８（Ａ）では、４つが白丸であり６つが黒丸で表示されているため第４ラウンドが実行されていることを示している。獲得球数画像は、特定の期間に実施された大当たり遊技で得られた球数（ここでは「３９５８球」）を示している。モード画像は、現在実行されているモード名を示しており、ここでは大当たり遊技が実行されていることを「大当たりモード」で示している。右打ち画像は、遊技者に対して右方向に遊技球を発射するように促す画像であり、「右打ち」の文字画像と、右矢印の画像とを含んでいる。サブ液晶画面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は、所定の発光態様で発光しているが、スマイル顔のキャラクタ画像は表示されていない。

【０４０７】

図６８（Ｂ）では、大当たり遊技が進行し、ラウンド画像は、５つが白丸であり５つが黒丸で表示されているため、第５ラウンドが実行されている。獲得球数画像は、「３５０

３球」を示している。ここでは、獲得球数が３５００球を超えると「３５００球達成！」の文字画像が表示される獲得球数達成演出が実行される。これにより、特定の演出が実行されたことになる。

【０４０８】

図６８（Ｃ）では、特定の演出（獲得球数達成演出）が実行されたため、実行されていない場合と比べて、大当たり遊技中のサブ液晶画面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の発光態様が変化する。具体的には、右サブ表示画面６４Ｒ、左サブ表示画面６４Ｌ、および、上サブ表示画面６４Ｕに、スマイル顔のキャラクタ画像が表示される。特定の演出が実行されなかった場合には、このスマイル顔のキャラクタ画像が表示されないため、特定の演出が実行されたか否かによって発光態様が異なる。

【０４０９】

図６８（Ｄ）では、大当たり遊技が進行し、ラウンド画像は、９つが白丸であり１つが黒丸で表示されているため、第９ラウンドが実行されている。獲得球数画像は、「４００３球」を示している。ここでは、獲得球数が４０００球を超えると「４０００球達成！」の文字画像が表示される２つ目の獲得球数達成演出が実行される。これにより、２つ目の特定の演出が実行されたことになる。

【０４１０】

図６８（Ｅ）では、２つ目の特定の演出（２つ目の獲得球数達成演出）が実行されたため、実行されていない場合と比べて、大当たり遊技中のサブ液晶画面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の発光態様が変化する。具体的には、右サブ表示画面６４Ｒ、左サブ表示画面６４Ｌ、および、上サブ表示画面６４Ｕに、相対的に大きなスマイル顔のキャラクタ画像が表示される。また、表示される数も相対的に多くなる。２回目の特定の演出が実行されなかった場合には、相対的に小さいスマイル顔のキャラクタ画像が相対的に少ない数表示されないため、２回目の特定の演出が実行されたか否かによって発光態様が異なる。

【０４１１】

図６８（Ｆ）では、リザルト画面が表示されている。ここでは、ラウンド遊技が終了し、エンディングになってからリザルト画面が表示される。リザルト画面は矩形の枠画像で囲まれており、内側に、リザルト画面を示す「結果（リザルト）」の画像と、獲得球数画像と、連チャン回数画像と、大当たりモードの終了を示唆するモード終了画像と、が表示される。このリザルト画面の獲得球数画像「４１８３球」は、特定の期間の終了時の結果が表示される。連チャン回数画像「連チャン回数：５回」についても、特定の期間の終了時の結果が表示される。サブ液晶画面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には、相対的に大きなスマイル顔のキャラクタ画像が相対的に多い数表示された状態が維持される。

【０４１２】

その後、所定期間経過すると、図６８（Ｇ）に示すように、低確非時短状態で特図１変動が開始される（左打ち遊技）。表示画面７ａには、「通常モード開始」の文字画像と、左打ち画像と、変動表示された装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが表示される。サブ液晶画面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には、相対的に大きなスマイル顔のキャラクタ画像が相対的に多い数表示された状態が維持される。

【０４１３】

図６８（Ｈ）～（Ｌ）を用いて、電飾発光態様変化演出Ｃの第２の例を示す。図６８（Ｈ）では、大当たり遊技中（ラウンド遊技中）の表示画面７ａと、サブ液晶画面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が例示されている。ここでは、１０Ｒ通常大当たり（１０Ｒ後に低確非時短に移行）の４Ｒを実行中の状態が示されており、１ラウンドあたり１００球獲得できるものとしている。表示画面７ａには、ラウンド画像と、獲得球数画像と、モード画像と、右打ち

画像が表示されている。ラウンド画像は、当たり遊技中の残りのラウンド遊技の数を表す画像であり、横一列に並んだ丸画像からなる。ここでは、ラウンド画像は、１０個の丸画像からなり、各丸画像が１ラウンドを表している。白丸が実行中または実行済みのラウンドを示し、黒丸が未実行のラウンドを示している。図６８（Ｈ）では、４つが白丸であり６つが黒丸で表示されているため第４ラウンドが実行されていることを示している。獲得球数画像は、特定の期間に実施された大当たり遊技で得られた球数（ここでは「３９５８球」）を示している。モード画像は、現在実行されているモード名を示しており、ここでは大当たり遊技が実行されていることを「大当たりモード」で示している。右打ち画像は、遊技者に対して右方向に遊技球を発射するように促す画像であり、「右打ち」の文字画像と、右矢印の画像とを含んでいる。サブ液晶画面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とのうち、サブ液晶画面６４にスマイル顔のキャラクタ画像が表示される。

【０４１４】

図６８（Ｉ）では、発光態様変更告知演出が実行されている。ここでは、発光態様変更告知演出では「発光態様が変わります」の文字画像が表示される。この発光態様変更告知演出は、乱数抽選によって、大当たり遊技中に実行される場合と、実行されない場合とがある。ここでは、乱数抽選に当選して演出が実行されている。これにより、特定の演出が実行されたことになる。

【０４１５】

図６８（Ｊ）では、特定の演出（発光態様変更告知演出）が実行されたため、実行されていない場合と比べて、大当たり遊技中のサブ液晶画面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の発光態様が変化する。具体的には、右サブ表示画面６４Ｒ、左サブ表示画面６４Ｌ、および、上サブ表示画面６４Ｕに表示されていたスマイル顔のキャラクタ画像が消える。

【０４１６】

図６８（Ｊ）では、右サブ表示画面６４Ｒ、左サブ表示画面６４Ｌ、および、上サブ表示画面６４Ｕに表示されていたスマイル顔のキャラクタ画像が消えた状態で大当たり遊技が終了し、表示画面７ａにリザルト画面が表示されている。このとき、２回目の発光態様変更告知演出が実行されている。２回目の発光態様変更告知演出も「発光態様が変わります」の文字画像が表示される。２回目の発光態様変更告知演出も乱数抽選によって、大当たり遊技中に実行される場合と、実行されない場合とがある。ここでは、乱数抽選に当選して演出が実行されている。これにより、２回目の特定の演出が実行されたことになる。

【０４１７】

図６８（Ｋ）では、低確非時短状態で特図１変動が開始される（左打ち遊技）。表示画面７ａには、「通常モード開始」の文字画像と、左打ち画像と、変動表示された装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが表示される。また、「発光態様が変わりました」の文字画像が表示される。２回目の特定の演出（２回目の発光態様変更告知演出）が実行されたため、実行されていない場合と比べて、サブ液晶画面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の発光態様が変化する。具体的には、右サブ表示画面６４Ｒ、左サブ表示画面６４Ｌ、および、上サブ表示画面６４Ｕに、相対的に大きなスマイル顔のキャラクタ画像が表示される。また、表示される数も相対的に多くなる。２回目の特定の演出が実行されなかった場合には、スマイル顔のキャラクタ画像が表示されないため、２回目の特定の演出が実行されたか否かによって発光態様が異なる。

【０４１８】

図６８（Ｌ）では、図６８（Ｋ）から所定時間が経過すると、表示画面７ａに表示されていた「発光態様が変わりました」の文字画像が消える。また、サブ液晶画面６４（右サブ表示画面６４Ｒ、左サブ表示画面６４Ｌ、および、上サブ表示画面６４Ｕ）に表示されていた相対的に大きなスマイル顔のキャラクタ画像の表示が切り替わり、相対的に小さなスマイル顔のキャラクタ画像が表示され、表示される数も相対的に少なくなる。

【０４１９】
［効果例］
以下に、電飾発光態様変化演出の効果例を示す。
［効果１］
上記実施形態の遊技機１では、図６６に示すように、当たり遊技中に、特定の演出（出玉数２０００球到達示唆演出）が実行される場合と、実行されない場合とがあり、特定の演出が実行されると、実行されなかった場合に比べて、当たり遊技後のサブ液晶画面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）や枠ランプ６６の発光態様が異なる。これにより、特定の演出が実行されたことをホールの他の人にも見せびらかすことができ、興趣の向上を図ることができる。図６７、６８も同様である。
［効果２］
上記実施形態の遊技機１では、図６６に示すように、特定の演出とは、出玉数が所定数（ここでは２０００球）に達していることを示唆する画像を表示画面７ａに表示する表示演出である。これにより、出玉数が所定数（ここでは２０００球）に達したことをホールの他の人にも見せびらかすことができ、興趣の向上を図ることができる。図６７、６８も同様である。
［効果３］
上記実施形態の遊技機１では、図６６に示すように、特定の演出（出玉数２０００球到達示唆演出）とは、当たり遊技の種類によらず、実行される場合と実行されない場合とがある。これにより、出玉数が所定数（ここでは２０００球）に達したことをホールの他の人にも見せびらかすことができ、興趣の向上を図ることができる。図６７、６８も同様である。
【０４２０】
［変形例］
以下に、電飾発光態様変化演出の変形例を示す。
［変形例１］
電飾発光態様変化演出Ａでは、「特定の演出」として、「出玉数が２０００球に達していることを示唆する画像が表示される演出」が設定されているものとして説明した。しかし、他の内容が「特定の演出」として設定されていてもよい。例えば、「特定の演出」として、「３連チャンを達成していることを示唆する画像が表示される演出」が設定されていてもよい。
【０４２１】
［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]
外枠に電飾を備える遊技機であって、
当たり遊技中に、特定の演出が実行される場合と、実行されない場合とがあり、前記特定の演出が実行されると、実行されなかった場合に比べて、前記当たり遊技後の前記外枠の電飾の発光態様が異なる、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ａ６－２]
[態様Ａ６－１に記載の遊技機は、さらに、
複数種類の画像を表示可能な表示手段を備え、
前記特定の演出とは、出玉数が所定数に達していることを示唆する画像を前記表示手段に表示する表示演出である、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ａ６－３]
[態様Ａ６－１または[態様Ａ６－２に記載の遊技機であって、
前記特定の演出とは、前記当たり遊技の種類によらず、実行される場合と実行されない

場合とがある、
ことを特徴とする遊技機。
【０４２２】
以下に図６９、図７０－１～図７０－８を用いて、遊技停止機能を有する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、主制御基板８０の遊技制御用マイコン８１の各種プログラム、サブ制御基板９０の演出制御用マイコン９１の各種プログラムについて説明し、図７１－１～図７１－５を用いて、遊技停止演出Ａ，Ｂについて説明する。
【０４２３】
図６９は遊技停止機能を有する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。また、図７０－１は遊技停止機能を有する主制御メイン処理のフローチャートであり、図７０－２は電源投入時処理（図７０－１：ステップＳ００１ａＡ７）のフローチャートであり、図７０－３は遊技停止機能を有するメイン側タイマ割り込み処理のフローチャートであり、図７０－４は電源断監視処理（図７０－３：ステップＳ１１０Ａ７）のフローチャートであり、図７０－５は遊技停止条件を説明するための図であり、図７０－６は遊技停止機能を有するサブ制御メイン処理を示すフローチャートであり、図７０－７は遊技停止機能を有するサブ側タイマ割り込み処理のフローチャートであり、図７０－８は受信コマンド解析処理のフローチャートである。
【０４２４】
また、図７１－１は遊技停止演出Ａを説明するための図であり、図７１－２は遊技停止演出Ａのつづきを説明するための図であり、図７１－３は遊技停止演出Ｂを説明するための図であり、図７１－４は遊技停止演出Ｂのつづき１を説明するための図であり、図７１－５は遊技停止演出Ｂのつづき２を説明するための図である。なお、図７１－１～図７１－５において、画像表示装置７の表示画面７ａの前面（前方）周囲に配置される各種可動役物および各種装飾部材、背景画像等が図面の見易さから省略されている。なお、各種可動役物が作動すると、当たりとなる期待度が高まるため、遊技者は、各種可動役物に対する関心が高い。
【０４２５】
ここでは、まず、遊技停止機能を有する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について説明し、遊技停止機能を有する主制御基板８０の遊技制御用マイコン８１の各種プログラム、遊技停止機能を有するサブ制御基板９０の演出制御用マイコン９１の各種プログラム、遊技停止演出Ａ，Ｂについて順番に説明する。
【０４２６】
［遊技停止機能を有する遊技機の主制御基板側の電気的な構成］
まず、遊技停止機能を有する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について図６９を参照して説明する。なお、図６９の遊技停止機能を有する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と、図３に示した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と、において、同一の符号が付されものについては同一の内容であるため説明を省略し、相違する点については以下に詳細に説明する。
【０４２７】
図６９の遊技停止機能を有する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と、図３に示した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と、の相違する点は、図６９の遊技停止機能を有する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には、アウト球センサ２５からの検出信号が中継基板８８を介して主制御基板８０に入力されている点である。アウト球センサ２５からの検出信号は、中継基板８８、そして入出力回路８７を介して遊技制御用マイコン８１に入力されている。アウト球センサ２５は、図１に示したアウト口１６に入球した遊技球と、図１に示した各種入賞口（第１始動口２０、第２始動口２１、一般入賞口２７、第１大入賞口３０、第２大入賞口３５など）に入球した遊技球と、は下流側の球排出通路からパチンコ島設備へ「アウト球」として排出される。この球排出通路に、アウト球センサ２５が設けられている。つまり、アウト口１６や各種入賞口（第１始動口２０、第２始動口２１、一般入賞口２７、第１大入賞口３

０、第２大入賞口３５など）に入球した遊技球である「アウト球」は、球排出通路に設けられたアウト球センサ２５により、通過が検出される。言い換えると、「アウト球」は、遊技盤２の遊技領域３へ向かって発射された遊技球である（つまり、実際に遊技領域３へ流入した遊技球であり、遊技領域３へ到達することなくレール部材４に沿って落下した、いわゆるファール球を除く遊技球である）。

【０４２８】

なお、各種入賞口（第１始動口２０、第２始動口２１、一般入賞口２７、第１大入賞口３０、第２大入賞口３５など）に入球した遊技球に応じて賞球として払い出された遊技球を「セーフ球」という。「アウト球」と「セーフ球」とは、後述する「差球数」を求める（算出する、導出する）ときに使用され、遊技停止機能を発動するか否か、つまり遊技停止をおこなうか否かの判定に使用される。「セーフ球」は、実際に賞球として払い出された球のことではなく、各種入賞口（第１始動口２０、第２始動口２１、一般入賞口２７、第１大入賞口３０、第２大入賞口３５など）に入球したときに更新される値である。

【０４２９】

また、図６９の遊技停止機能を有する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と、図３に示した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と、の相違する点は、図６９の遊技停止機能を有する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には、さらに、磁気センサ２６ａ、振動センサ２６ｂからの検出信号が中継基板８８を介して主制御基板８０に入力されている点である。磁気センサ２６ａ、振動センサ２６ｂからの検出信号は、中継基板８８、そして入出力回路８７を介して遊技制御用マイコン８１に入力されている。磁気センサ２６ａは、異常な磁気（磁石の接近）、つまり磁石を用いて遊技盤２の遊技領域３を流下する遊技球を捕まえて所定の位置で遊技球の球詰まり（いわゆる「ブドウ」）を形成して、ワープ部１２に流入させてステージ部１１を介して第１始動口２０へ入球し易くしたり、第１始動口２０へ直接入球し易くしたりする、不正行為である「磁石ゴト」を検出するためのセンサである。振動センサ２６ｂは、異常な振動、例えば上皿６１や前枠５３を叩いたりして、第１始動口２０へ入球し易くしたり、また、前枠５３を叩いて、可動部材２３を開放させて第２始動口２１へ入球し易くしたり、Ｖ領域３９へ入球し易くしたり、開閉部材３７を開放させて第２大入賞口３５へ入球し易くしたりする、不正行為である「叩きゴト」を検出するためのセンサである。

【０４３０】

また、図６９の遊技停止機能を有する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と、図３に示した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と、の相違する点は、図６９の遊技停止機能を有する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には、さらに、遊技制御用マイコン８１には、メインウォッチドックタイマ（メインＷＤＴ）８９ａ、特定レジスタ監視回路８９ｂが含まれている。

【０４３１】

メインウォッチドックタイマ（メインＷＤＴ）８９ａは、メインＣＰＵ８２の動作を監視するものである。メインＣＰＵ８２は、メインウォッチドックタイマ（メインＷＤＴ）８９ａを起動すると、メインウォッチドックタイマ（メインＷＤＴ）８９ａによる動作監視時間の計時が開始され、メインウォッチドックタイマ（メインＷＤＴ）８９ａに設定された動作監視時間に到達するまでに、メインウォッチドックタイマ（メインＷＤＴ）８９ａを更新しないと、メインウォッチドックタイマ（メインＷＤＴ）８９ａがメインＣＰＵ８２をリセットする。言い換えると、メインウォッチドックタイマ（メインＷＤＴ）８９ａは、ＣＰＵ８２により、つまりプログラム通りにメインウォッチドックタイマ（メインＷＤＴ）８９ａを更新して動作監視時間をリセットしなければ、メインＣＰＵ８２の動作に異常があるとして（言い換えると、遊技制御用マイコン８１のメインＣＰＵ８２に異常が発生したとして）、メインウォッチドックタイマ（メインＷＤＴ）８９ａによる計時が動作監視時間に到達することでＣＰＵ８２をリセットする。メインウォッチドックタイマ（メインＷＤＴ）８９ａは、動作監視時間に到達するまでに、メインウォッチドックタイマ（メインＷＤＴ）８９ａを更新して動作監視時間をリセットしない場合に、メインＣＰ

Ｕ８２をリセットすることから、メインウォッチドックタイマ（メインＷＤＴ）８９ａを更新して動作監視時間に到達するまでに、メインウォッチドックタイマ（メインＷＤＴ）８９ａを更新して動作監視時間をリセットしない場合には、「メインウォッチドックタイマ（メインＷＤＴ）８９ａの非更新による遊技停止の条件が成立している」こととなる。

【０４３２】

特定レジスタ監視回路８９ｂは、特定レジスタの内容を監視し、何らかの電気的な影響（例えば、電気的なノイズの影響）を受けたことで特定レジスタの内容が変化した場合に（言い換えると、遊技制御用マイコン８１のメインＣＰＵ８２に異常が発生したとして）ハードウェアによって強制的にメインＣＰＵ８２をリセットする回路である。特定レジスタ監視回路８９ｂは、特定レジスタの内容が変化した場合に、ハードウェアによって強制的にメインＣＰＵ８２をリセットすることから、特定レジスタの内容が変化した場合には、「特定レジスタの内容変化による遊技停止の条件が成立している」こととなる。

【０４３３】

特定レジスタ監視回路８９ｂは、プログラムによって制御して無効化することができない回路であり、言い換えると、プログラムとは別個独立してハードウェアにより作動する。これにより、メインＣＰＵ８２は、特定レジスタ監視回路８９ｂにより強制的にリセットされると、後述する電源断監視処理をおこなわずにリセットされることとなり、再び、後述する遊技停止機能を有する主制御メイン処理をおこなうこととなる。このため、電源断監視処理でのチェックサムをおこなえず、遊技停止機能を有する主制御メイン処理において、必ずチェックサムエラーとなって、メインＲＡＭ８４の内容がすべてクリアされる。なお、メインＣＰＵ８２が特定レジスタ監視回路８９ｂにより強制的にリセットされても、このリセットは、メインＣＰＵ８２に対するものであって、他の基板である、サブ制御基板９０、画像制御基板１００、音声制御基板１０６、ランプ制御基板１０７、払出制御基板１１０等に対してリセットするための信号（リセット信号）を出力するものではない。言い換えると、特定レジスタ監視回路８９ｂは、特定レジスタの内容が変化した場合に、メインＣＰＵ８２をリセットしてメインＣＰＵ８２のみ気絶させて、メインＣＰＵ８２を再起動させるのに対して、上述した他の基板をリセットして再起動させない。

【０４３４】

なお、電源基板１１６には、遊技機１の電源を投入して各種基板に電源を供給するための電源スイッチ１１８と、主制御基板８０の遊技制御用マイコン８１のメインＲＡＭ８４の内容（バックアップ情報）をクリアするためのＲＡＭクリアスイッチ１１７と、が設けられている。ＲＡＭクリアスイッチ１１７は、タクトスイッチであり、ＯＮ操作されたときだけＯＮした状態となり、ＯＮ操作されない場合は、ＯＦＦした状態が維持されるものである。電源スイッチ１１８はトグルスイッチであり、ＯＮ操作されるとＯＮした状態が維持され、ＯＦＦ操作されると、ＯＦＦした状態が維持されるものである。電源スイッチ１１８をＯＮ操作することで遊技機１の電源投入をおこなうことができ、電源スイッチ１１８をＯＦＦ操作することで遊技機１の電源遮断をおこなうことができる。

【０４３５】

また、電源基板１１６には、遊技機１への電源が遮断される徴候を監視する図示しない電源遮断監視回路が設けられている。この電源遮断監視回路は、遊技機１の電源が遮断される徴候があるときには電源断信号を主制御基板８０へ出力する。主制御基板８０の遊技制御用マイコン８１は、電源断信号が入力されると、主制御基板８０の遊技制御用マイコン８１のメインＲＡＭ８４へのアクセスを禁止する。これにより、主制御基板８０の遊技制御用マイコン８１のメインＲＡＭ８４の内容（バックアップ情報）が保持されることとなる。なお、電源遮断監視回路は、電源基板１１６で作成する各種電源電圧のうち特定電源（例えば、直流電源２４Ｖ）の電圧低下を監視して、しきい値より低下した場合に、遊技機１の電源が遮断される徴候があるとして、電源断信号を出力する。

【０４３６】

前枠（前枠部）５３は、上述したように、外枠および内枠の前方側に配置される縦長方形状のユニットであり、ハンドル６０と、打球供給皿（上皿）６１と、余剰球受皿（下皿

）６２と、演出ボタン６３と、サブ表示画面６４（右サブ表示画面６４Ｒ、左サブ表示画面６４Ｌ、および、上サブ表示画面６４Ｕ）と、剣部材６５と、枠ランプ６６と、スピーカ６７と、セレクトボタン６８と、枠可動体６９と、音声ボタン５５と、輝度ボタン５６と、を備え、さらに、シリンダ錠、前枠開放センサを備えている。

【０４３７】

シリンダ錠は、前枠５３の右下側におけるハンドル６０の右上方に配置され、シリンダ錠の鍵穴に鍵を挿入して、鍵を通常状態（鍵穴が縦長の矩形形状に配置された状態）から時計回りの方向へ９０度回転させて前枠５３を内枠から開放する状態（鍵穴を時計方向へ９０度回転させ、鍵穴が横長の矩形形状に配置された状態）とすることができるのに対して、鍵を通常状態（鍵穴が縦長の矩形形状に配置された状態）から反時計回りの方向へ９０度回転させて前枠５３を内枠と共に外枠から開放する状態（鍵穴を反時計方向へ９０度回転させ、鍵穴が横長の矩形形状に配置された状態）とすることができる。

【０４３８】

前枠５３を内枠から開放する状態では、遊技盤２の前面が前枠５３から開放されるため、遊技ホールの店員等の係員は、例えば、遊技領域３を流下する複数の遊技球が遊技釘で詰まっている状態（いわゆる「ブドウ」）を除去したりなど、することができる。前枠５３を内枠へ向かって閉鎖することで、通常状態（鍵穴が縦長の矩形形状に配置された状態）へ戻し、施錠完了する。

【０４３９】

前枠５３を内枠と共に外枠から開放する状態では、遊技盤２の後面側が開放されるとともに、電源基板１１６、払出制御基板１１０が現れるため、遊技ホールの店員等の係員は、電源基板１１６のＲＡＭクリアスイッチ１１７のＯＮ操作、電源基板１１６の電源スイッチ１１８のＯＮ操作またはＯＦＦ操作をおこなうことができる。前枠５３を内枠と共に外枠へ向かって閉鎖することで通常状態（鍵穴が縦長の矩形形状に配置された状態）へ戻し、施錠完了する。

【０４４０】

このように、ＲＡＭクリアスイッチ１１７および電源スイッチ１１８を操作するためには、シリンダ錠の鍵穴に鍵を挿入して、鍵を通常状態から反時計回りの方向へ回転させて前枠５３を内枠と共に外枠から開放する状態としなければならないようになっている。なお、鍵穴に挿入される鍵は、正規な鍵でなければ、前枠５３を内枠から開放することができないし、前枠５３を内枠と共に外枠から開放することができない。

【０４４１】

前枠開放センサからの検出信号は、中継基板８８、そして入出力回路８７を介して遊技制御用マイコン８１に入力されている。前枠開放センサは、前枠５３が内枠から開放されている状態、または、前枠５３が内枠と共に外枠から開放されている状態を検出するためのセンサである。

【０４４２】

［遊技停止機能を有する主制御基板８０の遊技制御用マイコン８１の各種プログラム］

次に、遊技停止機能を有する主制御基板８０の遊技制御用マイコン８１の各種プログラムについて図７０－１～図７０－５を参照して説明する。ここでは、遊技停止機能を有する主制御メイン処理、遊技停止機能を有するメイン側タイマ割り込み処理、遊技停止の条件について順番に説明する。

【０４４３】

［遊技停止機能を有する主制御メイン処理］

遊技停止機能を有する主制御メイン処理について図７０－１を参照して説明する。図７０－１の遊技停止機能を有する主制御メイン処理と、図１５の主制御メイン処理と、の相違する点は、図７０－１の遊技停止機能を有する主制御メイン処理には、電源投入時処理（ステップＳ００１ａＡ７）を有している点であり、他の処理については概ね同一であるため、相違する点について以下詳細に説明し、他の処理についての説明を省略する。

【０４４４】

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から遊技停止機能を有する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。遊技停止機能を有する主制御メイン処理では、遊技制御用マイコン８１は、ステップＳ００１で初期設定をおこない、続いて、電源投入時処理をおこなう（ステップＳ００１ａＡ７）。電源投入時処理は、電源投入後（復電後）に一度だけ実行され、それ以降は実行されない。

【０４４５】

なお、ステップＳ００１の初期設定では、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のほかに、メインウォッチドックタイマ（メインＷＤＴ）８９ａの起動、「差球数」のリセット、「差球数」の最小値のリセット、発射許可処理をおこなう。メインウォッチドックタイマ（メインＷＤＴ）８９ａは、起動されると、動作監視時間の計時を開始する。「差球数」は、「アウト球」から「セーフ球」を引いた球数（「アウト球」－「セーフ球」））であり、電源投入時にリセットされて値０（ゼロ）がセットされる。「差球数」の最小値は、後述する遊技停止機能を有するメイン側タイマ割り込み処理における差球数処理において、更新される値であり、電源投入時にリセットされて値０（ゼロ）がセットされる。発射許可処理では、発射許可信号の論理を発射許可論理で払出制御基板１１０を介して発射制御回路１１１の発射制御ＩＣへ出力して、ハンドル６０の操作を有効とする処理であり、ハンドル６０の回動操作に応じた発射強度で発射装置１１２から遊技球を遊技盤２の遊技領域３へ向かって発射することができる「発射可能状態」とする。発射許可処理がおこなわれない場合、または、後述する発射停止処理がおこなわれる場合には、発射許可信号の論理が発射許可論理を反転させた論理である発射停止論理で払出制御基板１１０を介して発射制御回路１１１の発射制御ＩＣへ出力されて、遊技者がハンドル６０をいくら回動操作しても、発射装置１１２から遊技球が全く発射されない「発射停止状態」とする。

【０４４６】

遊技制御用マイコン８１は、電源投入時処理の後、ステップＳ００２で割り込み処理の割り込みを禁止し、ステップＳ００３で普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理をおこない、ステップＳ００４で割り込み処理の割り込みを許可する。割り込み許可中は、ステップＳ００５でメイン側タイマ割り込み処理の実行が可能となる。

【０４４７】

［電源投入時処理］

ここで、電源投入時処理について図７０－２を参照して説明する。図７０－２に示すように、電源投入時処理が開始されると、遊技制御用マイコン８１は、まず、メインＲＡＭ８４へのアクセスの許可設定をおこなう（ステップＳ０１０Ａ７）。これにより、メインＲＡＭ８４への情報の書き込みや読み出しをおこなうことができるようになる。

【０４４８】

ステップＳ０１０Ａ７に続いて、遊技制御用マイコン８１は、ＲＡＭクリアスイッチ１１７がＯＮであるか否かの判定をおこなう（ステップＳ０１１Ａ７）。この判定では、電源スイッチ１１８をＯＮ操作して遊技機１の電源投入がおこなわれると、電源投入してから短い時間で本処理である電源投入時処理がおこなわれるため、実際には、遊技ホールの店員等の係員が、ＲＡＭクリアスイッチ１１７をＯＮ操作してＯＮ状態としたまま、電源スイッチ１１８をＯＮ操作したか否かの判定をおこなっている。

【０４４９】

遊技制御用マイコン８１は、ＲＡＭクリアスイッチ１１７がＯＮでないとき（つまり、遊技ホールの店員等の係員が、ＲＡＭクリアスイッチ１１７をＯＮ操作せずに、電源スイッチ１１８をＯＮ操作したとき）（ステップＳ０１１Ａ７：ＮＯ）、電源断フラグがＯＮであるか否かの判定をおこなう（ステップＳ０１２Ａ７）。電源断フラグは、遊技機１への電源遮断の発生を示すフラグであり、後述するメイン側タイマ割り込み処理の一処理としておこなわれる電源断監視処理においてＯＮにされるフラグである。電源断フラグがＯＮであるときには、正常に電源が遮断されたことを示し、電源フラグがＯＦＦであるときには、正常に電源が遮断されていない可能性があることを示す。

【０４５０】
遊技制御用マイコン８１は、電源断フラグがＯＮであるとき（ステップＳ０１２Ａ７：ＹＥＳ）、メインＲＡＭ８４のチェックサムを算出し（ステップＳ０１３Ａ７）、この算出したチェックサムの値と、後述するメイン側タイマ割り込み処理の一処理としておこなわれる電源断監視処理において算出して格納（記憶）してたメインＲＡＭ８４のチェックサムの値と、が一致するか否かの判定をおこなう（ステップＳ０１４Ａ７）。
【０４５１】
遊技制御用マイコン８１は、メインＲＡＭ８４のチェックサムの値が一致しているとき（ステップＳ０１４Ａ７：ＹＥＳ）、メインＲＡＭ８４の作業領域を復電時に設定する（ステップＳ０１５Ａ７）。ここでは、遊技制御用マイコン８１は、メインＲＯＭ８３から復電時情報を読み出してメインＲＡＭ８４の作業領域にセットする。これにより、バックアップ情報がクリされずにバックアップ情報に基づいて起動することとなる。
【０４５２】
続いて、遊技制御用マイコン８１は、電源断フラグをＯＦＦにセットし（ステップＳ０１６Ａ７）、遊技停止フラグがＯＮであるか否かの判定をおこなう（ステップＳ０１７Ａ７）。遊技停止フラグは、後述するメイン側タイマ割り込み処理の一処理としておこなわれる遊技停止判定処理において、後述する、「差球数」と、「差球数」の最小値と、の差が予め定めた上限値（予め定めた上限球数）に到達しているときには「遊技停止の条件が成立している」として遊技停止状態へ移行するためにＯＮにセットされる一方、後述する、「差球数」と、「差球数」の最小値と、の差が予め定めた上限値（予め定めた上限球数）に到達していないときには「遊技停止の条件が成立していない」として遊技停止状態へ移行しないためにＯＦＦにセットされる（ＯＦＦに維持される）フラグである。
【０４５３】
遊技制御用マイコン８１は、遊技停止フラグがＯＮでないとき、つまり遊技停止フラグがＯＦＦであり、後述する、「差球数」と、「差球数」の最小値と、の差が予め定めた上限値（予め定めた上限球数）に到達していないときには（ステップＳ０１７Ａ７：ＮＯ）、そのまま本処理を終了する一方、遊技停止フラグがＯＮであるとき、つまり後述する、「差球数」と、「差球数」の最小値と、の差が予め定めた上限値（予め定めた上限球数）に到達しているときには（ステップＳ０１７Ａ７：ＹＥＳ）、遊技停止コマンドをサブ制御基板９０へ送信し（ステップＳ０１８Ａ７）、本処理を終了する。遊技停止コマンドは、遊技制御用マイコン８１が遊技機１の状態が遊技停止状態へ移行した旨をサブ制御基板９０の演出制御用マイコン９１へ伝え、サブ制御基板９０の演出制御用マイコン９１の制御対象（画像制御基板１００の制御対象、音声制御基板１０６の制御対象、ランプ制御基板１０７の制御対象）を遊技停止状態報知態様の状態とするためのコマンドである。サブ制御基板９０は、遊技停止コマンドを受信することで、自身の制御対象を制御して、遊技機１の状態が遊技停止状態へ移行した遊技停止状態報知態様の状態とする。
【０４５４】
一方、ＲＡＭクリアスイッチ１１７がＯＮであるとき（つまり、遊技ホールの店員等の係員が、ＲＡＭクリアスイッチ１１７をＯＮ操作して電源スイッチ１１８をＯＮ操作したとき）（ステップＳ０１１Ａ７：ＹＥＳ）、電源フラグがＯＦＦであるとき（つまり、正常に電源が遮断されていない可能性があるとき）（ステップＳ０１２Ａ７：ＮＯ）、メインＲＡＭ８４のチェックサムの値が一致していないとき（つまりチェックサムエラーであるとき）（ステップＳ０１４Ａ７：ＮＯ）のうち、いずれかであるときには、遊技制御用マイコン８１は、メインＲＡＭ８４をクリアし（ステップＳ０１９Ａ７）、メインＲＡＭ８４の作業領域を初期設定する（ステップＳ０２０Ａ７）。ここでは、遊技制御用マイコン８１は、メインＲＯＭ８３から初期設定情報を読み出してメインＲＡＭ８４の作業領域にセットする。これにより、バックアップ情報がクリアされて起動することとなる。
【０４５５】
続いて、遊技制御用マイコン８１は、メインＲＡＭ８４の記憶内容のクリアを通知するためのＲＡＭクリア報知コマンドをサブ制御基板９０へ送信し（ステップＳ０２１Ａ７）

、本処理を終了する。サブ制御基板９０は、ＲＡＭクリア報知コマンドを受信することで、遊技機１の状態をＲＡＭクリア報知態様の状態とするＲＡＭクリア報知処理を開始する。ＲＡＭクリア報知コマンドは、ＲＡＭクリア（ラムクリア）が実行されたときに出力される信号である。

【０４５６】

［遊技停止機能を有するメイン側タイマ割り込み処理］

次に、遊技停止機能を有するメイン側タイマ割り込み処理について図７０－３を参照して説明する。図７０－３の遊技停止機能を有するメイン側タイマ割り込み処理は、図１６のメイン側タイマ割り込み処理と同様に、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、遊技停止機能を有す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）ごとに実行される。

【０４５７】

図７０－３の遊技停止機能を有するメイン側タイマ割り込み処理と、図１６の遊技停止機能を有するメイン側タイマ割り込み処理と、の相違する点は、図７０－３の遊技停止機能を有するメイン側タイマ割り込み処理には、異常磁気フラグがＯＮであるか否かの判定（ステップＳ１０２ａＡ７）、遊技停止フラグがＯＮであるか否かの判定（ステップＳ１０２ｂＡ７）、差球数処理（ステップＳ１０２ｃＡ７）、遊技停止判定処理（ステップＳ１０２ｄＡ７）、遊技停止コマンドセット（ステップＳ１０２ｅＡ７）、発射停止処理（ステップＳ１０２ｆＡ７，ステップＳ１０２ｇＡ７）、各種表示器処理（ステップＳ１０７ａＡ７）、エラー判別処理（ステップＳ１０７ｂＡ７）、電源断監視処理（ステップＳ１１０Ａ７）、ウォッチドックタイマ更新処理（ＷＤＴ更新処理）（ステップＳ１１１Ａ７）を有している点であり、他の処理については概ね同一であるため、相違する点について以下詳細に説明し、他の処理についての説明を省略する。

【０４５８】

遊技停止機能を有す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、ステップＳ１０１で乱数更新処理をおこない、ステップＳ１０２で入力処理をおこない、続いて、異常磁気フラグがＯＮであるか否かの判定をおこなう（ステップＳ１０２ａＡ７）。異常磁気フラグは、後述するエラー判別処理において、磁気センサ２６ａからの検出信号に基づいて異常な磁気を検出したときには「遊技停止の条件が成立している」として遊技停止状態へ移行するためにＯＮにセットされる一方、磁気センサ２６ａからの検出信号に基づいて異常な磁気を検出していないときには「遊技停止の条件が成立していない」として遊技停止状態へ移行しないためにＯＦＦにセットされる（ＯＦＦに維持される）フラグである。

【０４５９】

遊技制御用マイコン８１は、異常磁気フラグがＯＮでないとき、つまり異常磁気フラグがＯＦＦであるときには（ステップＳ１０２ａＡ７：ＮＯ）、遊技停止フラグがＯＮであるか否かの判定をおこなう（ステップＳ１０２ｂＡ７）。遊技停止フラグは、後述する遊技停止判定処理において、後述する、「差球数」と、「差球数」の最小値と、の差が予め定めた上限値（予め定めた上限球数）に到達しているときには「遊技停止の条件が成立している」として遊技停止状態へ移行するためにＯＮにセットされる一方、後述する、「差球数」と、「差球数」の最小値と、の差が予め定めた上限値（予め定めた上限球数）に到達していないときには「遊技停止の条件が成立していない」として遊技停止状態へ移行しないためにＯＦＦにセットされる（ＯＦＦに維持される）フラグである。

【０４６０】

遊技制御用マイコン８１は、遊技停止フラグがＯＮでない、つまり遊技停止フラグがＯＦＦであり、後述する、「差球数」と、「差球数」の最小値と、の差が予め定めた上限値（予め定めた上限球数）に到達していないときには（ステップＳ１０２ｂＡ７：ＮＯ）、差球数処理をおこなう（ステップＳ１０２ｃＡ７）。この差球数処理では、「アウト球」から「セーフ球」を引いた「差球数」（「差球数」＝「アウト球」－「セーフ球」））を

求める（算出する、導出する）処理をおこなうとともに、前回求めた（算出した、導出した）「差球数」と、今回求めた（算出した、導出した）「差球数」と、を比較して、小さい方の「差球数」を、「差球数」の最小値として更新する処理もおこなう。この「差球数」は、メインＲＡＭ８４に記憶される情報であるものの、ＲＡＭクリアスイッチ１１７が押圧操作された状態で電源スイッチ１１８のＯＮ操作がおこなわれなくても、つまりＲＡＭクリアがおこなわれなくとも、電源スイッチ１１８のＯＮ操作により遊技機１の電源が投入されると、初期化されリセットされて値０（ゼロ）がセットされるものである。

【０４６１】

遊技制御用マイコン８１は、差球数処理の後、遊技停止判定処理をおこなう（ステップＳ１０２ｄＡ７）。遊技停止判定処理では、ステップＳ１０２ｃＡ７の差球数処理において求めた（算出した、導出した）「差球数」と、「差球数」の最小値と、の差が予め定めた上限値（予め定めた上限球数、本実施形態では、「９５０００」）に到達しているか否かの判定をおこなう。遊技制御用マイコン８１は、「差球数」と、「差球数」の最小値と、の差が予め定めた上限値（予め定めた上限球数）に到達しているときには「遊技停止の条件が成立している」として遊技停止状態へ移行するために遊技停止フラグをＯＮにセットする一方、「差球数」と、「差球数」の最小値と、の差が予め定めた上限値（予め定めた上限球数）に到達していないときには「遊技停止の条件が成立していない」として遊技停止状態へ移行しないために遊技停止フラグをＯＦＦにセットする（ＯＦＦに維持する）。遊技停止フラグは、ＲＡＭクリアスイッチ１１７が押圧操作された状態で電源スイッチ１１８のＯＮ操作がおこなわれると、初期化されリセットされてＯＦＦがセットされる一方、ＲＡＭクリアスイッチ１１７が押圧操作されずに電源スイッチ１１８のＯＮ操作がおこなわれると、遊技機１が遮断された状態における内容に復元されることとなる。つまりＲＡＭクリアされなければ、遊技停止フラグがＯＦＦで遊技機１が遮断され、その後、電源スイッチ１１８のＯＮ操作がおこなわれると、遊技停止フラグがＯＦＦの状態のままで遊技機１が起動することとなる。遊技停止フラグがＯＮで遊技機１が遮断され、その後、電源スイッチ１１８のＯＮ操作がおこなわれると、遊技停止フラグがＯＮの状態のままで遊技機１が起動することとなる。これに対して、ＲＡＭクリアスイッチ１１７が押圧操作された状態で電源スイッチ１１８のＯＮ操作がおこなわれると、つまりＲＡＭクリアされると、遊技停止フラグがＯＦＦにセットされて遊技機１が起動することとなる。遊技停止フラグは、メインＲＡＭ８４に記憶される内容（バックアップ情報）に含まれる情報である。

【０４６２】

なお、遊技停止判定処理では、大当たり遊技が終了するまでに（つまり、大当たりにおけるすべてのラウンドを消化するまえに）ステップＳ１０２ｃＡ７の差球数処理において求めた（算出した、導出した）「差球数」と、「差球数」の最小値と、の差が予め定めた上限値（予め定めた上限球数、本実施形態では、「９５０００」）に到達しても、遊技停止フラグをＯＦＦに維持し、大当たり遊技が終了後（つまり、大当たりにおけるすべてのラウンドを消化した後）、遊技停止フラグをＯＮにセットする。

【０４６３】

遊技制御用マイコン８１は、ステップＳ１０２ｃＡ７の差球数処理において求めた（算出した、導出した）「差球数」と、「差球数」の最小値と、の差が予め定めた上限値（予め定めた上限球数、本実施形態では、「９５０００」）に到達していない状態であって、ステップＳ１０２ｃＡ７の差球数処理において求めた（算出した、導出した）「差球数」と、「差球数」の最小値と、の差が残り５０００球以下となっている場合（つまり、残り５０００球～４００１球となっている場合）には、遊技停止の示唆の表示を開始するために、遊技停止示唆５０００球以下コマンドをメインＲＡＭ８４のコマンドセット領域８４ａにセットしたり、ステップＳ１０２ｃＡ７の差球数処理において求めた（算出した、導出した）「差球数」と、「差球数」の最小値と、の差が残り４０００球以下となっている場合（つまり、残り４０００球～３００１球となっている場合）には、遊技停止の示唆の表示を継続して、遊技停止示唆４０００球以下コマンドをメインＲＡＭ８４のコマンドセ

ット領域８４ａにセットしたり、ステップＳ１０２ｃＡ７の差球数処理において求めた（算出した、導出した）「差球数」と、「差球数」の最小値と、の差が残り３０００球以下となっている場合（つまり、残り３０００球～２００１球となっている場合）には、遊技停止の示唆の表示を継続して、遊技停止の示唆の表示を継続して、遊技停止示唆３０００球以下コマンドをメインＲＡＭ８４のコマンドセット領域８４ａにセットしたり、ステップＳ１０２ｃＡ７の差球数処理において求めた（算出した、導出した）「差球数」と、「差球数」の最小値と、の差が残り２０００球以下となっている場合（つまり、残り２０００球～１００１球となっている場合）には、遊技停止示唆２０００球以下コマンドをメインＲＡＭ８４のコマンドセット領域８４ａにセットしたり、ステップＳ１０２ｃＡ７の差球数処理において求めた（算出した、導出した）「差球数」と、「差球数」の最小値と、の差が残り１０００球以下となっている場合（つまり、残り１０００球～１球となっている場合）には、遊技停止の示唆の表示を継続して、遊技停止示唆１０００球以下コマンドをメインＲＡＭ８４のコマンドセット領域８４ａにセットしたりする。

【０４６４】

また、各種入賞口へ入球せず、「アウト球」が増加しつづけると、例えば、すでに遊技停止示唆４０００球以下コマンドを出力したあとであっても、ステップＳ１０２ｃＡ７の差球数処理において求めた（算出した、導出した）「差球数」と、「差球数」の最小値と、の差が残り５０００球以下となっている場合（つまり、残り５０００球～４００１球となっている場合）には、遊技停止の示唆の表示を継続して、遊技停止示唆５０００球以下コマンドをメインＲＡＭ８４のコマンドセット領域８４ａにセットする。

【０４６５】

また、各種入賞口へ入球せず、「アウト球」が増加しつづけると、例えば、すでに遊技停止示唆５０００球以下コマンドを出力したあとであっても、ステップＳ１０２ｃＡ７の差球数処理において求めた（算出した、導出した）「差球数」と、「差球数」の最小値と、の差が残り６０００球以下となっている場合（ここでは、残り６０００球～５００１球となっている場合）には、遊技停止の示唆の表示を継続して、遊技停止示唆６０００球以下コマンドをメインＲＡＭ８４のコマンドセット領域８４ａにセットしたり、すでに遊技停止示唆６０００球以下コマンドを出力したあとであっても、ステップＳ１０２ｃＡ７の差球数処理において求めた（算出した、導出した）「差球数」と、「差球数」の最小値と、の差が残り６０００球を超えた場合、遊技停止示唆終了コマンドをメインＲＡＭ８４のコマンドセット領域８４ａにセットし、遊技停止の示唆の表示を終了する。

【０４６６】

遊技制御用マイコン８１は、遊技停止判定処理の後、上述した、ステップＳ１０３の始動口センサ検出処理、ステップＳ１０４の普通動作処理、ステップＳ１０５の特別動作処理、ステップＳ１０６のＶ領域センサ検出処理、ステップＳ１０７の保留球数処理を順におこなう。

【０４６７】

遊技制御用マイコン８１は、保留球数処理の後、各種表示器処理をおこなう（ステップＳ１０７ａＡ７）。この各種表示器処理では、図２の表示器類４０における各種表示器の表示を更新する。

【０４６８】

遊技制御用マイコン８１は、各種表示器処理の後、エラー判別処理をおこなう（ステップＳ１０７ｂＡ７）。このエラー判別処理では、例えば、磁気センサ２６ａからの検出信号に基づいて異常な磁気を検出すると、磁気センサエラー報知コマンドをメインＲＡＭ８４のコマンドセット領域８４ａにセットする。エラー判別処理では、磁気センサ２６ａからの検出信号に基づいて異常な磁気を検出したときには「遊技停止の条件が成立している」として遊技停止状態へ移行するために異常磁気フラグをＯＮにセットする一方、磁気センサ２６ａからの検出信号に基づいて異常な磁気を検出していないときには「遊技停止の条件が成立していない」として遊技停止状態へ移行しないために異常磁気フラグをＯＦＦにセットする（ＯＦＦに維持する）フラグである。異常磁気フラグは、遊技機１の電源が

投入されると（ＲＡＭクリアスイッチ１１７が押圧操作されずに電源スイッチ１１８のＯＮ操作がおこなわれる場合と、ＲＡＭクリアスイッチ１１７が押圧操作されて電源スイッチ１１８のＯＮ操作がおこなわれる場合と、を含む。）、初期化されてＯＦＦがセットされる。

【０４６９】

また、エラー判別処理では、振動センサ２６ｂからの検出信号に基づいて、異常な振動を検出すると、振動センサエラー報知コマンドをメインＲＡＭ８４のコマンドセット領域８４ａにセットしたり、前枠開放センサからの検出信号に基づいて、前枠５３が内枠から開放されている状態、または、前枠５３が内枠と共に外枠から開放されている状態であるとして前枠開放エラー報知コマンドをメインＲＡＭ８４のコマンドセット領域８４ａにセットしたりする。なお、メインＲＡＭ８４のコマンドセット領域８４ａにセットされた各種コマンドは、ステップＳ１０８の出力処理でサブ制御基板９０に出力される。

【０４７０】

遊技制御用マイコン８１は、エラー判別処理の後、ステップＳ１０８の出力処理をおこない、電源監視処理をおこなう（ステップＳ１１０Ａ７）。この電源断監視処理では、遊技機１への電源が遮断される徴候があるときには、メインＲＡＭ８４の内容（バックアップ情報）を保持する等の処理であり、電源断監視処理の詳細な説明については後述する。

【０４７１】

遊技制御用マイコン８１は、電源断監視処理の後、ウォッチドックタイマ更新処理（ＷＤＴ更新処理）をおこない（ステップＳ１１１Ａ７）、本処理を終了する。ウォッチドックタイマ更新処理（ＷＤＴ更新処理）では、メインウォッチドックタイマ（メインＷＤＴ）８９ａを更新して動作監視時間をリセットする。これにより、メインウォッチドックタイマ（メインＷＤＴ）８９ａによる動作監視時間の計時が開始され、メインウォッチドックタイマ（メインＷＤＴ）８９ａに設定された動作監視時間に到達するまでに、メインウォッチドックタイマ（メインＷＤＴ）８９ａを更新することができるため、メインウォッチドックタイマ（メインＷＤＴ）８９ａによるＣＰＵ８２へのリセットを阻止している。

【０４７２】

一方、遊技制御用マイコン８１は、異常磁気フラグがＯＮであるときには（ステップＳ１０２ａＡ７：ＹＥＳ）、発射停止処理をおこない（ステップＳ１０２ｇＡ７）、上述した、ステップＳ１０２ｂＡ７、ステップＳ１０２ｃＡ７、ステップＳ１０２ｄＡ７、ステップＳ１０３、ステップＳ１０４、ステップＳ１０５、ステップＳ１０６、ステップＳ１０７、及びステップＳ１０７ａＡ７をスキップして、ステップＳ１０７ｂＡ７へ移行する。

【０４７３】

発射停止処理では、発射許可信号の論理を反転させた論理である発射停止論理で払出制御基板１１０を介して発射制御回路１１１の発射制御ＩＣへ出力して、ハンドル６０の操作を無効とする処理であって、ハンドル６０の回動操作に応じた発射強度で発射装置１１２から遊技球を遊技盤２の遊技領域３へ向かって発射することができない「発射停止状態」とする処理である。この発射停止処理がおこなわれると、遊技者がハンドル６０をいくら回動操作しても、発射装置１１２から遊技球が全く発射されない。

【０４７４】

なお、異常磁気フラグがＯＮとなると、本処理である遊技停止機能を有するメイン側タイマ割り込み処理が所定の周期で繰り返しおこなわれても、上述した、ステップＳ１０２ｂＡ７、ステップＳ１０２ｃＡ７、ステップＳ１０２ｄＡ７、ステップＳ１０３、ステップＳ１０４、ステップＳ１０５、ステップＳ１０６、ステップＳ１０７、及びステップＳ１０７ａＡ７が常にスキップされるため、電チュー２２の可動部材２３、第１大入賞口３０の開閉部材３２、第２大入賞口３５の開閉部材３７が作動されない状態となり、表示器類４０が消灯される状態となる。

【０４７５】

一方、遊技制御用マイコン８１は、遊技停止フラグがＯＮであるとき、つまり「差球数

」と、「差球数」の最小値と、の差が予め定めた上限値（予め定めた上限球数）に到達しているときには（ステップＳ１０２ｂＡ７：ＹＥＳ）、上述した、ステップＳ１０２ｃＡ７、ステップＳ１０２ｄＡ７、ステップＳ１０３、ステップＳ１０４、ステップＳ１０５、ステップＳ１０６、ステップＳ１０７、及びステップＳ１０７ａＡ７をスキップして、遊技停止コマンドをメインＲＡＭ８４のコマンドセット領域８４ａにセットし（ステップＳ１０２ｅＡ７）、発射停止処理をおこない（ステップＳ１０２ｆＡ７）、ステップＳ１０７ｂＡ７へ移行する。遊技停止コマンドは、上述したように、遊技制御用マイコン８１が遊技機１の状態が遊技停止状態へ移行した旨をサブ制御基板９０の演出制御用マイコン９１へ伝え、サブ制御基板９０の演出制御用マイコン９１の制御対象（画像制御基板１００の制御対象、音声制御基板１０６の制御対象、ランプ制御基板１０７の制御対象）を遊技停止状態報知態様の状態とするためのコマンドである。サブ制御基板９０は、遊技停止コマンドを受信することで、自身の制御対象を制御して、遊技機１の状態が遊技停止状態へ移行した遊技停止状態報知態様の状態とする。この遊技停止コマンドは、図７０－２の電源投入時処理におけるステップＳ０１８Ａ７の処理で送信される遊技停止コマンドと同一のコマンドである。

【０４７６】

ステップＳ１０２ｆＡ７の発射停止処理は、ステップＳ１０２ｇＡ７の発射停止処理と同一のである。ステップＳ１０２ｆＡ７の発射停止処理では、発射許可信号の論理を反転させた論理である発射停止論理で払出制御基板１１０を介して発射制御回路１１１の発射制御ＩＣへ出力して、ハンドル６０の操作を無効とする処理であって、ハンドル６０の回動操作に応じた発射強度で発射装置１１２から遊技球を遊技盤２の遊技領域３へ向かって発射することができない「発射停止状態」とする処理である。この発射停止処理がおこなわれると、遊技者がハンドル６０をいくら回動操作しても、発射装置１１２から遊技球が全く発射されない。

【０４７７】

なお、遊技停止フラグがＯＮとなると、本処理である遊技停止機能を有するメイン側タイマ割り込み処理が所定の周期で繰り返しおこなわれても、上述した、ステップＳ１０２ｃＡ７、ステップＳ１０２ｄＡ７、ステップＳ１０３、ステップＳ１０４、ステップＳ１０５、ステップＳ１０６、ステップＳ１０７、及びステップＳ１０７ａＡ７が常にスキップされるため、電チュー２２の可動部材２３、第１大入賞口３０の開閉部材３２、第２大入賞口３５の開閉部材３７が作動されない状態となり、表示器類４０が消灯される状態となる。

【０４７８】

［電源断監視処理］

ここで、電源断監視処理について図７０－４を参照して説明する。図７０－４に示すように、電源断監視処理が開始されると、遊技制御用マイコン８１は、まず、電源断信号があるか否かの判定をおこなう（ステップＳ１２０Ａ７）。電源基板１１６には、遊技機１への電源が遮断される徴候を監視する図示しない電源遮断監視回路が設けられている。この電源遮断監視回路は、遊技機１の電源が遮断される徴候があるときには電源断信号を主制御基板８０へ出力する。電源遮断監視回路は、電源基板１１６で作成する各種電源電圧のうち特定電源（例えば、直流電源２４Ｖ）の電圧低下を監視して、しきい値より低下した場合に、遊技機１の電源が遮断される徴候があるとして、電源断信号を出力する。

【０４７９】

ステップＳ１２０Ａ７の判定では、電源基板１１６の電源遮断監視回路から電源断信号が入力されているか否かの判定をおこなう。遊技制御用マイコン８１は、電源断信号がない場合、つまり遊技機１への電源が遮断される徴候がない場合（ステップＳ１２０Ａ７：ＮＯ）、そのまま本処理を終了する一方、電源断信号がある場合、つまり遊技機１への電源が遮断される徴候がある場合（ステップＳ１２０Ａ７：ＹＥＳ）、チェックサムを算出してメインＲＡＭ８４に格納し（ステップＳ１２１Ａ７）、電源断フラグをＯＮセットする（ステップＳ１２２Ａ７）。電源断フラグがＯＮにセットされることにより、正常に電

源が遮断されたことを示すことができる。
【０４８０】
続いて、遊技制御用マイコン８１は、メインＲＡＭ８４へのアクセスの禁止設定をおこなう（ステップＳ１２３Ａ７）。メインＲＡＭ８４へのアクセスの禁止設定により、メインＲＡＭ８４への情報の書き込みや読み出しをおこなうことができないようになる。
【０４８１】
続いて、遊技制御用マイコン８１は、図１３のメイン側タイマ割り込み処理に戻ることなくループ処理を無限におこなうこととなる。
【０４８２】
［遊技停止の条件］
次に、遊技停止の条件について図７０－５を参照して説明する。遊技停止の条件が成立しているか否かは、上述した図７０－３のメイン側タイマ割り込み処理におけるステップＳ１０２ｄＡ７の遊技停止判定処理においておこなわれる。遊技停止の条件が成立している場合には、上述した図７０－３のメイン側タイマ割り込み処理におけるステップＳ１０２ｃＡ７の差球数処理において求めた（算出した、導出した）「差球数」と、「差球数」の最小値と、の差が予め定めた上限値（予め定めた上限球数、本実施形態では、「９５０００」）に到達している場合である。遊技停止の条件が成立していない場合には、上述した図７０－３のメイン側タイマ割り込み処理におけるステップＳ１０２ｃＡ７の差球数処理において求めた（算出した、導出した）「差球数」と、「差球数」の最小値と、の差が予め定めた上限値（予め定めた上限球数、本実施形態では、「９５０００」）に到達していない場合である。なお、遊技停止判定処理では、上述したように、大当たり遊技が終了するまでに（つまり、大当たりにおけるすべてのラウンドを消化するまえに）ステップＳ１０２ｃＡ７の差球数処理において求めた（算出した、導出した）「差球数」と、「差球数」の最小値と、の差が予め定めた上限値（予め定めた上限球数、本実施形態では、「９５０００」）に到達しても、遊技停止フラグをＯＦＦに維持し、大当たり遊技が終了後（つまり、大当たりにおけるすべてのラウンドを消化した後）、遊技停止フラグをＯＮにセットする。
【０４８３】
「差球数」は、上述したように、「アウト球」から「セーフ球」を引いた球数（「アウト球」－「セーフ球」））であり、ＲＡＭクリアがおこなわれなくとも、電源スイッチ１１８のＯＮ操作により遊技機１の電源が投入されると、初期化されリセットされて値０（ゼロ）がセットされる。また、「差球数」の最小値も、ＲＡＭクリアがおこなわれなくとも、電源スイッチ１１８のＯＮ操作により遊技機１の電源が投入されると、初期化されリセットされて値０（ゼロ）がセットされる。
【０４８４】
例えば、遊技機１への電源を投入してホールの営業を開始した状態では、図７０－５（Ａ）に示すように、「差球数」と、「差球数」の最小値と、が初期化されリセットされ、「差球数」と、「差球数」の最小値と、には値０（ゼロ）がそれぞれセットされた状態となっている（タイミングｔ０）。遊技者が遊技機１の前面に着座してハンドル６０を回動操作して遊技を開始すると、「差球数」が「－３００」となったタイミング（タイミングｔ１）で当たり（初当たり）となる。この段階で、「差球数」の最小値が「－３００」に更新される。大当たり遊技を消化して「差球数」が「９００」となるものの（タイミングｔ２）、当たりが連続することなく、単発で終わり、大当たり遊技で獲得した遊技球を使用して遊技を継続すると、「差球数」が値０（ゼロ）となるまえに再び当たりとなり（タイミングｔ３）、大当たり遊技を消化して、遊技を継続すると、連続して当たりとなり、遊技者に多量の遊技球が払い出され、最終的に、「差球数」が「９４７００」に到達すると、「差球数」と、「差球数」の最小値である「－３００」と、の差が予め定めた上限値（予め定めた上限球数、本実施形態では、「９５０００」）に到達し（タイミングｔ４）、「遊技停止の条件が成立している」として遊技停止状態へ移行するために遊技停止フラグをＯＮにセットする。遊技停止フラグがＯＮにセットされることで、遊技停止コマンド

がセットされ、サブ制御基板９０へ送信され、遊技機１の状態が遊技停止状態へ移行した遊技停止状態報知態様の状態となる。

【０４８５】

また、例えば、遊技機１への電源を投入してホールの営業を開始した状態では、図７０－５（Ｂ）に示すように、「差球数」と、「差球数」の最小値と、が初期化されリセットされ、「差球数」と、「差球数」の最小値と、には値０（ゼロ）がそれぞれセットされた状態となっている（タイミングｔ０）。遊技者が遊技機１の前面に着座してハンドル６０を回動操作して遊技を開始すると、「差球数」が「－３００」となったタイミング（タイミングｔ１）で当たり（初当たり）となる。この段階で、「差球数」の最小値が「－３００」に更新される。大当たり遊技を消化して「差球数」が「９００」となるものの（タイミングｔ２）、当たりが連続することなく、単発で終わり、大当たり遊技で獲得した遊技球を使用して遊技を継続すると、「差球数」が値０（ゼロ）より小さいマイナスとなった時点で、遊技機１に何らかのトラブル（不具合）が発生し、トラブル解消（不具合解消）のため遊技機１を点検する必要となり、ホールの店員等の係員は、遊技機１の電源を一度遮断し（タイミングｔ５）、その後、点検を終了して、トラブル（不具合）が解消されると、遊技機１への電源を再投入する（タイミングｔ６）。遊技者は、再び遊技機１の前面に着座して遊技を再開することができる。遊技機１への電源が再投入されることで、「差球数」と、「差球数」の最小値と、が初期化されリセットされ、「差球数」と、「差球数」の最小値と、には値０（ゼロ）がそれぞれセットされた状態となる。

【０４８６】

［遊技停止機能を有するサブ制御基板９０の演出制御用マイコン９１の各種プログラム］

次に、遊技停止機能を有するサブ制御基板９０の演出制御用マイコン９１の各種プログラムについて図７０－６～図７０－８を参照して説明する。ここでは、遊技停止機能を有するサブ制御メイン処理、遊技停止機能を有するサブ側タイマ割り込み処理について順番に説明する。

【０４８７】

［遊技停止機能を有するサブ制御メイン処理］

遊技停止機能を有するサブ制御メイン処理について図７０－６を参照して説明する。図７０－６の遊技停止機能を有するサブ制御メイン処理と、図３５のサブ制御メイン処理と、の相違する点は、図７０－６の遊技停止機能を有するサブ制御メイン処理には、電源投入時可動体動作確認フラグの処理（ステップＳ４０１０Ａ７）を有している点であり、他の処理については同一であるため、相違する点について以下詳細に説明し、他の処理についての説明を省略する。

【０４８８】

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から遊技停止機能を有する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。遊技停止機能を有するサブ制御メイン処理では、演出制御用マイコン９１は、ステップＳ４０００でＣＰＵ初期化処理をおこない、続いて、電源投入時可動体動作確認フラグをＯＮにセットする（ステップＳ４０１０Ａ７）。電源投入時可動体動作確認フラグは、遊技機１の電源がオンされると、後述する電源投入時可動体動作処理をおこなう場合にはＯＮがセットされる一方、遊技機１の電源がオンされても、後述する電源投入時可動体動作処理をおこなわない場合にはＯＦＦがセットされるフラグである。後述する電源投入時可動体動作処理では、遊技機１の電源がオンされると、各種可動体が自身の作動範囲内を正常に作動できるか否かを、各種可動体を実際に作動させて確認するための処理である。

【０４８９】

演出制御用マイコン９１は、電源投入時可動体動作確認フラグをＯＮにセットした後、ステップＳ４０１５で割り込み処理の割り込みを禁止し、ステップＳ４０２０で乱数更新処理をおこない、ステップＳ４０２５で割り込み処理の割り込みを許可する。割り込み許可中は、ステップＳ４０３５でサブ側タイマ割り込み処理の実行が可能となる。

【０４９０】

［遊技停止機能を有するサブ側タイマ割り込み処理］
次に、遊技停止機能を有するサブ側タイマ割り込み処理について図７０－７を参照して説明する。図７０－７の遊技停止機能を有するサブ側タイマ割り込み処理は、図３６のサブ側タイマ割り込み処理と同様に、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、遊技停止機能を有するサブ側タイマ割り込み処理は、所定の周期ごとに実行される。
【０４９１】
図７０－７の遊技停止機能を有するサブ側タイマ割り込み処理と、図３６のサブ側タイマ割り込み処理と、の相違する点は、図７０－７の遊技停止機能を有するサブ側タイマ割り込み処理には、電源投入時可動体動作確認フラグがＯＮであるか否かの判定（ステップＳ４３０１Ａ７）、遊技停止演出フラグがＯＮであるか否かの判定（ステップＳ４３０２Ａ７）、電源投入時可動体動作処理（ステップＳ４３０３Ａ７）、電源投入時可動体動作確認フラグをＯＦＦにセットする処理（ステップＳ４３０４Ａ７）、を有している点であり、他の処理については概ね同一であるため、相違する点について以下詳細に説明し、他の処理についての説明を省略する。
【０４９２】
遊技停止機能を有するサブ側タイマ割り込み処理では、演出制御用マイコン９１は、まず、ステップＳ４３００で受信コマンド解析処理をおこない、電源投入時可動体動作確認フラグがＯＮであるか否かの判定をおこなう（ステップＳ４３０１Ａ７）。電源投入時可動体動作確認フラグは、上述したように、遊技機１の電源がオンされると、後述する電源投入時可動体動作処理をおこなう場合にはＯＮがセットされる一方、遊技機１の電源がオンされても、後述する電源投入時可動体動作処理をおこなわない場合にはＯＦＦがセットされるフラグである。後述する電源投入時可動体動作処理では、遊技機１の電源がオンされると、各種可動体が自身の作動範囲内を正常に作動できるか否かを、各種可動体を実際に作動させて確認するための処理である。
【０４９３】
演出制御用マイコン９１は、電源投入時可動体動作確認フラグがＯＮでないとき、つまり電源投入時可動体動作確認フラグがＯＦＦであるとき（ステップＳ４３０１Ａ７：ＮＯ）、ステップＳ４３０４Ａ７へ移行する一方、電源投入時可動体動作確認フラグがＯＮであるとき（ステップＳ４３０１Ａ７：ＹＥＳ）、遊技停止演出フラグがＯＮであるか否かの判定をおこなう（ステップＳ４３０２Ａ７）。遊技停止演出フラグは、主制御基板８０の遊技制御用マイコン８１から遊技停止コマンドを受信すると、ＯＮにセットされるフラグである。遊技停止演出フラグは、遊技機１の電源がオンされると、図７０－６のサブ制御メイン処理におけるステップＳ４０００のＣＰＵ初期化処理において、初期化され初期値としてＯＦＦがセットされるフラグである。
【０４９４】
演出制御用マイコン９１は、遊技停止演出フラグがＯＮであるとき（ステップＳ４３０２Ａ：ＹＥＳ）、ステップＳ４３０４Ａ７へ移行する一方、遊技停止演出フラグがＯＮでないとき、つまり遊技停止演出フラグがＯＦＦであるとき（ステップＳ４３０２Ａ：ＮＯ）、電源投入時可動体動作確認処理をおこない（ステップＳ４３０３Ａ７）、ステップＳ４３０４Ａ７へ移行する。電源投入時可動体動作確認処理では、遊技機１の電源がオンされると、各種可動体が自身の作動範囲内を正常に作動できるか否かを、各種可動体を実際に作動させて確認するための処理である。
【０４９５】
演出制御用マイコン９１は、ステップＳ４３０４Ａ７へ移行すると、電源投入時可動体動作確認フラグをＯＦＦにセットする。これにより、本処理である遊技停止機能を有するサブ側タイマ割り込み処理が所定の周期で繰り返しおこなわれても、ステップＳ４３０３Ａ７の電源投入時可動体動作確認処理をおこなわないようにすることができる。言い換えると、電源投入時可動体動作確認処理は、遊技機１の電源がオンされ、遊技停止演出フラグがＯＮとなっていなければ（つまり、遊技停止コマンドを受信していなければ）、電源

投入後に一度だけおこなわれ、それ以降はおこなわれない。
【０４９６】
演出制御用マイコン９１は、電源投入時可動体動作確認フラグをＯＦＦにセットした後、ステップＳ４３０５の変動演出中処理をおこない、ステップＳ４３１０のスイッチ処理をおこない、ステップＳ４３１５のコマンド送信処理をおこない、ステップＳ４３２０のその他の処理をおこない、本処理を終了する。
【０４９７】
［受信コマンド解析処理］
ここで、図７０－７の遊技停止機能を有するサブ側タイマ割り込み処理におけるステップＳ４３００の受信コマンド解析処理について図７０－８を参照して説明する。図７０－８の受信コマンド解析処理と、図３７の受信コマンド解析処理と、の相違する点は、図７０－８の受信コマンド解析処理には、遊技停止に関連する各種コマンドを受信したか否かの判定（ステップＳ４５０５Ａ７）、遊技停止演出フラグをＯＮにセットする処理（ステップＳ４５１０Ａ７）、遊技停止に関連する各種コマンドと対応する報知処理（ステップ４５１５Ａ７）、エラーに関連に関する各種コマンドを受信したか否かの判定（ステップＳ４５２０Ａ７）、エラーに関連する各種コマンドと対応する報知処理（ステップＳ４５２５Ａ７）を有している点であり、他の処理については概ね同一であるため、相違する点について以下詳細に説明し、他の処理についての説明を省略する。
【０４９８】
図７０－７の遊技停止機能を有するサブ側タイマ割り込み処理におけるステップＳ４３００の受信コマンド解析処理では、演出制御用マイコン９１は、まず、ステップＳ４４１５で主制御基板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い、受信している場合（ステップＳ４４１５：ＹＥＳ）、ステップＳ４４２０で先読み演出決定処理をおこなう一方、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し、ステップＳ４４４５で主制御基板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い、受信している場合（ステップＳ４４４５：ＹＥＳ）、ステップＳ４４５０で保留表示処理をおこなう一方、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し、ステップＳ４４５５で主制御基板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い、受信している場合（ステップＳ４４５５：ＹＥＳ）、ステップＳ４４６０で変動演出開始処理をおこなう一方、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し、ステップＳ４４６５で主制御基板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い、受信している場合（ステップＳ４４６５：ＹＥＳ）、ステップＳ４４７０で変動演出終了処理をおこなう一方、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。
【０４９９】
続いて、演出制御用マイコン９１は、ステップＳ４４７５で主制御基板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い、受信している場合（ステップＳ４４７５：ＹＥＳ）、ステップＳ４４８０でオープニング演出パターン決定処理をおこなう一方、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し、ステップＳ４４８５で主制御基板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い、受信している場合（ステップＳ４４８５：ＹＥＳ）、ステップＳ４４９０でラウンド演出パターン決定処理をおこなう一方、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し、ステップＳ４４９５で主制御基板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い、受信している場合（ステップＳ４４９５：ＹＥＳ）、ステップＳ４５００でエンディング演出パターン決定処理をおこなう一方、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。
【０５００】
続いて、演出制御用マイコン９１は、遊技停止に関連する各種コマンドを受信したか否

かの判定をおこなう（ステップＳ４５０５Ａ７）。遊技停止に関連する各種コマンドとして、例えば、遊技停止コマンド、遊技停止示唆６０００球以下コマンド、遊技停止示唆５０００球以下コマンド、遊技停止示唆４０００球以下コマンド、遊技停止示唆３０００球以下コマンド、遊技停止示唆２０００球以下コマンド、遊技停止示唆１０００球以下コマンド、遊技停止示唆終了コマンドなどがある。

【０５０１】

続いて、演出制御用マイコン９１は、遊技停止に関連する各種コマンドを受信した場合（ステップＳ４５０５Ａ７：ＹＥＳ）、受信したコマンドが遊技停止コマンドである場合、遊技停止演出フラグをＯＮにセットし（ステップＳ４５１０Ａ７）、さらに、遊技停止に関連する各種コマンドと対応する報知処理をおこなう（ステップＳ４５１５Ａ７）。この報知処理では、例えば、遊技停止コマンドと対応する遊技停止報知処理、遊技停止示唆６０００球以下コマンドと対応する遊技停止示唆６０００球以下報知処理、遊技停止示唆５０００球以下コマンドと対応する遊技停止示唆５０００球以下報知処理、遊技停止示唆４０００球以下コマンドと対応する遊技停止示唆４０００球以下報知処理、遊技停止示唆３０００球以下コマンドと対応する遊技停止示唆３０００球以下報知処理、遊技停止示唆２０００球以下コマンドと対応する遊技停止示唆２０００球以下報知処理、遊技停止示唆１０００球以下コマンドと対応する遊技停止示唆１０００球以下報知処理、遊技停止示唆終了コマンドと対応する遊技停止示唆終了報知処理などがある。

【０５０２】

遊技停止報知処理では、盤ランプ５を消灯し、枠ランプ６６を白色点灯し、演出ボタン６３を消灯し、剣部材６５を消灯し、第１可動役物１４を消灯し、第２可動役物１５を消灯し、スピーカ６７からの各種演出音が流れず、画像表示装置７の表示画面７ａをカラフルな背景画像から真っ黒な画面とし、表示画面７ａに遊技停止示唆画像を表示する遊技停止状態報知態様の状態とする処理である。遊技停止示唆画像には、「払出可能上限値に到達しました。遊技停止状態へ移行しました。本日は遊技終了です。」という内容のメッセージが画像として表示される。

【０５０３】

遊技停止示唆６０００球以下報知処理では、画像表示装置７の表示画面７ａに遊技停止示唆画像を表示する遊技停止示唆６０００球以下報知態様の状態とする処理である。遊技停止示唆画像には、「払出可能上限値まであと６０００球以下」という内容のメッセージが画像として表示される。

【０５０４】

遊技停止示唆５０００球以下報知処理では、画像表示装置７の表示画面７ａに遊技停止示唆画像を表示する遊技停止示唆５０００球以下報知態様の状態とする処理である。遊技停止示唆画像には、「払出可能上限値まであと５０００球以下」という内容のメッセージが画像として表示される。

【０５０５】

遊技停止示唆４０００球以下報知処理では、画像表示装置７の表示画面７ａに遊技停止示唆画像を表示する遊技停止示唆４０００球以下報知態様の状態とする処理である。遊技停止示唆画像には、「払出可能上限値まであと４０００球以下」という内容のメッセージが画像として表示される。

【０５０６】

遊技停止示唆３０００球以下報知処理では、画像表示装置７の表示画面７ａに遊技停止示唆画像を表示する遊技停止示唆３０００球以下報知態様の状態とする処理である。遊技停止示唆画像には、「払出可能上限値まであと３０００球以下」という内容のメッセージが画像として表示される。

【０５０７】

遊技停止示唆２０００球以下報知処理では、画像表示装置７の表示画面７ａに遊技停止示唆画像を表示する遊技停止示唆２０００球以下報知態様の状態とする処理である。遊技停止示唆画像には、「払出可能上限値まであと２０００球以下」という内容のメッセージ

が画像として表示される。
【０５０８】
遊技停止示唆１０００球以下報知処理では、画像表示装置７の表示画面７ａに遊技停止示唆画像を表示する遊技停止示唆１０００球以下報知態様の状態とする処理である。遊技停止示唆画像には、「払出可能上限値まであと１０００球以下」という内容のメッセージが画像として表示される。
【０５０９】
遊技停止示唆終了報知処理では、画像表示装置７の表示画面７ａに遊技停止示唆画像を表示する遊技停止示唆終了報知態様の状態とする処理である。遊技停止示唆画像には、「払出可能上限値まであと６０００球を超えましたので表示を終了します。」という内容のメッセージが画像として表示される。
【０５１０】
演出制御用マイコン９１は、遊技停止に関連する各種コマンドを受信していない場合（ステップＳ４５０５Ａ７：ＮＯ）、上述した、ステップＳ４５１０Ａ７およびステップ４５１５Ａ７の処理をスキップする。
【０５１１】
続いて、演出制御用マイコン９１は、エラー関連する各種コマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップＳ４５２０Ａ７）。エラーに関連する各種コマンドとして、例えば、磁気センサエラー報知コマンド、振動センサエラー報知コマンド、前枠開放エラー報知コマンドなどがある。
【０５１２】
続いて、演出制御用マイコン９１は、エラーに関連する各種コマンドを受信した場合（ステップＳ４５２０Ａ７：ＹＥＳ）、エラーに関連する各種コマンドと対応する報知処理をおこなう（ステップＳ４５２５Ａ７）。この報知処理では、例えば、磁気センサエラー報知コマンドと対応する磁気センサエラー報知処理、振動センサエラー報知コマンドと対応する振動センサエラー報知処理、前枠開放エラー報知コマンドと対応する前枠開放エラー報知処理などがある。演出制御用マイコン９１は、エラーに関連する各種コマンドを受信していない場合（ステップＳ４５２０Ａ７：ＮＯ）、上述したステップＳ４５２５Ａ７の処理をスキップする。
【０５１３】
続いて、演出制御用マイコン９１は、ステップＳ４５３５でその他の処理を行い、本処理を終了する。
【０５１４】
［遊技停止演出Ａ，Ｂ］
次に、遊技停止演出Ａ，Ｂについて図７１－１～図７１－５を参照して説明する。遊技停止演出Ａでは、遊技者が遊技中に、特定レジスタ監視回路８９ｂが特定レジスタの内容を監視し、何らかの電気的な影響（例えば、電気的なノイズの影響）を受けたことで特定レジスタの内容が変化した場合、つまり「特定レジスタの内容変化による遊技停止の条件が成立している」として遊技停止状態へ移行して発射停止状態とする演出である。または、主制御基板８０の遊技制御用マイコン８１が各種処理プログラムを実行中に何らかの理由により、図７０－３の遊技停止機能を有するメイン側タイマ割り込み処理におけるステップＳ１１１Ａ７のウォッチドックタイマ更新処理（ＷＤＴ更新処理）をおこなうことができない状態となって、動作監視時間に到達するまでにメインウォッチドックタイマ（メインＷＤＴ）８９ａを更新してリセットできない場合、つまり「メインウォッチドックタイマ（メインＷＤＴ）８９ａの非更新による遊技停止の条件が成立している」として遊技停止状態へ移行して発射停止状態とする演出である。これに対して、遊技停止演出Ｂでは、遊技者が遊技中に、「差球数」と、「差球数」の最小値と、の差が予め定めた上限値（予め定めた上限球数、本実施形態では、「９５０００」）に到達して「遊技停止の条件が成立している」として遊技停止状態へ移行して発射停止状態とする演出である。
【０５１５】

ここでは、まず演出図柄、保留アイコンなどについて簡単に説明し、遊技停止演出Ａ、遊技停止演出Ｂについて順番に説明する。

【０５１６】

［演出図柄］

まず、演出図柄について簡単に説明する。画像表示装置７の表示画面７ａには、立体画像の左演出図柄８Ｌ、立体画像の中演出図柄８Ｃ、立体画像の右演出図柄８Ｒが表示画面７ａの上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で演出図柄（図柄：数字「１」～数字「９」）の変動演出（変動表示）が開始される。演出図柄の変動演出（変動表示）では、各演出図柄が数字の図柄である数字「１」→数字「２」→数字「３」→数字「４」→数字「５」→数字「６」→数字「７」→数字「８」→数字「９」→数字「１」→数字「２」→・・・という順番でリールが回転する表示態様で変動演出（変動表示）されている。

【０５１７】

演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、停止位置において停止表示された演出図柄が下側（以下、「変動方向」と記載する場合がある。）へ向かって一斉に（同時に）低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、演出図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な演出図柄を介して、視認することができる。演出図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。なお、演出図柄は、仮停止表示された状態では、停止位置を基準として上下方向に小刻みに繰り返し揺動する表示態様となり、停止表示された状態では、停止位置に停止する表示態様となる。

【０５１８】

左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが同一の図柄に揃って停止表示されると、当たりが確定し、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが同一の図柄に揃わずに停止表示されると、ハズレが確定する。このように、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒは、当たりまたはハズレの当否判定の結果を報知することができる画像となっている。

【０５１９】

［保留アイコンなど］

次に、変動アイコン９Ｃや保留アイコン９Ａ，９Ｂについて説明すると、第１特図保留の消化として現在変動中の左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒに対応する変動アイコン９Ｃは、画像表示装置７の表示画面７ａの中央下側に表示されている変動表示位置（白色の矩形画像（台座画像）の上）に表示（載置）される。変動表示位置の左方の領域には、第１特図保留として第１保留表示エリアが設けられ、変動表示位置の右方の領域には、第２特図保留として第２保留表示エリアが設けられている。

【０５２０】

第１保留表示エリアには、４つの保留アイコン９Ａが直線状に一列に表示可能とされ最大で４つの保留アイコン９Ａをストックすることができるようになっている。変動アイコン９Ｃに最も近い第１保留アイコン９Ａと呼び、変動アイコン９Ｃに２番目に近い保留アイコン９Ａを第２保留アイコン９Ａと呼び、変動アイコン９Ｃに３番目に近い保留アイコン９Ａを第３保留アイコン９Ａと呼び、変動アイコン９Ｃに最も遠い保留アイコン９Ａを第４保留アイコン９Ａと呼ぶ。

【０５２１】

第２保留表示エリアには、４つの保留アイコン９Ｂが直線状に一列に表示可能とされ最大で４つの保留アイコン９Ｂをストックすることができるようになっている。変動アイコン９Ｃに最も近い第１保留アイコン９Ｂと呼び、変動アイコン９Ｃに２番目に近い保留アイコン９Ｂを第２保留アイコン９Ｂと呼び、変動アイコン９Ｃに３番目に近い保留アイコン９Ｂを第３保留アイコン９Ｂと呼び、変動アイコン９Ｃに最も遠い保留アイコン９Ｂを第４保留アイコン９Ｂと呼ぶ。

【０５２２】
本実施形態では、変動アイコン９Ｃ、保留アイコン９Ａ，９Ｂは、色により当たりの期待度を示唆することができ、白色→赤色→黄色（ゴールド）という順番で当たりの期待度が高くなっている。このため、遊技者は、変動アイコン９Ｃ、保留アイコン９Ａ，９Ｂに対する関心が高い。なお、変動アイコン９Ｃが白色である場合や赤色である場合でも当たりとなる場合がある。
【０５２３】
演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、変動演出曲がスピーカ６７から出力され（流れはじめ）、演出図柄が停止表示されるタイミングで、スピーカ６７からの変動演出曲の出力が停止されるようになっている。言い換えると、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されるごとに、変動演出曲の頭からスタートされるようになっている。
【０５２４】
［遊技停止演出Ａ］
次に、遊技停止演出Ａについて図７１－１および図７１－２を参照して説明する。ここでは、遊技者がハンドル６０を回動操作し、左遊技領域３Ａを遊技球が流下するように遊技球を発射して左打ちによる遊技を行っている。
【０５２５】
演出ボタン６３は、遊技機１の電源がオンされると、遊技を行える状態として、白色に点灯する。なお、演出ボタン６３の発光色は、通常、白色であるものの、演出ボタン６３の発光色により、当該変動に対する当たりの期待度、保留アイコンに対する先読みによる当たりの期待度を示唆することもでき、白色→赤色→黄色（ゴールド）という順番（変動アイコン９Ｃ、保留アイコン９Ａ，９Ｂの色と同じ順番）で当たりの期待度が高くなっている。このため、遊技者は、演出ボタン６３の発光色に対する関心が高い。なお、演出ボタン６３の発光色が通常の色である白色である場合や赤色である場合でも当たりとなる場合がある。
【０５２６】
ここでは、遊技者は、遊技者がハンドル６０を回動操作し、左遊技領域３Ａを遊技球が流下するように遊技球を発射して左打ちによる遊技を行い、流下する遊技球が第１始動口２０へ入球し、先読みにより白色の第１保留アイコン９Ａに決定されて表示される。白色の第１保留アイコン９Ａが変動表示位置へ移動して白色の変動アイコン９Ｃとなると、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される。演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが変動方向へ向かって低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。この変動中に、遊技球が第１始動口２０へ連続して２球入球し、最初に入球した遊技球に対しては、先読みにより黄色（ゴールド）の第１保留アイコン９Ａに決定されて表示され、後続の２番目に入球した遊技球に対しては、先読みにより白色の第２保留アイコン９Ａに決定され表示される。これにより、保留アイコン９Ａがストックされて２つ存在している状態となる。なお、遊技者は、第１保留アイコン９Ａが黄色（ゴールド）となったことでハンドル６０の回動操作を停止している。
【０５２７】
その後、まず左演出図柄８Ｌが数字「１」で仮停止表示され、右演出図柄８Ｒが数字「３」で仮停止表示され、中演出図柄８Ｃが数字「２」で中変動表示領域中央に仮停止表示され、その後、図７１－１（Ａ）に示すように、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが停止表示される。これにより、表示画面７ａの左辺中央と右辺中央とを通る水平線を中心線として、左右方向に一列に整列した状態で左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが同一の図柄に揃わず、停止表示され、ハズレが確定する。これに伴い、白色の変動アイコン９Ｃが表示画面７ａから消える。演出ボタン６３は、白色に点灯している状態となっている。
【０５２８】
黄色（ゴールド）の第１保留アイコン９Ａが変動表示位置へ移動して黄色（ゴールド）

の変動アイコン９Ｃとなると、図７１－１（Ｂ）に示すように、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される。演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒの一組の演出図柄は変動方向へ一斉に（同時に）移動開始している。なお、黄色（ゴールド）の第１保留アイコン９Ａが変動表示位置へ移動して黄色（ゴールド）の変動アイコン９Ｃとなると、これに伴い、第２保留アイコン９Ａが右方へ移動して白色の第１保留アイコン９Ａとなり、ストックされた保留アイコン９Ａが１つだけ存在している状態となる。演出ボタン６３は、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、白色に点灯している状態から黄色（ゴールド）に点灯する状態へ変化する。

【０５２９】

その後、まず左演出図柄８Ｌが数字「６」で仮停止表示され、右演出図柄８Ｒが数字「６」で仮停止表示され、中演出図柄８Ｃの変動表示が継続され、リーチが形成され、ノーマルリーチと比べて当たりの期待度が高いスーパーリーチ（ＳＰリーチ）であるバトル演出へ発展する。このバトル演出では、表示画面７ａの右側から味方キャラクタが現れ、表示画面７ａの左側から敵キャラクタが現れ、表示画面７ａの中央において味方キャラクタと敵キャラクタとが戦う演出である。バトル演出において味方キャラクタが敗北して敵キャラクタが勝利すると、ハズレとなるのに対して、バトル演出において味方キャラクタが勝利して敵キャラクタが敗北すると、当たりとなる。バトル演出が開始されると、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒ、白色の第１保留アイコン９Ａ、黄色（ゴールド）の変動アイコン９Ｃ、変動表示位置が非表示される（表示画面７ａから消える）。

【０５３０】

バトル演出において味方キャラクタが勝利して敵キャラクタが敗北し、バトル演出が終了すると、図７１－１（Ｃ）に示すように、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが再び出現し、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒがすべて同一の数字「６」で仮停止表示され、その後、停止表示され、当たりとなる。このとき、演出ボタン６３の発光色は、黄色（ゴールド）に点灯している状態となっている。

【０５３１】

続いて、図７１－１（Ｄ）に示すように、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが非表示され（表示画面７ａから消えて）、大当たりオープニングが開始され、表示画面７ａの中央には、当たりである旨を伝える「大当たり」という当たり文字画像ＡＧが大きく表示され、表示画面７ａの右上側には、右矢印画像内に「右打ち」と記された右打ち画像ＭＹＧが表示される。遊技者は、左打ちによる遊技から、右遊技領域３Ｂを遊技球が流下するように遊技球を発射して右打ちによる遊技を行い、ハンドル６０の回動操作を再開する。演出ボタン６３は、黄色（ゴールド）に点灯している状態から再び白色に点灯する状態へ戻る。その後、遊技者に利益が付与される大当たり遊技が開始されることとなる。なお、右打ち画像ＭＹＧは、最も手前側に配置されて表示される画像であり、他の画像により視認性が阻害されることがない。また、右打ち画像ＭＹＧは、右打ちによる遊技から左打ちによる遊技へ切り替えるまで、表示された状態が継続される。演出ボタン６３は、白色に点灯している状態となっている。

【０５３２】

遊技者に利益が付与される大当たり遊技が開始され、その後、第２ラウンドが開始され、第２ラウンドを消化中に、図７１－１（Ｅ）に示すように、「差球数」と、「差球数」の最小値と、の差が予め定めた上限値（予め定めた上限球数、本実施形態では、「９５００００」）に到達していないものの、「差球数」と、「差球数」の最小値と、の差が残り５０００球以下となったため（つまり、残り５０００球～４００１球となったため）、遊技停止の示唆の表示を開始し、遊技停止示唆５０００球以下報知態様の状態とする。表示画面７ａの左上側には、遊技停止示唆画像ＣＫＧが表示される。遊技停止示唆画像ＣＫＧは、右打ち画像ＭＹＧと同様に、最も手前側に配置されて表示される画像であり、他の画像により視認性が阻害されることがない。遊技停止示唆画像ＣＫＧは、常に表示された状態が維持され、遊技停止示唆画像ＣＫＧには、「払出可能上限値まであと５０００球以下」

という内容のメッセージが画像として表示されている。このメッセージの内容は、「払出可能上限値まで残り５０００球～４００１球」という内容としてもよい。

【０５３３】

表示画面７ａの左側には、第２ラウンドであることを伝える「Ｒｏｕｎｄ２」というラウンド画像ＲＧが右に約４５度傾いた状態で遊技停止示唆画像ＣＫＧの後方に配置されて表示されている。このため、ラウンド画像ＲＧの一部が遊技停止示唆画像ＣＫＧにより覆われた状態となっている。表示画面７ａの右上側寄りであって、右打ち画像ＭＹＧの下方には、ラウンド中に大入賞口に入球することができる遊技球の球数（本実施形態では、９球）と対応する個数の球入球可能画像ＮＳＧ（ここでは、９つの球入球可能画像ＮＳＧ）が表示され、大入賞口へ遊技球が入球するごとに、球入球可能画像ＮＳＧが１つずつ順番にアクティブ表示（明るい色での表示（例えば、オレンジ色での表示））から非アクティブ表示（暗い色での表示（例えば、灰色での表示））へ変化させて、大入賞口へ入球可能な残りの遊技球の球数を遊技者に視覚的に分かり易く伝えることができるようになっている。ここでは、すでに３球の遊技球が大入賞口へ入球しているため、３つの球入球可能画像ＮＳＧがアクティブ表示から非アクティブ表示に変化され、残りの６つの球入球可能画像ＮＳＧがアクティブ表示のままとなっている。

【０５３４】

９つの球入球可能画像ＮＳＧは、遊技停止示唆画像ＣＫＧおよび右打ち画像ＭＹＧにより全く覆われていない。演出ボタン６３は、白色に点灯している状態となっている。

【０５３５】

その後、ラウンドの消化進み、ここでは単発の当たりとなって、図７１－１（Ｆ）に示すように、表示画面７ａの中央には、最終的にリザルト画面ＲＴＧが大きく表示される。リザルト画面ＲＴＧには、「≪リザルト≫　大当たり回数：１　獲得球数：１１７０」という大当たり遊技状態での結果内容のメッセージが画像として表示されている。

【０５３６】

リザルト画面ＲＴＧは、遊技停止示唆画像ＣＫＧおよび右打ち画像ＭＹＧにより全く覆われていない。演出ボタン６３は、白色に点灯している状態となっている。

【０５３７】

その後、リザルト画面ＲＴＧが非表示されると（表示画面７ａから消えると）、右打ちによる遊技を行って時短１００回を開始するものの、時短１００回において、一度も当たりとならず、すべて消化すると、図７１－１（Ｇ）に示すように、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒ、変動表示位置が再び出現し、白色の第１保留アイコン９Ａが変動表示位置へ移動して白色の変動アイコン９Ｃとなると、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される。このとき、表示画面７ａの中央には、右打ちによる遊技から左打ちによる遊技を行うように指示するために、ハンドル６０を模したハンドル画像ＨＧが大きく表示されるとともに、ハンドル画像ＨＧの上方にハンドルを左に戻す左打ち矢印画像ＨＧａも表示されている。ハンドル画像ＨＧの下方であって白色の変動アイコン９Ｃの上方には、「ハンドルを左に戻してください」というメッセージ画像ＭＧ１が表示され、このメッセージ画像ＭＧ１の内容が所定回数（本実施形態では、３回）だけスピーカ６７から繰り返し流れる。

【０５３８】

ハンドル画像ＨＧおよび左打ち矢印画像ＨＧａは、中演出図柄８Ｃの変動領域の手前側に配置されて表示されている。これにより、ハンドル画像ＨＧおよび左打ち矢印画像ＨＧａは、中演出図柄８Ｃの変動領域の大部分を覆うものの、中演出図柄８Ｃの変動領域の一部を覆わないため、仮に、中演出図柄８Ｃが仮停止表示または停止表示されたとしても、ハンドル画像ＨＧおよび左打ち矢印画像ＨＧａで覆われていない中演出図柄８Ｃの一部により、中演出図柄８Ｃを視認することができるようになっている。

【０５３９】

メッセージ画像ＭＧ１は、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒの手前側に配置されて表示されている。これにより、メッセージ画像ＭＧ１は、左演出図柄８Ｌ、

中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒの一部を覆う。

【０５４０】

遊技停止示唆画像ＣＫＧは、上述したように、表示画面７ａの左上側であって最も手前側に配置されて表示されているため、左演出図柄８Ｌおよび中演出図柄８Ｃのそれぞれの変動領域の一部を覆う。また、遊技停止示唆画像ＣＫＧは、ハンドル画像ＨＧおよび左打ち矢印画像ＨＧａの一部を覆う。演出ボタン６３は、白色に点灯している状態となっている。

【０５４１】

遊技者は、ハンドル６０を回動操作しているものの、遊技球が第１始動口２０へなかなか入球しない状態が続いている。

【０５４２】

その後、図７１－１（Ｈ）に示すように、まず左演出図柄８Ｌが数字「２」で仮停止表示され、右演出図柄８Ｒが数字「２」で仮停止表示され、中演出図柄８Ｃの変動表示が継続され、リーチが形成される。遊技停止示唆画像ＣＫＧは、上述したように、表示画面７ａの左上側であって最も手前側に配置されて表示されているため、左演出図柄８Ｌおよび中演出図柄８Ｃのそれぞれの変動領域の一部を覆うものの、左演出図柄８Ｌが仮停止表示または停止表示されても、仮停止表示または停止表示されている左演出図柄８Ｌを全く覆わない。演出ボタン６３は、白色に点灯している状態となっている。

【０５４３】

その後、図７１－１（Ｉ）に示すように、スーパーリーチ（ＳＰリーチ）である上述したバトル演出へ発展し、表示画面７ａの右側から味方キャラクタＣＲＡが現れ、表示画面７ａの左側から敵キャラクタＣＲＢが現れ、表示画面７ａの中央において味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとが戦う演出が開始される。遊技停止示唆画像ＣＫＧは、上述したように、表示画面７ａの左上側であって最も手前側に配置されて表示されているため、表示画面７ａの左側から敵キャラクタＣＲＢが現れると、敵キャラクタＣＲＢの一部を覆う。演出ボタン６３は、白色に点灯している状態となっている。バトル演出が開始されると、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒ、白色の変動アイコン９Ｃ、変動表示位置が非表示される（表示画面７ａから消える）。

【０５４４】

このバトル演出の中盤であって第２可動役物１５が作動開始する直前において、図７１－１（Ｊ）に示すように、第２可動役物１５を模した黄色（ゴールド）の可動役物画像ＫＭＧが表示画面７ａの上側から下側へ向かって移動しながら出現する。これにより、可動役物画像ＫＭＧが突然発生した表示態様となる。なお、本実施形態では、可動役物画像ＫＭＧの大きさを、第２可動役物１５の大きさと比べて一回り大きいものとなっている。しかし、可動役物画像ＫＭＧの大きさを、第２可動役物１５の大きさ比べて同一の大きさとしてもよいし、二回り大きくしてもよい。

【０５４５】

可動役物画像ＫＭＧは、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒの手前側に配置されて表示されるものの、遊技停止示唆画像ＣＫＧの後方に配置されて表示される。遊技停止示唆画像ＣＫＧは、上述したように、表示画面７ａの左上側であって最も手前側に配置されて表示されているため、可動役物画像ＫＭＧが表示画面７ａの上側から下側へ向かって移動しながら出現すると、可動役物画像ＫＭＧの一部を覆う。演出ボタン６３は、白色に点灯している状態となっている。

【０５４６】

本実施形態では、可動役物画像ＫＭＧは、色により当たりの期待度を示唆することができ、白色→赤色→黄色（ゴールド）という順番（変動アイコン９Ｃ、保留アイコン９Ａ，９Ｂの色と同じ順番）で当たりの期待度が高くなっている。

【０５４７】

黄色（ゴールド）の可動役物画像ＫＭＧが表示画面７ａの中央上寄りまで移動完了すると、図７１－１（Ｋ）に示すように、第２可動役物１５が退避位置から進出位置まで表示

画面７ａの前方であって下方へ移動開始する。これにより、遊技者は、第２可動役物１５の作動（動作）により、当たりへの期待感が高まる。

【０５４８】

遊技停止示唆画像ＣＫＧは、上述したように、表示画面７ａの左上側であって最も手前側に配置されて表示されているものの、第２可動役物１５は、表示画面７ａの前方を移動することで遊技停止示唆画像ＣＫＧの一部を覆う。演出ボタン６３は、白色に点灯している状態となっている。

【０５４９】

第２可動役物１５が進出位置へ移動完了すると、黄色（ゴールド）の可動役物画像ＫＭＧが非表示（表示画面７ａから消え）、所定時間（例えば、５秒間）だけ進出位置で停止したあと、退避位置へ移動開始する。演出ボタン６３は、白色に点灯している状態となっている。

【０５５０】

可動役物画像ＫＭＧは、第２可動役物１５が移動開始する前に、出現して移動完了したあと、表示画面７ａから消えるようになっているため、第２可動役物１５の実際の移動に対して加速感や躍動感を付与することができるエフェクト画像となっている。

【０５５１】

このバトル演出中であるバトル演出の終盤直前において、特定レジスタの内容を監視する主制御基板８０における遊技制御用マイコン８１の特定レジスタ監視回路８９ｂは、何らかの電気的な影響（例えば、電気的なノイズの影響）を受けたことで特定レジスタの内容が変化したとして（つまり「特定レジスタの内容変化による遊技停止の条件が成立している」として）ハードウェアによって強制的に主制御基板８０における遊技制御用マイコン８１のメインＣＰＵ８２をリセットし遊技停止状態へ移行して発射停止状態とする。特定レジスタ監視回路８９ｂは、メインＣＰＵ８２をリセットしてメインＣＰＵ８２のみ気絶させて、メインＣＰＵ８２を再起動させるのに対して、他の基板である、サブ制御基板９０、画像制御基板１００、音声制御基板１０６、ランプ制御基板１０７、払出制御基板１１０等をリセットして再起動させない。遊技停止状態へ移行して発射停止状態とする状態であっても、バトル演出は、進行し、演出ボタン６３は、白色に点灯している状態となっている。

【０５５２】

ここでは、遊技者は、ハンドル６０を回動操作しているものの、遊技停止状態へ移行して発射停止状態となることで、バトル演出が進行中でありながら、突然、発射装置１１２から遊技球を全く発射することができない状態となり、驚くこととなる。

【０５５３】

なお、このバトル演出中であるバトル演出の終盤直前において、特定レジスタの内容を監視する主制御基板８０における遊技制御用マイコン８１の特定レジスタ監視回路８９ｂは、何らかの電気的な影響（例えば、電気的なノイズの影響）を受けずに特定レジスタの内容が変化していない場合であっても、主制御基板８０の遊技制御用マイコン８１が各種処理プログラムを実行中に何らかの理由により、図７０－３の遊技停止機能を有するメイン側タイマ割り込み処理におけるステップＳ１１１Ａ７のウォッチドックタイマ更新処理（ＷＤＴ更新処理）をおこなうことができない状態となって、動作監視時間に到達するまでにメインウォッチドックタイマ（メインＷＤＴ）８９ａを更新してリセットできない場合、つまり「メインウォッチドックタイマ（メインＷＤＴ）８９ａの非更新による遊技停止の条件が成立している」として、メインウォッチドックタイマ（メインＷＤＴ）８９ａは、主制御基板８０における遊技制御用マイコン８１のメインＣＰＵ８２をリセットし遊技停止状態へ移行して発射停止状態とすることとなる。この場合、メインウォッチドックタイマ（メインＷＤＴ）８９ａは、メインＣＰＵ８２をリセットしてメインＣＰＵ８２のみ気絶させて、メインＣＰＵ８２を再起動させるのに対して、他の基板である、サブ制御基板９０、画像制御基板１００、音声制御基板１０６、ランプ制御基板１０７、払出制御基板１１０等をリセットして再起動させない。遊技停止状態へ移行して発射停止状態とす

る状態であっても、バトル演出は、進行し、演出ボタン６３は、白色に点灯している状態となっている。

【０５５４】

その後、バトル演出の終盤となり、図７１－１（Ｌ）に示すように、特定レジスタ監視回路８９ｂがハードウェアによって強制的にメインＣＰＵ８２をリセットし遊技停止状態へ移行して発射停止状態としている状態（または、メインウォッチドックタイマ（メインＷＤＴ）８９ａによりメインＣＰＵ８２をリセットし遊技停止状態へ移行して発射停止状態としている状態）であり、主制御基板８０における遊技制御用マイコン８１が再起動中となっているものの、バトル演出がすすみ、バトル演出の結果が表示される。表示画面７ａの中央左寄りに敵キャラクタＣＲＢが配置されて表示されるのに対して、味方キャラクタＣＲＡが非表示され（表示画面７ａから消え）、表示画面７ａの右側に「敗北」というメッセージ画像ＭＧ２が大きく表示される。

【０５５５】

遊技停止示唆画像ＣＫＧは、上述したように、表示画面７ａの左上側であって最も手前側に配置されて表示されているため、表示画面７ａの中央寄りに表示されている敵キャラクタＣＲＢの一部を覆う。これに対して、遊技停止示唆画像ＣＫＧは、表示画面７ａの右側に大きく表示されているメッセージ画像ＭＧ２を覆わない。演出ボタン６３は、白色に点灯している状態となっている。

【０５５６】

その後、図７１－２（Ｍ）に示すように、敵キャラクタＣＲＢおよびメッセージ画像ＭＧ２が非表示され（表示画面７ａから消え）、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒ、白色の変動アイコン９Ｃ、変動表示位置が再び出現する。左演出図柄８Ｌは、数字「２」で仮停止表示され、中演出図柄８Ｃは、数字「１」で仮停止表示され、右演出図柄８Ｒは、数字「２」で仮停止表示されている。

【０５５７】

遊技停止示唆画像ＣＫＧは、上述したように、表示画面７ａの左上側であって最も手前側に配置されて表示されているため、左演出図柄８Ｌおよび中演出図柄８Ｃのそれぞれの変動領域の一部を覆うものの、左演出図柄８Ｌおよび中演出図柄８Ｃが仮停止表示または停止表示されても、仮停止表示または停止表示されている左演出図柄８Ｌおよび中演出図柄８Ｃを全く覆わない。演出ボタン６３は、白色に点灯している状態となっている。

【０５５８】

主制御基板８０における遊技制御用マイコン８１が再起動中となっているため、主制御基板８０の遊技制御用マイコン８１からの変動停止コマンドをサブ制御基板９０の演出制御用マイコン９１が受信できないため、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒを仮停止表示する状態が継続される。演出ボタン６３は、白色に点灯している状態となっている。なお、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒを仮停止表示する状態が継続されるときには、表示画面７ａの右下側に「時間調整中です。しばらくお待ちください」というメッセージ画像を表示するようにしてもよい。

【０５５９】

その後、図７１－２（Ｎ）に示すように、主制御基板８０における遊技制御用マイコン８１は、特定レジスタ監視回路８９ｂというハードウェアによって強制的にメインＣＰＵ８２がリセットされたことで（または、メインウォッチドックタイマ（メインＷＤＴ）８９ａによりメインＣＰＵ８２がリセットされたことで）、上述した電源断監視処理でのチェックサムをおこなえず、上述した遊技停止機能を有する主制御メイン処理において、必ずチェックサムエラーとなって、メインＲＡＭ８４の内容がすべてクリアされ、ＲＡＭクリアコマンドをサブ制御基板９０に送信することとなる。メインＣＰＵ８２を再起動している途中であり、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒを仮停止表示する状態が継続される。演出ボタン６３は、白色に点灯している状態となっている。なお、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒを仮停止表示する状態が継続されるときには、表示画面７ａの右下側に「時間調整中です。しばらくお待ちください」というメッセ

ージ画像を表示するようにしてもよい。
【０５６０】
その後、主制御基板８０の遊技制御用マイコン８１からのＲＡＭクリアコマンドをサブ制御基板９０の演出制御用マイコン９１が受信すると、図７１－２（Ｏ）に示すように、遊技停止示唆画像ＣＫＧが突然非表示され（表示画面７ａから突然消え）、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが停止表示された状態となるとともに、変動アイコン９Ｃが非表示される（表示画面７ａから消える）。このとき、仮に、例えば、赤色の第１保留アイコン９Ａが１つだけストックされた状態であったとしても、ＲＡＭクリアコマンド受信により、すべての保留アイコン９Ａが非表示される（表示画面７ａから消える）。
【０５６１】
また、ＲＡＭクリアコマンドを受信すると、ＲＡＭクリア報知が行われ、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒの下方であって変動表示位置の上方に、「ＲＡＭクリアしました」という内容のメッセージ画像ＭＧ３が表示される。このとき、「ビー、ビー、ビー」という警報音のあとに、上述した内容である「ＲＡＭクリアしました」というＲＡＭクリアアナウンス音声がスピーカ６７から流れる。警告音とＲＡＭクリアアナウンス音声とは所定時間（例えば、３０秒）だけ繰り返しスピーカ６７から流れるものの、例えば、ＲＡＭクリアアナウンス音声の途中であっても、所定時間が経過すると、ＲＡＭクリアアナウンス音声の内容をすべて言い切る前に終了することとなる。演出ボタン６３は、白色に点灯している状態となっている。
【０５６２】
遊技制御用マイコン８１の再起動が完了したあと、特定レジスタの内容を監視する主制御基板８０における遊技制御用マイコン８１の特定レジスタ監視回路８９ｂは、再び、何らかの電気的な影響（例えば、電気的なノイズの影響）を受けたことで特定レジスタの内容が変化したとして（つまり「特定レジスタの内容変化による遊技停止の条件が成立している」として）ハードウェアによって強制的に主制御基板８０における遊技制御用マイコン８１のメインＣＰＵ８２をリセットし遊技停止状態へ再び移行することとなるし、また、遊技制御用マイコン８１の再起動が完了したあと、遊技制御用マイコン８１が各種処理プログラムを実行中に、再び、何らかの理由により、図７０－３の遊技停止機能を有するメイン側タイマ割り込み処理におけるステップＳ１１１Ａ７のウォッチドックタイマ更新処理（ＷＤＴ更新処理）をおこなうことができない状態となって、動作監視時間に到達するまでにメインウォッチドックタイマ（メインＷＤＴ）８９ａを更新してリセットできない場合、つまり「メインウォッチドックタイマ（メインＷＤＴ）８９ａの非更新による遊技停止の条件が成立している」として、メインウォッチドックタイマ（メインＷＤＴ）８９ａが主制御基板８０における遊技制御用マイコン８１のメインＣＰＵ８２をリセットし遊技停止状態へ再び移行することとなる。
【０５６３】
なお、サブ制御基板９０の演出制御用マイコン９１は、上述したように、特定レジスタ監視回路８９ｂというハードウェアによって強制的にリセットされないようになっているし、メインウォッチドックタイマ（メインＷＤＴ）８９ａによってリセットされないようになっているため、主制御基板８０の遊技制御用マイコン８１のメインＣＰＵ８２がリセットされても、演出制御用マイコン９１が起動した状態が維持されるため、上述した遊技停止機能を有するサブ側タイマ割り込み処理において、電源投入時可動体動作確認処理を行わない。これにより、主制御基板８０の遊技制御用マイコン８１のメインＣＰＵ８２が、特定レジスタ監視回路８９ｂというハードウェアによって強制的にリセットされたり、または、メインウォッチドックタイマ（メインＷＤＴ）８９ａによってリセットされたりし、その後、メインＣＰＵ８２が再起動されも、演出制御用マイコン９１が起動した状態であるため、そもそも、各種可動体が自身の作動範囲内を正常に作動できるか否かを、各種可動体を実際に作動させて確認することがない。
【０５６４】

このように、主制御基板８０の遊技制御用マイコン８１のメインＣＰＵ８２が、特定レジスタ監視回路８９ｂというハードウェアによって強制的にリセットされたり、または、メインウォッチドックタイマ（メインＷＤＴ）８９ａによってリセットされたりする場合がある。このような場合では、遊技者は、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが仮停止表示された状態が継続し、遊技機１から遊技者に対して遊技可能状態（発射可能状態）から遊技停止状態へ移行して発射停止状態とする旨を全く知らされることなく、突然、ＲＡＭクリア報知がおこなわれることで驚くこととなる。遊技機１の遊技可能状態（発射可能状態）から遊技停止状態へ移行して発射停止状態としても、その後、メインＣＰＵ８２がメインＲＡＭ８４の内容をすべてクリアして自動的に再起動することができるようになっているため、メインＣＰＵ８２の再起動完了により、遊技停止状態（発射停止状態）から遊技可能状態（発射可能状態）となる。

【０５６５】

なお、すでに遊技停止示唆画像ＣＫＧが表示されている状態であって、図７１－１（Ｆ）においてリザルト画面が表示されたあと、遊技者は、ハンドル６０を回動操作しているものの、遊技球が各種入賞口へ入球せず、「アウト球」が増加しつづけると、「差球数」と、「差球数」の最小値と、の差が残り６０００球以下となっている場合（ここでは、残り６０００球～５００１球となっている場合）には、遊技停止の示唆の表示の内容を更新し、遊技停止示唆６０００球以下報知態様の状態とし、表示画面７ａの左上側で遊技停止示唆画像ＣＫＧの表示を継続する。遊技停止示唆画像ＣＫＧには、「払出可能上限値まであと６０００球以下」という内容のメッセージが画像として表示される。このメッセージの内容は、「払出可能上限値まで残り６０００球～５００１球」という内容としてもよい。このように、遊技停止示唆画像ＣＫＧでは、「差球数」と、「差球数」の最小値と、の差を「カウントダウン」する表示を行うだけでなく、各種入賞口へ入球せず、「アウト球」が増加しつづけると、「差球数」と、「差球数」の最小値と、の差を「カウントアップ」する表示を行う場合もある。

【０５６６】

遊技停止示唆画像ＣＫＧは、「差球数」と、「差球数」の最小値と、の差が予め定めた上限値（予め定めた上限球数）への到達を段階的に示唆することができるものであり、遊技停止に近づいていること、または、遊技停止となることを遊技者に示唆するものとなっている。遊技者は、遊技停止に近づくまで、遊技球を多量に獲得しているという点では、遊技停止示唆画像ＣＫＧが「出現稀な画像」であると言える。そこで、本実施形態では、遊技停止示唆画像ＣＫＧを他の画像（スーパーリーチに出現する画像、出現稀なプレミア画像などの遊技者に興味を惹きつける様な画像）とは異なり、簡易な画像としている。これにより、この「出現稀な画像」である遊技停止示唆画像ＣＫＧの出現による演出への煽りを抑制している。

【０５６７】

本実施形態では、「差球数」と、「差球数」の最小値と、の差が予め定めた上限値（予め定めた上限球数）へ到達すると、「遊技停止の条件が成立している」として遊技停止状態へ移行するようになっていた。これに対して、アウト口１６や各種入賞口（第１始動口２０、第２始動口２１、一般入賞口２７、第１大入賞口３０、第２大入賞口３５など）に入球した遊技球である「アウト球」については、予め定めた上限値（予め定めた上限球数）がなく、全く制限されないていない。

【０５６８】

このように、遊技停止演出Ａでは、遊技を制御可能な主制御基板８０における遊技制御用マイコン８１のメインＣＰＵ８２では、「特定レジスタの内容変化による遊技停止の条件」が成立すると、「遊技可能状態（発射可能状態）から遊技停止状態へ移行して発射停止状態とする旨」を報知せずに停止し、または、「メインウォッチドックタイマ（メインＷＤＴ）８９ａの非更新による遊技停止の条件」が成立すると、「遊技可能状態（発射可能状態）から遊技停止状態へ移行して発射停止状態とする旨」を報知せずに遊技を停止することができるようになっている。仮に、遊技が停止されても、遊技制御用マイコン８１

のメインＣＰＵ８２が自ら再起動するようになっているため、言い換えると、ホールの店員等による係員によらず自動的に再起動するようになっているため、遊技者は、遊技を再開することができるようになっている。これにより、興趣の向上を図ることができる。

【０５６９】

また、遊技を制御可能な主制御基板８０における遊技制御用マイコン８１のメインＣＰＵ８２に異常が発生した場合、例えば特図の抽選などを正常に行うことができずに遊技者に不利益を与えるおそれがあるし、ホールに異常な状態の遊技機の稼働を継続させることができない。そこで、遊技停止演出Ａでは、遊技制御用マイコン８１のメインＣＰＵ８２に異常が発生した場合には、遊技制御用マイコン８１のメインＣＰＵ８２の異常を報知しないことにより、遊技者に対して不安を煽ることがないようにすることができるし、ホールに対して異常な状態の遊技機の稼働を停止させることができる。

【０５７０】

［遊技停止演出Ｂ］

次に、遊技停止演出Ｂについて図７１－３～図７１－５を参照して説明する。ここでは、遊技者がハンドル６０を回動操作し、右遊技領域３Ｂを遊技球が流下するように遊技球を発射して右打ちによる遊技を行っている。

【０５７１】

演出ボタン６３は、遊技機１の電源がオンされると、遊技を行える状態として、白色に点灯する。なお、演出ボタン６３の発光色は、通常、白色であるものの、演出ボタン６３の発光色により、当該変動に対する当たりの期待度、保留アイコンに対する先読みによる当たりの期待度を示唆することもでき、白色→赤色→黄色（ゴールド）という順番（変動アイコン９Ｃ、保留アイコン９Ａ，９Ｂの色と同じ順番）で当たりの期待度が高くなっている。このため、遊技者は、演出ボタン６３の発光色に対する関心が高い。なお、演出ボタン６３の発光色が通常の色である白色である場合や赤色である場合でも当たりとなる場合がある。

【０５７２】

右打ちによる遊技となっているため、表示画面７ａの右上側には、右矢印画像内に「右打ち」と記された右打ち画像ＭＹＧが表示される。なお、右打ち画像ＭＹＧは、最も手前側に配置されて表示される画像であり、他の画像により視認性が阻害されることがない。また、右打ち画像ＭＹＧは、右打ちによる遊技から左打ちによる遊技へ切り替えるまで、表示された状態が継続される。

【０５７３】

ここでは、遊技者は、遊技者がハンドル６０を回動操作し、右遊技領域３Ｂを遊技球が流下するように遊技球を発射して右打ちによる遊技を行う。ここでは、先読みにより黄色（ゴールド）の第１保留アイコン９Ｂに決定されて表示され、先読みにより白色の第２保留アイコン９Ｂに決定されて表示され、先読みにより白色の第３保留アイコン９Ｂに決定されて表示され、先読みにより白色の第４保留アイコン９Ｂに決定されて表示され、保留アイコン９Ｂがストックされてすでに４つ存在している状態となり、満タンとなっている。なお、遊技者は、保留アイコン９Ｂのストックが満タンであるため、ハンドル６０の回動操作を停止している。

【０５７４】

その後、まず左演出図柄８Ｌが数字「１」で仮停止表示され、右演出図柄８Ｒが数字「３」で仮停止表示され、中演出図柄８Ｃが数字「２」で中変動表示領域中央に仮停止表示され、その後、図７１－３（Ａ）に示すように、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが停止表示される。これにより、表示画面７ａの左辺中央と右辺中央とを通る水平線を中心線として、左右方向に一列に整列した状態で左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが同一の図柄に揃わず、停止表示され、ハズレが確定する。これに伴い、白色の変動アイコン９Ｃが表示画面７ａから消える。演出ボタン６３は、白色に点灯している状態となっている。

【０５７５】

黄色（ゴールド）の第１保留アイコン９Ｂが変動表示位置へ移動して黄色（ゴールド）の変動アイコン９Ｃとなると、図７１－３（Ｂ）に示すように、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される。演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒの一組の演出図柄は変動方向へ一斉に（同時に）移動開始している。なお、黄色（ゴールド）の第１保留アイコン９Ｂが変動表示位置へ移動して黄色（ゴールド）の変動アイコン９Ｃとなると、これに伴い、第２保留アイコン９Ｂ～第４保留アイコン９Ｂが左方へ移動し、白色の第２保留アイコン９Ｂが白色の第１保留アイコン９Ｂとなり、白色の第３保留アイコン９Ｂが白色の第２保留アイコン９Ｂとなり、白色の第４保留アイコン９Ｂが白色の第３保留アイコン９Ｂとなり、ストックされた保留アイコン９Ｂが３つ存在している状態となる。演出ボタン６３は、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、白色に点灯している状態から黄色（ゴールド）に点灯する状態へ変化する。

【０５７６】

その後、まず左演出図柄８Ｌが数字「７」で仮停止表示され、右演出図柄８Ｒが数字「７」で仮停止表示され、中演出図柄８Ｃの変動表示が継続され、リーチが形成され、ノーマルリーチと比べて当たりの期待度が高いスーパーリーチ（ＳＰリーチ）であるバトル演出へ発展する。このバトル演出では、表示画面７ａの右側から味方キャラクタが現れ、表示画面７ａの左側から敵キャラクタが現れ、表示画面７ａの中央において味方キャラクタと敵キャラクタとが戦う演出である。バトル演出において味方キャラクタが敗北して敵キャラクタが勝利すると、ハズレとなるのに対して、バトル演出において味方キャラクタが勝利して敵キャラクタが敗北すると、当たりとなる。バトル演出が開始されると、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒ、白色の第１保留アイコン９Ｂ～白色の第３保留アイコン９Ｂ、黄色（ゴールド）の変動アイコン９Ｃ、変動表示位置が非表示される（表示画面７ａから消える）。

【０５７７】

バトル演出において味方キャラクタが勝利して敵キャラクタが敗北し、バトル演出が終了すると、図７１―３（Ｃ）に示すように、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが再び出現し、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒがすべて同一の数字「７」で仮停止表示され、その後、停止表示され、当たりとなる。このとき、演出ボタン６３の発光色は、黄色（ゴールド）に点灯している状態となっている。

【０５７８】

続いて、図７１－３（Ｄ）に示すように、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが非表示され（表示画面７ａから消えて）、大当たりオープニングが開始され、表示画面７ａの中央には、当たりである旨を伝える「大当たり」という当たり文字画像ＡＧが大きく表示され、表示画面７ａの右上側には、右矢印画像内に「右打ち」と記された右打ち画像ＭＹＧの表示が継続される。演出ボタン６３は、黄色（ゴールド）に点灯している状態から再び白色に点灯する状態へ戻る。遊技者は、ハンドルの回動操作を再開する。その後、遊技者に利益が付与される大当たり遊技が開始されることとなる。演出ボタン６３は、白色に点灯している状態となっている。

【０５７９】

遊技者に利益が付与される大当たり遊技が開始され、その後、第１０ラウンドが開始され、第１０ラウンドを消化中に、図７１－３（Ｅ）に示すように、「差球数」と、「差球数」の最小値と、の差が予め定めた上限値（予め定めた上限球数、本実施形態では、「９５０００」）に到達していないものの、「差球数」と、「差球数」の最小値と、の差が残り５０００球以下となったため（つまり、残り５０００球～４００１球となったため）、遊技停止の示唆の表示を開始し、遊技停止示唆５０００球以下報知態様の状態とする。表示画面７ａの左上側には、遊技停止示唆画像ＣＫＧが表示される。遊技停止示唆画像ＣＫＧは、右打ち画像ＭＹＧと同様に、最も手前側に配置されて表示される画像であり、他の画像により視認性が阻害されることがない。遊技停止示唆画像ＣＫＧは、常に表示された状態が維持され、遊技停止示唆画像ＣＫＧには、「払出可能上限値まであと５０００球以

下」という内容のメッセージが画像として表示されている。このメッセージの内容は、「払出可能上限値まで残り５０００球～４００１球」という内容としてもよい。

【０５８０】

表示画面７ａの左側には、第１０ラウンドであることを伝える「Ｒｏｕｎｄ１０」というラウンド画像ＲＧが右に約４５度傾いた状態で遊技停止示唆画像ＣＫＧの後方に配置されて表示されている。このため、ラウンド画像ＲＧの一部が遊技停止示唆画像ＣＫＧにより覆われた状態となっている。表示画面７ａの右上側寄りであって、右打ち画像ＭＹＧの下方には、ラウンド中に大入賞口に入球することができる遊技球の球数（本実施形態では、９球）と対応する個数の球入球可能画像ＮＳＧ（ここでは、９つの球入球可能画像ＮＳＧ）が表示され、大入賞口へ遊技球が入球するごとに、球入球可能画像ＮＳＧが１つずつ順番にアクティブ表示（明るい色での表示（例えば、オレンジ色での表示））から非アクティブ表示（暗い色での表示（例えば、灰色での表示））へ変化させて、大入賞口へ入球可能な残りの遊技球の球数を遊技者に視覚的に分かり易く伝えることができるようになっている。ここでは、すでに３球の遊技球が大入賞口へ入球しているため、３つの球入球可能画像ＮＳＧがアクティブ表示から非アクティブ表示に変化され、残りの６つの球入球可能画像ＮＳＧがアクティブ表示のままとなっている。

【０５８１】

９つの球入球可能画像ＮＳＧは、遊技停止示唆画像ＣＫＧおよび右打ち画像ＭＹＧにより全く覆われていない。演出ボタン６３は、白色に点灯している状態となっている。

【０５８２】

その後、ラウンドの消化進み、大当たり終了後、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒ、白色の第１保留アイコン９Ｂ～白色の第３保留アイコン９Ｂ、変動表示位置が再び出現し、白色の第１保留アイコン９Ｂが変動表示位置へ移動して白色の変動アイコン９Ｃとなると、図７１－３（Ｆ）に示すように、白色の変動アイコン９Ｃから黄色（ゴールド）の変動アイコン９Ｃへ変化し、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される。なお、白色の第１保留アイコン９Ｂが変動表示位置へ移動して白色の変動アイコン９Ｃから黄色（ゴールド）の変動アイコン９Ｃへ変化すると、これに伴い、第２保留アイコン９Ｂ～第３保留アイコン９Ｂが左方へ移動し、白色の第２保留アイコン９Ｂが白色の第１保留アイコン９Ｂとなり、白色の第３保留アイコン９Ｂが白色の第２保留アイコン９Ｂとなり、ストックされた保留アイコン９Ｂが２つ存在している状態となる。

【０５８３】

白色の第１保留アイコン９Ｂが変動表示位置へ移動して白色の変動アイコン９Ｃから黄色（ゴールド）の変動アイコン９Ｃへ変化する直前において、遊技球が第２始動口２１へ連続して２球入球したことで、最初に入球した遊技球に対しては、先読みにより白色の第３保留アイコン９Ｂに決定されて表示され、後続の２番目に入球した遊技球に対しては、先読みにより白色の第４保留アイコン９Ｂに決定され表示される。これにより、保留アイコン９Ｂがストックされて４つ存在している状態となり、満タンとなる。演出ボタン６３は、白色の変動アイコン９Ｃから黄色（ゴールド）の変動アイコン９Ｃへの変化に合わせて、白色に点灯している状態から黄色（ゴールド）に点灯する状態へ変化する。なお、遊技者は、変動アイコン９Ｃが白色から黄色（ゴールド）へ変化したことでハンドル６０の回動操作を停止している。

【０５８４】

遊技停止示唆画像ＣＫＧは、上述したように、表示画面７ａの左上側であって最も手前側に配置されて表示されているため、左演出図柄８Ｌおよび中演出図柄８Ｃのそれぞれの変動領域の一部を覆う。

【０５８５】

その後、まず左演出図柄８Ｌが数字「７」で仮停止表示され、右演出図柄８Ｒが数字「７」で仮停止表示され、中演出図柄８Ｃの変動表示が継続され、リーチが形成され、ノーマルリーチと比べて当たりの期待度が高いスーパーリーチ（ＳＰリーチ）であるバトル演出へ発展する。バトル演出が開始されると、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図

柄８Ｒ、白色の第１保留アイコン９Ｂ～白色の第４保留アイコン９Ｂ、黄色（ゴールド）の変動アイコン９Ｃ、変動表示位置が非表示される（表示画面７ａから消える）。

【０５８６】

遊技停止示唆画像ＣＫＧは、上述したように、表示画面７ａの左上側であって最も手前側に配置されて表示されているため、左演出図柄８Ｌおよび中演出図柄８Ｃのそれぞれの変動領域の一部を覆うものの、左演出図柄８Ｌおよび中演出図柄８Ｃが仮停止表示または停止表示されても、仮停止表示または停止表示されている左演出図柄８Ｌおよび中演出図柄８Ｃを全く覆わない。演出ボタン６３は、黄色（ゴールド）に点灯している状態となっている。

【０５８７】

バトル演出において味方キャラクタが勝利して敵キャラクタが敗北し、バトル演出が終了すると、図７１－３（Ｇ）に示すように、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが再び出現し、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒがすべて同一の数字「７」で仮停止表示され、その後、停止表示され、当たりとなる。このとき、演出ボタン６３の発光色は、黄色（ゴールド）に点灯している状態となっている。

【０５８８】

遊技停止示唆画像ＣＫＧは、上述したように、表示画面７ａの左上側であって最も手前側に配置されて表示されているため、左演出図柄８Ｌおよび中演出図柄８Ｃのそれぞれの変動領域の一部を覆うものの、左演出図柄８Ｌおよび中演出図柄８Ｃが仮停止表示または停止表示されても、仮停止表示または停止表示されている左演出図柄８Ｌおよび中演出図柄８Ｃを全く覆わない。

【０５８９】

続いて、図７１－３（Ｈ）に示すように、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが非表示され（表示画面７ａから消えて）、大当たりオープニングが開始され、表示画面７ａの中央には、当たりである旨を伝える「大当たり」という当たり文字画像ＡＧが大きく表示され、表示画面７ａの右上側には、右矢印画像内に「右打ち」と記された右打ち画像ＭＹＧの表示が継続される。演出ボタン６３は、黄色（ゴールド）に点灯している状態から再び白色に点灯する状態へ戻る。遊技者は、ハンドルの回動操作を再開する。その後、遊技者に利益が付与される大当たり遊技が開始されることとなる。演出ボタン６３は、白色に点灯している状態となっている。

【０５９０】

遊技停止示唆画像ＣＫＧは、上述したように、表示画面７ａの左上側であって最も手前側に配置されて表示されているものの、当たり文字画像ＡＧが表示画面７ａの中央に大きく表示されても、当たり文字画像ＡＧを全く覆わない。

【０５９１】

遊技者に利益が付与される大当たり遊技が開始され、その後、第５ラウンドが開始され、第５ラウンドを消化中に、図７１－３（Ｉ）に示すように、「差球数」と、「差球数」の最小値と、の差が予め定めた上限値（予め定めた上限球数、本実施形態では、「９５００００」）に到達していないものの、「差球数」と、「差球数」の最小値と、の差が残り４０００球以下となったため（つまり、残り４０００球～３００１球となったため）、遊技停止の示唆の表示の内容を更新し、遊技停止示唆４０００球以下報知態様の状態とし、表示画面７ａの左上側で遊技停止示唆画像ＣＫＧの表示を継続する。遊技停止示唆画像ＣＫＧは、右打ち画像ＭＹＧと同様に、上述したように、最も手前側に配置されて表示される画像であり、他の画像により視認性が阻害されることがない。遊技停止示唆画像ＣＫＧは、常に表示された状態が維持され、遊技停止示唆画像ＣＫＧには、「払出可能上限値まであと４０００球以下」という内容のメッセージが画像として表示されている。このメッセージの内容は、「払出可能上限値まで残り４０００球～３００１球」という内容としてもよい。

【０５９２】

表示画面７ａの左側には、第５ラウンドであることを伝える「Ｒｏｕｎｄ５」というラ

ウンド画像ＲＧが右に約４５度傾いた状態で遊技停止示唆画像ＣＫＧの後方に配置されて表示されている。このため、ラウンド画像ＲＧの一部が遊技停止示唆画像ＣＫＧにより覆われた状態となっている。表示画面７ａの右上側寄りであって、右打ち画像ＭＹＧの下方には、ラウンド中に大入賞口に入球することができる遊技球の球数（本実施形態では、９球）と対応する個数の球入球可能画像ＮＳＧ（ここでは、９つの球入球可能画像ＮＳＧ）が表示され、大入賞口へ遊技球が入球するごとに、球入球可能画像ＮＳＧが１つずつ順番にアクティブ表示（明るい色での表示（例えば、オレンジ色での表示））から非アクティブ表示（暗い色での表示（例えば、灰色での表示））へ変化させて、大入賞口へ入球可能な残りの遊技球の球数を遊技者に視覚的に分かり易く伝えることができるようになっている。ここでは、すでに２球の遊技球が大入賞口へ入球しているため、２つの球入球可能画像ＮＳＧがアクティブ表示から非アクティブ表示に変化され、残りの７つの球入球可能画像ＮＳＧがアクティブ表示のままとなっている。

【０５９３】

９つの球入球可能画像ＮＳＧは、遊技停止示唆画像ＣＫＧおよび右打ち画像ＭＹＧにより全く覆われていない。演出ボタン６３は、白色に点灯している状態となっている。

【０５９４】

その後、ラウンドの消化進み、第１６ラウンドが開始され、第１６ラウンドを消化中に、図７１－３（Ｊ）に示すように、「差球数」と、「差球数」の最小値と、の差が予め定めた上限値（予め定めた上限球数、本実施形態では、「９５０００」）に到達していないものの、「差球数」と、「差球数」の最小値と、の差が残り３０００球以下となったため（つまり、残り３０００球～２００１球となったため）、遊技停止の示唆の表示の内容を更新し、遊技停止示唆３０００球以下報知態様の状態とし、表示画面７ａの左上側で遊技停止示唆画像ＣＫＧの表示を継続する。遊技停止示唆画像ＣＫＧは、右打ち画像ＭＹＧと同様に、上述したように、最も手前側に配置されて表示される画像であり、他の画像により視認性が阻害されることがない。遊技停止示唆画像ＣＫＧは、常に表示された状態が維持され、遊技停止示唆画像ＣＫＧには、「払出可能上限値まであと３０００球以下」という内容のメッセージが画像として表示されている。このメッセージの内容は、「払出可能上限値まで残り３０００球～２００１球」という内容としてもよい。

【０５９５】

表示画面７ａの左側には、第１６ラウンドであることを伝える「Ｒｏｕｎｄ１６」というラウンド画像ＲＧが右に約４５度傾いた状態で遊技停止示唆画像ＣＫＧの後方に配置されて表示されている。このため、ラウンド画像ＲＧの一部が遊技停止示唆画像ＣＫＧにより覆われた状態となっている。表示画面７ａの右上側寄りであって、右打ち画像ＭＹＧの下方には、ラウンド中に大入賞口に入球することができる遊技球の球数（本実施形態では、９球）と対応する個数の球入球可能画像ＮＳＧ（ここでは、９つの球入球可能画像ＮＳＧ）が表示され、大入賞口へ遊技球が入球するごとに、球入球可能画像ＮＳＧが１つずつ順番にアクティブ表示（明るい色での表示（例えば、オレンジ色での表示））から非アクティブ表示（暗い色での表示（例えば、灰色での表示））へ変化させて、大入賞口へ入球可能な残りの遊技球の球数を遊技者に視覚的に分かり易く伝えることができるようになっている。ここでは、すでに１球の遊技球が大入賞口へ入球しているため、１つの球入球可能画像ＮＳＧがアクティブ表示から非アクティブ表示に変化され、残りの８つの球入球可能画像ＮＳＧがアクティブ表示のままとなっている。

【０５９６】

９つの球入球可能画像ＮＳＧは、遊技停止示唆画像ＣＫＧおよび右打ち画像ＭＹＧにより全く覆われていない。演出ボタン６３は、白色に点灯している状態となっている。

【０５９７】

その後、ラウンドの消化進み、大当たり終了後、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒ、白色の第１保留アイコン９Ｂ～白色の第３保留アイコン９Ｂ、変動表示位置が再び出現し、白色の第１保留アイコン９Ｂが変動表示位置へ移動して白色の変動アイコン９Ｃとなると、図７１－３（Ｋ）に示すように、白色の変動アイコン９Ｃから赤色の

変動アイコン９Ｃへ変化し、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される。なお、白色の第１保留アイコン９Ｂが変動表示位置へ移動して白色の変動アイコン９Ｃから赤色の変動アイコン９Ｃへ変化すると、これに伴い、第２保留アイコン９Ｂ～第４保留アイコン９Ｂが左方へ移動し、白色の第２保留アイコン９Ｂが白色の第１保留アイコン９Ｂとなり、白色の第３保留アイコン９Ｂが白色の第２保留アイコン９Ｂとなり、白色の第４保留アイコン９Ｂが白色の第３保留アイコン９Ｂとなり、ストックされた保留アイコン９Ｂが３つ存在している状態となる。

【０５９８】

白色の第１保留アイコン９Ｂが変動表示位置へ移動して白色の変動アイコン９Ｃから赤色の変動アイコン９Ｃへ変化する直前において、遊技球が第２始動口２１へ入球したことで、先読みにより白色の第４保留アイコン９Ｂに決定されて表示される。これにより、保留アイコン９Ｂがストックされて４つ存在している状態となり、満タンとなる。演出ボタン６３は、白色の変動アイコン９Ｃから赤色の変動アイコン９Ｃへの変化に合わせて、白色に点灯している状態から赤色に点灯する状態へ変化する。なお、遊技者は、変動アイコン９Ｃが白色から赤色へ変化したことでハンドル６０の回動操作を停止している。

【０５９９】

遊技停止示唆画像ＣＫＧは、上述したように、表示画面７ａの左上側であって最も手前側に配置されて表示されているため、左演出図柄８Ｌおよび中演出図柄８Ｃのそれぞれの変動領域の一部を覆う。

【０６００】

その後、まず左演出図柄８Ｌが数字「３」で仮停止表示され、右演出図柄８Ｒが数字「３」で仮停止表示され、中演出図柄８Ｃの変動表示が継続され、リーチが形成され、ノーマルリーチと比べて当たりの期待度が高いスーパーリーチ（ＳＰリーチ）であるバトル演出へ発展する。バトル演出が開始されると、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒ、白色の第１保留アイコン９Ｂ～白色の第４保留アイコン９Ｂ、赤色の変動アイコン９Ｃ、変動表示位置が非表示される（表示画面７ａから消える）。

【０６０１】

バトル演出において味方キャラクタが勝利して敵キャラクタが敗北し、バトル演出が終了すると、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒがすべて同一の数字「３」で仮停止表示され、その後、停止表示され、当たりとなる。このとき、演出ボタン６３の発光色は、赤色に点灯している状態となっている。

【０６０２】

遊技停止示唆画像ＣＫＧは、上述したように、表示画面７ａの左上側であって最も手前側に配置されて表示されているため、左演出図柄８Ｌおよび中演出図柄８Ｃのそれぞれの変動領域の一部を覆うものの、左演出図柄８Ｌおよび中演出図柄８Ｃが仮停止表示または停止表示されても、仮停止表示または停止表示されている左演出図柄８Ｌおよび中演出図柄８Ｃを全く覆わない。

【０６０３】

続いて、図７１－３（Ｌ）に示すように、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが非表示され（表示画面７ａから消えて）、大当たりオープニングが開始され、表示画面７ａの中央には、当たりである旨を伝える「大当たり」という当たり文字画像ＡＧが大きく表示され、表示画面７ａの右上側には、右矢印画像内に「右打ち」と記された右打ち画像ＭＹＧの表示が継続される。演出ボタン６３は、赤色に点灯している状態から再び白色に点灯する状態へ戻る。遊技者は、ハンドルの回動操作を再開する。その後、遊技者に利益が付与される大当たり遊技が開始されることとなる。演出ボタン６３は、白色に点灯している状態となっている。

【０６０４】

遊技者に利益が付与される大当たり遊技が開始され、その後、第１１ラウンドが開始され、第１１ラウンドを消化中に、図７１－４（Ｍ）に示すように、「差球数」と、「差球数」の最小値と、の差が予め定めた上限値（予め定めた上限球数、本実施形態では、「９

５０００」）に到達していないものの、「差球数」と、「差球数」の最小値と、の差が残り２０００球以下となったため（つまり、残り２０００球～１００１球となったため）、遊技停止の示唆の表示の内容を更新し、遊技停止示唆２０００球以下報知態様の状態とし、表示画面７ａの左上側で遊技停止示唆画像ＣＫＧの表示を継続する。遊技停止示唆画像ＣＫＧは、右打ち画像ＭＹＧと同様に、上述したように、最も手前側に配置されて表示される画像であり、他の画像により視認性が阻害されることがない。遊技停止示唆画像ＣＫＧは、常に表示された状態が維持され、遊技停止示唆画像ＣＫＧには、「払出可能上限値まであと２０００球以下」という内容のメッセージが画像として表示されている。このメッセージの内容は、「払出可能上限値まで残り２０００球～１００１球」という内容としてもよい。

【０６０５】

表示画面７ａの左側には、第１１ラウンドであることを伝える「Ｒｏｕｎｄ１１」というラウンド画像ＲＧが右に約４５度傾いた状態で遊技停止示唆画像ＣＫＧの後方に配置されて表示されている。このため、ラウンド画像ＲＧの一部が遊技停止示唆画像ＣＫＧにより覆われた状態となっている。表示画面７ａの右上側寄りであって、右打ち画像ＭＹＧの下方には、ラウンド中に大入賞口に入球することができる遊技球の球数（本実施形態では、９球）と対応する個数の球入球可能画像ＮＳＧ（ここでは、９つの球入球可能画像ＮＳＧ）が表示され、大入賞口へ遊技球が入球するごとに、球入球可能画像ＮＳＧが１つずつ順番にアクティブ表示（明るい色での表示（例えば、オレンジ色での表示））から非アクティブ表示（暗い色での表示（例えば、灰色での表示））へ変化させて、大入賞口へ入球可能な残りの遊技球の球数を遊技者に視覚的に分かり易く伝えることができるようになっている。ここでは、すでに１球の遊技球が大入賞口へ入球しているため、１つの球入球可能画像ＮＳＧがアクティブ表示から非アクティブ表示に変化され、残りの８つの球入球可能画像ＮＳＧがアクティブ表示のままとなっている。

【０６０６】

９つの球入球可能画像ＮＳＧは、遊技停止示唆画像ＣＫＧおよび右打ち画像ＭＹＧにより全く覆われていない。演出ボタン６３は、白色に点灯している状態となっている。

【０６０７】

その後、ラウンドの消化進み、大当たり終了後、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒ、白色の第１保留アイコン９Ｂ～白色の第４保留アイコン９Ｂ、変動表示位置が再び出現し、白色の第１保留アイコン９Ｂが変動表示位置へ移動して白色の変動アイコン９Ｃとなると、図７１－４（Ｎ）に示すように、白色の変動アイコン９Ｃから黄色（ゴールド）の変動アイコン９Ｃへ変化し、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される。なお、白色の第１保留アイコン９Ｂが変動表示位置へ移動して白色の変動アイコン９Ｃから黄色（ゴールド）の変動アイコン９Ｃへ変化すると、これに伴い、第２保留アイコン９Ｂ～第４保留アイコン９Ｂが左方へ移動し、白色の第２保留アイコン９Ｂが白色の第１保留アイコン９Ｂとなり、白色の第３保留アイコン９Ｂが白色の第２保留アイコン９Ｂとなり、白色の第４保留アイコン９Ｂが白色の第３保留アイコン９Ｂとなり、ストックされた保留アイコン９Ｂが３つ存在している状態となる。

【０６０８】

白色の第１保留アイコン９Ｂが変動表示位置へ移動して白色の変動アイコン９Ｃから黄色（ゴールド）の変動アイコン９Ｃへ変化する直前において、遊技球が第２始動口２１へ入球したことで、先読みにより白色の第４保留アイコン９Ｂに決定されて表示される。これにより、保留アイコン９Ｂがストックされて４つ存在している状態となり、満タンとなる。演出ボタン６３は、白色の変動アイコン９Ｃから黄色（ゴールド）の変動アイコン９Ｃへの変化に合わせて、白色に点灯している状態から黄色（ゴールド）に点灯する状態へ変化する。なお、遊技者は、変動アイコン９Ｃが白色から黄色（ゴールド）へ変化したことでハンドル６０の回動操作を停止している。

【０６０９】

遊技停止示唆画像ＣＫＧは、上述したように、表示画面７ａの左上側であって最も手前

側に配置されて表示されているため、左演出図柄８Ｌおよび中演出図柄８Ｃのそれぞれの変動領域の一部を覆う。

【０６１０】

その後、まず左演出図柄８Ｌが数字「７」で仮停止表示され、右演出図柄８Ｒが数字「７」で仮停止表示され、中演出図柄８Ｃの変動表示が継続され、リーチが形成され、ノーマルリーチと比べて当たりの期待度が高いスーパーリーチ（ＳＰリーチ）であるバトル演出へ発展する。バトル演出が開始されると、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒ、白色の第１保留アイコン９Ｂ～白色の第４保留アイコン９Ｂ、黄色（ゴールド）の変動アイコン９Ｃ、変動表示位置が非表示される（表示画面７ａから消える）。

【０６１１】

バトル演出において味方キャラクタが勝利して敵キャラクタが敗北し、バトル演出が終了すると、図７１－４（Ｏ）に示すように、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが再び出現し、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒがすべて同一の数字「７」で仮停止表示され、その後、停止表示され、当たりとなる。このとき、演出ボタン６３の発光色は、黄色（ゴールド）に点灯している状態となっている。

【０６１２】

遊技停止示唆画像ＣＫＧは、上述したように、表示画面７ａの左上側であって最も手前側に配置されて表示されているため、左演出図柄８Ｌおよび中演出図柄８Ｃのそれぞれの変動領域の一部を覆うものの、左演出図柄８Ｌおよび中演出図柄８Ｃが仮停止表示または停止表示されても、仮停止表示または停止表示されている左演出図柄８Ｌおよび中演出図柄８Ｃを全く覆わない。

【０６１３】

続いて、図７１－４（Ｐ）に示すように、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが非表示され（表示画面７ａから消えて）、大当たりオープニングが開始され、表示画面７ａの中央には、当たりである旨を伝える「大当たり」という当たり文字画像ＡＧが大きく表示され、表示画面７ａの右上側には、右矢印画像内に「右打ち」と記された右打ち画像ＭＹＧの表示が継続される。演出ボタン６３は、黄色（ゴールド）に点灯している状態から再び白色に点灯する状態へ戻る。遊技者は、ハンドルの回動操作を再開する。その後、遊技者に利益が付与される大当たり遊技が開始されることとなる。演出ボタン６３は、白色に点灯している状態となっている。

【０６１４】

遊技停止示唆画像ＣＫＧは、上述したように、表示画面７ａの左上側であって最も手前側に配置されて表示されているものの、当たり文字画像ＡＧが表示画面７ａの中央に大きく表示されても、当たり文字画像ＡＧを全く覆わない。

【０６１５】

遊技者に利益が付与される大当たり遊技が開始され、その後、第５ラウンドが開始され、第５ラウンドを消化中に、図７１－４（Ｑ）に示すように、「差球数」と、「差球数」の最小値と、の差が予め定めた上限値（予め定めた上限球数、本実施形態では、「９５０００」）に到達していないものの、「差球数」と、「差球数」の最小値と、の差が残り１０００球以下となったため（つまり、残り１０００球～１球となったため）、遊技停止の示唆の表示の内容を更新し、遊技停止示唆１０００球以下報知態様の状態とし、表示画面７ａの左上側で遊技停止示唆画像ＣＫＧの表示を継続する。遊技停止示唆画像ＣＫＧは、右打ち画像ＭＹＧと同様に、上述したように、最も手前側に配置されて表示される画像であり、他の画像により視認性が阻害されることがない。遊技停止示唆画像ＣＫＧは、常に表示された状態が維持され、遊技停止示唆画像ＣＫＧには、「払出可能上限値まであと１０００球以下」という内容のメッセージが画像として表示されている。このメッセージの内容は、「払出可能上限値まで残り１０００球～１球」という内容としてもよい。

【０６１６】

表示画面７ａの左側には、第５ラウンドであることを伝える「Ｒｏｕｎｄ５」というラウンド画像ＲＧが右に約４５度傾いた状態で遊技停止示唆画像ＣＫＧの後方に配置されて

表示されている。このため、ラウンド画像ＲＧの一部が遊技停止示唆画像ＣＫＧにより覆われた状態となっている。表示画面７ａの右上側寄りであって、右打ち画像ＭＹＧの下方には、ラウンド中に大入賞口に入球することができる遊技球の球数（本実施形態では、９球）と対応する個数の球入球可能画像ＮＳＧ（ここでは、９つの球入球可能画像ＮＳＧ）が表示され、大入賞口へ遊技球が入球するごとに、球入球可能画像ＮＳＧが１つずつ順番にアクティブ表示（明るい色での表示（例えば、オレンジ色での表示））から非アクティブ表示（暗い色での表示（例えば、灰色での表示））へ変化させて、大入賞口へ入球可能な残りの遊技球の球数を遊技者に視覚的に分かり易く伝えることができるようになっている。ここでは、すでに３球の遊技球が大入賞口へ入球しているため、３つの球入球可能画像ＮＳＧがアクティブ表示から非アクティブ表示に変化され、残りの６つの球入球可能画像ＮＳＧがアクティブ表示のままとなっている。

【０６１７】

９つの球入球可能画像ＮＳＧは、遊技停止示唆画像ＣＫＧおよび右打ち画像ＭＹＧにより全く覆われていない。演出ボタン６３は、白色に点灯している状態となっている。

【０６１８】

その後、ラウンドの消化進み、第１６ラウンドが開始され、第１６ラウンドを消化中に、図７１－４（Ｒ）に示すように、「差球数」と、「差球数」の最小値と、の差が予め定めた上限値（予め定めた上限球数、本実施形態では、「９５０００」）に到達すると、遊技停止の示唆の表示の内容を更新し、遊技停止示唆終了報知態様の状態とし、表示画面７ａの左上側で遊技停止示唆画像ＣＫＧの表示を継続する。図７１－４（Ｒ）において表示される遊技停止示唆画像ＣＫＧの大きさは、図７１－３（Ｅ）～図７１－４（Ｑ）まえに亘って表示されていた遊技停止示唆画像ＣＫＧの大きさと比べて、約二回りほど大きく、遊技停止示唆画像ＣＫＧに表示されている文字の大きさも、同様に、二回りほど大きいものとなっている。遊技停止示唆画像ＣＫＧは、右打ち画像ＭＹＧと同様に、上述したように、最も手前側に配置されて表示される画像であり、他の画像により視認性が阻害されることがない。遊技停止示唆画像ＣＫＧは、常に表示された状態が維持され、遊技停止示唆画像ＣＫＧには、「払出可能上限値に到達しました。大当たり終了後、遊技停止状態となります。」という内容のメッセージが画像として表示されている。

【０６１９】

表示画面７ａの左側には、第１６ラウンドであることを伝える「Ｒｏｕｎｄ１６」というラウンド画像ＲＧが右に約４５度傾いた状態で遊技停止示唆画像ＣＫＧの後方に配置されて表示されている。このため、ラウンド画像ＲＧの一部が遊技停止示唆画像ＣＫＧにより覆われた状態となっている。もちろん、図７１－４（Ｒ）において表示される遊技停止示唆画像ＣＫＧの大きさは、図７１－３（Ｅ）～図７１－４（Ｑ）まえに亘って表示されていた遊技停止示唆画像ＣＫＧの大きさと比べて、約二回りほど大きくなっているため、図７１－３（Ｉ）において表示される遊技停止示唆画像ＣＫＧがラウンド画像ＲＧを覆う領域と比べて、図７１－４（Ｒ）において表示される遊技停止示唆画像ＣＫＧがラウンド画像ＲＧを覆う領域の方が大きくなっている。

【０６２０】

表示画面７ａの右上側寄りであって、右打ち画像ＭＹＧの下方には、ラウンド中に大入賞口に入球することができる遊技球の球数（本実施形態では、９球）と対応する個数の球入球可能画像ＮＳＧ（ここでは、９つの球入球可能画像ＮＳＧ）が表示され、大入賞口へ遊技球が入球するごとに、球入球可能画像ＮＳＧが１つずつ順番にアクティブ表示（明るい色での表示（例えば、オレンジ色での表示））から非アクティブ表示（暗い色での表示（例えば、灰色での表示））へ変化させて、大入賞口へ入球可能な残りの遊技球の球数を遊技者に視覚的に分かり易く伝えることができるようになっている。ここでは、すでに７球の遊技球が大入賞口へ入球しているため、７つの球入球可能画像ＮＳＧがアクティブ表示から非アクティブ表示に変化され、残りの２つの球入球可能画像ＮＳＧがアクティブ表示のままとなっている。

【０６２１】

図７１－４（Ｒ）において表示される遊技停止示唆画像ＣＫＧの大きさは、図７１－３（Ｅ）～図７１－４（Ｑ）まえに亘って表示されていた遊技停止示唆画像ＣＫＧの大きさと比べて、約二回りほど大きくなっているものの、９つの球入球可能画像ＮＳＧは、遊技停止示唆画像ＣＫＧおよび右打ち画像ＭＹＧにより全く覆われていない。演出ボタン６３は、白色に点灯している状態となっている。

【０６２２】

その後、第１６ラウンドの消化が終了すると、大当たり終了となり、サブ制御基板９０の演出制御用マイコン９１が主制御基板８０の遊技制御用マイコン８１からの遊技停止コマンドを受信すると、遊技停止状態報知態様の状態とし、遊技停止演出Ａの図７１－１（Ｆ）に示したようなリザルト画面ＲＴＧが表示されることなく、図７１－４（Ｓ）に示すように、表示画面７ａがカラフルな背景画像から真っ黒な画面となり、遊技停止の示唆の表示の内容を更新し、遊技停止状態報知態様の状態とし、表示画面７ａ全体に遊技停止示唆画像ＣＫＧの表示を継続する。この状態における遊技停止示唆画像ＣＫＧの大きさが最も大きい。また、表示画面７ａがカラフルな背景画像から真っ黒な画面となると、右打ち画像ＭＹＧが非表示され（表示画面７ａから消え）、さらに、盤ランプ５を消灯し、枠ランプ６６を白色点灯し、演出ボタン６３が白色で点灯している状態から消灯する状態となり（剣部材６５も消灯する）、第１可動役物１４を消灯し、第２可動役物１５を消灯し、スピーカ６７からの各種演出音が流れなくなる状態とする。また、表示器類４０を消灯する状態となる。遊技停止示唆画像ＣＫＧは、常に表示された状態が維持され、遊技停止示唆画像ＣＫＧには、「払出可能上限値に到達しました。遊技停止状態へ移行しました。本日は遊技終了です。」という内容のメッセージが画像として表示されている。

【０６２３】

遊技可能状態（発射可能状態）から遊技停止状態へ移行されて発射停止状態となると、遊技停止状態報知態様の状態となり、また、遊技者がハンドル６０をいくら回動操作しても、発射装置１１２から遊技球を全く発射することができない状態となる。

【０６２４】

なお、主制御基板８０における遊技制御用マイコン８１のメインＣＰＵ８２は、遊技停止状態報知態様の状態であっても、図７０－３の遊技停止機能を有するメイン側タイマ割り込み処理におけるステップＳ１１１Ａ７のウォッチドックタイマ更新処理（ＷＤＴ更新処理）をおこなうことができるようになっているため、動作監視時間に到達するまでにメインウォッチドックタイマ（メインＷＤＴ）８９ａを更新してリセットすることができる状態となっている。このため、主制御基板８０における遊技制御用マイコン８１のメインＣＰＵ８２は、メインウォッチドックタイマ（メインＷＤＴ）８９ａによりリセットされず、メインウォッチドックタイマ（メインＷＤＴ）８９ａによるリセットが働かない。

【０６２５】

遊技機１の電源を遮断するまで、図７１－４（Ｓ）の状態が継続される。この図７１－４（Ｓ）の状態のまま、遊技ホールの店員等の係員がシリンダ錠の鍵穴に鍵を挿入して、前枠５３を内枠と共に外枠から開放すると、図７１－４（Ｓ）の状態のままであるものの、「扉が開いています」という扉開放警告アナウンス音がスピーカ６７から繰り返し流れる。つまり、主制御基板８０における遊技制御用マイコン８１のメインＣＰＵ８２は、遊技停止状態報知態様の状態であっても、図７０－３の遊技停止機能を有するメイン側タイマ割り込み処理におけるステップＳ１０７ｂＡ７のエラー判別処理をおこなうことができるようになっている。このため、主制御基板８０における遊技制御用マイコン８１のメインＣＰＵ８２は、前枠５３が内枠と共に外枠から開放されると、前枠開放エラー報知コマンドをサブ制御基板９０へ送信し、前枠開放エラー報知コマンドを受信したサブ制御基板９０の演出制御用マイコン９１が前枠開放エラー報知処理をおこない、前枠開放エラー報知として扉開放警告アナウンス音がスピーカ６７から繰り返し流れる。

【０６２６】

遊技ホールの店員等の係員が前枠５３を内枠と共に外枠から開放し、電源スイッチ１１８のＯＦＦ操作を行って遊技機１の電源を遮断（電源ＯＦＦ）すると、図７１－４（Ｔ）

に示すように、もちろん、表示画面７ａから遊技停止示唆画像ＣＫＧが消え、演出ボタン６３も消灯する。

【０６２７】

その後、遊技ホールの店員等の係員がＲＡＭクリアスイッチ１１７をＯＮ操作せずに電源スイッチ１１８をＯＮ操作して遊技機１の電源を再投入し、前枠５３を内枠と共に外枠に閉鎖する。図７１－４（Ｕ）に示すように、表示画面７ａには、サブ制御基板９０の演出制御用マイコン９１が再起動し、画像制御基板１００の画像制御用マイコン１０１が再起動することで、真っ黒な画面に「ＮＯＷ　ＬＯＡＤＩＮＧ・・・　電源復旧中」という白色の文字のメッセージ画像ＭＧ４が表示される起動画面となる。このとき、演出ボタン６３は消灯したままの状態となる。

【０６２８】

その後、主制御基板８０における遊技制御用マイコン８１が再起動により、サブ制御基板９０の演出制御用マイコン９１が主制御基板８０の遊技制御用マイコン８１からの遊技停止コマンドを受信し、図７１－４（Ｖ）に示すように、図７１－４（Ｓ）に示したように、遊技停止状態報知態様の状態となり、盤ランプ５を消灯し、枠ランプ６６を白色点灯し、演出ボタン６３を消灯し、剣部材６５を消灯し、第１可動役物１４を消灯し、第２可動役物１５を消灯し、スピーカ６７からの各種演出音が流れず、画像表示装置７の表示画面７ａを真っ黒な画面とし、表示画面７ａに遊技停止示唆画像を表示する。また、表示器類４０を消灯する状態となる。遊技停止示唆画像ＣＫＧは、常に表示された状態が維持され、遊技停止示唆画像ＣＫＧには、図７１－４（Ｓ）に示したものと同一であり、「払出可能上限値に到達しました。遊技停止状態へ移行しました。本日は遊技終了です。」という内容のメッセージが画像として表示されている。演出ボタン６３は消灯したままの状態となる。言い換えると、一度、払出可能上限値に到達すると、遊技機１のＲＡＭクリアを伴わない電源の再投入では、遊技機１を再起動させても、図７１－４（Ｓ）に示した遊技機１の状態へ復帰することとなり、遊技を行うことが全くできない遊技停止状態のままとなり、発射停止状態のままとなる。

【０６２９】

一度、払出可能上限値に到達すると、遊技機１のＲＡＭクリアを伴わない電源の再投入では、遊技停止状態へ移行されて発射停止状態となった状態で復帰するため、遊技者がハンドル６０をいくら回動操作しても、発射装置１１２から遊技球を全く発射することができない状態となる。

【０６３０】

なお、主制御基板８０における遊技制御用マイコン８１のメインＣＰＵ８２は、遊技停止状態報知態様の状態であっても、図７０－３の遊技停止機能を有するメイン側タイマ割り込み処理におけるステップＳ１１１Ａ７のウォッチドックタイマ更新処理（ＷＤＴ更新処理）をおこなうことができるようになっているため、動作監視時間に到達するまでにメインウォッチドックタイマ（メインＷＤＴ）８９ａを更新してリセットすることができる状態となっている。このため、主制御基板８０における遊技制御用マイコン８１のメインＣＰＵ８２は、メインウォッチドックタイマ（メインＷＤＴ）８９ａによりリセットされず、メインウォッチドックタイマ（メインＷＤＴ）８９ａによるリセットが働かない。

【０６３１】

また、主制御基板８０における遊技制御用マイコン８１が再起動により、サブ制御基板９０の演出制御用マイコン９１が主制御基板８０の遊技制御用マイコン８１からの遊技停止コマンドを受信すると、上述したように、遊技停止演出フラグがＯＮにセットされることで、上述した遊技停止機能を有するサブ側タイマ割り込み処理において、電源投入時可動体動作確認処理を行わない。これにより、一度、払出可能上限値に到達すると、遊技機１のＲＡＭクリアを伴わない電源の再投入では、遊技機１を再起動させても、遊技停止状態へ移行して発射停止状態としているため、各種可動体を作動させる演出を行うことがなく、各種可動体が自身の作動範囲内を正常に作動できるか否かを、各種可動体を実際に作動させて確認することがない。

【０６３２】
ここで、再び、遊技ホールの店員等の係員がシリンダ錠の鍵穴に鍵を挿入して、前枠５３を内枠と共に外枠から開放すると、「扉が開いています」という扉開放警告アナウンス音がスピーカ６７から繰り返し流れる。つまり、主制御基板８０における遊技制御用マイコン８１のメインＣＰＵ８２は、遊技停止状態報知態様の状態であっても、上述したように、図７０－３の遊技停止機能を有するメイン側タイマ割り込み処理におけるステップＳ１０７ｂＡ７のエラー判別処理をおこなうことができるようになっている。このため、主制御基板８０における遊技制御用マイコン８１のメインＣＰＵ８２は、前枠５３が内枠と共に外枠から開放されると、前枠開放エラー報知コマンドをサブ制御基板９０へ送信し、前枠開放エラー報知コマンドを受信したサブ制御基板９０の演出制御用マイコン９１が前枠開放エラー報知処理をおこない、前枠開放エラー報知として扉開放警告アナウンス音がスピーカ６７から繰り返し流れる。
【０６３３】
遊技ホールの店員等の係員が電源スイッチ１１８のＯＦＦ操作を行って遊技機１の電源を遮断（電源ＯＦＦ）すると、図７１－４（Ｗ）に示すように、図７１－４（Ｔ）と同様に、表示画面７ａから遊技停止示唆画像ＣＫＧが消え、演出ボタン６３も消灯する。
【０６３４】
その後、遊技ホールの店員等の係員がＲＡＭクリアスイッチ１１７をＯＮ操作してＯＮ状態としたまま、電源スイッチ１１８をＯＮ操作して遊技機１の電源を再投入し、つまりＲＡＭクリアによる電源再投入を行い、前枠５３を内枠と共に外枠に閉鎖する。図７１－４（Ｘ）に示すように、表示画面７ａには、サブ制御基板９０の演出制御用マイコン９１が再起動し、画像制御基板１００の画像制御用マイコン１０１が再起動することで、真っ黒な画面に「ＮＯＷ　ＬＯＡＤＩＮＧ・・・　電源復旧中」という白色の文字のメッセージ画像ＭＧ４が表示される起動画面となる。このとき、演出ボタン６３は消灯したままの状態となる。
【０６３５】
その後、主制御基板８０における遊技制御用マイコン８１が再起動により、サブ制御基板９０の演出制御用マイコン９１が主制御基板８０の遊技制御用マイコン８１からのＲＡＭクリアコマンドを受信すると、演出ボタン６３は消灯している状態から白色に点灯する状態となる。
【０６３６】
また、主制御基板８０における遊技制御用マイコン８１が再起動により、サブ制御基板９０の演出制御用マイコン９１が主制御基板８０の遊技制御用マイコン８１からのＲＡＭクリアコマンドを受信すると、電源投入時に遊技停止演出コマンドを受信してないため、遊技停止演出フラグがＯＮにセットされずＯＦＦのままであることから、上述した遊技停止機能を有するサブ側タイマ割り込み処理において、電源投入時可動体動作確認処理を行う。
【０６３７】
これにより、図７１－４（Ｓ）に示した遊技停止示唆画像ＣＫＧが再び出現することなく、図７１－５（Ｙ１）に示すように、真っ黒な画面であるものの、メッセージ画像ＭＧ４が非表示され（表示画面７ａから消え）、まず第２可動役物１５が自身の作動範囲内を正常に作動できるか否かを、第２可動役物１５を実際に作動させて確認する。第２可動役物１５が退避位置から進出位置まで移動すると、動作確認時間（例えば、１０秒）だけ停止したあと、進出位置から退避位置へ戻る。第２可動役物１５は、多色発光可能なフルカラーＬＥＤを複数実装した装飾基板を備えているものの、電源投入時可動体動作確認処理では、消灯した状態で、第２可動役物１５が移動する。なお、電源投入時可動体動作確認処理では、第２可動役物１５を移動するとき、動作確認発光態様としてもよい。動作確認発光態様としては、赤色点灯→緑色点灯→青色点灯という順番で点灯する（複数回繰り返してもよい）。
【０６３８】

第２可動役物１５の動作確認が完了すると、続いて、図７１－５（Ｙ２）に示すように、真っ黒な画面において、第１可動役物１４が自身の作動範囲内を正常に作動できるか否かを、第１可動役物１４を実際に作動させて確認する。第１可動役物１４が画像表示装置７の左側の退避位置から表示画面７ａの右端に向かって移動（進出）すると、再び退避位置へ戻る。第１可動役物１４は、多色発光可能なフルカラーＬＥＤを複数実装した装飾基板を備えているものの、電源投入時可動体動作確認処理では、消灯した状態で、第１可動役物１４が移動する。なお、電源投入時可動体動作確認処理では、第１可動役物１４を移動するとき、動作確認発光態様としてもよい。動作確認発光態様としては、赤色点灯→緑色点灯→青色点灯という順番で点灯する（複数回繰り返してもよい）。演出ボタン６３は、白色に点灯している状態となっている。

【０６３９】

電源投入時可動体動作確認処理が終了すると、その後、図７１－５（Ｚ）に示すように、表示画面７ａには、背景画像、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒ、変動表示位置が出現し、ＲＡＭクリア報知が行われる。ＲＡＭクリア報知では、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒの下方であって変動表示位置の上方に、「ＲＡＭクリアしました」という内容のメッセージ画像ＭＧ３が表示される。このとき、「ビー、ビー、ビー」という警報音のあとに、上述した内容である「ＲＡＭクリアしました」というＲＡＭクリアアナウンス音声がスピーカ６７から流れる。警告音とＲＡＭクリアアナウンス音声とは所定時間（例えば、３０秒）だけ繰り返しスピーカ６７から流れるものの、例えば、ＲＡＭクリアアナウンス音声の途中であっても、所定時間が経過すると、ＲＡＭクリアアナウンス音声の内容をすべて言い切る前に終了することとなる。演出ボタン６３は、白色に点灯している状態となっている。演出ボタン６３は、白色に点灯している状態となっている。

【０６４０】

ＲＡＭクリアによる電源再投入を行うと、主制御基板８０の遊技制御用マイコン８１のメインＣＰＵ８２がメインＲＡＭ８４の内容をすべてクリアして再起動することができるようになっているため、メインＣＰＵ８２の再起動完了により、遊技停止状態（発射停止状態）から遊技可能状態（発射可能状態）となる。

【０６４１】

遊技者は、遊技機１から遊技停止の示唆の表示として、遊技停止示唆画像ＣＫＧが表示されることにより、遊技停止状態の移行への接近具合を知ることができるようになっているため、突然、遊技可能状態（発射可能状態）から遊技停止状態へ移行して発射停止状態とするようなことが生じず、遊技停止状態への移行により発射停止状態なって遊技者を驚かさないようにすることができる。

【０６４２】

遊技停止示唆画像ＣＫＧは、「差球数」と、「差球数」の最小値と、の差が予め定めた上限値（予め定めた上限球数）への到達を段階的に示唆することができるものであり、遊技停止に近づいていること、または、遊技停止となることを遊技者に示唆するものとなっている。遊技者は、遊技停止に近づくまで、遊技球を多量に獲得しているという点では、遊技停止示唆画像ＣＫＧが「出現稀な画像」であると言える。そこで、本実施形態では、遊技停止示唆画像ＣＫＧを他の画像（スーパーリーチに出現する画像、出現稀なプレミア画像などの遊技者に興味を惹きつける様な画像）とは異なり、簡易な画像としている。これにより、この「出現稀な画像」である遊技停止示唆画像ＣＫＧの出現による演出への煽りを抑制している。

【０６４３】

本実施形態では、「差球数」と、「差球数」の最小値と、の差が予め定めた上限値（予め定めた上限球数）へ到達すると、「遊技停止の条件が成立している」として遊技停止状態へ移行するようになっていた。これに対して、アウト口１６や各種入賞口（第１始動口２０、第２始動口２１、一般入賞口２７、第１大入賞口３０、第２大入賞口３５など）に入球した遊技球である「アウト球」については、予め定めた上限値（予め定めた上限球数

）がなく、全く制限されないていない。
【０６４４】
このように、遊技停止演出Ｂでは、遊技を制御可能な主制御基板８０における遊技制御用マイコン８１のメインＣＰＵ８２では、「「差球数」と、「差球数」の最小値と、の差が予め定めた上限値（予め定めた上限球数、本実施形態では、「９５０００」）に到達する」という条件が成立すると、「払出可能上限値に到達しました。遊技停止状態へ移行しました。本日は遊技終了です。」という内容を報知して遊技を停止することできるようになっている。遊技者は、「特定レジスタの内容変化による遊技停止の条件」が成立したり、または、「メインウォッチドックタイマ（メインＷＤＴ）８９ａの非更新による遊技停止の条件」が成立したりして、突然、遊技が停止されることがない場合には、遊技を継続して遊技機１で繰り広げられるさまざま演出を体験することができる。仮に、「「差球数」と、「差球数」の最小値と、の差が予め定めた上限値（予め定めた上限球数、本実施形態では、「９５０００」）に到達する」という条件が成立したとしても、遊技の停止理由である、「払出可能上限値に到達しました。遊技停止状態へ移行しました。本日は遊技終了です。」という内容が報知されるようになっているため、遊技停止の理由に納得することができる。これにより、興趣の向上を図ることができる。
【０６４５】
また、遊技停止演出Ｂでは、遊技領域３へ向かって発射された遊技球が、第１始動口２０、第２始動口２１、一般入賞口２７、第１大入賞口３０、第２大入賞口３５などの入賞口へ入球したことで払い出されたセーフ球の数と、遊技領域３へ向かって発射された遊技球の球数であるアウト球の数と、により差球数を求め、この求めた差球数と先に求めた差球数の最小値との差が予め定めた上限値へ到達した場合には、遊技の停止理由である、「払出可能上限値に到達しました。遊技停止状態へ移行しました。本日は遊技終了です。」という内容（上限値の到達）が報知されるようになっている。これにより、遊技者は、差球数と、差球数の最小値と、の差が予め定めた上限値に到達するまで、遊技を継続することができるようになっているため、多量の遊技球を獲得する機会を得ることができるようになっている。
【０６４６】
［効果例］
以下に、遊技停止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、遊技を制御可能な主制御基板８０における遊技制御用マイコン８１のメインＣＰＵ８２（遊技制御手段）を備えている。図７１－１～図７１－２の遊技停止演出Ａでは、遊技制御用マイコン８１のメインＣＰＵ８２（遊技制御手段）では、「特定レジスタの内容変化による遊技停止の条件（第１遊技停止条件）」が成立すると、「遊技可能状態（発射可能状態）から遊技停止状態へ移行して発射停止状態とする旨（第１停止理由）」を報知せずに停止し、または、「メインウォッチドックタイマ（メインＷＤＴ）８９ａの非更新による遊技停止の条件（第１遊技停止条件）」が成立すると、「遊技可能状態（発射可能状態）から遊技停止状態へ移行して発射停止状態とする旨（第１停止理由）」を報知せずに遊技を停止することができるようになっている。図７１－３～図７１－５の遊技停止演出Ｂでは、「「差球数」と、「差球数」の最小値と、の差が予め定めた上限値（予め定めた上限球数、本実施形態では、「９５０００」）に到達する」という条件（第１遊技停止条件とは異なる第２遊技停止条件）が成立すると、「払出可能上限値に到達しました。遊技停止状態へ移行しました。本日は遊技終了です。」という内容（第１停止理由とは異なる第２停止理由）を報知して遊技を停止することできるようになっている。この構成によれば、遊技者は、第１遊技停止条件が成立して、突然、遊技が停止されない場合には、遊技を継続して遊技機１で繰り広げられるさまざま演出を体験することができるし、仮に、第２遊技停止条件が成立したとしても、遊技の停止理由である第２停止理由が報知されるようになっているため、遊技停止の理由に納得することができる。したがって、興趣の向上を図ることができる。

【０６４７】
［効果２］
上記実施形態の遊技機１における図７１－１～図７１－２の遊技停止演出Ａにおいて、第１遊技停止条件とは、遊技制御用マイコン８１のメインＣＰＵ８２（遊技制御手段）に異常が発生した場合であり、第１停止理由とは、遊技制御用マイコン８１のメインＣＰＵ８２（遊技制御手段）の異常である。遊技制御用マイコン８１のメインＣＰＵ８２（遊技制御手段）に異常が発生した場合には、例えば特図の抽選などを正常に行うことができずに遊技者に不利益を与えるおそれがあるし、ホールに異常な状態の遊技機の稼働を継続させることができない。そこで、遊技制御用マイコン８１のメインＣＰＵ８２（遊技制御手段）に異常が発生した場合には、第１停止理由である遊技制御用マイコン８１のメインＣＰＵ８２（遊技制御手段）の異常を報知しないことにより、遊技者に対して不安を煽ることがないようにすることができるし、ホールに対して異常な状態の遊技機の稼働を停止させることができる。
【０６４８】
［効果３］
上記実施形態の遊技機１における図７１－３～図７１－５の遊技停止演出Ｂにおいて、第２遊技停止条件とは、遊技領域３へ向かって発射された遊技球が、第１始動口２０、第２始動口２１、一般入賞口２７、第１大入賞口３０、第２大入賞口３５などの入賞口へ入球したことで払い出されたセーフ球の数と、遊技領域３へ向かって発射された遊技球の球数であるアウト球の数と、により差球数を求め、この求めた差球数と先に求めた差球数の最小値との差が予め定めた上限値へ到達した場合であり、第２停止理由とは、上限値の到達である。この構成によれば、遊技者は、第２停止理由である、差球数と、差球数の最小値と、の差が予め定めた上限値に到達するまで、遊技を継続することができるようになっているため、多量の遊技球を獲得する機会を得ることができるようになっている。
【０６４９】
［変形例］
以下に、遊技停止演出の変形例を示す。
［変形例１］
図７１－１～図７１－２の遊技停止演出Ａでは、遊技者が遊技中に、特定レジスタ監視回路８９ｂが特定レジスタの内容を監視し、何らかの電気的な影響（例えば、電気的なノイズの影響）を受けたことで特定レジスタの内容が変化した場合、つまり「特定レジスタの内容変化による遊技停止の条件が成立している」として遊技停止状態へ移行して発射停止状態とする演出であった。この特定レジスタ監視回路８９ｂは、特定レジスタの内容を監視し、何らかの電気的な影響（例えば、電気的なノイズの影響）を受けたことで特定レジスタの内容が変化した場合に（言い換えると、遊技制御用マイコン８１のメインＣＰＵ８２に異常が発生したとして）ハードウェアによって強制的にメインＣＰＵ８２をリセットする回路であった。しかし、特定レジスタ監視回路８９ｂは、特定レジスタの内容を監視し、何らかの電気的な影響（例えば、電気的なノイズの影響）を受けたことで特定レジスタの内容が変化した場合に、主制御基板８０における遊技制御用マイコン８１のメインＣＰＵ８２がメインウォッチドックタイマ（メインＷＤＴ）８９ａを更新することできないように構成されるようにしてもよい。このように構成しても、遊技制御用マイコン８１のメインＣＰＵ８２に異常が発生したとして第１遊技停止条件が成立することとなるからである。
【０６５０】
［変形例２］
図７１－３～図７１－５の遊技停止演出Ｂでは、図７１－４（Ｓ）の「払出可能上限値に到達しました。遊技停止状態へ移行しました。本日は遊技終了です。」という内容のメッセージが画像として遊技停止示唆画像ＣＫＧに表示され、表示画面７ａがカラフルな背景画像から真っ黒な画面となり、盤ランプ５を消灯し、枠ランプ６６を白色点灯し、演出ボタン６３が白色で点灯している状態から消灯する状態となり（剣部材６５も消灯する）

、第１可動役物１４を消灯し、第２可動役物１５を消灯し、スピーカ６７からの各種演出音が流れなくなる状態となり、表示器類４０を消灯する状態となっていた。しかし、枠ランプ６６を消灯する状態としてもよい。こうすれば、これから遊技を楽しもうとしている遊技者に対して遊技停止状態となっている遊技機をアピールする必要がないし、また消費電力を抑制することもできる。

【０６５１】

［変形例３］

図７１－３～図７１－５の遊技停止演出Ｂでは、「払出可能上限値に到達しました。遊技停止状態へ移行しました。本日は遊技終了です。」という内容のメッセージが画像として、遊技停止示唆画像ＣＫＧには表示されていた。このとき、メッセージと同一の内容をスピーカ６７から少なくとも１回だけ流れるようにしてもよい。もちろん、複数回（例えば、３回）だけ流れるようしてもよい。

【０６５２】

［変形例４］

図７１－１～図７１－２の遊技停止演出Ａ、図７１－３～図７１－５の遊技停止演出Ｂでは、説明した演出の一部を備えていなくてもよいし、他の演出が追加されていてもよい。また、図７１－１～図７１－２の遊技停止演出Ａ、図７１－３～図７１－５の遊技停止演出Ｂの一部を適宜組み合わせた組み合わせ演出を実行するようにしてもよい。また、図７１－１～図７１－２の遊技停止演出Ａ、図７１－３～図７１－５の遊技停止演出Ｂの一部と、後述する、図１４６－１～図１４４－２の遊技停止示唆有無演出Ｃでは、説明した演出の一部と、を適宜組み合わせた組み合わせ演出を実行するようにしてもよい。

【０６５３】

［態様例］

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇［態様Ａ７－１］

遊技を制御可能な遊技制御手段を備える遊技機であって、

前記遊技制御手段では、

第１遊技停止条件が成立すると、第１停止理由を報知せずに遊技を停止し、

前記第１遊技停止条件とは異なる第２遊技停止条件が成立すると、前記第１停止理由とは異なる第２停止理由を報知して遊技を停止する、

ことを特徴とする遊技機。

【０６５４】

◇［態様Ａ７－２］

態様Ａ７－１に記載の遊技機であって、

前記第１遊技停止条件とは、前記遊技制御手段に異常が発生した場合であり、

前記第１停止理由とは、前記遊技制御手段の異常である、

ことを特徴とする遊技機。

【０６５５】

◇［態様Ａ７－３］

態様Ａ７－１または態様Ａ７－２に記載の遊技機であって、

前記第２遊技停止条件とは、遊技領域へ向かって発射された遊技球が入賞口へ入球したことで払い出されたセーフ球の数と、前記遊技領域へ向かって発射された遊技球の球数であるアウト球の数と、により差球数を求め、該求めた差球数と先に求めた差球数の最小値との差が予め定めた上限値へ到達した場合であり、

前記第２停止理由とは、前記上限値の到達である、

ことを特徴とする遊技機。

【０６５６】

以下に図７２～図７４を用いて装飾図柄数字対応画像表示演出Ａ～Ｃについて説明する。この装飾図柄数字対応画像表示演出Ａ～Ｃは、装飾図柄の変動演出中などに実行される。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信したコマンドを解析

し、装飾図柄数字対応画像表示演出を実行する指示が含まれていると、ＲＯＭ１０３から対応する画像データを読み出して画像表示装置７の表示画面７ａに画像を表示させる。

【０６５７】

［装飾図柄数字対応画像表示演出Ａ］

図７２は、装飾図柄数字対応画像表示演出Ａを説明するための図である。装飾図柄数字対応画像表示演出Ａは、表示画面７ａにおいて装飾図柄が停止すると、どの装飾図柄が停止したのかを文字テロップで説明する演出である。図７２（Ａ）～（Ｅ）では、装飾図柄数字対応画像表示演出Ａの第１の例を示し、図７２（Ｆ）～（Ｈ）では、装飾図柄数字対応画像表示演出Ａの第２の例を示し、図７２（Ｉ）、（Ｊ）では、装飾図柄数字対応画像表示演出Ａの第３の例を示し、図７２（Ｋ）、（Ｌ）では、装飾図柄数字対応画像表示演出Ａの第４の例を示している。

【０６５８】

装飾図柄数字対応画像表示演出Ａの第１の例では、まず、図７２（Ａ）に示すように、表示画面７ａに、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動表示される。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒと、を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（特図変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。ここでの特別図柄とは、第１特別図柄と第２特別図柄のいずれであってもよい。ここでは、保留アイコン９Ａと、変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃが表示されているが、表示されていなくてもよい。また、保留は４個の状態であり、表示画面７ａの下部には、４つの保留アイコン９Ａおよび当該変動アイコン９Ｃが表示されている。なお、保留アイコン９Ｂが表示されていてもよい（図７２～図７４において同様）。

【０６５９】

図７２（Ｂ）は、左装飾図柄８Ｌ「１」と左装飾図柄８Ｌに「１」の装飾図柄が停止したことを説明する文字テロップＴＫ２「１が停止」が表示された状態である。文字テロップＴＫ２は、左装飾図柄８Ｌの下の領域に表示される。文字テロップＴＫ２は、左装飾図柄８Ｌが停止した後、表示される。なお、文字テロップＴＫ２は、左装飾図柄８Ｌが停止するとき表示されても、左装飾図柄８Ｌが停止する前に表示されてもよい。また、ここでは、当該変動アイコン９Ｃ及び保留アイコン９Ａの表示は省略している（図７２（Ｂ）～（Ｌ）において同様）。

【０６６０】

図７２（Ｃ）は、左装飾図柄８Ｌ「１」が引き続き停止表示され、左装飾図柄８Ｌの下の領域に表示された文字テロップＴＫ２「１が停止」が消去され、右装飾図柄８Ｒ「３」と右装飾図柄８Ｒに「３」の装飾図柄が停止したことを説明する文字テロップＴＫ３「３が停止」が表示された状態である。文字テロップＴＫ２は、右装飾図柄８Ｒが停止する前に消去される。なお、文字テロップＴＫ２は、右装飾図柄８Ｒが停止するとき消去されても、右装飾図柄８Ｒが停止した後に消去されてもよい。また、文字テロップＴＫ３は、右装飾図柄８Ｒの下の領域に表示される。文字テロップＴＫ３は、右装飾図柄８Ｒが停止した後、表示される。なお、文字テロップＴＫ３は、右装飾図柄８Ｒが停止するとき表示されても、右装飾図柄８Ｒが停止する前に表示されてもよい。

【０６６１】

図７２（Ｄ）は、左装飾図柄８Ｌ「１」と右装飾図柄８Ｒ「３」が引き続き停止表示され、右装飾図柄８Ｒの下の領域に表示された文字テロップＴＫ３「３が停止」が消去され、中装飾図柄８Ｃ「２」と中装飾図柄８Ｃに「２」の装飾図柄が停止したことを説明する文字テロップＴＫ４「２が停止」が表示された状態である。文字テロップＴＫ３は、中装飾図柄８Ｃが停止する前に消去される。なお、文字テロップＴＫ３は、中装飾図柄８Ｃが停止するとき消去されても、中装飾図柄８Ｃが停止した後に消去されてもよい。また、文字テロップＴＫ４は、中装飾図柄８Ｃの下の領域に表示される。文字テロップＴＫ４は、中装飾図柄８Ｃが停止した後、表示される。なお、文字テロップＴＫ４は、中装飾図柄８Ｃが停止するとき表示されても、中装飾図柄８Ｃが停止する前に表示されてもよい。

【０６６２】
図７２（Ｅ）は、左装飾図柄８Ｌ「１」と右装飾図柄８Ｒ「３」と中装飾図柄８Ｃ「２」が引き続き停止表示され、中装飾図柄８Ｃの下の領域に表示された文字テロップＴＫ４「２が停止」が消去された状態である。
【０６６３】
装飾図柄数字対応画像表示演出Ａの第２の例では、まず、上述した装飾図柄数字対応画像表示演出Ａの第１の例の図７２（Ａ）と同じ内容の演出がおこなわれる。図７２（Ａ）に示した演出がおこなわれた後、図７２（Ｆ）に示すように、左装飾図柄８Ｌ「１」が停止表示される。なお、この時点で装飾図柄が停止したことを説明する文字テロップは表示されない。
【０６６４】
図７２（Ｇ）は、左装飾図柄８Ｌ「１」が引き続き停止表示され、右装飾図柄８Ｒ「３」が表示された状態である。なお、この時点で装飾図柄が停止したことを説明する文字テロップは表示されない。
【０６６５】
図７２（Ｈ）は、左装飾図柄８Ｌ「１」と右装飾図柄８Ｒ「３」が引き続き停止表示され、中装飾図柄８Ｃ「２」と中装飾図柄８Ｃに「２」の装飾図柄が停止したことを説明する文字テロップＴＫ４「２が停止」が表示された状態である。文字テロップＴＫ４は、中装飾図柄８Ｃの下の領域に表示される。文字テロップＴＫ４は、中装飾図柄８Ｃが停止した後、表示される。その後、文字テロップＴＫ４は、消去される。なお、文字テロップＴＫ４は、中装飾図柄８Ｃが停止するとき表示されても、中装飾図柄８Ｃが停止する前に表示されてもよい。また、本実施形態では、左装飾図柄８Ｌ、右装飾図柄８Ｒ、中装飾図柄８Ｃの装飾図柄が停止した後、中装飾図柄８Ｃの装飾図柄を説明する文字テロップが表示されるとしたが、左装飾図柄８Ｌ、右装飾図柄８Ｒ、中装飾図柄８Ｃの装飾図柄が停止した後、左装飾図柄８Ｌの装飾図柄を説明する文字テロップＴＫ２「１が停止」が表示されるとしてもよい。また、右装飾図柄８Ｒの装飾図柄を説明する文字テロップＴＫ３「３が停止」が表示されるとしてもよい。さらに、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒの装飾図柄を説明する文字テロップが表示されるとしてもよい。さらに、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒと中装飾図柄８Ｃの装飾図柄を説明する文字テロップが表示されるとしてもよい。
【０６６６】
装飾図柄数字対応画像表示演出Ａの第３の例では、まず、上述した装飾図柄数字対応画像表示演出Ａの第１の例の図７２（Ａ）、（Ｂ）と同じ内容の演出がおこなわれる。図７２（Ｂ）に示した演出がおこなわれた後、図７２（Ｉ）に示すように、左装飾図柄８Ｌ「１」と左装飾図柄８Ｌの下の領域に表示された文字テロップＴＫ２「１が停止」が引き続き表示され、右装飾図柄８Ｒ「３」と右装飾図柄８Ｒに「３」の装飾図柄が停止したことを説明する文字テロップＴＫ３「３が停止」が表示される。文字テロップＴＫ３は、右装飾図柄８Ｒの下の領域に表示される。文字テロップＴＫ３は、右装飾図柄８Ｒが停止した後、表示される。なお、文字テロップＴＫ３は、右装飾図柄８Ｒが停止するとき表示されても、右装飾図柄８Ｒが停止する前に表示されてもよい。
【０６６７】
図７２（Ｊ）は、左装飾図柄８Ｌ「１」と左装飾図柄８Ｌの下の領域に表示された文字テロップＴＫ２「１が停止」と右装飾図柄８Ｒ「３」と右装飾図柄８Ｒの下の領域に表示された文字テロップＴＫ３「３が停止」が引き続き表示され、中装飾図柄８Ｃ「２」と中装飾図柄８Ｃに「２」の装飾図柄が停止したことを説明する文字テロップＴＫ４「２が停止」が表示された状態である。文字テロップＴＫ４は、中装飾図柄８Ｃの下の領域に表示される。文字テロップＴＫ４は、中装飾図柄８Ｃが停止した後、表示される。その後、文字テロップＴＫ４は、消去される。なお、文字テロップＴＫ４は、中装飾図柄８Ｃが停止するとき表示されても、中装飾図柄８Ｃが停止する前に表示されてもよい。
【０６６８】
装飾図柄数字対応画像表示演出Ａの第４の例では、まず、上述した装飾図柄数字対応画

像表示演出Ａの第１の例の図７２（Ａ）、（Ｂ）と同じ内容の演出がおこなわれる。図７２（Ｂ）に示した演出がおこなわれた後、図７２（Ｋ）に示すように、左装飾図柄８Ｌ「１」が引き続き表示され、文字テロップＴＫ２「１が停止」が消去され、右装飾図柄８Ｒ「１」と右装飾図柄８Ｒに「１」の装飾図柄が停止しリーチが成立したことを説明する文字テロップＴＫ３「１でリーチ」が表示される。文字テロップＴＫ２は、右装飾図柄８Ｒが停止する前に消去される。なお、文字テロップＴＫ２は、右装飾図柄８Ｒが停止するとき消去されても、右装飾図柄８Ｒが停止した後に消去されてもよい。また、文字テロップＴＫ３は、右装飾図柄８Ｒの下の領域に表示される。その後、文字テロップＴＫ３は、消去される。文字テロップＴＫ３は、右装飾図柄８Ｒが停止した後、表示される。なお、文字テロップＴＫ３は、右装飾図柄８Ｒが停止するとき表示されても、右装飾図柄８Ｒが停止する前に表示されてもよい。なお、図中では、文字テロップＴＫ３は、右装飾図柄８Ｒの下の領域に表示されているが、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒの間の領域であってもよい。その後、リーチ演出をおこなう。なお、本実施形態では、装飾図柄数字対応画像表示演出Ａの第１の例の図７２（Ｂ）に示した演出がおこなわれた後、図７２（Ｋ）に示す演出がおこなわれるとしたが、装飾図柄数字対応画像表示演出Ａの第２の例の図７２（Ｆ）に示した演出がおこなわれた後、図７２（Ｋ）に示す演出がおこなわれるとしてもよい。

【０６６９】

図７２（Ｌ）は、左装飾図柄８Ｌ「１」と右装飾図柄８Ｒ「１」が引き続き停止表示され、中装飾図柄８Ｃに「２」が停止した状態である。なお、ここでは、中装飾図柄８Ｃを「２」とし、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒと中装飾図柄８Ｃが一致せず、特図抽選の結果をはずれとしているが、中装飾図柄８Ｃを「１」とし、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒと中装飾図柄８Ｃが一致し、特図抽選の結果を当たりとしてもよい。

【０６７０】

図７２では、左装飾図柄８Ｌ、右装飾図柄８Ｒ、中装飾図柄８Ｃと文字テロップＴＫ２、ＴＫ３、ＴＫ４が重なっていないが重なっていてもよい。その場合、左装飾図柄８Ｌ、右装飾図柄８Ｒ、中装飾図柄８Ｃが上でも文字テロップＴＫ２、ＴＫ３、ＴＫ４が上でもよい。また、文字テロップＴＫ２、ＴＫ３、ＴＫ４はそれぞれ左装飾図柄８Ｌ、右装飾図柄８Ｒ、中装飾図柄８Ｃの下の領域に表示されているとしているが、表示画面７ａの一か所の共通の位置に表示されるとしてもよい。

【０６７１】

なお、実施形態においては、左装飾図柄８Ｌ、右装飾図柄８Ｒ、中装飾図柄８Ｃに「１」「２」「３」しか停止した例を示していないが、他の数字が停止することもある。他の数字が停止した場合は、文字テロップＴＫ２、ＴＫ３、ＴＫ４にその停止した図柄が停止したことを表す文字を表示する。

【０６７２】

また、実施形態においては、文字テロップＴＫ２、ＴＫ３、ＴＫ４を表示し、どの装飾図柄が停止したかを説明したが、文字テロップＴＫ２、ＴＫ３、ＴＫ４の代わりに、その数字を表すキャラクタ画像を表示しどの装飾図柄が停止したかを説明してもよい。例えば、後述する各装飾図柄が表す数字「１」～「９」のそれぞれに対応づけられた対応画像を表示する。

【０６７３】

［装飾図柄数字対応画像表示演出Ｂ］

図７３は、装飾図柄数字対応画像表示演出Ｂを説明するための図である。装飾図柄数字対応画像表示演出Ｂは、表示画面７ａにおいて装飾図柄が停止すると、どの装飾図柄が停止したのかを数字を表す画像で説明する演出である。図７３（Ａ）～（Ｇ）では、装飾図柄数字対応画像表示演出Ｃの第１の例を示し、図７３（Ｈ）～（Ｌ）では、装飾図柄数字対応画像表示演出Ｃの第２の例を示している。

【０６７４】

装飾図柄数字対応画像表示演出Ｂの第１の例では、まず、図７３（Ａ）に示すように、

表示画面７ａに、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動表示される。

【０６７５】

図７３（Ｂ）は、左装飾図柄８Ｌ「１」が停止表示された状態である。なお、ここでは、当該変動アイコン９Ｃ及び保留アイコン９Ａの表示は省略している（図７３（Ｂ）～（Ｌ）において同様）。

【０６７６】

図７３（Ｃ）は、左装飾図柄８Ｌ「１」が引き続き停止表示され、左装飾図柄８Ｌに「１」の装飾図柄が停止したことを示し数字（１）を表す画像ＴＫ５（いちごの画像）が表示される。数字（１）を表す画像ＴＫ５（いちごの画像）は、左装飾図柄８Ｌの下の領域に表示される。なお、いちごの画像は、数字「１」に対応づけられた画像である。各装飾図柄が表す数字「１」～「９」のそれぞれに対応づけられた対応画像があるが、この対応画像については後述する。本実施形態では、数字（１）を表す画像ＴＫ５（いちごの画像）は、左装飾図柄８Ｌが停止した後、表示されるとしたが、数字（１）を表す画像ＴＫ５（いちごの画像）は、左装飾図柄８Ｌが停止するとき表示されても、左装飾図柄８Ｌが停止する前に表示されてもよい。

【０６７７】

図７３（Ｄ）は、左装飾図柄８Ｌ「１」が引き続き停止表示され、左装飾図柄８Ｌの下の領域に表示された数字（１）を表す画像ＴＫ５（いちごの画像）が消去され、右装飾図柄８Ｒ「３」が停止表示された状態である。数字（１）を表す画像ＴＫ５（いちごの画像）は、右装飾図柄８Ｒが停止する前に消去される。なお、数字（１）を表す画像ＴＫ５（いちごの画像）は、右装飾図柄８Ｒが停止するとき消去されても、右装飾図柄８Ｒが停止した後に消去されてもよい。

【０６７８】

図７３（Ｅ）は、左装飾図柄８Ｌ「１」と右装飾図柄８Ｒ「３」が引き続き停止表示され、右装飾図柄８Ｒに「３」の装飾図柄が停止したことを示し数字（３）を表す画像ＴＫ６（三つ葉の画像）が表示された状態である。なお、三つ葉の画像は、数字「３」に対応づけられた画像である。数字（３）を表す画像ＴＫ６（三つ葉の画像）は、右装飾図柄８Ｒの下の領域に表示される。本実施形態では、数字（３）を表す画像ＴＫ６（三つ葉の画像）は、右装飾図柄８Ｒが停止した後、表示されるとしたが、数字（３）を表す画像ＴＫ６（三つ葉の画像）は、右装飾図柄８Ｒが停止するとき表示されても、右装飾図柄８Ｒが停止する前に表示されてもよい。

【０６７９】

図７３（Ｆ）は、左装飾図柄８Ｌ「１」と右装飾図柄８Ｒ「３」が引き続き停止表示され、右装飾図柄８Ｒの下の領域に表示された数字（３）を表す画像ＴＫ６（三つ葉の画像）が消去され、中装飾図柄８Ｃ「２」が停止表示された状態である。数字（３）を表す画像ＴＫ６（三つ葉の画像）は、中装飾図柄８Ｃが停止する前に消去される。なお、数字（３）を表す画像ＴＫ６（三つ葉の画像）は、中装飾図柄８Ｃが停止するとき消去されても、中装飾図柄８Ｃが停止した後に消去されてもよい。

【０６８０】

図７３（Ｇ）は、左装飾図柄８Ｌ「１」と右装飾図柄８Ｒ「３」と中装飾図柄８Ｃ「２」が引き続き停止表示され、中装飾図柄８Ｃに「２」の装飾図柄が停止したことを示し数字（２）を表す画像ＴＫ７（肉の画像）が表示された状態である。その後、数字（２）を表す画像ＴＫ７（肉の画像）は、消去される。なお、肉の画像は、数字「２」に対応づけられた画像である。数字（２）を表す画像ＴＫ７（肉の画像）は、中装飾図柄８Ｃの下の領域に表示される。本実施形態では、数字（２）を表す画像ＴＫ７（肉の画像）は、中装飾図柄８Ｃが停止した後、表示されるとしたが、数字（２）を表す画像ＴＫ７（肉の画像）は、中装飾図柄８Ｃが停止するとき表示されても、中装飾図柄８Ｃが停止する前に表示されてもよい。

【０６８１】

装飾図柄数字対応画像表示演出Ｂの第２の例では、まず、上述した装飾図柄数字対応画

像表示演出Ｂの第１の例の図７３（Ａ）、（Ｂ）と同じ内容の演出がおこなわれる。図７３（Ｂ）に示した演出がおこなわれた後、図７３（Ｈ）に示すように、左装飾図柄８Ｌ「１」が引き続き停止表示され、右装飾図柄８Ｒ「３」が停止表示される。

【０６８２】

図７３（Ｆ）は、左装飾図柄８Ｌ「１」と右装飾図柄８Ｒ「３」が引き続き停止表示され、中装飾図柄８Ｃ「２」が停止表示された状態である。

【０６８３】

図７３（Ｊ）は、左装飾図柄８Ｌ「１」と右装飾図柄８Ｒ「３」と中装飾図柄８Ｃ「２」が引き続き停止表示され、中装飾図柄８Ｃに「２」の装飾図柄が停止したことを示し数字（２）を表す画像ＴＫ７（肉の画像）が表示された状態である。その後、数字（２）を表す画像ＴＫ７（肉の画像）は、消去される。数字（２）を表す画像ＴＫ７（肉の画像）は、中装飾図柄８Ｃの下の領域に表示される。本実施形態では、数字（２）を表す画像ＴＫ７（肉の画像）は、中装飾図柄８Ｃが停止した後、表示されるとしたが、数字（２）を表す画像ＴＫ７（肉の画像）は、中装飾図柄８Ｃが停止するとき表示されても、中装飾図柄８Ｃが停止する前に表示されてもよい。

【０６８４】

図７３（Ｋ）は、図７３（Ｊ）に示す演出の代わりに、左装飾図柄８Ｌ「１」と右装飾図柄８Ｒ「３」と中装飾図柄８Ｃ「２」が引き続き停止表示され、左装飾図柄８Ｌに「１」の装飾図柄が停止したことを示し数字（１）を表す画像ＴＫ５（いちごの画像）が表示された状態である。その後、数字（１）を表す画像ＴＫ５（いちごの画像）は、消去される。本実施形態では、数字（１）を表す画像ＴＫ５（いちごの画像）は、中装飾図柄８Ｃが停止した後、表示されるとしたが、数字（１）を表す画像ＴＫ５（いちごの画像）は、中装飾図柄８Ｃが停止するとき表示されても、中装飾図柄８Ｃが停止する前に表示されてもよい。

【０６８５】

また、図示はしていないが、上述した図７３（Ｋ）における数字（１）を表す画像ＴＫ５（いちごの画像）が表示される代わりに、右装飾図柄８Ｒに「３」の装飾図柄が停止したことを示し数字（３）を表す画像ＴＫ６（三つ葉の画像）が表示されるとしてもよい。さらに、上述した図７３（Ｋ）における数字（１）を表す画像ＴＫ５（いちごの画像）が表示されるとともに、右装飾図柄８Ｒに「３」の装飾図柄が停止したことを示し数字（３）を表す画像ＴＫ６（三つ葉の画像）が表示されるとしてもよい。

【０６８６】

図７３（Ｌ）は、図７３（Ｊ）に示す演出の代わりに、左装飾図柄８Ｌ「１」と右装飾図柄８Ｒ「３」と中装飾図柄８Ｃ「２」が引き続き停止表示され、左装飾図柄８Ｌに「１」の装飾図柄が停止したことを示し数字（１）を表す画像ＴＫ５（いちごの画像）と右装飾図柄８Ｒに「３」の装飾図柄が停止したことを示し数字（３）を表す画像ＴＫ６（三つ葉の画像）と中装飾図柄８Ｃに「２」の装飾図柄が停止したことを示し数字（２）を表す画像ＴＫ７（肉の画像）が表示された状態である。その後、数字（１）を表す画像ＴＫ５（いちごの画像）と数字（３）を表す画像ＴＫ６（三つ葉の画像）と数字（２）を表す画像ＴＫ７（肉の画像）は、消去される。本実施形態では、数字（１）を表す画像ＴＫ５（いちごの画像）と数字（３）を表す画像ＴＫ６（三つ葉の画像）と数字（２）を表す画像ＴＫ７（肉の画像）は、中装飾図柄８Ｃが停止した後、表示されるとしたが、数字（１）を表す画像ＴＫ５（いちごの画像）と数字（３）を表す画像ＴＫ６（三つ葉の画像）と数字（２）を表す画像ＴＫ７（肉の画像）は、中装飾図柄８Ｃが停止するとき表示されても、中装飾図柄８Ｃが停止する前に表示されてもよい。

［装飾図柄数字対応画像表示演出Ｃ］

図７４は、装飾図柄数字対応画像表示演出Ｃを説明するための図である。装飾図柄数字対応画像表示演出Ｃは、表示画面７ａにおいて装飾図柄が停止すると、どの装飾図柄が停止したのかを数字を表す画像で説明する演出である。図７４（Ａ）～（Ｃ）では、装飾図柄数字対応画像表示演出Ｃの第１の例を示し、図７４（Ｄ）～（Ｈ）では、装飾図柄数字

対応画像表示演出Ｃの第２の例を示し、図７４（Ｉ）～（Ｌ）では、装飾図柄数字対応画像表示演出Ｃの第３の例を示している。

【０６８７】

装飾図柄数字対応画像表示演出Ｃの第１の例では、まず、上述した装飾図柄数字対応画像表示演出Ｂの第１の例の図７３（Ａ）、（Ｂ）と同じ内容の演出がおこなわれる。図７３（Ｂ）に示した演出がおこなわれた後、図７４（Ａ）に示すように、左装飾図柄８Ｌ「１」が引き続き停止表示され、左装飾図柄８Ｌに「１」の装飾図柄が停止したことを示し数字（１）を表す画像ＴＫ５（いちごの画像）が表示される。数字（１）を表す画像ＴＫ５（いちごの画像）は、左装飾図柄８Ｌの下の領域に表示される。本実施形態では、数字（１）を表す画像ＴＫ５（いちごの画像）は、左装飾図柄８Ｌが停止した後、表示されるとしたが、数字（１）を表す画像ＴＫ５（いちごの画像）は、左装飾図柄８Ｌが停止するとき表示されても、左装飾図柄８Ｌが停止する前に表示されてもよい。なお、ここでは、当該変動アイコン９Ｃ及び保留アイコン９Ａの表示は省略している（図７４（Ａ）～（Ｌ）において同様）。

【０６８８】

図７４（Ｂ）は、左装飾図柄８Ｌ「１」と数字（１）を表す画像ＴＫ５（いちごの画像）が引き続き表示され、右装飾図柄８Ｒ「３」と右装飾図柄８Ｒに「３」の装飾図柄が停止したことを示し数字（３）を表す画像ＴＫ６（三つ葉の画像）が表示された状態である。数字（３）を表す画像ＴＫ６（三つ葉の画像）は、右装飾図柄８Ｒの下の領域に表示される。数字（３）を表す画像ＴＫ６（三つ葉の画像）は、右装飾図柄８Ｒが停止した後、表示される。なお、数字（３）を表す画像ＴＫ６（三つ葉の画像）は、右装飾図柄８Ｒが停止するとき表示されても、右装飾図柄８Ｒが停止する前に表示されてもよい。

【０６８９】

図７４（Ｃ）は、左装飾図柄８Ｌ「１」と数字（１）を表す画像ＴＫ５（いちごの画像）と右装飾図柄８Ｒ「３」と右装飾図柄８Ｒに「３」の装飾図柄が停止したことを示し数字（３）を表す画像ＴＫ６（三つ葉の画像）が引き続き表示され、中装飾図柄８Ｃ「２」と中装飾図柄８Ｃに「２」の装飾図柄が停止したことを示し数字（２）を表す画像ＴＫ７（肉の画像）が停止表示された状態である。その後、数字（１）を表す画像ＴＫ５（いちごの画像）と数字（３）を表す画像ＴＫ６（三つ葉の画像）と数字（２）を表す画像ＴＫ７（肉の画像）は、消去される。数字（２）を表す画像ＴＫ７（肉の画像）は、中装飾図柄８Ｃの下の領域に表示される。数字（２）を表す画像ＴＫ７（肉の画像）は、中装飾図柄８Ｃが停止した後、表示される。なお、数字（２）を表す画像ＴＫ７（肉の画像）は、中装飾図柄８Ｃが停止するとき表示されても、中装飾図柄８Ｃが停止する前に表示されてもよい。

【０６９０】

装飾図柄数字対応画像表示演出Ｃの第２の例では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動表示された後、図７４（Ｄ）のように、左装飾図柄８Ｌ「１」が停止表示される。

【０６９１】

図７４（Ｅ）は、左装飾図柄８Ｌ「１」が引き続き表示され、左装飾図柄８Ｌに「１」の装飾図柄が停止したことを示し数字（１）を表す画像ＴＫ５（いちごの画像）が表示される。数字（１）を表す画像ＴＫ５（いちごの画像）は、左装飾図柄８Ｌの下の領域に表示される。本実施形態では、数字（１）を表す画像ＴＫ５（いちごの画像）は、左装飾図柄８Ｌが停止した後、表示されるとしたが、数字（１）を表す画像ＴＫ５（いちごの画像）は、左装飾図柄８Ｌが停止するとき表示されても、左装飾図柄８Ｌが停止する前に表示されてもよい。

【０６９２】

図７４（Ｆ）は、左装飾図柄８Ｌ「１」が引き続き停止表示され、左装飾図柄８Ｌの下の領域に表示された数字（１）を表す画像ＴＫ５（いちごの画像）が消去され、右装飾図柄８Ｒ「１」が停止表示された状態である。左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒの表す数字はともに「１」で一致しリーチが成立している。数字（１）を表す画像ＴＫ５（いちごの

画像）は、右装飾図柄８Ｒが停止する前に消去される。なお、数字（１）を表す画像ＴＫ５（いちごの画像）は、右装飾図柄８Ｒが停止するとき消去されても、右装飾図柄８Ｒが停止した後に消去されてもよい。

【０６９３】

図７４（Ｇ）は、左装飾図柄８Ｌ「１」と右装飾図柄８Ｒ「１」が引き続き停止表示され、「１」でリーチが成立したことを示す数字（１）を表す画像ＴＫ８（いちごの画像）が中央に表示される。本実施形態では、「１」でリーチが成立したことを示す数字（１）を表す画像ＴＫ８（いちごの画像）は、右装飾図柄８Ｒが停止した後、表示されるとしたが、「１」でリーチが成立したことを示す数字（１）を表す画像ＴＫ８（いちごの画像）は、右装飾図柄８Ｒが停止するとき表示されても、右装飾図柄８Ｒが停止する前に表示されてもよい。その後、リーチ演出をおこなう。

【０６９４】

図７４（Ｈ）は、左装飾図柄８Ｌ「１」と右装飾図柄８Ｒ「１」が停止表示され、中装飾図柄８Ｃ「２」が停止した状態である。ここでは、中装飾図柄８Ｃを「２」とし、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒと中装飾図柄８Ｃが一致せず、特図抽選の結果をはずれとしているが、中装飾図柄８Ｃを「１」とし、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒと中装飾図柄８Ｃが一致し、特図抽選の結果を当たりとしてもよい。

【０６９５】

装飾図柄数字対応画像表示演出Ｃの第３の例では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動表示された後、図７４（Ｉ）のように、左装飾図柄８Ｌ「１」が停止表示される。

【０６９６】

図７４（Ｊ）は、左装飾図柄８Ｌ「１」が引き続き停止表示され、右装飾図柄８Ｒ「１」が停止表示された状態である。左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒの表す数字はともに「１」で一致しリーチが成立している。

【０６９７】

図７４（Ｋ）は、左装飾図柄８Ｌ「１」と右装飾図柄８Ｒ「１」が引き続き停止表示され、「１」でリーチが成立したことを示す数字（１）を表す画像ＴＫ８（いちごの画像）が中央に表示される。本実施形態では、「１」でリーチが成立したことを示す数字（１）を表す画像ＴＫ８（いちごの画像）は、右装飾図柄８Ｒが停止した後、表示されるとしたが、「１」でリーチが成立したことを示す数字（１）を表す画像ＴＫ８（いちごの画像）は、右装飾図柄８Ｒが停止するとき表示されても、右装飾図柄８Ｒが停止する前に表示されてもよい。その後、リーチ演出をおこなう。

【０６９８】

図７４（Ｌ）は、左装飾図柄８Ｌ「１」と右装飾図柄８Ｒ「１」が停止表示され、中装飾図柄８Ｃ「２」が停止した状態である。ここでは、中装飾図柄８Ｃを「２」とし、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒと中装飾図柄８Ｃが一致せず、特図抽選の結果をはずれとしているが、中装飾図柄８Ｃを「１」とし、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒと中装飾図柄８Ｃが一致し、特図抽選の結果を当たりとしてもよい。

【０６９９】

図７３、７４では、左装飾図柄８Ｌ、右装飾図柄８Ｒ、中装飾図柄８Ｃと数字を表す画像ＴＫ５、ＴＫ６、ＴＫ７、ＴＫ８が重なっていないが重なっていてもよい。その場合、左装飾図柄８Ｌ、右装飾図柄８Ｒ、中装飾図柄８Ｃが上でも数字を表す画像ＴＫ５、ＴＫ６、ＴＫ７、ＴＫ８が上でもよい。

【０７００】

なお、図７３、７４の実施形態においては、左装飾図柄８Ｌ、右装飾図柄８Ｒ、中装飾図柄８Ｃに「１」「２」「３」しか停止した例を示していないが、他の数字が停止することもある。他の数字が停止した場合は、いちごの画像、肉の画像、三つ葉の画像の代わりに、その他の数字を表す画像が表示される。

【０７０１】

［対応画像］

各装飾図柄が表す数字「１」～「９」のそれぞれに対応づけられた対応画像があり、数字「１」にはいちごの画像が対応づけられ、数字「２」には肉の画像が対応づけられ、数字「３」には三つ葉の画像が対応づけられ、数字「４」には洋梨の画像が対応づけられ、数字「５」にはご飯の画像が対応づけられ、数字「６」には虫の画像が対応づけられ、数字「７」には菜っ葉の画像が対応づけられ、数字「８」には蜂の画像が対応づけられ、数字「９」にはクジラの画像が対応づけられている。

【０７０２】

［効果例］

以下に、装飾図柄数字対応画像表示演出Ａ～Ｃの効果例を示す。

【０７０３】

［効果１］

上記実施形態の遊技機１では、「装飾図柄数字対応画像表示演出Ａ」の第２の例、第４の例に示すように、複数種類の画像を表示可能な表示手段（表示画面７ａ）を備え、複数種類の画像のうちの一つは、複数種類の数字のうちの一つの数字を含む装飾図柄（左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒ）であり、複数種類の画像のうちの一つは、複数種類の数字のそれぞれに対応づけられた複数種類の対応画像（文字テロップＴＫ２、文字テロップＴＫ３、文字テロップＴＫ４）であり、表示手段（表示画面７ａ）に、対応画像が表示されていない状態で、複数の装飾図柄が変動表示される第１の演出（図７２（Ａ））と、第１の演出の後、対応画像が表示されていない状態で、複数の装飾図柄のうちの一つの装飾図柄（右装飾図柄８Ｒ）が停止表示される第２の演出（図７２（Ｇ）、図７２（Ｋ））と、第２の演出の後、複数の装飾図柄のうちの他の一つの装飾図柄（中装飾図柄８Ｃ）が停止表示される第３の演出（図７２（Ｈ）、図７２（Ｌ））と、を実行可能であり、第３の演出（（図７２（Ｈ））、（図７２（Ｋ）、（Ｌ））では、複数の装飾図柄のうちの他の一つの装飾図柄（中装飾図柄８Ｃ）が停止表示される前（図７２（Ｋ））、または、後（図７２（Ｈ））に、対応画像（文字テロップＴＫ３「１でリーチ」、文字テロップＴＫ４「２が停止」、文字テロップＴＫ２「１が停止」、文字テロップＴＫ３「３が停止」）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つつ、遊技者にどの装飾図柄が停止したかを印象付けることができ、興趣の向上を図ることができる。

【０７０４】

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、「装飾図柄数字対応画像表示演出Ａ」の第２の例に示すように、第３の演出（図７２（Ｈ））では、複数の装飾図柄のうちの他の一つの装飾図柄（中装飾図柄８Ｃ）が停止表示された後に、他の一つの装飾図柄（中装飾図柄８Ｃ）に含まれる数字に対応する対応画像（文字テロップＴＫ４「２が停止」）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つつ、遊技者にどの装飾図柄が停止したかを印象付けることができ、興趣の向上を図ることができる。

【０７０５】

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、「装飾図柄数字対応画像表示演出Ａ」の第４の例に示すように、第３の演出（図７２（Ｋ）、（Ｌ））では、複数の装飾図柄のうちの他の一つの装飾図柄（中装飾図柄８Ｃ）が停止表示される前に、第２の演出で停止表示された装飾図柄（右装飾図柄８Ｒ）に含まれる数字に対応する対応画像（文字テロップＴＫ３「１でリーチ」）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つつ、遊技者にどの装飾図柄が停止したかを印象付けることができ、興趣の向上を図ることができる。

【０７０６】

［変形例］

以下に、装飾図柄数字対応画像表示演出Ａ～Ｃの変形例を示す。

【０７０７】

［変形例１］

上記実施形態では、複数種類の数字のうち一つの数字を含む装飾図柄と、複数種類の数

字のそれぞれに対応づけられた複数種類の対応画像で説明したが、それらの代わりに、複数種類のアルファベットのうち一つのアルファベットを含む装飾図柄と、複数種類のアルファベットのそれぞれに対応づけられた複数種類の対応画像であってもよい。また、数字、アルファベットの代わりに、ひらがな、カタカナであってもよい。

【０７０８】

［変形例２］

上記実施形態では、文字テロップ、数字を表す画像を関連する装飾図柄の下に表示するとしたが、どの装飾図柄であっても１か所の共通する領域に表示してもよい。

【０７０９】

［変形例３］

上記実施形態では、「装飾図柄数字対応画像表示演出Ａ」において、文字テロップにより、どの装飾図柄が停止したのか説明しているが、文字テロップだけでなく、文字テロップの文字を読み上げる音声も併せて発生させてもよい。また。文字テロップの代わりに音声だけでもよい。

【０７１０】

［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、複数種類の数字のうちの一つの数字を含む装飾図柄であり、

前記複数種類の画像のうちの一つは、前記複数種類の数字のそれぞれに対応づけられた複数種類の対応画像であり、

前記表示手段に、前記対応画像が表示されていない状態で、複数の前記装飾図柄が変動表示される第１の演出と、

前記第１の演出の後、前記対応画像が表示されていない状態で、前記複数の装飾図柄のうちの一つの装飾図柄が停止表示される第２の演出と、

前記第２の演出の後、前記複数の装飾図柄のうちの他の一つの装飾図柄が停止表示される第３の演出と、を実行可能であり、

前記第３の演出では、前記複数の装飾図柄のうちの他の一つの装飾図柄が停止表示される前、または、後に、前記対応画像が表示される、

ことを特徴とする遊技機。

◇［態様Ｂ１－２］

態様Ｂ１－１に記載の遊技機であって、

前記第３の演出では、前記複数の装飾図柄のうちの他の一つの装飾図柄が停止表示された後に、前記他の一つの装飾図柄に含まれる数字に対応する前記対応画像が表示される、

ことを特徴とする遊技機。

◇［態様Ｂ１－３］

態様Ｂ１－１に記載の遊技機であって、

前記第３の演出では、前記複数の装飾図柄のうちの他の一つの装飾図柄が停止表示される前に、前記第２の演出で停止表示された装飾図柄に含まれる数字に対応する前記対応画像が表示される、

ことを特徴とする遊技機。

【０７１１】

以下に図７５～図７７を用いて装飾図柄停止演出Ａ～Ｃについて説明する。この装飾図柄停止演出は、装飾図柄の変動停止において実行される。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信したコマンドを解析し、装飾図柄停止演出を実行する指示が含まれていると、ＲＯＭ１０３から対応する画像データを読み出して画像表示装置７の表示画面７ａや、サブ表示画面６４（右サブ表示画面６４Ｒ、左サブ表示画面６４Ｌ、および、上サブ表示画面６４Ｕ）に画像を表示させる。

【０７１２】
［装飾図柄停止演出Ａ］
図７５は、装飾図柄停止演出Ａを説明するための図である。装飾図柄停止演出は、表示画面における装飾図柄の変動中に特定画像を表示し、具体的には所定列の装飾図柄が停止表示されるよりも前に特定画像を表示し、所定列の装飾図柄の停止表示に伴って特定画像を非表示にする演出である。図７５（Ａ）～（Ｆ）では、装飾図柄停止演出Ａの第１の例を示し、図７５（Ｇ）～（Ｌ）では、装飾図柄停止演出Ａの第２の例を示している。
【０７１３】
装飾図柄停止演出Ａの第１の例では、まず、図７５（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、装飾図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動を開始し高速変動している。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、透明または半透明で表示されている。なお、保留アイコンや当該変動アイコンは表示されていないが、表示するようにしてもよい（以下、同様）。
【０７１４】
次に、図７５（Ｂ）に示すように、左図柄停止演出が実行される。左図柄停止演出は、左装飾図柄の移動速度が遅くなって左装飾図柄が停止する演出である。ここでは、左装飾図柄８Ｌとして「５」図柄が停止している。中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒは高速変動している。中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒは、透明または半透明で表示されている。
【０７１５】
次に、図７５（Ｃ）および（Ｄ）に示すように、特定画像表示演出が実行される。特定画像表示演出は、所定列の装飾図柄が停止表示される前に特定画像を表示する演出である。図７５（Ｃ）では、右装飾図柄８Ｒが停止表示される前に「激アツ」と書かれた特定画像ＴＧが表示されている。特定画像ＴＧは、右装飾図柄８Ｒの停止位置に重なるように表示されている。また、図７５（Ｄ）では、右装飾図柄８Ｒの移動速度が遅くなり、「４」図柄および「５」図柄が移動表示されている。「４」図柄は、特定画像ＴＧによって、その一部を覆われている。右装飾図柄８Ｒは、下方へ移動するようにスクロール表示されている。なお、「激アツ」は、当たりへの期待度が相対的に高いことを示唆している。
【０７１６】
次に、図７５（Ｅ）に示すように、特定画像非表示演出が実行される。特定画像非表示演出は、所定列の装飾図柄の停止表示に伴って特定画像を非表示にする演出である。ここでは、右装飾図柄８Ｒの停止表示に伴って特定画像ＴＧが非表示になっている。このとき、右装飾図柄８Ｒは停止直前となっており「４」図柄は停止位置を越えて下方へ移動し「５」図柄が停止位置に近づいている。
【０７１７】
次に、図７５（Ｆ）に示すように、右図柄停止演出が実行される。右図柄停止演出は、右装飾図柄が停止表示される演出である。ここでは、右装飾図柄８Ｒが「５」図柄で停止表示されている。左右の装飾図柄８Ｌ、８Ｒがともに「５」図柄で停止表示されており、リーチ態様が形成されている。
【０７１８】
装飾図柄停止演出Ａの第２の例では、まず、図７５（Ｇ）に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、装飾図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動を開始し高速変動している。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、透明または半透明で表示されている。なお、保留アイコンや当該変動アイコンは表示されていないが、表示するようにしてもよい（以下、同様）。
【０７１９】
次に、図７５（Ｈ）に示すように、左図柄停止演出が実行される。左図柄停止演出は、左装飾図柄の移動速度が遅くなって左装飾図柄が停止する演出である。ここでは、左装飾図柄８Ｌとして「５」図柄が停止している。中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒは高速変動している。中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒは、透明または半透明で表示されている。
【０７２０】

次に、図７５（Ｉ）および（Ｊ）に示すように、特定画像表示演出が実行される。特定画像表示演出は、所定列の装飾図柄が停止表示される前に特定画像を表示する演出である。図７５（Ｉ）では、右装飾図柄８Ｒが停止表示される前に「激アツ」と書かれた特定画像ＴＧ１が表示されている。特定画像ＴＧ１は、右装飾図柄８Ｒの停止位置に重なるように表示されている。図７５（Ｊ）では、「激アツ」と書かれた２枚の特定画像ＴＧ２、ＴＧ３が特定画像ＴＧ１とともに表示されている。特定画像ＴＧ２は、特定画像ＴＧ１の上方に表示されている。特定画像ＴＧ３は、特定画像ＴＧ１の下方に表示されている。また、右装飾図柄８Ｒの移動速度が遅くなり、「４」図柄および「５」図柄が移動表示されている。「４」図柄および「５」図柄は、特定画像ＴＧ１、ＴＧ２、ＴＧ３によって、その一部を覆われている。右装飾図柄８Ｒは、下方へ移動するようにスクロール表示されている。なお、「激アツ」は、当たりへの期待度が高いことを示唆している。

【０７２１】

次に、図７５（Ｋ）に示すように、特定画像非表示演出が実行される。特定画像非表示演出は、所定列の装飾図柄の停止表示に伴って特定画像を非表示にする演出である。ここでは、右装飾図柄８Ｒの停止表示に伴って特定画像ＴＧ１、ＴＧ２、ＴＧ３が非表示になっている。このとき、右装飾図柄８Ｒは停止直前となっており「４」図柄は停止位置を越えて下方へ移動し「５」図柄が停止位置に近づいている。

【０７２２】

次に、図７５（Ｌ）に示すように、右図柄停止演出が実行される。右図柄停止演出は、右装飾図柄が停止表示される演出である。ここでは、右装飾図柄８Ｒが「５」図柄で停止表示されている。左右の装飾図柄８Ｌ、８Ｒがともに「５」図柄で停止表示されており、リーチ態様が形成されている。

【０７２３】

［装飾図柄停止演出Ｂ］

図７６は、装飾図柄停止演出Ｂを説明するための図である。装飾図柄停止演出は、表示画面における装飾図柄の変動中に特定画像を表示し、具体的には所定列の装飾図柄が停止表示されるよりも前に特定画像を表示し、所定列の装飾図柄の停止表示に伴って特定画像を非表示にする演出である。図７６（Ａ）～（Ｆ）では、装飾図柄停止演出Ｂの第１の例を示し、図７６（Ｇ）～（Ｌ）では、装飾図柄停止演出Ｂの第２の例を示している。

【０７２４】

装飾図柄停止演出Ｂの第１の例では、まず、図７６（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、装飾図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動を開始し高速変動している。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、透明または半透明で表示されている。なお、保留アイコンや当該変動アイコンは表示されていないが、表示するようにしてもよい（以下、同様）。

【０７２５】

次に、図７６（Ｂ）に示すように、左図柄停止演出が実行される。左図柄停止演出は、左装飾図柄の移動速度が遅くなって左装飾図柄が停止する演出である。ここでは、左装飾図柄８Ｌとして「５」図柄が停止している。中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒは高速変動している。中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒは、透明または半透明で表示されている。

【０７２６】

次に、図７６（Ｃ）および（Ｄ）に示すように、特定画像表示演出が実行される。特定画像表示演出は、所定列の装飾図柄が停止表示される前に特定画像を表示する演出である。図７６（Ｃ）では、右装飾図柄８Ｒが停止表示される前に「激アツ」と書かれた２枚の特定画像ＴＧＬ、ＴＧＲが表示されている。特定画像ＴＧＬは、左装飾図柄８Ｌの停止位置に重なるように表示されており、特定画像ＴＧＲは、右装飾図柄８Ｒの停止位置に重なるように表示されている。ここでは、左装飾図柄８Ｌとしての「５」図柄が、特定画像ＴＧＬによって、その一部を覆われている。また、図７６（Ｄ）では、右装飾図柄８Ｒの移動速度が遅くなり、「４」図柄および「５」図柄が移動表示されている。ここでは、左装飾図柄８Ｌとしての「５」図柄が、特定画像ＴＧＬによって、その一部を覆われている。

右装飾図柄８Ｒとして「４」図柄が、特定画像ＴＧＲによって、その一部を覆われている。右装飾図柄８Ｒは、下方へ移動するようにスクロール表示されている。なお、「激アツ」は、当たりへの期待度が相対的に高いことを示唆している。

【０７２７】

次に、図７６（Ｅ）に示すように、特定画像非表示演出が実行される。特定画像非表示演出は、所定列の装飾図柄の停止表示に伴って特定画像を非表示にする演出である。ここでは、右装飾図柄８Ｒの停止表示に伴って特定画像ＴＧＬ、ＴＧＲが非表示になっている。このとき、右装飾図柄８Ｒは停止直前となっており「４」図柄は停止位置を越えて下方へ移動し「５」図柄が停止位置に近づいている。

【０７２８】

次に、図７６（Ｆ）に示すように、右図柄停止演出が実行される。右図柄停止演出は、右装飾図柄が停止表示される演出である。ここでは、右装飾図柄８Ｒが「５」図柄で停止表示されている。左右の装飾図柄８Ｌ、８Ｒがともに「５」図柄で停止表示されており、リーチ態様が形成されている。

【０７２９】

装飾図柄停止演出Ｂの第２の例では、まず、図７６（Ｇ）に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、装飾図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動を開始し高速変動している。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、透明または半透明で表示されている。なお、保留アイコンや当該変動アイコンは表示されていないが、表示するようにしてもよい（以下、同様）。

【０７３０】

次に、図７６（Ｈ）に示すように、左図柄停止演出が実行される。左図柄停止演出は、左装飾図柄の移動速度が遅くなって左装飾図柄が停止する演出である。ここでは、左装飾図柄８Ｌとして「５」図柄が停止している。中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒは高速変動している。中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒは、透明または半透明で表示されている。

【０７３１】

次に、図７６（Ｉ）および（Ｊ）に示すように、特定画像表示演出が実行される。特定画像表示演出は、所定列の装飾図柄が停止表示される前に特定画像を表示する演出である。図７６（Ｉ）では、右装飾図柄８Ｒが停止表示される前に「激アツ」と書かれた２枚の特定画像ＴＧＬ１、ＴＧＲ１が表示されている。特定画像ＴＧＬ１は、左装飾図柄８Ｌの停止位置に重なるように表示されており、特定画像ＴＧＲ１は、右装飾図柄８Ｒの停止位置に重なるように表示されている。ここでは、左装飾図柄８Ｌとしての「５」図柄が、特定画像ＴＧＬ１によって、その一部を覆われている。図７６（Ｊ）では、「激アツ」と書かれた４枚の特定画像ＴＧＬ２、ＴＧＬ３、ＴＧＲ２、ＴＧＲ３が２枚の特定画像ＴＧＬ１、ＴＧＲ１とともに表示されている。特定画像ＴＧＬ２は、特定画像ＴＧＬ１の上方に表示されている。特定画像ＴＧＬ３は、特定画像ＴＧＬ１の下方に表示されている。特定画像ＴＧＲ２は、特定画像ＴＧＲ１の上方に表示されている。特定画像ＴＧＲ３は、特定画像ＴＧＲ１の下方に表示されている。また、右装飾図柄８Ｒの移動速度が遅くなり、「４」図柄および「５」図柄が移動表示されている。左装飾図柄８Ｌとしての「５」図柄は、特定画像ＴＧＬ１によって、その一部を覆われている。右装飾図柄８Ｒとしての「４」図柄および「５」図柄は、特定画像ＴＧＲ１、ＴＧＲ２、ＴＧＲ３によって、その一部を覆われている。右装飾図柄８Ｒは、下方へ移動するようにスクロール表示されている。なお、「激アツ」は、当たりへの期待度が相対的に高いことを示唆している。

【０７３２】

次に、図７６（Ｋ）に示すように、特定画像非表示演出が実行される。特定画像非表示演出は、所定列の装飾図柄の停止表示に伴って特定画像を非表示にする演出である。ここでは、右装飾図柄８Ｒの停止表示に伴って特定画像ＴＧＬ２、ＴＧＬ３、ＴＧＲ２、ＴＧＲ３が非表示になっている。なお、左装飾図柄８Ｌの停止位置に表示された特定画像ＴＧＬ１、および、右装飾図柄８Ｒの停止位置に表示された特定画像ＴＧＲ１は、表示されたままとなっている。このとき、右装飾図柄８Ｒは停止直前となっており「４」図柄は停止

位置を越えて下方へ移動し「５」図柄が停止位置に近づいている。左装飾図柄８Ｌとしての「５」図柄は、特定画像ＴＧＬ１によって、その一部を覆われている。右装飾図柄８Ｒとしての「５」図柄は、特定画像ＴＧＲ１によって、その一部を覆われている。

【０７３３】

次に、図７６（Ｌ）に示すように、右図柄停止演出が実行される。右図柄停止演出は、右装飾図柄が停止表示される演出である。ここでは、右装飾図柄８Ｒが「５」図柄で停止表示されている。左右の装飾図柄８Ｌ、８Ｒがともに「５」図柄で停止表示されており、リーチ態様が形成されている。このときも、特定画像ＴＧＬ１、ＴＧＲ１が表示されたままとなっている。したがって、リーチ図柄としての「５」図柄が、特定画像ＴＧＬ１、ＴＧＲ１によって、その一部を覆われている。

【０７３４】

［装飾図柄停止演出Ｃ］

図７７は、装飾図柄停止演出Ｃを説明するための図である。装飾図柄停止演出は、表示画面における装飾図柄の変動中に特定画像を表示し、具体的には所定列の装飾図柄が停止表示されるよりも前に特定画像を表示し、所定列の装飾図柄の停止表示に伴って特定画像を非表示にする演出である。図７７（Ａ）～（Ｆ）では、装飾図柄停止演出Ｃの第１の例を示し、図７７（Ｇ）～（Ｌ）では、装飾図柄停止演出Ｃの第２の例を示している。

【０７３５】

装飾図柄停止演出Ｃの第１の例では、まず、図７７（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、装飾図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動を開始し高速変動している。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、透明または半透明で表示されている。なお、保留アイコンや当該変動アイコンは表示されていないが、表示するようにしてもよい（以下、同様）。

【０７３６】

次に、図７７（Ｂ）に示すように、左図柄停止演出が実行される。左図柄停止演出は、左装飾図柄の移動速度が遅くなって左装飾図柄が停止する演出である。ここでは、左装飾図柄８Ｌとして「５」図柄が停止している。中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒは高速変動している。中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒは、透明または半透明で表示されている。

【０７３７】

次に、図７７（Ｃ）および（Ｄ）に示すように、特定画像表示演出が実行される。特定画像表示演出は、所定列の装飾図柄が停止表示される前に特定画像を表示する演出である。図７７（Ｃ）では、右装飾図柄８Ｒが停止表示される前に「激アツ」と書かれた特定画像ＴＧが表示されている。特定画像ＴＧは、横長の画像であり、左装飾図柄８Ｌの停止位置と右装飾図柄８Ｒの停止位置とに跨るように表示されている。また、図７７（Ｄ）では、右装飾図柄８Ｒの移動速度が遅くなり、「４」図柄および「５」図柄が移動表示されている。左装飾図柄８Ｌとしての「５」図柄および右装飾図柄８Ｒとして「４」図柄は、特定画像ＴＧによって、その一部を覆われている。右装飾図柄８Ｒは、下方へ移動するようにスクロール表示されている。なお、「激アツ」は、当たりへの期待度が相対的に高いことを示唆している。

【０７３８】

次に、図７７（Ｅ）に示すように、特定画像非表示演出が実行される。特定画像非表示演出は、所定列の装飾図柄の停止表示に伴って特定画像を非表示にする演出である。ここでは、右装飾図柄８Ｒの停止表示に伴って特定画像ＴＧが非表示になっている。このとき、右装飾図柄８Ｒは停止直前となっており「４」図柄は停止位置を越えて下方へ移動し「５」図柄が停止位置に近づいている。

【０７３９】

次に、図７７（Ｆ）に示すように、右図柄停止演出が実行される。右図柄停止演出は、右装飾図柄が停止表示される演出である。ここでは、右装飾図柄８Ｒが「５」図柄で停止表示されている。左右の装飾図柄８Ｌ、８Ｒがともに「５」図柄で停止表示されており、リーチ態様が形成されている。

【０７４０】
装飾図柄停止演出Ｃの第２の例では、まず、図７７（Ｇ）に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、装飾図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動を開始し高速変動している。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、透明または半透明で表示されている。なお、保留アイコンや当該変動アイコンは表示されていないが、表示するようにしてもよい（以下、同様）。
【０７４１】
次に、図７７（Ｈ）に示すように、左図柄停止演出が実行される。左図柄停止演出は、左装飾図柄の移動速度が遅くなって左装飾図柄が停止する演出である。ここでは、左装飾図柄８Ｌとして「５」図柄が停止している。中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒは高速変動している。中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒは、透明または半透明で表示されている。
【０７４２】
次に、図７７（Ｉ）および（Ｊ）に示すように、特定画像表示演出が実行される。特定画像表示演出は、所定列の装飾図柄が停止表示される前に特定画像を表示する演出である。図７７（Ｉ）では、右装飾図柄８Ｒが停止表示される前に「激アツ」と書かれた特定画像ＴＧ１が表示されている。特定画像ＴＧ１は、横長の画像であり、左装飾図柄８Ｌの停止位置と右装飾図柄８Ｒの停止位置とに跨るように表示されている。ここでは、左装飾図柄８Ｌとしての「５」図柄が、特定画像ＴＧ１によって、その一部を覆われている。また、図７７（Ｊ）では、「激アツ」と書かれた２枚の特定画像ＴＧ２、ＴＧ３が、特定画像ＴＧ１とともに表示されている。特定画像ＴＧ２は、特定画像ＴＧ１に比べて横方向の長さが短くなっており、特定画像ＴＧ１の上方で左右方向の中央に表示されている。特定画像ＴＧ３は、特定画像ＴＧ２と同様、特定画像ＴＧ１に比べて横方向の長さが短くなっており、特定画像ＴＧ１の下方で左右方向の中央に表示されている。ここでは、右装飾図柄８Ｒの移動速度が遅くなり、「４」図柄および「５」図柄が移動表示されている。左装飾図柄８Ｌとしての「５」図柄および右装飾図柄８Ｒとして「４」図柄は、特定画像ＴＧ１によって、その一部を覆われている。右装飾図柄８Ｒは、下方へ移動するようにスクロール表示されている。なお、「激アツ」は、当たりへの期待度が相対的に高いことを示唆している。
【０７４３】
次に、図７７（Ｋ）に示すように、特定画像非表示演出が実行される。特定画像非表示演出は、所定列の装飾図柄の停止表示に伴って特定画像を非表示にする演出である。ここでは、右装飾図柄８Ｒの停止表示に伴って特定画像ＴＧ１が非表示になっている。なお、特定画像ＴＧ１の上方に表示された特定画像ＴＧ２、および、特定画像ＴＧ１の下方に表示された特定画像ＴＧ３は、表示されたままとなっている。このとき、右装飾図柄８Ｒは停止直前となっており「４」図柄は停止位置を越えて下方へ移動し「５」図柄が停止位置に近づいている。
【０７４４】
次に、図７７（Ｌ）に示すように、右図柄停止演出が実行される。右図柄停止演出は、右装飾図柄が停止表示される演出である。ここでは、右装飾図柄８Ｒが「５」図柄で停止表示されている。左右の装飾図柄８Ｌ、８Ｒがともに「５」図柄で停止表示されており、リーチ態様が形成されている。このときも、特定画像ＴＧ２、ＴＧ３が表示されたままとなっている。
【０７４５】
［効果例］
以下に、装飾図柄停止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、複数列で変動表示される装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのうちの右装飾図柄８Ｒの停止表示よりも前に特定画像を表示し、右装飾図柄８Ｒの停止表示に伴って特定画像を非表示にする（図７５～７７）。この構成によれば、装飾図柄の停止演出が従来にない斬新なものとなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【０７４６】
［効果２］
上記実施形態の遊技機１では、複数の特定画像を表示し、右装飾図柄８Ｒの停止表示に伴って複数の特定画像のうちの少なくとも一つを非表示にする。（図７５（Ｇ）～（Ｌ）、図７６、図７７（Ｇ）～（Ｌ））。この構成によれば、装飾図柄の停止演出が従来にない斬新なものとなり、遊技の興趣を向上させることができる。
【０７４７】
［効果３］
上記実施形態の遊技機１では、複数の特定画像のうちの第１特定画像を第１領域に表示し、特定画像のうちの第２特定画像を第１領域とは異なる第２領域に表示し、右装飾図柄８Ｒの停止表示に伴って第１特定画像および第２特定画像のうちの少なくとも一方を非表示にする（図７５（Ｇ）～（Ｌ）、図７６（Ｇ）～（Ｌ）、図７７（Ｇ）～（Ｌ））。この構成によれば、装飾図柄の停止演出が従来にない斬新なものとなり、遊技の興趣を向上させることができる。
【０７４８】
［変形例］
以下に、装飾図柄停止演出の変形例を示す。
［変形例１］
上記実施形態では、右装飾図柄８Ｒが停止表示される直前に特定画像非表示演出を実行していた（図７５（Ｅ）、図７５（Ｋ）、図７６（Ｅ）、図７６（Ｋ）、図７７（Ｅ）、図７７（Ｋ））。これに対し、右装飾図柄８Ｒの停止表示と同時に特定画像非表示演出を実行してもよいし、右装飾図柄８Ｒの停止表示の後に特定画像非表示演出を実行してもよい。
【０７４９】
［変形例２］
上記実施形態では、右装飾図柄８Ｒが停止表示される前に特定画像表示演出を実行し（図７５（Ｃ）（Ｄ）、図７５（Ｉ）（Ｊ）、図７６（Ｃ）（Ｄ）、図７６（Ｉ）（Ｊ）、図７７（Ｃ）（Ｄ）、図７７（Ｉ）（Ｊ））、右装飾図柄８Ｒが停止表示される直前に特定画像非表示演出を実行していた（図７５（Ｅ）、図７５（Ｋ）、図７６（Ｅ）、図７６（Ｋ）、図７７（Ｅ）、図７７（Ｋ））。つまり、右装飾図柄８Ｒの停止表示に基づいて演出を行っていた。これに対し、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃの停止表示に基づいて演出を行うようにしてもよい。
【０７５０】
［変形例３］
上記実施形態では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示領域に重ねて特定画像を表示していた。これに対し、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示領域とは別の領域に特定画像を表示するようにしてもよい。
【０７５１】
［変形例４］
上記実施形態では、特定画像は、当たりへの期待度が高いことを示唆する「激アツ」と書かれた画像であった。これに対し、「激アツ」以外の「チャンス」、「好機」などの画像としてもよい。また、当たりへの期待度に応じて特定画像を選択的に用いる構成としてもよい。さらに、当たりへの期待度を示唆しない画像を特定画像としてもよい。
【０７５２】
［変形例５］
上記実施形態では、左装飾図柄８Ｌが停止表示された後で特定画像表示演出を実行していた（図７５（Ｃ）（Ｄ）、図７５（Ｉ）（Ｊ）、図７６（Ｃ）（Ｄ）、図７６（Ｉ）（Ｊ）、図７７（Ｃ）（Ｄ）、図７７（Ｉ）（Ｊ））。これに対し、右装飾図柄８Ｒが停止表示される前であればよい。例えば、変動開始演出や左図柄停止演出とともに特定画像表示演出を実行するようにしてもよい。また例えば、変動開始時点で既に特定画像が表示さ

れていてもよい。
【０７５３】
［態様例］
本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。
◇［態様Ｂ２－１］
表示画面において複数列で装飾図柄の変動表示を実行可能な演出実行手段を備える遊技機であって、
前記演出実行手段は、複数列で変動表示される装飾図柄のうちの所定列の装飾図柄の停止表示よりも前に特定画像を表示し、前記所定列の装飾図柄の停止表示に伴って前記特定画像を非表示にする、
ことを特徴とする遊技機。
【０７５４】
上記実施形態における画像表示装置７の表示画面７ａが「表示画面」に相当し、演出制御用マイコン９１が「演出実行手段」に相当する。上記実施形態における右装飾図柄８Ｒが「所定列の装飾図柄」に相当し、特定画像ＴＧ、ＴＧ１、ＴＧ２、ＴＧ３、ＴＧＬ、ＴＧＲ、ＴＧＬ１、ＴＧＬ２、ＴＧＬ３、ＴＧＲ１、ＴＧＲ２、ＴＧＲ３が「特定画像」に相当する。
なお、「停止表示に伴って」とあるのは、停止表示と同時の場合だけでなく、停止表示の前後を含む（以下でも同様）。
【０７５５】
◇［態様Ｂ２－２］
態様Ｂ２－１に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、複数の前記特定画像を表示し、前記所定列の装飾図柄の停止表示に伴って前記複数の特定画像のうちの少なくとも一つを非表示にする、
ことを特徴とする遊技機。
【０７５６】
上記実施形態の図７５における特定画像ＴＧ１、ＴＧ２、ＴＧ３、図７６における特定画像ＴＧＬ、ＴＧＲ、図７６における特定画像ＴＧＬ１、ＴＧＬ２、ＴＧＬ３、ＴＧＲ１、ＴＧＲ２、ＴＧＲ３、図７７における特定画像ＴＧ１、ＴＧ２、ＴＧ３が「複数の特定画像」に相当する。
【０７５７】
◇［態様Ｂ２－３］
態様Ｂ２－２に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、前記複数の特定画像のうちの第１特定画像を第１領域に表示し、前記特定画像のうちの第２特定画像を前記第１領域とは異なる第２領域に表示し、前記所定列の装飾図柄の停止表示に伴って前記第１特定画像および前記第２特定画像のうちの少なくとも一方を非表示にする、
ことを特徴とする遊技機。
【０７５８】
上記実施形態の図７５における特定画像ＴＧ１が「第１特定画像」に相当し、特定画像ＴＧ１が表示される領域が「第１領域」に相当し、特定画像ＴＧ２、ＴＧ３が「第２特定画像」に相当し、特定画像ＴＧ２、ＴＧ３が表示される領域が「第２領域」に相当する。
上記実施形態の図７６における特定画像ＴＧＬ１、ＴＧＲ１が「第１特定画像」に相当し、特定画像ＴＧＬ１、ＴＧＲ１が表示される領域が「第１領域」に相当し、特定画像ＴＧＬ２、ＴＧＬ３、ＴＧＲ２、ＴＧＲ３が「第２特定画像」に相当し、特定画像ＴＧＬ２、ＴＧＬ３、ＴＧＲ２、ＴＧＲ３が表示される領域が「第２領域」に相当する。
上記実施形態の図７７における特定画像ＴＧ１が「第１特定画像」に相当し、特定画像ＴＧ１が表示される領域が「第１領域」に相当し、特定画像ＴＧ２、ＴＧ３が「第２特定画像」に相当し、特定画像ＴＧ２、ＴＧ３が表示される領域が「第２領域」に相当する。
【０７５９】

◇［態様Ｂ２－４］
態様Ｂ２－３に記載の遊技機であって、
前記第１特定画像の大きさが前記第２特定画像の大きさよりも大きくなる場合がある、
ことを特徴とする遊技機。
【０７６０】
◇［態様Ｂ２－５］
態様Ｂ２－１から態様Ｂ２－４までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記特定画像が当たりへの期待度を示唆する場合がある、
ことを特徴とする遊技機。
【０７６１】
◇［態様Ｂ２－６］
態様Ｂ２－１から態様Ｂ２－４までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記特定画像が当たりへの期待度を示唆しない場合がある、
ことを特徴とする遊技機。
【０７６２】
以下に図７８～図８０を用いて画像連続変化演出について説明する。この画像連続変化演出は、変動演出中、あるいは、大当たり遊技中に実行される。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信したコマンドを解析し、明暗同時表示演出を実行する指示が含まれていると、ＲＯＭ１０３から対応する画像データを読み出して画像表示装置７の表示画面７ａや、サブ表示画面６４（右サブ表示画面６４Ｒ、左サブ表示画面６４Ｌ、および、上サブ表示画面６４Ｕ）に画像を表示させる。
【０７６３】
画像連続変化演出が、変動演出中において実行されるにあたって、装飾図柄について説明する。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒと、を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（特図変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。ここでの特別図柄とは、第１特別図柄と第２特別図柄のいずれであってもよい。左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒは、それぞれ、表示画面７ａの上方から下方にわたって表示され、減速変動時には、表示画面７ａに同時に２つ以上の図柄が視認可能となるように縦に並んで移動表示される。また、高速変動時には、図柄の内容は視認困難となるように表示される。また、停止表示時には、表示画面７ａに１つの図柄が視認可能となるように表示されるが、同時に複数の図柄が視認可能となるようにしてもよい。また、特図抽選の結果が当たりである場合は、一直線上に並んだ３つの図柄の組が当たり態様となるように停止する。なお、ここでの一直線上に並んだ３つの図柄とは、概ね一直線上に並んだものも含む。ここでは、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒの図柄配列は表示画面７ａの下から上に向かって「１２３４５６７８９」の順番に並んでいる。
【０７６４】
［画像連続変化演出Ａ］
図７８（Ａ）～（Ｇ）は、画像連続変化演出Ａを説明するための図である。画像連続変化演出Ａは、変動演出中にリーチが成立することを示唆するリーチ煽り演出中においておこなわれる演出であって、右装飾図柄８Ｒにおいて、左装飾図柄８Ｌにおいて変動表示されている装飾図柄と同一の内容を表す装飾図柄と、異なる装飾図柄とが、交互に表示される演出である。なお、左装飾図柄８Ｌにおいておこなわれてもよいし、当たり示唆演出中に中装飾図柄においておこなわれるようにしてもよい。この例では、画像の表示は表示画面７ａによって実行されるが、サブ表示画面６４において実行されてもよい。
【０７６５】
まず、図７８（Ａ）に示すように、変動演出が開始され、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが高速変動し、それぞれの内容が視認困難となる。また、この後リーチ煽り演出がおこなわれることを示唆するための「リーチ成立でチャンス！？」というメッセージ画像ＲＣも表示されている。ここでは、保留アイコン９Ａ、当該変動アイコン９Ｃは表示されていない

が、表示されていてもよい。

【０７６６】

次に、図７８（Ｂ）に示すように、左右装飾図柄８Ｌ、８Ｒが減速変動表示となり、左装飾図柄８Ｌでは、「６」を表す装飾図柄が表示画面７ａの上部から方向Ｄ１に向かって低速変動表示されている。また、右装飾図柄８Ｒでは、「６」を表す装飾図柄と「７」を表す装飾図柄とが、重なった状態、かつ、「６」を表す装飾図柄が視認可能な状態で、表示画面７ａの上部から方向Ｄ１に向かって低速変動表示されている。

【０７６７】

次に、図７８（Ｃ）に示すように、左右装飾図柄８Ｌ、８Ｒが図７８（Ｂ）に示す状態よりも方向Ｄ１の向きに移動している。左装飾図柄８Ｌでは、引き続き、「６」を表す装飾図柄が表示画面７ａの上部から方向Ｄ１に向かって低速変動表示されている。また、右装飾図柄８Ｒでは、「６」を表す装飾図柄と「７」を表す装飾図柄とが、重なった状態、かつ、「７」を表す装飾図柄が視認可能（「６」を表す装飾図柄が視認困難）な状態で、表示画面７ａの上部から方向Ｄ１に向かって低速変動表示されている。すなわち、右装飾図柄８Ｒにおいて変動表示されている装飾図柄のみ表示態様が変化したこととなる。

【０７６８】

次に、図７８（Ｄ）に示すように、左右装飾図柄８Ｌ、８Ｒが図７８（Ｃ）に示す状態よりも方向Ｄ１の向きに移動している。左装飾図柄８Ｌでは、引き続き、「６」を表す装飾図柄が表示画面７ａの上部から方向Ｄ１に向かって低速変動表示されている。また、右装飾図柄８Ｒでは、「６」を表す装飾図柄と「７」を表す装飾図柄とが、重なった状態、かつ、「６」を表す装飾図柄が視認可能（「７」を表す装飾図柄が視認困難）な状態で、表示画面７ａの上部から方向Ｄ１に向かって低速変動表示されている。すなわち、右装飾図柄８Ｒにおいて変動表示されている装飾図柄のみ、再度、表示態様が変化したこととなる。

【０７６９】

次に、図７８（Ｅ）に示すように、左右装飾図柄８Ｌ、８Ｒが図７８（Ｄ）に示す状態よりも方向Ｄ１の向きに移動している。左装飾図柄８Ｌでは、引き続き、「６」を表す装飾図柄が表示画面７ａの上部から方向Ｄ１に向かって低速変動表示されている。また、右装飾図柄８Ｒでは、「６」を表す装飾図柄と「７」を表す装飾図柄とが、重なった状態、かつ、「７」を表す装飾図柄が視認可能（「６」を表す装飾図柄が視認困難）な状態で、表示画面７ａの上部から方向Ｄ１に向かって低速変動表示されている。すなわち、右装飾図柄８Ｒにおいて変動表示されている装飾図柄のみ、表示態様を繰り返したこととなる。

【０７７０】

次に、図７８（Ｆ）に示すように、低速変動表示されていた左右装飾図柄８Ｌ、８Ｒが仮停止表示となる。ここでは、左右装飾図柄８Ｌ、８Ｒにおいて、「６」を表す装飾図柄が仮停止表示されている。したがって、リーチ煽り演出が成功し、リーチが成立したこととなる。

【０７７１】

次に、図７８（Ｇ）に示すように、ＳＰリーチのオープニング演出が開始される。ここでは、「ＳＰリーチ開始！！！」というメッセージ画像ＳＳと、画像サイズが縮小された「６」を表す装飾図柄が、リーチを表すように表示されている。この後、ＳＰリーチがおこなわれる。以上が、画像連続変化演出Ａの表示例である。

【０７７２】

画像連続変化演出Ａでは、左右装飾図柄８Ｌ、８Ｒが、変動表示された後、停止表示され、変動表示されているとき、左装飾図柄８Ｌにおいて表示されている装飾図柄の表示態様は変化を繰り返さず、右装飾図柄８Ｒにおいて表示されている装飾図柄の表示態様は変化を繰り返す構成となっている。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【０７７３】

また、画像連続変化演出Ａでは、左右装飾図柄８Ｌ、８Ｒが変動表示されているとき、

右装飾図柄８Ｒにおいて表示されている装飾図柄の表示態様は、「６」を表す装飾図柄が視認可能な態様と、「７」を表す装飾図柄が視認可能な態様とを、交互に繰り返し、左装飾図柄８Ｌにおいて表示されている装飾図柄の表示態様は「６」を表す装飾図柄（が視認可能な態様）を維持する構成となっている。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【０７７４】

［画像連続変化演出Ｂ］

図７８（Ｈ）～（Ｎ）は、画像連続変化演出Ｂを説明するための図である。画像連続変化演出Ｂは、画像連続変化演出Ａと同様に、リーチ煽り演出においておこなわれる演出であって、右装飾図柄８Ｒにおいて変動表示されている装飾図柄の内容が順番に変化して表示される演出である。なお、左装飾図柄８Ｌにおいておこなわれてもよいし、当たり示唆演出中に中装飾図柄においておこなわれるようにしてもよい。この例では、画像の表示は表示画面７ａによって実行されるが、サブ表示画面６４において実行されてもよい。

【０７７５】

まず、図７８（Ｈ）に示すように、変動演出が開始され、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが高速変動し、それぞれの内容が視認困難となる。また、この後リーチ煽り演出がおこなわれることを示唆するための「リーチ成立でチャンス！？」というメッセージ画像ＲＣも表示されている。ここでは、保留アイコン９Ａ、当該変動アイコン９Ｃは表示されていないが、表示されていてもよい。

【０７７６】

次に、図７８（Ｉ）に示すように、左右装飾図柄８Ｌ、８Ｒが減速変動表示となり、左装飾図柄８Ｌでは、「８」を表す装飾図柄が表示画面７ａの上部から方向Ｄ１に向かって低速変動表示されている。また、右装飾図柄８Ｒでは、減速変動表示となるとともに、表示態様及び変動方向が変化しており、四角形の枠内に「４」を表す装飾図柄が表示されている状態で、表示画面７ａの下部から方向Ｄ１と異なる方向Ｄ２に向かって低速変動表示されている。

【０７７７】

次に、図７８（Ｊ）に示すように、左装飾図柄８Ｌでは、「８」を表す装飾図柄が図７８（Ｉ）に示す状態よりも方向Ｄ１の向きに移動し、右装飾図柄８Ｒでは、装飾図柄及び四角形の枠が図７８（Ｉ）に示す状態よりも方向Ｄ２の向きに移動している。また、右装飾図柄８Ｒでは、四角形の枠内における装飾図柄が表す内容が、「４」から「５」に変化している。左装飾図柄８Ｌでは、「８」を表す装飾図柄が表示画面７ａの上部から方向Ｄ１に向かって低速変動表示されている。右装飾図柄８Ｒでは、「５」を表す装飾図柄及び四角形の枠が表示画面７ａの下部から方向Ｄ２に向かって低速変動表示されている。すなわち、右装飾図柄８Ｒにおいて変動表示されている装飾図柄が表す内容（表示態様）が変化したこととなる。

【０７７８】

次に、図７８（Ｋ）に示すように、左装飾図柄８Ｌでは、「８」を表す装飾図柄が図７８（Ｊ）に示す状態よりも方向Ｄ１の向きに移動し、右装飾図柄８Ｒでは、装飾図柄及び四角形の枠が図７８（Ｊ）に示す状態よりも方向Ｄ２の向きに移動している。また、右装飾図柄８Ｒでは、四角形の枠内における装飾図柄が表す内容が、「５」から「６」に変化している。左装飾図柄８Ｌでは、「８」を表す装飾図柄が表示画面７ａの上部から方向Ｄ１に向かって低速変動表示されている。右装飾図柄８Ｒでは、「５」を表す装飾図柄及び四角形の枠が表示画面７ａの下部から方向Ｄ２に向かって低速変動表示されている。すなわち、右装飾図柄８Ｒにおいて変動表示されている装飾図柄が表す内容（表示態様）の変化が繰り返し行われたこととなる。

【０７７９】

次に、図７８（Ｌ）に示すように、左装飾図柄８Ｌでは、「８」を表す装飾図柄が図７８（Ｋ）に示す状態よりも方向Ｄ１の向きに移動し、右装飾図柄８Ｒでは、装飾図柄及び四角形の枠が図７８（Ｋ）に示す状態よりも方向Ｄ２の向きに移動している。また、右装

飾図柄８Ｒでは、四角形の枠内における装飾図柄が表す内容が、「６」から「７」に変化している。左装飾図柄８Ｌでは、「８」を表す装飾図柄が表示画面７ａの上部から方向Ｄ１に向かって低速変動表示されている。右装飾図柄８Ｒでは、「５」を表す装飾図柄及び四角形の枠が表示画面７ａの下部から方向Ｄ２に向かって低速変動表示されている。すなわち、右装飾図柄８Ｒにおいて変動表示されている装飾図柄が表す内容（表示態様）の変化が繰り返し行われたこととなる。

【０７８０】

次に、図７８（Ｍ）に示すように、低速変動表示されていた左右装飾図柄８Ｌ、８Ｒが仮停止表示となる。ここでは、左右装飾図柄８Ｌ、８Ｒにおいて、「８」を表す装飾図柄が仮停止表示されている。また、右装飾図柄８Ｒにおいて表示されていた四角形の枠は、ここでは非表示状態となっている。したがって、リーチ煽り演出が成功し、リーチが成立したこととなる。

【０７８１】

次に、図７８（Ｎ）に示すように、ＳＰリーチのオープニング演出が開始される。ここでは、「ＳＰリーチ開始！！！」というメッセージ画像ＳＳと、左右装飾図柄８Ｌ、８Ｒにおいて「８」を表す装飾図柄が仮停止表示され、中装飾図柄８Ｃは高速変動表示を維持している。この後、ＳＰリーチがおこなわれる。以上が、画像連続変化演出Ｂの表示例である。

【０７８２】

画像連続変化演出Ｂでは、左右装飾図柄８Ｌ、８Ｒが、変動表示された後、停止表示され、変動表示されているとき、左装飾図柄８Ｌにおいて表示されている装飾図柄は変化を繰り返さず、右装飾図柄８Ｒにおいて表示されている装飾図柄が表す内容は変化を繰り返す構成となっている。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【０７８３】

［画像連続変化演出Ｃ］

図７９（Ａ）～（Ｇ）は、画像連続変化演出Ｃを説明するための図である。画像連続変化演出Ｃは、変動演出中にリーチが成立することを示唆するリーチ煽り演出中においておこなわれる演出であって、左装飾図柄８Ｌにおいて変動表示されている装飾図柄に含まれているキャラクタ画像について、それぞれ表示態様が異なるキャラクタ画像Ｃ１とキャラクタ画像Ｃ２とが、交互に表示される演出である。なお、右装飾図柄８Ｒにおいておこなわれてもよいし、当たり示唆演出中に中装飾図柄においておこなわれるようにしてもよい。この例では、画像の表示は表示画面７ａによって実行されるが、サブ表示画面６４において実行されてもよい。また、画像連続変化演出Ｃにおいて表示され得るキャラクタ画像Ｃ１～Ｃ４は、同一のキャラクタを表しており、ポーズなどが異なるものを指していることとする。しかし、これに限らず、キャラクタ自体が別のキャラクタとなるような構成としてもよい。

【０７８４】

まず、図７９（Ａ）に示すように、変動演出が開始され、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが高速変動し、それぞれの内容が視認困難となる。また、この後リーチ煽り演出がおこなわれることを示唆するための「リーチ成立でチャンス！？」というメッセージ画像ＲＣも表示されている。ここでは、保留アイコン９Ａ、当該変動アイコン９Ｃは表示されていないが、表示されていてもよい。

【０７８５】

次に、図７９（Ｂ）に示すように、左右装飾図柄８Ｌ、８Ｒが減速変動表示となり、左装飾図柄８Ｌでは、キャラクタ画像Ｃ１を含み「６」を表す装飾図柄が表示画面７ａの上部から方向Ｄ１に向かって低速変動表示されている。また、右装飾図柄８Ｒでは、キャラクタ画像Ｃ１を含み「６」を表す装飾図柄が表示画面７ａの上部から方向Ｄ１に向かって低速変動表示されている。

【０７８６】

次に、図７９（Ｃ）に示すように、左右装飾図柄８Ｌ、８Ｒが図７９（Ｂ）に示す状態よりも方向Ｄ１の向きに移動している。右装飾図柄８Ｒでは、引き続き、キャラクタ画像Ｃ１を含み「６」を表す装飾図柄が表示画面７ａの上部から方向Ｄ１に向かって低速変動表示されている。また、左装飾図柄８Ｌでは、キャラクタ画像Ｃ２を含み「６」を表す装飾図柄が表示画面７ａの上部から方向Ｄ１に向かって低速変動表示されている。すなわち、左装飾図柄８Ｌにおいて変動表示されている装飾図柄に含まれているキャラクタ画像が、キャラクタ画像Ｃ１からキャラクタ画像Ｃ２に変化したこととなる。

【０７８７】

次に、図７９（Ｄ）に示すように、左右装飾図柄８Ｌ、８Ｒが図７９（Ｃ）に示す状態よりも方向Ｄ１の向きに移動している。右装飾図柄８Ｒでは、引き続き、キャラクタ画像Ｃ１を含み「６」を表す装飾図柄が表示画面７ａの上部から方向Ｄ１に向かって低速変動表示されている。また、左装飾図柄８Ｌでは、キャラクタ画像Ｃ１を含み「６」を表す装飾図柄が表示画面７ａの上部から方向Ｄ１に向かって低速変動表示されている。したがって、左装飾図柄８Ｌにおいて変動表示されている装飾図柄に含まれているキャラクタ画像が、キャラクタ画像Ｃ２からキャラクタ画像Ｃ１に変化したこととなる。

【０７８８】

次に、図７９（Ｅ）に示すように、左右装飾図柄８Ｌ、８Ｒが図７９（Ｄ）に示す状態よりも方向Ｄ１の向きに移動している。右装飾図柄８Ｒでは、引き続き、キャラクタ画像Ｃ１を含み「６」を表す装飾図柄が表示画面７ａの上部から方向Ｄ１に向かって低速変動表示されている。また、左装飾図柄８Ｌでは、キャラクタ画像Ｃ２を含み「６」を表す装飾図柄が表示画面７ａの上部から方向Ｄ１に向かって低速変動表示されている。したがって、左装飾図柄８Ｌにおいて変動表示されている装飾図柄に含まれているキャラクタ画像について、キャラクタ画像Ｃ１とキャラクタ画像Ｃ２とに交互に変化したこととなる。

【０７８９】

次に、図７９（Ｆ）に示すように、低速変動表示されていた左右装飾図柄８Ｌ、８Ｒが仮停止表示となる。ここでは、左右装飾図柄８Ｌ、８Ｒにおいて、キャラクタ画像Ｃ３を含み「６」を表す装飾図柄が仮停止表示されている。したがって、リーチ煽り演出が成功し、リーチが成立したこととなる。なお、低速変動表示されていた装飾図柄が仮停止表示されるとともに、装飾図柄に含まれているキャラクタ画像が、キャラクタ画像Ｃ１、Ｃ２からキャラクタ画像Ｃ３に変化している。

【０７９０】

次に、図７９（Ｇ）に示すように、ＳＰリーチのオープニング演出が開始される。ここでは、「ＳＰリーチ開始！！！」というメッセージ画像ＳＳと、キャラクタ画像Ｃ４が表示されている。この後、ＳＰリーチがおこなわれる。以上が、画像連続変化演出Ｃの表示例である。

【０７９１】

画像連続変化演出Ｃでは、左右装飾図柄８Ｌ、８Ｒが、変動表示された後、停止表示され、変動表示されているとき、右装飾図柄８Ｒにおいて表示されている装飾図柄に含まれているキャラクタ画像は変化を繰り返さず１度のみ（キャラクタ画像Ｃ１がキャラクタ画像Ｃ３に）変化し、左装飾図柄８Ｌにおいて表示されている装飾図柄に含まれているキャラクタ画像は（キャラクタ画像Ｃ１、キャラクタ画像Ｃ２、キャラクタ画像Ｃ１、キャラクタ画像Ｃ２、キャラクタ画像Ｃ３の順に）変化を繰り返す構成となっている。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【０７９２】

また、画像連続変化演出Ｃでは、左右装飾図柄８Ｌ、８Ｒが変動表示されているとき、左装飾図柄８Ｌにおいて表示されている装飾図柄に含まれているキャラクタ画像は、キャラクタ画像Ｃ１と、キャラクタ画像Ｃ２とを、交互に繰り返し、右装飾図柄８Ｒにおいて表示されている装飾図柄に含まれているキャラクタ画像はキャラクタ画像Ｃ１を維持する構成となっている。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的

に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
【０７９３】
さらに、画像連続変化演出Ｃでは、左装飾図柄８Ｌにおいて表示態様が交互に変化した装飾図柄では、含まれているキャラクタ画像の表示態様がキャラクタ画像Ｃ１であるかキャラクタ画像Ｃ２であるかが異なる構成となっていた。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
【０７９４】
［画像連続変化演出Ｄ］
図７９（Ｈ）～（Ｎ）は、画像連続変化演出Ｄを説明するための図である。画像連続変化演出Ｄは、変動演出中において、リーチが成立した後、当たりとなるかハズレとなるかを煽る演出であって、キャラクタ画像が２つ表示された後、移動し重なった時に、２つのキャラクタ画像の色が同じとなるか否かを煽る演出である。この例では、画像の表示は表示画面７ａによって実行されるが、サブ表示画面６４において実行されてもよい。また、画像連続変化演出Ｄにおいて表示され得るキャラクタ画像Ｃ４１、Ｃ４２は、同一のキャラクタを表しており、表示色が異なるものを指していることとする。しかし、これに限らず、キャラクタ自体が別のキャラクタとなるような構成としてもよい。
【０７９５】
まず、図７９（Ｈ）に示すように、変動演出が開始された後、左右装飾図柄８Ｌ、８Ｒにおいて、「８」を表す装飾図柄が仮停止表示され、リーチとなる。ここでは、保留アイコン９Ａ、当該変動アイコン９Ｃは表示されていないが、表示されていてもよい。この後、表示画面７ａに表示されている装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが暗転し、視認困難となる。なお、この変動演出の契機となった特図抽選の結果はハズレであるものとして説明を続ける。
【０７９６】
次に、図７９（Ｉ）に示すように、キャラクタ画像Ｃ４１が２つ同時に表示され、さらに、２つのキャラクタ画像Ｃ４１が移動し重なった時に、２つのキャラクタ画像の色が同じとなった場合に当たりとなることを示唆するための「同色が重なれば当たり！？」というメッセージ画像ＤＫが表示されている。
【０７９７】
次に、図７９（Ｊ）に示すように、表示画面７ａの左側に表示されていたキャラクタ画像Ｃ４１が方向Ｄ３に向かって移動する。また、表示画面７ａの右側に表示されていたキャラクタ画像Ｃ４１はキャラクタ画像Ｃ４２へと変化し、方向Ｄ４に向かって移動する。
【０７９８】
次に、図７９（Ｋ）に示すように、表示画面７ａの左側に表示されていたキャラクタ画像Ｃ４１が図７９（Ｊ）に示す状態よりも方向Ｄ３の向きに移動している。表示画面７ａの右側に表示されていたキャラクタ画像Ｃ４２はキャラクタ画像Ｃ４１へと変化し、図７９（Ｊ）に示す状態よりも方向Ｄ４の向きに移動している。また、表示画面７ａの左側に表示されていたキャラクタ画像Ｃ４１が方向Ｄ３に向かって移動を継続し、表示画面７ａの右側に表示されていたキャラクタ画像Ｃ４１が方向Ｄ４に向かって移動を継続する。したがって、表示画面７ａの右側に表示されていたキャラクタ画像について、キャラクタ画像Ｃ４１とキャラクタ画像Ｃ４２とに交互に変化したこととなる。
【０７９９】
次に、図７９（Ｌ）に示すように、表示画面７ａの左側に表示されていたキャラクタ画像Ｃ４１が図７９（Ｋ）に示す状態よりも方向Ｄ３の向きに移動している。表示画面７ａの右側に表示されていたキャラクタ画像Ｃ４１はキャラクタ画像Ｃ４２へと変化し、図７９（Ｋ）に示す状態よりも方向Ｄ４の向きに移動している。また、表示画面７ａの左側に表示されていたキャラクタ画像Ｃ４１が方向Ｄ３に向かって移動を継続し、表示画面７ａの右側に表示されていたキャラクタ画像Ｃ４１が方向Ｄ４に向かって移動を継続する。したがって、表示画面７ａの右側に表示されていたキャラクタ画像について、キャラクタ画

像Ｃ４１とキャラクタ画像Ｃ４２とに交互に変化したこととなる。
【０８００】
次に、図７９（Ｍ）に示すように、図７９（Ｉ）～（Ｌ）においておこなわれていた煽り演出が失敗する。すなわち、表示画面７ａの左側に表示されていたキャラクタ画像と、表示画面７ａの右側に表示されていたキャラクタ画像とが、それぞれ移動して重なった時、同一の色ではなかったということとなる。ここでは、左右装飾図柄８Ｌ、８Ｒにおいて、「８」を表す装飾図柄が仮停止表示され、中装飾図柄８Ｃは高速変動を維持しており、さらに、煽り演出が失敗したことを報知するための「失敗・・・」というメッセージ画像ＦＭが表示されている。
【０８０１】
次に、図７９（Ｎ）に示すように、高速変動表示されていた中装飾図柄８Ｃにおいて、減速変動表示を経て、「９」を表す装飾図柄が停止表示され、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒはハズレ態様となる。この後、次の変動演出が開始される。以上が、画像連続変化演出Ｄンの表示例である。
【０８０２】
画像連続変化演出Ｄでは、表示画面７ａの左側と右側とに表示されていた２つのキャラクタ画像がそれぞれ方向Ｄ３と方向Ｄ４とに向かって移動するとき、表示画面７ａの左側に表示されていたキャラクタ画像の表示態様は変化を繰り返さず、表示画面７ａの右側に表示されていたキャラクタ画像の表示態様は（キャラクタ画像Ｃ４１、キャラクタ画像Ｃ４２、キャラクタ画像Ｃ４１、キャラクタ画像Ｃ４２の順に）変化を繰り返す構成となっている。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
【０８０３】
さらに、画像連続変化演出Ｄでは、表示画面７ａの右側に表示されていたキャラクタ画像の表示態様がキャラクタ画像Ｃ４１とキャラクタ画像Ｃ４２とに交互に変化する構成となっている。すなわち、キャラクタ画像Ｃ４１であるかキャラクタ画像Ｃ４２であるかが異なる構成となっていた。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
【０８０４】
［画像連続変化演出Ｅ］
図８０（Ａ）～（Ｇ）は、画像連続変化演出Ｅを説明するための図である。画像連続変化演出Ｅは、変動演出中において当該変動演出の契機となった特図抽選の結果が当たりとなることが報知された後におこなわれる演出であって、例えば、当たり種別がＶ非通過予定当たりであると報知された後、Ｖ通過予定当たりへの昇格を示唆する昇格示唆演出である。この例では、画像の表示は表示画面７ａによって実行されるが、サブ表示画面６４において実行されてもよい。また、画像連続変化演出Ｅにおいて表示され得るボタン画像Ｂ１～Ｂ４は、すべて演出ボタン６３を表しており、表示色や模様が異なるものを指していることとする。しかし、これに限らず、それぞれ異なる操作手段の画像となるような構成としてもよい。
【０８０５】
まず、図８０（Ａ）に示すように、変動演出が終了し、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが大当たり態様で仮停止表示される。ここでは、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒにおいて、「４」を表す装飾図柄が仮停止表示されている。なお、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが「４４４」となる当たりの場合、当たり種別はＶ非通過予定当たりであるものとし、さらに、この変動演出の契機となった特図抽選の結果はＶ通過予定当たりであるものとして、説明を続ける。なお、当たり種別がＶ通過予定当たりである場合、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは「７７７」となるものとする。ここでは、保留アイコン９Ａ、当該変動アイコン９Ｃは表示されていないが、表示されていてもよい。
【０８０６】
次に、図８０（Ｂ）に示すように、昇格煽り演出が開始され、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８

Ｒが、当たり態様の並び（「４４４」、「５５５」、・・・、など）を維持した状態で、方向Ｄ１に変動する。ここでは、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒにおいて、「５」を表す装飾図柄が変動表示されており、その前後の「４」、「６」を表す装飾図柄も視認可能な状態となっている。

【０８０７】

次に、図８０（Ｃ）に示すように、引き続き装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが、当たり態様の並びを維持した状態で、方向Ｄ１に変動する。ここでは、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒにおいて、「７」を表す装飾図柄が変動表示されており、その前後の「６」、「８」を表す装飾図柄も視認可能な状態となっている。さらに、ともに演出ボタン６３を表すボタン画像Ｂ１、Ｂ２が表示され、それぞれ、方向Ｄ３、Ｄ４に向かって表示を維持したまま移動する。

【０８０８】

次に、図８０（Ｄ）に示すように、引き続き装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが、当たり態様の並びを維持した状態で、方向Ｄ１に変動する。ここでは、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒにおいて、「９」を表す装飾図柄が変動表示されており、その前後の「８」、「１」を表す装飾図柄も視認可能な状態となっている。さらに、ボタン画像Ｂ１が図８０（Ｃ）に示す状態よりも方向Ｄ３に移動しており、方向Ｄ３に向かって表示を維持したまま移動を継続している。加えて、ボタン画像Ｂ２はボタン画像Ｂ３に表示態様が変化しており、図８０（Ｃ）に示す状態よりも方向Ｄ４に移動しており、方向Ｄ４に向かって表示を維持したまま移動を継続している。

【０８０９】

次に、図８０（Ｅ）に示すように、引き続き装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが、当たり態様の並びを維持した状態で、方向Ｄ１に変動する。ここでは、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒにおいて、「４」を表す装飾図柄が変動表示されており、その前後の「３」、「５」を表す装飾図柄も視認可能な状態となっている。さらに、ボタン画像Ｂ１が図８０（Ｃ）に示す状態よりも方向Ｄ３に移動しており、方向Ｄ３に向かって表示を維持したまま移動を継続している。加えて、ボタン画像Ｂ３はボタン画像Ｂ４に表示態様が変化しており、図８０（Ｃ）に示す状態よりも方向Ｄ４に移動しており、方向Ｄ４に向かって表示を維持したまま移動を継続している。したがって、図８０（Ｃ）において相対的に右側に表示されていたボタン画像は、ボタン画像Ｂ２、ボタン画像Ｂ３、ボタン画像Ｂ４の順に、変化を繰り返したこととなる。

【０８１０】

次に、図８０（Ｆ）に示すように、引き続き装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが、当たり態様の並びを維持した状態で、方向Ｄ１に変動する。ここでは、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒにおいて、「５」を表す装飾図柄が変動表示されており、その前後の「４」、「６」を表す装飾図柄も視認可能な状態となっている。さらに、方向Ｄ３に向かって移動表示されていたボタン画像Ｂ１と、方向Ｄ４に向かって移動表示されていたボタン画像Ｂ４とが、合体し、一つの拡大されたボタン画像Ｂ１となっている。２つのボタン画像が合体し、一つのボタン画像となったことにより、遊技者は演出ボタン６３を操作するタイミングを計ることが可能となる。この後、演出ボタン６３の押圧操作がなされたものとして、説明を続ける。

【０８１１】

次に、図８０（Ｇ）に示すように、昇格煽り演出が終了し、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒにおいて、「７」を表す装飾図柄が停止表示されている。また、昇格示唆演出において当たり種別が昇格したことを報知するための、「昇格！！！」というメッセージ画像ＵＧが表示されている。この後、大当たり遊技のオープニング演出が開始される。以上が画像連続変化演出Ｅの表示例である。

【０８１２】

画像連続変化演出Ｅでは、表示画面７ａの左側と右側とに表示されていた２つのボタン画像がそれぞれ方向Ｄ３と方向Ｄ４とに向かって移動するとき、表示画面７ａの左側に表

示されていたボタン画像の表示態様は変化を繰り返さず、表示画面７ａの右側に表示されていたボタン画像の表示態様は（ボタン画像Ｂ２、ボタン画像Ｂ３、ボタン画像Ｂ４の順に）変化を繰り返す構成となっている。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【０８１３】

［画像連続変化演出Ｆ］

図８０（Ｈ）～（Ｎ）は、画像連続変化演出Ｆを説明するための図である。画像連続変化演出Ｆは、変動演出中においてリーチとなった時におこなわれる演出であって、リーチ演出の内容を複数の選択肢の中から選択する選択演出である。この例では、画像の表示は表示画面７ａによって実行されるが、サブ表示画面６４において実行されてもよい。また、画像連続変化演出Ｆにおいて表示され得るキャラクタ画像Ｃ３～Ｃ５は、すべて同一のキャラクタを表しており、ポーズなどの表示態様が異なるものを指していることとする。しかし、これに限らず、それぞれ異なるキャラクタを表す画像となるような構成としてもよい。

【０８１４】

まず、図８０（Ｈ）に示すように、変動演出が開始された後、左右装飾図柄８Ｌ、８Ｒにおいて「８」を表す装飾図柄が仮停止表示され、リーチとなる。ここでは、保留アイコン９Ａ、当該変動アイコン９Ｃは表示されていないが、表示されていてもよい。なお、この変動演出における基幹演出パターンはＳＰ１～ＳＰ３のうちのいずれかであるものとして、説明を続ける。

【０８１５】

次に、図８０（Ｉ）に示すように、リーチ演出の内容を複数の選択肢の中から選択する選択演出が開始され、３つの選択肢画像Ｐ１、Ｐ２、Ｐ３が、方向Ｄ３に向かって変動表示される。選択肢画像Ｐ１は、ＳＰリーチを表しており、キャラクタ画像Ｃ４が含まれている。また、選択肢画像Ｐ２はノーマルリーチハズレを表しており、選択肢画像Ｐ３は疑似連演出を表している。

【０８１６】

次に、図８０（Ｊ）に示すように、引き続き選択肢画像Ｐ１、Ｐ２、Ｐ３が方向Ｄ３に向かって変動し、選択肢画像Ｐ３は表示画面７ａの右側からフレームアウトする。また、このとき、選択肢画像Ｐ１に含まれているキャラクタ画像が、キャラクタ画像Ｃ４からキャラクタ画像Ｃ５に変化している。この変化はアニメーションなどを用いて行われたものとする。さらに、選択演出においてこの後の演出の内容を決定するために、演出ボタン６３の押圧を促すためのボタン画像Ｂ１が表示されている。

【０８１７】

次に、図８０（Ｋ）に示すように、引き続き選択肢画像Ｐ１、Ｐ２、Ｐ３が方向Ｄ３に向かって変動し、選択肢画像Ｐ３は表示画面７ａの左側からフレームインする。また、このとき、選択肢画像Ｐ１に含まれているキャラクタ画像が、キャラクタ画像Ｃ５からキャラクタ画像Ｃ３に変化している。この変化はアニメーションなどを用いて行われたものとする。したがって、選択肢画像Ｐ１に含まれているキャラクタ画像の表示態様は、キャラクタ画像Ｃ４、キャラクタ画像Ｃ５、キャラクタ画像Ｃ３の順に、変化を繰り返したこととなる。また、ボタン画像Ｂ１が引き続き表示されており、この時点において演出ボタン６３の操作がなされたものとして説明を続ける。

【０８１８】

次に、図８０（Ｌ）に示すように、演出ボタン６３の操作がなされたことにより、３つの選択肢画像Ｐ１～Ｐ３は停止表示される。このとき、選択された選択肢は選択肢画像Ｐ１であるため、表示画面７ａの中央部において選択肢画像Ｐ１が表示され、その両脇に選択肢画像Ｐ２、Ｐ３が表示される。また、このとき、選択肢画像Ｐ１に含まれているキャラクタ画像が、キャラクタ画像Ｃ３からキャラクタ画像Ｃ４に変化している。この変化はアニメーションなどを用いて行われたものとする。したがって、選択肢画像Ｐ１に含まれているキャラクタ画像の表示態様は、キャラクタ画像Ｃ４、キャラクタ画像Ｃ５、キャラ

クタ画像Ｃ３、キャラクタ画像Ｃ４の順に、変化を繰り返したこととなる。
【０８１９】
次に、図８０（Ｍ）に示すように、選択演出が終了し、選択肢画像Ｐ１が選択されたことを報知するため、キャラクタ画像Ｃ４が表示される。次に、図８０（Ｎ）に示すように、ＳＰリーチのオープニング演出が開始される。ここでは、「ＳＰリーチ開始！！！」というメッセージ画像ＳＳと、左右装飾図柄８Ｌ、８Ｒにおいて「８」を表す装飾図柄が仮停止表示され、中装飾図柄８Ｃは高速変動表示を維持している。この後、ＳＰリーチがおこなわれる。以上が、画像連続変化演出Ｆの表示例である。
【０８２０】
画像連続変化演出Ｆでは、３つの選択肢画像Ｐ１、Ｐ２、Ｐ３が、方向Ｄ３に向かって変動表示されているとき、選択肢画像Ｐ１の表示態様は変化を繰り返し、選択肢画像Ｐ２、Ｐ３は変化しない構成となっている。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
【０８２１】
さらに、画像連続変化演出Ｆでは、選択肢画像Ｐ１にはキャラクタ画像が含まれており、選択肢画像Ｐ１の表示態様の変化はすなわちキャラクタ画像Ｃ３～Ｃ５のうちのいずれかであるかが異なることである構成となっていた。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
【０８２２】
［効果例］
以下に、本実施形態の効果例を示す。
［効果１］
上記実施形態の遊技機１では、図７８～８０によれば、画像連続変化演出Ａ～Ｆにおいて、複数の所定画像が移動する第１の演出と、第１の演出の後、複数の所定画像が特定の位置で継続して表示される第２の演出と、を実行可能であり、第１の演出では、複数の所定画像のうちの一つは態様の変化を繰り返し、複数の所定画像のうちの他の一つは態様の変化を繰り返さない構成となっている。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
【０８２３】
なお、画像連続変化演出Ａ、Ｂ、Ｃでは、装飾図柄が「所定の画像」に相当する。画像連続変化演出Ｄでは、キャラクタ画像が「所定の画像」に相当する。画像連続変化演出Ｅでは、ボタン画像が「所定の画像」に相当する。画像連続変化演出Ｆでは、選択肢画像が「所定の画像」に相当する。
【０８２４】
［効果２］
上記実施形態の遊技機１では、図７８、７９によれば、画像連続変化演出Ａ、Ｃ、Ｄにおいて、第１の演出では、複数の所定画像のうちの一つは、第１の態様と第２の態様とを交互に繰り返し、複数の所定画像のうちの他の一つは、第１の態様が維持される構成となっている。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
【０８２５】
なお、画像連続変化演出Ａでは、右装飾図柄８Ｒが「複数の所定画像のうちの一つ」に、「６」を表す装飾図柄が「第１の態様」に、「７」を表す装飾図柄が「第２の態様」に、左装飾図柄８Ｌが「複数の所定画像のうちの他の一つ」に、それぞれ相当する。
また、画像連続変化演出Ｃでは、左装飾図柄８Ｌが「複数の所定画像のうちの一つ」に、キャラクタ画像Ｃ１を含む装飾図柄が「第１の態様」に、キャラクタ画像Ｃ２を含む装飾図柄が「第２の態様」に、右装飾図柄８Ｒが「複数の所定画像のうちの他の一つ」に、それぞれ相当する。
さらに、画像連続変化演出Ｄでは、表示画面７ａの右側に表示されているキャラクタ画

像が「複数の所定画像のうちの一つ」に、キャラクタ画像Ｃ４１が「第１の態様」に、キャラクタ画像Ｃ４２が「第２の態様」に、表示画面７ａの左側に表示されているキャラクタ画像が「複数の所定画像のうちの他の一つ」に、それぞれ相当する。

【０８２６】

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、図７９、８０によれば、画像連続変化演出Ｃ、Ｄ、Ｆにおいて、複数の所定画像のうちの一つには、キャラクタ画像が含まれ、第１の態様と第２の態様とでは、キャラクタ画像の態様が異なる構成となっている。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【０８２７】

なお、画像連続変化演出Ｃにおいて、キャラクタ画像Ｃ１、Ｃ２が「キャラクタ画像」に、キャラクタ画像Ｃ１が「第１の態様」に、キャラクタ画像Ｃ２が「第２の態様」に、それぞれ相当する。

また、画像連続変化演出Ｄでは、キャラクタ画像Ｃ４１、Ｃ４２が「キャラクタ画像」に、キャラクタ画像Ｃ４１が「第１の態様」に、キャラクタ画像Ｃ４２が「第２の態様」に、それぞれ相当する。

さらに、画像連続変化演出Ｆでは、キャラクタ画像Ｃ３～Ｃ５が「キャラクタ画像」に、キャラクタ画像Ｃ３が「第１の態様」に、キャラクタ画像Ｃ４が「第２の態様」に、それぞれ相当する。

【０８２８】

［変形例］

本実施形態の変形例を示す。

［変形例１］

画像連続変化演出Ａにおいて、右装飾図柄８Ｒに重なって表示される装飾図柄は「６」と「７」を表す装飾図柄の２つであった。これに対し、３つ以上が重なり、視認可能となる装飾図柄が所定の順に切り替えられるようにしてもよい。また、数字を表す装飾図柄以外の画像（例えば、キャラクタ画像）も重なって表示されるようにしてもよい。

【０８２９】

［変形例２］

画像連続変化演出Ｂにおいて、右装飾図柄８Ｒでは四角形の枠内に表示される装飾図柄の表す内容が「４」、「５」、「６」、・・・と順番に変化する構成となっていた。これに対し、ランダムな順番で表示されるようにしてもよい。また、数字以外の内容（例えば、Ｖ通過予定大当たりを示唆する「Ｖ」の文字や、キャラクタ画像など）が表されるようにしてもよい。

【０８３０】

［変形例３］

画像連続変化演出Ｃ、Ｄ、Ｆでは、同一のキャラクタを表す画像の表示態様が変化する構成となっていた。これに対し、それぞれ異なるキャラクタを表す画像が切り替えられながら表示されるようにしてもよい。

【０８３１】

［変形例４］

画像連続変化演出Ｄ、Ｅでは、２つの画像が重なる演出において、一方の表示態様が変化する構成となっていた。これに対し、３つ以上の画像が重なる演出でもよい。

【０８３２】

［変形例５］

画像連続変化演出Ｅでは、昇格煽り演出において、ボタン画像が重なる演出をおこなう構成となっていた。これに対し、昇格煽り演出以外の演出と組み合わせてもよい。

【０８３３】

［変形例６］

画像連続変化演出Ａ～Ｆにおいて説明した演出は適宜組み合わせてもよい。例えば、画像連続変化演出Ａ、Ｂ、Ｃのうちのいずれかと、画像連続変化演出Ｅとを組み合わせて、ボタン画像が重なり、演出ボタン６３が押圧されると、装飾図柄が度の表示態様で表示されるかが決定されるような演出としてもよい。また、例えば、画像連続変化演出Ｄと画像連続変化演出Ｅとを組み合わせて、キャラクタ画像が重なる成否をボタンの押圧で決定するかのような演出としてもよい。

【０８３４】

［変形例７］

画像連続変化演出において、例えば、変動演出が終了した後、一つ目の保留アイコン９Ａの表示位置が当該変動アイコン９Ｃが表示されていた位置に、二つ目の保留アイコン９Ａの表示位置が一つ目の保留アイコン９Ａが表示されていた位置に、というように、それぞれの保留アイコン９Ａの表示位置が変化する演出がおこなわれているときに、いずれかの保留アイコン９Ａの表示態様が変化する保留変化演出も同時におこなわれるような構成としてもよい。

【０８３５】

［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、所定の対象を表す所定画像であり、

複数の前記所定画像が移動する第１の演出と、

前記第１の演出の後、前記複数の所定画像が特定の位置で継続して表示される第２の演出と、を実行可能であり、

前記第１の演出では、前記複数の所定画像のうちの一つは態様の変化を繰り返し、前記複数の所定画像のうちの他の一つは態様の変化を繰り返さない、

ことを特徴とする遊技機。

【０８３６】

［態様Ｂ３－２］

態様Ｂ３－１に記載の遊技機であって、

前記第１の演出では、前記複数の所定画像のうちの一つは、第１の態様と第２の態様とを交互に繰り返し、前記複数の所定画像のうちの他の一つは、前記第１の態様が維持される、

ことを特徴とする遊技機。

【０８３７】

［態様Ｂ３－３］

態様Ｂ３－１に記載の遊技機であって、

前記複数の所定画像には、キャラクタ画像が含まれ、

前記第１の態様と前記第２の態様とでは、前記キャラクタ画像の態様が異なる、

ことを特徴とする遊技機。

【０８３８】

［態様Ｂ３－４］

態様Ｂ３－１に記載の遊技機であって、

前記第２の演出の後、前記複数の所定画像が表示を維持しながら移動し、表示サイズが変化する第３の演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【０８３９】

［態様Ｂ３－５］

態様Ｂ３－１に記載の遊技機であって、

前記第２の演出において、前記複数の所定画像のうちの一つの表示態様と前記複数の所定画像のうちの他の一つの表示態様が、ともに変化する、

ことを特徴とする遊技機。
【０８４０】
［態様Ｂ３－６］
態様Ｂ３－１に記載の遊技機であって、
前記複数の所定画像は、装飾図柄である、
ことを特徴とする遊技機。
【０８４１】
以下に図８１～８３を用いて複数リーチ図柄演出Ａ～Ｃについて説明する。この複数リーチ図柄演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行される。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信したコマンドを解析し、複数リーチ図柄演出を実行する指示が含まれていると、ＲＯＭ１０３から対応する画像データを読み出して画像表示装置７の表示画面７ａや、サブ表示画面６４に画像を表示させる。
【０８４２】
［複数リーチ図柄演出Ａ］
図８１は、複数リーチ図柄演出Ａを説明するための図である。複数リーチ図柄演出とは、リーチ態様の装飾図柄が複数表示され、それぞれのリーチラインの傾きが互いに異なっている演出である。この演出は、特図変動中に抽選によって実行される場合と実行されない場合とがある。図８１（Ａ）では、表示画面７ａに装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが高速変動表示される。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒと、を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（特図変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。ここでの特別図柄とは、第１特別図柄と第２特別図柄のいずれであってもよい。ここでは、遊技状態は通常状態であり、特図１変動が実行されているものとする。抽選によって複数リーチ図柄演出が実行されることが決定すると、表示画面７ａに「大当たり期待度演出スタート」の文字画像が表示され、複数リーチ図柄演出の開始を報知する。ここでは、リーチ態様の装飾図柄のリーチラインの傾きによって、当該変動における大当たりの期待度を示唆する。
【０８４３】
図８１（Ｂ）では、複数リーチ図柄演出が開始された状態が示されている。複数リーチ図柄演出が開始されると、表示画面７ａの左端と下端とを繋ぐ円弧画像の上の下方位置に装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ（左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒ）の変動表示が水平方向に並んで表示される。すなわち、装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒの停止ラインが水平になっている。円弧画像の下方には、大当たりの期待度が低いことを示す「低」の文字画像と、大当たりの期待度が高いことを示す「高」の文字画像が表示されている。そして、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示の右側には現在の大当たりの期待度を示す「５％」の文字画像が表示される。また、円弧画像の右側には、演出ボタン６３を模したボタン画像ＢＴＮが表示されている。
【０８４４】
図８１（Ｃ）では、演出ボタン６３の操作が有効になった状態が示されてる。具体的には、ボタン画像ＢＴＮの近くに、「押せ」の文字画像と下方向の矢印とからなる操作促進画像と、演出ボタン６３の操作有効期間を示すタイマーバー画像ＴＢＩとが表示される。この状態で、遊技者が演出ボタン６３を押下すると、図８１（Ｃ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示が円弧画像に沿って左に傾きながら左上方向に移動する。これにより、装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒの停止ラインが斜めに傾いた状態になる。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示が左に傾きながら左上方向に移動するのに伴って、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは画像が拡大（拡大表示）し、また、右側に表示されていた大当たりの期待度を示す数値が上昇する。ここでは大当たりの期待度として「３６％」が表示されている。
【０８４５】
図８１（Ｄ）では、円弧画像に沿って左に傾きながら左上方向に移動していた装飾図柄

８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示が、特定の位置においてそのまま傾いた状態で継続して表示され、表示位置の移動が停止した状態となる。すなわち、装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒの停止ラインが斜めに傾いた状態で維持される。その後、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒとがそれぞれ「６」で仮停止し、「６↓６」のリーチ態様となる。すなわち、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、リーチラインが斜めの状態になる。右側に表示されていた大当たりの期待度を示す数値は「３６％」のまま維持される。

【０８４６】

図８１（Ｅ）では、２つ目の装飾図柄である第２装飾図柄８ｌ、８ｃ、８ｒ（第２左装飾図柄８ｌ、第２中装飾図柄８ｃ、第２右装飾図柄８ｒ）の変動表示が水平方向に並んで円弧画像の上の下方位置に新たに表示される。すなわち、第２左装飾図柄８ｌ、第２中装飾図柄８ｃ、第２右装飾図柄８ｒの停止ラインが水平になっている。第２装飾図柄８ｌ、８ｃ、８ｒの変動表示の右側には大当たりの期待度を示す「５％」の文字画像が表示される。また、円弧画像の右側には、演出ボタン６３を模したボタン画像ＢＴＮが表示される。「６↓６」のリーチ態様となった装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは同じ位置に継続して表示される。ここでは、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒと、第２装飾図柄８ｌ、８ｃ、８ｒのうちの少なくとも一方が大当たり図柄で停止すると大当たりとなる。また、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが示す大当たり期待度は、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが大当たり図柄で停止する期待度であり、第２装飾図柄８ｌ、８ｃ、８ｒが示す大当たり期待度は、第２装飾図柄８ｌ、８ｃ、８ｒが大当たり図柄で停止する期待度である。

【０８４７】

図８１（Ｆ）では、演出ボタン６３の操作が有効になった状態が示されてる。具体的には、ボタン画像ＢＴＮの近くに、「押せ」の文字画像と下方向の矢印とからなる操作促進画像と、演出ボタン６３の操作有効期間を示すタイマーバー画像ＴＢＩとが表示される。この状態で、遊技者が演出ボタン６３を押下すると、図８１（Ｆ）に示すように、第２装飾図柄８ｌ、８ｃ、８ｒの変動表示が円弧画像に沿って左に傾きながら左上方向に移動する。これにより、第２左装飾図柄８ｌ、第２中装飾図柄８ｃ、第２右装飾図柄８ｒの停止ラインが斜めに傾いた状態になる。第２装飾図柄８ｌ、８ｃ、８ｒの変動表示が左に傾きながら左上方向に移動するのに伴って、第２装飾図柄８ｌ、８ｃ、８ｒは画像が拡大（拡大表示）し、また、右側に表示されていた大当たりの期待度を示す数値が上昇する。ここでは大当たりの期待度として「２１％」が表示されている。「６↓６」のリーチ態様となった装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは同じ位置に継続して表示される。

【０８４８】

図８１（Ｇ）では、円弧画像に沿って左に傾きながら左上方向に移動していた第２装飾図柄８ｌ、８ｃ、８ｒの変動表示が、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒよりも下方の特定の位置においてそのまま傾いた状態で継続して表示され、表示位置の移動が停止した状態となる。すなわち、第２左装飾図柄８ｌ、第２中装飾図柄８ｃ、第２右装飾図柄８ｒの停止ラインが斜めに傾いた状態で維持される。その後、第２左装飾図柄８ｌと第２右装飾図柄８ｒとがそれぞれ「３」で仮停止し、「３↓３」のリーチ態様となる。すなわち、第２装飾図柄８ｌ、８ｃ、８ｒは、リーチラインが斜めの状態になる。右側に表示されていた大当たりの期待度を示す数値は「２１％」のまま維持される。このとき、第２装飾図柄８ｌ、８ｃ、８ｒのリーチラインの傾きと、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのリーチラインの傾きは、互いに異なっている。

【０８４９】

図８１（Ｈ）では、複数リーチ図柄演出の途中に実行されるチャンス演出が示されている。チャンス演出は、第２装飾図柄８ｌ、８ｃ、８ｒの表示位置をされに上方に移動させることができるか否かを決定する演出であり、成功した場合には、第２装飾図柄８ｌ、８ｃ、８ｒが再び上方に移動し、失敗した場合には、第２装飾図柄８ｌ、８ｃ、８ｒは移動しない。チャンス演出が開始されると、ボタン画像ＢＴＮと、「チャンス」の文字画像と下方向の矢印とからなる操作促進画像と、演出ボタン６３の操作有効期間を示すタイマーバー画像ＴＢＩとが表示される。この状態で、遊技者が演出ボタン６３を押下すると、チ

ャンス演出の結果が報知される。チャンス演出の結果が失敗の場合、図８１（Ｉ）の演出が実行される。チャンス演出の結果が成功の場合、図８１（Ｊ）～（Ｌ）の演出が実行される。

【０８５０】

図８１（Ｉ）では、チャンス演出の結果が失敗の場合の演出が示されている。チャンス演出で失敗すると、表示画面７ａに「失敗」の文字画像が表示される。「３↓３」のリーチ態様の第２装飾図柄８ｌ、８ｃ、８ｒの表示位置は変化せず同じ位置に継続して表示される。よって、第２装飾図柄８ｌ、８ｃ、８ｒのリーチラインの傾きと、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのリーチラインの傾きは、互いに異なった状態で維持される。その後、第２中装飾図柄８ｃが「３」以外で停止し、ハズレ図柄となる。また、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒもハズレ図柄となる。

【０８５１】

図８１（Ｊ）では、チャンス演出の結果が成功の場合の演出が示されている。チャンス演出で成功すると、表示画面７ａに「成功」の文字画像が表示される。「３↓３」のリーチ態様の第２装飾図柄８ｌ、８ｃ、８ｒは、さらに、円弧画像に沿って左に傾きながら左上方向に移動する。これにより、第２装飾図柄８ｌ、８ｃ、８ｒのリーチラインの傾きが大きくなる。第２装飾図柄８ｌ、８ｃ、８ｒの変動表示が左に傾きながら左上方向に移動するのに伴って、第２装飾図柄８ｌ、８ｃ、８ｒは画像がさらに拡大（拡大表示）し、また、右側に表示されていた大当たりの期待度を示す数値が上昇する。ここでは大当たりの期待度として「３４％」が表示されている。

【０８５２】

図８１（Ｊ）（Ｋ）に示すように、「３↓３」のリーチ態様の第２装飾図柄８ｌ、８ｃ、８ｒは、円弧画像に沿って左に傾きながら左上方向に移動することで、「６↓６」のリーチ態様の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒと重なり、さらに、追い越して上方側に移動する。そして、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒよりも上方の特定の位置においてそのまま傾いた状態で継続して表示され、表示位置の移動が停止した状態となる。右側に表示されていた大当たりの期待度を示す数値は「５０％」になる。このとき、第２装飾図柄８ｌ、８ｃ、８ｒのリーチラインの傾きと、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのリーチラインの傾きは、互いに異なっている。

【０８５３】

その後、図８１（Ｌ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒと、第２装飾図柄８ｌ、８ｃ、８ｒのうち、大当たりの期待度が高い方が先に確定停止する。ここでは、第２装飾図柄８ｌ、８ｃ、８ｒが先に確定停止する。ここでは、第２中装飾図柄８ｃが「３」で停止し、「３３３」の当たり図柄となる。また、表示画面７ａに「大当たり」の文字画像が表示され、大当たりが報知される。「６↓６」のリーチ態様の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒはそのまま表示が維持される。その後、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは「６６６」の大当たりの態様で確定停止する。

【０８５４】

［複数リーチ図柄演出Ｂ］

図８２は、複数リーチ図柄演出Ｂを説明するための図である。ここでは、複数リーチ図柄演出Ａで説明した演出の一部を変更した演出について説明する。図８２（Ａ）～（Ｆ）は、複数リーチ図柄演出Ｂの第１の例を示す。図８２（Ｇ）～（Ｊ）は、複数リーチ図柄演出Ｂの第２の例を示す。図８２（Ｋ）～（Ｌ）は、複数リーチ図柄演出Ｂの第３の例を示す。

【０８５５】

図８２（Ａ）～（Ｆ）を用いて、複数リーチ図柄演出Ｂの第１の例を説明する。複数リーチ図柄演出Ａの図８１（Ｋ）（Ｌ）では、「６↓６」のリーチ態様の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒと、「３↓３」のリーチ態様の第２装飾図柄８ｌ、８ｃ、８ｒは、大当たりの期待度が高い方が先に確定停止するものとした。ここでは、大当たりの期待度が低い方が先に確定停止する。

【０８５６】
図８２（Ａ）は、複数リーチ図柄演出Ａの図８１（Ｋ）の後の演出を示している。このとき、第２装飾図柄８ｌ、８ｃ、８ｒのリーチラインの傾きと、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのリーチラインの傾きは、互いに異なっている。ここでは、ボタン画像ＢＴＮと、「押せ」の文字画像と下方向の矢印とからなる操作促進画像と、演出ボタン６３の操作有効期間を示すタイマーバー画像ＴＢＩとが表示される。この状態で、遊技者が演出ボタン６３を押下すると、大当たりの期待度が低い（３４％）第２装飾図柄８ｌ、８ｃ、８ｒが確定停止する。
【０８５７】
図８２（Ｂ）は、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが確定停止した状態を示している。遊技者が演出ボタン６３を押下すると、「６↓６」のリーチ態様の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒにおいて、中装飾図柄８Ｃが「５」で停止し、「６５６」のハズレ図柄となる。
【０８５８】
その後、図８２（Ｃ）に示すように、「６５６」のハズレ図柄となった装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、表示画面７ａの中央に水平に並んだ状態で拡大表示される。その後、図８２（Ｄ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの表示が消える。
【０８５９】
また、図８２（Ｄ）に示すように、ボタン画像ＢＴＮと、「押せ」の文字画像と下方向の矢印とからなる操作促進画像と、演出ボタン６３の操作有効期間を示すタイマーバー画像ＴＢＩとが表示される。この状態で、遊技者が演出ボタン６３を押下すると、大当たりの期待度が高い（５０％）第２装飾図柄８ｌ、８ｃ、８ｒが確定停止する。
【０８６０】
図８２（Ｅ）は、第２装飾図柄８ｌ、８ｃ、８ｒが確定停止した状態を示している。遊技者が演出ボタン６３を押下すると、「３↓３」のリーチ態様の第２装飾図柄８ｌ、８ｃ、８ｒにおいて、第２中装飾図柄８ｃが「３」で停止し、「３３３」の当たり図柄となる。
【０８６１】
その後、図８２（Ｆ）に示すように、「３３３」の当たり図柄となった装第２装飾図柄８ｌ、８ｃ、８ｒは、表示画面７ａの中央に水平に並んだ状態で拡大表示される。
【０８６２】
図８２（Ｇ）～（Ｊ）を用いて、複数リーチ図柄演出Ｂの第２の例を説明する。複数リーチ図柄演出Ａの図８１（Ｈ）のチャンス演出では、遊技者が演出ボタン６３を１回操作（押下）すると、成功か失敗かの結果が表示されるものとした。ここでは、演出ボタン６３を連打することで演出の内容が変化する。
【０８６３】
図８２（Ｇ）では、第２装飾図柄８ｌ、８ｃ、８ｒのリーチラインの傾きと、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのリーチラインの傾きは、互いに異なっている。ここでは、この状態で、複数リーチ図柄演出の途中に実行されるチャンス演出が実行される。チャンス演出は、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒと、第２装飾図柄８ｌ、８ｃ、８ｒの表示位置を再び変更させることができる演出であり、連打の数によって結果が変化する。チャンス演出が開始されると、ボタン画像ＢＴＮと、「連打」の文字画像と下方向の矢印とからなる操作促進画像と、演出ボタン６３の操作有効期間を示すタイマーバー画像ＴＢＩとが表示される。この状態で、遊技者が演出ボタン６３を連打すると、「６↓６」のリーチ態様の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの表示位置と、「３↓３」のリーチ態様の第２装飾図柄８ｌ、８ｃ、８ｒの表示位置がそれぞれ変化する。
【０８６４】
図８２（Ｈ）では、遊技者による演出ボタン６３の連打によって、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの表示位置と、第２装飾図柄８ｌ、８ｃ、８ｒの表示位置がともに上方に移動する。具体的には、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒと、第２装飾図柄８ｌ、８ｃ、８ｒは、それぞれ、円弧画像に沿って左に傾きながらさらに左上方向に移動する。左に傾きながら左上方

向に移動するのに伴って、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒと、第２装飾図柄８ｌ、８ｃ、８ｒは画像がさらに拡大（拡大表示）し、また、右側に表示されていた大当たりの期待度を示す数値が上昇する。

【０８６５】

その後、演出ボタン６３の連打の継続によって、図８２（Ｉ）（Ｊ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒと、第２装飾図柄８ｌ、８ｃ、８ｒと、が重なり、その後、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの表示位置と、第２装飾図柄８ｌ、８ｃ、８ｒの表示位置の上下関係が反対になる。具体的には、「３↓３」のリーチ態様の第２装飾図柄８ｌ、８ｃ、８ｒは、円弧画像に沿って左に傾きながら左上方向に移動することで、「６↓６」のリーチ態様の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒと重なり、さらに、追い越して上方側に移動する。そして、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒよりも上方の特定の位置においてそのまま傾いた状態で継続して表示され、表示位置の移動が停止した状態となる。右側に表示されていた大当たりの期待度を示す数値は「５０％」になる。

【０８６６】

ここでは、連打の速さ（押下頻度）に応じて、「６↓６」のリーチ態様の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの表示位置と、「３↓３」のリーチ態様の第２装飾図柄８ｌ、８ｃ、８ｒの表示位置が変化する量が変わる。連打の速度が遅い場合には、期待度が上がらないようになっている。

【０８６７】

図８２（Ｋ）～（Ｌ）を用いて、複数リーチ図柄演出Ｂの第３の例を説明する。複数リーチ図柄演出Ａの図８１（Ｇ）（Ｈ）では、チャンス演出が実行されるものとした。ここでは、チャンス演出が実行されない。

【０８６８】

図８２（Ｋ）では、複数リーチ図柄演出Ａの図８１（Ｇ）と同じ状態が示されている。ここでは、第２装飾図柄８ｌ、８ｃ、８ｒのリーチラインの傾きと、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのリーチラインの傾きは、互いに異なっている。その後、図８２（Ｌ）に示すように、「６↓６」のリーチ態様の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒと、「３↓３」のリーチ態様の第２装飾図柄８ｌ、８ｃ、８ｒは、同時に確定停止する。ここでは、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは「６５６」のハズレ態様で確定停止し、第２装飾図柄８ｌ、８ｃ、８ｒは「３３３」の当たり態様で確定停止する。これにより、大当たりとなる。

【０８６９】

［複数リーチ図柄演出Ｃ］

図８３は、複数リーチ図柄演出Ｃを説明するための図である。複数リーチ図柄演出とは、リーチ態様の装飾図柄が複数表示され、それぞれのリーチラインの傾きが互いに異なっている演出である。この演出は、特図変動中に抽選によって実行される場合と実行されない場合とがある。図８３（Ａ）では、表示画面７ａに左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒとが変動表示された態様で表示される。抽選によって複数リーチ図柄演出が実行されることが決定すると、表示画面７ａに「大当たり期待度演出スタート」の文字画像が表示され、複数リーチ図柄演出の開始を報知する。

【０８７０】

図８３（Ｂ）では、複数リーチ図柄演出が開始された状態が示されている。複数リーチ図柄演出が開始されると、表示画面７ａの左上に装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ（左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒ）の変動表示が水平方向に並んで表示され、表示画面７ａの中央に第１装飾図柄８Ｌ１、８Ｃ１、８Ｒ１（左装飾図柄８Ｌ１、中装飾図柄８Ｃ１、右装飾図柄８Ｒ１）の変動表示が水平方向に並んで表示され、表示画面７ａの右下に第２装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２（左装飾図柄８Ｌ２、中装飾図柄８Ｃ２、右装飾図柄８Ｒ２）の変動表示が水平方向に並んで表示される。第１装飾図柄８Ｌ１、８Ｃ１、８Ｒ１は、表示画面７ａの中央の相対的に大きな円形の第１円形画像の内側に表示され、第２装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２は、表示画面７ａの右下の相対的に小さな円形の第２円形画像の内側に表示される。第１円形画像と第２円形画像は接している。図８３（

Ｂ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒと、第１装飾図柄８Ｌ１、８Ｃ１、８Ｒ１と、第２装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２は、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが最も表示が大きく、第２装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２が最も表示が小さい。

【０８７１】

図８３（Ｃ）では、第１円形画像が左回転し、第２円形画像が右回転した状態が示されている。第１円形画像と第２円形画像は接しているため、歯車のように、一方の回転に合わせて他方が回転する演出が実行される。このとき、第２円形画像の方の直径は第１円形画像の直径よりも小さいため、第２円形画像の回転が第１円形画像の回転よりも速くなっている。第１円形画像の左回転に伴って、第１装飾図柄８Ｌ１、８Ｃ１、８Ｒ１の変動表示が左回転し、第２円形画像の右回転に伴って、第２装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２の変動表示が右回転する。これにより、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止ラインと、第１装飾図柄８Ｌ１、８Ｃ１、８Ｒ１の停止ラインと、第２装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２の停止ラインが互いに異なる方向に沿った状態となる。

【０８７２】

図８３（Ｄ）では、第１円形画像が左回転し、第２円形画像が右回転した状態で、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが「３↓３」のリーチ態様となり、第１装飾図柄８Ｌ１、８Ｃ１、８Ｒ１が「６↓６」のリーチ態様となり、第２装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２が「５↓５」のリーチ態様となる。これにより、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのリーチライン（水平を維持）と、第１装飾図柄８Ｌ１、８Ｃ１、８Ｒ１のリーチラインと、第２装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２のリーチラインが互いに異なる方向に沿った状態となる。「３↓３」のリーチ態様の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒと、「６↓６」のリーチ態様の第１装飾図柄８Ｌ１、８Ｃ１、８Ｒ１は、の第１装飾図柄８Ｌ１、８Ｃ１、８Ｒ１の回転によって、一時的に重なった状態になる。

【０８７３】

図８３（Ｅ）では、第１円形画像と第２円形画像の直径の比率が変化する演出が示されている。ここでは、第１円形画像の直径が徐々に小さくなり、第２円形画像の直径が徐々に大きくなる。これにより、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒと、第１装飾図柄８Ｌ１、８Ｃ１、８Ｒ１と、第２装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２は、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが最も表示が大きく、第１装飾図柄８Ｌ１、８Ｃ１、８Ｒ１が最も表示が小さい状態になる。第１円形画像と第２円形画像は接した状態を維持しているため、歯車のように、一方の回転に合わせて他方が回転する演出が継続される。このとき、第２円形画像の方の直径は第１円形画像の直径よりも大きいため、第２円形画像の回転が第１円形画像の回転よりも遅くなる。このときも、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのリーチライン（水平を維持）と、第１装飾図柄８Ｌ１、８Ｃ１、８Ｒ１のリーチラインと、第２装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２のリーチラインが互いに異なる方向に沿った状態となる。

【０８７４】

図８３（Ｆ）では、第１円形画像と第２円形画像の直径の比率が変化する演出が継続している状態で、ボタン画像ＢＴＮと、「押せ」の文字画像と下方向の矢印とからなる操作促進画像と、演出ボタン６３の操作有効期間を示すタイマーバー画像ＴＢＩとが表示される。このとき、第１円形画像と第２円形画像の直径の比率が変化する演出が終了し、第１円形画像が左回転し、第２円形画像が右回転した状態となる。この状態で、遊技者が演出ボタン６３を押下すると、図８３（Ｇ）に示すように、第２装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２が「５３５」のハズレ図柄で確定停止する。

【０８７５】

図８３（Ｈ）では、第１円形画像が左回転し、第２円形画像が右回転した状態で、２回目の、ボタン画像ＢＴＮと、「押せ」の文字画像と下方向の矢印とからなる操作促進画像と、演出ボタン６３の操作有効期間を示すタイマーバー画像ＴＢＩとが表示される。この状態で、遊技者が演出ボタン６３を押下すると、図８３（Ｉ）に示すように、第１装飾図柄８Ｌ１、８Ｃ１、８Ｒ１が「６６６」の当たり図柄で確定停止する。

【０８７６】

図８３（Ｊ）では、第１円形画像が左回転し、第２円形画像が右回転した状態で、３回目の、ボタン画像ＢＴＮと、「押せ」の文字画像と下方向の矢印とからなる操作促進画像と、演出ボタン６３の操作有効期間を示すタイマーバー画像ＴＢＩとが表示される。このとき、「３↓３」のリーチ態様の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが第１装飾図柄８Ｌ１、８Ｃ１、８Ｒ１と、第２装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２に重なる位置でリーチラインが斜めになるように表示される。この状態で、遊技者が演出ボタン６３を押下すると、図８３（Ｋ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、斜めの状態で「３３３」の当たり図柄で確定停止する。このとき、「６６６」の当たり態様の第１装飾図柄８Ｌ１、８Ｃ１、８Ｒ１と、「５３５」のハズレ態様の第２装飾図柄８Ｌ２、８Ｃ２、８Ｒ２の表示が消える。その後、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの「３３３」が水平方向に並ぶようにして確定停止する。

【０８７７】

［効果例］

以下に、複数リーチ図柄演出の効果例を示す。

［効果１］

上記実施形態の遊技機１では、図８１（Ｇ）～（Ｋ）に示すように、リーチ態様の装飾図柄が複数表示され、それぞれのリーチラインの傾きが互いに異なっている演出を実行できる。このような奇抜な演出により、興趣の向上を図ることができる。図８２（Ａ）、（Ｇ）～（Ｋ）、８３（Ｄ）～（Ｆ）も同様である。

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、図８１（Ｊ）に示すように、この演出では、複数表示されるリーチ態様の装飾図柄のうちの一つは、他の一つと一部が重なっている。このような奇抜な演出により、興趣の向上を図ることができる。図８２（Ｉ）、８３（Ｄ）、（Ｆ）も同様である。

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、図８１（Ｇ）～（Ｋ）に示すように、この演出では、複数表示されるリーチ態様の装飾図柄のうちの一つは、他の一つと装飾図柄の大きさが異なっている。このような奇抜な演出により、興趣の向上を図ることができる。図８２（Ａ）、（Ｇ）～（Ｋ）、８３（Ｄ）～（Ｆ）も同様である。

【０８７８】

［変形例］

以下に、複数リーチ図柄演出の変形例を示す。

［変形例１］

複数リーチ図柄演出Ａにおいて、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒと第２装飾図柄８ｌ、８ｃ、８ｒの回転軸は、表示画面７ａの左下に設定されているものとして説明した。しかし、回転軸の位置に任意に設定することができる。例えば、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒと第２装飾図柄８ｌ、８ｃ、８ｒのそれぞれの中心に中心軸が設定されていてもよい。

【０８７９】

［態様例］

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇[態様Ｂ４－１]

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは、装飾図柄であり、

リーチ態様の前記装飾図柄が複数表示され、それぞれのリーチラインの傾きが互いに異なってい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、

前記演出では、複数表示される前記リーチ態様の装飾図柄のうちの一つは、他の一つと一部が重なっている、

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、複数表示される前記リーチ態様の装飾図柄のうちの一つは、他の一つと前記装飾図柄の大きさが異なっている、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｂ４－４]
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、複数表示される前記リーチ態様の装飾図柄のうちの一つは、前記リーチラインの傾きが第１の傾きから第２の傾きに変化する、
ことを特徴とする遊技機。
【０８８０】
以下に図８４～図８６を用いて明暗同時表示演出について説明する。この明暗同時表示演出は、変動演出中、あるいは、大当たり遊技中に実行される。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信したコマンドを解析し、明暗同時表示演出を実行する指示が含まれていると、ＲＯＭ１０３から対応する画像データを読み出して画像表示装置７の表示画面７ａや、サブ表示画面６４（右サブ表示画面６４Ｒ、左サブ表示画面６４Ｌ、および、上サブ表示画面６４Ｕ）に画像を表示させる。
【０８８１】
明暗同時表示演出が、変動演出中において実行されるにあたって、装飾図柄について説明する。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒと、を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（特図変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。ここでの特別図柄とは、第１特別図柄と第２特別図柄のいずれであってもよい。左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒは、それぞれ、表示画面７ａの上方から下方にわたって表示され、減速変動時には、表示画面７ａに同時に２つ以上の図柄が視認可能となるように縦に並んで移動表示される。また、高速変動時には、図柄の内容は視認困難となるように表示される。また、停止表示時には、表示画面７ａに１つの図柄が視認可能となるように表示されるが、同時に複数の図柄が視認可能となるようにしてもよい。また、特図抽選の結果が当たりである場合は、一直線上に並んだ３つの図柄の組が当たり態様となるように停止する。なお、ここでの一直線上に並んだ３つの図柄とは、概ね一直線上に並んだものも含む。ここでは、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒの図柄配列は表示画面７ａの下から上に向かって「１２３４５６７８９」の順番に並んでいる。また、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、変動表示時あるいは停止表示時において、通常の態様（ここでは明状態とする）と、通常の態様から暗転した態様（ここでは暗状態とする）と、のうちのいずれかの表示態様で表示されるものとする。
【０８８２】
［明暗同時表示演出Ａ］
図８４（Ａ）～（Ｆ）は、明暗同時表示演出Ａを説明するための図である。明暗同時表示演出Ａは、変動演出中において実行される演出であって、当該変動アイコン９Ｃ及び保留アイコン９Ａの表示態様が変化する演出である。この演出において、通常の態様の保留アイコン９Ａ、９Ｃを「明アイコン」と呼ぶこととし、画像の明度が低くなった態様の保留アイコン９Ａ、９Ｃを「暗アイコン」と呼ぶこととする。保留アイコン９Ａは、最大４個が同時に表示されている状態となる。また、例えば、４つの保留アイコン９Ａが同時に表示されている状態であるときに変動演出が終了すると、１個目の保留アイコン９Ａは当該変動アイコン９Ｃが表示されていた位置に移動し、２個目の保留アイコン９Ａは１個目の保留アイコン９Ａが表示されていた位置に移動し、３個目の保留アイコン９Ａは２個目の保留アイコン９Ａが表示されていた位置に移動し、４個目の保留アイコン９Ａは３個目の保留アイコン９Ａが表示されていた位置に移動するような構成となっている。この移動は、すべて同時に行われるものとする。また、保留アイコン９Ａの移動時において、明ア

イコンであったものが暗アイコンに変化する、あるいは、暗アイコンであったものが明アイコンに変化する演出を、明暗同時表示演出Ａと呼ぶ。なお、この実施形態では、当該変動アイコン９Ｃは必ず暗アイコンであるものとする。以下ではこの例について説明する。この例では、画像の表示は表示画面７ａによって実行されるが、サブ表示画面６４において実行されてもよい。また、図８４では、明アイコンは白抜きで、暗アイコンは網掛けで表すものとする。

【０８８３】

まず、図８４（Ａ）に示すように、変動演出が開始され、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが高速変動し、それぞれの内容が視認困難となる。また、３つの保留アイコン９Ａ、当該変動アイコン９Ｃが表示画面７ａにおいて装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの下部において表示されている。この時点において、当該変動アイコン９Ｃは暗アイコンであり、３つの保留アイコン９Ａはすべて明アイコンである。この後、ヘソ１９に１球遊技球が入賞した直後に、変動演出が終了したものとして説明を続ける。

【０８８４】

次に、図８４（Ｂ）に示すように、変動演出が終了し、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒにおいて、それぞれ、「６」、「７」、「１」を表す装飾図柄が停止表示される。また、４つの保留アイコン９Ａ、当該変動アイコン９Ｃが表示されている。この時点において、当該変動アイコン９Ｃは暗アイコンであり、１個目、２個目、３個目の保留アイコン９Ａは明アイコンであり、４個目の保留アイコン９Ａは暗アイコンのものが新たに表示されたものとする。この後、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの確定停止表示がなされ、次の変動演出が開始される。

【０８８５】

次に、図８４（Ｃ）に示すように、次の変動演出が開始される。ここでは、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが高速変動し、それぞれの内容が視認困難となる。また、図８４（Ｂ）において変動演出が終了し、図８４（Ｃ）の時点で次の変動演出が開始されたため、１個目の保留アイコン９Ａは当該変動アイコン９Ｃが表示されていた位置に移動し、２個目の保留アイコン９Ａは１個目の保留アイコン９Ａが表示されていた位置に移動し、３個目の保留アイコン９Ａは２個目の保留アイコン９Ａが表示されていた位置に移動し、４個目の保留アイコン９Ａは３個目の保留アイコン９Ａが表示されていた位置に移動した。また、１個目の保留アイコン９Ａが、当該変動アイコン９Ｃが表示されていた位置に移動したとき、表示態様が明アイコンから暗アイコンに変化し、４個目の保留アイコン９Ａが、３個目の保留アイコン９Ａが表示されていた位置に移動したとき、表示態様が暗アイコンから明アイコンに変化している。この後、ヘソ１９に１球遊技球が入賞し、その後、変動演出が終了したものとして説明を続ける。

【０８８６】

次に、図８４（Ｄ）に示すように、変動演出が終了し、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒにおいて、それぞれ、「１」、「２」、「８」を表す装飾図柄が停止表示される。また、４つの保留アイコン９Ａ、当該変動アイコン９Ｃが表示されている。この時点において、当該変動アイコン９Ｃは暗アイコンであり、１個目、２個目、３個目の保留アイコン９Ａは明アイコンであり、４個目の保留アイコン９Ａは暗アイコンのものが新たに表示されたものとする。この後、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの確定停止表示がなされ、次の変動演出が開始される。

【０８８７】

次に、図８４（Ｅ）に示すように、次の変動演出が開始される。ここでは、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが高速変動し、それぞれの内容が視認困難となる。また、図８４（Ｂ）において変動演出が終了し、図８４（Ｃ）の時点で次の変動演出が開始されたため、１個目の保留アイコン９Ａは当該変動アイコン９Ｃが表示されていた位置に移動し、２個目の保留アイコン９Ａは１個目の保留アイコン９Ａが表示されていた位置に移動し、３個目の保留アイコン９Ａは２個目の保留アイコン９Ａが表示されていた位置に移動し、４個目の保留アイコン９Ａは３個目の保留アイコン９Ａが表示されていた位置に移動した。また、１

個目の保留アイコン９Ａが、当該変動アイコン９Ｃが表示されていた位置に移動したとき、表示態様が明アイコンから暗アイコンに変化している。この後、変動演出が終了したものとして説明を続ける。

【０８８８】

次に、図８４（Ｆ）に示すように、変動演出が終了し、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒにおいて、それぞれ、「３」、「５」、「２」を表す装飾図柄が停止表示される。また、３つの保留アイコン９Ａ、当該変動アイコン９Ｃが表示されている。この時点において、当該変動アイコン９Ｃは暗アイコンであり、１個目、２個目の保留アイコン９Ａは明アイコンであり、３個目の保留アイコン９Ａは暗アイコンであるものとする。この後、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの確定停止表示がなされる。以上が、明暗同時表示演出Ａの表示例である。

【０８８９】

明暗同時表示演出Ａでは、保留アイコン９Ａ、９Ｃのうちの一つは相対的に明るい明アイコンで表示され、保留アイコン９Ａ、９Ｃのうちの他の一つは相対的に暗い暗アイコンで表示される場合がある構成となっている。この構成により、遊技者に期待感を抱かせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０８９０】

また、明暗同時表示演出Ａでは、保留アイコン９Ａ、９Ｃが移動した後、１つ前のヘソ１９への入賞に基づいた保留アイコン９Ａ、９Ｃが表示されていた位置で継続して表示される状態となり、保留アイコン９Ａ、９には、明アイコンを維持するものと、暗アイコンに変化するものとがある構成となっている。この構成により、遊技者に期待感を抱かせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０８９１】

［明暗同時表示演出Ｂ］

図８４（Ｇ）～（Ｌ）は、明暗同時表示演出Ａを説明するための図である。明暗同時表示演出Ａは、変動演出中において実行される演出であって、演出ボタン６３の押圧によって、リーチの発展先を選択する演出である。この演出において、演出ボタン６３を表す画像のうち、通常の態様の画像を明ボタン画像ＢＰと呼ぶこととし、画像の明度が低くなった態様のものを暗ボタン画像ＢＮと呼ぶこととする。また、キャラクタＣＲを表す画像のうち、通常の態様のものを明キャラ画像ＣＲＰと呼ぶこととし、画像の明度が低くなった態様のものを暗キャラ画像ＣＲＮと呼ぶこととする。以下ではこの例について説明する。この例では、画像の表示は表示画面７ａによって実行されるが、サブ表示画面６４において実行されてもよい。また、図８４では、明ボタン画像ＢＰ及び明キャラ画像ＣＲＰは白抜きで、暗ボタン画像ＢＮ及び暗キャラ画像ＣＲＮは網掛けで表すものとする。

【０８９２】

まず、図８４（Ｇ）に示すように、変動演出が開始され、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが高速変動し、それぞれの内容が視認困難となった後、演出ボタン６３を押圧する演出が実行されることを示唆するため、明ボタン画像ＢＰ及び暗ボタン画像ＢＮは表示される。また、保留アイコン９Ａ、当該変動アイコン９Ｃは表示されていないが、表示されていてもよい。

【０８９３】

次に、図８４（Ｈ）に示すように、演出ボタン６３を表す画像２つの表示態様が変化する。具体的には、明ボタン画像ＢＰが暗ボタン画像ＢＮに変化し、暗ボタン画像ＢＮが明ボタン画像ＢＰに変化する。この変化は、同時に行われてもよいし、それぞれ異なるタイミングで変化するようにしてもよい。また、変化は徐々に行われてもよいし、瞬時に変化するようにしてもよいし、エフェクト画像などで一度視認困難となった後、変化するようにしてもよい。

【０８９４】

次に、図８４（Ｉ）に示すように、リーチ後の発展先の選択肢を示す２つの画像が表示される。ここでは、明キャラ画像ＣＲＰと暗キャラ画像ＣＲＮとが表示されている。

【０８９５】
次に、図８４（Ｊ）に示すように、リーチ後の発展先の選択肢を示す２つの画像とともに、演出ボタン６３の操作を遊技者に促すための画像として明ボタン画像ＢＰが表示される。この後、演出ボタン６３が操作されたものとして説明を続ける。
【０８９６】
次に、図８４（Ｋ）に示すように、リーチ後の発展先の選択肢として、暗キャラ画像ＣＲＮが選択されたことを示すために、明キャラ画像ＣＲＰが非表示となり、暗キャラ画像ＣＲＮのみが表示された状態となる。
【０８９７】
次に、図８４（Ｌ）に示すように、図８４（Ｇ）において変動表示されていた装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのうち、左右装飾図柄８Ｌ、８Ｒにおいて、それぞれ、「１」を表す装飾図柄が停止表示され、リーチとなる。中装飾図柄８Ｃは高速変動表示を維持している。また、「ダークリーチ！！！」というメッセージ画像ＤＨが表示されている。以上が、明暗同時表示演出Ｂの表示例である。
【０８９８】
明暗同時表示演出Ｂでは、保留アイコン９Ａ、９Ｃのうちの一つは相対的に明るい明アイコンで表示され、保留アイコン９Ａ、９Ｃのうちの他の一つは相対的に暗い暗アイコンで表示される場合がある構成となっている。この構成により、遊技者に期待感を抱かせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０８９９】
［明暗同時表示演出Ｃ］
図８５（Ａ）～（Ｆ）は、明暗同時表示演出Ｃを説明するための図である。明暗同時表示演出Ｃは、装飾図柄の表示態様が、変動表示中と停止表示中とで変化する演出である。この演出において、通常の表示態様である装飾図柄を明図柄、画像の明度が低くなった態様のものを暗図柄と呼ぶこととする。以下ではこの例について説明する。この例では、画像の表示は表示画面７ａによって実行されるが、サブ表示画面６４において実行されてもよい。また、図８５（Ａ）～（Ｆ）では、明図柄は白抜きで、暗図柄は網掛けで表すものとする。
【０９００】
まず、図８５（Ａ）に示すように、変動演出が開始され、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが高速変動し、それぞれの内容が視認困難となる。また、保留アイコン９Ａ、当該変動アイコン９Ｃは表示されていないが、表示されるようにしてもよい。
【０９０１】
次に、図８５（Ｂ）に示すように、高速変動表示されていた装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのうち、左装飾図柄８Ｌが減速変動表示となる。この時、左装飾図柄８Ｌの内容が視認可能となるが、左装飾図柄８Ｌでは、暗図柄が変動表示されているものとする。なお、中装飾図柄８Ｃ，右装飾図柄８Ｒは高速変動表示を維持している。
【０９０２】
次に、図８５（Ｃ）に示すように、減速変動表示されていた左装飾図柄８Ｌが停止表示される。ここでは、左装飾図柄８Ｌにおいて、「６」を表す暗図柄が停止表示される。なお、中装飾図柄８Ｃ，右装飾図柄８Ｒは高速変動表示を維持している。
【０９０３】
次に、図８５（Ｄ）に示すように、停止表示されている左装飾図柄８Ｌの表示態様が変化する。ここでは、左装飾図柄８Ｌにおいて停止表示されている「６」を表す暗図柄が、明図柄へと変化する。なお、中装飾図柄８Ｃ，右装飾図柄８Ｒは高速変動表示を維持している。
【０９０４】
次に、図８５（Ｅ）に示すように、高速変動表示されていた右装飾図柄８Ｒが減速変動表示となる。この時、右装飾図柄８Ｒの内容が視認可能となるが、右装飾図柄８Ｒでは、明図柄が変動表示されているものとする。なお、中装飾図柄８Ｃは高速変動表示を維持し

ている。
【０９０５】
次に、図８５（Ｆ）に示すように、減速変動表示されていた右装飾図柄８Ｒが停止表示される。さらに、停止表示となると同時に、右装飾図柄８Ｒの表示態様が変化する。ここでは、右装飾図柄８Ｒにおいて、「３」を表す暗図柄が停止表示される。なお、この後、中装飾図柄８Ｃが停止表示され、変動演出が終了する。以上が、明暗同時表示演出Ｃの表示例である。
【０９０６】
明暗同時表示演出Ｃでは、装飾図柄の一つは相対的に明るい明図柄で表示され、他の一つは相対的に暗い暗図柄で表示される場合がある構成となっている。この構成により、遊技者に期待感を抱かせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０９０７】
［明暗同時表示演出Ｄ］
図８５（Ｇ）～（Ｌ）は、明暗同時表示演出Ｄを説明するための図である。明暗同時表示演出Ｄは、明暗同時表示演出Ｃと同様に、装飾図柄の表示態様が、変動表示中と停止表示中とで変化し、さらに、表示サイズも変化する演出である。また、この例における変動演出では、例えば、「６」を表す装飾図柄が停止表示される場合、この演出においても、通常の表示態様である装飾図柄を明図柄、画像の明度が低くなった態様のものを暗図柄と呼ぶこととする。以下ではこの例について説明する。この例では、画像の表示は表示画面７ａによって実行されるが、サブ表示画面６４において実行されてもよい。また、図８５（Ｇ）～（Ｌ）では、明図柄は白抜きで、暗図柄は網掛けで表すものとする。
【０９０８】
まず、図８５（Ｇ）に示すように、変動演出が開始され、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが高速変動し、それぞれの内容が視認困難となる。また、保留アイコン９Ａ、当該変動アイコン９Ｃは表示されていないが、表示されるようにしてもよい。
【０９０９】
次に、図８５（Ｈ）に示すように、高速変動表示されていた装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのうち、左装飾図柄８Ｌが停止変動表示となる。ここでは、左装飾図柄８Ｌにおいて、「４」を表す装飾図柄が停止表示され、その前後の「３」、「５」を表す装飾図柄も表示画面７ａ内において停止表示されている。この時、左装飾図柄８Ｌでは、明図柄が表示されているものとする。なお、中装飾図柄８Ｃ，右装飾図柄８Ｒは高速変動表示を維持している。
【０９１０】
次に、図８５（Ｉ）に示すように、左装飾図柄８Ｌの列の装飾図柄であって、表示画面７ａ内において停止表示されていた「３」、「５」を表す装飾図柄の表示態様が変化する。ここでは、「３」、「５」を表す装飾図柄の表示態様が明図柄から暗図柄に変化している。また、左装飾図柄８Ｌにおいて停止表示されている「４」を表す装飾図柄は、表示サイズが拡大されている。なお、中装飾図柄８Ｃ，右装飾図柄８Ｒは高速変動表示を維持している。
【０９１１】
次に、図８５（Ｊ）に示すように、高速変動表示されていた右装飾図柄８Ｒが停止変動表示となる。ここでは、右装飾図柄８Ｒにおいて、「５」を表す装飾図柄が停止表示され、その前後の「４」、「６」を表す装飾図柄も表示画面７ａ内において停止表示されている。この時、右装飾図柄８Ｒでは、明図柄が表示されているものとする。なお、中装飾図柄８Ｃは高速変動表示を維持している。
【０９１２】
次に、図８５（Ｋ）に示すように、左装飾図柄８Ｌの列の装飾図柄であって、表示画面７ａ内において停止表示されていた「４」、「６」を表す装飾図柄の表示態様が変化する。ここでは、「４」、「６」を表す装飾図柄の表示態様が明図柄から暗図柄に変化している。また、右装飾図柄８Ｒにおいて停止表示されている「５」を表す装飾図柄は、表示サ

イズが拡大されている。なお、中装飾図柄８Ｃは高速変動表示を維持している。
【０９１３】
次に、図８５（Ｌ）に示すように、高速変動表示されていた中装飾図柄８Ｃが停止表示される。ここでは、中装飾図柄８Ｃにおいて、「３」を表す明図柄が停止表示される。さらに、中装飾図柄８Ｃにおいて停止表示されている装飾図柄の表示サイズが変動表示中と比較して大きくなるように拡大される。この後、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒにおいて停止表示されている装飾図柄の表示態様がすべて同様の態様となり、確定停止表示されることとなる。以上が、明暗同時表示演出Ｄの表示例である。
【０９１４】
明暗同時表示演出Ｄでは、装飾図柄の一つは相対的に明るい明図柄で表示され、他の一つは相対的に暗い暗図柄で表示される場合がある構成となっている。この構成により、遊技者に期待感を抱かせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０９１５】
また、明暗同時表示演出Ｄでは、装飾図柄が変動した後、確定停止がなされる位置で継続して表示される状態となり、この状態となると、左右装飾図柄８Ｌ、８Ｒでは、停止表示される装飾図柄は明図柄を維持し、停止表示された装飾図柄の前後の装飾図柄であって、表示画面７ａ内に停止表示されている装飾図柄は明図柄から暗図柄に変化する構成となっている。この構成により、遊技者に期待感を抱かせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０９１６】
さらに、明暗同時表示演出Ｄでは、演出制御用マイコン９１は、明図柄の態様で変動表示されている装飾図柄のうちから、停止図柄が確定停止がなされる位置で継続して表示される状態となるときに暗図柄となる装飾図柄を選択する、すなわち、停止図柄を選択し、それ以外の装飾図柄は暗図柄とする構成となっている。この構成により、遊技者に期待感を抱かせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０９１７】
［明暗同時表示演出Ｅ］
図８６（Ａ）～（Ｆ）は、明暗同時表示演出Ｅを説明するための図である。明暗同時表示演出Ｅでは、リーチ後の発展先を選択する演出において、キャラクタ画像が２つに分裂し、一方は通常の表示態様（明るい態様）のキャラクタ画像、他方は暗い態様のキャラクタ画像となる演出である。この演出において、通常の表示態様であるキャラクタ画像を明キャラ画像ＣＲＰ、画像の明度が低くなった態様のものを暗キャラ画像ＣＲＮと呼ぶこととする。以下ではこの例について説明する。この例では、画像の表示は表示画面７ａによって実行されるが、サブ表示画面６４において実行されてもよい。また、図８６（Ａ）～（Ｆ）では、キャラ画像ＣＲＰは白抜きで、暗キャラ画像ＣＲＮは網掛けで表すものとする。
【０９１８】
まず、図８６（Ａ）に示すように、変動演出が開始された後、左右装飾図柄８Ｌ、８Ｒにおいて、「１」を表す装飾図柄が停止表示され、リーチとなる。さらに、ここでは、この後にリーチ演出における発展先を選択する演出がおこなわれることを示唆するための、「リーチの種類を決めろ！！！」というメッセージ画像ＲＫが表示されている。また、保留アイコン９Ａ、当該変動アイコン９Ｃは表示されていないが、表示されるようにしてもよい。
【０９１９】
次に、図８６（Ｂ）に示すように、明キャラ画像ＣＲＰが表示される。ここでは、図８６（Ａ）において表示されていた装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒはいずれも視認困難となっている。
【０９２０】
次に、図８６（Ｃ）に示すように、明キャラ画像ＣＲＰが２つに、それぞれ左右方向に分裂する演出がおこなわれ、分裂した２つの画像のうちの一つは明キャラ画像ＣＲＰであ

り、他の一つは暗キャラ画像ＣＲＮである。
【０９２１】
次に、図８６（Ｄ）に示すように、リーチ演出の発展先を選択するため、遊技者に演出ボタン６３の操作を促すためのボタン画像ＢＰが新たに表示される。また、明キャラ画像ＣＲＰおよび暗キャラ画像ＣＲＮは継続して表示されている。この後、遊技者によって演出ボタン６３が１度押圧されたものとして説明を続ける。
【０９２２】
次に、図８６（Ｅ）に示すように、遊技者によって演出ボタン６３が１度押圧されたことによって、リーチ演出の発展先に暗キャラ画像ＣＲＮが選択されたことを報知するため、暗キャラ画像ＣＲＮが表示される。ここでも、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒはいずれも視認困難となっている。
【０９２３】
次に、図８６（Ｆ）に示すように、リーチ演出が開始される。ここでは、左右装飾図柄８Ｌ、８Ｒにおいて、「１」を表す装飾図柄が停止表示され、中装飾図柄８Ｃは高速変動表示を継続している。また、図８６（Ｅ）においてリーチ演出の発展先として暗キャラ画像ＣＲＮが選択されたため、このことを報知するための、「ダークリーチ！！！」というメッセージ画像ＤＨが表示されている。この後、スーパーリーチ演出がおこなわれることとなる。以上が、明暗同時表示演出Ｅの表示例である。
【０９２４】
明暗同時表示演出Ｅでは、キャラクタ画像のうちの一つは相対的に明るい明キャラ画像ＣＲＰで表示され、他の一つは相対的に暗い暗キャラ画像ＣＲＮで表示される場合がある構成となっている。この構成により、遊技者に期待感を抱かせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０９２５】
［明暗同時表示演出Ｆ］
図８６（Ｇ）～（Ｌ）は、明暗同時表示演出Ｆを説明するための図である。明暗同時表示演出Ｆでは、リーチ後の発展先を選択する演出において、２つのキャラクタ画像が表示されるが、そのうちの一方が通常の態様の画像、他方が明度が低い画像となり、選択後に通常の態様の画像と明度が低い画像とが重なるという構成の演出である。この演出において、通常の表示態様であるキャラクタ画像を明キャラ画像ＣＲＰ、画像の明度が低くなった態様のものを暗キャラ画像ＣＲＮと呼ぶこととする。以下ではこの例について説明する。この例では、画像の表示は表示画面７ａによって実行されるが、サブ表示画面６４において実行されてもよい。また、図８６（Ｇ）～（Ｌ）では、キャラ画像ＣＲＰは白抜きで、暗キャラ画像ＣＲＮは網掛けで表すものとする。
【０９２６】
まず、図８６（Ｇ）に示すように、変動演出が開始され、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが高速変動表示となった後、左右装飾図柄８Ｌ、８Ｒにおいて「１」を表す装飾図柄が停止表示され、リーチとなる。さらに、リーチ後の発展先を選択する演出が実行されることを報知するためのメッセージ画像ＨＫが表示されている。また、保留アイコン９Ａ、当該変動アイコン９Ｃは表示されていないが、表示されるようにしてもよい。
【０９２７】
次に、図８６（Ｈ）に示すように、リーチ演出の選択肢を表す選択肢画像ＨＳ１、ＨＳ２と、遊技者に演出ボタン６３の操作を促すためのボタン画像ＢＧと、選択可能な期間（演出ボタン６３押圧の有効期間）を表す期間表示ＴＢと、が表示されている。選択肢画像ＨＳ１には、暗キャラ画像ＣＲＮが含まれており、選択肢画像ＨＳ２には、明キャラ画像ＣＲＰが含まれている。この時点において選択されている選択肢は選択肢画像ＨＳ１であり、そのことを視認できるようにするため、選択肢画像ＨＳ１の周囲が網掛けで表示されている。この後、演出ボタン６３が１度押圧されたものとして説明を続ける。
【０９２８】
次に、図８６（Ｉ）に示すように、選択肢画像ＨＳ１、ＨＳ２に含まれるキャラクタ画

像の表示態様が変化する。ここでは、選択肢画像ＨＳ１に含まれているキャラクタ画像が暗キャラ画像ＣＲＮから明キャラ画像ＣＲＰに変化し、選択肢画像ＨＳ２に含まれているキャラクタ画像が明キャラ画像ＣＲＰから暗キャラ画像ＣＲＮに変化している。この表示態様の変化は、図８６（Ｈ）に示す時点において演出ボタン６３が１度押圧されたことによるものとする。また、図８６（Ｈ）に示す時点において演出ボタン６３が１度押圧されたことにより、この時点において選択されている選択肢が選択肢画像ＨＳ２となり、選択肢画像ＨＳ２の周囲が網掛けで表示されている。すなわち、選択されている選択肢画像に含まれるキャラクタ画像が暗キャラ画像ＣＲＮとなるように構成されているものとする。また、ボタン画像ＢＧと期間表示ＴＢは継続して表示されている。なお、期間表示ＴＢが表す残り期間が図８６（Ｈ）において表している残り期間よりも短くなっていることが視認できる。

【０９２９】

次に、図８６（Ｊ）、（Ｋ）に示すように、リーチ後の発展先を選択する演出が終了し、選択された選択肢を報知するための演出として、暗キャラ画像ＣＲＮと明キャラ画像ＣＲＰとが重なる演出がおこなわれる。ここでは、表示画面７ａの左側に表示されている暗キャラ画像ＣＲＮが右方向に、表示画面７ａの右側に表示されている明キャラ画像ＣＲＰが左方向にそれぞれ移動し、暗キャラ画像ＣＲＮが手前側、明キャラ画像ＣＲＰが奥側となる（暗キャラ画像ＣＲＮで明キャラ画像ＣＲＰが視認困難となる）ように重なる。

【０９３０】

次に、図８６（Ｌ）に示すように、リーチ演出が開始される。ここでは、左右装飾図柄８Ｌ、８Ｒにおいて、「１」を表す装飾図柄が停止表示され、中装飾図柄８Ｃは高速変動表示を継続している。また、図８６（Ｉ）においてリーチ演出の発展先として暗キャラ画像ＣＲＮが選択されたため、このことを報知するための、「ダークリーチ！！！」というメッセージ画像ＤＨが表示されている。この後、スーパーリーチ演出がおこなわれることとなる。以上が、明暗同時表示演出Ｆの表示例である。

【０９３１】

明暗同時表示演出Ｆでは、キャラクタ画像のうちの一つは相対的に明るい明キャラ画像ＣＲＰで表示され、キャラクタ画像のうちの他の一つは相対的に暗い暗キャラ画像ＣＲＮで表示される場合がある構成となっている。この構成により、遊技者に期待感を抱かせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０９３２】

また、明暗同時表示演出Ｆでは、図８６（Ｈ）、（Ｉ）に示すように、明キャラ画像ＣＲＰから暗キャラ画像ＣＲＮに変化するキャラクタ画像を、演出ボタン６３の押圧操作によって選択することが可能となる構成となっている。この構成により、遊技者に期待感を抱かせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０９３３】

［効果例］

以下に、本実施形態の効果例を示す。

［効果１］

上記実施形態の遊技機１では、図８４～８６によれば、明暗同時表示演出Ａ～Ｆにおいて、複数の所定画像のうちの一つは相対的に明るい第１態様で表示され、複数の所定画像のうちの他の一つは相対的に暗い第２態様で表示される場合がある演出を実行可能な構成となっている。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【０９３４】

なお、明暗同時表示演出Ａでは、保留アイコン９Ａ、９Ｃが「所定画像」に相当する。したがって、明アイコンが「第１態様」に、暗アイコンが「第２態様」に、それぞれ相当する。

【０９３５】

明暗同時表示演出Ｂでは、演出ボタン６３を表す画像が「所定画像」に相当する。した

がって、明ボタン画像ＢＰが「第１態様」、暗ボタン画像ＢＮが「第２態様」に、それぞれ相当する。

【０９３６】

明暗同時表示演出Ｃ、Ｄでは、装飾図柄が「所定画像」に相当する。したがって、明図柄が「第１態様」、暗図柄が「第２態様」に、それぞれ相当する。

【０９３７】

明暗同時表示演出Ｅ、Ｆでは、キャラクタ画像が「所定画像」に相当する。したがって、明キャラ画像ＣＲＰが「第１態様」、暗キャラ画像ＣＲＮが「第２態様」に、それぞれ相当する。

【０９３８】

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、図８５によれば、明暗同時表示演出Ｃ、Ｄにおいて、第２の個数の第２のアイコンの表示態様が変化した後、すべての第１のアイコンの表示態様が第２の態様から第１の態様に戻る演出を実行可能な構成となっていた。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【０９３９】

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、図８５によれば、演出制御用マイコン９１は、明暗同時表示演出Ｃ、Ｄにおいて、第１態様から第２態様に変化する所定画像を予め選択する構成となっていた。この構成によれば、従来にない斬新な演出を実行可能とする構成によって、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。

【０９４０】

［変形例］

本実施形態の変形例を示す。

［変形例１］

明暗同時表示演出Ａ～Ｆでは、全く同じ複数個の画像のうち、一つが通常の表示態様で表示され、他の一つが通常の態様よりも明度が低い（暗い）態様で表示される構成となっていた。これに対し、同一のものを表しているが、例えば、ポーズが異なる複数個のキャラクタ画像において、一つが通常の表示態様で表示され、他の一つが通常の態様よりも明度が低い（暗い）態様で表示される構成としてもよい。

【０９４１】

［変形例２］

明暗同時表示演出Ｅ、Ｆでは、２個の画像のうち、一つが通常の表示態様で表示され、他の一つが通常の態様よりも明度が低い（暗い）態様で表示され、その後この２つの画像が重なる構成となっていた。これに対し、３個以上の画像が重なるようにしてもよい。

【０９４２】

［変形例３］

多明暗同時表示演出Ｅ、Ｆでは、２個の画像のうち、一つが通常の表示態様で表示され、他の一つが通常の態様よりも明度が低い（暗い）態様で表示され、その後この２つの画像が１つに重なると、通常の態様あるいは通常の態様よりも明度が低い態様のいずれか一方となる構成となっていた。これに対し、２つの画像が重なった後、通常の態様、および、通常の態様よりも明度が低い態様のいずれとも異なる３種類目の標示態様にて表示されるようにしてもよい。

【０９４３】

［変形例４］

多明暗同時表示演出Ｅ、Ｆでは、２個のキャラクタ画像のうち、一つが通常の表示態様で表示され、他の一つが通常の態様よりも明度が低い（暗い）態様で表示され、その後、２つのキャラクタ画像が重なって１つの画像となる構成となっていた。これに対し、演出ボタン６３などの操作手段を表す画像が複数個表示され、一つが通常の表示態様で表示さ

れ、他の一つが通常の態様よりも明度が低い（暗い）態様で表示され、その後、複数個の操作手段を表す画像が重なって１つの画像となるような構成としてもよい。

【０９４４】

また、この場合、変形例３に示す内容を適用してもよい。例えば、変動演出中において、通常態様のボタン画像と、通常態様より暗い態様のボタン画像とが、合計で３個以上表示された後、全てのボタン画像が重なり１つのボタン画像となると、操作した場合に、よりこの変動演出の契機となった特図抽選の結果が当たりである期待度が高い表示態様（例えば、全体的に赤色となっている）のボタン画像に変化するという具合である。

【０９４５】

［変形例５］

明暗同時表示演出Ａ～Ｆにおいて説明した演出は適宜組み合わせてもよい。

【０９４６】

［態様例］

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

［態様Ｂ５－１］

複数種類の画像を表示可能な表示手段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、所定の対象を表す所定画像であり、

複数の前記所定画像が表示される第１の演出を実行可能であり、

前記第１の演出では、前記複数の所定画像のうちの一つは相対的に明るい第１態様で表示され、前記複数の所定画像のうちの他の一つは相対的に暗い第２態様で表示される場合がある、

ことを特徴とする遊技機。

【０９４７】

［態様Ｂ５－２］

態様Ｂ５－１に記載の遊技機であって、

第１の演出の前に、前記複数の所定画像が移動した後、特定の位置で継続して表示される第２の演出を実行可能であり、

前記第１の演出では、前記特定の位置で継続して表示されている状態において、前記複数の所定画像のうちの一つは前記第１態様で表示され、前記複数の所定画像のうちの他の一つは前記第１態様から前記第２態様に変化する、

ことを特徴とする遊技機。

【０９４８】

［態様Ｂ５－３］

態様Ｂ５－２に記載の遊技機であって、

前記第１の演出において、前記第１態様から前記第２態様に変化する前記所定画像を予め選択する選択手段を備える、

ことを特徴とする遊技機。

【０９４９】

［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、

前記所定画像は、装飾図柄に含まれる画像であり、

前記第２の演出とは、装飾図柄の変動演出であり、

前記選択手段は、前記第１の演出において停止表示される装飾図柄を選択する手段である、

ことを特徴とする遊技機。

【０９５０】

［態様Ｂ５－５］

前記第２の演出では、それぞれ異なる内容を表す複数の前記装飾図柄が予め定められた順番で移動表示された後、停止表示され、

前記第１の演出では、停止表示された装飾図柄のうち、前記選択手段によって選択され

た装飾図柄は前記第１態様で停止表示され、前記順番において前記選択された装飾図柄の前後に並べられていた装飾図柄のうちの少なくとも一つは前記第２態様に変化して停止表示される、

ことを特徴とする遊技機。

【０９５１】

以下に図８７～図８９を用いて数字画像有無変動演出Ａ～Ｃについて説明する。この数字画像有無変動演出Ａ～Ｃは、装飾図柄の変動演出中などに実行される。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信したコマンドを解析し、数字画像有無変動演出を実行する指示が含まれていると、ＲＯＭ１０３から対応する画像データを読み出して画像表示装置７の表示画面７ａに画像を表示させる。

【０９５２】

［数字画像有無変動演出Ａ］

図８７は、数字画像有無変動演出Ａを説明するための図である。数字画像有無変動演出Ａは、変動中に数字画像を含む装飾図柄が数字画像を含まない装飾図柄に変化する、また、変動中に数字画像を含まない装飾図柄が数字画像を含む装飾図柄に変化する演出である。図８７（Ａ）～（Ｇ）では、数字画像有無変動演出Ａの第１の例を示し、図８７（Ｈ）～（Ｌ）では、数字画像有無変動演出Ａの第２の例を示している。

【０９５３】

数字画像有無変動演出Ａの第１の例では、まず、図８７（Ａ）に示すように、表示画面７ａに、停止している装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動し始める状態が表示される。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒと、を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（特図変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。ここでの特別図柄とは、第１特別図柄と第２特別図柄のいずれであってもよい。ここでは、保留アイコン９Ａと、変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃが表示されているが、表示されていなくてもよい。また、保留は４個の状態であり、表示画面７ａの下部には、４つの保留アイコン９Ａおよび当該変動アイコン９Ｃが表示されている。なお、保留アイコン９Ｂが表示されていてもよい（図８７～図８９において同様）。

【０９５４】

装飾図柄は、数字を表す画像を含む画像で表示される場合と、数字を表す画像を含まない画像で表示される場合とがあり、ここでは、装飾図柄は数字を表す画像を含む画像で表示されている。左装飾図柄８Ｌはイチゴの画像と「１」を表す画像で構成され、中装飾図柄８Ｃは肉の画像と「２」を表す画像で構成され、右装飾図柄８Ｒは三つ葉の画像と「３」を表す画像で構成されている。なお、イチゴの画像は「１」を、肉の画像は「２」を、三つ葉の画像は「３」を、表す画像であり、他の数字についてもその数字を表す画像があり、数字を表す画像については後述する。

【０９５５】

図８７（Ｂ）は、数字を表す画像を含む画像で表示された左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒとが変動し始め、その後、爆発エフェクトＢＥに覆い隠された状態である。ここでは、当該変動アイコン９Ｃ及び保留アイコン９Ａの表示は省略している（図８７（Ｃ）～（Ｌ）において同様）。

【０９５６】

図８７（Ｃ）は、爆発エフェクトＢＥが消去され、数字を表す画像を含まない画像で表示された左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒとが変動表示される。ここでは、装飾図柄が数字を表す画像を含まない画像に変化する。数字を表す画像を含まない画像で表示され左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒとが、表示される。つまり、左装飾図柄８Ｌはイチゴの画像だけであり、中装飾図柄８Ｃは肉の画像だけであり、右装飾図柄８Ｒは三つ葉の画像だけで変動表示されている。

【０９５７】

図８７（Ｄ）は、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒとが高速変動

している状態である。この高速変動中は、爆発エフェクトＢＥにより変化した各図柄は数字を表す画像を含まない画像で表示される。つまり、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒの図柄配列に含まれる装飾図柄はすべて、数字を表す画像を含まない画像で表示される。

【０９５８】

図８７（Ｅ）は、数字を表す画像を含まない画像で表示された左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒとが停止しようとしている状態である。左装飾図柄８Ｌは洋梨の画像だけであり、中装飾図柄８Ｃはご飯の画像だけであり、右装飾図柄８Ｒは虫の画像だけで変動表示されている。なお、洋梨の画像は「４」を、ご飯の画像は「５」を、虫の画像は「６」を、表す画像であり、数字を表す画像については後述する。

【０９５９】

図８７（Ｆ）は、数字を表す画像を含まない画像で表示された左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒとが停止し始め、その後、爆発エフェクトＢＥに覆い隠された状態である。

【０９６０】

図８７（Ｇ）は、爆発エフェクトＢＥが消去され、数字を表す画像を含む画像で表示された左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒとが変動表示され、その後、変動停止動作（変動停止動作については後述する）をおこない、確定停止した状態である。ここでは、装飾図柄が数字を表す画像を含む画像に変化している。数字を表す画像を含む画像で表示され左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒとが、表示される。つまり、左装飾図柄８Ｌは洋梨の画像と「４」を表す画像で構成され、中装飾図柄８Ｃはご飯の画像と「５」を表す画像で構成され、右装飾図柄８Ｒは虫の画像と「６」を表す画像で構成されている。確定停止出目は、左、中、右の順に「４」、「５」、「６」である。

【０９６１】

数字画像有無変動演出Ａの第２の例では、まず、図８７（Ｈ）に示すように、表示画面７ａに、停止している装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動し始める状態が表示される。ここでは、装飾図柄は数字を表す画像を含む画像で表示されている。左装飾図柄８Ｌは洋梨の画像と「４」を表す画像で構成され、中装飾図柄８Ｃはご飯の画像と「５」を表す画像で構成され、右装飾図柄８Ｒは虫の画像と「６」を表す画像で構成されている。

【０９６２】

図８７（Ｉ）は、数字を表す画像を含む画像で表示された左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒとが変動し始め、その後、爆発エフェクトＢＥに覆い隠された状態である。

【０９６３】

図８７（Ｊ）は、爆発エフェクトＢＥが消去され、数字を表す画像を含まない画像で表示された左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒとが変動表示される。ここでは、装飾図柄が数字を表す画像を含まない画像に変化する。数字を表す画像を含まない画像で表示され左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒとが、表示される。つまり、左装飾図柄８Ｌは洋梨の画像だけであり、中装飾図柄８Ｃはご飯の画像だけであり、右装飾図柄８Ｒは虫の画像だけで変動表示されている。

【０９６４】

図８７（Ｋ）は、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒとが高速変動している状態である。図８７（Ｄ）と同様であるので説明を省略する。

【０９６５】

図８７（Ｌ）は、変動停止動作（変動停止動作については後述する）をおこなった後、確定停止した状態である。数字を表す画像を含まない画像で表示され左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒとが、表示される。つまり、左装飾図柄８Ｌは肉の画像だけであり、中装飾図柄８Ｃは洋梨の画像だけであり、右装飾図柄８Ｒは虫の画像だけで確定停止している。肉の画像は、「２」を表し、洋梨の画像は「４」を表し、虫の画像

は「６」を表す。確定停止出目は、左、中、右の順に「２」、「４」、「６」である。
【０９６６】
［数字画像有無変動演出Ｂ］
図８８は、数字画像有無変動演出Ｂを説明するための図である。数字画像有無変動演出Ｂは、数字画像を含まない装飾図柄で変動をおこない、その装飾図柄で確定停止をおこなう、また、変動中に数字画像を含まない装飾図柄が数字画像を含む装飾図柄に変化する、また、変動中に数字画像を含む装飾図柄が数字画像を含まない装飾図柄に変化する演出である。図８８（Ａ）～（Ｄ）では、数字画像有無変動演出Ｂの第１の例を示し、図８８（Ｅ）～（Ｉ）では、数字画像有無変動演出Ｂの第２の例を示し、図８８（Ｊ）～（Ｌ）では、数字画像有無変動演出Ｂの第３の例を示している。
【０９６７】
数字画像有無変動演出Ｂの第１の例では、まず、図８８（Ａ）に示すように、表示画面７ａに、数字を表す画像を含まない画像で装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが確定停止している状態で表示される。つまり、左装飾図柄８Ｌは肉の画像だけであり、中装飾図柄８Ｃは洋梨の画像だけであり、右装飾図柄８Ｒは虫の画像だけで確定停止している。肉の画像は、「２」を表し、洋梨の画像は「４」を表し、虫の画像は「６」を表す。確定停止出目は、左、中、右の順に「２」、「４」、「６」である。ここでは、当該変動アイコン９Ｃ及び保留アイコン９Ａの表示は省略している（図８８（Ｂ）～（Ｌ）において同様）。
【０９６８】
図８８（Ｂ）は、数字を表す画像を含まない画像で表示された装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動し始める状態が表示される。
【０９６９】
図８８（Ｃ）は、数字を表す画像を含まない画像で表示された左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒとが高速変動している状態で表示される。なお、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒの図柄配列に含まれる装飾図柄はすべて、数字を表す画像を含まない画像で表示される。
【０９７０】
図８８（Ｄ）は、変動停止動作（変動停止動作については後述する）をおこなった後、数字を表す画像を含まない画像で左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒとが確定停止した状態である。左装飾図柄８Ｌはイチゴの画像だけであり、中装飾図柄８Ｃは三つ葉の画像だけであり、右装飾図柄８Ｒはご飯の画像だけで確定停止している。イチゴの画像は、「１」を表し、三つ葉の画像は「３」を表し、ご飯の画像は「５」を表す。確定停止出目は、左、中、右の順に「１」、「３」、「５」である。
【０９７１】
数字画像有無変動演出Ｂの第２の例では、まず、図８８（Ｅ）に示すように、表示画面７ａに、停止している装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動し始める状態が表示される。ここでは、装飾図柄は数字を表す画像を含まない画像で表示されている。左装飾図柄８Ｌはイチゴの画像だけであり、中装飾図柄８Ｃは三つ葉の画像だけであり、右装飾図柄８Ｒはご飯の画像だけで表示されている。
【０９７２】
図８８（Ｆ）は、数字を表す画像を含まない画像で表示された左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒとが変動し始め、その後、爆発エフェクトＢＥに覆い隠された状態である。
【０９７３】
図８８（Ｇ）は、爆発エフェクトＢＥが消去され、数字を表す画像を含む画像で表示された左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒとが変動表示される。ここでは、装飾図柄が数字を表す画像を含む画像に変化する。数字を表す画像を含む画像で表示され左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒとが、表示される。左装飾図柄８Ｌはイチゴの画像と「１」を表す画像で構成され、中装飾図柄８Ｃは三つ葉の画像と「３」を表す画像で構成され、右装飾図柄８Ｒはご飯の画像と「５」を表す画像で構成さ

れている。
【０９７４】
図８８（Ｈ）は、数字を表す画像を含む画像で表示された左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒとが高速変動している状態で表示される。なお、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒの図柄配列に含まれる装飾図柄はすべて、数字を表す画像を含む画像で表示される。
【０９７５】
図８８（Ｉ）は、変動停止動作（変動停止動作については後述する）をおこなった後、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒとが確定停止した状態である。数字を表す画像を含む画像で表示され左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒとが、表示される。つまり、左装飾図柄８Ｌは肉の画像と「２」を表す画像で構成され、中装飾図柄８Ｃは洋梨の画像と「４」を表す画像で構成され、右装飾図柄８Ｒは虫の画像と「６」を表す画像で構成されている。確定停止出目は、左、中、右の順に「２」、「４」、「６」である。
【０９７６】
数字画像有無変動演出Ｂの第３の例では、まず、図８８（Ｊ）に示すように、表示画面７ａに、停止している装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動し始める状態が表示される。ここでは、装飾図柄は数字を表す画像を含む画像で表示されている。左装飾図柄８Ｌは肉の画像と「２」を表す画像で構成され、中装飾図柄８Ｃは洋梨の画像と「４」を表す画像で構成され、右装飾図柄８Ｒは虫の画像と「６」を表す画像で構成されている。
【０９７７】
図８８（Ｋ）は、数字を表す画像を含まない画像で表示された左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒとが高速変動している状態である。まず、数字を表す画像を含む画像で表示された左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒとが高速変動している状態で表示されるが、この高速変動中に、数字を表す画像を含む画像で表示された左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒとが、数字を表す画像を含まない画像で表示された左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒとに変化する。その後、数字を表す画像を含まない画像で表示された左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒとが高速変動している状態で表示される。なお、このとき、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒの図柄配列に含まれる装飾図柄はすべて、数字を表す画像を含まない画像で表示される。
【０９７８】
図８８（Ｌ）は、変動停止動作（変動停止動作については後述する）をおこなった後、確定停止した状態である。数字を表す画像を含まない画像で表示され左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒとが、表示される。つまり、左装飾図柄８Ｌは三つ葉の画像だけであり、中装飾図柄８Ｃは肉の画像だけであり、右装飾図柄８Ｒはイチゴの画像だけで確定停止している。三つ葉の画像は、「３」を表し、肉の画像は「２」を表し、イチゴの画像は「１」を表す。確定停止出目は、左、中、右の順に「３」、「２」、「１」である。
【０９７９】
［数字画像有無変動演出Ｃ］
図８９は、数字画像有無変動演出Ｃを説明するための図である。数字画像有無変動演出Ｃは、数字画像を含まない装飾図柄で変動をおこない、数字画像を含む装飾図柄で確定停止をおこなう、また、変動中に数字画像を含む装飾図柄がアルファベット画像を含む装飾図柄に変化する、また、数字画像を含まない装飾図柄で変動をおこない、リーチが成立したときに、数字画像を含む装飾図柄に変化する演出である。図８９（Ａ）～（Ｄ）では、数字画像有無変動演出Ｃの第１の例を示し、図８９（Ｅ）～（Ｉ）では、数字画像有無変動演出Ｃの第２の例を示し、図８９（Ａ）、（Ｂ）、（Ｊ）～（Ｌ）では、数字画像有無変動演出Ｃの第３の例を示している。
【０９８０】

数字画像有無変動演出Ｃの第１の例では、まず、図８９（Ａ）に示すように、表示画面７ａに、数字を表す画像を含まない画像で装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが確定停止している状態で表示される。つまり、左装飾図柄８Ｌは三つ葉の画像だけであり、中装飾図柄８Ｃは肉の画像だけであり、右装飾図柄８Ｒはイチゴの画像だけで確定停止している。三つ葉の画像は、「３」を表し、肉の画像は「２」を表し、イチゴの画像は「１」を表す。確定停止出目は、左、中、右の順に「３」、「２」、「１」である。ここでは、当該変動アイコン９Ｃ及び保留アイコン９Ａの表示は省略している（図８９（Ｂ）～（Ｌ）において同様）。

【０９８１】

図８９（Ｂ）は、数字を表す画像を含まない画像で表示された装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動し始める状態が表示される。

【０９８２】

図８９（Ｃ）は、数字を表す画像を含む画像で表示された左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒとが高速変動している状態である。まず、数字を表す画像を含まない画像で表示された左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒとが高速変動している状態で表示されるが、この高速変動中に、数字を表す画像を含まない画像で表示された左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒとが、数字を表す画像を含む画像で表示された左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒとに変化する。その後、数字を表す画像を含む画像で表示された左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒとが高速変動している状態で表示される。なお、このとき、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒの図柄配列に含まれる装飾図柄はすべて、数字を表す画像を含む画像で表示される。

【０９８３】

図８９（Ｄ）は、変動停止動作（変動停止動作については後述する）をおこなった後、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒとが確定停止した状態である。数字を表す画像を含む画像で表示され左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒとが、表示される。つまり、左装飾図柄８Ｌは虫の画像と「６」を表す画像で構成され、中装飾図柄８Ｃはご飯の画像と「５」を表す画像で構成され、右装飾図柄８Ｒは洋梨の画像と「４」を表す画像で構成されている。確定停止出目は、左、中、右の順に「６」、「５」、「４」である。

【０９８４】

数字画像有無変動演出Ｃの第２の例では、まず、図８９（Ｅ）に示すように、表示画面７ａに、停止している装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動し始める状態が表示される。ここでは、装飾図柄は数字を表す画像を含む画像で表示されている。左装飾図柄８Ｌは虫の画像と「６」を表す画像で構成され、中装飾図柄８Ｃはご飯の画像と「５」を表す画像で構成され、右装飾図柄８Ｒは洋梨の画像と「４」を表す画像で構成されている。

【０９８５】

図８９（Ｆ）は、数字を表す画像を含む画像で表示された左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒとが変動し始め、その後、爆発エフェクトＢＥに覆い隠された状態である。

【０９８６】

図８９（Ｇ）は、爆発エフェクトＢＥが消去され、アルファベットを表す画像を含む画像で表示された左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒとが変動表示される。ここでは、装飾図柄がアルファベットを表す画像を含む画像に変化する。アルファベットを表す画像を含む画像で表示され左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒとが、表示される。つまり、左装飾図柄８Ｌは虫の画像と「Ｆ」を表す画像で構成され、中装飾図柄８Ｃはご飯の画像と「Ｅ」を表す画像で構成され、右装飾図柄８Ｒは洋梨の画像と「Ｄ」を表す画像で構成されている。

【０９８７】

本実施例では、「４」を表す画像は４つ目のアルファベットである「Ｄ」を表す画像に

、「５」を表す画像は５つ目のアルファベットである「Ｅ」を表す画像に、「６」を表す画像は６つ目のアルファベットである「Ｆ」を表す画像に変化し、数字とアルファベットを順番通り対応させたが、順番通りでなくてもよい。例えば、「４」を表す画像は４つ目のアルファベットである「Ａ」を表す画像に、「５」を表す画像は５つ目のアルファベットである「Ｂ」を表す画像に、「６」を表す画像は６つ目のアルファベットである「Ｃ」を表す画像に変化するとしてもよい。

【０９８８】

図８９（Ｈ）は、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒとが高速変動している状態である。このとき、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒの図柄配列に含まれる装飾図柄はすべて、アルファベットを表す画像を含む画像で表示される。

【０９８９】

図８９（Ｉ）は、変動停止動作（変動停止動作については後述する）をおこなった後、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒとが確定停止した状態である。アルファベットを表す画像を含む画像で表示され左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒとが、表示される。つまり、左装飾図柄８Ｌはご飯の画像と「Ｅ」を表す画像で構成され、中装飾図柄８Ｃは三つ葉の画像と「Ｃ」を表す画像で構成され、右装飾図柄８Ｒはイチゴの画像と「Ａ」を表す画像で構成されている。確定停止出目は、左、中、右の順に「Ｅ」、「Ｃ」、「Ａ」である。また、本実施形態では、図８９のように、アラビア数字を表す画像を含む画像が、アルファベットを表す画像を含む画像に変化するとしたが、アラビア数字を表す画像を含む画像が、漢数字を表す画像を含む画像、ひらがなを表す画像を含む画像、カタカナを表す画像を含む画像、漢字を表す画像を含む画像、または記号を表す画像を含む画像に変化するとしてもよい。

【０９９０】

本実施形態では、図８９（Ｅ）において、数字を表す画像を含む画像で表示された左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒとが変動し始め、その後、図８９（Ｆ）において、爆発エフェクトＢＥに覆い隠され、その後、図８９（Ｇ）において、アルファベットなどを表す画像を含む画像で表示された左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒとに変化するとしたが、数字を表す画像を含まない画像で表示された左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒとが変動し始め、その後、爆発エフェクトＢＥに覆い隠され、アルファベットなどを表す画像を含む画像で表示された左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒとに変化するとしてもよい。また、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒの３つとも、アルファベットなどを表す画像を含む画像に変化するとしたが、いずれか１つまたは２つだけがアルファベットなどを表す画像を含む画像に変化するとしてもよい。例えば、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒは変化せず、数字を表す画像を含む画像で表示され、中装飾図柄８Ｃは変化し、アルファベットなどを表す画像を含む画像に変化するとしてもよい。この場合、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒは爆発エフェクトＢＥに覆い隠されても、覆い隠されなくてもよい。さらに、中装飾図柄８Ｃも爆発エフェクトＢＥに覆い隠されても、覆い隠されなくてもよい。

【０９９１】

数字画像有無変動演出Ｃの第３の例では、まず、図８９（Ｂ）に示すように、数字を表す画像を含まない画像で装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動し始める状態が表示される。その後、数字を表す画像を含まない画像で表示された左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒとが高速変動する。この高速変動中は、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒの図柄配列に含まれる装飾図柄はすべて、数字を表す画像を含まない画像で表示される。

【０９９２】

図８９（Ｊ）は、左装飾図柄８Ｌと、右装飾図柄８Ｒとが停止した状態である。左装飾図柄８Ｌと、右装飾図柄８Ｒとがともにイチゴの画像だけで停止表示されている。イチゴの画像は「１」を表すため、「１」でリーチが成立した状態である。また、中装飾図柄８

Ｃは数字を表す画像を含まない画像で変動表示されている。
【０９９３】
図８９（Ｋ）は、イチゴの画像だけの左装飾図柄８Ｌと、右装飾図柄８Ｒと、変動表示されている中装飾図柄８Ｃを表示している領域を爆発エフェクトＢＥに覆い隠された状態である。
【０９９４】
図８９（Ｌ）は、爆発エフェクトＢＥが消去され、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒとが、数字を表す画像を含む画像に変化する。左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒはイチゴの画像と「１」を表す画像で構成されている。また、中装飾図柄８Ｃの図柄配列に含まれる装飾図柄はすべて、数字を表す画像を含む画像で表示される。その後、リーチ演出をおこなうため、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒが、または、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが、縮小表示される。その際、左上、右上、左下、右下のいずれかに移動表示される。
【０９９５】
本実施形態では、図８９（Ｋ）において、変動表示されている中装飾図柄８Ｃを表示している領域を、爆発エフェクトＢＥに覆い隠された状態になり、その後、図８９（Ｌ）において、数字を表す画像を含む画像に変化するとしたが、爆発エフェクトＢＥに覆い隠された状態にならずに、その後、数字を表す画像を含む画像に変化するとしてもよい。また、図８９（Ｋ）において、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが、爆発エフェクトＢＥに覆い隠された状態になり、その後、図８９（Ｌ）において、数字を表す画像を含む画像に変化するとしたが、爆発エフェクトＢＥに覆い隠された状態にならずに、その後、数字を表す画像を含む画像に変化するとしてもよい。
【０９９６】
［数字を表す画像］
数字「１」～「９」を表す画像があり、イチゴの画像は数字「１」を表し、肉の画像は数字「２」を表し、三つ葉の画像は数字「３」を表し、洋梨の画像は数字「４」を表し、ご飯の画像は数字「５」を表し、虫の画像は数字「６」を表し、菜っ葉の画像は数字「７」を表し、蜂の画像は数字「８」を表し、クジラの画像は数字「９」を表す。
【０９９７】
［変動停止動作］
左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒと中装飾図柄８Ｃとが変動表示され、その後、左装飾図柄８Ｌが最初に仮停止し、右装飾図柄８Ｒと中装飾図柄８Ｃが変動表示されている状態になり、続いて、右装飾図柄８Ｒが仮停止し、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが仮停止、中装飾図柄８Ｃが変動表示されている状態になり、最後に中装飾図柄８Ｃが仮停止し、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒと中装飾図柄８Ｃが仮停止されている状態になり、その後、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒと中装飾図柄８Ｃが一斉に確定停止をする。本実施形態では、左装飾図柄８Ｌ、右装飾図柄８Ｒ、中装飾図柄８Ｃの順で仮停止をおこなうとしたが、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒが同時に仮停止してもよい。さらに、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒの順で仮停止をおこなってもよい。
【０９９８】
［効果例］
以下に、数字画像有無変動演出Ａ～Ｃの効果例を示す。
【０９９９】
［効果１］
上記実施形態の遊技機１では、「数字画像有無変動演出」の第１の例に示すように、複数種類の画像を表示可能な表示手段（表示画面７ａ）を備え、複数種類の画像のうちの一つは、当たりか否かを報知可能な一組の装飾図柄（左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒ）であり、一組の装飾図柄が、数字を表す画像を含まない第１の態様（数字を表す画像を含まない画像で表示された左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒ）で表示される場合と、数字を表す画像を含む第２の態様（数字を表す画像を含む画像

で表示され左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒ）で表示される場合とがあり、表示手段に、第１の態様で表示された一組の装飾図柄が変動表示される第１の演出（図８７（Ｃ）、（Ｄ）、（Ｅ））を実行可能である。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。

【１０００】

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、「数字画像有無変動演出」の第１の例に示すように、第１の演出（図８７（Ｃ）、（Ｄ）、（Ｅ））の後、第１の演出がおこなわれた変動において、第２の態様で表示された一組の装飾図柄（数字を表す画像を含む画像で表示され左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒ）が停止表示される第２の演出（図８７（Ｇ））を実行可能である。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。

【１００１】

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、「数字画像有無変動演出」の第１の例に示すように、第１の演出（図８７（Ｃ）、（Ｄ）、（Ｅ））の前に、第１の演出がおこなわれる変動において、第２の態様で表示された一組の装飾図柄（数字を表す画像を含む画像で表示され左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒ）が第１の態様に変化する第３の演出（図８７（Ａ）、（Ｂ）、（Ｃ））を実行可能である。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。

【１００２】

［変形例］

以下に、数字画像有無変動演出Ａ～Ｃの変形例を示す。

【１００３】

［変形例１］

上記実施形態において、変動中の数字を表す画像を含まない画像で表示された左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒ、及び、変動中の数字を表す画像を含む画像で表示され左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒについて、アニメーションをおこなってもよい。

【１００４】

［変形例２］

上記実施形態では、爆発エフェクトＢＥに覆い隠された状態になって、または、高速変動になって、数字画像を含む装飾図柄が数字画像を含まない装飾図柄に、または、数字画像を含まない装飾図柄が数字画像を含む装飾図柄に変化するとしたが、背景演出を変化させる演出モード変化に伴い、数字画像を含む装飾図柄が数字画像を含まない装飾図柄に、または、数字画像を含まない装飾図柄が数字画像を含む装飾図柄に変化するとしてもよい。

【１００５】

［変形例３］

上記実施形態では、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒの装飾図柄が３つともに変化するとしている場合があるが、いずれか１つまたは２つだけ変化してもよい。その後、数字画像を含む装飾図柄と数字画像を含まない装飾図柄が混在する状態で確定停止をおこなってもよい。

【１００６】

［変形例４］

上記実施形態では、装飾図柄が数字画像を含む装飾図柄で表示される場合、イチゴなどの数字を表す画像と「１」などの数字で構成されるとしたが、装飾図柄が数字画像を含む装飾図柄で表示される場合、イチゴなどの数字を表す画像なしで表示されるとしてもよい。つまり、「１」などの数字だけで表示されるとしてもよい。

【１００７】

［態様例］
本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。
◇［態様Ｂ６－１］
複数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、当たりか否かを報知可能な一組の装飾図柄であり、
前記一組の装飾図柄が、数字を表す画像を含まない第１の態様で表示される場合と、数字を表す画像を含む第２の態様で表示される場合とがあり、
前記表示手段に、前記第１の態様で表示された前記一組の装飾図柄が変動表示される第１の演出を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。
◇［態様Ｂ６－２］
態様Ｂ６－１に記載の遊技機であって、
前記第１の演出の後、前記第１の演出がおこなわれた変動において、前記第２の態様で表示された前記一組の装飾図柄が停止表示される第２の演出を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。
◇［態様Ｂ６－３］
態様Ｂ６－１または態様Ｂ６－２に記載の遊技機であって、
前記第１の演出の前に、前記第１の演出がおこなわれる変動において、前記第２の態様で表示された前記一組の装飾図柄が前記第１の態様に変化する第３の演出を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。

【１００８】
以下に図９０を用いて、透明アクリル板を有する遊技盤２について説明し、図９１－１～図９１－２、図９２－１～図９２－３を用いて、特定遊技領域を用いた演出Ａ～Ｃについて説明する。

【１００９】
図９０は、透明アクリル板を有する遊技盤２の説明図するための図であり、図９１－１は、特定遊技領域を用いた演出Ａを説明するための図であり、図９１－２は、特定遊技領域を用いた演出Ａのつづきを説明するための図であり、図９２－１は、特定遊技領域を用いた演出Ｂを説明するための図であり、図９２－２は、特定遊技領域を用いた演出Ｂのつづきを説明するための図であり、図９２－３は、特定遊技領域を用いた演出Ｃを説明するための図である。なお、図９１－１～図９１－２、図９２－１～図９２－３において、画像表示装置７の表示画面７ａの前面（前方）周囲の領域を含むように遊技盤２を切り出した図であり、図面の見易さから他の部分が省略されている。なお、各種可動役物が作動すると、当たりとなる期待度が高まるため、遊技者は、各種可動役物に対する関心が高い。

【１０１０】
ここでは、まず、透明アクリル板を有する遊技盤２について簡単に説明し、特定遊技領域を用いた演出について順番に説明する。

【１０１１】
［透明アクリル板を有する遊技盤２］
まず、透明アクリル板を有する遊技盤２について、図９０を参照して簡単に説明する。なお、図９０における符号のうち、図１に示した符号と同一の符号については、同一の部材であり、ここでの説明を省略する場合がある。

【１０１２】
遊技盤２は、前面に複数の遊技釘などが遊技領域３に突設（植設）される無色透明なアクリル板である透明アクリル板２ｚが配置されている。透明アクリル板２ｚのほぼ中央に、無色透明な合成樹脂により形成される枠状のセンター装飾体１０Ｂが透明アクリル板２ｚの正面から後方へ向かって挿入されて取り付けられる開口部２ｚａが形成され、透明アクリル板２ｚの後方を覆うように、意匠が施された不透明な装飾体２ｙが配置されている。また、開口部２ｚａと対応する位置であって、装飾体２ｙの後方には、無色透明な平板

部材であるイルミネーションパネル（導光板）１８を構成する第１イルミネーションパネル１８ａが配置されている。第１イルミネーションパネル１８ａの後方には、無色透明な平板部材であるイルミネーションパネル（導光板）１８を構成する第２イルミネーションパネル１８ｂが配置され、第２イルミネーションパネル１８ｂの後方には、第２可動役物１５が配置され、第２可動役物１５の後方には、第１可動役物１４が配置され、第１可動役物１４の後方には、画像表示装置７が配置されている。前枠５３の中央に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。このように、前方から後方へ向かって、透明アクリル板２ｚ→装飾体２ｙ→第１イルミネーションパネル１８ａ→第２イルミネーションパネル１８ｂ→第２可動役物１５Ｃ→第１可動役物１４Ｃ→画像表示装置７という順番で配置されている。

【１０１３】

意匠が施された不透明な装飾体２ｙには、透明アクリル板２ｚの開口部２ｚａと対応する貫通口２ｙａと、左上側の領域に切り欠き部２ｙｂと、が形成され、ほぼ英字Ｃを反時計回りに９０度回転させた形状を有している。透明アクリル板２ｚの後方を覆うように、意匠が施された不透明な装飾体２ｙが配置されているものの、装飾体２ｙに切り欠き部２ｙｂが形成されているため、遊技者は、切り欠き部２ｙｂにより阻害されずに、画像表示装置７の表示画面７ａの左上側の部分を、無色透明な平板部材であるイルミネーションパネル（導光板）１８、透明アクリル板２ｚを通して視認することができるようになっている。画像表示装置７の表示画面７ａの左上側の部分は、画像表示装置７の表示画面７ａが矩形形状を有しているため、直角の形状を有している。

【１０１４】

本実施形態では、透明アクリル板２ｚに形成される開口部２ｚａは、画像表示装置７の表示画面７ａの矩形形状の大きさと比べて小さく形成され、開口部２ｚａの周囲の領域が画像表示装置７の表示画面７ａの一部を覆っている状態となっている。

【１０１５】

無色透明な合成樹脂により形成される枠状のセンター装飾体１０Ｂ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。画像表示装置７の下部と対応するセンター装飾体１０Ｂの下部には、有色不透明なステージ部１１Ｂが形成されている。ステージ部１１Ｂの後方には、ステージ部１１Ｂの上面を転動する遊技球が後方へ向かって侵入（落下）しないように無色透明な合成樹脂により形成される侵入落下防止壁１０Ｂａがステージ部１１Ｂの上面に沿って設けられている。ステージ部１１Ｂは、ステージ部１１Ｂ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。画像表示装置７の左下方と対応するセンター装飾体１０Ｂの左下方には、無色透明な合成樹脂により形成されるワープ部１２Ｂが設けられている。ワープ部１２Ｂ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１１Ｂに流出させる。

【１０１６】

ステージ部１１Ｂは、有色不透明なものとして形成されているが、無色透明に形成されていてもよい。この場合、画像表示装置７の表示領域７ａに表示されている画像を、ステージ部１１Ｂを通して視認することができる。なお、ステージ部１１Ｂが無色透明に形成される場合に、意匠が施された不透明な装飾シールがステージ部１１Ｂの正面側に貼られていてもよいし、ステージ部１１Ｂの内部に、意匠が施された不透明な装飾体が配置されて収容されたていてもよい。この場合、画像表示装置７の表示領域７ａに表示されている画像を、ステージ部１１Ｂを通して視認困難な状態となる。

【１０１７】

本実施形態では、上述したように、ワープ部１２Ｂが無色透明な合成樹脂により形成されているため、遊技者は、ワープ部１２Ｂに流入して転動する（ワープ部１２Ｂの入口部に流入しワープ部１２Ｂを流下する）遊技球の様子を視認することができる。また、ワープ部１２Ｂは、ワープ部１２Ｂの後方に配置されている画像表示装置７の表示領域７ａの一部を覆うものの、上述したように、ワープ部１２Ｂが無色透明な合成樹脂により形成さ

れているため、遊技者は、ワープ部１２Ｂに阻害されずに、ワープ部１２Ｂの後方に配置されている画像表示装置７の表示領域７ａに表示されている画像を、ワープ部１２Ｂを通して視認することができる。

【１０１８】

画像表示装置７に表示される画像は、第２イルミネーションパネル１８ｂ、そして第１イルミネーションパネル１８ａを通して視認可能になっている。イルミネーションパネル１８（第１イルミネーションパネル１８ａ、第２イルミネーションパネル１８ｂ）は、端面からＬＥＤの光の照射によって、主面に所定の画像を表示可能に構成されている。イルミネーションパネル１８は、ＬＥＤの光の照射方向や色の違いによって、複数種類の画像を複数種類の色で表示可能に構成されており、当たりの期待度を示唆することができるようになっている。このため、遊技者は、イルミネーションパネル１８の表示に関心が高い。

【１０１９】

遊技領域３には、上述したように、左右方向の中央より左側の左遊技領域３Ａと、右側の右遊技領域３Ｂとがある。なお、ワープ部１２Ｂは、遊技球が入口部に流入しワープ部１２Ｂを流下し、出口部からステージ部１１Ｂへ流出し、ステージ部１１Ｂの上面を転動するようになっているため、遊技球が流下するワープ部１２Ｂおよびステージ部１１Ｂの上面も左遊技領域３Ａに含まれる。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。

【１０２０】

画像表示装置７の表示画面７ａの左上側の部分は、上述したように、画像表示装置７の表示画面７ａが矩形形状を有しているため、直角の形状を有し、また、透明アクリル板２ｚに形成される開口部２ｚａは、上述したように、画像表示装置７の表示画面７ａの矩形形状の大きさと比べて小さく形成され、開口部２ｚａの周囲の領域が画像表示装置７の表示画面７ａの一部を覆っている状態となっている（画像表示装置７の表示画面７ａを臨む開口部２ｚａは、画像表示装置７の表示画面７ａの矩形形状の大きさと比べて小さく形成され、開口部２ｚａの周囲の領域が画像表示装置７の表示画面７ａの一部を覆っている）。このため、画像表示装置７の表示画面７ａの左上側の部分と対応する左遊技領域３Ａの領域は、画像表示装置７の表示画面７ａの左辺（垂直線）である第１の直線と画像表示装置７の表示画面７ａの上辺（水平線）である第２の直線とが直角に交わり、第３の曲線である開口部２ｚａの曲面による第３の曲線が第１の直線と第２の直線とに交わり、第１の直線、第２の直線および第３の曲線により囲まれた領域（以下、「上側特定遊技領域３Ａａ」と記載する。）が形成される（図中、鎖線にて表示）。

【１０２１】

また、ワープ部１２Ｂは、遊技球が入口部に流入しワープ部１２Ｂを流下するようになっているため、遊技球が流下するワープ部１２Ｂおよびステージ部１１Ｂの上面も左遊技領域３Ａに含まれる。また、ステージ部１１Ｂの上面を転動する遊技球は、ステージ部１１Ｂの後方に配置される無色透明な侵入落下防止壁１０Ｂａと衝突しながら侵入落下防止壁１０Ｂａも転動するため、左遊技領域３Ａに含まれる。このため、画像表示装置７の表示画面７ａの左下側の部分と対応する左遊技領域３Ａの領域は、ワープ部１２Ｂの外形線である第４の曲線に対して、ステージ部１１Ｂの上面の曲線である第５の曲線と、ワープ１２Ｂの出口からステージ部１１Ｂの左右方向の長さの約４分の１の位置において垂直線である第６の直線と、侵入落下防止壁１０Ｂａの上辺である第７の曲線と、を連結して、第４の曲線、第５の曲線、第６の直線及び第７の曲線により囲まれた屈曲した領域（以下、「下側特定遊技領域３Ａａ」と記載する。）が形成される（図中、鎖線にて表示）。

【１０２２】

このように、遊技領域３の一部である上側特定遊技領域３Ａａは、画像表示装置７の表示画面７ａの一部である画像表示装置７の表示画面７ａの左上側の部分を覆った状態となっており、遊技領域３の一部である下側特定遊技領域３Ａａは、画像表示装置７の表示画

面７ａの一部である画像表示装置７の表示画面７ａの左下側の部分を覆った状態となっている。以下、画像表示装置７の表示画面７ａの左上側の部分を「上側特定表示画面７ａａ」といい、画像表示装置７の表示画面７ａの左下側の部分を「下側特定表示画面７ａａ」といい、上側特定表示画面７ａａおよび下側特定表示画面７ａａを除く部分を「非特定表示画面７ａｂ」という。

【１０２３】

つまり、本実施形態では、遊技領域３の一部である上側特定遊技領域３Ａａが画像表示装置７の表示画面７ａの一部である上側特定表示画面７ａａを覆い、遊技領域３の一部である下側特定遊技領域３Ａａが画像表示装置７の表示画面７ａの一部である下側特定表示画面７ａａを覆い、上側特定表示画面７ａａおよび下側特定表示画面７ａａが上側特定表示画面７ａａおよび下側特定表示画面７ａａとは異なる非特定表示画面７ａｂを覆わない。

【１０２４】

なお、上側特定表示画面７ａａの領域の形状は、上側特定遊技領域３Ａａと同一の形状となっており、下側特定表示画面７ａａの領域の形状は、上側特定遊技領域３Ａａの形状と同一の形状となっている。

【１０２５】

画像表示装置７の表示画面７ａのうち、上側特定表示画面７ａａに表示される画像は、装飾体２ｙに切り欠き部２ｙｂが形成されることにより不透明な装飾体２ｙにより阻害されずに、無色透明な平板部材であるイルミネーションパネル（導光板）１８、透明アクリル板２ｚの上側特定表示画面７ａａを通して視認することができるようになっているし、下側特定表示画面７ａａに表示される画像は、無色透明なワープ部１２Ｂおよび無色透明な侵入落下防止壁１０Ｂａにより阻害されずに、無色透明な平板部材であるイルミネーションパネル（導光板）１８、透明アクリル板２ｚの上側特定表示画面７ａａを通して視認することができるようになっている。

【１０２６】

［特定遊技領域を用いた演出］

次に、特定遊技領域を用いた演出ついて図９１－１～図９１－２、図９２－１～図９２－３を参照して説明する。この特定遊技領域を用いた演出では、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、所定のタイミングで、画像表示装置７の表示領域７ａに各種画像を表示するとき、上側特定表示画面７ａａや下側特定表示画面７ａａと、非特定表示画面７ａｂと、を跨いだ状態で画像を表示することができる演出となっている。すなわち、画像制御基板１００の画像制御用マイコン１０１は、サブ制御基板９０から受信した各種コマンドを解析し、特定遊技領域を用いた演出を実行する指示が含まれている場合に、ＲＯＭ１０３から対応する画像データを読み出して画像表示装置７の表示画面７ａに画像を表示させたり、また、ランプ制御基板１０７がサブ制御基板９０から受信した各種コマンドを解析し、特定遊技領域を用いた演出を実行する指示が含まれている場合に、第１可動役物１４、第２可動役物１５を作動させたり、第１可動役物１４および第２可動役物１５の各種発光部の発光態様を制御したり、盤ランプ５の発光態様や枠ランプ６６の発光態様を制御したり、イルミネーションパネル１８（第１イルミネーションパネル１８ａ、第２イルミネーションパネル１８ｂ）の発光態様を制御したりする。

【１０２７】

本実施形態における特定遊技領域を用いた演出には、特定遊技領域を用いた演出Ａ～Ｃがある。特定遊技領域を用いた演出Ａでは、第１可動役物１４、第２可動役物１５が作動せず、イルミネーションパネル１８（第１イルミネーションパネル１８ａ、第２イルミネーションパネル１８ｂ）の発光による画像が表示されず、画像表示装置７の表示画面７ａに各種画像を表示する演出である。特定遊技領域を用いた演出Ｂでは、画像表示装置７の表示画面７ａに各種画像の表示のほかに、第１可動役物１４、第２可動役物１５が作動したり、イルミネーションパネル１８（第１イルミネーションパネル１８ａ、第２イルミネーションパネル１８ｂ）の発光による画像が表示されたりする演出である。特定遊技領域

を用いた演出Ｃでは、画像表示装置７の表示画面７ａに各種画像の表示のほかに、イルミネーションパネル１８（第１イルミネーションパネル１８ａ、第２イルミネーションパネル１８ｂ）の発光による画像が表示されたりする演出である。

【１０２８】

ここでは、まず演出図柄、保留アイコンなどについて簡単に説明し、特定遊技領域を用いた演出Ａ、特定遊技領域を用いた演出Ｂ、特定遊技領域を用いた演出Ｃについて順番に説明する。

【１０２９】

［演出図柄］

まず、演出図柄について簡単に説明する。画像表示装置７の表示画面７ａには、立体画像の左演出図柄８Ｌ、立体画像の中演出図柄８Ｃ、立体画像の右演出図柄８Ｒが表示画面７ａの上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で演出図柄（図柄：数字「１」～数字「９」）の変動演出（変動表示）が開始される。演出図柄の変動演出（変動表示）では、各演出図柄が数字の図柄である数字「１」→数字「２」→数字「３」→数字「４」→数字「５」→数字「６」→数字「７」→数字「８」→数字「９」→数字「１」→数字「２」→・・・という順番でリールが回転する表示態様で変動演出（変動表示）されている。

【１０３０】

数字「７」は明るい赤色を有し、数字「７」を除く奇数「１」、「３」、「５」および「９」は、すべて同一の明るい緑色を有している。偶数「２」、「４」、「６」および「８」は、すべて同一の明るい青色を有している。このように、各演出図柄は、明るい赤色、明るい緑色、明るい青色のうちいずれかの色を主としてデザインされている。また、数字の図柄（奇数の図柄および偶数の図柄）がそれぞれ色を有しているため、例えば、左演出図柄８Ｌと右演出図柄８Ｒとが同一の数字の図柄に揃って仮停止表示されリーチが形成され、その後に演出が展開されると、遊技者は、リーチを経由して展開される演出の経験回数が増えるほど、仮停止表示された数字の図柄が有する色と、展開される演出と、の関係性（法則性）を遊技者自身で発見する機会を得ることができるようになっている。これにより、数字の図柄（奇数の図柄および偶数の図柄）がそれぞれ色を有していることで興趣の向上に寄与することができる。

【１０３１】

演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、停止位置において停止表示された演出図柄が下側（以下、「変動方向」と記載する場合がある。）へ向かって一斉に（同時に）低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、演出図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な演出図柄を介して、視認することができる。演出図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。なお、演出図柄は、仮停止表示された状態では、停止位置を基準として上下方向に小刻みに繰り返し揺動する表示態様となり、停止表示された状態では、停止位置に停止する表示態様となる。

【１０３２】

左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが同一の図柄に揃って停止表示されると、当たりが確定し、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが同一の図柄に揃わずに停止表示されると、ハズレが確定する。このように、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒは、当たりまたはハズレの当否判定の結果を報知することができる画像となっている。

【１０３３】

なお、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒは、背景画像の手前側に配置されている。これにより、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒの視認性が背景画像により阻害されることがない。

【１０３４】

［保留アイコンなど］
次に、変動アイコン９Ｃや保留アイコン９Ａ，９Ｂについて説明すると、第１特図保留の消化として現在変動中の左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒに対応する変動アイコン９Ｃは、画像表示装置７の表示画面７ａの中央下側に表示されている変動表示位置（白色の矩形画像（台座画像）の上）に表示（載置）される。変動表示位置の左方の領域には、第１特図保留として第１保留表示エリアが設けられ、変動表示位置の右方の領域には、第２特図保留として第２保留表示エリアが設けられている。
【１０３５】
第１保留表示エリアには、４つの保留アイコン９Ａが直線状に一列に表示可能とされ最大で４つの保留アイコン９Ａをストックすることができるようになっている。変動アイコン９Ｃに最も近い第１保留アイコン９Ａと呼び、変動アイコン９Ｃに２番目に近い保留アイコン９Ａを第２保留アイコン９Ａと呼び、変動アイコン９Ｃに３番目に近い保留アイコン９Ａを第３保留アイコン９Ａと呼び、変動アイコン９Ｃに最も遠い保留アイコン９Ａを第４保留アイコン９Ａと呼ぶ。
【１０３６】
第２保留表示エリアには、４つの保留アイコン９Ｂが直線状に一列に表示可能とされ最大で４つの保留アイコン９Ｂをストックすることができるようになっている。変動アイコン９Ｃに最も近い第１保留アイコン９Ｂと呼び、変動アイコン９Ｃに２番目に近い保留アイコン９Ｂを第２保留アイコン９Ｂと呼び、変動アイコン９Ｃに３番目に近い保留アイコン９Ｂを第３保留アイコン９Ｂと呼び、変動アイコン９Ｃに最も遠い保留アイコン９Ｂを第４保留アイコン９Ｂと呼ぶ。
【１０３７】
本実施形態では、変動アイコン９Ｃ、保留アイコン９Ａ，９Ｂは、色により当たりの期待度を示唆することができ、白色→赤色→黄色（ゴールド）という順番で当たりの期待度が高くなっている。このため、遊技者は、変動アイコン９Ｃ、保留アイコン９Ａ，９Ｂに対する関心が高い。なお、変動アイコン９Ｃが白色である場合や赤色である場合でも当たりとなる場合がある。
【１０３８】
また、変動アイコン９Ｃ、保留アイコン９Ａ，９Ｂ、変動表示位置は、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒの手前側に配置されている。これにより、左演出図柄８Ｌおよび中演出図柄８Ｃが保留アイコン９Ａの後方側で変動演出（変動表示）されることで、保留アイコン９Ａの視認性が左演出図柄８Ｌおよび中演出図柄８Ｃにより阻害されることがない。また、中演出図柄８Ｃおよび右演出図柄８Ｒが保留アイコン９Ｂの後方側で変動演出（変動表示）されることで、保留アイコン９Ｂの視認性が中演出図柄８Ｃおよび右演出図柄８Ｒにより阻害されることがない。また、中演出図柄８Ｃが変動アイコン９Ｃおよび変動表示位置の後方側で変動演出（変動表示）されることで、変動アイコン９Ｃおよび変動表示位置の視認性が中演出図柄８Ｃにより阻害されることがない。
【１０３９】
演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、変動演出曲がスピーカ６７から出力され（流れはじめ）、演出図柄が停止表示されるタイミングで、スピーカ６７からの変動演出曲の出力が停止されるようになっている。言い換えると、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されるごとに、変動演出曲の頭からスタートされるようになっている。
【１０４０】
［特定遊技領域を用いた演出Ａ］
まず、特定遊技領域を用いた演出Ａについて図９１－１～図９１－２を参照して説明する。特定遊技領域を用いた演出Ａでは、上述したように、第１可動役物１４、第２可動役物１５が作動せず、イルミネーションパネル１８（第１イルミネーションパネル１８ａ、第２イルミネーションパネル１８ｂ）の発光による画像が表示されず、画像表示装置７の表示画面７ａに各種画像を表示する演出である。ここでは、遊技者がハンドル６０を回動操作し、左遊技領域３Ａを遊技球が流下するように遊技球を発射して左打ちによる遊技を

行うものとする。
【１０４１】
遊技者がハンドル６０を回動操作し、左遊技領域３Ａを遊技球が流下するように遊技球を発射して左打ちによる遊技を行い、流下する遊技球が第１始動口２０へ入球すると、先読みにより白色の第１保留アイコン９Ａに決定されて表示される。白色の第１保留アイコン９Ａが変動表示位置へ移動して白色の変動アイコン９Ｃとなると、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される。演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが変動方向へ向かって低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。この変動中に、遊技球が第１始動口２０へ連続して２球入球し、最初に入球した遊技球に対しては、先読みにより白色の第１保留アイコン９Ａに決定されて表示され、後続の２番目に入球した遊技球に対しては、先読みにより白色の第２保留アイコン９Ａに決定され表示される。その後、直ぐに、この変動中に、遊技球が運よく第１始動口２０へ連続して２球入球し、最初に入球した遊技球に対しては、先読みにより白色の第１保留アイコン９Ａに決定されて表示され、後続の２番目に入球した遊技球に対しては、先読みにより白色の第２保留アイコン９Ａに決定され表示される。これにより、保留アイコン９Ａがストックされて４つ存在し、保留球が満タンな状態（最大数となる状態）となる。遊技者は、ストックされた保留アイコン９Ａが満タンとなったことによりハンドル６０の回動操作を停止している。
【１０４２】
この変動中に、遊技者は、ストックされた保留アイコン９Ａが満タンとなったことによりハンドル６０の回動操作を停止したタイミングで、図９１－１（Ａ）に示すように、白色の変動アイコン９Ｃが黄色（ゴールド）の変動アイコン９Ｃへ変化し、このとき、左遊技領域３Ａを流下する遊技球が上流側に１球、ワープ部１２Ｂの左方となる中流側に１球、下流側へ向かって流下している。
【１０４３】
その後、図９１－１（Ｂ）に示すように、高速変動中の左演出図柄８Ｌが半透明な状態から再び不透明な状態へ変化し減速し、遊技者は、上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨いだ状態で、減速する表示態様の左演出図柄８Ｌ（ここでは、数字「３」の下側部分）を、無色透明な平板部材であるイルミネーションパネル（導光板）１８、そして透明アクリル板２ｚにおける左遊技領域３Ａの上側特定遊技領域３Ａａを通して視認することができる。
【１０４４】
具体的には、減速する表示態様の左演出図柄８Ｌ（数字「３」）が表示画面７ａの上方から侵入開始した直後においては、左演出図柄８Ｌ（数字「３」）の一部が上側特定表示画面７ａａにおいてのみ表示された状態となるため、左演出図柄８Ｌ（数字「３」）が上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとに表示される比率は、上側特定表示画面７ａａに表示される比率が１００％となり、非特定表示画面７ａｂに表示される比率が０（ゼロ）％となるものの、減速する表示態様の左演出図柄８Ｌ（数字「３」）が表示画面７ａの上方から侵入開始して下方向へ向かって移動するにつれて上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨いだ状態となり、減速する表示態様の左演出図柄８Ｌ（数字「３」）が上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとに表示される比率として、上側特定表示画面７ａａに表示される比率が非特定表示画面７ａｂに表示される比率と比べて低くなるように変化したあと、最終的に、減速する表示態様の左演出図柄８Ｌ（数字「３」）が上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨がず、上側特定表示画面７ａから消えて非特定表示画面７ａｂのみ表示されることとなる。
【１０４５】
また、高速変動中の左演出図柄８Ｌが半透明な状態から再び不透明な状態へ変化し減速し、下側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨いだ状態で、遊技者は、減速する表示態様の左演出図柄８Ｌ（ここでは、数字「１」）を、無色透明な平板部材である

イルミネーションパネル（導光板）１８、無色透明なワープ部１２Ｂ、無色透明な侵入落下防止壁１０Ｂａ、そして透明アクリル板２ｚにおける左遊技領域３Ａの下側特定遊技領域３Ａａを通して視認することができる。このとき、遊技球が無色透明なワープ部１２Ｂの入口部から流入して無色透明なワープ部１２Ｂ内を流下している。

【１０４６】

具体的には、減速する表示態様の左演出図柄８Ｌ（数字「１」）が下側特定表示画面７ａａの上方から侵入開始する直前においては、非特定表示画面７ａｂにおいてのみ表示された状態となるため、左演出図柄８Ｌ（数字「１」）が下側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとに表示される比率は、下側特定表示画面７ａａに表示される比率が０（ゼロ）％となり、非特定表示画面７ａｂに表示される比率が１００％となるものの、減速する表示態様の左演出図柄８Ｌ（数字「１」）が下側特定表示画面７ａａの上方から侵入開始して下方向へ向かって移動するにつれて下側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨いだ状態となり、減速する表示態様の左演出図柄８Ｌ（数字「１」）が下側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとに表示される比率として、下側特定表示画面７ａａに表示される比率が非特定表示画面７ａｂに表示される比率と比べて高くなるように変化したあと、減速する表示態様の左演出図柄８Ｌ（数字「１」）が下側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨がず、非特定表示画面７ａｂから消えて下側特定表示画面７ａａのみ表示され、最終的に、下側特定表示画面７ａａの下方への移動により消えることとなる。なお、無色透明なワープ部１２Ｂ内を流下している遊技球は、無色透明なワープ部１２Ｂが画像表示装置７ａの前方に配置されているため、下側特定表示画面７ａａに表示されている減速する表示態様の左演出図柄８Ｌ（数字「１」）の一部を覆うこととなる。

【１０４７】

その後、図９１－１（Ｃ）に示すように、まず左演出図柄８Ｌが数字「４」で仮停止表示され、右演出図柄８Ｒが数字「４」で仮停止表示され、中演出図柄８Ｃの変動演出（変動表示）が継続され、リーチが形成される。

【１０４８】

リーチが形成されたあと、図９１－１（Ｄ）に示すように、左演出図柄８Ｌは縮小しながら表画面７ａの左上側へ向かって移動開始して、移動完了すると、左演出図柄８Ｌの大きさがリーチ時における左演出図柄８Ｌの大きさと比べて約７０％程度の大きさまで縮小され、上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨いだ状態で仮停止表示されたあと、この位置において、左右方向に繰り返し揺動する表示態様となる。この左右方向に繰り返し揺動する表示態様により、約７０％程度の大きさまで縮小された左演出図柄８Ｌは、上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとに表示される比率として、上側特定表示画面７ａａに表示される比率が非特定表示画面７ａｂに表示される比率と比べて高くなるように変化したり、上側特定表示画面７ａａに表示される比率が非特定表示画面７ａｂに表示される比率と比べて低くなるように変化したりする。遊技者は、左右方向に繰り返し揺動する左演出図柄８Ｌを、無色透明な平板部材であるイルミネーションパネル（導光板）１８、そして透明アクリル板２ｚにおける左遊技領域３Ａの上側特定遊技領域３Ａａを通して視認することができる。

【１０４９】

リーチが形成されたあと、右演出図柄８Ｒは縮小しながら表画面７ａの右上側へ向かって移動開始して、移動完了すると、右演出図柄８Ｒの大きさがリーチ時における右演出図柄８Ｒの大きさと比べて約７０％程度の大きさまで縮小されて仮停止表示されたあと、この位置において、左右方向に繰り返し揺動する表示態様となる。この左右方向に繰り返し揺動する表示態様により、約７０％程度の大きさまで縮小された右演出図柄８Ｒは、待機した状態の第２可動役物１５により一部が覆われたり、装飾体２ｙにより一部が覆われたりする。これにより、左右方向に繰り返し揺動する表示態様により、約７０％程度の大きさまで縮小された右演出図柄８Ｒの一部は、第２可動役物１５と装飾体２ｙとにより覆われる比率が変化するようになっており、左方向に揺動する場合には、第２可動役物１５に

より覆われる比率が装飾体２ｙにより覆われる比率と比べて高くなるように変化し、右方向に揺動する場合には、第２可動役物１５により覆われる比率が装飾体２ｙとにより覆われる比率と比べて低くなるように変化する（言い換えると、左方向に揺動する場合には、装飾体２ｙにより覆われる比率が第２可動役物１５により覆われる比率と比べて低くなるように変化し、右方向に揺動する場合には、装飾体２ｙにより覆われる比率が第２可動役物１５により覆われる比率と比べて高くなるように変化する）。

【１０５０】

その後、左演出図柄８Ｌおよび右演出図柄８Ｒの左右方向に繰り返し揺動する表示態様が所定時間（例えば、８秒）だけ行われると、図９１－１（Ｅ）に示すように、左演出図柄８Ｌおよび右演出図柄８Ｒが非表示され（表示画面７ａから消え）、表示画面７ａの左辺に沿って縦長帯状のテロップ領域ＴＰＧ１が出現する。縦長帯状のテロップ領域ＴＰＧ１は、表示画面７ａの左辺に沿って表示されるため、上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨いだ状態で表示され、下側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨いだ状態で表示される。

【１０５１】

縦長帯状のテロップ領域ＴＰＧ１内の下方から上方へ向かって「バトル演出」という文字画像と上矢印記号画像とが順番に繰り返し移動表示される表示態様となる。縦長帯状のテロップ領域ＴＰＧ１による「バトル演出」という文字画像と上矢印記号画像とにより、間もなくバトル演出が開始されることを遊技者に示唆している。

【１０５２】

遊技者は、縦長帯状のテロップ領域ＴＰＧ１、移動表示される文字画像や上矢印画像を、無色透明な平板部材であるイルミネーションパネル（導光板）１８、そして透明アクリル板２ｚにおける左遊技領域３Ａの上側特定遊技領域３Ａａを通して視認することができる。

【１０５３】

具体的には、例えば上方へ移動する表示態様の「バトル演出」のうち「演」文字画像が上側特定表示画面７ａａの下方から侵入開始する直前においては、「演」文字画像の一部が非特定表示画面７ａｂにおいてのみ表示された状態となるため、「演」文字画像が上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとに表示される比率は、上側特定表示画面７ａａに表示される比率が０（ゼロ）％となり、非特定表示画面７ａｂに表示される比率が１００％となるものの、上方へ移動する表示態様の「演」文字画像が上側特定表示画面７ａａの下方から侵入開始して上方向へ向かって移動するにつれて上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨いだ状態となり、上方へ移動する表示態様の「演」文字画像が上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとに表示される比率として、上側特定表示画面７ａａに表示される比率が非特定表示画面７ａｂに表示される比率と比べて高くなるように変化したあと、上方へ移動する表示態様の「演」文字画像が上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨がず、非特定表示画面７ａｂから消えて上側特定表示画面７ａａのみ表示され、最終的に、上側特定表示画面７ａａの上方への移動により消えることとなる。

【１０５４】

遊技者は、縦長帯状のテロップ領域ＴＰＧ１、移動表示される文字画像や上矢印画像を、無色透明な平板部材であるイルミネーションパネル（導光板）１８、無色透明なワープ部１２Ｂ、無色透明な侵入落下防止壁１０Ｂａ、そして透明アクリル板２ｚにおける左遊技領域３Ａの下側特定遊技領域３Ａａを通して視認することができる。

【１０５５】

具体的には、例えば上方へ移動する表示態様の上矢印記号画像が表示画面７ａの下方から侵入開始した直後においては、上矢印記号画像の一部が下側特定表示画面７ａａにおいてのみ表示された状態となるため、上方へ移動する表示態様の上矢印記号画像が下側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとに表示される比率は、下側特定表示画面７ａａに表示される比率が１００％となり、非特定表示画面７ａｂに表示される比率が０（ゼロ

）％となるものの、上方へ移動する表示態様の上矢印記号画像が表示画面７ａの下方から侵入開始して上方向へ向かって移動するにつれて下側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨いだ状態となり、上方へ移動する表示態様の上矢印記号画像が下側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとに表示される比率として、下側特定表示画面７ａａに表示される比率が非特定表示画面７ａｂに表示される比率と比べて低くなるように変化したあと、最終的に、上方へ移動する表示態様の上矢印記号画像が下側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨がず、下側特定表示画面７ａから消えて非特定表示画面７ａｂのみ表示されることとなる。

【１０５６】

その後、縦長帯状のテロップ領域ＴＰＧ１が出現する表示態様が所定時間（例えば、８秒）だけ行われると、図９１－１（Ｆ）に示すように、表示画面７ａの左上側から味方キャラクタＣＲＡが現れ、表示画面７ａの右下側から敵キャラクタＣＲＢが現れ、表示画面７ａの中央において味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとが戦うバトル演出が開始される。バトル演出では、当たり期待度が予め高く設定されているスーパーリーチ（ＳＰリーチ）演出であり、味方キャラクタＣＲＡが敗北して敵キャラクタＣＲＢが勝利すると、ハズレとなるのに対して、味方キャラクタＣＲＡが勝利して敵キャラクタＣＲＢが敗北すると、当たりとなる。なお、バトル演出が開始されると、ストックされている４つの白色の保留アイコン９Ａ、黄色（ゴールド）の変動アイコン９Ｃおよび変動表示位置が非表示される（表示画面７ａから消える）。

【１０５７】

遊技者は、味方キャラクタＣＲＡの一部を、無色透明な平板部材であるイルミネーションパネル（導光板）１８、そして透明アクリル板２ｚにおける左遊技領域３Ａの上側特定遊技領域３Ａａを通して視認することができる。

【１０５８】

具体的には、表示画面７ａの左上側から味方キャラクタＣＲＡが現れたときには、味方キャラクタＣＲＡが上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨いだ状態となり、バトル演出中においては、味方キャラクタＣＲＡが上側特定表示画面７ａａに表示されず非表示特定画面７ａｂにのみ表示される場合があるし、味方キャラクタＣＲＡが上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨いだ状態で表示される場合がある。味方キャラクタＣＲＡが上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨いだ状態で表示される場合には、味方キャラクタＣＲＡがバトル演出中に移動することにより、上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとに表示される比率として、上側特定表示画面７ａａに表示される比率が非特定表示画面７ａｂに表示される比率と比べて高くなるように変化したり（例えば、味方キャラクタＣＲＡが上側特定表示画面７ａａの左上方へ移動して消える場合など）、上側特定表示画面７ａａに表示される比率が非特定表示画面７ａｂに表示される比率と比べて低くなるように変化したりする（例えば、味方キャラクタＣＲＡが表示画面７ａの中央へ向かって移動する場合など上側特定表示画面７ａａから離れる場合）。

【１０５９】

また、遊技者は、敵キャラクタＣＲＢの一部を、無色透明な平板部材であるイルミネーションパネル（導光板）１８、そして透明アクリル板２ｚにおける左遊技領域３Ａの上側特定遊技領域３Ａａを通して視認することができる。

【１０６０】

具体的には、表示画面７ａの右下側から敵キャラクタＣＲＢが現れたあと、バトル演出中に移動し、敵キャラクタＣＲＢが上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨いだ状態となる場合がある。敵キャラクタＣＲＢが上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨いだ状態で表示される場合には、敵キャラクタＣＲＢがバトル演出中に移動することにより、上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとに表示される比率として、上側特定表示画面７ａａに表示される比率が非特定表示画面７ａｂに表示される比率と比べて高くなるように変化したり（例えば、敵キャラクタＣＲＢが上側特定表

示画面７ａａの左上方へ移動して消える場合など）、上側特定表示画面７ａａに表示される比率が非特定表示画面７ａｂに表示される比率と比べて低くなるように変化したりする（例えば、敵キャラクタＣＲＢが上側特定表示画面７ａａを通るように表示画面７ａを時計回りや反時計回りに移動する場合など上側特定表示画面７ａａから離れる場合）。

【１０６１】

表示画面７ａの左上側から味方キャラクタＣＲＡが現れたときには、岩石画像ＩＷＧが表示画面７ａの左下側寄りに表示される。遊技者は、岩石画像ＩＷＧを、無色透明な平板部材であるイルミネーションパネル（導光板）１８、無色透明なワープ部１２Ｂ、無色透明な侵入落下防止壁１０Ｂａ、そして透明アクリル板２ｚにおける左遊技領域３Ａの下側特定遊技領域３Ａａを通して視認することができる。岩石画像ＩＷＧは、バトル演出中に消えると、岩石画像ＩＷＧが表示されていた位置に味方キャラクタＣＲＡや敵キャラクタＣＲＢが移動する場合がある。この場合、遊技者は、味方キャラクタＣＲＡや敵キャラクタＣＲＢの一部を、無色透明な平板部材であるイルミネーションパネル（導光板）１８、無色透明なワープ部１２Ｂ、無色透明な侵入落下防止壁１０Ｂａ、そして透明アクリル板２ｚにおける左遊技領域３Ａの下側特定遊技領域３Ａａを通して視認することができる。

【１０６２】

具体的には、味方キャラクタＣＲＡがバトル演出中に移動することにより、味方キャラクタＣＲＡが下側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨いだ状態となる場合がある。味方キャラクタＣＲＡが下側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨いだ状態で表示される場合には、味方キャラクタＣＲＡがバトル演出中に移動することにより、下側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとに表示される比率として、下側特定表示画面７ａａに表示される比率が非特定表示画面７ａｂに表示される比率と比べて高くなるように変化したり（例えば、味方キャラクタＣＲＡが下側特定表示画面７ａａの左下方へ移動して消える場合など）、下側特定表示画面７ａａに表示される比率が非特定表示画面７ａｂに表示される比率と比べて低くなるように変化したりする（例えば、味方キャラクタＣＲＡが下側特定表示画面７ａａを通るように表示画面７ａを時計回りや反時計回りに移動する場合など下側特定表示画面７ａａから離れる場合）。

【１０６３】

また、敵キャラクタＣＲＢがバトル演出中に移動することにより、敵キャラクタＣＲＢが下側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨いだ状態となる場合がある。敵キャラクタＣＲＢが下側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨いだ状態で表示される場合には、敵キャラクタＣＲＢがバトル演出中に移動することにより、下側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとに表示される比率として、下側特定表示画面７ａａに表示される比率が非特定表示画面７ａｂに表示される比率と比べて高くなるように変化したり（例えば、敵キャラクタＣＲＢが下側特定表示画面７ａａの左下方へ移動して消える場合など）、下側特定表示画面７ａａに表示される比率が非特定表示画面７ａｂに表示される比率と比べて低くなるように変化したりする（例えば、敵キャラクタＣＲＢが下側特定表示画面７ａａを通るように表示画面７ａを時計回りや反時計回りに移動する場合など下側特定表示画面７ａａから離れる場合）。

【１０６４】

バトル演出の終盤となると、図９１－２（Ｇ）に示すように、バトル演出の結果が表示される。ここでは、味方キャラクタＣＲＡが勝利している。これにより、「勝利」というバトル結果文字画像ＢＫＧが表示画面７ａの左上側に表示され、味方キャラクタＣＲＡが表示画面７ａの右側に大きく表示される。遊技者は、「勝利」というバトル結果文字画像ＢＫＧの一部を、無色透明な平板部材であるイルミネーションパネル（導光板）１８、そして透明アクリル板２ｚにおける左遊技領域３Ａの上側特定遊技領域３Ａａを通して視認することができる。

【１０６５】

表示画面７ａの左上側に表示される「勝利」というバトル結果文字画像ＢＫＧは、上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨いだ状態で表示される。バトル結果文

字画像ＢＫＧは、上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとに表示される比率として、上側特定表示画面７ａａに表示される比率が非特定表示画面７ａｂに表示される比率と比べて低くなっている。なお、「勝利」というバトル結果文字画像ＢＫＧのうち、「勝」という文字画像は、上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとに表示される比率として、上側特定表示画面７ａａに表示される比率が約４５％、非特定表示画面７ａｂに表示される比率が約５５％となっている。

【１０６６】

なお、バトル演出において味方キャラクタＣＲＡが敗北して敵キャラクタＣＲＢが勝利した場合には、「敗北」というバトル結果文字画像ＢＫＧが表示画面７ａの左上側に表示され、敵キャラクタＣＲＢが表示画面７ａの右側に大きく表示される。遊技者は、「敗北」というバトル結果文字画像ＢＫＧの一部を、無色透明な平板部材であるイルミネーションパネル（導光板）１８、そして透明アクリル板２ｚにおける左遊技領域３Ａの上側特定遊技領域３Ａａを通して視認することができる。

【１０６７】

表示画面７ａの左上側に表示される「敗北」というバトル結果文字画像ＢＫＧは、上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨いだ状態で表示される。バトル結果文字画像ＢＫＧは、上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとに表示される比率として、上側特定表示画面７ａａに表示される比率が非特定表示画面７ａｂに表示される比率と比べて低くなっている。なお、「敗北」というバトル結果文字画像ＢＫＧのうち、「敗」という文字画像は、上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとに表示される比率として、上側特定表示画面７ａａに表示される比率が約４５％、非特定表示画面７ａｂに表示される比率が約５５％となっている。

【１０６８】

バトル演出において味方キャラクタＣＲＡが敗北して敵キャラクタＣＲＢが勝利した場合には、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが同一の図柄（ここでは、数字「４」）に揃わずに出現して仮停止表示する状態となるとともに、ストックされている４つの白色の保留アイコン９Ａ、黄色（ゴールド）の変動アイコン９Ｃおよび変動表示位置が再び表示される。その後、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが同一の図柄（ここでは、数字「４」）に揃わず停止表示され、ハズレが確定する。これに伴い、黄色（ゴールド）の変動アイコン９Ｃが非表示される（表示画面７ａから消える）。

【１０６９】

バトル演出の結果が表示された後、バトル結果文字画像ＢＫＧおよび味方キャラクタＣＲＡが非表示されると（表示画面７ａから消えると）、図９１－２（Ｈ）に示すように、数字「４」の大きさが図９１－１（Ｃ）に示したリーチ時における数字「４」の大きさ比べて約２倍程度、拡大表示され、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒとして表示画面７ａの上辺から出現して下方へ向かって縮小しながら移動する表示態様となる。遊技者は、拡大表示された左演出図柄８Ｌを、無色透明な平板部材であるイルミネーションパネル（導光板）１８、そして透明アクリル板２ｚにおける左遊技領域３Ａの上側特定遊技領域３Ａａを通して視認することができる。

【１０７０】

具体的には、左演出図柄８Ｌが拡大表示されているため、左演出図柄８Ｌが表示画面７ａの上方から侵入開始した直後においても、上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨いだ状態となっている。拡大表示されている左演出図柄８Ｌが表示画面７ａの上辺から出現して下方へ向かって縮小しながら移動するにつれて上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとに表示される比率として、上側特定表示画面７ａａに表示される比率が非特定表示画面７ａｂに表示される比率と比べて低くなるように変化したあと、最終的に、左演出図柄８Ｌが上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨がず、上側特定表示画面７ａから消えて非特定表示画面７ａｂのみ表示されることとなる。

【１０７１】

拡大表示された、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが表示画面７ａの

上辺から出現して下方へ向かって縮小しながら移動して、最終的に、図９１－１（Ｃ）に示したリーチ時における位置まで移動完了すると、大きさもリーチ時にける大きさまで戻り、図９１－２（Ｉ）に示すように、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが同一の図柄（ここでは、数字「４」）で揃って仮停止表示する状態となる。

【１０７２】

その後、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが非表示されると（表示画面７ａから消えると）、図９１－２（Ｊ）に示すように、大当たりオープニングが開始される。大当たりオープニングが開始されると、「大当たり」という当たり文字画像ＡＧが表示画面７ａの中央に大きく表示される。このとき、複数の小型星画像ＡＨＧが流星群となって、表示画面７ａで右下がりの直線を描くように流れる表示態様となる。遊技者は、小型星画像ＡＨＧを、無色透明な平板部材であるイルミネーションパネル（導光板）１８、そして透明アクリル板２ｚにおける左遊技領域３Ａの上側特定遊技領域３Ａａを通して視認することができる。複数の小型星画像ＡＨＧは、当たり文字画像ＡＧの手前側に配置されるため、当たり文字画像ＡＧの前方を通って右下がりの直線を描くように流れる場合がある。

【１０７３】

具体的には、右下がりの直線を描くように流れる小型星画像ＡＨＧが表示画面７ａの左上方から侵入開始した直後においては、小型星画像ＡＨＧの一部が上側特定表示画面７ａａにおいてのみ表示された状態となるため、小型星画像ＡＨＧが上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとに表示される比率は、上側特定表示画面７ａａに表示される比率が１００％となり、非特定表示画面７ａｂに表示される比率が０（ゼロ）％となるものの、小型星画像ＡＨＧが表示画面７ａの左上方から侵入開始して右下がりの直線を描くように流れるように移動するにつれて小型星画像ＡＨＧ全体が上側特定表示画面７ａａに表示され、その後、小型星画像ＡＨＧが上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨いだ状態となり、小型星画像ＡＨＧが上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとに表示される比率として、上側特定表示画面７ａａに表示される比率が非特定表示画面７ａｂに表示される比率と比べて低くなるように変化したあと、最終的に、右下がりの直線を描くように流れる小型星画像ＡＨＧが上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨がず、上側特定表示画面７ａから消えて非特定表示画面７ａｂのみ表示されることとなる。

【１０７４】

また、遊技者は、小型星画像ＡＨＧを、無色透明な平板部材であるイルミネーションパネル（導光板）１８、無色透明なワープ部１２Ｂ、無色透明な侵入落下防止壁１０Ｂａ、そして透明アクリル板２ｚにおける左遊技領域３Ａの下側特定遊技領域３Ａａを通して視認することもできる。

【１０７５】

具体的には、右下がりの直線を描くように流れる小型星画像ＡＨＧが表示画面７ａの左辺から侵入開始した直後においては、小型星画像ＡＨＧの一部が下側特定表示画面７ａａにおいてのみ表示された状態となるため、小型星画像ＡＨＧが下側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとに表示される比率は、下側特定表示画面７ａａに表示される比率が１００％となり、非特定表示画面７ａｂに表示される比率が０（ゼロ）％となるものの、小型星画像ＡＨＧが表示画面７ａの左辺から侵入開始して右下がりの直線を描くように流れるように移動するにつれて小型星画像ＡＨＧ全体が下側特定表示画面７ａａに表示され、その後、小型星画像ＡＨＧが下側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨いだ状態となり、小型星画像ＡＨＧが下側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとに表示される比率として、下側特定表示画面７ａａに表示される比率が非特定表示画面７ａｂに表示される比率と比べて低くなるように変化したあと、最終的に、右下がりの直線を描くように流れる小型星画像ＡＨＧが下側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨がず、下側特定表示画面７ａから消えて非特定表示画面７ａｂのみ表示されることとなる。

【１０７６】
その後、大当たりオープニングが終了すると、図９１－２（Ｋ）に示すように、当たり文字画像ＡＧおよび複数の小型星画像ＡＨＧが非表示されると（表示画面から消えると）、表示画面７ａの上辺に沿って横長帯状のテロップ領域ＴＰＧ２が出現する。横長帯状のテロップ領域ＴＰＧ２は、表示画面７ａの上辺に沿って表示されるため、上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨いだ状態で表示され、横長帯状のテロップ領域ＴＰＧ２の中央一部が第２可動役物１５により覆われた状態となる。
【１０７７】
横長帯状のテロップ領域ＴＰＧ２内の左方から右方へ向かって「右打ち」という文字画像と右矢印記号画像とが順番に繰り返し移動表示される表示態様となる。横長帯状のテロップ領域ＴＰＧ２による「右打ち」という文字画像と右矢印記号画像とにより、右打ちによる遊技を開始することを遊技者に報知している。なお、横長帯状のテロップ領域ＴＰＧ２が出現するタイミングで、横長帯状のテロップ領域ＴＰＧ２の右下方には、右矢印画像内に「右打ち」と記された右打ち画像ＭＹＧが表示画面７ａに表示されるとともに、左打ちによる遊技から右打ちによる遊技を行うように指示するために、ハンドル６０を模したハンドル画像ＨＧが表示画面７ａの中央に大きく表示され、ハンドル画像ＨＧの上方にハンドルを右方向へ回動操作する右打ち矢印画像ＨＧｂも表示されている。ハンドル画像ＨＧの下方には、「ハンドルを右に回してください」というメッセージ画像ＭＧが表示され、このメッセージ画像ＭＧの内容が所定回数（本実施形態では、３回）だけスピーカ６７から繰り返し流れる。
【１０７８】
遊技者は、横長帯状のテロップ領域ＴＰＧ２、移動表示される文字画像や右矢印画像を、無色透明な平板部材であるイルミネーションパネル（導光板）１８、そして透明アクリル板２ｚにおける左遊技領域３Ａの上側特定遊技領域３Ａａを通して視認することができる。
【１０７９】
具体的には、例えば右方へ移動する表示態様の「右打ち」のうち「ち」文字画像が上側特定表示画面７ａａの左方から侵入開始した直後においては、「ち」文字画像の一部が上側特定表示画面７ａａにおいてのみ表示された状態となるため、右方へ移動する表示態様の「ち」文字画像が上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとに表示される比率は、上側特定表示画面７ａａに表示される比率が１００％となり、非特定表示画面７ａｂに表示される比率が０（ゼロ）％となるものの、右方へ移動する表示態様の「ち」文字画像が上側特定表示画面７ａａの左方から侵入開始して右方向へ向かって移動するにつれて上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨いだ状態となり、右方へ移動する表示態様の「ち」文字画像が上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとに表示される比率として、上側特定表示画面７ａａに表示される比率が非特定表示画面７ａｂに表示される比率と比べて低くなるように変化したあと、最終的に、右方へ移動する表示態様の「ち」文字画像が上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨がず、上側特定表示画面７ａから消えて非特定表示画面７ａｂのみ表示されることとなる。
【１０８０】
その後、遊技者が多量の遊技球を獲得可能な大当たり遊技を行ったあと、右打ちによる遊技を行って時短１００回を開始するものの、時短１００回において、一度も当たりとならず、すべて消化すると、図９１－２（Ｌ）に示すように、表示画面７ａの上辺に沿って横長帯状のテロップ領域ＴＰＧ３が出現する。横長帯状のテロップ領域ＴＰＧ３は、表示画面７ａの上辺に沿って表示されるため、上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨いだ状態で表示され、横長帯状のテロップ領域ＴＰＧ３の中央一部が第２可動役物１５により覆われた状態となる。
【１０８１】
横長帯状のテロップ領域ＴＰＧ３内の右方から左方へ向かって「左打ち」という文字画像と左矢印記号画像とが順番に繰り返し移動表示される表示態様となる。横長帯状のテロ

ップ領域ＴＰＧ３による「左打ち」という文字画像と左矢印記号画像とにより、左打ちによる遊技を開始することを遊技者に報知している。なお、横長帯状のテロップ領域ＴＰＧ３が出現するタイミングで、右矢印画像内に「右打ち」と記された右打ち画像ＭＹＧが非表示される（表示画面７ａから消える）とともに、右打ちによる遊技から左打ちによる遊技を行うように指示するために、ハンドル６０を模したハンドル画像ＨＧが大きく表示されるとともに、ハンドル画像ＨＧの上方にハンドルを左に戻す左打ち矢印画像ＨＧａも表示されている。ハンドル画像ＨＧの下方には、「ハンドルを左に戻してください」というメッセージ画像ＭＧ１が表示され、このメッセージ画像ＭＧ１の内容が所定回数（本実施形態では、３回）だけスピーカ６７から繰り返し流れる。

【１０８２】

遊技者は、横長帯状のテロップ領域ＴＰＧ３、移動表示される文字画像や右矢印画像を、無色透明な平板部材であるイルミネーションパネル（導光板）１８、そして透明アクリル板２ｚにおける左遊技領域３Ａの上側特定遊技領域３Ａａを通して視認することができる。

【１０８３】

具体的には、例えば左方へ移動する表示態様の「左打ち」のうち「左」文字画像が上側特定表示画面７ａａの右方から侵入開始する直前においては、「左」文字画像の一部が非特定表示画面７ａｂにおいてのみ表示された状態となるため、左方へ移動する表示態様の「左」文字画像が上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとに表示される比率は、上側特定表示画面７ａａに表示される比率が０（ゼロ）％となり、非特定表示画面７ａｂに表示される比率が１００％となるものの、左方へ移動する表示態様の「左」文字画像が上側特定表示画面７ａａの右方から侵入開始して左方向へ向かって移動するにつれて上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨いだ状態となり、左方へ移動する表示態様の「左」文字画像が上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとに表示される比率として、上側特定表示画面７ａａに表示される比率が非特定表示画面７ａｂに表示される比率と比べて高くなるように変化したあと、左方へ移動する表示態様の「左」文字画像が上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨がず、上側特定表示画面７ａのみ表示され、最終的に、上側特定表示画面７ａの左方への移動により消えることとなる。

【１０８４】

その後、横長帯状のテロップ領域ＴＰＧ３、移動表示される文字画像や右矢印画像、ハンドル画像ＨＧ、左打ち矢印画像ＨＧａおよびメッセージ画像ＭＧ１が非表示されると（表示画面７ａから消えると）、図９１－１（Ａ）に示した演出図柄の変動演出（変動表示）となる。

【１０８５】

このように、特定遊技領域を用いた演出Ａでは、画像表示装置７の表示画面７ａに表示される所定の画像（図９１－１（Ｂ）の左演出図柄８Ｌである数字「３」、図９１－１（Ｄ）の左演出図柄８Ｌである数字「４」、図９１－１（Ｅ）のテロップ領域ＴＰＧ１とテロップ領域ＴＰＧ１による「バトル演出」という文字画像と上矢印記号画像、図９１－１（Ｆ）のバトル演出に登場する味方キャラクタＣＲＡ，敵キャラクタＣＲＢ、岩画像ＩＷＧ、図９１－２（Ｇ）のバトル結果文字画像ＢＫＧ、図９１－２（Ｈ）の左演出図柄８Ｌである数字「４」、図９１－２（Ｊ）の小型星画像ＡＨＧ、図９１－２（Ｋ）のテロップ領域ＴＰＧ２とテロップ領域ＴＰＧ２による「右打ち」という文字画像と右矢印記号画像、図９１－２（Ｌ）のテロップ領域ＴＰＧ３とテロップ領域ＴＰＧ３による「左打ち」という文字画像と左矢印記号画像）を上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨いだ状態で表示することができるようになっているし、また、画像表示装置７の表示画面７ａに表示される所定の画像（図９１－１（Ｂ）の左演出図柄８Ｌである数字「１」、図９１－１（Ｅ）のテロップ領域ＴＰＧ１による「バトル演出」という文字画像と上矢印記号画像、図９１－１（Ｆ）のバトル演出に登場する味方キャラクタＣＲＡ，敵キャラクタＣＲＢ，岩画像ＩＷＧ、図９１－２（Ｊ）の小型星画像ＡＨＧ）を下側特定表示画面７

ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨いだ状態で表示することができるようになっている。これにより、興趣の向上を図ることができる。

【１０８６】

また、特定遊技領域を用いた演出Ａでは、画像表示装置７の表示画面７ａに表示される所定の画像（図９１－１（Ｂ）の左演出図柄８Ｌである数字「３」、図９１－１（Ｄ）の左演出図柄８Ｌである数字「４」、図９１－１（Ｅ）のテロップ領域ＴＰＧ１による「バトル演出」という文字画像と上矢印記号画像、図９１－１（Ｆ）のバトル演出に登場する味方キャラクタＣＲＡ，敵キャラクタＣＲＢ、図９１－２（Ｇ）のバトル結果文字画像ＢＫＧ、図９１－２（Ｈ）の左演出図柄８Ｌである数字「４」、図９１－２（Ｊ）の小型星画像ＡＨＧ、図９１－２（Ｋ）のテロップ領域ＴＰＧ２による「右打ち」という文字画像と右矢印記号画像、図９１－２（Ｌ）のテロップ領域ＴＰＧ３による「左打ち」という文字画像と左矢印記号画像）は、上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとに表示される比率が変化することができるようになっているし、また、特定遊技領域を用いた演出Ａでは、画像表示装置７の表示画面７ａに表示される所定の画像（図９１－１（Ｂ）の左演出図柄８Ｌである数字「１」、図９１－１（Ｅ）のテロップ領域ＴＰＧ１による「バトル演出」という文字画像と上矢印記号画像、図９１－１（Ｆ）のバトル演出に登場する味方キャラクタＣＲＡ，敵キャラクタＣＲＢ，岩画像ＩＷＧ、図９１－２（Ｊ）の小型星画像ＡＨＧ）は、下側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとに表示される比率が変化することができるようになっている。これにより、所定の画像が上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとに表示される比率が変化する画像である動画とすることができるため、画像表示装置７の表示画面７ａの一部である上側特定表示画面７ａａが遊技領域３の一部である上側特定遊技領域３Ａａにより覆われる状態であっても、遊技者の視線を上側特定表示画面７ａａへ向けさせることができるため、画像表示装置７の表示領域７ａ全体を有効に使用して、魅力ある画像演出を遊技者に提供することができる。また、所定の画像が下側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとに表示される比率が変化する画像である動画とすることができるため、画像表示装置７の表示画面７ａの一部である下側特定表示画面７ａａが遊技領域３の一部である下側特定遊技領域３Ａａにより覆われる状態であっても、遊技者の視線を下側特定表示画面７ａａへ向けさせることができるため、画像表示装置７の表示領域７ａ全体を有効に使用して、魅力ある画像演出を遊技者に提供することができる。

【１０８７】

また、特定遊技領域を用いた演出Ａでは、画像表示装置７の表示画面７ａに表示される所定の画像（図９１－１（Ｂ）の左演出図柄８Ｌである数字「３」、図９１－１（Ｄ）の左演出図柄８Ｌである数字「４」、図９１－１（Ｅ）のテロップ領域ＴＰＧ１による「バトル演出」という文字画像と上矢印記号画像、図９１－１（Ｆ）のバトル演出に登場する味方キャラクタＣＲＡ，敵キャラクタＣＲＢ、図９１－２（Ｇ）のバトル結果文字画像ＢＫＧ、図９１－２（Ｈ）の左演出図柄８Ｌである数字「４」、図９１－２（Ｊ）の小型星画像ＡＨＧ、図９１－２（Ｋ）のテロップ領域ＴＰＧ２による「右打ち」という文字画像と右矢印記号画像）は、上側特定表示画面７ａａに表示される比率が非特定表示画面７ａｂに表示される比率と比べて低くなったあと、上側特定表示画面７ａａから消えることができるようになっている。これにより、上側特定表示画面７ａａに表示される比率が非特定表示画面７ａｂに表示される比率と比べて低くなるように所定の画像を移動させることができる。また、所定の画像を移動する場合には、上側特定表示画面７ａａに表示される比率が非特定表示画面７ａｂに表示される比率と比べて低くなるのであれば、どのように移動しても良いため、移動方向へのバリエーションを増やすことができる。

【１０８８】

［特定遊技領域を用いた演出Ｂ］

次に、特定遊技領域を用いた演出Ｂについて図９２－１～図９２－２を参照して説明する。特定遊技領域を用いた演出Ｂでは、上述したように、画像表示装置７の表示画面７ａに各種画像の表示のほかに、第１可動役物１４、第２可動役物１５が作動したり、イルミ

ネーションパネル１８（第１イルミネーションパネル１８ａ、第２イルミネーションパネル１８ｂ）の発光による画像が表示されたりする演出である。ここでは、遊技者がハンドル６０を回動操作し、左遊技領域３Ａを遊技球が流下するように遊技球を発射して左打ちによる遊技を行うものとする。

【１０８９】

また、特定遊技領域を用いた演出Ｂでは、画像表示装置７の表示画面７ａの左上側、つまり上側特定表示画面７ａａ内に、普通図柄の変動演出（変動表示）および普通図柄の当落結果と、保留アイコン９Ａがストックされた数と、保留アイコン９Ｂがストックされている数と、を表示する情報表示領域ＦＨＲが設けられている。情報表示領域ＦＨＲは、最も手前側に配置されているため、左演出図柄８Ｌにより視認性が阻害されることがないし、表示画面７ａに表示される各種エフェクト画像、各種キャラクタ画像や他の演出画像により視認性が阻害されることがない。上側特定表示画面７ａａ内に設けれた情報表示領域ＦＨＲは、無色透明な平板部材であるイルミネーションパネル（導光板）１８、そして透明アクリル板２ｚにおける左遊技領域３Ａの上側特定遊技領域３Ａａを通して視認することができる。上側特定表示画面７ａａ内に設けれた情報表示領域ＦＨＲは、遊技機１の電源が投入されると、遮断されるまで常に表示された状態となっている。

【１０９０】

情報表示領域ＦＨＲは正方形の領域となっており、上段左側に「○」画像、上段右側に「×」画像が表示され、下段左側に保留アイコン９Ａがストックされている数が表示され、下段右側に保留アイコン９Ｂがストックされている数が表示される。情報表示領域ＦＨＲの領域全体が背景色として黒色となっており、上段左側の「○」画像、上段右側の「×」画像、下段左側の保留アイコン９Ａのストック数、下段右側の保留アイコン９Ｂのストック数を見易くしている。もちろん、上段左側の「○」画像、上段右側の「×」画像、下段左側の保留アイコン９Ａのストック数、下段右側の保留アイコン９Ｂのストック数は、黒色とは異なる色であって明るい色となっている。「○」画像、「×」画像がアクティブ表示のときには明るい白色となり、「○」画像、「×」画像が非アクティブ表示のときには暗い灰色とは異なり明るい灰色（明るい白と明確に判別することができる明るい灰色）となる。保留アイコン９Ａのストック数の色は明るい青色であり、保留アイコン９Ｂのストック数の色は明るい赤色である。

【１０９１】

ゲート２８を遊技球が通過したことに基づいて、「○」画像と「×」画像とを交互にアクティブ表示と非アクティブ表示とにする普通図柄の変動演出（変動表示）を開始し（例えば、「○」画像をアクティブ表示とすると、「×」画像を非アクティブ画像とし、「×」画像をアクティブ画像とすると、「○」画像を非アクティブ表示とする。）、普通図柄の変動演出（変動表示）が終了するときに、普通図柄の抽選による普通図柄の当落結果が当たりであるときには「○」画像をアクティブ表示とするとともに「×」画像を非アクティブ表示とした状態を維持することで報知する一方、普通図柄の抽選による普通図柄の当落結果がハズレであるときには「×」画像をアクティブ表示とするとともに「○」画像を非アクティブ表示とした状態を維持することで報知する。

【１０９２】

遊技者がハンドル６０を回動操作し、左遊技領域３Ａを遊技球が流下するように遊技球を発射して左打ちによる遊技を行い、流下する遊技球が第１始動口２０へ入球すると、先読みにより白色の第１保留アイコン９Ａに決定されて表示される。白色の第１保留アイコン９Ａが変動表示位置へ移動して白色の変動アイコン９Ｃとなると、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される。演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが変動方向へ向かって低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。この変動中に、遊技球が第１始動口２０へ連続して２球入球し、最初に入球した遊技球に対しては、先読みにより白色の第１保留アイコン９Ａに決定されて表示され、後続の２番目に入球した遊技球に対しては、先読みにより白色の第２保留アイコン９Ａに決定され表示さ

れる。その後、直ぐに、この変動中に、遊技球が運よく第１始動口２０へ連続して２球入球し、最初に入球した遊技球に対しては、先読みにより白色の第１保留アイコン９Ａに決定されて表示され、後続の２番目に入球した遊技球に対しては、先読みにより白色の第２保留アイコン９Ａに決定され表示される。これにより、保留アイコン９Ａがストックされて４つ存在し、保留球が満タンな状態（最大数となる状態）となる。ここでは、保留アイコン９Ｂが全くストックされていないため、情報表示領域ＦＨＲでは、下段左側に数字４（保留アイコン９Ａがストックされた数：４）、下段右側に数字０（ゼロ）（保留アイコン９Ｂがストックされている数：０（ゼロ））が表示される。遊技者は、ストックされた保留アイコン９Ａが満タンとなったことによりハンドル６０の回動操作を停止している。

【１０９３】

この変動中に、遊技者は、ストックされた保留アイコン９Ａが満タンとなったことによりハンドル６０の回動操作を停止したタイミングで、図９２－１（Ａ）に示すように、左遊技領域３Ａを流下する遊技球が上流側に１球、ワープ部１２Ｂの左方となる中流側に１球、下流側へ向かって流下している。

【１０９４】

その後、図９２－１（Ｂ）に示すように、高速変動中の左演出図柄８Ｌが半透明な状態から再び不透明な状態へ変化し減速し、遊技者は、上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨いだ状態で、減速する表示態様の左演出図柄８Ｌ（ここでは、数字「３」の下側部分）を、無色透明な平板部材であるイルミネーションパネル（導光板）１８、そして透明アクリル板２ｚにおける左遊技領域３Ａの上側特定遊技領域３Ａａを通して視認することができる。

【１０９５】

具体的には、減速する表示態様の左演出図柄８Ｌ（数字「３」）が表示画面７ａの上方から侵入開始した直後においては、左演出図柄８Ｌ（数字「３」）の一部が上側特定表示画面７ａａにおいてのみ表示された状態となるため、左演出図柄８Ｌ（数字「３」）が上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとに表示される比率は、上側特定表示画面７ａａに表示される比率が１００％となり、非特定表示画面７ａｂに表示される比率が０（ゼロ）％となるものの、減速する表示態様の左演出図柄８Ｌ（数字「３」）が表示画面７ａの上方から侵入開始して下方向へ向かって移動するにつれて上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨いだ状態となり、減速する表示態様の左演出図柄８Ｌ（数字「３」）が上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとに表示される比率として、上側特定表示画面７ａａに表示される比率が非特定表示画面７ａｂに表示される比率と比べて低くなるように変化したあと、最終的に、減速する表示態様の左演出図柄８Ｌ（数字「３」）が上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨がず、上側特定表示画面７ａから消えて非特定表示画面７ａｂのみ表示されることとなる。なお、情報表示領域ＦＨＲは、上述したように、最も手前側に配置されているため、減速する表示態様の左演出図柄８Ｌ（数字「３」）が情報表示領域ＦＨＲの後方を通過することとなる。このため、減速する表示態様の左演出図柄８Ｌ（数字「３」）の一部が情報表示領域ＦＨＲに覆われることとなる。

【１０９６】

また、高速変動中の左演出図柄８Ｌが半透明な状態から再び不透明な状態へ変化し減速し、下側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨いだ状態で、遊技者は、減速する表示態様の左演出図柄８Ｌ（ここでは、数字「１」）を、無色透明な平板部材であるイルミネーションパネル（導光板）１８、無色透明なワープ部１２Ｂ、無色透明な侵入落下防止壁１０Ｂａ、そして透明アクリル板２ｚにおける左遊技領域３Ａの下側特定遊技領域３Ａａを通して視認することができる。このとき、遊技球が無色透明なワープ部１２Ｂの入口部から流入して無色透明なワープ部１２Ｂ内を流下している。

【１０９７】

具体的には、減速する表示態様の左演出図柄８Ｌ（数字「１」）が下側特定表示画面７ａａの上方から侵入開始する直前においては、非特定表示画面７ａｂにおいてのみ表示さ

れた状態となるため、左演出図柄８Ｌ（数字「１」）が下側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとに表示される比率は、下側特定表示画面７ａａに表示される比率が０（ゼロ）％となり、非特定表示画面７ａｂに表示される比率が１００％となるものの、減速する表示態様の左演出図柄８Ｌ（数字「１」）が下側特定表示画面７ａａの上方から侵入開始して下方向へ向かって移動するにつれて下側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨いだ状態となり、減速する表示態様の左演出図柄８Ｌ（数字「１」）が下側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとに表示される比率として、下側特定表示画面７ａａに表示される比率が非特定表示画面７ａｂに表示される比率と比べて高くなるように変化したあと、減速する表示態様の左演出図柄８Ｌ（数字「１」）が下側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨がず、非特定表示画面７ａｂから消えて下側特定表示画面７ａａのみ表示され、最終的に、下側特定表示画面７ａａの下方への移動により消えることとなる。なお、無色透明なワープ部１２Ｂ内を流下している遊技球は、無色透明なワープ部１２Ｂが画像表示装置７ａの前方に配置されているため、下側特定表示画面７ａａに表示されている減速する表示態様の左演出図柄８Ｌ（数字「１」）の一部を覆うこととなる。

【１０９８】

その後、まず左演出図柄８Ｌが数字「４」で仮停止表示され、右演出図柄８Ｒが数字「１」で仮停止表示され、そして中演出図柄８Ｃが数字「２」で仮停止表示されると、その後、図９２－１（Ｃ）に示すように、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが同一の図柄に揃わずにハズレが確定する。これに伴い、白色の変動アイコン９Ｃが表示画面７ａから消える。

【１０９９】

白色の第１保留アイコン９Ａが変動表示位置へ移動して白色の変動アイコン９Ｃとなると、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される。演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、その直後に、図９２－１（Ｄ）に示すように、白色の変動アイコン９Ｃから黄色（ゴールド）の変動アイコン９Ｃへ変化する。なお、白色の第１保留アイコン９Ａが変動表示位置へ移動したことに伴い、白色の第４保留アイコン９Ａが白色の第３保留アイコン９Ａとなり、白色の第３保留アイコン９Ａが白色の第２保留アイコンとなり、白色の第２保留アイコンが白色の第１保留アイコンとなり、ストックされた保留アイコン９Ａが３つ存在する状態となる。ここでは、保留アイコン９Ｂが全くストックされていないため、情報表示領域ＦＨＲでは、下段左側に数字３（保留アイコン９Ａがストックされた数：３）、下段右側に数字０（ゼロ）（保留アイコン９Ｂがストックされている数：０（ゼロ））が表示される。

【１１００】

その後、図９２－１（Ｅ）に示すように、まず左演出図柄８Ｌが数字「１」で仮停止表示され、右演出図柄８Ｒが数字「２」で仮停止表示され、中演出図柄８Ｃの変動演出（変動表示）が継続された状態となる。その後、第１可動役物１４が左側の退避位置から右方へ向かって移動することで出現し、仮停止表示されている左演出図柄８Ｌを通り過ぎたタイミングで、左側の退避位置へ向かって移動開始する。このとき、図９２－１（Ｆ）に示すように、退避位置へ向かって移動する第１可動役物１４が数字「１」の左演出図柄８Ｌを左方へ引っ張りながら移動する表示態様となる。数字「１」の左演出図柄８Ｌが左方へ引っ張られることで、新たに数字「２」の左演出図柄８Ｌが徐々に出現し、第１可動役物１４が左側の退避位置へ再び戻ると、左演出図柄８Ｌが数字「２」で仮停止表示され、右演出図柄８Ｒが数字「２」で仮停止表示され、中演出図柄８Ｃの変動表示が継続された状態となり、リーチが形成される。

【１１０１】

上述したように、前方から後方へ向かって、透明アクリル板２ｚ→装飾体２ｙ→第１イルミネーションパネル１８ａ→第２イルミネーションパネル１８ｂ→第２可動役物１５Ｃ→第１可動役物１４Ｃ→画像表示装置７という順番で配置されているため、第２イルミネーションパネル１８ｂが画像表示装置７の前方に配置されている。これにより、第１可動

役物１４が左側の退避位置から右方へ向かって移動することで出現すると、遊技者は、第１可動役物１４の上側部分が上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨いだ状態で、第１可動役物１４の上側部分を、透明アクリル板２ｚにおける左遊技領域３Ａの上側特定遊技領域３Ａａを通して視認することができる。上側特定表示画面７ａａ内に表示される情報表示領域ＦＨＲは、移動する第１可動役物１４により覆われる状態がある。また、遊技者は、第１可動役物１４の下側部分が下側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨いだ状態で、第１可動役物１４の下側部分を、無色透明なワープ部１２Ｂ、無色透明な侵入落下防止壁１０Ｂａ、そして透明アクリル板２ｚにおける左遊技領域３Ａの下側特定遊技領域３Ａａを通して視認することができる。

【１１０２】

リーチが形成されると、その後、仮停止表示されている左演出図柄８Ｌおよび右演出図柄８Ｒ、変動演出（変動表示）が継続されている中演出図柄８Ｃ、ストックされている３つの白色の保留アイコン９Ａ、黄色の（ゴールド）の変動アイコン９Ｃ、変動表示位置が非表示される（表示画面７ａから消える）。このとき、情報表示領域ＦＨＲは、非表示される（表示画面７ａから消える）ことなく、表示が継続されている。

【１１０３】

続いて、図９２－２（Ｇ）に示すように、無色透明な平板部材であるイルミネーションパネル（導光板）１８を構成する第２イルミネーションパネル１８ｂに味方キャラクタＣＲＡおよび味方キャラクタＣＲＡから発せられる光の放射画像が黄色（ゴールド）で表示される（出現する）。

【１１０４】

味方キャラクタＣＲＡは、出現すると、当該変動に対する当たりの期待度が上昇したことを遊技者に示唆することができる画像であり、当たりの期待度を示唆する画像に含まれるものである。このため、遊技者は、味方キャラクタＣＲＡに対する関心が高い。味方キャラクタＣＲＡは、出現する表示色により、当たりの期待度の上昇の期待度を示唆することもでき、青色→赤色→黄色（ゴールド）という順番で当たりの期待度の上昇の期待度が高くなっている。

【１１０５】

上述したように、前方から後方へ向かって、透明アクリル板２ｚ→装飾体２ｙ→第１イルミネーションパネル１８ａ→第２イルミネーションパネル１８ｂ→第２可動役物１５Ｃ→第１可動役物１４Ｃ→画像表示装置７という順番で配置されているため、第２イルミネーションパネル１８ｂが画像表示装置７の前方に配置されている。これにより、遊技者は、味方キャラクタＣＲＡから発せられる光の放射画像が上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨いだ状態で、味方キャラクタＣＲＡから発せられる光の放射画像を、透明アクリル板２ｚにおける左遊技領域３Ａの上側特定遊技領域３Ａａを通して視認することができる。上側特定表示画面７ａａ内に表示される情報表示領域ＦＨＲの一部は、味方キャラクタＣＲＡから発せられる光の放射画像により覆われた状態となっている。また、遊技者は、味方キャラクタＣＲＡから発せられる光の放射画像が下側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨いだ状態で、味方キャラクタＣＲＡから発せられる光の放射画像を、無色透明なワープ部１２Ｂ、無色透明な侵入落下防止壁１０Ｂａ、そして透明アクリル板２ｚにおける左遊技領域３Ａの下側特定遊技領域３Ａａを通して視認することができる。また、味方キャラクタＣＲＡから発せられる光の放射画像は、第２可動役物１５を覆っていない状態となっている。また、遊技者は、味方キャラクタＣＲＡが非特定表示画面７ａｂと対応する第２イルミネーションパネル１８ｂの領域にのみ表示され、第２イルミネーションパネル１８ｂの後方に配置される画像表示装置７の表示画面７ａのうち、第２イルミネーションパネル１８ｂに表示される味方キャラクタＣＲＡが上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨がず、かつ、下側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨がない状態で、第２イルミネーションパネル１８ｂに表示される味方キャラクタＣＲＡを視認することができる。

【１１０６】

続いて、図９２－２（Ｈ）に示すように、第２可動役物１５が退避位置から進出位置（表示画面７の中央位置）まで移動して停止する。上述したように、前方から後方へ向かって、透明アクリル板２ｚ→装飾体２ｙ→第１イルミネーションパネル１８ａ→第２イルミネーションパネル１８ｂ→第２可動役物１５Ｃ→第１可動役物１４Ｃ→画像表示装置７という順番で配置されているため、第２イルミネーションパネル１８ｂが画像表示装置７および第２可動役物１５の前方に配置されている。これにより、第２可動役物１５は、退避位置において退避していた状態とは異なり、進出位置（表示画面７の中央位置）において、味方キャラクタＣＲＡおよび味方キャラクタＣＲＡから発せられる光の放射画像により覆われるものの、視認可能な状態となっている。

【１１０７】

第２可動役物１５が進出位置（表示画面７の中央位置）において停止し、所定時間（例えば、３秒）が経過すると、第２可動役物１５が進出位置（表示画面７の中央位置）から退避位置へ移動して停止した状態となったあと、無色透明な平板部材であるイルミネーションパネル（導光板）１８を構成する第２イルミネーションパネル１８ｂに表示されていた味方キャラクタＣＲＡが消えると、図９２－２（Ｉ）に示すように、無色透明な平板部材であるイルミネーションパネル（導光板）１８を構成する第１イルミネーションパネル１８ａに翼型の味方キャラクタＣＲＡおよび翼型の味方キャラクタＣＲＡから発せられる光の放射画像が虹色（レインボー）で表示される（出現する）。このとき、画像表示装置７の表示画面７ａが暗転されて真っ黒となる。翼型の味方キャラクタＣＲＡは、味方キャラクタＣＲＡから翼型の味方キャラクタＣＲＡへ変化したものである。

【１１０８】

上述したように、前方から後方へ向かって、透明アクリル板２ｚ→装飾体２ｙ→第１イルミネーションパネル１８ａ→第２イルミネーションパネル１８ｂ→第２可動役物１５Ｃ→第１可動役物１４Ｃ→画像表示装置７という順番で配置されているため、第２イルミネーションパネル１８ｂが画像表示装置７の前方に配置されている。これにより、遊技者は、翼型の味方キャラクタＣＲＡの翼および翼型の味方キャラクタＣＲＡから発せられる光の放射画像が上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨いだ状態で、翼型の味方キャラクタＣＲＡの翼および翼型の味方キャラクタＣＲＡから発せられる光の放射画像を、透明アクリル板２ｚにおける左遊技領域３Ａの上側特定遊技領域３Ａａを通して視認することができる。ここでは、上側特定表示画面７ａａ内に表示される情報表示領域ＦＨＲの一部は、翼型の方キャラクタＣＲＡの翼および翼型の方キャラクタＣＲＡから発せられる光の放射画像により覆われていない状態となってる。また、遊技者は、翼型の味方キャラクタＣＲＡから発せられる光の放射画像が下側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨いだ状態で、翼型の味方キャラクタＣＲＡから発せられる光の放射画像を、無色透明なワープ部１２Ｂ、無色透明な侵入落下防止壁１０Ｂａ、そして透明アクリル板２ｚにおける左遊技領域３Ａの下側特定遊技領域３Ａａを通して視認することができる。また、翼型の味方キャラクタＣＲＡから発せられる光の放射画像は、第２可動役物１５の一部を覆っている状態となっている。また、遊技者は、翼型の味方キャラクタＣＲＡのうち翼以外の部分（頭、両腕、胸、腰などの身体）が非特定表示画面７ａｂと対応する第１イルミネーションパネル１８ａの領域にのみ表示され、第１イルミネーションパネル１８ａの後方に配置される画像表示装置７の表示画面７ａのうち、翼型の味方キャラクタＣＲＡのうち翼以外の部分（頭、両腕、胸、腰などの身体）が上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨がず、かつ、下側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨がない状態で、翼型の味方キャラクタＣＲＡのうち翼以外の部分（頭、両腕、胸、腰などの身体）を視認することができる。

【１１０９】

また、画像表示装置７の表示画面７ａが暗転されて真っ黒となることにより、第１イルミネーションパネル１８ａに虹色（レインボー）で表示されている（出現されている）翼型の味方キャラクタＣＲＡおよび翼型の味方キャラクタＣＲＡから発せられる光の放射画像を目立たせることができる。

【１１１０】
第１イルミネーションパネル１８ａに虹色（レインボー）で表示されている（出現されている）翼型の味方キャラクタＣＲＡおよび翼型の味方キャラクタＣＲＡから発せられる光の放射画像が所定時間（例えば、３秒）だけ継続されると、当たり確定を報知する虹色（レインボー）で表示される（出現する）翼型の味方キャラクタＣＲＡおよび翼型の味方キャラクタＣＲＡから発せられる光の放射画像が非表示される（第１イルミネーションパネル１８ａから消える）。
【１１１１】
第１イルミネーションパネル１８ａから虹色（レインボー）で表示される（出現する）翼型の味方キャラクタＣＲＡおよび翼型の味方キャラクタＣＲＡから発せられる光の放射画像が消えると、図９２－２（Ｊ）に示すように、画像表示装置７の表示画面７ａを暗転して真っ暗な画面が解除され元の背景画像となって、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃおよび右演出図柄が数字「２」で一斉に（同時に）仮停止表示された状態となる。その後、図９１―２（Ｊ）に示した大当たりオープニング演出へすすむこととなる。
【１１１２】
このように、特定遊技領域を用いた演出Ｂでは、画像表示装置７の表示画面７ａに表示される所定の画像（図９２－１（Ｂ）の左演出図柄８Ｌである数字「３」）、第２イルミネーションパネル１８ｂに表示される所定の画像（図９２－２（Ｇ），（Ｈ）の味方キャラクタＣＲＡから発せられる光の放射画像）、第１イルミネーションパネル１８ａに表示される所定の画像（図９２－２（Ｉ）の翼型の味方キャラクタＣＲＡの翼および翼型の味方キャラクタＣＲＡから発せられる光の放射画像）を上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨いだ状態で表示することができるようになっているし、また、画像表示装置７の表示画面７ａに表示される所定の画像（図９２－１（Ｂ）の左演出図柄８Ｌである数字「１」）、第２イルミネーションパネル１８ｂに表示される所定の画像（図９２－２（Ｇ），（Ｈ）の味方キャラクタＣＲＡから発せられる光の放射画像）、第１イルミネーションパネル１８ａに表示される所定の画像（図９２－２（Ｉ）の翼型の味方キャラクタＣＲＡから発せられる光の放射画像）を下側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨いだ状態で表示することができるようになっている。これにより、興趣の向上を図ることができる。
【１１１３】
また、特定遊技領域を用いた演出Ｂでは、画像表示装置７の表示画面７ａに表示される所定の画像（図９２－１（Ｂ）の左演出図柄８Ｌである数字「３」）は、上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとに表示される比率が変化することができるようになっているし、また、特定遊技領域を用いた演出Ｂでは、画像表示装置７の表示画面７ａに表示される所定の画像（図９２－１（Ｂ）の左演出図柄８Ｌである数字「１」）は、下側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとに表示される比率が変化することができるようになっている。これにより、所定の画像が上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとに表示される比率が変化する画像である動画とすることができるため、画像表示装置７の表示画面７ａの一部である上側特定表示画面７ａａが遊技領域３の一部である上側特定遊技領域３Ａａにより覆われる状態であっても、遊技者の視線を上側特定表示画面７ａａへ向けさせることができるため、画像表示装置７の表示領域７ａ全体を有効に使用して、魅力ある画像演出を遊技者に提供することができる。また、所定の画像が下側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとに表示される比率が変化する画像である動画とすることができるため、画像表示装置７の表示画面７ａの一部である下側特定表示画面７ａａが遊技領域３の一部である下側特定遊技領域３Ａａにより覆われる状態であっても、遊技者の視線を下側特定表示画面７ａａへ向けさせることができるため、画像表示装置７の表示領域７ａ全体を有効に使用して、魅力ある画像演出を遊技者に提供することができる。
【１１１４】
また、特定遊技領域を用いた演出Ｂでは、画像表示装置７の表示画面７ａに表示される

所定の画像（図９２－１（Ｂ）の左演出図柄８Ｌである数字「３」）は、上側特定表示画面７ａａに表示される比率が非特定表示画面７ａｂに表示される比率と比べて低くなったあと、上側特定表示画面７ａａから消えることができるようになっている。これにより、上側特定表示画面７ａａに表示される比率が非特定表示画面７ａｂに表示される比率と比べて低くなるように所定の画像を移動させることができる。また、所定の画像を移動する場合には、上側特定表示画面７ａａに表示される比率が非特定表示画面７ａｂに表示される比率と比べて低くなるのであれば、どのように移動しても良いため、移動方向へのバリエーションを増やすことができる。

【１１１５】

［特定遊技領域を用いた演出Ｃ］

次に、特定遊技領域を用いた演出Ｃについて図９２－３を参照して説明する。特定遊技領域を用いた演出Ｃでは、上述したように、画像表示装置７の表示画面７ａに各種画像の表示のほかに、イルミネーションパネル１８（第１イルミネーションパネル１８ａ、第２イルミネーションパネル１８ｂ）の発光による画像が表示されたりする演出である。ここでは、遊技者がハンドル６０を回動操作し、左遊技領域３Ａを遊技球が流下するように遊技球を発射して左打ちによる遊技を行うものとする。

【１１１６】

また、特定遊技領域を用いた演出Ｃでは、画像表示装置７の表示画面７ａの左上側、つまり上側特定表示画面７ａａ内に、普通図柄の変動演出（変動表示）および普通図柄の当落結果と、保留アイコン９Ａがストックされた数と、保留アイコン９Ｂがストックされている数と、を表示する情報表示領域ＦＨＲが設けられている。情報表示領域ＦＨＲは、最も手前側に配置されているため、左演出図柄８Ｌにより視認性が阻害されることがないし、表示画面７ａに表示される各種エフェクト画像、各種キャラクタ画像や他の演出画像により視認性が阻害されることがない。上側特定表示画面７ａａ内に設けれた情報表示領域ＦＨＲは、無色透明な平板部材であるイルミネーションパネル（導光板）１８、そして透明アクリル板２ｚにおける左遊技領域３Ａの上側特定遊技領域３Ａａを通して視認することができる。上側特定表示画面７ａａ内に設けれた情報表示領域ＦＨＲは、遊技機１の電源が投入されると、遮断されるまで常に表示された状態となっている。

【１１１７】

情報表示領域ＦＨＲは正方形の領域となっており、上段左側に「○」画像、上段右側に「×」画像が表示され、下段左側に保留アイコン９Ａがストックされている数が表示され、下段右側に保留アイコン９Ｂがストックされている数が表示される。情報表示領域ＦＨＲの領域全体が背景色として黒色となっており、上段左側の「○」画像、上段右側の「×」画像、下段左側の保留アイコン９Ａのストック数、下段右側の保留アイコン９Ｂのストック数を見易くしている。もちろん、上段左側の「○」画像、上段右側の「×」画像、下段左側の保留アイコン９Ａのストック数、下段右側の保留アイコン９Ｂのストック数は、黒色とは異なる色であって明るい色となっている。「○」画像、「×」画像がアクティブ表示のときには明るい白色となり、「○」画像、「×」画像が非アクティブ表示のときには暗い灰色とは異なり明るい灰色（明るい白と明確に判別することができる明るい灰色）となる。保留アイコン９Ａのストック数の色は明るい青色であり、保留アイコン９Ｂのストック数の色は明るい赤色である。

【１１１８】

ゲート２８を遊技球が通過したことに基づいて、「○」画像と「×」画像とを交互にアクティブ表示と非アクティブ表示とにする普通図柄の変動演出（変動表示）を開始し（例えば、「○」画像をアクティブ表示とすると、「×」画像を非アクティブ画像とし、「×」画像をアクティブ画像とすると、「○」画像を非アクティブ表示とする。）、普通図柄の変動演出（変動表示）が終了するときに、普通図柄の抽選による普通図柄の当落結果が当たりであるときには「○」画像をアクティブ表示とするとともに「×」画像を非アクティブ表示とした状態を維持することで報知する一方、普通図柄の抽選による普通図柄の当落結果がハズレであるときには「×」画像をアクティブ表示とするとともに「○」画像を

非アクティブ表示とした状態を維持することで報知する。

【１１１９】

遊技者がハンドル６０を回動操作し、左遊技領域３Ａを遊技球が流下するように遊技球を発射して左打ちによる遊技を行い、流下する遊技球が第１始動口２０へ入球すると、先読みにより白色の第１保留アイコン９Ａに決定されて表示される。白色の第１保留アイコン９Ａが変動表示位置へ移動して白色の変動アイコン９Ｃとなると、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される。演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが変動方向へ向かって低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。この変動中に、遊技球が第１始動口２０へ連続して２球入球し、最初に入球した遊技球に対しては、先読みにより白色の第１保留アイコン９Ａに決定されて表示され、後続の２番目に入球した遊技球に対しては、先読みにより白色の第２保留アイコン９Ａに決定され表示される。その後、直ぐに、この変動中に、遊技球が運よく第１始動口２０へ連続して２球入球し、最初に入球した遊技球に対しては、先読みにより白色の第１保留アイコン９Ａに決定されて表示され、後続の２番目に入球した遊技球に対しては、先読みにより白色の第２保留アイコン９Ａに決定され表示される。これにより、保留アイコン９Ａがストックされて４つ存在し、保留球が満タンな状態（最大数となる状態）となる。ここでは、保留アイコン９Ｂが全くストックされていないため、情報表示領域ＦＨＲでは、下段左側に数字４（保留アイコン９Ａがストックされた数：４）、下段右側に数字０（ゼロ）（保留アイコン９Ｂがストックされている数：０（ゼロ））が表示される。遊技者は、ストックされた保留アイコン９Ａが満タンとなったことによりハンドル６０の回動操作を停止している。

【１１２０】

この変動中に、遊技者は、ストックされた保留アイコン９Ａが満タンとなったことによりハンドル６０の回動操作を停止したタイミングで、図９２－３（Ａ）に示すように、左遊技領域３Ａを流下する遊技球が上流側に１球、ワープ部１２Ｂの左方となる中流側に１球、下流側へ向かって流下している。

【１１２１】

その後、図９２－３（Ｂ）に示すように、高速変動中の左演出図柄８Ｌが半透明な状態から再び不透明な状態へ変化し減速し、遊技者は、上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨いだ状態で、減速する表示態様の左演出図柄８Ｌ（ここでは、数字「３」の下側部分）を、無色透明な平板部材であるイルミネーションパネル（導光板）１８、そして透明アクリル板２ｚにおける左遊技領域３Ａの上側特定遊技領域３Ａａを通して視認することができる。

【１１２２】

具体的には、減速する表示態様の左演出図柄８Ｌ（数字「３」）が表示画面７ａの上方から侵入開始した直後においては、左演出図柄８Ｌ（数字「３」）の一部が上側特定表示画面７ａａにおいてのみ表示された状態となるため、左演出図柄８Ｌ（数字「３」）が上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとに表示される比率は、上側特定表示画面７ａａに表示される比率が１００％となり、非特定表示画面７ａｂに表示される比率が０（ゼロ）％となるものの、減速する表示態様の左演出図柄８Ｌ（数字「３」）が表示画面７ａの上方から侵入開始して下方向へ向かって移動するにつれて上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨いだ状態となり、減速する表示態様の左演出図柄８Ｌ（数字「３」）が上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとに表示される比率として、上側特定表示画面７ａａに表示される比率が非特定表示画面７ａｂに表示される比率と比べて低くなるように変化したあと、最終的に、減速する表示態様の左演出図柄８Ｌ（数字「３」）が上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨がず、上側特定表示画面７ａから消えて非特定表示画面７ａｂのみ表示されることとなる。なお、情報表示領域ＦＨＲは、上述したように、最も手前側に配置されているため、減速する表示態様の左演出図柄８Ｌ（数字「３」）が情報表示領域ＦＨＲの後方を通過することとなる。このため、減速する表示態様の左演出図柄８Ｌ（数字「３」）の一部が情報表示領域ＦＨＲに覆

われることとなる。
【１１２３】
　また、高速変動中の左演出図柄８Ｌが半透明な状態から再び不透明な状態へ変化し減速し、下側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨いだ状態で、遊技者は、減速する表示態様の左演出図柄８Ｌ（ここでは、数字「１」）を、無色透明な平板部材であるイルミネーションパネル（導光板）１８、無色透明なワープ部１２Ｂ、無色透明な侵入落下防止壁１０Ｂａ、そして透明アクリル板２ｚにおける左遊技領域３Ａの下側特定遊技領域３Ａａを通して視認することができる。このとき、遊技球が無色透明なワープ部１２Ｂの入口部から流入して無色透明なワープ部１２Ｂ内を流下している。
【１１２４】
　具体的には、減速する表示態様の左演出図柄８Ｌ（数字「１」）が下側特定表示画面７ａａの上方から侵入開始する直前においては、非特定表示画面７ａｂにおいてのみ表示された状態となるため、左演出図柄８Ｌ（数字「１」）が下側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとに表示される比率は、下側特定表示画面７ａａに表示される比率が０（ゼロ）％となり、非特定表示画面７ａｂに表示される比率が１００％となるものの、減速する表示態様の左演出図柄８Ｌ（数字「１」）が下側特定表示画面７ａａの上方から侵入開始して下方向へ向かって移動するにつれて下側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨いだ状態となり、減速する表示態様の左演出図柄８Ｌ（数字「１」）が下側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとに表示される比率として、下側特定表示画面７ａａに表示される比率が非特定表示画面７ａｂに表示される比率と比べて高くなるように変化したあと、減速する表示態様の左演出図柄８Ｌ（数字「１」）が下側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨がず、非特定表示画面７ａｂから消えて下側特定表示画面７ａａのみ表示され、最終的に、下側特定表示画面７ａａの下方への移動により消えることとなる。なお、無色透明なワープ部１２Ｂ内を流下している遊技球は、無色透明なワープ部１２Ｂが画像表示装置７ａの前方に配置されているため、下側特定表示画面７ａａに表示されている減速する表示態様の左演出図柄８Ｌ（数字「１」）の一部を覆うこととなる。
【１１２５】
　また、高速変動中の左演出図柄８Ｌが半透明な状態から再び不透明な状態へ変化し減速すると、無色透明な平板部材であるイルミネーションパネル（導光板）１８を構成する第２イルミネーションパネル１８ｂに味方キャラクタＣＲＡおよび味方キャラクタＣＲＡから発せられる光の放射画像が黄色（ゴールド）で表示される（出現する）。
【１１２６】
　味方キャラクタＣＲＡは、出現すると、当該変動に対する当たりの期待度が上昇したことを遊技者に示唆することができる画像であり、当たりの期待度を示唆する画像に含まれるものである。このため、遊技者は、味方キャラクタＣＲＡに対する関心が高い。味方キャラクタＣＲＡは、出現する表示色により、当たりの期待度の上昇の期待度を示唆することもでき、青色→赤色→黄色（ゴールド）という順番で当たりの期待度の上昇の期待度が高くなっている。
【１１２７】
　上述したように、前方から後方へ向かって、透明アクリル板２ｚ→装飾体２ｙ→第１イルミネーションパネル１８ａ→第２イルミネーションパネル１８ｂ→第２可動役物１５Ｃ→第１可動役物１４Ｃ→画像表示装置７という順番で配置されているため、第２イルミネーションパネル１８ｂが画像表示装置７の前方に配置されている。これにより、遊技者は、味方キャラクタＣＲＡから発せられる光の放射画像が上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨いだ状態で、味方キャラクタＣＲＡから発せられる光の放射画像を、透明アクリル板２ｚにおける左遊技領域３Ａの上側特定遊技領域３Ａａを通して視認することができる。上側特定表示画面７ａａ内に表示される情報表示領域ＦＨＲの一部と、上側特定表示画面７ａａ内に侵入した、減速する表示態様の左演出図柄８Ｌの一部は、味方キャラクタＣＲＡから発せられる光の放射画像により覆われた状態となっている。また

、遊技者は、味方キャラクタＣＲＡから発せられる光の放射画像が下側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨いだ状態で、味方キャラクタＣＲＡから発せられる光の放射画像を、無色透明なワープ部１２Ｂ、無色透明な侵入落下防止壁１０Ｂａ、そして透明アクリル板２ｚにおける左遊技領域３Ａの下側特定遊技領域３Ａａを通して視認することができる。下側特定表示画面７ａａ内に侵入した、減速する表示態様の左演出図柄８Ｌの一部は、味方キャラクタＣＲＡから発せられる光の放射画像により覆われた状態となっている。また、味方キャラクタＣＲＡから発せられる光の放射画像は、第２可動役物１５を覆っていない状態となっている。また、遊技者は、味方キャラクタＣＲＡが非特定表示画面７ａｂと対応する第２イルミネーションパネル１８ｂの領域にのみ表示され、第２イルミネーションパネル１８ｂの後方に配置される画像表示装置７の表示画面７ａのうち、上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨がず、かつ、下側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨がない状態で、味方キャラクタＣＲＡを視認することができる。また、遊技者は、味方キャラクタＣＲＡが非特定表示画面７ａｂと対応する第２イルミネーションパネル１８ｂの領域にのみ表示され、第２イルミネーションパネル１８ｂに表示される味方キャラクタＣＲＡが第２イルミネーションパネル１８ｂの後方に配置される画像表示装置７の表示画面７ａのうち、左演出図柄８Ｌの変動領域（上下方向に長い矩形形状を有する領域）と中演出図柄８Ｃの変動領域（上下方向に長い矩形形状を有する領域）とを跨ぐとともに、中演出図柄８Ｃの変動領域（上下方向に長い矩形形状を有する領域）と右演出図柄８Ｒの変動領域（上下方向に長い矩形形状を有する領域）とを跨ぐ状態で、第２イルミネーションパネル１８ｂに表示される味方キャラクタＣＲＡを視認することができる。

【１１２８】

その後、左演出図柄８Ｌが数字「４」で仮停止表示され、右演出図柄８Ｒが数字「１」で仮停止表示され、そして中演出図柄８Ｃが数字「２」で仮停止表示されると、無色透明な平板部材であるイルミネーションパネル（導光板）１８を構成する第２イルミネーションパネル１８ｂに表示されていた味方キャラクタＣＲＡが消え、その後、図９２－３（Ｃ）に示すように、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが同一の図柄に揃わずにハズレが確定する。これに伴い、白色の変動アイコン９Ｃが表示画面７ａから消える。

【１１２９】

白色の第１保留アイコン９Ａが変動表示位置へ移動して白色の変動アイコン９Ｃとなると、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される。演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、その直後に、図９２－３（Ｄ）に示すように、白色の変動アイコン９Ｃから黄色（ゴールド）の変動アイコン９Ｃへ変化する。なお、白色の第１保留アイコン９Ａが変動表示位置へ移動したことに伴い、白色の第４保留アイコン９Ａが白色の第３保留アイコン９Ａとなり、白色の第３保留アイコン９Ａが白色の第２保留アイコンとなり、白色の第２保留アイコンが白色の第１保留アイコンとなり、ストックされた保留アイコン９Ａが３つ存在する状態となる。ここでは、保留アイコン９Ｂが全くストックされていないため、情報表示領域ＦＨＲでは、下段左側に数字３（保留アイコン９Ａがストックされた数：３）、下段右側に数字０（ゼロ）（保留アイコン９Ｂがストックされている数：０（ゼロ））が表示される。

【１１３０】

その後、図９２－３（Ｅ）に示すように、高速変動中の左演出図柄８Ｌが半透明な状態から再び不透明な状態へ変化し減速し、遊技者は、上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨いだ状態で、減速する表示態様の左演出図柄８Ｌ（ここでは、数字「１」の下側部分）を、無色透明な平板部材であるイルミネーションパネル（導光板）１８、そして透明アクリル板２ｚにおける左遊技領域３Ａの上側特定遊技領域３Ａａを通して視認することができる。

【１１３１】

具体的には、減速する表示態様の左演出図柄８Ｌ（数字「１」）が表示画面７ａの上方

から侵入開始した直後においては、左演出図柄８Ｌ（数字「１」）の一部が上側特定表示画面７ａａにおいてのみ表示された状態となるため、左演出図柄８Ｌ（数字「１」）が上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとに表示される比率は、上側特定表示画面７ａａに表示される比率が１００％となり、非特定表示画面７ａｂに表示される比率が０（ゼロ）％となるものの、減速する表示態様の左演出図柄８Ｌ（数字「１」）が表示画面７ａの上方から侵入開始して下方向へ向かって移動するにつれて上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨いだ状態となり、減速する表示態様の左演出図柄８Ｌ（数字「１」）が上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとに表示される比率として、上側特定表示画面７ａａに表示される比率が非特定表示画面７ａｂに表示される比率と比べて低くなるように変化したあと、最終的に、減速する表示態様の左演出図柄８Ｌ（数字「１」）が上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨がず、上側特定表示画面７ａから消えて非特定表示画面７ａｂのみ表示されることとなる。なお、情報表示領域ＦＨＲは、上述したように、最も手前側に配置されているため、減速する表示態様の左演出図柄８Ｌ（数字「１」）が情報表示領域ＦＨＲの後方を通過することとなる。このため、減速する表示態様の左演出図柄８Ｌ（数字「１」）の一部が情報表示領域ＦＨＲに覆われることとなる。

【１１３２】

また、高速変動中の左演出図柄８Ｌが半透明な状態から再び不透明な状態へ変化し減速し、下側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨いだ状態で、遊技者は、減速する表示態様の左演出図柄８Ｌ（ここでは、数字「８」）を、無色透明な平板部材であるイルミネーションパネル（導光板）１８、無色透明なワープ部１２Ｂ、無色透明な侵入落下防止壁１０Ｂａ、そして透明アクリル板２ｚにおける左遊技領域３Ａの下側特定遊技領域３Ａａを通して視認することができる。

【１１３３】

具体的には、減速する表示態様の左演出図柄８Ｌ（数字「８」）が下側特定表示画面７ａａの上方から侵入開始する直前においては、非特定表示画面７ａｂにおいてのみ表示された状態となるため、左演出図柄８Ｌ（数字「８」）が下側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとに表示される比率は、下側特定表示画面７ａａに表示される比率が０（ゼロ）％となり、非特定表示画面７ａｂに表示される比率が１００％となるものの、減速する表示態様の左演出図柄８Ｌ（数字「８」）が下側特定表示画面７ａａの上方から侵入開始して下方向へ向かって移動するにつれて下側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨いだ状態となり、減速する表示態様の左演出図柄８Ｌ（数字「８」）が下側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとに表示される比率として、下側特定表示画面７ａａに表示される比率が非特定表示画面７ａｂに表示される比率と比べて高くなるように変化したあと、減速する表示態様の左演出図柄８Ｌ（数字「８」）が下側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨がず、非特定表示画面７ａｂから消えて下側特定表示画面７ａａのみ表示され、最終的に、下側特定表示画面７ａａの下方への移動により消えることとなる。

【１１３４】

また、高速変動中の左演出図柄８Ｌが半透明な状態から再び不透明な状態へ変化し減速すると、無色透明な平板部材であるイルミネーションパネル（導光板）１８を構成する第１イルミネーションパネル１８ａに翼型の味方キャラクタＣＲＡおよび翼型の味方キャラクタＣＲＡから発せられる光の放射画像が虹色（レインボー）で表示される（出現する）。このとき、画像表示装置７の表示画面７ａが暗転されて真っ黒となる。翼型の味方キャラクタＣＲＡは、味方キャラクタＣＲＡから翼型の味方キャラクタＣＲＡへ変化したものである。

【１１３５】

上述したように、前方から後方へ向かって、透明アクリル板２ｚ→装飾体２ｙ→第１イルミネーションパネル１８ａ→第２イルミネーションパネル１８ｂ→第２可動役物１５Ｃ→第１可動役物１４Ｃ→画像表示装置７という順番で配置されているため、第２イルミネ

ーションパネル１８ｂが画像表示装置７の前方に配置されている。これにより、遊技者は、上翼型の味方キャラクタＣＲＡの翼および翼型の味方キャラクタＣＲＡから発せられる光の放射画像が上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨いだ状態で、翼型の味方キャラクタＣＲＡの翼および翼型の味方キャラクタＣＲＡから発せられる光の放射画像を、透明アクリル板２ｚにおける左遊技領域３Ａの上側特定遊技領域３Ａａを通して視認することができる。ここでは、上側特定表示画面７ａａ内に表示される情報表示領域ＦＨＲの一部は、翼型の方キャラクタＣＲＡの翼および翼型の方キャラクタＣＲＡから発せられる光の放射画像により覆われていない状態となってる。また、遊技者は、翼型の味方キャラクタＣＲＡから発せられる光の放射画像が下側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨いだ状態で、翼型の味方キャラクタＣＲＡから発せられる光の放射画像を、無色透明なワープ部１２Ｂ、無色透明な侵入落下防止壁１０Ｂａ、そして透明アクリル板２ｚにおける左遊技領域３Ａの下側特定遊技領域３Ａａを通して視認することができる。また、翼型の味方キャラクタＣＲＡから発せられる光の放射画像は、第２可動役物１５の一部を覆っている状態となっている。また、遊技者は、翼型の味方キャラクタＣＲＡのうち翼以外の部分（頭、両腕、胸、腰などの身体）が非特定表示画面７ａｂと対応する第１イルミネーションパネル１８ａの領域にのみ表示され、第１イルミネーションパネル１８ａの後方に配置される画像表示装置７の表示画面７ａのうち、翼型の味方キャラクタＣＲＡのうち翼以外の部分（頭、両腕、胸、腰などの身体）が上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨がず、かつ、下側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨がない状態で、翼型の味方キャラクタＣＲＡのうち翼以外の部分（頭、両腕、胸、腰などの身体）を視認することができる。

【１１３６】

また、画像表示装置７の表示画面７ａが暗転されて真っ黒となることにより、第１イルミネーションパネル１８ａに虹色（レインボー）で表示されている（出現されている）翼型の味方キャラクタＣＲＡおよび翼型の味方キャラクタＣＲＡから発せられる光の放射画像を目立たせることができる。

【１１３７】

第１イルミネーションパネル１８ａに虹色（レインボー）で表示されている（出現されている）翼型の味方キャラクタＣＲＡおよび翼型の味方キャラクタＣＲＡから発せられる光の放射画像が所定時間（例えば、３秒）だけ継続されると、当たり確定を報知する虹色（レインボー）で表示される（出現する）翼型の味方キャラクタＣＲＡおよび翼型の味方キャラクタＣＲＡから発せられる光の放射画像が非表示される（第１イルミネーションパネル１８ａから消える）。

【１１３８】

第１イルミネーションパネル１８ａから虹色（レインボー）で表示される（出現する）翼型の味方キャラクタＣＲＡおよび翼型の味方キャラクタＣＲＡから発せられる光の放射画像が消えると、図９２－３（Ｆ）に示すように、画像表示装置７の表示画面７ａを暗転して真っ暗な画面が解除され元の背景画像となって、左演出図柄８Ｌおよび右演出図柄が数字「２」で同時に（一斉に）仮停止表示された状態となるとともに、中演出図柄８Ｃの変動演出（変動表示）が継続され、リーチが形成される。その後、図９１―１（Ｄ）に示したリーチ図柄の移動へすすむこととなる。

【１１３９】

このように、特定遊技領域を用いた演出Ｃでは、画像表示装置７の表示画面７ａに表示される所定の画像（図９２－３（Ｂ）の左演出図柄８Ｌである数字「３」、図９２－３（Ｅ）の左演出図柄８Ｌである数字「１」）、第２イルミネーションパネル１８ｂに表示される所定の画像（図９２－３（Ｂ）の味方キャラクタＣＲＡから発せられる光の放射画像）、第１イルミネーションパネル１８ａに表示される所定の画像（図９２－３（Ｅ）の翼型の味方キャラクタＣＲＡの翼および翼型の味方キャラクタＣＲＡから発せられる光の放射画像）を上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨いだ状態で表示することができるようになっているし、また、画像表示装置７の表示画面７ａに表示される所定

の画像（図９２－３（Ｂ）の左演出図柄８Ｌである数字「１」）、第２イルミネーションパネル１８ｂに表示される所定の画像（図９２－３（Ｂ）の味方キャラクタＣＲＡから発せられる光の放射画像）、第１イルミネーションパネル１８ａに表示される所定の画像（図９２－３（Ｅ）の翼型の味方キャラクタＣＲＡから発せられる光の放射画像）を下側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨いだ状態で表示することができるようになっている。これにより、興趣の向上を図ることができる。

【１１４０】

また、特定遊技領域を用いた演出Ｃでは、画像表示装置７の表示画面７ａに表示される所定の画像（図９２－３（Ｂ）の左演出図柄８Ｌである数字「３」）は、上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとに表示される比率が変化することができるようになっているし、また、特定遊技領域を用いた演出Ｃでは、画像表示装置７の表示画面７ａに表示される所定の画像（図９２－３（Ｂ）の左演出図柄８Ｌである数字「１」）は、下側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとに表示される比率が変化することができるようになっている。これにより、所定の画像が上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとに表示される比率が変化する画像である動画とすることができるため、画像表示装置７の表示画面７ａの一部である上側特定表示画面７ａａが遊技領域３の一部である上側特定遊技領域３Ａａにより覆われる状態であっても、遊技者の視線を上側特定表示画面７ａａへ向けさせることができるため、画像表示装置７の表示領域７ａ全体を有効に使用して、魅力ある画像演出を遊技者に提供することができる。また、所定の画像が下側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとに表示される比率が変化する画像である動画とすることができるため、画像表示装置７の表示画面７ａの一部である下側特定表示画面７ａａが遊技領域３の一部である下側特定遊技領域３Ａａにより覆われる状態であっても、遊技者の視線を下側特定表示画面７ａａへ向けさせることができるため、画像表示装置７の表示領域７ａ全体を有効に使用して、魅力ある画像演出を遊技者に提供することができる。

【１１４１】

また、特定遊技領域を用いた演出Ｃでは、画像表示装置７の表示画面７ａに表示される所定の画像（図９２－３（Ｂ）の左演出図柄８Ｌである数字「３」）は、上側特定表示画面７ａａに表示される比率が非特定表示画面７ａｂに表示される比率と比べて低くなったあと、上側特定表示画面７ａａから消えることができるようになっている。これにより、上側特定表示画面７ａａに表示される比率が非特定表示画面７ａｂに表示される比率と比べて低くなるように所定の画像を移動させることができる。また、所定の画像を移動する場合には、上側特定表示画面７ａａに表示される比率が非特定表示画面７ａｂに表示される比率と比べて低くなるのであれば、どのように移動しても良いため、移動方向へのバリエーションを増やすことができる。

【１１４２】

［効果例］

以下に、特定遊技領域を用いた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、遊技球が流下する遊技領域３と、遊技領域３の後方側に配置される複数種類の画像を表示可能な画像表示装置７（表示装置）と、を備えている。遊技領域３の一部である上側特定遊技領域３Ａａが画像表示装置７の表示画面７ａ（表示装置の表示画面）の一部である上側特定表示画面７ａａを覆うことができるようになっている。また、遊技領域３の一部である下側特定遊技領域３Ａａが画像表示装置７の表示画面７ａ（表示装置の表示画面）の一部である下側特定表示画面７ａａを覆うことができるようになっている。遊技領域３の一部である、上側特定遊技領域３Ａａおよび下側特定遊技領域３Ａａが上側特定表示画面７ａａおよび下側特定表示画面７ａａとは異なる非特定表示画面７ａｂ（非特定表示画面）を覆わないようになっている。上側特定表示画面７ａａ（特定表示画面）と非特定表示画面７ａｂ（非特定表示画面）とを跨いだ状態で所定の画像が表示される（特定遊技領域を用いた演出Ａでは、例えば図９１－１（Ｂ）の左演出

図柄８Ｌの数字「３」、特定遊技領域を用いた演出Ｂでは、例えば図９２－１（Ｂ）の左演出図柄８Ｌの数字「３」、特定遊技領域を用いた演出Ｃでは、例えば図９２－３（Ｂ）の左演出図柄８Ｌの数字「３」）。また、下側特定表示画面７ａａ（特定表示画面）と非特定表示画面７ａｂ（非特定表示画面）とを跨いだ状態で所定の画像が表示される（特定遊技領域を用いた演出Ａでは、例えば図９１－１（Ｂ）の左演出図柄８Ｌの数字「１」、特定遊技領域を用いた演出Ｂでは、例えば図９２－１（Ｂ）の左演出図柄８Ｌの数字「１」、特定遊技領域を用いた演出Ｃでは、例えば図９２－３（Ｂ）の左演出図柄８Ｌの数字「１」）。この構成によれば、遊技者は、上側特定表示画面７ａａ（特定表示画面）と非特定表示画面７ａｂ（非特定表示画面）とを跨いだ状態で表示される所定の画像を視認することができるし、下側特定表示画面７ａａ（特定表示画面）と非特定表示画面７ａｂ（非特定表示画面）とを跨いだ状態で表示される所定の画像を視認することができる。したがって、興趣の向上を図ることができる。

【１１４３】

［効果２］

上記実施形態の遊技機１において、図９１－１（Ｂ）の特定遊技領域を用いた演出Ａ、図９２－１（Ｂ）の特定遊技領域を用いた演出Ｂ、図９２－３（Ｂ）の特定遊技領域を用いた演出Ｃでは、左演出図柄８Ｌの数字「３」（所定の画像）は、上側特定表示画面７ａａ（特定表示画面）と非特定表示画面７ａｂ（非特定表示画面）とに表示される比率が変化する画像であり、左演出図柄８Ｌの数字「１」（所定の画像）は、下側特定表示画面７ａａ（特定表示画面）と非特定表示画面７ａｂ（非特定表示画面）とに表示される比率が変化する画像である。この構成によれば、左演出図柄８Ｌの数字「３」（所定の画像）が上側特定表示画面７ａａ（特定表示画面）と非特定表示画面７ａｂ（非特定表示画面）とに表示される比率が変化する画像である動画とすることができるため、画像表示装置７の表示画面７ａ（表示装置の表示画面）の一部である上側特定表示画面７ａａが遊技領域３の一部である上側特定遊技領域３Ａａにより覆われる状態であっても、遊技者の視線を上側特定表示画面７ａａ（特定表示画面）へ向けさせることができるし、左演出図柄８Ｌの数字「１」（所定の画像）が下側特定表示画面７ａａ（特定表示画面）と非特定表示画面７ａｂ（非特定表示画面）とに表示される比率が変化する画像である動画とすることができるため、画像表示装置７の表示画面７ａ（表示装置の表示画面）の一部である下側特定表示画面７ａａが遊技領域３の一部である下側特定遊技領域３Ａａにより覆われる状態であっても、遊技者の視線を下側特定表示画面７ａａ（特定表示画面）へ向けさせることができるため、画像表示装置７の表示画面７ａ（表示装置の表示画面）全体を有効に使用して、魅力ある画像演出を遊技者に提供することができる。

【１１４４】

［効果３］

上記実施形態の遊技機１において、図９１－１（Ｂ）の特定遊技領域を用いた演出Ａ、図９２－１（Ｂ）の特定遊技領域を用いた演出Ｂ、図９２－３（Ｂ）の特定遊技領域を用いた演出Ｃでは、左演出図柄８Ｌの数字「３」（所定の画像）は、上側特定表示画面７ａａ（特定表示画面）に表示される比率が非特定表示画面７ａｂ（非特定表示画面）に表示される比率と比べて低くなったあと、上側特定表示画面７ａａ（特定表示画面）から消えるようになっている。この構成によれば、上側特定表示画面７ａａ（特定表示画面）に表示される比率が非特定表示画面７ａｂ（非特定表示画面）に表示される比率と比べて低くなるように所定の画像を移動させることができる。また、所定の画像を移動する場合には、上側特定表示画面７ａａ（特定表示画面）に表示される比率が非特定表示画面７ａｂ（非特定表示画面）に表示される比率と比べて低くなるのであれば、どのように移動しても良いため、移動方向へのバリエーションを増やすことができる。

【１１４５】

［変形例］

以下に、特定遊技領域を用いた演出の変形例を示す。

［変形例１］

図９１－１（Ｂ）の特定遊技領域を用いた演出Ａ、図９２－１（Ｂ）の特定遊技領域を用いた演出Ｂ、図９２－３（Ｂ）の特定遊技領域を用いた演出Ｃでは、上側特定表示画面７ａａ（特定表示画面）において、左演出図柄８Ｌの数字「３」を下方へ移動していたが、下方へ移動しながら右方へ移動してもよいし、右方へ移動したあと下方へ移動してもよく、上側特定表示画面７ａａ（特定表示画面）に表示される比率が非特定表示画面７ａｂ（非特定表示画面）に表示される比率と比べて低くなるのであれば、どのように移動しても良い。

【１１４６】

［変形例２］

図９０の透明アクリル板を有する遊技盤２では、無色透明な平板部材であるイルミネーションパネル（導光板）１８が第１イルミネーションパネル１８ａと第２イルミネーションパネル１８ｂとから構成され、図９２－２（Ｇ），（Ｈ）では第２イルミネーションパネル１８ｂに味方キャラクタＣＲＡおよび味方キャラクタＣＲＡから発せられる光の放射画像が黄色（ゴールド）で表示され、図９２（I)では第１イルミネーションパネル１８ａに翼型の味方キャラクタＣＲＡおよび翼型の味方キャラクタＣＲＡから発せられる光の放射画像が虹色（レインボー）で表示されていた。しかし、例えば、第１イルミネーションパネル１８ａと第２イルミネーションパネル１８ｂとに味方キャラクタＣＲＡを表示する場合に、味方キャラクタＣＲＡが移動する表示態様とするようにしてもよい。具体的には、まず、第２イルミネーションパネル１８ｂに味方キャラクタＣＲＡが表示されるときには味方キャラクタＣＲＡが上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨いだ第１の状態となり、第１の状態における味方キャラクタＣＲＡが上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとに表示される比率として上側特定表示画面７ａａに表示される比率が非特定表示画面７ａｂとに表示される比率と比べて低くなり、その後、第２イルミネーションパネル１８ｂに味方キャラクタＣＲＡが非表示されて（消えて）、次に、第１イルミネーションパネル１８ａに味方キャラクタＣＲＡが表示されるときには味方キャラクタＣＲＡが上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨いだ第２の状態となり、第２の状態における味方キャラクタＣＲＡが上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとに表示される比率として、第１の状態における比率と比べて低くなるようにする。これにより、第１イルミネーションパネル１８ａと第２イルミネーションパネル１８ｂとに味方キャラクタＣＲＡを表示する場合に、第２イルミネーションパネル１８ｂ→第１イルミネーションパネル１８ｂという順番で味方キャラクタＣＲＡを表示して味方キャラクタＣＲＡが上側特定表示画面７ａａから離れる態様を実現することができる。

【１１４７】

言い換えると、第１イルミネーションパネル１８ａと第２イルミネーションパネル１８ｂとに味方キャラクタＣＲＡを表示する場合に、第２イルミネーションパネル１８ｂ→第１イルミネーションパネル１８ｂという順番で味方キャラクタＣＲＡを表示し、味方キャラクタＣＲＡが上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとに表示される比率が変化することができるようになっている。これにより、上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとに表示される比率が変化する画像である動画とすることができるため、画像表示装置７の表示画面７ａの一部である上側特定表示画面７ａａが遊技領域３の一部である上側特定遊技領域３Ａａにより覆われる状態であっても、遊技者の視線を上側特定表示画面７ａａへ向けさせることができるため、画像表示装置７の表示画面７ａ全体を有効に使用して、魅力ある画像演出を遊技者に提供することができる。なお、第１イルミネーションパネル１８ａと第２イルミネーションパネル１８ｂとに味方キャラクタＣＲＡを表示する場合に、第２イルミネーションパネル１８ｂ→第１イルミネーションパネル１８ｂという順番で味方キャラクタＣＲＡを表示し、味方キャラクタＣＲＡが下側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとに表示される比率が変化するようにしてもよい。これにより、下側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとに表示される比率が変化する画像である動画とすることができるため、画像表示装置７の表示画面７ａの一部である下側特定表示画面７ａａが遊技領域３の一部である下側特定遊技領域３Ａａにより覆われる状

態であっても、遊技者の視線を下側特定表示画面７ａａへ向けさせることができるため、画像表示装置７の表示画面７ａ全体を有効に使用して、魅力ある画像演出を遊技者に提供することができる。

【１１４８】

［変形例３］

図９０の透明アクリル板を有する遊技盤２では、無色透明な平板部材であるイルミネーションパネル（導光板）１８が第１イルミネーションパネル１８ａと第２イルミネーションパネル１８ｂとから構成され、前方から後方へ向かって、透明アクリル板２ｚ→装飾体２ｙ→第１イルミネーションパネル１８ａ→第２イルミネーションパネル１８ｂ→第２可動役物１５Ｃ→第１可動役物１４Ｃ→画像表示装置７という順番で配置されていた。しかし、イルミネーションパネル（導光板）１８を構成するイルミネーションパネルの数を、２枚より増やしてもよく、３枚、４枚、５枚、６枚、７枚、８枚などの多数で構成するようにしてもよい。こうすれば、特定の画像の動画をイルミネーションパネル（導光板）１８で実現する場合に、滑らかな特定の画像の移動を実現することができる。これにより、例えば、多数のイルミネーションパネルを順番に表示することにより、特定の画像が表示画面７ａの外側から上側特定表示画面７ａａに侵入し、その後、特定の画像が上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨いだ状態となり、特定の画像が上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとに表示される比率として、上側特定表示画面７ａａに表示される比率が非特定表示画面７ａｂとに表示される比率と比べて低くなるように変化したあと、最終的に、特定の画像が上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨がず、上側特定表示画面７ａａから消えて非特定表示画面７ａｂのみ表示されるようにしてもよい。これとは反対に、特定の画像が非特定表示画面７ａｂから上側特定表示画面７ａａに侵入して上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨いだ状態となり、特定の画像が上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとに表示される比率として、上側特定表示画面７ａａに表示される比率が非特定表示画面７ａｂとに表示される比率と比べて高くなるように変化したあと、最終的に、特定の画像が上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨がず、上側特定表示画面７ａａから表示画面７ａの外側へ消えるようにしてもよい。これにより、上側特定表示画面７ａａに表示される比率が非特定表示画面７ａｂに表示される比率と比べて低くなるように特定の画像を移動させることができる。また、特定の画像を移動する場合には、上側特定表示画面７ａａに表示される比率が非特定表示画面７ａｂに表示される比率と比べて低くなるのであれば、どのように移動しても良いため、移動方向へのバリエーションを増やすことができる。

【１１４９】

図９１－１～図９１－２の特定遊技領域を用いた演出Ａ、図９２－１～図９２－２の特定遊技領域を用いた演出Ｂ、図９２－３の特定遊技領域を用いた演出Ｃでは、透明アクリル板２ｚに形成される開口部２ｚａは、画像表示装置７の表示画面７ａの矩形形状の大きさと比べて小さく形成され、開口部２ｚａの周囲の領域が画像表示装置７の表示画面７ａの一部を覆っている状態となっていた。しかし、画像表示装置７の表示画面７ａを、透明アクリル板２ｚの後面全体を覆うような形状を有する大型の画像表示装置としてもよい（いわゆる、「フル液晶」とする大型の画像表示装置を採用してもよい）。この場合、大型の画像表示装置の表示画面には、意匠が施された不透明な装飾体２ｙを模した装飾体画像が表示されることとなる。このように構成しても、図９０等に示した上側特定表示画面７ａａ、下側特定表示画面７ａａ、非特定表示画面７ａｂを形成することができるため、上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨いだ状態で表示される所定の画像を表示することができるし、下側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨いだ状態で所定の画像を表示することができる。これにより、遊技者は、上側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨いだ状態で表示される所定の画像を視認することができるし、下側特定表示画面７ａａと非特定表示画面７ａｂとを跨いだ状態で表示される所定の画像を視認することができる。

【１１５０】

［変形例５］
図９１－１～図９１－２の特定遊技領域を用いた演出Ａ、図９２－１～図９２－２の特定遊技領域を用いた演出Ｂ、図９２－３の特定遊技領域を用いた演出Ｃでは、説明した演出の一部を備えていなくてもよいし、他の演出が追加されていてもよい。また、図９１－１～図９１－２の特定遊技領域を用いた演出Ａ、図９２－１～図９２－２の特定遊技領域を用いた演出Ｂ、図９２－３の特定遊技領域を用いた演出Ｃの一部を適宜組み合わせた組み合わせ演出を実行するようにしてもよい。
【１１５１】
［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］
遊技球が流下する遊技領域と、前記遊技領域の後方側に配置される複数種類の画像を表示可能な表示装置と、を備える遊技機であって、
前記遊技領域の一部である特定遊技領域が前記表示装置の表示画面の一部である特定表示画面を覆い、前記特定表示画面とは異なる非特定表示画面を覆わず、
前記特定表示画面と前記非特定表示画面とを跨いだ状態で所定の画像が表示される、
ことを特徴とする遊技機。
【１１５２】
◇［態様Ｂ７－２］
態様Ｂ７－１に記載の遊技機であって、
前記所定の画像は、前記特定表示画面と前記非特定表示画面とに表示される比率が変化する画像である、
ことを特徴とする遊技機。
【１１５３】
◇［態様Ｂ７－３］
態様Ｂ７－２に記載の遊技機であって、
前記所定の画像は、前記特定表示画面に表示される比率が前記非特定表示画面に表示される比率と比べて低くなったあと、前記特定表示画面から消える、
ことを特徴とする遊技機。
【１１５４】
以下に図９３～図９５を用いて画像態様変化演出Ａ～Ｃについて説明する。この画像態様変化演出は、装飾図柄の変動中に実行される。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信したコマンドを解析し、画像態様変化演出を実行する指示が含まれていると、ＲＯＭ１０３から対応する画像データを読み出して画像表示装置７の表示画面７ａや、サブ表示画面６４（右サブ表示画面６４Ｒ、左サブ表示画面６４Ｌ、および、上サブ表示画面６４Ｕ）に画像を表示させる。
【１１５５】
［画像態様変化演出Ａ］
図９３は、画像態様変化演出Ａを説明するための図である。画像態様変化演出は、装飾図柄の変動中に特定画像を表示し、特定画像の態様として第１態様と第２態様とが交互に現れるように特定画像の態様を変化させて表示する演出である。
【１１５６】
画像態様変化演出Ａでは、まず、図９３（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、装飾図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動を開始し高速変動している。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、透明または半透明で表示されている。なお、保留アイコンや当該変動アイコンは表示されていないが、表示するようにしてもよい（以下、同様）。
【１１５７】
次に、図９３（Ｂ）（Ｃ）に示すように、左図柄停止演出が実行される。左図柄停止演出は、左装飾図柄の移動速度が遅くなって左装飾図柄が停止する演出である。ここでは、

左装飾図柄８Ｌとして「５」図柄が停止している。中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒは高速変動している。中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒは、透明または半透明で表示されている。また、「熱」の文字が記載された特定画像ＴＧが、表示画面７ａの中央部（中装飾図柄８Ｃの停止位置）に表示されている。図９３（Ｂ）では、図９３（Ｃ）と比較して特定画像ＴＧが大きくなっている。図９３（Ｂ）に示される比較的大きな特定画像ＴＧを「第１態様」とし、図９３（Ｃ）に示される比較的小さな特定画像ＴＧを「第２態様」とする。左装飾図柄８Ｌが停止表示された状態で表示される特定画像ＴＧは、第１態様と第２態様とが交互に現れるように特定画像ＴＧの態様を変化させて表示される。つまり、図９３（Ｂ）と（Ｃ）とが繰り返される。なお、「熱」の文字は、当たりへの期待度を示唆するものとする。

【１１５８】

次に、図９３（Ｄ）～（Ｇ）に示すように、右図柄停止演出が実行される。右図柄停止演出は、右装飾図柄の移動速度が遅くなって右装飾図柄が停止する演出である。図９３（Ｄ）では、右装飾図柄８Ｒの移動速度が遅くなり、「４」図柄および「５」図柄が移動表示されている。右装飾図柄８Ｒは、下方へ移動するようにスクロール表示されている。ここでは、中装飾図柄８Ｃの停止位置に、第１態様の特定画像ＴＧが表示されている。図９３（Ｅ）では、右装飾図柄８Ｒは停止直前となっており「４」図柄は停止位置を越えて下方へ移動し「５」図柄が停止位置に近づいている。ここでは、中装飾図柄８Ｃの停止位置に、第２態様の特定画像ＴＧが表示されている。図９３（Ｆ）（Ｇ）では、右装飾図柄８Ｒとして「５」図柄が停止表示されている。これにより、「５」図柄をリーチ図柄とするリーチ態様が形成されている。図９３（Ｆ）では、中装飾図柄８Ｃの停止位置に、第１態様の特定画像ＴＧが表示されている。図９３（Ｇ）では、中装飾図柄８Ｃの停止位置に、第２態様の特定画像ＴＧが表示されている。

【１１５９】

次に、図９３（Ｈ）～（Ｋ）に示すように、中図柄停止演出が実行される。中図柄停止演出は、中装飾図柄の移動速度が遅くなって中装飾図柄が停止する演出である。図９３（Ｈ）では、中装飾図柄８Ｃの移動速度が遅くなり、「４」図柄および「５」図柄が移動表示されている。中装飾図柄８Ｃは、下方へ移動するようにスクロール表示されている。ここでは、中装飾図柄８Ｃの停止位置に、第１態様の特定画像ＴＧが表示されている。中装飾図柄８Ｃとしての「４」図柄および「５」図柄は、第１態様の特定画像ＴＧによって、その一部が覆われている。図９３（Ｉ）では、中装飾図柄８Ｃは停止直前となっており「５」図柄は停止位置を越えて下方へ移動し「６」図柄が停止位置に近づいている。ここでは、中装飾図柄８Ｃの停止位置に、第２態様の特定画像ＴＧが表示されている。中装飾図柄８Ｃとしての「６」図柄は、第２態様の特定画像ＴＧによって、その一部が覆われている。図９３（Ｊ）（Ｋ）では、中装飾図柄８Ｃとして「６」図柄が確定停止表示されている。これにより、「５６５」のリーチハズレ態様が形成されている。図９３（Ｊ）では、中装飾図柄８Ｃの停止位置に、第１態様の特定画像ＴＧが表示されている。図９３（Ｋ）では、中装飾図柄８Ｃの停止位置に、第２態様の特定画像ＴＧが表示されている。これにより、図９３（Ｊ）（Ｋ）では、中装飾図柄８Ｃとしての「６」図柄が、特定画像ＴＧによって、その一部を覆われている。

【１１６０】

次に、図９３（Ｌ）に示すように、次変動の変動開始演出が実行される。変動開始演出は、装飾図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動を開始し高速変動している。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、透明または半透明で表示されている。

【１１６１】

［画像態様変化演出Ｂ］

図９４は、画像態様変化演出Ｂを説明するための図である。画像態様変化演出Ｂでは、まず、図９４（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、装飾図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動を

開始し高速変動している。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、透明または半透明で表示されている。なお、保留アイコンや当該変動アイコンは表示されていないが、表示するようにしてもよい（以下、同様）。

【１１６２】

次に、図９４（Ｂ）（Ｃ）に示すように、左図柄停止演出が実行される。左図柄停止演出は、左装飾図柄の移動速度が遅くなって左装飾図柄が停止する演出である。図９４（Ｂ）では、左装飾図柄８Ｌの移動速度が遅くなり、「４」図柄および「５」図柄が移動表示されている。左装飾図柄８Ｌは、下方へ移動するようにスクロール表示されている。中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒは高速変動している。中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒは、透明または半透明で表示されている。図９４（Ｃ）では、左装飾図柄８Ｌとして「５」図柄が停止している。中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒは高速変動している。中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒは、透明または半透明で表示されている。

【１１６３】

次に、図９４（Ｄ）～（Ｇ）に示すように、右図柄停止演出が実行される。右図柄停止演出は、右装飾図柄の移動速度が遅くなって右装飾図柄が停止する演出である。図９４（Ｄ）では、右装飾図柄８Ｒの移動速度が遅くなり、「４」図柄および「５」図柄が移動表示されている。右装飾図柄８Ｒは、下方へ移動するようにスクロール表示されている。図９４（Ｅ）では、右装飾図柄８Ｒは停止直前となっており「４」図柄は停止位置を越えて下方へ移動し「５」図柄が停止位置に近づいている。図９４（Ｆ）（Ｇ）では、右装飾図柄８Ｒとして「５」図柄が停止表示されている。これにより、「５」図柄をリーチ図柄とするリーチ態様が形成されている。図９４（Ｆ）（Ｇ）では、「熱」の文字が記載された特定画像ＴＧが、表示画面７ａの中央部（中装飾図柄８Ｃの停止位置）に表示されている。図９４（Ｆ）では、図９３（Ｇ）と比較して特定画像ＴＧが大きくなっており、特定画像ＴＧの表示色が異なっている。例えば、図９４（Ｆ）の特定画像ＴＧが赤色で、図９４（Ｇ）の特定画像ＴＧが青色という具合である。図９４（Ｆ）に示される比較的大きな特定画像ＴＧ（赤色）を「第１態様」とし、図９４（Ｇ）に示される比較的小さな特定画像ＴＧ（青色）を「第２態様」とする。リーチ形成された状態で表示される特定画像ＴＧは、第１態様と第２態様とが交互に現れるように特定画像ＴＧの態様を変化させて表示される。つまり、図９４（Ｆ）と（Ｇ）とが繰り返される。なお、「熱」の文字は、当たりへの期待度を示唆するものとする。

【１１６４】

次に、図９４（Ｈ）～（Ｋ）に示すように、中図柄停止演出が実行される。中図柄停止演出は、中装飾図柄の移動速度が遅くなって中装飾図柄が停止する演出である。図９４（Ｈ）では、中装飾図柄８Ｃの移動速度が遅くなり、「４」図柄および「５」図柄が移動表示されている。中装飾図柄８Ｃは、下方へ移動するようにスクロール表示されている。ここでは、中装飾図柄８Ｃの停止位置に、第１態様の特定画像ＴＧが表示されている。中装飾図柄８Ｃとしての「４」図柄および「５」図柄は、第１態様の特定画像ＴＧによって、その一部が覆われている。図９４（Ｉ）では、中装飾図柄８Ｃは停止直前となっており「５」図柄は停止位置を越えて下方へ移動し「６」図柄が停止位置に近づいている。ここでは、中装飾図柄８Ｃの停止位置に、第２態様の特定画像ＴＧが表示されている。中装飾図柄８Ｃとしての「６」図柄は、第２態様の特定画像ＴＧによって、その一部が覆われている。図９４（Ｊ）（Ｋ）では、中装飾図柄８Ｃとして「６」図柄が確定停止表示されている。これにより、「５６５」のリーチハズレ態様が形成されている。図９４（Ｊ）では、中装飾図柄８Ｃの停止位置に、第１態様の特定画像ＴＧが表示されている。図９４（Ｋ）では、中装飾図柄８Ｃの停止位置に、第２態様の特定画像ＴＧが表示されている。これにより、図９４（Ｊ）（Ｋ）では、中装飾図柄８Ｃとしての「６」図柄が、特定画像ＴＧによって、その一部を覆われている。

【１１６５】

次に、図９４（Ｌ）に示すように、次変動の変動開始演出が実行される。変動開始演出は、装飾図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８

Ｒが変動を開始し高速変動している。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、透明または半透明で表示されている。

【１１６６】

［画像態様変化演出Ｃ］

図９５は、画像態様変化演出Ｃを説明するための図である。画像態様変化演出Ｃでは、まず、図９５（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、装飾図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動を開始し高速変動している。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、透明または半透明で表示されている。なお、保留アイコンや当該変動アイコンは表示されていないが、表示するようにしてもよい（以下、同様）。

【１１６７】

次に、図９５（Ｂ）（Ｃ）に示すように、左図柄停止演出が実行される。左図柄停止演出は、左装飾図柄の移動速度が遅くなって左装飾図柄が停止する演出である。ここでは、左装飾図柄８Ｌとして「５」図柄が停止している。中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒは高速変動している。中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒは、透明または半透明で表示されている。図９５（Ｂ）では、「激」の文字が記載された特定画像ＴＧ１が、表示画面７ａの中央部（中装飾図柄８Ｃの停止位置）に表示されている。同様に「激」の文字が記載された特定画像ＴＧ２が、表示画面７ａの左端部と右端部とに３つずつ上下方向に並べて表示されている。図９５（Ｃ）では、「熱」の文字が記載された特定画像ＴＧ１が、表示画面７ａの中央部（中装飾図柄８Ｃの停止位置）に表示されている。同様に「熱」の文字が記載された特定画像ＴＧ２が、表示画面７ａの左端部と右端部とに３つずつ上下方向に並べて表示されている。図９５（Ｂ）では、図９５（Ｃ）と比較して特定画像ＴＧ１、ＴＧ２が大きくなっている。図９５（Ｂ）に示される比較的大きな特定画像ＴＧ（「激」の文字を記載した画像）を「第１態様」とし、図９５（Ｃ）に示される比較的小さな特定画像ＴＧ（「熱」の文字を記載した画像）を「第２態様」とする。左装飾図柄８Ｌが停止表示された状態で表示される特定画像ＴＧ１、ＴＧ２は、第１態様と第２態様とが交互に現れるように特定画像ＴＧ１、ＴＧ２の態様を変化させて表示される。つまり、図９５（Ｂ）と（Ｃ）とが繰り返される。第１態様の「激」の文字と第２態様の「熱」の文字とは合わせて「激熱」となる。したがって、第１態様および第２態様の特定画像ＴＧ１、ＴＧ２によって、当たりへの期待度を示唆するものとする。

【１１６８】

次に、図９５（Ｄ）～（Ｇ）に示すように、右図柄停止演出が実行される。右図柄停止演出は、右装飾図柄の移動速度が遅くなって右装飾図柄が停止する演出である。図９５（Ｄ）では、右装飾図柄８Ｒの移動速度が遅くなり、「４」図柄および「５」図柄が移動表示されている。右装飾図柄８Ｒは、下方へ移動するようにスクロール表示されている。ここでは、中装飾図柄８Ｃの停止位置に、第１態様の特定画像ＴＧ１が表示されている。また、表示画面７ａの左端部と右端部とにそれぞれ３つの第１態様の特定画像ＴＧ２が表示されている。図９５（Ｅ）では、右装飾図柄８Ｒは停止直前となっており「４」図柄は停止位置を越えて下方へ移動し「５」図柄が停止位置に近づいている。ここでは、中装飾図柄８Ｃの停止位置に、第２態様の特定画像ＴＧ１が表示されている。また、表示画面７ａの左端部と右端部とにそれぞれ３つの第２態様の特定画像ＴＧ２が表示されている。図９５（Ｆ）（Ｇ）では、右装飾図柄８Ｒとして「５」図柄が停止表示されている。これにより、「５」図柄をリーチ図柄とするリーチ態様が形成されている。図９５（Ｆ）では、中装飾図柄８Ｃの停止位置に、第１態様の特定画像ＴＧ１が表示されている。また、表示画面７ａの左端部と右端部とにそれぞれ３つの第１態様の特定画像ＴＧ２が表示されている。図９５（Ｇ）では、中装飾図柄８Ｃの停止位置に、第２態様の特定画像ＴＧ１が表示されている。また、表示画面７ａの左端部と右端部とにそれぞれ３つの第２態様の特定画像ＴＧ２が表示されている。

【１１６９】

次に、図９５（Ｈ）～（Ｋ）に示すように、中図柄停止演出が実行される。中図柄停止

演出は、中装飾図柄の移動速度が遅くなって中装飾図柄が停止する演出である。図９５（Ｈ）では、中装飾図柄８Ｃの移動速度が遅くなり、「４」図柄および「５」図柄が移動表示されている。中装飾図柄８Ｃは、下方へ移動するようにスクロール表示されている。ここでは、中装飾図柄８Ｃの停止位置に、第１態様の特定画像ＴＧ１が表示されている。中装飾図柄８Ｃとしての「４」図柄および「５」図柄は、第１態様の特定画像ＴＧ１によって、その一部が覆われている。また、表示画面７ａの左端部と右端部とにそれぞれ３つの第１態様の特定画像ＴＧ２が表示されている。図９５（Ｉ）では、中装飾図柄８Ｃは停止直前となっており「４」図柄は停止位置を越えて下方へ移動し「５」図柄が停止位置に近づいている。ここでは、中装飾図柄８Ｃの停止位置に、第２態様の特定画像ＴＧ１が表示されている。中装飾図柄８Ｃとしての「６」図柄は、第２態様の特定画像ＴＧによって、その一部が覆われている。また、表示画面７ａの左端部と右端部とにそれぞれ３つの第２態様の特定画像ＴＧ２が表示されている。図９５（Ｊ）（Ｋ）では、中装飾図柄８Ｃとして「５」図柄が確定停止表示されている。これにより、「５５５」の当たり態様が形成されている。図９５（Ｊ）では、中装飾図柄８Ｃの停止位置に、第１態様の特定画像ＴＧ１が表示されている。また、表示画面７ａの左端部と右端部とにそれぞれ３つの第１態様の特定画像ＴＧ２が表示されている。図９５（Ｋ）では、中装飾図柄８Ｃの停止位置に、第２態様の特定画像ＴＧ１が表示されている。また、表示画面７ａの左端部と右端部とにそれぞれ３つの第２態様の特定画像ＴＧ２が表示されている。これにより、図９５（Ｊ）（Ｋ）では、中装飾図柄８Ｃとしての「５」図柄が、特定画像ＴＧ１によって、その一部を覆われている。

【１１７０】

次に、図９５（Ｌ）に示すように、当たり報知演出が実行される。当たり報知演出は、当たりであることを報知する演出である。ここでは、表示画面７ａの中央部に、「大当たり」というメッセージ画像ＭＧが表示されている。

【１１７１】

［効果例］

以下に、画像態様変化演出の効果例を示す。

［効果１］

上記実施形態の遊技機１では、中装飾図柄８Ｃの停止表示（右装飾図柄８Ｃの停止表示）よりも前に特定画像ＴＧ（ＴＧ１、ＴＧ２）を表示し、特定画像ＴＧ（ＴＧ１、ＴＧ２）を表示してから複数列の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのすべてが停止表示されるまでの第１期間に亘って特定画像ＴＧ（ＴＧ１、ＴＧ２）の態様として第１態様と第２態様とが交互に現れるように特定画像ＴＧ（ＴＧ１、ＴＧ２）の態様を変化させて表示する（図９３（Ｂ）～（Ｉ）、図９４（（Ｆ）～（Ｉ）、図９５（Ｂ）～（Ｉ））。特定画像ＴＧ（ＴＧ１、ＴＧ２）の態様変化により、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止表示が際立ち、遊技の興趣を向上させることができる。

【１１７２】

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、次変動に対応する装飾図柄の変動が開始されるまでの期間に含まれる第２期間に亘って特定画像ＴＧ（ＴＧ１、ＴＧ２）の態様として第１態様と第２態様とが交互に現れるように特定画像ＴＧ（ＴＧ１、ＴＧ２）の態様を変化させて表示する（図９３（Ｊ）（Ｋ）、図９４（Ｊ）（Ｋ）、図９５（Ｊ）（Ｋ））。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止表示の後にも特定画像ＴＧ（ＴＧ１、ＴＧ２）の態様変化が起きることにより、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止表示がさらに際立ち、遊技の興趣を向上させることができる。

【１１７３】

［変形例］

以下に、画像態様変化演出の変形例を示す。

［変形例１］

上記実施形態では、特定画像ＴＧ（ＴＧ１、ＴＧ２）の態様として、画像の大きさを変

化させたり（図９３）、画像の大きさと表示色を変化させたり（図９４）、画像の大きさと記載される文字を変化させたり（図９５）していた。これに対し、画像の形状を変化させるようにしてもよい。また、画像の大きさを変化させる場合に画像に記載される文字の大きさも一緒に変化させるようにしてもよい。

【１１７４】

［変形例２］

上記実施形態では、特定画像ＴＧの表示色を、例えば第１態様では赤色とし、第２態様では青色としていた。これに対し、特定画像ＴＧの一部の表示色を変化させる構成としてもよい。例えば、特定画像ＴＧを立体的に見える３Ｄ画像とした場合に特定画像ＴＧに出来る影の色を変化させる構成としてもよい。

【１１７５】

［変形例３］

上記実施形態では特定画像ＴＧ（ＴＧ１、ＴＧ２）に第１態様と第２態様とがあることに言及したが、第１態様と第２態様との間の変化について、第１態様と第２態様とを一瞬にして（短時間で）切り替えて表示する構成にしてもよいし、第１態様から第２態様まで、あるいは、第２態様から第１態様まで、徐々に変化するアニメーション表示を行う構成にしてもよい。

【１１７６】

［変形例４］

上記実施形態では、中装飾図柄８Ｃの停止位置に表示される特定画像ＴＧ１と、表示画面７ａの左端部と右端部とに表示される特定画像ＴＧ２とが、同一の画像となっていた。これに対し、例えば、特定画像ＴＧ１と特定画像ＴＧ２とを異なる画像としてもよい。例えば、特定画像ＴＧ１と特定画像ＴＧ２とで大きさを異なるものとしたり、特定画像ＴＧ１と特定画像ＴＧ２とで表示色を異なるものとしたり、特定画像ＴＧ１と特定画像ＴＧ２とで形状を異なるものとしたりすることが考えられる。

【１１７７】

［変形例５］

上記実施形態では、特定画像ＴＧに「熱」の文字が記載されていた（図９３、９４）。また、第１態様の特定画像ＴＧ１、ＴＧ２に「激」の文字が記載されており、第２態様の特定画像ＴＧ１、ＴＧ２に「熱」の文字が記載されていた（図９５）。これに対し、当たりへの期待度に応じて、特定画像ＴＧ（ＴＧ１、ＴＧ２）に記載される文字を変えるようにしてもよい。例えば「熱」や「激熱」に加え「チャンス」、「好機」、「？」などの文字を準備しておき、当たりへの期待度に応じて選択するようにしてもよい。複数の特定画像ＴＧ１、ＴＧ２を表示する場合（図９５）、特定画像ＴＧ１および特定画像ＴＧ２の少なくとも一方に文字などを記載して当たりへの期待度を示唆してもよい。なお、当たりへの期待度の示唆は、文字によるものに限らず、特定画像の表示色や形状によって示唆するようにしてもよい。

【１１７８】

［変形例６］

上記実施形態では、特定画像ＴＧ（ＴＧ１、ＴＧ２）が２Ｄ画像であった。これに対し、特定画像を、立体的に視認できる３Ｄ画像としてもよい。この場合、特定画像の表示角度を変えることで第１態様と第２態様とを作出してもよい。

【１１７９】

［変形例７］

上記実施形態では、特定画像が、第１態様→第２態様→第１態様→・・・と変化していた。これに対し、特定画像が、第１態様および第２態様に加えて第３態様に変化するようにしてもよい。この場合、第１態様→第２態様→第３態様→第１態様→・・・という順序で変化させるようにしてもよいし、第１態様→第２態様→第１態様→第３態様→第１態様→・・・という順序で変化させるようにしてもよい。

【１１８０】

［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］
表示画面において複数列で装飾図柄の変動表示を実行可能な演出実行手段を備える遊技機であって、
前記演出実行手段は、複数列で変動表示される装飾図柄のうちの少なくとも所定列の装飾図柄の停止表示よりも前に特定画像を表示し、前記特定画像を表示してから複数列の装飾図柄のすべてが停止表示されるまでの第１期間に亘って前記特定画像の態様として第１態様と第２態様とが交互に現れるように前記特定画像の態様を変化させて表示する、
ことを特徴とする遊技機。
【１１８１】
◇［態様Ｃ１－２］
態様Ｃ１－１に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、前記第１期間の終了時点から開始される第２期間であって、次変動に対応する装飾図柄の変動が開始されるまでの期間に含まれる第２期間に亘って前記特定画像の態様として第１態様と第２態様とが交互に現れるように前記特定画像の態様を変化させて表示する、
ことを特徴とする遊技機。
【１１８２】
上記実施形態における画像表示装置７の表示画面７ａが「表示画面」に相当し、演出制御用マイコン９１が「演出実行手段」に相当する。上記実施形態における左中右の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが「複数列で変動表示される装飾図柄」に相当し、中装飾図柄８Ｃが「所定列の装飾図柄」に相当し、特定画像ＴＧ（ＴＧ１、ＴＧ２）が「特定画像」に相当する。
【１１８３】
図９３（Ｂ）～（Ｉ）、図９４（Ｆ）～（Ｉ）、図９５（Ｂ）～（Ｉ）の期間が「第１期間」に相当し、図９３（Ｊ）（Ｋ）、図９４（Ｊ）（Ｋ）、図９５（Ｊ）（Ｋ）の期間が「第２期間」に相当する。また、図９３（Ｂ）（Ｄ）（Ｆ）（Ｈ）（Ｊ）に記載された特定画像ＴＧ、図９４（Ｆ）（Ｈ）（Ｊ）に記載された特定画像ＴＧ、図９５（Ｂ）（Ｄ）（Ｆ）（Ｈ）（Ｊ）に記載された特定画像ＴＧ１、ＴＧ２が「第１態様の特定画像」に相当し、図９３（Ｃ）（Ｅ）（Ｇ）（Ｉ）（Ｋ）に記載された特定画像ＴＧ、図９４（Ｇ）（Ｉ）（Ｋ）に記載された特定画像ＴＧ、図９５（Ｃ）（Ｅ）（Ｇ）（Ｉ）（Ｋ）に記載された特定画像ＴＧ１、ＴＧ２が「第２態様の特定画像」に相当する。なお、「前記特定画像を表示してから複数列の装飾図柄のすべてが停止表示されるまでの第１期間」における「停止表示」は確定停止表示でもよいし、仮停止表示でもよい。
【１１８４】
以下に図９６～図９８を用いてアイコン変化演出Ａ～Ｃについて説明する。このアイコン変化演出Ａ～Ｃは、装飾図柄の変動演出中などに実行される。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信したコマンドを解析し、アイコン変化演出を実行する指示が含まれていると、ＲＯＭ１０３から対応する画像データを読み出して画像表示装置７の表示画面７ａに画像を表示させる。
【１１８５】
［アイコン変化演出Ａ］
図９６は、アイコン変化演出Ａを説明するための図である。アイコン変化演出Ａは、変動中に、アイコン変化演出がおこなわれ、変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃが変化する演出である。図９６（Ａ）～（Ｌ）では、アイコン変化演出Ａの第１の例を示している。
【１１８６】
アイコン変化演出Ａの第１の例では、まず、図９６（Ａ）に示すように、表示画面７ａに、停止している装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動し始める状態が表示される。装飾図柄

８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒと、を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（特図変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。ここでの特別図柄とは、第１特別図柄と第２特別図柄のいずれであってもよい（図９６～図９８において同様）。保留アイコン９Ａと、変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃが表示されている。また、保留は４個の状態であり、表示画面７ａの下部には、４つの保留アイコン９Ａおよび当該変動アイコン９Ｃが表示されている。４つの保留アイコン９Ａおよび当該変動アイコン９Ｃは白色で表示されている。白色の保留アイコン９Ａおよび当該変動アイコン９Ｃは、デフォルトの保留アイコン９Ａおよび当該変動アイコン９Ｃであり、期待度（信頼度）は低い。

【１１８７】

なお、４つの保留アイコン９Ａおよび当該変動アイコン９Ｃの色により、その４つの保留アイコン９Ａおよび当該変動アイコン９Ｃに対応する変動の期待度を表し、デフォルトが白色であり、白色が低く、緑色が白色よりも高くなり、赤色はさらに高くなる。本実施形態では、期待度（信頼度）は、白色が１％で、緑色が１０％で、赤色が２０％であるとする（図９６～図９８において同様）。また、保留アイコン９Ｂが表示されていてもよい（図９６～図９８において同様）。なお、保留アイコン９Ａおよび当該変動アイコン９Ｃの色は、ハッチングの有無、種類により表している。このハッチング表示については後述する。

【１１８８】

図９６（Ｂ）に示すように、変動中の左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒとが縮小され、表示画面７ａの右上に表示される。その後、表示画面７ａの中央に文字テロップＥＴ「アイコン変化ルーレット」が表示される。この文字テロップＥＴ「アイコン変化ルーレット」が表示されることにより、当該変動アイコン９Ｃが変化する可能性がある演出がおこなわれることを遊技者に報知する。

【１１８９】

図９６（Ｃ）は、文字テロップＥＴ「アイコン変化ルーレット」が消去された後、白色の画像ＡＫ１と緑色の画像ＡＫ２と赤色の画像ＡＫ３とが表示された状態である。白色の画像ＡＫ１と緑色の画像ＡＫ２と赤色の画像ＡＫ３は、当該変動アイコン９Ｃと同じ形状である。つまり、白色の画像ＡＫ１は、当該変動アイコン９Ｃと同じ色で同じ形状である。緑色の画像ＡＫ２と赤色の画像ＡＫ３は、当該変動アイコン９Ｃと色は異なるが同じ形状である。異なる色の緑色の画像ＡＫ２と赤色の画像ＡＫ３が表示されることにより、白色の当該変動アイコン９Ｃが異なる色の緑色の画像ＡＫ２や赤色の画像ＡＫ３に変化する可能性があることを示す。なお、白色はハッチングなし、緑色はハッチング１、赤色はハッチング２により表している（図９８（Ｌ））。

【１１９０】

本実施形態では、表示される白色の画像ＡＫ１と緑色の画像ＡＫ２と赤色の画像ＡＫ３の大きさは当該変動アイコン９Ｃよりも大きい（図９６（Ｃ））としているが、当該変動アイコン９Ｃと同じ大きさであってもよい。また当該変動アイコン９Ｃよりも小さいとしてもよい。また、本実施形態では、白色の画像ＡＫ１と緑色の画像ＡＫ２と赤色の画像ＡＫ３としているが、同じ色の画像があってもよい。例えば、緑色が２つと赤色としてもよい。さらに、すべて同じ色であってもよい。例えば、３つとも赤色としてもよい。また、表示される画像は３つでなくてもよい。例えば２つや４つであってもよい。

【１１９１】

図９６（Ｄ）は、表示される緑色の画像ＡＫ２を囲むように選択枠の画像ＳＫが表示されている。選択枠の画像ＳＫは、その選択枠の画像ＳＫが囲んだ画像を選択していることを表す。本実施形態では、選択されている画像を囲むことによって選択されていることを表しているが、選択されている画像に下線を付ける、選択されている画像に矢印画像を付けるとしてもよい。

【１１９２】

その後、選択枠の画像ＳＫが、白色の画像ＡＫ１と緑色の画像ＡＫ２と赤色の画像ＡＫ３を順に選択し、移動する。選択枠の画像ＳＫが移動し、緑色の画像ＡＫ２の次に白色の画像ＡＫ１を選択し、白色の画像ＡＫ１の次に赤色の画像ＡＫ３を選択し、赤色の画像ＡＫ３の次に緑色の画像ＡＫ２を選択する。これを繰り返す。また、逆順でもよい。なお、ここでの選択は仮の選択であり、選択されている画像に決定する可能性があることを示す演出である。本実施形態では、選択枠の画像ＳＫが移動するとしているが、選択枠の画像ＳＫが移動せず、白色の画像ＡＫ１と緑色の画像ＡＫ２と赤色の画像ＡＫ３がシフト移動（左端の画像は右端へ移動または右端の画像は左端へ移動）してもよい。

【１１９３】

図９６（Ｅ）は、選択枠の画像ＳＫの移動が終了し、選択枠の画像ＳＫが赤色の画像ＡＫ３を囲み、選択枠の画像ＳＫが赤色の画像ＡＫ３を選択している。つまり、赤色の画像ＡＫ３に決定している。この決定により白色の当該変動アイコン９Ｃが赤色の当該変動アイコン９Ｃに変化することを示している。なお、赤色の画像ＡＫ３は、当該変動アイコン９Ｃと色は異なるが同じ形状である。

【１１９４】

図９６（Ｆ）は、選択枠の画像ＳＫが消去され、決定された赤色の画像ＡＫ３が光を表す光画像ＥＦＧに変化し、決定されなかった白色の画像ＡＫ１と緑色の画像ＡＫ２はそのまま表示された状態である。

【１１９５】

図９６（Ｇ）は、決定されなかった白色の画像ＡＫ１と緑色の画像ＡＫ２が消去され、変化した光画像ＥＦＧが表示された状態である。その後、光画像ＥＦＧが拡大し始める。この光画像ＥＦＧの拡大は、光画像ＥＦＧが移動しながら拡大してもよいし、移動せずに拡大してもよい。

【１１９６】

図９６（Ｈ）は、光画像ＥＦＧが拡大し液晶全面に広がった状態である。このとき、右上に表示されている変動中の左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒ、および、保留アイコン９Ａと当該変動アイコン９Ｃを光画像ＥＦＧが覆う。なお、本実施形態では、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒ、および、保留アイコン９Ａと当該変動アイコン９Ｃの全体を覆っているが、一部だけを覆ってもよい。また、光画像ＥＦＧが覆わずに、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒ、および、保留アイコン９Ａと当該変動アイコン９Ｃが、光画像ＥＦＧの手前側に表示されてもよい。

【１１９７】

図９６（Ｉ）は、光画像ＥＦＧが拡大し液晶全面に広がった後、拡大された光画像ＥＦＧが薄くなって消去され、その後、拡大される前の光画像ＥＦＧが表れた状態である。拡大された光画像ＥＦＧが薄くなって消去された後、拡大される前の光画像ＥＦＧが表示されない状態になり、拡大される前の光画像ＥＦＧが表れてもよいし、拡大される前の光画像ＥＦＧが表示されない状態がなく、拡大される前の光画像ＥＦＧが表れてもよい。保留アイコン９Ａと当該変動アイコン９Ｃを覆った画像ＥＦＧが消去されたため、保留アイコン９Ａと当該変動アイコン９Ｃが表示されているが、この時点では覆われる前と違いはなく、覆われる前と同じ色、同じ形状、同じ大きさである。本実施形態では、表れた光画像ＥＦＧは、拡大される前の位置に表示されているが、拡大される前の位置でない位置に表示されてもよい。その後、光画像ＥＦＧが当該変動アイコン９Ｃに向かって移動する。

【１１９８】

なお、本実施形態では、光画像ＥＦＧが拡大し液晶全面に広がった後、拡大された光画像ＥＦＧが薄くなって消去され、その後、拡大される前の光画像ＥＦＧが表れるとしているが、光画像ＥＦＧが、拡大する光画像と拡大しない光画像ＥＦＧの二つの画像になり、拡大する光画像と拡大しない光画像ＥＦＧがともに表示され、拡大する光画像が液晶全面に広がった後、拡大された光画像が薄くなって消去され、拡大されなかった光画像ＥＦＧが二つの画像になってから表示され続けるとしてもよい。また、光画像ＥＦＧが拡大し液晶全面に広がり保留アイコン９Ａと当該変動アイコン９Ｃを覆った後、光画像ＥＦＧが縮

小し拡大する前の大きさになるとしてもよい。
【１１９９】
図９６（Ｊ）は、当該変動アイコン９Ｃに向かって移動してきた光画像ＥＦＧが当該変動アイコン９Ｃを覆っている状態である。光画像ＥＦＧが当該変動アイコン９Ｃを覆う領域は、当該変動アイコン９Ｃの全体でも一部でもよい。なお、当該変動アイコン９Ｃに向かって移動してきた光画像ＥＦＧが当該変動アイコン９Ｃを覆うことなく、光画像ＥＦＧが当該変動アイコン９Ｃに吸い込まれるようになくなってもよい。
【１２００】
図９６（Ｋ）は、光画像ＥＦＧが消去され、赤色の当該変動アイコン９Ｃが表示された状態である。当該変動アイコン９Ｃは白色から赤色に変化している。赤色の当該変動アイコン９Ｃの形状は選択された赤色の画像ＡＫ３と同じ形状である。なお、赤色の当該変動アイコン９Ｃの大きさも選択された赤色の画像ＡＫ３と同じ大きさであってもよい。
【１２０１】
図９６（Ｌ）は、右上に縮小表示されていた変動中の左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒが表示画面７ａの中央に表示された状態である。アイコン変化演出Ａの第１の例の演出がおこなわれることによって、当該変動アイコン９Ｃが、白色から赤色に変化している。
【１２０２】
本実施形態では、アイコン変化演出Ａの第１の例の演出として、赤色の画像ＡＫ３が光画像ＥＦＧに変化し、光画像ＥＦＧが移動し当該変動アイコン９Ｃの表示位置に表示され、当該変動アイコン９Ｃが変化するとしているが、赤色の画像ＡＫ３が光画像ＥＦＧに変化せずに、赤色の画像ＡＫ３が移動し当該変動アイコン９Ｃの表示位置に表示され、当該変動アイコン９Ｃが変化するとしてもよい。この場合、赤色の画像ＡＫ３が変化する前の白色の当該変動アイコン９Ｃに重なるように表示されてもよいし、赤色の画像ＡＫ３が変化する前の白色の当該変動アイコン９Ｃを弾き飛ばしてもよい。
【１２０３】
［アイコン変化演出Ｂ］
図９７は、アイコン変化演出Ｂを説明するための図である。アイコン変化演出Ｂは、特図変動中に、保留アイコン９Ａが変化する演出、また、当該変動アイコン９Ｃ及び保留アイコン９Ａが覆われ、当該変動アイコン９Ｃまたは保留アイコン９Ａが覆われたときに変化する演出、また、変化した画像が移動しながら当該変動アイコン９Ｃを覆う演出である。図９７（Ａ）～（Ｄ）では、アイコン変化演出Ｂの第１の例を示し、図９７（Ｅ）～（Ｈ）では、アイコン変化演出Ｂの第２の例を示し、図９７（Ｉ）～（Ｌ）では、アイコン変化演出Ｂの第３の例を示している。
【１２０４】
アイコン変化演出Ｂの第１の例では、まず、上述したアイコン変化演出Ａの第１の例の図９６（Ａ）～（Ｈ）まで同じ内容の演出がおこなわれる。図９６（Ｈ）に示した演出がおこなわれた後、図９７（Ａ）に示すように、拡大される前の光画像ＥＦＧが表れた状態である。保留アイコン９Ａと当該変動アイコン９Ｃを覆った画像ＥＦＧが消去されたため、保留アイコン９Ａと当該変動アイコン９Ｃが表示されているが、この時点では覆われる前と違いはなく、覆われる前と同じ色、同じ形状、同じ大きさである。本実施形態では、表れた光画像ＥＦＧは、拡大される前の位置に表示されているが、拡大される前の位置でない位置に表示されてもよい。その後、光画像ＥＦＧが保留アイコン９Ａに向かって移動する。本実施形態では、おこなわれている演出の対象は４つ目の保留アイコン９Ａ（最後に保留された保留）としているが、他の保留アイコン９Ａでもよい。例えば、４つ目の保留アイコン９Ａではなく１つ目の保留アイコン９Ａ（一番古く保留された保留）としてもよい。
【１２０５】
図９７（Ｂ）は、保留アイコン９Ａに向かって移動してきた光画像ＥＦＧが保留アイコン９Ａを覆っている状態である。光画像ＥＦＧが保留アイコン９Ａを覆う領域は、保留ア

イコン９Ａの全体でも一部でもよい。なお、保留アイコン９Ａに向かって移動してきた光画像ＥＦＧが保留アイコン９Ａを覆うことなく、光画像ＥＦＧが保留アイコン９Ａに吸い込まれるようになくなってもよい。

【１２０６】

図９７（Ｃ）は、光画像ＥＦＧが消去され、赤色の保留アイコン９Ａが表示された状態である。保留アイコン９Ａは白色から赤色に変化している。赤色の保留アイコン９Ａの形状は選択された赤色の画像ＡＫ３と同じ形状である。なお、赤色の保留アイコン９Ａの大きさも選択された赤色の画像ＡＫ３と同じ大きさであってもよい。

【１２０７】

図９７（Ｄ）は、右上に縮小表示されていた変動中の左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒが表示画面７ａの中央に表示された状態である。アイコン変化演出Ｂの第１の例の演出がおこなわれることによって、保留アイコン９Ａが、白色から赤色に変化している。

【１２０８】

本実施形態では、アイコン変化演出Ｂの第１の例の演出として、赤色の画像ＡＫ３が光画像ＥＦＧに変化し、光画像ＥＦＧが移動し保留アイコン９Ａの表示位置に表示され、保留アイコン９Ａが変化するとしているが、赤色の画像ＡＫ３が光画像ＥＦＧに変化せずに、赤色の画像ＡＫ３が移動し保留アイコン９Ａの表示位置に表示され、保留アイコン９Ａが変化するとしてもよい。この場合、赤色の画像ＡＫ３が変化する前の白色の保留アイコン９Ａに重なるように表示されてもよいし、赤色の画像ＡＫ３が変化する前の白色の保留アイコン９Ａを弾き飛ばしてもよい。

【１２０９】

アイコン変化演出Ｂの第２の例では、まず、上述したアイコン変化演出Ａの第１の例の図９６（Ａ）～（Ｈ）まで同じ内容の演出がおこなわれる。図９６（Ｈ）に示した演出がおこなわれた後、図９７（Ｅ）に示すように、拡大される前の大きさの光画像ＥＦＧが表れた状態である。保留アイコン９Ａと当該変動アイコン９Ｃを覆った画像ＥＦＧが消去されたため、保留アイコン９Ａと当該変動アイコン９Ｃが表示されているが、この時点では覆われる前と違いはなく、覆われる前と同じ色、同じ形状、同じ大きさである。本実施形態では、表れた光画像ＥＦＧは、拡大される前の位置に表示されているが、拡大される前の位置でない位置に表示されてもよい。その後、光画像ＥＦＧが拡大しながら、当該変動アイコン９Ｃ及び保留アイコン９Ａが表示されている領域に向かって移動する。

【１２１０】

図９７（Ｆ）に示すように、光画像ＥＦＧは、拡大しながら当該変動アイコン９Ｃ及び保留アイコン９Ａが表示されている領域に向かって移動する。

【１２１１】

図９７（Ｇ）は、移動してきた光画像ＥＦＧがさらに拡大し、当該変動アイコン９Ｃ及び保留アイコン９Ａを覆っている状態である。光画像ＥＦＧが当該変動アイコン９Ｃ及び保留アイコン９Ａを覆う領域は、当該変動アイコン９Ｃ及び保留アイコン９Ａの全体でも一部でもよい。なお、光画像ＥＦＧが当該変動アイコン９Ｃ及び保留アイコン９Ａを覆わず、当該変動アイコン９Ｃ及び保留アイコン９Ａが光画像ＥＦＧの手前に表示されてもよい。

【１２１２】

図９７（Ｈ）は、当該変動アイコン９Ｃ及び保留アイコン９Ａを覆っていた光画像ＥＦＧが消去され、赤色の保留アイコン９Ａが表示された状態である。保留アイコン９Ａは白色から赤色に変化している。赤色の保留アイコン９Ａの形状は選択された赤色の画像ＡＫ３と同じ形状である。なお、赤色の保留アイコン９Ａの大きさも選択された赤色の画像ＡＫ３と同じ大きさであってもよい。

【１２１３】

その後、右上に縮小表示されていた変動中の左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒが表示画面７ａの中央に表示される。なお、アイコン変化演出Ｂの第３の例

では、保留アイコン９Ａが変化したとしているが、当該変動アイコン９Ｃが変化したとしてもよい。また、本実施形態では、一つの保留アイコン９Ａの色が変わるとしているが、複数の保留アイコン９Ａの色が変わるとしてもよい。さらに保留アイコン９Ａと当該変動アイコン９Ｃの色が変わるとしてもよい。

【１２１４】

アイコン変化演出Ｂの第３の例では、まず、上述したアイコン変化演出Ａの第１の例の図９６（Ａ）～（Ｆ）まで同じ内容の演出がおこなわれる。図９６（Ｆ）に示した演出がおこなわれた後、図９７（Ｉ）に示すように、決定されなかった白色の画像ＡＫ１と緑色の画像ＡＫ２が消去され、変化した光画像ＥＦＧが表示された状態である。その後、光画像ＥＦＧが当該変動アイコン９Ｃに向かって移動し始める。

【１２１５】

図９７（Ｊ）に示すように、光画像ＥＦＧは、移動しながら当該変動アイコン９Ｃの手前を通過し、さらに移動し表示画面７ａに消える。つまり、光画像ＥＦＧは、当該変動アイコン９Ｃを覆い、その後、当該変動アイコン９Ｃを覆わない状態になる。なお、光画像ＥＦＧが当該変動アイコン９Ｃを覆う領域は、当該変動アイコン９Ｃの全体でも一部でもよい。

【１２１６】

図９７（Ｋ）は、光画像ＥＦＧが移動し表示画面７ａに消えた状態である。このとき当該変動アイコン９Ｃは白色のままである。当該変動アイコン９Ｃは覆われる前と違いはなく、覆われる前と同じ色、同じ形状、同じ大きさである。

【１２１７】

図９７（Ｌ）は、赤色の当該変動アイコン９Ｃが表示された状態である。白色の当該変動アイコン９Ｃが赤色の当該変動アイコン９Ｃに変化している。この変化は光画像ＥＦＧに覆われない状態でおこなわれる。赤色の当該変動アイコン９Ｃの形状は白色の当該変動アイコン９Ｃの形状と同じである。

【１２１８】

その後、右上に縮小表示されていた変動中の左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒが表示画面７ａの中央に表示される。なお、アイコン変化演出Ｂの第３の例では、光画像ＥＦＧが当該変動アイコン９Ｃの手前を通過し、その後、当該変動アイコン９Ｃが変化するとしているが、光画像ＥＦＧが一つの保留アイコン９Ａの手前を通過し、その後、一つの保留アイコン９Ａが変化するとしてもよい。また、光画像ＥＦＧが複数の当該変動アイコン９Ｃまたは保留アイコン９Ａの手前を通過し、一つまたは複数の当該変動アイコン９Ｃまたは保留アイコン９Ａが変化するとしてもよい。

【１２１９】

［アイコン変化演出Ｃ］

図９８は、アイコン変化演出Ｃを説明するための図である。拡大した画像が消えた後、拡大する前の画像が表示されずに当該変動アイコン９Ｃが変化する演出、拡大した画像が消えた後、拡大する前の画像が表示されるが、当該変動アイコン９Ｃが画像に覆われずに当該変動アイコン９Ｃが変化する演出、拡大した画像が消えた後、拡大する前の画像が表示され、拡大する前の画像が当該変動アイコン９Ｃを弾き飛ばし当該変動アイコン９Ｃが変化する演出、拡大した画像が消えた後、当該変動アイコン９Ｃになる画像が表示され、その画像が、当該変動アイコン９Ｃが表示される位置に移動する演出である。図９８（Ａ）、（Ｂ）では、アイコン変化演出Ｃの第１の例を示し、図９８（Ｃ）～（Ｅ）では、アイコン変化演出Ｃの第２の例を示し、図９８（Ｆ）～（Ｈ）では、アイコン変化演出Ｃの第３の例を示し、図９８（Ｉ）～（Ｋ）では、アイコン変化演出Ｃの第４の例を示している。

【１２２０】

アイコン変化演出Ｃの第１の例では、まず、上述したアイコン変化演出Ａの第１の例の図９６（Ａ）～（Ｈ）と同じ内容の演出がおこなわれる。その後、図９８（Ａ）に示すように、拡大された光画像ＥＦＧが消去された状態である。保留アイコン９Ａと当該変動ア

イコン９Ｃを覆った画像ＥＦＧが消去されたため、保留アイコン９Ａと当該変動アイコン９Ｃが表示されているが、この時点では覆われる前と違いはなく、覆われる前と同じ色、同じ形状、同じ大きさである。

【１２２１】

図９８（Ｂ）は、赤色の当該変動アイコン９Ｃが表示された状態である。白色の当該変動アイコン９Ｃが赤色の当該変動アイコン９Ｃに変化している。この変化は光画像ＥＦＧに覆われない状態でおこなわれる。赤色の当該変動アイコン９Ｃの形状は白色の当該変動アイコン９Ｃの形状と同じである。

【１２２２】

その後、右上に縮小表示されていた変動中の左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒが表示画面７ａの中央に表示される。なお、アイコン変化演出Ｃの第１の例では、当該変動アイコン９Ｃが変化するとしているが、保留アイコン９Ａが変化するとしてもよい。

【１２２３】

アイコン変化演出Ｃの第２の例では、まず、上述したアイコン変化演出Ａの第１の例の図９６（Ａ）～（Ｈ）と同じ内容の演出がおこなわれる。その後、図９８（Ｃ）に示すように、拡大される前の光画像ＥＦＧが表れた状態である。拡大された光画像ＥＦＧが薄くなって消去された後、拡大される前の光画像ＥＦＧが表示されない状態があってもよいし、拡大される前の光画像ＥＦＧが表示されない状態がなくてもよい。保留アイコン９Ａと当該変動アイコン９Ｃを覆った画像ＥＦＧが消去されたため、保留アイコン９Ａと当該変動アイコン９Ｃが表示されているが、この時点では覆われる前と違いはなく、覆われる前と同じ色、同じ形状、同じ大きさである。

【１２２４】

本実施形態では、表れた光画像ＥＦＧは、拡大される前の位置に表示されているが、拡大される前の位置でない位置に表示されてもよい。なお、本実施形態では、光画像ＥＦＧが拡大し液晶全面に広がった後、拡大された光画像ＥＦＧが薄くなって消去され、その後、拡大される前の光画像ＥＦＧが表れるとしているが、光画像ＥＦＧが、拡大する光画像と拡大しない光画像ＥＦＧの二つの画像になり、拡大する光画像と拡大しない光画像ＥＦＧがともに表示され、拡大する光画像が液晶全面に広がった後、拡大された光画像が薄くなって消去され、拡大されなかった光画像ＥＦＧが二つの画像になってから表示され続けるとしてもよい。また、光画像ＥＦＧが拡大し液晶全面に広がった後、光画像ＥＦＧが縮小し拡大する前の大きさになるとしてもよい。

【１２２５】

図９８（Ｄ）は、光画像ＥＦＧが消去された状態である。表示されている位置で薄くなって消去されてもよいし、移動しながら薄くなって消去されてもよい。また、表示画面７ａ外へ移動し消去されてもよい。保留アイコン９Ａと当該変動アイコン９Ｃが表示されているが、この時点では覆われる前と違いはなく、覆われる前と同じ色、同じ形状、同じ大きさである。

【１２２６】

図９８（Ｅ）は、赤色の当該変動アイコン９Ｃが表示された状態である。白色の当該変動アイコン９Ｃが赤色の当該変動アイコン９Ｃに変化している。この変化は光画像ＥＦＧに覆われない状態でおこなわれる。赤色の当該変動アイコン９Ｃの形状は白色の当該変動アイコン９Ｃの形状と同じである。

【１２２７】

その後、右上に縮小表示されていた変動中の左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒが表示画面７ａの中央に表示される。なお、アイコン変化演出Ｃの第２の例では、当該変動アイコン９Ｃが変化するとしているが、保留アイコン９Ａが変化するとしてもよい。

【１２２８】

アイコン変化演出Ｃの第３の例では、まず、上述したアイコン変化演出Ａの第１の例の

図９６（Ａ）～（Ｉ）と同じ内容の演出がおこなわれる。その後、図９８（Ｆ）に示すように、移動してきた光画像ＥＦＧが当該変動アイコン９Ｃを弾き飛ばす。

【１２２９】

図９８（Ｇ）は、白色の当該変動アイコン９Ｃが表示されていた位置に光画像ＥＦＧが表示されている状態である。表示されていた白色の当該変動アイコン９Ｃは表示画面７ａ外へ弾き飛ばされている。

【１２３０】

図９８（Ｈ）は、光画像ＥＦＧが消去され、赤色の当該変動アイコン９Ｃが表示された状態である。アイコン変化演出Ｃの第３の例がおこなわれることにより、当該変動アイコン９Ｃは白色から赤色に変化している。赤色の当該変動アイコン９Ｃの形状は選択された赤色の画像ＡＫ３と同じ形状である。なお、赤色の当該変動アイコン９Ｃの大きさも選択された赤色の画像ＡＫ３と同じ大きさであってもよい。

【１２３１】

その後、右上に縮小表示されていた変動中の左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒが表示画面７ａの中央に表示される。なお、アイコン変化演出Ｃの第３の例では、光画像ＥＦＧが当該変動アイコン９Ｃを弾き飛ばし、その後、当該変動アイコン９Ｃが変化するとしているが、光画像ＥＦＧがいずれかの保留アイコン９Ａを弾き飛ばし、その後、その位置に表示されていた保留アイコン９Ａが変化するとしてもよい。

【１２３２】

アイコン変化演出Ｃの第４の例では、まず、上述したアイコン変化演出Ａの第１の例の図９６（Ａ）～（Ｈ）と同じ内容の演出がおこなわれる。その後、図９８（Ｉ）に示すように、当該変動アイコン９Ｃになる赤色の画像ＴＨＨが表示される。拡大された光画像ＥＦＧが薄くなって消去された後、赤色の画像ＴＨＨが表示されない状態になり、赤色の画像ＴＨＨが表れてもよいし、赤色の画像ＴＨＨが表示されない状態がなく、赤色の画像ＴＨＨが表れてもよい。保留アイコン９Ａと当該変動アイコン９Ｃを覆った画像ＥＦＧが消去されたため、保留アイコン９Ａと当該変動アイコン９Ｃが表示されているが、この時点では覆われる前と違いはなく、覆われる前と同じ色、同じ形状、同じ大きさである。本実施形態では、赤色の画像ＴＨＨは、光画像ＥＦＧが拡大される前に表示されていた位置に表示されているが、この位置でない位置に表示されてもよい。

【１２３３】

図９８（Ｊ）は、赤色の画像ＴＨＨが当該変動アイコン９Ｃに向かって移動し始めた状態である。赤色の画像ＴＨＨが移動しているとき、赤色の画像ＴＨＨの大きさが変化してもよい。例えば、赤色の画像ＴＨＨが縮小しながら移動してもよい。

【１２３４】

図９８（Ｋ）は、当該変動アイコン９Ｃに向かって移動してきた赤色の画像ＴＨＨが当該変動アイコン９Ｃを覆っている状態である。つまり、赤色の画像ＴＨＨが赤色の当該変動アイコン９Ｃとして表示されている。すなわち、当該変動アイコン９Ｃは白色から赤色に変化している。なお、当該変動アイコン９Ｃに向かって移動してきた赤色の画像ＴＨＨが当該変動アイコン９Ｃを覆うことなく、赤色の画像ＴＨＨが当該変動アイコン９Ｃに吸い込まれるようになくなり、吸い込まれることに伴い、当該変動アイコン９Ｃが白色から赤色に変化してもよい。また、赤色の画像ＴＨＨが当該変動アイコン９Ｃを弾き飛ばしてもよい。

【１２３５】

その後、右上に縮小表示されていた変動中の左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒが表示画面７ａの中央に表示される。なお、アイコン変化演出Ｃの第４の例では、赤色の画像ＴＨＨが当該変動アイコン９Ｃとなり、当該変動アイコン９Ｃが変化するとしているが、赤色の画像ＴＨＨが保留アイコン９Ａとなり、保留アイコン９Ａが変化するとしてもよい。

【１２３６】

［ハッチング表示］

図９６～図９８における当該変動アイコン９Ｃ及び保留アイコン９Ａについては、図９８（Ｌ）に示すように色を表している。図９８（Ｌ）に示すように、白色の保留はハッチングなしであり、緑色の保留はハッチング１で表し、赤色の保留はハッチング２で表している。

【１２３７】

［効果例］

以下に、アイコン変化演出Ａ～Ｃの効果例を示す。

【１２３８】

［効果１］

上記実施形態の遊技機１では、「アイコン変化演出Ａ」の第１の例に示すように、複数種類の画像を表示可能な表示手段（表示画面７ａ）を備え、複数種類の画像のうちの一つは、所定画像（赤色の画像ＡＫ３、光画像ＥＦＧ）であり、複数種類の画像のうちの一つは、当該変動または保留を表すアイコン（当該変動アイコン９Ｃまたは保留アイコン９Ａ）であり、表示手段に、所定画像（赤色の画像ＡＫ３）と、特定の態様で表示されたアイコン（白色の当該変動アイコン９Ｃ）とが表示された状態で、所定画像の態様が第１の態様（赤色の画像ＡＫ３）から第２の態様（光画像ＥＦＧ）に変化する第１の演出（図９６（Ｅ）、（Ｆ））と、第１の演出（図９６（Ｅ）、（Ｆ））の後、第２の態様で表示された所定画像（光画像ＥＦＧ）が特定の態様で表示されたアイコン（白色の当該変動アイコン９Ｃ）を覆う第２の演出（図９６（Ｇ）、（Ｈ））と、第２の演出（図９６（Ｇ）、（Ｈ））の後、アイコンが特定の態様（白色の当該変動アイコン９Ｃ）とは異なる態様（赤色の当該変動アイコン９Ｃ）で表示される第３の演出（図９６（Ｉ）～（Ｋ））と、を実行可能である。この構成によれば、変化する可能性がある期待度が高い当該変動アイコンまたは保留アイコンを見せるため、遊技者の期待をあおることができ、興趣の向上を図ることができる。

【１２３９】

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、「アイコン変化演出Ａ」の第１の例に示すように、第１の演出（図９６（Ｅ）、（Ｆ））では、第１の態様で表示された所定画像（赤色の画像ＡＫ３）は、特定の態様で表示されたアイコン（白色の当該変動アイコン９Ｃ）と同じ形状である。この構成によれば、変化する可能性がある期待度が高い当該変動アイコンまたは保留アイコンを見せるため、遊技者の期待をあおることができ、興趣の向上を図ることができる。

【１２４０】

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、「アイコン変化演出Ａ」の第１の例に示すように、第３の演出（図９６（Ｉ）～（Ｋ））では、アイコン（当該変動アイコン９Ｃ）が所定画像（光画像ＥＦＧ）に覆われない状態で表示された後、アイコンの態様が特定の態様（白色の当該変動アイコン９Ｃ）から特定の態様（白色の当該変動アイコン９Ｃ）とは異なる態様（赤色の当該変動アイコン９Ｃ）に変化する。この構成によれば、変化する可能性がある期待度が高い当該変動アイコンまたは保留アイコンを見せるため、遊技者の期待をあおることができ、興趣の向上を図ることができる。

【１２４１】

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、「アイコン変化演出Ａ」の第１の例に示すように、第２の演出（図９６（Ｇ）、（Ｈ））では、アイコン（当該変動アイコン９Ｃ）を覆わない位置に表示されている所定画像（光画像ＥＦＧ）が拡大することでアイコン（当該変動アイコン９Ｃ）を覆う。この構成によれば、変化する可能性がある期待度が高い当該変動アイコンまたは保留アイコンを見せるため、遊技者の期待をあおることができ、興趣の向上を図ることができる。

【１２４２】

［変形例］
以下に、アイコン変化演出Ａ～Ｃの変形例を示す。
【１２４３】
［変形例１］
上記実施形態では、当該変動アイコン９Ｃまたは保留アイコン９Ａの形状は丸形であるが、キャラクタ、文字、記号等をデザインされた形状であってもよい。また、キャラクタ、文字、記号等のデザインが付加されていてもよい。
【１２４４】
［変形例２］
上記実施形態では、当該変動アイコン９Ｃまたは保留アイコン９Ａの色の変化は、アイコン全体の色の変化としているが、全体の色の変化ではなく、一部の色の変化であってもよい。
【１２４５】
［変形例３］
上記実施形態では、アイコンが変化する演出（アイコン変化ルーレット）がおこなわれるとき、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒとが縮小するとしているが、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒとが縮小せず、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒに重ならない位置でアイコンが変化する演出をおこなってもよい。また、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒに重なってアイコンが変化する演出をおこなってもよい。
【１２４６】
［変形例４］
上記実施形態では、アイコンが変化する演出（アイコン変化ルーレット）により、当該変動アイコン９Ｃまたは保留アイコン９Ａと異なる色の画像が選択され、当該変動アイコン９Ｃまたは保留アイコン９Ａがその異なる色に変化するとしているが、当該変動アイコン９Ｃまたは保留アイコン９Ａと異なる形状の画像が選択され、当該変動アイコン９Ｃまたは保留アイコン９Ａがその異なる形状に変化するとしてもよい。また、当該変動アイコン９Ｃまたは保留アイコン９Ａと異なる大きさの画像が選択され、当該変動アイコン９Ｃまたは保留アイコン９Ａがその異なる大きさに変化するとしてもよい。さらに、これらの組合せで変化してもよい。
【１２４７】
［変形例５］
上記実施形態では、アイコンが変化する演出（アイコン変化ルーレット）により、表示される白色の画像ＡＫ１と緑色の画像ＡＫ２と赤色の画像ＡＫ３の大きさは、当該変動アイコン９Ｃまたは保留アイコン９Ａの大きさと異なっているが、同じであってもよい。
【１２４８】
［変形例６］
上記実施形態では、アイコンが変化する演出（アイコン変化ルーレット）は変動開始時におこなわれるとしているが、変動開始時から特定時間経過後におこなわれたときにおこなわれるとしてもよい。また、特図抽選の保留がおこなわれた時におこなわれるとしてもよい。また、特図抽選の保留がおこなわれた時から特定時間経過後におこなわれるとしてもよい。
【１２４９】
［態様例］
本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。
◇［態様Ｃ２－１］
複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、所定画像であり、
前記複数種類の画像のうちの一つは、当該変動または保留を表すアイコンであり、
前記表示手段に、前記所定画像と、特定の態様で表示された前記アイコンとが表示され

た状態で、前記所定画像の態様が第１の態様から第２の態様に変化する第１の演出と、
前記第１の演出の後、前記第２の態様で表示された前記所定画像が前記特定の態様で表示された前記アイコンを覆う第２の演出と、
前記第２の演出の後、前記アイコンが前記特定の態様とは異なる態様で表示される第３の演出と、を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。
◇［態様Ｃ２－２］
態様Ｃ２－１に記載の遊技機であって、
前記第１の演出では、前記第１の態様で表示された前記所定画像は、前記特定の態様で表示された前記アイコンと同じ形状である、
ことを特徴とする遊技機。
◇［態様Ｃ２－３］
態様Ｃ２－１または態様Ｃ２－２に記載の遊技機であって、
前記第３の演出では、前記アイコンが前記所定画像に覆われない状態で表示された後、前記アイコンの態様が前記特定の態様から前記特定の態様とは異なる態様に変化する、
ことを特徴とする遊技機。
◇［態様Ｃ２－４］
態様Ｃ２－３に記載の遊技機であって、
前記第２の演出では、前記アイコンを覆わない位置に表示されている前記所定画像が拡大することで前記アイコンを覆う、
ことを特徴とする遊技機。
【１２５０】
以下に図９９－１～図９９－３を用いて第１可動役物１４Ｃおよび第２可動役物１５Ｃについて説明し、図１００－１～図１００－２、図１０１－１～図１０１－４を用いて、第１可動役物１４Ｃおよび第２可動役物１５Ｃによる画像視認性変化演出Ａ～Ｃについて説明する。
【１２５１】
図９９－１は、第１可動役物１４Ｃおよび第２可動役物１５Ｃが退避位置で退避している状態を例示した説明図であり、図９９－２は、第１可動役物１４Ｃおよび第２可動役物１５Ｃが進出位置に進出している状態を例示した説明図であり、図９９－３は、第１可動役物１４Ｃが進出位置に進出している状態で拡大部が移動している状態を例示した説明図である。なお、各種可動役物が作動すると、当たりとなる期待度が高まるため、遊技者は、各種可動役物に対する関心が高い。
【１２５２】
図１００－１は、画像視認性変化演出Ａを説明するための図であり、図１００－２は、図１００－１の画像視認性変化演出Ａのつづきを説明するための図であり、図１０１－１は、画像視認性変化演出Ｂを説明するための図であり、図１０１－２は、図１０１－１の画像視認性変化演出Ｂのつづきを説明するための図であり、図１０１－３は、画像視認性変化演出Ｃを説明するための図であり、図１０１－４は、図１０１－３の画像視認性変化演出Ｃのつづきを説明するための図である。なお、図１００－１～図１００－２、図１０１－１～図１０１－４において、画像表示装置７の表示画面７ａの前面（前方）周囲に配置される装飾体２ｙ、イルミネーションパネル１８、背景画像等が図面の見易さから省略されている。
【１２５３】
ここでは、まず、第１可動役物１４Ｃおよび第２可動役物１５Ｃを備える遊技盤２について簡単に説明し、画像視認性変化演出について順番に説明する。
【１２５４】
［第１可動役物１４Ｃおよび第２可動役物１５Ｃを備える遊技盤２］
まず、第１可動役物１４Ｃおよび第２可動役物１５Ｃを備える遊技盤２について、図９９－１～図９９－３を参照して簡単に説明する。なお、第１可動役物１４Ｃおよび第２可

動役物１５Ｃを備える遊技盤２の構成についての詳細な説明については後述する。
【１２５５】
遊技盤２は、前面に複数の遊技釘などが遊技領域３に突設（植設）される透明なアクリル板である透明アクリル板２ｚが配置されている。透明アクリル板２ｚのほぼ中央に、枠状のセンター装飾体１０が透明アクリル板２ｚの正面から後方へ向かって挿入されて取り付けられる開口部（図示しない）が形成され、透明アクリル板２ｚの後方を覆うように、意匠が施された不透明な装飾体２ｙが配置されている。装飾体２ｙには、透明アクリル板２ｚの開口部と対応する位置に貫通口（図示しない）が形成されている。また、開口部（図示しない）と対応する位置であって、装飾体２ｙの後方には、無色透明な平板部材であるイルミネーションパネル（導光板）１８を構成する第１イルミネーションパネル１８ａが配置されている。第１イルミネーションパネル１８ａの後方には、第１可動役物１４Ｃが配置され、第１可動役物１４Ｃの後方には、無色透明な平板部材であるイルミネーションパネル（導光板）１８を構成する第２イルミネーションパネル１８ｂが配置され、第２イルミネーションパネル１８ｂの後方には、第２可動役物１５Ｃが配置され、第２可動役物１５Ｃの後方には、画像表示装置７が配置されている。前枠５３の中央に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。このため、前方から後方へ向かって、透明アクリル板２ｚ→装飾体２ｙ→第１イルミネーションパネル１８ａ→第１可動役物１４Ｃ→第２イルミネーションパネル１８ｂ→第２可動役物１５Ｃ→画像表示装置７という順番で配置されている。
【１２５６】
画像表示装置７に表示される画像は、第２イルミネーションパネル１８ｂ、そして第１イルミネーションパネル１８ａを通して視認可能になっている。イルミネーションパネル１８（第１イルミネーションパネル１８ａ、第２イルミネーションパネル１８ｂ）は、端面からＬＥＤの光の照射によって、主面に所定の画像を表示可能に構成されている。イルミネーションパネル１８は、ＬＥＤの光の照射方向や色の違いによって、複数種類の画像を複数種類の色で表示可能に構成されており、当たりの期待度を示唆することができるようになっている。このため、遊技者は、イルミネーションパネル１８の表示に関心が高い。
【１２５７】
第１可動役物１４Ｃは、図１に示した、縦長の棒状の部材が画像表示装置７の前方（前面）において左右方向に移動可能に構成された第１可動役物１４に代えて、遊技盤２に設けられているものであり、画像表示装置７の左側に配置される左右方向に移動可能な左側第１可動役物１４ＣＬと、画像表示装置７の右側に配置される左右方向に移動可能な右側第１可動役物１４ＣＲと、から構成されている。第１可動役物１４Ｃは、第１可動役物１４と同様に可動式のいわゆるギミックである。左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲは、左右のそれぞれに配置された２つの半環形状の部材である。
【１２５８】
左側第１可動役物１４ＣＬは、機構部を構成する左側アーム部１４ＣＬａと接続されて左右方向に水平移動可能であり、右側第１可動役物１４ＣＲは、機構部を構成する右側アーム部１４ＣＲａと接続されて左右方向に水平移動可能である。左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲの機構部を含んで構成される下側可動体ユニットＳＫは、左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲの下方に配置されている。
【１２５９】
左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲは、通常時は画像表示装置７の左側と右側の退避位置（図９９－１）で静止しており、退避位置から表示画面７ａの中央に向かって互いに近接するように移動（進出）して表示画面７ａの前方の進出位置（図９９－２）で静止することができるようになっている。左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲが進出位置で静止する状態では、左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲが合体した状態となる。

【１２６０】
左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲが退避位置で退避している状態では、左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲの前方に配置されている装飾体２ｙにより覆われた状態となっているため、左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲのほぼ全体が視認困難な状態となっているものの、左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲのそれぞれの上側および下側の一部が装飾体２ｙから露出し、視認容易な状態となっている。
【１２６１】
また、左側第１可動役物１４ＣＬの左側中央外周部に沿うようにほぼ半円形状に形成される左側拡大部１４ＣＬｂが配置されている。左側拡大部１４ＣＬｂが左側第１可動役物１４ＣＬの左側中央外周部に沿うように配置された退避位置（図９９－２）から左方向へ水平移動して進出位置（図９９－３）で静止することができる。左側拡大部１４ＣＬｂが左方向へ水平移動することで左側第１可動役物１４ＣＬを拡大した態様とすることができる。一方、左側拡大部１４ＣＬｂが右方向へ水平移動することで拡大された左側第１可動役物１４ＣＬを縮小することとなり、左側拡大部１４ＣＬｂが左側第１可動役物１４ＣＬの左側中央外周部に沿うように配置される状態となり、元へ戻る。
【１２６２】
また、右側第１可動役物１４ＣＲの右側中央外周部に沿うようにほぼ半円形状に形成される右側拡大部１４ＣＲｂが配置されている。右側拡大部１４ＣＲｂが右側第１可動役物１４ＣＲの右側中央外周部に沿うように配置された退避位置（図９９－２）から右方向へ水平移動して進出位置（図９９－３）で静止することができる。右側拡大部１４ＣＲｂが右方向へ水平移動することで右側第１可動役物１４ＣＲを拡大した態様とすることができる。一方、右側拡大部１４ＣＲｂが左方向へ水平移動することで拡大された右側第１可動役物１４ＣＲを縮小することとなり、右側拡大部１４ＣＲｂが右側第１可動役物１４ＣＲの右側中央外周部に沿うように配置される状態となり、元へ戻る。
【１２６３】
第２可動装飾１５Ｃは、図１に示した、「ＯＡＲＯ」と記載された矩形形状の部材が画像表示装置７の前方（前面）において上下方向に移動可能に構成された第２可動役物１５に代えて、遊技盤２に設けられているものであり、画像表示装置７の上側に配置される左右方向に移動可能な左側第２可動役物１５ＣＬと、画像表示装置７の上側に配置される左右方向に移動可能な右側第２可動役物１５ＣＲと、から構成されている。第２可動役物１５Ｃは、第２可動役物１５と同様に可動式のいわゆるギミックである。左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲは、それぞれ矩形形状の部材であり、矩形形状の部材の周囲が立体的な雲状に造形されている（立体的な雲状に意匠が施されている）。左側第２可動役物１５ＣＬの前面側に「ＯＡ」という立体文字が形成され、右側第２可動役物１５ＣＲの前面側に「ＲＯ」という立体文字が形成されている。
【１２６４】
左側第２可動役物１５ＣＬは、機構部を構成する左側アーム部１５ＣＬａと接続されて左右方向に水平移動可能であり、右側第２可動役物１５ＣＲは、機構部を構成する右側アーム部１５ＣＲａと接続されて左右方向に水平移動可能である。左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲの機構部を含んで構成される上側可動体ユニットＵＫは、左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲの上方に配置されている。
【１２６５】
左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲは、通常時は画像表示装置７の上側の退避位置（図９９－１）で静止しており、退避位置から互いに離れるように水平移動（進出）して表示画面７ａの前方の進出位置（図９９－２）で静止することができるようになっている。左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲが退避位置で静止する状態では、左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲが合体した状態となっている。左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲ

が進出位置で静止する状態では、左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲが互いに離れるように水平移動（進出）することにより、右側第２可動役物１５ＣＲにより覆われていた、左側第２可動役物１５ＣＬの前面右側から右方向へ突出して形成された矩形形状の発光部１５ＣＬｂが露出する状態となる。

【１２６６】

［画像視認性変化演出］

次に、画像視認性変化演出について図１００－１、図１００－２、図１０１－１～図１０１－４を参照して説明する。この画像視認性変化演出では、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、所定のタイミングで、第１可動役物１４Ｃおよび第２可動役物１５Ｃを作動させる演出となっている。すなわち、画像制御基板１００の画像制御用マイコン１０１は、サブ制御基板９０（演出制御用マイコン９１）から受信した各種コマンドを解析し、画像視認性変化演出を実行する指示が含まれている場合に、ＲＯＭ１０３から対応する画像データを読み出して画像表示装置７の表示画面７ａに画像を表示させたり、また、ランプ制御基板１０７がサブ制御基板９０（演出制御用マイコン９１）から受信した各種コマンドを解析し、画像視認性変化演出を実行する指示が含まれている場合に、第１可動役物１４Ｃおよび第２可動役物１５Ｃを作動させたり、第１可動役物１４Ｃおよび第２可動役物１５Ｃの各種発光部の発光態様を制御したり、盤ランプ５の発光態様や枠ランプ６６の発光態様を制御したり、イルミネーションパネル１８（第１イルミネーションパネル１８ａ、第２イルミネーションパネル１８ｂ）の発光態様を制御したりする。

【１２６７】

本実施形態における画像視認性変化演出には、画像視認性変化演出Ａ～Ｃがある。画像視認性変化演出Ａ，Ｂでは、第１可動役物１４ＣＬの動作について簡単に説明すると、左側拡大部１４ＣＬｂが左側第１可動役物１４ＣＬの左側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体している状態のまま、左側第１可動役物１４ＣＬが退避位置から進出位置まで移動するとともに、右側拡大部１４ＣＲｂが右側第１可動役物１４ＣＲの右側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体している状態のまま、右側第１可動役物１４ＣＲが退避位置から進出位置まで移動することにより、左側第１可動役物１４ＣＬと右側第１可動役物１４ＣＲとが合体したあと、左側拡大部１４ＣＬｂが左方向へ移動して拡大するとともに、右側拡大部１４ＣＲｂが右方向へ移動して拡大し、その後、左側拡大部１４ＣＬｂが右方向へ移動して縮小して元へ戻るとともに、右側拡大部１４ＣＲｂが左方向へ移動して縮小して元へ戻り、その後、左側拡大部１４ＣＬｂが左側第１可動役物１４ＣＬの左側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体している状態のまま、左側第１可動役物１４ＣＬが進出位置から退避位置まで移動するとともに、右側拡大部１４ＣＲｂが右側第１可動役物１４ＣＲの右側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体している状態のまま、右側第１可動役物１４ＣＲが進出位置から退避位置まで移動する演出である。

【１２６８】

画像視認性変化演出Ｃでは、第１可動役物１４ＣＬの動作について簡単に説明すると、左側拡大部１４ＣＬｂが左側第１可動役物１４ＣＬの左側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体している状態のまま、左側第１可動役物１４ＣＬが退避位置から進出位置まで移動するとともに、右側拡大部１４ＣＲｂが右側第１可動役物１４ＣＲの右側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体している状態のまま、右側第１可動役物１４ＣＲが退避位置から進出位置まで移動することにより、左側第１可動役物１４ＣＬと右側第１可動役物１４ＣＲとが合体したあと、左側拡大部１４ＣＬｂが左方向へ移動しないことで拡大せず、かつ、右側拡大部１４ＣＲｂが右方向へ移動しないことで拡大せずに、その後、左側拡大部１４ＣＬｂが左側第１可動役物１４ＣＬの左側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体している状態のまま、左側第１可動役物１４ＣＬが進出位置から退避位置まで移動するとともに、右側拡大部１４ＣＲｂが右側第１可動役物１４ＣＲの右側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体している状態のまま、右側第１可動役物１４ＣＲが進出位置から退避位置まで移動する演出である。

【１２６９】

ここでは、まず演出図柄、保留アイコンなどについて簡単に説明し、画像視認性変化演出Ａ、画像視認性変化演出Ｂ、画像視認性変化演出Ｃについて順番に説明する。

【１２７０】

［演出図柄］

まず、演出図柄について簡単に説明する。画像表示装置７の表示画面７ａには、立体画像の左演出図柄８Ｌ、立体画像の中演出図柄８Ｃ、立体画像の右演出図柄８Ｒが表示画面７ａの上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で演出図柄（図柄：数字「１」～数字「９」）の変動演出（変動表示）が開始される。演出図柄の変動演出（変動表示）では、各演出図柄が数字の図柄である数字「１」→数字「２」→数字「３」→数字「４」→数字「５」→数字「６」→数字「７」→数字「８」→数字「９」→数字「１」→数字「２」→・・・という順番でリールが回転する表示態様で変動演出（変動表示）されている。

【１２７１】

演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、停止位置において停止表示された演出図柄が下側（以下、「変動方向」と記載する場合がある。）へ向かって一斉に（同時に）低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、演出図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な演出図柄を介して、視認することができる。演出図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。なお、演出図柄は、仮停止表示された状態では、停止位置を基準として上下方向に小刻みに繰り返し揺動する表示態様となり、停止表示された状態では、停止位置に停止する表示態様となる。

【１２７２】

左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが同一の図柄に揃って停止表示されると、当たりが確定し、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが同一の図柄に揃わずに停止表示されると、ハズレが確定する。このように、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒは、当たりまたはハズレの当否判定の結果を報知することができる画像となっている。

【１２７３】

［保留アイコンなど］

次に、変動アイコン９Ｃや保留アイコン９Ａ，９Ｂについて説明すると、第１特図保留の消化として現在変動中の左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒに対応する変動アイコン９Ｃは、画像表示装置７の表示画面７ａの中央下側に表示されている変動表示位置（白色の矩形画像（台座画像）の上）に表示（載置）される。変動表示位置の左方の領域には、第１特図保留として第１保留表示エリアが設けられ、変動表示位置の右方の領域には、第２特図保留として第２保留表示エリアが設けられている。

【１２７４】

第１保留表示エリアには、４つの保留アイコン９Ａが直線状に一列に表示可能とされ最大で４つの保留アイコン９Ａをストックすることができるようになっている。変動アイコン９Ｃに最も近い第１保留アイコン９Ａと呼び、変動アイコン９Ｃに２番目に近い保留アイコン９Ａを第２保留アイコン９Ａと呼び、変動アイコン９Ｃに３番目に近い保留アイコン９Ａを第３保留アイコン９Ａと呼び、変動アイコン９Ｃに最も遠い保留アイコン９Ａを第４保留アイコン９Ａと呼ぶ。

【１２７５】

第２保留表示エリアには、４つの保留アイコン９Ｂが直線状に一列に表示可能とされ最大で４つの保留アイコン９Ｂをストックすることができるようになっている。変動アイコン９Ｃに最も近い第１保留アイコン９Ｂと呼び、変動アイコン９Ｃに２番目に近い保留アイコン９Ｂを第２保留アイコン９Ｂと呼び、変動アイコン９Ｃに３番目に近い保留アイコン９Ｂを第３保留アイコン９Ｂと呼び、変動アイコン９Ｃに最も遠い保留アイコン９Ｂを第４保留アイコン９Ｂと呼ぶ。

【１２７６】
本実施形態では、変動アイコン９Ｃ、保留アイコン９Ａ，９Ｂは、色により当たりの期待度を示唆することができ、白色→赤色→黄色（ゴールド）という順番で当たりの期待度が高くなっている。このため、遊技者は、変動アイコン９Ｃ、保留アイコン９Ａ，９Ｂに対する関心が高い。なお、変動アイコン９Ｃが白色である場合や赤色である場合でも当たりとなる場合がある。
【１２７７】
演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、変動演出曲がスピーカ６７から出力され（流れはじめ）、演出図柄が停止表示されるタイミングで、スピーカ６７からの変動演出曲の出力が停止されるようになっている。言い換えると、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されるごとに、変動演出曲の頭からスタートされるようになっている。
【１２７８】
［画像視認性変化演出Ａ］
まず、画像視認性変化演出Ａについて図１００－１および図１００－２を参照して説明する。ここでは、左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲがそれぞれ退避位置で退避している状態であり、かつ、左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲがそれぞれ退避位置で退避している状態であることを前提とする。また、遊技者がハンドル６０を回動操作し、左遊技領域３Ａを遊技球が流下するように遊技球を発射して左打ちによる遊技を行うものとする。
【１２７９】
遊技者がハンドル６０を回動操作し、左遊技領域３Ａを遊技球が流下するように遊技球を発射して左打ちによる遊技を行い、流下する遊技球が第１始動口２０へ入球すると、先読みにより白色の第１保留アイコン９Ａに決定されて表示される。白色の第１保留アイコン９Ａが変動表示位置へ移動して白色の変動アイコン９Ｃとなると、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される。演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが変動方向へ向かって低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。この変動中に、遊技球が第１始動口２０へ連続して２球入球し、最初に入球した遊技球に対しては、先読みにより白色の第１保留アイコン９Ａに決定されて表示され、後続の２番目に入球した遊技球に対しては、先読みにより白色の第２保留アイコン９Ａに決定され表示される。これにより、保留アイコン９Ａがストックされて２つ存在している状態となる。
【１２８０】
その後、まず左演出図柄８Ｌが数字「１」で仮停止表示され、右演出図柄８Ｒが数字「３」で仮停止表示され、中演出図柄８Ｃが数字「２」で仮停止表示され、その後、図１００－１（Ａ）に示すように、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが停止表示される。これにより、表示画面７ａの左辺中央と右辺中央とを通る水平線を中心線として、左右方向に一列に整列した状態で左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが同一の図柄に揃わず、停止表示され、ハズレが確定する。これに伴い、白色の変動アイコン９Ｃが表示画面７ａから消える。
【１２８１】
白色の第１保留アイコン９Ａが変動表示位置へ移動して白色の変動アイコン９Ｃとなると、白色の変動アイコン９Ｃが赤色の変動アイコン９Ｃへ変化し、図１００－１（Ｂ）に示すように、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される。演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒの一組の演出図柄は変動方向へ一斉に（同時に）移動開始し、左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲが消灯した状態から青色点灯する状態となる。なお、白色の第１保留アイコン９Ａが変動表示位置へ移動して白色の変動アイコン９Ｃとなると（その後、白色から変動アイコン９Ｃから赤色の変動アイコン９Ｃへ変化する）、これに伴い、第２保留アイコン９Ａが右方へ移動して白色の第１保留アイコン９Ａとなり、ストックされた保留アイコン９Ａが１つだけ存在している状態となる。なお、遊技者は、変動アイコン９Ｃが

白色から赤色へ変化したことで、ハンドル６０の回動操作を停止している。
【１２８２】
その後、まず左演出図柄８Ｌが数字「３」で仮停止表示され、右演出図柄８Ｒが数字「１」で仮停止表示され、中演出図柄８Ｃの変動演出（変動表示）が継続され、その後、図１００－１（Ｃ）に示すように、擬似連演出の開始となる「ＮＥＸＴ」という特殊図柄で仮停止表示され、仮停止表示後、擬似連の開始となる。
【１２８３】
本実施形態における擬似連演出では、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒの変動演出（変動表示）の仮停止表示のあと、再び変動開始を行う擬似変動を連続して最大３回の行うことができる。
【１２８４】
１回目の擬似連演出が開始されると、仮停止表示されている左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒの変動演出（変動表示）が再び変動開始され、図１００－１（Ｄ）に示すように、右演出図柄８Ｒの変動領域の前方に、変動回数を示す変動回数画像ＮＧが表示され、中演出図柄８Ｃの変動領域と右演出図柄８Ｒの変動領域との前方であって、中演出図柄８Ｃの変動領域と右演出図柄８Ｒの変動領域とを跨いだ状態で味方キャラクタＣＲＡが出現し、左演出図柄８Ｌの変動領域の前方に、味方キャラクタＣＲＡのアイテム変化を示唆するエフェクト画像ＥＧが出現する。
【１２８５】
変動回数画像ＮＧは、変動回数画像ＮＧが示す値が大きいほど、つまり擬似連演出が行われた回数が大きくなるほど、当該変動に対する当たりの期待度が高いことを遊技者に示唆することができる画像である。味方キャラクタＣＲＡは、出現すると、当該変動に対する当たりの期待度が上昇したことを遊技者に示唆することができる画像であり、当たりの期待度を示唆する画像に含まれるものである。エフェクト画像ＥＧは、出現した味方キャラクタＣＲＡのアイテムを変化させることができる画像であり、アイテム変化が成功すると、当該変動に対する当たりの期待度が上昇したことを遊技者に示唆することができる画像であり、当たりの期待度を示唆する画像に含まれるものである。このため、遊技者は、変動回数画像ＮＧ、味方キャラクタＣＲＡ、エフェクト画像ＥＧに対する関心が高い。
【１２８６】
もちろん、変動アイコン９Ｃは、当該変動に対する当たりの期待度を示唆する画像であり、保留アイコン９Ａも、次変動以降に対する当たりの期待度を示唆する画像である。このように、当たりの期待度を示唆する画像として、変動回数画像ＮＧ、味方キャラクタＣＲＡ、エフェクト画像ＥＧ、変動アイコン９Ｃ、保留アイコン９Ａが表示画面７ａに表示されている状態となっている。
【１２８７】
変動回数画像ＮＧ、味方キャラクタＣＲＡ、エフェクト画像ＥＧは、第２可動役物１５Ｃの下方の領域に配置されて表示される。これにより、変動回数画像ＮＧ、味方キャラクタＣＲＡ、エフェクト画像ＥＧは、第２可動役物１５Ｃの左側第２可動役物１５ＣＬが退避位置から進出位置まで左方向へ向かって移動したり、第２可動役物１５Ｃの右側第２可動役物１５ＣＲが退避位置から進出位置まで右方向へ向かって移動したりしても、左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲにより全く覆われずに視認性が阻害されることがない。これに対して、変動回数画像ＮＧ、味方キャラクタＣＲＡ、エフェクト画像ＥＧは、第２可動役物１５Ｃの下方の領域に配置されて表示されることにより、変動回数画像ＮＧおよび味方キャラクタＣＲＡは、第１可動役物１４Ｃの右側第１可動役物１４ＣＲが退避位置から進出位置まで左方向へ向かって移動することで右側第１可動役物１４ＣＲにより覆われる場合があり、変動回数画像ＮＧは全体が覆われることがあるし、味方キャラクタＣＲＡの一部が覆われることがある。また、味方キャラクタＣＲＡおよびエフェクト画像ＥＧは、第１可動役物１４Ｃの左側第１可動役物１４ＣＬが退避位置から進出位置まで右方向へ向かって移動することで左側第１可動役物１４ＣＬにより覆われる場合があり、味方キャラクタＣＲＡおよびエフェクト画像ＥＧの一部が覆われることがあ

る。また、保留アイコン９Ａは、第１可動役物１４Ｃの左側第１可動役物１４ＣＬが退避位置から進出位置まで右方向へ向かって移動することで左側第１可動役物１４ＣＬと接続された左側アーム部１４ＣＬａにより覆われる場合があるし、左側第１可動役物１４ＣＬが進出位置で停止した状態では、第１保留アイコン９Ａ～第４保留アイコン９Ａが存在する場合、第１保留アイコン９Ａが左側第１可動役物１４ＣＬと接続された左側アーム部１４ＣＬａにより覆われることとなる。また、変動アイコン９Ｃの一部および変動表示位置の一部は、左側第１可動役物１４ＣＬが進出位置で停止した状態では左側第１可動役物１４ＣＬと接続された左側アーム部１４ＣＬａにより覆われるとともに、右側第１可動役物１４ＣＲが進出位置で停止した状態では右側第１可動役物１４ＣＲと接続された右側アーム部１４ＣＲａにより覆われる。

【１２８８】

その後、左側第２可動役物１５ＣＬが退避位置から進出位置まで左方向へ向かって移動開始するとともに、右側第２可動役物１５ＣＲが退避位置から進出位置まで右方向へ向かって移動開始し、第２可動役物１５Ｃの作動開始となる。図１００－１（Ｅ）に示すように、第２可動役物１５Ｃの作動が開始したあと、左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲが退避位置から進出位置へ移動して静止する状態となる。

【１２８９】

左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲが移動開始すると、右側第２可動役物１５ＣＲにより覆われていた、左側第２可動役物１５ＣＬの発光部１５ＣＬｂが露出し出し、発光部１５ＣＬｂが露出する領域が大きくなり、左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲが進出位置で静止する状態では、発光部１５ＣＬｂが露出する領域が最も大きくなる。発光部１５ＣＬｂは、黄色（ゴールド）点灯した状態となっている。

【１２９０】

左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲが進出位置で所定時間（例えば、３秒）だけ静止すると、左側第２可動役物１５ＣＬが進出位置から退避位置まで右方向へ向かって移動開始するとともに、右側第２可動役物１５ＣＲが進出位置から退避位置まで左方向へ向かって移動開始し、図１００－１（Ｆ）に示すように、左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲが合体した状態へ戻り、第２可動役物１５Ｃの作動終了となる。左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲが進出位置で所定時間（例えば、３秒）だけ静止するまでに、左演出図柄８Ｌと右演出図柄８Ｒとが同時に数字「３」で仮停止表示となり、中演出図柄８Ｃの変動演出（変動表示）が継続され、リーチが形成され、擬似連演出が終了する。

【１２９１】

リーチ形成されると、左側第２可動役物１５ＣＬが進出位置から退避位置まで右方向へ向かって移動開始するとともに、右側第２可動役物１５ＣＲが進出位置から退避位置まで左方向へ向かって移動開始したタイミングで、左演出図柄８Ｌが表示画面７ａの左上側へ向かって大きさが縮小されながら移動され、最終的に、移動されるまえの大きさと比べて二回りほど縮小された大きさとなった状態で表示画面７ａの左上側に仮停止表示されるのに対して、右演出図柄８Ｒが表示画面７ａの右上側へ向かって大きさが縮小されながら移動され、最終的に、移動されるまえの大きさと比べて二回りほど縮小された大きさとなった状態で表示画面７ａの右上側に仮停止表示される。

【１２９２】

表示画面７ａの左上側へ向かって大きさが縮小されながら移動される左演出図柄８Ｌは、進出位置から退避位置まで右方向へ向かって移動開始している左側第２可動役物１５ＣＬにより全く覆われることなく視認性が損なわない。表示画面７ａの右上側へ向かって大きさが縮小されながら移動される右演出図柄８Ｒは、進出位置から退避位置まで左方向へ向かって移動開始している右側第２可動役物１５ＣＲにより全く覆われることなく視認性が損なわない。

【１２９３】

第２可動役物１５Ｃの作動が終了したあと、図１００－１（Ｇ）に示すように、左側拡大部１４ＣＬｂが左側第１可動役物１４ＣＬの左側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体している状態のまま、左側第１可動役物１４ＣＬが退避位置から進出位置まで右方向へ向かって移動開始するとともに、右側拡大部１４ＣＲｂが右側第１可動役物１４ＣＲの右側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体している状態のまま、右側第１可動役物１４ＣＲが退避位置から進出位置まで左方向へ向かって移動開始し、第１可動役物１４Ｃの作動開始となる。ここでも、中演出図柄８Ｃの変動演出（変動表示）が継続されたままの状態となっている。

【１２９４】

第１可動役物１４Ｃの作動開始により、左側第１可動役物１４ＣＬおよび左側拡大部１４ＣＬｂの発光色は、消灯した状態から黄色（ゴールド）へ変化し、右側第１可動役物１４ＣＲおよび右側拡大部１４ＣＲｂは、消灯した状態から黄色（ゴールド）へ変化する。また、第１可動役物１４Ｃの作動開始により、当たりの期待度を示唆する画像である、変動回数画像ＮＧ、味方キャラクタＣＲＡ、エフェクト画像ＥＧ、変動アイコン９Ｃ、保留アイコン９Ａが非表示される（表示画面７ａから消える）とともに、変動表示位置も非表示される（表示画面７ａから消える）。

【１２９５】

変動回数画像ＮＧ、味方キャラクタＣＲＡ、エフェクト画像ＥＧは、上述したように、第２可動役物１５Ｃの下方の領域に配置されて表示されることにより、変動回数画像ＮＧおよび味方キャラクタＣＲＡは、第１可動役物１４Ｃの右側第１可動役物１４ＣＲが退避位置から進出位置まで左方向へ向かって移動することで右側第１可動役物１４ＣＲにより覆われる場合があり、変動回数画像ＮＧは全体が覆われることがあるし、味方キャラクタＣＲＡの一部が覆われることがある。また、味方キャラクタＣＲＡおよびエフェクト画像ＥＧは、上述したように、第１可動役物１４Ｃの左側第１可動役物１４ＣＬが退避位置から進出位置まで右方向へ向かって移動することで左側第１可動役物１４ＣＬにより覆われる場合があり、味方キャラクタＣＲＡおよびエフェクト画像ＥＧの一部が覆われることがある。また、保留アイコン９Ａは、上述したように、第１可動役物１４Ｃの左側第１可動役物１４ＣＬが退避位置から進出位置まで右方向へ向かって移動することで左側第１可動役物１４ＣＬと接続された左側アーム部１４ＣＬａにより覆われる場合があるし、左側第１可動役物１４ＣＬが進出位置で停止した状態では、第１保留アイコン９Ａ～第４保留アイコン９Ａが存在する場合、第１保留アイコン９Ａが左側第１可動役物１４ＣＬと接続された左側アーム部１４ＣＬａにより覆われることとなる。また、変動アイコン９Ｃの一部および変動表示位置の一部は、上述したように、左側第１可動役物１４ＣＬが進出位置で停止した状態では左側第１可動役物１４ＣＬと接続された左側アーム部１４ＣＬａにより覆われるとともに、右側第１可動役物１４ＣＲが進出位置で停止した状態では右側第１可動役物１４ＣＲと接続された右側アーム部１４ＣＲａにより覆われる。

【１２９６】

本実施形態では、当たりの期待度を示唆する画像である変動回数画像ＮＧ、味方キャラクタＣＲＡ、エフェクト画像ＥＧを、第１可動役物１４Ｃの作動開始により非表示する（表示画面７ａから消える）ようにすることにより、変動回数画像ＮＧおよび味方キャラクタＣＲＡが第１可動役物１４Ｃの右側第１可動役物１４ＣＲの作動により全く覆われない状態とするとともに、味方キャラクタＣＲＡおよびエフェクト画像ＥＧが第１可動役物１４Ｃの左側第１可動役物１４ＣＬの作動により全く覆われない状態としている。また、当たりの期待度を示唆する画像である保留アイコン９Ａ、変動アイコン９Ｃを、第１可動役物１４Ｃの作動開始により非表示する（表示画面７ａから消える）ようにし、変動表示位置も、第１可動役物１４Ｃの作動開始により非表示する（表示画面７ａから消える）ようにすることにより、保留アイコン９Ａ、変動アイコン９Ｃおよび変動表示位置が第１可動役物１４Ｃの右側第１可動役物１４ＣＲの作動により全く覆われない状態とするとともに、第１可動役物１４Ｃの左側第１可動役物１４ＣＬの作動により全く覆われない状態としている。

【１２９７】
なお、第１可動役物１４Ｃの作動が開始され、左側第１可動役物１４ＣＬが退避位置から進出位置まで右方向へ向かって移動開始しても、表示画面７ａの左上側に仮停止表示されている左演出図柄８Ｌを全く覆うことがなく、左演出図柄８Ｌの視認性が阻害されないし、右側第１可動役物１４ＣＲが退避位置から進出位置まで左方向へ向かって移動開始しても、表示画面７ａの右上側に仮停止表示されている右演出図柄８Ｒを全く覆うことがなく、右演出図柄８Ｒの視認性が阻害されない。
【１２９８】
第１可動役物１４Ｃの作動が開始されると、左側第１可動役物１４ＣＬが退避位置から進出位置まで右方向へ向かって移動開始するとともに、右側第１可動役物１４ＣＲが退避位置から進出位置まで左方向へ向かって移動開始することにより、左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲの機構部の一部が視認可能となる。「左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲの機構部の一部」としては、例えば、下側可動体ユニットＳＫにおける、左側アーム部１４ＣＬａの一部、右側アーム部１４ＣＲａの一部、ベース体ＳＫａを構成する部材の一部、左右移動用ステッピングモータＳＫｂの一部、左右移動機構ユニットＳＫｃを構成する部材の一部、ケーブル収容樋ユニットＳＫｄを構成する部材の一部、下段フレキシブルフラットケーブルＳＫＳｃｃｂｅの一部、上段フレキシブルフラットケーブルＳＫＵｃｃｂｅの一部などを挙げることができる。なお、ベース体ＳＫａ、左右移動用ステッピングモータＳＫｂ、左右移動機構ユニットＳＫｃ、ケーブル収容樋ユニットＳＫｄ、下段フレキシブルフラットケーブルＳＫＳｃｃｂｅ、上段フレキシブルフラットケーブルＳＫＵｃｃｂｅについては後述する。
【１２９９】
左側第１可動役物１４ＣＬが進出位置まで移動完了するとともに、右側第１可動役物１４ＣＲが進出位置まで移動完了すると、図１００－１（Ｈ）に示すように、左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲが合体した状態となり、第１可動役物１４Ｃの合体完了となる。ここでも、中演出図柄８Ｃの変動演出（変動表示）が継続されたままの状態となっている。
【１３００】
左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲが合体した状態が所定時間（例えば、３秒）だけ継続されると、その後、図１００－１（Ｉ）に示すように、左側拡大部１４ＣＬｂが左側第１可動役物１４ＣＬの左側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体している状態から左方向へ移動開始（拡大開始）するとともに、右側拡大部１４ＣＲｂが右側第１可動役物１４ＣＲの右側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体している状態から右方向へ移動開始（拡大開始）し、第１可動役物１４ＣＬの拡大開始となる。ここでも、中演出図柄８Ｃの変動演出（変動表示）が継続されたままの状態となっている。
【１３０１】
その後、左側拡大部１４ＣＬｂが左方向へ向かって移動完了（拡大完了）して静止するとともに、右側拡大部１４ＣＲｂが右方向へ向かって移動完了（拡大完了）して静止する状態となる。
【１３０２】
左側拡大部１４ＣＬｂの拡大が完成すると、左側第１可動役物１４ＣＬの後面側に設けられた左移動機構部の一部が露出するとともに、複数の左側配線１４ＣＬｉの一部も露出することとなる。「左側第１可動役物１４ＣＬの後面側に設けられた左移動機構部の一部」としては、例えば、左側回転アーム１４ＣＬｃの一部、複数の左側歯車１４ＣＬｄの一部、上下一対の左側ガイドレール１４ＣＬｆの一部、左側ローラー１４ＣＬｇの一部、上下一対の左側引っ張りばね１４ＣＬｈの一部などを挙げることができる。なお、左側回転アーム１４ＣＬｃ、複数の左側歯車１４ＣＬｄ、上下一対の左側ガイドレール１４ＣＬｆ、左側ローラー１４ＣＬｇ、上下一対の左側引っ張りばね１４ＣＬｈ、複数の左側配線１４ＣＬｉについては後述する。

【１３０３】
　また、右側拡大部１４ＣＲｂの拡大が完成すると、右側第１可動役物１４ＣＲの後面側に設けられた右移動機構部の一部が露出するとともに、複数の右側配線１４ＣＲｉの一部も露出することとなる。「右側第１可動役物１４ＣＲの後面側に設けられた右移動機構部の一部」としては、例えば、右側回転アーム１４ＣＲｃの一部、複数の右側歯車１４ＣＲｄの一部、上下一対の右側ガイドレール１４ＣＲｆの一部、右側ローラー１４ＣＲｇの一部、上下一対の右側引っ張りばね１４ＣＲｈの一部などを挙げることができる。なお、右側回転アーム１４ＣＲｃ、複数の右側歯車１４ＣＲｄ、上下一対の右側ガイドレール１４ＣＲｆ、右側ローラー１４ＣＲｇ、上下一対の右側引っ張りばね１４ＣＲｈ、複数の右側配線１４ＣＲｉについては後述する。
【１３０４】
　左側拡大部１４ＣＬｂおよび右側拡大部１４ＣＲｂが拡大完了した状態が所定時間（例えば、３秒）だけ継続されると、左側拡大部１４ＣＬｂおよび右側拡大部１４ＣＲｂの拡大終了となり、その後、図１００－１（Ｊ）に示すように、左側拡大部１４ＣＬｂが右方向へ向かって移動開始（縮小開始）するとともに、右側拡大部１４ＣＲｂが左方向へ向かって移動開始（縮小開始）し、第１可動役物１４Ｃの縮小開始となる。ここでも、中演出図柄８Ｃの変動演出（変動表示）が継続されたままの状態となっている。
【１３０５】
　左側拡大部１４ＣＬｂが右方向へ向かって移動完了（縮小完了）すると、左側拡大部１４ＣＬｂが左側第１可動役物１４ＣＬの左側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体している状態へ戻るとともに、右側拡大部１４ＣＲｂが左方向へ向かって移動完了（縮小完了）すると、右側拡大部１４ＣＲｂが右側第１可動役物１４ＣＲの右側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体している状態へ戻り、第１可動役物１４Ｃの縮小終了となる。
【１３０６】
　その後、図１００－２（Ｋ）に示すように、左側拡大部１４ＣＬｂが左側第１可動役物１４ＣＬの左側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体している状態のまま、左側第１可動役物１４ＣＬが進出位置から退避位置まで左方向へ向かって移動開始するとともに、右側拡大部１４ＣＲｂが右側第１可動役物１４ＣＲの右側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体している状態のまま、右側第１可動役物１４ＣＲが進出位置から退避位置まで右方向へ向かって移動開始し、第１可動役物１４Ｃの退避開始となる。ここでも、中演出図柄８Ｃの変動演出（変動表示）が継続されたままの状態となっている。
【１３０７】
　左側第１可動役物１４ＣＬが退避位置まで移動完了するとともに、右側第１可動役物１４ＣＲが退避位置まで移動完了すると、図１００－２（Ｌ）に示すように、第１可動役物１４Ｃの退避完了となり、左側第１可動役物１４ＣＬの上側および下側の一部と、右側第１可動役物１４ＣＲの上側および下側の一部と、が露出し視認可能のままとなるのに対して、左側アーム部１４ＣＬａ、右側アーム部１４ＣＲａが視認困難な状態となる。
【１３０８】
　第１可動役物１４Ｃの退避完了により、左側第１可動役物１４ＣＬおよび左側拡大部１４ＣＬｂが消灯し、右側第１可動役物１４ＣＲおよび右側拡大部１４ＣＲｂも消灯する。なお、この時点においても、第２可動役物１５は、青色点灯している状態が継続されている。
【１３０９】
　第１可動役物１４Ｃの退避完了したタイミングで、表示画面７ａの左上側に仮停止表示されている左演出図柄８Ｌである数字「３」が元の位置へ向かって元の大きさとなるように拡大されながら移動開始されるとともに、表示画面７ａの右上側に仮停止表示されている右演出図柄８Ｒである数字「３」が元の位置へ向かって元の大きさとなるように拡大されながら移動開始される。左演出図柄８Ｌおよび右演出図柄８Ｒが共に元の大きさに拡大されて元の位置に移動されて仮停止表示されると、その後、中演出図柄が数字「２」で仮

停止表示される。また、第１可動役物１４Ｃの退避完了したタイミングで、当たりの期待度を示唆する画像である、変動回数画像ＮＧ、味方キャラクタＣＲＡ、エフェクト画像ＥＧ、変動アイコン９Ｃ、保留アイコン９Ａのうち、変動アイコン９Ｃ、保留アイコン９Ａが再び表示される（現れる）とともに、変動表示位置も表示される（現れる）。

【１３１０】

その後、図１００－２（Ｍ）に示すように、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが停止表示される。これにより、表示画面７ａの左辺中央と右辺中央とを通る水平線を中心線として、左右方向に一列に整列した状態で左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが同一の図柄（ここでは、数字「３」）に揃わず、停止表示され、ハズレが確定する。これに伴い、赤色の変動アイコン９Ｃが表示画面７ａから消えて第２可動役物１５が消灯する。

【１３１１】

白色の第１保留アイコン９Ａが変動表示位置へ移動して白色の変動アイコン９Ｃとなると、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始され、その後、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが同一の図柄で揃わずに停止表示されると、ハズレとなり、変動アイコン９Ｃが表示画面７ａから消える一方、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが同一の図柄に揃って停止表示されると、当たりとなり、大当たりオープニングが開始され、その後、遊技者が多量の遊技球を獲得することができる大当たり遊技が開始されることとなる。

【１３１２】

このように、画像視認性変化演出Ａでは、画像表示装置７の表示画面７ａに、エフェクト画像ＥＧ、味方キャラクタＣＲＡ、保留アイコン９Ａ、変動アイコン９Ｃ、変動表示位置などの特定画像が表示され、演出制御用マイコン９１は、第１可動役物１４Ｃを作動させて特定画像を視認可能な状態から視認困難な状態とする演出（図１００－１（Ｇ）～図１００－２（Ｋ））と、第２可動役物１５Ｃを作動させても特定画像が視認容易な状態が維持される演出（図１００－１（Ｅ））と、を実行することができるようになっている。このように、特定画像に対して、第１可動役物１４Ｃを作動させると視認困難させる一方、第２可動役物１５Ｃを作動させると視認容易な状態を維持するようになっているため、特定画像の視認性を変化させることができる。これにより、興趣の向上を図ることができる。

【１３１３】

また、画像視認性変化演出Ａでは、画像表示装置７の表示画面７ａに、エフェクト画像ＥＧ、味方キャラクタＣＲＡ、保留アイコン９Ａ、変動アイコン９Ｃ、変動表示位置などの特定画像が表示され、図１００－１（Ｇ）～図１００－２（Ｋ）において第１可動役物１４Ｃを作動させる演出が、図１００－１（Ｅ）において第２可動役物１５Ｃを作動させる演出のあとに実行されるものであり、図１００－１（Ｅ）において第２可動役物１５Ｃを作動させる演出では、第２可動役物１５Ｃの作動を終了させると、特定画像を表示したままの状態とし、図１００－１（Ｇ）～図１００－２（Ｋ）において第１可動役物１４Ｃを作動させる演出では、第１可動役物１４Ｃを作動させると、特定画像を表示している状態から表示していない状態とすることができるようになっている。このように、まず、図１００－１（Ｅ）において第２可動役物１５Ｃを作動させる演出が実行されると、第２可動役物１５Ｃを作動させ、図１００－１（Ｅ）において第２可動役物１５Ｃを作動させる演出が終了すると、特定画像が表示されたままの状態が維持され、続いて、図１００－１（Ｇ）～図１００－２（Ｋ）において第１可動役物１４Ｃを作動させる演出が実行されると、第１可動役物１４Ｃを作動させることで、特定画像を表示している状態から表示していない状態とすることができるようになっている。これにより、このような第１可動役物１４Ｃの作動による特定画像が表示されている状態から表示されていない状態へ変化させることで、これから何か演出が発生するかもしれないという期待感を遊技者に付与する煽り演出を行うことができる。

【１３１４】

また、画像視認性変化演出Ａでは、画像表示装置７の表示画面７ａに、エフェクト画像ＥＧ、味方キャラクタＣＲＡ、保留アイコン９Ａ、変動アイコン９Ｃ、変動表示位置などの特定画像が表示され、特定画像は、図１００－１（Ｅ）において第２可動役物１５Ｃを作動させる演出が実行されるまえから表示される画像であって、当たりの期待度を示唆する画像である。このように、特定画像が第１可動役物１４Ｃの作動により視認困難となることで（表示されている状態から表示されていない状態となることで）当たりの期待度が変化するかもしれないという期待感を遊技者に付与する煽り演出を行うことができる。

【１３１５】

［画像視認性変化演出Ｂ］

次に、画像視認性変化演出Ｂについて図１０１－１および図１０１－２を参照して説明する。ここでは、左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲがそれぞれ退避位置で退避している状態であり、かつ、左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲがそれぞれ退避位置で退避している状態であることを前提とする。また、遊技者がハンドル６０を回動操作し、左遊技領域３Ａを遊技球が流下するように遊技球を発射して左打ちによる遊技を行うものとする。

【１３１６】

遊技者がハンドル６０を回動操作し、左遊技領域３Ａを遊技球が流下するように遊技球を発射して左打ちによる遊技を行い、流下する遊技球が第１始動口２０へ入球すると、先読みにより白色の第１保留アイコン９Ａに決定されて表示される。白色の第１保留アイコン９Ａが変動表示位置へ移動して白色の変動アイコン９Ｃとなると、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される。演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが変動方向へ向かって低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。この変動中に、遊技球が第１始動口２０へ連続して２球入球し、最初に入球した遊技球に対しては、先読みにより白色の第１保留アイコン９Ａに決定されて表示され、後続の２番目に入球した遊技球に対しては、先読みにより白色の第２保留アイコン９Ａに決定され表示される。これにより、保留アイコン９Ａがストックされて２つ存在している状態となる。

【１３１７】

その後、まず左演出図柄８Ｌが数字「１」で仮停止表示され、右演出図柄８Ｒが数字「３」で仮停止表示され、中演出図柄８Ｃが数字「２」で仮停止表示され、その後、図１０１－１（Ａ）に示すように、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが停止表示される。これにより、表示画面７ａの左辺中央と右辺中央とを通る水平線を中心線として、左右方向に一列に整列した状態で左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが同一の図柄に揃わず、停止表示され、ハズレが確定する。これに伴い、白色の変動アイコン９Ｃが表示画面７ａから消える。

【１３１８】

白色の第１保留アイコン９Ａが変動表示位置へ移動して白色の変動アイコン９Ｃとなると、白色の変動アイコン９Ｃが黄色（ゴールド）の変動アイコン９Ｃへ変化し、図１０１－１（Ｂ）に示すように、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される。演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒの一組の演出図柄は変動方向へ一斉に（同時に）移動開始し、左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲが消灯した状態から青色点灯する状態となる。なお、白色の第１保留アイコン９Ａが変動表示位置へ移動して白色の変動アイコン９Ｃとなると（その後、白色から変動アイコン９Ｃから黄色（ゴールド）の変動アイコン９Ｃへ変化する）、これに伴い、第２保留アイコン９Ａが右方へ移動して白色の第１保留アイコン９Ａとなり、ストックされた保留アイコン９Ａが１つだけ存在している状態となる。なお、遊技者は、変動アイコン９Ｃが白色から黄色（ゴールド）へ変化したことで、ハンドル６０の回動操作を停止している。

【１３１９】

演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、その後、図１０１－１（Ｃ）に示す

ように、第１可動役物１４Ｃの後方に配置される、無色透明な平板部材であるイルミネーションパネル（導光板）１８を構成する第２イルミネーションパネル１８ｂに味方キャラクタＣＲＡおよび味方キャラクタＣＲＡから発せられる光の放射画像が黄色（ゴールド）で表示される（出現する）。なお、第１イルミネーションパネル１８ａの後方には、上述したように、第１可動役物１４Ｃが配置され、第１可動役物１４Ｃの後方には、上述したように、無色透明な平板部材であるイルミネーションパネル（導光板）１８を構成する第２イルミネーションパネル１８ｂが配置され、上述したように、第２イルミネーションパネル１８ｂの後方には、第２可動役物１５Ｃが配置され、第２可動役物１５Ｃの後方には、上述したように、画像表示装置７が配置されている。このため、前方から後方へ向かって、第１イルミネーションパネル１８ａ→第１可動役物１４Ｃ→第２イルミネーションパネル１８ｂ→第２可動役物１５Ｃ→画像表示装置７という順番で配置されている。

【１３２０】

第２イルミネーションパネル１８ｂに表示される味方キャラクタＣＲＡは、出現すると、当該変動に対する当たりの期待度が上昇したことを遊技者に示唆することができる画像であり、当たりの期待度を示唆する画像に含まれるものである。このため、遊技者は、味方キャラクタＣＲＡに対する関心が高い。

【１３２１】

もちろん、変動アイコン９Ｃは、当該変動に対する当たりの期待度を示唆する画像であり、保留アイコン９Ａも、次変動以降に対する当たりの期待度を示唆する画像である。このように、当たりの期待度を示唆する画像として、味方キャラクタＣＲＡが第２イルミネーションパネル１８ｂに表示され、変動アイコン９Ｃ、保留アイコン９Ａが表示画面７ａに表示されている状態となっている。味方キャラクタＣＲＡは、出現する表示色により、当たりの期待度の上昇の期待度を示唆することもでき、青色→赤色→黄色（ゴールド）という順番で当たりの期待度の上昇の期待度が高くなっている。

【１３２２】

第２イルミネーションパネル１８ｂに表示されている味方キャラクタＣＲＡおよび味方キャラクタＣＲＡから発せられる光の放射画像は、第２可動役物１５Ｃの下方の領域全体に配置されて表示される。これにより、味方キャラクタＣＲＡおよび味方キャラクタＣＲＡから発せられる光の放射画像は、第２イルミネーションパネル１８ｂが第２可動役物１５Ｃの前方に配置されている状態であっても、第２可動役物１５Ｃの左側第２可動役物１５ＣＬが退避位置から進出位置まで左方向へ向かって移動したり、第２可動役物１５Ｃの右側第２可動役物１５ＣＲが退避位置から進出位置まで右方向へ向かって移動したりしても、左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲにより全く覆われずに視認性が阻害されることがない。これに対して、第２イルミネーションパネル１８ｂに表示されている味方キャラクタＣＲＡおよび味方キャラクタＣＲＡから発せられる光の放射画像は、第２可動役物１５Ｃの下方の領域全体に配置されて表示されるため、味方キャラクタＣＲＡの一部および味方キャラクタＣＲＡから発せられる光の放射画像の一部は、第２イルミネーションパネル１８ｂが第１可動役物１４Ｃの後方に配置されている状態であるため、第１可動役物１４Ｃの左側第１可動役物１４ＣＬが退避位置から進出位置まで右方向へ向かって移動することで左側第１可動役物１４ＣＬにより覆われることがあるとともに、第１可動役物１４Ｃの右側第１可動役物１４ＣＲが退避位置から進出位置まで左方向へ向かって移動することで右側第１可動役物１４ＣＲにより覆われることがある。また、保留アイコン９Ａは、第１可動役物１４Ｃの左側第１可動役物１４ＣＬが退避位置から進出位置まで右方向へ向かって移動することで左側第１可動役物１４ＣＬと接続された左側アーム部１４ＣＬａにより覆われる場合があるし、左側第１可動役物１４ＣＬが進出位置で停止した状態では、第１保留アイコン９Ａ～第４保留アイコン９Ａが存在する場合、第１保留アイコン９Ａが左側第１可動役物１４ＣＬと接続された左側アーム部１４ＣＬａにより覆われることとなる。また、変動アイコン９Ｃの一部および変動表示位置の一部は、左側第１可動役物１４ＣＬが進出位置で停止した状態では左側第１可動役物１４ＣＬと接続された左側アーム部１４ＣＬａにより覆われるとともに、右側第１可動役物１４ＣＲが

進出位置で停止した状態では右側第１可動役物１４ＣＲと接続された右側アーム部１４ＣＲａにより覆われる。

【１３２３】

その後、第２可動役物１５Ｃが作動開始する直前において、図１０１－１（Ｄ）に示すように、第２可動役物１５Ｃの左側第２可動役物１５ＣＬを模した黄色（ゴールド）の左側第２可動役物画像ＵＫＬＧが、退避位置で退避している第２可動役物１５Ｃの左側第２可動役物１５ＣＬの左方向へ向かって水平移動する表示態様で表示画面７ａに出現するとともに、第２可動役物１５Ｃの右側第２可動役物１５ＣＲを模した黄色（ゴールド）の右側第２可動役物画像ＵＫＲＧが、退避位置で退避している第２可動役物１５Ｃの右側第２可動役物１５ＣＲの右方向へ向かって水平移動する表示態様で表示画面７ａに出現する。これにより、左側第２可動役物画像ＵＫＬＧおよび右側第２可動役物画像ＵＫＲＧが突然発生した表示態様となる。なお、本実施形態では、左側第２可動役物画像ＵＫＬＧの大きさを、左側第２可動役物１５ＣＬの大きさと同一の大きさとし、右側第２可動役物画像ＵＫＲＧの大きさを、右側第２可動役物１５ＣＲの大きさと同一の大きさとしている。

【１３２４】

その後、左側第２可動役物画像ＵＫＬＧが左側第２可動役物１５ＣＬの進出位置まで左方向へ向かって水平移動完了するとともに、右側第２可動役物画像ＵＫＲＧが右側第２可動役物１５ＣＲの進出位置まで右方向へ向かって水平移動完了すると、左側第２可動役物画像ＵＫＬＧおよび右側第２可動役物画像ＵＫＲＧが表示されたままの状態で、左側第２可動役物１５ＣＬが退避位置から進出位置まで左方向へ向かって移動開始するとともに、右側第２可動役物１５ＣＲが退避位置から進出位置まで右方向へ向かって移動開始し、第２可動役物１５Ｃの作動開始となる。図１０１－１（Ｅ）に示すように、第２可動役物１５Ｃの作動が開始したあと、左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲが退避位置から進出位置へ移動して静止する状態となる。このタイミングで、左側第２可動役物画像ＵＫＬＧおよび右側第２可動役物画像ＵＫＲＧが非表示される（表示画面７ａ）から消える。

【１３２５】

左側第２可動役物画像ＵＫＬＧおよび右側第２可動役物画像ＵＫＲＧは、左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲが移動開始する前に、出現して移動完了したあと、表示画面７ａから消えるようになっているため、左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲの実際の移動に対して加速感や躍動感を付与することができるエフェクト画像となっている。

【１３２６】

左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲが移動開始すると、右側第２可動役物１５ＣＲにより覆われていた、左側第２可動役物１５ＣＬの発光部１５ＣＬｂが露出し出し、発光部１５ＣＬｂが露出する領域が大きくなり、左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲが進出位置で静止する状態では、発光部１５ＣＬｂが露出する領域が最も大きくなる。発光部１５ＣＬｂは、黄色（ゴールド）点灯した状態となっている。

【１３２７】

左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲが進出位置で所定時間（例えば、３秒）だけ静止すると、左側第２可動役物１５ＣＬが進出位置から退避位置まで右方向へ向かって移動開始するとともに、右側第２可動役物１５ＣＲが進出位置から退避位置まで左方向へ向かって移動開始し、図１０１－１（Ｆ）に示すように、左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲが合体した状態へ戻り、第２可動役物１５Ｃの作動終了となる。

【１３２８】

第２可動役物１５Ｃの作動終了したあと、第１可動役物１４Ｃが作動開始する直前において、第１可動役物１４Ｃの左側第１可動役物１４ＣＬを模した黄色（ゴールド）の左側第１可動役物画像ＳＫＬＧが、退避位置で退避している第１可動役物１４Ｃの左側第１可

動役物１４ＣＬの右方向へ向かって水平移動する表示態様で表示画面７ａに出現するとともに、第１可動役物１４Ｃの右側第１可動役物１４ＣＲを模した黄色（ゴールド）の右側第１可動役物画像ＳＫＲＧが、退避位置で退避している第１可動役物１４Ｃの右側第１可動役物１４ＣＲの左方向へ向かって水平移動する表示態様で表示画面７ａに出現し、その後、左側第１可動役物画像ＳＫＬＧと右側第１可動役物画像ＳＫＲＧとは、左側第１可動役物１４ＣＬと右側第１可動役物１４ＣＲとが合体するまえに最終的に合体する。これにより、左側第１可動役物画像ＳＫＬＧおよび右側第１可動役物画像ＳＫＲＧが突然発生した表示態様となる。なお、本実施形態では、左側第１可動役物画像ＳＫＬＧの大きさを、左側第１可動役物１４ＣＬの大きさと同一の大きさとし、右側第１可動役物画像ＳＫＲＧの大きさを、右側第１可動役物１４ＣＲの大きさと同一の大きさとしている。

【１３２９】

第２可動役物１５Ｃの作動が終了したあと、図１０１－１（Ｇ）に示すように、左側拡大部１４ＣＬｂが左側第１可動役物１４ＣＬの左側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体している状態のまま、左側第１可動役物１４ＣＬが退避位置から進出位置まで右方向へ向かって移動開始するとともに、右側拡大部１４ＣＲｂが右側第１可動役物１４ＣＲの右側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体している状態のまま、右側第１可動役物１４ＣＲが退避位置から進出位置まで左方向へ向かって移動開始し、第１可動役物１４Ｃの作動開始となる。

【１３３０】

第１可動役物１４Ｃの作動開始により、左側第１可動役物１４ＣＬおよび左側拡大部１４ＣＬｂの発光色は、消灯した状態から黄色（ゴールド）へ変化し、右側第１可動役物１４ＣＲおよび右側拡大部１４ＣＲｂは、消灯した状態から黄色（ゴールド）へ変化する。また、第１可動役物１４Ｃの作動開始により、当たりの期待度を示唆する画像である、第２イルミネーションパネル１８ｂに表示されている画像（味方キャラクタＣＲＡおよび味方キャラクタＣＲＡから発せられる光の放射画像）が非表示され（第２イルミネーションパネル１８ｂから消え）、変動アイコン９Ｃ、保留アイコン９Ａが非表示される（表示画面７ａから消える）とともに、変動表示位置も非表示される（表示画面７ａから消える）。

【１３３１】

第２イルミネーションパネル１８ｂに表示されている味方キャラクタＣＲＡおよび味方キャラクタＣＲＡから発せられる光の放射画像は、上述したように、第２可動役物１５Ｃの下方の領域全体に配置されて表示されるため、味方キャラクタＣＲＡの一部および味方キャラクタＣＲＡから発せられる光の放射画像の一部は、第２イルミネーションパネル１８ｂが第１可動役物１４Ｃの後方に配置されている状態であるため、第１可動役物１４Ｃの左側第１可動役物１４ＣＬが退避位置から進出位置まで右方向へ向かって移動することで左側第１可動役物１４ＣＬにより覆われることがあるとともに、第１可動役物１４Ｃの右側第１可動役物１４ＣＲが退避位置から進出位置まで左方向へ向かって移動することで右側第１可動役物１４ＣＲにより覆われることがある。また、保留アイコン９Ａは、上述したように、第１可動役物１４Ｃの左側第１可動役物１４ＣＬが退避位置から進出位置まで右方向へ向かって移動することで左側第１可動役物１４ＣＬと接続された左側アーム部１４ＣＬａにより覆われる場合があるし、左側第１可動役物１４ＣＬが進出位置で停止した状態では、第１保留アイコン９Ａ～第４保留アイコン９Ａが存在する場合、第１保留アイコン９Ａが左側第１可動役物１４ＣＬと接続された左側アーム部１４ＣＬａにより覆われることとなる。また、変動アイコン９Ｃの一部および変動表示位置の一部は、上述したように、左側第１可動役物１４ＣＬが進出位置で停止した状態では左側第１可動役物１４ＣＬと接続された左側アーム部１４ＣＬａにより覆われるとともに、右側第１可動役物１４ＣＲが進出位置で停止した状態では右側第１可動役物１４ＣＲと接続された右側アーム部１４ＣＲａにより覆われる。

【１３３２】

本実施形態では、当たりの期待度を示唆する画像である味方キャラクタＣＲＡ、つまり

第２イルミネーションパネル１８ｂに表示されている画像（味方キャラクタＣＲＡおよび味方キャラクタＣＲＡから発せられる光の放射画像）を、第１可動役物１４Ｃの作動開始により非表示する（表示画面７ａから消える）ようにすることにより、第２イルミネーションパネル１８ｂに表示されている画像（味方キャラクタＣＲＡおよび味方キャラクタＣＲＡから発せられる光の放射画像）が第１可動役物１４Ｃの右側第１可動役物１４ＣＲの作動により全く覆われない状態とするとともに、第１可動役物１４Ｃの左側第１可動役物１４ＣＬの作動により全く覆われない状態としている。また、当たりの期待度を示唆する画像である保留アイコン９Ａ、変動アイコン９Ｃを、第１可動役物１４Ｃの作動開始により非表示する（表示画面７ａから消える）ようにし、変動表示位置も、第１可動役物１４Ｃの作動開始により非表示する（表示画面７ａから消える）ようにすることにより、保留アイコン９Ａ、変動アイコン９Ｃおよび変動表示位置が第１可動役物１４Ｃの右側第１可動役物１４ＣＲの作動により全く覆われない状態とするとともに、第１可動役物１４Ｃの左側第１可動役物１４ＣＬの作動により全く覆われない状態としている。

【１３３３】

第１可動役物１４Ｃの作動が開始されると、左側第１可動役物１４ＣＬが退避位置から進出位置まで右方向へ向かって移動開始するとともに、右側第１可動役物１４ＣＲが退避位置から進出位置まで左方向へ向かって移動開始することにより、左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲの機構部の一部が視認可能となる。「左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲの機構部の一部」としては、例えば、下側可動体ユニットＳＫにおける、左側アーム部１４ＣＬａの一部、右側アーム部１４ＣＲａの一部、ベース体ＳＫａを構成する部材の一部、左右移動用ステッピングモータＳＫｂの一部、左右移動機構ユニットＳＫｃを構成する部材の一部、ケーブル収容樋ユニットＳＫｄを構成する部材の一部、下段フレキシブルフラットケーブルＳＫＳｃｃｂｅの一部、上段フレキシブルフラットケーブルＳＫＵｃｃｂｅの一部などを挙げることができる。なお、ベース体ＳＫａ、左右移動用ステッピングモータＳＫｂ、左右移動機構ユニットＳＫｃ、ケーブル収容樋ユニットＳＫｄ、下段フレキシブルフラットケーブルＳＫＳｃｃｂｅ、上段フレキシブルフラットケーブルＳＫＵｃｃｂｅについては後述する。

【１３３４】

左側第１可動役物１４ＣＬが進出位置まで移動完了するとともに、右側第１可動役物１４ＣＲが進出位置まで移動完了すると、図１０１－１（Ｈ）に示すように、左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲが合体した状態となり、第１可動役物１４Ｃの合体完了となる。このタイミングで、左側第１可動役物画像ＳＫＬＧおよび右側第１可動役物画像ＳＫＲＧが非表示される（表示画面７ａ）から消える。

【１３３５】

左側第１可動役物画像ＳＫＬＧおよび右側第１可動役物画像ＳＫＲＧは、左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲが移動開始する前に、出現して移動完了して合体したあと、表示画面７ａから消えるようになっているため、左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲの実際の移動に対して加速感や躍動感を付与することができるエフェクト画像となっている。

【１３３６】

左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲが合体した状態が所定時間（例えば、３秒）だけ継続されると、その後、図１０１－１（Ｉ）に示すように、左側拡大部１４ＣＬｂが左側第１可動役物１４ＣＬの左側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体している状態から左方向へ移動開始（拡大開始）するとともに、右側拡大部１４ＣＲｂが右側第１可動役物１４ＣＲの右側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体している状態から右方向へ移動開始（拡大開始）し、第１可動役物１４Ｃの拡大開始となる。

【１３３７】

その後、左側拡大部１４ＣＬｂが左方向へ向かって移動完了（拡大完了）して静止するとともに、右側拡大部１４ＣＲｂが右方向へ向かって移動完了（拡大完了）して静止する状態となる。

【１３３８】
左側拡大部１４ＣＬｂの拡大が完成すると、左側第１可動役物１４ＣＬの後面側に設けられた左移動機構部の一部が露出するとともに、複数の左側配線１４ＣＬｉの一部も露出することとなる。「左側第１可動役物１４ＣＬの後面側に設けられた左移動機構部の一部」としては、例えば、左側回転アーム１４ＣＬｃの一部、複数の左側歯車１４ＣＬｄの一部、上下一対の左側ガイドレール１４ＣＬｆの一部、左側ローラー１４ＣＬｇの一部、上下一対の左側引っ張りばね１４ＣＬｈの一部などを挙げることができる。なお、左側回転アーム１４ＣＬｃ、複数の左側歯車１４ＣＬｄ、上下一対の左側ガイドレール１４ＣＬｆ、左側ローラー１４ＣＬｇ、上下一対の左側引っ張りばね１４ＣＬｈ、複数の左側配線１４ＣＬｉについては後述する。

【１３３９】
また、右側拡大部１４ＣＲｂの拡大が完成すると、右側第１可動役物１４ＣＲの後面側に設けられた右移動機構部の一部が露出するとともに、複数の右側配線１４ＣＲｉの一部も露出することとなる。「右側第１可動役物１４ＣＲの後面側に設けられた右移動機構部の一部」としては、例えば、右側回転アーム１４ＣＲｃの一部、複数の右側歯車１４ＣＲｄの一部、上下一対の右側ガイドレール１４ＣＲｆの一部、右側ローラー１４ＣＲｇの一部、上下一対の右側引っ張りばね１４ＣＲｈの一部などを挙げることができる。なお、右側回転アーム１４ＣＲｃ、複数の右側歯車１４ＣＲｄ、上下一対の右側ガイドレール１４ＣＲｆ、右側ローラー１４ＣＲｇ、上下一対の右側引っ張りばね１４ＣＲｈ、複数の右側配線１４ＣＲｉについては後述する。

【１３４０】
左側拡大部１４ＣＬｂおよび右側拡大部１４ＣＲｂが拡大完了した状態が所定時間（例えば、３秒）だけ継続されると、左側拡大部１４ＣＬｂおよび右側拡大部１４ＣＲｂの拡大終了となり、その後、図１０１－１（Ｊ）に示すように、左側拡大部１４ＣＬｂが右方向へ向かって移動開始（縮小開始）するとともに、右側拡大部１４ＣＲｂが左方向へ向かって移動開始（縮小開始）し、第１可動役物１４Ｃの縮小開始となる。

【１３４１】
左側拡大部１４ＣＬｂが右方向へ向かって移動完了（縮小完了）すると、左側拡大部１４ＣＬｂが左側第１可動役物１４ＣＬの左側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体している状態へ戻るとともに、右側拡大部１４ＣＲｂが左方向へ向かって移動完了（縮小完了）すると、右側拡大部１４ＣＲｂが右側第１可動役物１４ＣＲの右側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体している状態へ戻り、第１可動役物１４Ｃの縮小終了となる。

【１３４２】
その後、図１０１－２（Ｋ）に示すように、左側拡大部１４ＣＬｂが左側第１可動役物１４ＣＬの左側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体している状態のまま、左側第１可動役物１４ＣＬが進出位置から退避位置まで左方向へ向かって移動開始するとともに、右側拡大部１４ＣＲｂが右側第１可動役物１４ＣＲの右側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体している状態のまま、右側第１可動役物１４ＣＲが進出位置から退避位置まで右方向へ向かって移動開始し、第１可動役物１４Ｃの退避開始となる。

【１３４３】
左側第１可動役物１４ＣＬが退避位置まで移動完了するとともに、右側第１可動役物１４ＣＲが退避位置まで移動完了すると、図１０１－２（Ｌ）に示すように、第１可動役物１４Ｃの前方に配置される、無色透明な平板部材であるイルミネーションパネル（導光板）１８を構成する第１イルミネーションパネル１８ａに翼型の味方キャラクタＣＲＡおよび翼型の味方キャラクタＣＲＡから発せられる光の放射画像が虹色（レインボー）で表示される（出現する）。このとき、画像表示装置７の表示画面７ａが暗転されて真っ黒となるとともに、第２可動役物１５が消灯する。翼型の味方キャラクタＣＲＡは、味方キャラクタＣＲＡから翼型の味方キャラクタＣＲＡへ変化したものである。

【１３４４】

なお、第１イルミネーションパネル１８ａの後方には、上述したように、第１可動役物１４Ｃが配置され、第１可動役物１４Ｃの後方には、上述したように、無色透明な平板部材であるイルミネーションパネル（導光板）１８を構成する第２イルミネーションパネル１８ｂが配置され、上述したように、第２イルミネーションパネル１８ｂの後方には、第２可動役物１５Ｃが配置され、第２可動役物１５Ｃの後方には、上述したように、画像表示装置７が配置されている。このため、前方から後方へ向かって、第１イルミネーションパネル１８ａ→第１可動役物１４Ｃ→第２イルミネーションパネル１８ｂ→第２可動役物１５Ｃ→画像表示装置７という順番で配置されている。これにより、最も手前側に第１イルミネーションパネル１８ａが配置されて、当たり確定を報知する虹色（レインボー）で表示される（出現する）翼型の味方キャラクタＣＲＡおよび翼型の味方キャラクタＣＲＡから発せられる光の放射画像が第１可動役物１４Ｃの一部、第２可動役物１５Ｃの一部、画像表示装置７の一部を覆う状態となる。

【１３４５】

また、画像表示装置７の表示画面７ａが暗転されて真っ黒となるとともに、第２可動役物１５が消灯することにより、第１イルミネーションパネル１８ａに虹色（レインボー）で表示されている（出現されている）翼型の味方キャラクタＣＲＡおよび翼型の味方キャラクタＣＲＡから発せられる光の放射画像を目立たせることができる。画像表示装置７の表示画面７ａが暗転されて真っ黒となることにより、変動演出中（変動表示中）である、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒはいずれも非表示される（表示画面７ａから消える）こととなる。

【１３４６】

第１イルミネーションパネル１８ａに虹色（レインボー）で表示されている（出現されている）翼型の味方キャラクタＣＲＡおよび翼型の味方キャラクタＣＲＡから発せられる光の放射画像が所定時間（例えば、３秒）だけ継続されると、当たり確定を報知する虹色（レインボー）で表示される（出現する）翼型の味方キャラクタＣＲＡおよび翼型の味方キャラクタＣＲＡから発せられる光の放射画像が非表示される（第１イルミネーションパネル１８ａから消える）。

【１３４７】

第１イルミネーションパネル１８ａから虹色（レインボー）で表示される（出現する）翼型の味方キャラクタＣＲＡおよび翼型の味方キャラクタＣＲＡから発せられる光の放射画像が消えると、図１０１－２（Ｍ）に示すように、第２可動役物１５が青色点灯している状態に戻るとともに、画像表示装置７の表示画面７ａを暗転して真っ暗な画面が解除され元の背景画像となって、変動演出（変動表示）中の左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃおよび右演出図柄も現れたあと、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃおよび右演出図柄が数字「３」で一斉に（同時に）仮停止表示された状態となる。

【１３４８】

左側第１可動役物１４ＣＬが退避位置まで移動完了するとともに、右側第１可動役物１４ＣＲが退避位置まで移動完了した状態では、第１可動役物１４Ｃの退避完了となり、左側第１可動役物１４ＣＬの上側および下側の一部と、右側第１可動役物１４ＣＲの上側および下側の一部と、が露出し視認可能のままとなるのに対して、左側アーム部１４ＣＬａ、右側アーム部１４ＣＲａが視認困難な状態となる。

【１３４９】

その後、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが停止表示される。これにより、表示画面７ａの左辺中央と右辺中央とを通る水平線を中心線として、左右方向に一列に整列した状態で左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが同一の図柄（ここでは、数字「３」）に揃って、当たりとなり、図１０１－２（Ｎ）に示すように、大当たりオープニングが開始され、第２可動役物１５が消灯し、その後、遊技者が多量の遊技球を獲得することができる大当たり遊技が開始されることとなる。

【１３５０】

このように、画像視認性変化演出Ｂでは、画像表示装置７の表示画面７ａに、保留アイ

コン９Ａ、変動アイコン９Ｃ、変動表示位置などの特定画像が表示され、第２イルミネーションパネル１８ｂに、味方キャラクタＣＲＡおよび味方キャラクタＣＲＡから発せられる光の放射画像などの特定画像が表示され、演出制御用マイコン９１は、第１可動役物１４Ｃを作動させて特定画像を視認可能な状態から視認困難な状態とする演出（図１０１－１（Ｇ）～図１０１－２（Ｋ））と、第２可動役物１５Ｃを作動させても特定画像が視認容易な状態が維持される演出（図１０１－１（Ｅ））と、を実行することができるようになっている。このように、画像表示装置７の表示画面７ａに特定画像と、第２イルミネーションパネル１８ｂに表示される特定画像と、に対して、第１可動役物１４Ｃを作動させると視認困難させる一方、第２可動役物１５Ｃを作動させると視認容易な状態を維持するようになっているため、特定画像の視認性を変化させることができる。これにより、興趣の向上を図ることができる。

【１３５１】

また、画像視認性変化演出Ｂでは、画像表示装置７の表示画面７ａに、保留アイコン９Ａ、変動アイコン９Ｃ、変動表示位置などの特定画像が表示され、第２イルミネーションパネル１８ｂに、味方キャラクタＣＲＡおよび味方キャラクタＣＲＡから発せられる光の放射画像などの特定画像が表示され、図１０１－１（Ｇ）～図１０１－２（Ｋ）において第１可動役物１４Ｃを作動させる演出が、図１０１－１（Ｅ）において第２可動役物１５Ｃを作動させる演出のあとに実行されるものであり、図１０１－１（Ｅ）において第２可動役物１５Ｃを作動させる演出では、第２可動役物１５Ｃの作動を終了させると、特定画像を表示したままの状態とし、図１０１－１（Ｇ）～図１０１－２（Ｋ）において第１可動役物１４Ｃを作動させる演出では、第１可動役物１４Ｃを作動させると、特定画像を表示している状態から表示していない状態とすることができるようになっている。このように、まず、図１０１－１（Ｅ）において第２可動役物１５Ｃを作動させる演出が実行されると、第２可動役物１５Ｃを作動させ、図１０１－１（Ｅ）において第２可動役物１５Ｃを作動させる演出が終了すると、特定画像が表示されたたままの状態が維持され、続いて、図１０１－１（Ｇ）～図１０１－２（Ｋ）において第１可動役物１４Ｃを作動させる演出が実行されると、第１可動役物１４Ｃを作動させることで、特定画像を表示している状態から表示していない状態とすることができるようになっている。これにより、このような第１可動役物１４Ｃの作動による特定画像が表示されている状態から表示されていない状態へ変化させることで、これから何か演出が発生するかもしれないという期待感を遊技者に付与する煽り演出を行うことができる。

【１３５２】

また、画像視認性変化演出Ｂでは、画像表示装置７の表示画面７ａに、保留アイコン９Ａ、変動アイコン９Ｃ、変動表示位置などの特定画像が表示され、第２イルミネーションパネル１８ｂに、味方キャラクタＣＲＡおよび味方キャラクタＣＲＡから発せられる光の放射画像などの特定画像が表示され、特定画像は、図１００－１（Ｅ）において第２可動役物１５Ｃを作動させる演出が実行されるまえから表示される画像であって、当たりの期待度を示唆する画像である。このように、特定画像が第１可動役物１４Ｃの作動により視認困難となることで（表示されている状態から表示されていない状態となることで）当たりの期待度が変化するかもしれないという期待感を遊技者に付与する煽り演出を行うことができる。

【１３５３】

［画像視認性変化演出Ｃ］

次に、画像視認性変化演出Ｃについて図１０１－３および図１０１－４を参照して説明する。ここでは、左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲがそれぞれ退避位置で退避している状態であり、かつ、左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲがそれぞれ退避位置で退避している状態であることを前提とする。また、遊技者がハンドル６０を回動操作し、左遊技領域３Ａを遊技球が流下するように遊技球を発射して左打ちによる遊技を行うものとする。

【１３５４】

遊技者がハンドル６０を回動操作し、左遊技領域３Ａを遊技球が流下するように遊技球を発射して左打ちによる遊技を行い、流下する遊技球が第１始動口２０へ入球すると、先読みにより白色の第１保留アイコン９Ａに決定されて表示される。白色の第１保留アイコン９Ａが変動表示位置へ移動して白色の変動アイコン９Ｃとなると、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される。演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが変動方向へ向かって低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。この変動中に、遊技球が第１始動口２０へ連続して２球入球し、最初に入球した遊技球に対しては、先読みにより白色の第１保留アイコン９Ａに決定されて表示され、後続の２番目に入球した遊技球に対しては、先読みにより白色の第２保留アイコン９Ａに決定され表示される。これにより、保留アイコン９Ａがストックされて２つ存在している状態となる。

【１３５５】

その後、まず左演出図柄８Ｌが数字「１」で仮停止表示され、右演出図柄８Ｒが数字「３」で仮停止表示され、中演出図柄８Ｃが数字「２」で仮停止表示され、その後、図１０１－３（Ａ）に示すように、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが停止表示される。これにより、表示画面７ａの左辺中央と右辺中央とを通る水平線を中心線として、左右方向に一列に整列した状態で左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが同一の図柄に揃わず、停止表示され、ハズレが確定する。これに伴い、白色の変動アイコン９Ｃが表示画面７ａから消える。

【１３５６】

白色の第１保留アイコン９Ａが変動表示位置へ移動して白色の変動アイコン９Ｃとなると、白色の変動アイコン９Ｃが赤色の変動アイコン９Ｃへ変化し、図１０１－３（Ｂ）に示すように、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される。演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒの一組の演出図柄は変動方向へ一斉に（同時に）移動開始し、左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲが消灯した状態から青色点灯する状態となる。なお、白色の第１保留アイコン９Ａが変動表示位置へ移動して白色の変動アイコン９Ｃとなると（その後、白色から変動アイコン９Ｃから赤色の変動アイコン９Ｃへ変化する）、これに伴い、第２保留アイコン９Ａが右方へ移動して白色の第１保留アイコン９Ａとなり、ストックされた保留アイコン９Ａが１つだけ存在している状態となる。なお、遊技者は、変動アイコン９Ｃが白色から赤色へ変化したことで、ハンドル６０の回動操作を停止している。

【１３５７】

変動アイコン９Ｃは、当該変動に対する当たりの期待度を示唆する画像であり、保留アイコン９Ａも、次変動以降に対する当たりの期待度を示唆する画像である。このように、当たりの期待度を示唆する画像として、変動アイコン９Ｃ、保留アイコン９Ａが表示画面７ａに表示されている状態となっている。

【１３５８】

保留アイコン９Ａは、第１可動役物１４Ｃの左側第１可動役物１４ＣＬが退避位置から進出位置まで右方向へ向かって移動することで左側第１可動役物１４ＣＬと接続された左側アーム部１４ＣＬａにより覆われる場合があるし、左側第１可動役物１４ＣＬが進出位置で停止した状態では、第１保留アイコン９Ａ～第４保留アイコン９Ａが存在する場合、第１保留アイコン９Ａが左側第１可動役物１４ＣＬと接続された左側アーム部１４ＣＬａにより覆われることとなる。また、変動アイコン９Ｃの一部および変動表示位置の一部は、左側第１可動役物１４ＣＬが進出位置で停止した状態では左側第１可動役物１４ＣＬと接続された左側アーム部１４ＣＬａにより覆われるとともに、右側第１可動役物１４ＣＲが進出位置で停止した状態では右側第１可動役物１４ＣＲと接続された右側アーム部１４ＣＲａにより覆われる。

【１３５９】

演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、その後、左側第２可動役物１５ＣＬが退避位置から進出位置まで左方向へ向かって移動開始するとともに、右側第２可動役物

１５ＣＲが退避位置から進出位置まで右方向へ向かって移動開始し、第２可動役物１５Ｃの作動開始となる。図１０１－３（Ｃ）に示すように、第２可動役物１５Ｃの作動が開始したあと、左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲが退避位置から進出位置へ移動して静止する状態となる。

【１３６０】

左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲが移動開始すると、右側第２可動役物１５ＣＲにより覆われていた、左側第２可動役物１５ＣＬの発光部１５ＣＬｂが露出し出し、発光部１５ＣＬｂが露出する領域が大きくなり、左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲが進出位置で静止する状態では、発光部１５ＣＬｂが露出する領域が最も大きくなる。発光部１５ＣＬｂは、黄色（ゴールド）点灯した状態となっている。

【１３６１】

左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲが進出位置で所定時間（例えば、３秒）だけ静止すると、左側第２可動役物１５ＣＬが進出位置から退避位置まで右方向へ向かって移動開始するとともに、右側第２可動役物１５ＣＲが進出位置から退避位置まで左方向へ向かって移動開始し、図１０１－３（Ｄ）に示すように、左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲが合体した状態へ戻り、第２可動役物１５Ｃの作動終了となる。

【１３６２】

第２可動役物１５Ｃの作動が終了したあと、図１０１－３（Ｅ）に示すように、左側拡大部１４ＣＬｂが左側第１可動役物１４ＣＬの左側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体している状態のまま、左側第１可動役物１４ＣＬが退避位置から進出位置まで右方向へ向かって移動開始するとともに、右側拡大部１４ＣＲｂが右側第１可動役物１４ＣＲの右側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体している状態のまま、右側第１可動役物１４ＣＲが退避位置から進出位置まで左方向へ向かって移動開始し、第１可動役物１４Ｃの作動開始となる。

【１３６３】

第１可動役物１４Ｃの作動開始により、左側第１可動役物１４ＣＬおよび左側拡大部１４ＣＬｂの発光色は、消灯した状態から黄色（ゴールド）へ変化し、右側第１可動役物１４ＣＲおよび右側拡大部１４ＣＲｂは、消灯した状態から黄色（ゴールド）へ変化する。また、第１可動役物１４Ｃの作動開始により、当たりの期待度を示唆する画像である、変動アイコン９Ｃ、保留アイコン９Ａのうち、保留アイコン９Ａが非表示される（表示画面７ａから消える）のに対して、変動アイコン９Ｃおよび変動表示位置の表示が継続される。

【１３６４】

保留アイコン９Ａは、上述したように、第１可動役物１４Ｃの左側第１可動役物１４ＣＬが退避位置から進出位置まで右方向へ向かって移動することで左側第１可動役物１４ＣＬと接続された左側アーム部１４ＣＬａにより覆われる場合があるし、左側第１可動役物１４ＣＬが進出位置で停止した状態では、第１保留アイコン９Ａ～第４保留アイコン９Ａが存在する場合、第１保留アイコン９Ａが左側第１可動役物１４ＣＬと接続された左側アーム部１４ＣＬａにより覆われることとなる。また、変動アイコン９Ｃの一部および変動表示位置の一部は、上述したように、左側第１可動役物１４ＣＬが進出位置で停止した状態では左側第１可動役物１４ＣＬと接続された左側アーム部１４ＣＬａにより覆われるとともに、右側第１可動役物１４ＣＲが進出位置で停止した状態では右側第１可動役物１４ＣＲと接続された右側アーム部１４ＣＲａにより覆われる。

【１３６５】

本実施形態では、当たりの期待度を示唆する画像である変動アイコン９Ｃ、保留アイコン９Ａのうち、保留アイコン９Ａを、第１可動役物１４Ｃの作動開始により非表示する（表示画面７ａから消える）ようにすることにより、保留アイコン９Ａが第１可動役物１４Ｃの右側第１可動役物１４ＣＲの作動により全く覆われない状態とするとともに、第１可

動役物１４Ｃの左側第１可動役物１４ＣＬの作動により全く覆われない状態としている。
【１３６６】
第１可動役物１４Ｃの作動が開始されると、左側第１可動役物１４ＣＬが退避位置から進出位置まで右方向へ向かって移動開始するとともに、右側第１可動役物１４ＣＲが退避位置から進出位置まで左方向へ向かって移動開始することにより、左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲの機構部の一部が視認可能となる。「左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲの機構部の一部」としては、例えば、下側可動体ユニットＳＫにおける、左側アーム部１４ＣＬａの一部、右側アーム部１４ＣＲａの一部、ベース体ＳＫａを構成する部材の一部、左右移動用ステッピングモータＳＫｂの一部、左右移動機構ユニットＳＫｃを構成する部材の一部、ケーブル収容樋ユニットＳＫｄを構成する部材の一部、下段フレキシブルフラットケーブルＳＫＳｃｃｂｅの一部、上段フレキシブルフラットケーブルＳＫＵｃｃｂｅの一部などを挙げることができる。なお、ベース体ＳＫａ、左右移動用ステッピングモータＳＫｂ、左右移動機構ユニットＳＫｃ、ケーブル収容樋ユニットＳＫｄ、下段フレキシブルフラットケーブルＳＫＳｃｃｂｅ、上段フレキシブルフラットケーブルＳＫＵｃｃｂｅについては後述する。
【１３６７】
左側第１可動役物１４ＣＬが進出位置まで移動完了するとともに、右側第１可動役物１４ＣＲが進出位置まで移動完了すると、図１０１－３（Ｆ）に示すように、左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲが合体した状態となり、第１可動役物１４Ｃの合体完了となる。この状態では、変動アイコン９Ｃの上側の一部が左側第１可動役物１４ＣＬの下側部分に覆われるとともに、右側第１可動役物１４ＣＲの下側部分に覆われ、変動表示位置の左側一部が左側第１可動役物１４ＣＬと接続された左側アーム部１４ＣＬａにより覆われるとともに、変動表示位置の右側一部が右側アーム部１４ＣＲａにより覆われる。
【１３６８】
左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲが合体した状態が所定時間（例えば、３秒）だけ継続されると、その後、図１０１－３（Ｇ）に示すように、左側拡大部１４ＣＬｂが左側第１可動役物１４ＣＬの左側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体している状態から左方向へ移動開始（拡大開始）するとともに、右側拡大部１４ＣＲｂが右側第１可動役物１４ＣＲの右側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体している状態から右方向へ移動開始（拡大開始）し、第１可動役物１４Ｃの拡大開始となる。
【１３６９】
その後、左側拡大部１４ＣＬｂが左方向へ向かって移動完了（拡大完了）して静止するとともに、右側拡大部１４ＣＲｂが右方向へ向かって移動完了（拡大完了）して静止する状態となる。
【１３７０】
左側拡大部１４ＣＬｂの拡大が完成すると、左側第１可動役物１４ＣＬの後面側に設けられた左移動機構部の一部が露出するとともに、複数の左側配線１４ＣＬｉの一部も露出することとなる。「左側第１可動役物１４ＣＬの後面側に設けられた左移動機構部の一部」としては、例えば、左側回転アーム１４ＣＬｃの一部、複数の左側歯車１４ＣＬｄの一部、上下一対の左側ガイドレール１４ＣＬｆの一部、左側ローラー１４ＣＬｇの一部、上下一対の左側引っ張りばね１４ＣＬｈの一部などを挙げることができる。なお、左側回転アーム１４ＣＬｃ、複数の左側歯車１４ＣＬｄ、上下一対の左側ガイドレール１４ＣＬｆ、左側ローラー１４ＣＬｇ、上下一対の左側引っ張りばね１４ＣＬｈ、複数の左側配線１４ＣＬｉについては後述する。
【１３７１】
また、右側拡大部１４ＣＲｂの拡大が完成すると、右側第１可動役物１４ＣＲの後面側に設けられた右移動機構部の一部が露出するとともに、複数の右側配線１４ＣＲｉの一部も露出することとなる。「右側第１可動役物１４ＣＲの後面側に設けられた右移動機構部の一部」としては、例えば、右側回転アーム１４ＣＲｃの一部、複数の右側歯車１４ＣＲ

ｄの一部、上下一対の右側ガイドレール１４ＣＲｆの一部、右側ローラー１４ＣＲｇの一部、上下一対の右側引っ張りばね１４ＣＲｈの一部などを挙げることができる。なお、右側回転アーム１４ＣＲｃ、複数の右側歯車１４ＣＲｄ、上下一対の右側ガイドレール１４ＣＲｆ、右側ローラー１４ＣＲｇ、上下一対の右側引っ張りばね１４ＣＲｈ、複数の右側配線１４ＣＲｉについては後述する。

【１３７２】

左側拡大部１４ＣＬｂおよび右側拡大部１４ＣＲｂが拡大完了した状態が所定時間（例えば、３秒）だけ継続されると、左側拡大部１４ＣＬｂおよび右側拡大部１４ＣＲｂの拡大終了となり、その後、図１０１－３（Ｈ）に示すように、左側拡大部１４ＣＬｂが右方向へ向かって移動開始（縮小開始）するとともに、右側拡大部１４ＣＲｂが左方向へ向かって移動開始（縮小開始）し、第１可動役物１４Ｃの縮小開始となる。

【１３７３】

左側拡大部１４ＣＬｂが右方向へ向かって移動完了（縮小完了）すると、左側拡大部１４ＣＬｂが左側第１可動役物１４ＣＬの左側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体している状態へ戻るとともに、右側拡大部１４ＣＲｂが左方向へ向かって移動完了（縮小完了）すると、右側拡大部１４ＣＲｂが右側第１可動役物１４ＣＲの右側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体している状態へ戻り、第１可動役物１４Ｃの縮小終了となる。

【１３７４】

その後、図１０１－３（Ｉ）に示すように、左側拡大部１４ＣＬｂが左側第１可動役物１４ＣＬの左側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体している状態のまま、左側第１可動役物１４ＣＬが進出位置から退避位置まで左方向へ向かって移動開始するとともに、右側拡大部１４ＣＲｂが右側第１可動役物１４ＣＲの右側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体している状態のまま、右側第１可動役物１４ＣＲが進出位置から退避位置まで右方向へ向かって移動開始し、第１可動役物１４Ｃの退避開始となる。

【１３７５】

左側第１可動役物１４ＣＬが退避位置まで移動完了するとともに、右側第１可動役物１４ＣＲが退避位置まで移動完了すると、図１０１－３（Ｊ）に示すように、第１可動役物１４Ｃの退避完了となり、左側第１可動役物１４ＣＬの上側および下側の一部と、右側第１可動役物１４ＣＲの上側および下側の一部と、が露出し視認可能のままとなるのに対して、左側アーム部１４ＣＬａ、右側アーム部１４ＣＲａが視認困難な状態となる。

【１３７６】

第１可動役物１４Ｃの退避完了したタイミングで、当たりの期待度を示唆する画像である、保留アイコン９Ａが再び表示される（現れる）。

【１３７７】

その後、まず左演出図柄８Ｌが数字「３」で仮停止表示され、右演出図柄８Ｒが数字「１」で仮停止表示され、中演出図柄８Ｃが数値「２」で仮停止表示される。その後、図１０１－４（Ｋ）に示すように、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが停止表示される。これにより、表示画面７ａの左辺中央と右辺中央とを通る水平線を中心線として、左右方向に一列に整列した状態で左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが同一の図柄に揃わず、停止表示され、ハズレが確定する。これに伴い、赤色の変動アイコン９Ｃが表示画面７ａから消える。遊技者は、ハンドル６０の回動操作を再び開始する。

【１３７８】

白色の第１保留アイコン９Ａが変動表示位置へ移動して白色の変動アイコン９Ｃとなると、図１０１－４（Ｌ）に示すように、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される。演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、第１保留表示エリア、変動アイコン９Ｃおよび変動表示位置を含むようにアイコン表示領域ＩＲが演出図柄の手前側に配置されて出現する。アイコン表示領域ＩＲは、有色不透明な領域として形成され、アイコン表示領域ＩＲの前方であってアイコン表示領域ＩＲ内に収まるように保留アイコン９Ａ、変動

アイコン９Ｃ、変動表示位置が配置されている。
【１３７９】
演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒの一組の演出図柄は変動方向へ一斉に（同時に）移動開始し、左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲが消灯した状態から青色点灯する状態となる。なお、白色の第１保留アイコン９Ａが変動表示位置へ移動して白色の変動アイコン９Ｃとなると、これに伴い、保留アイコン９Ａが全くストックされていない状態となる。
【１３８０】
演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、その後、遊技球が第１始動口２０へ連続して２球入球し、最初に入球した遊技球に対しては、先読みにより白色の第１保留アイコン９Ａに決定されて表示され、後続の２番目に入球した遊技球に対しては、先読みにより白色の第２保留アイコン９Ａに決定されアイコン表示領域ＩＲ内に表示される。これにより、保留アイコン９Ａがストックされて２つ存在している状態となる。遊技者は、保留アイコン９Ａが２つストックされたことでハンドル６０の回動操作を停止している。
【１３８１】
変動アイコン９Ｃは、当該変動に対する当たりの期待度を示唆する画像であり、保留アイコン９Ａも、次変動以降に対する当たりの期待度を示唆する画像である。変動アイコン９Ｃおよび保留アイコン９Ａは、アイコン表示領域ＩＲ内に表示されているため、アイコン表示領域ＩＲも当たり期待度を示唆する画像に関連する画像であるといえる。このように、当たりの期待度を示唆する画像（当たりの期待度を示唆する画像と関連する画像を含む。）として、変動アイコン９Ｃ、保留アイコン９Ａ、アイコン表示領域ＩＲが表示画面７ａに表示されている状態となっている。
【１３８２】
保留アイコン９Ａは、第１可動役物１４Ｃの左側第１可動役物１４ＣＬが退避位置から進出位置まで右方向へ向かって移動することで左側第１可動役物１４ＣＬと接続された左側アーム部１４ＣＬａにより覆われる場合があるし、左側第１可動役物１４ＣＬが進出位置で停止した状態では、第１保留アイコン９Ａ～第４保留アイコン９Ａが存在する場合、第１保留アイコン９Ａが左側第１可動役物１４ＣＬと接続された左側アーム部１４ＣＬａにより覆われることとなる。また、変動アイコン９Ｃの一部および変動表示位置の一部は、左側第１可動役物１４ＣＬが進出位置で停止した状態では左側第１可動役物１４ＣＬと接続された左側アーム部１４ＣＬａにより覆われるとともに、右側第１可動役物１４ＣＲが進出位置で停止した状態では右側第１可動役物１４ＣＲと接続された右側アーム部１４ＣＲａにより覆われる。また、保留アイコン９Ａ、変動アイコン９Ｃ、変動表示位置が表示されるアイコン表示領域ＩＲの一部は、第１可動役物１４Ｃの左側第１可動役物１４ＣＬが退避位置から進出位置まで右方向へ向かって移動することで左側第１可動役物１４ＣＬと接続された左側アーム部１４ＣＬａにより覆われるとともに、第１可動役物１４Ｃの右側第１可動役物１４ＣＲが退避位置から進出位置まで左方向へ向かって移動することで右側第１可動役物１４ＣＲと接続された右側アーム部１４ＣＲａにより覆われる。
【１３８３】
その後、左側第２可動役物１５ＣＬが退避位置から進出位置まで左方向へ向かって移動開始するとともに、右側第２可動役物１５ＣＲが退避位置から進出位置まで右方向へ向かって移動開始し、第２可動役物１５Ｃの作動開始となる。図１０１－４（Ｍ）に示すように、第２可動役物１５Ｃの作動が開始したあと、左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲが退避位置から進出位置へ移動して静止する状態となる。
【１３８４】
左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲが移動開始すると、右側第２可動役物１５ＣＲにより覆われていた、左側第２可動役物１５ＣＬの発光部１５ＣＬｂが露出し出し、発光部１５ＣＬｂが露出する領域が大きくなり、左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲが進出位置で静止する状態では、発光部１５ＣＬｂが露出する領域が最も大きくなる。発光部１５ＣＬｂは、黄色（ゴールド）点灯した状態と

なっている。
【１３８５】
左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲが進出位置で所定時間（例えば、３秒）だけ静止すると、左側第２可動役物１５ＣＬが進出位置から退避位置まで右方向へ向かって移動開始するとともに、右側第２可動役物１５ＣＲが進出位置から退避位置まで左方向へ向かって移動開始し、図１０１－４（Ｎ）に示すように、左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲが合体した状態へ戻り、第２可動役物１５Ｃの作動終了となる。
【１３８６】
第２可動役物１５Ｃの作動が終了したあと、図１０１－４（Ｏ）に示すように、左側拡大部１４ＣＬｂが左側第１可動役物１４ＣＬの左側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体している状態のまま、左側第１可動役物１４ＣＬが退避位置から進出位置まで右方向へ向かって移動開始するとともに、右側拡大部１４ＣＲｂが右側第１可動役物１４ＣＲの右側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体している状態のまま、右側第１可動役物１４ＣＲが退避位置から進出位置まで左方向へ向かって移動開始し、第１可動役物１４Ｃの作動開始となる。
【１３８７】
第１可動役物１４Ｃの作動開始により、左側第１可動役物１４ＣＬおよび左側拡大部１４ＣＬｂの発光色は、消灯した状態から黄色（ゴールド）へ変化し、右側第１可動役物１４ＣＲおよび右側拡大部１４ＣＲｂは、消灯した状態から黄色（ゴールド）へ変化する。また、第１可動役物１４Ｃの作動開始により、アイコン表示領域ＩＲが非表示される。（表示画面７ａから消える）。言い換えると、第１可動役物１４Ｃの作動開始により、アイコン表示領域ＩＲが非表示される。（表示画面７ａから消える）ことで、変動アイコン９Ｃ、保留アイコン９Ａおよび変動表示位置が非表示される（表示画面７ａから消える）こととなる。言い換えると、当たりの期待度を示唆する画像（当たりの期待度を示唆する画像と関連する画像も含む。）である、変動アイコン９Ｃ、保留アイコン９Ａ、アイコン表示領域ＩＲが非表示される（表示画面７ａから消える）。
【１３８８】
保留アイコン９Ａは、上述したように、第１可動役物１４Ｃの左側第１可動役物１４ＣＬが退避位置から進出位置まで右方向へ向かって移動することで左側第１可動役物１４ＣＬと接続された左側アーム部１４ＣＬａにより覆われる場合があるし、左側第１可動役物１４ＣＬが進出位置で停止した状態では、第１保留アイコン９Ａ～第４保留アイコン９Ａが存在する場合、第１保留アイコン９Ａが左側第１可動役物１４ＣＬと接続された左側アーム部１４ＣＬａにより覆われることとなる。また、変動アイコン９Ｃの一部および変動表示位置の一部は、上述したように、左側第１可動役物１４ＣＬが進出位置で停止した状態では左側第１可動役物１４ＣＬと接続された左側アーム部１４ＣＬａにより覆われるとともに、右側第１可動役物１４ＣＲが進出位置で停止した状態では右側第１可動役物１４ＣＲと接続された右側アーム部１４ＣＲａにより覆われる。また、保留アイコン９Ａ、変動アイコン９Ｃ、変動表示位置が表示されるアイコン表示領域ＩＲの一部は、上述したように、第１可動役物１４Ｃの左側第１可動役物１４ＣＬが退避位置から進出位置まで右方向へ向かって移動することで左側第１可動役物１４ＣＬと接続された左側アーム部１４ＣＬａにより覆われるとともに、第１可動役物１４Ｃの右側第１可動役物１４ＣＲが退避位置から進出位置まで左方向へ向かって移動することで右側第１可動役物１４ＣＲと接続された右側アーム部１４ＣＲａにより覆われる。
【１３８９】
本実施形態では、当たりの期待度を示唆する画像（当たりの期待度を示唆する画像と関連する画像を含む。）である変動アイコン９Ｃ、保留アイコン９Ａ、アイコン表示領域ＩＲを、第１可動役物１４Ｃの作動開始により非表示する（表示画面７ａから消える）ようにし、変動表示位置を非表示する（表示画面７ａから消える）ようにすることにより、変動アイコン９Ｃ、保留アイコン９Ａ、変動表示位置、アイコン表示領域ＩＲが第１可動役

物１４Ｃの右側第１可動役物１４ＣＲの作動により全く覆われない状態とするとともに、第１可動役物１４Ｃの左側第１可動役物１４ＣＬの作動により全く覆われない状態としている。

【１３９０】

第１可動役物１４Ｃの作動が開始されると、左側第１可動役物１４ＣＬが退避位置から進出位置まで右方向へ向かって移動開始するとともに、右側第１可動役物１４ＣＲが退避位置から進出位置まで左方向へ向かって移動開始することにより、左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲの機構部の一部が視認可能となる。「左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲの機構部の一部」としては、例えば、下側可動体ユニットＳＫにおける、左側アーム部１４ＣＬａの一部、右側アーム部１４ＣＲａの一部、ベース体ＳＫａを構成する部材の一部、左右移動用ステッピングモータＳＫｂの一部、左右移動機構ユニットＳＫｃを構成する部材の一部、ケーブル収容樋ユニットＳＫｄを構成する部材の一部、下段フレキシブルフラットケーブルＳＫＳｃｃｂｅの一部、上段フレキシブルフラットケーブルＳＫＵｃｃｂｅの一部などを挙げることができる。なお、ベース体ＳＫａ、左右移動用ステッピングモータＳＫｂ、左右移動機構ユニットＳＫｃ、ケーブル収容樋ユニットＳＫｄ、下段フレキシブルフラットケーブルＳＫＳｃｃｂｅ、上段フレキシブルフラットケーブルＳＫＵｃｃｂｅについては後述する。

【１３９１】

左側第１可動役物１４ＣＬが進出位置まで移動完了するとともに、右側第１可動役物１４ＣＲが進出位置まで移動完了すると、図１０１－４（Ｐ）に示すように、左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲが合体した状態となり、第１可動役物１４Ｃの合体完了となる。

【１３９２】

左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲが合体した状態が所定時間（例えば、３秒）だけ継続されると、ここでは、左側拡大部１４ＣＬｂが左側第１可動役物１４ＣＬの左側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体している状態から左方向へ移動開始（拡大開始）することなく、かつ、右側拡大部１４ＣＲｂが右側第１可動役物１４ＣＲの右側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体している状態から右方向へ移動開始（拡大開始）することなく、その後、図１０１－４（Ｑ）に示すように、左側拡大部１４ＣＬｂが左側第１可動役物１４ＣＬの左側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体している状態のまま、左側第１可動役物１４ＣＬが進出位置から退避位置まで左方向へ向かって移動開始するとともに、右側拡大部１４ＣＲｂが右側第１可動役物１４ＣＲの右側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体している状態のまま、右側第１可動役物１４ＣＲが進出位置から退避位置まで右方向へ向かって移動開始し、第１可動役物１４Ｃの退避開始となる。

【１３９３】

左側第１可動役物１４ＣＬが退避位置まで移動完了するとともに、右側第１可動役物１４ＣＲが退避位置まで移動完了すると、図１０１－４（Ｒ）に示すように、第１可動役物１４Ｃの退避完了となり、左側第１可動役物１４ＣＬの上側および下側の一部と、右側第１可動役物１４ＣＲの上側および下側の一部と、が露出し視認可能のままとなるのに対して、左側アーム部１４ＣＬａ、右側アーム部１４ＣＲａが視認困難な状態となる。

【１３９４】

その後、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが仮停止表示されるまえに、アイコン表示領域ＩＲが表示され（現れ）、アイコン表示領域ＩＲ内に、保留アイコン９Ａ、変動アイコン９Ｃ、変動表示位置が表示される。ここでは、アイコン表示領域ＩＲ内には、２つ白色の保留アイコン９Ａ、赤色の変動アイコン９Ｃ、変動表示位置が表示される。

【１３９５】

その後、図１０１－４（Ｓ）に示すように、まず左演出図柄８Ｌが数字「２」で仮停止表示され、右演出図柄８Ｒが数字「１」で仮停止表示され、中演出図柄８Ｃが数値「３」

で仮停止表示される。その後、図１０１－４（Ｔ）に示すように、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが停止表示される。これにより、表示画面７ａの左辺中央と右辺中央とを通る水平線を中心線として、左右方向に一列に整列した状態で左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが同一の図柄に揃わず、停止表示され、ハズレが確定する。これに伴い、赤色の変動アイコン９Ｃが表示画面７ａから消えて第２可動役物１５が消灯する。遊技者は、ハンドル６０の回動操作を再び開始する。

【１３９６】

白色の第１保留アイコン９Ａが変動表示位置へ移動して白色の変動アイコン９Ｃとなると、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始され、その後、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが同一の図柄で揃わずに停止表示されると、ハズレとなり、変動アイコン９Ｃが表示画面７ａから消える一方、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが同一の図柄に揃って停止表示されると、当たりとなり、大当たりオープニングが開始され、その後、遊技者が多量の遊技球を獲得することができる大当たり遊技が開始されることとなる。

【１３９７】

このように、画像視認性変化演出Ｃでは、画像表示装置７の表示画面７ａに、保留アイコン９Ａ、変動アイコン９Ｃ、変動表示位置、アイコン表示領域ＩＲなどの特定画像が表示され、演出制御用マイコン９１は、第１可動役物１４Ｃを作動させて、アイコン表示領域ＩＲを除いた特定画像のうち、保留アイコン９Ａを視認可能な状態から視認困難な状態とする演出（図１０１－３（Ｅ）～（Ｉ））、特定画像を視認可能な状態から視認困難な状態とする演出（図１０１－４（Ｏ）～（Ｒ））と、第２可動役物１５Ｃを作動させても特定画像が視認容易な状態が維持される演出（図１０１－３（Ｃ）、図１０１－４（Ｍ））と、を実行することができるようになっている。このように、画像表示装置７の表示画面７ａに特定画像に対して、第１可動役物１４Ｃを作動させると視認困難させる一方、第２可動役物１５Ｃを作動させると視認容易な状態を維持するようになっているため、特定画像の視認性を変化させることができる。これにより、興趣の向上を図ることができる。

【１３９８】

また、画像視認性変化演出Ｃでは、前半において、画像表示装置７の表示画面７ａに、保留アイコン９Ａ、変動アイコン９Ｃ、変動表示位置などの特定画像が表示され、図１０１－３（Ｅ）～（Ｉ）において第１可動役物１４Ｃを作動させる演出が、図１０１－３（Ｃ）において第２可動役物１５Ｃを作動させる演出のあとに実行されるものであり、図１０１－３（Ｃ）において第２可動役物１５Ｃを作動させる演出では、第２可動役物１５Ｃの作動を終了させると、特定画像を表示したままの状態とし、図１０１－３（Ｅ）～（Ｉ）において第１可動役物１４Ｃを作動させる演出では、第１可動役物１４Ｃを作動させると、特定画像のうち、保留アイコン９Ａを表示している状態から表示していない状態とすることができるようになっている。このように、まず、図１０３－１（Ｃ）において第２可動役物１５Ｃを作動させる演出が実行されると、第２可動役物１５Ｃを作動させ、図１０３－１（Ｃ）において第２可動役物１５Ｃを作動させる演出が終了すると、特定画像が表示されたままの状態が維持され、続いて、図１０３－１（Ｅ）～（Ｉ）において第１可動役物１４Ｃを作動させる演出が実行されると、第１可動役物１４Ｃを作動させることで、特定画像のうち、変動アイコン９Ａを表示している状態から表示していない状態とすることができるようになっている。これにより、このような第１可動役物１４Ｃの作動による特定画像である保留アイコン９Ａが表示されている状態から表示されていない状態へ変化させることで、これから何か演出が発生するかもしれないという期待感を遊技者に付与する煽り演出を行うことができる。

【１３９９】

また、画像視認性変化演出Ｃでは、後半において、画像表示装置７の表示画面７ａに、保留アイコン９Ａ、変動アイコン９Ｃ、変動表示位置、アイコン表示領域ＩＲなどの特定画像が表示され、図１０１－４（Ｏ）～（Ｒ）において第１可動役物１４Ｃを作動させる演出が、図１０１－４（Ｍ）において第２可動役物１５Ｃを作動させる演出のあとに実行

されるものであり、図１０１－４（Ｍ）において第２可動役物１５Ｃを作動させる演出では、第２可動役物１５Ｃの作動を終了させると、特定画像を表示したままの状態とし、図１０１－４（Ｏ）～（Ｒ）において第１可動役物１４Ｃを作動させる演出では、第１可動役物１４Ｃを作動させると、特定画像を表示している状態から表示していない状態とすることができるようになっている。このように、まず、図１０１－４（Ｍ）において第２可動役物１５Ｃを作動させる演出が実行されると、第２可動役物１５Ｃを作動させ、図１０１－４（Ｍ）において第２可動役物１５Ｃを作動させる演出が終了すると、特定画像が表示されたままの状態が維持され、続いて、図１０１－４（Ｏ）～（Ｒ）において第１可動役物１４Ｃを作動させる演出が実行されると、第１可動役物１４Ｃを作動させることで、特定画像を表示している状態から表示していない状態とすることができるようになっている。これにより、このような第１可動役物１４Ｃの作動による特定画像が表示されている状態から表示されていない状態へ変化させることで、これから何か演出が発生するかもしれないという期待感を遊技者に付与する煽り演出を行うことができる。

【１４００】

また、画像視認性変化演出Ｃでは、前半において、画像表示装置７の表示画面７ａに、保留アイコン９Ａ、変動アイコン９Ｃ、変動表示位置などの特定画像が表示され、特定画像は、図１０３－１（Ｃ）において第２可動役物１５Ｃを作動させる演出が実行されるまえから表示される画像であって、当たりの期待度を示唆する画像である。このように、特定画像が第１可動役物１４Ｃの作動により視認困難となることで（表示されている状態から表示されていない状態となることで）当たりの期待度が変化するかもしれないという期待感を遊技者に付与する煽り演出を行うことができる。

【１４０１】

また、画像視認性変化演出Ｃでは、後半において、画像表示装置７の表示画面７ａに、保留アイコン９Ａ、変動アイコン９Ｃ、変動表示位置、アイコン表示領域ＩＲなどの特定画像が表示され、特定画像は、図１０１－４（Ｍ）において第２可動役物１５Ｃを作動させる演出が実行されるまえから表示される画像であって、当たりの期待度を示唆する画像である。このように、特定画像が第１可動役物１４Ｃの作動により視認困難となることで（表示されている状態から表示されていない状態となることで）当たりの期待度が変化するかもしれないという期待感を遊技者に付与する煽り演出を行うことができる。

【１４０２】

［効果例］

以下に、画像視認性変化演出の効果例を示す。

［効果１］

上記実施形態の遊技機１では、第１可動役物１４Ｃおよび第２可動役物１５Ｃ（複数の可動体）と、複数種類の画像を表示可能な画像表示装置７（表示手段）やイルミネーションパネル１８（表示手段）と、複数種類の演出を実行可能なサブ制御基板９０の演出制御用マイコン９１（演出実行手段）と、を備えている。第１可動役物１４Ｃおよび第２可動役物１５Ｃ（複数の可動体）には、第１可動役物１４Ｃ（第１可動体）と、第１可動役物１４Ｃ（第１可動体）とは異なる第２可動役物１５Ｃ（第２可動体）と、があり、複数種類の画像のうち一つは、例えば、エフェクト画像ＥＧ、味方キャラクタＣＲＡ、保留アイコン９Ａ、変動アイコン９Ｃ、変動表示位置、アイコン表示領域ＩＲなどの特定画像であり、演出制御用マイコン９１（演出実行手段）は、第１可動役物１４Ｃ（第１可動体）を作動させて特定画像を視認可能な状態から視認困難な状態とする第１の演出（画像視認性変化演出Ａではアイコン表示領域ＩＲを除く特定画像を視認可能な状態から視認困難な状態とする図１００－１（Ｇ）～図１００－２（Ｋ）、画像視認性変化演出Ｂではアイコン表示領域ＩＲを除く特定画像を図１０１－１（Ｇ）～図１０１－２（Ｋ）、画像視認性変化演出Ｃでは変動アイコン９Ｃ、変動表示位置、アイコン表示領域ＩＲを除く特定画像を図１０１－３（Ｅ）～図１０１－４（Ｉ）、図１０１－４（Ｏ）～（Ｒ））と、第２可動役物１５Ｃ（第２可動体）を作動させても特定画像が視認容易な状態が維持される第２の演出（画像視認性変化演出Ａでは図１００－１（Ｅ）、画像視認性変化演出Ｂでは図１０

１－１（Ｅ）、画像視認性変化演出Ｃでは図１０１－３（Ｃ）、図１０１－４（Ｍ））と、を実行することができるようになっている。この構成によれば、特定画像に対して、第１可動役物１４Ｃ（第１可動体）を作動させると視認困難させる一方、第２可動役物１５Ｃ（第２可動体）を作動させると視認容易な状態を維持するようになっているため、特定画像の視認性を変化させることができる。したがって、興趣の向上を図ることができる。

【１４０３】

［効果２］

上記実施形態の遊技機における画像視認性変化演出Ａ、画像視認性変化演出Ｂ、画像視認性変化演出Ｃでの第１の演出が、画像視認性変化演出Ａ、画像視認性変化演出Ｂ、画像視認性変化演出Ｃでの第２の演出のあとに実行されるものであり、第２の演出では、第２可動役物１５Ｃ（第２可動体）の作動を終了させると、特定画像を表示したままの状態とし、第１の演出では、第１可動役物１４Ｃ（第１可動体）を作動させると、特定画像を表示している状態から表示していない状態とすることができるようになっている。この構成によれば、まず、第２の演出が実行されると、第２可動役物１５Ｃ（第２可動体）を作動させ、第２の演出が終了すると、特定画像が表示されたたままの状態が維持され、続いて、第１の演出が実行されると、第１可動役物１４Ｃ（第１可動体）を作動させることで、特定画像を表示している状態から表示していない状態とすることができるようになっている。これにより、このような第１可動役物１４Ｃ（第１可動体）の作動による特定画像が表示されている状態から表示されていない状態へ変化させることで、これから何か演出が発生するかもしれないという期待感を遊技者に付与する煽り演出を行うことができる。

【１４０４】

［効果３］

上記実施形態の遊技機１における画像視認性変化演出Ａ、画像視認性変化演出Ｂ、画像視認性変化演出Ｃでの特定画像は、上記実施形態の遊技機１における画像視認性変化演出Ａ、画像視認性変化演出Ｂ、画像視認性変化演出Ｃでの第１の演出が実行されるまえから表示される画像であって、当たりの期待度を示唆する画像である。この構成によれば、特定画像が第１可動役物１４Ｃ（第１可動体）の作動により視認困難となることで（表示されている状態から表示されていない状態となることで）当たりの期待度が変化するかもしれないという期待感を遊技者に付与する煽り演出を行うことができる。

【１４０５】

［変形例］

以下に、画像視認性変化演出の変形例を示す。

［変形例１］

図１００－１～図１００－２の画像視認性変化演出Ａ、図１０１－１～図１０１－２の画像視認性変化演出Ｂ、図１０１－３～図１０１－４の画像視認性変化演出Ｃでは、第１可動役物１４Ｃ（第１可動体）は、第２可動役物１５Ｃ（第２可動体）が作動され終了したあとに、作動されるようになっていた。しかし、第２可動役物１５Ｃ（第２可動体）が作動されるまえに、第１可動役物１４Ｃ（第１可動体）が作動されるようにしてもよい。この場合、第１可動役物１４Ｃ（第１可動体）が先に作動されることで、エフェクト画像ＥＧ、味方キャラクタＣＲＡ、保留アイコン９Ａ、変動アイコン９Ｃ、変動表示位置などの特定画像が視認容易な状態から視認困難な状態（表示されている状態から表示されていない状態）へ変化するものの、第２可動役物１５Ｃ（第２可動体）が作動されることで、特定画像が再び視認容易な状態とすることができる。

【１４０６】

［変形例２］

図１００－１～図１００－２の画像視認性変化演出Ａ、図１０１－１～図１０１－２の画像視認性変化演出Ｂ、図１０１－３～図１０１－４の画像視認性変化演出Ｃでは、第１可動役物１４Ｃ（第１可動体）は、第２可動役物１５Ｃ（第２可動体）が作動され終了したあとに、作動されるようになっていた。しかし、第２可動役物１５Ｃ（第２可動体）のみ作動されてもよいし、第１可動役物１４Ｃ（第１可動体）のみが作動されるようにして

もよいし、第１可動役物１４Ｃ（第１可動体）と第２可動役物１５Ｃ（第２可動体）とを同時に作動されるようにしてもよい。こうすれば、第１可動役物１４Ｃ（第１可動体）と第２可動役物１５Ｃ（第２可動体）とによる演出のバリエーションを増やすことができる。

【１４０７】

［変形例３］

図１００－１～図１００－２の画像視認性変化演出Ａ、図１０１－１～図１０１－２の画像視認性変化演出Ｂ、図１０１－３～図１０１－４の画像視認性変化演出Ｃでは、説明した演出の一部を備えていなくてもよいし、他の演出が追加されていてもよい。また、図１００－１～図１００－２の画像視認性変化演出Ａ、図１０１－１～図１０１－２の画像視認性変化演出Ｂ、図１０１－３～図１０１－４の画像視認性変化演出Ｃの一部を適宜組み合わせた組み合わせ演出を実行するようにしてもよい。また、図１００－１～図１００－２の画像視認性変化演出Ａ、図１０１－１～図１０１－２の画像視認性変化演出Ｂ、図１０１－３～図１０１－４の画像視認性変化演出Ｃの一部と、後述する、図１３４－１の可動役物演出Ａ、図１３４－２の可動役物演出Ｂ、図１３４－３の可動役物演出Ｃの一部と、図１００－１～図１００－２の画像視認性変化演出Ａ、図１０１－１～図１０１－２の画像視認性変化演出Ｂ、図１０１－３～図１０１－４の画像視認性変化演出Ｃの一部と、を適宜組み合わせた組み合わせ演出を実行するようにしてもよい。

【１４０８】

［態様例］

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇［態様Ｃ３－１］

複数の可動体と、複数種類の画像を表示可能な表示手段と、複数種類の演出を実行可能な演出実行手段と、を備える遊技機であって、

前記複数の可動体には、第１可動体と、前記第１可動体とは異なる第２可動体と、があり、

前記複数種類の画像のうち一つは、特定画像であり、

前記演出実行手段は、

前記第１可動体を作動させて前記特定画像を視認可能な状態から視認困難な状態とする第１の演出と、

前記第２可動体を作動させても前記特定画像が視認容易な状態が維持される第２の演出と、を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【１４０９】

◇［態様Ｃ３－２］

態様Ｃ３－１に記載の遊技機であって、

前記第１の演出が前記第２の演出のあとに実行されるものであり、

前記第２の演出では、前記第２可動体の作動を終了させると、前記特定画像を表示したままの状態とし、

前記第１の演出では、前記第１可動体を作動させると、前記特定画像を表示している状態から表示していない状態とする、

ことを特徴とする遊技機。

【１４１０】

◇［態様Ｃ３－３］

態様Ｃ３－１または態様Ｃ３－２に記載の遊技機であって、

前記特定画像は、前記第１の演出が実行されるまえから表示される画像であって、当たりの期待度を示唆する画像である、

ことを特徴とする遊技機。

【１４１１】

以下に図１０２～１０４を用いて特定画像視認状態切替演出Ａ～Ｃについて説明する。

この特定画像視認状態切替演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行される。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信したコマンドを解析し、特定画像視認状態切替演出を実行する指示が含まれていると、ＲＯＭ１０３から対応する画像データを読み出して画像表示装置７の表示画面７ａや、サブ表示画面６４に画像を表示させる。

【１４１２】

［特定画像視認状態切替演出Ａ］

図１０２は、特定画像視認状態切替演出Ａを説明するための図である。特定画像視認状態切替演出は、遊技者によって操作手段が操作されると、特定画像の少なくとも一部が視認困難な状態から視認可能な状態に切り替わる演出である。特定画像とは、保留アイコンや、装飾図柄、遊技状態が切り替わるまでの残り変動回数など任意の画像である。

【１４１３】

図１０２（Ａ）では、表示画面７ａの中央に、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが高速変動表示される。また、表示画面７ａの下方に、３つの保留アイコン９Ａと、変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃが表示される。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒと、を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（特図変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。ここでの特別図柄とは、第１特別図柄と第２特別図柄のいずれであってもよい。ここでは、遊技状態は通常状態（低確非時短状態）であり、特図１変動が実行されているものとする。変動中、所定の確率で特定画像視認状態切替演出が実行される。

【１４１４】

図１０２（Ｂ）では、特定画像視認状態切替演出が開始された状態が示されている。特定画像視認状態切替演出が開始されると、表示画面７ａの左端下方から目隠し画像ＳＧがフレームインして右方向に移動する。目隠し画像ＳＧは矩形の横長の画像であり、左側は常に表示画面７ａの左端からフレームアウトしている。目隠し画像ＳＧの右方向への進出によって、表示画面７ａのうち、保留アイコン９Ａと、変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃが表示される領域に占める目隠し画像ＳＧの割合が次第に増加し、３つの保留アイコン９Ａと、変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃが左側から順番に覆われて視認困難な状態になる。

【１４１５】

図１０２（Ｃ）では、目隠し画像ＳＧの右方向への進出によって、３つの保留アイコン９Ａと、変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃの全体が覆われて視認困難になった状態が示されている。目隠し画像ＳＧは、保留アイコン９Ａと、変動アイコン９Ｃの全体を覆った状態で移動を停止する。その後、目隠し画像ＳＧには、「ボタン押してね」の文字画像が表示され、目隠し画像ＳＧの右側に、演出ボタン６３を模したボタン画像ＢＴＮが表示される。「ボタン押してね」の文字画像と、ボタン画像ＢＴＮは、遊技者に演出ボタン６３の押下を促す画像である。

【１４１６】

遊技者が演出ボタン６３を押下すると、図１０２（Ｄ）に示すように、目隠し画像ＳＧが左方向に移動を開始する。目隠し画像ＳＧの左方向への退避によって、表示画面７ａのうち、保留アイコン９Ａと、変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃが表示される領域に占める目隠し画像ＳＧの割合が次第に減少し、３つの保留アイコン９Ａと、変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃが右側から順番に覆われていない状態に戻り視認可能になる。その後、図１０２（Ｅ）に示すように目隠し画像ＳＧの全体が表示画面７ａの左端下方からフレームアウトし、表示画面７ａから消える。

【１４１７】

目隠し画像ＳＧの全体が表示画面７ａの左端下方からフレームアウトしてから所定時間（例えば、５秒）経過すると、図１０２（Ｆ）に示すように、再び、特定画像視認状態切替演出が開始される。特定画像視認状態切替演出が開始されると、表示画面７ａの左端下方から目隠し画像ＳＧが再びフレームインして右方向に移動する。目隠し画像ＳＧは矩形

の横長の画像であり、左側は常に表示画面７ａの左端からフレームアウトしている。目隠し画像ＳＧの右方向への進出によって、表示画面７ａのうち、保留アイコン９Ａと、変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃが表示される領域に占める目隠し画像ＳＧの割合が次第に増加し、３つの保留アイコン９Ａと、変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃが左側から順番に覆われて視認困難な状態になる。

【１４１８】

図１０２（Ｇ）では、目隠し画像ＳＧの右方向への進出によって、３つの保留アイコン９Ａと、変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃの全体が覆われて視認困難になった状態が示されている。目隠し画像ＳＧは、保留アイコン９Ａと、変動アイコン９Ｃの全体を覆った状態で移動を停止する。その後、目隠し画像ＳＧには、「ボタン押してね」の文字画像が表示され、目隠し画像ＳＧの右側に、演出ボタン６３を模したボタン画像ＢＴＮが表示される。「ボタン押してね」の文字画像と、ボタン画像ＢＴＮは、遊技者に演出ボタン６３の押下を促す画像である。

【１４１９】

遊技者が演出ボタン６３を押下すると、図１０２（Ｈ）に示すように、目隠し画像ＳＧが左方向に移動を開始する。目隠し画像ＳＧの左方向への退避によって、表示画面７ａのうち、保留アイコン９Ａと、変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃが表示される領域に占める目隠し画像ＳＧの割合が次第に減少し、３つの保留アイコン９Ａと、変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃが右側から順番に覆われていない状態に戻り視認可能になる。その後、図１０２（Ｉ）に示すように目隠し画像ＳＧの全体が表示画面７ａの左端下方からフレームアウトし、表示画面７ａから消える。ここでは、目隠し画像ＳＧの退避によって視認可能になった変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃは、先読みによって保留変化した状態で現れる。すなわち、目隠し画像ＳＧに覆われる前と、覆われた後に再び視認可能になったときとで態様が変化している。このように、目隠し画像ＳＧで覆った前後で、覆われた対象の態様が変化するため、遊技者を楽しませることができる。図１０２（Ｉ）では、変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃが保留変化しているため、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、「６↓６」のリーチ態様になる。

【１４２０】

その後、目隠し画像ＳＧの全体が表示画面７ａの左端下方からフレームアウトしてから所定時間（例えば、５秒）経過すると、図１０２（Ｊ）に示すように、再び、特定画像視認状態切替演出が開始される。特定画像視認状態切替演出が開始されると、表示画面７ａの左端下方から目隠し画像ＳＧが再びフレームインして右方向に移動する。目隠し画像ＳＧは矩形の横長の画像であり、左側は常に表示画面７ａの左端からフレームアウトしている。目隠し画像ＳＧの右方向への進出によって、表示画面７ａのうち、保留アイコン９Ａと、変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃが表示される領域に占める目隠し画像ＳＧの割合が次第に増加し、３つの保留アイコン９Ａと、変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃが左側から順番に覆われて視認困難な状態になる。

【１４２１】

図１０２（Ｋ）では、目隠し画像ＳＧの右方向への進出によって、３つの保留アイコン９Ａと、変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃの全体が覆われて視認困難になった状態が示されている。目隠し画像ＳＧは、保留アイコン９Ａと、変動アイコン９Ｃの全体を覆った状態で移動を停止する。その後、目隠し画像ＳＧには、「ボタン押してね」の文字画像が表示され、目隠し画像ＳＧの右側に、演出ボタン６３を模したボタン画像ＢＴＮが表示される。「ボタン押してね」の文字画像と、ボタン画像ＢＴＮは、遊技者に演出ボタン６３の押下を促す画像である。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、「６７６」のハズレ図柄で確定停止する。

【１４２２】

図１０２（Ｌ）では、次変動が開始した状態が示されている。保留アイコン９Ａと、変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃが目隠し画像ＳＧに覆われているため、変動開始前後において残りの保留アイコンの数がわからない。これにより、遊技者を楽しませること

ができる。
【１４２３】
［特定画像視認状態切替演出Ｂ］
図１０３は、特定画像視認状態切替演出Ｂを説明するための図である。特定画像視認状態切替演出は、遊技者によって操作手段が操作されると、特定画像の少なくとも一部が視認困難な状態から視認可能な状態に切り替わる演出である。特定画像とは、保留アイコンや、装飾図柄、遊技状態が切り替わるまでの残り変動回数など任意の画像である。
【１４２４】
図１０３（Ａ）では、表示画面７ａの上方に、天井までの残り変動回数を示す天井残り回数画像が表示され、表示画面７ａの中央に、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが高速変動表示される。また、表示画面７ａの下方に、３つの保留アイコン９Ａと、変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃが表示される。天井残り回数画像は、「天井まで残り〇〇回」の文字画像であり、残り変動回数がゼロになると、ｂ時短（遊タイム）が発動して遊技状態が低確非時短状態から低確時短状態に切り替わる。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒと、を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（特図変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。ここでの特別図柄とは、第１特別図柄と第２特別図柄のいずれであってもよい。ここでは、遊技状態は通常状態（低確非時短状態）であり、特図１変動が実行されているものとする。図１０３（Ａ）では、表示画面７ａの上方に、演出ボタン６３を模したボタン画像ＢＴＮが表示される。ボタン画像ＢＴＮは、遊技者に演出ボタン６３の押下を促す画像である。
【１４２５】
遊技者が演出ボタン６３を押下すると、図１０３（Ｂ）に示すように、特定画像視認状態切替演出が開始される。特定画像視認状態切替演出が開始されると、表示画面７ａの左端上方から目隠し画像ＳＧがフレームインして右方向に移動する。目隠し画像ＳＧは矩形の横長の画像であり、左側は常に表示画面７ａの左端からフレームアウトしている。目隠し画像ＳＧの右方向への進出によって、表示画面７ａのうち、「天井まで残り〇〇回」の天井残り回数画像が表示される領域に占める目隠し画像ＳＧの割合が次第に増加し、「天井まで残り〇〇回」の天井残り回数画像が左側から順番に覆われて視認困難な状態になる。
【１４２６】
図１０３（Ｃ）では、目隠し画像ＳＧの右方向への進出によって、「天井まで残り〇〇回」の天井残り回数画像の全体が覆われて視認困難になった状態が示されている。目隠し画像ＳＧは、「天井まで残り〇〇回」の天井残り回数画像の全体を覆った状態で移動を停止する。その後、目隠し画像ＳＧの右側に、再び、ボタン画像ＢＴＮが表示される。ボタン画像ＢＴＮは、遊技者に演出ボタン６３の押下を促す画像である。
【１４２７】
遊技者が演出ボタン６３を押下すると、図１０３（Ｄ）に示すように、目隠し画像ＳＧが左方向に移動を開始する。目隠し画像ＳＧの左方向への退避によって、表示画面７ａのうち、「天井まで残り〇〇回」の天井残り回数画像が表示される領域に占める目隠し画像ＳＧの割合が次第に減少し、「天井まで残り〇〇回」の天井残り回数画像が右側から順番に覆われていない状態に戻り視認可能になる。その後、図１０３（Ｅ）に示すように目隠し画像ＳＧの全体が表示画面７ａの左端上方からフレームアウトし、表示画面７ａから消える。
【１４２８】
図１０３（Ｄ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、「２３４」のハズレ図柄で確定停止し、変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃが消化され、３つの保留アイコン９Ａが右方向にシフト移動する。これにより、１変動が終了するため、「天井まで残り〇〇回」の天井残り回数画像の残り回数が１減り、残り９９回になる。ここでは、目隠し画像ＳＧの退避によって視認可能になった「天井まで残り〇〇回」の天井残り回数画像は、１変動の

終了によって残り回数が変化している。すなわち、目隠し画像ＳＧに覆われる前と、覆われた後に再び視認可能になったときとで残り回数が変化している。このように、目隠し画像ＳＧで覆った前後で、覆われた対象の態様が変化するため、遊技者を楽しませることができる。

【１４２９】

図１０３（Ｅ）では、変動回数がさらに１回進んだ状態が示されている。「天井まで残り〇〇回」の天井残り回数画像は、１変動の終了によって残り回数が９８回になっている。目隠し画像Ｓが表示画面７ａから消えている状態では、表示画面７ａの上方に、ボタン画像ＢＴＮが表示される。ボタン画像ＢＴＮは、遊技者に演出ボタン６３の押下を促す画像である。

【１４３０】

遊技者が演出ボタン６３を押下すると、図１０３（Ｆ）に示すように、再び、特定画像視認状態切替演出が開始される。特定画像視認状態切替演出が開始されると、表示画面７ａの左端上方から目隠し画像ＳＧがフレームインして右方向に移動する。目隠し画像ＳＧの右方向への進出によって、表示画面７ａのうち、「天井まで残り〇〇回」の天井残り回数画像が表示される領域に占める目隠し画像ＳＧの割合が次第に増加し、「天井まで残り〇〇回」の天井残り回数画像が左側から順番に覆われて再び視認困難な状態になる。

【１４３１】

図１０３（Ｇ）では、目隠し画像ＳＧの右方向への進出によって、「天井まで残り〇〇回」の天井残り回数画像の全体が覆われて視認困難になった状態が示されている。目隠し画像ＳＧは、「天井まで残り〇〇回」の天井残り回数画像の全体を覆った状態で移動を停止する。その後、目隠し画像ＳＧの右側に、再び、ボタン画像ＢＴＮが表示される。ボタン画像ＢＴＮは、遊技者に演出ボタン６３の押下を促す画像である。

【１４３２】

遊技者が演出ボタン６３を押下すると、図１０３（Ｈ）に示すように、目隠し画像ＳＧが左方向に移動を開始する。目隠し画像ＳＧの左方向への退避によって、「天井まで残り〇〇回」の天井残り回数画像ではなく、代わりに「大当たり期待度〇〇％」の期待度示唆画像が表示される。期待度示唆画像は、当該変動における大当たりの期待度をパーセントで表す。このように、目隠し画像ＳＧで覆われた天井残り回数画像が他の内容の画像（ここでは期待度示唆画像）に変わる場合がある。ここでは、演出ボタン６３が押下されたときに実行される抽選で当選すると期待度示唆画像が表示される。ここでは、表示画面７ａのうち、「大当たり期待度〇〇％」の期待度示唆画像が表示される領域に占める目隠し画像ＳＧの割合が次第に減少し、「大当たり期待度〇〇％」の期待度示唆画像が右側から順番に覆われていない状態になり視認可能になる。

【１４３３】

目隠し画像ＳＧの全体が表示画面７ａの左端上方からフレームアウトしてから所定時間（例えば、５秒）経過すると、図１０３（Ｉ）に示すように、再び、表示画面７ａの左端上方から目隠し画像ＳＧが再びフレームインして右方向に移動する。目隠し画像ＳＧの右方向への進出によって、表示画面７ａのうち、「大当たり期待度〇〇％」の期待度示唆画像が表示される領域に占める目隠し画像ＳＧの割合が次第に増加し、「大当たり期待度〇〇％」の期待度示唆画像が左側から順番に覆われて視認困難な状態になる。図１０３（Ｅ）のように、「天井まで残り〇〇回」の天井残り回数画像が表示されている場合には、ボタン画像ＢＴＮが表示されて、遊技者が演出ボタン６３を押下すると、目隠し画像ＳＧが右方向に移動を開始する。言い換えれば、「天井まで残り〇〇回」の天井残り回数画像は、遊技者が演出ボタン６３を押下しない限り継続して表示される。一方、図１０３（Ｈ）に示すように、「天井まで残り〇〇回」の天井残り回数画像以外の画像（ここでは「大当たり期待度〇〇％」の期待度示唆画像）が表示される場合には、ボタン画像ＢＴＮが表示されず、所定時間が経過すると目隠し画像ＳＧが自動的に右方向に移動を開始する。

【１４３４】

図１０３（Ｊ）では、目隠し画像ＳＧの右方向への進出によって、「大当たり期待度〇

〇％」の期待度示唆画像の全体が覆われて視認困難になった状態が示されている。目隠し画像ＳＧは、「大当たり期待度〇〇％」の期待度示唆画像の全体を覆った状態で移動を停止する。その後、目隠し画像ＳＧの右側に、再び、ボタン画像ＢＴＮが表示される。ボタン画像ＢＴＮは、遊技者に演出ボタン６３の押下を促す画像である。ここでは、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、「６５６」のハズレ図柄で停止している。ここでは、仮停止か、確定停止か不明な状態となっている。

【１４３５】

遊技者が演出ボタン６３を押下すると、図１０３（Ｋ）に示すように、目隠し画像ＳＧが左方向に移動を開始する。目隠し画像ＳＧの左方向への退避によって、「天井まで残り〇〇回」の天井残り回数画像ではなく、代わりに「擬似連！！」の擬似連示唆画像が表示される。擬似連示唆画像は、当該変動において擬似連演出が実行されることを示唆する。このように、目隠し画像ＳＧで覆われた天井残り回数画像が他の内容の画像（ここでは擬似連示唆画像）に変わる場合がある。ここでは、擬似連演出が実行される変動において抽選で当選すると擬似連示唆画像が表示される。ここでは、表示画面７ａのうち、「擬似連！！」の擬似連示唆画像が表示される領域に占める目隠し画像ＳＧの割合が次第に減少し、「擬似連！！」の擬似連示唆画像が右側から順番に覆われていない状態になり視認可能になる。

【１４３６】

目隠し画像ＳＧの全体が表示画面７ａの左端上方からフレームアウトしてから所定時間（例えば、１秒）経過すると、図１０３（Ｌ）に示すように、再び、表示画面７ａの左端上方から目隠し画像ＳＧが再びフレームインして右方向に移動する。目隠し画像ＳＧの右方向への進出によって、表示画面７ａのうち、「擬似連！！」の擬似連示唆画像が表示される領域に占める目隠し画像ＳＧの割合が次第に増加し、「擬似連！！」の擬似連示唆画像が左側から順番に覆われて視認困難な状態になる。図１０３（Ｅ）のように、「天井まで残り〇〇回」の天井残り回数画像が表示されている場合には、ボタン画像ＢＴＮが表示されて、遊技者が演出ボタン６３を押下すると、目隠し画像ＳＧが右方向に移動を開始する。言い換えれば、「天井まで残り〇〇回」の天井残り回数画像は、遊技者が演出ボタン６３を押下しない限り継続して表示される。一方、図１０３（Ｋ）に示すように、「天井まで残り〇〇回」の天井残り回数画像以外の画像（ここでは「「擬似連！！」の擬似連示唆画像）が表示される場合には、ボタン画像ＢＴＮが表示されず、所定時間が経過すると目隠し画像ＳＧが自動的に右方向に移動を開始する。このとき、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、「６５６」の仮停止状態から、再び変動を開始する。

【１４３７】

［特定画像視認状態切替演出Ｃ］

図１０４は、特定画像視認状態切替演出Ｃを説明するための図である。特定画像視認状態切替演出は、遊技者によって操作手段が操作されると、特定画像の少なくとも一部が視認困難な状態から視認可能な状態に切り替わる演出である。特定画像とは、保留アイコンや、装飾図柄、遊技状態が切り替わるまでの残り変動回数など任意の画像である。

【１４３８】

図１０４（Ａ）では、表示画面７ａの上方に、天井までの残り変動回数を示す天井残り回数画像が表示され、表示画面７ａの中央に、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが高速変動表示される。また、表示画面７ａの下方に、３つの保留アイコン９Ａと、変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃが表示される。天井残り回数画像は、「天井まで残り〇〇回」の文字画像であり、残り変動回数がゼロになると、ｂ時短（遊タイム）が発動して遊技状態が低確非時短状態から低確時短状態に切り替わる。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒと、を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（特図変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。ここでの特別図柄とは、第１特別図柄と第２特別図柄のいずれであってもよい。ここでは、遊技状態は通常状態（低確非時短状態）であり、特図１変動が実行されているものとする。変動中、所定の確率で特定画像視認状態切替演出が実行

される。
【１４３９】
図１０４（Ｂ）では、特定画像視認状態切替演出が開始された状態が示されている。特定画像視認状態切替演出が開始されると、表示画面７ａの左端上方から第１目隠し画像ＳＧ１がフレームインして右方向に移動する。また、表示画面７ａの左端中央から第２目隠し画像ＳＧ２がフレームインして右方向に移動する。また、表示画面７ａの左端下方から第３目隠し画像ＳＧ３がフレームインして右方向に移動する。第１目隠し画像ＳＧ１、第２目隠し画像ＳＧ２、および、第３目隠し画像ＳＧ３は、それぞれ矩形の横長の画像であり、左側は常に表示画面７ａの左端からフレームアウトしている。
【１４４０】
第１目隠し画像ＳＧ１の右方向への進出によって、表示画面７ａのうち、「天井まで残り〇〇回」の天井残り回数画像が表示される領域に占める第１目隠し画像ＳＧ１の割合が次第に増加し、「天井まで残り〇〇回」の天井残り回数画像が左側から順番に覆われて視認困難な状態になる。第２目隠し画像ＳＧ２の右方向への進出によって、表示画面７ａのうち、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが表示される領域に占める第２目隠し画像ＳＧ２の割合が次第に増加し、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが左側から順番に覆われて視認困難な状態になる。第３目隠し画像ＳＧ３の右方向への進出によって、表示画面７ａのうち、３つの保留アイコン９Ａと、変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃが表示される領域に占める第３目隠し画像ＳＧ３の割合が次第に増加し、３つの保留アイコン９Ａと、変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃが左側から順番に覆われて視認困難な状態になる。
【１４４１】
図１０４（Ｃ）では、第１目隠し画像ＳＧ１、第２目隠し画像ＳＧ２、および、第３目隠し画像ＳＧ３のそれぞれの右方向への進出によって、「天井まで残り〇〇回」の天井残り回数画像と、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒと、３つの保留アイコン９Ａおよび変動アイコン９Ｃの全体が覆われて視認困難になった状態が示されている。第１目隠し画像ＳＧ１、第２目隠し画像ＳＧ２、および、第３目隠し画像ＳＧ３のそれぞれは、「天井まで残り〇〇回」の天井残り回数画像、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ、３つの保留アイコン９Ａおよび変動アイコン９Ｃの全体を覆った状態で移動を停止する。その後、第２目隠し画像ＳＧ２には、「ボタン押してね」の文字画像が表示され、第１目隠し画像ＳＧ１と第３目隠し画像ＳＧ３には、「ボタン押してね」の文字画像が表示されない。「ボタン押してね」の文字画像は、遊技者に演出ボタン６３の押下を促す画像である。
【１４４２】
遊技者が演出ボタン６３を押下すると、図１０４（Ｄ）に示すように、「ボタン押してね」の文字画像が表示されていた第２目隠し画像ＳＧ２が左方向に移動を開始する。第１目隠し画像ＳＧ１と第３目隠し画像ＳＧ３は移動しない。第２目隠し画像ＳＧ２の左方向への退避によって、表示画面７ａのうち、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが表示される領域に占める第２目隠し画像ＳＧ２の割合が次第に減少し、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが右側から順番に覆われていない状態に戻り視認可能になる。ここでは、右装飾図柄８Ｒが「６」で仮停止している状態になっている。その後、図１０４（Ｅ）に示すように第２目隠し画像ＳＧ２の全体が表示画面７ａの左端中央からフレームアウトし、表示画面７ａから消える。これにより、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが「６↓６」のリーチ態様になっていることが明らかになる。図１０４（Ｄ）に示すように、第３目隠し画像ＳＧ３には、「ボタン押してね」の文字画像が表示され、第１目隠し画像ＳＧ１には、「ボタン押してね」の文字画像が表示されない。「ボタン押してね」の文字画像は、遊技者に演出ボタン６３の押下を促す画像である。
【１４４３】
遊技者が演出ボタン６３を押下すると、図１０４（Ｅ）に示すように、「ボタン押してね」の文字画像が表示されていた第３目隠し画像ＳＧ３が左方向に移動を開始する。第１目隠し画像ＳＧ１は移動しない。第３目隠し画像ＳＧ３の左方向への退避によって、表示画面７ａのうち、保留アイコン９Ａと、変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃが表示さ

れる領域に占める第３目隠し画像ＳＧ３の割合が次第に減少し、保留アイコン９Ａと、変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃが右側から順番に覆われていない状態に戻り視認可能になる。ここでは、特図変動によって保留アイコン９Ａの数が３個から１つに減った状態になっている。その後、図１０４（Ｆ）に示すように第３目隠し画像ＳＧ３の全体が表示画面７ａの左端中央からフレームアウトし、表示画面７ａから消える。図１０４（Ｅ）に示すように、第１目隠し画像ＳＧ１には、「ボタン押してね」の文字画像が表示される。「ボタン押してね」の文字画像は、遊技者に演出ボタン６３の押下を促す画像である。

【１４４４】

遊技者が演出ボタン６３を押下すると、図１０４（Ｆ）に示すように、「ボタン押してね」の文字画像が表示されていた第１目隠し画像ＳＧ１が左方向に移動を開始する。第１目隠し画像ＳＧ１の左方向への退避によって、表示画面７ａのうち、「天井まで残り〇〇回」の天井残り回数画像が表示される領域に占め第１目隠し画像ＳＧ１の割合が次第に減少し、「天井まで残り〇〇回」の天井残り回数画像が右側から順番に覆われていない状態に戻り視認可能になる。その後、第１目隠し画像ＳＧ１の全体が表示画面７ａの左端中央からフレームアウトし、表示画面７ａから消える。「天井まで残り〇〇回」の天井残り回数画像の残り回数が２減り、残り９８回になる。このように、第１目隠し画像ＳＧ１で覆った前後で、覆われた対象の態様が変化するため、遊技者を楽しませることができる。

【１４４５】

第１目隠し画像ＳＧ１、第２目隠し画像ＳＧ２、および、第３目隠し画像ＳＧ３の全体が表示画面７ａの左端からフレームアウトしてから所定時間（例えば、１０秒）経過すると、図１０４（Ｇ）（Ｈ）に示すように、再び、特定画像視認状態切替演出が開始される。特定画像視認状態切替演出が開始されると、表示画面７ａの左端上方から第１目隠し画像ＳＧ１がフレームインして右方向に移動する。また、表示画面７ａの左端中央から第２目隠し画像ＳＧ２がフレームインして右方向に移動する。また、表示画面７ａの左端下方から第３目隠し画像ＳＧ３がフレームインして右方向に移動する。

【１４４６】

第１目隠し画像ＳＧ１の右方向への進出によって、表示画面７ａのうち、「天井まで残り〇〇回」の天井残り回数画像が表示される領域に占める第１目隠し画像ＳＧ１の割合が次第に増加し、「天井まで残り〇〇回」の天井残り回数画像が左側から順番に覆われて視認困難な状態になる。第２目隠し画像ＳＧ２の右方向への進出によって、表示画面７ａのうち、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが表示される領域に占める第２目隠し画像ＳＧ２の割合が次第に増加し、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが左側から順番に覆われて視認困難な状態になる。第３目隠し画像ＳＧ３の右方向への進出によって、表示画面７ａのうち、保留アイコン９Ａと、変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃが表示される領域に占める第３目隠し画像ＳＧ３の割合が次第に増加し、３つの保留アイコン９Ａと、変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃが左側から順番に覆われて視認困難な状態になる。

【１４４７】

図１０４（Ｉ）では、第１目隠し画像ＳＧ１、第２目隠し画像ＳＧ２、および、第３目隠し画像ＳＧ３のそれぞれの右方向への進出によって、「天井まで残り〇〇回」の天井残り回数画像と、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒと、３つの保留アイコン９Ａおよび変動アイコン９Ｃの全体が覆われて視認困難になった状態が示されている。第１目隠し画像ＳＧ１、第２目隠し画像ＳＧ２、および、第３目隠し画像ＳＧ３のそれぞれは、「天井まで残り〇〇回」の天井残り回数画像、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ、３つの保留アイコン９Ａおよび変動アイコン９Ｃの全体を覆った状態で移動を停止する。その後、第２目隠し画像ＳＧ２には、「ボタン押してね」の文字画像が表示され、第１目隠し画像ＳＧ１と第３目隠し画像ＳＧ３には、「ボタン押してね」の文字画像が表示されない。「ボタン押してね」の文字画像は、遊技者に演出ボタン６３の押下を促す画像である。

【１４４８】

遊技者が演出ボタン６３を押下すると、図１０４（Ｊ）に示すように、「ボタン押してね」の文字画像が表示されていた第２目隠し画像ＳＧ２が左方向に移動を開始する。第１

目隠し画像ＳＧ１と第３目隠し画像ＳＧ３は移動しない。第２目隠し画像ＳＧ２の左方向への退避によって、表示画面７ａのうち、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが表示される領域に占める第２目隠し画像ＳＧ２の割合が次第に減少し、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが右側から順番に覆われていない状態に戻り視認可能になる。ここでは、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが「７７７」の大当たりの態様で停止している状態になっている。その後、図１０４（Ｋ）に示すように第２目隠し画像ＳＧ２の全体が表示画面７ａの左端中央からフレームアウトし、表示画面７ａから消える。図１０４（Ｊ）に示すように、第３目隠し画像ＳＧ３には、「ボタン押してね」の文字画像が表示され、第１目隠し画像ＳＧ１には、「ボタン押してね」の文字画像が表示されない。「ボタン押してね」の文字画像は、遊技者に演出ボタン６３の押下を促す画像である。

【１４４９】

遊技者が演出ボタン６３を押下すると、図１０４（Ｋ）に示すように、「ボタン押してね」の文字画像が表示されていた第３目隠し画像ＳＧ３が左方向に移動を開始する。第１目隠し画像ＳＧ１は移動しない。第３目隠し画像ＳＧ３の左方向への退避によって、表示画面７ａのうち、保留アイコン９Ａと、変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃが表示される領域に占める第３目隠し画像ＳＧ３の割合が次第に減少し、保留アイコン９Ａと、変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃが右側から順番に覆われていない状態に戻り視認可能になる。ここでは、変動アイコン９Ｃが先読みによって保留変化した状態になっている。その後、図１０４（Ｌ）に示すように第３目隠し画像ＳＧ３の全体が表示画面７ａの左端中央からフレームアウトし、表示画面７ａから消える。図１０４（Ｋ）に示すように、第１目隠し画像ＳＧ１には、「ボタン押してね」の文字画像が表示される。「ボタン押してね」の文字画像は、遊技者に演出ボタン６３の押下を促す画像である。

【１４５０】

遊技者が演出ボタン６３を押下すると、図１０４（Ｌ）に示すように、「ボタン押してね」の文字画像が表示されていた第１目隠し画像ＳＧ１が左方向に移動を開始する。第１目隠し画像ＳＧ１の左方向への退避によって、「天井まで残り〇〇回」の天井残り回数画像の代わりに「大当たり」の大当たり報知画像が右側から順番に覆われていない状態になり視認可能になる。その後、第１目隠し画像ＳＧ１の全体が表示画面７ａの左端中央からフレームアウトし、表示画面７ａから消える。このように、第１目隠し画像ＳＧ１で覆った前後で、覆われた対象の態様が変化するため、遊技者を楽しませることができる。

【１４５１】

［効果例］

以下に、特定画像視認状態切替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１０２（Ｃ）～（Ｅ）に示すように、演出ボタン６３が操作されると、特定画像（保留アイコン９Ａおよび変動アイコン９Ｃ）の少なくとも一部が視認困難な状態から視認可能な状態に切り替わる第１の演出を実行できる。このような従来にない奇抜な演出によって興趣の向上を図ることができる。図１０３、１０４も同様である。

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、図１０２（Ｅ）（Ｆ）に示すように、第１の演出の後、所定の時間（例えば５秒）が経過すると、特定画像（保留アイコン９Ａおよび変動アイコン９Ｃ）の少なくとも一部が視認困難な状態に戻る第２の演出を実行できる。このような従来にない奇抜な演出によって興趣の向上を図ることができる。図１０３、１０４も同様である。

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、図１０２（Ｃ）～（Ｄ）に示すように、第１の演出では、表示画面７ａのうち、特定画像の少なくとも一部が表示される領域に所定画像（目隠し画像ＳＧ）が表示される。このような従来にない奇抜な演出によって興趣の向上を図ることができる。図１０３、１０４も同様である。

［効果４］
上記実施形態の遊技機１では、図１０３、１０４に示すように、第１の演出では、特定画像は、変動回数に関連する数字画像、または、当たりの期待度を示唆する画像である。このような従来にない奇抜な演出によって興趣の向上を図ることができる。
【１４５２】
［変形例］
以下に、特定画像視認状態切替演出の変形例を示す。
［変形例１］
特定画像視認状態切替演出Ａ～Ｃでは、特定画像は、進出してきた目隠し画像ＳＧによって全体が見えなくなるものとした。しかし、特定画像は、進出してきた目隠し画像ＳＧによって一部が視認困難になる一方、一部が継続して視認可能になってもよい。
【１４５３】
［変形例２］
特定画像視認状態切替演出Ａ～Ｃでは、目隠し画像ＳＧは、退避状態のときには完全に表示画面７ａからフレームアウトするものとした。しかし、目隠し画像ＳＧは、退避状態のときであっても、表示画面７ａに一部が残って表示されてもよい。または、退避状態のときであっても、表示画面７ａの表示位置が移動するだけで目隠し画像ＳＧの全体がそのまま表示されてもよい。また、特定画像視認状態切替演出Ａ～Ｃでは、目隠し画像ＳＧは、模様がないものとした。しかし、目隠し画像ＳＧは模様があってもよい。例えば、目隠し画像ＳＧは背景画像と同じ画像が表示されてもよい。この場合、目隠し画像ＳＧが区別できず特定画像が表示されたり、消えたりする態様であってもよい。または、特定画像視認状態切替演出Ａ～Ｃでは、目隠し画像ＳＧが表示されず、特定画像が表示されたり、消えたりする態様であってもよい。
【１４５４】
［変形例３］
特定画像視認状態切替演出Ａ～Ｃでは、時短の残り回数を示す時短残り回数画像を特定画像にしてもよい。または、種々の遊技設定をおこなうための設定画面を特定画像にしてもよい。
【１４５５】
［態様例］
本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。
◇[態様Ｄ１－１]
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、特定画像であり、
前記操作手段が操作されると、前記特定画像の少なくとも一部が視認困難な状態から視認可能な状態に切り替わる第１の演出を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｄ１－２]
態様Ｄ１－１に記載の遊技機であって、
前記第１の演出の後、所定の時間が経過すると、前記特定画像の少なくとも一部が視認困難な状態に戻る第２の演出を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｄ１－３]
態様Ｄ１－１または態様Ｄ１－２に記載の遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、所定画像であり、
前記第１の演出では、前記特定画像の少なくとも一部が表示される領域に前記所定画像が表示されている、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｄ１－４]

態様Ｄ１－１または態様Ｄ１－２に記載の遊技機であって、
前記第１の演出では、前記特定画像は、変動回数に関連する数字画像、または、当たりの期待度を示唆する画像である、
ことを特徴とする遊技機。
【１４５６】
以下に図１０５～図１０７を用いて特定画像移動演出Ａ～Ｃについて説明する。この特定画像移動演出は、装飾図柄の変動中に実行される。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信したコマンドを解析し、特定画像移動演出を実行する指示が含まれていると、ＲＯＭ１０３から対応する画像データを読み出して画像表示装置７の表示画面７ａや、サブ表示画面６４（右サブ表示画面６４Ｒ、左サブ表示画面６４Ｌ、および、上サブ表示画面６４Ｕ）に画像を表示させる。
【１４５７】
［特定画像移動演出Ａ］
図１０５は、特定画像移動演出Ａを説明するための図である。特定画像移動演出は、装飾図柄の変動中に特定画像を表示して移動させる演出である。
【１４５８】
特定画像移動演出Ａでは、まず、図１０５（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、装飾図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動を開始し高速変動している。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、透明または半透明で表示されている。なお、保留アイコンや当該変動アイコンは表示されていないが、表示するようにしてもよい（以下、同様）。
【１４５９】
次に、図１０５（Ｂ）（Ｃ）に示すように、左図柄停止演出が実行される。左図柄停止演出は、左装飾図柄の移動速度が遅くなって左装飾図柄が停止する演出である。ここでは、左装飾図柄８Ｌとして「５」図柄が停止している。中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒは高速変動している。中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒは、透明または半透明で表示されている。また、「熱」の文字が記載された第１特定画像ＴＧ１が移動表示されている。
【１４６０】
図１０５（Ｂ）では、第１特定画像ＴＧ１が表示画面７ａの右端部から出現し、矢印Ｙで示すように左斜め下方向へ移動表示され、表示画面７ａの下端部まで移動している。図１０５（Ｃ）では、表示画面７ａの下端部まで移動した第１特定画像ＴＧ１が、表示画面７ａの下端部で跳ね返るように移動方向を変え、矢印Ｙで示すように左斜め上方向へ移動表示され、表示画面７ａの中央部よりもやや左寄りの位置まで移動している。
【１４６１】
なお、第１特定画像ＴＧ１は、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒよりも前面側に表示されており、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒに重なった場合に装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの少なくとも一部を覆うようになっている。
【１４６２】
次に、図１０５（Ｄ）～（Ｇ）に示すように、右図柄停止演出が実行される。右図柄停止演出は、右装飾図柄の移動速度が遅くなって右装飾図柄が停止する演出である。図１０５（Ｄ）では、右装飾図柄８Ｒの移動速度が遅くなり、「４」図柄および「５」図柄が移動表示されている。右装飾図柄８Ｒは、下方へ移動するようにスクロール表示されている。ここでは、第１特定画像ＴＧ１が、矢印Ｙで示すように左斜め上方向へ移動表示され、停止表示された左装飾図柄８Ｌとしての「５」図柄の一部を覆う位置まで移動している。
【１４６３】
図１０５（Ｅ）では、右装飾図柄８Ｒは停止直前となっており「４」図柄は停止位置を越えて下方へ移動し「５」図柄が停止位置に近づいている。ここでは、第１特定画像ＴＧ１が、矢印Ｙ１で示すように左斜め上方向へ移動表示され、表示画面７ａの左端部まで移動している。
【１４６４】

図１０５（Ｆ）（Ｇ）では、右装飾図柄８Ｒとして「５」図柄が停止表示されている。これにより、「５」図柄をリーチ図柄とするリーチ態様が形成されている。図１０５（Ｆ）では、第１特定画像ＴＧ１が、表示画面７ａの左端部および上端部で跳ね返るように移動方向を変え、矢印Ｙ１で示すように右斜め下方向へ移動表示され、停止表示された左装飾図柄８Ｌとしての「５」図柄の一部を覆う位置まで移動している。また、「冷」の文字が記載された第２特定画像ＴＧ２が表示画面７ａの右端部から出現し、矢印Ｙ２で示すように左斜め下方向へ移動表示され、表示画面７ａの下端部まで移動している。なお、第２特定画像ＴＧ２は、第１特定画像ＴＧ１と同じ経路上（軌道上）を移動表示される。

【１４６５】

図１０５（Ｇ）では、第１特定画像ＴＧ１が、矢印Ｙ１で示すように右斜め下方向へ移動表示され、表示画面７ａの中央部よりもやや右寄りの位置まで移動している。また、第２特定画像ＴＧ２が、表示画面７ａの下端部で跳ね返るように移動方向を変え、矢印Ｙ２で示すように左斜め上方向へ移動表示され、表示画面７ａの中央部よりもやや左寄りの位置まで移動している。なお、第１特定画像ＴＧ１の一部と第２特定画像ＴＧ２の一部とが重なるように表示されている。

【１４６６】

次に、図１０５（Ｈ）～（Ｋ）に示すように、中図柄停止演出が実行される。中図柄停止演出は、中装飾図柄の移動速度が遅くなって中装飾図柄が停止する演出である。図１０５（Ｈ）では、中装飾図柄８Ｃの移動速度が遅くなり、「４」図柄および「５」図柄が移動表示されている。中装飾図柄８Ｃは、下方へ移動するようにスクロール表示されている。ここでは、第１特定画像ＴＧ１が、矢印Ｙ１で示すように右斜め下方向へ移動表示され、停止表示された右装飾図柄８Ｒとしての「５」図柄の一部を覆う位置まで移動している。また、第２特定画像ＴＧ２が、矢印Ｙ２で示すように左斜め上方向へ移動表示され、停止表示された左装飾図柄８Ｌとしての「５」図柄の一部を覆う位置まで移動している。

【１４６７】

図１０５（Ｉ）では、中装飾図柄８Ｃは停止直前となっており「５」図柄は停止位置を越えて下方へ移動し「６」図柄が停止位置に近づいている。ここでは、第１特定画像ＴＧ１が矢印Ｙ１で示すように右斜め下方向へ移動表示され、表示画面７ａの右端部まで移動して非表示となっている。また、第２特定画像ＴＧ２が、矢印Ｙ２で示すように左斜め上方向へ移動表示され、表示画面７ａの左端部まで移動している。これにより、「冷」の文字が記載された第２特定画像ＴＧ２が残ることになる。これは、「熱」の文字が記載された特定画像ＴＧ１が残る場合と比べ、当たりへの期待度が相対的に低いことを示唆している。

【１４６８】

図１０５（Ｊ）（Ｋ）では、中装飾図柄８Ｃとして「６」図柄が停止表示されている。これにより、「５６５」のリーチハズレ態様が形成されている。図１０５（Ｊ）では、第２特定画像ＴＧ２が、表示画面７ａの左端部および上端部で跳ね返るように移動方向を変え、矢印Ｙで示すように右斜め下方向移動表示され、停止表示された左装飾図柄８Ｌとしての「５」図柄の一部を覆う位置まで移動している。図１０５（Ｋ）では、第２特定画像ＴＧ２が、矢印Ｙで示すように右斜め下方向へ移動表示され、停止表示された中装飾図柄８Ｃとしての「６」図柄の一部を覆う位置まで移動している。

【１４６９】

［特定画像移動演出Ｂ］

図１０６は、特定画像移動演出Ｂを説明するための図である。特定画像移動演出は、装飾図柄の変動中に特定画像を表示して移動させる演出である。

【１４７０】

特定画像移動演出Ｂでは、まず、図１０６（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、装飾図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動を開始し高速変動している。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、透明または半透明で表示されている。なお、保留アイコンや当該変動アイコンは表示され

ていないが、表示するようにしてもよい（以下、同様）。
【１４７１】
次に、図１０６（Ｂ）（Ｃ）に示すように、左図柄停止演出が実行される。左図柄停止演出は、左装飾図柄の移動速度が遅くなって左装飾図柄が停止する演出である。ここでは、左装飾図柄８Ｌとして「５」図柄が停止している。中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒは高速変動している。中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒは、透明または半透明で表示されている。また、「激」の文字が記載された第１特定画像ＴＧ１、「？」の文字が記載された第２特定画像ＴＧ２、「熱」の文字が記載された第３特定画像ＴＧ３、および、「？」の文字が記載された第４特定画像ＴＧ４が移動表示されている。第１～第４の特定画像ＴＧ１、ＴＧ２、ＴＧ３、ＴＧ４は同じ経路上（軌道上）を移動表示される。
【１４７２】
図１０６（Ｂ）では、第１～第３の特定画像ＴＧ１、ＴＧ２、ＴＧ３が順に表示画面７ａの右端部からフレームインし、矢印Ｙで示すように左斜め下方向へ移動表示されている。第１特定画像ＴＧ１は、表示画面７ａの下端部まで移動している。
【１４７３】
図１０６（Ｃ）では、表示画面７ａの下端部まで移動した第１、第２の特定画像ＴＧ１、ＴＧ２が、表示画面７ａの下端部で跳ね返るように移動方向を変え、矢印Ｙ２で示すように左斜め上方向へ移動表示されている。第１特定画像ＴＧ１は、表示画面７ａの中央部よりもやや左寄りの位置まで移動し、第２特定画像ＴＧ２は、表示画面７ａの中央部よりもやや右寄りの位置まで移動している。また、表示画面７ａの右端部からフレームインした第３、第４の特定画像ＴＧ３、ＴＧ４が、矢印Ｙ１で示すように左斜め下方向へ移動表示されている。第３特定画像ＴＧ３は、表示画面７ａの下端部まで移動している。
【１４７４】
なお、第１～第４の特定画像ＴＧ１、ＴＧ２、ＴＧ３、ＴＧ４は、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒよりも前面側に表示されており、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒに重なった場合に装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの少なくとも一部を覆うようになっている。
【１４７５】
次に、図１０６（Ｄ）～（Ｇ）に示すように、右図柄停止演出が実行される。右図柄停止演出は、右装飾図柄の移動速度が遅くなって右装飾図柄が停止する演出である。図１０６（Ｄ）では、右装飾図柄８Ｒの移動速度が遅くなり、「４」図柄および「５」図柄が移動表示されている。右装飾図柄８Ｒは、下方へ移動するようにスクロール表示されている。ここでは、第１特定画像ＴＧ１が、表示画面７ａの上端部で跳ね返るように移動方向を変え、矢印Ｙ１で示すように左斜め下方向へ移動表示され、表示画面７ａの左端部まで移動している。また、第２～第４の特定画像ＴＧ２、ＴＧ３、ＴＧ４が、矢印Ｙ２で示すように左斜め上方向へ移動表示され、第２、第３の特定画像ＴＧ２、ＴＧ３は表示画面７ａの中央部よりも左寄りの位置まで移動し、第４特定画像ＴＧ４は表示画面７ａの中央部よりもやや右寄りの位置まで移動している。このとき、第１特定画像ＴＧ１の一部と第２特定画像ＴＧ２の一部とが重なるように表示されている。
【１４７６】
図１０６（Ｅ）では、右装飾図柄８Ｒは停止直前となっており「４」図柄は停止位置を越えて下方へ移動し「５」図柄が停止位置に近づいている。ここでは、第１～第３の特定画像ＴＧ１、ＴＧ２、ＴＧ３が、表示画面７ａの左端部で跳ね返るように移動方向を変え、矢印Ｙ２で示すように右斜め下方向へ移動表示されている。第１特定画像ＴＧ１は、表示画面７ａの下端部まで移動している。第２、第３の特定画像ＴＧ２、ＴＧ３は、停止表示された左装飾図柄８Ｌとしての「５」図柄の一部を覆う位置まで移動している。また、第４特定画像ＴＧ４が、表示画面７ａの上端部で跳ね返るように移動方向を変え、矢印Ｙ１で示すように左斜め下方向へ移動表示され、表示画面７ａの左端部まで移動している。このとき、第３特定画像ＴＧ３の一部と第４特定画像ＴＧ４の一部とが重なるように表示されている。
【１４７７】

図１０６（Ｆ）（Ｇ）では、右装飾図柄８Ｒとして「５」図柄が停止表示されている。これにより、「５」図柄をリーチ図柄とするリーチ態様が形成されている。図１０６（Ｆ）では、第１～第４の特定画像ＴＧ１、ＴＧ２、ＴＧ３、ＴＧ４が、表示画面７ａの下端部で跳ね返るように移動方向を変え、矢印Ｙで示すように右斜め上方向へ移動表示されている。第１、第２の特定画像ＴＧ１、ＴＧ２は、停止表示された右装飾図柄８Ｒとしての「５」図柄の一部を覆う位置まで移動している。

【１４７８】

図１０６（Ｇ）では、第１～第４の特定画像ＴＧ１、ＴＧ２、ＴＧ３、ＴＧ４が、表示画面７ａの上端部および右端部で跳ね返るように移動方向を変え、矢印Ｙで示すように左斜め下方向へ移動表示されている。第１特定画像ＴＧ１は、表示画面７ａの下端部まで移動し、第２、第３の特定画像ＴＧ２、ＴＧ３は、右装飾図柄８Ｒとしての「５」図柄の一部を覆う位置まで移動している。

【１４７９】

次に、図１０６（Ｈ）～（Ｋ）に示すように、中図柄停止演出が実行される。中図柄停止演出は、中装飾図柄の移動速度が遅くなって中装飾図柄が停止する演出である。図１０６（Ｈ）では、中装飾図柄８Ｃの移動速度が遅くなり、「４」図柄および「５」図柄が移動表示されている。中装飾図柄８Ｃは、下方へ移動するようにスクロール表示されている。ここでは、第１特定画像ＴＧ１が、表示画面７ａの下端部で跳ね返るように移動方向を変え、矢印Ｙ１で示すように左斜め上方向へ移動表示され、停止表示された左装飾図柄８Ｌとしての「５」図柄の一部を覆う位置まで移動している。第２～第４の特定画像ＴＧ２、ＴＧ３、ＴＧ４は、矢印Ｙ２で示すように左斜め下方向へ移動表示されている。第２特定画像ＴＧ２は、表示画面７ａの下端部で跳ね返らずに表示画面７ａの下端部からフレームアウトしている。第３特定画像ＴＧ３は、中装飾図柄８Ｃとしての「４」図柄の一部を覆う位置まで移動し、第４特定画像ＴＧ４は、右演出図柄８Ｒとしての「５」図柄の一部を覆う位置まで移動している。

【１４８０】

図１０６（Ｉ）では、中装飾図柄８Ｃは停止直前となっており「４」図柄は停止位置を越えて下方へ移動し「５」図柄が停止位置に近づいている。ここでは、第１特定画像ＴＧ１および下端部にて跳ね返るように移動方向を変えた第３特定画像ＴＧ３が、矢印Ｙで示すように左斜め上方向へ移動表示されている。第１特定画像ＴＧ１は、表示画面７ａの左端部まで移動し、第３特定画像ＴＧ３は、左装飾図柄８Ｌとしての「５」図柄の一部を覆う位置まで移動している。第４特定画像ＴＧ４は、表示画面７ａの下端部からフレームアウトしている。これにより、「激」の文字が記載された第１特定画像ＴＧ１および「熱」の文字が記載された第３特定画像ＴＧ３が表示画面７ａに残ることになる。第１特定画像ＴＧ１と第３特定画像ＴＧ３とを合わせて「激熱」となり、当たりへの期待度が相対的に高いことを示唆している。なお、ここでは「激」の文字が記載された第１特定画像ＴＧ１および「熱」の文字が記載された第３特定画像ＴＧ３の表示が継続されているが、例えば、「熱」の文字が記載された第３特定画像ＴＧ３と「？」の文字が記載された第２特定画像ＴＧ２（または第４特定画像ＴＧ４）の表示が継続される場合は「熱？」となる。また、表示が継続される特定画像は１枚だけでもよい。例えば、「熱」の文字が記載された第３特定画像ＴＧ３の表示が継続されたり、「？」の文字が記載された第２特定画像ＴＧ２または第４特定画像ＴＧ４の表示が継続されたりするという具合である。これらの場合、当たりへの期待度は大きい順に「激熱」、「熱」、「熱？」、「？」などとすることが考えられる。

【１４８１】

図１０６（Ｊ）（Ｋ）では、中装飾図柄８Ｃとして「５」図柄が停止表示されている。これにより、「５５５」の当たり態様が形成されている。図１０６（Ｊ）では、第１特定画像ＴＧ１が表示画面７ａからフレームアウトしており、第３特定画像ＴＧ３が、矢印Ｙで示すように左斜め上方向に移動表示されている。第３特定画像ＴＧ３は、その一部が表示画面７ａからフレームアウトしている。図１０６（Ｋ）では、第３特定画像ＴＧ３が表

示画面７ａからフレームアウトして視認できなくなっている。
【１４８２】
図１０６（Ｌ）では、大当たり報知演出が実行されている。大当たり報知演出は、大当たりとなったことを報知する演出である。ここでは、表示画面７ａの中央部に「大当たり」というメッセージ画像ＭＳが表示されている。
【１４８３】
［特定画像移動演出Ｃ］
図１０７は、特定画像移動演出Ｃを説明するための図である。特定画像移動演出は、装飾図柄の変動中に特定画像を表示して移動させる演出である。
【１４８４】
特定画像移動演出Ｃでは、まず、図１０７（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、装飾図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動を開始し高速変動している。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、透明または半透明で表示されている。なお、保留アイコンや当該変動アイコンは表示されていないが、表示するようにしてもよい（以下、同様）。
【１４８５】
次に、図１０７（Ｂ）（Ｃ）に示すように、左図柄停止演出が実行される。左図柄停止演出は、左装飾図柄の移動速度が遅くなって左装飾図柄が停止する演出である。ここでは、左装飾図柄８Ｌとして「５」図柄が停止している。中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒは高速変動している。中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒは、透明または半透明で表示されている。また、「激」の文字が記載された第１特定画像ＴＧ１、「？」の文字が記載された第２特定画像ＴＧ２、「熱」の文字が記載された第３特定画像ＴＧ３、および、「？」の文字が記載された第４特定画像ＴＧ４が移動表示されている。第１～第４の特定画像ＴＧ１、ＴＧ２、ＴＧ３、ＴＧ４は同じ経路上（軌道上）を移動表示される。
【１４８６】
図１０７（Ｂ）では、第１～第３の特定画像ＴＧ１、ＴＧ２、ＴＧ３が順に表示画面７ａの右端部からフレームインし、矢印Ｙで示すように左斜め下方向へ移動表示されている。第１特定画像ＴＧ１は、表示画面７ａの下端部まで移動している。
【１４８７】
図１０７（Ｃ）では、表示画面７ａの下端部まで移動した第１、第２の特定画像ＴＧ１、ＴＧ２が、表示画面７ａの下端部で跳ね返るように移動方向を変え、矢印Ｙ２で示すように左斜め上方向へ移動表示されている。第１特定画像ＴＧ１は、表示画面７ａの中央部よりもやや左寄りの位置まで移動し、第２特定画像ＴＧ２は、表示画面７ａの中央部よりもやや右寄りの位置まで移動している。また、表示画面７ａの右端部からフレームインした第３、第４の特定画像ＴＧ３、ＴＧ４が、矢印Ｙ１で示すように左斜め下方向へ移動表示されている。第３特定画像ＴＧ３は、表示画面７ａの下端部まで移動している。
【１４８８】
なお、第１～第４の特定画像ＴＧ１、ＴＧ２、ＴＧ３、ＴＧ４は、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒよりも前面側に表示されており、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒに重なった場合に装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの少なくとも一部を覆うようになっている。
【１４８９】
次に、図１０７（Ｄ）～（Ｇ）に示すように、右図柄停止演出が実行される。右図柄停止演出は、右装飾図柄の移動速度が遅くなって右装飾図柄が停止する演出である。図１０７（Ｄ）では、右装飾図柄８Ｒの移動速度が遅くなり、「４」図柄および「５」図柄が移動表示されている。右装飾図柄８Ｒは、下方へ移動するようにスクロール表示されている。ここでは、第１～第４の特定画像ＴＧ１、ＴＧ２、ＴＧ３、ＴＧ４が、矢印Ｙで示すように左斜め上方向へ移動表示されている。第１特定画像ＴＧ１は、表示画面７ａの上端部まで移動し、表示画面７ａの上端部からフレームアウトしている。第２、第３の特定画像ＴＧ２、ＴＧ３は表示画面７ａの中央部よりも左寄りの位置まで移動し、第４特定画像ＴＧ４は表示画面７ａの中央部よりもやや右寄りの位置まで移動している。

【１４９０】
図１０７（Ｅ）では、右装飾図柄８Ｒは停止直前となっており「４」図柄は停止位置を越えて下方へ移動し「５」図柄が停止位置に近づいている。ここでは、第３、第４の特定画像ＴＧ３、ＴＧ４が、矢印Ｙで示すように左斜め上方向へ移動表示されている。第３特定画像ＴＧ３は、表示画面７ａの上端部まで移動し、表示画面７ａの上端部からフレームアウトしている。第４特定画像ＴＧ４は、停止表示された左装飾図柄８Ｌとしての「５」図柄の一部を覆う位置まで移動している。第４特定画像ＴＧ４は、第３特定画像ＴＧ３と同様に、表示画面７ａの上端部からフレームアウトする。
【１４９１】
図１０７（Ｆ）（Ｇ）では、右装飾図柄８Ｒとして「５」図柄が停止表示されている。これにより、「５」図柄をリーチ図柄とするリーチ態様が形成されている。図１０７（Ｆ）では、第１、第２の特定画像ＴＧ１、ＴＧ２が、表示画面７ａの下端部から再びフレームインし、矢印Ｙで示すように右斜め上方向に移動表示されている。
【１４９２】
図１０７（Ｇ）では、第３、第４の特定画像ＴＧ３、ＴＧ４が表示画面７ａの下端部から再びフレームインし、第１～第４の特定画像ＴＧ１、ＴＧ２、ＴＧ３、ＴＧ４が、矢印Ｙで示すように右斜め上方向に移動表示されている。第１、第２の特定画像ＴＧ１、ＴＧ２は、停止表示された右装飾図柄８Ｒとしての「５」図柄の一部を覆う位置まで移動している。
【１４９３】
次に、図１０７（Ｈ）～（Ｋ）に示すように、中図第柄停止演出が実行される。中図柄停止演出は、中装飾図柄の移動速度が遅くなって中装飾図柄が停止する演出である。図１０７（Ｈ）では、中装飾図柄８Ｃの移動速度が遅くなり、「４」図柄および「５」図柄が移動表示されている。中装飾図柄８Ｃは、下方へ移動するようにスクロール表示されている。ここでは、第１、第３の特定画像ＴＧ１、ＴＧ３が、表示画面７ａの上端部および右端部で跳ね返るように移動方向を変え、矢印Ｙで示すように左斜め下方向へ移動表示されている。第１特定画像ＴＧ１は、中装飾図柄８Ｃとしての「４」図柄の一部を覆う位置まで移動している。なお、第２、第４の特定画像ＴＧ２、ＴＧ４は、表示画面７ａの上端部で跳ね返らずに表示画面７ａの上端部からフレームアウトしている。これにより、「激」の文字が記載された第１特定画像ＴＧ１および「熱」の文字が記載された第３特定画像ＴＧ３が表示画面７ａに残ることになる。第１特定画像ＴＧ１と第３特定画像ＴＧ３とを合わせて「激熱」となり、当たりへの期待度が相対的に高いことを示唆している。なお、ここでは「激」の文字が記載された第１特定画像ＴＧ１および「熱」の文字が記載された第３特定画像ＴＧ３の表示が継続されているが、例えば、「熱」の文字が記載された第３特定画像ＴＧ３と「？」の文字が記載された第２特定画像ＴＧ２（または第４特定画像ＴＧ４）の表示が継続される場合は「熱？」となる。また、表示が継続される特定画像は１枚だけでもよい。例えば、「熱」の文字が記載された第３特定画像ＴＧ３の表示が継続されたり、「？」の文字が記載された第２特定画像ＴＧ２または第４特定画像ＴＧ４の表示が継続されたりするという具合である。これらの場合、当たりへの期待度は大きい順に「激熱」、「熱」、「熱？」、「？」などとすることが考えられる。
【１４９４】
図１０７（Ｉ）では、中装飾図柄８Ｃは停止直前となっており「４」図柄は停止位置を越えて下方へ移動し「５」図柄が停止位置に近づいている。ここでは、第１、第３の特定画像ＴＧ１、ＴＧ３が、表示画面７ａの下端部で跳ね返るように移動方向を変え、矢印Ｙで示すように左斜め上方向へ移動表示されている。第１特定画像ＴＧ１は、表示画面７ａの左端部まで移動し、表示画面７ａの左端部からフレームアウトしている。第３特定画像ＴＧ３は、停止表示された左装飾図柄８Ｌとしての「５」図柄の一部を覆う位置まで移動している。
【１４９５】
図１０７（Ｊ）（Ｋ）では、中装飾図柄８Ｃとして「５」図柄が停止表示されている。

これにより、「５５５」の当たり態様が形成されている。図１０７（Ｊ）では、第１特定画像ＴＧ１が表示画面７ａからフレームアウトし、第３特定画像ＴＧ３が、矢印Ｙで示すように左斜め上方向に移動表示されている。第３特定画像ＴＧ３は、その一部が表示画面７ａの左端部からフレームアウトしている。図１０７（Ｋ）では、第３特定画像ＴＧ３が、表示画面７ａからフレームアウトして視認できなくなっている。

【１４９６】

図１０７（Ｌ）では、大当たり報知演出が実行されている。大当たり報知演出は、大当たりとなったことを報知する演出である。ここでは、表示画面７ａの中央部に「大当たり」というメッセージ画像ＭＳが表示されている。

【１４９７】

［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、第１特定画像ＴＧ１を表示画面７ａの予め決められた経路上で移動させ、途中で第２特定画像ＴＧ２を増加させ、その後、第２特定画像ＴＧ２を表示して第１特定画像ＴＧ１を非表示にする（図１０５）。上記実施形態の遊技機１では、第１特定画像ＴＧ１→第２特定画像ＴＧ２→第３特定画像ＴＧ３→第４特定画像ＴＧ４の順で増加させて第１～第４の特定画像を移動表示し、その後、第１、第３の特定画像ＴＧ１、ＴＧ３を表示し、第２、第４の特定画像ＴＧ２、ＴＧ４を非表示にする（図１０６、図１０７）。この構成によれば、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動中の演出が従来にない斬新なものとなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【１４９８】

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、移動表示される装飾図柄または停止表示された装飾図柄の少なくとも一部に特定画像ＴＧ１、ＴＧ２（ＴＧ１、ＴＧ２、ＴＧ３、ＴＧ４）を重ねて表示する場合がある（図１０５～図１０７）。この構成によれば、装飾図柄に特定画像ＴＧ１、ＴＧ２（ＴＧ１、ＴＧ２、ＴＧ３、ＴＧ４）が重なることで特定画像ＴＧ１、ＴＧ２（ＴＧ１、ＴＧ２、ＴＧ３、ＴＧ４）の移動表示が際立つものとなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【１４９９】

［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］

上記実施形態の特定画像移動演出Ａでは、第１特定画像ＴＧ１と第２特定画像ＴＧ２とが同一経路上（軌道上）を移動表示されていた（図１０５）。また、上記実施形態の特定画像移動演出Ｂ、Ｃでは、第１～第４の特定画像ＴＧ１、ＴＧ２、ＴＧ３、ＴＧ４が同一経路上（軌道上）を移動表示されていた（図１０６、図１０７）。これに対し、複数の特定画像を移動表示する場合、複数の経路上を移動させるようにしてもよい。この場合、複数の特定画像の中の各特定画像に対しユニークに経路を決めてもよいし、複数の特定画像の中に同一経路上を移動表示される特定画像が混在していてもよい。

【１５００】

［変形例２］

上記実施形態では、特定画像ＴＧ１、ＴＧ２（ＴＧ１、ＴＧ２、ＴＧ３、ＴＧ４）と装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが重なった場合、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが背面側に表示されて特定画像ＴＧ１、ＴＧ２（ＴＧ１、ＴＧ２、ＴＧ３、ＴＧ４）に覆われていた。これに対し、特定画像と装飾図柄が重なった場合、特定画像が背面側に表示されて装飾図柄に覆われるようにしてもよい。あるいは、特定画像は、装飾図柄のうちで停止表示されている装飾図柄よりは背面側に表示され、変動表示されている装飾図柄よりは前面側に表示されるものとしてもよい。

【１５０１】

［変形例３］
上記実施形態では、表示画面７ａの全体の領域を用いて、特定画像ＴＧ１、ＴＧ２（ＴＧ１、ＴＧ２、ＴＧ３、ＴＧ４）が移動表示されていた。これに対し、表示画面７ａの一部の領域にだけ、特定画像の経路を設定してもよい。
【１５０２】
［変形例４］
上記実施形態では、文字の記載された特定画像ＴＧ１、ＴＧ２（ＴＧ１、ＴＧ２、ＴＧ３、ＴＧ４）を用い、表示の継続される特定画像の文字によって、当たりへの期待度を示唆していた。これに対し、特定画像の表示色を、例えば保留画像と同様に、青色、緑色、赤色、金色などとし、表示の継続される特定画像の表示色によって、当たりへの期待度を示唆するようにしてもよい。また、特定画像は当たりへの期待度を示唆しない画像としてもよい。この場合、特定画像移動演出の実行自体が、当たりへの期待度を示唆するものとしてもよい。例えば、特定画像移動演出が実行された場合、当たりへの期待度が所定値以上（例えば６０パーセント以上）であることとしてもよい。
【１５０３】
［変形例５］
上記実施形態の特定画像移動演出Ｃでは、特定画像ＴＧ１、ＴＧ２、ＴＧ３、ＴＧ４がフレームインし一旦フレームアウトした後（図１０７（Ｅ））、特定画像ＴＧ１、ＴＧ２、ＴＧ３、ＴＧ４が再びフレームインしている（図１０７（Ｆ））。これに対し、後半部分だけの演出としてもよい。具体的には、リーチ形成がされたときにはじめて特定画像がフレームインする構成としてもよい。
【１５０４】
［態様例］
本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。
◇［態様Ｄ２－１］
表示画面において画像を表示可能な演出実行手段を備える遊技機であって、
前記演出実行手段は、
特定画像を、前記表示画面の予め決められた経路上で移動させる画像移動演出と、
前記画像移動演出に並行して実行され、前記特定画像を増加させる画像増加演出と、
画像増加演出の後、前記表示画面に表示された前記特定画像のうちで予め定められた特別画像の表示を継続し、前記特別画像以外の画像を非表示とする画像残留演出と、を実行可能である、
ことを特徴とする遊技機。
【１５０５】
ここで画像表示装置７の表示画面７ａが「表示画面」に相当し、演出制御用マイコン９１が「演出実行手段」に相当する。
図１０５（Ｂ）～（Ｋ）に示した第１、第２の特定画像ＴＧ１、ＴＧ２の移動演出、図１０６（Ｂ）～（Ｊ）に示した第１～第４の特定画像ＴＧ１、ＴＧ２、ＴＧ３、ＴＧ４の移動演出、図１０７（Ｂ）～（Ｊ）に示した第１～第４の特定画像ＴＧ１、ＴＧ２、ＴＧ３、ＴＧ４の移動演出が「画像移動演出」に相当する。
図１０６（Ｂ）に示した第１～第４の特定画像ＴＧ１、ＴＧ２、ＴＧ３、ＴＧ４のフレームインの演出、図１０７（Ｂ）（Ｆ）に示した第１～第４の特定画像ＴＧ１、ＴＧ２、ＴＧ３、ＴＧ４のフレームインの演出が「画像増加演出」に相当し、図１０５（Ｉ）～（Ｋ）に示した第２特定画像ＴＧ２の表示が継続される演出、図１０６（Ｉ）に示した第１特定画像ＴＧ１および第３特定画像ＴＧ３の表示が継続される演出、図１０７（Ｈ）（Ｉ）に示した第１特定画像ＴＧ１および第３特定画像ＴＧ３の表示が継続される演出が「画像残留演出」に相当する。
【１５０６】
◇［態様Ｄ２－２］
態様Ｄ２－１に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、移動表示される装飾図柄または停止表示された装飾図柄の少なくとも一部に前記特定画像を重ねて表示する場合がある、
ことを特徴とする遊技機。
【１５０７】
以下に図１０８～図１１０を用いて文字透明背景演出Ａ～Ｃについて説明する。この文字透明背景演出は、装飾図柄の変動中に実行される。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信したコマンドを解析し、文字透明背景演出を実行する指示が含まれていると、ＲＯＭ１０３から対応する画像データを読み出して画像表示装置７の表示画面７ａや、サブ表示画面６４（右サブ表示画面６４Ｒ、左サブ表示画面６４Ｌ、および、上サブ表示画面６４Ｕ）に画像を表示させる。
【１５０８】
［文字透明背景演出Ａ］
図１０８は、文字透明背景演出Ａを説明するための図である。
文字透明背景演出Ａでは、まず、図１０８（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、装飾図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動を開始し高速変動している。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、透明または半透明で表示されている。なお、保留アイコンや当該変動アイコンは表示されていないが、表示するようにしてもよい（以下、同様）。
【１５０９】
次に、図１０８（Ｂ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、装飾図柄が所定のリーチ態様で停止表示される演出である。ここでは、左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒがともに「５」図柄で停止表示されている。中装飾図柄８Ｃは、高速変動を継続している。中装飾図柄８Ｃは、透明または半透明で表示されている。
【１５１０】
次に、図１０８（Ｃ）に示すように、リーチ発展演出が実行される。リーチ発展演出は、ノーマルリーチ演出からＳＰリーチ演出へ発展することを示唆する演出である。ここでは、表示画面７ａの中央部に「発展」というメッセージ画像ＭＧが表示されている。左右の装飾図柄８Ｌ、８Ｒとしての「５」図柄（リーチ図柄）は、縮小されて表示画面７ａのコーナー部（左上部、右上部）に表示されている（以下のバトル演出中も同様）。
【１５１１】
次に、図１０８（Ｄ）～（Ｊ）に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを繰り広げる演出である。ここでは、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとがバトルを繰り広げる。味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢに勝利すると当たりとなる。
【１５１２】
図１０８（Ｄ）～（Ｇ）は、バトル演出における初期演出である。初期演出は、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとが向かい合って戦う演出である。図１０８（Ｄ）（Ｇ）では、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとが表示画面７ａの中央で戦っており、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとが均衡している。図１０８（Ｅ）では、味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢを表示画面７ａの左側へ押しやっており、味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢに対して優勢となっている。図１０８（Ｆ）では、敵キャラクタＣＲＢが味方キャラクタＣＲＡを表示画面７ａの右側へ押しやっており、味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢに対して劣勢となっている。
【１５１３】
図１０８（Ｈ）は、バトル演出における激突演出である。激突演出は、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとが決着をつけるためにぶつかり合う演出である。
【１５１４】
なお、図１０８（Ｅ）～（Ｈ）では、バトル演出に並行して、文字画像表示演出が実行される。文字画像表示演出は、文字画像を表示する演出である。図１０８（Ｅ）～（Ｈ）では、表示画面７ａの中央部に文字画像ＭＯが表示されている。文字画像ＭＯは、「ＯＡ

ＲＯ」の文字の輪郭を境界としてその境界の内側の領域である文字領域ＭＲと、その境界の外側の領域である周辺領域ＳＲとからなっている。図１０８（Ｅ）では、文字領域ＭＲと周辺領域ＳＲとをすべての文字「Ｏ」「Ａ」「Ｒ」「Ｏ」について示した。図１０８（Ｆ）～（Ｈ）では、煩雑になることを避けるため、文字領域ＭＲと周辺領域ＳＲとを簡潔に示している。

【１５１５】

ここでは、文字領域ＭＲの透明度が所定値（例えば８０パーセント）に設定されている。そのため、文字領域ＭＲを介してバトル演出における味方キャラクタＣＲＡおよび敵キャラクタＣＲＢが視認可能となっている。なお、周辺領域ＳＲの透明度は「０」（不透明）となっている。

【１５１６】

図１０８（Ｉ）は、バトル演出におけるカットイン演出である。カットイン演出は、バトルの結果を報知する前に、当たりへの期待度を示唆する画像を表示する演出である。ここでは、表示画面７ａの左側に味方キャラクタＣＲＡが表示されている。味方キャラクタＣＲＡの右方には「激アツだ！！」というメッセージ画像ＭＧが表示されている。

【１５１７】

図１０８（Ｊ）は、バトル演出における勝敗報知演出である。勝敗報知演出は、味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢに勝利したか敗北したかを報知する演出である。ここでは、味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢに勝利したことが報知されている。味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢを弾き飛ばしており、表示画面７ａの左側には「勝利」というメッセージ画像ＭＳが表示されている。

【１５１８】

次に、図１０８（Ｋ）に示すように、当落報知演出が実行される。当落報知演出は、装飾図柄を表示することによって、特別図柄の抽選結果が当選か落選かを報知する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがすべて「５」図柄（「５５５」のゾロ目）となっており、抽選結果が当選であることを報知している。

なお、ハズレ変動の場合、図１０８（Ｊ）の勝敗報知演出において味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢに敗北したことが報知される。また、図１０８（Ｋ）の当落報知演出において左右の装飾図柄８Ｌ、８Ｒが「５」図柄となり中装飾図柄８Ｃが「６」図柄（「５６５」のリーチハズレ）となる。

【１５１９】

［文字透明背景演出Ｂ］

図１０９は、文字透明背景演出Ｂを説明するための図である。

文字透明背景演出Ｂでは、まず、図１０９（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、装飾図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動を開始し高速変動している。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、透明または半透明で表示されている。なお、保留アイコンや当該変動アイコンは表示されていないが、表示するようにしてもよい（以下、同様）。

【１５２０】

次に、図１０９（Ｂ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、装飾図柄が所定のリーチ態様で停止表示される演出である。ここでは、左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒがともに「５」図柄で停止表示されている。中装飾図柄８Ｃは、高速変動を継続している。中装飾図柄８Ｃは、透明または半透明で表示されている。

【１５２１】

次に、図１０９（Ｃ）に示すように、リーチ発展演出が実行される。リーチ発展演出は、ノーマルリーチ演出からＳＰリーチ演出へ発展することを示唆する演出である。ここでは、表示画面７ａの中央部に「発展」というメッセージ画像ＭＧが表示されている。左右の装飾図柄８Ｌ、８Ｒとしての「５」図柄（リーチ図柄）は、縮小されて表示画面７ａのコーナー部（左上部、右上部）に表示されている（以下のバトル演出中も同様）。

【１５２２】

次に、図１０９（Ｄ）～（Ｋ）に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを繰り広げる演出である。ここでは、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとがバトルを繰り広げる。味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢに勝利すると当たりとなる。

【１５２３】

図１０９（Ｄ）～（Ｈ）は、バトル演出における初期演出である。初期演出は、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとが向かい合って戦う演出である。図１０９（Ｄ）（Ｇ）（Ｈ）では、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとが表示画面７ａの中央で戦っており、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとが均衡している。図１０９（Ｅ）では、味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢを表示画面７ａの左側へ押しやっており、味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢに対して優勢となっている。図１０９（Ｆ）では、敵キャラクタＣＲＢが味方キャラクタＣＲＡを表示画面７ａの右側へ押しやっており、味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢに対して劣勢となっている。

【１５２４】

図１０９（Ｉ）は、バトル演出における激突演出である。激突演出は、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとが決着をつけるためにぶつかり合う演出である。

【１５２５】

なお、図１０９（Ｅ）～（Ｉ）では、バトル演出に並行して、文字画像表示演出が実行される。文字画像表示演出は、文字画像を表示する演出である。図１０９（Ｅ）～（Ｉ）では、表示画面７ａの中央部に文字画像ＭＯが表示されている。文字画像ＭＯは、「ＯＡＲＯ」の文字の輪郭を境界としてその境界の内側の領域である文字領域ＭＲと、その境界の外側の領域である周辺領域ＳＲとからなっている。図１０９（Ｅ）では、文字領域ＭＲと周辺領域ＳＲとをすべての文字「Ｏ」「Ａ」「Ｒ」「Ｏ」について示した。図１０９（Ｆ）～（Ｉ）では、煩雑になることを避けるため、文字領域ＭＲと周辺領域ＳＲとを簡潔に示している。

【１５２６】

ここでは、文字領域ＭＲの透明度が所定値（例えば８０パーセント）に設定されている。そのため、文字領域ＭＲを介してバトル演出における味方キャラクタＣＲＡおよび敵キャラクタＣＲＢが視認可能となっている。なお、周辺領域ＳＲの透明度は「０」（不透明）となっている。

【１５２７】

文字画像ＭＯは、上下方向に移動している。具体的には、表示画面７ａの中央部（中央位置）に表示された後（図１０９（Ｅ））、表示画面７ａの下端部に近接する下部位置まで徐々に移動する（図１０９（Ｆ））。文字画像ＭＯは、表示画面７ａの下部位置で移動方向を反転し、表示画面７ａの中央位置まで徐々に移動する（図１０９（Ｇ））。同様に、文字画像ＭＯは、表示画面７ａの中央位置で移動方向を反転し、表示画面７ａの下部位置まで徐々に移動し（図１０９（Ｈ））、さらに表示画面７ａの下部位置で移動方向を反転して、表示画面７ａの中央位置まで徐々に移動する（図１０９（Ｉ））。

【１５２８】

図１０９（Ｊ）は、バトル演出におけるカットイン演出である。カットイン演出は、バトルの結果を報知する前に、当たりへの期待度を示唆する画像を表示する演出である。ここでは、表示画面７ａの左側に味方キャラクタＣＲＡが表示されている。味方キャラクタＣＲＡの右方には「激アツだ！！」というメッセージ画像ＭＧが表示されている。

【１５２９】

図１０９（Ｋ）は、バトル演出における勝敗報知演出である。勝敗報知演出は、味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢに勝利したか敗北したかを報知する演出である。ここでは、味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢに勝利したことが報知されている。味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢを弾き飛ばしており、表示画面７ａの左側には「勝利」というメッセージ画像ＭＳが表示されている。

【１５３０】

次に、図１０９（Ｌ）に示すように、当落報知演出が実行される。当落報知演出は、装飾図柄を表示することによって、特別図柄の抽選結果が当選か落選かを報知する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがすべて「５」図柄（「５５５」のゾロ目）となっており、抽選結果が当選であることを報知している。

なお、ハズレ変動の場合、図１０９（Ｋ）の勝敗報知演出において味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢに敗北したことが報知される。また、図１０９（Ｌ）の当落報知演出において左右の装飾図柄８Ｌ、８Ｒが「５」図柄となり中装飾図柄８Ｃが「６」図柄（「５６５」のリーチハズレ）となる。

【１５３１】

［文字透明背景演出Ｃ］

図１１０は、文字透明背景演出Ｃを説明するための図である。

文字透明背景演出Ｃでは、まず、図１１０（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、装飾図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動を開始し高速変動している。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、透明または半透明で表示されている。なお、保留アイコンや当該変動アイコンは表示されていないが、表示するようにしてもよい（以下、同様）。

【１５３２】

次に、図１１０（Ｂ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、装飾図柄が所定のリーチ態様で停止表示される演出である。ここでは、左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒがともに「５」図柄で停止表示されている。中装飾図柄８Ｃは、高速変動を継続している。中装飾図柄８Ｃは、透明または半透明で表示されている。

【１５３３】

次に、図１１０（Ｃ）に示すように、リーチ発展演出が実行される。リーチ発展演出は、ノーマルリーチ演出からＳＰリーチ演出へ発展することを示唆する演出である。ここでは、表示画面７ａの中央部に「発展」というメッセージ画像ＭＧが表示されている。左右の装飾図柄８Ｌ、８Ｒとしての「５」図柄（リーチ図柄）は、縮小されて表示画面７ａのコーナー部（左上部、右上部）に表示されている（以下のバトル演出中も同様）。

【１５３４】

次に、図１１０（Ｄ）～（Ｊ）に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを繰り広げる演出である。ここでは、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとがバトルを繰り広げる。味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢに勝利すると当たりとなる。

【１５３５】

図１１０（Ｄ）～（Ｇ）は、バトル演出における初期演出である。初期演出は、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとが向かい合って戦う演出である。図１１０（Ｄ）（Ｇ）では、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとが表示画面７ａの中央で戦っており、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとが均衡している。図１１０（Ｅ）では、味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢを表示画面７ａの左側へ押しやっており、味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢに対して優勢となっている。図１１０（Ｆ）では、敵キャラクタＣＲＢが味方キャラクタＣＲＡを表示画面７ａの右側へ押しやっており、味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢに対して劣勢となっている。

【１５３６】

図１１０（Ｈ）は、バトル演出における激突演出である。激突演出は、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとが決着をつけるためにぶつかり合う演出である。

【１５３７】

なお、図１１０（Ｅ）～（Ｈ）では、バトル演出に並行して、文字画像表示演出が実行される。文字画像表示演出は、文字画像を表示する演出である。図１１０（Ｅ）～（Ｈ）では、表示画面７ａの中央部に文字画像ＭＯが表示されている。文字画像ＭＯは、「ＯＡＲＯ」の文字の輪郭を境界としてその境界の内側の領域である文字領域ＭＲと、その境界の外側の領域である周辺領域ＳＲとからなっている。図１１０（Ｅ）では、文字領域ＭＲ

と周辺領域ＳＲとをすべての文字「Ｏ」「Ａ」「Ｒ」「Ｏ」について示した。図１１０（Ｆ）～（Ｈ）では、煩雑になることを避けるため、文字領域ＭＲと周辺領域ＳＲとを簡潔に示している。

【１５３８】

ここでは、文字領域ＭＲの透明度および周辺領域ＳＲの透明度がそれぞれ異なる所定値（本実施形態では、文字領域ＭＲの透明度が８０パーセント、周辺領域ＳＲの透明度が５０パーセント）に設定されている。そのため、文字領域ＭＲおよび周辺領域ＳＲを介してバトル演出における味方キャラクタＣＲＡおよび敵キャラクタＣＲＢが視認可能となっている。また、文字領域ＭＲと周辺領域ＳＲとで透明度が異なるため、文字領域ＭＲと周辺領域ＳＲとで味方キャラクタＣＲＡおよび敵キャラクタＣＲＢの見え方が異なっている。

【１５３９】

図１１０（Ｉ）は、バトル演出におけるカットイン演出である。カットイン演出は、バトルの結果を報知する前に、当たりへの期待度を示唆する画像を表示する演出である。ここでは、表示画面７ａの左側に味方キャラクタＣＲＡが表示されている。味方キャラクタＣＲＡの右方には「激アツだ！！」というメッセージ画像ＭＧが表示されている。

【１５４０】

図１１０（Ｊ）は、バトル演出における勝敗報知演出である。勝敗報知演出は、味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢに勝利したか敗北したかを報知する演出である。ここでは、味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢに勝利したことが報知されている。味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢを弾き飛ばしており、表示画面７ａの左側には「勝利」というメッセージ画像ＭＳが表示されている。

【１５４１】

次に、図１１０（Ｋ）に示すように、当落報知演出が実行される。当落報知演出は、装飾図柄を表示することによって、特別図柄の抽選結果が当選か落選かを報知する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがすべて「５」図柄（「５５５」のゾロ目）となっており、抽選結果が当選であることを報知している。

なお、ハズレ変動の場合、図１１０（Ｊ）の勝敗報知演出において味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢに敗北したことが報知される。また、図１１０（Ｋ）の当落報知演出において左右の装飾図柄８Ｌ、８Ｒが「５」図柄となり中装飾図柄８Ｃが「６」図柄（「５６５」のリーチハズレ）となる。

【１５４２】

［効果例］

以下に、文字透明背景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、文字の輪郭を境界とし、境界の内側の領域である文字領域ＭＲと境界の外側の領域である周辺領域ＳＲとからなる文字画像ＭＯを表示する文字画像表示演出（図１０８（Ｅ）～（Ｈ）、図１０９（Ｅ）～（Ｉ）、図１１０（Ｅ）～（Ｈ））を実行する。遊技機１では、文字画像ＭＯに重なるように文字画像ＭＯの背面側に味方キャラクタＣＲＡおよび敵キャラクタＣＲＢを表示する。ここで特に、文字画像ＭＯのうち少なくとも文字領域ＭＲを介して味方キャラクタＣＲＡおよび敵キャラクタＣＲＢが視認可能となるように文字画像ＭＯの透明度が設定されている。この構成によれば、文字画像を用いた斬新な演出が可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【１５４３】

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、文字領域ＭＲと周辺領域ＳＲとで文字画像ＭＯの透明度が異なっていた。この構成によれば、文字画像の文字領域と周辺領域とで背面画像の見え方が異なり、文字画像を用いたより斬新な演出が可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【１５４４】

［変形例］

以下に、文字透明背景演出の変形例を示す。
［変形例１］
上記実施形態では、周辺領域ＳＲは、「ＯＡＲＯ」の文字の輪郭（境界）の外側の領域であって長方形状の文字画像ＭＯの内側の領域となっていた。これに対し、周辺領域ＳＲを、文字の輪郭（境界）の外側の領域であって表示画面７ａの内側の領域としてもよい。つまり、周辺領域ＳＲが表示画面７ａ全体に広がる領域であってもよい。
【１５４５】
［変形例２］
上記実施形態では、文字領域ＭＲと周辺領域ＳＲとで透明度の設定を変えていた。これに対し、透明度に代えまたは加え、文字領域と周辺領域とで色彩を変えるようにしてもよい。色彩とは、色の様子、色の具合をいう。例えば、透明度は同一値（例えば透明度５０パーセント）であっても、文字領域は「赤色」で周辺領域は「青色」にするという具合である。この構成であっても、文字領域と周辺領域とで背面画像の見え方が異なるため、遊技の興趣を向上させることができる。
【１５４６】
［変形例３］
上記実施形態では文字画像ＭＯを構成する文字領域ＭＲおよび周辺領域ＳＲの色彩、透明度が文字画像ＭＯの表示中に変化することはなかったが、文字領域ＭＲおよび周辺領域ＳＲの少なくとも一方の色彩、透明度を変化させるようにしてもよい。
【１５４７】
［変形例４］
上記実施形態では、「ＯＡＲＯ」の文字（単語）を表す文字画像ＭＯだけを表示していた。これに対し、所定の文字（単語）が表された文字画像を複数用意しておき、これらを適当なタイミングで切り替えて順次表示するようにしてもよい。背面画像についても、同様で、異なる背面画像を複数用意しておき、これらを適当なタイミングで切り替えて順次表示するようにしてもよい。
【１５４８】
［変形例５］
上記実施形態では文字の輪郭を境界として文字領域ＭＲと周辺領域ＳＲとに文字画像を区分していたが、ある程度の幅を文字の輪郭に持たせ、輪郭領域、文字領域、周辺領域とに文字画像を区分してもよい。この場合、輪郭領域、文字領域、周辺領域の３つの領域で透明度および色彩を設定するようにすることが考えられる。この場合、文字画像の表示中に輪郭領域、文字領域、および、周辺領域の少なくとも一つの領域の透明度、色彩を変化させるようにしてもよい。
【１５４９】
［態様例］
本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。
◇［態様Ｄ３－１］
表示画面に画像を表示することが可能な演出実行手段を備える遊技機であって、
前記演出実行手段は、
文字の輪郭を境界とし、前記境界の内側の領域である文字領域と前記境界の外側の領域である周辺領域とからなる文字画像を表示する文字画像表示演出と、
前記文字画像に重なるように前記文字画像の背面側に背面画像を表示する背面画像表示演出と、を実行可能であり、
前記文字画像のうち少なくとも前記文字領域を介して前記背面画像が視認可能となるように前記文字画像の透明度が設定されている、
ことを特徴とする遊技機。
【１５５０】
ここで画像表示装置７の表示画面７ａが「表示画面」に相当し、演出制御用マイコン９１が「演出実行手段」に相当する。

図１０８（Ｅ）～（Ｈ）の文字画像表示演出、図１０９（Ｅ）～（Ｉ）の文字画像表示演出、図１１０（Ｅ）～（Ｈ）の文字画像表示演出が「文字画像表示演出」に相当し、図１０８（Ｅ）～（Ｈ）のバトル演出、図１０９（Ｅ）～（Ｉ）のバトル演出、図１１０（Ｅ）～（Ｈ）のバトル演出が「背面画像表示演出」に相当し、味方キャラクタＣＲＡおよび敵キャラクタＣＲＢが「背面画像」に相当する。

「透明度」は、透過度、透過率、と言い換えても差し支えない。画像データでいえば、ＲＧＢＡのＡ（アルファチャンネル）のことである。また、「透明度」に代え、全く反対の意味を表す「不透明度」という文言を用いてもよい。

【１５５１】

◇［態様Ｄ３－２］

態様Ｄ３－１に記載の遊技機であって、

前記文字領域と前記周辺領域とで前記文字画像の透明度が異なっている、

ことを特徴とする遊技機。

【１５５２】

◇［態様Ｄ３－３］

態様Ｄ３－１または態様Ｄ３－２に記載の遊技機であって、

前記文字領域と前記周辺領域とで前記文字画像の色彩が異なっている、

ことを特徴とする遊技機。

【１５５３】

「色彩」は、色の様子、色の具合と言い換えても差し支えない。画像データでいえば、ＲＧＢＡのＲＧＢのことである。

【１５５４】

以下に図１１１～図１１３を用いてキャラクタバトル演出について説明する。このキャラクタバトル演出は、変動演出中、あるいは、大当たり遊技中に実行される。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信したコマンドを解析し、キャラクタバトル演出を実行する指示が含まれていると、ＲＯＭ１０３から対応する画像データを読み出して画像表示装置７の表示画面７ａや、サブ表示画面６４（右サブ表示画面６４Ｒ、左サブ表示画面６４Ｌ、および、上サブ表示画面６４Ｕ）に画像を表示させる。

【１５５５】

キャラクタバトル演出が変動演出中において実行されるにあたって、装飾図柄について説明する。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒと、を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（特図変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。ここでの特別図柄とは、第１特別図柄と第２特別図柄のいずれであってもよい。左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒは、それぞれ、表示画面７ａの上方から下方にわたって表示され、減速変動時には、表示画面７ａに同時に２つ以上の図柄が視認可能となるように縦に並んで移動表示される。また、高速変動時には、図柄の内容は視認困難となるように表示される。また、停止表示時には、表示画面７ａに１つの図柄が視認可能となるように表示されるが、同時に複数の図柄が視認可能となるようにしてもよい。また、特図抽選の結果が当たりである場合は、一直線上に並んだ３つの図柄の組が当たり態様となるように停止する。なお、ここでの一直線上に並んだ３つの図柄とは、概ね一直線上に並んだものも含む。ここでは、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒの図柄配列は表示画面７ａの下から上に向かって「１２３４５６７８９」の順番に並んでいる。

【１５５６】

まず、本実施形態におけるキャラクタバトル演出は、必ず複数パターン実行可能となっており、複数パターンのうちの一つのキャラクタバトル演出において所定のキャラクタが勝利するか敗北するかの選択と、キャラクタバトル演出の後に実行される遊技が遊技者にとって相対的に有利であるか不利であるかの選択が、必ず一致しないように構成されている。例えば、実行可能となっている複数パターンのキャラクタバトル演出のうち、一つに

おいて味方キャラクタＣＲＡが勝利した場合、その後に行われる遊技が遊技者にとって相対的に有利である場合、他の一つにおいて味方キャラクタＣＲＡが勝利した後に行われる遊技が、遊技者にとって相対的に不利となる、という具合である。

【１５５７】

次に、キャラクタバトル演出Ａ～Ｅの概要を説明する。第一に、キャラクタバトル演出Ａは、通常状態における変動演出時において実行されうる演出であって、４つのパターンのキャラクタバトル演出が含まれている。図１１１（Ａ）、（Ｂ）、（Ｃ）、（Ｅ）の順に表示されるキャラクタバトル演出のＡ１パターンとする。図１１１（Ａ）、（Ｂ）、（Ｃ）、（Ｆ）の順に表示されるキャラクタバトル演出のＡ２パターンとする。図１１１（Ａ）、（Ｂ）、（Ｄ）、（Ｅ）の順に表示されるキャラクタバトル演出のＡ３パターンとする。図１１１（Ａ）、（Ｂ）、（Ｄ）、（Ｆ）の順に表示されるキャラクタバトル演出のＡ４パターンとする。各パターンにおける内容は後述する。第二に、キャラクタバトル演出Ｂは、大当たり遊技中において実行されうる演出であって、４つのパターンのキャラクタバトル演出が含まれている。図１１１（Ｇ）、（Ｈ）、（Ｉ）の順に表示されるキャラクタバトル演出をＢ１パターン、図１１１（Ｊ）、（Ｋ）、（Ｌ）の順に表示されるキャラクタバトル演出をＢ３パターンとして説明する。なお、Ｂ１パターンが実行可能な構成とする場合、必ずＢ２パターンも実行可能な構成となる。また、Ｂ３パターンが実行可能な構成とする場合、必ずＢ４パターンも実行可能な構成となる。第三に、キャラクタバトル演出Ｃは、時短状態あるいは確変時短状態における変動演出中において実行されうる演出であって、４つのパターンのキャラクタバトル演出が含まれている。図１１２（Ａ）、（Ｂ）、（Ｃ）、（Ｅ）の順に表示されるキャラクタバトル演出のＣ１パターンとする。図１１２（Ａ）、（Ｂ）、（Ｄ）、（Ｅ）の順に表示されるキャラクタバトル演出のＣ４パターンとする。なお、Ｃ１パターンが実行可能な構成とする場合、必ずＣ２パターンも実行可能な構成となる。また、Ｃ４パターンが実行可能な構成とする場合、必ずＣ３パターンも実行可能な構成となる。第四に、キャラクタバトル演出Ｄは、変動演出中において実行されうる演出であって、２つのパターンのキャラクタバトル演出が含まれている。これをそれぞれＤ１パターン、Ｄ２パターンとする。Ｄ１パターンのキャラクタバトル演出を実行可能な構成とする場合、必ずＤ２パターンも実行可能な構成となるものとする。第五に、キャラクタバトル演出Ｅは、変動演出中において実行されうる演出であって、４つのパターンのキャラクタバトル演出が含まれている。図１１３（Ａ）、（Ｂ）、（Ｃ）、（Ｄ）の順に表示されるキャラクタバトル演出をＥ１パターンとする。図１１３（Ａ）、（Ｅ）、（Ｆ）、（Ｇ）の順に表示されるキャラクタバトル演出をＥ３パターンとする。なお、Ｅ１パターンが実行可能な構成とする場合、必ずＥ２パターンも実行可能な構成となる。また、Ｅ３パターンが実行可能な構成とする場合、必ずＥ４パターンも実行可能な構成となる。第六に、キャラクタバトル演出Ｆは、変動演出中において実行されうる演出であって、４つのパターンのキャラクタバトル演出が含まれている。図１１３（Ｈ）、（Ｉ）、（Ｊ）、（Ｋ）の順に表示されるキャラクタバトル演出をＦ１パターンとする。図１１３（Ｈ）、（Ｌ）、（Ｍ）、（Ｎ）の順に表示されるキャラクタバトル演出をＦ３パターンとする。なお、Ｆ１パターンが実行可能な構成とする場合、必ずＦ２パターンも実行可能な構成となる。また、Ｆ３パターンが実行可能な構成とする場合、必ずＦ４パターンも実行可能な構成となる。本実施形態では、以上のＡ１～Ａ４パターン、Ｂ１～Ｂ４パターン、Ｃ１～Ｃ４パターン、Ｄ１～２パターン、Ｅ１～Ｅ４パターン、Ｆ１～Ｆ４パターンのうちの少なくとも２つが、組み合わせとして実行されうる構成となっている。

【１５５８】

［キャラクタバトル演出Ａ］

図１１１（Ａ）～（Ｆ）は、キャラクタバトル演出Ａを説明するための図である。キャラクタバトル演出Ａには、４パターンのキャラクタバトル演出が含まれている。まず、Ａ１パターンについて説明する。

【１５５９】

まず、図１１１（Ａ）に示すように、変動演出が行われる。ここでは、装飾図柄８Ｌ、

８Ｃ、８Ｒがすべて高速変動表示となった後、左装飾図柄８Ｌ、右装飾図柄８Ｒの順に、それぞれ「６」を表す装飾図柄が仮停止表示され、リーチとなる。ここでは、当該変動アイコン９Ｃおよび保留アイコン９Ａは表示されていないが、表示されていてもよい。

【１５６０】

次に、図１１１（Ｂ）に示すように、キャラクタバトル演出が開始され、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとがバトルをおこなう。ここでは、味方キャラクタＣＲＡと、敵キャラクタＣＲＢと、前述の２キャラクタがバトルを行うことを示唆する対戦表示ＴＮと、が表示される。また、このとき、図１１１（Ａ）において表示されていた装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは視認困難となっているが、表示画面７ａの所定の領域やサブ表示画面６４において視認可能なように表示されていてもよい。

【１５６１】

次に、図１１１（Ｃ）に示すように、バトルにおいて味方キャラクタＣＲＡが勝利する。ここでは、味方キャラクタＣＲＡと、味方キャラクタＣＲＡが勝利したことを報知する勝利報知画像ＢＷと、が表示されている。

【１５６２】

次に、図１１１（Ｅ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが大当たり態様で停止表示される。ここでは、図１１１（Ａ）においてリーチを形成していた左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒにおいて、「６」を表す装飾図柄の停止表示が維持され、中装飾図柄８Ｃにおいて、「６」を表す装飾図柄が新たに停止表示される。この後、大当たり遊技が実行されることとなる。ここまでがＡ１パターンのキャラクタバトル演出である。すなわち、Ａ１パターンのキャラクタバトル演出では、味方キャラクタＣＲＡが勝利し、大当たりとなる。

【１５６３】

次に、Ａ２パターンについて説明する。Ａ２パターンのキャラクタバトル演出は、図１１１（Ａ）、（Ｂ）、（Ｃ）、（Ｆ）の順に表示されるキャラクタバトル演出であるため、図１１１（Ａ）、（Ｂ）、（Ｃ）については、Ａ１パターンと同様のため、説明は省略する。図１１１（Ｃ）に示すシーンの後、図１１１（Ｆ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがハズレ態様で停止表示される。ここでは、図１１１（Ａ）においてリーチを形成していた左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒにおいて、「６」を表す装飾図柄の停止表示が維持され、中装飾図柄８Ｃにおいて、「７」を表す装飾図柄が新たに停止表示される。この後、通常状態における次の変動演出が実行されることとなる。以上がＡ２パターンのキャラクタバトル演出である。すなわち、Ａ２パターンのキャラクタバトル演出では、味方キャラクタＣＲＡが勝利し、ハズレとなる。

【１５６４】

次に、Ａ３パターンについて説明する。Ａ３パターンのキャラクタバトル演出は、図１１１（Ａ）、（Ｂ）、（Ｄ）、（Ｅ）の順に表示されるキャラクタバトル演出であるため、図１１１（Ａ）、（Ｂ）については、Ａ１パターンと同様のため、説明は省略する。図１１１（Ｂ）に示すシーンの後、図１１１（Ｄ）に示すように、バトルにおいて味方キャラクタＣＲＡが敗北する。ここでは、勝利した敵キャラクタＣＲＢと、吹き飛ばされ敗北する味方キャラクタＣＲＡと、味方キャラクタＣＲＡが敗北したことを報知する敗北報知画像ＢＬと、が表示されている。次に、図１１１（Ｅ）に示すシーンへ移行するが、これはＡ１パターンと同様であるため、説明は省略する。以上がＡ３パターンのキャラクタバトル演出である。すなわち、Ａ３パターンのキャラクタバトル演出では、味方キャラクタが敗北し、大当たりとなる。

【１５６５】

次に、Ａ４パターンについて説明する。Ａ４パターンのキャラクタバトル演出は、図１１１（Ａ）、（Ｂ）、（Ｄ）、（Ｆ）の順に表示されるキャラクタバトル演出である。図１１１（Ａ）、（Ｂ）についてはＡ１パターンと同様である。図１１１（Ｄ）はＡ３パターンと同様である。図１１１（Ｆ）はＡ２パターンと同様である。すなわち、Ａ４パターンのキャラクタバトル演出では、味方キャラクタＣＲＡが敗北し、ハズレとなる。以上が

Ａ４パターンのキャラクタバトル演出である。
【１５６６】
キャラクタバトル演出において、Ａ１パターンとＡ３パターンとを実行可能な構成とすると、対象キャラクタを味方キャラクタＣＲＡとしたとき、対象キャラクタが負けたにもかかわらず、その後、装飾図柄が当たり態様で停止し次に行われる遊技が当たり遊技となる（Ａ３パターン）。さらに、対象キャラクタが勝った場合にも、装飾図柄が当たり態様で停止し次に行われる遊技が当たり遊技となる（Ａ１パターン）。この場合、対象キャラクタが負けた後、復活演出を経て、装飾図柄が当たり態様で停止するようにしてもよい。
【１５６７】
また、キャラクタバトル演出において、Ａ２パターンとＡ４パターンとを実行可能な構成とすると、対象キャラクタを味方キャラクタＣＲＡとしたとき、対象キャラクタが勝ったにもかかわらず、その後、装飾図柄がハズレ態様で停止することとなる（Ａ２パターン）。さらに、対象キャラクタが負けた場合にも、装飾図柄がハズレ態様で停止することとなる（Ａ４パターン）。
【１５６８】
［キャラクタバトル演出Ｂ］
図１１１（Ｇ）～（Ｌ）は、キャラクタバトル演出Ｂについて説明するための図である。キャラクタバトル演出Ｂは、大当たり遊技中において実行されうる演出であって、２つのパターンのキャラクタバトル演出が含まれている。まず、Ｂ１パターンについて説明する。
【１５６９】
Ｂ１パターンのキャラクタバトル演出は、図１１１（Ｇ）、（Ｈ）、（Ｉ）の順に表示される演出である。まず、図１１１（Ｇ）に示すように、大当たり遊技が開始され、キャラクタバトル演出も開始される。ここでは、味方キャラクタＣＲＡと、敵キャラクタＣＲＢと、前述の２キャラクタがバトルを行うことを示唆する対戦表示ＴＮと、が表示されている。
さらに、大当たり遊技において実行されているラウンドを示すラウンド表示ＲＨと、遊技者に右打ちを促すための右打ち表示ＭＵと、も表示されている。
【１５７０】
次に、図１１１（Ｈ）に示すように、バトルにおいて味方キャラクタＣＲＡが勝利する。ここでは、味方キャラクタＣＲＡと、味方キャラクタＣＲＡが勝利したことを報知する勝利報知画像ＢＷと、が表示されている。また、大当たり遊技において実行されているラウンドを示すラウンド表示ＲＨと、遊技者に右打ちを促すための右打ち表示ＭＵと、も表示されている。
【１５７１】
次に、図１１１（Ｉ）に示すように、大当たり遊技が終了し、確変時短状態における変動演出が開始される。すなわち、図１１１（Ｇ）～（Ｈ）でのバトルにおいて味方キャラクタＣＲＡが勝利したことによって、大当たり遊技後の遊技状態が、時短状態よりも有利な確変時短状態となったこととなる。ここでは、確変時短状態が開始されてことを報知する確変報知画像ＫＳが表示されている。また、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが高速変動表示されており、確変時短状態における変動演出の残り回数を示す確変残り回数表示ＫＮと、右打ち画像ＭＵと、が表示されている。以上が、Ｂ１パターンのキャラクタバトル演出である。すなわち、Ｂ１パターンのキャラクタバトル演出では、大当たり遊技中において、味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢに勝利した後、遊技状態が確変時短状態に切り替えられている。また、Ｂ２パターンでは、大当たり遊技中において、味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢに敗北した後、確変時短状態よりも不利な時短状態に切り替えられる。
【１５７２】
次に、Ｂ３パターンについて説明する。まず、図１１１（Ｊ）に示すように、大当たり遊技が開始され、キャラクタバトル演出も開始される。ここでは、味方キャラクタＣＲＡ

と、敵キャラクタＣＲＣと、前述の２キャラクタがバトルを行うことを示唆する対戦表示ＴＮと、が表示されている。また、大当たり遊技において実行されているラウンドを示すラウンド表示ＲＨと、遊技者に右打ちを促すための右打ち表示ＭＵと、も表示されている。

【１５７３】

次に、図１１１（Ｋ）に示すように、バトルにおいて味方キャラクタＣＲＡが敗北する。ここでは、敗北し横たわる味方キャラクタＣＲＡと、味方キャラクタＣＲＡが敗北したことを報知する敗北報知画像ＢＬと、が表示されている。また、大当たり遊技において実行されているラウンドを示すラウンド表示ＲＨと、遊技者に右打ちを促すための右打ち表示ＭＵと、も表示されている。

【１５７４】

次に、図１１１（Ｌ）に示すように、大当たり遊技が終了し、確変時短状態における変動演出が開始される。すなわち、図１１１（Ｊ）～（Ｋ）でのバトルにおいて味方キャラクタＣＲＡが敗北したにもかかわらず、大当たり遊技後の遊技状態が、時短状態よりも有利な確変時短状態となったこととなる。ここでは、確変時短状態が開始されてことを報知する確変報知画像ＫＳが表示されている。また、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが高速変動表示されており、確変時短状態における変動演出の残り回数を示す確変残り回数表示ＫＮと、右打ち画像ＭＵと、が表示されている。以上が、Ｂ３パターンのキャラクタバトル演出である。すなわち、Ｂ３パターンのキャラクタバトル演出では、大当たり遊技中において、味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＣに敗北した後、遊技状態が確変時短状態に切り替えられている。また、Ｂ４パターンのキャラクタバトル演出では、大当たり遊技中において、味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＣに勝利した後、遊技状態が確変時短状態よりも不利な時短状態に切り替えられる。

【１５７５】

キャラクタバトル演出において、Ｂ１パターンとＢ３パターンとを実行可能な構成とすると、対象キャラクタを味方キャラクタＣＲＡとしたとき、対象キャラクタが勝った後、非確変時短状態よりも有利な確変時短状態へ遊技状態が移行される（Ｂ１パターン）。さらに、対象キャラクタが負けた場合にも、非確変時短状態よりも有利な確変時短状態へ遊技状態が移行される（Ｂ３パターン）。Ｂ１パターンとＢ３パターンとでは、味方キャラクタＣＲＡとバトルを行ったキャラが異なることから、バトルの相手に応じて、味方キャラクタＣＲＡの勝った場合の、その後の遊技状態が相対的に有利であるか否かが異なる構成となる。

【１５７６】

また、キャラクタバトル演出において、Ａ２パターンとＢ１パターンとを実行可能な構成とすると、対象キャラクタを味方キャラクタＣＲＡとしたとき、対象キャラクタが通常状態における変動演出中において勝利した場合、当該変動演出後に装飾図柄がハズレ態様で停止する（Ａ２パターン）。さらに、対象キャラクタが大当たり遊技中において勝利した場合、非確変時短状態よりも有利な確変時短状態へ遊技状態が移行される（Ｂ１パターン）。Ａ２パターンとＢ１パターンとでは、キャラクタバトル演出がおこなわれたときの遊技状態が異なることから、キャラクタバトル演出がおこなわれたときの遊技状態に応じて、味方キャラクタＣＲＡの勝った場合の、その後の遊技状態が相対的に有利であるか否かが異なる構成となる。同様に、キャラクタバトル演出において、Ａ４パターンとＢ３パターンとが実行可能な構成とした場合、キャラクタバトル演出がおこなわれたときの遊技状態に応じて、味方キャラクタＣＲＡの敗北した場合の、その後の遊技状態が相対的に有利であるか否かが異なる構成となる。

【１５７７】

［キャラクタバトル演出Ｃ］

図１１２（Ａ）～（Ｆ）は、キャラクタバトル演出Ｃを説明するための図である。キャラクタバトル演出Ｃは、時短状態あるいは確変時短状態における変動演出中において実行されうる演出であって、２つのパターンのキャラクタバトル演出が含まれている。まず、

Ｃ１パターンについて説明する。
【１５７８】
Ｃ１パターンは、図１１２（Ａ）、（Ｂ）、（Ｃ）、（Ｄ）の順に表示されるキャラクタバトル演出である。まず、図１１２（Ａ）に示すように、時短状態あるいは確変時短状態において変動演出が行われる。ここでは、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがすべて高速変動表示となった後、左装飾図柄８Ｌ、右装飾図柄８Ｒの順に、それぞれ「６」を表す装飾図柄が仮停止表示され、リーチとなる。ここでは、当該変動アイコン９Ｃおよび保留アイコン９Ａは表示されていないが、表示されていてもよい。また、時短状態あるいは確変時短状態における変動演出の残り回数を示す確変残り回数表示ＫＮと、右打ち画像ＭＵと、が表示されている。
【１５７９】
次に、図１１２（Ｂ）に示すように、キャラクタバトル演出が開始され、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとがバトルをおこなう。ここでは、味方キャラクタＣＲＡと、敵キャラクタＣＲＢと、前述の２キャラクタがバトルを行うことを示唆する対戦表示ＴＮと、が表示される。また、このとき、図１１１（Ａ）において表示されていた装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは視認困難となっているが、表示画面７ａの所定の領域やサブ表示画面６４において視認可能なように表示されていてもよい。なお、時短状態あるいは確変時短状態における変動演出の残り回数を示す確変残り回数表示ＫＮと、右打ち画像ＭＵと、は表示されている。
【１５８０】
次に、図１１２（Ｃ）に示すように、バトルにおいて味方キャラクタＣＲＡが勝利する。ここでは、味方キャラクタＣＲＡと、味方キャラクタＣＲＡが勝利したことを報知する勝利報知画像ＢＷと、が表示されている。また、時短状態あるいは確変時短状態における変動演出の残り回数を示す確変残り回数表示ＫＮと、右打ち画像ＭＵと、が表示されている。
【１５８１】
次に、図１１２（Ｄ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがハズレ態様で停止表示される。ここでは、図１１２（Ａ）においてリーチを形成していた左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒにおいて、「６」を表す装飾図柄の停止表示が維持され、中装飾図柄８Ｃにおいて、「７」を表す装飾図柄が新たに停止表示される。この後、時短状態あるいは確変時短状態における次の変動演出が実行されることとなる。以上がＣ１パターンのキャラクタバトル演出である。すなわち、Ｃ１パターンのキャラクタバトル演出では、時短状態あるいは確変時短状態において、味方キャラクタＣＲＡが勝利し、ハズレとなる。また、Ｃ２パターンのキャラクタバトル演出では、時短状態あるいは確変時短状態において、味方キャラクタＣＲＡが敗北し、当たりとなる（図１１２（Ａ）、（Ｂ）、（Ｄ）、（Ｆ））。
【１５８２】
次に、Ｃ３パターンについて説明する。Ｃ３パターンは、図１１２（Ａ）、（Ｂ）、（Ｄ）、（Ｅ）の順に表示されるキャラクタバトル演出である。図１１２（Ａ）、（Ｂ）に示すシーンについては、Ｃ１パターンと同様のため、説明を省略する。図１１２（Ｂ）に示すシーンの後、図１１２（Ｄ）に示すように、バトルにおいて味方キャラクタＣＲＡが敗北する。ここでは、勝利した敵キャラクタＣＲＢと、吹き飛ばされ敗北する味方キャラクタＣＲＡと、味方キャラクタＣＲＡが敗北したことを報知する敗北報知画像ＢＬと、が表示されている。また、時短状態あるいは確変時短状態における変動演出の残り回数を示す確変残り回数表示ＫＮと、右打ち画像ＭＵと、が表示されている。
【１５８３】
次に、図１１２（Ｅ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが大当たり態様で停止表示される。ここでは、図１１２（Ａ）においてリーチを形成していた左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒにおいて、「６」を表す装飾図柄の停止表示が維持され、中装飾図柄８Ｃにおいて、「６」を表す装飾図柄が新たに停止表示される。この後、大当たり遊技が

実行されることとなる。以上がＣ３パターンのキャラクタバトル演出である。すなわち、Ｃ３パターンのキャラクタバトル演出では、味方キャラクタＣＲＡが敗北し、大当たりとなる。また、Ｃ４パターンのキャラクタバトル演出では、味方キャラクタＣＲＡが勝利し、ハズレとなる。

【１５８４】

キャラクタバトル演出において、Ａ１パターンとＣ１パターンとを実行可能な構成とすると、対象キャラクタを味方キャラクタＣＲＡとしたとき、時短状態あるいは確変時短状態において対象キャラクタが勝利したにもかかわらず、その後、当該変動演出後に装飾図柄がハズレ態様で停止する（Ｃ１パターン）。さらに、通常状態において対象キャラクタが勝利した場合、装飾図柄が当たり態様で停止し次に行われる遊技が当たり遊技となる（Ａ１パターン）。Ａ１パターンとＣ１パターンとでは、変動演出中においてキャラクタバトル演出がおこなわれたときの遊技状態が異なることから、キャラクタバトル演出がおこなわれたときの遊技状態に応じて、味方キャラクタＣＲＡの勝った場合の、その後の遊技状態が相対的に有利であるか否かが異なる構成となる。同様に、キャラクタバトル演出において、Ａ４パターンとＣ３パターンとが実行可能な構成とした場合、キャラクタバトル演出がおこなわれたときの遊技状態に応じて、味方キャラクタＣＲＡの敗北した場合の、その後の遊技状態が相対的に有利であるか否かが異なる構成となる。

【１５８５】

［キャラクタバトル演出Ｄ］

図１１２（Ｇ）～（Ｌ）は、キャラクタバトル演出Ｄについて説明するための図である。キャラクタバトル演出Ｄは、変動演出中において実行されうる演出であって、２パターンのキャラクタバトル演出が含まれている。まず、Ｄ１パターンについて説明する。

【１５８６】

まず、図１１２（Ｇ）に示すように、通常状態において変動演出が行われる。ここでは、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがすべて高速変動表示となった後、左装飾図柄８Ｌ、右装飾図柄８Ｒの順に、それぞれ「６」を表す装飾図柄が仮停止表示され、リーチとなる。ここでは、当該変動アイコン９Ｃおよび保留アイコン９Ａは表示されていないが、表示されていてもよい。

【１５８７】

次に、図１１２（Ｈ）に示すように、キャラクタバトル演出が開始され、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとがバトルをおこなう。ここでは、味方キャラクタＣＲＡと、敵キャラクタＣＲＢとが、対峙した状態で表示されている。

【１５８８】

次に、図１１２（Ｉ）に示すように、新たな敵キャラクタＣＲＣが、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとのバトルに乱入する。ここでは、対峙した状態で表示されている味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとの間の位置において敵キャラクタＣＲＣが割り込むように表示される。

【１５８９】

次に、図１１２（Ｊ）に示すように、味方キャラクタＣＲＡ、敵キャラクタＣＲＢ、敵キャラクタＣＲＣによるキャラクタバトル演出が開始される。このバトルでは、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとが味方陣営となり、敵キャラクタＣＲＣとバトルを行うこととする。このとき、味方キャラクタＣＲＡと、敵キャラクタＣＲＢと、敵キャラクタＣＲＣと、前述の３キャラクタがバトルを行うことを示唆する対戦表示ＴＮと、が表示される。

【１５９０】

次に、図１１２（Ｋ）に示すように、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢ都による味方陣営が、敵キャラクタＣＲＣに勝利する。ここでは、勝利した味方陣営の２キャラクタ（味方キャラクタＣＲＡ、敵キャラクタＣＲＢ）と、吹き飛ばされ敗北する敵キャラクタＣＲＣと、味方陣営が勝利したことを報知する勝利報知画像ＢＷと、が表示されている。

【１５９１】
次に、図１１２（Ｌ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが大当たり態様で停止表示される。ここでは、図１１２（Ｇ）においてリーチを形成していた左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒにおいて、「６」を表す装飾図柄の停止表示が維持され、中装飾図柄８Ｃにおいて、「６」を表す装飾図柄が新たに停止表示される。この後、大当たり遊技が実行されることとなる。以上が、Ｄ１パターンのキャラクタバトル演出である。すなわち、Ｄ１パターンのキャラクタバトル演出では、味方キャラクタＣＲＡ及び敵キャラクタＣＲＢが勝利（敵キャラクタＣＲＣが敗北）し、当たりとなる。また、Ｄ２パターンのキャラクタバトル演出では、味方キャラクタＣＲＡ及び敵キャラクタＣＲＢが敗北（敵キャラクタＣＲＣが勝利）し、ハズレとなる。

【１５９２】
キャラクタバトル演出において、Ａ２パターンとＤ１パターンとを実行可能な構成とすると、対象キャラクタを味方キャラクタＣＲＡとしたとき、対象キャラクタが勝利したにもかかわらず、その後、当該変動演出後に装飾図柄がハズレ態様で停止する（Ａ２パターン）。さらに、対象キャラクタが勝利した場合、装飾図柄が当たり態様で停止し次に行われる遊技が当たり遊技となる場合もある構成となる（Ｄ１パターン）。

【１５９３】
また、キャラクタバトル演出において、Ｃ１パターンとＤ１パターンとを実行可能な構成とすると、対象キャラクタを味方キャラクタＣＲＡとしたとき、時短状態あるいは確変時短状態において対象キャラクタが勝利したにもかかわらず、その後、当該変動演出後に装飾図柄がハズレ態様で停止する（Ｃ１パターン）。さらに、通常状態において対象キャラクタが勝利した場合、装飾図柄が当たり態様で停止し次に行われる遊技が当たり遊技となる（Ｄ１パターン）。Ｃ１パターンとの１パターンとでは、変動演出中においてキャラクタバトル演出がおこなわれたときの遊技状態が異なることから、キャラクタバトル演出がおこなわれたときの遊技状態に応じて、味方キャラクタＣＲＡの勝った場合の、その後の遊技状態が相対的に有利であるか否かが異なる構成となる。

【１５９４】
さらに、キャラクタバトル演出において、Ａ４パターンとＤ１パターンとを実行可能な構成とすると、対象キャラクタを敵キャラクタＣＲＢとしたとき、対象キャラクタが勝利した（対象キャラクタの敵である味方キャラクタＣＲＡが敗北した）にもかかわらず、その後、当該変動演出後に装飾図柄がハズレ態様で停止する（Ａ４パターン）。さらに、対象キャラクタが勝利した場合、装飾図柄が当たり態様で停止し次に行われる遊技が当たり遊技となる場合もある構成となる（Ｄ１パターン）。

【１５９５】
加えて、キャラクタバトル演出において、Ｂ１パターンとＤ１パターンとを実行可能な構成とすると、対象キャラクタを敵キャラクタＣＲＢとしたとき、当たり遊技状態において対象キャラクタが敗北した（対象キャラクタの敵である味方キャラクタＣＲＡが勝利した）にもかかわらず、当該当たり遊技の終了後、相対的に有利な確変時短状態へ移行する（Ｂ１パターン）。さらに、通常状態における変動演出中に対象キャラクタが勝利した場合、装飾図柄が当たり態様で停止し次に行われる遊技が当たり遊技となる（Ｄ１パターン）。Ｂ１パターンとＤ１パターンとでは、キャラクタバトル演出がおこなわれたときの遊技状態が異なることから、キャラクタバトル演出がおこなわれたときの遊技状態に応じて、敵キャラクタＣＲＢの勝った場合の、その後の遊技状態が相対的に有利であるか否かが異なる構成となる。

【１５９６】
さらに加えて、キャラクタバトル演出において、Ｂ３パターンとＤ１パターンとを実行可能な構成とすると、対象キャラクタを敵キャラクタＣＲＣとしたとき、当たり遊技状態において対象キャラクタが勝利した（対象キャラクタの敵である味方キャラクタＣＲＡが敗北した）にもかかわらず、当該当たり遊技の終了後、相対的に有利な確変時短状態へ移行する（Ｂ３パターン）。さらに、通常状態における変動演出中に対象キャラクタが敗北

したにもかかわらず、装飾図柄が当たり態様で停止し次に行われる遊技が当たり遊技となる（Ｄパターン）。Ｂ３パターンとの１パターンとでは、キャラクタバトル演出がおこなわれたときの遊技状態が異なることから、キャラクタバトル演出がおこなわれたときの遊技状態に応じて、敵キャラクタＣＲＣの勝敗と、その後の遊技状態が相対的に有利であるか否かの組み合わせが異なる構成となる。

【１５９７】

［キャラクタバトル演出Ｅ］

図１１３（Ａ）～（Ｇ）は、キャラクタバトル演出Ｅについて説明するための図である。キャラクタバトル演出Ｅは、変動演出中において実行されうる演出であって、２つのパターンのキャラクタバトル演出が含まれている。図１１３（Ａ）、（Ｂ）、（Ｃ）、（Ｄ）の順に表示されるキャラクタバトル演出がＥ１パターンであり、図１１３（Ａ）、（Ｅ）、（Ｆ）、（Ｇ）の順に表示されるキャラクタバトル演出がＥ３パターンである。まず、Ｅ１パターンについて説明する。

【１５９８】

まず、図１１３（Ａ）に示すように、変動演出が行われる。ここでは、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがすべて高速変動表示となった後、左装飾図柄８Ｌ、右装飾図柄８Ｒの順に、それぞれ「６」を表す装飾図柄が仮停止表示され、リーチとなる。ここでは、当該変動アイコン９Ｃおよび保留アイコン９Ａは表示されていないが、表示されていてもよい。

【１５９９】

次に、図１１３（Ｂ）に示すように、キャラクタバトル演出が開始され、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとがバトルをおこなう。ここでは、味方キャラクタＣＲＡと、敵キャラクタＣＲＢとが、対峙した状態で表示され、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとが剣を用いてバトルを行うことを示すバトル態様表示ＫＳも表示されている。

【１６００】

次に、図１１３（Ｃ）に示すように、味方キャラクタＣＲＡが、敵キャラクタＣＲＢに敗北する。ここでは、勝利した敵キャラクタＣＲＢと、吹き飛ばされ敗北する味方キャラクタＣＲＡと、味方キャラクタＣＲＡが敗北したことを報知する敗北報知画像ＢＬと、が表示されている。

【１６０１】

次に、図１１３（Ｄ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが大当たり態様で停止表示される。ここでは、図１１３（Ａ）においてリーチを形成していた左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒにおいて、「６」を表す装飾図柄の停止表示が維持され、中装飾図柄８Ｃにおいて、「６」を表す装飾図柄が新たに停止表示される。この後、大当たり遊技が実行されることとなる。以上が、Ｅ１パターンのキャラクタバトル演出である。すなわち、Ｅ１パターンのキャラクタバトル演出では、味方キャラクタＣＲＡが剣を用いたバトルに敗北し、当たりとなる。また、Ｅ２パターンのキャラクタバトル演出では、味方キャラクタＣＲＡが剣を用いたバトルに勝利し、ハズレとなる。

【１６０２】

次に、Ｅ３パターンについて説明する。図１１３（Ａ）に示すシーンについては、Ｅ１パターンと同様であるため、説明を省略する。図１１３（Ａ）に示すシーンの後、図１１３（Ｅ）に示すように、キャラクタバトル演出が開始され、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとがバトルをおこなう。ここでは、味方キャラクタＣＲＡと、敵キャラクタＣＲＢとが、対峙した状態で表示され、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとがじゃんけんバトルを行うことを示すバトル態様表示ＪＮも表示されている。さらに、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとがじゃんけんバトルにおいて出す手の選択肢である表示ＪＴも表示されている。

【１６０３】

次に、図１１３（Ｆ）に示すように、味方キャラクタＣＲＡが、敵キャラクタＣＲＢに勝利する。ここでは、勝利した味方キャラクタＣＲＡと、じゃんけんに敗れ横たわる敵キ

ャラクタＣＲＢと、味方キャラクタＣＲＡが勝利したことを報知する勝利報知画像ＢＷと、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとがじゃんけんバトルにおいて使用した手を示す表示ＪＴと、が表示されている。

【１６０４】

次に、図１１３（Ｇ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが大当たり態様で停止表示される。ここでは、図１１３（Ａ）においてリーチを形成していた左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒにおいて、「６」を表す装飾図柄の停止表示が維持され、中装飾図柄８Ｃにおいて、「６」を表す装飾図柄が新たに停止表示される。この後、大当たり遊技が実行されることとなる。以上が、Ｅ３パターンのキャラクタバトル演出である。すなわち、Ｅ３パターンのキャラクタバトル演出では、味方キャラクタＣＲＡがじゃんけんバトルに勝利し、当たりとなる。また、Ｅ４パターンのキャラクタバトル演出では、味方キャラクタＣＲＡがじゃんけんバトルに敗北し、ハズレとなる。

【１６０５】

Ｅ３パターン、Ｅ４パターンのキャラクタバトル演出でのバトル、すなわち、じゃんけんバトルにおいて、遊技者が演出ボタン６３、セレクトボタン６８などを操作することによって、味方キャラクタＣＲＡあるいは敵キャラクタＣＲＢがじゃんけんで出す手を選択できるようにしてもよい。この場合、図１１３（Ｅ）に示す状態において、演出ボタン６３及びセレクトボタン６８を表す画像と、例えば、「出す手を選べ！！！」というようなメッセージ画像とを表示するようにしてもよい。

【１６０６】

キャラクタバトル演出において、Ｅ１パターンとＥ３パターンとを実行可能な構成とすると、対象キャラクタを味方キャラクタＣＲＡとしたとき、対象キャラクタが敗北したにもかかわらず、装飾図柄が当たり態様で停止し次に行われる遊技が当たり遊技となる（Ｅ３パターン）。さらに、対象キャラクタが勝利し、装飾図柄が当たり態様で停止し次に行われる遊技が当たり遊技となる場合もある（Ｅ１パターン）。Ｅ１パターンとＥ３パターンとでは、キャラクタバトル演出においておこなわれるバトルの種類（剣を用いたバトル、じゃんけんバトル）が異なることから、キャラクタバトル演出においておこなわれるバトルの種類に応じて、味方キャラクタＣＲＡの勝敗と、その後の遊技状態が相対的に有利であるか否かの組み合わせが異なる構成となる。

【１６０７】

［キャラクタバトル演出Ｆ］

図１１３（Ｈ）～（Ｎ）は、キャラクタバトル演出Ｆを説明するための図である。キャラクタバトル演出Ｆは、変動演出中において実行されうる演出であって、４つのパターンのキャラクタバトル演出が含まれている。図１１３（Ｈ）、（Ｉ）、（Ｊ）、（Ｋ）の順に表示されるキャラクタバトル演出がＦ１パターンであり、図１１３（Ｈ）、（Ｌ）、（Ｍ）、（Ｎ）の順に表示されるキャラクタバトル演出がＦ３パターンである。なお、Ｆ１パターンが実行可能な構成とする場合、必ずＦ２パターンも実行可能な構成となり、また、Ｆ３パターンが実行可能な構成とする場合、必ずＦ４パターンも実行可能な構成となる。まず、Ｆ１パターンについて説明する。なお、Ｆ１～４パターンのキャラクタバトル演出は、いずれも、基幹演出パターンがＳＰリーチである変動演出において、リーチが成立した後におこなわれる演出であるものとする。

【１６０８】

まず、図１１３（Ｈ）に示すように、キャラクタバトル演出が開始され、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとがバトルをおこなう。ここでは、味方キャラクタＣＲＡと、敵キャラクタＣＲＢとが、対峙した状態で表示されている。

【１６０９】

次に、図１１３（Ｉ）に示すように、新たな味方キャラクタＣＲＤが、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとのバトルに乱入する。ここでは、味方キャラクタＣＲＡ、ＣＲＤと敵キャラクタＣＲＢとが対峙した状態で表示され、前述の３キャラクタがバトルを行うことを示唆する対戦表示ＴＮと、が表示される。

【１６１０】
次に、図１１３（Ｊ）に示すように、味方キャラクタＣＲＡ、ＣＲＤが、敵キャラクタＣＲＢに敗北する。ここでは、勝利した敵キャラクタＣＲＢと、バトルに敗れ吹き飛ばされる味方キャラクタＣＲＡ、ＣＲＤと、味方キャラクタＣＲＡが敗北したことを報知する敗北報知画像ＢＬと、が表示されている。
【１６１１】
次に、図１１３（Ｋ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが大当たり態様で停止表示される。ここでは、リーチを形成していた左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒにおいて、「６」を表す装飾図柄の停止表示が維持され、中装飾図柄８Ｃにおいて、「６」を表す装飾図柄が新たに停止表示される。この後、大当たり遊技が実行されることとなる。以上が、Ｆ１パターンのキャラクタバトル演出である。すなわち、Ｆ１パターンのキャラクタバトル演出では、味方キャラクタＣＲＡ、ＣＲＤが敗北し、当たりとなる。また、Ｆ２パターンのキャラクタバトル演出では、味方キャラクタＣＲＡ、ＣＲＤが勝利し、ハズレとなる。
【１６１２】
次に、Ｆ３パターンについて説明する。図１１３（Ｈ）に示すシーンについては、Ｆ１パターンと同様のため、説明は省略する。図１１３（Ｈ）に示すシーンの後、図１１３（Ｌ）に示すように、新たな味方キャラクタＣＲＥが、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとのバトルに乱入する。ここでは、味方キャラクタＣＲＡ、ＣＲＥと敵キャラクタＣＲＢとが対峙した状態で表示され、前述の３キャラクタがバトルを行うことを示唆する対戦表示ＴＮと、が表示される。
【１６１３】
次に、図１１３（Ｍ）に示すように、味方キャラクタＣＲＡ、ＣＲＥが、敵キャラクタＣＲＢに勝利する。ここでは、勝利した味方キャラクタＣＲＡ、ＣＲＥと、味方キャラクタＣＲＡが勝利したことを報知する勝利報知画像ＢＷと、が表示されている。
【１６１４】
次に、図１１３（Ｎ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが大当たり態様で停止表示される。ここでは、リーチを形成していた左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒにおいて、「６」を表す装飾図柄の停止表示が維持され、中装飾図柄８Ｃにおいて、「６」を表す装飾図柄が新たに停止表示される。この後、大当たり遊技が実行されることとなる。以上が、Ｆ３パターンのキャラクタバトル演出である。すなわち、Ｆ３パターンのキャラクタバトル演出では、味方キャラクタＣＲＡ、ＣＲＥが勝利し、当たりとなる。また、Ｆ４パターンのキャラクタバトル演出では、味方キャラクタＣＲＡ、ＣＲＥが敗北し、ハズレとなる。
【１６１５】
キャラクタバトル演出において、Ｆ１パターンとＦ３パターンとを実行可能な構成とすると、対象キャラクタを味方キャラクタＣＲＡとしたとき、対象キャラクタが敗北したにもかかわらず、当たりとなる場合がある（Ｆ１パターン）。一方で、対象キャラクタが勝利し、当たりとなる場合もある（Ｆ３パターン）。Ｆ１パターンとＦ３パターンとでは、味方キャラクタＣＲＡに加勢した味方キャラクタが異なることから、キャラクタバトル演出において味方キャラクタＣＲＡに加勢した味方キャラクタの種類に応じて、味方キャラクタＣＲＡの勝敗と、その後の遊技状態が相対的に有利であるか否かの組み合わせが異なる構成となる。
【１６１６】
［効果例］
以下に、本実施形態の効果例を示す。
［効果１］
上記実施形態の遊技機１では、図１１１～１１３によれば、大当たり遊技中のキャラクタバトル演出において、対象キャラクタが負けたにもかかわらず、キャラクタバトル演出が実行された後の遊技状態に時短状態よりも相対的に有利な確変時短状態を設定し、変動

演出中のキャラクタバトル演出において、対象キャラクタが負けたにもかかわらず、キャラクタバトル演出が実行された後に装飾図柄を当たり態様で停止表示させ大当たり遊技状態へ移行させる構成となっている。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【１６１７】

なお、表示画面７ａが「演出実行手段」に、遊技制御用マイコン８１が「遊技状態設定手段」に、対象キャラクタが「特定キャラクタ」に、確変時短状態あるいは大当たり遊技状態が「有利遊技状態」に、それぞれ相当する。対象キャラクタは前述のとおりであるが、これ以外に当てはめてもよい。

【１６１８】

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、図１１１～１１３によれば、キャラクタバトル演出において、前述したような組み合わせで実行可能な構成とした場合、対象キャラクタが勝った場合にも、キャラクタバトル演出が実行された後の遊技状態に時短状態よりも相対的に有利な確変時短状態を設定する、あるいは、装飾図柄を当たり態様で停止表示させ大当たり遊技状態へ移行させる構成となっている。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【１６１９】

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、図１１３によれば、キャラクタバトル演出において行われるバトルの内容が異なり、一方では、対象キャラクタが負けた場合、キャラクタバトル演出が実行された後に装飾図柄を当たり態様で停止表示させ大当たり遊技状態へ移行させ、他方では、対象キャラクタが勝った場合、キャラクタバトル演出が実行された後に装飾図柄を当たり態様で停止表示させ大当たり遊技状態へ移行させる構成となっている。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【１６２０】

［変形例］

本実施形態の変形例を示す。

［変形例１］

キャラクタバトル演出を、大当たり遊技中、あるいは、変動演出中において実行し、バトルの結果と、大当たり遊技において実行されるラウンド数と、を対応付けてる構成としてもよい。

【１６２１】

この場合、例えば、大当たり遊技の１～３ラウンド目においてキャラクタバトル演出を実行し、対象キャラクタが勝利すると、本実施形態の大当たり遊技における最大ラウンド数である１６ラウンドが行われることが報知され、対象キャラクタが敗北した場合にも、大当たり遊技において１６ラウンドが行われることが報知されるような構成としてもよい。

【１６２２】

また、例えば、変動演出において、装飾図柄が「７」以外の大当たり態様（例えば、「２」、「２」、「２」）で仮停止表示された後、キャラクタバトル演出がおこなわれ、対象キャラクタが勝利すると、停止表示される装飾図柄がすべて「７」に変化し昇格したことが報知され、対象キャラクタが敗北した場合にも、停止表示される装飾図柄がすべて「７」に変化し昇格したことが報知されるような構成としてもよい。

【１６２３】

［変形例２］

キャラクタバトル演出において、複数のパターンを実行可能な構成とし、各パターンによって、バトルを行う味方キャラクタがそれぞれ異なり、敵キャラクタは全パターンで同じ、という構成としてもよい。この場合、敵キャラクタを対象キャラクタとし、対象キャ

ラクタが勝利しても敗北しても、その後の遊技が相対的に有利なものとなるように設定することで、本願の請求項１及び２の内容を満たすこととなる。
【１６２４】
［変形例３］
キャラクタバトル演出を、前述した組み合わせ以外のパターンの組み合わせで実行可能な構成としてもよい。例えば、３以上のパターンを組み合わせて実行可能としてもよい。
【１６２５】
［変形例４］
キャラクタバトル演出において、対象キャラクタが敗北した後、復活演出を経て、その後の遊技が相対的に有利なものとなるような構成としてもよい。
【１６２６】
［変形例５］
キャラクタバトル演出Ａ～Ｆにおいて説明した演出は適宜組み合わせてもよい。
【１６２７】
［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］
複数種類の演出を実行可能な演出実行手段と、
複数種類の遊技状態のうちの一つを設定する遊技状態設定手段と、を備える遊技機であって、
前記複数種類の演出のうちの一つは、予め特定された特定キャラクタがバトルを行う複数種類のバトル演出であり、
前記複数種類のバトル演出のうちの一つでは、前記特定キャラクタが負けた場合、前記遊技状態設定手段は、前記特定キャラクタが負けたにもかかわらず、この後の遊技状態を相対的に有利な有利遊技状態に設定する、
ことを特徴とする遊技機。
【１６２８】
［態様Ｄ４－２］
態様Ｄ４－１に記載の遊技機であって、
前記複数種類のバトル演出のうちの他の一つでは、前記特定キャラクタが勝った場合、前記遊技状態設定手段は、前記特定キャラクタが勝ったため、この後の遊技状態を前記有利遊技状態に設定する、
ことを特徴とする遊技機。
【１６２９】
［態様Ｄ４－３］
態様Ｄ４－２に記載の遊技機であって、
前記複数種類のバトル演出のうちの一つと、前記複数種類のバトル演出のうちの他の一つとでは、前記特定キャラクタがおこなうバトルの種類が異なる、
ことを特徴とする遊技機。
【１６３０】
［態様Ｄ４－４］
態様Ｄ４－１に記載の遊技機であって、
前記複数種類のバトル演出のうちの一つは、変動演出中において実行される演出であり、
前記有利遊技状態とは、当たり遊技状態である、
ことを特徴とする遊技機。
【１６３１】
［態様Ｄ４－５］
態様Ｄ４－１に記載の遊技機であって、
前記複数種類のバトル演出のうちの一つは、当たり遊技中において実行される演出であ

り、
前記有利遊技状態とは、遊技者が獲得可能な特典が相対的に多い当たり遊技状態である、
ことを特徴とする遊技機。
【１６３２】
［態様Ｄ４－６］
態様Ｄ４－１に記載の遊技機であって、
前記複数種類のバトル演出のうちの一つは、当たり遊技中において実行される演出であり、
前記有利遊技状態とは、特図抽選の結果が当たりとなる確率が相対的に高い遊技状態である、
ことを特徴とする遊技機。
【１６３３】
［態様Ｄ４－７］
態様Ｄ４－１または態様Ｄ４－２に記載の遊技機であって、
前記遊技状態設定手段は、
前記複数種類のバトル演出のうちの一つでは、前記特定キャラクタが負けた後、復活演出が実行されない場合において、前記遊技状態設定手段は、遊技状態を前記有利遊技状態に設定する、
ことを特徴とする遊技機。
【１６３４】
以下に図１１４～図１１６を用いて変動回数カウント演出Ａ、Ｂについて説明する。この変動回数カウント演出Ａ、Ｂは、取得した大当たり乱数値が「Ｃ時短」に該当する場合に実行される演出である。また、この変動回数カウント演出Ａ、Ｂは、装飾図柄の変動演出中などに実行される。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信したコマンドを解析し、変動回数カウント演出を実行する指示が含まれていると、ＲＯＭ１０３から対応する画像データを読み出して画像表示装置７の表示画面７ａに画像を表示させる。
【１６３５】
［大当たり判定テーブル］
本実施形態の変動回数カウント演出Ａ、Ｂは、取得した大当たり乱数値が「Ｃ時短」に該当する場合に実行される演出であるため、上述した「第１実施形態」における制御方法と異なる制御方法で制御する。本実施形態の「第１実施形態」における制御方法と異なる制御箇所を説明する。
【１６３６】
図１１４（Ａ）は、大当たり判定テーブルＴ１Ａを説明するための図である。本実施形態では、上述した図８（Ａ）において説明した「大当たり判定テーブルＴ１」に代わって、図１１４（Ａ）に記載の「大当たり判定テーブルＴ１Ａ」を使用する。「大当たり判定テーブルＴ１」と「大当たり判定テーブルＴ１Ａ」の違いは、判定結果の「Ｃ時短」の有無にある。
【１６３７】
「大当たり判定テーブルＴ１Ａ」（図１１４（Ａ））では、「通常確率状態」において、大当たり乱数値が「０～１６４」の場合には、「大当たり」と判定され、大当たり乱数値が「１００００～１０１６４」の場合には、「Ｃ時短」と判定され、大当たり乱数値が「０～１６４、１００００～１０１６４以外の数値（１６５～９９９９、１０１６５～６５５３５）」の場合には、「ハズレ」と判定されることが示されている。また、「高確率状態」において、大当たり乱数値が「０～６４９」の場合には、「大当たり」と判定され、大当たり乱数値が「１００００～１０１６４」の場合には、「Ｃ時短」と判定され、大当たり乱数値が「０～６４９、１００００～１０１６４以外の数値（６５０～９９９９、１０１６５～６５５３５）」の場合には、「ハズレ」と判定されることが示されている。

【１６３８】
［変動パターン判定テーブル］
大当たり乱数値が「Ｃ時短」と判定された場合、「Ｃ時短」に対応した変動パターンを選択するが、本実施形態では、「変動パターン判定テーブルＴ６（非時短状態）」（図１０）に代わって「変動パターン判定テーブルＴ６Ａ（非時短状態）」（図示なし）、また、「変動パターン判定テーブルＴ６（時短状態）」（図１１）に代わって「変動パターン判定テーブルＴ６Ａ（時短状態）」（図示なし）を使用する。「変動パターン判定テーブルＴ６Ａ（非時短状態）」及び「変動パターン判定テーブルＴ６Ａ（時短状態）」は、判定結果が「Ｃ時短」の場合も変動パターンを選択できる。「変動パターン判定テーブルＴ６（非時短状態）」と「変動パターン判定テーブルＴ６Ａ（非時短状態）」の違いは、「変動パターン判定テーブルＴ６Ａ（非時短状態）」では、判定結果が「Ｃ時短」の場合も変動パターンを選択できることである。また、「変動パターン判定テーブルＴ６（時短状態）」と「変動パターン判定テーブルＴ６Ａ（時短状態）」の違いは、「変動パターン判定テーブルＴ６Ａ（時短状態）」では、判定結果が「Ｃ時短」の場合も変動パターンを選択できることである。これらの違いの箇所を説明する。
【１６３９】
本実施形態では、非時短状態であって判定結果が「Ｃ時短」の場合、非時短状態であって判定結果が「ハズレ」かつ「リーチ無し」の場合と同様に変動パターンを選択する。つまり、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Ｔ１Ａにおいて「Ｃ時短」と判定され、保留球数が「１～２」の場合には、変動パターンが「Ｐ１５」と判定され、保留球数が「３～４」の場合には、変動パターンが「Ｐ１６」と判定される。また、非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Ｔ１Ａにおいて「Ｃ時短」と判定され、保留球数が「１～２」の場合には、変動パターンが「Ｐ３２」と判定され、保留球数が「３～４」の場合には、変動パターンが「Ｐ３３」と判定される。
【１６４０】
また、本実施形態では、時短状態であって判定結果が「Ｃ時短」の場合、時短状態であって判定結果が「ハズレ」かつ「リーチ無し」の場合と同様に変動パターンを選択する。つまり、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Ｔ１Ａにおいて「Ｃ時短」と判定され、保留球数が「１～２」の場合には、変動パターンが「Ｐ５５」と判定され、保留球数が「３～４」の場合には、変動パターンが「Ｐ５６」と判定される。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Ｔ１Ａにおいて「Ｃ時短」と判定され、保留球数が「１～２」の場合には、変動パターンが「Ｐ７２」と判定され、保留球数が「３～４」の場合には、変動パターンが「Ｐ７３」と判定される。
【１６４１】
［大当たり判定処理］
大当たり乱数値が「Ｃ時短」と判定された場合、「Ｃ時短」に対応した大当たり判定処理をする。本実施形態では、「大当たり判定処理」（図２３）に代わって、「大当たり判定処理Ａ」（図示なし）を使用する。「大当たり判定処理Ａ」は、判定結果が「Ｃ時短」の場合の処理も記載されている。「大当たり判定処理」と「大当たり判定処理Ａ」の違いは、「大当たり判定処理Ａ」では、大当たり判定の結果が「Ｃ時短」の場合に、「Ｃ時短フラグＯＮ」することである。本実施形態では、「大当たり判定処理Ａ」により、判定結果が「Ｃ時短」の場合、「Ｃ時短フラグＯＮ」される。
【１６４２】
［特別図柄確定処理］
図１１４（Ｂ）は、特別図柄確定処理Ａのフローチャートである。本実施形態では、上述した図２７において説明した「特別図柄確定処理」に代わって、図１１４（Ｂ）に記載の「特別図柄確定処理Ａ」を使用する。「特別図柄確定処理」と「特別図柄確定処理Ａ」の違いは、「特別図柄確定処理Ａ」では、「Ｃ時短フラグＯＮ」の場合に、Ｃ時短フラグ

ＯＮの場合の処理をおこなうことである。この違いの箇所を説明する。
【１６４３】
大当たりフラグがＯＮであるか否かの判定をおこない（ステップＳ１８０２）、大当たりフラグがＯＮである場合（ステップＳ１８０２：ＹＥＳ）は、「特別図柄確定処理のフローチャート」（図２７）と同様であるので、ここでは説明を省略する。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、Ｃ時短フラグがＯＮであるか否かの判定をおこなう（ステップＳ１８０９）。Ｃ時短フラグがＯＦＦである場合（ステップＳ１８０９：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。
【１６４４】
Ｃ時短フラグがＯＮの場合（ステップＳ１８０９：ＹＥＳ）、遊技制御用マイコン８１は、時短フラグをＯＮにし（ステップＳ１８１０）、時短カウンタに時短回数をセットする（ステップＳ１８１１）。なお、本実施形態では、時短回数は１００である。その後、Ｃ時短フラグをＯＦＦにする（ステップＳ１８１２）。その後、遊技制御用マイコン８１は、天井フラグをＯＮにし（ステップＳ１８１３）、天井カウンタに「５００」がセットされる（ステップＳ１８１４）。その後、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（ステップＳ１８１５）、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。なお、本実施形態では、特別図柄確定処理Ａで天井フラグをＯＮにし、天井カウンタに「５００」をセットするとしたが、特別図柄確定処理Ａで天井フラグ、天井カウンタを操作しなくてもよい。
【１６４５】
［変動回数カウント演出Ａ］
図１１５は、変動回数カウント演出Ａを説明するための図である。変動回数カウント演出Ａは、時短状態中に、特図の抽選結果が「Ｃ時短」となり、時短状態が終了するまでの図柄抽選回数の表示を増加させる演出である。図１１５（Ａ）～（Ｉ）では、変動回数カウント演出Ａの第１の例を示し、図１１５（Ｊ）～（Ｌ）では、変動回数カウント演出Ａの第２の例を示している。
【１６４６】
変動回数カウント演出Ａの第１の例では、まず、図１１５（Ａ）に示すように、時短状態であるため、表示画面７ａの右上に、時短状態の残り変動回数を表す画像ＮＨＫ「残り１８」が表示されている。また、表示画面７ａに、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動表示されている。画像ＮＨＫ「残り１８」は、あと特図変動が１８回おこなわれると、時短状態が終了することを表している。大当たり終了時に時短状態の残り変動回数が１００回あったが、大当たり終了から８２回の特図変動がおこなわれたため、時短状態の残り変動回数を表す画像ＮＨＫに「残り１８」が表示されている。また、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒと、を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（特図変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。ここでの特別図柄とは、第２特別図柄である（図１１５、図１１６において同様）。第１特別図柄であってもよい。保留アイコン９Ｂと、変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃが表示画面７ａの下部に表示されている。保留は４個の状態である。また、保留アイコン９Ａも表示されていてもよい。
【１６４７】
図１１５（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とが停止している。左装飾図柄８Ｌは「７」であり、中装飾図柄８Ｃは「８」であり、右装飾図柄８Ｒは「９」である。右から順に「７」、「８」、「９」が停止している。本実施形態では、この「７」「８」「９」の停止出目は特図の抽選結果が「Ｃ時短」であることを表している。「Ｃ時短」であるため、時短状態の残り変動回数が再び１００回になる。なお、本実施形態では、「７」「８」「９」の停止出目を「Ｃ時短」の停止出目としているが、他の停止出目であってもよい。また、「Ｃ時短」による時短回数を１００回としてい

るが、１００回以外であってもよい。例えば５０回であってもよい。
【１６４８】
図１１５（Ｃ）に示すように、「７」「８」「９」で停止している左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒは縮小しながら表示画面７ａの左上に移動する。その後、表示画面７ａの中央で遊技者に時短状態の残り変動回数が再び１００回になることを報知するテロップＪＫＺ「時短回数回復」が表示される。なお、本実施形態では、テロップＪＫＺ「時短回数回復」が表示されるとしたが、テロップＪＫＺ「時短回数回復」が表示された後、時短状態の残り変動回数を表す「１００」の数字を表示してもよい。また、テロップＪＫＺ「時短回数回復」が表示される代わりに、時短状態の残り変動回数を表す「１００」の数字を表示してもよい。
【１６４９】
図１１５（Ｄ）に示すように、表示画面７ａの中央で表示されていたテロップＪＫＺ「時短回数回復」が消去され、表示画面７ａの右上で表示されている時短状態の残り変動回数を表す画像ＮＨＫ「残り１８」が、「残り」の文字を表す画像ＮＨＫ１と、「１８」の数値を表す画像ＮＨＫ２とに別れ、「１８」の数値を表す画像ＮＨＫ２が拡大しながら表示画面７ａの中央に移動する。
【１６５０】
図１１５（Ｅ）に示すように、「１８」の数値を表す画像ＮＨＫ２が表示画面７ａの中央で表示される。
【１６５１】
図１１５（Ｆ）に示すように、表示画面７ａの中央で表示されている「１８」の数値を表す画像ＮＨＫ２が、「１９」の数値を表す画像ＮＨＫ２に変化している。画像ＮＨＫ２が表す数値が「１８」から「１９」へ１増加している。その後、画像ＮＨＫ２が表す数値が１ずつ加算され、「２０」、「２１」、「２２」、と増加していく。
【１６５２】
図１１５（Ｇ）に示すように、「１００」の数値を表す画像ＮＨＫ２が表示画面７ａの中央で表示される。つまり、表示画面７ａの中央で表示されていた「１８」の数値を表す画像ＮＨＫ２が、「１００」の数値を表す画像ＮＨＫ２に変化し、数値が増加している。「１００」の数値を表す画像ＮＨＫ２が表示されることにより、遊技者に時短状態の残り変動回数が再び１００回になることを報知する。
【１６５３】
図１１５（Ｈ）に示すように、表示画面７ａの中央で表示されている「１００」の数値を表す画像ＮＨＫ２が縮小しながら表示画面７ａの右上に移動する。
【１６５４】
図１１５（Ｉ）に示すように、「１００」の数値を表す画像ＮＨＫ２が、縮小しながら表示画面７ａの右上に移動し、「残り」の文字を表す画像ＮＨＫ１の右横の領域に移動する。「１００」の数値を表す画像ＮＨＫ２が、「残り」の文字を表す画像ＮＨＫ１の右横に表示されていることにより、「残り」の文字を表す画像ＮＨＫ１と「１００」の数値を表す画像ＮＨＫ２が一体的になり、時短状態の残り変動回数を表す画像ＮＨＫ「残り１００」となる。画像ＮＨＫ「残り１００」は、あと特図変動が１００回おこなわれると、時短状態が終了することを表し、時短状態の残り変動回数が、大当たり終了時の時短状態の残り変動回数と同じ、１００回になり、時短状態の残り変動回数が、大当たり終了時の時短状態の残り変動回数に、回復している。その後、表示画面７ａの左上で表示されている左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒが移動し表示画面７ａの中央で表示される。その後、画像ＮＨＫ「残り１００」が「残り９９」となり、変動開始され、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒが変動し始める。
【１６５５】
なお、本実施形態では、表示画面７ａの中央で表示されている画像ＮＨＫ２が表す数値が１ずつ加算されるとしたが、１ずつでなくてもよい。例えば、「２０」まで加算されて後５ずつ加算されてもよいし、「２０」まで加算されて後１０ずつ加算されてもよい。ま

た、少しずつ加算されなくてもよい。例えば、表示画面７ａの中央で表示されている画像ＮＨＫ２が表す数値が「１８」から「１００」へ直接的に増加してもよい。

【１６５６】

また、本実施形態では、「１８」の数値を表す画像ＮＨＫ２が移動し「残り」の文字を表す画像ＮＨＫ１が移動しないとしたが、「１８」の数値を表す画像ＮＨＫ２が移動するとともに「残り」の文字を表す画像ＮＨＫ１も移動してもよい。この場合は、表示画面７ａの中央で、「残り」を含めて画像ＮＨＫ「残り１８」が表示され、その後に画像ＮＨＫ「残り１８」が、「残り１９」「残り２０」と変化していく。

【１６５７】

また、本実施形態では、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒは表示画面７ａの左上に移動し、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８ＲとテロップＪＫＺや数値を表す画像ＮＨＫ２が重ならない状態で演出がおこなわれるとしたが、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒが移動せず、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒの上に重なるようにしてテロップＪＫＺや数値を表す画像ＮＨＫ２が表示され演出をおこなってもよい。

【１６５８】

変動回数カウント演出Ａの第２の例では、まず、上述した変動回数カウント演出Ａの第１の例の図１１５（Ａ）～（Ｃ）まで同じ内容の演出がおこなわれる。図１１５（Ｃ）に示した演出がおこなわれた後、図１１５（Ｊ）に示すように、テロップＪＫＺ「時短回数回復」が消去され、表示画面７ａの右上の時短状態の残り変動回数を表す画像ＮＨＫ「残り１８」が引き続き表示され、テロップＪＫＨ「１００」が表示画面７ａの中央で表示される。テロップＪＫＨ「１００」が表示されることにより、遊技者に時短状態の残り変動回数が再び１００回になることを報知する。

【１６５９】

図１１５（Ｋ）に示すように、テロップＪＫＨ「１００」が消去され、左上に表示されている左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒは表示画面７ａの中央で表示され、その後、表示画面７ａの右上の画像ＮＨＫ「残り１８」は、変動開始とともに「残り１７」となり（図示なし）、保留が１つ消化され保留アイコン９Ｂが３つになり、新たな変動のため左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒが変動表示され、その後、画像ＮＨＫ「残り１７」は、「残り１８」「残り１９」「残り２０」と数値が増加していく。図１１５（Ｋ）で示した画像ＮＨＫ「残り２０」は、数値が増加している途中である。

【１６６０】

図１１５（Ｌ）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が変動表示されている。画像ＮＨＫは、数値が増加し続けて「残り９９」となっている。図１１５（Ｋ）に示した新たな変動により時短状態の残り変動回数は１つ消化されているため、「残り１００」にはならず「残り９９」となる。

【１６６１】

なお、本実施形態では、表示画面７ａの右上で表示されている時短状態の残り変動回数を表す画像ＮＨＫが１ずつ加算されるとしたが、１ずつでなくてもよい。また、少しずつ加算されなくてもよい。例えば、画像ＮＨＫ「残り１７」が、「９９」の数値を表す画像ＮＨＫ「残り９９」に直接的に変化してもよい。

【１６６２】

また、本実施形態では、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒは表示画面７ａの左上に移動し、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８ＲとテロップＪＫＺやテロップＪＫＨが重ならない状態で演出がおこなわれるとしたが、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒが移動せず、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒの上に重なるようにしてテロップＪＫＺやテロップＪＫＨが表示され演出をおこなってもよい。

【１６６３】

［変動回数カウント演出Ｂ］
図１１６は、変動回数カウント演出Ｂを説明するための図である。変動回数カウント演出Ｂは、時短状態中に、特図の抽選結果が「Ｃ時短」となり、時短状態が終了するまでの図柄抽選回数の表示を増加させる演出である。図１１６（Ａ）～（Ｄ）では、変動回数カウント演出Ｂの第１の例を示し、図１１６（Ｅ）～（Ｉ）では、変動回数カウント演出Ｂの第２の例を示し、図１１６（Ｊ）～（Ｌ）では、変動回数カウント演出Ｂの第３の例を示している。
【１６６４】
変動回数カウント演出Ｂの第１の例では、まず、上述した変動回数カウント演出Ａの第１の例の図１１５（Ａ）～（Ｃ）まで同じ内容の演出がおこなわれる。図１１５（Ｃ）に示した演出がおこなわれた後、図１１６（Ａ）に示すように、テロップＪＫＺ「時短回数回復」が消去され、表示画面７ａの右上の時短状態の残り変動回数を表す画像ＮＨＫ「残り１８」が引き続き表示され、「１８」の数値を表す画像ＮＨＫ２が表示画面７ａの中央で表示される。
【１６６５】
図１１６（Ｂ）に示すように、表示画面７ａの中央で表示されている「１８」の数値を表す画像ＮＨＫ２が、「１９」の数値を表す画像ＮＨＫ２に変化している。また、この変化と同時に、表示画面７ａの右上の画像ＮＨＫ「残り１８」が、「残り１９」に変化している。つまり、画像ＮＨＫ２の表す数値と画像ＮＨＫの表す数値が同時に１増加している。その後、画像ＮＨＫ２の表す数値が１ずつ加算され、「２０」、「２１」、「２２」、と増加していき、画像ＮＨＫの表す数値が１ずつ加算され、「２０」、「２１」、「２２」、と増加していく。つまり、画像ＮＨＫ２の表す数値と画像ＮＨＫの表す数値が同時に１ずつ増加している。
【１６６６】
図１１６（Ｃ）に示すように、画像ＮＨＫ２の表す数値と画像ＮＨＫの表す数値が「１００」まで増加している。これにより、遊技者に時短状態の残り変動回数が再び１００回になったことを報知している。
【１６６７】
図１１６（Ｄ）に示すように、表示画面７ａの中央に表示された画像ＮＨＫ「１００」が消去され、左上に表示されている左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒは表示画面７ａの中央で表示される。その後、画像ＮＨＫ「残り１００」が「残り９９」となり、変動開始され、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒが変動し始める。
【１６６８】
なお、本実施形態では、表示画面７ａの中央で表示されている数値を表す画像ＮＨＫ２と表示画面７ａの右上で表示されている時短状態の残り変動回数を表す画像ＮＨＫの表す数値が１ずつ加算されるとしたが、１ずつでなくてもよい。例えば、「２０」まで加算されて後５ずつ加算されてもよいし、「２０」まで加算されて後１０ずつ加算されてもよい。また、少しずつ加算されなくてもよい。例えば、「１８」の数値を表す画像が、「１００」の数値を表す画像に直接的に変化してもよい。
【１６６９】
また、本実施形態では、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒは表示画面７ａの左上に移動し、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８ＲとテロップＪＫＺや数値を表す画像ＮＨＫ２が重ならない状態で演出がおこなわれるとしたが、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒが移動せず、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒの上に重なるようにしてテロップＪＫＺや数値を表す画像ＮＨＫ２が表示され演出をおこなってもよい。
【１６７０】
変動回数カウント演出Ｂの第２の例では、まず、上述した変動回数カウント演出Ａの第１の例の図１１５（Ａ）～（Ｃ）まで同じ内容の演出がおこなわれる。図１１５（Ｃ）に

示した演出がおこなわれた後、図１１６（Ｅ）に示すように、テロップＪＫＺ「時短回数回復」が消去され、表示画面７ａの右上の時短状態の残り変動回数を表す画像ＮＨＫ「残り１８」が引き続き表示され、「１８」の数値を表す画像ＮＨＫ２が表示画面７ａの中央で表示される。

【１６７１】

図１１６（Ｆ）に示すように、表示画面７ａの中央で表示されている「１８」の数値を表す画像ＮＨＫ２の数値が「１９」に変化している。しかし、表示画面７ａの右上の画像ＮＨＫ「残り１８」は変化していない。その後、画像ＮＨＫ２の表す数値が、１ずつ加算され、「２０」、「２１」、「２２」、と増加していくが、表示画面７ａの右上の画像ＮＨＫ「残り１８」は変化しない。

【１６７２】

図１１６（Ｇ）に示すように、数値を表す画像ＮＨＫ２の数値が「１００」まで増加している。これにより、遊技者に時短状態の残り変動回数が再び１００回になったことを報知している。表示画面７ａの右上の画像ＮＨＫ「残り１８」は変化していない。

【１６７３】

図１１６（Ｈ）に示すように、表示画面７ａの中央で表示されていた「１００」の数値を表す画像ＮＨＫ２が縮小しながら表示画面７ａの右上に移動する。

【１６７４】

図１１６（Ｉ）に示すように、「１００」の数値を表す画像ＮＨＫ２が、画像ＮＨＫ「残り１８」の「１８」の部分を上書きし、画像ＮＨＫは、「残り１００」に変化し、左上に表示されている左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒは表示画面７ａの中央で表示される。その後、画像ＮＨＫ「残り１００」が「残り９９」となり、変動開始され、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒが変動し始める。

【１６７５】

なお、本実施形態では、「１００」の数値を表す画像ＮＨＫ２が、時短状態の残り変動回数を表す画像ＮＨＫ「残り１８」の「１８」の部分を上書きするとしたが、「１００」の数値を表す画像ＮＨＫ２が、画像ＮＨＫ「残り１８」の「１８」の部分を弾き飛ばして、数値を表す画像ＮＨＫ２の「１００」が、画像ＮＨＫ「残り１８」の「１８」の部分に表示されてもよい。また、数値を表す画像ＮＨＫ２が「１００」になった後、数値を表す画像ＮＨＫ２が移動せずに、時短状態の残り変動回数を表す画像ＮＨＫ「残り１８」が「残り１００」に変化してもよい。この場合、数値を表す画像ＮＨＫ２「１００」は、時短状態の残り変動回数を表す画像ＮＨＫ「残り１８」が「残り１００」に変化した後、消去される。

【１６７６】

なお、本実施形態では、表示画面７ａの中央で表示されている画像ＮＨＫ２の表す数値が１ずつ加算されるとしたが、１ずつでなくてもよい。例えば、「２０」まで加算されて後５ずつ加算されてもよいし、「２０」まで加算されて後１０ずつ加算されてもよい。また、少しずつ加算されなくてもよい。例えば、「１８」の数値を表す画像が、「１００」の数値を表す画像に直接的に変化してもよい。

【１６７７】

また、本実施形態では、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒは表示画面７ａの左上に移動し、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８ＲとテロップＪＫＺや数値を表す画像ＮＨＫ２が重ならない状態で演出がおこなわれるとしたが、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒが移動せず、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒの上に重なるようにしてテロップＪＫＺや数値を表す画像ＮＨＫ２が表示され演出をおこなってもよい。

【１６７８】

変動回数カウント演出Ｂの第３の例では、まず、上述した変動回数カウント演出Ａの第１の例の図１１５（Ａ）～（Ｃ）まで同じ内容の演出がおこなわれる。図１１５（Ｃ）に示した演出がおこなわれた後、図１１６（Ｊ）に示すように、テロップＪＫＺ「時短回数

回復」が消去され、表示画面７ａの右上の時短状態の残り変動回数を表す画像ＮＨＫ「残り１８」が引き続き表示され、左上に表示されている左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒは表示画面７ａの中央で表示される。

【１６７９】

図１１６（Ｋ）に示すように、表示画面７ａの右上の画像ＮＨＫ「残り１８」は、画像ＮＨＫ「残り１９」に変化している。画像ＮＨＫの表す数値が１加算されている。その後、画像ＮＨＫの表す数値が、１ずつ加算され、「２０」、「２１」、「２２」、と増加していく。

【１６８０】

図１１６（Ｌ）に示すように、画像ＮＨＫの表す数値が「１００」まで増加している。これにより、遊技者に時短状態の残り変動回数が再び１００回になったことを報知している。その後、画像ＮＨＫ「残り１００」が「残り９９」となり、変動開始され、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒが変動し始める。

【１６８１】

なお、本実施形態では、表示画面７ａの右上で表示されている時短状態の残り変動回数を表す画像ＮＨＫの表す数値が１ずつ加算されるとしたが、１ずつでなくてもよい。例えば、「２０」まで加算されて後５ずつ加算されてもよいし、「２０」まで加算されて後１０ずつ加算されてもよい。また、少しずつ加算されなくてもよい。例えば、「１８」の数値を表す画像が、「１００」の数値を表す画像に直接的に変化してもよい。

【１６８２】

また、本実施形態では、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒは表示画面７ａの左上に移動し、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒとテロップ ＪＫＺが重ならない状態で演出がおこなわれるとしたが、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒが移動せず、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒの上に重なるようにしてテロップ ＪＫＺが表示され演出をおこなってもよい。

【１６８３】

［効果例］

以下に、変動回数カウント演出Ａ、Ｂの効果例を示す。

【１６８４】

［効果１］

上記実施形態の遊技機１では、「変動回数カウント演出Ａ」の第１の例に示すように、複数種類の画像を表示可能な表示手段（表示画面７ａ）と、図柄抽選の当否判定をおこなう当否判定手段（遊技制御用マイコン８１）と、を備え、複数種類の画像のうちの一つは、特定の遊技状態（時短状態）が終了するまでの図柄抽選回数を示唆する第１の数値画像（時短状態の残り変動回数を表す画像ＮＨＫ）であり、当否判定が特定の結果（Ｃ時短）である場合、表示手段（表示画面７ａ）において、第１の数値画像（時短状態の残り変動回数を表す画像ＮＨＫ）の表す数（１８）を増加させる第１の演出（図１１５（Ｂ）～（Ｉ））を実行可能である。この構成によれば、大当たりを獲得できない場合でも、時短状態の残り変動回数が増えたことを遊技者に印象付けることができ、興趣の向上を図ることができる。

【１６８５】

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、「変動回数カウント演出Ａ」の第１の例に示すように、複数種類の画像のうちの一つは、特定の遊技状態（時短状態）が終了するまでの図柄抽選回数を示唆する第２の数値画像（数値を表す画像ＮＨＫ２）であり、第１の演出（図１１５（Ｂ）～（Ｉ））では、第１の数値画像（時短状態の残り変動回数を表す画像ＮＨＫ）の表示位置（表示画面７ａの右上）とは異なる位置（表示画面７ａの中央）に第２の数値画像（数値を表す画像ＮＨＫ２）が表示され、第１の数値画像の表す数（１８）が第２の数値画像の表す数（１００）に増加する。この構成によれば、大当たりを獲得できない場合でも、時短状態の残り変動回数が増えたことを遊技者に印象付けることができ、興趣の

向上を図ることができる。
【１６８６】
［効果３］
上記実施形態の遊技機１では、「変動回数カウント演出Ａ」の第１の例に示すように、複数種類の画像のうちの一つは、装飾図柄（左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒ）であり、第１の演出（図１１５（Ｂ）～（Ｉ））は、装飾図柄（左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒ）が停止しているときに実行される。この構成によれば、大当たりを獲得できない場合でも、時短状態の残り変動回数が増えたことを遊技者に印象付けることができ、興趣の向上を図ることができる。
【１６８７】
［変形例］
以下に、変動回数カウント演出Ａ、Ｂの変形例を示す。
【１６８８】
［変形例１］
上記実施形態では、時短状態だけでなく、通常状態でも取得した大当たり乱数値が「Ｃ時短」に該当する場合があるとしているが、通常状態では取得した大当たり乱数値が「Ｃ時短」に該当する場合がないとしてもよい。
【１６８９】
［変形例２］
上記実施形態では、大当たり遊技終了後の時短状態および特図抽選の判定結果が「Ｃ時短」であった場合の時短状態は、特図変動が１００回おこなわれるまで継続するとしているが、１００回以外であってもよい。例えば５０回でもよい。また、複数であってもよい。例えば５０回と１００回であるとしてもよい。
【１６９０】
［変形例３］
上記実施形態では、大当たり遊技終了後の時短状態および特図抽選の判定結果が「Ｃ時短」であった場合の時短状態は、ともに特図変動が１００回おこなわれるまで継続するとし、同じ変動回数であるが、異なる変動回数であってもよい。例えば、大当たり遊技終了後の時短状態の場合は特図変動が１００回おこなわれるまで継続し、特図抽選の判定結果が「Ｃ時短」であった場合の時短状態の場合は特図変動が５０回おこなわれるまで継続するとしてもよい。
【１６９１】
［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］
複数種類の画像を表示可能な表示手段と、
図柄抽選の当否判定をおこなう当否判定手段と、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、特定の遊技状態が終了するまでの図柄抽選回数を示唆する第１の数値画像であり、
前記当否判定が特定の結果である場合、前記表示手段において、前記第１の数値画像の表す数を増加させる第１の演出を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。
◇［態様Ｄ５－２］
態様Ｄ５－１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、前記特定の遊技状態が終了するまでの図柄抽選回数を示唆する第２の数値画像であり、
前記第１の演出では、前記第１の数値画像の表示位置とは異なる位置に前記第２の数値画像が表示され、前記第１の数値画像の表す数が前記第２の数値画像の表す数に増加する、
ことを特徴とする遊技機。

◇［態様Ｄ５－３］
態様Ｄ５－１または態様Ｄ５－２に記載の遊技機であって、
前記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の演出は、前記装飾図柄が停止しているときに実行される、
ことを特徴とする遊技機。
【１６９２】
以下に図１１７～１１９を用いて当選非報知演出Ａ～Ｃについて説明する。この当選非報知演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行される。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信したコマンドを解析し、当選非報知演出を実行する指示が含まれていると、ＲＯＭ１０３から対応する画像データを読み出して画像表示装置７の表示画面７ａや、サブ表示画面６４に画像を表示させる。
【１６９３】
［当選非報知演出Ａ］
図１１７は、当選非報知演出Ａを説明するための図である。当選非報知演出は、所定の期間において特図抽選で当選すると、当選を報知する演出をおこうことなくリザルト画面を表示する演出である。リザルト画面とは、特定の期間に実施された遊技（ゲーム）の結果を報知する画面である。特定の期間とは、例えば、初当たりから時短状態と当たりとを繰り返し、非時短状態（低確非時短状態または高確非時短状態）に移行するまでの遊技期間である。ここでは、図１１７（Ｂ）～（Ｋ）までが特定の期間となる。遊技（ゲーム）の結果とは、その遊技期間に得られた獲得球数（出玉数）や、連チャン回数等である。本実施形態では、低確非時短状態において、「１０Ｒ通常大当たり」または「１Ｒ確変大当たり」に当選するものとして説明する。「１０Ｒ通常大当たり」に当選した場合、１０Ｒの大当たり遊技後に低確時短状態（低確時短モード：右打ち）に移行し、「１Ｒ確変大当たり」に当選した場合、１Ｒの大当たり遊技後に高確非時短状態（高確非時短モード：左打ち）に移行するものとして説明する。
【１６９４】
図１１７（Ａ）では、低確非時短状態（左打ち遊技）において、表示画面７ａに、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒと、保留アイコン９Ａと、変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃと、モード示唆画像と、が表示される。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒと、を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（特図変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。ここでの特別図柄とは、第１特別図柄と第２特別図柄のいずれであってもよい。ここでは、遊技状態は通常状態（低確非時短状態）であり、特図１変動が実行されているものとする。モード画像は、現在の遊技モードを表す画像であり、ここでは「低確非時短モード」と表示されている。
【１６９５】
図１１７（Ｂ）では、低確非時短状態の特図１変動の後、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが「２２２」の大当たりの態様で確定停止した状態を示している。表示画面７ａの右上には「当たり！」の文字画像が表示され大当たりを報知している。表示画面７ａの右下には、「１回目」の文字画像が表示されこの大当たりが初当たりであることを示している。ここでは、「１０Ｒ通常大当たり」に当選したものとする。よって、上述のように１０Ｒの大当たり遊技後に低確時短状態（低確時短モード）に移行する。
【１６９６】
図１１７（Ｃ）では、大当たり遊技中（ラウンド遊技中）の表示画面７ａが例示されている。ここでは、１０Ｒ通常大当たりの１Ｒを実行中の状態が示されており、１ラウンドあたり１００球獲得できるものとしている。表示画面７ａには、ラウンド画像と、獲得球数画像と、モード画像と、連チャン回数画像と、右打ち画像が表示されている。ラウンド画像は、当たり遊技中の残りのラウンド遊技の数を表す画像であり、横一列に並んだ丸画像からなる。ここでは、ラウンド画像は、１０個の丸画像からなり、各丸画像が１ラウンドを表している。白丸が実行中または実行済みのラウンドを示し、黒丸が未実行のラウン

ドを示している。図１１７（Ｃ）では、１つが白丸であり９つが黒丸で表示されているため第１ラウンドが実行されていることを示している。獲得球数画像は、特定の期間に実施された大当たり遊技で得られた球数（ここでは「５８球」）を示している。モード画像は、現在実行されているモード名を示しており、ここでは大当たり遊技が実行されていることを「大当たりモード」で示している。連チャン回数画像は、連チャン回数を示している。ここでは「１回目」で表している。右打ち画像は、遊技者に対して右打ちを促す画像である。

【１６９７】

図１１７（Ｄ）では、大当たり遊技（ラウンド遊技）の進行によって、獲得球数が１０００球となり、最終ラウンド（第１０ラウンド）が終了した状態になっている。ここでは、リザルト画面が表示されない。これは、今回、１０Ｒ通常大当たりであり、大当たり終了後に低確時短状態で連チャンが継続する可能性があり、特定の期間の終了時点が未定のためである。

【１６９８】

その後、所定期間経過すると、図１１７（Ｅ）に示すように、低確時短状態で特図２変動が開始される（右打ち遊技）。表示画面７ａには、変動表示された装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒと、保留アイコン９Ｂと、変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃと、モード示唆画像と、連チャン回数画像と、時短残り回数表示と、右打ち画像と、獲得球数画像と、が表示される。モード示唆画像は、現在の遊技モードを表す画像であり、ここでは「低確時短モード」と表示されている。連チャン回数画像は、現在の連チャン回数を示す画像であり「１回目」と表示されている。時短残り回数表示は、時短状態から非時短状態に切り替わるまでの特図変動回数であり、ここでは「残り１０回」と表示されている。獲得球数画像は、現在までに獲得された球数であり「１０００球獲得」と表示されている。

【１６９９】

図１１７（Ｆ）では、低確時短状態の特図２変動の後、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが「２２２」の大当たりの態様で確定停止した状態を示している。表示画面７ａの右上には「当たり！」の文字画像が表示され大当たりを報知している。表示画面７ａの左下には、「２回目」の文字画像が表示されこの大当たりが２回目であることを示している。ここでは、再び「１０Ｒ通常大当たり」に当選したものとする。よって、上述のように１０Ｒの大当たり遊技後に低確時短状態（低確時短モード）に移行する。

【１７００】

図１１７（Ｇ）では、大当たり遊技中（ラウンド遊技中）の表示画面７ａが例示されている。ここでは、１０Ｒ通常大当たりの４Ｒを実行中の状態が示されており、１ラウンドあたり１００球獲得できるものとしている。表示画面７ａには、ラウンド画像と、獲得球数画像と、モード画像と、連チャン回数画像と、右打ち画像が表示されている。ラウンド画像は、当たり遊技中の残りのラウンド遊技の数を表す画像であり、横一列に並んだ丸画像からなる。ここでは、ラウンド画像は、１０個の丸画像からなり、各丸画像が１ラウンドを表している。白丸が実行中または実行済みのラウンドを示し、黒丸が未実行のラウンドを示している。図１１７（Ｇ）では、４つが白丸であり６つが黒丸で表示されているため第４ラウンドが実行されていることを示している。獲得球数画像は、特定の期間に実施された大当たり遊技で得られた球数（ここでは「１３２１球」）を示している。モード画像は、現在実行されているモード名を示しており、ここでは大当たり遊技が実行されていることを「大当たりモード」で示している。連チャン回数画像は、連チャン回数を示している。ここでは「２回目」で表している。右打ち画像は、遊技者に対して右打ちを促す画像である。

【１７０１】

図１１７（Ｈ）では、大当たり遊技（ラウンド遊技）の進行によって、獲得球数が２０００球となり、最終ラウンド（第１０ラウンド）が終了した状態になっている。ここでは、リザルト画面が表示されない。これは、今回、１０Ｒ通常大当たりであり、大当たり終了後に低確時短状態で連チャンが継続する可能性があり、特定の期間の終了時点が未定の

ためである。
【１７０２】
その後、所定期間経過すると、図１１７（Ｉ）に示すように、低確時短状態で特図２変動が開始される（右打ち遊技）。表示画面７ａには、変動表示された装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒと、保留アイコン９Ｂと、変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃと、モード示唆画像と、連チャン回数画像と、時短残り回数表示と、右打ち画像と、獲得球数画像と、が表示される。モード示唆画像は、現在の遊技モードを表す画像であり、ここでは「低確時短モード」と表示されている。連チャン回数画像は、現在の連チャン回数を示す画像であり「２回目」と表示されている。時短残り回数表示は、時短状態から非時短状態に切り替わるまでの特図変動回数であり、ここでは「残り１０回」と表示されている。獲得球数画像は、現在までに獲得された球数であり「２０００球獲得」と表示されている。
【１７０３】
図１１７（Ｊ）では、低確時短状態で特図２変動が実施されている最中に、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒに重なって、「ピーンチ！」の文字画像が表示される。これは、今回の変動によって時短状態が終了してしまう可能性があることを示唆する画像である。「ピーンチ！」の文字画像が表示されると所定の確率（例えば、５０％）で、時短状態が終了し、遊技状態が非時短状態になる。ここでは、低確時短状態の特図２抽選で「１Ｒ確変大当たり」に当選することで、遊技状態を非時短状態に切り替える。１Ｒ確変大当たりに当選すると、特図２変動中に当選を報知する演出をおこなうことなくリザルト画面を表示する。すなわち、特図２抽選で「１Ｒ確変大当たり」に当選したに関わらず、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒによって大当たり図柄を表示しない。リザルト画面を表示している間に１Ｒ遊技を実行し、ラウンド遊技が終了することで、リザルト画面表示後に、非時短モードに移行させる。
【１７０４】
図１１７（Ｋ）では、リザルト画面が表示されている。ここでは、特図２変動中にリザルト画面が表示される。リザルト画面の表示中に１ラウンドのラウンド遊技が実行される。このラウンド遊技では、開放時間が短くアタッカーに遊技球が入球できないため、払い出しはない。そして、リザルト画面の表示が終了するとともに大当たり遊技が終了する。
【１７０５】
リザルト画面は矩形の枠画像で囲まれており、内側に、リザルト画面を示す「結果（リザルト）」の画像と、獲得球数画像と、連チャン回数画像と、低確非時短モードの終了を示唆するモード終了画像と、が表示される。このリザルト画面の獲得球数画像「２０００球」は、今回、１Ｒ確変大当たりが終了して高確非時短状態に移行するため、特定の期間の終了時の結果が表示される。連チャン回数画像「連チャン回数：２回」についても、今回、１Ｒ確変大当たりが終了して高確非時短状態に移行するため、特定の期間の終了時の結果が表示される。
【１７０６】
その後、所定期間経過すると、図１１７（Ｌ）に示すように、高確非時短状態で特図１変動が開始される（左打ち遊技）。表示画面７ａには、変動表示された装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒと、保留アイコン９Ａと、変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃと、モード示唆画像と、が表示される。モード示唆画像は、現在の遊技モードを表す画像であり、ここでは「高確非時短モード」と表示されている。ここでは、高確状態のため、低確時短モードよりも当選の確率は高い。
【１７０７】
［当選非報知演出Ｂ］
図１１８は、当選非報知演出Ｂを説明するための図である。当選非報知演出は、所定の期間において特図抽選で当選すると、当選を報知する演出をおこうことなくリザルト画面を表示する演出である。リザルト画面とは、特定の期間に実施された遊技（ゲーム）の結果を報知する画面である。特定の期間とは、ここでは、低確時短と大当たりとを繰り返している状態から、非時短状態に移行するまでの遊技期間、または、低確（低確時短および

低角皮時短）と大当たりとを繰り返している状態から、高確状態に移行するまでの遊技期間である。ここでは、図１１８（Ａ）～（Ｂ）が１つの特定の期間であり、図１１８（Ｄ）～（Ｋ）が１つ特定の期間である。遊技（ゲーム）の結果とは、その遊技期間に得られた獲得球数（出玉数）や、連チャン回数等である。本実施形態では、低確非時短状態において、「１０Ｒ通常大当たり」または「１Ｒ確変大当たり」に当選するものとして説明する。「１０Ｒ通常大当たり」に当選した場合、１０Ｒの大当たり遊技後に低確時短状態（低確時短モード：右打ち）に移行し、「１Ｒ確変大当たり」に当選した場合、１Ｒの大当たり遊技後に高確非時短状態（高確非時短モード：左打ち）に移行するものとして説明する。

【１７０８】

図１１８（Ａ）では、２回目の大当たり遊技後（２０００球獲得後）の低確時短状態（右打ち遊技）において、表示画面７ａに、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒと、保留アイコン９Ｂと、変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃと、モード示唆画像と、天井残り回数表示と、時短残り回数表示と、右打ち画像と、が表示される。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒと、を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（特図変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。ここでの特別図柄とは、第１特別図柄と第２特別図柄のいずれであってもよい。ここでは、遊技状態は時短状態（低確時短状態）であり、特図２変動が実行されているものとする。モード画像は、現在の遊技モードを表す画像であり、ここでは「低確時短モード」と表示されている。天井残り回数表示は、ｂ時短（遊タイム）によって非時短状態から時短状態に切り替わるまでの特図変動回数であり、ここでは「天井まで残り１００回」と表示されている。ここでは、低確状態（低確時短状態および低確非時短状態）のときには、天井に到達するまでの残り変動回数がカウントダウンされる。時短残り回数表示は、時短状態から非時短状態に切り替わるまでの特図変動回数であり、ここでは「時短残り１０回」と表示されている。

【１７０９】

図１１８（Ｂ）では、低確時短状態（右打ち遊技）において、特図２変動を繰り返した後の状態を示している。特図２変動を繰り返すことにより、天井残り回数表示は「天井まで残り９０回」となり、時短残り回数表示は「時短残り０回」となっている。この特図２最終変動が終了すると、遊技状態が低確時短状態から低確非時短状態に移行する。

【１７１０】

図１１８（Ｃ）では、リザルト画面が表示されている。ここでは、特図２最終変動中にリザルト画面が表示される。リザルト画面は矩形の枠画像で囲まれており、内側に、リザルト画面を示す「結果（リザルト）」の画像と、獲得球数画像と、連チャン回数画像と、低確時短モードの終了を示唆するモード終了画像と、が表示される。このリザルト画面の獲得球数画像「２０００球」は、今回、低確時短状態が終了して低確非時短状態に移行するため、特定の期間の終了時の結果が表示される。連チャン回数画像「連チャン回数：２回」についても、今回、低確時短状態が終了して低確非時短状態に移行するため、特定の期間の終了時の結果が表示される。

【１７１１】

その後、所定期間経過すると、図１１８（Ｄ）に示すように、低確非時短状態（左打ち遊技）で特図１変動が開始される。表示画面７ａには、変動表示された装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒと、天井残り回数表示と、保留アイコン９Ａと、変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃと、モード示唆画像と、が表示される。天井残り回数表示は、ここでは「天井まで残り８０回」と表示されている。モード示唆画像は、ここでは「低確非時短モード」と表示されている。この図１１８（Ｄ）の後、天井に到達した場合には図１１８（Ｅ）～（Ｆ）となり、「１０Ｒ通常大当たり」に当選した場合には図１１８（Ｇ）～（Ｉ）となり、「１Ｒ確変大当たり」に当選した場合には図１１８（Ｊ）～（Ｌ）となる。

【１７１２】

図１１８（Ｅ）～（Ｆ）を用いて、図１１８（Ｄ）の後、天井に到達した場合について

説明する。図１１８（Ｅ）では、低確非時短状態（左打ち遊技）において、特図１変動を繰り返した後の状態を示している。特図１変動を繰り返すことにより、天井残り回数表示は「天井まで残り０回」となっている。この特図１最終変動が終了すると、遊技状態が低確非時短状態から低確時短状態に移行する。

【１７１３】

図１１８（Ｆ）では、低確時短状態（右打ち遊技）に移行した状態を示している。表示画面７ａに、変動表示された装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒと、保留アイコン９Ｂと、変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃと、モード示唆画像と、時短残り回数表示と、右打ち画像と、が表示される。ここでは、遊技状態は時短状態（低確時短状態）であり、特図２変動が実行されている。モード画像は、現在の遊技モードを表す画像であり、ここでは「低確時短モード」と表示されている。時短残り回数表示は、「時短残り１０回」と表示されている。

【１７１４】

図１１８（Ｇ）～（Ｉ）を用いて、図１１８（Ｄ）の後、「１０Ｒ通常大当たり」に当選した場合について説明する。図１１８（Ｇ）では、低確非時短状態（左打ち遊技）において、特図１変動を複数回繰り返した後、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが「２２２」の大当たりの態様で確定停止した状態を示している。表示画面７ａの右上には「当たり！」の文字画像が表示され大当たりを報知している。表示画面７ａの右下には、「セーフ」の文字画像が表示され、当選した大当たりの種別が大当たり遊技後に高確非時短状態にならない当たりであることを報知している。ここでは、「１０Ｒ通常大当たり」に当選したため、上述のように１０Ｒの大当たり遊技後に低確時短状態（低確時短モード：右打ち）に移行する。

【１７１５】

図１１８（Ｈ）では、大当たり遊技（ラウンド遊技）の進行によって、獲得球数が１０００球となり、最終ラウンド（第１０ラウンド）が終了した状態になっている。ここでは、リザルト画面が表示されない。低確時短と大当たりとを繰り返している状態から、非時短状態に移行するまでの遊技期間、または、低確（低確時短および低角皮時短）と大当たりとを繰り返している状態から、高確状態に移行するまでの遊技期間である。これは、今回、１０Ｒ通常大当たりであり、大当たり終了後に低確時短状態になるため、特定の期間が継続しているためである。

【１７１６】

図１１８（Ｉ）では、低確時短状態（右打ち遊技）に移行した状態を示している。表示画面７ａに、変動表示された装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒと、保留アイコン９Ｂと、変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃと、モード示唆画像と、天井残り回数表示と、時短残り回数表示と、右打ち画像と、が表示される。ここでは、遊技状態は時短状態（低確時短状態）であり、特図２変動が実行されている。モード画像は、現在の遊技モードを表す画像であり、ここでは「低確時短モード」と表示されている。天井残り回数表示は、「天井まで残り１００回」と表示されている。時短残り回数表示は、「時短残り１０回」と表示されている。

【１７１７】

図１１８（Ｊ）～（Ｌ）を用いて、図１１８（Ｄ）の後、「１Ｒ確変大当たり」に当選した場合について説明する。図１１８（Ｊ）では、低確非時短状態（左打ち遊技）において、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒに重なって、３つの「ピーンチ！」の文字画像が表示される。これは、今回の変動によって低確状態が終了してしまう可能性があることを示唆する画像である。「ピーンチ！」の文字画像が表示されると所定の確率（例えば、５０％）で、低確状態が終了し、遊技状態が高確状態（例えば、高確非時短状態）になる。ここでは、低確非時短状態の特図１抽選で「１Ｒ確変大当たり」に当選することで、遊技状態を高確状態に切り替える。１Ｒ確変大当たりに当選すると、特図１変動中に当選を報知する演出をおこなうことなくリザルト画面を表示する。すなわち、特図１抽選で「１Ｒ確変大当たり」に当選したに関わらず、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒによって大当たり図柄を表示し

ない。リザルト画面を表示している間に１Ｒ遊技を実行し、ラウンド遊技が終了することで、リザルト画面表示後に、高確非時短モードに移行させる。

【１７１８】

図１１８（Ｋ）では、リザルト画面が表示されている。ここでは、「１Ｒ確変大当たり」に当選した特図１変動中にリザルト画面が表示される。リザルト画面は矩形の枠画像で囲まれており、内側に、リザルト画面を示す「結果（リザルト）」の画像と、獲得球数画像と、連チャン回数画像と、低確非時短モードの終了を示唆するモード終了画像と、が表示される。このリザルト画面の獲得球数画像「２０００球」は、今回、低確状態が終了して高確状態に移行するため、特定の期間の終了時の結果が表示される。連チャン回数画像「連チャン回数：２回」についても、今回、低確態が終了して高確状態に移行するため、特定の期間の終了時の結果が表示される。

【１７１９】

その後、所定期間経過すると、図１１８（Ｌ）に示すように、高確非時短状態（左打ち遊技）で特図１変動が開始される。表示画面７ａには、変動表示された装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒと、保留アイコン９Ａと、変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃと、モード示唆画像と、が表示される。モード示唆画像は、ここでは「高確非時短モード」と表示されている。

【１７２０】

［当選非報知演出Ｃ］

図１１９は、当選非報知演出Ｃを説明するための図である。当選非報知演出は、所定の期間において特図抽選で当選すると、当選を報知する演出をおこうことなくリザルト画面を表示する演出である。リザルト画面とは、特定の期間に実施された遊技（ゲーム）の結果を報知する画面である。特定の期間とは、ここでは、低確（低確時短および低角皮時短）と大当たりとを繰り返している状態から、高確状態に移行するまでの遊技期間である。ここでは、図１１９（Ａ）～（Ｅ）が１つの特定の期間であり、図１１９（Ａ）～（Ｃ）（Ｇ）～（Ｌ）が１つの特定の期間である。遊技（ゲーム）の結果とは、その遊技期間に得られた獲得球数（出玉数）や、連チャン回数等である。本実施形態では、低確非時短状態において、「１０Ｒ通常大当たり」または「１Ｒ確変大当たり」に当選するものとして説明する。「１０Ｒ通常大当たり」に当選した場合、１０Ｒの大当たり遊技後に低確時短状態（低確時短モード：右打ち）に移行し、「１Ｒ確変大当たり」に当選した場合、１Ｒの大当たり遊技後に高確非時短状態（高確非時短モード：左打ち）に移行するものとして説明する。

【１７２１】

図１１９（Ａ）では、大当たり遊技後、低確非時短状態（左打ち遊技）において、表示画面７ａに、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒと、保留アイコン９Ａと、変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃと、モード示唆画像と、天井残り回数表示とが表示される。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒと、を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（特図変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。ここでの特別図柄とは、第１特別図柄と第２特別図柄のいずれであってもよい。ここでは、遊技状態は通常状態（低確非時短状態）であり、特図１変動後に「７６７」のハズレ図柄で停止表示している。モード画像は、現在の遊技モードを表す画像であり、ここでは「低確非時短モード」と表示されている。天井残り回数表示は、ｂ時短（遊タイム）によって非時短状態から時短状態に切り替わるまでの特図変動回数であり、ここでは「天井まで残り１００回」と表示されている。ここでは、低確状態（低確時短状態および低確非時短状態）のときには、天井に到達するまでの残り変動回数がカウントダウンされる。

【１７２２】

図１１９（Ｂ）では、次の特図１変動が開始された状態が例示されている。次の特図１変動が開始されることにより、天井残り回数表示は「天井まで残り９９回」となっている。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動表示されている。この特図１変動中に、低確状態が継

続するか否かを決定するバトル演出が実行される。すなわち、このバトル演出の結果によって、低確状態が継続するか、高確状態に移行するのかが報知される。バトル演出は抽選によって実行するか否かが決定される。

【１７２３】

図１１９（Ｃ）では、バトル演出が例示されている。ここでは、味方キャラクタＣＲＡと、敵キャラクタＣＲＢとが戦う演出が開始される。このバトル演出は、低確状態が継続するか否かを決定するものであり、味方キャラクタＣＲＡが勝利すると１Ｒ確変大当たりに当選しなかったことが示唆され、そのまま低確非時短状態が維持される。一方、味方キャラクタＣＲＡが敗北すると１Ｒ確変大当たりに当選したことが示唆され、大当たり遊技後に高確非時短状態になる。ここでは、所定の確率（例えば、５０％）で、低確状態が終了し、遊技状態が高確非時短状態になる。図１１９（Ｄ）～（Ｆ）は、１Ｒ確変大当たりに当選した場合を例示し、図１１９（Ｇ）～（Ｌ）は、１Ｒ確変大当たりに当選しなかった場合を例示している。

【１７２４】

図１１９（Ｄ）～（Ｆ）を用いて、１Ｒ確変大当たりに当選した場合について説明する。図１１９（Ｄ）では、図１１９（Ｃ）のバトル演出において味方キャラクタＣＲＡが敗北した状態が示されている。ここでは、「１Ｒ確変大当たり」に当選したため、大当たり遊技後の遊技状態が高確非時短状態に切り替わる。１Ｒ確変大当たりに当選すると、特図１変動中に当選を報知する演出をおこなうことなくリザルト画面を表示する。すなわち、特図１抽選で「１Ｒ確変大当たり」に当選したに関わらず、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒによって大当たり図柄を表示しない。リザルト画面を表示している間に１Ｒ遊技を実行し、ラウンド遊技が終了することで、リザルト画面表示後に、高確非時短モードに移行させる。

【１７２５】

図１１９（Ｅ）では、リザルト画面が表示されている。ここでは、「１Ｒ確変大当たり」に当選した特図１変動中にリザルト画面が表示される。リザルト画面は矩形の枠画像で囲まれており、内側に、リザルト画面を示す「結果（リザルト）」の画像と、獲得球数画像と、変動回数画像と、低確非時短モードの終了を示唆するモード終了画像と、が表示される。このリザルト画面の獲得球数画像「２０球」は、今回、低確状態が終了して高確状態に移行するため、特定の期間の終了時の結果が表示される。変動回数画像「変動回数：１回」は、低確非時短状態で実行された変動回数であり、今回、低確態が終了して高確状態に移行するため、特定の期間の終了時の結果が表示される。

【１７２６】

その後、所定期間経過すると、図１１９（Ｆ）に示すように、高確非時短状態（左打ち遊技）で特図１変動が開始される。表示画面７ａには、変動表示された装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒと、保留アイコン９Ａと、変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃと、モード示唆画像と、が表示される。モード示唆画像は、ここでは「高確非時短モード」と表示されている。

【１７２７】

図１１９（Ｇ）～（Ｌ）を用いて、１Ｒ確変大当たりに当選しなかった場合について説明する。図１１９（Ｇ）では、図１１９（Ｃ）のバトル演出において味方キャラクタＣＲＡが勝利した状態が示されている。ここでは、「１Ｒ確変大当たり」に当選しなかったため、遊技状態が低確非時短状態のまま維持される。

【１７２８】

図１１９（Ｈ）では、特図１変動中に当選しなかったことを報知する演出が例示されている。具体的には、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが「３２３」のハズレ図柄で確定停止している。これにより、遊技状態は切り替わらず低確非時短状態（左打ち遊技）が維持される。

【１７２９】

図１１９（Ｉ）では、次の特図１変動が開始された状態が例示されている。次の特図１

変動が開始されることにより、天井残り回数表示は「天井まで残り９８回」となっている。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動表示されている。図１１９（Ｊ）～（Ｌ）を用いて、図１１９（Ｉ）の変動中に「１０Ｒ通常大当たり」に当選した場合について説明する。

【１７３０】

図１１９（Ｊ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが「２２２」の大当たりの態様で確定停止した状態を示している。表示画面７ａの右上には「当たり！」の文字画像が表示され大当たりを報知している。表示画面７ａの右下には、「セーフ」の文字画像が表示され、当選した大当たりの種別が大当たり遊技後に高確非時短状態にならない当たりであることを報知している。ここでは、「１０Ｒ通常大当たり」に当選したため、上述のように１０Ｒの大当たり遊技後に低確時短状態（低確時短モード：右打ち）に移行する。

【１７３１】

図１１９（Ｋ）では、大当たり遊技（ラウンド遊技）の進行によって、獲得球数が１０００球となり、最終ラウンド（第１０ラウンド）が終了した状態になっている。ここでは、リザルト画面が表示されない。これは、今回、１０Ｒ通常大当たりであり、大当たり終了後に低確時短状態になるため、特定の期間が継続しているためである。

【１７３２】

図１１９（Ｌ）では、低確時短状態（右打ち遊技）に移行した状態を示している。表示画面７ａに、変動表示された装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒと、保留アイコン９Ｂと、変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃと、モード示唆画像と、天井残り回数表示と、時短残り回数表示と、右打ち画像と、が表示される。ここでは、遊技状態は時短状態（低確時短状態）であり、特図２変動が実行されている。モード画像は、現在の遊技モードを表す画像であり、ここでは「低確時短モード」と表示されている。天井残り回数表示は、「天井まで残り１００回」と表示されている。時短残り回数表示は、「時短残り１０回」と表示されている。

【１７３３】

［効果例］

以下に、当選非報知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１１７（Ｊ）（Ｋ）に示すように、特定の期間において特図抽選で当選すると、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒによって当選を報知する演出をおこなうことなく、当たり遊技の結果を報知するリザルト画面が表示される、これにより、遊技者は、特図抽選の途中にいきなりリザルト画面が表示されることで驚き、興趣の向上を図ることができる。図１１８（Ｊ）（Ｋ）、図１１９（Ｄ）（Ｅ）も同様である。

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、図１１７（Ｂ）（Ｆ）に示すように、特定の期間において特図抽選で当選すると、当選を報知する演出が実行される場合もある。これにより、遊技者は、特定の期間で当選しても、当選を報知する場合と報知しない場合とがあるため、変動中やその後の演出に感心を持たせることができる。図１１８（Ｇ）、図１１９（Ｊ）も同様である。

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、図１１７（Ｌ）に示すように、大当たり遊技後の遊技状態を低確状態から高確状態に切り替える。通常、リザルト画面が表示された後は低確状態になる。しかし、リザルト画面が表示された後に高確になるため、遊技者を驚かせることができる。

【１７３４】

［変形例］

以下に、当選非報知演出出の変形例を示す。

［変形例１］

リザルト画面とは、特定の期間に実施された遊技（ゲーム）の結果を報知する画面であるものとした。しかし、リザルト画面は、特定の遊技モードの終了を報知する画面であっ

てもよい。
【１７３５】
［態様例］
本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。
◇[態様Ｅ１－１]
複数種類の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、当たり遊技の結果を報知するリザルト画面であり、
特定の期間において特図抽選で当選すると、前記当選を報知する演出をおこなうことなく前記リザルト画面が表示される、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｅ１－２]
態様Ｅ１－１に記載の遊技機であって、
前記特定の期間において特図抽選で当選すると、前記当選を報知する演出が実行される場合もある、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｅ１－３]
態様Ｅ１－１に記載の遊技機は、さらに、
当選確率が相対的に低い低確状態と、当選確率が相対的に高い高確状態とに切り替え可能な遊技状態切替手段を備え、
前記遊技状態切替手段は、前記特図抽選の当選後、遊技状態を低確状態から高確状態に切り替える、
ことを特徴とする遊技機。
【１７３６】
以下に図１２０～図１２２を用いて断続カウント演出Ａ～Ｃについて説明する。この断続カウント演出は、装飾図柄の変動中に実行される。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信したコマンドを解析し、断続カウント演出を実行する指示が含まれていると、ＲＯＭ１０３から対応する画像データを読み出して画像表示装置７の表示画面７ａや、サブ表示画面６４（右サブ表示画面６４Ｒ、左サブ表示画面６４Ｌ、および、上サブ表示画面６４Ｕ）に画像を表示させる。
【１７３７】
［断続カウント演出Ａ]
図１２０は、断続カウント演出Ａを説明するための図である。
断続カウント演出Ａでは、まず、図１２０（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、装飾図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動を開始し高速変動している。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、透明または半透明で表示されている。このとき、第２可動役物１５は、退避位置に静止している。なお、保留アイコンや当該変動アイコンは表示されていないが、表示するようにしてもよい（以下、同様）。
【１７３８】
次に、図１２０（Ｂ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、装飾図柄が所定のリーチ態様で停止表示される演出である。ここでは、左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒがともに「５」図柄で停止表示されている。中装飾図柄８Ｃは、高速変動を継続している。中装飾図柄８Ｃは、透明または半透明で表示されている。ここでも、第２可動役物１５は、退避位置に静止している。
【１７３９】
次に、図１２０（Ｃ）に示すように、リーチ発展演出が実行される。リーチ発展演出は、ノーマルリーチ演出からＳＰリーチ演出へ発展することを示唆する演出である。ここでは、表示画面７ａの中央部に「発展」というメッセージ画像ＭＧが表示されている。左右の装飾図柄８Ｌ、８Ｒとしての「５」図柄（リーチ図柄）は、縮小されて表示画面７ａの

コーナー部（左上部、右上部）に表示されている（以下のバトル演出中も同様）。ここでも、第２可動役物１５は、退避位置に静止している。

【１７４０】

次に、図１２０（Ｄ）～（Ｋ）に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを繰り広げる演出である。ここでは、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとがバトルを繰り広げる。味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢに勝利すると当たりとなる。

【１７４１】

図１２０（Ｄ）～（Ｈ）は、バトル演出における注入演出である。注入演出は、味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢとの戦いに向けてパワーを注入する演出である。注入演出では、味方キャラクタＣＲＡが表示画面７ａの中央部よりもやや右寄りに表示されている。

【１７４２】

図１２０（Ｄ）では、味方キャラクタＣＲＡの左方に「０パワー」という数字画像ＳＧが表示されている。そして、数字画像ＳＧの下方に「パワー注入だ！」というメッセージ画像ＭＧが表示されている。ここでは、第２可動役物１５は、退避位置に静止している。

【１７４３】

図１２０（Ｅ）では、第２可動役物１５が、退避位置から表示画面７ａの中央部へ向けて移動（進出）し、進出位置で静止している。第２可動役物１５が進出位置で静止すると、数字画像ＳＧの表す数字のカウントアップが行われる。具体的には「０」→「１７５０」のカウントアップが行われ、ここでは「１７５０パワー」という数字画像ＳＧが表示されている。なお、カウントアップは、「０」→「１」→「２」→・・・「１７４９」→「１７５０」というように１カウントずつ増加するものであってもよいし、「０」→「５」→「１０」→・・・→「１７４５」→「１７５０」というように所定カウント（ここでは５カウント）ずつ増加するものであってもよい（以下でも同様）。

【１７４４】

図１２０（Ｆ）では、第２可動役物１５の進出位置での静止が継続されており、数字画像ＳＧの表す数字のカウントアップが行われている。具体的には「１７５０」→「２１８０」のカウントアップが行われ、ここでは「２１８０パワー」という数字画像ＳＧが表示されている。

【１７４５】

図１２０（Ｇ）では、第２可動役物１５が、進出位置から表示画面７ａの上部へ向けて移動（退避）し、退避位置で静止している。第２可動役物１５が退避位置で静止すると、数字画像ＳＧの表す数字のカウントアップが停止される。ここでは「２１８０パワー」という数字画像ＳＧが表示されている。

【１７４６】

図１２０（Ｈ）では、第２可動役物１５が、退避位置から表示画面７ａの中央部へ向けて移動（進出）し、進出位置で静止している。第２可動役物１５が進出位置で静止すると、数字画像ＳＧの表す数字のカウントアップが行われる。具体的には「２１８０」→「４５３５」のカウントアップが行われ、ここでは「４５３５パワー」という数字画像ＳＧが表示されている。

【１７４７】

図１２０（Ｉ）では、バトル演出における注入完了演出が実行される。注入完了演出は、パワーの注入が完了したことを報知する演出である。ここでは、表示画面７ａの左側に味方キャラクタＣＲＡが表示されている。味方キャラクタＣＲＡの右方に「４５３２パワー」という数字画像ＳＧＫが表示されている。数字画像ＳＧＫは、注入演出における数字画像ＳＧとは異なる態様となっている。

【１７４８】

図１２０（Ｊ）は、バトル演出における激突演出である。激突演出は、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとが決着をつけるためにぶつかり合う演出である。

図１２０（Ｋ）は、バトル演出における勝敗報知演出である。勝敗報知演出は、味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢに勝利したか敗北したかを報知する演出である。ここでは、味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢに勝利したことが報知されている。味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢを弾き飛ばしており、表示画面７ａの左側には「勝利」というメッセージ画像ＭＳが表示されている。

【１７４９】

次に、図１２０（Ｌ）に示すように、当落報知演出が実行される。当落報知演出は、装飾図柄を表示することによって、特別図柄の抽選結果が当選か落選かを報知する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがすべて「５」図柄（「５５５」のゾロ目）となっており、抽選結果が当選であることを報知している。

なお、ハズレ変動の場合、図１２０（Ｋ）の勝敗報知演出において味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢに敗北したことが報知される。また、図１２０（Ｌ）の当落報知演出において左右の装飾図柄８Ｌ、８Ｒが「５」図柄となり中装飾図柄８Ｃが「６」図柄（「５６５」のリーチハズレ）となる。

【１７５０】

［断続カウント演出Ｂ］

図１２１は、断続カウント演出Ｂを説明するための図である。

断続カウント演出Ｂでは、まず、図１２１（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、装飾図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動を開始し高速変動している。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、透明または半透明で表示されている。このとき、第２可動役物１５は、退避位置に静止している。なお、保留アイコンや当該変動アイコンは表示されていないが、表示するようにしてもよい（以下、同様）。

【１７５１】

次に、図１２１（Ｂ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、装飾図柄が所定のリーチ態様で停止表示される演出である。ここでは、左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒがともに「５」図柄で停止表示されている。中装飾図柄８Ｃは、高速変動を継続している。中装飾図柄８Ｃは、透明または半透明で表示されている。ここでも、第２可動役物１５は、退避位置に静止している。

【１７５２】

次に、図１２１（Ｃ）に示すように、リーチ発展演出が実行される。リーチ発展演出は、ノーマルリーチ演出からＳＰリーチ演出へ発展することを示唆する演出である。ここでは、表示画面７ａの中央部に「発展」というメッセージ画像ＭＧが表示されている。左右の装飾図柄８Ｌ、８Ｒとしての「５」図柄（リーチ図柄）は、縮小されて表示画面７ａのコーナー部（左上部、右上部）に表示されている（以下のバトル演出中も同様）。ここでも、第２可動役物１５は、退避位置に静止している。

【１７５３】

次に、図１２１（Ｄ）～（Ｋ）に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを繰り広げる演出である。ここでは、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとがバトルを繰り広げる。味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢに勝利すると当たりとなる。

【１７５４】

図１２１（Ｄ）～（Ｈ）は、バトル演出における注入演出である。注入演出は、味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢとの戦いに向けてパワーを注入する演出である。注入演出では、味方キャラクタＣＲＡが表示画面７ａの中央部よりもやや右寄りに表示されている。

【１７５５】

図１２１（Ｄ）では、味方キャラクタＣＲＡの左方に「０パワー」という数字画像ＳＧが表示されている。そして、数字画像ＳＧの下方に「パワー注入だ！」というメッセージ画像ＭＧが表示されている。ここでは、第２可動役物１５は、退避位置に静止している。

【１７５６】
図１２１（Ｅ）では、第２可動役物１５が、退避位置から表示画面７ａの中央部へ向けて移動（進出）し、進出位置で静止している。第２可動役物１５が進出位置で静止している場合に数字画像ＳＧの表す数字のカウントアップが行われるのであるが、第２可動役物１５が進出位置に静止している状態でも、カウントアップが行われる期間とカウントアップが行われない期間とがある。ここでは、数字画像ＳＧの表す数字のカウントアップが行われていない。したがって、味方キャラクタＣＲＡの左方に「０パワー」という数字画像ＳＧが表示されている。
【１７５７】
図１２１（Ｆ）では、第２可動役物１５の進出位置での静止が継続されており、数字画像ＳＧの表す数字のカウントアップが行われている。具体的には「０」→「１５５０」のカウントアップが行われ、ここでは「１５５０パワー」という数字画像ＳＧが表示されている。なお、カウントアップは、「０」→「１」→「２」→・・・「１５４９」→「１５５０」というように１カウントずつ増加するものであってもよいし、「０」→「５」→「１０」→・・・→「１５４５」→「１５５０」というように所定カウント（ここでは５カウント）ずつ増加するものであってもよい（以下でも同様）。
【１７５８】
図１２１（Ｇ）では、第２可動役物１５が、進出位置から表示画面７ａの上部へ向けて移動（退避）し、退避位置で静止している。第２可動役物１５が退避位置で静止すると、数字画像ＳＧの表す数字のカウントアップが停止される。ここでは「１５５０パワー」という数字画像ＳＧが表示されている。
【１７５９】
図１２１（Ｈ）では、第２可動役物１５が、退避位置から表示画面７ａの中央部へ向けて移動（進出）し、進出位置で静止している。第２可動役物１５が進出位置で静止しているものの、数字画像ＳＧの表す数字のカウントアップが行われていない。したがって、ここでは「１５５０パワー」という数字画像ＳＧが表示されている。
【１７６０】
図１２１（Ｉ）では、バトル演出における注入完了演出が実行される。注入完了演出は、パワーの注入が完了したことを報知する演出である。ここでは、表示画面７ａの左側に味方キャラクタＣＲＡが表示されている。味方キャラクタＣＲＡの右方に「１５５０パワー」という数字画像ＳＧＫが表示されている。数字画像ＳＧＫは、注入演出における数字画像ＳＧとは異なる態様となっている。
【１７６１】
図１２１（Ｊ）は、バトル演出における激突演出である。激突演出は、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとが決着をつけるためにぶつかり合う演出である。
図１２１（Ｋ）は、バトル演出における勝敗報知演出である。勝敗報知演出は、味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢに勝利したか敗北したかを報知する演出である。ここでは、味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢに勝利したことが報知されている。味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢを弾き飛ばしており、表示画面７ａの左側には「勝利」というメッセージ画像ＭＳが表示されている。
【１７６２】
次に、図１２１（Ｌ）に示すように、当落報知演出が実行される。当落報知演出は、装飾図柄を表示することによって、特別図柄の抽選結果が当選か落選かを報知する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがすべて「５」図柄（「５５５」のゾロ目）となっており、抽選結果が当選であることを報知している。
なお、ハズレ変動の場合、図１２１（Ｋ）の勝敗報知演出において味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢに敗北したことが報知される。また、図１２１（Ｌ）の当落報知演出において左右の装飾図柄８Ｌ、８Ｒが「５」図柄となり中装飾図柄８Ｃが「６」図柄（「５６５」のリーチハズレ）となる。
【１７６３】

［断続カウント演出Ｃ］
図１２２は、断続カウント演出Ｃを説明するための図である。
断続カウント演出Ｃでは、まず、図１２２（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、装飾図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動を開始し高速変動している。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、透明または半透明で表示されている。このとき、第２可動役物１５は、退避位置に静止している。なお、保留アイコンや当該変動アイコンは表示されていないが、表示するようにしてもよい（以下、同様）。
【１７６４】
次に、図１２２（Ｂ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、装飾図柄が所定のリーチ態様で停止表示される演出である。ここでは、左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒがともに「５」図柄で停止表示されている。中装飾図柄８Ｃは、高速変動を継続している。中装飾図柄８Ｃは、透明または半透明で表示されている。ここでも、第２可動役物１５は、退避位置に静止している。
【１７６５】
次に、図１２２（Ｃ）に示すように、リーチ発展演出が実行される。リーチ発展演出は、ノーマルリーチ演出からＳＰリーチ演出へ発展することを示唆する演出である。ここでは、表示画面７ａの中央部に「発展」というメッセージ画像ＭＧが表示されている。左右の装飾図柄８Ｌ、８Ｒとしての「５」図柄（リーチ図柄）は、縮小されて表示画面７ａのコーナー部（左上部、右上部）に表示されている（以下のバトル演出中も同様）。ここでも、第２可動役物１５は、退避位置に静止している。
【１７６６】
次に、図１２２（Ｄ）～（Ｋ）に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを繰り広げる演出である。ここでは、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとがバトルを繰り広げる。味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢに勝利すると当たりとなる。
【１７６７】
図１２２（Ｄ）～（Ｈ）は、バトル演出における注入演出である。注入演出は、味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢとの戦いに向けて力を貯める演出である。注入演出では、味方キャラクタＣＲＡが、表示画面７ａの中央部よりもやや右寄りに表示されている。
【１７６８】
図１２２（Ｄ）では、味方キャラクタＣＲＡの左方に「０秒」という数字画像ＳＧが表示されている。そして、数字画像ＳＧの下方に「力を貯めろ！」というメッセージ画像ＭＧが表示されている。ここでは、第２可動役物１５は、退避位置に静止している。
【１７６９】
図１２２（Ｅ）では、第２可動役物１５が、退避位置から表示画面７ａの中央部へ向けて移動（進出）し、進出位置で静止している。第２可動役物１５が進出位置で静止すると、数字画像ＳＧの表す数字のカウントアップが行われる。具体的には「０」→「３」のカウントアップが行われ、ここでは「３秒」という数字画像ＳＧが表示されている。この場合、第２可動役物１５が進出位置に静止している時間を計数している。なお、カウントアップは、「０」→「１」→「２」→「３」というように１カウントずつ増加するものであってもよいし、「０」→「０．１」→「０．２」→「０．３」→・・・→「２．９」→「３」というように所定カウント（ここでは０．１カウント）ずつ増加するものであってもよい（以下でも同様）。
【１７７０】
図１２２（Ｆ）では、第２可動役物１５の進出位置での静止が継続されており、数字画像ＳＧの表す数字のカウントアップが行われている。具体的には「３」→「５」のカウントアップが行われ、ここでは「５秒」という数字画像ＳＧが表示されている。
【１７７１】

図１２２（Ｇ）では、第２可動役物１５が、進出位置から表示画面７ａの上部へ向けて移動（退避）し、退避位置で静止している。第２可動役物１５が退避位置で静止すると、数字画像ＳＧの表す数字のカウントアップが停止される。ここでは「５秒」という数字画像ＳＧが表示されている。

【１７７２】

図１２２（Ｈ）では、第２可動役物１５が、退避位置から表示画面７ａの中央部へ向けて移動（進出）し、進出位置で静止している。第２可動役物１５が進出位置で静止すると、数字画像ＳＧの表す数字のカウントアップが行われる。具体的には「５」→「１０」のカウントアップが行われ、ここでは「１０秒」という数字画像ＳＧが表示されている。第２可動役物１５が進出位置で静止する時間が長いほど、当たりへの期待度が高くなることとしてもよい。第２可動役物１５が進出位置に静止する時間を、当たりへの期待度等の所定条件に合わせて、所定範囲で設定することが考えられる。例えば、最小で０秒、最大で１０秒として設定するという具合である。

【１７７３】

図１２２（Ｉ）では、バトル演出における注入完了演出が実行される。注入完了演出は、力の貯留が完了したことを報知する演出である。ここでは、表示画面７ａの左側に味方キャラクタＣＲＡが表示されている。味方キャラクタＣＲＡの右方に「１０秒分の力だ」という数字画像ＳＧＫが表示されている。数字画像ＳＧＫは、注入演出における数字画像ＳＧとは異なる態様となっている。

【１７７４】

図１２２（Ｊ）は、バトル演出における激突演出である。激突演出は、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとが決着をつけるためにぶつかり合う演出である。

図１２２（Ｋ）は、バトル演出における勝敗報知演出である。勝敗報知演出は、味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢに勝利したか敗北したかを報知する演出である。ここでは、味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢに勝利したことが報知されている。味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢを弾き飛ばしており、表示画面７ａの左側には「勝利」というメッセージ画像ＭＳが表示されている。

【１７７５】

次に、図１２２（Ｌ）に示すように、当落報知演出が実行される。当落報知演出は、装飾図柄を表示することによって、特別図柄の抽選結果が当選か落選かを報知する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがすべて「５」図柄（「５５５」のゾロ目）となっており、抽選結果が当選であることを報知している。

なお、ハズレ変動の場合、図１２２（Ｋ）の勝敗報知演出において味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢに敗北したことが報知される。また、図１２２（Ｌ）の当落報知演出において左右の装飾図柄８Ｌ、８Ｒが「５」図柄となり中装飾図柄８Ｃが「６」図柄（「５６５」のリーチハズレ）となる。

【１７７６】

［効果例］

以下に、断続カウント演出の効果例を示す。

［効果１］

上記実施形態の遊技機１では、第２可動役物１５の駆動制御に合わせて、表示した数字画像ＳＧの表す数字のカウントアップを行って数字画像ＳＧを更新する（図１２０（Ｄ）～（Ｈ）、図１２１（Ｄ）～（Ｈ）、図１２２（Ｄ）～（Ｈ））。この構成によれば、従来にない数字画像の更新が実現し、視覚的に遊技者を楽しませることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【１７７７】

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、第２可動役物１５を進出位置に静止した状態と退避位置に静止した状態とに駆動制御可能であり、進出位置に静止した状態において数字画像ＳＧの表す数字のカウントアップを行って数字画像ＳＧを更新する（図１２０（Ｅ）（Ｆ）（

Ｈ）、図１２１（Ｆ）、図１２２（Ｅ）（Ｆ）（Ｈ））。この構成によれば、従来にない数字画像の更新が実現し、視覚的に遊技者を楽しませることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【１７７８】

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、第２可動役物１５が進出位置に静止した状態に、数字画像ＳＧが更新される期間（図１２１（Ｆ））、数字画像ＳＧが更新されない期間（図１２１（Ｅ）（Ｈ））が含まれる。この構成によれば、従来にない数字画像の更新が実現し、視覚的に遊技者を楽しませることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【１７７９】

［変形例］

以下に、断続カウント演出の変形例を示す。

［変形例１］

上記実施形態では、数字画像ＳＧをカウントアップする構成であったが、数字画像ＳＧをカウントダウンする構成としてもよい。

【１７８０】

［変形例２］

上記実施形態は、第２可動役物１５が退避位置にあるときには、数字画像ＳＧの表す数字をカウントアップしない構成であった。これに対し、第２可動役物１５が退避位置にあるときには、数字画像ＳＧの表す数字をカウントダウンするようにしてもよい。

【１７８１】

［変形例３］

上記実施形態の断続カウント演出Ｃにおいて、第２可動役物１５が進出位置に静止する時間を所定範囲で設定してもよいことは述べた。断続カウント演出Ｃでは、第２可動役物１５が進出位置に静止している時間をカウントしていた。これに対し、第２可動役物１５が進出位置に静止する時間を所定範囲で設定した場合であっても、第２可動役物１５が進出位置に静止している時間をカウントせず、断続カウント演出Ａ、Ｂのように、注入されるパワーのカウントを行うようにしてもよい。

【１７８２】

［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］

可動役物と、

前記可動役物を駆動制御する演出実行手段と、を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、表示した数字画像の表す数字のカウントアップおよびカウントダウンのうちの少なくとも一方を行って前記数字画像を更新する数字画像更新演出を、前記可動役物の駆動制御に合わせて実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【１７８３】

上記実施形態の第２可動役物１５が「可動役物」に相当し、演出制御用マイコン９１が「演出実行手段」に相当する。図１２０（Ｅ）（Ｆ）（Ｈ）、図１２１（Ｆ）、図１２２（Ｅ）（Ｆ）（Ｈ）の数字画像ＳＧの表す数字をカウントアップする演出が「数字画像更新演出」に相当する。

「カウントアップおよびカウントダウンのうちの少なくとも一方」とあるのは、カウントアップとカウントダウンとの両方を行う構成を備える遊技機はもちろん、カウントアップだけを行う構成を備える遊技機や、カウントダウンだけを行う構成を備える遊技機を含む趣旨である。

【１７８４】

◇［態様Ｅ２－２］

態様Ｅ２－１に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記可動役物を少なくとも第１状態と第２状態とに駆動制御可能であり、前記第１状態において前記数字画像更新演出を実行し、前記第２状態において前記数字画像更新演出の実行を停止する、
ことを特徴とする遊技機。
【１７８５】
上記実施形態において第２可動役物１５が進出位置で静止している状態が「第１状態」に相当し、第２可動役物１５が退出位置で静止している状態が「第２状態」に相当する。
【１７８６】
◇［態様Ｅ２－３］
態様Ｅ２－２に記載の遊技機であって、
前記第１状態には、前記数字画像更新演出が実行される実行期間と前記数字画像更新演出が実行されない不実行期間とが含まれる、
ことを特徴とする遊技機。
【１７８７】
上記実施形態における図１２１（Ｆ）で示した演出の期間が「数字画像更新演出が実行される実行期間」に相当し、図１２１（Ｅ）（Ｈ）で示した演出の期間が「数字画像更新演出が実行されない不実行期間」に相当する。第１状態となっている期間のすべてが「実行期間」であってもよいし、第１状態となっている期間のすべてが「不実行期間」であってもよい（図１２１（Ｈ））。また、第１状態となった直後に「不実行期間」が設定されるようにしてもよい（図１２１（Ｅ））。この構成によれば、遊技者に違和感を抱かせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。
【１７８８】
以下に図１２３～図１２５を用いて特定画像連動演出Ａ～Ｃについて説明する。この特定画像連動演出は、装飾図柄の変動中に実行される。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信したコマンドを解析し、特定画像連動演出を実行する指示が含まれていると、ＲＯＭ１０３から対応する画像データを読み出して画像表示装置７の表示画面７ａや、サブ表示画面６４（右サブ表示画面６４Ｒ、左サブ表示画面６４Ｌ、および、上サブ表示画面６４Ｕ）に画像を表示させる。
【１７８９】
［特定画像連動演出Ａ］
図１２３は、特定画像連動演出Ａを説明するための図である。
特定画像連動演出Ａでは、まず、図１２３（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、装飾図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動を開始し高速変動している。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、透明または半透明で表示されている。このとき、第２可動役物１５は、退避位置に静止している。なお、保留アイコンや当該変動アイコンは表示されていないが、表示するようにしてもよい（以下、同様）。
【１７９０】
次に、図１２３（Ｂ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、装飾図柄が所定のリーチ態様で停止表示される演出である。ここでは、左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒがともに「５」図柄で停止表示されている。中装飾図柄８Ｃは、高速変動を継続している。中装飾図柄８Ｃは、透明または半透明で表示されている。ここでも、第２可動役物１５は、退避位置に静止している。
【１７９１】
次に、図１２３（Ｃ）に示すように、リーチ発展演出が実行される。リーチ発展演出は、ノーマルリーチ演出からＳＰリーチ演出へ発展することを示唆する演出である。ここでは、表示画面７ａの中央部に「発展」というメッセージ画像ＭＧが表示されている。左右の装飾図柄８Ｌ、８Ｒとしての「５」図柄（リーチ図柄）は、縮小されて表示画面７ａのコーナー部（左上部、右上部）に表示されている（以下のバトル演出中も同様）。ここでも、第２可動役物１５は、退避位置に静止している。

【１７９２】
次に、図１２３（Ｄ）～（Ｋ）に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを繰り広げる演出である。ここでは、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとがバトルを繰り広げる。味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢに勝利すると当たりとなる。
【１７９３】
図１２３（Ｄ）～（Ｈ）は、バトル演出における初期演出である。初期演出は、特定画像を変更して表示することでバトル演出を盛り上げる演出である。
【１７９４】
図１２３（Ｄ）では、味方キャラクタＣＲＡが表示画面７ａの中央よりもやや右寄りに表示されている。味方キャラクタＣＲＡの左方に「どっちが優勢？」というメッセージ画像ＭＧが表示されている。ここでは、第２可動役物１５は、退避位置に静止している。
【１７９５】
図１２３（Ｅ）では、第２可動役物１５が、退避位置から表示画面７ａの中央部へ向けて移動（進出）し、進出位置で静止している。第２可動役物１５が進出位置で静止している期間において、画像の変更が行われる。ここでは、味方キャラクタＣＲＡから敵キャラクタＣＲＢへ変更されている。敵キャラクタＣＲＢの左方には「ＢＡＤ」というメッセージ画像ＳＧが表示されている。
【１７９６】
図１２３（Ｆ）では、第２可動役物１５の進出位置での静止が継続されており、画像の変更が行われる。ここでは、敵キャラクタＣＲＢから味方キャラクタＣＲＡへ変更されている。味方キャラクタＣＲＡの左方には「ＧＯＯＤ」というメッセージ画像ＳＧが表示されている。
【１７９７】
図１２３（Ｇ）では、第２可動役物１５の進出位置での静止が継続されており、画像の変更が行われる。ここでは、味方キャラクタＣＲＡから敵キャラクタＣＲＢへ変更されている。敵キャラクタＣＲＢの左方には「ＢＡＤ」というメッセージ画像ＳＧが表示されている。
【１７９８】
図１２３（Ｈ）では、第２可動役物１５の進出位置での静止が継続されており、画像の変更が行われる。ここでは、敵キャラクタＣＲＢから味方キャラクタＣＲＡへ変更されている。味方キャラクタＣＲＡの左方には「ＧＯＯＤ」というメッセージ画像ＳＧが表示されている。
【１７９９】
図１２３（Ｅ）～（Ｈ）に示したように、第２可動役物１５が進出位置で静止している状態に駆動制御されている期間において、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとのキャラクタの画像変更が繰り返され、キャラクタの画像変更と並行してメッセージ画像ＳＧの画像変更が繰り返される。そして、最終的に味方キャラクタＣＲＡで停止した場合、敵キャラクタＣＲＢで停止した場合に比べ、当たりへの期待度が相対的に高くなる。ここでは最終的に味方キャラクタＣＲＡで停止したものとして説明を続ける。
【１８００】
図１２３（Ｉ）では、バトル演出におけるカットイン演出が実行される。カットイン演出は、当たりへの期待度を示唆するカットイン画像を表示する演出である。ここでは、表示画面７ａの左側に味方キャラクタＣＲＡが表示されている。味方キャラクタＣＲＡの右方に「激アツ」というメッセージ画像ＭＧが表示されている。なお、第２可動役物１５は、退避位置に静止している。
【１８０１】
図１２３（Ｊ）は、バトル演出における激突演出である。激突演出は、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとが決着をつけるためにぶつかり合う演出である。ここでも、第２可動役物１５は、退避位置に静止している。

図１２３（Ｋ）は、バトル演出における勝敗報知演出である。勝敗報知演出は、味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢに勝利したか敗北したかを報知する演出である。ここでは、味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢに勝利したことが報知されている。味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢを弾き飛ばしており、表示画面７ａの左側には「勝利」というメッセージ画像ＭＳが表示されている。ここでも、第２可動役物１５は、退避位置に静止している。

【１８０２】

次に、図１２３（Ｌ）に示すように、当落報知演出が実行される。当落報知演出は、装飾図柄を表示することによって、特別図柄の抽選結果が当選か落選かを報知する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがすべて「５」図柄（「５５５」のゾロ目）となっており、抽選結果が当選であることを報知している。ここでも、第２可動役物１５は、退避位置に静止している。

なお、ハズレ変動の場合、図１２３（Ｋ）の勝敗報知演出において味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢに敗北したことが報知される。また、図１２３（Ｌ）の当落報知演出において左右の装飾図柄８Ｌ、８Ｒが「５」図柄となり中装飾図柄８Ｃが「６」図柄（「５６５」のリーチハズレ）となる。

【１８０３】

［特定画像連動演出Ｂ］

図１２４は、特定画像連動演出Ｂを説明するための図である。

特定画像連動演出Ｂでは、まず、図１２４（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、装飾図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動を開始し高速変動している。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、透明または半透明で表示されている。このとき、第２可動役物１５は、退避位置に静止している。なお、保留アイコンや当該変動アイコンは表示されていないが、表示するようにしてもよい（以下、同様）。

【１８０４】

次に、図１２４（Ｂ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、装飾図柄が所定のリーチ態様で停止表示される演出である。ここでは、左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒがともに「５」図柄で停止表示されている。中装飾図柄８Ｃは、高速変動を継続している。中装飾図柄８Ｃは、透明または半透明で表示されている。ここでも、第２可動役物１５は、退避位置に静止している。

【１８０５】

次に、図１２４（Ｃ）に示すように、リーチ発展演出が実行される。リーチ発展演出は、ノーマルリーチ演出からＳＰリーチ演出へ発展することを示唆する演出である。ここでは、表示画面７ａの中央部に「発展」というメッセージ画像ＭＧが表示されている。左右の装飾図柄８Ｌ、８Ｒとしての「５」図柄（リーチ図柄）は、縮小されて表示画面７ａのコーナー部（左上部、右上部）に表示されている（以下のバトル演出中も同様）。ここでも、第２可動役物１５は、退避位置に静止している。

【１８０６】

次に、図１２４（Ｄ）～（Ｋ）に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを繰り広げる演出である。ここでは、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとがバトルを繰り広げる。味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢに勝利すると当たりとなる。

【１８０７】

図１２４（Ｄ）～（Ｈ）は、バトル演出における初期演出である。初期演出は、特定画像を変更して表示することでバトル演出を盛り上げる演出である。

【１８０８】

図１２４（Ｄ）では、３体の味方キャラクタＣＲＡが、表示画面７ａの横方向に並べて表示されている。ここでは、第２可動役物１５は、退避位置に静止している。

【１８０９】

図１２４（Ｅ）では、第２可動役物１５が、退避位置から表示画面７ａの中央部へ向けて移動（進出）し、進出位置で静止している。第２可動役物１５が進出位置で静止している期間において、画像の変更が行われる。ここではまだ、３体の味方キャラクタＣＲ１が表示されている。このように、第２可動役物１５が進出位置に移動した直後は、画像の変更が行われない。

【１８１０】

図１２４（Ｆ）では、第２可動役物１５の進出位置での静止が継続されている。ここでは、３体の味方キャラクタのうちの向かって一番右の味方キャラクタが態様の異なる味方キャラクタＣＲ２に変更されている。

図１２４（Ｇ）でも、第２可動役物１５の進出位置での静止が継続されている。ここでは、３体の味方キャラクタのうちの真ん中の味方キャラクタが態様の異なる味方キャラクタＣＲ２に変更されている。

図１２５（Ｈ）でも、第２可動役物１５の進出位置での静止が継続されている。ここでは、３体の味方キャラクタのうちの向かって一番左の味方キャラクタが態様の異なる味方キャラクタＣＲ２に変更されている。

【１８１１】

つまり、第２可動役物１５が進出位置に静止している期間において、３体の味方キャラクタＣＲ１の全部が味方キャラクタＣＲ２へ右側から順番に変更されている。ここでは、３体の味方キャラクタＣＲ１の全部が態様の異なる味方キャラクタＣＲ２に変更されているが、３体の味方キャラクタＣＲ１が態様の異なる味方キャラクタＣＲ２に変更される数で、当たりへの期待度を示唆するようにすることが考えられる。本実施形態では、当たりへの期待度が１番目に高い（最も高くなっている）ことを示唆しているものとする。

【１８１２】

このように３体の味方キャラクタＣＲ１が態様の異なる味方キャラクタＣＲ２に変更される数で当たりへの期待度を示唆する場合、第２可動役物１５が進出位置に静止している時間を一律にしてもよいし、味方キャラクタＣＲ２に変更される数が多いほど第２可動役物１５が進出位置に静止している時間を長くしてもよい。

【１８１３】

図１２４（Ｉ）では、バトル演出におけるカットイン演出が実行される。カットイン演出は、当たりへの期待度を示唆するカットイン画像を表示する演出である。ここでは、表示画面７ａの左側に味方キャラクタＣＲＡが表示されている。味方キャラクタＣＲＡの右方に「激アツ」というメッセージ画像ＭＧが表示されている。なお、第２可動役物１５は、退避位置に静止している。

【１８１４】

図１２４（Ｊ）は、バトル演出における激突演出である。激突演出は、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとが決着をつけるためにぶつかり合う演出である。ここでも、第２可動役物１５は、退避位置に静止している。

図１２４（Ｋ）は、バトル演出における勝敗報知演出である。勝敗報知演出は、味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢに勝利したか敗北したかを報知する演出である。ここでは、味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢに勝利したことが報知されている。味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢを弾き飛ばしており、表示画面７ａの左側には「勝利」というメッセージ画像ＭＳが表示されている。ここでも、第２可動役物１５は、退避位置に静止している。

【１８１５】

次に、図１２４（Ｌ）に示すように、当落報知演出が実行される。当落報知演出は、装飾図柄を表示することによって、特別図柄の抽選結果が当選か落選かを報知する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがすべて「５」図柄（「５５５」のゾロ目）となっており、抽選結果が当選であることを報知している。ここでも、第２可動役物１５は、退避位置に静止している。

なお、ハズレ変動の場合、図１２４（Ｋ）の勝敗報知演出において味方キャラクタＣＲ

Ａが敵キャラクタＣＲＢに敗北したことが報知される。また、図１２４（Ｌ）の当落報知演出において左右の装飾図柄８Ｌ、８Ｒが「５」図柄となり中装飾図柄８Ｃが「６」図柄（「５６５」のリーチハズレ）となる。

【１８１６】

［特定画像連動演出Ｃ］

図１２５は、特定画像連動演出Ｃを説明するための図である。

特定画像連動演出Ｃでは、まず、図１２５（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、装飾図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動を開始し高速変動している。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、透明または半透明で表示されている。このとき、第２可動役物１５は、退避位置に静止している。なお、保留アイコンや当該変動アイコンは表示されていないが、表示するようにしてもよい（以下、同様）。

【１８１７】

次に、図１２５（Ｂ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、装飾図柄が所定のリーチ態様で停止表示される演出である。ここでは、左装飾図柄８Ｌおよび右装飾図柄８Ｒがともに「５」図柄で停止表示されている。中装飾図柄８Ｃは、高速変動を継続している。中装飾図柄８Ｃは、透明または半透明で表示されている。ここでも、第２可動役物１５は、退避位置に静止している。

【１８１８】

次に、図１２５（Ｃ）に示すように、リーチ発展演出が実行される。リーチ発展演出は、ノーマルリーチ演出からＳＰリーチ演出へ発展することを示唆する演出である。ここでは、表示画面７ａの中央部に「発展」というメッセージ画像ＭＧが表示されている。左右の装飾図柄８Ｌ、８Ｒとしての「５」図柄（リーチ図柄）は、縮小されて表示画面７ａのコーナー部（左上部、右上部）に表示されている（以下のバトル演出中も同様）。ここでも、第２可動役物１５は、退避位置に静止している。

【１８１９】

次に、図１２５（Ｄ）～（Ｋ）に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを繰り広げる演出である。ここでは、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとがバトルを繰り広げる。味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢに勝利すると当たりとなる。

【１８２０】

図１２５（Ｄ）～（Ｈ）は、バトル演出における初期演出である。初期演出は、特定画像を変更して表示することでバトル演出を盛り上げる演出である。

【１８２１】

図１２５（Ｄ）では、３体の味方キャラクタＣＲＡが、表示画面７ａの横方向に並べて表示されている。ここでは、第２可動役物１５は、退避位置に静止している。

【１８２２】

図１２５（Ｅ）では、第２可動役物１５が、退避位置から表示画面７ａの中央部へ向けて移動（進出）し、進出位置で静止している。第２可動役物１５の退避位置から進出位置への切り替えタイミングで、画像の変更が行われる。ここでは、３体の味方キャラクタのうちの向かって一番右の味方キャラクタが態様の異なる味方キャラクタＣＲ２に変更されている。

【１８２３】

図１２５（Ｆ）では、第２可動役物１５が、進出位置から表示画面７ａの上部へ向けて移動（退避）し、退避位置で静止している。このときは、画像の変更が行われない。したがって、３体の味方キャラクタのうちの向かって一番右の味方キャラクタが態様の異なる味方キャラクタＣＲ２に変更された状態となっている。

【１８２４】

図１２５（Ｇ）では、第２可動役物１５が、退避位置から表示画面７ａの中央部へ向けて移動（進出）し、進出位置で静止している。第２可動役物１５の退避位置から進出位置

への切り替えタイミングで、画像の変更が行われる。ここでは、３体の味方キャラクタのうちの真ん中の味方キャラクタが態様の異なる味方キャラクタＣＲ２に変更されている。

【１８２５】

図１２５（Ｈ）では、第２可動役物１５が、進出位置から表示画面７ａの上部へ向けて移動（退避）し、退避位置で静止している。このときは、画像の変更が行われない。したがって、３体の味方キャラクタのうちの向かって一番右と真ん中の味方キャラクタが態様の異なる味方キャラクタＣＲ２に変更された状態となっている。

【１８２６】

つまり、第２可動役物１５が退避位置に静止した状態から進出位置に静止した状態への切り替えタイミングにおいて、味方キャラクタＣＲ１から味方キャラクタＣＲ２へ、右側から順番に２体分が変更されている。ここでは、３体の味方キャラクタＣＲ１の２体が態様の異なる味方キャラクタＣＲ２に変更されているが、３体の味方キャラクタＣＲ１が態様の異なる味方キャラクタＣＲ２に変更される数で、当たりへの期待度を示唆するようにすることが考えられる。本実施形態では、当たりへの期待度が２番目に高いことを示唆しているものとする。

【１８２７】

このように３体の味方キャラクタＣＲ１が態様の異なる味方キャラクタＣＲ２に変更される数で当たりへの期待度を示唆する場合、第２可動役物１５が退避位置に静止した状態から進出位置に静止した状態に切り替わる回数を、当たりへの期待度に応じて変えるようにすればよい。

【１８２８】

図１２５（Ｉ）では、バトル演出におけるカットイン演出が実行される。カットイン演出は、当たりへの期待度を示唆するカットイン画像を表示する演出である。ここでは、表示画面７ａの左側に味方キャラクタＣＲＡが表示されている。味方キャラクタＣＲＡの右方に「好機」というメッセージ画像ＭＧが表示されている。なお、第２可動役物１５は、退避位置に静止している。

【１８２９】

図１２５（Ｊ）は、バトル演出における激突演出である。激突演出は、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとが決着をつけるためにぶつかり合う演出である。ここでも、第２可動役物１５は、退避位置に静止している。

図１２５（Ｋ）は、バトル演出における勝敗報知演出である。勝敗報知演出は、味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢに勝利したか敗北したかを報知する演出である。ここでは、味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢに勝利したことが報知されている。味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢを弾き飛ばしており、表示画面７ａの左側には「勝利」というメッセージ画像ＭＳが表示されている。ここでも、第２可動役物１５は、退避位置に静止している。

【１８３０】

次に、図１２５（Ｌ）に示すように、当落報知演出が実行される。当落報知演出は、装飾図柄を表示することによって、特別図柄の抽選結果が当選か落選かを報知する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがすべて「５」図柄（「５５５」のゾロ目）となっており、抽選結果が当選であることを報知している。ここでも、第２可動役物１５は、退避位置に静止している。

なお、ハズレ変動の場合、図１２５（Ｋ）の勝敗報知演出において味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢに敗北したことが報知される。また、図１２５（Ｌ）の当落報知演出において左右の装飾図柄８Ｌ、８Ｒが「５」図柄となり中装飾図柄８Ｃが「６」図柄（「５６５」のリーチハズレ）となる。

【１８３１】

［効果例］

以下に、特定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、第２可動役物１５の駆動制御に合わせて、味方キャラクタＣＲＡを敵キャラクタ画像ＣＲＢに変更するとともに「ＧＯＯＤ」というメッセージ画像ＳＧを「ＢＡＤ」というメッセージ画像ＳＧに変更する（図１２３（Ｅ）～（Ｈ））。また、第２可動役物１５の駆動制御に合わせて、味方キャラクタＣＲ１を態様の異なる味方キャラクタＣＲ２に変更する（図１２４（Ｅ）～（Ｈ）、図１２５（Ｅ）～（Ｈ））。この構成によれば、従来にない画像の変更が実現し、視覚的に遊技者を楽しませることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【１８３２】

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、第２可動役物１５を進出位置に静止した状態と退避位置に静止した状態とに駆動制御可能であり、進出位置に静止した状態に駆動制御されている期間において、画像を変更する（図１２３（Ｅ）～（Ｈ）、図１２４（Ｅ）～（Ｈ））。この構成によれば、従来にない画像の変更が実現し、視覚的に遊技者を楽しませることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【１８３３】

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、第２可動役物１５を進出位置に静止した状態と退避位置に静止した状態とに駆動制御可能であり、退避位置に静止した状態から進出位置に静止した状態になると画像を変更する（図１２５（Ｅ）（Ｇ））。この構成によれば、従来にない画像の変更が実現し、視覚的に遊技者を楽しませることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【１８３４】

［変形例］

以下に、特定画像連動演出の変形例を示す。

［変形例１］

上記実施形態では、第２可動役物１５を用いており、表示画面７ａの一部を覆うような動きをしていた。これに対し、退避位置にあっても進出位置にあっても表示画面７ａの一部を覆わないような可動役物を用いて同様の演出を行ってもよい。

【１８３５】

［変形例２］

上記実施形態では、第２可動役物１５が退避位置と進出位置とに駆動制御される構成であった。これに対し、可動役物が３つ以上の位置に駆動制御される構成としてもよい。

【１８３６】

［変形例３］

上記実施形態では、３体の味方キャラクタＣＲ１が態様の異なる味方キャラクタＣＲ２に変更される構成であった。これに対し、２体、または、４体以上の味方キャラクタＣＲ１（第１特定画像）が態様の異なる味方キャラクタＣＲ２（第２特定画像）に変更される構成としてもよい。

【１８３７】

［変形例４］

上記実施形態では、第２可動役物１５が進出位置に静止した状態に駆動制御されている期間において、画像を変更していた（図１２３（Ｅ）～（Ｈ）、図１２４（Ｅ）～（Ｈ））。この場合において、画像の変更の間隔は一律であってもよいし、バラバラであってもよい。

【１８３８】

［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］

可動役物と、

前記可動役物を駆動制御する演出実行手段と、を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、第１特定画像を第２特定画像に変更する画像変更演出を、前記可動役物の駆動制御に合わせて実行可能である、
ことを特徴とする遊技機。
【１８３９】
上記実施形態の第２可動役物１５が「可動役物」に相当し、演出制御用マイコン９１が「演出実行手段」に相当する。
上記実施形態の特定画像連動演出Ａにおける図１２３（Ｅ）～（Ｈ）の味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとの画像の変化の演出およびメッセージ画像ＳＧの画像の変化の演出が「画像変更演出」に相当する。また、味方キャラクタＣＲＡおよび敵キャラクタＣＲＢの一方が「第１特定画像」に相当し、他方が「第２特定画像」に相当する。さらにまた、「ＧＯＯＤ」というメッセージ画像ＳＧおよび「ＢＡＤ」というメッセージ画像ＳＧの一方が「第１特定画像」に相当し、他方が「第２特定画像」に相当する。
【１８４０】
上記実施形態の特定画像連動演出Ｂ、Ｃの図１２４（Ｅ）～（Ｈ）、図１２５（Ｅ）～（Ｈ）における味方キャラクタＣＲ１が態様の異なる味方キャラクタＣＲＢへの画像の変化の演出が「画像変更演出」に相当する。味方キャラクタＣＲ１が「第１特定画像」に相当し、態様の異なる味方キャラクタＣＲ２が「第２特定画像」に相当する。
【１８４１】
◇［態様Ｅ３－２］
態様Ｅ３－１に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、前記可動役物を少なくとも第１状態と第２状態とに駆動制御可能であり、前記可動役物が前記第１状態に駆動制御されている期間おいて前記画像変更演出を実行する、
ことを特徴とする遊技機。
【１８４２】
上記実施形態の特定画像連動演出Ａ、Ｂの図１２３（Ｅ）～（Ｈ）、図１２４（Ｅ）～（Ｈ）の期間が「前記可動役物が前記第１状態に駆動制御されている期間」に相当する。
【１８４３】
◇［態様Ｅ３－３］
態様Ｅ３－１に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、前記可動役物を少なくとも第１状態と第２状態とに駆動制御可能であり、前記可動役物が前記第２状態から前記第１状態になった場合に、前記画像変更演出を実行する、
ことを特徴とする遊技機。
【１８４４】
上記実施形態の特定画像連動演出Ｃの図１２５（Ｅ）（Ｇ）が「前記可動役物が前記第２状態から前記第１状態になった場合」に相当する。
【１８４５】
以下に図１２６～図１２８を用いて多重カウント演出について説明する。この多重カウント演出は、変動演出中、あるいは、大当たり遊技中に実行される。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信したコマンドを解析し、多重カウント演出を実行する指示が含まれていると、ＲＯＭ１０３から対応する画像データを読み出して画像表示装置７の表示画面７ａや、サブ表示画面６４（右サブ表示画面６４Ｒ、左サブ表示画面６４Ｌ、および、上サブ表示画面６４Ｕ）に画像を表示させる。
【１８４６】
多重カウント演出が、変動演出中において実行されるにあたって、装飾図柄について説明する。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒと、を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（特図変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。ここでの特別図柄とは、第１特別図柄と第２特別図柄のいずれであってもよい。左装飾図柄８Ｌと

、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒは、それぞれ、表示画面７ａの上方から下方にわたって表示され、減速変動時には、表示画面７ａに同時に２つ以上の図柄が視認可能となるように縦に並んで移動表示される。また、高速変動時には、図柄の内容は視認困難となるように表示される。また、停止表示時には、表示画面７ａに１つの図柄が視認可能となるように表示されるが、同時に複数の図柄が視認可能となるようにしてもよい。また、特図抽選の結果が当たりである場合は、一直線上に並んだ３つの図柄の組が当たり態様となるように停止する。なお、ここでの一直線上に並んだ３つの図柄とは、概ね一直線上に並んだものも含む。ここでは、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒの図柄配列は表示画面７ａの下から上に向かって「１２３４５６７８９」の順番に並んでいる。

【１８４７】

多重カウント演出Ａは、変動演出中において実行される演出であって、大当たり期待度を示唆するステップアップ演出あるいはチャンスアップ演出の一種である。ここでは、変動演出中においてヘソ１９に入賞した遊技球の数によって、当該変動の契機となった特図抽選の結果が当たりである確率が上昇していくような演出である。また、多重カウント演出Ｂは、変動演出中において実行される演出であって、ＳＰリーチへの突入を示唆するステップアップ演出あるいはチャンスアップ演出の一種である。ここでは、第１可動役物１４が４回稼動する毎に、ＳＰリーチが実行されること期待度が上昇していくというような演出である。さらに、多重カウント演出Ｃは、変動演出中において実行される演出であり、当該変動において疑似連がおこなわれる回数を示唆する演出である。ここでは、変動演出中においてキャラクタ画像ＣＲが４回表示される毎に、実行される疑似連の回数が増加するような演出である。加えて、多重カウント演出Ｄは、時短状態あるいは確変時短状態である変動演出中において実行される演出であって、ステップアップ演出あるいはチャンスアップ演出の一種である。ここでは、ゲート２８へ３回入賞する毎に、第２可動役物１５が退避位置へ移動するような演出である。最後に、多重カウント演出Ｅは、時短状態あるいは確変時短状態である変動演出中において実行される演出であって、保留変化を示唆するステップアップ演出あるいはチャンスアップ演出の一種である。ここでは、ゲート２８に遊技球が６回入賞する毎に、当該変動アイコン９Ｃ、次に実行される変動演出の保留を表す保留アイコン９Ｂ、・・・、の順に保留変化するような演出である。

【１８４８】

［多重カウント演出Ａ］

図１２６（Ａ）～（Ｆ）は、多重カウント演出Ａを説明するための図である。多重カウント演出Ａは、前述のとおり、変動演出中において、ヘソ１９に入賞した遊技球の数によって、当該変動の契機となった特図抽選の結果が当たりである確率が上昇したことを示唆する演出である。この例では、カウントアイコンＨＣ１（第１のアイコン）は、ヘソ１９への入賞数を表しており、１球入賞する毎に、１つのカウントアイコンＨＣ１の表示態様が（第１態様から第２態様に）変化し、１つのカウントアイコンＨＣ２（第２のアイコン）の表示態様が変化すると５つのカウントアイコンＨＣ１の表示態様が元（第１態様）に戻る構成となっている。また、カウントアイコンＨＣ２は当該変動の契機となった特図抽選の結果が当たりである期待度を示唆する表示であって、ヘソ１９に５球入賞する毎に、すなわち、５つのカウントアイコンＨＣ１の表示態様が変化する毎に、表示態様が変化する構成となっている。なお、カウントアイコンＨＣ２が表す期待度は、この例では正確ではないが、正確であってもよい。この例では、画像の表示は表示画面７ａによって実行されるが、サブ表示画面６４において実行されてもよい。

【１８４９】

まず、図１２６（Ａ）に示すように、変動演出が開始され、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが高速変動し、それぞれの内容が視認困難となった後、左右装飾図柄８Ｌ、８Ｒにおいてともに「６」を表す装飾図柄が仮停止表示され、リーチを形成する。ここでは、保留アイコン９Ａ、当該変動アイコン９Ｃは表示されていないが、表示されていてもよい。

【１８５０】

次に、図１２６（Ｂ）に示すように、多重カウント演出Ａが開始されたことにより、ヘ

ソ１９に入賞した遊技球の数によって、当該変動の契機となった特図抽選の結果が当たりである確率の上昇が示唆されるため、ヘソ１９への入賞を促すための「ヘソに入れて期待度を上げろ！！！」というメッセージ画像ＮＮが表示される。

【１８５１】

次に、図１２６（Ｃ）に示すように、ヘソ１９への入賞をカウントするカウントアイコンＨＣ１（第１のアイコン）と、当たり期待度を示唆する表示であってヘソ１９に５回入賞する毎に当たり期待度が上昇したことを表すカウントアイコンＨＣ２（第２のアイコン）と、ヘソ１９への入賞を遊技者に促すための「ヘソを狙え！！！」というメッセージ画像ＨＮと、が表示される。図１２６（Ｃ）における時点では、ヘソ１９への入賞数は０である。この後、ヘソ１９に遊技球が３球入賞したものとして説明を続ける。

【１８５２】

次に、図１２６（Ｄ）に示すように、図１２６（Ｃ）に示す時点の後、ヘソ１９に遊技球が３球入賞したことを示すように、５つのカウントアイコンＨＣ１のうちの３つの表示態様が変化している。具体的には、３つのカウントアイコンＨＣ１の表示態様が白抜き丸形（第１の態様）からひし形（第２の態様）に変化している。この変化は、ヘソ１９に１球入賞するたびに、一つずつ行われるものとする。この後、ヘソ１９に遊技球が２球入賞したものとして説明を続ける。

【１８５３】

次に、図１２６（Ｅ）に示すように、図１２６（Ｄ）に示す時点の後、ヘソ１９に遊技球が２球入賞したことを示すように、５つのカウントアイコンＨＣ１のうち、表示態様が変化していなかった２つの表示態様が変化している。具体的には、前述の２つのカウントアイコンＨＣ１の表示態様が白抜き丸形からひし形に変化している。この変化は、ヘソ１９に１球入賞するたびに、一つずつ行われるものとする。この後５つのカウントアイコンＨＣ１の表示態様が変化したことに基づいて、３つのカウントアイコンＨＣ２のうちの一つの表示態様が変化する。具体的には、白抜きの星型であったカウントアイコンＨＣ２の表示態様が、黒抜きの星型となっている。また、これに伴い、図１２６（Ｆ）に示すように、表示態様が黒抜きのひし形へと変化していたカウントアイコンＨＣ１の表示態様が、白抜きの丸形に戻る。この後、さらに５球のヘソ１９に遊技球が入賞すると、カウントアイコンＨＣ１の表示態様が白抜きの丸形から黒抜きのひし形に変化した後、カウントアイコンＨＣ２の表示態様も白抜きの星型から黒抜きの星型に変化し、その後、カウントアイコンＨＣ１の表示態様が黒抜きのひし形から白抜きの丸形に戻る、というように演出が進行する。以上が、多重カウント演出Ａの例である。

【１８５４】

多重カウント演出Ａを実行することにより、ヘソ１９に入賞させる度にカウントアイコンＨＣ１の表示態様が変化し、さらに、ヘソ１９に５球入賞したことにより、当該変動の契機となった特図変動の結果が当たりである期待度を表すカウントアイコンＨＣ２の表示態様も変化することによって、遊技者に期待感を抱かせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１８５５】

また、多重カウント演出Ａにおいて、カウントアイコンＨＣ１、ＨＣ２は、以下のようにしてもよい。第一に、表示態様の変化の前後のいずれか一方において、非表示状態となるようにしてもよい。第二に、カウントアイコンＨＣ１は、１５カウント分が表示され、１つのカウントアイコンＨＣ２の表示態様が変化したことに基づいて表示態様が元に戻らないようにしてもよい。

【１８５６】

［多重カウント演出Ｂ］

図１２６（Ｇ）～（Ｌ）は、多重カウント演出Ｂを説明するための図である。多重カウント演出Ｂは、前述のとおり、変動演出中において実行される演出であって、１度の変動演出中において、第１可動役物１４が４回稼動する毎に、ＳＰリーチが実行されること期待度が上昇することを示唆する演出である。この例では、カウントアイコンＹＣ１（第１

のアイコン）は第１可動役物１４が表示画面７ａの中央部と重なる位置まで移動した回数を表しており、第１可動役物１４が上述の位置まで１度移動する毎に、非表示状態（第１態様）から丸形のアイコンが表示される状態（第２態様）へと変化し、１つのカウントアイコンＹＣ２が非表示状態から表示状態となると、丸形アイコンが表示されている状態である４つのカウントアイコンＹＣ１がすべて、非表示状態となる。また、カウントアイコンＹＣ２は当該変動演出においてスーパーリーチが実行される確率を示唆する表示であって、４回第１可動役物１４が上述の位置まで移動する毎に、すなわち、４つのカウントアイコンＹＣ１が非表示状態から表示状態に変化する毎に、非表示状態からひし形アイコンが表示される状態に変化する構成となっている。なお、カウントアイコンＹＣ２が表すスーパーリーチが実行される確率は、必ずしも正確ではなくでもよい。この例では、画像の表示は表示画面７ａによって実行されるが、サブ表示画面６４において実行されてもよい。

【１８５７】

まず、図１２６（Ｇ）に示すように、変動演出が開始される。ここでは、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが高速変動表示されている。また、このとき、カウントアイコンＹＣ１は非表示状態である。

【１８５８】

次に、図１２６（Ｈ）に示すように、第１可動役物１４が、表示画面７ａの中央部と重なる位置まで移動する。また、この移動によって、非表示状態（第１態様）となっていたカウントアイコンＹＣ１のうちの一つにおいて丸形（第２態様）のアイコンが表示される。なお、このとき、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは引き続き高速変動表示されている。

【１８５９】

次に、図１２６（Ｉ）に示すように、第１可動役物１４が表示画面７ａの中央部と重なる位置から退避位置まで戻る。なお、このとき、左装飾図柄８Ｌにおいて、「６」を表す装飾図柄が仮停止表示され、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒは引き続き高速変動表示されている。この後、２回、第１可動役物１４が図１２６（Ｈ）、（Ｉ）に示すのと同様に、表示画面７ａの中央部と重なる位置へ移動し、その後、退避位置へ戻ったものとして説明を続ける。

【１８６０】

次に、図１２６（Ｊ）に示すように、第１可動役物１４が、表示画面７ａの中央部と重なる位置まで移動する。なお、この移動は、この変動演出中において４回目である。また、この移動によって、非表示状態となっていたカウントアイコンＹＣ１のうちの一つにおいて丸形のアイコンが表示される。なお、左装飾図柄８Ｌでは引き続き「６」を表す装飾図柄が仮停止表示され、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒは引き続き高速変動表示されている。

【１８６１】

次に、図１２６（Ｋ）に示すように、第１可動役物１４が表示画面７ａの中央部と重なる位置から退避位置まで戻る。また、図１２６（Ｊ）に示す時点において、４つのカウントアイコンＹＣ１において丸形のアイコンが表示されてことにより、カウントアイコンＹＣ２において一つのひし形アイコンが表示される。さらに、１つのカウントアイコンＹＣ２が非表示状態から表示状態となったことにより、カウントアイコンＹＣ１において表示されている４つの丸形アイコンが非表示状態に戻る。

【１８６２】

次に、図１２６（Ｌ）に示すように、スーパーリーチ演出が開始される。ここでは、カウントアイコンＹＣ２が拡大表示されたアイコンＹＣＫと、「ＳＰリーチ開始！！！」といメッセージ画像ＳＭと、が表示されている。以上が、多重カウント演出Ｂである。

【１８６３】

多重カウント演出Ｂを実行することにより、第１可動役物１４が表示画面７ａの中央部と重なる位置まで移動する度にカウントアイコンＹＣ１が１つずつ非表示状態から表示状態に変化し、さらに、４回第１可動役物１４が表示画面７ａの中央部と重なる位置まで移

動したことにより、スーパーリーチが実行される確率を表すカウントアイコンＹＣ２の表示態様も変化することによって、遊技者に期待感を抱かせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１８６４】

また、多重カウント演出Ｂにおいて、カウントアイコンＹＣ１、ＹＣ２は、以下のようにしてもよい。第一に、表示態様の変化の前後において、常に表示状態となっているようにしてもよい。第二に、カウントアイコンＹＣ１は、例えば、１２カウント分が表示され、１つのカウントアイコンＹＣ２の表示態様が変化したことに基づいて表示態様が元に戻らないようにしてもよい。

【１８６５】

［多重カウント演出Ｃ］

図１２７（Ａ）～（Ｆ）は、多重カウント演出Ｃを説明するための図である。多重カウント演出Ｃは、前述のとおり、変動演出中において実行される演出であって、１度の変動演出中において、キャラクタ画像ＣＲが表示画面７ａにおいて４度表示される毎に、疑似連回数が増加することを示唆する演出である。この例では、カウントアイコンＣＣ１（第１のアイコン）はキャラクタ画像ＣＲが表示画面７ａにおいて表示された回数を表しており、キャラクタ画像ＣＲが１度表示される毎に、白抜きひし形アイコン（第１態様）から黒抜きひし形アイコン（第２態様）へと変化する。また、カウントアイコンＧＫは当該変動演出において疑似連が実行される回数を示唆する表示であって、４回第１可動役物１４が上述の位置まで移動する毎に、すなわち、４つのカウントアイコンＹＣ１が非表示状態から表示状態に変化する毎に、非表示状態からひし形アイコンが表示される状態に変化する構成となっている。なお、カウントアイコンＹＣ２が表すスーパーリーチが実行される確率は、必ずしも正確ではなくでもよい。この例では、画像の表示は表示画面７ａによって実行されるが、サブ表示画面６４において実行されてもよい。

【１８６６】

まず、図１２７（Ａ）に示すように、変動演出が開始される。ここでは、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが高速変動表示されている。また、この後多重カウント演出がおこなわれることを示唆する「キャラが４回現れる毎に疑似連回数が増加！？！？」というメッセージ画像ＣＧが表示される。

【１８６７】

次に、図１２７（Ｂ）に示すように、カウントアイコンＣＣとカウントアイコンＧＫとが表示される。また、キャラクタ画像ＣＲが、表示画面７ａの右上部において出現する。なお、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、高速変動表示が継続されている。

【１８６８】

次に、図１２７（Ｃ）に示すように、キャラクタ画像ＣＲが表示画面７ａにおいて表示されてことにより、カウントアイコンＣＣの一つ目（ここでは一番左のもの）の表示態様が、白抜きひし形アイコン（第１態様）から、黒抜きひし形アイコン（第２態様）へと変化している。また、キャラクタ画像ＣＲは非表示となっており、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、高速変動表示が継続されている。この後、３回キャラクタ画像ＣＲが表示画面７ａにおいて表示されたものとして説明を続ける。

【１８６９】

次に、図１２７（Ｄ）に示すように、表示画面７ａにおいてキャラクタ画像ＣＲが５回目の表示がなされる。また、前述のとおり、ここまでにキャラクタ画像ＣＲは４回表示画面７ａにおいて表示されているため、カウントアイコンＣＣの４つ目までの表示態様が、白抜きひし形アイコンから黒抜きひし形アイコンに変化している。また、４つのカウントアイコンＣＣの表示態様が変化したため、カウントアイコンＧＫが示唆する疑似連回数は「０」から「１」に変化している。なお、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、高速変動表示が継続されている。この後、さらに３回、キャラクタ画像ＣＲが表示画面７ａにおいて表示されたものとして説明を続ける。

【１８７０】

次に、図１２７（Ｅ）に示すように、この時点までに、キャラクタ画像ＣＲが表示画面７ａにおいて８回表示されたことによって、カウントアイコンＣＣは８つ全て表示態様が白抜きひし形アイコンから黒抜きひし形アイコンに変化している。また、図１２７（Ｄ）に示す時点からさらに４つのカウントアイコンＣＣの表示態様が変化したため、カウントアイコンＧＫが示唆する疑似連回数は「１」から「２」に変化している。なお、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、高速変動表示が継続されている。

【１８７１】

次に、図１２７（Ｆ）に示すように、カウントアイコンＣＣとカウントアイコンＧＫとが非表示となり、この後疑似連演出が実行されることを示唆するための「疑似連２回確定！！！」というメッセージ画像ＧＲが表示される。また、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、高速変動表示が継続されている。この後、疑似連演出が２回実行されるが、されなくてもよい。以上が、多重カウント演出Ｃの例である。

【１８７２】

多重カウント演出Ｃを実行することにより、キャラクタ画像ＣＲが表示画面７ａに表示される度にカウントアイコンＣＣが１つずつ白抜きひし形アイコンから黒抜きひし形アイコンに変化し、さらに、４回キャラクタ画像ＣＲが表示画面７ａに表示されたことにより、当該変動演出において疑似連が実行される回数を示唆するカウントアイコンＧＫの表示態様も変化（表している内容が変化）することによって、遊技者に期待感を抱かせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１８７３】

また、多重カウント演出Ｃにおいて、カウントアイコンＣＣ、カウントアイコンＧＫは、以下のようにしてもよい。第一に、表示態様の変化の前後において、非表示状態となるようにしてもよい。第二に、カウントアイコンＣＣは、４カウント分が表示され、カウントアイコンＧＫの表す内容が１度変化したことに基づいて表示態様が元に戻るようにしてもよい。

【１８７４】

［多重カウント演出Ｄ］

図１２７（Ｇ）～（Ｌ）は、多重カウント演出Ｄを説明するための図である。まず、多重カウント演出Ｄを実行するにあたって、第２可動役物１５は、前述の退避位置及び進出位置のほかに、中間位置においても停止することが可能であるものとする。中間位置とは、図１２７（Ｈ）に示す位置である。したがって、第２可動役物１５は、退避位置、中間位置、進出位置の３か所のいずれかに移動し、停止することが可能となっている。

【１８７５】

多重カウント演出Ｄは、前述のとおり、時短状態あるいは確変時短状態である変動演出中において実行される演出であって、第２可動役物１５が退避位置から進出位置へ移動した後、ゲート２８へ３回入賞すると、第２可動役物１５が退避位置へ戻るような演出である。この例では、カウントアイコンＧＣ（第１のアイコン）はゲート２８に遊技球が入賞した回数を表しており、ゲート２８に遊技球が入賞する毎に、白抜き四角形アイコン（第１態様）から黒抜き四角形アイコン（第２態様）へと変化する。また、カウントアイコンＯＡは当該変動演出において第２可動役物１５が退避位置へ戻った回数を表す表示であって、３回ゲート２８に遊技球が入賞する毎に、すなわち、３つのカウントアイコンＧＣが白抜き四角形アイコンから黒抜き四角形アイコンに変化する毎に、１つの六芒星アイコンが非表示となる構成となっている。カウントアイコンＯＡが１つでも表示されている状態で多重カウント演出Ｄが終了すると、第２可動役物１５が進出位置から退避位置へ戻らず、当該変動演出がハズレとなってしまうような演出がおこなわれ、また、カウントアイコンＯＡがすべて非表示となった後に多重カウント演出Ｄが終了すると、第２可動役物１５は退避位置へ戻り、その後、左右装飾図柄８Ｌ、８Ｒがリーチ態様で仮停止するものとする。この例では、画像の表示は表示画面７ａによって実行されるが、サブ表示画面６４において実行されてもよい。

【１８７６】

まず、図１２７（Ｇ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが高速変動表示された後、左装飾図柄８Ｌにおいて「６」を表す装飾図柄が仮停止表示される。さらに、この変動演出は、時短状態あるいは確変時短状態において行われているものであるため、遊技者に右打ちを促す右打ち画像ＭＵが表示画面７ａの右上部において表示されている。また、この変動演出中において、多重カウント演出Ｄがおこなわれることを示唆するための「ゲートを狙ってＯＡＲＯの乱入を防げ！！！」というメッセージ画像ＯＲが表示されている。

【１８７７】

次に、図１２７（Ｈ）に示すように、多重カウント演出Ｄが開始され、第２可動役物１５が退避位置から中間位置移動し、停止する。さらに、カウントアイコンＧＣとカウントアイコンＯＡとが表示される。このとき、ゲート２８にはまだ１球も入賞していないため、９つのカウントアイコンＧＣはすべて白抜き四角形アイコンであり、３つのカウントアイコンＯＡはすべて表示されている状態である。また、装飾図柄８Ｌにおいては「６」を表す装飾図柄の仮停止表示が維持されており、中右装飾図柄８Ｃ、８Ｒは引き続き高速変動表示されており、右打ち画像ＭＵが表示画面７ａの右上部において表示されている。この後、ゲート２８に遊技球が３球入賞したものとして説明を続ける。

【１８７８】

次に、図１２７（Ｉ）に示すように、図１２７（Ｈ）の時点以降において遊技球が３球ゲート２８に入賞したことにより、９つのカウントアイコンＧＣのうちの３つの表示態様が白抜き四角形アイコン（第１態様）から黒抜き四角形アイコン（第２態様）へと変化している。また、装飾図柄８Ｌにおいては「６」を表す装飾図柄の仮停止表示が維持されており、中右装飾図柄８Ｃ、８Ｒは引き続き高速変動表示されており、右打ち画像ＭＵが表示画面７ａの右上部において表示されている。

【１８７９】

次に、図１２７（Ｊ）に示すように、３つのカウントアイコンＧＣの表示態様が変化したことにより、３つのカウントアイコンＯＡのうちの一つが非表示状態となっている。さらに、ゲート２８に遊技球が３球入賞してことにより、第２可動役物１５が中間位置から退避位置に移動している。また、装飾図柄８Ｌにおいては「６」を表す装飾図柄の仮停止表示が維持されており、中右装飾図柄８Ｃ、８Ｒは引き続き高速変動表示されており、右打ち画像ＭＵが表示画面７ａの右上部において表示されている。この後、再度、第２可動役物１５が退避位置から中間位置に移動し、その後、遊技球がゲート２８に３球入賞し、第２可動役物１５が中間位置から退避位置に移動し、さらにその後、再度、第２可動役物１５が退避位置から中間位置に移動し、この後、遊技球が２球ゲート２８に入賞してものとして説明を続ける。

【１８８０】

次に、図１２７（Ｋ）に示すように、図１２７（Ｊ）の時点以降において遊技球が５球ゲート２８に入賞したことにより、９つのカウントアイコンＧＣのうちの８つの表示態様が白抜き四角形アイコン（第１態様）から黒抜き四角形アイコン（第２態様）へと変化している。さらに、３つのカウントアイコンＧＣの表示態様が新たに変化したことにより、３つのカウントアイコンＯＡのうちの２つが非表示状態となっている。この後、１球ゲート２８に入賞した場合、図１２７（Ｇ）において表示されていたメッセージ画像ＯＲに示された内容は成功したこととなる。すなわち、第２可動役物１５の進出を３回にわたって阻止したこととなる。一方、この後、ゲート２８に入賞することなく所定期間が経過すると、メッセージ画像ＯＲに示された内容は失敗、すなわち、第２可動役物１５の進出を阻止できなかったこととなる。この例では、この後、ゲート２８に入賞することなく所定期間が経過したものとして説明を続ける。なお、１度目及び２度目の第２可動役物１５の中間位置での停止の後、３球以上ゲート２８に入賞することなく所定期間が経過した場合においても、メッセージ画像ＯＲに示された内容は失敗、すなわち、第２可動役物１５の進出を阻止できなかったこととなるものとする。

【１８８１】

次に、図１２７（Ｌ）に示すように、図１２７（Ｋ）に示す時点以降においてゲート２８に入賞しすることなく所定期間が経過したことにより、メッセージ画像ＯＲに示された内容は失敗、すなわち、第２可動役物１５の進出を阻止できなかったため、第２可動役物１５が中間位置から進出位置に移動し停止する。これに伴って、右装飾図柄８Ｒにおいて、左装飾図柄８Ｌにおいて仮停止表示されている装飾図柄の内容と異なる、「７」を表す装飾図柄が仮停止表示される。したがって、リーチが不成立となった。また、メッセージ画像ＯＲに示された内容は失敗、すなわち、第２可動役物１５の進出を阻止できなかったことを示す「乱入阻止失敗・・・」というメッセージ画像ＲＦが表示されている。なお、中装飾図柄８Ｃは高速変動表示を維持しており、右打ち画像ＭＵも表示されている。この後、第２可動役物１５が退避位置へ戻り、中装飾図柄８Ｃにおいても装飾図柄が仮停止表示された後、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒハズレ態様で確定停止表示される。以上が、多重カウント演出Ｄの例である。

【１８８２】

多重カウント演出Ｄを実行することにより、ゲート２８に遊技球が入賞する度にカウントアイコンＧＣが１つずつ白抜き四角形アイコンから黒抜き四角形アイコンに変化し、さらに、３回ゲート２８に遊技球が入賞したことにより、当該変動演出において第２可動役物１５が中間位置から退避位置へ移動する回数を表すカウントアイコンＯＡも表示状態から非表示状態に変化することによって、遊技者に期待感を抱かせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１８８３】

また、多重カウント演出Ｄにおいて、カウントアイコンＧＣ、カウントアイコンＯＡは、以下のようにしてもよい。第一に、表示態様の変化の前後において、常に表示されている状態であるようにしてもよい。第二に、カウントアイコンＧＣは、３カウント分が表示され、カウントアイコンＯＡの表す内容が１度変化したことに基づいて表示態様が元に戻るようにしてもよい。

【１８８４】

［多重カウント演出Ｅ］

図１２８は、多重カウント演出Ｅを説明するための図である。多重カウント演出Ｅは、前述のとおり、時短状態あるいは確変時短状態である変動演出中において実行される演出であって、ゲート２８に遊技球が６回入賞する毎に、当該変動アイコン９Ｃ、次に実行される変動演出の保留を表す保留アイコン９Ｂ、・・・、の順に保留変化を示唆する演出である。この例では、ゲート２８に遊技球が１球入賞する毎に、カウントアイコンＨＫの表示態様が、白抜きひし形アイコン（第１態様）から、黒抜き六芒星アイコン（第２態様）に変化し、６つのカウントアイコンＨＫの表示態様が変化する毎に、すなわち、ゲート２８に遊技球が６球入賞する毎に、当該変動アイコン９Ｃ、１つ目の保留アイコン９Ｂ、２つ目の保留アイコン９Ｂ、・・・、という順に、保留変化を示唆する演出がおこなわれる構成となっている。

【１８８５】

多重カウント演出Ｅを実行するにあたって、当該変動アイコン９Ｃ及び保留アイコン９Ｂの画像について、以下に示すような表示態様があるものとする。当該変動アイコン９Ｃ及び保留アイコン９Ｂの形状は３種類あり、それぞれ、丸形、ひし形、星型である。通常の表示態様では、丸形であり、丸形、ひし形、星型の順に、それぞれの保留アイコン９Ｃ、９Ａが対応付けられた特図抽選の結果が当たりである期待度が高いものとする。また、当該変動アイコン９Ｃ及び保留アイコン９Ｂの色も３種類あり、それぞれ、白、青（図１２８では簡単のためドット柄）、赤（図１２８では簡単のため斜線）である。通常の表示態様では、白であり、白、青、赤の順に、それぞれの保留アイコン９Ｃ、９Ａが対応付けられた特図抽選の結果が当たりである期待度が高いものとする。この例では、画像の表示は表示画面７ａによって実行されるが、サブ表示画面６４において実行されてもよい。

【１８８６】

まず、図１２８（Ａ）に示すように、時短状態あるいは確変時短状態において変動演出

が開始される。ここでは、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがそれぞれ高速変動表示されている。また、時短状態あるいは確変時短状態であるため、遊技者に右打ちを促す右打ち画像ＭＵが表示されている。さらに、この後、多重カウント演出Ｅが実行されることを示唆する「ゲートを狙って保留を変化させろ！！！」というメッセージ画像ＧＨが表示されている。なお、この時点において、保留記憶は４つあるものとし、当該保留アイコン９Ｃ及び４つの保留アイコン９Ｂが表示画面７ａの下部において表示されている。

【１８８７】

次に、図１２８（Ｂ）に示すように、多重カウント演出Ｅが開始され、カウントアイコンＨＫが表示される。なお、このカウントアイコンＨＫの表示に伴い、高速変動表示を維持している装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの表示位置が表示画面の左方向に移動している。また、当該変動アイコン９Ｃ及び保留アイコン９Ｂの表示、及び、右打ち画像ＭＵの表示、が維持されている。この後、ゲート２８に遊技球が３球入賞したものとして説明を続ける。

【１８８８】

次に、図１２８（Ｃ）に示すように、図１２８（Ｂ）の時点以降においてゲート２８に遊技球が３球入賞したことにより、６つのカウントアイコンＨＫのうちの３つの表示態様が、白抜きひし形アイコンから黒抜き六芒星アイコンに変化している。なお、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの高速変動表示、当該変動アイコン９Ｃ及び保留アイコン９Ｂの表示、右打ち画像ＭＵの表示、はそれぞれ継続している。この後、ゲート２８に遊技球がさらに３球入賞したものとして説明を続ける。

【１８８９】

次に、図１２８（Ｄ）に示すように、図１２８（Ｃ）の時点以降においてゲート２８に遊技球が３球入賞したことにより、６つのカウントアイコンＨＫのすべての表示態様が、白抜きひし形アイコンから黒抜き六芒星アイコンに変化している。なお、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの高速変動表示、当該変動アイコン９Ｃ及び保留アイコン９Ｂの表示、右打ち画像ＭＵの表示、はそれぞれ継続している。

【１８９０】

次に、図１２８（Ｅ）に示すように、図１２８（Ｄ）に示す時点において６つのカウントアイコンＨＫの表示態様が白抜きひし形アイコンから黒抜き六芒星アイコンに変化したことに基づいて、当該変動アイコン９Ｃにおいて保留変化演出がおこなわれる。ここでは、当該変動アイコン９Ｃの表示態様は、丸形アイコン（白）から、丸形アイコン（赤）に変化している。なお、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの高速変動表示、保留アイコン９Ｂの表示、右打ち画像ＭＵの表示、はそれぞれ継続している。

【１８９１】

次に、図１２８（Ｆ）に示すように、図１２８（Ｅ）において当該変動アイコン９Ｃにおいて保留変化演出がおこなわれ表示態様が変化したため、６つのカウントアイコンＨＫの表示態様がすべて、黒抜き六芒星アイコン（第２態様）から白抜きひし形アイコンに戻る。なお、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの高速変動表示、当該変動アイコン９Ｃ及び保留アイコン９Ｂの表示、右打ち画像ＭＵの表示、はそれぞれ継続している。この後、ゲート２８に遊技球が６球入賞したものとして説明を続ける。

【１８９２】

次に、図１２８（Ｇ）に示すように、図１２８（Ｆ）の時点以降においてゲート２８に遊技球が６球入賞したことにより、６つのカウントアイコンＨＫのすべての表示態様が、白抜きひし形アイコンから黒抜き六芒星アイコンに変化している。なお、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの高速変動表示、当該変動アイコン９Ｃ及び保留アイコン９Ｂの表示、右打ち画像ＭＵの表示、はそれぞれ継続している。この後、ゲート２８に遊技球が６球入賞したものとして説明を続ける。

【１８９３】

次に、図１２８（Ｈ）に示すように、図１２８（Ｇ）の時点において６つのカウントアイコンＨＫのすべての表示態様が、白抜きひし形アイコンから黒抜き六芒星アイコンに変

化したため、１つ目の保留アイコン９Ｂにおいて保留変化示唆演出がおこなわれる。ここでは、１つ目の保留アイコン９Ｂが視認困難となるようにエフェクト画像ＥＦと、遊技者に演出ボタン６３の押圧操作を促すためのボタン画像ＢＧと、が表示される。この後、遊技者によって演出ボタン６３が押圧操作されたものとして説明を続ける。

【１８９４】

次に、図１２８（Ｉ）に示すように、１つ目の保留アイコン９Ｂにおいて保留変化演出がおこなわれ表示態様が丸形アイコン（白）から星形アイコン（白）に変化する。なお、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの高速変動表示、当該変動アイコン９Ｃ及び保留アイコン９Ｂの表示、右打ち画像ＭＵの表示、はそれぞれ継続している。

【１８９５】

次に、図１２８（Ｊ）に示すように、図１２８（Ｉ）において１つ目の保留アイコン９Ｂにおいて保留変化演出がおこなわれ表示態様が変化したため、６つのカウントアイコンＨＫの表示態様がすべて、黒抜き六芒星アイコン（第２態様）から白抜きひし形アイコンに戻る。なお、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの高速変動表示、当該変動アイコン９Ｃ及び保留アイコン９Ｂの表示、右打ち画像ＭＵの表示、はそれぞれ継続している。この後、ゲート２８に遊技球が６球入賞、２つ目の保留アイコン９Ｂが保留変化、さらにゲート２８に遊技球が６球入賞、３つ目の保留アイコン９Ｂが保留変化、・・・、という順に、２～４つ目の保留アイコン９Ｂについて、図１２８（Ｂ）～（Ｆ）、あるいは、図１２８（Ｇ）～（Ｊ）に示すような演出がおこなわれたものとして説明を続ける。

【１８９６】

次に、図１２８（Ｋ）に示すように、４つ目の保留アイコン９Ｂについて保留変化演出がおこなわれ表示態様が丸形アイコン（白）からひし形アイコン（白）に変化している。これにより、当該変動アイコン９Ｃ及び４つの保留アイコン９Ｂのすべてにおいて保留変化演出がおこなわれてこととなる。しかし、これに限らず、保留変化示唆演出において保留変化に失敗し保留アイコンの表示態様が変化しない場合の演出もおこなわれるようにしてもよい。

【１８９７】

次に、図１２８（Ｌ）に示すように、多重カウント演出Ｅが終了したため、カウントアイコンＨＫが非表示となり、高速変動表示されている装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの表示位置も図１２８（Ａ）に示す位置に戻っている。なお、当該変動アイコン９Ｃ及び保留アイコン９Ｂの表示、右打ち画像ＭＵの表示、はそれぞれ継続している。以上が、多重カウント演出Ｅの例である。

【１８９８】

多重カウント演出Ｅを実行することにより、ゲート２８に遊技球が入賞する度にカウントアイコンＨＫが１つずつ白抜きひし形アイコンから黒抜き六芒星アイコンに変化し、さらに、６回ゲート２８に遊技球が入賞したことにより、当該変動アイコン９Ｃ及び保留アイコン９Ｂの表示態様が変化することによって、遊技者に期待感を抱かせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１８９９】

また、多重カウント演出Ｅにおいて、カウントアイコンＨＫは以下のようにしてもよい。第一に、表示態様の変化の前後において、非表示状態であるようにしてもよい。第二に、カウントアイコンＧＣは、２４カウント分が表示され、１つの保留アイコン９Ｃ、９Ｂの表示態様が変化したことに基づいて表示態様が元に戻らないようにしてもよい。

【１９００】

［効果例］

以下に、本実施形態の効果例を示す。

［効果１］

上記実施形態の遊技機１では、図１２６～１２８によれば、多重カウント演出Ａ～Ｅにおいて、第１の個数の第１のアイコンの表示態様が第１の態様から第２の態様に変化すると、１個の第２のアイコンの表示態様が変化する演出を実行可能な構成となっている。こ

の構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
【１９０１】
なお、多重カウント演出Ａでは、カウントアイコンＨＣ１が「第１のアイコン」に、カウントアイコンＨＣ２が「第２のアイコン」に、それぞれ相当する。したがって、５個が「第１の個数」に相当し、白抜き丸形が「第１態様」、ひし形が「第２態様」に、それぞれ相当する。
【１９０２】
アイコン多重カウント演出Ｂでは、カウントアイコンＹＣ１が「第１のアイコン」に、カウントアイコンＹＣ２が「第２のアイコン」に、それぞれ相当する。したがって、４個が「第１の個数」に相当し、非表示状態が「第１態様」、丸形アイコンが「第２態様」に、それぞれ相当する。
【１９０３】
アイコン多重カウント演出Ｃでは、カウントアイコンＣＣが「第１のアイコン」に、カウントアイコンＧＫが「第２のアイコン」に、それぞれ相当する。したがって、４個が「第１の個数」に相当し、白抜きひし形アイコンが「第１態様」、黒抜きひし形アイコンが「第２態様」に、それぞれ相当する。
【１９０４】
アイコン多重カウント演出Ｄでは、カウントアイコンＧＣが「第１のアイコン」に、カウントアイコンＯＡが「第２のアイコン」に、それぞれ相当する。したがって、３個が「第１の個数」に相当し、白抜き四角形アイコンが「第１態様」、黒抜き四角形アイコンが「第２態様」に、それぞれ相当する。
【１９０５】
アイコン多重カウント演出Ｅでは、カウントアイコンＨＫが「第１のアイコン」に、当該変動アイコン９Ｃ及び保留アイコン９Ｂが「第２のアイコン」に、それぞれ相当する。したがって、６個が「第１の個数」に相当し、白抜きひし形アイコンが「第１態様」、黒抜き六芒星アイコンが「第２態様」に、それぞれ相当する。
【１９０６】
［効果２］
上記実施形態の遊技機１では、図１２６、１２８によれば、多重カウント演出Ａ、Ｂ、Ｅにおいて、第２の個数の第２のアイコンの表示態様が変化した後、すべての第１のアイコンの表示態様が第２の態様から第１の態様に戻る演出を実行可能な構成となっていた。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
【１９０７】
［効果３］
上記実施形態の遊技機１では、図１２７によれば、多重カウント演出Ｄにおいて、第１の個数の第１のアイコンの表示態様が第１の態様から第２の態様に変化すると、第２のアイコンの表示態様は、第３の態様から非表示状態へ変化する演出を実行可能な構成となっていた。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。
【１９０８】
なお、多重カウント演出Ｄにおいて、カウントアイコンＯＡが「第２のアイコン」に相当するため、六芒星アイコンが「第３態様」に相当する。
【１９０９】
［効果４］
上記実施形態の遊技機１では、図１２７によれば、多重カウント演出Ｄにおいて、第１のアイコンは、所定の入球口への入球数に関する情報を表しており、第２のアイコンは、所定の可動役物が動作する回数に関する情報を表している構成となっている。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣

の向上を図ることができる。
【１９１０】
なお、多重カウント演出Ｄにおいて、カウントアイコンＧＣが「第１のアイコン」に、カウントアイコンＯＡが「第２のアイコン」に、それぞれ相当するため、ゲート２８が「所定の入球口」に相当し、第２可動役物１５が「所定の可動役物」に相当する。
【１９１１】
［変形例］
本実施形態の変形例を示す。
［変形例１］
多重カウント演出において、「第１のアイコン」あるいは「第２のアイコン」に相当する画像がカウントする回数が、変動演出が実行された回数や、大当たりに当選した回数、大当たり遊技において実行されたラウンド数、大当たり遊技の各ラウンドにおいて第１大入賞口３０あるいは第２大入賞口３５に入賞可能な遊技球数、時短状態などの通常状態と異なる遊技状態に移行された回数、所定の演出が実行された回数、ゲート２８やヘソ１９など多重カウント演出Ａ～Ｅにおいてカウントの対象となった入球口以外の入球口（例えば、）などのうちの一つとしてもよい。
【１９１２】
例えば、「第１のアイコン」が保留アイコン９Ａ、「第２のアイコン」は保留アイコン９Ａが４つ同時に表示された状態となった回数として、保留アイコン９Ａが４つ同時に表示された回数が所定値に達すると、保留アイコン９Ａの表示態様が変化する演出がおこなわれる構成としてもよいし、４つの保留アイコン９Ａのうちの少なくとも一つと対応付けられた特図抽選の結果が当たりである期待値を示唆する期待度示唆演出をおこなう構成としてもよいし、その他の演出をおこなう構成としてもよい。
【１９１３】
この場合、保留アイコン９Ａが４つ同時に表示される状態となった回数を表すカウントアイコンが表示画面７ａ上において表示され、保留アイコン９Ａが４つ同時に表示された回数が増加する毎に、当該カウントアイコンは、表示態様が変化することで表す値を変化させ、表す値が所定値となると、保留変化演出や、期待度示唆演出などをおこなうという流れで演出がおこなわれることとなる。
【１９１４】
また、例えば、「第１のアイコン」が大当たり遊技の各ラウンドにおいて第１大入賞口３０あるいは第２大入賞口３５に入賞可能な遊技球数を表し、「第２のアイコン」が大当たり遊技において実行されたラウンド数、すなわち、大入賞口の開閉部材が開状態から閉状態となる回数、を表すこととすると、大当たり遊技が開始されると、第１大入賞口３０あるいは第２大入賞口３５に遊技球が入賞する毎に、「第１のアイコン」の表示態様が変化し、第１大入賞口３０あるいは第２大入賞口３５に遊技球が９球入賞し開閉部材が閉状態となると、１つの「第２のアイコン」の表示態様が変化し、１つの「第２のアイコン」の表示態様が変化する毎に、９つの「第１のアイコン」の表示態様が元に戻ることとなる。
【１９１５】
この場合において、例えば、「第１のアイコン」の「第１態様」が四角形アイコン、「第２態様」が丸形アイコンであり、「第２のアイコン」は第１大入賞口３０あるいは第２大入賞口３５に遊技球が９球入賞し開閉部材が閉状態となるたびに、非表示状態であったキャラクタアイコンが表示されていくものであるとすると、以下のとおりとなる。例えば、大入賞口開放パターンが「開放パターン２１」である当たりに当選した場合、１ラウンド目の開始時において９つの「第１のアイコン」は四角形アイコンであり、「第２のアイコン」はすべて非表示状態である。また、２ラウンド目において５球が第１大入賞口３０に入賞した時は９つの「第１のアイコン」のうちの４つが四角形アイコンかつ５つが丸形アイコンであり、「第２のアイコン」は１つのみキャラクタアイコンが表示されていることとなる。さらに、１６ラウンド目において９球が第１大入賞口３０に入賞した時は９つ

の「第１のアイコン」のすべてが丸形アイコンであり、「第２のアイコン」は１６個すべてにおいてキャラクタアイコンが表示されていることとなる。

【１９１６】

「開放パターン２１」である当たりに当選した場合には、各ラウンドにおいて第１大入賞口３０あるいは第２大入賞口３５の開閉部材は、入賞数が９未満であっても、２９．５秒間開状態が継続されると、閉状態となる。このとき、９つの「第１のアイコン」の表示態様が変化していないにもかかわらず、「第２のアイコン」は１つが表示されることとなる。このように、「第２のアイコン」の表示態様が変化する条件は、所定の個数の「第１のアイコン」の表示態様が変化すること以外にも設定されていてもよい。

【１９１７】

また、「開放パターン２２」あるいは「開放パターン２３」である当たりに当選した場合には、１４ラウンド目以降の所定のラウンドにおいて、遊技球が実質的に入賞不可能な開放時間０．１秒のラウンドが設けられているが、「第２のアイコン」は、この実質的に入賞不可能なラウンドについては表さない構成としてもよい。すなわち、「開放パターン２２」である当たりに当選した場合では、実質ラウンド数が１３であるため、「第２のアイコン」の最大表示数は１３となる。さらに、当たりの種別には、Ｖ通過予定大当たりとＶ非通過予定大当たりとがあるが、この違いを「第１のアイコン」あるいは「第２のアイコン」に反映させてもよい。例えば、Ｖ通過予定大当たりに当選したことによる大当たり遊技中において、所定のラウンドでＶを通過したとき、「第１のアイコン」の表示態様を「第２態様」と異なる態様に変化させることによって、Ｖを通過したことを報知してもよい。

【１９１８】

さらに、「第１のアイコン」が大当たり遊技の各ラウンドにおいて第１大入賞口３０あるいは第２大入賞口３５に入賞可能な遊技球数を表し、「第２のアイコン」が大当たり遊技において実行されたラウンド数を表す場合、９つの「第１のアイコン」のうちのひとつが、第１大入賞口３０に入賞する以前において、四角形アイコン（「第１態様」）と異なる態様となっていることによって、大当たり遊技の終了後に実行される遊技について示唆してもよい。例えば、９つの「第１のアイコン」のうちのひとつが、第１大入賞口３０に入賞する以前において六角形アイコンとなっていることで、大当たり遊技の終了後に確変時短状態へ移行することを示唆するという具合である。また、例えば、「第２のアイコン」が前述のキャラクタアイコンと異なる態様となることによって上記と同様の示唆がおこなわれてもよい。

【１９１９】

上述の例は、「第１のアイコン」の「第１態様」が四角形アイコン、「第２態様」が丸形アイコンであり、「第２のアイコン」は第１大入賞口３０あるいは第２大入賞口３５に遊技球が９球入賞し開閉部材が閉状態となるたびに、非表示状態であったキャラクタアイコンが表示されていくものであったが、これに限らず、例えば、図１２６（Ａ）～（Ｆ）に示す多重カウント演出Ａのように、「第２のアイコン」の表示態様が変化する前の状態において、何らかのアイコンが表示されるような（アイコンが非表示状態ではない）態様としてもよい。また、例えば、図１２６（Ｇ）～（Ｌ）に示す多重カウント演出Ｂにおけるカウントアイコン ＹＣ２のように、「第２のアイコン」の表示態様が変化する前の状態において、アイコンが非表示状態となるように構成してもよい。さらに、例えば、図１２７（Ａ）～（Ｆ）に示す多重カウント演出Ｃにおけるカウントアイコン ＣＣのように、「第１のアイコン」が９（１ラウンドにおける最大入賞数）×１３～１６（大当たり種別に基づく実質ラウンド数）個分表示され、１つの「第２のアイコン」の表示態様が変化する毎に９つの「第１のアイコン」の表示態様が元に戻らないような構成としてもよい。

【１９２０】

［変形例２］

多重カウント演出において、所定の個数の「第１のアイコン」の表示態様が「第２態様」に変化した後、所定の個数の「第２態様」である「第１のアイコン」が合成されるよう

な演出を経て、「第２のアイコン」が表示されるような構成としてもよい。
【１９２１】
［変形例３］
多重カウント演出において、「第２のアイコン」に相当する画像が表す内容が何らかの可能性を示唆するものである場合、所定の個数の「第１のアイコン」に相当する画像の表示態様が変化した場合において、「第２のアイコン」に相当する画像の表示態様の変化がなされなくてもよい。この場合、変化を示唆する演出の後、変化が失敗したことを報知する演出をおこなう構成としてもよい。
【１９２２】
［変形例４］
多重カウント演出Ａ～Ｅにおいて説明した演出は適宜組み合わせてもよい。
【１９２３】
［態様例］
本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。
［態様Ｅ４－１］
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、第１のアイコンであり、
前記複数種類の画像のうちの一つは、第２のアイコンであり、
第１の個数の前記第１のアイコンの表示態様が第１の態様から第２の態様に変化すると、１個の前記第２のアイコンの表示態様が変化する、
ことを特徴とする遊技機。
【１９２４】
［態様Ｅ４－２］
態様Ｅ４－１に記載の遊技機であって、
第２の個数の前記第２のアイコンの表示態様が変化した後、すべての前記第１のアイコンの表示態様が前記第２の態様から前記第１の態様に戻る、
ことを特徴とする遊技機。
【１９２５】
［態様Ｅ４－３］
態様Ｅ４－１に記載の遊技機であって、
第１の個数の前記第１のアイコンの表示態様が前記第１の態様から前記第２の態様に変化すると、前記第２のアイコンの表示態様は、第３の態様から非表示状態へ変化する、
ことを特徴とする遊技機。
【１９２６】
［態様Ｅ４－４］
態様Ｅ４－１から態様Ｅ４－３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第１のアイコンは、所定の入球口への入球数に関する情報を表しており、
前記第２のアイコンは、所定の可動役物が動作する回数に関する情報を表している、
ことを特徴とする遊技機。
【１９２７】
［態様Ｅ４－５］
態様Ｅ４－４に記載の遊技機であって、
前記所定の可動役物とは、当たり遊技中において遊技者に特典を付与するための入賞口に設けられ、前記入賞口への遊技球の入賞が容易な状態と困難な状態とに切り替えられる、
ことを特徴とする遊技機。
【１９２８】
［態様Ｅ４－６］
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、第１のアイコンであり、

複数個の前記第１のアイコンが表示されている状態において、所定の入球口に遊技球が入球する度に、前記第１のアイコンの表示態様が１つずつ変化する、
ことを特徴とする遊技機。
【１９２９】
以下に図１２９～図１３１を用いて遊技球発射方向示唆演出Ａ～Ｃについて説明する。この遊技球発射方向示唆演出Ａ～Ｃは、大当たり遊技中などに実行される。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信したコマンドを解析し、遊技球発射方向示唆演出を実行する指示が含まれていると、ＲＯＭ１０３から対応する画像データを読み出して画像表示装置７の表示画面７ａに画像を表示させる。
【１９３０】
［遊技球発射方向示唆演出Ａ］
図１２９は、遊技球発射方向示唆演出Ａを説明するための図である。遊技球発射方向示唆演出Ａは、大当たり遊技中に遊技球の発射方向を示唆する演出である。図１２９（Ａ）～（Ｌ）では、遊技球発射方向示唆演出Ａの第１の例を示している。
【１９３１】
遊技球発射方向示唆演出Ａの第１の例では、まず、図１２９（Ａ）に示すように、表示画面７ａに、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが３つ揃いで停止し、大当たり遊技に移行することを報知する。左装飾図柄８Ｌは「７」で停止し、中装飾図柄８Ｃは「７」で停止し、右装飾図柄８Ｒは「７」で停止し、「７」で３つ揃いしている。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒと、を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（特図変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。ここでの特別図柄とは、第１特別図柄と第２特別図柄のいずれであってもよい（図１２９～図１３１において同様）。保留アイコン９Ａと、変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃが表示されている。また、保留は４個の状態であり、表示画面７ａの下部には、４つの保留アイコン９Ａおよび当該変動アイコン９Ｃが表示されている。保留アイコン９Ｂが表示されていてもよい。また、ここでの遊技状態は通常状態である。なお、時短状態や確変状態であってもよい。
【１９３２】
図１２９（Ｂ）は、大当たり遊技に移行し大当たりのオープニングが開始された状態である。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは消去され、表示画面７ａの中央に、「大当たり」のテロップＯＴが表示され、大当たり遊技が開始されることを遊技者に報知する。また、表示画面７ａの右上に、遊技球発射方向示唆画像ＵＴ１が表示される。遊技球発射方向示唆画像ＵＴ１は、「右打ち」の文字画像と右矢印画像で構成されている。また、ここでは大当たりのオープニングであるため、大入賞口は閉鎖されている。ここで大入賞口が閉鎖されているとは、第１大入賞口３０及び第２大入賞口３５が閉鎖されていることである（図１２９～図１３１において同じ）。
【１９３３】
図１２９（Ｃ）は、大当たりのオープニング中、遊技者に右打ちする必要があることを報知している状態である。遊技球発射方向示唆画像ＵＴ１は、引き続き表示されている。「大当たり」のテロップＯＴが消去され、表示画面７ａの中央に、「右打ち準備」のテロップＵＴ２が表示される。また、ここでは大当たりのオープニングであるため、大入賞口は閉鎖されている。
【１９３４】
図１２９（Ｄ）は、大当たりのオープニング中、遊技者に右打ちするタイミングを報知している状態である。遊技球発射方向示唆画像ＵＴ１は、引き続き表示されている。「右打ち準備」のテロップＵＴ２が消去され、表示画面７ａの中央に、「３」のテロップＵＴ２が表示されている。「３」のテロップＵＴ２が表示されているが、「３」のテロップＵＴ２が１秒間表示され、その後、「３」のテロップＵＴ２が「２」に変化し、「２」のテロップが１秒間表示され、その後、「２」のテロップＵＴ２が「１」に変化し、「１」のテロップが１秒間表示される。本実施形態では、数値のテロップが１秒間表示されるとし

たが、１秒間表示されるとしなくてもよい。例えば、０．５秒間表示されるとしても、２秒間表示されるとしてもよい。また、ここでは大当たりのオープニングであるため、大入賞口は閉鎖されている。

【１９３５】

図１２９（Ｅ）は、引き続き大当たりのオープニング中、遊技者に右打ちするタイミングを報知している状態である。遊技球発射方向示唆画像ＵＴ１は、引き続き表示されている。「１」のテロップが消去され、表示画面７ａの中央に、「０」のテロップＵＴ２が表示されている。「０」のテロップＵＴ２は１秒間表示される。本実施形態では、「０」のテロップＵＴ２が１秒間表示されるとしたが、１秒間表示されるとしなくてもよい。例えば、０．５秒間表示されるとしても、２秒間表示されるとしてもよい。また、表示がなくてもよい。つまり、図１２９（Ｅ）の演出がおこなわれず、図１２９（Ｄ）の次に図１２９（Ｆ）がおこなわれるとしてもよい。また、ここでは大当たりのオープニングであるため、大入賞口は閉鎖されている。

【１９３６】

図１２９（Ｆ）は、引き続き大当たりのオープニング中、遊技者に右打ちを促している状態である。遊技球発射方向示唆画像ＵＴ１は、引き続き表示されている。「０」のテロップが消去され、表示画面７ａの中央に、「右打ちしろ」のテロップＵＴ３と右矢印ＵＴ４とが表示される。この「右打ちしろ」のテロップＵＴ３と右矢印ＵＴ４とが表示される時間は、遊技者が遊技球を打ち出し大入賞口に到達する時間である。つまり、遊技者はこの「右打ちしろ」のテロップＵＴ３と右矢印ＵＴ４をみて遊技球を打ち出せば、その最初の遊技球が大入賞口に到達するとき、大入賞口が開放する。また、ここでは大当たりのオープニングであるため、大入賞口は閉鎖されている。ここで大入賞口が開放されているとは、第１大入賞口３０または第２大入賞口３５が開放されていることである（図１２９～図１３１において同じ）。

【１９３７】

図１２９（Ｇ）は、大当たりのラウンドである。ラウンド中であるため、大入賞口は開放されている。遊技球発射方向示唆画像ＵＴ１は、引き続き表示されている。大当たりのオープニングが終わると同時に大当たりのラウンドが始まる。この時、「右打ちしろ」のテロップＵＴ３と右矢印ＵＴ４とが消去され、大当たりラウンド演出として、味方キャラＣＲＡが表示される。表示画面７ａの左上に、ラウンド数を報知する「１Ｒ」のテロップＲＴが表示される。

【１９３８】

図１２９（Ｈ）は、大当たりのラウンド間インターバルである。ラウンド間インターバル中であるため、大入賞口は閉鎖されている。遊技球発射方向示唆画像ＵＴ１は、引き続き表示されている。大当たりのラウンドが終わると同時に大当たりのラウンド間インターバルが始まる。この時、味方キャラＣＲＡとラウンド数を報知する「１Ｒ」のテロップＲＴとが消去され、大当たりラウンド間インターバル演出として、敵キャラＣＲＢが表示される。

【１９３９】

図１２９（Ｉ）は、大当たりのラウンドである。ラウンド中であるため、大入賞口は開放されている。遊技球発射方向示唆画像ＵＴ１は、引き続き表示されている。大当たりのラウンド間インターバルが終わると同時に大当たりのラウンドが始まる。この時、敵キャラＣＲＢが消去され、大当たりラウンド演出として、味方キャラＣＲＡが表示される。表示画面７ａの左上に、ラウンド数を報知する「２Ｒ」のテロップＲＴが表示される。その後に大当たりのラウンド間インターバルがおこなわれ、以降、大当たりのラウンドと大当たりのラウンド間インターバルとを１０ラウンドまで繰り返す。

【１９４０】

図１２９（Ｊ）は、大当たりの終了インターバルである。大当たりの終了インターバルであるため、大入賞口は閉鎖されている。遊技球発射方向示唆画像ＵＴ１は、引き続き表示されている。１０ラウンドのラウンド後の大当たりのラウンド間インターバルが終わる

と同時に大当たりの終了インターバルが始まる。この時、敵キャラＣＲＢが消去され、大当たりの終了インターバル演出として、表示画面７ａの中央に、「またね」のテロップＯＴが表示される。本実施形態では、１０ラウンドまでおこなわれるとしたが、１０ラウンドでなくてもよい。例えば、４ラウンドであってもよい。

【１９４１】

図１２９（Ｋ）は、時短状態での変動がおこなわれている。大入賞口は閉鎖されている。遊技球発射方向示唆画像ＵＴ１は、引き続き表示されている。大当たりの終了インターバルが終わると同時に時短状態となり保留が有れば変動が始まる。この時、テロップＯＴが消去され、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが表示される。大当たり遊技が始まる前の停止出目であり、左装飾図柄８Ｌは「７」で、中装飾図柄８Ｃは「７」で、右装飾図柄８Ｒは「７」である。また、当該変動アイコン９Ｃが表示される。時短状態が始まったばかりであるため、保留アイコン９Ｂは表示されていない。なお、保留アイコン９Ａが表示されていてもよい。また、表示画面７ａの左上に、時短状態であることを示す「時短中」のテロップＪＴＴが表示される。また、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの手前側であって、表示画面７ａの中段に、帯状に単色の画像ＷＫが表示され、画像ＷＫの手前側に、「右打ちしろ」のテロップＵＴ３と右矢印ＵＴ４とが表示される。画像ＷＫは、「右打ちしろ」のテロップＵＴ３と右矢印ＵＴ４とを目立たせるために表示するものであり、画像ＷＫが半透明であってもよいし、画像ＷＫが無くてもよい。画像ＷＫと「右打ちしろ」のテロップＵＴ３と右矢印ＵＴ４は、遊技者に右打ちを促す表示であり、時短状態が始まってから１０秒間表示する。

【１９４２】

本実施形態では、画像ＷＫと「右打ちしろ」のテロップＵＴ３と右矢印ＵＴ４は、時短状態が始まってから１０秒間表示するとしているが、１０秒間より短くても長くてもよい。例えば３秒や２０秒であってもよい良い。また、本実施形態では、画像ＷＫと「右打ちしろ」のテロップＵＴ３と右矢印ＵＴ４は、時短状態が始まってから１０秒間表示するとしたが、遊技球がゲート（スルーチャッカー）２８を通過するまで、遊技球が第２始動口２１に入球するまで、電チュー２２が開放するまでとしてもよい。さらに、規定個数（例えば２個）の遊技球がゲート（スルーチャッカー）２８を通過するまで、規定個数（例えば２個）の遊技球が第２始動口２１に入球するまでとしてもよい。また、本実施形態では、時短状態中であるとしているが、確変状態中であってもよい。

【１９４３】

図１２９（Ｌ）は、時短状態での変動がおこなわれ、遊技者に右打ちを促す表示がなくなった状態である。遊技球発射方向示唆画像ＵＴ１は、引き続き表示されている。時短状態であることを示す「時短中」のテロップＪＴＴは、引き続き表示されている。画像ＷＫと「右打ちしろ」のテロップＵＴ３と右矢印ＵＴ４は、消去され、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、変動表示されている。また、当該変動アイコン９Ｃと保留アイコン９Ｂが表示されている。

【１９４４】

［遊技球発射方向示唆演出Ｂ］

図１３０は、遊技球発射方向示唆演出Ｂを説明するための図である。遊技球発射方向示唆演出Ｂは、大当たり遊技中に遊技球の発射方向を示唆する演出である。図１３０（Ａ）～（Ｃ）では、遊技球発射方向示唆演出Ｂの第１の例を示し、図１３０（Ｄ）～（Ｆ）では、遊技球発射方向示唆演出Ｂの第２の例を示し、図１３０（Ｇ）～（Ｉ）では、遊技球発射方向示唆演出Ｂの第３の例を示し、図１３０（Ｊ）～（Ｌ）では、遊技球発射方向示唆演出Ｂの第４の例を示している。

【１９４５】

遊技球発射方向示唆演出Ｂの第１の例では、まず、上述した遊技球発射方向示唆演出Ａの第１の例の図１２９（Ａ）～（Ｅ）まで同じ内容の演出がおこなわれる。図１２９（Ｅ）に示した演出がおこなわれた後、図１３０（Ａ）に示すように、「０」のテロップが消去され、表示画面７ａの中央に、「右打ちしろ」のテロップＵＴ３と右矢印ＵＴ４とが表

示され、さらに、移動する右矢印ＵＴ５が表示される。ここでは、引き続き大当たりのオープニング中、遊技者に右打ちを促している状態である。遊技球発射方向示唆画像ＵＴ１は、引き続き表示されている。右矢印ＵＴ５は、右打ちされた遊技球の跡を示し、円を書くように、表示画面７ａの下から表示画面７ａの上へ移動する。ここでは大当たりのオープニングであるため、大入賞口は閉鎖されている。

【１９４６】

図１３０（Ｂ）は、引き続き大当たりのオープニング中、遊技者に右打ちを促している状態である。遊技球発射方向示唆画像ＵＴ１は、引き続き表示されている。「右打ちしろ」のテロップＵＴ３と右矢印ＵＴ４は、引き続き表示されている。右矢印ＵＴ５は、右打ちされた遊技球の跡を示し、円を書くように、表示画面７ａの上から表示画面７ａの下へ移動する。右矢印ＵＴ５は、消去されるまで、表示画面７ａの下から表示画面７ａの上へ移動し、表示画面７ａの上から表示画面７ａの下へ移動する。この動作を繰り返す。ここでは大当たりのオープニングであるため、大入賞口は閉鎖されている。この「右打ちしろ」のテロップＵＴ３と右矢印ＵＴ４と右矢印ＵＴ５が表示される時間は、遊技者が遊技球を打ち出し大入賞口に到達する時間である。つまり、遊技者はこの「右打ちしろ」のテロップＵＴ３と右矢印ＵＴ４と右矢印ＵＴ５をみて遊技球を打ち出せば、その最初の遊技球が大入賞口に到達するとき、大入賞口が開放する。

【１９４７】

図１３０（Ｃ）は、大当たりのラウンドである。ラウンド中であるため、大入賞口は開放されている。大当たりのオープニングが終わると同時に大当たりのラウンドが始まる。この時、「右打ちしろ」のテロップＵＴ３と右矢印ＵＴ４と右矢印ＵＴ５とが消去され、大当たりラウンド演出として、味方キャラＣＲＡが表示され、表示画面７ａの左上にラウンド数を報知する「１Ｒ」のテロップＲＴが表示される。遊技球発射方向示唆画像ＵＴ１は、引き続き表示されている。

【１９４８】

遊技球発射方向示唆演出Ｂの第２の例では、まず、上述した遊技球発射方向示唆演出Ａの第１の例の図１２９（Ａ）～（Ｅ）まで同じ内容の演出がおこなわれる。図１２９（Ｅ）に示した演出がおこなわれた後、図１３０（Ｄ）に示すように、「０」のテロップが消去され、表示画面７ａの中央に、移動する「右打ちしろ」のテロップＵＴ３と移動する右矢印ＵＴ４とが表示され、さらに、移動する右矢印ＵＴ５が表示される。ここでは、引き続き大当たりのオープニング中、遊技者に右打ちを促している状態である。遊技球発射方向示唆画像ＵＴ１は、引き続き表示されている。「右打ちしろ」のテロップＵＴ３と右矢印ＵＴ４は、右に移動する。その後、表示画面７ａの右側へ移動し表示されなくなる。また、表示画面７ａの左側からは新たに表示される。右矢印ＵＴ５は、右打ちされた遊技球の跡を示し、円を書くように、表示画面７ａの下から表示画面７ａの上へ移動する。ここでは大当たりのオープニングであるため、大入賞口は閉鎖されている。

【１９４９】

図１３０（Ｅ）は、引き続き大当たりのオープニング中、遊技者に右打ちを促している状態である。遊技球発射方向示唆画像ＵＴ１は、引き続き表示されている。「右打ちしろ」のテロップＵＴ３と右矢印ＵＴ４は、引き続き表示されている。「右打ちしろ」のテロップＵＴ３と右矢印ＵＴ４は、引き続き移動している。右矢印ＵＴ５は、右打ちされた遊技球の跡を示し、円を書くように、表示画面７ａの上から表示画面７ａの下へ移動する。テロップＵＴ３と右矢印ＵＴ４は、消去されるまで、上述したように右に移動し続ける。右矢印ＵＴ５は、消去されるまで、表示画面７ａの下から表示画面７ａの上へ移動し、表示画面７ａの上から表示画面７ａの下へ移動する。この動作を繰り返す。ここでは大当たりのオープニングであるため、大入賞口は閉鎖されている。この「右打ちしろ」のテロップＵＴ３と右矢印ＵＴ４と右矢印ＵＴ５が表示される時間は、遊技者が遊技球を打ち出し大入賞口に到達する時間である。つまり、遊技者はこの「右打ちしろ」のテロップＵＴ３と右矢印ＵＴ４と右矢印ＵＴ５をみて遊技球を打ち出せば、その最初の遊技球が大入賞口に到達するとき、大入賞口が開放する。

【１９５０】
図１３０（Ｆ）は、大当たりのラウンドである。ラウンド中であるため、大入賞口は開放されている。大当たりのオープニングが終わると同時に大当たりのラウンドが始まる。この時、「右打ちしろ」のテロップＵＴ３と右矢印ＵＴ４と右矢印ＵＴ５とが消去され、大当たりラウンド演出として、味方キャラＣＲＡが表示され、表示画面７ａの左上にラウンド数を報知する「１Ｒ」のテロップＲＴが表示される。遊技球発射方向示唆画像ＵＴ１は、引き続き表示されている。
【１９５１】
遊技球発射方向示唆演出Ｂの第３の例では、まず、上述した遊技球発射方向示唆演出Ａの第１の例の図１２９（Ａ）～（Ｇ）まで同じ内容の演出がおこなわれる。図１２９（Ｇ）に示した演出がおこなわれた後、図１３０（Ｇ）に示すように、大当たりのラウンド間インターバルがおこなわれる。遊技球発射方向示唆画像ＵＴ１は、引き続き表示されている。大当たりのラウンドが終わると同時に大当たりのラウンド間インターバルが始まる。この時、味方キャラＣＲＡとラウンド数を報知する「１Ｒ」のテロップＲＴとが消去され、大当たりラウンド間インターバル演出として、敵キャラＣＲＢが表示される。さらに、表示画面７ａの中央に、帯状に単色の画像ＷＫが表示され、画像ＷＫの手前側に「右打ちしろ」のテロップＵＴ３と右矢印ＵＴ４とが表示され、移動する右矢印ＵＴ５も表示される。画像ＷＫは、「右打ちしろ」のテロップＵＴ３と右矢印ＵＴ４とを目立たせるために表示するものであり、画像ＷＫが半透明であってもよいし、画像ＷＫが無くてもよい。右矢印ＵＴ５は、右打ちされた遊技球の跡を示し、円を書くように、表示画面７ａの下から表示画面７ａの上へ移動する。ラウンド間インターバル中であるため、大入賞口は閉鎖されている。大入賞口が閉鎖されているが、遊技者に右打ちを続けるように促すため、テロップＵＴ３と右矢印ＵＴ４と右矢印ＵＴ５が表示されている。
【１９５２】
図１３０（Ｈ）は、引き続きラウンド間インターバル中、遊技者に右打ちを促している状態である。遊技球発射方向示唆画像ＵＴ１は、引き続き表示されている。「右打ちしろ」のテロップＵＴ３と右矢印ＵＴ４と右矢印ＵＴ５は、引き続き表示されている。右矢印ＵＴ５は、右打ちされた遊技球の跡を示し、円を書くように、表示画面７ａの上から表示画面７ａの下へ移動する。右矢印ＵＴ５は、消去されるまで、表示画面７ａの下から表示画面７ａの上へ移動し、表示画面７ａの上から表示画面７ａの下へ移動する。この動作を繰り返す。ラウンド間インターバル中であるため、大入賞口は閉鎖されている。
【１９５３】
図１３０（Ｉ）は、大当たりのラウンドである。ラウンド中であるため、大入賞口は開放されている。ラウンド間インターバルが終わると同時に大当たりのラウンドが始まる。この時、「右打ちしろ」のテロップＵＴ３と右矢印ＵＴ４と右矢印ＵＴ５とが消去され、大当たりラウンド演出として、味方キャラＣＲＡが表示され、表示画面７ａの左上にラウンド数を報知する「２Ｒ」のテロップＲＴが表示される。遊技球発射方向示唆画像ＵＴ１は、引き続き表示されている。
【１９５４】
遊技球発射方向示唆演出Ｂの第４の例では、まず、上述した遊技球発射方向示唆演出Ａの第１の例の図１２９（Ａ）～（Ｇ）まで同じ内容の演出がおこなわれる。図１２９（Ｇ）に示した演出がおこなわれた後、図１３０（Ｊ）に示すように、大当たりのラウンド間インターバルがおこなわれる。遊技球発射方向示唆画像ＵＴ１は、引き続き表示されている。大当たりのラウンドが終わると同時に大当たりのラウンド間インターバルが始まる。この時、味方キャラＣＲＡとラウンド数を報知する「１Ｒ」のテロップＲＴとが消去され、大当たりラウンド間インターバル演出として、敵キャラＣＲＢが表示される。さらに、表示画面７ａの中央に、帯状に単色の画像ＷＫが表示され、画像ＷＫの手前側に移動する「右打ちしろ」のテロップＵＴ３と移動する右矢印ＵＴ４とが表示され、移動する右矢印ＵＴ５も表示される。画像ＷＫは、「右打ちしろ」のテロップＵＴ３と右矢印ＵＴ４とを目立たせるために表示するものであり、画像ＷＫが半透明であってもよいし、画像ＷＫが

無くてもよい。「右打ちしろ」のテロップＵＴ３と右矢印ＵＴ４は、右に移動する。その後、表示画面７ａの右側へ移動し表示されなくなる。また、表示画面７ａの左側からは新たに表示される。右矢印ＵＴ５は、右打ちされた遊技球の跡を示し、円を書くように、表示画面７ａの下から表示画面７ａの上へ移動する。ラウンド間インターバル中であるため、大入賞口は閉鎖されている。大入賞口が閉鎖されているが、遊技者に右打ちを続けるように促すため、テロップＵＴ３と右矢印ＵＴ４と右矢印ＵＴ５が表示されている。

【１９５５】

図１３０（Ｋ）は、引き続きラウンド間インターバル中、遊技者に右打ちを促している状態である。遊技球発射方向示唆画像ＵＴ１は、引き続き表示されている。「右打ちしろ」のテロップＵＴ３と右矢印ＵＴ４と右矢印ＵＴ５は、引き続き表示されている。「右打ちしろ」のテロップＵＴ３と右矢印ＵＴ４は、引き続き移動している。右矢印ＵＴ５は、右打ちされた遊技球の跡を示し、円を書くように、表示画面７ａの上から表示画面７ａの下へ移動する。テロップＵＴ３と右矢印ＵＴ４は、消去されるまで、上述したように右に移動し続ける。右矢印ＵＴ５は、消去されるまで、表示画面７ａの下から表示画面７ａの上へ移動し、表示画面７ａの上から表示画面７ａの下へ移動する。この動作を繰り返す。ラウンド間インターバル中であるため、大入賞口は閉鎖されている。

【１９５６】

図１３０（Ｌ）は、大当たりのラウンドである。ラウンド中であるため、大入賞口は開放されている。ラウンド間インターバルが終わると同時に大当たりのラウンドが始まる。この時、「右打ちしろ」のテロップＵＴ３と右矢印ＵＴ４と右矢印ＵＴ５とが消去され、大当たりラウンド演出として、味方キャラＣＲＡが表示され、表示画面７ａの左上にラウンド数を報知する「２Ｒ」のテロップＲＴが表示される。遊技球発射方向示唆画像ＵＴ１は、引き続き表示されている。

【１９５７】

［遊技球発射方向示唆演出Ｃ］

図１３１は、遊技球発射方向示唆演出Ｃを説明するための図である。遊技球発射方向示唆演出Ｃは、大当たり遊技中に遊技球の発射方向を示唆する演出である。図１３１（Ａ）～（Ｃ）では、遊技球発射方向示唆演出Ｃの第１の例を示し、図１３１（Ｄ）～（Ｆ）では、遊技球発射方向示唆演出Ｂの第２の例を示し、図１３１（Ｇ）～（Ｊ）では、遊技球発射方向示唆演出Ｂの第３の例を示している。

【１９５８】

遊技球発射方向示唆演出Ｃの第１の例では、まず、上述した遊技球発射方向示唆演出Ａの第１の例の図１２９（Ａ）～（Ｅ）まで同じ内容の演出がおこなわれる。図１２９（Ｅ）に示した演出がおこなわれた後、図１３１（Ａ）に示すように、「０」のテロップが消去され、表示画面７ａの中央に、「右打ちしろ」のテロップＵＴ３と右矢印ＵＴ４とが表示され、さらに、移動する右矢印ＵＴ５が表示される。ここでは、引き続き大当たりのオープニング中、遊技者に右打ちを促している状態である。遊技球発射方向示唆画像ＵＴ１は、引き続き表示されている。右矢印ＵＴ５は、右打ちされた遊技球の跡を示し、円を書くように、表示画面７ａの下から表示画面７ａの上へ移動する。右矢印ＵＴ５は、消去されるまで、表示画面７ａの下から表示画面７ａの上へ移動し、表示画面７ａの上から表示画面７ａの下へ移動する。この動作を繰り返す。ここでは大当たりのオープニングであるため、大入賞口は閉鎖されている。この大当たりのオープニング中に「右打ちしろ」のテロップＵＴ３と右矢印ＵＴ４と右矢印ＵＴ５とが表示される時間は、遊技者が遊技球を打ち出し大入賞口に到達する時間である。つまり、遊技者はこの「右打ちしろ」のテロップＵＴ３と右矢印ＵＴ４と右矢印ＵＴ５をみて遊技球を打ち出せば、その最初の遊技球が大入賞口に到達するとき、大入賞口が開放する。

【１９５９】

図１３１（Ｂ）は、大当たりのラウンドである。ラウンド中であるため、大入賞口は開放されている。遊技球発射方向示唆画像ＵＴ１は、引き続き表示されている。大当たりのオープニングが終わると同時に大当たりのラウンドが始まる。この時、「右打ちしろ」の

テロップＵＴ３と右矢印ＵＴ４と右矢印ＵＴ５とが引き続き表示され、大当たりラウンド演出として、味方キャラＣＲＡが表示される。表示画面７ａの左上に、ラウンド数を報知する「１Ｒ」のテロップＲＴが表示される。右矢印ＵＴ５は、右打ちされた遊技球の跡を示し、円を書くように、表示画面７ａの上から表示画面７ａの下へ移動する。右矢印ＵＴ５は、消去されるまで、表示画面７ａの下から表示画面７ａの上へ移動し、表示画面７ａの上から表示画面７ａの下へ移動する。この動作を繰り返す。ラウンド中でのテロップＵＴ３と右矢印ＵＴ４と右矢印ＵＴ５の表示は、ラウンドが始まってから一定個数の遊技球が大入賞口に入球するまで表示されている。例えば、２個の遊技球が大入賞口に入球するまで表示されている。本実施形態では、表示画面７ａの中段に、帯状に単色の画像ＷＫが表示され、画像ＷＫの手前側に、「右打ちしろ」のテロップＵＴ３と右矢印ＵＴ４とが表示される。画像ＷＫは、「右打ちしろ」のテロップＵＴ３と右矢印ＵＴ４とを目立たせるために表示するものであり、画像ＷＫが半透明であってもよいし、画像ＷＫが無くてもよい。

【１９６０】

図１３１（Ｃ）は、大当たりのラウンドである。ラウンド中であるため、大入賞口は開放されている。遊技球発射方向示唆画像ＵＴ１は、引き続き表示されている。味方キャラＣＲＡとラウンド数を報知する「１Ｒ」のテロップＲＴが引き続き表示されている。ラウンドが始まってから一定個数の遊技球が大入賞口に入球しているため、テロップＵＴ３と右矢印ＵＴ４と右矢印ＵＴ５の表示は、消去されている。

【１９６１】

遊技球発射方向示唆演出Ｃの第２の例では、まず、上述した遊技球発射方向示唆演出Ａの第１の例の図１２９（Ａ）～（Ｅ）まで同じ内容の演出がおこなわれる。図１２９（Ｅ）に示した演出がおこなわれた後、図１３１（Ｄ）に示すように、「０」のテロップが消去され、表示画面７ａの中央に、移動する「右打ちしろ」のテロップＵＴ３と移動する右矢印ＵＴ４とが表示され、さらに、移動する右矢印ＵＴ５が表示される。ここでは、引き続き大当たりのオープニング中、遊技者に右打ちを促している状態である。遊技球発射方向示唆画像ＵＴ１は、引き続き表示されている。「右打ちしろ」のテロップＵＴ３と右矢印ＵＴ４は、右に移動する。その後、表示画面７ａの右側へ移動し表示されなくなる。また、表示画面７ａの左側からは新たに表示される。右矢印ＵＴ５は、右打ちされた遊技球の跡を示し、円を書くように、表示画面７ａの下から表示画面７ａの上へ移動する。右矢印ＵＴ５は、消去されるまで、表示画面７ａの下から表示画面７ａの上へ移動し、表示画面７ａの上から表示画面７ａの下へ移動する。この動作を繰り返す。ここでは大当たりのオープニングであるため、大入賞口は閉鎖されている。この大当たりのオープニング中に「右打ちしろ」のテロップＵＴ３と右矢印ＵＴ４と右矢印ＵＴ５とが表示される時間は、遊技者が遊技球を打ち出し大入賞口に到達する時間である。つまり、遊技者はこの「右打ちしろ」のテロップＵＴ３と右矢印ＵＴ４と右矢印ＵＴ５をみて遊技球を打ち出せば、その最初の遊技球が大入賞口に到達するとき、大入賞口が開放する。

【１９６２】

図１３１（Ｅ）は、大当たりのラウンドである。ラウンド中であるため、大入賞口は開放されている。遊技球発射方向示唆画像ＵＴ１は、引き続き表示されている。大当たりのオープニングが終わると同時に大当たりのラウンドが始まる。この時、「右打ちしろ」のテロップＵＴ３と右矢印ＵＴ４と右矢印ＵＴ５とが引き続き表示され、大当たりラウンド演出として、味方キャラＣＲＡが表示される。表示画面７ａの左上に、ラウンド数を報知する「１Ｒ」のテロップＲＴが表示される。右矢印ＵＴ５は、右打ちされた遊技球の跡を示し、円を書くように、表示画面７ａの上から表示画面７ａの下へ移動する。テロップＵＴ３と右矢印ＵＴ４は、消去されるまで、上述したように右に移動し続ける。右矢印ＵＴ５は、消去されるまで、表示画面７ａの下から表示画面７ａの上へ移動し、表示画面７ａの上から表示画面７ａの下へ移動する。この動作を繰り返す。ラウンド中でのテロップＵＴ３と右矢印ＵＴ４と右矢印ＵＴ５の表示は、ラウンドが始まってから一定個数の遊技球が大入賞口に入球するまで表示されている。例えば、２個の遊技球が大入賞口に入球する

まで表示されている。本実施形態では、表示画面７ａの中段に、帯状に単色の画像ＷＫが表示され、画像ＷＫの手前側に、「右打ちしろ」のテロップＵＴ３と右矢印ＵＴ４とが表示される。画像ＷＫは、「右打ちしろ」のテロップＵＴ３と右矢印ＵＴ４とを目立たせるために表示するものであり、画像ＷＫが半透明であってもよいし、画像ＷＫが無くてもよい。

【１９６３】

図１３１（Ｆ）は、大当たりのラウンドである。ラウンド中であるため、大入賞口は開放されている。遊技球発射方向示唆画像ＵＴ１は、引き続き表示されている。味方キャラＣＲＡとラウンド数を報知する「１Ｒ」のテロップＲＴが引き続き表示されている。ラウンドが始まってから一定個数の遊技球が大入賞口に入球しているため、テロップＵＴ３と右矢印ＵＴ４と右矢印ＵＴ５の表示は、消去されている。

【１９６４】

遊技球発射方向示唆演出Ｃの第３の例では、まず、上述した遊技球発射方向示唆演出Ａの第１の例の図１２９（Ａ）～（Ｆ）まで同じ内容の演出がおこなわれる。図１２９（Ｆ）に示した演出がおこなわれた後、図１３１（Ｇ）に示すように、大当たりのラウンドが開始される。ラウンド中であるため、大入賞口は開放されている。遊技球発射方向示唆画像ＵＴ１は、引き続き表示されている。大当たりのオープニングが終わると同時に大当たりのラウンドが始まる。この時、「右打ちしろ」のテロップＵＴ３と右矢印ＵＴ４とが消去され、大当たりラウンド演出として、味方キャラＣＲＡが表示される。表示画面７ａの左上に、ラウンド数を報知する「１Ｒ」のテロップＲＴが表示される。この表示が一定期間継続される。例えば１０秒継続される。

【１９６５】

図１３１（Ｈ）は、大当たりのラウンドである。ラウンドが開始されてから１０秒経過した状態である。ラウンド中であるため、大入賞口は開放されている。遊技球発射方向示唆画像ＵＴ１と味方キャラＣＲＡと「１Ｒ」のテロップＲＴは、引き続き表示されている。ラウンドが開始されてから１０秒経過したことを契機に、表示画面７ａの中央に移動する「右打ちしろ」のテロップＵＴ３と移動する右矢印ＵＴ４と、表示画面７ａの下に移動する右矢印ＵＴ５が表示される。「右打ちしろ」のテロップＵＴ３と右矢印ＵＴ４は、右に移動する。その後、表示画面７ａの右側へ移動し表示されなくなる。また、表示画面７ａの左側からは新たに表示される。右矢印ＵＴ５は、右打ちされた遊技球の跡を示し、円を書くように、表示画面７ａの下から表示画面７ａの上へ移動する。

【１９６６】

図１３１（Ｉ）は、大当たりのラウンドである。ラウンド中であるため、大入賞口は開放されている。遊技球発射方向示唆画像ＵＴ１と味方キャラＣＲＡと「１Ｒ」のテロップＲＴとテロップＵＴ３と移動する右矢印ＵＴ４と右矢印ＵＴ５は、引き続き表示されている。右矢印ＵＴ５は、右打ちされた遊技球の跡を示し、円を書くように、表示画面７ａの上から表示画面７ａの下へ移動する。テロップＵＴ３と右矢印ＵＴ４は、消去されるまで、上述したように右に移動し続ける。右矢印ＵＴ５は、消去されるまで、表示画面７ａの下から表示画面７ａの上へ移動し、表示画面７ａの上から表示画面７ａの下へ移動する。この動作を繰り返す。テロップＵＴ３と移動する右矢印ＵＴ４と右矢印ＵＴ５の表示は一定時間表示される。例えば５秒間表示される。

【１９６７】

図１３１（Ｊ）は、大当たりのラウンドである。ラウンド中であるため、大入賞口は開放されている。遊技球発射方向示唆画像ＵＴ１と味方キャラＣＲＡと「１Ｒ」のテロップＲＴは、引き続き表示されている。テロップＵＴ３と移動する右矢印ＵＴ４と右矢印ＵＴ５が表示されてから一定時間経過しているため、テロップＵＴ３と移動する右矢印ＵＴ４と右矢印ＵＴ５は消去されている。

【１９６８】

［効果例］

以下に、遊技球発射方向示唆演出Ａ～Ｃの効果例を示す。

【１９６９】
［効果１］
上記実施形態の遊技機１では、「遊技球発射方向示唆演出Ａ」の第１の例に示すように、遊技球の入球が可能状態（開放状態）と困難状態（閉鎖状態）とに切り替え可能な入球口（第１大入賞口３０及び第２大入賞口３５）と、複数種類の画像を表示可能な表示手段（表示画面７ａ）と、を備え、複数種類の画像のうちの一つは、遊技球の発射方向を示唆する第１の画像（遊技球発射方向示唆画像ＵＴ１）であり、複数種類の画像のうちの一つは、遊技球の発射方向を示唆する第２の画像（テロップＵＴ３と右矢印ＵＴ４）であり、表示手段（表示画面７ａ）に、第１の画像（遊技球発射方向示唆画像ＵＴ１）が表示され、第２の画像（テロップＵＴ３と右矢印ＵＴ４）が表示されない第１の演出（図１２９（Ｄ）、（Ｅ））と、第１の演出（図１２９（Ｄ）、（Ｅ））の後、第１の画像（遊技球発射方向示唆画像ＵＴ１）が表示され、第２の画像（テロップＵＴ３と右矢印ＵＴ４）も表示される第２の演出（図１２９（Ｆ））と、第２の演出（図１２９（Ｆ））の後、第１の画像（遊技球発射方向示唆画像ＵＴ１）が表示され、第２の画像（テロップＵＴ３と右矢印ＵＴ４）が表示されない第３の演出（図１２９（Ｇ））と、を実行可能であり、第２の演出（図１２９（Ｆ））では、第２の画像（テロップＵＴ３と右矢印ＵＴ４）は入球口（第１大入賞口３０及び第２大入賞口３５）が困難状態（閉鎖状態）のときに表示され、第３の演出（図１２９（Ｇ））は、入球口（第１大入賞口３０または第２大入賞口３５）が可能状態（開放状態）のときに開始される。この構成によれば、適切なタイミングで遊技者に遊技球の発射方向を示唆することができ、興趣の向上を図ることができる。
【１９７０】
［効果２］
上記実施形態の遊技機１では、「遊技球発射方向示唆演出Ｂ」の第１の例に示すように、複数種類の画像のうちの一つは、遊技球の発射方向を示唆する第３の画像（移動する右矢印ＵＴ５）であり、第２の演出（図１３０（Ａ）、（Ｂ））では、第３の画像（移動する右矢印ＵＴ５）は第２の画像（テロップＵＴ３と右矢印ＵＴ４）とともに表示され、第２の画像の表示位置と第３の画像の表示位置の間の距離が時間の経過にともなって変化する。この構成によれば、適切なタイミングで遊技者に遊技球の発射方向を示唆することができ、興趣の向上を図ることができる。
【１９７１】
［効果３］
上記実施形態の遊技機１では、「遊技球発射方向示唆演出Ｃ」の第１の例に示すように、第２の演出（図１３１（Ａ）、（Ｂ））では、第２の画像（テロップＵＴ３と右矢印ＵＴ４）は、入球口（第１大入賞口３０または第２大入賞口３５）が可能状態（開放状態）になっても継続して表示され、特定個数（ラウンドが始まってから一定個数）の遊技球が入球口（第１大入賞口３０または第２大入賞口３５）へ入球したことによって消去される。この構成によれば、適切なタイミングで遊技者に遊技球の発射方向を示唆することができ、興趣の向上を図ることができる。
【１９７２】
［変形例］
以下に、遊技球発射方向示唆演出Ａ～Ｃの変形例を示す。
【１９７３】
［変形例１］
上記実施形態では、大当たりのオープニングにおいて、テロップＵＴ３と右矢印ＵＴ４と右矢印ＵＴ５が表示される時間は、遊技者が遊技球を打ち出し大入賞口に到達する時間であるとした（図１２９（Ｆ）、図１３０（Ｂ）、図１３０（Ｅ）、図１３１（Ａ）、図１３１（Ｄ））が、この時間は正確でなくてもよい。遊技者が遊技球を打ち出し大入賞口に到達する時間よりも多少長くても多少短くてもよい。
【１９７４】
［変形例２］

上記実施形態では、大当たりのオープニングが終わり大当たりのラウンドが始まるときに、「右打ちしろ」のテロップＵＴ３と右矢印ＵＴ４と右矢印ＵＴ５が消去されるとした（図１２９（Ｆ）、図１３０（Ｂ）、図１３０（Ｅ））が、大当たりのオープニングが終わる前に、「右打ちしろ」のテロップＵＴ３と右矢印ＵＴ４と右矢印ＵＴ５が消去されるとしてもよい。

【１９７５】

［変形例３］

上記実施形態では、ラウンド間インターバルの間、遊技者に右打ちを続けるようにテロップＵＴ３と右矢印ＵＴ４と右矢印ＵＴ５が表示されるとした（（図１３０（Ｇ）、（Ｈ））、（図１３０（Ｊ）、（Ｋ））が、ラウンド間インターバルの一部の期間にテロップＵＴ３と右矢印ＵＴ４と右矢印ＵＴ５が表示されるとしてもよい。例えば、ラウンド間インターバルが始まってから２秒間表示され、残りの時間はテロップＵＴ３と右矢印ＵＴ４と右矢印ＵＴ５が表示されないとしてもよい。また、ラウンド間インターバルが始まってから１秒間の間表示されずに、残りの時間はテロップＵＴ３と右矢印ＵＴ４と右矢印ＵＴ５が表示されるとしてもよい。

【１９７６】

［変形例４］

上記実施形態では、ラウンド中でのテロップＵＴ３と右矢印ＵＴ４と右矢印ＵＴ５の表示は、ラウンドが始まってから一定個数の遊技球が大入賞口に入球するまで表示されているとした（図１３１（Ｂ）、図１３１（Ｅ））が、ラウンドが始まってから一定時間経過するまで表示されているとしてもよい。例えば、ラウンドが始まってから１０秒経過するまで表示されているとしてもよい。

【１９７７】

［変形例５］

上記実施形態では、大当たり遊技で大入賞口に入球させるため遊技球発射方向示唆をおこなうとしたが、小当たり遊技で大入賞口に入球させるため遊技球発射方向示唆をおこなうとしても、普図当たり遊技で電チューに入球させるため遊技球発射方向示唆をおこなうとしてよい。

【１９７８】

［変形例６］

上記実施形態では、遊技球発射方向示唆演出Ａにおいて、「右打ちしろ」のテロップＵＴ３と右矢印ＵＴ４とが表示されるとき（図１２９（Ｆ）、図１２９（Ｋ））、遊技球発射方向示唆演出Ｂにおける図１３０（Ａ）のように、さらに、移動する右矢印ＵＴ５が表示されてもよい。

【１９７９】

［態様例］

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇［態様Ｆ１－１］

遊技球の入球が可能状態と困難状態とに切り替え可能な入球口と、

複数種類の画像を表示可能な表示手段と、を備える遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは、遊技球の発射方向を示唆する第１の画像であり、

前記複数種類の画像のうちの一つは、遊技球の発射方向を示唆する第２の画像であり、

前記表示手段に、前記第１の画像が表示され、前記第２の画像が表示されない第１の演出と、

前記第１の演出の後、前記第１の画像が表示され、前記第２の画像も表示される第２の演出と、

前記第２の演出の後、前記第１の画像が表示され、前記第２の画像が表示されない第３の演出と、を実行可能であり、

前記第２の演出では、前記第２の画像は前記入球口が前記困難状態のときに表示され、

前記第３の演出は、前記入球口が前記可能状態のときに開始される、

ことを特徴とする遊技機。
◇［態様Ｆ１－２］
態様Ｆ１－１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、遊技球の発射方向を示唆する第３の画像であり、
前記第２の演出では、前記第３の画像は前記第２の画像とともに表示され、前記第２の画像の表示位置と前記第３の画像の表示位置の間の距離が時間の経過にともなって変化する、
ことを特徴とする遊技機。
◇［態様Ｆ１－３］
態様Ｆ１－１または態様Ｆ１－２に記載の遊技機であって、
前記第２の演出では、前記第２の画像は、前記入球口が前記可能状態になっても継続して表示され、特定個数の遊技球が前記入球口へ入球したことによって消去される、
ことを特徴とする遊技機。
【１９８０】
以下に図１３２、図１３３－１～図１３３－２を用いて、図９９－１～図９９－３に示した第１可動役物１４Ｃおよび第２可動役物１５Ｃの機構部について説明し、図１３４－１～図１３４－３を用いて、可動役物演出Ａ～Ｃについて説明する。
【１９８１】
図１３２は画像表示装置７の前方下方に配置される第１可動役物１４Ｃと画像表示装置７の前方上方に配置される第２可動役物１５Ｃとを前方左上から見た斜視図である。また、図１３３－１は第２可動役物１５Ｃの機構部を含む上側可動体ユニットＵＫの説明図であり、図１３３－２は第１可動役物１４Ｃの機構部を含む下側可動体ユニットＳＫの説明図である。
【１９８２】
また、図１３４－１は可動役物演出Ａを説明するための図であり、図１３４－２は可動役物演出Ｂを説明するための図であり、図１３４－３は可動役物演出Ｃを説明するための図である。なお、図１３４－１～図１３４－３において、画像表示装置７の表示画面７ａの前面（前方）周囲に配置される装飾体２ｙ、イルミネーションパネル１８、背景画像等が図面の見易さから省略されている。
【１９８３】
ここでは、まず、遊技盤２の構成について説明し、上側可動体ユニットＵＫおよび下側可動体ユニットＳＫ、可動役物演出について順番に説明する。
【１９８４】
［遊技盤２の構成］
まず、遊技盤２の構成については、図９９－１～図９９－３に示した遊技盤２を詳細に説明する（ここでは、図９９－１～図９９－３を参照して詳細に説明する）。遊技盤２は、前面に複数の遊技釘などが遊技領域３に突設（植設）される透明なアクリル板である透明アクリル板２ｚが配置されている。透明アクリル板２ｚのほぼ中央に、枠状のセンター装飾体１０が透明アクリル板２ｚの正面から後方へ向かって挿入されて取り付けられる開口部（図示しない）が形成され、透明アクリル板２ｚの後方を覆うように、意匠が施された不透明な装飾体２ｙが配置されている。装飾体２ｙには、透明アクリル板２ｚの開口部と対応する位置に貫通口（図示しない）が形成されている。また、開口部（図示しない）と対応する位置であって、装飾体２ｙの後方には、無色透明な平板部材であるイルミネーションパネル（導光板）１８を構成する第１イルミネーションパネル１８ａが配置されている。第１イルミネーションパネル１８ａの後方には、第１可動役物１４Ｃが配置され、第１可動役物１４Ｃの後方には、無色透明な平板部材であるイルミネーションパネル（導光板）１８を構成する第２イルミネーションパネル１８ｂが配置され、第２イルミネーションパネル１８ｂの後方には、第２可動役物１５Ｃが配置され、第２可動役物１５Ｃの後方には、画像表示装置７が配置されている。前枠５３の中央に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。このため、前方から後

方へ向かって、透明アクリル板２ｚ→装飾体２ｙ→第１イルミネーションパネル１８ａ→第１可動役物１４Ｃ→第２イルミネーションパネル１８ｂ→第２可動役物１５Ｃ→画像表示装置７という順番で配置されている。

【１９８５】

画像表示装置７に表示される画像は、第２イルミネーションパネル１８ｂ、そして第１イルミネーションパネル１８ａを通して視認可能になっている。イルミネーションパネル１８（第１イルミネーションパネル１８ａ、第２イルミネーションパネル１８ｂ）は、端面からＬＥＤの光の照射によって、主面に所定の画像を表示可能に構成されている。イルミネーションパネル１８は、ＬＥＤの光の照射方向や色の違いによって、複数種類の画像を複数種類の色で表示可能に構成されており、当たりの期待度を示唆することができるようになっている。このため、遊技者は、イルミネーションパネル１８の表示に関心が高い。

【１９８６】

第１可動役物１４Ｃは、図１に示した、縦長の棒状の部材が画像表示装置７の前方（前面）において左右方向に移動可能に構成された第１可動役物１４に代えて、遊技盤２に設けられているものであり、画像表示装置７の左側に配置される左右方向に移動可能な左側第１可動役物１４ＣＬと、画像表示装置７の右側に配置される左右方向に移動可能な右側第１可動役物１４ＣＲと、から構成されている。第１可動役物１４Ｃは、第１可動役物１４と同様に可動式のいわゆるギミックである。左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲは、左右のそれぞれに配置された２つの半環形状の部材である。

【１９８７】

左側第１可動役物１４ＣＬは、機構部を構成する左側アーム部１４ＣＬａと接続されて左右方向に水平移動可能であり、右側第１可動役物１４ＣＲは、機構部を構成する右側アーム部１４ＣＲａと接続されて左右方向に水平移動可能である。左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲの機構部は、左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲの下方に配置されている。左側アーム部１４ＣＬａおよび右側アーム部１４ＣＲａには、模様が造形されていない（意匠が施されていない）ものであり、かつ、模様が造形されているカバー体（意匠が施されているカバー体）などにより覆われていないものであり、黒色の樹脂や透明樹脂で形成されたものである。言い換えると、左側アーム部１４ＣＬａおよび右側アーム部１４ＣＲａは、黒色の樹脂や透明樹脂で形成されたものであって、構造的に強度が高められたものであり、遊技者の興味を惹きつけるような意匠性がなく遊技者の視線が向けられないような部材となっている。

【１９８８】

左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲは、通常時は画像表示装置７の左側と右側の退避位置（図９９－１）で静止しており、退避位置から表示画面７ａの中央に向かって互いに近接するように移動（進出）して表示画面７ａの前方の進出位置（図９９－２）で静止することができるようになっている。左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲが進出位置で静止する状態では、左側第１可動役物１４ＣＬの上側および下側の右側面と、右側第１可動役物１４ＣＲの上側および下側の左側面と、が面接触した状態となり、左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲが合体した状態となる。

【１９８９】

左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲが退避位置で退避している状態では、左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲの前方に配置されている装飾体２ｙにより覆われた状態となっているため、左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲのほぼ全体が視認困難な状態となっているものの、左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲのそれぞれの上側および下側の一部が装飾体２ｙから露出し、視認容易な状態となっている。左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲは、退避位置から進出位置へ向かって移動すると、左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲの後方に配置される画像表示装置７の一

部を覆うこととなる。
【１９９０】
　また、左側第１可動役物１４ＣＬの左側中央外周部に沿うようにほぼ半円形状に形成される左側拡大部１４ＣＬｂが配置されている。左側拡大部１４ＣＬｂが左側第１可動役物１４ＣＬの左側中央外周部に沿うように配置された退避位置（図９９－２）から左方向へ水平移動して進出位置（図９９－３）で静止することができる。左側拡大部１４ＣＬｂが左方向へ水平移動することで左側第１可動役物１４ＣＬを拡大した態様とすることができる。一方、左側拡大部１４ＣＬｂが右方向へ水平移動することで拡大された左側第１可動役物１４ＣＬを縮小することとなり、左側拡大部１４ＣＬｂが左側第１可動役物１４ＣＬの左側中央外周部に沿うように配置される状態となり、元へ戻る。左側拡大部１４ＣＬｂは、左側拡大部１４ＣＬｂの後方に配置される画像表示装置７の一部を覆うこととなる。
【１９９１】
　また、右側第１可動役物１４ＣＲの右側中央外周部に沿うようにほぼ半円形状に形成される右側拡大部１４ＣＲｂが配置されている。右側拡大部１４ＣＲｂが右側第１可動役物１４ＣＲの右側中央外周部に沿うように配置された退避位置（図９９－２）から右方向へ水平移動して進出位置（図９９－３）で静止することができる。右側拡大部１４ＣＲｂが右方向へ水平移動することで右側第１可動役物１４ＣＲを拡大した態様とすることができる。一方、右側拡大部１４ＣＲｂが左方向へ水平移動することで拡大された右側第１可動役物１４ＣＲを縮小することとなり、右側拡大部１４ＣＲｂが右側第１可動役物１４ＣＲの右側中央外周部に沿うように配置される状態となり、元へ戻る。右側拡大部１４ＣＲｂは、右側拡大部１４ＣＲｂの後方に配置される画像表示装置７の一部を覆うこととなる。
【１９９２】
　なお、左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲの下方に配置される機構部を構成する、左側アーム部１４ＣＬａ、右側アーム部１４ＣＲａは、左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲが退避位置で退避している状態では、左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲの前方に配置されている装飾体２ｙにより覆われた状態となっているため、視認困難な状態となるのに対して、左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲが退避位置から進出位置へ向かって移動開始すると、左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲの下方に配置される機構部を構成する、左側アーム部１４ＣＬａ、右側アーム部１４ＣＲａなどが左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲの前方に配置されている装飾体２ｙから露出することとなり、視認容易な状態となる。遊技者の視線が左側アーム部１４ＣＬａ、右側アーム部１４ＣＲａへ向けられることで、遊技者の視線が画像表示装置７の下方へ向けられた結果、左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲの下方に配置される機構部を構成する、左側アーム部１４ＣＬａが取り付けられる部材である下段左右移動体、右側アーム部１４ＣＲａが取り付けられる部材である上段左右移動体、フレキシブルケーブルなども、装飾体２ｙから露出した状態として視認されることとなる。
【１９９３】
　また、左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲが退避位置から進出位置へ向かって移動開始することにより、遊技者の視線が左側アーム部１４ＣＬａ、右側アーム部１４ＣＲａへ向けられることで、遊技者の視線が画像表示装置７の下方へ向けられた結果、左側アーム部１４ＣＬａ、右側アーム部１４ＣＲａなどのほかに、左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲの下方に配置される機構部を構成する他の部材（例えば、歯付きベルト、案内シャフト、ケーブル収容樋ユニット）なども、遊技者の目に留まり易くなる。
【１９９４】
　第２可動装飾１５Ｃは、図１に示した、「ＯＡＲＯ」と記載された矩形形状の部材が画像表示装置７の前方（前面）において上下方向に移動可能に構成された第２可動役物１５に代えて、遊技盤２に設けられているものであり、画像表示装置７の上側に配置される左右方向に移動可能な左側第２可動役物１５ＣＬと、画像表示装置７の上側に配置される左

右方向に移動可能な右側第２可動役物１５ＣＲと、から構成されている。第２可動役物１５Ｃは、第２可動役物１５と同様に可動式のいわゆるギミックである。左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲは、それぞれ矩形形状の部材であり、矩形形状の部材の周囲が立体的な雲状に造形されている（立体的な雲状に意匠が施されている）。左側第２可動役物１５ＣＬの前面側に「ＯＡ」という立体文字が形成され、右側第２可動役物１５Ｒの前面側に「ＲＯ」という立体文字が形成されている。

【１９９５】

左側第２可動役物１５ＣＬは、機構部を構成する左側アーム部１５ＣＬａと接続されて左右方向に水平移動可能であり、右側第２可動役物１５ＣＲは、機構部を構成する右側アーム部１５ＣＲａと接続されて左右方向に水平移動可能である。左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲの機構部は、左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲの上方に配置されている。左側アーム部１５ＣＬａおよび右側アーム部１５ＣＲａには、模様が造形されていない（意匠が施されていない）ものであり、かつ、模様が造形されているカバー体（意匠が施されているカバー体）などにより覆われていないものであり、黒色の樹脂や透明樹脂で形成されたものである。言い換えると、左側アーム部１５ＣＬａおよび右側アーム部１５ＣＲａは、黒色の樹脂や透明樹脂で形成されたものであって、構造的に強度が高められたものであり、遊技者の興味を惹きつけるような意匠性がなく遊技者の視線が向けられないような部材となっている。

【１９９６】

左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲは、通常時は画像表示装置７の上側の退避位置（図９９－１）で静止しており、退避位置から互いに離れるように水平移動（進出）して表示画面７ａの前方の進出位置（図９９－２）で静止することができるようになっている。左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲが退避位置で静止する状態では、左側第２可動役物１５ＣＬの前面右端面と右側第２可動役物１５ＣＲの前面左端面とが面接触した状態となり、左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲが合体した状態となっている。左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲが合体した状態では、左側第２可動役物１５ＣＬの「ＯＡ」という立体文字と、右側第２可動役物１５ＣＲの「ＲＯ」という立体文字と、が一つの立体文字である「ＯＡＲＯ」となる。左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲが進出位置で静止する状態では、左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲが互いに離れるように水平移動（進出）することにより、右側第２可動役物１５ＣＲにより覆われていた、左側第２可動役物１５ＣＬの前面右側から右方向へ突出して形成された矩形形状の発光部１５ＣＬｂが露出する状態となる。左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲは、左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲの後方に配置される画像表示装置７の一部を覆うこととなる。

【１９９７】

なお、左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲが退避位置で退避している状態でも進出位置へ進出している状態でも、左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲの上側の一部が左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲの前方に配置されている装飾体２ｙにより常に覆われた状態となっている。このため、左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲの上方に配置された左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲの機構部が常に視認困難な状態となっている。

【１９９８】

［上側可動体ユニットＵＫおよび下側可動体ユニットＳＫ］

次に、上側可動体ユニットＵＫおよび下側可動体ユニットＳＫについて、図１３２、図１３３－１および図１３３－２を参照して説明する。図１３２に示すように、上側可動体ユニットＵＫは、第２可動役物１５Ｃを作動するためのユニットであって左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲの機構部を含んで構成されるものであり、画像表示装置７の上方（詳細には、画像表示装置７の前方上方）に配置され、下側可動体ユ

ニットＳＫは、第１可動役物１４Ｃを作動するためのユニットであって左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲの機構部を含んで構成されるものであり、画像表示装置７の下方（詳細には、画像表示装置７の前方下方であって上側可動体ユニットＵＫと比べて手前側）に配置されている。

【１９９９】

第１可動役物１４Ｃおよび第２可動役物１５Ｃと、イルミネーションパネル１８（第１イルミネーションパネル１８ａ、第２イルミネーションパネル１８ｂ）と、の配置については、上述したように、前方から後方へ向かって、透明アクリル板２ｚ→装飾体２ｙ→第１イルミネーションパネル１８ａ→第１可動役物１４Ｃ→第２イルミネーションパネル１８ｂ→第２可動役物１５Ｃ→画像表示装置７という順番で配置されているため、第１イルミネーションパネル１８ａが第１可動役物１４Ｃの前方に配置され、第２イルミネーションパネル１８ｂが第１可動役物１４Ｃの後方に配置され、かつ、第２可動役物１５Ｃの前方に配置されている。

【２０００】

第１可動役物１４Ｃは、演出図柄の変動演出（変動表示）中において作動されると、第１可動役物１４Ｃが作動されないときと比べて、演出図柄の変動演出（変動表示）の終了したあとに（つまり演出図柄が停止表示されたあとに）当たりが発生するという当たり期待度が高いことを遊技者に示唆したりすることができるし、複数の演出図柄が同一の図柄に揃って仮停止表示中において作動されると、第１可動役物１４Ｃが作動されないときと比べて、複数存在する当たりの種類のうち、より遊技者に利益を付与する当たりとなる期待度が高いことを遊技者に示唆したりすることもできるようになっている。また、第２可動役物１５Ｃは、第１可動役物１４Ｃと同様に、演出図柄の変動演出（変動表示）中において作動されると、第２可動役物１５Ｃが作動されないときと比べて、演出図柄の変動演出（変動表示）の終了したあとに（つまり演出図柄が停止表示されたあとに）当たりが発生するという当たり期待度が高いことを遊技者に示唆したりすることができるし、複数の演出図柄が同一の図柄に揃って仮停止表示中において作動されると、第２可動役物１５Ｃが作動されないときと比べて、複数存在する当たりの種類のうち、より遊技者に利益を付与する当たりとなる期待度が高いことを遊技者に示唆したりすることもできるようになっている。このため、遊技者は、第１可動役物１４Ｃの作動（動作）、第２可動役物１５Ｃの作動（動作）に対する関心が高い。

【２００１】

本実施形態では、上側可動体ユニットＵＫと下側可動体ユニットＳＫとが同一の構造であるため、ここでは、上側可動体ユニットＵＫについて説明し、第２可動役物１５Ｃ、第１可動役物１４Ｃについて順番に説明する。なお、下側可動体ユニットＳＫについての説明を、上側可動体ユニットＵＫの部材の説明において付した符号に続けて括弧書きの符号で表し、省略する場合がある。

【２００２】

［上側可動体ユニットＵＫ（下側可動体ユニットＳＫ）］

上側可動体ユニットＵＫ（下側可動体ユニットＳＫ）は、図１３３－１（Ａ），（Ｂ）（図１３３－２（Ａ））に示すように、左右方向に長い金属製の平板を適宜屈曲させて形成されたベース体ＵＫａ（ＳＫａ）と、左右移動用ステッピングモータＵＫｂ（ＳＫｂ）と、左右移動機構ユニットＵＫｃ（ＳＫｃ）と、ケーブル収容樋ユニットＵＫｄ（ＳＫｄ）と、から構成されている。ベース体ＵＫａ（ＳＫａ）は、左右移動機構ユニット１４ｃ、ケーブル収容樋ユニット１４ｄが取り付けられている。

【２００３】

左右移動機構ユニットＵＫｃ（ＳＫｃ）は、有色不透明な合成樹脂材により形成された左側支持部材ＵＫｃａ（ＳＫｃａ）と、有色不透明な合成樹脂材により形成された右側支持部材ＵＫｃｂ（ＳＫｃｂ）と、有色不透明な合成樹脂材により形成された左側第２可動役物１５ＣＬが取り付けられる下段左右移動体ＵＫＳｃｃ（左側第１可動役物１４ＣＬ、ＳＫＳｃｃ）と、有色不透明な合成樹脂材により形成された右側第２可動役物１５ＣＲが

取り付けられる上段左右移動体ＵＫＵｃｃ（右側第１可動役物１４ＣＲ、ＳＫＵｃｃ）と、有色不透明な合成樹脂材により形成された従動移動体ＵＫｃｄ（ＳＫｃｄ）と、歯付きベルトＵＫｃｅ（ＳＫｃｅ）と、金属製の引っ張りばねＵＫｃｆ（ＳＫｃｆ）と、から構成されている。

【２００４】

左側支持部材ＵＫｃａ（ＳＫｃａ）は、２本の金属製の案内シャフトである手前側の案内シャフトＵＫｃｇ（ＳＫｃｇ）および奥側の案内シャフトＵＫｃｇ（ＳＫｃｇ）の一端（左端）をそれぞれ平行となるように支持している。右側支持部材ＵＫｃｂ（ＳＫｃｂ）は、２本の金属製の案内シャフトである手前側の案内シャフトＵＫｃｇ（ＳＫｃｇ）および奥側の案内シャフトＵＫｃｇ（ＳＫｓｇ）の他端（右端）をそれぞれ平行となるように支持している。２本の金属製の案内シャフトである手前側の案内シャフトＵＫｃｇ（ＳＫｃｇ）および奥側の案内シャフト１４ＵＫｃｇ（ＳＫｃｇ）の両端が左側支持部材ＵＫｃａ（ＳＫｃａ）および右側支持部材ＵＫｃｂ（ＳＫｃｂ）によりそれぞれ平行となるように支持された状態で、左側支持部材ＵＫｃａ（ＳＫｃａ）および右側支持部材ＵＫｃｂ（ＳＫｃｂ）が金属製のベース体ＵＫａ（ＳＫａ）に固定されている。２本の金属製の案内シャフトである手前側の案内シャフトＵＫｃｇ（ＳＫｃｇ）および奥側の案内シャフトＵＫｃｇ（ＳＫｃｇ）には、下段左右移動体ＵＫＳｃｃ（ＳＫＳｃｃ）、上段左右移動体ＵＫＵｃｃ（ＳＫＵｃｃ）、従動移動体ＵＫｃｄ（ＳＫｃｄ）が挿通された状態となっている。

【２００５】

左側支持部材ＵＫｃａ（ＳＫｃａ）は、さらに、左右移動用ステッピングモータＵＫｂ（ＳＫｂ）が取り付けられるとともに、左右移動用ステッピングモータＵＫｂ（ＳＫｂ）の出力軸と平行するように片持ちシャフトＵＫｃａａ（ＳＫｃａａ）が取り付けられている。左右移動用ステッピングモータＵＫｂ（ＳＫｂ）の出力軸に駆動ギアＵＫｃａｂ（ＳＫｃａｂ）が取り付けられ、歯付き駆動プーリＵＫｃａｃ（ＳＫｃａｃ）と一体に形成された伝達ギアＵＫｃａｄ（ＳＫｃａｄ）が片持ちシャフトＵＫｃａａ（ＳＫｃａａ）に挿通され、伝達ギアＵＫｃａｄ（ＳＫｃａｄ）と、左右移動用ステッピングモータＵＫｂ（ＳＫｂ）の出力軸に取り付けられた駆動ギアＵＫｃａｂ（ＳＫｃａｂ）と、が噛み合っている。歯付きベルトＵＫｃｅ（ＳＫｃｅ）が巻きかけられてる歯付き駆動プーリＵＫｃａｃ（ＳＫｃａｃ）は、伝達ギアＵＫｃａｄ（ＳＫｃａｄ）の手前側に配置され形成されている。

【２００６】

左右移動用ステッピングモータＵＫｂ（ＳＫｂ）の出力軸が回転すると、この回転が、左右移動用ステッピングモータＵＫｂ（ＳＫｂ）の出力軸に取り付けられた駆動ギアＵＫｃａｂ（ＳＫｃａｂ）と噛み合う伝達ギアＵＫｃａｄ（ＳＫｃａｄ）へ伝わることで、歯付き駆動プーリＵＫｃａｃ（ＳＫｃａｃ）と伝達ギアＵＫｃａｄ（ＳＫｃａｄ）とが一体として形成されていることにより、歯付き駆動プーリＵＫｃａｃ（ＳＫｃａｄ）と伝達ギアＵＫｃａｄ（ＳＫｃａｄ）とが片持ちシャフトＵＫｃａａ（ＳＫｃａａ）を回転中心として回転することとなる。歯付き駆動プーリＵＫｃａｃ（ＳＫｃａｃ）が回転することにより、歯付き駆動プーリＵＫｃａｃ（ＳＫｃａｃ）に巻きかけられている歯付きベルトＵＫｃｅ（ＳＫｃｅ）が回転することとなる。

【２００７】

２本の金属製の案内シャフトである手前側の案内シャフトＵＫｃｇ（ＳＫｃｇ）および奥側の案内シャフトＵＫｃｇ（ＳＫｃｇ）に挿通された従動移動体ＵＫｃｄ（ＳＫｃｄ）は、２本の金属製の案内シャフトに沿って（案内されて）左右方向へ滑らかに（スムーズに）移動する（スライド移動する）ことができるようになっており、片持ちシャフトＵＫｃｄａ（ＳＫｃｄａ）が取り付けられている。片持ちシャフトＵＫｃｄａ（ＳＫｃｄａ）に歯付き従動プーリＵＫｃｄｂ（ＳＫｃｄｂ）が挿通され、歯付き駆動プーリＵＫｃａｃ（ＳＫｃａｄ）に巻きかけられている歯付きベルトＵＫｃｅ（ＳＫｃｅ）が巻きかけられている。また、従動移動体ＵＫｃｄ（ＳＫｃｄ）には、引っ張りばねＵＫｃｆ（ＳＫｃｆ

）の一端が挿通されて係止される係止穴付きシャフトＵＫｃｄｃ（ＳＫｃｄｃ）も取り付けられている。引っ張りばねＵＫｃｆ（ＳＫｃｆ）の他端は、左右方向に長い鉄製の平板を適宜屈曲させて形成されたベース体ＵＫａ（ＳＫａ）の右端側であって手前側に設けられた係止穴に挿通されている。

【２００８】

これにより、２本の金属製の案内シャフトである手前側の案内シャフトＵＫｃｇ（ＳＫｃｇ）および奥側の案内シャフトＵＫｃｇ（ＳＫｃｇ）に挿通された従動移動体ＵＫｃｄ（ＳＫｃｄ）は、ベース体ＵＫａ（ＳＫａ）の右端側と引っ張りばねＵＫｃｆ（ＳＫｃｆ）と連結された状態となり、引っ張りばねＵＫｃｆ（ＳＫｃｆ）の復元力により、ベース体ＵＫａ（ＳＫａ）の右端側へ向かって、２本の金属製の案内シャフトに沿って（案内されて）左右方向へ引っ張れる状態となる。このような引っ張りばねＵＫｃｆ（ＳＫｃｆ）の復元力により、歯付き駆動プーリＵＫｃａｃ（ＳＫｃａｃ）と歯付き従動プーリＵＫｃｄｂ（ＳＫｃｄｂ）とに巻きかけられている歯付きベルトＵＫｃｅ（ＳＫｃｅ）を適切な力で引っ張ることで歯付きベルトＵＫｃｅ（ＳＫｃｅ）のたるみを抑制することができるため、歯付きベルトＵＫｃｅ（ＳＫｃｅ）に過剰な負荷が付与されることを防止することができるとともに、歯付きベルトＵＫｃｅ（ＳＫｃｅ）が緩んで歯付き駆動プーリＵＫｃａｃ（ＳＫｃａｃ）または歯付き従動プーリＵＫｃｄｂ（ＳＫｃｄｂ）から外れることを防止することができる。

【２００９】

２本の金属製の案内シャフトである手前側の案内シャフトＵＫｃｇ（ＳＫｃｇ）および奥側の案内シャフトＵＫｃｇ（ＳＫｃｇ）に挿通された、下段左右移動体ＵＫＳｃｃ（ＳＫＳｃｃ）および上段左右移動体ＵＫＵｃｃは、２本の金属製の案内シャフトに沿って（案内されて）左右方向へ滑らかに（スムーズに）移動する（スライド移動する）ことができるようになっている。下段左右移動体ＵＫＳｃｃ（ＳＫＳｃｃ）の下側には歯付きベルトＵＫｃｅ（ＳＫｃｅ）の下段を挟んだ状態で下段ベルト固定部材ＵＫＳｃｃａ（ＳＫＳｃｃａ）が取り付けられており、歯付きベルトＵＫｃｅ（ＳＫｃｅ）の下段が下段左右移動体ＵＫＳｃｃ（ＳＫＳｃｃ）の下側と下段ベルト固定部材ＵＫＳｃｃａ（ＳＫＳｃｃａ）とで挟持されて固定された状態となっている。一方、上段左右移動体ＵＫＵｃｃ（ＳＫＵｃｃ）の上側には歯付きベルトＵＫｃｅ（ＳＫｃｅ）の上段を挟んだ状態で上段ベルト固定部材ＵＫＵｃｃａ（ＳＫＵｃｃａ）が取り付けられており、歯付きベルトＵＫｃｅ（ＳＫｃｅ）が上段左右移動体ＵＫＵｃｃ（ＳＫＵｃｃ）の上側と上段ベルト固定部材ＵＫＵｃｃａ（ＳＫＵｃｃａ）とで挟持されて固定された状態となっている。

【２０１０】

歯付きベルトＵＫｃｅ（ＳＫｃｅ）の下段が下段左右移動体ＵＫＳｃｃ（ＳＫＳｃｃ）の下側と下段ベルト固定部材ＵＫＳｃｃａ（ＳＫＳｃｃａ）とで挟持されて固定された状態となっているため、下段左右移動体ＵＫＳｃｃ（ＳＫＳｃｃ）は、歯付きベルトＵＫｃｅ（ＳＫｃｅ）が時計方向に回転すると、２本の金属製の案内シャフトに沿って（案内されて）左方向へ滑らかに（スムーズに）移動する（スライド移動する）ことができるし、歯付きベルトＵＫｃｅ（ＳＫｃｅ）が反時計方向に回転すると、２本の金属製の案内シャフトに沿って（案内されて）右方向へ滑らかに（スムーズに）移動する（スライド移動する）ことができる。一方、歯付きベルトＵＫｃｅ（ＳＫｃｅ）が上段左右移動体ＵＫＵｃｃ（ＳＫＵｃｃ）の上側と上段ベルト固定部材ＵＫＵｃｃａ（ＳＫＵｃｃａ）とで挟持されて固定された状態となっているため、上段左右移動体ＵＫＵｃｃ（ＳＫＵｃｃ）は、歯付きベルトＵＫｃｅ（ＳＫｃｅ）が時計方向に回転すると、２本の金属製の案内シャフトに沿って（案内されて）右方向へ滑らかに（スムーズに）移動する（スライド移動する）ことができるし、歯付きベルトＵＫｃｅ（ＳＫｃｅ）が反時計方向に回転すると、２本の金属製の案内シャフトに沿って（案内されて）左方向へ滑らかに（スムーズに）移動する（スライド移動する）ことができる。

【２０１１】

このように、歯付きベルトＵＫｃｅ（ＳＫｃｅ）が時計方向に回転すると、２本の金属

製の案内シャフトに沿って（案内されて）下段左右移動体ＵＫＳｃｃ（ＳＫＳｃｃ）が左方向へ滑らかに（スムーズに）移動する（スライド移動する）とともに、上段左右移動体ＵＫＵｃｃ（ＳＫＵｃｃ）が右方向へ滑らかに（スムーズに）移動する（スライド移動する）ため、下段左右移動体ＵＫＳｃｃ（ＳＫＳｃｃ）および上段左右移動体ＵＫＵｃｃ（ＳＫＵｃｃ）が互いに離れるようにスライド移動する。これに対して、歯付きベルトＵＫｃｅ（ＳＫｃｅ）が反時計方向に回転すると、２本の金属製の案内シャフトに沿って（案内されて）下段左右移動体ＵＫＳｃｃ（ＳＫＳｃｃ）が右方向へ滑らかに（スムーズに）移動するとともに、上段左右移動体ＵＫＵｃｃ（ＳＫＵｃｃ）が左方向へ滑らかに（スムーズに）移動する（スライド移動する）ため、下段左右移動体ＵＫＳｃｃ（ＳＫＳｃｃ）および上段左右移動体ＵＫＵｃｃ（ＳＫＵｃｃ）が互いに接近するようにスライド移動する。

【２０１２】

下段左右移動体ＵＫＳｃｃ（ＳＫＳｃｃ）の後側中央には、後方へ向かって突出する板状の突片ＵＫＳｃｃｄ（ＳＫＳｃｃｄ）が形成され、上段左右移動体ＵＫＵｃｃ（ＳＫＵｃｃ）の後側中央には、後方へ向かって突出する板状の突片ＵＫＵｃｃｄ（ＳＫＵｃｃｄ）が形成されている。突片ＵＫＳｃｃｄ，ＵＫＵｃｃｄ（ＳＫＳｃｃｄ，ＳＫＵｃｃｄ）は、光学式の左右移動体位置検知センサＵＫａｚ（ＳＫａｚ）の光軸を遮断することができるものである。光学式の左右移動体位置検知センサＵＫａｚ（ＳＫａｚ）は、左右方向に長い金属製の平板を適宜屈曲させて形成されたベース体ＵＫａ（ＳＫａ）の後側に４個、所定距離寸法距離だけ離間して配置されている。

【２０１３】

左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲについては、下段左右移動体ＵＫＳｃｃの突片ＵＫＳｃｃｄが最も左側の左右移動体位置検知センサＵＫａｚの光軸を遮断するときには、下段左右移動体ＵＫＳｃｃの前面側に左側アーム部１５ＣＬａを介して取り付けられた左側第２可動役物１５ＣＬの現在位置が進出位置にあるときとなる。下段左右移動体ＵＫＳｃｃの突片ＵＫＳｃｃｄが中央の左寄り左右移動体位置検知センサＵＫａｚの光軸を遮断するときには、下段左右移動体ＵＫＳｃｃの前面側に右側アーム部１５ＣＲａを介して取り付けられた右側第２可動役物１５ＣＲの現在位置が退避位置にあるときとなる。これに対して、上段左右移動体ＵＫＵｃｃの突片ＵＫＵｃｃｄが最も右側の左右移動体位置検知センサＵＫａｚの光軸を遮断するときには、上段左右移動体ＵＫＵｃｃの前面側に右側アーム部１５ＣＲａを介して取り付けられた右側第２可動役物１５ＣＲの現在位置が進出位置にあるときとなる。上段左右移動体ＵＫＵｃｃの突片ＵＫＵｃｃｄが中央の右寄り左右移動体位置検知センサＵＫａｚの光軸を遮断するときには、上段左右移動体ＵＫＵｃｃの前面側に右側アーム部１５ＣＲａを介して取り付けられた右側第２可動役物１５ＣＲの現在位置が退避位置にあるときとなる。

【２０１４】

このように、４個の光学式の左右移動体位置検知センサＵＫａｚから出力される信号は、サブ制御基板９０に入力され、演出制御用マイコン９１は、入力された４個の光学式の左右移動体位置検知センサＵＫａｚからの信号に基づいて、下段左右移動体ＵＫＳｃｃの前面側に左側アーム部１５ＣＬａを介して取り付けられた左側第２可動役物１５ＣＬの現在位置と、上段左右移動体ＵＫＵｃｃの前面側に右側アーム部１５ＣＲａを介して取り付けられた右側第２可動役物１５ＣＲの現在位置と、を特定することができるようになっている。

【２０１５】

左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲについては、下段左右移動体ＳＫＳｃｃの突片ＳＫＳｃｃｄが最も左側の左右移動体位置検知センサＳＫａｚの光軸を遮断するときには、下段左右移動体ＳＫＳｃｃの前面側に左側アーム部１４ＣＬａを介して取り付けられた左側第１可動役物１４ＣＬの現在位置が退避位置にあるときとなる。下段左右移動体ＳＫＳｃｃの突片ＳＫＳｃｃｄが中央の左寄りの左右移動体位置検知センサＳＫａｚの光軸を遮断するときには、下段左右移動体ＳＫＳｃｃの前面側に右側アーム

部１４ＣＲａを介して取り付けられた右側第１可動役物１４ＣＲの現在位置が進出位置にあるときとなる。これに対して、上段左右移動体ＳＫＵｃｃの突片ＳＫＵｃｃｄが最も右側の左右移動体位置検知センサＳＫａｚの光軸を遮断するときには、上段左右移動体ＳＫＵｃｃの前面側に右側アーム部１４ＣＲａを介して取り付けられた右側第１可動役物１４ＣＲの現在位置が退避位置にあるときとなる。上段左右移動体ＳＫＵｃｃの突片ＳＫＵｃｃｄが中央の右寄り左右移動体位置検知センサＳＫａｚの光軸を遮断するときには、上段左右移動体ＳＫＵｃｃの前面側に右側アーム部１４ＣＲａを介して取り付けられた右側第１可動役物１４ＣＲの現在位置が進出位置にあるときとなる。

【２０１６】

このように、４個の光学式の左右移動体位置検知センサＳＫａｚから出力される信号は、サブ制御基板９０に入力され、演出制御用マイコン９１は、入力された４個の光学式の左右移動体位置検知センサＳＫａｚからの信号に基づいて、下段左右移動体ＳＫＳｃｃの前面側に左側アーム部１４ＣＬａを介して取り付けられた左側第１可動役物１４ＣＬの現在位置と、上段左右移動体ＳＫＵｃｃの前面側に右側アーム部１４ＣＲａを介して取り付けられた右側第１可動役物１４ＣＲの現在位置と、を特定することができるようになっている。

【２０１７】

左側第２可動役物１５ＣＬでは、下段左右移動体ＵＫＳｃｃの上面であって、左側アーム部１５ＣＬａが取り付けられている前面寄りに、左側第２可動役物１５ＣＬに各種電気信号を中継するための下段中継基板ＵＫＳｃｃｂが配置され、下段中継基板ＵＫＳｃｃｂを覆って保護する下段カバー体ＵＫＳｃｃｃが下段左右移動体ＵＫＳｃｃの上面に取り付けられている。下段中継基板ＵＫＳｃｃｂには、サブ制御基板９０の演出制御用マイコン９１からの制御信号（シリアルデータ、クロック信号）のほかに、グランド（ＧＮＤ）ライン、電源ラインがランプ制御基板１０７を介して入力される、柔軟で軽量な下段フレキシブルフラットケーブルＵＫＳｃｃｂｅが電気的に接続される。なお、下段中継基板ＵＫＳｃｃｂからの制御信号（シリアルデータ、クロック信号）のほかに、グランド（ＧＮＤ）ライン、電源ラインは、それぞれ対応する各種配線を、左側アーム部１５ＣＬａの内に形成される配線通路を通って、左側アーム部１５ＣＬａと連通する左側第２可動役物１５ＣＬの内部へ引き出され、左側第２可動役物１５ＣＬ内に収容される装飾基板と電気的に接続されている。左側第２可動役物１５ＣＬ内に収容される装飾基板には、多色発光可能な発光ダイオード（フルカラーＬＥＤ）が複数実装されており、さらに、複数のフルカラーＬＥＤを制御するＬＥＤ制御ＩＣが実装されている。

【２０１８】

右側第２可動役物１５ＣＲでは、上段左右移動体ＵＫＵｃｃの上面であって、右側アーム部１５ＣＲａが取り付けられている前面寄りに、右側第２可動役物１５ＣＲに各種電気信号を中継するための上段中継基板ＵＫＵｃｃｂが配置され、上段中継基板ＵＫＵｃｃｂを覆って保護する上段カバー体ＵＫＵｃｃｃが上段左右移動体ＵＫＵｃｃの上面に取り付けられている。上段中継基板ＵＫＵｃｃｂには、サブ制御基板９０の演出制御用マイコン９１からの制御信号（シリアルデータ、クロック信号）のほかに、グランド（ＧＮＤ）ライン、電源ラインがランプ制御基板１０７を介して入力される、柔軟で軽量な上段フレキシブルフラットケーブルＵＫＵｃｃｂｅが電気的に接続される。なお、上段中継基板ＵＫＵｃｃｂからの制御信号（シリアルデータ、クロック信号）のほかに、グランド（ＧＮＤ）ライン、電源ラインは、それぞれ対応する各種配線を、右側アーム部１５ＣＲａの内に形成される配線通路を通って、右側アーム部１５ＣＲａと連通する右側第２可動役物１５ＣＲの内部へ引き出され、右側第２可動役物１５ＣＲ内に収容される装飾基板と電気的に接続されている。右側第２可動役物１５ＣＲ内に収容される装飾基板には、多色発光可能な発光ダイオード（フルカラーＬＥＤ）が複数実装されており、さらに、複数のフルカラーＬＥＤを制御するＬＥＤ制御ＩＣが実装されている。

【２０１９】

左側第１可動役物１４ＣＬでは、下段左右移動体ＳＫＳｃｃの上面であって、左側アー

ム部１４ＣＬａが取り付けられている前面寄りに、左側第１可動役物１４ＣＬに各種電気信号を中継するための下段中継基板ＳＫＳｃｃｂが配置され、下段中継基板ＳＫＳｃｃｂを覆って保護する下段カバー体ＳＫＳｃｃｃが下段左右移動体ＳＫＳｃｃの上面に取り付けられている。下段中継基板ＳＫＳｃｃｂには、サブ制御基板９０の演出制御用マイコン９１からの制御信号（シリアルデータ、クロック信号）のほかに、グランド（ＧＮＤ）ライン、電源ラインがランプ制御基板１０７を介して入力される、柔軟で軽量な下段フレキシブルフラットケーブルＳＫＳｃｃｂｅが電気的に接続される。なお、下段中継基板ＳＫＳｃｃｂからの制御信号（シリアルデータ、クロック信号）のほかに、グランド（ＧＮＤ）ライン、電源ラインは、それぞれ対応する各種配線を、左側アーム部１４ＣＬａの内に形成される配線通路を通って、左側アーム部１４ＣＬａと連通する左側第１可動役物１４ＣＬの内部へ引き出され、左側第１可動役物１４ＣＬ内に収容される装飾基板と電気的に接続されている。左側第１可動役物１４ＣＬ内に収容される装飾基板には、多色発光可能な発光ダイオード（フルカラーＬＥＤ）が複数実装されており、さらに、複数のフルカラーＬＥＤを制御するＬＥＤ制御ＩＣが実装されている。また、左側第１可動役物１４ＣＬ内に収容される装飾基板には、左側拡大部１４ＣＬｂを作動（拡大および縮小）させるステッピングモータを駆動制御する駆動制御ＩＣも実装されている。

【２０２０】

右側第１可動役物１４ＣＲでは、上段左右移動体ＳＫＵｃｃの上面であって、右側アーム部１４ＣＲａが取り付けられている前面寄りに、右側第１可動役物１４ＣＲに各種電気信号を中継するための上段中継基板ＳＫＵｃｃｂが配置され、上段中継基板ＳＫＵｃｃｂを覆って保護する上段カバー体ＳＫＵｃｃｃが上段左右移動体ＳＫＵｃｃの上面に取り付けられている。上段中継基板ＳＫＵｃｃｂには、サブ制御基板９０の演出制御用マイコン９１からの制御信号（シリアルデータ、クロック信号）のほかに、グランド（ＧＮＤ）ライン、電源ラインがランプ制御基板１０７を介して入力される、柔軟で軽量な上段フレキシブルフラットケーブルＳＫＵｃｃｂｅが電気的に接続される。なお、上段中継基板ＳＫＵｃｃｂからの制御信号（シリアルデータ、クロック信号）のほかに、グランド（ＧＮＤ）ライン、電源ラインは、それぞれ対応する各種配線を、右側アーム部１４ＣＲａの内に形成される配線通路を通って、右側アーム部１４ＣＲａと連通する右側第１可動役物１４ＣＲの内部へ引き出され、右側第１可動役物１４ＣＲ内に収容される装飾基板と電気的に接続されている。右側第１可動役物１４ＣＲ内に収容される装飾基板には、多色発光可能な発光ダイオード（フルカラーＬＥＤ）が複数実装されており、さらに、複数のフルカラーＬＥＤを制御するＬＥＤ制御ＩＣが実装されている。また、右側第１可動役物１４ＣＲ内に収容される装飾基板には、右側拡大部１４ＣＲｂを作動（拡大および縮小）させるステッピングモータを駆動制御する駆動制御ＩＣも実装されている。

【２０２１】

下段フレキシブルフラットケーブルＵＫＳｃｃｂｅ（ＳＫＳｃｃｂｄ）および上段フレキシブルフラットケーブルＵＫＵｃｃｂｅ（ＳＫＵｃｃｂｄ）は、屈曲されて形成された金属製のベース体１４ａの前面側に取り付けられた、無色透明な合成樹脂材により形成されたケーブル収容樋ユニットＵＫｄ（ＳＫｄ）の樋部ＵＫｄａ（ＳＫｄａ）に載置された状態となっている。ケーブル収容樋ユニットＵＫｄ（ＳＫｄ）は、トラス構造を有する筐体の前面に樋部ＵＫｄａ（ＳＫｄａ）が一体に形成されている。樋部ＵＫｄａ（ＳＫｄａ）は、上面が開放された断面コ字状に形成されている。

【２０２２】

ケーブル収容樋ユニットＵＫｄ（ＳＫｄ）の樋部ＵＫｄａ（ＳＫｄａ）と対応する上方（真上）には、下段左右移動体ＵＫＳｃｃ（ＳＫＳｃｃ）の下段中継基板ＵＫＳｃｃｂ（ＳＫＳｃｃｂ）と、上段左右移動体ＵＫＵｃｃ（ＳＫＵｃｃ）の上段中継基板ＵＫＵｃｃｂ（ＳＫＵｃｃｂ）と、が配置された状態となっている。これにより、ケーブル収容樋ユニットＵＫｄ（ＳＫｄ）の樋部ＵＫｄａ（ＳＫｄａ）に載置された、下段フレキシブルフラットケーブルＵＫＳｃｃｂｅ（ＳＫＳｃｃｂｄ）および上段フレキシブルフラットケーブルＵＫＵｃｃｂｅ（ＳＫＵｃｃｂｄ）の一端が上方に持ち上げられて円弧を描くように

、下段中継基板ＵＫＳｃｃｂ（ＳＫＳｃｃｂ）および上段中継基板ＵＫＵｃｃｂ（ＳＫＵｃｃｂ）にそれぞれ電気的に接続された状態となり、下段左右移動体ＵＫＳｃｃ（ＳＫＳｃｃ）、または、上段左右移動体ＵＫＵｃｃ（ＳＫＵｃｃ）が右方向へ向かって移動すると、これに伴い、下段フレキシブルフラットケーブルＵＫＳｃｃｂｅ（ＳＫＳｃｃｂｅ）、または、上段フレキシブルフラットケーブルＵＫＵｃｃｂｅ（ＳＫＵｃｃｂｅ）の円弧の部分が右方向へ向かって移動する。このとき、円弧が上下方向に大きく変動しない。また、下段左右移動体ＵＫＳｃｃ（ＳＫＳｃｃ）、または、上段左右移動体ＵＫＵｃｃ（ＳＫＵｃｃ）左右移動体１４ｃｃが左方向へ向かって移動すると、これに伴い、下段フレキシブルフラットケーブルＵＫＳｃｃｂｅ（ＳＫＳｃｃｂｅ）、または、上段フレキシブルフラットケーブルＵＫＵｃｃｂｅ（ＳＫＵｃｃｂｅ）の円弧の部分が左方向へ向かって移動する。このとき、円弧が上下方向に大きく変動しない。

【２０２３】

なお、左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲが退避位置で退避している状態でも進出位置へ進出している状態でも、上述したように、左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲの上側の一部が左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲの前方に配置されている装飾体２ｙにより常に覆われた状態となっている。このため、左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲの上方に配置された左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲの機構部が常に視認困難な状態となっている。これにより、下段フレキシブルフラットケーブルＵＫＳｃｃｂｅおよび上段フレキシブルフラットケーブルＵＫＵｃｃｂｅは、円弧状に上方に持ち上げられている部分がケーブル収容樋ユニットＵＫｄの樋部ＵＫｄａから飛び出して露出した状態となったとしても、視認困難な状態となっている。

【２０２４】

左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲの下方に配置される機構部は、上述したように、左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲが退避位置で退避している状態では、左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲの前方に配置されている装飾体２ｙにより覆われた状態となっているため、視認困難な状態となるのに対して、左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲが退避位置から進出位置へ向かって移動開始すると、機構部を構成する、左側アーム部１４ＣＬａ、右側アーム部１４ＣＲａ、他の部材（歯付きベルト、各種配線、案内シャフト、ケーブル収容樋ユニット）などが左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲの前方に配置されている装飾体２ｙから露出することとなり、視認容易な状態となる。これにより、下段フレキシブルフラットケーブルＳＫＳｃｃｂｅおよび上段フレキシブルフラットケーブルＳＫＵｃｃｂｅは、円弧状に上方に持ち上げられている部分がケーブル収容樋ユニットＳＫｄの樋部ＳＫｄａから飛び出して露出した状態となり、視認容易な状態となる。

【２０２５】

下段フレキシブルフラットケーブルＵＫＳｃｃｂｅ（ＳＫＳｃｃｂｅ）および上段フレキシブルフラットケーブルＵＫＵｃｃｂｅ（ＳＫＵｃｃｂｅ）は、柔軟で軽量なものであり、４本の電気配線から構成され幅広な１つのパッケージとされて構成され、全体として白色を有しているものの、下段フレキシブルフラットケーブルＵＫＳｃｃｂｅ（ＳＫＳｃｃｂｅ）および上段フレキシブルフラットケーブルＵＫＵｃｃｂｅ（ＳＫＵｃｃｂｅ）の一端に沿って白色に近い灰色を有している。白色に近い灰色を有した下段フレキシブルフラットケーブルＵＫＳｃｃｂｅ（ＳＫＳｃｃｂｅ）および上段フレキシブルフラットケーブルＵＫＵｃｃｂｅ（ＳＫＵｃｃｂｅ）の一端に沿って、第１電気配線が配置され、第１電気配線から所定距離寸法だけ離間して第２電気配線、第２電気配線が所定距離寸法だけ離間して第３電気配線、第３電気配線から所定距離寸法だけ離間して第４電気配線がそれぞれ配置されている。下段フレキシブルフラットケーブルＵＫＳｃｃｂｅ（ＳＫＳｃｃｂｅ）および上段フレキシブルフラットケーブルＵＫＵｃｃｂｅ（ＳＫＵｃｃｂｅ）には、品番や名称が自身の色とは異なる色（下段フレキシブルフラットケーブルＵＫＳｃｃｂｅ

（ＳＫＳｃｃｂｅ）および上段フレキシブルフラットケーブルＵＫＵｃｃｂｅ（ＳＫＵｃｃｂｅ）の全体が白色であるため、例えば黒色）で印刷されている。

【２０２６】

なお、下段フレキシブルフラットケーブルＵＫＳｃｃｂｅ（ＳＫＳｃｃｂｅ）および上段フレキシブルフラットケーブルＵＫＵｃｃｂｅ（ＳＫＵｃｃｂｅ）の一端に沿って付されている色が白色に近い灰色であるため、下段フレキシブルフラットケーブルＵＫＳｃｃｂｅ（ＳＫＳｃｃｂｅ）および上段フレキシブルフラットケーブルＵＫＵｃｃｂｅ（ＳＫＵｃｃｂｅ）の一端に沿って付されている色である白色に近い灰色は、下段フレキシブルフラットケーブルＵＫＳｃｃｂｅ（ＳＫＳｃｃｂｅ）および上段フレキシブルフラットケーブルＵＫＵｃｃｂｅ（ＳＫＵｃｃｂｅ）の全体の白色と同一系統の色となっている。

【２０２７】

また、下段フレキシブルフラットケーブルＵＫＳｃｃｂｅ（ＳＫＳｃｃｂｅ）および上段フレキシブルフラットケーブルＵＫＵｃｃｂｅ（ＳＫＵｃｃｂｅ）の一端に沿って付されている色が白色に近い灰色であり、下段フレキシブルフラットケーブルＵＫＳｃｃｂｅ（ＳＫＳｃｃｂｅ）および上段フレキシブルフラットケーブルＵＫＵｃｃｂｅ（ＳＫＵｃｃｂｅ）の一端に沿って、第１電気配線が配置されているため、第１電気配線が白色に近い灰色を有し、第２～第４電気配線が白色を有しているともいえる。

【２０２８】

第１電気配線は、グランド（ＧＮＤ）ラインであり、第２電気配線は、制御信号のうちシリアルデータを伝送するラインであり、第３電気配線は、制御信号のうちクロック信号を伝送するラインであり、第４電気配線は、電源ラインである。

【２０２９】

［第２可動役物１５Ｃ］

次に、第２可動役物１５Ｃについて図１３３－１を参照して説明する。第２可動役物１５Ｃは、左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲから構成されている。左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲは、それぞれ矩形形状の部材であり、矩形形状の部材の周囲が立体的な雲状に造形されている（立体的な雲状に意匠が施されている）。左側第２可動役物１５ＣＬの前面側に「ＯＡ」という立体文字が形成され、右側第２可動役物１５Ｒの前面側に「ＲＯ」という立体文字が形成されている。左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲが退避位置で退避している状態では、図１３３－１（Ａ）に示すように、左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲが合体した状態であり、左側第２可動役物１５ＣＬの「ＯＡ」という立体文字と、右側第２可動役物１５ＣＲの「ＲＯ」という立体文字と、が一つの立体文字である「ＯＡＲＯ」となる。

【２０３０】

左側第２可動役物１５ＣＬは、左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲの機構部を含んで構成される上側可動体ユニットＵＫにおける左側アーム部１５ＣＬａと接続されて左右方向に水平移動可能であり、右側第２可動役物１５ＣＲは、左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲの機構部を含んで構成される上側可動体ユニットＵＫにおける右側アーム部１５ＣＲａと接続されて左右方向に水平移動可能である。左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲの機構部は、左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲの上方に配置されている。

【２０３１】

左側第２可動役物１５ＣＬの前面右側から右方向へ突出して矩形形状の発光部１５ＣＬｂが形成されている。左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲが退避位置で退避している状態では、つまり左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲが合体した状態では、発光部１５ＣＬｂが右側第２可動役物１５ＣＲにより覆われている状態となる。これに対して、左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲが退避位置から進出位置へ向かって移動開始すると、左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲが互いに離れるように水平移動（進出）することにより

、図１３３－１（Ｃ）に示すように、右側第２可動役物１５ＣＲにより覆われていた、左側第２可動役物１５ＣＬの発光部１５ＣＬｂが露出し出し、発光部１５ＣＬｂが露出する領域が大きくなり、左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲが進出位置で静止する状態では、発光部１５ＣＬｂが露出する領域が最も大きくなる。

【２０３２】

左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲ内には、多色発光可能な発光ダイオード（フルカラーＬＥＤ）が複数実装された装飾基板がそれぞれ収容されている。また、左側第２可動役物１５ＣＬの発光部１５ＣＬｂ内にも、多色発光可能な発光ダイオード（フルカラーＬＥＤ）が複数実装された装飾基板が収容されている。左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲは、退避位置で退避した状態において、左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲが退避位置から進出位置へ向かって移動する期待度を発光色により示唆することができる。例えば、左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲの発光色として、白色→青色→緑色→赤色→黄色（ゴールド）という順番で期待度を示唆する。なお、左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲの発光色で当たりの期待度を示唆するようにしてもよい。

【２０３３】

発光部１５ＣＬｂは、左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲが退避位置から進出位置へ移動開始するときから発光することができ、当たりの期待度を発光色により示唆することができる。例えば、白色→赤色→黄色（ゴールド）→虹色（当たり濃厚）という順番で期待度を示唆する。

【２０３４】

なお、左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲが退避位置で退避している状態でも進出位置へ進出している状態でも、上述したように、左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲの上側の一部が左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲの前方に配置されている装飾体２ｙにより常に覆われた状態となっている。このため、左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲの上方に配置された左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲの機構部が常に視認困難な状態となっている。これにより、遊技機１の設計段階において、左側第２可動役物１５ＣＬ、右側第２可動役物１５ＣＲ、発光部１５ＣＬｂにそれぞれ配置するフルカラーＬＥＤの数や位置を気にすることなく、左側第２可動役物１５ＣＬ、右側第２可動役物１５ＣＲ、発光部１５ＣＬｂを煌びやかに発光させることができる。

【２０３５】

［第１可動役物１４Ｃ］

次に、第１可動役物１４Ｃについて図１３３－２を参照して説明する。第１可動役物１４Ｃは、画像表示装置７の左側に配置される左右方向に移動可能な左側第１可動役物１４ＣＬと、画像表示装置７の右側に配置される左右方向に移動可能な右側第１可動役物１４ＣＲと、から構成されている。

【２０３６】

左側第１可動役物１４ＣＬは、左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲの機構部を含んで構成される下側可動体ユニットＳＫにおける左側アーム部１４ＣＬａと接続されて左右方向に水平移動可能であり、右側第１可動役物１４ＣＲは、左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲの機構部を含んで構成される下側可動体ユニットＳＫにおける右側アーム部１４ＣＲａと接続されて左右方向に水平移動可能である。左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲの機構部は、左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲの下方に配置されている。

【２０３７】

左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲは、左右のそれぞれに配置された２つの半環形状の部材である。ここでは、まず左側第１可動役物１４ＣＬについて説明し、続いて右側第１可動役物１４ＣＲについて説明する。

【２０３８】

［左側第１可動役物１４ＣＬ］

まず、左側第１可動役物１４ＣＬについて説明する。左側第１可動役物１４ＣＬの左側中央外周部に沿うようにほぼ半円形状に形成される左側拡大部１４ＣＬｂが配置されている。左側拡大部１４ＣＬｂが退避位置で退避している状態では、図１３３－２（Ａ），（Ｂ）に示すように、左側拡大部１４ＣＬｂが左側第１可動役物１４ＣＬの左側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体している状態となる。左側拡大部１４ＣＬｂが退避位置から左方向へ水平移動して進出位置へ進出して静止する状態では、図１３３－２（Ｃ）に示すように、左方向へ移動完了した左側拡大部１４ＣＬｂの存在により左側第１可動役物１４ＣＬが大きく見える。

【２０３９】

ここで、左側拡大部１４ＣＬｂを左方向へ移動する左移動機構部について簡単に説明する。この左移動機構部は、左側第１可動役物１４ＣＬの後面側に設けられ、左側回転アーム１４ＣＬｃ、複数の左側歯車１４ＣＬｄ、左側ステッピングモータ１４ＣＬｅ、金属製の上下一対の左側ガイドレール１４ＣＬｆ、左側ローラー１４ＣＬｇ、金属製の上下一対の左側引っ張りばね１４ＣＬｈを主として構成されている。

【２０４０】

左側回転アーム１４ＣＬｃには、模様が造形されていない（意匠が施されていない）ものであり、かつ、模様が造形されているカバー体（意匠が施されているカバー体）などにより覆われていないものであり、黒色の樹脂や透明樹脂で形成されたものである。また、複数の左側歯車１４ＣＬｄおよび左側ローラー１４ＣＬｇも黒色の樹脂や透明樹脂で形成されている。言い換えると、左側アーム部１４ＣＬａは、黒色の樹脂や透明樹脂で形成されたものであって、構造的に強度が高められたものであり、遊技者の興味を惹きつけるような意匠性がなく遊技者の視線が向けられないような部材となっている。また、複数の左側歯車１４ＣＬｄおよび左側ローラー１４ＣＬｇも黒色の樹脂や透明樹脂で形成されることで遊技者の興味を惹きつけるような意匠性がなく遊技者の視線が向けられないような部材となっている。

【２０４１】

左側ステッピングモータ１４ＣＬｅの回転軸に取り付けられた左側歯車１４ＣＬｄの回転が他の複数の左側歯車ＣＬｄを介して左側回転アーム１４ＣＬｃを回転させる左側歯車１４ＣＬｄに伝達され、左側回転アーム１４ＣＬｃが左側第１可動役物１４ＣＬの後面側に設けられた図示しない固定軸を回転中心として時計方向、または、反時計方向に回転することができるようになっている。左側回転アーム１４ＣＬｃの先端に左側ローラー１４ＣＬｇが設けられている。

【２０４２】

左側拡大部１４ＣＬｂの右側面の上側および下側には、左側ガイドレール１４ＣＬｆが挿入されて、水平方向に滑らかにスライド移動することができるように図示しない摺動部がそれぞれ形成されている。また、左側拡大部１４ＣＬｂの右側面の上側および下側の左側ガイドレール１４ＣＬｆが挿入される摺動部の近傍であって、左側拡大部１４ＣＬｂの後面側に、左側引っ張りばね１４ＣＬｈの一端が挿通されて係止される図示しない係止穴付きシャフトがそれぞれ設けられている。左側引っ張りばね１４ＣＬｈの他端は、左側第１可動役物１４ＣＬの後面側であって、上下一対の左側引っ張りばね１４ＣＬｈが平行とならないように、英字「Ｖ」を左方向へ９０度回転させた配置となるように、図示しない係止穴付きシャフトがそれぞれ設けられ、挿通されて係止されている。左側拡大部１４ＣＬｂが左側第１可動役物１４ＣＬの左側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体している状態では、上下一対の左側引っ張りばね１４ＣＬｈが引っ張られて伸びている状態であり、この引っ張られている状態による復元力により、左側拡大部１４ＣＬｂが左側第１可動役物１４ＣＬの左側中央外周部に引き寄せられている状態となっている。

【２０４３】

左側拡大部１４ＣＬｂが左側第１可動役物１４ＣＬの左側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体している状態において、つまり左側拡大部１４ＣＬｂが退避位置に退避し

ている状態において、左側拡大部１４ＣＬｂを退避位置から進出位置へ向かって移動開始（拡大開始）するときには、左側ステッピングモータ１４ＣＬｅの回転軸を左側拡大回転方向に回転させることで、複数の左側歯車１４ＣＬｄを介して、左側回転アーム１４ＣＬｃを反時計方向に回転させる。この反時計方向への回転により、左側回転アーム１４ＣＬｃの先端に設けられた左側ローラー１４ＣＬｇが左側拡大部１４ＣＬｂの右側面である右側内周面に当たって接触し、左側拡大部１４ＣＬｂを、上下一対の左側引っ張りばね１４ＣＬｈの抗力に対抗して左方向へ向かって、上下一対の左側ガイドレール１４ＣＬｆに沿って、進出位置まで移動させる。左側拡大部１４ＣＬｂが進出位置に到達すると、左側拡大部１４ＣＬｂの位置が左側第１可動役物１４ＣＬの後面側に設けられた図示しない左側進出位置検知センサにより検出されるようになっている。

【２０４４】

左側拡大部１４ＣＬｂが進出位置に到達したあと、左側拡大部１４ＣＬｂを進出位置から退避位置へ向かって移動開始（縮小開始）するときには、左側ステッピングモータ１４ＣＬｅの回転軸を左側縮小回転方向（左側拡大回転方向とは反対の回転方向）に回転させることで、複数の左側歯車１４ＣＬｄを介して、左側回転アーム１４ＣＬｃを時計方向に回転させる。この時計方向への回転により、左側回転アーム１４ＣＬｃの先端に設けられた左側ローラー１４ＣＬｇが左側拡大部１４ＣＬｂの右側面である右側内周面に当たって接触したままの状態で、左側拡大部１４ＣＬｂを、上下一対の左側引っ張りばね１４ＣＬｈの復元力により右方向へ向かって、上下一対の左側ガイドレール１４ＣＬｆに沿って、退避位置まで移動させる。左側拡大部１４ＣＬｂが退避位置に到達すると、左側拡大部１４ＣＬｂの位置が左側第１可動役物１４ＣＬの後面側に設けられた図示しない左側退避位置検知センサにより検出されるようになっている。なお、図示しない左側進出位置検知センサおよび図示しない左側退避位置検知センサから出力される信号は、サブ制御基板９０に入力され、演出制御用マイコン９１は、左側回転アーム１４ＣＬｃの位置を特定することができるようになっている。

【２０４５】

左側拡大部１４ＣＬｂの後面側の上側および下側には、上下一対の左側ガイドレール１４ＣＬｆに沿って、複数の左側配線１４ＣＬｉが屈曲された状態でそれぞれ配置され、左側拡大部１４ＣＬｂと左側第１可動役物１４ＣＬとが電気的接続されている。複数の左側配線１４ＣＬｉは、左側拡大部１４ＣＬｂ内に収容される装飾基板と電気的に接続されている。左側拡大部１４ＣＬｂ内に収容される装飾基板には、多色発光可能な発光ダイオード（フルカラーＬＥＤ）が複数実装されており、さらに、複数のフルカラーＬＥＤを制御するＬＥＤ制御ＩＣが実装されている。左側拡大部１４ＣＬｂ内に収容される装飾基板の複数のフルカラーＬＥＤが発光することで、後述する、左側拡大部前面発光部１４ＣＬｗおよび左側拡大部外周面発光部１４ＣＬｘが発光することとなる。これにより、左側拡大部１４ＣＬｂの発光は、左側拡大部前面発光部１４ＣＬｗおよび左側拡大部外周面発光部１４ＣＬｘの発光により行われ、左側拡大部１４ＣＬｂの発光色も、左側拡大部前面発光部１４ＣＬｗおよび左側拡大部外周面発光部１４ＣＬｘの発光色となる。

【２０４６】

左側第１可動役物１４ＣＬ内には、上述したように、装飾基板が収容され、この装飾基板には、多色発光可能な発光ダイオード（フルカラーＬＥＤ）が複数実装されており、さらに、複数のフルカラーＬＥＤを制御するＬＥＤ制御ＩＣが実装されている。左側第１可動役物１４ＣＬ内に収容される装飾基板の複数のフルカラーＬＥＤが発光することで、後述する、左側前面発光部１４ＣＬｙおよび左側内周面発光部１４ＣＬｚが発光することとなる。これにより、左側第１可動役物１４ＣＬの発光は、左側前面発光部１４ＣＬｙおよび左側内周面発光部１４ＣＬｚの発光により行われ、左側第１可動役物１４ＣＬの発光色も、左側前面発光部１４ＣＬｙおよび左側内周面発光部１４ＣＬｚの発光色となる。

【２０４７】

左側第１可動役物１４ＣＬ内に収容される装飾基板から制御信号（シリアルデータ、クロック信号）、グランド（ＧＮＤ）ライン、電源ラインが、複数の左側配線１４ＣＬｉを

介して、左側拡大部１４ＣＬｂ内に収容される装飾基板に入力されている。
【２０４８】
左側第１可動役物１４ＣＬおよび左側拡大部１４ＣＬｂは、当たりの期待度を発光色により示唆することができる。例えば、白色→赤色→黄色（ゴールド）→虹色（当たり濃厚）という順番で期待度を示唆する。
【２０４９】
左側拡大部１４ＣＬｂが退避位置に退避している状態では、左側拡大部１４ＣＬｂが左側第１可動役物１４ＣＬの左側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体している状態となるため、左側第１可動役物１４ＣＬの後面側に設けられた左移動機構部が露出することがないし、複数の左側配線１４ＣＬｉも露出することがない。これにより、左側拡大部１４ＣＬｂが退避位置に退避している状態では、左移動機構部および複数の左側配線１４ＣＬｉが視認困難な状態となっている。
【２０５０】
これに対して、左側拡大部１４ＣＬｂが退避位置から進出位置へ移動（拡大）している状態では、左側拡大部１４ＣＬｂが左側第１可動役物１４ＣＬの左側中央外周部から左方向へ水平移動して離れることにより、左側拡大部１４ＣＬｂの右側内周と左側第１可動役物１４ＣＬの左側中央外周面とに空間が形成されることとなる。このような空間が形成されることにより、左側第１可動役物１４ＣＬの後面側に設けられた左移動機構部の一部が露出するとともに、複数の左側配線１４ＣＬｉの一部も露出することとなる。これにより、左側拡大部１４ＣＬｂが退避位置から進出位置へ移動（拡大）している状態では、左移動機構部の一部および複数の左側配線１４ＣＬｉの一部が視認容易な状態となっている。
【２０５１】
左側第１可動役物１４ＣＬの前面上側であって、左側第１可動役物１４ＣＬの半円形状の内側曲線の稜線に沿って、所定距離寸法だけ離して５個の左側前面発光部１４ＣＬｙが設けられている。また、左側第１可動役物１４ＣＬの右側内周面には、所定距離寸法だけ離して２２個の左側内周面発光部１４ＣＬｚが設けられている。
【２０５２】
左側第１可動役物１４ＣＬは、上述したように、左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲの機構部を含んで構成される下側可動体ユニットＳＫにおける左側アーム部１４ＣＬａと接続されて左右方向に水平移動可能となっている。そこで、本実施形態では、左側第１可動役物１４ＣＬが接続される左側アーム部１４ＣＬａの領域、左側アーム部１４ＣＬａの周囲の領域を明るく照らさないように、左側アーム部１４ＣＬａと接続される左側第１可動役物１４ＣＬの下側ではなく、つまり左側アーム部１４ＣＬａと接続される左側第１可動役物１４ＣＬの下側外周および下側外周近傍でなく、反対側となる左側第１可動役物１４ＣＬの前面上側に５個の左側前面発光部１４ＣＬｙを配置している。また、本実施形態では、左側第１可動役物１４ＣＬの右側内周面に２２個の左側内周面発光部１４ＣＬｚが設けられているものの、左側内周面発光部１４ＣＬｚが発光したとしても、左側第１可動役物１４ＣＬが接続される左側アーム部１４ＣＬａの領域、左側アーム部１４ＣＬａの周囲の領域を明るく照らさない。これにより、左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲの機構部の一部が露出することがあっても、左側第１可動役物１４ＣＬ自身の発光により、左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲの機構部の一部が明るく照らさないようにして目立たないようにすることができる。「左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲの機構部の一部」としては、例えば、下側可動体ユニットＳＫにおける、左側アーム部１４ＣＬａの一部、右側アーム部１４ＣＲａの一部、ベース体ＳＫａを構成する部材の一部、左右移動用ステッピングモータＳＫｂの一部、左右移動機構ユニットＳＫｃを構成する部材の一部、ケーブル収容樋ユニットＳＫｄを構成する部材の一部、下段フレキシブルフラットケーブルＳＫＳｃｃｂｅの一部、上段フレキシブルフラットケーブルＳＫＵｃｃｂｅの一部などを挙げることができる。
【２０５３】

なお、左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲの機構部は、上述したように、左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲの下方に配置されているため、遊技者が画像表示装置７の下方へ視線を向けると、左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲの機構部の一部を視認することができる。左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲの機構部は、上述したように、透明なアクリル板である透明アクリル板２ｚにより覆われている。

【２０５４】

左側拡大部１４ＣＬｂの前面であって左側外周曲線の稜線寄りに沿って、所定距離寸法だけ離して７個の左側拡大部前面発光部１４ＣＬｗが設けられている。また、左側拡大部１４ＣＬｂの前面であって左側外周曲線の稜線上に、左側拡大部前面発光部１４ＣＬｗと重ならないように、所定距離寸法だけ離して８個の左側拡大部外周面発光部１４ＣＬｘが設けられている。

【２０５５】

左側拡大部１４ＣＬｂは、退避位置から進出位置へ移動（拡大）している状態では、上述したように、左側拡大部１４ＣＬｂが左側第１可動役物１４ＣＬの左側中央外周部から左方向へ水平移動して離れることにより、左側拡大部１４ＣＬｂの右側内周と左側第１可動役物１４ＣＬの左側中央外周面とに空間が形成されることとなる。このような空間が形成されることにより、左側第１可動役物１４ＣＬの後面側に設けられた左移動機構部の一部が露出するとともに、複数の左側配線１４ＣＬｉも露出することとなる。そこで、本実施形態では、左側拡大部１４ＣＬｂの右側内周と左側第１可動役物１４ＣＬの左側中央外周面とに形成される空間、この空間の周囲の領域を明るく照らさないように、左側拡大部１４ＣＬｂの右側ではなく、つまり左側拡大部１４ＣＬｂの右側外周および右側外周近傍でなく、反対側となる左側拡大部１４ＣＬｂの左側に７個の左側拡大部前面発光部１４ＣＬｗ、８個の左側拡大部外周面発光部１４ＣＬｘを配置している。さらに、左側拡大部１４ＣＬｂが面接触した状態で合体する左側第１可動役物１４ＣＬの左側中央外周部に沿う周囲ではなく、かつ、左側第１可動役物１４ＣＬの前面上側であって、左側第１可動役物１４ＣＬの半円形状の内側曲線の稜線に沿って５個の左側前面発光部１４ＣＬｙを配置している。これにより、左側第１可動役物１４ＣＬの後面側に設けられた左移動機構部の一部が露出するとともに、複数の左側配線１４ＣＬｉの一部が露出することがあっても、左側拡大部１４ＣＬｂ自身の発光および左側第１可動役物１４ＣＬ自身の発光により、左側第１可動役物１４ＣＬの後面側に設けられた左移動機構部の一部および複数の左側配線１４ＣＬｉの一部が明るく照らさないようにして目立たないようにすることができる。「左側第１可動役物１４ＣＬの後面側に設けられた左移動機構部の一部」としては、例えば、左側回転アーム１４ＣＬｃの一部、複数の左側歯車１４ＣＬｄの一部、上下一対の左側ガイドレール１４ＣＬｆの一部、左側ローラー１４ＣＬｇの一部、上下一対の左側引っ張りばね１４ＣＬｈの一部などを挙げることができる。

【２０５６】

［右側第１可動役物１４ＣＲ］

次に、右側第１可動役物１４ＣＲについて説明する。右側第１可動役物１４ＣＲの右側中央外周部に沿うようにほぼ半円形状に形成される右側拡大部１４ＣＲｂが配置されている。右側拡大部１４ＣＲｂが退避位置で退避している状態では、図１３３－２（Ａ），（Ｂ）に示すように、右側拡大部１４ＣＲｂが右側第１可動役物１４ＣＲの右側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体している状態となる。右側拡大部１４ＣＲｂが退避位置から右方向へ水平移動して進出位置へ進出して静止する状態では、図１３３－２（Ｃ）に示すように、右方向へ移動完了した右側拡大部１４ＣＲｂの存在により右側第１可動役物１４ＣＲが大きく見える。

【２０５７】

ここで、右側拡大部１４ＣＲｂを右方向へ移動する右移動機構部について簡単に説明する。この右移動機構部は、右側第１可動役物１４ＣＲの後面側に設けられ、右側回転アーム１４ＣＲｃ、複数の右側歯車１４ＣＲｄ、右側ステッピングモータ１４ＣＲｅ、金属製

の上下一対の右側ガイドレール１４ＣＲｆ、右側ローラー１４ＣＲｇ、金属製の上下一対の右側引っ張りばね１４ＣＲｈを主として構成されている。

【２０５８】

右側回転アーム１４ＣＲｃには、模様が造形されていない（意匠が施されていない）ものであり、かつ、模様が造形されているカバー体（意匠が施されているカバー体）などにより覆われていないものであり、黒色の樹脂や透明樹脂で形成されたものである。また、複数の右側歯車１４ＣＲｄおよび右側ローラー１４ＣＲｇも黒色の樹脂や透明樹脂で形成されている。言い換えると、右側アーム部１４ＣＲａは、黒色の樹脂や透明樹脂で形成されたものであって、構造的に強度が高められたものであり、遊技者の興味を惹きつけるような意匠性がなく遊技者の視線が向けられないような部材となっている。また、複数の右側歯車１４ＣＲｄおよび右側ローラー１４ＣＲｇも黒色の樹脂や透明樹脂で形成されることで遊技者の興味を惹きつけるような意匠性がなく遊技者の視線が向けられないような部材となっている。

【２０５９】

右側ステッピングモータ１４ＣＲｅの回転軸に取り付けられた右側歯車１４ＣＲｄの回転が他の複数の右側歯車ＣＲｄを介して右側回転アーム１４ＣＲｃを回転させる右側歯車１４ＣＲｄに伝達され、右側回転アーム１４ＣＲｃが右側第１可動役物１４ＣＲの後面側に設けられた図示しない固定軸を回転中心として時計方向、または、反時計方向に回転することができるようになっている。右側回転アーム１４ＣＲｃの先端に右側ローラー１４ＣＲｇが設けられている。

【２０６０】

右側拡大部１４ＣＲｂの左側面の上側および下側には、右側ガイドレール１４ＣＲｆが挿入されて、水平方向に滑らかにスライド移動することができるように図示しない摺動部がそれぞれ形成されている。また、右側拡大部１４ＣＲｂの左側面の上側および下側の右側ガイドレール１４ＣＲｆが挿入される摺動部の近傍であって、右側拡大部１４ＣＲｂの後面側に、右側引っ張りばね１４ＣＲｈの一端が挿通されて係止される図示しない係止穴付きシャフトがそれぞれ設けられている。右側引っ張りばね１４ＣＲｈの他端は、右側第１可動役物１４ＣＲの後面側であって、上下一対の右側引っ張りばね１４ＣＲｈが平行とならないように、英字「Ｖ」を右方向へ９０度回転させた配置となるように、図示しない係止穴付きシャフトがそれぞれ設けられ、挿通されて係止されている。右側拡大部１４ＣＲｂが右側第１可動役物１４ＣＲの右側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体している状態では、上下一対の右側引っ張りばね１４ＣＲｈが引っ張られて伸びている状態であり、この引っ張られている状態による復元力により、右側拡大部１４ＣＲｂが右側第１可動役物１４ＣＲの右側中央外周部に引き寄せられている状態となっている。

【２０６１】

右側拡大部１４ＣＲｂが右側第１可動役物１４ＣＲの右側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体している状態において、つまり右側拡大部１４ＣＲｂが退避位置に退避している状態において、右側拡大部１４ＣＲｂを退避位置から進出位置へ向かって移動開始（拡大開始）するときには、右側ステッピングモータ１４ＣＲｅの回転軸を右側拡大回転方向に回転させることで、複数の右側歯車１４ＣＲｄを介して、右側回転アーム１４ＣＲｃを時計方向に回転させる。この時計方向への回転により、右側回転アーム１４ＣＲｃの先端に設けられた右側ローラー１４ＣＲｇが右側拡大部１４ＣＲｂの左側面である左側内周面に当たって接触し、右側拡大部１４ＣＲｂを、上下一対の右側引っ張りばね１４ＣＲｈの抗力に対抗して右方向へ向かって、上下一対の右側ガイドレール１４ＣＲｆに沿って、進出位置まで移動させる。右側拡大部１４ＣＲｂが進出位置に到達すると、右側拡大部１４ＣＲｂの位置が右側第１可動役物１４ＣＲの後面側に設けられた図示しない右側進出位置検知センサにより検出されるようになっている。

【２０６２】

右側拡大部１４ＣＲｂが進出位置に到達したあと、右側拡大部１４ＣＲｂを進出位置から退避位置へ向かって移動開始（縮小開始）するときには、右側ステッピングモータ１４

ＣＲｅの回転軸を右側縮小回転方向（右側拡大回転方向とは反対の回転方向）に回転させることで、複数の右側歯車１４ＣＲｄを介して、右側回転アーム１４ＣＲｃを反時計方向に回転させる。この反時計方向への回転により、右側回転アーム１４ＣＲｃの先端に設けられた右側ローラー１４ＣＲｇが右側拡大部１４ＣＲｂの左側面である左側内周面に当たって接触したままの状態で、右側拡大部１４ＣＲｂを、上下一対の右側引っ張りばね１４ＣＲｈの復元力により左方向へ向かって、上下一対の右側ガイドレール１４ＣＲｆに沿って、退避位置まで移動させる。右側拡大部１４ＣＲｂが退避位置に到達すると、右側拡大部１４ＣＲｂの位置が右側第１可動役物１４ＣＲの後面側に設けられた図示しない右側退避位置検知センサにより検出されるようになっている。なお、図示しない右側進出位置検知センサおよび図示しない右側退避位置検知センサから出力される信号は、サブ制御基板９０に入力され、演出制御用マイコン９１は、右側回転アーム１４ＣＲｃの位置を特定することができるようになっている。

【２０６３】

右側拡大部１４ＣＲｂの後面側の上側および下側には、上下一対の右側ガイドレール１４ＣＲｆに沿って、複数の右側配線１４ＣＲｉが屈曲された状態でそれぞれ配置され、右側拡大部１４ＣＲｂと右側第１可動役物１４ＣＲとが電気的接続されている。複数の右側配線１４ＣＲｉは、右側拡大部１４ＣＲｂ内に収容される装飾基板と電気的に接続されている。右側拡大部１４ＣＲｂ内に収容される装飾基板には、多色発光可能な発光ダイオード（フルカラーＬＥＤ）が複数実装されており、さらに、複数のフルカラーＬＥＤを制御するＬＥＤ制御ＩＣが実装されている。右側拡大部１４ＣＲｂ内に収容される装飾基板の複数のフルカラーＬＥＤが発光することで、後述する、右側拡大部前面発光部１４ＣＲｗおよび右側拡大部外周面発光部１４ＣＲｘが発光することとなる。これにより、右側拡大部１４ＣＲｂの発光は、右側拡大部前面発光部１４ＣＲｗおよび右側拡大部外周面発光部１４ＣＲｘの発光により行われ、右側拡大部１４ＣＲｂの発光色も、右側拡大部前面発光部１４ＣＲｗおよび右側拡大部外周面発光部１４ＣＲｘの発光色となる。

【２０６４】

右側第１可動役物１４ＣＲ内には、上述したように、装飾基板が収容され、この装飾基板には、多色発光可能な発光ダイオード（フルカラーＬＥＤ）が複数実装されており、さらに、複数のフルカラーＬＥＤを制御するＬＥＤ制御ＩＣが実装されている。右側第１可動役物１４ＣＲ内に収容される装飾基板の複数のフルカラーＬＥＤが発光することで、後述する、右側前面発光部１４ＣＲｙおよび右側内周面発光部１４ＣＲｚが発光することとなる。これにより、右側第１可動役物１４ＣＲの発光は、右側前面発光部１４ＣＲｙおよび右側内周面発光部１４ＣＲｚの発光により行われ、右側第１可動役物１４ＣＲの発光色も、右側前面発光部１４ＣＲｙおよび右側内周面発光部１４ＣＲｚの発光色となる。

【２０６５】

右側第１可動役物１４ＣＲ内に収容される装飾基板から制御信号（シリアルデータ、クロック信号）、グランド（ＧＮＤ）ライン、電源ラインが、複数の右側配線１４ＣＲｉを介して、右側拡大部１４ＣＲｂ内に収容される装飾基板に入力されている。

【２０６６】

右側第１可動役物１４ＣＲおよび右側拡大部１４ＣＲｂは、当たりの期待度を発光色により示唆することができる。例えば、白色→赤色→黄色（ゴールド）→虹色（当たり濃厚）という順番で期待度を示唆する。

【２０６７】

右側拡大部１４ＣＲｂが退避位置に退避している状態では、右側拡大部１４ＣＲｂが右側第１可動役物１４ＣＲの右側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体している状態となるため、右側第１可動役物１４ＣＲの後面側に設けられた右移動機構部が露出することがないし、複数の右側配線１４ＣＲｉも露出することがない。これにより、右側拡大部１４ＣＲｂが退避位置に退避している状態では、右移動機構部および複数の右側配線１４ＣＲｉが視認困難な状態となっている。

【２０６８】

これに対して、右側拡大部１４ＣＲｂが退避位置から進出位置へ移動（拡大）している状態では、右側拡大部１４ＣＲｂが右側第１可動役物１４ＣＲの右側中央外周部から右方向へ水平移動して離れることにより、右側拡大部１４ＣＲｂの左側内周と右側第１可動役物１４ＣＲの右側中央外周面とに空間が形成されることとなる。このような空間が形成されることにより、右側第１可動役物１４ＣＲの後面側に設けられた右移動機構部の一部が露出するとともに、複数の右側配線１４ＣＲｉの一部も露出することとなる。これにより、右側拡大部１４ＣＲｂが退避位置から進出位置へ移動（拡大）している状態では、右移動機構部の一部および複数の右側配線１４ＣＲｉの一部が視認容易な状態となっている。

【２０６９】

右側第１可動役物１４ＣＲの前面上側であって、右側第１可動役物１４ＣＲの半円形状の内側曲線の稜線に沿って、所定距離寸法だけ離して５個の右側前面発光部１４ＣＲｙが設けられている。また、右側第１可動役物１４ＣＲの左側内周面には、所定距離寸法だけ離して２２個の右側内周面発光部１４ＣＲｚが設けられている。

【２０７０】

右側第１可動役物１４ＣＲは、上述したように、左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲの機構部を含んで構成される下側可動体ユニットＳＫにおける右側アーム部１４ＣＲａと接続されて左右方向に水平移動可能となっている。そこで、本実施形態では、右側第１可動役物１４ＣＲが接続される右側アーム部１４ＣＲａの領域、右側アーム部１４ＣＲａの周囲の領域を明るく照らさないように、右側アーム部１４ＣＲａと接続される右側第１可動役物１４ＣＲの下側ではなく、つまり右側アーム部１４ＣＲａと接続される右側第１可動役物１４ＣＲの下側外周および下側外周近傍でなく、反対側となる右側第１可動役物１４ＣＲの前面上側に５個の右側前面発光部１４ＣＲｙを配置している。また、本実施形態では、右側第１可動役物１４ＣＲの左側内周面に２２個の右側内周面発光部１４ＣＲｚが設けられているものの、右側内周面発光部１４ＣＲｚが発光したとしても、右側第１可動役物１４ＣＲが接続される右側アーム部１４ＣＲａの領域、右側アーム部１４ＣＲａの周囲の領域を明るく照らさない。これにより、左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲの機構部の一部が露出することがあっても、右側第１可動役物１４ＣＲ自身の発光により、左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲの機構部の一部が明るく照らさないようにして目立たないようにすることができる。「左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲの機構部の一部」としては、例えば、下側可動体ユニットＳＫにおける、左側アーム部１４ＣＬａの一部、右側アーム部１４ＣＲａの一部、ベース体ＳＫａを構成する部材の一部、左右移動用ステッピングモータＳＫｂの一部、左右移動機構ユニットＳＫｃを構成する部材の一部、ケーブル収容樋ユニットＳＫｄを構成する部材の一部、下段フレキシブルフラットケーブルＳＫＳｃｃｂｅの一部、上段フレキシブルフラットケーブルＳＫＵｃｃｂｅの一部などを挙げることができる。

【２０７１】

なお、左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲの機構部は、上述したように、左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲの下方に配置されているため、遊技者が画像表示装置７の下方へ視線を向けると、左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲの機構部の一部を視認することができる。左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲの機構部は、上述したように、透明なアクリル板である透明アクリル板２ｚにより覆われている。

【２０７２】

右側拡大部１４ＣＲｂの前面であって右側外周曲線の稜線寄りに沿って、所定距離寸法だけ離して７個の右側拡大部前面発光部１４ＣＲｗが設けられている。また、右側拡大部１４ＣＲｂの前面であって右側外周曲線の稜線上に、右側拡大部前面発光部１４ＣＲｗと重ならないように、所定距離寸法だけ離して８個の右側拡大部外周面発光部１４ＣＲｘが設けられている。

【２０７３】

右側拡大部１４ＣＲｂは、退避位置から進出位置へ移動（拡大）している状態では、上述したように、右側拡大部１４ＣＲｂが右側第１可動役物１４ＣＲの右側中央外周部から右方向へ水平移動して離れることにより、右側拡大部１４ＣＲｂの左側内周と右側第１可動役物１４ＣＲの右側中央外周面とに空間が形成されることとなる。このような空間が形成されることにより、右側第１可動役物１４ＣＲの後面側に設けられた左移動機構部の一部が露出するとともに、複数の右側配線１４ＣＲｉも露出することとなる。そこで、本実施形態では、右側拡大部１４ＣＲｂの左側内周と右側第１可動役物１４ＣＲの右側中央外周面とに形成される空間、この空間の周囲の領域を明るく照らさないように、右側拡大部１４ＣＲｂの左側ではなく、つまり右側拡大部１４ＣＲｂの左側外周および左側外周近傍でなく、反対側となる右側拡大部１４ＣＲｂの右側に７個の右側拡大部前面発光部１４ＣＲｗ、８個の右側拡大部外周面発光部１４ＣＲｘを配置している。さらに、右側拡大部１４ＣＲｂが面接触した状態で合体する右側第１可動役物１４ＣＲの右側中央外周部に沿う周囲ではなく、かつ、右側第１可動役物１４ＣＲの前面上側であって、右側第１可動役物１４ＣＲの半円形状の内側曲線の稜線に沿って５個の右側前面発光部１４ＣＲｙを配置している。これにより、右側第１可動役物１４ＣＲの後面側に設けられた右移動機構部の一部が露出するとともに、複数の右側配線１４ＣＲｉの一部が露出することがあっても、右側拡大部１４ＣＲｂ自身の発光および右側第１可動役物１４ＣＲ自身の発光により、右側第１可動役物１４ＣＲの後面側に設けられた右移動機構部の一部および複数の右側配線１４ＣＲｉの一部が明るく照らさないようにして目立たないようにすることができる。「右側第１可動役物１４ＣＲの後面側に設けられた右移動機構部の一部」としては、例えば、右側回転アーム１４ＣＲｃの一部、複数の右側歯車１４ＣＲｄの一部、上下一対の右側ガイドレール１４ＣＲｆの一部、右側ローラー１４ＣＲｇの一部、上下一対の右側引っ張りばね１４ＣＲｈの一部などを挙げることができる。

【２０７４】

［可動役物演出］

次に、可動役物演出について図１３４－１～図１３４－３を参照して説明する。この可動役物演出では、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、所定のタイミングで、第１可動役物１４Ｃおよび第２可動役物１５Ｃを作動させる演出となっている。すなわち、画像制御基板１００の画像制御用マイコン１０１は、サブ制御基板９０から受信した各種コマンドを解析し、可動役物演出を実行する指示が含まれている場合に、ＲＯＭ１０３から対応する画像データを読み出して画像表示装置７の表示画面７ａに画像を表示させたり、また、ランプ制御基板１０７がサブ制御基板９０から受信した各種コマンドを解析し、可動役物演出を実行する指示が服あれている場合に、第１可動役物１４Ｃおよび第２可動役物１５Ｃを作動させたり、第１可動役物１４Ｃおよび第２可動役物１５Ｃの各種発光部の発光態様を制御したり、盤ランプ５の発光態様や枠ランプ６６の発光態様を制御したりする。

【２０７５】

本実施形態における可動役物演出には、可動役物演出Ａ～Ｃがある。可動役物演出Ａでは、第１可動役物１４ＣＬの動作について簡単に説明すると、左側拡大部１４ＣＬｂが左側第１可動役物１４ＣＬの左側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体している状態のまま、左側第１可動役物１４ＣＬが退避位置から進出位置まで移動するとともに、右側拡大部１４ＣＲｂが右側第１可動役物１４ＣＲの右側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体している状態のまま、右側第１可動役物１４ＣＲが退避位置から進出位置まで移動することにより、左側第１可動役物１４ＣＬと右側第１可動役物１４ＣＲとが合体したあと、左側拡大部１４ＣＬｂが左方向へ移動して拡大するとともに、右側拡大部１４ＣＲｂが右方向へ移動して拡大し、その後、左側拡大部１４ＣＬｂが右方向へ移動して縮小して元へ戻るとともに、右側拡大部１４ＣＲｂが左方向へ移動して縮小して元へ戻り、その後、左側拡大部１４ＣＬｂが左側第１可動役物１４ＣＬの左側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体している状態のまま、左側第１可動役物１４ＣＬが進出位置から退避位置まで移動するとともに、右側拡大部１４ＣＲｂが右側第１可動役物１４ＣＲの右側中央

外周部に沿うよう面接触した状態で合体している状態のまま、右側第１可動役物１４ＣＲが進出位置から退避位置まで移動する演出である。

【２０７６】

可動役物演出Ｂでは、第１可動役物１４ＣＬの動作について簡単に説明すると、左側第１可動役物１４ＣＬが退避位置から進出位置まで移動する動作に合わせて、左側拡大部１４ＣＬｂが左側第１可動役物１４ＣＬの左側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体している状態から左方向へ移動して拡大する動作を行うとともに、右側第１可動役物１４ＣＲが退避位置から進出位置まで移動する動作に合わせて、右側拡大部１４ＣＲｂが右側第１可動役物１４ＣＲの右側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体している状態から右方向へ移動して拡大する動作を行うことにより、左側第１可動役物１４ＣＬと右側第１可動役物１４ＣＲとが合体するタイミングに合わせて、左側拡大部１４ＣＬｂの拡大が完成するとともに、右側拡大部１４ＣＲｂの拡大が完成し、その後、左側第１可動役物１４ＣＬが進出位置から退避位置まで移動する動作に合わせて、左側拡大部１４ＣＬｂが右方向へ移動して縮小する動作を行うとともに、右側第１可動役物１４ＣＲが進出位置から退避位置まで移動する動作に合わせて、右側拡大部１４ＣＲｂが左方向へ移動して縮小する動作を行うことにより、左側第１可動役物１４ＣＬと右側第１可動役物１４ＣＲとが自身の退避位置へ移動完了するタイミングに合わせて、左側拡大部１４ＣＬｂが左側第１可動役物１４ＣＬの左側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体した状態となるとともに、右側拡大部１４ＣＲｂが右側第１可動役物１４ＣＲの右側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体した状態となる。

【２０７７】

可動役物演出Ｃでは、第１可動役物１４ＣＬの動作について簡単に説明すると、左側拡大部１４ＣＬｂが左方向へ移動して拡大完了した状態としたあとに、左側第１可動役物１４ＣＬが退避位置から進出位置まで移動するとともに、右側拡大部１４ＣＲｂが右方向へ移行して拡大完了した状態としたあとに、右側第１可動役物１４ＣＲが退避位置から進出位置まで移動することにより、左側第１可動役物１４ＣＬと右側第１可動役物１４ＣＲとが合体し、その後、左側拡大部１４ＣＬｂが左方向へ移動して拡大完了した状態のまま、左側第１可動役物１４ＣＬが進出位置から退避位置まで移動するとともに、右側拡大部１４ＣＲｂが右方向へ移動して拡大完了した状態のまま、右側第１可動役物１４ＣＲが進出位置から退避位置まで移動し、左側第１可動役物１４ＣＬと右側第１可動役物１４ＣＲとが自身の退避位置へ移動完了すると、左側拡大部１４ＣＬｂが右方向へ移動して縮小して元へ戻るとともに、右側拡大部１４ＣＲｂが左方向へ移動して縮小して元へ戻る演出である。

【２０７８】

ここでは、まず演出図柄、保留アイコンなどについて簡単に説明し、可動役物演出Ａ、可動役物演出Ｂ、可動役物演出Ｃについて順番に説明する。

【２０７９】

［演出図柄］

まず、演出図柄について簡単に説明する。画像表示装置７の表示画面７ａには、立体画像の左演出図柄８Ｌ、立体画像の中演出図柄８Ｃ、立体画像の右演出図柄８Ｒが表示画面７ａの上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で演出図柄（図柄：数字「１」～数字「９」）の変動演出（変動表示）が開始される。演出図柄の変動演出（変動表示）では、各演出図柄が数字の図柄である数字「１」→数字「２」→数字「３」→数字「４」→数字「５」→数字「６」→数字「７」→数字「８」→数字「９」→数字「１」→数字「２」→・・・という順番でリールが回転する表示態様で変動演出（変動表示）されている。

【２０８０】

演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、停止位置において停止表示された演出図柄が下側（以下、「変動方向」と記載する場合がある。）へ向かって一斉に（同時に）低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動

する表示態様となる。これにより、演出図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な演出図柄を介して、視認することができる。演出図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。なお、演出図柄は、仮停止表示された状態では、停止位置を基準として上下方向に小刻みに繰り返し揺動する表示態様となり、停止表示された状態では、停止位置に停止する表示態様となる。

【２０８１】

左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが同一の図柄に揃って停止表示されると、当たりが確定し、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが同一の図柄に揃わずに停止表示されると、ハズレが確定する。このように、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒは、当たりまたはハズレの当否判定の結果を報知することができる画像となっている。

【２０８２】

［保留アイコンなど］

次に、変動アイコン９Ｃや保留アイコン９Ａ，９Ｂについて説明すると、第１特図保留の消化として現在変動中の左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒに対応する変動アイコン９Ｃは、画像表示装置７の表示画面７ａの中央下側に表示されている変動表示位置（白色の矩形画像（台座画像）の上）に表示（載置）される。変動表示位置の左方の領域には、第１特図保留として第１保留表示エリアが設けられ、変動表示位置の右方の領域には、第２特図保留として第２保留表示エリアが設けられている。

【２０８３】

第１保留表示エリアには、４つの保留アイコン９Ａが直線状に一列に表示可能とされ最大で４つの保留アイコン９Ａをストックすることができるようになっている。変動アイコン９Ｃに最も近い第１保留アイコン９Ａと呼び、変動アイコン９Ｃに２番目に近い保留アイコン９Ａを第２保留アイコン９Ａと呼び、変動アイコン９Ｃに３番目に近い保留アイコン９Ａを第３保留アイコン９Ａと呼び、変動アイコン９Ｃに最も遠い保留アイコン９Ａを第４保留アイコン９Ａと呼ぶ。

【２０８４】

第２保留表示エリアには、４つの保留アイコン９Ｂが直線状に一列に表示可能とされ最大で４つの保留アイコン９Ｂをストックすることができるようになっている。変動アイコン９Ｃに最も近い第１保留アイコン９Ｂと呼び、変動アイコン９Ｃに２番目に近い保留アイコン９Ｂを第２保留アイコン９Ｂと呼び、変動アイコン９Ｃに３番目に近い保留アイコン９Ｂを第３保留アイコン９Ｂと呼び、変動アイコン９Ｃに最も遠い保留アイコン９Ｂを第４保留アイコン９Ｂと呼ぶ。

【２０８５】

本実施形態では、変動アイコン９Ｃ、保留アイコン９Ａ，９Ｂは、色により当たりの期待度を示唆することができ、白色→赤色→黄色（ゴールド）という順番で当たりの期待度が高くなっている。このため、遊技者は、変動アイコン９Ｃ、保留アイコン９Ａ，９Ｂに対する関心が高い。なお、変動アイコン９Ｃが白色である場合や赤色である場合でも当たりとなる場合がある。

【２０８６】

演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、変動演出曲がスピーカ６７から出力され（流れはじめ）、演出図柄が停止表示されるタイミングで、スピーカ６７からの変動演出曲の出力が停止されるようになっている。言い換えると、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されるごとに、変動演出曲の頭からスタートされるようになっている。

【２０８７】

［可動役物演出Ａ］

まず、可動役物演出Ａについて図１３４－１を参照して説明する。ここでは、左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲがそれぞれ退避位置で退避している状態であり、かつ、左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲがそれぞれ

退避位置で退避している状態であることを前提とする。また、遊技者がハンドル６０を回動操作し、左遊技領域３Ａを遊技球が流下するように遊技球を発射して左打ちによる遊技を行うものとする。

【２０８８】

遊技者がハンドル６０を回動操作し、左遊技領域３Ａを遊技球が流下するように遊技球を発射して左打ちによる遊技を行い、流下する遊技球が第１始動口２０へ入球すると、先読みにより白色の第１保留アイコン９Ａに決定されて表示される。白色の第１保留アイコン９Ａが変動表示位置へ移動して白色の変動アイコン９Ｃとなると、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される。演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが変動方向へ向かって低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。この変動中に、遊技球が第１始動口２０へ連続して２球入球し、最初に入球した遊技球に対しては、先読みにより白色の第１保留アイコン９Ａに決定されて表示され、後続の２番目に入球した遊技球に対しては、先読みにより白色の第２保留アイコン９Ａに決定され表示される。これにより、保留アイコン９Ａがストックされて２つ存在している状態となる。

【２０８９】

その後、まず左演出図柄８Ｌが数字「１」で仮停止表示され、右演出図柄８Ｒが数字「３」で仮停止表示され、中演出図柄８Ｃが数字「２」で仮停止表示され、その後、図１３４－１（Ａ）に示すように、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが停止表示される。これにより、表示画面７ａの左辺中央と右辺中央とを通る水平線を中心線として、左右方向に一列に整列した状態で左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが同一の図柄に揃わず、停止表示され、ハズレが確定する。これに伴い、白色の変動アイコン９Ｃが表示画面７ａから消える。

【２０９０】

白色の第１保留アイコン９Ａが変動表示位置へ移動して白色の変動アイコン９Ｃとなると、白色の変動アイコン９Ｃが赤色の変動アイコン９Ｃへ変化し、図１３４－１（Ｂ）に示すように、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される。演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒの一組の演出図柄は変動方向へ一斉に（同時に）移動開始し、左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲが消灯した状態から青色点灯する状態となる。なお、白色の第１保留アイコン９Ａが変動表示位置へ移動して白色の変動アイコン９Ｃとなると（その後、白色から変動アイコン９Ｃから赤色の変動アイコン９Ｃへ変化する）、これに伴い、第２保留アイコン９Ａが右方へ移動して白色の第１保留アイコン９Ａとなり、ストックされた保留アイコン９Ａが１つだけ存在している状態となる。なお、遊技者は、変動アイコン９Ｃが白色から赤色へ変化したことで、ハンドル６０の回動操作を停止している。

【２０９１】

演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、その後、第２可動役物１５Ｃが作動開始する直前において、第２可動役物１５Ｃの左側第２可動役物１５ＣＬを模した黄色（ゴールド）の左側第２可動役物画像ＵＫＬＧが、退避位置で退避している第２可動役物１５Ｃの左側第２可動役物１５ＣＬの左方向へ向かって水平移動する表示態様で表示画面７ａに出現するとともに、第２可動役物１５Ｃの右側第２可動役物１５ＣＲを模した黄色（ゴールド）の右側第２可動役物画像ＵＫＲＧが、退避位置で退避している第２可動役物１５Ｃの右側第２可動役物１５ＣＲの右方向へ向かって水平移動する表示態様で表示画面７ａに出現する。これにより、左側第２可動役物画像ＵＫＬＧおよび右側第２可動役物画像ＵＫＲＧが突然発生した表示態様となる。なお、本実施形態では、左側第２可動役物画像ＵＫＬＧの大きさを、左側第２可動役物１５ＣＬの大きさと同一の大きさとし、右側第２可動役物画像ＵＫＲＧの大きさを、右側第２可動役物１５ＣＲの大きさと同一の大きさとしている。

【２０９２】

その後、左側第２可動役物画像ＵＫＬＧが左側第２可動役物１５ＣＬの進出位置まで左

方向へ向かって水平移動完了するとともに、右側第２可動役物画像ＵＫＲＧが右側第２可動役物１５ＣＲの進出位置まで右方向へ向かって水平移動完了すると、左側第２可動役物画像ＵＫＬＧおよび右側第２可動役物画像ＵＫＲＧが表示されたままの状態で、左側第２可動役物１５ＣＬが退避位置から進出位置まで左方向へ向かって移動開始するとともに、右側第２可動役物１５ＣＲが退避位置から進出位置まで右方向へ向かって移動開始し、第２可動役物１５Ｃの作動開始となる。図１３４－１（Ｃ）に示すように、第２可動役物１５Ｃの作動が開始したあと、左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲが退避位置から進出位置へ移動して静止する状態となる。このタイミングで、左側第２可動役物画像ＵＫＬＧおよび右側第２可動役物画像ＵＫＲＧが非表示される（表示画面７ａから消える）。

【２０９３】

左側第２可動役物画像ＵＫＬＧおよび右側第２可動役物画像ＵＫＲＧは、左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲが移動開始する前に、出現して移動完了したあと、表示画面７ａから消えるようになっているため、左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲの実際の移動に対して加速感や躍動感を付与することができるエフェクト画像となっている。

【２０９４】

左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲが移動開始すると、右側第２可動役物１５ＣＲにより覆われていた、左側第２可動役物１５ＣＬの発光部１５ＣＬｂが露出し出し、発光部１５ＣＬｂが露出する領域が大きくなり、左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲが進出位置で静止する状態では、発光部１５ＣＬｂが露出する領域が最も大きくなる。発光部１５ＣＬｂは、黄色（ゴールド）点灯した状態となっている。

【２０９５】

左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲが進出位置で所定時間（例えば、３秒）だけ静止すると、左側第２可動役物１５ＣＬが進出位置から退避位置まで右方向へ向かって移動開始するとともに、右側第２可動役物１５ＣＲが進出位置から退避位置まで左方向へ向かって移動開始し、図１３４－１（Ｄ）に示すように、左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲが合体した状態へ戻り、第２可動役物１５Ｃの作動終了となる。

【２０９６】

第２可動役物１５Ｃの作動が終了したあと、図１３４－１（Ｅ）に示すように、左側拡大部１４ＣＬｂが左側第１可動役物１４ＣＬの左側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体している状態のまま、左側第１可動役物１４ＣＬが退避位置から進出位置まで右方向へ向かって移動開始するとともに、右側拡大部１４ＣＲｂが右側第１可動役物１４ＣＲの右側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体している状態のまま、右側第１可動役物１４ＣＲが退避位置から進出位置まで左方向へ向かって移動開始し、第１可動役物１４Ｃの作動開始となる。

【２０９７】

第１可動役物１４Ｃの作動開始により、左側第１可動役物１４ＣＬおよび左側拡大部１４ＣＬｂの発光色は、消灯した状態から黄色（ゴールド）へ変化し、右側第１可動役物１４ＣＲおよび右側拡大部１４ＣＲｂは、消灯した状態から黄色（ゴールド）へ変化する。また、第１可動役物１４Ｃの作動開始により、白色の第１保留アイコン９Ａ、赤色の変動アイコン９Ｃ、変動表示位置が非表示される（表示画面７ａから消える）。

【２０９８】

第１可動役物１４Ｃの作動が開始されると、左側第１可動役物１４ＣＬが退避位置から進出位置まで右方向へ向かって移動開始するとともに、右側第１可動役物１４ＣＲが退避位置から進出位置まで左方向へ向かって移動開始することにより、左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲの機構部の一部が視認可能となる。「左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲの機構部の一部」としては、例えば、下側

可動体ユニットＳＫにおける、左側アーム部１４ＣＬａの一部、右側アーム部１４ＣＲａの一部、ベース体ＳＫａを構成する部材の一部、左右移動用ステッピングモータＳＫｂの一部、左右移動機構ユニットＳＫｃを構成する部材の一部、ケーブル収容樋ユニットＳＫｄを構成する部材の一部、下段フレキシブルフラットケーブルＳＫＳｃｃｂｅの一部、上段フレキシブルフラットケーブルＳＫＵｃｃｂｅの一部などを挙げることができる。

【２０９９】

左側第１可動役物１４ＣＬが進出位置まで移動完了するとともに、右側第１可動役物１４ＣＲが進出位置まで移動完了すると、図１３４－１（Ｆ）に示すように、左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲが合体した状態となり、第１可動役物１４Ｃの合体完了となる。

【２１００】

左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲが合体した状態が所定時間（例えば、３秒）だけ継続されると、その後、図１３４－１（Ｇ）に示すように、左側拡大部１４ＣＬｂが左側第１可動役物１４ＣＬの左側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体している状態から左方向へ移動開始（拡大開始）するとともに、右側拡大部１４ＣＲｂが右側第１可動役物１４ＣＲの右側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体している状態から右方向へ移動開始（拡大開始）し、第１可動役物１４Ｃの拡大開始となる。

【２１０１】

その後、左側拡大部１４ＣＬｂが左方向へ向かって移動完了（拡大完了）して静止するとともに、右側拡大部１４ＣＲｂが右方向へ向かって移動完了（拡大完了）して静止する状態となる。

【２１０２】

左側拡大部１４ＣＬｂが左方向へ向かって移動開始（拡大開始）すると、左側第１可動役物１４ＣＬの後面側に設けられた左移動機構部の一部が露出するとともに、複数の左側配線１４ＣＬｉの一部も露出することとなる。「左側第１可動役物１４ＣＬの後面側に設けられた左移動機構部の一部」としては、例えば、左側回転アーム１４ＣＬｃの一部、複数の左側歯車１４ＣＬｄの一部、上下一対の左側ガイドレール１４ＣＬｆの一部、左側ローラー１４ＣＬｇの一部、上下一対の左側引っ張りばね１４ＣＬｈの一部などを挙げることができる。

【２１０３】

また、右側拡大部１４ＣＲｂが右方向へ向かって移動開始（拡大開始）すると、右側第１可動役物１４ＣＲの後面側に設けられた右移動機構部の一部が露出するとともに、複数の右側配線１４ＣＲｉの一部も露出することとなる。「右側第１可動役物１４ＣＲの後面側に設けられた右移動機構部の一部」としては、例えば、右側回転アーム１４ＣＲｃの一部、複数の右側歯車１４ＣＲｄの一部、上下一対の右側ガイドレール１４ＣＲｆの一部、右側ローラー１４ＣＲｇの一部、上下一対の右側引っ張りばね１４ＣＲｈの一部などを挙げることができる。

【２１０４】

左側拡大部１４ＣＬｂおよび右側拡大部１４ＣＲｂが拡大完了した状態が所定時間（例えば、３秒）だけ継続されると、左側拡大部１４ＣＬｂおよび右側拡大部１４ＣＲｂの拡大終了となり、その後、図１３４－１（Ｈ）に示すように、左側拡大部１４ＣＬｂが右方向へ向かって移動開始（縮小開始）するとともに、右側拡大部１４ＣＲｂが左方向へ向かって移動開始（縮小開始）し、第１可動役物１４Ｃの縮小開始となる。

【２１０５】

左側拡大部１４ＣＬｂが右方向へ向かって移動完了（縮小完了）すると、左側拡大部１４ＣＬｂが左側第１可動役物１４ＣＬの左側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体している状態へ戻るとともに、右側拡大部１４ＣＲｂが左方向へ向かって移動完了（縮小完了）すると、右側拡大部１４ＣＲｂが右側第１可動役物１４ＣＲの右側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体している状態へ戻り、第１可動役物１４Ｃの縮小終了となる。

【２１０６】
その後、左側拡大部１４ＣＬｂが左側第１可動役物１４ＣＬの左側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体している状態のまま、左側第１可動役物１４ＣＬが進出位置から退避位置まで左方向へ向かって移動開始するとともに、右側拡大部１４ＣＲｂが右側第１可動役物１４ＣＲの右側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体している状態のまま、右側第１可動役物１４ＣＲが進出位置から退避位置まで右方向へ向かって移動開始し、第１可動役物１４Ｃの退避開始となる。
【２１０７】
左側第１可動役物１４ＣＬが退避位置まで移動完了するとともに、右側第１可動役物１４ＣＲが退避位置まで移動完了すると、図１３４－１（Ｊ）に示すように、第１可動役物１４Ｃの退避完了となり、左側第１可動役物１４ＣＬの上側および下側の一部と、右側第１可動役物１４ＣＲの上側および下側の一部と、が露出し視認可能のままとなるのに対して、左側アーム部１４ＣＬａ、右側アーム部１４ＣＲａが視認困難な状態となる。
【２１０８】
第１可動役物１４Ｃの退避完了により、左側第１可動役物１４ＣＬおよび左側拡大部１４ＣＬｂが消灯し、右側第１可動役物１４ＣＲおよび右側拡大部１４ＣＲｂも消灯する。なお、この時点においても、第２可動役物１５は、青色点灯している状態が継続されている。
【２１０９】
その後、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが仮停止表示される直前で、白色の第１保留アイコン９Ａ、赤色の変動アイコン９Ｃ、変動表示位置が再び表示され（現れ）、同一の図柄で揃わずに停止表示されると、ハズレとなり、赤色の変動アイコン９Ｃが表示画面７ａから消えて第２可動役物１５が消灯する一方、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが同一の図柄に揃って停止表示されると、当たりとなり、赤色の変動アイコン９Ｃが表示画面７ａから消え、大当たりオープニングが開始され、第２可動役物１５が消灯し、その後、遊技者が多量の遊技球を獲得することができる大当たり遊技が開始されることとなる。
【２１１０】
このように、可動役物演出Ａでは、第１可動役物１４Ｃが作動すると、第１可動役物１４Ｃの作動と共に第１可動役物１４Ｃの機構部の一部が露出し、第２可動役物１５Ｃが作動しても、第２可動役物１５Ｃの機構部が露出しないようになっている（視認困難な状態となるようになっている）。このように、第１可動役物１４Ｃと第２可動役物１５Ｃとのうち、少なくとも、第２可動役物１５Ｃが作動しても、第２可動役物１５Ｃの機構部が露出しないようになっているため（視認困難な状態となるようになっているため）、第１可動役物１４Ｃと第２可動役物１５Ｃとが作動しても、演出に目障りとなり易い機構部に対して遊技者の視線を向け難くすることができる。これにより、興趣の向上を図ることができる。
【２１１１】
また、可動役物演出Ａでは、第１可動役物１４Ｃには、第１可動役物１４Ｃの機構部の一部と連結される部分（つまり、左側アーム部１４ＣＬａと接続される左側第１可動役物１４ＣＬの接続部分およびその周囲の領域、右側アーム部１４ＣＲａと接続される右側第１可動役物１４ＣＲの接続部分およびその周囲の領域）から離れた部分に、左側第１可動役物１４ＣＬにおいては左側前面発光部１４ＣＬｙおよび左側内周面発光部１４ＣＬｚと、右側第１可動役物１４ＣＲにおいては右側前面発光部１４ＣＲｙおよび右側内周面発光部１４ＣＲｚと、が設けられている。このように、第１可動役物１４Ｃの機構部の一部が露出することがあっても、第１可動役物１４Ｃ自身の発光により、第１可動役物１４Ｃの機構部の一部が明るく照らさないようにして目立たないようにすることができる。
【２１１２】
また、可動役物演出Ａでは、第１可動役物１４Ｃの機構部の一部とは、第１可動役物１４Ｃと第１可動役物１４Ｃの機構部とが連結（接続）される連結部材である左側アーム部

１４ＣＬａおよび右側アーム部１４ＣＲａを含む。このように、連結部材である左側アーム部１４ＣＬａおよび右側アーム部１４ＣＲａは、演出に目障りとなり易い部材である。遊技者の視線を向け難くするため、連結部材である左側アーム部１４ＣＬａおよび右側アーム部１４ＣＲａを目立たないようにする必要がある。そこで、本実施形態では、第１可動役物１４Ｃには、第１可動役物１４Ｃの機構部の一部と連結される部分から離れた部分に、左側第１可動役物１４ＣＬにおいては左側前面発光部１４ＣＬｙおよび左側内周面発光部１４ＣＬｚと、右側第１可動役物１４ＣＲにおいては右側前面発光部１４ＣＲｙおよび右側内周面発光部１４ＣＲｚと、が設けられて、第１可動役物１４Ｃ自身の発光により、第１可動役物１４Ｃの機構部の一部が明るく照らさないようにしている。

【２１１３】

また、可動役物演出Ａでは、左側拡大部１４ＣＬｂが退避位置から進出位置へ移動（拡大）している状態では、左側拡大部１４ＣＬｂが左側第１可動役物１４ＣＬの左側中央外周部から左方向へ水平移動して離れることにより、左側拡大部１４ＣＬｂの右側内周と左側第１可動役物１４ＣＬの左側中央外周面とに空間が形成されることとなる。このような空間が形成されることにより、左側第１可動役物１４ＣＬの後面側に設けられた左移動機構部の一部が露出するとともに、複数の左側配線１４ＣＬｉの一部も露出することとなる。

【２１１４】

第１可動役物１４Ｃの機構部の一部には、左側第１可動役物１４ＣＬの後面側に設けられた左移動機構部の一部を含む。左側第１可動役物１４ＣＬと左側第１可動役物１４ＣＬの後面側に設けられた左移動機構部とが連結（接続）される連結部材として上下一対の左側ガイドレール１４ＣＬｆ、上下一対の左側引っ張りばね１４ＣＬｈがある。また、左側第１可動役物１４ＣＬと左側第１可動役物１４ＣＬの後面側に設けられた左移動機構部として、さらに、左側回転アーム１４ＣＬｃ、複数の左側歯車１４ＣＬｄ、左側ローラー１４ＣＬｇなどがある。このように、連結部材である上下一対の左側ガイドレール１４ＣＬｆ、上下一対の左側引っ張りばね１４ＣＬｈ、さらに、左側回転アーム１４ＣＬｃ、複数の左側歯車１４ＣＬｄ、左側ローラー１４ＣＬｇは、演出に目障りとなり易い部材である。また、複数の左側配線１４ＣＬｉも演出に目障りとなり易い部材である。遊技者の視線を向け難くするため、演出に目障りとなり易い部材を目立たないようにする必要がある。そこで、本実施形態では、左側拡大部１４ＣＬｂには、左移動機構部の一部と連結される部分から離れた部分に、左側拡大部１４ＣＬｂにおいては左側拡大部前面発光部１４ＣＬｗおよび左側拡大部外周面発光部１４ＣＬｘが設けられ、さらに、左側第１可動役物１４ＣＬにおいては左側前面発光部１４ＣＬｙが設けられて、左側拡大部１４ＣＬｂ自身の発光および左側第１可動役物１４ＣＬ自身の発光により、左側第１可動役物１４ＣＬの後面側に設けられた左移動機構部の一部および複数の左側配線１４ＣＬｉの一部が明るく照らさないようにしている。

【２１１５】

また、可動役物演出Ａでは、右側拡大部１４ＣＲｂが退避位置から進出位置へ移動（拡大）している状態では、右側拡大部１４ＣＲｂが右側第１可動役物１４ＣＲの右側中央外周部から右方向へ水平移動して離れることにより、右側拡大部１４ＣＲｂの左側内周と右側第１可動役物１４ＣＲの右側中央外周面とに空間が形成されることとなる。このような空間が形成されることにより、右側第１可動役物１４ＣＲの後面側に設けられた右移動機構部の一部が露出するとともに、複数の右側配線１４ＣＲｉの一部も露出することとなる。

【２１１６】

第１可動役物１４Ｃの機構部の一部には、右側第１可動役物１４ＣＲの後面側に設けられた右移動機構部の一部を含む。右側第１可動役物１４ＣＲと右側第１可動役物１４ＣＲの後面側に設けられた右移動機構部とが連結（接続）される連結部材として上下一対の左側ガイドレール１４ＣＲｆ、上下一対の右側引っ張りばね１４ＣＲｈがある。また、右側第１可動役物１４ＣＲと右側第１可動役物１４ＣＲの後面側に設けられた右移動機構部と

して、さらに、右側回転アーム１４ＣＲｃ、複数の右側歯車１４ＣＲｄ、右側ローラー１４ＣＲｇなどがある。このように、連結部材である上下一対の右側ガイドレール１４ＣＲｆ、上下一対の右側引っ張りばね１４ＣＲｈ、さらに、右側回転アーム１４ＣＲｃ、複数の右側歯車１４ＣＲｄ、右側ローラー１４ＣＲｇは、演出に目障りとなり易い部材である。また、複数の右側配線１４ＣＲｉも演出に目障りとなり易い部材である。遊技者の視線を向け難くするため、演出に目障りとなり易い部材を目立たないようにする必要がある。そこで、本実施形態では、右側拡大部１４ＣＲｂには、右移動機構部の一部と連結される部分から離れた部分に、右側拡大部１４ＣＲｂにおいては右側拡大部前面発光部１４ＣＲｗおよび右側拡大部外周面発光部１４ＣＲｘが設けられ、さらに、右側第１可動役物１４ＣＲにおいては右側前面発光部１４ＣＲｙが設けられて、右側拡大部１４ＣＲｂ自身の発光および右側第１可動役物１４ＣＲ自身の発光により、右側第１可動役物１４ＣＲの後面側に設けられた右移動機構部の一部および複数の右側配線１４ＣＲｉの一部が明るく照らさないようにしている。

【２１１７】

［可動役物演出Ｂ］

次に、可動役物演出Ｂについて図１３４－２を参照して説明する。ここでは、左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲがそれぞれ退避位置で退避している状態であり、かつ、左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲがそれぞれ退避位置で退避している状態であることを前提とする。また、遊技者がハンドル６０を回動操作し、左遊技領域３Ａを遊技球が流下するように遊技球を発射して左打ちによる遊技を行うものとする。

【２１１８】

遊技者がハンドル６０を回動操作し、左遊技領域３Ａを遊技球が流下するように遊技球を発射して左打ちによる遊技を行い、流下する遊技球が第１始動口２０へ入球すると、先読みにより白色の第１保留アイコン９Ａに決定されて表示される。白色の第１保留アイコン９Ａが変動表示位置へ移動して白色の変動アイコン９Ｃとなると、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される。演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが変動方向へ向かって低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。この変動中に、遊技球が第１始動口２０へ連続して２球入球し、最初に入球した遊技球に対しては、先読みにより白色の第１保留アイコン９Ａに決定されて表示され、後続の２番目に入球した遊技球に対しては、先読みにより白色の第２保留アイコン９Ａに決定され表示される。これにより、保留アイコン９Ａがストックされて２つ存在している状態となる。

【２１１９】

その後、まず左演出図柄８Ｌが数字「１」で仮停止表示され、右演出図柄８Ｒが数字「３」で仮停止表示され、中演出図柄８Ｃが数字「２」で仮停止表示され、その後、図１３４－２（Ａ）に示すように、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが停止表示される。これにより、表示画面７ａの左辺中央と右辺中央とを通る水平線を中心線として、左右方向に一列に整列した状態で左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが同一の図柄に揃わず、停止表示され、ハズレが確定する。これに伴い、白色の変動アイコン９Ｃが表示画面７ａから消える。

【２１２０】

白色の第１保留アイコン９Ａが変動表示位置へ移動して白色の変動アイコン９Ｃとなると、白色の変動アイコン９Ｃが赤色の変動アイコン９Ｃへ変化し、図１３４－２（Ｂ）に示すように、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される。演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒの一組の演出図柄は変動方向へ一斉に（同時に）移動開始し、左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲが消灯した状態から青色点灯する状態となる。なお、白色の第１保留アイコン９Ａが変動表示位置へ移動して白色の変動アイコン９Ｃとなると（その後、白色から変動アイコン９Ｃから赤色の変動アイコン９Ｃへ変化する）、これに伴い、第２保留

アイコン９Ａが右方へ移動して白色の第１保留アイコン９Ａとなり、ストックされた保留アイコン９Ａが１つだけ存在している状態となる。なお、遊技者は、変動アイコン９Ｃが白色から赤色へ変化したことで、ハンドル６０の回動操作を停止している。

【２１２１】

演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、その後、第２可動役物１５Ｃが作動開始する直前において、第２可動役物１５Ｃの左側第２可動役物１５ＣＬを模した黄色（ゴールド）の左側第２可動役物画像ＵＫＬＧが、退避位置で退避している第２可動役物１５Ｃの左側第２可動役物１５ＣＬの左方向へ向かって水平移動する表示態様で表示画面７ａに出現するとともに、第２可動役物１５Ｃの右側第２可動役物１５ＣＲを模した黄色（ゴールド）の右側第２可動役物画像ＵＫＲＧが、退避位置で退避している第２可動役物１５Ｃの右側第２可動役物１５ＣＲの右方向へ向かって水平移動する表示態様で表示画面７ａに出現する。これにより、左側第２可動役物画像ＵＫＬＧおよび右側第２可動役物画像ＵＫＲＧが突然発生した表示態様となる。なお、本実施形態では、左側第２可動役物画像ＵＫＬＧの大きさを、左側第２可動役物１５ＣＬの大きさと同一の大きさとし、右側第２可動役物画像ＵＫＲＧの大きさを、右側第２可動役物１５ＣＲの大きさと同一の大きさとしている。

【２１２２】

その後、左側第２可動役物画像ＵＫＬＧが左側第２可動役物１５ＣＬの進出位置まで左方向へ向かって水平移動完了するとともに、右側第２可動役物画像ＵＫＲＧが右側第２可動役物１５ＣＲの進出位置まで右方向へ向かって水平移動完了すると、左側第２可動役物画像ＵＫＬＧおよび右側第２可動役物画像ＵＫＲＧが表示されたままの状態で、左側第２可動役物１５ＣＬが退避位置から進出位置まで左方向へ向かって移動開始するとともに、右側第２可動役物１５ＣＲが退避位置から進出位置まで右方向へ向かって移動開始し、第２可動役物１５Ｃの作動開始となる。図１３４－２（Ｃ）に示すように、第２可動役物１５Ｃの作動が開始したあと、左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲが退避位置から進出位置へ移動して静止する状態となる。このタイミングで、左側第２可動役物画像ＵＫＬＧおよび右側第２可動役物画像ＵＫＲＧが非表示される（表示画面７ａから消える）。

【２１２３】

左側第２可動役物画像ＵＫＬＧおよび右側第２可動役物画像ＵＫＲＧは、左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲが移動開始する前に、出現して移動完了したあと、表示画面７ａから消えるようになっているため、左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲの実際の移動に対して加速感や躍動感を付与することができるエフェクト画像となっている。

【２１２４】

左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲが移動開始すると、右側第２可動役物１５ＣＲにより覆われていた、左側第２可動役物１５ＣＬの発光部１５ＣＬｂが露出し出し、発光部１５ＣＬｂが露出する領域が大きくなり、左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲが進出位置で静止する状態では、発光部１５ＣＬｂが露出する領域が最も大きくなる。発光部１５ＣＬｂは、黄色（ゴールド）点灯した状態となっている。

【２１２５】

左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲが進出位置で所定時間（例えば、３秒）だけ静止すると、左側第２可動役物１５ＣＬが進出位置から退避位置まで右方向へ向かって移動開始するとともに、右側第２可動役物１５ＣＲが進出位置から退避位置まで左方向へ向かって移動開始し、図１３４－２（Ｄ）に示すように、左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲが合体した状態へ戻り、第２可動役物１５Ｃの作動終了となる。

【２１２６】

第２可動役物１５Ｃの作動終了したあと、第１可動役物１４Ｃが作動開始する直前にお

いて、第１可動役物１４Ｃの左側第１可動役物１４ＣＬを模した黄色（ゴールド）の左側第１可動役物画像ＳＫＬＧが、退避位置で退避している第１可動役物１４Ｃの左側第１可動役物１４ＣＬの右方向へ向かって水平移動する表示態様で表示画面７ａに出現するとともに、第１可動役物１４Ｃの右側第１可動役物１４ＣＲを模した黄色（ゴールド）の右側第１可動役物画像ＳＫＲＧが、退避位置で退避している第１可動役物１４Ｃの右側第１可動役物１４ＣＲの左方向へ向かって水平移動する表示態様で表示画面７ａに出現し、その後、左側第１可動役物画像ＳＫＬＧと右側第１可動役物画像ＳＫＲＧとは、左側第１可動役物１４ＣＬと右側第１可動役物１４ＣＲとが合体するまえに最終的に合体する。これにより、左側第１可動役物画像ＳＫＬＧおよび右側第１可動役物画像ＳＫＲＧが突然発生した表示態様となる。なお、本実施形態では、左側第１可動役物画像ＳＫＬＧの大きさを、左側第１可動役物１４ＣＬの大きさと同一の大きさとし、右側第１可動役物画像ＳＫＲＧの大きさを、右側第１可動役物１４ＣＲの大きさと同一の大きさとしている。

【２１２７】

第２可動役物１５Ｃの作動が終了したあと、図１３４－２（Ｅ）に示すように、左側第１可動役物１４ＣＬが退避位置から進出位置まで移動する動作に合わせて、左側拡大部１４ＣＬｂが左側第１可動役物１４ＣＬの左側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体している状態から左方向へ移動開始（拡大開始）するとともに、右側第１可動役物１４ＣＲが退避位置から進出位置まで移動する動作に合わせて、右側拡大部１４ＣＲｂが右側第１可動役物１４ＣＲの右側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体している状態から右方向へ移動開始（拡大開始）し、第１可動役物１４Ｃの作動及び拡大開始となる。

【２１２８】

第１可動役物１４Ｃの作動開始により、左側第１可動役物１４ＣＬおよび左側拡大部１４ＣＬｂの発光色は、消灯した状態から黄色（ゴールド）へ変化し、右側第１可動役物１４ＣＲおよび右側拡大部１４ＣＲｂは、消灯した状態から黄色（ゴールド）へ変化する。また、第１可動役物１４Ｃの作動開始により、白色の第１保留アイコン９Ａ、赤色の変動アイコン９Ｃ、変動表示位置が非表示される（表示画面７ａから消える）。

【２１２９】

第１可動役物１４Ｃの作動が開始されると、左側第１可動役物１４ＣＬが退避位置から進出位置まで右方向へ向かって移動開始するとともに、右側第１可動役物１４ＣＲが退避位置から進出位置まで左方向へ向かって移動開始することにより、左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲの機構部の一部が視認可能となる。「左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲの機構部の一部」としては、例えば、下側可動体ユニットＳＫにおける、左側アーム部１４ＣＬａの一部、右側アーム部１４ＣＲａの一部、ベース体ＳＫａを構成する部材の一部、左右移動用ステッピングモータＳＫｂの一部、左右移動機構ユニットＳＫｃを構成する部材の一部、ケーブル収容樋ユニットＳＫｄを構成する部材の一部、下段フレキシブルフラットケーブルＳＫＳｃｃｂｅの一部、上段フレキシブルフラットケーブルＳＫＵｃｃｂｅの一部などを挙げることができる。

【２１３０】

また、左側拡大部１４ＣＬｂが左方向へ向かって移動開始（拡大開始）すると、左側第１可動役物１４ＣＬの後面側に設けられた左移動機構部の一部が露出するとともに、複数の左側配線１４ＣＬｉの一部も露出することとなる。「左側第１可動役物１４ＣＬの後面側に設けられた左移動機構部の一部」としては、例えば、左側回転アーム１４ＣＬｃの一部、複数の左側歯車１４ＣＬｄの一部、上下一対の左側ガイドレール１４ＣＬｆの一部、左側ローラー１４ＣＬｇの一部、上下一対の左側引っ張りばね１４ＣＬｈの一部などを挙げることができる。

【２１３１】

また、右側拡大部１４ＣＲｂが右方向へ向かって移動開始（拡大開始）したりすると、右側第１可動役物１４ＣＲの後面側に設けられた右移動機構部の一部が露出するとともに、複数の右側配線１４ＣＲｉの一部も露出することとなる。「右側第１可動役物１４ＣＲの後面側に設けられた右移動機構部の一部」としては、例えば、右側回転アーム１４ＣＲ

ｃの一部、複数の右側歯車１４ＣＲｄの一部、上下一対の右側ガイドレール１４ＣＲｆの一部、右側ローラー１４ＣＲｇの一部、上下一対の右側引っ張りばね１４ＣＲｈの一部などを挙げることができる。

【２１３２】

左側第１可動役物１４ＣＬが進出位置まで移動完了するとともに、右側第１可動役物１４ＣＲが進出位置まで移動完了すると、図１３４－２（Ｆ）に示すように、左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲが合体した状態となり、第１可動役物１４Ｃの合体完了となる。このタイミングで、左側第１可動役物画像ＳＫＬＧおよび右側第１可動役物画像ＳＫＲＧが非表示される（表示画面７ａ）から消える。

【２１３３】

左側第１可動役物画像ＳＫＬＧおよび右側第１可動役物画像ＳＫＲＧは、左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲが移動開始する前に、出現して移動完了したあと、表示画面７ａから消えるようになっているため、左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲの実際の移動に対して加速感や躍動感を付与することができるエフェクト画像となっている。

【２１３４】

また、左側第１可動役物１４ＣＬと右側第１可動役物１４ＣＲとが合体するタイミングに合わせて、左側拡大部１４ＣＬｂの拡大完了となるとともに、右側拡大部１４ＣＲｂの拡大完了となる。

【２１３５】

左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲが合体した状態が所定時間（例えば、１０秒）だけ継続されると、左側拡大部１４ＣＬｂおよび右側拡大部１４ＣＲｂの拡大終了となり、その後、図１３４－２（Ｇ）に示すように、左側第１可動役物１４ＣＬが進出位置から退避位置まで移動する動作に合わせて、左側拡大部１４ＣＬｂが右方向へ移動開始（縮小開始）するとともに、右側第１可動役物１４ＣＲが進出位置から退避位置まで移動する動作に合わせて、右側拡大部１４ＣＲｂが左方向へ移動開始（縮小開始）し、第１可動役物１４Ｃの退避及び縮小開始となる。

【２１３６】

その後、図１３４－２（Ｈ）に示すように、左側第１可動役物１４ＣＬが退避位置まで移動完了すると、左側拡大部１４ＣＬｂが右方向へ向かって移動完了（縮小完了）し、左側拡大部１４ＣＬｂが左側第１可動役物１４ＣＬの左側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体している状態へ戻るとともに、右側第１可動役物１４ＣＲが退避位置まで移動完了すると、右側拡大部１４ＣＲｂが左方向へ向かって移動完了（縮小完了）し、右側拡大部１４ＣＲｂが右側第１可動役物１４ＣＲの右側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体している状態へ戻り、第１可動役物１４ＣＬの退避及び縮小終了となる。

【２１３７】

左側第１可動役物１４ＣＬが退避位置まで移動完了するとともに、右側第１可動役物１４ＣＲが退避位置まで移動完了すると、第１可動役物１４Ｃの退避完了となり、左側第１可動役物１４ＣＬの上側および下側の一部と、右側第１可動役物１４ＣＲの上側および下側の一部と、が露出し視認可能のままとなるのに対して、左側アーム部１４ＣＬａ、右側アーム部１４ＣＲａが視認困難な状態となる。

【２１３８】

第１可動役物１４Ｃの退避完了により、左側第１可動役物１４ＣＬおよび左側拡大部１４ＣＬｂが消灯し、右側第１可動役物１４ＣＲおよび右側拡大部１４ＣＲｂも消灯する。なお、この時点においても、第２可動役物１５は、青色点灯している状態が継続されている。

【２１３９】

その後、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが仮停止表示される直前で、白色の第１保留アイコン９Ａ、赤色の変動アイコン９Ｃ、変動表示位置が再び表示され（現れ）、同一の図柄で揃わずに停止表示されると、ハズレとなり、赤色の変動アイコン

９Ｃが非表示されて（表示画面７ａから消えて）第２可動役物１５が消灯する一方、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが同一の図柄に揃って停止表示されると、当たりとなり、赤色の変動アイコン９Ｃが非表示されて（表示画面７ａから消えて）、大当たりオープニングが開始され、第２可動役物１５が消灯し、その後、遊技者が多量の遊技球を獲得することができる大当たり遊技が開始されることとなる。

【２１４０】

このように、可動役物演出Ｂでは、第１可動役物１４Ｃが作動すると、第１可動役物１４Ｃの作動と共に第１可動役物１４Ｃの機構部の一部が露出し、第２可動役物１５Ｃが作動しても、第２可動役物１５Ｃの機構部が露出しないようになっている（視認困難な状態となるようになっている）。このように、第１可動役物１４Ｃと第２可動役物１５Ｃとのうち、少なくとも、第２可動役物１５Ｃが作動しても、第２可動役物１５Ｃの機構部が露出しないようになっているため（視認困難な状態となるようになっているため）、第１可動役物１４Ｃと第２可動役物１５Ｃとが作動しても、演出に目障りとなり易い機構部に対して遊技者の視線を向け難くすることができる。これにより、興趣の向上を図ることができる。

【２１４１】

また、可動役物演出Ｂでは、第１可動役物１４Ｃには、第１可動役物１４Ｃの機構部の一部と連結される部分（つまり、左側アーム部１４ＣＬａと接続される左側第１可動役物１４ＣＬの接続部分およびその周囲の領域、右側アーム部１４ＣＲａと接続される右側第１可動役物１４ＣＲの接続部分およびその周囲の領域）から離れた部分に、左側第１可動役物１４ＣＬにおいては左側前面発光部１４ＣＬｙおよび左側内周面発光部１４ＣＬｚと、右側第１可動役物１４ＣＲにおいては右側前面発光部１４ＣＲｙおよび右側内周面発光部１４ＣＲｚと、が設けられている。このように、第１可動役物１４Ｃの機構部の一部が露出することがあっても、第１可動役物１４Ｃ自身の発光により、第１可動役物１４Ｃの機構部の一部が明るく照らさないようにして目立たないようにすることができる。

【２１４２】

また、可動役物演出Ｂでは、第１可動役物１４Ｃの機構部の一部とは、第１可動役物１４Ｃと第１可動役物１４Ｃの機構部とが連結（接続）される連結部材である左側アーム部１４ＣＬａおよび右側アーム部１４ＣＲａを含む。このように、連結部材である左側アーム部１４ＣＬａおよび右側アーム部１４ＣＲａは、演出に目障りとなり易い部材である。遊技者の視線を向け難くするため、連結部材である左側アーム部１４ＣＬａおよび右側アーム部１４ＣＲａを目立たないようにする必要がある。そこで、本実施形態では、第１可動役物１４Ｃには、第１可動役物１４Ｃの機構部の一部と連結される部分から離れた部分に、左側第１可動役物１４ＣＬにおいては左側前面発光部１４ＣＬｙおよび左側内周面発光部１４ＣＬｚと、右側第１可動役物１４ＣＲにおいては右側前面発光部１４ＣＲｙおよび右側内周面発光部１４ＣＲｚと、が設けられて、第１可動役物１４Ｃ自身の発光により、第１可動役物１４Ｃの機構部の一部が明るく照らさないようにしている。

【２１４３】

また、可動役物演出Ｂでは、左側拡大部１４ＣＬｂが退避位置から進出位置へ移動（拡大）している状態では、左側拡大部１４ＣＬｂが左側第１可動役物１４ＣＬの左側中央外周部から左方向へ水平移動して離れることにより、左側拡大部１４ＣＬｂの右側内周と左側第１可動役物１４ＣＬの左側中央外周面とに空間が形成されることとなる。このような空間が形成されることにより、左側第１可動役物１４ＣＬの後面側に設けられた左移動機構部の一部が露出するとともに、複数の左側配線１４ＣＬｉの一部も露出することとなる。

【２１４４】

第１可動役物１４Ｃの機構部の一部には、左側第１可動役物１４ＣＬの後面側に設けられた左移動機構部の一部を含む。左側第１可動役物１４ＣＬと左側第１可動役物１４ＣＬの後面側に設けられた左移動機構部とが連結（接続）される連結部材として上下一対の左側ガイドレール１４ＣＬｆ、上下一対の左側引っ張りばね１４ＣＬｈがある。また、左側

第１可動役物１４ＣＬと左側第１可動役物１４ＣＬの後面側に設けられた左移動機構部として、さらに、左側回転アーム１４ＣＬｃ、複数の左側歯車１４ＣＬｄ、左側ローラー１４ＣＬｇなどがある。このように、連結部材である上下一対の左側ガイドレール１４ＣＬｆ、上下一対の左側引っ張りばね１４ＣＬｈ、さらに、左側回転アーム１４ＣＬｃ、複数の左側歯車１４ＣＬｄ、左側ローラー１４ＣＬｇは、演出に目障りとなり易い部材である。また、複数の左側配線１４ＣＬｉも演出に目障りとなり易い部材である。遊技者の視線を向け難くするため、演出に目障りとなり易い部材を目立たないようにする必要がある。そこで、本実施形態では、左側拡大部１４ＣＬｂには、左移動機構部の一部と連結される部分から離れた部分に、左側拡大部１４ＣＬｂにおいては左側拡大部前面発光部１４ＣＬｗおよび左側拡大部外周面発光部１４ＣＬｘが設けられ、さらに、左側第１可動役物１４ＣＬにおいては左側前面発光部１４ＣＬｙが設けられて、左側拡大部１４ＣＬｂ自身の発光および左側第１可動役物１４ＣＬ自身の発光により、左側第１可動役物１４ＣＬの後面側に設けられた左移動機構部の一部および複数の左側配線１４ＣＬｉの一部が明るく照らさないようにしている。

【２１４５】

また、可動役物演出Ｂでは、右側拡大部１４ＣＲｂが退避位置から進出位置へ移動（拡大）している状態では、右側拡大部１４ＣＲｂが右側第１可動役物１４ＣＲの右側中央外周部から右方向へ水平移動して離れることにより、右側拡大部１４ＣＲｂの左側内周と右側第１可動役物１４ＣＲの右側中央外周面とに空間が形成されることとなる。このような空間が形成されることにより、右側第１可動役物１４ＣＲの後面側に設けられた右移動機構部の一部が露出するとともに、複数の右側配線１４ＣＲｉの一部も露出することとなる。

【２１４６】

第１可動役物１４Ｃの機構部の一部には、右側第１可動役物１４ＣＲの後面側に設けられた右移動機構部の一部を含む。右側第１可動役物１４ＣＲと右側第１可動役物１４ＣＲの後面側に設けられた右移動機構部とが連結（接続）される連結部材として上下一対の左側ガイドレール１４ＣＲｆ、上下一対の右側引っ張りばね１４ＣＲｈがある。また、右側第１可動役物１４ＣＲと右側第１可動役物１４ＣＲの後面側に設けられた右移動機構部として、さらに、右側回転アーム１４ＣＲｃ、複数の右側歯車１４ＣＲｄ、右側ローラー１４ＣＲｇなどがある。このように、連結部材である上下一対の右側ガイドレール１４ＣＲｆ、上下一対の右側引っ張りばね１４ＣＲｈ、さらに、右側回転アーム１４ＣＲｃ、複数の右側歯車１４ＣＲｄ、右側ローラー１４ＣＲｇは、演出に目障りとなり易い部材である。また、複数の右側配線１４ＣＲｉも演出に目障りとなり易い部材である。遊技者の視線を向け難くするため、演出に目障りとなり易い部材を目立たないようにする必要がある。そこで、本実施形態では、右側拡大部１４ＣＲｂには、右移動機構部の一部と連結される部分から離れた部分に、右側拡大部１４ＣＲｂにおいては右側拡大部前面発光部１４ＣＲｗおよび右側拡大部外周面発光部１４ＣＲｘが設けられ、さらに、右側第１可動役物１４ＣＲにおいては右側前面発光部１４ＣＲｙが設けられて、右側拡大部１４ＣＲｂ自身の発光および右側第１可動役物１４ＣＲ自身の発光により、右側第１可動役物１４ＣＲの後面側に設けられた右移動機構部の一部および複数の右側配線１４ＣＲｉの一部が明るく照らさないようにしている。

【２１４７】

［可動役物演出Ｃ］

次に、可動役物演出Ｃについて図１３４－３を参照して説明する。ここでは、左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲがそれぞれ退避位置で退避している状態であり、かつ、左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲがそれぞれ退避位置で退避している状態であることを前提とする。また、遊技者がハンドル６０を回動操作し、左遊技領域３Ａを遊技球が流下するように遊技球を発射して左打ちによる遊技を行うものとする。

【２１４８】

遊技者がハンドル６０を回動操作し、左遊技領域３Ａを遊技球が流下するように遊技球を発射して左打ちによる遊技を行い、流下する遊技球が第１始動口２０へ入球すると、先読みにより白色の第１保留アイコン９Ａに決定されて表示される。白色の第１保留アイコン９Ａが変動表示位置へ移動して白色の変動アイコン９Ｃとなると、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される。演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが変動方向へ向かって低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。この変動中に、遊技球が第１始動口２０へ連続して２球入球し、最初に入球した遊技球に対しては、先読みにより白色の第１保留アイコン９Ａに決定されて表示され、後続の２番目に入球した遊技球に対しては、先読みにより白色の第２保留アイコン９Ａに決定され表示される。これにより、保留アイコン９Ａがストックされて２つ存在している状態となる。

【２１４９】

その後、まず左演出図柄８Ｌが数字「１」で仮停止表示され、右演出図柄８Ｒが数字「３」で仮停止表示され、中演出図柄８Ｃが数字「２」で仮停止表示され、その後、図１３４－３（Ａ）に示すように、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが停止表示される。これにより、表示画面７ａの左辺中央と右辺中央とを通る水平線を中心線として、左右方向に一列に整列した状態で左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが同一の図柄に揃わず、停止表示され、ハズレが確定する。これに伴い、白色の変動アイコン９Ｃが表示画面７ａから消える。

【２１５０】

白色の第１保留アイコン９Ａが変動表示位置へ移動して白色の変動アイコン９Ｃとなると、白色の変動アイコン９Ｃが赤色の変動アイコン９Ｃへ変化し、図１３４－３（Ｂ）に示すように、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される。演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒの一組の演出図柄は変動方向へ一斉に（同時に）移動開始し、左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲが消灯した状態から青色点灯する状態となる。なお、白色の第１保留アイコン９Ａが変動表示位置へ移動して白色の変動アイコン９Ｃとなると（その後、白色から変動アイコン９Ｃから赤色の変動アイコン９Ｃへ変化する）、これに伴い、第２保留アイコン９Ａが右方へ移動して白色の第１保留アイコン９Ａとなり、ストックされた保留アイコン９Ａが１つだけ存在している状態となる。なお、遊技者は、変動アイコン９Ｃが白色から赤色へ変化したことで、ハンドル６０の回動操作を停止している。

【２１５１】

演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、その後、左側第２可動役物１５ＣＬが退避位置から進出位置まで左方向へ向かって移動開始するとともに、右側第２可動役物１５ＣＲが退避位置から進出位置まで右方向へ向かって移動開始し、第２可動役物１５Ｃの作動開始となる。図１３４－３（Ｃ）に示すように、第２可動役物１５Ｃの作動が開始したあと、左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲが退避位置から進出位置へ移動して静止する状態となる。

【２１５２】

左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲが移動開始すると、右側第２可動役物１５ＣＲにより覆われていた、左側第２可動役物１５ＣＬの発光部１５ＣＬｂが露出し出し、発光部１５ＣＬｂが露出する領域が大きくなり、左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲが進出位置で静止する状態では、発光部１５ＣＬｂが露出する領域が最も大きくなる。発光部１５ＣＬｂは、黄色（ゴールド）点灯した状態となっている。

【２１５３】

左側第２可動役物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲが進出位置で所定時間（例えば、３秒）だけ静止すると、左側第２可動役物１５ＣＬが進出位置から退避位置まで右方向へ向かって移動開始するとともに、右側第２可動役物１５ＣＲが進出位置から退避位置まで左方向へ向かって移動開始し、図１３４－３（Ｄ）に示すように、左側第２可動役

物１５ＣＬおよび右側第２可動役物１５ＣＲが合体した状態へ戻り、第２可動役物１５Ｃの作動終了となる。

【２１５４】

第２可動役物１５Ｃの作動終了したあと、第１可動役物１４Ｃが作動開始する直前において、第１可動役物１４Ｃの左側第１可動役物１４ＣＬを模した黄色（ゴールド）の左側第１可動役物画像ＳＫＬＧが、退避位置で退避している第１可動役物１４Ｃの左側第１可動役物１４ＣＬの右方向へ向かって水平移動する表示態様で表示画面７ａに出現するとともに、第１可動役物１４Ｃの右側第１可動役物１４ＣＲを模した黄色（ゴールド）の右側第１可動役物画像ＳＫＲＧが、退避位置で退避している第１可動役物１４Ｃの右側第１可動役物１４ＣＲの左方向へ向かって水平移動する表示態様で表示画面７ａに出現し、その後、左側第１可動役物画像ＳＫＬＧと右側第１可動役物画像ＳＫＲＧとは、左側第１可動役物１４ＣＬと右側第１可動役物１４ＣＲとが合体するまえに最終的に合体する。これにより、左側第１可動役物画像ＳＫＬＧおよび右側第１可動役物画像ＳＫＲＧが突然発生した表示態様となる。なお、本実施形態では、左側第１可動役物画像ＳＫＬＧの大きさを、左側第１可動役物１４ＣＬの大きさと同一の大きさとし、右側第１可動役物画像ＳＫＲＧの大きさを、右側第１可動役物１４ＣＲの大きさと同一の大きさとしている。

【２１５５】

第２可動役物１５Ｃの作動が終了したあと、図１３４－３（Ｅ）に示すように、左側拡大部１４ＣＬｂが左方向へ移動して拡大完了した状態としたあとに、左側第１可動役物１４ＣＬが退避位置から進出位置まで移動するとともに、右側拡大部１４ＣＲｂが右方向へ移行して拡大完了した状態としたあとに、右側第１可動役物１４ＣＲが退避位置から進出位置まで移動し、第１可動役物１４Ｃの作動開始（拡大完了）となる。

【２１５６】

第１可動役物１４Ｃの作動開始により、左側第１可動役物１４ＣＬおよび左側拡大部１４ＣＬｂの発光色は、消灯した状態から黄色（ゴールド）へ変化し、右側第１可動役物１４ＣＲおよび右側拡大部１４ＣＲｂは、消灯した状態から黄色（ゴールド）へ変化する。また、第１可動役物１４Ｃの作動開始により、白色の第１保留アイコン９Ａ、赤色の変動アイコン９Ｃ、変動表示位置が非表示される（表示画面７ａから消える）。

【２１５７】

第１可動役物１４Ｃの作動が開始されると、左側第１可動役物１４ＣＬが退避位置から進出位置まで右方向へ向かって移動開始するとともに、右側第１可動役物１４ＣＲが退避位置から進出位置まで左方向へ向かって移動開始することにより、左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲの機構部の一部が視認可能となる。「左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲの機構部の一部」としては、例えば、下側可動体ユニットＳＫにおける、左側アーム部１４ＣＬａの一部、右側アーム部１４ＣＲａの一部、ベース体ＳＫａを構成する部材の一部、左右移動用ステッピングモータＳＫｂの一部、左右移動機構ユニットＳＫｃを構成する部材の一部、ケーブル収容樋ユニットＳＫｄを構成する部材の一部、下段フレキシブルフラットケーブルＳＫＳｃｃｂｅの一部、上段フレキシブルフラットケーブルＳＫＵｃｃｂｅの一部などを挙げることができる。

【２１５８】

また、左側拡大部１４ＣＬｂの拡大が完成すると、左側第１可動役物１４ＣＬの後面側に設けられた左移動機構部の一部が露出するとともに、複数の左側配線１４ＣＬｉの一部も露出することとなる。「左側第１可動役物１４ＣＬの後面側に設けられた左移動機構部の一部」としては、例えば、左側回転アーム１４ＣＬｃの一部、複数の左側歯車１４ＣＬｄの一部、上下一対の左側ガイドレール１４ＣＬｆの一部、左側ローラー１４ＣＬｇの一部、上下一対の左側引っ張りばね１４ＣＬｈの一部などを挙げることができる。

【２１５９】

また、右側拡大部１４ＣＲｂの拡大が完成すると、右側第１可動役物１４ＣＲの後面側に設けられた右移動機構部の一部が露出するとともに、複数の右側配線１４ＣＲｉの一部も露出することとなる。「右側第１可動役物１４ＣＲの後面側に設けられた右移動機構部

の一部」としては、例えば、右側回転アーム１４ＣＲｃの一部、複数の右側歯車１４ＣＲｄの一部、上下一対の右側ガイドレール１４ＣＲｆの一部、右側ローラー１４ＣＲｇの一部、上下一対の右側引っ張りばね１４ＣＲｈの一部などを挙げることができる。

【２１６０】

左側第１可動役物１４ＣＬが進出位置まで移動完了するとともに、右側第１可動役物１４ＣＲが進出位置まで移動完了すると、図１３４－３（Ｆ）に示すように、左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲが合体した状態となり、第１可動役物１４Ｃの合体完了となる。ここでは、すでに、左側拡大部１４ＣＬｂの拡大完了となっているとともに、右側拡大部１４ＣＲｂの拡大完了となっている。このタイミングで、左側第１可動役物画像ＳＫＬＧおよび右側第１可動役物画像ＳＫＲＧが非表示される（表示画面７ａ）から消える。

【２１６１】

左側第１可動役物画像ＳＫＬＧおよび右側第１可動役物画像ＳＫＲＧは、左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲが移動開始する前に、出現して移動完了したあと、表示画面７ａから消えるようになっているため、左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲの実際の移動に対して加速感や躍動感を付与することができるエフェクト画像となっている。

【２１６２】

左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲが合体した状態が所定時間（例えば、１０秒）だけ継続されると、その後、図１３４－３（Ｇ）に示すように、左側拡大部１４ＣＬｂが左方向へ移動して拡大完了した状態のまま、左側第１可動役物１４ＣＬが進出位置から退避位置まで移動するとともに、右側拡大部１４ＣＲｂが右方向へ移動して拡大完了した状態のまま、右側第１可動役物１４ＣＲが進出位置から退避位置まで移動し、第１可動役物１４Ｃの退避開始となる。

【２１６３】

左側第１可動役物１４ＣＬが退避位置まで移動完了するとともに、右側第１可動役物１４ＣＲが退避位置まで移動完了すると、図１３４－３（Ｈ）に示すように、左側拡大部１４ＣＬｂが右方向へ向かって移動開始（縮小開始）するとともに、右側拡大部１４ＣＲｂが左方向へ向かって移動開始（縮小開始）し、第１可動役物１４ＣＬの縮小開始となり、第１可動役物１４Ｃの退避完了後に縮小開始となる。

【２１６４】

左側拡大部１４ＣＬｂが右方向へ向かって移動完了（縮小完了）すると、左側拡大部１４ＣＬｂが左側第１可動役物１４ＣＬの左側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体している状態へ戻るとともに、右側拡大部１４ＣＲｂが左方向へ向かって移動完了（縮小完了）すると、右側拡大部１４ＣＲｂが右側第１可動役物１４ＣＲの右側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体している状態へ戻り、第１可動役物１４ＣＬの縮小終了となり、第１可動役物１４Ｃの縮小完了となる。

【２１６５】

左側第１可動役物１４ＣＬが退避位置まで移動完了するとともに、右側第１可動役物１４ＣＲが退避位置まで移動完了すると、左側第１可動役物１４ＣＬの上側および下側の一部と、右側第１可動役物１４ＣＲの上側および下側の一部と、が露出し視認可能のままとなるのに対して、左側アーム部１４ＣＬａ、右側アーム部１４ＣＲａが視認困難な状態となる。

【２１６６】

第１可動役物１４Ｃの退避完了により、左側第１可動役物１４ＣＬおよび左側拡大部１４ＣＬｂが消灯し、右側第１可動役物１４ＣＲおよび右側拡大部１４ＣＲｂも消灯する。なお、この時点においても、第２可動役物１５は、青色点灯している状態が継続されている。

【２１６７】

その後、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが仮停止表示される直前で

、白色の第１保留アイコン９Ａ、赤色の変動アイコン９Ｃ、変動表示位置が再び表示され（現れ）、同一の図柄で揃わずに停止表示されると、ハズレとなり、赤色の変動アイコン９Ｃが表示画面７ａから消えて第２可動役物１５が消灯する一方、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが同一の図柄に揃って停止表示されると、当たりとなり、赤色の変動アイコン９Ｃが表示画面７ａから消え、大当たりオープニングが開始され、第２可動役物１５が消灯し、その後、遊技者が多量の遊技球を獲得することができる大当たり遊技が開始されることとなる。

【２１６８】

このように、可動役物演出Ｃでは、第１可動役物１４Ｃが作動すると、第１可動役物１４Ｃの作動と共に第１可動役物１４Ｃの機構部の一部が露出し、第２可動役物１５Ｃが作動しても、第２可動役物１５Ｃの機構部が露出しないようになっている（視認困難な状態となるようになっている）。このように、第１可動役物１４Ｃと第２可動役物１５Ｃとのうち、少なくとも、第２可動役物１５Ｃが作動しても、第２可動役物１５Ｃの機構部が露出しないようになっているため（視認困難な状態となるようになっているため）、第１可動役物１４Ｃと第２可動役物１５Ｃとが作動しても、演出に目障りとなり易い機構部に対して遊技者の視線を向け難くすることができる。これにより、興趣の向上を図ることができる。

【２１６９】

また、可動役物演出Ｃでは、第１可動役物１４Ｃには、第１可動役物１４Ｃの機構部の一部と連結される部分（つまり、左側アーム部１４ＣＬａと接続される左側第１可動役物１４ＣＬの接続部分およびその周囲の領域、右側アーム部１４ＣＲａと接続される右側第１可動役物１４ＣＲの接続部分およびその周囲の領域）から離れた部分に、左側第１可動役物１４ＣＬにおいては左側前面発光部１４ＣＬｙおよび左側内周面発光部１４ＣＬｚと、右側第１可動役物１４ＣＲにおいては右側前面発光部１４ＣＲｙおよび右側内周面発光部１４ＣＲｚと、が設けられている。このように、第１可動役物１４Ｃの機構部の一部が露出することがあっても、第１可動役物１４Ｃ自身の発光により、第１可動役物１４Ｃの機構部の一部が明るく照らさないようにして目立たないようにすることができる。

【２１７０】

また、可動役物演出Ｃでは、第１可動役物１４Ｃの機構部の一部とは、第１可動役物１４Ｃと第１可動役物１４Ｃの機構部とが連結（接続）される連結部材である左側アーム部１４ＣＬａおよび右側アーム部１４ＣＲａを含む。このように、連結部材である左側アーム部１４ＣＬａおよび右側アーム部１４ＣＲａは、演出に目障りとなり易い部材である。遊技者の視線を向け難くするため、連結部材である左側アーム部１４ＣＬａおよび右側アーム部１４ＣＲａを目立たないようにする必要がある。そこで、本実施形態では、第１可動役物１４Ｃには、第１可動役物１４Ｃの機構部の一部と連結される部分から離れた部分に、左側第１可動役物１４ＣＬにおいては左側前面発光部１４ＣＬｙおよび左側内周面発光部１４ＣＬｚと、右側第１可動役物１４ＣＲにおいては右側前面発光部１４ＣＲｙおよび右側内周面発光部１４ＣＲｚと、が設けられて、第１可動役物１４Ｃ自身の発光により、第１可動役物１４Ｃの機構部の一部が明るく照らさないようにしている。

【２１７１】

また、可動役物演出Ｃでは、左側拡大部１４ＣＬｂが退避位置から進出位置へ移動（拡大）している状態では、左側拡大部１４ＣＬｂが左側第１可動役物１４ＣＬの左側中央外周部から左方向へ水平移動して離れることにより、左側拡大部１４ＣＬｂの右側内周と左側第１可動役物１４ＣＬの左側中央外周面とに空間が形成されることとなる。このような空間が形成されることにより、左側第１可動役物１４ＣＬの後面側に設けられた左移動機構部の一部が露出するとともに、複数の左側配線１４ＣＬｉの一部も露出することとなる。

【２１７２】

第１可動役物１４Ｃの機構部の一部には、左側第１可動役物１４ＣＬの後面側に設けられた左移動機構部の一部を含む。左側第１可動役物１４ＣＬと左側第１可動役物１４ＣＬ

の後面側に設けられた左移動機構部とが連結（接続）される連結部材として上下一対の左側ガイドレール１４ＣＬｆ、上下一対の左側引っ張りばね１４ＣＬｈがある。また、左側第１可動役物１４ＣＬと左側第１可動役物１４ＣＬの後面側に設けられた左移動機構部として、さらに、左側回転アーム１４ＣＬｃ、複数の左側歯車１４ＣＬｄ、左側ローラー１４ＣＬｇなどがある。このように、連結部材である上下一対の左側ガイドレール１４ＣＬｆ、上下一対の左側引っ張りばね１４ＣＬｈ、さらに、左側回転アーム１４ＣＬｃ、複数の左側歯車１４ＣＬｄ、左側ローラー１４ＣＬｇは、演出に目障りとなり易い部材である。また、複数の左側配線１４ＣＬｉも演出に目障りとなり易い部材である。遊技者の視線を向け難くするため、演出に目障りとなり易い部材を目立たないようにする必要がある。そこで、本実施形態では、左側拡大部１４ＣＬｂには、左移動機構部の一部と連結される部分から離れた部分に、左側拡大部１４ＣＬｂにおいては左側拡大部前面発光部１４ＣＬｗおよび左側拡大部外周面発光部１４ＣＬｘが設けられ、さらに、左側第１可動役物１４ＣＬにおいては左側前面発光部１４ＣＬｙが設けられて、左側拡大部１４ＣＬｂ自身の発光および左側第１可動役物１４ＣＬ自身の発光により、左側第１可動役物１４ＣＬの後面側に設けられた左移動機構部の一部および複数の左側配線１４ＣＬｉの一部が明るく照らさないようにしている。

【２１７３】

また、可動役物演出Ｃでは、右側拡大部１４ＣＲｂが退避位置から進出位置へ移動（拡大）している状態では、右側拡大部１４ＣＲｂが右側第１可動役物１４ＣＲの右側中央外周部から右方向へ水平移動して離れることにより、右側拡大部１４ＣＲｂの左側内周と右側第１可動役物１４ＣＲの右側中央外周面とに空間が形成されることとなる。このような空間が形成されることにより、右側第１可動役物１４ＣＲの後面側に設けられた右移動機構部の一部が露出するとともに、複数の右側配線１４ＣＲｉの一部も露出することとなる。

【２１７４】

第１可動役物１４Ｃの機構部の一部には、右側第１可動役物１４ＣＲの後面側に設けられた右移動機構部の一部を含む。右側第１可動役物１４ＣＲと右側第１可動役物１４ＣＲの後面側に設けられた右移動機構部とが連結（接続）される連結部材として上下一対の左側ガイドレール１４ＣＲｆ、上下一対の右側引っ張りばね１４ＣＲｈがある。また、右側第１可動役物１４ＣＲと右側第１可動役物１４ＣＲの後面側に設けられた右移動機構部として、さらに、右側回転アーム１４ＣＲｃ、複数の右側歯車１４ＣＲｄ、右側ローラー１４ＣＲｇなどがある。このように、連結部材である上下一対の右側ガイドレール１４ＣＲｆ、上下一対の右側引っ張りばね１４ＣＲｈ、さらに、右側回転アーム１４ＣＲｃ、複数の右側歯車１４ＣＲｄ、右側ローラー１４ＣＲｇは、演出に目障りとなり易い部材である。また、複数の右側配線１４ＣＲｉも演出に目障りとなり易い部材である。遊技者の視線を向け難くするため、演出に目障りとなり易い部材を目立たないようにする必要がある。そこで、本実施形態では、右側拡大部１４ＣＲｂには、右移動機構部の一部と連結される部分から離れた部分に、右側拡大部１４ＣＲｂにおいては右側拡大部前面発光部１４ＣＲｗおよび右側拡大部外周面発光部１４ＣＲｘが設けられ、さらに、右側第１可動役物１４ＣＲにおいては右側前面発光部１４ＣＲｙが設けられて、右側拡大部１４ＣＲｂ自身の発光および右側第１可動役物１４ＣＲ自身の発光により、右側第１可動役物１４ＣＲの後面側に設けられた右移動機構部の一部および複数の右側配線１４ＣＲｉの一部が明るく照らさないようにしている。

【２１７５】

［効果例］

以下に、可動役物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、第１可動役物１４Ｃおよび第２可動役物１５Ｃ（複数の可動体）を備えている。図１３４－１の可動役物演出Ａ、図１３４－２の可動役物演出Ｂ、図１３４－３の可動役物演出Ｃでは、第１可動役物１４Ｃおよび第２可動役物１５Ｃ（

複数の可動体）には、第１可動役物１４Ｃ（第１可動体）と、第１可動役物１４Ｃ（第１可動体）とは異なる第２可動役物１５Ｃ（第２可動体）と、があり、第１可動役物１４Ｃ（第１可動体）が作動すると、第１可動役物１４Ｃ（第１可動体）の作動と共に第１可動役物１４Ｃ（第１可動体）の機構部の一部が露出し、第２可動役物１５Ｃ（第２可動体）が作動しても、第２可動役物１５Ｃ（第２可動体）の機構部が露出しないようになっている（視認困難な状態となるようになっている）。この構成によれば、第１可動役物１４Ｃ（第１可動体）と第２可動役物１５Ｃ（第２可動体）とのうち、少なくとも、第２可動役物１５Ｃ（第２可動体）が作動しても、第２可動役物１５Ｃ（第２可動体）の機構部が露出しないようになっているため（視認困難な状態となるようになっているため）、第１可動役物１４Ｃ（第１可動体）と第２可動役物１５Ｃ（第２可動体）とが作動しても、演出に目障りとなり易い機構部に対して遊技者の視線を向け難くすることができる。したがって、興趣の向上を図ることができる。

【２１７６】

［効果２］

上記実施形態の遊技機における図１３４－１の可動役物演出Ａ、図１３４－２の可動役物演出Ｂ、図１３４－３の可動役物演出Ｃにおいて、第１可動役物１４Ｃ（第１可動体）には、第１可動役物１４Ｃ（第１可動体）の機構部の一部と連結される部分から離れた部分に、左側第１可動役物１４ＣＬにおいては左側前面発光部１４ＣＬｙ（発光部）および左側内周面発光部１４ＣＬｚ（発光部）と、右側第１可動役物１４ＣＲにおいては右側前面発光部１４ＣＲｙ（発光部）および右側内周面発光部１４ＣＲｚ（発光部）と、が設けられている。この構成によれば、第１可動役物１４Ｃ（第１可動体）の機構部の一部が露出することがあっても、第１可動役物１４Ｃ（第１可動体）自身の発光により、第１可動役物１４Ｃ（第１可動体）の機構部の一部が明るく照らさないようにして目立たないようにすることができる。

【２１７７】

［効果３］

上記実施形態の遊技機における図１３４－１の可動役物演出Ａ、図１３４－２の可動役物演出Ｂ、図１３４－３の可動役物演出Ｃにおいて、第１可動役物１４Ｃ（第１可動体）の機構部の一部とは、第１可動役物１４Ｃ（第１可動体）と第１可動役物１４Ｃ（第１可動体）の機構部とが連結される連結部材である左側アーム部１４ＣＬａおよび右側アーム部１４ＣＲａを含む。この構成によれば、連結部材である左側アーム部１４ＣＬａおよび右側アーム部１４ＣＲａは、演出に目障りとなり易い部材である。遊技者の視線を向け難くするため、連結部材である左側アーム部１４ＣＬａおよび右側アーム部１４ＣＲａを目立たないようにする必要がある。

【２１７８】

［変形例］

以下に、可動役物演出の変形例を示す。

［変形例１］

図１３４－１の可動役物演出Ａ、図１３４－２の可動役物演出Ｂ、図１３４－３の可動役物演出Ｃにおいて、左側第１可動役物１４ＣＬおよび右側第１可動役物１４ＣＲの機構部は、透明なアクリル板である透明アクリル板２ｚにより覆われていた。しかし、透明なアクリル板である透明アクリル板２ｚに代えて、ベニヤ板を使用してもよい。このようにしても、演出に目障りとなり易い機構部に対して遊技者の視線を向け難くすることができるし、第１可動役物１４Ｃ（第１可動体）の機構部の一部が明るく照らさないようにして目立たないようにすることができる。

【２１７９】

［変形例２］

図１３４－１の可動役物演出Ａ、図１３４－２の可動役物演出Ｂ、図１３４－３の可動役物演出Ｃにおいて、例えば、左側拡大部１４ＣＬｂが拡大開始すると、左側第１可動役物１４ＣＬの後面側に設けられた左移動機構部の一部が露出するとともに、複数の左側配

線１４ＣＬｉの一部も露出していた。「左側第１可動役物１４ＣＬの後面側に設けられた左移動機構部の一部」としては、例えば、左側回転アーム１４ＣＬｃの一部、複数の左側歯車１４ＣＬｄの一部、上下一対の左側ガイドレール１４ＣＬｆの一部、左側ローラー１４ＣＬｇの一部、上下一対の左側引っ張りばね１４ＣＬｈの一部などである。しかし、左側第１可動役物１４ＣＬの後面側に設けられた左移動機構部の一部として、左側ステッピングモータ１４ＣＬｅなどの電気的駆動源が含まれるようにしてもよい。電気的駆動源としては、左側ステッピングモータ１４ＣＬｅのほかに、ＤＣモータやソレノイドとしてもよい。こうすれば、左側拡大部１４ＣＬｂに対する左移動機構部への電気的駆動源の配置に自由度が生まれ、遊技機の設計時間の短縮に寄与することができる。右側拡大部１４ＣＲｂについても、左側拡大部１４ＣＬｂ同様に、右側ステッピングモータ１４ＣＲｅなどの電気的駆動源が含まれるようにしてもよい。電気的駆動源としては、右側ステッピングモータ１４ＣＲｅのほかに、ＤＣモータやソレノイドとしてもよい。こうすれば、右側拡大部１４ＣＲｂに対する右移動機構部への電気的駆動源の配置に自由度が生まれ、遊技機の設計時間の短縮に寄与することができる。

【２１８０】

［変形例３］

図１３４－１の可動役物演出Ａでは、左側拡大部１４ＣＬｂが左側第１可動役物１４ＣＬの左側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体している状態のまま、左側第１可動役物１４ＣＬが退避位置から進出位置まで移動するとともに、右側拡大部１４ＣＲｂが右側第１可動役物１４ＣＲの右側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体している状態のまま、右側第１可動役物１４ＣＲが退避位置から進出位置まで移動することにより、左側第１可動役物１４ＣＬと右側第１可動役物１４ＣＲとが合体したあと、左側拡大部１４ＣＬｂが左方向へ移動して拡大するとともに、右側拡大部１４ＣＲｂが右方向へ移動して拡大し、その後、左側拡大部１４ＣＬｂが右方向へ移動して縮小して元へ戻るとともに、右側拡大部１４ＣＲｂが左方向へ移動して縮小して元へ戻り、その後、左側拡大部１４ＣＬｂが左側第１可動役物１４ＣＬの左側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体している状態のまま、左側第１可動役物１４ＣＬが進出位置から退避位置まで移動するとともに、右側拡大部１４ＣＲｂが右側第１可動役物１４ＣＲの右側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体している状態のまま、右側第１可動役物１４ＣＲが進出位置から退避位置まで移動していた。図１３４－１（Ｇ）において、左側拡大部１４ＣＬｂおよび右側拡大部１４ＣＲｂが拡大開始していた。しかし、左側拡大部１４ＣＬｂと右側拡大部１４ＣＲｂとのうちいずれか一方が拡大開始するようにしてもよい。例えば、左側拡大部１４ＣＬｂと右側拡大部１４ＣＲｂとのうち左側拡大部１４ＣＬｂが拡大開始すると、左側第１可動役物１４ＣＬの後面側に設けられた左移動機構部の一部が露出することとなるとともに、複数の左側配線１４ＣＬｉの一部も露出することとなる一方、右側拡大部１４ＣＲｂが拡大開始せずに、右側第１可動役物１４ＣＲの後面側に設けられた右移動機構部の一部が露出しないこととなるとともに、複数の右側配線１４ＣＲｉの一部も露出しないこととなる。その後、左側拡大部１４ＣＬｂが縮小開始し、左側拡大部１４ＣＬｂが右方向へ向かって移動完了（縮小完了）すると、左側拡大部１４ＣＬｂが左側第１可動役物１４ＣＬの左側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体している状態へ戻る。左拡大部１４ＣＬｂの拡大開始から縮小完了までに亘る期間において、右側拡大部１４ＣＲｂが右側第１可動役物１４ＣＲの右側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体している状態が維持され、その後、左側拡大部１４ＣＬｂが左側第１可動役物１４ＣＬの左側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体している状態のまま、左側第１可動役物１４ＣＬが進出位置から退避位置まで左方向へ向かって移動開始するとともに、右側拡大部１４ＣＲｂが右側第１可動役物１４ＣＲの右側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体している状態のまま、右側第１可動役物１４ＣＲが進出位置から退避位置まで右方向へ向かって移動開始し、第１可動役物１４Ｃの退避開始となる。

【２１８１】

つまり、右側第１可動役物１４ＣＲが退避位置から進出位置へ向かって移動して、再び

退避位置へ戻ってくるまでに、左側第１可動役物１４ＣＬとは異なり、右側拡大部１４ＣＲｂが右側第１可動役物１４ＣＲの右側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体している状態が維持されているため、右側第１可動役物１４ＣＲの後面側に設けられた右移動機構部の一部が全く露出されることがないし、複数の右側配線１４ＣＲｉの一部も全く露出されることがない。「右側第１可動役物１４ＣＲの後面側に設けられた右移動機構部の一部」としては、例えば、右側回転アーム１４ＣＲｃの一部、複数の右側歯車１４ＣＲｄの一部、上下一対の右側ガイドレール１４ＣＲｆの一部、右側ローラー１４ＣＲｇの一部、上下一対の右側引っ張りばね１４ＣＲｈの一部などを挙げることができる。

【２１８２】

［変形例４］

図１３４－２の可動役物演出Ｂにおいては、左側第１可動役物１４ＣＬが退避位置から進出位置まで移動する動作に合わせて、左側拡大部１４ＣＬｂが左側第１可動役物１４ＣＬの左側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体している状態から左方向へ移動して拡大する動作を行うとともに、右側第１可動役物１４ＣＲが退避位置から進出位置まで移動する動作に合わせて、右側拡大部１４ＣＲｂが右側第１可動役物１４ＣＲの右側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体している状態から右方向へ移動して拡大する動作を行うことにより、左側第１可動役物１４ＣＬと右側第１可動役物１４ＣＲとが合体するタイミングに合わせて、左側拡大部１４ＣＬｂの拡大が完成するとともに、右側拡大部１４ＣＲｂの拡大が完成し、その後、左側第１可動役物１４ＣＬが進出位置から退避位置まで移動する動作に合わせて、左側拡大部１４ＣＬｂが右方向へ移動して縮小する動作を行うとともに、右側第１可動役物１４ＣＲが進出位置から退避位置まで移動する動作に合わせて、右側拡大部１４ＣＲｂが左方向へ移動して縮小する動作を行うことにより、左側第１可動役物１４ＣＬと右側第１可動役物１４ＣＲとが自身の退避位置へ移動完了するタイミングに合わせて、左側拡大部１４ＣＬｂが左側第１可動役物１４ＣＬの左側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体した状態となるとともに、右側拡大部１４ＣＲｂが右側第１可動役物１４ＣＲの右側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体した状態となっていた。しかし、左側拡大部１４ＣＬｂと右側拡大部１４ＣＲｂとのうちいずれか一方が拡大開始するようにしてもよい。例えば、左側第１可動役物１４ＣＬが退避位置から進出位置まで移動する動作に合わせて、左側拡大部１４ＣＬｂが左側第１可動役物１４ＣＬの左側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体している状態から左方向へ移動して拡大する動作を行う一方、右側第１可動役物１４ＣＲが退避位置から進出位置まで移動する動作にかかわらず、右側拡大部１４ＣＲｂが右側第１可動役物１４ＣＲの右側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体している状態が維持され、左側第１可動役物１４ＣＬと右側第１可動役物１４ＣＲとが合体するタイミングに合わせて、左側拡大部１４ＣＬｂの拡大が完成し、その後、左側第１可動役物１４ＣＬが進出位置から退避位置まで移動する動作に合わせて、左側拡大部１４ＣＬｂが右方向へ移動して縮小する動作を行う一方、右側第１可動役物１４ＣＲが進出位置から退避位置まで移動する動作にかかわらず、右側拡大部１４ＣＲｂが右側第１可動役物１４ＣＲの右側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体している状態が維持され、左側第１可動役物１４ＣＬと右側第１可動役物１４ＣＲとが自身の退避位置へ移動完了するタイミングに合わせて、左側拡大部１４ＣＬｂが左側第１可動役物１４ＣＬの左側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体した状態となる。

【２１８３】

つまり、右側第１可動役物１４ＣＲが退避位置から進出位置へ向かって移動して、再び退避位置へ戻ってくるまでに、左側第１可動役物１４ＣＬとは異なり、右側拡大部１４ＣＲｂが右側第１可動役物１４ＣＲの右側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体している状態が維持されているため、右側第１可動役物１４ＣＲの後面側に設けられた右移動機構部の一部が全く露出されることがないし、複数の右側配線１４ＣＲｉの一部も全く露出されることがない。「右側第１可動役物１４ＣＲの後面側に設けられた右移動機構部の一部」としては、例えば、右側回転アーム１４ＣＲｃの一部、複数の右側歯車１４ＣＲｄの一部、上下一対の右側ガイドレール１４ＣＲｆの一部、右側ローラー１４ＣＲｇの一部

、上下一対の右側引っ張りばね１４ＣＲｈの一部などを挙げることができる。
【２１８４】
［変形例５］
図１３４－３の可動役物演出Ｃにおいては、左側拡大部１４ＣＬｂが左方向へ移動して拡大完了した状態としたあとに、左側第１可動役物１４ＣＬが退避位置から進出位置まで移動するとともに、右側拡大部１４ＣＲｂが右方向へ移行して拡大完了した状態としたあとに、右側第１可動役物１４ＣＲが退避位置から進出位置まで移動することにより、左側第１可動役物１４ＣＬと右側第１可動役物１４ＣＲとが合体し、その後、左側拡大部１４ＣＬｂが左方向へ移動して拡大完了した状態のまま、左側第１可動役物１４ＣＬが進出位置から退避位置まで移動するとともに、右側拡大部１４ＣＲｂが右方向へ移動して拡大完了した状態のまま、右側第１可動役物１４ＣＲが進出位置から退避位置まで移動し、左側第１可動役物１４ＣＬと右側第１可動役物１４ＣＲとが自身の退避位置へ移動完了すると、左側拡大部１４ＣＬｂが右方向へ移動して縮小して元へ戻るとともに、右側拡大部１４ＣＲｂが左方向へ移動して縮小して元へ戻っていた。しかし、左側拡大部１４ＣＬｂと右側拡大部１４ＣＲｂとのうちいずれか一方が拡大開始するようにしてもよい。例えば、左側拡大部１４ＣＬｂが左方向へ移動して拡大完了した状態としたあとに、左側第１可動役物１４ＣＬが退避位置から進出位置まで移動する一方、右側拡大部１４ＣＲｂが右側第１可動役物１４ＣＲの右側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体している状態が維持されたまま、右側第１可動役物１４ＣＲが退避位置から進出位置まで移動することにより、左側第１可動役物１４ＣＬと右側第１可動役物１４ＣＲとが合体し、その後、左側拡大部１４ＣＬｂが左方向へ移動して拡大完了した状態のまま、左側第１可動役物１４ＣＬが進出位置から退避位置まで移動する一方、右側拡大部１４ＣＲｂが右側第１可動役物１４ＣＲの右側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体している状態が維持されたまま、右側第１可動役物１４ＣＲが進出位置から退避位置まで移動し、左側第１可動役物１４ＣＬと右側第１可動役物１４ＣＲとが自身の退避位置へ移動完了すると、左側拡大部１４ＣＬｂが右方向へ移動して縮小して元へ戻る。
【２１８５】
つまり、右側第１可動役物１４ＣＲが退避位置から進出位置へ向かって移動して、再び退避位置へ戻ってくるまでに、左側第１可動役物１４ＣＬとは異なり、右側拡大部１４ＣＲｂが右側第１可動役物１４ＣＲの右側中央外周部に沿うよう面接触した状態で合体している状態が維持されているため、右側第１可動役物１４ＣＲの後面側に設けられた右移動機構部の一部が全く露出されることがないし、複数の右側配線１４ＣＲｉの一部も全く露出されることがない。「右側第１可動役物１４ＣＲの後面側に設けられた右移動機構部の一部」としては、例えば、右側回転アーム１４ＣＲｃの一部、複数の右側歯車１４ＣＲｄの一部、上下一対の右側ガイドレール１４ＣＲｆの一部、右側ローラー１４ＣＲｇの一部、上下一対の右側引っ張りばね１４ＣＲｈの一部などを挙げることができる。
【２１８６】
［変形例６］
図１３４－１の可動役物演出Ａ、図１３４－２の可動役物演出Ｂ、図１３４－３の可動役物演出Ｃでは、説明した演出の一部を備えていなくてもよいし、他の演出が追加されていてもよい。また、図１３４－１の可動役物演出Ａ、図１３４－２の可動役物演出Ｂ、図１３４－３の可動役物演出Ｃの画像視認性変化演出Ｃの一部を適宜組み合わせた組み合わせ演出を実行するようにしてもよい。また、図１３４－１の可動役物演出Ａ、図１３４－２の可動役物演出Ｂ、図１３４－３の可動役物演出Ｃの一部と、図１００－１～図１００－２の画像視認性変化演出Ａ、図１０１－１～図１０１－２の画像視認性変化演出Ｂ、図１０１－３～図１０１－４の画像視認性変化演出Ｃの一部と、を適宜組み合わせた組み合わせ演出を実行するようにしてもよい。
【２１８７】
［態様例］
本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇［態様Ｇ１－１］
複数の可動体を備える遊技機であって、
前記複数の可動体には、第１可動体と、前記第１可動体とは異なる第２可動体と、があり、
前記第１可動体が作動すると、前記第１可動体の作動と共に前記第１可動体の機構部の一部が露出し、
前記第２可動体が作動しても、前記第２可動体の機構部が露出しない、
ことを特徴とする遊技機。
【２１８８】
◇［態様Ｇ１－２］
態様Ｇ１－１に記載の遊技機であって、
前記第１可動体には、前記第１可動体の機構部の一部と連結される部分から離れた部分に発光部が設けられる、
ことを特徴とする遊技機。
【２１８９】
◇［態様Ｇ１－３］
態様Ｇ１－２に記載の遊技機であって、
前記第１可動体の機構部の一部とは、前記第１可動体と前記第１可動体の機構部とが連結される連結部材を含む、
ことを特徴とする遊技機。
【２１９０】
以下に図１３５～１３７を用いて設定解除演出Ａ～Ｃについて説明する。この設定解除演出は、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る。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信したコマンドを解析し、設定解除演出を実行する指示が含まれていると、ＲＯＭ１０３から対応する画像データを読み出して画像表示装置７の表示画面７ａや、サブ表示画面６４に画像を表示させる。
【２１９１】
［設定解除演出Ａ］
図１３５は、設定解除演出Ａを説明するための図である。設定解除演出は、所定の設定がおこなわれている場合、特定のタイミングで所定の設定が解除されたことを報知する表示が表示される演出である。ここでは、所定の設定として後述する「連チャンアシスト」が設定されているものとして説明する。この連チャンアシストが設定されると、特定の期間中に連チャンとなる期待度を表示するウィンドウが表示される。特定の期間とは、例えば、初当たりから時短状態と当たりとを繰り返し、非時短状態（通常状態）に移行するまでの遊技期間である。
【２１９２】
本実施形態では、低確非時短状態（左打ち遊技）において、「１０Ｒ確変大当たり」または「１Ｒ通常大当たり」に当選するものとして説明する。「１０Ｒ確変大当たり」に当選した場合、１０Ｒの大当たり遊技後に高確時短状態（有利モード委：右打ち）に移行し、「１０Ｒ通常大当たり」に当選した場合、１０Ｒの大当たり遊技後に低確非時短状態（通常モード：左打ち）に移行するものとして説明する。図１３５（Ａ）～（Ｇ）は、確非時短状態（左打ち遊技）において、「１０Ｒ確変大当たり」に当選した場合が例示され、図１３５（Ａ）（Ｂ）（Ｈ）～（Ｌ）は、確非時短状態（左打ち遊技）において、「１０Ｒ通常大当たり」に当選した場合が例示されている。
【２１９３】
図１３５（Ａ）～（Ｇ）を用いて、「１０Ｒ確変大当たり」に当選したときの設定解除演出について説明する。図１３５（Ａ）では、低確非時短状態（左打ち遊技）において、表示画面７ａに、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒと、保留アイコン９Ａと、変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃと、モード示唆画像と、が表示される。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒと、を含む一組の図柄であり

、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（特図変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。ここでは、特図１変動後に「２２２」の大当たりの態様で確定停止した状態を示している。モード画像は、現在の遊技モードを表す画像であり、ここでは「通常モード」と表示されている。図１３５（Ａ）では、さらに、表示画面７ａの右上には「当たり！」の文字画像が表示され大当たりを報知している。表示画面７ａの右下には、「１回目」の文字画像が表示されこの大当たりが初当たりであることを示している。ここでは、「１０Ｒ確変大当たり」に当選したため、上述のように１０Ｒの大当たり遊技後に高確時短状態（有利モード）に移行する。遊技者は、当選した大当たりの当たり種別がわからない状態、すなわち、「１０Ｒ確変大当たり」と「１０Ｒ通常大当たり」のいずれに当選したのかわからない状態になっている。

【２１９４】

図１３５（Ｂ）では、連チャンアシスト選択画面が例示されている。大当たりに当選後、自動的に表示画面７ａに連チャンアシスト選択画面が表示される。この連チャンアシスト選択画面は、連チャンアシストを選択するか否かを遊技者が選択するための画面であり、遊技者は、演出ボタン６３の操作（押下）によって、連チャンアシストを選択するか否か決定する。ここでは、連チャンアシストをＯＮに設定したものとする。すなわち、連チャンアシストが設定されたものとする。なお、連チャンアシストをＯＦＦに設定した場合、後述の連チャンアシスト表示および連チャンアシスト解除表示は表示されない。

【２１９５】

図１３５（Ｃ）では、大当たり遊技中にバトル演出が実行された状態を例示されている。大当たり遊技中の所定のタイミング（例えば、第４ラウンド中）にバトル演出が開始される。このバトル演出は、大当たり遊技後に有利モードとなるのか通常モードになるのかを遊技者に報知する演出である。言い換えると、実行中の大当たりが「１０Ｒ確変大当たり」と「１０Ｒ通常大当たり」のいずれであるかを報知する演出である。バトル演出では、味方キャラクタＣＲＡと、敵キャラクタＣＲＢとが戦う演出が実行される。味方キャラクタＣＲＡが勝利すると実行中の大当たりが「１０Ｒ確変大当たり」であることが報知され、大当たり遊技後の遊技状態が高確時短状態（有利モード）となる。一方、味方キャラクタＣＲＡが敗北すると実行中の大当たりが「１０Ｒ通常大当たり」であることが報知され、大当たり遊技後の遊技状態が低確非時短状態（通常モード）になる。

【２１９６】

図１３５（Ｃ）に示すように、バトル演出が開始された後、表示画面７ａの下方に連チャンアシスト表示が表示される。これは、連チャンアシストがＯＮに設定されたことにより表示されるものであり、連チャンアシストがＯＦＦに設定された場合には表示されない。ここでは、連チャンアシスト表示として「アシスト情報：連チャン確率５０％」が表示される。これは、この表示された時点において、２連チャン目が実行される確率が５０％であることを示唆している。すなわち、この後、高確時短状態に移行し、かつ、その後、高確時短中に当選する確率が５０％であることを意味している。なお、連チャンアシスト表示は上記以外の内容であってもよい。

【２１９７】

図１３５（Ｄ）では、図１３５（Ｃ）のバトル演出において味方キャラクタＣＲＡが勝利した状態が示されている。ここでは、「１０Ｒ確変大当たり」に当選したため、大当たり遊技後の遊技状態が高確時短状態（有利モード）に切り替わる。味方キャラクタＣＲＡが勝利した状態が表示されたときに、連チャンアシスト表示として「アシスト情報：連チャン確率７０％」が表示される。これは、「１０Ｒ確変大当たり」が確定した時点において、２連チャン目が実行される確率が７０％であることを示唆している。すなわち、この後、高確時短中に当選する確率が７０％であることを意味している。なお、連チャンアシスト表示は上記以外の内容であってもよい。

【２１９８】

図１３５（Ｅ）では、リザルト画面が表示されている。ここでは、「１０Ｒ確変大当たり」に当選した大当たりのエンディング中にリザルト画面が表示される。リザルト画面は

矩形の枠画像で囲まれており、内側に、リザルト画面を示す「結果（リザルト）」の画像と、獲得球数画像と、連チャン回数画像と、大当たりモードの終了を示唆するモード終了画像と、が表示される。このリザルト画面の獲得球数画像「６００球」は、今回の大当たり遊技終了時の結果が表示される。連チャン回数画像「連チャン回数：１回」は、現時点における連チャン回数が示されている。モード終了画像「大当たりモード終了」は、大当たり遊技が終了したことを報知している。このリザルト画像が表示されたときにリザルト画像の下方に連チャンアシスト表示「アシスト情報：連チャン確率７０％」が継続して表示される。

【２１９９】

その後、所定期間経過すると、図１３５（Ｆ）に示すように、高確時短状態（右打ち遊技）で特図２変動が開始される。表示画面７ａには、変動表示された装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒと、モード示唆画像と、時短残り回数表示と、連チャンアシスト表示と、が表示される。モード示唆画像は、ここでは「有利モード開始」と表示されている。時短残り回数表示は、高確時短状態から低確非時短状態に切り替わるまでの特図変動回数であり、ここでは「残り１０回」と表示されている。連チャンアシスト表示は、「アシスト情報：連チャン確率７０％、今回当選確率３０％」が表示される。当該変動（１回目の特図２変動）が実行されている時点において、２連チャン目が実行される確率が７０％であり、当該変動において大当たりとなる確率が３０％であることを示唆している。すなわち、残り１０回の変動中に当選する確率が７０％であり、１回目の変動中に当選する確率が３０％であることを意味している。

【２２００】

図１３５（Ｇ）では、図１３５（Ｆ）の後、複数回の変動後において「３３３」の大当たり図柄で停止表示された状態を示している。「３３３」の大当たり図柄の下方に連チャンアシスト表示が表示される。ここでは、連チャンアシスト表示として「２連チャン達成」「今回当選確率７０％」が表示される。これは、今回の当選によって、２連チャンが達成されたことと、当選した当該変動において大当たりとなる確率が７０％であったことを示唆している。

【２２０１】

図１３５（Ａ）（Ｂ）（Ｈ）～（Ｌ）を用いて、「１０Ｒ通常大当たり」に当選したときの設定解除演出について説明する。図１３５（Ａ）（Ｂ）は上述したとおりである。ここでは、「１０Ｒ通常大当たり」に当選したため、１０Ｒの大当たり遊技後に低確非時短状態（通常モード）に移行する。ここでも図１３５（Ｂ）において、連チャンアシストをＯＮに設定したものとする。

【２２０２】

図１３５（Ｈ）は、図１３５（Ｃ）と同様の演出が実行されている。すなわち、大当たり遊技中にバトル演出が実行された状態を例示されている。大当たり遊技中の所定のタイミング（例えば、第４ラウンド中）にバトル演出が開始される。このバトル演出は、大当たり遊技後に有利モードとなるのか通常モードになるのかを遊技者に報知する演出である。言い換えると、実行中の大当たりが「１０Ｒ確変大当たり」と「１０Ｒ通常大当たり」のいずれであるかを報知する演出である。バトル演出では、味方キャラクタＣＲＡと、敵キャラクタＣＲＢとが戦う演出が実行される。味方キャラクタＣＲＡが勝利すると実行中の大当たりが「１０Ｒ確変大当たり」であることが報知され、大当たり遊技後の遊技状態が高確時短状態（有利モード）となる。一方、味方キャラクタＣＲＡが敗北すると実行中の大当たりが「１０Ｒ通常大当たり」であることが報知され、大当たり遊技後の遊技状態が低確非時短状態（通常モード）になる。

【２２０３】

図１３５（Ｈ）に示すように、バトル演出が開始された後、表示画面７ａの下方に連チャンアシスト表示が表示される。これは、連チャンアシストがＯＮに設定されたことにより表示されるものであり、連チャンアシストがＯＦＦに設定された場合には表示されない。ここでは、連チャンアシスト表示として「アシスト情報：連チャン確率５０％」が表示

される。これは、この表示された時点において、２連チャン目が実行される確率が５０％であることを示唆している。すなわち、この後、高確時短状態に移行し、かつ、高確時短中に当選する確率が５０％であることを意味している。なお、連チャンアシスト表示は上記以外の内容であってもよい。

【２２０４】

図１３５（Ｉ）では、図１３５（Ｃ）のバトル演出において味方キャラクタＣＲＡが敗北した状態が示されている。ここでは、「１０Ｒ通常大当たり」に当選したため、大当たり遊技後の遊技状態が低確非時短状態（通常モード）に切り替わる。味方キャラクタＣＲＡが敗北した状態が表示されたときに、連チャンアシスト表示として「アシスト情報：連チャン確率４０％」が表示される。これは、「１０Ｒ通常大当たり」が確定した時点において、２連チャン目が実行される確率が４０％であることを示唆している。すなわち、この後、味方キャラクタＣＲＡが復活勝利し、「１０Ｒ通常大当たり」の確定が覆って「１０Ｒ通常大当たり」が確定する復活演出が実行され、かつ、その後、高確時短中に当選する確率が４０％であることを意味している。なお、連チャンアシスト表示は上記以外の内容であってもよい。

【２２０５】

図１３５（Ｊ）では、リザルト画面が表示されている。ここでは、「１０Ｒ通常大当たり」に当選した大当たりのエンディング中にリザルト画面が表示される。リザルト画面は矩形の枠画像で囲まれており、内側に、リザルト画面を示す「結果（リザルト）」の画像と、獲得球数画像と、連チャン回数画像と、大当たりモードの終了を示唆するモード終了画像と、が表示される。このリザルト画面の獲得球数画像「６００球」は、今回の大当たり遊技終了時の結果が表示される。連チャン回数画像「連チャン回数：１回」は、現時点における連チャン回数が示されている。モード終了画像「大当たりモード終了」は、大当たり遊技が終了したことを報知している。このリザルト画像が表示されたときにリザルト画像の下方に表示されていた連チャンアシスト表示の表示が消える。この後、低確非時短状態に移行するため、連チャンの可能性がなくなったためである。

【２２０６】

その後、所定期間経過すると、図１３５（Ｋ）に示すように、低確非時短状態（左打ち遊技）で特図１変動が開始される。表示画面７ａには、変動表示された装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒと、モード示唆画像と、連チャンアシスト解除表示と、が表示される。モード示唆画像は、ここでは「通常モード開始」と表示されている。連チャンアシスト解除表示は「連チャンアシスト解除」と表された文字画像であり、連チャンアシストの設定が解除されたこと（ＯＦＦと同じ状態になったこと）を報知している。低確非時短状態に移行し連チャンの可能性がなくなったためである。

【２２０７】

その後、図１３５（Ｌ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが「３６３」で停止したときに連チャンアシスト解除表示の表示が消える。これにより、連チャンアシストが完全になくなった状態になる。

【２２０８】

［設定解除演出Ｂ］

図１３６は、設定解除演出Ｂを説明するための図である。設定解除演出は、所定の設定がおこなわれている場合、特定のタイミングで所定の設定が解除されたことを報知する表示が表示される演出である。ここでは、所定の設定として後述する「連チャンアシスト」が設定されているものとして説明する。この連チャンアシストが設定されると、特定の期間中に連チャンとなる期待度を表示するウィンドウが表示される。特定の期間とは、例えば、初当たりから時短状態と当たりとを繰り返し、非時短状態（通常状態）に移行するまでの遊技期間である。

【２２０９】

設定解除演出Ｂでは、設定解除演出Ａで説明した演出の続きの演出について説明する。図１３６（Ａ）～（Ｆ）は、図１３５（Ａ）～（Ｆ）の後に実行される演出を例示してい

る。図１３６（Ｇ）～（Ｌ）は、図１３５（Ａ）（Ｂ）（Ｈ）～（Ｊ）の後に実行される演出を例示している。

【２２１０】

図１３６（Ａ）～（Ｆ）を用いて、設定解除演出Ａで説明した演出の続きの演出について説明する。図１３６（Ａ）は、図１３５（Ｆ）と同じ内容である。すなわち、設定解除演出Ａの図１３５（Ａ）～（Ｅ）の後、図１３６（Ａ）～（Ｆ）が実行される。

【２２１１】

図１３６（Ｂ）では、図１３６（Ａ）の後、高確時短状態（右打ち遊技）で複数回の特図２変動が実行された状態が示されている。表示画面７ａには、「３２６」で確定停止した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒと、モード示唆画像と、時短残り回数表示と、連チャンアシスト表示と、が表示される。モード示唆画像は、ここでは「有利モード終了」と表示されている。時短残り回数表示は、高確時短状態から低確非時短状態に切り替わるまでの特図変動回数であり、ここでは「残り０回」と表示されている。連チャンアシスト表示は、「アシスト情報：連チャン確率７０％、今回当選確率２０％」が表示される。当該変動（１０回目の特図２変動）が実行されている時点において、２連チャン目が実行される確率が７０％であり、当該変動において大当たりとなる確率が２０％であることを示唆している。すなわち、今後、時短回数が追加されて（高確時短状態が延長されて）高確時短中に当選する確率が７０％であり、１０回目の変動中に当選する確率が２０％であることを意味している。

【２２１２】

図１３６（Ｃ）では、リザルト画面が表示されている。ここでは、有利モードの最終変動中にリザルト画面が表示される。リザルト画面は矩形の枠画像で囲まれており、内側に、リザルト画面を示す「結果（リザルト）」の画像と、獲得球数画像と、連チャン回数画像と、有利モードの終了を示唆するモード終了画像と、が表示される。このリザルト画面の獲得球数画像「６００球」は、特定の期間において獲得された球数の合計が示されている。連チャン回数画像「連チャン回数：１回」は、特定の期間における連チャン回数が示されている。モード終了画像「有利たりモード終了」は、有利モードが終了したことを報知している。このリザルト画像が表示されたときにリザルト画像の下方には連チャンアシスト表示が表示される。ここでは「アシスト情報：連チャン確率７０％」が表示される。リザルト画面が表示されている時点において、２連チャン目が実行される確率が７０％であることを示唆している。すなわち、今後、時短回数が追加されて（高確時短状態が延長されて）高確時短中に当選する確率が７０％であることを意味している。

【２２１３】

その後、所定期間経過すると、図１３６（Ｄ）に示すように、低確非時短状態（左打ち遊技）になり、表示画面７ａには、「３２６」で確定停止した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒと、モード示唆画像と、連チャンアシスト解除表示と、が表示される。モード示唆画像は、ここでは「通常モード開始」と表示されている。連チャンアシスト解除表示は「連チャンアシスト解除」と表された文字画像であり、連チャンアシストの設定が解除されたこと（ＯＦＦと同じ状態になったこと）を報知している。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、有利モードが終了したときのハズレ図柄と同じ図柄が再び表示される。

【２２１４】

その後、所定期間経過すると、図１３６（Ｅ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動を開始する。このときも、連チャンアシスト解除表示は継続して表示される。その後、図１３６（Ｆ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示中に連チャンアシスト解除表示が消えて、保留アイコン９Ａと、変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃが表示される。

【２２１５】

図１３６（Ｇ）～（Ｌ）を用いて、設定解除演出Ａで説明した演出の続きの演出について説明する。設定解除演出Ａの図１３５（Ａ）（Ｂ）（Ｈ）～（Ｊ）の後、図１３５（Ｋ）（Ｌ）の代わりに、設定解除演出Ｂの図１３６（Ｇ）～（Ｌ）が実行される。

【２２１６】
図１３６（Ｇ）では、図１３５（Ｊ）のリザルト画面が表示された後、所定期間経過した状態を示している。具体的には、低確非時短状態（左打ち遊技）で特図１変動が開始され、表示画面７ａには、変動表示された装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒと、モード示唆画像と、が表示される。モード示唆画像は、「通常モード開始」と表示されている。ここでは、図１３５（Ｋ）と異なり、連チャンアシスト解除表示が表示されない。
【２２１７】
その後、図１３６（Ｈ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが「３６３」で停止表示したときに、連チャンアシスト解除表示が表示される。チャンアシスト解除表示は「連チャンアシスト解除」と表された文字画像であり、連チャンアシストの設定が解除されたこと（ＯＦＦと同じ状態になったこと）を報知している。その後、図１３６（Ｉ）に示すように、チャンアシスト解除表示の表示が消える。
【２２１８】
その後、図１３６（Ｊ）に示すように、次変動が開始されると、変動表示された、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの背面側にチャンアシスト解除表示が表示される。その後、図１３６（Ｋ）に示すように、チャンアシスト解除表示の表示が消える。更にその後、図１３６（Ｌ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが「５６３」で停止表示される。
【２２１９】
［設定解除演出Ｃ］
図１３７は、設定解除演出Ｃを説明するための図である。図１３７（Ａ）～（Ｆ）は、設定解除演出Ｃの第１の例を示している。図１３７（Ｇ）～（Ｌ）は、設定解除演出Ｃの第２の例を示している。設定解除演出は、所定の設定がおこなわれている場合、特定のタイミングで所定の設定が解除されたことを報知する表示が表示される演出である。図１３７（Ａ）～（Ｆ）では、所定の設定として後述する「音声アシスト」が設定されているものとして説明する。この音声アシストが設定されると、ｂ時短（遊タイム）によって非時短状態から時短状態に切り替わるまでの残り特図変動回数を音で報知する。図１３７（Ｇ）～（Ｌ）では、所定の設定として後述する「帰宅アシスト」が設定されているものとして説明する。この帰宅アシストが設定されると、遊技の止めどきを知らせてくれる。ここでは、高確時短状態から低確非時短状態に切り替わったタイミングを遊技の止めどきとして知らせる。
【２２２０】
図１３７（Ａ）～（Ｇ）を用いて、「音声アシスト」の設定解除演出について説明する。図１３７（Ａ）では、音声アシスト選択画面が例示されている。ここでは、特定のタイミングで表示画面７ａに音声アシスト選択画面が表示される。特定のタイミングとは、例えば、遊技状態が高確状態から低確状態に移行したタイミングや、天井到達までの残り回数が所定値以下になったタイミングや、遊技者が所定の入力をおこなったタイミング等である。音声アシスト選択画面は、音声アシストを選択するか否かを遊技者が選択するための画面であり、遊技者は、演出ボタン６３の操作（押下）によって、音声アシストを選択するか否か決定する。ここでは、音声アシストをＯＮに設定したものとする。すなわち、音声アシストが設定されたものとする。なお、音声アシストをＯＦＦに設定した場合、後述の音声アシスト表示および音声アシスト解除表示は表示されない。
【２２２１】
図１３７（Ｂ）では、低確非時短状態（左打ち遊技）において、表示画面７ａに、変動表示された装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒと、保留アイコン９Ａと、変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃと、が表示される。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒと、を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（特図変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。このとき、スピーカ６７から「天井まであと１０回」の音声が出力される。これは、ｂ時短（遊タイム）によって非時短状態から時短状態に切り替わるまでの残り変動回数（天井到達までの残り回数）が１０回であることを報知している。

【２２２２】
図１３７（Ｃ）では、図１３７（Ｂ）の後、複数回の変動後において「２３５」のハズレ図柄で停止表示した状態を示している。この変動が終了することにより、天井到達までの残り回数がゼロになると、スピーカ６７から「天井達成」の音声が出力される。これにより、天井到達までの残り回数がゼロになり、ｂ時短（遊タイム）によって非時短状態から時短状態に切り替わることが報知される。
【２２２３】
その後、図１３７（Ｄ）に示すように、高確時短状態（右打ち遊技）で特図２変動が開始される。表示画面７ａには、変動表示された装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒと、保留アイコン９Ｂと、変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃと、モード示唆画像と、時短残り回数表示と、が表示される。モード示唆画像は、ここでは「有利モード開始」と表示されている。時短残り回数表示は、高確時短状態から低確非時短状態に切り替わるまでの特図変動回数であり、ここでは「残り１０回」と表示されている。
【２２２４】
この変動中、図１３７（Ｅ）に示すように、音声アシスト解除表示が表示される。音声アシスト解除表示は「音声アシスト解除」と表された文字画像であり、音声アシストの設定が解除されたこと（ＯＦＦと同じ状態になったこと）を報知している。さらにその後、この変動中に、図１３７（Ｆ）に示すように、連音声アシスト解除表示の表示が消える。
【２２２５】
図１３７（Ｇ）～（Ｌ）を用いて、「帰宅アシスト」の設定解除演出について説明する。図１３７（Ｇ）では、帰宅アシスト選択画面が例示されている。ここでは、特定のタイミングで表示画面７ａに帰宅アシスト選択画面が表示される。特定のタイミングとは、例えば、遊技時間が所定時間を超えたタイミングや、時刻が所定時刻になったタイミングや、遊技者が所定の入力をおこなったタイミング等である。帰宅アシスト選択画面は、帰宅アシストを選択するか否かを遊技者が選択するための画面であり、遊技者は、演出ボタン６３の操作（押下）によって、帰宅アシストを選択するか否か決定する。ここでは、帰宅アシストをＯＮに設定したものとする。すなわち、帰宅アシストが設定されたものとする。なお、帰宅アシストをＯＦＦに設定した場合、後述の帰宅アシスト表示および帰宅アシスト解除表示は表示されない。
【２２２６】
図１３７（Ｈ）では、高確時短状態（右打ち遊技）において、表示画面７ａに、変動表示された装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒと、保留アイコン９Ｂと、変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃと、モード示唆画像と、時短残り回数表示と、が表示される。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒと、を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（特図変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。モード示唆画像は、ここでは「有利モード開始」と表示されている。時短残り回数表示は、高確時短状態から低確非時短状態に切り替わるまでの特図変動回数であり、ここでは「残り１０回」と表示されている。
【２２２７】
図１３７（Ｉ）では、複数回の変動後において、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが「３６３」のハズレ図柄で確定停止した状態を示している。この変動が終了することにより、時短残り回数がゼロになると、表示画面７ａに帰宅アシスト表示が表示される。帰宅アシスト表示は「帰宅タイミングです」と表された文字画像であり、遊技者に、遊技の止めどきを知らせる。ここでは、高確時短状態から低確非時短状態に切り替わったタイミングを遊技の止めどきとして知らせる。
【２２２８】
図１３７（Ｊ）では、リザルト画面が表示されている。ここでは、特図２最終変動中にリザルト画面が表示される。リザルト画面は矩形の枠画像で囲まれており、内側に、リザルト画面を示す「結果（リザルト）」の画像と、獲得球数画像と、連チャン回数画像と、

有利モードの終了を示唆するモード終了画像と、が表示される。このリザルト画面の獲得球数画像「６００球」は、特定の期間の終了時の結果が表示される。連チャン回数画像「連チャン回数：１回」についても、今回、特定の期間の終了時の結果が表示される。モード終了画像「有利モード終了」は、有利モードが終了したことを報知している。このリザルト画像が表示されたときにもリザルト画像の下方に帰宅アシスト表示「帰宅タイミングです」が継続して表示される。

【２２２９】

その後、所定期間経過すると、図１３７（Ｋ）に示すように、低確非時短状態（左打ち遊技）で特図１変動が開始される。表示画面７ａには、変動表示された装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒと、モード示唆画像と、帰宅アシスト解除表示と、が表示される。モード示唆画像は、ここでは「通常モード開始」と表示されている。帰宅アシスト解除表示は「帰宅アシスト解除」と表された文字画像であり、帰宅アシストの設定が解除されたこと（ＯＦＦと同じ状態になったこと）を報知している。

【２２３０】

その後、図１３７（Ｌ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが「３６３」で停止したときに帰宅アシスト解除表示の表示が消える。

【２２３１】

［効果例］

以下に、設定解除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（Ｋ）に示すように、所定の設定（連チャンアシスト設定）がおこなわれている場合、特定のタイミング（低確非時短状態において特図１変動が開始された後のタイミング）で所定の表示（連チャンアシスト解除表示）が表示され、所定の設定がおこなわれていない場合、特定のタイミングで所定の表示が表示されない。このように、所定の設定がされているか否かによって所定の表示が表示される場合とされない場合とが発生するため、遊技演出に幅を持たせることができ、興趣の向上を図ることができる。図１３６、１３７も同様である。

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、図１３５（Ｋ）に示すように、特定のタイミングとは、特定の変動（低確非時短状態において特図１変動）が開始された後のタイミングである。特定の変動後に所定の表示がおこなわれるという奇抜な演出によって興趣の向上を図ることができる。図１３６、１３７も同様である。

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、図１３５（Ｋ）に示すように、特定のタイミングとは、遊技状態が切り替わった（高確時短状態→低確非時短状態）タイミングである。遊技状態が切り替わったタイミングで所定の表示がおこなわれるという奇抜な演出によって興趣の向上を図ることができる。図１３６、１３７も同様である。

［効果４］

上記実施形態の遊技機１では、図１３５（Ｋ）に示すように、所定の表示（連チャンアシスト解除表示）とは、所定の設定（連チャンアシスト設定）が解除されたことを報知する表示である。所定の設定が解除されたことを報知する表示が所定のタイミングで表示されるという奇抜な演出によって、興趣の向上を図ることができる。図１３６、１３７も同様である。

【２２３２】

［変形例］

以下に、設定解除演出の変形例を示す。

［変形例１］

図１３５（Ｂ）の連チャンアシスト選択画面は、自動的に表示されるものとしたが、遊技者がボタン等の操作手段を介して所定の入力をおこなったタイミングで表示されるようにしてもよい。

【２２３３】
［変形例２］
図１３７では、所定の設定として音声アシスト設定や帰宅アシスト設定を例示した。しかし、所定の設定は、これら以外の設定であってもよい。例えば、特定の演出を実行させる設定であってもよい。
【２２３４】
［態様例］
本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。
◇[態様Ｈ１－１]
遊技の演出に関連する設定をおこなうことが可能な遊技機であって、
所定の設定がおこなわれている場合、特定のタイミングで所定の表示が表示され、
所定の設定がおこなわれていない場合、前記特定のタイミングで所定の表示が表示されない、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｈ１－２]
態様Ｈ１－１に記載の遊技機であって、
前記特定のタイミングとは、特定の変動が開始された後のタイミングである、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｈ１－３]
態様Ｈ１－１に記載の遊技機であって、
前記特定のタイミングとは、遊技状態が切り替わったタイミングである、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｈ１－４]
態様Ｈ１－１から態様Ｈ１－３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記所定の表示とは、前記所定の設定が解除されたことを報知する表示である、
ことを特徴とする遊技機。
【２２３５】
以下に図１３８～１４０を用いてモード選択演出Ａ～Ｃについて説明する。このモード選択演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行される。すなわち、画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信したコマンドを解析し、モード選択演出を実行する指示が含まれていると、ＲＯＭ１０３から対応する画像データを読み出して画像表示装置７の表示画面７ａや、サブ表示画面６４に画像を表示させる。
【２２３６】
［モード選択演出Ａ］
図１３８は、モード選択演出Ａを説明するための図である。モード選択演出は、装飾図柄が停止表示された後に現在実行されているモードを選択する選択画面が表示される演出である。
【２２３７】
図１３８（Ａ）では、低確非時短状態（左打ち遊技）において、表示画面７ａに、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒと、保留アイコン９Ａと、変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃと、モード画像と、が表示される。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒと、を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（特図変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。ここでは、特図１変動に対応して変動表示されている。モード画像は、現在の演出モードを表す背景画像であり、ここではハートの画像が表示されている。
【２２３８】
図１３８（Ｂ）では、変動表示されていた装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが「２３２」のハズレ図柄で停止表示（仮停止表示）された状態が示されている。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが停止表示（仮停止表示）して所定時間（例えば、２秒）経過すると、停止表示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの表示が消えて自動的にモード選択画面が表示される。なお、装

飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが停止表示（仮停止表示）しているときに遊技者が所定の入力をおこなうことによって、モード選択画面が表示されてもよい。ここでは、モード選択画面は特図変動中に実行され、図１３８（Ｋ）において特図が確定停止する。

【２２３９】

図１３８（Ｃ）は、モード選択画面の第１画面を例示した説明図である。モード選択画面の第１画面が表示されると、まず、表示画面７ａに、モード選択開始画像と、現在実行中モード画像と、ボタン画像ＢＴＮとが表示される。モード選択開始画像は、モード選択を開始することを遊技者に報知する画像であり、ここでは「モード選択開始」の文字画像で表されている。現在実行中モード画像は、現在実行されている演出モードと電力モードを遊技者に報知する画像であり、ここでは、「現在実行中モード」の文字画像の下に、「ハートモード」の文字画像と、「通常電力モード」の文字画像と、で表示されている。「ハートモード」の文字画像は、現在実行中の演出モードを表しており、「通常電力モード」の文字画像は、現在実行中の電力モードを表している。ボタン画像ＢＴＮは、演出ボタン６３を模した画像であり、ここでは、タイマーバーＴＢＩが表示されていないため、操作有効期間になっていないが、遊技者に演出ボタン６３の操作の準備をさせるために表示される。

【２２４０】

図１３８（Ｄ）は、モード選択画面の第２画面（演出モード選択）を例示した説明図である。モード選択画面の第１画面が表示された後、所定時間（例えば、２秒）が経過すると、モード選択画面の第２画面が表示される。モード選択画面の第２画面では、表示画面７ａに、演出モード選択画像と、演出モード候補画像と、ボタン画像ＢＴＮと、タイマーバーＴＢＩと、が表示される。演出モード選択画像は、演出モード選択をおこなうことを遊技者に報知する画像であり、ここでは「演出モード選択」の文字画像で表されている。演出モード候補画像は、複数種類の選択可能な演出モードが並んで表示される画像であり、ここでは、「ハートモード」と「ダークモード」と「スターモード」の文字画像で表示されている。「ハートモード」の文字画像の右側には、現在実行されている演出モードであることを示す「（現在実行中）」の文字画像が表示されている。「ハートモード」の文字画像の左側には、遊技者が選択中の演出モードを指すための三角形画像が表示されている。タイマーバーＴＢＩは、演出ボタン６３の操作有効期間を示している。遊技者が演出ボタン６３を操作することによって、選択する演出モードを切り替えることができる。

【２２４１】

図１３８（Ｅ）は、モード選択画面の第２画面において、遊技者が演出ボタン６３を操作して、選択中の演出モードを「スターモード」に切り替えた状態が示されている。選択中の演出モードを「スターモード」に切り替えたため、選択中の演出モードを指す三角形画像が「スターモード」の文字画像の左側に表示される。タイマーバーＴＢＩの操作有効時間が無くなると、図１３８（Ｆ）の画面に切り替わる。

【２２４２】

図１３８（Ｆ）は、モード選択画面の第２画面において、タイマーバーＴＢＩの操作有効時間が無くなり、表示画面７ａに、選択された演出モードと、ボタン画像ＢＴＮが表示された状態を示している。すなわち、タイマーバーＴＢＩの操作有効時間が無くなると、そのとき、三角形画像によって選択されている演出モードが正式に選択された演出モードとして決定される。ここでは、選択した演出モードが「スターモード」に決定したことが報知されている。

【２２４３】

図１３８（Ｇ）は、モード選択画面の第３画面（電力モード選択）を例示した説明図である。図１３８（Ｆ）の画面が表示された後、所定時間（例えば、２秒）が経過すると、モード選択画面の第３画面が表示される。モード選択画面の第３画面では、表示画面７ａに、電力モード選択画像と、電力モード候補画像と、ボタン画像ＢＴＮと、タイマーバーＴＢＩと、が表示される。電力モード選択画像は、電力モード選択をおこなうことを遊技者に報知する画像であり、ここでは「電力モード選択」の文字画像で表されている。電力

モード候補画像は、複数種類の選択可能な電力モードが並んで表示される画像であり、ここでは、「通常電力モード」と「節約電力モード」と「浪費電力モード」の文字画像で表示されている。節約電力モードとは、遊技機が消費する電力を節約して遊技を実行するモードであり、表示画面７ａの発光量や、可動役物などの発光量、動作頻度などが相対的に減少するように設定される。浪費電力モードとは、遊技機が消費する電力を相対的に多くして遊技を実行するモードであり、表示画面７ａの発光量や、可動役物などの発光量、動作頻度などが相対的に増大するように設定される。通常電力モードとは、電気消費量が、節約電力モードと浪費電力モードの間程度となるように遊技を実行するモードである。「通常電力モード」の文字画像の右側には、現在実行されている電力モードであることを示す「（現在実行中）」の文字画像が表示されている。「通常電力モード」の文字画像の左側には、遊技者が選択中の電力モードを指すための三角形画像が表示されている。タイマーバーＴＢＩは、演出ボタン６３の操作有効期間を示している。遊技者が演出ボタン６３を操作することによって、選択する電力モードを切り替えることができる。

【２２４４】

図１３８（Ｈ）は、モード選択画面の第３画面において、遊技者が演出ボタン６３を操作して、選択中の電力モードを「節約電力モード」に切り替えた状態が示されている。選択中の電力モードを「節約電力モード」に切り替えたため、選択中の電力モードを指す三角形画像が「節約電力モード」の文字画像の左側に表示される。タイマーバーＴＢＩの操作有効時間が無くなると、図１３８（Ｉ）の画面に切り替わる。

【２２４５】

図１３８（Ｉ）は、モード選択画面の第３画面において、タイマーバーＴＢＩの操作有効時間が無くなり、表示画面７ａに、選択された電力モードと、ボタン画像ＢＴＮが表示された状態を示している。すなわち、タイマーバーＴＢＩの操作有効時間が無くなると、そのとき、三角形画像によって選択されている電力モードが正式に選択された電力モードとして決定される。ここでは、選択した電力モードが「節約電力モード」に決定したことが報知されている。

【２２４６】

図１３８（Ｊ）は、モード選択画面の第４画面（モード選択終了）を例示した説明図である。図１３８（Ｉ）の画面が表示された後、所定時間（例えば、２秒）が経過すると、モード選択画面の第４画面が表示される。モード選択画面の第４画面では、表示画面７ａに、モード選択終了画像と、選択結果画像とが表示される。モード選択終了画像は、モード選択が終了したことを遊技者に報知する画像であり、ここでは「モード選択終了」の文字画像で表されている。選択結果画像は、モード選択画面によって選択された選択結果を遊技者に報知する画像であり、ここでは、「選択結果」の文字画像の右側に、「スターモード」の文字画像と、「節約電力モード」の文字画像と、で表示されている。「スターモード」の文字画像は、新たに選択された演出モードを表しており、「節約電力モード」の文字画像は、新たに選択された電力モードを表している。

【２２４７】

図１３８（Ｋ）は、モード選択画面から装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが停止表示された画面に切り替わった状態を示している。モード選択画面が消えて、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが停止表示された画面が表示されると、表示画面７ａに、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒと、保留アイコン９Ａと、モード画像と、が表示される。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、モード選択画面に切り替わる前と同じ「２３２」のハズレ図柄が停止表示された状態で表示される。モード画像は、現在の演出モードを表す背景画像であり、ここでは星（スター）画像が複数表示されている。

【２２４８】

図１３８（Ｌ）では、停止表示されていた装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動表示を開始した状態が示されている。図１３８（Ｋ）で装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが停止表示した状態が所定時間（例えば、２秒）表示された後、停止表示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動表示される。このとき、電力モードは節約電力モードになっているため、電力が相対

的に節約された演出が実行される。

【２２４９】

［モード選択演出Ｂ］

図１３９は、モード選択演出Ｂを説明するための図である。モード選択演出は、装飾図柄が停止表示された後に現在実行されているモードを選択する選択画面が表示される演出である。

【２２５０】

図１３９（Ａ）では、高確時短状態（右打ち遊技）において、表示画面７ａに、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒと、保留アイコン９Ａ、９Ｂと、変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃと、時短残り回数画像と、が表示される。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒと、を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（特図変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。ここでは、特図２変動に対応して変動表示されている。時短残り回数画像は、遊技状態が時短状態から非時短状態に切り替わるまでの残り特図変動回数を示している。ここでは、「時短残り１回」と表示され、時短状態における最終変動であることが示されている。ここでは、背景画像等の背景演出モードとして現在「ハートモード」が実行されているものとする。

【２２５１】

図１３９（Ｂ）では、変動表示されていた装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが「２３２」のハズレ図柄で停止表示（仮停止表示）された状態が示されている。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが停止表示（仮停止表示）して所定時間（例えば、２秒）経過すると、高確時短状態の最終変動が終了したことを契機として、停止表示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの表示が消えて自動的にモード選択画面が表示される。なお、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが停止表示（仮停止表示）しているときに遊技者が所定の入力をおこなうことによって、モード選択画面が表示されてもよい。ここでは、モード選択画面は特図２変動中に実行され、図１３９（Ｋ）において特図２が確定停止する。

【２２５２】

図１３９（Ｃ）は、モード選択画面の第１画面を例示した説明図である。モード選択画面の第１画面が表示されると、まず、表示画面７ａに、「時短モード　終了」と「通常モード　スタート」の文字画像が表示される。「時短モード　終了」の文字画像は、高確時短状態が終了したことを示唆している。「通常モード　スタート」の文字画像は、この後、低確非時短状態が開始することを示唆している。

【２２５３】

図１３９（Ｄ）は、モード選択画面の第２画面（背景演出選択）を例示した説明図である。モード選択画面の第１画面が表示された後、所定時間（例えば、２秒）が経過すると、モード選択画面の第２画面が表示される。モード選択画面の第２画面では、表示画面７ａに、背景演出選択画像と、背景演出モード候補画像と、ボタン画像ＢＴＮと、タイマーバーＴＢＩと、が表示される。背景演出選択画像は、背景演出選択をおこなうことを遊技者に報知する画像であり、ここでは「背景演出選択」の文字画像で表されている。背景演出モード候補画像とは、複数種類の選択可能な背景演出モードが並んで表示される画像であり、ここでは、「ハートモード」と「ダークモード」と「スターモード」の文字画像で表示されている。「ハートモード」の文字画像の右側には、現在実行されている背景演出モードであることを示す「（現在実行中）」の文字画像が表示されている。「ハートモード」の文字画像の左側には、遊技者が選択中の背景演出モードを指すための三角形画像が表示されている。タイマーバーＴＢＩは、演出ボタン６３の操作有効期間を示している。遊技者が演出ボタン６３を操作することによって、選択する背景演出モードを切り替えることができる。

【２２５４】

図１３９（Ｅ）は、モード選択画面の第２画面において、遊技者が演出ボタン６３を操作して、選択中の背景演出モードを「スターモード」に切り替えた後、タイマーバーＴＢ

Ｉの操作有効時間が無くなり、表示画面７ａに、選択された背景演出モードと、ボタン画像ＢＴＮが表示された状態を示している。すなわち、タイマーバーＴＢＩの操作有効時間が無くなると、そのとき、三角形画像によって選択されている背景演出モードが正式に選択された背景演出モードとして決定される。ここでは、選択した背景演出モードが「スターモード」に決定したことが報知されている。

【２２５５】

図１３９（Ｆ）は、モード選択画面の第３画面（役物演出選択）を例示した説明図である。図１３９（Ｅ）の画面が表示された後、所定時間（例えば、２秒）が経過すると、モード選択画面の第３画面が表示される。モード選択画面の第３画面では、表示画面７ａに、役物演出選択画像と、役物演出モード候補画像と、ボタン画像ＢＴＮと、タイマーバーＴＢＩと、が表示される。役物演出選択画像は、役物演出選択をおこなうことを遊技者に報知する画像であり、ここでは「役物演出選択」の文字画像で表されている。役物演出モード候補画像は、複数種類の選択可能な役物演出モードが並んで表示される画像であり、ここでは、「普通」と「スロー」と「ダイナミック」の文字画像で表示されている。「ダイナミック」とは、可動役物の可動頻度、可動量、可動スピード、発光量を相対的に大きくするモードである。「スロー」とは、可動役物の可動頻度、可動量、可動スピード、発光量を相対的に小さくモードである。「普通」とは、可動役物の可動頻度、可動量、可動スピード、発光量を「ダイナミック」と「スロー」の中間に設定するモードである。「普通」の文字画像の右側には、現在実行されている役物演出モードであることを示す「（現在実行中）」の文字画像が表示されている。「普通」の文字画像の左側には、遊技者が選択中の役物演出モードを指すための三角形画像が表示されている。タイマーバーＴＢＩは、演出ボタン６３の操作有効期間を示している。遊技者が演出ボタン６３を操作することによって、選択する役物演出モードを切り替えることができる。

【２２５６】

図１３９（Ｇ）は、モード選択画面の第３画面において、遊技者が演出ボタン６３を操作して、選択中の役物演出モードを「ダイナミック」に切り替えた後、タイマーバーＴＢＩの操作有効時間が無くなり、表示画面７ａに、選択された役物演出モードと、ボタン画像ＢＴＮが表示された状態を示している。すなわち、タイマーバーＴＢＩの操作有効時間が無くなると、そのとき、三角形画像によって選択されている役物演出モードが正式に選択された背景演出モードとして決定される。ここでは、選択した役物演出モードが「ダイナミック」に決定したことが報知されている。

【２２５７】

図１３９（Ｈ）は、モード選択画面の第４画面（電力モード選択）を例示した説明図である。図１３９（Ｇ）の画面が表示された後、所定時間（例えば、２秒）が経過すると、モード選択画面の第４画面が表示される。モード選択画面の第４画面では、表示画面７ａに、電力モード選択画像と、電力モード候補画像と、ボタン画像ＢＴＮと、タイマーバーＴＢＩと、が表示される。電力モード選択画像は、電力モード選択をおこなうことを遊技者に報知する画像であり、ここでは「電力モード選択」の文字画像で表されている。電力モード候補画像は、複数種類の選択可能な電力モードが並んで表示される画像であり、ここでは、「通常」と「節約」と「浪費」の文字画像で表示されている。「節約」とは、遊技機が消費する電力を節約して遊技を実行するモードであり、表示画面７ａの発光量や、可動役物などの発光量、動作頻度などが相対的に減少するように設定される。「浪費」とは、遊技機が消費する電力を相対的に多くして遊技を実行するモードであり、表示画面７ａの発光量や、可動役物などの発光量、動作頻度などが相対的に増大するように設定される。「通常」とは、電気消費量が、「節約」と「浪費」の間程度となるように遊技を実行するモードである。「通常」の文字画像の右側には、現在実行されている電力モードであることを示す「（現在実行中）」の文字画像が表示されている。「通常」の文字画像の左側には、遊技者が選択中の電力モードを指すための三角形画像が表示されている。タイマーバーＴＢＩは、演出ボタン６３の操作有効期間を示している。遊技者が演出ボタン６３を操作することによって、選択する電力モードを切り替えることができる。

【２２５８】
図１３９（Ｉ）は、モード選択画面の第４画面において、遊技者が演出ボタン６３を操作して、選択中の電力モードを「節約」に切り替えた後、タイマーバーＴＢＩの操作有効時間が無くなり、表示画面７ａに、選択された電力モードと、ボタン画像ＢＴＮが表示された状態を示している。すなわち、タイマーバーＴＢＩの操作有効時間が無くなると、そのとき、三角形画像によって選択されている電力モードが正式に選択された電力モードとして決定される。ここでは、選択した電力モードが「節約」に決定したことが報知されている。
【２２５９】
図１３９（Ｊ）は、モード選択画面の第５画面を例示した説明図である。図１３９（Ｉ）の画面が表示された後、所定時間（例えば、２秒）が経過すると、モード選択画面の第５画面が表示される。モード選択画面の第５画面では、表示画面７ａに、「通常モード　スタート」と「背景演出：スターモード」と「役物演出：ダイナミック」と「電力モード：節約」の文字画像が表示される。「通常モード　スタート」の文字画像は、この後、低確非時短状態が開始することを示唆している。「背景演出：スターモード」と「役物演出：ダイナミック」と「電力モード：節約」は、モード選択画面によって選択された選択結果を遊技者に報知する画像である。「スターモード」の文字画像は、新たに選択された背景演出モードを表しており、「ダイナミック」の文字画像は、新たに選択された役物演出モードを表しており、「節約」の文字画像は、新たに選択された電力モードを表している。
【２２６０】
図１３９（Ｋ）は、低確非時短状態（左打ち遊技）において、モード選択画面から装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが停止表示された画面に切り替わった状態を示している。モード選択画面が消えて、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが停止表示された画面が表示されると、表示画面７ａに、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒと、保留アイコン９Ａと、モード画像と、が表示される。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、モード選択画面に切り替わる前とは異なる「４５６」のハズレ図柄が停止表示された状態で表示される。モード画像は、現在の演出モードを表す背景画像であり、ここでは星（スター）画像が複数表示されている。
【２２６１】
図１３９（Ｌ）では、停止表示されていた装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動表示を開始した状態が示されている。図１３９（Ｋ）で装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが停止表示した状態が所定時間（例えば、２秒）表示された後、停止表示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動表示される。このとき、電力モードは「節約」の電力モードになっているため、電力が相対的に節約された演出が実行される。
【２２６２】
［モード選択演出Ｃ］
図１４０は、モード選択演出出Ｃを説明するための図である。モード選択演出は、装飾図柄が停止表示された後に現在実行されているモードを選択する選択画面が表示される演出である。
【２２６３】
図１４０（Ａ）では、低確非時短状態（左打ち遊技）において、表示画面７ａに、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒと、保留アイコン９Ａと、変動アイコン（当該保留アイコン）９Ｃと、モード画像と、が表示される。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、左装飾図柄８Ｌと、中装飾図柄８Ｃと、右装飾図柄８Ｒと、を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（特図変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。ここでは、特図１変動に対応して変動表示されている。モード画像は、現在の演出モードを表す背景画像であり、ここではハートの画像が表示されている。
【２２６４】
図１４０（Ｂ）では、変動表示されていた装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが「２３２」の特定のハズレ図柄で停止表示（仮停止表示）された状態が示されている。装飾図柄８Ｌ、８

Ｃ、８Ｒが特定のハズレ図柄、すなわち「２３２」で停止表示（仮停止表示）して所定時間（例えば、２秒）経過すると、停止表示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの表示が消えて自動的にモード選択画面が表示される。なお、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが停止表示（仮停止表示）しているときに遊技者が所定の入力をおこなうことによって、モード選択画面が表示されてもよい。ここでは、モード選択画面は特図変動中に実行され、図１４０（Ｄ）において特図が確定停止する。

【２２６５】

図１４０（Ｃ）は、モード選択画面の第１画面を例示した説明図である。モード選択画面の第１画面は、モード選択演出Ａの図１３８（Ｃ）と同様である。この後、モード選択演出Ａと同様に、図１３８（Ｄ）～（Ｊ）が実行される。すなわち、演出モードとして新たに「スターモード」が設定され、電力モードとして新たに「節約電力モード」が設定される。その後、図１４０（Ｄ）の演出が実行される。

【２２６６】

図１４０（Ｄ）は、モード選択画面から装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが停止表示された画面に切り替わった状態を示している。モード選択画面が消えて、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが停止表示された画面が表示されると、表示画面７ａに、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒと、保留アイコン９Ａと、モード画像と、が表示される。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、モード選択画面に切り替わる前とは異なる「４５６」のハズレ図柄が停止表示された状態で表示される。モード画像は、現在の演出モードを表す背景画像であり、ここでは星（スター）画像が複数表示されている。

【２２６７】

図１４０（Ｅ）では、停止表示されていた装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動表示を開始した状態が示されている。図１４０（Ｄ）で装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが停止表示した状態が所定時間（例えば、２秒）表示された後、停止表示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動表示される。このとき、電力モードは節約電力モードになっているため、電力が相対的に節約された演出が実行される。

【２２６８】

図１４０（Ｆ）では、変動表示されていた装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが「５１８」のハズレ図柄で停止表示（仮停止表示）された状態が示されている。ここでは、「２３２」の特定のハズレ図柄ではないため、モード選択画面に移行しない。

【２２６９】

図１４０（Ｇ）では、停止表示されていた装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動表示を開始した状態が示されている。図１４０（Ｆ）で装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが停止表示した状態が所定時間（例えば、２秒）表示された後、停止表示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動表示される。

【２２７０】

図１４０（Ｈ）では、変動表示されていた装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが「９４３」のハズレ図柄で停止表示（仮停止表示）された状態が示されている。ここでは、「２３２」の特定のハズレ図柄ではないため、モード選択画面に移行しない。

【２２７１】

図１４０（Ｉ）では、停止表示されていた装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動表示を開始した状態が示されている。図１４０（Ｈ）で装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが停止表示した状態が所定時間（例えば、２秒）表示された後、停止表示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動表示される。

【２２７２】

図１４０（Ｊ）では、変動表示されていた装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが「２３２」の特定のハズレ図柄で停止表示（仮停止表示）された状態が示されている。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが特定のハズレ図柄、すなわち「２３２」で停止表示（仮停止表示）して所定時間（例えば、２秒）経過すると、停止表示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの表示が消えて自動的にモード選択画面が表示される。なお、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが停止表示（仮

停止表示）しているときに遊技者が所定の入力をおこなうことによって、モード選択画面が表示されてもよい。ここでは、モード選択画面は特図変動中に実行され、図１４０（Ｌ）において特図が確定停止する。

【２２７３】

図１４０（Ｋ）は、モード選択画面の第１画面を例示した説明図である。モード選択画面の第１画面は、モード選択演出Ａの図１３８（Ｃ）と同様である。この後、モード選択演出Ａと同様に、図１３８（Ｄ）～（Ｊ）が実行される。ここでは、演出モードとして再び「スターモード」が設定され、電力モードとして再び「節約電力モード」が設定される。その後、図１４０（Ｌ）の演出が実行される。

【２２７４】

図１４０（Ｌ）は、モード選択画面から装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが停止表示された画面に切り替わった状態を示している。モード選択画面が消えて、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが停止表示された画面が表示されると、表示画面７ａに、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒと、保留アイコン９Ａと、モード画像と、が表示される。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、モード選択画面に切り替わる前とは異なる「５５６」のハズレ図柄が停止表示された状態で表示される。モード画像は、現在の演出モードを表す背景画像であり、ここでは星（スター）画像が複数表示されている。

【２２７５】

［効果例］

以下に、モード選択演出の効果例を示す。

［効果１］

上記実施形態の遊技機１では、図１３８（Ｂ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが停止表示される第１の演出と、第１の演出の後、図１３８（Ｃ）～（Ｈ）に示すように、装飾図柄の表示が消えた状態で、現在実行されているモードを表すモード画像が表示される第２の演出と、図１３８（Ｋ）に示すように、第２の演出の後、停止表示された装飾図柄が表示される第３の演出と、を実行できる。この演出によれば、装飾図柄が確定停止したタイミングで演出内容を変更できるため、遊技者は安心して演出内容を変更することができる。図１３９、１４０も同様である。

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、図１３８（Ｃ）～（Ｈ）に示すように、第２の演出では、モード画像と操作手段画像とが表示される。この演出によれば、遊技者は操作手段によって演出内容が変更できることを事前に知ることができるため、遊技者は安心して演出内容を変更することができる。図１３９、１４０も同様である。

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、図１３８（Ｃ）（Ｇ）（Ｈ）に示すように、モード画像は、遊技機１が使用する電力に関連するモードである電力モードを含んでいる。この演出によれば、環境意識のある遊技者は電力消費を節約させて遊技を楽しむことができるため興趣の向上を図ることができる。

【２２７６】

［変形例］

以下に、モード選択演出の変形例を示す。

［変形例１］

モード選択演出Ａの図１３８（Ｃ）において、演出モードや電力モードの表示は任意に設定することができる。例えば、演出モードや電力モードの表示は表示画面７ａにフレームインした後に移動し、その後フレームアウトするように構成されてもよい。

【２２７７】

［変形例２］

モード選択演出Ａの図１３８（Ｃ）～（Ｊ）において、遊技者が操作するのではなく、遊技者が操作するかしないかにかかわらず、演出モードや電力モードが自動的に選択される演出が実行されてもよい。

【２２７８】
［変形例３］
モード選択演出Ｂの図１３８（Ｆ）～（Ｇ）において、役物演出モードの選択時に可動役物の画像が表示されてもよい。
【２２７９】
［態様例］
本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。
◇[態様Ｈ２－１]
複数種類の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、
前記装飾図柄が停止表示される第１の演出と、
前記第１の演出の後、前記装飾図柄の表示が消えた状態で、現在実行されているモードを表すモード画像が表示される第２の演出と、
前記第２の演出の後、停止表示された装飾図柄が表示される第３の演出と、を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｈ２－２]
態様Ｈ２－１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、
前記複数種類の画像のうちの一つは、前記操作手段を模した操作手段画像であり、
前記第２の演出では、前記モード画像と前記操作手段画像とが表示される、
ことを特徴とする遊技機。
◇[態様Ｈ２－３]
態様Ｈ２－１に記載の遊技機であって、
前記モード画像は、前記遊技機が使用する電力に関連するモードを含んでいる、
ことを特徴とする遊技機。
【２２８０】
以下に図１４１～図１４３を用いて扉開放センサ搭載報知演出について説明する。この扉開放センサ搭載報知演出は、表示画面７ａまたはサブ表示画面６４に扉開放センサを搭載していることを表示して報知する。画像制御用マイコン１０１がサブ制御基板９０から受信したコマンドを解析し、扉開放センサ搭載報知演出を実行する指示が含まれていると、ＲＯＭ１０３から対応する画像データを読み出して表示画面７ａまたはサブ表示画面６４に画像を表示させる。
【２２８１】
［扉開放センサ接続］
本実施形態は、扉開放センサを搭載していることを報知する表示をおこなう。この扉開放センサとは、扉が開放しているか開放していないのか（閉鎖しているのか）を確認するセンサであり、扉が開放している場合には、表示画面７ａ、枠ランプ６６、盤ランプ５、スピーカ６７で報知する。上述した「第１実施形態」では、扉が開放している場合に表示画面７ａ、枠ランプ６６、盤ランプ５、スピーカ６７で報知する制御は省略しているので、以下にこの省略した制御を記載する。
【２２８２】
上述した図４では、扉開放センサの記載は省略しているが、扉開放センサは中継基板１０８を介してサブ制御基板９０に接続される。
【２２８３】
［扉開放センサ読取］
上述したスイッチ処理（図３６のステップＳ４３１０）では、扉開放センサの記載は省略しているが、スイッチ処理では、演出制御用マイコン９１は、遊技機１に取り付けられている扉開放センサ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、扉開放センサの状態を検出する。扉開放センサは、扉

が開放しているときにはＯＮを検出し、扉が閉鎖しているときにはＯＦＦを検出する。検出した結果をサブＲＡＭ９４に格納する。

【２２８４】

［扉開放報知処理］

図１４１は、扉開放報知処理のフローチャートである。上述した「第１実施形態」では、このフローチャートは省略しているので、以下にこのフローチャートを説明する。この扉開放報知処理は、上述したその他の処理（図３６のステップＳ４３２０）でおこなわれる。演出制御用マイコン９１は、まず、前回の扉開放報知処理で記憶した前回の扉開放センサがＯＮであるか否かの判定をおこなう（ステップＳＴ００１）。前回の扉開放センサがＯＮである場合（ステップＳＴ００１：ＹＥＳ）は、処理はステップＳＴ００５に移動する。前回の扉開放センサがＯＦＦである場合（ステップＳＴ００１：ＮＯ）は、演出制御用マイコン９１は、今回の扉開放センサがＯＮであるか否かの判定をおこなう（ステップＳＴ００２）。この判定は、上述した「扉開放センサ読取」でサブＲＡＭ９４に格納した結果を元におこなう。今回の扉開放センサがＯＦＦである場合（ステップＳＴ００２：ＮＯ）は、処理はステップＳＴ００４にスキップする。今回の扉開放センサがＯＮである場合（ステップＳＴ００２：ＹＥＳ）は、演出制御用マイコン９１は、画像制御基板１００と音声制御基板１０６とランプ制御基板１０７に、扉が開放されていることを報知する演出を実行するためのコマンドを、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ＳＴ００３）。その後、処理はステップＳＴ００４に移動する。

【２２８５】

ステップＳＴ００５では、演出制御用マイコン９１は、今回の扉開放センサがＯＮであるか否かの判定をおこなう。今回の扉開放センサがＯＮである場合（ステップＳＴ００５：ＹＥＳ）は、処理はステップＳＴ００４にスキップする。今回の扉開放センサがＯＦＦである場合（ステップＳＴ００５：ＮＯ）は、演出制御用マイコン９１は、画像制御基板１００と音声制御基板１０６とランプ制御基板１０７に、扉が開放されていることを報知する演出を停止するためのコマンドを、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ＳＴ００６）。その後、処理はステップＳＴ００４に移動する。ステップＳＴ００４では、演出制御用マイコン９１は、今回の扉開放センサの状態をサブＲＡＭ９４に記憶し、本処理を終了する。

【２２８６】

［扉開放センサ搭載報知演出Ａ］

図１４２は、扉開放センサ搭載報知演出Ａを説明するための図である。扉開放センサ搭載報知演出Ｂは、サブ表示画面６４に、扉開放センサを搭載していることを報知する演出である。図１４２（Ａ）では、扉開放センサ搭載報知演出Ａの第１の例を示し、図１４２（Ｂ）では、扉開放センサ搭載報知演出Ａの第２の例を示している。

【２２８７】

扉開放センサ搭載報知演出Ａの第１の例では、図１４２（Ａ）に示すように、遊技機１を正面から見て、遊技機１の右上部の上サブ表示画面６４Ｕ（遊技機枠５０の部分）に文字テロップの文字テロップＳＨＪ「扉開放センサ搭載」を表示する。この文字テロップＳＨＪは遊技状態にかかわらず表示されている。本実施形態では、遊技状態にかかわらず文字テロップＳＨＪが表示されているとしているが、遊技者が遊技球を発射しているときに表示する、遊技者が遊技球を発射していないときに表示する、遊技状態により表示する、例えば通常状態のときに表示するとしてもよい。また、本実施形態では、遊技機１に搭載されたサブ表示画面６４に文字テロップＳＨＪが表示するとしているが、サブ表示画面６４に表示するのではなく、サブ表示画面６４の手前側に導光版を配置し、その導光版に文字テロップＳＨＪが表示されるとしてもよい。また、シールで文字テロップＳＨＪが表示されるとしてもよい。また、本実施形態では、文字テロップＳＨＪは、遊技機１の右上部に表示するとしたが、遊技機１の右上部でなくてもよい。例えば、左上部であってもよい。

【２２８８】

扉開放センサ搭載報知演出Ａの第２の例では、図１４２（Ｂ）に示すように、遊技機１を正面から見て、遊技機１の右部の右サブ表示画面６４Ｒ（遊技機枠５０の部分）に縦書きの文字テロップの文字テロップＳＨＪ「扉開放センサ搭載」を表示する。この文字テロップＳＨＪは遊技状態にかかわらず表示されている。本実施形態では、遊技状態にかかわらず文字テロップＳＨＪが表示されているとしているが、遊技者が遊技球を発射しているときに表示する、遊技者が遊技球を発射していないときに表示する、遊技状態により表示する、例えば通常状態のときに表示するとしてもよい。また、本実施形態では、遊技機１に搭載されたサブ表示画面６４に文字テロップＳＨＪが表示するとしているが、サブ表示画面６４に表示するのではなく、サブ表示画面６４の手前側に導光版を配置し、その導光版に文字テロップＳＨＪが表示されるとしてもよい。また、シールで文字テロップＳＨＪが表示されるとしてもよい。また、本実施形態では、文字テロップＳＨＪは、遊技機１の右部に表示するとしたが、遊技機１の右部でなくてもよい。例えば、左部であってもよい。

【２２８９】

［扉開放センサ搭載報知演出Ｂ］

図１４３は、扉開放センサ搭載報知演出Ｂを説明するための図である。扉開放センサ搭載報知演出Ｂは、表示画面７ａに、扉開放センサを搭載していることを報知する演出である。図１４３（Ａ）～（Ｄ）では、扉開放センサ搭載報知演出Ｂの第１の例を示し、図１４３（Ｅ）、（Ｆ）では、扉開放センサ搭載報知演出Ｂの第２の例を示し、図１４３（Ｇ）～（Ｉ）では、扉開放センサ搭載報知演出Ｂの第３の例を示し、図１４３（Ｊ）では、扉開放センサ搭載報知演出Ｂの第４の例を示し、図１４３（Ｋ）、（Ｌ）では、扉開放センサ搭載報知演出Ｂの第５の例を示している。

【２２９０】

扉開放センサ搭載報知演出Ｂの第１の例では、表示画面７ａに、客待ち待機状態の客待ちデモ演出で、扉開放センサを搭載していることを報知する表示をおこなう。

【２２９１】

図１４３（Ａ）は、客待ち待機状態に移行した状態である。表示画面７ａに、左装飾図柄８Ｌが「１」で、中装飾図柄８Ｃが「２」で、右装飾図柄８Ｒが「３」で、変動停止し、確定停止をおこなった後、客待ち待機状態に移行している。この左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒが停止表示されている状態が一定時間継続される。例えば３０秒継続される。

【２２９２】

図１４３（Ｂ）は、客待ち用のデモ演出をおこなっている状態である。左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒが停止表示されている状態が一定時間継続された後の状態である。表示画面７ａに、変動演出に登場するキャラを用いて客待ち用のデモ演出をおこなっている。味方キャラＣＲＡと敵キャラＣＲＢとが対峙している。また、演出ボタン６３を模した画像ＢＧとその画像ＢＧの上に「メニュー表示」のテロップＭＧが表示されている。演出ボタン６３を押下するとメニュー表示がおこなわれることを示唆している。ここでは演出ボタン６３を押下しない。この味方キャラＣＲＡと敵キャラＣＲＢとが表示されている状態が一定時間継続される。例えば２０秒継続される。

【２２９３】

図１４３（Ｃ）は、客待ち用のデモ演出をおこなっている状態である。味方キャラＣＲＡと敵キャラＣＲＢとが表示されている状態が一定時間継続された後の状態である。表示画面７ａに、扉開放センサを搭載していることを報知する表示をおこなっている。表示画面７ａの中央に、文字テロップＳＨＴ「扉開放センサ搭載」が表示されている。また、演出ボタン６３を模した画像ＢＧとその画像ＢＧの上に「メニュー表示」のテロップＭＧが表示されている。この文字テロップＳＨＴが表示されている状態が一定時間継続される。例えば１０秒継続される。

【２２９４】

図１４３（Ｄ）は、客待ち待機状態において左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾

図柄８Ｒが停止表示されている状態である。文字テロップＳＨＴが表示されている状態が一定時間継続された後の状態である。ここでは、文字テロップＳＨＴが表示されていない。この左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒが停止表示している状態が一定時間継続される。例えば３０秒継続される。その後、上述した客待ち用のデモ演出（図１４３（Ｂ）、図１４３（Ｃ））がおこなわれ、客待ち待機状態は、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒが停止表示されている状態と客待ち用のデモ演出とが繰り返しおこなわれる。

【２２９５】

扉開放センサ搭載報知演出Ｂの第２の例では、表示画面７ａに、客待ち待機状態中、扉開放センサを搭載していることを報知する表示をおこなう。

【２２９６】

図１４３（Ｅ）は、客待ち待機状態に移行した状態である。表示画面７ａに、左装飾図柄８Ｌが「１」で、中装飾図柄８Ｃが「２」で、右装飾図柄８Ｒが「３」で、変動停止し、確定停止をおこなった後、客待ち待機状態に移行している。表示画面７ａの上部に、文字テロップＳＨＴ「扉開放センサ搭載」が表示されている。この左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒが停止表示されている状態が一定時間継続される。例えば３０秒継続される。

【２２９７】

図１４３（Ｆ）は、客待ち用のデモ演出をおこなっている状態である。左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒが停止表示されている状態が一定時間継続された後の状態である。表示画面７ａに、変動演出に登場するキャラを用いて客待ち用のデモ演出をおこなっている。引き続き表示画面７ａの上部に、文字テロップＳＨＴ「扉開放センサ搭載」が表示されている。味方キャラＣＲＡと敵キャラＣＲＢとが対峙している。また、演出ボタン６３を模した画像ＢＧとその画像ＢＧの上に「メニュー表示」のテロップＭＧが表示されている。演出ボタン６３を押下するとメニュー表示がおこなわれることを示唆している。ここでは演出ボタン６３を押下しない。この味方キャラＣＲＡと敵キャラＣＲＢとが表示されている状態が一定時間継続される。例えば２０秒継続される。その後、上述した左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒが停止表示された状態（図１４３（Ｅ））になる。客待ち待機状態は、左装飾図柄８Ｌと中装飾図柄８Ｃと右装飾図柄８Ｒが停止表示されている状態と客待ち用のデモ演出とが繰り返しおこなわれる。

【２２９８】

扉開放センサ搭載報知演出Ｂの第３の例では、表示画面７ａに、メニュー画面で搭載センサ確認の項目を選択した場合に、扉開放センサを搭載していることを報知する表示をおこなう。

【２２９９】

図１４３（Ｇ）は、客待ち待機状態の客待ち用のデモ演出中に、演出ボタン６３を押下するとメニュー画面表示が行われることを報知している状態である。客待ち待機状態中に客待ち用のデモ演出として、表示画面７ａに、変動演出に登場するキャラを用いて客待ち用のデモ演出をおこなっている。味方キャラＣＲＡと敵キャラＣＲＢとが対峙している。また、演出ボタン６３を模した画像ＢＧとその画像ＢＧの上に「メニュー表示」のテロップＭＧが表示されている。演出ボタン６３を押下するとメニュー画面表示がおこなわれることを示唆している。以下は演出ボタン６３を押下したとして説明する。

【２３００】

図１４３（Ｈ）は、遊技者が設定、確認できるメニューが表示されている状態である。客待ち用のデモ演出中に演出ボタン６３を押下したことによってメニューが表示されている。ここでは、音量設定ＯＢ、光量設定ＫＢ、搭載センサ確認ＴＢ、メニュー終了ＭＢが表示されている。遊技者は、セレクトボタン６８の上下キーで音量設定ＯＢ、光量設定ＫＢ、搭載センサ確認ＴＢ、メニュー終了ＭＢを選択し、演出ボタン６３を押下することで選択する。ここでは、搭載センサ確認ＴＢを選択し演出ボタン６３を押下したものとする（ハッチングを施して示した）。

【２３０１】
図１４３（Ｉ）は、扉開放センサを搭載していることを報知する表示をしている状態である。搭載センサ確認ＴＢを選択し演出ボタン６３を押下したことによって表示されている。表示画面７ａの中央に、文字テロップＳＨＴ「扉開放センサ搭載」が表示されている。この文字テロップＳＨＴが表示されている状態が一定時間継続される。例えば１０秒継続される。その後、上述した画像ＢＧとテロップＭＧが表示されている状態（図１４３（Ｇ））に戻る。
【２３０２】
扉開放センサ搭載報知演出Ｂの第４の例では、表示画面７ａに、変動状態中に、扉開放センサを搭載していることを報知する表示をおこなう。
【２３０３】
図１４３（Ｊ）は、変動状態中に、扉開放センサを搭載していることを報知する表示をおこなっている。表示画面７ａの上部に、文字テロップＳＨＴ「扉開放センサ搭載」が表示されている。また、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが変動している。また、保留アイコン９Ａと、当該変動アイコン９Ｃが表示されている。本実施形態では、変動状態中に文字テロップＳＨＴが表示されているとしたが、客待ち待機中や当たり遊技中にも文字テロップＳＨＴが表示されているとしてもよい。
【２３０４】
扉開放センサ搭載報知演出Ｂの第５の例では、表示画面７ａに、変動状態中に、演出ボタン６３を押下することによって、扉開放センサを搭載していることを報知する表示をおこなう。
【２３０５】
図１４３（Ｋ）は、変動状態であり、演出ボタン６３を押下すると搭載しているセンサを確認できることを表示している。表示画面７ａの右下部に、演出ボタン６３を模した画像ＢＧとその画像ＢＧの下に「搭載センサ確認」のテロップＴＳＫが表示されている。演出ボタン６３を押下すると搭載しているセンサを確認できることを示唆している。また、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが変動している。また、保留アイコン９Ａと、当該変動アイコン９Ｃが表示されている。以下は演出ボタン６３を押下したとして説明する。
【２３０６】
図１４３（Ｌ）は、変動状態であり、扉開放センサを搭載していることを報知している。演出ボタン６３を押下したことによって、表示画面７ａの右下部に、「扉開放センサ搭載」のテロップＳＨＴが表示されている。また、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒが変動している。また、保留アイコン９Ａと、当該変動アイコン９Ｃが表示されている。本実施形態では、変動状態中に、押下すると搭載しているセンサを確認できる演出ボタン６３が表示されているとしたが、客待ち待機中や当たり遊技中にも押下すると搭載しているセンサを確認できる演出ボタン６３が表示されているとしてもよい。
【２３０７】
［効果例］
以下に、扉開放センサ搭載報知演出Ａ、Ｂの効果例を示す。
【２３０８】
［効果１］
上記実施形態の遊技機１では、「扉開放センサ搭載報知演出Ａ」の第１の例に示すように、センサ（扉開放センサ）を備え、センサの搭載を報知する表示（図１４２（Ａ））がされる。この構成によれば、扉が開放されている場合には報知がされ、その報知がされていなければ、扉が正常に閉鎖されていることが分かり、遊技球の動きが正常であることがわかる。このため、興趣の向上を図ることができる。
【２３０９】
［効果２］
上記実施形態の遊技機１では、「扉開放センサ搭載報知演出Ｂ」の第１の例に示すよう

に、複数種類の画像を表示可能な表示手段（表示画面７ａ）を備え、複数種類の画像のうちの一つは、センサの搭載を報知する所定画像（文字テロップＳＨＴ）であり、表示手段（表示画面７ａ）に、所定画像（文字テロップＳＨＴ）が表示されることでセンサの搭載を報知する表示（図１４３（Ｃ））がされる。この構成によれば、扉が開放されている場合には報知がされ、その報知がされていなければ、扉が正常に閉鎖されていることが分かり、遊技球の動きが正常であることがわかる。このため、興趣の向上を図ることができる。

【２３１０】

［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、「扉開放センサ搭載報知演出Ｂ」の第３の例に示すように、操作手段（演出ボタン６３）を備え、センサの搭載を報知する表示（文字テロップＳＨＴ）は、操作手段が操作されると実行される（図１４３（Ｉ））。この構成によれば、扉が開放されている場合には報知がされ、その報知がされていなければ、扉が正常に閉鎖されていることが分かり、遊技球の動きが正常であることがわかる。このため、興趣の向上を図ることができる。

【２３１１】

［変形例］

以下に、扉開放センサ搭載報知演出Ａ、Ｂの変形例を示す。

【２３１２】

［変形例１］

上記実施形態では、扉開放センサ搭載報知演出において、文字テロップＳＨＪ及び文字テロップＳＨＴの「扉開放センサ搭載」を表示するとしたが、演出制御用マイコン９１が、センサの反応確認をおこない、正常であった場合のみ、文字テロップＳＨＪ及び文字テロップＳＨＴの「扉開放センサ搭載」を表示するとしてもよい。

【２３１３】

［変形例２］

上記実施形態では、扉開放センサを搭載していることを報知するとしているが、扉開放センサだけでなく、他のセンサを搭載していることを併せて報知してもよい。例えば、発射された遊技球を検知する発射センサや遊技球が入球口に入球したことを検知する入球センサを扉開放センサと併せて搭載していることを報知してもよい。また、扉開放センサの代わりに、他のセンサを搭載していることを報知してもよい。例えば、発射センサや入球センサを扉開放センサの代わりに搭載していることを報知してもよい。

【２３１４】

［変形例３］

上記実施形態では、扉開放センサは中継基板１０８を介してサブ制御基板９０に接続されるとしたが、中継基板８８８を介して主制御基板８０に接続されるとしてもよい。

【２３１５】

［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Ｈ３－１］

センサを備える遊技機であって、

前記センサの搭載を報知する表示がされる、

ことを特徴とする遊技機。

◇［態様Ｈ３－２］

態様Ｈ３－１に記載の遊技機は、さらに、

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備えており、

前記複数種類の画像のうちの一つは、前記センサの搭載を報知する所定画像であり、

前記表示手段に、前記所定画像が表示されることで前記センサの搭載を報知する表示がされる、

ことを特徴とする遊技機。

◇［態様Ｈ３－３］
態様Ｈ３－２に記載の遊技機は、さらに、
操作手段を備えており、
前記センサの搭載を報知する表示は、前記操作手段が操作されると実行される、
ことを特徴とする遊技機。
【２３１６】
以下に図１４４－１～図１４６－２を参照して遊技停止示唆有無演出Ａ～Ｃについて説明する。遊技停止示唆有無演出Ａ～Ｃは、図６９に示した遊技停止機能を有する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、図７０－１～図７０－５に示した遊技停止機能を有する主制御基板８０の遊技制御用マイコン８１の各種プログラム、図７０－６～図７０－８に示した遊技停止機能を有するサブ制御基板９０の演出制御用マイコン９１の各種プログラムにより実行される。
【２３１７】
図１４４－１は遊技停止示唆有無演出Ａを説明するための図であり、図１４４－２は遊技停止示唆有無演出Ａのつづきを説明するための図であり、図１４５は遊技停止示唆有無演出Ｂを説明するための図であり、図１４６－１は遊技停止示唆有無演出Ｃを説明するための図であり、図１４６－２は遊技停止示唆有無演出Ｃのつづきを説明するための図である。なお、図１４４－１～図１４６－２において、画像表示装置７の表示画面７ａの前面（前方）周囲に配置される各種可動役物および各種装飾部材、背景画像等が図面の見易さから省略されている。なお、各種可動役物が作動すると、当たりとなる期待度が高まるため、遊技者は、各種可動役物に対する関心が高い。
【２３１８】
遊技停止示唆有無演出Ａでは、遊技者が遊技中に、「差球数」と、「差球数」の最小値と、の差が予め定めた上限値（予め定めた上限球数、本実施形態では、「９５０００」）へ到達して「遊技停止の条件が成立している」として遊技停止状態へ移行するまえに、遊技停止状態の移行への接近具合を示唆し、「遊技停止の条件が成立している」場合に遊技停止状態へ移行して発射停止状態とする演出である。遊技停止示唆有無演出Ａでは、図７０－３の遊技停止機能を有するメイン側タイマ割り込み処理におけるステップＳ１０２ｄＡ７の遊技停止判定処理により遊技停止状態の移行への接近具合を示唆し、図７０－３の遊技停止機能を有するメイン側タイマ割り込み処理におけるステップＳ１０２ｆＡ７の発射停止処理により、遊技停止状態へ移行して発射停止状態とする。
【２３１９】
遊技停止示唆有無演出Ｂでは、磁石の接近により異常な磁気が検出されたことで、「遊技停止の条件が成立している」として遊技停止状態の移行への接近具合を全く示唆することなく、遊技停止状態へ移行して発射停止状態とする演出である。遊技停止示唆有無演出Ｂでは、図７０－３の遊技停止機能を有するメイン側タイマ割り込み処理におけるステップＳ１０２ａＡ７の異常磁気フラグの判定、ステップＳ１０２ｇＡ７の発射停止処理により、遊技停止状態の移行への接近具合を全く示唆することなく、遊技停止状態へ移行して発射停止状態とする。
【２３２０】
遊技停止示唆有無演出Ｃでは、遊技者が遊技中に、「差球数」と、「差球数」の最小値と、の差が予め定めた上限値（予め定めた上限球数、本実施形態では、「９５０００」）へ到達して「遊技停止の条件が成立している」として遊技停止状態へ移行するまえに、遊技停止状態の移行への接近具合を「カウントダウン」する表示で示唆しつつ、各種入賞口へ入球せず、「アウト球」が増加しつづけると、「差球数」と、「差球数」の最小値と、の差を「カウントアップ」する表示で示唆する演出である。遊技停止示唆有無演出Ｃでは、図７０－３の遊技停止機能を有するメイン側タイマ割り込み処理におけるステップＳ１０２ｄＡ７の遊技停止判定処理により遊技停止状態の移行への接近具合を示唆する。
【２３２１】
ここでは、まず演出図柄、保留アイコンなどについて簡単に説明し、遊技停止示唆有無

演出Ａ、遊技停止示唆有無演出Ｂ、遊技停止示唆有無演出Ｃについて順番に説明する。
【２３２２】
［演出図柄］
まず、演出図柄について簡単に説明する。画像表示装置７の表示画面７ａには、立体画像の左演出図柄８Ｌ、立体画像の中演出図柄８Ｃ、立体画像の右演出図柄８Ｒが表示画面７ａの上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で演出図柄（図柄：数字「１」～数字「９」）の変動演出（変動表示）が開始される。演出図柄の変動演出（変動表示）では、各演出図柄が数字の図柄である数字「１」→数字「２」→数字「３」→数字「４」→数字「５」→数字「６」→数字「７」→数字「８」→数字「９」→数字「１」→数字「２」→・・・という順番でリールが回転する表示態様で変動演出（変動表示）されている。
【２３２３】
演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、停止位置において停止表示された演出図柄が下側（以下、「変動方向」と記載する場合がある。）へ向かって一斉に（同時に）低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、演出図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な演出図柄を介して、視認することができる。演出図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。なお、演出図柄は、仮停止表示された状態では、停止位置を基準として上下方向に小刻みに繰り返し揺動する表示態様となり、停止表示された状態では、停止位置に停止する表示態様となる。
【２３２４】
左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが同一の図柄に揃って停止表示されると、当たりが確定し、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが同一の図柄に揃わずに停止表示されると、ハズレが確定する。このように、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒは、当たりまたはハズレの当否判定の結果を報知することができる画像となっている。
【２３２５】
［保留アイコンなど］
次に、変動アイコン９Ｃや保留アイコン９Ａ，９Ｂについて説明すると、第１特図保留の消化として現在変動中の左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒに対応する変動アイコン９Ｃは、画像表示装置７の表示画面７ａの中央下側に表示されている変動表示位置（白色の矩形画像（台座画像）の上）に表示（載置）される。変動表示位置の左方の領域には、第１特図保留として第１保留表示エリアが設けられ、変動表示位置の右方の領域には、第２特図保留として第２保留表示エリアが設けられている。
【２３２６】
第１保留表示エリアには、４つの保留アイコン９Ａが直線状に一列に表示可能とされ最大で４つの保留アイコン９Ａをストックすることができるようになっている。変動アイコン９Ｃに最も近い第１保留アイコン９Ａと呼び、変動アイコン９Ｃに２番目に近い保留アイコン９Ａを第２保留アイコン９Ａと呼び、変動アイコン９Ｃに３番目に近い保留アイコン９Ａを第３保留アイコン９Ａと呼び、変動アイコン９Ｃに最も遠い保留アイコン９Ａを第４保留アイコン９Ａと呼ぶ。
【２３２７】
第２保留表示エリアには、４つの保留アイコン９Ｂが直線状に一列に表示可能とされ最大で４つの保留アイコン９Ｂをストックすることができるようになっている。変動アイコン９Ｃに最も近い第１保留アイコン９Ｂと呼び、変動アイコン９Ｃに２番目に近い保留アイコン９Ｂを第２保留アイコン９Ｂと呼び、変動アイコン９Ｃに３番目に近い保留アイコン９Ｂを第３保留アイコン９Ｂと呼び、変動アイコン９Ｃに最も遠い保留アイコン９Ｂを第４保留アイコン９Ｂと呼ぶ。
【２３２８】

本実施形態では、変動アイコン９Ｃ、保留アイコン９Ａ，９Ｂは、色により当たりの期待度を示唆することができ、白色→赤色→黄色（ゴールド）という順番で当たりの期待度が高くなっている。このため、遊技者は、変動アイコン９Ｃ、保留アイコン９Ａ，９Ｂに対する関心が高い。なお、変動アイコン９Ｃが白色である場合や赤色である場合でも当たりとなる場合がある。

【２３２９】

演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、変動演出曲がスピーカ６７から出力され（流れはじめ）、演出図柄が停止表示されるタイミングで、スピーカ６７からの変動演出曲の出力が停止されるようになっている。言い換えると、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されるごとに、変動演出曲の頭からスタートされるようになっている。

【２３３０】

［遊技停止示唆有無演出Ａ］

次に、遊技停止示唆有無演出Ａについて図１４４－１および図１４４－２を参照して説明する。ここでは、遊技者がハンドル６０を回動操作し、右遊技領域３Ｂを遊技球が流下するように遊技球を発射して右打ちによる遊技を行っている。

【２３３１】

演出ボタン６３は、遊技機１の電源がオンされると、遊技を行える状態として、白色に点灯する。なお、演出ボタン６３の発光色は、通常、白色であるものの、演出ボタン６３の発光色により、当該変動に対する当たりの期待度、保留アイコンに対する先読みによる当たりの期待度を示唆することもでき、白色→赤色→黄色（ゴールド）という順番（変動アイコン９Ｃ、保留アイコン９Ａ，９Ｂの色と同じ順番）で当たりの期待度が高くなっている。このため、遊技者は、演出ボタン６３の発光色に対する関心が高い。なお、演出ボタン６３の発光色が通常の色である白色である場合や赤色である場合でも当たりとなる場合がある。

【２３３２】

右打ちによる遊技となっているため、表示画面７ａの右上側には、右矢印画像内に「右打ち」と記された右打ち画像ＭＹＧが表示される。なお、右打ち画像ＭＹＧは、最も手前側に配置されて表示される画像であり、他の画像により視認性が阻害されることがない。また、右打ち画像ＭＹＧは、右打ちによる遊技から左打ちによる遊技へ切り替えるまで、表示された状態が継続される。

【２３３３】

ここでは、遊技者は、遊技者がハンドル６０を回動操作し、右遊技領域３Ｂを遊技球が流下するように遊技球を発射して右打ちによる遊技を行う。ここでは、先読みにより黄色（ゴールド）の第１保留アイコン９Ｂに決定されて表示され、先読みにより白色の第２保留アイコン９Ｂに決定されて表示され、先読みにより白色の第３保留アイコン９Ｂに決定されて表示され、先読みにより白色の第４保留アイコン９Ｂに決定されて表示され、保留アイコン９Ｂがストックされてすでに４つ存在している状態となり、満タンとなっている。なお、遊技者は、保留アイコン９Ｂのストックが満タンであるため、ハンドル６０の回動操作を停止している。

【２３３４】

その後、まず左演出図柄８Ｌが数字「１」で仮停止表示され、右演出図柄８Ｒが数字「３」で仮停止表示され、中演出図柄８Ｃが数字「２」で中変動表示領域中央に仮停止表示され、その後、図１４４－１（Ａ）に示すように、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが停止表示される。これにより、表示画面７ａの左辺中央と右辺中央とを通る水平線を中心線として、左右方向に一列に整列した状態で左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが同一の図柄に揃わず、停止表示され、ハズレが確定する。これに伴い、白色の変動アイコン９Ｃが表示画面７ａから消える。演出ボタン６３は、白色に点灯している状態となっている。

【２３３５】

黄色（ゴールド）の第１保留アイコン９Ｂが変動表示位置へ移動して黄色（ゴールド）

の変動アイコン９Ｃとなると、図１４４－１（Ｂ）に示すように、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される。演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒの一組の演出図柄は変動方向へ一斉に（同時に）移動開始している。なお、黄色（ゴールド）の第１保留アイコン９Ｂが変動表示位置へ移動して黄色（ゴールド）の変動アイコン９Ｃとなると、これに伴い、第２保留アイコン９Ｂ～第４保留アイコン９Ｂが左方へ移動し、白色の第２保留アイコン９Ｂが白色の第１保留アイコン９Ｂとなり、白色の第３保留アイコン９Ｂが白色の第２保留アイコン９Ｂとなり、白色の第４保留アイコン９Ｂが白色の第３保留アイコン９Ｂとなり、ストックされた保留アイコン９Ｂが３つ存在している状態となる。演出ボタン６３は、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、白色に点灯している状態から黄色（ゴールド）に点灯する状態へ変化する。

【２３３６】

その後、まず左演出図柄８Ｌが数字「７」で仮停止表示され、右演出図柄８Ｒが数字「７」で仮停止表示され、中演出図柄８Ｃの変動表示が継続され、リーチが形成され、ノーマルリーチと比べて当たりの期待度が高いスーパーリーチ（ＳＰリーチ）であるバトル演出へ発展する。このバトル演出では、表示画面７ａの右側から味方キャラクタが現れ、表示画面７ａの左側から敵キャラクタが現れ、表示画面７ａの中央において味方キャラクタと敵キャラクタとが戦う演出である。バトル演出において味方キャラクタが敗北して敵キャラクタが勝利すると、ハズレとなるのに対して、バトル演出において味方キャラクタが勝利して敵キャラクタが敗北すると、当たりとなる。バトル演出が開始されると、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒ、白色の第１保留アイコン９Ｂ～白色の第３保留アイコン９Ｂ、黄色（ゴールド）の変動アイコン９Ｃ、変動表示位置が非表示される（表示画面７ａから消える）。

【２３３７】

バトル演出において味方キャラクタが勝利して敵キャラクタが敗北し、バトル演出が終了すると、図１４４―１（Ｃ）に示すように、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが再び出現し、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒがすべて同一の数字「７」で仮停止表示され、その後、停止表示され、当たりとなる。このとき、演出ボタン６３の発光色は、黄色（ゴールド）に点灯している状態となっている。

【２３３８】

続いて、図１４４－１（Ｄ）に示すように、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが非表示され（表示画面７ａから消えて）、大当たりオープニングが開始され、表示画面７ａの中央には、当たりである旨を伝える「大当たり」という当たり文字画像ＡＧが大きく表示され、表示画面７ａの右上側には、右矢印画像内に「右打ち」と記された右打ち画像ＭＹＧの表示が継続される。演出ボタン６３は、黄色（ゴールド）に点灯している状態から再び白色に点灯する状態へ戻る。遊技者は、ハンドルの回動操作を再開する。その後、遊技者に利益が付与される大当たり遊技が開始されることとなる。演出ボタン６３は、白色に点灯している状態となっている。

【２３３９】

遊技者に利益が付与される大当たり遊技が開始され、その後、第１０ラウンドが開始され、第１０ラウンドを消化中に、図１４４－１（Ｅ）に示すように、「差球数」と、「差球数」の最小値と、の差が予め定めた上限値（予め定めた上限球数、本実施形態では、「９５０００」）に到達していないものの、「差球数」と、「差球数」の最小値と、の差が残り５０００球以下となったため（つまり、残り５０００球～４００１球となったため）、遊技停止の示唆の表示を開始し、遊技停止示唆５０００球以下報知態様の状態とする。表示画面７ａの左上側には、遊技停止示唆画像ＣＫＧが表示される。遊技停止示唆画像ＣＫＧは、右打ち画像ＭＹＧと同様に、最も手前側に配置されて表示される画像であり、他の画像により視認性が阻害されることがない。遊技停止示唆画像ＣＫＧは、常に表示された状態が維持され、遊技停止示唆画像ＣＫＧには、「払出可能上限値まであと５０００球以下」という内容のメッセージが画像として表示されている。このメッセージの内容は、

「払出可能上限値まで残り５０００球～４００１球」という内容としてもよい。
【２３４０】
表示画面７ａの左側には、第１０ラウンドであることを伝える「Ｒｏｕｎｄ１０」というラウンド画像ＲＧが右に約４５度傾いた状態で遊技停止示唆画像ＣＫＧの後方に配置されて表示されている。このため、ラウンド画像ＲＧの一部が遊技停止示唆画像ＣＫＧにより覆われた状態となっている。表示画面７ａの右上側寄りであって、右打ち画像ＭＹＧの下方には、ラウンド中に大入賞口に入球することができる遊技球の球数（本実施形態では、９球）と対応する個数の球入球可能画像ＮＳＧ（ここでは、９つの球入球可能画像ＮＳＧ）が表示され、大入賞口へ遊技球が入球するごとに、球入球可能画像ＮＳＧが１つずつ順番にアクティブ表示（明るい色での表示（例えば、オレンジ色での表示））から非アクティブ表示（暗い色での表示（例えば、灰色での表示））へ変化させて、大入賞口へ入球可能な残りの遊技球の球数を遊技者に視覚的に分かり易く伝えることができるようになっている。ここでは、すでに３球の遊技球が大入賞口へ入球しているため、３つの球入球可能画像ＮＳＧがアクティブ表示から非アクティブ表示に変化され、残りの６つの球入球可能画像ＮＳＧがアクティブ表示のままとなっている。
【２３４１】
９つの球入球可能画像ＮＳＧは、遊技停止示唆画像ＣＫＧおよび右打ち画像ＭＹＧにより全く覆われていない。演出ボタン６３は、白色に点灯している状態となっている。
【２３４２】
その後、ラウンドの消化進み、大当たり終了後、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒ、白色の第１保留アイコン９Ｂ～白色の第３保留アイコン９Ｂ、変動表示位置が再び出現し、白色の第１保留アイコン９Ｂが変動表示位置へ移動して白色の変動アイコン９Ｃとなると、白色の変動アイコン９Ｃから黄色（ゴールド）の変動アイコン９Ｃへ変化し、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される。なお、白色の第１保留アイコン９Ｂが変動表示位置へ移動して白色の変動アイコン９Ｃから黄色（ゴールド）の変動アイコン９Ｃへ変化すると、これに伴い、第２保留アイコン９Ｂ～第３保留アイコン９Ｂが左方へ移動し、白色の第２保留アイコン９Ｂが白色の第１保留アイコン９Ｂとなり、白色の第３保留アイコン９Ｂが白色の第２保留アイコン９Ｂとなり、ストックされた保留アイコン９Ｂが２つ存在している状態となる。
【２３４３】
白色の第１保留アイコン９Ｂが変動表示位置へ移動して白色の変動アイコン９Ｃから黄色（ゴールド）の変動アイコン９Ｃへ変化する直前において、遊技球が第２始動口２１へ入球したことで、図１４４－１（Ｆ）に示すように、入球した遊技球に対しては、先読みにより白色の第３保留アイコン９Ｂに決定されて表示される。これにより、保留アイコン９Ｂがストックされて３つ存在している状態となる。演出ボタン６３は、白色の変動アイコン９Ｃから黄色（ゴールド）の変動アイコン９Ｃへの変化に合わせて、白色に点灯している状態から黄色（ゴールド）に点灯する状態へ変化する。なお、遊技者は、変動アイコン９Ｃが白色から黄色（ゴールド）へ変化したことでハンドル６０の回動操作を停止している。
【２３４４】
遊技停止示唆画像ＣＫＧは、上述したように、表示画面７ａの左上側であって最も手前側に配置されて表示されているため、左演出図柄８Ｌおよび中演出図柄８Ｃのそれぞれの変動領域の一部を覆う。
【２３４５】
その後、まず左演出図柄８Ｌが数字「７」で仮停止表示され、右演出図柄８Ｒが数字「７」で仮停止表示され、中演出図柄８Ｃの変動表示が継続され、リーチが形成され、ノーマルリーチと比べて当たりの期待度が高いスーパーリーチ（ＳＰリーチ）であるバトル演出へ発展し、バトル演出が開始され、味方キャラクタが勝利して敵キャラクタが敗北し、バトル演出が終了し左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが再び出現し、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒがすべて同一の数字「７」で仮停止表示

され、その後、停止表示され、当たりとなる。このとき、演出ボタン６３の発光色は、黄色（ゴールド）に点灯している状態となっている。

【２３４６】

その後、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが非表示され（表示画面７ａから消えて）、大当たりオープニングが開始され、遊技者に利益が付与される大当たり遊技が開始されることとなる。演出ボタン６３は、白色に点灯している状態となっている。

【２３４７】

その後、ラウンドの消化進み、大当たり終了後、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒ、白色の第１保留アイコン９Ｂ～白色の第３保留アイコン９Ｂ、変動表示位置が再び出現し、白色の第１保留アイコン９Ｂが変動表示位置へ移動して白色の変動アイコン９Ｃとなると、白色の変動アイコン９Ｃから赤色の変動アイコン９Ｃへ変化し、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始され、その後、大当たりが複数回続き、遊技者は、複数回の大当たり遊技において多量の遊技球を獲得することができ、これに伴い、遊技停止示唆画像ＣＫＧには、「払出可能上限値まであと５０００球以下」という内容から、「払出可能上限値まであと４０００球以下」という内容に変更されて遊技停止示唆画像ＣＫＧの表示が継続され、続いて、「払出可能上限値まであと４０００球以下」という内容から、「払出可能上限値まであと３０００球以下」という内容に変更されて遊技停止示唆画像ＣＫＧの表示が継続され、続いて、「払出可能上限値まであと３０００球以下」という内容から、「払出可能上限値まであと２０００球以下」という内容に変更されて遊技停止示唆画像ＣＫＧの表示が継続される。

【２３４８】

その後、ラウンドの消化進み、大当たり終了後、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒ、白色の第１保留アイコン９Ｂ～白色の第４保留アイコン９Ｂ、変動表示位置が再び出現し、白色の第１保留アイコン９Ｂが変動表示位置へ移動して白色の変動アイコン９Ｃとなると、図１４４－１（Ｇ）に示すように、白色の変動アイコン９Ｃから黄色（ゴールド）の変動アイコン９Ｃへ変化し、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される。なお、白色の第１保留アイコン９Ｂが変動表示位置へ移動して白色の変動アイコン９Ｃから黄色（ゴールド）の変動アイコン９Ｃへ変化すると、これに伴い、第２保留アイコン９Ｂ～第４保留アイコン９Ｂが左方へ移動し、白色の第２保留アイコン９Ｂが白色の第１保留アイコン９Ｂとなり、白色の第３保留アイコン９Ｂが白色の第２保留アイコン９Ｂとなり、白色の第４保留アイコン９Ｂが白色の第３保留アイコン９Ｂとなり、ストックされた保留アイコン９Ｂが３つ存在している状態となる。

【２３４９】

白色の第１保留アイコン９Ｂが変動表示位置へ移動して白色の変動アイコン９Ｃから黄色（ゴールド）の変動アイコン９Ｃへ変化する直前において、遊技球が第２始動口２１へ入球したことで、先読みにより白色の第４保留アイコン９Ｂに決定されて表示される。これにより、保留アイコン９Ｂがストックされて４つ存在している状態となり、満タンとなる。演出ボタン６３は、白色の変動アイコン９Ｃから黄色（ゴールド）の変動アイコン９Ｃへの変化に合わせて、白色に点灯している状態から黄色（ゴールド）に点灯する状態へ変化する。なお、遊技者は、変動アイコン９Ｃが白色から黄色（ゴールド）へ変化したことでハンドル６０の回動操作を停止している。

【２３５０】

遊技停止示唆画像ＣＫＧは、上述したように、表示画面７ａの左上側であって最も手前側に配置されて表示されているため、左演出図柄８Ｌおよび中演出図柄８Ｃのそれぞれの変動領域の一部を覆う。

【２３５１】

その後、まず左演出図柄８Ｌが数字「７」で仮停止表示され、右演出図柄８Ｒが数字「７」で仮停止表示され、中演出図柄８Ｃの変動表示が継続され、リーチが形成され、ノーマルリーチと比べて当たりの期待度が高いスーパーリーチ（ＳＰリーチ）であるバトル演

出へ発展する。バトル演出が開始されると、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒ、白色の第１保留アイコン９Ｂ～白色の第４保留アイコン９Ｂ、黄色（ゴールド）の変動アイコン９Ｃ、変動表示位置が非表示される（表示画面７ａから消える）。

【２３５２】

バトル演出において味方キャラクタが勝利して敵キャラクタが敗北し、バトル演出が終了すると、図１４４－１（Ｈ）に示すように、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒがすべて同一の数字「７」で仮停止表示され、その後、停止表示され、当たりとなる。このとき、演出ボタン６３の発光色は、黄色（ゴールド）に点灯している状態となっている。

【２３５３】

遊技停止示唆画像ＣＫＧは、上述したように、表示画面７ａの左上側であって最も手前側に配置されて表示されているため、左演出図柄８Ｌおよび中演出図柄８Ｃのそれぞれの変動領域の一部を覆うものの、左演出図柄８Ｌおよび中演出図柄８Ｃが仮停止表示または停止表示されても、仮停止表示または停止表示されている左演出図柄８Ｌおよび中演出図柄８Ｃを全く覆わない。

【２３５４】

続いて、図１４４－１（Ｉ）に示すように、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが非表示され（表示画面７ａから消えて）、大当たりオープニングが開始され、表示画面７ａの中央には、当たりである旨を伝える「大当たり」という当たり文字画像ＡＧが大きく表示され、表示画面７ａの右上側には、右矢印画像内に「右打ち」と記された右打ち画像ＭＹＧの表示が継続される。演出ボタン６３は、黄色（ゴールド）に点灯している状態から再び白色に点灯する状態へ戻る。遊技者は、ハンドルの回動操作を再開する。その後、遊技者に利益が付与される大当たり遊技が開始されることとなる。演出ボタン６３は、白色に点灯している状態となっている。

【２３５５】

遊技停止示唆画像ＣＫＧは、上述したように、表示画面７ａの左上側であって最も手前側に配置されて表示されているものの、当たり文字画像ＡＧが表示画面７ａの中央に大きく表示されても、当たり文字画像ＡＧを全く覆わない。

【２３５６】

遊技者に利益が付与される大当たり遊技が開始され、その後、第５ラウンドが開始され、第５ラウンドを消化中に、図１４４－１（Ｊ）に示すように、「差球数」と、「差球数」の最小値と、の差が予め定めた上限値（予め定めた上限球数、本実施形態では、「９５０００」）に到達していないものの、「差球数」と、「差球数」の最小値と、の差が残り１０００球以下となったため（つまり、残り１０００球～１球となったため）、遊技停止の示唆の表示の内容を更新し、遊技停止示唆１０００球以下報知態様の状態とし、表示画面７ａの左上側で遊技停止示唆画像ＣＫＧの表示を継続する。遊技停止示唆画像ＣＫＧは、右打ち画像ＭＹＧと同様に、上述したように、最も手前側に配置されて表示される画像であり、他の画像により視認性が阻害されることがない。遊技停止示唆画像ＣＫＧは、常に表示された状態が維持され、遊技停止示唆画像ＣＫＧには、「払出可能上限値まであと１０００球以下」という内容のメッセージが画像として表示されている。このメッセージの内容は、「払出可能上限値まで残り１０００球～１球」という内容としてもよい。

【２３５７】

表示画面７ａの左側には、第５ラウンドであることを伝える「Ｒｏｕｎｄ５」というラウンド画像ＲＧが右に約４５度傾いた状態で遊技停止示唆画像ＣＫＧの後方に配置されて表示されている。このため、ラウンド画像ＲＧの一部が遊技停止示唆画像ＣＫＧにより覆われた状態となっている。表示画面７ａの右上側寄りであって、右打ち画像ＭＹＧの下方には、ラウンド中に大入賞口に入球することができる遊技球の球数（本実施形態では、９球）と対応する個数の球入球可能画像ＮＳＧ（ここでは、９つの球入球可能画像ＮＳＧ）が表示され、大入賞口へ遊技球が入球するごとに、球入球可能画像ＮＳＧが１つずつ順番にアクティブ表示（明るい色での表示（例えば、オレンジ色での表示））から非アクティ

ブ表示（暗い色での表示（例えば、灰色での表示））へ変化させて、大入賞口へ入球可能な残りの遊技球の球数を遊技者に視覚的に分かり易く伝えることができるようになっている。ここでは、すでに３球の遊技球が大入賞口へ入球しているため、３つの球入球可能画像ＮＳＧがアクティブ表示から非アクティブ表示に変化され、残りの６つの球入球可能画像ＮＳＧがアクティブ表示のままとなっている。

【２３５８】

９つの球入球可能画像ＮＳＧは、遊技停止示唆画像ＣＫＧおよび右打ち画像ＭＹＧにより全く覆われていない。演出ボタン６３は、白色に点灯している状態となっている。

【２３５９】

その後、ラウンドの消化進み、第１６ラウンドが開始され、第１６ラウンドを消化中に、図１４４－１（Ｋ）に示すように、「差球数」と、「差球数」の最小値と、の差が予め定めた上限値（予め定めた上限球数、本実施形態では、「９５０００」）に到達すると、遊技停止の示唆の表示の内容を更新し、遊技停止示唆終了報知態様の状態とし、表示画面７ａの左上側で遊技停止示唆画像ＣＫＧの表示を継続する。図１４４－１（Ｋ）において表示される遊技停止示唆画像ＣＫＧの大きさは、図１４４－１（Ｅ）～図１４４－１（Ｊ）まえに亘って表示されていた遊技停止示唆画像ＣＫＧの大きさと比べて、約二回りほど大きく、遊技停止示唆画像ＣＫＧに表示されている文字の大きさも、同様に、二回りほど大きいものとなっている。遊技停止示唆画像ＣＫＧは、右打ち画像ＭＹＧと同様に、上述したように、最も手前側に配置されて表示される画像であり、他の画像により視認性が阻害されることがない。遊技停止示唆画像ＣＫＧは、常に表示された状態が維持され、遊技停止示唆画像ＣＫＧには、「払出可能上限値に到達しました。大当たり終了後、遊技停止状態となります。」という内容のメッセージが画像として表示されている。

【２３６０】

表示画面７ａの左側には、第１６ラウンドであることを伝える「Ｒｏｕｎｄ１６」というラウンド画像ＲＧが右に約４５度傾いた状態で遊技停止示唆画像ＣＫＧの後方に配置されて表示されている。このため、ラウンド画像ＲＧの一部が遊技停止示唆画像ＣＫＧにより覆われた状態となっている。もちろん、図１４４－１（Ｋ）において表示される遊技停止示唆画像ＣＫＧの大きさは、図１４４－１（Ｅ）～図１４４－１（Ｊ）まえに亘って表示されていた遊技停止示唆画像ＣＫＧの大きさと比べて、約二回りほど大きくなっているため、図１４４－１（Ｊ）において表示される遊技停止示唆画像ＣＫＧがラウンド画像ＲＧを覆う領域と比べて、図１４４－１（Ｋ）において表示される遊技停止示唆画像ＣＫＧがラウンド画像ＲＧを覆う領域の方が大きくなっている。

【２３６１】

表示画面７ａの右上側寄りであって、右打ち画像ＭＹＧの下方には、ラウンド中に大入賞口に入球することができる遊技球の球数（本実施形態では、９球）と対応する個数の球入球可能画像ＮＳＧ（ここでは、９つの球入球可能画像ＮＳＧ）が表示され、大入賞口へ遊技球が入球するごとに、球入球可能画像ＮＳＧが１つずつ順番にアクティブ表示（明るい色での表示（例えば、オレンジ色での表示））から非アクティブ表示（暗い色での表示（例えば、灰色での表示））へ変化させて、大入賞口へ入球可能な残りの遊技球の球数を遊技者に視覚的に分かり易く伝えることができるようになっている。ここでは、すでに７球の遊技球が大入賞口へ入球しているため、７つの球入球可能画像ＮＳＧがアクティブ表示から非アクティブ表示に変化され、残りの２つの球入球可能画像ＮＳＧがアクティブ表示のままとなっている。

【２３６２】

図１４４－１（Ｋ）において表示される遊技停止示唆画像ＣＫＧの大きさは、図１４４－１（Ｅ）～図１４４－１（Ｊ）まえに亘って表示されていた遊技停止示唆画像ＣＫＧの大きさと比べて、約二回りほど大きくなっているものの、９つの球入球可能画像ＮＳＧは、遊技停止示唆画像ＣＫＧおよび右打ち画像ＭＹＧにより全く覆われていない。演出ボタン６３は、白色に点灯している状態となっている。

【２３６３】

その後、第１６ラウンドの消化が終了すると、大当たり終了となり、サブ制御基板９０の演出制御用マイコン９１が主制御基板８０の遊技制御用マイコン８１からの遊技停止コマンドを受信すると、遊技停止状態報知態様の状態とし、大当たり遊技状態での結果内容のメッセージが画像として表示されるリザルト画面が全く表示されることなく、図１４４－１（Ｌ）に示すように、表示画面７ａがカラフルな背景画像から真っ黒な画面となり、遊技停止の示唆の表示の内容を更新し、遊技停止状態報知態様の状態とし、表示画面７ａ全体に遊技停止示唆画像ＣＫＧの表示を継続する。この状態における遊技停止示唆画像ＣＫＧの大きさが最も大きい。また、表示画面７ａがカラフルな背景画像から真っ黒な画面となると、右打ち画像ＭＹＧが非表示され（表示画面７ａから消え）、さらに、盤ランプ５を消灯し、枠ランプ６６を白色点灯し、演出ボタン６３が白色で点灯している状態から消灯する状態となり（剣部材６５も消灯する）、第１可動役物１４を消灯し、第２可動役物１５を消灯し、スピーカ６７からの各種演出音が流れなくなる状態とする。また、表示器類４０を消灯する状態となる。遊技停止示唆画像ＣＫＧは、常に表示された状態が維持され、遊技停止示唆画像ＣＫＧには、「払出可能上限値に到達しました。遊技停止状態へ移行しました。本日は遊技終了です。」という内容のメッセージが画像として表示されている。

【２３６４】

遊技可能状態（発射可能状態）から遊技停止状態へ移行されて発射停止状態となると、遊技停止状態報知態様の状態となり、また、遊技者がハンドル６０をいくら回動操作しても、発射装置１１２から遊技球を全く発射することができない状態となる。

【２３６５】

なお、主制御基板８０における遊技制御用マイコン８１のメインＣＰＵ８２は、遊技停止状態報知態様の状態であっても、図７０－３の遊技停止機能を有するメイン側タイマ割り込み処理におけるステップＳ１１１Ａ７のウォッチドックタイマ更新処理（ＷＤＴ更新処理）をおこなうことができるようになっているため、動作監視時間に到達するまでにメインウォッチドックタイマ（メインＷＤＴ）８９ａを更新してリセットすることができる状態となっている。このため、主制御基板８０における遊技制御用マイコン８１のメインＣＰＵ８２は、メインウォッチドックタイマ（メインＷＤＴ）８９ａによりリセットされず、メインウォッチドックタイマ（メインＷＤＴ）８９ａによるリセットが働かない。

【２３６６】

遊技機１の電源を遮断するまで、図１４４－１（Ｌ）の状態が継続される。この図１４４－１（Ｌ）の状態のまま、遊技ホールの店員等の係員がシリンダ錠の鍵穴に鍵を挿入して、前枠５３を内枠と共に外枠から開放すると、図１４４－２（Ｍ）に示すように、図１４４－１（Ｌ）の状態のままであるものの、「扉が開いています」という扉開放警告アナウンス音がスピーカ６７から繰り返し流れる。つまり、主制御基板８０における遊技制御用マイコン８１のメインＣＰＵ８２は、遊技停止状態報知態様の状態であっても、図７０－３の遊技停止機能を有するメイン側タイマ割り込み処理におけるステップＳ１０７ｂＡ７のエラー判別処理をおこなうことができるようになっている。このため、主制御基板８０における遊技制御用マイコン８１のメインＣＰＵ８２は、前枠５３が内枠と共に外枠から開放されると、前枠開放エラー報知コマンドをサブ制御基板９０へ送信し、前枠開放エラー報知コマンドを受信したサブ制御基板９０の演出制御用マイコン９１が前枠開放エラー報知処理をおこない、前枠開放エラー報知として扉開放警告アナウンス音がスピーカ６７から繰り返し流れる。

【２３６７】

遊技ホールの店員等の係員が前枠５３を内枠と共に外枠から開放し、電源スイッチ１１８のＯＦＦ操作を行って遊技機１の電源を遮断（電源ＯＦＦ）すると、図１４４－２（Ｎ）に示すように、もちろん、表示画面７ａから遊技停止示唆画像ＣＫＧが消え、演出ボタン６３も消灯する。

【２３６８】

図１４４－２（Ｎ）の後、遊技ホールの店員等の係員がＲＡＭクリアスイッチ１１７を

ＯＮ操作せずに電源スイッチ１１８をＯＮ操作して遊技機１の電源を再投入し、前枠５３を内枠と共に外枠に閉鎖する。図１４４－２（Ｏ）に示すように、表示画面７ａには、サブ制御基板９０の演出制御用マイコン９１が再起動し、画像制御基板１００の画像制御用マイコン１０１が再起動することで、真っ黒な画面に「ＮＯＷ　ＬＯＡＤＩＮＧ・・・　電源復旧中」という白色の文字のメッセージ画像ＭＧ４が表示される起動画面となる。このとき、演出ボタン６３は消灯したままの状態となる。

【２３６９】

その後、主制御基板８０における遊技制御用マイコン８１が再起動により、サブ制御基板９０の演出制御用マイコン９１が主制御基板８０の遊技制御用マイコン８１からの遊技停止コマンドを受信し、図１４４－２（Ｐ）に示すように、図１４４－１（Ｌ）に示したように、遊技停止状態報知態様の状態となり、盤ランプ５を消灯し、枠ランプ６６を白色点灯し、演出ボタン６３を消灯し、剣部材６５を消灯し、第１可動役物１４を消灯し、第２可動役物１５を消灯し、スピーカ６７からの各種演出音が流れず、画像表示装置７の表示画面７ａを真っ黒な画面とし、表示画面７ａに遊技停止示唆画像を表示する。また、表示器類４０を消灯する状態となる。遊技停止示唆画像ＣＫＧは、常に表示された状態が維持され、遊技停止示唆画像ＣＫＧには、図１４４－１（Ｌ）に示したものと同一であり、「払出可能上限値に到達しました。遊技停止状態へ移行しました。本日は遊技終了です。」という内容のメッセージが画像として表示されている。演出ボタン６３は消灯したままの状態となる。言い換えると、一度、払出可能上限値に到達すると、遊技機１のＲＡＭクリアを伴わない電源の再投入では、遊技機１を再起動させても、図１４４－１（Ｌ）に示した遊技機１の状態へ復帰することとなり、遊技を行うことが全くできない遊技停止状態のままとなり、発射停止状態のままとなる。

【２３７０】

一度、払出可能上限値に到達すると、遊技機１のＲＡＭクリアを伴わない電源の再投入では、遊技停止状態へ移行されて発射停止状態となった状態で復帰するため、遊技者がハンドル６０をいくら回動操作しても、発射装置１１２から遊技球を全く発射することができない状態となる。

【２３７１】

なお、主制御基板８０における遊技制御用マイコン８１のメインＣＰＵ８２は、遊技停止状態報知態様の状態であっても、図７０－３の遊技停止機能を有するメイン側タイマ割り込み処理におけるステップＳ１１１Ａ７のウォッチドックタイマ更新処理（ＷＤＴ更新処理）をおこなうことができるようになっているため、動作監視時間に到達するまでにメインウォッチドックタイマ（メインＷＤＴ）８９ａを更新してリセットすることができる状態となっている。このため、主制御基板８０における遊技制御用マイコン８１のメインＣＰＵ８２は、メインウォッチドックタイマ（メインＷＤＴ）８９ａによりリセットされず、メインウォッチドックタイマ（メインＷＤＴ）８９ａによるリセットが働かない。

【２３７２】

また、主制御基板８０における遊技制御用マイコン８１が再起動により、サブ制御基板９０の演出制御用マイコン９１が主制御基板８０の遊技制御用マイコン８１からの遊技停止コマンドを受信すると、上述したように、遊技停止演出フラグがＯＮにセットされることで、上述した遊技停止機能を有するサブ側タイマ割り込み処理において、電源投入時可動体動作確認処理を行わない。これにより、一度、払出可能上限値に到達すると、遊技機１のＲＡＭクリアを伴わない電源の再投入では、遊技機１を再起動させても、遊技停止状態へ移行して発射停止状態としているため、各種可動体を作動させる演出を行うことがなく、各種可動体が自身の作動範囲内を正常に作動できるか否かを、各種可動体を実際に作動させて確認することがない。

【２３７３】

これに対して、図１４４－２（Ｎ）の後、遊技ホールの店員等の係員がＲＡＭクリアスイッチ１１７をＯＮ操作してＯＮ状態としたまま、電源スイッチ１１８をＯＮ操作して遊技機１の電源を再投入し、つまりＲＡＭクリアによる電源再投入を行い、前枠５３を内枠

と共に外枠に閉鎖する。図１４４－２（Ｑ）に示すように、表示画面７ａには、サブ制御基板９０の演出制御用マイコン９１が再起動し、画像制御基板１００の画像制御用マイコン１０１が再起動することで、真っ黒な画面に「ＮＯＷ　ＬＯＡＤＩＮＧ・・・　電源復旧中」という白色の文字のメッセージ画像ＭＧ４が表示される起動画面となる。このとき、演出ボタン６３は消灯したままの状態となる。

【２３７４】

その後、主制御基板８０における遊技制御用マイコン８１が再起動により、サブ制御基板９０の演出制御用マイコン９１が主制御基板８０の遊技制御用マイコン８１からのＲＡＭクリアコマンドを受信すると、演出ボタン６３は消灯している状態から白色に点灯する状態となる。

【２３７５】

また、主制御基板８０における遊技制御用マイコン８１が再起動し、サブ制御基板９０の演出制御用マイコン９１も再起動すると、演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０の遊技制御用マイコン８１からの停止演出コマンドを受信していないため、遊技停止演出フラグがＯＮにセットされずＯＦＦのままであり、電源投入時可動体動作確認フラグがＯＮであることから、上述した遊技停止機能を有するサブ側タイマ割り込み処理において、電源投入時可動体動作確認処理を行う。

【２３７６】

これにより、図１４４－１（Ｌ）に示した遊技停止示唆画像ＣＫＧが再び出現することなく、図１４４－２（Ｒ）に示すように、真っ黒な画面であるものの、メッセージ画像ＭＧ４が非表示され（表示画面７ａから消え）、まず第２可動役物１５が自身の作動範囲内を正常に作動できるか否かを、第２可動役物１５を実際に作動させて確認する。第２可動役物１５が退避位置から進出位置まで移動すると、動作確認時間（例えば、１０秒）だけ停止したあと、進出位置から退避位置へ戻る。第２可動役物１５は、多色発光可能なフルカラーＬＥＤを複数実装した装飾基板を備えているものの、電源投入時可動体動作確認処理では、消灯した状態で、第２可動役物１５が移動する。なお、電源投入時可動体動作確認処理では、第２可動役物１５を移動するとき、動作確認発光態様としてもよい。動作確認発光態様としては、赤色点灯→緑色点灯→青色点灯という順番で点灯する（複数回繰り返してもよい）。演出ボタン６３は、白色に点灯している状態となっている。

【２３７７】

第２可動役物１５の動作確認が完了すると、続いて、図１４４－２（Ｓ）に示すように、真っ黒な画面において、第１可動役物１４が自身の作動範囲内を正常に作動できるか否かを、第１可動役物１４を実際に作動させて確認する。第１可動役物１４が画像表示装置７の左側の退避位置から表示画面７ａの右端に向かって移動（進出）すると、再び退避位置へ戻る。第１可動役物１４は、多色発光可能なフルカラーＬＥＤを複数実装した装飾基板を備えているものの、電源投入時可動体動作確認処理では、消灯した状態で、第１可動役物１４が移動する。なお、電源投入時可動体動作確認処理では、第１可動役物１４を移動するとき、動作確認発光態様としてもよい。動作確認発光態様としては、赤色点灯→緑色点灯→青色点灯という順番で点灯する（複数回繰り返してもよい）。演出ボタン６３は、白色に点灯している状態となっている。

【２３７８】

電源投入時可動体動作確認処理が終了すると、その後、図１４４－２（Ｔ）に示すように、表示画面７ａには、背景画像、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒ、変動表示位置が出現し、ＲＡＭクリア報知が行われる。ＲＡＭクリア報知では、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒの下方であって変動表示位置の上方に、「ＲＡＭクリアしました」という内容のメッセージ画像ＭＧ３が表示される。このとき、「ビー、ビー、ビー」という警報音のあとに、上述した内容である「ＲＡＭクリアしました」というＲＡＭクリアアナウンス音声がスピーカ６７から流れる。警告音とＲＡＭクリアアナウンス音声とは所定時間（例えば、３０秒）だけ繰り返しスピーカ６７から流れるものの、例えば、ＲＡＭクリアアナウンス音声の途中であっても、所定時間が経過すると、ＲＡ

Ｍクリアアナウンス音声の内容をすべて言い切る前に終了することとなる。演出ボタン６３は、白色に点灯している状態となっている。

【２３７９】

ＲＡＭクリアによる電源再投入を行うと、主制御基板８０の遊技制御用マイコン８１のメインＣＰＵ８２がメインＲＡＭ８４の内容をすべてクリアして再起動することができるようになっているため、メインＣＰＵ８２の再起動完了により、遊技停止状態（発射停止状態）から遊技可能状態（発射可能状態）となる。

【２３８０】

遊技者は、遊技機１から遊技停止の示唆の表示として、遊技停止示唆画像ＣＫＧが表示されることにより、遊技停止状態の移行への接近具合を知ることができるようになっているため、突然、遊技可能状態（発射可能状態）から遊技停止状態へ移行して発射停止状態とするようなことが生じず、遊技停止状態への移行により発射停止状態なって遊技者を驚かさないようにすることができる。

【２３８１】

遊技停止示唆画像ＣＫＧは、「差球数」と、「差球数」の最小値と、の差が予め定めた上限値（予め定めた上限球数）への到達を段階的に示唆することができるものであり、遊技停止に近づいていること、または、遊技停止となることを遊技者に示唆するものとなっている。遊技者は、遊技停止に近づくまで、遊技球を多量に獲得しているという点では、遊技停止示唆画像ＣＫＧが「出現稀な画像」であると言える。そこで、本実施形態では、遊技停止示唆画像ＣＫＧを他の画像（スーパーリーチに出現する画像、出現稀なプレミア画像などの遊技者に興味を惹きつける様な画像）とは異なり、簡易な画像としている。これにより、この「出現稀な画像」である遊技停止示唆画像ＣＫＧの出現による演出への煽りを抑制している。

【２３８２】

本実施形態では、「差球数」と、「差球数」の最小値と、の差が予め定めた上限値（予め定めた上限球数）へ到達すると、「遊技停止の条件が成立している」として遊技停止状態へ移行するようになっていた。これに対して、アウト口１６や各種入賞口（第１始動口２０、第２始動口２１、一般入賞口２７、第１大入賞口３０、第２大入賞口３５など）に入球した遊技球である「アウト球」については、予め定めた上限値（予め定めた上限球数）がなく、全く制限されないていない。

【２３８３】

このように、遊技停止示唆有無演出Ａでは、主制御基板８０における遊技制御用マイコン８１のメインＣＰＵ８２は、図７０－３の遊技停止機能を有するメイン側タイマ割り込み処理におけるステップＳ１０２ｄＡ７の遊技停止判定処理、ステップＳ１０２ｆＡ７の発射停止処理により遊技を停止した状態（発射停止状態）とすることができるようになっている。また、遊技停止示唆有無演出Ａでは、図７０－３の遊技停止機能を有するメイン側タイマ割り込み処理におけるステップＳ１０２ｄＡ７の遊技停止判定処理、ステップＳ１０２ｆＡ７の発射停止処理において、遊技を停止するまでに、例えば、「払出可能上限値まであと５０００球以下」という内容のメッセージが画像として遊技停止示唆画像ＣＫＧを表示することにより遊技停止の示唆を行うことができるようになっている。このように、遊技者は、図７０－３の遊技停止機能を有するメイン側タイマ割り込み処理におけるステップＳ１０２ｄＡ７の遊技停止判定処理、ステップＳ１０２ｆＡ７の発射停止処理により遊技を停止するまでに遊技停止の示唆が行われるため、遊技を継続して遊技機１で繰り広げられるさまざま演出を体験することができる。これにより、興趣の向上を図ることができる。

【２３８４】

また、遊技停止示唆有無演出Ａでは、主制御基板８０における遊技制御用マイコン８１のメインＣＰＵ８２は、図７０－３の遊技停止機能を有するメイン側タイマ割り込み処理におけるステップＳ１０２ｄＡ７の遊技停止判定処理、ステップＳ１０２ｆＡ７の発射停止処理を行って遊技を停止してもリセットしないようになっている。具体的には、遊技を

制御可能な主制御基板８０における遊技制御用マイコン８１のメインＣＰＵ８２は、図７０－３の遊技停止機能を有するメイン側タイマ割り込み処理におけるステップＳ１０２ｆＡ７の発射停止処理（第２遊技停止手段）を行ったあと、図７０－３の遊技停止機能を有するメイン側タイマ割り込み処理におけるステップＳ１１１Ａ７のＷＤＴ更新処理を行うことができるようになっている。これにより、メインウォッチドックタイマ（メインＷＤＴ）８９ａによる動作監視時間の計時が開始され、メインウォッチドックタイマ（メインＷＤＴ）８９ａに設定された動作監視時間に到達するまでに、メインウォッチドックタイマ（メインＷＤＴ）８９ａを更新することができるため、メインウォッチドックタイマ（メインＷＤＴ）８９ａによるＣＰＵ８２へのリセットを阻止することができるようになっている。

【２３８５】

また、遊技停止示唆有無演出Ａでは、主制御基板８０における遊技制御用マイコン８１のメインＣＰＵ８２は、図７０－３の遊技停止機能を有するメイン側タイマ割り込み処理におけるステップＳ１０２ｄＡ７の遊技停止判定処理、ステップＳ１０２ｆＡ７の発射停止処理が遊技を停止したあとに（発射停止状態としたあっとに）、遊技機１の電源が遮断されて、ＲＡＭクリアスイッチ１１７が操作されずに復電されると、遊技を停止した状態（発射停止状態）が解除されずに維持されることができるようになっている。このように、単なる遊技機１の電源投入により、遊技を停止した状態（発射停止状態）を解除することができないようになっている。これにより、ホールの店員等の係員は、誤って、ＲＡＭクリアを伴わない遊技機１の電源投入という簡単な作業（片手による作業）を行ったとしても、図７０－３の遊技停止機能を有するメイン側タイマ割り込み処理におけるステップＳ１０２ｄＡ７の遊技停止判定処理、ステップＳ１０２ｆＡ７の発射停止処理第２遊技停止手段により遊技を停止させた状態（発射停止状態）が解除されないように予防することができる。

【２３８６】

［遊技停止示唆有無演出Ｂ］

次に、遊技停止示唆有無演出Ｂについて図１４５を参照して説明する。ここでは、遊技者がハンドル６０を回動操作し、左遊技領域３Ａを遊技球が流下するように遊技球を発射して左打ちによる遊技を行っている。

【２３８７】

演出ボタン６３は、遊技機１の電源がオンされると、遊技を行える状態として、白色に点灯する。なお、演出ボタン６３の発光色は、通常、白色であるものの、演出ボタン６３の発光色により、当該変動に対する当たりの期待度、保留アイコンに対する先読みによる当たりの期待度を示唆することもでき、白色→赤色→黄色（ゴールド）という順番（変動アイコン９Ｃ、保留アイコン９Ａ，９Ｂの色と同じ順番）で当たりの期待度が高くなっている。このため、遊技者は、演出ボタン６３の発光色に対する関心が高い。なお、演出ボタン６３の発光色が通常の色である白色である場合や赤色である場合でも当たりとなる場合がある。

【２３８８】

ここでは、遊技者は、遊技者がハンドル６０を回動操作し、左遊技領域３Ａを遊技球が流下するように遊技球を発射して左打ちによる遊技を行い、流下する遊技球が第１始動口２０へ入球し、先読みにより白色の第１保留アイコン９Ａに決定されて表示される。白色の第１保留アイコン９Ａが変動表示位置へ移動して白色の変動アイコン９Ｃとなると、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される。演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが変動方向へ向かって低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。この変動中に、遊技球が第１始動口２０へ入球し、入球した遊技球に対しては、先読みにより黄色（ゴールド）の第１保留アイコン９Ａに決定されて表示される。これにより、保留アイコン９Ａがストックされて１つだけ存在している状態となる。なお、遊技者は、ハンドル６０の回動操作しているものの、遊技球が第１始動口２０へなかなか

入球せず、イライラしている。
【２３８９】
その後、まず左演出図柄８Ｌが数字「１」で仮停止表示され、右演出図柄８Ｒが数字「３」で仮停止表示され、中演出図柄８Ｃが数字「２」で中変動表示領域中央に仮停止表示され、その後、図１４５（Ａ）に示すように、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが停止表示される。これにより、表示画面７ａの左辺中央と右辺中央とを通る水平線を中心線として、左右方向に一列に整列した状態で左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが同一の図柄に揃わず、停止表示され、ハズレが確定する。これに伴い、白色の変動アイコン９Ｃが表示画面７ａから消える。演出ボタン６３は、白色に点灯している状態となっている。
【２３９０】
白色の第１保留アイコン９Ａが変動表示位置へ移動して白色の変動アイコン９Ｃとなると、図１４５（Ｂ）に示すように、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される。演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒの一組の演出図柄は変動方向へ一斉に（同時に）移動開始している。なお、白色の第１保留アイコン９Ａが変動表示位置へ移動して白色の変動アイコン９Ｃとなると、ストックされた保留アイコン９Ａが１つも存在しない状態となる。演出ボタン６３は、白色に点灯している状態となっている。
【２３９１】
その後、イライラ感が増した遊技者は、所持する磁石を用いて遊技盤２の遊技領域３を流下する遊技球を捕まえて所定の位置で遊技球の球詰まり（いわゆる「ブドウ」）を形成して、ワープ部１２に流入させてステージ部１１を介して第１始動口２０へ入球し易くしたり、第１始動口２０へ直接入球し易くしたりする、不正行為である「磁石ゴト」を行う。遊技領域３を流下する遊技球を捕まえることができる強力な磁石は、磁気センサ２６ａにより検出される。
【２３９２】
主制御基板８０における遊技制御用マイコン８１は、磁石ゴトによる強力な磁石の磁気、つまり異常な磁気（磁石の接近）が磁気センサ２６ａにより検出されると、磁気センサエラー報知コマンドをサブ制御基板９０の演出制御用マイコン９１へ送信し、遊技機１を磁気センサエラー報知態様の状態とする。磁気センサエラー報知態様の状態では、図１４５（Ｃ）に示すように、表示画面７ａがカラフルな背景画像から真っ赤な画面となり、表示画面７ａの中央に「磁気センサエラー」という白色の文字のエラー文字画像ＥＭＧと、表示画面７ａの上辺側であってエラー文字画像ＥＭＧの上方に、エラー文字画像ＥＭＧの大きさと比べて小さい、「遊技停止中」という白色の文字の遊技停止表示文字を表すメッセージ画像ＭＧ５が配置されて表示され、エラー文字画像ＥＭＧの下方に、遊技停止表示文字を表すメッセージ画像ＭＧ５の大きさと比べて小さい、「係員をお呼びください。」という白色の文字のメッセージ画像ＭＧ６が配置されて表示され、表示画面７ａの下辺側であってメッセージ画像ＭＧ６の下方に、メッセージ画像ＭＧ６の大きさと同一の大きさを有する、「扉を開いて電源を再投入してください。」という白色の文字のエラー対処方法を表すメッセージ画像ＭＧ７が配置されて表示される。磁気センサエラー報知態様の状態では、演出ボタン６３は、赤色に点灯している状態とする。
【２３９３】
また、磁気センサエラー報知態様の状態では、「磁気センサエラーです。係員をお呼びください」というエラーアナウンス音声が遊技機１の電源を遮断（電源ＯＦＦ）するまでスピーカ６７から繰り返し流れ、盤ランプ５および枠ランプ６６が赤色点灯する状態となる。なお、磁気センサエラー報知態様の状態では、「ブー、ブー」という警告音のあとに、「磁気センサエラーです。係員をお呼びください」というエラーアナウンス音声がスピーカ６７から繰り返し流れるようにしてもよい。
【２３９４】
なお、主制御基板８０における遊技制御用マイコン８１のメインＣＰＵ８２は、磁気セ

ンサエラー報知態様の状態であっても、図７０－３の遊技停止機能を有するメイン側タイマ割り込み処理におけるステップＳ１１１Ａ７のウォッチドックタイマ更新処理（ＷＤＴ更新処理）をおこなうことができるようになっているため、動作監視時間に到達するまでにメインウォッチドックタイマ（メインＷＤＴ）８９ａを更新してリセットすることができる状態となっている。このため、主制御基板８０における遊技制御用マイコン８１のメインＣＰＵ８２は、メインウォッチドックタイマ（メインＷＤＴ）８９ａによりリセットされず、メインウォッチドックタイマ（メインＷＤＴ）８９ａによるリセットが働かない。

【２３９５】

このように、主制御基板８０における遊技制御用マイコン８１は、磁石ゴトによる強力な磁石の磁気、つまり異常な磁気（磁石の接近）が磁気センサ２６ａにより検出されると、遊技停止状態へ移行し、磁気センサエラー報知コマンドをサブ制御基板９０の演出制御用マイコン９１へ送信し、遊技機１を磁気センサエラー報知態様の状態とすることができるようになっている。これにより、遊技者は、遊技機１が遊技停止状態へ移行されることで発射停止状態となって遊技を行うことができない。

【２３９６】

遊技ホールの店員等の係員は、磁気センサエラー報知態様の状態となった遊技機１を発見すると、シリンダ錠の鍵穴に鍵を挿入して、前枠５３を内枠と共に外枠から開放し、図１４５（Ｄ）に示すように、図１４５（Ｃ）の状態のままであり、「磁気センサエラーです。係員をお呼びください」というエラーアナウンス音声がスピーカ６７から繰り返し流れているものの、ここでは、「扉が開いています」という扉開放警告アナウンス音がスピーカ６７から流れない。これは、エラーアナウンス音声の方が扉開放警告アナウンス音と比べて報知の優先度が高いからである。なお、主制御基板８０における遊技制御用マイコン８１のメインＣＰＵ８２は、磁気センサエラー報知態様の状態であっても、図７０－３の遊技停止機能を有するメイン側タイマ割り込み処理におけるステップＳ１０７ｂＡ７のエラー判別処理をおこなっている。

【２３９７】

遊技ホールの店員等の係員が前枠５３を内枠と共に外枠から開放し、電源スイッチ１１８のＯＦＦ操作を行って遊技機１の電源を遮断（電源ＯＦＦ）すると、図１４５（Ｅ）に示すように、もちろん、表示画面７ａから、真っ赤な画面、エラー文字画像ＥＭＧ、メッセージ画像ＭＧ５，ＭＧ６，ＭＧ７が消え、演出ボタン６３も消灯する。

【２３９８】

その後、遊技ホールの店員等の係員がＲＡＭクリアスイッチ１１７をＯＮ操作せずに電源スイッチ１１８をＯＮ操作して遊技機１の電源を再投入し、前枠５３を内枠と共に外枠に閉鎖する。図１４５（Ｆ）に示すように、表示画面７ａには、サブ制御基板９０の演出制御用マイコン９１が再起動し、画像制御基板１００の画像制御用マイコン１０１が再起動することで、真っ黒な画面に「ＮＯＷ　ＬＯＡＤＩＮＧ・・・　電源復旧中」という白色の文字のメッセージ画像ＭＧ４が表示される起動画面となる。このとき、演出ボタン６３は消灯したままの状態となる。

【２３９９】

その後、主制御基板８０における遊技制御用マイコン８１が再起動し、サブ制御基板９０の演出制御用マイコン９１も再起動すると、演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０の遊技制御用マイコン８１からの停止演出コマンドを受信していないため、遊技停止演出フラグがＯＮにセットされずＯＦＦのままであり、電源投入時可動体動作確認フラグがＯＮであることから、上述した遊技停止機能を有するサブ側タイマ割り込み処理において、電源投入時可動体動作確認処理を行う。このとき、演出ボタン６３は消灯している状態から白色に点灯する状態とする。

【２４００】

これにより、図１４５（Ｃ）に示した、真っ赤な画面、エラー文字画像ＥＭＧ、メッセージ画像ＭＧ５，ＭＧ６，ＭＧ７が再び出現することなく、図１４５（Ｇ）に示すように

、真っ黒な画面であるものの、メッセージ画像ＭＧ４が非表示され（表示画面７ａから消え）、まず第２可動役物１５が自身の作動範囲内を正常に作動できるか否かを、第２可動役物１５を実際に作動させて確認する。第２可動役物１５が退避位置から進出位置まで移動すると、動作確認時間（例えば、１０秒）だけ停止したあと、進出位置から退避位置へ戻る。第２可動役物１５は、多色発光可能なフルカラーＬＥＤを複数実装した装飾基板を備えているものの、電源投入時可動体動作確認処理では、消灯した状態で、第２可動役物１５が移動する。なお、電源投入時可動体動作確認処理では、第２可動役物１５を移動するとき、動作確認発光態様としてもよい。動作確認発光態様としては、赤色点灯→緑色点灯→青色点灯という順番で点灯する（複数回繰り返してもよい）。演出ボタン６３は、白色に点灯している状態となっている。

【２４０１】

第２可動役物１５の動作確認が完了すると、続いて、図１４５（Ｈ）に示すように、真っ黒な画面において、第１可動役物１４が自身の作動範囲内を正常に作動できるか否かを、第１可動役物１４を実際に作動させて確認する。第１可動役物１４が画像表示装置７の左側の退避位置から表示画面７ａの右端に向かって移動（進出）すると、再び退避位置へ戻る。第１可動役物１４は、多色発光可能なフルカラーＬＥＤを複数実装した装飾基板を備えているものの、電源投入時可動体動作確認処理では、消灯した状態で、第１可動役物１４が移動する。なお、電源投入時可動体動作確認処理では、第１可動役物１４を移動するとき、動作確認発光態様としてもよい。動作確認発光態様としては、赤色点灯→緑色点灯→青色点灯という順番で点灯する（複数回繰り返してもよい）。演出ボタン６３は、白色に点灯している状態となっている。

【２４０２】

電源投入時可動体動作確認処理が終了すると、その後、図１４５（Ｉ）に示すように、表示画面７ａには、背景画像、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒ、変動表示位置が出現し、メインＣＰＵ８２の再起動完了により、遊技停止状態（発射停止状態）から遊技可能状態（発射可能状態）となる。演出ボタン６３は、白色に点灯している状態となっている。

【２４０３】

遊技者は、所持する磁石を用いて遊技盤２の遊技領域３を流下する遊技球を捕まえて所定の位置で遊技球の球詰まり（いわゆる「ブドウ」）を形成して、ワープ部１２に流入させてステージ部１１を介して第１始動口２０へ入球し易くしたり、第１始動口２０へ直接入球し易くしたりする、不正行為である「磁石ゴト」を行うと、突然、遊技可能状態（発射可能状態）から遊技停止状態へ移行して発射停止状態とすることができるようになっている。

【２４０４】

このように、遊技停止示唆有無演出Ｂでは、主制御基板８０における遊技制御用マイコン８１のメインＣＰＵ８２は、図７０－３の遊技停止機能を有するメイン側タイマ割り込み処理におけるステップＳ１０２ａＡ７の異常磁気フラグの判定、ステップＳ１０２ｇＡ７の発射停止処理により遊技を停止した状態（発射停止状態）とすることができるようになっている。また、遊技停止示唆有無演出Ｂでは、図７０－３の遊技停止機能を有するメイン側タイマ割り込み処理におけるステップＳ１０２ｇＡ７の発射停止処理において、遊技を停止するまえに遊技停止の示唆を全く行わないようになっている。このように、遊技者は、図７０－３の遊技停止機能を有するメイン側タイマ割り込み処理におけるステップＳ１０２ａＡ７の異常磁気フラグの判定、ステップＳ１０２ｇＡ７の発射停止処理により、突然、遊技が停止されるようになっているため、遊技が停止される直前における自身行為が好ましくない行為であることを知ることができる。

【２４０５】

また、遊技停止示唆有無演出Ｂでは、主制御基板８０における遊技制御用マイコン８１のメインＣＰＵ８２は、図７０－３の遊技停止機能を有するメイン側タイマ割り込み処理におけるステップＳ１０２ｇＡ７の発射停止処理を行って遊技を停止してもリセットしな

いようになっている。具体的には、遊技を制御可能な主制御基板８０における遊技制御用マイコン８１のメインＣＰＵ８２は、図７０－３の遊技停止機能を有するメイン側タイマ割り込み処理におけるステップＳ１０２ｇＡ７の発射停止処理を行ったあと、図７０－３の遊技停止機能を有するメイン側タイマ割り込み処理におけるステップＳ１１１Ａ７のＷＤＴ更新処理を行うことができるようになっている。これにより、メインウォッチドックタイマ（メインＷＤＴ）８９ａによる動作監視時間の計時が開始され、メインウォッチドックタイマ（メインＷＤＴ）８９ａに設定された動作監視時間に到達するまでに、メインウォッチドックタイマ（メインＷＤＴ）８９ａを更新することができるため、メインウォッチドックタイマ（メインＷＤＴ）８９ａによるＣＰＵ８２へのリセットを阻止することができるようになっている。

【２４０６】

また、遊技停止示唆有無演出Ｂでは、主制御基板８０における遊技制御用マイコン８１のメインＣＰＵ８２は、図７０－３の遊技停止機能を有するメイン側タイマ割り込み処理におけるステップＳ１０２ｇＡ７の発射停止処理が遊技を停止したあとに（発射停止状態としたあとに）、遊技機１の電源が遮断され、ＲＡＭクリアスイッチ１１７が操作されたか否かにかかわらずに復電されると、遊技を停止した状態（発射停止状態）が解除されて遊技を開始可能な状態（発射可能状態）とすることができるようになっている。このように、単なる遊技機１の電源投入により、遊技を停止した状態（発射停止状態）が解除されて遊技を開始可能な状態（発射可能状態）とすることができるようになっている。これにより、ホールの店員等の係員は、ＲＡＭクリアを伴わない遊技機１の電源投入という簡単な作業（片手による作業）で遊技を開始可能な状態（発射可能状態）とし、図７０－３の遊技停止機能を有するメイン側タイマ割り込み処理におけるステップＳ１０２ｇＡ７の発射停止処理により遊技を停止させた遊技者とは異なる他の遊技者は、新たに、遊技を開始することができる。

【２４０７】

［遊技停止示唆有無演出Ｃ］

次に、遊技停止示唆有無演出Ｃについて図１４６－１および図１４６－２を参照して説明する。ここでは、遊技者がハンドル６０を回動操作し、左遊技領域３Ａを遊技球が流下するように遊技球を発射して左打ちによる遊技を行っている。

【２４０８】

演出ボタン６３は、遊技機１の電源がオンされると、遊技を行える状態として、白色に点灯する。なお、演出ボタン６３の発光色は、通常、白色であるものの、演出ボタン６３の発光色により、当該変動に対する当たりの期待度、保留アイコンに対する先読みによる当たりの期待度を示唆することもでき、白色→赤色→黄色（ゴールド）という順番（変動アイコン９Ｃ、保留アイコン９Ａ，９Ｂの色と同じ順番）で当たりの期待度が高くなっている。このため、遊技者は、演出ボタン６３の発光色に対する関心が高い。なお、演出ボタン６３の発光色が通常の色である白色である場合や赤色である場合でも当たりとなる場合がある。

【２４０９】

ここでは、遊技者は、遊技者がハンドル６０を回動操作し、左遊技領域３Ａを遊技球が流下するように遊技球を発射して左打ちによる遊技を行い、流下する遊技球が第１始動口２０へ入球し、入球した遊技球に対しては、先読みにより白色の第１保留アイコン９Ａに決定されて表示され。白色の第１保留アイコン９Ａが変動表示位置へ移動して白色の変動アイコン９Ｃとなると、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される。演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが変動方向へ向かって低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。この変動中に、遊技球が第１始動口２０へ連続して２球入球し、最初に入球した遊技球に対しては、先読みにより黄色（ゴールド）の第１保留アイコン９Ａに決定されて表示され、後続の２番目に入球した遊技球に対しては、先読みにより白色の第２保留アイコン９Ａに決定され表示される。これにより、保留アイコ

ン９Ａがストックされて２つ存在している状態となる。なお、遊技者は、第１保留アイコン９Ａが黄色（ゴールド）となったことでハンドル６０の回動操作を停止している。

【２４１０】

その後、まず左演出図柄８Ｌが数字「１」で仮停止表示され、右演出図柄８Ｒが数字「３」で仮停止表示され、中演出図柄８Ｃが数字「２」で中変動表示領域中央に仮停止表示され、その後、図１４６－１（Ａ）に示すように、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが停止表示される。これにより、表示画面７ａの左辺中央と右辺中央とを通る水平線を中心線として、左右方向に一列に整列した状態で左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが同一の図柄に揃わず、停止表示され、ハズレが確定する。これに伴い、白色の変動アイコン９Ｃが表示画面７ａから消える。演出ボタン６３は、白色に点灯している状態となっている。

【２４１１】

黄色（ゴールド）の第１保留アイコン９Ａが変動表示位置へ移動して黄色（ゴールド）の変動アイコン９Ｃとなると、図１４６－１（Ｂ）に示すように、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される。演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒの一組の演出図柄は変動方向へ一斉に（同時に）移動開始している。なお、黄色（ゴールド）の第１保留アイコン９Ａが変動表示位置へ移動して黄色（ゴールド）の変動アイコン９Ｃとなると、これに伴い、第２保留アイコン９Ａが右方へ移動して白色の第１保留アイコン９Ａとなり、ストックされた保留アイコン９Ａが１つだけ存在している状態となる。演出ボタン６３は、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、白色に点灯している状態から黄色（ゴールド）に点灯する状態へ変化する。

【２４１２】

その後、まず左演出図柄８Ｌが数字「６」で仮停止表示され、右演出図柄８Ｒが数字「６」で仮停止表示され、中演出図柄８Ｃの変動表示が継続され、リーチが形成され、ノーマルリーチと比べて当たりの期待度が高いスーパーリーチ（ＳＰリーチ）であるバトル演出へ発展する。このバトル演出では、表示画面７ａの右側から味方キャラクタが現れ、表示画面７ａの左側から敵キャラクタが現れ、表示画面７ａの中央において味方キャラクタと敵キャラクタとが戦う演出である。バトル演出において味方キャラクタが敗北して敵キャラクタが勝利すると、ハズレとなるのに対して、バトル演出において味方キャラクタが勝利して敵キャラクタが敗北すると、当たりとなる。バトル演出が開始されると、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒ、白色の第１保留アイコン９Ａ、黄色（ゴールド）の変動アイコン９Ｃ、変動表示位置が非表示される（表示画面７ａから消える）。

【２４１３】

バトル演出において味方キャラクタが勝利して敵キャラクタが敗北し、バトル演出が終了すると、図１４６―１（Ｃ）に示すように、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが再び出現し、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒがすべて同一の数字「６」で仮停止表示され、その後、停止表示され、当たりとなる。このとき、演出ボタン６３の発光色は、黄色（ゴールド）に点灯している状態となっている。

【２４１４】

続いて、図１４６－１（Ｄ）に示すように、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが非表示され（表示画面７ａから消えて）、大当たりオープニングが開始され、表示画面７ａの中央には、当たりである旨を伝える「大当たり」という当たり文字画像ＡＧが大きく表示され、表示画面７ａの右上側には、右矢印画像内に「右打ち」と記された右打ち画像ＭＹＧが表示される。遊技者は、左打ちによる遊技から、右遊技領域３Ｂを遊技球が流下するように遊技球を発射して右打ちによる遊技を行い、ハンドル６０の回動操作を再開する。演出ボタン６３は、黄色（ゴールド）に点灯している状態から再び白色に点灯する状態へ戻る。その後、遊技者に利益が付与される大当たり遊技が開始されることとなる。なお、右打ち画像ＭＹＧは、最も手前側に配置されて表示される画像であり、他の画像により視認性が阻害されることがない。また、右打ち画像ＭＹＧは、右打ちによる

遊技から左打ちによる遊技へ切り替えるまで、表示された状態が継続される。演出ボタン６３は、白色に点灯している状態となっている。

【２４１５】

遊技者に利益が付与される大当たり遊技が開始され、その後、第１３ラウンドが開始され、第１３ラウンドを消化中に、図１４６－１（Ｅ）に示すように、「差球数」と、「差球数」の最小値と、の差が予め定めた上限値（予め定めた上限球数、本実施形態では、「９５０００」）に到達していないものの、「差球数」と、「差球数」の最小値と、の差が残り５０００球以下となったため（つまり、残り５０００球～４００１球となったため）、遊技停止の示唆の表示を開始し、遊技停止示唆５０００球以下報知態様の状態とする。表示画面７ａの左上側には、遊技停止示唆画像ＣＫＧが表示される。遊技停止示唆画像ＣＫＧは、右打ち画像ＭＹＧと同様に、最も手前側に配置されて表示される画像であり、他の画像により視認性が阻害されることがない。遊技停止示唆画像ＣＫＧは、常に表示された状態が維持され、遊技停止示唆画像ＣＫＧには、「払出可能上限値まであと５０００球以下」という内容のメッセージが画像として表示されている。このメッセージの内容は、「払出可能上限値まで残り５０００球～４００１球」という内容としてもよい。

【２４１６】

表示画面７ａの左側には、第１３ラウンドであることを伝える「Ｒｏｕｎｄ１３」というラウンド画像ＲＧが右に約４５度傾いた状態で遊技停止示唆画像ＣＫＧの後方に配置されて表示されている。このため、ラウンド画像ＲＧの一部が遊技停止示唆画像ＣＫＧにより覆われた状態となっている。表示画面７ａの右上側寄りであって、右打ち画像ＭＹＧの下方には、ラウンド中に大入賞口に入球することができる遊技球の球数（本実施形態では、９球）と対応する個数の球入球可能画像ＮＳＧ（ここでは、９つの球入球可能画像ＮＳＧ）が表示され、大入賞口へ遊技球が入球するごとに、球入球可能画像ＮＳＧが１つずつ順番にアクティブ表示（明るい色での表示（例えば、オレンジ色での表示））から非アクティブ表示（暗い色での表示（例えば、灰色での表示））へ変化させて、大入賞口へ入球可能な残りの遊技球の球数を遊技者に視覚的に分かり易く伝えることができるようになっている。ここでは、すでに８球の遊技球が大入賞口へ入球しているため、８つの球入球可能画像ＮＳＧがアクティブ表示から非アクティブ表示に変化され、残りの１つの球入球可能画像ＮＳＧがアクティブ表示のままとなっている。

【２４１７】

９つの球入球可能画像ＮＳＧは、遊技停止示唆画像ＣＫＧおよび右打ち画像ＭＹＧにより全く覆われていない。演出ボタン６３は、白色に点灯している状態となっている。

【２４１８】

その後、ラウンドの消化進み、ここでは単発の当たりとなって、図１４６－１（Ｆ）に示すように、表示画面７ａの中央には、最終的にリザルト画面ＲＴＧが大きく表示される。リザルト画面ＲＴＧには、「≪リザルト≫　大当たり回数：１　獲得球数：１１７０」という大当たり遊技状態での結果内容のメッセージが画像として表示されている。

【２４１９】

リザルト画面ＲＴＧは、遊技停止示唆画像ＣＫＧおよび右打ち画像ＭＹＧにより全く覆われていない。演出ボタン６３は、白色に点灯している状態となっている。

【２４２０】

その後、リザルト画面ＲＴＧが非表示されると（表示画面７ａから消えると）、右打ちによる遊技を行う時短１００回を開始する。遊技停止示唆画像ＣＫＧは、上述したように、表示画面７ａの左上側であって最も手前側に配置されて表示されているため、左演出図柄８Ｌおよび中演出図柄８Ｃのそれぞれの変動領域の一部を覆う。

【２４２１】

時短１００回が開始されると、図１４６－１（Ｇ）に示すように、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒ、変動表示位置が再び出現し、白色の第１保留アイコン９Ａが変動表示位置へ移動して白色の変動アイコン９Ｃとなると、最初の演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される。

【２４２２】
時短１００回が開始されると、表示画面７ａの右下側に時短の残り回数を示す時短残り回数画像ＧＧが表示される。時短残り回数画像ＧＧは、時短を消化するごとに（演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されるごとに）、値が一つ小さくなる。ここでは、時短残り回数画像ＧＧは、「残り９９回」という内容の画像となっている。時短残り回数画像ＧＧは、右打ち画像ＭＹＧと同様に、最も手前側に配置されて表示される画像であり、他の画像により視認性が阻害されることがない。遊技停止示唆画像ＣＫＧは、常に表示された状態が維持され、「残り０回」が表示され、当該変動が終了すると、非表示される（表示画面７ａから消え）、右打ちによる遊技から左打ちの遊技へ切り替わる。
【２４２３】
時短１００回が開始され、最初の演出図柄の変動演出（変動表示）中に、第２可動役物１５が作動開始する直前において、図１４６－１（Ｈ）に示すように、第２可動役物１５を模した白色の可動役物画像ＫＭＧが表示画面７ａの上側から下側へ向かって移動しながら出現する。これにより、可動役物画像ＫＭＧが突然発生した表示態様となる。なお、本実施形態では、可動役物画像ＫＭＧの大きさを、第２可動役物１５の大きさと比べて一回り大きいものとなっている。しかし、可動役物画像ＫＭＧの大きさを、第２可動役物１５の大きさ比べて同一の大きさとしてもよいし、二回り大きくしてもよい。ここでは、第２始動口２１に遊技球が入球し、先読みにより白色の第１保留アイコン９Ｂに決定されて表示され、保留アイコン９Ｂがストックされて１つだけ存在している状態となる。
【２４２４】
可動役物画像ＫＭＧは、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒの手前側に配置されて表示されるものの、遊技停止示唆画像ＣＫＧの後方に配置されて表示される。遊技停止示唆画像ＣＫＧは、上述したように、表示画面７ａの左上側であって最も手前側に配置されて表示されているため、可動役物画像ＫＭＧが表示画面７ａの上側から下側へ向かって移動しながら出現すると、可動役物画像ＫＭＧの一部を覆う。演出ボタン６３は、白色に点灯している状態となっている。
【２４２５】
本実施形態では、可動役物画像ＫＭＧは、色により当たりの期待度を示唆することができ、白色→赤色→黄色（ゴールド）という順番（変動アイコン９Ｃ、保留アイコン９Ａ，９Ｂの色と同じ順番）で当たりの期待度が高くなっている。
【２４２６】
白色の可動役物画像ＫＭＧが表示画面７ａの中央上寄りまで移動完了すると、図１４６－１（Ｉ）に示すように、第２可動役物１５が退避位置から進出位置まで表示画面７ａの前方であって下方へ移動開始する。これにより、遊技者は、第２可動役物１５の作動（動作）により、当たりへの期待感が高まる。
【２４２７】
遊技停止示唆画像ＣＫＧは、上述したように、表示画面７ａの左上側であって最も手前側に配置されて表示されているものの、第２可動役物１５は、表示画面７ａの前方を移動することで遊技停止示唆画像ＣＫＧの一部を覆う。演出ボタン６３は、白色に点灯している状態となっている。
【２４２８】
第２可動役物１５が進出位置へ移動完了すると、白色の可動役物画像ＫＭＧが非表示（表示画面７ａから消え）、所定時間（例えば、５秒間）だけ進出位置で停止したあと、退避位置へ移動開始する。演出ボタン６３は、白色に点灯している状態となっている。
【２４２９】
その後、まず左演出図柄８Ｌが数字「３」で仮停止表示され、右演出図柄８Ｒが数字「１」で仮停止表示され、そして中演出図柄８Ｃの変動表示が数字「７」で仮停止表示され、その後、図１４６－１（Ｊ）に示すように、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが停止表示される。これにより、表示画面７ａの左辺中央と右辺中央とを通る水平線を中心線として、左右方向に一列に整列した状態で左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ

、右演出図柄８Ｒが同一の図柄に揃わず、停止表示され、ハズレが確定する。これに伴い、白色の変動アイコン９Ｃが表示画面７ａから消える。演出ボタン６３は、白色に点灯している状態となっている。

【２４３０】

遊技停止示唆画像ＣＫＧは、上述したように、表示画面７ａの左上側であって最も手前側に配置されて表示されているため、左演出図柄８Ｌおよび中演出図柄８Ｃのそれぞれの変動領域の一部を覆うものの、左演出図柄８Ｌおよび中演出図柄８Ｃが仮停止表示または停止表示されても、仮停止表示または停止表示されている左演出図柄８Ｌおよび中演出図柄８Ｃを全く覆わない。演出ボタン６３は、白色に点灯している状態となっている。

【２４３１】

その後、時短を消化するものの、時短１００回において、一度も当たりとならず、残りゼロ回、つまり時短１００回目の演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、時短残り回数画像ＧＧは、「残り０回」という内容の画像に更新され、その後、まず左演出図柄８Ｌが数字「５」で仮停止表示され、右演出図柄８Ｒが数字「７」で仮停止表示され、そして中演出図柄８Ｃの変動表示が数字「６」で仮停止表示され、その後、図１４６－１（Ｋ）に示すように、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが停止表示される。これにより、表示画面７ａの左辺中央と右辺中央とを通る水平線を中心線として、左右方向に一列に整列した状態で左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒが同一の図柄に揃わず、停止表示され、ハズレが確定する。これに伴い、白色の変動アイコン９Ｃが表示画面７ａから消える。なお、時短１００回目の演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されるまでに、白色の第１保留アイコン９Ｂ、白色の第２保留アイコン９Ｂ、白色の第３保留アイコン９Ｂ、白色の第４保留アイコン９Ｂがストックされ、満タンとなっている。

【２４３２】

遊技停止示唆画像ＣＫＧは、上述したように、表示画面７ａの左上側であって最も手前側に配置されて表示されているため、左演出図柄８Ｌおよび中演出図柄８Ｃのそれぞれの変動領域の一部を覆うものの、左演出図柄８Ｌおよび中演出図柄８Ｃが仮停止表示または停止表示されても、仮停止表示または停止表示されている左演出図柄８Ｌおよび中演出図柄８Ｃを全く覆わない。演出ボタン６３は、白色に点灯している状態となっている。

【２４３３】

右打ちによる遊技を行って時短１００回を開始するものの、時短１００回において、一度も当たりとならず、すべて消化すると、図１４６－１（Ｌ）に示すように、白色の第１保留アイコン９Ｂが変動表示位置へ移動して白色の変動アイコン９Ｃとなり、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される。このとき、表示画面７ａの中央には、右打ちによる遊技から左打ちによる遊技を行うように指示するために、ハンドル６０を模したハンドル画像ＨＧが大きく表示されるとともに、ハンドル画像ＨＧの上方にハンドルを左に戻す左矢印画像ＨＧａも表示されている。ハンドル画像ＨＧの下方であって白色の変動アイコン９Ｃの上方には、「ハンドルを左に戻してください」というメッセージ画像ＭＧ１が表示され、このメッセージ画像ＭＧ１の内容が所定回数（本実施形態では、３回）だけスピーカ６７から繰り返し流れる。

【２４３４】

ハンドル画像ＨＧおよび左矢印画像ＨＧａは、中演出図柄８Ｃの変動領域の手前側に配置されて表示されている。これにより、ハンドル画像ＨＧおよび左矢印画像ＨＧａは、中演出図柄８Ｃの変動領域の大部分を覆うものの、中演出図柄８Ｃの変動領域の一部を覆わないため、仮に、中演出図柄８Ｃが仮停止表示または停止表示されたとしても、ハンドル画像ＨＧおよび左矢印画像ＨＧａで覆われていない中演出図柄８Ｃの一部により、中演出図柄８Ｃを視認することができるようになっている。

【２４３５】

メッセージ画像ＭＧ１は、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒの手前側に配置されて表示されている。これにより、メッセージ画像ＭＧ１は、左演出図柄８Ｌ、

中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒの一部を覆う。
【２４３６】
遊技停止示唆画像ＣＫＧは、上述したように、表示画面７ａの左上側であって最も手前側に配置されて表示されているため、左演出図柄８Ｌおよび中演出図柄８Ｃのそれぞれの変動領域の一部を覆う。また、遊技停止示唆画像ＣＫＧは、ハンドル画像ＨＧおよび左矢印画像ＨＧａの一部を覆う。演出ボタン６３は、白色に点灯している状態となっている。
【２４３７】
遊技者は、ハンドル６０を操作しているものの、遊技球が第１始動口２０へなかなか入球しない状態が続いている。すべての保留アイコン９Ｂを消化した段階で、左演出図柄８Ｌが数字「３」、中演出図柄８Ｃが数字「９」、右演出図柄８Ｒが数字「４」で停止表示された状態となっている。
【２４３８】
遊技停止示唆画像ＣＫＧは、上述したように、表示画面７ａの左上側であって最も手前側に配置されて表示されているため、左演出図柄８Ｌおよび中演出図柄８Ｃのそれぞれの変動領域の一部を覆うものの、左演出図柄８Ｌおよび中演出図柄８Ｃが仮停止表示または停止表示されても、仮停止表示または停止表示されている左演出図柄８Ｌおよび中演出図柄８Ｃを全く覆わない。演出ボタン６３は、白色に点灯している状態となっている。
【２４３９】
その後、遊技球が各種入賞口へ入球せず、各種入賞口への入球がない状態が継続され、「アウト球」が増加しつづけると、図１４６－２（Ｍ）に示すように、「差球数」と、「差球数」の最小値と、の差が残り６０００球以下となっている場合（ここでは、残り６０００球～５００１球となっている場合）には、遊技停止の示唆の表示の内容を更新し、遊技停止示唆６０００球以下報知態様の状態とし、表示画面７ａの左上側で遊技停止示唆画像ＣＫＧの表示を継続する。遊技停止示唆画像ＣＫＧには、「払出可能上限値まであと６０００球以下」という内容のメッセージが画像として表示される。このメッセージの内容は、「払出可能上限値まで残り６０００球～５００１球」という内容としてもよい。演出ボタン６３は、白色に点灯している状態となっている。
【２４４０】
このように、遊技停止示唆画像ＣＫＧでは、「差球数」と、「差球数」の最小値と、の差を「カウントダウン」する表示を行うだけでなく、各種入賞口へ入球せず、各種入賞口への入球がない状態が継続され、「アウト球」が増加しつづけると、「差球数」と、「差球数」の最小値と、の差を「カウントアップ」する表示を行う場合もある。
【２４４１】
その後、さらに、遊技球が各種入賞口へ入球せず、各種入賞口への入球がない状態が継続され、「アウト球」が増加しつづけると、図１４６－２（Ｎ）に示すように、「差球数」と、「差球数」の最小値と、の差が残り６０００球を超えた場合（ここでは、残り６０００球を超えている場合）には、遊技停止の示唆の表示の内容を更新し、遊技停止示唆終了報知態様の状態とし、表示画面７ａの左上側で遊技停止示唆画像ＣＫＧの表示を継続する。遊技停止示唆画像ＣＫＧには、「払出可能上限値まであと６０００球を超えましたので表示を終了します。」という内容のメッセージが画像として表示される。演出ボタン６３は、白色に点灯している状態となっている。
【２４４２】
遊技停止の示唆の表示の内容を更新し、遊技停止示唆終了報知態様の状態とし、表示画面７ａの左上側で遊技停止示唆画像ＣＫＧの表示が所定時間（例えば、３０秒）を継続すると、図１４６－２（Ｏ）に示すように、遊技停止示唆画像ＣＫＧが非表示される（表示画面７ａから消える）。演出ボタン６３は、白色に点灯している状態となっている。
【２４４３】
このように、遊技停止示唆画像ＣＫＧでは、「差球数」と、「差球数」の最小値と、の差を「カウントダウン」する表示を行うだけでなく、各種入賞口へ入球せず、各種入賞口への入球がない状態が継続され、「アウト球」が増加しつづけると、「差球数」と、「差

球数」の最小値と、の差を「カウントアップ」する表示を行う場合もあり、さらに、「差球数」と、「差球数」の最小値と、の差が残り６０００球を超えた場合（ここでは、残り６０００球を超えている場合）には、遊技停止の示唆の表示の内容を更新し、遊技停止示唆画像ＣＫＧが非表示される（表示画面７ａから消える）ことを示唆し、その後、遊技停止示唆画像ＣＫＧが非表示される（表示画面７ａから消える）。

【２４４４】

遊技停止示唆画像ＣＫＧは、「差球数」と、「差球数」の最小値と、の差が予め定めた上限値（予め定めた上限球数）への到達を段階的に示唆することができるものであり、遊技停止に近づいていること、または、遊技停止となることを遊技者に示唆するものとなっている。遊技者は、遊技停止に近づくまで、遊技球を多量に獲得しているという点では、遊技停止示唆画像ＣＫＧが「出現稀な画像」であると言える。そこで、本実施形態では、遊技停止示唆画像ＣＫＧを他の画像（スーパーリーチに出現する画像、出現稀なプレミア画像などの遊技者に興味を惹きつける様な画像）とは異なり、簡易な画像としている。これにより、この「出現稀な画像」である遊技停止示唆画像ＣＫＧの出現による演出への煽りを抑制している。

【２４４５】

本実施形態では、「差球数」と、「差球数」の最小値と、の差が予め定めた上限値（予め定めた上限球数）へ到達すると、「遊技停止の条件が成立している」として遊技停止状態へ移行するようになっていた。これに対して、アウト口１６や各種入賞口（第１始動口２０、第２始動口２１、一般入賞口２７、第１大入賞口３０、第２大入賞口３５など）に入球した遊技球である「アウト球」については、予め定めた上限値（予め定めた上限球数）がなく、全く制限されないていない。

【２４４６】

このように、遊技停止示唆有無演出Ｃでは、主制御基板８０における遊技制御用マイコン８１のメインＣＰＵ８２は、図７０－３の遊技停止機能を有するメイン側タイマ割り込み処理におけるステップＳ１０２ｄＡ７の遊技停止判定処理、ステップＳ１０２ｆＡ７の発射停止処理により遊技を停止した状態（発射停止状態）とすることができるようになっている。また、遊技停止示唆有無演出Ｃでは、図７０－３の遊技停止機能を有するメイン側タイマ割り込み処理におけるステップＳ１０２ｄＡ７の遊技停止判定処理、ステップＳ１０２ｆＡ７の発射停止処理において、遊技を停止するまでに、例えば、「払出可能上限値まであと５０００球以下」という内容のメッセージが画像として遊技停止示唆画像ＣＫＧを表示することにより遊技停止の示唆を行うことができるようになっている。このように、遊技者は、図７０－３の遊技停止機能を有するメイン側タイマ割り込み処理におけるステップＳ１０２ｄＡ７の遊技停止判定処理、ステップＳ１０２ｆＡ７の発射停止処理により遊技を停止するまでに遊技停止の示唆が行われるため、遊技を継続して遊技機１で繰り広げられるさまざま演出を体験することができる。これにより、興趣の向上を図ることができる。

【２４４７】

［効果例］

以下に、遊技停止示唆有無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、遊技を制御可能な主制御基板８０における遊技制御用マイコン８１のメインＣＰＵ８２（遊技制御手段）を備えている。遊技制御用マイコン８１のメインＣＰＵ８２（遊技制御手段）は、図１４５の遊技停止示唆有無演出Ｂにおいて遊技を停止した状態（発射停止状態）とする図７０－３の遊技停止機能を有するメイン側タイマ割り込み処理におけるステップＳ１０２ａＡ７の異常磁気フラグの判定、ステップＳ１０２ｇＡ７の発射停止処理（第１遊技停止手段）と、図１４４－１～図１４４－２の遊技停止示唆有無演出Ａおよび図１４６－１～図１４４－２の遊技停止示唆有無演出Ｃにおいて遊技を停止した状態（発射停止状態）とする図７０－３の遊技停止機能を有するメイン側タイマ割り込み処理におけるステップＳ１０２ｄＡ７の遊技停止判定処理、ステップ

Ｓ１０２ｆＡ７の発射停止処理（第１遊技停止手段とは異なる第２遊技停止手段）と、を有している。

【２４４８】

図１４５の遊技停止示唆有無演出Ｂにおいて遊技を停止した状態（発射停止状態）とする図７０－３の遊技停止機能を有するメイン側タイマ割り込み処理におけるステップＳ１０２ｇＡ７の発射停止処理（第１遊技停止手段）では、遊技を停止するまえに遊技停止の示唆を行わず、図１４４－１～図１４４－２の遊技停止示唆有無演出Ａおよび図１４６－１～図１４４－２の遊技停止示唆有無演出Ｃにおいて遊技を停止した状態（発射停止状態）とする図７０－３の遊技停止機能を有するメイン側タイマ割り込み処理におけるステップＳ１０２ｄＡ７の遊技停止判定処理、ステップＳ１０２ｆＡ７の発射停止処理（第２遊技停止手段）では、遊技を停止するまでに、例えば、「払出可能上限値まであと５０００球以下」という内容のメッセージが画像として遊技停止示唆画像ＣＫＧを表示することにより遊技停止の示唆を行うことができるようになっている。この構成によれば、遊技者は、第１遊技停止手段により、突然、遊技が停止されるようになっているため、遊技が停止される直前における自身行為が好ましくない行為であることを知ることができるし、第２遊技停止手段により遊技を停止するまでに遊技停止の示唆が行われるため、遊技を継続して遊技機１で繰り広げられるさまざま演出を体験することができる。したがって、興趣の向上を図ることができる。

【２４４９】

［効果２］

上記実施形態の遊技機１における、図１４５の遊技停止示唆有無演出Ｂにおいて遊技を停止した状態（発射停止状態）とする図７０－３の遊技停止機能を有するメイン側タイマ割り込み処理におけるステップＳ１０２ｇＡ７の発射停止処理（第１遊技停止手段）と、図１４４－１～図１４４－２の遊技停止示唆有無演出Ａにおいて遊技を停止した状態（発射停止状態）とする図７０－３の遊技停止機能を有するメイン側タイマ割り込み処理におけるステップＳ１０２ｄＡ７の遊技停止判定処理、ステップＳ１０２ｆＡ７の発射停止処理（第２遊技停止手段）と、では、遊技を停止してもリセットしないようになっている。具体的には、遊技を制御可能な主制御基板８０における遊技制御用マイコン８１のメインＣＰＵ８２（遊技制御手段）は、図７０－３の遊技停止機能を有するメイン側タイマ割り込み処理におけるステップＳ１０２ｇＡ７の発射停止処理（第１遊技停止手段）やステップＳ１０２ｆＡ７の発射停止処理（第２遊技停止手段）を行ったあと、図７０－３の遊技停止機能を有するメイン側タイマ割り込み処理におけるステップＳ１１１Ａ７のＷＤＴ更新処理を行うことができるようになっている。これにより、メインウォッチドックタイマ（メインＷＤＴ）８９ａによる動作監視時間の計時が開始され、メインウォッチドックタイマ（メインＷＤＴ）８９ａに設定された動作監視時間に到達するまでに、メインウォッチドックタイマ（メインＷＤＴ）８９ａを更新することができるため、メインウォッチドックタイマ（メインＷＤＴ）８９ａによるＣＰＵ８２へのリセットを阻止することができるようになっている。

【２４５０】

［効果３］

上記実施形態の遊技機１における図１４５の遊技停止示唆有無演出Ｂにおいて遊技を停止した状態（発射停止状態）とする図７０－３の遊技停止機能を有するメイン側タイマ割り込み処理におけるステップＳ１０２ｇＡ７の発射停止処理（第１遊技停止手段）が遊技を停止したあとに（発射停止状態としたあとに）、遊技機１の電源が遮断され、ＲＡＭクリアスイッチ１１７が操作されたか否かにかかわらずに復電されると、遊技を停止した状態（発射停止状態）が解除されて遊技を開始可能な状態（発射可能状態）とすることができるようになっている。上記実施形態の遊技機１における図１４４－１～図１４４－２の遊技停止示唆有無演出Ａにおいて遊技を停止した状態（発射停止状態）とする図７０－３の遊技停止機能を有するメイン側タイマ割り込み処理におけるステップＳ１０２ｄＡ７の遊技停止判定処理、ステップＳ１０２ｆＡ７の発射停止処理（第２遊技停止手段）が遊技

を停止したあとに（発射停止状態としたあっとに）、遊技機１の電源が遮断されて、ＲＡＭクリアスイッチ１１７が操作されずに復電されると、遊技を停止した状態（発射停止状態）が解除されずに維持されることができるようになっている。

【２４５１】

この構成によれば、図１４５の遊技停止示唆有無演出Ｂにおいて遊技を停止した状態（発射停止状態）とする図７０－３の遊技停止機能を有するメイン側タイマ割り込み処理におけるステップＳ１０２ｇＡ７の発射停止処理（第１遊技停止手段）が遊技を停止したあとに（発射停止状態としたあとに）、遊技機１の電源が遮断され、ＲＡＭクリアスイッチ１１７が操作されたか否かにかかわらずに復電されると、言い換えると、単なる遊技機１の電源投入により、遊技を停止した状態（発射停止状態）が解除されて遊技を開始可能な状態（発射可能状態）とすることができるようになっている。これにより、ホールの店員等の係員は、ＲＡＭクリアを伴わない遊技機１の電源投入という簡単な作業（片手による作業）で遊技を開始可能な状態（発射可能状態）とし、第１遊技停止手段により遊技を停止させた遊技者とは異なる他の遊技者は、新たに、遊技を開始することができる。これに対して、図１４４－１～図１４４－２の遊技停止示唆有無演出Ａにおいて遊技を停止した状態（発射停止状態）とする図７０－３の遊技停止機能を有するメイン側タイマ割り込み処理におけるステップＳ１０２ｄＡ７の遊技停止判定処理、ステップＳ１０２ｆＡ７の発射停止処理（第２遊技停止手段）が遊技を停止したあとに（発射停止状態としたあっとに）、遊技機１の電源が遮断されて、ＲＡＭクリアスイッチ１１７が操作されずに復電されると、遊技を停止した状態（発射停止状態）が解除されずに維持されるため、言い換えると、単なる遊技機１の電源投入により、遊技を停止した状態（発射停止状態）を解除することができないようになっている。これにより、ホールの店員等の係員は、誤って、ＲＡＭクリアを伴わない遊技機１の電源投入という簡単な作業（片手による作業）を行ったとしても、第２遊技停止手段により遊技を停止させた状態（発射停止状態）が解除されないように予防することができる。

【２４５２】

［変形例］

以下に、遊技停止示唆有無演出の変形例を示す。

［変形例１］

図１４５の遊技停止示唆有無演出Ｂでは、図７０－３の遊技停止機能を有するメイン側タイマ割り込み処理におけるステップＳ１０２ａＡ７の異常磁気フラグの判定、ステップＳ１０２ｇＡ７の発射停止処理（第１遊技停止手段）において遊技を停止した状態（発射停止状態）としていた。このステップＳ１０２ａＡ７の異常磁気フラグの判定のほかに、振動センサ２６ｂが異常な振動（異常振動）を検出した場合においても、ステップＳ１０２ｇＡ７の発射停止処理（第１遊技停止手段）において遊技を停止した状態（発射停止状態）としてもよい。振動センサ２６ｂは、異常な振動（異常振動）、例えば上皿６１や前枠５３を叩いたりして、第１始動口２０へ入球し易くしたり、また、前枠５３を叩いて、可動部材２３を開放させて第２始動口２１へ入球し易くしたり、Ｖ領域３９へ入球し易くしたり、開閉部材３７を開放させて第２大入賞口３５へ入球し易くしたりする、不正行為である「叩きゴト」を検出するためのセンサである。このため、「叩きゴト」という不正行為に対しても、不正行為である「磁石ゴト」と同様に、振動センサ２６ｂが異常な振動（異常振動）を検出した場合においても、上述したステップＳ１０２ｇＡ７の発射停止処理（第１遊技停止手段）において遊技を停止した状態（発射停止状態）とすることが好ましい。

【２４５３】

［変形例２］

図１４５の遊技停止示唆有無演出Ｂでは、図７０－３の遊技停止機能を有するメイン側タイマ割り込み処理におけるステップＳ１０２ａＡ７の異常磁気フラグの判定、ステップＳ１０２ｇＡ７の発射停止処理（第１遊技停止手段）により遊技を停止した状態（発射停止状態）となると、ステップＳ１０７ａＡ７の各種表示器処理が実行されなくなることで

、図２の表示器類４０における各種表示器の表示が更新されずに、消灯する状態となっていた。しかし、第１遊技停止手段により遊技を停止した状態（発射停止状態）とする直前における内容を、図２の表示器類４０における各種表示器の表示が維持されるようにしてもよい。

【２４５４】

［変形例３］

図１４５の遊技停止示唆有無演出Ｂでは、図７０－３の遊技停止機能を有するメイン側タイマ割り込み処理におけるステップＳ１０２ａＡ７の異常磁気フラグの判定、ステップＳ１０２ｇＡ７の発射停止処理（第１遊技停止手段）により遊技を停止した状態（発射停止状態）となると、図１４５（Ｃ）に示したように、表示画面７ａがカラフルな背景画像から真っ赤な画面となり、表示画面７ａの中央に「磁気センサエラー」という白色の文字のエラー文字画像ＥＭＧと、表示画面７ａの上辺側であってエラー文字画像ＥＭＧの上方に、エラー文字画像ＥＭＧの大きさと比べて小さい、「遊技停止中」という白色の文字の遊技停止表示文字を表すメッセージ画像ＭＧ５が配置されて表示され、エラー文字画像ＥＭＧの下方に、遊技停止表示文字を表すメッセージ画像ＭＧ５の大きさと比べて小さい、「係員をお呼びください。」という白色の文字のメッセージ画像ＭＧ６が配置されて表示され、表示画面７ａの下辺側であってメッセージ画像ＭＧ６の下方に、メッセージ画像ＭＧ６の大きさと同一の大きさを有する、「扉を開いて電源を再投入してください。」という白色の文字のエラー対処方法を表すメッセージ画像ＭＧ７が配置されて表示されるようになっていた。しかし、表示画面７ａがカラフルな背景画像から真っ赤な画面へ切り替わらずに、カラフルな背景画像の表示がそのまま継続されるようにしてもよい。

【２４５５】

［変形例４］

図１４４－１～図１４４－２の遊技停止示唆有無演出Ａでは、「払出可能上限値に到達しました。遊技停止状態へ移行しました。本日は遊技終了です。」という内容のメッセージが画像として、遊技停止示唆画像ＣＫＧには表示されていた。このとき、メッセージと同一の内容をスピーカ６７から少なくとも１回だけ流れるようにしてもよい。もちろん、複数回（例えば、３回）だけ流れるようしてもよい。

【２４５６】

［変形例５］

図１４４－１～図１４４－２の遊技停止示唆有無演出Ａ、図１４５の遊技停止示唆有無演出Ｂ、図１４６－１～図１４４－２の遊技停止示唆有無演出Ｃでは、説明した演出の一部を備えていなくてもよいし、他の演出が追加されていてもよい。また、図１４４－１～図１４４－２の遊技停止示唆有無演出Ａ、図１４５の遊技停止示唆有無演出Ｂ、図１４６－１～図１４４－２の遊技停止示唆有無演出Ｃでは、説明した演出の一部と、図７１－１～図７１－２の遊技停止演出Ａ、図７１－３～図７１－５の遊技停止演出Ｂの一部と、適宜組み合わせた組み合わせ演出を実行するようにしてもよい。

【２４５７】

［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Ｈ４－１］

遊技を制御可能な遊技制御手段を備える遊技機であって、

前記遊技制御手段は、遊技を停止した状態とする第１遊技停止手段と、前記第１遊技停止手段とは異なる第２遊技停止手段と、を有し、

前記第１遊技停止手段では、遊技を停止するまえに遊技停止の示唆を行わず、

前記第２遊技停止手段では、遊技を停止するまでに遊技停止の示唆を行う、

ことを特徴とする遊技機。

【２４５８】

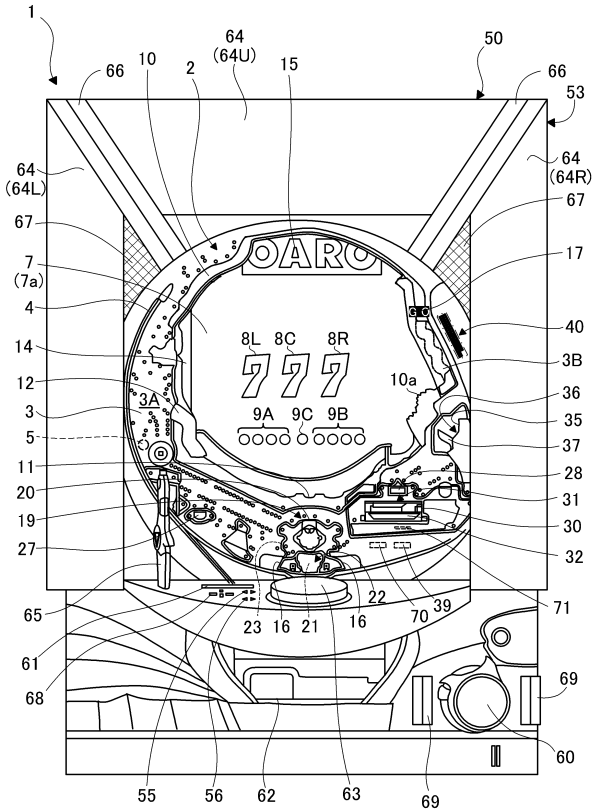
◇［態様Ｈ４－２］

態様Ｈ４－１に記載の遊技機であって、

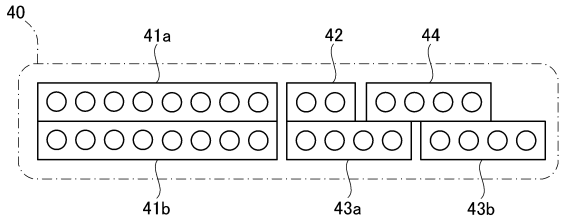
前記第１遊技停止手段および前記第２遊技停止手段は、遊技を停止してもリセットしない、
ことを特徴とする遊技機。
【２４５９】
◇［態様Ｈ４－３］
態様Ｈ４－１または態様Ｈ４－２に記載の遊技機は、
前記第１遊技停止手段が遊技を停止したあとに、前記遊技機の電源が遮断され、ＲＡＭクリアスイッチが操作されたか否かにかかわらずに復電されると、遊技を停止した状態が解除されて遊技を開始可能な状態となり、
前記第２遊技停止手段が遊技を停止したあとに、前記遊技機の電源が遮断されて、前記ＲＡＭクリアスイッチが操作されずに復電されると、遊技を停止した状態が解除されずに維持される、
ことを特徴とする遊技機。
【２４６０】
［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。
【２４６１】
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。
【２４６２】
上記実施形態の遊技機１では、遊技者に操作させる操作部として演出ボタン６３、剣部材６５、セレクトボタン６８を備えているが、これらに限られず、遊技者に操作させる操作部として、レバーや、トリガーなどを用いてもよい。また、上記実施形態の遊技機１における表示演出において、演出ボタン６３を表すボタン画像を用いて表示演出を実行する場合があるが、これに代えて剣部材６５を表す画像を用いて表示演出を実行するようにしてもよいし、レバーやトリガーを表す画像を用いて表示演出を実行するようにしてもよい。
【２４６３】
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。
【２４６４】
上記実施形態の遊技機１は、表示装置（メイン表示画面７ａ、サブ表示画面６４など）を用いて、種々の演出を実行するようにしている。本実施形態の遊技機１では、これらの演出を互いに組み合わせて一つの表示演出としてもよい。つまり、上述した複数の演出例および／または変形例のうち、２つ以上の演出例および／または変形例を組み合わせてもよい。
さらに、遊技機１は、画像表示装置７（メイン表示画面７ａ）の他にサブ表示画面６４を備えているが、メイン表示画面７ａでおこなう表示演出をサブ表示画面６４でおこなってもよいし、サブ表示画面６４でおこなう表示演出をメイン表示画面７ａでおこなうようにしてもよい。
【２４６５】
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】
【２４６６】
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
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
６９…枠可動役物
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

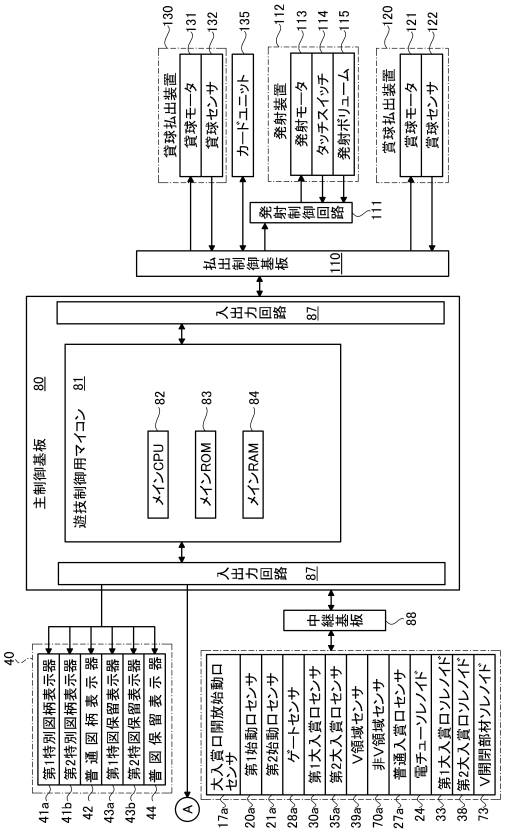
【図面】
【図１】



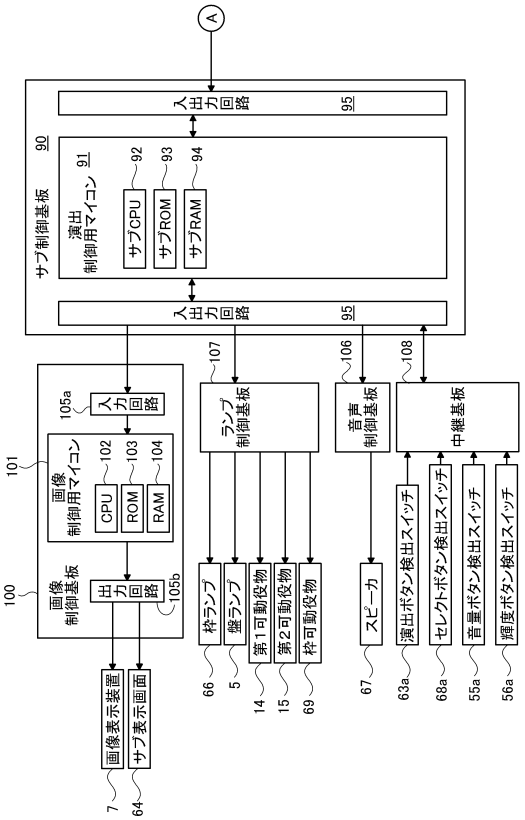
【図２】



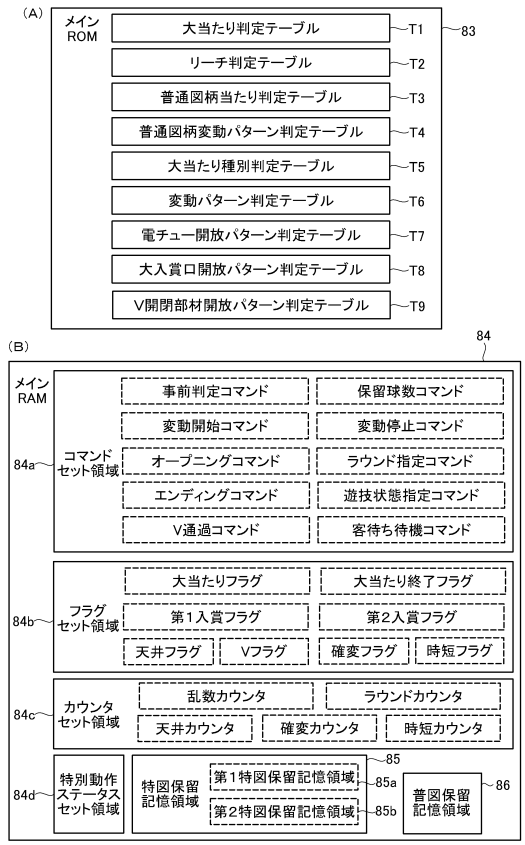
【図３】


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

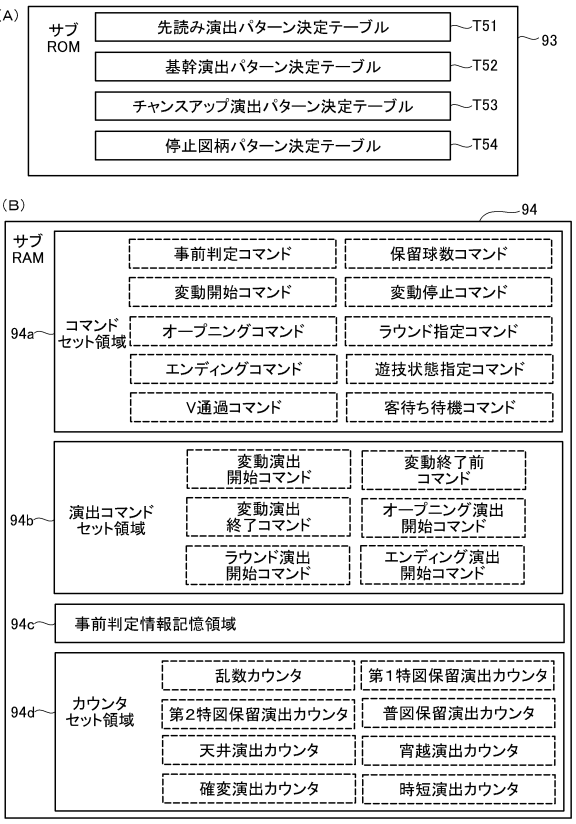
【図４】


入出力回路
サブ制御基板
演出制御用マイコン
サブCPU
サブROM
サブRAM
画像制御用マイコン
CPU
ROM
RAM
画像制御基板
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
枠可動役物
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
音量ボタン検出スイッチ
輝度ボタン検出スイッチ
画像表示装置
サブ表示画面

【図５】


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

【図６】


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

【図７】

(A)

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

(B)

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

【図８】

(A)大当たり判定テーブルT1

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

(B)リーチ判定テーブルT2

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

(C)普通図柄当たり判定テーブルT3

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

(D)普通図柄変動パターン判定テーブルT4

状態	普通図柄の変動時間(秒)
非時短状態	30秒
時短状態	1秒

【図９】

大当たり種別判定テーブルT5

特別図柄	大当たり種別乱数値	大当たりの種別	特別図柄の種別	特図停止図柄データ	振分率(%)	OPコマンド	ラウンド指定コマンド	EDコマンド	備考
特図1	0～24	16R V通過予定大当たり	特図1_大当たり図柄1	11H	19.5	D101(H)	D2*1(H)	D301(H)	金図柄
	25～49		特図1_大当たり図柄2	12H	19.5	D102(H)	D2*2(H)	D302(H)	バトル勝利
	50～55	16R(賞質1.5R) V通過予定大当たり	特図1_大当たり図柄3	13H	4.8	D103(H)	D2*3(H)	D303(H)	バトル復活
	56～67	16R(賞質13R) V通過予定大当たり	特図1_大当たり図柄4	14H	9.3	D104(H)	D2*4(H)	D304(H)	バトル敗北
	68～127	16R(賞質13R) V非通過予定大当たり	特図1_大当たり図柄5	15H	46.9	D105(H)	D2*5(H)	D305(H)	バトル敗北
特図2	0～82	16R V通過予定大当たり	特図2_大当たり図柄1	21H	64.8	D108(H)	D2*8(H)	D308(H)	金図柄
	83～127	16R(賞質13R) V非通過予定大当たり	特図2_大当たり図柄5	22H	35.2	D108(H)	D2*9(H)	D309(H)	バトル敗北

備考：ラウンド指定コマンドの「*」にはラウンド数を示す値が入る

【図１０】

変動パターン判定テーブルT6(非時短状態)

始動口	状態	判定結果		保留球数	変動パターン乱数値	変動パターン	変動時間(ms)	基幹演出パターン
第1始動口	非時短状態	大当たり	V通過予定	―	0～10	P1	40000	SP1
			V非通過予定	―	11～63	P2	45000	SP2
		ハズレ	リーチ有り	―	64～127	P3	50000	SP3
				3～4	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	―	0～10	P21	40000	SP1
			V非通過予定	―	11～127	P22	45000	SP2
		ハズレ	リーチ有り	―	0～127	P23	45000	SP2
				1～2	0～60	P24	12000	ノーマルリーチ
					61～80	P25	40000	SP1(疑似無し)
					81～92	P26	45000	SP1(疑似有り)
					93～127	P27	50000	SP2
				3～4	0～90	P28	9000	ノーマルリーチ
					91～107	P29	40000	SP1
					108～114	P30	45000	SP2
					115～127	P31	50000	SP3
			リーチ無し	1～2	0～127	P32	8000	リーチ無しハズレ
				3～4	0～127	P33	4000	リーチ無しハズレ

【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	—	0～10	P41	40000	SP1
		V通過予定	—	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	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	—	0～10	P61	45000	SP4
		V通過予定	—	11～127	P62	80000	SP5
		V非通過予定	—	0～127	P63	80000	SP5
		ハズレ	1～2	0～60	P64	10000	ノーマルリーチ
				61～80	P65	40000	SP4(疑似無し)
				81～92	P66	45000	SP4(疑似有り)
				93～127	P67	50000	SP4
			3～4	0～90	P68	5000	ノーマルリーチ
				91～107	P69	40000	SP4
				108～114	P70	45000	SP4
				115～127	P71	50000	SP4
		リーチ無し	1～2	0～127	P72	4000	リーチ無しハズレ
			3～4	0～127	P73	3000	リーチ無しハズレ

【図１２】

(A)電チュー開放パターン判定テーブルT7

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

(B)電チュー開放パターン

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

【図１３】

(A)大入賞口開放パターン判定テーブルT8

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

(B)大入賞口開放パターン

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

【図１４】

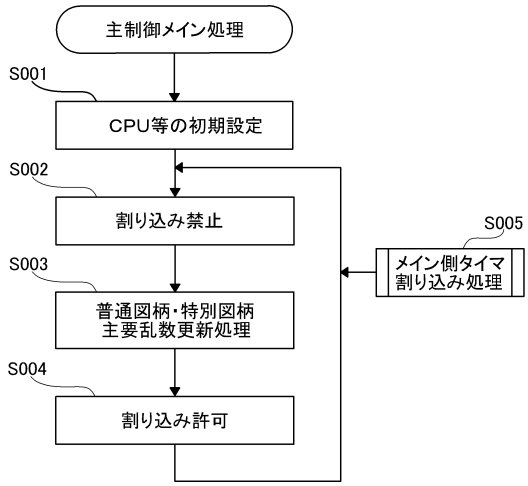
(A)V開閉部材開放パターン判定テーブルT9

特図停止図柄データ	V開閉部材開放パターン
11H,12H,21H	開放パターン31
13H	開放パターン32
14H	開放パターン33
15H,22H	開放パターン34

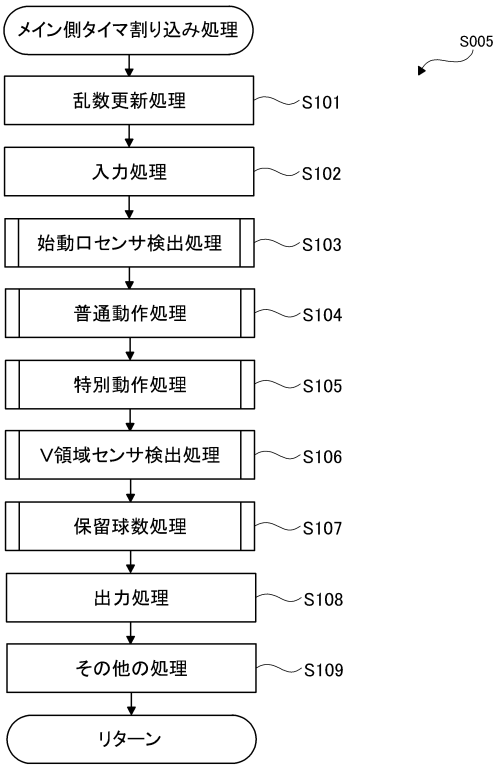
(B)V開閉部材開放パターン

V開閉部材開放パターン	ラウンド数(R)	開放パターン構成		1球目入賞時開放時間(秒)	2球目入賞時開放時間(秒)
開放パターン31	16	2，4，6，8R目	ショート開放	0.1	－
		10，12R目	ロング開放	0.1	最大31.5
開放パターン32	16（実質15）	2，4，6，12R目	ショート開放	0.1	－
		8，10R目	ロング開放	0.1	最大31.5
開放パターン33	16（実質13）	2，6R目	ロング開放	0.1	最大31.5
		4，8，10，12R目	ショート開放	0.1	－
開放パターン34	16（実質13）	2，4，6，8，10，12R目	ショート開放	0.1	－

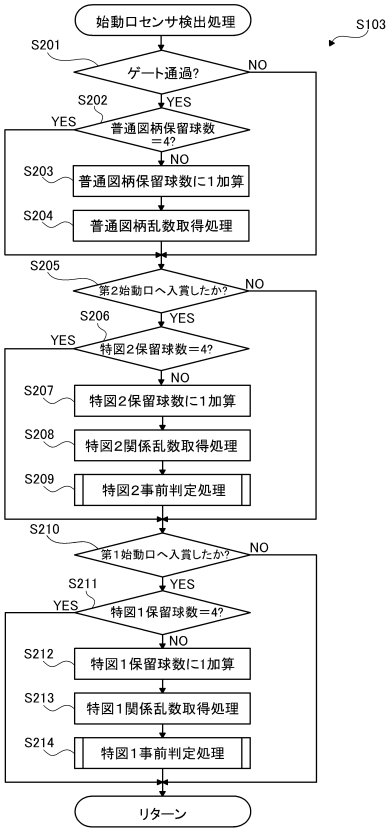
【図１５】



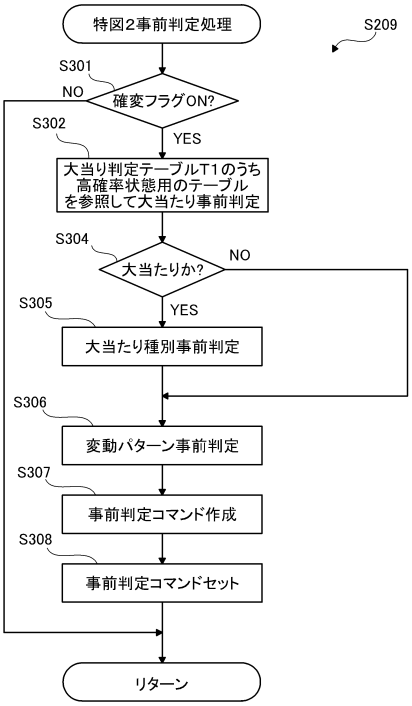
【図１６】



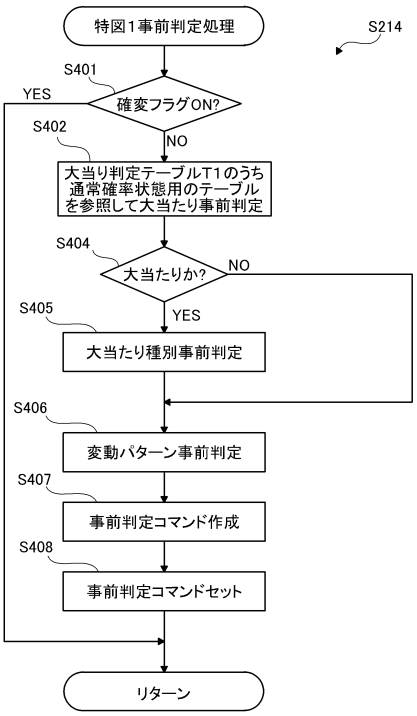
【図１７】



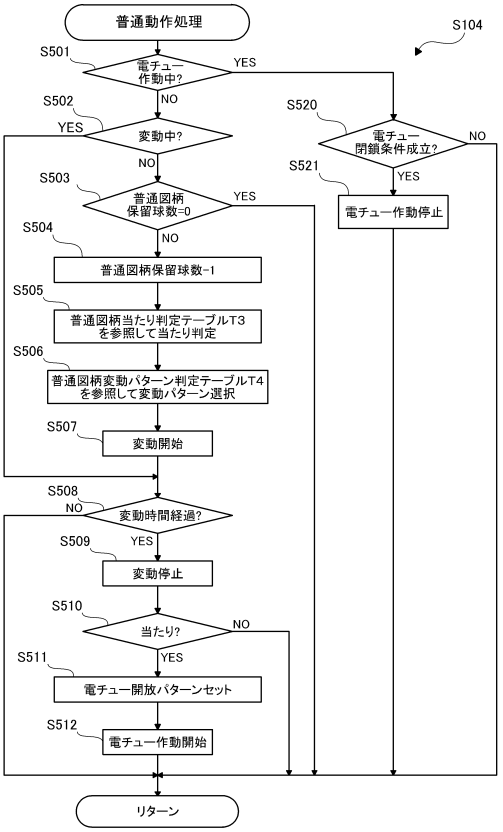
【図１８】



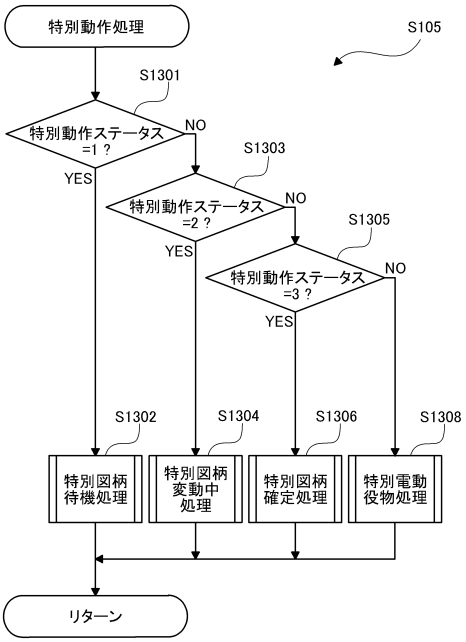
【図１９】



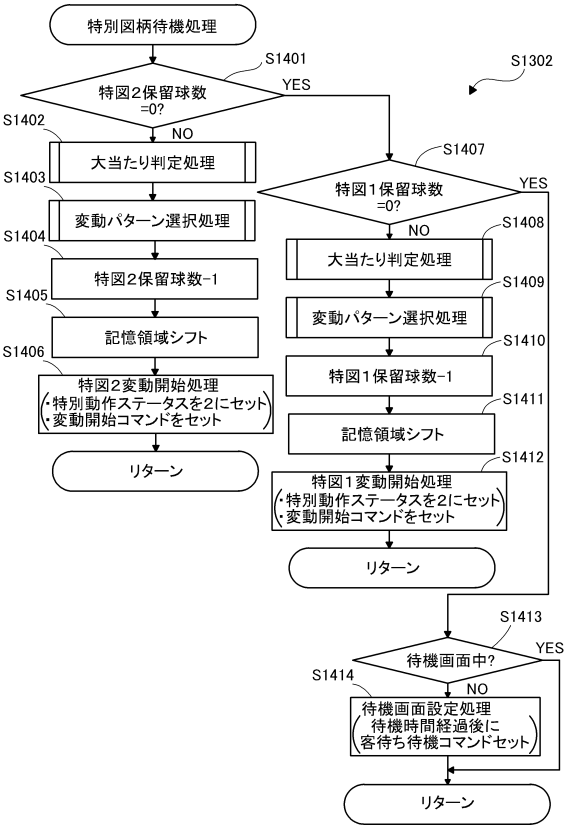
【図２０】



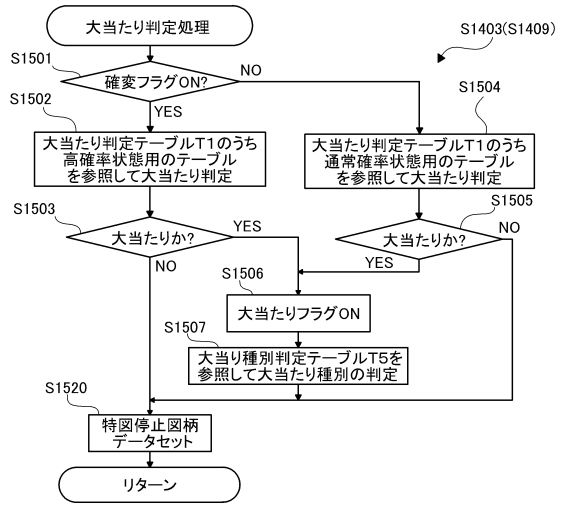
【図２１】



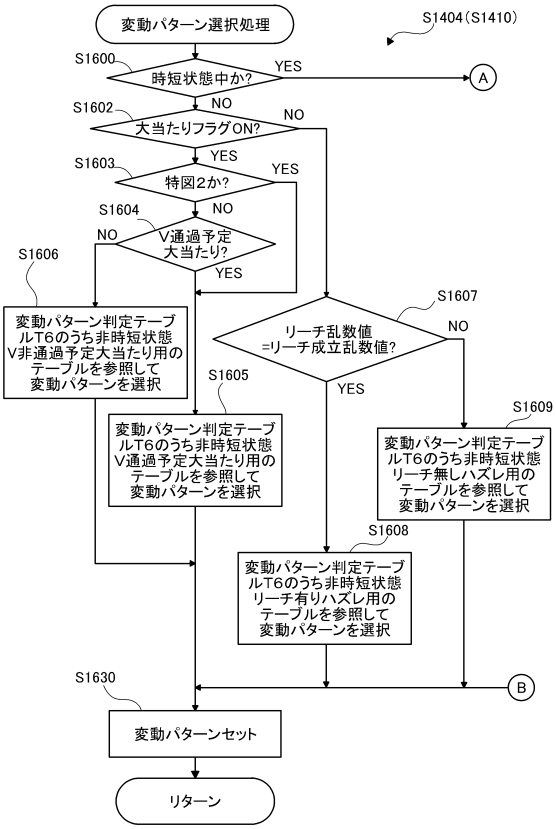
【図２２】



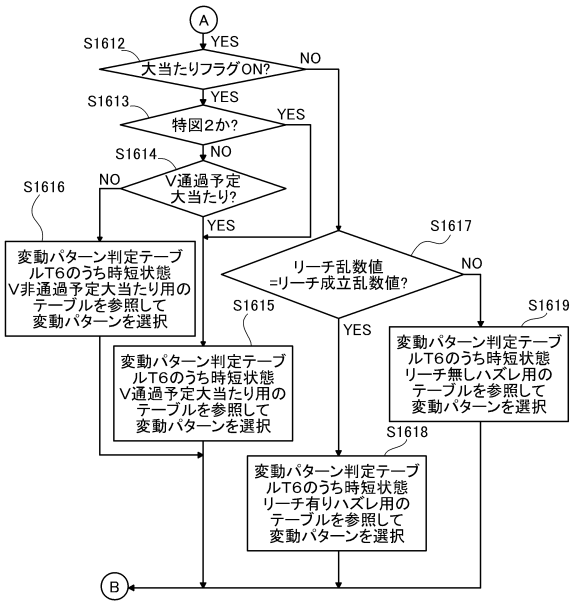
【図２３】



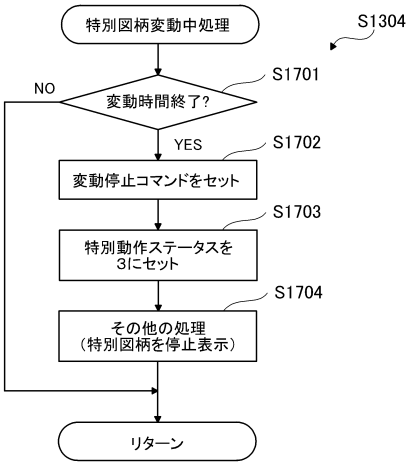
【図２４】



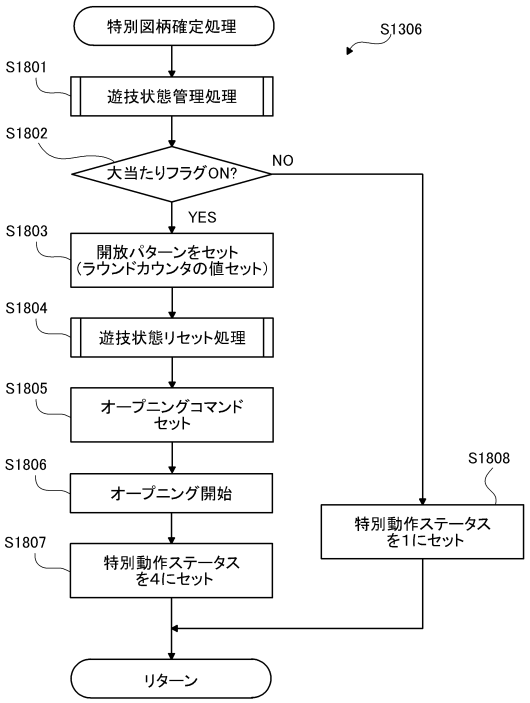
【図２５】



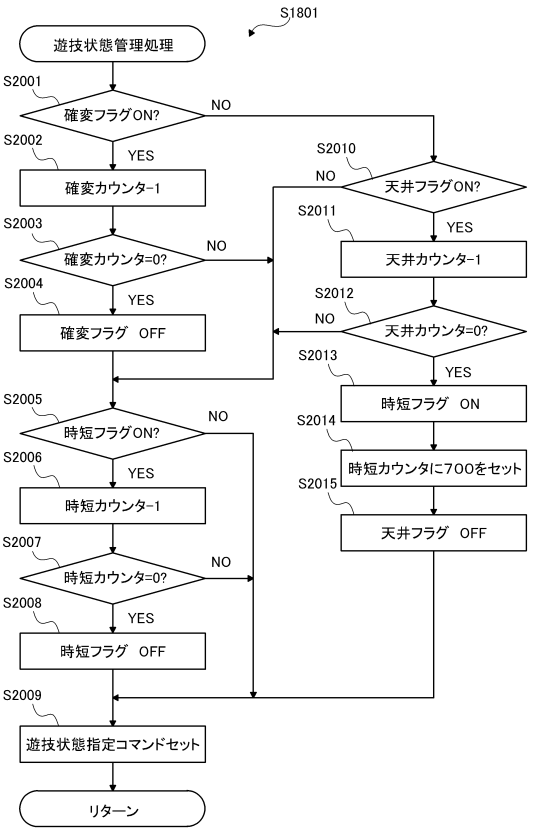
【図２６】



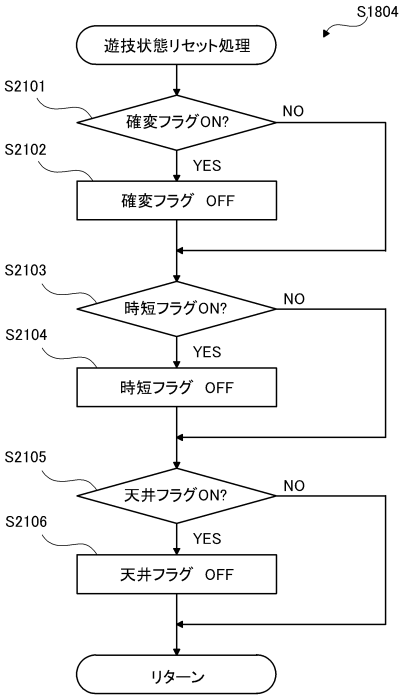
【図２７】



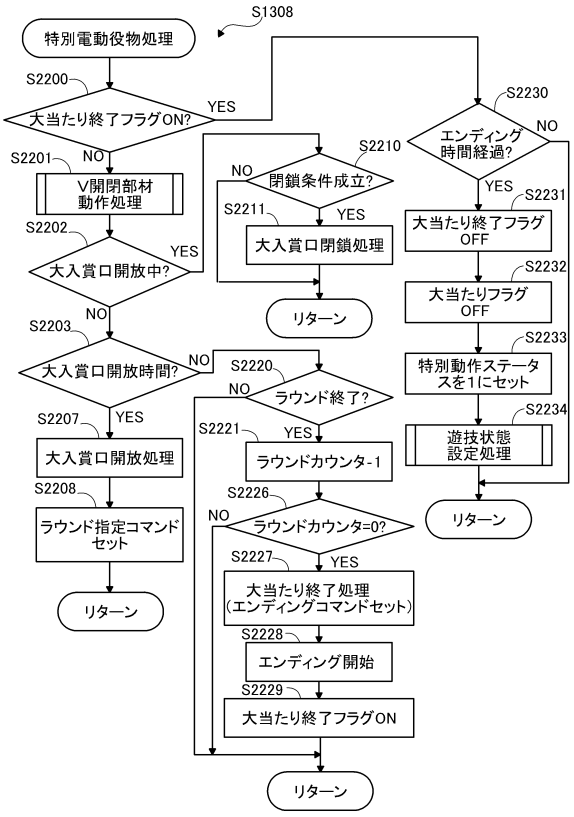
【図２８】



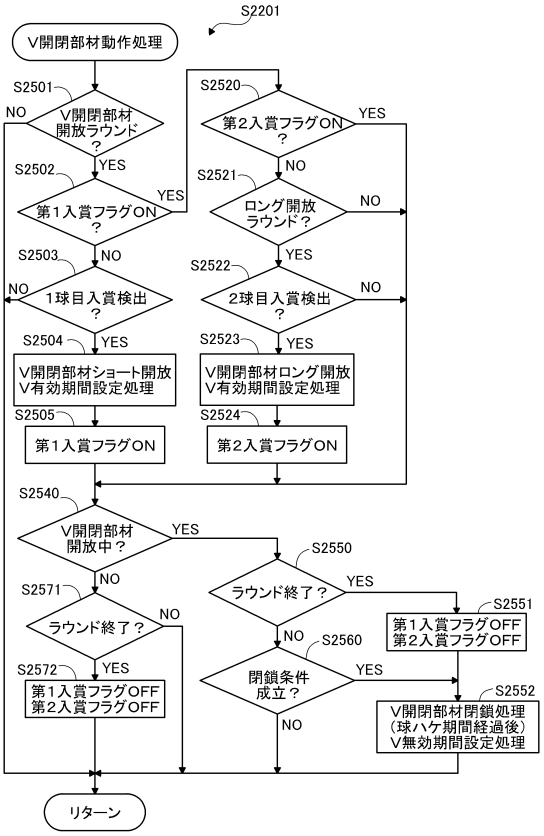
【図２９】



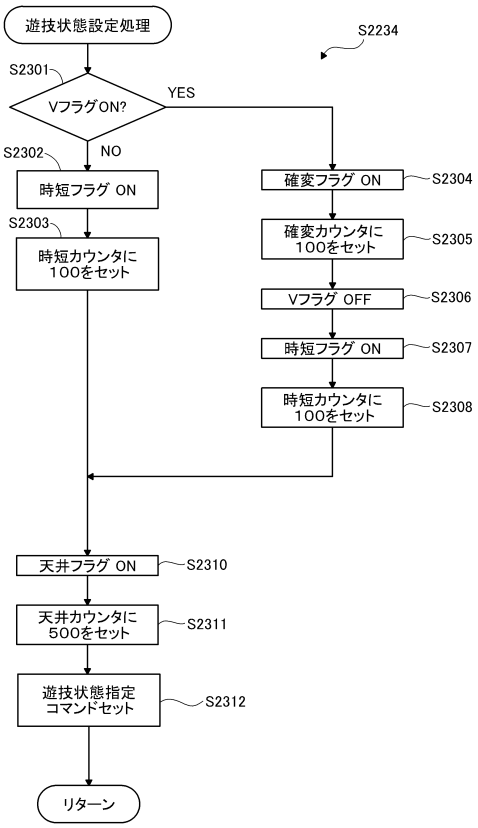
【図３０】



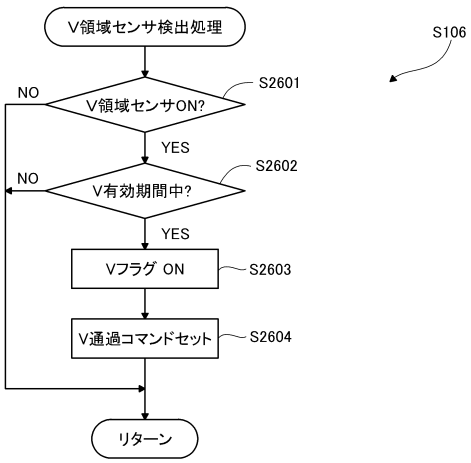
【図３１】



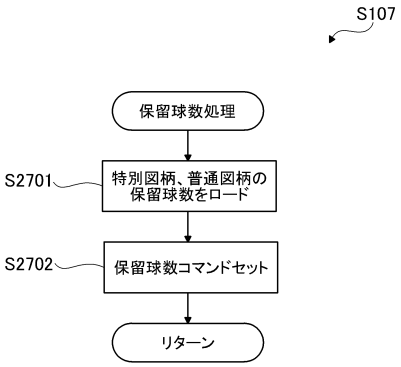
【図３２】



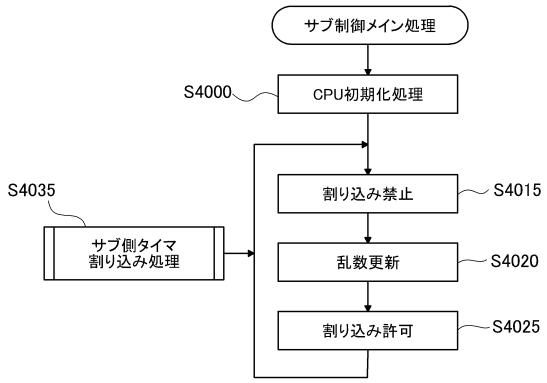
【図３３】



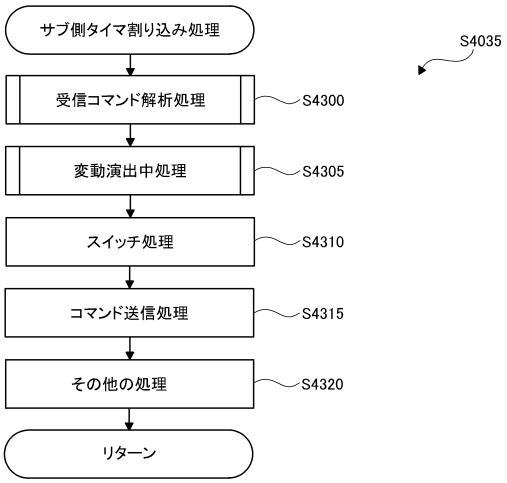
【図３４】



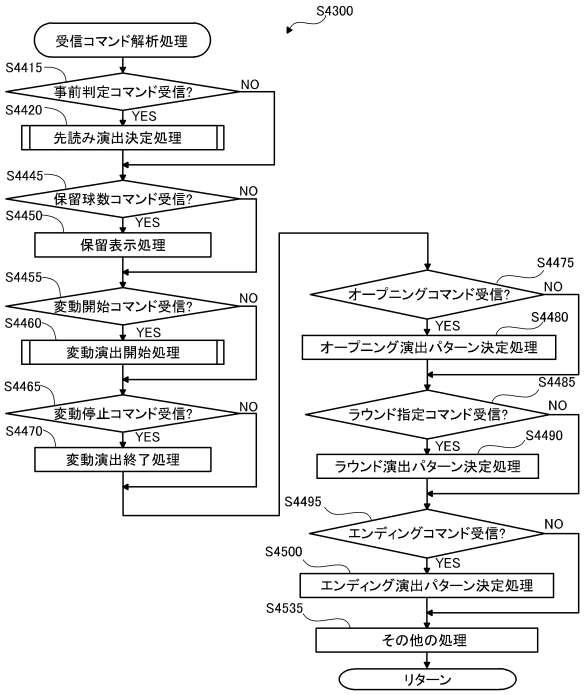
【図３５】



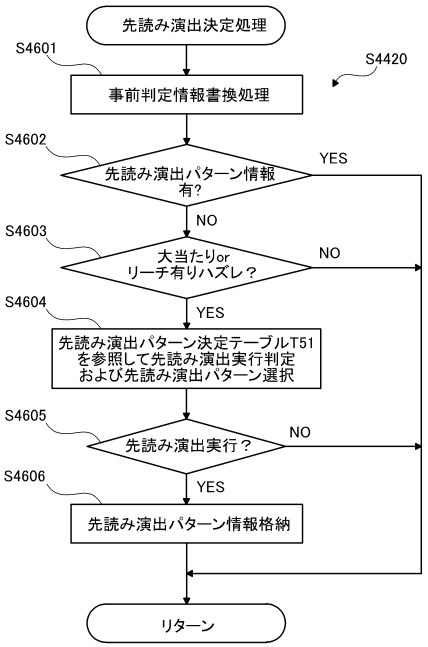
【図３６】



【図３７】



【図３８】



【図３９】

(A)

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

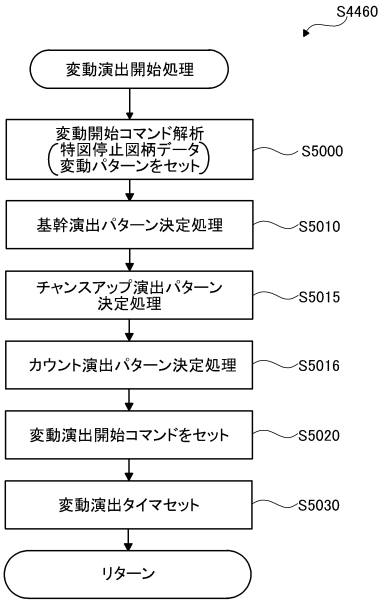
事前判定情報記憶領域									
特別図柄		特図1				特図2			
	当該領域	第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域	第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域
大当たり判定情報	ハズレ	−	−	−	−	ハズレ	ハズレ	大当たり	−
大当たり種別情報	−	−	−	−	−	−	−	21H	−
変動パターン情報	P72,P73	−	−	−	−	P72,P73	P72,P73	P61	−
先読み演出パターン情報	パターンA	−	−	−	−	パターンA	パターンA	パターンA	−

【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

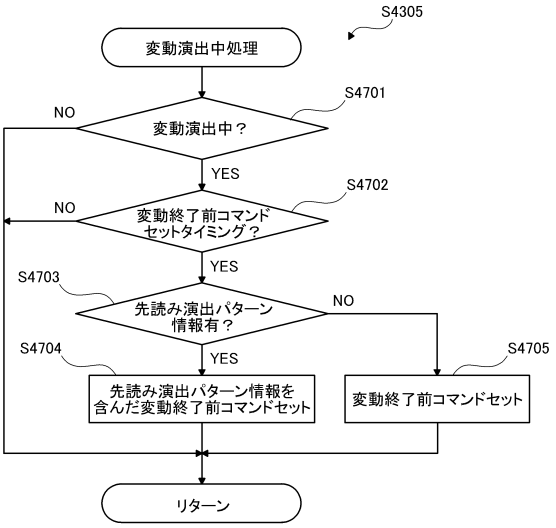
変動パターン	変動時間(ms)	基幹演出パターン	備考			
P1	40000	SP1	非時短状態	特図1	大当たり	
P2	45000	SP2				
P3	50000	SP3				
P4	40000	SP1			リーチ有りハズレ	保留球数1〜2
P5	45000	SP2				
P6	50000	SP3				
P7	15000	ノーマルリーチ				保留球数3〜4
P8	40000	SP1				
P9	45000	SP2				
P10	50000	SP3				
P11	12000	ノーマルリーチ			リーチ無しハズレ	1〜2
P12	40000	SP1				
P13	45000	SP2				3〜4
P14	50000	SP3				
P15	10000	リーチ無しハズレ				
P16	5000	リーチ無しハズレ				
P21	40000	SP1		特図2	大当たり	
P22	45000	SP2				
P23	50000	SP3				
P24	12000	ノーマルリーチ			リーチ有りハズレ	保留球数1〜2
P25	40000	SP1				
P26	45000	SP2				
P27	50000	SP3				保留球数3〜4
P28	9000	ノーマルリーチ				
P29	40000	SP1				
P30	45000	SP2				
P31	50000	SP3				
P32	8000	リーチ無しハズレ			リーチ無しハズレ	1〜2
P33	4000	リーチ無しハズレ				3〜4
P41	40000	SP1	時短状態	特図1	大当たり	
P42	45000	SP2				
P43	50000	SP3				
P44	40000	SP1			リーチ有りハズレ	保留球数1〜2
P45	45000	SP2				
P46	50000	SP3				保留球数3〜4
P47	15000	ノーマルリーチ				
P48	40000	SP1				
P49	45000	SP2				
P50	50000	SP3				
P51	12000	ノーマルリーチ			リーチ無しハズレ	1〜2
P52	40000	SP1				
P53	45000	SP2				3〜4
P54	50000	SP3				
P55	10000	リーチ無しハズレ				
P56	5000	リーチ無しハズレ				
P61	40000	SP1		特図2	大当たり	
P62	45000	SP2				
P63	50000	SP3				
P64	10000	ノーマルリーチ			リーチ有りハズレ	保留球数1〜2
P65	40000	SP1				
P66	45000	SP2				
P67	50000	SP3				保留球数3〜4
P68	5000	ノーマルリーチ				
P69	40000	SP1				
P70	45000	SP2				
P71	50000	SP3				
P72	4000	リーチ無しハズレ			リーチ無しハズレ	1〜2
P73	3000	リーチ無しハズレ				3〜4

【図４３】

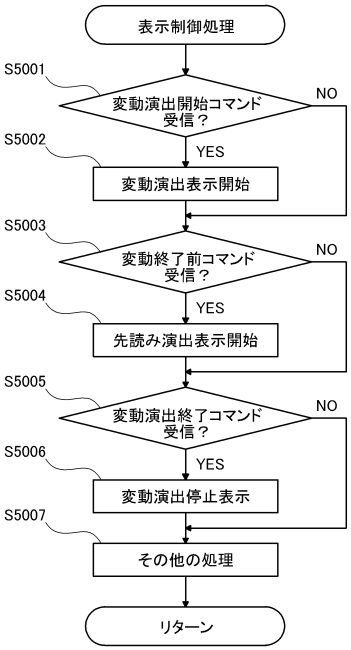
チャンスアップ演出パターン決定テーブルT53

判定結果	チャンスアップ乱数値	保留球数	リーチ演出種別	チャンスアップ演出パターン
大当たり	0～24	0～1	―	無し
		2	SP1	2-SP1
			SP2	2-SP2
			SP3	2-SP3
		3	SP1	3-SP1
			SP2	3-SP2
			SP3	3-SP3
		4	SP1	4-SP1
			SP2	4-SP2
			SP3	4-SP3
	25～67	―	―	ANO
	68～127	―	―	無し
リーチ有りハズレ	0～10	0～1	―	無し
		2	ノーマルリーチ	2-NO
			SP1	2-SP1
			SP2	2-SP2
			SP3	2-SP3
		3	ノーマルリーチ	3-NO
			SP1	3-SP1
			SP2	3-SP2
			SP3	3-SP3
		4	ノーマルリーチ	4-NO
			SP1	4-SP1
			SP2	4-SP2
			SP3	4-SP3
	11～24	―	―	ANO
	25～127	―	―	無し
リーチ無しハズレ	0～10	―	―	ANO
	11～127	―	―	無し

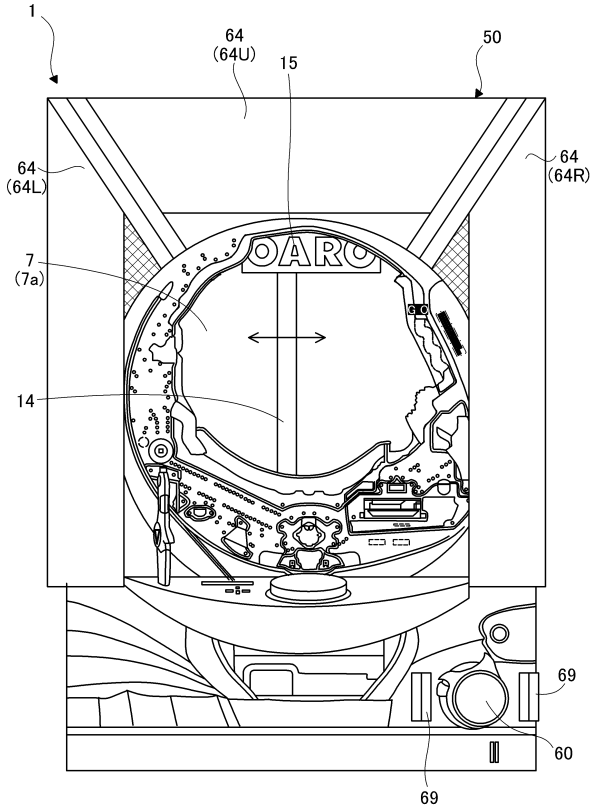
【図４４】



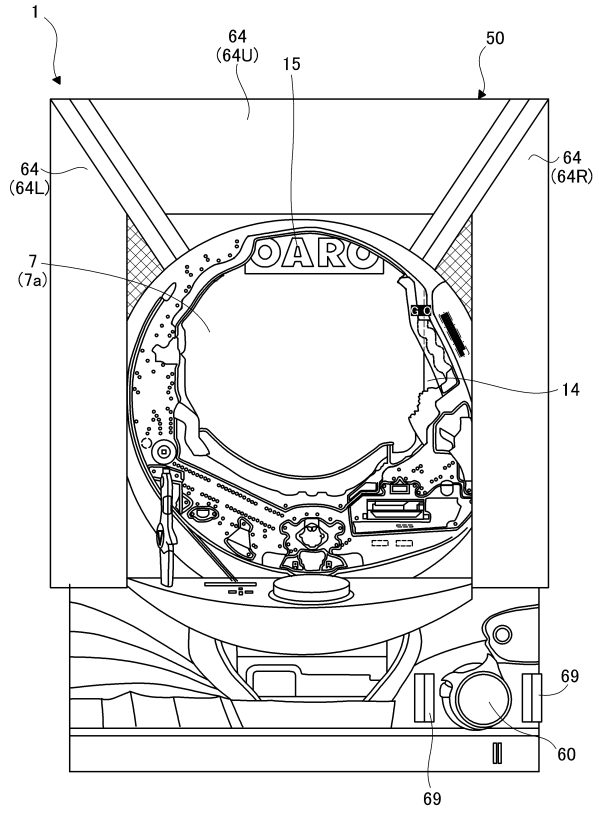
【図４５】



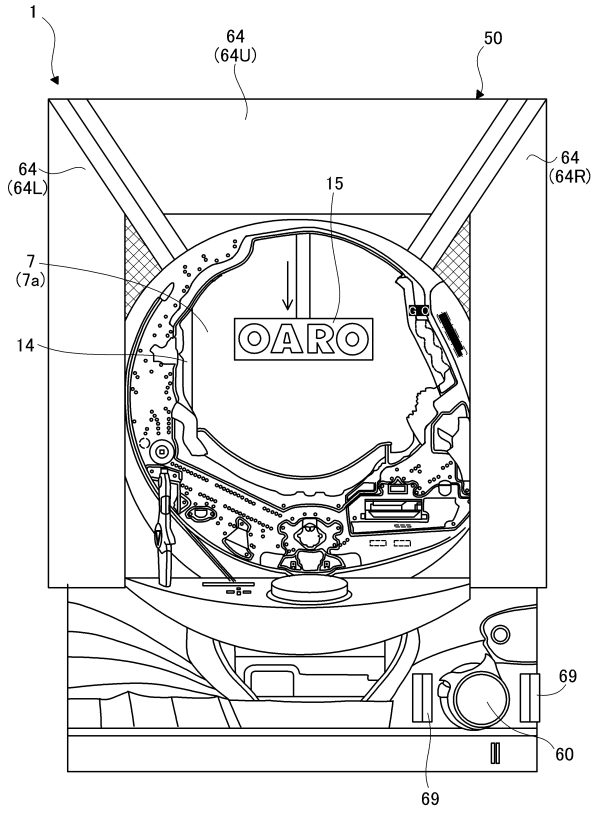
【図４６】



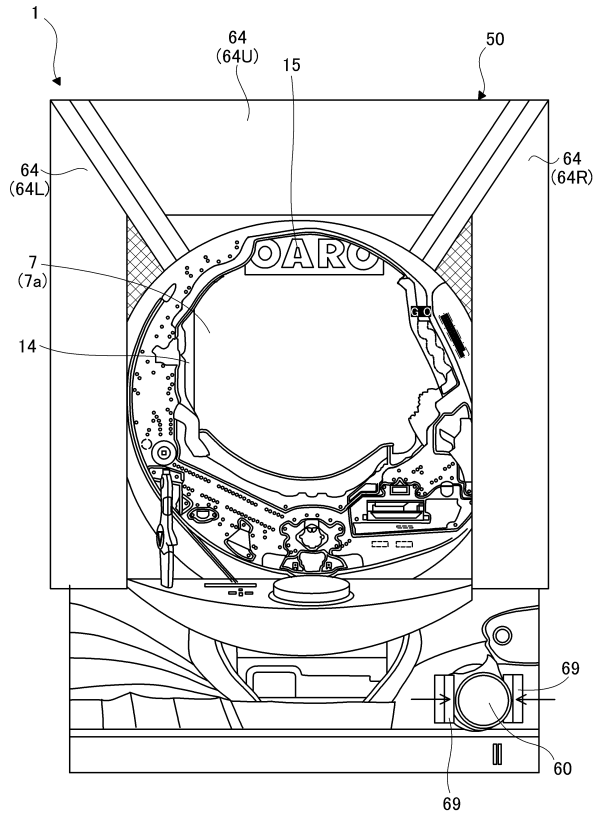
【図４７】



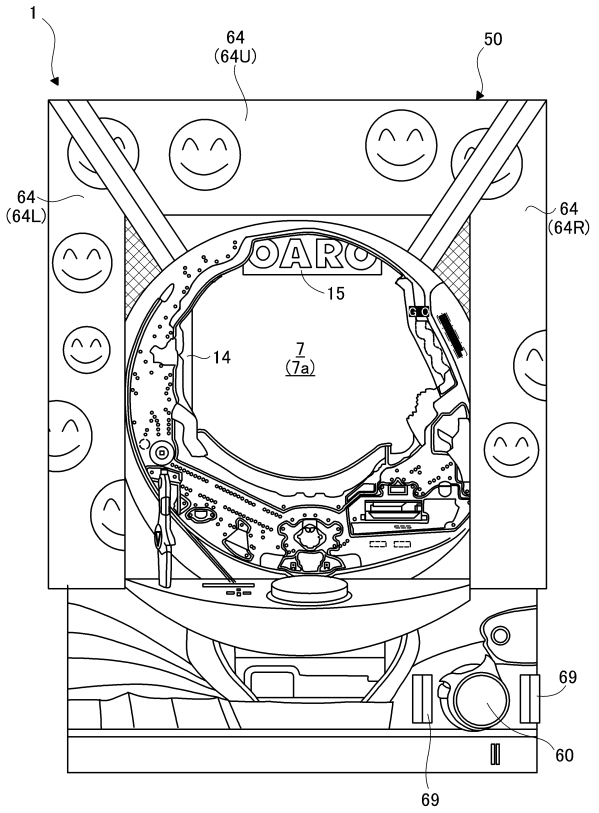
【図４８】



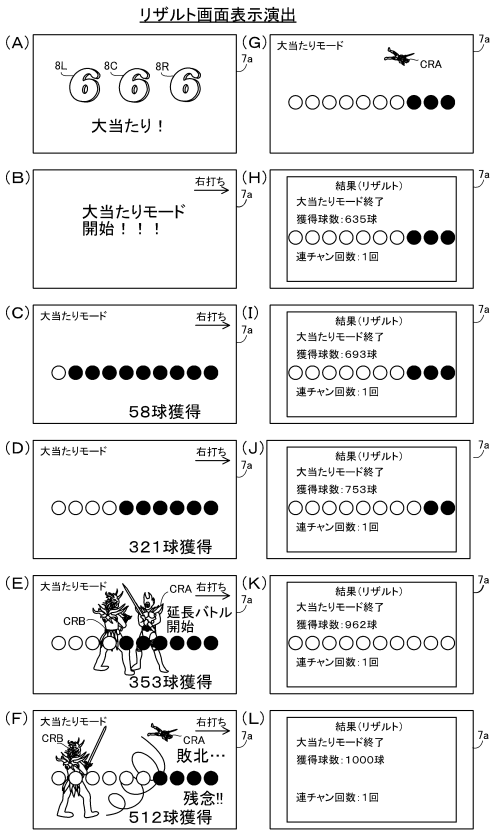
【図４９】



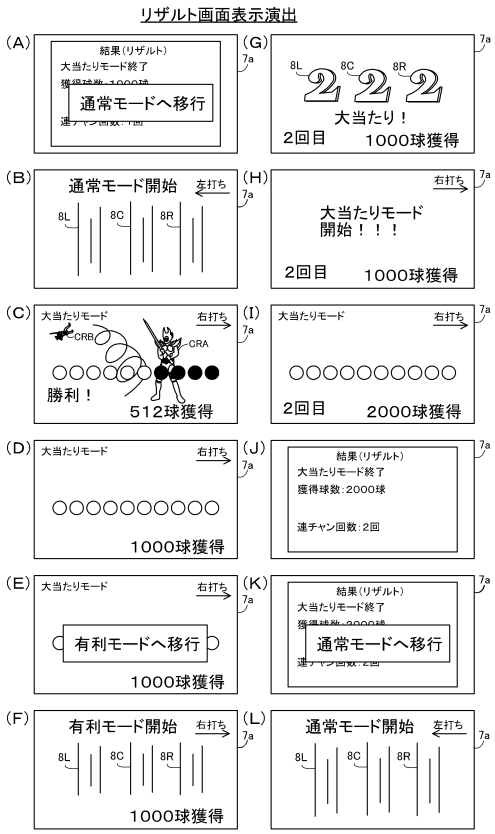
【図５０】



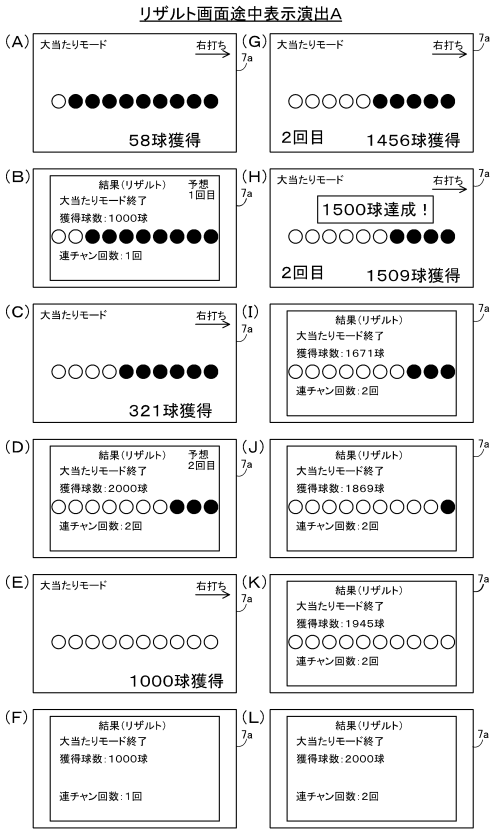
【図５１】



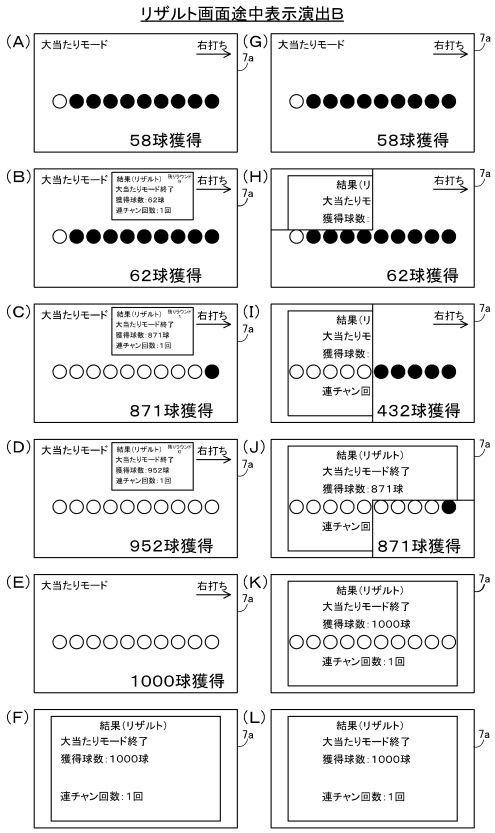
【図５２】



【図５３】

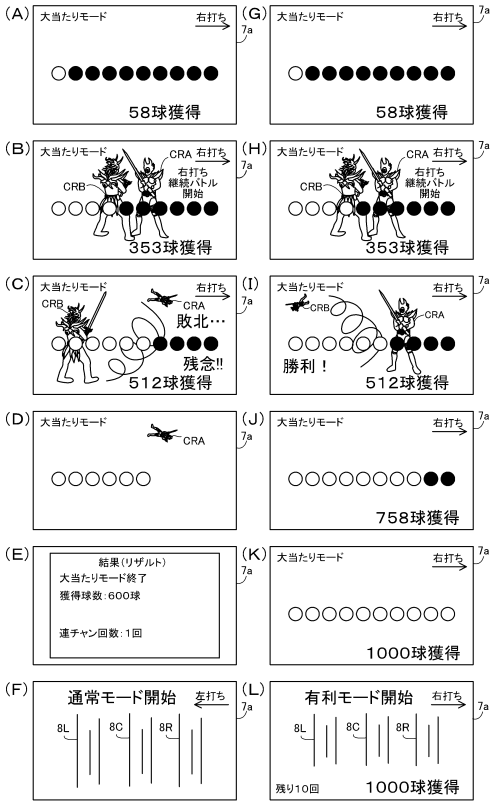


【図５４】



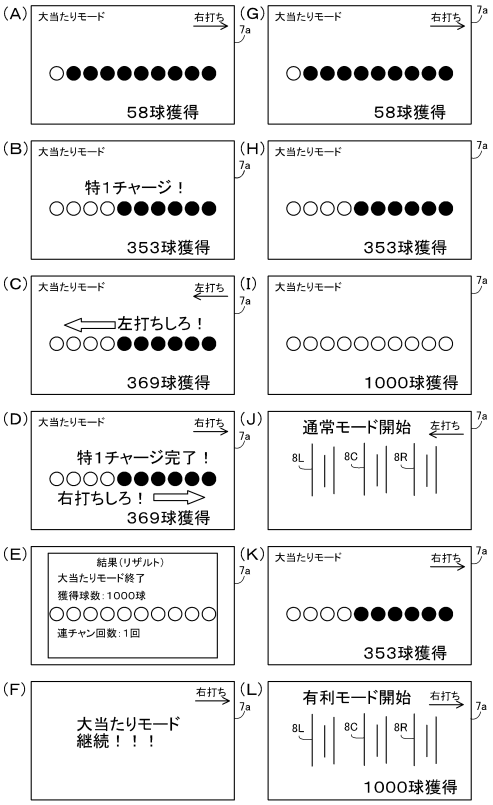
【図５５】

発射方向示唆画像消去演出A



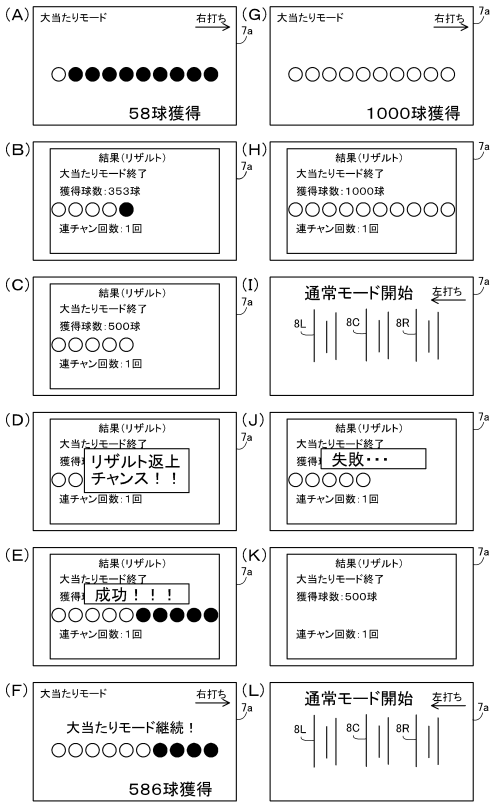
【図５６】

発射方向示唆画像消去演出B



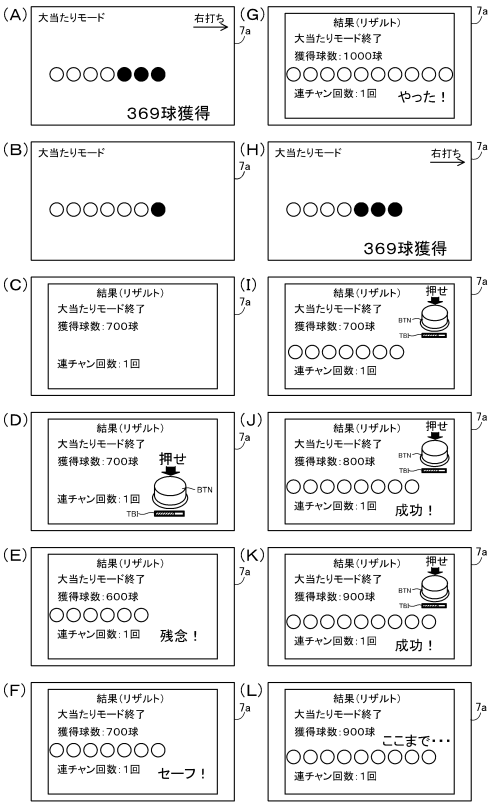
【図５７】

リザルト画面途中変化演出A

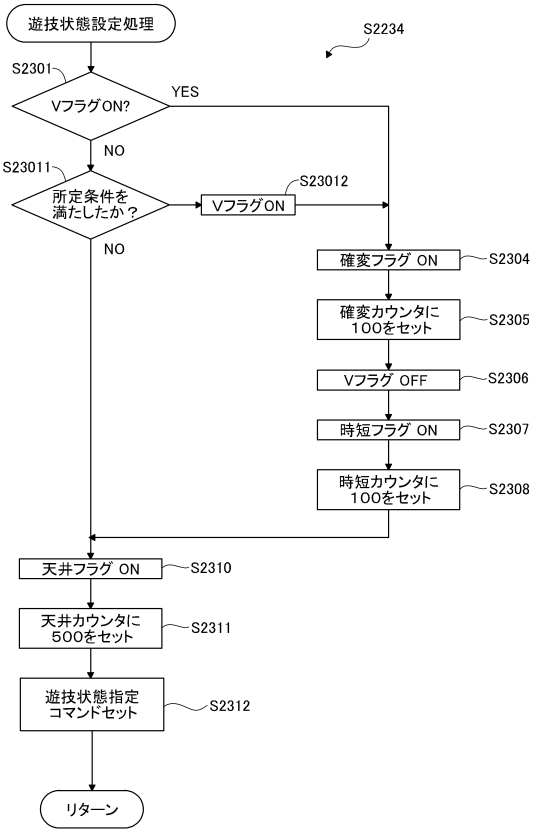


【図５８】

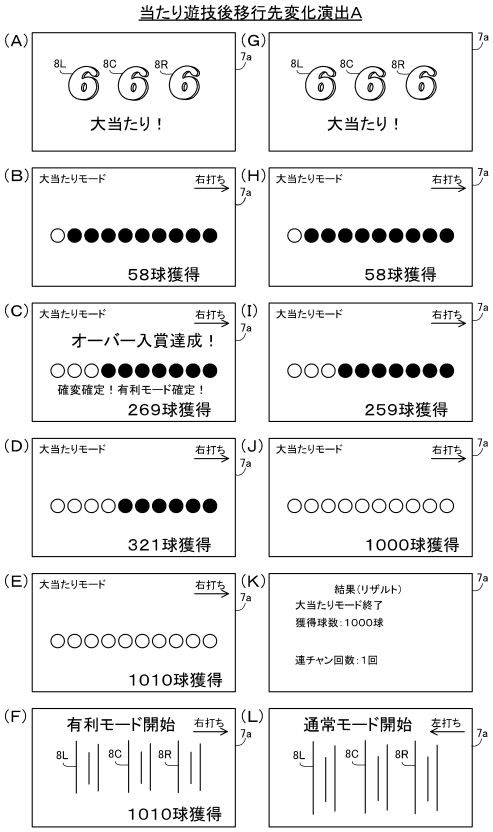
リザルト画面途中変化演出B



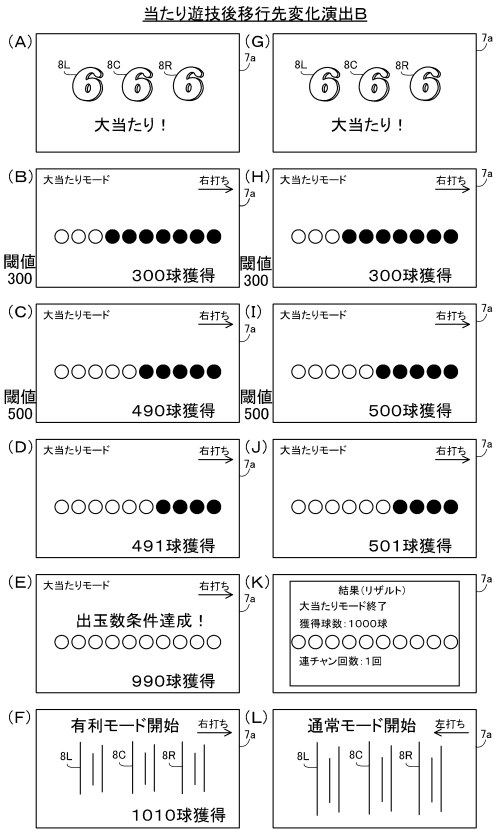
【図５９】



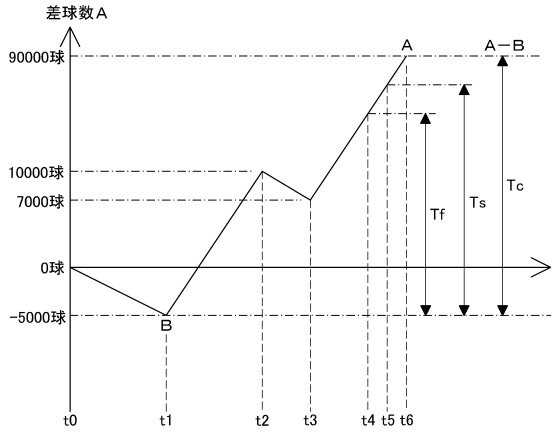
【図６０】



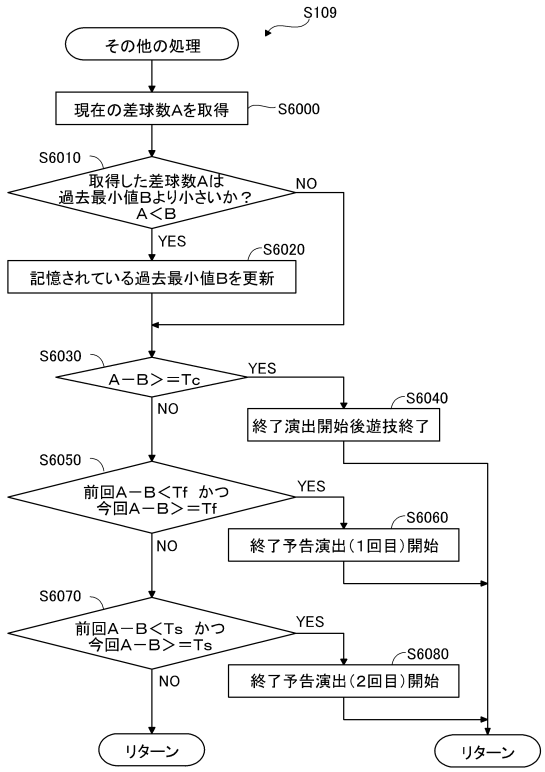
【図６１】



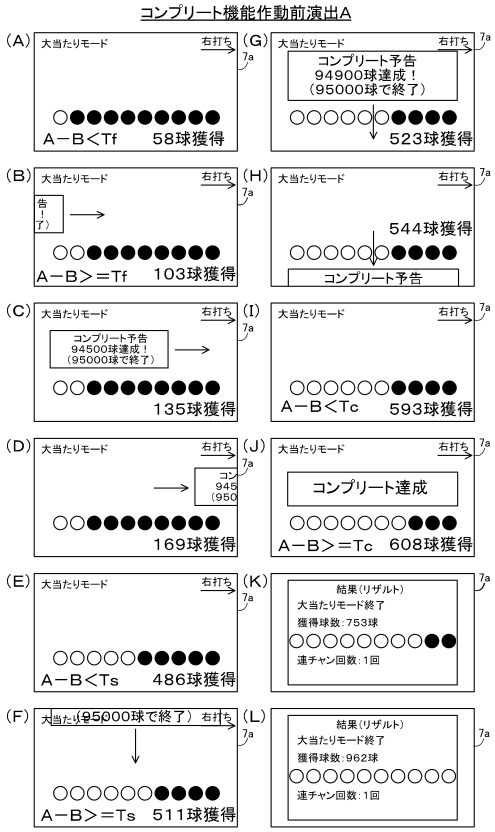
【図６２】



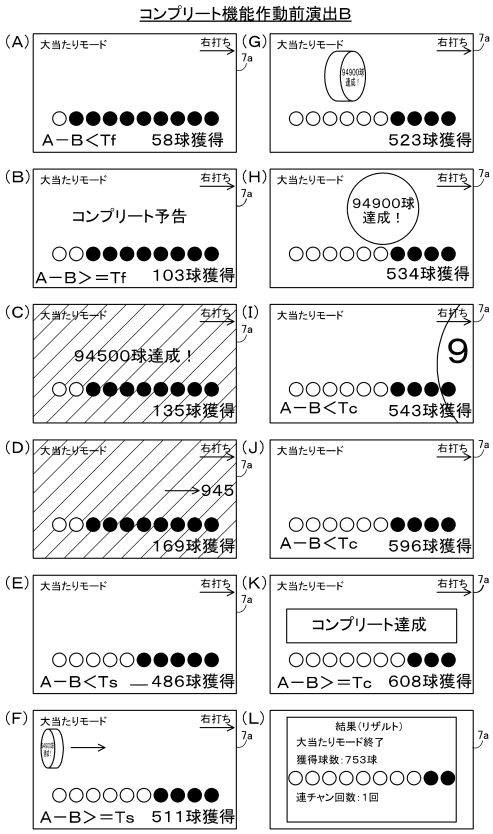
【図６３】



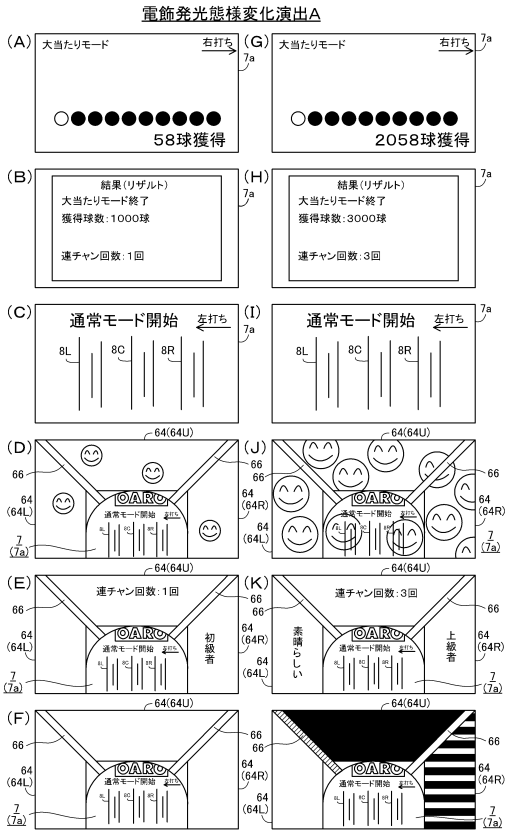
【図６４】



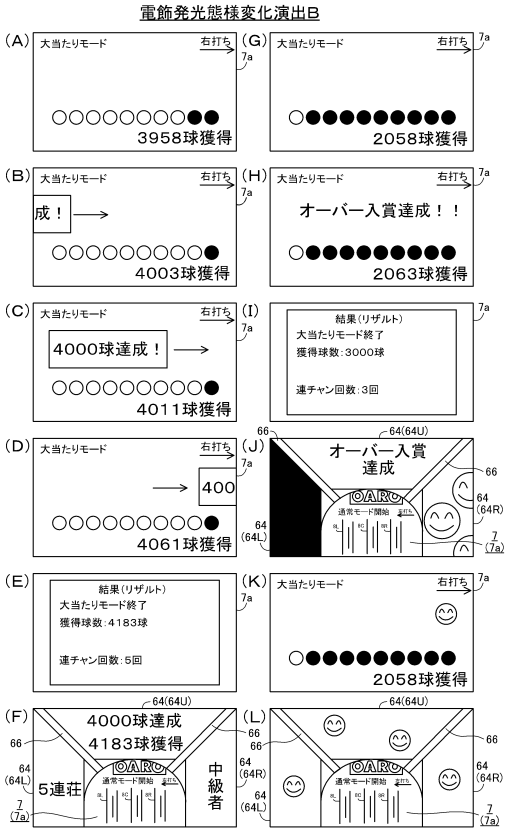
【図６５】



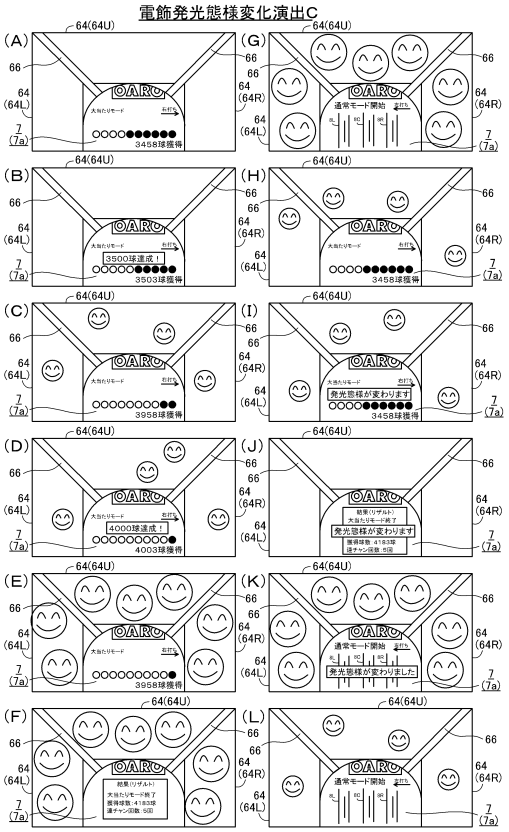
【図６６】



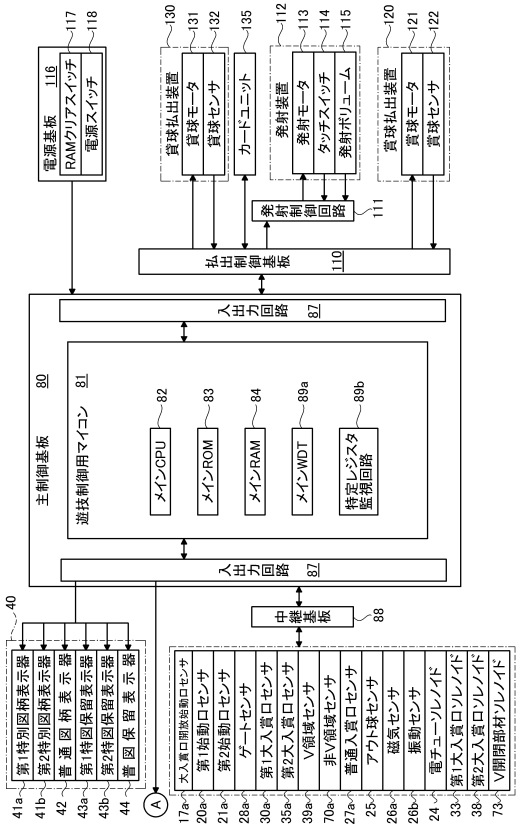
【図６７】



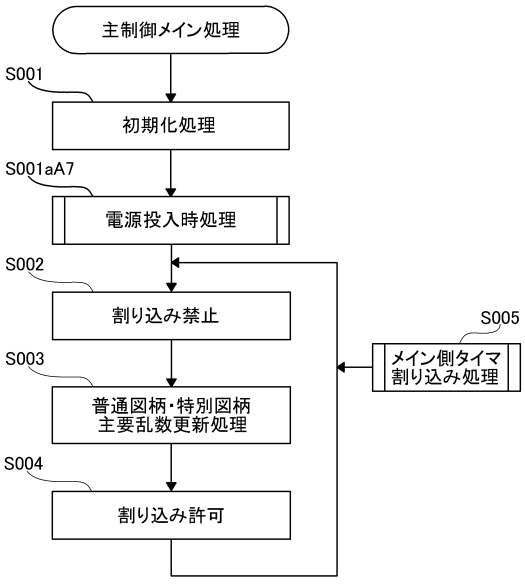
【図６８】



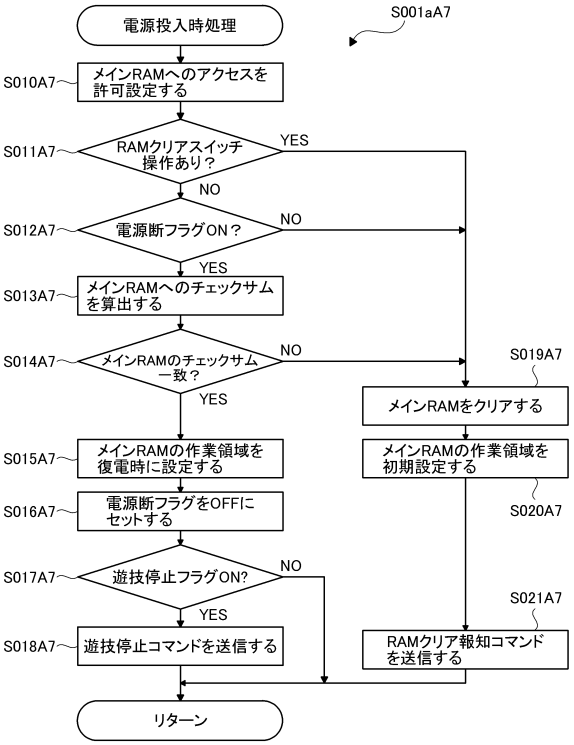
【図６９】



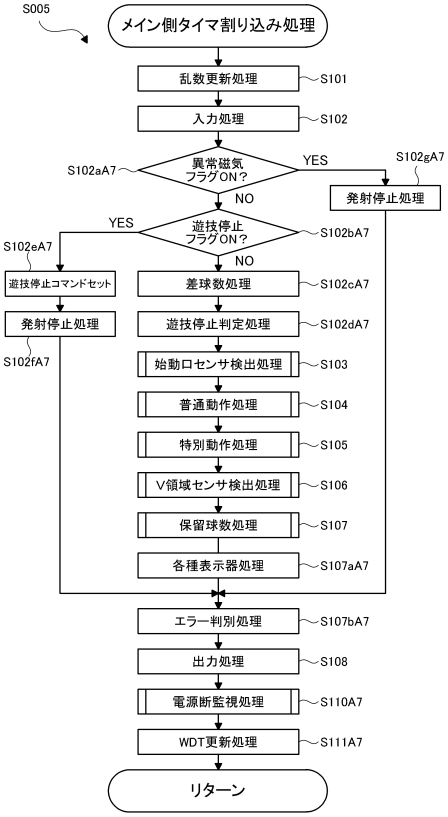
【図７０－１】



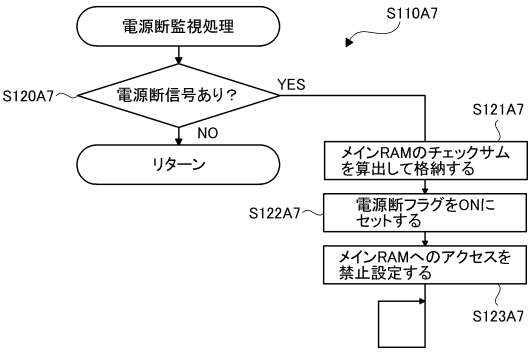
【図７０－２】



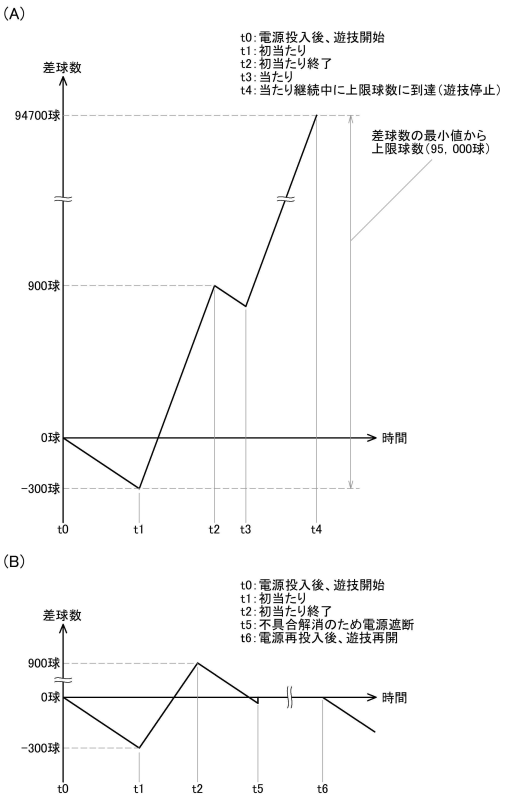
【図７０－３】



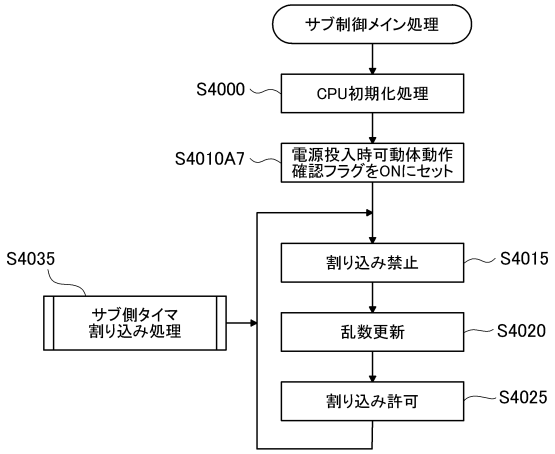
【図７０－４】



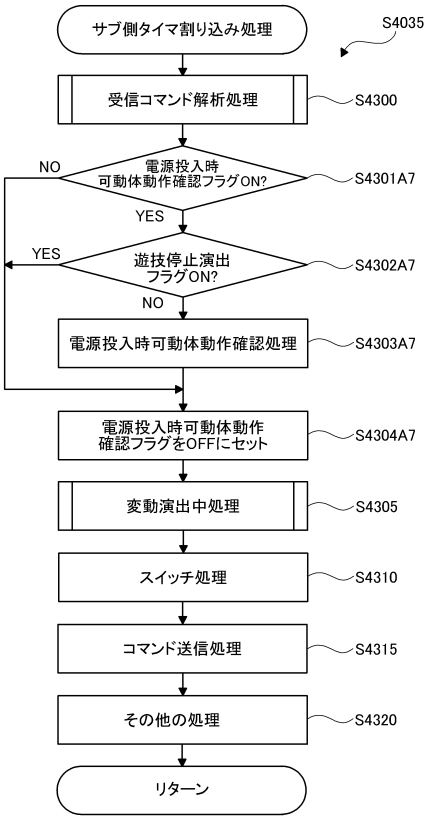
【図７０－５】



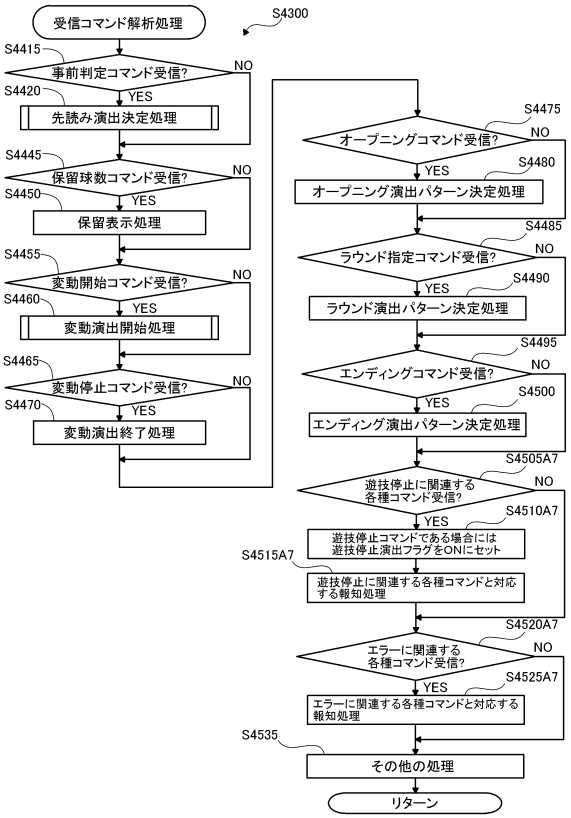
【図７０－６】



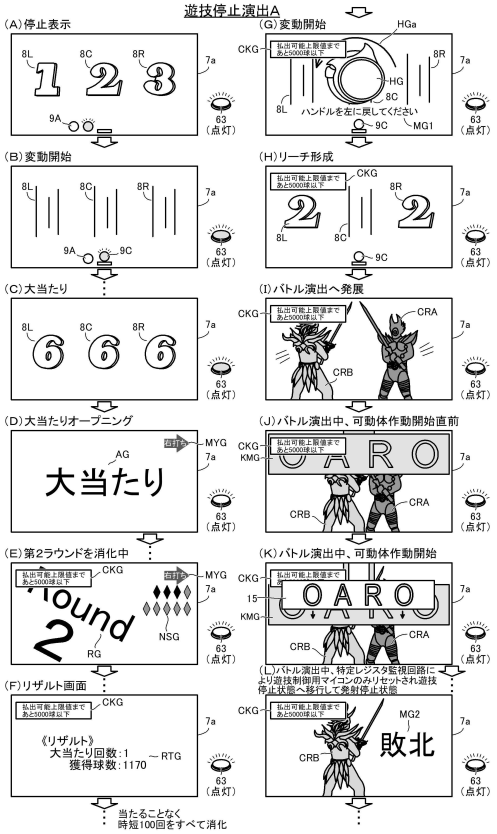
【図７０－７】



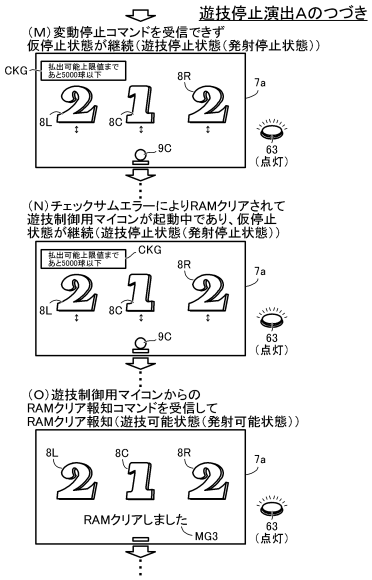
【図７０－８】



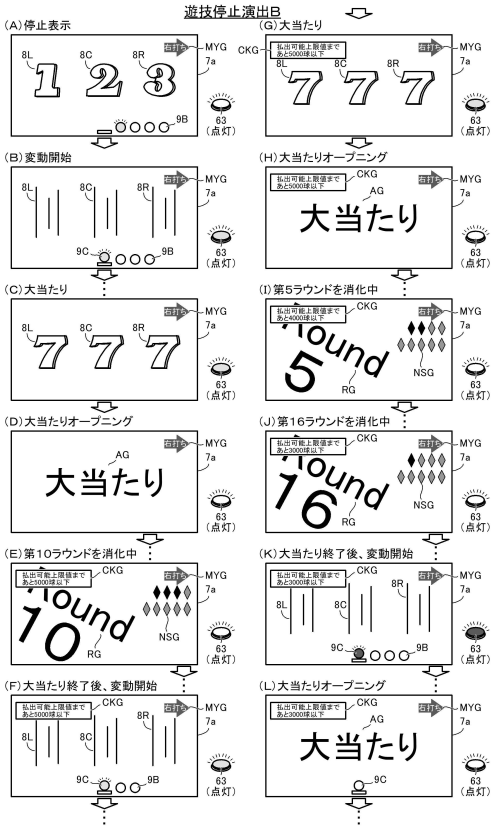
【図７１－１】



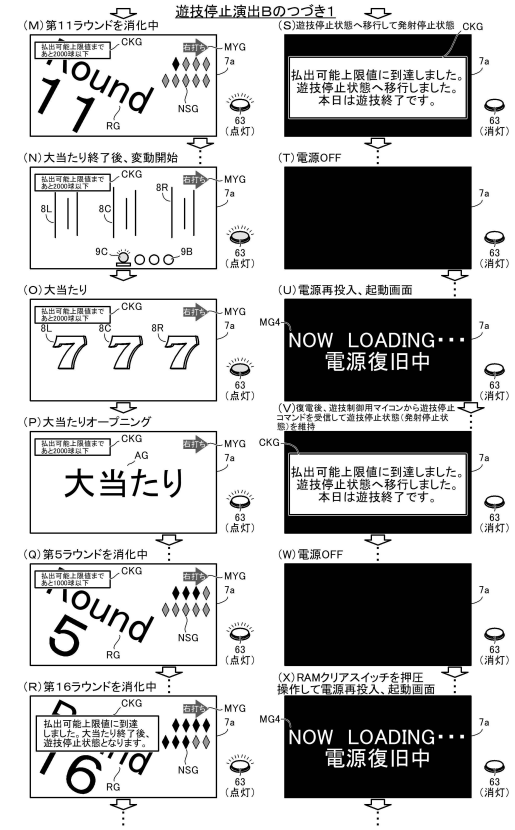
【図７１－２】



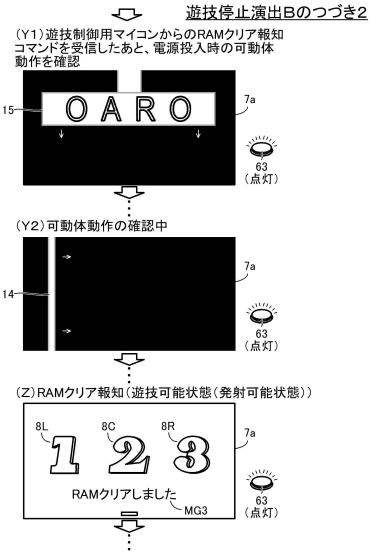
【図７１－３】



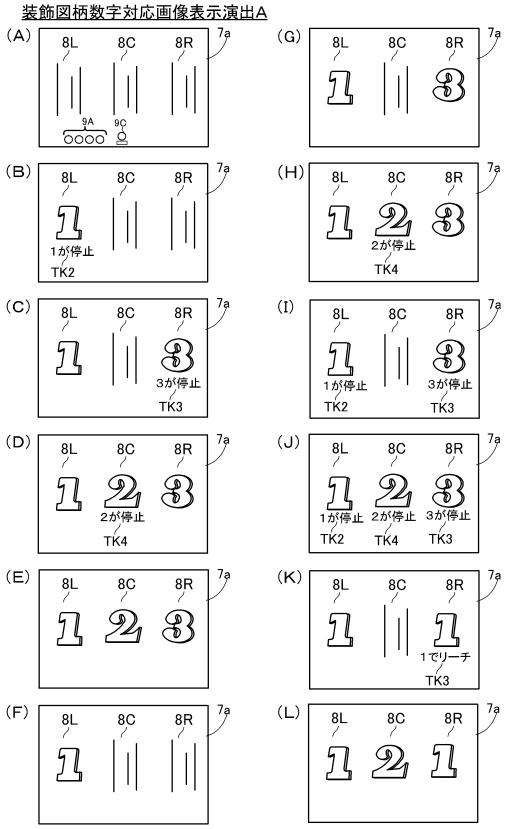
【図７１－４】



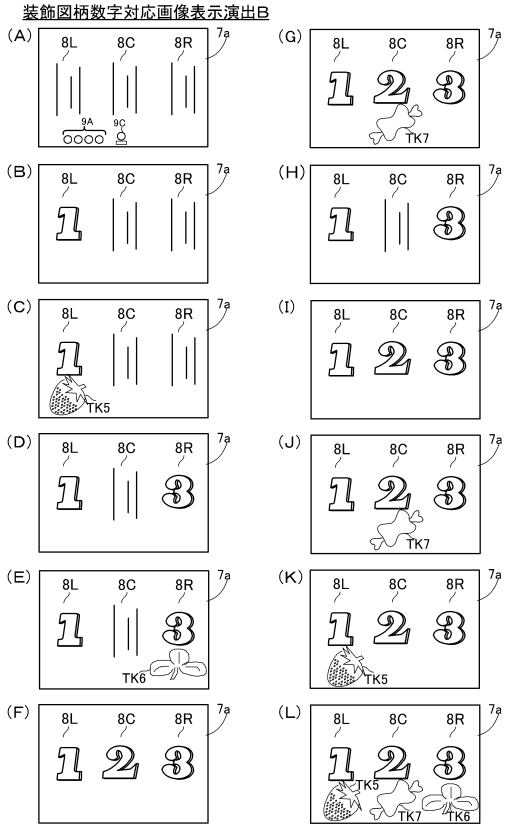
【図７１－５】



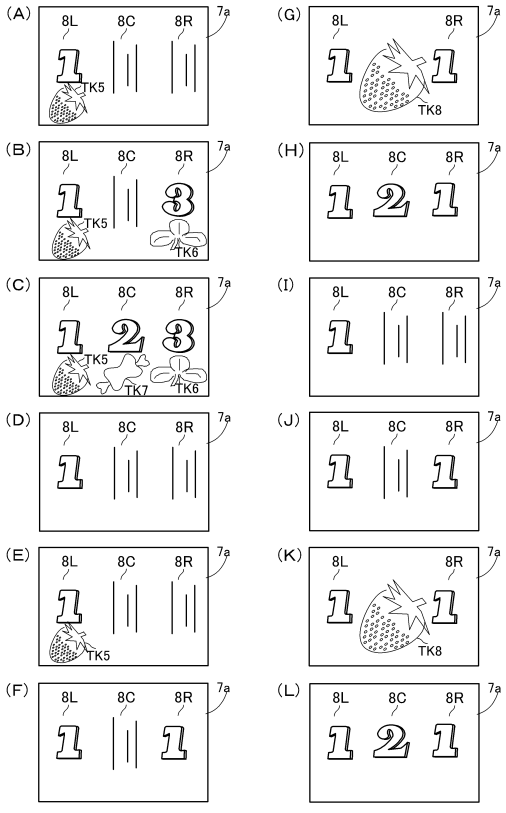
【図７２】



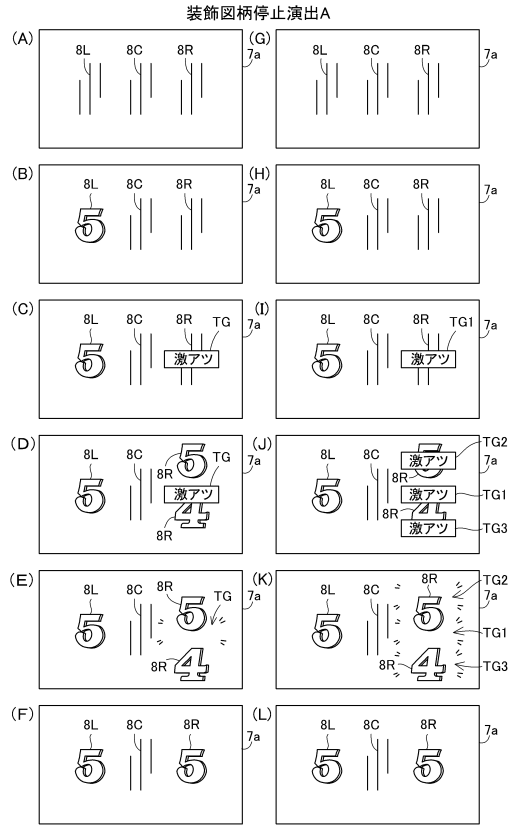
【図７３】



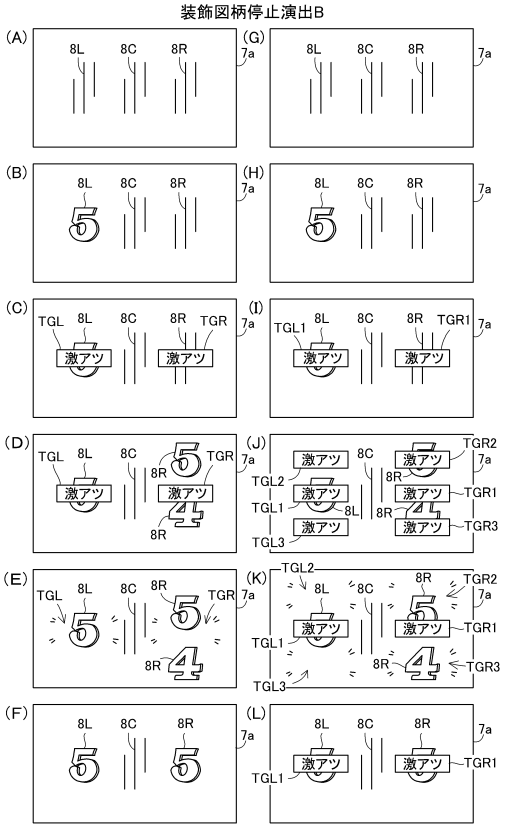
【図７４】



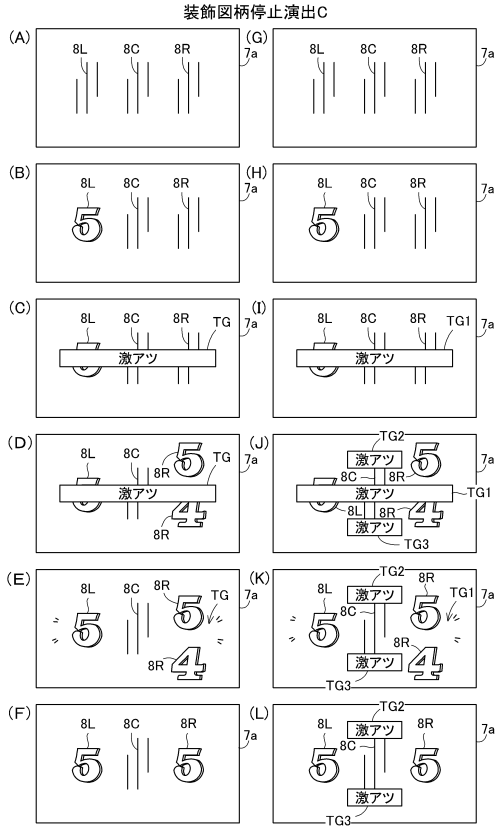
【図７５】



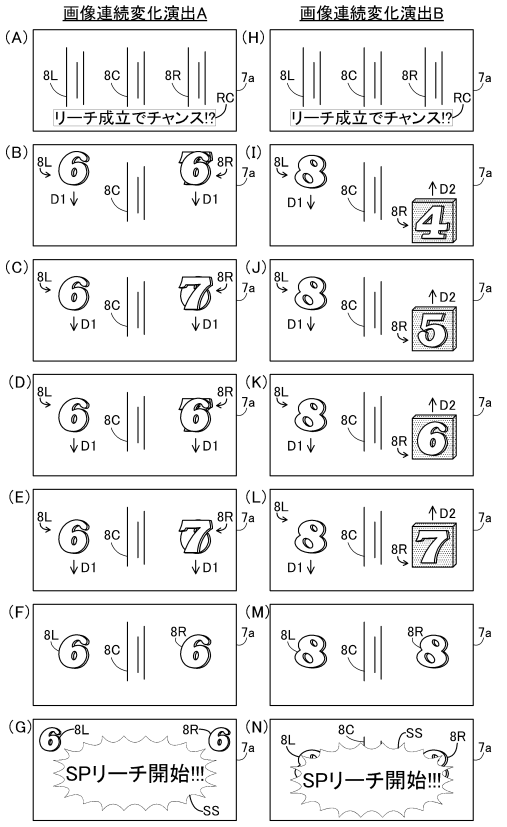
【図７６】



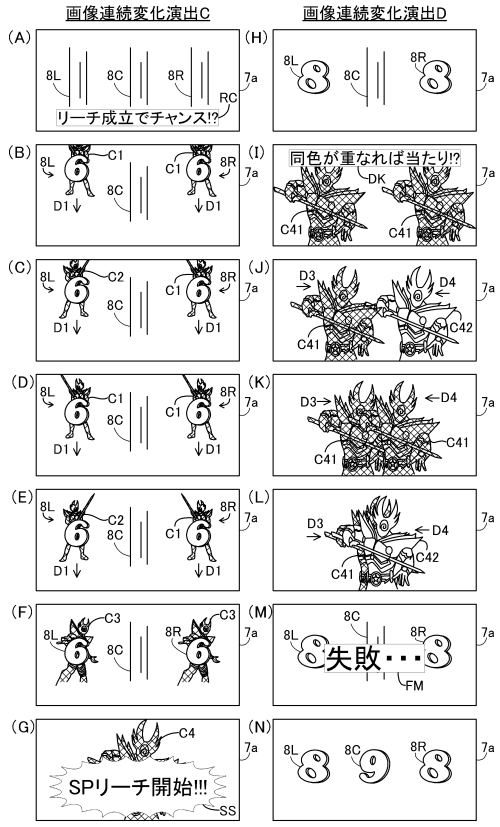
【図７７】



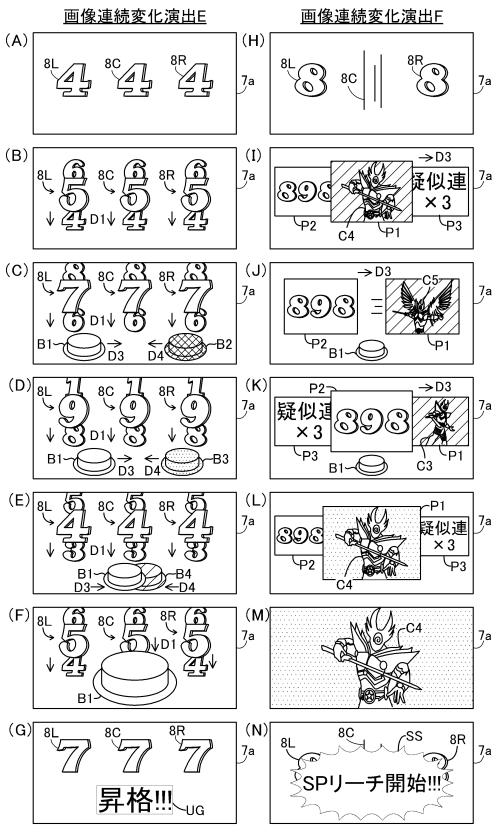
【図７８】



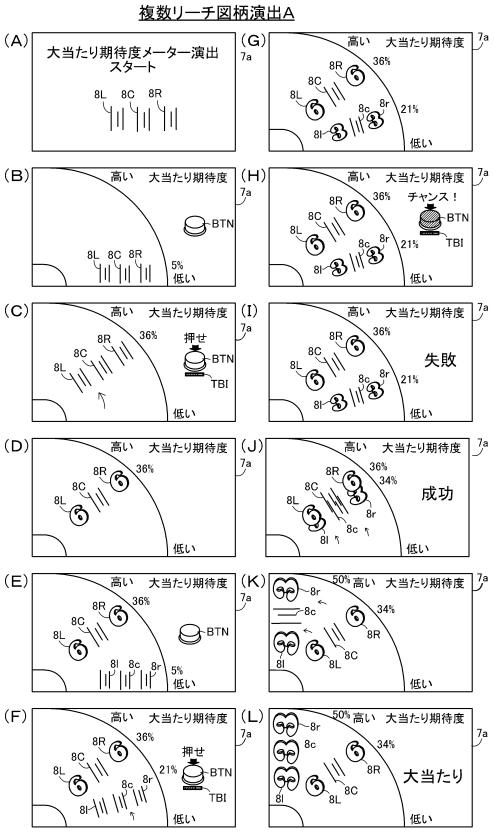
【図７９】



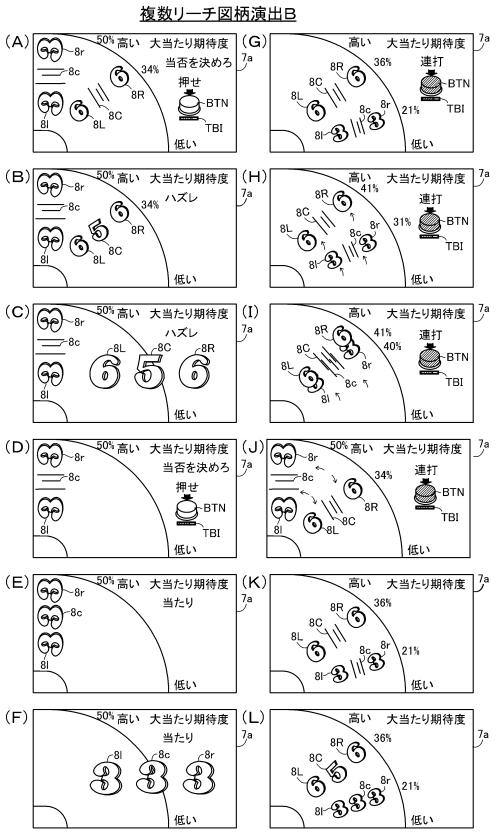
【図８０】



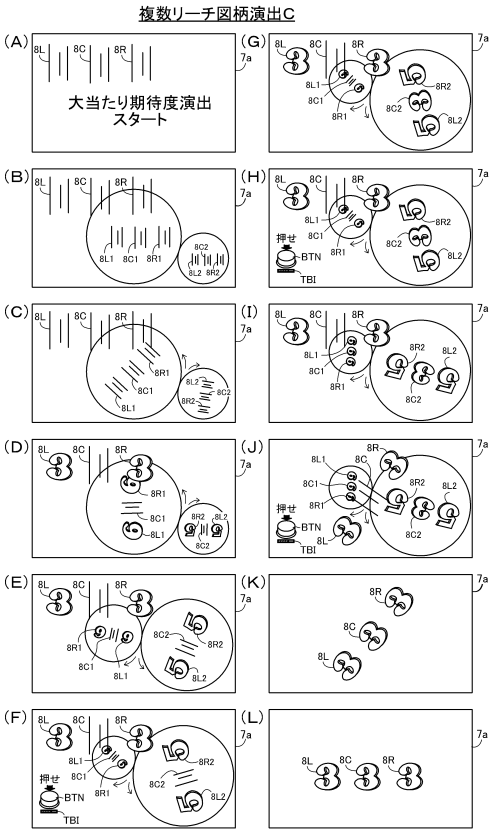
【図８１】



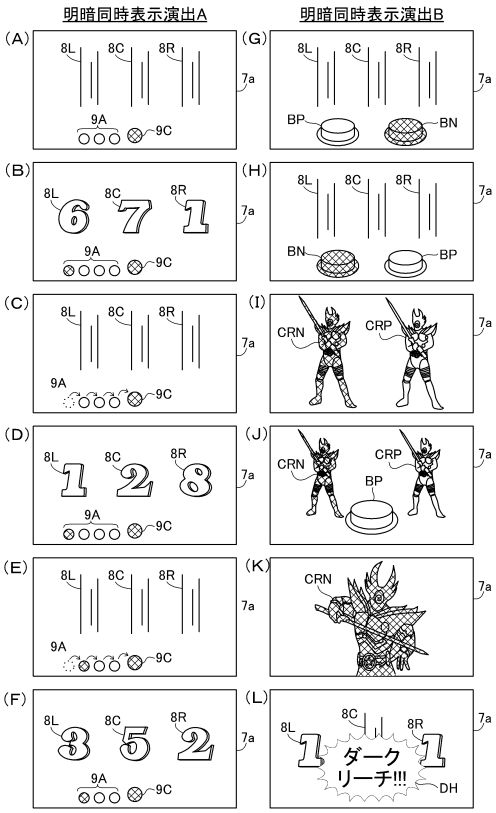
【図８２】



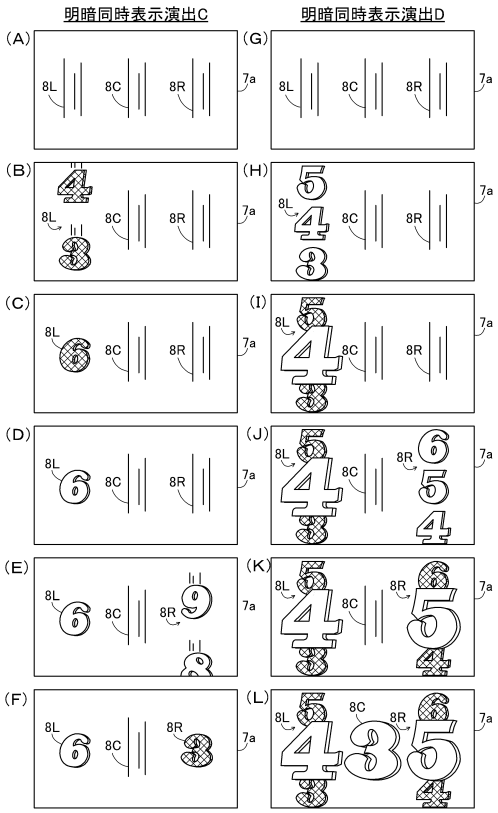
【図８３】



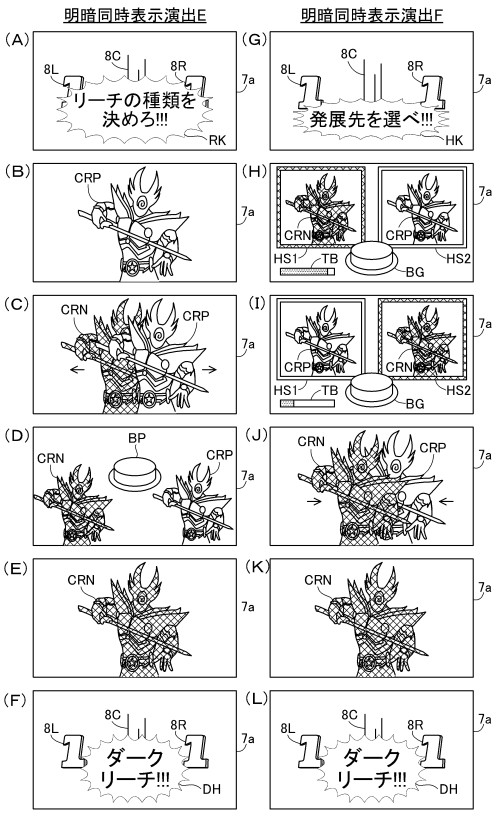
【図８４】



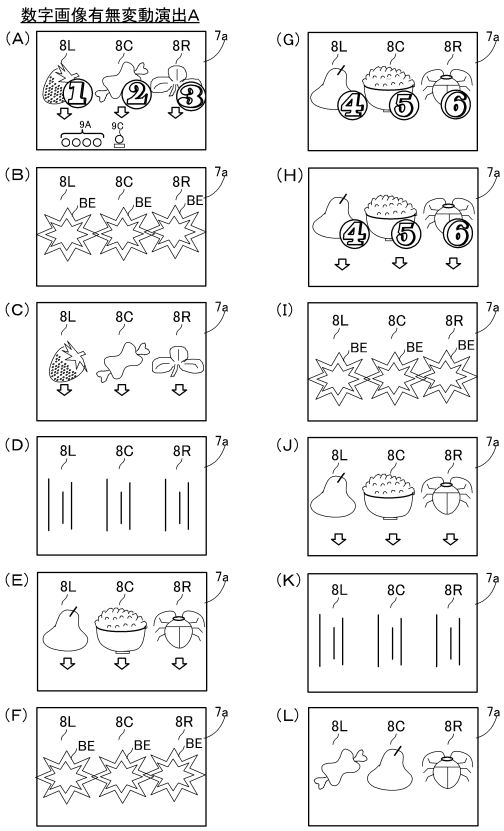
【図８５】



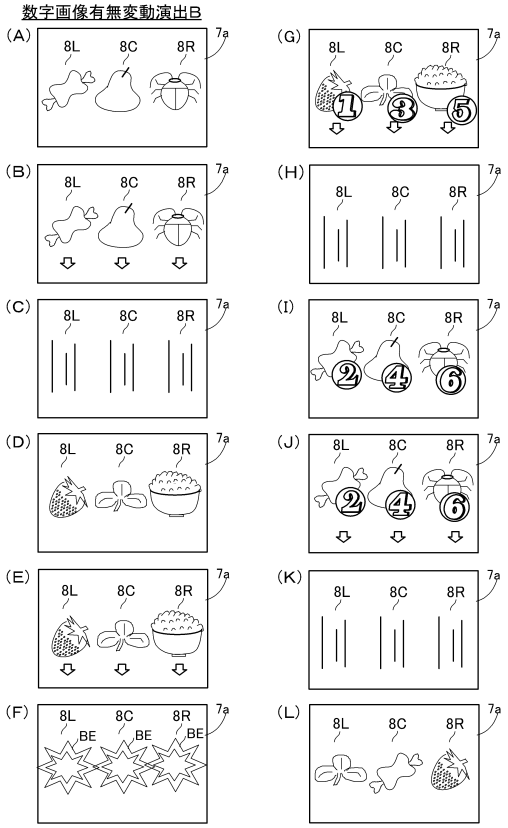
【図８６】



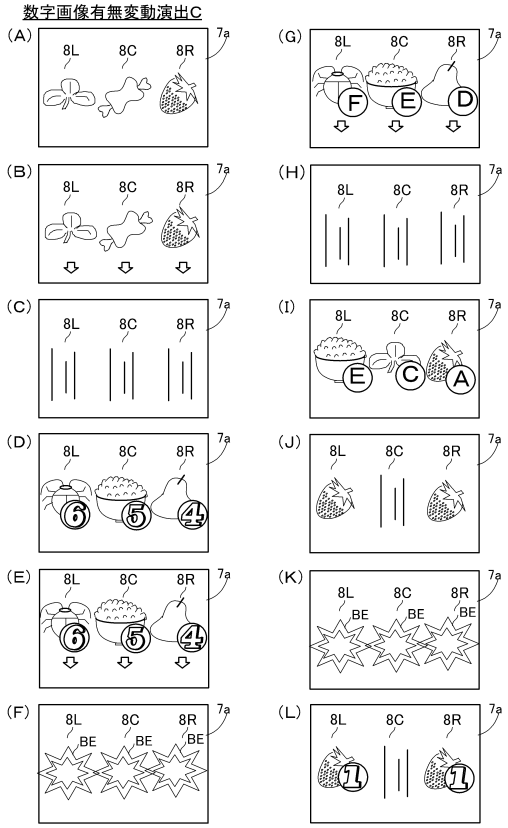
【図８７】



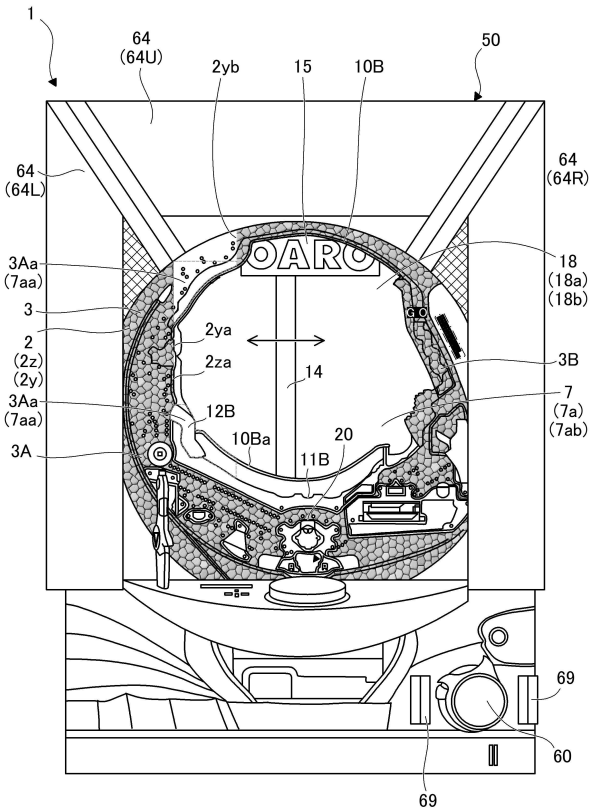
【図８８】



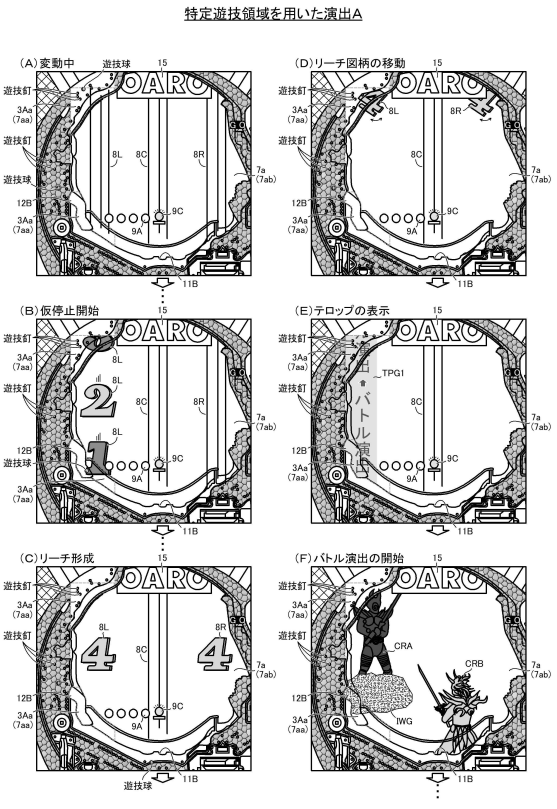
【図８９】



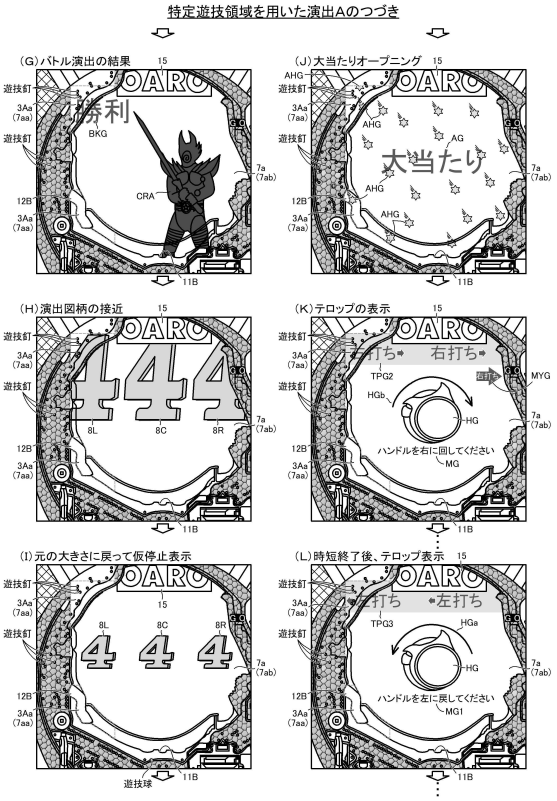
【図９０】



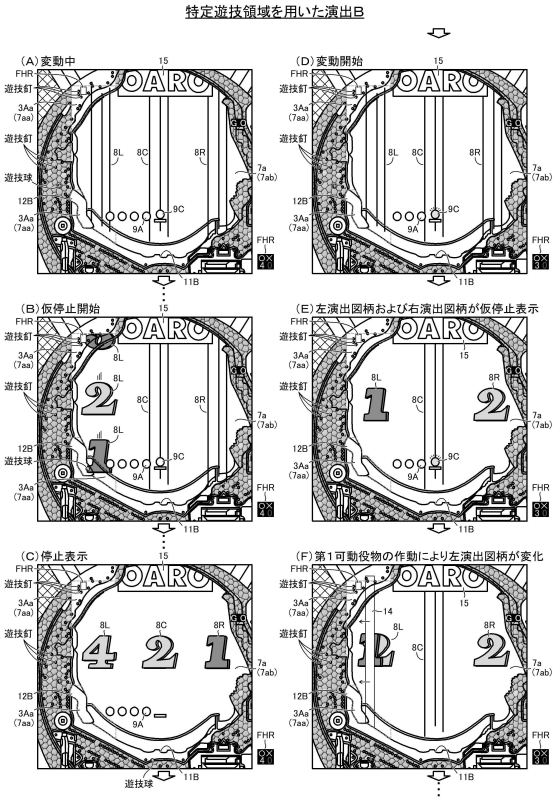
【図９１－１】



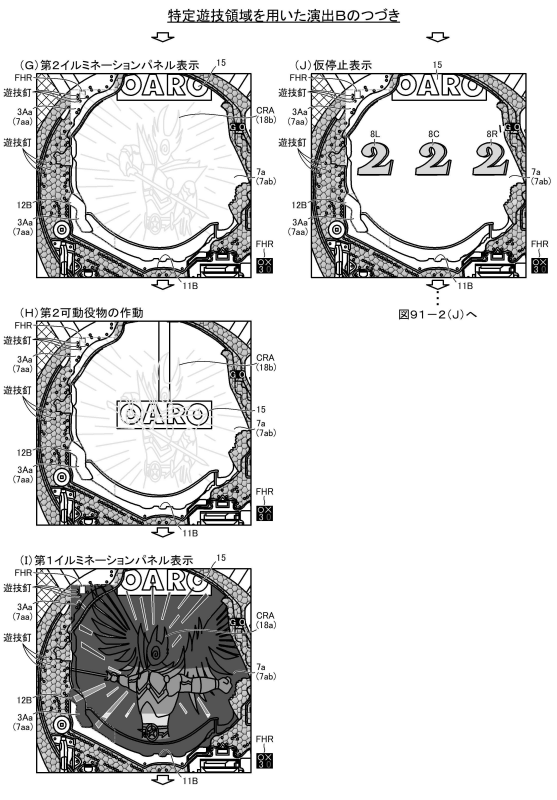
【図９１－２】



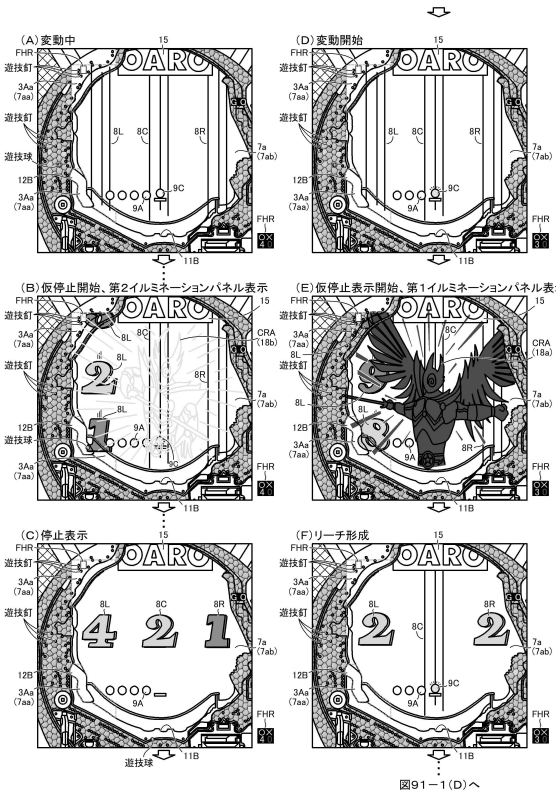
【図９２－１】



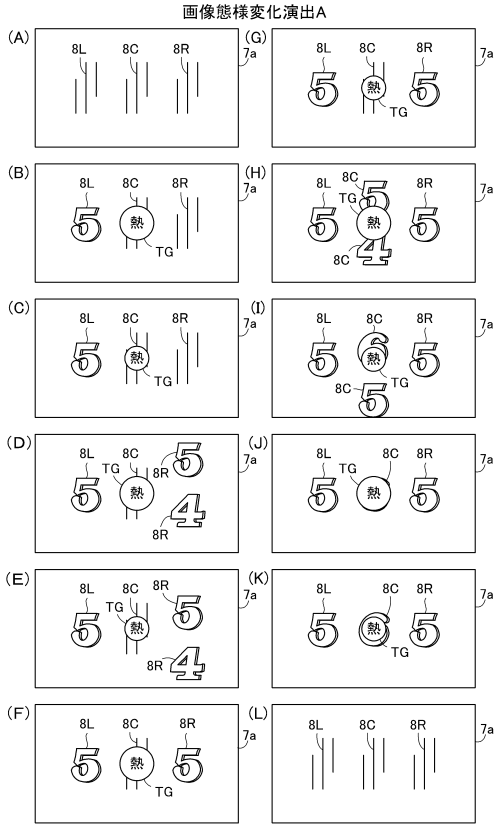
【図９２－２】



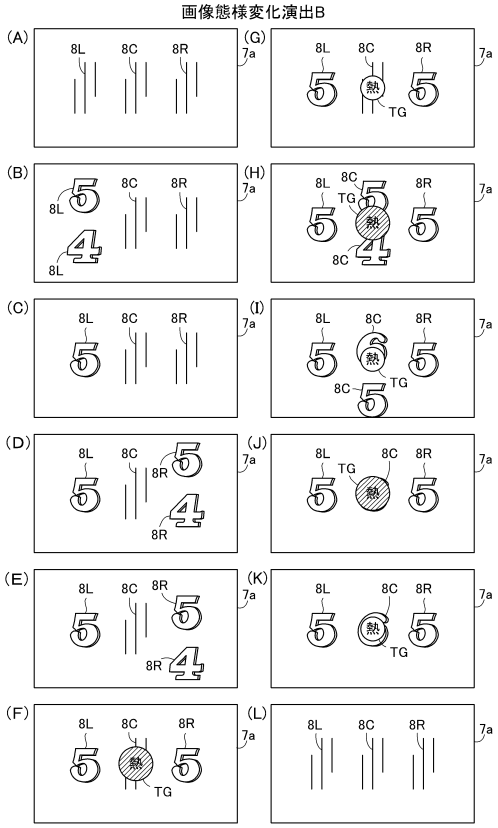
【図９２－３】



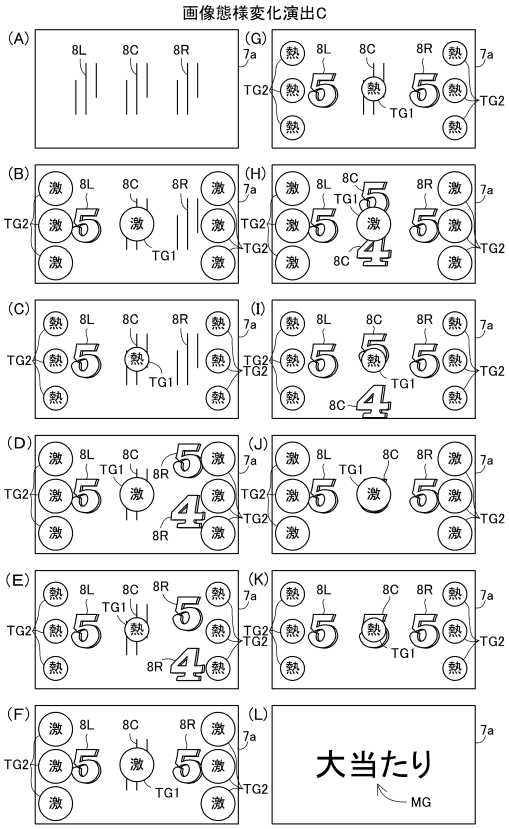
【図９３】



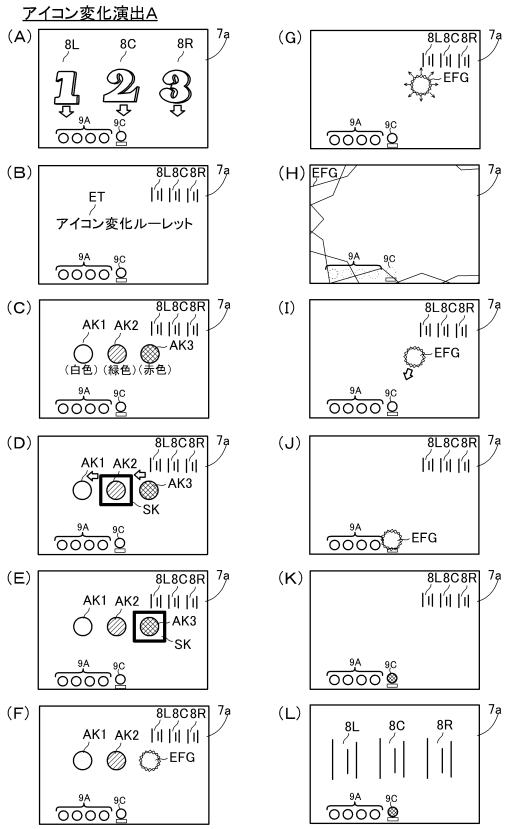
【図９４】



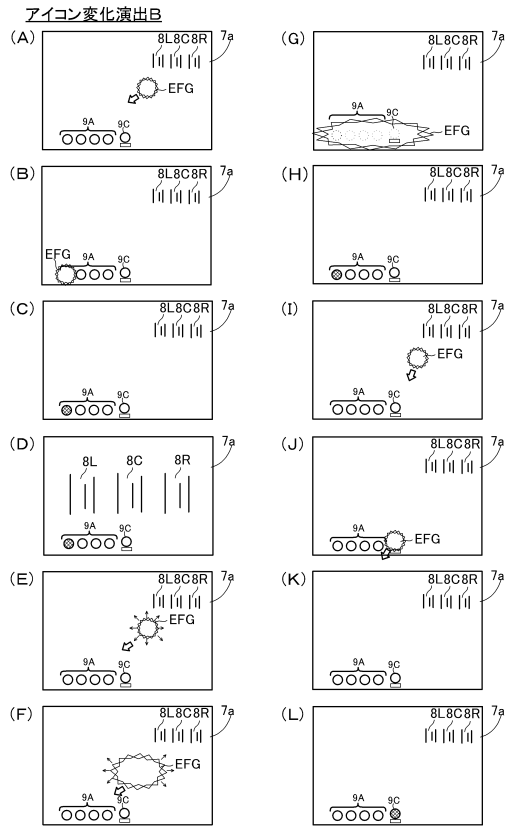
【図９５】



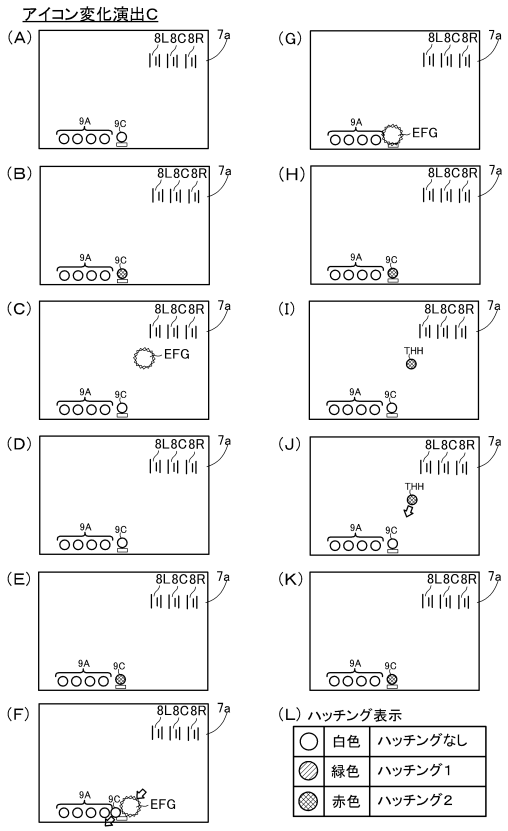
【図９６】



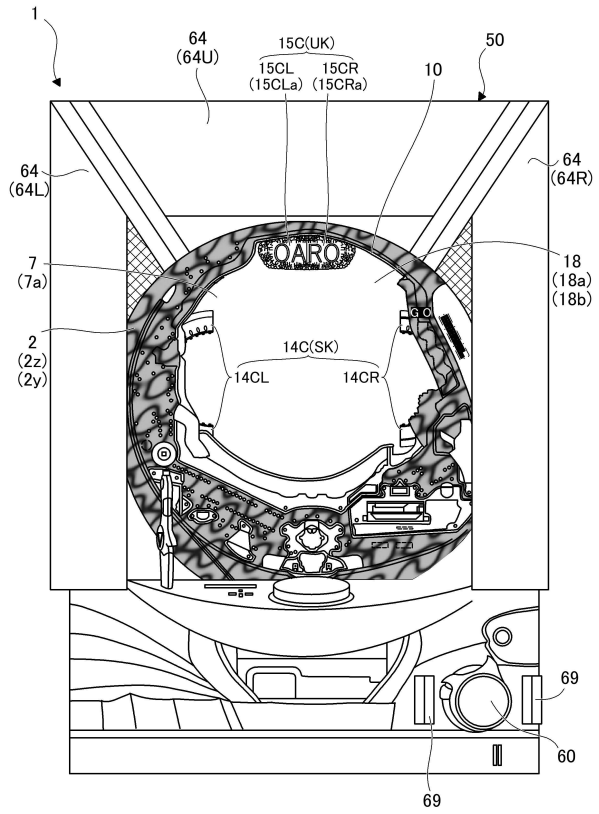
【図９７】



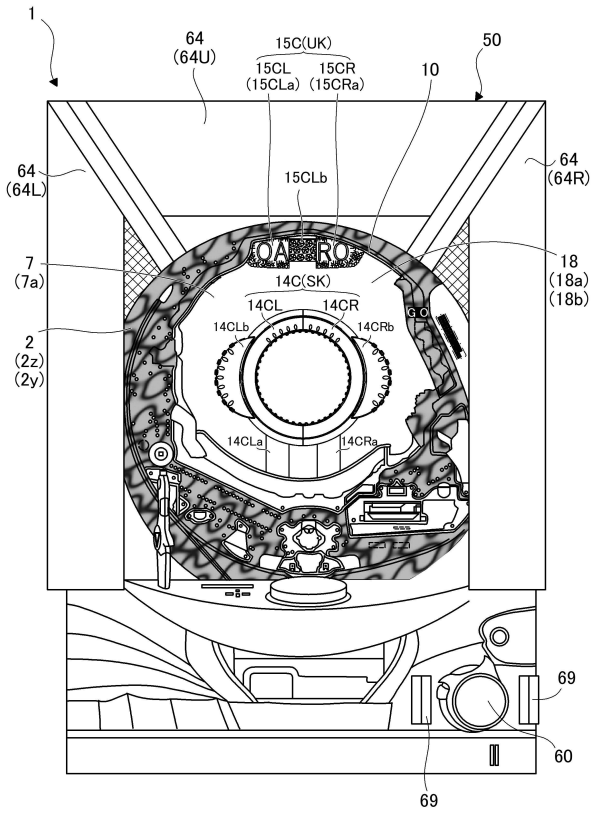
【図９８】



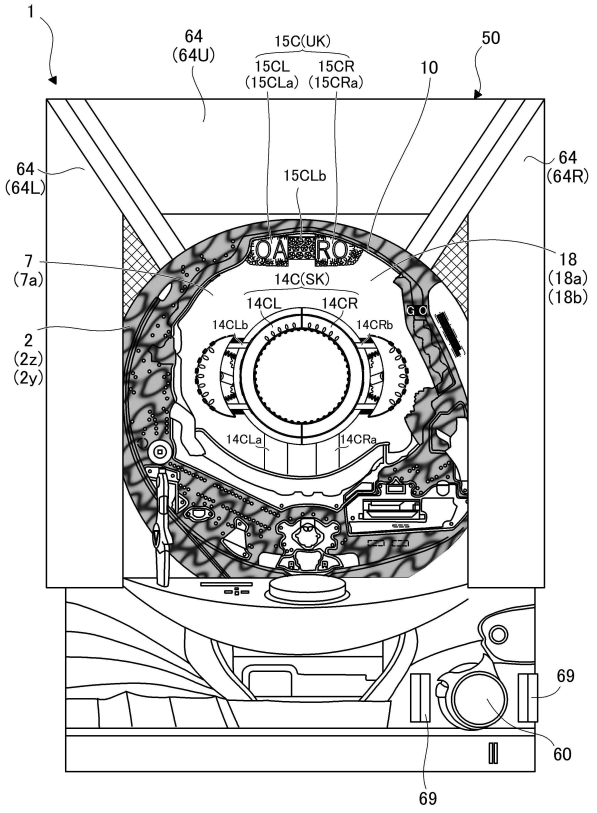
【図９９－１】



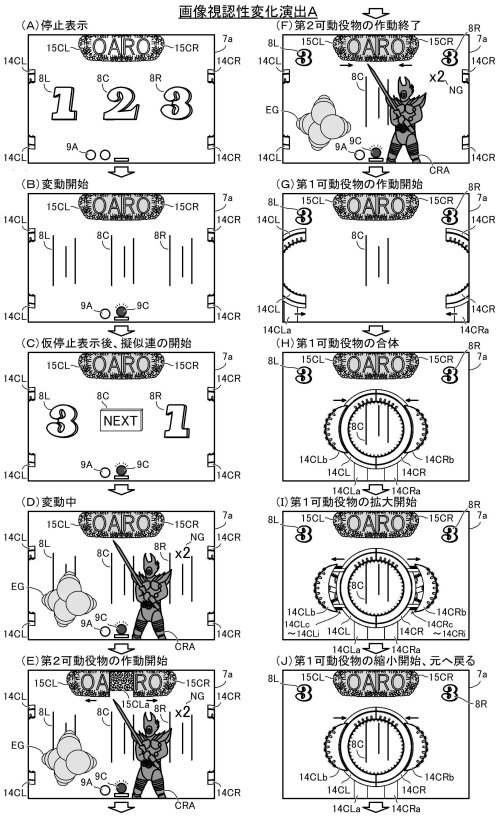
【図９９－２】



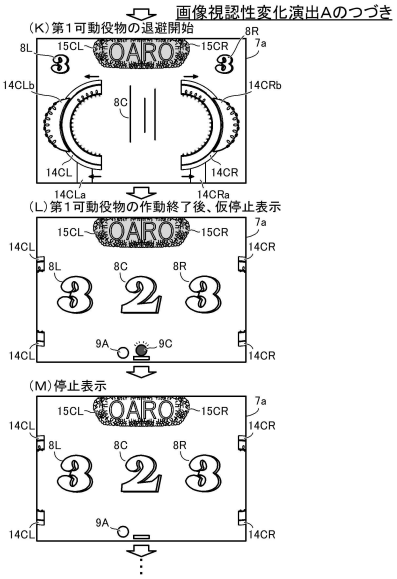
【図９９－３】



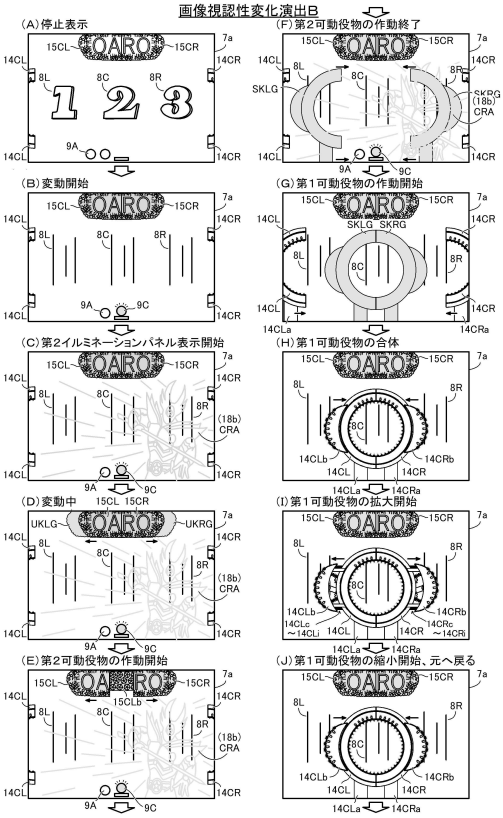
【図１００－１】



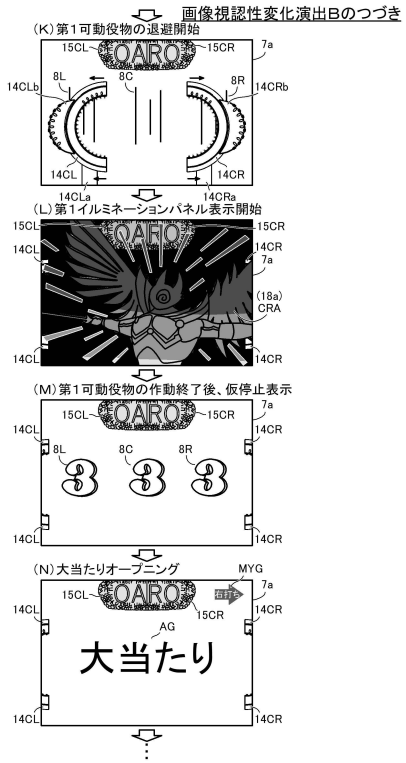
【図１００－２】



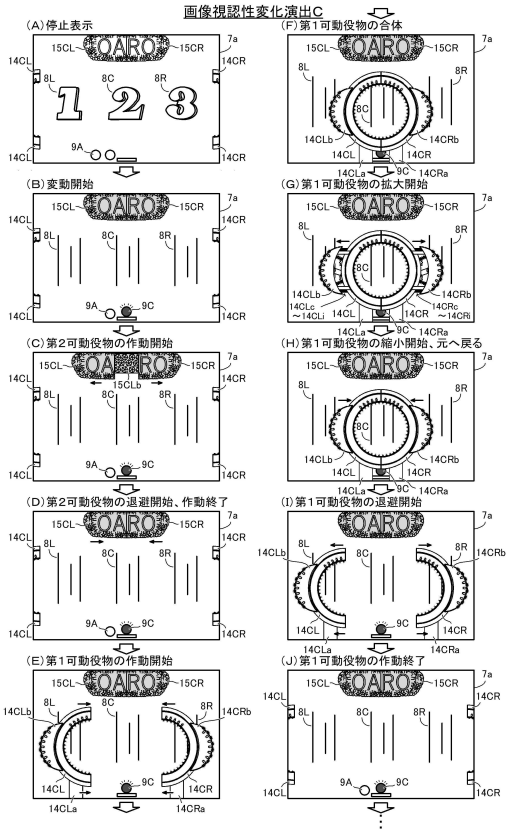
【図１０１－１】



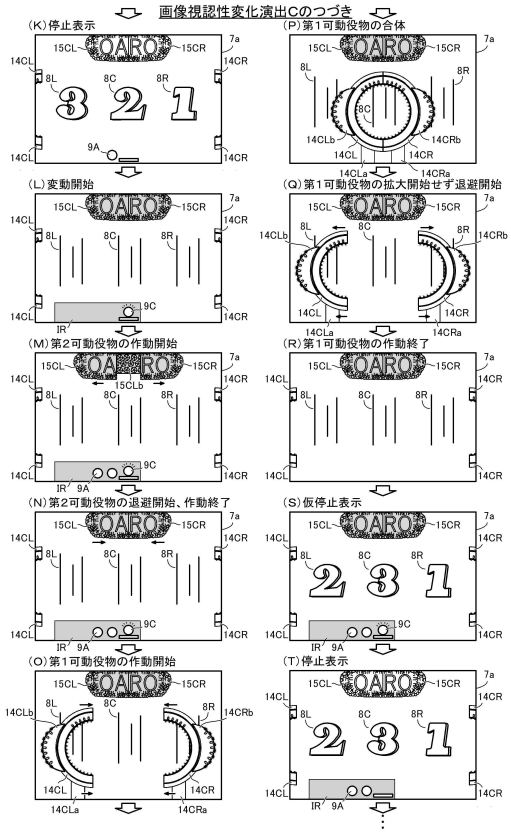
【図１０１－２】



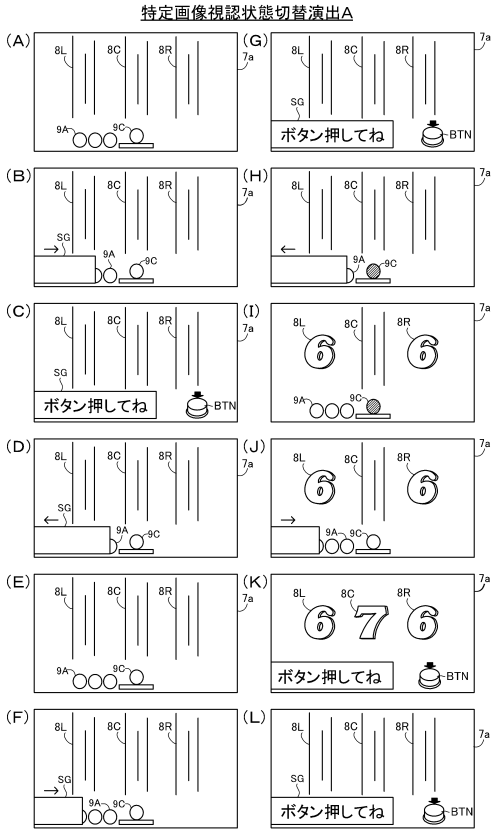
【図１０１－３】



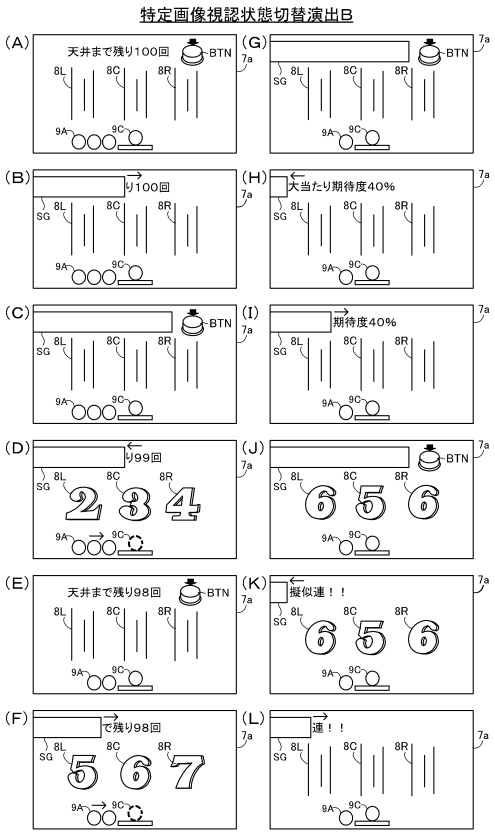
【図１０１－４】



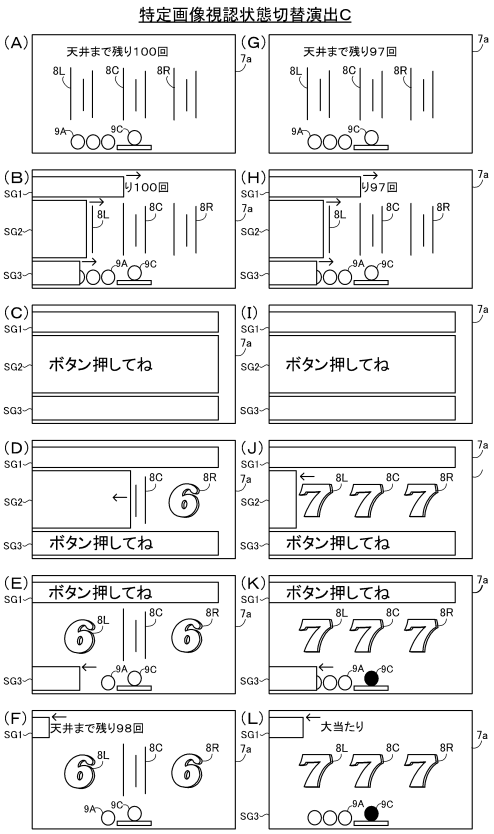
【図１０２】



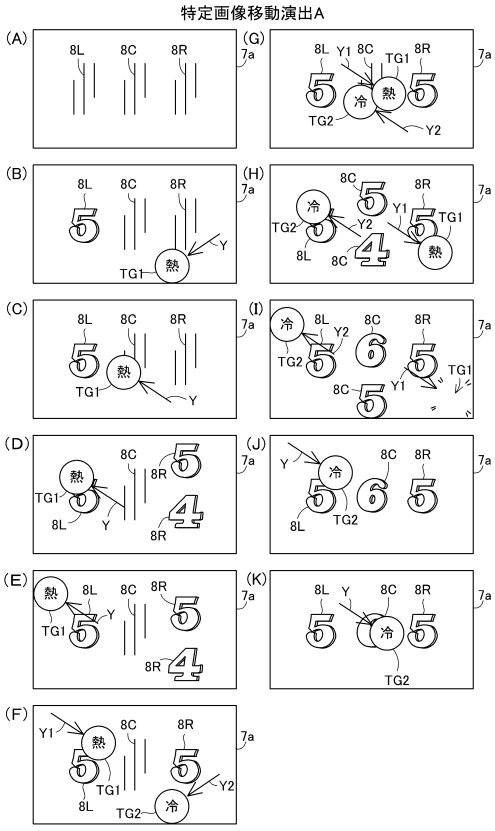
【図１０３】



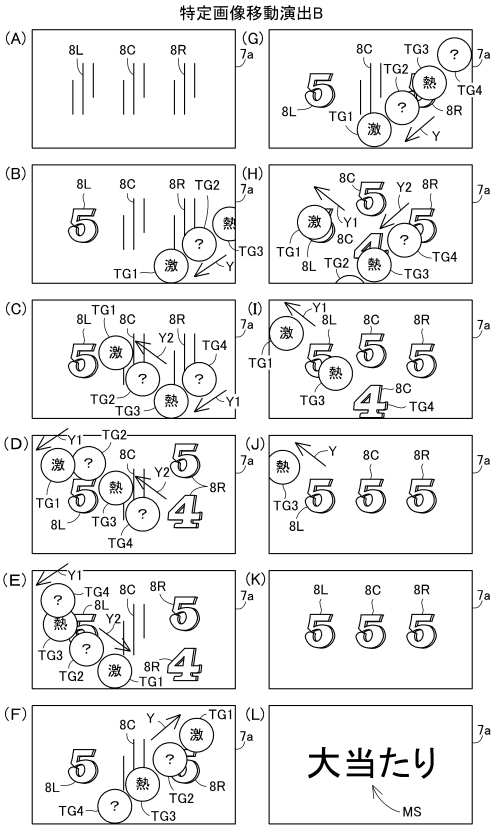
【図１０４】



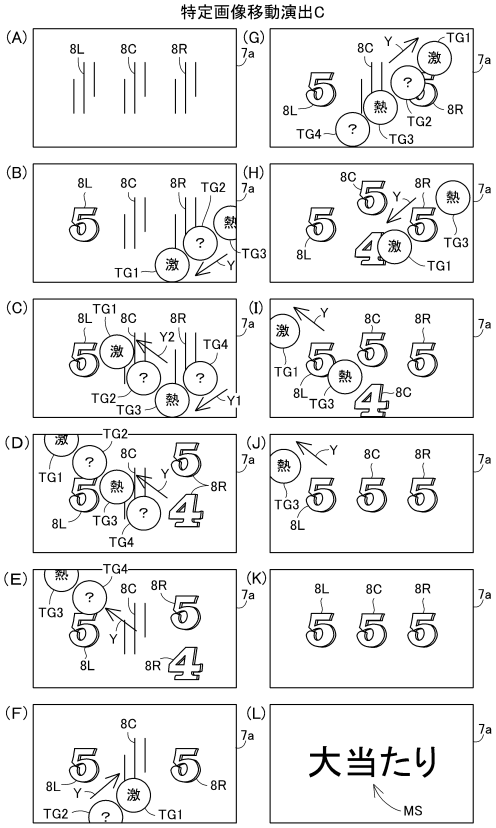
【図１０５】



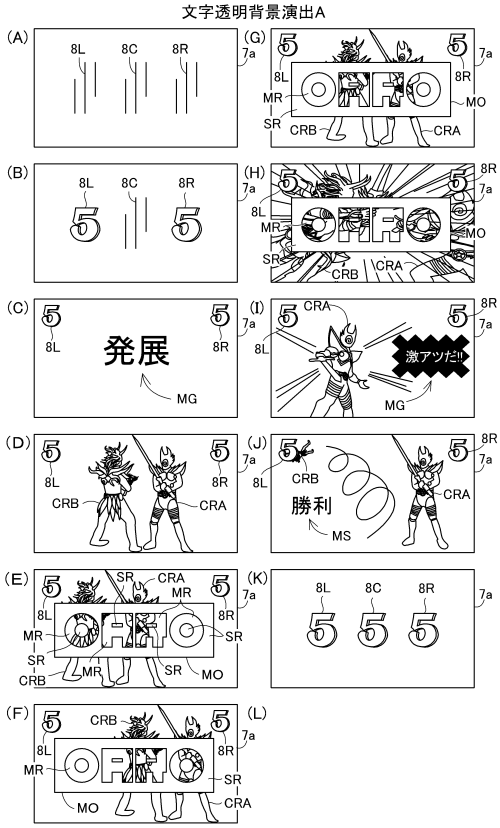
【図１０６】



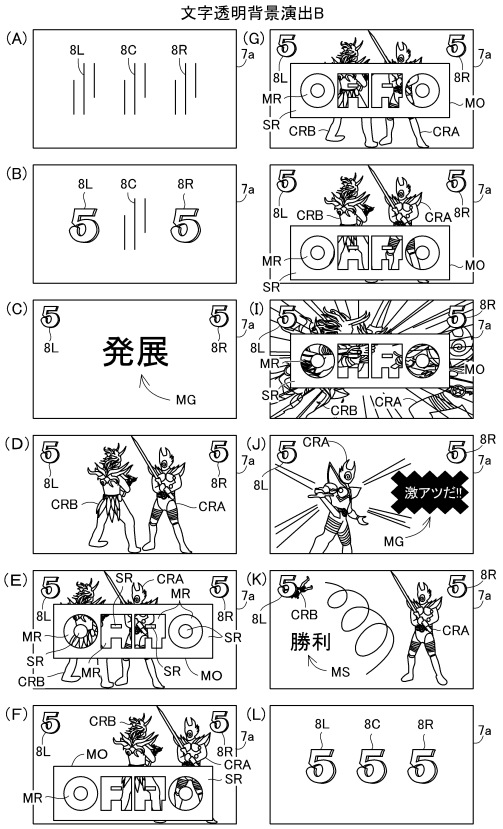
【図１０７】



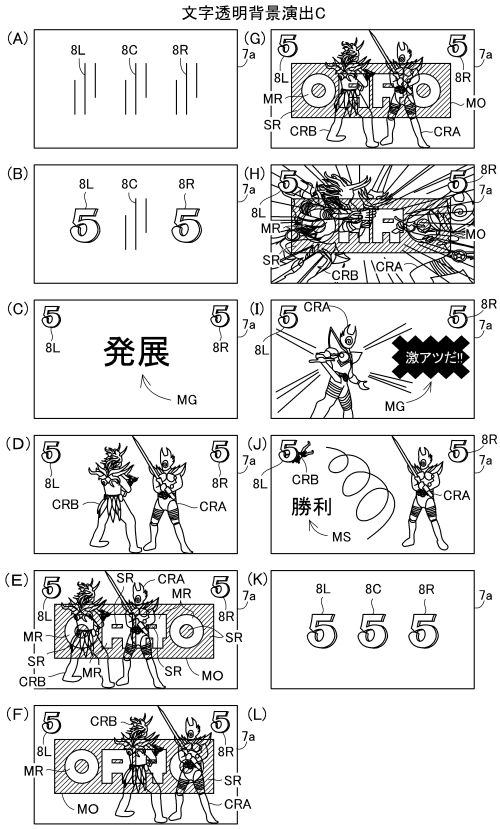
【図１０８】



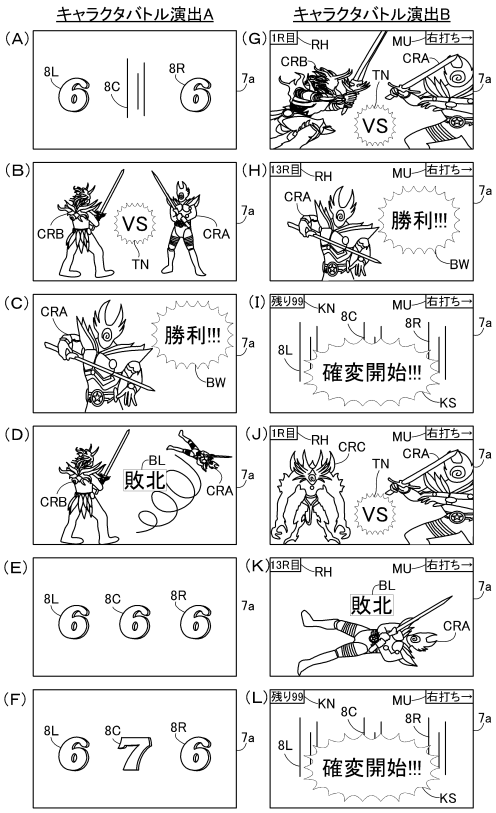
【図１０９】



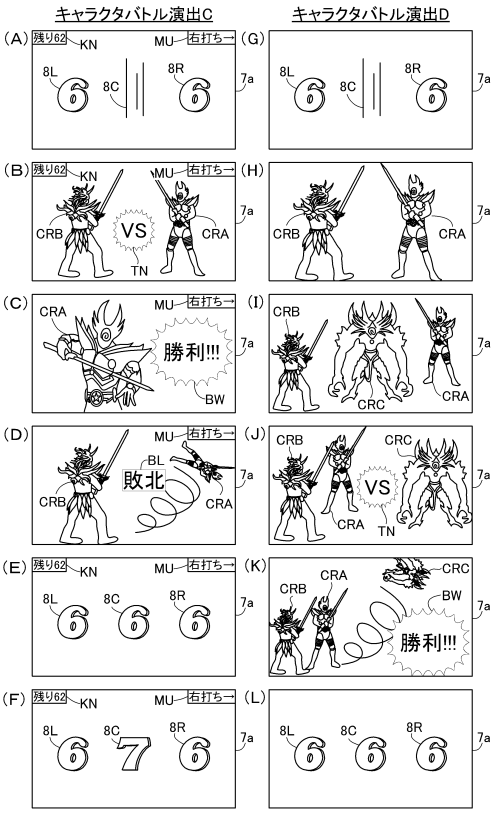
【図１１０】



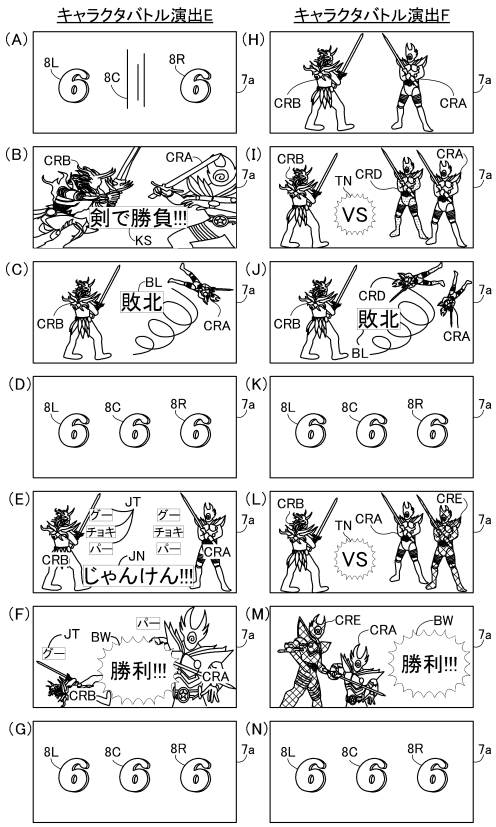
【図１１１】



【図１１２】



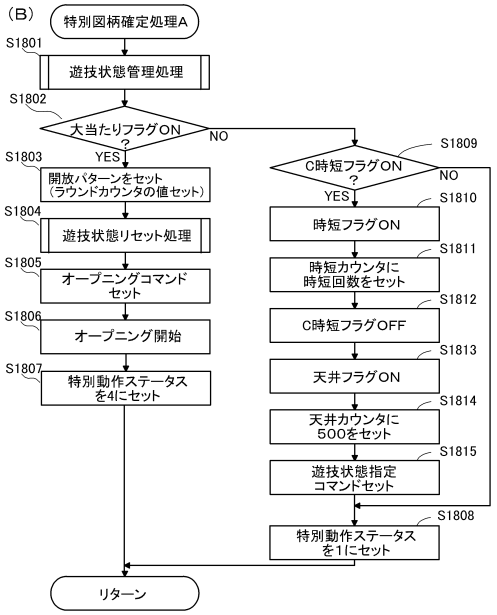
【図１１３】



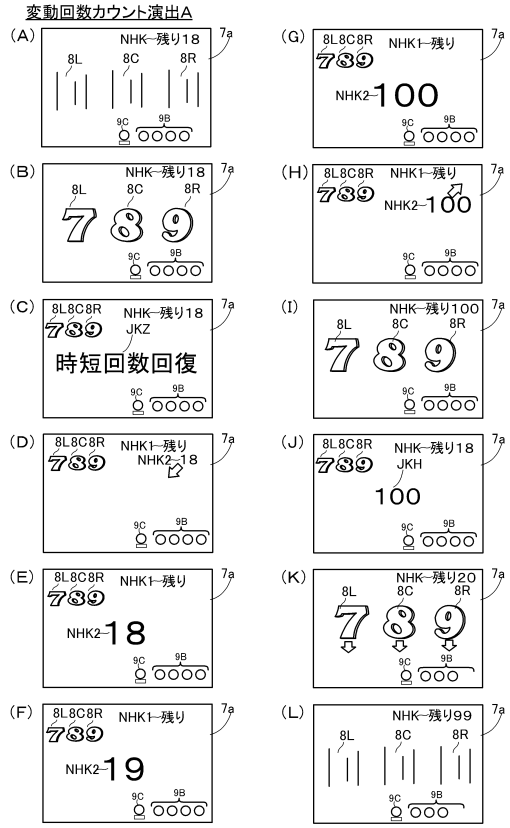
【図１１４】

(A)大当たり判定テーブルT1A

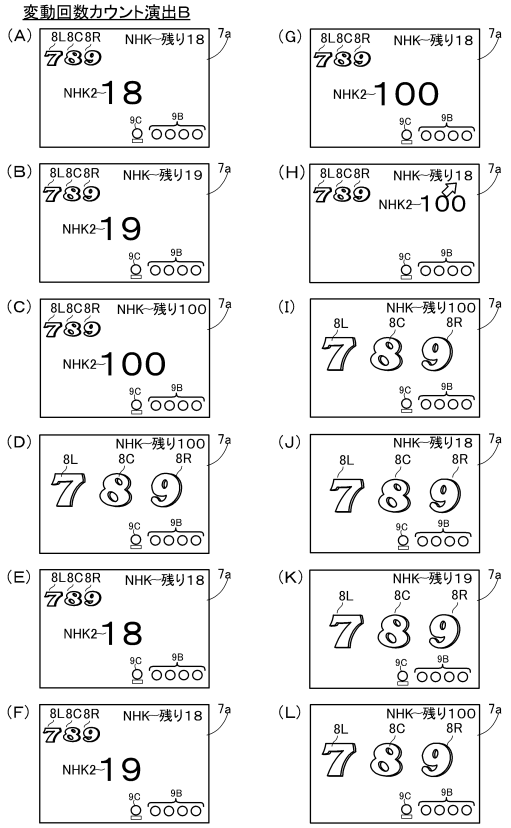
状態	大当たり乱数値	判定結果
通常確率状態（非高確率状態）	0～164	大当たり
	10000～10164	C時短
	0～65535のうち上記以外の数値	ハズレ
高確率状態	0～649	大当たり
	10000～10164	C時短
	0～65535のうち上記以外の数値	ハズレ



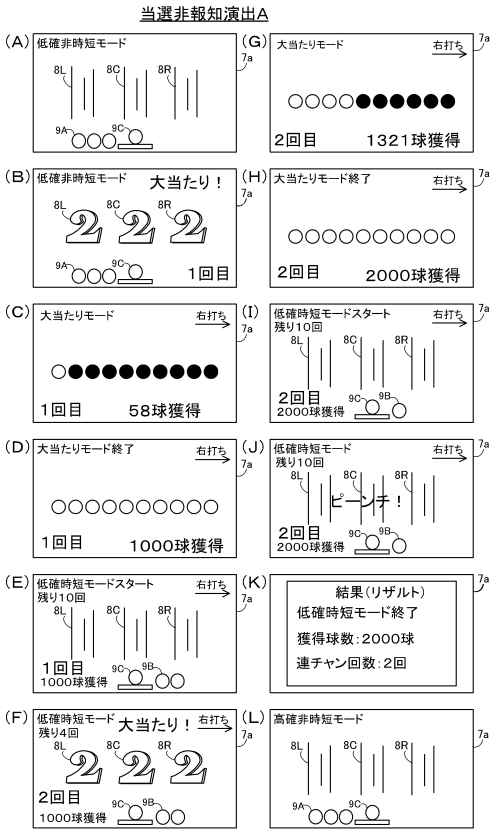
【図１１５】



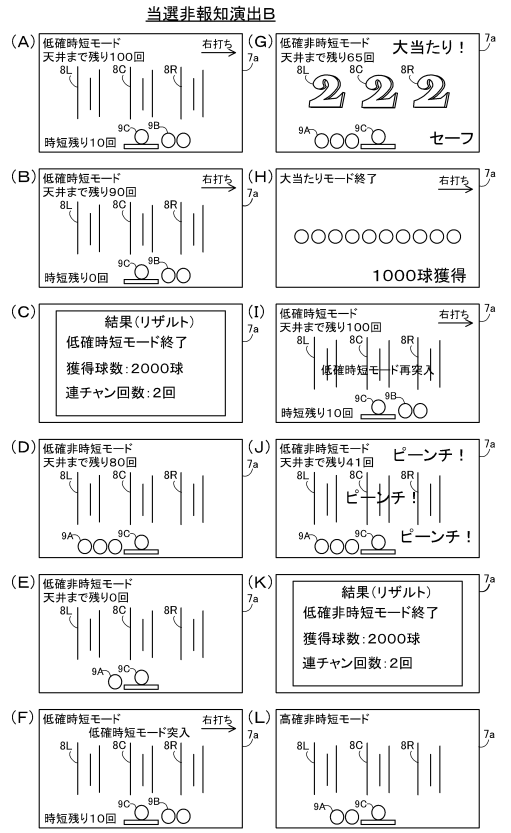
【図１１６】



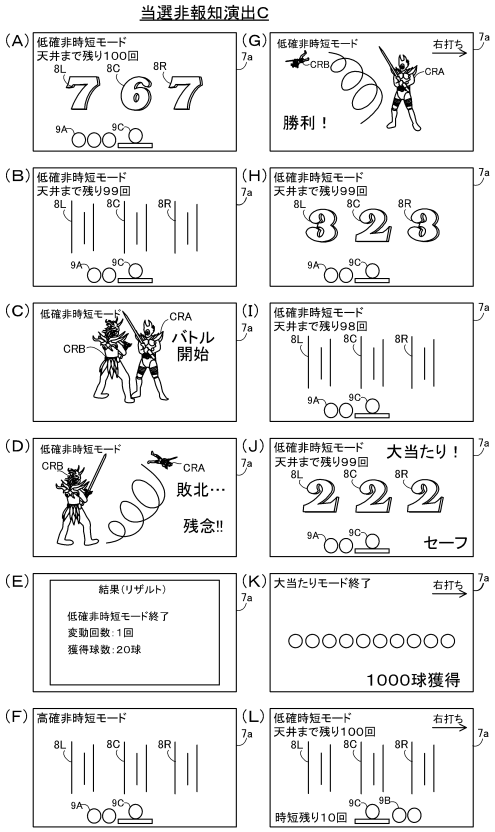
【図１１７】



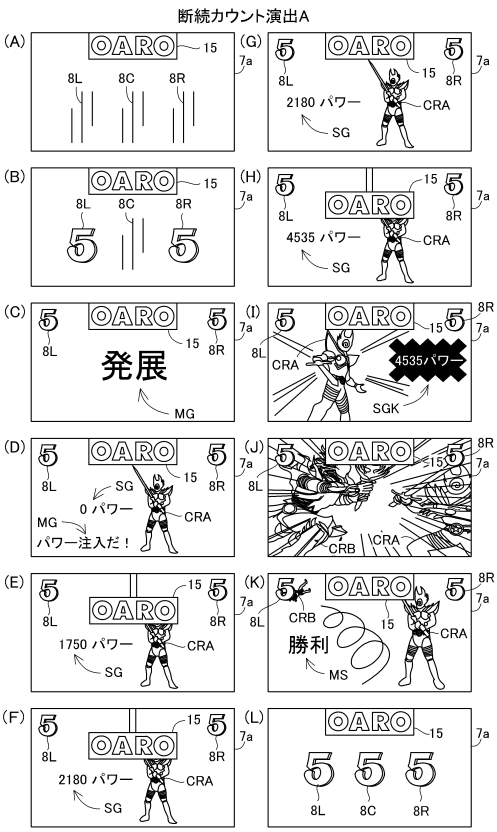
【図１１８】



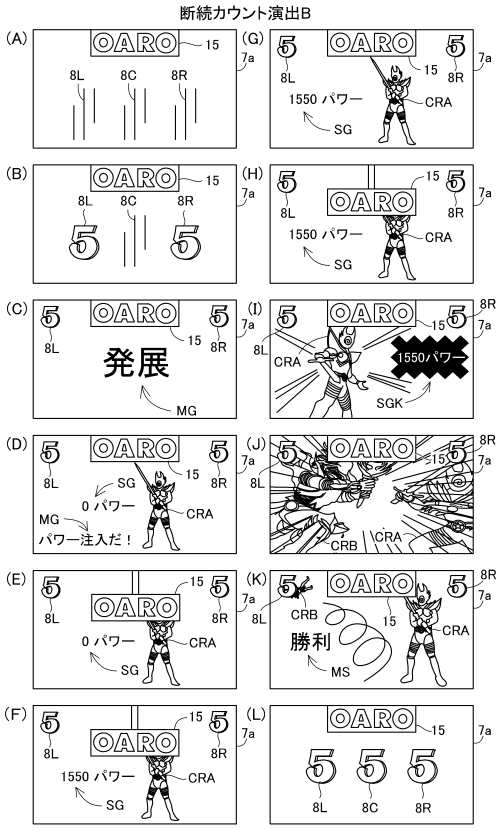
【図１１９】



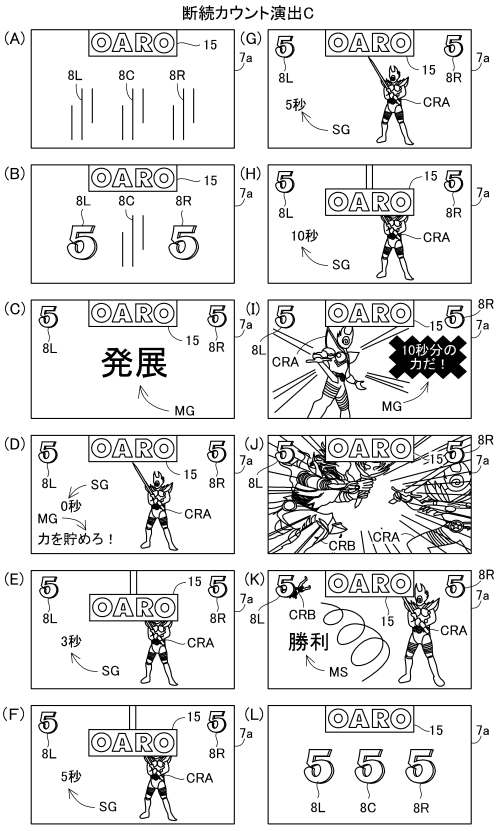
【図１２０】



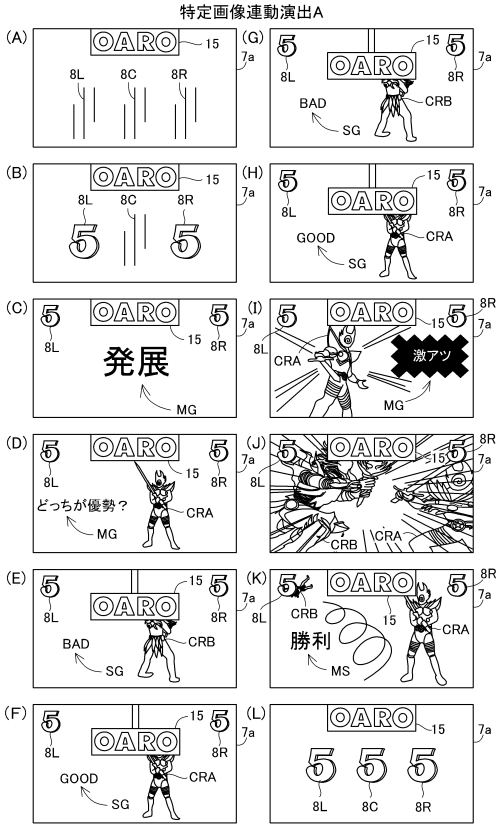
【図１２１】



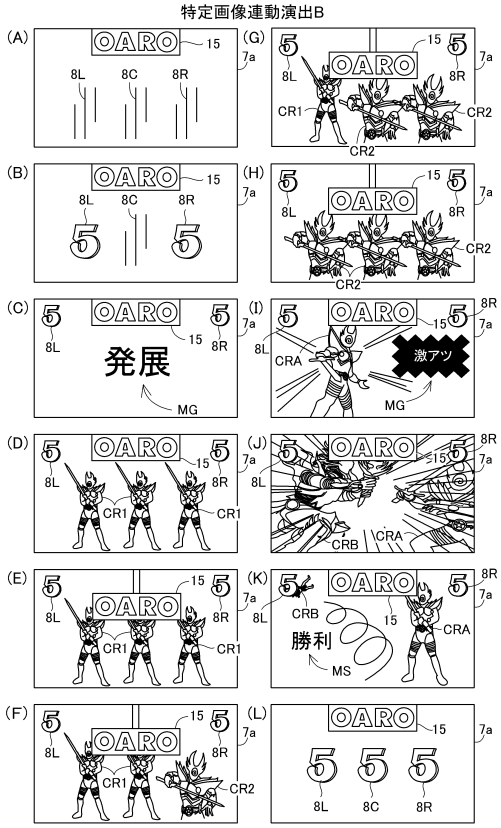
【図１２２】



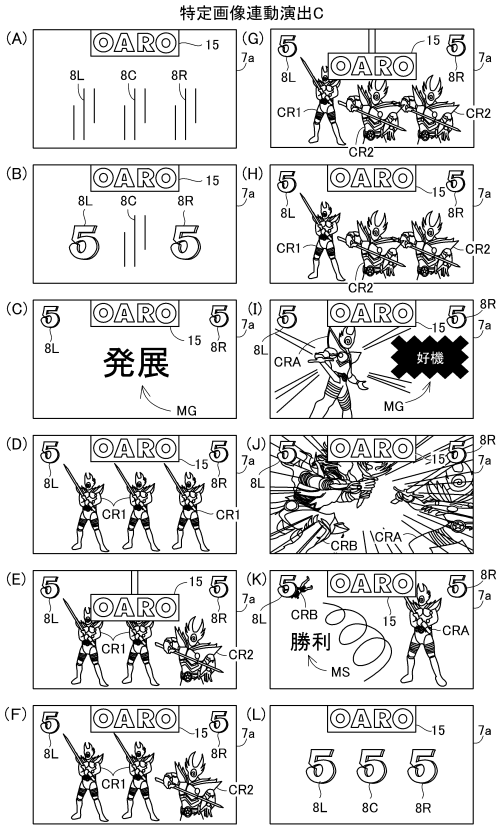
【図１２３】



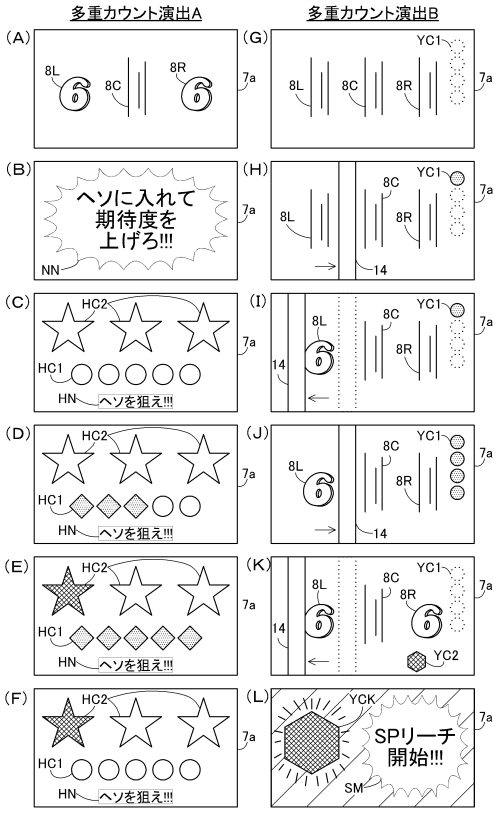
【図１２４】



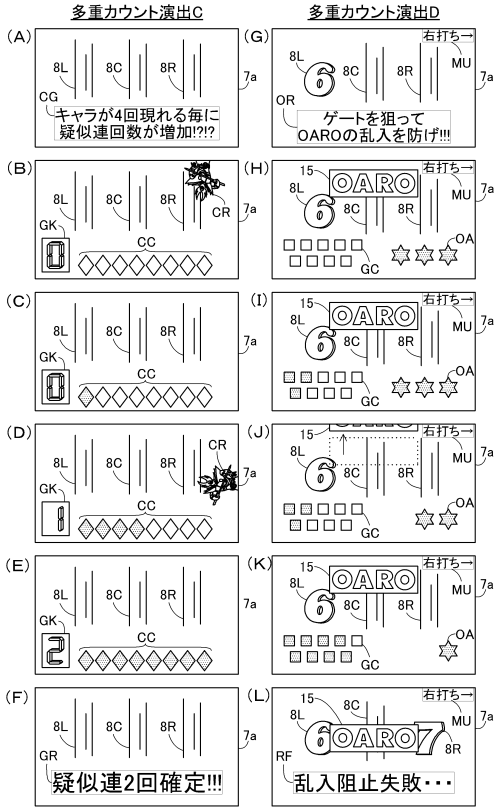
【図１２５】



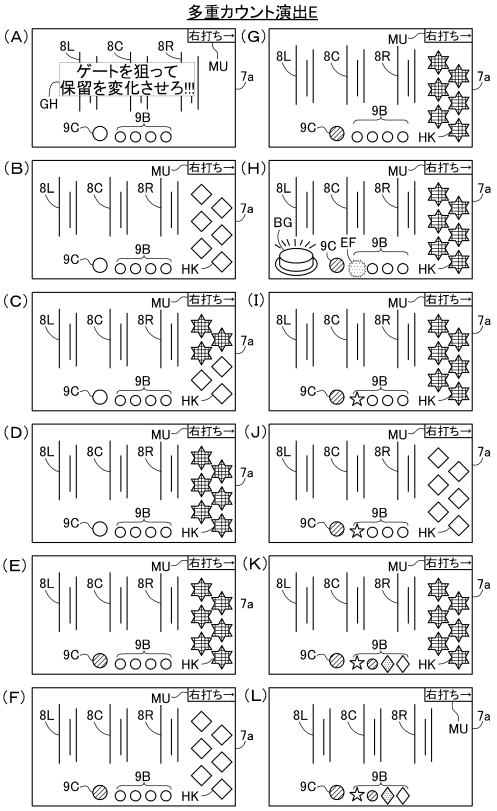
【図１２６】



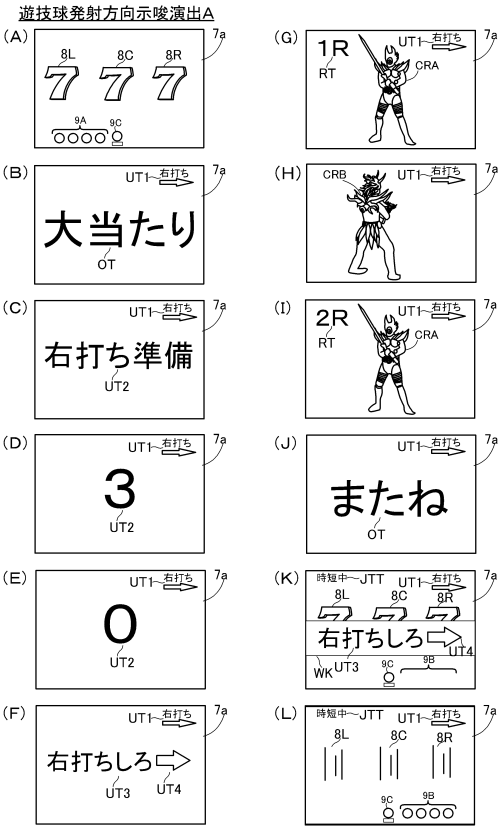
【図１２７】



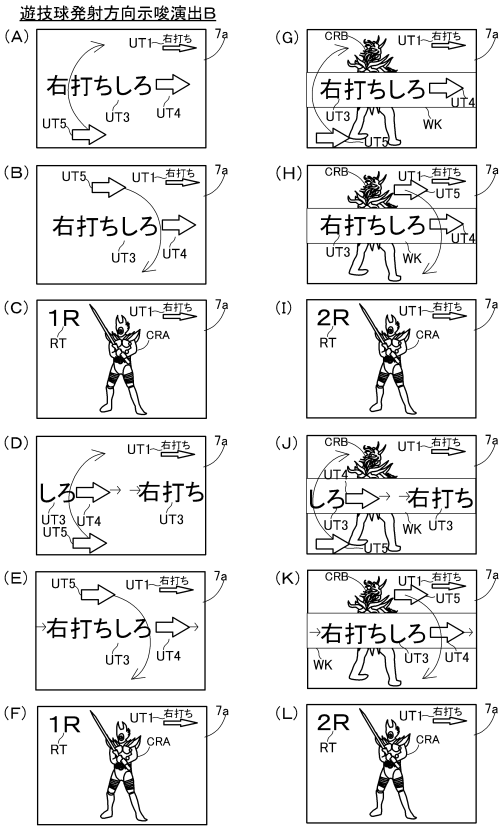
【図１２８】



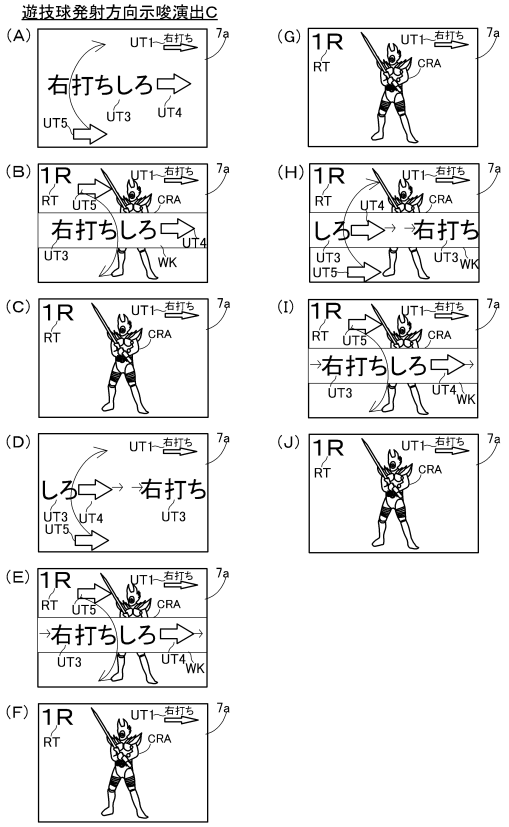
【図１２９】



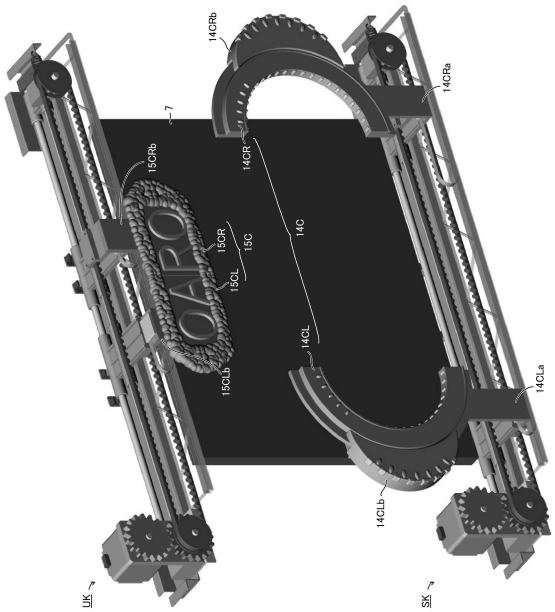
【図１３０】



【図１３１】

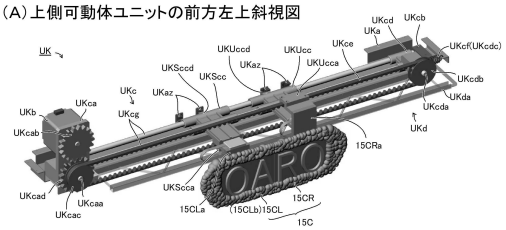


【図１３２】

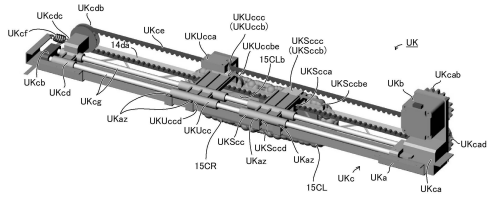


【図１３３－１】

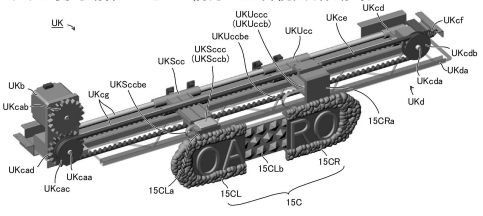
(A)上側可動体ユニットの前方左上斜視図



(B)上側可動体ユニットの後方右上斜視図

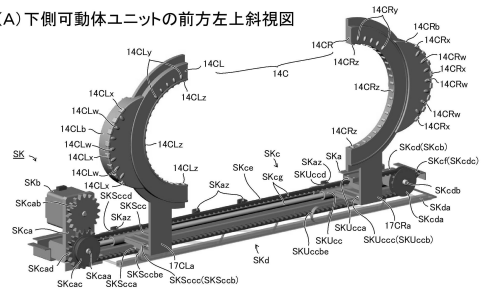


(C)上側可動体ユニットの前方左上斜視図(作動時)

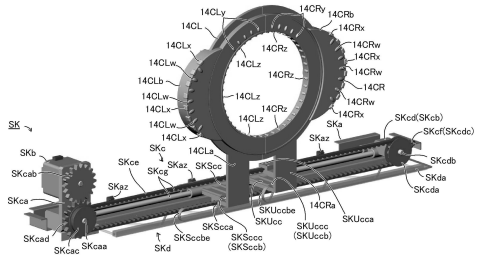


【図１３３－２】

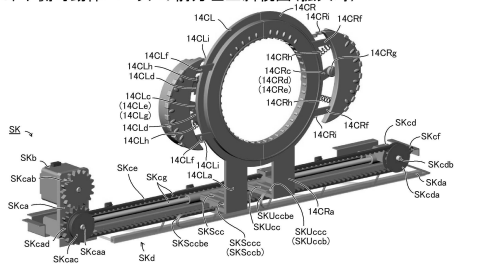
(A)下側可動体ユニットの前方左上斜視図



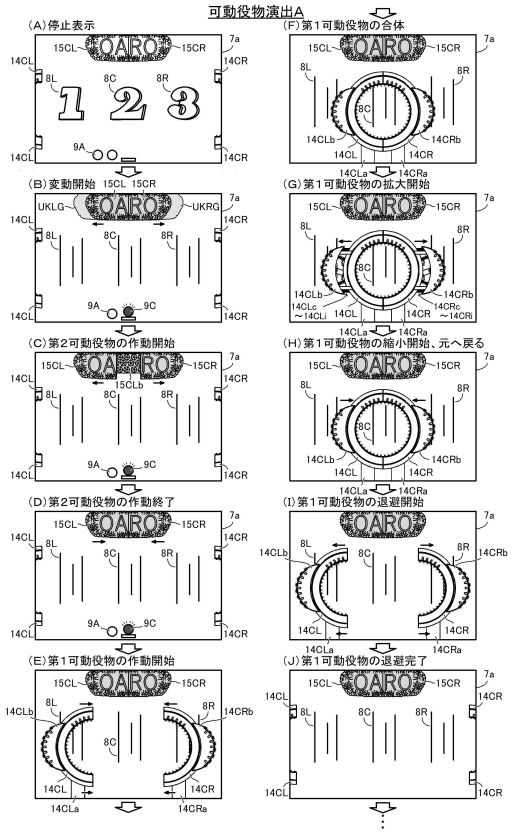
(B)下側可動体ユニットの前方左上斜視図(合体時)



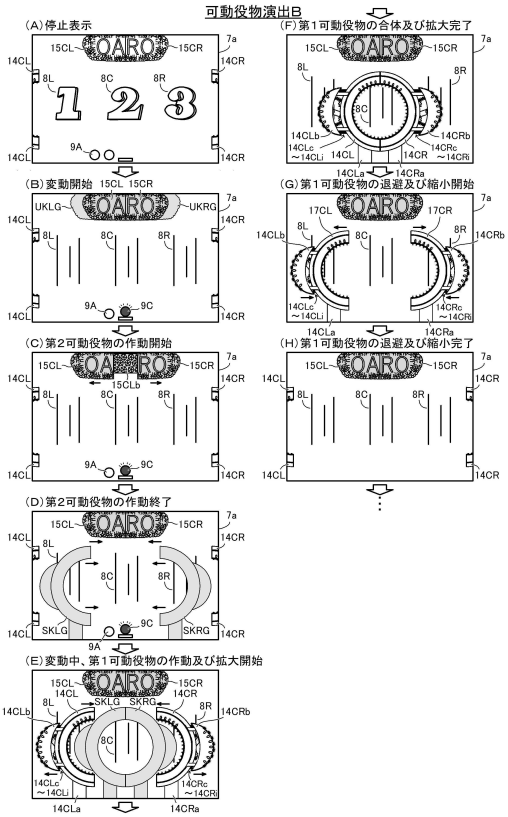
(C)下側可動体ユニットの前方左上斜視図(拡大時)



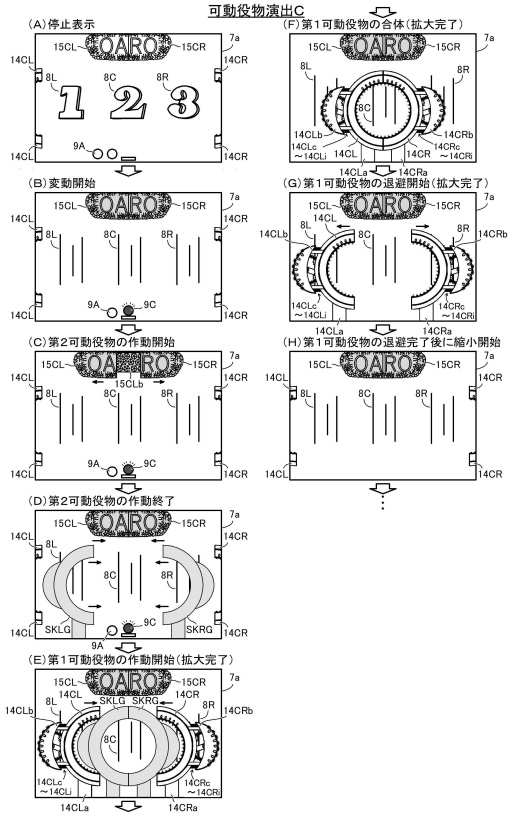
【図１３４－１】



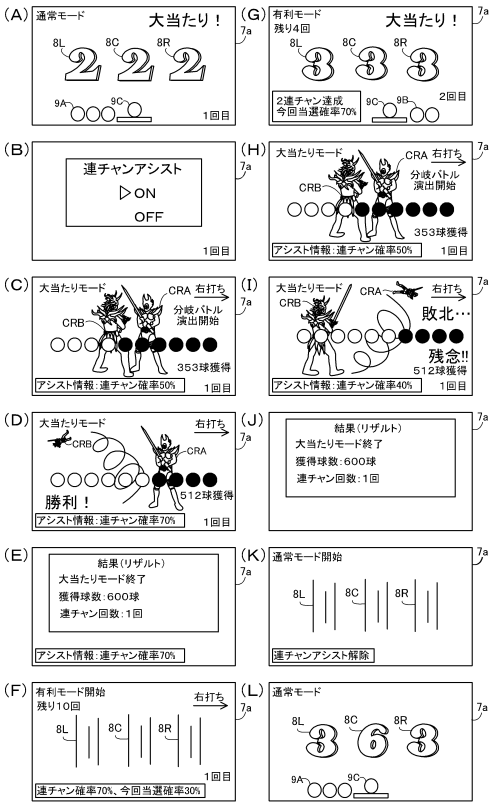
【図１３４－２】



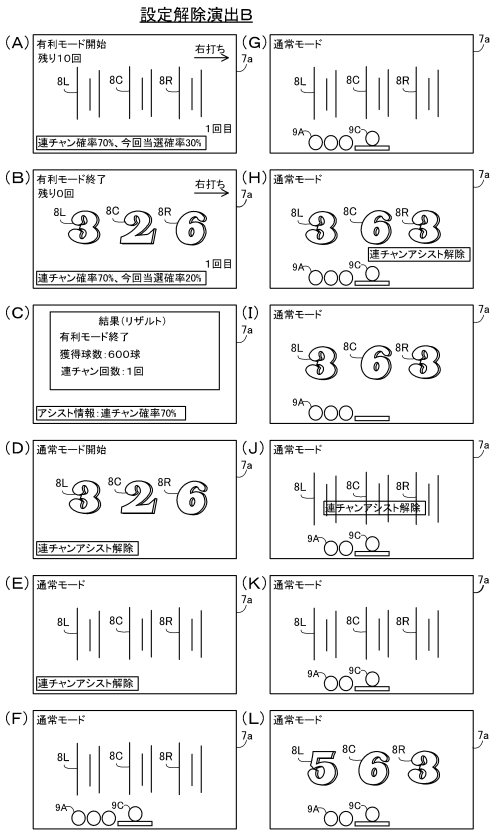
【図１３４－３】



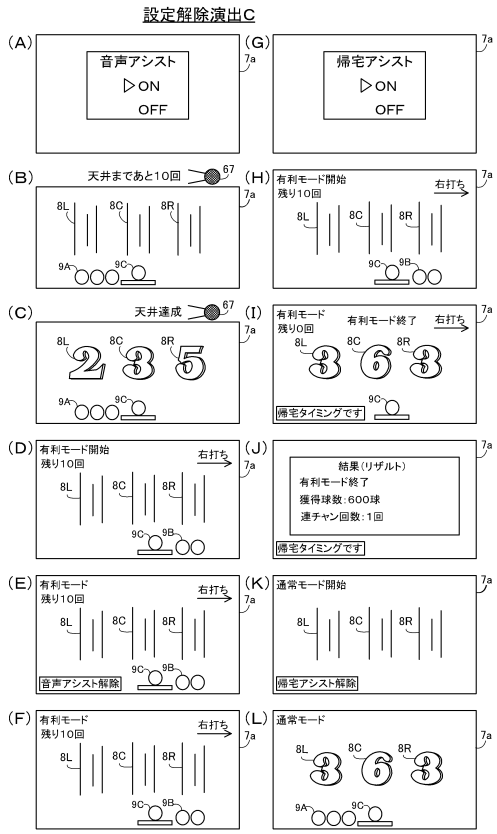
【図１３５】



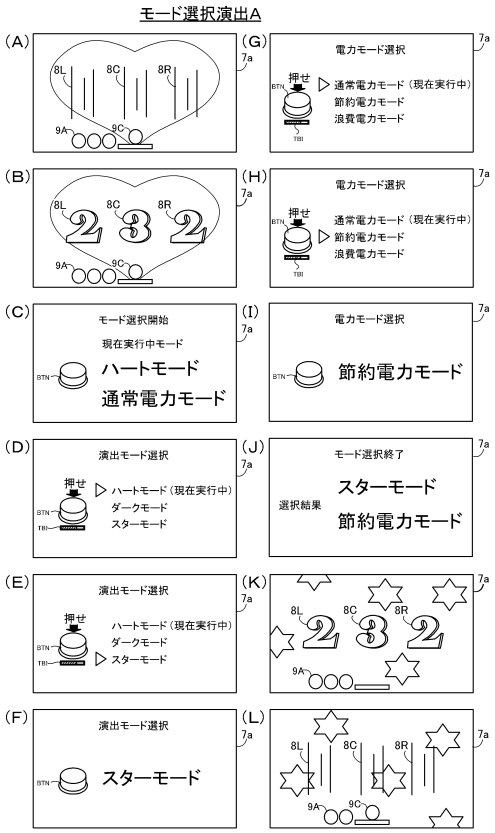
【図１３６】



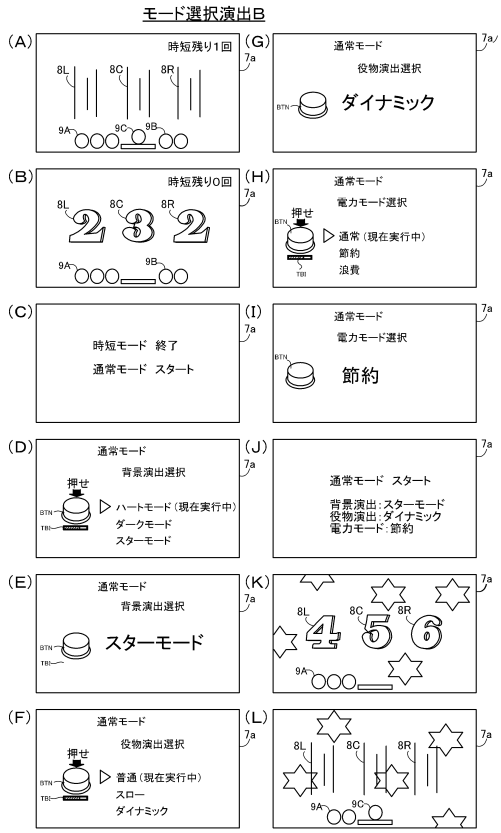
【図１３７】



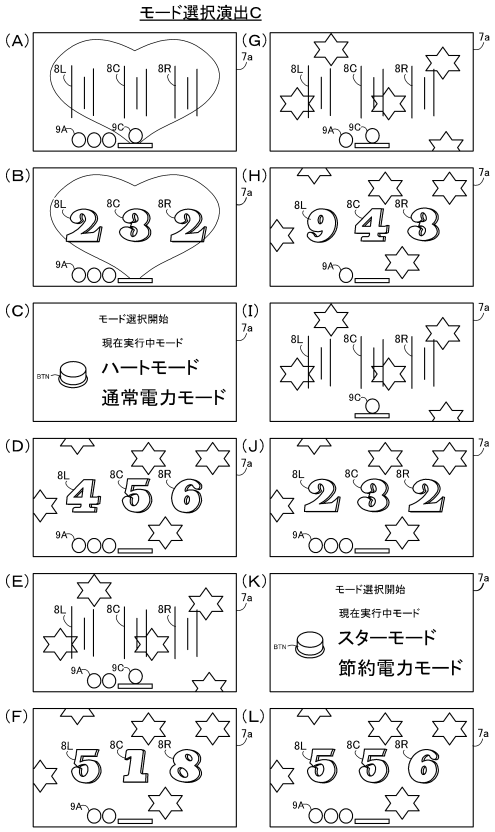
【図１３８】



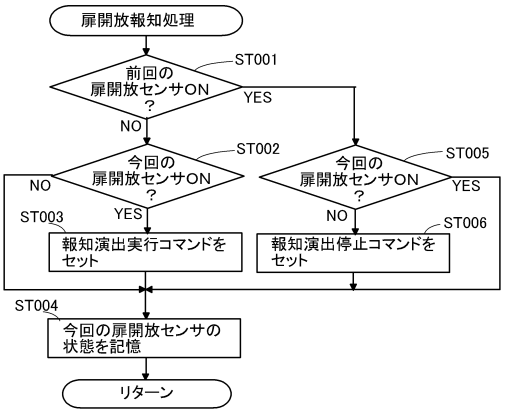
【図１３９】



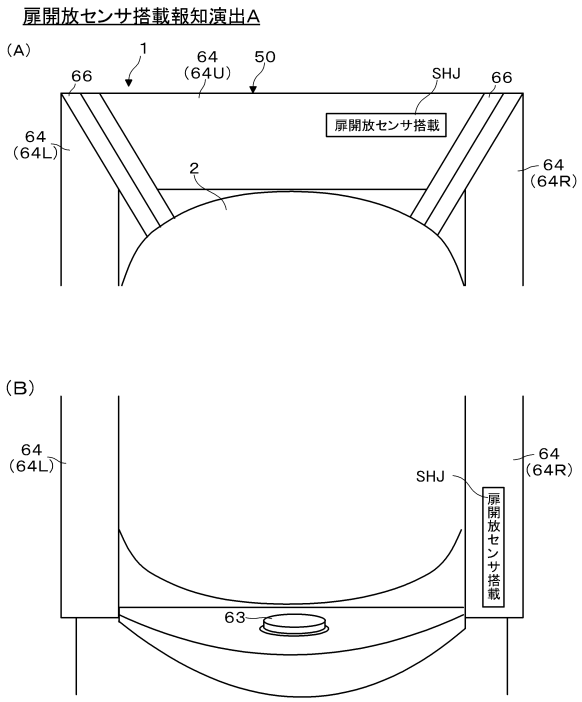
【図１４０】



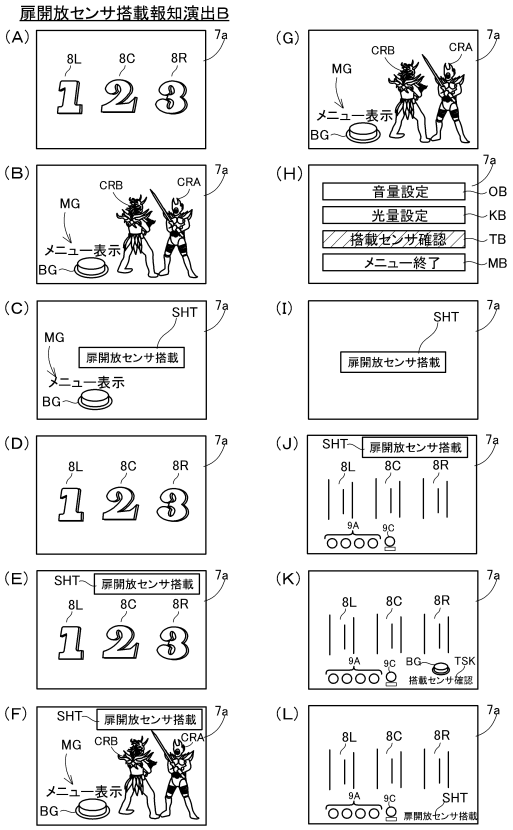
【図１４１】



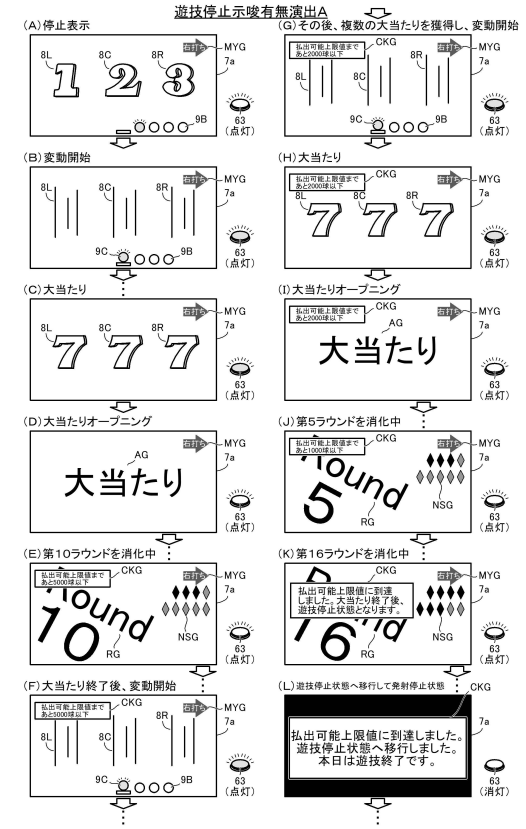
【図１４２】



【図１４３】



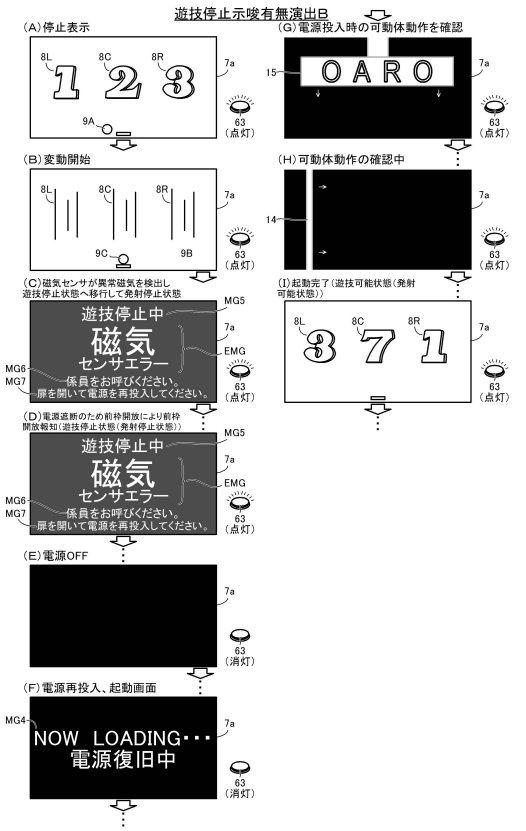
【図１４４－１】



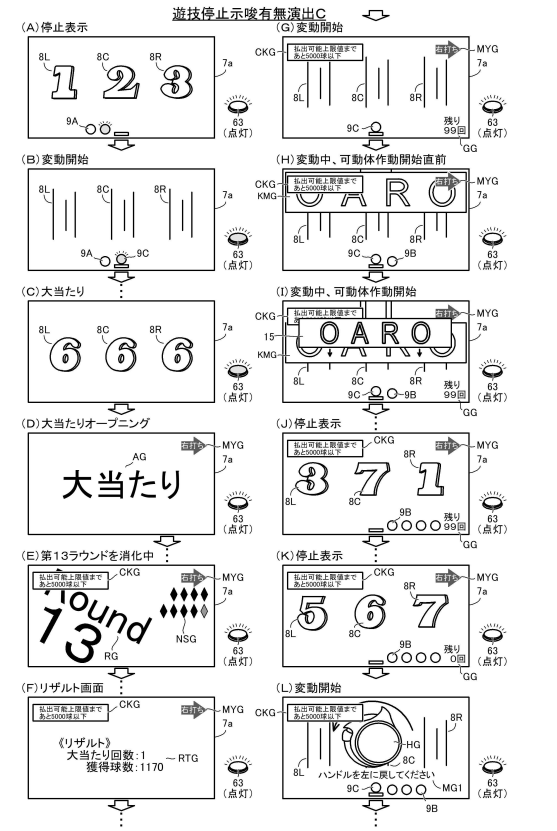
【図１４４－２】



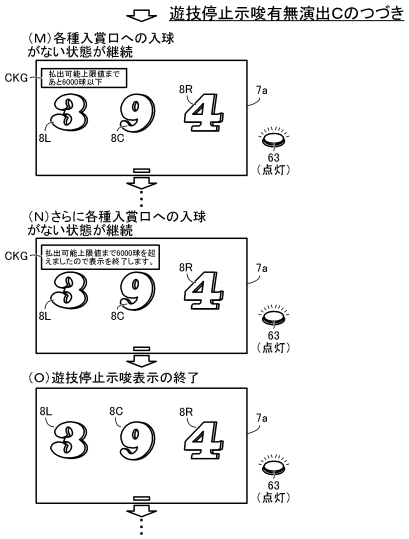
【図１４５】



【図１４６－１】



【図１４６－２】


遊技停止示唆有無演出Cのつづき
(M)各種入賞口への入球
がない状態が継続
CKG
払出可能上限値まで
あと6000球以下
8L
8C
8R
7a
63
(点灯)
(N)さらに各種入賞口への入球
がない状態が継続
CKG
払出可能上限値まで6000球を超
えましたので表示を終了します。
8L
8C
8R
7a
63
(点灯)
(O)遊技停止示唆表示の終了
8L
8C
8R
7a
63
(点灯)