

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2024-22388
(P2024-22388A)

(43)公開日 令和6年2月16日(2024.2.16)

(51)国際特許分類
A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I
A 6 3 F 7/02 3 2 0

テーマコード (参考)
2 C 3 3 3

審査請求				未請求	請求項の数	1	O L	(全368頁)
(21)出願番号	特願2022-125939(P2022-125939)			(71)出願人	599104196			
(22)出願日	令和4年8月5日(2022.8.5)				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1番13号			
				(74)代理人	100160691 弁理士 田邊 淳也			
				(72)発明者	土屋 良孝 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目1番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内			
				(72)発明者	川添 智久 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目1番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内			
				(72)発明者	中山 覚			
					最終頁に続く			

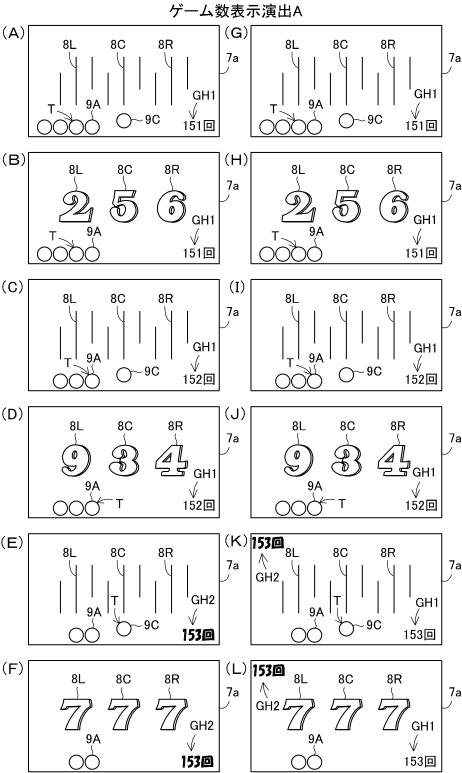
(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【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】特別図柄の変動回数を示すゲーム数に関連する回数の表示である回数表示を行うことが可能な回数表示手段を備える遊技機において、回数表示手段は、第1態様の回数表示と、第1態様と異なる第2態様の回数表示とを実行可能である。

【選択図】図93



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

特別図柄の変動回数を示すゲーム数に関連する回数の表示である回数表示を行うことが可能な回数表示手段を備える遊技機であって、

前記回数表示手段は、第 1 態様の前記回数表示と、前記第 1 態様と異なる第 2 態様の前記回数表示と、前記第 1 態様および前記第 2 態様と異なる第 3 態様の前記回数表示とを実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

10

【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】

20

【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。

30

【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】

40

〔適用例 1〕

特別図柄の変動回数を示すゲーム数に関連する回数の表示である回数表示を行うことが可能な回数表示手段を備える遊技機であって、

前記回数表示手段は、第 1 態様の前記回数表示と、前記第 1 態様と異なる第 2 態様の前記回数表示とを実行可能である、

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 態様の前記回数表示は、第 1 領域に前記ゲーム数に関連する回数の表示を行い、前記第 1 領域内で前記ゲーム数に関連する回数の表示を移動させない第 1 表示であり、

50

前記第２態様の前記回数表示は、第２領域に前記ゲーム数に関連する回数の表示を行い、前記第２領域内で前記ゲーム数に関連する回数の表示を移動させる第２表示である、ことを特徴とする遊技機。

〔適用例３〕

適用例１に記載の遊技機であって、

前記第１態様の前記回数表示は、第１領域に前記ゲーム数に関連する回数の表示を行い、前記ゲーム数に関連する回数の表示における当該回数を増加させる増加表示であり、前記第２態様の前記回数表示は、第２領域に前記ゲーム数に関連する回数の表示を行い、前記ゲーム数に関連する回数の表示における当該回数を減少させる減少表示である、ことを特徴とする遊技機。

10

〔適用例４〕

適用例１から適用例３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記回数表示手段は、前記第１態様および前記第２態様とは異なる態様である第３態様の前記回数表示を実行可能であり、前記第１態様、前記第２態様、および、前記第３態様の前記回数表示のうちの少なくとも２つを並行して実行可能である、ことを特徴とする遊技機。

〔適用例５〕

適用例４に記載の遊技機であって、

前記第３態様の前記回数表示は、第３領域に前記ゲーム数に関連する回数の表示を行い、前記ゲーム数に関連する回数の表示における回数を減少させる減少表示である、ことを特徴とする遊技機。

20

【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。

30

【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。

40

【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。

50

【図 2 5】	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 2 6】	特別図柄変動中処理のフローチャートである。	
【図 2 7】	特別図柄確定処理のフローチャートである。	
【図 2 8】	遊技状態管理処理のフローチャートである。	
【図 2 9】	遊技状態リセット処理のフローチャートである。	
【図 3 0】	特別電動役物処理のフローチャートである。	
【図 3 1】	V 開閉部材動作処理のフローチャートである。	
【図 3 2】	遊技状態設定処理のフローチャートである。	
【図 3 3】	V 領域センサ検出処理のフローチャートである。	
【図 3 4】	保留球数処理のフローチャートである。	10
【図 3 5】	サブ制御メイン処理を示すフローチャートである。	
【図 3 6】	サブ側タイマ割り込み処理のフローチャートである。	
【図 3 7】	受信コマンド解析処理のフローチャートである。	
【図 3 8】	先読み演出決定処理のフローチャートである。	
【図 3 9】	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 4 0】	先読み演出パターン決定テーブル T 5 1 の説明図である。	
【図 4 1】	変動演出開始処理のフローチャートである。	
【図 4 2】	基幹演出パターン決定テーブル T 5 2 の説明図である。	
【図 4 3】	チャンスアップ演出パターン決定テーブル T 5 3 の説明図である。	
【図 4 4】	変動演出中処理のフローチャートである。	20
【図 4 5】	表示制御処理のフローチャートである。	
【図 4 6】	第 1 可動役物 1 4 の移動態様を例示した説明図である。	
【図 4 7】	第 1 可動役物 1 4 の第 2 態様を例示した説明図である。	
【図 4 8】	第 2 可動役物 1 5 の第 2 態様を例示した説明図である。	
【図 4 9】	枠可動役物 6 9 の第 2 態様を例示した説明図である。	
【図 5 0】	サブ表示画面 6 4 の表示演出を例示した説明図である。	
【図 5 1】	同数字装飾図柄列演出 A を説明するための図である。	
【図 5 2】	同数字装飾図柄列演出 B を説明するための図である。	
【図 5 3】	同数字装飾図柄列演出 C を説明するための図である。	
【図 5 4】	装飾図柄数字変化演出 A を説明するための図である。	30
【図 5 5】	装飾図柄数字変化演出 B を説明するための図である。	
【図 5 6】	装飾図柄数字変化演出 C を説明するための図である。	
【図 5 7】	装飾図柄数字画像数変化演出 A を説明するための図である。	
【図 5 8】	装飾図柄数字画像数変化演出 B を説明するための図である。	
【図 5 9】	装飾図柄数字画像数変化演出 C を説明するための図である。	
【図 6 0】	変動方向変化演出 A を説明するための図である。	
【図 6 1】	変動方向変化演出 B を説明するための図である。	
【図 6 2】	変動方向変化演出 C を説明するための図である。	
【図 6 3】	第 1 可動役物連動演出 A を説明するための図である。	
【図 6 4】	第 1 可動役物連動演出 B を説明するための図である。	40
【図 6 5】	第 1 可動役物連動演出 C を説明するための図である。	
【図 6 6】	演出図柄移動変動演出 A を説明するための図である。	
【図 6 7】	演出図柄移動変動演出 B を説明するための図である。	
【図 6 8】	演出図柄移動変動演出 C を説明するための図である。	
【図 6 9】	フレームアウト変動演出 A を説明するための図である。	
【図 7 0】	フレームアウト変動演出 B を説明するための図である。	
【図 7 1】	フレームアウト変動演出 C を説明するための図である。	
【図 7 2】	演出図柄態様変化演出 A を説明するための図である。	
【図 7 3】	演出図柄態様変化演出 B を説明するための図である。	
【図 7 4】	演出図柄態様変化演出 C を説明するための図である。	50

- 【図 7 5】装飾図柄配列変化演出 A を説明するための図である。
- 【図 7 6】装飾図柄配列変化演出 B を説明するための図である。
- 【図 7 7】装飾図柄配列変化演出 C を説明するための図である。
- 【図 7 8】装飾図柄一部表示消失演出 A を説明するための図である。
- 【図 7 9】装飾図柄一部表示消失演出 B を説明するための図である。
- 【図 8 0】装飾図柄一部表示消失演出 C を説明するための図である。
- 【図 8 1】当選遊技種別報知演出 A を説明するための図である。
- 【図 8 2】当選遊技種別報知演出 B を説明するための図である。
- 【図 8 3】当選遊技種別報知演出 C を説明するための図である。
- 【図 8 4】図柄配列を説明するための図である。 10
- 【図 8 5】特定図柄停止演出 A を説明するための図である。
- 【図 8 6】特定図柄停止演出 B を説明するための図である。
- 【図 8 7】当たり態様図柄表示演出 A を説明するための図である。
- 【図 8 8】当たり態様図柄表示演出 B を説明するための図である。
- 【図 8 9】当たり態様図柄表示演出 C を説明するための図である。
- 【図 9 0】演出図柄態様変化演出 A を説明するための図である。
- 【図 9 1】演出図柄態様変化演出 B を説明するための図である。
- 【図 9 2】演出図柄態様変化演出 C を説明するための図である。
- 【図 9 3】ゲーム数表示演出 A を説明するための図である。
- 【図 9 4】ゲーム数表示演出 B を説明するための図である。 20
- 【図 9 5】ゲーム数表示演出 C を説明するための図である。
- 【図 9 6】拡大図柄表示演出 A を説明するための図である。
- 【図 9 7】拡大図柄表示演出 B を説明するための図である。
- 【図 9 8】縮小図柄表示演出を説明するための図である。
- 【図 9 9】保留画像一斉変化演出 A を説明するための図である。
- 【図 1 0 0】保留画像一斉変化演出 B を説明するための図である。
- 【図 1 0 1】保留画像一斉変化演出 C を説明するための図である。
- 【図 1 0 2】特別図柄保留表示演出 A を説明するための図である。
- 【図 1 0 3】特別図柄保留表示演出 B を説明するための図である。
- 【図 1 0 4】特別図柄保留表示演出 C を説明するための図である。 30
- 【図 1 0 5】特定変動時擬似連演出 A を説明するための図である。
- 【図 1 0 6】特定変動時擬似連演出 B を説明するための図である。
- 【図 1 0 7】特定変動時擬似連演出 C を説明するための図である。
- 【図 1 0 8】操作手段画像表示演出 A を説明するための図である。
- 【図 1 0 9】操作手段画像表示演出 B を説明するための図である。
- 【図 1 1 0】操作手段画像表示演出 C を説明するための図である。
- 【図 1 1 1】数値画像表示演出 A を説明するための図である。
- 【図 1 1 2】数値画像表示演出 B を説明するための図である。
- 【図 1 1 3】数値画像表示演出 C を説明するための図である。
- 【図 1 1 4】期待度示唆演出 A を説明するための図である。 40
- 【図 1 1 5】期待度示唆演出 B を説明するための図である。
- 【図 1 1 6】期待度示唆演出 C を説明するための図である。
- 【図 1 1 7】画面割れ演出 A を説明するための図である。
- 【図 1 1 8】画面割れ演出 B と画面割れ演出 C を説明するための図である。
- 【図 1 1 9】画面割れ演出 D を説明するための図である。
- 【発明を実施するための形態】
- 【0 0 1 1】

< 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 50

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向側に配置される縦長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 64 R、左サブ表示画面 64 L、および、上サブ表示画面 64 U）と、剣部材 65 と、枠ランプ 66 と、スピーカ 67 と、枠可動体 69 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。

10

【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。

20

【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 64 R と、左サブ表示画面 64 L と、上サブ表示画面 64 U とを含んでいる。右サブ表示画面 64 R は、前枠 53 の右側に設けられ、左サブ表示画面 64 L は、前枠 53 の左側に設けられ、上サブ表示画面 64 U は、前枠 53 の上側に設けられている。右サブ表示画面 64 R と、左サブ表示画面 64 L 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 64 U は、遊技盤 2 の上方に配置されている。右サブ表示画面 64 R と、左サブ表示画面 64 L と、上サブ表示画面 64 U 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 64 U と右サブ表示画面 64 R 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 64 U と左サブ表示画面 64 L 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。

30

40

50

【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、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

10

20

30

40

50

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】

画像表示装置7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

10

20

30

40

50

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、より効果的に大当た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、

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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への入賞を狙うことができるように構成されている。

40

【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

50

記憶数を表示する。普通図保留表示器 4 4 は、普通図柄表示器 4 2 の作動保留（普通図保留）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 2 0 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 2 1 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 4 1 a および第 2 特別図柄表示器 4 1 b を総称して「特別図柄表示器 4 1」とも呼ぶ。また、第 1 特図保留表示器 4 3 a および第 2 特図保留表示器 4 3 b を総称して「特図保留表示器 4 3」とも呼ぶ。

【0037】

特別図柄表示器 4 1 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 2 0 または第 2 始動口 2 1 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 3 0 または第 2 大入賞口 3 5 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 3 0 および第 2 大入賞口 3 5）の開放パターンについては後述する。

【0038】

特別図柄表示器 4 1 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 2 0 または第 2 始動口 2 1 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 8 5（図 5）に一旦記憶される。具体的には、第 1 始動口 2 0 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 8 5 a（図 5）に記憶され、第 2 始動口 2 1 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 8 5 b（図 5）に記憶される。各々の特図保留記憶領域 8 5 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 8 5 a、第 2 特図保留記憶領域 8 5 b とともにそれぞれ 4 個となっている。特図保留記憶領域 8 5 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 2 0 または第 2 始動口 2 1 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 4 3 に表示される。第 1 特図保留表示器 4 3 a と第 2 特図保留表示器 4 3 b 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 4 3 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. 遊技機の電氣的構成

図3、図4に基づいて、遊技機1の電氣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氣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氣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

10

20

30

40

50

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ROM 83と、ワークメモリとして使用されるメインRAM 84と、メインROM 83に記憶されているプログラムを実行するメインCPU 82と、を含んでいる。メインROM 83に記憶されているデータの詳細、および、メインRAM 84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ROM 83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、ランブ制御基板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を実装していてもよく、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

10

20

30

40

50

御基板 100 の CPU 102 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 ROM 103 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 ROM 93 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 ROM 93 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 を実装していてもよく、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。

10

20

【0053】

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

30

【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 ROM 83 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 RAM 84 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 ROM 93 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 RAM 94 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 ROM 83（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。

40

【0056】

メイン RAM 84（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

50

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。

10

20

30

40

50

【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 RAM 94 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 RAM 94 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。

10

【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。

20

30

【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 RAM 94 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 RAM 94 に記憶される。

40

【0061】

50

図 8 は、判定テーブル T 1 ～ T 4 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 T 1 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 T 2 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 T 3 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 T 4 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 T 1 は、遊技制御用マイコン 8 1 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 ～ 6 5 5 3 5 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 ～ 1 6 4」の場合には、「大当たり」と判定され、大当たり乱数値が「0 ～ 1 6 4 以外の数値（1 6 5 ～ 6 5 5 3 5）」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 ～ 6 4 9」の場合には、「大当たり」と判定され、大当たり乱数値が「0 ～ 6 4 9 以外の数値（6 5 0 ～ 6 5 5 3 5）」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 T 2 は、遊技制御用マイコン 8 1 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 ～ 1 2 7 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 ～ 1 3」の場合には、「リーチ有り」と判定され、リーチ乱数値が「0 ～ 1 3 以外の数値（1 4 ～ 1 2 7）」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 ～ 1 2 7）」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 T 2 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 T 3 は、遊技制御用マイコン 8 1 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 ～ 2 5 5 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 ～ 2 5 5）」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 ～ 2 5 4」の場合には、「当たり」と判定され、普通図柄乱数値が「0 ～ 2 5 4 以外の数値（2 5 5）」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 T 4 は、遊技制御用マイコン 8 1 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 T 5 を説明するための図である。大当たり種別判定テーブル T 5 は、遊技制御用マイコン 8 1 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 ～ 1 2 7 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 ～ 2 4」の場合には、大

10

20

30

40

50

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。

10

20

【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。

30

【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

40

50

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。

10

20

【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

30

40

50

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、12 R 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 11 H～14 H、21 H 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 15 H、22 H 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、「16 R V 通過予定大当たり」と、「16 R（実質 13 R）V 通過予定大当たり」と、「16 R（実質 15 R）V 通過予定大当たり」と、を含んでいる。「16 R V 通過予定大当たり」は、実質的な総ラウンド数が 16 R である。1 R から 13 R までと 15 R は第 1 大入賞口 30 を 1 R 当たり最大 29.5 秒にわたって開放する。14 R と 16 R は第 2 大入賞口 35 を 1 R 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）。10 R および 12 R 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】

「16 R（実質 13 R）V 通過予定大当たり」は、総ラウンド数は 16 R であるものの、実質的な総ラウンド数は 13 R である。つまり、1 R から 13 R までは第 1 大入賞口 30 を 1 R 当たり最大 29.5 秒にわたって開放するが、15 R では第 1 大入賞口 30 を 1 R 当たり 0.1 秒しか開放せず、また、14 R と 16 R でも第 2 大入賞口 35 を 1 R 当

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「16 R（実質 13 R）V 通過予定大当たり」では 14 R から 16 R 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、「16 R（実質 13 R）V 通過予定大当たり」は、実質 13 R の大当たりとなっている。2 R および 6 R 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】

「16 R（実質 15 R）V 通過予定大当たり」は、総ラウンド数は 16 R であるものの、実質的な総ラウンド数は 15 R である。つまり、1 R から 13 R までと 15 R は第 1 大入賞口 30 を 1 R 当たり最大 29.5 秒にわたって開放し、16 R では第 2 大入賞口 35 を 1 R 当たり最大 29.5 秒にわたって開放するが、14 R では第 2 大入賞口 35 を 1 R 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「16 R（実質 15 R）V 通過予定大当たり」では 14 R 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、「16 R（実質 15 R）V 通過予定大当たり」は、実質 15 R の大当たりとなっている。8 R および 10 R 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 16 R 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「16 R（実質 13 R）V 非通過予定大当たり」である。つまり、1 R から 13 R までは第 1 大入賞口 30 を 1 R 当たり最大 29.5 秒にわたって開放するが、15 R では第 1 大入賞口 30 を 1 R 当たり 0.1 秒しか開放せず、また、14 R と 16 R でも第 2 大入賞口 35 を 1 R 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「16 R（実質 13 R）V 非通過予定大当たり」では 14 R から 16 R 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、「16 R（実質 13 R）V 非通過予定大当たり」は実質 13 R の大当たりとなっている。2 R，4 R，6 R，8 R，10 R および 12 R 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、「16 R（実質 13 R）V 非通過予定大当たり」と「16 R（実質 13 R）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、「16 R（実質 13 R）V 非通過予定大当たり」と「16 R（実質 13 R）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、「16 R（実質 13 R）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、「16 R（実質 13 R）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、「16 R（実質 13 R）V 非通過予定大当たり」と「16 R（実質 13 R）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、「16 R（実質 13 R）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、「16 R（実質 13 R）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、「16 R（実質 13 R）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く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 8 1 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 8 1 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き普通図柄当たり判定テーブル T 3（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 8 1 が普通図柄表示器 4 2 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 4 2 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 2 2 の開放時間が、非時短状態よりも長くなっている（図 1 2）。すなわち、遊技制御用マイコン 8 1 は、電チュー 2 2 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 2 2 の開放回数が非時短状態よりも多くなっている（図 1 2）。すなわち、遊技制御用マイコン 8 1 は、電チュー 2 2 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 8 1 が、普通図柄表示器 4 2 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 2 2 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 2 2 が頻繁に開放され、第 2 始動口 2 1 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 2 2 により第 2 始動口 2 1 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 4 2 の普通図柄に対する確率変動制御、普通図柄表示器 4 2 の普通図柄に対する変動時間短縮制御、電チュー 2 2 に対する開放時間延長制御、および、電チュー 2 2 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 2 2 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。

10

20

30

【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 3 9 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、「16 R V 通過予定大当たり」、「16 R（実質 15 R）V 通過予定大当たり」、「16 R（実質 13 R）V 通過予定大当たり」である。「16 R V 通過予定大当たり」と「16 R（実質 15 R）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。「16 R（実質 13 R）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 3 9 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、「16 R（実質 13 R）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

40

50

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、4 msec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4 msec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RAM 84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S 202：YES）、処理はステップS 205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S 202：NO）、普通図柄保留球数に「1」を加算した後（ステップS 203）、普通図柄乱数取得処理をおこなう（ステップS 204）。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RAM 84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S 205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S 205：NO）、処理はステップS 210にスキップする。遊技球が入賞した場合（ステップS 205：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S 206）。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RAM 84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S 206：YES）、処理はステップS 210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S 206：NO）、特図2保留球数に「1」を加算した後（ステップS 207）、特図2関係乱数取得処理をおこなう（ステップS 208）。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S 209）。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S 210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S 210：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S 210：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S 211）。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RAM 84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S 211：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S 211：NO）、特図1保留球数に「1」を加算した後（ステップS 212）、特図1関係乱数取得処理をおこなう（ステップS 213）。ここでは、上述の特図2関係乱数取得処理（ステップS 208）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S 214）。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。

10

20

【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。

30

【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

40

50

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 T 6 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 S 307 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 RAM 84 のコマンドセット領域 84a にセットして（ステップ S 308）、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 S 214）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 S 401）。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 S 401：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 S 401：NO）、遊技制御用マイコン 81 は、大当たり判定テーブル T 1（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 S 402）。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 S 213）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 T 1 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 T 1 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 S 404～S 408 の処理は、上述の特図 2 事前判定処理（図 18）のステップ S 304～S 308 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 S 104）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 S 501）。電チュー 22 が作動中の場合（ステップ S 501：YES）、処理はステップ S 520 に移行する。電チュー 22 が作動中ではない場合（ステップ S 501：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 S 502）。普通図柄の変動中の場合（ステップ S 502：YES）、処理はステップ S 508 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 S 502：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 S 503）。保留球数が「0」の場合（ステップ S 503：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 S 503：NO）、普通図柄保留球数を 1 ディクリメントする（ステップ S 504）。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 S 203 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 S 504 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 S 207 およびステップ S 212 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 S 1404 およびステップ S 1410 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 T 3（図 8（C））を参照して当たり判定をおこなう（ステップ S 505）。具体的には、遊技制御用マイコン 81 は、まず、普図保留記憶

10

20

30

40

50

領域 86 の第 1 記憶領域（普通図柄保留の 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S 1 3 0 2)。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S 1 3 0 1: NO、ステップS 1 3 0 3: YES)、特別図柄変動中処理をおこなう(ステップS 1 3 0 4)。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S 1 3 0 1、S 1 3 0 3: NO、ステップS 1 3 0 5: YES)、特別図柄確定処理をおこなう(ステップS 1 3 0 6)。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S 1 3 0 1、S 1 3 0 3、S 1 3 0 5: NO)、特別電動役物処理をおこなう(ステップS 1 3 0 8)。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。

10

【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S 1 3 0 2)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S 1 4 0 1)。特図2保留球数が「0」である場合(ステップS 1 4 0 1: 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S 1 4 0 7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S 1 4 0 1: NO)、遊技制御用マイコン81は、大当たり判定処理(ステップS 1 4 0 2)、および、変動パターン選択処理(ステップS 1 4 0 3)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S 1 4 0 4)。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S 1 4 0 5)。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S 1 4 0 6)。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S 1 4 0 2)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S 1 4 0 3)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。

20

30

40

【0105】

ステップS 1 4 0 1において、特図2保留球数が「0」の場合(ステップS 1 4 0 1: 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S 1 4 0 7)。特図1保留球数が「0」である場合(ステップS 1 4 0 7: YES)、すなわち、第1特図保留記憶領域85aに、第1始動口20への入賞に起

50

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 S 1 4 1 3 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 S 1 4 0 7：NO）、遊技制御用マイコン 8 1 は、大当たり判定処理（ステップ S 1 4 0 8）、および、変動パターン選択処理（ステップ S 1 4 0 9）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 S 1 4 1 0）。次に、遊技制御用マイコン 8 1 は、第 1 特図保留記憶領域 8 5 a 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 8 5 a 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 S 1 4 1 1）。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 7 a では、第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 1 記憶領域に対応する保留画像 9 A（4 つの保留画像 9 A のうち、一番右端の保留画像 9 A）が保留消化画像表示領域側にシフトし、保留消化画像 9 C として表示される。また、第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 2 ～第 4 記憶領域に対応する保留画像 9 A（4 つの保留画像 9 A のうち、左から 2、3、4 番目の保留画像 9 A）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 8 1 は、特図 1 変動開始処理をおこなう（ステップ S 1 4 1 2）。特図 1 変動開始処理では、変動開始コマンドをメイン RAM 8 4 のコマンドセット領域 8 4 a 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 8 1 は、特別動作ステータスを「2」にセットする（ステップ S 1 4 0 6）。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 S 1 4 0 8）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 S 1 4 0 9）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。

10

20

30

40

50

【0106】

ステップ S 1 4 0 7 において、特図 1 保留球数が「0」の場合（ステップ S 1 4 0 7：YES）、遊技制御用マイコン 8 1 は、画像表示装置 7 の表示画面 7 a が待機画面か否かの判定をおこなう（ステップ S 1 4 1 3）。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 8 1 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 S 1 4 1 3：YES）、本処理を終了する。待機画面でない場合（ステップ S 1 4 1 3：NO）、遊技制御用マイコン 8 1 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 RAM 8 4 のコマンドセット領域 8 4 a にセットし（ステップ S 1 4 1 4）、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 T 5 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 2 3 は、大当たり判定処理（図 2 2：ステップ S 1 4 0 2、S 1 4 0 8）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 S 1 4 0 2）と特図 1 の大当たり判定処理（ステップ S 1 4 0 8）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 8 1 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 S 1 5 0 1）。確変フラグが ON の場合（ステップ S 1 5 0 1：YES）、大当たり判定テーブル T 1（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 S 1 5 0 2）。具体的には、遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、判定値としての大当たり乱数値の読み出しをおこなう。例えば、特図 2 の大

当たり判定処理では、第2特図保留記憶領域85bの第1記憶領域（第2特図保留の1個目に対応）に記憶されている大当たり乱数値を読み出す。特図1の大当たり判定処理では、第1特図保留記憶領域85aの第1記憶領域（第1特図保留の1個目に対応）に記憶されている大当たり乱数値を読み出す。次に、遊技制御用マイコン81は、参照する大当たり判定テーブルT1と大当たり乱数値とを用いて大当たりか否かを判定する。ここでは、高確率状態（確変フラグがON）であるため、大当たり判定テーブルT1のうち、高確率状態用のテーブル（大当たり判定値が「0」～「649」）に基づいて大当たりか否かを判定する。

【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。

10

【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。

20

【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。

30

【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

40

50

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 S 1607：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 T 6（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 S 1609）。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 T 6 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「P 15」～「P 16」の部分、特図 2 では変動パターンが「P 32」～「P 33」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「P 15」、「P 16」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「P 32」、「P 33」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 S 1600 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 S 1612）。以後、ステップ S 1613～S 1619 の処理は、以下の点を除いては上述のステップ S 1603～S 1609 の処理と同様であるため説明を省略する。ステップ S 1613～S 1619 の処理とステップ S 1603～S 1609 の処理との違いは、ステップ S 1615、S 1616、S 1618、S 1619 において、参照される変動パターン判定テーブル T 6 の部分が前述のステップ S 1605、S 1606、S 1608、S 1609 と異なる。具体的には、S 1605、S 1606、S 1608、S 1609 では、非時短状態用の変動パターン判定テーブル T 6（図 10）が参照されるのに対して、ステップ S 1615、S 1616、S 1618、S 1619 では、時短状態用の変動パターン判定テーブル T 6（図 11）が参照される。例えば、ステップ S 1615 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 T 6 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「P 41」～「P 43」の部分、特図 2 では変動パターンが「P 61」～「P 63」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「P 41」～「P 43」のいずれか、特図 2 では「P 61」～「P 63」のいずれかが選択される。また、例えば、ステップ S 1616 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 T 6 のうち、V 非通過予定大当たりに該当する部分（「P 44」～「P 46」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「P 44」～「P 46」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 S 1630）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 S 108）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 S 1304）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 S 1701）。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 2 4、図 2 5）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 S 1 7 0 1：N O）、本処理を終える。すなわち、特別図柄待機処理（図 2 2）のステップ S 1 4 0 6 または S 1 4 1 2 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 S 1 7 0 1：Y E S）、変動停止コマンドをセットし（ステップ S 1 7 0 2）、特別動作ステータスを「3」にセットする（ステップ S 1 7 0 3）。また、遊技制御用マイコン 8 1 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 S 1 7 0 4）。例えば、遊技制御用マイコン 8 1 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 8 1 は、本処理を終える。

10

【0 1 1 9】

〔特別図柄確定処理〕

図 2 7 は、特別図柄確定処理（図 2 1：ステップ S 1 3 0 6）のフローチャートである。遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、遊技状態管理処理をおこなう（ステップ S 1 8 0 1）。遊技状態管理処理とは、S T 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 O N であるか否かの判定をおこなう（ステップ S 1 8 0 2）。大当たりフラグが O F F である場合（ステップ S 1 8 0 2：N O）、遊技制御用マイコン 8 1 は、特別動作ステータスを「1」にセットして（ステップ S 1 8 0 8）、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 2 2）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。

20

【0 1 2 0】

大当たりフラグが O N の場合（ステップ S 1 8 0 2：Y E S）、遊技制御用マイコン 8 1 は、当選した大当たりの種別に応じた大入賞口および V 開閉部材の開放パターンのセットをおこなう（ステップ S 1 8 0 3）。具体的には、遊技制御用マイコン 8 1 は、大入賞口開放パターン判定テーブル T 8（図 1 3）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「1 1 H」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 2 1」がセットされる。また、遊技制御用マイコン 8 1 は、V 開閉部材開放パターン判定テーブル T 9（図 1 4）を参照して、特図停止図柄データから V 開閉部材 7 1 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「1 1 H」の場合には、V 開閉部材 7 1 の開放パターンとして「開放パターン 3 1」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「1 6」がセットされる（図 1 3（B））。

30

【0 1 2 1】

開放パターンのセット後、遊技制御用マイコン 8 1 は、遊技状態リセット処理をおこなう（ステップ S 1 8 0 4）。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（O F F 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 S 1 8 0 5）、オープニングを開始する（ステップ S 1 8 0 6）。その後、特別動作ステータスを「4」にセットして（ステップ S 1 8 0 7）、本処理を終える。

40

【0 1 2 2】

〔遊技状態管理処理〕

図 2 8 は、遊技状態管理処理（図 2 7：ステップ S 1 8 0 1）のフローチャートである。遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、確変フラグが O N か否かの判定をおこなう（ステップ S 2 0 0 1）。確変フラグが O F F の場合（ステップ S 2 0 0 1：N O）、処理はステップ S 2 0 1 0 にスキップする。確変フラグが O N の場合（ステップ S 2 0 0 1：Y E S）、確変カウンタの値を 1 ディクリメントする（ステップ S 2 0 0 2）。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、

50

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。確変カウンタの値が「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。

10

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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。

10

【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デクリメントし（ステップS2221）、ラウンドカウンタの値が「0」であるか否かの判定をおこなう（ステップS2226）。ラウンドカウンタの値が「0」でない場合（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。

20

30

【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。

40

【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

50

材 7 1 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 S 2 5 0 1）。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 1 0 ラウンド，第 1 2 ラウンドが V 開閉部材 7 1 の開放ラウンドに該当する。遊技制御用マイコン 8 1 は、ラウンドカウンタの値が「1 5」，「1 3」，「1 1」，「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 7 1 の開放ラウンドではない場合（ステップ S 2 5 0 1：N O）、本処理を終える。当該ラウンドにおいて V 開閉部材 7 1 を作動させる必要がないためである。

【0 1 3 5】

V 開閉部材 7 1 の開放ラウンドである場合（ステップ S 2 5 0 1：Y E S）、遊技制御用マイコン 8 1 は、第 1 入賞フラグが O N か否かの判定をおこなう（ステップ S 2 5 0 2）。「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 3 0 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 O N の場合（ステップ S 2 5 0 2：Y E S）、処理はステップ S 2 5 2 0 に移行する。第 1 入賞フラグが O F F の場合（ステップ S 2 5 0 2：N O）、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 S 2 5 0 3）。1 球目の入賞を検出していない場合（ステップ S 2 5 0 3：N O）、本処理を終える。当該ラウンドにおいて第 1 大入賞口 3 0 への入賞がまだなく、V 開閉部材 7 1 を作動させる必要がないためである。

【0 1 3 6】

1 球目の入賞を検出した場合（ステップ S 2 5 0 3：Y E S）、遊技制御用マイコン 8 1 は、V 開閉部材 7 1 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 S 2 5 0 4）。V 開閉部材 7 1 をショート開放させるのは、V 開閉部材 7 1 の開放パターン（図 1 4（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 7 1 のショート開放では、V 開閉部材 7 1 の開放時間が非常に短いため、第 1 大入賞口 3 0 に入賞した 1 球目の遊技球は、V 領域 3 9 を通過せずに非 V 領域 7 0 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 7 1 の開放中、および、V 開閉部材 7 1 の閉鎖後の数秒間を、V 領域センサ 3 9 a 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 8 1 は、V 開閉部材 7 1 の開放パターン（図 1 4（B））に従って、V 開閉部材 7 1 をショート開放（ここでは 0 . 1 秒）させ、V 開閉部材 7 1 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 8 1 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 3 9 a 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 3 9 a 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 3 9 a による遊技球の検知に基づいて V フラグを O N にすることを意味する（後述の V 領域センサ検出処理（図 3 3）参照）。また、「V 領域センサ 3 9 a 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 3 9 a による遊技球の検知があっても V フラグを O N にしないことを意味する。なお、V 有効期間に V 開閉部材 7 1 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 7 1 と V 領域センサ 3 9 a との間には物理的な距離があるため、V 開閉部材 7 1 の閉鎖直前に V 領域 3 9 側に入球した遊技球が V 領域センサ 3 9 a 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 3 9 への遊技球の通過）の検知時のみ V フラグを O N 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 O N しないこととしている。なお、V フラグが O N である場合には、確変フラグが O N 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 3 2）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 O N 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 7 1 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 8 1 は、第 1 入賞フラグを O N に切り替え（ステップ S 2 5 0 5）、ステップ S 2 5 4 0 に移行する。

【0 1 3 7】

ステップ S 2 5 0 2 において、第 1 入賞フラグが O N 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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

が成立していない場合（ステップ S 2 5 6 0 : N O）、V 開閉部材 7 1 を開放状態、V 有効期間を継続したまま本処理を終える。

【0 1 4 2】

ステップ S 2 5 4 0 において、遊技制御用マイコン 8 1 は、V 開閉部材 7 1 が閉鎖中と判定した場合（ステップ S 2 5 4 0 : N O）、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 S 2 5 7 1）。当該ラウンドが終了している場合（ステップ S 2 5 7 1 : Y E S）、遊技制御用マイコン 8 1 は、第 1 入賞フラグおよび第 2 入賞フラグを O F F に切り替えて（ステップ S 2 5 7 2）、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 S 2 5 7 1 : N O）、そのまま本処理を終える。

【0 1 4 3】

〔遊技状態設定処理〕

図 3 2 は、遊技状態設定処理（図 3 0 : ステップ S 2 2 3 4）のフローチャートである。遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、V フラグが O N か否かの判定をおこなう（ステップ S 2 3 0 1）。V フラグが O F F の場合（ステップ S 2 3 0 1 : N O）、時短フラグを O N にし（ステップ S 2 3 0 2）、時短カウンタに「1 0 0」をセットする（ステップ S 2 3 0 3）。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 1 0 0 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。

【0 1 4 4】

一方、ステップ S 2 3 0 1 において、V フラグが O N の場合（ステップ S 2 3 0 1 : Y E S）、遊技制御用マイコン 8 1 は、確変フラグを O N にし（ステップ S 2 3 0 4）、確変カウンタに「1 0 0」をセットし（ステップ S 2 3 0 5）、V フラグを O F F にする（ステップ S 2 3 0 6）。また、遊技制御用マイコン 8 1 は、時短フラグを O N にし（ステップ S 2 3 0 7）、時短カウンタに「1 0 0」をセットする（ステップ S 2 3 0 8）。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 1 0 0 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。

【0 1 4 5】

ステップ S 2 3 1 0 では、遊技制御用マイコン 8 1 は、天井フラグを O N 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「5 0 0」がセットされる（ステップ S 2 3 1 1）。これにより、大当たり遊技後、確変フラグが O F F となっているとき、5 0 0 回はまると b 時短（遊タイム）に突入する。ステップ S 2 3 0 9 では、遊技制御用マイコン 8 1 は、遊技状態指定コマンドをメイン R A M 8 4 のコマンドセット領域（出力バッファ）8 4 a 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。

【0 1 4 6】

〔V 領域センサ検出処理〕

図 3 3 は、V 領域センサ検出処理（図 1 6 : ステップ S 1 0 6）のフローチャートである。遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、V 領域センサ 3 9 a 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 S 2 6 0 1）。V 領域センサ 3 9 a による遊技球の検知がない場合には（ステップ S 2 6 0 1 : N O）、本処理を終える。一方、検知がある場合には（ステップ S 2 6 0 1 : Y E S）、遊技制御用マイコン 8 1 は、V 有効期間中か否かの判定をおこなう（ステップ S 2 6 0 2）。V 有効期間は、V 開閉部材動作処理（図 3 1）の V 有効期間設定処理（ステップ S 2 5 0 4, S 2 5 2 3）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 1 0 ラウンド、第 1 2 ラウンド中の V 開閉部材 7 1 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 S 2 6 0 2 : N O）、本処

10

20

30

40

50

理を終える。一方、V有効期間中である場合（ステップS2602：YES）、遊技制御用マイコン81は、VフラグをONするとともに（ステップS2603）、V通過コマンドをセットして（ステップS2604）、本処理を終える。

【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45に基づいてサブ制御基板90（図4）に設けられた演出制御用マイコン91の動作について説明する。演出制御用マイコン91の動作説明にて登場するカウンタ、フラグ、ステータス、バッファ等はサブRAM94に設けられている。

【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 7 a 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 9 1 は、スイッチ処理をおこなう（ステップ S 4 3 1 0）。スイッチ処理では、演出制御用マイコン 9 1 は、演出ボタン検出スイッチ 6 3 a 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 7 a 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 9 1 は、コマンド送信処理をおこなう（ステップ S 4 3 1 5）。コマンド送信処理では、演出制御用マイコン 9 1 は、受信コマンド解析処理等でサブ RAM 9 4 の演出コマンドセット領域 9 4 b（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 1 0 0、音声制御基板 1 0 6、ランプ制御基板 1 0 7、中継基板 1 0 8 に送信する。各種コマンドを受信した画像制御基板 1 0 0 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 1 0 6 は、受信したコマンドに応じて、スピーカ 6 7 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 1 0 7 は、受信したコマンドに応じて盤ランプ 5 や枠ランプ 6 6 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 9 1 は、その他の処理をおこない（ステップ S 4 3 2 0）、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。

10

【0153】

〔受信コマンド解析処理〕

図 3 7 は、受信コマンド解析処理（図 3 6：ステップ S 4 3 0 0）のフローチャートである。演出制御用マイコン 9 1 は、まず、主制御基板 8 0 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 S 4 4 1 5）。受信している場合（ステップ S 4 4 1 5：YES）、先読み演出決定処理をおこなう（ステップ S 4 4 2 0）。「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 S 4 4 1 5：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 8 5 に新たに記憶された保留情報に当た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。

20

【0154】

続いて、演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 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 S 4 4 4 5）。受信している場合（ステップ S 4 4 4 5：YES）、保留表示処理をおこなう（ステップ S 4 4 5 0）。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 RAM 9 4 のカウンタセット領域 9 4 d 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、普通図柄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 8 0 側だけでなく、サブ制御基板 9 0 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 9 1 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、普通図柄保留演出カウンタの値に基づいて、表示画面 7 a に表示されている保留画像 9 A、9 B 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 S 4 4 4 5：NO）、上述の保留表示処理をスキップする。

30

40

【0155】

続いて、演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 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 S 4 4 5 5）。受信している場合（ステップ S 4 4 5 5：YES）、変動演出開始処理をおこなう（ステップ S 4 4 6 0）。「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 S 4 4 5 5：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 9 1 は、主制御基板 8 0 から変動停止コマンドを受信した

50

か否かの判定をおこなう（ステップ S 4 4 6 5）。受信している場合（ステップ S 4 4 6 5：Y E S）、変動演出終了処理をおこなう（ステップ S 4 4 7 0）。「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 9 1 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 9 1 は、後述する事前判定情報シフト処理（図 3 9）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 S 4 4 6 5：N O）、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 9 1 は、主制御基板 8 0 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 S 4 4 7 5）。受信している場合（ステップ S 4 4 7 5：Y E S）、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 S 4 4 8 0）。「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 9 1 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 R A M 9 4 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 R A M 9 4 の演出コマンドセット領域 9 4 b にセットする。演出コマンドセット領域 9 4 b 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 3 6：ステップ S 4 3 1 5）において画像制御基板 1 0 0 に送信されると、画像制御基板 1 0 0 の C P U 1 0 2 は、所定のオープニング演出画像を R O M 1 0 3 から読み出して、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示させる。なお、ステップ S 4 4 7 5 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 S 4 4 7 5：N O）、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 9 1 は、主制御基板 8 0 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 S 4 4 8 5）。受信している場合（ステップ S 4 4 8 5：Y E S）、ラウンド演出パターン決定処理をおこなう（ステップ S 4 4 9 0）。「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 9 1 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 R A M 9 4 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 R A M 9 4 の演出コマンドセット領域 9 4 b にセットする。演出コマンドセット領域 9 4 b 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 1 0 0 に送信されると、C P U 1 0 2 は、所定のラウンド演出画像を R O M 1 0 3 から読み出して、表示画面 7 a に表示させる。なお、ステップ S 4 4 8 5 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 S 4 4 8 5：N O）、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 9 1 は、主制御基板 8 0 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 S 4 4 9 5）。受信している場合（ステップ S 4 4 9 5：Y E S）、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 S 4 5 0 0）。「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

10

20

30

40

50

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 RAM 94 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 RAM 94 の出力バッファにセットする。演出コマンドセット領域 94 b 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、CPU 102 は、所定のエンディング演出画像を ROM 103 から読み出して、表示画面 7 a 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 S 4495：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。

10

【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 S 4535）。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 RAM 94 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 RAM 94 のカウンタセット領域 94 d 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 RAM 94 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。

20

【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 S 4420）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 S 4601）。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 94 c に記憶させる。

30

【0162】

図 39 は、事前判定情報記憶領域 94 c 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 94 c 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 S 4604 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「P 72」「P 73」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「P 61」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

40

50

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 S 4 6 0 4 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 S 4 6 0 5：NO）、処理を終了する。

【0166】

〔変動演出開始処理〕

図 4 1 は、変動演出開始処理（図 3 7：ステップ S 4 4 6 0）のフローチャートである。演出制御用マイコン 9 1 は、まず、変動開始コマンドの解析をおこなう（ステップ S 5 0 0 0）。ここでは、演出制御用マイコン 9 1 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 RAM 9 4 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 9 1 によって適宜参照され得る。

10

【0167】

続いて、演出制御用マイコン 9 1 は、基幹演出パターン決定処理をおこなう（ステップ S 5 0 1 0）。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 6 7 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 9 1 は、サブ ROM 9 3 に記憶されている基幹演出パターン決定テーブル T 5 2 を参照して基幹演出パターンを決定する。

20

【0168】

図 4 2 は、基幹演出パターン決定テーブル T 5 2 を説明するための図である。図 4 2 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「P 1」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「P 7 2」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。

30

【0169】

図 4 1 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 9 1 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 S 5 0 1 5）。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 9 1 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 ROM 9 3 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 T 5 3 を参照してチャンスアップ演出パターンを決定する。

40

【0170】

図 4 3 は、チャンスアップ演出パターン決定テーブル T 5 3 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 T 5 3 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 4 3 は、変動開始コマンドに含まれていた変動パターンが「P 1」～「P 1 6」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 T 5 3 は、変動パターンが「P 2 1」～「P 3 3」「P 4 1」～「P 5 6」「6 1」～「7 3」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】

50

図 4 3 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 4 1 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 9 1 は、カウント演出パターン決定処理をおこなう（ステップ S 5 0 1 6）。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 7 a に表示するための処理である。演出制御用マイコン 9 1 は、確変時に、確変演出カウンタの値に基づいて、表示画面 7 a に確変残り回数を表示させる。また、演出制御用マイコン 9 1 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。

10

【0173】

また、演出制御用マイコン 9 1 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 9 1 は、例えば、主制御基板 8 0 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 9 1 は、宵越し演出カウンタの値が TH 1（例えば、TH 1 = 1 0）のときの天井演出カウンタの値が TH 2（例えば、TH 2 = 2 0 0）以下か否かの判定をおこなう。天井演出カウンタの値が TH 2 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 TH 2 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 9 1 は、宵越し演出カウンタの値が TH 3（例えば、TH 3 = 5 0）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 9 1 は、宵越し演出カウンタの値が TH 4（例えば、TH 4 = 1 0 0）のときの天井演出カウンタの値を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 9 1 は、宵越し演出カウンタの値が TH 5（例えば、TH 5 = 2 0 0）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 9 1 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 9 1 は、天井演出カウンタの値が TH 6（例えば、TH 6 = 1 0 0）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 TH 7（例えば、TH 7 = 7 0）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 TH 8（例えば、TH 8 = 5 0）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。

20

30

【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 9 1、乱数値と停止図柄パターン決定テーブル T 5 4 を参照して、停止表示する演出図柄 8 L、8 C、8 R 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。

40

【0175】

演出制御用マイコン 9 1 は、上記ステップ S 5 0 1 0 ~ S 5 0 1 6 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 RAM 9 4 の演出コマンドセット領域 9 4 b（出力バッファ）にセットする（ステップ S 5 0 2 0）。サブ RAM 9 4 の演出コマンドセット領域 9 4 b 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 3 6：ステップ S 4 3 1 5）において画像制御基板 1 0 0 に送信されると、画像制御基板 1 0 0 の CPU 1 0 2 は、変動演出画像を ROM 1 0 3 から読み出して、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示させる。

50

【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S4701：NO）、本処理を終了する。一方、変動演出中の場合（ステップS4701：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. 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。

【0180】

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、下端が画像表示装置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 1 4 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 1 4 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 4 6 に示すように、第 1 可動役物 1 4 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 7 a の右端に向かって移動（進出）して表示画面 7 a 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 7 a 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 1 4 の移動態様は任意に設定できる。また、図 4 7 に示すように、第 1 可動役物 1 4 は、表示画面 7 a 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 1 4 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。

10

【0181】

図 4 8 は、第 2 可動役物 1 5 の第 2 態様を例示した説明図である。第 2 可動役物 1 5 は、「O A R O」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 1 5 は、図 1 に示すように、表示画面 7 a 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 1 5 は、一部が視認困難な状態となる。第 2 可動役物 1 5 は、図 1 の状態から、表示画面 7 a の中央に向かって下方向に移動し、図 4 8 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 7 a の中央付近を覆うように停止する。第 2 可動役物 1 5 は、図 4 8 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る、そこで静止することができる。

20

【0182】

図 4 9 は、枠可動役物 6 9 の第 2 態様を例示した説明図である。枠可動役物 6 9 は、ハンドル 6 0 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 6 0 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 6 9 の2つの部材は、通常時はハンドル 6 0 の左側と右側においてそれぞれハンドル 6 0 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 4 9 に示すように、枠可動役物 6 9 の2つの部材は、退避位置からそれぞれハンドル 6 0 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 6 0 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 6 9 は、進出位置のとき、ハンドル 6 0 またはハンドル 6 0 を操作中の遊技者の右手に触れる。枠可動役物 6 9 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。

30

【0183】

図 5 0 は、サブ表示画面 6 4（右サブ表示画面 6 4 R、左サブ表示画面 6 4 L、および、上サブ表示画面 6 4 U）の表示演出を例示した説明図である。右サブ表示画面 6 4 R、左サブ表示画面 6 4 L、および、上サブ表示画面 6 4 U 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 7 a の画像と連動した演出をおこなうことができる。

40

【0184】

9. 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 8 1 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 9 1（画像制御用マイコン 1 0 1）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 7 a などで行われる。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。

50

【0185】

以下に図51～図53を用いて同数字装飾図柄列演出A～Cについて説明する。この同数字装飾図柄列演出は、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、同数字装飾図柄列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。

【0186】

〔同数字装飾図柄列演出A〕

図51は、同数字装飾図柄列演出Aを説明するための図である。同数字装飾図柄列演出は、表示画面7aに表示されている複数の装飾図柄が変動方向に沿って並んだ一つの図柄列において、同じ数字を表した複数の装飾図柄が含まれる演出である。図51(A)～(F)では、特図変動の1変動目の例を示し、図51(G)～(L)では、1変動目の次の2変動目の例を示している。特図変動の1変動目で同数字装飾図柄列演出が実行されると、次の2変動目においても必ず同数字装飾図柄列演出が実行される。

【0187】

同数字装飾図柄列演出Aでは、まず、図51(A)に示すように、表示画面7aに、装飾図柄8L、8C、8Rが高速変動表示される。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が表示されていないが、表示されていてもよい。

【0188】

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、低速の変動表示時には、複数の数字図柄が縦に並んで表示される。ここでは、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、および右装飾図柄8Rの各図柄配列は表示画面7aの上から下に向かって「123456789」の順番に並んでいる。左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは、変動表示時に、表示画面7aの上から下に向かって移動する。よって、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rの3つの図柄配列は、それぞれ、「123456789」を表す装飾図柄が変動方向(上下方向)に沿って並んでいる。左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは、図51(A)に示す高速の変動表示時には、各図柄が視認困難になり、高速で移動していることを表す縦線が視認可能になる。一方、低速の変動表示時には、図51(B)の左装飾図柄8Lと、右装飾図柄8Rのように、各図柄配列において複数の数字図柄が縦に並んで視認可能に表示され表示画面7aの上端からフレームインして下方に移動し、表示画面7aの下端からフレームアウトする。

【0189】

図51(B)に示すように、装飾図柄8L、8C、8Rの左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rは、順番に減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、各図柄列において、縦に並んだ複数の数字図柄が視認可能になる。一方、中装飾図柄8Cは、高速変動表示が維持されており、数字図柄が視認困難になっている。

【0190】

その後、図51(C)に示すように、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rは、順番に停止表示される。ここではいずれも「3」で停止表示され、リーチ状態になっている。ここでは、停止表示された図柄列では、一つの数字図柄のみが表示され上下で連続する他の数字図柄の表示が消える。なお、停止表示時に、他の数字図柄の表示が消えずそのまま表示されていてよい。中装飾図柄8Cは減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、縦に並んだ複数の数字図柄が視認可能になる。

【0191】

その後、図51(D)に示すように、同数字装飾図柄列演出が実行される。具体的には

、中装飾図柄 8 C の図柄列に含まれる数字図柄がすべて同じ数字を表したものに变化する演出が実行される。ここでは、中装飾図柄 8 C が低速変動表示されているときに、中装飾図柄 8 C の図柄列に含まれる数字図柄が「1 2 3 4 5 6 7 8 9」からすべてリーチ図柄の「3」になった状態「3 3 3 3 3 3 3 3 3」に一斉に切り替わる。これにより、遊技者は、中装飾図柄 8 C がどの数字図柄で停止したとしても、必ず当たりになると驚かせることができる。なお、中装飾図柄 8 C の図柄列に含まれる数字図柄が切り替わる時、一斉に切り替わるのではなく、新しくフレームインする図柄がすべて「3」であり、元の数字図柄が順にフレームアウトすることで全体が切り替わってもよい。

【0192】

その後、図 5 1 (E) に示すように、中装飾図柄 8 C の図柄列に含まれる数字図柄が元の状態「1 2 3 4 5 6 7 8 9」に戻る。すなわち、中装飾図柄 8 C の図柄列に含まれる同じ数字を表す複数の数字図柄において、表された数字が変化して互いに異なる数字になる。その後、図 5 1 (F) に示すように、中装飾図柄 8 C が停止表示し、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R がハズレ態様（ここでは「3 2 3」）で確定停止する。または、中装飾図柄 8 C の図柄列に含まれる数字図柄がすべて「3」の状態での停止表示し、「3 3 3」の当たり態様で確定停止する。

【0193】

図 5 1 (F) の後、次変動（2 変動目）では、まず、図 5 1 (A) と図 5 1 (B) が実行される。その後、図 5 1 (G) に示すように、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R は、順番に停止表示される。ここではいずれも「4」で停止表示され、リーチ状態になっている。1 変動目の図 5 1 (C) と同様に、ここでは、停止表示された図柄列では、一つの数字図柄のみが表示され上下で連続する他の数字図柄の表示が消える。なお、停止表示時に、他の数字図柄の表示が消えずそのまま表示されていてもよい。中装飾図柄 8 C は減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、縦に並んだ複数の数字図柄が視認可能になる。

【0194】

その後、図 5 1 (H) に示すように、同数字装飾図柄列演出が実行される。具体的には、中装飾図柄 8 C の図柄列に含まれる数字図柄がすべて同じ数字を表したものに变化する演出が実行される。ここでは、中装飾図柄 8 C が低速変動表示されているときに、中装飾図柄 8 C の図柄列に含まれる数字図柄が「1 2 3 4 5 6 7 8 9」からすべてリーチ図柄の「4」になった状態「4 4 4 4 4 4 4 4 4」に一斉に切り替わる。これにより、遊技者は、中装飾図柄 8 C がどの数字図柄で停止したとしても、必ず当たりになると驚かせることができる。なお、中装飾図柄 8 C の図柄列に含まれる数字図柄が切り替わる時、一斉に切り替わるのではなく、新しくフレームインする図柄がすべて「4」であり、元の数字図柄が順にフレームアウトすることで全体が切り替わってもよい。

【0195】

その後、図 5 1 (I) に示すように、中装飾図柄 8 C の図柄列に含まれる数字図柄が元の状態「1 2 3 4 5 6 7 8 9」に戻る演出がおこなわれる。すなわち、中装飾図柄 8 C の図柄列に含まれる同じ数字を表す複数の数字図柄において、表された数字が変化して互いに異なる数字になる。これにより、遊技者をがっかりさせることができる。その後、図 5 1 (J) に示すように、再度、同数字装飾図柄列演出が実行される。ここでは、中装飾図柄 8 C が低速変動表示されているときに、中装飾図柄 8 C の図柄列に含まれる数字図柄が「1 2 3 4 5 6 7 8 9」からすべてリーチ図柄とは異なる「3」になった状態「3 3 3 3 3 3 3 3 3」に一斉に切り替わる。これにより、遊技者は、このままでは必ずハズレになるとがっかりしつつ、何か起こるかもしれないと期待させることができる。

【0196】

その後、図 5 1 (K) に示すように、中装飾図柄 8 C の低速変動表示が維持されているときに、中装飾図柄 8 C の図柄列に含まれる数字図柄が「3 3 3 3 3 3 3 3 3」からすべてリーチ図柄の「4」になった状態「4 4 4 4 4 4 4 4 4」に一斉に切り替わる。これにより、遊技者は、中装飾図柄 8 C がどの数字図柄で停止したとしても、必ず当たりになると喜ばせる一方、また、他の数字図柄に切り替わってしまわないかと不安にさせることが

できる。

【0197】

その後、図51(L)に示すように、中装飾図柄8Cの図柄列に含まれる数字図柄がすべて「4」の状態で停止表示し、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rが当たり態様(ここでは「444」)で確定停止する。これにより、遊技者は、無事、中装飾図柄8Cの図柄列に含まれる数字図柄がすべて「4」の状態で停止表示して大当たりとなったこと安心させることができる。

【0198】

〔同数字装飾図柄列演出B〕

図52は、同数字装飾図柄列演出Bを説明するための図である。同数字装飾図柄列演出は、表示画面7aに表示されている複数の装飾図柄が変動方向に沿って並んだ一つの図柄列において、同じ数字を表した複数の装飾図柄が含まれる演出である。図52(A)～(F)では、特図変動の1変動目の例を示し、図52(G)～(L)では、1変動目の次の2変動目の例を示している。特図変動の1変動目で同数字装飾図柄列演出が実行されると、次の2変動目においても必ず同数字装飾図柄列演出が実行される。

【0199】

同数字装飾図柄列演出Bでは、まず、図52(A)に示すように、表示画面7aに、装飾図柄8L、8C、8Rが高速変動表示される。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が表示されていないが、表示されていてもよい。

【0200】

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、低速の変動表示時には、複数の数字図柄が縦に並んで表示される。ここでは、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、および右装飾図柄8Rの各図柄配列は表示画面7aの上から下に向かって「123456789」の順番に並んでいる。左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは、変動表示時に、表示画面7aの上から下に向かって移動する。よって、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rの3つの図柄配列は、それぞれ、「123456789」を表す装飾図柄が変動方向(上下方向)に沿って並んでいる。左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは、図52(A)に示す高速の変動表示時には、各図柄が視認困難になり、高速で移動していることを表す縦線が視認可能になる。一方、低速の変動表示時には、図52(B)の左装飾図柄8Lと、右装飾図柄8Rのように、各図柄配列において複数の数字図柄が縦に並んで視認可能に表示され表示画面7aの上端からフレームインして下方に移動し、表示画面7aの下端からフレームアウトする。

【0201】

図52(B)に示すように、装飾図柄8L、8C、8Rの左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rは、減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、各図柄列において、縦に並んだ複数の数字図柄が視認可能になる。一方、中装飾図柄8Cは、高速変動表示が維持されており、数字図柄が視認困難になっている。

【0202】

その後、図52(C)に示すように、同数字装飾図柄列演出が実行される。具体的には、装飾図柄8L、8C、8Rの左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rのそれぞれの図柄列に含まれる数字図柄がすべて同じ数字を表したものに变化する演出が実行される。ここでは、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rが低速変動表示されているときに、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rのそれぞれの図柄列に含まれる数字図柄が「123456789」からすべて「3」になった状態「333333333」に一斉に切り替わる。これにより、遊技者は、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rが同じ図柄で停止して必ずリーチになると驚かせる

ことができる。なお、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R のそれぞれの図柄列に含まれる数字図柄が切り替わる時、一斉に切り替わるのではなく、新しくフレームインする図柄がすべて「3」であり、元の数字図柄が順にフレームアウトすることで全体が切り替わってもよい。

【0203】

その後、図 5 2 (D) に示すように、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R のそれぞれの図柄列に含まれる数字図柄がすべて「3」の状態では停止表示し、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R がリーチ態様（ここでは「3 ↓ 3」）となっている。ここでは、停止表示された各図柄列では、3つの数字図柄が変動方向（上下方向）に沿って表示され、その上下で連続する他の数字図柄の表示が消える。すなわち、ここでは、上段、中段、下段の3つの位置においてリーチ図柄が停止した状態になる。なお、停止表示時に、各図柄列において3つの数字図柄の他の数字図柄の表示が消えずそのまま表示されていてもよい。

10

【0204】

その後、図 5 2 (E) に示すように、停止表示された左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R のそれぞれの図柄列に含まれる数字図柄が元の状態「1 2 3 4 5 6 7 8 9」に戻る演出がおこなわれる。すなわち、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R のそれぞれの図柄列に含まれる同じ数字を表す複数の数字図柄において、表された数字が変化して互いに異なる数字になる。ここでは3つの数字図柄のみが停止表示されているため元の状態の数字図柄のうちの一部（左装飾図柄 8 L の「4 5 6」と右装飾図柄 8 R の「7 8 9」）が表示される。

20

【0205】

その後、図 5 2 (F) に示すように、中装飾図柄 8 C が停止表示し、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R が3つのハズレ態様（ここでは上段「4 1 7」、中段「5 2 8」、下段「6 3 9」）で確定停止する。

【0206】

図 5 2 (F) の後、次変動（2変動目）では、まず、図 5 2 (A) が実行される。その後、図 5 2 (G) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R は、減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、各図柄列において、縦に並んだ複数の数字図柄が視認可能になる。一方、中装飾図柄 8 C は、高速変動表示が維持されており、数字図柄が視認困難になっている。

30

【0207】

その後、図 5 2 (H) に示すように、同数字装飾図柄列演出が実行される。具体的には、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R のそれぞれの図柄列に含まれる数字図柄がすべて同じ数字を表したものに变化する演出が実行される。ここでは、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R が低速変動表示されているときに、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R のそれぞれの図柄列に含まれる数字図柄が「1 2 3 4 5 6 7 8 9」からすべて「4」になった状態「4 4 4 4 4 4 4 4 4」に一斉に切り替わる。これにより、遊技者は、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R が同じ図柄で停止して必ずリーチになると驚かせることができる。なお、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R のそれぞれの図柄列に含まれる数字図柄が切り替わる時、一斉に切り替わるのではなく、新しくフレームインする図柄がすべて「4」であり、元の数字図柄が順にフレームアウトすることで全体が切り替わってもよい。

40

【0208】

その後、図 5 2 (I) に示すように、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R のそれぞれの図柄列に含まれる数字図柄がすべて「4」の状態では停止表示し、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R がリーチ態様（ここでは「4 ↓ 4」）となっている。ここでは、停止表示された各図柄列では、3つの数字図柄が変動方向（上下方向）に沿って表示され、その上下で連続する他の数字図柄の表示が消える。すなわち、ここでは、上段、中段、下段の3つの位置においてリーチ図柄が停止した状態になる。なお、停止表示時に、各図柄列において3つの数字図柄の他の数字図柄の表示が消えずそのまま表示されていてもよい。中装飾図柄 8 C は、減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、各図柄列において、縦に並んだ

50

複数の数字図柄が視認可能になる。

【0209】

その後、図52(J)に示すように、同数字装飾図柄列演出が実行される。具体的には、中装飾図柄8Cの図柄列に含まれる数字図柄の一部が同じ数字を表したものに变化する演出が実行される。ここでは、中装飾図柄8Cが低速変動表示されているときに、中装飾図柄8Cの図柄列に含まれる数字図柄が「123456789」から「124456789」になりリーチ図柄の「4」が2つになった状態に切り替わる。これにより、遊技者は、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rが上段、中段、下段の3つの位置においてリーチとなっており、かつ、中装飾図柄8Cのうちの2つのが大当たりに対応する数字図柄「4」であるため、大当たりのしやすい状態とじて興奮させることができる。

10

【0210】

その後、図52(K)に示すように、中装飾図柄8Cが停止表示し、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rの組合せが、上段「414」、中段「424」、下段「444」で確定停止する。上段、中段、下段のうち下段において大当たり図柄が含まれているため、図52(L)に示すように、大当たりが報知される。

【0211】

〔同数字装飾図柄列演出C〕

図53は、同数字装飾図柄列演出Cを説明するための図である。同数字装飾図柄列演出は、表示画面7aに表示されている複数の装飾図柄が変動方向に沿って並んだ一つの図柄列において、同じ数字を表した複数の装飾図柄が含まれる演出である。図53(A)～(F)では、特図変動の1変動目の例を示し、図53(G)～(L)では、1変動目の次の2変動目の例を示している。特図変動の1変動目で同数字装飾図柄列演出が実行されると、次の2変動目においても必ず同数字装飾図柄列演出が実行される。

20

【0212】

同数字装飾図柄列演出Cでは、まず、図53(A)に示すように、表示画面7aに、装飾図柄8L、8C、8Rが高速変動表示される。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が表示されていないが、表示されていてもよい。

【0213】

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、低速の変動表示時には、複数の数字図柄が縦に並んで表示される。ここでは、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、および右装飾図柄8Rの各図柄配列は表示画面7aの上から下に向かって「123456789」の順番に並んでいる。左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは、変動表示時に、表示画面7aの上から下に向かって移動する。よって、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rの3つの図柄配列は、それぞれ、「123456789」を表す装飾図柄が変動方向(上下方向)に沿って並んでいる。左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは、図53(A)に示す高速の変動表示時には、各図柄が視認困難になり、高速で移動していることを表す縦線が視認可能になる。一方、低速の変動表示時には、図53(C)の中装飾図柄8Cのように、図柄配列において複数の数字図柄が縦に並んで視認可能に表示され表示画面7aの上端からフレームインして下方に移動し、表示画面7aの下端からフレームアウトする。

30

40

【0214】

図53(B)に示すように、装飾図柄8L、8C、8Rの左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rは、減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、その後、停止表示する。ここでは、停止表示された各図柄列では、3つの数字図柄が変動方向(上下方向)に沿って表示され、その上下で連続する他の数字図柄の表示が消える。すなわち、ここでは、上段、

50

中段、下段の3つの位置において左装飾図柄8 Lと右装飾図柄8 Rが停止した態様（ここでは上段「4 ↓ 7」、中段「5 ↓ 8」、下段「6 ↓ 9」）となる。なお、停止表示時に、左装飾図柄8 Lと右装飾図柄8 Rのそれぞれの図柄列において3つの数字図柄の他の数字図柄の表示が消えずそのまま表示されていてもよい。一方、中装飾図柄8 Cは、高速変動表示が維持されており、数字図柄が視認困難になっている。

【0215】

その後、図53（C）に示すように、同数字装飾図柄列演出が実行される。具体的には、停止表示された左装飾図柄8 Lと右装飾図柄8 Rのそれぞれの図柄列に含まれる数字図柄の少なくとも一部が同じ数字を表したものに变化する演出が実行される。ここでは、停止表示している左装飾図柄8 Lと右装飾図柄8 Rのそれぞれにおいて、上段と中段の2段
10 に対応する数字図柄が「3」に切り替わるとともに色が变化する。これにより、遊技者は、左装飾図柄8 Lと右装飾図柄8 Rが、上段、中段、下段のいずれもリーチ態様でなかった状態から、上段と中段でリーチ態様に切り替わったため驚かせることができる。なお、左装飾図柄8 Lと右装飾図柄8 Rのそれぞれの図柄列に含まれる数字図柄が切り替わる
とき、ここでは一斉に1回切り替わる。しかし、一斉に切り替わるのではなく、ランダムに切り替わってもよい。また、1回切り替わって終わるのではなく、複数回切り替わり、所
定時間経過時の状態で確定してもよい。中装飾図柄8 Cは、減速して高速変動表示から低
速の変動表示になり、図柄列の縦に並んだ複数の数字図柄が視認可能になる。

【0216】

その後、図53（D）に示すように、同数字装飾図柄列演出が実行される。具体的には、
20 中装飾図柄8 Cの図柄列に含まれる数字図柄がすべて同じ数字を表したものに变化する演出が実行される。ここでは、中装飾図柄8 Cが低速変動表示されているときに、中装飾図柄8 Cの図柄列に含まれる数字図柄が「1 2 3 4 5 6 7 8 9」からすべて「3」になった状態「3 3 3 3 3 3 3 3 3」に一斉に切り替わる。これにより、遊技者は、左装飾図柄8 Lと右装飾図柄8 Rの上段と中段において必ず大当たりになると驚かせることができる。なお、中装飾図柄8 Cの図柄列に含まれる数字図柄が切り替わる
とき、一斉に切り替わるのではなく、新しくフレームインする図柄がすべて「3」であり、元の数字図柄が順に
フレームアウトすることで全体が切り替わってもよい。

【0217】

その後、図53（E）に示すように、停止表示された左装飾図柄8 Lと右装飾図柄8 R
30 と、低速変動表示された中装飾図柄8 Cのそれぞれの図柄列に含まれる数字図柄が元の状態「1 2 3 4 5 6 7 8 9」に戻る演出がおこなわれる。すなわち、左装飾図柄8 Lと右装飾図柄8 Rと中装飾図柄8 Cのそれぞれの図柄列に含まれる同じ数字を表す複数の数字図柄において、表された数字が変化して互いに異なる数字になる。停止表示された左装飾図柄8 Lと右装飾図柄8 Rでは、3つの数字図柄のみが停止表示されているため元の状態の数字図柄のうちの一部（左装飾図柄8 Lの「4 5 6」と右装飾図柄8 Rの「7 8 9」）が表示される。

【0218】

その後、図53（F）に示すように、中装飾図柄8 Cが停止表示し、左装飾図柄8 Lと
40 中装飾図柄8 Cと、右装飾図柄8 Rが3つのハズレ態様（ここでは上段「4 1 7」、中段「5 2 8」、下段「6 3 9」）で確定停止する。

【0219】

図53（F）の後、次変動（2変動目）では、まず、図53（A）と図53（B）が実行される。その後、図53（G）に示すように、中装飾図柄8 Cは、減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、図柄列の縦に並んだ複数の数字図柄が視認可能になる。

【0220】

その後、図53（H）に示すように、中装飾図柄8 Cが停止表示し、左装飾図柄8 Lと
中装飾図柄8 Cと、右装飾図柄8 Rが3つのハズレ態様（ここでは上段「4 8 7」、中段「5 9 8」、下段「6 1 9」）で停止（仮停止）する。

【0221】

10

20

30

40

50

その後、図 5 3 (I) ~ (K) に示すように、同数字装飾図柄列演出が実行される。具体的には、停止表示された左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R のそれぞれの図柄列に含まれる数字図柄の少なくとも一部が同じ数字を表したものに变化する演出が実行される。ここでは、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R のそれぞれの図柄列に含まれる数字図柄の少なくとも一部がランダムに「3」に切り替わるとともに色が变化する。一度「3」に切り替わった数字図柄もランダムに元の数字図柄に戻る。

【0 2 2 2】

同数字装飾図柄列演出が開始されてから所定時間が経過した時点（ここでは、図 5 3 (K)）において、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の上段、中段、下段のうちのいずれかにおいて大当たり態様で停止している場合、図 5 3 (L) に示すように、大当たり態様で停止している一組が選択されて表示され、他の 2 組の表示が消える。

【0 2 2 3】

〔効果例〕

以下に、同数字装飾図柄列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 5 1 ~ 5 3 に示すように、表示画面 7 a に、複数の装飾図柄が変動方向（上下方向）に沿って並んだ図柄列を表示する演出を実行可能であり、この演出では、同じ数字を表した複数の装飾図柄が一つの図柄列に含まれる（例えば図 5 1 (D) (H) (J) (K)、図 5 2 (C) (D) (H) (I) (J)、図 5 3 (C) (D) (I) (J) (K)。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果 2〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 1 ~ 5 3 に示すように、上記演出では、変動方向（上下方向）に沿って並んだ図柄列に含まれる複数の装飾図柄がすべて同じ数字を表す（例えば図 5 1 (D) (H) (J) (K)、図 5 2 (C) (D) (H) (I)、図 5 3 (D)）。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 2、5 3 に示すように、上記演出では、図柄列が複数表示され、複数の図柄列のそれぞれにおいて、同じ数字を表した複数の装飾図柄が含まれる（例えば図 5 2 (C) (D) (H) (I)、図 5 3 (C) (D) (I) (J) (K)）。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果 4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 1 ~ 5 3 に示すように、上記演出では、図柄列に同じ数字を表した複数の装飾図柄が含まれていない状態から、装飾図柄に表された数字が変化して、複数の装飾図柄において同じ数字を表す（例えば図 5 1 (C) (D) (G) (H) (I) (J)、図 5 2 (B) (C) (D) (G) (H) (I)、図 5 3 (B) (D) (H) (I)）。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果 5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 1 ~ 5 3 に示すように、上記演出の後、同じ数字を表す複数の装飾図柄において、表された数字が変化して互いに異なる数字になる（例えば図 5 1 (D) (E) (H) (I)、図 5 2 (D) (E)、図 5 3 (D) (E)）。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果 6〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 2 ~ 5 3 に示すように、上記演出は、装飾図柄の変動演出時に実行され、上記演出が実行された次の変動演出においても、上記演出が実行される。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませる

ことができ、興趣の向上を図ることができる。

【0224】

〔変形例〕

以下に、同数字装飾図柄列演出の変形例を示す。

〔変形例1〕

同数字装飾図柄列演出A～Cの構成は、適宜組み合わせてもよい。例えば、同数字装飾図柄列演出Aの図51（A）～（F）が実行された次の変動において同数字装飾図柄列演出Bの図52（A）～（F）が実行されてもよい。

【0225】

〔変形例2〕

同数字装飾図柄列演出A～Cにおいて、1つの図柄列に含まれる複数の数字図柄が表す数字が一斉に同じ数字に切り替わるものとした。しかし、1つの図柄列に含まれる複数の数字図柄に対して同じ数字を表す画像が覆い被さることによって、同じ数字に切り替わってもよい。または、1つの図柄列に含まれる複数の数字図柄がひび割れることによって背面側から同じ数字を表す画像が現れてもよい。

【0226】

〔変形例3〕

同数字装飾図柄列演出A～Cにおいて、1つの図柄列に含まれる同じ数字を表す数字図柄は、同じとなった数字自体が左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rでそろったときに大当たりを構成する数字であるものとした。しかし、同じとなった数字自体は飾りの数字であり、そろったときに大当たりとならない飾りの数字であってもよい。すなわち、1つの図柄列に含まれる同じ数字を表す数字図柄は、飾りとして同じ数字を表すほか、そろったときに大当たりを構成するための数字が別に表示されていてもよい。

【0227】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇〔態様A1-1〕

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは、装飾図柄であり、

前記表示手段に、複数の前記装飾図柄が変動方向に沿って並んだ図柄列を表示する演出を実行可能であり、

前記演出では、同じ数字を表した複数の前記装飾図柄が一つの前記図柄列に含まれる、ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様A1-2〕

態様A1-1に記載の遊技機であって、

前記演出では、前記図柄列に含まれる複数の前記装飾図柄がすべて同じ数字を表す、ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様A1-3〕

態様A1-1に記載の遊技機であって、

前記演出では、前記図柄列が複数表示され、複数の前記図柄列のそれぞれにおいて、同じ数字を表した複数の前記装飾図柄が含まれる、ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様A1-4〕

態様A1-1に記載の遊技機であって、

前記演出では、前記図柄列に同じ数字を表した複数の装飾図柄が含まれていない状態から、前記装飾図柄に表された数字が変化して、複数の前記装飾図柄において同じ数字を表す、

ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様A1-5〕

態様A1-4に記載の遊技機であって、

10

20

30

40

50

前記演出の後、同じ数字を表す複数の前記装飾図柄において、表された数字が変化して互いに異なる数字になる、

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 A 1-6]

態様 A 1-5 に記載の遊技機であって、

前記演出は、前記装飾図柄の変動演出時に実行され、前記演出が実行された次の変動演出においても、前記演出が実行される、

ことを特徴とする遊技機。

【0228】

以下に図 5 4 ~ 図 5 6 を用いて装飾図柄数字変化演出 A ~ C について説明する。この装飾図柄数字変化演出は、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、装飾図柄数字変化演出を実行する指示が含まれていると、ROM 103 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 7 a や、サブ表示画面 6 4 に画像を表示させる。

【0229】

[装飾図柄数字変化演出 A]

図 5 4 は、装飾図柄数字変化演出 A を説明するための図である。装飾図柄数字変化演出は、表示画面 7 a に表示されている複数の装飾図柄が変動方向に沿って並んだ状態で、変動方向に沿って移動するとき、複数の装飾図柄のうちの少なくとも 1 つの装飾図柄に表される数字が変化しながら移動する演出である。

【0230】

装飾図柄数字変化演出 A では、まず、図 5 4 (A) に示すように、表示画面 7 a に、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動表示される。ここでは、保留アイコン 9 A と、変動アイコン (当該保留アイコン) 9 C が表示されていないが、表示されていてもよい。

【0231】

装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R 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 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、それぞれ、表示画面 7 a の上方から下方にわたって表示され、低速の変動表示時には、複数の数字図柄が縦に並んで表示される。ここでは、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、および右装飾図柄 8 R の各図柄配列は表示画面 7 a の上から下に向かって「1 2 3 4 5 6 7 8 9」の順番に並んでいる。左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、変動表示時に、表示画面 7 a の上から下に向かって移動する。よって、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R の 3 つの図柄配列は、それぞれ、「1 2 3 4 5 6 7 8 9」を表す装飾図柄が変動方向 (上下方向) に沿って並んでいる。左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、図 5 4 (A) に示す高速の変動表示時には、各図柄が視認困難になり、高速で移動していることを表す縦線が視認可能になる。一方、低速の変動表示時には、図 5 4 (B) の左装飾図柄 8 L のように、図柄配列 (図柄列) において複数の数字図柄が縦に並んで視認可能に表示され表示画面 7 a の上端からフレームインして下方に移動し、表示画面 7 a の下端からフレームアウトする。

【0232】

図 5 4 (B) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の左装飾図柄 8 L は減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、図柄列において、縦に並んだ複数の数字図柄が視認可能になる。一方、中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R は、高速変動表示が維持されており、数字図柄が視認困難になっている。

【0233】

その後、図 5 4 (C) に示すように、右装飾図柄 8 R は減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、図柄列において、縦に並んだ複数の数字図柄が視認可能になる。左装

10

20

30

40

50

飾図柄 8 L は、低速の変動表示を維持した状態において、特殊な態様で表された「2」の数字図柄がフレームインする。ここでは、特殊態様の数字図柄（特殊数字図柄）は矩形の画像の中央に「2」の数字画像が相対的に小さく表されている。特殊数字図柄はフレームインした後、「2」の数字画像の全体が表示画面 7 a に表示されると、「2」の部分の数字が高速で他の数字に変化する演出が開始される。ここでは数字画像の数字が高速にランダムに変化するが、数字画像の数字が「1 2 3 4 5 6 7 8 9」の順番に高速に変化してもよい。また、特殊数字図柄は、数字画像の数字が変化するとともに色が変わる。ここでは、数字の種類ごとに色が決まっており、数字の種類が変わることによって色が変わる。なお、数字の変化に関係なくランダムに色が変わってもよい。また、特殊数字図柄が移動しているときは色が変わらず同じ色で表示され、表示画面 7 a の中央付近で停止したとき色が他の色に変わってもよい。

10

【0 2 3 4】

その後、図 5 4 (D) に示すように、左装飾図柄 8 L に続いて、右装飾図柄 8 R は、低速の変動表示を維持した状態において、特殊な態様で表された「5」の数字図柄がフレームインする。ここでは、図 5 4 (D) の左装飾図柄 8 L のときと同様に、矩形の画像の中央に「5」の数字画像が相対的に小さく表されている（特殊数字図柄）。特殊数字図柄はフレームインした後、「5」の数字画像の全体が表示画面 7 a に表示されると、「5」の部分の数字が高速で他の数字に変化する演出が開始される。ここでは数字画像の数字が高速にランダムに変化するが、数字画像の数字が「1 2 3 4 5 6 7 8 9」の順番に高速に変化してもよい。左装飾図柄 8 L では、特殊数字図柄は継続して数字画像の数字が高速にランダムに変化しながら下方に移動している。左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R の特殊数字図柄は、数字画像の数字が変化するとともに色が変わる。ここでは、数字の種類ごとに色が決まっており、数字の種類が変わることによって色が変わる。なお、数字の変化に関係なくランダムに色が変わってもよい。また、特殊数字図柄が移動しているときは色が変わらず同じ色で表示され、表示画面 7 a の中央付近で停止したとき色が他の色に変わってもよい。

20

【0 2 3 5】

その後、図 5 4 (E) に示すように、左装飾図柄 8 L は、低速の変動表示を維持した状態において、数字画像の数字が高速にランダムに変化している特殊数字図柄が下方に移動して表示画面 7 a の中央に到達すると移動を停止させ、その位置において図 5 4 (F) に示すように、数字のランダム変化が終了して 1 つの数字が停止表示される。ここでは、「3」が表示された状態で停止表示される。また、ここでは、停止表示された図柄列では、一つの数字図柄「3」のみが表示され上下で連続する他の数字図柄の表示が消える。なお、停止表示時に、他の数字図柄の表示が消えずそのまま表示されていてもよい。右装飾図柄 8 R では、特殊数字図柄は継続して数字画像の数字が高速にランダムに変化しながら下方に移動している。中装飾図柄 8 C は減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、図柄列において、縦に並んだ複数の数字図柄が視認可能になる。

30

【0 2 3 6】

図 5 4 (F) に示すように、左装飾図柄 8 L と同様に、右装飾図柄 8 R は、低速の変動表示を維持した状態において、数字画像の数字が高速にランダムに変化している特殊数字図柄が下方に移動して表示画面 7 a の中央に到達すると移動を停止させ、その位置において図 5 4 (G) に示すように、数字のランダム変化が終了して 1 つの数字が停止表示される。ここでは、「3」が表示された状態で停止表示されリーチ状態になる。中装飾図柄 8 C は、低速の変動表示を維持した状態において、特殊な態様で表された「1」の数字図柄がフレームインする。ここでは、左装飾図柄 8 L、右装飾図柄 8 R のときと同様に、矩形の画像の中央に「1」の数字画像が相対的に小さく表されている（特殊数字図柄）。特殊数字図柄はフレームインした後、「1」の数字画像の全体が表示画面 7 a に表示されると、「1」の部分の数字が高速で他の数字に変化する演出が開始される。ここでは数字画像の数字が高速にランダムに変化するが、数字画像の数字が「1 2 3 4 5 6 7 8 9」の順番に高速に変化してもよい。特殊数字図柄は、数字画像の数字が変化するとともに色が変わ

40

50

する。ここでは、数字の種類ごとに色が決まっており、数字の種類が変わることによって色が変化する。なお、数字の変化に関係なくランダムに色が変わってもよい。また、特殊数字図柄が移動しているときは色が変わらず同じ色で表示され、表示画面 7 a の中央付近で停止したとき色が他の色に変わってもよい。

【0237】

その後、図 5 4 (H) に示すように、中装飾図柄 8 C は、低速の変動表示を維持した状態において、数字画像の数字が高速にランダムに変化している特殊数字図柄が下方に移動して表示画面 7 a の中央に到達すると移動を維持したまま、数字のランダム変化が終了して 1 つの数字が表示される。ここでは、リーチの場合には必ずリーチ図柄である「3」が表示された状態で数字変化が停止される。そして、この特殊数字図柄の「3」が中央位置で停止するか、そのまま、通過するかのいずれかの演出が実行される。

10

【0238】

図 5 4 (I) に示すように、中装飾図柄 8 C の特殊数字図柄の「3」が、停止表示されている左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R の間の位置を通過してそのまま下方に移動するとそのままフレームアウトし、図 5 4 (J) に示すように、代わりに他の数字図柄（ここでは「6」）が左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R の間の位置に停止表示される。これによりハズレが報知される。一方、この特殊数字図柄の「3」が中央位置で停止すると大当たりが報知される。

【0239】

図 5 4 (K) (L) は、図 5 4 (H) ~ (J) とは別の演出例である。図 5 4 (K) では、中装飾図柄 8 C の特殊数字図柄は表示画面 7 a の中央に到達すると移動を維持したまま、数字のランダム変化が終了するものとした。しかし、中装飾図柄 8 C の特殊数字図柄は表示画面 7 a の中央に到達すると必ず移動を停止し、かつ、数字のランダム変化が終了して 1 つの数字が停止表示されるようにしてもよい。この場合、停止表示される数字は必ず「3」になるわけではなく、「3」になる場合とそれ以外の場合がある。図 5 4 (K) (L) では、数字のランダム変化が「9」で停止表示され「393」のハズレが報知される。

20

【0240】

〔装飾図柄数字変化演出 B〕

図 5 5 は、装飾図柄数字変化演出 B を説明するための図である。装飾図柄数字変化演出は、表示画面 7 a に表示されている複数の装飾図柄が変動方向に沿って並んだ状態で、変動方向に沿って移動するとき、複数の装飾図柄のうちの少なくとも 1 つの装飾図柄に表される数字が変化しながら移動する演出である。

30

【0241】

装飾図柄数字変化演出 B では、まず、図 5 5 (A) に示すように、表示画面 7 a に、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動表示される。ここでは、保留アイコン 9 A と、変動アイコン（当該保留アイコン）9 C が表示されていないが、表示されていてもよい。

【0242】

装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R 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 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、それぞれ、表示画面 7 a の上方から下方にわたって表示され、低速の変動表示時には、複数の数字図柄が縦に並んで表示される。ここでは、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、および右装飾図柄 8 R の各図柄配列は表示画面 7 a の上から下に向かって「123456789」の順番に並んでいる。左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、変動表示時に、表示画面 7 a の上から下に向かって移動する。よって、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R の 3 つの図柄配列は、それぞれ、「123456789」を表す装飾図柄が変動方向（上下方向）に沿って並んでいる。左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、図 5 5 (A)

40

50

に示す高速の変動表示時には、各図柄が視認困難になり、高速で移動していることを表す縦線が視認可能になる。一方、低速の変動表示時には、図 5 5 (C) の中装飾図柄 8 C のように、図柄配列 (図柄列) において複数の数字図柄が縦に並んで視認可能に表示され表示画面 7 a の上端からフレームインして下方に移動し、表示画面 7 a の下端からフレームアウトする。

【0 2 4 3】

図 5 5 (B) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R は順に減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、その後、停止表示される。ここでは、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R はいずれも「3」で停止表示されリーチ状態となる。ここでは、停止表示された図柄列では、一つの数字図柄のみが表示され上下で連続する他の数字図柄の表示が消える。なお、停止表示時に、他の数字図柄の表示が消えずそのまま表示されていてもよい。一方、中装飾図柄 8 C は、高速変動表示が維持されており、数字図柄が視認困難になっている。リーチ状態になると、所定の確率で、後述する特殊態様の数字図柄 (特殊数字図柄) が表示される演出が実行される。

【0 2 4 4】

その後、図 5 5 (C) に示すように、中装飾図柄 8 C は減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、図柄列において、縦に並んだ複数の数字図柄が視認可能になる。その後、図 5 5 (D) に示すように、中装飾図柄 8 C は、低速の変動表示を維持した状態において、特殊な態様で表された数字図柄がフレームインする。ここでは、特殊態様の数字図柄 (特殊数字図柄) は矩形の画像の中央に数字画像が相対的に小さく表されている。数字画像が表す数字は高速で種々の数字に変化する演出が開始される。ここでは数字画像の数字が高速にランダムに変化するが、数字画像の数字が「1 2 3 4 5 6 7 8 9」の順番に高速に変化してもよい。特殊数字図柄は、数字画像の数字が変化するとともに色が変わる。ここでは、数字の種類ごとに色が決まっており、数字の種類が変わることによって色が変わる。なお、数字の変化に関係なくランダムに色が変わってもよい。また、特殊数字図柄が移動しているときは色が変わらず同じ色で表示され、表示画面 7 a の中央付近で停止したとき色が他の色に変わってもよい。

【0 2 4 5】

その後、図 5 5 (E) に示すように、中装飾図柄 8 C において、表示画面 7 a の上端から新たにフレームインする数字図柄がすべて特殊数字図柄となる演出が実行される。新たにフレームインする特殊数字図柄はすべて数字画像の数字がランダムに変化しながらフレームインする。新たにフレームインする特殊数字図柄についても数字画像の数字が変化するとともに色が変わる。

【0 2 4 6】

その後、図 5 5 (F) に示すように、中装飾図柄 8 C において、図柄列に含まれる数字図柄がすべて特殊数字図柄になるとともに、数字画像の数字が高速にランダムに変化したまま特殊数字図柄が表示画面 7 a の下端からフレームアウトする。

【0 2 4 7】

その後、図 5 5 (G) に示すように、中装飾図柄 8 C は、低速の変動表示を維持した状態において、表示されているすべての特殊数字図柄の数字画像が表す数字のランダム変化が終了して 1 つの数字が表示される。ここでは、すべてリーチ図柄の「3」が表示される。ここでは、すべての特殊数字図柄は、リーチの場合には必ずリーチ図柄である「3」に変化する。そして、この特殊数字図柄の「3」のうちの 1 つが中央位置で停止するか、すべての特殊数字図柄の「3」がそのまま、通過するかのいずれかの演出が実行される。中装飾図柄 8 C は、特殊数字図柄がすべて「3」になった状態で低速の変動表示を継続する。特殊数字図柄がすべて「3」になると (数字の変化が停止すると)、色が変わるも停止する。上述のように、数字の種類ごとに色が決まっている場合には、数字の種類が変わらなくなったため色の変化も停止する。なお、数字の変化に関係なくランダムに色が変わっていた場合にも色の変化が停止する。また、数字の種類が変化しているときに色が変わらず同じ色で表示されていた場合には、数字の種類の変化が停止するのにもなって色が他

の色に変わる。すべての特殊数字図柄においてランダム変化が一斉に停止するタイミングは任意である。これにより、遊技者は特殊数字図柄の「3」が停止表示されることを強く願う。

【0248】

図55(H)～(J)は、図55(G)の後、特殊数字図柄の「3」がそのまま、通過してハズレとなる例である。図55(H)に示すように、中装飾図柄8Cは、低速の変動表示を維持した状態において、特殊数字図柄ではない通常の数字図柄が順にフレームインし、特殊数字図柄の「3」は停止位置に停止することなく順にフレームアウトする。そして、図55(I)に示すように、特殊数字図柄の「3」はすべてフレームアウトする。これにより、遊技者は大当たりになる期待が大きく下がると思いがっかりする。その後、図54(J)に示すように、中装飾図柄8Cが「1」で停止表示される。これによりハズレが報知される。一方、この特殊数字図柄の「3」が中央位置で停止すると大当たりが報知される。

10

【0249】

図55(K)は、図55(G)の後、特殊数字図柄の「3」が中央位置で停止表示され大当たりが報知される例である。中装飾図柄8Cにおいて、特殊数字図柄の「3」のうちの1つが停止表示されている左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rの間で停止表示され大当たりが報知される。

【0250】

図55(L)は、図55(H)～(I)の後、通常の数字図柄の「3」が停止表示され大当たりが報知される例である。特殊数字図柄の「3」はすべてフレームアウトしてがっかりさせた後。その後に、フレームインした通常の数字図柄の「3」が左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rの間で停止表示され大当たりが報知される。

20

【0251】

〔装飾図柄数字変化演出C〕

図56は、装飾図柄数字変化演出Cを説明するための図である。装飾図柄数字変化演出は、表示画面7aに表示されている複数の装飾図柄が変動方向に沿って並んだ状態で、変動方向に沿って移動するとき、複数の装飾図柄のうちの少なくとも1つの装飾図柄に表される数字が変化しながら移動する演出である。

【0252】

装飾図柄数字変化演出Cでは、まず、図56(A)に示すように、表示画面7aに、装飾図柄8L、8C、8Rが高速変動表示される。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が表示されていないが、表示されていてもよい。

30

【0253】

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、低速の変動表示時には、複数の数字図柄が縦に並んで表示される。ここでは、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、および右装飾図柄8Rの各図柄配列は表示画面7aの上から下に向かって「123456789」の順番に並んでいる。左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは、変動表示時に、表示画面7aの上から下に向かって移動する。よって、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rの3つの図柄配列は、それぞれ、「123456789」を表す装飾図柄が変動方向(上下方向)に沿って並んでいる。左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは、図56(A)に示す高速の変動表示時には、各図柄が視認困難になり、高速で移動していることを表す縦線が視認可能になる。一方、低速の変動表示時には、図56(C)の中装飾図柄8Cのように、図柄配列(図柄列)において複数の数字図柄が縦に並んで視認可能に表示され表示画面7aの上端からフレームインして下方に移動し、表示画面7aの下端からフレーム

40

50

アウトする。

【0254】

図56(B)に示すように、装飾図柄8L、8C、8Rの左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rは順に減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、その後、停止表示される。ここでは、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rはいずれも「3」で停止表示されリーチ状態となる。ここでは、停止表示された図柄列では、一つの数字図柄のみが表示され上下で連続する他の数字図柄の表示が消える。なお、停止表示時に、他の数字図柄の表示が消えずそのまま表示されていてもよい。一方、中装飾図柄8Cは、高速変動表示が維持されており、数字図柄が視認困難になっている。リーチ状態になると、所定の確率で、後述する特殊態様の数字図柄（特殊数字図柄）が表示される演出が実行される。

10

【0255】

その後、図56(C)に示すように、中装飾図柄8Cは減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、図柄列において、縦に並んだ複数の数字図柄が視認可能になる。その後、図56(D)に示すように、中装飾図柄8Cは、低速の変動表示を維持した状態において、特殊な態様で表された数字図柄がフレームインする。ここでは、特殊態様の数字図柄（特殊数字図柄）は矩形の画像の中央に数字画像が相対的に小さく表されている。数字画像が表す数字は高速で種々の数字に変化する演出が開始される。ここでは数字画像の数字が非常に高速にランダムまたは順に変化しているため、複数の数字が重なった状態で表示される。特殊数字図柄は、色が変化する。ここでは、特殊数字図柄が移動して表示画面7aの中央付近に達する前までは色が変わらず同じ色で表示され、表示画面7aの中央付近に到達したときに色が他の色に変わる。ない、特殊数字画像の位置に関係なくランダムに色が変わってもよい。

20

【0256】

その後、図56(E)に示すように、中装飾図柄8Cは、低速の変動表示を維持した状態において、数字画像の数字が高速にランダムに変化している特殊数字図柄が下方に移動して表示画面7aの中央に到達すると移動を維持したまま、数字のランダム変化が終了して1つの数字が表示される。また、色が変わる。ここでは、リーチの場合には必ずリーチ図柄である「3」が表示された状態で数字変化が停止される。そして、この特殊数字図柄の「3」が通過する演出が実行される。

【0257】

30

特殊数字図柄の「3」がフレームアウトした後、図56(F)に示すように、中装飾図柄8Cは、高速の変動表示を開始する。その後、図56(H)に示すように、バトル演出が開始される。

【0258】

その後、図56(I)に示すように、バトル演出で勝利すると、図56(J)に示すように、中装飾図柄8Cが「3」で停止表示された状態で出現し、大当たりが報知される。一方、図56(K)に示すように、バトル演出で敗北すると、図56(L)に示すように、中装飾図柄8Cが「6」で停止表示された状態で出現し、ハズレが報知される。

【0259】

〔効果例〕

40

以下に、装飾図柄数字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54～56に示すように、複数の装飾図柄が変動方向に並んだ状態で、変動方向に沿って移動する演出を実行可能であり、この演出では、複数の装飾図柄は、複数の装飾図柄のうちの少なくとも1つの装飾図柄に表される数字が変化しながら移動する（例えば、図54(C)～(I)、図55(D)～(H)、図56(D)～(F)）。この構成によれば、従来になかった斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果2〕

上記実施形態の遊技機1では、図54～56に示すように、上記演出では、複数の装飾

50

図柄は、複数の装飾図柄のうちの少なくとも1つの装飾図柄に表される数字が変化しながら移動した後、数字の変化が停止する（例えば、図54（C）～（I）、図55（D）～（H）、図56（D）～（F））。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果3〕

上記実施形態の遊技機1では、図54～56に示すように、上記演出では、複数の装飾図柄は、複数の装飾図柄のうちの少なくとも1つの装飾図柄に表される数字が変化しながら表示手段にフレームインする（例えば、図54（C）～（I）、図55（D）～（H）、図56（D）～（F））。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。

10

〔効果4〕

上記実施形態の遊技機1では、図54～56に示すように、上記演出では、複数の装飾図柄は、数字の変化が停止した装飾図柄が数字の変化が停止した状態を維持したままフレームアウトする（例えば、図54（G）～（I）、図55（G）～（H）、図56（D）～（F））。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果5〕

上記実施形態の遊技機1では、図54～56に示すように、上記演出では、複数の装飾図柄は、複数の装飾図柄のうちの少なくとも1つの装飾図柄に表される数字の色が変化する（例えば、図54（C）～（I）、図55（D）～（H）、図56（D）～（F））。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。

20

〔効果6〕

上記実施形態の遊技機1では、図55、56に示すように、上記演出は、装飾図柄がリーチ状態のときに実行される。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0260】

〔変形例〕

以下に、装飾図柄数字変化演出の変形例を示す。

〔変形例1〕

装飾図柄数字変化演出A～Cの構成は、適宜組み合わせてもよい。例えば、装飾図柄数字変化演出A～Cの演出がランダムに実行されてもよいし、1変動中に装飾図柄数字変化演出A～Cの演出のうちの複数を実行されてもよい。

30

【0261】

〔変形例2〕

装飾図柄数字変化演出A～Cにおいて、特殊数字図柄の数字は他の数字に切り替わることによって、数字の種類を変えるものとした。しかし、特殊数字図柄の数字は形態が変化することによって他の種類の数字になってもよい。

【0262】

〔変形例3〕

装飾図柄数字変化演出A～Cにおいて、特殊数字図柄が表す数字は、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rでそろったときに大当たりを構成する数字であるものとした。しかし、変化する数字はそろったときに大当たりとならない数字であってもよい。すなわち、数字が変化する数字図柄は、停止表示することなく必ず通過するように構成されていてもよい。

40

【0263】

〔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、

50

前記複数種類の画像のうちの一つは、装飾図柄であり、
複数の前記装飾図柄が変動方向に並んだ状態で、前記変動方向に沿って移動する演出を実行可能であり、

前記演出では、複数の前記装飾図柄は、複数の前記装飾図柄のうちの少なくとも1つの装飾図柄に表される数字が変化しながら移動する、
ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 A 2-2]

態様 A 2-1 に記載の遊技機であって、

請求項 1 に記載の遊技機であって、

前記演出では、複数の前記装飾図柄は、複数の前記装飾図柄のうちの少なくとも1つの装飾図柄に表される数字が変化しながら移動した後、前記数字の変化が停止する、
ことを特徴とする遊技機。

10

◇[態様 A 2-3]

態様 A 2-1 または態様 A 2-2 に記載の遊技機であって、

前記演出では、複数の前記装飾図柄は、複数の前記装飾図柄のうちの少なくとも1つの装飾図柄に表される数字が変化しながら前記表示手段にフレームインする、
ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 A 2-4]

態様 A 2-1 または態様 A 2-2 に記載の遊技機であって、

前記演出では、複数の前記装飾図柄は、前記数字の変化が停止した装飾図柄が前記数字の変化が停止した状態を維持したままフレームアウトする、
ことを特徴とする遊技機。

20

◇[態様 A 2-5]

態様 A 2-1 または態様 A 2-2 に記載の遊技機であって、

前記演出では、複数の前記装飾図柄は、複数の前記装飾図柄のうちの少なくとも1つの装飾図柄に表される数字の色が変化する、
ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 A 2-6]

態様 A 2-1 または態様 A 2-2 に記載の遊技機であって、

前記演出は、前記装飾図柄がリーチ状態のときに実行される、

ことを特徴とする遊技機。

30

【0264】

以下に図 57～図 59 を用いて装飾図柄数字画像数変化演出 A～C について説明する。
この装飾図柄数字画像数変化演出は、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、装飾図柄数字画像数変化演出を実行する指示が含まれていると、ROM 103 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。

【0265】

[装飾図柄数字画像数変化演出 A]

40

図 57 は、装飾図柄数字画像数変化演出 A を説明するための図である。装飾図柄数字画像数変化演出は、1つの装飾図柄に表される（含まれる）数字画像の数が増える演出である。図 57（A）～（G）では、装飾図柄数字画像数変化演出 A の第 1 の例を示し、図 57（H）～（L）では、装飾図柄数字画像数変化演出 A の第 2 の例を示している。

【0266】

装飾図柄数字画像数変化演出 A の第 1 の例では、まず、図 57（A）に示すように、表示画面 7a に、装飾図柄 8L、8C、8R が高速変動表示される。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 が表示されていないが、表示されていてもよい。

【0267】

50

装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R 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 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、それぞれ、表示画面 7 a の上方から下方にわたって表示され、低速の変動表示時には、複数の数字図柄が縦に並んで表示される。ここでは、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、および右装飾図柄 8 R の各図柄配列は表示画面 7 a の上から下に向かって「1 2 3 4 5 6 7 8 9」の順番（昇順）に並んでいる。左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、変動表示時に、表示画面 7 a の上から下に向かって移動する。よって、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R の 3 つの図柄配列は、それぞれ、「1 2 3 4 5 6 7 8 9」を表す装飾図柄が変動方向（上下方向）に沿って並んでいる。左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、図 5 7（A）に示す高速の変動表示時には、各図柄が視認困難になり、高速で移動していることを表す縦線が視認可能になる。一方、低速の変動表示時には、図 5 7（B）の左装飾図柄 8 L のように、図柄配列（図柄列）において複数の数字図柄が縦に並んで視認可能に表示され表示画面 7 a の上端からフレームインして下方に移動し、表示画面 7 a の下端からフレームアウトする。

10

【0 2 6 8】

図 5 7（B）に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の左装飾図柄 8 L は減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、図柄列において、縦に並んだ複数の数字図柄が視認可能になる。一方、中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R は、高速変動表示が維持されており、数字図柄が視認困難になっている。

20

【0 2 6 9】

その後、図 5 7（C）に示すように、右装飾図柄 8 R は減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、図柄列において、縦に並んだ複数の数字図柄が視認可能になる。中装飾図柄 8 C は、高速変動表示が維持されており、数字図柄が視認困難になっている。この状態で、装飾図柄数字画像数変化演出がおこなわれる。この演出がおこなわれると、おこなわれなかった場合に比べて、当たりの期待度が高くなる。左装飾図柄 8 L は、低速の変動表示を維持した状態において、表示されているすべての数字図柄の態様が（特殊数字図柄に）変化する。具体的には、数字図柄のそれぞれにおいて、1 つの数字図柄に表される数字画像の数が増える。ここでは、1 つの数字図柄に表される数字画像の数は、数字図柄に表されている数字と同じ個数となる。例えば、数字図柄が表す数字画像が「7」の場合には、1 つの数字図柄に「7」の数字画像が 7 つ表示される。図 5 7（C）では、「7」の数字図柄には「7」の数字画像が 7 つ（上段 1 つ、中段 3 つ、下段 3 つで構成）表され、「8」の数字図柄には「8」の数字画像が 8 つ（上段 2 つ、中段 3 つ、下段 3 つで構成）表され、「9」の数字図柄には「9」の数字画像が 9 つ（上段 3 つ、中段 3 つ、下段 3 つで構成）表されている。1 つの数字図柄に表される複数の数字画像の色は互いに異なっている。すべて同じ色であってもよい。

30

【0 2 7 0】

その後、図 5 7（D）に示すように、左装飾図柄 8 L は、低速の変動表示を維持した状態において、それぞれ、自身が表す数字と同じ数の数字画像によって構成された複数の特殊数字図柄が下方に移動した後、特殊数字図柄のままの状態では、3 つの数字図柄（特殊数字図柄）が変動方向（上下方向）に沿って表示され、その上下で連続する他の数字図柄（特殊数字図柄）の表示が消える。すなわち、ここでは、上段、中段、下段の 3 つの位置において左装飾図柄 8 L だけが停止した態様（ここでは上段「5 ↓ ↓」、中段「6 ↓ ↓」、下段「7 ↓ ↓」）となる。なお、停止表示時に、左装飾図柄 8 L の図柄列において 3 つの数字図柄の他の数字図柄の表示が消えずそのまま表示されていてもよい。

40

【0 2 7 1】

左装飾図柄 8 L に続いて、右装飾図柄 8 R は、低速の変動表示を維持した状態において

50

、表示されているすべての数字図柄の態様が（特殊数字図柄に）変化する。具体的には、数字図柄のそれぞれにおいて、1つの数字図柄に表される数字画像の数が増える。ここでは、1つの数字図柄に表される数字画像の数は、数字図柄に表されている数字と同じ個数となる。図57（D）では、「1」の数字図柄には「1」の数字画像が1つ表され、「2」の数字図柄には「2」の数字画像が2つ表され、「3」の数字図柄には「3」の数字画像が3つ表されている。中装飾図柄8Cは減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、図柄列において、縦に並んだ複数の数字図柄が視認可能になる。

【0272】

その後、図57（E）に示すように、右装飾図柄8Rは、低速の変動表示を維持した状態において、それぞれ、自身が表す数字と同じ数の数字画像によって構成された複数の特殊数字図柄が下方に移動した後、特殊数字図柄の状態では停止表示される。ここでは、停止表示された図柄列（右装飾図柄8R）では、3つの数字図柄（特殊数字図柄）が変動方向（上下方向）に沿って表示され、その上下で連続する他の数字図柄（特殊数字図柄）の表示が消える。すなわち、ここでは、上段、中段、下段の3つの位置において左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rが停止した状態（ここでは上段「5↓5」、中段「6↓6」、下段「7↓7」）となる。なお、停止表示時に、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rのそれぞれの図柄列において3つの数字図柄の他の数字図柄の表示が消えずそのまま表示されていてもよい。

【0273】

右装飾図柄8Rに続いて、中装飾図柄8Cは、低速の変動表示を維持した状態において、表示されているすべての数字図柄の態様が（特殊数字図柄に）変化する。具体的には、数字図柄のそれぞれにおいて、1つの数字図柄に表される数字画像の数が増える。ここでは、1つの数字図柄に表される数字画像の数は、数字図柄に表されている数字と同じ個数となる。図57（E）では、「5」の数字図柄には「5」の数字画像が5つ表され、「6」の数字図柄には「6」の数字画像が6つ表され、「7」の数字図柄には「7」の数字画像が7つ表されている。

【0274】

その後、図57（F）に示すように、中装飾図柄8Cは、低速の変動表示を維持した状態において、それぞれ、自身が表す数字と同じ数の数字画像によって構成された複数の特殊数字図柄が下方に移動した後、特殊数字図柄の状態では停止表示される。ここでは、停止表示された図柄列（中装飾図柄8C）では、3つの数字図柄（特殊数字図柄）が変動方向（上下方向）に沿って表示され、その上下で連続する他の数字図柄（特殊数字図柄）の表示が消える。すなわち、ここでは、上段、中段、下段の3つの位置において左装飾図柄8Lと中装飾図柄8Cと右装飾図柄8Rが停止した状態（ここでは上段「555」、中段「666」、下段「767」）となる。すなわち、すべての段において当たり図柄となる。その後、図57（G）に示すように、3つの当たり図柄のうちの1つの当たり図柄「666」が元の態様（通常数字図柄に）変化し、残りの2つの当たり図柄「555」と「777」の表示が消える。

【0275】

装飾図柄数字画像数変化演出Aの第2の例では、図57（A）および図57（B）が実行された後、図57（H）が実行される。図57（H）では、左装飾図柄8Lは、低速の変動表示を維持した後、特殊数字図柄に変化することなくそのまま停止表示される。ここでは、停止表示された図柄列（左装飾図柄8L）では、3つの数字図柄（特殊数字図柄）が変動方向（上下方向）に沿って表示され、その上下で連続する他の数字図柄（特殊数字図柄）の表示が消える。すなわち、ここでは、上段、中段、下段の3つの位置において左装飾図柄8Lだけが停止した状態（ここでは上段「5↓↓」、中段「6↓↓」、下段「7↓↓」）となる。なお、停止表示時に、左装飾図柄8Lの図柄列において3つの数字図柄の他の数字図柄の表示が消えずそのまま表示されていてもよい。右装飾図柄8Rは減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、図柄列において、縦に並んだ複数の数字図柄が視認可能になる。中装飾図柄8Cは、高速変動表示が維持されており、数字図柄が視認

困難になっている。

【0276】

その後、図57（I）に示すように、装飾図柄数字画像数変化演出がおこなわれる。この演出がおこなわれると、おこなわれなかった場合に比べて、当たりの期待度が高くなる。左装飾図柄8Lは、停止表示された後、停止表示されているすべての数字図柄の態様が（特殊数字図柄に）変化する。具体的には、数字図柄のそれぞれにおいて、1つの数字図柄に表される数字画像の数が増える。ここでは、1つの数字図柄に表される数字画像の数は、数字図柄に表されている数字と同じ個数となる。例えば、数字図柄が表す数字画像が「7」の場合には、1つの数字図柄に「7」の数字画像が7つ表示される。図57（I）では、「5」の数字図柄には「5」の数字画像が5つ（上段1つ、中段2つ、下段2つで構成）表され、「6」の数字図柄には「6」の数字画像が6つ（上段2つ、中段2つ、下段2つで構成）表され、「7」の数字図柄には「7」の数字画像が7つ（上段1つ、中段3つ、下段3つで構成）表されている。1つの数字図柄に表される複数の数字画像の色は互いに異なっているが、すべて同じ色であってもよい。右装飾図柄8Rは、低速の変動表示を維持した後、特殊数字図柄に変化することなくそのまま停止表示される。ここでは、停止表示された図柄列（右装飾図柄8R）では、3つの数字図柄（特殊数字図柄）が変動方向（上下方向）に沿って表示され、その上下で連続する他の数字図柄（特殊数字図柄）の表示が消える。すなわち、ここでは、上段、中段、下段の3つの位置において左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rが停止した態様（ここでは上段「5↓5」、中段「6↓6」、下段「7↓7」）となる。中装飾図柄8Cは減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、図柄列において、縦に並んだ複数の数字図柄が視認可能になる。

10

20

【0277】

その後、図57（J）に示すように、右装飾図柄8Rは、停止表示された後、停止表示されているすべての数字図柄の態様が（特殊数字図柄に）変化する。具体的には、数字図柄のそれぞれにおいて、1つの数字図柄に表される数字画像の数が増える。ここでは、1つの数字図柄に表される数字画像の数は、数字図柄に表されている数字と同じ個数となる。図57（J）では、「5」の数字図柄には「5」の数字画像が5つ（上段1つ、中段2つ、下段2つで構成）表され、「6」の数字図柄には「6」の数字画像が6つ（上段2つ、中段2つ、下段2つで構成）表され、「7」の数字図柄には「7」の数字画像が7つ（上段1つ、中段3つ、下段3つで構成）表されている。中装飾図柄8Cは、低速の変動表示を維持した後、特殊数字図柄に変化することなくそのまま停止表示される。ここでは、停止表示された図柄列（中装飾図柄8C）では、3つの数字図柄（特殊数字図柄）が変動方向（上下方向）に沿って表示され、その上下で連続する他の数字図柄（特殊数字図柄）の表示が消える。すなわち、ここでは、上段、中段、下段の3つの位置において左装飾図柄8Lと中装飾図柄8Cと右装飾図柄8Rが停止した態様（ここでは上段「575」、中段「686」、下段「797」）となる。

30

【0278】

その後、図57（K）に示すように、中装飾図柄8Cは、停止表示された後、停止表示されているすべての数字図柄の態様が（特殊数字図柄に）変化する。具体的には、数字図柄のそれぞれにおいて、1つの数字図柄に表される数字画像の数が増える。ここでは、1つの数字図柄に表される数字画像の数は、数字図柄に表されている数字と同じ個数となる。図57（K）では、「7」の数字図柄には「7」の数字画像が7つ（上段1つ、中段3つ、下段3つで構成）表され、「8」の数字図柄には「8」の数字画像が8つ（上段2つ、中段3つ、下段3つで構成）表され、「9」の数字図柄には「9」の数字画像が9つ（上段3つ、中段3つ、下段3つで構成）表されている。その後、図57（L）に示すように、3つのハズレ図柄のうちの1つの当たり図柄「686」が元の態様（通常数字図柄に）変化し、残りの2つの当たり図柄「575」と「797」の表示が消える。

40

【0279】

〔装飾図柄数字画像数変化演出B〕

図58は、装飾図柄数字画像数変化演出Bを説明するための図である。装飾図柄数字画

50

像数変化演出は、1つの装飾図柄に表される（含まれる）数字画像の数が増える演出である。図58（A）～（F）では、装飾図柄数字画像数変化演出Bの第1の例を示し、図58（G）～（J）では、装飾図柄数字画像数変化演出Bの第2の例を示し、図58（K）（L）では、装飾図柄数字画像数変化演出Bの変形例を示している。

【0280】

装飾図柄数字画像数変化演出Bの第1の例では、まず、図58（A）に示すように、表示画面7aに、装飾図柄8L、8C、8Rが高速変動表示される。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が表示されていないが、表示されていてもよい。

【0281】

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、低速の変動表示時には、複数の数字図柄が縦に並んで表示される。ここでは、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、および右装飾図柄8Rの各図柄配列は表示画面7aの上から下に向かって「123456789」の順番（昇順）に並んでいる。左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは、変動表示時に、表示画面7aの上から下に向かって移動する。よって、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rの3つの図柄配列は、それぞれ、「123456789」を表す装飾図柄が変動方向（上下方向）に沿って並んでいる。左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは、図58（A）に示す高速の変動表示時には、各図柄が視認困難になり、高速で移動していることを表す縦線が視認可能になる。一方、低速の変動表示時には、図58（C）の右装飾図柄8Rのように、図柄配列（図柄列）において複数の数字図柄が縦に並んで視認可能に表示され表示画面7aの上端からフレームインして下方に移動し、表示画面7aの下端からフレームアウトする。

【0282】

図58（B）に示すように、装飾図柄8L、8C、8Rの左装飾図柄8Lは減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、態様が変わることなくそのまま停止表示される。ここでは、停止表示された図柄列（左装飾図柄8L）では、3つの数字図柄（特殊数字図柄）が変動方向（上下方向）に沿って表示され、その上下で連続する他の数字図柄（特殊数字図柄）の表示が消える。すなわち、ここでは、上段、中段、下段の3つの位置において左装飾図柄8Lだけが停止した態様（ここでは上段「5↓↓」、中段「6↓↓」、下段「7↓↓」）となる。なお、停止表示時に、左装飾図柄8Lの図柄列において3つの数字図柄の他の数字図柄の表示が消えずそのまま表示されていてもよい。一方、中装飾図柄8Cと右装飾図柄8Rは、高速変動表示が維持されており、数字図柄が視認困難になっている。

【0283】

その後、図58（C）に示すように、装飾図柄数字画像数変化演出がおこなわれる。この演出がおこなわれると、おこなわれなかった場合に比べて、当たりの期待度が高くなる。ここでは、停止表示された図柄の中段においておこなわれる。左装飾図柄8Lは、停止表示された後、停止表示されている数字図柄のうちの1つの数字図柄の態様が（特殊数字図柄に）変化する。具体的には、中段の数字図柄において、数字図柄に表される数字画像の数が増える。ここでは、1つの数字図柄に表される数字画像の数は、数字図柄に表されている数字と同じ個数となる。中段の「6」の数字図柄では「6」の数字画像が6つ（上段2つ、中段2つ、下段2つで構成）表される。1つの数字図柄に表される複数の数字画像の色は互いに異なってもよいし、すべて同じ色であってもよい。上段の「5」と下段の「7」を表す数字図柄は態様が変わらない。一方、右装飾図柄8Rは減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、図柄列において、縦に並んだ複数の数字図柄が視認

10

20

30

40

50

可能になる。中装飾図柄 8 C は、高速変動表示が維持されており、数字図柄が視認困難になっている。

【0284】

その後、図 5 8 (D) に示すように、右装飾図柄 8 R は減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、態様が変化することなくそのまま停止表示される。ここでは、停止表示された図柄列 (右装飾図柄 8 R) では、3 つの数字図柄 (特殊数字図柄) が変動方向 (上下方向) に沿って表示され、その上下で連続する他の数字図柄 (特殊数字図柄) の表示が消える。すなわち、ここでは、上段、中段、下段の 3 つの位置において左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R が停止した態様 (ここでは上段「5 ↓ 5」、中段「6 ↓ 6」、下段「7 ↓ 7」) となる。なお、停止表示時に、右装飾図柄 8 R の図柄列において 3 つの数字図柄の他の数字図柄の表示が消えずそのまま表示されていてもよい。一方、中装飾図柄 8 C は減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、図柄列において、縦に並んだ複数の数字図柄が視認可能になる。

10

【0285】

その後、図 5 8 (E) に示すように、右装飾図柄 8 R は、停止表示された後、停止表示されている数字図柄のうちの 1 つの数字図柄の態様が (特殊数字図柄に) 変化する。具体的には、中段の数字図柄において、数字図柄に表される数字画像の数が増える。ここでは、1 つの数字図柄に表される数字画像の数は、数字図柄に表されている数字と同じ個数となる。中段の「6」の数字図柄では「6」の数字画像が 6 つ (上段 2 つ、中段 2 つ、下段 2 つで構成) 表される。上段の「5」と下段の「7」を表す数字図柄は態様が変わらない。一方、中装飾図柄 8 C は減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、態様が変化することなくそのまま停止表示される。ここでは、停止表示された図柄列 (中装飾図柄 8 C) では、3 つの数字図柄 (特殊数字図柄) が変動方向 (上下方向) に沿って表示され、その上下で連続する他の数字図柄 (特殊数字図柄) の表示が消える。すなわち、ここでは、上段、中段、下段の 3 つの位置において左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R が停止した態様 (ここでは上段「5 2 5」、中段「6 3 6」、下段「7 4 7」) となる。なお、停止表示時に、中装飾図柄 8 C の図柄列において 3 つの数字図柄の他の数字図柄の表示が消えずそのまま表示されていてもよい。

20

【0286】

その後、図 5 8 (F) に示すように、中装飾図柄 8 C は、停止表示された後、停止表示されている数字図柄のうちの 1 つの数字図柄の態様が (特殊数字図柄に) 変化する。具体的には、中段の数字図柄において、数字図柄に表される数字画像の数が増える。ここでは、1 つの数字図柄に表される数字画像の数は、数字図柄に表されている数字と同じ個数となる。中段の「3」の数字図柄では「3」の数字画像が 3 つ (上段 1 つ、下段 2 つで構成) 表される。上段の「2」と下段の「4」を表す数字図柄は態様が変わらない。これにより、上段「5 2 5」、中段「6 3 6」、下段「7 4 7」においていずれもハズレで確定停止する。

30

【0287】

装飾図柄数字画像数変化演出 B の第 2 の例では、図 5 8 (A) および図 5 8 (B) が実行された後、図 5 8 (G) が実行される。図 5 8 (G) では、装飾図柄数字画像数変化演出がおこなわれる。この演出がおこなわれると、おこなわれなかった場合に比べて、当たりの期待度が高くなる。ここでは、停止表示された図柄の上段、中段、下段においておこなわれる。左装飾図柄 8 L は、停止表示された後、停止表示されているすべての数字図柄の態様が (特殊数字図柄に) 変化する。具体的には、上段、中段、下段の数字図柄において、数字図柄に表される数字画像の数が増える。ここでは、1 つの数字図柄に表される数字画像の数が 2 つとなる。左装飾図柄 8 L の上段、中段、下段の「5 6 7」がそれぞれ、1 つの数字図柄に 2 つの数字画像が表示される。これにより、上段、中段、下段において当たりとなる期待度が高いことが示唆される。1 つの数字図柄に表される複数の数字画像の色は互いに異なってもよいし、すべて同じ色であってもよい。一方、右装飾図柄 8 R は減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、図柄列において、縦に並んだ複数

40

50

の数字図柄が視認可能になる。中装飾図柄 8 C は、高速変動表示が維持されており、数字図柄が視認困難になっている。

【0288】

その後、図 5 8 (H) に示すように、右装飾図柄 8 R は減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、態様が変わることなくそのまま停止表示される。ここでは、停止表示された図柄列 (右装飾図柄 8 R) では、3 つの数字図柄 (特殊数字図柄) が変動方向 (上下方向) に沿って表示され、その上下で連続する他の数字図柄 (特殊数字図柄) の表示が消える。すなわち、ここでは、上段、中段、下段の 3 つの位置において左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R が停止した態様 (ここでは上段「5 ↓ 5」、中段「6 ↓ 6」、下段「7 ↓ 7」) となる。なお、停止表示時に、右装飾図柄 8 R の図柄列において 3 つの数字図柄の他の数字図柄の表示が消えずそのまま表示されていてもよい。一方、中装飾図柄 8 C は減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、図柄列において、縦に並んだ複数の数字図柄が視認可能になる。

10

【0289】

その後、図 5 8 (I) に示すように、右装飾図柄 8 R は、停止表示された後、停止表示されているすべての数字図柄の態様が (特殊数字図柄に) 変化する。具体的には、上段、中段、下段の数字図柄において、数字図柄に表される数字画像の数が増える。ここでは、1 つの数字図柄に表される数字画像の数が 2 つとなる。右装飾図柄 8 R の上段、中段、下段の「5 6 7」がそれぞれ、1 つの数字図柄に 2 つの数字画像が表示される。一方、中装飾図柄 8 C は減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、態様が変わることなくそのまま停止表示される。ここでは、停止表示された図柄列 (中装飾図柄 8 C) では、3 つの数字図柄 (特殊数字図柄) が変動方向 (上下方向) に沿って表示され、その上下で連続する他の数字図柄 (特殊数字図柄) の表示が消える。すなわち、ここでは、上段、中段、下段の 3 つの位置において左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R が停止した態様 (ここでは上段「5 2 5」、中段「6 3 6」、下段「7 4 7」) となる。なお、停止表示時に、中装飾図柄 8 C の図柄列において 3 つの数字図柄の他の数字図柄の表示が消えずそのまま表示されていてもよい。

20

【0290】

その後、図 5 8 (J) に示すように、中装飾図柄 8 C は、停止表示された後、停止表示されているすべての数字図柄の態様が (特殊数字図柄に) 変化する。具体的には、上段、中段、下段の数字図柄において、数字図柄に表される数字画像の数が増える。ここでは、1 つの数字図柄に表される数字画像の数が 2 つとなる。中装飾図柄 8 C の上段、中段、下段の「2 3 4」がそれぞれ、1 つの数字図柄に 2 つの数字画像が表示される。これにより、上段「5 2 5」、中段「6 3 6」、下段「7 4 7」においていずれもハズレで確定停止する。

30

【0291】

図 5 8 (K) は、装飾図柄数字画像数変化演出 B の変形例を示している。装飾図柄数字画像数変化演出の態様は、図 5 8 (A) ~ (J) に限定されない。特殊数字図柄の態様としては、例えば、図 5 8 (K) に示すように、1 つの数字図柄に 2 つの数字画像が表示され、2 つの数字画像の大きさが互いに異なっていてもよい。また、図 5 8 (L) に示すように、1 つの数字図柄に 2 つの数字画像が表示され、2 つの数字画像の大きさが互いに異なり、かつ、互いに重なって表示されてもよい。

40

【0292】

[装飾図柄数字画像数変化演出 C]

図 5 9 は、装飾図柄数字画像数変化演出 C を説明するための図である。装飾図柄数字画像数変化演出は、1 つの装飾図柄に表される (含まれる) 数字画像の数が増える演出である。図 5 9 (A) ~ (F) では、装飾図柄数字画像数変化演出 C の第 1 の例を示し、図 5 9 (G) ~ (K) では、装飾図柄数字画像数変化演出 C の第 2 の例を示し、図 5 9 (L) では、装飾図柄数字画像数変化演出 C の変形例を示している。

【0293】

50

装飾図柄数字画像数変化演出 C の第 1 の例では、まず、図 59 (A) に示すように、表示画面 7 a に、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動表示される。ここでは、保留アイコン 9 A と、変動アイコン (当該保留アイコン) 9 C が表示されていないが、表示されていてもよい。

【0294】

装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R 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 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、それぞれ、表示画面 7 a の上方から下方にわたって表示され、低速の変動表示時には、複数の数字図柄が縦に並んで表示される。ここでは、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、および右装飾図柄 8 R の各図柄配列は表示画面 7 a の上から下に向かって「1 2 3 4 5 6 7 8 9」の順番に並んでいる。左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、変動表示時に、表示画面 7 a の上から下に向かって移動する。よって、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R の 3 つの図柄配列は、それぞれ、「1 2 3 4 5 6 7 8 9」を表す装飾図柄が変動方向 (上下方向) に沿って並んでいる。左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、図 59 (A) に示す高速の変動表示時には、各図柄が視認困難になり、高速で移動していることを表す縦線が視認可能になる。一方、低速の変動表示時には、図 59 (C) の右装飾図柄 8 R のように、図柄配列 (図柄列) において複数の数字図柄が縦に並んで視認可能に表示され表示画面 7 a の上端からフレームインして下方に移動し、表示画面 7 a の下端からフレームアウトする。

【0295】

図 59 (B) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の左装飾図柄 8 L は減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、態様が変わることなくそのまま停止表示される。ここでは、停止表示された図柄列 (左装飾図柄 8 L) では、3 つの数字図柄 (特殊数字図柄) が変動方向 (上下方向) に沿って表示され、その上下で連続する他の数字図柄 (特殊数字図柄) の表示が消える。すなわち、ここでは、上段、中段、下段の 3 つの位置において左装飾図柄 8 L だけが停止した態様 (ここでは上段「5 ↓ ↓」、中段「6 ↓ ↓」、下段「7 ↓ ↓」) となる。なお、停止表示時に、左装飾図柄 8 L の図柄列において 3 つの数字図柄の他の数字図柄の表示が消えずそのまま表示されていてもよい。一方、中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R は、高速変動表示が維持されており、数字図柄が視認困難になっている。

【0296】

その後、図 59 (C) に示すように、装飾図柄数字画像数変化演出がおこなわれる。この演出がおこなわれると、おこなわれなかった場合に比べて、当たりの期待度が高くなる。ここでは、停止表示された図柄の上段、中段、下段においておこなわれる。左装飾図柄 8 L は、停止表示された後、停止表示されているすべての数字図柄の態様が (特殊数字図柄に) 変化する。具体的には、上段、中段、下段の数字図柄において、数字図柄に表される数字画像の数と、数字自体が変化する。ここでは、1 つの数字図柄に表される数字画像の数が 2 つとなる。また、数字自体が互いに異なる (ここでは連続する) 2 種類の数字が表される。左装飾図柄 8 L の上段では「5」であったものが、「5」と「4」の 2 つの数字画像を含む数字図柄になる。左装飾図柄 8 L の中段では「6」であったものが、「6」と「5」の 2 つの数字画像を含む数字図柄になる。左装飾図柄 8 L の下段では「7」であったものが、「7」と「8」の 2 つの数字画像を含む数字図柄になる。これにより、上段、中段、下段において当たりとなる期待度が高いことが示唆される。1 つの数字図柄に表される複数の数字画像の色は互いに異なってもよいし、すべて同じ色であってもよい。一方、右装飾図柄 8 R は減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、図柄列において、縦に並んだ複数の数字図柄が視認可能になる。中装飾図柄 8 C は、高速変動表示が維持されており、数字図柄が視認困難になっている。

【0297】

その後、右装飾図柄8Rは減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、態様に変化することなくそのまま停止表示される。ここでは、停止表示された図柄列（右装飾図柄8R）では、3つの数字図柄（特殊数字図柄）が変動方向（上下方向）に沿って表示され、その上下で連続する他の数字図柄（特殊数字図柄）の表示が消える。その後、図59（D）に示すように、右装飾図柄8Rは、停止表示された後、停止表示されているすべての数字図柄の態様が（特殊数字図柄に）変化する。具体的には、上段、中段、下段の数字図柄において、数字図柄に表される数字画像の数と、数字自体が変化する。ここでは、1つの数字図柄に表される数字画像の数が2つとなる。また、数字自体が互いに異なる（ここでは連続する）2種類の数字が表示される。右装飾図柄8Rの上段では「5」であったものが、「5」と「4」の2つの数字画像を含む数字図柄になる。右装飾図柄8Rの中段では「6」であったものが、「6」と「5」の2つの数字画像を含む数字図柄になる。右装飾図柄8Rの下段では「7」であったものが、「7」と「8」の2つの数字画像を含む数字図柄になる。これにより、上段において「5↓5」と「4↓4」でリーチとなり、中段において「5↓5」と「6↓6」でリーチとなり、下段において「7↓7」と「8↓8」でリーチとなり、当たりとなる期待度が高いことが示唆される。一方、中装飾図柄8Cは減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、図柄列において、縦に並んだ複数の数字図柄が視認可能になる。

10

【0298】

その後、図59（E）に示すように、中装飾図柄8Cは減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、態様に変化することなくそのまま停止表示される。ここでは、停止表示された図柄列（中装飾図柄8C）では、3つの数字図柄（特殊数字図柄）が変動方向（上下方向）に沿って表示され、その上下で連続する他の数字図柄（特殊数字図柄）の表示が消える。すなわち、ここでは、上段、中段、下段の3つの位置において左装飾図柄8Lと中装飾図柄8Cと右装飾図柄8Rが停止した態様となる。上段では、「545」と「444」となり、大当たり図柄が含まれる。中段では「555」と「656」となり、大当たり図柄が含まれる。下段では「767」と「868」となるいずれもハズレ図柄となる。

20

【0299】

その後、図59（F）に示すように、上段と中段のそれぞれの当たり図柄が表示される。具体的には上段の「444」と中段の「555」が表示され、その後、そのうちの一方だけが表示されて大当たりの種類が報知される。

30

【0300】

装飾図柄数字画像数変化演出Cの第2の例では、図59（A）および図59（B）が実行された後、図59（G）が実行される。図59（G）では、装飾図柄数字画像数変化演出がおこなわれる。この演出がおこなわれると、おこなわれなかった場合に比べて、当たりの期待度が高くなる。ここでは、停止表示された図柄の中段においておこなわれる。左装飾図柄8Lは、停止表示された後、停止表示されている中段の数字図柄の態様が（特殊数字図柄に）変化する。具体的には、中段の数字図柄において、数字図柄に表される数字画像の数と、数字自体が変化する。ここでは、1つの数字図柄に表される数字画像の数が2つとなる。また、数字自体が互いに異なる（ここでは連続する）2種類の数字が表示される。左装飾図柄8Lの中段では「6」であったものが、「6」と「5」の2つの数字画像を含む数字図柄になる。さらに、中段の「6」と「5」の数字画像はそれぞれ円を描くように移動（ローテーション）し、互いの位置を変化させている。1つの数字図柄に表される複数の数字画像の色は互いに異なってもよいし、すべて同じ色であってもよい。これにより、当たりとなる期待度が高いことが示唆される。一方、右装飾図柄8Rは減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、図柄列において、縦に並んだ複数の数字図柄が視認可能になる。中装飾図柄8Cは、高速変動表示が維持されており、数字図柄が視認困難になっている。

40

【0301】

50

その後、図59(H)に示すように、右装飾図柄8Rは減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、態様が変わることなくそのまま停止表示される。ここでは、停止表示された図柄列(右装飾図柄8R)では、3つの数字図柄(特殊数字図柄)が変動方向(上下方向)に沿って表示され、その上下で連続する他の数字図柄(特殊数字図柄)の表示が消える。中装飾図柄8Cは減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、図柄列において、縦に並んだ複数の数字図柄が視認可能になる。

【0302】

その後、図59(I)に示すように、右装飾図柄8Rは、停止表示された後、停止表示されている中段の数字図柄の態様が(特殊数字図柄に)変化する。具体的には、中段の数字図柄において、数字図柄に表される数字画像の数と、数字自体が変化する。ここでは、1つの数字図柄に表される数字画像の数が2つとなる。また、数字自体が互いに異なる(ここでは連続する)2種類の数字が表示される。右装飾図柄8Rの中段では「6」であったものが、「6」と「5」の2つの数字画像を含む数字図柄になる。さらに、中段の「6」と「5」の数字画像はそれぞれ円を描くように移動(ローテーション)し、互いの位置を変化させている。一方、左装飾図柄8Lは、中段の特殊数字図柄において、数字図柄に表される数字自体がさらに変化する。ここでは、「6」と「5」であったものが、「6」と「7」に切り替わる。中装飾図柄8Cは減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、態様が変わることなくそのまま停止表示される。ここでは、停止表示された図柄列(中装飾図柄8C)では、3つの数字図柄(特殊数字図柄)が変動方向(上下方向)に沿って表示され、その上下で連続する他の数字図柄(特殊数字図柄)の表示が消える。

【0303】

その後、図59(J)に示すように、中装飾図柄8Cは、停止表示された後、停止表示されている中段の数字図柄の態様が(特殊数字図柄に)変化する。具体的には、中段の数字図柄において、数字図柄に表される数字画像の数と、数字自体が変化する。ここでは、1つの数字図柄に表される数字画像の数が2つとなる。また、数字自体が互いに異なる(ここでは連続する)2種類の数字が表示される。中装飾図柄8Cの中段では「3」であったものが、「2」と「3」の2つの数字画像を含む数字図柄になる。さらに、中段の「2」と「3」の数字画像はそれぞれ円を描くように移動(ローテーション)し、互いの位置を変化させている。一方、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rは、それぞれの中段の特殊数字図柄において、数字図柄に表される数字自体がさらに変化する。左装飾図柄8Lの中段は、「6」と「7」であったものが、「7」と「8」に切り替わる。右装飾図柄8Rの中段は、「5」と「6」であったものが、「6」と「7」に切り替わる。これにより、上段において「525」でハズレ図柄となり、中段において「8または7、2または3、7または6」でいずれの組合せもハズレ図柄となり、下段において「747」でハズレ図柄となる。その後、図59(K)に示すように、中段の「836」が通常の態様で停止表示されるとともに、他の図柄の表示が消える。

【0304】

図59(L)は、装飾図柄数字画像数変化演出Cの変形例を示している。装飾図柄数字画像数変化演出の態様は、図59(C)～(J)に限定されない。特殊数字図柄の態様としては、例えば、図59(L)に示すように、1つの数字図柄に3つの数字画像が表示され、3つの数字画像が表示する数字の種類が互いに異なってもよい。

【0305】

〔効果例〕

以下に、装飾図柄数字画像数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～図59に示すように、一つの装飾図柄に表される数字画像の数が変化する演出を実行することができる。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果2〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 7～図 5 9 に示すように、上記演出では、装飾図柄が移動を停止する前と、停止した後とで一つの装飾図柄に表される数字画像の数が増える（例えば、図 5 7（H）～（K）、図 5 8（B）～（L）、図 5 9（B）～（K））。この構成によれば、従来になかった斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 7、図 5 8 に示すように、上記演出では、一つの装飾図柄に複数の数字画像が表されるとき、複数の数字画像が表す数値は同じである（例えば、図 5 7（C）～（K）、図 5 8（C）～（L））。この構成によれば、従来になかった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。

10

〔効果 4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 7～図 5 9 に示すように、上記演出では、一つの装飾図柄に複数の数字画像が表されるとき、複数の数字画像は互いに色が異なってもよい。この構成によれば、従来になかった斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果 5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 7～図 5 9 に示すように、上記演出では、複数の装飾図柄が変動方向に沿って並んだ図柄列が表示され、図柄列に含まれるすべての装飾図柄において、1つの装飾図柄に表される数字画像の数が増える（例えば、図 5 7、図 5 8（G）～（L）、図 5 9（C）～（E））。この構成によれば、従来になかった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。

20

〔効果 6〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 7、図 5 8 に示すように、上記演出では、表示画面 7 a に表示されるすべての装飾図柄において、1つの装飾図柄に表される数字画像の数が増える（図 5 7（F）（K）、図 5 8（J）～（L））。この構成によれば、従来になかった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。

【0306】

〔変形例〕

以下に、装飾図柄数字画像数変化演出の変形例を示す。

30

〔変形例 1〕

装飾図柄数字画像数変化演出 A～C では、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R は、上段、中段、下段、の 3 段で停止表示されるものとした。しかし、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R は、1 段だけが停止表示されるように構成されていてもよい。また、装飾図柄数字画像数変化演出 A～C では、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R のいずれも装飾図柄数字画像数変化演出が実行されるものとした。しかし、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R のうちの少なくとも 1 つにおいて実行され、装飾図柄数字画像数変化演出が実行されない図柄列があってもよい。この場合、例えば、装飾図柄数字画像数変化演出が実行される図柄列の数が増えるほど当たりの期待度が上がるように構成されていてもよい。

40

【0307】

〔変形例 2〕

装飾図柄数字画像数変化演出 B において、図 5 8（C）では、停止表示されている数字図柄のうちの 1 つの数字図柄（中段）の態様が（特殊数字図柄に）変化するものとした。しかし、停止表示されている数字図柄のうちの 2 以上の数字図柄の態様が（特殊数字図柄に）変化してもよい。また、特殊数字図柄に変化する数字図柄は中段に限定されず、上段や下段の少なくとも 1 つであってもよい。

【0308】

〔変形例 3〕

50

装飾図柄数字画像数変化演出 A～C において、1つの数字図柄に表される複数の数字画像の色は互いに異なっていてもよいし、すべて同じ色であってもよい。また、1つの数字図柄に表される複数の数字画像のうちの少なくとも1つは、数字が揃ったときに大当たりを構成する数字ではなく、飾りの数字が表されたものであってもよい。

【0309】

〔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 A 3-1〕

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、

一つの前記装飾図柄に表される数字画像の数が増加する演出を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様 A 3-2〕

態様 A 3-1 に記載の遊技機であって、

前記演出では、前記装飾図柄が移動を停止する前と、停止した後とで一つの前記装飾図柄に表される数字画像の数が増加する、
ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様 A 3-3〕

態様 A 3-2 に記載の遊技機であって、

前記演出では、一つの前記装飾図柄に複数の数字画像が表されるとき、前記複数の数字画像が表す数値は同じである、
ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様 A 3-4〕

態様 A 3-3 に記載の遊技機であって、

前記演出では、一つの前記装飾図柄に複数の数字画像が表されるとき、前記複数の数字画像は互いに色が異なる、
ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様 A 3-5〕

態様 A 3-1 から態様 A 3-4 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記演出では、複数の前記装飾図柄が変動方向に沿って並んだ図柄列が表示され、前記図柄列に含まれるすべての前記装飾図柄において、一つの前記装飾図柄に表される数字画像の数が増加する、
ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様 A 3-6〕

態様 A 3-5 に記載の遊技機であって、

前記演出では、前記表示画面に表示されるすべての前記装飾図柄において、一つの前記装飾図柄に表される数字画像の数が増加する、
ことを特徴とする遊技機。

【0310】

以下に図 60～図 62 を用いて変動方向変化演出 A～C について説明する。この変動方向変化演出 A～C は、装飾図柄の変動演出中に実行される。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、第 1 可動役物連動演出 A～C を実行する指示が含まれていると、ROM 103 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。

【0311】

〔変動方向変化演出 A〕

図 60 は、変動方向変化演出 A を説明するための図である。変動方向変化演出 A は、装飾図柄 8L、8C、8R が変動する変動演出中において、特定画像 YK が表示されると、装飾図柄 8L、8C、8R の変動方向が変化し、特定画像 YK が認識不可能となると、装

10

20

30

40

50

飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動方向が元に戻る演出である。なお、通常の態様における飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動方向は方向 D 1 であり、直線的に移動表示されるものとする。

【0312】

変動演出では、飾図柄 8 L、8 C、8 R は、左飾図柄 8 L と、中飾図柄 8 C と、右飾図柄 8 R 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。左飾図柄 8 L と、中飾図柄 8 C と、右飾図柄 8 R は、それぞれ、表示画面 7 a 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 7 a 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。ここでは、左飾図柄 8 L と、中飾図柄 8 C と、右飾図柄 8 R の図柄配列は表示画面 7 a の下から上に向かって「1 2 3 4 5 6 7 8 9」の順番に並んでいる。

10

【0313】

まず、図 60 (A) に示すように、変動演出が開始され、飾図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動し、それぞれの内容が視認困難となる。ここでは、保留アイコン 9 A、及び、当該変動アイコン 9 C は表示されていないが、表示されていてもよい。なお、このときの飾図柄 8 L、8 C、8 R は、それぞれの飾図柄がフレームインしてから、フレームアウトするまでの間、変動方向が常に方向 D 1 であり、直線的に移動表示される。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ったものとする。

20

【0314】

次に、図 60 (B) に示すように、飾図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動中において、特定画像 Y K が表示画面 7 a の中央部に表示される。さらに、これに伴い、飾図柄 8 L、8 C、8 R は表示を維持したまま、変動方向が変化する。具体的には、左飾図柄 8 L は方向 D 1 から徐々に方向 D 2 へ、中飾図柄 8 C は方向 D 1 から徐々に方向 D 3 へ、右飾図柄 8 R は方向 D 1 から徐々に方向 D 4 へ、それぞれ変動方向が変化する。ここで、方向 D 2 ~ D 4 は、いずれも、方向 D 1 と交差する方向である。また、図 60 (B) に示す飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動方向が変化中及び変化後において、飾図柄 8 L、8 C、8 R において変動表示される各飾図柄は、表示画面 7 a にフレームインする方向と、表示画面 7 a からフレームアウトする方向が、常に同じであり、直線的に移動表示されるものとする。なお、この変動方向の変化に加えて、飾図柄 8 L、8 C、8 R において変動表示される各飾図柄の大きさも徐々に変化したが、飾図柄 8 L、8 C、8 R は高速変動中であるため、視認困難であるものとする。

30

【0315】

次に、図 60 (C) に示すように、高速変動していた飾図柄 8 L、8 C、8 R が減速し、減速変動となる。減速変動表示となったことで、飾図柄 8 L、8 C、8 R において変動表示される各飾図柄は、飾図柄 8 L、8 C、8 R における当該飾図柄の大きさが変化した、左拡大図柄 8 L b、中拡大図柄 8 C b、右拡大図柄 8 R b に、それぞれ変化していることが視認可能となる。なお、ここでは、飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動方向が変化した後、変動速度が減速したが、変動速度が減速後に変動方向が変化するようにしてもよい。

40

【0316】

次に、図 60 (D) に示すように、特定画像 Y K が表示画面 7 a の中央部において表示及び表示位置を維持しながら回転する。さらに、これに伴い、飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動方向及び変動表示される各飾図柄の大きさが再度変化する。具体的には、左飾図柄 8 L では、変動方向は方向 D 2 から徐々に方向 D 2 A へ変化し、変動表示される各飾図柄は左拡大図柄 8 L b から徐々に左縮小図柄 8 L s へ変化する。中飾図柄 8 C では、変動方向は方向 D 3 から徐々に方向 D 3 A へ変化し、変動表示される各飾図柄は中拡大図柄 8 C b から徐々に中縮小図柄 8 C s へ変化する。右飾図柄 8 R では、変動方向は方向

50

D 4 から徐々に方向 D 4 A へ変化し、変動表示される各装飾図柄は右拡大図柄 8 R b から徐々に右縮小図柄 8 R s へ変化する。また、図 6 0 (D) に示す装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動方向が再度変化する最中及び変化後において、装飾図柄 8 L、8 C、8 R において変動表示される各装飾図柄は、表示画面 7 a にフレームインする方向と、表示画面 7 a からフレームアウトする方向が、常に同じであり、直線的に移動表示されるものとする。

【0317】

次に、図 6 0 (E) に示すように、特定画像 Y K が視認困難（ここでは、非表示）となり、これに伴い、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動方向及び変動表示される各装飾図柄の大きさが元に戻る。具体的には、左装飾図柄 8 L では、変動方向は方向 D 2 A から徐々に方向 D 1 へ戻り、変動表示される各装飾図柄は左縮小図柄 8 L s から徐々に通常態様の左装飾図柄 8 L へ戻る。中装飾図柄 C では、変動方向は方向 D 3 A から徐々に方向 D 1 へ戻り、変動表示される各装飾図柄は中縮小図柄 8 C s から徐々に通常態様の中装飾図柄 8 C へ戻る。右装飾図柄 R では、変動方向は方向 D 4 A から徐々に方向 D 1 へ戻り、変動表示される各装飾図柄は右縮小図柄 8 R s から徐々に通常態様の右装飾図柄 8 R へ戻る。また、図 6 0 (E) に示す装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動方向がすべて方向 D 1 へ戻る変化中及び変化後において、装飾図柄 8 L、8 C、8 R において変動表示される各装飾図柄は、表示画面 7 a にフレームインする方向と、表示画面 7 a からフレームアウトする方向が、常に同じであり、直線的に移動表示されるものとする。

【0318】

次に、図 6 0 (F) に示すように、減速変動していた装飾図柄 8 L、8 C、8 R が、左装飾図柄 8 L → 右装飾図柄 8 R → 中装飾図柄 8 C の順に、ハズレ態様で停止表示される。この後確定停止し、次の変動演出が実行される。

【0319】

以上が変動方向変化演出 A の表示例及び実行される流れである。変動方向変化演出 A は、変動演出中において、特定画像 Y K が表示されると、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動方向が、方向 D 1 から、それぞれ、方向 D 2 ~ D 4 に変化し、変動表示される各装飾図柄の大きさも変化する。その後、特定画像 Y K の回転に伴って、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動方向及び変動表示される各装飾図柄の大きさも再度変化する。さらにその後、特定画像 Y K が視認困難となると、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動方向がすべて方向 D 1 へ戻り、変動表示される各装飾図柄の大きさも元の大きさに戻る、という演出である。したがって、変動方向変化演出 A を実行することにより、今までにない斬新な演出を実行できるため、遊技の興趣を向上させることが可能である。

【0320】

〔変動方向変化演出 B〕

図 6 1 は、変動方向変化演出 B を説明するための図である。変動方向変化演出 B は、まず、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が変動する変動演出中において、左装飾図柄 8 L の変動方向が変化し、さらに、変動表示される左装飾図柄 8 L が、画像の大きさが拡大した膨張図柄 8 L r となる。その後、左装飾図柄 8 L の変動方向が元に戻るとともに、変動表示される膨張図柄 8 L r が左装飾図柄 8 L に戻る、という演出である。なお、通常の態様における装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動方向は方向 D 1 であり、直線的に移動表示されるものとする。

【0321】

変動演出では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R 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 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、それぞれ、表示画面 7 a 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 7 a 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。ここでは、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図

柄 8 R の図柄配列は表示画面 7 a の下から上に向かって「1 2 3 4 5 6 7 8 9」の順番に並んでいる。

【0 3 2 2】

まず、図 6 1 (A) に示すように、変動演出が開始され、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動し、それぞれの内容が視認困難となる。ここでは、保留アイコン 9 A、及び、当該変動アイコン 9 C は表示されていないが、表示されていてもよい。なお、このときの装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、それぞれの装飾図柄がフレームインしてから、フレームアウトするまでの間、変動方向が常に方向 D 1 であり、直線的に移動表示される。また、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ったものとする。

【0 3 2 3】

次に、図 6 1 (B) に示すように、高速変動していた左装飾図柄 8 L が減速し、減速変動となる。

【0 3 2 4】

次に、図 6 1 (C) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が変動中において、左装飾図柄 8 L の変動方向が、方向 D 1 から徐々に方向 D 5 に変化するとともに、変動表示される左装飾図柄 8 L が、膨張図柄 8 L r に変化する。すなわち、左装飾図柄 8 L について、変動方向が変化するとともに、装飾図柄の大きさも変化する。なお、図 6 1 (C) に示す装飾図柄 8 L の変動方向が変化する最中及び変化後において、装飾図柄 8 L にて変動表示される各装飾図柄は、表示画面 7 a にフレームインする方向と、表示画面 7 a からフレームアウトする方向が、常に同じであり、直線的に移動表示されるものとする。また、方向 D 5 は方向 D 1 と交差する方向へあるものとする。また、このとき、中装飾図柄 8 C、及び、右装飾図柄 8 R の変動方向は変化せず、装飾図柄の大きさも変化しない。

【0 3 2 5】

次に、図 6 1 (D) に示すように、左装飾図柄 8 L の変動方向が徐々に方向 D 1 に戻る。また、これに伴い、変動表示されていた膨張図柄 8 L r が、通常態様の左装飾図柄 8 L に徐々に戻る。すなわち、左装飾図柄 8 L について、変動方向が元に戻るとともに、装飾図柄の大きさも元に戻る。なお、図 6 1 (D) に示す装飾図柄 8 L の変動方向が方向 D 1 に戻る最中及び戻った後において、装飾図柄 8 L にて変動表示される各装飾図柄は、表示画面 7 a にフレームインする方向と、表示画面 7 a からフレームアウトする方向が、常に同じであり、直線的に移動表示されるものとする。

【0 3 2 6】

次に、図 6 1 (E) に示すように、減速変動していた左装飾図柄 8 L が停止表示される。この後、他の装飾図柄もハズレ態様で停止し、次の変動演出が実行される。

【0 3 2 7】

以上が変動方向変化演出 B の表示例及び実行される流れである。変動方向変化演出 B では、変動演出中において、まず、左装飾図柄 8 L の変動方向が方向 D 1 から徐々に方向 D 5 に変化し、さらに、左装飾図柄 8 L における装飾図柄の大きさも徐々に変化する。その後、左装飾図柄 8 L の変動方向が方向 D 1 に戻り、左装飾図柄 8 L における装飾図柄の大きさも元に戻る、という演出である。したがって、変動方向変化演出 B を実行することにより、今までにない斬新な演出を実行できるため、遊技の興趣を向上させることが可能である。

【0 3 2 8】

〔変動方向変化演出 C〕

図 6 2 は、変動方向変化演出 A を説明するための図である。変動方向変化演出 B は、まず、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が変動する変動演出中において、左右装飾図柄 8 L、8 R が減速後、左装飾図柄 8 L 及び中装飾図柄 8 C の変動方向が変化し、さらに、変動表示される左装飾図柄 8 L が、画像の大きさが縮小した縮小図柄 8 L s となる。その後、左装飾図柄 8 L 及び中装飾図柄 8 C の変動方向が再変化し、さらに、左装飾図柄 8 L において変動表示される縮小図柄 8 L s が、画像の大きさが拡大した膨張図柄 8 L r となる。その後、左装飾図柄 8 L 及び中装飾図柄 8 C の変動方向が元に戻るとともに、変動表示される膨

張図柄 8 L r が左装飾図柄 8 L に戻る、という演出である。なお、通常の態様における装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動方向は方向 D 1 であり、直線的に移動表示されるものとする。

【0329】

変動演出では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R 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 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、それぞれ、表示画面 7 a 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 7 a 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。ここでは、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R の図柄配列は表示画面 7 a の下から上に向かって「1 2 3 4 5 6 7 8 9」の順番に並んでいる。

10

【0330】

まず、図 6 2 (A) に示すように、変動演出が開始され、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動し、それぞれの内容が視認困難となる。ここでは、保留アイコン 9 A、及び、当該変動アイコン 9 C は表示されていないが、表示されていてもよい。なお、このときの装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、変動方向は方向 D 1 であり、直線的に移動表示される。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ったものとする。

20

【0331】

次に、図 6 2 (B) に示すように、高速変動していた左装飾図柄 8 L 及び右装飾図柄 8 R が減速し、減速変動となる。

【0332】

次に、図 6 2 (C) に示すように、左装飾図柄 8 L 及び中装飾図柄 8 C の変動方向が、方向 D 1 から徐々に方向 D 6 に変化するとともに、変動表示される左装飾図柄 8 L が、縮小図柄 8 L s に徐々に変化する。ここで、方向 D 6 は、方向 D 1 と交差する方向であるものとする。すなわち、装飾図柄の変動方向が変化するとともに、装飾図柄の大きさも変化したことになる。なお、図 6 2 (C) に示す左装飾図柄 8 L の変動方向が変化する最中及び変化後において、左装飾図柄 8 L 及び中装飾図柄 8 C にて変動表示される各装飾図柄は、表示画面 7 a にフレームインする方向と、表示画面 7 a からフレームアウトする方向が、常に同じであり、直線的に移動表示されるものとする。また、このとき、右装飾図柄 8 R の変動方向は変化せず、装飾図柄の大きさも変化しない。

30

【0333】

次に、図 6 2 (D) に示すように、左装飾図柄 8 L 及び中装飾図柄 8 C の変動方向が、方向 D 6 から方向 D 7 に再度変化するとともに、左装飾図柄 8 L において変動表示される縮小図柄 8 L s が、膨張図柄 8 L b に変化する。なお、方向 D 7 は、方向 D 1 及び方向 D 6 のいずれとも異なるものとする。すなわち、装飾図柄の変動方向が方向 D 1、及び、方向 D 6 のいずれとも異なる方向に再度変化するとともに、装飾図柄の大きさも再度変化したことになる。なお、図 6 2 (D) に示す左装飾図柄 8 L の変動方向が再度変化する最中及び変化後において、左装飾図柄 8 L 及び中装飾図柄 8 C にて変動表示される各装飾図柄は、表示画面 7 a にフレームインする方向と、表示画面 7 a からフレームアウトする方向が、常に同じであり、直線的に移動表示されるものとする。

40

【0334】

次に、図 6 2 (E) に示すように、左装飾図柄 8 L 及び中装飾図柄 8 C の変動方向が元に戻る。すなわち、装飾図柄の変動方向が元に戻ったということになる。なお、図 6 2 (E) に示す左装飾図柄 8 L の変動方向が方向 D 1 に戻る最中及び変化後において、左装飾図柄 8 L 及び中装飾図柄 8 C にて変動表示される各装飾図柄は、表示画面 7 a にフレームインする方向と、表示画面 7 a からフレームアウトする方向が、常に同じであり、直線的に移動表示されるものとする。

50

【0335】

次に、図62(F)に示すように、減速変動していた左装飾図柄8L(膨張図柄8Lb)、右装飾図柄8Rが停止表示される。この後、左装飾図柄8Lにおいて停止表示されている膨張図柄8Lbが通常態様の左装飾図柄8Lの大きさに戻り、中装飾図柄8Cがハズレ態様で停止し、次の変動演出が実行される。なお、膨張図柄8Lbの大きさが通常態様の左装飾図柄8Lの大きさに戻るタイミングは、任意に変更してよい。

【0336】

以上が変動方向変化演出Cの表示例及び実行される流れである。変動方向変化演出Cでは、変動演出中において、左装飾図柄8L及び中装飾図柄8Cの変動方向が3度変化(方向D1→方向D6→方向D7→方向D1)し、変動表示される左装飾図柄8Lの大きさも3度変化(通常態様の左装飾図柄8L→縮小図柄8Ls→膨張図柄8Lb→通常態様の左装飾図柄8L)する。したがって、変動方向変化演出Cを実行することにより、今までにない斬新な演出を実行できるため、遊技の興趣を向上させることが可能である。

10

【0337】

[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60～62によれば、装飾図柄が方向D1に変動する第1の演出と、装飾図柄の変動方向が、方向D1から、方向D2～D6のいずれかに変化する第2の演出と、を実行可能である。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。

20

【0338】

[効果2]

上記実施形態の遊技機1では、図61、62によれば、第2の演出では、装飾図柄の大きさが、第1の演出における装飾図柄の大きさから変化し、膨張図柄8Lr、あるいは、縮小図柄8Lsと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。

【0339】

[効果3]

上記実施形態の遊技機1では、図60～62によれば、第2の演出の後、装飾図柄の変動方向が方向D2～D5、D7のいずれかから方向D1に戻る第3の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。

30

【0340】

[効果4]

上記実施形態の遊技機1では、図62に示すように、第2の演出の後であって第3の演出の前に、装飾図柄の変動方向が、方向D6から、方向D7に変化する第4の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。

【0341】

[効果5]

上記実施形態の遊技機1では、図62に示すように、第4の演出では、装飾図柄の大きさが、第2の演出における装飾図柄の大きさから変化(ここでは、縮小図柄8Lsが膨張図柄8Lbに変化)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。

40

【0342】

[効果6]

上記実施形態の遊技機1では、図65に示すように、第3の演出では、前記装飾図柄の大きさが、前記第2の演出における前記装飾図柄の大きさから変化(ここでは、膨張図柄8Lbが通常態様の大きさに戻る)する構成となっている。この構成によれば、従来にな

50

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。

【0343】

〔効果7〕

上記実施形態の遊技機1では、図60に示すように、第2の演出では、装飾図柄8L、8C、8Rの変動方向が、方向D1から、それぞれ異なる方向である方向D2～D4に変化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。

【0344】

〔変形例〕

本実施形態の変形例を示す。

〔変形例1〕

変動方向変化演出Aにおいて、方向D2～D4はそれぞれ異なるような構成となっていた。これに対し、方向D2～D4はすべて同じ方向でもよい。

【0345】

〔変形例2〕

変動方向変化演出Aにおいて、特定画像YKが表示されると、装飾図柄8L、8C、8Rの変動方向が変化するような構成となっていた。これに対し、例えば、可動役物が動作すると、あるいは、装飾図柄8L、8C、8Rの表示領域が表示画面7aにおける特定領域となると、装飾図柄8L、8C、8Rの変動方向が変化するようにしてもよい。

【0346】

〔変形例3〕

変動方向変化演出A～Cにおいて、装飾図柄8L、8C、8Rのいずれかの変動方向が変化する場合、変動方向が変化する装飾図柄の変動速度は、任意に変更してもよい。例えば、変動方向変化演出Aにおいて、左右装飾図柄8L、8Rが高速変動表示から減速変動表示となった後、装飾図柄8L、8C、8Rそれぞれの変動方向が、方向D1から、方向D2、D3、D4に変化するようにしてもよい。

【0347】

〔変形例4〕

変動方向変化演出Cにおいて、左装飾図柄8Lの変動方向が方向D7から方向D1に戻る場合、装飾図柄の大きさは、左装飾図柄8Lが停止表示後に元に戻る構成となっていた。これに対し、装飾図柄の大きさが元に戻るタイミングは、任意に変更してもよい。

【0348】

〔変形例5〕

変動方向変化演出B、Cにおいて、3列の装飾図柄のうち、少なくとも1列は、変動方向が変化しない構成となっていた。これに対し、すべての列の装飾図柄の変動方向が変化するようにしてもよい。また、この場合、すべての列の装飾図柄の大きさが変化するようによく、少なくとも1列の装飾図柄の大きさは変化しないようにしてもよい。

【0349】

〔変形例6〕

変動方向変化演出Aにおいて、装飾図柄8L、8C、8Rの変動方向が変化するが、装飾図柄8L、8C、8Rの大きさは変化しないような構成となっていた。これに対し、装飾図柄8L、8C、8Rの大きさも変化するようによき。また、この場合、装飾図柄8L、8C、8Rの大きさが、それぞれ異なる大きさに変化するようによき。

【0350】

〔変形例7〕

変動方向変化演出A～Cにおいて、装飾図柄8L、8C、8Rにおいて変動表示される各装飾図柄は、表示画面7aにフレームインする方向と、表示画面7aからフレームアウトする方向が常に同じであり、直線的に移動表示されていた。これに対し、例えば、フレームイン時の変動方向は方向D1であり、表示画面7a上の領域において変動方向が変化

10

20

30

40

50

し、フレームアウト時の変動方向は方向 D 2 となるようにしてもよい。

【0351】

〔変形例 8〕

変動方向変化演出 A ～ C において、説明した演出は適宜組み合わせてもよい。

【0352】

〔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 A 4-1〕

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、

前記装飾図柄が第 1 の方向に変動する第 1 の演出と、

前記装飾図柄の変動方向が、前記第 1 の方向から、前記第 1 の方向と交差する第 2 の方向に変化する第 2 の演出と、を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。

10

【0353】

〔態様 A 4-2〕

態様 1 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の演出では、前記装飾図柄の大きさが、前記第 1 の演出における前記装飾図柄の大きさをから変化する、

ことを特徴とする遊技機。

20

【0354】

〔態様 A 4-3〕

態様 1 または態様 2 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の演出の後、前記装飾図柄の変動方向が前記第 2 の方向から前記第 1 の方向に戻る第 3 の演出を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。

【0355】

〔態様 A 4-4〕

態様 3 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の演出の後であって前記第 3 の演出の前に、前記装飾図柄の変動方向が、前記第 2 の方向から、前記第 1 の方向、及び、前記第 2 の方向のいずれとも異なる第 3 の方向に変化する第 4 の演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

30

【0356】

〔態様 A 4-5〕

態様 4 に記載の遊技機であって、

前記第 4 の演出では、前記装飾図柄の大きさが、前記第 2 の演出における前記装飾図柄の大きさをから変化する、

ことを特徴とする遊技機。

40

【0357】

〔態様 A 4-6〕

態様 3 に記載の遊技機であって、

前記第 3 の演出では、前記装飾図柄の大きさが、前記第 2 の演出における前記装飾図柄の大きさをから変化する、

ことを特徴とする遊技機。

【0358】

〔態様 A 4-7〕

態様 1 または態様 2 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の演出では、前記装飾図柄と異なる他の装飾図柄の変動方向が、前記第 1 の方向から、前記第 1 の方向、及び、前記第 2 の方向のいずれとも異なる第 4 の方向に変化する

50

る、

ことを特徴とする遊技機。

【0359】

以下に図63～図65を用いて第1可動役物連動演出A～Cについて説明する。この第1可動役物連動演出A～Cは、変動演出中に実行される。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、第1可動役物連動演出A～C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。

【0360】

〔第1可動役物連動演出A〕

図63は、第1可動役物連動演出Aを説明するための図である。第1可動役物連動演出Aは、変動演出中において、第1可動役物14の移動に連動して、保留アイコン9A、及び、当該変動アイコン9Cの表示位置も移動する演出である。なお、保留アイコン9A、及び、当該変動アイコン9Cの表示位置の移動は、表示を維持した状態で実行されるものであることとする。また、第1可動役物14は、位置P1と位置P2との間を移動可能であるものとする。

【0361】

変動演出では、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。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。

【0362】

まず、図63（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。ここでは、第1可動役物14は、位置P1において静止しているものとする。また、保留アイコン9A、及び、当該変動アイコン9Cは、表示画面7aにおける位置P4に表示されている。

【0363】

次に、図63（B）に示すように、装飾図柄8L、8C、8Rが高速変動中において、第1可動役物14が、位置P1から位置P2まで直線的に移動する。この移動に連動して、保留アイコン9A、及び、当該変動アイコン9Cは、表示画面7aにおける位置P4から位置P5に、表示状態を維持した（画像向きや大きさ、色などの変化をしない）まま、一定速度で直線的に移動する。なお、保留アイコン9A、及び、当該変動アイコン9Cのそれぞれにおける位置関係は、移動前と比べて変化しないものとする。また、保留アイコン9A、及び、当該変動アイコン9Cの画像の向きや大きさも、移動前と比べて変化しないものとする。

【0364】

次に、図63（C）に示すように、装飾図柄8L、8C、8Rが高速変動中において、第1可動役物14が、位置P2から位置P3まで、再び移動する。この移動に連動して、保留アイコン9A、及び、当該変動アイコン9Cは、表示画面7aにおける位置P5から位置P4に、表示状態を維持した（画像向きや大きさ、色などの変化をしない）まま、一定速度で直線的に移動する。なお、保留アイコン9A、及び、当該変動アイコン9Cのそれぞれにおける位置関係は、移動前と比べて変化しないものとする。また、保留アイコン9A、及び、当該変動アイコン9Cの画像の向きや大きさも、移動前と比べて変化しない

10

20

30

40

50

ものとする。

【0365】

以上が第1可動役物連動演出Aの表示例及び実行される流れである。第1可動役物連動演出Aでは、まず、第1可動役物14の位置P1から位置P2への移動に連動して、保留アイコン9A、及び、当該変動アイコン9Cが表示される位置も位置P4から位置P5に移動する。さらに、第1可動役物14の位置P2から位置P3への移動に連動して、保留アイコン9A、及び、当該変動アイコン9Cが表示される位置は位置P5から位置P4に戻る。したがって、第1可動役物連動演出Aを実行することにより、今までにない斬新な演出を実行できるため、遊技の興趣を向上させることが可能である。

【0366】

〔第1可動役物連動演出B〕

図64は、第1可動役物連動演出Bを説明するための図である。第1可動役物連動演出Bは、変動演出中において、第1可動役物14の移動に連動して保留アイコン9A、及び、当該変動アイコン9Cの表示位置も移動する演出である。なお、保留アイコン9A、及び、当該変動アイコン9Cの表示位置の移動は、表示を維持した状態で実行されるものであることとする。また、第1可動役物14は、位置P1と位置P2と位置P3の間を移動可能であるものとする。

【0367】

変動演出では、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。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。

【0368】

まず、図64（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。ここでは、第1可動役物14は、位置P1において静止しているものとする。また、保留アイコン9A、及び、当該変動アイコン9Cは、表示画面7aにおける位置P4に表示されている。

【0369】

次に、図64（B）に示すように、装飾図柄8L、8C、8Rが高速変動中において、第1可動役物14が、位置P1から位置P2まで移動する。この移動に連動して、保留アイコン9A、及び、当該変動アイコン9Cは、表示画面7aにおける位置P4から位置P5に、表示状態を維持した（画像向きや大きさ、色などの変化をしない）まま、一定速度で直線的に移動する。なお、保留アイコン9A、及び、当該変動アイコン9Cのそれぞれにおける位置関係は、移動前と比べて変化しないものとする。また、保留アイコン9A、及び、当該変動アイコン9Cの画像の向きや大きさも、移動前と比べて変化しないものとする。

【0370】

次に、図64（C）、（D）に示すように、装飾図柄8L、8C、8Rが高速変動中において、第1可動役物14が、位置P2から位置P3まで、再び移動する。この移動に連動して、保留アイコン9A、及び、当該変動アイコン9Cは、まず、図64（C）に示すように、表示画面7aにおける位置P5から方向D1に向かって、表示状態を維持した（画像向きや大きさ、色などの変化をしない）まま、一定速度で直線的に移動し、位置P6に到達する。その後、図64（D）に示すように、位置P6に到達した保留アイコン9A、及び、当該変動アイコン9Cが、方向D1と異なる方向D2に向かって、表示状態を維

10

20

30

40

50

持した（画像向きや大きさ、色などの変化をしない）まま、一定速度で直線的に移動し、位置 P 5 に戻る。なお、保留アイコン 9 A、及び、当該変動アイコン 9 C のそれぞれにおける位置関係は、移動前と比べて変化しないものとする。また、保留アイコン 9 A、及び、当該変動アイコン 9 C の画像の向きや大きさも、移動前と比べて変化しないものとする。

【0371】

以上が第 1 可動役物連動演出 B の表示例及び実行される流れである。第 1 可動役物連動演出 B では、まず、第 1 可動役物 1 4 の位置 P 1 から位置 P 2 への移動に連動して、保留アイコン 9 A、及び、当該変動アイコン 9 C が表示される位置も位置 P 4 から位置 P 5 に移動する。さらに、第 1 可動役物 1 4 の位置 P 2 から位置 P 3 への移動に連動して、保留アイコン 9 A、及び、当該変動アイコン 9 C が表示される位置は位置 P 5 から、位置 P 6 を経て、位置 P 4 に戻る。したがって、第 1 可動役物連動演出 B を実行することにより、今までにない斬新な演出を実行できるため、遊技の興趣を向上させることが可能である。

【0372】

〔第 1 可動役物連動演出 C〕

図 6 5 は、第 1 可動役物連動演出 C を説明するための図である。第 1 可動役物連動演出 B は、変動演出中において、第 1 可動役物 1 4 の移動に連動して、保留アイコン 9 A 及び当該変動アイコン 9 C、演出モード画像 E G、変動回数画像 K G、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の表示位置も移動する演出である。なお、保留アイコン 9 A 及び当該変動アイコン 9 C、演出モード画像 E G、変動回数画像 K G、装飾図柄 8 L、8 C、8 R のそれぞれの表示位置の移動は、表示を維持した状態で実行されるものであることとする。

【0373】

変動演出では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R 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 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、それぞれ、方向 H 1 に向かって移動表示され、減速変動時には、表示画面 7 a 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。ここでは、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R の図柄配列は表示画面 7 a の上から下に向かって「1 2 3 4 5 6 7 8 9」の順番に並んでいる。

【0374】

なお、本実施形態の遊技機 1 は、「プレミアムモード」を含む複数の演出モードから任意の演出モードを選択可能であり、現在選択されている演出モードを表す演出モード画像 E G を表示画面 7 a に表示するものとする。また、「プレミアムモード」が選択された場合、選択後に実行された変動演出の回数を表す変動回数画像 K G も表示画面 7 a に表示されることとする。

【0375】

まず、図 6 5 (A) に示すように、変動演出が開始され、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が表示画面における位置 P 1 1 において高速変動し、それぞれの内容が視認困難となる。ここでは、第 1 可動役物 1 4 は、位置 P 1 において静止しているものとする。また、保留アイコン 9 A 及び当該変動アイコン 9 C は表示画面における位置 P 4 に、変動回数画像 K G は位置 P 7 に、演出モード画像 E G は位置 P 9 に、表示されている。

【0376】

次に、図 6 5 (B) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動中において、第 1 可動役物 1 4 が、位置 P 1 から位置 P 2 へ移動する。この移動に連動して、保留アイコン 9 A、及び、当該変動アイコン 9 C は位置 P 4 から位置 P 5 へ、変動回数画像 K G は位置 P 7 から位置 P 8 へ、演出モード画像 E G は位置 P 9 から位置 P 10 へ、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は位置 P 1 1 から位置 P 1 2 へ、それぞれ表示画面 7 a 上において表示状態を維持した（画像向きや大きさ、色などの変化をしない）まま、一定速度で直線的に移

動する。また、第1可動役物14の移動に連動して、装飾図柄8L、8C、8Rの変動方向も、方向H1から方向H2に急激に変化する。なお、保留アイコン9A、及び、当該変動アイコン9Cのそれぞれにおける位置関係は、移動前と比べて変化しないものとする。また、保留アイコン9A、及び、当該変動アイコン9C、変動回数画像KG、演出モード画像EG、装飾図柄8L、8C、8Rの画像の向きや大きさも、移動前と比べて変化しないものとする。

【0377】

次に、図65(C)に示すように、装飾図柄8L、8C、8Rが表示画面7aの位置P12において高速変動中に、第1可動役物14が、位置P2から位置P1へ、再び移動する。この移動に連動して、保留アイコン9A、及び、当該変動アイコン9Cは位置P5から位置P4へ、変動回数画像KGは位置P8から位置P7へ、演出モード画像EGは位置P10から位置P9へ、装飾図柄8L、8C、8Rは位置P12から位置P11へ、それぞれ表示画面7a上において表示状態を維持した(画像向きや大きさ、色などの変化をしない)まま、一定速度で直線的に移動する。また、第1可動役物14の再移動に連動して、装飾図柄8L、8C、8Rの変動方向も、方向H2から方向H1に急激に戻る。なお、保留アイコン9A、及び、当該変動アイコン9Cのそれぞれにおける位置関係は、移動前と比べて変化しないものとする。また、保留アイコン9A、及び、当該変動アイコン9C、変動回数画像KG、演出モード画像EG、装飾図柄8L、8C、8Rの画像の向きや大きさも、移動前と比べて変化しないものとする。

【0378】

以上が第1可動役物連動演出Cの表示例及び実行される流れである。第1可動役物連動演出Cでは、まず、第1可動役物14の移動に連動して、保留アイコン9A、及び、当該変動アイコン9C、演出モード画像EG、変動回数画像KGは、表示画面7a上において表示を維持したまま、直線的に移動する。したがって、第1可動役物連動演出Bを実行することにより、今までにない斬新な演出を実行できるため、遊技の興趣を向上させることが可能である。

【0379】

〔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63～65によれば、第1可動役物14の移動に連動して、保留アイコン9A、及び、当該変動アイコン9Cの、表示画面7aにおける表示位置が変化する第1の演出を実行可能である。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。

【0380】

〔効果2〕

上記実施形態の遊技機1では、図63～65に示すように、第1可動役物14が位置P1から位置P2に移動するのに連動して、保留アイコン9A、及び、当該変動アイコン9Cが表示画面7aにおける位置P4から位置P5へ移動する第1の演出と、第1の演出の後、第1可動役物14が位置P2から位置P3へ移動するのに連動して、保留アイコン9A、及び、当該変動アイコン9Cが表示画面7aにおける位置P5から位置P4へ戻る第2の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。

【0381】

〔効果3〕

上記実施形態の遊技機1では、図64に示すように、第2の演出では、保留アイコン9A、及び、当該変動アイコン9Cが表示画面7aにおける位置P5から、矢印D1が指す方向に移動し、位置P6を経て、第1の方向に移動し、第6の位置を経て、その後、矢印D1と異なる矢印D2の方向に移動し、位置P5に戻るよう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。

【0382】

〔効果4〕

上記実施形態の遊技機1では、図65に示すように、第1の演出では、第1可動役物14の移動に連動して、装飾図柄8L、8C、8Rの表示画面7aにおける表示位置が変化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。

【0383】

〔効果5〕

上記実施形態の遊技機1では、図65に示すように、第1の演出では、第1可動役物14の移動に連動して、演出モード画像EGの表示画面7aにおける表示位置が変化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。

【0384】

〔効果6〕

上記実施形態の遊技機1では、図65に示すように、第1の演出では、第1可動役物14の移動に連動して、変動回数画像KGの表示画面7aにおける表示位置が変化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。

【0385】

〔変形例〕

本実施形態の変形例を示す。

〔変形例1〕

第1可動役物連動演出Bにおいて、第1可動役物連動演出Cのように、装飾図柄8L、8C、8R、演出モード画像EG、変動回数画像KGも移動させるようにしてもよい。

【0386】

〔変形例2〕

第1可動役物連動演出Cにおいて、第1可動役物14の1度目の移動（図65（A）から図65（B）までの移動）から、2度目の移動（図65（B）から図65（C）までの移動）までの間、装飾図柄8L、8C、8Rの変動方向は、方向H1から方向H2に変更されていた。これに対し、装飾図柄8L、8C、8Rは、それぞれ別の方向に変動してもよいし、変動方向を変更しなくてもよい。

【0387】

〔変形例3〕

第1可動役物連動演出A～Cにおいて、第1可動役物14の移動に伴い、表示画面7a全体において表示されていた画像が、表示画面7aにおける特定領域において表示されるように移動してもよい。

【0388】

〔変形例4〕

第1可動役物連動演出A～Cにおいて、装飾図柄8L、8C、8Rは高速変動中であつた。これに対し、装飾図柄8L、8C、8Rのうちの少なくとも一つが減速変動表示中、あるいは、停止表示中において、第1可動役物連動演出A～Cを実行してもよい。また、変動演出が実行されていないときに第1可動役物連動演出A～Cを実行してもよい。

【0389】

〔変形例5〕

第1可動役物連動演出A～Cにおいて、保留アイコン9A及び当該変動アイコン9C、演出モード画像EG、変動回数画像KG、装飾図柄8L、8C、8Rのそれぞれの表示位置の移動は、表示を維持した状態で実行されていた。これに対し、これらの画像の表示位置の移動を、表示を維持せずに実行してもよい。

【0390】

10

20

30

40

50

〔変形例 6〕

第 1 可動役物連動演出 A ～ C において、保留アイコン 9 A 及び当該変動アイコン 9 C は、表示画面 7 a における表示位置が移動した場合、それぞれの位置関係は、変化しないように構成されていた。これに対し、それぞれに位置関係が変化してもよい。すなわち、保留アイコン 9 A 及び当該変動アイコン 9 C は、それぞれ別の方向に移動してもよい。

【0391】

〔変形例 7〕

第 1 可動役物連動演出 A ～ C において、保留アイコン 9 A 及び当該変動アイコン 9 C、演出モード画像 E G、変動回数画像 K G、装飾図柄 8 L、8 C、8 R のそれぞれの表示位置の移動は、直線的となるように構成されていた。これに対し、例えば、蛇行しながら移動してもよい。

【0392】

〔変形例 8〕

第 1 可動役物連動演出 A ～ C において、保留アイコン 9 A 及び当該変動アイコン 9 C、演出モード画像 E G、変動回数画像 K G、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、移動の前後で画像の大きさや向きは変化しないように構成されていた。これに対し、表示位置の移動とともに、画像の大きさの変化や、向きの変化も実行されるようにしてもよい。

【0393】

〔変形例 9〕

第 1 可動役物連動演出 A ～ C において、保留アイコン 9 A 及び当該変動アイコン 9 C、演出モード画像 E G、変動回数画像 K G、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、表示画面 7 a における表示位置の移動中に、各画像の大きさや向き、色が変化しないように構成されていた。これに対し、例えば、各画像の大きさや向き、色なども変化させながら表示位置の移動を実行してもよい。また、この場合、表示位置の移動のように、徐々に変化するようにしてもよいし、急激に変化するようにしてもよい。

【0394】

〔変形例 10〕

第 1 可動役物連動演出 A ～ C において、保留アイコン 9 A 及び当該変動アイコン 9 C、演出モード画像 E G、変動回数画像 K G、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、表示画面 7 a における表示位置の移動は、一定速度で実行されていた。これに対し、加速度を持った移動をしてもよい。

【0395】

〔変形例 11〕

第 1 可動役物連動演出 A ～ C において、説明した演出は適宜組み合わせてもよい。

【0396】

〔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 A 5-1〕

複数種類の画像を表示可能な表示手段と、

可動体と、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、特図変動の保留を表す保留画像であり、

前記可動体の移動に連動して、前記保留画像の表示位置が変化する第 1 の演出を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。

【0397】

〔態様 A 5-2〕

請求項 1 に記載の遊技機であって、

前記可動体は、第 1 の位置と第 2 の位置と第 3 の位置との間を移動可能であり、

前記第 1 の演出では、前記可動体が前記第 1 の位置から前記第 2 の位置に移動するのに連動して、前記保留画像が前記表示手段の第 4 の位置から第 5 の位置へ移動し、

前記第 1 の演出の後、前記可動体が前記第 2 の位置から第 3 の位置へ移動するのに連動して、前記保留画像が前記表示手段の前記第 5 の位置から前記第 4 の位置に戻る第 2 の演出を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。

【0398】

〔態様 A 5 - 3〕

請求項 2 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の演出では、前記保留画像が前記表示手段の前記第 5 の位置から、第 1 の方向に移動し、第 6 の位置を経て、前記第 1 の方向と異なる第 2 の方向に移動し、前記第 4 の位置へ戻る、

ことを特徴とする遊技機。

【0399】

〔態様 A 5 - 4〕

請求項 1 から請求項 3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは、装飾図柄であり、

前記第 1 の演出では、前記可動体の移動に連動して、前記装飾図柄の表示位置が変化する、

ことを特徴とする遊技機。

【0400】

〔態様 A 5 - 5〕

請求項 1 から請求項 3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは、現在実行されている演出モードを表すモード画像であり、

前記第 1 の演出では、前記可動体の移動に連動して、前記モード画像の表示位置が変化する、

ことを特徴とする遊技機。

【0401】

〔態様 A 5 - 6〕

請求項 1 から請求項 3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは、現在のゲーム回数を表す回数画像であり、

前記第 1 の演出では、前記可動体の移動に連動して、前記回数画像の表示位置が変化する、

ことを特徴とする遊技機。

【0402】

以下に図 6 6 ～図 6 8 を用いて演出図柄移動変動演出 A ～ C について説明する。図 6 6 ～図 6 8 において、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面（前方）周囲に配置される各種可動役物、各種装飾部材、各種背景画像が図面の見易さから省略されている。図 6 6 は演出図柄移動変動演出 A を説明するための図であり、図 6 7 は演出図柄移動変動演出 B を説明するための図であり、図 6 8 は演出図柄移動変動演出 C を説明するための図である。

【0403】

この演出図柄移動変動演出では、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、演出図柄が所定の方向へ移動することで互いに離間して広がった態様となったあと、そのまま演出図柄の変動方向へ向かって移動し、演出図柄の変動演出（変動表示）中に再び離間するまゝの状態、つまり広がるまゝの状態へ戻る演出となっている。すなわち、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、演出図柄移動変動演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 103 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 7 a に画像を表示させる。

【0404】

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、演出図柄移動変動演出 A、演出図柄移動変動演出 B、そして演出図柄移動変動演出 C について順番に説明す

10

20

30

40

50

る。

【0405】

〔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、3つの演出図柄の変動表示領域（「演出図柄の変動領域」ともいう。）として縦長の矩形状領域が3つ（つまり表示画面7aを列状に3つ等分された領域）が設けられている。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が各変動表示領域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。具体的には、左演出図柄8Lが左変動表示領域8Lrの上側から左変動表示領域8Lrの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の変動演出（変動表示）が開始され、中演出図柄8Cが中変動表示領域8Crの上側から中変動表示領域8Crの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の変動演出（変動表示）が開始され、右演出図柄8Rが右変動表示領域8Rrの上側から右変動表示領域8Rrの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の変動演出（変動表示）が開始される。左変動表示領域8Lrの縦距離寸法、中変動表示領域8Crの縦距離寸法、右変動表示領域8Rrの縦距離寸法が同一の縦距離寸法であり、さらに、左変動表示領域8Lrの横距離寸法、中変動表示領域8Crの横距離寸法、右変動表示領域8Rrの横距離寸法が同一の横距離寸法となっている。

10

【0406】

表示画面7aの左辺中央と右辺中央とを通る水平線上に、左変動表示領域8Lrの上辺中央と下辺中央とを通る垂直線（以下、「左側基準垂直線」と記載する場合がある。）が交わる点を左変動表示領域中央とし、中変動表示領域8Crの上辺中央と下辺中央とを通る垂直線（以下、「中側基準垂直線」と記載する場合がある。）が交わる点を中変動表示領域中央（中変動表示領域中央は、表示画面7aの左辺中央と右辺中央とを通る水平線と、表示画面7aの上辺中央と下辺中央とを通る垂直線と、が交わる中央と合致している。）とし、右変動表示領域8Rrの上辺中央と下辺中央とを通る垂直線（以下、「右側基準垂直線」と記載する場合がある。）が交わる点を右変動表示領域中央とし、これらの各変動表示領域中央に、各演出図柄が仮停止表示、停止表示され、各演出図柄が同一の数字の図柄に揃って停止表示されると、当たりであることを遊技者に報知し、各演出図柄が同一の数字の図柄に揃わず停止表示されると、ハズレであることを遊技者に報知している。

20

30

【0407】

また、左変動表示領域中央、中変動表示領域中央、右変動表示領域中央には、演出図柄が仮停止、停止表示されず、当たり組み合わせを構成しない図柄であるブランク図柄（先行する演出図柄と後続する演出図柄との間に配置されている）が仮停止、停止表示される場合がある。ブランク図柄は、紺色を有する縦長横短のひし形の立体画像として構成されている。本実施形態では、図面の見易さから、図66～図68においてブランク図柄を省略している。

【0408】

本実施形態では、変動表示領域中央に仮停止（停止表示）する演出図柄の下方の演出図柄を「先行の演出図柄」と記載し、変動表示領域中央に仮停止（停止表示）する演出図柄の上方の演出図柄を「後続の演出図柄」と記載する。また、変動表示領域中央に仮停止（停止表示）するブランク図柄の下方の演出図柄を「先行の演出図柄」と記載し、変動表示領域中央に仮停止（停止表示）するブランク図柄の上方の演出図柄を「後続の演出図柄」と記載する。

40

【0409】

また、本実施形態では、左変動表示領域中央、中変動表示領域中央、右変動表示領域中央のみ各演出図柄が停止表示される演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される場合がある。また、本実施形態では、左変動表示領域中央、中変動表示領域中央、右変動表示領域中央に停止表示された各演出図柄の上方にブランク図柄、そして後続の演出図柄が停止表示され、左変動表示領域中央、中変動表示領域中央、右変動表示領域中央に停止表示さ

50

れた各演出図柄の下方にブランク図柄そして先行の演出図柄が停止表示される演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される場合がある。もちろん、左変動表示領域中央、中変動表示領域中央、右変動表示領域中央のうち、1つ、2つ、またはすべてにブランク図柄が停止表示される演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される場合もある。

【0410】

演出図柄の変動演出（変動表示）では、いずれも、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、数字の図柄と数字の図柄との間がブランク図柄となっている。なお、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。

10

20

【0411】

また、数字の図柄（数字「1」～数字「9」）の大きさは、それぞれ縦距離寸法が左変動表示領域8Lr（中変動表示領域8Cr、右変動表示領域8Rr）の縦距離寸法の約3分の1の距離寸法を有し、それぞれ横距離寸法が左変動表示領域8Lr（中変動表示領域8Cr、右変動表示領域8Rr）の横距離寸法の約2分の1の距離寸法を有した通常サイズとなっている。なお、数字「1」～数字「9」は、楷書体、ゴシック体、明朝体など既存の書体（一般に流通している書体）と異なる演出用としてあらたに作成された特別書体（独自作成された特別書体）により形成されている。

【0412】

通常、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、左変動表示領域中央、中変動表示領域中央、右変動表示領域中央に停止表示された演出図柄（ブランク図柄が停止表示されている場合もある。）が各変動表示領域の中央から下側（以下、「通常変動方向」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、停止位置において、演出図柄で反射した反射光が演出図柄の外形線に沿って時計回りに回転する表示態様となり、その後、時計回りに回転する反射光が停止して消滅することで停止表示される状態となる。

30

40

【0413】

これに対して、演出図柄移動変動演出A、演出図柄移動変動演出B、そして演出図柄移動変動演出Cでは、上述した、通常、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される場合とは異なり、左変動表示領域中央、中変動表示領域中央、右変動表示領域中央に停止表示された演出図柄（ブランク図柄が停止表示されている場合もある。）が各変動表示領域の中央から下側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らず、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rが互いに離間して広がる態様とし、その後、この広がった態様のまま通常変動方向へ向かって移動開始し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

50

へ変化して高速で変動する表示態様となる。

【0414】

なお、通常、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、左変動表示領域中央、中変動表示領域中央、右変動表示領域中央に停止表示された演出図柄（ブランク図柄が停止表示されている場合もある。）が通常変動方向へ向かって一斉に（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っていた。しかし、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rが通常変動方向へ向かって移動するときに、まず左演出図柄8Lが所定距離（例えば5mm）だけ移動したあと、中演出図柄8Cが所定距離（例えば5mm）だけ移動し、最後に右演出図柄8Rが所定距離（例えば5mm）だけ移動し、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してもよい。

10

【0415】

ここでは、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rは、いずれも、上述したように、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。しかし、左演出図柄8Lのみ、順番が逆転し、数字「9」→数字「8」→数字「7」→数字「6」→数字「5」→数字「4」→数字「3」→数字「2」→数字「1」→数字「9」→数字「8」→・・・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）されるようにしてもよい。この場合でも、数字の図柄と数字の図柄との間がブランク図柄となっている。

20

【0416】

〔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。第1保留表示エリアには、4つの保留アイコン9Aが直線状に一行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。第2保留表示エリアには、4つの保留アイコン9Bが直線状に一行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。本実施形態では、変動アイコン9C、保留アイコン9A、9Bは、色により当たり期待を示唆することができ、白色→青色→緑色→赤色→黄色（ゴールド）という順番で当たり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。

30

40

【0417】

変動表示位置、変動アイコン9C、保留アイコン9A、9Bは、表示画面7aの最も手前側に配置されており、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8R、各種エフェクト画像、他の各種画像により妨げられて視認性が阻害されることがない。これは、変動アイコン9C、保留アイコン9A、9Bは、演出図柄の変動演出（変動表示）中において、他の色へ変化する場合があり、遊技者に色の変化を見やすくしている。

【0418】

〔演出図柄移動変動演出A〕

50

次に、演出図柄移動変動演出 A について図 6 6 を参照して説明する。ここでは、左遊技領域 3 A 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 2 0 へ入球し、先読みにより白色の第 1 保留アイコン 9 A に決定されて表示される。白色の第 1 保留アイコン 9 A が変動表示位置へ移動して白色の変動アイコン 9 C 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 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が通常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 2 0 へ入球し、先読みにより白色の第 1 保留アイコン 9 A に決定されて表示される。これにより、保留アイコン 9 A がストックされて 1 つだけ存在している状態となる。遊技者は、ハンドル 6 0 の操作を継続しているものの、遊技球が第 1 始動口 2 0 へ入球していない。

10

【0 4 1 9】

その後、まず左演出図柄 8 L が明るい緑色を有する数字「1」で左変動表示領域中央に仮停止表示され、右演出図柄 8 R が明るい緑色を有する数字「3」で右変動表示領域中央に仮停止表示され、中演出図柄 8 C が明るい青色を有する数字「2」で中変動表示領域中央に仮停止表示され、その後、図 6 6 (A) に示すように、左変動表示領域中央に左演出図柄 8 L、中変動表示領域中央に中演出図柄 8 C、右変動表示領域中央に右演出図柄 8 R が停止表示される。これにより、表示画面 7 a 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 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R 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 9 C が表示画面 7 a から消える。

20

【0 4 2 0】

白色の第 1 保留アイコン 9 A が変動表示位置へ移動して白色の変動アイコン 9 C となると、図 6 6 (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 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R の一組の演出図柄は通常変動方向（変動方向）への移動を開始する前に、左変動表示領域中央において停止表示されていた左演出図柄 8 L（明るい緑色を有する数字「1」）が通常変動方向（つまり下側）とは異なる方向であって、通常変動方向と垂直の方向（通常変動方向と直交する方向）となる左側へ向かって水平に移動開始し、中変動表示領域中央において停止表示されていた中演出図柄 8 C（明るい青色を有する数字「2」）が通常変動方向（つまり下側）とは異なる方向であって、通常変動方向とは反対方向となる上側へ向かって移動開始し、右変動表示領域中央において停止表示されていた右演出図柄 8 R（明るい緑色を有する数字「3」）が通常変動方向（つまり下側）へ向かって移動開始する。ここでは、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R は、一斉に（同時に）移動開始している。しかし、左演出図柄 8 L が移動開始し、左演出図柄 8 L の移動途中で、または、移動完了後に中演出図柄 8 C が移動開始し、中演出図柄 8 C の移動途中で、または、移動完了後に右演出図柄 8 R が移動開始してもよい。なお、白色の第 1 保留アイコン 9 A が変動表示位置へ移動して白色の変動アイコン 9 C となると、これに伴い、ストックされた保留アイコン 9 A が全く存在しない状態となる。

30

【0 4 2 1】

左演出図柄 8 L が通常変動方向（つまり下側）とは異なる方向であって、通常変動方向と垂直の方向（通常変動方向と直交する方向）となる左側へ向かって水平に移動開始すると、左演出図柄 8 L の左側部分（左演出図柄 8 L の約 2 分の 1 の部分）が表示画面 7 a の左辺から飛び出して視認困難な態様となるとともに、左演出図柄 8 L の残り部分である右側部分（左演出図柄 8 L の約 2 分の 1 の部分）が表示される態様が維持されたまま移動停止する。移動停止した状態では、左演出図柄 8 L の中央（左演出図柄 8 L の外周を囲む仮想的な矩形形状の上辺中央と下辺中央とを通る垂直線と、この矩形形状の左辺中央と右辺中央とを通る水平線と、が交わる点）は、左変動表示領域 8 L r における左変動表示領域中央を通る左側基準垂直線より左方へ移動した垂直線上（実際には表示画面 7 a の左辺上）に配置された状態が維持されたままとなっている。以下、左変動表示領域 8 L r にお

40

50

る左変動表示領域中央を通る左側基準垂直線より左方へ移動した垂直線を「左側垂直線」と記載する場合がある。

【0422】

中演出図柄8Cが通常変動方向（つまり下側）とは異なる方向であって、通常変動方向とは反対方向となる上側へ向かって移動開始すると、中演出図柄8Cの上側の一部（中演出図柄8Cの上側から約3分の1の部分）が表示画面7aの上辺から飛び出して視認困難な態様となるとともに、中演出図柄8Cの残りの部分（中演出図柄8Cの約3分の2の部分）表示される態様が維持されたまま移動停止する。移動停止した状態では、中演出図柄8Cの中央（中演出図柄8Cの外周を囲む仮想的な矩形形状の上辺中央と下辺中央とを通る垂直線と、この矩形形状の左辺中央と右辺中央とを通る水平線と、が交わる点）は、中変動表示領域8Crにおける中変動表示領域中央を通る中側基準垂直線上（つまり、表示画面7aの上辺中央と下辺中央とを通る垂直線上）に中演出図柄8Cが配置された状態が維持されたままとなっている。

10

【0423】

右演出図柄8Rが通常変動方向（つまり下側）へ向かって移動開始すると、右演出図柄8Rの下側部分（右演出図柄8Rの下側から約3分の1の部分）が表示画面7aの下辺から飛び出して視認困難な態様となるとともに、右演出図柄8Rの残り部分（右演出図柄8Rの約3分の2の部分）が表示される態様が維持されたまま移動停止する。移動停止した状態では、右演出図柄8Rの中央（右演出図柄8Rの外周を囲む仮想的な矩形形状の上辺中央と下辺中央とを通る垂直線と、この矩形形状の左辺中央と右辺中央とを通る水平線と、が交わる点）は、右変動表示領域8Rrにおける右変動表示領域中央を通る右側基準垂直線上に右演出図柄8Rが配置された状態が維持されたままとなっている。

20

【0424】

左演出図柄8Lが左側に移動し、中演出図柄8Cが上側に移動し、右演出図柄8Rが下側に移動することにより、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が互いに離間して広がる態様へ変化している。この互いに離間して広がる態様となるときに、これらの演出図柄の色が他の色へ変化することにより、当該変動に対する当たり期待度を示唆するようになっていく。他の色としては、紫色、黄色（ゴールド）があり、これらの演出図柄の色が各自身の色から紫色へ変化したときの方が当たり期待度が高くなり、紫色でなく黄色（ゴールド）へ変化したときの方が紫色へ変化したときと比べて当たり期待度が高くなっている。紫色での当たり期待度は、赤色の保留アイコン（赤色の変動アイコン）と同等の当たり期待度となっており、黄色（ゴールド）での当たり期待度は、黄色（ゴールド）の保留アイコン（黄色（ゴールド）の変動アイコン）と同等の当たり期待度となっている。なお、他の色へ変化すると、これらの演出図柄の移動が完了したときに、演出図柄の色が各自身の演出図柄の元の色へ戻るようになっていく。ここでは、これらの演出図柄の色が各自身の演出図柄の色に維持されたまま移動している状態となっており、他の色へ全く変化していない。

30

【0425】

左演出図柄8Lの左側への水平移動、中演出図柄8Cの上側への垂直移動、右演出図柄8Rの下側への垂直移動は、一斉に（同時に）開始され、そして、一斉に（同時に）移動停止し、この状態が所定期間（例えば1秒）だけ維持される。

40

【0426】

所定期間（例えば1秒）が経過すると、図66（C）、（D）に示すように、そのままの状態でも左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rが通常変動方向へ向かって一斉に（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。

【0427】

左演出図柄8Lが通常変動方向へ向かうに連れて、左演出図柄8Lが表示画面7aの下辺へ飛び出して視認困難となるまでに、後続の左演出図柄8Lである明るい青色を有する数字「2」が表示画面7aの上辺から現れ、通常変動方向へ向かう。この後続の左演出図

50

柄 8 L も、明るい緑色を有する数字「1」の左演出図柄 8 L と同様に、後続の左演出図柄 8 L の左側部分（後続の左演出図柄 8 L の約 2 分の 1 の部分）も表示画面 7 a の左辺から飛び出して視認困難な態様となるとともに、後続の左演出図柄 8 L の残り部分である右側部分（後続の左演出図柄 8 L の約 2 分の 1 の部分）が表示される態様が維持されたままとなっている。つまり、左変動表示領域 8 L r における左変動表示領域中央を通る左側基準垂直線より左方へ移動した左側垂直線上（実際には表示画面 7 a の左辺上）に左演出図柄 8 L および後続の左演出図柄 8 L が配置された状態が維持されたままとなっている。

【0428】

また、中演出図柄 8 C が通常変動方向へ向かうに連れて、後続の中演出図柄 8 C である、明るい緑色を有する数字「3」も表示画面 7 a の上辺から現れ、通常変動方向へ向かう。つまり、中変動表示領域 8 C r における中変動表示領域中央を通る中側基準垂直線の上に中演出図柄 8 C および後続の中演出図柄 8 C が配置された状態が維持されたままとなっている。

【0429】

また、右演出図柄 8 R が通常変動方向へ向かうに連れて、後続の右演出図柄 8 R である明るい青色を有する数字「4」も表示画面 7 a の上辺から現れ、通常変動方向へ向かう。つまり、右変動表示領域 8 R r における右変動表示領域中央を通る右側基準垂直線の上に右演出図柄 8 R および後続の右演出図柄 8 R が配置された状態が維持されたままとなっている。

【0430】

なお、左演出図柄 8 L の後続の左演出図柄 8 L である明るい青色を有する数字「2」、中演出図柄 8 C の後続の中演出図柄 8 C である明るい緑色を有する数字「3」、右演出図柄 8 R の後続の右演出図柄 8 R である明るい青色を有する数字「4」は、表示画面 7 a の上辺から一斉に（同時に）現れ、通常変動方向へ向かうようになっている。

【0431】

その後、図 66（E）に示すように、左変動表示領域 8 L r における左変動表示領域中央を通る左側基準垂直線より左方へ移動した左側垂直線上（実際には表示画面 7 a の左辺上）に配置されて変動演出（変動表示）中の左演出図柄 8 L は、右側へ移動して左変動表示領域中央を通る左側基準垂直線の上に再び配置された状態となる。つまり、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 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が互いに離間して広がる態様となり、その後、この広がった態様のまま通常変動方向へ向かって移動開始し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と、変動中において、再び離間するまへの状態、つまり広がるまへの態様へ向かって移動開始し、その後、元の広がるまへの態様へ戻る。

【0432】

これにより、左演出図柄 8 L が左変動表示領域中央を通る左側基準垂直線の上に配置され、中演出図柄 8 C が中変動表示領域中央を通る中側基準垂直線の上に配置され、右演出図柄 8 R が右変動表示領域中央を通る右側基準垂直線の上に配置された状態となり、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が各変動表示領域において通常変動方向（つまり下側）へ向かって移動する態様となる。このとき、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 9 A に決定されて表示される。これにより、保留アイコン 9 A がストックされて 1 つだけ存在している状態となる。

【0433】

その後、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R 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、まず左演出図柄 8 L が明るい青色を有する数字「4」で左変動表示領域中央に仮停止表示され、右演出図柄 8 R が明るい緑色を有する数字「9」で右変動表示領域中央に仮停止表示され、中演出図柄 8 C が明るい赤色を有する数字「7」で中変動表示領域中央に仮停止表示され、その後、図 66（F）に示すように、左変動表示領域中央に左演出図柄 8 L、中変動表示領域中央に中演出図柄 8 C、右変動表示領域中央に右演出図柄 8 R が停止表示される。これにより、表示画面 7 a の左

辺中央と右辺中央とを通る水平線を中心線として、左右方向に一系列に整列した状態で左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R 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 9 C が表示画面 7 a から消える。

【0434】

白色の第 1 保留アイコン 9 A が変動表示位置へ移動して白色の変動アイコン 9 C となると、図 66 (G) 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 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R の一組の演出図柄は通常変動方向（変動方向）への移動を開始する前に、左変動表示領域中央において停止表示されていた左演出図柄 8 L（明るい青色を有する数字「4」）が通常変動方向（つまり下側）とは異なる方向であって、通常変動方向と垂直の方向（通常変動方向と直交する方向）となる左側へ向かって水平に移動開始し、中変動表示領域中央において停止表示されていた中演出図柄 8 C（明るい赤色を有する数字「7」）が通常変動方向（つまり下側）とは異なる方向であって、通常変動方向とは反対方向となる上側へ向かって移動開始し、右変動表示領域中央において停止表示されていた右演出図柄 8 R（明るい緑色を有する数字「9」）が通常変動方向（つまり下側）とは異なる方向であって、通常変動方向と垂直の方向（通常変動方向と直交する方向）となる右側へ向かって水平に移動開始する。ここでは、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R は、一斉に（同時に）移動開始している。しかし、左演出図柄 8 L が移動開始し、左演出図柄 8 L の移動途中で、または、移動完了後に中演出図柄 8 C が移動開始し、中演出図柄 8 C の移動途中で、または、移動完了後に右演出図柄 8 R が移動開始してもよい。なお、白色の第 1 保留アイコン 9 A が変動表示位置へ移動して白色の変動アイコン 9 C となると、これに伴い、ストックされた保留アイコン 9 A が全く存在しない状態となる。

【0435】

左演出図柄 8 L が通常変動方向（つまり下側）とは異なる方向であって、通常変動方向と垂直の方向（通常変動方向と直交する方向）となる左側へ向かって水平に移動開始すると、上述したように、左演出図柄 8 L の左側部分（左演出図柄 8 L の約 2 分の 1 の部分）が表示画面 7 a の左辺から飛び出して視認困難な態様となるとともに、左演出図柄 8 L の残り部分である右側部分（左演出図柄 8 L の約 2 分の 1 の部分）が表示される態様が維持されたまま移動停止する。移動停止した状態では、左演出図柄 8 L の中央（左演出図柄 8 L の外周を囲む仮想的な矩形形状の上辺中央と下辺中央とを通る垂直線と、この矩形形状の左辺中央と右辺中央とを通る水平線と、が交わる点）は、左変動表示領域 8 L r における左変動表示領域中央を通る左側基準垂直線より左方へ移動した左側垂直線上（実際には表示画面 7 a の左辺上）に配置された状態が維持されたままとなっている。

【0436】

中演出図柄 8 C が通常変動方向（つまり下側）とは異なる方向であって、通常変動方向とは反対方向となる上側へ向かって移動開始すると、上述したように、中演出図柄 8 C の上側の一部（中演出図柄 8 C の上側から約 3 分の 1 の部分）が表示画面 7 a の上辺から飛び出して視認困難な態様となるとともに、中演出図柄 8 C の残りの部分（中演出図柄 8 C の約 3 分の 2 の部分）表示される態様が維持されたまま移動停止する。移動停止した状態では、中演出図柄 8 C の中央（中演出図柄 8 C の外周を囲む仮想的な矩形形状の上辺中央と下辺中央とを通る垂直線と、この矩形形状の左辺中央と右辺中央とを通る水平線と、が交わる点）は、中変動表示領域 8 C r における中変動表示領域中央を通る中側基準垂直線上（つまり、表示画面 7 a の上辺中央と下辺中央とを通る垂直線上）に中演出図柄 8 C が配置された状態が維持されたままとなっている。

【0437】

右演出図柄 8 R が通常変動方向（つまり下側）とは異なる方向であって、通常変動方向と垂直の方向（通常変動方向と直交する方向）となる右側へ向かって水平に移動開始すると、右演出図柄 8 R の右側部分（右演出図柄 8 R の約 2 分の 1 の部分）が表示画面 7 a の右辺から飛び出して視認困難な態様となるとともに、右演出図柄 8 R の残り部分である左側部分（右演出図柄 8 R の約 2 分の 1 の部分）が表示される態様が維持されたまま移動停

止する。移動停止した状態では、右演出図柄 8 R の中央（右演出図柄 8 R の外周を囲む仮想的な矩形形状の上辺中央と下辺中央とを通る垂直線と、この矩形形状の左辺中央と右辺中央とを通る水平線と、が交わる点）は、右変動表示領域 8 R r における右変動表示領域中央を通る右側基準垂直線より右方へ移動した垂直線上（実際には表示画面 7 a の右辺上）に配置された状態が維持されたままとなっている。以下、右変動表示領域 8 R r における右変動表示領域中央を通る右側基準垂直線より右方へ移動した垂直線を「右側垂直線」と記載する場合がある。

【0438】

左演出図柄 8 L が左側に移動し、中演出図柄 8 C が上側に移動し、右演出図柄 8 R が右側に移動することにより、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 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が互いに離間して広がる態様へ変化している。

10

【0439】

左演出図柄 8 L の左側への水平移動、中演出図柄 8 C の上側への垂直移動、右演出図柄 8 R の右側への水平移動は、一斉に（同時に）開始され、そして、一斉に（同時に）移動停止し、この状態が所定期間（例えば 1 秒）だけ維持される。

【0440】

所定期間（例えば 1 秒）が経過すると、図 66（H），（I）に示すように、そのままの状態では左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が通常変動方向へ向かって一斉に（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。

20

【0441】

左演出図柄 8 L が通常変動方向へ向かうに連れて、左演出図柄 8 L が表示画面 7 a の下辺へ飛び出して視認困難となるまでに、後続の左演出図柄 8 L である明るい緑色を有する数字「5」が表示画面 7 a の上辺から現れ、通常変動方向へ向かう。この後続の左演出図柄 8 L も、明るい青色を有する数字「4」の左演出図柄 8 L と同様に、後続の左演出図柄 8 L の左側部分（後続の左演出図柄 8 L の約 2 分の 1 の部分）も表示画面 7 a の左辺から飛び出して視認困難な態様となるとともに、後続の左演出図柄 8 L の残り部分である右側部分（後続の左演出図柄 8 L の約 2 分の 1 の部分）が表示される態様が維持されたままとなっている。つまり、左変動表示領域 8 L r における左変動表示領域中央を通る左側基準垂直線より左方へ移動した左側垂直線上（実際には表示画面 7 a の左辺上）に左演出図柄 8 L および後続の左演出図柄 8 L が配置された状態が維持されたままとなっている。

30

【0442】

また、中演出図柄 8 C が通常変動方向へ向かうに連れて、後続の中演出図柄 8 C である、明るい青色を有する数字「8」も表示画面 7 a の上辺から現れ、通常変動方向へ向かう。つまり、中変動表示領域 8 C r における中変動表示領域中央を通る中側基準垂直線上に中演出図柄 8 C および後続の中演出図柄 8 C が配置された状態が維持されたままとなっている。

【0443】

右演出図柄 8 R が通常変動方向へ向かうに連れて、右演出図柄 8 R が表示画面 7 a の下辺へ飛び出して視認困難となるまでに、後続の右演出図柄 8 R である明るい緑色を有する数字「1」が表示画面 7 a の上辺から現れ、通常変動方向へ向かう。この後続の右演出図柄 8 R も、明るい緑色を有する数字「9」の右演出図柄 8 R と同様に、後続の右演出図柄 8 R の右側部分（後続の右演出図柄 8 R の約 2 分の 1 の部分）も表示画面 7 a の右辺から飛び出して視認困難な態様となるとともに、後続の右演出図柄 8 R の残り部分である左側部分（後続の右演出図柄 8 R の約 2 分の 1 の部分）が表示される態様が維持されたままとなっている。つまり、右変動表示領域 8 R r における右変動表示領域中央を通る右側基準垂直線より右方へ移動した右側垂直線上（実際には表示画面 7 a の右辺上）に右演出図柄 8 R および後続の右演出図柄 8 R が配置された状態が維持されたままとなっている。

40

【0444】

なお、左演出図柄 8 L の後続の左演出図柄 8 L である明るい緑色を有する数字「5」、

50

中演出図柄 8 C の後続の中演出図柄 8 C である明るい青色を有する数字「8」、右演出図柄 8 R の後続の右演出図柄 8 R である明るい緑色を有する数字「1」は、表示画面 7 a の上辺から一斉に（同時に）現れ、通常変動方向へ向かうようになっている。

【0445】

その後、図 6 6（J）に示すように、左変動表示領域 8 L r における左変動表示領域中央を通る左側基準垂直線より左方へ移動した左側垂直線上（実際には表示画面 7 a の左辺上）に配置されて変動演出（変動表示）中の左演出図柄 8 L は、右側へ移動して左変動表示領域中央を通る左側基準垂直線上に再び配置された状態となり、右変動表示領域 8 R r における右変動表示領域中央を通る右側基準垂直線より右方へ移動した右側垂直線上（実際には表示画面 7 a の右辺上）に配置されて変動演出（変動表示）中の右演出図柄 8 R は、左側へ移動して右変動表示領域中央を通る右側基準垂直線上に再び配置された状態となる。つまり、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 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が互いに離間して広がる状態となり、その後、この広がった状態のまま通常変動方向へ向かって移動開始し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状態となると、変動中において、再び離間するまへの状態、つまり広がるまへの状態へ向かって移動開始し、その後、元の広がるまへの状態へ戻る。

【0446】

これにより、左演出図柄 8 L が左変動表示領域中央を通る左側基準垂直線上に配置され、中演出図柄 8 C が中変動表示領域中央を通る中側基準垂直線上に配置され、右演出図柄 8 R が右変動表示領域中央を通る右側基準垂直線上に配置された状態となり、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が各変動表示領域において通常変動方向（つまり下側）へ向かって移動する状態となる。

【0447】

その後、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R 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、まず左演出図柄 8 L が明るい青色を有する数字「8」で左変動表示領域中央に仮停止表示され、右演出図柄 8 R が明るい青色を有する数字「6」で右変動表示領域中央に仮停止表示され、中演出図柄 8 C が明るい緑色を有する数字「1」で中変動表示領域中央に仮停止表示され、その後、図 6 6（K）に示すように、左変動表示領域中央に左演出図柄 8 L、中変動表示領域中央に中演出図柄 8 C、右変動表示領域中央に右演出図柄 8 R が停止表示される。これにより、表示画面 7 a の左辺中央と右辺中央とを通る水平線を中心線として、左右方向に一行に整列した状態で左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R 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 9 C が表示画面 7 a から消える。

【0448】

その後、遊技者のハンドル 6 0 の操作で、遊技球が第 1 始動口 2 0 へ入球し、第 1 保留アイコン 9 A が変動表示位置へ移動して変動アイコン 9 C となると、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始され、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が同一の図柄で揃わず停止表示されると、ハズレが確定されるのに対して、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が同一の図柄で揃って停止表示されると、当たりが確定され、大当たりオープニングが開始され、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。

【0449】

〔演出図柄移動変動演出 B〕

次に、演出図柄移動変動演出 B について図 6 7 を参照して説明する。ここでは、左遊技領域 3 A 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 2 0 へ入球し、先読みにより白色の第 1 保留アイコン 9 A に決定されて表示される。白色の第 1 保留アイコン 9 A が変動表示位置へ移動して白色の変動アイコン 9 C 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 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が通常変

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、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。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。遊技者は、ハンドル60の操作を継続しているものの、遊技球が第1始動口20へ入球していない。

【0450】

その後、まず左演出図柄8Lが明るい緑色を有する数字「9」で左変動表示領域中央に仮停止表示され、右演出図柄8Rが明るい青色を有する数字「4」で右変動表示領域中央に仮停止表示され、blank図柄が中変動表示領域中央に仮停止表示される。この状態では、先行の左演出図柄8Lである明るい青色を有する数字「8」が、左変動表示領域中央に仮停止表示された左演出図柄8Lの下方に配置され、後続の左演出図柄8Lである明るい緑色を有する数字「1」が、左変動表示領域中央に仮停止表示された左演出図柄8Lの上方に配置されている。先行の左演出図柄8Lの下側部分（先行の左演出図柄8Lの約2分の1の部分）が表示画面7aの下辺から飛び出して視認困難な態様となるとともに、先行の左演出図柄8Lの残り部分である上側部分（先行の左演出図柄8Lの約2分の1の部分）が表示される態様が維持されたままとなっており、後続の左演出図柄8Lの上側部分（後続の左演出図柄8Lの約2分の1の部分）が表示画面7aの上辺から飛び出して視認困難な態様となるとともに、後続の左演出図柄8Lの残り部分である下側部分（後続の左演出図柄8Lの約2分の1の部分）が表示される態様が維持されたままとなっている。

【0451】

また、先行の右演出図柄8Rである明るい緑色を有する数字「3」が、右変動表示領域中央に仮停止表示された右演出図柄8Rの下方に配置され、後続の右演出図柄8Rである明るい緑色を有する数字「5」が、右変動表示領域中央に仮停止表示された右演出図柄8Rの上方に配置されている。先行の右演出図柄8Rの下側部分（先行の右演出図柄8Rの約2分の1の部分）が表示画面7aの下辺から飛び出して視認困難な態様となるとともに、先行の右演出図柄8Rの残り部分である上側部分（先行の右演出図柄8Rの約2分の1の部分）が表示される態様が維持されたままとなっており、後続の右演出図柄8Rの上側部分（後続の右演出図柄8Rの約2分の1の部分）が表示画面7aの上辺から飛び出して視認困難な態様となるとともに、後続の右演出図柄8Rの残り部分である下側部分（後続の右演出図柄8Rの約2分の1の部分）が表示される態様が維持されたままとなっている。

【0452】

また、先行の中演出図柄8Cである明るい緑色を有する数字「5」が、中変動表示領域中央に仮停止表示されたblank図柄の下方に配置され、後続の中演出図柄8Cである明るい青色を有する数字「6」が、中変動表示領域中央に仮停止表示されたblank図柄の上方に配置されている。先行の中演出図柄8Cおよび後続の中演出図柄8Cは、いずれも、表示画面7aの下辺や上辺から飛び出すことなく、全体が視認することができる状態で表示される態様が維持されたままとなっている。

【0453】

その後、図67（A）に示すように、左変動表示領域中央に左演出図柄8L、中変動表示領域中央にblank図柄、右変動表示領域中央に右演出図柄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、blank図柄、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。

【0454】

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67（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、先行の左演出図柄8L、左演出図柄8L、後続の左演出図柄8L、先行の中演出図柄8C、（ここでは中演出図柄8Cが中変動表示領

域中央に配置されず、ブランク図柄が配置されている。) 、後続の中演出図柄 8 C、先行の右演出図柄 8 R、右演出図柄 8 R、後続の右演出図柄 8 R の一組の演出図柄は通常変動方向 (変動方向) への移動を開始する前に、左変動表示領域 8 L r において、左変動表示領域中央において停止表示されていた左演出図柄 8 L (明るい緑色を有する数字「9」) が通常変動方向 (つまり下側) とは異なる方向であって、通常変動方向と垂直の方向 (通常変動方向と直交する方向) となる左側へ向かって水平に移動開始し、左変動表示領域中央において停止表示されていた左演出図柄 8 L (明るい緑色を有する数字「9」) の先行の左演出図柄 8 L (明るい青色を有する数字「4」) が通常変動方向 (つまり下側) とは異なる方向であって、通常変動方向と斜めの方向である左下側へ向かって斜め下 (左下斜め 45 度) に移動開始し、左変動表示領域中央において停止表示されていた左演出図柄 8 L (明るい緑色を有する数字「9」) の後続の左演出図柄 8 L (明るい緑色を有する数字「1」) が通常変動方向 (つまり下側) とは異なる方向であって、通常変動方向と斜めの方向である左上側へ向かって斜め上 (左上斜め 45 度) に移動開始する。

10

【0455】

また、演出図柄の変動演出 (変動表示) が開始されると、中変動表示領域 8 C r において、先行の中演出図柄 8 C (明るい緑色を有する数字「5」) が通常変動方向 (つまり下側) へ向かって移動開始し、後続の中演出図柄 8 C (明るい青色を有する数字「6」) が通常変動方向 (つまり下側) とは異なる方向であって、通常変動方向とは反対方向となる上側へ向かって移動開始する。

【0456】

20

また、演出図柄の変動演出 (変動表示) が開始されると、右変動表示領域 8 R r において、右変動表示領域中央において停止表示されていた右演出図柄 R (明るい青色を有する数字「4」) が通常変動方向 (つまり下側) とは異なる方向であって、通常変動方向と垂直の方向 (通常変動方向と直交する方向) となる右側へ向かって水平に移動開始し、右変動表示領域中央において停止表示されていた右演出図柄 8 R (明るい青色を有する数字「4」) の先行の右演出図柄 8 R (明るい緑色を有する数字「3」) が通常変動方向 (つまり下側) とは異なる方向であって、通常変動方向と斜めの方向である右下側へ向かって斜め下 (右下斜め 45 度) に移動開始し、右変動表示領域中央において停止表示されていた右演出図柄 8 R (明るい青色を有する数字「4」) の後続の右演出図柄 8 R (明るい緑色を有する数字「5」) が通常変動方向 (つまり下側) とは異なる方向であって、通常変動方向と斜めの方向である右上側へ向かって斜め上 (右上斜め 45 度) に移動開始する。

30

【0457】

ここでは、先行の左演出図柄 8 L、左演出図柄 8 L、後続の左演出図柄 8 L、先行の中演出図柄 8 C、後続の中演出図柄 8 C、先行の右演出図柄 8 R、右演出図柄 8 R、後続の右演出図柄 8 R は、一斉に (同時に) 移動開始している。しかし、先行の左演出図柄 8 L、左演出図柄 8 L、後続の左演出図柄 8 L が移動開始し、先行の左演出図柄 8 L、左演出図柄 8 L、後続の左演出図柄 8 L の移動途中で、または、移動完了後に、先行の中演出図柄 8 C、後続の中演出図柄 8 C が移動開始し、先行の中演出図柄 8 C、後続の中演出図柄 8 C の移動途中で、または、移動完了後に、先行の右演出図柄 8 R、右演出図柄 8 R、後続の右演出図柄 8 R が移動開始してもよい。なお、白色の第 1 保留アイコン 9 A が変動表示位置へ移動して白色の変動アイコン 9 C となると、これに伴い、ストックされた保留アイコン 9 A が全く存在しない状態となる。

40

【0458】

左演出図柄 8 L (明るい緑色を有する数字「9」) が通常変動方向 (つまり下側) とは異なる方向であって、通常変動方向と垂直の方向 (通常変動方向と直交する方向) となる左側へ向かって水平に移動開始すると、左演出図柄 8 L の左側が表示画面 7 a の左辺近傍に接近するものの左辺から飛び出すことなく、左演出図柄 8 L の全体を視認容易な態様 (左演出図柄 8 L の全体を視認できる態様) が維持されたまま移動停止する。移動停止した状態では、左演出図柄 8 L の中央 (左演出図柄 8 L の外周を囲む仮想的な矩形形状の上辺中央と下辺中央とを通る垂直線と、この矩形形状の左辺中央と右辺中央とを通る水平線と

50

、が交わる点）は、左変動表示領域 8 L r における左変動表示領域中央を通る左側基準垂直線より所定距離（例えば 30 mm）だけ左方へ水平に移動した表示画面 7 a の左辺へ寄った垂直線上に左演出図柄 8 L が配置された状態が維持されたままとなっている。以下、左変動表示領域 8 L r における左変動表示領域中央を通る左側基準垂直線より所定距離（例えば 30 mm）だけ左方へ水平に移動した表示画面 7 a の左辺へ寄った垂直線を「左側垂直線」と記載する場合がある。

【0459】

先行の左演出図柄 8 L（明るい青色を有する数字「8」）が通常変動方向（つまり下側）とは異なる方向であって、通常変動方向と斜めの方向である左下側へ向かって斜め下（左下斜め 45 度）に移動開始すると、先行の左演出図柄 8 L の左側が表示画面 7 a の左辺近傍に接近して左辺から飛び出して視認困難な態様とならないものの、先行の左演出図柄 8 L の下側部分（先行の左演出図柄 8 L の約 3 分の 2 の部分）が表示画面 7 a の下辺から飛び出して視認困難な態様となるとともに、先行の左演出図柄 8 L の残り部分である上側部分（先行の左演出図柄 8 L の約 3 分の 1 の部分）が表示される態様が維持されたまま移動停止する。移動停止した状態では、先行の左演出図柄 8 L の中央（先行の左演出図柄 8 L の外周を囲む仮想的な矩形形状の上辺中央と下辺中央とを通る垂直線と、この矩形形状の左辺中央と右辺中央とを通る水平線と、が交わる点）は、左側垂直線上に配置された状態が維持されたままとなっている。

【0460】

後続の左演出図柄 8 L（明るい緑色を有する数字「1」）が通常変動方向（つまり下側）とは異なる方向であって、通常変動方向と斜めの方向である左上側へ向かって斜め上（左上斜め 45 度）に移動開始すると、後続の左演出図柄 8 L の左側が表示画面 7 a の左辺近傍に接近して左辺から飛び出して視認困難な態様とならないものの、後続の左演出図柄 8 L の上側部分（後続の左演出図柄 8 L の約 3 分の 2 の部分）が表示画面 7 a の上辺から飛び出して視認困難な態様となるとともに、後続の左演出図柄 8 L の残り部分である下側部分（後続の左演出図柄 8 L の約 3 分の 1 の部分）が表示される態様が維持されたまま移動停止する。移動停止した状態では、後続の左演出図柄 8 L の中央（後続の左演出図柄 8 L の外周を囲む仮想的な矩形形状の上辺中央と下辺中央とを通る垂直線と、この矩形形状の左辺中央と右辺中央とを通る水平線と、が交わる点）は、左側垂直線上に配置された状態が維持されたままとなっている。

【0461】

このように、左側垂直線上には、後続の左演出図柄 8 L、左演出図柄 8 L、先行の左演出図柄 8 L という順番で上下方向に一行に配置された状態が維持されたままとなっている。

【0462】

先行の中演出図柄 8 C（明るい緑色を有する数字「5」明るい青色を有する数字「6」）が通常変動方向（つまり下側）へ向かって移動開始すると、先行の中演出図柄 8 C の下側部分（先行の中演出図柄 8 C の約 4 分の 1 の部分）が表示画面 7 a の下辺から飛び出して視認困難な態様となるとともに、先行の中演出図柄 8 C の残り部分である上側部分（先行の中演出図柄 8 C の約 4 分の 3 の部分）が表示される態様が維持されたまま移動停止する。移動停止した状態では、先行の中演出図柄 8 C は、中変動表示領域 8 C r における中変動表示領域中央を通る中側基準垂直線上（つまり、表示画面 7 a の上辺中央と下辺中央とを通る垂直線上）に配置された状態が維持されたままとなっている。

【0463】

後続の中演出図柄 8 C（明るい青色を有する数字「6」）が通常変動方向（つまり下側）とは異なる方向であって、通常変動方向とは反対方向となる上側へ向かって移動開始すると、後続の中演出図柄 8 C の上側部分（後続の中演出図柄 8 C の約 4 分の 1 の部分）が表示画面 7 a の上辺から飛び出して視認困難な態様となるとともに、後続の中演出図柄 8 C の残り部分である下側部分（後続の中演出図柄 8 C の約 4 分の 3 の部分）が表示される態様が維持されたまま移動停止する。移動停止した状態では、後続の中演出図柄 8 C は、

中側基準垂直線上（つまり、表示画面 7 a の上辺中央と下辺中央とを通る垂直線上）に配置された状態が維持されたままとなっている。

【0464】

このように、中側基準垂直線上（つまり、表示画面 7 a の上辺中央と下辺中央とを通る垂直線上）には、後続の中演出図柄 8 C、先行の中演出図柄 8 C という順番で上下方向に
10 一列に配置された状態が維持されたままとなっている。

【0465】

右演出図柄 8 R（明るい青色を有する数字「4」）が通常変動方向（つまり下側）とは異なる方向であって、通常変動方向と垂直の方向（通常変動方向と直交する方向）となる
10 右側へ向かって水平に移動開始すると、右演出図柄 8 R の右側が表示画面 7 a の右辺近傍に接近するものの右辺から飛び出すことなく、右演出図柄 8 R の全体を視認容易な態様（右演出図柄 8 R の全体を視認できる態様）が維持されたまま移動停止する。移動停止した状態では、右演出図柄 8 R の中央（右演出図柄 8 R の外周を囲む仮想的な矩形形状の上辺中央と下辺中央とを通る垂直線と、この矩形形状の左辺中央と右辺中央とを通る水平線と、
20 が交わる点）は、右変動表示領域 8 R r における右変動表示領域中央を通る右側基準垂直線より所定距離（例えば 30 mm）だけ右方へ水平に移動した表示画面 7 a の右辺へ寄った垂直線上に右演出図柄 8 R が配置された状態が維持されたままとなっている。以下、右変動表示領域 8 R r における右変動表示領域中央を通る右側基準垂直線より所定距離（例えば 30 mm）だけ右方へ水平に移動した表示画面 7 a の左辺へ寄った垂直線を「右側垂直線」と記載する場合がある。

【0466】

先行の右演出図柄 8 R（明るい緑色を有する数字「3」）が通常変動方向（つまり下側）とは異なる方向であって、通常変動方向と斜めの方向である右下側へ向かって斜め下（右下斜め 45 度）に移動開始すると、先行の右演出図柄 8 R の右側が表示画面 7 a の右辺近傍に接近して右辺から飛び出して視認困難な態様とならないものの、先行の右演出図柄 8 R の下側部分（右演出図柄 8 R の約 3 分の 2 の部分）が表示画面 7 a の下辺から飛び出して視認困難な態様となるとともに、先行の右演出図柄 8 R の残り部分である上側部分（右演出図柄 8 R の約 3 分の 1 の部分）が表示される態様が維持されたまま移動停止する。
30 移動停止した状態では、先行の右演出図柄 8 R の中央（先行の右演出図柄 8 R の外周を囲む仮想的な矩形形状の上辺中央と下辺中央とを通る垂直線と、この矩形形状の左辺中央と右辺中央とを通る水平線と、が交わる点）は、右側垂直線上に配置された状態が維持されたままとなっている。

【0467】

後続の右演出図柄 8 R（明るい青色を有する数字「6」）が通常変動方向（つまり下側）とは異なる方向であって、通常変動方向と斜めの方向である右上側へ向かって斜め上（右上斜め 45 度）に移動開始すると、後続の右演出図柄 8 R の右側が表示画面 7 a の右辺近傍に接近して右辺から飛び出して視認困難な態様とならないものの、後続の右演出図柄 8 R の上側部分（右演出図柄 8 R の約 3 分の 2 の部分）が表示画面 7 a の上辺から飛び出して視認困難な態様となるとともに、後続の右演出図柄 8 R の残り部分である下側部分（右演出図柄 8 R の約 3 分の 1 の部分）が表示される態様が維持されたまま移動停止する。
40 移動停止した状態では、後続の右演出図柄 8 R（後続の右演出図柄 8 R の外周を囲む仮想的な矩形形状の上辺中央と下辺中央とを通る垂直線と、この矩形形状の左辺中央と右辺中央とを通る水平線と、が交わる点）は、右側垂直線上に配置された状態が維持されたままとなっている。

【0468】

このように、右側垂直線上には、後続の右演出図柄 8 R、右演出図柄 8 R、先行の右演出図柄 8 R という順番で上下方向に一列に配置された状態が維持されたままとなっている。
50

【0469】

左演出図柄 8 L が左側に移動し、先行の左演出図柄 8 L が左下斜め 45 度に移動し、後

続の左演出図柄 8 L が左上斜め 45 度に移動し、先行の中演出図柄 8 C が下側に移動し、後続の中演出図柄 8 C が上側に移動し、右演出図柄 8 R が右側に移動し、先行の右演出図柄 8 R が右下斜め 45 度に移動し、後続の右演出図柄 8 R が右上斜め 45 度に移動することにより、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、先行の左演出図柄 8 L、左演出図柄 8 L、後続の左演出図柄 8 L、先行の中演出図柄 8 C、後続の中演出図柄 8 C、先行の右演出図柄 8 R、右演出図柄 8 R、後続の右演出図柄 8 R が互いに離間して広がる状態へ変化している。この互いに離間して広がる状態となるとときに、これらの演出図柄の色が他の色へ変化することにより、当該変動に対する当たり期待度を示唆するようになっている。他の色としては、紫色、黄色（ゴールド）があり、これらの演出図柄の色が各自自身の色から紫色へ変化したときの方が当たり期待度が高くなり、紫色でなく黄色（ゴールド）へ変化したときの方が紫色へ変化したときと比べて当たり期待度が高くなっている。紫色での当たり期待度は、赤色の保留アイコン（赤色の変動アイコン）と同等の当たり期待度となっており、黄色（ゴールド）での当たり期待度は、黄色（ゴールド）の保留アイコン（黄色（ゴールド）の変動アイコン）と同等の当たり期待度となっている。なお、他の色へ変化すると、これらの演出図柄の移動が完了したときに、演出図柄の色が各自自身の演出図柄の元の色へ戻るようになっている。ここでは、これらの演出図柄の色が各自自身の演出図柄の色に維持されたまま移動している状態となっており、他の色へ全く変化していない。

10

【0470】

左演出図柄 8 L の左側への水平移動、先行の左演出図柄 8 L の左下斜め 45 度への移動、後続の左演出図柄 8 L の左上斜め 45 度への移動、先行の中演出図柄 8 C の下側への垂直移動、後続の中演出図柄 8 C の上側への垂直移動、右演出図柄 8 R の右側への水平移動し、先行の右演出図柄 8 R の右下斜め 45 度への移動、後続の右演出図柄 8 R の右上斜め 45 度への移動は、一斉に（同時に）開始され、そして、一斉に（同時に）移動停止し、この状態が所定期間（例えば 1 秒）だけ維持される。なお、図示しないが、ブランク図柄も先行の演出図柄と後続の演出図柄との間に配置されるように所定の方向へ移動する。このとき、紺色を有するブランク図柄は、演出図柄の色が各自自身の色から他の色へ変化するときには、紺色から、演出図柄の色が各自自身の色から変化した他の色へ変化してもよいし、紺色のままの状態を維持してもよい。

20

【0471】

所定期間（例えば 1 秒）が経過すると、図 67（C），（D）に示すように、そのままの状態、先行の左演出図柄 8 L、左演出図柄 8 L、後続の左演出図柄 8 L、先行の中演出図柄 8 C、後続の中演出図柄 8 C、先行の右演出図柄 8 R、右演出図柄 8 R、後続の右演出図柄 8 R が通常変動方向（つまり下側）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状態となる。

30

【0472】

左演出図柄 8 L（明るい緑色を有する数字「9」）が通常変動方向へ向かうに連れて、先行の左演出図柄 8 L（明るい青色を有する数字「8」）が表示画面 7 a の下辺へ飛び出して視認困難となるとともに、後続の左演出図柄 8 L（明るい緑色を有する数字「1」）が表示画面 7 a に入り込んで全体を視認することができる。そして、左演出図柄 8 L（明るい緑色を有する数字「9」）が表示画面 7 a の下辺へ飛び出すまでに、後続の左演出図柄 8 L（明るい緑色を有する数字「1」）のさらに後続の演出図柄（以下、「第 2 後続の左演出図柄」と記載する場合がある。）である明るい青色を有する数字「2」が表示画面 7 a の上辺から現れ、通常変動方向へ向かう。この第 2 後続の左演出図柄 8 L も、明るい青色を有する数字「8」の先行の左演出図柄 8 L、明るい緑色を有する数字「9」の左演出図柄 8 L、明るい緑色を有する数字「1」の後続の左演出図柄 8 L と同様に、第 2 後続の左演出図柄 8 L の左側が表示画面 7 a の左辺近傍に接近するものの左辺から飛び出して視認困難とならない状態が維持されたままとなっている。つまり、先行の左演出図柄 8 L、左演出図柄 8 L、後続の左演出図柄 8 L、第 2 後続の左演出図柄 8 L は、左変動表示領

40

50

域 8 L r における左変動表示領域中央を通る左側基準垂直線より左方へ移動した左側垂直線上に配置された状態が維持されたままとなっている。

【0473】

また、先行の中演出図柄 8 C（明るい緑色を有する数字「5」）が通常変動方向へ向かうに連れて表示画面 7 a の下辺へ飛び出して視認困難となるとともに、後続の中演出図柄 8 C（明るい青色を有する数字「6」）も通常変動方向へ向かう。そして、後続の中演出図柄 8 C（明るい青色を有する数字「6」）が表示画面 7 a の下辺へ到達するまでに、後続の左演出図柄 8 L（明るい青色を有する数字「6」）のさらに後続の演出図柄（以下、「第2後続の中演出図柄」と記載する場合がある。）である明るい赤色を有する数字「7」が表示画面 7 a の上辺から現れ、通常変動方向へ向かう。この第2後続の中演出図柄 8 C も、明るい緑色を有する数字「5」の先行の中演出図柄 8 C、明るい青色を有する数字「6」の後続の左演出図柄 8 L と同様に、中変動表示領域 8 C r における中変動表示領域中央を通る中側基準垂直線上（言い換えると、表示画面 7 a の上辺中央と下辺中央とを通る垂直線上）に配置されている。つまり、先行の中演出図柄 8 C、後続の中演出図柄 8 C、第2後続の中演出図柄 8 C は、中変動表示領域 8 C r における中変動表示領域中央を通る中側基準垂直線上（つまり、表示画面 7 a の上辺中央と下辺中央とを通る垂直線上）に配置された状態が維持されたままとなっている。

【0474】

また、右演出図柄 8 R（明るい青色を有する数字「4」）が通常変動方向へ向かうに連れて、先行の右演出図柄 8 R（明るい緑色を有する数字「3」）が表示画面 7 a の下辺へ飛び出して視認困難となるとともに、後続の右演出図柄 8 R（明るい緑色を有する数字「5」）が表示画面 7 a に入り込んで全体を視認することができる。そして、右演出図柄 8 R（明るい青色を有する数字「4」）が表示画面 7 a の下辺へ飛び出すまでに、後続の右演出図柄 8 R（明るい緑色を有する数字「5」）のさらに後続の演出図柄（以下、「第2後続の右演出図柄」と記載する場合がある。）である明るい青色を有する数字「6」が表示画面 7 a の上辺から現れ、通常変動方向へ向かう。この第2後続の右演出図柄 8 R も、明るい緑色を有する数字「3」の先行の右演出図柄 8 R、明るい青色を有する数字「4」の右演出図柄 8 R、明るい緑色を有する数字「5」の後続の右演出図柄 8 R と同様に、第2後続の右演出図柄 8 R の右側が表示画面 7 a の右辺近傍に接近するものの右辺から飛び出して視認困難とならない態様が維持されたままとなっている。つまり、先行の右演出図柄 8 R、右演出図柄 8 R、後続の右演出図柄 8 R、第2後続の右演出図柄 8 R は、右変動表示領域 8 R r における右変動表示領域中央を通る右側基準垂直線より右方へ移動した右側垂直線上に配置された状態が維持されたままとなっている。

【0475】

その後、図 67（E）に示すように、左変動表示領域 8 L r における左変動表示領域中央を通る左側基準垂直線より左方へ移動した左側垂直線上に配置されて変動演出（変動表示）中の左演出図柄 8 L（先行の左演出図柄 8 L、後続の左演出図柄 8 L）は、右側へ移動して左変動表示領域中央を通る左側基準垂直線上に再び配置された状態となり、右変動表示領域 8 R r における右変動表示領域中央を通る右側基準垂直線より右方へ移動した右側垂直線上に配置されて変動演出（変動表示）中の右演出図柄 8 R（先行の右演出図柄 8 R、後続の右演出図柄 8 R）は、左側へ移動して右変動表示領域中央を通る右側基準垂直線上に再び配置された状態となる。つまり、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 8 L（先行の左演出図柄 8 L、後続の左演出図柄 8 L）、中演出図柄 8 C（先行の中演出図柄 8 C、後続の中演出図柄 8 C）、右演出図柄 8 R（先行の右演出図柄 8 R、後続の右演出図柄 8 R）が互いに離間して広がる態様となり、その後、この広がった態様のまま通常変動方向へ向かって移動開始し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と、変動中において、再び離間するまえの状態、つまり広がるまえの態様へ向かって移動開始し、その後、元の広がるまえの態様へ戻る。

【0476】

これにより、左演出図柄 8 L（先行の左演出図柄 8 L、後続の左演出図柄 8 L）が左変動表示領域中央を通る左側基準垂直線上に配置され、中演出図柄 8 C（先行の中演出図柄 8 C、後続の中演出図柄 8 C）が中変動表示領域中央を通る中側基準垂直線上に配置され、右演出図柄 8 R（先行の右演出図柄 8 R、後続の右演出図柄 8 R）が右変動表示領域中央を通る右側基準垂直線上に配置された状態となり、左演出図柄 8 L（先行の左演出図柄 8 L、後続の左演出図柄 8 L）、中演出図柄 8 C（先行の中演出図柄 8 C、後続の中演出図柄 8 C）、右演出図柄 8 R（先行の右演出図柄 8 R、後続の右演出図柄 8 R）が各変動表示領域において通常変動方向（つまり下側）へ向かって移動する状態となる。

【0477】

この変動中に、遊技者のハンドル 60 の操作により、遊技球が第 1 始動口 20 へ入球し、先読みにより緑色の第 1 保留アイコン 9 A に決定されて表示される。これにより、保留アイコン 9 A がストックされて 1 つだけ存在している状態となる。

【0478】

その後、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R 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、まず左演出図柄 8 L が明るい緑色を有する数字「3」で左変動表示領域中央に仮停止表示され、ブランク図柄が右変動表示領域中央に仮停止表示され、最後にブランク図柄が中変動表示領域中央に仮停止表示される。

【0479】

この状態では、先行の左演出図柄 8 L である明るい青色を有する数字「2」が、左変動表示領域中央に仮停止表示された左演出図柄 8 L の下方に配置され、後続の左演出図柄 8 L である明るい青色を有する数字「4」が、左変動表示領域中央に仮停止表示された左演出図柄 8 L の上方に配置されている。先行の左演出図柄 8 L の下側部分（先行の左演出図柄 8 L の約 2 分の 1 の部分）が表示画面 7 a の下辺から飛び出して視認困難な状態となるとともに、先行の左演出図柄 8 L の残り部分である上側部分（先行の左演出図柄 8 L の約 2 分の 1 の部分）が表示される状態が維持されたままとなっており、後続の左演出図柄 8 L の上側部分（後続の左演出図柄 8 L の約 2 分の 1 の部分）が表示画面 7 a の上辺から飛び出して視認困難な状態となるとともに、後続の左演出図柄 8 L の残り部分である下側部分（後続の左演出図柄 8 L の約 2 分の 1 の部分）が表示される状態が維持されたままとなっている。

【0480】

また、先行の右演出図柄 8 R である明るい緑色を有する数字「1」が、右変動表示領域中央に仮停止表示されたブランク図柄の下方に配置され、後続の右演出図柄 8 R である明るい青色を有する数字「2」が、右変動表示領域中央に仮停止表示されたブランク図柄の上方に配置されている。先行の右演出図柄 8 R および後続の右演出図柄 8 R は、いずれも、表示画面 7 a の下辺や上辺から飛び出すことなく、全体が視認することができる状態で表示される状態が維持されたままとなっている。

【0481】

また、先行の中演出図柄 8 C である明るい赤色を有する数字「7」が、中変動表示領域中央に仮停止表示されたブランク図柄の下方に配置され、後続の中演出図柄 8 C である明るい青色を有する数字「8」が、中変動表示領域中央に仮停止表示されたブランク図柄の上方に配置されている。先行の中演出図柄 8 C および後続の中演出図柄 8 C は、いずれも、表示画面 7 a の下辺や上辺から飛び出すことなく、全体が視認することができる状態で表示される状態が維持されたままとなっている。

【0482】

その後、図 67（F）に示すように、左変動表示領域中央に左演出図柄 8 L、中変動表示領域中央にブランク図柄、右変動表示領域中央にブランク図柄が停止表示される。これにより、表示画面 7 a 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 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R 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 9 C が表示画面 7 a から消える。

【0483】

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67(G)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、先行の左演出図柄8L、左演出図柄8L、後続の左演出図柄8L、先行の中演出図柄8C、(ここでは中演出図柄8Cが中変動表示領域中央に配置されず、blank図柄が配置されている。)、後続の中演出図柄8C、先行の右演出図柄8R、(ここでは右演出図柄8Rが右変動表示領域中央に配置されず、blank図柄が配置されている。)、後続の右演出図柄8Rの一組の演出図柄は通常変動方向(変動方向)への移動を開始する前に、左変動表示領域8Lrにおいて、左変動表示領域中央において停止表示されていた左演出図柄8L(明るい緑色を有する数字「3」)が通常変動方向(つまり下側)とは異なる方向であって、通常変動方向と垂直の方向(通常変動方向と直交する方向)となる左側へ向かって水平に移動開始し、左変動表示領域中央において停止表示されていた左演出図柄8L(明るい緑色を有する数字「3」)の先行の左演出図柄8L(明るい青色を有する数字「2」)が通常変動方向(つまり下側)とは異なる方向であって、通常変動方向と斜めの方向である左下側へ向かって斜め下(左下斜め45度)に移動開始し、左変動表示領域中央において停止表示されていた左演出図柄8L(明るい緑色を有する数字「3」)の後続の左演出図柄8L(明るい青色を有する数字「4」)が通常変動方向(つまり下側)とは異なる方向であって、通常変動方向と斜めの方向である左上側へ向かって斜め上(左上斜め45度)に移動開始する。

10

【0484】

20

また、演出図柄の変動演出(変動表示)が開始されると、中変動表示領域8Crにおいて、先行の中演出図柄8C(明るい赤色を有する数字「7」)が通常変動方向(つまり下側)へ向かって移動開始し、後続の中演出図柄8C(明るい青色を有する数字「8」)が通常変動方向(つまり下側)とは異なる方向であって、通常変動方向とは反対方向となる上側へ向かって移動開始する。

【0485】

また、演出図柄の変動演出(変動表示)が開始されると、右変動表示領域8Rrにおいて、先行の右演出図柄8R(明るい緑色を有する数字「1」)が通常変動方向(つまり下側)とは異なる方向であって、通常変動方向と斜めの方向である右下側へ向かって斜め下(右下斜め45度)に移動開始し、後続の右演出図柄8R(明るい青色を有する数字「2」)が通常変動方向(つまり下側)とは異なる方向であって、通常変動方向と斜めの方向である右上側へ向かって斜め上(右上斜め45度)に移動開始する。

30

【0486】

ここでは、先行の左演出図柄8L、左演出図柄8L、後続の左演出図柄8L、先行の中演出図柄8C、後続の中演出図柄8C、先行の右演出図柄8R、後続の右演出図柄8Rは、一斉に(同時に)移動開始している。しかし、先行の左演出図柄8L、左演出図柄8L、後続の左演出図柄8Lが移動開始し、先行の左演出図柄8L、左演出図柄8L、後続の左演出図柄8Lの移動途中で、または、移動完了後に、先行の中演出図柄8C、後続の中演出図柄8Cが移動開始し、先行の中演出図柄8C、後続の中演出図柄8Cの移動途中で、または、移動完了後に、先行の右演出図柄8R、後続の右演出図柄8Rが移動開始してもよい。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、ストックされた保留アイコン9Aが全く存在しない状態となる。

40

【0487】

左演出図柄8L(明るい緑色を有する数字「3」)が通常変動方向(つまり下側)とは異なる方向であって、通常変動方向と垂直の方向(通常変動方向と直交する方向)となる左側へ向かって水平に移動開始すると、左演出図柄8Lの左側が表示画面7aの左辺近傍に接近するものの左辺から飛び出すことなく、左演出図柄8Lの全体を視認容易な態様(左演出図柄8Lの全体を視認できる態様)が維持されたまま移動停止する。移動停止した状態では、左演出図柄8Lの中央(左演出図柄8Lの外周を囲む仮想的な矩形形状の上辺

50

中央と下辺中央とを通る垂直線と、この矩形形状の左辺中央と右辺中央とを通る水平線と、
が交わる点）は、左側垂直線上に配置された状態が維持されたままとなっている。

【0488】

先行の左演出図柄8L（明るい青色を有する数字「2」）が通常変動方向（つまり下側）とは異なる方向であって、通常変動方向と斜めの方向である左下側へ向かって斜め下（左下斜め45度）に移動開始すると、先行の左演出図柄8Lの左側が表示画面7aの左辺近傍に接近して左辺から飛び出して視認困難な態様とならないものの、先行の左演出図柄8Lの下側部分（先行の左演出図柄8Lの約3分の2の部分）が表示画面7aの下辺から飛び出して視認困難な態様となるとともに、先行の左演出図柄8Lの残り部分である上側部分（先行の左演出図柄8Lの約3分の1の部分）が表示される態様が維持されたまま移動停止する。移動停止した状態では、先行の左演出図柄8Lの中央（先行の左演出図柄8Lの外周を囲む仮想的な矩形形状の上辺中央と下辺中央とを通る垂直線と、この矩形形状の左辺中央と右辺中央とを通る水平線と、が交わる点）は、左側垂直線上に配置された状態が維持されたままとなっている。

10

【0489】

後続の左演出図柄8L（明るい青色を有する数字「4」）が通常変動方向（つまり下側）とは異なる方向であって、通常変動方向と斜めの方向である左上側へ向かって斜め上（左上斜め45度）に移動開始すると、後続の左演出図柄8Lの左側が表示画面7aの左辺近傍に接近して左辺から飛び出して視認困難な態様とならないものの、後続の左演出図柄8Lの上側部分（後続の左演出図柄8Lの約3分の2の部分）が表示画面7aの上辺から飛び出して視認困難な態様となるとともに、後続の左演出図柄8Lの残り部分である下側部分（後続の左演出図柄8Lの約3分の1の部分）が表示される態様が維持されたまま移動停止する。移動停止した状態では、後続の左演出図柄8Lの中央（後続の左演出図柄8Lの外周を囲む仮想的な矩形形状の上辺中央と下辺中央とを通る垂直線と、この矩形形状の左辺中央と右辺中央とを通る水平線と、が交わる点）は、左側垂直線上に配置された状態が維持されたままとなっている。

20

【0490】

このように、左側垂直線上には、後続の左演出図柄8L、左演出図柄8L、先行の左演出図柄8Lという順番で上下方向に一行に配置された状態が維持されたままとなっている。

30

【0491】

先行の中演出図柄8C（明るい赤色を有する数字「7」）が通常変動方向（つまり下側）へ向かって移動開始すると、先行の中演出図柄8Cの下側部分（中演出図柄8Cの約4分の1の部分）が表示画面7aの下辺から飛び出して視認困難な態様となるとともに、先行の中演出図柄8Cの残り部分である上側部分（中演出図柄8Cの約4分の3の部分）が表示される態様が維持されたまま移動停止する。移動停止した状態では、先行の中演出図柄8Cは、中変動表示領域8Crにおける中変動表示領域中央を通る中側基準垂直線、つまり表示画面7aの上辺中央と下辺中央とを通る垂直線上に配置された状態が維持されたままとなっている。

【0492】

後続の中演出図柄8C（明るい青色を有する数字「8」）が通常変動方向（つまり下側）とは異なる方向であって、通常変動方向とは反対方向となる上側へ向かって移動開始すると、後続の中演出図柄8Cの上側部分（中演出図柄8Cの約4分の1の部分）が表示画面7aの上辺から飛び出して視認困難な態様となるとともに、後続の中演出図柄8Cの残り部分である上側部分（中演出図柄8Cの約4分の3の部分）が表示される態様が維持されたまま移動停止する。移動停止した状態では、後続の中演出図柄8Cは、中側基準垂直線、つまり表示画面7aの上辺中央と下辺中央とを通る垂直線上に配置された状態が維持されたままとなっている。

40

【0493】

このように、中側基準垂直線上（つまり、表示画面7aの上辺中央と下辺中央とを通る

50

垂直線上)には、後続の中演出図柄8C、先行の中演出図柄8Cという順番で上下方向に
一列に配置された状態が維持されたままとなっている。

【0494】

先行の右演出図柄8R(明るい緑色を有する数字「1」)が通常変動方向(つまり下側)
)とは異なる方向であって、通常変動方向と斜めの方向である右下側へ向かって斜め下
(右下斜め45度)に移動開始すると、先行の右演出図柄8Rの右側が表示画面7aの右辺
近傍に接近して右辺から飛び出して視認困難な態様とならないものの、先行の右演出図柄
8Rの下側部分(先行の右演出図柄8Rの約4分の1の部分)が表示画面7aの下辺から
飛び出して視認困難な態様となるとともに、先行の右演出図柄8Rの残り部分である上側
部分(先行の右演出図柄8Rの約4分の3の部分)が表示される態様が維持されたまま移
動停止する。移動停止した状態では、先行の右演出図柄8Rの中央(先行の右演出図柄8
Rの外周を囲む仮想的な矩形形状の上辺中央と下辺中央とを通る垂直線と、この矩形形状
の左辺中央と右辺中央とを通る水平線と、が交わる点)は、右側垂直線上に配置された状
態が維持されたままとなっている。

10

【0495】

後続の左演出図柄8L(明るい青色を有する数字「2」)が通常変動方向(つまり下側)
)とは異なる方向であって、通常変動方向と斜めの方向である右上側へ向かって斜め上
(右上斜め45度)に移動開始すると、後続の右演出図柄8Rの右側が表示画面7aの右辺
近傍に接近して右辺から飛び出して視認困難な態様とならないものの、後続の右演出図柄
8Rの上側部分(後続の右演出図柄8Rの約4分の1の部分)が表示画面7aの上辺から
飛び出して視認困難な態様となるとともに、後続の右演出図柄8Rの残り部分である下側
部分(後続の右演出図柄8Rの約4分の3の部分)が表示される態様が維持されたまま移
動停止する。移動停止した状態では、後続の右演出図柄8R(後続の右演出図柄8Rの外
周を囲む仮想的な矩形形状の上辺中央と下辺中央とを通る垂直線と、この矩形形状の左辺
中央と右辺中央とを通る水平線と、が交わる点)は、右側垂直線上に配置された状態が維
持されたままとなっている。

20

【0496】

このように、右側垂直線上には、後続の右演出図柄8R、右演出図柄8R、先行の右演
出図柄8Rという順番で上下方向に一列に配置された状態が維持されたままとなっている
。なお、先行の中演出図柄8C(明るい赤色を有する数字「7」)の上側と、先行の右演
出図柄8R(明るい緑色を有する数字「1」)の上側と、が同一の水平線上に配置され並
び、後続の中演出図柄8C(明るい青色を有する数字「8」)の下側と、後続の右演出図
柄8R(明るい青色を有する数字「2」)の下側と、が同一の水平線上に配置され並んで
いる。

30

【0497】

左演出図柄8Lが左側に移動し、先行の左演出図柄8Lが左下斜め45度に移動し、後
続の左演出図柄8Lが左上斜め45度に移動し、先行の中演出図柄8Cが下側に移動し、
後続の中演出図柄8Cが上側に移動し、先行の右演出図柄8Rが右下斜め45度に移動し
、後続の右演出図柄8Rが右上斜め45度に移動することにより、演出図柄の変動演出
(変動表示)が開始されると、先行の左演出図柄8L、左演出図柄8L、後続の左演出図柄
8L、先行の中演出図柄8C、後続の中演出図柄8C、先行の右演出図柄8R、後続の右
演出図柄8Rが互いに離間して広がる態様へ変化している。この互いに離間して広がる態
様となるとときに、これらの演出図柄の色が他の色へ変化することにより、当該変動に対す
る当たり期待度を示唆するようになっていく。他の色としては、上述したように、紫色、
黄色(ゴールド)があり、これらの演出図柄の色が各自身の色から紫色へ変化したとき
の方が当たり期待度が高くなり、紫色でなく黄色(ゴールド)へ変化したときの方が紫色へ
変化したときと比べて当たり期待度が高くなっている。紫色での当たり期待度は、赤色の
保留アイコン(赤色の変動アイコン)と同等の当たり期待度となっており、黄色(ゴールド)
での当たり期待度は、黄色(ゴールド)の保留アイコン(黄色(ゴールド)の変動
アイコン)と同等の当たり期待度となっている。なお、他の色へ変化すると、これらの

40

50

演出図柄の移動が完了したときに、演出図柄の色が各自身の演出図柄の元の色へ戻るようになっている。ここでは、これらの演出図柄の色が各自身の演出図柄の色に維持されたまま移動している状態となっており、他の色へ全く変化していない。

【0498】

左演出図柄8Lの左側への水平移動、先行の左演出図柄8Lの左下斜め45度への移動、後続の左演出図柄8Lの左上斜め45度への移動、先行の中演出図柄8Cの下側への垂直移動、後続の中演出図柄8Cの上側への垂直移動、右演出図柄8Rの右側への水平移動し、先行の右演出図柄8Rの右下斜め45度への移動、後続の右演出図柄8Rの右上斜め45度への移動は、一斉に（同時に）開始され、そして、一斉に（同時に）移動停止し、この状態が所定期間（例えば1秒）だけ維持される。なお、図示しないが、ブランク図柄も先行の演出図柄と後続の演出図柄との間に配置されるように所定の方向へ移動する。このとき、紺色を有するブランク図柄は、演出図柄の色が各自身の色から他の色へ変化するときには、紺色から、演出図柄の色が各自身の色から変化した他の色へ変化してもよいし、紺色のままの状態を維持してもよい。

【0499】

所定期間（例えば1秒）が経過すると、図67（H），（I）に示すように、そのままの状態、先行の左演出図柄8L、左演出図柄8L、後続の左演出図柄8L、先行の中演出図柄8C、後続の中演出図柄8C、先行の右演出図柄8R、後続の右演出図柄8Rが通常変動方向（つまり下側）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。

【0500】

左演出図柄8L（明るい緑色を有する数字「3」）が通常変動方向へ向かうに連れて、先行の左演出図柄8L（明るい青色を有する数字「2」）が表示画面7aの下辺へ飛び出して視認困難となるとともに、後続の左演出図柄8L（明るい青色を有する数字「4」）が表示画面7aに入り込んで全体を視認することができる。そして、左演出図柄8L（明るい緑色を有する数字「3」）が表示画面7aの下辺へ飛び出すまでに、第2後続の左演出図柄8Lである明るい青色を有する数字「5」が表示画面7aの上辺から現れ、通常変動方向へ向かう。この第2後続の左演出図柄8Lも、明るい青色を有する数字「2」の先行の左演出図柄8L、明るい緑色を有する数字「3」の左演出図柄8L、明るい青色を有する数字「4」の後続の左演出図柄8Lと同様に、第2後続の左演出図柄8Lの左側が表示画面7aの左辺近傍に接近するものの左辺から飛び出して視認困難とならない態様が維持されたままとなっている。つまり、先行の左演出図柄8L、左演出図柄8L、後続の左演出図柄8L、第2後続の左演出図柄8Lは、左変動表示領域8Lrにおける左変動表示領域中央を通る左側基準垂直線より左方へ移動した左側垂直線上に配置された状態が維持されたままとなっている。

【0501】

また、先行の中演出図柄8C（明るい赤色を有する数字「7」）が通常変動方向へ向かうに連れて表示画面7aの下辺へ飛び出して視認困難となるとともに、後続の中演出図柄8C（明るい青色を有する数字「8」）も通常変動方向へ向かう。そして、後続の中演出図柄8C（明るい青色を有する数字「8」）が表示画面7aの下辺へ到達するまでに、第2後続の中演出図柄8Cである明るい緑色を有する数字「9」が表示画面7aの上辺から現れ、通常変動方向へ向かう。この第2後続の中演出図柄8Cも、明るい赤色を有する数字「7」の先行の中演出図柄8C、明るい青色を有する数字「8」の後続の左演出図柄8Lと同様に、中変動表示領域8Crにおける中変動表示領域中央を通る中側基準垂直線上（言い換えると、表示画面7aの上辺中央と下辺中央とを通る垂直線上）に配置されている。つまり、先行の中演出図柄8C、後続の中演出図柄8C、第2後続の中演出図柄8Cは、中変動表示領域8Crにおける中変動表示領域中央を通る中側基準垂直線上（つまり、表示画面7aの上辺中央と下辺中央とを通る垂直線上）に配置された状態が維持されたままとなっている。

【0502】

また、先行の右演出図柄 8 R（明るい緑色を有する数字「1」）が通常変動方向へ向かうに連れて表示画面 7 a の下辺へ飛び出して視認困難となるとともに、後続の右演出図柄 8 R（明るい青色を有する数字「2」）も通常変動方向へ向かう。そして、後続の右演出図柄 8 R（明るい青色を有する数字「2」）が表示画面 7 a の下辺へ到達するまでに、第 2 後続の右演出図柄 8 R である明るい緑色を有する数字「3」が表示画面 7 a の上辺から現れ、通常変動方向へ向かう。この第 2 後続の右演出図柄 8 R も、明るい緑色を有する数字「1」の先行の右演出図柄 8 R、明るい青色を有する数字「2」の後続の右演出図柄 8 R と同様に、右変動表示領域 8 R r における右変動表示領域中央を通る右側垂直線上に配置されている。つまり、先行の右演出図柄 8 R、後続の右演出図柄 8 R、第 2 後続の右演出図柄 8 R は、右変動表示領域 8 R r における右変動表示領域中央を通る右側基準垂直線より右方へ移動した右側垂直線上に配置された状態が維持されたままとなっている。

10

【0503】

その後、図 67（J）に示すように、左変動表示領域 8 L r における左変動表示領域中央を通る左側基準垂直線より左方へ移動した左側垂直線上に配置されて変動演出（変動表示）中の左演出図柄 8 L（先行の左演出図柄 8 L、後続の左演出図柄 8 L）は、右側へ移動して左変動表示領域中央を通る左側基準垂直線上に再び配置された状態となり、右変動表示領域 8 R r における右変動表示領域中央を通る右側基準垂直線より右方へ移動した右側垂直線上に配置されて変動演出（変動表示）中の右演出図柄 8 R（先行の右演出図柄 8 R、後続の右演出図柄 8 R）は、左側へ移動して右変動表示領域中央を通る右側基準垂直線上に再び配置された状態となる。つまり、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 8 L（先行の左演出図柄 8 L、後続の左演出図柄 8 L）、中演出図柄 8 C（先行の中演出図柄 8 C、後続の中演出図柄 8 C）、右演出図柄 8 R（先行の右演出図柄 8 R、後続の右演出図柄 8 R）が互いに離間して広がる態様となり、その後、この広がった態様のまま通常変動方向へ向かって移動開始し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と、変動中において、再び離間するまへの状態、つまり広がるまへの態様へ向かって移動開始し、その後、元の広がるまへの態様へ戻る。

20

【0504】

これにより、左演出図柄 8 L（先行の左演出図柄 8 L、後続の左演出図柄 8 L）が左変動表示領域中央を通る左側基準垂直線上に配置され、中演出図柄 8 C（先行の中演出図柄 8 C、後続の中演出図柄 8 C）が中変動表示領域中央を通る中側基準垂直線上に配置され、右演出図柄 8 R（先行の右演出図柄 8 R、後続の右演出図柄 8 R）が右変動表示領域中央を通る右側基準垂直線上に配置された状態となり、左演出図柄 8 L（先行の左演出図柄 8 L、後続の左演出図柄 8 L）、中演出図柄 8 C（先行の中演出図柄 8 C、後続の中演出図柄 8 C）、右演出図柄 8 R（先行の右演出図柄 8 R、後続の右演出図柄 8 R）が各変動表示領域において通常変動方向（つまり下側）へ向かって移動する態様となる。

30

【0505】

その後、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R 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、まず左演出図柄 8 L が明るい青色を有する数字「8」で左変動表示領域中央に仮停止表示され、右演出図柄 8 R が明るい青色を有する数字「6」で右変動表示領域中央に仮停止表示され、最後に中演出図柄 8 C が明るい緑色を有する数字「1」で中変動表示領域中央に仮停止表示される。

40

【0506】

この状態では、先行の左演出図柄 8 L である明るい赤色を有する数字「7」が、左変動表示領域中央に仮停止表示された左演出図柄 8 L の下方に配置され、後続の左演出図柄 8 L である明るい緑色を有する数字「9」が、左変動表示領域中央に仮停止表示された左演出図柄 8 L の上方に配置されている。先行の左演出図柄 8 L の下側部分（先行の左演出図柄 8 L の約 2 分の 1 の部分）が表示画面 7 a の下辺から飛び出して視認困難な態様となるとともに、先行の左演出図柄 8 L の残り部分である上側部分（先行の左演出図柄 8 L の約 2 分の 1 の部分）が表示される態様が維持されたままとなっており、後続の左演出図柄 8

50

Lの上側部分（後続の左演出図柄8 Lの約2分の1の部分）が表示画面7 aの上辺から飛び出して視認困難な態様となるとともに、後続の左演出図柄8 Lの残り部分である下側部分（後続の左演出図柄8 Lの約2分の1の部分）が表示される態様が維持されたままとなっている。

【0507】

また、先行の右演出図柄8 Rである明るい緑色を有する数字「5」が、右変動表示領域中央に仮停止表示された右演出図柄8 Rの下方に配置され、後続の右演出図柄8 Rである明るい赤色を有する数字「7」が、右変動表示領域中央に仮停止表示された右演出図柄8 Rの上方に配置されている。先行の右演出図柄8 Rの下側部分（先行の右演出図柄8 Rの約2分の1の部分）が表示画面7 aの下辺から飛び出して視認困難な態様となるとともに、先行の右演出図柄8 Rの残り部分である上側部分（先行の右演出図柄8 Rの約2分の1の部分）が表示される態様が維持されたままとなっており、後続の右演出図柄8 Rの上側部分（後続の右演出図柄8 Rの約2分の1の部分）が表示画面7 aの上辺から飛び出して視認困難な態様となるとともに、後続の右演出図柄8 Rの残り部分である下側部分（後続の右演出図柄8 Rの約2分の1の部分）が表示される態様が維持されたままとなっている。

10

【0508】

また、先行の中演出図柄8 Cである明るい緑色を有する数字「9」が、中変動表示領域中央に仮停止表示された中演出図柄8 Cの下方に配置され、後続の中演出図柄8 Cである明るい青色を有する数字「2」が、中変動表示領域中央に仮停止表示された中演出図柄8 Cの上方に配置されている。先行の中演出図柄8 Cの下側部分（先行の中演出図柄8 Cの約2分の1の部分）が表示画面7 aの下辺から飛び出して視認困難な態様となるとともに、先行の中演出図柄8 Cの残り部分である上側部分（先行の中演出図柄8 Cの約2分の1の部分）が表示される態様が維持されたままとなっており、後続の中演出図柄8 Cの上側部分（後続の中演出図柄8 Cの約2分の1の部分）が表示画面7 aの上辺から飛び出して視認困難な態様となるとともに、後続の中演出図柄8 Cの残り部分である下側部分（後続の中演出図柄8 Cの約2分の1の部分）が表示される態様が維持されたままとなっている。

20

【0509】

その後、図67（K）に示すように、左変動表示領域中央に左演出図柄8 L、中変動表示領域中央に中演出図柄8 C、右変動表示領域中央に右演出図柄8 Rが停止表示される。これにより、表示画面7 a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8 L、中演出図柄8 C、右演出図柄8 R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9 Cが表示画面7 aから消える。

30

【0510】

その後、遊技者のハンドル60の操作で、遊技球が第1始動口20へ入球し、第1保留アイコン9 Aが変動表示位置へ移動して変動アイコン9 Cとなると、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始され、左演出図柄8 L、中演出図柄8 C、右演出図柄8 Rが同一の図柄で揃わず停止表示されると、ハズレが確定されるのに対して、左演出図柄8 L、中演出図柄8 C、右演出図柄8 Rが同一の図柄で揃って停止表示されると、当たりが確定され、大当たりオープニングが開始され、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。

40

【0511】

〔演出図柄移動変動演出C〕

次に、演出図柄移動変動演出Cについて図68を参照して説明する。ここでは、左遊技領域3 A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9 Aに決定されて表示される。白色の第1保留アイコン9 Aが変動表示位置へ移動して白色の変動アイコン9 Cとすると、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

50

動表示) が開始されると、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が通常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、先読みにより白色の第 1 保留アイコン 9 A に決定されて表示される。これにより、保留アイコン 9 A がストックされて 1 つだけ存在している状態となる。遊技者は、ハンドル 60 の操作を継続しているものの、遊技球が第 1 始動口 20 へ入球していない。

【0512】

その後、まず左演出図柄 8 L が明るい緑色を有する数字「9」で左変動表示領域中央に仮停止表示され、右演出図柄 8 R が明るい青色を有する数字「4」で右変動表示領域中央に仮停止表示され、blank 図柄が中変動表示領域中央に仮停止表示される。この状態では、先行の左演出図柄 8 L である明るい青色を有する数字「8」が、左変動表示領域中央に仮停止表示された左演出図柄 8 L の下方に配置され、後続の左演出図柄 8 L である明るい緑色を有する数字「1」が、左変動表示領域中央に仮停止表示された左演出図柄 8 L の上方に配置されている。先行の左演出図柄 8 L の下側部分（先行の左演出図柄 8 L の約 2 分の 1 の部分）が表示画面 7 a の下辺から飛び出して視認困難な態様となるとともに、先行の左演出図柄 8 L の残り部分である上側部分（先行の左演出図柄 8 L の約 2 分の 1 の部分）が表示される態様が維持されたままとなっており、後続の左演出図柄 8 L の上側部分（後続の左演出図柄 8 L の約 2 分の 1 の部分）が表示画面 7 a の上辺から飛び出して視認困難な態様となるとともに、後続の左演出図柄 8 L の残り部分である下側部分（後続の左演出図柄 8 L の約 2 分の 1 の部分）が表示される態様が維持されたままとなっている。

【0513】

また、先行の右演出図柄 8 R である明るい緑色を有する数字「3」が、右変動表示領域中央に仮停止表示された右演出図柄 8 R の下方に配置され、後続の右演出図柄 8 R である明るい緑色を有する数字「5」が、右変動表示領域中央に仮停止表示された右演出図柄 8 R の上方に配置されている。先行の右演出図柄 8 R の下側部分（先行の右演出図柄 8 R の約 2 分の 1 の部分）が表示画面 7 a の下辺から飛び出して視認困難な態様となるとともに、先行の右演出図柄 8 R の残り部分である上側部分（先行の右演出図柄 8 R の約 2 分の 1 の部分）が表示される態様が維持されたままとなっており、後続の右演出図柄 8 R の上側部分（後続の右演出図柄 8 R の約 2 分の 1 の部分）が表示画面 7 a の上辺から飛び出して視認困難な態様となるとともに、後続の右演出図柄 8 R の残り部分である下側部分（後続の右演出図柄 8 R の約 2 分の 1 の部分）が表示される態様が維持されたままとなっている。

【0514】

また、先行の中演出図柄 8 C である明るい緑色を有する数字「5」が、中変動表示領域中央に仮停止表示された blank 図柄の下方に配置され、後続の中演出図柄 8 C である明るい青色を有する数字「6」が、中変動表示領域中央に仮停止表示された blank 図柄の上方に配置されている。先行の中演出図柄 8 C および後続の中演出図柄 8 C は、いずれも、表示画面 7 a の下辺や上辺から飛び出すことなく、全体が視認することができる状態で表示される態様が維持されたままとなっている。

【0515】

その後、図 68 (A) に示すように、左変動表示領域中央に左演出図柄 8 L、中変動表示領域中央に blank 図柄、右変動表示領域中央に右演出図柄 8 R が停止表示される。これにより、表示画面 7 a 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 8 L、blank 図柄、右演出図柄 8 R 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 9 C が表示画面 7 a から消える。

【0516】

白色の第 1 保留アイコン 9 A が変動表示位置へ移動して白色の変動アイコン 9 C となると、図 68 (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、先行の左演出図柄 8 L、左演出図柄 8 L、後

続の左演出図柄 8 L、先行の中演出図柄 8 C、（ここでは中演出図柄 8 C が中変動表示領域中央に配置されず、blank 図柄が配置されている。）、後続の中演出図柄 8 C、先行の右演出図柄 8 R、右演出図柄 8 R、後続の右演出図柄 8 R の一組の演出図柄は通常変動方向（変動方向）への移動を開始する前に、左変動表示領域 8 L r において、左変動表示領域中央において停止表示されていた左演出図柄 8 L（明るい緑色を有する数字「9」）が第 1 段階に拡大されて大きくなって（第 1 段階に拡大される演出図柄の大きさは、第 1 段階に拡大されるまへの演出図柄の大きさと比べて約 1.5 倍の大きさとなる。以下、同じ。）、通常変動方向（つまり下側）とは異なる方向であって、通常変動方向と垂直の方向（通常変動方向と直交する方向）となる左側へ向かって水平に移動開始し、左変動表示領域中央において停止表示されていた左演出図柄 8 L（明るい緑色を有する数字「9」）の先行の左演出図柄 8 L（明るい青色を有する数字「8」）が第 1 段階に拡大されて大きくなって、通常変動方向（つまり下側）とは異なる方向であって、通常変動方向と斜めの方向である左下側へ向かって斜め下（左下斜め 45 度）に移動開始し、左変動表示領域中央において停止表示されていた左演出図柄 8 L（明るい緑色を有する数字「9」）の後続の左演出図柄 8 L（明るい緑色を有する数字「1」）が第 1 段階に拡大されて大きくなって、通常変動方向（つまり下側）とは異なる方向であって、通常変動方向と斜めの方向である左上側へ向かって斜め上（左上斜め 45 度）に移動開始する。

10

【0517】

なお、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、中変動表示領域 8 C r において、先行の中演出図柄 8 C（明るい緑色を有する数字「5」）が第 1 段階に拡大されて大きくなって、通常変動方向（つまり下側）へ向かって移動開始し、後続の中演出図柄 8 C（明るい青色を有する数字「6」）が第 1 段階に拡大されて大きくなって、通常変動方向（つまり下側）とは異なる方向であって、通常変動方向とは反対方向となる上側へ向かって移動開始する。

20

【0518】

また、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、右変動表示領域 8 R r において、右変動表示領域中央において停止表示されていた右演出図柄 R（明るい青色を有する数字「4」）が第 1 段階に拡大されて大きくなって、通常変動方向（つまり下側）とは異なる方向であって、通常変動方向と垂直の方向（通常変動方向と直交する方向）となる右側へ向かって水平に移動開始し、右変動表示領域中央において停止表示されていた右演出図柄 8 R（明るい青色を有する数字「4」）の先行の右演出図柄 8 R（明るい緑色を有する数字「3」）が第 1 段階に拡大されて大きくなって、通常変動方向（つまり下側）とは異なる方向であって、通常変動方向と斜めの方向である右下側へ向かって斜め下（右下斜め 45 度）に移動開始し、右変動表示領域中央において停止表示されていた右演出図柄 8 R（明るい青色を有する数字「4」）の後続の右演出図柄 8 R（明るい緑色を有する数字「5」）が第 1 段階に拡大されて大きくなって、通常変動方向（つまり下側）とは異なる方向であって、通常変動方向と斜めの方向である右上側へ向かって斜め上（右上斜め 45 度）に移動開始する。

30

【0519】

ここでは、先行の左演出図柄 8 L、左演出図柄 8 L、後続の左演出図柄 8 L、先行の中演出図柄 8 C、後続の中演出図柄 8 C、先行の右演出図柄 8 R、右演出図柄 8 R、後続の右演出図柄 8 R は、一斉に（同時に）第 1 段階に拡大されて大きくなって移動開始している。しかし、先行の左演出図柄 8 L、左演出図柄 8 L、後続の左演出図柄 8 L が第 1 段階に拡大されて大きくなって移動開始し、先行の左演出図柄 8 L、左演出図柄 8 L、後続の左演出図柄 8 L の移動途中で、または、移動完了後に、先行の中演出図柄 8 C、後続の中演出図柄 8 C が第 1 段階に拡大されて大きくなって移動開始し、先行の中演出図柄 8 C、後続の中演出図柄 8 C の移動途中で、または、移動完了後に、先行の右演出図柄 8 R、右演出図柄 8 R、後続の右演出図柄 8 R が第 1 段階に拡大されて大きくなって移動開始してもよい。なお、白色の第 1 保留アイコン 9 A が変動表示位置へ移動して白色の変動アイコン 9 C となると、これに伴い、ストックされた保留アイコン 9 A が全く存在しない状態と

40

50

なる。

【0520】

なお、各演出図柄が第1段階に拡大されて大きくなっているときには、各演出図柄に所定の色の稲妻が走り、稲妻の色により当該変動の当たり期待度を示唆している。所定の色としては、白色→青色→紫色という順番で当たり期待度が大きくなっている。ここでは、白色の稲妻となっている。以下、同じ。白色の稲妻の当たり期待度は、白色の保留アイコン（白色の変動アイコン）と同等の当たり期待度となっており、青色の稲妻の当たり期待度は、青色の保留アイコン（青色の変動アイコン）と同等の当たり期待度となっており、紫色の稲妻の当たり期待度は、赤色の保留アイコン（赤色の変動アイコン）と同等の当たり期待度となっている。

10

【0521】

左演出図柄8L（明るい緑色を有する数字「9」）が第1段階に拡大されて大きくなって、通常変動方向（つまり下側）とは異なる方向であって、通常変動方向と垂直の方向（通常変動方向と直交する方向）となる左側へ向かって水平に移動開始すると、左演出図柄8Lの左側部分（左演出図柄8Lの左側から右側へ向かって約3分の1の部分）が表示画面7aの左辺から飛び出して視認困難な態様となるとともに、左演出図柄8Lの残り部分である右側部分（左演出図柄8Lの約3分の2の部分）が表示される態様が維持されたまま移動停止する。移動停止した状態では、左演出図柄8Lの中央（左演出図柄8Lの外周を囲む仮想的な矩形形状の上辺中央と下辺中央とを通る垂直線と、この矩形形状の左辺中央と右辺中央とを通る水平線と、が交わる点）は、左変動表示領域8Lrにおける左変動表示領域中央を通る左側基準垂直線より所定距離（例えば40mm）だけ左方へ水平に移動した表示画面7aの左辺へ寄った垂直線上に左演出図柄8Lが配置された状態が維持されたままとなっている。以下、左変動表示領域8Lrにおける左変動表示領域中央を通る左側基準垂直線より所定距離（例えば40mm）だけ左方へ水平に移動した表示画面7aの左辺へ寄った垂直線を「第1左側垂直線」と記載する場合がある。

20

【0522】

先行の左演出図柄8L（明るい青色を有する数字「8」）が第1段階に拡大されて大きくなって、通常変動方向（つまり下側）とは異なる方向であって、通常変動方向と斜めの方向である左下側へ向かって斜め下（左下斜め45度）に移動開始すると、先行の左演出図柄8Lの左側部分（先行の左演出図柄8Lの左側から右側へ向かって約3分の1の部分）が表示画面7aの左辺から飛び出して視認困難な態様となるとともに、先行の左演出図柄8Lの下側部分（先行の左演出図柄8Lの下側から上側へ向かって約4分の3の部分）が表示画面7aの下辺から飛び出して視認困難な態様となり、先行の左演出図柄8Lの残り部分である右上側部分が表示される態様が維持されたまま移動停止する。移動停止した状態では、先行の左演出図柄8Lの中央（先行の左演出図柄8Lの外周を囲む仮想的な矩形形状の上辺中央と下辺中央とを通る垂直線と、この矩形形状の左辺中央と右辺中央とを通る水平線と、が交わる点）は、第1左側垂直線上に配置された状態が維持されたままとなっている。

30

【0523】

後続の左演出図柄8L（明るい緑色を有する数字「1」）が第1段階に拡大されて大きくなって、通常変動方向（つまり下側）とは異なる方向であって、通常変動方向と斜めの方向である左上側へ向かって斜め上（左上斜め45度）に移動開始すると、後続の左演出図柄8Lの左側部分（後続の左演出図柄8Lの左側から右側へ向かって約3分の1の部分）が表示画面7aの左辺から飛び出して視認困難な態様となるとともに、後続の左演出図柄8Lの上側部分（後続の左演出図柄8Lの上側から下側へ向かって約4分の3の部分）が表示画面7aの上辺から飛び出して視認困難な態様となり、後続の左演出図柄8Lの残り部分である右下側部分が表示される態様が維持されたまま移動停止する。移動停止した状態では、後続の左演出図柄8Lの中央（後続の左演出図柄8Lの外周を囲む仮想的な矩形形状の上辺中央と下辺中央とを通る垂直線と、この矩形形状の左辺中央と右辺中央とを通る水平線と、が交わる点）は、第1左側垂直線上に配置された状態が維持されたままと

40

50

なっている。

【0524】

このように、第1左側垂直線上には、後続の左演出図柄8L、左演出図柄8L、先行の左演出図柄8Lという順番で上下方向に一行に配置された状態が維持されたままとなっている。

【0525】

先行の中演出図柄8C（明るい緑色を有する数字「5」）が第1段階に拡大されて大きくなって、通常変動方向（つまり下側）へ向かって移動開始すると、先行の中演出図柄8Cの上側部分（先行の中演出図柄8Cの約2分の1の部分）が表示画面7aの下辺から飛び出して視認困難な態様となるとともに、先行の中演出図柄8Cの残り部分である上側部分（先行の中演出図柄8Cの約2分の1の部分）が表示される態様が維持されたまま移動停止する。移動停止した状態では、先行の中演出図柄8Cは、中変動表示領域8Crにおける中変動表示領域中央を通る中側基準垂直線上（つまり、表示画面7aの上辺中央と下辺中央とを通る垂直線上）に配置された状態が維持されたままとなっている。

10

【0526】

後続の中演出図柄8C（明るい青色を有する数字「6」）が第1段階に拡大されて大きくなって、通常変動方向（つまり下側）とは異なる方向であって、通常変動方向とは反対方向となる上側へ向かって移動開始すると、後続の中演出図柄8Cの上側部分（後続の中演出図柄8Cの約2分の1の部分）が表示画面7aの上辺から飛び出して視認困難な態様となるとともに、後続の中演出図柄8Cの残り部分である下側部分（後続の中演出図柄8Cの約2分の1の部分）が表示される態様が維持されたまま移動停止する。移動停止した状態では、後続の中演出図柄8Cは、中側基準垂直線上（つまり、表示画面7aの上辺中央と下辺中央とを通る垂直線上）に配置された状態が維持されたままとなっている。

20

【0527】

このように、中側基準垂直線上（つまり、表示画面7aの上辺中央と下辺中央とを通る垂直線上）には、後続の中演出図柄8C、先行の中演出図柄8Cという順番で上下方向に一行に配置された状態が維持されたままとなっている。

【0528】

右演出図柄8R（明るい青色を有する数字「4」）が第1段階に拡大されて大きくなって、通常変動方向（つまり下側）とは異なる方向であって、通常変動方向と垂直の方向（通常変動方向と直交する方向）となる右側へ向かって水平に移動開始すると、右演出図柄8Rの右側部分（右演出図柄8Rの右側から左側へ向かって約3分の1の部分）が表示画面7aの右辺から飛び出して視認困難な態様となるとともに、右演出図柄8Rの残り部分である左側部分（右演出図柄8Rの約3分の2の部分）が表示される態様が維持されたまま移動停止する。移動停止した状態では、右演出図柄8Rの中央（右演出図柄8Rの外周を囲む仮想的な矩形形状の上辺中央と下辺中央とを通る垂直線と、この矩形形状の左辺中央と右辺中央とを通る水平線と、が交わる点）は、右変動表示領域8Rrにおける右変動表示領域中央を通る右側基準垂直線より所定距離（例えば40mm）だけ右方へ水平に移動した表示画面7aの右辺へ寄った垂直線上に右演出図柄8Rが配置された状態が維持されたままとなっている。以下、右変動表示領域8Rrにおける右変動表示領域中央を通る右側基準垂直線より所定距離（例えば40mm）だけ右方へ水平に移動した表示画面7aの左辺へ寄った垂直線を「第1右側垂直線」と記載する場合がある。

30

40

【0529】

先行の右演出図柄8R（明るい緑色を有する数字「3」）が第1段階に拡大されて大きくなって、通常変動方向（つまり下側）とは異なる方向であって、通常変動方向と斜めの方向である右下側へ向かって斜め下（右下斜め45度）に移動開始すると、先行の右演出図柄8Rの右側部分（先行の右演出図柄8Rの右側から左側へ向かって約3分の1の部分）が表示画面7aの右辺から飛び出して視認困難な態様となるとともに、先行の右演出図柄8Rの下側部分（先行の右演出図柄8Rの下側から上側へ向かって約4分の3の部分）が表示画面7aの下辺から飛び出して視認困難な態様となり、先行の右演出図柄8Rの残

50

り部分である左上側部分が表示される態様が維持されたまま移動停止する。移動停止した状態では、先行の右演出図柄 8 R の中央（先行の右演出図柄 8 R の外周を囲む仮想的な矩形形状の上辺中央と下辺中央とを通る垂直線と、この矩形形状の左辺中央と右辺中央とを通る水平線と、が交わる点）は、第 1 右側垂直線上に配置された態様が維持されたままとなっている。

【0530】

後続の右演出図柄 8 R（明るい青色を有する数字「6」）が第 1 段階に拡大されて大きくなって、通常変動方向（つまり下側）とは異なる方向であって、通常変動方向と斜めの方向である右上側へ向かって斜め上（右上斜め 45 度）に移動開始すると、後続の右演出図柄 8 R の右側部分（後続の右演出図柄 8 R の右側から左側へ向かって約 3 分の 1 の部分）が表示画面 7 a の右辺から飛び出して視認困難な態様となるとともに、後続の右演出図柄 8 R の上側部分（後続の右演出図柄 8 R の上側から下側へ向かって約 4 分の 3 の部分）が表示画面 7 a の上辺から飛び出して視認困難な態様となるとともに、後続の右演出図柄 8 R の残り部分である左下側部分が表示される態様が維持されたまま移動停止する。移動停止した状態では、後続の右演出図柄 8 R（後続の右演出図柄 8 R の外周を囲む仮想的な矩形形状の上辺中央と下辺中央とを通る垂直線と、この矩形形状の左辺中央と右辺中央とを通る水平線と、が交わる点）は、第 1 右側垂直線上に配置された態様が維持されたままとなっている。

【0531】

このように、第 1 右側垂直線上には、後続の右演出図柄 8 R、右演出図柄 8 R、先行の右演出図柄 8 R という順番で上下方向に一系列に配置された態様が維持されたままとなっている。

【0532】

左演出図柄 8 L が第 1 段階に拡大されて大きくなって左側に移動し、先行の左演出図柄 8 L が第 1 段階に拡大されて大きくなって左下斜め 45 度に移動し、後続の左演出図柄 8 L が第 1 段階に拡大されて大きくなって左上斜め 45 度に移動し、先行の中演出図柄 8 C が第 1 段階に拡大されて大きくなって下側に移動し、後続の中演出図柄 8 C が第 1 段階に拡大されて大きくなって上側に移動し、右演出図柄 8 R が第 1 段階に拡大されて大きくなって右側に移動し、先行の右演出図柄 8 R が第 1 段階に拡大されて大きくなって右下斜め 45 度に移動し、後続の右演出図柄 8 R が第 1 段階に拡大されて大きくなって右上斜め 45 度に移動することにより、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、先行の左演出図柄 8 L、左演出図柄 8 L、後続の左演出図柄 8 L、先行の中演出図柄 8 C、後続の中演出図柄 8 C、先行の右演出図柄 8 R、右演出図柄 8 R、後続の右演出図柄 8 R が互いに離間して広がる態様へ変化している。

【0533】

左演出図柄 8 L の第 1 段階への拡大そして左側への水平移動、先行の左演出図柄 8 L の第 1 段階への拡大そして左下斜め 45 度への移動、後続の左演出図柄 8 L の第 1 段階への拡大そして左上斜め 45 度への移動、先行の中演出図柄 8 C の第 1 段階への拡大そして下側への垂直移動、後続の中演出図柄 8 C の第 1 段階への拡大そして上側への垂直移動、右演出図柄 8 R の第 1 段階への拡大そして右側への水平移動し、先行の右演出図柄 8 R の第 1 段階への拡大そして右下斜め 45 度への移動、後続の右演出図柄 8 R の第 1 段階への拡大そして右上斜め 45 度への移動は、一斉に（同時に）開始され、そして、一斉に（同時に）移動停止し、この状態が所定期間（例えば 1 秒）だけ維持される。なお、図示しないが、 blanks 図柄も先行の演出図柄と後続の演出図柄との間に配置されるように第 1 段階への拡大そして所定の方向へ移動する。

【0534】

なお、左演出図柄 8 L の第 1 段階への拡大そして左側への水平移動、先行の左演出図柄 8 L の第 1 段階への拡大そして左下斜め 45 度への移動、後続の左演出図柄 8 L の第 1 段階への拡大そして左上斜め 45 度への移動においても、先行の左演出図柄 8 L、左演出図柄 8 L、後続の左演出図柄 8 L は、左変動表示領域 8 L r から中変動表示領域 8 C r を跨

ぐ状態となっていない。また、先行の中演出図柄 8 C の第 1 段階への拡大そして下側への垂直移動、後続の中演出図柄 8 C の第 1 段階への拡大そして上側への垂直移動においても、先行の中演出図柄 8 C、後続の中演出図柄 8 C は、中変動表示領域 8 C r から左変動表示領域 8 L r を跨ぐ状態となっていないし、中変動表示領域 8 C r から右変動表示領域 8 R r を跨ぐ状態となってもいない。また、右演出図柄 8 R の第 1 段階への拡大そして右側への水平移動、先行の右演出図柄 8 R の第 1 段階への拡大そして右下斜め 45 度への移動、後続の右演出図柄 8 R の第 1 段階への拡大そして右上斜め 45 度への移動においても、先行の右演出図柄 8 R、右演出図柄 8 R、後続の右演出図柄 8 R は、右変動表示領域 8 R r から中変動表示領域 8 C r を跨ぐ状態となっていない。

【0535】

10

所定期間（例えば 1 秒）が経過すると、図 68（C），（D）に示すように、そのままの状態、つまり第 1 段階に拡大されて大きくなった状態で、先行の左演出図柄 8 L、左演出図柄 8 L、後続の左演出図柄 8 L、先行の中演出図柄 8 C、後続の中演出図柄 8 C、先行の右演出図柄 8 R、右演出図柄 8 R、後続の右演出図柄 8 R が通常変動方向（つまり下側）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。

【0536】

第 1 段階に拡大されて大きくなった左演出図柄 8 L（明るい緑色を有する数字「9」）が通常変動方向へ向かうに連れて、先行の左演出図柄 8 L（明るい青色を有する数字「8」）が表示画面 7 a の下辺へ飛び出して視認困難となるとともに、後続の左演出図柄 8 L（明るい緑色を有する数字「1」）が表示画面 7 a に入り込んで後続の左演出図柄 8 L の右側部分を視認することができる。そして、左演出図柄 8 L（明るい緑色を有する数字「9」）が表示画面 7 a の下辺へ飛び出すまでに、後続の左演出図柄 8 L（明るい緑色を有する数字「1」）のさらに後続の演出図柄（以下、「第 2 後続の左演出図柄」と記載する場合がある。）である明るい青色を有する数字「2」が第 1 段階に拡大されて大きくなった状態で表示画面 7 a の上辺から現れ、通常変動方向へ向かう。この第 2 後続の左演出図柄 8 L も、明るい青色を有する数字「8」の先行の左演出図柄 8 L、明るい緑色を有する数字「9」の左演出図柄 8 L、明るい緑色を有する数字「1」の後続の左演出図柄 8 L と同様に、第 2 後続の左演出図柄 8 L の左側部分（左演出図柄 8 L の左側から右側へ向かって約 3 分の 1 の部分）が表示画面 7 a の左辺から飛び出して視認困難な態様が維持されたままとなっている。つまり、先行の左演出図柄 8 L、左演出図柄 8 L、後続の左演出図柄 8 L、第 2 後続の左演出図柄 8 L は、左変動表示領域 8 L r における左変動表示領域中央を通る左側基準垂直線より左方へ移動した第 1 左側垂直線上に配置された状態が維持されたままとなっている。

20

30

【0537】

また、先行の中演出図柄 8 C（明るい緑色を有する数字「5」）が通常変動方向へ向かうに連れて表示画面 7 a の下辺へ飛び出して視認困難となるとともに、後続の中演出図柄 8 C（明るい青色を有する数字「6」）も通常変動方向へ向かう。そして、後続の中演出図柄 8 C（明るい青色を有する数字「6」）が表示画面 7 a の下辺へ到達するまでに、後続の左演出図柄 8 L（明るい青色を有する数字「6」）のさらに後続の演出図柄（以下、「第 2 後続の中演出図柄」と記載する場合がある。）である明るい赤色を有する数字「7」が表示画面 7 a の上辺から現れ、通常変動方向へ向かう。この第 2 後続の中演出図柄 8 C も、明るい緑色を有する数字「5」の先行の中演出図柄 8 C、明るい青色を有する数字「6」の後続の左演出図柄 8 L と同様に、中変動表示領域 8 C r における中変動表示領域中央を通る中側基準垂直線上（言い換えると、表示画面 7 a の上辺中央と下辺中央とを通る垂直線上）に配置されている。つまり、先行の中演出図柄 8 C、後続の中演出図柄 8 C、第 2 後続の中演出図柄 8 C は、中変動表示領域 8 C r における中変動表示領域中央を通る中側基準垂直線上（つまり、表示画面 7 a の上辺中央と下辺中央とを通る垂直線上）に配置された状態が維持されたままとなっている。

40

【0538】

50

また、右演出図柄 8 R（明るい青色を有する数字「4」）が通常変動方向へ向かうに連れて、先行の右演出図柄 8 R（明るい緑色を有する数字「3」）が表示画面 7 a の下辺へ飛び出して視認困難となるとともに、後続の右演出図柄 8 R（明るい緑色を有する数字「5」）が表示画面 7 a に入り込んで後続の右演出図柄 8 R の左側部分を視認することができる。そして、右演出図柄 8 R（明るい青色を有する数字「4」）が表示画面 7 a の下辺へ飛び出すまでに、後続の右演出図柄 8 R（明るい緑色を有する数字「5」）のさらに後続の演出図柄（以下、「第 2 後続の右演出図柄」と記載する場合がある。）である明るい青色を有する数字「6」が表示画面 7 a の上辺から現れ、通常変動方向へ向かう。この第 2 後続の右演出図柄 8 R も、明るい緑色を有する数字「3」の先行の右演出図柄 8 R、明るい青色を有する数字「4」の右演出図柄 8 R、明るい緑色を有する数字「5」の後続の右演出図柄 8 R と同様に、第 2 後続の右演出図柄 8 R の右側部分（右演出図柄 8 R の右側から左側へ向かって約 3 分の 1 の部分）が表示画面 7 a の右辺から飛び出して視認困難な態様が維持されたままとなっている。つまり、先行の右演出図柄 8 R、右演出図柄 8 R、後続の右演出図柄 8 R、第 2 後続の右演出図柄 8 R は、右変動表示領域 8 R r における右変動表示領域中央を通る右側基準垂直線より右方へ移動した第 1 右側垂直線上に配置された状態が維持されたままとなっている。

10

【0539】

その後、図 68（E）に示すように、左変動表示領域 8 L r における左変動表示領域中央を通る左側基準垂直線より左方へ移動した第 1 左側垂直線上に配置されて変動演出（変動表示）中の左演出図柄 8 L（先行の左演出図柄 8 L、後続の左演出図柄 8 L）は、第 1 段階に拡大された大きさから元の大きさ（図 68（A）に示した左演出図柄 8 L（先行の左演出図柄 8 L、後続の左演出図柄 8 L）の大きさ）へ戻って右側へ移動して左変動表示領域中央を通る左側基準垂直線上に再び配置された状態となり、右変動表示領域 8 R r における右変動表示領域中央を通る右側基準垂直線より右方へ移動した第 1 右側垂直線上に配置されて変動演出（変動表示）中の右演出図柄 8 R（先行の右演出図柄 8 R、後続の右演出図柄 8 R）は、第 1 段階に拡大された大きさから元の大きさ（図 68（A）に示した右演出図柄 8 R（先行の右演出図柄 8 R、後続の右演出図柄 8 R）の大きさ）へ戻って左側へ移動して右変動表示領域中央を通る右側基準垂直線上に再び配置された状態となり、中側基準垂直線上に配置されて変動演出（変動表示）中の中演出図柄 8 C（先行の中演出図柄 8 C、後続の中演出図柄 8 C）は、第 1 段階に拡大された大きさから元の大きさ（図 68（A）に示した中演出図柄 8 C（先行の中演出図柄 8 C、後続の中演出図柄 8 C）の大きさ）へ戻る。つまり、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 8 L（先行の左演出図柄 8 L、後続の左演出図柄 8 L）、中演出図柄 8 C（先行の中演出図柄 8 C、後続の中演出図柄 8 C）、右演出図柄 8 R（先行の右演出図柄 8 R、後続の右演出図柄 8 R）がそれぞれ第 1 段階に拡大されて大きくなって所定方向へ移動して互いに離間して広がる態様となり、その後、この広がった態様のまま通常変動方向へ向かって移動開始し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と、変動中において、第 1 段階に拡大された大きさから元の大きさへ戻り再び離間するまへの状態、つまり広がるまへの態様へ向かって移動開始し、その後、元の広がるまへの態様へ戻る。

20

30

40

【0540】

これにより、左演出図柄 8 L（先行の左演出図柄 8 L、後続の左演出図柄 8 L）が左変動表示領域中央を通る左側基準垂直線上に配置され、中演出図柄 8 C（先行の中演出図柄 8 C、後続の中演出図柄 8 C）が中変動表示領域中央を通る中側基準垂直線上に配置され、右演出図柄 8 R（先行の右演出図柄 8 R、後続の右演出図柄 8 R）が右変動表示領域中央を通る右側基準垂直線上に配置された状態となり、左演出図柄 8 L（先行の左演出図柄 8 L、後続の左演出図柄 8 L）、中演出図柄 8 C（先行の中演出図柄 8 C、後続の中演出図柄 8 C）、右演出図柄 8 R（先行の右演出図柄 8 R、後続の右演出図柄 8 R）が各変動表示領域において通常変動方向（つまり下側）へ向かって移動する態様となる。

【0541】

50

この変動中に、遊技者のハンドル60の操作により、遊技球が第1始動口20へ入球し、先読みにより緑色の第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。

【0542】

その後、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8R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、まず左演出図柄8Lが明るい緑色を有する数字「3」で左変動表示領域中央に仮停止表示され、blank図柄が右変動表示領域中央に仮停止表示され、最後にblank図柄が中変動表示領域中央に仮停止表示される。

【0543】

この状態では、先行の左演出図柄8Lである明るい青色を有する数字「2」が、左変動表示領域中央に仮停止表示された左演出図柄8Lの下方に配置され、後続の左演出図柄8Lである明るい青色を有する数字「4」が、左変動表示領域中央に仮停止表示された左演出図柄8Lの上方に配置されている。先行の左演出図柄8Lの下側部分（先行の左演出図柄8Lの約2分の1の部分）が表示画面7aの下辺から飛び出して視認困難な態様となるとともに、先行の左演出図柄8Lの残り部分である上側部分（先行の左演出図柄8Lの約2分の1の部分）が表示される態様が維持されたままとなっており、後続の左演出図柄8Lの上側部分（後続の左演出図柄8Lの約2分の1の部分）が表示画面7aの上辺から飛び出して視認困難な態様となるとともに、後続の左演出図柄8Lの残り部分である下側部分（後続の左演出図柄8Lの約2分の1の部分）が表示される態様が維持されたままとなっている。

【0544】

また、先行の右演出図柄8Rである明るい緑色を有する数字「1」が、右変動表示領域中央に仮停止表示されたblank図柄の下方に配置され、後続の右演出図柄8Rである明るい青色を有する数字「2」が、右変動表示領域中央に仮停止表示されたblank図柄の上方に配置されている。先行の右演出図柄8Rおよび後続の右演出図柄8Rは、いずれも、表示画面7aの下辺や上辺から飛び出すことなく、全体が視認することができる状態で表示される態様が維持されたままとなっている。

【0545】

また、先行の中演出図柄8Cである明るい赤色を有する数字「7」が、中変動表示領域中央に仮停止表示されたblank図柄の下方に配置され、後続の中演出図柄8Cである明るい青色を有する数字「8」が、中変動表示領域中央に仮停止表示されたblank図柄の上方に配置されている。先行の中演出図柄8Cおよび後続の中演出図柄8Cは、いずれも、表示画面7aの下辺や上辺から飛び出すことなく、全体が視認することができる状態で表示される態様が維持されたままとなっている。

【0546】

その後、図68（F）に示すように、左変動表示領域中央に左演出図柄8L、中変動表示領域中央にblank図柄、右変動表示領域中央にblank図柄が停止表示される。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。

【0547】

緑色の第1保留アイコン9Aが変動表示位置へ移動して緑色の変動アイコン9Cとなると、図68（G）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、先行の左演出図柄8L、左演出図柄8L、後続の左演出図柄8L、先行の中演出図柄8C、（ここでは中演出図柄8Cが中変動表示領域中央に配置されず、blank図柄が配置されている。）、後続の中演出図柄8C、先行の右演出図柄8R、（ここでは右演出図柄8Rが右変動表示領域中央に配置されず、blank図柄が配置されている。）、後続の右演出図柄8Rの一組の演出図柄は通常変動方向（変動方向）への移動を開始する前に、左変動表示領域8Lrにおいて、左変動表示領域

10

20

30

40

50

中央において停止表示されていた左演出図柄 8 L（明るい緑色を有する数字「3」）が第 1 段階に拡大されて大きくなって、通常変動方向（つまり下側）とは異なる方向であって、通常変動方向と垂直の方向（通常変動方向と直交する方向）となる左側へ向かって水平に移動開始し、左変動表示領域中央において停止表示されていた左演出図柄 8 L（明るい緑色を有する数字「3」）の先行の左演出図柄 8 L（明るい青色を有する数字「2」）が第 1 段階に拡大されて大きくなって、通常変動方向（つまり下側）とは異なる方向であって、通常変動方向と斜めの方向である左下側へ向かって斜め下（左下斜め 45 度）に移動開始し、左変動表示領域中央において停止表示されていた左演出図柄 8 L（明るい緑色を有する数字「3」）の後続の左演出図柄 8 L（明るい青色を有する数字「4」）が第 1 段階に拡大されて大きくなって、通常変動方向（つまり下側）とは異なる方向であって、通常変動方向と斜めの方向である左上側へ向かって斜め上（左上斜め 45 度）に移動開始する。

10

【0548】

また、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、中変動表示領域 8 C r において、先行の中演出図柄 8 C（明るい赤色を有する数字「7」）が第 1 段階に拡大されて大きくなって、通常変動方向（つまり下側）へ向かって移動開始し、後続の中演出図柄 8 C（明るい青色を有する数字「8」）が第 1 段階に拡大されて大きくなって、通常変動方向（つまり下側）とは異なる方向であって、通常変動方向とは反対方向となる上側へ向かって移動開始する。

20

【0549】

また、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、右変動表示領域 8 R r において、先行の右演出図柄 R（明るい緑色を有する数字「1」）が第 1 段階に拡大されて大きくなって、通常変動方向（つまり下側）とは異なる方向であって、通常変動方向と斜めの方向である右下側へ向かって斜め下（右下斜め 45 度）に移動開始し、後続の右演出図柄 8 R（明るい青色を有する数字「2」）が第 1 段階に拡大されて大きくなって、通常変動方向（つまり下側）とは異なる方向であって、通常変動方向と斜めの方向である右上側へ向かって斜め上（右上斜め 45 度）に移動開始する。

【0550】

ここでは、先行の左演出図柄 8 L、左演出図柄 8 L、後続の左演出図柄 8 L、先行の中演出図柄 8 C、後続の中演出図柄 8 C、先行の右演出図柄 8 R、右演出図柄 8 R、後続の右演出図柄 8 R は、一斉に（同時に）第 1 段階に拡大されて大きくなって移動開始している。しかし、先行の左演出図柄 8 L、左演出図柄 8 L、後続の左演出図柄 8 L が第 1 段階に拡大されて大きくなって移動開始し、先行の左演出図柄 8 L、左演出図柄 8 L、後続の左演出図柄 8 L の移動途中で、または、移動完了後に、先行の中演出図柄 8 C、後続の中演出図柄 8 C が第 1 段階に拡大されて大きくなって移動開始し、先行の中演出図柄 8 C、後続の中演出図柄 8 C の移動途中で、または、移動完了後に、先行の右演出図柄 8 R、右演出図柄 8 R、後続の右演出図柄 8 R が第 1 段階に拡大されて大きくなって移動開始してもよい。なお、緑色の第 1 保留アイコン 9 A が変動表示位置へ移動して緑色の変動アイコン 9 C となると、これに伴い、ストックされた保留アイコン 9 A が全く存在しない状態となる。

30

40

【0551】

なお、各演出図柄が第 1 段階に拡大されて大きくなっているときには、上述したように、各演出図柄に所定の色が稲妻が走り、稲妻の色により当該変動の当たり期待度を示唆している。所定の色としては、白色→青色→紫色という順番で当たり期待度が大きくなっている。ここでは、白色の稲妻となっている。以下、同じ。白色の稲妻の当たり期待度は、白色の保留アイコン（白色の変動アイコン）と同等の当たり期待度となっており、青色の稲妻の当たり期待度は、青色の保留アイコン（青色の変動アイコン）と同等の当たり期待度となっており、紫色の稲妻の当たり期待度は、赤色の保留アイコン（赤色の変動アイコン）と同等の当たり期待度となっている。

【0552】

50

左演出図柄 8 L（明るい緑色を有する数字「3」）が第 1 段階に拡大されて大きくなって、通常変動方向（つまり下側）とは異なる方向であって、通常変動方向と垂直の方向（通常変動方向と直交する方向）となる左側へ向かって水平に移動開始すると、左演出図柄 8 L の左側部分（左演出図柄 8 L の左側から右側へ向かって約 3 分の 1 の部分）が表示画面 7 a の左辺から飛び出して視認困難な態様となるとともに、左演出図柄 8 L の残り部分である右側部分（左演出図柄 8 L の約 3 分の 2 の部分）が表示される態様が維持されたまま移動停止する。移動停止した状態では、左演出図柄 8 L の中央（左演出図柄 8 L の外周を囲む仮想的な矩形形状の上辺中央と下辺中央とを通る垂直線と、この矩形形状の左辺中央と右辺中央とを通る水平線と、が交わる点）は、第 1 左側垂直線上に配置された状態が維持されたままとなっている。

10

【0553】

先行の左演出図柄 8 L（明るい青色を有する数字「2」）が第 1 段階に拡大されて大きくなって、通常変動方向（つまり下側）とは異なる方向であって、通常変動方向と斜めの方向である左下側へ向かって斜め下（左下斜め 45 度）に移動開始すると、先行の左演出図柄 8 L の左側部分（先行の左演出図柄 8 L の左側から右側へ向かって約 3 分の 1 の部分）が表示画面 7 a の左辺から飛び出して視認困難な態様となるとともに、先行の左演出図柄 8 L の下側部分（先行の左演出図柄 8 L の下側から上側へ向かって約 4 分の 3 の部分）が表示画面 7 a の下辺から飛び出して視認困難な態様となり、先行の左演出図柄 8 L の残り部分である右上側部分が表示される態様が維持されたまま移動停止する。移動停止した状態では、先行の左演出図柄 8 L の中央（先行の左演出図柄 8 L の外周を囲む仮想的な矩形形状の上辺中央と下辺中央とを通る垂直線と、この矩形形状の左辺中央と右辺中央とを通る水平線と、が交わる点）は、第 1 左側垂直線上に配置された状態が維持されたままとなっている。

20

【0554】

後続の左演出図柄 8 L（明るい青色を有する数字「4」）が第 1 段階に拡大されて大きくなって、通常変動方向（つまり下側）とは異なる方向であって、通常変動方向と斜めの方向である左上側へ向かって斜め上（左上斜め 45 度）に移動開始すると、後続の左演出図柄 8 L の左側部分（後続の左演出図柄 8 L の左側から右側へ向かって約 3 分の 1 の部分）が表示画面 7 a の左辺から飛び出して視認困難な態様となるとともに、後続の左演出図柄 8 L の上側部分（後続の左演出図柄 8 L の上側から下側へ向かって約 4 分の 3 の部分）が表示画面 7 a の上辺から飛び出して視認困難な態様となり、後続の左演出図柄 8 L の残り部分である右下側部分が表示される態様が維持されたまま移動停止する。移動停止した状態では、後続の左演出図柄 8 L の中央（後続の左演出図柄 8 L の外周を囲む仮想的な矩形形状の上辺中央と下辺中央とを通る垂直線と、この矩形形状の左辺中央と右辺中央とを通る水平線と、が交わる点）は、第 1 左側垂直線上に配置された状態が維持されたままとなっている。

30

【0555】

このように、第 1 左側垂直線上には、後続の左演出図柄 8 L、左演出図柄 8 L、先行の左演出図柄 8 L という順番で上下方向に一例に配置された状態が維持されたままとなっている。

40

【0556】

先行の中演出図柄 8 C（明るい赤色を有する数字「7」）が第 1 段階に拡大されて大きくなって、通常変動方向（つまり下側）へ向かって移動開始すると、先行の中演出図柄 8 C の下側部分（中演出図柄 8 C の約 2 分の 1 の部分）が表示画面 7 a の下辺から飛び出して視認困難な態様となるとともに、先行の中演出図柄 8 C の残り部分である上側部分（中演出図柄 8 C の約 2 分の 1 の部分）が表示される態様が維持されたまま移動停止する。移動停止した状態では、先行の中演出図柄 8 C は、中変動表示領域 8 C r における中変動表示領域中央を通る中側基準垂直線、つまり表示画面 7 a の上辺中央と下辺中央とを通る垂直線上に配置された状態が維持されたままとなっている。

【0557】

50

後続の中演出図柄 8 C（明るい青色を有する数字「8」）が第 1 段階に拡大されて大きくなって、通常変動方向（つまり下側）とは異なる方向であって、通常変動方向とは反対方向となる上側へ向かって移動開始すると、後続の中演出図柄 8 C の上側部分（中演出図柄 8 C の約 2 分の 1 の部分）が表示画面 7 a の下辺から飛び出して視認困難な態様となるとともに、後続の中演出図柄 8 C の残り部分である上側部分（中演出図柄 8 C の約 2 分の 1 の部分）が表示される態様が維持されたまま移動停止する。移動停止した状態では、後続の中演出図柄 8 C は、中側基準垂直線、つまり表示画面 7 a の上辺中央と下辺中央とを通る垂直線上に配置された状態が維持されたままとなっている。

【0558】

このように、中側基準垂直線上（つまり、表示画面 7 a の上辺中央と下辺中央とを通る垂直線上）には、後続の中演出図柄 8 C、先行の中演出図柄 8 C という順番で上下方向に

10

【0559】

先行の右演出図柄 8 R（明るい緑色を有する数字「1」）が第 1 段階に拡大されて大きくなって、通常変動方向（つまり下側）とは異なる方向であって、通常変動方向と斜めの方向である右下側へ向かって斜め下（右下斜め 45 度）に移動開始すると、先行の右演出図柄 8 R の右側部分（先行の右演出図柄 8 R の右側から左側へ向かって約 3 分の 1 の部分）が表示画面 7 a の右辺から飛び出して視認困難な態様となるとともに、先行の右演出図柄 8 R の下側部分（先行の右演出図柄 8 R の下側から上側へ向かって約 4 分の 3 の部分）が表示画面 7 a の下辺から飛び出して視認困難な態様となり、先行の右演出図柄 8 R の残り部分である左上側部分が表示される態様が維持されたまま移動停止する。移動停止した状態では、先行の右演出図柄 8 R の中央（先行の右演出図柄 8 R の外周を囲む仮想的な矩形形状の上辺中央と下辺中央とを通る垂直線と、この矩形形状の左辺中央と右辺中央とを通る水平線と、が交わる点）は、第 1 右側垂直線上に配置された状態が維持されたままとなっている。

20

【0560】

後続の右演出図柄 8 R（明るい青色を有する数字「2」）が第 1 段階に拡大されて大きくなって、通常変動方向（つまり下側）とは異なる方向であって、通常変動方向と斜めの方向である右上側へ向かって斜め上（右上斜め 45 度）に移動開始すると、後続の右演出図柄 8 R の右側部分（後続の右演出図柄 8 R の右側から左側へ向かって約 3 分の 1 の部分）が表示画面 7 a の右辺から飛び出して視認困難な態様となるとともに、後続の左演出図柄 8 L の上側部分（後続の右演出図柄 8 R の上側から下側へ向かって約 4 分の 3 の部分）が表示画面 7 a の上辺から飛び出して視認困難な態様となり、後続の右演出図柄 8 R の残り部分である左下側部分が表示される態様が維持されたまま移動停止する。移動停止した状態では、後続の右演出図柄 8 R の中央（後続の右演出図柄 8 R の外周を囲む仮想的な矩形形状の上辺中央と下辺中央とを通る垂直線と、この矩形形状の左辺中央と右辺中央とを通る水平線と、が交わる点）は、第 1 右側垂直線上に配置された状態が維持されたままとなっている。

30

【0561】

このように、第 1 右側垂直線上には、後続の右演出図柄 8 R、先行の右演出図柄 8 R という順番で上下方向に一直列に配置された状態が維持されたままとなっている。なお、先行の中演出図柄 8 C（明るい赤色を有する数字「7」）の上側と、先行の右演出図柄 8 R（明るい緑色を有する数字「1」）の上側と、が同一の水平線上に配置され並び、後続の中演出図柄 8 C（明るい青色を有する数字「8」）の下側と、後続の右演出図柄 8 R（明るい青色を有する数字「2」）の下側と、が同一の水平線上に配置され並んでいる。

40

【0562】

左演出図柄 8 L が第 1 段階に拡大されて大きくなって左側に移動し、先行の左演出図柄 8 L が第 1 段階に拡大されて大きくなって左下斜め 45 度に移動し、後続の左演出図柄 8 L が第 1 段階に拡大されて大きくなって左上斜め 45 度に移動し、先行の中演出図柄 8 C が第 1 段階に拡大されて大きくなって下側に移動し、後続の中演出図柄 8 C が第 1 段階に

50

拡大されて大きくなって上側に移動し、先行の右演出図柄 8 R が第 1 段階に拡大されて大きくなって右下斜め 45 度に移動し、後続の右演出図柄 8 R が第 1 段階に拡大されて大きくなって右上斜め 45 度に移動することにより、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、先行の左演出図柄 8 L、左演出図柄 8 L、後続の左演出図柄 8 L、先行の中演出図柄 8 C、後続の中演出図柄 8 C、先行の右演出図柄 8 R、後続の右演出図柄 8 R が互いに離間して広がる態様へ変化している。

【0563】

左演出図柄 8 L の第 1 段階への拡大そして左側への水平移動、先行の左演出図柄 8 L の第 1 段階への拡大そして左下斜め 45 度への移動、後続の左演出図柄 8 L の第 1 段階への拡大そして左上斜め 45 度への移動、先行の中演出図柄 8 C の第 1 段階への拡大そして下側への垂直移動、後続の中演出図柄 8 C の第 1 段階への拡大そして上側への垂直移動、先行の右演出図柄 8 R の第 1 段階への拡大そして右下斜め 45 度への移動、後続の右演出図柄 8 R の第 1 段階への拡大そして右上斜め 45 度への移動は、一斉に（同時に）開始され、そして、一斉に（同時に）移動停止し、この状態が所定期間（例えば 1 秒）だけ維持される。

【0564】

なお、左演出図柄 8 L の第 1 段階への拡大そして左側への水平移動、先行の左演出図柄 8 L の第 1 段階への拡大そして左下斜め 45 度への移動、後続の左演出図柄 8 L の第 1 段階への拡大そして左上斜め 45 度への移動においても、先行の左演出図柄 8 L、左演出図柄 8 L、後続の左演出図柄 8 L は、左変動表示領域 8 L r から中変動表示領域 8 C r を跨ぐ状態となっていない。また、先行の中演出図柄 8 C の第 1 段階への拡大そして下側への垂直移動、後続の中演出図柄 8 C の第 1 段階への拡大そして上側への垂直移動においても、先行の中演出図柄 8 C、後続の中演出図柄 8 C は、中変動表示領域 8 C r から左変動表示領域 8 L r を跨ぐ状態となっていないし、中変動表示領域 8 C r から右変動表示領域 8 R r を跨ぐ状態となってもいない。また、先行の右演出図柄 8 R の第 1 段階への拡大そして右下斜め 45 度への移動、後続の右演出図柄 8 R の第 1 段階への拡大そして右上斜め 45 度への移動においても、先行の右演出図柄 8 R、後続の右演出図柄 8 R は、右変動表示領域 8 R r から中変動表示領域 8 C r を跨ぐ状態となっていない。

【0565】

所定期間（例えば 1 秒）が経過すると、緑色の変動アイコン 9 C が示唆する当たりの期待度に見合うように、図 68（H）に示すように、左変動表示領域 8 L r において、第 1 段階に拡大されて大きくなった左演出図柄 8 L（明るい緑色を有する数字「3」）が第 1 段階から第 2 段階にさらに拡大されて大きくなって（第 2 段階に拡大される演出図柄の大きさは、第 1 段階に拡大される演出図柄の大きさと比べて約 1.5 倍の大きさとなる。これにより、第 2 段階に拡大される演出図柄の大きさは、第 1 段階に拡大されるまえである元の演出図柄の大きさ比べて約 2.25 倍の大きさとなる。以下、同じ。）、通常変動方向（つまり下側）とは異なる方向であって、通常変動方向と垂直の方向（通常変動方向と直交する方向）となる左側へ向かって水平に移動開始し、第 1 段階に拡大されて大きくなった左演出図柄 8 L（明るい緑色を有する数字「3」）の先行の左演出図柄 8 L（明るい青色を有する数字「2」）が第 1 段階から第 2 段階にさらに拡大されて大きくなって、通常変動方向（つまり下側）とは異なる方向であって、通常変動方向と斜めの方向である左下側へ向かって斜め下（左下斜め 45 度）に移動開始し、第 1 段階に拡大されて大きくなった左演出図柄 8 L（明るい緑色を有する数字「3」）の後続の左演出図柄 8 L（明るい青色を有する数字「4」）が第 1 段階から第 2 段階にさらに拡大されて大きくなって、通常変動方向（つまり下側）とは異なる方向であって、通常変動方向と斜めの方向である左上側へ向かって斜め上（左上斜め 45 度）に移動開始する。

【0566】

なお、各演出図柄が第 1 段階から第 2 段階にさらに拡大されて大きくなるときに、白色の稲妻から紫色の稲妻に変わり、各演出図柄に紫色の稲妻が走る。稲妻の色は、上述したように、白色→青色→紫色という順番で当たり期待度が大きくなっている。ここでは、敢

えて緑色の変動アイコン 9 C としつつ、実際には赤色の保留アイコン（赤色の変動アイコン）と同等の当たり期待度を示唆する紫色の稲妻となっている。以下、同じ。

【0567】

また、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、中変動表示領域 8 C r において、第 1 段階に拡大されて大きくなった先行の中演出図柄 8 C（明るい赤色を有する数字「7」）が第 1 段階から第 2 段階にさらに拡大されて大きくなって、通常変動方向（つまり下側）へ向かって移動開始し、第 1 段階に拡大されて大きくなった後続の中演出図柄 8 C（明るい青色を有する数字「6」）が第 1 段階から第 2 段階にさらに拡大されて大きくなって、通常変動方向（つまり下側）とは異なる方向であって、通常変動方向とは反対方向となる上側へ向かって移動開始する。

10

【0568】

また、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、右変動表示領域 8 R r において、第 1 段階に拡大されて大きくなった先行の右演出図柄 8 R（明るい緑色を有する数字「1」）が第 1 段階から第 2 段階にさらに拡大されて大きくなって、通常変動方向（つまり下側）へ向かって移動開始し、第 1 段階に拡大されて大きくなった後続の中演出図柄 8 C（明るい青色を有する数字「6」）が第 1 段階から第 2 段階にさらに拡大されて大きくなって、通常変動方向（つまり下側）とは異なる方向であって、通常変動方向とは反対方向となる上側へ向かって移動開始する。

【0569】

ここでは、第 1 段階に拡大されて大きくなった、先行の左演出図柄 8 L、左演出図柄 8 L、後続の左演出図柄 8 L、先行の中演出図柄 8 C、後続の中演出図柄 8 C、先行の右演出図柄 8 R、右演出図柄 8 R、後続の右演出図柄 8 R は、一斉に（同時に）第 1 段階から第 2 段階にさらに拡大されて大きくなって移動開始している。しかし、第 1 段階に拡大されて大きくなった、先行の左演出図柄 8 L、左演出図柄 8 L、後続の左演出図柄 8 L が第 1 段階から第 2 段階にさらに拡大されて大きくなって移動開始し、第 1 段階から第 2 段階にさらに拡大されて大きくなって先行の左演出図柄 8 L、左演出図柄 8 L、後続の左演出図柄 8 L の移動途中で、または、移動完了後に、第 1 段階に拡大されて大きくなった、先行の中演出図柄 8 C、後続の中演出図柄 8 C が第 1 段階から第 2 段階にさらに拡大されて大きくなって移動開始し、第 1 段階から第 2 段階にさらに拡大されて大きくなって先行の中演出図柄 8 C、後続の中演出図柄 8 C の移動途中で、または、移動完了後に、第 1 段階に拡大されて大きくなった先行の右演出図柄 8 R、後続の右演出図柄 8 R が第 1 段階から第 2 段階にさらに拡大されて大きくなって移動開始してもよい。

20

30

【0570】

左演出図柄 8 L（明るい緑色を有する数字「3」）が第 1 段階から第 2 段階にさらに拡大されて大きくなって、通常変動方向（つまり下側）とは異なる方向であって、通常変動方向と垂直の方向（通常変動方向と直交する方向）となる左側へ向かって水平に移動開始すると、左演出図柄 8 L の左側部分（左演出図柄 8 L の左側から右側へ向かって約 3 分の 2 の部分）が表示画面 7 a の左辺から飛び出して視認困難な態様となるとともに、左演出図柄 8 L の残り部分である右側部分（左演出図柄 8 L の約 3 分の 1 の部分）が表示される態様が維持されたまま移動停止する。移動停止した状態では、左演出図柄 8 L の中央（左演出図柄 8 L の外周を囲む仮想的な矩形形状の上辺中央と下辺中央とを通る垂直線と、この矩形形状の左辺中央と右辺中央とを通る水平線と、が交わる点）は、左変動表示領域 8 L r における左変動表示領域中央を通る左側基準垂直線より所定距離（例えば 50 mm）だけ左方へ水平に移動した表示画面 7 a の左辺へさらに寄った垂直線上に左演出図柄 8 L が配置された状態が維持されたままとなっている。以下、左変動表示領域 8 L r における左変動表示領域中央を通る左側基準垂直線より所定距離（例えば 50 mm）だけ左方へ水平に移動した表示画面 7 a の左辺へさらに寄った垂直線を「第 2 左側垂直線」と記載する場合がある。第 2 左側垂直線は、第 1 左側垂直線の左方に配置され、第 1 左側垂直線と比べて表示画面 7 a の左辺へさらに寄った配置となっている。

40

【0571】

50

先行の左演出図柄 8 L（明るい青色を有する数字「2」）が第 1 段階から第 2 段階にさらに拡大されて大きくなって、通常変動方向（つまり下側）とは異なる方向であって、通常変動方向と斜めの方向である左下側へ向かって斜め下（左下斜め 45 度）に移動開始すると、先行の左演出図柄 8 L が表示画面 7 a から消えた状態で移動停止する。移動停止した状態では、先行の左演出図柄 8 L の中央（先行の左演出図柄 8 L の外周を囲む仮想的な矩形形状の上辺中央と下辺中央とを通る垂直線と、この矩形形状の左辺中央と右辺中央とを通る水平線と、が交わる点）は、第 2 左側垂直線上に配置された状態が維持されたままとなっている。

【0572】

後続の左演出図柄 8 L（明るい青色を有する数字「4」）が第 1 段階から第 2 段階にさらに拡大されて大きくなって、通常変動方向（つまり下側）とは異なる方向であって、通常変動方向と斜めの方向である左上側へ向かって斜め上（左上斜め 45 度）に移動開始すると、後続の左演出図柄 8 L が表示画面 7 a から消えた状態で移動停止する。移動停止した状態では、後続の左演出図柄 8 L の中央（後続の左演出図柄 8 L の外周を囲む仮想的な矩形形状の上辺中央と下辺中央とを通る垂直線と、この矩形形状の左辺中央と右辺中央とを通る水平線と、が交わる点）は、第 2 左側垂直線上に配置された状態が維持されたままとなっている。

【0573】

このように、第 2 左側垂直線上には、後続の左演出図柄 8 L、左演出図柄 8 L、先行の左演出図柄 8 L という順番で上下方向に一系列に配置された状態が維持されたままとなっている。

【0574】

先行の中演出図柄 8 C（明るい赤色を有する数字「7」）が第 1 段階から第 2 段階にさらに拡大されて大きくなって、通常変動方向（つまり下側）へ向かって移動開始すると、先行の中演出図柄 8 C の上側部分（先行の中演出図柄 8 C の下側から上側へ向かって約 4 分の 3 の部分）が表示画面 7 a の下辺から飛び出して視認困難な態様となるとともに、先行の中演出図柄 8 C の残り部分である上側部分（先行の中演出図柄 8 C の約 4 分の 1 の部分）が表示される態様が維持されたまま移動停止する。移動停止した状態では、先行の中演出図柄 8 C は、中変動表示領域 8 C r における中変動表示領域中央を通る中側基準垂直線上（つまり、表示画面 7 a の上辺中央と下辺中央とを通る垂直線上）に配置された状態が維持されたままとなっている。

【0575】

後続の中演出図柄 8 C（明るい青色を有する数字「8」）が第 1 段階から第 2 段階にさらに拡大されて大きくなって、通常変動方向（つまり下側）とは異なる方向であって、通常変動方向とは反対方向となる上側へ向かって移動開始すると、後続の中演出図柄 8 C の上側部分（後続の中演出図柄 8 C の上側から下側へ向かって約 4 分の 3 の部分）が表示画面 7 a の上辺から飛び出して視認困難な態様となるとともに、後続の中演出図柄 8 C の残り部分である下側部分（後続の中演出図柄 8 C の約 4 分の 1 の部分）が表示される態様が維持されたまま移動停止する。移動停止した状態では、後続の中演出図柄 8 C は、中側基準垂直線上（つまり、表示画面 7 a の上辺中央と下辺中央とを通る垂直線上）に配置された状態が維持されたままとなっている。

【0576】

このように、中側基準垂直線上（つまり、表示画面 7 a の上辺中央と下辺中央とを通る垂直線上）には、後続の中演出図柄 8 C、先行の中演出図柄 8 C という順番で上下方向に一系列に配置された状態が維持されたままとなっている。

【0577】

先行の右演出図柄 8 R（明るい緑色を有する数字「3」）が第 1 段階から第 2 段階にさらに拡大されて大きくなって、通常変動方向（つまり下側）とは異なる方向であって、通常変動方向と斜めの方向である右下側へ向かって斜め下（右下斜め 45 度）に移動開始すると、先行の右演出図柄 8 R の右側部分（先行の右演出図柄 8 R の右側から左側へ向かって

て約3分の2の部分)が表示画面7aの右辺から飛び出して視認困難な態様となるとともに、先行の右演出図柄8Rの下側部分(先行の右演出図柄8Rの下側から上側へ向かって約4分の3の部分)が表示画面7aの下辺から飛び出して視認困難な態様となり、先行の右演出図柄8Rの残り部分である左上側部分の一部が表示される態様が維持されたまま移動停止する。移動停止した状態では、先行の右演出図柄8Rの中央(先行の右演出図柄8Rの外周を囲む仮想的な矩形形状の上辺中央と下辺中央とを通る垂直線と、この矩形形状の左辺中央と右辺中央とを通る水平線と、が交わる点)は、右変動表示領域8Rrにおける右変動表示領域中央を通る右側基準垂直線より所定距離(例えば50mm)だけ右方へ水平に移動した表示画面7aの右辺へさらに寄った垂直線上に右演出図柄8Rが配置された状態が維持されたままとなっている。以下、右変動表示領域8Rrにおける右変動表示領域中央を通る右側基準垂直線より所定距離(例えば50mm)だけ右方へ水平に移動した表示画面7aの右辺へさらに寄った垂直線を「第2右側垂直線」と記載する場合がある。第2右側垂直線は、第1右側垂直線の右方に配置され、第1右側垂直線と比べて表示画面7aの右辺へさらに寄った配置となっている。

10

【0578】

後続の右演出図柄8R(明るい青色を有する数字「2」)が第1段階から第2段階にさらに拡大されて大きくなって、通常変動方向(つまり下側)とは異なる方向であって、通常変動方向と斜めの方向である右上側へ向かって斜め上(右上斜め45度)に移動開始すると、後続の右演出図柄8Rの右側部分(後続の右演出図柄8Rの右側から左側へ向かって約3分の2の部分)が表示画面7aの右辺から飛び出して視認困難な態様となるとともに、後続の右演出図柄8Rの上側部分(後続の右演出図柄8Rの上側から下側へ向かって約4分の3の部分)が表示画面7aの上辺から飛び出して視認困難な態様となり、後続の右演出図柄8Rの残り部分である左下側部分の一部が表示される態様が維持されたまま移動停止する。移動停止した状態では、後続の右演出図柄8Rの中央(後続の右演出図柄8Rの外周を囲む仮想的な矩形形状の上辺中央と下辺中央とを通る垂直線と、この矩形形状の左辺中央と右辺中央とを通る水平線と、が交わる点)は、第2右側垂直線上に配置された状態が維持されたままとなっている。

20

【0579】

このように、第2右側垂直線上には、後続の右演出図柄8R、先行の右演出図柄8Rという順番で上下方向に一行に配置された状態が維持されたままとなっている。なお、先行の中演出図柄8C(明るい赤色を有する数字「7」)の上側と、先行の右演出図柄8R(明るい緑色を有する数字「1」)の上側と、が同一の水平線上に配置され並び、後続の中演出図柄8C(明るい青色を有する数字「8」)の下側と、後続の右演出図柄8R(明るい青色を有する数字「2」)の下側と、が同一の水平線上に配置され並んでいる。

30

【0580】

左演出図柄8Lが第1段階から第2段階にさらに拡大されて大きくなって左側に移動し、先行の左演出図柄8Lが第1段階から第2段階にさらに拡大されて大きくなって左下斜め45度に移動し、後続の左演出図柄8Lが第1段階から第2段階にさらに拡大されて大きくなって左上斜め45度に移動し、先行の中演出図柄8Cが第1段階から第2段階にさらに拡大されて大きくなって下側に移動し、後続の中演出図柄8Cが第1段階から第2段階にさらに拡大されて大きくなって上側に移動し、先行の右演出図柄8Rが第1段階から第2段階にさらに拡大されて大きくなって右下斜め45度に移動し、後続の右演出図柄8Rが第1段階から第2段階にさらに拡大されて大きくなって右上斜め45度に移動することにより、演出図柄の変動演出(変動表示)が開始されると、先行の左演出図柄8L、左演出図柄8L、後続の左演出図柄8L、先行の中演出図柄8C、後続の中演出図柄8C、先行の右演出図柄8R、後続の右演出図柄8Rが第1段階に拡大されて大きくなったものと比べると、さらに互いに離間して広がる態様へ変化している。

40

【0581】

左演出図柄8Lの第1段階から第2段階への拡大そして左側への水平移動、先行の左演出図柄8Lの第1段階から第2段階への拡大そして左下斜め45度への移動、後続の左演出

50

出図柄 8 L の第 1 段階から第 2 段階への拡大そして左上斜め 45 度への移動、先行の中演出図柄 8 C の第 1 段階から第 2 段階への拡大そして下側への垂直移動、後続の中演出図柄 8 C の第 1 段階から第 2 段階への拡大そして上側への垂直移動、先行の右演出図柄 8 R の第 1 段階から第 2 段階への拡大そして右下斜め 45 度への移動、後続の右演出図柄 8 R の第 1 段階から第 2 段階への拡大そして右上斜め 45 度への移動は、一斉に（同時に）開始され、そして、一斉に（同時に）移動停止し、この状態が所定期間（例えば 1 秒）だけ維持される。なお、図示しないが、ブランク図柄も先行の演出図柄と後続の演出図柄との間に配置されるように第 1 段階から第 2 段階への拡大そして所定の方角へ移動する。

【0582】

なお、左演出図柄 8 L の第 1 段階から第 2 段階への拡大そして左側への水平移動、先行の左演出図柄 8 L の第 1 段階から第 2 段階への拡大そして左下斜め 45 度への移動、後続の左演出図柄 8 L の第 1 段階から第 2 段階への拡大そして左上斜め 45 度への移動においても、先行の左演出図柄 8 L、左演出図柄 8 L、後続の左演出図柄 8 L は、左変動表示領域 8 L r から中変動表示領域 8 C r を跨ぐ状態となっていない。また、先行の右演出図柄 8 R の第 1 段階から第 2 段階への拡大そして右下斜め 45 度への移動、後続の右演出図柄 8 R の第 1 段階から第 2 段階への拡大そして右上斜め 45 度への移動においても、先行の右演出図柄 8 R、後続の右演出図柄 8 R は、右変動表示領域 8 R r から中変動表示領域 8 C r を跨ぐ状態となっていない。これに対して、先行の中演出図柄 8 C の第 1 段階から第 2 段階への拡大そして下側への垂直移動、後続の中演出図柄 8 C の第 1 段階から第 2 段階への拡大そして上側への垂直移動においては、先行の中演出図柄 8 C、後続の中演出図柄 8 C は、中変動表示領域 8 C r から左変動表示領域 8 L r を跨ぐ状態となっていると同時に、中変動表示領域 8 C r から右変動表示領域 8 R r を跨ぐ状態となっている。

【0583】

所定期間（例えば 1 秒）が経過すると、図 68（I），（J）に示すように、そのままの状態、つまり第 1 段階から第 2 段階にさらに拡大されて大きくなった状態で、先行の左演出図柄 8 L、左演出図柄 8 L、後続の左演出図柄 8 L、先行の中演出図柄 8 C、後続の中演出図柄 8 C、先行の右演出図柄 8 R、後続の右演出図柄 8 R が通常変動方向（つまり下側）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。

【0584】

第 1 段階から第 2 段階にさらに拡大されて大きくなった左演出図柄 8 L（明るい緑色を有する数字「3」）が通常変動方向へ向かうに連れて、後続の左演出図柄 8 L（明るい青色を有する数字「4」）が再び表示画面 7 a に入り込んで後続の左演出図柄 8 L の右側部分を視認することができ、後続の左演出図柄 8 L（明るい青色を有する数字「4」）のさらに後続の演出図柄（以下、「第 2 後続の左演出図柄」と記載する場合がある。）である明るい緑色を有する数字「5」が第 1 段階から第 2 段階にさらに拡大されて大きくなった状態で表示画面 7 a の上辺から現れ、通常変動方向へ向かう。この第 2 後続の左演出図柄 8 L も、明るい青色を有する数字「2」の先行の左演出図柄 8 L、明るい緑色を有する数字「3」の左演出図柄 8 L、明るい青色を有する数字「4」の後続の左演出図柄 8 L と同様に、第 2 後続の左演出図柄 8 L の左側部分（左演出図柄 8 L の左側から右側へ向かって約 3 分の 2 の部分）が表示画面 7 a の左辺から飛び出して視認困難な態様が維持されたままとなっている。つまり、先行の左演出図柄 8 L、左演出図柄 8 L、後続の左演出図柄 8 L、第 2 後続の左演出図柄 8 L は、左変動表示領域 8 L r における左変動表示領域中央を通る左側基準垂直線より左方へ移動した第 2 左側垂直線上に配置された状態が維持されたままとなっている。

【0585】

また、第 1 段階から第 2 段階にさらに拡大されて大きくなった先行の中演出図柄 8 C（明るい赤色を有する数字「7」）が通常変動方向へ移動して表示画面 7 a の下辺へ飛び出して視認困難となった状態となり、第 1 段階から第 2 段階にさらに拡大されて大きくなった後続の中演出図柄 8 C（明るい青色を有する数字「8」）が通常変動方向へ向かうに連

れて、後続の中演出図柄 8 C（明るい青色を有する数字「8」）が表示画面 7 a の下辺へ飛び出して視認困難となるまでに、後続の中演出図柄 8 C（明るい青色を有する数字「8」）のさらに後続の演出図柄（以下、「第 2 後続の中演出図柄」と記載する場合がある。）である明るい緑色を有する数字「9」が表示画面 7 a の上辺から現れ、通常変動方向へ向かう。この第 2 後続の中演出図柄 8 C も、明るい赤色を有する数字「7」の先行の中演出図柄 8 C、明るい青色を有する数字「8」の後続の左演出図柄 8 L と同様に、中変動表示領域 8 C r における中変動表示領域中央を通る中側基準垂直線上（言い換えると、表示画面 7 a の上辺中央と下辺中央とを通る垂直線上）に配置されている。つまり、先行の中演出図柄 8 C、後続の中演出図柄 8 C、第 2 後続の中演出図柄 8 C は、中変動表示領域 8 C r における中変動表示領域中央を通る中側基準垂直線上（つまり、表示画面 7 a の上辺中央と下辺中央とを通る垂直線上）に配置された状態が維持されたままとなっている。

10

【0586】

また、第 1 段階から第 2 段階にさらに拡大されて大きくなった先行の右演出図柄 8 R（明るい緑色を有する数字「1」）が通常変動方向へ移動して表示画面 7 a の下辺へ飛び出して視認困難となった状態となり、第 1 段階から第 2 段階にさらに拡大されて大きくなった後続の右演出図柄 8 R（明るい青色を有する数字「2」）が通常変動方向へ向かうに連れて、後続の右演出図柄 8 R（明るい青色を有する数字「2」）が表示画面 7 a の下辺へ飛び出して視認困難となるまでに、後続の右演出図柄 8 R（明るい青色を有する数字「2」）のさらに後続の演出図柄（以下、「第 2 後続の右演出図柄」と記載する場合がある。）である明るい緑色を有する数字「3」が表示画面 7 a の上辺から現れ、通常変動方向へ向かう。この第 2 後続の右演出図柄 8 R も、明るい緑色を有する数字「1」の先行の右演出図柄 8 R、明るい青色を有する数字「2」の後続の右演出図柄 8 R と同様に、第 2 後続の左演出図柄 8 L の右側部分（右演出図柄 8 R の右側から左側へ向かって約 3 分の 2 の部分）が表示画面 7 a の右辺から飛び出して視認困難な態様が維持されたままとなっている。つまり、先行の右演出図柄 8 R、後続の右演出図柄 8 R、第 2 後続の右演出図柄 8 R は、右変動表示領域 8 R r における右変動表示領域中央を通る右側基準垂直線より右方へ移動した第 2 右側垂直線上に配置された状態が維持されたままとなっている。

20

【0587】

その後、図 68（K）に示すように、左変動表示領域 8 L r における左変動表示領域中央を通る左側基準垂直線より左方へ移動した第 2 左側垂直線上に配置されて変動演出（変動表示）中の左演出図柄 8 L（先行の左演出図柄 8 L、後続の左演出図柄 8 L）は、第 1 段階から第 2 段階にさらに拡大された大きさから元の大きさ（図 68（A），（F）に示した左演出図柄 8 L（先行の左演出図柄 8 L、後続の左演出図柄 8 L）の大きさ）へ戻って右側へ移動して左変動表示領域中央を通る左側基準垂直線上に再び配置された状態となり、右変動表示領域 8 R r における右変動表示領域中央を通る右側基準垂直線より右方へ移動した第 1 右側垂直線上に配置されて変動演出（変動表示）中の右演出図柄 8 R（先行の右演出図柄 8 R、後続の右演出図柄 8 R）は、第 1 段階から第 2 段階にさらに拡大された大きさから元の大きさ（図 68（A），（F）に示した右演出図柄 8 R（先行の右演出図柄 8 R、後続の右演出図柄 8 R）の大きさ）へ戻って左側へ移動して右変動表示領域中央を通る右側基準垂直線上に再び配置された状態となり、中側基準垂直線上に配置されて変動演出（変動表示）中の中演出図柄 8 C（先行の中演出図柄 8 C、後続の中演出図柄 8 C）は、第 1 段階から第 2 段階にさらに拡大された大きさから元の大きさ（図 68（A），（F）に示した中演出図柄 8 C（先行の中演出図柄 8 C、後続の中演出図柄 8 C）の大きさ）へ戻る。つまり、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始され、第 1 段階に拡大されて大きくなって所定方向へ移動した左演出図柄 8 L（先行の左演出図柄 8 L、後続の左演出図柄 8 L）、中演出図柄 8 C（先行の中演出図柄 8 C、後続の中演出図柄 8 C）、右演出図柄 8 R（先行の右演出図柄 8 R、後続の右演出図柄 8 R）がそれぞれ第 1 段階から第 2 段階にさらに拡大されて大きくなって所定方向へ移動して互いに離間してさらに広がる態様となり、その後、この広がった態様のまま通常変動方向へ向かって移動開始し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

30

40

50

示態様となると、変動中において、第２段階に拡大された大きさから元の大きさへ戻り再び離間するまへの状態、つまり広がるまへの態様へ向かって移動開始し、その後、元の広がるまへの態様へ戻る。

【０５８８】

これにより、左演出図柄８Ｌ（先行の左演出図柄８Ｌ、後続の左演出図柄８Ｌ）が左変動表示領域中央を通る左側基準垂直線上に配置され、中演出図柄８Ｃ（先行の中演出図柄８Ｃ、後続の中演出図柄８Ｃ）が中変動表示領域中央を通る中側基準垂直線上に配置され、右演出図柄８Ｒ（先行の右演出図柄８Ｒ、後続の右演出図柄８Ｒ）が右変動表示領域中央を通る右側基準垂直線上に配置された状態となり、左演出図柄８Ｌ（先行の左演出図柄８Ｌ、後続の左演出図柄８Ｌ）、中演出図柄８Ｃ（先行の中演出図柄８Ｃ、後続の中演出図柄８Ｃ）、右演出図柄８Ｒ（先行の右演出図柄８Ｒ、後続の右演出図柄８Ｒ）が各変動表示領域において通常変動方向（つまり下側）へ向かって移動する態様となる。

10

【０５８９】

その後、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒ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、まず左演出図柄８Ｌが明るい青色を有する数字「８」で左変動表示領域中央に仮停止表示され、右演出図柄８Ｒが明るい青色を有する数字「６」で右変動表示領域中央に仮停止表示され、最後に中演出図柄８Ｃが明るい緑色を有する数字「１」で中変動表示領域中央に仮停止表示される。

【０５９０】

この状態では、先行の左演出図柄８Ｌである明るい赤色を有する数字「７」が、左変動表示領域中央に仮停止表示された左演出図柄８Ｌの下方に配置され、後続の左演出図柄８Ｌである明るい緑色を有する数字「９」が、左変動表示領域中央に仮停止表示された左演出図柄８Ｌの上方に配置されている。先行の左演出図柄８Ｌの下側部分（先行の左演出図柄８Ｌの約２分の１の部分）が表示画面７aの下辺から飛び出して視認困難な態様となるとともに、先行の左演出図柄８Ｌの残り部分である上側部分（先行の左演出図柄８Ｌの約２分の１の部分）が表示される態様が維持されたままとなっており、後続の左演出図柄８Ｌの上側部分（後続の左演出図柄８Ｌの約２分の１の部分）が表示画面７aの上辺から飛び出して視認困難な態様となるとともに、後続の左演出図柄８Ｌの残り部分である下側部分（後続の左演出図柄８Ｌの約２分の１の部分）が表示される態様が維持されたままとなっている。

20

30

【０５９１】

また、先行の右演出図柄８Ｒである明るい緑色を有する数字「５」が、右変動表示領域中央に仮停止表示された右演出図柄８Ｒの下方に配置され、右演出図柄８Ｒの後続の右演出図柄である明るい赤色を有する数字「７」が、右変動表示領域中央に仮停止表示された右演出図柄８Ｒの上方に配置されている。先行の右演出図柄８Ｒの下側部分（先行の右演出図柄８Ｒの約２分の１の部分）が表示画面７aの下辺から飛び出して視認困難な態様となるとともに、先行の右演出図柄８Ｒの残り部分である上側部分（先行の右演出図柄８Ｒの約２分の１の部分）が表示される態様が維持されたままとなっており、後続の右演出図柄８Ｒの上側部分（後続の右演出図柄８Ｒの約２分の１の部分）が表示画面７aの上辺から飛び出して視認困難な態様となるとともに、後続の右演出図柄８Ｒの残り部分である下側部分（後続の右演出図柄８Ｒの約２分の１の部分）が表示される態様が維持されたままとなっている。

40

【０５９２】

また、先行の中演出図柄８Ｃである明るい緑色を有する数字「９」が、中変動表示領域中央に仮停止表示された中演出図柄８Ｃの下方に配置され、中演出図柄８Ｃの後続の中演出図柄である明るい青色を有する数字「２」が、中変動表示領域中央に仮停止表示された中演出図柄８Ｃの上方に配置されている。先行の中演出図柄８Ｃの下側部分（先行の中演出図柄８Ｃの約２分の１の部分）が表示画面７aの下辺から飛び出して視認困難な態様となるとともに、先行の中演出図柄８Ｃの残り部分である上側部分（先行の中演出図柄８Ｃの約２分の１の部分）が表示される態様が維持されたままとなっており、後続の中演出図

50

柄 8 C の上側部分（後続の中演出図柄 8 C の約 2 分の 1 の部分）が表示画面 7 a の上辺から飛び出して視認困難な態様となるとともに、後続の中演出図柄 8 C の残り部分である下側部分（後続の中演出図柄 8 C の約 2 分の 1 の部分）が表示される態様が維持されたままとなっている。

【0593】

その後、図 6 8（L）に示すように、左変動表示領域中央に左演出図柄 8 L、中変動表示領域中央に中演出図柄 8 C、右変動表示領域中央に右演出図柄 8 R が停止表示される。これにより、表示画面 7 a 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 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R 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、緑色の変動アイコン 9 C が表示画面 7 a から消える。

10

【0594】

その後、遊技者のハンドル 6 0 の操作で、遊技球が第 1 始動口 2 0 へ入球し、第 1 保留アイコン 9 A が変動表示位置へ移動して変動アイコン 9 C となると、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始され、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が同一の図柄で揃わず停止表示されると、ハズレが確定されるのに対して、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が同一の図柄で揃って停止表示されると、当たりが確定され、大当たりオープニングが開始され、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。

【0595】

20

〔効果例〕

以下に、演出図柄移動変動演出の効果例を示す。

〔効果 1〕

上記実施形態の遊技機 1 では、複数種類の画像を表示可能な画像表示装置 7（表示手段）を備え、複数種類の画像のうちの一つは、当たりまたはハズレを報知可能な左演出図柄 8 L（先行の左演出図柄 8 L、後続の左演出図柄 8 L を含む。）、中演出図柄 8 C（先行の中演出図柄 8 C、後続の中演出図柄 8 C を含む。）、右演出図柄 8 R（先行の右演出図柄 8 R、後続の右演出図柄 8 R を含む。）などの一組の演出図柄であり、一組の演出図柄は通常変動方向（変動方向）への移動を開始する前に、一組の演出図柄のうちの複数の演出図柄が互いに異なる方向、かつ、それぞれ通常変動方向（変動方向）とは異なる方向に移動し、その後、通常変動方向（変動方向）に移動する第 1 の演出を実行することができるようになっている（演出図柄移動変動演出 A では図 6 6（B）～（D）、（G）～（I）、演出図柄移動変動演出 B では図 6 7（B）～（D）、（G）～（I）、演出図柄移動変動演出 C では図 6 8（B）～（D）、（G）～（J））。この構成によれば、一組の演出図柄は通常変動方向（変動方向）への移動を開始する前に、一組の演出図柄のうちの複数の演出図柄が互いに異なる方向、かつ、それぞれ通常変動方向（変動方向）とは異なる方向に移動することができるようになっている。従来のように、一組の演出図柄が一方向へ単純に移動するという態様では、演出図柄の変動演出（変動表示）が単調となり易く、遊技者の意欲が低下して興趣の向上を図ることが困難であった。これに対して、上記実施形態の遊技機 1 では、左演出図柄 8 L（先行の左演出図柄 8 L、後続の左演出図柄 8 L を含む。）、中演出図柄 8 C（先行の中演出図柄 8 C、後続の中演出図柄 8 C を含む。）、右演出図柄 8 R（先行の右演出図柄 8 R、後続の右演出図柄 8 R を含む。）などの一組の演出図柄は通常変動方向（変動方向）への移動を開始する前に、一組の演出図柄のうちの複数の演出図柄が互いに異なる方向、かつ、それぞれ通常変動方向（変動方向）とは異なる方向に移動することで、従来とは異なり、すべての演出図柄が一方向へ移動しない態様となっているため、演出図柄の変動演出（変動表示）が単調となり難しく、遊技者の意欲の向上に寄与することができる。したがって、興趣の向上を図ることができる。

30

40

【0596】

〔効果 2〕

上記実施形態の遊技機 1 において、図 6 6 の演出図柄移動変動演出 A、図 6 7 の演出図

50

柄移動変動演出 B、図 6 8 の演出図柄移動変動演出 C における第 1 の演出では、複数の演出図柄のうちの 1 以上の演出図柄が前記変動方向と反対の方向に移動することができるようになっている。具体的には、図 6 6 (B) の演出図柄移動変動演出 A における中演出図柄 8 C (明るい青色を有する数字「2」) は、通常変動方向 (変動方向) と反対の方向である上側に移動し、図 6 6 (G) の演出図柄移動変動演出 A における中演出図柄 8 C (明るい青色を有する数字「7」) は、通常変動方向 (変動方向) と反対の方向である上側に移動している。また、図 6 7 (B) の演出図柄移動変動演出 B における後続の中演出図柄 8 C (明るい青色を有する数字「6」) は、通常変動方向 (変動方向) と反対の方向である上側に移動し、図 6 7 (G) の演出図柄移動変動演出 B における後続の中演出図柄 8 C (明るい青色を有する数字「8」) は、通常変動方向 (変動方向) と反対の方向である上側に移動している。また、図 6 8 (B) の演出図柄移動変動演出 C における後続の中演出図柄 8 C (明るい青色を有する数字「6」) は、通常変動方向 (変動方向) と反対の方向である上側に移動し、図 6 8 (G) の演出図柄移動変動演出 C における後続の中演出図柄 8 C (明るい青色を有する数字「8」) は、通常変動方向 (変動方向) と反対の方向である上側に移動している。この構成によれば、通常変動方向 (変動方向) と反対の方向に移動する演出図柄が 1 以上存在することにより、従来とは異なり、すべての演出図柄が一方向へ移動することがなくなり、演出図柄の変動演出 (変動表示) が単調となり難くすることができる。また、通常変動方向 (変動方向) と反対の方向に移動する演出図柄が 1 以上存在することにより、演出図柄を離間させて一組の演出図柄が広がる状態へ変化することができる。

10

20

【0597】

[効果3]

上記実施形態の遊技機 1 において、図 6 6 の演出図柄移動変動演出 A、図 6 7 の演出図柄移動変動演出 B、図 6 8 の演出図柄移動変動演出 C における第 1 の演出では、複数の演出図柄のうちの 1 以上の演出図柄が通常変動方向 (変動方向) と垂直の方向 (通常変動方向と直交する方向) に移動することができるようになっている。具体的には、図 6 6 (B) の演出図柄移動変動演出 A における左演出図柄 8 L (明るい緑色を有する数字「1」) は、通常変動方向 (変動方向) と垂直の方向 (通常変動方向と直交する方向) である左側へ水平に移動し、図 6 6 (G) の演出図柄移動変動演出 A における左演出図柄 8 L (明るい青色を有する数字「4」) は、通常変動方向 (変動方向) と垂直の方向 (通常変動方向と直交する方向) である左側へ水平に移動し、右演出図柄 8 R (明るい緑色を有する数字「9」) は、通常変動方向 (変動方向) と垂直の方向 (通常変動方向と直交する方向) である右側へ水平に移動している。また、図 6 7 (B) の演出図柄移動変動演出 B における左演出図柄 8 L (明るい緑色を有する数字「9」) は、通常変動方向 (変動方向) と垂直の方向 (通常変動方向と直交する方向) である左側へ水平に移動し、右演出図柄 8 R (明るい青色を有する数字「4」) は、通常変動方向 (変動方向) と垂直の方向 (通常変動方向と直交する方向) である右側へ水平に移動し、図 6 7 (G) の演出図柄移動変動演出 B における左演出図柄 8 L (明るい緑色を有する数字「3」) は、通常変動方向 (変動方向) と垂直の方向 (通常変動方向と直交する方向) である左側へ水平に移動している。また、図 6 8 (B) の演出図柄移動変動演出 C における左演出図柄 8 L (明るい緑色を有する数字「9」) は、通常変動方向 (変動方向) と垂直の方向 (通常変動方向と直交する方向) である左側へ水平に移動し、右演出図柄 8 R (明るい青色を有する数字「4」) は、通常変動方向 (変動方向) と垂直の方向 (通常変動方向と直交する方向) である右側へ水平に移動し、図 6 8 (G) の演出図柄移動変動演出 C における左演出図柄 8 L (明るい緑色を有する数字「3」) は、通常変動方向 (変動方向) と垂直の方向 (通常変動方向と直交する方向) である左側へ水平に移動している。この構成によれば、通常変動方向 (変動方向) と垂直の方向 (通常変動方向と直交する方向) に移動する演出図柄が 1 以上存在することにより、従来とは異なり、すべての演出図柄が一方向へ移動することがなくなり、演出図柄の変動演出 (変動表示) が単調となり難くすることができる。また、通常変動方向 (変動方向) と垂直の方向 (通常変動方向と直交する方向) に移動する演出図柄が 1 以上

30

40

50

存在することにより、演出図柄を離間させて一組の演出図柄が広がる態様へ変化することができる。

【0598】

〔効果4〕

上記実施形態の遊技機1において、図67の演出図柄移動変動演出B、図68の演出図柄移動変動演出Cにおける第1の演出では、複数の演出図柄のうちの1以上の演出図柄が通常変動方向（変動方向）と斜めの方向に移動することができるようになっている。具体的には、図67（B）の演出図柄移動変動演出Bにおける先行の左演出図柄8L（明るい青色を有する数字「8」）は、通常変動方向（変動方向）と斜めの方向である左下斜め45度に移動し、後続の左演出図柄8L（明るい緑色を有する数字「1」）は、通常変動方向（変動方向）と斜めの方向である左上斜め45度に移動し、先行の右演出図柄8R（明るい緑色を有する数字「3」）は、通常変動方向（変動方向）と斜めの方向である右下斜め45度に移動し、後続の右演出図柄8R（明るい緑色を有する数字「5」）は、通常変動方向（変動方向）と斜めの方向である右上斜め45度に移動し、図67（G）の演出図柄移動変動演出Bにおける先行の左演出図柄8L（明るい青色を有する数字「2」）は、通常変動方向（変動方向）と斜めの方向である左下斜め45度に移動し、後続の左演出図柄8L（明るい青色を有する数字「4」）は、通常変動方向（変動方向）と斜めの方向である左上斜め45度に移動し、先行の右演出図柄8R（明るい緑色を有する数字「1」）は、通常変動方向（変動方向）と斜めの方向である右下斜め45度に移動し、後続の右演出図柄8R（明るい青色を有する数字「2」）は、通常変動方向（変動方向）と斜めの方向である右上斜め45度に移動している。また、図68（B）の演出図柄移動変動演出Cにおける先行の左演出図柄8L（明るい青色を有する数字「8」）は、通常変動方向（変動方向）と斜めの方向である左下斜め45度に移動し、後続の左演出図柄8L（明るい緑色を有する数字「1」）は、通常変動方向（変動方向）と斜めの方向である左上斜め45度に移動し、先行の右演出図柄8R（明るい緑色を有する数字「3」）は、通常変動方向（変動方向）と斜めの方向である右下斜め45度に移動し、後続の右演出図柄8R（明るい緑色を有する数字「5」）は、通常変動方向（変動方向）と斜めの方向である右上斜め45度に移動し、図68（G）の演出図柄移動変動演出Cにおける先行の左演出図柄8L（明るい青色を有する数字「2」）は、通常変動方向（変動方向）と斜めの方向である左下斜め45度に移動し、後続の左演出図柄8L（明るい青色を有する数字「4」）は、通常変動方向（変動方向）と斜めの方向である左上斜め45度に移動し、先行の右演出図柄8R（明るい緑色を有する数字「1」）は、通常変動方向（変動方向）と斜めの方向である右下斜め45度に移動し、後続の右演出図柄8R（明るい青色を有する数字「2」）は、通常変動方向（変動方向）と斜めの方向である右上斜め45度に移動している。この構成によれば、通常変動方向（変動方向）と垂直の方向（通常変動方向と直交する方向）に移動する演出図柄が1以上存在することにより、従来とは異なり、すべての演出図柄が一方向へ移動することがなくなり、演出図柄の変動演出（変動表示）が単調となり難くすることができる。また、通常変動方向（変動方向）と斜めの方向に移動する演出図柄が1以上存在することにより、演出図柄を離間させて一組の演出図柄が広がる態様へ変化することができる。

【0599】

〔効果5〕

上記実施形態の遊技機1において、図66の演出図柄移動変動演出A、図67の演出図柄移動変動演出B、図68の演出図柄移動変動演出Cにおける第1の演出では、一組の演出図柄が互いに離間する態様とし、第1の演出のあと、一組の演出図柄を離間するまへの態様へ戻して変動停止する第2の演出を実行することができるようになっている（演出図柄移動変動演出Aでは図66（D）～（F）、（I）～（K）、演出図柄移動変動演出Bでは図67（D）～（F）、（I）～（K）、演出図柄移動変動演出Cでは図68（D）～（F）、（J）～（L））。この構成によれば、一組の演出図柄が互いに離間する態様とすることにより、一組の演出図柄が広がる態様とし、その後、一組の演出図柄が互いに

離間するまえの態様、つまり広がる前の態様へ戻って変動停止することができるようにしているため、停止表示されるときには、従来のような見慣れた態様、つまり広がるまえの態様となることで、変動停止した一組の演出図柄により当たりまたはハズレを遊技者に伝え易くすることができる。

【0600】

〔変形例〕

以下に、演出図柄移動変動演出の変形例を示す。

〔変形例1〕

上記実施形態の遊技機1における図66の演出図柄移動変動演出A、図67の演出図柄移動変動演出B、図68の演出図柄移動変動演出Cでは、遊技球が第1始動口20に入球したことに基づいて行われるものであった。言い換えると、いわゆる左打ちという遊技状態において行われるものであった。しかし、遊技球が第2始動口210に入球したことに基づいて行われるようにしてもよい。言い換えると、いわゆる右打ちという遊技状態において行われるようにしてもよい。

【0601】

〔変形例2〕

上記実施形態の遊技機1における図66の演出図柄移動変動演出A、図67の演出図柄移動変動演出B、図68の演出図柄移動変動演出Cでは、画像表示装置7の表示画面7aに、3つの演出図柄の変動表示領域（「演出図柄の変動領域」ともいう。）として縦長の矩形状領域が3つ（つまり表示画面7aを列状に3つ等分された領域）が設けられ、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が各変動表示領域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）が開始されていた。しかし、画像表示装置7の表示画面7aに、3つの演出図柄の変動表示領域（「演出図柄の変動領域」ともいう。）として横長の矩形状領域が3つ（つまり表示画面7aを行状に3つ等分された領域）が設けられ、立体画像の上演出図柄が上変動表示領域の右側から左側へ向かってリールが回転される表示態様となるように図柄（数字「1」～数字「9」）の変動演出（変動表示）を開始し、立体画像の中演出図柄が中変動表示領域の右側から左側へ向かってリールが回転される表示態様となるように図柄（数字「1」～数字「9」）の変動演出（変動表示）を開始し、立体画像の下右演出図柄が下変動表示領域の右側から左側へ向かってリールが回転される表示態様となるように図柄（数字「1」～数字「9」）の変動演出（変動表示）を開始するように構成し、上演出図柄の左方に配置された先行の上演出図柄、上変動表示領域中央に停止表示された上演出図柄、上演出図柄の右方に配置された後続の上演出図柄、中演出図柄の左方に配置された先行の中演出図柄、中変動表示領域中央に停止表示された中演出図柄、中演出図柄の右方に配置された後続の中演出図柄、右演出図柄の左方に配置された先行の右演出図柄、右変動表示領域中央に停止表示された右演出図柄、右演出図柄の右方に配置された後続の右演出図柄から構成される、当たりまたはハズレを報知可能な一組の演出図柄に対して、図66の演出図柄移動変動演出A、図67の演出図柄移動変動演出B、図68の演出図柄移動変動演出Cを適用してもよい。このように構成しても、上述した、図66の演出図柄移動変動演出A、図67の演出図柄移動変動演出B、図68の演出図柄移動変動演出Cによる効果と同一の効果を奏することができる。

【0602】

〔変形例3〕

上記実施形態の遊技機1における図66の演出図柄移動変動演出A、図67の演出図柄移動変動演出B、図68の演出図柄移動変動演出Cでは、左演出図柄8L（先行の左演出図柄8L、後続の左演出図柄8Lを含む。）、中演出図柄8C（先行の中演出図柄8C、後続の中演出図柄8Cを含む。）、右演出図柄8R（先行の右演出図柄8R、後続の右演出図柄8Rを含む。）などの一組の演出図柄は通常変動方向（変動方向）への移動を開始する前に、一組の演出図柄のうちの複数の演出図柄が互いに異なる方向、かつ、それぞれ通常変動方向（変動方向）とは異なる方向に移動していた。この移動において、背景画像

の手前であって、一組の演出図柄の後方に特定画像を配置し、特定画像の一部を一組の演出図柄により覆うような態様としてもよい。この特定画像としては、当たり期待度を示唆する特定キャラクタでもよいし、出現稀な画像であるプレミアム画像としてもよい。こうすれば、遊技者は、スーパーリーチ（SPリーチ）へ発展することなく、演出図柄の変動演習（変動表示）中において、特別に、特定画像を視認する機会を得ることができるため、演出図柄の変動演出（変動表示）が単調となり難く、遊技者の意欲の向上に寄与することができる。

【0603】

〔変形例4〕

上記実施形態の遊技機1における図68の演出図柄移動変動演出Cでは、各演出図柄が第1段階に拡大されて大きくなる時、各演出図柄が第1段階から第2段階にさらに拡大されて大きくなる時に、各演出図柄に所定の色の稲妻が走っていた。稲妻の色は、白色→青色→紫色という順番で当たり期待度が大きくなっている。しかし、稲妻に代えて、各演出図柄が第1段階に拡大されて大きくなる時、各演出図柄が第1段階から第2段階にさらに拡大されて大きくなる時に、各演出図柄の元々の色から他の色へ変化するようにしてもよい。他の色は、稲妻の色と同一であり、白色→青色→紫色という順番で当たり期待度が大きくなっている。このように構成しても、当たり期待度を遊技者に示唆することができる。

【0604】

〔変形例5〕

上記実施形態の遊技機1における図66（B）の演出図柄移動変動演出Aでは、右変動表示領域中央において停止表示されていた右演出図柄8R（明るい緑色を有する数字「3」）が通常変動方向（つまり下側）へ向かって移動開始していた。しかし、中変動表示領域中央において停止表示されていた中演出図柄8C（明るい青色を有する数字「2」）と同様に、通常変動方向（つまり下側）とは異なる方向であって、通常変動方向とは反対方向となる上側へ向かって移動開始するようにしてもよい。また上記実施形態の遊技機1における図67（B）の演出図柄移動変動演出Bでは、右変動表示領域中央において停止表示されていた右演出図柄8R（明るい青色を有する数字「4」）の後続の右演出図柄8R（明るい緑色を有する数字「5」）が通常変動方向（つまり下側）とは異なる方向であって、通常変動方向と斜めの方向である右上側へ向かって斜め上（右上斜め45度）に移動開始していた。しかし、後続の中演出図柄8C（明るい青色を有する数字「6」）と同様に、通常変動方向（つまり下側）とは異なる方向であって、通常変動方向とは反対方向となる上側へ向かって移動開始するようにしてもよい。また上記実施形態の遊技機1における図68（B）の演出図柄移動変動演出Cでは、右変動表示領域中央において停止表示されていた右演出図柄8R（明るい青色を有する数字「4」）の後続の右演出図柄8R（明るい緑色を有する数字「5」）が第1段階に拡大されて大きくなって、通常変動方向（つまり下側）とは異なる方向であって、通常変動方向と斜めの方向である右上側へ向かって斜め上（右上斜め45度）に移動開始していた。しかし、後続の中演出図柄8C（明るい青色を有する数字「6」）と同様に、通常変動方向（つまり下側）とは異なる方向であって、通常変動方向とは反対方向となる上側へ向かって移動開始するようにしてもよい。このように構成しても、各演出図柄を離間させて一組の演出図柄が広がる態様へ変化することができる。

【0605】

〔変形例6〕

上記実施形態の遊技機1における図68の演出図柄移動変動演出Cでは、左変動表示領域8Lr、中変動表示領域8Cr、右変動表示領域8Rrにおける各演出図柄の大きさが段階的に拡大されて大きくなっていた。しかし、左変動表示領域8Lrにおける左演出図柄8L（先行の左演出図柄8L、後続の左演出図柄8L）、および、右変動表示領域8Rrにおける右演出図柄8L（先行の右演出図柄8R、後続の右演出図柄8R）は、大きさが全く拡大されず維持されるのに対して、中変動表示領域8Crにおける中演出図柄8C

（先行の中演出図柄 8 C、後続の中演出図柄 8 C）のみ、大きさが段階的に拡大されて大きくなるようにしてもよい。こうすれば、演出図柄の変動演出（変動表示）のバリエーションが増えることにより、演出図柄の変動演出（変動表示）が単調となり難く、遊技者の意欲の向上に寄与することができる。

【0606】

〔変形例 7〕

上記実施形態の遊技機 1 における図 6 8 の演出図柄移動変動演出 C では、第 1 段階から第 2 段階にさらに拡大されて大きくなっていた。しかし、第 2 段階からさらに第 3 段階に拡大されるようにしてもよい。第 3 段階に拡大される演出図柄の大きさは、第 2 段階に拡大される演出図柄の大きさと比べて約 1.5 倍の大きさとなる。これにより、第 3 段階に拡大される演出図柄の大きさは、元の演出図柄の大きさ比べて約 3.375 倍の大きさとなる。また、演出図柄が第 1 段階→第 2 段階→第 3 段階という具合に拡大されることで、当たり期待度も高くなるようにしてもよい。このとき、第 1 段階に拡大された演出図柄の色を元々の色から白色へ変化させ、第 1 段階から第 2 段階にさらに拡大された演出図柄の色を白色から青色に変化させ、第 2 段階から第 3 段階にさらに拡大された演出図柄の色を青色から紫色に変化させる。白色→青色→紫色という順番で当たり期待度が大きくなっている。このように構成しても、当たり期待度を遊技者に示唆することができる。

【0607】

〔変形例 8〕

上記実施形態の遊技機 1 における図 6 6 の演出図柄移動変動演出 A では、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 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が互いに離間して広がる態様へ変化している。この互いに離間して広がる態様となるときに、これらの演出図柄の色が他の色へ変化することにより、当該変動に対する当たり期待度を示唆するようになっていた。また、上記実施形態の遊技機 1 における図 6 7 の演出図柄移動変動演出 B では、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、先行の左演出図柄 8 L、左演出図柄 8 L、後続の左演出図柄 8 L、先行の中演出図柄 8 C、後続の中演出図柄 8 C、先行の右演出図柄 8 R、後続の右演出図柄 8 R が互いに離間して広がる態様へ変化していた。図 6 6 の演出図柄移動変動演出 A および図 6 7 の演出図柄移動変動演出 B では、互いに離間して広がる態様となるときに、演出図柄の色が他の色へ変化することにより、当該変動に対する当たり期待度を示唆するようになっていた。他の色としては、紫色、黄色（ゴールド）があり、これらの演出図柄の色が各自の色から紫色へ変化したときの方が当たり期待度が高くなり、紫色でなく黄色（ゴールド）へ変化したときの方が紫色へ変化したときと比べて当たり期待度が高くなっていた。紫色での当たり期待度は、赤色の保留アイコン（赤色の変動アイコン）と同等の当たり期待度となっており、黄色（ゴールド）での当たり期待度は、黄色（ゴールド）の保留アイコン（黄色（ゴールド）の変動アイコン）と同等の当たり期待度となっていた。しかし、他の色としては、赤色、黄色（ゴールド）として、赤色の当たり期待度は、赤色の保留アイコン（赤色の変動アイコン）と同等の当たり期待度とし、黄色（ゴールド）での当たり期待度は、黄色（ゴールド）の保留アイコン（黄色（ゴールド）の変動アイコン）と同等の当たり期待度としてもよい。

【0608】

〔変形例 9〕

上記実施形態の遊技機 1 における図 6 7 の演出図柄移動変動演出 B、図 6 8 の演出図柄移動変動演出 C では、先行の左演出図柄 8 L が通常変動方向（変動方向）と斜めの方向である左下斜め 45 度に移動し、後続の左演出図柄 8 L が通常変動方向（変動方向）と斜めの方向である左上斜め 45 度に移動し、先行の右演出図柄 8 R が通常変動方向（変動方向）と斜めの方向である右下斜め 45 度に移動し、後続の右演出図柄 8 R が通常変動方向（変動方向）と斜めの方向である右上斜め 45 度に移動していた。しかし、左下斜め 45 度、左上斜め 45 度、右下斜め 45 度、右上斜め 45 度に代えて、左下斜め 30 度、左上斜め 30 度、右下斜め 30 度、右上斜め 30 度としてもよいし、左下斜め 60 度、左上斜め

60度、右下斜め60度、右上斜め60度としてもよい。このように構成しても、演出図柄を離間させて一組の演出図柄が広がる態様へ変化することができる。

【0609】

〔変形例10〕

上記実施形態の遊技機1における図66の演出図柄移動変動演出A、図67の演出図柄移動変動演出B、図68の演出図柄移動変動演出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。

【0610】

〔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〕

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、当たりまたはハズレを報知可能な一組の演出図柄であり、

前記一組の演出図柄は変動方向への移動を開始する前に、前記一組の演出図柄のうちの複数の演出図柄が互いに異なる方向、かつ、それぞれ前記変動方向とは異なる方向に移動し、その後、前記変動方向に移動する第1の演出を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。

【0611】

◇〔態様A6-2〕

態様A6-1に記載の遊技機であって、

前記第1の演出では、前記複数の演出図柄のうちの1以上の演出図柄が前記変動方向と反対の方向に移動する、

ことを特徴とする遊技機。

【0612】

◇〔態様A6-3〕

態様A6-2に記載の遊技機であって、

前記第1の演出では、前記複数の演出図柄のうちの1以上の演出図柄が前記変動方向と垂直の方向に移動する、

ことを特徴とする遊技機。

【0613】

◇〔態様A6-4〕

態様A6-3に記載の遊技機であって、

前記第1の演出では、前記複数の演出図柄のうちの1以上の演出図柄が前記変動方向と斜めの方向に移動する、

ことを特徴とする遊技機。

【0614】

◇〔態様A6-5〕

態様A6-1から態様A6-4までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第1の演出では、前記一組の演出図柄が互いに離間する態様とし、

前記第1の演出のあと、前記一組の演出図柄を離間するまえの態様へ戻して変動停止する第2の演出を実行する、

ことを特徴とする遊技機。

【0615】

以下に図69～図71を用いてフレームアウト変動演出A～Cについて説明する。このフレームアウト変動演出は、演出図柄が変動演出を開始する際に実行される。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、フレームアウト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。

10

20

30

40

50

【0616】

〔フレームアウト変動演出A〕

図69は、フレームアウト変動演出Aを説明するための図である。フレームアウト変動演出は、表示画面7aに表示されている演出図柄の少なくとも一部が表示画面7aからフレームアウトし、その後、変動表示を開始する演出である。図69(A)～(F)では、フレームアウト変動演出Aの第1の例を示し、図69(G)～(L)では、フレームアウト変動演出Aの第2の例を示している。

【0617】

フレームアウト変動演出Aの第1の例では、まず、図69(A)に示すように、確定停止演出が実行されて、演出図柄が確定停止されている。ここでは、左演出図柄8Lが「1」図柄となっており、中演出図柄8Cが「2」図柄となっており、右演出図柄8Rが「8」図柄となっている。保留アイコン9Aと、当該変動アイコン（当該保留アイコン）9Cが表示されていないが、表示されていてもよい（以下でも同様）。

10

【0618】

次に、図69(B)(C)に示すように、フレームアウト演出が実行される。フレームアウト演出は、演出図柄の少なくとも一部を表示画面からフレームアウトさせる演出である。

図69(B)では、左演出図柄8L（「1」図柄）が矢印YG1で示すように表示画面7aの左方向へ移動を開始している。また、右演出図柄8R（「8」図柄）が矢印YG2で示すように表示画面7aの右方向へ移動を開始している。

20

図69(C)では、左演出図柄8L（「1」図柄）が矢印YG1で示す方向へさらに移動させられ、その一部が表示画面7aからフレームアウトしている。具体的には、「1」図柄の左側3分の1程度がフレームアウトしている。また、右演出図柄8R（「8」図柄）が矢印YG2で示す方向へさらに移動させられ、その一部が表示画面7aからフレームアウトしている。具体的には、「8」図柄の右側3分の1程度がフレームアウトしている。

【0619】

次に、図69(D)～(F)に示すように、変動表示開始演出が実行される。変動表示開始演出は、演出図柄の変動表示を開始する演出である。

【0620】

図69(D)では、演出図柄8L（「1」図柄）、演出図柄8C（「2」図柄）、および、演出図柄8R（「8」図柄）が変動方向HD（表示画面7aの下方方向）への移動を開始している。このとき、演出図柄8L（「1」図柄）、および、演出図柄8R（「8」図柄）は、いずれも表示画面7aからフレームアウトした状態で変動方向HDへ移動している。

30

【0621】

図69(E)では、演出図柄8L（「1」図柄）、演出図柄8C（「2」図柄）、および、演出図柄8R（「8」図柄）が変動方向HD（表示画面7aの下方方向）へさらに移動させられている。これにより、左中右の演出図柄8L、8C、8R（「1」図柄、「2」図柄、「8」図柄）が表示画面7aの下方からフレームアウトしていく。

40

【0622】

図69(F)では、演出図柄8L、8C、8Rが高速変動している。ここでは、演出図柄8L、8C、8Rが透明や半透明で表示される。

【0623】

フレームアウト変動演出Aの第1の例では、フレームアウト演出において、左右の演出図柄8L、8R（「1」図柄、「8」図柄）は、変動方向HDと交差する方向へフレームアウトさせられる。

【0624】

フレームアウト変動演出Aの第2の例では、第1の例と同様に、まず、図69(G)に示すように、確定停止演出が実行されて、演出図柄が確定停止されている。ここでは、左

50

演出図柄 8 L が「1」図柄となっており、中演出図柄 8 C が「2」図柄となっており、右演出図柄 8 R が「8」図柄となっている。保留アイコン 9 A と、当該変動アイコン（当該保留アイコン） 9 C が表示されていないが、表示されていてもよい（以下でも同様）。

【0625】

次に、図 69（H）～（K）に示すように、フレームアウト演出が実行される。フレームアウト演出は、演出図柄の少なくとも一部を表示画面からフレームアウトさせる演出である。

図 69（H）では、左演出図柄 8 L（「1」図柄）が矢印 Y G 1 で示すように表示画面 7 a の左方向へ移動を開始している。また、右演出図柄 8 R（「8」図柄）が矢印 Y G 2 で示すように表示画面 7 a の右方向へ移動を開始している。さらに、中演出図柄 8 C（「2」図柄）が矢印 Y G 3 で示すように表示画面 7 a の上方向へ移動を開始している。

図 69（I）では、左演出図柄 8 L（「1」図柄）が矢印 Y G 1 で示す方向へさらに移動させられ、その一部が表示画面 7 a からフレームアウトしている。具体的には、「1」図柄の左側 3 分の 1 程度がフレームアウトしている。また、右演出図柄 8 R（「8」図柄）が矢印 Y G 2 で示す方向へさらに移動させられ、その一部が表示画面 7 a からフレームアウトしている。具体的には、「8」図柄の右側 3 分の 1 程度がフレームアウトしている。さらに、中演出図柄 8 C（「2」図柄）が矢印 Y G 3 で示す方向へさらに移動させられ、その一部が表示画面 7 a からフレームアウトしている。具体的には、「2」図柄の上側 5 分の 1 程度がフレームアウトしている。

【0626】

図 69（J）では、色変化演出が実行されている。色変化演出は、演出図柄の少なくとも一部の表示色を変化させる演出である。色変化演出は、大当たりとなる期待度が相対的に高い場合に行われる。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R（「1」図柄、「2」図柄、「8」図柄）が白色から赤色（ハッチングを施して示した）に変化させられている。

図 69（K）では、色復帰演出が実行されている。色復帰演出は、色変化演出によって変更された演出図柄の表示色を元の表示色に復帰させる演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R（「1」図柄、「2」図柄、「8」図柄）が赤色から白色に変化させられている。

【0627】

色変化演出および色復帰演出は、フレームアウト演出の途中で実行されている。また、色変化演出および色復帰演出に伴って表示画面 7 a の背景画像が変化している。

【0628】

次に、図 69（L）に示すように、変動表示開始演出が実行される。変動表示開始演出は、演出図柄の変動表示を開始する演出である。ここでは、演出図柄 8 L（「1」図柄）、演出図柄 8 C（「2」図柄）、および、演出図柄 8 R（「8」図柄）が変動方向 H D（表示画面 7 a の下方向）への移動を開始している。このとき、演出図柄 8 L（「1」図柄）、および、演出図柄 8 R（「8」図柄）は、いずれも表示画面 7 a からフレームアウトした状態で変動方向 H D へ移動している。ここでも背景画像の変化が継続している。その後、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R（「1」図柄、「2」図柄、「8」図柄）が表示画面 7 a の下方からフレームアウトしていく。そして、図 69（F）と同様に、演出図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動を開始する。

【0629】

フレームアウト変動演出 A の第 2 の例では、フレームアウト演出において、左右の演出図柄 8 L、8 R（「1」図柄、「8」図柄）は、変動方向 H D と交差する方向へフレームアウトさせられている。また、中演出図柄 8 C（「2」図柄）は、変動方向 H D の反対側の方向へフレームアウトさせられている。

【0630】

〔フレームアウト変動演出 B〕

図 70 は、フレームアウト変動演出 B を説明するための図である。フレームアウト変動

10

20

30

40

50

演出は、表示画面 7 a に表示されている演出図柄の少なくとも一部が表示画面 7 a からフレームアウトし、その後、変動表示を開始する演出である。図 7 0 (A) ~ (F) では、フレームアウト変動演出 B の第 1 の例を示し、図 7 0 (G) ~ (L) では、フレームアウト変動演出 B の第 2 の例を示している。

【0631】

フレームアウト変動演出 B の第 1 の例では、まず、図 7 0 (A) に示すように、確定停止演出が実行されて、演出図柄が確定停止されている。ここでは、左演出図柄 8 L が「1」図柄となっており、中演出図柄 8 C が「2」図柄となっており、右演出図柄 8 R が「8」図柄となっている。保留アイコン 9 A と、当該変動アイコン（当該保留アイコン） 9 C が表示されていないが、表示されていてもよい（以下でも同様）。

10

【0632】

次に、図 7 0 (B) (C) に示すように、フレームアウト演出が実行される。フレームアウト演出は、演出図柄の少なくとも一部を表示画面からフレームアウトさせる演出である。

図 7 0 (B) では、左演出図柄 8 L (「1」図柄) が矢印 Y G 1 で示すように表示画面 7 a の左方向へ移動を開始している。また、右演出図柄 8 R (「8」図柄) が矢印 Y G 2 で示すように表示画面 7 a の右方向へ移動を開始している。

図 7 0 (C) では、左演出図柄 8 L (「1」図柄) が矢印 Y G 1 で示す方向へさらに移動させられ、その一部が表示画面 7 a からフレームアウトしている。具体的には、「1」図柄の左側 3 分の 1 程度がフレームアウトしている。また、右演出図柄 8 R (「8」図柄) が矢印 Y G 2 で示す方向へさらに移動させられ、その一部が表示画面 7 a からフレームアウトしている。具体的には、「8」図柄の右側 3 分の 1 程度がフレームアウトしている。

20

【0633】

次に、図 7 0 (D) に示すように、大領域フレームアウト演出が実行される。大領域フレームアウト演出は、フレームアウト演出に比べて演出図柄の領域のうちでフレームアウトする領域が大きな演出である。ここでは、左演出図柄 8 L (「1」図柄) が矢印 Y G 1 で示す方向へさらに移動させられ、その大部分が表示画面 7 a からフレームアウトしている。具体的には、「1」図柄の左側 3 分の 2 程度がフレームアウトしている。また、右演出図柄 8 R (「8」図柄) が矢印 Y G 2 で示す方向へさらに移動させられ、その大部分が表示画面 7 a からフレームアウトしている。具体的には、「8」図柄の右側 3 分の 2 程度がフレームアウトしている。

30

【0634】

次に、図 7 0 (E) (F) に示すように、変動表示開始演出が実行される。変動表示開始演出は、演出図柄の変動表示を開始する演出である。

図 7 0 (E) では、演出図柄 8 L (「1」図柄)、演出図柄 8 C (「2」図柄)、および、演出図柄 8 R (「8」図柄) が変動方向 H D (表示画面 7 a の下方向) への移動を開始している。このとき、演出図柄 8 L (「1」図柄)、および、演出図柄 8 R (「8」図柄) は、いずれも表示画面 7 a からフレームアウトした状態で変動方向 H D へ移動している。

40

【0635】

そして、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R (「1」図柄、「2」図柄、「8」図柄) が表示画面 7 a の下方からフレームアウトしていき、図 7 0 (F) に示すように、演出図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動を開始する。ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R が透明や半透明で表示される。

【0636】

フレームアウト変動演出 B の第 1 の例では、フレームアウト演出および大領域フレームアウト演出において、左右の演出図柄 8 L、8 R (「1」図柄、「8」図柄) は、変動方向 H D と交差する方向へフレームアウトさせられる。

【0637】

50

フレームアウト変動演出Bの第2の例では、第1の例と同様に、まず、図70(G)に示すように、確定停止演出が実行されて、演出図柄が確定停止されている。ここでは、左演出図柄8Lが「1」図柄となっており、中演出図柄8Cが「2」図柄となっており、右演出図柄8Rが「8」図柄となっている。保留アイコン9Aと、当該変動アイコン(当該保留アイコン)9Cが表示されていないが、表示されていてもよい(以下でも同様)。

【0638】

次に、図70(H)(I)に示すように、フレームアウト演出が実行される。フレームアウト演出は、演出図柄の少なくとも一部を表示画面からフレームアウトさせる演出である。

図70(H)では、左演出図柄8L(「1」図柄)が矢印YG1で示すように表示画面7aの左方向へ移動を開始している。また、右演出図柄8R(「8」図柄)が矢印YG2で示すように表示画面7aの右方向へ移動を開始している。さらに、中演出図柄8C(「2」図柄)が矢印YG3で示すように表示画面7aの上方向へ移動を開始している。

図70(I)では、左演出図柄8L(「1」図柄)が矢印YG1で示す方向へさらに移動させられ、その一部が表示画面7aからフレームアウトしている。具体的には、「1」図柄の左側3分の1程度がフレームアウトしている。また、右演出図柄8R(「8」図柄)が矢印YG2で示す方向へさらに移動させられ、その一部が表示画面7aからフレームアウトしている。具体的には、「8」図柄の右側3分の1程度がフレームアウトしている。さらに、中演出図柄8C(「2」図柄)が矢印YG3で示す方向へさらに移動させられ、その一部が表示画面7aからフレームアウトしている。具体的には、「2」図柄の上側5分の1程度がフレームアウトしている。

【0639】

次に、図70(J)(K)に示すように、大領域フレームアウト演出が実行される。大領域フレームアウト演出は、フレームアウト演出に比べて演出図柄の領域のうちでフレームアウトする領域が大きな演出である。ここでは、左演出図柄8L(「1」図柄)が矢印YG1で示す方向へさらに移動させられ、その大部分が表示画面7aからフレームアウトしている。具体的には、「1」図柄の左側3分の2程度がフレームアウトしている。また、右演出図柄8R(「8」図柄)が矢印YG2で示す方向へさらに移動させられ、その大部分が表示画面7aからフレームアウトしている。具体的には、「8」図柄の右側3分の2程度がフレームアウトしている。さらに、中演出図柄8C(「2」図柄)が矢印YG3で示す方向へさらに移動させられ、その大部分が表示画面7aからフレームアウトしている。具体的には、「2」図柄の上側3分の2程度がフレームアウトしている。

【0640】

図70(J)では、色変化演出が実行されている。色変化演出は、演出図柄の少なくとも一部の表示色を変化させる演出である。色変化演出は、大当たりとなる期待度が相対的に高い場合に行われる。ここでは、左中右の演出図柄8L、8C、8R(「1」図柄、「2」図柄、「8」図柄)が白色から赤色(ハッチングを施して示した)に変化させられている。

図70(K)では、色復帰演出が実行されている。色復帰演出は、色変化演出によって変更された演出図柄の表示色を元の表示色に復帰させる演出である。ここでは、左中右の演出図柄8L、8C、8R(「1」図柄、「2」図柄、「8」図柄)が赤色から白色に変化させられている。

【0641】

色変化演出および色復帰演出は、大領域フレームアウト演出の途中で実行されている。

【0642】

次に、図70(L)に示すように、変動表示開始演出が実行される。変動表示開始演出は、演出図柄の変動表示を開始する演出である。ここでは、演出図柄8L(「1」図柄)、演出図柄8C(「2」図柄)、および、演出図柄8R(「8」図柄)が変動方向HD(表示画面7aの下方向)への移動を開始している。このとき、演出図柄8L(「1」図柄)、および、演出図柄8R(「8」図柄)は、いずれも表示画面7aからフレームアウト

した状態で変動方向HDへ移動している。その後、左中右の演出図柄8L、8C、8R（「1」図柄、「2」図柄、「8」図柄）が表示画面7aの下方からフレームアウトしていく。そして、図70（F）と同様に、演出図柄8L、8C、8Rが高速変動を開始する。

【0643】

フレームアウト変動演出Bの第2の例では、フレームアウト演出において、左右の演出図柄8L、8R（「1」図柄、「8」図柄）は、変動方向HDと交差する方向へフレームアウトさせられている。また、中演出図柄8C（「2」図柄）は、変動方向HDの反対側の方向へフレームアウトさせられている。

【0644】

〔フレームアウト変動演出C〕

図71は、フレームアウト変動演出Cを説明するための図である。フレームアウト変動演出は、表示画面7aに表示されている演出図柄の少なくとも一部が表示画面7aからフレームアウトし、その後、変動表示を開始する演出である。図71（A）～（F）では、フレームアウト変動演出Cの第1の例を示し、図71（G）～（L）では、フレームアウト変動演出Cの第2の例を示している。

【0645】

フレームアウト変動演出Cの第1の例では、まず、図71（A）に示すように、確定停止演出が実行されて、演出図柄が確定停止されている。ここでは、左演出図柄8Lが「1」図柄となっており、中演出図柄8Cが「2」図柄となっており、右演出図柄8Rが「8」図柄となっている。保留アイコン9Aと、当該変動アイコン（当該保留アイコン）9Cが表示されていないが、表示されていてもよい（以下でも同様）。

【0646】

次に、図71（B）（C）に示すように、フレームアウト演出が実行される。フレームアウト演出は、演出図柄の少なくとも一部を表示画面からフレームアウトさせる演出である。

図71（B）では、左演出図柄8L（「1」図柄）が矢印YG1で示すように表示画面7aの左方向へ移動を開始している。また、右演出図柄8R（「8」図柄）が矢印YG2で示すように表示画面7aの右方向へ移動を開始している。

図71（C）では、左演出図柄8L（「1」図柄）が矢印YG1で示す方向へさらに移動させられ、その一部が表示画面7aからフレームアウトしている。具体的には、「1」図柄の左側3分の1程度がフレームアウトしている。また、右演出図柄8R（「8」図柄）が矢印YG2で示す方向へさらに移動させられ、その一部が表示画面7aからフレームアウトしている。具体的には、「8」図柄の右側3分の1程度がフレームアウトしている。

【0647】

次に、図71（D）に示すように、大領域フレームアウト演出が実行される。大領域フレームアウト演出は、フレームアウト演出に比べて演出図柄の領域のうちでフレームアウトする領域が大きな演出である。ここでは、左演出図柄8L（「1」図柄）が矢印YG1で示す方向へさらに移動させられ、その大部分が表示画面7aからフレームアウトしている。具体的には、「1」図柄の左側3分の2程度がフレームアウトしている。また、右演出図柄8R（「8」図柄）が矢印YG2で示す方向へさらに移動させられ、その大部分が表示画面7aからフレームアウトしている。具体的には、「8」図柄の右側3分の2程度がフレームアウトしている。

【0648】

次に、図71（E）に示すように、位置復帰演出が実行される。位置復帰演出は、フレームアウトさせられた状態の演出図柄を元の停止位置に復帰させる演出である。ここでは、左演出図柄8L（「1」図柄）が矢印YG1で示す方向へ移動させられて元の停止位置に復帰している。また、右演出図柄8R（「8」図柄）が矢印YG2で示す方向へ移動させられて元の停止位置に復帰している。

【0649】

10

20

30

40

50

次に、図 7 1 (F) に示すように、変動表示開始演出が実行される。変動表示開始演出は、演出図柄の変動表示を開始する演出である。演出図柄は、表示画面 7 a 内の変動領域で変動表示される。ここでは、左演出図柄 8 L が変動領域 8 L R で変動表示され、中演出図柄 8 C が変動領域 8 C R で変動表示され、右演出図柄 8 R が変動領域 8 R R で変動表示されている。

【0650】

フレームアウト変動演出 C の第 2 の例では、第 1 の例と同様に、まず、図 7 1 (G) に示すように、確定停止演出が実行されて、演出図柄が確定停止されている。ここでは、左演出図柄 8 L が「1」図柄となっており、中演出図柄 8 C が「2」図柄となっており、右演出図柄 8 R が「8」図柄となっている。保留アイコン 9 A と、当該変動アイコン（当該保留アイコン）9 C が表示されていないが、表示されていてもよい（以下でも同様）。

10

【0651】

次に、図 7 1 (H) (I) に示すように、フレームアウト演出が実行される。フレームアウト演出は、演出図柄の少なくとも一部を表示画面からフレームアウトさせる演出である。

図 7 1 (H) では、左演出図柄 8 L (「1」図柄) が矢印 Y G 1 で示すように表示画面 7 a の左方向へ移動を開始している。また、右演出図柄 8 R (「8」図柄) が矢印 Y G 2 で示すように表示画面 7 a の右方向へ移動を開始している。さらに、中演出図柄 8 C (「2」図柄) が矢印 Y G 3 で示すように表示画面 7 a の上方向へ移動を開始している。

図 7 1 (I) では、左演出図柄 8 L (「1」図柄) が矢印 Y G 1 で示す方向へさらに移動させられ、その一部が表示画面 7 a からフレームアウトしている。具体的には、「1」図柄の左側 3 分の 1 程度がフレームアウトしている。また、右演出図柄 8 R (「8」図柄) が矢印 Y G 2 で示す方向へさらに移動させられ、その一部が表示画面 7 a からフレームアウトしている。具体的には、「8」図柄の右側 3 分の 1 程度がフレームアウトしている。さらに、中演出図柄 8 C (「2」図柄) が矢印 Y G 3 で示す方向へさらに移動させられ、その一部が表示画面 7 a からフレームアウトしている。具体的には、「2」図柄の上側 5 分の 1 程度がフレームアウトしている。

20

【0652】

次に、図 7 1 (J) に示すように、大領域フレームアウト演出が実行される。大領域フレームアウト演出は、フレームアウト演出に比べて演出図柄の領域のうちでフレームアウトする領域が大きな演出である。ここでは、左演出図柄 8 L (「1」図柄) が矢印 Y G 1 で示す方向へさらに移動させられ、その大部分が表示画面 7 a からフレームアウトしている。具体的には、「1」図柄の左側 3 分の 2 程度がフレームアウトしている。また、右演出図柄 8 R (「8」図柄) が矢印 Y G 2 で示す方向へさらに移動させられ、その大部分が表示画面 7 a からフレームアウトしている。具体的には、「8」図柄の右側 3 分の 2 程度がフレームアウトしている。さらに、中演出図柄 8 C (「2」図柄) が矢印 Y G 3 で示す方向へさらに移動させられ、その大部分が表示画面 7 a からフレームアウトしている。具体的には、「2」図柄の上側 3 分の 2 程度がフレームアウトしている。

30

【0653】

図 7 1 (J) では、色変化演出が実行されている。色変化演出は、演出図柄の少なくとも一部の表示色を変化させる演出である。色変化演出は、大当たりとなる期待度が相対的に高い場合に行われる。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R (「1」図柄、「2」図柄、「8」図柄) が白色から赤色（ハッチングを施して示した）に変化させられている。色変化演出は、大領域フレームアウト演出の途中で実行されている。

40

【0654】

次に、図 7 1 (K) に示すように、位置復帰演出が実行される。位置復帰演出は、フレームアウトさせられた状態の演出図柄を元の停止位置に復帰させる演出である。ここでは、左演出図柄 8 L (「1」図柄) が矢印 Y G 1 で示す方向へ移動させられて元の停止位置に復帰している。また、右演出図柄 8 R (「8」図柄) が矢印 Y G 2 で示す方向へ移動させられて元の停止位置に復帰している。さらに、中演出図柄 8 C (「2」図柄) が矢印 Y

50

G 3 で示す方向へ移動させられて元の停止位置に復帰している。

【0655】

次に、図71(L)に示すように、変動表示開始演出が実行される。変動表示開始演出は、演出図柄の変動表示を開始する演出である。演出図柄は、表示画面7a内の変動領域で変動表示される。ここでは、左演出図柄8Lが変動領域8LRで変動表示され、中演出図柄8Cが変動領域8CRで変動表示され、右演出図柄8Rが変動領域8RRで変動表示されている。

【0656】

〔効果例〕

以下に、フレームアウト変動演出の効果例を示す。

10

〔効果1〕

上記実施形態の遊技機1では、図69～71に示すように、演出図柄の少なくとも一部を表示画面からフレームアウトさせるフレームアウト演出と、フレームアウト演出の後、演出図柄の変動表示を開始する変動表示開始演出とを実行する。この構成によれば、演出図柄がフレームアウトしてから変動が開始されるため、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。

なお、図69(B)(C)、(H)～(K)、図70(B)(C)、(H)(I)、図71(B)(C)、図71(H)(I)のフレームアウト演出が「フレームアウト演出」に相当し、図69(D)～(F)、(L)、図70(E)(F)、(L)、図71(F)、(L)の変動表示開始演出が「変動表示開始演出」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。

20

【0657】

〔効果2〕

上記実施形態の遊技機1では、図70～71に示すように、フレームアウト演出の後、変動表示開始演出の前に、フレームアウト演出に比べて演出図柄の領域のうちでフレームアウトする領域が大きな大領域フレームアウト演出を実行する。この構成によれば、フレームアウト演出に続いて大領域フレームアウト演出が実行されるため、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。

なお、図70(D)、(J)(K)、図71(D)、(J)の大領域フレームアウト演出が「大領域フレームアウト演出」に相当する。

30

【0658】

〔効果3〕

上記実施形態の遊技機1では、フレームアウト演出の途中で、または、大領域フレームアウト演出の途中で、演出図柄の少なくとも一部の表示色を変化させる色変化演出(図69(J)、図70(J)、図71(J))と、色変化演出によって変更された演出図柄の表示色を元の表示色に復帰させる色復帰演出(図69(K)、図70(K))と、を実行する。この構成によれば、フレームアウト演出や大領域フレームアウト演出に加えて演出図柄の表示色が変わるため、より一層斬新な演出となり、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。

40

【0659】

〔効果4〕

上記実施形態の遊技機1では、フレームアウト演出において、演出図柄の変動方向HDに交差する方向へ演出図柄をフレームアウトさせる(図69(C)、(I)～(K)、図70(C)、(I))。この構成によれば、演出図柄の変動方向とは異なる方向へ演出図柄がフレームアウトするため、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。

【0660】

〔効果5〕

上記実施形態の遊技機1では、フレームアウト演出において、演出図柄の変動方向HD

50

と反対側の方向へ演出図柄をフレームアウトさせる（図 69（I）～（K）、図 70（I））。この構成によれば、演出図柄の変動方向とは異なる方向へ演出図柄がフレームアウトするため、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。

【0661】

〔変形例〕

以下に、フレームアウト変動演出の変形例を示す。

〔変形例 1〕

上記実施形態では、フレームアウト演出において、左右の演出図柄 8 L、8 R が左右方向に離間するように移動し、中演出図柄 8 C が上方向に移動していた。これに対し、演出図柄の少なくとも一部がフレームアウトすればよいため、移動方向は特に限定されない。例えば、演出図柄 8 L、8 C、8 R が相対的な位置関係を保って同一方向へ移動し、演出図柄 8 L、8 C、8 R のうちの少なくとも一つの演出図柄がフレームアウトする構成としてもよい。

【0662】

〔変形例 2〕

上記実施形態では、演出図柄の少なくとも一部の表示色を変化させる色変化演出を実行していた（図 69（J）、図 70（J）、図 71（J））。これに対し、演出図柄の少なくとも一部の態様を変化させる態様変化演出を実行可能な構成としてもよい。また、態様変化演出とともに、態様変化演出によって変更された態様を元の態様に復帰させる態様復帰演出を実行可能な構成としてもよい。ここでの態様の変化は、例えば、演出図柄の形状、大きさ、向き、透明度（濃さ）のうちの少なくとも 1 つが変化するものである。

【0663】

〔変形例 3〕

上記実施形態のフレームアウト演出は、演出図柄が移動することでフレームアウトする構成であった。これに対し、演出図柄が拡大されることでフレームアウトする構成としてもよい。このとき、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R のうちの少なくとも一つを拡大する構成としてもよいし、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R を一組の演出図柄とし、一組の演出図柄を拡大する構成としてもよい。また、変動方向に複数の演出図柄が停止表示される場合、表示画面 7 a に表示されている演出図柄のすべてを拡大する構成としてもよい。

【0664】

〔変形例 4〕

上記実施形態のフレームアウト演出や大領域フレームアウト演出は、演出図柄の一部をフレームアウトさせる構成であった。これに対し、演出図柄の全体をフレームアウトさせる構成としてもよい。

【0665】

〔変形例 5〕

上記実施形態では、色変化演出において、演出図柄の表示色を白色から赤色に変化させていた。これに対し、例えば、大当たり遊技への期待度に応じて、演出図柄の表示色を複数の表示色候補の中から決定するようにしてもよい。例えば、期待度が高くなるほど、青、緑、紫、赤、金、レインボーという順で表示色が選択されるようにしてもよい。

【0666】

〔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 A 7-1〕

遊技機であって、

演出図柄の少なくとも一部を表示画面からフレームアウトさせるフレームアウト演出と、前記フレームアウト演出の後、前記演出図柄の変動表示を開始する変動表示開始演出とを実行可能な演出実行手段を備える、

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 A 7-2]

態様 A 7-1 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記フレームアウト演出の後、前記変動表示開始演出の前に、前記フレームアウト演出に比べて前記演出図柄の領域のうちでフレームアウトする領域が大きな大領域フレームアウト演出を実行することが可能である、

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 A 7-3]

態様 A 7-2 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記大領域フレームアウト演出の途中で、

前記演出図柄の少なくとも一部の表示色を変化させる色変化演出と、

前記色変化演出によって変更された前記演出図柄の表示色を元の表示色に復帰させる色復帰演出と、を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 A 7-4]

態様 A 7-1 から態様 A 7-3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記フレームアウト演出において、前記演出図柄の変動方向に交差する方向へ前記演出図柄をフレームアウトさせる、

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 A 7-5]

態様 A 7-1 から態様 A 7-3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記フレームアウト演出において、前記演出図柄の変動方向と反対側の方向へ前記演出図柄をフレームアウトさせる、

ことを特徴とする遊技機。

【0667】

以下に図 7 2 ～図 7 4 を用いて演出図柄態様変化演出 A ～ C について説明する。図 7 2 ～図 7 4 において、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面（前方）周囲に配置される各種可動役物、各種装飾部材、各種背景画像が図面の見易さから省略されている。図 7 2 は演出図柄態様変化演出 A を説明するための図であり、図 7 3 は演出図柄態様変化演出 B を説明するための図であり、図 7 4 は演出図柄態様変化演出 C を説明するための図である。

【0668】

この演出図柄態様変化演出では、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、演出図柄の態様が停止表示されるまでさまざまな態様へ変化する演出となっている。すなわち、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、演出図柄態様変化演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 103 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 7 a に画像を表示させる。

【0669】

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、演出図柄態様変化演出 A、演出図柄態様変化演出 B、そして演出図柄態様変化演出 C について順番に説明する。

【0670】

[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 7 a には、立体画像の左演出図柄 8 L、立体画像の中演出図柄 8 C、立体画像の右演出図柄 8 R が表示画面 7 a 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。なお、数字「7」は明るい赤色を有し、数字「7」を除く奇数「1」、「3」、「5

10

20

30

40

50

」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く。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。

10

【0671】

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、停止位置において、演出図柄で反射した反射光が演出図柄の外形線に沿って時計回りに回転する表示態様となり、その後、時計回りに回転する反射光が停止し、消滅することで停止表示された状態となる。

20

【0672】

なお、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、上述したように、停止位置において停止表示された演出図柄が変動方向（つまり下側）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っていた。しかし、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rが変動方向（つまり下側）へ向かって移動するときに、まず左演出図柄8Lが所定距離（例えば5mm）だけ移動したあと、中演出図柄8Cが所定距離（例えば5mm）だけ移動し、最後に右演出図柄8Rが所定距離（例えば5mm）だけ移動し、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してもよい。

30

【0673】

演出図柄態様変化演出Aでの演出図柄の構成と、演出図柄態様変化演出Bおよび演出図柄態様変化演出Cでの演出図柄の構成と、が異なっている。まず、演出図柄態様変化演出Bおよび演出図柄態様変化演出Cでの演出図柄の構成では、コイン形状の立体画像であり、上述の数字の図柄である数字「1」～数字「9」と、キャラクタの図柄であるキャラクタA～Iと、からなる第1の要素で構成されている。キャラクタの図柄は、立体画像であり、コイン形状の外形内に収まるように画像が配置されている。数字の図柄は、立体画像であり、数図の図柄の一部がコイン形状の立体画像である演出図柄を構成するキャラクタの図柄の右下側（つまりコイン形状の外形右下側）から右下方へ向かって突出した状態となってキャラクタの図柄の手前側に配置されて合体し、数字の図柄でキャラクタの図柄の少なくとも一部を覆う状態となっている。演出図柄は、数字の図柄に、数字の図柄と対応するキャラクタの図柄が付されている。数字の図柄（奇数の図柄および偶数の図柄）には、それぞれ、複数の色（フルカラー）を有する異なるキャラクタの図柄が付されて構成されており、キャラクタの図柄が演出図柄の主体として大きく表示される。このため、数字の図柄の大きさは、数字の図柄に付されたキャラクタの図柄の大きさと比べて小さくなっている。

40

【0674】

演出図柄は、数字「1」にはキャラクタAが付され、数字「2」にはキャラクタBが付され、数字「3」にはキャラクタCが付され、数字「4」にはキャラクタDが付され、数

50

字「5」にはキャラクタEが付され、数字「6」にはキャラクタFが付され、数字「7」にはキャラクタGが付され、数字「8」にはキャラクタHが付され、数字「9」にはキャラクタIが付され、数字の図柄に、それぞれ、複数の色（フルカラー）を有する異なるキャラクタの図柄が付されて構成されている。なお、例えば、キャラクタAが数字「1」と数字「7」とにそれぞれ付され重複し、キャラクタCが数字「3」と数字「8」とにそれぞれ付され重複するようにしてもよい。この場合、数字「7」には数字「1」に付されたキャラクタAと異なる表示態様となっているキャラクタAとし、数字「8」には数字「3」に付されたキャラクタCと異なる表示態様となっているキャラクタCとする。

【0675】

これに対して、演出図柄態様変化演出Aでの演出図柄の構成では、上述の数字の図柄である数字「1」～数字「9」のみからなる第2の要素で構成されている。数字の図柄は、立体画像であり、数字の図柄の大きさ（縦方向の大きさ）は、演出図柄態様変化演出Bおよび演出図柄態様変化演出Cでの演出図柄であるコイン形状の立体画像の大きさ（縦方向の大きさ）とほぼ同一となっている。

【0676】

表示画面7aの右下側には、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rとそれぞれ対応する小型の左演出図柄8LZ、小型の中演出図柄8CZ、小型の右演出図柄8RZの変動演出（変動表示）が開始されるサブ変動領域が設けられている。当該変動（変動アイコン9Cに対する変動）により、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）が開始されると、これに伴い、サブ変動領域において、小型の左演出図柄8LZ、小型の中演出図柄8CZ、小型の右演出図柄8RZの変動演出（変動表示）が開始され、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rがすべて停止表示されると同時に、それぞれ対応する小型の左演出図柄8LZ、小型の中演出図柄8CZ、小型の右演出図柄8RZもすべて停止表示される。小型の左演出図柄8LZ、小型の中演出図柄8CZ、小型の右演出図柄8RZは、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rの数字の図柄を小型としたものであり、停止表示される小型の左演出図柄8LZは、停止表示される左演出図柄8Lの数字の図柄と色とが同一となり、停止表示される小型の中演出図柄8CZは、停止表示される中演出図柄8Cの数字の図柄と色とが同一となり、停止表示される小型の右演出図柄8RZは、停止表示される右演出図柄8Rの数字の図柄と色とが同一となる。このように、小型の各演出図柄は、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。

【0677】

小型の左演出図柄8LZ、小型の中演出図柄8CZ、小型の右演出図柄8RZは、上述の演出図柄の変動演出（変動表示）とは異なり、リールが回転される表示態様とならず、小型の左演出図柄8LZの表示位置、小型の中演出図柄8CZの表示位置、小型の右演出図柄8RZの表示位置において、数字の図柄（図柄：数字「1」～数字「9」）がそれぞれ現れて更新されることで高速で変動する表示態様となっている。

【0678】

小型の左演出図柄8LZ、小型の中演出図柄8CZ、小型の右演出図柄8RZは、表示画面7aの最も手前側に配置され、常に表示された状態となっており、演出図柄（つまり右演出図柄8R）、各種エフェクト画像、他の各種画像により妨げられて視認性が阻害されることがない。

【0679】

左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rのうちいずれかまたは複数の仮停止表示した状態（例えば、左演出図柄8Lと右演出図柄8Rとが同一の図柄で仮停止表示してリーチが形成された状態）でも、それぞれ対応する小型の演出図柄（例えば、左演出図柄8Lが仮停止表示されても左演出図柄8Lと対応する小型の左演出図柄8LZ、右演出図柄8Rが仮停止表示されても右演出図柄8Rと対応する小型の右演出図柄8RZ）はすべて変動演出（変動表示）された状態が継続される。また、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rがすべて停止表示された状態であって、同一の図柄に揃わずにはず

れとなった場合には、小型の左演出図柄 8 L Z、小型の中演出図柄 8 C Z、小型の右演出図柄 8 R Z を、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R の各図柄と同一の図柄となって停止表示される。また、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R がすべて停止表示された状態であって、同一の図柄に揃って当たりとなった場合には、小型の左演出図柄 8 L Z、小型の中演出図柄 8 C Z、小型の右演出図柄 8 R Z が左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R の各図柄と同一の図柄に揃って停止表示される。

【0680】

なお、演出図柄態様変化演出 A～C では、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、演出図柄の態様が停止表示されるまでさまざまな態様へ変化する演出となっている。これに対して、小型の左演出図柄 8 L Z、小型の中演出図柄 8 C Z、小型の右演出図柄 8 R Z の変動演出（変動表示）（以下、「小型の演出図柄の変動演出（変動表示）」と記載する場合がある。）が開始されると、上述の演出図柄が仮停止表示された状態ではさまざまな態様へ変化するものの、小型の演出図柄の変動演出（変動表示）中であり、小型の左演出図柄 8 L Z、小型の中演出図柄 8 C Z、小型の右演出図柄 8 R Z にそもそも仮停止表示という状態がない。つまり、小型の左演出図柄 8 L Z、小型の中演出図柄 8 C Z、小型の右演出図柄 8 R Z には、上述の演出図柄のような仮停止表示において態様が変わることが全くない。

【0681】

ここでは、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R がすべて同一の図柄に揃って停止表示された状態であって、同一の図柄が明るい緑色を有する数字「1」、明るい青色を有する数字「2」、明るい緑色を有する数字「3」、明るい青色を有する数字「4」、明るい緑色を有する数字「5」、明るい青色を有する数字「6」、明るい青色を有する数字「8」、明るい緑色を有する数字「9」のうちのいずれかである場合には、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）となるのに対して、同一の図柄が明るい赤色を有する数字「7」である場合には、大当たり後の遊技状態が高確時短状態（高確高ベース状態）となる。なお、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R がすべて同一の図柄に揃って停止表示された状態であって、同一の図柄が明るい赤色を有する数字「7」のほかに、数字「3」である場合には、大当たり後の遊技状態が高確時短状態（高確高ベース状態）となるようにしてもよい。この場合、数字「3」を数字「7」と同様に、明るい赤色を有するものとする。

【0682】

〔保留アイコンなど〕

次に、変動アイコン 9 C や保留アイコン 9 A、9 B 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 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R に対応する変動アイコン 9 C は、画像表示装置 7 の表示画面 7 a 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。第 1 保留表示エリアには、4 つの保留アイコン 9 A が直線状に一行に表示可能とされ最大で 4 つの保留アイコン 9 A 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 9 C に最も近い第 1 保留アイコン 9 A と呼び、変動アイコン 9 C に 2 番目に近い保留アイコン 9 A を第 2 保留アイコン 9 A と呼び、変動アイコン 9 C に 3 番目に近い保留アイコン 9 A を第 3 保留アイコン 9 A と呼び、変動アイコン 9 C に最も遠い保留アイコン 9 A を第 4 保留アイコン 9 A と呼ぶ。第 2 保留表示エリアには、4 つの保留アイコン 9 B が直線状に一行に表示可能とされ最大で 4 つの保留アイコン 9 B 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 9 C に最も近い第 1 保留アイコン 9 B と呼び、変動アイコン 9 C に 2 番目に近い保留アイコン 9 B を第 2 保留アイコン 9 B と呼び、変動アイコン 9 C に 3 番目に近い保留アイコン 9 B を第 3 保留アイコン 9 B と呼び、変動アイコン 9 C に最も遠い保留アイコン 9 B を第 4 保留アイコン 9 B と呼ぶ。本実施形態では、変動アイコン 9 C、保留アイコン 9 A、9 B は、色により当たり期待を示唆することができ、白色→青色→緑色→赤色→

黄色（ゴールド）という順番で当たり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 9 C、保留アイコン 9 A、9 B に対する関心が高い。

【0683】

〔演出図柄態様変化演出 A〕

次に、演出図柄態様変化演出 A について図 7 2 を参照して説明する。ここでは、左遊技領域 3 A 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 2 0 へ続けて入球し、先読みにより白色の第 1 保留アイコン 9 A に決定されて表示される。白色の第 1 保留アイコン 9 A が変動表示位置へ移動して白色の変動アイコン 9 C 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 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が通常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。このとき、小型の左演出図柄 8 L Z、小型の中演出図柄 8 C Z、小型の右演出図柄 8 R Z 等の小型の演出図柄の変動演出（変動表示）も開始される。この変動中に、遊技球が第 1 始動口 2 0 へ 3 球入球し、先読みにより、白色の第 1 保留アイコン 9 A、白色の第 2 保留アイコン 9 A、白色の第 3 保留アイコン 9 A に決定されて表示される。これにより、保留アイコン 9 A がストックされて 3 つ存在している状態となる。

【0684】

その後、まず左演出図柄 8 L が明るい緑色を有する数字「1」で仮停止表示され、次に右演出図柄 8 R が明るい緑色を有する数字「3」で仮停止表示され、最後に中演出図柄 8 C が明るい青色を有する数字「2」で仮停止表示され、その後、図 7 2（A）に示すように、表示画面 7 a 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 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が同一の図柄に揃わず、停止表示され、ハズレが確定し、当該変動（白色の変動アイコン 9 C に対する変動）が終了する。停止表示された、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R は、数字の図柄の一部に、外部へ向かって膨張するような突出部が全く形成されていない第 1 態様で表示されている。

【0685】

左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が停止表示するタイミングで、小型の左演出図柄 8 L Z は明るい緑色を有する数字「1」で停止表示し、小型の中演出図柄 8 C Z は明るい青色を有する数字「2」で停止表示し、小型の右演出図柄 8 R Z は明るい緑色を有する数字「3」で停止表示する。これに伴い、白色の変動アイコン 9 C が非表示される（表示画面 7 a から消える）。

【0686】

白色の第 1 保留アイコン 9 A が変動表示位置へ移動して白色の変動アイコン 9 C となると、図 7 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。このとき、小型の左演出図柄 8 L Z、小型の中演出図柄 8 C Z、小型の右演出図柄 8 R Z 等の小型の演出図柄の変動演出（変動表示）も開始される。白色の第 1 保留アイコン 9 A が変動表示位置へ移動して白色の変動アイコン 9 C となると、白色の第 3 保留アイコン 9 A、白色の第 2 保留アイコン 9 A が共に右方へ移動して白色の第 2 保留アイコン 9 A、白色の第 1 保留アイコン 9 A となり、ストックされた保留アイコン 9 A が 2 つ存在している状態となる。

【0687】

左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R は、数字の図柄の一部に、外部へ向かって膨張するような突出部が全く形成されていない第 1 態様となっている状態で演出図柄の変動演出（変動表示）が開始され、その後、図 7 2（C）に示すように、まず、左演出図柄 8 L が減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化し、明るい緑色を有する数字「5」の左演出図柄 8 L が所定期間（約 1 秒）だけ拡大表示されて仮停止表示される。このとき、左演出図柄 8 L である明るい緑色を有する数字「5」の上部右端に外部へ向かって膨張するような突出部 8 L f が形成されて第 2 態様へ変化している。つまり、左演

出図柄 8 L は、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、明るい緑色を有する数字「5」の上部右端に外部へ向かって膨張するような突出部 8 L f が形成されていない第 1 態様から、仮停止表示において、第 1 態様とは異なる、明るい緑色を有する数字「5」の上部右端に突出部 8 L f が形成される第 2 態様へ変化している。

【0688】

この変動中に、遊技球が第 1 始動口 20 へ 2 球入球し、先読みにより、白色の第 3 保留アイコン 9 A、白色の第 4 保留アイコン 9 A に決定されて表示される。これにより、保留アイコン 9 A がストックされて 4 つ存在している状態となることで満タンとなり、遊技者は、ハンドル 60 の操作を停止する。

【0689】

所定期間（例えば 1 秒）が経過すると、図 72（D）に示すように、拡大表示されている左演出図柄 8 L が元の大きさ（図 72（A）に示した左演出図柄 8 L の大きさ）に戻り、明るい緑色を有する数字「5」の上部右端に突出部 8 L f が形成される第 2 態様の左演出図柄 8 L が所定期間（例えば 1 秒）だけ仮停止表示される。このとき、中演出図柄 8 C および右演出図柄 8 R は、変動演出（変動表示）中となっている。

【0690】

所定期間（例えば 1 秒）が経過すると、図 72（E）に示すように、明るい緑色を有する数字「5」の上部右端に形成された突出部 8 L f が消えて、明るい緑色を有する数字「5」の中央部右端に外部へ向かって膨張するような突出部 8 L f が形成されて第 3 態様へ変化している。つまり、左演出図柄 8 L は、仮停止表示されると、まず明るい緑色を有する数字「5」の上部右端に外部へ向かって膨張するような突出部 8 L f が形成されていない第 1 態様から、第 1 態様とは異なる、明るい緑色を有する数字「5」の上部右端に突出部 8 L f が形成される第 2 態様へ変化したあと、さらに、この第 2 態様から、第 2 態様とは異なる、明るい緑色を有する数字「5」の上部右端に形成された突出部 8 L f が消えて、明るい緑色を有する数字「5」の中央部右端に外部へ向かって膨張するような突出部 8 L f が形成される第 3 態様へ変化している。なお、演出図柄態様変化演出 A では、第 3 態様として、明るい緑色を有する数字「5」の中央部右端に外部へ向かって膨張するような突出部 8 L f が形成されているが、第 3 態様を第 2 態様とは異なる、上述した、明るい緑色を有する数字「5」の上部右端に外部へ向かって膨張するような突出部 8 L f が形成されていない第 1 態様（つまり突出部 8 L f が明るい緑色を有する数字「5」に全く形成されていない第 1 態様）としてもよい。

【0691】

左演出図柄 8 L である、明るい緑色を有する数字「5」の上部右端に形成された突出部 8 L f が消えて、明るい緑色を有する数字「5」の中央部右端に外部へ向かって膨張するような突出部 8 L f が形成されて第 3 態様へ変化すると、次に、右演出図柄 8 R が減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化し、明るい青色を有する数字「6」の右演出図柄 8 R が所定期間（約 1 秒）だけ拡大表示されて仮停止表示される。このとき、右演出図柄 8 R である明るい青色を有する数字「6」の上部右端に外部へ向かって膨張するような突出部 8 R f が形成されて第 2 態様へ変化している。つまり、右演出図柄 8 R は、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、明るい青色を有する数字「6」の上部右端に外部へ向かって膨張するような突出部 8 R f が形成されていない第 1 態様から、仮停止表示において、第 1 態様とは異なる、明るい青色を有する数字「6」の上部右端に突出部 8 R f が形成される第 2 態様へ変化している。

【0692】

所定期間（例えば 1 秒）が経過すると、図 72（F）に示すように、拡大表示されている右演出図柄 8 R が元の大きさ（図 72（A）に示した右演出図柄 8 R の大きさ）に戻り、明るい青色を有する数字「6」の上部右端に突出部 8 R f が形成される第 2 態様の右演出図柄 8 R が所定期間（例えば 1 秒）だけ仮停止表示される。このとき、中演出図柄 8 C は、変動演出（変動表示）中となっている。

【0693】

所定期間（例えば１秒）が経過すると、図７２（Ｇ）に示すように、明るい青色を有する数字「６」の上部右端に形成された突出部８Ｒｆが消えて、明るい青色を有する数字「６」の中央部右端に外部へ向かって膨張するような突出部８Ｒｆが形成されて第３態様へ変化している。つまり、右演出図柄８Ｒは、仮停止表示されると、まず明るい青色を有する数字「６」の上部右端に外部へ向かって膨張するような突出部８Ｒｆが形成されていない第１態様から、第１態様とは異なる、明るい青色を有する数字「６」の上部右端に突出部８Ｒｆが形成される第２態様へ変化したあと、さらに、この第２態様から、第２態様とは異なる、明るい青色を有する数字「６」の上部右端に形成された突出部８Ｒｆが消えて、明るい青色を有する数字「６」の中央部右端に外部へ向かって膨張するような突出部８Ｒｆが形成される第３態様へ変化している。なお、演出図柄態様変化演出Ａでは、第３態様として、明るい青色を有する数字「６」の中央部右端に外部へ向かって膨張するような突出部８Ｒｆが形成されているが、第３態様を第２態様とは異なる、上述した、明るい青色を有する数字「６」の上部右端に外部へ向かって膨張するような突出部８Ｒｆが形成されていない第１態様（つまり突出部８Ｒｆが明るい青色を有する数字「６」に全く形成されていない第１態様）としてもよい。

10

【０６９４】

右演出図柄８Ｒである、明るい青色を有する数字「６」の上部右端に形成された突出部８Ｒｆが消えて、明るい青色を有する数字「６」の中央部右端に外部へ向かって膨張するような突出部８Ｒｆが形成されて第３態様へ変化すると、最後に、中演出図柄８Ｃが減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化し、明るい赤色を有する数字「７」の中演出図柄８Ｃが所定期間（約１秒）だけ拡大表示されて仮停止表示される。このとき、中演出図柄８Ｃである明るい赤色を有する数字「７」の上部左端に外部へ向かって膨張するような突出部８Ｃｆが形成されて第２態様へ変化している。つまり、中演出図柄８Ｃは、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、明るい赤色を有する数字「７」の上部左端に外部へ向かって膨張するような突出部８Ｃｆが形成されていない第１態様から、仮停止表示において、第１態様とは異なる、明るい赤色を有する数字「７」の上部左端に突出部８Ｃｆが形成される第２態様へ変化している。

20

【０６９５】

所定期間（例えば１秒）が経過すると、図７２（Ｈ）に示すように、拡大表示されている中演出図柄８Ｃが元の大きさ（図７２（Ａ）に示した中演出図柄８Ｃの大きさ）に戻り、明るい赤色を有する数字「７」の上部左端に突出部８Ｃｆが形成される第２態様の中演出図柄８Ｃが所定期間（例えば１秒）だけ仮停止表示される。

30

【０６９６】

所定期間（例えば１秒）が経過すると、図７２（Ｉ）に示すように、明るい赤色を有する数字「７」の上部左端に形成された突出部８Ｃｆが消えて、明るい赤色を有する数字「７」の中央部右端に外部へ向かって膨張するような突出部８Ｃｆが形成されて第３態様へ変化している。つまり、中演出図柄８Ｃは、仮停止表示されると、まず明るい赤色を有する数字「７」の上部左端に外部へ向かって膨張するような突出部８Ｃｆが形成されていない第１態様から、第１態様とは異なる、明るい赤色を有する数字「７」の上部左端に突出部８Ｃｆが形成される第２態様へ変化したあと、さらに、この第２態様から、第２態様とは異なる、明るい赤色を有する数字「７」の上部左端に形成された突出部８Ｃｆが消えて、明るい赤色を有する数字「７」の中央部右端に外部へ向かって膨張するような突出部８Ｃｆが形成される第３態様へ変化している。なお、演出図柄態様変化演出Ａでは、第３態様として、明るい赤色を有する数字「７」の中央部右端に外部へ向かって膨張するような突出部８Ｃｆが形成されているが、第３態様を第２態様とは異なる、上述した、明るい赤色を有する数字「７」の上部左端に外部へ向かって膨張するような突出部８Ｃｆが形成されていない第１態様（つまり突出部８Ｃｆが明るい赤色を有する数字「７」に全く形成されていない第１態様）としてもよい。

40

【０６９７】

これにより、左演出図柄８Ｌ、中演出図柄８Ｃ、右演出図柄８Ｒがすべて第３態様へ変

50

化した状態となって、表示画面 7 a 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仮停止表示され、その後、図 7 2 (J) に示すように、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が第 3 態様から第 1 態様へ一斉に（同時に）変化し、同一の図柄に揃わず、停止表示され、ハズレが確定し、当該変動（白色の変動アイコン 9 C に対する変動）が終了する。言い換えると、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が変動演出（変動表示）され、第 1 態様から他の態様（第 2 態様、そして第 3 態様）へ変化しても、停止表示されるまでに、再び元の第 1 態様へ戻るようになっている。

【0698】

左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が停止表示するタイミングで、小型の左演出図柄 8 L Z は明るい緑色を有する数字「5」で停止表示し、小型の中演出図柄 8 C Z は明るい赤色を有する数字「7」で停止表示し、小型の右演出図柄 8 R Z は明るい青色を有する数字「6」で停止表示する。これに伴い、白色の変動アイコン 9 C が非表示される（表示画面 7 a から消える）。

【0699】

白色の第 1 保留アイコン 9 A が変動表示位置へ移動して緑色の変動アイコン 9 C へ変化すると、図 7 2 (K) 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。このとき、小型の左演出図柄 8 L Z、小型の中演出図柄 8 C Z、小型の右演出図柄 8 R Z 等の小型の演出図柄の変動演出（変動表示）も開始される。白色の第 1 保留アイコン 9 A が変動表示位置へ移動して緑色の変動アイコン 9 C へ変化すると、白色の第 4 保留アイコン 9 A ~ 白色の第 2 保留アイコン 9 A が共に右方へ移動して白色の第 3 保留アイコン 9 A、白色の第 2 保留アイコン 9 A、白色の第 1 保留アイコン 9 A となり、ストックされた保留アイコン 9 A が 3 つ存在している状態となる。

【0700】

この変動では、左演出図柄 8 L と右演出図柄 8 R とが同一の数字の図柄で仮停止表示されリーチが形成される。リーチが形成されるまでの、左演出図柄 8 L の第 1 態様から第 3 態様までの変化、右演出図柄 8 R の第 1 態様から第 3 態様までの変化は、上述した図 7 2 (C) ~ (F) と同様であるため、ここでの詳細な説明を省略する。

【0701】

仮停止表示されている左演出図柄 8 L が第 3 態様へ変化すると、右演出図柄 8 R が第 1 態様から第 2 態様へ変化し、その後、第 3 態様へ変化し、左演出図柄 8 L および右演出図柄 8 R が共に第 3 態様へ変化した状態では、上述したように、明るい緑色を有する数字「5」の中央部右端に外部へ向かって膨張するような突出部 8 L f, 8 R f が形成された状態となっている。右演出図柄 8 R が第 3 態様へ変化した状態となって所定時間（約 1 秒間）だけ経過すると、図 7 2 (L) に示すように、突出部 8 L f, 8 R f が演出図柄内を動き回って演出図柄の一部が大きくなる第 4 態様となるアニメーション動画が開始される。

【0702】

具体的には、例えば、突出部 8 L f が左演出図柄 8 L である明るい緑色を有する数字「5」内を動き回って左演出図柄 8 L である明るい緑色を有する数字「5」の一部が大きくなる。これにより、左演出図柄 8 L は、明るい緑色を有する数字「5」の中央部右端に外部へ向かって膨張するような突出部 8 L f が形成される第 3 態様から、第 3 態様とは異なる、突出部 8 L f が明るい緑色を有する数字「5」内を動き回って明るい緑色を有する数字「5」の一部が大きくなる第 4 態様へ変化している。

【0703】

また、右演出図柄 8 R は、左演出図柄 8 L と同様に、突出部 8 R f が右演出図柄 8 R である明るい緑色を有する数字「5」内を動き回って右演出図柄 8 R である明るい緑色を有する数字「5」の一部が大きくなる。これにより、右演出図柄 8 R は、明るい緑色を有する数字「5」の中央部右端に外部へ向かって膨張するような突出部 8 R f が形成される第 3 態様から、第 3 態様とは異なる、突出部 8 R f が明るい緑色を有する数字「5」内を動き回って明るい緑色を有する数字「5」の一部が大きくなる第 4 態様へ変化している。

【0704】

アニメーション動画が開始され、所定期間（例えば2.5秒）だけ経過すると、アニメーション動画が終了し、図72（M）に示すように、左演出図柄8Lは、明るい緑色を有する数字「5」の中央部左端に外部へ向かって膨張するような突出部8Lfが形成されて第5態様へ変化している。つまり、左演出図柄8Lは、仮停止表示されると、まず明るい緑色を有する数字「5」の上部右端に外部へ向かって膨張するような突出部8Lfが形成されていない第1態様から、第1態様とは異なる、明るい緑色を有する数字「5」の上部右端に突出部8Lfが形成される第2態様へ変化したあと、さらに、この第2態様から、第2態様とは異なる、明るい緑色を有する数字「5」の上部右端に形成された突出部8Lfが消えて、明るい緑色を有する数字「5」の中央部右端に外部へ向かって膨張するよう
10
な突出部8Lfが形成される第3態様へ変化し、その後、リーチにおいて、アニメーション動画が開始されることで、この第3態様から、第3態様とは異なる、突出部8Lfが明るい緑色を有する数字「5」内を動き回って明るい緑色を有する数字「5」の一部が大きくなる第4態様へ変化し、その後、アニメーション動画が終了することで、この第4態様から、第4態様とは異なる、明るい緑色を有する数字「5」の中央部左端に外部へ向かって膨張するような突出部8Lfが形成される第5態様へ変化している。なお、演出図柄態様変化演出Aでは、第5態様として、明るい緑色を有する数字「5」の中央部左端に外部へ向かって膨張するような突出部8Lfが形成されているが、第5態様を第4態様とは異なる、上述した、明るい緑色を有する数字「5」の上部右端に外部へ向かって膨張するよう
20
な突出部8Lfが形成されていない第1態様（つまり突出部8Lfが明るい緑色を有する数字「5」に全く形成されていない第1態様）としてもよい。

【0705】

また、右演出図柄8Rは、左演出図柄8Lと同様に、明るい緑色を有する数字「5」の中央部左端に外部へ向かって膨張するような突出部8Rfが形成されて第5態様へ変化している。つまり、右演出図柄8Rは、仮停止表示されると、まず明るい緑色を有する数字「5」の上部右端に外部へ向かって膨張するような突出部8Rfが形成されていない第1態様から、第1態様とは異なる、明るい緑色を有する数字「5」の上部右端に突出部8Rfが形成される第2態様へ変化したあと、さらに、この第2態様から、第2態様とは異なる、明るい緑色を有する数字「5」の上部右端に形成された突出部8Rfが消えて、明るい緑色を有する数字「5」の中央部右端に外部へ向かって膨張するような突出部8Rfが
30
形成される第3態様へ変化し、その後、リーチにおいて、アニメーション動画が開始されることで、さらに、この第3態様から、第3態様とは異なる、突出部8Rfが明るい緑色を有する数字「5」内を動き回って明るい緑色を有する数字「5」の一部が大きくなる第4態様へ変化し、その後、アニメーション動画が終了することで、さらに、この第4態様から、第4態様とは異なる、明るい緑色を有する数字「5」の中央部左端に外部へ向かって膨張するような突出部8Rfが形成される第5態様へ変化している。なお、演出図柄態様変化演出Aでは、第5態様として、明るい緑色を有する数字「5」の中央部左端に外部へ向かって膨張するような突出部8Rfが形成されているが、第5態様を第4態様とは異なる、上述した、明るい緑色を有する数字「5」の上部右端に外部へ向かって膨張するよう
40
な突出部8Rfが形成されていない第1態様（つまり突出部8Rfが明るい緑色を有する数字「5」に全く形成されていない第1態様）としてもよい。

【0706】

また、中演出図柄8Cは、左演出図柄8Lおよび右演出図柄8Rと同様に、明るい青色を有する数字「4」の中央部左端に外部へ向かって膨張するような突出部8Cfが形成されて第5態様へ変化している。なお、中演出図柄8Cである明るい青色を有する数字「4」は、リーチが形成されたことで、図72（M）においてはじめて表示されていた。なお、演出図柄態様変化演出Aでは、第5態様として、明るい青色を有する数字「4」の中央部左端に外部へ向かって膨張するような突出部8Cfが形成されているが、第5態様を第4態様とは異なる、明るい青色を有する数字「4」の上部右端に外部へ向かって膨張するよう
50
な突出部8Cfが形成されていない第1態様（つまり突出部8Cfが明るい青色を有

する数字「4」に全く形成されたいない第1態様)としてもよい。

【0707】

ここで、例えば、明るい青色を有する数字「4」が左演出図柄8Lでリーチが形成される場合には、仮停止表示されると、まず明るい青色を有する数字「4」の上部右端に外部へ向かって膨張するような突出部8Lfが形成されていない第1態様から、第1態様とは異なる、明るい青色を有する数字「4」の上部右端に突出部8Lfが形成される第2態様へ変化したあと、さらに、この第2態様から、第2態様とは異なる、明るい青色を有する数字「4」の上部右端に形成された突出部8Lfが消えて、明るい青色を有する数字「4」の中央部右端に外部へ向かって膨張するような突出部8Lfが形成される第3態様へ変換し、その後、リーチにおいて、アニメーション動画が開始されることで、さらに、この第3態様から、第3態様とは異なる、突出部8Lfが明るい青色を有する数字「4」内を動き回って明るい青色を有する数字「4」の一部が大きくなる第4態様へ変換し、その後、アニメーション動画が終了することで、さらに、この第4態様から、第4態様とは異なる、明るい青色を有する数字「4」の中央部左端に外部へ向かって膨張するような突出部8Lfが形成される第5態様へ変化する。なお、第5態様として、明るい青色を有する数字「4」の中央部左端に外部へ向かって膨張するような突出部8Lfが形成されているが、上述したように、第5態様を第4態様とは異なる、上述した、明るい青色を有する数字「4」の上部右端に外部へ向かって膨張するような突出部8Rfが形成されていない第1態様(つまり突出部8Cfが明るい青色を有する数字「4」に全く形成されていない第1態様)としてもよい。

10

20

【0708】

これにより、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rがすべて第5態様へ変化した状態となって、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仮停止表示され、その後、図72(N)に示すように、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rが第5態様から第1態様へ一斉に(同時に)変化し、同一の図柄に揃わず、停止表示され、ハズレが確定し、当該変動(緑色の変動アイコン9Cに対する変動)が終了する。言い換えると、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rが変動演出(変動表示)され、第1態様から他の態様(第2態様、第3態様、第4態様、そして第5態様)へ変化しても、停止表示されるまでに、再び元の第1態様へ戻るようになっている。

30

【0709】

左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rが停止表示するタイミングで、小型の左演出図柄8LZは明るい緑色を有する数字「5」で停止表示し、小型の中演出図柄8CZは明るい青色を有する数字「4」で停止表示し、小型の右演出図柄8RZは明るい緑色を有する数字「5」で停止表示する。これに伴い、緑色の変動アイコン9Cが非表示される(表示画面7aから消える)。

【0710】

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、小型の左演出図柄8LZ、小型の中演出図柄8CZ、小型の右演出図柄8RZ等の小型の演出図柄の変動演出(変動表示)も開始される。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、白色の第3保留アイコン9A~白色の第2保留アイコン9Aが右方へ移動して白色の第2保留アイコン9A、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2つ存在している状態となる。

40

【0711】

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停止表示されると、ハズレが確定されるのに対して、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rが同一の図柄で揃って停止表示されると、当たりが確定され、大当たりオープニングが開始され、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。

50

【0712】

〔演出図柄態様変化演出B〕

次に、演出図柄態様変化演出Bについて図73を参照して説明する。ここでは、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へ続けて入球し、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が通常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。このとき、小型の左演出図柄8LZ、小型の中演出図柄8CZ、小型の右演出図柄8RZ等の小型の演出図柄の変動演出（変動表示）も開始される。この変動中に、遊技球が第1始動口20へ3球入球し、先読みにより、白色の第1保留アイコン9A、白色の第2保留アイコン9A、白色の第3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3つ存在している状態となる。

10

【0713】

その後、まず左演出図柄8Lが明るい緑色を有する数字「1」の図柄8LaにキャラクタAの図柄8Lbが付されたコイン形状の立体画像で仮停止表示され、次に右演出図柄8Rが明るい赤色を有する数字「7」の図柄8RaにキャラクタGの図柄8Rbが付されたコイン形状の立体画像で仮停止表示され、最後に中演出図柄8Cが明るい緑色を有する数字「5」の図柄8CaにキャラクタEの図柄8Cbが付されたコイン形状の立体画像で仮停止表示され、その後、図73（A）に示すように、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、ハズレが確定し、当該変動（白色の変動アイコン9Cに対する変動）が終了する。停止表示された、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rは、各演出図柄のキャラクタの両腕を下におろした第1態様で表示されている。

20

【0714】

左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rが停止表示するタイミングで、小型の左演出図柄8LZは明るい緑色を有する数字「1」で停止表示し、小型の中演出図柄8CZは明るい緑色を有する数字「5」で停止表示し、小型の右演出図柄8RZは明るい赤色を有する数字「7」で停止表示する。これに伴い、白色の変動アイコン9Cが非表示される（表示画面7aから消える）。

30

【0715】

白色の第1保留アイコン9Aが変動表示位置へ移動して青色の変動アイコン9Cとなると、図73（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。このとき、小型の左演出図柄8LZ、小型の中演出図柄8CZ、小型の右演出図柄8RZ等の小型の演出図柄の変動演出（変動表示）も開始される。白色の第1保留アイコン9Aが変動表示位置へ移動して青色の変動アイコン9Cとなると、白色の第3保留アイコン9A、白色の第2保留アイコン9Aが共に右方へ移動して白色の第2保留アイコン9A、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2つ存在している状態となる。

40

【0716】

左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rは、各演出図柄のキャラクタの両腕を下におろした第1態様となっている状態で演出図柄の変動演出（変動表示）が開始され、その後、図73（C）に示すように、まず、左演出図柄8Lが減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化し、左演出図柄8Lが明るい緑色を有する数字「5」の図柄8LaにキャラクタEの図柄8Lbが付されたコイン形状の立体画像で所定期間（例えば1秒）だけ仮停止表示される。このとき、左演出図柄8LのキャラクタEの右腕8Lbaを上へ伸ばした第2態様へ変化している。つまり、左演出図柄8Lは、演出図柄の変動演出

50

(変動表示) が開始されると、左演出図柄 8 L のキャラクタ E の右腕 8 L b a を上に伸ばしていない、両腕 (左腕 8 L b a、右腕 8 L b a) を下におろした第 1 態様から、仮停止表示において、第 1 態様とは異なる、左演出図柄 8 L のキャラクタ E の右腕 8 L b a を上に伸ばした第 2 態様へ変化している。このとき、中演出図柄 8 C および右演出図柄 8 R は、変動演出 (変動表示) 中となっている。

【0717】

所定期間 (例えば 1 秒) が経過すると、図 7 3 (D) に示すように、左演出図柄 8 L のキャラクタ E の右腕 8 L b a を下におろした状態となり左腕 8 L b a を上に伸ばした第 3 態様へ変化している。つまり、左演出図柄 8 L は、仮停止表示されると、まず左演出図柄 8 L のキャラクタ E の右腕 8 L b a を上に伸ばしていない、両腕 (左腕 8 L b a、右腕 8 L b a) を下におろした第 1 態様から、第 1 態様とは異なる、左演出図柄 8 L のキャラクタ E の右腕 8 L b a を上に伸ばした第 2 態様へ変化したあと、さらに、この第 2 態様から、第 2 態様とは異なる、左演出図柄 8 L のキャラクタ E の右腕 8 L b a を下におろした状態となり左腕 8 L b a を上に伸ばした第 3 態様へ変化している。なお、演出図柄態様変化演出 B では、第 3 態様として、左演出図柄 8 L のキャラクタ E の右腕 8 L b a を下におろした状態となり左腕 8 L b a を上に伸ばしているが、第 3 態様を第 2 態様とは異なる、上述した、左演出図柄 8 L のキャラクタ E の右腕 8 L b a を上に伸ばしていない、両腕 (左腕 8 R b a、右腕 8 R b a) を下におろした第 1 態様 (つまり左演出図柄 8 L のキャラクタ E の両腕 (左腕 8 L b a、右腕 8 L b a) を下におろした第 1 態様) としてもよい。

【0718】

左演出図柄 8 L のキャラクタ E の右腕 8 L b a を下におろした状態となり左腕 8 L b a を上に伸ばした第 3 態様へ変化すると、次に、右演出図柄 8 R が減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化し、右演出図柄 8 R が明るい緑色を有する数字「5」の図柄 8 R a にキャラクタ E の図柄 8 R b が付されたコイン形状の立体画像で所定期間 (例えば 1 秒) だけ仮停止表示される。このとき、右演出図柄 8 R のキャラクタ E の右腕 8 R b a を上に伸ばした第 2 態様へ変化している。つまり、右演出図柄 8 R は、演出図柄の変動演出 (変動表示) が開始されると、右演出図柄 8 R のキャラクタ E の右腕 8 R b a を上に伸ばしていない、両腕 (左腕 8 R b a、右腕 8 R b a) を下におろした第 1 態様から、仮停止表示において、第 1 態様とは異なる、右演出図柄 8 R のキャラクタ E の右腕 8 R b a を上に伸ばした第 2 態様へ変化している。このとき、中演出図柄 8 C は、変動演出 (変動表示) 中となっている。

【0719】

所定期間 (例えば 1 秒) が経過すると、図 7 3 (E) に示すように、右演出図柄 8 R のキャラクタ E の右腕 8 R b a を下におろした状態となり左腕 8 R b a を上に伸ばした第 3 態様へ変化している。つまり、右演出図柄 8 R は、仮停止表示されると、まず右演出図柄 8 R のキャラクタ E の右腕 8 R b a を上に伸ばしていない、両腕 (左腕 8 R b a、右腕 8 R b a) を下におろした第 1 態様から、第 1 態様とは異なる、右演出図柄 8 R のキャラクタ E の右腕 8 R b a を上に伸ばした第 2 態様へ変化したあと、さらに、この第 2 態様から、第 2 態様とは異なる、右演出図柄 8 R のキャラクタ E の右腕 8 R b a を下におろした状態となり左腕 8 R b a を上に伸ばした第 3 態様へ変化している。なお、演出図柄態様変化演出 B では、第 3 態様として、右演出図柄 8 R のキャラクタ E の右腕 8 R b a を下におろした状態となり左腕 8 R b a を上に伸ばしているが、第 3 態様を第 2 態様とは異なる、上述した、右演出図柄 8 R のキャラクタ E の右腕 8 R b a を上に伸ばしていない、両腕 (左腕 8 R b a、右腕 8 R b a) を下におろした第 1 態様 (つまり右演出図柄 8 R のキャラクタ E の両腕 (左腕 8 R b a、右腕 8 R b a) を下におろした第 1 態様) としてもよい。

【0720】

これにより、左演出図柄 8 L および右演出図柄 8 R が共に第 3 態様で仮停止されリーチが形成されると、図 7 3 (F) に示すように、演出図柄のキャラクタがコイン形状の枠内から上方へ向かって飛び出す第 4 態様となるアニメーション動画が開始される。

【0721】

具体的には、左演出図柄 8 L のキャラクタ E がコイン形状の枠内から枠外となる上方へ向かって大きくなりながら両腕（左腕 8 L b a、右腕 8 L b a）を動かして飛び出す動作となる。これにより、左演出図柄 8 L は、左演出図柄 8 L のキャラクタ E の右腕 8 L b a を下におろした状態となり左腕 8 L b a を上に伸ばした第 3 態様から、第 3 態様とは異なる、左演出図柄 8 L のキャラクタ E がコイン形状の枠内から枠外となる上方へ向かって大きくなりながら両腕（左腕 8 L b a、右腕 8 L b a）を動かして飛び出す動作となる第 4 態様へ変化している。

【0722】

また、右演出図柄 8 R は、左演出図柄 8 L と同様に、右演出図柄 8 R のキャラクタ E がコイン形状の枠内から枠外となる上方へ向かって大きくなりながら両腕（左腕 8 R b a、右腕 8 R b a）を動かして飛び出す動作となる。これにより、右演出図柄 8 R は、右演出図柄 8 R のキャラクタ E の右腕 8 R b a を下におろした状態となり左腕 8 R b a を上に伸ばした第 3 態様から、第 3 態様とは異なる、右演出図柄 8 R のキャラクタ E がコイン形状の枠内から枠外となる上方へ向かって大きくなりながら両腕（左腕 8 R b a、右腕 8 R b a）を動かして飛び出す動作となる第 4 態様へ変化している。

【0723】

アニメーション動画が開始され、所定期間（例えば 2.5 秒）だけ経過すると、アニメーション動画が終了し、図 73（G）に示すように、左演出図柄 8 L のキャラクタ E は、両腕（左腕 8 L b a、右腕 8 L b a）を上に伸ばした第 5 態様へ変化している。つまり、左演出図柄 8 L は、仮停止表示されると、まず左演出図柄 8 L のキャラクタ E の右腕 8 L b a を上に伸ばしていない、両腕（左腕 8 L b a、右腕 8 L b a）を下におろした第 1 態様から、第 1 態様とは異なる、左演出図柄 8 L のキャラクタ E の右腕 8 L b a を上に伸ばした第 2 態様へ変化したあと、さらに、この第 2 態様から、第 2 態様とは異なる、左演出図柄 8 L のキャラクタ E の右腕 8 L b a を下におろした状態となり左腕 8 L b a を上に伸ばした第 3 態様へ変化し、その後、リーチにおいて、アニメーション動画が開始されることで、この第 3 態様から、第 3 態様とは異なる、左演出図柄 8 L のキャラクタ E がコイン形状の枠内から枠外となる上方へ向かって大きくなりながら両腕（左腕 8 L b a、右腕 8 L b a）を動かして飛び出す動作となる第 4 態様へ変化し、その後、アニメーション動画が終了することで、この第 4 態様から、第 4 態様とは異なる、両腕（左腕 8 L b a、右腕 8 L b a）を上に伸ばした第 5 態様へ変化している。なお、演出図柄態様変化演出 B では、第 5 態様として、両腕（左腕 8 L b a、右腕 8 L b a）を上に伸ばしているが、第 5 態様を第 4 態様とは異なる、上述した、左演出図柄 8 L のキャラクタ E の右腕 8 L b a を上に伸ばしていない、両腕（左腕 8 L b a、右腕 8 L b a）を下におろした第 1 態様（つまり左演出図柄 8 L のキャラクタ E の両腕（左腕 8 L b a、右腕 8 L b a）を下におろした第 1 態様）としてもよい。

【0724】

また、右演出図柄 8 R は、左演出図柄 8 L と同様に、右演出図柄 8 R のキャラクタ E は、両腕（左腕 8 R b a、右腕 8 R b a）を上に伸ばした第 5 態様へ変化している。つまり、右演出図柄 8 R は、仮停止表示されると、まず右演出図柄 8 R のキャラクタ E の右腕 8 R b a を上に伸ばしていない、両腕（左腕 8 R b a、右腕 8 R b a）を下におろした第 1 態様から、第 1 態様とは異なる、右演出図柄 8 R のキャラクタ E の右腕 8 R b a を上に伸ばした第 2 態様へ変化したあと、さらに、この第 2 態様から、第 2 態様とは異なる、右演出図柄 8 R のキャラクタ E の右腕 8 R b a を下におろした状態となり左腕 8 R b a を上に伸ばした第 3 態様へ変化し、その後、リーチにおいて、アニメーション動画が開始されることで、この第 3 態様から、第 3 態様とは異なる、右演出図柄 8 R のキャラクタ E がコイン形状の枠内から枠外となる上方へ向かって大きくなりながら両腕（左腕 8 R b a、右腕 8 R b a）を動かして飛び出す動作となる第 4 態様へ変化し、その後、アニメーション動画が終了することで、この第 4 態様から、第 4 態様とは異なる、両腕（左腕 8 R b a、右腕 8 R b a）を上に伸ばした第 5 態様へ変化している。なお、演出図柄態様変化演出 B では、第 5 態様として、両腕（左腕 8 R b a、右腕 8 R b a）を上に伸ばしているが、第 5

態様を第4態様とは異なる、上述した、右演出図柄8RのキャラクタEの右腕8Rbaを上
に伸ばしていない、両腕（左腕8Rba、右腕8Rba）を下におろした第1態様（つ
まり右演出図柄8RのキャラクタEの両腕（左腕8Rba、右腕8Rba）を下におろし
た第1態様）としてもよい。

【0725】

また、中演出図柄8Cは、明るい青色を有する数字「6」の図柄8CaにキャラクタF
の図柄8Lbが付されたコイン形状の立体画像であり、左演出図柄8Lおよび右演出図柄
8Rと同様に、両腕（左腕8Rba、右腕8Rba）を上伸ばした第5態様へ変化して
いる。キャラクタFは、両腕（左腕8Rba、右腕8Rba）を上伸ばした第5態様で
は、両手で剣を持っており、剣を上へあげている状態となる。なお、中演出図柄8C
である明るい青色を有する数字「6」の図柄8CaにキャラクタFの図柄8Lbが付され
たコイン形状の立体画像は、リーチが形成されたことで、図73（G）においては
じめて表示されていた。なお、演出図柄態様変化演出Bでは、第5態様として、
明るい青色を有する数字「6」の図柄8CaにキャラクタFの図柄8Lbが付された
コイン形状の立体画像であり、左演出図柄8Lおよび右演出図柄8Rと同様に、
両腕（左腕8Cba、右腕8Cba）を上伸ばしているが、第5態様を第4態様とは
異なる、中演出図柄8CのキャラクタFの右腕8Cbaを上伸ばしていない、両腕
（左腕8Cba、右腕8Cba）を下におろして剣をさげている第1態様（つまり中
演出図柄8CのキャラクタFの両腕（左腕8Cba、右腕8Cba）を下におろした第1
態様）としてもよい。

【0726】

ここで、例えば、明るい青色を有する数字「6」の図柄8CaにキャラクタFの図柄8
Lbが付されたコイン形状の立体画像が左演出図柄8Lでリーチが形成される場合には、
仮停止表示されると、まず左演出図柄8LのキャラクタFの右腕8Lbaを上伸ばし
ていない、両腕（左腕8Lba、右腕8Lba）を下におろして剣をさげた第1態様
から、第1態様とは異なる、左演出図柄8LのキャラクタFの右腕8Lbaを上伸ば
して右手で剣を持って上へあげた第2態様へ変化したあと、さらに、この第2態
様から、第2態様とは異なる、左演出図柄8LのキャラクタFの右腕8Lbaを下
におろした状態となり左腕8Lbaを上伸ばして左手で剣を持って上へあげた第3
態様へ変化し、その後、リーチにおいて、アニメーション動画が開始されること
で、この第3態様から、第3態様とは異なる、左演出図柄8LのキャラクタFが
コイン形状の枠内から枠外となる上方へ向かって大きくなりながら両腕（左腕
8Lba、右腕8Lba）を動かして飛び出す動作となる第4態様へ変化し、その後、
アニメーション動画が終了することで、この第4態様から、第4態様とは異なる、
両腕（左腕8Lba、右腕8Lba）を上伸ばして両手で剣を持って上へあげてい
るが、上述したように、第5態様を第4態様とは異なる、上述した、中演出図
柄8CのキャラクタFの右腕8Cbaを上伸ばしていない、両腕（左腕8Cba、右腕
8Cba）を下におろして剣をさげている第1態様（つまり中演出図柄8Cの
キャラクタFの両腕（左腕8Cba、右腕8Cba）を下におろした第1態様）として
もよい。

【0727】

これにより、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rがすべて第5態様へ
変化した状態となって、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仮停止表示され、その後、図73（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が第5態様から
第1態様へ一斉に（同時に）変化し、同一の図柄に揃わず、停止表示され、ハズ
レが確定し、当該変動（緑色の変動アイコン9Cに対する変動）が終了する。言
い換えると、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rが変動演出（変
動表示）され、第1態様から他の態様（第2態様、第3態様、第4態様、そして
第5態様）へ変化しても、停止表示されるまでに、再び元の第1態様へ戻るよう
になっている。

【0728】

左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が停止表示するタイミングで、小型の左演出図柄 8 L Z は明るい緑色を有する数字「5」で停止表示し、小型の中演出図柄 8 C Z は明るい青色を有する数字「6」で停止表示し、小型の右演出図柄 8 R Z は明るい緑色を有する数字「5」で停止表示する。これに伴い、青色の変動アイコン 9 C が非表示される（表示画面 7 a から消える）。

【0729】

白色の第1保留アイコン 9 A が変動表示位置へ移動して白色の変動アイコン 9 C 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、小型の左演出図柄 8 L Z、小型の中演出図柄 8 C Z、小型の右演出図柄 8 R Z 等の小型の演出図柄の変動演出（変動表示）も開始される。白色の第1保留アイコン 9 A が変動表示位置へ移動して白色の変動アイコン 9 C となると、白色の第2保留アイコン 9 A が右方へ移動して白色の第1保留アイコン 9 A となり、ストックされた保留アイコン 9 A が1つ存在している状態となる。

10

【0730】

その後、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が同一の図柄で揃わず停止表示されると、ハズレが確定されるのに対して、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が同一の図柄で揃って停止表示されると、当たりが確定され、大当たりオープニングが開始され、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。

【0731】

〔演出図柄態様変化演出 C〕

20

次に、演出図柄態様変化演出 C について図 7 4 を参照して説明する。ここでは、左遊技領域 3 A 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 2 0 へ続けて入球し、先読みにより白色の第1保留アイコン 9 A に決定されて表示される。白色の第1保留アイコン 9 A が変動表示位置へ移動して白色の変動アイコン 9 C 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 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が通常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。このとき、小型の左演出図柄 8 L Z、小型の中演出図柄 8 C Z、小型の右演出図柄 8 R Z 等の小型の演出図柄の変動演出（変動表示）も開始される。この変動中に、遊技球が第1始動口 2 0 へ3球入球し、先読みにより、黄色（ゴールド）の第1保留アイコン 9 A、白色の第2保留アイコン 9 A、白色の第3保留アイコン 9 A に決定されて表示される。これにより、保留アイコン 9 A がストックされて3つ存在している状態となる。遊技者は、第1保留アイコン 9 A が黄色（ゴールド）となったことで今後の演出の進行を注視（集中）するため、ハンドル 6 0 の操作を停止する。

30

【0732】

その後、まず左演出図柄 8 L が明るい緑色を有する数字「1」の図柄 8 L a にキャラクタ A の図柄 8 L b が付されたコイン形状の立体画像で仮停止表示され、次に右演出図柄 8 R が明るい赤色を有する数字「7」の図柄 8 R a にキャラクタ G の図柄 8 R b が付されたコイン形状の立体画像で仮停止表示され、最後に中演出図柄 8 C が明るい緑色を有する数字「5」の図柄 8 C a にキャラクタ E の図柄 8 C b が付されたコイン形状の立体画像で仮停止表示され、その後、図 7 4 (A) に示すように、表示画面 7 a 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 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が同一の図柄に揃わず、停止表示され、ハズレが確定し、当該変動（白色の変動アイコン 9 C に対する変動）が終了する。停止表示された、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R は、各演出図柄のキャラクタの両腕を下におろした第1態様で表示されている。

40

【0733】

左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が停止表示するタイミングで、小型の左演出図柄 8 L Z は明るい緑色を有する数字「1」で停止表示し、小型の中演出図柄 8 C Z は明るい緑色を有する数字「5」で停止表示し、小型の右演出図柄 8 R Z は明るい赤

50

色を有する数字「7」で停止表示する。これに伴い、白色の変動アイコン9Cが非表示される（表示画面7aから消える）。

【0734】

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74（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。このとき、小型の左演出図柄8LZ、小型の中演出図柄8CZ、小型の右演出図柄8RZ等の小型の演出図柄の変動演出（変動表示）も開始される。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、白色の第3保留アイコン9A、白色の第2保留アイコン9Aが共に右方へ移動して白色の第2保留アイコン9A、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2つ存在している状態となる。

10

【0735】

左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rは、各演出図柄のキャラクターの両腕を下におろした第1態様となっている状態で演出図柄の変動演出（変動表示）が開始され、その後、図74（C）に示すように、まず、左演出図柄8Lが減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化し、左演出図柄8Lが明るい緑色を有する数字「5」の図柄8LaにキャラクターEの図柄8Lbが付されたコイン形状の立体画像で所定期間（例えば1秒）だけ仮停止表示される。このとき、左演出図柄8LのキャラクターEの右腕8Lbaを上へ伸ばした第2態様へ変化している。つまり、左演出図柄8Lは、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のキャラクターEの右腕8Lbaを上へ伸ばしていない、両腕（左腕8Lba、右腕8Lba）を下におろした第1態様から、仮停止表示において、第1態様とは異なる、左演出図柄8LのキャラクターEの右腕8Lbaを上へ伸ばした第2態様へ変化している。このとき、中演出図柄8Cおよび右演出図柄8Rは、変動演出（変動表示）中となっている。

20

【0736】

所定期間（例えば1秒）が経過すると、図74（D）に示すように、左演出図柄8LのキャラクターEの右腕8Lbaを下におろした状態となり左腕8Lbaを上へ伸ばした第3態様へ変化している。つまり、左演出図柄8Lは、仮停止表示されると、まず左演出図柄8LのキャラクターEの右腕8Lbaを上へ伸ばしていない、両腕（左腕8Lba、右腕8Lba）を下におろした第1態様から、第1態様とは異なる、左演出図柄8LのキャラクターEの右腕8Lbaを上へ伸ばした第2態様へ変化したあと、さらに、この第2態様から、第2態様とは異なる、左演出図柄8LのキャラクターEの右腕8Lbaを下におろした状態となり左腕8Lbaを上へ伸ばした第3態様へ変化している。なお、演出図柄態様変化演出Bでは、第3態様として、左演出図柄8LのキャラクターEの右腕8Lbaを下におろした状態となり左腕8Lbaを上へ伸ばしているが、第3態様を第2態様とは異なる、上述した、左演出図柄8LのキャラクターEの右腕8Lbaを上へ伸ばしていない、両腕（左腕8Rba、右腕8Rba）を下におろした第1態様（つまり左演出図柄8LのキャラクターEの両腕（左腕8Lba、右腕8Lba）を下におろした第1態様）としてもよい。

30

【0737】

左演出図柄8LのキャラクターEの右腕8Lbaを下におろした状態となり左腕8Lbaを上へ伸ばした第3態様へ変化すると、次に、右演出図柄8Rが減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化し、右演出図柄8Rが明るい緑色を有する数字「5」の図柄8RaにキャラクターEの図柄8Rbが付されたコイン形状の立体画像で所定期間（例えば1秒）だけ仮停止表示される。このとき、右演出図柄8RのキャラクターEの右腕8Rbaを上へ伸ばした第2態様へ変化している。つまり、右演出図柄8Rは、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、右演出図柄8RのキャラクターEの右腕8Rbaを上へ伸ばしていない、両腕（左腕8Rba、右腕8Rba）を下におろした第1態様から、仮停止表示において、第1態様とは異なる、右演出図柄8RのキャラクターEの右腕8Rbaを上へ伸ばした第2態様へ変化している。このとき、中演出図柄8Cは、変動演出（変動表示）中となっている。

40

50

【0738】

所定期間（例えば1秒）が経過すると、図74（E）に示すように、右演出図柄8RのキャラクタEの右腕8Rbaを下におろした状態となり左腕8Rbaを上には伸ばした第3態様へ変化している。つまり、右演出図柄8Rは、仮停止表示されると、まず右演出図柄8RのキャラクタEの右腕8Rbaを上には伸ばしていない、両腕（左腕8Rba、右腕8Rba）を下におろした第1態様から、第1態様とは異なる、右演出図柄8RのキャラクタEの右腕8Rbaを上には伸ばした第2態様へ変化したあと、さらに、この第2態様から、第2態様とは異なる、右演出図柄8RのキャラクタEの右腕8Rbaを下におろした状態となり左腕8Rbaを上には伸ばした第3態様へ変化している。なお、演出図柄態様変化演出Cでは、第3態様として、右演出図柄8RのキャラクタEの右腕8Rbaを下におろした状態となり左腕8Rbaを上には伸ばしているが、第3態様を第2態様とは異なる、上述した、右演出図柄8RのキャラクタEの右腕8Rbaを上には伸ばしていない、両腕（左腕8Rba、右腕8Rba）を下におろした第1態様（つまり右演出図柄8RのキャラクタEの両腕（左腕8Rba、右腕8Rba）を下におろした第1態様）としてもよい。

10

【0739】

これにより、左演出図柄8Lおよび右演出図柄8Rが共に第3態様で仮停止されリーチが形成されると、図74（F）に示すように、演出図柄のキャラクタがコイン形状の枠内から上方へ向かって飛び出す第4態様となるアニメーション動画1が開始される。

【0740】

具体的には、左演出図柄8LのキャラクタEがコイン形状の枠内から枠外となる上方へ向かって大きくなりながら両腕（左腕8Lba、右腕8Lba）を動かして飛び出す動作となる。これにより、左演出図柄8Lは、左演出図柄8LのキャラクタEの右腕8Lbaを下におろした状態となり左腕8Lbaを上には伸ばした第3態様から、第3態様とは異なる、左演出図柄8LのキャラクタEがコイン形状の枠内から枠外となる上方へ向かって大きくなりながら両腕（左腕8Lba、右腕8Lba）を動かして飛び出す動作となる第4態様へ変化している。

20

【0741】

また、右演出図柄8Rは、左演出図柄8Lと同様に、右演出図柄8RのキャラクタEがコイン形状の枠内から枠外となる上方へ向かって大きくなりながら両腕（左腕8Rba、右腕8Rba）を動かして飛び出す動作となる。これにより、右演出図柄8Rは、右演出図柄8RのキャラクタEの右腕8Rbaを下におろした状態となり左腕8Rbaを上には伸ばした第3態様から、第3態様とは異なる、右演出図柄8RのキャラクタEがコイン形状の枠内から枠外となる上方へ向かって大きくなりながら両腕（左腕8Rba、右腕8Rba）を動かして飛び出す動作となる第4態様へ変化している。

30

【0742】

アニメーション動画1が開始され、所定期間（例えば2.5秒）だけ経過すると、アニメーション動画1が終了し、図74（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、黄色（ゴールド）の変動アイコン9C、白色の第1保留アイコン9A、白色の第2保留アイコン9Aが非表示され（表示画面7aから消え）、バトル演出が開始される。

40

【0743】

このバトル演出では、表示画面7aの右側からフルカラーの味方キャラクタCRAが現れ、表示画面7aの左側からフルカラーの敵キャラクタ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とが戦う演出であり、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演出（SPリーチ演出）となっている。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。

【0744】

その後、図74（H）に示すように、バトル演出において、味方キャラクタCRAが勝

50

利して敵キャラクタC R Bが敗北すると、味方キャラクタC R Aが表示画面7 aの中央左寄りに大きく表示され、「勝利」というメッセージ画像M S 1が表示画面7 aの中央右寄りに大きく表示される。

【0745】

その後、図74 (I)に示すように、味方キャラクタC R A、メッセージ画像M S 1が非表示され（表示画面7 aから消え）、左演出図柄8 L、中演出図柄8 C、右演出図柄8 Rが現れ（再び表示され）、仮停止表示された状態となる。

【0746】

このとき、左演出図柄8 LのキャラクタEは、両腕（左腕8 L b a、右腕8 L b a）を上には伸ばした第5態様へ変化している。つまり、左演出図柄8 Lは、仮停止表示されると、まず左演出図柄8 LのキャラクタEの右腕8 L b aを上には伸ばしていない、両腕（左腕8 L b a、右腕8 L b a）を下におろした第1態様から、第1態様とは異なる、左演出図柄8 LのキャラクタEの右腕8 L b aを上には伸ばした第2態様へ変化したあと、さらに、この第2態様から、第2態様とは異なる、左演出図柄8 LのキャラクタEの右腕8 L b aを下におろした状態となり左腕8 L b aを上には伸ばした第3態様へ変化し、その後、リーチにおいて、アニメーション動画1が開始されることで、この第3態様から、第3態様とは異なる、左演出図柄8 LのキャラクタEがコイン形状の枠内から枠外となる上方へ向かって大きくなりながら両腕（左腕8 L b a、右腕8 L b a）を動かして飛び出す動作となる第4態様へ変化し、その後、アニメーション動画1が終了することで、この第4態様から、第4態様とは異なる、両腕（左腕8 L b a、右腕8 L b a）を上には伸ばした第5態様へ変化している。なお、演出図柄態様変化演出Cでは、第5態様として、両腕（左腕8 L b a、右腕8 L b a）を上には伸ばしているが、第5態様を第4態様とは異なる、上述した、左演出図柄8 LのキャラクタEの右腕8 L b aを上には伸ばしていない、両腕（左腕8 L b a、右腕8 L b a）を下におろした第1態様（つまり左演出図柄8 LのキャラクタEの両腕（左腕8 L b a、右腕8 L b a）を下におろした第1態様）としてもよい。

【0747】

また、右演出図柄8 Rは、左演出図柄8 Lと同様に、右演出図柄8 RのキャラクタEは、両腕（左腕8 R b a、右腕8 R b a）を上には伸ばした第5態様へ変化している。つまり、右演出図柄8 Rは、仮停止表示されると、まず右演出図柄8 RのキャラクタEの右腕8 R b aを上には伸ばしていない、両腕（左腕8 R b a、右腕8 R b a）を下におろした第1態様から、第1態様とは異なる、右演出図柄8 RのキャラクタEの右腕8 R b aを上には伸ばした第2態様へ変化したあと、さらに、この第2態様から、第2態様とは異なる、右演出図柄8 RのキャラクタEの右腕8 R b aを下におろした状態となり左腕8 R b aを上には伸ばした第3態様へ変化し、その後、リーチにおいて、アニメーション動画1が開始されることで、この第3態様から、第3態様とは異なる、右演出図柄8 RのキャラクタEがコイン形状の枠内から枠外となる上方へ向かって大きくなりながら両腕（左腕8 R b a、右腕8 R b a）を動かして飛び出す動作となる第4態様へ変化し、その後、アニメーション動画1が終了することで、この第4態様から、第4態様とは異なる、両腕（左腕8 R b a、右腕8 R b a）を上には伸ばした第5態様へ変化している。なお、演出図柄態様変化演出Cでは、第5態様として、両腕（左腕8 R b a、右腕8 R b a）を上には伸ばしているが、第5態様を第4態様とは異なる、上述した、右演出図柄8 RのキャラクタEの右腕8 R b aを上には伸ばしていない、両腕（左腕8 R b a、右腕8 R b a）を下におろした第1態様（つまり右演出図柄8 RのキャラクタEの両腕（左腕8 R b a、右腕8 R b a）を下におろした第1態様）としてもよい。

【0748】

また、中演出図柄8 Cは、明るい緑色を有する数字「5」の図柄8 R aにキャラクタEの図柄8 R bが付されたコイン形状の立体画像であり、左演出図柄8 Lおよび右演出図柄8 Rと同様に、中演出図柄8 CのキャラクタEは、両腕（左腕8 C b a、右腕8 C b a）を上には伸ばした第5態様へ変化している。なお、演出図柄態様変化演出Cでは、第5態様として、両腕（左腕8 C b a、右腕8 C b a）を上には伸ばしているが、第5態様を第4態

様とは異なる、中演出図柄 8 C のキャラクタ E の右腕 8 C b a を上に伸ばしていない、両腕（左腕 8 C b a、右腕 8 C b a）を下におろした第 1 態様（つまり中演出図柄 8 C のキャラクタ E の両腕（左腕 8 C b a、右腕 8 C b a）を下におろした第 1 態様）としてもよい。

【0749】

これにより、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R がすべて第 5 態様へ変化した状態となって、表示画面 7 a の左辺中央と右辺中央とを通る水平線を中心線として、左右方向に一行に整列した状態で仮停止表示され、その後、図 7 4（J）に示すように、昇格演出が開始される。

【0750】

この昇格演出では、現在、仮停止表示されている左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が明るい緑色を有する数字「5」の図柄から、所定の数字の図柄（例えば「7」の図柄）へ昇格することで大当たり後の遊技状態が高確時短状態（高確高ベース状態）となる。なお、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が明るい緑色を有する数字「5」で停止表示されると、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）となる。

【0751】

昇格演出が開始されると、仮停止表示されている左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が第 5 態様の状態のまま下側へ一斉に（同時に）移動し、これに伴い、後続の各演出図柄が第 1 態様（各キャラクタの両腕を下におろした第 1 態様）のまま表示画面 7 a の上辺から入り込んで、いわゆる全回転のような表示態様となる。

【0752】

その後、図 7 4（K）表示画面 7 a の左辺中央と右辺中央とを通る水平線を中心線として、左右方向に一行に整列した状態で左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が同一の図柄（ここでは、明るい緑色を有する数字「5」）および同一のキャラクタ（ここでは、キャラクタ E）で第 5 態様のまま再び仮停止表示されると、その後、図 7 4（L）に示すように、演出図柄のキャラクタがコイン形状の枠内から上方へ向かって大きくなりながら両腕および角を動かして飛び出す第 6 態様となるアニメーション動画 2 が開始される。

【0753】

アニメーション動画 2 は、上述のアニメーション動画 1 に、さらに、キャラクタの角部分が閉じたり開いたりする動作が付加されている点で、上述のアニメーション動画 1 とは異なる動画となっている。

【0754】

具体的には、左演出図柄 8 L のキャラクタ E がコイン形状の枠内から枠外となる上方へ向かって大きくなりながら両腕（左腕 8 L b a、右腕 8 L b a）を動かして飛び出す動作を行い、さらに、キャラクタ E の角部分が閉じたり開いたりする動作も行う。つまり、左演出図柄 8 L のキャラクタ E がコイン形状の枠内から枠外となる上方へ向かって大きくなりながら両腕（左腕 8 L b a、右腕 8 L b a）を動かして飛び出し、さらに、キャラクタ E の角部分が閉じたり開いたりしている。これにより、左演出図柄 8 L は、左演出図柄 8 L のキャラクタ E の両腕（左腕 8 L b a、右腕 8 L b a）を上伸ばした第 5 態様から、第 5 態様とは異なる、左演出図柄 8 L のキャラクタ E がコイン形状の枠内から枠外となる上方へ向かって大きくなりながら両腕（左腕 8 L b a、右腕 8 L b a）を動かして飛び出す動作を行い、さらに、キャラクタ E の角部分が閉じたり開いたりする動作も行う第 6 態様へ変化している。

【0755】

また、右演出図柄 8 R は、左演出図柄 8 L と同様に、右演出図柄 8 R のキャラクタ E がコイン形状の枠内から枠外となる上方へ向かって大きくなりながら両腕（左腕 8 R b a、右腕 8 R b a）を動かして飛び出す動作を行い、さらに、キャラクタ E の角部分が閉じたり開いたりする動作も行う。つまり、右演出図柄 8 R のキャラクタ E がコイン形状の枠内

10

20

30

40

50

から枠外となる上方へ向かって大きくなりながら両腕（左腕 8 R b a、右腕 8 R b a）を動かして飛び出し、さらに、キャラクタ E の角部分が閉じたり開いたりしている。これにより、右演出図柄 8 R は、右演出図柄 8 R のキャラクタ E の両腕（左腕 8 R b a、右腕 8 R b a）を上へ伸ばした第 5 態様から、第 5 態様とは異なる、右演出図柄 8 R のキャラクタ E がコイン形状の枠内から枠外となる上方へ向かって大きくなりながら両腕（左腕 8 R b a、右腕 8 R b a）を動かして飛び出す動作を行い、さらに、キャラクタ E の角部分が閉じたり開いたりする動作も行う第 6 態様へ変化している。

【0756】

また、中演出図柄 8 C は、左演出図柄 8 L および右演出図柄 8 R と同様に、中演出図柄 8 C のキャラクタ E がコイン形状の枠内から枠外となる上方へ向かって大きくなりながら両腕（左腕 8 C b a、右腕 8 C b a）を動かして飛び出す動作を行い、さらに、キャラクタ E の角部分が閉じたり開いたりする動作も行う。つまり、中演出図柄 8 C のキャラクタ E がコイン形状の枠内から枠外となる上方へ向かって大きくなりながら両腕（左腕 8 C b a、右腕 8 C b a）を動かして飛び出し、さらに、キャラクタ E の角部分が閉じたり開いたりしている。これにより、中演出図柄 8 C は、中演出図柄 8 C のキャラクタ E の両腕（左腕 8 C b a、右腕 8 C b a）を上へ伸ばした第 5 態様から、第 5 態様とは異なる、中演出図柄 8 C のキャラクタ E がコイン形状の枠内から枠外となる上方へ向かって大きくなりながら両腕（左腕 8 C b a、右腕 8 C b a）を動かして飛び出す動作を行い、さらに、キャラクタ E の角部分が閉じたり開いたりする動作も行う第 6 態様へ変化している。

【0757】

アニメーション動画 2 が開始され、所定期間（例えば 2.5 秒）だけ経過すると、アニメーション動画 2 が終了し、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R は、一斉に（同時に）第 1 態様（キャラクタ E の両腕（左腕 8 R b a、右腕 8 R b a）を下におろした第 1 態様）へ戻って仮停止表示され、その後、図 7 4（M）に示すように、同一の図柄（ここでは、明るい緑色を有する数字「5」）および同一のキャラクタ（ここでは、キャラクタ E）で揃って停止表示され、当たりが確定される。

【0758】

左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が停止表示するタイミングで、小型の左演出図柄 8 L Z は明るい緑色を有する数字「5」で停止表示し、小型の中演出図柄 8 C Z は明るい緑色を有する数字「5」で停止表示し、小型の右演出図柄 8 R Z は明るい緑色を有する数字「5」で停止表示する。

【0759】

当たりが確定されると、図 7 4（N）に示すように、大当たりオープニングが開始され、「大当たり」というメッセージ画像 M S 2 が表示画面 7 a に左右中央に大きく表示され、メッセージ画像 M S 2 の上方であって表示画面 7 a の上辺寄りに「右打ちしてください」というメッセージ画像 M S 3 が表示され、右矢印画像内に「右打ち」と記された右打ち画像 M Y が表示画面 7 a の右上側に表示される。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。

【0760】

〔効果例〕

以下に、演出図柄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、複数種類の画像を表示可能な画像表示装置 7（表示手段）を備え、複数種類の画像のうち一つは、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R などの演出図柄であり、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R などの演出図柄を第 1 態様で変動演出（変動表示）（変動開始）する第 1 の演出（演出図柄態様変化演出 A では、例えば、図 7 2（A）～（B）、演出図柄態様変化演出 B では、例えば、図 7 3（A）～（B）、演出図柄態様変化演出 C では、図 7 4（A）～（B））と、第 1 の演出のあと、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R などの演出図柄を第 1 態様から第 1 態様とは異なる第 2 態様へ変化して仮停止する第 2 の演出（演出図柄態様変

10

20

30

40

50

化演出 A では、例えば、左演出図柄 8 L：図 7 2 (B) ～ (D)、右演出図柄 8 R：図 7 2 (B) ～ (F)、中演出図柄 8 C：図 7 2 (B) ～ (H)、演出図柄態様変化演出 B では、左演出図柄 8 L：図 7 3 (B) ～ (C)、右演出図柄 8 R：図 7 3 (B) ～ (D)、演出図柄態様変化演出 C では、左演出図柄 8 L：図 7 4 (B) ～ (C)、右演出図柄 8 R：図 7 3 (B) ～ (D) と、を実行することができるようになっている。この構成によれば、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R などの演出図柄を第 1 態様で変動演出（変動表示）を開始すると（変動開始すると）、その後、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R などの演出図柄を、第 1 態様から第 1 態様とは異なる第 2 態様へ変化して仮停止するようになっているため、演出図柄の変動演出（変動表示）が単調となり難しく、遊技者の意欲の向上に寄与することができる。したがって、興趣の向上を図ることができる。

10

【0761】

〔効果 2〕

上記実施形態の遊技機 1 において、図 7 2 の演出図柄態様変化演出 A、図 7 3 の演出図柄態様変化演出 B、図 7 4 の演出図柄態様変化演出 C における第 2 の演出のあと、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R などの演出図柄を第 2 態様から第 2 態様とは異なる第 3 態様へ変化して仮停止する第 3 の演出を実行することができるようになっている（演出図柄態様変化演出 A では、例えば、左演出図柄 8 L：図 7 2 (D) ～ (I)、右演出図柄 8 R：図 7 2 (F) ～ (I)、中演出図柄 8 C：図 7 2 (H) ～ (I)、演出図柄態様変化演出 B では、左演出図柄 8 L：図 7 3 (C) ～ (E)、右演出図柄 8 R：図 7 3 (D) ～ (E)、演出図柄態様変化演出 C では、左演出図柄 8 L：図 7 4 (C) ～ (E)、右演出図柄 8 R：図 7 3 (D) ～ (E)）。この構成にすれば、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R などの演出図柄を第 1 態様から第 2 態様へ変化して仮停止した状態から、さらに、第 2 態様とは異なる第 3 態様へ変化して仮停止するという、仮停止の態様を変化させるという従来にない斬新な演出を遊技者に提供することができる。

20

【0762】

〔効果 3〕

上記実施形態の遊技機 1 において、図 7 2 の演出図柄態様変化演出 A、図 7 3 の演出図柄態様変化演出 B、図 7 4 の演出図柄態様変化演出 C における第 3 の演出のあと、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R などの演出図柄が所定の図柄でリーチ状態（例えば、数字「5」の図柄）となると、リーチ状態の演出図柄を第 3 態様から第 3 態様とは異なる第 4 態様へ変化して仮停止する第 4 の演出を実行することができるようになっている（演出図柄態様変化演出 A では、左演出図柄 8 L および右演出図柄 8 R：図 7 2 (L) のアニメーション動画、演出図柄態様変化演出 B では、左演出図柄 8 L および右演出図柄 8 R：図 7 3 (F) のアニメーション動画、演出図柄態様変化演出 C では、左演出図柄 8 L および右演出図柄 8 R：図 7 4 (F) のアニメーション動画 1）。この構成にすれば、リーチ状態となっている演出図柄を第 3 態様から第 3 態様とは異なる第 4 態様へ変化して仮停止するようになっているため、リーチ状態となっている演出図柄は、第 1 態様で変動演出（変動表示）が開始されると、その後、第 2 態様で仮停止し、第 3 態様、そして第 4 態様という順番で態様が次々に変化するようになっており、仮停止する演出図柄の態様のさまざまな変化により、遊技者の視線を仮停止する演出図柄へ向けさせ、演出図柄の変動演出（変動表示）に対する興趣の低下を抑制することに寄与することができる。

30

40

【0763】

〔効果 4〕

上記実施形態の遊技機 1 において、図 7 2 の演出図柄態様変化演出 A、図 7 3 の演出図柄態様変化演出 B、図 7 4 の演出図柄態様変化演出 C における第 4 の演出のあと、リーチ状態の演出図柄を第 4 態様から第 4 態様とは異なる第 5 態様へ変化して仮停止する第 5 の演出を実行することができるようになっている（演出図柄態様変化演出 A では、全演出図柄：図 7 2 (M)、演出図柄態様変化演出 B では、全演出図柄：図 7 3 (G)、演出図柄態様変化演出 C では、全演出図柄：図 7 4 (I)）。この構成にすれば、リーチ状態とな

50

るまえにおける仮停止だけでなく、さらにリーチ状態となったときにも、リーチ状態の演出図柄を第4態様から第4態様とは異なる第5態様へ変化することで、リーチ状態となる前後において、演出図柄の仮停止の態様にバリエーションを持たせることができる。また、遊技者に対して、このような演出図柄の仮停止での態様の变化により、この後、スーパーリーチ（SPリーチ）へ発展するかもしれないという期待感を煽ることもできる。

【0764】

〔効果5〕

上記実施形態の遊技機1において、図72の演出図柄態様変化演出A、図73の演出図柄態様変化演出B、図74の演出図柄態様変化演出Cにおける、第1態様、第2態様、第3態様、第4態様、第5態様のうちの少なくとも一つがアニメーション動画である。具体的には、演出図柄態様変化演出Aでは、図72（L）の第4態様がアニメーション動画であり、演出図柄態様変化演出Bでは、図73（F）の第4態様がアニメーション動画であり、演出図柄態様変化演出Cでは、図74（F）の第4態様がアニメーション動画1である。この構成によれば、演出図柄が仮停止した態様において、アニメーション動画となっている態様が含まれるようになっていたため、演出図柄の変動演出（変動表示）に対する単調さを軽減することができる。また、遊技者がアニメーション動画を体験したことで、遊技者に対して、スーパーリーチ（SPリーチ）へ発展するかもしれないという期待感を煽ることもできる。

10

【0765】

〔変形例〕

以下に、演出図柄態様変化演出の変形例を示す。

20

〔変形例1〕

上記実施形態の遊技機1における図72の演出図柄態様変化演出A、図73の演出図柄態様変化演出B、図74の演出図柄態様変化演出Cでは、遊技球が第1始動口20に入球したことに基づいて行われるものであった。言い換えると、いわゆる左打ちという遊技状態において行われるものであった。しかし、遊技球が第2始動口210に入球したことに基づいて行われるようにしてもよい。言い換えると、いわゆる右打ちという遊技状態において行われるようにしてもよい。

【0766】

〔変形例2〕

上記実施形態の遊技機1における図72（L）の演出図柄態様変化演出Aの第4態様がアニメーション動画となっており、図73（F）の演出図柄態様変化演出Bの第4態様がアニメーション動画となっており、図74（F）の演出図柄態様変化演出Cの第4態様がアニメーション動画1となっていた。しかし、第1態様、第2態様、第3態様、第4態様、第5態様のうち、第2態様、第3態様、第5態様を静止画でなく、アニメーション動画としてもよい。こうすれば、演出図柄が仮停止される態様にバリエーションを増やすことができる。これにより、演出図柄が仮停止した態様において、アニメーション動画となっている態様が含まれるようになっていたため、演出図柄の変動演出（変動表示）に対する単調さを軽減することができる。

30

【0767】

〔変形例3〕

上記実施形態の遊技機1における図74の演出図柄態様変化演出Cでは、昇格演出が開始されるときに、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rがすべて第5態様へ変化した状態となっているのに対して、後続の各演出図柄が第1態様（各キャラクタの両腕を下におろした第1態様）のまま表示画面7aの上辺から入り込んで、いわゆる全回転のような表示態様となっていた。しかし、昇格演出が開始されるまえに、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rがすべて第5態様へ変化した状態であるものの、昇格演出が開始されるタイミングで左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rがすべて第1態様へ変換し、この第1態様を維持したまま下方へ移動し、後続の各演出図柄が第1態様（各キャラクタの両腕を下におろした第1態様）のまま表示画面7aの上辺から入

40

50

り込んで、いわゆる全回転のような表示態様としてもよい。こうすれば、昇格演出の開始の前後において左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R がすべて態様を敢えて変化させることができ、遊技者に対して、所定の数字の図柄（例えば「7」の図柄）へ昇格することで大当たり後の遊技状態が高確時短状態（高確高ベース状態）となるかもしれないという期待感を煽ることができる。

【0768】

〔変形例 4〕

上記実施形態の遊技機 1 における図 7 3 の演出図柄態様変化演出 B、図 7 4 の演出図柄態様変化演出 C での演出図柄の構成では、コイン形状の立体画像であり、数字の図柄である数字「1」～数字「9」と、キャラクタの図柄であるキャラクタ A～I と、からなる第 1 の要素で構成されていた。キャラクタの図柄は、立体画像であり、コイン形状の外形内に収まるように画像が配置されていた。しかし、キャラクタの図柄は、コイン形状の外形内に収まるように画像が配置されているものの、キャラクタの一部がコイン形状の外形から飛び出した画像として配置されていてもよい。この場合、アニメーション動画（アニメーション動画 1）では、演出図柄のキャラクタがコイン形状の枠内に収まるように下方へ向かって移動する。このように構成しても、演出図柄が仮停止した態様において、アニメーション動画となっている態様が含まれることにかわりなく、演出図柄の変動演出（変動表示）に対する単調さを軽減することができる。また、遊技者がアニメーション動画を体験したことで、遊技者に対して、スーパーリーチ（SPリーチ）へ発展するかもしれないという期待感を煽ることもできる。

【0769】

〔変形例 5〕

上記実施形態の遊技機 1 における図 7 2 の演出図柄態様変化演出 A、図 7 3 の演出図柄態様変化演出 B、図 7 4 の演出図柄態様変化演出 C において、演出図柄が第 1 態様、第 2 態様、第 3 態様、第 4 態様、第 5 態様（図 7 4 の演出図柄態様変化演出 C では、さらに第 6 態様）で仮停止するときに、仮停止音をスピーカ 6 7 から流れるようにしてもよい。仮停止音は、第 1 態様、第 2 態様、第 3 態様、第 4 態様、第 5 態様、第 6 態様において共通使用される種類の音でもよいし、第 1 態様、第 2 態様、第 3 態様、第 4 態様、第 5 態様、第 6 態様にそれぞれ対応する専用の音でもよい。こうすれば、演出図柄が仮停止したことを遊技者に仮停止音を用いて伝えることができるし、演出の進行するタイミングによって仮停止音が他の効果音や演出音と混ざり合うことで遊技者に違った印象として受け取られ演出に違和感を付与することができる場合がある。遊技者は、この違和感を勝手に思い込んで当たり期待度との法則性を考えたりすることができるため、遊技の興趣の向上に寄与することができる。

【0770】

〔変形例 6〕

上記実施形態の遊技機 1 における図 7 2 の演出図柄態様変化演出 A、図 7 3 の演出図柄態様変化演出 B、図 7 4 の演出図柄態様変化演出 C では、例えば、演出図柄が第 1 態様から第 2 態様へ変化するとき、姿勢が単に切り替わって表示されるのではなく、第 1 態様から第 2 態様へ滑らかに繋がるような連続した動作としてもよい。また、演出図柄が第 2 態様から第 3 態様へ変化するとき、演出図柄が第 3 態様から第 4 態様へ変化するとき、演出図柄が第 4 態様から第 5 態様へ変化するときも、演出図柄が第 1 態様から第 2 態様へ変化するときと同様に、姿勢が単に切り替わって表示されるのではなく、第 2 態様から第 3 態様へ、第 3 態様から第 4 態様へ、第 4 態様から第 5 態様へ、それぞれ滑らかに繋がるような連続した動作としてもよい。もちろん、演出図柄が第 5 態様から第 1 態様へ変化するときも、姿勢が単に切り替わって表示されるのではなく、第 5 態様から第 1 態様へ滑らかに繋がるような連続した動作としてもよい。

【0771】

〔変形例 7〕

上記実施形態の遊技機 1 における図 7 2 の演出図柄態様変化演出 A、図 7 3 の演出図柄

態様変化演出 B、図 7 4 の演出図柄態様変化演出 C では、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始され、仮停止表示されると、常に、第 1 態様から他の態様へ変化していた。しかし、上述の数字の図柄である数字「1」～数字「9」のみからなる第 2 の要素で構成されている演出図柄の変動であって、特定の変動においては、図 7 2 の演出図柄態様変化演出 A のように、演出図柄の一部に突出部が形成されて変化するのに対して、特定の変動ではない通常の変動（通常変動）においては、演出図柄に突出部が全く形成されず変化しないようにしてもよい。また、上述の数字の図柄である数字「1」～数字「9」と、キャラクターの図柄であるキャラクタ A～I と、からなる第 1 の要素で構成されている演出図柄の変動であって、特定の変動においては、図 7 3 の演出図柄態様変化演出 B、図 7 4 の演出図柄態様変化演出 C のように、演出図柄のキャラクターの姿勢が変化したり、演出図柄のキャラクターが動いたりするのに対して、特定の変動ではない通常の変動（通常変動）においては、演出図柄のキャラクターの姿勢が全く変化しないし、演出図柄のキャラクターが動いたりすることもないようにしてもよい。こうすれば、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、図 7 2 の演出図柄態様変化演出 A、図 7 3 の演出図柄態様変化演出 B、図 7 4 の演出図柄態様変化演出 C が行われる場合と行われない場合とがあるため、演出図柄の変動演出（変動表示）が単調となり難くすることができる。

10

【0772】

〔変形例 8〕

上記実施形態の遊技機 1 における図 7 4（M）の演出図柄態様変化演出 C では、アニメーション動画 2 が開始され、所定期間（例えば 2.5 秒）だけ経過すると、アニメーション動画 2 が終了し、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R は、一斉に（同時に）第 1 態様（キャラクタ E の両腕（左腕 8 R b a、右腕 8 R b a）を下におろした第 1 態様）へ戻って仮停止表示され、その後、同一の図柄（ここでは、明るい緑色を有する数字「5」）および同一のキャラクタ（ここでは、キャラクタ E）で揃って停止表示され、当たりが確定されていた。しかし、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R の全体（つまり、キャラクターの図柄と、数字の図柄と、コイン形状そのもの）を一斉に（同時に）所定の色（例えば、白色や黄色（ゴールド））に発光させてアニメーション動画 2 を開始し、アニメーション動画 2 が終了するまでに所定の色での発光を停止し、アニメーション動画 2 が終了すると、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R を一斉に第 1 態様（キャラクタ E の両腕（左腕 8 R b a、右腕 8 R b a）を下におろした第 1 態様）へ戻って仮停止表示されるようにしてもよい。こうすれば、演出図柄自体がアニメーション動画 2 に対するエフェクト画像となって、アニメーション動画 2 を他の画像に対して際立たせることができる。

20

30

【0773】

〔変形例 9〕

上記実施形態の遊技機 1 における図 7 2 の演出図柄態様変化演出 A、図 7 3 の演出図柄態様変化演出 B、図 7 4 の演出図柄態様変化演出 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。

【0774】

〔態様例〕

40

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 A 8-1〕

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一つは、演出図柄であり、

前記演出図柄を第 1 態様で変動開始する第 1 の演出と、

前記第 1 の演出のあと、前記演出図柄を前記第 1 態様から前記第 1 態様とは異なる第 2 態様へ変化して仮停止する第 2 の演出と、を実行する、

ことを特徴とする遊技機。

【0775】

◇〔態様 A 8-2〕

50

態様 A 8-1 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の演出のあと、前記演出図柄を前記第 2 態様から前記第 2 態様とは異なる第 3 態様へ変化して仮停止する第 3 の演出を実行する、
ことを特徴とする遊技機。

【0776】

◇ [態様 A 8-3]

態様 A 8-2 に記載の遊技機であって、

前記第 3 の演出のあと、前記演出図柄が所定の図柄でリーチ状態となると、前記リーチ状態の前記演出図柄を前記第 3 態様から前記第 3 態様とは異なる第 4 態様へ変化して仮停止する第 4 の演出を実行する、
ことを特徴とする遊技機。

【0777】

◇ [態様 A 8-4]

態様 A 8-3 に記載の遊技機であって、

前記第 4 の演出のあと、前記リーチ状態の前記演出図柄を前記第 4 態様から前記第 4 態様とは異なる第 5 態様へ変化して仮停止する第 5 の演出を実行する、
ことを特徴とする遊技機。

【0778】

◇ [態様 A 8-5]

態様 A 8-4 に記載の遊技機であって、

前記第 1 態様、前記第 2 態様、前記第 3 態様、前記第 4 態様、前記第 5 態様のうちの少なくとも一つがアニメーション動画である、
ことを特徴とする遊技機。

【0779】

以下に図 75～図 77 を用いて装飾図柄配列変化演出 A～C について説明する。この装飾図柄配列変化演出は、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、装飾図柄配列変化演出を実行する指示が含まれていると、ROM 103 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。

【0780】

[装飾図柄配列変化演出 A]

図 75 は、装飾図柄配列変化演出 A を説明するための図である。装飾図柄配列変化演出は、1 つの装飾図柄の図柄列に含まれる 2 の装飾図柄の相対的な位置関係が変化する演出である。図 75 (A)～(F) では、装飾図柄配列変化演出 A の第 1 の例を示し、図 75 (G)～(L) では、装飾図柄配列変化演出 A の第 2 の例を示している。

【0781】

装飾図柄配列変化演出 A の第 1 の例では、まず、図 75 (A) に示すように、表示画面 7a に、装飾図柄 8L、8C、8R が高速変動表示される。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 が表示されていないが、表示されていてもよい。

【0782】

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、低速の変動表示時には、複数の数字図柄が縦に並んで表示される。ここでは、左装飾図柄 8L、中装飾図柄 8C、および右装飾図柄 8R の各図柄配列は表示画面 7a の上から下に向かって「123456789」の順番 (昇順) に並んでいる。左装飾図柄 8L と、中装飾図柄 8C と、右装飾図柄 8R は、変動表示時に、表示画面 7a の上から下に向

10

20

30

40

50

かって移動する。よって、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R の 3 つの図柄配列は、それぞれ、「1 2 3 4 5 6 7 8 9」を表す装飾図柄が変動方向（上下方向）に沿って並んでいる。左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、図 7 5（A）に示す高速の変動表示時には、各図柄が視認困難になり、高速で移動していることを表す縦線が視認可能になる。一方、低速の変動表示時には、図 7 5（B）のように、各図柄配列（図柄列）において複数の数字図柄が縦に並んで視認可能に表示され表示画面 7 a の上端からフレームインして下方に移動し、表示画面 7 a の下端からフレームアウトする。

【0 7 8 3】

図 7 5（B）に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は一斉に減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、図柄列において、縦に並んだ複数の数字図柄が視認可能になる。その後、図 7 5（C）に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの左装飾図柄 8 L が加速して再び高速変動表示になり、各図柄が視認困難になり、装飾図柄配列変化演出が実行される。

【0 7 8 4】

装飾図柄配列変化演出では、図 7 5（D）に示すように、左装飾図柄 8 L は高速変動表示になった後、再び減速して低速の変動表示になり、図柄列において、縦に並んだ複数の数字図柄が視認可能になる。このとき、左装飾図柄 8 L の図柄配列が高速変動表示する前とは逆に並んだ状態となっている。すなわち、図 7 5（B）において、左装飾図柄 8 L の図柄配列が表示画面 7 a の上から下に向かって「1 2 3 4 5 6 7 8 9」の順番（昇順）で並んでいたものが、図 7 5（D）では上から下に向かって「9 8 7 6 5 4 3 2 1」の順番（降順）に並んだ状態となっている。言い換えると、左装飾図柄 8 L の図柄列に含まれる 2 つの数字図柄の相対的な位置関係が変化する（入れ替わる）。例えば、「4」と「5」は、「4」が「5」の相対的に上側であったものが、相対的に下側に変化する（入れ替わる）。また、左装飾図柄 8 L の図柄列に含まれる 3 つの数字図柄の相対的な位置関係が変化する。例えば、「3」と「4」と「5」は、互いに他の 2 つの数字図柄との相対的な位置関係が変化する。この装飾図柄配列変化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になる期待度が高くなる。左装飾図柄 8 L に続いて右装飾図柄 8 R が加速して再び高速変動表示になり、各図柄が視認困難になり、装飾図柄配列変化演出が実行される。

【0 7 8 5】

図 7 5（E）に示すように、右装飾図柄 8 R は再び減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、図柄列において、縦に並んだ複数の数字図柄が視認可能になる。このとき、右装飾図柄 8 R の図柄配列が高速変動表示する前とは逆に並んだ状態となっている。すなわち、図 7 5（C）において、右装飾図柄 8 R の図柄配列が表示画面 7 a の上から下に向かって「1 2 3 4 5 6 7 8 9」の順番（昇順）で並んでいたものが、図 7 5（E）では上から下に向かって「9 8 7 6 5 4 3 2 1」の順番（降順）に並んだ状態となっている。この左装飾図柄 8 L に続いて右装飾図柄 8 R でも装飾図柄配列変化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になる期待度がさらに高くなる。

【0 7 8 6】

図 7 5（E）に示すように、左装飾図柄 8 L は図柄配列が逆（降順）に並んだ状態で低速の変動表示からそのまま停止表示される。ここでは、停止表示された図柄列（左装飾図柄 8 L）では、3 つの数字図柄が変動方向（上下方向）に沿って表示され、その上下で連続する他の数字図柄の表示が消える。すなわち、ここでは、上段、中段、下段の 3 つの位置において左装飾図柄 8 L だけが停止した態様（ここでは上段「5 ↓ ↓」、中段「4 ↓ ↓」、下段「3 ↓ ↓」）となる。なお、停止表示時に、左装飾図柄 8 L の図柄列において 3 つの数字図柄の他の数字図柄の表示が消えずそのまま表示されていてもよい。一方、中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R は、低速の変動表示が維持されており、各図柄列において、縦に並んだ複数の数字図柄が視認可能となっている。右装飾図柄 8 R は図柄配列が逆に並んだ状態となっている。

【0787】

その後、図75(F)に示すように、右装飾図柄8Rは図柄配列が逆(降順)に並んだ状態で低速の変動表示からそのまま停止表示される。ここでは、停止表示された図柄列(右装飾図柄8R)では、3つの数字図柄が変動方向(上下方向)に沿って表示され、その上下で連続する他の数字図柄の表示が消える。すなわち、ここでは、上段、中段、下段の3つの位置において左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rが停止した態様(ここでは上段「5↓7」、中段「4↓6」、下段「3↓5」)となる。なお、停止表示時に、左装飾図柄8Lの図柄列において3つの数字図柄の他の数字図柄の表示が消えずそのまま表示されていてもよい。

【0788】

その後、図75(F)に示すように、中装飾図柄8Cは図柄配列が上から下に昇順に並んだ状態で低速の変動表示からそのまま停止表示される。ここでは、停止表示された図柄列(中装飾図柄8C)では、3つの数字図柄が変動方向(上下方向)に沿って表示され、その上下で連続する他の数字図柄の表示が消える。すなわち、ここでは、上段、中段、下段の3つの位置において左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rと中装飾図柄8Cが停止した態様(ここでは上段「517」、中段「426」、下段「335」)となる。このように、ここでは、装飾図柄8L、8C、8Rの各図柄列のうちの左右装飾図柄8K、8Rのそれぞれの図柄列において、各図柄列に含まれる2つの数字図柄の相対的な位置関係が変化し、中装飾図柄8Cの図柄列に含まれるすべての数字図柄の相対的な位置関係は変化しない。

【0789】

装飾図柄配列変化演出Aの第2の例では、図75(A)～図75(C)が実行された後、図75(G)が実行される。図75(C)では、装飾図柄8L、8C、8Rのうちの左装飾図柄8Lが加速して再び高速変動表示になり、各図柄が視認困難になり、装飾図柄配列変化演出が実行される。図75(G)では、再び減速して低速の変動表示になり、図柄列において、縦に並んだ複数の数字図柄が視認可能になる。このとき、左装飾図柄8Lの図柄配列の一部において数字図柄の相対的な位置関係が継続して変化した状態となっている。ここでは、左装飾図柄8Lの図柄配列の「6」であったものが、「6」と「5」の2つの数字図柄になる。さらに、「6」と「5」の数字図柄はそれぞれ円を描くように移動(ローテーション)し、互いの位置を変化させている。左装飾図柄8Lはこの状態で停止表示される。停止表示された左装飾図柄8Lの中段には、「6」と「5」の2つの数字図柄が互いに移動しながら表示される。この装飾図柄配列変化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になる期待度が高くなる。左装飾図柄8Lに続いて右装飾図柄8Rが加速して再び高速変動表示になり、各図柄が視認困難になり、装飾図柄配列変化演出が実行される。

【0790】

図75(H)に示すように、右装飾図柄8Rは再び減速して低速の変動表示になり、図柄列において、縦に並んだ複数の数字図柄が視認可能になる。このとき、右装飾図柄8Rの図柄配列の一部において数字図柄の相対的な位置関係が継続して変化した状態となっている。ここでは、右装飾図柄8Rの図柄配列の「6」であったものが、「6」と「5」の2つの数字図柄になる。さらに、「6」と「5」の数字図柄はそれぞれ円を描くように移動(ローテーション)し、互いの位置を変化させている。右装飾図柄8Rはこの状態で停止表示される。停止表示された右装飾図柄8Rの中段には、「6」と「5」の2つの数字図柄が互いに移動しながら表示される。この装飾図柄配列変化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になる期待度がさらに高くなる。右装飾図柄8Rに続いて中装飾図柄8Cが加速して再び高速変動表示になり、各図柄が視認困難になる。

【0791】

図75(I)に示すように、中装飾図柄8Cは再び減速して低速の変動表示になり、図柄列において、縦に並んだ複数の数字図柄が視認可能になる。このとき、装飾図柄配列変化演出がおこなわれず、上から下に向かって「123456789」の順番(昇順)で並

んだ状態のまま停止表示される。ここでは、中装飾図柄 8 C は上段に「6」、中段に「7」、下段に「8」が停止表示される。

【0792】

その後、図 7 5 (J) に示すように、停止表示された中装飾図柄 8 C において装飾図柄配列変化演出が実行される。具体的には、停止表示された中装飾図柄 8 C の図柄列のうち、上段の「6」と中段の「7」の表示位置が交互に入れ替わる。すなわち、上段が「6」、中段が「7」になる場合と、上段が「7」、中段が「6」になる場合とが交互に切り替わる。すなわち、ここでは、中装飾図柄 8 C の数字図柄の相対的な位置関係が交互に入れ替わる。

【0793】

その後、図 7 5 (J) に示すように、停止表示された左装飾図柄 8 L と右装飾右図柄 8 R において、さらに装飾図柄配列変化演出が実行される。具体的には、停止表示された左装飾図柄 8 L と右装飾右図柄 8 R のそれぞれの下段において、「7」と「8」の2つの数字図柄になる。さらに、「7」と「8」の数字図柄はそれぞれ円を描くように移動（ローテーション）し、互いの位置を変化させる。左装飾図柄 8 L と右装飾右図柄 8 R はこの状態で停止表示を維持する。この装飾図柄配列変化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になる期待度がさらに高くなる。この装飾図柄配列変化演出によって、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾右図柄 8 R の下段では、「888」、「787」、「887」、「788」のいずれかとなる。その後、図 7 5 (L) に示すように、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾右図柄 8 R の下段では、上記4種類のうちの1つが選択され（ここでは「888」が選択される）て表示され、その他の図柄の表示が消える。

【0794】

〔装飾図柄配列変化演出 B〕

図 7 6 は、装飾図柄配列変化演出 B を説明するための図である。装飾図柄配列変化演出は、1つの装飾図柄の図柄列に含まれる2の装飾図柄の相対的な位置関係が変化する演出である。図 7 6 (A) ~ (F) では、装飾図柄配列変化演出 B の第1の例を示し、図 7 6 (G) ~ (L) では、装飾図柄配列変化演出 B の第2の例を示している。

【0795】

装飾図柄配列変化演出 B の第1の例では、まず、図 7 6 (A) に示すように、表示画面 7 a に、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動表示される。ここでは、保留アイコン 9 A と、変動アイコン（当該保留アイコン）9 C が表示されていないが、表示されていてもよい。

【0796】

装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R 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 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、それぞれ、表示画面 7 a の上方から下方にわたって表示され、低速の変動表示時には、複数の数字図柄が縦に並んで表示される。ここでは、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、および右装飾図柄 8 R の各図柄配列は表示画面 7 a の上から下に向かって「123456789」の順番（昇順）に並んでいる。左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、変動表示時に、表示画面 7 a の上から下に向かって移動する。よって、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R の3つの図柄配列は、それぞれ、「123456789」を表す装飾図柄が変動方向（上下方向）に沿って並んでいる。左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、図 7 6 (A) に示す高速の変動表示時には、各図柄が視認困難になり、高速で移動していることを表す縦線が視認可能になる。一方、低速の変動表示時には、図 7 6 (B) のように、各図柄配列（図柄列）において複数の数字図柄が縦に並んで視認可能に表示され表示画面 7 a の上端からフレームインして下方に移動し、表示画面 7 a の下端からフレームアウト

10

20

30

40

50

する。

【0797】

図76(B)に示すように、装飾図柄8L、8C、8Rは一斉に減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、図柄列において、縦に並んだ複数の数字図柄が視認可能になる。その後、図76(C)に示すように、装飾図柄8L、8C、8Rが一斉に停止表示される。装飾図柄8L、8C、8Rは図柄配列が(昇順)に並んだ状態で低速の変動表示からそのまま停止表示される。ここでは、装飾図柄8L、8C、8Rは中段の有効ラインで「666」の当たりの態様(当たり図柄)で停止表示され、この「666」の上下で連続する他の数字図柄「555」と「777」もあわせて表示される。上下で連続する他の数字図柄は小さく表示されてもよいし、半透明で表示されてもよい。

10

【0798】

その後、図76(D)に示すように、装飾図柄配列変化演出が実行される。具体的には、停止表示されている装飾図柄8L、8C、8Rのうちの中装飾図柄8Cにおいて、図柄配列が逆に並んだ状態に切り替わる。すなわち、図76(C)において、中装飾図柄8Cの図柄配列が表示画面7aの上から下に向かって「123456789」の順番(昇順)で並んでいたものが、図76(D)では上から下に向かって「987654321」の順番(降順)に並んだ状態となっている。言い換えると、中装飾図柄8Cの図柄列に含まれる2つの数字図柄の相対的な位置関係が変化する。例えば、「5」と「6」は、「5」が「6」の相対的に上側であったものが、相対的に下側に変化する(入れ替わる)。また、中装飾図柄8Cの図柄列に含まれる3つの数字図柄の相対的な位置関係が変化する。例えば、「5」と「6」と「7」は、互いに他の2つの数字図柄との相対的な位置関係が変化する。この装飾図柄配列変化演出が実行されると、実行されなかった場合に比べて大当たりが昇格する期待度が高くなる。

20

【0799】

その後、図76(E)に示すように、装飾図柄8L、8C、8Rの表示が消え、昇格報知画像である「昇格」の文字画像が表示される。その後、図76(F)に示すように、停止表示された装飾図柄8L、8C、8Rが再び表示される。このとき表示が消える前に「666」であった装飾図柄8L、8C、8Rは、「777」になっており、昇格したことが報知される。また、このときも中装飾図柄8Cの図柄配列が逆に並んだ状態になっている。このように、ここでは、装飾図柄8L、8C、8Rの各図柄列のうちの中装飾図柄8Cの図柄列において、図柄列に含まれる2つの数字図柄の相対的な位置関係が変化する。左右装飾図柄8L、8Rのそれぞれの図柄列に含まれるすべての数字図柄の相対的な位置関係は変化しない。

30

【0800】

装飾図柄配列変化演出Bの第2の例では、図76(A)～図76(B)が実行された後、図76(G)が実行される。図76(G)では、装飾図柄8L、8C、8Rが一斉に停止表示される。装飾図柄8L、8C、8Rは図柄配列が(昇順)に並んだ状態で低速の変動表示からそのまま停止表示される。ここでは、装飾図柄8L、8C、8Rは「258」のハズレ図柄で停止表示され、この「258」の上下で連続する他の数字図柄「147」と「369」もあわせて表示される。上下で連続する他の数字図柄は小さく表示されてもよいし、半透明で表示されてもよい。

40

【0801】

その後、図76(H)に示すように、装飾図柄配列変化演出が実行される。具体的には、停止表示されている装飾図柄8L、8C、8Rのうちの中装飾図柄8Cにおいて、図柄配列が逆に並んだ状態に切り替わる。すなわち、図76(G)において、中装飾図柄8Cの図柄配列が表示画面7aの上から下に向かって「123456789」の順番(昇順)で並んでいたものが、図76(H)では上から下に向かって「987654321」の順番(降順)に並んだ状態となっている。この装飾図柄配列変化演出が実行されると、実行されなかった場合に比べて大当たりの期待度が高くなる。

【0802】

50

その後、図 7 6 (I) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は再変動を開始し、再び高速変動表示になる。このとき、各図柄が視認困難になる。その後、再び減速して低速の変動表示になり、各図柄列において、縦に並んだ複数の数字図柄が視認可能になる。

【0803】

その後、図 7 6 (J) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が一斉に停止表示される。このとき、停止表示されている装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの中装飾図柄 8 C だけでなく、右装飾図柄 8 R においても、図柄配列が逆に並んだ状態に切り替わる。すなわち、図 7 6 (H) において、右装飾図柄 8 R の図柄配列が表示画面 7 a の上から下に向かって「1 2 3 4 5 6 7 8 9」の順番（昇順）で並んでいたものが、図 7 6 (J) では上から下に向かって「9 8 7 6 5 4 3 2 1」の順番（降順）に並んだ状態となっている。中装飾図柄 8 C に続いて右装飾図柄 8 R でも装飾図柄配列変化演出が実行されることで、実行されなかった場合に比べて大当たりの期待度がさらに高くなる。

【0804】

その後、図 7 6 (K) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は再変動を開始し、再び高速変動表示になる。このとき、各図柄が視認困難になる。その後、再び減速して低速の変動表示になり、各図柄列において、縦に並んだ複数の数字図柄が視認可能になる。

【0805】

その後、図 7 6 (L) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が一斉に停止表示される。このとき、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は「7 7 7」の当たりの態様（当たり図柄）で停止表示される。

【0806】

〔装飾図柄配列変化演出 C〕

図 7 7 は、装飾図柄配列変化演出 C を説明するための図である。装飾図柄配列変化演出は、1 つの装飾図柄の図柄列に含まれる 2 の装飾図柄の相対的な位置関係が変化する演出である。図 7 7 (A) ～ (F) では、装飾図柄配列変化演出 C の第 1 の例を示し、図 7 7 (G) ～ (L) では、装飾図柄配列変化演出 C の第 2 の例を示している。

【0807】

装飾図柄配列変化演出 C の第 1 の例では、まず、図 7 7 (A) に示すように、表示画面 7 a に、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動表示される。ここでは、保留アイコン 9 A と、変動アイコン（当該保留アイコン）9 C が表示されていないが、表示されていてもよい。

【0808】

装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R 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 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、それぞれ、表示画面 7 a の上方から下方にわたって表示され、低速の変動表示時には、複数の数字図柄が縦に並んで表示される。ここでは、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、および右装飾図柄 8 R の各図柄配列は表示画面 7 a の上から下に向かって「1 2 3 4 5 6 7 8 9」の順番（昇順）に並んでいる。左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、変動表示時に、表示画面 7 a の上から下に向かって移動する。よって、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R の 3 つの図柄配列は、それぞれ、「1 2 3 4 5 6 7 8 9」を表す装飾図柄が変動方向（上下方向）に沿って並んでいる。左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、図 7 7 (A) に示す高速の変動表示時には、各図柄が視認困難になり、高速で移動していることを表す縦線が視認可能になる。一方、低速の変動表示時には、図 7 7 (B) のように、各図柄配列（図柄列）において複数の数字図柄が縦に並んで視認可能に表示され表示画面 7 a の上端からフレームインして下方に移動し、表示画面 7 a の下端からフレームアウトする。

【0809】

図 7 7 (B) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は一斉に減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、図柄列において、縦に並んだ複数の数字図柄が視認可能になる。その後、図 7 7 (C) (D) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が左装飾図柄 8 L、右装飾図柄 8 R、中装飾図柄 8 C の順に停止表示される。装飾図柄 8 L、8 C、8 R は図柄配列が (昇順) に並んだ状態で低速の変動表示からそのまま順番に停止表示される。ここでは、停止表示された装飾図柄 8 L、8 C、8 R は上段の「 5 5 5 」と下段の「 6 6 6 」の 2 段で表示され、いずれも、当たりの態様 (当たり図柄) となっている。ここでは、上段、下段のどちらも有効ラインとなっている。

【 0 8 1 0 】

その後、図 7 7 (E) に示すように、装飾図柄配列変化演出が実行される。具体的には、停止表示されている装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの中装飾図柄 8 C において、図柄配列が逆に並んだ状態に切り替わる。すなわち、図 7 7 (D) において、中装飾図柄 8 C の図柄配列が表示画面 7 a の上から下に向かって「 1 2 3 4 5 6 7 8 9 」の順番 (昇順) で並んでいたものが、図 7 7 (E) では上から下に向かって「 9 8 7 6 5 4 3 2 1 」の順番 (降順) に並んだ状態となっている。言い換えると、中装飾図柄 8 C の図柄列に含まれる 2 つの数字図柄の相対的な位置関係が変化する。例えば、「 6 」は「 5 」の下側であったものが、「 7 」の下側に変化する (入れ替わる)。この装飾図柄配列変化演出が実行されると、実行されなかった場合に比べて大当たりが昇格する期待度が高くなる。

【 0 8 1 1 】

その後、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の表示が消え、図 7 7 (F) に示すように、再び、停止表示された装飾図柄 8 L、8 C、8 R が表示される。このとき表示が消える前に「 6 6 6 」であった装飾図柄 8 L、8 C、8 R の下段は、「 7 7 7 」になっており、昇格したことが報知される。また、このときも中装飾図柄 8 C の図柄配列が逆に並んだ状態になっている。このように、ここでは、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の各図柄列のうちの中装飾図柄 8 C の図柄列において、図柄列に含まれる 2 つの数字図柄の相対的な位置関係が変化し、左右装飾図柄 8 L、8 R のそれぞれの図柄列に含まれるすべての数字図柄の相対的な位置関係は変化しない。

【 0 8 1 2 】

装飾図柄配列変化演出 C の第 2 の例では、図 7 7 (A) ~ 図 7 7 (B) が実行された後、図 7 7 (G) ~ (H) が実行される。図 7 7 (G) ~ (H) では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の数字図柄の数字が揃った状態 (大当たり態様) で低速の変動表示がなされる。

【 0 8 1 3 】

その後、図 7 7 (I) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、そのまま一斉に停止表示される。ここでは、停止表示された装飾図柄 8 L、8 C、8 R は上段の「 5 5 5 」と下段の「 6 6 6 」の 2 段で表示され、いずれも、当たり図柄となっている。ここでは、上段、下段のどちらも有効ラインとなっている。

【 0 8 1 4 】

その後、図 7 7 (J) に示すように、装飾図柄配列変化演出が実行される。具体的には、停止表示されている装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの中装飾図柄 8 C において、図柄配列が逆に並んだ状態に切り替わる。すなわち、図 7 7 (I) において、中装飾図柄 8 C の図柄配列が表示画面 7 a の上から下に向かって「 1 2 3 4 5 6 7 8 9 」の順番 (昇順) で並んでいたものが、図 7 7 (J) では上から下に向かって「 9 8 7 6 5 4 3 2 1 」の順番 (降順) に並んだ状態となっている。言い換えると、中装飾図柄 8 C の図柄列に含まれる 2 つの数字図柄の相対的な位置関係が変化する。例えば、「 6 」は「 5 」の下側であったものが、「 7 」の下側に変化する (入れ替わる)。この装飾図柄配列変化演出が実行されると、実行されなかった場合に比べて大当たりが昇格する期待度が高くなる。

【 0 8 1 5 】

その後、図 7 7 (K) に示すように、さらに、装飾図柄配列変化演出が実行される。具体的には、停止表示されている装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの中装飾図柄 8 C だけでなく、右装飾図柄 8 R においても、図柄配列が逆に並んだ状態に切り替わる。すなわち、

図 7 7 (J) において、右装飾図柄 8 R の図柄配列が表示画面 7 a の上から下に向かって「1 2 3 4 5 6 7 8 9」の順番（昇順）で並んでいたものが、図 7 7 (K) では上から下に向かって「9 8 7 6 5 4 3 2 1」の順番（降順）に並んだ状態となっている。言い換えると、右装飾図柄 8 R の図柄列に含まれる 2 つの数字図柄の相対的な位置関係が変化する。例えば、「6」は「5」の下側であってもものが、「7」の下側に変化する。中装飾図柄 8 C に続いて右装飾図柄 8 R でも装飾図柄配列変化演出が実行されることで、実行されなかった場合に比べて大当たりが昇格する期待度がさらに高くなる。

【 0 8 1 6 】

その後、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の表示が消え、図 7 7 (L) に示すように、再び、停止表示された装飾図柄 8 L、8 C、8 R が表示される。このとき表示が消える前に「6 6 6」であった装飾図柄 8 L、8 C、8 R の下段は、「7 7 7」になっており、昇格したことが報知される。

【 0 8 1 7 】

〔効果例〕

以下に、装飾図柄配列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 7 5 ～図 7 7 に示すように、表示画面 7 a に、複数の装飾図柄が変動方向に沿って並んだ図柄列を表示する演出を実行可能であり、上記演出では、1 つの図柄列に含まれる 2 つの装飾図柄の相対的な位置関係が変化する（例えば、図 7 5 (B) ～ (K)、図 7 6 (C) ～ (J)、図 7 7 (D) ～ (F)、(I) ～ (K)）。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果 2〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 7 5 ～図 7 7 に示すように、上記演出では、1 つの図柄列に含まれる 2 つの装飾図柄の相対的な位置関係が入れ替わる（例えば、図 7 5 (B)、(D) において、左装飾図柄 8 L の「4」と「5」は、「4」が「5」の相対的に上側であったものが、相対的に下側に入れ替わる）。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 7 5 ～図 7 7 に示すように、上記演出では、1 つの図柄列に含まれる 2 つの装飾図柄が停止している状態において相対的な位置関係が変化する（例えば、図 7 5 (G) ～ (K)、図 7 6 (C) ～ (J)、図 7 7 (D) ～ (F)、(I) ～ (K)）。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果 4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 7 6、図 7 7 に示すように、上記演出では、装飾図柄が当たりの態様で停止している状態において、1 つの前記図柄列に含まれる 2 つの装飾図柄の相対的な位置関係が変化する（例えば、図 7 6 (C) ～ (F)、図 7 7 (D) ～ (F)、(I) ～ (K)）。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果 5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 7 5 ～図 7 7 に示すように、上記演出では、複数の図柄列のうちの 1 つの図柄列に含まれる 2 つの装飾図柄の相対的な位置関係が変化する、複数の図柄列のうちの他の 1 つの図柄列に含まれるすべての装飾図柄の相対的な位置関係は変化しない（例えば、図 7 5 (B) ～ (F)、図 7 6 (C) ～ (J)、図 7 7 (D) ～ (F)、(I) ～ (K)）。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果 6〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 7 5、図 7 6 に示すように、上記演出では、1 つの図柄列に含まれる 3 つの装飾図柄の相対的な位置関係が変化する（例えば、図 7 5 (B) ～

10

20

30

40

50

(F)、図76(C)～(J))。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。

【0818】

〔変形例〕

以下に、装飾図柄配列変化演出の変形例を示す。

〔変形例1〕

装飾図柄配列変化演出A～Cは、適宜組み合わせてもよい。例えば、図76(A)～(F)の装飾図柄配列変化演出Bにおいて、図76(B)と(C)の演出の間に、図77(G)～(H)の装飾図柄配列変化演出Cが実行されてもよい。

【0819】

〔変形例2〕

装飾図柄配列変化演出A～Cにおいて、装飾図柄は数字を表す画像のみで構成されているものとしたが、数字を表す部分とキャラクタなどが表された装飾部分とが組み合わされていてもよい。

【0820】

〔変形例3〕

装飾図柄配列変化演出A～Cにおいて、装飾図柄が当否を報知する有効ラインは水平方向としていたが、有効ラインは垂直方向や斜め方向であってもよい。

【0821】

〔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、装飾図柄であり、

前記表示手段に、複数の前記装飾図柄が変動方向に沿って並んだ図柄列を表示する演出を実行可能であり、

前記演出では、1つの前記図柄列に含まれる2つの装飾図柄の相対的な位置関係が変化する、

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、

前記演出では、1つの前記図柄列に含まれる前記2つの装飾図柄の相対的な位置関係が入れ替わる、

ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様B1-3〕

態様B1-1または態様B1-2に記載の遊技機であって、

前記演出では、1つの前記図柄列に含まれる前記2つの装飾図柄が停止している状態において相対的な位置関係が変化する、

ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様B1-4〕

態様B1-3に記載の遊技機であって、

前記演出では、前記装飾図柄が当たりの態様で停止している状態において、1つの前記図柄列に含まれる2つの装飾図柄の相対的な位置関係が変化する、

ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様B1-5〕

態様B1-1または態様B1-2に記載の遊技機であって、

前記表示手段に、複数の前記図柄列が表示され、

前記演出では、

複数の前記図柄列のうちの1つの図柄列に含まれる2つの装飾図柄の相対的な位置関係が変化する、

10

20

30

40

50

複数の前記図柄列のうちの他の1つの図柄列に含まれるすべての装飾図柄の相対的な位置関係は変化しない、

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様B1-6]

態様B1-1または態様B1-2に記載の遊技機であって、

前記演出では、1つの前記図柄列に含まれる3つの装飾図柄の相対的な位置関係が変化する、

ことを特徴とする遊技機。

【0822】

以下に図78～図80を用いて装飾図柄一部表示消失演出A～Cについて説明する。この装飾図柄一部表示消失演出は、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、装飾図柄一部表示消失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。

【0823】

[装飾図柄一部表示消失演出A]

図78は、装飾図柄一部表示消失演出Aを説明するための図である。装飾図柄一部表示消失演出は、装飾図柄のうちの一部の表示が消え、一部の表示が消えた状態の装飾図柄が表示される演出である。図78(A)～(F)では、装飾図柄一部表示消失演出Aの第1の例を示し、図78(G)～(J)では、装飾図柄一部表示消失演出Aの第2の例を示し、図78(K)～(L)では、装飾図柄一部表示消失演出Aの第3の例を示している。

【0824】

装飾図柄一部表示消失演出Aの第1の例では、まず、図78(A)に示すように、表示画面7aに、装飾図柄8L、8C、8Rが高速変動表示される。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が表示されていないが、表示されているもよい。

【0825】

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、低速の変動表示時には、複数の数字図柄が縦に並んで表示される。ここでは、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、および右装飾図柄8Rの各図柄配列は表示画面7aの上から下に向かって「123456789」の順番(昇順)に並んでいる。ここでは、「123456789」の各数字は7セグメントで表されている。ここでは、7セグメントの各セグメントを「上段横」「中段横」「下段横」「右上縦」「右下縦」「左上縦」「左下縦」とも呼ぶ。「3」は、「上段横」「中段横」「下段横」「右上縦」「右下縦」で構成される。「2」は、「上段横」「中段横」「下段横」「右上縦」「左下縦」で構成される。「1」は、「右上縦」「左下縦」で構成される。左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは、変動表示時に、表示画面7aの上から下に向かって移動する。よって、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rの3つの図柄配列は、それぞれ、「123456789」を表す装飾図柄が変動方向(上下方向)に沿って並んでいる。左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは、図78(A)に示す高速の変動表示時には、各図柄が視認困難になり、高速で移動していることを表す縦線が視認可能になる。一方、低速の変動表示時には、図78(B)のように、各図柄配列(図柄列)において複数の数字図柄が縦に並んで視認可能に表示され表示画面7aの上端からフレームインして下方に移動し、表示画面7aの下端からフレームアウトする。

【0826】

図78(B)に示すように、装飾図柄8L、8C、8Rは一斉に減速して高速変動表示

から低速の変動表示になり、図柄列において、縦に並んだ複数の数字図柄が視認可能になる。その後、図 78 (C) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が一斉に停止表示される。ここでは、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は「3 5 3」のハズレの態様（ハズレ図柄）で停止表示（仮停止表示）される。

【0 8 2 7】

その後、図 78 (D) に示すように、装飾図柄一部表示消失演出が実行される。具体的には、停止表示されている中装飾図柄 8 C の「5」の数字画像の上半分の部分の表示が消え（消失し）、下半分の部分だけが表示される。具体的には、「5」を構成する 7 セグメントの「上段横」「中段横」「下段横」「左上縦」「右下縦」のうち、「上段横」と「左上縦」が消え、「中段横」「下段横」「右下縦」のコの字部分が残る。この装飾図柄一部表示消失演出が実行されると、実行されなかった場合に比べて大当たりの期待度が高くなる。

10

【0 8 2 8】

その後、図 78 (E) に示すように、中装飾図柄 8 C の上半分の部分に新たな画像が表示され全体として数字の「3」になる。具体的には、「上段横」と「左上縦」が消えた部分に、「上段横」と「右上縦」が新たに表示される。新たに表示されるとき、フェードインの態様で表示される。「中段横」「下段横」「右下縦」のコの字部分は継続して表示される。

【0 8 2 9】

これにより、図 78 (F) に示すように、中装飾図柄 8 C は、全体として「3」になる。すなわち、中装飾図柄 8 C の数字画像「5」の一部の表示が消えて、表示が消えた部分に新たな表示が現れることによって、数字画像の「3」に変わる演出が実行される。このとき、あわせて、スピーカ 6 7 から変化後の数字図柄に関する内容が音声で出力される。ここでは「変化後に 3 になったよ」のメッセージが発せられる。これにより、「3 3 3」の大当たり図柄になり、大当たりが報知される。

20

【0 8 3 0】

装飾図柄一部表示消失演出 A の第 2 の例では、図 78 (A) ～図 78 (B) が実行された後、図 78 (G) が実行される。図 78 (G) では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が一斉に停止表示される。ここでは、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は「9 4 1」のハズレの態様（ハズレ図柄）で停止表示（仮停止表示）される。

30

【0 8 3 1】

その後、図 78 (H) に示すように、装飾図柄一部表示消失演出が実行される。具体的には、停止表示されている「9 4 1」の数字画像の上半分の表示が消え（消失し）、下半分だけが表示される。具体的には、左装飾図柄 8 L の「9」を構成する 7 セグメントの「上段横」「中段横」「右上縦」「右下縦」「左上縦」のうち、「上段横」「中段横」「右上縦」「左上縦」が消え、「右下縦」が残る。中装飾図柄 8 C の「4」を構成する 7 セグメントの「中段横」「右上縦」「右下縦」「左上縦」のうち、「中段横」「右上縦」「左上縦」が消え、「右下縦」が残る。右装飾図柄 8 R の「1」を構成する 7 セグメントの「右上縦」「右下縦」のうち、「右上縦」が消え、「右下縦」が残る。

【0 8 3 2】

その後、図 78 (I) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R のそれぞれの上半分の部分に新たな画像が表示され全体として数字の「7」になる。具体的には、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の消えた上半分に、「上段横」と「右上縦」が新たに表示される。新たに表示されるとき、フェードインの態様で表示される。装飾図柄 8 L、8 C、8 R の「右下縦」は継続して表示される。

40

【0 8 3 3】

これにより、図 78 (J) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R のそれぞれは、全体として「7」になる。すなわち、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は「9 4 1」のそれぞれの一部の表示が消えて、表示が消えた部分に新たな表示が現れることによって、すべて数字画像の「7」に変わる演出が実行される。このとき、あわせて、スピーカ 6 7 から変化後

50

の数字図柄に関する内容が音声で出力される。ここでは「変化後に7になったよ」のメッセージが発せられる。これにより、「777」の大当たり図柄になり、大当たりが報知される。

【0834】

装飾図柄一部表示消失演出Aの第3の例では、図78(A)～図78(B)が実行された後、図78(K)が実行される。図78(K)では、装飾図柄8L、8C、8Rが低速の変動表示のときに、装飾図柄一部表示消失演出が実行される。具体的には、低速で変動表示されている装飾図柄8L、8C、8Rのそれぞれの数字画像のうち「1」「3」「4」「5」「6」「7」「8」「9」について、数字画像の上半分の表示が消え（消失し）、下半分だけが表示される。「1」「4」「7」「9」は、下半分に「右下縦」だけが残る。「3」「5」は下半分に「中段横」「下段横」「右下縦」のコの字が残る。「6」「8」は下半分に「中段横」「下段横」「左下縦」「右下縦」の口の字が残る。

10

【0835】

その後、図78(L)に示すように、装飾図柄8L、8C、8Rにおいて、下半分だけの数字図柄が停止表示（仮停止表示）される。ここでは、装飾図柄8L、8C、8Rは「中段横」「下段横」「右下縦」のコの字が表示される。その後、「333」や「555」の当たり図柄になる場合と、「353」や「553」等のハズレ図柄になる場合とがある。

【0836】

〔装飾図柄一部表示消失演出B〕

図79は、装飾図柄一部表示消失演出Bを説明するための図である。装飾図柄一部表示消失演出は、装飾図柄のうちの一部の表示が消え、一部の表示が消えた状態の装飾図柄が表示される演出である。図79(A)～(E)では、装飾図柄一部表示消失演出Bの第1の例を示し、図79(F)～(L)では、装飾図柄一部表示消失演出Bの第2の例を示している。

20

【0837】

装飾図柄一部表示消失演出Bの第1の例では、まず、図79(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。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が表示されていないが、表示されていてもよい。

30

【0838】

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、変動表示時には、複数の数字図柄が縦に並んで表示される。左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは、変動表示時に、表示画面7aの上から下に向かって移動する。よって、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rの3つの図柄配列は、それぞれ、「123456789」を表す装飾図柄が変動方向（上下方向）に沿って並んでいる。左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは、変動表示時には、図79(A)のように、各図柄配列（図柄列）において複数の数字図柄が縦に並んで視認可能に表示され表示画面7aの上端からフレームインして下方に移動し、表示画面7aの下端からフレームアウトする。

40

【0839】

図79(A)のように、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、および右装飾図柄8Rの各図柄配列は表示画面7aの上から下に向かって「123456789」の順番（昇順）に並んでいる。ここでは、「123456789」の各数字図柄は、数字を表す数字画像と、顔を表す顔画像とを含んおり、顔画像の額の位置に数字画像が配置されている。顔画像は、顔の輪郭を表す輪郭画像と、目と口の顔のパーツを表すパーツ画像とを組み合わせ

50

構成されている。輪郭画像は、パーツ画像を含む顔画像の内側と外側を識別可能な任意の画像であってよい。例えば、輪郭画像は枠状の線であってもよいし、所定の色で表された面（領域）であってもよい。パーツ画像は、目と口のほか、所定の色で表された顔の表面画像（皮膚部分画像）を含んでいてもよい。

【0840】

ここでは、数字画像が「1」「4」「7」の数字図柄の輪郭画像は「三角形」であり、数字画像が「2」「5」「8」の数字図柄の輪郭画像は「四角形」であり、数字画像が「3」「6」「9」の数字図柄の輪郭画像は「円形」である。また、数字画像が「1」「2」「3」の数字図柄のパーツ画像は「笑顔」であり、数字画像が「4」「5」「6」の数字図柄のパーツ画像は「ビックリ顔」であり、数字画像が「7」「8」「9」の数字図柄のパーツ画像は「めがね顔」である。例えば、数字図柄の「1」は輪郭画像が「三角形」、パーツ画像が「笑顔」となっている。

10

【0841】

図79（B）に示すように、装飾図柄8L、8C、8Rが一斉に停止表示される。ここでは、装飾図柄8L、8C、8Rは「123」のハズレの態様（ハズレ図柄）で停止表示（仮停止表示）される。

【0842】

その後、図79（C）に示すように、装飾図柄一部表示消失演出が実行される。具体的には、停止表示されている装飾図柄8L、8C、8Rの数字画像と顔画像のうちの一部（輪郭画像）の表示が消え（消失し）、顔画像の一部（パーツ画像）だけが表示される。ここでは、装飾図柄8L、8C、8Rのパーツ画像はすべて「笑顔」になっている。その後、表示が残った「笑顔」のパーツ画像を備える他の数字図柄に切り替わるか否かのゲームが開始される。この装飾図柄一部表示消失演出が実行されると、実行されなかった場合に比べて大当たりの期待度が高くなる。

20

【0843】

図79（D）は、その後、大当たり図柄になる場合を示す。装飾図柄8L、8C、8Rは、「笑顔」のパーツ画像の表示を維持した状態で、それぞれに新たな数字画像と輪郭画像が表示される。ここでは、装飾図柄8L、8C、8Rのいずれにも「3」の数字画像と、「円形」の輪郭画像が新たに表示される。このとき、あわせて、スピーカ67から変化後の数字図柄に関する内容が音声で出力される。ここでは「変化後にみんな円形の輪郭になり数字が333になったよ」のメッセージが発せられる。これにより、「333」の大当たり図柄になり、大当たりが報知される。

30

【0844】

図79（E）は、その後、ハズレ図柄になる場合を示す。装飾図柄8L、8C、8Rは、「笑顔」のパーツ画像の表示を維持した状態で、それぞれに新たな数字画像と輪郭画像が表示される。ここでは、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rに「2」の数字画像と、「四角形」の輪郭画像が新たに表示され、中装飾図柄8Cに「3」の数字画像と、「円形」の輪郭画像が新たに表示される。これにより、「232」のハズレ図柄になり、ハズレが報知される。

【0845】

40

装飾図柄一部表示消失演出Bの第2の例では、図79（A）～図79（B）が実行された後、図79（F）が実行される。図79（F）では、装飾図柄一部表示消失演出が実行される。具体的には、停止表示されている装飾図柄8L、8C、8Rの数字画像と顔画像のうちの一部（パーツ画像）の表示が消え（消失し）、顔画像の一部（輪郭画像）だけが表示される。ここでは、装飾図柄8L、8C、8Rの輪郭画像は「三角形」と「四角形」と「円形」である。その後、表示が残った輪郭画像を備える他の数字図柄に切り替わるか否かのゲームが開始される。この装飾図柄一部表示消失演出が実行されると、実行されなかった場合に比べて大当たりの期待度が高くなる。その後、図79（G）となる場合と、図79（H）になる場合とがある。

【0846】

50

その後、図 7 9 (G) になる場合、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、「三角形」と「四角形」と「円形」の輪郭画像の表示を維持した状態で、それぞれに新たな数字画像とパーツ画像が表示される。ここでは、ここでは、左装飾図柄 8 L に「7」の数字画像と、「めがね顔」のパーツ画像が新たに表示され、中装飾図柄 8 C に「5」の数字画像と、「ビックリ顔」のパーツ画像が新たに表示され、右装飾図柄 8 R に「3」の数字画像と、「笑顔」のパーツ画像が新たに表示される。このとき、あわせて、スピーカ 6 7 から変化後の数字図柄に関する内容が音声で出力される。ここでは「変化後にめがね顔、ビックリ顔、笑顔になり、数字が 7 5 3 になったよ」のメッセージが発せられる。これにより、「7 5 3」のハズレ図柄になり、ハズレが報知される。

【0 8 4 7】

10

その後、図 7 9 (H) になる場合、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、「三角形」と「四角形」と「円形」の輪郭画像のみの表示から、3 つとも「四角形」の輪郭画像のみの表示になる。その後、図 7 9 (I) になる場合と、図 7 9 (J) になる場合と、図 7 9 (K) になる場合がある。

【0 8 4 8】

図 7 9 (I) は、その後、大当たり図柄になる場合を示す。装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、「四角形」の輪郭画像の表示を維持した状態で、それぞれに新たな数字画像とパーツ画像が表示される。ここでは、装飾図柄 8 L、8 C、8 R のいずれにも「5」の数字画像と、「ビックリ顔」のパーツ画像が新たに表示される。このとき、あわせて、スピーカ 6 7 から変化後の数字図柄に関する内容が音声で出力される。ここでは「変化後にみんな四角形の輪郭でビックリ顔になり、数字が 5 5 5 になったよ」のメッセージが発せられる。これにより、「5 5 5」の大当たり図柄になり、大当たりが報知される。

20

【0 8 4 9】

一方、図 7 9 (J) は、その後、ハズレ図柄になる場合を示す。装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、「四角形」の輪郭画像の表示を維持した状態で、それぞれに新たな数字画像とパーツ画像が表示される。ここでは、左装飾図柄 8 L に「2」の数字画像と、「笑顔」のパーツ画像が新たに表示され、中装飾図柄 8 C に「8」の数字画像と、「めがね顔」のパーツ画像が新たに表示され、右装飾図柄 8 R に「5」の数字画像と、「ビックリ顔」のパーツ画像が新たに表示される。このとき、あわせて、スピーカ 6 7 から変化後の数字図柄に関する内容が音声で出力される。ここでは「変化後にみんな四角形の輪郭の笑顔とめがね顔とビックリ顔になり、数字が 2 8 5 になったよ」のメッセージが発せられる。これにより、「2 8 5」のハズレ図柄になり、ハズレが報知される。

30

【0 8 5 0】

図 7 9 (K) は、その後、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、3 つとも「四角形」の輪郭画像のみの表示から、3 つのも「三角形」の輪郭画像のみの表示になる。その後、図 7 9 (L) の大当たり図柄になる場合と、図示しないハズレ図柄になる場合とがある。図 7 9 (L) では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、「三角形」の輪郭画像の表示を維持した状態で、それぞれに新たな数字画像とパーツ画像が表示される。ここでは、装飾図柄 8 L、8 C、8 R のいずれにも「1」の数字画像と、「笑顔」のパーツ画像が新たに表示される。これにより、「1 1 1」の大当たり図柄になり、大当たりが報知される。図 7 9 (K) の後、ハズレ図柄になる場合には、装飾図柄 8 L、8 C、8 R で少なくとも 1 つが他と異なる数字画像と、パーツ画像が新たに表示される。

40

【0 8 5 1】

[装飾図柄一部表示消失演出 C]

図 8 0 は、装飾図柄一部表示消失演出 C を説明するための図である。装飾図柄一部表示消失演出は、装飾図柄のうちの一部の表示が消え、一部の表示が消えた状態の装飾図柄が表示される演出である。図 8 0 (A) ~ (J) では、装飾図柄一部表示消失演出 C の第 1 の例を示し、図 8 0 (K) では、装飾図柄一部表示消失演出 C の第 2 の例を示している。図 8 0 (L) では、装飾図柄一部表示消失演出 C の第 3 の例を示している。

【0 8 5 2】

50

装飾図柄一部表示消失演出 C の第 1 の例では、まず、図 80 (A) に示すように、表示画面 7 a に、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が変動表示される。ここでは、保留アイコン 9 A と、変動アイコン (当該保留アイコン) 9 C が表示されていないが、表示されていてもよい。

【0853】

装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R 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 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、それぞれ、表示画面 7 a の上方から下方にわたって表示され、変動表示時には、複数の数字図柄が縦に並んで表示される。左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、変動表示時に、表示画面 7 a の上から下に向かって移動する。よって、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R の 3 つの図柄配列は、それぞれ、「1 2 3 4 5 6 7 8 9」を表す装飾図柄が変動方向 (上下方向) に沿って並んでいる。左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、変動表示時には、図 80 (A) のように、各図柄配列 (図柄列) において複数の数字図柄が縦に並んで視認可能に表示され表示画面 7 a の上端からフレームインして下方に移動し、表示画面 7 a の下端からフレームアウトする。

【0854】

図 80 (A) のように、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、および右装飾図柄 8 R の各図柄配列は表示画面 7 a の上から下に向かって「1 2 3 4 5 6 7 8 9」の順番 (昇順) に並んでいる。ここでは、「1 2 3 4 5 6 7 8 9」の各数字図柄は、数字を表す数字画像と、顔を表す顔画像とを含んでおり、顔画像の顔の位置に数字画像が配置されている。顔画像は、顔の輪郭を表す輪郭画像と、目と口の顔のパーツを表すパーツ画像とを組み合わせ構成されている。輪郭画像は、パーツ画像を含む顔画像の内側と外側を識別可能な任意の画像であってもよい。例えば、輪郭画像は枠状の線であってもよいし、所定の色で表された面 (領域) であってもよい。パーツ画像は、目と口のほか、所定の色で表された顔の表面画像 (皮膚部分画像) を含んでいてもよい。

【0855】

ここでは、数字画像が「1」「4」「7」の数字図柄の輪郭画像は「三角形」であり、数字画像が「2」「5」「8」の数字図柄の輪郭画像は「四角形」であり、数字画像が「3」「6」「9」の数字図柄の輪郭画像は「円形」である。また、数字画像が「1」「2」「3」の数字図柄のパーツ画像は「笑顔」であり、数字画像が「4」「5」「6」の数字図柄のパーツ画像は「ビックリ顔」であり、数字画像が「7」「8」「9」の数字図柄のパーツ画像は「めがね顔」である。例えば、数字図柄の「1」は輪郭画像が「三角形」、パーツ画像が「笑顔」となっている。

【0856】

図 80 (B) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が変動表示されている状態で、装飾図柄一部表示消失演出が実行される。具体的には、変動表示されている装飾図柄 8 L、8 C、8 R の数字画像と顔画像のうちの一部 (パーツ画像) の表示が消え (消失し)、顔画像の一部 (輪郭画像) だけが表示される。この装飾図柄一部表示消失演出が実行されると、実行されなかった場合に比べて大当たりの期待度が高くなる。

【0857】

図 80 (C) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が一斉に停止表示される。装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、輪郭画像だけの状態で停止表示される。ここでは、停止表示された装飾図柄 8 L、8 C、8 R の輪郭画像は「三角形」と「四角形」と「円形」になっている。その後、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の数字図柄が最終的に何になるかのゲームが開始される。

【0858】

その後、図 80 (D) に示すように、停止表示された装飾図柄 8 L、8 C、8 R は輪郭

画像の表示を維持した状態で、それぞれ数字画像とパーツ画像が新たに表示される。ここでは、左装飾図柄 8 L に「1」の数字画像と、「笑顔」のパーツ画像が新たに表示され、中装飾図柄 8 C に「2」の数字画像と、「笑顔」のパーツ画像が新たに表示され、右装飾図柄 8 R に「3」の数字画像と、「笑顔」のパーツ画像が新たに表示される。

【0859】

その後、図 80 (E) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R のそれぞれから「笑顔」のパーツ画像の表示が消え、輪郭画像と数字画像が残る。装飾図柄 8 L、8 C、8 R の数字画像は変化せず「1」「2」「3」のままである。

【0860】

その後、図 80 (F) に示すように、輪郭画像が変化する演出が実行される。ここでは、左装飾図柄 8 L の輪郭画像は「三角形」から「円形」に変化し、中装飾図柄 8 C の輪郭画像は「四角形」から「円形」に変化し、右装飾図柄 8 R の輪郭画像は変化せず「円形」のままとなっている。装飾図柄 8 L、8 C、8 R の数字画像は変化せず「1」「2」「3」のままである。

【0861】

図 80 (G) は、その後、当たり図柄になる場合を示す。装飾図柄 8 L、8 C、8 R は「円形」の輪郭画像と「123」の数字画像の表示を維持した状態で、それぞれパーツ画像が新たに表示される。ここでは、装飾図柄 8 L、8 C、8 R にそれぞれ「笑顔」のパーツ画像が新たに表示される。「笑顔」のパーツ画像かつ「円形」の輪郭画像に対応する数字画像は「3」であるにも関わらず「123」が表示された状態になる。このとき、遊技者は、「笑顔」のパーツ画像かつ「円形」の輪郭画像で揃っているため、数字画像が「3」で揃うものと喜ばせることができる。

【0862】

その後、図 80 (H) に示すように、数字画像が「123」から、変化した後パーツ画像と輪郭画像に対応する「333」に切り替わり、当たり態様（当たり図柄）になる。このとき、あわせて、スピーカ 67 から変化後の数字図柄に関する内容が音声で出力される。ここでは「変化後にみんな円形の輪郭の笑顔になり、数字が 333 になったよ」のメッセージが発せられる。

【0863】

図 80 (I) は、その後、ハズレ図柄になる場合を示す。装飾図柄 8 L、8 C、8 R は「円形」の輪郭画像と「123」の数字画像の表示を維持した状態で、それぞれパーツ画像が新たに表示される。ここでは、左装飾図柄 8 L に「めがね顔」のパーツ画像が新たに表示され、中装飾図柄 8 C に「笑顔」のパーツ画像が新たに表示され、右装飾図柄 8 R に「ビックリ顔」のパーツ画像が新たに表示される。左装飾図柄 8 L の「めがね顔」のパーツ画像かつ「円形」の輪郭画像に対応する数字画像は「9」であるにも関わらず「1」が表示された状態になる。また、中装飾図柄 8 C の「笑顔」のパーツ画像かつ「円形」の輪郭画像に対応する数字画像は「3」であるにも関わらず「2」が表示された状態になる。また、右装飾図柄 8 R の「ビックリ顔」のパーツ画像かつ「円形」の輪郭画像に対応する数字画像は「6」であるにも関わらず「3」が表示された状態になる。このとき、遊技者は、装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、および右装飾図柄 8 R でパーツ画像と輪郭画像が揃っていないため、数字画像が揃わないものと示唆される。

【0864】

その後、図 80 (J) に示すように、数字画像が「123」から、変化した後パーツ画像と輪郭画像に対応する「936」に切り替わり、ハズレ態様（ハズレ図柄）になる。このとき、あわせて、スピーカ 67 から変化後の数字図柄に関する内容が音声で出力される。ここでは「変化後にみんな円形の輪郭のめがね顔と笑顔とビックリ顔になり、数字が 936 になったよ」のメッセージが発せられる。

【0865】

装飾図柄一部表示消失演出 C の第 2 の例では、図 80 (A) ～図 80 (F) の後、図 80 (K) が実行される。図 80 (K) では、さらに、輪郭画像が変化する演出が実行され

10

20

30

40

50

る。ここでは、左装飾図柄 8 L の輪郭画像は「円形」から「四角形」に変化し、中装飾図柄 8 C の輪郭画像は「円形」から「三角形」に変化し、右装飾図柄 8 R の輪郭画像は「円形」から「四角形」に変化する。装飾図柄 8 L、8 C、8 R の数字画像は変化せず「1」「2」「3」のままである。その後、図 80 (G) ～ (J) で説明した第 1 の例と同様に、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は「四角形、三角形、四角形」の輪郭画像と「1 2 3」の数字画像の表示を維持した状態で、それぞれパーツ画像が新たに表示され、その後、パーツ画像と輪郭画像に対応する数字画像に変化して当たり図柄またはハズレ図柄になる。または、図 80 (E) (F) や、図 80 (F) (K) のように、再び、輪郭画像の形状が変化する。ここでは、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は「四角形」と「三角形」の互いに異なる輪郭画像を有しているので、再び、輪郭画像の形状が変化しない限りハズレとなる。

10

【0866】

装飾図柄一部表示消失演出 C の第 3 の例では、図 80 (A) ～図 80 (H) の後、図 80 (L) が実行される。図 80 (H) に示すように、数字画像が「3 3 3」で「笑顔」のパーツ画像、「円形」の輪郭画像で揃っていた状態から、再び、パーツ画像が消え、その後、輪郭画像が「円形」から図 80 (L) に示すように「三角形」に変化する。その後、「めがね顔」のパーツ画像が表示され、数字画像が「3 3 3」から「7 7 7」に切り替わる昇格演出が実行される。

【0867】

〔効果例〕

以下に、装飾図柄一部表示消失演出の効果例を示す。

20

〔効果 1〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 78 ～図 80 に示すように、表示画面 7 a 段に、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が表示される第 1 の演出（例えば、図 78 (C)、図 79 (B)、図 80 (D)）と、第 1 の演出の後、装飾図柄のうちの一部の表示が消える第 2 の演出（例えば、図 78 (D)、図 79 (C) (F)、図 80 (E)）と、第 2 の演出の後、一部の表示が消えた状態の装飾図柄が表示される第 3 の演出（例えば、図 78 (D)、図 79 (C) (F)、図 80 (E)）と、を実行できる。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果 2〕

30

上記実施形態の遊技機 1 では、図 78 ～図 80 に示すように、第 3 の演出の後、装飾図柄のうちの表示が消えた部分に新たな表示が現れる第 4 の演出（例えば、図 78 (E)、図 79 (D) (G)、図 80 (H) (J)）を実行できる。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 78 に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、数字を表す数字画像を含んでおり、第 2 の演出では、数字画像の一部の表示が消え（例えば、図 78 (D)）、第 3 の演出では、数字画像の一部の表示が消えた装飾図柄が表示され（例えば、図 78 (D)）、第 4 の演出では、数字画像のうちの表示が消えた部分に新たな表示が現れることで数字画像が表す数字が、第 1 の演出において数字画像が表す数字とは異なる数字になる（例えば、図 78 (E)）。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。

40

〔効果 4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 79 ～図 80 に示すように、装飾図柄は、特定の対象を表した顔画像（パーツ画像）を含んでおり、第 2 の演出では、顔画像が消え（例えば、図 79 (F)、図 80 (E)）、第 3 の演出では、顔画像が消えた装飾図柄が表示され（例えば、図 79 (F)、図 80 (E)）、第 4 の演出では、装飾図柄のうちの顔画像が消えた部分に新たな顔画像が現れる（例えば、図 79 (G)、図 80 (H) (J)）。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

50

、興趣の向上を図ることができる。

〔効果 5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 79～図 80 に示すように、第 2 の演出では、顔画像が消え、顔画像に対応する輪郭（輪郭画像）が残り（例えば、図 79（F）、図 80（E））、第 3 の演出では、顔画像に対応する輪郭が残った装飾図柄が表示され（例えば、図 79（F）、図 80（E））、第 4 の演出では、顔画像に対応する輪郭に変わって新たな輪郭が表示され、その後、新たな画像が現れる（例えば、図 79（H）～（J）、図 80（F）（H）（J））。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果 6〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 78～図 80 に示すように、第 4 の演出では、新たな画像が現れているときに、新たな画像に対応する音が出力される（例えば、図 78（E）、図 79（D）（G）、図 80（H）（J））。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。

【0868】

〔変形例〕

以下に、装飾図柄一部表示消失演出の変形例を示す。

〔変形例 1〕

装飾図柄一部表示消失演出 A～C において、輪郭画像は、パーツ画像を含む顔画像の内側と外側を識別可能な任意の画像であってよい。例えば、輪郭画像は枠状の線であってもよいし、所定の色で表された面（領域）であってもよい。また、パーツ画像に第 1 の輪郭画像が含まれており、パーツ画像が表されているときには第 1 の輪郭画像と第 2 の輪郭画像が重なって、または、並行して表され、パーツ画像が消えたときに第 2 の輪郭画像が残る態様であってもよい。

【0869】

〔変形例 2〕

装飾図柄一部表示消失演出 A～C において、停止表示された装飾図柄 8 L、8 C、8 R が一度、他の図柄に変わった後、再び元の図柄に戻ってもよい。例えば、装飾図柄一部表示消失演出 B では、図 79（B）～（D）の後、図 79（C）が実行され、その後、図 79（B）で確定停止してもよい。また、装飾図柄一部表示消失演出 C では、図 80（D）～（G）の後、図 80（F）が実行され、その後、図 80（E）が実行され、その後、図 80（D）で確定停止してもよい。または、図 80（D）～（F）、（I）の後、図 80（F）が実行され、その後、図 80（E）が実行され、その後、図 80（D）で確定停止してもよい。

【0870】

〔変形例 3〕

装飾図柄一部表示消失演出 A～C において、停止表示された装飾図柄 8 L、8 C、8 R が一度、大当たり図柄で停止した後、数字図柄が変わらずに顔画像が他の画像に変わり、また、元に戻ってもよい。例えば、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は図 80（H）で仮停止した後、「笑顔」のパーツ画像が消えて、輪郭画像がすべて「円形」から「三角形」に変わり、その後、「ビックリ顔」のパーツ画像が出現し、その後、「ビックリ顔」のパーツ画像が消えて、輪郭画像がすべて「三角形」から「円形」に変わり、その後、「笑顔」のパーツ画像が出現して確定停止してもよい。

【0871】

〔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 B 2-1〕

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、前記表示手段に、前記装飾図柄が表示される第 1 の演出と、

10

20

30

40

50

前記第 1 の演出の後、前記装飾図柄のうちの一部の表示が消える第 2 の演出と、
前記第 2 の演出の後、前記一部の表示が消えた状態の前記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 B 2 - 2]

態様 B 2 - 1 に記載の遊技機であって、
前記第 3 の演出の後、前記装飾図柄のうちの前記表示が消えた部分に新たな表示が現れる第 4 の演出を実行可能なことを特徴とする遊技機。

◇[態様 B 2 - 3]

態様 B 2 - 2 に記載の遊技機であって、
前記装飾図柄は、数字を表す数字画像を含んでおり、
前記第 2 の演出では、前記数字画像の一部の表示が消え、
前記第 3 の演出では、前記数字画像の一部の表示が消えた前記装飾図柄が表示され、
前記第 4 の演出では、前記数字画像のうちの前記表示が消えた部分に新たな表示が現れることで前記数字画像が表す数字が、前記第 1 の演出において前記数字画像が表す数字とは異なる数字になることを特徴とする遊技機。

◇[態様 B 2 - 4]

態様 B 2 - 2 に記載の遊技機であって、
前記装飾図柄は、特定の対象を表した特定画像を含んでおり、
前記第 2 の演出では、前記特定画像が消え、
前記第 3 の演出では、前記特定画像が消えた前記装飾図柄が表示され、
前記第 4 の演出では、前記装飾図柄のうちの前記特定画像が消えた部分に新たな画像が現れることを特徴とする遊技機。

◇[態様 B 2 - 5]

態様 B 2 - 4 に記載の遊技機であって、
前記第 2 の演出では、前記特定画像が消え、前記特定画像に対応する輪郭が残り、
前記第 3 の演出では、前記特定画像に対応する輪郭が残った前記装飾図柄が表示され、
前記第 4 の演出では、前記特定画像に対応する輪郭が変わって新たな輪郭が表示され、その後、前記新たな画像が現れることを特徴とする遊技機。

◇[態様 B 2 - 6]

態様 B 2 - 5 に記載の遊技機であって、
前記第 4 の演出では、前記新たな画像が現れているときに、前記新たな画像に対応する音出力されることを特徴とする遊技機。

【0872】

以下に図 8 1 ～図 8 3 を用いて当選遊技種別報知演出 A ～ C について説明する。この当選遊技種別報知演出は、特別図柄の抽選に当選した際に実行される。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、当選遊技種別報知演出を実行する指示が含まれていると、ROM 103 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 7 a や、サブ表示画面 6 4 (右サブ表示画面 6 4 R、左サブ表示画面 6 4 L、および、上サブ表示画面 6 4 U) に画像を表示させる。

【0873】

[当選遊技種別報知演出 A]

図 8 1 は、当選遊技種別報知演出 A を説明するための図である。当選遊技種別報知演出は、特別図柄の抽選に当選したことを報知する当選報知演出、および、第 1 特別遊技および第 1 特別遊技よりも有利な第 2 特別遊技のいずれに当選したかを報知する遊技種別報知

10

20

30

40

50

演出を実行する演出である。

【0874】

当選遊技種別報知演出Aでは、まず、図81(A)に示すように、確定停止演出が実行されて、演出図柄が確定停止されている。ここでは、左演出図柄8Lが「1」図柄となっており、中演出図柄8Cが「2」図柄となっており、右演出図柄8Rが「8」図柄となっている。保留アイコン9Aと、当該変動アイコン（当該保留アイコン）9Cが表示されていないが、表示されていてもよい（以下でも同様）。

【0875】

次に、図81(B)に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の演出図柄8L、8C、8Rが高速変動している。高速変動中の演出図柄8L、8C、8Rは、透明や半透明で表示される。

10

【0876】

次に、図81(C)に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄が所定のリーチ態様で停止する演出である。ここでは、左右の演出図柄8L、8Cがともに「2」図柄で停止している。中演出図柄8Cは高速変動を維持している。

【0877】

次に、図81(D)に示すように、リーチ図柄重なり演出が実行される。リーチ図柄重なり演出は、リーチ態様で停止したリーチ図柄を重ね合わせて表示する演出である。ここでは左右の演出図柄8L、8R（「2」図柄）が重ね合わせて表示されている。また、リーチ図柄重なり演出の実行に伴って、演出図柄の態様が変更されている。具体的には、7セグ表示を模したデザイン（「7セグデザイン」ともいう）の演出図柄となっている。

20

【0878】

次に、図81(E)に示すように、ノーマルリーチ演出が実行される。ここでは、リーチ図柄である左右の演出図柄8L、8R（「2」図柄）に対し、中演出図柄8Cが変動している。このとき、演出図柄8L、8C、8Rは、7セグデザインとなっている。このあと、中演出図柄8Cは、移動速度が遅くなって視認できるようになった後に停止する。

【0879】

次に、図81(F)に示すように、当選報知演出が実行される。当選報知演出は、特別図柄の抽選に当選したことを報知する演出である。ここでは、中演出図柄8Cが「2」図柄で停止し、左中右の演出図柄8L、8C、8Rがすべて「2」図柄となっている。このとき、演出図柄8L、8C、8R（「2」図柄）は、7セグデザインとなっている。

30

【0880】

次に、図81(G)～(L)に示すように、遊技種別報知演出が実行される。遊技種別報知演出は、第1特別遊技および第1特別遊技よりも有利な第2特別遊技のいずれに当選したかを報知する演出である。例えば、「16R（実質13R）V非通過予定大当たり」が「第1特別遊技」に相当し、「16RV通過予定大当たり」が「第2特別遊技」に相当する。第2特別遊技に当選した場合は「7」図柄が表示され、第1特別遊技に当選した場合は「7」図柄以外の図柄が表示される。

【0881】

図81(G)では、再変動開始演出が実行される。再変動開始演出は、当たり態様で停止した演出図柄が再変動を開始する演出である。ここでは、演出図柄8L、8C、8Rが高速変動している。

40

図81(H)では、図柄停止演出が実行される。図柄停止演出は、再変動を開始した演出図柄が停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄8L、8C、8Rがすべて「7」図柄で停止している。これにより、第2特別遊技に当選したことが報知される。図柄停止演出の実行に伴って、演出図柄の態様が変更されている。具体的には、縦長のシンプルなデザイン（「シンプルデザイン」ともいう）の演出図柄となっている。

【0882】

図81(I)では、当たり図柄重なり演出が実行される。当たり図柄重なり演出は、一組の当たり図柄を重ね合わせて表示する演出である。ここでは左中右の演出図柄8L、8

50

C、8 R（「7」図柄）が重ね合わせて表示されている。このとき、「7」図柄は、シンプルデザインとなっている。

図81（J）では、位置復帰演出が実行される。位置復帰演出は、当たり図柄重なり演出で重なった状態の演出図柄を元の停止位置に復帰させる演出である。ここでは、左右の演出図柄8 L、8 R（「7」図柄）が元の停止位置に復帰している。

【0883】

図81（K）では、1回目の色変更演出が実行される。色変更演出は、演出図柄の表示色を変更することで演出図柄の態様を変化させる演出である。ここでは、演出図柄8 L、8 C、8 Rの表示色が白色から緑色へ変更されている（図中にハッチングを施して示した）。

図81（L）では、2回目の色変更演出が実行される。色変更演出は、演出図柄の表示色を変更することで演出図柄の態様を変化させる演出である。ここでは、演出図柄8 L、8 C、8 Rの表示色が緑色から赤色へ変更されている（図中にハッチングを施して示した）。

なお、色変更演出において徐々に色を変更するような構成としてもよい。例えば、1回目の色変更演出では、白色から徐々に緑色に近づいていくように色を連続的に変更するという具合である。また例えば、2回目の色変更演出では、緑色から徐々に赤色に近づいていくように色を連続的に変更するという具合である。

【0884】

〔当選遊技種別報知演出B〕

図82は、当選遊技種別報知演出Bを説明するための図である。当選遊技種別報知演出Bは、当選遊技種別報知演出Aの別例である。

【0885】

当選遊技種別報知演出Bでは、まず、図82（A）に示すように、確定停止演出が実行されて、演出図柄が確定停止されている。ここでは、左演出図柄8 Lが「1」図柄となっており、中演出図柄8 Cが「2」図柄となっており、右演出図柄8 Rが「8」図柄となっている。保留アイコン9 Aと、当該変動アイコン（当該保留アイコン）9 Cが表示されていないが、表示されていてもよい（以下でも同様）。

【0886】

次に、図82（B）に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の演出図柄8 L、8 C、8 Rが高速変動している。高速変動中の演出図柄8 L、8 C、8 Rは、透明や半透明で表示される。

【0887】

次に、図82（C）に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄が所定のリーチ態様で停止する演出である。ここでは、左右の演出図柄8 L、8 Cがともに「2」図柄で停止している。中演出図柄8 Cは高速変動を維持している。また、リーチ形成演出の実行に伴って、演出図柄の態様変更されている。具体的には、7セグ表示を模したデザイン（「7セグデザイン」ともいう）の演出図柄となっている。演出図柄の態様変更は、演出図柄の停止前のタイミングで行ってもよいし、演出図柄の停止に合わせたタイミングで行ってもよいし、演出図柄の停止後のタイミングで行ってもよい。

【0888】

次に、図82（D）に示すように、リーチ図柄フレームアウト演出が実行される。リーチ図柄フレームアウト演出は、リーチ態様で停止したリーチ図柄をフレームアウトさせる演出である。ここでは左右の演出図柄8 L、8 R（「2」図柄）の一部が表示画面7 aからフレームアウトしている。具体的には、左演出図柄8 L（「2」図柄）の左側半分がフレームアウトしており、右演出図柄8 R（「2」図柄）の右側半分がフレームアウトしている。

【0889】

次に、図82（E）に示すように、ノーマルリーチ演出が実行される。ここでは、リーチ図柄である左右の演出図柄8 L、8 R（「2」図柄）に対し、中演出図柄8 Cが変動し

10

20

30

40

50

ている。このとき、演出図柄 8 L、8 C、8 R は、7 セグデザインとなっている。このあと、中演出図柄 8 C は、移動速度が遅くなって視認できるようになった後に停止する。

【0890】

次に、図 8 2 (F) に示すように、落選報知演出が実行される。当選報知演出は、特別図柄の抽選に落選したことを報知する演出である。ここでは、中演出図柄 8 C が「3」図柄で停止し、左右の演出図柄 8 L、8 R が「2」図柄となっている。このとき、演出図柄 8 L、8 C、8 R は、7 セグデザインとなっている。

【0891】

次に、図 8 2 (G) に示すように、態様復帰演出が実行される。態様復帰演出は、7 セグデザインの演出図柄 8 L、8 C、8 R の態様を変動演出の開始前の態様に戻す演出である。ここでは、左右の演出図柄 8 L、8 R が「2」図柄となっており、中演出図柄 8 C が「3」図柄となっているが、いずれも変動開始演出の開始前の態様に戻っている。

【0892】

〔当選遊技種別報知演出 C〕

図 8 3 は、当選遊技種別報知演出 C を説明するための図である。当選遊技種別報知演出 C は、当選遊技種別報知演出 A、B の別例である。

【0893】

当選遊技種別報知演出 C では、まず、図 8 3 (A) に示すように、確定停止演出が実行されて、演出図柄が確定停止されている。ここでは、左演出図柄 8 L が「1」図柄となっており、中演出図柄 8 C が「2」図柄となっており、右演出図柄 8 R が「8」図柄となっている。保留アイコン 9 A と、当該変動アイコン（当該保留アイコン）9 C が表示されていないが、表示されていてもよい（以下でも同様）。

【0894】

次に、図 8 3 (B) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動している。高速変動中の演出図柄 8 L、8 C、8 R は、透明や半透明で表示される。

【0895】

次に、図 8 3 (C) に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄が所定のリーチ態様で停止する演出である。ここでは、左右の演出図柄 8 L、8 C がともに「2」図柄で停止している。中演出図柄 8 C は高速変動を維持している。

【0896】

次に、図 8 3 (D) に示すように、カットイン演出が実行される。カットイン演出は、所定画像などを一定時間表示する演出である。ここでは、味方キャラクタ C R A の画像が表示されている。リーチ図柄は表示されていないが、リーチ図柄を表示画面 7 a に表示するようにしてもよい。

【0897】

次に、図 8 3 (E) に示すように、ノーマルリーチ演出が実行される。ここでは、リーチ図柄である左右の演出図柄 8 L、8 R（「2」図柄）に対し、中演出図柄 8 C が変動している。また、ノーマルリーチ演出の実行に伴って、演出図柄の態様が変更されている。具体的には、7 セグ表示を模したデザイン（「7 セグデザイン」ともいう）の演出図柄となっている。このあと、中演出図柄 8 C は、移動速度が遅くなって視認できるようになった後に停止する。

【0898】

次に、図 8 3 (F) に示すように、当選報知演出が実行される。当選報知演出は、特別図柄の抽選に当選したことを報知する演出である。ここでは、中演出図柄 8 C が「2」図柄で停止し、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R がすべて「2」図柄となっている。このとき、演出図柄 8 L、8 C、8 R（「2」図柄）は、7 セグデザインとなっている。

【0899】

次に、図 8 3 (G) に示すように、当たり図柄重なり演出が実行される。当たり図柄重なり演出は、一組の当たり図柄を重ね合わせて表示する演出である。ここでは左中右の演

10

20

30

40

50

出図柄 8 L、8 C、8 R（「2」図柄）が斜めに配置され重ね合わせて表示されている。このとき、「2」図柄は、7セグデザインとなっている。

【0900】

次に、図 8 3（H）～（L）に示すように、遊技種別報知演出が実行される。遊技種別報知演出は、第 1 特別遊技および第 1 特別遊技よりも有利な第 2 特別遊技のいずれに当選したかを報知する演出である。例えば、「16 R（実質 13 R）V 非通過予定大当たり」が「第 1 特別遊技」に相当し、「16 R V 通過予定大当たり」が「第 2 特別遊技」に相当する。第 2 特別遊技に当選した場合は「7」図柄が表示され、第 1 特別遊技に当選した場合は「7」図柄以外の図柄が表示される。

【0901】

図 8 3（H）では、再変動開始演出が実行される。再変動開始演出は、当たり態様で停止した演出図柄が再変動を開始する演出である。ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動している。

図 8 3（I）では、図柄停止演出が実行される。図柄停止演出は、再変動を開始した演出図柄が停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R がすべて「7」図柄で停止している。これにより、第 2 特別遊技に当選したことが報知される。図柄停止演出の実行に伴って、演出図柄の態様が変更されている。具体的には、確定停止時（図 8 3（A））のデザイン（「通常デザイン」ともいう）に戻っている。

【0902】

図 8 3（J）では、図柄位置変更演出が実行される。図柄位置変更演出は、当たり態様を形成した一組の演出図柄（当たり図柄）のうちの少なくとも一つの演出図柄の位置を変更する演出である。ここでは、一組の演出図柄 8 L、8 C、8 R（当たり図柄、「7」図柄）を斜めに配置している。

【0903】

図 8 3（K）では、1 回目の飾り画像付加演出が実行される。飾り画像付加演出は、演出図柄の識別情報（数字）に対して飾り画像を付加することで演出図柄の態様を変化させる演出である。ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R（「7」図柄）に対して「月」の画像 M G が付加されている。

図 8 3（L）では、2 回目の飾り画像付加演出が実行される。飾り画像付加演出は、演出図柄の識別情報（数字）に対して飾り画像を付加することで演出図柄の態様を変化させる演出である。ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R（「7」図柄）に対して「太陽」の画像 S G が付加されている。

なお、飾り画像付加演出において徐々に画像を変化させるような構成としてもよい。例えば、1 回目の飾り画像付加演出では、何もないところから小さな画像が出現し少しずつ連続的に変化して「月」の画像 M G になるという具合である。また例えば、2 回目の飾り画像付加演出では、「月」の画像 M G が少しずつ連続的に変化して「太陽」の画像 S G になるという具合である。

【0904】

〔効果例〕

以下に、当選遊技種別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 8 1～8 3 に示すように、第 1 態様の演出図柄で当選報知演出（図 8 1（F）、図 8 3（F））を行い、第 1 態様とは異なる態様の演出図柄で遊技種別報知演出（図 8 1（G）～（L）、図 8 3（H）～（L））を行う。この構成によれば、当選の報知とは異なる態様の演出図柄によって遊技種別が報知されるため、従来にはない斬新な演出となり、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

図 8 1（D）～（F）に示した演出図柄が「第 1 態様の演出図柄」に相当し、図 8 1（H）～（L）に示した演出図柄が「第 1 態様とは異なる態様の演出図柄」に相当する。図 8 2（C）～（F）に示した演出図柄が「第 1 態様の演出図柄」に相当する。図 8 3（E

10

20

30

40

50

）～（G）に示した演出図柄が「第1態様の演出図柄」に相当し、図83（I）～（L）に示した演出図柄が「第1態様とは異なる態様の演出図柄」に相当する。また、演出制御マイコン91が「演出実行手段」に相当する。

【0905】

〔効果2〕

上記実施形態の遊技機1では、遊技種別報知演出において、第2態様の演出図柄を停止させた後（図81（H）、図83（I））、第2態様の演出図柄を第2態様とは異なる第3態様の演出図柄へ変化させる（図81（K）、図83（K））。この構成によれば、第2態様の演出図柄が停止した後で第3態様になるため、従来にない斬新な演出となり、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。

10

図81（H）～（J）、図83（I）（J）に示した演出図柄が「第2態様の演出図柄」に相当し、図81（K）、図83（K）に示した演出図柄が「第3態様の演出図柄」に相当し、図81の色変更演出、図83の飾り画像付加演出が「態様変化演出」に相当する。

【0906】

〔効果3〕

上記実施形態の遊技機1では、遊技種別報知演出において、第3態様の演出図柄（図81（K）、図83（K））を第3態様とは異なる第4態様の演出図柄へ変化させる（図81（L）、図83（L））。この構成によれば、第2態様の演出図柄が停止した後で第3態様になり第4態様になるため、従来にない斬新な演出となり、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。

20

図81（K）、図83（K）に示した演出図柄が「第3態様の演出図柄」に相当し、図81（L）、図83（L）に示した演出図柄が「第4態様の演出図柄」に相当する。図81の色変更演出、図83の飾り画像付加演出が「態様変化演出」に相当する。

【0907】

〔効果4〕

上記実施形態の遊技機1では、演出図柄が変動演出を開始した後（図81（B）、図82（B）、図83（B））、所定のリーチ態様で前記演出図柄を停止させるリーチ形成演出（図81（C）、図82（C）、図83（C））を契機として演出図柄を前記第1態様の演出図柄に変化させ、前記特別図柄の抽選に当選している場合、前記当選報知演出（図81（F）、図83（F））を実行する。この構成によれば、リーチ形成を契機にして演出図柄の態様が変わるため、リーチに伴う演出が斬新な演出となり、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。

30

【0908】

〔効果5〕

上記実施形態の遊技機1では、リーチ形成演出の後、特別図柄の抽選に落選している場合、第1態様の演出図柄を変動演出の開始前の態様に戻す（図82（F）（G））。この構成によれば、リーチ形成時における演出図柄の変動を印象的に見せることができ、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。

【0909】

〔変形例〕

以下に、当選遊技種別報知演出の変形例を示す。

〔変形例1〕

上記実施形態では、演出図柄が変動開始前の態様、第1態様、第2態様、第3態様、および、第4態様の演出図柄に変化する構成であった。演出図柄の態様の変化は、例えば、演出図柄の形状、大きさ、向き、表示色、透明度（濃さ）のうちの少なくとも1つが変化するものであればよい。

【0910】

〔変形例2〕

上記実施形態の当選遊技種別報知演出Cは、第2態様の演出図柄が変動開始前の態様（

40

50

通常デザイン)と同じになっている。同様に、当選遊技種別報知演出 A～Cにおいて、第 4 態様の演出図柄を変動開始前の態様(通常デザイン)と同じにしてもよい。

【0911】

〔変形例 3〕

上記実施形態の当選遊技種別報知演出 C では、リーチ形成演出に続くカットイン演出後に、演出図柄の態様を第 1 態様に变化させていた(図 83 (C)～(E))。これに対し、リーチ形成演出を行わずに先にカットイン演出を行い、カットイン演出(所定演出)後のリーチ形成とともに演出図柄の態様を第 1 態様に变化させてもよい。

【0912】

〔変形例 4〕

上記実施形態の当選遊技種別報知演出 C では、リーチ形成演出に続くカットイン演出後に、演出図柄の態様を第 1 態様に变化させていた(図 83 (C)～(E))。しかしながら、リーチ形成演出に続く演出はカットイン演出には限られない。例えば、暗転演出であってもよいし、動画像を表示するアニメーション演出であってもよい。

【0913】

〔変形例 5〕

上記実施形態では、当選報知演出(図 81 (F)、図 83 (F))の後、再変動演出を行い(図 81 (G)、図 83 (H))、その後、遊技種別報知演出を実行していた(図 81 (H)～(L)、図 83 (I)～(L))。これに対し、再変動演出に代え、例えばカットイン演出などの所定演出を行うようにしてもよい。

【0914】

〔変形例 6〕

上記実施形態の当選遊技種別報知演出 B は特別図柄の抽選に落選している場合を示したが、特別図柄の抽選に当選している場合にも落選報知演出(図 82 (F))を実行し、その後、当選種別報知演出を実行するようにしてもよい。例えば落選報知演出(図 82 (F))の後に、図 81 (G)～(L)の演出を実行したり、図 81 (H)～(L)の演出を実行したり、図 83 (G)～(L)の演出を実行したり、図 83 (H)～(L)の演出を実行したり、図 83 (I)～(L)の演出を実行したりすることが考えられる。

【0915】

〔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 B 3-1〕

特別図柄の抽選に当選すると第 1 特別遊技および前記第 1 特別遊技よりも有利な第 2 特別遊技のいずれかを実行可能な遊技機であって、

前記特別図柄の抽選に当選したことを報知する当選報知演出、および、前記当選報知演出の後、前記第 1 特別遊技および前記第 2 特別遊技のいずれに当選したかを報知する遊技種別報知演出を実行可能な演出実行手段を備え、

前記演出実行手段は、第 1 態様の演出図柄で前記当選報知演出を行い、前記第 1 態様とは異なる態様の演出図柄で前記遊技種別報知演出を行う、

ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様 B 3-2〕

態様 B 3-1 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記遊技種別報知演出において、第 2 態様の演出図柄を停止させた後、前記第 2 態様の演出図柄を前記第 2 態様とは異なる第 3 態様の演出図柄へ变化させる態様変化演出を実行する、

ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様 B 3-3〕

態様 B 3-2 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記態様変化演出において、前記第 3 態様に变化した前記演出図柄を前記第 3 態様とは異なる第 4 態様の演出図柄へ变化させる、

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 B 3-4]

態様 B 3-1 から態様 B 3-3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、演出図柄が変動演出を開始した後、所定のリーチ態様で前記演出図柄を停止させるリーチ形成演出を契機として演出図柄を前記第 1 態様の演出図柄に変化させ、前記特別図柄の抽選に当選している場合、前記当選報知演出を実行する、

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 B 3-5]

態様 B 3-4 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記リーチ形成演出の後、前記特別図柄の抽選に落選している場合、前記第 1 態様の演出図柄を変動演出の開始前の態様に戻す、

ことを特徴とする遊技機。

【0916】

以下に図 8 4 ~ 図 8 6 を用いて特定図柄停止演出 A、B について説明する。この特定図柄停止演出は、演出図柄の変動時に実行される。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、特定図柄停止演出を実行する指示が含まれていると、ROM 103 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 7 a や、サブ表示画面 6 4 (右サブ表示画面 6 4 R、左サブ表示画面 6 4 L、および、上サブ表示画面 6 4 U) に画像を表示させる。

【0917】

[特定図柄停止演出 A]

特定図柄停止演出は、演出図柄に含まれる特定の演出図柄だけを用いて変動表示を行う演出である。特定図柄停止演出の説明する前に、図 8 4 を用い演出図柄の配列について説明する。

【0918】

図 8 4 (A) は、演出図柄の通常配列を示している。通常配列は、複数列で演出図柄が変動表示させる場合の各列に表示される演出図柄の配列である。通常配列では、演出図柄が「0」図柄 E Z 0、「1」図柄 E Z 1、「2」図柄 E Z 2、「3」図柄 E Z 3、「4」図柄 E Z 4、「5」図柄 E Z 5、「6」図柄 E Z 6、「7」図柄 E Z 7、「8」図柄 E Z 8、「9」図柄 E Z 9、「太陽」図柄 E Z 10、「月」図柄 E Z 11、「星」図柄 E Z 12 の順に並んでおり、13 種類の図柄で構成されている。したがって、通常配列の演出図柄の変動表示が行われると、この並び順に 13 種類の演出図柄が表示画面 7 a に現れることになる。

【0919】

図 8 4 (B) は、演出図柄の特別配列 1 を示している。特別配列 1 は、複数列の各列に表示される演出図柄に含まれる特定の演出図柄の配列である。特別配列 1 では、演出図柄が「太陽」図柄 E Z 10、「月」図柄 E Z 11、「星」図柄 E Z 12 の順に並んでいる。特別配列 1 は 3 種類の演出図柄で構成されている。したがって、特別配列 1 の演出図柄の変動表示が行われると、この並び順に 3 種類の演出図柄が表示画面 7 a に現れることになる。

【0920】

図 8 4 (C) は、演出図柄の特別配列 2 を示している。特別配列 2 は、複数列の各列に表示される演出図柄に含まれる特定の演出図柄の配列である。特別配列 2 では、演出図柄が「太陽」図柄 E Z 10、「月」図柄 E Z 11 の順に並んでいる。特別配列 2 は 2 種類の演出図柄で構成されている。したがって、特別配列 2 の演出図柄の変動表示が行われると、この並び順に 2 種類の演出図柄が表示画面 7 a に現れることになる。

【0921】

図 8 4 (D) は、演出図柄の特別配列 3 を示している。特別配列 3 は、複数列の各列に表示される演出図柄に含まれる特定の演出図柄の配列である。特別配列 3 では、演出図柄が「太陽」図柄 E Z 10、「星」図柄 E Z 12 の順に並んでいる。特別配列 3 は 2 種類の

10

20

30

40

50

演出図柄で構成されている。したがって、特別配列 3 の演出図柄の変動表示が行われると、この並び順に 2 種類の演出図柄が表示画面 7 a に現れることになる。

【0922】

図 8 5 は、特定図柄停止演出 A を説明するための図である。特定図柄停止演出は、演出図柄に含まれる特定の演出図柄だけを用いて変動表示を行う演出である。図 8 5 (A) ~ (F) では、特定図柄停止演出 A の第 1 の例を示し、図 8 5 (G) ~ (L) では、特定図柄停止演出 A の第 2 の例を示している。

【0923】

特定図柄停止演出 A の第 1 の例では、まず、図 8 5 (A) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始して高速変動している。このとき、演出図柄 8 L、8 C、8 R は、特別配列 1 (図 8 4 (B)) となっている。特定図柄停止演出 A の第 1 の例では、有効ラインはいわゆる 5 ラインとなっている。各列において表示画面 7 a の上段、中段、下段が停止位置となっており、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R の順に、「上段」-「上段」-「上段」を結ぶ第 1 ライン、「中段」-「中段」-「中段」を結ぶ第 2 ライン、「下段」-「下段」-「下段」を結ぶ第 3 ライン、「上段」-「中段」-「下段」を結ぶ第 4 ライン、「下段」-「中段」-「上段」を結ぶ第 5 ラインの 5 つのラインのいずれかに識別情報の同じ演出図柄が停止することで当たり態様が形成される。

【0924】

次に、図 8 5 (B) に示すように、左図柄停止演出が実行される。左図柄停止演出は、左演出図柄 8 L の変動 (移動) 速度が遅くなって所定の停止位置に停止する演出である。ここでは、上下方向 (変動方向) の上段に「太陽」図柄 E Z 1 0 が停止し、中段に「月」図柄 E Z 1 1 が停止し、下段に「星」図柄 E Z 1 2 が停止している。中演出図柄 8 C および右演出図柄 8 R は、高速変動している。

【0925】

次に、図 8 5 (C) 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、右演出図柄 8 R の変動 (移動) 速度が遅くなって所定の停止位置に停止する演出である。ここでは、上下方向 (変動方向) の上段に「月」図柄 E Z 1 1 が停止し、中段に「星」図柄 E Z 1 2 が停止し、下段に「太陽」図柄 E Z 1 0 が停止している。中演出図柄 8 C は、高速変動している。

【0926】

次に、図 8 5 (D) 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、中演出図柄 8 C の変動 (移動) 速度が遅くなって所定の停止位置に停止する演出である。ここでは、上下方向 (変動方向) の上段に「星」図柄 E Z 1 2 が停止し、中段に「太陽」図柄 E Z 1 0 が停止し、下段に「月」図柄 E Z 1 1 が停止している。これにより、左演出図柄 8 L の上段、中演出図柄 8 C の中段、および、右演出図柄 8 R の下段に「太陽」図柄 E Z 1 0 が停止して、当たり報知態様が形成されている。

【0927】

次に、図 8 5 (E) に示すように、背景変更演出が実行される。背景変更演出は、表示画面 7 a の背景画像を、一定時間、同一色の背景画像に変更して演出図柄 8 L、8 C、8 R を非表示にする演出である。ここでは背景画像の変更を、ハッチングを施して示した。

【0928】

次に、図 8 5 (F) に示すように、別態様形成演出が実行される。別態様形成演出は、停止した演出図柄のうちの少なくとも一つの停止位置を変更して別の当たり報知態様を形成する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R の中段に「太陽」図柄 E Z 1 0 が表示され、図 8 5 (D) とは別の当たり報知態様が形成されている。このとき、当たり報知態様を形成する「太陽」図柄 E Z 1 0 以外の演出図柄は非表示にする。

【0929】

特定図柄停止演出 A の第 2 の例では、まず、図 8 5 (G) に示すように、変動開始演出

10

20

30

40

50

が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始して高速変動している。このとき、演出図柄 8 L、8 C、8 R は、特別配列 1（図 8 4（B））となっている。特定図柄停止演出 A の第 2 の例では、有効ラインはいわゆる 1 ラインとなっている。各列において表示画面 7 a の上段、中段、下段が停止位置となっており、左演出図柄 8 L の「中段」、中演出図柄 8 C の「中段」、右演出図柄 8 R の「中段」を結ぶラインに識別情報の同じ演出図柄が停止することで当たり態様が形成される。

【0930】

次に、図 8 5（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、左演出図柄 8 L の変動（移動）速度が遅くなって所定の停止位置に停止する演出である。ここでは、上下方向（変動方向）の上段に「星」図柄 E Z 1 2 が停止し、中段に「太陽」図柄 E Z 1 0 が停止し、下段に「月」図柄 E Z 1 1 が停止している。中演出図柄 8 C および右演出図柄 8 R は、高速変動している。

10

【0931】

次に、図 8 5（I）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、右演出図柄 8 R の変動（移動）速度が遅くなって所定の停止位置に停止する演出である。ここでは、上下方向（変動方向）の上段に「星」図柄 E Z 1 2 が停止し、中段に「太陽」図柄 E Z 1 0 が停止し、下段に「月」図柄 E Z 1 1 が停止している。中演出図柄 8 C は、高速変動している。また、左右の「太陽」図柄 E Z 1 0 を結ぶリーチライン画像 R L G を表示している。

20

【0932】

次に、図 8 5（J）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、中演出図柄 8 C の変動（移動）速度が遅くなって所定の停止位置に停止する演出である。ここでは、上下方向（変動方向）の上段に「星」図柄 E Z 1 2 が停止し、中段に「太陽」図柄 E Z 1 0 が停止し、下段に「月」図柄 E Z 1 1 が停止している。これにより、左演出図柄 8 L の中段、中演出図柄 8 C の中段、および、右演出図柄 8 R の中段に「太陽」図柄 E Z 1 0 が停止して、当たり報知態様が形成されている。

【0933】

次に、図 8 5（K）に示すように、図柄移動演出が実行される。図柄移動演出は、当たり報知態様を形成した「太陽」図柄 E Z 1 0 以外の演出図柄を移動させて表示画面 7 a からフレームアウトさせる演出である。ここでは、左中右の一組の「星」画像 E Z 1 2 が矢印 Y G 1 に示すように上方向へ移動させられて表示画面 7 a の上側からフレームアウトする。また、左中右の一組の「月」画像 E Z 1 1 が矢印 Y G 2 に示すように下方向へ移動させられて表示画面 7 a の下側からフレームアウトする。

30

【0934】

次に、図 8 5（L）に示すように、当たり態様表示演出が実行される。当たり態様表示演出は、当たり報知態様の演出図柄を表示する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R の中段に「太陽」図柄 E Z 1 0 が表示されている。

【0935】

〔特定図柄停止演出 B〕

40

図 8 6 は、特定図柄停止演出 B を説明するための図である。特定図柄停止演出は、演出図柄に含まれる特定の演出図柄だけを用いて変動表示を行う演出である。図 8 6（A）～（F）では、特定図柄停止演出 B の第 1 の例を示し、図 8 6（G）～（L）では、特定図柄停止演出 B の第 2 の例を示している。

【0936】

特定図柄停止演出 B の第 1 の例では、まず、図 8 6（A）に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始して高速変動している。このとき、左演出図柄 8 L は特別配列 2（図 8 4（C））となっており、中演出図柄 8 C および右演出図柄 8 R は特別配列 3（図 8 4（D））となっている。特定図柄停止演出 B の第 1 の例では、有

50

効ラインはいわゆる5ラインとなっている。各列において表示画面7aの上段、中段、下段が停止位置となっており、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rの順に、「上段」－「上段」－「上段」を結ぶ第1ライン、「中段」－「中段」－「中段」を結ぶ第2ライン、「下段」－「下段」－「下段」を結ぶ第3ライン、「上段」－「中段」－「下段」を結ぶ第4ライン、「下段」－「中段」－「上段」を結ぶ第5ラインの5つのラインのいずれかに識別情報の同じ演出図柄が停止することで当たり態様が形成される。

【0937】

次に、図86(B)に示すように、左図柄停止演出が実行される。左図柄停止演出は、左演出図柄8Lの変動(移動)速度が遅くなって所定の停止位置に停止する演出である。ここでは、上下方向(変動方向)の上段に「月」図柄EZ11が停止し、中段に「太陽」図柄EZ10が停止し、下段に「月」図柄EZ11が停止している。中演出図柄8Cおよび右演出図柄8Rは、高速変動している。

10

【0938】

次に、図86(C)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、右演出図柄8Rの変動(移動)速度が遅くなって所定の停止位置に停止する演出である。ここでは、上下方向(変動方向)の上段に「星」図柄EZ12が停止し、中段に「太陽」図柄EZ10が停止し、下段に「星」図柄EZ12が停止している。中演出図柄8Cは、高速変動している。

【0939】

次に、図86(D)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、中演出図柄8Cの変動(移動)速度が遅くなって所定の停止位置に停止する演出である。ここでは、上下方向(変動方向)の上段に「星」図柄EZ12が停止し、中段に「太陽」図柄EZ10が停止し、下段に「星」図柄EZ12が停止している。これにより、左演出図柄8Lの中段、中演出図柄8Cの中段、および、右演出図柄8Rの中段に「太陽」図柄EZ10が停止して、当たり報知態様が形成されている。

20

【0940】

次に、図86(E)に示すように、背景変更演出が実行される。背景変更演出は、表示画面7aの背景画像を、一定時間、同一色の背景画像に変更して演出図柄8L、8C、8Rを非表示にする演出である。ここでは背景画像の変更を、ハッチングを施して示した。

【0941】

次に、図86(F)に示すように、当たり態様表示演出が実行される。当たり態様表示演出は、当たり報知態様の演出図柄を表示する演出である。ここでは、左中右の演出図柄8L、8C、8Rの中段に「太陽」図柄EZ10が表示されている。このとき、当たり報知態様を形成する「太陽」図柄EZ10以外の演出図柄は非表示にする。

30

【0942】

特定図柄停止演出Bの第2の例では、まず、図86(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、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の演出図柄8L、8C、8Rが変動を開始して高速変動している。このとき、左演出図柄8Lは特別配列2(図84(C))となっており、中演出図柄8Cおよび右演出図柄8Rは特別配列3(図84(D))となっている。特定図柄停止演出Bの第2の例では、有効ラインはいわゆる5ラインとなっている。各列において表示画面7aの上段、中段、下段が停止位置となっており、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rの順に、「上段」－「上段」－「上段」を結ぶ第1ライン、「中段」－「中段」－「中段」を結ぶ第2ライン、「下段」－「下段」－「下段」を結ぶ第3ライン、「上段」－「中段」－「下段」を結ぶ第4ライン、「下段」－「中段」－「上段」を結ぶ第5ラインの5つのラインのいずれかに識別情報の同じ演出図柄が停止することで当たり態様が形成される。

40

【0943】

次に、図86(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、左演出図柄8Lの変動(移動)速度が遅くなって所定の停止位置に停止する演出である。ここでは、上下方向(変動方向)の上段に「月」図柄EZ11が停止し、中段に「太陽」

50

図柄 E Z 1 0 が停止し、下段に「月」図柄 E Z 1 1 が停止している。中演出図柄 8 C および右演出図柄 8 R は、高速変動している。

【0944】

次に、図 8 6 (I) 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、右演出図柄 8 R の変動（移動）速度が遅くなって所定の停止位置に停止する演出である。ここでは、上下方向（変動方向）の上段に「星」図柄 E Z 1 2 が停止し、中段に「太陽」図柄 E Z 1 0 が停止し、下段に「星」図柄 E Z 1 2 が停止している。中演出図柄 8 C は、高速変動している。

【0945】

次に、図 8 6 (J) 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、中演出図柄 8 C の変動（移動）速度が遅くなって所定の停止位置に停止する演出である。ここでは、上下方向（変動方向）の上段に「星」図柄 E Z 1 2 が停止し、中段に「太陽」図柄 E Z 1 0 が停止し、下段に「星」図柄 E Z 1 2 が停止している。これにより、左演出図柄 8 L の中段、中演出図柄 8 C の中段、および、右演出図柄 8 R の中段に「太陽」図柄 E Z 1 0 が停止して、当たり報知態様が形成されている。

【0946】

次に、図 8 6 (K) に示すように、カットイン演出が実行される。カットイン演出は、所定画像を、一定時間表示して演出図柄 8 L、8 C、8 R を非表示にする演出である。ここでは、味方キャラクタ C R A の画像が表示されている。

【0947】

次に、図 8 6 (L) に示すように、別態様形成演出が実行される。別態様形成演出は、停止した演出図柄のうちの少なくとも一つの停止位置を変更して別の当たり報知態様を形成する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L の下段、中演出図柄 8 C の中段、および、右演出図柄 8 R の上段に「太陽」図柄 E Z 1 0 が表示され、図 8 6 (J) とは別の当たり報知態様が形成されている。このとき、特定の演出図柄以外の演出図柄を表示する。「8」図柄 E Z 8 および「9」図柄 E Z 9 が表示されている。

【0948】

〔効果例〕

以下に、特定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、図 8 5、8 6 に示すように、複数列の各列に表示される演出図柄（図 8 4 (A)）に含まれる特定の演出図柄（図 8 4 (B) (C) (D)）だけを用いて複数列の変動表示を行う。この構成によれば、特定の演出図柄だけで変動表示が行われるため、従来にない斬新な演出となり、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。演出制御用マイコン 9 1 が「演出実行手段」に相当する。

【0949】

〔効果 2〕

上記実施形態の遊技機 1 では、各列において特定の演出図柄のいずれかが所定の停止位置に停止して当たりを報知する態様である当たり報知態様を形成する特殊停止演出（図 8 5 (B) ~ (D)、(H) ~ (J)、図 8 6 (B) ~ (D)、(H) ~ (J)）を実行する。この構成によれば、特定の演出図柄にて当たり報知態様が形成されるため、従来にない斬新な演出となり、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。

【0950】

〔効果 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、特殊停止演出の後、停止した演出図柄のうちの少なくとも一つの停止位置を変更して当たり報知態様とは異なる別の当たり報知態様を形成する変更態様表示演出（図 8 5 (F)、図 8 6 (L)）を実行する。この構成によれば、当たり報知態様に変更されるため、従来にない斬新な演出となり、遊技者を視覚的に楽しませる

10

20

30

40

50

ことができ、興趣の向上を図ることができる。

【0951】

〔効果4〕

上記実施形態の遊技機1では、特殊停止演出の後、変更態様表示演出の前に、停止した演出図柄を視認困難な状態にする視認困難演出（図85（E）、（K））を実行する。この構成によれば、視認困難演出を挟んで変更された当たり報知態様が表示されるため、遊技者に驚きを与えることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0952】

〔効果5〕

上記実施形態の遊技機1では、特殊停止演出の後、複数列の少なくとも一つの列において、特定の演出図柄以外の演出図柄を表示する（図86（B））。この構成によれば、従来にない斬新な演出により、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。

【0953】

〔効果6〕

上記実施形態の遊技機1では、特殊停止演出の後、複数列の少なくとも一つの列において、当たり報知態様を形成する演出図柄以外の演出図柄を非表示にする（図85（F）、（L）、図86（F））。この構成によれば、従来にない斬新な演出により、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。

【0954】

〔変形例〕

以下に、特定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、視認困難演出として背景変更演出（図85（E））、カットイン演出（図86（K））を実行していた。これに対し、視認困難演出は、停止した演出図柄を視認困難にする演出であれば他の演出でも構わない。例えば、暗転演出であってもよいし、動画像を表示するアニメーション演出であってもよいし、あるいは、可動役物を表示画面7aに重なる位置に移動させる役物演出であってもよい。

【0955】

〔変形例2〕

上記実施形態では、左演出図柄8L、右演出図柄8R、中演出図柄8Cの順に停止させる変動表示の例であった。これに対し、左中右の演出図柄8L、8C、8Rをどのような順序で停止させてもよい。また、左中右の演出図柄8L、8C、8Rのうちの少なくとも2つをほぼ同時に停止させてもよい。

【0956】

〔変形例3〕

上記実施形態では、特定の演出図柄だけを用いた変動表示を表示画面7aで行う構成であった。これに対し、演出図柄に含まれるすべての演出図柄を用いた変動表示と特定の演出図柄だけを用いた変動表示とで表示画面を異ならせてもよい。例えば、すべての演出図柄を用いた変動表示を画像表示装置7の表示画面7aで行い、特定の演出図柄だけを用いた変動表示は、表示画面7aに加えまたは代え、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）を用いて行うようにしてもよい。一例として、特定の演出図柄だけを用いた変動表示は表示画面7aと上サブ表示画面64Uに跨る表示にすることが考えられる。

【0957】

〔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〕

複数列で演出図柄を変動表示させる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、前記複数列の各列に表示される演出図柄に含まれる特定の演出図

10

20

30

40

50

柄だけを用いて前記複数列の変動表示を行うことが可能である、
ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 B 4-2]

態様 B 4-1 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記各列において前記特定の演出図柄のいずれかが所定の停止位置に停止して当たりを報知する態様である当たり報知態様を形成する特殊停止演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 B 4-3]

態様 B 4-2 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特殊停止演出の後、停止した演出図柄のうちの少なくとも一つの停止位置を変更して前記当たり報知態様とは異なる別の当たり報知態様を形成する変更態様表示演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 B 4-4]

態様 B 4-3 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特殊停止演出の後、前記変更態様表示演出の前に、停止した演出図柄を視認困難な状態にする視認困難演出を実行する、

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 B 4-5]

態様 B 4-2 から態様 B 4-4 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特殊停止演出の後、前記複数列の少なくとも一つの列において、前記特定の演出図柄以外の演出図柄を表示する、

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 B 4-6]

態様 B 4-2 から態様 B 4-4 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特殊停止演出の後、前記複数列の少なくとも一つの列において、前記当たり報知態様を形成する演出図柄以外の演出図柄を非表示にする、

ことを特徴とする遊技機。

【0958】

以下に図 87～図 89 を用いて当たり態様図柄表示演出 A～C について説明する。この当たり態様図柄表示演出は、特別図柄の抽選に当選した場合の変動演出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、当たり態様図柄表示演出を実行する指示が含まれていると、ROM 103 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。

【0959】

[当たり態様図柄表示演出 A]

当たり態様図柄表示演出は、大当たりの演出に伴って種々の領域に所定態様の演出図柄を表示する演出である。

図 87 は、当たり態様図柄表示演出 A を説明するための図である。当たり態様図柄表示演出 A では、まず、図 87 (A) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8L、8C、8R が変動を開始して高速変動している。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、表示してもよい（以下でも同様）。

【0960】

次に、図 87 (B) に示すように、左図柄停止演出が実行される。左図柄停止演出は、左演出図柄 8L の変動（移動）速度が遅くなって所定の停止位置に停止する演出である。ここでは、上下方向（変動方向）の上段に「3」図柄が停止し、中段に「2」図柄が停止

10

20

30

40

50

し、下段に「1」図柄が停止している。中演出図柄8Cおよび右演出図柄8Rは、高速変動している。

【0961】

次に、図87(C)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、右演出図柄8Rの変動(移動)速度が遅くなって所定の停止位置に停止する演出である。ここでは、上下方向(変動方向)の上段に「3」図柄が停止し、中段に「4」図柄が停止し、下段に「5」図柄が停止している。中演出図柄8Cは、高速変動している。

【0962】

次に、図87(D)に示すように、リーチ態様報知演出が実行される。リーチ態様報知演出は、リーチ態様が形成されている有効ラインを報知する演出である。当たり態様図柄表示演出Aでは、有効ラインはいわゆる5ラインとなっている。各列において表示画面7aの上段、中段、下段が停止位置となっており、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rの順に、「上段」-「上段」-「上段」を結ぶ第1ライン、「中段」-「中段」-「中段」を結ぶ第2ライン、「下段」-「下段」-「下段」を結ぶ第3ライン、「上段」-「中段」-「下段」を結ぶ第4ライン、「下段」-「中段」-「上段」を結ぶ第5ラインの5つのラインのいずれかに識別情報の同じ演出図柄が停止することで当たり態様が形成される。ここでは、左右の演出図柄8L、8Rの上段に「3」図柄が停止してリーチ態様が形成されている。左右の「3」図柄を結ぶリーチライン画像RLが表示されている。

【0963】

次に、図87(E)(F)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、中演出図柄8Cの変動(移動)速度が遅くなって所定の停止位置に停止する演出である。

図87(E)では、中演出図柄8Cの変動(移動)速度が遅くなり矢印Yで示すように下方向へゆっくりと移動している。図87(F)では、中演出図柄8Cの上段に「3」図柄が停止し、中段に「4」図柄が停止し、下段に「5」図柄が停止している。これにより、左演出図柄8Lの上段、中演出図柄8Cの上段、および、右演出図柄8Rの上段に「3」図柄が停止して、当たり態様が形成されている。

【0964】

次に、図87(G)~(I)に示すように、視認困難演出が実行される。視認困難演出は、停止した演出図柄を視認困難な状態にする演出である。

図87(G)では、月画像TGが演出図柄8L、8C、8Rに重なって表示され始めている。図87(H)では、月画像TGの数が増え、徐々に演出図柄8L、8C、8Rを視認することが困難になる。図87(I)では、さらに月画像TGの数が増え、演出図柄が視認困難な状態となっている。

【0965】

次に、図87(J)に示すように、祝福演出が実行される。祝福演出は、当たり態様の演出図柄を表示して当たりを報知する演出である。ここでは、表示画面7aの中央部に味方キャラクタCRAが表示され、味方キャラクタCRAの左側に「おめでとう」というメッセージ画像MSが表示されている。このとき、表示画面7aの右下部に縮小された演出図柄8L、8C、8Rが表示されている。また、表示画面7aの左下部に「333」という当たり画像AGが表示されている。

【0966】

次に、図87(K)に示すように、オープニング演出が実行される。ここでは、味方キャラクタCRAの画像が図87(J)の画像から切り替わり、表示画面7aの右上部には「大当たりだ」というメッセージ画像MSが表示されている。このとき、表示画面7aの右下部の縮小された演出図柄8L、8C、8Rは非表示となっており、表示画面7aの左下部の「333」という当たり画像AGは表示されたままとなっている。

【0967】

次に、図87(L)に示すように、ラウンド演出が実行される。ここでは、味方キャラ

10

20

30

40

50

クタC R Aの画像表示が継続される。また、表示画面7 aの右上部に「右打ち」という右打ち画像R Gが表示されている。さらにまた、表示画面7 aの右下部に「1 R」というラウンド表示R Hが行われている。このとき、表示画面7 aの左下部の「3 3 3」という当たり画像A Gは表示されたままとなっている。

【0968】

〔当たり態様図柄表示演出B〕

図88は、当たり態様図柄表示演出Bを説明するための図である。当たり態様図柄表示演出Bは、当たり態様図柄表示演出Aの別例である。当たり態様図柄表示演出Bでは、まず、図88(A)に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の演出図柄8 L、8 C、8 Rが変動を開始して高速変動している。保留アイコン9 A、当該変動アイコン9 Cは表示されていないが、表示してもよい（以下でも同様）。

10

【0969】

次に、図88(B)に示すように、左図柄停止演出が実行される。左図柄停止演出は、左演出図柄8 Lの変動（移動）速度が遅くなって所定の停止位置に停止する演出である。ここでは、左演出図柄8 L（「2」図柄）が停止している。中演出図柄8 Cおよび右演出図柄8 Rは、高速変動している。

【0970】

次に、図88(C)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、右演出図柄8 Rの変動（移動）速度が遅くなって所定の停止位置に停止する演出である。ここでは、右演出図柄8 R（「2」図柄）が停止している。中演出図柄8 Cは、高速変動している。

20

【0971】

次に、図88(D)に示すように、リーチ態様報知演出が実行される。リーチ態様報知演出は、リーチ態様が形成されていることを報知する演出である。ここでは、左右の演出図柄8 L、8 R（「2」図柄）を結ぶリーチライン画像R Lが表示されている。

【0972】

次に、図88(E)(F)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、中演出図柄8 Cの変動（移動）速度が遅くなって所定の停止位置に停止する演出である。

30

図88(E)では、中演出図柄8 Cの変動（移動）速度が遅くなり矢印Yで示すように下方向へゆっくりと移動している。図88(F)では、中演出図柄8 C（「2」図柄）が停止している。これにより、左中右の演出図柄8 L、8 C、8 Rがすべて「2」図柄となって、当たり態様が形成されている。

【0973】

次に、図88(G)～(I)に示すように、視認困難演出が実行される。視認困難演出は、停止した演出図柄を視認困難な状態にする演出である。

図88(G)では、表示画面7 a全体の輝度が低くなっている。図88(H)では、表示画面7 a全体の輝度がさらに低くなくなり、徐々に演出図柄8 L、8 C、8 Rを視認することが困難になる。図88(I)では、表示画面7 a全体の輝度がさらに低くなり、演出図柄が視認困難な状態となっている。

40

【0974】

次に、図88(J)に示すように、祝福演出が実行される。祝福演出は、当たり態様の演出図柄を表示して当たりを報知する演出である。ここでは、表示画面7 aの中央部に味方キャラクタC R Aが表示され、味方キャラクタC R Aの左側に「おめでとう」というメッセージ画像M Sが表示されている。このとき、表示画面7 aの右下部に縮小された演出図柄8 L、8 C、8 Rが表示されている。

【0975】

次に、図88(K)に示すように、昇格演出が実行される。昇格演出は、停止した演出図柄が昇格する演出である。ここでは、表示画面7 aの右上部に「MAX」というメッセ

50

ージ画像MSが表示され、表示画面7aの右下部の演出図柄8L、8C、8Rが「2」図柄から「7」図柄に変更される。表示画面7aの左下部には「777」という当たり画像AGが表示される。

【0976】

次に、図88(L)に示すように、ラウンド演出が実行される。ここでは、味方キャラクターCRAの画像が図88(K)の画像から切り替わる。また、表示画面7aの右上部に「右打ち」という右打ち画像RGが表示されている。さらにまた、表示画面7aの右下部に「1R」というラウンド表示RHが行われている。このとき、表示画面7aの右下部の縮小された演出図柄8L、8C、8Rは非表示となっており、表示画面7aの左下部の「777」という当たり画像AGは表示されたままとなっている。

10

【0977】

〔当たり態様図柄表示演出C〕

図89は、当たり態様図柄表示演出Cを説明するための図である。当たり態様図柄表示演出Cは、当たり態様図柄表示演出A、Bの別例である。当たり態様図柄表示演出Cでは、まず、図89(A)に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の演出図柄8L、8C、8Rが変動を開始して高速変動している。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、表示してもよい（以下でも同様）。

【0978】

次に、図89(B)に示すように、左図柄停止演出が実行される。左図柄停止演出は、左演出図柄8Lの変動（移動）速度が遅くなって所定の停止位置に停止する演出である。ここでは、左演出図柄8L（「2」図柄）が停止している。中演出図柄8Cおよび右演出図柄8Rは、高速変動している。

20

【0979】

次に、図89(C)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、右演出図柄8Rの変動（移動）速度が遅くなって所定の停止位置に停止する演出である。ここでは、右演出図柄8R（「2」図柄）が停止している。中演出図柄8Cは、高速変動している。

【0980】

次に、図89(D)に示すように、リーチ態様報知演出が実行される。リーチ態様報知演出は、リーチ態様が形成されていることを報知する演出である。ここでは、左右の演出図柄8L、8R（「2」図柄）を結ぶリーチライン画像RLが表示されている。

30

【0981】

次に、図89(E)(F)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、中演出図柄8Cの変動（移動）速度が遅くなって所定の停止位置に停止する演出である。

図89(E)では、中演出図柄8Cの変動（移動）速度が遅くなり矢印Yで示すように下方向へゆっくりと移動している。図89(F)では、中演出図柄8C（「1」図柄）が停止している。これにより、左右の演出図柄8L、8Rは「2」図柄であり、中演出図柄は「1」図柄となって、リーチハズレ態様が形成されている。

40

【0982】

次に、図89(G)～(I)に示すように、視認困難演出が実行される。視認困難演出は、停止した演出図柄を視認困難な状態にする演出である。

図89(G)では、表示画面7aに亀裂が入ったかのような亀裂画像WGの表示が開始される。図89(H)では、亀裂画像WGがさらに増加し、徐々に演出図柄8L、8C、8Rを視認することが困難になる。図89(I)では、表示画面7a全体が破壊されたように黒色となり、演出図柄が視認困難な状態となっている。

【0983】

次に、図89(J)に示すように、祝福演出が実行される。祝福演出は、当たり態様の演出図柄を表示して当たりを報知する演出である。ここでは、表示画面7aの中央部に味

50

方キャラクタC R Aが表示され、味方キャラクタC R Aの左側に「おめでとう」というメッセージ画像M Sが表示されている。このとき、表示画面7 aの右下部に縮小された演出図柄8 L、8 C、8 Rが表示されている。また、表示画面7 aの左下部には「2 2 2」という当たり画像A Gが表示されている。

【0 9 8 4】

次に、図8 9（K）に示すように、アニメーション演出が実行される。アニメーション演出は、表示画面7 aに動画像を表示する演出である。ここでは、図8 9（J）で表示された味方キャラクタC R Aが、矢印Yで示すように表示画面7 aの左側へ移動しながら拡大される。このとき、表示画面7 aの右下部の縮小された演出図柄8 L、8 C、8 Rの表示、表示画面7 aの左下部の「2 2 2」という当たり画像A Gの表示はそのまま継続されている。

10

【0 9 8 5】

次に、図8 9（L）に示すように、ラウンド演出が実行される。ここでは、味方キャラクタC R Aの画像が図8 9（K）の画像から切り替わる。また、表示画面7 aの右上部に「右打ち」という右打ち画像R Gが表示されている。さらにまた、表示画面7 aの右下部に「1 R」というラウンド表示R Hが行われている。このとき、表示画面7 aの右下部の縮小された演出図柄8 L、8 C、8 Rは非表示となっており、表示画面7 aの左下部の「7 7 7」という当たり画像A Gは表示されたままとなっている。

【0 9 8 6】

〔効果例〕

20

以下に、当たり態様図柄表示演出の効果例を示す。

〔効果1〕

上記実施形態の遊技機1では、図8 7～8 9に示すように、表示画面7 aの第1領域に所定態様で演出図柄を表示する第1表示演出（図8 7（F）、図8 8（F）、図8 9（F））を実行し、その後、第1領域に停止表示された演出図柄を視認困難にする視認困難演出（図8 7（G）～（I）、図8 8（G）～（I）、図8 9（G）～（I））を実行した後、当たりであることを報知する態様である当たり態様の演出図柄を第2領域に表示する第2表示演出（図8 7（J）、図8 8（J）（K）、図8 9（J）（K））を実行する。この構成によれば、所定態様で演出図柄が第1領域に表示された後で視認困難演出を経て当たり態様の演出図柄が第2領域に表示されるため、従来にない斬新な演出となり、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。

30

なお、図8 7（F）に示した演出図柄8 L、8 C、8 Rの停止領域（9つの図柄が停止する全体の領域）、および、図8 8（F）、図8 9（F）に示した演出図柄8 L、8 C、8 Rの停止領域（3つの図柄が停止する領域）が「第1領域」に相当し、図8 7（J）、図8 8（J）（K）、図8 9（J）（K）に示した表示画面7 aの右下部の演出図柄8 L、8 C、8 Rの表示領域が「第2領域」に相当する。また、演出制御用マイコン9 1が「演出実行手段」に相当する。

【0 9 8 7】

〔効果2〕

上記実施形態の遊技機1では、第2表示演出に並行して、第3領域に当たり画像A Gを表示する第3表示演出（図8 7（J）、図8 8（K）、図8 9（J）（K））を実行可能である。この構成によれば、第2表示演出に並行して第3領域演出が行われるため、従来にない斬新な演出となり、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。

40

なお、図8 7（J）～（L）、図8 8（K）（L）、図8 9（J）～（L）の当たり画像A Gが「当たり態様の演出図柄」に相当し、当たり画像A Gの表示される領域が「第3領域」に相当する。

【0 9 8 8】

〔効果3〕

上記実施形態の遊技機1では、第3表示演出によって第3領域に表示された演出図柄の

50

表示が維持された状態で表示されている画像を切り替える画像切替演出を実行するとともに、第2表示演出によって第2領域に表示された演出図柄の表示を非表示にする（図87（K）、図88（L）、図89（L））。この構成によれば、従来にない斬新な演出により、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。

【0989】

〔効果4〕

上記実施形態の遊技機1では、視認困難演出として、演出図柄の一部を視認困難にする演出を繰り返し段階的に所定態様の演出図柄の全体を視認困難にする（図87（G）～（I）、図88（G）～（I）、図89（G）～（I））。この構成によれば、第1領域の演出図柄が段階的に見えなくなることで、何かが起きるのではないかと、という期待感を遊技者に抱かせることができ、興趣の向上を図ることができる。

10

【0990】

〔効果5〕

上記実施形態の遊技機1では、視認困難演出として、演出図柄が表示された表示画面が段階的に破壊される演出を繰り返し実行することで演出図柄の全体を視認困難にする（図89（G）～（I））。この構成によれば、何かが起きるのではないかと、という期待感をより一層遊技者に抱かせることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0991】

〔変形例〕

以下に、当たり態様図柄表示演出の変形例を示す。

20

〔変形例1〕

上記実施形態では、演出図柄の一部を視認困難にする演出を繰り返し段階的に所定態様の演出図柄の全体を視認困難にしていた（図87（G）～（I）、図88（G）～（I）、図89（G）～（I））。これに対し、演出図柄を瞬時に視認困難にする演出を行ってもよい。例えば、暗転演出や、カットイン演出、あるいは、表示画面に表示される演出図柄に重なるように可動役物を移動させる役物演出を行うようにしてもよい。

【0992】

〔変形例2〕

上記実施形態では、第1領域に表示される所定態様の演出図柄は、当たり態様の演出図柄（図87（F）、図88（F））、リーチハズレ態様の演出図柄（図89（F））となっていた。これに対し、第1領域に表示される所定態様の演出図柄を、バラハズレ態様（左中右の演出図柄がすべて異なる態様）の演出図柄としてもよい。

30

【0993】

〔変形例3〕

上記実施形態では、左演出図柄8L、右演出図柄8R、中演出図柄8Cの順に停止させる変動表示の例であった。これに対し、左中右の演出図柄8L、8C、8Rをどのような順序で停止させてもよい。また、左中右の演出図柄8L、8C、8Rのうちの少なくとも2つをほぼ同時に停止させてもよい。

【0994】

〔変形例4〕

上記実施形態では、表示画面7aに第1領域、第2領域、第3領域を設けていたが、第1領域、第2領域、および、第3領域のうちの少なくとも1つの領域をサブ表示画面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）に設けるようにしてもよい。

40

【0995】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇〔態様B5-1〕

遊技機であって、

表示画面の第1領域に所定態様で演出図柄を表示する第1表示演出を実行し、その後、

50

前記第 1 領域に停止表示された前記演出図柄を視認困難にする視認困難演出を実行した後、当たりであることを報知する態様である当たり態様の演出図柄を第 2 領域に表示する第 2 表示演出を実行する演出実行手段を備える、
ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 B 5 - 2]

態様 B 5 - 1 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記第 2 表示演出に並行して、第 3 領域に前記当たり態様の演出図柄を表示する第 3 表示演出を実行可能である、
ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 B 5 - 3]

態様 B 5 - 2 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記第 3 表示演出によって前記第 3 領域に表示された前記演出図柄の表示が維持された状態で表示されている画像を切り替える画像切替演出を実行するとともに、前記第 2 表示演出によって前記第 2 領域に表示された前記演出図柄の表示を非表示にする、
ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 B 5 - 4]

態様 B 5 - 1 から態様 B 5 - 3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記視認困難演出として、前記演出図柄の一部を視認困難にする演出を繰り返し段階的に前記所定態様の前記演出図柄の全体を視認困難にする、
ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 B 5 - 5]

態様 B 5 - 4 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記視認困難演出として、前記演出図柄が表示された表示画面が段階的に破壊される演出を繰り返し実行することで前記演出図柄の全体を視認困難にする、
ことを特徴とする遊技機。

【0996】

以下に図 90～図 92 を用いて演出図柄態様変化演出 A～C について説明する。この演出図柄態様変化演出は、演出図柄の変動演出に伴って実行される。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、演出図柄態様変化演出を実行する指示が含まれていると、ROM 103 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。

【0997】

〔演出図柄態様変化演出 A〕

図 90 は、演出図柄態様変化演出 A を説明するための図である。演出図柄態様変化演出 A では、まず、図 90（A）に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8L、8C、8R が変動を開始して高速変動している。表示画面 7a の右下部には「151 回」というゲーム数表示 GH が行われている。表示画面 7a の下部には、4 つの保留アイコン 9A と当該変動アイコン 9C とが表示されている。4 つの保留アイコン 9A は第 1 特別図柄（特図 1）の抽選の保留数を示している。

【0998】

特図保留記憶領域 85（図 5）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

10

20

30

40

50

（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。

【0999】

4つの保留アイコン9Aは、向かって右端の保留アイコン9Aから順に、第1特図保留記憶領域85aの第1記憶領域、第2記憶領域、第3記憶領域、第4記憶領域に記憶された乱数値群（保留情報）に対応する。第1記憶領域、第2記憶領域、第3記憶領域、第4記憶領域に対応する保留アイコン9Aをそれぞれ「第1保留」、「第2保留」、「第3保留」、「第4保留」ともいう。これらの保留アイコン9Aは、一変動ごとに右側へシフトする。すなわち、「第1保留」の保留アイコン9Aが当該変動アイコン9Cとなり、「第2保留」の保留アイコン9Aが「第1保留」の保留アイコン9Aとなり、「第3保留」の保留アイコン9Aが「第2保留」の保留アイコン9Aとなり、「第4保留」の保留アイコン9Aが「第3保留」の保留アイコン9Aとなる。

10

【1000】

次に、図90（B）に示すように、確定停止演出が実行される。確定停止演出は、演出図柄が確定停止する演出である。ここでは、左演出図柄8Lが「2」図柄で確定停止し、中演出図柄8Cが「5」図柄で確定停止し、右演出図柄8Rが「6」図柄で確定停止している。ここでの演出図柄の態様を通常の態様（「通常態様」ともいう）とする。演出図柄8L、8C、8Rの確定停止に伴って、当該変動アイコン9Cが非表示となる。表示画面7aの下部には4つの保留アイコン9Aが表示されている。ここでも、表示画面7aの右下部には「151回」というゲーム数表示GHが行われている。

20

【1001】

次に、図90（C）に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の演出図柄8L、8C、8Rが変動を開始して高速変動している。表示画面7aの下部には、4つの保留アイコン9Aと当該変動アイコン9Cとが表示されている。第1始動口20への入賞によって記号Tで示した保留アイコン9A（第4保留）が増加している。記号Tで示した保留アイコン9Aに対する抽選の判定結果（先読み結果）が「大当たり」となっているものとして説明を続ける。表示画面7aの右下部には「152回」というゲーム数表示GHが行われている。

【1002】

次に、図90（D）に示すように、確定停止演出が実行される。確定停止演出は、演出図柄が確定停止する演出である。ここでは、左演出図柄8Lが「9」図柄で確定停止し、中演出図柄8Cが「3」図柄で確定停止し、右演出図柄8Rが「4」図柄で確定停止している。ここで特に、演出図柄8L、8C、8Rの態様が第1態様へ変化している。第1態様は、7セグ表示を模したデザイン（「7セグデザイン」ともいう）の演出図柄となっており、表示色が白色となっている。演出図柄8L、8C、8Rの確定停止に伴って、当該変動アイコン9Cが非表示となる。表示画面7aの下部には4つの保留アイコン9Aが表示されている。表示画面7aの右下部には「152回」というゲーム数表示GHが行われている。

30

【1003】

次に、図90（E）に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の演出図柄8L、8C、8Rが変動を開始して高速変動している。表示画面7aの下部には、3つの保留アイコン9Aと当該変動アイコン9Cとが表示されている。記号Tで示す保留アイコン9Aは「第3保留」となっている。表示画面7aの右下部には「153回」というゲーム数表示GHが行われている。

40

【1004】

次に、図90（F）に示すように、確定停止演出が実行される。確定停止演出は、演出図柄が確定停止する演出である。ここでは、左演出図柄8Lが「5」図柄で確定停止し、中演出図柄8Cが「6」図柄で確定停止し、右演出図柄8Rが「7」図柄で確定停止している。演出図柄8L、8C、8Rの態様は第1態様（7セグデザイン）となっており、表

50

示色は白色となっている。演出図柄 8 L、8 C、8 R の確定停止に伴って、当該変動アイコン 9 C が非表示となる。表示画面 7 a の下部には 3 つの保留アイコン 9 A が表示されている。表示画面 7 a の右下部には「1 5 3 回」というゲーム数表示 G H が行われている。

【1 0 0 5】

次に、図 9 0 (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、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始して高速変動している。表示画面 7 a の下部には、2 つの保留アイコン 9 A と当該変動アイコン 9 C とが表示されている。記号 T で示す保留アイコン 9 A は「第 2 保留」となっている。表示画面 7 a の右下部には「1 5 4 回」というゲーム数表示 G H が行われている。

10

【1 0 0 6】

次に、図 9 0 (H) に示すように、確定停止演出が実行される。確定停止演出は、演出図柄が確定停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L が「1」図柄で確定停止し、中演出図柄 8 C が「8」図柄で確定停止し、右演出図柄 8 R が「0」図柄で確定停止している。ここで特に、演出図柄 8 L、8 C、8 R の態様が第 2 態様へ変化している。第 2 態様は、7 セグ表示を模したデザイン（「7 セグデザイン」ともいう）の演出図柄となっており、表示色が緑色となっている。演出図柄 8 L、8 C、8 R の確定停止に伴って、当該変動アイコン 9 C が非表示となる。表示画面 7 a の下部には 2 つの保留アイコン 9 A が表示されている。表示画面 7 a の右下部には「1 5 4 回」というゲーム数表示 G H が行われている。

20

【1 0 0 7】

次に、図 9 0 (I) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始して高速変動している。表示画面 7 a の下部には、保留アイコン 9 A と当該変動アイコン 9 C とが表示されている。記号 T で示す保留アイコン 9 A は「第 1 保留」となっている。表示画面 7 a の右下部には「1 5 5 回」というゲーム数表示 G H が行われている。

【1 0 0 8】

次に、図 9 0 (J) に示すように、確定停止演出が実行される。確定停止演出は、演出図柄が確定停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L が「7」図柄で確定停止し、中演出図柄 8 C が「5」図柄で確定停止し、右演出図柄 8 R が「2」図柄で確定停止している。ここで特に、演出図柄 8 L、8 C、8 R の態様が第 3 態様へ変化している。第 3 態様は、7 セグ表示を模したデザイン（「7 セグデザイン」ともいう）の演出図柄となっており、表示色が赤色となっている。演出図柄 8 L、8 C、8 R の確定停止に伴って、当該変動アイコン 9 C が非表示となる。表示画面 7 a の下部には保留アイコン 9 A が表示されている。表示画面 7 a の右下部には「1 5 5 回」というゲーム数表示 G H が行われている。

30

【1 0 0 9】

次に、図 9 0 (K) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始して高速変動している。表示画面 7 a の下部には、記号 T で示す当該変動アイコン 9 C が表示されている。表示画面 7 a の右下部には「1 5 6 回」というゲーム数表示 G H が行われている。

40

【1 0 1 0】

次に、図 9 0 (L) に示すように、確定停止演出が実行される。確定停止演出は、演出図柄が確定停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R がすべて「7」図柄で確定停止している。これにより、「大当たり」であることが報知される。ここで特に、演出図柄 8 L、8 C、8 R の態様が通常態様へ変化している。演出図柄 8 L、8 C、8 R の確定停止に伴って、当該変動アイコン 9 C が非表示となる。表示画面 7 a の右下部には「1 5 6 回」というゲーム数表示 G H が行われている。

【1 0 1 1】

50

演出図柄態様変化演出 A では、大当たりとなっている保留に対応する保留アイコン 9 A が「第 4 保留」または「第 3 保留」となったことを条件（第 1 条件）として演出図柄 8 L、8 C、8 R の態様を第 1 態様へ変更している。また、大当たりとなっている保留に対応する保留アイコン 9 A が「第 2 保留」となったことを条件（第 2 条件）として演出図柄 8 L、8 C、8 R の態様を第 2 態様へ変更している。大当たりとなっている保留に対応する保留アイコン 9 A が「第 1 保留」となったことを条件（第 3 条件）として演出図柄 8 L、8 C、8 R の態様を第 3 態様へ変更している。そして、大当たりとなる変動では、演出図柄 8 L、8 C、8 R の態様を通常態様（第 4 態様）へ変更している。

【1012】

〔演出図柄態様変化演出 B〕

図 9 1 は、演出図柄態様変化演出 B を説明するための図である。演出図柄態様変化演出 B は、演出図柄態様変化演出 A の別例である。

演出図柄態様変化演出 B では、まず、図 9 1 (A) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始して高速変動している。表示画面 7 a の右下部には「151 回」というゲーム数表示 GH が行われている。表示画面 7 a の下部には、4 つの保留アイコン 9 A と当該変動アイコン 9 C とが表示されている。4 つの保留アイコン 9 A は第 1 特別図柄（特図 1）の抽選の保留数を示している。4 つの保留アイコン 9 A を右端から順に「第 1 保留」、「第 2 保留」、「第 3 保留」、「第 4 保留」ともいう。これらの保留アイコン 9 A は、一変動ごとに右側へシフトする。すなわち、「第 1 保留」の保留アイコン 9 A が当該変動アイコン 9 C となり、「第 2 保留」の保留アイコン 9 A が「第 1 保留」の保留アイコン 9 A となり、「第 3 保留」の保留アイコン 9 A が「第 2 保留」の保留アイコン 9 A となり、「第 4 保留」の保留アイコン 9 A が「第 3 保留」の保留アイコン 9 A となる。

【1013】

次に、図 9 1 (B) に示すように、確定停止演出が実行される。確定停止演出は、演出図柄が確定停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L が「2」図柄で確定停止し、中演出図柄 8 C が「5」図柄で確定停止し、右演出図柄 8 R が「6」図柄で確定停止している。ここでの演出図柄の態様を通常態様（「通常態様」ともいう）とする。演出図柄 8 L、8 C、8 R の確定停止に伴って、当該変動アイコン 9 C が非表示となる。表示画面 7 a の下部には 4 つの保留アイコン 9 A が表示されている。ここでも、表示画面 7 a の右下部には「151 回」というゲーム数表示 GH が行われている。

【1014】

次に、図 9 1 (C) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始して高速変動している。表示画面 7 a の下部には、4 つの保留アイコン 9 A と当該変動アイコン 9 C とが表示されている。第 1 始動口 20 への入賞によって記号 T で示した保留アイコン 9 A（第 4 保留）が増加している。記号 T で示した保留アイコン 9 A に対する抽選の判定結果（先読み結果）が「大当たり」となっているものとして説明を続ける。表示画面 7 a の右下部には「152 回」というゲーム数表示 GH が行われている。

【1015】

次に、図 9 1 (D) に示すように、確定停止演出が実行される。確定停止演出は、演出図柄が確定停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L が「9」図柄で確定停止し、中演出図柄 8 C が「3」図柄で確定停止し、右演出図柄 8 R が「4」図柄で確定停止している。ここで特に、演出図柄 8 L、8 C、8 R の態様が第 1 態様へ変化している。第 1 態様は、7 セグ表示を模したデザイン（「7 セグデザイン」ともいう）の演出図柄となっており、表示色が白色となっている。演出図柄 8 L、8 C、8 R の確定停止に伴って、当該変動アイコン 9 C が非表示となる。表示画面 7 a の下部には 4 つの保留アイコン 9 A が表示されている。表示画面 7 a の右下部には「152 回」というゲーム数表示 GH が行われている。

10

20

30

40

50

【1016】

次に、図91(E)に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の演出図柄8L、8C、8Rが変動を開始して高速変動している。表示画面7aの下部には、3つの保留アイコン9Aと当該変動アイコン9Cとが表示されている。記号Tで示す保留アイコン9Aは「第3保留」となっている。表示画面7aの右下部には「153回」というゲーム数表示GHが行われている。

【1017】

次に、図91(F)に示すように、確定停止演出が実行される。確定停止演出は、演出図柄が確定停止する演出である。ここでは、左演出図柄8Lが「5」図柄で確定停止し、中演出図柄8Cが「6」図柄で確定停止し、右演出図柄8Rが「7」図柄で確定停止している。ここで特に、演出図柄8L、8C、8Rの態様が第2態様へ変化している。第2態様は、7セグ表示を模したデザイン（「7セグデザイン」ともいう）の演出図柄となっており、表示色が緑色となっている。また、第2態様は、第1態様と比べて演出図柄が大きくなっている。演出図柄8L、8C、8Rの確定停止に伴って、当該変動アイコン9Cが非表示となる。表示画面7aの下部には3つの保留アイコン9Aが表示されている。表示画面7aの右下部には「153回」というゲーム数表示GHが行われている。

【1018】

次に、図91(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、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の演出図柄8L、8C、8Rが変動を開始して高速変動している。表示画面7aの下部には、2つの保留アイコン9Aと当該変動アイコン9Cとが表示されている。記号Tで示す保留アイコン9Aは「第2保留」となっている。表示画面7aの右下部には「154回」というゲーム数表示GHが行われている。

【1019】

次に、図91(H)に示すように、確定停止演出が実行される。確定停止演出は、演出図柄が確定停止する演出である。ここでは、左演出図柄8Lが「1」図柄で確定停止し、中演出図柄8Cが「8」図柄で確定停止し、右演出図柄8Rが「0」図柄で確定停止している。演出図柄8L、8C、8Rは、第2態様となっている。演出図柄8L、8C、8Rの確定停止に伴って、当該変動アイコン9Cが非表示となる。表示画面7aの下部には2つの保留アイコン9Aが表示されている。表示画面7aの右下部には「154回」というゲーム数表示GHが行われている。

【1020】

次に、図91(I)に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の演出図柄8L、8C、8Rが変動を開始して高速変動している。表示画面7aの下部には、保留アイコン9Aと当該変動アイコン9Cとが表示されている。記号Tで示す保留アイコン9Aは「第1保留」となっている。表示画面7aの右下部には「155回」というゲーム数表示GHが行われている。

【1021】

次に、図91(J)に示すように、確定停止演出が実行される。確定停止演出は、演出図柄が確定停止する演出である。ここでは、左演出図柄8Lが「7」図柄で確定停止し、中演出図柄8Cが「5」図柄で確定停止し、右演出図柄8Rが「2」図柄で確定停止している。ここで特に、演出図柄8L、8C、8Rの態様が第3態様へ変化している。第3態様は、7セグ表示を模したデザイン（「7セグデザイン」ともいう）の演出図柄となっており、表示色が赤色となっている。第3態様は、第2態様と比べて演出図柄が大きくなっている。これにより、演出図柄8L、8C、8Rの一部が表示画面7aからフレームアウトしている。演出図柄8L、8C、8Rの確定停止に伴って、当該変動アイコン9Cが非表示となる。表示画面7aの下部には保留アイコン9Aが表示されている。表示画面7aの右下部には「155回」というゲーム数表示GHが行われている。

【1022】

次に、図 9 1 (K) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始して高速変動している。表示画面 7 a の下部には、記号 T で示す当該変動アイコン 9 C が表示されている。表示画面 7 a の右下部には「1 5 6 回」というゲーム数表示 G H が行われている。

【1 0 2 3】

次に、図 9 1 (L) に示すように、確定停止演出が実行される。確定停止演出は、演出図柄が確定停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R がすべて「7」図柄で確定停止している。これにより、「大当たり」であることが報知される。ここで特に、演出図柄 8 L、8 C、8 R の態様が通常態様（図 9 1 (B) に示した態様）へ変化している。演出図柄 8 L、8 C、8 R の確定停止に伴って、当該変動アイコン 9 C が非表示となる。表示画面 7 a の右下部には「1 5 6 回」というゲーム数表示 G H が行われている。

【1 0 2 4】

演出図柄態様変化演出 B では、大当たりとなっている保留に対応する保留アイコン 9 A が「第 4 保留」となったことを条件（第 1 条件）として演出図柄 8 L、8 C、8 R の態様を第 1 態様へ変更している。また、大当たりとなっている保留に対応する保留アイコン 9 A が「第 3 保留」または「第 2 保留」となったことを条件（第 2 条件）として演出図柄 8 L、8 C、8 R の態様を第 2 態様へ変更している。大当たりとなっている保留に対応する保留アイコン 9 A が「第 1 保留」となったことを条件（第 3 条件）として演出図柄 8 L、8 C、8 R の態様を第 3 態様へ変更している。そして、大当たりとなる変動では、演出図柄 8 L、8 C、8 R の態様を通常態様（第 4 態様）へ変更している。

【1 0 2 5】

〔演出図柄態様変化演出 C〕

図 9 2 は、演出図柄態様変化演出 C を説明するための図である。演出図柄態様変化演出 C は、疑似連演出が行われる場合の例である。

演出図柄態様変化演出 C では、まず、図 9 2 (A) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始して高速変動している。表示画面 7 a の右下部には「1 5 1 回」というゲーム数表示 G H が行われている。表示画面 7 a の下部には、4 つの保留アイコン 9 A と当該変動アイコン 9 C とが表示されている。4 つの保留アイコン 9 A は第 1 特別図柄（特図 1）の抽選の保留数を示している。4 つの保留アイコン 9 A を右端から順に「第 1 保留」、「第 2 保留」、「第 3 保留」、「第 4 保留」ともいう。これらの保留アイコン 9 A は、一変動ごとに右側へシフトする。すなわち、「第 1 保留」の保留アイコン 9 A が当該変動アイコン 9 C となり、「第 2 保留」の保留アイコン 9 A が「第 1 保留」の保留アイコン 9 A となり、「第 3 保留」の保留アイコン 9 A が「第 2 保留」の保留アイコン 9 A となり、「第 4 保留」の保留アイコン 9 A が「第 3 保留」の保留アイコン 9 A となる。ここで、記号 T で示した保留アイコン 9 A（第 3 保留）に対する抽選の判定結果（先読み結果）が「大当たり」となっているものとして説明を続ける。

【1 0 2 6】

次に、図 9 2 (B) に示すように、確定停止演出が実行される。確定停止演出は、演出図柄が確定停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L が「2」図柄で確定停止し、中演出図柄 8 C が「5」図柄で確定停止し、右演出図柄 8 R が「6」図柄で確定停止している。ここでの演出図柄の態様を通常態様（「通常態様」ともいう）とする。演出図柄 8 L、8 C、8 R の確定停止に伴って、当該変動アイコン 9 C が非表示となる。表示画面 7 a の下部には 4 つの保留アイコン 9 A が表示されている。ここでも、表示画面 7 a の右下部には「1 5 1 回」というゲーム数表示 G H が行われている。

【1 0 2 7】

次に、図 9 2 (C) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動

を開始して高速変動している。表示画面 7 a の下部には、3つの保留アイコン 9 A と当該変動アイコン 9 C とが表示されている。記号 T で示す保留アイコン 9 A は「第 2 保留」となっている。表示画面 7 a の右下部には「152 回」というゲーム数表示 G H が行われている。ここで特にゲーム数表示 G H は、通常時のゲーム数表示とは異なる態様となっている。ここでは、白抜き文字となっている。

【1028】

次に、図 9 2 (D) に示すように、仮停止演出が実行される。仮停止演出は、演出図柄が仮停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L が「6」図柄で仮停止し、中演出図柄 8 C が「5」図柄で仮停止し、右演出図柄 8 R が「3」図柄で仮停止している。ここで特に、演出図柄 8 L、8 C、8 R の態様が第 2 態様へ変化している。第 2 態様は、7 セグ表示を模したデザイン（「7 セグデザイン」ともいう）の演出図柄となっており、表示色が緑色となっている。第 2 態様は、第 1 態様（図 9 0 (D) (F)、図 9 1 (D) (F) に示した態様）と比べて演出図柄が大きくなっている。表示画面 7 a の下部には 3 つの保留アイコン 9 A と当該変動アイコン 9 C とが表示されている。表示画面 7 a の右下部には「152 回」という白抜き文字のゲーム数表示 G H が行われている。

【1029】

次に、図 9 2 (E) に示すように、再変動演出が実行される。再変動演出は、仮停止した演出図柄が再変動を開始する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R が再変動を開始して高速変動している。表示画面 7 a の下部には、3つの保留アイコン 9 A と当該変動アイコン 9 C とが表示されている。記号 T で示す保留アイコン 9 A は「第 2 保留」となっている。表示画面 7 a の右下部には「152 回」という白抜き文字のゲーム数表示 G H が行われている。

【1030】

次に、図 9 2 (F) に示すように、仮停止演出が実行される。仮停止演出は、演出図柄が仮停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L が「2」図柄で仮停止し、中演出図柄 8 C が「8」図柄で仮停止し、右演出図柄 8 R が「9」図柄で仮停止している。ここで特に、演出図柄 8 L、8 C、8 R は、第 2 態様となっている。表示画面 7 a の下部には 3 つの保留アイコン 9 A と当該変動アイコン 9 C とが表示されている。表示画面 7 a の右下部には「152 回」という白抜き文字のゲーム数表示 G H が行われている。

【1031】

次に、図 9 2 (G) に示すように、再変動演出が実行される。再変動演出は、仮停止した演出図柄が再変動を開始する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R が再変動を開始して高速変動している。表示画面 7 a の下部には、3つの保留アイコン 9 A と当該変動アイコン 9 C とが表示されている。記号 T で示す保留アイコン 9 A は「第 2 保留」となっている。表示画面 7 a の右下部には「152 回」という白抜き文字のゲーム数表示 G H が行われている。

【1032】

次に、図 9 2 (H) に示すように、確定停止演出が実行される。確定停止演出は、演出図柄が確定停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L が「4」図柄で確定停止し、中演出図柄 8 C が「0」図柄で確定停止し、右演出図柄 8 R が「8」図柄で確定停止している。演出図柄 8 L、8 C、8 R は、第 2 態様となっている。演出図柄 8 L、8 C、8 R の確定停止に伴って、当該変動アイコン 9 C が非表示となる。表示画面 7 a の下部には 3 つの保留アイコン 9 A が表示されている。表示画面 7 a の右下部には「152 回」という白抜き文字のゲーム数表示 G H が行われている。

【1033】

次に、図 9 2 (I) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始して高速変動している。表示画面 7 a の下部には、2つの保留アイコン 9 A と当該変動アイコン 9 C とが表示されている。記号 T で示す保留アイコン 9 A は「第 1 保留」となっている。表示画面 7 a の右下部には「153 回」というゲーム数表示 G H が行われて

いる。ゲーム数表示 G H は、通常態様に戻っている。

【1034】

次に、図92（J）に示すように、確定停止演出が実行される。確定停止演出は、演出図柄が確定停止する演出である。ここでは、左演出図柄8Lが「7」図柄で確定停止し、中演出図柄8Cが「5」図柄で確定停止し、右演出図柄8Rが「2」図柄で確定停止している。ここで特に、演出図柄8L、8C、8Rの態様が第3態様へ変化している。第3態様は、7セグ表示を模したデザイン（「7セグデザイン」ともいう）の演出図柄となっており、表示色が赤色となっている。第3態様は、第2態様と比べて演出図柄が大きくなっている。これにより、演出図柄8L、8C、8Rの一部が表示画面7aからフレームアウトしている。演出図柄8L、8C、8Rの確定停止に伴って、当該変動アイコン9Cが非表示となる。表示画面7aの下部には2つの保留アイコン9Aが表示されている。表示画面7aの右下部には「153回」というゲーム数表示GHが行われている。

10

【1035】

次に、図92（K）に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の演出図柄8L、8C、8Rが変動を開始して高速変動している。表示画面7aの下部には、保留アイコン9Aと記号Tで示す当該変動アイコン9Cとが表示されている。表示画面7aの右下部には「154回」というゲーム数表示GHが行われている。

【1036】

次に、図92（L）に示すように、確定停止演出が実行される。確定停止演出は、演出図柄が確定停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄8L、8C、8Rがすべて「7」図柄で確定停止している。これにより、「大当たり」であることが報知される。ここで特に、演出図柄8L、8C、8Rの態様が通常態様へ変化している。演出図柄8L、8C、8Rの確定停止に伴って、当該変動アイコン9Cが非表示となる。表示画面7aの右下部には「154回」というゲーム数表示GHが行われている。

20

【1037】

演出図柄態様変化演出Cでは、疑似連演出の期間に亘って演出図柄8L、8C、8Rの態様を第2態様へ変更している。また、大当たりとなっている保留に対応する保留アイコン9Aが「第1保留」となったことを条件（第3条件）として演出図柄8L、8C、8Rの態様を第3態様へ変更している。そして、大当たりとなる変動では、演出図柄8L、8C、8Rの態様を通常態様（第4態様）へ変更している。

30

【1038】

〔効果例〕

以下に、演出図柄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、第1条件の成立時には演出図柄の態様を演出図柄の変動中に第1態様へ変化させ、第1態様の演出図柄を停止させる（図90（D）（F）、図91（D））。この構成によれば、第1条件の成立によって演出図柄の態様が第1態様に変化するため、従来にない斬新な演出となり、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。演出制御用マイコン91が「演出実行手段」に相当する。

40

【1039】

〔効果2〕

上記実施形態の遊技機1では、第2条件の成立時には演出図柄の態様を演出図柄の変動中に第1態様と異なる第2態様へ変化させ、第2態様の演出図柄を停止させる（図90（H）、図91（F）（H））。この構成によれば、第2条件の成立によって演出図柄の態様が第2態様に変化するため、従来にない斬新な演出となり、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。

【1040】

〔効果3〕

上記実施形態の遊技機1では、第3条件の成立時には演出図柄の態様を演出図柄の変動

50

中に第1態様および第2態様と異なる第3態様へ変化させ、第3態様の演出図柄を停止させる（図90（J）、図91（J）、図92（J））。この構成によれば、第3条件の成立によって演出図柄の態様が第3態様に変化するため、従来にない斬新な演出となり、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。

【1041】

〔効果4〕

上記実施形態の遊技機1では、演出図柄の一変動中において擬似的な連続変動を演出する疑似連演出においては、当該疑似連演出の期間に亘って演出図柄の態様を第2態様に変更している（図92（C）～（H））。この構成によれば、疑似連演出の期間を際立たせることができるため、従来にない斬新な演出となり、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。

10

【1042】

〔効果5〕

上記実施形態の遊技機1では、演出図柄の変動回数に基づく回数情報としてのゲーム数表示を行い、演出図柄の一変動中において擬似的な連続変動を演出する疑似連演出においては、ゲーム数表示の表示態様を通常時とは異なる態様に変更している（図92（C）～（H））。この構成によれば、疑似連演出の期間を際立たせることができるため、従来にない斬新な演出となり、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。演出制御用マイコン91が「回数表示手段」に相当する。

【1043】

〔効果6〕

上記実施形態の遊技機1では、大当たりとなっている場合、演出図柄の変動中に第1態様、第2態様および第3態様と異なる第4態様（通常態様）へ変化させ、第4態様の演出図柄を停止させる（図90（L）、図91（L）、図92（L））。この構成によれば、大当たりとなっている場合は演出図柄の態様が第4態様へ変化するため、従来にない斬新な演出となり、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。

20

【1044】

〔変形例〕

以下に、演出図柄態様変化演出の変形例を示す。

30

〔変形例1〕

上記実施形態では、演出図柄態様変化演出A、Bでは、演出図柄の態様を、通常態様→第1態様→第2態様→第3態様→通常態様（第4態様）と変化させていた。また、演出図柄態様変化演出Cでは、演出図柄の態様を、通常態様→第2態様→第3態様→通常態様（第4態様）と変化させていた。これに対し、演出図柄の態様はどのような順序で変化させてもよい。例えば、通常態様→第3態様、第1態様→第3態様という変化をさせてもよいし、第3態様→第2態様、第2態様→第1態様、第1態様→通常態様という変化をさせてもよい。

【1045】

〔変形例2〕

上記実施形態では、疑似連演出の期間に亘って演出図柄の態様を第2態様に変更していた（図92（C）～（H））。これに対し、疑似連演出の期間に亘って演出図柄の態様を、第1態様に変更してもよいし、第3態様に変更してもよい。

40

【1046】

〔変形例3〕

上記実施形態では、大当たりとなっている保留に対応する保留アイコン9Aが「第1保留」、「第2保留」、「第3保留」および「第4保留」のうちのいずれになったかを条件として演出図柄の態様を変更していた。「第1保留」、「第2保留」、「第3保留」および「第4保留」のうちのいずれになったかと条件は、第1条件、第2条件および第3条件のどの条件としてもよい。第1～第3条件をどのようにするかは、例えば事前判定処理に

50

において専用のテーブル等を用いてスケジューリングすればよい。

【1047】

〔変形例4〕

上記実施形態では大当たりとなっている保留を対象保留（記号Tで示した保留）としていたが、ハズレの保留を含めて対象保留を選択するようにしてもよい。この場合、大当たりへの期待度に応じて演出図柄の態様を変更するようにしてもよい。例えば、大当たりへの期待度が高いほど第3態様へ変更され易いという具合である。

【1048】

〔変形例5〕

上記実施形態では、通常態様（第4態様）、第1態様、第2態様、および、第3態様の演出図柄に変化する構成であった。演出図柄の態様の变化は、例えば、演出図柄の形状、大きさ、向き、表示色、透明度（濃さ）のうちの少なくとも1つが変化するものであればよい。

【1049】

〔変形例6〕

上記実施形態では、通常態様を第4態様としていたが、通常態様とは別に第4態様を設けてもよい。

【1050】

〔変形例7〕

上記実施形態では、対象となる保留（記号Tで示した保留）が大当たりである場合に当該保留に対応する変動において演出図柄の態様を第4態様へ変化させていた。これに対し、対象となる保留にハズレが含まれる場合（ガセが含まれる場合）には、当たり変動およびハズレ変動のうち少なくとも一方において演出図柄の態様を第4態様へ変化させてもよい。

【1051】

〔変形例8〕

上記実施形態では、対象となる保留（記号Tで示した保留）の存在を前提として、第1～第3条件を設定していた。これに対し、第1～第3条件はどのように設定しても構わない。例えば、特定のゲーム数になったときに第1～第3条件が成立することとしてもよい。一例として、ゲーム数が2の倍数になったときに第1条件が成立し、ゲーム数が3の倍数になったときに第2条件が成立し、ゲーム数が5の倍数になったときに第3条件が成立する構成にすることが考えられる。また例えば、ゲーム数が所定範囲にある場合に第1～第3条件が成立することとしてもよい。一例として、ゲーム数が0～99回のときは第1条件が成立し、ゲーム数が100～199回のときは第2条件が成立し、ゲーム数が200回以上のときは第3条件が成立する構成にすることが考えられる。

【1052】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇〔態様C1-1〕

複数列で変動している演出図柄を停止表示させる変動停止表示を実行する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、第1条件の成立時には前記演出図柄の態様を前記演出図柄の変動中に第1態様へ変化させ、前記第1態様の演出図柄を停止させる前記変動停止表示を実行する、

ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様C1-2〕

態様C1-1に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、第2条件の成立時には前記演出図柄の態様を前記演出図柄の変動中に前記第1態様と異なる第2態様へ変化させ、前記第2態様の演出図柄を停止させる前記変動停止表示を実行する、

10

20

30

40

50

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 C 1-3]

態様 C 1-2 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、第 3 条件の成立時には前記演出図柄の態様を前記演出図柄の変動中に前記第 1 態様および前記第 2 態様と異なる第 3 態様へ変化させ、前記第 3 態様の演出図柄を停止させる前記変動停止表示を実行する、

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 C 1-4]

態様 C 1-3 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記演出図柄の一変動中において擬似的な連続変動を演出する疑似連演出を実行可能であり、

前記疑似連演出においては、当該疑似連演出の期間に亘って前記演出図柄の態様を、前記第 1 態様、前記第 2 態様、および、前記第 3 態様のうちのいずれかに変更する、

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 C 1-5]

態様 C 1-3 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記演出図柄の一変動中において擬似的な連続変動を演出する疑似連演出を実行可能であり、

前記演出実行手段による前記変動停止表示に並行して前記演出図柄の変動回数に基づく回数情報を表示可能な回数表示手段を備え、

前記回数表示手段は、前記疑似連演出中においては、前記回数情報の表示態様を通常時とは異なる態様に変更する、

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 C 1-6]

態様 C 1-3 から態様 C 1-5 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、大当たりとなっている場合、前記演出図柄の変動中に前記第 1 態様、前記第 2 態様および前記第 3 態様と異なる第 4 態様へ変化させ、前記第 4 態様の演出図柄を停止させる前記変動停止表示を実行する、

ことを特徴とする遊技機。

【1053】

以下に図 9 3 ~ 図 9 5 を用いてゲーム数表示演出 A ~ C について説明する。このゲーム数表示演出は、演出図柄の変動演出に伴って実行される。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、ゲーム数表示演出を実行する指示が含まれていると、ROM 103 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 7 a や、サブ表示画面 6 4 (右サブ表示画面 6 4 R、左サブ表示画面 6 4 L、および、上サブ表示画面 6 4 U) に画像を表示させる。

【1054】

[ゲーム数表示演出 A]

図 9 3 は、ゲーム数表示演出 A を説明するための図である。ゲーム数表示演出 A では、第 1 態様のゲーム数表示と、第 1 態様と異なる第 2 態様のゲーム数表示とが行われる。図 9 3 (A) ~ (F) では、ゲーム数表示演出 A の第 1 の例を示し、図 9 3 (G) ~ (L) では、ゲーム数表示演出 A の第 2 の例を示している。

【1055】

ゲーム数表示演出 A の第 1 の例では、まず、図 9 3 (A) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始して高速変動している。表示画面 7 a の右下部には「151 回」という第 1 態様のゲーム数表示 GH1 が行われている。表示画面 7 a の下部には、4 つの保留アイコン 9 A と当該変動アイコン 9 C とが表示されている。4 つの保留アイコン 9 A は第 1 特別図柄 (特図 1) の抽選の保留数を示している。

【1056】

特図保留記憶領域85（図5）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。

【1057】

4つの保留アイコン9Aは、向かって右端の保留アイコン9Aから順に、第1特図保留記憶領域85aの第1記憶領域、第2記憶領域、第3記憶領域、第4記憶領域に記憶された乱数値群（保留情報）に対応する。第1記憶領域、第2記憶領域、第3記憶領域、第4記憶領域に対応する保留アイコン9Aをそれぞれ「第1保留」、「第2保留」、「第3保留」、「第4保留」ともいう。これらの保留アイコン9Aは、一変動ごとに右側へシフトする。すなわち、「第1保留」の保留アイコン9Aが当該変動アイコン9Cとなり、「第2保留」の保留アイコン9Aが「第1保留」の保留アイコン9Aとなり、「第3保留」の保留アイコン9Aが「第2保留」の保留アイコン9Aとなり、「第4保留」の保留アイコン9Aが「第3保留」の保留アイコン9Aとなる。

ここで特に、記号Tで示す第2保留の保留アイコン9Aに対する抽選の判定結果（先読み結果）が「大当たり」となっているものとして説明を続ける。

【1058】

次に、図93（B）に示すように、確定停止演出が実行される。確定停止演出は、演出図柄が確定停止する演出である。ここでは、左演出図柄8Lが「2」図柄で確定停止し、中演出図柄8Cが「5」図柄で確定停止し、右演出図柄8Rが「6」図柄で確定停止している。演出図柄8L、8C、8Rの確定停止に伴って、当該変動アイコン9Cが非表示となる。表示画面7aの下部には4つの保留アイコン9Aが表示されている。ここでも、表示画面7aの右下部には「151回」という第1態様のゲーム数表示GH1が行われている。

【1059】

次に、図93（C）に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の演出図柄8L、8C、8Rが変動を開始して高速変動している。表示画面7aの下部には、3つの保留アイコン9Aと当該変動アイコン9Cとが表示されている。記号Tで示す保留アイコン9Aが第1保留となっている。表示画面7aの右下部には「152回」という第1態様のゲーム数表示GH1が行われている。

【1060】

次に、図93（D）に示すように、確定停止演出が実行される。確定停止演出は、演出図柄が確定停止する演出である。ここでは、左演出図柄8Lが「9」図柄で確定停止し、中演出図柄8Cが「3」図柄で確定停止し、右演出図柄8Rが「4」図柄で確定停止している。演出図柄8L、8C、8Rの確定停止に伴って、当該変動アイコン9Cが非表示となる。表示画面7aの下部には3つの保留アイコン9Aが表示されている。表示画面7aの右下部には「152回」という第1態様のゲーム数表示GH1が行われている。

【1061】

次に、図93（E）に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の演出図柄8L、8C、8Rが変動を開始して高速変動している。表示画面7aの下部には、2つの保留アイコン9Aと記号Tで示す当該変動アイコン9Cとが表示されている。表示画面7aの右下部には「153回」という第2態様のゲーム数表示GH2が行われている。第2態様のゲーム数表示GH2は、第1態様のゲーム数表示GH1と異なり太文字の表示となっている。

【1062】

次に、図93（F）に示すように、確定停止演出が実行される。確定停止演出は、演出図柄が確定停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄8L、8C、8Rがすべて「7」図柄で確定停止している。これにより、「大当たり」であることが報知される。演出図柄8L、8C、8Rの確定停止に伴って、当該変動アイコン9Cが非表示となる。表示画面7aの右下部には「153回」という第2態様のゲーム数表示GH2が行われている。

【1063】

ゲーム数表示演出Aの第2の例では、まず、図93（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、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の演出図柄8L、8C、8Rが変動を開始して高速変動している。表示画面7aの右下部には「151回」という第1態様のゲーム数表示GH1が行われている。表示画面7aの下部には、4つの保留アイコン9Aと当該変動アイコン9Cとが表示されている。4つの保留アイコン9Aは第1特別図柄（特図1）の抽選の保留数を示している。保留アイコン9Aを向かって右端から順に「第1保留」、「第2保留」、「第3保留」、「第4保留」ともいう。これらの保留アイコン9Aは、一変動ごとに右側へシフトする。すなわち、「第1保留」の保留アイコン9Aが当該変動アイコン9Cとなり、「第2保留」の保留アイコン9Aが「第1保留」の保留アイコン9Aとなり、「第3保留」の保留アイコン9Aが「第2保留」の保留アイコン9Aとなり、「第4保留」の保留アイコン9Aが「第3保留」の保留アイコン9Aとなる。

ここで特に、記号Tで示す第2保留の保留アイコン9Aに対する抽選の判定結果（先読み結果）が「大当たり」となっているものとして説明を続ける。

【1064】

次に、図93（H）に示すように、確定停止演出が実行される。確定停止演出は、演出図柄が確定停止する演出である。ここでは、左演出図柄8Lが「2」図柄で確定停止し、中演出図柄8Cが「5」図柄で確定停止し、右演出図柄8Rが「6」図柄で確定停止している。演出図柄8L、8C、8Rの確定停止に伴って、当該変動アイコン9Cが非表示となる。表示画面7aの下部には4つの保留アイコン9Aが表示されている。ここでも、表示画面7aの右下部には「151回」という第1態様のゲーム数表示GH1が行われている。

【1065】

次に、図93（I）に示すように、確定停止演出が実行される。確定停止演出は、演出図柄が確定停止する演出である。ここでは、左演出図柄8Lが「2」図柄で確定停止し、中演出図柄8Cが「5」図柄で確定停止し、右演出図柄8Rが「6」図柄で確定停止している。演出図柄8L、8C、8Rの確定停止に伴って、当該変動アイコン9Cが非表示となる。表示画面7aの下部には4つの保留アイコン9Aが表示されている。ここでも、表示画面7aの右下部には「151回」という第1態様のゲーム数表示GH1が行われている。

【1066】

次に、図93（J）に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の演出図柄8L、8C、8Rが変動を開始して高速変動している。表示画面7aの下部には、3つの保留アイコン9Aと当該変動アイコン9Cとが表示されている。記号Tで示す保留アイコン9Aが第1保留となっている。表示画面7aの右下部には「152回」という第1態様のゲーム数表示GH1が行われている。

【1067】

次に、図93（J）に示すように、確定停止演出が実行される。確定停止演出は、演出図柄が確定停止する演出である。ここでは、左演出図柄8Lが「9」図柄で確定停止し、中演出図柄8Cが「3」図柄で確定停止し、右演出図柄8Rが「4」図柄で確定停止している。演出図柄8L、8C、8Rの確定停止に伴って、当該変動アイコン9Cが非表示と

なる。表示画面 7 a の下部には 3 つの保留アイコン 9 A が表示されている。表示画面 7 a の右下部には「152 回」という第 1 態様のゲーム数表示 GH1 が行われている。

【1068】

次に、図 9 3 (K) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始して高速変動している。表示画面 7 a の下部には、2 つの保留アイコン 9 A と記号 T で示す当該変動アイコン 9 C とが表示されている。表示画面 7 a の右下部には「153 回」という第 1 態様のゲーム数表示 GH1 が行われている。また、表示画面 7 a の左上部には「153 回」という第 2 態様のゲーム数表示 GH2 が行われている。第 2 態様のゲーム数表示 GH2 は、第 1 態様のゲーム数表示 GH1 と異なり太文字の表示となっている。

10

【1069】

次に、図 9 3 (L) に示すように、確定停止演出が実行される。確定停止演出は、演出図柄が確定停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R がすべて「7」図柄で確定停止している。これにより、「大当たり」であることが報知される。演出図柄 8 L、8 C、8 R の確定停止に伴って、当該変動アイコン 9 C が非表示となる。表示画面 7 a の右下部には「153 回」という第 1 態様のゲーム数表示 GH1 が行われている。表示画面 7 a の左上部には「153 回」という第 2 態様のゲーム数表示 GH2 が行われている。

【1070】

〔ゲーム数表示演出 B〕

20

図 9 4 は、ゲーム数表示演出 B を説明するための図である。ゲーム数表示演出 B では、第 1 態様のゲーム数表示と、第 1 態様と異なる第 2 態様のゲーム数表示とが行われる。図 9 4 (A) ~ (F) では、ゲーム数表示演出 B の第 1 の例を示し、図 9 4 (G) ~ (L) では、ゲーム数表示演出 B の第 2 の例を示している。

【1071】

ゲーム数表示演出 B の第 1 の例では、まず、図 9 4 (A) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始して高速変動している。表示画面 7 a の右下部には「151 回」という第 1 態様のゲーム数表示 GH1 が行われている。表示画面 7 a の左上部には「2 回」という第 2 態様のゲーム数表示 GH2 が行われている。第 2 態様のゲーム数表示 GH2 は、第 1 態様のゲーム数表示 GH1 と異なり太文字の表示となっている。

30

【1072】

表示画面 7 a の下部には、4 つの保留アイコン 9 A と当該変動アイコン 9 C とが表示されている。4 つの保留アイコン 9 A は第 1 特別図柄 (特図 1) の抽選の保留数を示している。4 つの保留アイコン 9 A を向かって右端から順に「第 1 保留」、「第 2 保留」、「第 3 保留」、「第 4 保留」ともいう。これらの保留アイコン 9 A は、一変動ごとに右側へシフトする。すなわち、「第 1 保留」の保留アイコン 9 A が当該変動アイコン 9 C となり、「第 2 保留」の保留アイコン 9 A が「第 1 保留」の保留アイコン 9 A となり、「第 3 保留」の保留アイコン 9 A が「第 2 保留」の保留アイコン 9 A となり、「第 4 保留」の保留アイコン 9 A が「第 3 保留」の保留アイコン 9 A となる。

40

ここで特に、記号 T で示す第 2 保留の保留アイコン 9 A に対する抽選の判定結果 (先読み結果) が「大当たり」となっているものとして説明を続ける。

【1073】

次に、図 9 4 (B) に示すように、確定停止演出が実行される。確定停止演出は、演出図柄が確定停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L が「2」図柄で確定停止し、中演出図柄 8 C が「5」図柄で確定停止し、右演出図柄 8 R が「6」図柄で確定停止している。演出図柄 8 L、8 C、8 R の確定停止に伴って、当該変動アイコン 9 C が非表示となる。表示画面 7 a の下部には 4 つの保留アイコン 9 A が表示されている。ここでも、表示画面 7 a の右下部には「151 回」という第 1 態様のゲーム数表示 GH1 が行われてい

50

る。表示画面 7 a の左上部には「2 回」という第 2 態様のゲーム数表示 G H 2 が行われている。

【1074】

次に、図 9 4 (C) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始して高速変動している。表示画面 7 a の下部には、3 つの保留アイコン 9 A と当該変動アイコン 9 C とが表示されている。記号 T で示す保留アイコン 9 A が第 1 保留となっている。表示画面 7 a の右下部には「152 回」という第 1 態様のゲーム数表示 G H 1 が行われている。表示画面 7 a の左上部には「1 回」という第 2 態様のゲーム数表示 G H 2 が行われている。

10

【1075】

次に、図 9 4 (D) に示すように、確定停止演出が実行される。確定停止演出は、演出図柄が確定停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L が「9」図柄で確定停止し、中演出図柄 8 C が「3」図柄で確定停止し、右演出図柄 8 R が「4」図柄で確定停止している。演出図柄 8 L、8 C、8 R の確定停止に伴って、当該変動アイコン 9 C が非表示となる。表示画面 7 a の下部には 3 つの保留アイコン 9 A が表示されている。表示画面 7 a の右下部には「152 回」という第 1 態様のゲーム数表示 G H 1 が行われている。表示画面 7 a の左上部には「1 回」という第 2 態様のゲーム数表示 G H 2 が行われている。

【1076】

次に、図 9 4 (E) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始して高速変動している。表示画面 7 a の下部には、2 つの保留アイコン 9 A と記号 T で示す当該変動アイコン 9 C とが表示されている。表示画面 7 a の右下部には「153 回」という第 1 態様のゲーム数表示 G H 1 が行われている。表示画面 7 a の左上部には「0 回」という第 2 態様のゲーム数表示 G H 2 が行われている。

20

【1077】

次に、図 9 4 (F) に示すように、確定停止演出が実行される。確定停止演出は、演出図柄が確定停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R がすべて「7」図柄で確定停止している。これにより、「大当たり」であることが報知される。演出図柄 8 L、8 C、8 R の確定停止に伴って、当該変動アイコン 9 C が非表示となる。表示画面 7 a の右下部には「153 回」という第 1 態様のゲーム数表示 G H 1 が行われている。表示画面 7 a の左上部には「0 回」という第 2 態様のゲーム数表示 G H 2 が行われている。

30

【1078】

ゲーム数表示演出 B の第 2 の例では、まず、図 9 4 (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、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始して高速変動している。表示画面 7 a の右下部には「151 回」という第 1 態様のゲーム数表示 G H 1 が行われている。表示画面 7 a の上部の領域 R には「2 回」という第 2 態様のゲーム数表示 G H 2 が行われており、矢印 Y で示す方向へ移動表示されている。第 2 態様のゲーム数表示 G H 2 は、第 1 態様のゲーム数表示と異なり太文字の表示となっている。

40

【1079】

表示画面 7 a の下部には、4 つの保留アイコン 9 A と当該変動アイコン 9 C とが表示されている。4 つの保留アイコン 9 A は第 1 特別図柄 (特図 1) の抽選の保留数を示している。保留アイコン 9 A を向かって右端から順に「第 1 保留」、「第 2 保留」、「第 3 保留」、「第 4 保留」ともいう。これらの保留アイコン 9 A は、一変動ごとに右側へシフトする。すなわち、「第 1 保留」の保留アイコン 9 A が当該変動アイコン 9 C となり、「第 2 保留」の保留アイコン 9 A が「第 1 保留」の保留アイコン 9 A となり、「第 3 保留」の保留アイコン 9 A が「第 2 保留」の保留アイコン 9 A となり、「第 4 保留」の保留アイコン 9 A が「第 3 保留」の保留アイコン 9 A となる。

50

ここで特に、記号 T で示す第 2 保留の保留アイコン 9 A に対する抽選の判定結果（先読み結果）が「大当たり」となっているものとして説明を続ける。

【1080】

次に、図 9 4（H）に示すように、確定停止演出が実行される。確定停止演出は、演出図柄が確定停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L が「2」図柄で確定停止し、中演出図柄 8 C が「5」図柄で確定停止し、右演出図柄 8 R が「6」図柄で確定停止している。演出図柄 8 L、8 C、8 R の確定停止に伴って、当該変動アイコン 9 C が非表示となる。表示画面 7 a の下部には 4 つの保留アイコン 9 A が表示されている。ここでも、表示画面 7 a の右下部には「151 回」という第 1 態様のゲーム数表示 G H 1 が行われている。表示画面 7 a の上部の領域 R には「2 回」という第 2 態様のゲーム数表示 G H 2 が行われており、矢印 Y で示す方向へ移動表示されている。

10

【1081】

次に、図 9 4（I）に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始して高速変動している。表示画面 7 a の下部には、3 つの保留アイコン 9 A と当該変動アイコン 9 C とが表示されている。記号 T で示す保留アイコン 9 A が第 1 保留となっている。表示画面 7 a の右下部には「152 回」という第 1 態様のゲーム数表示 G H 1 が行われている。表示画面 7 a の上部の領域 R には「1 回」という第 2 態様のゲーム数表示 G H 2 が行われており、矢印 Y で示す方向へ移動表示されている。

【1082】

20

次に、図 9 4（J）に示すように、確定停止演出が実行される。確定停止演出は、演出図柄が確定停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L が「9」図柄で確定停止し、中演出図柄 8 C が「3」図柄で確定停止し、右演出図柄 8 R が「4」図柄で確定停止している。演出図柄 8 L、8 C、8 R の確定停止に伴って、当該変動アイコン 9 C が非表示となる。表示画面 7 a の下部には 3 つの保留アイコン 9 A が表示されている。表示画面 7 a の右下部には「152 回」という第 1 態様のゲーム数表示 G H 1 が行われている。表示画面 7 a の上部の領域 R には「1 回」という第 2 態様のゲーム数表示 G H 2 が行われており、矢印 Y で示す方向へ移動表示されている。

【1083】

次に、図 9 4（K）に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始して高速変動している。表示画面 7 a の下部には、2 つの保留アイコン 9 A と記号 T で示す当該変動アイコン 9 C とが表示されている。表示画面 7 a の右下部には「153 回」という第 1 態様のゲーム数表示 G H 1 が行われている。表示画面 7 a の上部の領域 R には「0 回」という第 2 態様のゲーム数表示 G H 2 が行われており、矢印 Y で示す方向へ移動表示されている。

30

【1084】

次に、図 9 4（L）に示すように、確定停止演出が実行される。確定停止演出は、演出図柄が確定停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R がすべて「7」図柄で確定停止している。これにより、「大当たり」であることが報知される。演出図柄 8 L、8 C、8 R の確定停止に伴って、当該変動アイコン 9 C が非表示となる。表示画面 7 a の右下部には「153 回」という第 1 態様のゲーム数表示 G H 1 が行われている。表示画面 7 a の上部の領域 R には「0 回」という第 2 態様のゲーム数表示 G H 2 が行われており、矢印 Y で示す方向へ移動表示されている。

40

【1085】

〔ゲーム数表示演出 C〕

図 9 5 は、ゲーム数表示演出 C を説明するための図である。ゲーム数表示演出 C では、第 1 態様のゲーム数表示と、第 1 態様と異なる第 2 態様のゲーム数表示と、第 1 態様および第 2 態様と異なる第 3 態様のゲーム数表示が行われる。図 9 5（A）～（F）では、ゲーム数表示演出 C の第 1 の例を示し、図 9 5（G）～（L）では、ゲーム数表示演出 C の

50

第 2 の例を示している。

【1086】

ゲーム数表示演出 C の第 1 の例では、まず、図 9 5 (A) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始して高速変動している。表示画面 7 a の右下部には「151 回」という第 1 態様のゲーム数表示 G H 1 が行われている。表示画面 7 a の上部の領域 R には「2 回」という第 2 態様のゲーム数表示 G H 2 が行われており、矢印 Y で示す方向へ移動表示されている。第 2 態様のゲーム数表示 G H 2 は、第 1 態様のゲーム数表示と異なり太文字の表示となっている。表示画面 7 a の左上部には「2 回」という第 3 態様のゲーム数表示 G H 3 が行われている。第 3 態様のゲーム数表示 G H 3 は、第 1 態様のゲーム数表示 G H 1 および第 2 態様のゲーム数表示 G H 2 と異なり白抜き文字の表示となっている。

10

【1087】

表示画面 7 a の下部には、4 つの保留アイコン 9 A と当該変動アイコン 9 C とが表示されている。4 つの保留アイコン 9 A は第 1 特別図柄 (特図 1) の抽選の保留数を示している。4 つの保留アイコン 9 A を向かって右端から順に「第 1 保留」、「第 2 保留」、「第 3 保留」、「第 4 保留」ともいう。これらの保留アイコン 9 A は、一変動ごとに右側へシフトする。すなわち、「第 1 保留」の保留アイコン 9 A が当該変動アイコン 9 C となり、「第 2 保留」の保留アイコン 9 A が「第 1 保留」の保留アイコン 9 A となり、「第 3 保留」の保留アイコン 9 A が「第 2 保留」の保留アイコン 9 A となり、「第 4 保留」の保留アイコン 9 A が「第 3 保留」の保留アイコン 9 A となる。

20

ここで特に、記号 T で示す第 2 保留の保留アイコン 9 A に対する抽選の判定結果 (先読み結果) が「大当たり」となっているものとして説明を続ける。

【1088】

次に、図 9 5 (B) に示すように、確定停止演出が実行される。確定停止演出は、演出図柄が確定停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L が「2」図柄で確定停止し、中演出図柄 8 C が「5」図柄で確定停止し、右演出図柄 8 R が「6」図柄で確定停止している。演出図柄 8 L、8 C、8 R の確定停止に伴って、当該変動アイコン 9 C が非表示となる。表示画面 7 a の下部には 4 つの保留アイコン 9 A が表示されている。ここでも、表示画面 7 a の右下部には「151 回」という第 1 態様のゲーム数表示 G H 1 が行われている。表示画面 7 a の上部の領域 R には「2 回」という第 2 態様のゲーム数表示 G H 2 が行われており、矢印 Y で示す方向へ移動表示されている。表示画面 7 a の左上部には「2 回」という第 3 態様のゲーム数表示 G H 3 が行われている。

30

【1089】

次に、図 9 5 (C) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始して高速変動している。表示画面 7 a の下部には、3 つの保留アイコン 9 A と当該変動アイコン 9 C とが表示されている。記号 T で示す保留アイコン 9 A が第 1 保留となっている。表示画面 7 a の右下部には「152 回」という第 1 態様のゲーム数表示 G H 1 が行われている。表示画面 7 a の上部の領域 R には「1 回」という第 2 態様のゲーム数表示 G H 2 が行われており、矢印 Y で示す方向へ移動表示されている。表示画面 7 a の左上部には「1 回」という第 3 態様のゲーム数表示 G H 3 が行われている。

40

【1090】

次に、図 9 5 (D) に示すように、確定停止演出が実行される。確定停止演出は、演出図柄が確定停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L が「9」図柄で確定停止し、中演出図柄 8 C が「3」図柄で確定停止し、右演出図柄 8 R が「4」図柄で確定停止している。演出図柄 8 L、8 C、8 R の確定停止に伴って、当該変動アイコン 9 C が非表示となる。表示画面 7 a の下部には 3 つの保留アイコン 9 A が表示されている。表示画面 7 a の右下部には「152 回」という第 1 態様のゲーム数表示 G H 1 が行われている。表示画面 7 a の上部の領域 R には「1 回」という第 2 態様のゲーム数表示 G H 2 が行われており

50

、矢印 Y で示す方向へ移動表示されている。表示画面 7 a の左上部には「1 回」という第 3 態様のゲーム数表示 G H 3 が行われている。

【1 0 9 1】

次に、図 9 5 (E) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始して高速変動している。表示画面 7 a の下部には、2 つの保留アイコン 9 A と記号 T で示す当該変動アイコン 9 C とが表示されている。表示画面 7 a の右下部には「1 5 3 回」という第 1 態様のゲーム数表示 G H 1 が行われている。表示画面 7 a の上部の領域 R には「0 回」という第 2 態様のゲーム数表示 G H 2 が行われており、矢印 Y で示す方向へ移動表示されている。表示画面 7 a の左上部には「0 回」という第 3 態様のゲーム数表示 G H 3 が行われている。

10

【1 0 9 2】

次に、図 9 5 (F) に示すように、確定停止演出が実行される。確定停止演出は、演出図柄が確定停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R がすべて「7」図柄で確定停止している。これにより、「大当たり」であることが報知される。演出図柄 8 L、8 C、8 R の確定停止に伴って、当該変動アイコン 9 C が非表示となる。表示画面 7 a の右下部には「1 5 3 回」という第 1 態様のゲーム数表示 G H が行われている。表示画面 7 a の上部の領域 R には「0 回」という第 2 態様のゲーム数表示 G H 2 が行われており、矢印 Y で示す方向へ移動表示されている。表示画面 7 a の左上部には「0 回」という第 3 態様のゲーム数表示 G H 3 が行われている。

20

【1 0 9 3】

ゲーム数表示演出 C の第 2 の例では、まず、図 9 5 (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、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始して高速変動している。表示画面 7 a の右下部には「1 5 1 回」という第 1 態様のゲーム数表示 G H 1 が行われている。表示画面 7 a の上部の領域 R には「2 回」という第 2 態様のゲーム数表示 G H 2 が行われており、矢印 Y で示す方向へ移動表示されている。第 2 態様のゲーム数表示 G H 2 は、第 1 態様のゲーム数表示と異なり太文字の表示となっている。表示画面 7 a の左上部には「2 回」という第 3 態様のゲーム数表示 G H 3 が行われている。第 3 態様のゲーム数表示 G H 3 は、第 1 態様のゲーム数表示 G H 1 および第 2 態様のゲーム数表示 G H 2 と異なり白抜き文字の表示となっている。

30

【1 0 9 4】

表示画面 7 a の下部には、4 つの保留アイコン 9 A と当該変動アイコン 9 C とが表示されている。4 つの保留アイコン 9 A は第 1 特別図柄 (特図 1) の抽選の保留数を示している。保留アイコン 9 A を向かって右端から順に「第 1 保留」、「第 2 保留」、「第 3 保留」、「第 4 保留」ともいう。これらの保留アイコン 9 A は、一変動ごとに右側へシフトする。すなわち、「第 1 保留」の保留アイコン 9 A が当該変動アイコン 9 C となり、「第 2 保留」の保留アイコン 9 A が「第 1 保留」の保留アイコン 9 A となり、「第 3 保留」の保留アイコン 9 A が「第 2 保留」の保留アイコン 9 A となり、「第 4 保留」の保留アイコン 9 A が「第 3 保留」の保留アイコン 9 A となる。

40

ここで特に、記号 T で示す第 2 保留の保留アイコン 9 A に対する抽選の判定結果 (先読み結果) が「大当たり」となっているものとして説明を続ける。

【1 0 9 5】

次に、図 9 5 (H) に示すように、確定停止演出が実行される。確定停止演出は、演出図柄が確定停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L が「2」図柄で確定停止し、中演出図柄 8 C が「5」図柄で確定停止し、右演出図柄 8 R が「6」図柄で確定停止している。演出図柄 8 L、8 C、8 R の確定停止に伴って、当該変動アイコン 9 C が非表示となる。表示画面 7 a の下部には 4 つの保留アイコン 9 A が表示されている。ここでも、表示画面 7 a の右下部には「1 5 1 回」という第 1 態様のゲーム数表示 G H 1 が行われている。表示画面 7 a の左上部には「2 回」という第 3 態様のゲーム数表示 G H 3 が行われて

50

いる。

【1096】

次に、図95（I）に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の演出図柄8L、8C、8Rが変動を開始して高速変動している。表示画面7aの下部には、3つの保留アイコン9Aと当該変動アイコン9Cとが表示されている。記号Tで示す保留アイコン9Aが第1保留となっている。表示画面7aの右下部には「152回」という第1態様のゲーム数表示GH1が行われている。表示画面7aの上部の領域Rには「1回」という第2態様のゲーム数表示GH2が行われており、矢印Yで示す方向へ移動表示されている。

【1097】

次に、図95（J）に示すように、確定停止演出が実行される。確定停止演出は、演出図柄が確定停止する演出である。ここでは、左演出図柄8Lが「9」図柄で確定停止し、中演出図柄8Cが「3」図柄で確定停止し、右演出図柄8Rが「4」図柄で確定停止している。演出図柄8L、8C、8Rの確定停止に伴って、当該変動アイコン9Cが非表示となる。表示画面7aの下部には3つの保留アイコン9Aが表示されている。表示画面7aの右下部には「152回」という第1態様のゲーム数表示GH1が行われている。表示画面7aの左上部には「1回」という第3態様のゲーム数表示GH3が行われている。

【1098】

次に、図95（K）に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の演出図柄8L、8C、8Rが変動を開始して高速変動している。表示画面7aの下部には、2つの保留アイコン9Aと記号Tで示す当該変動アイコン9Cとが表示されている。表示画面7aの右下部には「153回」という第1態様のゲーム数表示GH1が行われている。表示画面7aの上部の領域Rには「0回」という第2態様のゲーム数表示GH2が行われており、矢印Yで示す方向へ移動表示されている。

【1099】

次に、図95（L）に示すように、確定停止演出が実行される。確定停止演出は、演出図柄が確定停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄8L、8C、8Rがすべて「7」図柄で確定停止している。これにより、「大当たり」であることが報知される。演出図柄8L、8C、8Rの確定停止に伴って、当該変動アイコン9Cが非表示となる。表示画面7aの右下部には「153回」という第1態様のゲーム数表示GH1が行われている。表示画面7aの左上部には「0回」という第3態様のゲーム数表示GH3が行われている。

【1100】

〔効果例〕

以下に、ゲーム数表示演出の効果例を示す。

〔効果1〕

上記実施形態の遊技機1では、図93～95に示したように、第1態様のゲーム数表示GH1と、第1態様と異なる第2態様のゲーム数表示GH2とを実行可能である。この構成によれば、ゲーム数に関連する回数の表示が従来にない斬新な演出となり、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。なお、演出制御用マイコン91が「回数表示手段」に相当する。

【1101】

〔効果2〕

上記実施形態の遊技機1では、第1態様のゲーム数表示GH1は、第1領域にゲーム数に関連する回数の表示を行い、第1領域内でゲーム数に関連する回数の表示を移動させない第1表示であり、第2態様のゲーム数表示GH2は、第2領域にゲーム数に関連する回数の表示を行い、第2領域内でゲーム数に関連する回数の表示を移動させる第2表示となっている（図94（G）～（L）、図95）。この構成によれば、ゲーム数に関連する回数の表示が従来にない斬新な演出となり、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣

10

20

30

40

50

の向上を図ることができる。

なお、図 9 4 (G) ~ (L)、図 9 5 において、ゲーム数表示 G H 1 が行われる表示画面 7 a の右下部の領域が「第 1 領域」に相当し、ゲーム数表示 G H 2 が行われる表示画面 7 a の上部の領域 R が「第 2 領域」に相当する。図 9 4 (G) ~ (L)、図 9 5 におけるゲーム数表示 G H 1 が「第 1 表示」に相当し、ゲーム数表示 G H 2 が「第 2 表示」に相当する。

【1 1 0 2】

〔効果 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、第 1 態様のゲーム数表示 G H 1 は、第 1 領域にゲーム数に関連する回数の表示を行い、ゲーム数に関連する回数の表示における当該回数を増加させる増加表示であり、第 2 態様のゲーム数表示 G H 2 は、第 2 領域にゲーム数に関連する回数の表示を行い、ゲーム数に関連する回数の表示における当該回数を減少させる減少表示となっている（図 9 4、図 9 5）。この構成によれば、ゲーム数に関連する回数の表示が従来にない斬新な演出となり、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。

10

なお、図 9 4、図 9 5 において、ゲーム数表示 G H 1 が行われる表示画面 7 a の右下部の領域が「第 1 領域」に相当し、図 9 4 (A) ~ (F) においてゲーム数表示 G H 2 が行われる表示画面 7 a の左上部の領域、および、図 9 4 (G) ~ (L)、図 9 5 においてゲーム数表示 G H 2 が行われる表示画面 7 a の上部の領域 R が「第 2 領域」に相当する。図 9 4、図 9 5 におけるゲーム数表示 G H 1 が「増加表示」に相当し、ゲーム数表示 G H 2 が「減少表示」に相当する。

20

【1 1 0 3】

〔効果 4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、第 1 態様および第 2 態様とは異なる態様である第 3 態様のゲーム数表示 G H 3 を実行可能であり、第 1 態様、第 2 態様、および、第 3 態様のゲーム数表示 G H 1、G H 2、G H 3 の少なくとも 2 つを並行して実行可能である（図 9 5）。この構成によれば、ゲーム数に関連する回数の表示が従来にない斬新な演出となり、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。

【1 1 0 4】

〔効果 5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、第 3 態様のゲーム数表示 G H 3 は、第 3 領域にゲーム数に関連する回数の表示を行い、ゲーム数に関連する回数の表示における当該回数を減少させる減少表示となっている（図 9 5）。この構成によれば、ゲーム数に関連する回数の表示が従来にない斬新な演出となり、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。

30

なお、図 9 5 においてゲーム数表示 G H 3 が行われる表示画面 7 a の左上部の領域が「第 3 領域」に相当する。図 9 5 におけるゲーム数表示 G H 3 が「減少表示」に相当する。

【1 1 0 5】

〔変形例〕

以下に、ゲーム数表示演出の変形例を示す。

40

〔変形例 1〕

上記実施形態では、ゲーム数表示 G H 1、G H 2、G H 3 が行われる領域を表示画面 7 a の周縁部に設けていた。これに対し、ゲーム数表示が行われる領域は、表示画面 7 a のどこに設けてもよい。

例えば、演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動表示される領域の少なくとも一部に重ねてゲーム数表示が行われる領域を設けるようにしてもよい。この場合、演出図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動しているときにゲーム数表示を行うような構成にすることが考えられる。また例えば、図 9 3 (A) ~ (F) に示したように、ゲーム数表示 G H 1、G H 2、G H 3 が行われる領域同士が重なるように領域を設けるようにしてもよい。

【1 1 0 6】

50

〔変形例 2〕

上記実施形態におけるゲーム数表示演出 A（図 9 3）では、大当たりとなる変動において第 2 態様のゲーム数表示 G H 2 を行う構成であった。また、ゲーム数表示演出 B、C（図 9 4、図 9 5）では、大当たりとなるまでの残りゲーム数を、第 2 態様および第 3 態様のゲーム数表示 G H 2、G H 3 で行っていた。ゲーム数表示は、ゲーム数に関連する回数の表示であればよく、これらに限定されるものではない。例えば、複数変動に亘って実行されるゾーン演出などの期間においてゲーム数表示の態様を変更するようにしてもよい。

〔1 1 0 7〕

〔変形例 3〕

上記実施形態では大当たりとなっている保留を対象保留（記号 T で示した保留）としていたが、ハズレの保留を含めて対象保留を選択するようにしてもよい。この場合、大当たりへの期待度に応じてゲーム数表示の態様を変更するようにしてもよい。

〔1 1 0 8〕

〔変形例 4〕

上記実施形態では、第 1 態様、第 2 態様、および、第 3 態様のゲーム数表示 G H 1、G H 2、G H 3 を行うにあたり、第 2 態様のゲーム数表示 G H 2 は太文字の表示とし、第 3 態様のゲーム数表示 G H 3 は白抜き文字の表示としていた。このようなゲーム数表示の態様は、例えば、文字の形状、大きさ、向き、表示色、透明度（濃さ）のうちの少なくとも 1 つが異なるものであればよい。

〔1 1 0 9〕

〔変形例 5〕

上記実施形態では、ゲーム数表示 G H 1、G H 2、G H 3 の表示される第 1 ～第 3 領域を画像表示装置 7 の表示画面 7 a に設けていた。これに対し、第 1 ～第 3 領域の少なくとも一つをサブ表示画面 6 4（右サブ表示画面 6 4 R、左サブ表示画面 6 4 L、および、上サブ表示画面 6 4 U）に設けるようにしてもよい。

〔1 1 1 0〕

〔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 C 2 - 1〕

特別図柄の変動回数を示すゲーム数に関連する回数の表示である回数表示を行うことが可能な回数表示手段を備える遊技機であって、

前記回数表示手段は、第 1 態様の前記回数表示と、前記第 1 態様と異なる第 2 態様の前記回数表示とを実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様 C 2 - 2〕

態様 C 2 - 1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 態様の前記回数表示は、第 1 領域に前記ゲーム数に関連する回数の表示を行い、前記第 1 領域内で前記ゲーム数に関連する回数の表示を移動させない第 1 表示であり、前記第 2 態様の前記回数表示は、第 2 領域に前記ゲーム数に関連する回数の表示を行い、前記第 2 領域内で前記ゲーム数に関連する回数の表示を移動させる第 2 表示である、

ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様 C 2 - 3〕

態様 C 2 - 1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 態様の前記回数表示は、第 1 領域に前記ゲーム数に関連する回数の表示を行い、前記ゲーム数に関連する回数の表示における当該回数を増加させる増加表示であり、前記第 2 態様の前記回数表示は、第 2 領域に前記ゲーム数に関連する回数の表示を行い、前記ゲーム数に関連する回数の表示における当該回数を減少させる減少表示である、

ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様 C 2 - 4〕

態様 C 2 - 1 から態様 C 2 - 3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記回数表示手段は、前記第 1 態様および前記第 2 態様とは異なる態様である第 3 態様の前記回数表示を実行可能であり、前記第 1 態様、前記第 2 態様、および、前記第 3 態様の前記回数表示のうちの少なくとも 2 つを並行して実行可能である、ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 C 2 - 5]

態様 C 2 - 4 に記載の遊技機であって、

前記第 3 態様の前記回数表示は、第 3 領域に前記ゲーム数に関連する回数の表示を行い、前記ゲーム数に関連する回数の表示における回数を減少させる減少表示である、ことを特徴とする遊技機。

【1 1 1 1】

以下に図 9 6 ~ 図 9 8 を用いて拡大図柄表示演出 A、B、及び、縮小図柄表示演出について説明する。この拡大図柄表示演出 A、B、及び、縮小図柄表示演出は、変動演出中に実行される。すなわち、画像制御用マイコン 1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信したコマンドを解析し、拡大図柄表示演出 A、B、あるいは、縮小図柄表示演出を実行する指示が含まれていると、ROM 1 0 3 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 7 a や、サブ表示画面 6 4（右サブ表示画面 6 4 R、左サブ表示画面 6 4 L、および、上サブ表示画面 6 4 U）に画像を表示させる。

【1 1 1 2】

[拡大図柄表示演出 A]

図 9 6 は、拡大図柄表示演出 A を説明するための図である。拡大図柄表示演出 A は、変動演出中において、ある装飾図柄に代わって、当該装飾図柄の縦横比が変更された拡大図柄が、変動表示及び停止表示される演出である。なお、ここでの縦横比の変更は、装飾図柄の内容を表す数字を読む向きにおける縦横比の変更を指す。また、この演出における画像の表示は表示画面 7 a によって実行される。

【1 1 1 3】

装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R 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 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、それぞれ、表示画面 7 a 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 7 a 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 7 a に同時に 2 つの図柄が視認可能となるように停止する場合と、1 つの図柄が視認可能となるように表示される場合と、があるが、特図抽選の結果が当たりである場合は、一直線（水平でなくてもよい）上に並んだ 3 つの図柄の組のうちの、いずれか 1 組の図柄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 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R の図柄配列は表示画面 7 a の下から上に向かって「1 2 3 4 5 6 7 8 9」の順番に並んでいる。

【1 1 1 4】

まず、図 9 6（A）に示すように、変動演出が開始され、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動し、それぞれの内容が視認困難となる。ここでは、保留アイコン 9 A、9 B、当該変動アイコン 9 C は表示されていないが、表示されていてもよい。なお、この変動演出の契機となった特図抽選の結果は当たりであったものとして説明を続ける。

【1 1 1 5】

次に、図 9 6（B）に示すように、左装飾図柄 8 L のみ減速変動し、中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R は高速変動している状態となる。

【1 1 1 6】

次に、図 9 6（C）に示すように、減速表示されている左装飾図柄 8 L において、拡大図柄 8 L b がフレームインする。ここでは、「6」を表す装飾図柄 8 L に代わって、拡大

10

20

30

40

50

図柄 8 L b が減速変動表示されている。

【1 1 1 7】

次に、図 9 6 (D) に示すように、左装飾図柄 8 L において、図 1 1 1 (C) でフレームインした「6」を表す拡大図柄 8 L b が停止表示される。

【1 1 1 8】

次に、図 9 6 (E) に示すように、右装飾図柄 8 R が減速変動表示され、内容が視認可能となる。このとき、減速変動表示される右装飾図柄 8 R のすべてが、拡大図柄 8 R b に置き換えられて表示される。ここでは、「2」を表す装飾図柄 8 R と、「3」を表す装飾図柄 8 R と、が、それぞれの内容を表す拡大図柄 8 R b に置き換えられて減速変動表示されている。すなわち、左装飾図柄 8 L において拡大図柄 8 L b が停止した後、右装飾図柄 8 R において複数の拡大図柄 8 R b が変動表示されたこととなる。

【1 1 1 9】

次に、図 9 6 (F) に示すように、右装飾図柄 8 R が停止表示される。ここでは、「5」と「6」を表す拡大図柄 8 R b が停止している。したがって、この時点において、「6 ↓ 5」と「6 ↓ 6」の 2 パターンの並びを形成していることとなる。

【1 1 2 0】

次に、図 9 6 (G) に示すように、中装飾図柄 8 C が減速変動表示される。さらに、図 9 6 (F) において形成された 2 パターンの装飾図柄の並びのうち、「6 ↓ 6」の並びを形成する直線状にチャンスゾーンを表す背景画像が表示されるとともに、当該背景画像の表示されている位置がチャンスゾーンであることを示す、「CHANCE ZONE」というメッセージ画像 CM が表示される。このチャンスゾーン CZ とは、リーチが形成されたときにのみ表示されるものであって、背景画像が異なる範囲内において、リーチを形成している装飾図柄と同様の内容の装飾図柄が停止すると当たりとなることを示唆するためのものであることとする。したがって、図 9 6 (G) に示すチャンスゾーン CZ は、拡大図柄 8 L b、8 R b によって形成されたリーチによるものであるため、通常態様の装飾図柄 8 L、8 R によるリーチ時のチャンスゾーンの変動方向における幅よりも、拡大図柄 8 L b、8 R b によるリーチ時のチャンスゾーンの変動方向における幅のほうが、広がっているものとする。

【1 1 2 1】

次に、図 9 6 (H) に示すように、中装飾図柄 8 C が停止表示される。ここでは、「5」と「6」を表す中装飾図柄 8 C が視認可能となるように停止表示されている。また、「6」を表す中装飾図柄 8 C が、チャンスゾーン CZ 内に停止表示されていることにより、当該変動が当たりであることを示唆している。

【1 1 2 2】

次に、図 9 6 (I) に示すように、図 9 6 (H) において停止表示されていた装飾図柄のうち、「6 6 6」の並びを形成する装飾図柄 8 L b、8 C、8 R b のみが表示され、他の装飾図柄は視認困難となる。また、チャンスゾーン CZ とメッセージ画像 CM も非表示となっている。

【1 1 2 3】

次に、図 9 6 (J) に示すように、図 9 6 (I) において停止表示されていた装飾図柄 8 L b、8 C、8 R b のうち、拡大図柄でなかった中装飾図柄 8 C の縦横比が徐々に変化し、拡大図柄 8 C b となる。すなわち、中装飾図柄 8 C が変動表示を経て停止表示された後、停止表示された中装飾図柄 8 C の縦横比が変化し、拡大図柄 8 C b に変化したこととなる。この後、確定停止が実行され、大当たり遊技が実行される。

【1 1 2 4】

以上が、拡大図柄表示演出 A の表示例及び実行される流れである。拡大図柄表示演出 A では、拡大図柄 8 L b、8 R b でリーチを形成した場合、通常態様の装飾図柄 8 R、8 L によるリーチ時のチャンスゾーンより、変動方向における幅が広がったチャンスゾーンが表示されるため、通常態様の装飾図柄 8 L、8 R によるリーチよりも、当たりに対する期待感を遊技者が抱く可能性が高くなる。したがって、拡大図柄表示演出 A を実行するこ

10

20

30

40

50

とにより、遊技の興趣を向上させることが可能である。

【1125】

〔拡大図柄表示演出B〕

図97は、拡大図柄表示演出Bを説明するための図である。なお、すべての装飾図柄は、図柄の内容を表す数字画像と、装飾部分を形成する装飾画像と、で構成されているものとする。拡大図柄表示演出Bは、変動演出中において、ある装飾図柄に代わって、当該装飾図柄の装飾画像を拡張することで縦横比が変更された拡大図柄が、変動表示及び停止表示される演出である。なお、拡大図柄では、前述した数字画像の大きさは変更されず、装飾画像が拡張されたことにより、拡大図柄の変動方向における大きさは、通常態様の装飾図柄の大きさと、装飾図柄同士の間隔の大きさと、の合計よりも大きいものとする。また、ここでの縦横比の変更は、装飾図柄の内容を表す数字を読む向きにおける縦横比の変更を指す。また、この演出における画像の表示は表示画面7aによって実行される。

10

【1126】

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に同時に2つの図柄が視認可能となるように停止する場合と、1つの図柄が視認可能となるように表示される場合と、があるが、特図抽選の結果が当たりである場合は、一直線（水平でなくてもよい）上に並んだ3つの図柄の組のうちの、いずれか1組の図柄が当たり態様となるように停止する。ここでは、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8R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。

20

【1127】

まず、図97（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。ここでは、保留アイコン9A、9B、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、この変動演出の契機となった特図抽選の結果は当たりであったものとして説明を続ける。

30

【1128】

次に、図97（B）に示すように、左装飾図柄8Lのみ減速変動し、中装飾図柄8Cと右装飾図柄8Rは高速変動している状態となる。

【1129】

次に、図97（C）に示すように、左装飾図柄8Lが停止表示される。ここでは、「5」と「6」を表す左装飾図柄8Lが視認可能となるように停止表示されている。なお、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rは、図97（B）と同様に、高速変動表示されている。

【1130】

次に、図97（D）に示すように、右装飾図柄8Rが減速変動表示される。したがって、左装飾図柄8Lは「5」と「6」が停止表示、右装飾図柄8Rは減速変動表示、中装飾図柄8Cは高速変動表示されている状態となる。

40

【1131】

次に、図97（E）に示すように、右装飾図柄8Rが停止表示される。ここでは、「6」と「7」を表す右装飾図柄8Rが停止表示されている。この場合において、装飾図柄8L、8C、8Rの並びは、「6↓7」、「6↓6」、「5↓7」、「5↓6」、の4パターンが考えられる。「6↓6」の並び、すなわち、表示画面7aの左上部において停止表示されている「6」を表す左装飾図柄8Lと、右下部において停止表示されている「6」を表す右装飾図柄8Rが、リーチを形成していることとなる。

【1132】

50

次に、図 9 7 (F) に示すように、中装飾図柄 8 C が減速変動表示される。

【 1 1 3 3 】

次に、図 9 7 (G) に示すように、減速変動表示されている中装飾図柄 8 C において、「 6 」を表す中装飾図柄 8 C に代わって、同じく「 6 」を表す拡大図柄 8 C b がフレームインする。

【 1 1 3 4 】

次に、図 9 7 (H) に示すように、中装飾図柄 8 C において、「 6 」を表す拡大図柄 8 C b が停止表示される。すなわち、図 9 7 (G) において拡大図柄 8 C b が変動表示された後、拡大図柄 8 C b が視認可能となるように停止表示されたということである。したがって、表示画面 7 a の左上部において停止表示されている「 6 」を表す左装飾図柄 8 L と、中央部において停止表示されている「 6 」を表す拡大図柄 8 C b と、右下部において停止表示されている「 6 」を表す右装飾図柄 8 R と、で装飾図柄の「 6 6 6 」の当たり態様の並びが形成されることで、当該変動が当たりであることを示唆している。

【 1 1 3 5 】

次に、図 9 7 (I) に示すように、図 9 7 (H) において、表示画面 7 a の左上部において停止表示されている「 6 」を表す左装飾図柄 8 L と、右下部において停止表示されている「 6 」を表す右装飾図柄 8 R とが、それぞれ「 6 」を拡大図柄 8 L b、8 R b に徐々に変化する。すなわち、左右装飾図柄 8 L、8 R が停止表示された後、当該装飾図柄の縦横比がそれぞれ変化したこととなる。なお、停止表示されていた左装飾図柄 8 L が拡大図柄 8 L b に徐々に変化する際、左装飾図柄 8 L の装飾画像が変動方向に拡張され、数字画像の位置も変動方向に移動したものとす。さらに、停止表示されていた右装飾図柄 8 R が拡大図柄 8 R b に徐々に変化する際、右装飾図柄 8 R の装飾画像が鉛直上方向に拡張され、数字画像の位置も鉛直上方向に移動したものとす。また、これに伴い、それぞれ停止表示されていた、「 5 」を表す左装飾図柄 8 L と、「 7 」を表す右装飾図柄 8 R とが、それぞれ、左右装飾図柄 8 L、8 R の拡大図柄 8 L b、8 R b への変化によって徐々に視認困難となる。

【 1 1 3 6 】

次に、図 9 7 (J) に示すように、「 6 」を表す拡大図柄 8 L b、8 C b、8 R b が通常態様の装飾図柄 8 L、8 C、8 R に徐々に変換し、確定停止する。すなわち、拡大図柄 8 L b、8 C b、8 R b が停止表示された後、拡大図柄 8 L b、8 C b、8 R b の縦横比が、変化前に戻ったということとなる。これにより、当該変動が当たりであったことが確定し、この後、大当たり遊技が実行される。

【 1 1 3 7 】

以上が、拡大図柄表示演出 B の表示例及び実行される流れである。拡大図柄表示演出 B では、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R とでリーチを形成した後、中装飾図柄 8 C においてリーチを形成している装飾図柄と同一の内容の拡大図柄 8 C b が減速変動表示されると、リーチを形成している直線状を、拡大図柄 8 C b が通過する時間が長くなるため、通常態様の中装飾図柄 8 C が通過する場合よりも、当たりに対する期待感を遊技者が抱く可能性が高くなる。したがって、拡大図柄表示演出 B を実行することにより、遊技の興趣を向上させることが可能である。

【 1 1 3 8 】

〔縮小図柄表示演出〕

図 9 8 は、縮小図柄表示演出を説明するための図である。縮小図柄表示演出は、変動演出中において、ある装飾図柄に代わって、当該装飾図柄の大きさの縦横比が変更された縮小図柄が、変動表示及び停止表示される演出である。なお、ここでの縦横比の変更は、装飾図柄の内容を表す数字を読む向きにおける縦横比の変更を指す。また、この演出における画像の表示は表示画面 7 a によって実行される。

【 1 1 3 9 】

装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R 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

10

20

30

40

50

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に同時に2つの図柄が視認可能となるように停止する場合と、1つの図柄が視認可能となるように表示される場合と、があるが、特図抽選の結果が当たりである場合は、一直線(水平でなくてもよい)上に並んだ3つの図柄の組のうちの、いずれか1組の図柄が当たり態様となるように停止する。ここでは、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8R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。

10

【1140】

まず、図98(A)に示すように、変動演出が開始され、装飾図柄8L、8C、8Rがそれぞれ高速変動し、装飾図柄8L、8C、8Rそれぞれの内容が視認困難となる。ここでは、保留アイコン9A、9B、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、この変動演出の契機となった特図抽選の結果は当たりであったものとして説明を続ける。

【1141】

次に、図98(B)に示すように、左装飾図柄8Lのみ減速変動し、中装飾図柄8Cと右装飾図柄8Rは高速変動している状態となる。

20

【1142】

次に、図98(C)に示すように、減速変動表示されている左装飾図柄8Lにおいて、「6」を表す左装飾図柄8Lに代わって、同じく「6」を表す縮小図柄8Lsが複数個フレームインする。

【1143】

次に、図98(D)に示すように、左装飾図柄8Lが、無数の「6」を表す縮小図柄8Lsによって埋め尽くされるように減速変動表示された後、停止表示される。

【1144】

次に、図98(E)に示すように、右装飾図柄8Rが減速変動表示される。

【1145】

次に、図98(F)に示すように、右装飾図柄8Rにおいても、「6」を表す右装飾図柄8Rに代わって、同じく「6」を表す縮小図柄8Rsが複数個フレームインした後、無数の「6」を表す縮小図柄8Rsが表示された状態で停止表示される。これにより、中装飾図柄8Cにおいて「6」を表す中装飾図柄8Cがどの位置に停止しても当たり態様の「666」の並びとなるようなリーチが形成されたことを示唆している。

30

【1146】

次に、図98(G)に示すように、中装飾図柄8Cにおいて「6」を表す中装飾図柄8Cがどの位置に停止しても当たり態様の「666」の並びとなることを報知するための、「大チャンス!!!6を止める!!!」というメッセージ画像SMが表示される。このメッセージ画像SMが表示されている間、すべての装飾図柄及び縮小図柄は視認困難となっているが、視認可能としてもよい。

40

【1147】

次に、図98(H)に示すように、中装飾図柄8Cが減速変動表示される。

【1148】

次に、図98(I)に示すように、中装飾図柄8Cが停止表示される。ここでは、「6」と「7」を表す中装飾図柄8Cが停止表示されている。したがって、表示画面7aの左部において停止表示されている無数の「6」を表す縮小図柄8Lsのうちの少なくとも一つと、中央下部において停止表示されている「6」を表す中装飾図柄8Cと、右部において停止表示されている無数の「6」を表す縮小図柄8Rsのうちの少なくとも一つと、で「666」の当たり態様の並びが形成され、当該変動が当たりであることを示唆している

50

。

【1149】

次に、図98（J）に示すように、図98（H）において、表示画面7aの左部において停止表示されている無数の「6」を表す縮小図柄8Lsと、右部において停止表示されている無数の「6」を表す縮小図柄8Rsとが、「6」を表す通常態様の装飾図柄8L、8Rに変化し、その後、確定停止する。これにより、当該変動が当たりであったことが確定し、この後大当たり遊技が実行される。

【1150】

以上が、縮小図柄表示演出の表示例及び実行される流れである。縮小図柄表示演出では、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rとにおいて、同一内容の無数の縮小図柄が表示されることで、中装飾図柄8Cのうちのリーチを形成しているものと同一内容の中装飾図柄が、どの位置で停止しても当たりとなるように認識可能なため、通常態様の装飾図柄8L、8Rによるリーチが形成された場合よりも、当たりに対する期待感を遊技者が抱く可能性が高くなる。したがって、縮小図柄表示演出を実行することにより、遊技の興趣を向上させることが可能である。

【1151】

〔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96～98によれば、装飾図柄8L、8C、8Rが変動方向に並んだ図柄列を変動表示される第1の演出と、第1の演出の後、図柄列において、装飾図柄の縦横比を変更した図柄である、拡大図柄8Lb、8Rb、8Cb、あるいは、縮小図柄8Ls、8Rsが表示される第2の演出と、第2の演出の後、拡大図柄8Lb、8Rb、8Cb、あるいは、縮小図柄8Ls、8Rsが停止表示される第3の演出と、を実行可能である。この構成によれば、従来になかった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。

【1152】

なお、画像表示装置7の表示画面7aが「表示手段」に相当する。

【1153】

〔効果2〕

上記実施形態の遊技機1では、図111に示すように、第1の演出では、装飾図柄8L、8C、8Rによる複数の図柄列が変動表示され、第2の演出では、例えば、「6」を拡大図柄8Lbが表示され、第3の演出では、「6」を拡大図柄8Lbが停止表示された後、右装飾図柄8Rにおいて減速変動表示される装飾図柄のすべてが、拡大図柄8Rbに置き換えられて変動表示される構成となっていた。この構成によれば、従来になかった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。

【1154】

なお、画像表示装置7の表示画面7aが、「表示手段」に相当する。

【1155】

〔効果3〕

上記実施形態の遊技機1では、図112、113に示すように、第3の演出の後、停止表示された拡大図柄8Lb、8Rb、8Cb、あるいは、縮小図柄8Ls、8Rsの縦横比が変更前に戻る第4の演出を実行可能な構成となっていた。この構成によれば、従来になかった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。

【1156】

〔効果4〕

上記実施形態の遊技機1では、図112に示すように、装飾図柄は、数字画像と装飾画像とを含んだ構成となっており、拡大図柄8Lb、8Rb、8Cbに含まれる数字画像は、通常態様の装飾図柄の数字画像と同じ大きさである構成となっている。ここの構成によ

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。

【1157】

〔効果5〕

上記実施形態の遊技機1では、図112に示すように、変動方向において、拡大図柄8Cbの長さは、通常態様の装飾図柄の長さ、図柄列に含まれる装飾図柄同士の間隔と、の合計よりも大き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。

【1158】

〔効果6〕

上記実施形態の遊技機1では、図111、112に示すように、装飾図柄8L、8C、8Rが変動方向に並んだ図柄列を変動表示させる第1の演出と、第1の演出の後、中装飾図柄8C、あるいは、左右装飾図柄8L、8Rが停止表示される第2の演出と、第2の演出の後、停止表示された中装飾図柄8C、あるいは、左右装飾図柄8L、8Rの縦横比し拡大図柄8Cb、あるいは、拡大図柄8Lb、8Rbとなる第3の演出と、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。

【1159】

〔変形例〕

本実施形態の変形例を示す。

〔変形例1〕

拡大図柄表示演出Bにおいて、装飾図柄のうちの数字画像が、装飾図柄の中央部に表示されていた。これに対し、数字画像の装飾図柄内における位置は任意に変更してもよい。

【1160】

〔変形例2〕

拡大図柄表示演出A、Bにおいて、例えば、「6」を表す拡大図柄8Cbがフレームインすると、必ず「6」を表す拡大図柄8Cbが停止表示されていた。これに対し、拡大図柄がフレームアウトしていくような演出を実行するように構成してもよい。

【1161】

〔変形例3〕

拡大図柄表示演出A、B、及び、縮小図柄表示演出では、縦横比が変更された拡大図柄、及び、縮小図柄における内容を表す数字画像の向きは、縦横比の変更前と同じとなるように構成されていた。これに対し、装飾図柄の内容を表す数字画像の向き、あるいは、装飾図柄自体の向き、を変更することによって、装飾図柄の大きさの縦横比を変更するように構成してもよい。

【1162】

〔変形例4〕

拡大図柄表示演出Bにおいて、図97(H)、(I)に示すように、停止表示された装飾図柄のうちの装飾画像が拡張されて拡大図柄へと変化する場合、数字画像の位置も変更されるように構成されていた。これに対し、数字画像の位置は変更されないように構成してもよい。

【1163】

〔変形例5〕

拡大図柄表示演出A、B、及び、縮小図柄表示演出では、一つの図柄列（ここでは左装飾図柄8L）において拡大図柄8Lb、あるいは、縮小図柄8Lsが停止表示された後、その他の図柄列（ここでは右装飾図柄8R）において、拡大図柄8Rb、あるいは、縮小図柄8Rsがフレームインし変動表示されるように構成されていた。これに対し、複数の図柄列において同時に、縦横比が変更されたリサイズ図柄が変動表示されるようにしてもよい。

【1164】

10

20

30

40

50

〔変形例 6〕

数値画像表示演出 A ～ C において、説明した演出は適宜組み合わせてもよい。

〔1 1 6 5〕

〔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 C 3 - 1〕

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備えた遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは装飾図柄であり、

複数の装飾図柄が変動方向に並んだ図柄列を変動表示される第 1 の演出と、

前記第 1 の演出の後、前記図柄列において、前記装飾図柄の縦横比を変更したリサイズ図柄が表示される第 2 の演出と、

前記第 2 の演出の後、前記リサイズ図柄が停止表示される第 3 の演出と、を実行可能な

ことを特徴とする遊技機。

〔1 1 6 6〕

〔態様 C 3 - 2〕

態様 1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の演出では、複数の前記図柄列が変動表示され、

前記第 2 の演出では、前記複数の図柄列のうちの 1 つの図柄列において前記リサイズ図柄が表示され、

前記第 3 の演出では、前記リサイズ図柄が停止表示された後、前記リサイズ図柄が停止表示された図柄列とは異なる他の図柄列において、複数の前記リサイズ図柄が変動表示される、

ことを特徴とする遊技機。

〔1 1 6 7〕

〔態様 C 3 - 3〕

態様 1 に記載の遊技機であって、

前記第 3 の演出の後、停止表示された前記リサイズ図柄の縦横比が変更前に戻る第 4 の演出を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。

〔1 1 6 8〕

〔態様 C 3 - 4〕

態様 1 から態様 3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記装飾図柄は、数字画像と装飾画像とを含んだ構成となっており、

前記リサイズ図柄に含まれる数字画像は、前記装飾図柄の数字画像と同じ大きさである

ことを特徴とする遊技機。

〔1 1 6 9〕

〔態様 C 3 - 5〕

態様 1 から態様 3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記変動方向において、前記リサイズ図柄の長さは、前記装飾図柄の長さ、前記図柄列に含まれる前記装飾図柄同士の間隔と、の合計よりも大きい、

ことを特徴とする遊技機。

〔1 1 7 0〕

〔態様 C 3 - 6〕

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備えた遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは装飾図柄であり、

複数の装飾図柄が変動方向に並んだ図柄列を変動表示させる第 1 の演出と、

前記第 1 の演出の後、前記図柄列に含まれる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、停止表示された前記装飾図柄の縦横比が変化する第 3 の演出と、

を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。

【1171】

以下に図99～図101を用いて保留画像一斉変化演出A～Cについて説明する。この保留画像一斉変化演出は、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、保留画像一斉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。

【1172】

〔保留画像一斉変化演出A〕

図99は、保留画像一斉変化演出Aを説明するための図である。保留画像一斉変化演出は、複数の保留アイコンが一行に並んで表示された状態で、複数の保留アイコンの色が順番に変化することによって当たりの期待度を示唆する演出である。

【1173】

保留画像一斉変化演出Aでは、まず、図99(A)に示すように、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が表示される。

【1174】

装飾図柄8L、8C、8Rは、表示画面7aの上方に表示される左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rと、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99(A)では、装飾図柄8L、8C、8Rは、現在の特図変動(当該変動)に対応してそれぞれ高速変動表示されている。

【1175】

図99(A)では、第1特図保留の記憶数に応じて保留アイコン9Aが2つ表示され、変動アイコン表示位置を示す矩形の画像の上に変動アイコン9Cが表示されている。ここでは、保留アイコン9Aと変動アイコン9Cは、白色の円形状の画像である。保留アイコン9Aは、表示画面7aの下方において横一行に並んで表示されている。保留アイコン9Aは、色によって当たりの期待度を示唆する。ここでは、保留アイコン9Aは、白色、青色、赤色、金色に変化すると、色が変化した保留アイコン9Aに対応する特図変動時における当たりの期待度が高くなる。ここでは、白色、青色、赤色、金色の順で期待度が高くなる。白色のときの大当たりの期待度は1%であり、青色のときの大当たりの期待度は10%であり、赤色のときの大当たりの期待度は30%であり、金色のときの大当たりの期待度は50%である。本実施形態の保留アイコン9Aは、上記4色のほか、黒色、緑色、紫色に変化する。保留アイコン9Aが黒色、緑色、紫色に変化すると、変化した保留アイコン9Aに対応する特図変動時ではなく、色が変化した時点(現時点)の特図変動(当該変動)における当たりの期待度が高くなる。黒色のときの大当たりの期待度は10%であり、緑色のときの大当たりの期待度は30%であり、紫色のときの大当たりの期待度は50%である。ここでは、保留アイコン9Aの色は、青色、赤色、金色に優先して、黒色、緑色、紫色になる。すなわち、特図変動中に青色、赤色、金色から黒色、緑色、紫色に切り替わる場合はあるが、反対はない。なお、変動終了時に黒色、緑色、紫色から青色、赤色、金色に戻る場合はある。

【1176】

この状態で、第1始動口20への遊技球の入賞があると、図99(B)に示すように、表示画面7aに3つ目の保留アイコン9Aが新たに表示される。ここでは、3つの保留アイコン9Aはいずれも白色である。その後、当該変動開始後の特定のタイミングで保留画像一斉変化演出が実行される場合がある。この保留画像一斉変化演出が実行されると、実行された時点(現時点)の特図変動(当該変動)における当たりの期待度が高くなる。

【1177】

保留画像一斉変化演出が実行されると、図 99 (C) に示すように、表示されているすべての (3つの) 保留アイコン 9 A が一斉に (同時に) 黒色に変化する。これにより、当該変動における大当たりの期待度が 10 % に上昇したことが示唆される。その後、図 99 (D) に示すように、3つの保留アイコン 9 A が一斉に消える保留画像消失演出が実行される。

【1178】

その後、第 1 始動口 20 への遊技球の入賞があると、図 99 (E) に示すように、表示画面 7 a に 4つの保留アイコン 9 A が一斉に表示される。このとき、4つの保留アイコン 9 A はいずれも黒色の状態で出現する。

【1179】

その後、図 99 (F) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は「326」のハズレ状態様 (ハズレ図柄) で確定停止する。装飾図柄 8 L、8 C、8 R の確定停止とともに変動アイコン (当該保留アイコン) 9 C が保留消化によって消える。その後、保留アイコン 9 A は右方向にシフト移動する。

【1180】

保留アイコン 9 A は右方向にシフト移動すると、図 99 (G) に示すように、一番右側の保留アイコン 9 A が変動アイコン表示位置に移動して変動アイコン (当該保留アイコン) 9 C になる。また、シフト移動と同時に、次の特図変動に対応する装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示が表示される。また、すべての保留アイコン 9 A の色が黒色から白色になる。よって、白色の変動アイコン 9 C と 3つの保留アイコン 9 A が表示された状態となる。その後、当該変動開始後の特定のタイミングで保留画像一斉変化演出が実行される場合がある。この保留画像一斉変化演出が実行されると、実行された時点 (現時点) の特図変動 (当該変動) における大当たりの期待度が高くなる。

【1181】

保留画像一斉変化演出が実行されると、図 99 (H) に示すように、3つの保留アイコン 9 A が一斉に (同時に) 黒色に変化する。これにより、当該変動における大当たりの期待度が 10 % に上昇したことが示唆される。その後、図 99 (I) に示すように、3つの保留アイコン 9 A が一斉に消える保留画像消失演出が実行される。

【1182】

その後、図 99 (J) に示すように、表示画面 7 a に 3の保留アイコン 9 A が緑色の状態で一斉 (同時に) に表示される。これにより、当該変動における大当たりの期待度が 30 % に上昇したことが示唆される。その後、図 99 (K) に示すように、3つの保留アイコン 9 A が一斉に消える保留画像消失演出が実行される。

【1183】

その後、図 99 (L) に示すように、表示画面 7 a に 3の保留アイコン 9 A が紫色の状態で一斉 (同時に) に表示される。これにより、当該変動における大当たりの期待度が 50 % に上昇したことが示唆される。

【1184】

〔保留画像一斉変化演出 B〕

図 100 は、保留画像一斉変化演出 B を説明するための図である。保留画像一斉変化演出は、複数の保留アイコンが一行に並んで表示された状態で、複数の保留アイコンの色が順番に変化することによって当たりの期待度を示唆する演出である。

【1185】

保留画像一斉変化演出 B では、まず、図 100 (A) に示すように、表示画面 7 a に、装飾図柄 8 L、8 C、8 R と、保留アイコン 9 A と、変動アイコン (当該保留アイコン) 9 C が表示される。

【1186】

装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、表示画面 7 a の上方に表示される左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R 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

10

20

30

40

50

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100(A)では、装飾図柄8L、8C、8Rは、現在の特図変動(当該変動)に対応してそれぞれ高速変動表示されている。

【1187】

図100(A)では、第1特図保留の記憶数に応じて保留アイコン9Aが4つ表示され、変動アイコン表示位置を示す矩形の画像の上に変動アイコン9Cが表示されている。ここでは、保留アイコン9Aと変動アイコン9Cは、白色の円形状の画像である。保留アイコン9Aは、表示画面7aの下方において横一列に並んで表されている。保留アイコン9Aは、色によって大当たりの期待度を示唆する。ここでは、保留アイコン9Aは、白色、青色、赤色、金色に変化すると、色が変化した保留アイコン9Aに対応する特図変動時における大当たりの期待度が高くなる。ここでは、白色、青色、赤色、金色の順で期待度が高くなる。白色のときの大当たりの期待度は1%であり、青色のときの大当たりの期待度は10%であり、赤色のときの大当たりの期待度は30%であり、金色のときの大当たりの期待度は50%である。本実施形態の保留アイコン9Aは、上記4色のほか、黒色、緑色、紫色に変化する。保留アイコン9Aが黒色、緑色、紫色に変化すると、変化した保留アイコン9Aに対応する特図変動時ではなく、色が変化した時点(現時点)の特図変動(当該変動)における大当たりの期待度が高くなる。黒色のときの大当たりの期待度は10%であり、緑色のときの大当たりの期待度は30%であり、紫色のときの大当たりの期待度は50%である。ここでは、保留アイコン9Aの色は、青色、赤色、金色に優先して、黒色、緑色、紫色になる。すなわち、特図変動中に青色、赤色、金色から黒色、緑色、紫色に切り替わる場合はあるが、反対はない。なお、変動終了時に黒色、緑色、紫色から青色、赤色、金色に戻る場合はある。

【1188】

当該変動開始後の特定のタイミングで保留画像一斉変化演出が実行される場合がある。この保留画像一斉変化演出が実行されると、実行された時点(現時点)の特図変動(当該変動)における大当たりの期待度が高くなる。

【1189】

保留画像一斉変化演出が実行されると、図100(B)～(D)に示すように、4つの保留アイコン9Aが左から右に向かって順番に黒色に変化する。具体的には、4つの保留アイコン9Aのうちの最も左側の保留アイコン9A、左から2番目の保留アイコン9A、左から3番目の保留アイコン9A、最も右側の保留アイコン9Aの順番に色が白色から黒色に切り替わる。各保留アイコン9Aにおいて色が切り替わるとき、保留アイコン9Aの左端から右端に向かって順番に色が変化し、黒色の部分の面積が徐々に大きくなる。これにより、図100(D)に示すように、表示されているすべての(4つの)保留アイコン9Aが黒色に変化する。これにより、当該変動における大当たりの期待度が10%に上昇したことが示唆される。

【1190】

その後、図100(E)に示すように、4つの保留アイコン9Aが一斉に消える保留画像消失演出が実行される。その後、図100(F)に示すように、保留アイコン9Aの表示数がランダムに変化する保留画像数変化演出が実行される。すなわち、第1特図保留の記憶数が「4」であるにも関わらず、保留アイコン9Aの表示数がランダムに「1」や「2」や「3」になる演出が実行される。これにより、遊技者を一時的に混乱させ、保留アイコン9Aの表示数に関心を持たせることができる。ここでは、一時的に、保留アイコン9Aの表示数が「1」になっている。

【1191】

その後、保留画像数変化演出が終了し、図100(G)に示すように、保留アイコン9Aの表示数がもとの「4」に戻る。その後、図100(H)に示すように、装飾図柄8L、8C、8Rは「326」のハズレ態様(ハズレ図柄)で確定停止する。装飾図柄8L、8C、8Rの確定停止とともに変動アイコン(当該保留アイコン)9Cが保留消化によって消える。その後、保留アイコン9Aは右方向にシフト移動する。

【1192】

保留アイコン9 Aは右方向にシフト移動すると、図100 (I) に示すように、一番右側の保留アイコン9 Aが変動アイコン表示位置に移動して変動アイコン（当該保留アイコン）9 Cになる。また、シフト移動と同時に、次の特図変動に対応する装飾図柄8 L、8 C、8 Rの変動表示が表示される。また、すべての保留アイコン9 Aの色が黒色から白色になる。よって、白色の変動アイコン9 Cと3つの保留アイコン9 Aが表示された状態となる。その後、当該変動開始後の特定のタイミングで保留画像一斉変化演出が実行される場合がある。この保留画像一斉変化演出が実行されると、実行された時点（現時点）の特図変動（当該変動）における大当たりの期待度が高くなる。

【1193】

保留画像一斉変化演出が実行されると、図100 (J) ～ (K) に示すように、3つの保留アイコン9 Aが下から上に向かって順番に黒色に変化する。具体的には、3つの保留アイコン9 Aのそれぞれにおいて下端から上端に向かって順番に色が変わり、黒色の部分の面積が徐々に大きくなる。これにより、図100 (K) に示すように、表示されているすべての（3つの）保留アイコン9 Aが黒色に変化する。これにより、当該変動における大当たりの期待度が10%に上昇したことが示唆される。

【1194】

その後、図100 (L) に示すように、装飾図柄8 L、8 C、8 Rは「567」のハズレ態様（ハズレ図柄）で確定停止する。装飾図柄8 L、8 C、8 Rの確定停止とともに変動アイコン（当該保留アイコン）9 Cが保留消化によって消える。その後、保留アイコン9 Aは右方向にシフト移動する。

【1195】

保留アイコン9 Aは右方向にシフト移動すると、一番右側の保留アイコン9 Aが変動アイコン表示位置に移動して変動アイコン（当該保留アイコン）9 Cになる。また、シフト移動と同時に、次の特図変動に対応する装飾図柄8 L、8 C、8 Rの変動表示が表示される。また、すべての保留アイコン9 Aの色が黒色から白色になる。よって、白色の変動アイコン9 Cと2つの保留アイコン9 Aが表示された状態となる。

【1196】

〔保留画像一斉変化演出C〕

図101は、保留画像一斉変化演出Cを説明するための図である。保留画像一斉変化演出は、複数の保留アイコンが一行に並んで表示された状態で、複数の保留アイコンの色が順番に変化することによって当たりの期待度を示唆する演出である。

【1197】

保留画像一斉変化演出Cでは、まず、図101 (A) に示すように、表示画面7 aに、装飾図柄8 L、8 C、8 Rと、保留アイコン9 Aと、変動アイコン（当該保留アイコン）9 Cが表示される。

【1198】

装飾図柄8 L、8 C、8 Rは、表示画面7 aの上方に表示される左装飾図柄8 Lと、中装飾図柄8 Cと、右装飾図柄8 R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101 (A) では、装飾図柄8 L、8 C、8 Rは、現在の特図変動（当該変動）に対応してそれぞれ高速変動表示されている。

【1199】

図101 (A) では、第1特図保留の記憶数に応じて保留アイコン9 Aが2つ表示され、変動アイコン表示位置を示す矩形の画像の上に変動アイコン9 Cが表示されている。ここでは、変動アイコン9 Cは、白色の円形状の画像である。保留アイコン9 Aは、白色の文字画像であり、表示画面7 aの下方において横一行に並んで表示されている。保留アイコン9 Aは、表示数によって文字内容が変化する。ここでは、保留アイコン9 Aの表示数が「2」のとき、2つの保留アイコン9 Aは「い」と「ぬ」で、「いぬ」となり、保留ア

10

20

30

40

50

アイコン9 Aの表示数が「3」のとき、3つの保留アイコン9 Aは「み」と「る」と「く」で、「みるく」となり、保留アイコン9 Aの表示数が「4」のとき、4つの保留アイコン9 Aは「た」と「こ」と「や」と「く」で、「たこやき」となる。

【1200】

保留アイコン9 Aは、色によって大当たりの期待度を示唆する。ここでは、保留アイコン9 Aは、白色、青色、赤色、金色に変化すると、色が変化した保留アイコン9 Aに対応する特図変動時における大当たりの期待度が高くなる。ここでは、白色、青色、赤色、金色の順で期待度が高くなる。白色のときの大当たりの期待度は1%であり、青色のときの大当たりの期待度は10%であり、赤色のときの大当たりの期待度は30%であり、金色のときの大当たりの期待度は50%である。本実施形態の保留アイコン9 Aは、上記4色のほか、黒色、緑色、紫色に変化する。保留アイコン9 Aが黒色、緑色、紫色に変化すると、変化した保留アイコン9 Aに対応する特図変動時ではなく、色が変化した時点（現時点）の特図変動（当該変動）における大当たりの期待度が高くなる。黒色のときの当該変動の大当たりの期待度は10%であり、緑色のときの当該変動の大当たりの期待度は30%であり、紫色のときの当該変動の大当たりの期待度は50%である。ここでは、保留アイコン9 Aの色は、青色、赤色、金色に優先して、黒色、緑色、紫色になる。すなわち、特図変動中に青色、赤色、金色から黒色、緑色、紫色に切り替わる場合はあるが、反対はない。なお、変動終了時に黒色、緑色、紫色から青色、赤色、金色に戻る場合はある。

10

【1201】

図101(A)に示すように、2つの保留アイコン9 Aである「い」と「ぬ」が表示されている状態において、第1始動口20への遊技球の入賞があると、図101(B)に示すように、一度、2つの保留アイコン9 Aである「い」と「ぬ」が消えた後、図101(C)に示すように、表示画面7aに3つの保留アイコン9 Aである「み」と「る」と「く」が一斉に表示される。また、当該変動開始後の特定のタイミングで保留画像一斉変化演出が実行される場合がある。この保留画像一斉変化演出が実行されると、実行された時点（現時点）の特図変動（当該変動）における大当たりの期待度が高くなる。

20

【1202】

保留画像一斉変化演出が実行されると、図101(D)～(F)に示すように、3つの保留アイコン9 Aが左から右に向かって順番に黒色に変化する。具体的には、3つの保留アイコン9 Aのうちの最も左側の保留アイコン9 Aの「み」、真ん中の保留アイコン9 Aである「る」、最も右側の保留アイコン9 Aである「く」の順番に色が白色から黒色に切り替わる。各保留アイコン9 Aにおいて色が切り替わるとき、保留アイコン9 Aの左端から右端に向かって順番に色が変化し、黒色の部分の面積が徐々に大きくなる。これにより、図101(F)に示すように、表示されているすべての（3つの）保留アイコン9 Aが黒色に変化する。これにより、当該変動における大当たりの期待度が10%に上昇したことが示唆される。その後、特定のタイミングで2回目の保留画像一斉変化演出が実行される場合がある。この2回目の保留画像一斉変化演出が実行されると、実行された時点（現時点）の特図変動（当該変動）における大当たりの期待度がさらに高くなる。

30

【1203】

保留画像一斉変化演出が実行されると、図101(G)～(H)に示すように、3つの保留アイコン9 Aが左から右に向かって順番に緑色に変化する。具体的には、3つの保留アイコン9 Aのうちの最も左側の保留アイコン9 Aの「み」、真ん中の保留アイコン9 Aである「る」、最も右側の保留アイコン9 Aである「く」の順番に色が黒色から緑色に切り替わる。各保留アイコン9 Aにおいて色が切り替わるとき、保留アイコン9 Aの左端から右端に向かって順番に色が変化し、緑色の部分の面積が徐々に大きくなる。これにより、図101(H)に示すように、表示されているすべての（3つの）保留アイコン9 Aが緑色に変化する。これにより、当該変動における大当たりの期待度が30%に上昇したことが示唆される。

40

【1204】

図101(H)に示すように、3つの保留アイコン9 Aである「み」と「る」と「く」

50

が表示されている状態において、第1始動口20への遊技球の入賞があると、図101(I)に示すように、表示画面7aに4つの保留アイコン9Aである「た」と「こ」と「や」と「き」が一斉に表示される。第1始動口20への遊技球の入賞があった後、一度「みるく」の表示が消えて「たこやき」が表示されてもよいし、「みるく」の表示が「たこやき」の表示に切り替わってもよい。

【1205】

その後、図101(J)に示すように、装飾図柄8L、8C、8Rは「567」のハズレ態様(ハズレ図柄)で確定停止する。装飾図柄8L、8C、8Rの確定停止とともに変動アイコン(当該保留アイコン)9Cが保留消化によって消える。その後、保留アイコン9Aは右方向にシフト移動する。

【1206】

保留アイコン9Aは右方向にシフト移動すると、一番右側の保留アイコン9Aである「き」が変動アイコン表示位置に移動して変動アイコン(当該保留アイコン)9Cになる。具体的には、保留アイコン9Aである「き」が変動アイコン表示位置に到達すると、図101(K)に示すように発光し、その後、図101(L)に示すように、白色の円形形状になる。図101(K)に示すように、一番右側の「き」以外の保留アイコン9Aである「た」と「こ」と「や」は、シフト移動と同時に表示が消え、その後、図101(L)に示すように、白色の状態で見られる。よって、白色の円形形状の変動アイコン9Cと3つの保留アイコン9Aである白色の「たこや」が表示された状態となる。シフト移動と同時に、次の特図変動に対応する装飾図柄8L、8C、8Rの変動表示が表示される。

【1207】

【効果例】

以下に、保留画像一斉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99～図101に示すように、特図変動中において、表示画面7aに色によって当たりの期待度を表す複数の保留アイコン9Aが一行に並んで表示される第1の演出(例えば、図99(B)、図100(A)、図101(C))と、第1の演出の後、複数の保留アイコン9Aのうちの少なくとも2以上の保留アイコン9Aの色が順番に変化することによって、少なくとも当該特図変動における当たりの期待度を示唆する第2の演出(例えば、図99(C)、図100(B)～(D)、図101(D)～(F))と、を実行できる。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【効果2】

上記実施形態の遊技機1では、図99～図101に示すように、第2の演出では、表示画面7aに表示されているすべての保留アイコン9Aの色が順番に変化する(例えば、図99(C)、図100(D)、図101(F))。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【効果3】

上記実施形態の遊技機1では、図100、図101に示すように、第2の演出では、一行に並んだ複数の保留アイコン9Aのうちの一方の左端部側の保留アイコン9Aから右端部側の保留アイコン9Aに向かって順番に色が変わる(例えば、図100(B)～(D)、図101(D)～(F))。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【効果4】

上記実施形態の遊技機1では、図100、図101に示すように、第2の演出では、各保留アイコン9Aにおいて色が変わるとき、1つの保留アイコン9Aのうちの一方の左端部側から右端部側に向かって色が変わる(例えば、図100(B)～(D)、図101(D)～(F))。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。

10

20

30

40

50

〔効果 5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 100 に示すように、第 2 の演出の後、第 2 の演出のときに表示されていた保留アイコン 9 A の数よりも少ない数の保留アイコン 9 A が表示画面 7 a に表示される第 3 の演出を実行できる（例えば、図 100（D）～（F））。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果 6〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 99～図 101 に示すように、第 3 の演出では、第 2 の演出のときに表示されていた保留アイコン 9 A の表示が消えた後、第 2 の演出のときに表示されていた保留アイコン 9 A の数よりも 2 以上少ない数の保留アイコン 9 A が表示画面 7 a に再表示される（例えば、図 100（D）～（F））。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。

10

【1208】

〔変形例〕

以下に、保留画像一斉変化演出の変形例を示す。

〔変形例 1〕

保留画像一斉変化演出 A では、例えば、図 99（B）（C）に示すように、複数の保留アイコン 9 A の色が一斉に変化するものとして説明した。しかし、保留画像一斉変化演出 A においても、保留画像一斉変化演出 B の図 100（B）～（D）や（J）～（K）のように、複数の保留アイコン 9 A の色が順番に色が変化してもよい。

20

【1209】

〔変形例 2〕

保留画像一斉変化演出 A～C において、保留アイコン 9 A の色が変化するとき、全体がぼんやりと他の色に切り替わってもよい。または、他の色の保留アイコン 9 A が現れて、前の色の保留アイコン 9 A と入れ替わってもよい。また、保留画像一斉変化演出 B、C において、複数の保留アイコン 9 A が順番に変化するとき、各保留アイコン 9 A では、保留アイコン全体が一斉に切り替わってもよい。また、保留画像一斉変化演出 B、C において、複数の保留アイコン 9 A の色が順番に変化するとき、変化する順番は、左から右や、下から上に限定されない。例えば、右から左であってもよいし、上から下であってもよい。

30

【1210】

〔変形例 3〕

保留画像一斉変化演出 A～C において、複数の保留アイコン 9 A が順番に変化するとき、変動アイコン 9 C もあわせて色が変わってもよい。例えば、図 99（C）や図 100（D）において変動アイコン 9 C も黒色になってもよい。保留画像一斉変化演出 A～C において、複数の保留アイコン 9 A のすべてではなく一部の保留アイコン 9 A だけが順番に色が変化し、色が変化しないの保留アイコン 9 A があってもよい。保留アイコン 9 A の全体ではなく、一部分の色だけが変化する演出であってもよい。

【1211】

〔変形例 4〕

保留画像一斉変化演出 A、C において、保留画像一斉変化演出 B の図 100（F）に示すように、保留アイコン 9 A の表示数がランダムに変化する保留画像数変化演出が実行されてもよい。すなわち、第 1 特図保留の記憶数が「4」であるにも関わらず、保留アイコン 9 A の表示数がランダムに「1」や「2」や「3」になる演出が実行されてもよい。これにより、遊技者を一時的に混乱させ、保留アイコン 9 A の表示数に関心を持たせることができる。例えば、図 99（D）の後、保留アイコン 9 C が 1 つだけ表示され、その後、図 99（E）のように 4 つの保留アイコン 9 C が表示されてもよい。また、例えば、図 101（H）の後、保留アイコン 9 C の表示が消え、その後、「み」だけが表示され、さらにその後、図 101（I）のように 4 つの保留アイコン 9 C が表示されてもよい。

40

【1212】

50

〔変形例 5〕

保留画像一斉変化演出 A～C では、保留画像一斉変化演出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ものとした。しかし、保留画像一斉変化演出によって、当該変動以外の特図変動における大当たりの期待度を示唆してもよい。例えば、保留画像一斉変化演出が実行された次の特図変動における大当たりの期待度を示唆してもよい。また、保留画像一斉変化演出 A～C では、保留画像一斉変化演出によって大当たりの期待度を示唆するものとした。しかし、保留画像一斉変化演出によって小当たりや普通図柄当たり、一般入賞口 27 への入賞、大当たりの種別等を示唆してもよい。また、保留画像一斉変化演出 A～C では、保留画像一斉変化演出によって保留アイコン 9 A の色が変わるものとした。しかし、色が変わること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保留アイコン 9 A 以外の画像によって、保留画像一斉変化演出が実行されてもよい。

10

【1213】

〔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 D 1-1〕

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、色によって当たりの期待度を表す特定画像であり

、特図変動中において、前記表示手段に複数の前記特定画像が一行に並んで表示される第 1 の演出と、

20

前記第 1 の演出の後、複数の前記特定画像のうちの少なくとも 2 以上の特定画像の色が順番に変化することによって、少なくとも当該特図変動における当たりの期待度を示唆する第 2 の演出と、を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様 D 1-2〕

態様 D 1-1 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の演出では、前記表示手段に表示されているすべての前記特定画像の色が順番に変化する

ことを特徴とする遊技機。

30

◇〔態様 D 1-3〕

態様 D 1-2 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の演出では、一行に並んだ複数の前記特定画像のうちの一方の端部側の前記特定画像から他方の端部側の前記特定画像に向かって順番に色が変わる

ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様 D 1-4〕

態様 D 1-3 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の演出では、各特定画像において色が変わるとき、1 つの前記特定画像のうちの一方の端部側から他方の端部側に向かって色が変わる、

ことを特徴とする遊技機。

40

◇〔態様 D 1-5〕

態様 D 1-1 から態様 D 1-4 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第 2 の演出の後、前記第 2 の演出のときに表示されていた前記特定画像の数よりも少ない数の前記特定画像が前記表示手段に表示される第 3 の演出を実行可能な

ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様 D 1-6〕

態様 D 1-5 に記載の遊技機であって、

前記第 3 の演出では、前記第 2 の演出のときに表示されていた前記特定画像の表示が消えた後、前記第 2 の演出のときに表示されていた前記特定画像の数よりも 2 以上少ない数の前記特定画像が前記表示手段に再表示される

50

ことを特徴とする遊技機。

【1214】

以下に図102～図104を用いて特別図柄保留表示演出A～Cについて説明する。この特別図柄保留表示演出は、演出図柄の変動演出に伴って実行される。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、特別図柄保留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。

【1215】

〔特別図柄保留表示演出A〕

図102は、特別図柄保留表示演出Aを説明するための図である。特別図柄保留表示演出Aでは、保留された抽選のうちの第1特別図柄（特図1）の抽選の保留（第1特図保留）に対し、第1態様での第1保留表示を行うとともに、第1態様とは異なる第2態様での第2保留表示を行う。具体的には、図102（A）に示すように、表示画面7aの右下部の領域において第1特図保留を示す保留アイコン9Aの表示を行うとともに、表示画面7aの左上部の領域において第1特図保留を示す保留ランプ9Dの表示を行う。特別図柄保留表示演出Aは、通常遊技状態（「低ベース状態」）の例である。ここで、保留アイコン9Aは三角形の白色のアイコンとなっている。一方、保留ランプ9Dは、円形状のアイコンとなっており、点灯状態と消灯状態とに切り替わる。保留ランプ9Dは、点灯状態のアイコンの数によって保留数を示す。表示画面7aの中央下部の領域には当該変動アイコン9Cが表示される。当該変動アイコン9Cは、保留アイコン9Aと同様のアイコンとなっている。表示画面7aの右上部の領域には、第2特別図柄（特図2）の抽選の保留（第2特図保留）を示す保留ランプ9Eが表示される。保留ランプ9Eは、保留ランプ9Dと同様のアイコンとなっており、点灯状態のアイコンの数によって保留数を示す。

【1216】

特図保留記憶領域85（図5）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。

【1217】

表示画面7aの右下部の保留アイコン9Aは、向かって左端の保留アイコン9Aから順に、第1特図保留記憶領域85aの第1記憶領域、第2記憶領域、第3記憶領域、第4記憶領域に記憶された乱数値群（保留情報）に対応する。

また、表示画面7aの左上部の保留ランプ9Dは、向かって右端の保留ランプ9Dから順に、第1特図保留記憶領域85aの第1記憶領域、第2記憶領域、第3記憶領域、第4記憶領域に記憶された乱数値群（保留情報）に対応する。以下では、第1記憶領域、第2記憶領域、第3記憶領域、第4記憶領域に対応する保留アイコン9A、9B、保留ランプ9D、9Eを「第1保留」、「第2保留」、「第3保留」、「第4保留」ともいう。

【1218】

特別図柄保留表示演出Aについて、まず、図102（B）に示す確定停止の状態から説明を始める。ここでは、左演出図柄8Lが「2」図柄で確定停止し、中演出図柄8Cが「5」図柄で確定停止し、右演出図柄8Rが「6」図柄で確定停止している。演出図柄8L、8C、8Rの確定停止に伴って、当該変動アイコン9Cが非表示となる。表示画面7aの右下部には4つの保留アイコン9Aが表示されている。また、表示画面7aの左上部には4つの保留ランプ9Dが表示され、4つの保留ランプ9Dがすべて点灯状態となっている（図中にハッチングを施して示した）。これにより、第1特図保留が4つであることが

わかる。表示画面 7 a の右上部には 4 つの保留ランプ 9 E が表示され、4 つの保留ランプ 9 E がすべて消灯状態となっている。これにより、第 2 特図保留はないことがわかる。

【1 2 1 9】

次に、図 1 0 2 (C) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始して高速変動している。変動開始演出に合わせて、表示画面 7 a の右下部の保留アイコン 9 A は移動表示される。具体的には、矢印 Y 1 で示すように、第 1 保留の保留アイコン 9 A が移動して当該変動アイコン 9 C となり、矢印 Y 2 で示すように、第 2 保留の保留アイコン 9 A が第 1 保留の保留アイコン 9 A となり、第 3 保留の保留アイコン 9 A が第 2 保留の保留アイコン 9 A となり、第 4 保留の保留アイコン 9 A が第 3 保留の保留アイコン 9 A となる。また、変動開始演出に合わせて、表示画面 7 a の左上部の保留ランプ 9 D のうち第 4 保留に対応する保留ランプ 9 D が消灯状態となる。

10

【1 2 2 0】

次に、図 1 0 2 (D) に示すように、確定停止演出が実行される。確定停止演出は、演出図柄が確定停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L が「9」図柄で確定停止し、中演出図柄 8 C が「3」図柄で確定停止し、右演出図柄 8 R が「4」図柄で確定停止している。演出図柄 8 L、8 C、8 R の確定停止に伴って、当該変動アイコン 9 C が非表示となる。表示画面 7 a の右下部には 3 つの保留アイコン 9 A が表示されている。また、表示画面 7 a の左上部では 3 つの保留ランプ 9 D が点灯状態となっている（図中にハッチングを施して示した）。これにより、第 1 特図保留が 3 つであることがわかる。表示画面 7 a の右上部では 4 つの保留ランプ 9 E がすべて消灯状態となっている。これにより、第 2 特図保留はないことがわかる。

20

【1 2 2 1】

次に、図 1 0 2 (E) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始して高速変動している。変動開始演出に合わせて、表示画面 7 a の右下部の保留アイコン 9 A は移動表示される。具体的には、矢印 Y 1 で示すように、第 1 保留の保留アイコン 9 A が移動して当該変動アイコン 9 C となり、矢印 Y 2 で示すように、第 2 保留の保留アイコン 9 A が第 1 保留の保留アイコン 9 A となり、第 3 保留の保留アイコン 9 A が第 2 保留の保留アイコン 9 A となる。また、変動開始演出に合わせて、表示画面 7 a の左上部の保留ランプ 9 D のうち第 3 保留に対応する保留ランプ 9 D が消灯状態となる。

30

【1 2 2 2】

次に、図 1 0 2 (F) に示すように、確定停止演出が実行される。確定停止演出は、演出図柄が確定停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L が「0」図柄で確定停止し、中演出図柄 8 C が「1」図柄で確定停止し、右演出図柄 8 R が「8」図柄で確定停止している。演出図柄 8 L、8 C、8 R の確定停止に伴って、当該変動アイコン 9 C が非表示となる。表示画面 7 a の右下部には 2 つの保留アイコン 9 A が表示されている。また、表示画面 7 a の左上部では 2 つの保留ランプ 9 D が点灯状態となっている（図中にハッチングを施して示した）。これにより、第 1 特図保留が 2 つであることがわかる。表示画面 7 a の右上部では 4 つの保留ランプ 9 E がすべて消灯状態となっている。これにより、第 2 特図保留はないことがわかる。

40

【1 2 2 3】

次に、図 1 0 2 (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、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始して高速変動している。変動開始演出に合わせて、表示画面 7 a の右下部の保留アイコン 9 A は移動表示される。具体的には、矢印 Y 1 で示すように、第 1 保留の保留アイコン 9 A が移動して当該変動アイコン 9 C となり、矢印 Y 2 で示すように、第 2 保留の保留アイコン 9 A が第 1 保留の保留アイコン 9 A となる。また、変動開始演出に合わせて、表示画面 7 a の左上部の保留ランプ 9 D のうち第 2 保留に対応する保留ランプ 9 D が消灯状態となる。

50

【1224】

次に、図102(H)に示すように、保留増加演出が実行される。ここでは、第2始動口21への入賞によって第2特図保留が増加したものとする。このとき、表示画面7aの右上部の4つの保留ランプ9Eのうち第1保留に対応する保留ランプ9Eが点灯状態となる(図中にハッチングを施して示した)。

【1225】

次に、図102(I)に示すように、確定停止演出が実行される。確定停止演出は、演出図柄が確定停止する演出である。ここでは、左演出図柄8Lが「7」図柄で確定停止し、中演出図柄8Cが「3」図柄で確定停止し、右演出図柄8Rが「5」図柄で確定停止している。演出図柄8L、8C、8Rの確定停止に伴って、当該変動アイコン9Cが非表示となる。表示画面7aの右下部には1つの保留アイコン9Aが表示されている。また、表示画面7aの左上部では1つの保留ランプ9Dが点灯状態となっている(図中にハッチングを施して示した)。これにより、第1特図保留が1つであることがわかる。表示画面7aの右上部では1つの保留ランプ9Eが点灯状態となっている。これにより、第2特図保留が1つであることがわかる。本実施形態では、第2特図保留が優先的に消化される。

【1226】

次に、図102(J)に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の演出図柄8L、8C、8Rが変動を開始して高速変動している。このとき、第2特図保留が優先的に消化される。そのため、変動開始演出に合わせて、表示画面7aの右上部の保留ランプ9Eのうち第1保留に対応する保留ランプ9Eが消灯状態となる。なお、当該変動アイコン9Cは表示されない。

【1227】

次に、図102(K)に示すように、確定停止演出が実行される。確定停止演出は、演出図柄が確定停止する演出である。ここでは、左演出図柄8Lが「2」図柄で確定停止し、中演出図柄8Cが「1」図柄で確定停止し、右演出図柄8Rが「9」図柄で確定停止している。表示画面7aの右下部には1つの保留アイコン9Aが表示されている。また、表示画面7aの左上部では1つの保留ランプ9Dが点灯状態となっている(図中にハッチングを施して示した)。これにより、第1特図保留が1つであることがわかる。表示画面7aの右上部では4つの保留ランプ9Eがすべて消灯状態となっている。これにより、第2特図保留はないことがわかる。

【1228】

次に、図102(L)に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の演出図柄8L、8C、8Rが変動を開始して高速変動している。変動開始演出に合わせて、表示画面7aの右下部の保留アイコン9Aは移動表示される。具体的には、矢印Y1で示すように、第1保留の保留アイコン9Aが移動して当該変動アイコン9Cとなる。また、変動開始演出に合わせて、表示画面7aの左上部の保留ランプ9Dのうち第1保留に対応する保留ランプ9Dが消灯状態となる。

【1229】

[特別図柄保留表示演出B]

図103は、特別図柄保留表示演出Bを説明するための図である。特別図柄保留表示演出Bでは、保留された抽選のうちの第2特別図柄(特図2)の抽選の保留(第2特図保留)に対し、第1態様での第1保留表示を行うとともに、第1態様とは異なる第2態様での第2保留表示を行う。具体的には、図103(A)に示すように、表示画面7aの右下部の領域において第2特図保留を示す保留アイコン9Bの表示を行うとともに、表示画面7aの右上部の領域において第2特図保留を示す保留ランプ9Eの表示を行う。特別図柄保留表示演出Bは、確変遊技状態または時短遊技状態(「高ベース状態」)の例である。ここで、保留アイコン9Bは逆三角形の白色のアイコンとなっている。一方、保留ランプ9Eは、円形状のアイコンとなっており、点灯状態と消灯状態とに切り替わる。保留ラン

ブ 9 E は、点灯状態のアイコンの数によって保留数を示す。表示画面 7 a の中央下部の領域には当該変動アイコン 9 C が表示される。当該変動アイコン 9 C は、保留アイコン 9 B と同様のアイコンとなっている。表示画面 7 a の左上部の領域には、第 1 特別図柄（特図 1）の抽選の保留（第 1 特図保留）を示す保留ランプ 9 D が表示される。保留ランプ 9 D は、保留ランプ 9 E と同様のアイコンとなっており、点灯状態のアイコンの数によって保留数を示す。

【1 2 3 0】

特図保留記憶領域 8 5（図 5）は、第 1 特図保留が記憶される第 1 特図保留記憶領域 8 5 a と、第 2 特図保留が記憶される第 2 特図保留記憶領域 8 5 b とを含んでいる。第 1 特図保留記憶領域 8 5 a 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 8 5 b 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。

【1 2 3 1】

表示画面 7 a の右下部の保留アイコン 9 B は、向かって左端の保留アイコン 9 B から順に、第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 1 記憶領域、第 2 記憶領域、第 3 記憶領域、第 4 記憶領域に記憶された乱数値群（保留情報）に対応する。

また、表示画面 7 a の右上部の保留ランプ 9 E は、向かって左端の保留ランプ 9 E から順に、第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 1 記憶領域、第 2 記憶領域、第 3 記憶領域、第 4 記憶領域に記憶された乱数値群（保留情報）に対応する。以下では、第 1 記憶領域、第 2 記憶領域、第 3 記憶領域、第 4 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A、9 B、保留ランプ 9 D、9 E を「第 1 保留」、「第 2 保留」、「第 3 保留」、「第 4 保留」ともいう。

【1 2 3 2】

特別図柄保留表示演出 B について、まず、図 1 0 3（B）に示す確定停止の状態から説明を始める。ここでは、左演出図柄 8 L が「9」図柄で確定停止し、中演出図柄 8 C が「5」図柄で確定停止し、右演出図柄 8 R が「3」図柄で確定停止している。演出図柄 8 L、8 C、8 R の確定停止に伴って、当該変動アイコン 9 C が非表示となる。表示画面 7 a の右下部には 4 つの保留アイコン 9 B が表示されている。また、表示画面 7 a の右上部には 4 つの保留ランプ 9 E が表示され、4 つの保留ランプ 9 E がすべて点灯状態となっている（図中にハッチングを施して示した）。これにより、第 2 特図保留が 4 つであることがわかる。表示画面 7 a の左上部には 4 つの保留ランプ 9 D が表示され、4 つの保留ランプ 9 D がすべて消灯状態となっている。これにより、第 1 特図保留はないことがわかる。

【1 2 3 3】

次に、図 1 0 3（C）に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始して高速変動している。変動開始演出に合わせて、表示画面 7 a の右下部の保留アイコン 9 B は移動表示される。具体的には、矢印 Y 1 で示すように、第 1 保留の保留アイコン 9 B が移動して当該変動アイコン 9 C となり、矢印 Y 2 で示すように、第 2 保留の保留アイコン 9 B が第 1 保留の保留アイコン 9 B となり、第 3 保留の保留アイコン 9 B が第 2 保留の保留アイコン 9 B となり、第 4 保留の保留アイコン 9 B が第 3 保留の保留アイコン 9 B となる。また、変動開始演出に合わせて、表示画面 7 a の右上部の保留ランプ 9 E のうち第 4 保留に対応する保留ランプ 9 E が消灯状態となる。

【1 2 3 4】

次に、図 1 0 3（D）に示すように、確定停止演出が実行される。確定停止演出は、演出図柄が確定停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L が「2」図柄で確定停止し、中演出図柄 8 C が「4」図柄で確定停止し、右演出図柄 8 R が「1」図柄で確定停止している。演出図柄 8 L、8 C、8 R の確定停止に伴って、当該変動アイコン 9 C が非表示となる。表示画面 7 a の右下部には 3 つの保留アイコン 9 B が表示されている。また、表

示画面 7 a の右上部では 3 つの保留ランプ 9 E が点灯状態となっている（図中にハッチングを施して示した）。これにより、第 2 特図保留が 3 つであることがわかる。表示画面 7 a の左上部では 4 つの保留ランプ 9 D がすべて消灯状態となっている。これにより、第 1 特図保留はないことがわかる。

【1 2 3 5】

次に、図 1 0 3（E）に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始して高速変動している。変動開始演出に合わせて、表示画面 7 a の右下部の保留アイコン 9 B は移動表示される。具体的には、矢印 Y 1 で示すように、第 1 保留の保留アイコン 9 B が移動して当該変動アイコン 9 C となり、矢印 Y 2 で示すように、第 2 保留の保留アイコン 9 B が第 1 保留の保留アイコン 9 B となり、第 3 保留の保留アイコン 9 B が第 2 保留の保留アイコン 9 B となる。また、変動開始演出に合わせて、表示画面 7 a の右上部の保留ランプ 9 E のうち第 3 保留に対応する保留ランプ 9 E が消灯状態となる。

10

【1 2 3 6】

次に、図 1 0 3（F）に示すように、確定停止演出が実行される。確定停止演出は、演出図柄が確定停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L が「6」図柄で確定停止し、中演出図柄 8 C が「1」図柄で確定停止し、右演出図柄 8 R が「9」図柄で確定停止している。演出図柄 8 L、8 C、8 R の確定停止に伴って、当該変動アイコン 9 C が非表示となる。表示画面 7 a の右下部には 2 つの保留アイコン 9 B が表示されている。また、表示画面 7 a の右上部では 2 つの保留ランプ 9 E が点灯状態となっている（図中にハッチングを施して示した）。これにより、第 2 特図保留が 2 つであることがわかる。表示画面 7 a の左上部では 4 つの保留ランプ 9 D がすべて消灯状態となっている。これにより、第 1 特図保留はないことがわかる。

20

【1 2 3 7】

次に、図 1 0 3（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、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始して高速変動している。変動開始演出に合わせて、表示画面 7 a の右下部の保留アイコン 9 B は移動表示される。具体的には、矢印 Y 1 で示すように、第 1 保留の保留アイコン 9 B が移動して当該変動アイコン 9 C となり、矢印 Y 2 で示すように、第 2 保留の保留アイコン 9 B が第 1 保留の保留アイコン 9 B となる。また、変動開始演出に合わせて、表示画面 7 a の右上部の保留ランプ 9 E のうち第 2 保留に対応する保留ランプ 9 E が消灯状態となる。

30

【1 2 3 8】

次に、図 1 0 3（H）に示すように、保留増加演出が実行される。ここでは、第 1 始動口 2 0 への入賞によって第 1 特図保留が増加したものとする。このとき、表示画面 7 a の左上部の 4 つの保留ランプ 9 D のうち第 1 保留に対応する保留ランプ 9 D が点灯状態となる（図中にハッチングを施して示した）。

【1 2 3 9】

次に、図 1 0 3（I）に示すように、確定停止演出が実行される。確定停止演出は、演出図柄が確定停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L が「8」図柄で確定停止し、中演出図柄 8 C が「2」図柄で確定停止し、右演出図柄 8 R が「7」図柄で確定停止している。演出図柄 8 L、8 C、8 R の確定停止に伴って、当該変動アイコン 9 C が非表示となる。表示画面 7 a の右下部には 1 つの保留アイコン 9 B が表示されている。また、表示画面 7 a の右上部では 1 つの保留ランプ 9 E が点灯状態となっている（図中にハッチングを施して示した）。これにより、第 2 特図保留が 1 つであることがわかる。表示画面 7 a の左上部では 1 つの保留ランプ 9 D が点灯状態となっている。これにより、第 1 特図保留が 1 つであることがわかる。本実施形態では、第 2 特図保留が優先的に消化される。

40

【1 2 4 0】

次に、図 1 0 3（J）に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R が変

50

動を開始して高速変動している。変動開始演出に合わせて、表示画面 7 a の右下部の保留アイコン 9 B は移動表示される。具体的には、矢印 Y 1 で示すように、第 1 保留の保留アイコン 9 B が移動して当該変動アイコン 9 C となる。また、変動開始演出に合わせて、表示画面 7 a の右上部の保留ランプ 9 E のうち第 1 保留に対応する保留ランプ 9 E が消灯状態となる。

【1 2 4 1】

次に、図 1 0 3 (K) に示すように、確定停止演出が実行される。確定停止演出は、演出図柄が確定停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L が「5」図柄で確定停止し、中演出図柄 8 C が「0」図柄で確定停止し、右演出図柄 8 R が「9」図柄で確定停止している。表示画面 7 a の右下部には保留アイコン 9 B が表示されていない。また、表示画面 7 a の右上部では 4 つの保留ランプ 9 E がすべて消灯状態となっている。これにより、第 2 特図保留はないことがわかる。表示画面 7 a の左上部では 1 つの保留ランプ 9 D が点灯状態となっている。これにより、第 1 特図保留は 1 つであることがわかる。

【1 2 4 2】

次に、図 1 0 3 (L) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始して高速変動している。変動開始演出に合わせて、表示画面 7 a の左上部の保留ランプ 9 D のうち第 1 保留に対応する保留ランプ 9 D が消灯状態となる。なお、当該変動アイコン 9 C は表示されない。

【1 2 4 3】

〔特別図柄保留表示演出 C〕

図 1 0 4 は、特別図柄保留表示演出 C を説明するための図である。特別図柄保留表示演出 C は、特別図柄保留演出 A の別例である。

特別図柄保留表示演出 C について、まず、図 1 0 4 (A) に示す変動中の状態から説明を始める。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動している。このとき、第 1 始動口 2 0 への入賞があったものとする。これにより、表示画面 7 a の右下部の保留アイコン 9 A のうち第 4 保留に対応する保留アイコン 9 A が新たに表示される。第 4 保留に対応する保留アイコン 9 A は、抽選の判定結果（先読み結果）が「大当たり」となっているものとして説明を続ける。第 4 保留に対応する保留アイコン 9 A は、所定の表示色（例えば赤色）に保留変化している。また、第 1 始動口 2 0 への入賞により、表示画面 7 a の左上部の保留ランプ 9 D のうち第 4 保留に対応する保留ランプ 9 D が点灯状態となる。

【1 2 4 4】

次に、図 1 0 4 (B) に示すように、確定停止演出が実行される。確定停止演出は、演出図柄が確定停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L が「2」図柄で確定停止し、中演出図柄 8 C が「5」図柄で確定停止し、右演出図柄 8 R が「6」図柄で確定停止している。演出図柄 8 L、8 C、8 R の確定停止に伴って、当該変動アイコン 9 C が非表示となる。表示画面 7 a の右下部には 4 つの保留アイコン 9 A が表示されている。また、表示画面 7 a の左上部には 4 つの保留ランプ 9 D が表示され、4 つの保留ランプ 9 D がすべて点灯状態となっている（図中にハッチングを施して示した）。これにより、第 1 特図保留が 4 つであることがわかる。表示画面 7 a の右上部には 4 つの保留ランプ 9 E が表示され、4 つの保留ランプ 9 E がすべて消灯状態となっている。これにより、第 2 特図保留はないことがわかる。

【1 2 4 5】

次に、図 1 0 4 (C) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始して高速変動している。変動開始演出に合わせて、表示画面 7 a の右下部の保留アイコン 9 A は移動表示される。具体的には、矢印 Y 1 で示すように、第 1 保留の保留アイコン 9 A が移動して当該変動アイコン 9 C となり、矢印 Y 2 で示すように、第 2 保留の保留アイコン 9 A が第 1 保留の保留アイコン 9 A となり、第 3 保留の保留アイコン 9 A が

第2保留の保留アイコン9Aとなり、第4保留の保留アイコン9Aが第3保留の保留アイコン9Aとなる。保留変化している保留アイコン9Aは第3保留となる。また、変動開始演出に合わせて、表示画面7aの左上部の保留ランプ9Dのうち第4保留に対応する保留ランプ9Dが消灯状態となる。

【1246】

次に、図104(D)に示すように、確定停止演出が実行される。確定停止演出は、演出図柄が確定停止する演出である。ここでは、左演出図柄8Lが「9」図柄で確定停止し、中演出図柄8Cが「3」図柄で確定停止し、右演出図柄8Rが「4」図柄で確定停止している。演出図柄8L、8C、8Rの確定停止に伴って、当該変動アイコン9Cが非表示となる。表示画面7aの右下部には3つの保留アイコン9Aが表示されている。また、表示画面7aの左上部では3つの保留ランプ9Dが点灯状態となっている(図中にハッチングを施して示した)。これにより、第1特図保留が3つであることがわかる。表示画面7aの右上部では4つの保留ランプ9Eがすべて消灯状態となっている。これにより、第2特図保留はないことがわかる。

【1247】

次に、図104(E)に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の演出図柄8L、8C、8Rが変動を開始して高速変動している。変動開始演出に合わせて、表示画面7aの右下部の保留アイコン9Aは移動表示される。具体的には、矢印Y1で示すように、第1保留の保留アイコン9Aが移動して当該変動アイコン9Cとなり、矢印Y2で示すように、第2保留の保留アイコン9Aが第1保留の保留アイコン9Aとなり、第3保留の保留アイコン9Aが第2保留の保留アイコン9Aとなる。保留変化している保留アイコン9Aは第2保留となる。また、変動開始演出に合わせて、表示画面7aの左上部の保留ランプ9Dのうち第3保留に対応する保留ランプ9Dが消灯状態となる。

【1248】

次に、図104(F)に示すように、確定停止演出が実行される。確定停止演出は、演出図柄が確定停止する演出である。ここでは、左演出図柄8Lが「0」図柄で確定停止し、中演出図柄8Cが「1」図柄で確定停止し、右演出図柄8Rが「8」図柄で確定停止している。演出図柄8L、8C、8Rの確定停止に伴って、当該変動アイコン9Cが非表示となる。表示画面7aの右下部には2つの保留アイコン9Aが表示されている。また、表示画面7aの左上部では2つの保留ランプ9Dが点灯状態となっている(図中にハッチングを施して示した)。これにより、第1特図保留が2つであることがわかる。表示画面7aの右上部では4つの保留ランプ9Eがすべて消灯状態となっている。これにより、第2特図保留はないことがわかる。

【1249】

次に、図104(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、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の演出図柄8L、8C、8Rが変動を開始して高速変動している。変動開始演出に合わせて、表示画面7aの右下部の保留アイコン9Aは移動表示される。具体的には、矢印Y1で示すように、第1保留の保留アイコン9Aが移動して当該変動アイコン9Cとなり、矢印Y2で示すように、第2保留の保留アイコン9Aが第1保留の保留アイコン9Aとなる。保留変化している保留アイコン9Aは第1保留となる。また、変動開始演出に合わせて、表示画面7aの左上部の保留ランプ9Dのうち第2保留に対応する保留ランプ9Dが消灯状態となる。

【1250】

次に、図104(H)に示すように、確定停止演出が実行される。確定停止演出は、演出図柄が確定停止する演出である。ここでは、左演出図柄8Lが「7」図柄で確定停止し、中演出図柄8Cが「3」図柄で確定停止し、右演出図柄8Rが「5」図柄で確定停止している。演出図柄8L、8C、8Rの確定停止に伴って、当該変動アイコン9Cが非表示となる。表示画面7aの右下部には1つの保留アイコン9Aが表示されている。また、表示画面7aの左上部では1つの保留ランプ9Dが点灯状態となっている(図中にハッチン

グを施して示した)。これにより、第1特図保留が1つであることがわかる。表示画面7aの右上部では4つの保留ランプ9Eがすべて消灯状態となっている。これにより、第2特図保留はないことがわかる。

【1251】

次に、図104(I)に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の演出図柄8L、8C、8Rが変動を開始して高速変動している。変動開始演出に合わせて、表示画面7aの右下部の保留アイコン9Aは移動表示される。具体的には、矢印Y1で示すように、保留変化している第1保留の保留アイコン9Aが移動して当該変動アイコン9Cとなる。また、変動開始演出に合わせて、表示画面7aの左上部の保留ランプ9Dのうち第1保留に対応する保留ランプ9Dが消灯状態となる。

10

【1252】

次に、図104(J)に示すように、確定停止演出が実行される。確定停止演出は、演出図柄が確定停止する演出である。ここでは、左中右の演出図柄8L、8C、8Rがすべて「7」図柄で確定停止している。これにより、大当たりであることが報知される。ここでは、表示画面7aの右下部に保留アイコン9Aが表示されていない。表示画面7aの左上部の4つの保留ランプ9D、および、表示画面7aの右上部の4つの保留ランプ9Eはすべて消灯状態となっている。これにより、第1特図保留および第2特図保留はいずれもないことがわかる。

【1253】

20

〔効果例〕

以下に、特別図柄保留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、保留された抽選のうちの特定の抽選の保留に対して、第1態様での第1保留表示を行うとともに、第1態様とは異なる第2態様での第2保留表示を行う。具体的に、特別図柄保留表示演出A、Cでは、第1特図保留に対して、表示画面7aの右下部に保留アイコン9Aによる表示を行うとともに、表示画面7aの左上部に保留ランプ9Dによる表示を行う(図102、図104)。特別図柄保留表示演出Bでは、第2特図保留に対して、表示画面7aの右下部に保留アイコン9Bによる表示を行うとともに、表示画面7aの右上部に保留ランプ9Eによる表示を行う(図103)。この構成によれば、保留の表示が従来にない斬新な演出となり、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。なお、特別図柄保留表示演出A、Cにおいては、保留アイコン9Aの表示が「第1保留表示」に相当し、保留ランプ9Dの表示が「第2保留表示」に相当する。特別図柄保留表示演出Bにおいては、保留アイコン9Bの表示が「第1保留表示」に相当し、保留ランプ9Eの表示が「第2保留表示」に相当する。演出制御用マイコン91が「保留画像制御手段」に相当する。

30

【1254】

〔効果2〕

上記実施形態の遊技機1では、図102～104に示したように、表示画面7aの右下部の保留アイコン9A、9Bの表示に関しては、遊技状態が切り替えられると遊技状態に応じてその態様が変更される一方、表示画面7aの上部の保留ランプ9D、9Eの表示に関しては、遊技状態が切り替えられてもその態様が変更されない。この構成によれば、保留表示が従来にない斬新な演出となり、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。

40

【1255】

〔効果3〕

上記実施形態の遊技機1では、図102～104に示したように、表示画面7aの右下部の保留アイコン9A、9Bの表示に関しては、保留の消化に際し保留を示す画像の移動表示を行い、表示画面7aの上部の保留ランプ9D、9Eの表示に関しては、保留の消化に際し保留を示す画像の移動表示を行わない。この構成によれば、保留表示が従来にない

50

斬新な演出となり、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。

【1256】

〔効果4〕

上記実施形態の遊技機1では、表示画面7aの右下部の保留アイコン9A、9Bの表示に関しては、保留されている特別図柄の抽選が当選となる期待度を示唆する表示を行い、表示画面7aの上部の保留ランプ9D、9Eの表示に関しては、保留されている特別図柄の抽選が当選となる期待度を示唆する表示を行わない（図104）。この構成によれば、保留表示が従来にない斬新な演出となり、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。

10

【1257】

〔効果5〕

上記実施形態の遊技機1では、第1特別図柄の抽選の保留（第1特図保留）、または、第2特別図柄の抽選の保留（第2特図保留）を、遊技状態に応じて選択的に特定の抽選の保留としている。この構成によれば、保留表示が従来にない斬新な演出となり、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。

【1258】

〔変形例〕

以下に、特別図柄保留表示演出の変形例を示す。

〔変形例1〕

上記実施形態では、特別図柄保留表示演出Aにおいて、第2特図保留を消化する場合、当該変動アイコン9Cを表示しないようにしていた（図102（J））。また、特別図柄保留表示演出Bにおいて、第1特図保留を消化する場合、当該変動アイコン9Cを表示しないようにしていた（図103（L））。これに対し、当該変動アイコン9Cを表示するようにしてもよい。

20

【1259】

〔変形例2〕

上記実施形態では、遊技状態に応じて、第1特図保留を示す保留アイコン9Aと、第2特図保留を示す保留アイコン9Bとを選択的に表示していた。これに対し、保留ランプ9D、9Eと同様に、保留アイコン9A、9Bと一緒に表示するようにしてもよい。保留アイコン9A、9B、保留ランプ9D、9Eと一緒に表示する場合、第1特図保留および第2特図保留が「特定の抽選の保留」に相当することになる。

30

【1260】

〔変形例3〕

上記実施形態の特別図柄保留表示演出A、Cでは、第1特図保留を「特定の抽選の保留」としており、特別図柄保留表示演出Bでは、第2特図保留を「特定の抽選の保留」としていた。これに対し、特定の抽選の保留は、どのように選択してもよい。例えば、保留された抽選のうちで大当たりの期待度が相対的に高いものを特定の抽選の保留としてもよい。

40

【1261】

〔変形例4〕

上記実施形態では、第1保留表示および第2保留表示の両方を表示画面7a内で行っていた。これに対し、第1保留表示および第2保留表示のうち少なくとも一方をサブ表示画面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）で行うようにしてもよい。

【1262】

〔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〕

遊技機であって、

50

特別図柄の抽選を保留することが可能であり、前記保留された抽選の数に対応する保留表示を表示画面内に画像を表示することで行う保留画像制御手段を備え、

前記保留画像制御手段は、前記保留された抽選のうちの特定の抽選の保留に対して、第1態様での第1保留表示を行うとともに、前記第1態様とは異なる第2態様での第2保留表示を行う、

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様D2-2]

態様D2-1に記載の遊技機であって、

前記保留画像制御手段は、前記第1保留表示に関しては、遊技状態が切り替えられると前記遊技状態に応じて前記第1保留表示の態様を変更し、前記第2保留表示に関しては、遊技状態が切り替えられても前記第2保留表示の態様を変更しない、

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様D2-3]

態様D2-1に記載の遊技機であって、

前記保留画像制御手段は、前記第1保留表示に関しては、保留の消化に際し保留を示す画像の移動表示を行い、前記第2保留表示に関しては、保留の消化に際し保留を示す画像の移動表示を行わない、

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様D2-4]

態様D2-1に記載の遊技機であって、

前記保留画像制御手段は、前記第1保留表示に関しては、保留されている前記特別図柄の抽選が当選となる期待度を示唆する表示を行い、前記第2保留表示に関しては、保留されている前記特別図柄の抽選が当選となる期待度を示唆する表示を行わない、

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様D2-5]

態様D2-1から態様D2-4までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記特別図柄の抽選には、第1特別図柄の抽選および第2特別図柄の抽選が含まれており、

前記保留画像制御手段は、前記第1特別図柄の抽選の保留、または、前記第2特別図柄の抽選の保留を、遊技状態に応じて選択的に前記特定の抽選の保留とする、

ことを特徴とする遊技機。

【1263】

以下に図105～図107を用いて特定変動時擬似連演出A～Cについて説明する。図105～図107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、各種装飾部材が図面の見易さから省略されている。図105は特定変動時擬似連演出Aを説明するための図であり、図106は特定変動時擬似連演出Bを説明するための図であり、図107は特定変動時擬似連演出Cを説明するための図である。

【1264】

この特定変動時擬似連演出では、大当たり遊技状態の後であって高確時短状態（高確高ベース状態）で実行される特定遊技状態の演出を、非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）における特定の変動において実行されるようになっている。すなわち、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、特定変動時擬似連演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM103から対応する画像データを読み出して画像表示装置7の表示画面7aに画像を表示させる。

【1265】

なお、本実施形態では、大当たり遊技のあとに制御される時短状態である高確時短状態（高確高ベース状態）時短状態は、非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）と比べて変動時間が短くなり易い時短状態となっている。

【1266】

なお、可動役物15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、可

10

20

30

40

50

動役物 15 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するものである。このため、遊技者は、可動役物 15 の作動（動作）に対する関心が高い。

【1267】

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、特定変動時擬似連演出 A、特定変動時擬似連演出 B、特定変動時擬似連演出 C、そして特定変動時擬似連演出 D について順番に説明する。

【1268】

〔演出図柄〕

まず、演出図柄について簡単に説明する。演出図柄は、非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）で行われる演出である非時短演出（通常演出）における構成と、大当たり遊技状態の後であって高確時短状態（高確高ベース状態）で実行される特定遊技状態の演出における構成と、で異なる。これにより、遊技者は、特定遊技状態の演出の実行中であるか否かの判別を、演出図柄の構成により行うこともできるようになっている。

【1269】

非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）で行われる非時短演出（通常演出）における演出図柄は、コイン形状の立体画像であり、数字の図柄である数字「1」～数字「9」と、キャラクタの図柄であるキャラクタ A～I と、からなる第 1 の要素で構成されている。キャラクタの図柄は、立体画像であり、コイン形状の外形内に収まるように画像が配置されている。数字の図柄は、立体画像であり、数図の図柄の一部がコイン形状の立体画像である演出図柄を構成するキャラクタの図柄の右下側（つまりコイン形状の外形右下側）から右下方へ向かって突出した状態となってキャラクタの図柄の手前側に配置されて合体し、数字の図柄でキャラクタの図柄の少なくとも一部を覆う状態となっている。演出図柄は、数字の図柄に、数字の図柄と対応するキャラクタの図柄が付されている。

【1270】

具体的には、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。数字の図柄（奇数の図柄および偶数の図柄）には、それぞれ、複数の色（フルカラー）を有する異なるキャラクタの図柄が付されて構成されており、キャラクタの図柄が演出図柄の主体として大きく表示される。このため、数字の図柄の大きさは、数字の図柄に付されたキャラクタの図柄の大きさと比べて小さくなっている。

【1271】

演出図柄は、数字「1」にはキャラクタ A が付され、数字「2」にはキャラクタ B が付され、数字「3」にはキャラクタ C が付され、数字「4」にはキャラクタ D が付され、数字「5」にはキャラクタ E が付され、数字「6」にはキャラクタ F が付され、数字「7」にはキャラクタ G が付され、数字「8」にはキャラクタ H が付され、数字「9」にはキャラクタ I が付され、数字の図柄に、それぞれ、複数の色（フルカラー）を有する異なるキャラクタの図柄が付されて構成されている。なお、例えば、キャラクタ A が数字「1」と数字「7」とにそれぞれ付され重複し、キャラクタ C が数字「3」と数字「8」とにそれぞれ付され重複するようにしてもよい。この場合、数字「7」には数字「1」に付されたキャラクタ A と異なる表示態様となっているキャラクタ A とし、数字「8」には数字「3」に付されたキャラクタ C と異なる表示態様となっているキャラクタ C とする。

【1272】

これに対して、大当たり遊技状態の後であって高確時短状態（高確高ベース状態）で実行される特定遊技状態の演出における演出図柄は、数字の図柄である数字「1」～数字「9」のみからなる第 2 の要素で構成されている。数字の図柄は、立体画像であり、数字の図柄の大きさ（縦方向の大きさ）は、非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）で行われる演出における演出図柄であるコイン形状の立体画像の大きさ（縦方向の大きさ）

10

20

30

40

50

とほぼ同一となっている。

【1273】

具体的には、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。時短状態である高確時短状態（高確高ベース状態）で行われる演出における演出図柄の数字の図柄に付されている色については、非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）で行われる演出における演出図柄のものと同一の色となっている。

【1274】

このように、非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）で行われる非時短演出（通常演出）における演出図柄の数字の図柄、および、大当たり遊技状態の後であって高確時短状態（高確高ベース状態）で実行される特定遊技状態の演出における演出図柄の数字の図柄には、それぞれ色が付されているため、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く。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。

【1275】

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（数字の図柄：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。

【1276】

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一度上側へ向かって所定距離（例えば、5ミリメートル程度）浮遊する表示態様でゆったり（低速で）移動したのち（言い換えると、演出図柄の停止表示が解除されたことで、演出図柄がこれから移動しようとする表示態様としたのち）、下側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停止位置におい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）。演出図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みに（例えば、停止位置を基準に、上方向に2.5mm、下方向に2.5mmだけ（つまり振れ幅5mmだけ））ゆったりと動く表示態様となる。なお、演出図柄は、表示画面7aから消える場合がある。

【1277】

表示画面7aの右下側には、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rとそれぞれ対応する小型の左演出図柄8LZ、小型の中演出図柄8CZ、小型の右演出図柄8RZの変動演出（変動表示）が開始されるサブ変動領域が設けられている。当該変動（変動アイコン9Cに対する変動）により、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）が開始されると、これに伴い、サブ変動領域において、小型の左演出図柄8LZ、小型の中演出図柄8CZ、小型の右演出図柄8RZの変動演出（変動表示）が開始され、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rがすべて停止表示されると同時に、それぞれ対応する小型の左演出図柄8LZ、小型の中演出図柄8CZ、小型の右演出図柄8RZもすべて停止表示される。小型の左演出図柄8LZ、小型の中演出

図柄 8 C Z、小型の右演出図柄 8 R Z は、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R の数字の図柄を小型としたものであり、停止表示される小型の左演出図柄 8 L Z は、停止表示される左演出図柄 8 L の数字の図柄と色とが同一となり、停止表示される小型の中演出図柄 8 C Z は、停止表示される中演出図柄 8 C の数字の図柄と色とが同一となり、停止表示される小型の右演出図柄 8 R Z は、停止表示される右演出図柄 8 R の数字の図柄と色とが同一となる。このように、小型の各演出図柄は、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。

【1278】

左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R は、上述したように、表示画面 7 a 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、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一度上側へ向かって所定距離（例えば、5ミリメートル程度）浮遊する表示態様でゆったり（低速で）移動したのち（言い換えると、演出図柄の停止表示が解除されたことで、演出図柄がこれから移動しようとする表示態様としたのち）、下側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。これに対して、小型の左演出図柄 8 L Z、小型の中演出図柄 8 C Z、小型の右演出図柄 8 R Z は、上述の演出図柄の変動演出（変動表示）とは異なり、リールが回転される表示態様とならず、小型の左演出図柄 8 L Z の表示位置、小型の中演出図柄 8 C Z の表示位置、小型の右演出図柄 8 R Z の表示位置において、数字の図柄（図柄：数字「1」～数字「9」）がそれぞれ現れて更新されることで高速で変動する表示態様となっている。

【1279】

小型の左演出図柄 8 L Z、小型の中演出図柄 8 C Z、小型の右演出図柄 8 R Z は、表示画面 7 a の最も手前側に配置され、常に表示された状態となっており、各種エフェクト画像、他の各種画像により妨げられて視認性が阻害されることがない。

【1280】

左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R のうちいずれかまたは複数が仮停止表示した状態（例えば、左演出図柄 8 L と右演出図柄 8 R とが同一の図柄で仮停止表示してリーチが形成された状態）でも、それぞれ対応する小型の演出図柄（例えば、左演出図柄 8 L が仮停止表示されても左演出図柄 8 L と対応する小型の左演出図柄 8 L Z、右演出図柄 8 R が仮停止表示されても右演出図柄 8 R と対応する小型の右演出図柄 8 R Z）はすべて変動演出（変動表示）された状態が継続される。また、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R がすべて停止表示された状態であって、同一の図柄に揃わずにはずれとなった場合には、小型の左演出図柄 8 L Z、小型の中演出図柄 8 C Z、小型の右演出図柄 8 R Z を、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R の各図柄と同一の図柄となって停止表示される。また、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R がすべて停止表示された状態であって、同一の図柄に揃って当たりとなった場合には、小型の左演出図柄 8 L Z、小型の中演出図柄 8 C Z、小型の右演出図柄 8 R Z が左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R の各図柄と同一の図柄に揃って停止表示される。これにより、小型の左演出図柄 8 L Z、小型の中演出図柄 8 C Z、小型の右演出図柄 8 R Z は、当該変動（変動アイコン 9 C に対する変動）が開始されて終了するまでに亘って変動演出（変動表示）が継続される。

【1281】

ここでは、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R がすべて同一の図柄に揃って停止表示された状態であって、同一の図柄が明るい緑色を有する数字「1」、明るい青色を有する数字「2」、明るい緑色を有する数字「3」、明るい青色を有する数字「4」、明るい緑色を有する数字「5」、明るい青色を有する数字「6」、明るい青色を有する数字「8」、明るい緑色を有する数字「9」のうちいずれかである場合には、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）となるのに対して、同一の図柄が明るい赤色を有する数字「7」である場合には、大当たり後の遊技状態が高確時短状態（高

確高ベース状態)となる。なお、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R がすべて同一の図柄に揃って停止表示された状態であって、同一の図柄が明るい赤色を有する数字「7」のほかに、数字「3」である場合には、大当たり後の遊技状態が高確時短状態(高確高ベース状態)となるようにしてもよい。この場合、数字「3」を数字「7」と同様に、明るい赤色を有するものとする。

【1282】

なお、背景画像は、フルカラーでデザインされており、非時短状態である低確低ベース状態(通常状態)であるときと、大当たり遊技のあとに制御される時短状態である高確時短状態(高確高ベース状態)であるときと、で異なるようになっている。例えば、都市画像、森林画像、海画像、海底画像、地下画像などの背景画像は、非時短状態(低確低ベース状態(通常状態))における背景画像(以下、「非時短時背景画像」と記載する場合がある。)となっており、静止画像や動画像となっている。宇宙画像、宇宙船画像、宇宙船内画像、惑星の地上画像、惑星の地下画像などの背景画像は、時短状態(高確高ベース状態)における背景画像(以下、「時短時背景画像」と記載する場合がある。)となっている。

【1283】

〔保留アイコンなど〕

次に、変動アイコン 9 C や保留アイコン 9 A、9 B 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 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R に対応する変動アイコン 9 C は、画像表示装置 7 の表示画面 7 a 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。第 1 保留表示エリアには、4 つの保留アイコン 9 A が直線状に一行に表示可能とされ最大で 4 つの保留アイコン 9 A 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 9 C に最も近い第 1 保留アイコン 9 A と呼び、変動アイコン 9 C に 2 番目に近い保留アイコン 9 A を第 2 保留アイコン 9 A と呼び、変動アイコン 9 C に 3 番目に近い保留アイコン 9 A を第 3 保留アイコン 9 A と呼び、変動アイコン 9 C に最も遠い保留アイコン 9 A を第 4 保留アイコン 9 A と呼ぶ。第 2 保留表示エリアには、4 つの保留アイコン 9 B が直線状に一行に表示可能とされ最大で 4 つの保留アイコン 9 B 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 9 C に最も近い第 1 保留アイコン 9 B と呼び、変動アイコン 9 C に 2 番目に近い保留アイコン 9 B を第 2 保留アイコン 9 B と呼び、変動アイコン 9 C に 3 番目に近い保留アイコン 9 B を第 3 保留アイコン 9 B と呼び、変動アイコン 9 C に最も遠い保留アイコン 9 B を第 4 保留アイコン 9 B と呼ぶ。本実施形態では、変動アイコン 9 C、保留アイコン 9 A、9 B は、色により当たり期待を示唆することができ、白色→青色→緑色→赤色→黄色(ゴールド)という順番で当たり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 9 C、保留アイコン 9 A、9 B に対する関心が高い。

【1284】

〔特定変動時擬似連演出 A〕

次に、特定変動時擬似連演出 A について図 105 を参照して説明する。ここでは、非時短状態である低確低ベース状態(通常状態)となっていることを前提とし、遊技者は、左遊技領域 3 A 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。非時短状態である低確低ベース状態(通常状態)では、背景画像が非時短時背景画像 G G 1 (地下画像)となっている。左打ちによる遊技では、非時短状態である低確低ベース状態(通常状態)で行われる非時短演出(通常演出)が進行することとなる。この非時短演出(通常演出)では、演出図柄の変動演出(変動表示)が開始されると、まず左演出図柄 8 L が仮停止し、次に右演出図柄 8 R が仮停止、最後に中演出図柄 8 C が仮停止したあと、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が同時に(一斉に)停止表示されるようになっている。なお、非時短演出(通常演出)では、左演出図柄 8 L および右演出図柄 8 R が同時に仮停止し、最後に中演出図柄 8 C が仮停止する場合があるし、左演出図柄 8 L

、中演出図柄 8 C および右演出図柄 8 R が同時に（一斉に）仮停止する場合がある。

【1285】

遊技者は、左遊技領域 3 A 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、第 1 始動口 20 へ遊技球が 1 球入球し、入球した遊技球については先読みにより白色の第 1 保留アイコン 9 A に決定されて表示される。白色の第 1 保留アイコン 9 A が変動表示位置へ移動して白色の変動アイコン 9 C となると、これに伴い、ストックされた保留アイコン 9 A が全く存在しない状態となる。

【1286】

白色の第 1 保留アイコン 9 A が変動表示位置へ移動して白色の変動アイコン 9 C となると、図 105 (A) 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。このとき、小型の左演出図柄 8 L Z、小型の中演出図柄 8 C Z、小型の右演出図柄 8 R Z 等の小型の演出図柄の変動演出（変動表示）も開始される。

【1287】

演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、その後、図 105 (B) に示すように、非時短時背景画像 G G 1（地下画像）の手前側であって、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R の手前側を、第 2 可動役物 15 を模した可動役物画像 K M G が表示画面 7 a 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 K M G 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 K M G 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 K M G 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。

【1288】

突然発生した可動役物画像 K M G は、左打ちによる遊技を行っているときに、つまり非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）で行われる非時短演出（通常演出）が進行しているときに突然発生するものであり、当該変動（白色の変動アイコン 9 C に対する変動）を特定の変動として、非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）でありながら、大当たり遊技状態の後であって高確時短状態（高確高ベース状態）で実行される特定遊技状態の演出の開始を示唆する特定画像となっている。この特定画像である可動役物画像 K M G は、特定遊技状態の演出の開始の予告として表示されることで、間もなく、特定遊技状態の演出が開始されることを遊技者にそれとなく伝えることができる。

【1289】

遊技者は、突然発生した特定画像である可動役物画像 K M G により当たりへの期待感が高まり、当該変動（白色の変動アイコン 9 C に対する）を注視（集中）するため、ハンドル 60 の操作を停止する。

【1290】

ここでの可動役物画像 K M G は、第 2 可動役物 15 が移動する経路と同一の経路を、第 2 可動役物 15 が移動する速度と同一の速度で移動する。つまり、可動役物画像 K M G は、第 2 可動役物 15 の動作を模した表示態様で表示される。

【1291】

可動役物画像 K M G は、第 2 可動役物 15 をクリスタル状に造形されて模したものであり、所定の単色（例えば、白色、青色、緑色、赤色、紫色、黄色（ゴールド））で発光する表示態様で表示される（ここでは、可動役物画像 K M G が白色で発光している表示態様で表示される）。このとき、第 2 可動役物 15 は退避位置で退避（待機）した状態のままであり、未だ移動開始していない。なお、可動役物画像 K M G を、第 2 可動役物 15 の形状および色をそのまま模したのもとしてもよい。所定の単色は、当たり期待度を示唆するものであり、白色→青色→緑色→赤色→紫色→黄色（ゴールド）という順番で当たり期待度が高くなっている。

【1292】

変動アイコン 9 C は、非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）でありながら、大当たり遊技状態の後であって高確時短状態（高確高ベース状態）で実行される特定遊技

10

20

30

40

50

状態の演出が開始されると、非表示される（表示画面 7 a から消える）ようになっているため、特定遊技状態の演出において変動アイコン 9 C の色を変化させて当該変動（変動アイコン 9 C に対する変動）に対する当たりの期待度を示唆することが難しい。そこで、特定変動時擬似連演出 A では、可動役物画像 K M G の色を所定の色とすることで、特定遊技状態の演出に対する当たり期待度を、変動アイコン 9 C に変わって、示唆することができるようになっている。可動役物画像 K M G の色に設定された当たり期待度は、変動アイコン 9 C の色に設定された当たり期待度と同一となっている。このため、遊技者は、可動役物画像 K M G に対する関心が高い。

【1293】

なお、可動役物画像 K M G の色は、変動アイコン 9 C の色が当たり期待度の高い色へとジャンプアップする場合もあれば、当たり期待度の低い色へとジャンプダウンする場合もあり、変動アイコン 9 C の色と、可動役物画像 K M G の色と、の関係性（法則性）をわかり難くして煽ることができるようになっている。

【1294】

また、第 2 可動役物 1 5 は、所定の単色（例えば、白色、青色、緑色、赤色、紫色、黄色（ゴールド））で発光する（ここでは、第 2 可動役物 1 5 が青色で発光している表示態様で表示される）。第 2 可動役物 1 5 が所定の単色で発光する場合に、第 1 の単色（例えば、青色）と第 2 の単色（例えば、赤色）とを交互に繰り返して発光するものであってもよいし、第 1 の単色（例えば、白色）と異なる他の単色へ順番に切り替えて再び第 1 の単色へ戻るループ（例えば、白色→青色→緑色→赤色→紫色→黄色（ゴールド）→白色→青色→・・・）を繰り返して発光するものであってもよい。

【1295】

その後、図 105（C）に示すように、可動役物画像 K M G が第 2 可動役物 1 5 の進出位置まで移動完了すると、第 2 可動役物 1 5 が退避位置（図 1 における第 2 可動役物 1 5 の位置）から表示画面 7 a の中央位置（表示画面 7 a の左辺中央と右辺中央とを通る水平線と、表示画面 7 a の上辺中央と下辺中央とを通る垂直線と、の交点）である進出位置まで下方へ移動開始する。これにより、遊技者は、第 2 可動役物 1 5 の作動（動作）により、当たりへの期待感が高まる。

【1296】

第 2 可動役物 1 5 は、表示画面 7 a の前方を移動するため、第 2 可動役物 1 5 が進出位置へ向かって移動するに連れて、表示画面 7 a に表示されている可動役物画像 K M G が第 2 可動役物 1 5 により次第に覆われる領域（部分）が大きくなり、可動役物画像 K M G を視認できる部分が小さくなる。なお、第 2 可動役物 1 5 が退避位置から進出位置へ向かって移動開始するとき、可動役物画像 K M G が白色からエフェクト発光色であるピンク色へ変化する。第 2 可動役物 1 5 の後方と対応する表示画面 7 a の領域である可動役物画像 K M G からのエフェクト発光色によって、第 2 可動役物 1 5 の後方が明るく照らされ、第 2 可動役物 1 5 の外形（輪郭）が鮮明となり、第 2 可動役物 1 5 の動作を際立たせることができる。本実施形態では、ピンク色は、エフェクト発光色でのみ用いられ、他の演出では用いられない専用色となっている。

【1297】

なお、可動役物画像 K M G が表示画面 7 a の上側から下側へ向かって移動するに連れて、変動演出（変動表示）中の左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が可動役物画像 K M G により次第に覆われる領域（部分）が大きくなる。そして、可動役物画像 K M G が進出位置へ移動完了した状態において、変動演出（変動表示）中の左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が可動役物画像 K M G により完全に覆われ、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R のそれぞれ覆われる状態となる。

【1298】

これに代えて、可動役物画像 K M G が表示画面 7 a の上側から下側へ向かって移動するに連れて、変動演出（変動表示）中の左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が可動役物画像 K M G により次第に覆われる領域（部分）が大きくなるものの、可動役物

10

20

30

40

50

画像 K M G が進出位置へ移動完了した状態においても、変動演出（変動表示）中の左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が可動役物画像 K M G により完全に覆われることなく、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R のそれぞれ一部が覆われていない状態としてもよい。これにより、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が変動演出（変動表示）中であることを視認することができる。

【1299】

小型の左演出図柄 8 L Z、小型の中演出図柄 8 C Z および小型の右演出図柄 8 R Z は、可動役物画像 K M G が進出位置へ移動して停止した表示態様となっても、可動役物画像 K M G と前後方向で重なることなく、可動役物画像 K M G により妨げられて視認性が阻害されることない。

【1300】

その後、第 2 可動役物 1 5 が進出位置まで移動完了すると、図 105（D）に示すように、進出位置で所定期間（例えば、3 秒）だけ停止する。なお、小型の左演出図柄 8 L Z、小型の中演出図柄 8 C Z および小型の右演出図柄 8 R Z は、第 2 可動役物 1 5 が進出位置へ移動して停止する状態となっても、第 2 可動役物 1 5 と前後方向で重なることなく、第 2 可動役物 1 5 により妨げられて視認性が阻害されることない。

【1301】

続いて、図 105（E）に示すように、第 2 可動役物 1 5 が進出位置から退避位置まで上方へ移動開始する。第 2 可動役物 1 5 が退避位置へ移動完了すると、図 105（F）、（G）に示すように、可動役物画像 K M G が進出位置から上方へ移動開始する。可動役物画像 K M G が進出位置から上方へ移動開始すると、非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）でありながら、非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）で行われる非時短演出（通常演出）から、大当たり遊技状態の後であって高確時短状態（高確高ベース状態）で実行される特定遊技状態の演出へ切り替わり、特定遊技状態の演出を開始する。

【1302】

これにより、左打ちによる遊技では、上述したように、非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）で行われる非時短演出（通常演出）が進行するものの、当該変動（白色の変動アイコン 9 C に対する変動）を特定の変動として、非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）でありながら、大当たり遊技状態の後であって高確時短状態（高確高ベース状態）で実行される特定遊技状態の演出を開始することで、背景画像が非時短時背景画像 G G 1（地下画像）から時短時背景画像 K H G（都市画像）へ切り替わっている。遊技者は、特定遊技状態の演出の実行中であるか否かの判別を、背景画像により行うこともできる。

【1303】

背景画像が非時短時背景画像 G G 1（地下画像）から時短時背景画像 K H G（都市画像）へ切り替わるタイミングで（言い換えると、非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）で行われる非時短演出（通常演出）から、大当たり遊技状態の後であって高確時短状態（高確高ベース状態）で実行される特定遊技状態の演出へ切り替わるタイミングで）変動アイコン 9 C、変動表示位置が非表示される（表示画面 7 a から消える）。なお、保留アイコン 9 A（9 B）が存在する場合は、保留アイコン 9 A（9 B）も非表示される（表示画面 7 a から消える）。これに対して、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R、小型の左演出図柄 8 L Z、小型の中演出図柄 8 C Z および小型の右演出図柄 8 R Z は、非表示されず（表示画面 7 a から消えず）、変動演出（変動表示）中のままとっている。

【1304】

可動役物画像 K M G が進出位置から上方へ移動して表示画面 7 a から消えると、非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）であるものの、特定遊技状態の演出では、疑似連演出が開始される。疑似連演出では、変動演出（変動表示）を開始した、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が仮停止し再び変動演出（変動表示）を開始する疑似的な変動を 1 回または複数回に亘って行う。疑似連演出では、演出図柄の仮停止する順

10

20

30

40

50

番が非時短演出（通常演出）とは異なり、まず左演出図柄 8 L が仮停止し、次に中演出図柄 8 C が仮停止し、最後に右演出図柄 8 R が仮停止する。また、擬似連演出では、擬似的な変動の回数が多ければ多いほど当たり期待度が高くなっており、当たり期待度が最も高い擬似的な回数の最大回数が 8 回に設定されている（例えば、擬似的な変動の回数が 4 回であるときに比べて、擬似的な変動の回数が 8 回であるときの方が当たり期待度が高い）。擬似連演出での擬似的な変動により（擬似連演出での 1 回の擬似的な変動による時間（変動時間）としては、例えば 2 秒に設定されていることにより）、仮停止、再変動をリズムカルにテンポよく行うことができ、擬似連演出による演出図柄の変動演出（変動表示）に対する単調さ軽減することができるようになっている。なお、特定変動時擬似連演出 A では、特定遊技状態の演出において擬似的な変動を 4 回行う。

10

【1305】

特定遊技状態の演出が開始された時点において非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）であるものの、演出図柄の構成が非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）で行われる非時短演出（通常演出）におけるものから、大当たり遊技状態の後であって高確時短状態（高確高ベース状態）で実行される特定遊技状態の演出におけるものへ切り替わる。つまり、図 105（A）～（E）における演出図柄は、コイン形状の立体画像であり、数字の図柄である数字「1」～数字「9」と、キャラクタの図柄であるキャラクタ A～I と、から構成されているのに対して、図 105（F）における演出図柄は、数字の図柄である数字「1」～数字「9」のみから構成され、演出図柄の構成が切り替わっている。

20

【1306】

その後、図 105（H）に示すように、表示画面 7 a の左辺中央と右辺中央とを通る水平線を中心線として、この中心線上に、まず左演出図柄 8 L が明るい青色を有する数字「4」で仮停止し、次に中演出図柄 8 C が明るい赤色を有する数字「7」で仮停止し、最後に右演出図柄 8 R が明るい緑色を有する数字「9」で仮停止する。このとき、小型の左演出図柄 8 L Z、小型の中演出図柄 8 C Z、小型の右演出図柄 8 R Z は、いずれも高速に変動演出（変動表示）中となっている。その後、図 105（I）に示すように、再び変動演出（変動表示）を開始し、仮停止し、再変動と仮停止を繰り返し、擬似的な変動を 4 回行うと（擬似連 4 回目）、図 105（J）に示すように、まず左演出図柄 8 L が明るい緑色を有する数字「5」で仮停止し、次に中演出図柄 8 C が明るい青色を有する数字「6」で仮停止し、最後に右演出図柄 8 R が明るい青色を有する数字「8」で仮停止する。このとき、小型の左演出図柄 8 L Z、小型の中演出図柄 8 C Z、小型の右演出図柄 8 R Z は、いずれも高速に変動演出（変動表示）中となっている。言い換えると、擬似連演出では、小型の左演出図柄 8 L Z、小型の中演出図柄 8 C Z、小型の右演出図柄 8 R Z は、いずれも高速に変動演出（変動表示）中となっている。

30

【1307】

その後、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が上述の中心線上で仮停止した状態のまま、図 105（K）に示すように、上述の可動役物画像 K M G が表示画面 7 a 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 K M G が再び突然発生した表示態様となる。

40

【1308】

ここでの可動役物画像 K M G は、非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）でありながら、大当たり遊技状態の後であって高確時短状態（高確高ベース状態）で実行される特定遊技状態の演出での擬似連演出中に突然発生するものであり、特定遊技状態の演出の終了を示唆する特定画像となっている。この特定画像である可動役物画像 K M G は、特定遊技状態の演出の終了の予告として表示されることで、間もなく、特定遊技状態の演出が終了することを遊技者にそれとなく伝えることができる。

【1309】

ここでも、可動役物画像 K M G は、上述したように、第 2 可動役物 15 をクリスタル状に造形されて模したものであり、所定の単色（例えば、白色、青色、緑色、赤色、紫色、

50

黄色（ゴールド）で発光する表示態様で表示される（ここでは、可動役物画像 K M G が図 1 0 5（B）～（F）と同様に白色で発光している表示態様で表示されている）。このとき、第 2 可動役物 1 5 は退避位置で退避（待機）した状態のままであり、未だ移動開始していない。所定の単色は、上述したように、当たり期待度を示唆するものであり、白色→青色→緑色→赤色→紫色→黄色（ゴールド）という順番で当たり期待度が高くなっている。なお、可動役物画像 K M G が図 1 0 5（B）～（F）とは異なる色（例えば、赤色）で発光している表示態様で表示されるようにしてもよいし、また、可動役物画像 K M G を、第 2 可動役物 1 5 の形状および色をそのまま模したものとしてもよい。

【1310】

その後、可動役物画像 K M G が表示画面 7 a の上側から下側へ向かって移動するに連れて、上述の中心線上で仮停止した左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が可動役物画像 K M G により次第に覆われる領域（部分）が大きくなり、可動役物画像 K M G が進出位置へ移動完了した状態では、図 1 0 5（L）に示すように、上述の中心線上で仮停止した左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が可動役物画像 K M G により完全に覆われた状態となる。これにより、上述の中心線上で仮停止した左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R を視認することができない状態となっている。なお、小型の左演出図柄 8 L Z、小型の中演出図柄 8 C Z および小型の右演出図柄 8 R Z は、可動役物画像 K M G が進出位置へ移動して停止した表示態様となっても、可動役物画像 K M G と前後方向で重なることがなく、可動役物画像 K M G により妨げられて視認性が阻害されることない。

【1311】

なお、可動役物画像 K M G が進出位置へ移動完了して停止する直前まで、上述したように、左演出図柄 8 L が明るい緑色を有する数字「5」で仮停止し、中演出図柄 8 C が明るい青色を有する数字「6」で仮停止し、右演出図柄 8 R が明るい青色を有する数字「8」で仮停止していた。しかし、可動役物画像 K M G が進出位置へ移動完了して停止する表示態様では、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R を視認することができないものの、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が同一の図柄で揃って仮停止する状態となっている場合がある。このため、特定変動時擬似連演出 A では、可動役物画像 K M G の色で、可動役物画像 K M G が進出位置へ移動完了して停止する表示態様において同一の図柄に揃う当たりの期待度を示唆することができる。可動役物画像 K M G が進出位置へ移動完了して停止する表示態様で左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が同一の図柄で揃って仮停止する状態となっている場合、その後、同一の図柄で停止表示され、当たりが確定し、大当たりオープニングが開始され、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。

【1312】

可動役物画像 K M G が進出位置で所定時間（例えば、3 秒）だけ停止した状態で表示されると、図 1 0 5（M）に示すように、可動役物画像 K M G が進出位置から上方へ移動開始する。可動役物画像 K M G が進出位置から上方へ移動開始する。これにより、擬似連演出が終了する。なお、擬似連演出において、リーチが形成されると、当たり確定となる。

【1313】

可動役物画像 K M G が進出位置から上方へ移動開始すると、非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）でありながら、非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）で行われる非時短演出（通常演出）から、大当たり遊技状態の後であって高確時短状態（高確高ベース状態）で実行される特定遊技状態の演出へ切り替わっていた状態から、元の非時短演出（通常演出）へ戻る。これにより、特定遊技状態の演出が終了する。

【1314】

これにより、非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）でありながら、背景画像が非時短時背景画像 G G 1（地下画像）から時短時背景画像 K H G（都市画像）へ切り替わっていた状態から、元の非時短時背景画像 G G 1（地下画像）へ戻る。

【1315】

背景画像が時短時背景画像KHG（都市画像）から非時短時背景画像GG1（地下画像）へ切り替わるタイミングで（言い換えると、大当たり遊技状態の後であって高確時短状態（高確高ベース状態）で実行される特定遊技状態の演出から非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）で行われる非時短演出（通常演出）へ切り替わるタイミングで）変動アイコン9C、変動表示位置が再び表示される。なお、保留アイコン9A（9B）が存在する場合は、保留アイコン9A（9B）も再び表示される。

【1316】

さらに、背景画像が時短時背景画像KHG（都市画像）から非時短時背景画像GG1（地下画像）へ切り替わるタイミングで（言い換えると、大当たり遊技状態の後であって高確時短状態（高確高ベース状態）で実行される特定遊技状態の演出から非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）で行われる非時短演出（通常演出）へ切り替わるタイミングで）、演出図柄の構成が非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）で行われる非時短演出（通常演出）におけるものから、大当たり遊技状態の後であって高確時短状態（高確高ベース状態）で実行される特定遊技状態の演出におけるものへ切り替わっていた状態から、元の演出図柄の構成である非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）で行われる非時短演出（通常演出）におけるものへ戻る。

【1317】

ここでは、上述の中心線上に仮停止した数字の図柄のみから構成される左演出図柄8Lは、明るい緑色を有する数字「5」の図柄8LbにキャラクタEの図柄8Laが付されたコイン形状の立体画像へ切り替わり、上述の中心線上に仮停止した数字の図柄のみから構成される中演出図柄8Cは、明るい青色を有する数字「6」の図柄8CbにキャラクタFの図柄8Caが付されたコイン形状の立体画像へ切り替わり、上述の中心線上に仮停止した数字の図柄のみから構成される右演出図柄8Rは、明るい青色を有する数字「8」の図柄8RbにキャラクタHの図柄8Raが付されたコイン形状の立体画像へ切り替わる。このとき、小型の左演出図柄8LZ、小型の中演出図柄8CZ、小型の右演出図柄8RZは、いずれも高速に変動演出（変動表示）中となっている。

【1318】

可動役物画像KMGが進出位置から上方へ移動して表示画面7aから消えると、その後、図105（N）に示すように、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rは、同一の図柄で揃わず停止表示され、ハズレが確定し、当該変動（白色の変動アイコン9Cに対する変動）である特定の変動が終了する。左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rが停止表示するタイミングで、小型の左演出図柄8LZは明るい緑色を有する数字「5」で停止表示し、小型の中演出図柄8CZは明るい青色を有する数字「6」で停止表示し、小型の右演出図柄8RZは明るい青色を有する数字「8」で停止表示する。これに伴い、白色の変動アイコン9Cが非表示される（表示画面7aから消える）。

【1319】

遊技者は、ハンドル60の操作を再び開始し、第1始動口20へ遊技球が入球し、第1保留アイコン9Aが変動表示位置へ移動して変動アイコン9Cとなると、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始され、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停止表示されると、ハズレが確定されるのに対して、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rが同一の図柄で揃って停止表示されると、当たりが確定され、大当たりオープニングが開始され、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。

【1320】

このように、特定変動時擬似連演出Aでは、非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）でありながら、図105（A）における白色の変動アイコン9Cに対する変動を、非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）における特定の変動として、この特定の変動において、大当たり遊技状態の後であって高確時短状態（高確高ベース状態）で実行される特定遊技状態の演出を実行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、従来では大当たり遊技状態の後であって高確時短状態（高確高ベース状態）において

体験することしかできなかった特定遊技状態の演出を、非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）において体験する機会が得られるようになっていたため、遊技者に対して、非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）での演出を単調なものと感じ難くすることができる。

【1321】

また、特定変動時擬似連演出Aでは、非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）でありながら、非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）で行われる非時短演出（通常演出）から、大当たり遊技状態の後であって高確時短状態（高確高ベース状態）で実行される特定遊技状態の演出へ切り替わっても、特定遊技状態の演出が終了すると、再び、元の非時短演出（通常演出）へ戻ってから、特定の変動が終了するようになっている。10
実際には非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）での遊技が進行しているものの、まるで、非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）から時短状態である高確時短状態（高確高ベース状態）へ制御されたかのように遊技者を錯覚させたのち、最後に、非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）のままであるという現実と向き合わせる従来にない演出を遊技者に提供することができる。

【1322】

〔特定変動時擬似連演出B〕

次に、特定変動時擬似連演出Bについて図106を参照して説明する。ここでは、非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）となっていることを前提とし、遊技者は、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。非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）では、背景画像が非時短時背景画像GG1（地下画像）となっている。左打ちによる遊技では、非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）で行われる非時短演出（通常演出）が進行することとなる。この非時短演出（通常演出）では、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、まず左演出図柄8Lが仮停止し、次に右演出図柄8Rが仮停止、最後に中演出図柄8Cが仮停止したあと、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rが同時に（一斉に）停止表示されるようになっている。なお、非時短演出（通常演出）では、左演出図柄8Lおよび右演出図柄8Rが同時に仮停止し、最後に中演出図柄8Cが仮停止する場合があるし、左演出図柄8L、中演出図柄8Cおよび右演出図柄8Rが同時に（一斉に）仮停止する場合がある。20

【1323】

遊技者は、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、第1始動口20へ遊技球が1球入球し、入球した遊技球につい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、これに伴い、ストックされた保留アイコン9Aが全く存在しない状態となる。30

【1324】

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106（A）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。このとき、小型の左演出図柄8LZ、小型の中演出図柄8CZ、小型の右演出図柄8RZ等の小型の演出図柄の変動演出（変動表示）も開始される。40

【1325】

演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、その後、第1始動口20へ遊技球が2球入球し、第1始動口20へ遊技球が2球入球したうち、最初に入球した遊技球につい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、最後に入球した遊技球については先読みにより白色の第2保留アイコン9Aに決定されて表示される。これに伴い、ストックされた保留アイコン9Aが2つ存在する状態となる。

【1326】

その後、図106（B）に示すように、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、この中心線上に、まず左演出図柄8Lが明るい緑色を有する数字「1」の図柄8LbにキャラクタAの図柄8Laが付されたコイン形状の立体画像で仮停止50

し、次に右演出図柄 8 R が明るい赤色を有する数字「7」の図柄 8 R b にキャラクタ G の図柄 8 R a が付されたコイン形状の立体画像で仮停止し、最後に中演出図柄 8 C が明るい緑色を有する数字「5」の図柄 8 C b にキャラクタ E の図柄 8 C a が付されたコイン形状の立体画像で仮停止し、その後、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が同一の図柄で揃わず停止表示され、ハズレが確定する。左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が停止表示するタイミングで、小型の左演出図柄 8 L Z は明るい緑色を有する数字「1」で停止表示し、小型の中演出図柄 8 C Z は明るい緑色を有する数字「5」で停止表示し、小型の右演出図柄 8 R Z は明るい赤色を有する数字「7」で停止表示する。これに伴い、白色の変動アイコン 9 C が非表示される（表示画面 7 a から消える）。

【1327】

白色の第1保留アイコン 9 A が変動表示位置へ移動して白色の変動アイコン 9 C となると、図 106 (C) 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。このとき、小型の左演出図柄 8 L Z、小型の中演出図柄 8 C Z、小型の右演出図柄 8 R Z 等の小型の演出図柄の変動演出（変動表示）も開始される。白色の第1保留アイコン 9 A が変動表示位置へ移動して白色の変動アイコン 9 C となると、白色の第2保留アイコン 9 A が右方へ移動して白色の第1保留アイコン 9 A となる。これに伴い、ストックされた保留アイコン 9 A が1つ存在する状態となる。

【1328】

演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、その後、図 106 (D) に示すように、非時短時背景画像 G G 1（地下画像）の手前側であって、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R の手前側を、表示画面 7 a の上辺から下方へ向かって移動する上下一対のシャッター画像を構成する上側シャッター画像 U S G 1 が出現するとともに、表示画面 7 a の下辺から上方へ向かって移動する上下一対のシャッター画像を構成する下側シャッター画像 L S G 1 が出現する。これにより、上下一対のシャッター画像を構成する上側シャッター画像 U S G 1、下側シャッター画像 L S G 1 が突然発生した表示態様となる。なお、ここでの上側シャッター画像 U S G 1 および下側シャッター画像 L S G 1 の形状は、いずれも横長の矩形の形状を有し、かつ、上側シャッター画像 U S G 1 の下辺および下側シャッター画像 L S G 1 の上辺がいずれも上述の中心線と平行な水平な直線となった形状となっている。

【1329】

突然発生した上下一対のシャッター画像を構成する上側シャッター画像 U S G 1、下側シャッター画像 L S G 1 は、左打ちによる遊技を行っているときに、つまり非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）で行われる非時短演出（通常演出）が進行しているときに突然発生するものであり、当該変動（白色の変動アイコン 9 C に対する変動）を特定の変動として、非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）でありながら、大当たり遊技状態の後であって高確時短状態（高確高ベース状態）で実行される特定遊技状態の演出の開始を示唆する特定画像となっている。この特定画像である上下一対のシャッター画像を構成する上側シャッター画像 U S G 1、下側シャッター画像 L S G 1 は、特定遊技状態の演出の開始の予告として表示されることで、間もなく、特定遊技状態の演出が開始されることを遊技者にそれとなく伝えることができる。

【1330】

遊技者は、突然発生した特定画像である上下一対のシャッター画像を構成する上側シャッター画像 U S G 1、下側シャッター画像 L S G 1 により当たりへの期待感が高まり、当該変動（白色の変動アイコン 9 C に対する変動）を注視（集中）するため、ハンドル 6 0 の操作を停止する。

【1331】

上下一対のシャッター画像を構成する上側シャッター画像 U S G 1、下側シャッター画像 L S G 1 は、シャッターを模したものであり、所定の単色（例えば、銀色（シルバー）、ベージュ、緑色、赤色、黄色（ゴールド））で表示される（ここでは、上下一対のシャッター画像を構成する上側シャッター画像 U S G 1、下側シャッター画像 L S G 1 が銀色

10

20

30

40

50

(シルバー)で表示される)。所定の単色は、当たり期待度を示唆するものであり、銀色(シルバー)→ベージュ→緑色→赤色→紫色→黄色(ゴールド)という順番で当たり期待度が高くなっている。

【1332】

変動アイコン9Cは、非時短状態である低確低ベース状態(通常状態)でありながら、大当たり遊技状態の後であって高確時短状態(高確高ベース状態)で実行される特定遊技状態の演出が開始されると、非表示される(表示画面7aから消える)ようになっているため、特定遊技状態の演出において変動アイコン9Cの色を変化させて当該変動(変動アイコン9Cに対する変動)に対する当たりの期待度を示唆することが難しい。そこで、特定変動時擬似連演出Bでは、上下一対のシャッター画像を構成する上側シャッター画像USG1、下側シャッター画像LSG1の色を所定の色とすることで、特定遊技状態の演出に対する当たり期待度を、変動アイコン9Cに変わって、示唆できるようになっている。上下一対のシャッター画像を構成する上側シャッター画像USG1、下側シャッター画像LSG1の色に設定された当たり期待度は、銀色(シルバー)が変動アイコン9Cの白色に設定された当たり期待度に相当し、ベージュが変動アイコン9Cの青色に設定された当たり期待度に相当し、緑色、赤色、紫色、黄色(ゴールド)は、変動アイコン9Cの緑色、赤色、紫色、黄色(ゴールド)に設定された当たり期待度にそれぞれ相当する。

10

【1333】

なお、上側シャッター画像USG1、下側シャッター画像LSG1の色は、変動アイコン9Cの色が当たり期待度の高い色へとジャンプアップする場合もあれば、当たり期待度の低い色へとジャンプダウンする場合もあり、変動アイコン9Cの色と、上側シャッター画像USG1および下側シャッター画像LSG1の色と、の関係性(法則性)をわかり難くして煽ることができるようになっている。

20

【1334】

その後、図106(E)に示すように、上下一対のシャッター画像を構成する上側シャッター画像USG1が下方へ移動し、上側シャッター画像USG1の下辺が表示画面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、この中心線に到達する。また、上下一対のシャッター画像を構成する下側シャッター画像LSG1が上方へ移動し、下側シャッター画像LSG1の上辺が表示画面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、この中心線に到達する。上側シャッター画像USG1の下方への移動速度と、下側シャッター画像LSG1の上方への移動速度と、が同一の速度となっており、上側シャッター画像USG1の下辺が中心線に到達するタイミングと、下側シャッター画像LSG1の上辺が中心線に到達するタイミングと、が合致している。

30

【1335】

上側シャッター画像USG1が下方へ移動するに連れて、表示画面7aの上辺から上側シャッター画像USG1の下辺までに亘る第1の領域が上側シャッター画像USG1により次第に覆われ大きくなることで、表示画面7aに表示されている、非時短時背景画像GG1(地下画像)、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rが上側シャッター画像USG1により次第に覆われる領域(部分)が大きくなる。また、下側シャッター画像LSG1が上方へ移動するに連れて、表示画面7aの下辺から下側シャッター画像LSG1の上辺までに亘る第2の領域が下側シャッター画像LSG1により次第に覆われ大きくなることで、表示画面7aに表示されている、非時短時背景画像GG1(地下画像)、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rが下側シャッター画像LSG1により次第に覆われる領域(部分)が大きくなる。なお、下側シャッター画像LSG1が上方へ移動しても、小型の左演出図柄8LZ、小型の中演出図柄8CZ、小型の右演出図柄8RZは、いずれも最も手前側に配置されているため、高速に変動演出(変動表示)している、小型の左演出図柄8LZ、小型の中演出図柄8CZ、小型の右演出図柄8RZが、上方へ移動する下側シャッター画像LSG1により妨げられて視認性が阻害されることがない。

40

50

【1336】

上側シャッター画像USG1の下辺が上述の中心線に到達するとともに、下側シャッター画像LSG1の上辺が上述の中心線に到達すると、上下一対のシャッター画像を構成する上側シャッター画像USG1、下側シャッター画像LSG1により表示画面7aの全体が覆われた状態となり、表示画面7aがまるでシャッターで閉まったかのような表示態様となる。シャッターが閉まった表示態様となると、上側シャッター画像USG1の下辺に沿って表面に配置された横文字列を構成する上側の横文字列と、下側シャッター画像LSG1の上辺に沿って表面に配置された横文字列を構成する下側の横文字列と、が合致して、横文字列「OARO」が完成する。この横文字列「OARO」は、第2可動役物15の表面に形成された横文字列「OARO」と同一の横文字列であり、遊技盤2により表現される世界観を表す文字列の一つである。

10

【1337】

シャッターが閉まった表示態様となることにより、上側シャッター画像USG1の大きさは、表示画面7aの上述の中心線から上側の領域全体の大きさとなる。言い換えると、上側シャッター画像USG1が下方へ移動するに連れて、表示画面7aの上辺から上側シャッター画像USG1の下辺までに亘る第1の領域が、最終的に、表示画面7aの上述の中心線から上側の領域全体の大きさとなる。また、シャッターが閉まった表示態様となることにより、下側シャッター画像LSG1の大きさは、表示画面7aの上述の中心線から下側の領域全体の大きさとなる。言い換えると、下側シャッター画像LSG1が上方へ移動するに連れて、表示画面7aの下辺から下側シャッター画像LSG1の上辺までに亘る第2の領域が、最終的に、表示画面7aの上述の中心線から下側の領域全体の大きさとなる。

20

【1338】

シャッターが閉まった表示態様を所定期間（例えば、3秒）だけ維持すると、図106（F）、（G）に示すように、上下一対のシャッター画像を構成する上側シャッター画像USG1が上方へ移動し、また、上下一対のシャッター画像を構成する下側シャッター画像LSG1が下方へ移動する。このように、上下一対のシャッター画像を構成する上側シャッター画像USG1、下側シャッター画像LSG1は、互いに離間するように上方、下方へ移動する。

【1339】

上下一対のシャッター画像を構成する上側シャッター画像USG1、下側シャッター画像LSG1は、互いに離間するように上方、下方へ移動開始すると、非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）でありながら、非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）で行われる非時短演出（通常演出）から、大当たり遊技状態の後であって高確時短状態（高確高ベース状態）で実行される特定遊技状態の演出へ切り替わり、特定遊技状態の演出を開始する。

30

【1340】

これにより、左打ちによる遊技では、上述したように、非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）で行われる非時短演出（通常演出）が進行するものの、当該変動（白色の変動アイコン9Cに対する変動）を特定の変動として、非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）でありながら、大当たり遊技状態の後であって高確時短状態（高確高ベース状態）で実行される特定遊技状態の演出を開始することで、背景画像が非時短時背景画像GG1（地下画像）から時短時背景画像KHG（都市画像）へ切り替わっている。遊技者は、特定遊技状態の演出の実行中であるか否かの判別を、背景画像により行うこともできる。

40

【1341】

背景画像が非時短時背景画像GG1（地下画像）から時短時背景画像KHG（都市画像）へ切り替わるタイミングで（言い換えると、非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）で行われる非時短演出（通常演出）から、大当たり遊技状態の後であって高確時短状態（高確高ベース状態）で実行される特定遊技状態の演出へ切り替わるタイミングで）

50

変動アイコン 9 C、保留アイコン 9 A、変動表示位置が非表示される（表示画面 7 a から消える）。なお、保留アイコン 9 B が存在する場合は、保留アイコン 9 B も非表示される（表示画面 7 a から消える）。これに対して、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R、小型の左演出図柄 8 L Z、小型の中演出図柄 8 C Z および小型の右演出図柄 8 R Z は、非表示されず（表示画面 7 a から消えず）、変動演出（変動表示）中のままとなっている。

【1342】

上下一対のシャッター画像を構成する上側シャッター画像 U S G 1、下側シャッター画像 L S G 1 は、互いに離間するように上方、下方へ移動開始し、上側シャッター画像 U S G 1 が表示画面 7 a の上辺から消え、下側シャッター画像 L S G 1 が表示画面 7 a の下辺から消えると、非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）であるものの、特定遊技状態の演出では、擬似連演出が開始される。擬似連演出では、変動演出（変動表示）を開始した、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が仮停止し再び変動演出（変動表示）を開始する擬似的な変動を 1 回または複数回に亘って行う。擬似連演出では、演出図柄の仮停止する順番が非時短演出（通常演出）とは異なり、まず左演出図柄 8 L が仮停止し、次に中演出図柄 8 C が仮停止し、最後に右演出図柄 8 R が仮停止する。また、擬似連演出では、擬似的な変動の回数が多ければ多いほど当たり期待度が高くなっており、当たり期待度が最も高い擬似的な回数の最大回数が 8 回に設定されている（例えば、擬似的な変動の回数が 5 回であるときに比べて、擬似的な変動の回数が 8 回であるときの方が当たり期待度が高い）。擬似連演出での擬似的な変動により（擬似連演出での 1 回の擬似的な変動による時間（変動時間）としては、例えば 2 秒に設定されていることにより）、仮停止、再変動をリズムカルにテンポよく行うことができ、擬似連演出による演出図柄の変動演出（変動表示）に対する単調さ軽減することができるようになっている。なお、特定変動時擬似連演出 B では、特定遊技状態の演出において擬似的な変動を 5 回行う。

【1343】

特定遊技状態の演出が開始された時点において非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）であるものの、演出図柄の構成が非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）で行われる非時短演出（通常演出）におけるものから、大当たり遊技状態の後であって高確時短状態（高確高ベース状態）で実行される特定遊技状態の演出におけるものへ切り替わる。つまり、図 106（A）～（E）における演出図柄は、コイン形状の立体画像であり、数字の図柄である数字「1」～数字「9」と、キャラクタの図柄であるキャラクタ A～I と、から構成されているのに対して、図 106（F）における演出図柄は、数字の図柄である数字「1」～数字「9」のみから構成され、演出図柄の構成が切り替わっている。

【1344】

その後、図 106（H）に示すように、表示画面 7 a の左辺中央と右辺中央とを通る水平線を中心線として、この中心線上に、まず左演出図柄 8 L が明るい青色を有する数字「4」で仮停止し、次に中演出図柄 8 C が明るい赤色を有する数字「7」で仮停止し、最後に右演出図柄 8 R が明るい緑色を有する数字「9」で仮停止する。このとき、小型の左演出図柄 8 L Z、小型の中演出図柄 8 C Z、小型の右演出図柄 8 R Z は、いずれも高速に変動演出（変動表示）中となっている。その後、図 106（I）に示すように、再び変動演出（変動表示）を開始し、仮停止し、再変動と仮停止を繰り返し、擬似的な変動を 5 回行うと（擬似連 5 回目）、図 106（J）に示すように、まず左演出図柄 8 L が明るい緑色を有する数字「5」で仮停止し、次に中演出図柄 8 C が明るい青色を有する数字「6」で仮停止し、最後に右演出図柄 8 R が明るい青色を有する数字「8」で仮停止する。このとき、小型の左演出図柄 8 L Z、小型の中演出図柄 8 C Z、小型の右演出図柄 8 R Z は、いずれも高速に変動演出（変動表示）中となっている。言い換えると、擬似連演出では、小型の左演出図柄 8 L Z、小型の中演出図柄 8 C Z、小型の右演出図柄 8 R Z は、いずれも高速に変動演出（変動表示）中となっている。

【1345】

その後、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が上述の中心線上で仮停止した状態のまま、図 106 (K) に示すように、時短時背景画像 K H G (都市画像) の手前側であって、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R の手前側を、表示画面 7 a の上辺から下方へ向かって移動する上下一対のシャッター画像を構成する上側シャッター画像 U S G 2 が出現するとともに、表示画面 7 a の下辺から上方へ向かって移動する上下一対のシャッター画像を構成する下側シャッター画像 L S G 2 が出現する。これにより、上下一対のシャッター画像を構成する上側シャッター画像 U S G 2、下側シャッター画像 L S G 2 が突然発生した表示態様となる。なお、この上下一対のシャッター画像を構成する上側シャッター画像 U S G 2、下側シャッター画像 L S G 2 は、上述した上下一対のシャッター画像を構成する上側シャッター画像 U S G 1、下側シャッター画像 L S G 1 とは異なる形状を有しており、上側シャッター画像 U S G 2 および下側シャッター画像 L S G 2 の形状は、いずれも横長の矩形の形状を有しているものの、上側シャッター画像 U S G 2 の下辺および下側シャッター画像 L S G 2 の上辺がいずれも上下に折れ曲がった折れ線となった形状となっている。

10

【1346】

ここでの上下一対のシャッター画像を構成する上側シャッター画像 U S G 2、下側シャッター画像 L S G 2 は、非時短状態である低確低ベース状態 (通常状態) でありながら、大当たり遊技状態の後であって高確時短状態 (高確高ベース状態) で実行される特定遊技状態の演出での擬似連演出中に突然発生するものであり、特定遊技状態の演出の終了を示唆する特定画像となっている。この特定画像である上下一対のシャッター画像を構成する上側シャッター画像 U S G 2、下側シャッター画像 L S G 2 は、特定遊技状態の演出の終了の予告として表示されることで、間もなく、特定遊技状態の演出が終了することを遊技者にそれとなく伝えることができる。

20

【1347】

ここでは、上下一対のシャッター画像を構成する上側シャッター画像 U S G 2、下側シャッター画像 L S G 2 は、シャッターを模したものであり、所定の単色 (例えば、銀色 (シルバー)、ベージュ、緑色、赤色、紫色、黄色 (ゴールド)) で表示される (ここでは、上下一対のシャッター画像を構成する上側シャッター画像 U S G 2、下側シャッター画像 L S G 2 が赤色で表示される)。所定の単色は、当たり期待度を示唆するものであり、銀色 (シルバー) → ベージュ → 緑色 → 赤色 → 紫色 → 黄色 (ゴールド) という順番で当たり期待度が高くなっている。

30

【1348】

なお、特定遊技状態の演出では、変動アイコン 9 C が非表示される (表示画面 7 a から消える) ようになっていたため、変動アイコン 9 C の色を変化させて当該変動 (変動アイコン 9 C に対する変動) に対する当たりの期待度を示唆することが難しい。そこで、特定変動時擬似連演出 B では、上下一対のシャッター画像を構成する上側シャッター画像 U S G 2、下側シャッター画像 L S G 2 の形状や色を所定の色とすることで、特定遊技状態の演出に対する当たり期待度を、変動アイコン 9 C に変わって、示唆することができるようになっていた。上下一対のシャッター画像を構成する上側シャッター画像 U S G 2、下側シャッター画像 L S G 2 の形状は、上下一対のシャッター画像を構成する上側シャッター画像 U S G 1、下側シャッター画像 L S G 1 とは異なる形状となっており、上側シャッター画像 U S G 2、下側シャッター画像 L S G 2 の色に設定された当たり期待度が少し高くなっている。

40

【1349】

具体的には、上下一対のシャッター画像を構成する上側シャッター画像 U S G 2、下側シャッター画像 L S G 2 の色に設定された当たり期待度は、銀色 (シルバー) が変動アイコン 9 C の白色に設定された当たり期待度と比べて高いものの、変動アイコン 9 C の青色に設定された当たり期待度と比べて低く、ベージュが変動アイコン 9 C の青色に設定された当たり期待度と比べて高いものの、変動アイコン 9 C の緑色に設定された当たり期待度と比べて低く、緑色が変動アイコン 9 C の緑色に設定された当たり期待度と比べて高いも

50

の、変動アイコン 9 C の赤色に設定された当たり期待度と比べて低く、赤色が変動アイコン 9 C の赤色に設定された当たり期待度と比べて高いものの、変動アイコン 9 C の紫色に設定された当たり期待度と比べて低く、紫色が変動アイコン 9 C の紫色に設定された当たり期待度と比べて高いものの、変動アイコン 9 C の黄色（ゴールド）に設定された当たり期待度と比べて低く、黄色（ゴールド）が変動アイコン 9 C の黄色（ゴールド）に設定された当たり期待度と比べて高い。

【1350】

その後、図 106（L）に示すように、上下一対のシャッター画像を構成する上側シャッター画像 U S G 2 が下方へ移動し、上側シャッター画像 U S G 2 の下辺が表示画面 7 a の左辺中央と右辺中央とを通る水平線を中心線として、この中心線上に到達する。また、上下一対のシャッター画像を構成する下側シャッター画像 L S G 2 が上方へ移動し、下側シャッター画像 L S G 2 の上辺が表示画面 7 a の左辺中央と右辺中央とを通る水平線を中心線とし、この中心線上に到達する。上側シャッター画像 U S G 2 の下方への移動速度と、下側シャッター画像 L S G 2 の上方への移動速度と、が同一の速度となっており、上側シャッター画像 U S G 2 の下辺が中心線に到達するタイミングと、下側シャッター画像 L S G 2 の上辺が中心線に到達するタイミングと、が合致している。

【1351】

上側シャッター画像 U S G 2 が下方へ移動するに連れて、表示画面 7 a の上辺から上側シャッター画像 U S G 2 の下辺までに亘る第 3 の領域が上側シャッター画像 U S G 2 により次第に覆われ大きくなることで、表示画面 7 a に表示されている、時短時背景画像 K H G（都市画像）、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が上側シャッター画像 U S G 2 により次第に覆われる領域（部分）が大きくなる。また、下側シャッター画像 L S G 2 が上方へ移動するに連れて、表示画面 7 a の下辺から下側シャッター画像 L S G 2 の上辺までに亘る第 4 の領域が下側シャッター画像 L S G 2 により次第に覆われ大きくなることで、表示画面 7 a に表示されている、時短時背景画像 K H G（都市画像）、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が下側シャッター画像 L S G 2 により次第に覆われる領域（部分）が大きくなる。なお、下側シャッター画像 L S G 2 が上方へ移動しても、小型の左演出図柄 8 L Z、小型の中演出図柄 8 C Z、小型の右演出図柄 8 R Z は、いずれも最も手前側に配置されているため、高速に変動演出（変動表示）している、小型の左演出図柄 8 L Z、小型の中演出図柄 8 C Z、小型の右演出図柄 8 R Z が、上方へ移動する下側シャッター画像 L S G 2 により妨げられて視認性が阻害されることがない。

【1352】

上側シャッター画像 U S G 2 の下辺が上述の中心線に到達するとともに、下側シャッター画像 L S G 2 の上辺が上述の中心線に到達すると、上下一対のシャッター画像を構成する上側シャッター画像 U S G 2 の折れ線状の下辺と、上下一対のシャッター画像を構成する下側シャッター画像 L S G 2 の折れ線状の上辺と、が 歯状に嵌り合って、上側シャッター画像 U S G 2 および下側シャッター画像 L S G 2 により表示画面 7 a の全体が覆われた状態となり、表示画面 7 a がまるでシャッターで閉まったかのような表示態様となる。シャッターが閉まった表示態様となると、上側シャッター画像 U S G 2 の下辺に沿って表面に配置された横文字列を構成する上側の横文字列と、下側シャッター画像 L S G 2 の上辺に沿って表面に配置された横文字列を構成する下側の横文字列と、が合致して、横文字列「O A R O」が完成する。この横文字列「O A R O」は、第 2 可動役物 15 の表面に形成された横文字列「O A R O」と同一の横文字列であり、遊技盤 2 により表現される世界観を表す文字列の一つである。

【1353】

シャッターが閉まった表示態様となることにより、上側シャッター画像 U S G 2 の大きさは、表示画面 7 a の上述の中心線から上側の領域全体の大きさとなる。言い換えると、上側シャッター画像 U S G 2 が下方へ移動するに連れて、表示画面 7 a の上辺から上側シャッター画像 U S G 1 の下辺までに亘る第 3 の領域が、最終的に、表示画面 7 a の上述の中心線から上側の領域全体の大きさとなる。また、シャッターが閉まった表示態様となる

ことにより、下側シャッター画像 L S G 2 の大きさは、表示画面 7 a の上述の中心線から下側の領域全体の大きさとなる。言い換えると、下側シャッター画像 L S G 2 が上方へ移動するに連れて、表示画面 7 a の下辺から下側シャッター画像 L S G 1 の上辺までに亘る第 4 の領域が、最終的に、表示画面 7 a の上述の中心線から下側の領域全体の大きさとなる。

【1354】

なお、シャッターが閉まる直前まで、上述したように、左演出図柄 8 L が明るい緑色を有する数字「5」で仮停止し、中演出図柄 8 C が明るい青色を有する数字「6」で仮停止し、右演出図柄 8 R が明るい青色を有する数字「8」で仮停止していた。しかし、シャッターが閉まった表示態様では、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R を視認することができないものの、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が同一の図柄で揃って仮停止する状態となっている場合がある。このため、特定変動時擬似連演出 B では、上下一対のシャッター画像を構成する上側シャッター画像 U S G 2、下側シャッター画像 L S G 2 の色で、シャッターが閉まった表示態様において同一の図柄に揃う当たりの期待度を示唆することができる。シャッターが閉まった表示態様で左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が同一の図柄で揃って仮停止する状態となっている場合、その後、同一の図柄で停止表示され、当たりが確定し、大当たりオープニングが開始され、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。

【1355】

シャッターが閉まった表示態様を所定期間（例えば、3 秒）だけ維持すると、図 106 (M) に示すように、上下一対のシャッター画像を構成する上側シャッター画像 U S G 2 が上方へ移動し、また、上下一対のシャッター画像を構成する下側シャッター画像 L S G 2 が下方へ移動する。このように、上下一対のシャッター画像を構成する上側シャッター画像 U S G 2、下側シャッター画像 L S G 2 は、互いに離間するように上方、下方へ移動する。これにより、擬似連演出が終了する。なお、擬似連演出において、リーチが形成されると、当たり確定となる。

【1356】

上下一対のシャッター画像を構成する上側シャッター画像 U S G 2、下側シャッター画像 L S G 2 は、互いに離間するように上方、下方へ移動開始すると、非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）でありながら、非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）で行われる非時短演出（通常演出）から、大当たり遊技状態の後であって高確時短状態（高確高ベース状態）で実行される特定遊技状態の演出へ切り替わっていた状態から、元の非時短演出（通常演出）へ戻る。これにより、特定遊技状態の演出が終了する。

【1357】

これにより、非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）でありながら、背景画像が非時短時背景画像 G G 1（地下画像）から時短時背景画像 K H G（都市画像）へ切り替わっていた状態から、元の非時短時背景画像 G G 1（地下画像）へ戻る。

【1358】

背景画像が時短時背景画像 K H G（都市画像）から非時短時背景画像 G G 1（地下画像）へ切り替わるタイミングで（言い換えると、大当たり遊技状態の後であって高確時短状態（高確高ベース状態）で実行される特定遊技状態の演出から非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）で行われる非時短演出（通常演出）へ切り替わるタイミングで）変動アイコン 9 C、保留アイコン 9 A、変動表示位置が再び表示される。なお、保留アイコン 9 B が存在する場合は、保留アイコン 9 B も再び表示される。

【1359】

さらに、背景画像が時短時背景画像 K H G（都市画像）から非時短時背景画像 G G 1（地下画像）へ切り替わるタイミングで（言い換えると、大当たり遊技状態の後であって高確時短状態（高確高ベース状態）で実行される特定遊技状態の演出から非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）で行われる非時短演出（通常演出）へ切り替わるタイミングで）、演出図柄の構成が非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）で行われる非

時短演出（通常演出）におけるものから、大当たり遊技状態の後であって高確時短状態（高確高ベース状態）で実行される特定遊技状態の演出におけるものへ切り替わっていた状態から、元の演出図柄の構成である非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）で行われる非時短演出（通常演出）におけるものへ戻る。

【1360】

ここでは、上述の中心線上に仮停止した数字の図柄のみから構成される左演出図柄8Lは、明るい緑色を有する数字「5」の図柄8LbにキャラクタEの図柄8Laが付されたコイン形状の立体画像へ切り替わり、上述の中心線上に仮停止した数字の図柄のみから構成される中演出図柄8Cは、明るい青色を有する数字「6」の図柄8CbにキャラクタFの図柄8Caが付されたコイン形状の立体画像へ切り替わり、上述の中心線上に仮停止した数字の図柄のみから構成される右演出図柄8Rは、明るい青色を有する数字「8」の図柄8RbにキャラクタHの図柄8Raが付されたコイン形状の立体画像へ切り替わる。このとき、小型の左演出図柄8LZ、小型の中演出図柄8CZ、小型の右演出図柄8RZは、いずれも高速に変動演出（変動表示）中となっている。

【1361】

上下一対のシャッター画像を構成する上側シャッター画像USG1、下側シャッター画像LSG1は、互いに離間するように上方、下方へ移動開始し、上側シャッター画像USG1が表示画面7aの上辺から消え、下側シャッター画像LSG1が表示画面7aの下辺から消えると、その後、図106（N）に示すように、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rは、同一の図柄で揃わず停止表示され、ハズレが確定し、当該変動（白色の変動アイコン9Cに対する変動）である特定の変動が終了する。左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rが停止表示するタイミングで、小型の左演出図柄8LZは明るい緑色を有する数字「5」で停止表示し、小型の中演出図柄8CZは明るい青色を有する数字「6」で停止表示し、小型の右演出図柄8RZは明るい青色を有する数字「8」で停止表示する。これに伴い、白色の変動アイコン9Cが非表示される（表示画面7aから消える）。

【1362】

遊技者は、ハンドル60の操作を再び開始し、第1保留アイコン9Aが変動表示位置へ移動して変動アイコン9Cとなると、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始され、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停止表示されると、ハズレが確定されるのに対して、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rが同一の図柄で揃って停止表示されると、当たりが確定され、大当たりオープニングが開始され、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。

【1363】

このように、特定変動時擬似連演出Bでは、非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）でありながら、図106（C）における白色の変動アイコン9Cに対する変動を、非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）における特定の変動として、この特定の変動において、大当たり遊技状態の後であって高確時短状態（高確高ベース状態）で実行される特定遊技状態の演出を実行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、従来では大当たり遊技状態の後であって高確時短状態（高確高ベース状態）において体験することしかできなかった特定遊技状態の演出を、非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）において体験する機会が得られるようになっているため、遊技者に対して、非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）での演出を単調なものと感じ難くすることができる。

【1364】

また、特定変動時擬似連演出Bでは、非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）でありながら、非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）で行われる非時短演出（通常演出）から、大当たり遊技状態の後であって高確時短状態（高確高ベース状態）で実行される特定遊技状態の演出へ切り替わっても、特定遊技状態の演出が終了すると、再び、元の非時短演出（通常演出）へ戻ってから、特定の変動が終了するようになっている。

実際には非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）での遊技が進行しているものの、まるで、非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）から時短状態である高確時短状態（高確高ベース状態）へ制御されたかのように遊技者を錯覚させたのち、最後に、非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）のままであるという現実と向き合わせる従来にない演出を遊技者に提供することができる。

【1365】

〔特定変動時擬似連演出C〕

次に、特定変動時擬似連演出Cについて図107を参照して説明する。ここでは、非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）となっていることを前提とし、遊技者は、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。非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）では、背景画像が非時短時背景画像GG1（地下画像）となっている。左打ちによる遊技では、非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）で行われる非時短演出（通常演出）が進行することとなる。この非時短演出（通常演出）では、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、まず左演出図柄8Lが仮停止し、次に右演出図柄8Rが仮停止、最後に中演出図柄8Cが仮停止したあと、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rが同時に（一斉に）停止表示されるようになっていく。なお、非時短演出（通常演出）では、左演出図柄8Lおよび右演出図柄8Rが同時に仮停止し、最後に中演出図柄8Cが仮停止する場合があるし、左演出図柄8L、中演出図柄8Cおよび右演出図柄8Rが同時に（一斉に）仮停止する場合がある。

【1366】

遊技者は、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、第1始動口20へ遊技球が1球入球し、入球した遊技球につい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。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。遊技者は、黄色（ゴールド）の第1保留アイコン9Aが表示され、黄色（ゴールド）の変動アイコン9Cとなったことで当たりへの期待感が高まり、当該変動（黄色（ゴールド）の変動アイコン9Cに対する変動）を注視（集中）するため、ハンドル60の操作を停止し、これにより、ストックされた保留アイコン9Aが全く存在しない状態となる。

【1367】

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107（A）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。このとき、小型の左演出図柄8LZ、小型の中演出図柄8CZ、小型の右演出図柄8RZ等の小型の演出図柄の変動演出（変動表示）も開始される。

【1368】

非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）での演出図柄の変動演出（変動表示）であるため、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rの構成は、それぞれ、コイン形状の立体画像であり、数字の図柄である数字「1」～数字「9」と、キャラクタの図柄であるキャラクタA～Iと、から構成されている。

【1369】

演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、その後、図107（B）に示すように、非時短時背景画像GG1（地下画像）の手前側であって、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rの手前側を、表示画面7aの上辺から下方へ向かって移動する上下一対のシャッター画像を構成する上側シャッター画像USG1が出現するとともに、表示画面7aの下辺から上方へ向かって移動する上下一対のシャッター画像を構成する下側シャッター画像LSG1が出現する。これにより、上下一対のシャッター画像を構成する上側シャッター画像USG1、下側シャッター画像LSG1が突然発生した表示態様となる。なお、ここでの上側シャッター画像USG1および下側シャッター画像LSG1の形状は、いずれも横長の矩形の形状を有し、かつ、上側シャッター画像USG1の下辺および下側シャッター画像LSG1の上辺がいずれも、表示画面7aの左辺中央と右辺中央と

を通る水平線（中心線）と平行な水平な直線となった形状となっている。

【1370】

突然発生した上下一対のシャッター画像を構成する上側シャッター画像USG1、下側シャッター画像LSG1は、左打ちによる遊技を行っているときに、つまり非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）で行われる非時短演出（通常演出）が進行しているときに突然発生するものであり、当該変動（黄色（ゴールド）の変動アイコン9Cに対する変動）を特定の変動として、非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）でありながら、大当たり遊技状態の後であって高確時短状態（高確高ベース状態）で実行される特定遊技状態の演出の開始を示唆する特定画像となっている。この特定画像である上下一対のシャッター画像を構成する上側シャッター画像USG1、下側シャッター画像LSG1は、特定遊技状態の演出の開始の予告として表示されることで、間もなく、特定遊技状態の演出が開始されることを遊技者にそれとなく伝えることができる。

10

【1371】

遊技者は、突然発生した特定画像である上下一対のシャッター画像を構成する上側シャッター画像USG1、下側シャッター画像LSG1により当たりへの期待感がより高まる。なお、遊技者が、仮にこの時点までハンドル60の操作を継続していても、上側シャッター画像USG1、下側シャッター画像LSG1により当たりへの期待感がより高まったことで、無駄球の発射を止めるため、ハンドル60の操作を停止する。

【1372】

上下一対のシャッター画像を構成する上側シャッター画像USG1、下側シャッター画像LSG1は、シャッターを模したものであり、所定の単色（例えば、銀色（シルバー）、ベージュ、緑色、赤色、黄色（ゴールド））で表示される。所定の単色は、当たり期待度を示唆するものであり、銀色（シルバー）→ベージュ→緑色→赤色→紫色→黄色（ゴールド）という順番で当たり期待度が高くなっている。

20

【1373】

変動アイコン9Cは、非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）でありながら、大当たり遊技状態の後であって高確時短状態（高確高ベース状態）で実行される特定遊技状態の演出が開始されると、非表示される（表示画面7aから消える）ようになっているため、特定遊技状態の演出において変動アイコン9Cの色を変化させて当該変動（変動アイコン9Cに対する変動）に対する当たりの期待度を示唆することが難しい。そこで、特定変動時擬似連演出Cでは、上下一対のシャッター画像を構成する上側シャッター画像USG1、下側シャッター画像LSG1の色を所定の色とすることで、特定遊技状態の演出に対する当たり期待度を、変動アイコン9Cに変わって、示唆することができるようになっている。上下一対のシャッター画像を構成する上側シャッター画像USG1、下側シャッター画像LSG1の色に設定された当たり期待度は、銀色（シルバー）が変動アイコン9Cの白色に設定された当たり期待度に相当し、ベージュが変動アイコン9Cの青色に設定された当たり期待度に相当し、緑色、赤色、紫色、黄色（ゴールド）は、変動アイコン9Cの緑色、赤色、紫色、黄色（ゴールド）に設定された当たり期待度にそれぞれ相当する。

30

【1374】

なお、上側シャッター画像USG1、下側シャッター画像LSG1の色は、変動アイコン9Cの色が当たり期待度の高い色へとジャンプアップする場合もあれば、当たり期待度の低い色へとジャンプダウンする場合もあり、変動アイコン9Cの色と、上側シャッター画像USG1および下側シャッター画像LSG1の色と、の関係性（法則性）をわかり難くして煽ることができるようになっている。

40

【1375】

ここでは、上下一対のシャッター画像を構成する上側シャッター画像USG1、下側シャッター画像LSG1の色として、当たりの期待度が最も低い銀色（シルバー）に敢えて表示されている。これは、変動アイコン9Cの色がすでに黄色（ゴールド）として表示されていることで当たり期待度が高いことを示唆して遊技者に期待感を付与して煽っている

50

ものの、上側シャッター画像 U S G 1、下側シャッター画像 L S G 1の色を当たりの期待度が最も低い銀色（シルバー）とすることで、上述したように、変動アイコン 9 Cの色が必ず当たり期待度の高い色へとジャンプアップするのではなく、当たり期待度の低い色へとジャンプダウンすることで、関係性（法則性）をわかり難くし、遊技者を不安させる狙いがある。もちろん、変動アイコン 9 Cの色がすでに黄色（ゴールド）として表示されているため、上側シャッター画像 U S G 1、下側シャッター画像 L S G 1の色も黄色（ゴールド）としてもよい。

【1376】

その後、図 107（C）に示すように、上下一対のシャッター画像を構成する上側シャッター画像 U S G 1が下方へ移動し、上側シャッター画像 U S G 1の下辺が表示画面 7 aの左辺中央と右辺中央とを通る水平線を中心線として、この中心線上に到達する。また、上下一対のシャッター画像を構成する下側シャッター画像 L S G 1が上方へ移動し、下側シャッター画像 L S G 1の上辺が表示画面 7 aの左辺中央と右辺中央とを通る水平線を中心線として、この中心線上に到達する。上側シャッター画像 U S G 1の下方への移動速度と、下側シャッター画像 L S G 1の上方への移動速度と、が同一の速度となっており、上側シャッター画像 U S G 1の下辺が中心線に到達するタイミングと、下側シャッター画像 L S G 1の上辺が中心線に到達するタイミングと、が合致している。

【1377】

上側シャッター画像 U S G 1が下方へ移動するに連れて、表示画面 7 aの上辺から上側シャッター画像 U S G 1の下辺までに亘る第 1の領域が上側シャッター画像 U S G 1により次第に覆われ大きくなることで、表示画面 7 aに表示されている、非時短時背景画像 G G 1（地下画像）、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 Rが上側シャッター画像 U S G 1により次第に覆われる領域（部分）が大きくなる。また、下側シャッター画像 L S G 1が上方へ移動するに連れて、表示画面 7 aの下辺から下側シャッター画像 L S G 1の上辺までに亘る第 2の領域が下側シャッター画像 L S G 1により次第に覆われ大きくなることで、表示画面 7 aに表示されている、非時短時背景画像 G G 1（地下画像）、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 Rが下側シャッター画像 L S G 1により次第に覆われる領域（部分）が大きくなる。なお、下側シャッター画像 L S G 1が上方へ移動しても、小型の左演出図柄 8 L Z、小型の中演出図柄 8 C Z、小型の右演出図柄 8 R Zは、いずれも最も手前側に配置されているため、高速に変動演出（変動表示）している、小型の左演出図柄 8 L Z、小型の中演出図柄 8 C Z、小型の右演出図柄 8 R Zが、上方へ移動する下側シャッター画像 L S G 1により妨げられて視認性が阻害されることがない。

【1378】

上側シャッター画像 U S G 1の下辺が上述の中心線に到達するとともに、下側シャッター画像 L S G 1の上辺が上述の中心線に到達すると、上下一対のシャッター画像を構成する上側シャッター画像 U S G 1、下側シャッター画像 L S G 1により表示画面 7 aの全体が覆われた状態となり、表示画面 7 aがまるでシャッターで閉まったかのような表示態様となる。シャッターが閉まった表示態様となると、上側シャッター画像 U S G 1の下辺に沿って表面に配置された横文字列を構成する上側の横文字列と、下側シャッター画像 L S G 1の上辺に沿って表面に配置された横文字列を構成する下側の横文字列と、が合致して、横文字列「O A R O」が完成する。この横文字列「O A R O」は、第 2可動役物 15の表面に形成された横文字列「O A R O」と同一の横文字列であり、遊技盤 2により表現される世界観を表す文字列の一つである。

【1379】

シャッターが閉まった表示態様となることにより、上側シャッター画像 U S G 1の大きさは、表示画面 7 aの上述の中心線から上側の領域全体の大きさとなる。言い換えると、上側シャッター画像 U S G 1が下方へ移動するに連れて、表示画面 7 aの上辺から上側シャッター画像 U S G 1の下辺までに亘る第 1の領域が、最終的に、表示画面 7 aの上述の中心線から上側の領域全体の大きさとなる。また、シャッターが閉まった表示態様となる

ことにより、下側シャッター画像 L S G 1 の大きさは、表示画面 7 a の上述の中心線から下側の領域全体の大きさとなる。言い換えると、下側シャッター画像 L S G 1 が上方へ移動するに連れて、表示画面 7 a の下辺から下側シャッター画像 L S G 1 の上辺までに亘る第 2 の領域が、最終的に、表示画面 7 a の上述の中心線から下側の領域全体の大きさとなる。

【1380】

シャッターが閉まった表示態様を所定期間（例えば、3 秒）だけ維持すると、図 107（D）、（E）に示すように、上下一対のシャッター画像を構成する上側シャッター画像 U S G 1 が上方へ移動し、また、上下一対のシャッター画像を構成する下側シャッター画像 L S G 1 が下方へ移動する。このように、上下一対のシャッター画像を構成する上側シャッター画像 U S G 1、下側シャッター画像 L S G 1 は、互いに離間するように上方、下方へ移動する。

10

【1381】

上下一対のシャッター画像を構成する上側シャッター画像 U S G 1、下側シャッター画像 L S G 1 は、互いに離間するように上方、下方へ移動開始すると、非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）でありながら、非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）で行われる非時短演出（通常演出）から、大当たり遊技状態の後であって高確時短状態（高確高ベース状態）で実行される特定遊技状態の演出へ切り替わり、特定遊技状態の演出を開始する。

【1382】

これにより、左打ちによる遊技では、上述したように、非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）で行われる非時短演出（通常演出）が進行するものの、当該変動（黄色（ゴールド）の変動アイコン 9 C に対する変動）を特定の変動として、非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）でありながら、大当たり遊技状態の後であって高確時短状態（高確高ベース状態）で実行される特定遊技状態の演出を開始することで、背景画像が非時短時背景画像 G G 1（地下画像）から時短時背景画像 K H G（都市画像）へ切り替わっている。遊技者は、特定遊技状態の演出の実行中であるか否かの判別を、背景画像により行うこともできる。

20

【1383】

背景画像が非時短時背景画像 G G 1（地下画像）から時短時背景画像 K H G（都市画像）へ切り替わるタイミングで（言い換えると、非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）で行われる非時短演出（通常演出）から、大当たり遊技状態の後であって高確時短状態（高確高ベース状態）で実行される特定遊技状態の演出へ切り替わるタイミングで）変動アイコン 9 C、変動表示位置が非表示される（表示画面 7 a から消える）。なお、保留アイコン 9 A（9 B）が存在する場合は、保留アイコン 9 A（9 B）も非表示される（表示画面 7 a から消える）。これに対して、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R、小型の左演出図柄 8 L Z、小型の中演出図柄 8 C Z および小型の右演出図柄 8 R Z は、非表示されず（表示画面 7 a から消えず）、変動演出（変動表示）中のままとっている。

30

【1384】

上下一対のシャッター画像を構成する上側シャッター画像 U S G 1、下側シャッター画像 L S G 1 は、互いに離間するように上方、下方へ移動開始し、上側シャッター画像 U S G 1 が表示画面 7 a の上辺から消え、下側シャッター画像 L S G 1 が表示画面 7 a の下辺から消えると、非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）であるものの、特定遊技状態の演出では、擬似連演出が開始される。擬似連演出では、変動演出（変動表示）を開始した、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が仮停止し再び変動演出（変動表示）を開始する擬似的な変動を 1 回または複数回に亘って行う。擬似連演出では、演出図柄の仮停止する順番が非時短演出（通常演出）とは異なり、まず左演出図柄 8 L が仮停止し、次に中演出図柄 8 C が仮停止し、最後に右演出図柄 8 R が仮停止する。また、擬似連演出では、擬似的な変動の回数が多ければ多いほど当たり期待度が高くなっており、

40

50

当たり期待度が最も高い擬似的な回数の最大回数が 8 回に設定されている（例えば、擬似的な変動の回数が 3 回であるときに比べて、擬似的な変動の回数が 8 回であるときの方が当たり期待度が高い）。擬似連演出での擬似的な変動により（擬似連演出での 1 回の擬似的な変動による時間（変動時間）としては、例えば 2 秒に設定されていることにより）、仮停止、再変動をリズムカルにテンポよく行うことができ、擬似連演出による演出図柄の変動演出（変動表示）に対する単調さ軽減することができるようになっている。なお、特定変動時擬似連演出 C では、特定遊技状態の演出において擬似的な変動を 8 回行う。

【1385】

特定遊技状態の演出が開始された時点において非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）であるものの、演出図柄の構成が非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）で行われる非時短演出（通常演出）におけるものから、大当たり遊技状態の後であって高確時短状態（高確高ベース状態）で実行される特定遊技状態の演出におけるものへ切り替わる。つまり、図 107（A）～（C）における演出図柄は、コイン形状の立体画像であり、数字の図柄である数字「1」～数字「9」と、キャラクタの図柄であるキャラクタ A～I と、から構成されているのに対して、図 107（D）における演出図柄は、数字の図柄である数字「1」～数字「9」のみから構成され、演出図柄の構成が切り替わっている。

【1386】

その後、図 107（F）に示すように、表示画面 7 a の左辺中央と右辺中央とを通る水平線を中心線として、この中心線上に、まず左演出図柄 8 L が明るい青色を有する数字「4」で仮停止し、次に中演出図柄 8 C が明るい赤色を有する数字「7」で仮停止し、最後に右演出図柄 8 R が明るい緑色を有する数字「9」で仮停止する。このとき、小型の左演出図柄 8 L Z、小型の中演出図柄 8 C Z、小型の右演出図柄 8 R Z は、いずれも高速に変動演出（変動表示）中となっている。その後、図 107（G）に示すように、再び変動演出（変動表示）を開始し、仮停止し、再変動と仮停止を繰り返し、擬似的な変動を 8 回行うと（擬似連 8 回目）、図 107（H）に示すように、ここでは、法則が崩れて、まず左演出図柄 8 L が明るい赤色を有する数字「7」で仮停止し、次に右演出図柄 8 R が明るい赤色を有する数字「7」で仮停止し、中演出図柄 8 C が変動演出（変動表示）中となり、リーチが形成される。リーチが形成されることにより擬似連演出が終了する。なお、擬似連演出において、リーチが形成されると、当たり確定となる。

【1387】

その後、図 107（I）に示すように、時短時背景画像 K H G（都市画像）の手前側であって、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R の後方に、黄金色に輝く翼を有する味方キャラクタ C R A が表示画面 7 a の中央に大きく表示され、その後、中演出図柄 8 C が明るい赤色を有する数字「7」で仮停止し、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R がすべて明るい赤色を有する数字「7」で仮停止する。

【1388】

その後、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が同一の図柄（ここでは、明るい赤色を有する数字「7」）で停止表示され、当たりが確定する。左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が停止表示するタイミングで、小型の左演出図柄 8 L Z は明るい赤色を有する数字「7」で停止表示し、小型の中演出図柄 8 C Z は明るい赤色を有する数字「7」で停止表示し、小型の右演出図柄 8 R Z は明るい赤色を有する数字「7」で停止表示する。つまり、小型の左演出図柄 8 L Z、小型の中演出図柄 8 C Z、小型の右演出図柄 8 R Z も同一の図柄（ここでは、明るい赤色を有する数字「7」）で停止表示される。

【1389】

左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が明るい赤色を有する数字「7」で停止表示されたことにより、大当たり後の遊技状態が高確時短状態（高確高ベース状態）となる。

【1390】

その後、図107(J)に示すように、背景画像が時短時背景画像KHG(都市画像)から大当たりオープニングの背景画像である大当たりオープニング背景画像AOGへ切り替わり、このとき、黄金色に輝く翼を有する味方キャラクタCRA、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rが表示画面7aから消えて、大当たりオープニングが開始される。大当たりオープニングが開始されると、表示画面7aの中央に大きく「大当たり」というメッセージ画像MS1が表示されるとともに、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へ切り替えるように、右矢印画像内に「右打ち」と記された右打ち画像MYが表示画面7aの右上側に表示される。右打ち画像MYは、右打ちによる遊技を行うことを遊技者に示唆する画像であるため、「右打ちによる遊技」という遊技の状態を示唆する画像となっている。なお、右打ち画像MYは、大当たり遊技状態、時短状態などの右打ちによる遊技において、常に最も手前側に配置されて表示された状態となっており、各種エフェクト画像、他の各種画像により妨げられて視認性が阻害されることがない。

10

【1391】

大当たりオープニングが開始されても、小型の左演出図柄8LZ、小型の中演出図柄8CZ、小型の右演出図柄8RZは、同一の図柄(ここでは、明るい赤色を有する数字「7」)で停止表示された状態が維持されている。

【1392】

その後、図107(K)に示すように、背景画像が大当たりオープニング背景画像AOGから大当たり遊技の背景画像である大当たり遊技背景画像RHG1へ切り替わり、遊技者にとって有利な大当たり遊技が開始されることとなる。これに伴い、遊技者は、ハンドル60の操作を再び開始し、右打ちの遊技を行う。大当たり遊技が開始されると、表示画面7aの左上側に「Round1」というラウンド画像RGが表示され、遊技者に現在消化中のラウンド数を伝えている。なお、大当たり遊技が開始されても、小型の左演出図柄8LZ、小型の中演出図柄8CZ、小型の右演出図柄8RZは、同一の図柄(ここでは、明るい赤色を有する数字「7」)で停止表示された状態が維持されている。

20

【1393】

その後、図107(L)に示すように、大当たり遊技においてすべてのラウンドを消化すると、背景画像が大当たり遊技背景画像RHG1から大当たりエンディングの背景画像である大当たりエンディング背景画像AEGへ切り替わり、大当たりエンディングが開始される。大当たりエンディングが開始されると、大当たり遊技において遊技者が獲得した多量の遊技球の球数が「Total:XXXXGET」(XXXXは球数を示す。)というメッセージ画像MS2を表示画面7aの中央に大きく表示される。なお、大当たりエンディングが開始されても、小型の左演出図柄8LZ、小型の中演出図柄8CZ、小型の右演出図柄8RZは、同一の図柄(ここでは、明るい赤色を有する数字「7」)で停止表示された状態が維持されている。

30

【1394】

その後、図107(M)に示すように、大当たりエンディングが終了すると、背景画像が大当たりエンディング背景画像AEGから時短時背景画像KHG(都市画像)へ切り替わり、非時短状態である低確低ベース状態(通常状態)から、時短状態である高確時短状態(高確高ベース状態)に制御され、特定遊技状態の演出が開始され、再び、上述の中心線上に停止表示された左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄が出現する。このとき、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄は、同一の図柄(ここでは、明るい赤色を有する数字「7」)で停止表示されている。この時点において、保留アイコン9A、9Bが全く存在していない。

40

【1395】

遊技者は、右打ちによる遊技により、その後、第2始動口21へ遊技球が2球入球し、第2始動口21へ遊技球が2球入球したうち、最初に入球した遊技球については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、最後に入球した遊技球については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る。これに伴い、スト

50

ックされた保留アイコン 9 B が 2 つ存在する状態となる。

【1396】

白色の第 1 保留アイコン 9 B が変動表示位置へ移動して白色の変動アイコン 9 C となると、図 107 (N) 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。このとき、小型の左演出図柄 8 L Z、小型の中演出図柄 8 C Z、小型の右演出図柄 8 R Z 等の小型の演出図柄の変動演出 (変動表示) も開始される。白色の第 1 保留アイコン 9 B が変動表示位置へ移動して白色の変動アイコン 9 C となると、白色の第 2 保留アイコン 9 B が左方へ移動して白色の第 1 保留アイコン 9 A となる。これに伴い、ストックされた保留アイコン 9 A が 1 つ存在する状態となる。

【1397】

その後、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が同一の図柄で揃わず停止表示されると、ハズレが確定されるのに対して、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が同一の図柄で揃って停止表示されると、当たりが確定され、大当たりオープニングが開始され、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。

【1398】

このように、特定変動時擬似連演出 C では、非時短状態である低確低ベース状態 (通常状態) でありながら、図 107 (A) における黄色 (ゴールド) の変動アイコン 9 C に対する変動を、非時短状態である低確低ベース状態 (通常状態) における特定の変動として、この特定の変動において、大当たり遊技状態の後であって高確時短状態 (高確高ベース状態) で実行される特定遊技状態の演出を実行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、従来では大当たり遊技状態の後であって高確時短状態 (高確高ベース状態) において体験することしかできなかった特定遊技状態の演出を、非時短状態である低確低ベース状態 (通常状態) において体験する機会が得られるようになっているため、遊技者に対して、非時短状態である低確低ベース状態 (通常状態) での演出を単調なものと感じ難くすることができる。

【1399】

〔効果例〕

以下に、特定変動時擬似連演出の効果例を示す。

〔効果 1〕

上記実施形態の遊技機 1 では、大当たり遊技状態 (当たり遊技状態) の後に実行される特定遊技状態の演出を、大当たり遊技状態 (当たり遊技状態) が発生するまえに特定の変動において実行することができるようになっている (特定変動時擬似連演出 A では図 105 (F) ~ (L)、特定変動時擬似連演出 B では図 106 (F) ~ (K)、特定変動時擬似連演出 C では図 107 (D) ~ (I))。この構成によれば、遊技者は、従来では大当たり遊技状態 (当たり遊技状態) の後にしか体験することができなかった特定遊技状態の演出を、大当たり遊技状態 (当たり遊技状態) が発生するまえに体験する機会が得られるようになっている。これにより、遊技者に対して、大当たり遊技状態 (当たり遊技状態) が発生するまえにおける演出を単調なものと感じ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。

【1400】

〔効果 2〕

上記実施形態の遊技機 1 において、図 105 の特定変動時擬似連演出 A、図 106 の特定変動時擬似連演出 B、図 107 の特定変動時擬似連演出 C で特定の変動が開始されると、特定画像が表示され、その後、特定画像が消え、特定遊技状態の演出が実行されるようになっている。具体的には、特定変動時擬似連演出 A では、図 105 (A) における白色の変動アイコン 9 C に対する変動を、非時短状態である低確低ベース状態 (通常状態) における特定の変動として、この特定の変動が開始されると、図 105 (B) ~ (F) において可動役物画像 KMG (特定画像) が表示され、その後、消え、図 105 (F) ~ (L) において特定遊技状態の演出が実行されるようになっている。特定変動時擬似連演出 B

10

20

30

40

50

では、図106(C)における白色の変動アイコン9Cに対する変動を、非時短状態である低確低ベース状態(通常状態)における特定の変動として、この特定の変動が開始されると、図106(D)～(F)において上下一対のシャッター画像を構成する上側シャッター画像USG1(特定画像)および下側シャッター画像LSG1(特定画像)が表示され、その後、消え、図106(F)～(K)における特定遊技状態の演出が実行されるようになっている。特定変動時擬似連演出Cでは、図107(A)における黄色(ゴールド)の変動アイコン9Cに対する変動を、非時短状態である低確低ベース状態(通常状態)における特定の変動として、この特定の変動が開始されると、図107(B)～(D)における上下一対のシャッター画像を構成する上側シャッター画像USG1(特定画像)および下側シャッター画像LSG1(特定画像)が表示され、その後、消え、図107(D)～(I)における特定遊技状態の演出が実行されるようになっている。この構成によれば、特定の変動が開始されるタイミングで大当たり遊技状態(当たり遊技状態)の後に実行される特定遊技状態の演出を、いきなり実行するのではなく、まず特定画像が表示され、その後、消えることで特定遊技状態の演出の開始の予告とすることができ、間もなく、特定遊技状態の演出が開始されることを遊技者にそれとなく伝えることができる。

10

【1401】

〔効果3〕

上記実施形態の遊技機1において、図105の特定変動時擬似連演出A、図106の特定変動時擬似連演出Bにおける特定遊技状態の演出の実行中に、特定画像が表示され、その後、特定画像が消えると、特定遊技状態の演出が終了して特定の変動が終了する。具体的には、特定変動時擬似連演出Aでは、特定遊技状態の演出の実行中に、図105(K)～(M)において可動役物画像KMG(特定画像)が表示され、その後、消えると、特定遊技状態の演出が終了して、図105(N)において特定の変動が終了するようになっている。特定変動時擬似連演出Bでは、特定遊技状態の演出の実行中に、図106(K)～(M)において上下一対のシャッター画像を構成する上側シャッター画像USG2(特定画像)、下側シャッター画像LSG2(特定画像)が表示され、その後、消え、図106(N)において特定の変動が終了するようになっている。この構成によれば、特定の変動が終了されるタイミングで特定遊技状態の演出を、いきなり終了するのではなく、まず特定画像が表示され、その後、消えることで特定遊技状態の演出の終了の予告とすることができ、間もなく、特定遊技状態の演出が終了することを遊技者にそれとなく伝えることができる。

20

30

【1402】

〔効果4〕

上記実施形態の遊技機1において、図105の特定変動時擬似連演出A、図106の特定変動時擬似連演出B、図107の特定変動時擬似連演出Cにおける特定遊技状態の演出では、擬似連演出が複数回実行可能であり、擬似連演出においてリーチが形成されると、当たりとなるようになっている。この構成によれば、擬似連演出でリーチが形成された段階で、当たりであることを遊技者に告知することができるため、特定遊技状態の演出における擬似連演出が実行されている期間に亘って、演出図柄(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)に対する当たりの期待感を遊技者に付与し続けることができる。

40

【1403】

〔効果5〕

上記実施形態の遊技機1において、図105の特定変動時擬似連演出A、図106の特定変動時擬似連演出B、図107の特定変動時擬似連演出Cにおける特定画像は、当たりまたはハズレを報知可能な左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8R(一組の演出図柄)の前方に配置され、少なくとも、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8R(一組の演出図柄)を覆うことができるようになっている。具体的には、特定変動時擬似連演出Aでは、図105(B)～(F)における可動役物画像KMG(特定画像)は、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8R(一組の演出図柄)の前方に配置さ

50

れ、少なくとも、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R（一組の演出図柄）の一部、または、全体を覆うことができるようになっている。特定変動時擬似連演出 B では、図 106（D）～（F）における上下一対のシャッター画像を構成する上側シャッター画像 U S G 1（特定画像）および下側シャッター画像 L S G 1（特定画像）は、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R（一組の演出図柄）の前方に配置され、少なくとも、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R（一組の演出図柄）の一部、または、全体を覆うことができるようになっている。特定変動時擬似連演出 C では、図 107（B）～（D）における上下一対のシャッター画像を構成する上側シャッター画像 U S G 1（特定画像）および下側シャッター画像 L S G 1（特定画像）は、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R（一組の演出図柄）の前方に配置され、少なくとも、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R（一組の演出図柄）の一部、または、全体を覆うことができるようになっている。この構成によれば、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R（一組の演出図柄）が特定画像により覆われることで、特定遊技状態の演出の開始の予告のほかに、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R（一組の演出図柄）が当たり図柄へ変化するかもしれないという期待感を煽ることもできる。

10

【1404】

〔変形例〕

以下に、特定変動時擬似連演出の変形例を示す。

〔変形例 1〕

20

上記実施形態の遊技機 1 における図 105 の特定変動時擬似連演出 A、図 106 の特定変動時擬似連演出 B における擬似連演出では、擬似的な変動が最後の回に到達すると（特定変動時擬似連演出 A では擬似的な変動を 4 回行い、最後の回である擬似連 4 回目の図 105（J）において、特定変動時擬似連演出 B では擬似的な変動を 5 回行い、最後の回である擬似連 5 海面の図 106（J）において）、特定変動時擬似連演出 A では特定演出の終了を示唆する特定画像である可動役物画像 K M G が表示画面 7 a の上側から下側へ向かって移動しながら出現し、特定変動時擬似連演出 B では特定演出の終了を示唆する特定画像である上下一対のシャッター画像を構成する上側シャッター画像 U S G 2、下側シャッター画像 L S G 2 が下方、上方へ移動しながら出現していた。しかし、擬似的な変動が最後の回へ到達する前にも、1 回または複数回、特定画像を出現させて消えて、擬似連演出を最後の回へ到達するまで継続するようにしてもよい。こうすれば、擬似連演出が終了して特定演出が終了するかもしれないという危機感を遊技者に煽ることができ、非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）における特定の変動において、時短状態である高確時短状態（高確高ベース状態）で行われる特定演出のバリエーションを増やすことができる。

30

【1405】

〔変形例 2〕

上記実施形態の遊技機 1 における図 105 の特定変動時擬似連演出 A、図 106 の特定変動時擬似連演出 B、図 107 の特定変動時擬似連演出 C では、大当たり遊技状態の後であって高確時短状態（高確高ベース状態）で実行される特定遊技状態の演出を、非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）における特定の変動において実行することができるようになっていた。また、大当たり遊技状態の後であって高確時短状態（高確高ベース状態）で実行される特定遊技状態の演出は、大当たり遊技のあとに制御される時短状態において実行されるものであった。時短状態には、高確時短状態（高確高ベース状態）のほかに、いわゆる、a 時短、b 時短、c 時短がある。a 時短、b 時短、c 時短においては、特定遊技状態の演出が実行されないものの、a 時短においてのみ実行される a 時短用特定遊技状態の演出を設け、b 時短においてのみ実行される b 時短用特定遊技状態の演出を設け、c 時短においてのみ実行される c 時短用特定遊技状態の演出を設けるようにしてもよい。この場合、非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）における特定の変動において、a 時短用特定遊技状態の演出、b 時短用特定遊技状態の演出、c 時短用特定遊技状態

40

50

の演出を実行することできるようにしてもよい。こうすれば、遊技者は、非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）において、特定遊技状態の演出のほかに、a時短用特定遊技状態の演出、b時短用特定遊技状態の演出、c時短用特定遊技状態の演出も体験する機会を得ることができる。これにより、遊技者に対して、非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）における演出をより単調なものと感じ難くすることに寄与することができる。

【1406】

〔変形例3〕

上記実施形態の遊技機1における図105の特定変動時擬似連演出A、図106の特定変動時擬似連演出B、図107の特定変動時擬似連演出Cにおける特定演出での擬似連演出では、擬似的な変動の回数が多ければ多いほど当たり期待度が高くなっていた。この擬似的な回数は、1回～8回であった。しかし、この擬似的な回数の最大回数を、8回から更に大きくしてもよい。例えば、擬似的な回数として、1回～15回までにしてもよいし、1回～20回までにしてもよいし、1回～30回までにしてもよい。こうすれば、擬似的な回数の最大回数が大きくなることで擬似連演出での擬似的な変動が増え、仮停止、再変動をリズムカルにテンポよく行うことができ、擬似連演出による演出図柄の変動演出（変動表示）に対する単調さをより軽減することに寄与することができる。

【1407】

〔変形例4〕

上記実施形態の遊技機1における図106の特定変動時擬似連演出B、図107の特定変動時擬似連演出Cでは、表示画面7aの上辺から下方へ向かって移動する上下一対のシャッター画像を構成する上側シャッター画像USG1（特定画像）が出現するとともに、表示画面7aの下辺から上方へ向かって移動する上下一対のシャッター画像を構成する下側シャッター画像LSG1（特定画像）が出現していた。また図106の特定変動時擬似連演出Bでは、表示画面7aの上辺から下方へ向かって移動する上下一対のシャッター画像を構成する上側シャッター画像USG2（特定画像）が出現するとともに、表示画面7aの下辺から上方へ向かって移動する上下一対のシャッター画像を構成する下側シャッター画像LSG2（特定画像）が出現していた。しかし、表示画面7aの左辺から右方へ向かって移動する左右一对のシャッター画像を構成する左側シャッター画像が出現するとともに、表示画面7aの右辺から左方へ向かって移動する左右一对のシャッター画像を構成する左側シャッター画像が出現するようにしてもよい。つまり、特定画像を左右一对のシャッター画像としてもよい。この場合、左右一对のシャッター画像を構成する左側シャッター画像が右方へ移動し、右側シャッター画像の右辺が表示画面7aの上辺中央と下辺中央とを通る垂直線を中心線として、この中心線上に到達する。また、左右一对のシャッター画像を構成する右側シャッター画像が左方へ移動し、右側シャッター画像の左辺が表示画面7aの上辺中央と下辺中央とを通る垂直線を中心線として、この中心線上に到達する。左側シャッター画像の右方への移動速度と、右側シャッター画像の左方への移動速度と、が同一の速度となっており、左側シャッター画像の右辺が中心線に到達するタイミングと、左側シャッター画像の左辺が中心線に到達するタイミングと、が合致する。

【1408】

なお、左右一对のシャッター画像を構成する左側シャッター画像および右側シャッター画像は、上下一対のシャッター画像を構成する上側シャッター画像USG1および下側シャッター画像LSG1と同様に、シャッターを模したものであり、所定の単色（例えば、銀色（シルバー）、ベージュ、緑色、赤色、紫色、黄色（ゴールド））で表示される。この所定の単色は、上下一対のシャッター画像を構成する上側シャッター画像USG1および下側シャッター画像LSG1と同様に、当たり期待度を示唆するものであり、銀色（シルバー）→ベージュ→緑色→赤色→紫色→黄色（ゴールド）という順番で当たり期待度が高くなっている。このように構成しても、遊技者は、突然発生した特定画像である左右一对のシャッター画像を構成する左側シャッター画像、右側シャッター画像により当たりへの期待感が高まるし、非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）における特定の変

10

20

30

40

50

動において、大当たり遊技状態の後であって高確時短状態（高確高ベース状態）で実行される特定遊技状態の演出を、いきなり実行するのではなく、特定画像を特定遊技状態の演出の開始の予告として表示することで、間もなく、特定遊技状態の演出が開始されることを遊技者にそれとなく伝えることができる。また、非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）における特定の変動において、大当たり遊技状態の後であって高確時短状態（高確高ベース状態）で実行される特定遊技状態の演出が、いきなり終了するのではなく、特定画像を特定遊技状態の演出の終了の予告として表示することで、間もなく、特定遊技状態の演出が終了することを遊技者にそれとなく伝えることができる。

【1409】

また、左右一対のシャッター画像によりシャッターが閉まった表示態様となると、左側シャッター画像の右辺に沿って表面に配置された縦文字列を構成する左側の縦文字列と、右側シャッター画像の左辺に沿って表面に配置された縦文字列を構成する右側の縦文字列と、が合致して、縦文字列「O A R O」が完成する。この縦文字列「O A R O」は、第2可動役物15の表面に形成された横文字列「O A R O」を縦文字列として配列したものであり、遊技盤2により表現される世界観を表す文字列の一つである。

【1410】

〔変形例5〕

上記実施形態の遊技機1における図106の特定変動時擬似連演出B、図107の特定変動時擬似連演出Cでは、上下一対のシャッター画像によりシャッターが閉まった表示態様となると、上側シャッター画像USG1の下辺に沿って表面に配置された横文字列を構成する上側の横文字列と、下側シャッター画像LSG1の上辺に沿って表面に配置された横文字列を構成する下側の横文字列と、が合致して、横文字列「O A R O」が完成していた。しかし、文字列ではなく、模様としてもよい。模様としては、例えば、丸、三角、四角などの単純な記号であってもよいし、立体的構造物の投影図としたものでもよし、遊技盤2により表現される世界観を表す図形であってもよい。こうすれば、シャッター画像のバリエーションを増やすことができる。また、上下一対のシャッター画像が出現するときに、模様を変化させるようにしてもよい。さらに、上下一対のシャッター画像が出現するときに、シャッター画像の模様で当たり期待度を示唆するようにしてもよい。

【1411】

〔変形例6〕

上記実施形態の遊技機1における図105（C）の特定変動時擬似連演出Aでは、第2可動役物15が退避位置（図1における第2可動役物15の位置）から表示画面7aの中央位置（表示画面7aの左辺中央と右辺中央とを通る水平線と、表示画面7aの上辺中央と下辺中央とを通る垂直線と、の交点）である進出位置まで下方へ移動開始していた。しかし、第2可動役物15に代えて、または、第2可動役物15とともに、第1可動役物14を表示画面7aに出現させて左右方向に移動するようにしてもよいし、枠可動役物69を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するようにしてもよい。第1可動役物14、枠可動役物69も、第2可動役物15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1可動役物14、枠可動役物69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するものである。このため、遊技者は、第1可動役物14、枠可動役物69の作動（動作）に対する関心が高い。これにより、遊技者は、第2可動役物15の作動（動作）と同様に、第1可動役物14、枠可動役物69の作動（動作）により、当たりへの期待感が高まる。また、可動役物画像KMGと対応する第2可動役物15とは異なる、第1可動役物14や枠可動役物69が作動（動作）するにより、遊技者に違和感演出を提供することができ、演出のバリエーションを増やすことに寄与することもできる。

【1412】

〔変形例7〕

上記実施形態の遊技機1における図105の特定変動時擬似連演出Aでは、特定画像で

10

20

30

40

50

ある可動役物画像 K M G が出現すると、特定遊技状態の演出の開始の予告とすることができ、間もなく、特定遊技状態の演出が開始されることを遊技者にそれとなく伝えることができた。また、図 1 0 6 の特定変動時擬似連演出 B、図 1 0 7 の特定変動時擬似連演出 C では、特定画像である上下一対のシャッター画像を構成する上側シャッター画像 U S G 1 および下側シャッター画像 L S G 1 が出現すると、特定遊技状態の演出の開始の予告とすることができ、間もなく、特定遊技状態の演出が開始されることを遊技者にそれとなく伝えることができた。しかし、特定画像を、特定遊技状態の演出の開始の予告だけでなく、当たり期待度が高いスーパーリーチ演出（S P リーチ）への発展の予告としても出現するようにしてもよい。こうすれば、特定画像が出現することで、後の演出が特定遊技状態の演出となるのか、それとも、スーパーリーチ演出（S P リーチ）となるのか、バリエーションを増やすことができる。

10

【1 4 1 3】

〔変形例 8〕

上記実施形態の遊技機 1 における図 1 0 5 の特定変動時擬似連演出 A、図 1 0 6 の特定変動時擬似連演出 B、図 1 0 7 の特定変動時擬似連演出 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。

【1 4 1 4】

〔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 E 1 - 1〕

20

遊技機であって、

当たり遊技状態の後に実行される特定遊技状態の演出を、前記当たり遊技状態が発生するまえに特定の変動において実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【1 4 1 5】

◇〔態様 E 1 - 2〕

態様 E 1 - 1 に記載の遊技機であって、

前記特定の変動が開始されると、特定画像が表示され、その後、前記特定画像が消え、前記特定遊技状態の演出が実行される、

ことを特徴とする遊技機。

30

【1 4 1 6】

◇〔態様 E 1 - 3〕

態様 E 1 - 2 に記載の遊技機であって、

前記特定遊技状態の演出の実行中に、前記特定画像が表示され、その後、前記特定画像が消えると、前記特定遊技状態の演出が終了して前記特定の変動が終了する、

ことを特徴とする遊技機。

【1 4 1 7】

◇〔態様 E 1 - 4〕

態様 E 1 - 3 に記載の遊技機であって、

前記特定遊技状態の演出では、擬似連演出が複数回実行可能であり、前記擬似連演出においてリーチが形成されると、当たりとなる、

ことを特徴とする

40

【1 4 1 8】

◇〔態様 E 1 - 5〕

態様 E 1 - 1 から態様 E 1 - 4 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記特定画像は、当たりまたはハズレを報知可能な一組の演出図柄の前方に配置され、少なくとも前記一組の演出図柄を覆う、

ことを特徴とする遊技機。

【1 4 1 9】

以下に図 1 0 8 ～図 1 1 0 を用いて操作手段画像表示演出 A ～ C について説明する。こ

50

の操作手段画像表示演出は、演出図柄の変動演出に伴って実行される。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、操作手段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。

【1420】

〔操作手段画像表示演出A〕

図108は、操作手段画像表示演出Aを説明するための図である。操作手段画像表示演出Aについて、まず、図108（A）に示す変動中の演出から説明を始める。ここでは、左中右の演出図柄8L、8C、8Rが高速変動を行っている。このとき、演出図柄8L、8C、8Rは、透明または半透明の表示となっている。表示画面7aの下部には、演出ボタン63を模したボタン画像BG1とボタン画像BG2とが表示されている。ボタン画像BG1は、変動中の左演出図柄8Lの下方に表示されている。ボタン画像BG2は、変動中の右演出図柄8Rの下方に表示されている。ボタン画像BG1は揺れ動いて赤色となっており（図中にハッチングを施して示した）、ボタン画像BG2は白色となっていて、その態様が異なっている。

10

【1421】

次に、遊技者が演出ボタン63を押下することで、図108（B）に示すように、左図柄停止演出が実行される。左図柄停止演出は、左演出図柄の移動速度（変動速度）が遅くなって停止する演出である。ここでは、左演出図柄8Lが「2」図柄で停止している。中演出図柄8Cおよび右演出図柄8Cは、高速変動している。このとき、ボタン画像BG1が白色となり、ボタン画像BG2が揺れ動いて赤色となっている。

20

【1422】

次に、遊技者が演出ボタン63を押下することで、図108（C）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、右演出図柄の移動速度（変動速度）が遅くなって停止する演出である。ここでは、右演出図柄8Rが「4」図柄で停止している。中演出図柄8Cは、高速変動している。このとき、ボタン画像BG1、BG2は両方とも白色となっている。

【1423】

次に、図108（D）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、中演出図柄の移動速度（変動速度）が遅くなって停止する演出である。ここでは、中演出図柄8Cが「3」図柄で停止している。このとき、ボタン画像BG1、BG2は両方とも白色となっている。

30

【1424】

次に、図108（E）に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の演出図柄8L、8C、8Rが変動を開始し高速変動している。このとき、演出図柄8L、8C、8Rは、透明または半透明の表示となっている。表示画面7aの下部には、演出ボタン63を模したボタン画像BG1とボタン画像BG2とが表示されている。ボタン画像BG1は、変動中の左演出図柄8Lの下方に表示されている。ボタン画像BG2は、変動中の右演出図柄8Rの下方に表示されている。ボタン画像BG1は揺れ動いて赤色となっており（図中にハッチングを施して示した）、ボタン画像BG2は白色となっていて、その態様が異なっている。

40

【1425】

次に、遊技者が演出ボタン63を押下することで、図108（F）に示すように、左図柄停止演出が実行される。左図柄停止演出は、左演出図柄の移動速度（変動速度）が遅くなって停止する演出である。ここでは、左演出図柄8Lが「7」図柄で停止している。中演出図柄8Cおよび右演出図柄8Cは、高速変動している。このとき、ボタン画像BG1が白色となり、ボタン画像BG2が揺れ動いて赤色となっている。

【1426】

次に、遊技者が演出ボタン63を押下することで、図108（G）に示すように、右図

50

柄停止演出が実行される。右図柄停止演出は、右演出図柄の移動速度（変動速度）が遅くなって停止する演出である。ここでは、右演出図柄 8 R が「7」図柄で停止している。左右の演出図柄 8 L、8 R がともに「7」図柄で停止してリーチ態様が形成されている。中演出図柄 8 C は、高速変動している。このとき、ボタン画像 B G 1、B G 2 は両方とも白色となっている。

【1 4 2 7】

次に、図 1 0 8（H）に示すように、発展演出が実行される。発展演出は、ノーマルリーチから S P リーチ（スーパーリーチ）への発展を報知する演出である。ここでは、表示画面 7 a の中央に「発展」というメッセージ画像 M S が表示されている。表示画面 7 a の左上部には縮小された左演出図柄 8 L（「7」図柄）が表示され、表示画面 7 a の右上部には縮小された右演出図柄 8 R（「7」図柄）が表示されている。

10

【1 4 2 8】

次に、図 1 0 8（I）（J）に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクターと敵キャラクターとが戦いを繰り広げる演出である。

図 1 0 8（I）では、表示画面 7 a の中央で味方キャラクター C R A と敵キャラクター C R B とが対峙している。このとき、表示画面 7 a の左上部には縮小された左演出図柄 8 L（「7」図柄）が表示され、表示画面 7 a の右上部には縮小された右演出図柄 8 R（「7」図柄）が表示されている。

図 1 0 8（J）では、バトル演出の最終局面となっており、味方キャラクター C R A と敵キャラクター C R B とが互いに最後の一撃を加えようとしている。

20

【1 4 2 9】

次に、図 1 0 8（K）に示すように、操作促進演出が実行される。操作促進演出は、操作手段の操作を促す演出である。ここでは、表示画面 7 a の中央に剣部材 6 5 を模した剣画像 B G 3 が表示されており、剣画像 B G 3 の左方に矢印画像 Y G、剣画像 B G 3 の右方に「押し込め」というメッセージ画像 M S が表示されている。また、表示画面 7 a の中央よりも左側にはボタン画像 B G 1 が表示され、表示画面 7 a の中央よりも右側にはボタン画像 B G 2 が表示されている。ボタン画像 B G 1 は赤色となっており（図中にハッチングを施して示した）、ボタン画像 B G 2 は白色となっている。

【1 4 3 0】

遊技者が剣部材 6 5 を押し込むことで、あるいは、遊技者が演出ボタン 6 3 を押下することで、図 1 0 8（L）に示すような、当落報知演出が実行される。当落報知演出は、特別図柄の抽選に当選したか落選したかを報知する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R がすべて「7」図柄となっている。これにより、当選したこと（大当たりであること）が報知されている。一方、落選を報知する場合には、左右の演出図柄 8 L、8 R（「7」図柄）に対し、中演出図柄 8 C が「7」図柄以外（例えば「8」図柄）になる。なお、剣部材 6 5 および演出ボタン 6 3 の操作がない場合、操作有効期間の経過後に、当落報知演出が実行される。

30

【1 4 3 1】

〔操作手段画像表示演出 B〕

図 1 0 9 は、操作手段画像表示演出 B を説明するための図である。操作手段画像表示演出 B について、まず、図 1 0 9（A）に示す変動中の演出から説明を始める。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動を行っている。このとき、演出図柄 8 L、8 C、8 R は、透明または半透明の表示となっている。表示画面 7 a の下部には、剣部材 6 5 を模した剣画像 B G 1 と演出ボタン 6 3 を模したボタン画像 B G 2 とが表示されている。剣画像 B G 1 は、表示画面 7 a の左下部に表示されている。ボタン画像 B G 2 は、表示画面 7 a の右下部（変動中の右演出図柄 8 R の下方）に表示されている。

40

【1 4 3 2】

変動中に遊技者が剣部材 6 5 を操作することで、図 1 0 9（B）に示すように、ゲーム数表示演出が実行される。ゲーム数表示演出は、大当たり後のゲーム数（特別図柄の変動回数）を表示する演出である。ここでは、表示画面 7 a の中央下部に「1 8 7 G」という

50

ゲーム数画像 G H が表示されている。ゲーム数画像 G H は、所定時間（例えば「1」秒）が経過すると非表示になる。このときも、剣画像 B G 1 およびボタン画像 B G 2 は表示されている。

【1433】

変動中に遊技者が演出ボタン 6 3 を押下することで、図 109（C）に示すように、信頼度示唆演出が実行される。信頼度示唆演出は、特別図柄の抽選に当選している信頼度を示唆する演出である。ここでは、表示画面 7 a の右上部に「信頼度 10 %」という信頼度画像 S H が表示されている。信頼度画像 S H は、所定時間（例えば「1」秒）が経過すると非表示になる。このときも、剣画像 B G 1 およびボタン画像 B G 2 は表示されている。

【1434】

次に、図 109（D）に示すように、確定停止演出が実行される。確定停止演出は、演出図柄が確定停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L が「2」図柄で確定停止し、中演出図柄 8 C が「3」図柄で確定停止し、右演出図柄 8 R が「4」図柄で確定停止している。このときも、剣画像 B G 1 およびボタン画像 B G 2 は表示されている。

【1435】

次に、図 109（E）に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始して高速変動を行っている。このとき、演出図柄 8 L、8 C、8 R は、透明または半透明の表示となっている。表示画面 7 a の下部には、剣部材 6 5 を模した剣画像 B G 1 と演出ボタン 6 3 を模したボタン画像 B G 2 とが表示されている。剣画像 B G 1 は、表示画面 7 a の左下部に表示されている。ボタン画像 B G 2 は、表示画面 7 a の右下部（変動中の右演出図柄 8 R の下方）に表示されている。

【1436】

変動中に遊技者が剣部材 6 5 を操作することで、図 109（F）に示すように、ゲーム数表示演出が実行される。ゲーム数表示演出は、大当たり後のゲーム数（特別図柄の変動回数）を表示する演出である。ここでは、表示画面 7 a の中央下部に「188 G」というゲーム数画像 G H が表示されている。ゲーム数画像 G H は、所定時間（例えば「1」秒）が経過すると非表示になる。このときも、剣画像 B G 1 およびボタン画像 B G 2 は表示されている。

【1437】

次に、図 109（G）に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄が所定のリーチ態様で停止する演出である。ここでは、左右の演出図柄 8 L、8 R がともに「7」図柄で停止している。リーチ中においても遊技者が演出ボタン 6 3 を押下することで、信頼度示唆演出が実行される。信頼度示唆演出は、特別図柄の抽選に当選している信頼度を示唆する演出である。ここでは、表示画面 7 a の右上部に「激アツ」という信頼度画像 S H が表示されている。信頼度画像 S H は、所定時間（例えば「1」秒）が経過すると非表示になる。このときも、剣画像 B G 1 およびボタン画像 B G 2 は表示されている。

【1438】

次に、図 109（H）に示すように、発展演出が実行される。発展演出は、ノーマルリーチから S P リーチ（スーパーリーチ）への発展を報知する演出である。ここでは、表示画面 7 a の中央に「発展」というメッセージ画像 M S が表示されている。表示画面 7 a の左上部には縮小された左演出図柄 8 L（「7」図柄）が表示され、表示画面 7 a の右上部には縮小された右演出図柄 8 R（「7」図柄）が表示されている。

【1439】

次に、図 109（I）（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戦いを繰り広げる演出である。

図 109（I）では、表示画面 7 a の中央で味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とが対峙している。このとき、表示画面 7 a の左上部には縮小された左演出図柄 8 L（「7」図柄）が表示され、表示画面 7 a の右上部には縮小された右演出図柄 8 R（「7」

10

20

30

40

50

図柄)が表示されている。

図109(J)では、バトル演出の最終局面となっており、味方キャラクターCRAと敵キャラクターCRBとが互いに最後の一撃を加えようとしている。

【1440】

次に、図109(K)に示すように、操作促進演出が実行される。操作促進演出は、操作手段の操作を促す演出である。ここでは、表示画面7aの中央に演出ボタン63を模したボタン画像BG3が表示されている。ボタン画像BG3は、赤色となっており(ハッチングを施して示した)、細かく振動しているように表示され、「PUSH」という文字画像が重ねられている。ボタン画像BG3の上方に矢印画像YG、矢印画像YGの上方に「押せ!」というメッセージ画像MS、さらにメッセージ画像MSの上方に有効期間画像VGが表示されている。有効期間画像VGは、演出ボタン63の押下が有効となる期間を示す画像であり、長方形形状の枠内に表示されるハッチング部分が有効期間の残り時間を示している。このときも、剣画像BG1およびボタン画像BG2は表示されている。

10

【1441】

遊技者が演出ボタン63を押下することで、図109(L)に示すような、当落報知演出が実行される。当落報知演出は、特別図柄の抽選に当選したか落選したかを報知する演出である。ここでは、左中右の演出図柄8L、8C、8Rがすべて「7」図柄となっている。これにより、当選したこと(大当たりであること)が報知されている。一方、落選を報知する場合には、左右の演出図柄8L、8R(「7」図柄)に対し、中演出図柄8Cが「7」図柄以外(例えば「8」図柄)になる。なお、演出ボタン63の操作がない場合、操作有効期間の経過後に、当落報知演出が実行される。また、剣部材65が操作された場合、ゲーム数表示を行うようにしてもよい。

20

【1442】

〔操作手段画像表示演出C〕

図110は、操作手段画像表示演出Cを説明するための図である。操作手段画像表示演出Cについて、まず、図110(A)に示す変動中の演出から説明を始める。ここでは、左中右の演出図柄8L、8C、8Rが高速変動を行っている。このとき、演出図柄8L、8C、8Rは、透明または半透明の表示となっている。表示画面7aの下部には、演出ボタン63を模したボタン画像BG1、ボタン画像BG2、ボタン画像BG3が表示されている。ボタン画像BG1は、変動中の左演出図柄8Lの下方に表示されている。ボタン画像BG2は、変動中の右演出図柄8Rの下方に表示されている。ボタン画像BG3は、変動中の中演出図柄8Cの下方に表示されている。ボタン画像BG1~BG3は、ボタン部分のせり上がり度合が異なっている。ボタン画像BG1、ボタン画像BG2、ボタン画像BG3の順にせり上がり度合が大きくなっている。

30

【1443】

次に、遊技者が演出ボタン63を押下することで、図110(B)に示すように、左図柄停止演出が実行される。左図柄停止演出は、左演出図柄の移動速度(変動速度)が遅くなって停止する演出である。ここでは、左演出図柄8Lが「2」図柄で停止している。中演出図柄8Cおよび右演出図柄8Cは、高速変動している。ここでも、ボタン画像BG1~BG3は表示されている。

40

【1444】

次に、遊技者が演出ボタン63を押下することで、図110(C)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、右演出図柄の移動速度(変動速度)が遅くなって停止する演出である。ここでは、右演出図柄8Rが「4」図柄で停止している。中演出図柄8Cは、高速変動している。ここでも、ボタン画像BG1~BG3は表示されている。

【1445】

次に、遊技者が演出ボタン63を押下することで、図110(D)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、中演出図柄の移動速度(変動速度)が遅くなって停止する演出である。ここでは、中演出図柄8Cが「3」図柄で停止している。こ

50

こでも、ボタン画像 B G 1 ～ B G 3 は表示されている。

【 1 4 4 6 】

次に、図 1 1 0 (E) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始し高速変動している。このとき、演出図柄 8 L、8 C、8 R は、透明または半透明の表示となっている。表示画面 7 a の下部には、演出ボタン 6 3 を模したボタン画像 B G 1、ボタン画像 B G 2、ボタン画像 B G 3 が表示されている。ボタン画像 B G 1 は、変動中の左演出図柄 8 L の下方に表示されている。ボタン画像 B G 2 は、変動中の右演出図柄 8 R の下方に表示されている。ボタン画像 B G 3 は、変動中の中演出図柄 8 C の下方に表示されている。ボタン画像 B G 1 ～ B G 3 は、ボタン部分のせり上がり度合いが異なっている。ボタン画像 B G 1、ボタン画像 B G 2、ボタン画像 B G 3 の順にせり上がり度合いが大きくなっている。

10

【 1 4 4 7 】

次に、遊技者が演出ボタン 6 3 を押下することで、図 1 1 0 (F) に示すように、左図柄停止演出が実行される。左図柄停止演出は、左演出図柄の移動速度（変動速度）が遅くなって停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L が「 7 」図柄で停止している。中演出図柄 8 C および右演出図柄 8 R は、高速変動している。こでも、ボタン画像 B G 1 ～ B G 3 は表示されている。

【 1 4 4 8 】

次に、遊技者が演出ボタン 6 3 を押下することで、図 1 1 0 (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、右演出図柄の移動速度（変動速度）が遅くなって停止する演出である。ここでは、右演出図柄 8 R が「 7 」図柄で停止している。左右の演出図柄 8 L、8 R がともに「 7 」図柄で停止してリーチ態様が形成されている。中演出図柄 8 C は、高速変動している。こでも、ボタン画像 B G 1 ～ B G 3 は表示されている。

20

【 1 4 4 9 】

次に、遊技者が演出ボタン 6 3 を押下することで、図 1 1 0 (H) に示すように、発展演出が実行される。発展演出は、ノーマルリーチから S P リーチ（スーパーリーチ）への発展を報知する演出である。ここでは、表示画面 7 a の中央に「発展」というメッセージ画像 M S が表示されている。表示画面 7 a の左上部には縮小された左演出図柄 8 L（「 7 」図柄）が表示され、表示画面 7 a の右上部には縮小された右演出図柄 8 R（「 7 」図柄）が表示されている。

30

【 1 4 5 0 】

次に、図 1 1 0 (I) (J) に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクターと敵キャラクターとが戦いを繰り広げる演出である。

図 1 1 0 (I) では、表示画面 7 a の中央で味方キャラクター C R A と敵キャラクター C R B とが対峙している。このとき、表示画面 7 a の左上部には縮小された左演出図柄 8 L（「 7 」図柄）が表示され、表示画面 7 a の右上部には縮小された右演出図柄 8 R（「 7 」図柄）が表示されている。

図 1 1 0 (J) では、バトル演出の最終局面となっており、味方キャラクター C R A と敵キャラクター C R B とが互いに最後の一撃を加えようとしている。

40

【 1 4 5 1 】

次に、図 1 1 0 (K) に示すように、操作促進演出が実行される。操作促進演出は、操作手段の操作を促す演出である。ここでは、表示画面 7 a の中央に演出ボタン 6 3 を模したボタン画像 B G 3 が表示されている。ボタン画像 B G 3 は、赤色となっており（ハッチングを施して示した）、「 P U S H 」という文字画像が重ねられている。ボタン画像 B G 3 の上方に「押せ！」というメッセージ画像 M S が表示されている。ボタン画像 B G 3 の左方には、剣部材 6 5 を模した剣画像 B G 1 が表示されている。剣画像 B G 1 の左方には下向きの矢印画像 Y G 1 が表示され、剣画像 B G 1 に重なるように「押し込め」というメッセージ画像 M S 1 が表示されている。ボタン画像 B G 3 の右方には、剣部材 6 5 を模し

50

た剣画像 B G 2 が表示されている。剣画像 B G 2 の右方には上向きの矢印画像 Y G 2 が表示され、剣画像 B G 2 の上方に「引き抜け」というメッセージ画像 M S 2 が表示されている。

【 1 4 5 2 】

遊技者が演出ボタン 6 3 を押下することで、遊技者が剣部材 6 5 を押し込むことで、あるいは、遊技者が剣部材 6 5 を引き抜くことで、図 1 1 0 (L) に示すような、当落報知演出が実行される。当落報知演出は、特別図柄の抽選に当選したか落選したかを報知する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R がすべて「7」図柄となっている。これにより、当選したこと（大当たりであること）が報知されている。一方、落選を報知する場合には、左右の演出図柄 8 L、8 R（「7」図柄）に対し、中演出図柄 8 C が「7」図柄以外（例えば「8」図柄）になる。なお、剣部材 6 5 および演出ボタン 6 3 の操作がない場合、操作有効期間の経過後に、当落報知演出が実行される。

10

【 1 4 5 3 】

〔効果例〕

以下に、操作手段画像表示演出の効果例を示す。

〔効果 1〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 0 8 ~ 1 1 0 に示したように、表示画面の第 1 領域に操作手段を模した画像である第 1 操作手段画像を表示するとともに、表示画面の第 2 領域に操作手段を模した画像であって第 1 操作手段画像とは異なる態様の第 2 操作手段画像を表示する。

20

具体的に、操作手段画像表示演出 A では、表示画面 7 a の左下部にボタン画像 B G 1 を表示し、表示画面 7 a の右下部にボタン画像 B G 2 を表示する。ボタン画像 B G 1、B G 2 は、その態様が異なっている（図 1 0 8 (A) (B) (E) (F) (K) ）。操作手段画像表示演出 B では、表示画面 7 a の左下部に剣画像 B G 1 を表示し、表示画面 7 a の右下部にボタン画像 B G 2 を表示する（図 1 0 9 (A) ~ (G) (K) ）。操作手段画像表示演出 C では、表示画面 7 a の左下部にボタン画像 B G 1 を表示し、表示画面 7 a の右下部にボタン画像 B G 2 を表示する。ボタン画像 B G 1、B G 2 は、その態様が異なっている（図 1 1 0 (A) ~ (G) ）。また、表示画面 7 a の左下部に剣画像 B G 1 を表示し、表示画面 7 a の右下部に剣画像 B G 2 を表示する。剣画像 B G 1、B G 2 は、その態様が異なっている（図 1 1 0 (K) ）。

30

この構成によれば、操作手段を用いた演出が従来にない斬新な演出となり、遊技者を楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【 1 4 5 4 】

なお、ボタン画像 B G 1 または剣画像 B G 1 が「第 1 操作手段画像」に相当し、画像 B G 1 の表示される表示画面 7 a の左下部の領域が「第 1 領域」に相当し、ボタン画像 B G 2 または剣画像 B G 2 が「第 2 操作手段画像」に相当し、画像 B G 2 の表示される表示画面 7 a の右下部の領域が「第 2 領域」に相当し、演出制御用マイコン 9 1 が「画像表示手段」に相当する。

【 1 4 5 5 】

〔効果 2〕

上記実施形態の遊技機 1 では、第 1 操作手段画像および第 2 操作手段画像の少なくとも一方を、特別図柄の複数の変動に亘って継続的に表示する（図 1 0 8 (A) ~ (G)、図 1 0 9 (A) ~ (G)、図 1 1 0 (A) ~ (G) ）。この構成によれば、操作手段の操作を印象付けることができ、遊技者を楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

40

【 1 4 5 6 】

〔効果 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、第 1 操作手段画像および第 2 操作手段画像を表示するとともに、表示画面の第 3 領域に操作手段を模した第 3 操作手段画像であって、第 1 操作手段画像および第 2 操作手段画像とは異なる態様の第 3 操作手段画像を表示する。

50

具体的に、操作手段画像表示演出 A では、ボタン画像 B G 1、B G 2 を表示するとともに、表示画面 7 a の中央に剣画像 B G 3 を表示する（図 1 0 8（K））。操作手段画像表示演出 B では、剣画像 B G 1、ボタン画像 B G 2 を表示するとともに、表示画面 7 a の中央にボタン画像 B G 3 を表示する（図 1 0 9（K））。操作手段画像表示演出 C では、ボタン画像 B G 1、B G 2 を表示するとともに、表示画面 7 a の中央にボタン画像 B G 3 を表示する（図 1 1 0（A）～（G））。また、剣画像 B G 1、B G 2 を表示するとともに、ボタン画像 B G 3 を表示する（図 1 1 0（K））。

この構成によれば、操作手段を用いた演出がより一層斬新な演出となり、遊技者を楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。なお、ボタン画像 B G 3 または剣画像 B G 3 が「第 3 操作手段画像」に相当し、画像 B G 3 の表示される表示画面 7 a の中央部の領域が「第 3 領域」に相当する。

10

【1 4 5 7】

〔効果 4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、第 1 操作手段画像、第 2 操作手段画像、および、第 3 操作手段画像が表示されている場合、第 1 操作手段画像に対応する第 1 操作手段、第 2 操作手段画像に対応する第 2 操作手段、および、第 3 操作手段画像に対応する第 3 操作手段のうちのいずれも操作可能となっている（図 1 0 8（K）、図 1 0 9（K）、図 1 1 0（A）～（G）（K））。この構成によれば、操作手段を用いた演出がより一層斬新な演出となり、遊技者を楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

20

【1 4 5 8】

〔効果 5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、第 3 操作手段の操作の有効期間を示す表示を行い、第 1 操作手段および第 2 操作手段の操作の有効期間を示す表示を行わない（図 1 0 9（K））。この構成によれば、複数の操作手段画像が表示される場合にも主となる操作手段が分かり易くなり、興趣の向上を図ることができる。

【1 4 5 9】

〔変形例〕

以下に、操作手段画像表示演出の変形例を示す。

〔変形例 1〕

上記実施形態の操作手段画像表示演出 A、C では、演出ボタン 6 3 を押下することで演出図柄が停止する演出を行っていた（図 1 0 8（B）（C）（F）（G）、図 1 1 0（B）～（D）（F）（G））。このとき、演出図柄の移動速度（変動速度）を遅くしてから停止させていた。これに対し、演出ボタン 6 3 を押下したタイミングで、停止予定の演出図柄を停止させるようにしてもよい。また、遊技者が演出ボタン 6 3 を押下しない場合は、所定時間（例えば 3 秒）間隔で左演出図柄、右演出図柄、中演出図柄の順に停止させるようにするようによいし、左中右の演出図柄を所定タイミングで同時に停止させるようにしてもよい。

30

【1 4 6 0】

〔変形例 2〕

上記実施形態の操作手段画像表示演出 A では、ボタン画像 B G 1、B G 2 の態様が同じになる期間があった（図 1 0 8（C）（D）（G））。これに対し、ボタン画像 B G 1、B G 2 の態様が常に異なるように表示する構成としてもよい。

40

【1 4 6 1】

〔変形例 3〕

上記実施形態の操作手段画像表示演出 B では、剣部材 6 5 を操作することでゲーム数画像 G H を表示していた（図 1 0 9（B）（F））。また、演出ボタン 6 3 を操作することで信頼度画像 S H を表示していた（図 1 0 9（C）（G））。これらのゲーム数画像 G H および信頼度画像 S H は、表示後、所定時間（例えば「1」秒）が経過すると非表示になっていた。これに対し、所定のタイミング（例えば、確定停止のタイミング、次変動の開始タイミング、リーチ形成のタイミング）までゲーム数画像 G H、信頼度画像 S H の表示

50

を継続する構成としてもよい。あるいは、剣部材 65 が再度操作されるまでゲーム数画像 GH の表示を継続したり、演出ボタン 63 が再度操作されるまで信頼度画像 SH の表示を継続したりする構成にしてもよい。

【1462】

〔変形例 4〕

上記実施形態では、第 1 操作手段画像、第 2 操作手段画像、および、第 3 操作手段画像の態様を異なるものとしていた。このような操作手段画像の態様は、例えば、操作手段画像の形状、大きさ、向き、表示色、透明度（濃さ）、アニメーション（画像の動き）のうちの少なくとも 1 つが異なるものであればよい。

【1463】

〔変形例 5〕

上記実施形態では、第 1 操作手段画像、第 2 操作手段画像、第 3 操作手段画像を表示画面 7a 内に表示していた。これに対し、第 1 操作手段画像、第 2 操作手段画像、および、第 3 操作手段画像のうち少なくとも一つをサブ表示画面 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）に表示するようにしてもよい。

【1464】

〔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〕

遊技機であって、

遊技者が操作可能な操作手段と、

表示画面の第 1 領域に前記操作手段を模した画像である第 1 操作手段画像を表示するとともに、表示画面の第 2 領域に前記操作手段を模した画像であって前記第 1 操作手段画像とは異なる態様の第 2 操作手段画像を表示することが可能な画像表示手段と、を備える、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、

前記画像表示手段は、前記第 1 操作手段画像および前記第 2 操作手段画像の少なくとも一方を、特別図柄の複数の変動に亘って継続的に表示可能である、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、

前記画像表示手段は、前記第 1 操作手段画像および前記第 2 操作手段画像を表示するとともに、表示画面の第 3 領域に前記操作手段を模した第 3 操作手段画像であって、前記第 1 操作手段画像および前記第 2 操作手段画像とは異なる態様の第 3 操作手段画像を表示することが可能である、ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様 F1-4〕

態様 F1-3 に記載の遊技機であって、

前記第 1 操作手段画像、前記第 2 操作手段画像、および、前記第 3 操作手段画像が表示されている場合、前記第 1 操作手段画像に対応する第 1 操作手段、前記第 2 操作手段画像に対応する第 2 操作手段、および、前記第 3 操作手段画像に対応する第 3 操作手段のうちのいずれも操作可能である、ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様 F1-5〕

態様 F1-4 に記載の遊技機であって、

前記画像表示手段は、前記第 3 操作手段の操作の有効期間を示す表示を行い、前記第 1 操作手段および前記第 2 操作手段の操作の有効期間を示す表示を行わない、ことを特徴とする遊技機。

【1465】

以下に図 1 1 1～図 1 1 3 を用いて数値画像表示演出 A～C について説明する。この数値画像表示演出は、変動演出中に実行される。すなわち、画像制御用マイコン 1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信したコマンドを解析し、数値画像表示演出を実行する指示が含まれていると、ROM 1 0 3 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 7 a や、サブ表示画面 6 4（右サブ表示画面 6 4 R、左サブ表示画面 6 4 L、および、上サブ表示画面 6 4 U）に画像を表示させる。

【1 4 6 6】

〔数値画像表示演出 A〕

図 1 1 1 は、数値画像表示演出 A を説明するための図である。数値画像表示演出は、変動演出中において、装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの 2 つがリーチを形成した後に当該変動の当落を示唆する演出の一種であり、表示される数値画像が表す数値が変化する演出である。特に、数値画像表示演出 A は、数値画像として表示されるメーター画像 K M G、M M G が表す数値が所定の値（ここでは、「3 5 0」）以上となるか未満となるかで、当該変動の当落を示唆する演出である。

【1 4 6 7】

装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R 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 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、それぞれ、表示画面 7 a 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 7 a に同時に 3 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。ここでは、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R の図柄配列は表示画面 7 a の上から下に向かって「1 2 3 4 5 6 7 8 9」の順番に並んでいる。

【1 4 6 8】

まず、図 1 1 1（A）に示すように、変動演出が開始され、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動し、それぞれの内容が視認困難となる。ここでは、保留アイコン 9 A、9 B、当該変動アイコン 9 C は表示されていないが、表示されていてもよい。なお、この変動演出の契機となった特図抽選の結果はハズレであったものとして説明を続ける。

【1 4 6 9】

次に、図 1 1 1（B）に示すように、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R において、左装飾図柄 8 L→右装飾図柄 8 R の順に、「7」を表す左右装飾図柄 8 R、8 L が停止表示される。このとき、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、「7 ↓ 7」のリーチ態様となっており、この後に実行される数値画像表示演出において当該変動の当落を示唆した後、中装飾図柄 8 C が停止することで、当該変動の当落を報知する。

【1 4 7 0】

次に、図 1 1 1（C）に示すように、表示画面 7 a において表示されている画像が切り替わり、数値画像表示演出が開始されることを報知するオープニング演出が実行される。ここでは、「3 5 0 m 以上投げろ!!!」というメッセージ画像 N M が表示されている。

【1 4 7 1】

次に、図 1 1 1（D）、（E）に示すように、数値画像表示演出が開始され、「7」の装飾図柄を表す図柄画像 T 7 と、図柄画像 T 7 を投げるキャラクタ画像 C R と、投げられた図柄画像 T 7 の飛距離を表すメーター画像 K M G と、メーター画像 K M G において表される数値の各桁の数を表す数字画像 K H、K T、K O と、が表示される。ここでは、メーター画像 K M G における数値の各桁の数を表す数字画像は、表す数字がランダムに変化している。

【1 4 7 2】

また、図 1 1 1（D）において表示されているメーター画像 K M G、及び、メーター画像 K M G において表される数値の各桁の数を表す数字画像 K H、K T、K O は、キャラクタ C R に向けられた表示であるかのような状態で表示される。すなわち、表示画面 7 a の

表示面に沿った方向に傾いた状態で表示されており、数字画像KHは、数字画像KOと比べて表示画面7aがなす平面から遠い位置にあるかのように表示されているため、数字画像KH→数字画像KT→数字画像KOの順に大きさが大きくなるように、すなわち、大きさが異なるように表示されている。さらに、数字画像KHにおける左側は、右側と比べて表示画面7aがなす平面から遠くにあるかのように表示されているため、数字画像KHは、歪んだ状態で表示されている。これは、数字画像KT、KOでも同様である。すなわち、図111(D)におけるメーター画像KMG、及び、数字画像KH、KT、KOは、同一平面上にあり、当該平面における法線は、表示画面7aの平面における法線に対して、水平方向に傾いた状態である。

【1473】

さらに、図111(E)において表示されているメーター画像KMG、及び、数字画像KH、KT、KOは、図111(D)におけるメーター画像KMG、及び、数字画像KH、KT、KOの上部が、表示画面7aがなす平面に近づく方向に倒れてきたように表示されている。すなわち、図111(E)におけるメーター画像KMG、及び、数字画像KH、KT、KOは、同一平面上にあり、当該平面における法線は、表示画面7aの平面における法線に対して、水平方向に傾き、さらに、鉛直方向にも傾いた状態である。

【1474】

次に、図111(F)、(G)、(H)に示すように、飛んでいき着地する図柄画像T7と、メーター画像MMGと、メーター画像MMGにおいて表される数値の各桁の数を表す数字画像MH、MT、MOと、が表示される。メーター画像MMG、及び、メーター画像MMGにおいて表される数値の各桁の数を表す数字画像MH、MT、MOは、表示画面7aの表示面に対して水平方向に並び、鉛直方向に表示されているため、図111(D)、(E)におけるメーター画像KMGと異なり、数字画像MH、MT、MOはすべて同じサイズで表示されており、各数字画像は歪んでいない状態で表示されている。また、メーター画像MMGにおける数値の各桁の数を表す数字画像MH、MT、MOは、メーター画像KMGのときと異なり、図柄画像T7の飛距離を表し、数字画像KOが表す数字が一定時間ごとに更新(例えば、1秒間で2回更新)が実行され、数字画像KTが表す数字は、数字画像KOが10回更新される毎に、数字画像KHが表す数字は、数字画像KOが10回更新される毎に、更新が実行される。さらに、数字画像KHが百の位、数字画像KTが銃の位、数字画像KOが一の位を表し、一つの数字を表すようになっている。図111(H)では、メーター画像MMGが表す数値は「349m」となっており、図111(C)において表示されたメッセージ画像NMにおける「350m」より小さいことから、当該変動がハズレであることが示唆されている。

【1475】

次に、図111(I)に示すように、数値画像表示演出の終了を報知するエンディング演出が実行される。ここでは、図111(H)において表示されたメーター画像MMGが表していた数値と、図111(C)において表示されたメッセージ画像NMにおいて指定された数値と、の差から、「1m足りなかった!!」というメッセージ画像ZMが表示されている。

【1476】

次に、図111(J)に示すように、表示画面7aに表示されている画像が切り替えられ、図111(B)に示す状態と同様の状態となった後、中装飾図柄8Cが減速し、停止する。当該変動がハズレであったことから、中装飾図柄8Cは「8」を表して停止しており、「787」のハズレ態様で停止している。この後、装飾図柄8L、8C、8Rが確定停止し、次の特図抽選の変動演出が開始される。

【1477】

なお、当該変動が当たりであった場合、図111(H)においてメーター画像MMGが表している数値は「350m」以上となり、図111(I)では、例えば、「350mを超えた!大成功!」というメッセージ画像が表示され、その後、図111(J)において、装飾図柄が当たり態様で停止する。

10

20

30

40

50

【1478】

以上が、数字画像表示演出Aの表示例及び実行される流れである。数字画像表示演出Aでは、図111(D)、(E)において表示されていたメーター画像KTGは、キャラクター画像CRに向くように表示画面7aの表示面に対して傾いて表示され、図111(F)～(H)において表示されるメーター画像MMGは表示面に平行に表示されるため、遊技者は自身がキャラクターCRになったかのような感情を抱く可能性が高くなる。また、装飾図柄8L、8C、8Rが当たり態様で停止することへの期待感だけでなく、メーター画像KMG及びMMGに表示される数値が所定値(ここでは350)以上となるか否かということに対する期待感を抱く可能性が高くなる。したがって、数字画像表示演出Aを実行することにより、遊技の興趣を向上させることが可能である。

10

【1479】

[数値画像表示演出B]

図112は、数値画像表示演出Bを説明するための図である。数値画像表示演出は、変動演出中において、装飾図柄がリーチを形成した後に当該変動の当落を示唆する演出の一種であり、表示される数値画像が表す数値が変化する演出である。特に、数値画像表示演出Bは、数値画像として表示されるタイマ画像HTG、STGが表す数値はタイマの時間を表しており、タイマが0となるまでに所定の状態となるか否かで、当該変動の当落を示唆する演出である。

【1480】

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3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。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の上から下に向かって「123456789」の順番に並んでいる。

20

【1481】

まず、図112(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、ここでは、保留アイコン9A、9B、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、この変動演出の契機となった特図抽選の結果はハズレであったものとして説明を続ける。

30

【1482】

次に、図112(B)に示すように、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rにおいて、左装飾図柄8L→右装飾図柄8Rの順に、「7」を表す左右装飾図柄8L、8Rが停止表示される。このとき、装飾図柄8L、8C、8Rは、「7↓7」のリーチ態様となっており、この後に実行される数値画像表示演出において当該変動の当落を示唆した後、中装飾図柄8Cが停止することで、当該変動の当落を報知する。

【1483】

次に、図112(C)、(D)に示すように、表示画面7aに表示されている画像が切り替えられ、数値画像表示演出が開始する。ここでは、爆弾画像BGと、キャラクターCRの画像と、爆弾が爆発するまでの制限時間を表すタイマ画像HTGと、タイマ画像HTGにおいて表される数値の各桁の数を表す数字画像H1～H5と、が表示される。図112(C)では、タイマ画像HTGにおける数値の各桁の数を表す数字画像H1～H5は、爆弾が爆発するまでの残り時間がチャージされるかのように、表す数字が視認困難な程度的高速(例えば、1秒間で10回)で変化するようになっている。図112(D)では、図112(C)において時間がチャージされたことにより、タイマ画像HTGは1分00秒00を表して停止している。また、図112(C)、(D)において表示されているタイマ画像HTG、及び、タイマ画像HTGにおいて表される数値の各桁の数を表す数字画像H

40

50

1～H5は、キャラクタCRに向けられた表示であるかのように表示されている。すなわち、表示画面7aの表示面から遊技者へ向かう方向から180度回転し、遊技者からはタイマ画像が反転した状態で表示されており、数字画像H1～H5も、表す数字が反転した状態で表示されている。

【1484】

次に、図112(E)に示すように、タイマの稼働を示唆するためのメッセージ画像RMが表示される。ここでは、「1分以内に逃げろ!!!」というメッセージ画像RMが表示されている。これにより、キャラクタCRが、爆弾が爆発するまでの1分間で逃げられるか否か、で当落が示唆されることを示している。

【1485】

次に、図112(F)、(G)に示すように、爆弾から逃げるキャラクタCRと、タイマ画像STGと、タイマ画像STGにおいて表される数値の各桁の数を表す数字画像S1、S2と、が表示される。タイマ画像STG、及び、タイマ画像STGにおいて表される数値の各桁の数を表す数字画像S1、S2は、表示画面7aの表示面から遊技者の方向を向いて表示されているため、遊技者にとってタイマ画像STGが表す時間が視認容易となるように表示されている。また、タイマ画像STGにおける数値の各桁の数を表す数字画像S1、S2は、一つの数値を表すようになっており、図112(C)、(D)のときのタイマ画像HTGと異なり1秒ごとに少なくともいずれか一方更新が実行されるようになっている。図112(F)では、タイマ画像STGが表す数値は「爆発まであと59秒」となっており、図112(G)では、タイマ画像STGが表す数値は「爆発まであと2秒」となっている。なお、図112(F)、(G)において実行されるタイマ画像STGを用いたカウントダウンは59秒から開始され、ミリ秒単位の表示は実行されないため、図112(C)、(D)におけるタイマ画像HTGとは、表示される数字画像の個数が異なるようになっている。

【1486】

次に、図112(H)、(I)に示すように、数値画像表示演出の終了を報知するエンディング演出が実行される。図112(H)では、爆弾が爆発したかのような画像が表示されている。図112(I)では、爆発によって倒れているかのようなキャラクタCRと、「間に合わなかった・・・」というメッセージ画像BMと、が表示されている。これにより、当該変動の結果がハズレであることが示唆されている。

【1487】

次に、図112(J)に示すように、表示画面7aに表示されている画像が切り替えられ、図112(B)に示す状態と同様の状態となった後、中装飾図柄8Cが停止し、すべての装飾図柄が停止する。当該変動がハズレであったことから、中装飾図柄8Cは「8」を表して停止しており、「787」のハズレ態様で停止している。この後、装飾図柄8L、8C、8Rが確定停止し、次の特図抽選の変動演出が実行される。

【1488】

なお、当該変動が当たりであった場合、図112(I)では、例えば、喜んでいるようなキャラクタCRと、「逃げ切った!」というメッセージ画像と、が表示され、その後、図111(J)において、装飾図柄が当たり態様で停止する。

【1489】

以上が、数字画像表示演出Bの表示例及び実行される流れである。数字画像表示演出Bでは、図112(C)、(D)において表示されていたタイマ画像HTGは、キャラクタCRに向くように表示画面7aの表示面から遊技者に向かう方向とは反対の方向を向いて表示され、図112(F)～(G)において表示されるタイマ画像STGは表示面から遊技者の方向に向かって表示されるため、遊技者は自身がキャラクタCRになったかのような感情を抱く可能性が高くなる。また、装飾図柄8L、8C、8Rが当たり態様で停止することへの期待感だけでなく、タイマ画像HTG、STGに表示される時間内に所定の状態になるか否か(ここでは、爆弾から逃げられるか否か)ということに対する期待感を抱く可能性が高くなる。したがって、数字画像表示演出Bを実行することにより、遊技の興

10

20

30

40

50

趣を向上させることが可能である。

【1490】

〔数値画像表示演出C〕

図113は、数値画像表示演出Cを説明するための図である。数値画像表示演出は、変動演出中において、装飾図柄がリーチを形成した後に当該変動の当落を示唆する演出の一種であり、表示される数値画像が表す数値が変化する演出である。特に、数値画像表示演出Cは、数値画像として表示されるタイマ画像GTG、KTGが表す数値は演出ボタン63の操作が有効となる期間を表しており、演出ボタン63を押した時点でのタイマの表す残り時間が所定の残り時間となるか否かで、当該変動の当落を示唆する演出である。

【1491】

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3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。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の上から下に向かって「123456789」の順番に並んでいる。

【1492】

まず、図113（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、ここでは、保留アイコン9A、9B、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、この変動演出の契機となった特図抽選の結果は当たりであったものとして説明を続ける。

【1493】

次に、図113（B）に示すように、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rにおいて、左装飾図柄8L→右装飾図柄8Rの順に、「7」を表す左右装飾図柄8L、8Rが停止表示される。このとき、装飾図柄8L、8C、8Rは、「7↓7」のリーチ態様となっており、この後に実行される数値画像表示演出において当該変動の当落を示唆した後、中装飾図柄8Cが停止することで、当該変動の当落を報知する。

【1494】

次に、図113（C）、（D）に示すように、表示画面7aに表示されている画像が切り替えられ、数値画像表示演出が開始される。ここでは、キャラクタCRの画像と、演出ボタン63の操作が有効となる期間を表すタイマ画像GTGと、タイマ画像GTGにおいて表される数値の各桁の数を表す数字画像G1～G4と、が表示される。図113（C）では、タイマ画像GTGにおける数値の各桁の数を表す数字画像は、演出ボタン63の操作が有効となる期間がチャージされるかのように、高速（例えば、1秒間で10回）で変化している。図113（D）では、図113（C）において時間がチャージされたことにより、タイマ画像GTGは33秒33を表している。また、図113（C）、（D）において表示されているタイマ画像GTG、及び、タイマ画像GTGにおいて表される数値の各桁の数を表す数字画像G1～G4は、キャラクタCRに向けられた表示であるかのように表示されている。すなわち、表示画面7aの表示面から遊技者の方向から180度回転し、遊技者からはタイマ画像が反転した状態で表示されており、数字画像G1～G4も、表す数字が反転した状態で表示されている。

【1495】

次に、図113（E）に示すように、演出ボタン63の操作を促すメッセージ画像OMが表示される。ここでは、「7：77で止める!!!」というメッセージ画像OMが表示されている。これにより、演出ボタン63の操作を実行することにより、タイマ画像にGTGにおいてカウントダウンされる数値を7：77で停止させられるか否か、で当落が示唆されることを示している。

10

20

30

40

50

【1496】

次に、図113（F）、（G）に示すように、タイマ画像K T Gと、タイマ画像K T Gにおいて表される数値の各桁の数を表す数字画像K 1～K 4と、「7：77で押せ!!!」という操作促進メッセージ画像P Mと、演出ボタン画像P Gと、が表示され、さらに、タイマ画像K T Gが表す期間を表す別の手段として、シークバーS Bとが表示される。タイマ画像K T G、及び、タイマ画像K T Gにおいて表される数値の各桁の数を表す数字画像K 1～K 4は、表示画面7 aの表示面から遊技者の方向を向いて表示されているため、遊技者にとってタイマ画像K T Gが表す時間が視認容易となるように表示されている。また、タイマ画像K T Gにおける数値の各桁の数を表す数字画像K 1～K 4は、図113（C）、（D）のときのタイマ画像G T Gと異なり、K 1及びK 2は1秒ごとに少なくとも10
いずれか一方更新が実行され、K 3及びK 4は0.01秒ごとに少なくともいずれか一方更新が実行されるようになっていく。さらに、シークバーS Bは、タイマ画像K T Gが表す残り時間が減少していくのに連動して、表示態様が変化する（図113（F）では全体に模様があり、図113（G）では、一部のみに模様がある。）。図113（F）では、タイマ画像K T Gが表す数値は「33：33」となっており、図113（G）では、タイマ画像K T Gが表す数値は「07：77」となっている。図113（G）に示すタイミングで、演出ボタン63が操作されたものとして説明を続ける。なお、演出ボタン63は、数値画像表示演出Cにおける操作が有効である期間において操作がなされた場合、当該変動の当落に関わらず、演出ボタン63が振動する演出を実行するように構成されている。

【1497】

次に、図113（H）に示すように、演出ボタン63が操作された時点の残り時間を表した状態のタイマ画像K T Gと、模擬装飾図柄8 L u、8 C u、8 R uと、が表示される。模擬装飾図柄8 L u、8 C u、8 R uは、当たり多様で停止した状態で表示されている。したがって、演出ボタン63の操作によるタイマの停止時間が7：77となったことによって当該変動の結果が当たりとなったことが示唆されている。なお、このとき、図113（F）、（G）において表示されていたシークバーS B、操作促進メッセージ画像P M、演出ボタン画像P Gは表示されていない。20

【1498】

次に、図113（I）に示すように、図113（H）において表示されていたタイマ画像K T G、模擬装飾図柄8 L u、8 C u、8 R uが視認困難となり、図113（B）に示す状態と同様の状態となった後、中装飾図柄8 Cが停止する。当該変動が当たりであったことから、中装飾図柄8 Cは「7」で停止し、「777」の当たり態様で停止表示されている。この後、装飾図柄8 L、8 C、8 Rが確定停止する。30

【1499】

次に、図113（J）に示すように、大当たり遊技のオープニング演出が実行される。ここでは、「大当たり!!!」というメッセージ画像K Mが表示されている。

【1500】

なお、当該変動がハズレであった場合、図113（H）では、タイマ画像K T Gが表す残り時間は「07：77」以外となり、装飾図柄8 L u、8 C u、8 R uは、ハズレ態様の図柄（例えば、「787」）が表示され、その後、図113（I）において、装飾図柄がハズレ態様で停止する。40

【1501】

以上が、数字画像表示演出Cの表示例及び実行される流れである。数字画像表示演出Cでは、図113（C）、（D）において表示されていたタイマ画像G T Gは、キャラクタC Rに向くように表示画面7 aの表示面から遊技者に向かう方向とは反対の方向を向いて表示され、図113（F）～（H）において表示されるタイマ画像K T Gは表示面から遊技者の方向に向かって表示されるため、遊技者は自身がキャラクタC Rになったかのような感情を抱く可能性が高くなる。また、装飾図柄8 L、8 C、8 Rが同じ数を表示して停止することへの期待感だけでなく、タイマ画像G T G及びK T Gに表示される残り時間が所定の時間となるとときに演出ボタンを操作できるか否かということに対するドキドキ感を抱50

く可能性が高くなる。したがって、数字画像表示演出 C を実行することにより、遊技の興趣を向上させることが可能である。

【1502】

〔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、数字画像KH、KT、KOを含むメーター画像KMG、あるいは、数字画像H1～H5を含むタイマ画像HTG、あるいは、数字画像G1～G4を含むタイマ画像GTGが表示される第1の演出と、第1の演出の後、第1の演出で表示されたそれぞれの数字画像が表す数字と向きが異なる数字が表示された数字画像である、数字画像MH、MT、MOを含むメーター画像MMG、あるいは、数字画像S1、S2を含むタイマ画像STG、あるいは、数字画像K1～K4を含むタイマ画像KTGが表示される第2の演出と、を実行可能である。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。

10

【1503】

なお、画像表示装置7の表示画面7aが「表示手段」に相当する。

【1504】

〔効果2〕

上記実施形態の遊技機1では、図111に示すように、第1の演出では、メーター画像KMGに含まれる数字画像KH、KT、KOが表示され、それぞれは互いに大きさが異なってい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。

20

【1505】

〔効果3〕

上記実施形態の遊技機1では、図111に示すように、第1の演出では、メーター画像KMGにおいて、数字画像KH、KT、KOは、表示画面7aの表示面に沿った方向に傾き、かつ歪んで表示され、第2の演出では、メーター画像MMGにおいて、数字画像MH、MT、MOが、水平方向に沿って並び、かつ、複数の数字画像のそれぞれは垂直に表示され、所定時間が経過するたびに、表す数値が順番に変化するように構成されていた。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。

30

【1506】

〔効果4〕

上記実施形態の遊技機1では、図112に示すように、第2の演出において表示されたタイマ画像STGにおける数字画像の個数（ここでは、2個）は、第1の演出において表示されたタイマ画像HTGにおける数字画像の個数（ここでは、5個）とは異なり、かつ、第2の演出において表示されたタイマ画像STGにおける数字画像S1、S2の大きさは、第1の演出において表示されたタイマ画像HTGにおける数字画像H1～H5の大きさとは異なる大きさで表示される。さらに、第2の演出において表示されたタイマ画像STGにおける数字画像S1、S2が表す数値は1秒ごとに変化するが、第1の演出において表示されたタイマ画像HTGにおける数字画像H1～H5が表す数値が変化する速度は、数値が視認困難な程度的高速であり、それぞれ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。

40

【1507】

〔効果5〕

上記実施形態の遊技機1では、図113に示すように、第1の演出、及び、第2の演出では、数字画像G1～G4、K1～K4で構成されたタイマ画像GTG、KTGが表示され、第2の演出では、タイマ画像KTGは、演出ボタン63が操作可能な残り期間を表す

50

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。

【1508】

〔効果6〕

上記実施形態の遊技機1では、図113に示すように、第2の演出では、シークバーSBが表示され、タイマ画像KTGが表す残り時間の変化にあわせてシークバーSBの表示態様が変化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。

【1509】

〔変形例〕

本実施形態の変形例を示す。

〔変形例1〕

数値画像表示演出A～Cにおいて、第1の演出における数字画像KH、KT、KO、あるいは、数字画像H1～H5、あるいは、数字画像G1～G4は、いずれもキャラクタCRに向けた表示であるかのように表示されていた。これに対し、キャラクタCRは表示されていなくてもよく、表示する向きも任意に変更してよい。

【1510】

〔変形例2〕

数値画像表示演出A～Cは、装飾図柄8L、8C、8Rがリーチを形成した後に実行されていたが、適宜任意のタイミングで実行するように構成してもよい。

【1511】

〔変形例3〕

数値画像表示演出Cにおいて、演出ボタン63の操作と連動した演出を実行していた。これに加え、または、代え、その他の操作手段（例えば、ハンドル60）と連動するようにしてもよい。

【1512】

〔変形例4〕

数値画像表示演出Aにおいて、数値画像表示演出Bのような時間を表すタイマ画像を表示してもよい。また、この場合、カウントダウン（カウントアップ）を実行する前に、数値の更新速度がカウントダウン（カウントアップ）と異なるような演出を実行してもよい。

【1513】

〔変形例5〕

数値画像表示演出B、あるいは、Cにおいて、数値画像表示演出Aのような距離を表すメーター画像を表示してもよい。また、この場合、数値の更新速度を任意に変更してもよい。

【1514】

〔変形例6〕

数値画像表示演出A、Bにおいて、数値画像表示演出Cのような、操作手段（ここでは、演出ボタン63）の操作が有効な期間を示すタイマ画像を表示してもよい。

【1515】

〔変形例7〕

数値画像表示演出A～Cにおいて、説明した演出は適宜組み合わせてもよい。

【1516】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

〔態様F2-1〕

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、数字を表す数字画像であり、前記表示手段に第1の数字画像が表示される第1の演出と、

10

20

30

40

50

前記第 1 の演出の後、前記第 1 の数字画像が表す数字と向きが異なる数字が表示された第 2 の数字画像が表示される第 2 の演出と、を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。

【1517】

〔態様 F 2-2〕

態様 1 に記載の遊技機であって、
前記第 1 の数字画像は、複数の数字画像を含んでおり、
前記第 1 の演出では、前記複数の数字画像が表示され、前記複数の数字画像のそれぞれは互いに大きさが異なっている、
ことを特徴とする遊技機。

10

【1518】

〔態様 F 2-3〕

態様 1 に記載の遊技機であって、
前記第 2 の数字画像は、複数の数字画像を含んでおり、
前記第 1 の演出では、
前記第 1 の数字画像は、前記表示手段の表示面に沿った方向に傾き、かつ歪んで表示され、

前記第 2 の演出では、
前記第 2 の数字画像が表示され、前記第 2 の数字画像は前記表示手段の第 1 の方向に沿って並び、かつ、前記第 2 の数字画像のそれぞれは前記第 1 の方向と直交する向きに表示され、

20

所定時間が経過するたびに、前記第 2 の数字画像のうちの少なくとも一つの数字画像が表す数値が順番に変化する、
ことを特徴とする遊技機。

【1519】

〔態様 F 2-4〕

態様 1 に記載の遊技機であって、
前記第 2 の数字画像は、
前記第 1 の数字画像の個数とは異なる個数、かつ、前記第 1 の数字画像の大きさとは異なる大きさで表示され、前記第 1 の数字画像が表す数値が変化する速度と異なる速度で表す数値が変化する、
ことを特徴とする遊技機。

30

【1520】

〔態様 F 2-5〕

態様 1 から態様 4 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、さらに、
遊技者が操作可能な操作手段を備え、
前記第 1 の数字画像、及び、前記第 2 の数字画像は、複数の数字画像で構成されたタイマ画像であって、
前記第 2 の演出では、前記タイマ画像は、前記操作手段が操作可能な残り期間を表している、
ことを特徴とする遊技機。

40

【1521】

〔態様 F 2-6〕

態様 5 に記載の遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、時間の経過とともに態様が変化する特定画像であり、
前記第 2 の演出では、前記特定画像が表示され、前記タイマ画像が表す前記残り時間の変化にあわせて前記特定画像の態様が変化する、
ことを特徴とする遊技機。

【1522】

50

以下に図 1 1 4～図 1 1 6 を用いて期待度示唆演出 A～C について説明する。この期待度示唆演出は、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 1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信したコマンドを解析し、期待度示唆演出を実行する指示が含まれていると、ROM 1 0 3 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 7 a や、サブ表示画面 6 4 (右サブ表示画面 6 4 R、左サブ表示画面 6 4 L、および、上サブ表示画面 6 4 U) に画像を表示させる。

【1 5 2 3】

〔期待度示唆演出 A〕

図 1 1 4 は、期待度示唆演出 A を説明するための図である。期待度示唆演出 A について、まず、図 1 1 4 (A) に示す当選報知演出から説明を始める。当選報知演出は、大当たりとなったことを演出図柄によって報知する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R のすべてが「7」図柄で停止している。

10

【1 5 2 4】

次に、図 1 1 4 (B) に示すように、オープニング演出が実行される。オープニング演出は、大当たりの最初に実行される演出である。ここでは、表示画面 7 a の中央部に味方キャラクタ C R A が表示されている。味方キャラクタ C R A の下方に「大当たり開始だ」というメッセージ画像 M S が表示されている。

【1 5 2 5】

次に、図 1 1 4 (C)～(H) に示すように、ラウンド演出が実行される。ラウンド演出は、大当たりを構成するラウンド遊技に伴って実行される演出である。

20

図 1 1 4 (C) では、表示画面 7 a の左上部に「1 R」というラウンド画像 R H が表示されている。これにより、大当たりの 1 R 目であることがわかる。ラウンド画像 R H の右方には、味方キャラクタ C R A が表示されている。味方キャラクタ C R A の右方には、「0 0 6 0 p t 獲得」というメッセージ画像 M S が表示されている。これは、大当たり遊技における遊技球の払い出し数の累計を示すものである。

【1 5 2 6】

図 1 1 4 (D) では、表示画面 7 a の左上部に「5 R」というラウンド画像 R H が表示されている。これにより、大当たりの 5 R 目であることがわかる。ここでも、ラウンド画像 R H の右方には、味方キャラクタ C R A が表示されている。味方キャラクタ C R A の右方には、「0 0 7 5 p t 獲得」というメッセージ画像 M S が表示されている。ここで特に、メッセージ画像 M S の上方に「Super Lucky」と書かれた示唆画像 S H 1 が表示されている。示唆画像 S H 1 は、保留されている抽選が当選していることを示している。

30

【1 5 2 7】

次の図 1 1 4 (E) では、「Super Lucky」と書かれた示唆画像 S H 1 が非表示となっている。示唆画像 S H 1 が非表示となるタイミングは、示唆画像 S H 1 が表示された後、第 1 大入賞口 3 0 への複数の遊技球の入賞タイミングのいずれかとなっている。

次の図 1 1 4 (F) では、メッセージ画像 M S の上方に、「V」の文字を立体的に表した当選画像 T H が表示されている。当選画像 T H の表示は、上述の示唆画像 S H 1 の非表示とほぼ同時に行われる。

40

【1 5 2 8】

次の図 1 1 4 (G) では、当選画像 T H を矢印 Y で示すように味方キャラクタ C R A の前面に重なるように、「5 R」というラウンド画像 R H の下方に移動させる。このとき、当選画像 T H は、最初により縮小される。

次の図 1 1 4 (H) では、表示画面 7 a の左上部に「1 0 R」というラウンド画像 R H が表示されている。これにより、大当たりの 1 0 R 目であることがわかる。ここでも、ラウンド画像 R H の右方には、味方キャラクタ C R A が表示されている。味方キャラクタ C R A の右方には、「1 4 1 0 p t 獲得」というメッセージ画像 M S が表示されている。ここで特に、ラウンド画像 R H の下方には、「V」の文字を立体的に表した当選画像 T H が

50

表示されている。

【1529】

次に、図114（I）に示すように、エンディング演出が実行される。エンディング演出は、大当たり遊技の最後に実行される演出である。ここでは、表示画面7aの中央やや左寄りに味方キャラクタCRAが表示されている。表示画面7aの右上部に「大当たりだ」というメッセージ画像MSが表示されている。表示画面7aの左上部に「V」の文字を立体的に表した当選画像THが表示されている。

【1530】

次に、図114（J）に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の演出図柄8L、8C、8Rが変動を開始して高速変動している。これは大当たり遊技終了後の最初の変動を示しているが、保留されている抽選が当選している場合、最初の4変動以内で大当たりとなる。

【1531】

大当たりとなる変動が開始された後、図114（K）に示すように、当選報知演出が実行される。当選報知演出は、大当たりとなったことを演出図柄によって報知する演出である。ここでは、左中右の演出図柄8L、8C、8Rのすべてが「7」図柄で停止している。

【1532】

次に、図114（L）に示すように、オープニング演出が実行される。オープニング演出は、大当たりの最初に実行される演出である。ここでは、表示画面7aの中央部に味方キャラクタCRAが表示されている。味方キャラクタCRAの下方に「大当たり開始だ」というメッセージ画像MSが表示されている。

【1533】

〔期待度示唆演出B〕

図115は、期待度示唆演出Bを説明するための図である。期待度示唆演出Bについて、まず、図115（A）に示す当選報知演出から説明を始める。当選報知演出は、大当たりとなったことを演出図柄によって報知する演出である。ここでは、左中右の演出図柄8L、8C、8Rのすべてが「7」図柄で停止している。

【1534】

次に、図115（B）に示すように、オープニング演出が実行される。オープニング演出は、大当たりの最初に実行される演出である。ここでは、表示画面7aの中央部に味方キャラクタCRAが表示されている。味方キャラクタCRAの下方に「大当たり開始だ」というメッセージ画像MSが表示されている。

【1535】

次に、図115（C）～（F）に示すように、ラウンド演出が実行される。ラウンド演出は、大当たりを構成するラウンド遊技に伴って実行される演出である。

図115（C）では、表示画面7aの左上部に「1R」というラウンド画像RHが表示されている。これにより、大当たりの1R目であることがわかる。ラウンド画像RHの右方には、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、「0060pt獲得」というメッセージ画像MSが表示されている。これは、大当たり遊技における遊技球の払い出し数の累計を示すものである。

【1536】

図115（D）では、表示画面7aの左上部に「5R」というラウンド画像RHが表示されている。これにより、大当たりの5R目であることがわかる。ここでも、ラウンド画像RHの右方には、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、「0075pt獲得」というメッセージ画像MSが表示されている。ここで特に、メッセージ画像MSの上方に「Lucky?」と書かれた示唆画像SH2が表示されている。示唆画像SH2は、保留されている抽選が当選となる期待度が相対的に高いことを示している。

【1537】

10

20

30

40

50

次の図 1 1 5 (E) では、「L u c k y ?」と書かれた示唆画像 S H 2 が非表示となっている。示唆画像 S H 2 が非表示となるタイミングは、示唆画像 S H 2 が表示された後、第 1 大入賞口 3 0 への複数の遊技球の入賞タイミングのいずれかとなっている。

次の図 1 1 5 (F) では、表示画面 7 a の左上部に「1 0 R」というラウンド画像 R H が表示されている。これにより、大当たりの 1 0 R 目であることがわかる。ここでも、ラウンド画像 R H の右方には、味方キャラクター C R A が表示されている。味方キャラクター C R A の右方には、「1 4 1 0 p t 獲得」というメッセージ画像 M S が表示されている。

【 1 5 3 8 】

次に、図 1 1 5 (G) に示すように、エンディング演出が実行される。エンディング演出は、大当たり遊技の最後に実行される演出である。ここでは、表示画面 7 a の中央やや左寄りに味方キャラクター C R A が表示されている。表示画面 7 a の右上部に「確変だ」というメッセージ画像 M S が表示されている。

【 1 5 3 9 】

次に、図 1 1 5 (H) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始して高速変動している。これは大当たり遊技終了後の最初の変動を示している。

【 1 5 4 0 】

ここでは、保留されている抽選が当選となっていない例を挙げた。これに対し、保留されている抽選が当選となっている場合、図 1 1 5 (E) の後、例えば、図 1 1 4 (F) 以降の演出と同様の演出となる。

【 1 5 4 1 】

〔期待度示唆演出 C〕

図 1 1 6 は、期待度示唆演出 C を説明するための図である。期待度示唆演出 C について、まず、図 1 1 6 (A) に示す当選報知演出から説明を始める。当選報知演出は、大当たりとなったことを演出図柄によって報知する演出である。ここでは、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R のすべてが「7」図柄で停止している。

【 1 5 4 2 】

次に、図 1 1 6 (B) に示すように、オープニング演出が実行される。オープニング演出は、大当たりの最初に行われる演出である。ここでは、表示画面 7 a の中央部に味方キャラクター C R A が表示されている。味方キャラクター C R A の下方に「大当たり開始だ」というメッセージ画像 M S が表示されている。

【 1 5 4 3 】

次に、図 1 1 6 (C) ～ (F) に示すように、ラウンド演出が実行される。ラウンド演出は、大当たりを構成するラウンド遊技に伴って実行される演出である。

図 1 1 6 (C) では、表示画面 7 a の左上部に「1 R」というラウンド画像 R H が表示されている。これにより、大当たりの 1 R 目であることがわかる。ラウンド画像 R H の右方には、味方キャラクター C R A が表示されている。味方キャラクター C R A の右方には、「0 0 6 0 p t 獲得」というメッセージ画像 M S が表示されている。これは、大当たり遊技における遊技球の払い出し数の累計を示すものである。

【 1 5 4 4 】

図 1 1 6 (D) では、表示画面 7 a の左上部に「5 R」というラウンド画像 R H が表示されている。これにより、大当たりの 5 R 目であることがわかる。ここでも、ラウンド画像 R H の右方には、味方キャラクター C R A が表示されている。味方キャラクター C R A の右方には、「0 0 7 5 p t 獲得」というメッセージ画像 M S が表示されている。ここで特に、メッセージ画像 M S が振動するように細かく位置を移動させて表示されている。振動するメッセージ画像 M S は、保留されている抽選が当選となる期待度が相対的に高いことを示している。

図 1 1 6 (E) では、メッセージ画像 M S の上方に、「当選確定」の文字が書かれた当選画像 T H が表示されている。当選画像 T H の表示タイミングは、第 1 大入賞口 3 0 への複数の遊技球の入賞タイミングのいずれかとなっている。

10

20

30

40

50

【1545】

次に、図116（G）に示すように、エンディング演出が実行される。エンディング演出は、大当たり遊技の最後に実行される演出である。ここでは、表示画面7aの中央やや左寄りに味方キャラクタCRAが表示されている。表示画面7aの右上部に「大当たりだ」というメッセージ画像MSが表示されている。

【1546】

次に、図116（H）に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の演出図柄8L、8C、8Rが変動を開始して高速変動している。これは大当たり遊技終了後の最初の変動を示しているが、保留されている抽選が当選している場合、最初の4変動以内で大当たりとなる。

10

【1547】

大当たりとなる変動が開始された後、図116（I）に示すように、当選報知演出が実行される。当選報知演出は、大当たりとなったことを演出図柄によって報知する演出である。ここでは、左中右の演出図柄8L、8C、8Rのすべてが「7」図柄で停止している。

【1548】

次に、図116（J）に示すように、オープニング演出が実行される。オープニング演出は、大当たりの最初に実行される演出である。ここでは、表示画面7aの中央部に味方キャラクタCRAが表示されている。味方キャラクタCRAの下方に「大当たり開始だ」というメッセージ画像MSが表示されている。

20

【1549】

ここでは、保留されている抽選が当選となっている例を挙げた。これに対し、保留されている抽選が当選となっていない場合、図116（E）の後、例えば、図115（F）以降の演出と同様の演出となる。

【1550】

〔効果例〕

以下に、期待度示唆演出の効果例を示す。

〔効果1〕

上記実施形態の遊技機1では、図114～116に示したように、大当たり遊技が実行されている状態で、大当たりの抽選が保留されている場合、保留されている抽選が当選（大当たり）となっている期待度を示唆する期待度示唆演出を実行する（図114（D）、図115（D）、図116（D））。この構成によれば、大当たり中の演出が従来にない斬新な演出となり、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。

30

なお、図114（D）における示唆画像SH1を表示する演出、図115（D）における示唆画像SH2を表示する演出、および、図116（D）における振動するメッセージ画像MSを表示する演出が「期待度示唆演出」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。

【1551】

〔効果2〕

上記実施形態の遊技機1では、期待度示唆演出として、ラウンド遊技中に、保留されている抽選が当選となっている期待度を示唆する特定画像を表示する。具体的には、示唆画像SH1、SH2、および、メッセージ画像MSを表示する（図114（D）、図115（D）、図116（D））。この構成によれば、従来にない斬新な演出により、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図114（D）における示唆画像SH1、図115（D）における示唆画像SH2、および、図116（D）における振動するメッセージ画像MSが「特定画像」に相当する。

40

【1552】

〔効果3〕

上記実施形態の遊技機1では、特定画像を表示する場合として、保留されている抽選が

50

当選となる期待度が相対的に高いことを示す第1特定画像を表示する場合と（図114（D））、保留されている抽選が当選していることを示す第2特定画像を表示する場合とがある（図115（D）、図116（D））。この構成によれば、第1特定画像の表示によって遊技者をハラハラさせることができ、第2特定画像の表示によって遊技者を安心させて優越感を与えることができ、興趣の向上を図ることができる。

【1553】

〔効果4〕

上記実施形態の遊技機1では、期待度示唆演出の実行後、ラウンド遊技中に、保留されている抽選が当選している場合、当選していることを示す当選画像を表示する当選報知演出を実行する（図114（F）～（H）、図116（F））。この構成によれば、ラウンド遊技中に次の大当たりが確定するため、遊技者を驚かせることができ、興趣の向上を図ることができる。なお、図114（F）～（H）における当選画像THおよび図116（F）における当選画像THが「当選画像」に相当する。

10

【1554】

〔効果5〕

上記実施形態の遊技機1では、期待度示唆演出において示唆画像SH1を表示した後（図114（D））、遊技球の第1大入賞口30への入賞を契機として示唆画像SH1を非表示にするとともに、当選報知演出を実行する（図114（E）～（H））。この構成によれば、遊技球の入賞を契機に演出が進行するため、興趣の向上を図ることができる。

【1555】

20

〔変形例〕

以下に、期待度示唆演出の変形例を示す。

〔変形例1〕

上記実施形態では、示唆画像SH1、SH2を非表示にするタイミングを、第1大入賞口30へ入賞した複数の遊技球のうちのいずれかの入賞のタイミングとしていた。これに対し、例えば、示唆画像SH1、SH2が表示されてから所定時間（例えば、3秒）が経過したタイミングで示唆画像SH1、SH2を非表示にしてもよい。

【1556】

〔変形例2〕

上記実施形態では、5Rにおいて、示唆画像SH1、SH2を表示したり、メッセージ画像MSを振動させたりして、期待度示唆演出を行っていた。これに対し、複数のラウンドに亘って連続的にあるいは断続的に期待度示唆演出を行う構成としてもよい。期待度示唆演出を複数回行う場合、最後の期待度示唆演出の実行後に当選報知演出を行うことが考えられる。

30

【1557】

〔変形例3〕

上記実施形態において示唆画像SH1、SH2の表示タイミング、メッセージ画像MSを振動させるタイミングは特に限定されない。例えば、予め定められたラウンド数（例えば5R）のラウンド遊技の開始のタイミングで示唆画像SH1、SH2を表示したり、メッセージ画像MSを振動させたりしてもよい。また例えば、予め定められたラウンド数（例えば5R）のラウンド遊技が開始されてから所定数（例えば3個）の遊技球が入賞したタイミングで示唆画像SH1、SH2を表示したり、メッセージ画像MSを振動させたりしてもよい。例えば、予め定められたラウンド数（例えば5R）のラウンド遊技が開始されてから所定時間（例えば1秒）が経過したタイミングで示唆画像SH1、SH2を表示したり、メッセージ画像MSを振動させたりしてもよい。

40

【1558】

〔変形例4〕

上記実施形態では、示唆画像SH1、SH2やメッセージ画像MSを表示画面7a内に表示していた。これに対し、表示画面7aに加えまたは代え、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）を用いて

50

示唆画像SH1、SH2やメッセージ画像MSを表示するようにしてもよい。例えば、当選画像THについては表示画面7aに表示し、その後、移動させてサブ表示画面64（右サブ表示画面64R、左サブ表示画面64L、および、上サブ表示画面64U）に表示することが考えられる。また例えば、遊技球の払い出し数の累計を示すメッセージ画像MSは、当初よりサブ表示画面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）に表示することが考えられる。

【1559】

〔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〕

特別図柄の抽選に当選すると特別遊技を実行する遊技機であって、

前記特別遊技が実行されている状態で、前記特別図柄の抽選が保留されている場合、前記保留されている抽選が当選となっている期待度を示唆する期待度示唆演出を実行可能な演出実行手段を備える、

ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様G1-2〕

態様G1-1に記載の遊技機であって、

前記特別遊技は、複数のラウンド遊技で構成されており、

前記演出実行手段は、前記期待度示唆演出として、前記ラウンド遊技中に、前記保留されている抽選が当選となっている期待度を示唆する特定画像を表示する、

ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様G1-3〕

態様G1-2に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特定画像を表示する場合として、前記保留されている抽選が当選となる期待度が相対的に高いことを示す第1特定画像を表示する場合と、前記保留されている抽選が当選していることを示す第2特定画像を表示する場合とがある、

ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様G1-4〕

態様G1-2または態様G1-3に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記期待度示唆演出の実行後、前記ラウンド遊技中に、前記保留されている抽選が当選している場合、当選していることを示す当選画像を表示する当選報知演出を実行する、

ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様G1-5〕

態様G1-4に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記期待度示唆演出において前記特定画像を表示した後、遊技球の特定入球口への入球を契機として前記特定画像を非表示にするとともに、前記当選報知演出を実行する、

ことを特徴とする遊技機。

【1560】

以下に図117～図119を用いて画面割れ演出A～Dについて説明する。図117～図119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、各種装飾部材が図面の見易さから省略されている。図117は画面割れ演出Aを説明するための図であり、図118は画面割れ演出Bおよび画面割れ演出Cを説明するための図であり、図119は画面割れ演出Dを説明するための図である。

【1561】

この画面割れ演出では、主として、画像表示装置7の表示画面7aに亀裂（ヒビ）が入る表示態様となったり、表示画面7aに亀裂（ヒビ）が入って割れる表示態様となったり、表示画面7aが割れた破片が飛散して落下する表示態様となったりする（もちろん、画面割れ演出では、各種キャラクタ、各種演出画像、各種エフェクト画像等も表示画面7a

10

20

30

40

50

に表示される)。すなわち、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、画面割れ演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM103から対応する画像データを読み出して画像表示装置7の表示画面7aに画像を表示させる。

【1562】

なお、第2可動役物15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2可動役物15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するものである。このため、遊技者は、第2可動役物15の作動(動作)に対する関心が高い。

【1563】

本実施形態では、第2可動役物15が自身の退避位置から進出位置まで移動して停止すると、その後、第2可動役物15が進出位置において水平な状態から反時計回りに回転して傾斜し(水平線に対して約10度傾き)、その後、時計回りに回転して再び元の水平な状態へ戻ると、進出位置から退避位置へ移動する。

【1564】

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、画面割れ演出A、画面割れ演出B、画面割れ演出C、そして画面割れ演出Dについて順番に説明する。

【1565】

[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。なお、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。

【1566】

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一度上側へ向かって所定距離(例えば、5ミリメートル程度)浮遊する表示態様でゆったり(低速で)移動したのち(言い換えると、演出図柄の停止表示が解除されたことで、演出図柄がこれから移動しようとする表示態様としたのち)、下側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停止位置におい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)。演出図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みに(例えば、停止位置を基準に、上方向に2.5mm、下方向に2.5mmだけ(つまり振れ幅5mmだけ))ゆったりと動く表示態様とな

10

20

30

40

50

る。なお、演出図柄は、表示画面 7 a から消える場合がある。

【1567】

表示画面 7 a の右下側には、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R とそれぞれ対応する小型の左演出図柄 8 L Z、小型の中演出図柄 8 C Z、小型の右演出図柄 8 R Z の変動演出（変動表示）が開始されるサブ変動領域が設けられている。当該変動（変動アイコン 9 C）により、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R の変動演出（変動表示）が開始されると、これに伴い、サブ変動領域において、小型の左演出図柄 8 L Z、小型の中演出図柄 8 C Z、小型の右演出図柄 8 R Z の変動演出（変動表示）が開始され、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R がすべて停止表示されると同時に、それぞれ対応する小型の左演出図柄 8 L Z、小型の中演出図柄 8 C Z、小型の右演出図柄 8 R Z もすべて停止表示される。小型の左演出図柄 8 L Z、小型の中演出図柄 8 C Z、小型の右演出図柄 8 R Z は、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R の数字の図柄を小型としたものであり、停止表示される小型の左演出図柄 8 L Z は、停止表示される左演出図柄 8 L の数字の図柄と色とが同一となり、停止表示される小型の中演出図柄 8 C Z は、停止表示される中演出図柄 8 C の数字の図柄と色とが同一となり、停止表示される小型の右演出図柄 8 R Z は、停止表示される右演出図柄 8 R の数字の図柄と色とが同一となる。このように、小型の各演出図柄は、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。

【1568】

左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R は、上述したように、表示画面 7 a 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、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一度上側へ向かって所定距離（例えば、5 ミリメートル程度）浮遊する表示態様でゆったり（低速で）移動したのち（言い換えると、演出図柄の停止表示が解除されたことで、演出図柄がこれから移動しようとする表示態様としたのち）、下側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。これに対して、小型の左演出図柄 8 L Z、小型の中演出図柄 8 C Z、小型の右演出図柄 8 R Z は、上述の演出図柄の変動演出（変動表示）とは異なり、リールが回転される表示態様とならず、小型の左演出図柄 8 L Z の表示位置、小型の中演出図柄 8 C Z の表示位置、小型の右演出図柄 8 R Z の表示位置において、数字の図柄（図柄：数字「1」～数字「9」）がそれぞれ現れて更新されることで高速で変動する表示態様となっている。

【1569】

小型の左演出図柄 8 L Z、小型の中演出図柄 8 C Z、小型の右演出図柄 8 R Z は、表示画面 7 a の最も手前側に配置され、常に表示された状態となっており、各種エフェクト画像、他の各種画像により妨げられて視認性が阻害されることがない。

【1570】

左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R のうちいずれかまたは複数が仮停止表示した状態（例えば、左演出図柄 8 L と右演出図柄 8 R とが同一の図柄で仮停止表示してリーチが形成された状態）でも、それぞれ対応する小型の演出図柄（例えば、左演出図柄 8 L が仮停止表示されても左演出図柄 8 L と対応する小型の左演出図柄 8 L Z、右演出図柄 8 R が仮停止表示されても右演出図柄 8 R と対応する小型の右演出図柄 8 R Z）はすべて変動演出（変動表示）された状態が継続される。また、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R がすべて停止表示された状態であって、同一の図柄に揃わずにはずれとなった場合には、小型の左演出図柄 8 L Z、小型の中演出図柄 8 C Z、小型の右演出図柄 8 R Z を、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R の各図柄と同一の図柄となって停止表示される。また、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R がすべて停止表示された状態であって、同一の図柄に揃って当たりとなった場合には、小型の左演出図柄 8 L Z、小型の中演出図柄 8 C Z、小型の右演出図柄 8 R Z が左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R の各図柄と同一の図柄に揃って停止表示される。これ

により、小型の左演出図柄 8 L Z、小型の中演出図柄 8 C Z、小型の右演出図柄 8 R Z は、当該変動（変動アイコン 9 C に対する変動）が開始されて終了するまでに亘って変動演出（変動表示）が継続される。

【1571】

ここでは、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R がすべて同一の図柄に揃って停止表示された状態であって、同一の図柄が明るい緑色を有する数字「1」、明るい青色を有する数字「2」、明るい緑色を有する数字「3」、明るい青色を有する数字「4」、明るい緑色を有する数字「5」、明るい青色を有する数字「6」、明るい青色を有する数字「8」、明るい緑色を有する数字「9」のうちのいずれかである場合には、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）となるのに対して、同一の図柄が明るい赤色を有する数字「7」である場合には、大当たり後の遊技状態が高確時短状態（高確高ベース状態）となる。なお、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R がすべて同一の図柄に揃って停止表示された状態であって、同一の図柄が明るい赤色を有する数字「7」のほかに、数字「3」である場合には、大当たり後の遊技状態が高確時短状態（高確高ベース状態）となるようにしてもよい。この場合、数字「3」を数字「7」と同様に、明るい赤色を有するものとする。

【1572】

なお、背景画像は、フルカラーでデザインされており、非時短状態である低確低ベース状態（通常状態）であるときと、時短状態である高確時短状態（高確高ベース状態）であるときと、で異なるようになっている。例えば、都市画像、森林画像、海画像、海底画像、地下画像などの背景画像は、非時短状態（低確低ベース状態（通常状態））における背景画像（以下、「非時短時背景画像」と記載する場合がある。）となっており、静止画像や動画像となっている。宇宙画像、宇宙船画像、宇宙船内画像、惑星の地上画像、惑星の地下画像などの背景画像は、高確時短状態（高確高ベース状態）における背景画像（以下、「時短時背景画像」と記載する場合がある。）となっている。

【1573】

〔保留アイコンなど〕

次に、変動アイコン 9 C や保留アイコン 9 A、9 B 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 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R に対応する変動アイコン 9 C は、画像表示装置 7 の表示画面 7 a 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。第 1 保留表示エリアには、4 つの保留アイコン 9 A が直線状に一行に表示可能とされ最大で 4 つの保留アイコン 9 A 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 9 C に最も近い第 1 保留アイコン 9 A と呼び、変動アイコン 9 C に 2 番目に近い保留アイコン 9 A を第 2 保留アイコン 9 A と呼び、変動アイコン 9 C に 3 番目に近い保留アイコン 9 A を第 3 保留アイコン 9 A と呼び、変動アイコン 9 C に最も遠い保留アイコン 9 A を第 4 保留アイコン 9 A と呼ぶ。第 2 保留表示エリアには、4 つの保留アイコン 9 B が直線状に一行に表示可能とされ最大で 4 つの保留アイコン 9 B 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 9 C に最も近い第 1 保留アイコン 9 B と呼び、変動アイコン 9 C に 2 番目に近い保留アイコン 9 B を第 2 保留アイコン 9 B と呼び、変動アイコン 9 C に 3 番目に近い保留アイコン 9 B を第 3 保留アイコン 9 B と呼び、変動アイコン 9 C に最も遠い保留アイコン 9 B を第 4 保留アイコン 9 B と呼ぶ。本実施形態では、変動アイコン 9 C、保留アイコン 9 A、9 B は、色により当たり期待を示唆することができ、白色→青色→緑色→赤色→黄色（ゴールド）という順番で当たり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 9 C、保留アイコン 9 A、9 B に対する関心が高い。

【1574】

〔画面割れ演出 A〕

次に、画面割れ演出 A について図 117 を参照して説明する。ここでは、大当たりの後

、時短状態である高確時短状態（高確高ベース状態）へ移行した状態となっていることを前提とし、遊技者は、右遊技領域 3 B 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。右打ちによる遊技では、右矢印画像内に「右打ち」と記された右打ち画像 M Y が表示画面 7 a の右上側に表示された状態となっている。右打ち画像 M Y は、フルカラーでデザインされた立体画像である。なお、右打ち画像 M Y は、フルカラーでデザインされた平面画像としてもよい。

【1575】

右打ち画像 M Y は、上述した、小型の左演出図柄 8 L Z、小型の中演出図柄 8 C Z、小型の右演出図柄 8 R Z と同様に、表示画面 7 a の最も手前側に配置されている。また、右打ち画像 M Y は、大当たり遊技状態、時短状態である高確時短状態（高確高ベース状態）へ移行した状態において、常に表示された状態となっており、各種エフェクト画像、他の各種画像により妨げられて視認性が阻害されることがない。ここでは、時短状態である高確時短状態（高確高ベース状態）となっているため、背景画像が時短時背景画像 H G 1（宇宙船内画像）となっている。

10

【1576】

遊技者は、右遊技領域 3 B 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、第 2 始動口 2 1 へ遊技球が 2 球入球し、第 2 始動口 2 1 へ遊技球が 2 球入球したうち、最初に入球した遊技球については先読みにより緑色の第 1 保留アイコン 9 B に決定されて表示され、最後に入球した遊技球については先読みにより白色の第 2 保留アイコン 9 B に決定されて表示される。緑色の第 1 保留アイコン 9 B が変動表示位置へ移動して緑色の変動アイコン 9 C となると、これに伴い、ストックされた保留アイコン 9 B が 1 つ存在する状態となる。

20

【1577】

緑色の第 1 保留アイコン 9 B が変動表示位置へ移動して緑色の変動アイコン 9 C となると、図 117（A）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。このとき、小型の左演出図柄 8 L Z、小型の中演出図柄 8 C Z、小型の右演出図柄 8 R Z 等の小型の演出図柄の変動演出（変動表示）も開始される。この時点において、表示画面 7 a は、表示画面 7 a に亀裂が生じていない状態となっている。遊技者は、緑色の変動アイコン 9 C による演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されたことにより、当該変動（緑色の変動アイコン 9 C）を注視（集中）するため、ハンドル 6 0 の操作を停止する。

30

【1578】

演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、その後、図 117（B）に示すように、表示画面 7 a の中央から四方八方へ亀裂が走り割れる画面割れ画像 C L K が表示画面 7 a の全体に表示される。画面割れ画像 C L K は、無色透明なガラス状画面を模したものであり、最前面に配置される、右打ち画像 M Y、小型の左演出図柄 8 L Z、小型の中演出図柄 8 C Z および小型の右演出図柄 8 R Z の後方に配置されている。言い換えると、画面割れ画像 C L K は、上述したように、無色透明なガラス状画面を模したものであるため、図 117（A）において、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される時点において、表示画面 7 a が割れていない状態で表示されており、図 117（B）において、表示画面 7 a が割れていない状態から、表示画面 7 a の中央から四方八方へ亀裂が走り割れる状態へ変化している。

40

【1579】

これにより、右打ち画像 M Y、小型の左演出図柄 8 L Z、小型の中演出図柄 8 C Z および小型の右演出図柄 8 R Z は、自身の態様を維持するようになっている。つまり右打ち画像 M Y、小型の左演出図柄 8 L Z、小型の中演出図柄 8 C Z および小型の右演出図柄 8 R Z は、画面割れ画像 C L K により割れた態様へそれぞれ変化しない表示態様を実現することができる。このように、右打ち画像 M Y、小型の左演出図柄 8 L Z、小型の中演出図柄 8 C Z および小型の右演出図柄 8 R Z は、亀裂が走った画面割れ画像 C L K を通して、視認するようになっているため、画面割れ画像 C L K により視認性が阻害されない。これに対して、時短時背景画像 H G 1（宇宙船内画像）、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、

50

右演出図柄 8 R、保留アイコン 9 A、保留アイコン 9 B、変動アイコン 9 C、変動表示位置は、画面割れ画像 C L K の後方に配置されている。これにより、時短時背景画像 H G 1（宇宙船内画像）、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R、保留アイコン 9 A、保留アイコン 9 B、変動アイコン 9 C、変動表示位置は、亀裂が走った画面割れ画像 C L K を通して、視認するようになっていたため、画面割れ画像 C L K により割れた態様へそれぞれ変化したような表示態様を実現することができる。なお、時短時背景画像 H G 1（宇宙船内画像）、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R、保留アイコン 9 A、保留アイコン 9 B、変動アイコン 9 C、変動表示位置は、亀裂が走った画面割れ画像 C L K を通して、視認するようになっていたため、画面割れ画像 C L K により視認性が阻害される場合がある。また、画面割れ画像 C L K は、表示画面 7 a の中央から四方八方へ亀裂が走り割れる動画となっているが、表示画面 7 a の中央から四方八方へ亀裂が走って割れたあとの静止画であってもよい。

10

【1580】

その後、図 117（C）に示すように、画面割れ画像 C L K が非表示され（表示画面 7 a から消え）、画面割れが解消される。言い換えると、画面割れ画像 C L K は、上述したように、無色透明なガラス状画面を模したものであるため、図 117（B）における表示画面 7 a の中央から四方八方へ亀裂が走り割れる態様から、図 117（C）において表示画面 7 a が割れていない態様へ変化している。その後、図 117（D）に示すように、表示画面 7 a の左辺中央と右辺中央とを通る水平線を中心線として、この中心線上に、左演出図柄 8 L が明るい緑色を有する数字「1」で仮停止表示され、右演出図柄 8 R が明るい緑色を有する数字「1」で仮停止表示され、中演出図柄 8 C が変動中となるリーチが形成される。このとき、小型の左演出図柄 8 L Z、小型の中演出図柄 8 C Z、小型の右演出図柄 8 R Z は、いずれも高速に変動演出（変動表示）中となっている。

20

【1581】

その後、図 117（E）に示すように、明るい緑色を有する数字「1」の左演出図柄 8 L が表示画面 7 a の左上側へ移動して仮停止した状態となり、明るい緑色を有する数字「1」の右演出図柄 8 R が表示画面 7 a の右上側であって、右打ち画像 M Y の左方へ移動して仮停止した状態となる。このとき、中演出図柄 8 C、変動アイコン 9 C、第 1 保留アイコン 9 B、変動表示位置が非表示される（表示画面 7 a から消える）。また、表示画面 7 a の左右上側へ移動した左演出図柄 8 L や右演出図柄 8 R の大きさは、図 117（D）においてリーチが形成された状態における大きさと同じの大きさであってもよいし、一回りまたは二回り小さくなったものでもよい。

30

【1582】

左演出図柄 8 L や右演出図柄 8 R が表示画面 7 a の左上側や右上側へ移動すると、再び、表示画面 7 a の中央から四方八方へ亀裂が走り割れる画面割れ画像 C L K が表示画面 7 a の全体に表示される。画面割れ画像 C L K は、上述したように、最前面に配置される、右打ち画像 M Y、小型の左演出図柄 8 L Z、小型の中演出図柄 8 C Z および小型の右演出図柄 8 R Z の後方に配置されているものの、ここでは、さらに、リーチが形成されて仮停止する左演出図柄 8 L および右演出図柄 8 R の後方に配置される。画面割れ画像 C L K は、上述したように、無色透明なガラス状画面を模したものであるため、図 117（C）～（D）において、演出図柄の変動演出（変動表示）中において、表示画面 7 a が割れていない態様で表示されており、図 117（E）において、表示画面 7 a が割れていない態様から、表示画面 7 a の中央から四方八方へ亀裂が走り割れる態様へ変化している。

40

【1583】

これにより、右打ち画像 M Y、小型の左演出図柄 8 L Z、小型の中演出図柄 8 C Z、小型の右演出図柄 8 R Z、リーチが形成されて仮停止する左演出図柄 8 L および右演出図柄 8 R は、自身の態様を維持するようになっている。つまり右打ち画像 M Y、小型の左演出図柄 8 L Z、小型の中演出図柄 8 C Z、小型の右演出図柄 8 R Z、リーチが形成されて仮停止する左演出図柄 8 L および右演出図柄 8 R は、画面割れ画像 C L K の前方（手前側）に配置されていることにより割れた態様へそれぞれ変化しない表示態様を実現することが

50

できる。このように、右打ち画像 M Y、小型の左演出図柄 8 L Z、小型の中演出図柄 8 C Z、小型の右演出図柄 8 R Z、リーチが形成されて仮停止する左演出図柄 8 L および右演出図柄 8 R は、亀裂が走った画面割れ画像 C L K を通して、視認するものでないため、画面割れ画像 C L K により視認性が阻害されない。これに対して、時短時背景画像 H G 1（宇宙船内画像）は、画面割れ画像 C L K の後方に配置されている。これにより、時短時背景画像 H G 1（宇宙船内画像）は、亀裂が走った画面割れ画像 C L K を通して、視認するようになっていたため、画面割れ画像 C L K により視認性が阻害される場合がある。ここでは、中演出図柄 8 C、保留アイコン 9 B、変動アイコン 9 C、変動表示位置は、上述したように、すでに非表示とされているため（表示画面 7 a から消えているため）、視認できない状態であり、画面割れ画像 C L K により視認性が阻害されることがない。なお、中演出図柄 8 C は、リーチが形成されて仮停止する左演出図柄 8 L および右演出図柄 8 R とは異なり変動中であるものの、リーチが形成されて仮停止する左演出図柄 8 L および右演出図柄 8 R と同様に画面割れ画像 C L K の前方（手前側）に配置されるようにしてもよいし、画面割れ画像 C L K の後方に配置されるようにしてもよい。また、画面割れ画像 C L K は、上述したように、表示画面 7 a の中央から四方八方へ亀裂が走り割れる動画となっているが、表示画面 7 a の中央から四方八方へ亀裂が走って割れたあとの静止画であってもよい。

10

【1584】

このように、リーチ状態となるまえでは、左演出図柄 8 L および右演出図柄 8 R は、画面割れ画像 C L K の後方に配置されるようになっていたため、画面割れ画像 C L K により割れた態様へそれぞれ変化したような表示態様を実現することができるのに対して、リーチ状態となると、リーチ状態の左演出図柄 8 L および右演出図柄 8 R は、画面割れ画像 C L K の前方に配置されるようになっていたため、画面割れ画像 C L K により割れた態様へ変化しない表示態様を実現することができるという従来にない斬新な演出を実現することができる。

20

【1585】

その後、図 117（F）に示すように、画面割れ画像 C L K の中央左寄りには、画面画像の破片画像 H B が前方（遊技者側へ向かって）であって四方八方へ向かって飛散して落下して閉じた第 1 割れ領域 C B 1 が形成され（現れ）、さらに、画面割れ画像 C L K の中央には、画面画像の破片画像 H B が前方（遊技者側へ向かって）であって四方八方へ向かって飛散して落下して閉じた第 2 割れ領域 C B 2 が形成される（現れる）。第 1 割れ領域 C B 1 と第 2 割れ領域 C B 2 とは、連通せずそれぞれ閉じた領域となっており、第 1 割れ領域 C B 1 を通して、時短時背景画像 H G 1（宇宙船内画像）が視認容易となり、第 2 割れ領域 C B 2 を通して、時短時背景画像 H G 1（宇宙船内画像）が視認容易となる。言い換えると、時短時背景画像 H G 1（宇宙船内画像）は、画面割れ画像 C L K に形成された第 1 割れ領域 C B 1 および第 2 割れ領域 C B 2 により視認性が阻害されないものの、第 1 割れ領域 C B 1 および第 2 割れ領域 C B 2 が形成されていない画面割れ画像 C L K の領域により視認性が阻害される状態となっている。

30

【1586】

破片画像 H B が画面割れ画像 C L K の前方へ向かって飛散することで画面割れ画像 C L K が粉碎されている態様を表現することができ、まるで表示画面 7 a が粉碎されているかのような臨場感ある演出を遊技者に提供することができる。

40

【1587】

その後、画面割れ画像 C L K が非表示され（表示画面 7 a から消え）、画面割れが解消される。その後、左演出図柄 8 L および右演出図柄 8 R が非表示され（表示画面 7 a から消え）、図 117（G）に示すように、S P リーチ（スーパーリーチ）を示唆する「バトル演出」と記された複数の S P リーチ示唆画像 S G が相互に重ならないように配置され、表示画面 7 a に表示されている画像のうち、右打ち画像 M Y、小型の左演出図柄 8 L Z、小型の中演出図柄 8 C Z、小型の右演出図柄 8 R Z を除いて、時短時背景画像 H G 1（宇宙船内画像）、複数の S P リーチ示唆画像 S G がグレースケールに変換処理される（この

50

グレースケールに変換処理は、リアルタイムで行われている)。S Pリーチ示唆画像S Gは、青色を主とするフルカラーの画像であり、かつ、横長の矩形形状を有する立体画像であるものの、ここでは、グレースケールに変換処理されている。なお、S Pリーチ示唆画像S Gを平面画像としてもよい。

【1588】

時短時背景画像H G 1（宇宙船内画像）、複数のS Pリーチ示唆画像S Gは、上述したように、グレースケールに変換処理されている。これに対して、右打ち画像M Yは、グレースケールに変換処理されず、相変わらず、フルカラーで表示された状態が維持されるとともに、小型の左演出図柄8 L Z、小型の中演出図柄8 C Z、小型の右演出図柄8 R Zも、グレースケールに変換処理されず、相変わらず、フルカラーで変動演出（変動表示）された状態が維持されている。

10

【1589】

その後、図117（H）に示すように、複数のS Pリーチ示唆画像S Gが一つ、または、いくつか非表示されて（表示画面7 aから消えて）消滅するごとに、残りのS Pリーチ示唆画像S Gの大きさが図117（G）に最初に出現したときの大きさと比べて小さくなって配置も変わり、最後の一つだけ残ったS Pリーチ示唆画像S Gの大きさが最も大きくなり、図117（I）に示すように、グレースケールへの変換処理が終了し、青色を主とするフルカラーの画像へ戻るとともに、横長の矩形形状を有する立体画像となったS Pリーチ示唆画像S Gが表示画面7 aの中央に大きく配置されて表示される。このように、グレースケールへの変換処理が終了することで、S Pリーチ示唆画像S Gが元のフルカラーの画像へ戻り、時短時背景画像H G 1（宇宙船内画像）が元のフルカラーの画像へ戻る。

20

【1590】

その後、表示画面7 aの中央に大きく配置されて表示されたS Pリーチ示唆画像S Gが非表示され（表示画面7 aから消え）、背景画像が時短時背景画像H G 1（宇宙船内画像）からフルカラーでデザインされた時短時背景画像H G 2（惑星の地上画像）へ切り替わる。なお、背景画像が時短時背景画像H G 1（宇宙船内画像）からフルカラーでデザインされたバトル演出専用の背景画像へ切り替わるようにしてもよい。

【1591】

バトル演出では、図117（J）に示すように、表示画面7 aの右側からフルカラーの味方キャラクタC R Aが現れ、表示画面7 aの左側からフルカラーの敵キャラクタC R Bが現れ、表示画面7 aの中央において味方キャラクタC R Aと敵キャラクタC R Bとが戦う演出であり、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演出（S Pリーチ演出）となっている。バトル演出において味方キャラクタC R Aが敗北して敵キャラクタC R B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C R Aが勝利して敵キャラクタC R Bが敗北すると、当たりとなる。なお、バトル演出では、第2可動役物15が退避位置（図1における第2可動役物15の位置）から表示画面7 aの中央位置（表示画面7 aの左辺中央と右辺中央とを通る水平線と、表示画面7 aの上辺中央と下辺中央とを通る垂直線と、の交点）である進出位置まで下方へ移動して停止したのち、再び上方へ移動して退避位置へ戻る演出も行われる場合がある。

30

【1592】

その後、バトル演出において、味方キャラクタC R Aが敗北して敵キャラクタC R Bが勝利すると、背景画像が時短時背景画像H G 2（惑星の地上画像）から時短時背景画像H G 1（宇宙船内画像）へ再び切り替わるとともに、表示画面7 aの左辺中央と右辺中央とを通る水平線を中心線として、この中心線上に、左演出図柄8 Lが明るい緑色を有する数字「1」で仮停止する表示態様で再び出現し、中演出図柄8 Cが明るい緑色を有する数字「9」で仮停止する表示態様で再び出現し、右演出図柄8 Rが明るい緑色を有する数字「1」で仮停止する表示態様で再び出現し、その後、図117（K）に示すように、左演出図柄8 L、中演出図柄8 C、右演出図柄8 Rが明るい緑色を有する同一の数字「1」に揃わず停止表示され、ハズレが確定する。左演出図柄8 L、中演出図柄8 C、右演出図柄8 Rが停止表示するタイミングで、小型の左演出図柄8 L Zは明るい緑色を有する数字「1

40

50

」で停止表示し、小型の中演出図柄 8 C Z は明るい緑色を有する数字「9」で停止表示し、小型の右演出図柄 8 R Z は明るい緑色を有する数字「1」で停止表示する。これに伴い、緑色の変動アイコン 9 C が非表示される（表示画面 7 a から消える）。

【1593】

白色の第1保留アイコン 9 B が変動表示位置へ移動して白色の変動アイコン 9 C となると、図 117 (L) に示すように、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R の変動演出（変動表示）が開始される。このとき、小型の左演出図柄 8 L Z、小型の中演出図柄 8 C Z、小型の右演出図柄 8 R Z 等の小型の演出図柄の変動演出（変動表示）も開始される。

【1594】

白色の第1保留アイコン 9 A が変動表示位置へ移動して変動アイコン 9 C となり、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始され、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が同一の図柄で揃わず停止表示されると、ハズレが確定されるのに対して、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が同一の図柄で揃って停止表示されると、当たりが確定され、大当たりオープニングが開始され、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。

【1595】

なお、図 117 (H) において、複数の S P リーチ示唆画像 S G がすべて非表示されて（表示画面 7 a から消えて）消滅した場合には、バトル演出へ発展せず、グレースケールへの変換処理が終了し、図 117 (K) で示した内容となってハズレが確定し、そして図 117 (L) へ進み、演出が進行することとなる。

【1596】

このように、画面割れ演出 A では、図 117 (A) ~ (B) において、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始された時点において、表示画面 7 a は、表示画面 7 a に亀裂が生じていない状態となっているものの、その後、演出図柄の変動演出（変動表示）中に、表示画面 7 a は、表示画面 7 a の中央から四方八方へ亀裂が走り割れる状態となり、画面割れ画像 C L K が表示画面 7 a の全体に表示される。また、図 117 (D) ~ (F) において、表示画面 7 a は、表示画面 7 a に亀裂が生じていない状態へ戻っているものの、その後、演出図柄の変動演出（変動表示）中に、表示画面 7 a は、再び表示画面 7 a の中央から四方八方へ亀裂が走り割れる状態となり、画面割れ画像 C L K が表示画面 7 a の全体に表示される。これにより、遊技者に対して、これから当たり期待度の高い演出、または、当たり報知へ発展するかもしれないという期待感を、表示画面 7 a に亀裂が生じていない状態から表示画面 7 a の中央から四方八方へ亀裂が走り割れる状態へ変化した画面割れ画像 C L K によって付与することができることで従来にない斬新な演出を提供することができる。

【1597】

〔画面割れ演出 B〕

次に、画面割れ演出 B について図 118 を参照して説明する。ここでは、大当たりの後、時短状態である高確時短状態（高確高ベース状態）へ移行した状態となっていることを前提とし、遊技者は、右遊技領域 3 B 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。右打ちによる遊技では、右矢印画像内に「右打ち」と記された右打ち画像 M Y が表示画面 7 a の右上側に表示された状態となっている。右打ち画像 M Y は、フルカラーでデザインされた立体画像である。なお、右打ち画像 M Y は、フルカラーでデザインされた平面画像としてもよい。

【1598】

右打ち画像 M Y は、上述した、小型の左演出図柄 8 L Z、小型の中演出図柄 8 C Z、小型の右演出図柄 8 R Z と同様に、表示画面 7 a の最も手前側に配置されている。また、右打ち画像 M Y は、大当たり遊技状態、時短状態である高確時短状態（高確高ベース状態）へ移行した状態において、常に表示された状態となっており、各種エフェクト画像、他の各種画像により妨げられて視認性が阻害されることがない。ここでは、時短状態である高

10

20

30

40

50

確時短状態（高確高ベース状態）となっているため、背景画像が時短時背景画像 H G 1（宇宙船内画像）となっている。

【1599】

遊技者は、右遊技領域 3 B 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、第 2 始動口 2 1 へ遊技球が 2 球入球し、第 2 始動口 2 1 へ遊技球が 2 球入球したうち、最初に入球した遊技球については先読みにより黄色（ゴールド）の第 1 保留アイコン 9 B に決定されて表示され、最後に入球した遊技球については先読みにより白色の第 2 保留アイコン 9 B に決定されて表示される。黄色（ゴールド）の第 1 保留アイコン 9 B 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 9 C となると、これに伴い、ストックされた保留アイコン 9 B が 1 つ存在する状態となる。

10

【1600】

黄色（ゴールド）の第 1 保留アイコン 9 B 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 9 C となると、図 118（A）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。このとき、小型の左演出図柄 8 L Z、小型の中演出図柄 8 C Z、小型の右演出図柄 8 R Z 等の小型の演出図柄の変動演出（変動表示）も開始される。この時点において、表示画面 7 a は、表示画面 7 a に亀裂が生じていない態様となっている。遊技者は、黄色（ゴールド）の変動アイコン 9 C による演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されたことにより、当該変動（黄色（ゴールド）の変動アイコン 9 C）を注視（集中）するため、ハンドル 6 0 の操作を停止する。

【1601】

20

演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、その後、図 118（B）に示すように、表示画面 7 a の左辺中央と右辺中央とを通る水平線を中心線として、この中心線上に、左演出図柄 8 L が明るい青色を有する数字「6」で仮停止する表示態様となり、中演出図柄 8 C が明るい青色を有する数字「6」で仮停止する表示態様となり、右演出図柄 8 R が明るい青色を有する数字「6」で仮停止する表示態様となる。このとき、黄色（ゴールド）の変動アイコン 9 C、白色の第 1 保留アイコン 9 B、変動表示位置は、非表示される（表示画面 7 a から消える）。このとき、小型の左演出図柄 8 L Z、小型の中演出図柄 8 C Z、小型の右演出図柄 8 R Z は、いずれも高速に変動演出（変動表示）中となっている。なお、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が明るい青色を有する数字「6」で停止表示されると、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）となる。

30

【1602】

その後、図 118（C）に示すように、表示画面 7 a の中央から四方八方へ亀裂が走り割れる画面割れ画像 C L K が表示画面 7 a の全体に表示される。画面割れ画像 C L K は、無色透明なガラス状画面を模したものであり、最前面に配置される、右打ち画像 M Y、小型の左演出図柄 8 L Z、小型の中演出図柄 8 C Z および小型の右演出図柄 8 R Z の後方に配置されている。言い換えると、画面割れ画像 C L K は、上述したように、無色透明なガラス状画面を模したものであるため、図 118（A）において、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される時点において、表示画面 7 a が割れていない態様で表示されており、図 118（C）において、表示画面 7 a が割れていない態様から、表示画面 7 a の中央

40

【1603】

これにより、右打ち画像 M Y、小型の左演出図柄 8 L Z、小型の中演出図柄 8 C Z および小型の右演出図柄 8 R Z は、自身の態様を維持するようになっている。つまり右打ち画像 M Y、小型の左演出図柄 8 L Z、小型の中演出図柄 8 C Z および小型の右演出図柄 8 R Z は、画面割れ画像 C L K の前方（手前側）に配置されていることにより割れた態様へそれぞれ変化しない表示態様を実現することができる。このように、右打ち画像 M Y、小型の左演出図柄 8 L Z、小型の中演出図柄 8 C Z および小型の右演出図柄 8 R Z は、亀裂が走った画面割れ画像 C L K を通して、視認するようになっていないため、画面割れ画像 C L K により視認性が阻害されない。これに対して、時短時背景画像 H G 1（宇宙船内画像

50

）、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 Rは、画面割れ画像 C L Kの後方に配置されている。これにより、時短時背景画像 H G 1（宇宙船内画像）、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 Rは、亀裂が走った画面割れ画像 C L Kを通して、視認するようになっていたため、画面割れ画像 C L Kにより割れた態様へそれぞれ変化したような表示態様を実現することができる。なお、時短時背景画像 H G 1（宇宙船内画像）、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 Rは、亀裂が走った画面割れ画像 C L Kを通して、視認するようになっていたため、画面割れ画像 C L Kにより視認性が阻害される場合がある。また、画面割れ画像 C L Kは、表示画面 7 aの中央から四方八方へ亀裂が走り割れる動画となっているが、表示画面 7 aの中央から四方八方へ亀裂が走って割れたあとの静止画であってもよい。

10

【1604】

その後、図 118（D）に示すように、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 Rが非表示され（表示画面 7 aから消え）、当たりが濃厚であることを遊技者に示唆する（言い換えると、当たり期待度が高く設定された）黄金色に輝く翼を有する味方キャラクター C R Aが画面割れ画像 C L Kの後方に配置されて表示画面 7 aに大きく表示されるとともに、背景画像が時短時背景画像 H G 1（宇宙船内画像）から、黄金色に輝く翼を有する味方キャラクター C R Aの専用背景画像である当たり濃厚示唆背景画像 S H Gへ切り替わる。なお、黄金色に輝く翼を有する味方キャラクター C R Aは、当たり期待度の高い演出であるバトル演出、または、当たり報知（大当たり遊技のあと高確時短状態（高確高ベース状態）へ移行することを報知）へ発展することを示唆するものである。ここでは、当たり報知へ発展することを示唆する。バトル演出では、表示画面 7 aの右側からフルカラーの味方キャラクター C R Aが現れ、表示画面 7 aの左側からフルカラーの敵キャラクター C R Bが現れ、表示画面 7 aの中央において味方キャラクター C R Aと敵キャラクター C R Bとが戦う演出であり、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演出（S Pリーチ演出）となっている。バトル演出において味方キャラクター C R Aが敗北して敵キャラクター C R B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ー C R Aが勝利して敵キャラクター C R Bが敗北すると、当たりとなる。なお、バトル演出では、第 2 可動役物 1 5が退避位置（図 1における第 2 可動役物 1 5の位置）から表示画面 7 aの中央位置（表示画面 7 aの左辺中央と右辺中央とを通る水平線と、表示画面 7 aの上辺中央と下辺中央とを通る垂直線と、の交点）である進出位置まで下方へ移動して停止したのち、再び上方へ移動して退避位置へ戻る演出も行われる場合がある。

20

30

【1605】

その後、黄金色に輝く翼を有する味方キャラクター C R Aが剣画像 K Gを右手で持った状態で画面割れ画像 C L Kの後方から画面割れ画像 C L Kを粉碎することにより粉碎画面画像 S S Iとなり、図 118（E）に示すように、画面画像の破片画像 H Bが前方（遊技者側へ向かって）であって四方八方へ向かって飛散して落下し、画面割れ画像 C L Kが消滅するとともに、黄金色に輝く翼を有する味方キャラクター C R Aが非表示され（表示画面 7 aから消え）、当たりを報知する明るい赤色を有する数字「7」（数字の図柄）の演出図柄が表示画面 7 aの中央に大きく出現する（表示される）。つまり、画面割れ画像 C L Kから粉碎画面画像 S S Iへ変化したタイミングで、当たりを報知する明るい赤色を有する数字「7」（数字の図柄）の演出図柄が表示画面 7 aの中央に突然出現している（表示されている）。これにより、画面割れ画像 C L Kから粉碎画面画像 S S Iへ変化したタイミングで、明るい赤色を有する数字「7」（数字の図柄）の演出図柄が突然出現するという従来にない演出が展開されるとともに、この突然出現した、明るい赤色を有する数字「7」（数字の図柄）の演出図柄が、実は、大当たり遊技のあと高確時短状態（高確高ベース状態）へ移行することを報知するという斬新な演出を実現することができる。

40

【1606】

黄金色に輝く翼を有する味方キャラクター C R Aが画面割れ画像 C L Kの後方から画面割れ画像 C L Kを粉碎することにより、破片画像 H Bが画面割れ画像 C L Kの前方へ向かって飛散することで画面割れ画像 C L Kが粉碎されている態様を表現することができ、まる

50

で黄金色に輝く翼を有する味方キャラクタC R Aにより表示画面7 aが粉碎されているかのような臨場感ある演出を遊技者に提供することができる。このように、破片画像H Bが画面割れ画像C L Kの前方へ向かって飛散することで画面割れ画像C L Kの粉碎がすすみ、画面割れ画像C L Kを粉碎する粉碎画面画像S S Iが実現されるようになっている。

【1607】

その後、図118 (F) に示すように、黄金色に輝く翼を有する味方キャラクタC R Aが再び表示画面7 aの中央に大きく表示されるとともに、表示画面7 aの左辺中央と右辺中央とを通る水平線を中心線として、この中心線上に、左演出図柄8 Lが明るい赤色を有する数字「7」で仮停止する表示態様で再び出現し、中演出図柄8 Cが明るい赤色を有する数字「7」で仮停止する表示態様で再び出現し、右演出図柄8 Rが明るい赤色を有する数字「7」で仮停止する表示態様で再び出現する。言い換えると、図118 (B) において、左演出図柄8 L、中演出図柄8 C、右演出図柄8 Rが明るい青色を有する数字「6」で仮停止する表示状態であったところ、図118 (F) において、左演出図柄8 L、中演出図柄8 C、右演出図柄8 Rが明るい赤色を有する数字「7」で仮停止する表示態様へ切り替わっている。

【1608】

その後、左演出図柄8 L、中演出図柄8 C、右演出図柄8 Rが明るい赤色を有する数字「7」に揃って停止表示され、当たりが確定する。左演出図柄8 L、中演出図柄8 C、右演出図柄8 Rが停止表示するタイミングで、小型の左演出図柄8 L Zは明るい赤色を有する数字「7」で停止表示し、小型の中演出図柄8 C Zは明るい赤色を有する数字「7」で停止表示し、小型の右演出図柄8 R Zは明るい赤色を有する数字「7」で停止表示する。つまり、小型の左演出図柄8 L Z、小型の中演出図柄8 C Z、小型の右演出図柄8 R Zも同一の図柄（ここでは、明るい赤色を有する数字「7」）で停止表示される。なお、左演出図柄8 L、中演出図柄8 C、右演出図柄8 Rが明るい赤色を有する数字「7」で停止表示されたことで、大当たり後の遊技状態が高確時短状態（高確高ベース状態）となる。

【1609】

その後、背景画像が当たり濃厚示唆背景画像S H Gから大当たりオープニングの背景画像へ切り替わり、大当たりオープニングが開始される。その後、背景画像が大当たりオープニングの背景画像から大当たり遊技の背景画像へ切り替わり、遊技者にとって有利な大当たり遊技が開始されることとなる。これに伴い、遊技者は、ハンドル60の操作を再び開始し、右打ちの遊技を行う。大当たり遊技のあと、高確時短状態（高確高ベース状態）へ移行することとなる。

【1610】

このように、画面割れ演出Bでは、図118 (B) ～ (D) において、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始された時点において、表示画面7 aは、表示画面7 aに亀裂が生じていない態様となっているものの、その後、演出図柄の仮停止した状態において（小型の左演出図柄8 L Z、小型の中演出図柄8 C Z、小型の右演出図柄8 R Zはすべて変動演出（変動表示）中となっている。）、表示画面7 aは、表示画面7 aの中央から四方八方へ亀裂が走り割れる態様となり、画面割れ画像C L Kが表示画面7 aの全体に表示される。これにより、遊技者に対して、これから当たり報知（大当たり遊技のあと高確時短状態（高確高ベース状態）へ移行することを報知）へ発展するかもしれないという期待感を、表示画面7 aに亀裂が生じていない態様から表示画面7 aの中央から四方八方へ亀裂が走り割れる態様へ変化した画面割れ画像C L Kによって付与することができることで従来にない斬新な演出を提供することができる。

【1611】

なお、画面割れ演出Bでは、図118 (D) において、黄金色に輝く翼を有する味方キャラクタC R Aは、当たり報知（大当たり遊技のあと高確時短状態（高確高ベース状態）へ移行することを報知）へ発展することを示唆するものであった。しかし、当たり期待度の高い演出（バトル演出）への発展を示唆して、図118 (D) のあと、バトル演出を行って、味方キャラクタC R Aが勝利して敵キャラクタC R Bが敗北して当たりとなって、

図 1 1 8 (E) へすすむようにしてもよい。

【1 6 1 2】

〔画面割れ演出 C〕

次に、画面割れ演出 C について図 1 1 8 を参照して説明する。ここでは、大当たりの後、時短状態である高確時短状態（高確高ベース状態）へ移行した状態となっていることを前提とし、遊技者は、右遊技領域 3 B 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。右打ちによる遊技では、右矢印画像内に「右打ち」と記された右打ち画像 M Y が表示画面 7 a の右上側に表示された状態となっている。右打ち画像 M Y は、フルカラーでデザインされた立体画像である。なお、右打ち画像 M Y は、フルカラーでデザインされた平面画像としてもよい。

10

【1 6 1 3】

右打ち画像 M Y は、上述した、小型の左演出図柄 8 L Z、小型の中演出図柄 8 C Z、小型の右演出図柄 8 R Z と同様に、表示画面 7 a の最も手前側に配置されている。また、右打ち画像 M Y は、大当たり遊技状態、時短状態である高確時短状態（高確高ベース状態）へ移行した状態において、常に表示された状態となっており、各種エフェクト画像、他の各種画像により妨げられて視認性が阻害されることがない。ここでは、時短状態である高確時短状態（高確高ベース状態）となっているため、背景画像が時短時背景画像 H G 1（宇宙船内画像）となっている。

【1 6 1 4】

遊技者は、右遊技領域 3 B 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、第 2 始動口 2 1 へ遊技球が 2 球入球し、第 2 始動口 2 1 へ遊技球が 2 球入球したうち、最初に入球した遊技球については先読みにより黄色（ゴールド）の第 1 保留アイコン 9 B に決定されて表示され、最後に入球した遊技球については先読みにより白色の第 2 保留アイコン 9 B に決定されて表示される。黄色（ゴールド）の第 1 保留アイコン 9 B 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 9 C となると、これに伴い、ストックされた保留アイコン 9 B が 1 つ存在する状態となる。

20

【1 6 1 5】

黄色（ゴールド）の第 1 保留アイコン 9 B 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 9 C となると、図 1 1 8 (G) 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。このとき、小型の左演出図柄 8 L Z、小型の中演出図柄 8 C Z、小型の右演出図柄 8 R Z 等の小型の演出図柄の変動演出（変動表示）も開始される。この時点において、表示画面 7 a は、表示画面 7 a に亀裂が生じていない態様となっている。遊技者は、黄色（ゴールド）の変動アイコン 9 C による演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されたことにより、当該変動（黄色（ゴールド）の変動アイコン 9 C）を注視（集中）するため、ハンドル 6 0 の操作を停止する。

30

【1 6 1 6】

演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、その後、図 1 1 8 (H) に示すように、表示画面 7 a の左辺中央と右辺中央とを通る水平線を中心線として、この中心線上に、左演出図柄 8 L が明るい青色を有する数字「6」で仮停止表示され、右演出図柄 8 R が明るい青色を有する数字「6」で仮停止表示され、中演出図柄 8 C が変動中となるリーチが形成される。このとき、小型の左演出図柄 8 L Z、小型の中演出図柄 8 C Z、小型の右演出図柄 8 R Z は、いずれも高速に変動演出（変動表示）中となっている。

40

【1 6 1 7】

その後、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R、黄色（ゴールド）の変動アイコン 9 C、白色の第 1 保留アイコン 9 B、変動表示位置が非表示され（表示画面 7 a から消え）、図 1 1 8 (I) に示すように、背景画像が時短時背景画像 H G 1（宇宙船内画像）から当たりが濃厚であることを遊技者に示唆する黄金色に輝く翼を有する味方キャラクター C R A の専用背景画像である当たり濃厚示唆背景画像 S H G へ切り替わり、表示画面 7 a の中央から四方八方へ亀裂が走り割れる画面割れ画像 C L K が表示画面 7 a の全体に表示される。

50

【1618】

このとき、画面割れ画像CLKの中央において、表示画面7aを割る部材である剣を模した剣画像KGが画面割れ画像CLKの後方から前方（遊技者側）へ向かって突き刺す（飛び出す）表示態様となり、これに伴い、画面画像の破片画像HBが前方（遊技者側へ向かって）であって四方八方へ向かって飛散して落下して画面割れ画像CLKに閉じた第3割れ領域CB3が形成され（現れ）、第3割れ領域CB3から剣画像KGの先端部が飛び出した表示態様となる。つまり、剣画像KGが表示されたタイミングで、画面割れ画像CLKが表示されるようになっている。これにより、まるで剣画像KG（部材画像）で表示画面7a（画面）を割ったかのような演出を実現することができる。

【1619】

剣画像KGが画面割れ画像CLKの後方から前方（遊技者側）へ向かって突き刺す（飛び出す）ことにより、破片画像HBが画面割れ画像CLKの前方へ向かって飛散することで画面割れ画像CLKが粉碎されている態様を表現することができ、まるで剣画像KGにより表示画面7aが粉碎されているかのような臨場感ある演出を遊技者に提供することができる。

【1620】

画面割れ画像CLKは、無色透明なガラス状画面を模したものであり、最前面に配置される、右打ち画像MY、小型の左演出図柄8LZ、小型の中演出図柄8CZおよび小型の右演出図柄8RZの後方に配置されている。言い換えると、画面割れ画像CLKは、上述したように、無色透明なガラス状画面を模したものであるため、図118（G）において、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される時点において、表示画面7aが割れていない態様で表示されており、図118（I）において、表示画面7aが割れていない態様から、表示画面7aの中央から四方八方へ亀裂が走り割れる態様へ変化している。

【1621】

これにより、右打ち画像MY、小型の左演出図柄8LZ、小型の中演出図柄8CZおよび小型の右演出図柄8RZは、自身の態様を維持するようになっている。つまり右打ち画像MY、小型の左演出図柄8LZ、小型の中演出図柄8CZおよび小型の右演出図柄8RZは、画面割れ画像CLKにより割れた態様へそれぞれ変化しないようにすることができる。このように、右打ち画像MY、小型の左演出図柄8LZ、小型の中演出図柄8CZおよび小型の右演出図柄8RZは、亀裂が走った画面割れ画像CLKを通して、視認するようになっていないため、画面割れ画像CLKにより視認性が阻害されない。これに対して、当たり濃厚示唆背景画像SHGは、画面割れ画像CLKの後方に配置されている。これにより、当たり濃厚示唆背景画像SHGは、亀裂が走った画面割れ画像CLKを通して、視認するようになっていないため、画面割れ画像CLKにより視認性が阻害される場合がある。なお、画面割れ画像CLKは、表示画面7aの中央から四方八方へ亀裂が走り割れる動画となっているが、表示画面7aの中央から四方八方へ亀裂が走って割れたあとの静止画であってもよい。

【1622】

その後、剣画像KGが非表示されると（表示画面7aから消えると）、図118（J）に示すように、当たりが濃厚であることを遊技者に示唆する黄金色に輝く翼を有する味方キャラクタCRAが剣画像KGを右手で持った状態で画面割れ画像CLKの後方に配置されて表示画面7aに大きく表示される。なお、黄金色に輝く翼を有する味方キャラクタCRAは、当たり期待度の高い演出であるバトル演出、または、当たり報知（大当たり遊技のあと高確時短状態（高確高ベース状態）へ移行することを報知）へ発展することを示唆するものである。ここでは、当たり報知（大当たり遊技のあと高確時短状態（高確高ベース状態）へ移行することを報知）へ発展することを示唆する。バトル演出では、表示画面7aの右側からフルカラーの味方キャラクタCRAが現れ、表示画面7aの左側からフルカラーの敵キャラクタ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とが戦う演出であり、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演出（SPリーチ演出）となっている。バトル演出において味方キャラクタC

10

20

30

40

50

R A が敗北して敵キャラクタ C R B 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 C R A が勝利して敵キャラクタ C R B が敗北すると、当たりとなる。なお、バトル演出では、第 2 可動役物 1 5 が退避位置（図 1 における第 2 可動役物 1 5 の位置）から表示画面 7 a の中央位置（表示画面 7 a の左辺中央と右辺中央とを通る水平線と、表示画面 7 a の上辺中央と下辺中央とを通る垂直線と、の交点）である進出位置まで下方へ移動して停止したのち、再び上方へ移動して退避位置へ戻る演出も行われる場合がある。

【 1 6 2 3 】

黄金色に輝く翼を有する味方キャラクタ C R A が剣画像 K G を右手で持った状態で画面割れ画像 C L K の後方に配置されて表示画面 7 a に大きく表示されることにより、第 3 割れ領域 C B 3 を通して、黄金色に輝く翼を有する味方キャラクタ C R A の頭部および胸部と、当たり濃厚示唆背景画像 S H G の一部の領域（第 3 割れ領域 C B 3 と対応する領域であって、黄金色に輝く翼を有する味方キャラクタ C R A の頭部および胸部と前後方向で重ならない当たり濃厚示唆背景画像 S H G の領域）と、が視認容易になる。言い換えると、黄金色に輝く翼を有する味方キャラクタ C R A は、画面割れ画像 C L K に形成された第 3 割れ領域 C B 3 により黄金色に輝く翼を有する味方キャラクタ C R A の頭部および胸部の視認性が阻害されないものの、第 3 割れ領域 C B 3 が形成されていない画面割れ画像 C L K の領域により頭部を除く黄金色に輝く翼を有する味方キャラクタ C R A の視認性が阻害される状態となっている。

【 1 6 2 4 】

その後、黄金色に輝く翼を有する味方キャラクタ C R A が右手で持った剣画像 K G で画面割れ画像 C L K の後方から画面割れ画像 C L K を粉碎することにより、上述した図 1 1 8（E）に示すように、当たり報知（大当たり遊技のあと高確時短状態（高確高ベース状態）へ移行することを報知）へ発展し、画面画像の破片画像 H B が前方（遊技者側へ向かって）であって四方八方へ向かって飛散して落下し、画面割れ画像 C L K が消滅するとともに、黄金色に輝く翼を有する味方キャラクタ C R A が非表示され（表示画面 7 a から消え）、明るい赤色を有する数字「7」（数字の図柄）が表示画面 7 a の中央に大きく表示される。

【 1 6 2 5 】

その後、上述した図 1 1 8（F）に示すように、黄金色に輝く翼を有する味方キャラクタ C R A が再び表示画面 7 a の中央に大きく表示されるとともに、表示画面 7 a の左辺中央と右辺中央とを通る水平線を中心線として、この中心線上に、左演出図柄 8 L が明るい赤色を有する数字「7」で仮停止する表示態様で再び出現し、中演出図柄 8 C が明るい赤色を有する数字「7」で仮停止する表示態様で再び出現し、右演出図柄 8 R が明るい赤色を有する数字「7」で仮停止する表示態様で再び出現する。言い換えると、図 1 1 8（H）において、リーチを形成した左演出図柄 8 L および右演出図柄 8 R が明るい青色を有する数字「6」で仮停止する表示状態であったところ、上述した図 1 1 8（F）において、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が明るい赤色を有する数字「7」で仮停止する表示態様へ切り替わっている。

【 1 6 2 6 】

その後、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が明るい赤色を有する数字「7」に揃って停止表示され、当たりが確定する。左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が停止表示するタイミングで、小型の左演出図柄 8 L Z は明るい赤色を有する数字「7」で停止表示し、小型の中演出図柄 8 C Z は明るい赤色を有する数字「7」で停止表示し、小型の右演出図柄 8 R Z は明るい赤色を有する数字「7」で停止表示する。

【 1 6 2 7 】

その後、背景画像が当たり濃厚示唆背景画像 S H G から大当たりオープニングの背景画像へ切り替わり、大当たりオープニングが開始される。その後、背景画像が大当たりオープニングの背景画像から大当たり遊技の背景画像へ切り替わり、遊技者にとって有利な大当たり遊技が開始されることとなる。これに伴い、遊技者は、ハンドル 6 0 の操作を再び

10

20

30

40

50

開始し、右打ちの遊技を行う。大当たり遊技のあと、高確時短状態（高確高ベース状態）へ移行することとなる。

【1628】

このように、画面割れ演出Cでは、図118（H）～（J）において、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始された時点において、表示画面7aは、表示画面7aに亀裂が生じていない状態となっているものの、その後、左演出図柄8Lおよび右演出図柄8Rによりリーチが形成された状態において（小型の左演出図柄8LZ、小型の中演出図柄8CZ、小型の右演出図柄8RZはすべて変動演出（変動表示）中となっている。）、表示画面7aは、表示画面7aの中央から四方八方へ亀裂が走り割れる状態となり、画面割れ画像CLKが表示画面7aの全体に表示される。これにより、遊技者に対して、これから当たり報知（大当たり遊技のあと高確時短状態（高確高ベース状態）へ移行することを報知）へ発展するかもしれないという期待感を、表示画面7aに亀裂が生じていない状態から表示画面7aの中央から四方八方へ亀裂が走り割れる状態へ変化した画面割れ画像CLKによって付与することができることで従来にない斬新な演出を提供することができる。

10

【1629】

なお、画面割れ演出Cでは、図118（J）において、黄金色に輝く翼を有する味方キャラクターCRAは、当たり報知へ発展することを示唆するものであった。しかし、当たり期待度の高い演出（バトル演出）への発展を示唆して、図118（J）のあとにバトル演出を行って、味方キャラクターCRAが勝利して敵キャラクターCRBが敗北して当たりとなつて、図118（E）へすすむようにしてもよい。

20

【1630】

〔画面割れ演出D〕

次に、画面割れ演出Dについて図119を参照して説明する。ここでは、大当たりの後、時短状態である高確時短状態（高確高ベース状態）へ移行した状態となっていることを前提とし、遊技者は、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。右打ちによる遊技では、右矢印画像内に「右打ち」と記された右打ち画像MYが表示画面7aの右上側に表示された状態となっている。右打ち画像MYは、フルカラーでデザインされた立体画像である。なお、右打ち画像MYは、フルカラーでデザインされた平面画像としてもよい。

【1631】

30

右打ち画像MYは、上述した、小型の左演出図柄8LZ、小型の中演出図柄8CZ、小型の右演出図柄8RZと同様に、表示画面7aの最も手前側に配置されている。また、右打ち画像MYは、大当たり遊技状態、時短状態である高確時短状態（高確高ベース状態）へ移行した状態において、常に表示された状態となっており、各種エフェクト画像、他の各種画像により妨げられて視認性が阻害されることがない。ここでは、時短状態である高確時短状態（高確高ベース状態）となっているため、背景画像が時短時背景画像HG1（宇宙船内画像）となっている。なお、小型の中演出図柄8CZの上方には、右打ち画像MYと同様に、右矢印画像内に「右打ち」と記された小型の右打ち画像SAGが配置されて表示されている。

【1632】

40

小型の右打ち画像SAGは、右打ち画像MYを小さくしたものであって、右打ち画像MYと相似する図形となっている。小型の右打ち画像SAGは、フルカラーでデザインされた立体画像であるものの、右打ち画像MYとは異なる色でデザインされている（例えば、右打ち画像MYが赤色を主としてデザインされている場合には、小型の右打ち画像SAGが白色または明るい灰色を主としてデザインされている）。小型の右打ち画像SAGも右打ち画像MYと同様に、表示画面7aの最も手前側に配置されている。なお、小型の右打ち画像SAGは、フルカラーでデザインされた平面画像としてもよい。

【1633】

遊技者は、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、第2始動口21へ遊技球が2球入球し、第2始動口21へ遊技球が2球入球し

50

たうち、最初に入球した遊技球については先読みにより赤色の第1保留アイコン9Bに決定されて表示され、最後に入球した遊技球については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る。赤色の第1保留アイコン9Bが変動表示位置へ移動して赤色の変動アイコン9Cとなると、これに伴い、ストックされた保留アイコン9Bが1つ存在する状態となる。

【1634】

赤色の第1保留アイコン9Bが変動表示位置へ移動して赤色の変動アイコン9Cとなると、図119(A)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。このとき、小型の左演出図柄8LZ、小型の中演出図柄8CZ、小型の右演出図柄8RZ等の小型の演出図柄の変動演出(変動表示)も開始される。この時点において、表示画面7aは、表示画面7aに亀裂が生じていない状態となっている。遊技者は、赤色の変動アイコン9Cによる演出図柄の変動演出(変動表示)が開始されたことにより、当該変動(赤色の変動アイコン9C)を注視(集中)するため、ハンドル60の操作を停止する。

10

【1635】

演出図柄の変動演出(変動表示)が開始されると、その後、図119(B)に示すように、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rが仮停止することなく、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、この中心線上に、左演出図柄8Lが明るい緑色を有する数字「1」で停止する表示態様となり、中演出図柄8Cが明るい青色を有する数字「2」で停止する表示態様となり、右演出図柄8Rが明るい緑色を有する数字「3」で停止する表示態様となる。この状態において、小型の左演出図柄8LZ、小型の中演出図柄8CZ、小型の右演出図柄8RZ等の小型の演出図柄が停止する表示態様とならず、小型の演出図柄は、いずれも高速に変動演出(変動表示)中となっている。言い換えると、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rが擬似的に停止表示されている状態となっている。

20

【1636】

その後、図119(C)に示すように、表示画面7aの中央から四方八方へ亀裂が走り割れる画面割れ画像CLKが表示画面7aの全体に表示される。画面割れ画像CLKは、無色透明なガラス状画面を模したものであり、最前面に配置される、右打ち画像MY、小型の左演出図柄8LZ、小型の中演出図柄8CZ、小型の右演出図柄8RZおよび小型の右打ち画像SAGの後方に配置されている。言い換えると、画面割れ画像CLKは、上述したように、無色透明なガラス状画面を模したものであるため、図119(A)において、演出図柄の変動演出(変動表示)が開始される時点において、表示画面7aが割れていない態様で表示されており、図119(C)において、表示画面7aが割れていない態様から、表示画面7aの中央から四方八方へ亀裂が走り割れる態様へ変化している。

30

【1637】

これにより、右打ち画像MY、小型の左演出図柄8LZ、小型の中演出図柄8CZ、小型の右演出図柄8RZおよび小型の右打ち画像SAGは、自身の態様を維持するようになっている。つまり右打ち画像MY、小型の左演出図柄8LZ、小型の中演出図柄8CZ、小型の右演出図柄8RZおよび小型の右打ち画像SAGは、画面割れ画像CLKの前方(手前側)に配置されていることにより割れた態様へそれぞれ変化しない表示態様を実現することができる。このように、右打ち画像MY、小型の左演出図柄8LZ、小型の中演出図柄8CZ、小型の右演出図柄8RZおよび小型の右打ち画像SAGは、亀裂が走った画面割れ画像CLKを通して、視認するようになっていないため、画面割れ画像CLKにより視認性が阻害されない。これに対して、時短時背景画像HG1(宇宙船内画像)、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8R、保留アイコン9A、保留アイコン9B、変動アイコン9C、変動表示位置は、画面割れ画像CLKの後方に配置されている。これにより、時短時背景画像HG1(宇宙船内画像)、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8R、保留アイコン9A、保留アイコン9B、変動アイコン9C、変動表示位置は、亀裂が走った画面割れ画像CLKを通して、視認するようになっていないため、画面割れ画像CLKにより割れた態様へそれぞれ変化したような表示態様を実現することができ

40

50

る。なお、時短時背景画像 H G 1（宇宙船内画像）、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R、保留アイコン 9 A、保留アイコン 9 B、変動アイコン 9 C、変動表示位置は、亀裂が走った画面割れ画像 C L Kを通して、視認するようになっているため、画面割れ画像 C L Kにより視認性が阻害される場合がある。また、画面割れ画像 C L Kは、表示画面 7 aの中央から四方八方へ亀裂が走り割れる動画となっているが、表示画面 7 aの中央から四方八方へ亀裂が走って割れたあとの静止画であってもよい。

【1638】

その後、画面割れ画像 C L Kの中央左寄りには、画面画像の破片画像 H Bが前方（遊技者側へ向かって）であって四方八方へ向かって飛散して落下して閉じた第4割れ領域 C B 4が形成される（現れる）。これにより、第4割れ領域 C B 4と対応する後方の領域では、左演出図柄 8 Lの右側部分が第4割れ領域 C B 4により削られた表示態様となるとともに、時短時背景画像 H G 1（宇宙船内画像）も第4割れ領域 C B 4により削られた表示態様となる。これに対して、第4割れ領域 C B 4を通して、当たりが濃厚であることを遊技者に示唆する黄金色に輝く翼を有する味方キャラクター C R Aの右腕および右側の翼部分の一部と、黄金色に輝く翼を有する味方キャラクター C R Aの専用背景画像である当たり濃厚示唆背景画像 S H Gの一部の領域（第4割れ領域 C B 4と対応する領域であって、黄金色に輝く翼を有する味方キャラクター C R Aの右腕および右側の翼部分の一部と前後方向で重ならない当たり濃厚示唆背景画像 S H Gの領域）と、が視認容易になる。なお、画面割れ画像 C L Kのうち第4割れ領域 C B 4が形成されていない他の領域を通して、画面割れ画像 C L Kに亀裂が入っているものの、時短時背景画像 H G 1（宇宙船内画像）が視認可能となっている。

10

20

【1639】

黄金色に輝く翼を有する味方キャラクター C R Aは、当たり期待度の高い演出であるバトル演出、または、当たり報知（大当たり遊技のあと高確時短状態（高確高ベース状態）へ移行することを報知）へ発展することを示唆するものである。ここでは、当たり期待度の高い演出であるバトル演出へ発展することを示唆する。

【1640】

その後、画面割れ画像 C L Kの中央には、図 119（D）に示すように、さらに、画面画像の破片画像 H Bが前方（遊技者側へ向かって）であって四方八方へ向かって飛散して落下して閉じた第5割れ領域 C B 5が形成される（現れる）。これにより、第5割れ領域 C B 5と対応する後方の領域では、中演出図柄 8 C全体が第5割れ領域 C B 5により削られた表示態様となるとともに、時短時背景画像 H G 1（宇宙船内画像）も第5割れ領域 C B 5により削られた表示態様となる。これに対して、第5割れ領域 C B 5を通して、当たりが濃厚であることを遊技者に示唆する黄金色に輝く翼を有する味方キャラクター C R Aの頭部、左胸部および左側の翼部分の一部と、黄金色に輝く翼を有する味方キャラクター C R Aの専用背景画像である当たり濃厚示唆背景画像 S H Gの一部の領域（第5割れ領域 C B 5と対応する領域であって、黄金色に輝く翼を有する味方キャラクター C R Aの頭部、左胸部および左側の翼部分の一部と前後方向で重ならない当たり濃厚示唆背景画像 S H Gの領域）と、が視認容易になる。なお、画面割れ画像 C L Kのうち第4割れ領域 C B 4および第5割れ領域 C B 5が形成されていない他の領域を通して、画面割れ画像 C L Kに亀裂が入っているものの、時短時背景画像 H G 1（宇宙船内画像）が視認可能となっている。

30

40

【1641】

このように、第4割れ領域 C B 4、第5割れ領域 C B 5が形成されるタイミングで、第4割れ領域 C B 4、第5割れ領域 C B 5を通してのみ、黄金色に輝く翼を有する味方キャラクター C R Aの一部を視認することができるという従来にない斬新な演出を実現することができる。また、画面割れ画像 C L Kのうち、表示画面 7 aが割れた第4割れ領域 C B 4、第5割れ領域 C B 5を通してのみ、黄金色に輝く翼を有する味方キャラクター C R Aの少なくとも一部を視認することができるため、この味方キャラクター C R Aが出現することで、これから当たり期待度の高い演出、または、当たり報知（大当たり遊技のあと高確時短状態（高確高ベース状態）へ移行することを報知）へ発展するかもしれないという期待感を

50

、遊技者に付与することができる。

【1642】

その後、黄金色に輝く翼を有する味方キャラクタCRAが画面割れ画像CLKの後方から画面割れ画像CLKを粉碎することにより、画面画像の破片画像HBが前方（遊技者側へ向かって）であって四方八方へ向かって飛散して落下すると、飛散した破片画像HBと対応する領域における背景画像が時短時背景画像HG1（宇宙船内画像）から当たり濃厚示唆背景画像SHGへ切り替わり、破片画像HBが飛散するごとに表示されていた時短時背景画像HG1（宇宙船内画像）の領域が小さくなるのに対して、表示される当たり濃厚示唆背景画像SHGの領域が大きくなり、図119（E）に示すように、画面割れ画像CLKが消滅すると、背景画像がすべて時短時背景画像HG1（宇宙船内画像）から当たり濃厚示唆背景画像SHGへ切り替わる。

10

【1643】

背景画像がすべて時短時背景画像HG1（宇宙船内画像）から当たり濃厚示唆背景画像SHGへ切り替わると、その後、黄金色に輝く翼を有する味方キャラクタCRAが非表示され（表示画面7aから消え）、SPリーチ（スーパーリーチ）を示唆する「バトル演出」と記されたSPリーチ示唆画像SGが表示画面7aの中央に大きく表示される。SPリーチ示唆画像SGは、青色を主とするフルカラーの画像であり、かつ、横長の矩形形状を有する立体画像である。なお、SPリーチ示唆画像SGを平面画像としてもよい。

【1644】

その後、表示画面7aの中央に大きく配置されて表示されたSPリーチ示唆画像SGが非表示され（表示画面7aから消え）、背景画像が当たり濃厚示唆背景画像SHGからフルカラーでデザインされた時短時背景画像HG2（惑星の地上画像）へ切り替わる。なお、背景画像が当たり濃厚示唆背景画像SHGからフルカラーでデザインされたバトル演出専用の背景画像へ切り替わるようにしてもよい。

20

【1645】

バトル演出では、図119（G）に示すように、表示画面7aの右側からフルカラーの味方キャラクタCRAが現れ、表示画面7aの左側からフルカラーの敵キャラクタ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とが戦う演出であり、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演出（SPリーチ演出）となっている。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。

30

【1646】

バトル演出が開始されると、図119（H）に示すように、表示画面7aの前方に配置される、文字列「OARO」が表面に形成される第2可動役物15が退避位置（図1における第2可動役物15の位置）から表示画面7aの中央位置（表示画面7aの左辺中央と右辺中央とを通る水平線と、表示画面7aの上辺中央と下辺中央とを通る垂直線と、の交点）である進出位置まで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さらに高まる。

【1647】

40

第2可動役物15が進出位置まで進出して停止すると、その後、図119（I）に示すように、第2可動役物15が水平な状態から反時計回りに回転して傾斜し（水平線に対して約10度傾き）、その後、時計回りに回転して再び元の水平な状態へ戻ると、進出位置から退避位置へ移動する。この第2可動役物15の退避位置と進出位置との往復移動により、表示画面7aの右上側に配置されて表示されている右打ち画像MYが第2可動役物15により覆われる状態となる期間が発生することとなる。これに対して、表示画面7aの右下側に配置されて表示され、右打ち画像MYと同様に最も手前側に配置されている小型の右打ち画像SAGは、第2可動役物15の退避位置と進出位置との往復移動により、第2可動役物15により覆われる状態となる期間が全く発生しないし、さらに、右打ち画像MYと同様に最も手前側に配置されている小型の左演出図柄8LZ、小型の中演出図柄8

50

C Z、小型の右演出図柄 8 R Z も、第 2 可動役物 1 5 の退避位置と進出位置との往復移動により、第 2 可動役物 1 5 により覆われる状態となる期間が全く発生しない。

【1648】

その後、バトル演出において、味方キャラクタ C R A が勝利して敵キャラクタ C R B が敗北すると、図 119 (J) に示すように、背景画像が時短時背景画像 H G 2 (惑星の地上画像) から時短時背景画像 H G 3 (惑星の地下画像) へ切り替わるとともに、表示画面 7 a の左辺中央と右辺中央とを通る水平線を中心線として、この中心線上に、左演出図柄 8 L が明るい赤色を有する数字「7」で仮停止する表示態様で再び出現し、中演出図柄 8 C が明るい赤色を有する数字「7」で仮停止する表示態様で再び出現し、右演出図柄 8 R が明るい赤色を有する数字「7」で仮停止する表示態様で再び出現し、その後、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が明るい赤色を有する同一の数字「7」に揃って停止表示され、当たりが確定する。左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が停止表示するタイミングで、小型の左演出図柄 8 L Z は明るい赤色を有する数字「7」で停止表示し、小型の中演出図柄 8 C Z は明るい赤色を有する数字「7」で停止表示し、小型の右演出図柄 8 R Z は明るい赤色を有する数字「7」で停止表示する。なお、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が明るい赤色を有する数字「7」で停止表示されたことで、大当たり後の遊技状態が高確時短状態 (高確高ベース状態) となる。

10

【1649】

その後、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が非表示され (表示画面 7 a から消え)、図 119 (K) に示すように、右打ち画像 M Y および小型の右打ち画像 S A G と同様に、右矢印画像内に「右打ち」と記された大型の右打ち画像 B A G が表示画面 7 a の中央に配置されて大きく表示される。

20

【1650】

大型の右打ち画像 B A G は、右打ち画像 M Y を大きくしたものであって、右打ち画像 M Y と相似する図形となっている。大型の右打ち画像 B A G は、フルカラーでデザインされた立体画像であるものの、右打ち画像 M Y とは異なる色でデザインされている (例えば、右打ち画像 M Y が赤色を主としてデザインされている場合には、小型の右打ち画像 S A G が白色または明るい灰色を主としてデザインされ、大型の右打ち画像 B A G が青色を主としてデザインされている)。大型の右打ち画像 B A G も右打ち画像 M Y および小型の右打ち画像 S A G と同様に、表示画面 7 a の最も手前側に配置されている。なお、大型の右打ち画像 S A G は、フルカラーでデザインされた平面画像としてもよい。

30

【1651】

このように、「右打ちによる遊技」という遊技の状態を示唆する画像としては、右打ち画像 M Y、小型の右打ち画像 S A G、大型の右打ち画像 B A G が表示画面 7 a に同時に表示される。小型の右打ち画像 S A G、右打ち画像 M Y、大型の右打ち画像 B A G という順番で画像の大きさが大きくなっている。

【1652】

その後、図 119 (L) に示すように、背景画像が時短時背景画像 H G 3 (惑星の地下画像) から大当たりオープニング背景画像 A H G へ切り替わり、大当たりオープニングが開始される。その後、背景画像が大当たりオープニングの背景画像から大当たり遊技の背景画像へ切り替わり、遊技者にとって有利な大当たり遊技が開始されることとなる。これに伴い、遊技者は、ハンドル 60 の操作を再び開始し、右打ちの遊技を行う。大当たり遊技のあと、高確時短状態 (高確高ベース状態) へ移行することとなる。

40

【1653】

なお、図 119 (C) および (D) において、黄金色に輝く翼を有する味方キャラクタ C R A が出現しないことにより、第 4 割れ領域 C B 4、第 5 割れ領域 C B 5 を通して、黄金色に輝く翼を有する味方キャラクタ C R A の一部を視認することができないときには、バトル演出への発展もなければ、当たり報知 (大当たり遊技のあと高確時短状態 (高確高ベース状態) へ移行することを報知) への発展もなく、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が同一の図柄に揃わず、停止表示されハズレが確定する (図 119 (B

50

）における数字の図柄で停止表示してもよいし、他の数字の図柄で停止表示してもよい）。このとき、小型の左演出図柄 8 L Z、小型の中演出図柄 8 C Z、小型の右演出図柄 8 R Z も、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R とそれぞれ対応する図柄で停止表示される。

【1654】

このように、画面割れ演出 D では、図 119（B）～（D）において、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始された時点において、表示画面 7 a は、表示画面 7 a に亀裂が生じていない態様となっているものの、その後、演出図柄の変動演出（変動表示）中に、表示画面 7 a は、表示画面 7 a の中央から四方八方へ亀裂が走り割れる態様となり、画面割れ画像 C L K が表示画面 7 a の全体に表示される。これにより、遊技者に対して、これから当たり期待度の高い演出、または、当たり報知（大当たり遊技のあと高確時短状態（高確高ベース状態）へ移行することを報知）へ発展するかもしれないという期待感を、表示画面 7 a に亀裂が生じていない態様から表示画面 7 a の中央から四方八方へ亀裂が走り割れる態様へ変化した画面割れ画像 C L K によって付与することができることで従来にない斬新な演出を提供することができる。

【1655】

また、画面割れ演出 D では、図 119（C）～（D）において、表示画面 7 a が割れた第 4 割れ領域 C B 4、第 5 割れ領域 C B 5 を通してのみ、黄金色に輝く翼を有する味方キャラクタ C R A の少なくとも一部を視認することができるようになっていたため、この味方キャラクタ C R A が出現することで、これから当たり期待度の高い演出、または、当たり報知へ発展するかもしれないという期待感を、遊技者に付与することができる。

【1656】

また、画面割れ演出 D では、図 119（C）～（D）において、黄金色に輝く翼を有する味方キャラクタ C R A は、当たり期待度の高い演出であるバトル演出へ発展することを示唆するものであった。しかし、当たり報知（大当たり遊技のあと高確時短状態（高確高ベース状態）へ移行することを報知）への発展を示唆して、図 119（D）のあと、当たり報知（大当たり遊技のあと高確時短状態（高確高ベース状態）へ移行することを報知）へ発展し、画面画像の破片画像 H B が前方（遊技者側へ向かって）であって四方八方へ向かって飛散して落下し、画面割れ画像 C L K が消滅するとともに、黄金色に輝く翼を有する味方キャラクタ C R A が非表示され（表示画面 7 a から消え）、明るい赤色を有する数字「7」（数字の図柄）が表示画面 7 a の中央に大きく表示され、その後、図 119（J）へすすむようにしてもよい。これにより、明るい赤色を有する数字「7」（数字の図柄）の演出図柄が突然出現するという従来にない演出が展開されるとともに、この突然出現した、明るい赤色を有する数字「7」（数字の図柄）の演出図柄が、実は、大当たり遊技のあと高確時短状態（高確高ベース状態）へ移行することを報知するという斬新な演出を実現することができる。

【1657】

【効果例】

以下に、画面割れ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、複数種類の画像を画像表示装置 7 の表示画面 7 a（画面）に表示し、複数種類の画像のうち一つは、右打ちを促す右打ち画像 M Y であり、複数種類の画像のうち一つは、表示画面 7 a（画面）の少なくとも一部が割れた態様となる画面割れ画像 C L K であり、右打ち画像 M Y は、画面割れ画像 C L K の前方に配置されるようになっている（画面割れ演出 A では図 117（B）、（E）～（F）、画面割れ演出 B では図 118（C）～（D）、画面割れ演出 C では図 118（I）～（J）、画面割れ演出 D では図 119（C）～（D））。この構成によれば、右打ち画像 M Y が画面割れ画像 C L K の前方に配置することにより、例えば表示画面 7 a（画面）の中央から四方八方へ亀裂が走り、表示画面 7 a（画面）の少なくとも一部が割れた態様へ変化して画面割れ画像 C L K となったとしても、右打ち画像 M Y の態様を維持、つまり割れた態様へ変化しない

表示態様を実現することができる。これにより、右打ち画像 M Y が粉碎され、右打ちの遊技の状態が終了するのではないかという不安感をなくすことができるとともに、表示画面 7 a (画面) の少なくとも一部が割れた態様へ変化して画面割れ画像 C L K となったことで、これから当たり期待度の高い演出、または、当たり報知へ発展するかもしれないという期待感を遊技者に付与することができるという点で従来にない斬新な演出を提供することができる。したがって、興趣の向上を図ることができる。

【1658】

また、例えば表示画面 7 a (画面) の中央から四方八方へ亀裂が走り、表示画面 7 a (画面) の少なくとも一部が割れた態様へ変化する画面割れ画像 C L K により、遊技者に対して、表示画面 7 a が突然割れたかのようなインパクトがある演出を突発的に提供し、遊技演出に対する単調性を軽減し、遊技意欲の低下を抑制することに寄与することもできる。

10

【1659】

〔効果 2〕

上記実施形態の遊技機 1 において、図 117 の画面割れ演出 A、図 118 の画面割れ演出 B、画面割れ演出 C、図 119 の画面割れ演出 D において複数種類の画像のうち一つは、左演出図柄 8 L (演出図柄)、中演出図柄 8 C (演出図柄)、右演出図柄 8 R (演出図柄) であり、左演出図柄 8 L (演出図柄)、中演出図柄 8 C (演出図柄)、右演出図柄 8 R (演出図柄) は、画面割れ画像 C L K の後方に配置されるようになっている。この構成によれば、左演出図柄 8 L (演出図柄)、中演出図柄 8 C (演出図柄)、右演出図柄 8 R (演出図柄) は、画面割れ画像 C L K の後方に配置されるようになっているため、画面割れ画像 C L K により割れた態様へそれぞれ変化したような表示態様を実現することができる。

20

【1660】

〔効果 3〕

上記実施形態の遊技機 1 において、図 117 の画面割れ演出 A、図 118 の画面割れ演出 B、画面割れ演出 C、図 119 の画面割れ演出 D において複数種類の画像のうち一つは、左演出図柄 8 L (演出図柄) と対応する小型の左演出図柄 8 L Z (小型の演出図柄)、中演出図柄 8 C (演出図柄) と対応する小型の中演出図柄 8 C Z (小型の演出図柄)、右演出図柄 8 R (演出図柄) と対応する小型の右演出図柄 8 R Z (小型の演出図柄) であり、左演出図柄 8 L Z (小型の演出図柄)、小型の中演出図柄 8 C Z (小型の演出図柄)、小型の右演出図柄 8 R Z (小型の演出図柄) は、画面割れ画像 C L K の前方に配置されるようになっている。この構成によれば、左演出図柄 8 L Z (小型の演出図柄)、小型の中演出図柄 8 C Z (小型の演出図柄)、小型の右演出図柄 8 R Z (小型の演出図柄) は、画面割れ画像 C L K の前方に配置されされるようになっているため、画面割れ画像 C L K により割れた態様へ変化しない表示態様を実現することができる。

30

【1661】

〔効果 4〕

上記実施形態の遊技機 1 において、図 117 (E) の画面割れ演出 A では、左演出図柄 8 L (演出図柄)、右演出図柄 8 R (演出図柄) が明るい緑色を有する数字「1」(所定の図柄)でリーチ状態となると、リーチ状態の左演出図柄 8 L (演出図柄)、および、右演出図柄 8 R (演出図柄) が画面割れ画像 C L K の前方に配置されるようになっている。この構成によれば、リーチ状態となると、リーチ状態の左演出図柄 8 L (演出図柄)、および、右演出図柄 8 R (演出図柄) は、画面割れ画像 C L K の前方に配置されるようになっているため、画面割れ画像 C L K により割れた態様へ変化しない表示態様を実現することができる。言い換えると、リーチ状態となるまでは、左演出図柄 8 L (演出図柄)、および、右演出図柄 8 R (演出図柄) は、画面割れ画像 C L K の後方に配置されるようになっているため、画面割れ画像 C L K により割れた態様へそれぞれ変化したような表示態様を実現することができるのに対して、リーチ状態となると、リーチ状態の左演出図柄 8 L (演出図柄)、および、右演出図柄 8 R (演出図柄) は、画面割れ画像 C L K の前方に

40

50

配置されるようになっていたため、画面割れ画像ＣＬＫにより割れた態様へ変化しない表示態様を実現することができるという従来にない斬新な演出を実現することができる。

【１６６２】

〔効果５〕

上記実施形態の遊技機１において、図１１８（Ｅ）の画面割れ演出Ｂでは、複数種類の画像のうち一つは、表示画面７ａ（画面）が粉碎された態様となる粉碎画面画像ＳＳＩであり、画面割れ画像ＣＬＫから粉碎画面画像ＳＳＩへ変化したタイミングで、当たりを報知する明るい赤色を有する数字「７」の演出図柄が出現するようになっている。この構成によれば、画面割れ画像ＣＬＫから粉碎画面画像ＳＳＩへ変化したタイミングで、演出図柄が突然出現するという従来にない斬新な演出を実現することができる。

10

【１６６３】

〔効果６〕

上記実施形態の遊技機１において、図１１８（Ｉ）の画面割れ演出Ｃでは、複数種類の画像のうち一つは、表示画面７ａ（画面）を割る部材である剣を模した剣画像ＫＧ（部材画像）であり、剣画像ＫＧ（部材画像）が表示されたタイミングで、画面割れ画像ＣＬＫが表示されるようになっている。この構成によれば、まるで剣画像ＫＧ（部材画像）で表示画面７ａ（画面）を割ったかのような演出を実現することができ、インパクトがある演出を遊技者に提供することができる。

【１６６４】

〔効果７〕

上記実施形態の遊技機１において、図１１９（Ｃ），（Ｄ）の画面割れ演出Ｄでは、複数種類の画像のうち一つは、当たりが濃厚であることを遊技者に示唆する黄金色に輝く翼を有する味方キャラクタＣＲＡ（当たり期待度が高く設定された特定画像）であり、黄金色に輝く翼を有する味方キャラクタＣＲＡ（特定画像）の少なくとも一部は、画面割れ画像ＣＬＫの後方に配置され、画面割れ画像ＣＬＫに形成される、第４割れ領域ＣＢ４（特定領域）、第５割れ領域ＣＢ５（特定領域）を通して視認可能となるようになっている。この構成によれば、画面割れ画像ＣＬＫのうち、表示画面７ａが割れた第４割れ領域ＣＢ４、第５割れ領域ＣＢ５を通してのみ、黄金色に輝く翼を有する味方キャラクタＣＲＡの少なくとも一部（特定画像の少なくとも一部）を視認することができるため、この味方キャラクタＣＲＡ（特定画像）が出現することで、これから当たり期待度の高い演出、または、当たり報知へ発展するかもしれないという期待感を、遊技者に付与することができる。

20

30

【１６６５】

〔変形例〕

以下に、画面割れ演出の変形例を示す。

〔変形例１〕

上記実施形態の遊技機１における図１１７の画面割れ演出Ａ、図１１８の画面割れ演出Ｂ、画面割れ演出Ｃ、図１１９の画面割れ演出Ｄでは、破片画像ＨＢが画面割り画像ＣＬＫの前方へ向かって飛散していた。このとき、飛散する破片画像ＨＢに画像が映り込むような表示態様としてもよい。こうすれば、画面割り画像ＣＬＫが粉碎している態様を、より臨場感がある態様で表現とすることができる。また、飛散する破片画像ＨＢに映り込む画像としては、画面割り画像ＣＬＫの後方に配置された各種画像であってもよいし、飛散する破片画像ＨＢに映り込む専用画像としてもよい。

40

【１６６６】

〔変形例２〕

上記実施形態の遊技機１における図１１７の画面割れ演出Ａ、図１１８の画面割れ演出Ｂ、画面割れ演出Ｃ、図１１９の画面割れ演出Ｄでは、表示画面７ａの中央から四方八方へ亀裂が走り割れる画面割れ画像ＣＬＫが表示画面７ａの全体に表示されていた。しかし、表示画面７ａの全体ではなく、例えば、表示画面７ａに所定の形状を有し、かつ、無色透明なクリスタル画像が配置され、クリスタル画像が割れていない態様から、クリスタル

50

画像の中央から四方八方へ亀裂が走り割れる態様へ変化する変化演出を実行するようにしてもよい。このようにしても、遊技者に対して、これから当たり期待度の高い演出、または、当たり報知へ発展するかもしれないという期待感を、クリスタル画像の変化演出によって付与することができることで従来にない斬新な演出を提供することができる。

【1667】

〔変形例3〕

上記実施形態の遊技機1における図117の画面割れ演出A、図118の画面割れ演出B、画面割れ演出C、図119の画面割れ演出Dでは、画面割れ画像CLKが表示画面7aの中央から四方八方へ亀裂が走り割れる表示態様となり、変動アイコン9C、保留アイコン9B（保留アイコン9A）は、亀裂が走り割れた画面割れ画像CLKを通して、視認することができるようになっていた。このとき、画面割れ画像CLKが表示画面7aの中央から四方八方へ亀裂が走り割れる表示態様となるとともに、変動アイコン9C、保留アイコン9B（保留アイコン9A）も実際に亀裂が走り割れる表示態様（変動アイコン9C、保留アイコン9B（保留アイコン9A）が破碎される表示態様）としてもよい。こうすれば、画面割れ画像CLKが表示画面7aの中央から四方八方へ亀裂が走り割れる表示態様となるとときに、変動アイコン9C、保留アイコン9B（保留アイコン9A）に対して、先読みにより保留変化が生じ、当たりの期待度が上昇するかもしれないという期待感を遊技者に付与することができる。

【1668】

〔変形例4〕

上記実施形態の遊技機1における図119（H）の画面割れ演出Dでは、バトル演出が開始されると、表示画面7aの前方に配置される、文字列「OARO」が表面に形成される第2可動役物15が退避位置（図1における第2可動役物15の位置）から表示画面7aの中央位置（表示画面7aの左辺中央と右辺中央とを通る水平線と、表示画面7aの上辺中央と下辺中央とを通る垂直線と、の交点）である進出位置まで下方へ移動開始していた。しかし、第2可動役物15に代えて、または、第2可動役物15とともに、第1可動役物14を表示画面7aに出現させて左右方向に移動するようにしてもよいし、枠可動役物69を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するようにしてもよい。第1可動役物14、枠可動役物69も、第2可動役物15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1可動役物14、枠可動役物69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するものである。このため、遊技者は、第1可動役物14、枠可動役物69の作動（動作）に対する関心が高い。これにより、遊技者は、第2可動役物15の作動（動作）と同様に、第1可動役物14、枠可動役物69の作動（動作）により、当たりへの期待感が高まる。

【1669】

〔変形例5〕

上記実施形態の遊技機1における図117の画面割れ演出A、図118の画面割れ演出B、画面割れ演出C、図119の画面割れ演出Dでは、画面割れ画像CLKとして表示画面7aの中央から四方八方へ亀裂が入り、表示画面7aの全体に亀裂が入った状態となっていた。しかし、画面割れ画像CLKとして、表示画面7aの全体ではなく、表示画面7aの一部に亀裂が入った状態としてもよい。表示画面7aの一部としては、表示画面7aの中央であってもよいし、表示画面7aの中央から一定距離（例えば50mm）だけ離れた周囲であってもよいし、表示画面7aの左上側や左下側であってもよい。

【1670】

〔変形例6〕

上記実施形態の遊技機1における図119の画面割れ演出Dでは、「右打ちによる遊技」という遊技の状態を示唆する画像として小型の右打ち画像SAGが表示画面の右下側であって小型の中演出図柄8CZの上方に配置され、右矢印画像内に「右打ち」と記されて

いた。しかし、小型の右打ち画像 S A G として、右矢印画像内に「右打ち」という文字をなくし、単なる右矢印画像としてもよい。この場合、右矢印画像内に「右打ち」という文字が無くなることで、単なる右矢印画像となった小型の右打ち画像 S A G が白色または明るい灰色を主としてデザインされることとなる。

【1671】

〔変形例7〕

上記実施形態の遊技機1における図119の画面割れ演出Dでは、「右打ちによる遊技」という遊技の状態を示唆する画像として、右打ち画像 M Y が表示画面7aの右上側に配置され、小型の右打ち画像 S A G が表示画面7aの右下側であって小型の中演出図柄8C Z の上方に配置されていた。センター装飾体10に設けられた各種装飾部材は、右打ち画像 M Y の前方を覆わず、小型の右打ち画像 S A G 、小型の左演出図柄8L Z 、小型の中演出図柄8C Z 、小型の右演出図柄8R Z の前方を覆うようにしてもよい。小型の右打ち画像 S A G 、小型の左演出図柄8L Z 、小型の中演出図柄8C Z 、小型の右演出図柄8R Z の前方を覆う装飾部材は、透明または半透明な状態とし、さらに意匠が施されたものとしてもよい。こうすれば、小型の右打ち画像 S A G 、小型の左演出図柄8L Z 、小型の中演出図柄8C Z 、小型の右演出図柄8R Z の前方を、センター装飾体10に設けられた各種装飾部材で覆うことにより、遊技者の視線を表示画面7aの中央およびその周囲に自然と注意を惹きつけることができるし、センター装飾体10に設けられた各種装飾部材で覆われていない右打ち画像 M Y の視認性が確保できることで、「右打ちによる遊技」を遊技者に示唆し続けることができる。なお、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留と、がそれぞれ保留数（数字）として表示される横長矩形形状を有する保留数表示領域を設ける場合には、保留数表示領域を、小型の左演出図柄8L Z の左方に配置したり、フルカラーでデザインされた小型の右打ち画像 S A G の近く（小型の右打ち画像 S A G の左下方）に配置したりしてもよい。この場合、保留数表示領域も、小型の右打ち画像 S A G 、小型の左演出図柄8L Z 、小型の中演出図柄8C Z 、小型の右演出図柄8R Z と同様に、前方に配置されたセンター装飾体10に設けられた各種装飾部材で覆われることとなる。

【1672】

〔変形例8〕

上記実施形態の遊技機1における図117の画面割れ演出A、図118の画面割れ演出B、画面割れ演出C、図119の画面割れ演出Dでは、第1特図保留として保留アイコン9A、第2特図保留として保留アイコン9Bを表示画面7aに画像として表示していた。しかし、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留と、がそれぞれ保留数（数字）として表示される横長矩形形状を有する保留数表示領域が設けられていてもよい。第1特図保留の数（保留数（数字））と第2特図保留の数（保留数（数字））とは、共に数字画像であり最も手前側であって、表示画面7aの左下側、または、小型の左演出図柄8L Z の左方に配置され、表示画面7aから消えることがない。

【1673】

第1特図保留の数（保留数（数字））と第2特図保留の数（保留数（数字））とは、共に数字画像であり最も手前側であるため、第1特図保留の数（保留数（数字））と第2特図保留の数（保留数（数字））とを画面割れ画像 C L K の前方に配置することができる。これにより、例えば表示画面7a（画面）の中央から四方八方へ亀裂が走り、表示画面7a（画面）の少なくとも一部が割れた態様へ変化して画面割れ画像 C L K となったとしても、第1特図保留の数（保留数（数字））と第2特図保留の数（保留数（数字））の態様を維持、つまり割れた態様へ変化しない表示態様を実現することができるため、第1特図保留の数（保留数（数字））と第2特図保留の数（保留数（数字））が粉碎されることがない。

【1674】

第1特図保留の数（保留数（数字））と第2特図保留の数（保留数（数字））とは、左

右に所定距離だけ離間していてもよいし、上下に所定距離だけ離間していてもよい。なお、第1特図保留の数（保留数（数字））を青色で示し、第2特図保留の数（保留数（数字））を赤色で示す。これは、互いに異なる色とすることによって、第1特図保留の数（保留数（数字））と第2特図保留の数（保留数（数字））との判別し易くするためである。第1特図保留の数（保留数（数字））と第2特図保留の数（保留数（数字））とを、右打ち画像MYの近傍（右打ち画像MYの左方や下方）に配置してもよいし。また、第1特図保留の数（保留数（数字））と第2特図保留の数（保留数（数字））とを、図119の画面割れ演出Dにおける小型の左演出図柄8LZの左方に配置することで、フルカラーでデザインされた小型の右打ち画像SAGの近く（小型の右打ち画像SAGの左下方）に配置するようにしてもよい。

10

【1675】

また、第1特図保留の数（保留数（数字））と第2特図保留の数（保留数（数字））とは、図117（G）～（H）において、右打ち画像MY、小型の左演出図柄8LZ、小型の中演出図柄8CZ、小型の右演出図柄8RZと同様に、グレースケールに変換されず、相変わらず、フルカラーで表示された状態が維持されるようにしてもよい。また、第1特図保留の数（保留数（数字））と第2特図保留の数（保留数（数字））とは、図117（G）～（H）において、グレースケールに変換されず、相変わらず、フルカラーで表示された状態が維持されている、右打ち画像MY、小型の左演出図柄8LZ、小型の中演出図柄8CZ、小型の右演出図柄8RZとは異なり、グレースケールに変換に変換されるようにしてもよい。

20

【1676】

〔変形例9〕

上記実施形態の遊技機1における図117（G）の画面割れ演出Aでは、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）、SPリーチ（スーパーリーチ）を示唆する「バトル演出」と記された複数のSPリーチ示唆画像SGが相互に重ならないように配置されていた。しかし、左演出図柄8Lおよび右演出図柄8Rが表示されたままの状態とし、時短時背景画像HG1（宇宙船内画像）、複数のSPリーチ示唆画像SGと共に、左演出図柄8Lおよび右演出図柄8Rもグレースケールに変換処理されるようにしてもよい（このグレースケールに変換処理は、リアルタイムで行われる）。そして、図117（I）において、グレースケールへの変換処理が終了し、SPリーチ示唆画像SGが青色を主とするフルカラーの画像へ戻るときに、左演出図柄8Lおよび右演出図柄8Rが元の色へ戻るようにしてもよい（なお、SPリーチ示唆画像SGが青色を主とするフルカラーの画像へ戻るときに、左演出図柄8Lおよび右演出図柄8Rが非表示される（表示画面7aから消える）ようにしてもよい）。その後、図117（J）のバトル演出が開始されるまえに、左演出図柄8Lおよび右演出図柄8Rが非表示される（表示画面7aから消える）ようにしてもよい。こうすれば、左演出図柄8Lおよび右演出図柄8Rがグレースケールへ変換処理される演出を増やすことができる。

30

【1677】

〔変形例10〕

上記実施形態の遊技機1における図117の画面割れ演出A、図118の画面割れ演出B、画面割れ演出C、図119の画面割れ演出Dでは、フルカラーでデザインされた立体画像である右打ち画像MYが表示画面7aの右上側に表示されていた。しかし、右打ち画像MYが表示画面7aの左上側に表示されるようにしてもよい。この場合でも、第2可動役物15の退避位置と進出位置との往復移動により、表示画面7aの左上側に配置されて表示されている右打ち画像MYが第2可動役物15により覆われる状態となる期間が発生することとなる。また、右打ち画像MYが表示画面7aの左下側に表示されるようにしてもよい。この場合、第2可動役物15の退避位置と進出位置との往復移動により、表示画面7aの左下側に配置されて表示されている右打ち画像MYが第2可動役物15により覆われる状態となる期間がまったく発生しない。なお、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留と、がそ

40

50

れぞれ保留数（数字）として表示される横長矩形形状を有する保留数表示領域を設ける場合には、保留数表示領域の近傍（保留数表示領域の左方、右方、上方、下方のいずれから例えばmm程度離れた位置）に、右打ち画像MYを配置して表示するようにしてもよい。このように構成しても、フルカラーでデザインされた立体画像である右打ち画像MYが画面割れ画像CLKの前方に配置されていることにより、例えば表示画面7a（画面）の中央から四方八方へ亀裂が走り、表示画面7a（画面）の少なくとも一部が割れた態様へ変化して画面割れ画像CLKとなったとしても、右打ち画像MYの態様を維持、つまり割れた態様へ変化しない表示態様を実現することができる。

【1678】

〔変形例11〕

上記実施形態の遊技機1における図117の画面割れ演出A、図118の画面割れ演出B、画面割れ演出C、図119の画面割れ演出Dでは、説明した演出の一部を備えていなくてもよいし、他の演出が追加されていてもよい。

【1679】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇〔態様H1-1〕

複数種類の画像を画面に表示する遊技機であって、

前記複数種類の画像のうち一つは、右打ちを促す右打ち画像であり、

前記複数種類の画像のうち一つは、前記画面の少なくとも一部が割れた態様となる画面割れ画像であり、

前記右打ち画像は、前記画面割れ画像の前方に配置される、

ことを特徴とする遊技機。

【1680】

◇〔態様H1-2〕

態様H1-1に記載の遊技機であって、

前記複数種類の画像のうち一つは、演出図柄であり、

前記演出図柄は、前記画面割れ画像の後方に配置される、

ことを特徴とする遊技機。

【1681】

◇〔態様H1-3〕

態様H1-2に記載の遊技機であって、

前記複数種類の画像のうち一つは、前記演出図柄と対応する小型の演出図柄であり、

前記小型の演出図柄は、前記画面割れ画像の前方に配置される、

ことを特徴とする遊技機。

【1682】

◇〔態様H1-4〕

態様H1-3に記載の遊技機であって、

前記演出図柄が所定の図柄でリーチ状態となると、前記リーチ状態の前記演出図柄が前記画面割れ画像の前方に配置される、

ことを特徴とする遊技機。

【1683】

◇〔態様H1-5〕

態様H1-3に記載の遊技機であって、

前記複数種類の画像のうち一つは、前記画面が粉碎された態様となる粉碎画面画像であり、

前記画面割れ画像から前記粉碎画面画像へ変化したタイミングで、当たりを報知する前記演出図柄が出現する、

ことを特徴とする遊技機。

【1684】

10

20

30

40

50

◇ [態様 H 1 - 6]

態様 H 1 - 3 に記載の遊技機であって、
前記複数種類の画像のうち一つは、前記画面を割る部材を模した部材画像であり、
前記部材画像が表示されたタイミングで、前記画面割れ画像が表示される、
ことを特徴とする遊技機。

【1685】

◇ [態様 H 1 - 7]

態様 H 1 - 3 に記載の遊技機であって、
前記複数種類の画像のうち一つは、当たり期待度が高く設定された特定画像であり、
前記特定画像の少なくとも一部は、前記画面割れ画像の後方に配置され、前記画面割れ
画像に形成される特定領域を通して視認可能となる、
ことを特徴とする遊技機。

【1686】

[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。

【1687】

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
。

【1688】

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。

【1689】

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。

【1690】

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る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
うてもよいし、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。

【1691】

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】

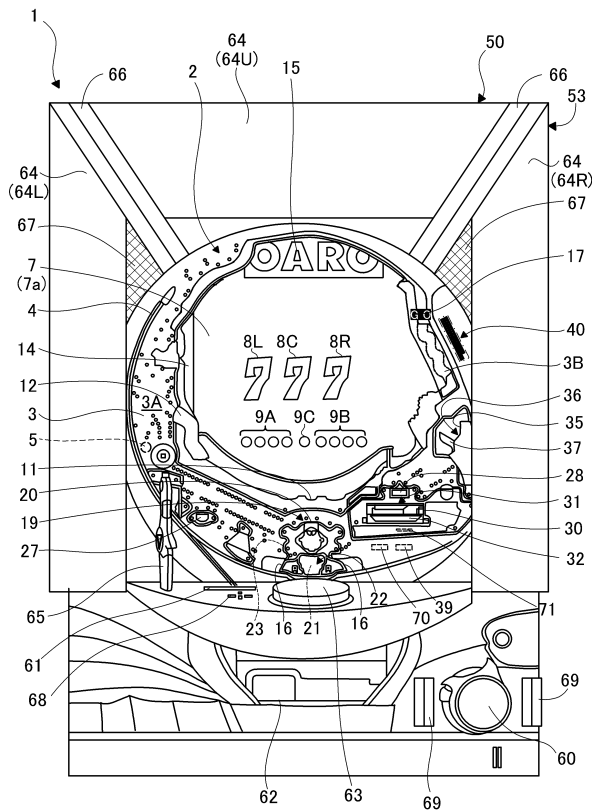
【 1 6 9 2 】

- 1 … 遊技機
- 3 … 遊技領域
- 5 … 盤ランプ
- 7 … 画像表示装置
- 9 A , 9 B … 保留画像 (保留アイコン)
- 9 C … 当該保留画像 (保留アイコン)
- 1 4 … 第 1 可動役物
- 1 5 … 第 2 可動役物
- 1 7 … 大入賞口開放始動口
- 2 0 … 第 1 始動口 (第 1 入球口)
- 2 1 … 第 2 始動口 (第 2 入球口)
- 6 4 … サブ表示画面
- 6 9 … 枠可動役物
- 6 6 … 枠ランプ
- 8 1 … 遊技制御用マイコン
- 9 1 … 演出制御用マイコン
- 1 0 1 … 画像制御用マイコン

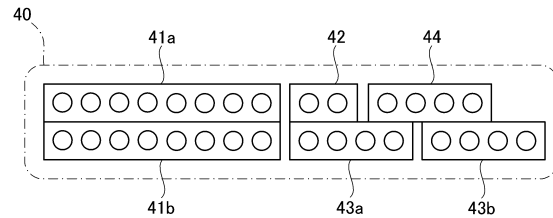
10

【 図 面 】

【 図 1 】



【 図 2 】



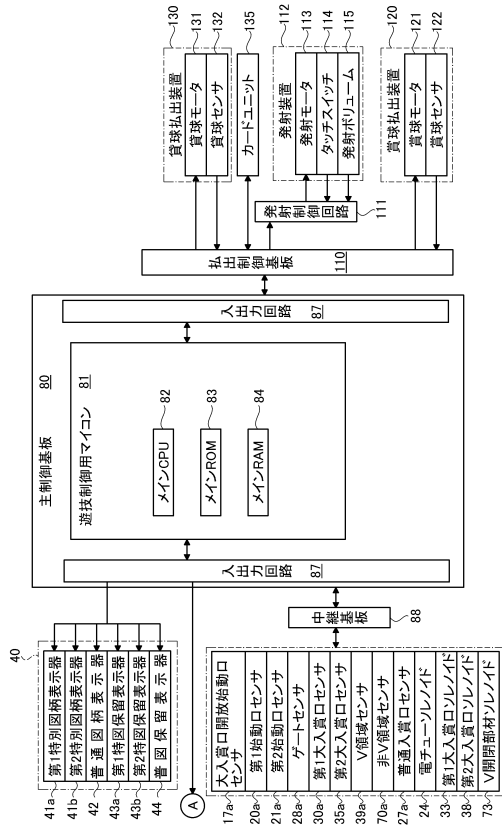
20

30

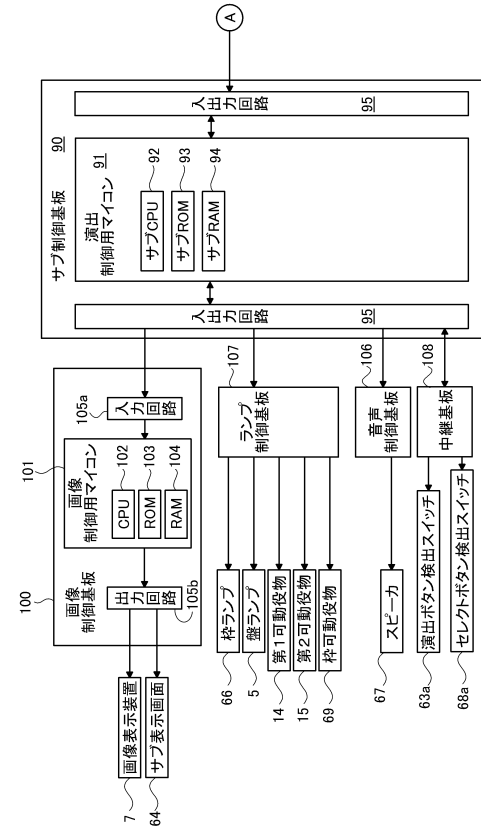
40

50

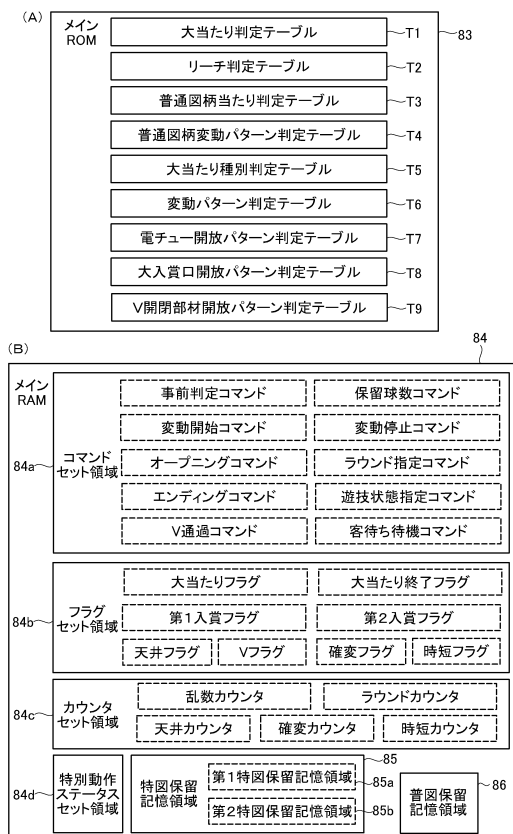
【圖 3】



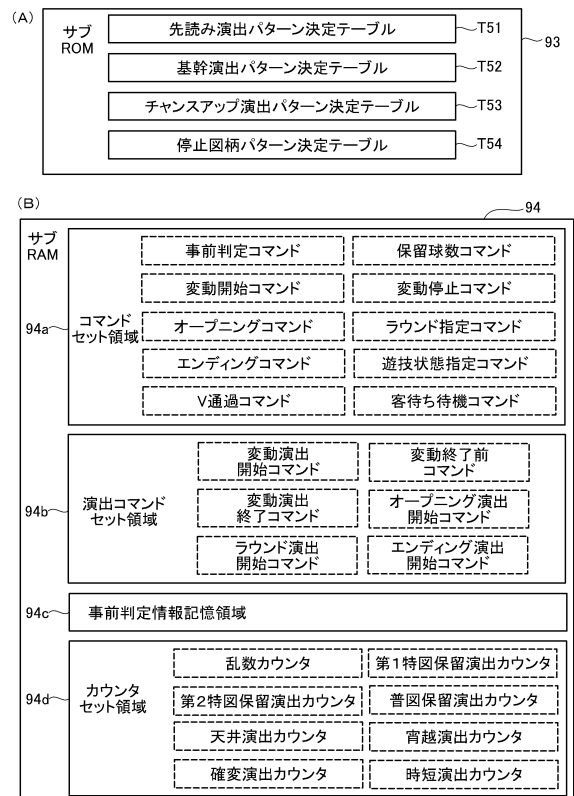
【図 4】



【圖 5】



【図 6】



【図 7】

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

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

【図 8】

(A)大当たり判定テーブルT1		
状態	大当たり乱数値	判定結果
通常確率状態 (非高確率状態)	0～164	大当たり
	0～65535のうち上記以外の数値	ハズレ
高確率状態	0～649	大当たり
	0～65535のうち上記以外の数値	ハズレ

(B)リーチ判定テーブルT2		
状態	リーチ乱数値	判定結果
非時短状態	0～13	リーチ有り
	0～127のうち上記以外の数値	リーチ無し
時短状態	0～5	リーチ有り
	0～127のうち上記以外の数値	リーチ無し

(C)普通図柄当たり判定テーブルT3		
状態	普通図柄乱数値	判定結果
非時短状態	0～2	当たり
	0～255のうち上記以外の数値	ハズレ
時短状態	0～254	当たり
	0～255のうち上記以外の数値	ハズレ

(D)普通図柄変動パターン判定テーブルT4	
状態	普通図柄の変動時間(秒)
非時短状態	30秒
時短状態	1秒

【図 9】

大当たり種別判定テーブルT5						
特別図柄	大当たりの種別	特別図柄の種別	特図停止 図柄データ	振分率(%)	OP コマンド	ED コマンド
特図1	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)
		特図1_大当たり図柄2	12H	19.5	D102(H)	D2*2(H)
	16R(変質15R) V通過予定大当たり	特図1_大当たり図柄3	13H	4.8	D103(H)	D2*3(H)
		特図1_大当たり図柄4	14H	9.3	D104(H)	D2*4(H)
	16R(変質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)
特図2	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)
		特図2_大当たり図柄5	22H	35.2	D108(H)	D2*9(H)
	16R(変質13R) V非通過予定大当たり					

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)	状態	判定結果	保留数	変動パターン乱数値	変動パターン	変動時間(ms)	最終演出パターン	
第1始動口	大当たり	V通過予定	リーチ有り	0～10	P1	40000	SP1	
				11～63	P2	45000	SP2	
		V非通過予定		64～127	P3	50000	SP3	
				0～10	P4	40000	SP1	
				11～63	P5	45000	SP2	
	ハズレ			64～127	P6	50000	SP3	
				0～60	P7	13000	ノーマルリーチ	
				61～80	P8	40000	SP1	
				81～92	P9	45000	SP2	
				93～127	P10	50000	SP3	
第2始動口	大当たり	V通過予定	リーチ有り	0～85	P11	12000	ノーマルリーチ	
				86～100	P12	40000	SP1	
		V非通過予定		101～109	P13	45000	SP2	
				110～127	P14	50000	SP3	
				0～127	P15	10000	リーチ無しハズレ	
	ハズレ	リーチ無し		0～127	P16	5000	リーチ無しハズレ	
				0～10	P21	40000	SP1	
				11～127	P22	45000	SP2	
				0～127	P23	45000	SP2	
				0～60	P24	12000	ノーマルリーチ	
第2始動口	大当たり	V通過予定	リーチ有り	0～60	P24	12000	ノーマルリーチ	
				61～80	P25	40000	SP1(度付無し)	
		V非通過予定		81～92	P26	45000	SP1(縁起有り)	
				93～127	P27	50000	SP2	
				0～90	P28	9000	ノーマルリーチ	
	ハズレ	リーチ無し		91～107	P29	40000	SP1	
				108～114	P30	45000	SP2	
				115～127	P31	50000	SP3	
				0～127	P32	8000	リーチ無しハズレ	
				0～127	P33	4000	リーチ無しハズレ	

10

20

30

40

50

【図 1 1】

変動パターン判定テーブルT6 (時短状態)					
変動口	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
第1変動口	大当たり	V通過予定	—	0～10	P41
			—	11～63	P42
			—	64～127	P43
			—	0～10	P44
			—	11～63	P45
	時短状態	V非通過予定	—	64～127	P46
			—	0～60	P47
			1～2	61～80	P48
			—	81～92	P49
			—	93～127	P50
第2変動口	大当たり	V通過予定	3～4	0～85	P51
			—	86～100	P52
			—	101～109	P53
			—	110～127	P54
			—	0～127	P55
	時短状態	V非通過予定	1～2	0～127	P56
			3～4	0～10	P61
			—	11～127	P62
			—	0～127	P63
			—	0～60	P64
第3変動口	大当たり	V通過予定	1～2	61～80	P65
			—	81～92	P66
			—	93～127	P67
			—	0～90	P68
			—	91～107	P69
	時短状態	V非通過予定	3～4	108～114	P70
			—	115～127	P71
			—	0～127	P72
			—	0～127	P73
			—	0～127	P74

【図 1 2】

(A)電チュー開放パターン判定テーブルT7			
状態	普通図柄の種類	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

10

20

【図 1 3】

(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 (実質13R) 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
		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 1 4】

(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

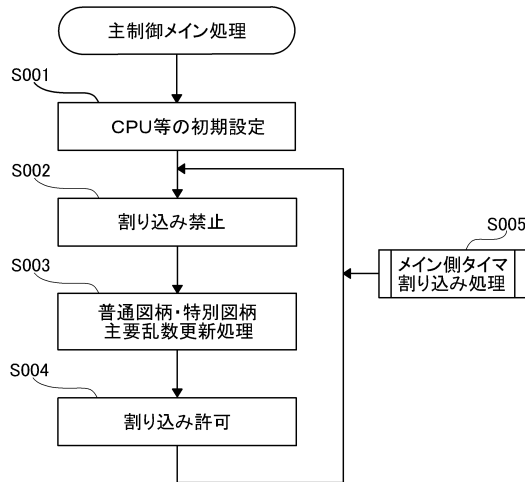
V開閉部材開放パターン	ラウンド数 (R)	開放パターン構成		1球目入賞時 開放時間 (秒)	2球目入賞時 開放時間 (秒)
開放パターン31	16	2, 4, 6, 8R目	ショート開放	0.1	—
		10, 12R目	ロング開放	0.1	最大31.5
開放パターン32	16 (実質15)	2, 4, 6, 12R目	ショート開放	0.1	—
		8, 10R目	ロング開放	0.1	最大31.5
開放パターン33	16 (実質13)	2, 6R目	ロング開放	0.1	最大31.5
		4, 8, 10, 12R目	ショート開放	0.1	—
開放パターン34	16 (実質13)	2, 4, 6, 8, 10, 12R目	ショート開放	0.1	—

30

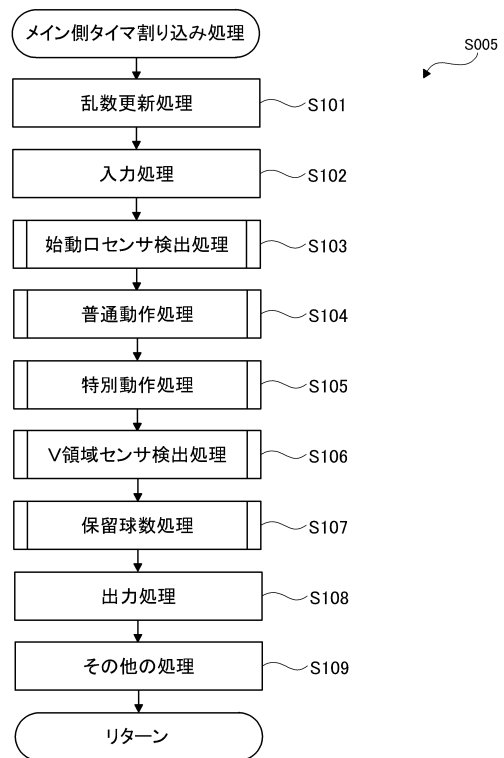
40

50

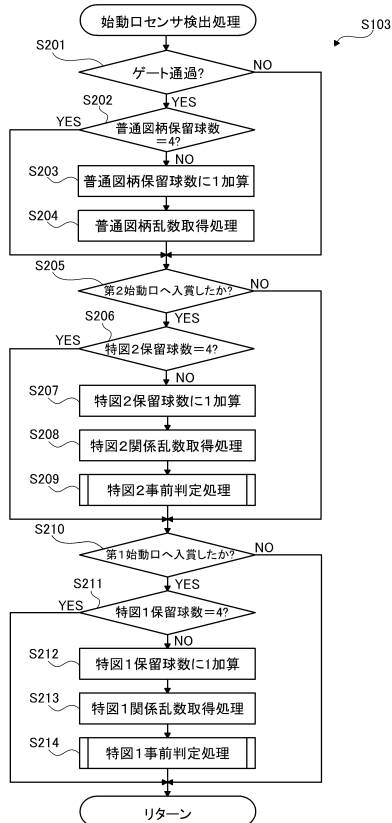
【図 15】



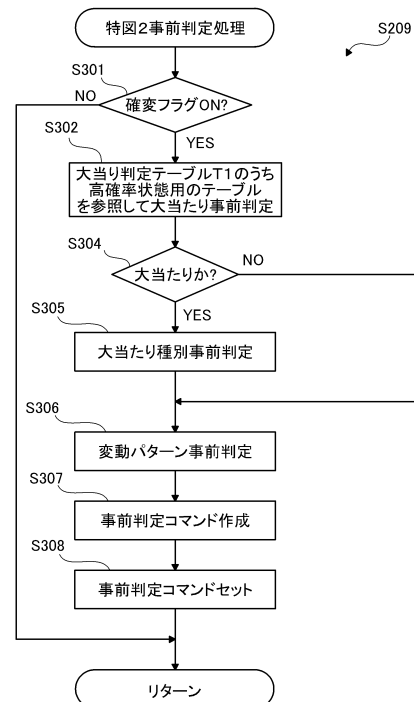
【図 16】



【図 17】



【図 18】



10

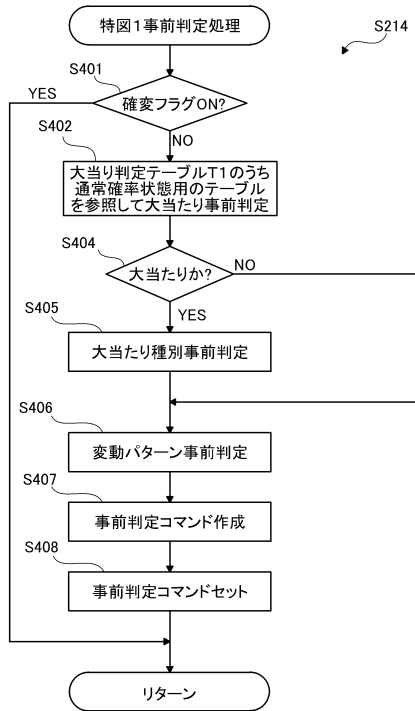
20

30

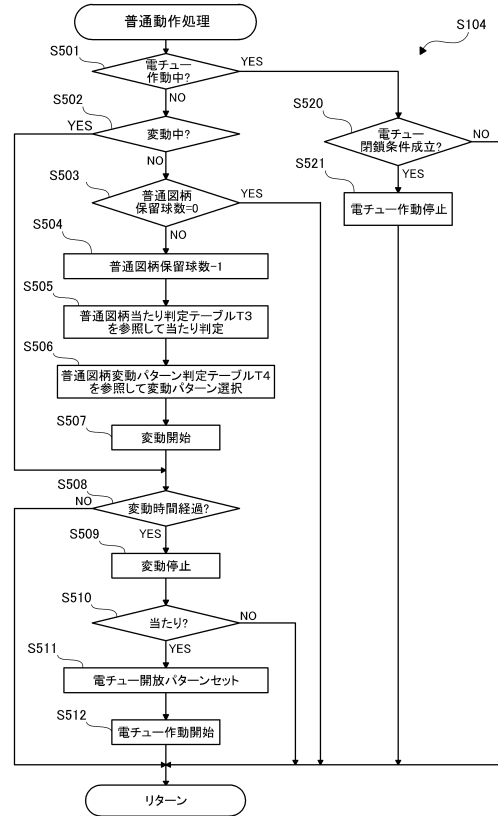
40

50

【図 19】



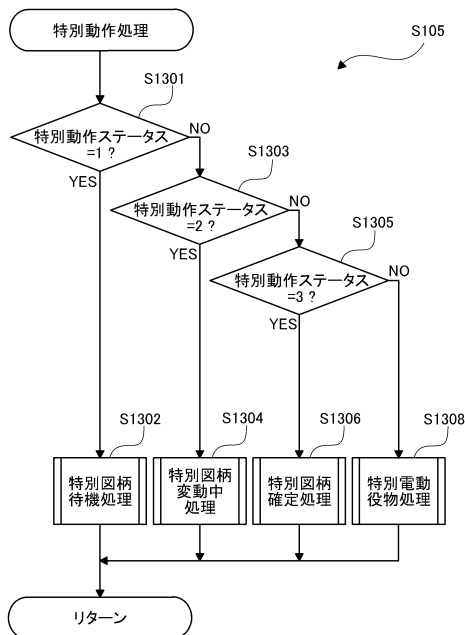
【図 20】



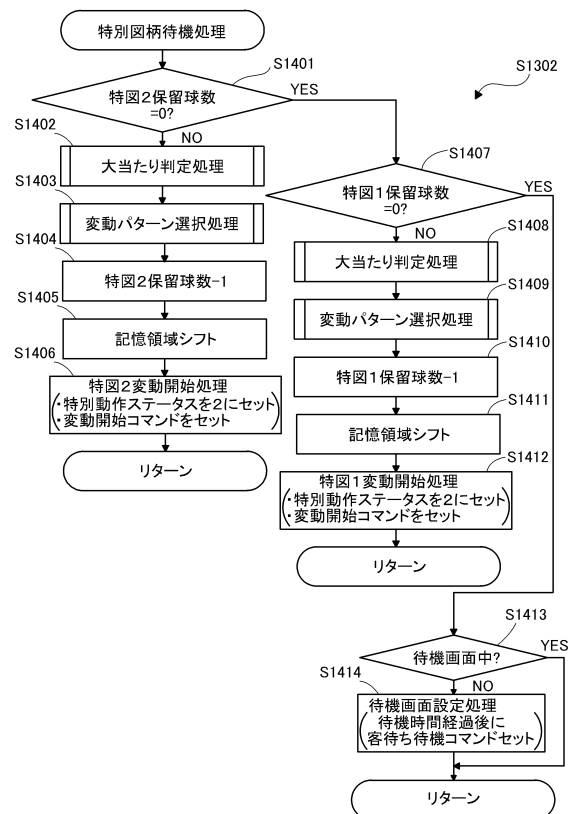
10

20

【図 21】



【図 22】

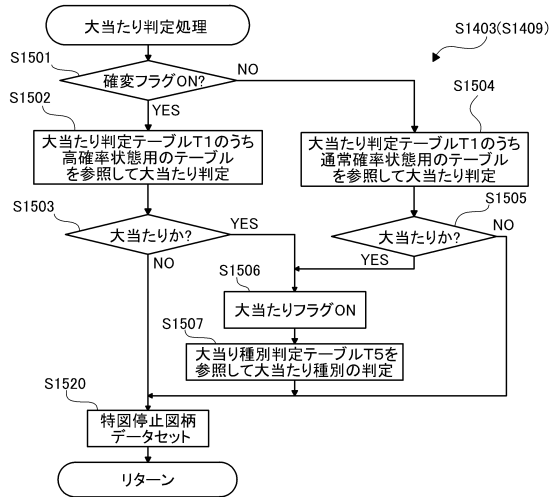


30

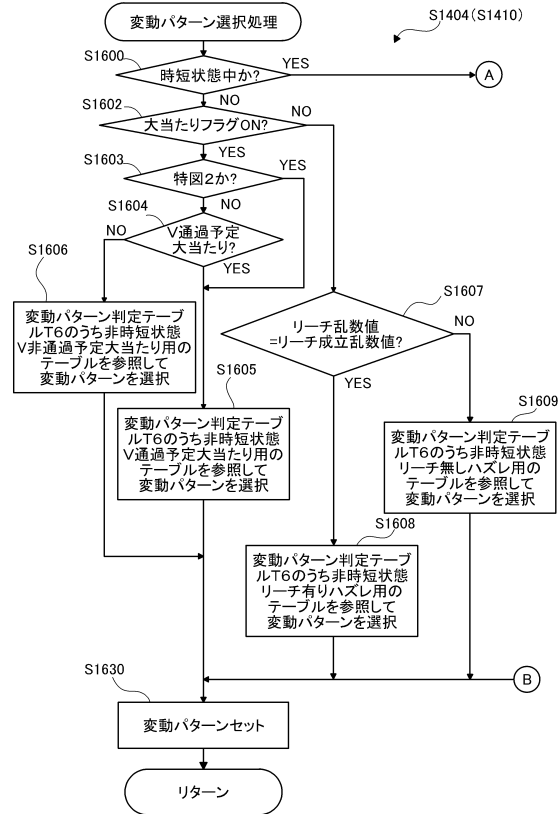
40

50

【図 23】



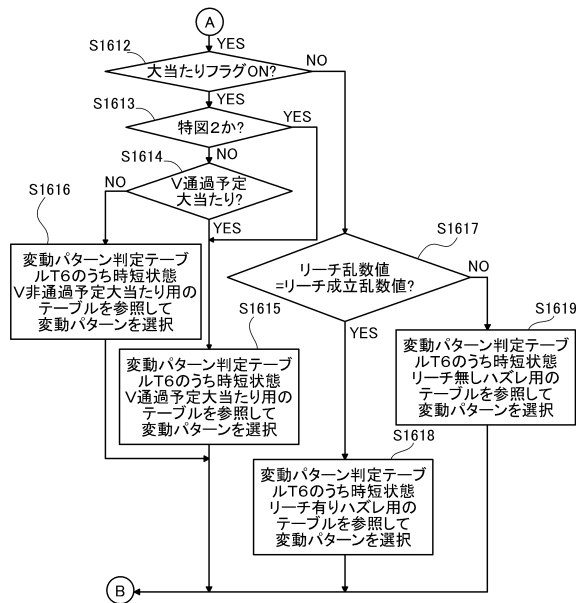
【図 24】



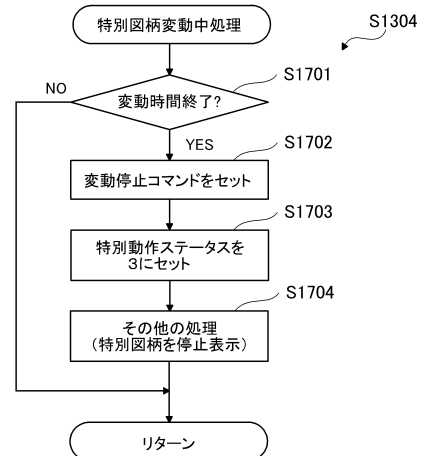
10

20

【図 25】



【図 26】

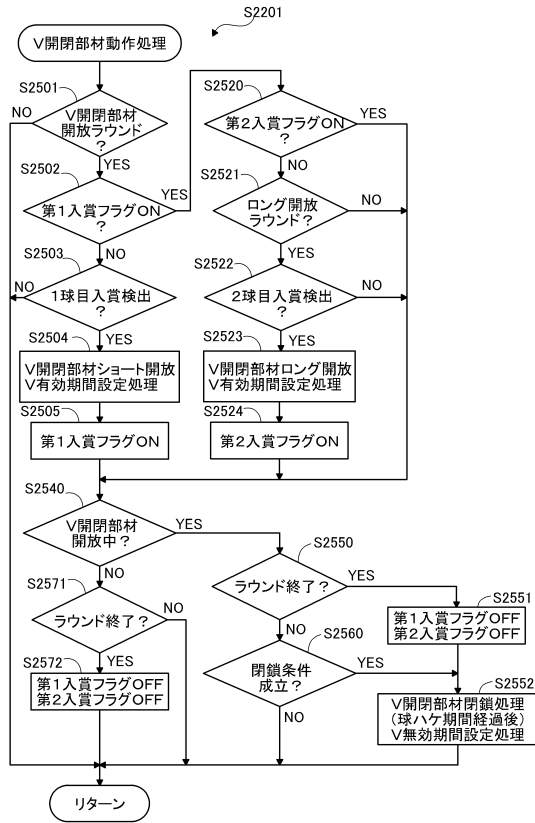


30

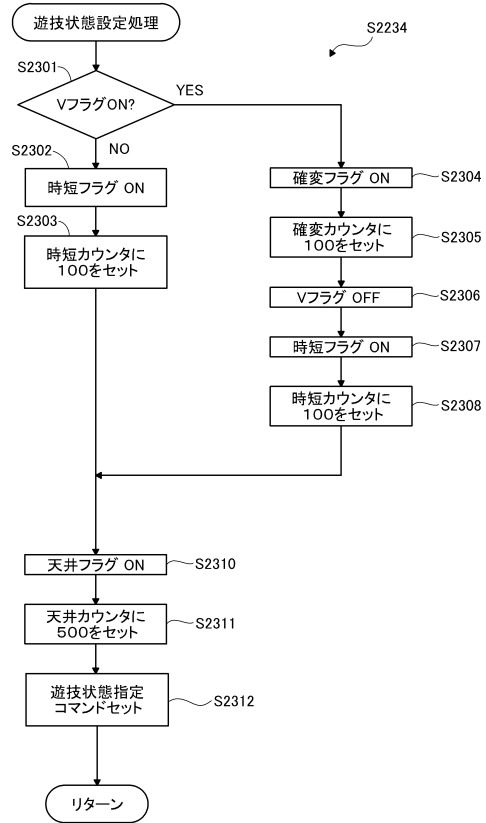
40

50

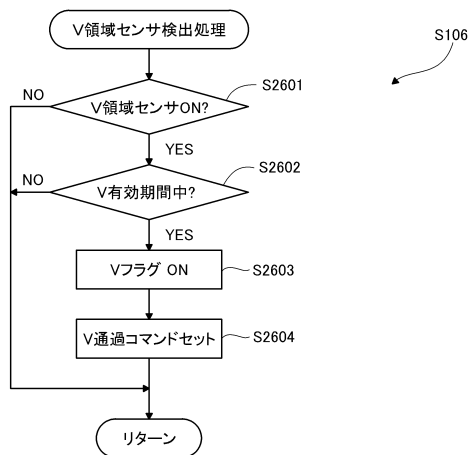
【図 3 1】



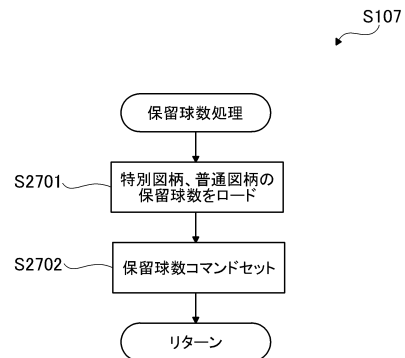
【圖 3 2】



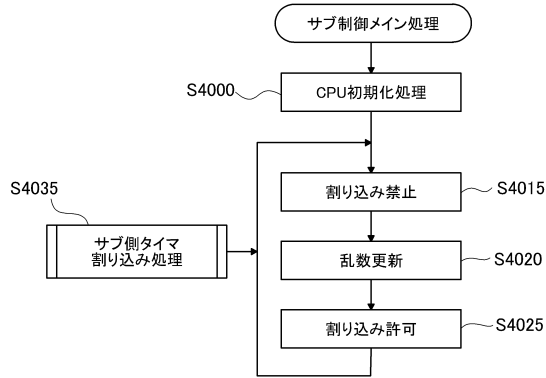
【圖 3 3】



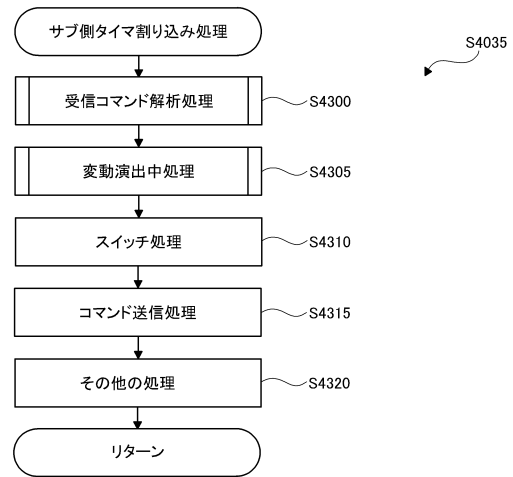
【圖 3 4】



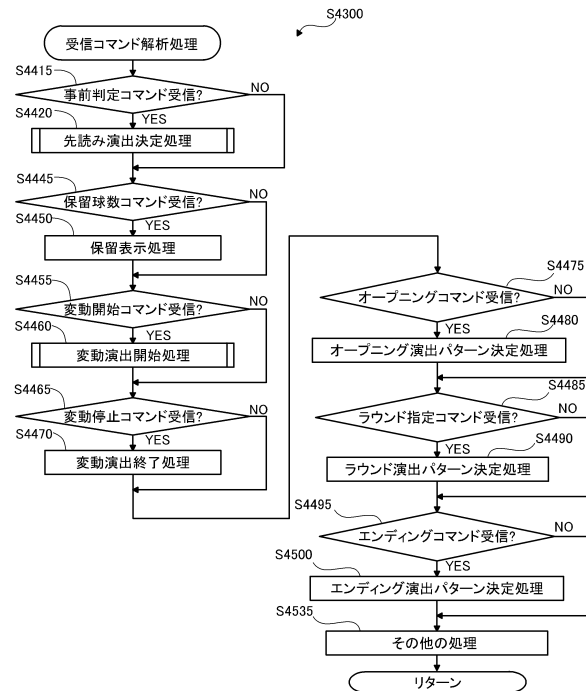
【図 35】



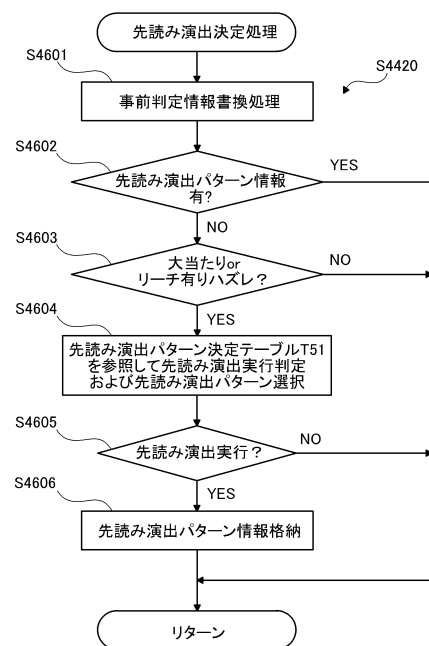
【図 36】



【図 37】



【図 38】



10

20

30

40

50

【図 3 9】

(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
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
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		—	—	—	—	—	—	—	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

(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
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 4 0】

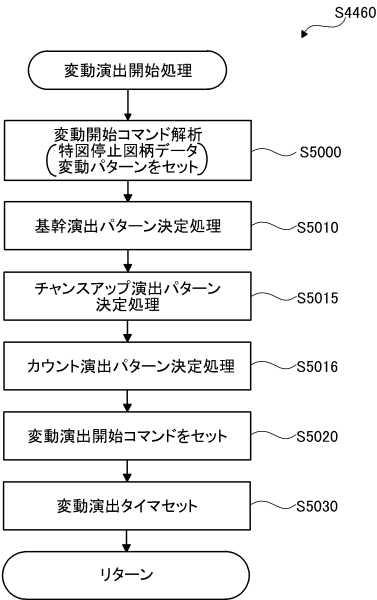
先読み演出パターン決定テーブルT51

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

10

20

【図 4 1】



【図 4 2】

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	特図1	大当たり
P2	45000	SP2		
P3	50000	SP3		
P4	40000	SP1		リーチ有りハズレ
P5	45000	SP2		
P6	50000	SP3		
P7	15000	ノーマルリーチ		リーチ無しハズレ
P8	40000	SP1		
P9	45000	SP2		
P10	50000	SP3		
P11	12000	ノーマルリーチ		
P12	40000	SP1		
P13	45000	SP2		
P14	50000	SP3	特図2	大当たり
P15	10000	リーチ無しハズレ		
P16	5000	リーチ無しハズレ		
P21	40000	SP1		リーチ有りハズレ
P22	45000	SP2		
P23	50000	SP3		
P24	12000	ノーマルリーチ		リーチ無しハズレ
P25	40000	SP1		
P26	45000	SP2		
P27	50000	SP3		
P28	9000	ノーマルリーチ		リーチ無しハズレ
P29	40000	SP1		
P30	45000	SP2		
P31	50000	SP3	特図1	大当たり
P32	8000	リーチ無しハズレ		
P33	4000	リーチ無しハズレ		
P41	40000	SP1		リーチ有りハズレ
P42	45000	SP2		
P43	50000	SP3		
P44	40000	SP1		リーチ無しハズレ
P45	45000	SP2		
P46	50000	SP3		
P47	15000	ノーマルリーチ		リーチ無しハズレ
P48	40000	SP1		
P49	45000	SP2		
P50	50000	SP3	特図2	大当たり
P51	12000	ノーマルリーチ		
P52	40000	SP1		リーチ有りハズレ
P53	45000	SP2		
P54	50000	SP3		
P55	10000	リーチ無しハズレ		リーチ無しハズレ
P56	5000	リーチ無しハズレ		
P61	40000	SP1		
P62	45000	SP2		リーチ有りハズレ
P63	50000	SP3		
P64	10000	ノーマルリーチ		
P65	40000	SP1		リーチ無しハズレ
P66	45000	SP2		
P67	50000	SP3		
P68	5000	ノーマルリーチ	時短状態	大当たり
P69	40000	SP1		
P70	45000	SP2		
P71	50000	SP3		リーチ有りハズレ
P72	4000	リーチ無しハズレ		
P73	3000	リーチ無しハズレ		

30

40

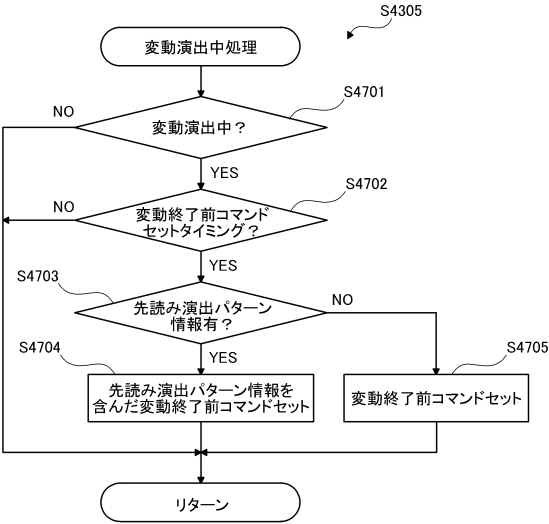
50

【図 4 3】

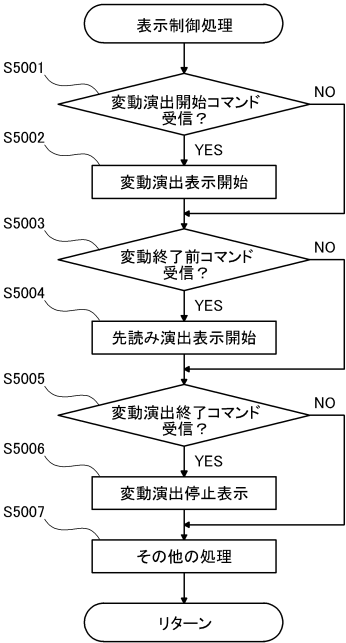
チャンスアップ演出パターン決定テーブルT53

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	
			SP1	2-SP1	
			SP2	2-SP2	
		2	SP3	2-SP3	
			SP1	3-SP1	
			SP2	3-SP2	
		3	SP3	3-SP3	
			SP1	4-SP1	
			SP2	4-SP2	
		4	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	
		3	SP3	2-SP3	
			ノーマルリーチ	3-NO	
			SP1	3-SP1	
		4	SP2	3-SP2	
			SP3	3-SP3	
			ノーマルリーチ	4-NO	
		4	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	

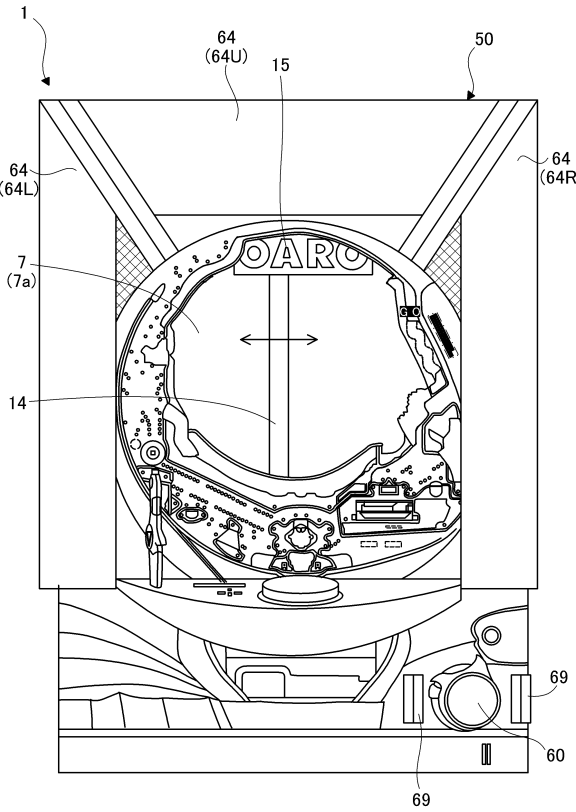
【図 4 4】



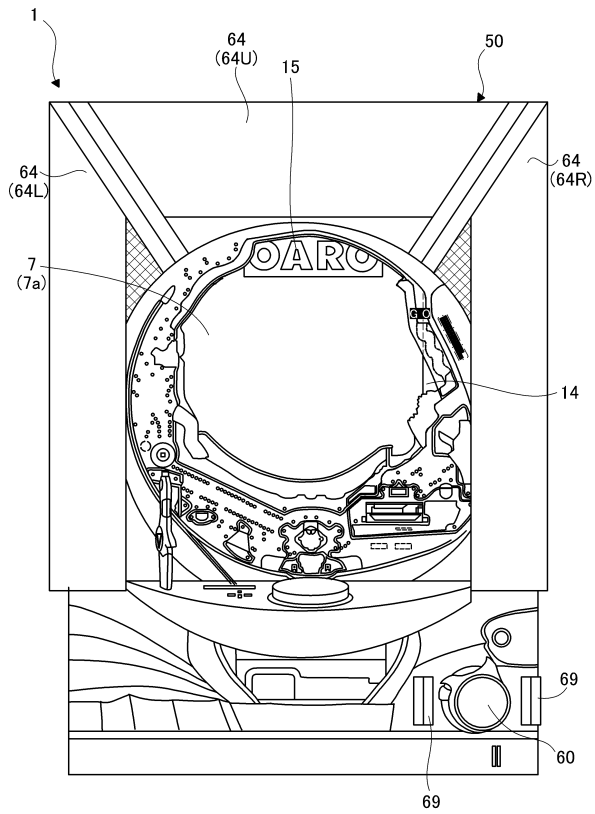
【図 4 5】



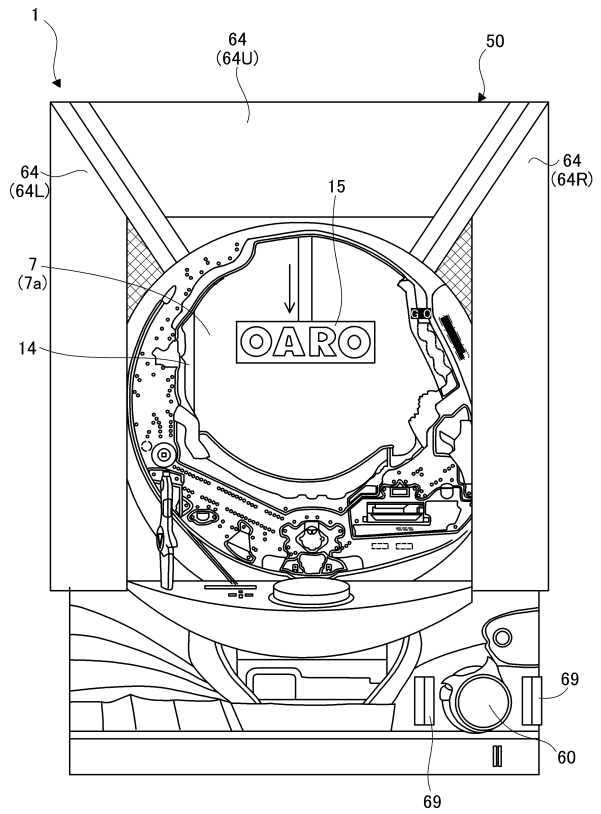
【図 4 6】



【図 4 7】



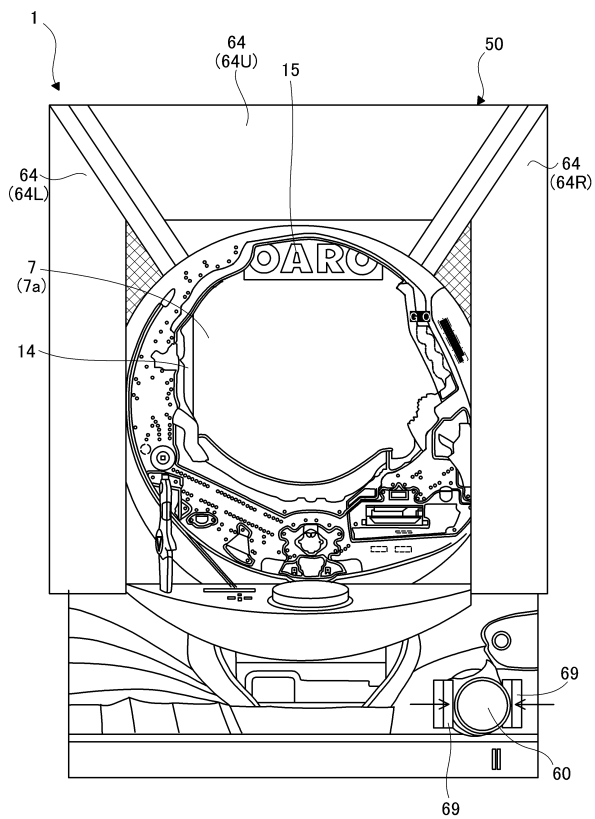
【図 4 8】



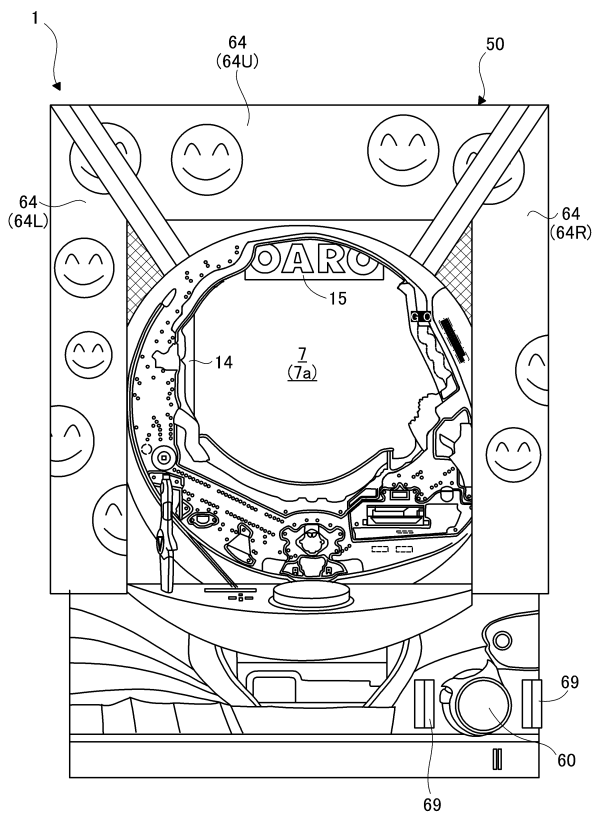
10

20

【図 4 9】



【図 5 0】



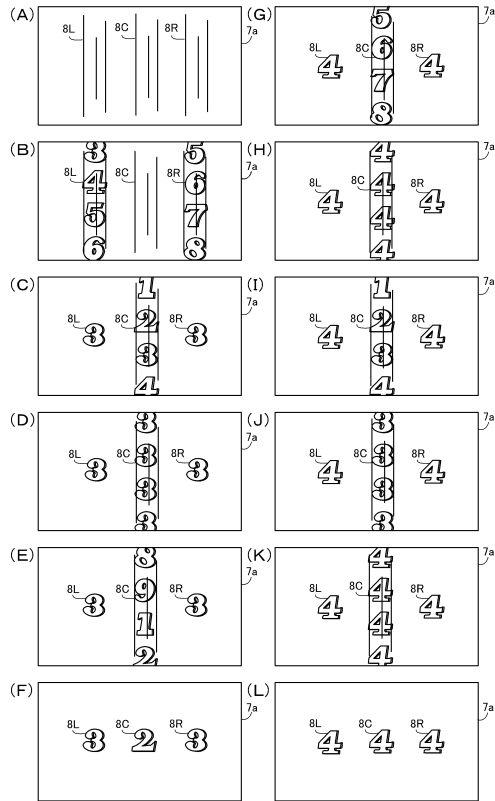
30

40

50

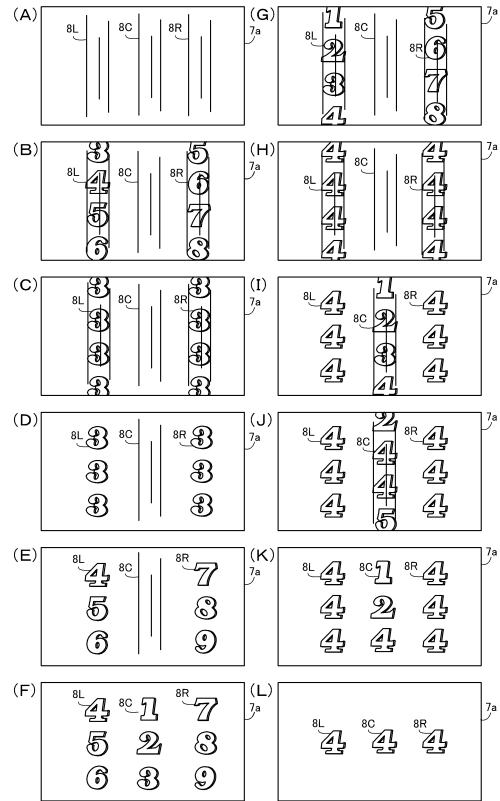
【図 5 1】

同数字装飾図柄列演出A



【図 5 2】

同数字装飾図柄列演出B

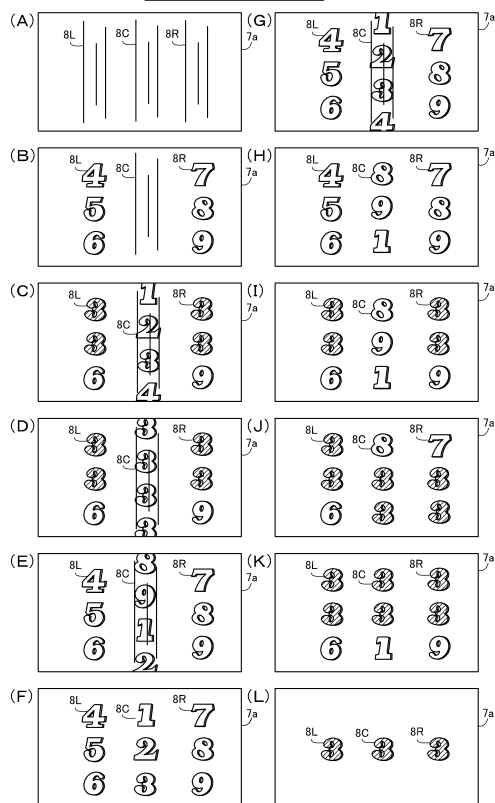


10

20

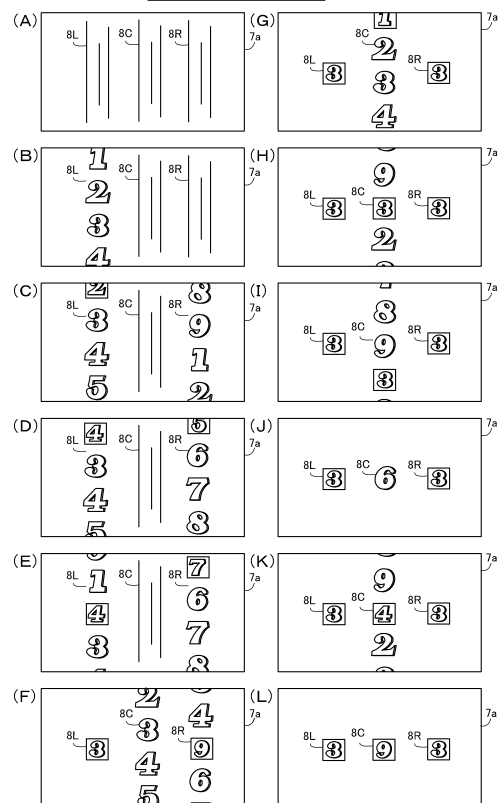
【図 5 3】

同数字装飾図柄列演出C



【図 5 4】

装飾図柄数字变化演出A



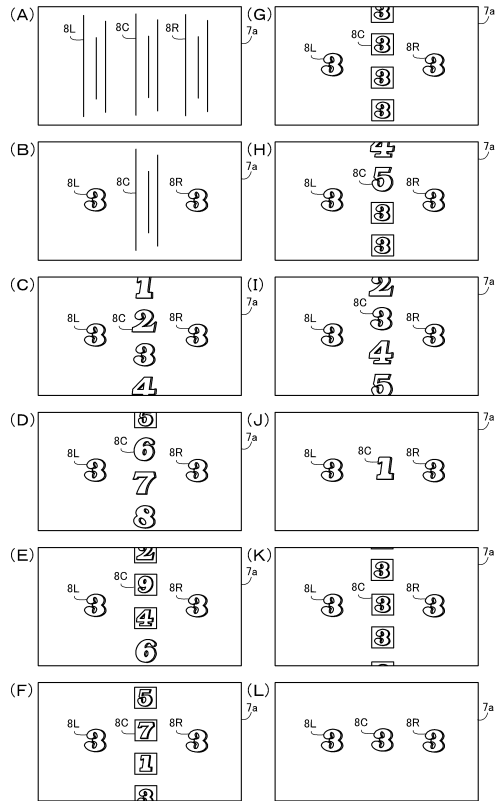
30

40

50

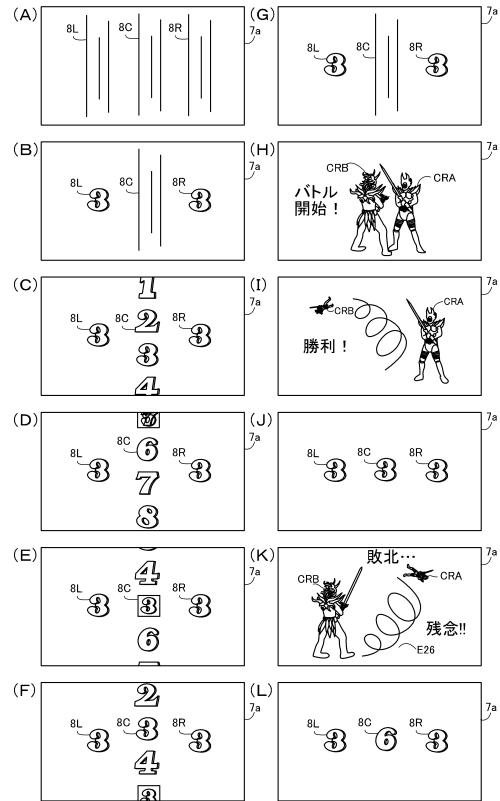
【図 5 5】

装飾図柄数字変化演出B



【図 5 6】

装飾図柄数字変化演出C

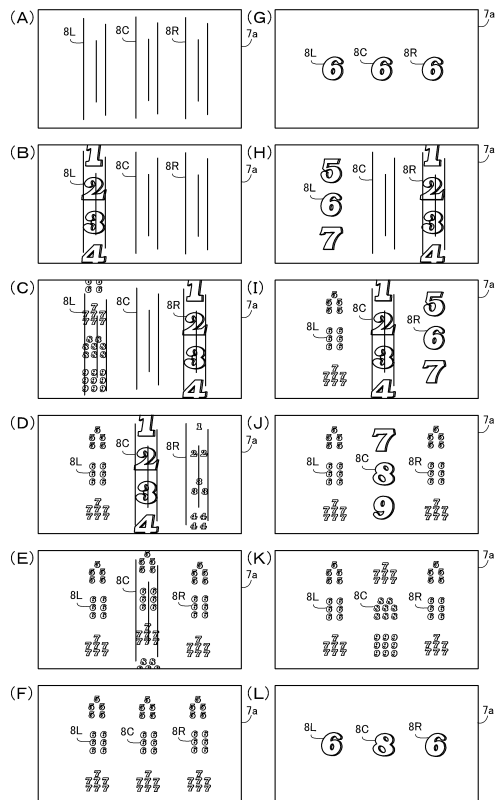


10

20

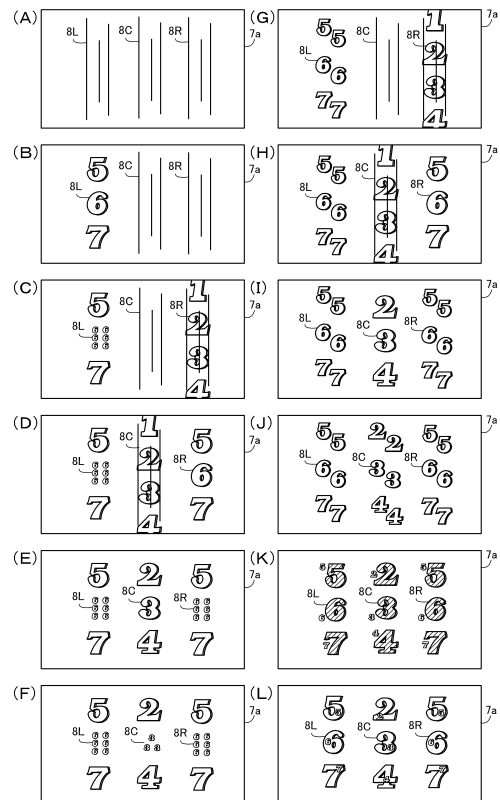
【図 5 7】

装飾図柄数字画像数変化演出A



【図 5 8】

装飾図柄数字画像数変化演出B



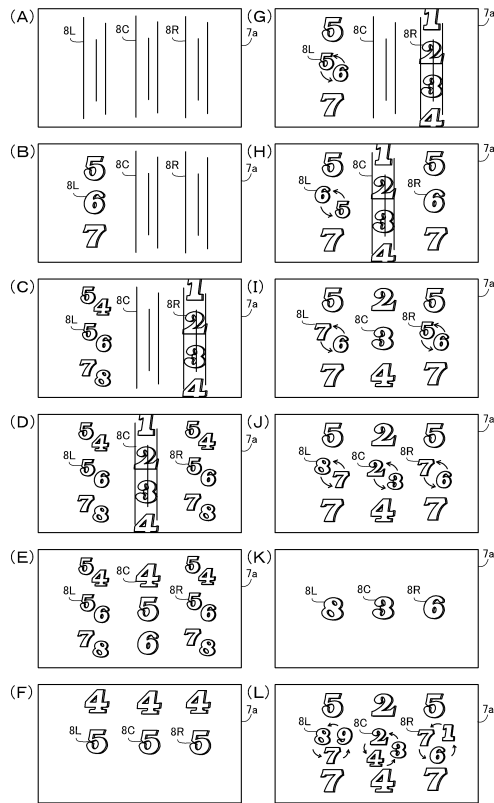
30

40

50

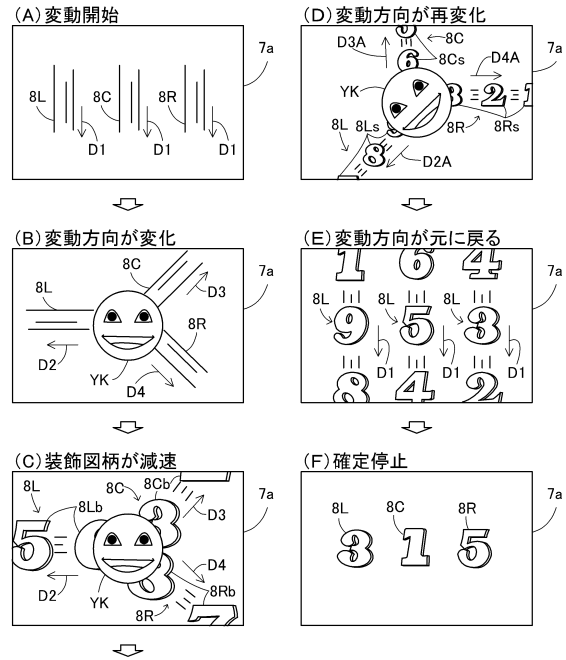
【図 5 9】

裝飾図柄数字画像数変化演出C



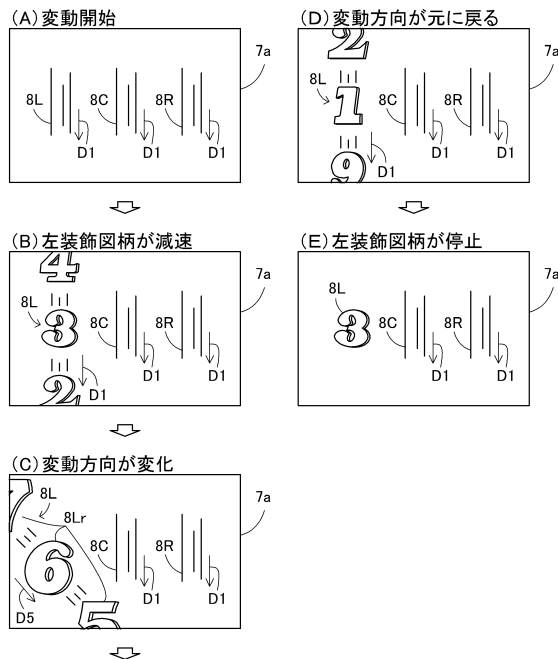
【圖 60】

變動方向變化演出A



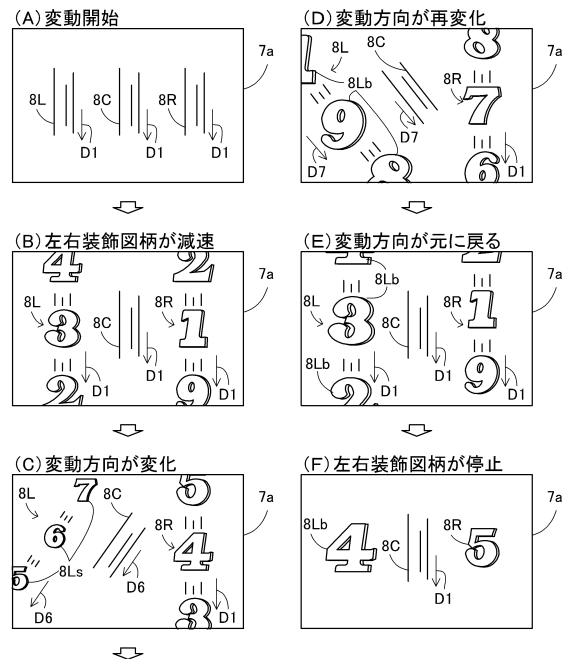
【図 6 1】

變動方向變化演出B

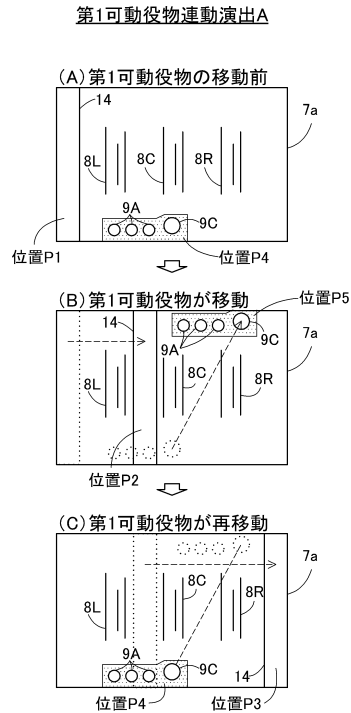


【圖 6 2】

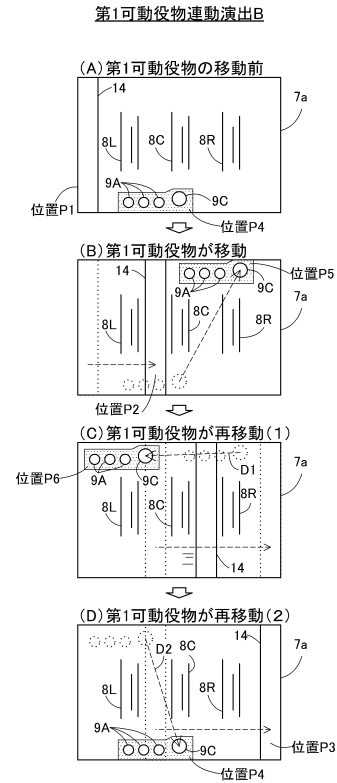
變動方向變化演出C



【図 6 3】



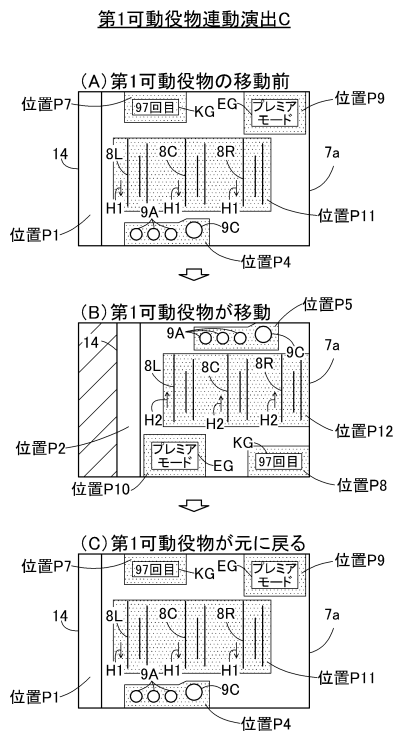
【図 6 4】



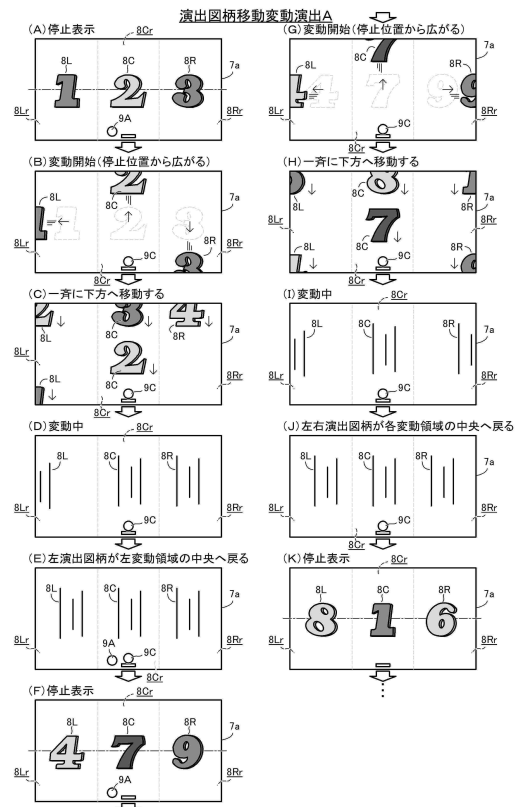
10

20

【図 6 5】



【図 6 6】

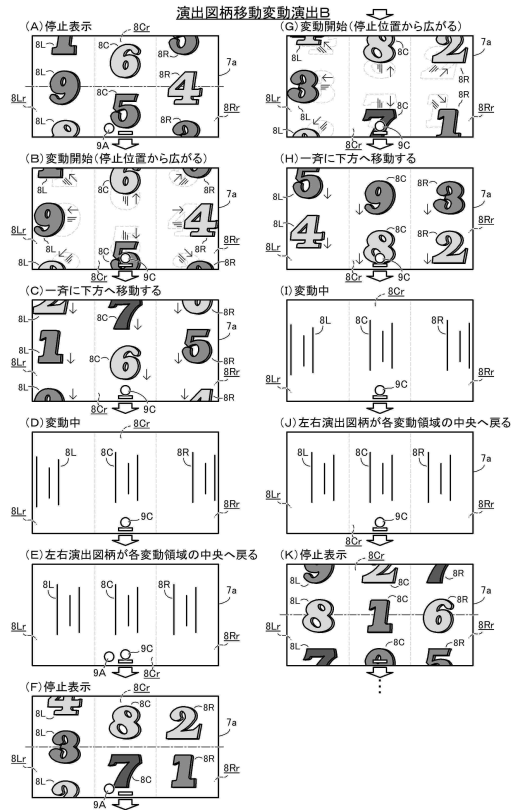


30

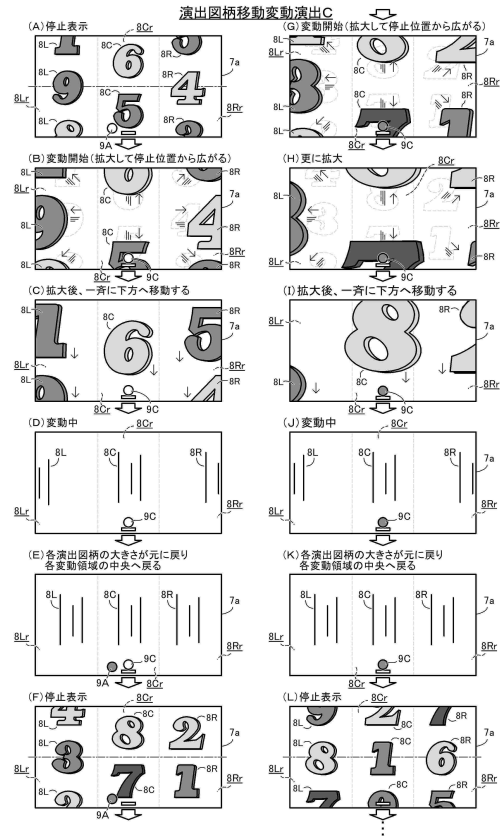
40

50

【図 67】

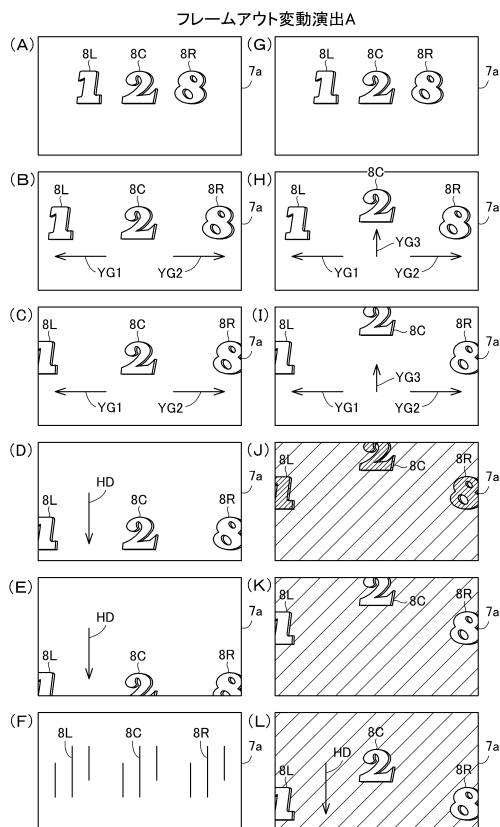


【図 68】

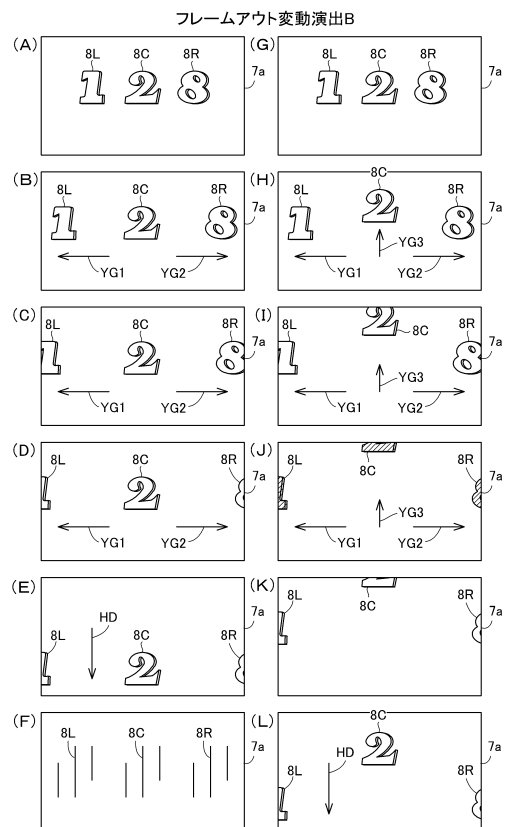


10

【圖 69】



【図 70】



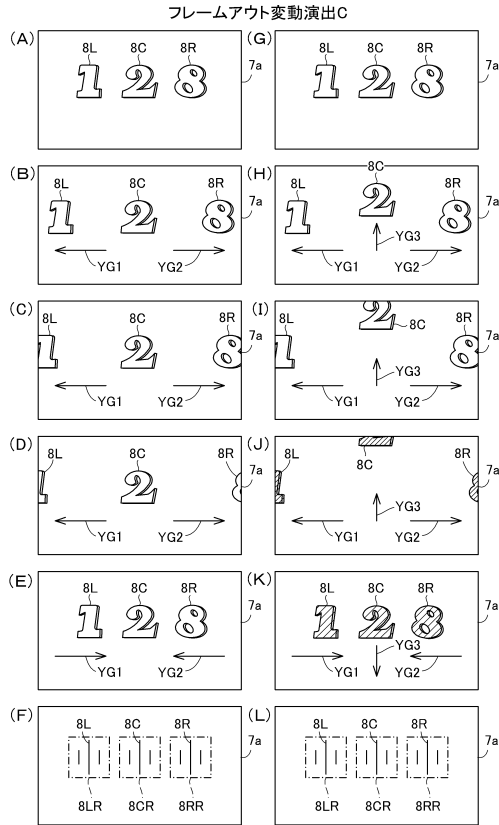
20

30

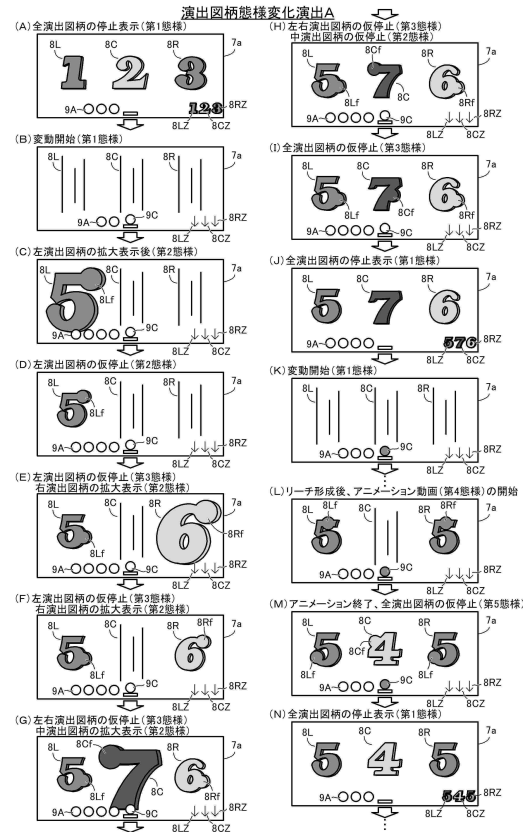
40

50

【図 7 1】



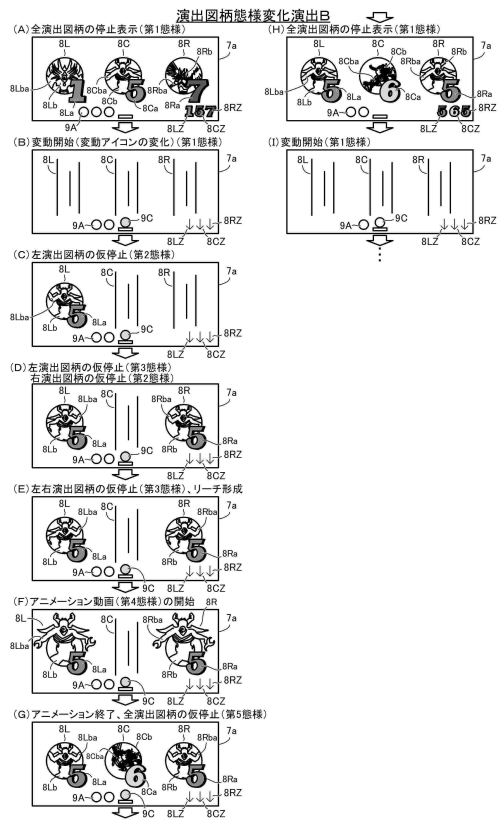
【図 7 2】



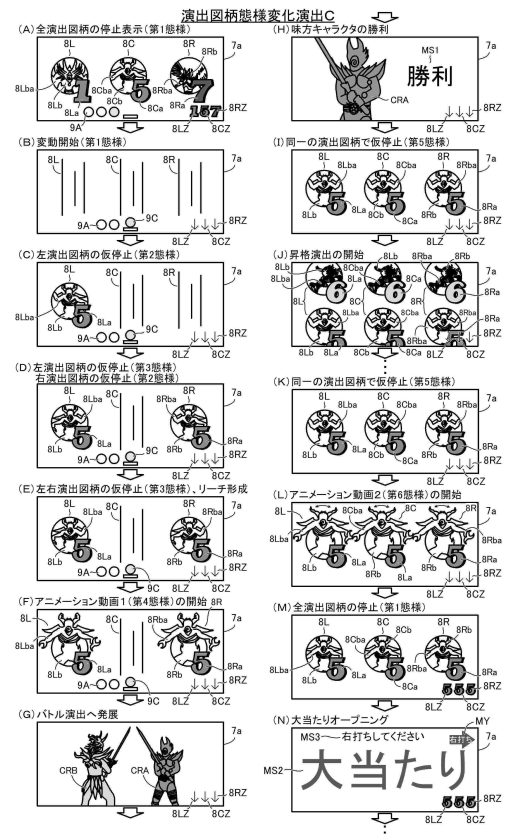
10

20

【図 7 3】



【図 7 4】



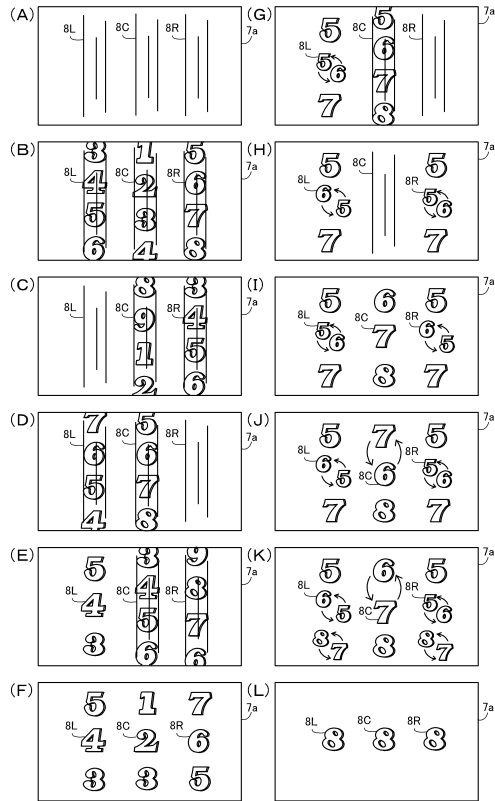
30

40

50

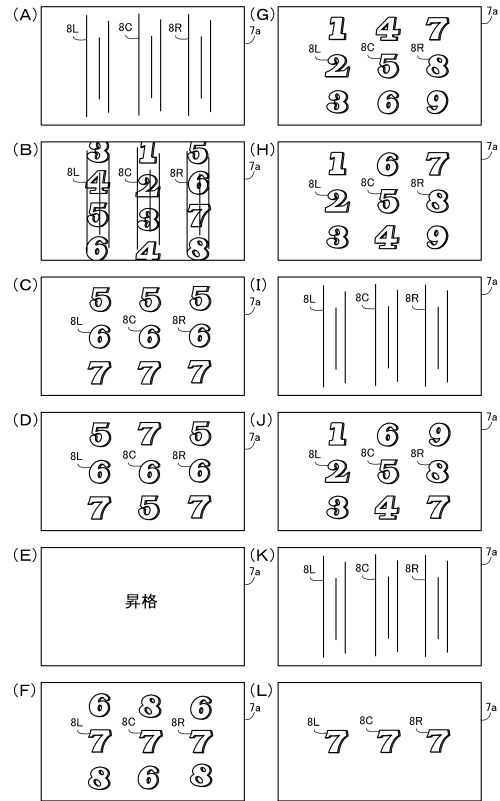
【図 7 5】

装飾図柄配列変化演出A



【図 7 6】

装飾図柄配列変化演出B

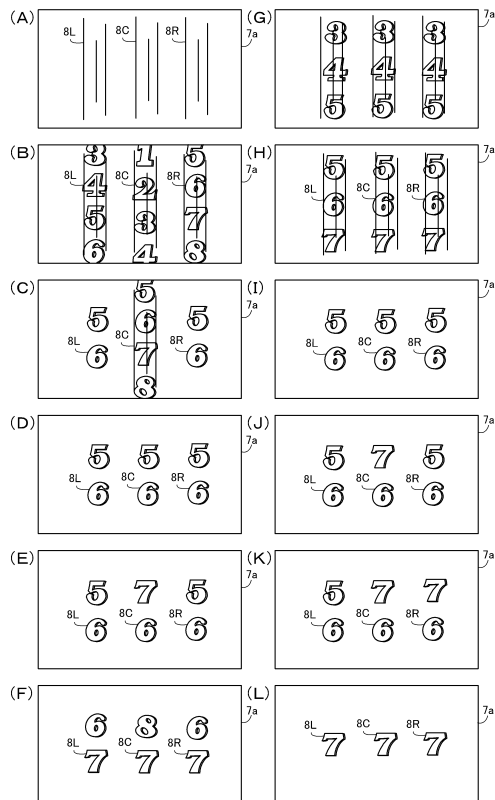


10

20

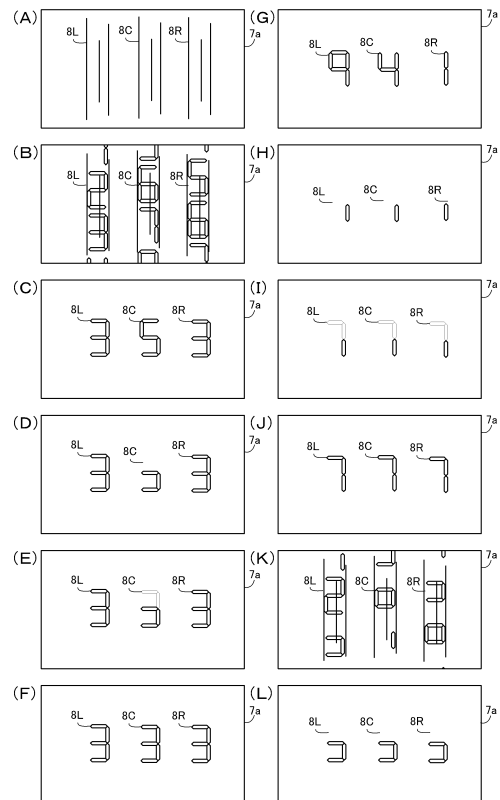
【図 7 7】

装飾図柄配列変化演出C



【図 7 8】

装飾図柄一部表示消失演出A



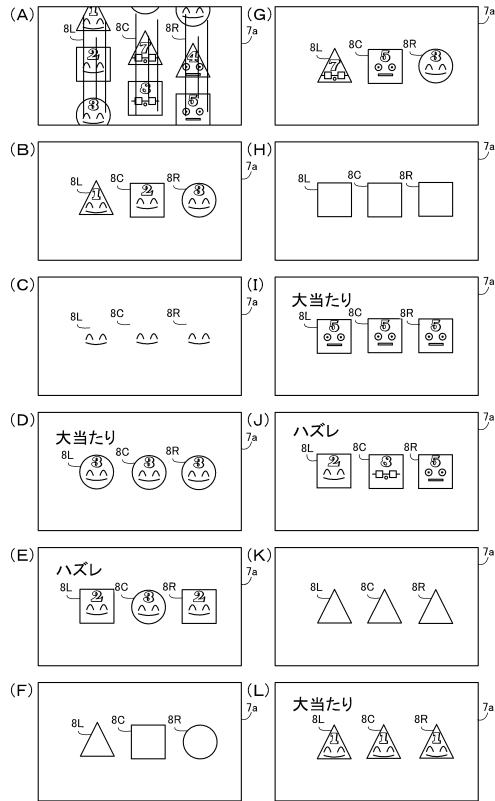
30

40

50

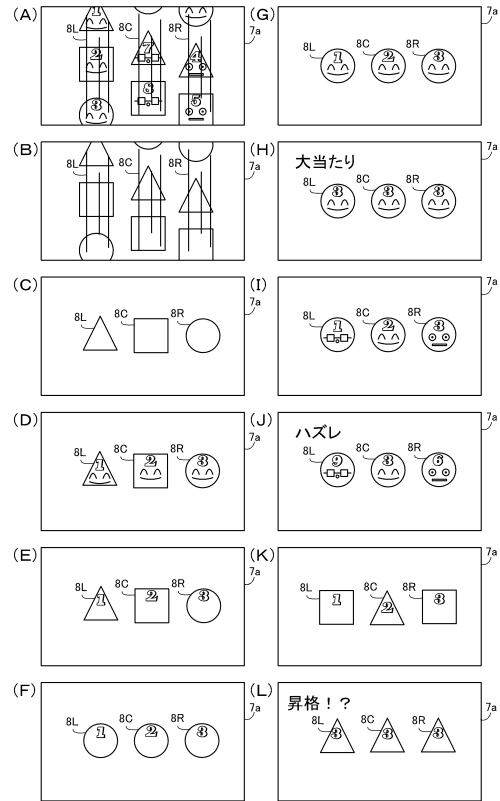
【図 7 9】

装飾図柄一部表示消失演出B



【図 8 0】

装飾図柄一部表示消失演出C

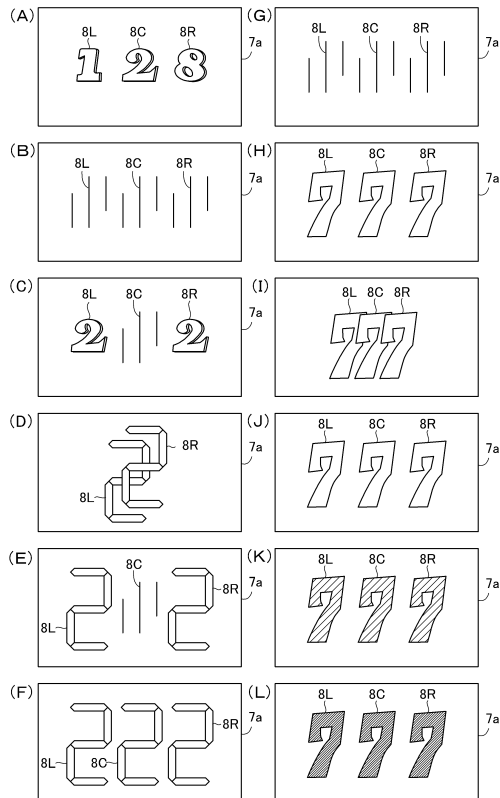


10

20

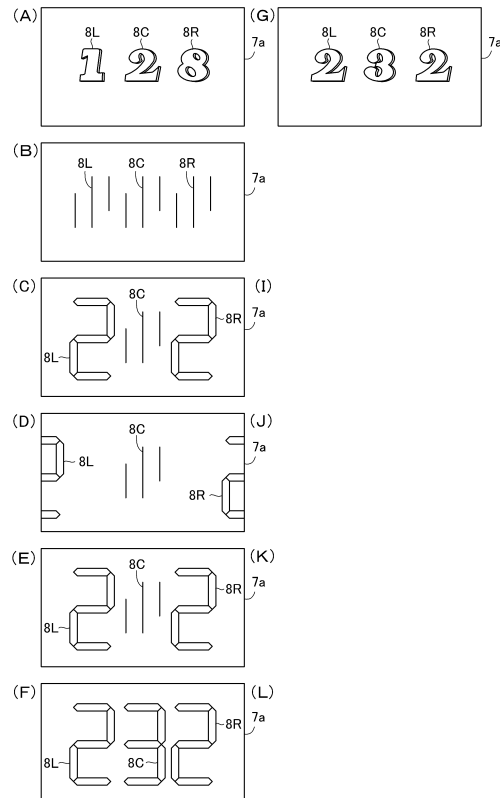
【図 8 1】

当選遊技種別報知演出A



【図 8 2】

当選遊技種別報知演出B

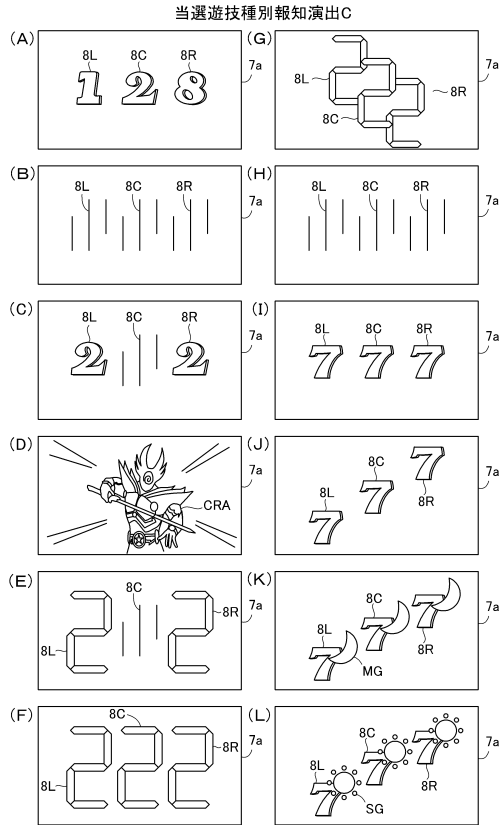


30

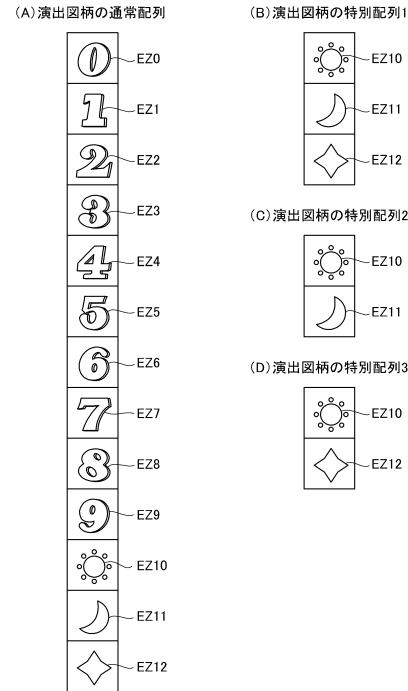
40

50

【図 8 3】



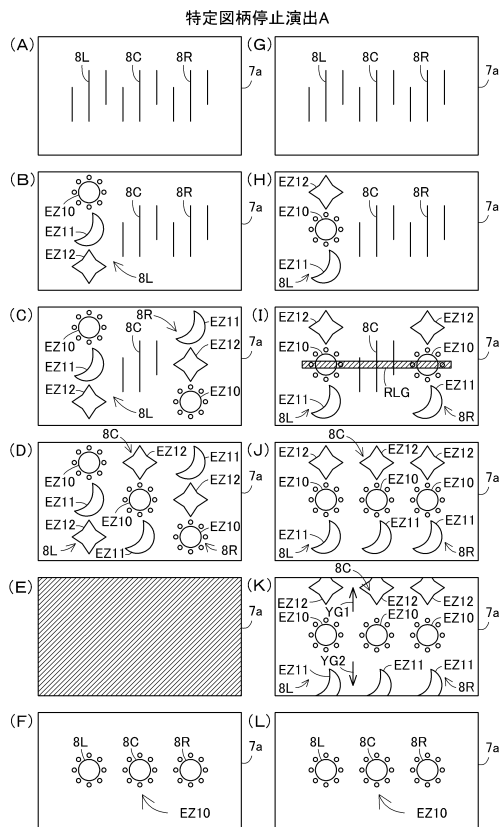
【図 8 4】



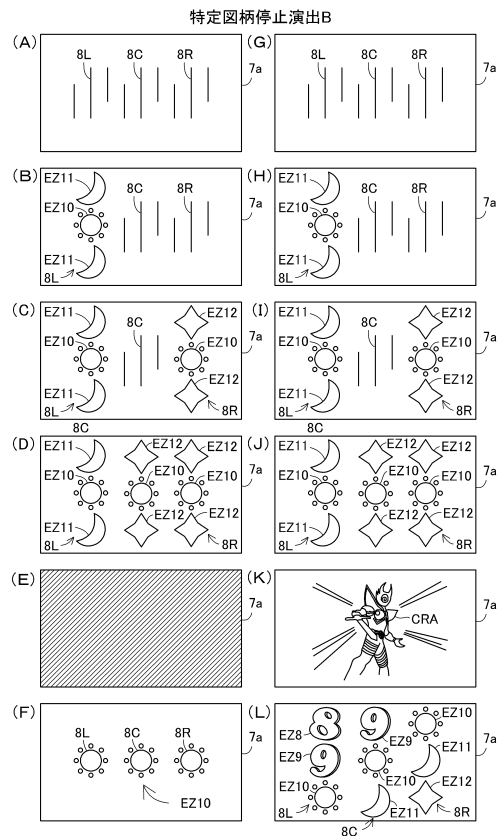
10

20

【図 8 5】



【図 8 6】

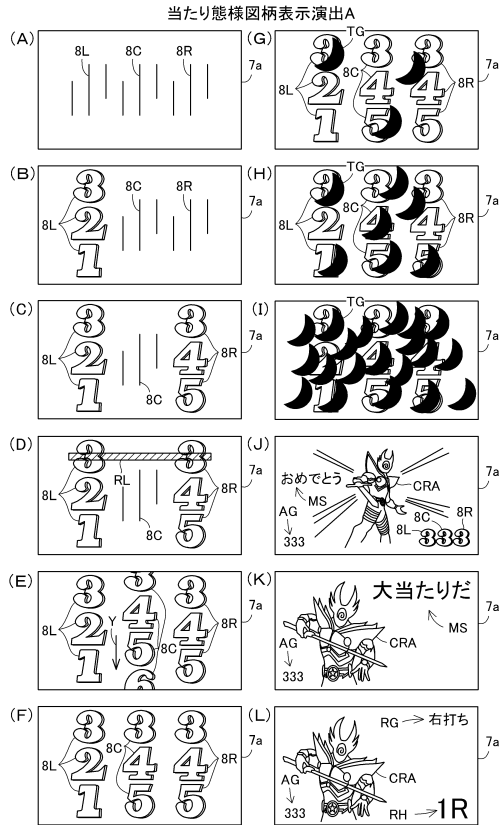


30

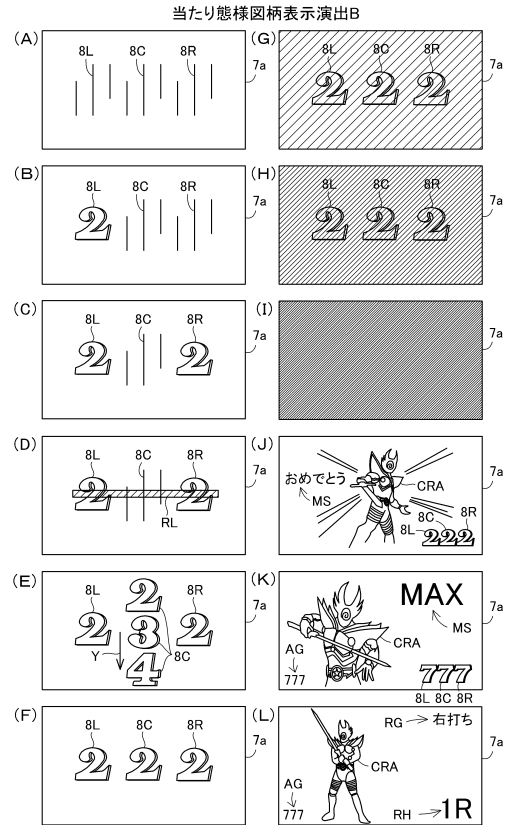
40

50

【図 87】



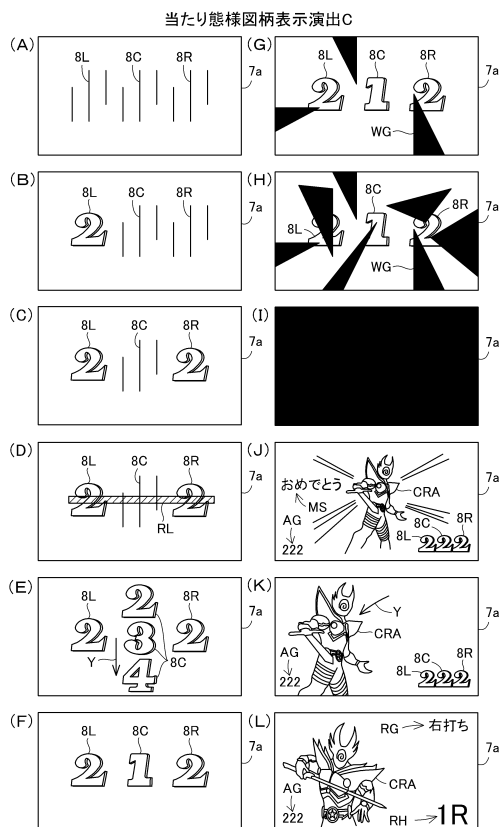
【図 88】



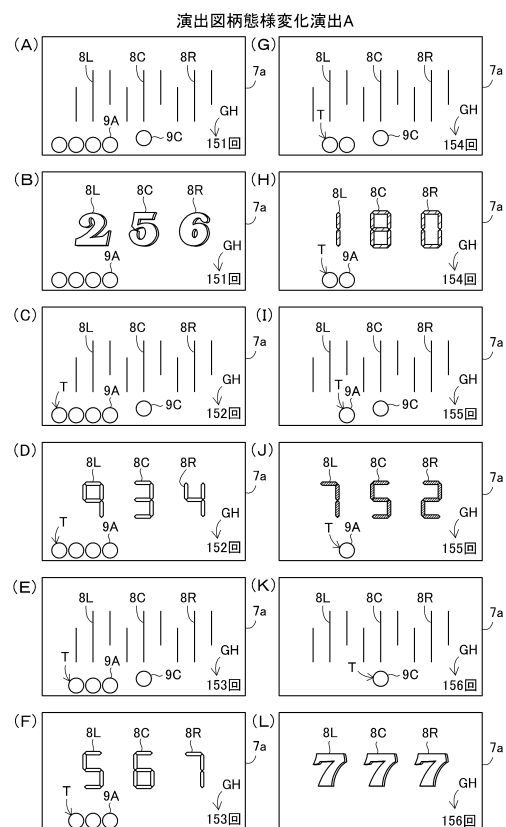
10

20

【図 89】



【図 90】



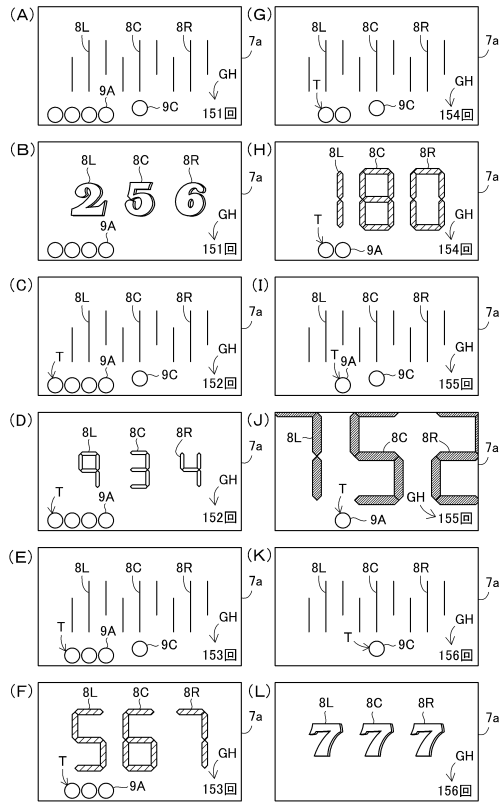
30

40

50

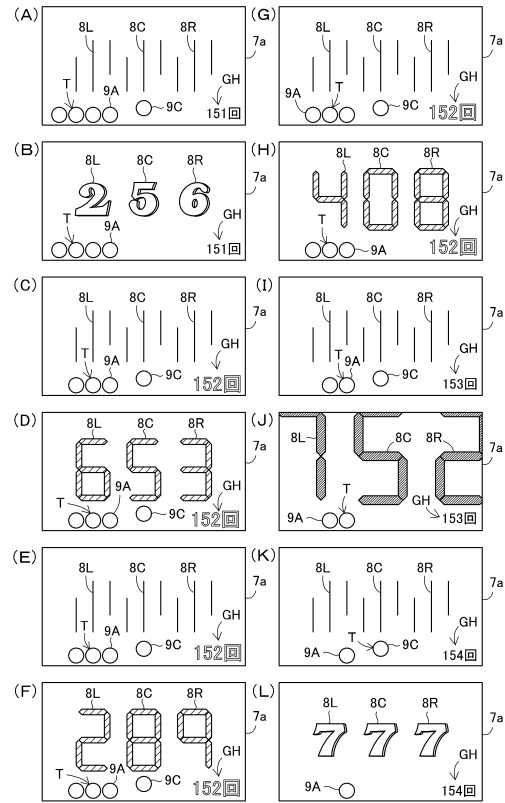
【図 9 1】

演出図柄態様変化演出B



【図 9 2】

演出図柄態様変化演出C

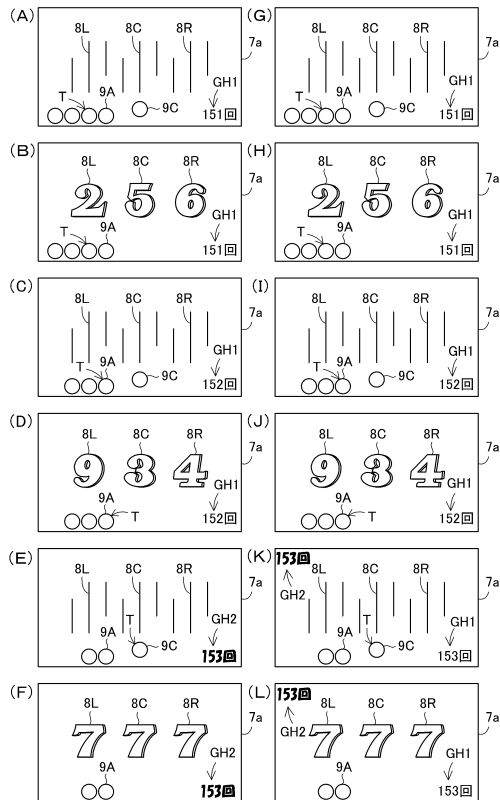


10

20

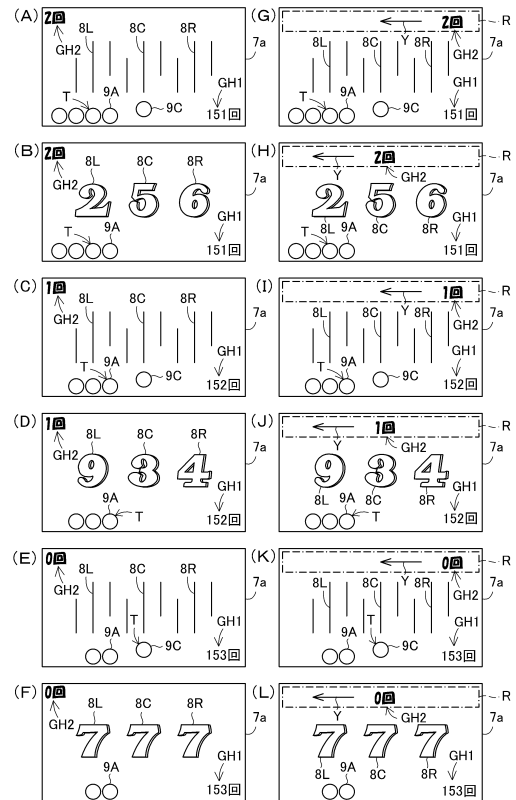
【図 9 3】

ゲーム数表示演出A



【図 9 4】

ゲーム数表示演出B

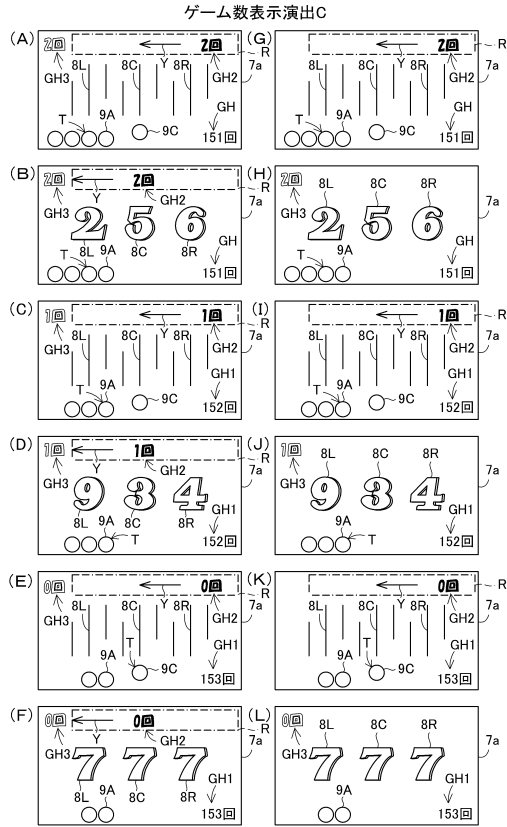


30

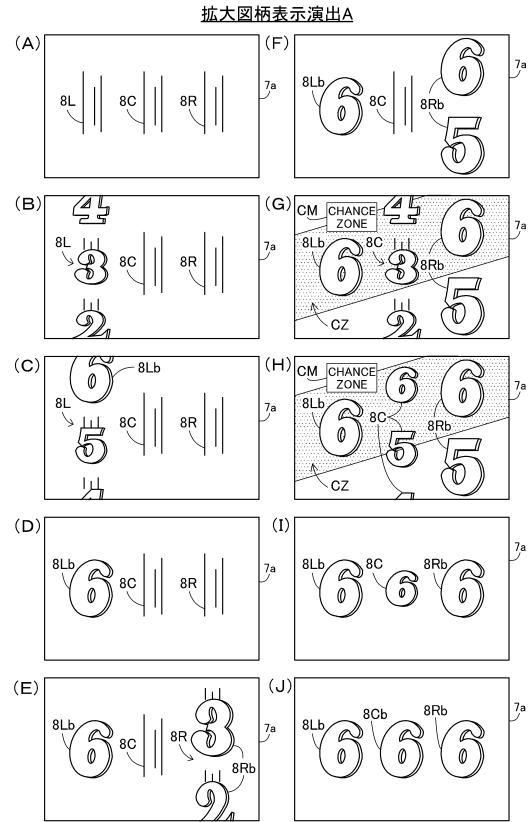
40

50

【図 9 5】



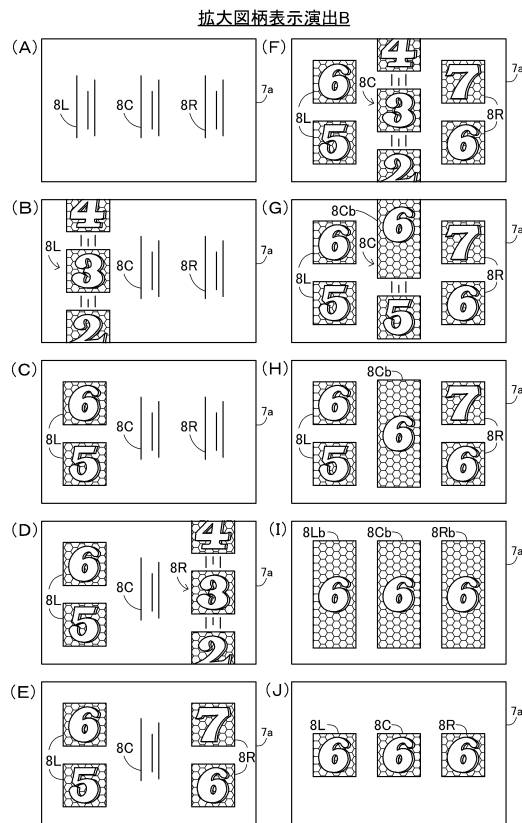
【図 9 6】



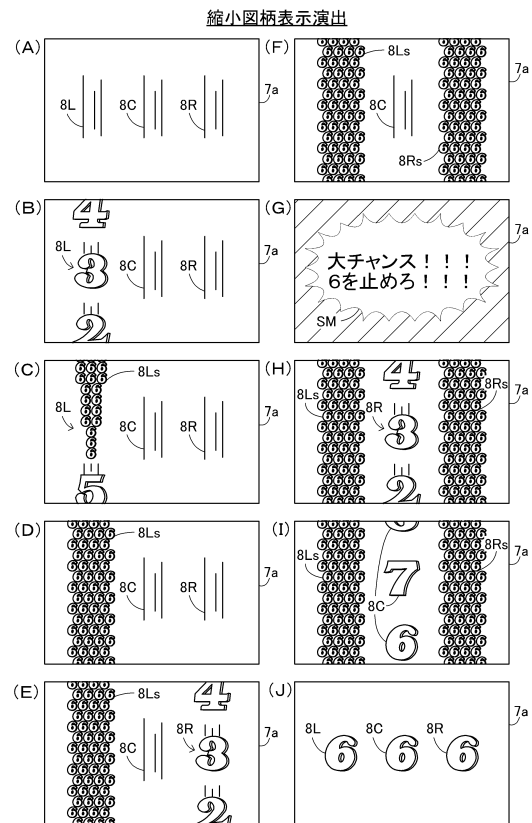
10

20

【図 9 7】



【図 9 8】



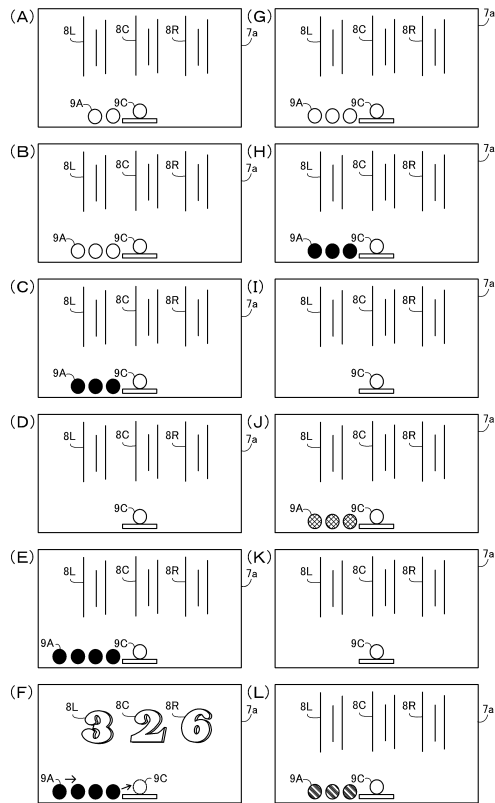
30

40

50

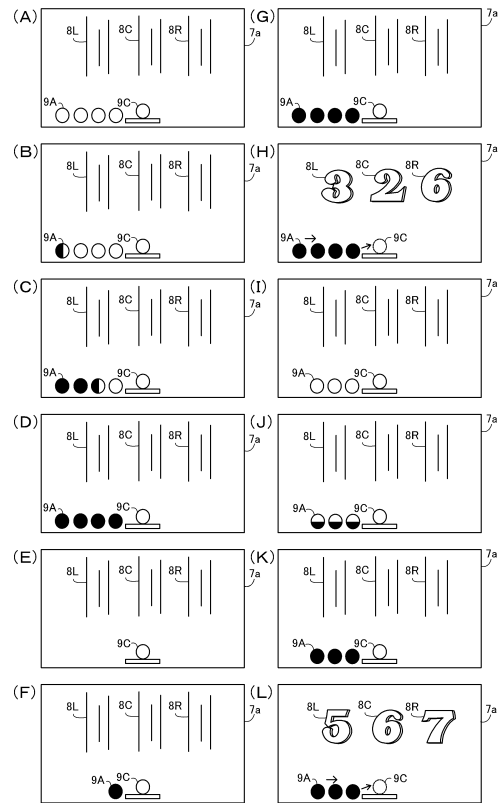
【図 99】

保留画像一斉変化演出A



【図 100】

保留画像一斉変化演出B

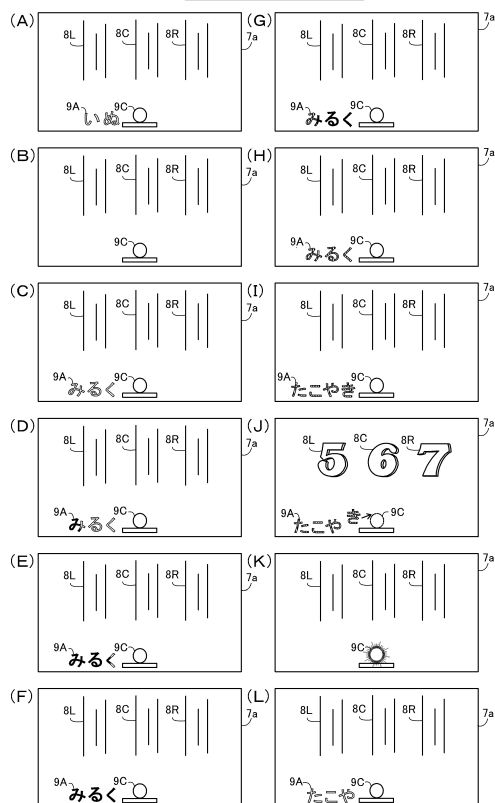


10

20

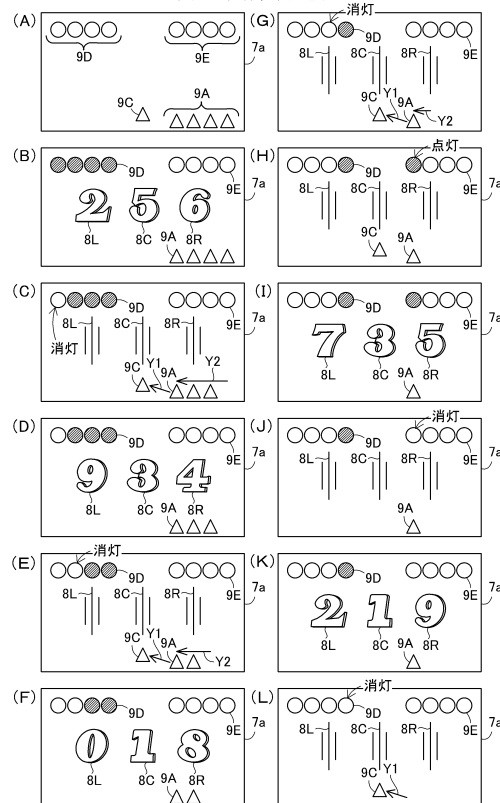
【図 101】

保留画像一斉変化演出C



【図 102】

特別図柄保留表示演出A

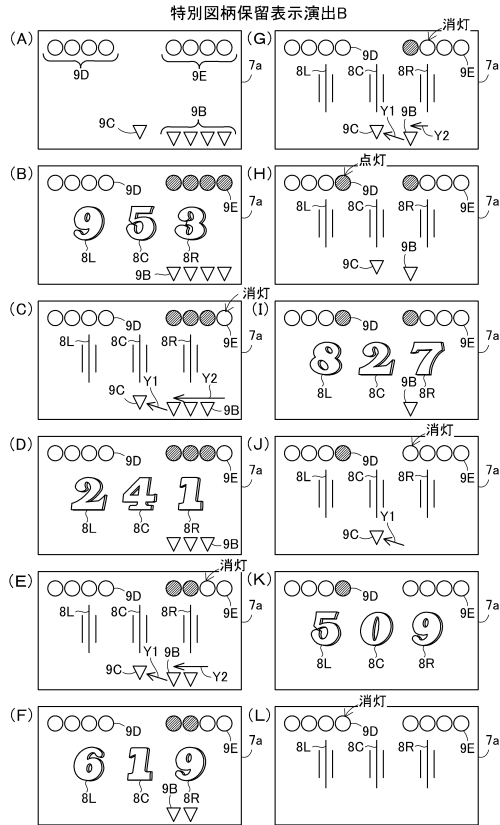


30

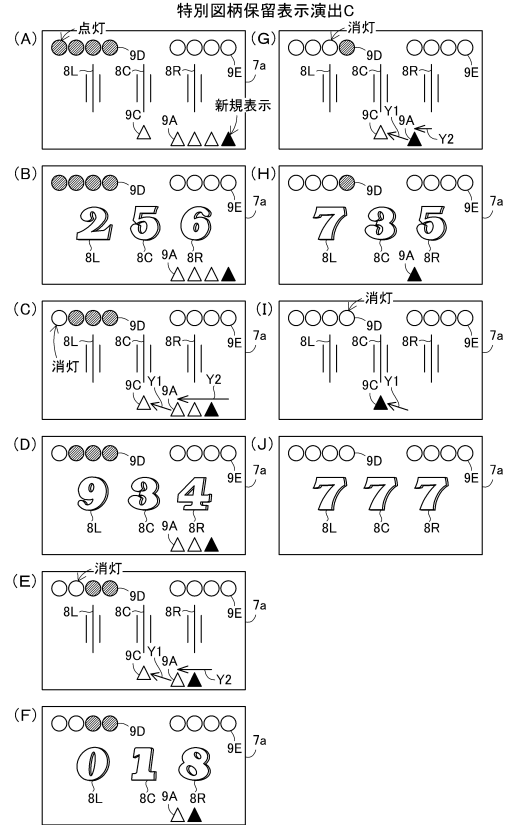
40

50

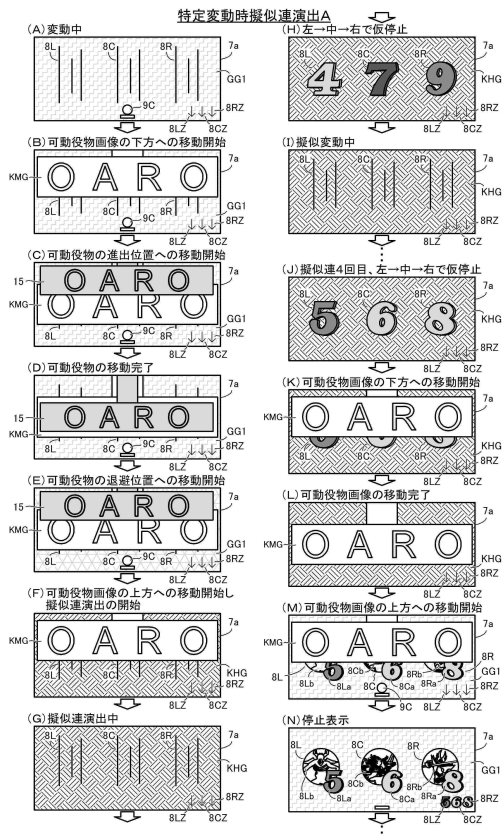
【図 103】



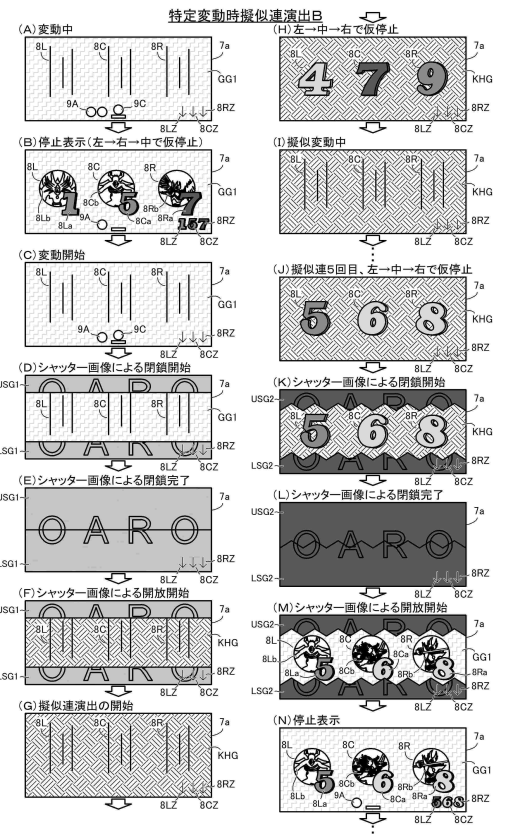
【図 104】



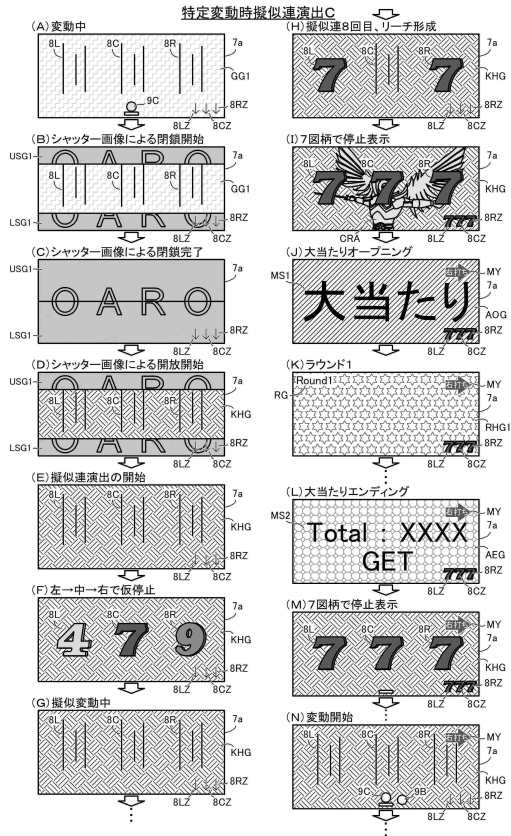
【図 105】



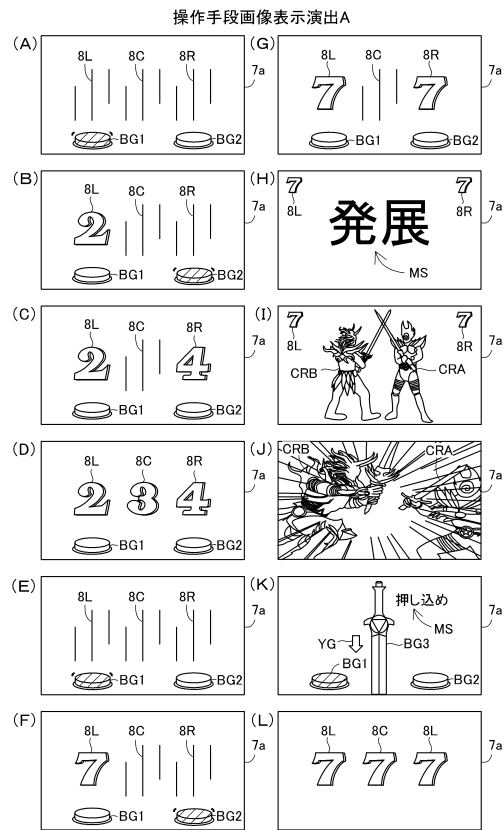
【図 106】



【図 107】



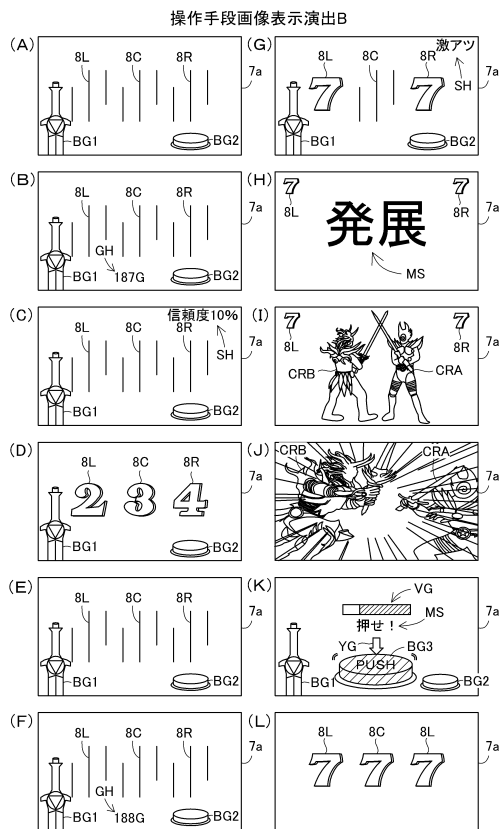
【図 108】



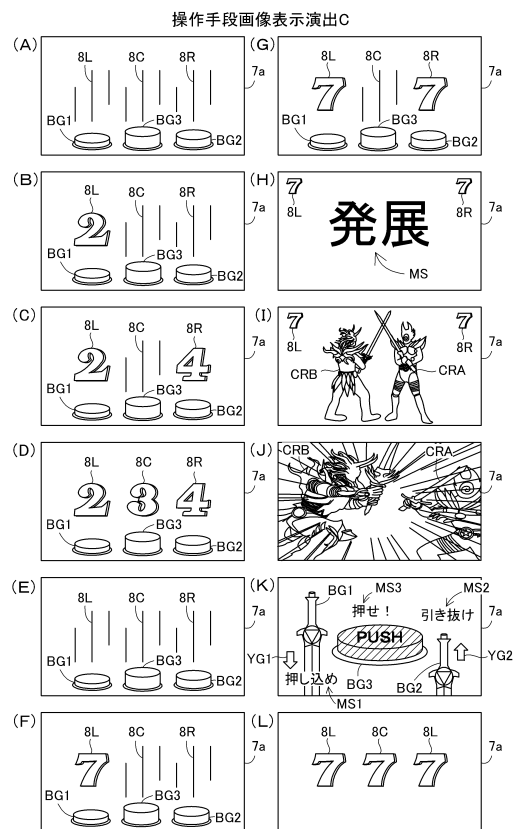
10

20

【図 109】



【図 110】



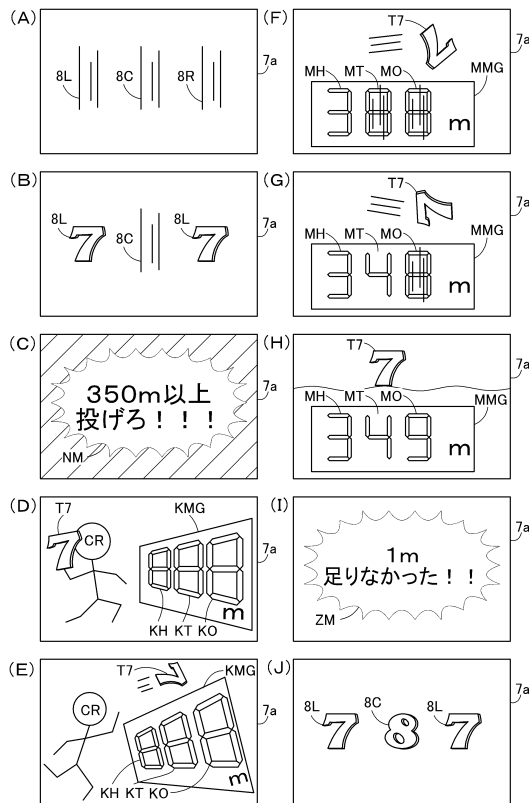
30

40

50

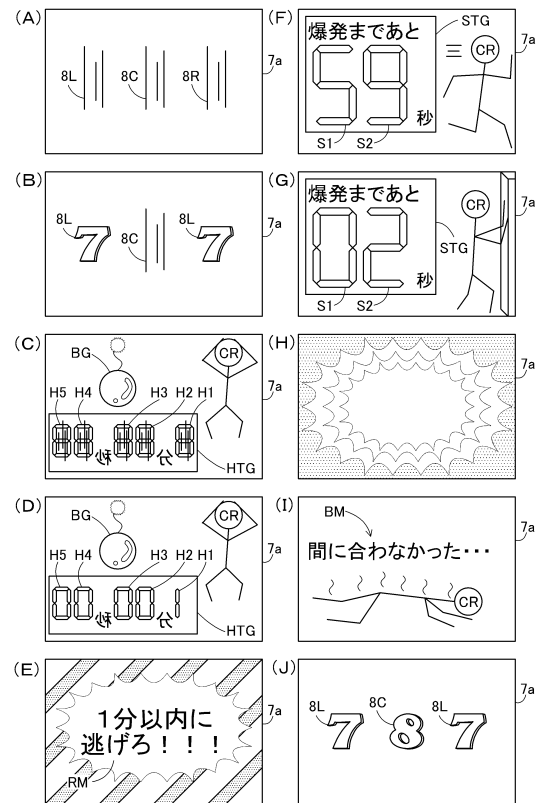
【図 1 1 1】

数値画像表示演出A



【図 1 1 2】

数値画像表示演出B

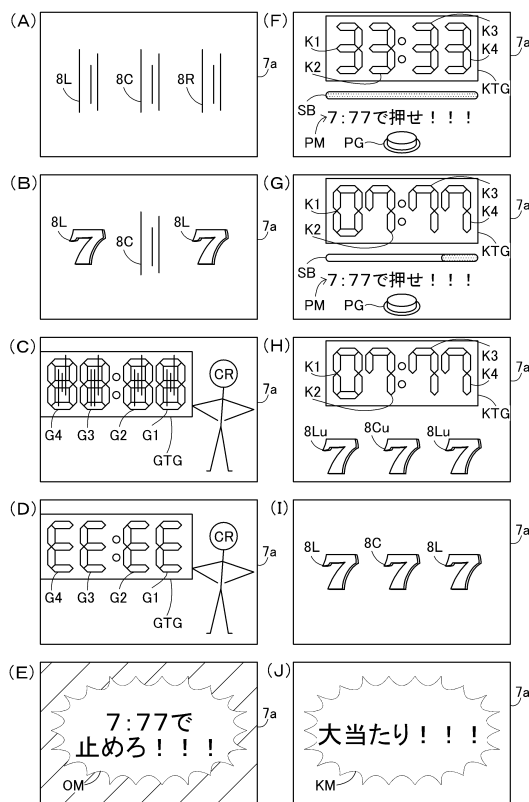


10

20

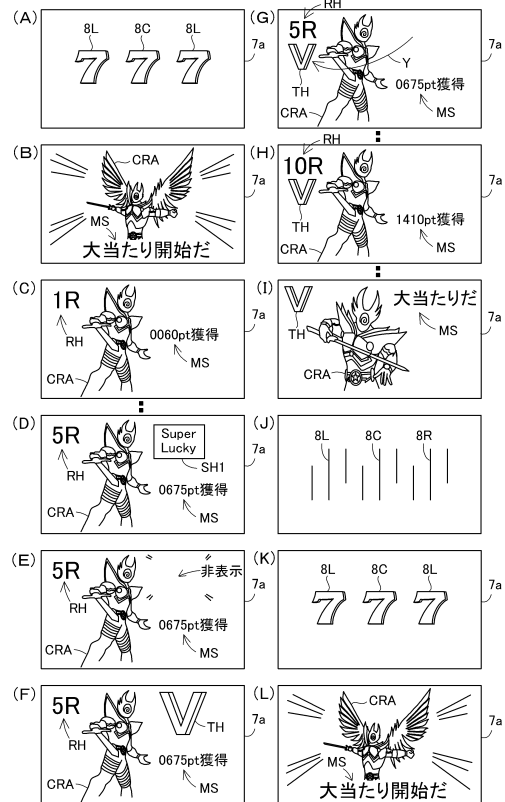
【図 1 1 3】

数値画像表示演出C



【図 1 1 4】

期待度示唆演出A

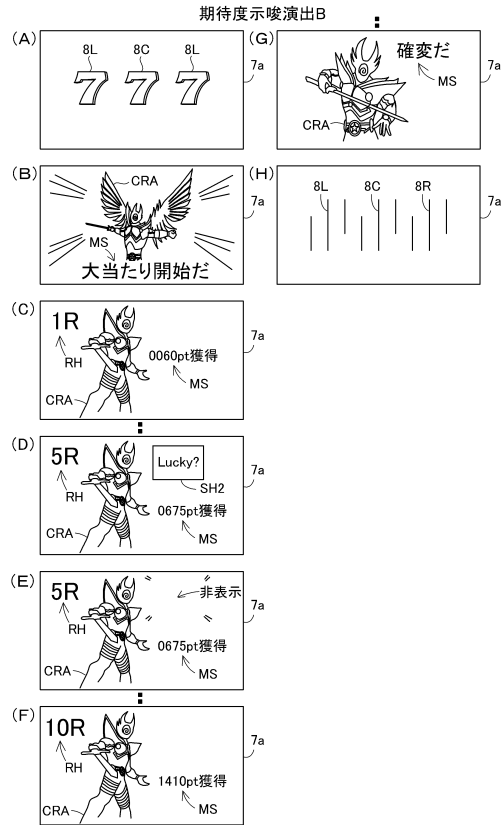


30

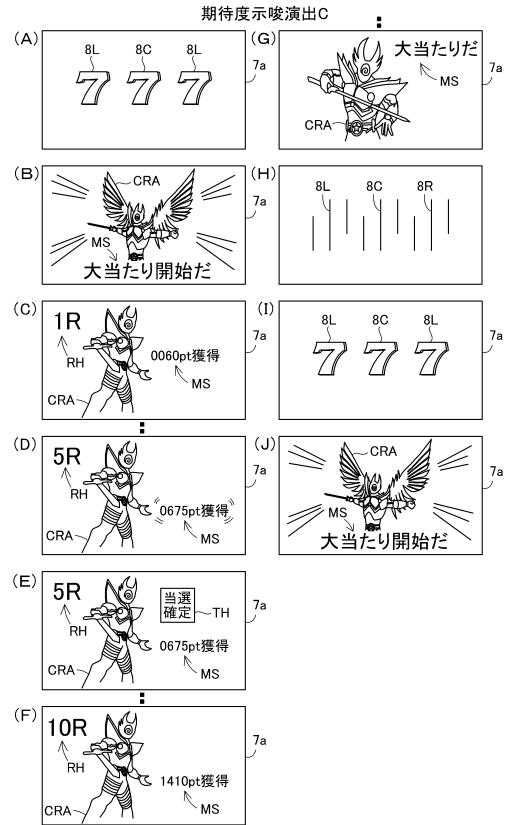
40

50

【図 1 1 5】



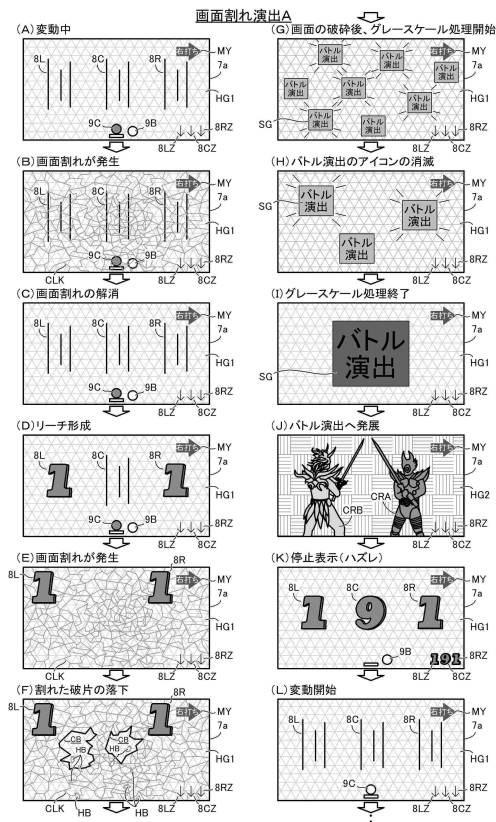
【図 1 1 6】



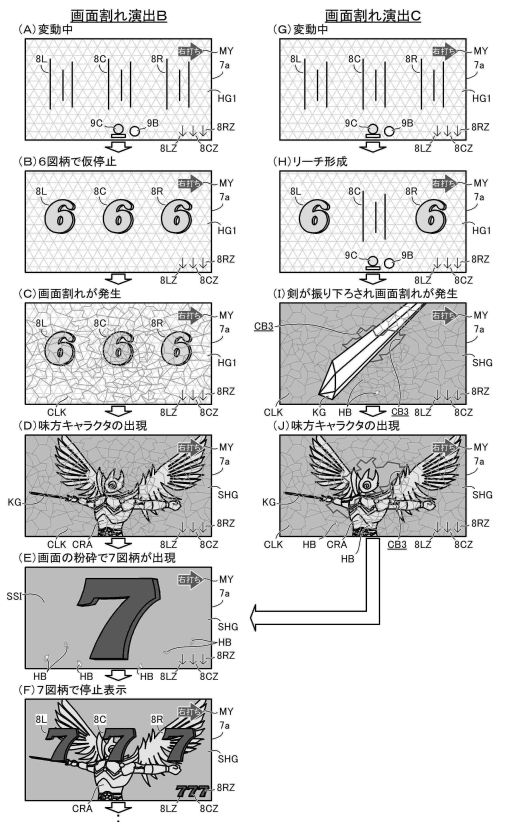
10

20

【図 1 1 7】



【図 1 1 8】

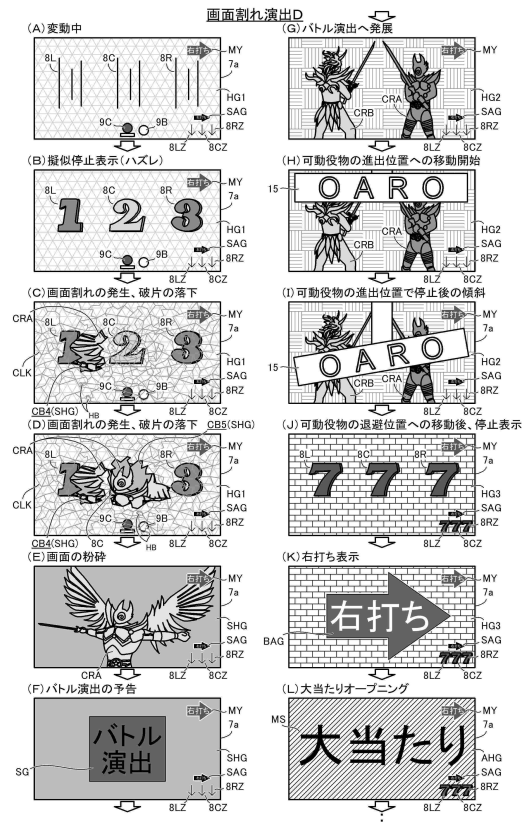


30

40

50

【図 119】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

(72)発明者 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
牧 智宣
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者 柏木 浩志
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者 梶野 浩司
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者 下田 諒
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
F ターム (参考) 2C333 AA11 CA26 CA49 CA56 CA76 CA79 EA10