

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2020-28520

(P2020-28520A)

(43) 公開日 令和2年2月27日(2020.2.27)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0 2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 296 頁)

(21) 出願番号	特願2018-156753 (P2018-156753)	(71) 出願人	599104196
(22) 出願日	平成30年8月23日 (2018. 8. 23)		株式会社サンセイアールアンドディ
			愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号
		(74) 代理人	100160691
			弁理士 田邊 淳也
		(72) 発明者	土屋 良孝
			愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
		(72) 発明者	川添 智久
			愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内

最終頁に続く

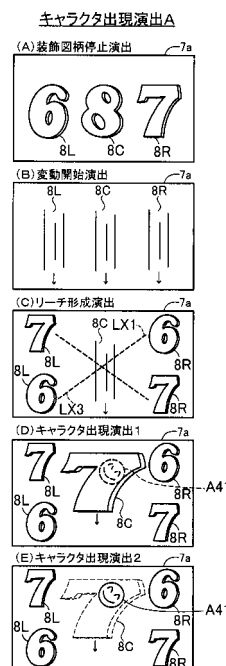
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技の興趣を向上させることを目的とする。

【解決手段】第1の表示演出は、装飾図柄を第1の透過度で表示する演出であり、第2の表示演出は、装飾図柄を第1の透過度よりも高い第2の透過度で表示する演出であり、第3の表示演出は、所定のキャラクタを表示する演出であり、第1の表示演出と第2の表示演出と第3の表示演出とを含む組み合わせ演出がおこなわれる場合があり、組み合わせ演出では、第1の表示演出がおこなわれ、その後、第2の表示演出がおこなわれ、第2の表示演出がおこなわれているときに、第3の表示演出がおこなわれ、第3の表示演出における所定のキャラクタは、第2の透過度で表示される装飾図柄の背後に配置され、当該装飾図柄を透過して視認可能に表示される場合がある。

【選択図】図60



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

複数の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第 1 の表示演出をおこなう場合があり

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

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

、
前記第 1 の表示演出は、装飾図柄を第 1 の透過度で表示する演出であり、

10

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

前記第 3 の表示演出は、所定のキャラクタを表示する演出であり、

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

前記組み合わせ演出では、前記第 1 の表示演出がおこなわれ、その後、前記第 2 の表示演出がおこなわれ、前記第 2 の表示演出がおこなわれているときに、前記第 3 の表示演出がおこなわれ、前記第 3 の表示演出における前記所定のキャラクタは、前記第 2 の透過度で表示される前記装飾図柄の背後に配置され、当該装飾図柄を透過して視認可能に表示され、その後、当該装飾図柄を透過せずに視認不能に表示される、

20

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、パチンコ遊技機などの遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

従来、始動口への遊技球の入賞を契機に表示装置を用いた表示演出を実行可能な遊技機が知られている（例えば、特許文献 1 参照）。

【0003】

30

このような遊技機では、キャラクタ画像や図柄などを用いた表示演出をおこなうことができる。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0004】**

【特許文献 1】特開 2016 - 202930 号公報

【特許文献 2】特開 2016 - 198339 号公報

【特許文献 3】特開 2016 - 182376 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】**

40

【0005】

しかしながら、上記の遊技機によっても、遊技の興趣を向上させるための技術については、なお改善の余地があった。

【0006】

本発明は、上述した課題を解決するためになされたものであり、遊技の興趣の向上を図ることを目的とする。

【課題を解決するための手段】**【0007】**

本発明は、上述の課題の少なくとも一部を解決するためになされたものであり、以下の適用例として実現することが可能である。なお、本欄における括弧内の参照符号や補足説

50

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。

【 0 0 0 8 】

[適用例 1]

複数の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第 1 の表示演出をおこなう場合があり、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第 2 の表示演出をおこなう場合があり、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第 3 の表示演出をおこなう場合があり、
前記第 1 の表示演出は、装飾図柄を第 1 の透過度で表示する演出であり、
前記第 2 の表示演出は、前記装飾図柄を前記第 1 の透過度よりも高い第 2 の透過度で表示する演出であり、
前記第 3 の表示演出は、所定のキャラクタを表示する演出であり、
前記第 1 の表示演出と前記第 2 の表示演出と前記第 3 の表示演出とを含む組み合わせ演出がおこなわれる場合があり、
前記組み合わせ演出では、前記第 1 の表示演出がおこなわれ、その後、前記第 2 の表示演出がおこなわれ、前記第 2 の表示演出がおこなわれているときに、前記第 3 の表示演出がおこなわれ、前記第 3 の表示演出における前記所定のキャラクタは、前記第 2 の透過度で表示される前記装飾図柄の背後に配置され、当該装飾図柄を透過して視認可能に表示される場合がある、
ことを特徴とする遊技機。

10

20

[適用例 2]

適用例 1 に記載の遊技機であって、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第 4 の表示演出をおこなう場合があり、
前記第 4 の表示演出は、前記装飾図柄を用いてリーチ状態を形成する演出であり、
前記リーチ状態の装飾図柄は、停止状態の装飾図柄と変動状態の装飾図柄とを含み、
前記組み合わせ演出は、前記第 4 の表示演出を含む場合があり、
前記組み合わせ演出では、前記第 4 の表示演出がおこなわれているときに、前記第 2 の表示演出がおこなわれ、前記第 2 の表示演出において、前記変動状態の装飾図柄が前記第 2 の透過度で表示され、前記所定のキャラクタは、前記変動状態の装飾図柄の背後に配置され、当該装飾図柄を透過して視認可能に表示される場合がある、
ことを特徴とする遊技機。

30

[適用例 3]

適用例 2 に記載の遊技機であって、
前記組み合わせ演出では、前記第 2 の表示演出において、前記変動状態の装飾図柄は、高速変動表示から低速変動表示され、前記所定のキャラクタは、当該低速変動表示される前記装飾図柄の背後に配置され、当該装飾図柄を透過して視認可能に表示される場合がある、
ことを特徴とする遊技機。

40

[適用例 4]

適用例 2 または適用例 3 に記載の遊技機であって、
前記組み合わせ演出では、前記第 4 の表示演出がおこなわれているときに、前記第 2 の表示演出がおこなわれ、前記第 2 の表示演出において、前記停止状態の装飾図柄が前記第 2 の透過度で表示され、前記所定のキャラクタは、前記停止状態の装飾図柄の背後に配置され、当該装飾図柄を透過して視認可能に表示される場合がある、
ことを特徴とする遊技機。

[適用例 5]

50

適用例 1 ないし適用例 4 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出では、前記第 3 の表示演出は、前記第 1 の表示演出、または、前記第 2 の表示演出がおこなわれているときにおこなわれ、前記第 1 の表示演出がおこなわれているときに前記第 3 の表示演出がおこなわれる場合には、前記所定のキャラクタは、前記第 1 の透過度で表示される前記装飾図柄の背後に配置され、当該装飾図柄によって視認不能となる場合がある、

ことを特徴とする遊技機。

【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。

10

【図面の簡単な説明】

【0010】

【図 1】遊技機の正面図である。

【図 2】表示器類の拡大図である。

【図 3】遊技機の主制御基板側の電気的な構成を示すブロック図である。

【図 4】遊技機のサブ制御基板側の電気的な構成を示すブロック図である。

【図 5】メイン ROM およびメイン RAM を説明するための図である。

【図 6】サブ ROM およびサブ RAM を説明するための図である。

【図 7】遊技機において使用される各種の乱数を説明するための図である。

【図 8】判定テーブル T 1 ~ T 4 を説明するための図である。

20

【図 9】大当たり種別判定テーブル T 5 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 T 6 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 T 6 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 T 7 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 T 8 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 T 9 の説明図である。

【図 15】主制御メイン処理のフローチャートである。

【図 16】メイン側タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図 17】始動口センサ検出処理のフローチャートである。

【図 18】特図 2 事前判定処理のフローチャートである。

30

【図 19】特図 1 事前判定処理のフローチャートである。

【図 20】普通動作処理のフローチャートである。

【図 21】特別動作処理のフローチャートである。

【図 22】特別図柄待機処理のフローチャートである。

【図 23】大当たり判定処理のフローチャートである。

【図 24】変動パターン選択処理の第 1 のフローチャートである。

【図 25】変動パターン選択処理の第 2 のフローチャートである。

【図 26】特別図柄変動中処理のフローチャートである。

【図 27】特別図柄確定処理のフローチャートである。

【図 28】遊技状態管理処理のフローチャートである。

40

【図 29】遊技状態リセット処理のフローチャートである。

【図 30】特別電動役物処理のフローチャートである。

【図 31】V 開閉部材動作処理のフローチャートである。

【図 32】遊技状態設定処理のフローチャートである。

【図 33】V 領域センサ検出処理のフローチャートである。

【図 34】保留球数処理のフローチャートである。

【図 35】サブ制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図 36】サブ側タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図 37】受信コマンド解析処理のフローチャートである。

【図 38】先読み演出決定処理のフローチャートである。

50

- 【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。
- 【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 の第 2 態様を例示した説明図である。
- 【図 4 7】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 8】装飾図柄変動演出 A を説明するための図である。 10
- 【図 4 9】装飾図柄変動演出 B を説明するための図である。
- 【図 5 0】装飾図柄変動演出 C を説明するための図である。
- 【図 5 1】装飾図柄変動演出 D を説明するための図である。
- 【図 5 2】装飾図柄ターゲット演出 A を説明するための図である。
- 【図 5 3】装飾図柄ターゲット演出 B を説明するための図である。
- 【図 5 4】装飾図柄ターゲット演出 C を説明するための図である。
- 【図 5 5】装飾図柄ターゲット演出 D を説明するための図である。
- 【図 5 6】リーチ時装飾図柄重畳演出 A を説明するための図である。
- 【図 5 7】リーチ時装飾図柄重畳演出 B を説明するための図である。
- 【図 5 8】リーチ時装飾図柄重畳演出 C を説明するための図である。 20
- 【図 5 9】リーチ時装飾図柄重畳演出 D を説明するための図である。
- 【図 6 0】キャラクタ出現演出 A を説明するための図である。
- 【図 6 1】キャラクタ出現演出 B を説明するための図である。
- 【図 6 2】キャラクタ出現演出 C を説明するための図である。
- 【図 6 3】キャラクタ出現演出 D を説明するための図である。
- 【図 6 4】大当たり図柄配列表示演出 A を説明するための図である。
- 【図 6 5】大当たり図柄配列表示演出 B を説明するための図である。
- 【図 6 6】大当たり図柄配列表示演出 C を説明するための図である。
- 【図 6 7】大当たり図柄配列表示演出 D を説明するための図である。
- 【図 6 8】装飾図柄大当たり示唆演出 A を説明するための図である。 30
- 【図 6 9】装飾図柄大当たり示唆演出 B を説明するための図である。
- 【図 7 0】装飾図柄大当たり示唆演出 C を説明するための図である。
- 【図 7 1】装飾図柄大当たり示唆演出 D を説明するための図である。
- 【図 7 2】装飾図柄重畳演出 A を説明するための図である。
- 【図 7 3】装飾図柄重畳演出 B を説明するための図である。
- 【図 7 4】装飾図柄重畳演出 C を説明するための図である。
- 【図 7 5】装飾図柄重畳演出 D を説明するための図である。
- 【図 7 6】大当たり背景表示演出 A を説明するための図である。
- 【図 7 7】大当たり背景表示演出 B を説明するための図である。
- 【図 7 8】大当たり背景表示演出 C を説明するための図である。 40
- 【図 7 9】大当たり背景表示演出 D を説明するための図である。
- 【図 8 0】複数タイマー演出 A を説明するための図である。
- 【図 8 1】複数タイマー演出 B を説明するための図である。
- 【図 8 2】複数タイマー演出 C を説明するための図である。
- 【図 8 3】複数タイマー演出 D を説明するための図である。
- 【図 8 4】タイマ演出 A を説明するための図である。
- 【図 8 5】タイマ演出 B を説明するための図である。
- 【図 8 6】タイマ演出 C を説明するための図である。
- 【図 8 7】タイマ演出 D を説明するための図である。
- 【図 8 8】タイマー速度演出 A を説明するための図である。 50

- 【図 8 9】タイマー速度演出 B を説明するための図である。
- 【図 9 0】タイマー速度演出 C を説明するための図である。
- 【図 9 1】タイマー速度演出 D を説明するための図である。
- 【図 9 2】タイマーカウント演出 A を説明するための図である。
- 【図 9 3】タイマーカウント演出 B を説明するための図である。
- 【図 9 4】タイマーカウント演出 C を説明するための図である。
- 【図 9 5】タイマーカウント演出 D を説明するための図である。
- 【図 9 6】可動役物タイマー演出 A を説明するための図である。
- 【図 9 7】可動役物タイマー演出 B を説明するための図である。
- 【図 9 8】可動役物タイマー演出 C を説明するための図である。
- 【図 9 9】可動役物タイマー演出 D を説明するための図である。
- 【図 1 0 0】アイコン選択演出 A を説明するための図である。
- 【図 1 0 1】アイコン選択演出 A を説明するための図である。
- 【図 1 0 2】アイコン選択演出 A を説明するための図である。
- 【図 1 0 3】アイコン選択演出 A を説明するための図である。
- 【図 1 0 4】変動中演出 A を説明するための図である。
- 【図 1 0 5】変動中演出 B を説明するための図である。
- 【図 1 0 6】変動中演出 C を説明するための図である。
- 【図 1 0 7】変動中演出 D を説明するための図である。
- 【図 1 0 8】文字表示演出 A を説明するための図である。
- 【図 1 0 9】文字表示演出 B を説明するための図である。
- 【図 1 1 0】文字表示演出 C を説明するための図である。
- 【図 1 1 1】文字表示演出 D を説明するための図である。
- 【図 1 1 2】保留内連チャン示唆演出 A を説明するための図である。
- 【図 1 1 3】保留内連チャン示唆演出 B を説明するための図である。
- 【図 1 1 4】保留内連チャン示唆演出 C を説明するための図である。
- 【図 1 1 5】保留内連チャン示唆演出 D を説明するための図である。
- 【図 1 1 6】エラー表示演出 A を説明するための図である。
- 【図 1 1 7】エラー表示演出 B を説明するための図である。
- 【図 1 1 8】エラー表示演出 C を説明するための図である。
- 【図 1 1 9】エラー表示演出 D を説明するための図である。
- 【図 1 2 0】所定情報表示演出 A を説明するための図である。
- 【図 1 2 1】所定情報表示演出 B を説明するための図である。
- 【図 1 2 2】所定情報表示演出 C を説明するための図である。
- 【図 1 2 3】所定情報表示演出 D を説明するための図である。
- 【図 1 2 4】保留アイコン移動演出 A を説明するための図である。
- 【図 1 2 5】保留アイコン移動演出 B を説明するための図である。
- 【図 1 2 6】保留アイコン移動演出 C を説明するための図である。
- 【図 1 2 7】保留アイコン移動演出 D を説明するための図である。
- 【図 1 2 8】保留アイコン重畳演出 A を説明するための図である。
- 【図 1 2 9】保留アイコン重畳演出 B を説明するための図である。
- 【図 1 3 0】保留アイコン重畳演出 C を説明するための図である。
- 【図 1 3 1】保留アイコン重畳演出 D を説明するための図である。
- 【図 1 3 2】保留特殊表示演出のうちの保留表示パターン 1 と保留表示パターン 2 を説明するための図である。
- 【図 1 3 3】保留特殊表示演出のうちの保留表示パターン 3 と保留表示パターン 4 を説明するための図である。
- 【図 1 3 4】保留特殊表示演出のうちの保留表示パターン 5 と保留表示パターン 6 を説明するための図である。
- 【図 1 3 5】保留特殊表示演出のうちの保留表示パターン 7 と保留表示パターン 8 を説明

10

20

30

40

50

するための図である。

【図 1 3 6】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 3 7】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 3 8】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 3 9】操作手段画像表示演出 D を説明するための図である。

【図 1 4 0】確変中演出 A を説明するための図である。

【図 1 4 1】確変中演出 B を説明するための図である。

【図 1 4 2】確変中演出 C を説明するための図である。

【図 1 4 3】確変中演出 D を説明するための図である。

【図 1 4 4】バトル演出 A を説明するための図である。

【図 1 4 5】バトル演出 B を説明するための図である。

【図 1 4 6】バトル演出 C を説明するための図である。

【図 1 4 7】バトル演出 D を説明するための図である。

【発明を実施するための形態】

【 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。

【 0 0 1 2 】

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 5 0 と、遊技盤 2 とを備え、遊技機枠 5 0 の内側に遊技盤 2 が取り付けられている。遊技機枠 5 0 は、前枠（前枠部）5 3 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）5 3 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 6 0 と、打球供給皿（上皿）6 1 と、余剰球受皿（下皿）6 2 と、演出ボタン 6 3 と、剣部材 6 4 と、剣ボタン 6 5 と、枠ランプ 6 6 と、スピーカ 6 7 と、枠可動体 6 0 0 とを備えている。前枠 5 3 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。

【 0 0 1 3 】

ハンドル 6 0 は、前枠 5 3 の右側の下端に配置され、回転角度に応じた発射強度で遊技球を発射させる。打球供給皿（上皿）6 1 は、前枠 5 3 の下方に設けられ、遊技球を貯留する。余剰球受皿（下皿）6 2 は、打球供給皿（上皿）6 1 の下方に配置され、打球供給皿 6 1 に収容しきれない遊技球を貯留する。演出ボタン 6 3 は、打球供給皿（上皿）6 1 の近傍に配置された操作部であり、遊技の進行に伴って実行される演出時などに遊技者によって操作（押圧）される。剣部材 6 4 は、剣の形を模した操作部であり、遊技の進行に伴って実行される演出時等に遊技者が下方向に押し込むことができる。剣ボタン 6 5 は、剣部材 6 4 の上端部分、すなわち、剣の柄の端部に設けられた操作部であり、遊技の進行に伴って実行される演出時などに遊技者によって操作（押圧）される。剣部材 6 4 は、剣部材 6 4 全体を下方に押し込む第 1 の操作と、先端の剣ボタン 6 5 を押圧する第 2 の操作の異なる 2 つの操作を実行可能に構成されている。枠ランプ 6 6 は、前枠 5 3 の開口部周辺に配置され、遊技中などに発光演出をおこなう。スピーカ 6 7 は、前枠 5 3 の左上方と右上方に配置され、遊技中などに音演出をおこなう。枠可動体 6 0 0 は、前枠 5 3 の上部に設けられた可動式のいわゆるギミックである。枠可動体 6 0 0 は、前枠 5 3 の内部に格納されている格納状態から、前枠 5 3 の上方に突出する露出状態に変位可能に構成されている。

【 0 0 1 4 】

10

20

30

40

50

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

【0015】

遊技領域 3 は、ハンドル 60 の操作によって発射された遊技球が流下する領域であり、遊技球を誘導する複数の遊技釘が突設されている。レール部材 4 は、遊技領域 3 の左側部に配置され、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。

【0016】

画像表示装置 7 は、遊技領域 3 の中央付近に設けられ、第 1 画像表示装置 7A と第 2 画像表示装置 7B とを備えている。第 1 画像表示装置 7A は、表示画面 7a を備えている。第 2 画像表示装置 7B は、表示画面 7b 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、7b 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）される第 1 演出図柄表示領域と、演出図柄（装飾図柄）8L、8C、8R とは異なる他の装飾図柄が変動表示される第 2 演出図柄表示領域と、保留画像 9A、9B が表示される保留画像表示領域と、保留消化画像 9C が表示される保留消化画像表示領域と、を有している。保留画像 9A、9B は、保留を表す画像であり、保留アイコン 9A、9B とも呼ぶ。保留消化画像 9C は、当該保留を表す画像であり、当該保留画像 9C、または、当該保留アイコン 9C とも呼ぶ。第 1 保留アイコンと第 2 保留アイコンとを総称して、単に保留アイコンとも呼ぶ。

【0017】

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

【0018】

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

装飾図柄の変動演出に含まれる。

【0019】

また、第2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図示しない左演出図柄（左装飾図柄）が表示される。中の図柄表示エリアには図示しない中演出図柄（中装飾図柄）が表示される。右の図柄表示エリアには図示しない右演出図柄（右装飾図柄）が表示される。第2演出図柄表示領域に表示される演出図柄は、第1演出図柄表示領域に表示される演出図柄8L、8C、8Rと同様の図柄となっており、装飾図柄8L、8C、8Rよりも小さく表示される。

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

【0023】

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

【0024】

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。

【0025】

10

20

30

40

50

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

【００２６】

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。

【００２７】

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。

【００２８】

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

【００２９】

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

【００３０】

第１大入賞装置３１は内部に、Ｖ領域（特定領域）３９と、Ｖ領域センサ３９ａ（図３）と、非Ｖ領域（非特定領域）７０と、非Ｖ領域センサ７０ａ（図３）と、第１大入賞口センサ３０ａ（図３）と、Ｖ開閉部材７１と、Ｖ開閉部材ソレノイド７３（図３）と、を備えている。Ｖ領域（特定領域）３９および非Ｖ領域（非特定領域）７０は、第１大入賞装置３１の内部において、第１大入賞口３０を通過した遊技球が通過可能な領域として構成されている。第１大入賞口センサ３０ａは、Ｖ領域３９および非Ｖ領域７０の上流に配置され、第１大入賞口３０への遊技球の入賞を検知する。Ｖ領域センサ３９ａは、Ｖ領域３９に配置され、Ｖ領域３９への遊技球の通過を検知する。非Ｖ領域センサ７０ａは、非

10

20

30

40

50

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

10

20

【0031】

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。

【0032】

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。

30

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。

【0033】

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

【0034】

図2は、表示器類40の拡大図である。表示器類40は、第1特別図柄表示器41aと、第2特別図柄表示器41bと、普通図柄表示器42と、第1特図保留表示器43aと、第2特図保留表示器43bと、普図保留表示器44と、を含んでいる。第1特別図柄表示器41aは、第1特別図柄を可変表示する。第2特別図柄表示器41bは、第2特別図柄を可変表示する。普通図柄表示器42は、普通図柄を可変表示する。第1特図保留表示器43aは、第1特別図柄表示器41aの作動保留（第1特図保留）の記憶数を表示する。第2特図保留表示器43bは、第2特別図柄表示器41bの作動保留（第2特図保留）の記憶数を表示する。普図保留表示器44は、普通図柄表示器42の作動保留（普図保留）の記憶数を表示する。第1特別図柄の可変表示は、第1始動口20への遊技球の入賞を契


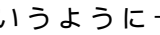
50

機としておこなわれる。第2特別図柄の可変表示は、第2始動口21への遊技球の入賞を契機としておこなわれる。以下では、第1特別図柄および第2特別図柄を総称して「特別図柄」とも呼ぶ。また、第1特別図柄表示器41aおよび第2特別図柄表示器41bを総称して「特別図柄表示器41」とも呼ぶ。また、第1特図保留表示器43aおよび第2特図保留表示器43bを総称して「特図保留表示器43」とも呼ぶ。

【0035】

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

【0036】

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

【0037】





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

【0038】

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 4 2 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 2 8 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 2 1 を開放させる補助遊技が行われる。なお、第 2 始動口 2 1 の開放パターンについては後述する。

【 0 0 3 9 】

普通図柄表示器 4 2 は、2 個の L E D 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 L E D 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 L E D 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 L E D 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 L E D が交互に点灯してもよい。変動表示の態様は、各 L E D 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 L E D が一斉に点滅してもよい。

【 0 0 4 0 】

遊技機 1 では、ゲート 2 8 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 8 6（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 8 6 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 8 6 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 2 8 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 4 4 に表示される。普図保留表示器 4 4 は、例えば、4 個の L E D で構成されており、普図保留の数だけ L E D を点灯させることによって普図保留の数を表示する。

【 0 0 4 1 】

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 8 0（図 3）と、サブ制御基板 9 0（図 4）と、画像制御基板 1 0 0（図 4）と、ランプ制御基板 1 0 7（図 4）と、音声制御基板 1 0 6（図 4）と、払出制御基板 1 1 0（図 3）と、を備えている。主制御基板 8 0 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 9 0 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 1 0 0、ランプ制御基板 1 0 7、音声制御基板 1 0 6 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 9 0 を備えていれば構成可能である。

【 0 0 4 2 】

主制御基板 8 0 は、遊技制御用マイコン 8 1 と、入出力回路 8 7 と、を備えている。遊技制御用マイコン 8 1 は、主制御基板 8 0 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 8 1 は、遊技の進行を制御するためのプログラムなどを記憶するメイン R O M 8 3 と、ワークメモリとして使用されるメイン R A M 8 4 と、メイン R O M 8 3 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。

【0043】

主制御基板 80には、入出力回路 87および中継基板 88を介して各種センサやソレノ
イドが接続されている。主制御基板 80は、各センサから出力された信号が入力すると
ともに、各ソレノイドに対して信号を出力する。中継基板 88を介して接続されるセンサ類
としては、第1始動口センサ 20a、第2始動口センサ 21a、ゲートセンサ 28a、第
1大入賞口センサ 30a、第2大入賞口センサ 35a、V領域センサ 39a、非V領域セ
ンサ 70a、および、普通入賞口センサ 27a、29aが例示される。中継基板 88を介
して接続されるソレノイド類としては、電チューソレノイド 24、第1大入賞口ソレノイ
ド 33、第2大入賞口ソレノイド 38、および、V開閉部材ソレノイド 73が例示される
。第1始動口センサ 20aは、第1始動口 20の内部に設けられ、第1始動口 20に入賞
した遊技球を検出する。第2始動口センサ 21aは、第2始動口 21の内部に設けられ、
第2始動口 21に入賞した遊技球を検出する。ゲートセンサ 28aは、ゲート 28の内部
に設けられ、ゲート 28を通過した遊技球を検出する。第1大入賞口センサ 30aは、第
1大入賞口 30の内部に設けられ、第1大入賞口 30に入賞した遊技球を検出する。第2
大入賞口センサ 35aは、第2大入賞口 35の内部に設けられ、第2大入賞口 35に入賞
した遊技球を検出する。V領域センサ 39aは、第1大入賞口 30の内部のV領域 39に
設けられ、V領域 39を通過した遊技球を検出する。非V領域センサ 70aは、第1大入
賞口 30の内部の非V領域 70に設けられ、非V領域 70を通過した遊技球を検出する。
普通入賞口センサ 27aは、普通入賞口 27の内部に設けられ、普通入賞口 27に入賞し
た遊技球を検出する。普通入賞口センサ 29aは、普通入賞口 29の内部に通過した遊技
球を検出する。電チューソレノイド 24は、電チュー 22の可動部材 23を駆動する。第
1大入賞口ソレノイド 33は、第1大入賞装置 31の開閉部材 32を駆動する。第2大入
賞口ソレノイド 38は、第2大入賞装置 36の開閉部材 37を駆動する。V開閉部材ソレ
ノイド 73は、第1大入賞装置 31のV開閉部材 71を駆動する。

【0044】

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 4
4についての表示制御をおこなう。

【0045】

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 13
0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、発射ボリユー
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。

【0046】

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。

【0047】

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 ROM 93 と、ワークメモリとして使用されるサブ RAM 94 と、サブ ROM 93 に記憶されているプログラムを実行するサブ CPU 92 と、を含んでいる。サブ ROM 93 に記憶されているデータの詳細、および、サブ RAM 94 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 ROM 93 は外付け ROM として構成されていてもよい。演出制御用マイコン 91 は、入出力回路 (I/O ポート部) 95 を介して他の基板等とデータの送受信をおこなう。入出力回路 95 は、演出制御用マイコン 91 に内蔵されていてもよい。サブ制御基板 90 には、入出力回路 95 を介して、画像制御基板 100 と、音声制御基板 106 と、ランプ制御基板 107 と、中継基板 108 と、が接続されている。

【0048】

画像制御基板 100 は、画像制御用マイコン 101 と、入力回路 105a と、出力回路 105b とを備えている。画像制御用マイコン 101 は、画像制御基板 100 に実装されているワンチップマイコンであり、プログラムに従って画像表示装置 7 (第 1 画像表示装置 7A および第 2 画像表示装置 7B) の表示制御をおこなう。画像制御用マイコン 101 は、CPU 102 と、ROM 103 と、RAM 104 とを含んでいる。ROM 103 には、表示制御をおこなうためのプログラムのほか、画像表示装置 7 に表示される静止画データや動画データ、具体的には、キャラクタ、アイテム、図形、文字、数字および記号等 (演出図柄を含む) や背景画像等の画像データが格納されている。RAM 104 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。CPU 102 は、ROM 103 に記憶されているプログラムを実行する。演出制御用マイコン 91 は、主制御基板 80 から受信したコマンドに基づいて、画像制御用マイコン 101 に画像表示装置 7 の表示制御をおこなわせる。画像制御用マイコン 101 は、演出制御用マイコン 91 からの指令に基づいて ROM 103 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。

【0049】

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 ROM 93 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。

【0050】

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

10

20

30

40

50

2可動役物15と、が接続されており、これらを制御する。演出制御用マイコン91は、主制御基板80から受信したコマンドに基づいて、ランプ制御基板107を介して枠ランプ66や盤ランプ5等のランプの点灯制御をおこなう。つまり、演出制御用マイコン91は、枠ランプ66や盤ランプ5等のランプの発光態様を決める発光パターンデータ(点灯/消灯や発光色等を決めるデータ、ランプデータともいう)を作成し、発光パターンデータに従って枠ランプ66や盤ランプ5などのランプの発光を制御する。発光パターンデータの作成にはサブ制御基板90のサブROM93に格納されているデータが用いられる。演出制御用マイコン91は、主制御基板80から受信したコマンドに基づいて、第1可動役物14および第2可動役物15を動作させる。第1可動役物14は、画像表示装置7の下方に設けられた可動式のいわゆるギミックである。第2可動役物15は、センター装飾体10に設けられた可動式のいわゆるギミックである。演出制御用マイコン91は、第1可動役物14および第2可動役物15のそれぞれの動作態様を決める動作パターンデータ(駆動データ)を作成し、動作パターンデータに従って第1可動役物14および第2可動役物15の動作を制御する。動作パターンデータの作成にはサブROM93に格納されているデータを用いる。なお、ランプ制御基板107は、CPUを実装していてもよく、そのCPUにコマンドに基づくランプの点灯制御や可動役物14、15の動作制御を実行させてもよい。この場合、ランプ制御基板107はROMを実装していてもよく、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

【0051】

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

20

30

【0052】

3. 遊技機のデータ構成

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

【0053】

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

40

【0054】

メインRAM84(図5(B))には、コマンドセット領域84aと、フラグセット領域84bと、カウンタセット領域84cと、特別動作ステータスセット領域84dと、特図保留記憶領域85と、普図保留記憶領域86とが設けられている。コマンドセット領域

50

8 4 a 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 8 4 b は、主制御メイン処理（後述）において、遊技機の状態や遊技状態を示すフラグがセットされる領域であり、大当たりフラグ、大当たり終了フラグ、第 1 入賞フラグ、第 2 入賞フラグ、Vフラグ、確変フラグ、時短フラグなどがセットされる。カウンタセット領域 8 4 c は、主制御メイン処理（後述）において使用されるカウンタがセットされる領域であり、乱数カウンタ、ラウンドカウンタ、確変カウンタ、時短カウンタなどがセットされる。特別動作ステータスセット領域 8 4 d 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 8 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。普図保留記憶領域 8 6 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 RAM 8 4 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 1 4、1 5 や枠可動体 6 0 0 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。

【0055】

サブROM 9 3（図 6（A））には、先読み演出パターン決定テーブル T 5 1 と、基幹演出パターン決定テーブル T 5 2 と、チャンスアップ演出パターン決定テーブル T 5 3 と、停止図柄パターン決定テーブル T 5 4 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 9 1 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 9 1 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。

【0056】

サブRAM 9 4（図 6（B））には、コマンド記憶領域 9 4 a と、演出コマンドセット領域 9 4 b と、事前判定情報記憶領域 9 4 c と、カウンタセット領域 9 4 d と、が設けられている。コマンド記憶領域 9 4 a 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 9 4 b は、サブ制御メイン処理（後述）において、サブ制御基板 9 0 から画像制御基板 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 9 4 c 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 9 4 d は、サブ制御メイン処理（後述）において使用されるカウンタがセットされる領域であり、乱数カウンタ、第 1 特図保留演出カウンタ、第 2 特図保留演出カウンタ、普図保留演出カウンタ、確変演出カウンタ、時短演出カウンタなどがセットされる。

【0057】

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 8 1 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。

10

20

【0058】

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

30

【0059】

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

【0060】

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

40

50

【 0 0 6 1 】

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。

10

【 0 0 6 2 】

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。

20

【 0 0 6 3 】

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「3 0 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。

【 0 0 6 4 】

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、大当たり種別が「1 6 R V 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「2 5 ～ 4 9」の場合には、大当たり種別が「1 6 R 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 2」と判定される。大当たり種別乱数値が「5 0 ～ 5 5」の場合には、大当たり種別が「1 6 R（実質 1 5 R）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「5 6 ～ 6 7」の場合には、大当たり種別が「1 6 R（実質 1 3 R）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「6 8 ～ 1 2 7」の場合には、大当たり種別が「1 6 R（実質 1 3 R）V 非通過予定大当たり」と判定され、特図停止図柄が「大当たり図柄 5」と判定される。一方、第 2 特別図柄（特図 2）の抽選において当選した場合、大当たり種別乱数値が「0 ～ 8 2」の場合には、大当たり種別が「1 6 R V 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「8 3 ～ 1 2 7」の場合には、大当たり種別が「1 6 R（実質 1 3 R）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 T 5 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」、

30

40

50

「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。

【0065】

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。

【0066】

図12は、電チュー開放パターン判定テーブルT7を説明するための図である。電チュー開放パターン判定テーブルT7は、遊技制御用マイコン81が主制御メイン処理(後述)において、遊技状態(非時短状態か時短状態か)に応じて、電チュー22の開放パターンを判定するために参照されるテーブルである。図12(A)では、「非時短状態」のとき、電チュー22の開放パターンは「開放パターン11」と判定され、「時短状態」のとき、開放パターンは「開放パターン12」と判定されることが示されている。図12(B)には、開放パターン11と開放パターン12の内容が示されている。開放パターン11では、開放回数1回、開放時間0.2秒の電チュー22の開放をおこなう。開放パターン12では、開放回数が3回、1回あたりの開放時間2.0秒、インターバル(開放間隔)1.0秒の電チュー22の開放をおこなう。ただし、この電チュー22の開放は、予め定められた数の遊技球の入賞(規定入賞数、最大10個)があった場合、開放時間が残っていても閉鎖される。

【0067】

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

【0068】

図14は、V開閉部材開放パターン判定テーブルT9を説明するための図である。V開閉部材開放パターン判定テーブルT9は、遊技制御用マイコン81が主制御メイン処理（後述）において、特図停止図柄データ（図9）に応じて、V開閉部材71の開放パターンを判定するために参照されるテーブルである。図14（A）では、特図停止図柄データが「11H」、「12H」、または、「21H」のとき、V開閉部材71の開放パターンは「開放パターン31」と判定され、特図停止図柄データが「13H」のとき、開放パターンは「開放パターン32」と判定され、特図停止図柄データが「14H」のとき、開放パターンは「開放パターン33」と判定され、特図停止図柄データが「15H」または「22H」のとき、開放パターンは「開放パターン34」と判定されることが示されている。図14（B）には、開放パターン31、開放パターン32、開放パターン33、および、開放パターン34の内容が示されている。開放パターン31では2、4、6、8R目において、第1大入賞口30に1個目の入賞があったとき開放時間0.1秒のV開閉部材71のショート開放をおこなう。10、12R目において、第1大入賞口30に1個目の入賞があったとき開放時間0.1秒のV開閉部材71のショート開放をおこない、2個目の入賞があったとき開放時間最大31.5秒のV開閉部材71のロング開放をおこなう。開放パターン32では2、4、6、12R目において、第1大入賞口30に1個目の入賞があったとき開放時間0.1秒のV開閉部材71のショート開放をおこなう。8、10R目において、第1大入賞口30に1個目の入賞があったとき開放時間0.1秒のV開閉部材71のショート開放をおこない、2個目の入賞があったとき開放時間最大31.5秒のV開閉部材71のロング開放をおこなう。開放パターン33では2、6R目において、第1大入賞口30に1個目の入賞があったとき開放時間0.1秒のV開閉部材71のショート開放をおこない、2個目の入賞があったとき開放時間最大31.5秒のV開閉部材71のロング開放をおこなう。4、8、10、12R目において、第1大入賞口30に1個目の入賞があったとき開放時間0.1秒のV開閉部材71のショート開放をおこなう。開放パターン34では2、4、6、8、10、12R目において、第1大入賞口30に1個目の入賞があったとき開放時間0.1秒のV開閉部材71のショート開放をおこなう。

20

30

【0069】

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。

40

50

【 0 0 7 0 】

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 3 9 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 3 2、開閉部材 3 7 および V 開閉部材 7 1 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 1 1 H ~ 1 4 H、2 1 H の大当たりが「V 通過予定大当たり」に該当する。図 1 3 に示す開閉部材 3 2 および開閉部材 3 7 の開放パターンと、図 1 4 に示す V 開閉部材 7 1 の開放パターンとの組み合わせが、（開放パターン 2 1：開放パターン 3 1）、（開放パターン 2 2：開放パターン 3 3）、または（開放パターン 2 3：開放パターン 3 2）のとき、その大当たり遊技中に V 領域 3 9 への遊技球の通過が可能となる。「V 非通過予定大当たり」は、その大当たり遊技中に V 領域 3 9 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 3 2、開閉部材 3 7 および V 開閉部材 7 1 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 1 5 H、2 2 H の大当たりが「V 非通過予定大当たり」に該当する。図 1 3 に示す開閉部材 3 2 および開閉部材 3 7 の開放パターンと、図 1 4 に示す V 開閉部材 7 1 の開放パターンとの組み合わせが（開放パターン 2 2：開放パターン 3 4）のとき、その大当たり遊技中に V 領域 3 9 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 3 2 および開閉部材 3 7 の開放パターン 2 2 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。

【 0 0 7 1 】

「V 通過予定大当たり」は、「1 6 R V 通過予定大当たり」と、「1 6 R（実質 1 3 R）V 通過予定大当たり」と、「1 6 R（実質 1 5 R）V 通過予定大当たり」と、を含んでいる。「1 6 R V 通過予定大当たり」は、実質的な総ラウンド数が 1 6 R である。1 R から 1 3 R までと 1 5 R は第 1 大入賞口 3 0 を 1 R 当たり最大 2 9 . 5 秒にわたって開放する。1 4 R と 1 6 R は第 2 大入賞口 3 5 を 1 R 当たり最大 2 9 . 5 秒にわたって開放する（図 1 3：開放パターン 2 1）。1 0 R および 1 2 R では、V 開閉部材 7 1 がロング開放され（図 1 4：開放パターン 3 1）、第 1 大入賞口 3 0 内の V 領域 3 9 への通過が容易に可能である。

【 0 0 7 2 】

「1 6 R（実質 1 3 R）V 通過予定大当たり」は、総ラウンド数は 1 6 R であるものの、実質的な総ラウンド数は 1 3 R である。つまり、1 R から 1 3 R までは第 1 大入賞口 3 0 を 1 R 当たり最大 2 9 . 5 秒にわたって開放するが、1 5 R では第 1 大入賞口 3 0 を 1 R 当たり 0 . 1 秒しか開放せず、また、1 4 R と 1 6 R でも第 2 大入賞口 3 5 を 1 R 当たり 0 . 1 秒しか開放しない（図 1 3：開放パターン 2 2）。従って、この「1 6 R（実質 1 3 R）V 通過予定大当たり」では 1 4 R から 1 6 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、「1 6 R（実質 1 3 R）V 通過予定大当たり」は、実質 1 3 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 7 1 がロング開放され（図 1 4：開放パターン 3 3）、第 1 大入賞口 3 0 内の V 領域 3 9 への通過が容易に可能である。

【 0 0 7 3 】

「1 6 R（実質 1 5 R）V 通過予定大当たり」は、総ラウンド数は 1 6 R であるものの、実質的な総ラウンド数は 1 5 R である。つまり、1 R から 1 3 R までと 1 5 R は第 1 大入賞口 3 0 を 1 R 当たり最大 2 9 . 5 秒にわたって開放し、1 6 R では第 2 大入賞口 3 5 を 1 R 当たり最大 2 9 . 5 秒にわたって開放するが、1 4 R では第 2 大入賞口 3 5 を 1 R 当たり 0 . 1 秒しか開放しない（図 1 3：開放パターン 2 3）。従って、この「1 6 R（実質 1 5 R）V 通過予定大当たり」では 1 4 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、「1 6 R（実質 1 5 R）V 通過予定大当たり」は、実質 1 5 R の大当たりとなっている。8 R および 1 0 R では、V 開閉部材 7 1 がロング開放され（図 1 4：開放パターン 3 2）、第 1 大入賞口 3 0 内の V 領域 3 9 への通過が容易に可能である。

【 0 0 7 4 】

「V非通過予定大当たり」は、総ラウンド数は16Rであるものの、実質的な総ラウンド数は13となる開放パターン22の「16R（実質13R）V非通過予定大当たり」である。つまり、1Rから13Rまでは第1大入賞口30を1R当たり最大29.5秒にわたって開放するが、15Rでは第1大入賞口30を1R当たり0.1秒しか開放せず、また、14Rと16Rでも第2大入賞口35を1R当たり0.1秒しか開放しない（図13：開放パターン22）。従って、この「16R（実質13R）V非通過予定大当たり」では14Rから16Rまでは、大入賞口の開放時間が極めて短く、賞球の見込めないラウンドとなっている。つまり、「16R（実質13R）V非通過予定大当たり」は実質13Rの大当たりとなっている。2R, 4R, 6R, 8R, 10Rおよび12Rでは、V開閉部材71は開放されるもののその開放はショート開放であり（図14：開放パターン34）、第1大入賞口30内のV領域39に遊技球が通過することはほぼ不可能となっている。

【 0 0 7 5 】

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

【 0 0 7 6 】

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。

【 0 0 7 7 】

5. 遊技状態の説明

遊技機1の遊技状態について説明する。遊技制御用マイコン81は、特別図柄表示器41に表示する特別図柄および普通図柄表示器42に表示する普通図柄に対して、それぞれ、「確率変動制御」と「変動時間短縮制御」とを実行可能である。ここでは、遊技制御用マイコン81が特別図柄表示器41の特別図柄に対して確率変動制御している状態を「高確率状態」と呼び、確率変動制御していない状態を単に「通常確率状態（非高確率状態、低確率状態）」と呼ぶ。遊技制御用マイコン81は、特別図柄の確率変動制御として、大当たりと判定される大当たり乱数値の数が通常確率状態よりも高確率状態の方が多い大当たり判定テーブル（図8（A））を用いた大当たり判定をおこなうことにより、高確率状態を実現する。従って、高確率状態は、通常確率状態よりも大当たりの確率が高くなる。つまり、遊技制御用マイコン81が特別図柄表示器41の特別図柄に対して確率変動制御

を実行している場合には、確率変動制御を実行していない場合と比べて、特別図柄表示器 4 1 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。

【0078】

また、遊技制御用マイコン 8 1 が特別図柄表示器 4 1 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 8 1 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 T 6（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 8 1 が特別図柄表示器 4 1 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 8 1 は、特別図柄表示器 4 1 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。

【0079】

遊技制御用マイコン 8 1 は、普通図柄表示器 4 2 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 4 1 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し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 12）。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 12）。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ペースが高くなる。従って、これらの制御が実行されている状態を「高ペース状態」といい、実行されていない状態を「低ペース状態」という。高ペース状態では、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、高ペース状態とは、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。高ペース状態（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（電サボ制御状態）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。

【0080】

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

【0081】

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 3 B（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。電サボ制御によって、低ベース状態と比べて電チュー 2 2 が開放されやすくなっており、第 1 始動口 2 0 への入賞よりも第 2 始動口 2 1 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 2 8 へ遊技球を通過させつつ、第 2 始動口 2 1 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 3 A（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。電サボ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 2 2 が開放されにくくなっており、第 2 始動口 2 1 への入賞よりも第 1 始動口 2 0 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 2 0 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。

【0082】

6. 遊技制御用マイコン 8 1 の動作

図 1 5 ~ 図 3 4 に基づいて主制御基板 8 0（図 3）に設けられた遊技制御用マイコン 8 1 の動作について説明する。遊技制御用マイコン 8 1 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 RAM 8 4 に設けられている。遊技制御用マイコン 8 1 は、当否判定手段（図 2 3）、当否事前判定手段（図 1 8、図 1 9）に該当する。

【0083】

〔主制御メイン処理〕

図 1 5 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 8 1 は、遊技機 1 の電源がオンされると、メイン ROM 8 3 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 8 1 は、まず、初期設定をおこなう（ステップ S 0 0 1）。初期設定では、例えば、メイン CPU 8 2 の設定、各種のフラグ、ステータスおよびカウンタなどのリセット等をおこなう。フラグの初期

値は「0」つまり「OFF」であり、ステータスの初期値は「1」であり、カウンタの初期値は「0」である。なお、初期設定は、電源投入後に一度だけ実行され、それ以降は実行されない。

【0084】

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。

10

【0085】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理の後、遊技制御用マイコン81は、割り込み処理の割り込みを許可する（ステップS004）。割り込み許可中は、メイン側タイマ割り込み処理（ステップS005）の実行が可能となる。メイン側タイマ割り込み処理は、所定の周期（例えば、4msec周期）でメインCPU82に繰り返し入力される割り込みパルスに基づいて実行される。すなわち、メイン側タイマ割り込み処理は、所定周期（例えば4msec周期）ごとに実行される。そして、メイン側タイマ割り込み処理が終了してから、次にメイン側タイマ割り込み処理が開始されるまでの間に、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理による各種カウンタ値の更新処理が繰り返し実行される。なお、割り込み禁止状態のときに、メインCPU82に割り込みパルスが入力された場合は、メイン側タイマ割り込み処理はすぐには開始されず、割り込み許可がされてから開始される。

20

【0086】

〔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。

30

【0087】

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。

40

【0088】

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

50

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。

【0089】

[始動口センサ検出処理]

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

【0090】

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

【0091】

ステップS210では、遊技制御用マイコン81は、第1始動口20に遊技球が入賞したか否かの判定をおこなう。この判定は、第1始動口センサ20aによって遊技球が検出されたか否かによっておこなわれる。第1始動口20に遊技球が入賞していない場合(ステップS210:NO)、本処理を終了する。第1始動口20に遊技球が入賞した場合(ステップS210:YES)、遊技制御用マイコン81は、特図1保留球数が「4(上限値)」であるか否かの判定をおこなう(ステップS211)。特図1保留球数とは、第1特図保留の数であり、より具体的には、メインRAM84に設けられた第1特図保留の数をカウントするカウンタの値である。特図1保留球数が「4」であれば(ステップS21

1 : YES)、本処理を終了する。特図 1 保留球数が「3」以下の場合(ステップ S 2 1 1 : NO)、特図 1 保留球数に「1」を加算した後(ステップ S 2 1 2)、特図 1 関係乱数取得処理をおこなう(ステップ S 2 1 3)。ここでは、上述の特図 2 関係乱数取得処理(ステップ S 2 0 8)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 8 1 は、取得した乱数値群を第 1 特図保留記憶領域 8 5 a 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 8 1 は、後述の特図 1 事前判定処理(図 1 9)のために、取得した乱数値群を第 1 特図保留記憶領域 8 5 a 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 8 1 は、特図 1 事前判定処理をおこなう(ステップ S 2 1 4)。特図 1 事前判定処理の詳細については後述する。

10

【0092】

[特図 2 事前判定処理]

図 1 8 は、特図 2 事前判定処理(図 1 7 : ステップ S 2 0 9)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 ON であるか否かの判定をおこなう(ステップ S 3 0 1)。確変フラグが OFF の場合(ステップ S 3 0 1 : 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 8 1 は、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事前判定をおこなう(ステップ S 3 0 2)。具体的には、遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、特図 2 関係乱数取得処理(図 1 7 : ステップ S 2 0 8)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 8 1 は、参照する大当たり判定テーブル T 1 (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 8 1 は、大当たり判定テーブル T 1 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 2 3)で用いられる大当たり判定テーブル T 1 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 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事前判定をおこなってもよい。

20

30

【0093】

大当たり事前判定の結果が「ハズレ」の場合(ステップ S 3 0 4 : NO)、処理はステップ S 3 0 6 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 S 3 0 4 : YES)、遊技制御用マイコン 8 1 は、大当たり種別事前判定をおこなう(ステップ S 3 0 5)。大当たり種別事前判定では、遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、特図 2 関係乱数取得処理(図 1 7 : ステップ S 2 0 8)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 8 1 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 T 5 (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 2 3)で用いられる大当たり種別判定テーブル T 5 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 T 5 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。

40

【0094】

ステップ S 3 0 6 では、遊技制御用マイコン 8 1 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 8 1 は、まず、特図 2 関係乱数取得処理(図 1 7 : ステップ S 2 0 8)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

50

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

【0095】

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

【0096】

[特図1事前判定処理]

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

【0097】

[普通動作処理]

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

保留球数が１以上ある場合（ステップＳ５０３：ＮＯ）、普通図柄保留球数を１ディクリメントする（ステップＳ５０４）。従って、普通図柄の保留球数が「０」の状態ゲート２８を遊技球が通過した場合、始動口センサ検出処理（図１７）のステップＳ２０３において、一旦、普通図柄の保留球数が「１」になり、その後、本ステップＳ５０４において保留が消化され即座に普通図柄の保留球数が「０」になる。これは、特別図柄の保留球数についても同様である。すなわち、始動口センサ検出処理（図１７）のステップＳ２０７およびステップＳ２１２において、一旦、特別図柄の保留数が「１」になり、その後、後述の特別図柄待機処理（図２２）におけるステップＳ１４０４およびステップＳ１４１０において保留が消化され特別図柄の保留球数が「０」になる。次に、遊技制御用マイコン８１は、普通図柄当たり判定テーブルＴ３（図８（Ｃ））を参照して当たり判定をおこなう（ステップＳ５０５）。具体的には、遊技制御用マイコン８１は、まず、普図保留記憶領域８６の第１記憶領域（普図保留の１個目に対応）に記憶されている判定値としての普通図柄乱数値（当たり乱数値）を読み出す。そして、普通図柄乱数値と、遊技状態（時短状態か否か）と、普通図柄当たり判定テーブルＴ３とを用いて当たりか否かを判定する。例えば、非時短状態において、普通図柄乱数値が「０」～「２」の場合には、「当たり」と判定され、普通図柄乱数値がそれ以外の場合には、「ハズレ」と判定される（図８（Ｃ）参照）。

10

【００９８】

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）。

20

【００９９】

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。

30

40

【０１００】

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

50

する作動時間である。電チュー 2 2 の閉鎖条件が成立していない場合（ステップ S 5 2 0 : N O）、遊技制御用マイコン 8 1 は、本処理を終える。一方、電チュー 2 2 の閉鎖条件が成立している場合（ステップ S 5 2 0 : Y E S）、遊技制御用マイコン 8 1 は、電チュー 2 2 を閉鎖（閉塞）してその作動を停止し（ステップ S 5 2 1）、本処理を終える。

【 0 1 0 1 】

〔 特別動作処理 〕

図 2 1 は、特別動作処理（図 1 6 : ステップ S 1 0 5）のフローチャートである。ここでは、特別図柄表示器 4 1 および大入賞装置（第 1 大入賞装置 3 1 および第 2 大入賞装置 3 6）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 8 1 は、「特別動作ステータス」が「1」のとき（ステップ S 1 3 0 1 : Y E S）、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 : N O、ステップ S 1 3 0 3 : Y E S）、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 : N O、ステップ S 1 3 0 5 : Y E S）、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 : N O）、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。

【 0 1 0 2 】

〔 特別図柄待機処理 〕

図 2 2 は、特別図柄待機処理（図 2 1 : 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 8 1 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 : Y E S）、すなわち、第 2 特図保留記憶領域 8 5 b に、第 2 始動口 2 1 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 : N O）、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 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 8 1 は、第 2 特図保留記憶領域 8 5 b 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 8 5 b 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 7 a では、第 2 特図保留記憶領域 8 5 b の第 1 記憶領域に対応する保留画像 9 B（4 つの保留画像 9 B のうち、一番左端の保留画像 9 B）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 2 特図保留記憶領域 8 5 b の第 2 ~ 第 4 記憶領域に対応する保留画像 9 B（4 つの保留画像 9 B のうち、左から 2、3、4 番目の保留画像 9 B）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 8 1 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 R A M 8 4 のコマンドセット領域 8 4 a 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 8 1 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。

【0103】

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 : Y E S）、遊技制御用マイコン 8 1 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 : Y E S）、すなわち、第 1 特図保留記憶領域 8 5 a に、第 1 始動口 2 0 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 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 : N O）、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 R A M 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。

【0104】

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 : Y E S）、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 O N / O F F 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 : Y E S）、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 : N O）、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 R A M 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。

【 0 1 0 5 】

〔 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 8 5 b 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 8 5 a 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 8 1 は、参照する大当たり判定テーブル T 1 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 T 1 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。

10

【 0 1 0 6 】

20

ステップ S 1 5 0 1 において、確変フラグが OFF の場合（ステップ S 1 5 0 1：NO）、遊技制御用マイコン 8 1 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判定をおこなう（ステップ S 1 5 0 4）。具体的には、遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、ステップ S 1 5 0 2 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 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判定する。

【 0 1 0 7 】

大当たり判定の結果が「大当たり」の場合（ステップ S 1 5 0 3、S 1 5 0 5：YES）、遊技制御用マイコン 8 1 は、大当たりフラグを ON にするとともに（ステップ S 1 5 0 6）、大当たり種別の判定をおこなう（ステップ S 1 5 0 7）。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 8 5 b 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 8 5 a 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 8 1 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 T 5（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 RAM 8 4 に設けた大当たり種別バッファにセットして（ステップ S 1 5 2 0）、本処理を終了する。一方、ステップ S 1 5 0 3 またはステップ S 1 5 0 5 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 RAM 8 4 に設けた大当たり種別バッファにセットして（ステップ S 1 5 2 0）、本処理を終了する。

30

40

【 0 1 0 8 】

〔 変動パターン選択処理 〕

図 2 4 および図 2 5 は、変動パターン選択処理（図 2 2：ステップ S 1 4 0 3、S 1 4 0 9）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 S 1 4 0 3）と特図 1 の変動パターン選択処理（ステップ S 1 4 0 9）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 8 1 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 S 1 6 0 0）。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

50

(ステップS 1 6 0 0 : Y E S)、処理はステップS 1 6 1 2に移行する。時短状態でない場合(ステップS 1 6 0 0 : N O)、遊技制御用マイコン8 1は、大当たりフラグがO Nか否かの判定をおこなう(ステップS 1 6 0 2)。大当たりフラグがO F Fの場合(ステップS 1 6 0 2 : N O)、処理はステップS 1 6 0 7に移行する。大当たりフラグがO Nの場合(ステップS 1 6 0 2 : Y E S)、遊技制御用マイコン8 1は、大当たりが特図2か否かの判定をおこなう(ステップS 1 6 0 3)。大当たりが特図2の場合(ステップS 1 6 0 3 : Y E S)、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S 1 6 0 5にスキップする。大当たりが特図1の場合(ステップS 1 6 0 3 : N O)、遊技制御用マイコン8 1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S 1 6 0 4)、大当たり種別の判定は、メインR A M 8 4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。

10

【0 1 0 9】

大当たり種別がV通過予定大当たりの場合(ステップS 1 6 0 4 : Y E S)、遊技制御用マイコン8 1は、変動パターン判定テーブルT 6(図1 0)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S 1 6 0 5)。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8 5 b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8 5 a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8 1は、変動パターン判定テーブルT 6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1 0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、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 1」~「P 3」の部分、特図2では変動パターンが「P 2 1」~「P 2 3」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「P 1」~「P 3」のいずれか、特図2では「P 2 1」~「P 2 3」のいずれかが選択される。

20

【0 1 1 0】

大当たり種別がV非通過予定大当たりの場合(ステップS 1 6 0 4 : N O)、遊技制御用マイコン8 1は、変動パターン判定テーブルT 6(図1 0)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S 1 6 0 6)。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1 0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、V非通過予定大当たりに該当する部分(「P 4」~「P 6」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 4」~「P 6」のいずれかが選択される。

30

【0 1 1 1】

ステップS 1 6 0 2において、大当たりフラグがO F Fの場合(ステップS 1 6 0 2 : N O)、遊技制御用マイコン8 1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S 1 6 0 7)。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8 5 b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8 5 a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8 1は、リーチ判定テーブルT 2(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T 2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」~「1 3」の部分)に基づいてリーチの有無を判定する。

40

【0 1 1 2】

リーチ乱数値がリーチ成立乱数値である場合(ステップS 1 6 0 7 : Y E S)、すなわ

50

ち、リーチ有りハズレの場合には、遊技制御用マイコン 8 1 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 S 1608)。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 T 6 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「P 7」~「P 14」の部分、特図 2 では変動パターンが「P 24」~「P 31」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 7」~「P 14」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 24」~「P 31」のいずれかが選択される。保留球数によって選択される変動パターンが変わるため、保留球数に応じた短縮変動の機能が働くようになっている。すなわち、特図 1 および特図 2 のいずれにおいても、保留球数が「3」~「4」であるときは、保留球数が「1」~「2」であるときに比べて変動時間の短い変動パターンがより多く選択されるようになっている。これにより、保留球数が多いときに特図保留の消化スピードを速めることができる。

10

【0113】

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 8 1 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。

20

【0114】

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 8 1 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 の部分が既述のステップ 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。

30

40

50

【 0 1 1 5 】

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 8 1 は、選択した変動パターンをセットして（ステップ S 1 6 3 0）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 1 6：ステップ S 1 0 8）においてサブ制御基板 9 0 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。

【 0 1 1 6 】

〔 特別図柄変動中処理 〕

図 2 6 は、特別図柄変動中処理（図 2 1：ステップ S 1 3 0 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、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 1 7 0 1）。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：NO）、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：YES）、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。

【 0 1 1 7 】

〔 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、ST回数や時短回数を管理するための処理であり内容について後述する。遊技状態管理処理の後、大当たりフラグがONであるか否かの判定をおこなう（ステップ S 1 8 0 2）。大当たりフラグがOFFである場合（ステップ S 1 8 0 2：NO）、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。

【 0 1 1 8 】

大当たりフラグがONの場合（ステップ S 1 8 0 2：YES）、遊技制御用マイコン 8 1 は、当選した大当たりの種別に応じた大入賞口およびV開閉部材の開放パターンのセットをおこなう（ステップ 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））。

【 0 1 1 9 】

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（OFFに戻す）ための処理であり内容について後述する。遊技状態リセット処

理の後、大当たり遊技を開始するために、大当たりのオープニングコマンドをセットし（ステップ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。

【0 1 2 0】

[遊技状態管理処理]

図28は、遊技状態管理処理（図27：ステップ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S 2 0 0 1）。確変フラグがOFFの場合（ステップS 2 0 0 1：NO）、処理はステップS 2 0 0 5にスキップする。確変フラグがONの場合（ステップS 2 0 0 1：YES）、確変カウンタの値を1デクリメントする（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、高確率状態への移行時に確変カウンタに「160」がセットされる。遊技制御用マイコン81は、確変カウンタを1デ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S 2 0 0 3）。確変カウンタの値が「0」ではない場合（ステップS 2 0 0 3：NO）、処理はステップS 2 0 0 5にスキップする。確変カウンタの値が「0」の場合（ステップS 2 0 0 3：YES）、確変フラグをOFFに切り替える（ステップS 2 0 0 4）。

10

【0 1 2 1】

ステップS 2 0 0 5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S 2 0 0 5：NO）、処理はステップS 2 0 0 9にスキップする。時短フラグがONの場合（ステップS 2 0 0 5：YES）、時短カウンタの値を1デクリメントする（ステップS 2 0 0 6）。時短カウンタとは、時短状態中に実行した特別図柄の変動回数をカウントするものである。ここでは、時短状態への移行時に、低確高ベース状態であれば時短カウンタに「100」がセットされ、高確高ベース状態であれば時短カウンタに「160」がセットされる。遊技制御用マイコン81は、時短カウンタを1デ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S 2 0 0 7）。時短カウンタの値が「0」ではない場合（ステップS 2 0 0 7：NO）、処理はステップS 2 0 0 9にスキップする。時短カウンタの値が「0」の場合（ステップS 2 0 0 7：YES）、時短フラグをOFFに切り替える（ステップS 2 0 0 8）。

20

30

【0 1 2 2】

ステップS 2 0 0 9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RAM 84のコマンドセット領域（出力バッファ）84aにセットして、本処理を終える。遊技状態指定コマンドには、今設定した現在の遊技状態に関する情報（確変状態か否か、確変カウンタ値、時短状態か否か、時短カウンタ値など）が含まれている。

【0 1 2 3】

[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S 1 8 0 4）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S 2 1 0 1）。確変フラグがOFFの場合（ステップS 2 1 0 1：NO）、処理はステップS 2 1 0 3にスキップする。確変フラグがONの場合（ステップS 2 1 0 1：YES）、確変フラグをOFFに切り替える（ステップS 2 1 0 2）。ステップS 2 1 0 3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S 2 1 0 3：NO）、本処理を終える。時短フラグがONの場合（ステップS 2 1 0 3：YES）、時短フラグをOFFに切り替える（ステップS 2 1 0 4）。つまり、大当たり遊技の実行中は、非高確率状態かつ非時短状態となる。遊技機1では、非時短状態時は常に低ベース状態となるため、大当たり遊技の実行中は低ベース状態となる。

40

【0 1 2 4】

[特別電動役物処理]

50

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

30

40

50

【0125】

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。

【0126】

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。

【0127】

上述のステップS2202において、大入賞口の開放中の場合（ステップS2202：YES）、遊技制御用マイコン81は、大入賞口の閉鎖条件が成立しているか否かの判定をおこなう（ステップS2210）。ここでの閉鎖条件は、そのラウンド遊技における大入賞口への入賞個数が規定の最大入賞個数（例えば、1ラウンドあたり9個）に達したこと、または、大入賞口を閉鎖させる時間に至ったこと（すなわち、大入賞口を開放してから所定の開放時間（図13）が経過したこと）のいずれかが満たされていることである。そして、大入賞口の閉鎖条件が成立していなければ（ステップS2210：NO）、遊技制御用マイコン81は、本処理を終える。一方、大入賞口の閉鎖条件が成立している場合には（ステップS2210：YES）、遊技制御用マイコン81は、大入賞口を閉鎖（閉塞）する（ステップS2211）。

【0128】

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 S 2 2 2 0）。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 8 1 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 S 2 2 2 0：NO）、遊技制御用マイコン 8 1 は本処理を終了する。

【0129】

当該ラウンド遊技が終了している場合（ステップ S 2 2 2 0：YES）、遊技制御用マイコン 8 1 は、ラウンドカウンタの値を 1 ディクリメントし（ステップ S 2 2 2 1）、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 S 2 2 2 6）。ラウンドカウンタの値が「0」でなはい場合（ステップ S 2 2 2 6：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 S 2 2 2 7）、大当たりのエンディングを開始する（ステップ S 2 2 2 8）。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 S 2 2 2 9）、本処理を終える。

【0130】

上述のステップ S 2 2 0 0 において、大当たり終了フラグが ON の場合（ステップ S 2 2 0 0：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 8 1 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 S 2 2 3 0）。エンディング時間が経過していない場合（ステップ S 2 2 3 0：NO）、遊技制御用マイコン 8 1 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 S 2 2 3 0：YES）、遊技制御用マイコン 8 1 は、大当たり終了フラグを OFF にするとともに（ステップ S 2 2 3 1）、大当たりフラグを OFF にし（ステップ S 2 2 3 2）、特別動作ステータスを「1」にセットする（ステップ S 2 2 3 3）。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 S 1 3 0 2）が実行される。その後、後述の遊技状態設定処理（ステップ S 2 2 3 4）を実行し本処理を終える。

【0131】

[V 開閉部材動作処理]

図 3 1 は、V 開閉部材動作処理（図 3 0：ステップ S 2 2 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、現在のラウンド遊技（当該ラウンド）が V 開閉部材 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 10 ラウンド，第 12 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「15」，「13」，「11」，「9」，「7」，「5」のとき、開放ラウンドであると判定することができる。V 開閉部材 7 1 の開放ラウンドではない場合（ステップ S 2 5 0 1：NO）、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。

【0132】

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：YES）、遊技制御

用マイコン 8 1 は、第 1 入賞フラグが ON か否かの判定をおこなう（ステップ 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 ON の場合（ステップ S 2 5 0 2：YES）、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 OFF の場合（ステップ S 2 5 0 2：NO）、1 球目の入賞を検出したか否かの判定をおこなう（ステップ 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：NO）、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 3】

1 球目の入賞を検出した場合（ステップ S 2 5 0 3：YES）、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 ON にすることを意味する（後述の V 領域センサ検出処理（図 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 ON にしないことを意味する。なお、V 有効期間に V 開閉部材 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 ON し、V 有効期間外（V 無効期間）の V 通過検知時には V フラグを ON しないこととしている。なお、V フラグが ON である場合には、確変フラグが ON される、すなわち、大当たり遊技後の遊技状態が高確率状態に設定される（後述の遊技状態設定処理（図 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 ON され、高確率状態に設定されることのないようにしている。V 開閉部材 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 ON 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 4】

ステップ S 2 5 0 2 において、第 1 入賞フラグが ON の場合、すなわち、既に 1 球目の入賞があった場合（ステップ S 2 5 0 2：YES）、遊技制御用マイコン 8 1 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 S 2 5 2 0）。「第 2 入賞フラグ」とは、当該ラウンドの V 開閉部材 7 1 の開放パターンがロング開放の場合には、第 1 大入賞口 3 0 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 S 2 5 2 0：YES）、処理はステップ S 2 5 4 0 に移行する。第 2 入賞フラグが OFF の場合（ステップ S 2 5 2 0：NO）、遊技制御用マイコン 8 1 は、当該ラウンドにおける V 開閉部材 7 1 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 S 2 5 2 1）。ロング開放ではない場合（ステップ S 2 5 2 1：NO）、すなわち、ショート開放である場合、処理はステップ S 2 5 4 0 に移行する。一方、ロング開放である

場合（ステップS 2 5 2 1：YES）、遊技制御用マイコン8 1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S 2 5 2 2）。2球目の入賞を検出していない場合（ステップS 2 5 2 2：NO）、処理はステップS 2 5 4 0に移行する。

【0 1 3 5】

2球目の入賞を検出した場合（ステップS 2 5 2 2：YES）、遊技制御用マイコン8 1は、V開閉部材7 1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S 2 5 2 3）。V開閉部材7 1をロング開放させるのは、V開閉部材7 1の開放パターン（図1 4（B））では、「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3 1 . 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3 1 . 5秒（大入賞口最大開放時間2 9 . 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3 1 . 5秒よりも短くなる。後述のように、V開閉部材7 1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7 1のロング開放の開放時間は、3 1 . 5秒よりも短くなる。しかし、V開閉部材7 1のロング開放は、V開閉部材7 1の開放時間が比較的長いいため、第1大入賞口3 0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3 9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8 1は、V開閉部材7 1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7 1の閉鎖とともにV無効期間を設定する。V開閉部材7 1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8 1は、第2入賞フラグをONに切り替え（ステップS 2 5 2 4）、ステップS 2 5 4 0に移行する。

【0 1 3 6】

ステップS 2 5 4 0では、遊技制御用マイコン8 1は、V開閉部材7 1が開放中か否かの判定をおこなう。V開閉部材7 1が開放中の場合（ステップS 2 5 4 0：YES）、遊技制御用マイコン8 1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S 2 5 5 0）。既述のように、遊技制御用マイコン8 1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。

【0 1 3 7】

当該ラウンド遊技が終了している場合（ステップS 2 5 5 0：YES）、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OFFに切り替え（ステップS 2 5 5 1）、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S 2 5 5 2）。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8 1は、V開閉部材7 1を強制的に閉鎖させ、V開閉部材7 1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。

【0 1 3 8】

当該ラウンド遊技が終了していない場合（ステップS 2 5 5 0：NO）、遊技制御用マイコン8 1は、V開閉部材7 1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S 2 5 6 0）。V開閉部材7 1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7 1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S 2 5 6 0：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S 2 5 5 2）、本処理を終える。閉鎖条件が成立していない場合（ステップS 2 5 6 0：NO）、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 3 9】

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：NO）、当該ラウンド遊技が終了しているか否かの判定をおこなう（ステップ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：YES）、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OFF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：NO）、そのまま本処理を終える。

【 0 1 4 0 】

〔 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 ON 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 OFF の場合（ステップ S 2 3 0 1：NO）、時短フラグを ON 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。

10

【 0 1 4 1 】

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

20

なお、高確率状態では、大当たり確率が約 1 / 1 0 1 であり、現実的には、高確高ベース状態で 1 0 0 0 0 回の大当たり抽選を行う前に、ほぼ大当たりとなる。従って、本実施形態の遊技機 1 では、時短状態における特別図柄 2（第 2 始動口経由）での大当たりであって V 通過予定の大当たり（特図停止図柄データ 2 1 H）は、その大当たり遊技中に V 通過すれば、その大当たり後の遊技状態が、次回の大当たりまで高確高ベース状態となることがほぼ確約される。

【 0 1 4 2 】

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 RAM 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、今設定した遊技状態に関する情報が含まれている。

30

【 0 1 4 3 】

〔 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：NO）、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：YES）、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：NO）、本処理を終える。一方、V 有効期間中である場合（ステップ S 2 6 0 2：YES）、遊技制御用マイコン 8 1 は、V フラグを ON するとともに（ステップ S 2 6 0 3）、V 通過コマンドをセットして（ステップ S 2 6 0 4）、本処理を終える。

40

【 0 1 4 4 】

〔 保留球数処理 〕

図 3 4 は、保留球数処理（図 1 6：ステップ S 1 0 7）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、メイン RAM 8 4 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 S 2 7 0 1）。

50

次に、遊技制御用マイコン 8 1 は、保留球数コマンドをメイン R A M 8 4 のコマンドセット領域（出力バッファ）8 4 a にセットする（ステップ S 2 7 0 2）。保留球数コマンドは、保留球数をサブ制御基板 9 0 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 8 1 は、本処理を終了する。

【 0 1 4 5 】

7. 演出制御用マイコン 9 1 の動作

図 3 5 ~ 図 4 5 に基づいてサブ制御基板 9 0（図 4）に設けられた演出制御用マイコン 9 1 の動作について説明する。演出制御用マイコン 9 1 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 R A M 9 4 に設けられている。

10

【 0 1 4 6 】

[サブ制御メイン処理]

図 3 5 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 9 1 は、遊技機 1 の電源がオンされると、サブ R O M 9 3 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 9 1 は、まず、C P U 初期化処理をおこなう（ステップ S 4 0 0 0）。C P U 初期化処理では、例えば、サブ C P U 9 2 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「 O F F 」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、C P U 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。

20

【 0 1 4 7 】

C P U 初期化処理の後、演出制御用マイコン 9 1 は、割り込み処理の割り込みを禁止し（ステップ S 4 0 1 5）、乱数更新処理（ステップ S 4 0 2 0）をおこなう。この乱数更新処理では、演出制御用マイコン 9 1 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。

【 0 1 4 8 】

乱数更新処理の後、演出制御用マイコン 9 1 は、割り込み処理の割り込みを許可する（ステップ S 4 0 2 5）。割り込み許可中は、サブ側タイマ割り込み処理（ステップ S 4 0 3 5）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 C P U 9 2 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。

30

【 0 1 4 9 】

[サブ側タイマ割り込み処理]

図 3 6 は、サブ側タイマ割り込み処理（図 3 5：ステップ S 4 0 3 5）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、受信コマンド解析処理をおこなう（ステップ S 4 3 0 0）。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 9 1 は、変動演出中処理をおこなう（ステップ S 4 3 0 5）。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 R A M

40

50

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。

【0150】

10

[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

【0151】

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

【0152】

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。

40

【0153】

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 : YES)、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 : NO)

50

、上述の変動演出終了処理をスキップする。

【0154】

続いて、演出制御用マイコン91は、主制御基板80からオープニングコマンドを受信したか否かの判定をおこなう(ステップS4475)。受信している場合(ステップS4475: YES)、オープニング演出パターン決定処理をおこなう(ステップS4480)。「オープニング演出パターン決定処理」は、特別遊技(大当たり遊技)開始時に実行するオープニング演出パターン(内容)を選択する処理である。オープニング演出パターン決定処理では、演出制御用マイコン91は、まず、オープニングコマンドの解析をおこない、オープニングコマンドに含まれる、大当たり当選判定時にセットされた特図停止図柄データに関する情報をサブRAM94にセットする。そして、特図停止図柄データが示す当たり種別に対応して予め設定されているオープニング演出の演出パターンを選択し、選択したオープニング演出を開始するためのオープニング演出開始コマンドをサブRAM94の演出コマンドセット領域94bにセットする。演出コマンドセット領域94bにセットされたオープニング演出開始コマンドがコマンド送信処理(図36: ステップS4315)において画像制御基板100に送信されると、画像制御基板100のCPU102は、所定のオープニング演出画像をROM103から読み出して、画像表示装置7の表示画面7aに表示させる。なお、ステップS4475において、オープニングコマンドを受信していない場合(ステップS4475: NO)、上述のオープニング演出パターン決定処理をスキップする。

10

【0155】

続いて、演出制御用マイコン91は、主制御基板80からラウンド指定コマンドを受信したか否かの判定をおこなう(ステップS4485)。受信している場合(ステップS4485: YES)、ラウンド演出パターン決定処理をおこなう(ステップS4490)。「ラウンド演出パターン決定処理」は、特別遊技(大当たり遊技)において、大入賞口の開放中や開放間のインターバル中に実行する開放遊技演出パターン(内容)を選択する処理である。ラウンド演出パターン決定処理では、演出制御用マイコン91は、まず、ラウンド指定コマンドの解析をおこない、ラウンド指定コマンドに含まれる、特図停止図柄データに関する情報、および、ラウンド数に関する情報をサブRAM94にセットする。そして、特図停止図柄データが示す当たり種別およびラウンド数に対応して予め設定されているラウンド演出の演出パターンを選択し、選択したラウンド演出を開始するためのラウンド演出開始コマンドをサブRAM94の演出コマンドセット領域94bにセットする。演出コマンドセット領域94bにセットされたラウンド演出開始コマンドが画像制御基板100に送信されると、CPU102は、所定のラウンド演出画像をROM103から読み出して、表示画面7aに表示させる。なお、ステップS4485において、ラウンド指定コマンドを受信していない場合(ステップS4485: NO)、上述のラウンド演出パターン決定処理をスキップする。

20

30

【0156】

続いて、演出制御用マイコン91は、主制御基板80からエンディングコマンドを受信したか否かの判定をおこなう(ステップS4495)。受信している場合(ステップS4495: YES)、エンディング演出パターン決定処理をおこなう(ステップS4500)。「エンディング演出パターン決定処理」は、特別遊技(大当たり遊技または小当たり遊技)のエンディング中に実行するエンディング演出パターン(内容)を選択する処理である。エンディング演出パターン決定処理では、演出制御用マイコン91は、まず、エンディングコマンドの解析をおこない、エンディングコマンドに含まれる特図停止図柄データに関する情報をサブRAM94にセットする。そして、特図停止図柄データが示す当たり種別に応じたエンディング演出パターンを選択し、選択したエンディング演出を開始するためのエンディング演出開始コマンドをサブRAM94の出力バッファにセットする。演出コマンドセット領域94bにセットされたエンディング演出開始コマンドが画像制御基板100に送信されると、CPU102は、所定のエンディング演出画像をROM103から読み出して、表示画面7aに表示させる。なお、エンディングコマンドを受信して

40

50

いない場合（ステップ S 4 4 9 5 : N O）、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。

【 0 1 5 7 】

続いて、演出制御用マイコン 9 1 は、その他の処理をおこなう（ステップ S 4 5 4 5）。その他の処理では、例えば、演出制御用マイコン 9 1 は、遊技状態指定コマンドを受信したときに、遊技状態指定コマンドに含まれる遊技状態に関する情報（高確率状態か否か、時短状態か否か、確変カウンタ、時短カウンタの値など）をサブ R A M 9 4 に保持させる。また、演出制御用マイコン 9 1 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 R A M 9 4 に保持させる。また、演出制御用マイコン 9 1 は、上記以外のコマンド（客待ち待機コマンド、R A M 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。

10

【 0 1 5 8 】

[先読み演出決定処理]

図 3 8 は、先読み演出決定処理（図 3 7 : ステップ S 4 4 2 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、事前判定情報書換処理をおこなう（ステップ S 4 6 0 1）。具体的には、演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 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 9 4 c に記憶させる。

20

【 0 1 5 9 】

図 3 9 は、事前判定情報記憶領域 9 4 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 9 4 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 4 6 0 4 において選択される。図 3 9 (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 7 2」「P 7 3」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 3 9 (B) は、図 3 9 (A) の状態から特図 2 の入賞があり、主制御基板 8 0 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「2 1 H」と、変動パターン情報「P 6 1」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 3 9 (C) は、図 3 9 (B) の状態から当該変動が終了して事前判定情報シフト処理が実行された状態が示されている。具体的には、第 1 格納領域に格納されていた事前判定情報が当該領域にシフトし、第 2 ~ 4 格納領域に格納されていた事前判定情報が第 1 ~ 3 格納領域にシフトし、第 4 記憶領域の事前判定情報がクリアされる。事前判定情報シフト処理は、変動演出終了処理（図 3 7 : ステップ S 4 4 7 0）において実行される。

30

【 0 1 6 0 】

図 3 8 に戻り、続いて、演出制御用マイコン 9 1 は、事前判定情報記憶領域 9 4 c 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 S 4 6 0 2）。具体的には、演出制御用マイコン 9 1 は、事前判定情報記憶領域 9 4 c 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 S 4 6 0 2 : Y E S）には、本処理を終了する。すなわち、事前判定情報記憶領域 9 4 c 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 9 4 c 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 S 4 6 0 2 : N O）には、演出制御用マイコン 9 1 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」

40

50

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。

10

【0161】

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。

20

【0162】

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ない場合には、先読み演出が実行されないが、先読み演出を実行するタイミング前であれば、そのタイミングにおいて実行される。これについては後述する。ステップS4604において、先読み演出が実行されないことが決定した場合（ステップS4605：NO）、処理を終了する。

30

40

【0163】

[変動演出開始処理]

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

50

【 0 1 6 4 】

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 R O M 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。

【 0 1 6 5 】

10

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、S P 1 演出をおこなう複数種類の基幹演出パターン、S P 2 演出をおこなう複数種類の基幹演出パターン、S P 3 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、S P 1 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。

【 0 1 6 6 】

20

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 R O M 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。

【 0 1 6 7 】

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。

30

【 0 1 6 8 】

図 4 3 では、チャンスアップ演出パターンとして「2 - N O」「2 - S P 1」「2 - S P 2」「2 - S P 3」「3 - N O」「3 - S P 1」「3 - S P 2」「3 - S P 3」「4 - N O」「4 - S P 1」「4 - S P 2」「4 - S P 3」「A N O」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。

40

【 0 1 6 9 】

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、さらに、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。

【 0 1 7 0 】

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 5 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 R A M 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 R A M 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

50

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、変動演出画像を 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。

【 0 1 7 1 】

続いて、演出制御用マイコン 9 1 は、変動演出タイマをセットして（ステップ S 5 0 3 0）、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 4 2）がセットされる。例えば、変動パターンが「P 1」のとき、変動演出タイマには「4 0 秒」がセットされる。

【 0 1 7 2 】

[変動演出中処理]

図 4 4 は、変動演出中処理（図 3 6：ステップ S 4 3 0 5）のフローチャートである。演出制御用マイコン 9 1 は、変動演出中か否かの判定をおこなう（ステップ S 4 7 0 1）。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 S S 4 7 0 1：N O）、本処理を終了する。一方、変動演出中の場合（ステップ S S 4 7 0 1：Y E S）、演出制御用マイコン 9 1 は、変動終了前コマンドをサブ R A M 9 4 の演出コマンドセット領域 9 4 b にセットするタイミングか否かの判定をおこなう（ステップ S 4 7 0 2）。変動終了前コマンドは、演出制御用マイコン 9 1 が画像制御基板 1 0 0 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 1 0 0 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。

【 0 1 7 3 】

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 S 4 7 0 2：N O）、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 S 4 7 0 2：Y E S）、事前判定情報記憶領域 9 4 c 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 S 4 7 0 3）。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 S 4 7 0 3：Y E S）、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 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（ステップ S 4 7 0 4）。一方、当該領域に先読み演出パターン情報がない場合（ステップ S 4 7 0 3：N O）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 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（ステップ S 4 7 0 5）。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 1 0 0 に送信される。そして、画像制御用マイコン 1 0 1 は、画像表示装置 7 の表示画面 7 a 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な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 1 0 0 に送信される。ここでは、画像制御用マイコン 1 0 1 は、画像表示装置 7 の表示画面 7 a 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。

【 0 1 7 4 】

8 . 画像制御用マイコン 1 0 1 の動作

図 4 5 に基づいて画像制御基板 1 0 0（図 4）に設けられた画像制御用マイコン 1 0 1 の動作について説明する。画像制御用マイコン 1 0 1 の動作説明にて登場するバッファ等は R A M 1 0 4 に設けられている。図 4 5 は、表示制御処理のフローチャートである。画像制御用マイコン 1 0 1 は、遊技機 1 の電源がオンされると、R O M 1 0 3 からプログラムを読み出し、C P U 初期化処理の後、表示制御処理が繰り返し実行される。表示制御処理では、まず、画像制御用マイコン 1 0 1 は、サブ制御基板 9 0 から変動演出開始コマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップ S 5 0 0 1）。受信している場合（ステップ S 5 0 0 1：Y E S）、画像制御用マイコン 1 0 1 は、変動演出表示を開始させる（ステップ S 5 0 0 2）。具体的には、画像制御用マイコン 1 0 1 は、受信した変動演出開

10

20

30

40

50

始コマンドを解析し、変動演出開始コマンドにおいて指示された所定の変動演出画像をROM103から読み出して、画像表示装置7の表示画面7aに表示させる。一方、受信していない場合（ステップS5001：NO）、上述の処理をスキップする。

【0175】

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

10

【0176】

続いて、画像制御用マイコン101は、サブ制御基板90から変動演出終了コマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップS5005）。受信している場合（ステップS5005：YES）、画像制御用マイコン101は、変動演出を停止表示させた画像をROM103から読み出して、画像表示装置7の表示画面7aに表示させる変動演出停止表示をおこなう（ステップS5006）。一方、受信していない場合（ステップS5005

20

【0177】

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

30

【0178】

9. 盤可動体（第1可動役物14および第2可動役物15）の動作

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

【0179】

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

40

【0180】

第2可動役物15は、顔が描かれた回転体を含んでいる。第2可動役物15は、図1に

50

示すように、回転体がセンター装飾体 10 に格納される退避位置（ホームポジション）で静止することができる（第 1 態様）。このとき、回転体の下側の一部が視認可能な状態となる。第 2 可動役物 15 は、図 1 の状態から、回転体が下方に進出し、表示画面 7 a の前方において、図 4 7 に示すように回転演出をおこなうことができる（第 2 態様）。

【0181】

10 10 . 本実施形態の演出例、効果例、変形例、態様例

以下に、本実施形態の各演出例（表示演出例、役物可動演出例）を説明する。また、その演出例に対する効果例、変形例、および、態様例も合わせて説明する。これから説明する演出は、上述したように、遊技制御用マイコン 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 10 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 で実行される。また、表示演出例において保留表示（保留アイコン）が省略されている場合があるが、断りがない限り実際には表示されている。

【0182】

以下に図 4 8 ~ 図 5 1 を用いて装飾図柄変動演出 A ~ D について説明する。この装飾図柄変動演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 10 1 がサブ制御基板 9 0 から受信した変動演出開始コマンドを解析し、装飾図柄変動演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 10 3 から対応する画像データや駆動データを読み出して表示画面 7 a に画像を表示させる演出である。

【0183】

[装飾図柄変動演出 A]

図 4 8 は、装飾図柄変動演出 A を説明するための図である。装飾図柄変動演出 A では、まず、図 4 8（A）に示すように、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R とが停止表示される。左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R とが停止表示しているとき、これらの表示画面 7 a の上下方向における位置は同じであってもよいし、異なってもよい。図 4 8（A）の停止表示では、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C は、表示画面 7 a の上下方向における位置が同じであり、右装飾図柄 8 R は、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C よりも上方に位置している。なお、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R とは、それぞれの上下方向の位置が同じ状態で停止表示される場合もある。保留アイコン 9 A は表示画面 7 a の上下方向に沿って並んで表示される。

【0184】

装飾図柄変動演出（変動表示）の開始時には、まず、図 4 8（B）に示すように、左装飾図柄 8 L が上方向に移動する。次に、図 4 8（C）に示すように、中装飾図柄 8 C が上方向に移動する。上方向に移動していた左装飾図柄 8 L は下方向に重力が働いているかのように上方向への移動速度が低下し、表示画面 7 a の上方で折り返して下方向に移動を開始する。次に、図 4 8（D）に示すように、右装飾図柄 8 R が上方向に移動する。上方向に移動していた中装飾図柄 8 C は下方向に重力が働いているかのように上方向への移動速度が低下し、表示画面 7 a の上方で折り返して下方向に移動を開始する。下方向に移動していた左装飾図柄 8 L は下方向への移動速度が増加する。次に、図 4 8（E）に示すように、上方向に移動していた右装飾図柄 8 R は下方向に重力が働いているかのように上方向への移動速度が低下し、表示画面 7 a の上方で折り返して下方向に移動を開始する。下方向に移動していた中装飾図柄 8 C は下方向への移動速度が増加する。

【0185】

次に、図 4 8（F）、図 4 8（G）に示すように、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、および、右装飾図柄 8 R は、順に下方向への移動速度が増加して、順に数字が視認できない態様となる。図 4 8（G）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 が高速（定速）で変動表示されている態様を示している。左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、および、右装飾図柄 8 R の変動時の移動方向は、保留アイコン 9 A の並んでいる方向と同じとなる。

10

20

30

40

50

【 0 1 8 6 】

次に、図 4 8 (H) に示すように、変動表示された左装飾図柄 8 L が表示画面 7 a から消えて、中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R が変動表示される。次に、図 4 8 (I) に示すように、変動表示された中装飾図柄 8 C が表示画面 7 a から消えて、右装飾図柄 8 R が変動表示される。次に、図 4 8 (J) に示すように、変動表示された右装飾図柄 8 R が表示画面 7 a から消えて、装飾図柄の変動表示がすべて視認困難な状態となる。

【 0 1 8 7 】

〔装飾図柄変動演出 B〕

図 4 9 は、装飾図柄変動演出 B を説明するための図である。まず、図 4 9 (A) に示すように、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R とが停止表示される。停止表示される態様は、装飾図柄変動演出 A の図 4 8 (A) と同様である。次に、図 4 9 (B) の装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出は、装飾図柄変動演出 A の図 4 8 (G) と同様である。すなわち、図 4 9 (A) の停止表示から図 4 9 (B) の変動表示までの間に、装飾図柄変動演出 A の図 4 8 (A) ~ (G) が実行されてもよい。次に、図 4 9 (C) の装飾図柄消滅演出が実行される。装飾図柄消滅演出は、装飾図柄変動演出 A の図 4 8 (J) と同様である。すなわち、図 4 9 (B) の変動表示から図 4 9 (C) の装飾図柄消滅演出までの間に、装飾図柄変動演出 A の図 4 8 (G) ~ (J) が実行されてもよい。

【 0 1 8 8 】

次に、図 4 9 (D) に示すように、変動表示された左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R が表示される。左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R は、下方向への移動速度が減少し、図 4 9 (E) に示すように、次第に数字が視認可能となっていく。次に、図 4 9 (F) に示すように左右図柄逆方向移動演出が実行される。具体的には、左装飾図柄 8 L が下方向への移動を継続している状態で、右装飾図柄 8 R が上方向（逆方向）への移動を開始する。そして、図 4 9 (G) に示すように左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R が停止表示される。このとき、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R は、上下方向の位置が異なってもよい。次に、図 4 9 (H) に示すように、停止表示されている左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R の間に、変動表示された中装飾図柄 8 C が表示される。中装飾図柄 8 C は、下方向への移動速度が減少し、図 4 9 (I) に示すように、次第に数字が視認可能となっていく。そして、図 4 9 (J) に示すようにすべての図柄が停止表示される。

【 0 1 8 9 】

〔装飾図柄変動演出 C〕

図 5 0 は、装飾図柄変動演出 C を説明するための図である。まず、図 5 0 (A) に示すように、装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出は、装飾図柄変動演出 A の図 4 8 (G) と同様である。すなわち、図 5 0 (A) の変動表示の前に、装飾図柄変動演出 A の図 4 8 (A) ~ (G) が実行されてもよい。次に、図 5 0 (B) の装飾図柄消滅演出が実行される。装飾図柄消滅演出は、装飾図柄変動演出 A の図 4 8 (J) と同様である。すなわち、図 5 0 (A) の変動表示から図 5 0 (B) の装飾図柄消滅演出までの間に、装飾図柄変動演出 A の図 4 8 (G) ~ (J) が実行されてもよい。

【 0 1 9 0 】

次に、図 5 0 (C) に示すように、左装飾図柄出現演出が実行される。具体的には、左装飾図柄 8 L は、移動速度が減少しつつ、左方向に曲がった曲線軌道上を上方側から下方側に向かって移動する姿が次第に視認可能となる。より具体的には、左装飾図柄 8 L は、表示画面 7 a の左上から現れ、弧を描きながら中央付近に向かい、弧を描きながら表示画面 7 a の左下に向かう。すなわち、左装飾図柄 8 L は、弧を描くように湾曲した軌道に沿って移動する。このとき、左装飾図柄 8 L は、移動にともなって画像が次第に大きくなる。

【 0 1 9 1 】

次に、図 5 0 (D) に示すように、右装飾図柄出現演出が実行される。具体的には、右装飾図柄 8 R は、移動速度が減少しつつ、右方向に曲がった曲線軌道上を上方側から下方

側に向かって移動する姿が次第に視認可能となる。より具体的には、右装飾図柄 8 R は、表示画面 7 a の右上から現れ、弧を描きながら中央付近に向かい、弧を描きながら表示画面 7 a の右下に向かう。すなわち、右装飾図柄 8 R は、弧を描くように湾曲した軌道に沿って移動する。このとき、右装飾図柄 8 R は、移動にともなって画像が次第に大きくなる。

【 0 1 9 2 】

次に、図 5 0 (E) に示すように、中装飾図柄出現演出が実行される。具体的には、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R がリーチで停止表示された状態で、中装飾図柄 8 C は、移動速度が減少しつつ、直線軌道上を上方から下方に向かって移動する姿が次第に視認可能となる。このとき、中装飾図柄 8 C は、移動にともなって画像が次第に大きくなる。その後、図 5 0 (F) に示すように、中装飾図柄 8 C が再度視認困難な状態となる。次に、図 5 0 (G) に示すように、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R は、立体形状の数字が横回転した表示となる。次に、図 5 0 (H) に示すように、スペシャルリーチ演出が実行される。スペシャルリーチ演出の内容としては任意の演出をおこなうことができる。ここでは、その一例として、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とが戦うバトル演出がおこなわれる。バトル演出で敗北すると、図 5 0 (I) に示すように、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R は、立体形状の数字が横回転した状態で表示され、中装飾図柄 8 C は、左装飾図柄 8 L および右装飾図柄 8 R と異なる数字が停止表示される。その後、図 5 0 (J) に示すように、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R とが停止表示される。

【 0 1 9 3 】

[装飾図柄変動演出 D]

図 5 1 は、装飾図柄変動演出 D を説明するための図である。装飾図柄変動演出 D は、図 4 8 の装飾図柄変動演出 A と比較して、装飾図柄の並ぶ方向および変動方向が異なる。装飾図柄変動演出 D では、まず、図 5 1 (A) に示すように、上装飾図柄 8 R と、中装飾図柄 8 C と、下装飾図柄 8 L とが停止表示される。上装飾図柄 8 R と、中装飾図柄 8 C と、下装飾図柄 8 L とが停止表示しているとき、これらの表示画面 7 a の左右方向における位置は同じであってもよいし、異なってもよい。図 5 1 (A) の停止表示では、上装飾図柄 8 R と中装飾図柄 8 C とは、表示画面 7 a の左右方向における位置が同じであり、下装飾図柄 8 L は、上装飾図柄 8 R と中装飾図柄 8 C よりも左側に位置している。なお、上装飾図柄 8 R と、中装飾図柄 8 C と、下装飾図柄 8 L とは、それぞれの左右方向の位置が同じ状態で停止表示される場合もある。保留アイコン 9 A は表示画面 7 a の下方において、左右方向に沿って並んで表示される。

【 0 1 9 4 】

装飾図柄変動演出 (変動表示) の開始時には、まず、図 5 1 (B) に示すように、上装飾図柄 8 R が右方向に移動する。次に、図 5 1 (C) に示すように、中装飾図柄 8 C が右方向に移動する。右方向に移動していた上装飾図柄 8 R は左方向に吸い寄せられるかのように右方向への移動速度が低下し、表示画面 7 a の右側で折り返して左方向に移動を開始する。次に、図 5 1 (D) に示すように、下装飾図柄 8 L が右方向に移動する。右方向に移動していた中装飾図柄 8 C は左方向に吸い寄せられるかのように右方向への移動速度が低下し、表示画面 7 a の右側で折り返して左方向に移動を開始する。左方向に移動していた上装飾図柄 8 R は左方向への移動速度が増加する。次に、図 5 1 (E) に示すように、右方向に移動していた下装飾図柄 8 L は左方向に吸い寄せられるかのように右方向への移動速度が低下し、表示画面 7 a の右側で折り返して左方向に移動を開始する。左方向に移動していた中装飾図柄 8 C は左方向への移動速度が増加する。

【 0 1 9 5 】

次に、図 5 1 (F) 、図 5 1 (G) に示すように、上装飾図柄 8 R 、中装飾図柄 8 C 、および、下装飾図柄 8 L は、順に左方向への移動速度が増加して、順に数字が視認できない状態となる。図 5 1 (G) は、上装飾図柄 8 R 、中装飾図柄 8 C 、および、下装飾図柄 8 L が高速 (定速) で変動表示されている状態を示している。上装飾図柄 8 R 、中装飾図

柄 8 C、および、下装飾図柄 8 L の変動時の移動方向は、保留アイコン 9 A の並んでいる方向と同じとなる。

【 0 1 9 6 】

次に、図 5 1 (H) に示すように、変動表示された上装飾図柄 8 R が表示画面 7 a から消えて、中装飾図柄 8 C と下装飾図柄 8 L が変動表示される。次に、図 5 1 (I) に示すように、変動表示された中装飾図柄 8 C が表示画面 7 a から消えて、下装飾図柄 8 L が変動表示される。次に、図 5 1 (J) に示すように、変動表示された下装飾図柄 8 L が表示画面 7 a から消えて、装飾図柄の変動表示がすべて視認困難な状態となる。

【 0 1 9 7 】

[効果例]

以下に、装飾図柄変動演出の効果例を示す。

[効果 1]

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

[効果 2]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 4 8 (B) ~ (F) に示すように、第 2 の演出における変動表示は、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R とがそれぞれ上下方向に沿って移動するものであり、変動表示の開始時には、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R が順に上方に向かって移動した後、順に下方に向かって移動する。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

[効果 3]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 4 8 (A) に示すように、第 1 の演出における停止表示では、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R とのうちの 1 つの装飾図柄は、上下方向における位置が他の 2 つの装飾図柄の位置と異なっている。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

[効果 4]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 4 8 に示すように、第 2 の演出では、複数の保留アイコンが上下方向に沿って配置される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

[効果 5]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 4 8 (I)、(J) に示すように、第 4 の演出の後、変動表示された右装飾図柄 8 R が表示画面 7 a から消える第 5 の演出と、図 4 9 (C)、(D) に示すように、第 5 の演出の後、再度、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R が変動表示される第 6 の演出と、図 4 9 (F) に示すように、第 6 の演出の後、左装飾図柄 8 L が下方向に向かって移動している状態で、右装飾図柄 8 R が上方向に向かって移動する第 7 の演出と、を実行可能となっている。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

[効果 6]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 4 9 (H) に示すように、第 7 の演出の後、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R とが停止表示された状態で、再度、中装飾図柄 8 C が変動表示される第 8 の演出を実行可能となっている。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

10

20

30

40

50

〔効果 7〕

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

〔効果 8〕

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

【0198】

〔変形例〕

以下に、装飾図柄変動演出の変形例を示す。

〔変形例 1〕

図 48 (B) ~ 図 48 (D) において、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R が上方向に移動を開始するタイミングは任意に設定することができる。それぞれが移動を開始する間隔は、例えば、1 秒間隔であってもよいし、0.01 秒間隔であってもよい。図 51 (B) ~ 図 51 (D) についても同様である。

【0199】

〔変形例 2〕

図 48 (H) ~ 図 48 (J) において、変動表示された、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、および、右装飾図柄 8 R が表示画面 7 a から消えるタイミングは任意に設定することができる。それぞれが消える間隔は、例えば、1 秒間隔であってもよいし、0.01 秒間隔であってもよい。図 51 (H) ~ 図 51 (J) についても同様である。

【0200】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

〔態様 A 1 - 1〕

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備えた遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、第 1 の装飾図柄であり、
前記複数種類の画像のうちの一つは、第 2 の装飾図柄であり、
前記複数種類の画像のうちの一つは、第 3 の装飾図柄であり、
前記表示手段に、前記第 1 の装飾図柄と、前記第 2 の装飾図柄と、前記第 3 の装飾図柄とが停止表示される第 1 の演出と、
前記第 1 の演出の後、前記第 1 の装飾図柄と、前記第 2 の装飾図柄と、前記第 3 の装飾図柄とが変動表示される第 2 の演出と、
前記第 2 の演出の後、変動表示された前記第 1 の装飾図柄が前記表示手段から消えて、前記第 2 の装飾図柄および前記第 3 の装飾図柄が変動表示される第 3 の演出と、
前記第 3 の演出の後、変動表示された前記第 2 の装飾図柄が前記表示手段から消えて、前記第 3 の装飾図柄が変動表示される第 4 の演出と、を実行可能なことを特徴とする遊技機。

〔態様 A 1 - 2〕

態様 A 1 - 1 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の演出における前記変動表示は、前記第 1 の装飾図柄と、前記第 2 の装飾図柄と、前記第 3 の装飾図柄とがそれぞれ第 1 の方向に沿って移動するものであり、前記変動

10

20

30

40

50

表示の開始時には、前記第 1 の装飾図柄と、前記第 2 の装飾図柄と、前記第 3 の装飾図柄が順に前記第 1 の方向の一方側に向かって移動した後、順に前記第 1 の方向の他方側に向かって移動する

ことを特徴とする遊技機。

[態様 A 1 - 3]

態様 A 1 - 2 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の演出における前記停止表示では、前記第 1 の装飾図柄と、前記第 2 の装飾図柄と、前記第 3 の装飾図柄とのうちの 1 つの装飾図柄は、前記第 1 の方向における位置が他の 2 つの装飾図柄の位置と異なっている

ことを特徴とする遊技機。

10

[態様 A 1 - 4]

態様 A 1 - 2 または態様 A 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の 1 つは、保留アイコンであり、

前記第 2 の演出では、複数の前記保留アイコンが前記第 1 の方向に沿って配置される

ことを特徴とする遊技機。

[態様 A 1 - 5]

態様 A 1 - 2 から態様 A 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 4 の演出の後、変動表示された前記第 3 の装飾図柄が前記表示手段から消える第 5 の演出と、

前記第 5 の演出の後、再度、前記第 1 の装飾図柄と前記第 3 の装飾図柄が変動表示される第 6 の演出と、

20

前記第 6 の演出の後、前記第 1 の装飾図柄が前記第 1 の方向の前記他方側に向かって移動している状態で、前記第 3 の装飾図柄が前記第 1 の方向の前記一方側に向かって移動する第 7 の演出と、を実行可能な

ことを特徴とする遊技機。

[態様 A 1 - 6]

態様 A 1 - 5 に記載の遊技機であって、

前記第 7 の演出の後、前記第 1 の装飾図柄と前記第 3 の装飾図柄とが停止表示された状態で、再度、前記第 2 の装飾図柄が変動表示される第 8 の演出を実行可能な

ことを特徴とする遊技機。

30

[態様 A 1 - 7]

態様 A 1 - 2 から態様 A 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 4 の演出の後、変動表示された前記第 3 の装飾図柄が前記表示手段から消える第 5 の演出と、

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

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

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

40

ことを特徴とする遊技機。

[態様 A 1 - 8]

態様 A 1 - 7 に記載の遊技機であって、

前記第 6 の演出では、前記第 1 の装飾図柄は移動にともなって画像が大きくなり、

前記第 7 の演出では、前記第 3 の装飾図柄は移動にともなって画像が大きくなり、

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

【 0 2 0 1 】

以下に図 5 2 ~ 図 5 5 を用いて装飾図柄ターゲット演出 A ~ D について説明する。この装飾図柄ターゲット演出は、装飾図柄の変動演出中、大当たり遊技中などに実行され得る

50

。すなわち、画像制御用マイコン 101 がサブ制御基板 90 から受信した変動演出開始コマンドを解析し、装飾図柄ターゲット演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 103 から対応する画像データや駆動データを読み出して表示画面 7a に画像を表示させる演出である。

【0202】

[装飾図柄ターゲット演出 A]

図 52 は、装飾図柄ターゲット演出 A を説明するための図である。

装飾図柄ターゲット演出 A では、まず、図 52 (A) に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出では、装飾図柄 8L, 8C, 8R の変動が開始される。

【0203】

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

【0204】

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

【0205】

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

なお、このチャンスアップ演出に代えて、他の演出を行うようにしてもよい。例えば、タイマ表示演出、擬似連演出、先読み演出、役物可動演出などを行うようにしてもよい。なお、擬似連演出とは、変動演出の開始時やリーチ演出中等において実行される演出であり、例えば、装飾図柄を変動開始させ仮停止させる演出を繰り返す演出、装飾図柄の所定の図柄配列の少なくとも一部を仮停止させる演出を繰り返す演出、予め決められたロゴを仮停止させる演出を繰り返す演出、または、「×2」、「×3」、「擬似」など擬似連を連想させる表示と共に、装飾図柄の変動演出を実行させる演出を含む。以下で示される擬似連演出も同様である。

【0206】

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

【0207】

[装飾図柄ターゲット演出 B]

図 53 は、装飾図柄ターゲット演出 A を説明するための図である。

装飾図柄ターゲット演出 B では、まず、図 5 3 (A) に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R の変動が開始される。

【 0 2 0 8 】

次に、図 5 3 (B) に示すように、ターゲット領域表示演出が実行される。このターゲット領域表示演出では、各装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R にそれぞれターゲット領域 A 2 1 が設定 (表示) される。すなわち、装飾図柄 8 L の変動していた領域にターゲット領域 A 2 1 が設定され、装飾図柄 8 C の変動していた領域にターゲット領域 A 2 1 が設定され、装飾図柄 8 R の変動していた領域にターゲット領域 A 2 1 が設定される。このターゲット領域 A 2 1 は、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R にそれぞれ対応付けられ、表示画面 7 a が割れた様子を表しており、後述するように装飾図柄を停止させる際の標的となる。このターゲット領域表示演出では、装飾図柄 8 L に対応するターゲット領域 A 2 1 は、リーチライン L A A 上に設定され、装飾図柄 8 C , 8 R に対応するターゲット領域 A 2 1 は、L B B 上に設定される。また、各装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R は、それぞれに対応するターゲット領域 A 2 1 内で変動表示される。すなわち、装飾図柄 8 L は、ターゲット領域 A 2 1 内で変動表示され、装飾図柄 8 C は、ターゲット領域 A 2 1 内で変動表示され、装飾図柄 8 R は、ターゲット領域 A 2 1 内で変動表示される。これにより、遊技者には、各装飾図柄が表示画面 7 a におけるターゲット領域 A 2 1 の向こう側で変動表示しているように見える。なお、以下では、装飾図柄ターゲット演出 B において、ターゲット領域 A 2 1 に所定の装飾図柄が停止するか否かを表す演出をターゲット演出とも呼ぶ。

【 0 2 0 9 】

次に、図 5 3 (C) に示すように、装飾図柄停止演出が実行される。この装飾図柄停止演出では、各装飾図柄がターゲット領域 A 2 1 に停止表示される。すなわち、装飾図柄 8 L は、装飾図柄 8 L に対応するターゲット領域 A 2 1 内で停止表示され、装飾図柄 8 C は、装飾図柄 8 C に対応するターゲット領域 A 2 1 内で停止表示され、装飾図柄 8 R は、装飾図柄 8 R に対応するターゲット領域 A 2 1 内で停止表示される。この場合、装飾図柄 8 L は、リーチライン L A A 上に「 6 」図柄で停止表示され、装飾図柄 8 C は、リーチライン L A B 上に「 6 」図柄で停止表示され、装飾図柄 8 R は、リーチライン L A B 上に「 7 」図柄で停止表示される。各ターゲット領域 A 2 1 において、装飾図柄が停止表示されたので、これにより、ターゲット演出は成功である。

【 0 2 1 0 】

次に、図 5 3 (D) に示すように、チャンスアップ演出が実行される。このチャンスアップ演出では、味方キャラクタ C R A と「激アツ」を表す文字を含むチャンスアップ画像 A 2 2 とが表示され、味方キャラクタ C R A が「激アツ」と叫んでいる様子が表される。チャンスアップ画像 A 2 2 が表す「激アツ」は、大当たり期待度が非常に高いことを示唆している。

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

【 0 2 1 1 】

なお、図 5 3 (C) において、各ターゲット領域 A 2 1 のうち、装飾図柄が停止表示しないターゲット領域 A 2 1 がある場合 (例えば、特定のターゲット領域 A 2 1 にブランク図柄が停止表示される場合) がある。この場合には、ターゲット演出が失敗であり、図 5 3 (D) のチャンスアップ演出はおこなわれない。

【 0 2 1 2 】

[装飾図柄ターゲット演出 C]

図 5 4 は、装飾図柄ターゲット演出 C を説明するための図である。

装飾図柄ターゲット演出 C では、まず、図 5 4 (A) に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R の変動が開始される。

【 0 2 1 3 】

次に、図 5 4 (B) に示すように、ターゲット領域表示演出が実行される。このターゲット領域表示演出では、各装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R にそれぞれターゲット領域 A 2 1 が

設定（表示）される。すなわち、装飾図柄 8 L の変動していた領域にターゲット領域 A 2 1 が設定され、装飾図柄 8 C の変動していた領域にターゲット領域 A 2 1 が設定され、装飾図柄 8 R の変動していた領域にターゲット領域 A 2 1 が設定される。このターゲット領域 A 2 1 は、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R にそれぞれ対応付けられ、表示画面 7 a が割れた様子を表しており、後述するように装飾図柄を停止させる際の標的となる。このターゲット領域表示演出では、装飾図柄 8 L に対応するターゲット領域 A 2 1 は、リーチライン L A A 上に設定され、装飾図柄 8 C , 8 R に対応するターゲット領域 A 2 1 は、L B B 上に設定される。また、各装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R は、それぞれに対応するターゲット領域 A 2 1 内で変動表示される。すなわち、装飾図柄 8 L は、ターゲット領域 A 2 1 内で変動表示され、装飾図柄 8 C は、ターゲット領域 A 2 1 内で変動表示され、装飾図柄 8 R は、ターゲット領域 A 2 1 内で変動表示される。これにより、遊技者には、各装飾図柄が表示画面 7 a におけるターゲット領域 A 2 1 の向こう側で変動表示しているように見える。なお、以下では、装飾図柄ターゲット演出 C において、ターゲット領域 A 2 1 に所定の装飾図柄が停止するか否かを表す演出をターゲット演出とも呼ぶ。

10

20

30

40

50

【0214】

次に、図 5 4 (C) に示すように、装飾図柄停止演出が実行される。この装飾図柄停止演出では、各装飾図柄がターゲット領域 A 2 1 に停止表示される。すなわち、装飾図柄 8 L は、装飾図柄 8 L に対応するターゲット領域 A 2 1 内で停止表示され、装飾図柄 8 C は、装飾図柄 8 C に対応するターゲット領域 A 2 1 内で停止表示され、装飾図柄 8 R は、装飾図柄 8 R に対応するターゲット領域 A 2 1 内で停止表示される。この場合、装飾図柄 8 L は、リーチライン L A A 上に「6」図柄で停止表示され、装飾図柄 8 C , 8 R は、リーチライン L A B 上に「6」図柄で停止表示される。各ターゲット領域 A 2 1 において、同じ装飾図柄（ここでは「6」図柄）が停止表示されたので、これにより、ターゲット演出は成功である。

【0215】

次に、図 5 4 (D) に示すように、タイマ表示演出が実行される。このタイマ表示演出では、味方キャラクタ C R A とタイマ画像 A 2 3 とが表示される。タイマ画像 A 2 3 は、所定のタイマ値を表し、タイマ値が所定値（例えば、00:00）となると、期待度が高い演出が実行されることを示唆している。

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

【0216】

なお、図 5 4 (C) において、各ターゲット領域 A 2 1 において、同じ装飾図柄が停止表示しない場合（例えば、特定のターゲット領域 A 2 1 にブランク図柄が停止表示される場合）がある。この場合には、ターゲット演出が失敗であり、図 5 4 (D) のタイマ表示演出はおこなわれない。

【0217】

[装飾図柄ターゲット演出 D]

図 5 5 は、装飾図柄ターゲット演出 D を説明するための図である。

装飾図柄ターゲット演出 D では、まず、図 5 5 (A) に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R の変動が開始される。

【0218】

次に、図 5 5 (B) に示すように、ターゲット領域表示演出が実行される。このターゲット領域表示演出では、各装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R にそれぞれターゲット領域 A 2 1 が設定（表示）される。すなわち、装飾図柄 8 L の変動していた領域にターゲット領域 A 2 1 が設定され、装飾図柄 8 C の変動していた領域にターゲット領域 A 2 1 が設定され、装飾図柄 8 R の変動していた領域にターゲット領域 A 2 1 が設定される。このターゲット領域 A 2 1 は、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R にそれぞれ対応付けられ、表示画面 7 a が割れた様子を表しており、後述するように装飾図柄を停止させる際の標的となる。このターゲッ

ト領域表示演出では、装飾図柄 8 L に対応するターゲット領域 A 2 1 は、リーチライン L A A 上に設定され、装飾図柄 8 C , 8 R に対応するターゲット領域 A 2 1 は、L B B 上に設定される。また、各装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R は、それぞれに対応するターゲット領域 A 2 1 内で変動表示される。すなわち、装飾図柄 8 L は、ターゲット領域 A 2 1 内で変動表示され、装飾図柄 8 C は、ターゲット領域 A 2 1 内で変動表示され、装飾図柄 8 R は、ターゲット領域 A 2 1 内で変動表示される。これにより、遊技者には、各装飾図柄が表示画面 7 a におけるターゲット領域 A 2 1 の向こう側で変動表示しているように見える。なお、以下では、装飾図柄ターゲット演出 D において、ターゲット領域 A 2 1 に所定の装飾図柄が停止するか否かを表す演出をターゲット演出とも呼ぶ。

【 0 2 1 9 】

また、このターゲット領域表示演出では、ターゲット図柄示唆画像 A 2 5 とボタン画像 A 2 4 とが表示される。ボタン画像 A 2 4 は、遊技者に演出ボタン 6 3 の押下を促すための画像である。ターゲット図柄示唆画像 A 2 5 は、ターゲット演出でターゲット領域 A 2 1 に停止表示させるべき特定の装飾図柄を示唆している。ここでは、ターゲット図柄示唆画像 A 2 5 は、ターゲット演出でターゲット領域 A 2 1 に停止表示させるべき装飾図柄が「 6 」図柄であることを示唆している。

【 0 2 2 0 】

次に、図 5 5 (C) に示すように、装飾図柄停止演出 (ボタン押下演出) が実行される。この装飾図柄停止演出では、遊技者が演出ボタン 6 3 を押下することによって、各装飾図柄がターゲット領域 A 2 1 に停止表示される。すなわち、装飾図柄 8 L は、装飾図柄 8 L に対応するターゲット領域 A 2 1 内で停止表示され、装飾図柄 8 C は、装飾図柄 8 C に対応するターゲット領域 A 2 1 内で停止表示され、装飾図柄 8 R は、装飾図柄 8 R に対応するターゲット領域 A 2 1 内で停止表示される。この場合、装飾図柄 8 L は、リーチライン L A A 上に「 6 」図柄で停止表示され、装飾図柄 8 C , 8 R は、リーチライン L A B 上に「 6 」図柄で停止表示される。各ターゲット領域 A 2 1 において、ターゲット図柄示唆画像 A 2 5 で示唆された装飾図柄 (ここでは「 6 」図柄) が停止表示されたので、これにより、ターゲット演出は成功である。

【 0 2 2 1 】

次に、図 5 5 (D) に示すように、タイマ表示演出が実行される。このタイマ表示演出では、味方キャラクタ C R A とタイマ画像 A 2 3 とが表示される。タイマ画像 A 2 3 は、所定のタイマ値を表し、タイマ値が所定値 (例えば、 0 0 : 0 0) となると、期待度が高い演出が実行されることを示唆している。

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

【 0 2 2 2 】

なお、図 5 5 (C) において、各ターゲット領域 A 2 1 において、ターゲット図柄示唆画像 A 2 5 で示唆された装飾図柄が停止表示しない場合 (例えば、特定のターゲット領域 A 2 1 にブランク図柄が停止表示される場合、特定のターゲット領域 A 2 1 にターゲット図柄示唆画像 A 2 5 で示唆された装飾図柄以外の装飾図柄が停止表示される場合) がある。この場合には、ターゲット演出が失敗であり、図 5 5 (D) のタイマ表示演出はおこなわれない。

【 0 2 2 3 】

上記装飾図柄ターゲット演出 A ~ D は、装飾図柄によってリーチ状態が形成されてリーチ演出がおこなわれるよりも前に実行される。しかしながら、これに限られず、装飾図柄ターゲット演出 A ~ D は、リーチ演出中におこなうようにしてもよい。

【 0 2 2 4 】

[効果例]

以下に、装飾図柄ターゲット演出の効果例を示す。

[効果 1]

上記実施形態の遊技機 1 では、装飾図柄ターゲット演出において、装飾図柄の変動表示がおこなわれているときに、ターゲット領域 A 2 1 が表示され、ターゲット領域 A 2 1 に装飾図柄が停止表示されたことに基づいて、チャンスアップ演出やタイマ表示演出がおこなわれている。この構成によれば、装飾図柄の停止表示時において、装飾図柄がターゲット領域 A 2 1 に停止表示するか否かに基づいて、チャンスアップ演出やタイマ表示演出がおこなわれるか否かが決定されるので、装飾図柄の停止表示に対して遊技者に注目させることができ、装飾図柄の停止表示時の興趣を向上させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0225】

[効果 2]

10

上記実施形態の遊技機 1 では、装飾図柄ターゲット演出において、図 5 3 ~ 5 5 に示すように、ターゲット領域 A 2 1 が装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R のそれぞれに対応して設定されている。この構成によれば、各装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R の停止表示に対して遊技者に注目させることができ、装飾図柄の停止表示時の興趣を一層向上させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0226】

[効果 3]

20

上記実施形態の遊技機 1 では、装飾図柄ターゲット演出において、図 5 3 ~ 5 5 に示すように、ターゲット領域表示演出で、各ターゲット領域 A 2 1 にそれぞれ 1 つの装飾図柄が停止表示したことに基づいて、チャンスアップ演出やタイマ表示演出がおこなわれている。この構成によれば、各装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R における 1 つ 1 つの装飾図柄の停止表示に対して遊技者に注目させることができ、装飾図柄の停止表示時の興趣を一層向上させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0227】

[効果 4]

上記実施形態の遊技機 1 では、装飾図柄ターゲット演出は、装飾図柄の変動開始からリーチ演出の開始前までにおこなわれる。この構成によれば、リーチ演出前であっても装飾図柄の停止表示に対して遊技者に注目させることができ、装飾図柄の停止表示時の興趣を一層向上させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0228】

30

[効果 5]

上記実施形態の遊技機 1 では、装飾図柄ターゲット演出において、図 5 4 、 5 5 に示すように、ターゲット領域 A 2 1 に特定の装飾図柄（上記では装飾図柄「6」）が停止表示したことに基づいて、所定の演出（タイマ表示演出）がおこなわれる。この構成によれば、特定の装飾図柄の停止表示に対して遊技者に注目させることができ、装飾図柄の停止表示時の興趣を一層向上させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0229】

[変形例]

以下に、装飾図柄ターゲット演出の変形例を示す。

40

[変形例 1]

上記実施形態の遊技機 1 の装飾図柄ターゲット演出において、ターゲット領域 A 2 1 に停止表示される装飾図柄を 1 つではなく、ターゲット領域 A 2 1 に複数の装飾図柄を停止表示させるようにしてもよい。

【0230】

[変形例 2]

上記実施形態の遊技機 1 の装飾図柄ターゲット演出において、ターゲット領域 A 2 1 に装飾図柄ではなく、他の物体、例えば、キャラクタや文字を停止表示させるようにしてもよい。

【0231】

50

〔変形例 3〕

上記実施形態の遊技機 1 の装飾図柄ターゲット演出 B ～ D において、ターゲット領域 A 2 1 を、同じリーチラインに設定してもよいし、それぞれが異なるリーチラインに設定するようにしてもよい。例えば、ターゲット領域 A 2 1 を、リーチライン L A A とリーチライン L A B とリーチライン L A C にそれぞれ設定するようにしてもよい。

【0 2 3 2】

〔変形例 4〕

上記実施形態の遊技機 1 の装飾図柄ターゲット演出において、ターゲット領域 A 2 1 を設定する場合に、各装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R に対して、1 つのターゲット領域 A 2 1 ではなく、複数のターゲット領域 A 2 1 を設定するようにしてもよい。

【0 2 3 3】

〔変形例 5〕

上記実施形態の遊技機 1 において、表示装置 7 の手前にもう一つの表示装置（もう一つの表示装置とも呼ぶ）を設けるようにしてもよい。そして、装飾図柄ターゲット演出において、もう一つの表示装置にターゲット領域 A 2 1 を設定するようにして、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R の変動および停止表示を表示装置 7 で行うようにしてもよい。また、表示装置 7 にターゲット領域 A 2 1 を設定するようにして、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R の変動および停止表示をもう一つの表示装置で行うようにしてもよい。

【0 2 3 4】

〔変形例 6〕

上記実施形態の遊技機 1 の装飾図柄ターゲット演出において、ターゲット領域 A 2 1 を設定し、装飾図柄を停止表示した後、ターゲット領域 A 2 1 を移動させて、特定の装飾図柄がターゲット領域 A 2 1 に含まれるようにしてもよい。

【0 2 3 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 A 2 - 1〕

複数の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、

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

、

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

、

前記第 1 の表示演出は、装飾図柄の変動をおこなう演出であり、

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

前記第 3 の表示演出は、所定の演出をおこなう演出であり、

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

前記組み合わせ演出では、前記第 1 の表示演出がおこなわれ、前記第 1 の表示演出がおこなわれているときに、前記第 2 の表示演出がおこなわれ、前記第 2 の表示演出において前記ターゲット領域に前記装飾図柄が停止表示したことに基づいて、前記第 3 の表示演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

【0 2 3 6】

〔態様 A 2 - 2〕

態様 A 2 - 1 に記載の遊技機であって、

前記装飾図柄は、複数の装飾図柄群を有し、

前記ターゲット領域は、複数のターゲット領域を有し、

前記第 1 の表示演出は、前記複数の装飾図柄群のそれぞれの変動をおこなう演出であり

、

10

20

30

40

50

前記第 2 の表示演出は、前記表示手段に前記複数のターゲット領域を表示する演出であり、

前記第 2 の表示演出において、前記複数のターゲット領域は、前記複数の装飾図柄群の数と同じ数だけ表示され、1 つの装飾図柄群は、1 つのターゲット領域に対応づけられる、

ことを特徴とする遊技機。

【0237】

[態様 A 2 - 3]

態様 A 2 - 2 に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出では、前記第 2 の表示演出において前記複数のターゲット領域にそれぞれ 1 つの装飾図柄が停止表示したことに基づいて、前記第 3 の表示演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

【0238】

[態様 A 2 - 4]

態様 A 2 - 1 ないし態様 A 2 - 3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出は、前記装飾図柄の変動開始からリーチ演出の開始前までにおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

【0239】

[態様 A 2 - 5]

態様 A 2 - 1 ないし態様 A 2 - 4 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出では、前記第 1 の表示演出がおこなわれ、前記第 1 の表示演出がおこなわれているときに、前記第 2 の表示演出がおこなわれ、前記第 2 の表示演出において前記ターゲット領域に特定の装飾図柄が停止表示したことに基づいて、前記第 3 の表示演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

【0240】

以下に図 5 6 ~ 図 5 9 を用いてリーチ時装飾図柄重畳演出について説明する。このリーチ時装飾図柄重畳演出は、装飾図柄の変動演出中（リーチ演出中）などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 101 がサブ制御基板 90 から受信した変動演出開始コマンドを解析し、リーチ時装飾図柄重畳演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 103 から対応する画像データや駆動データを読み出して表示画面 7 a に画像を表示させる演出である。

【0241】

[リーチ時装飾図柄重畳演出 A]

図 5 6 は、リーチ時装飾図柄重畳演出 A を説明するための図である。

リーチ時装飾図柄重畳演出 A では、まず、図 5 6 (A) に示すように、リーチ演出 1 が実行される。このリーチ演出 1 では、装飾図柄 8 L , 8 R をリーチライン L X 1 上に停止表示状態にさせて、装飾図柄 8 C を高速変動表示させることによりリーチ状態が形成される。図 5 6 (A) では、装飾図柄 8 L , 8 R を「7」図柄で停止表示させ、「7」図柄を用いてリーチ状態が形成されている。

【0242】

次に、図 5 6 (B) に示すように、リーチ演出 2 が実行される。このリーチ演出 2 では、装飾図柄 8 C が低速変動となり、2 つの装飾図柄 8 C がライン L X 2 上に重ならないように表示される。この場合、2 つの装飾図柄 8 C は、リーチ状態を形成する装飾図柄 8 L , 8 R よりも透過性が高く表示される。また、2 つの装飾図柄 8 C は、装飾図柄 8 L と装飾図柄 8 R との間に表示される。図 5 6 (B) では、2 つの装飾図柄 8 C として、「7」図柄が表示されている。以下では、2 つの装飾図柄 8 C において、一方の装飾図柄 8 C を第 1 装飾図柄 8 C とも呼び、他方の装飾図柄 8 C を第 2 装飾図柄 8 C とも呼ぶ。

【0243】

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

10

【0244】

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

【0245】

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

20

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

【0246】

[リーチ時装飾図柄重畳演出B]

図57は、リーチ時装飾図柄重畳演出Bを説明するための図である。

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

30

【0247】

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

40

【0248】

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

50

【0249】

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

【0250】

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

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

【0251】

[リーチ時装飾図柄重畳演出C]

図58は、リーチ時装飾図柄重畳演出Cを説明するための図である。

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

【0252】

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

【0253】

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

【0254】

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

【0255】

次に、図58(E)に示すように、リーチ演出5が実行される。このリーチ演出5では、装飾図柄8Cが再度低速変動となり、2つの装飾図柄8CがラインLX2上に重ならない

いように表示される。この場合、2つの装飾図柄8Cは、リーチ状態を形成する装飾図柄8L, 8Rよりも透過性が高く表示される。また、2つの装飾図柄8Cは、装飾図柄8Lと装飾図柄8Rとの間に表示される。図58(E)では、2つの装飾図柄8Cとして、「7」図柄が表示されている。

【0256】

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

【0257】

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

【0258】

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

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

【0259】

[リーチ時装飾図柄重畳演出D]

図59は、リーチ時装飾図柄重畳演出Dを説明するための図である。

リーチ時装飾図柄重畳演出Dでは、まず、図59(A)に示すように、リーチ演出1が実行される。このリーチ演出1では、装飾図柄8L, 8RをリーチラインLX1上に停止表示状態にさせて、装飾図柄8Cを高速変動表示させることによりリーチ状態が形成される。図59(A)では、装飾図柄8L, 8Rを「7」図柄で停止表示させ、「7」図柄を用いてリーチ状態が形成されている。

【0260】

次に、図59(B)に示すように、リーチ演出2が実行される。このリーチ演出2では、装飾図柄8Cが低速変動となり、2つの装飾図柄8CがラインLX2上に重ならないように表示される。この場合、2つの装飾図柄8Cは、リーチ状態を形成する装飾図柄8L, 8Rよりも透過性が高く表示される。また、2つの装飾図柄8Cは、装飾図柄8Lと装飾図柄8Rとの間に表示される。図59(B)では、2つの装飾図柄8Cとして、「7」図柄が表示されている。

【0261】

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

C が第 2 装飾図柄 8 C の方向に近づくように移動してもよい。

【 0 2 6 2 】

次に、図 5 9 (D) に示すように、リーチ演出 4 が実行される。このリーチ演出 4 では、2 つの装飾図柄 8 C が重畳 (合体) して、一つの装飾図柄 8 C となる演出が実行されると共に、リーチライン L X 1 上に装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R (「 7 」 図柄) を用いた大当たり図柄配列が表示される。この場合、重畳した後の装飾図柄 8 C は、重畳する前の 2 つの装飾図柄 8 C よりも透過度が低い。

【 0 2 6 3 】

次に、図 5 9 (E) に示すように、大当たり図柄表示演出 1 が実行される。この大当たり図柄表示演出 1 では、リーチ演出 4 時と比較して装飾図柄 8 C が拡大表示される。この場合、装飾図柄 8 C は、装飾図柄 8 L , 8 R と重なる程度大きく表示するようにしてもよい。

10

【 0 2 6 4 】

次に、図 5 9 (F) に示すように、大当たり図柄表示演出 2 が実行される。この大当たり図柄表示演出 2 では、ライン L X 2 上に装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R (「 7 」 図柄) を用いた大当たり図柄配列が表示される。

次に、大当たり図柄表示演出 2 の実行後には、第 2 可動役物 1 5 を可動させて展開位置まで移動させ、大当たりを強調する演出をおこなう。

【 0 2 6 5 】

[効果例]

20

以下に、リーチ時装飾図柄重畳演出の効果例を示す。

[効果 1]

上記実施形態の遊技機 1 では、リーチ時装飾図柄重畳演出において、リーチ演出 2 、 5 で、2 つの装飾図柄 8 C をライン L X 2 上に重ならないように配置し、リーチ演出 3 、 6 で、2 つの装飾図柄 8 C を接近させ、リーチ演出 4 、 7 で、2 つの装飾図柄 8 C を重畳 (合体) させて、透過性が低い装飾図柄 8 C を生成し、当該装飾図柄 8 C と、リーチ状態を形成する装飾図柄 8 L , 8 R とを用いて大当たり図柄配列を形成する。この構成によれば、透過性の高い 2 つの装飾図柄 8 C が重畳 (合体) して、大当たり図柄配列を構成することになるので、遊技者は、2 つの装飾図柄 8 C に注目し、そして、重畳 (合体) を期待することとなる。その結果、リーチ演出における興趣を大いに向上し、遊技の興趣を向上させることができる。

30

[効果 2]

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

【 0 2 6 6 】

[効果 3]

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

40

【 0 2 6 7 】

[効果 4]

上記実施形態の遊技機 1 では、リーチ時装飾図柄重畳演出 B 、 C において、装飾図柄 8 L , 8 R を停止表示させて W リーチ状態を形成し、2 つの装飾図柄 8 C を重畳させている。そして、リーチ時装飾図柄重畳演出 B では、重畳させた装飾図柄 8 C を用いて、リーチライン L X 3 上で大当たり図柄配列を形成し、リーチ時装飾図柄重畳演出 C では、重畳さ

50

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

【 0 2 6 8 】

[効果 5]

上記実施形態の遊技機 1 では、リーチ時装飾図柄重畳演出において、大当たり図柄表示演出実行後には、第 2 可動役物 1 5 を可動させて展開位置まで移動させ、大当たりを強調する演出をおこなう。この構成によれば、遊技者に対して、リーチ状態における 2 つの装飾図柄 8 C の重畳演出により大当たりになったことを強調することができ、次に、遊技者が、リーチ状態における 2 つの装飾図柄 8 C の重畳演出を体験したときに、当該重畳演出に対して期待感を付与することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【 0 2 6 9 】

[変形例]

以下に、リーチ時装飾図柄重畳演出の変形例を示す。

[変形例 1]

上記実施形態の遊技機 1 のリーチ時装飾図柄重畳演出において、リーチ演出で、2 つの装飾図柄 8 C を重畳して生成された装飾図柄 8 C と、リーチ状態を形成する装飾図柄 8 L , 8 R とを用いて、大当たり図柄配列ではなく、チャンス目を表すチャンス目図柄配列、先読み演出（事前判定演出）を示唆する先読み示唆図柄配列、擬似連演出を示唆する擬似連演出示唆図柄配列を形成するようにしてもよい。

20

【 0 2 7 0 】

[変形例 2]

上記実施形態の遊技機 1 のリーチ時装飾図柄重畳演出において、第 2 可動役物 1 5 を可動させて展開位置まで移動させる演出を、2 つの装飾図柄 8 C の重畳が成功したときにおこなうようにしてもよい。

【 0 2 7 1 】

30

[変形例 3]

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

【 0 2 7 2 】

[変形例 4]

上記実施形態の遊技機 1 では、リーチ時装飾図柄重畳演出において、透過性の高い 2 つの装飾図柄 8 C の表示時に、これらの 2 つの装飾図柄 8 C の背景に所定のキャラクタや文字を表示させるようにしてもよい。その後、2 つの装飾図柄 8 C の重畳が成功した場合には、重畳により生成された装飾図柄 8 C によってこれらのキャラクタや文字の一部または全部が見えなくなるようにしてもよい。

40

【 0 2 7 3 】

[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]

複数の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、

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

50

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

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

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

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

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

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

前記組み合わせ演出では、前記第１の表示演出がおこなわれ、前記第１の表示演出がおこなわれているときに、前記第２の表示演出がおこなわれ、前記第２の表示演出の後に前記第３の表示演出がおこなわれ、前記第１の表示演出における第１のリーチ状態を形成する前記第１の装飾図柄と、前記第３の表示演出において生成される前記第４の装飾図柄とを用いて第１の図柄配列が形成される、

ことを特徴とする遊技機。

【０２７４】

[態様Ａ３－２]

態様Ａ３－１に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴とする遊技機。

[態様Ａ３－３]

態様Ａ３－１または態様Ａ３－２に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴とする遊技機。

【０２７５】

[態様Ａ３－４]

態様Ａ３－１ないし態様Ａ３－３までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

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

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

ことを特徴とする遊技機。

【０２７６】

[態様Ａ３－５]

態様Ａ３－１ないし態様Ａ３－４までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴とする遊技機。

【０２７７】

10

20

30

40

50

以下に図 6 0 ~ 図 6 3 を用いてキャラクタ出現演出について説明する。このキャラクタ出現演出は、装飾図柄の変動演出中、大当たり遊技中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信した変動演出開始コマンドを解析し、ターゲット領域表示演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 1 0 3 から対応する画像データや駆動データを読み出して表示画面 7 a に画像を表示させる演出である。

【 0 2 7 8 】

[キャラクタ出現演出 A]

図 6 0 は、キャラクタ出現演出 A を説明するための図である。

キャラクタ出現演出 A では、まず、図 6 0 (A) に示すように、装飾図柄停止演出が実行される。この装飾図柄停止演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R がハズレ図柄配列で停止した状態となっている。図 6 0 (A) では、装飾図柄 8 L が「 6 」図柄、装飾図柄 8 C が「 8 」図柄、装飾図柄 8 R が「 7 」図柄となっている。この状態では、まだ、特別図柄は変動していない。

10

【 0 2 7 9 】

次に、図 6 0 (B) に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R の変動が開始される。

次に、図 6 0 (C) に示すように、リーチ形成演出が実行される。このリーチ形成演出では、装飾図柄 8 L , 8 R をリーチライン L X 1 およびリーチライン L X 3 上に停止表示状態にさせて、装飾図柄 8 C を高速変動表示させることにより W リーチ状態 (ダブルリーチ状態) が形成される。図 6 0 (A) では、リーチライン L X 1 上では、装飾図柄 8 L , 8 R を「 6 」図柄で停止表示させ、「 6 」図柄を用いてリーチ状態が形成されている。リーチライン L X 3 上では、装飾図柄 8 L , 8 R を「 7 」図柄で停止表示させ、「 7 」図柄を用いてリーチ状態が形成されている。すなわち、「 6 」図柄と「 7 」図柄の W リーチ状態が形成されている。

20

【 0 2 8 0 】

次に、図 6 0 (D) に示すように、キャラクタ出現演出 1 が実行される。このキャラクタ出現演出 1 では、装飾図柄 8 C が低速変動となり、装飾図柄 8 L と装飾図柄 8 R との間に表示される。また、キャラクタ出現演出 1 では、キャラクタ画像 A 4 1 が低速変動する装飾図柄 8 C の背面 (背後) に配置される。この場合、キャラクタ画像 A 4 1 は、全領域が装飾図柄 8 C の背面 (背後) に位置している。また、装飾図柄 8 C は、遊技者から見てキャラクタ画像 A 4 1 を完全に視認不可にする程度の透過度である。なお、これに限られず、装飾図柄 8 C は、キャラクタ画像 A 4 1 がうっすら見える程度の透過度としてもよい。図 6 0 (D) では、装飾図柄 8 C として、「 7 」図柄が表示されている。

30

【 0 2 8 1 】

次に、図 6 0 (E) に示すように、キャラクタ出現演出 2 が実行される。このキャラクタ出現演出 2 では、装飾図柄 8 C は、低速変動が継続されており、また、透過度がキャラクタ出現演出 1 のときと比較して高くなっている。そのため、このキャラクタ出現演出 2 では、装飾図柄 8 C の背面に位置するキャラクタ画像 A 4 1 が遊技者に視認可能となる。

【 0 2 8 2 】

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

40

【 0 2 8 3 】

キャラクタ出現演出 2 で、キャラクタ画像 A 4 1 が出現した場合には、次に、スーパーリーチ演出がおこなわれる。このように、キャラクタ画像 A 4 1 の出現は、スーパーリーチ演出に発展することを示唆している。

【 0 2 8 4 】

[キャラクタ出現演出 B]

図 6 1 は、キャラクタ出現演出 B を説明するための図である。

キャラクタ出現演出 B では、まず、図 6 1 (A) に示すように、装飾図柄停止演出が実行される。この装飾図柄停止演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R がハズレ図柄配列で停

50

止した状態となっている。図 6 0 (A) では、装飾図柄 8 L が「 6 」図柄、装飾図柄 8 C が「 8 」図柄、装飾図柄 8 R が「 7 」図柄となっている。この状態では、まだ、特別図柄は変動していない。

【 0 2 8 5 】

次に、図 6 1 (B) に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R の変動が開始される。

次に、図 6 1 (C) に示すように、リーチ形成演出が実行される。このリーチ形成演出では、装飾図柄 8 L , 8 R をリーチライン L X 1 およびリーチライン L X 3 上に停止表示状態にさせて、装飾図柄 8 C を高速変動表示させることにより W リーチ状態 (ダブルリーチ状態) が形成される。図 6 1 (A) では、リーチライン L X 1 上では、装飾図柄 8 L , 8 R を「 6 」図柄で停止表示させ、「 6 」図柄を用いてリーチ状態が形成されている。リーチライン L X 3 上では、装飾図柄 8 L , 8 R を「 7 」図柄で停止表示させ、「 7 」図柄を用いてリーチ状態が形成されている。すなわち、「 6 」図柄と「 7 」図柄の W リーチ状態が形成されている。

【 0 2 8 6 】

次に、図 6 1 (D) に示すように、キャラクタ出現演出 1 が実行される。このキャラクタ出現演出 1 では、装飾図柄 8 C が低速変動となり、装飾図柄 8 L と装飾図柄 8 R との間に表示される。また、キャラクタ出現演出 1 では、キャラクタ画像 A 4 1 が低速変動する装飾図柄 8 C の背面 (背後) に配置される。この場合、キャラクタ画像 A 4 1 は、一部が装飾図柄 8 C の背面に位置し、一部が装飾図柄 8 C からみ出ている。また、装飾図柄 8 C は、遊技者から見てキャラクタ画像 A 4 1 を完全に視認不可にする程度の透過度である。なお、これに限られず、装飾図柄 8 C は、キャラクタ画像 A 4 1 がうっすら見える程度の透過度としてもよい。図 6 1 (D) では、装飾図柄 8 C として、「 7 」図柄が表示されている。

【 0 2 8 7 】

次に、図 6 1 (E) に示すように、キャラクタ出現演出 2 が実行される。このキャラクタ出現演出 2 では、装飾図柄 8 C は、低速変動が継続されており、また、透過度がキャラクタ出現演出 1 のときと比較して高くなっている。そのため、このキャラクタ出現演出 2 では、装飾図柄 8 C の背面に位置するキャラクタ画像 A 4 1 (一部) が遊技者に視認可能となり、すなわち、キャラクタ画像 A 4 1 の全部が遊技者に視認可能となる。

【 0 2 8 8 】

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

【 0 2 8 9 】

キャラクタ出現演出 2 で、キャラクタ画像 A 4 1 が出現した場合には、次に、スーパーリーチ演出がおこなわれる。このように、キャラクタ画像 A 4 1 の出現は、スーパーリーチ演出に発展することを示唆している。

【 0 2 9 0 】

[キャラクタ出現演出 C]

図 6 2 は、キャラクタ出現演出 C を説明するための図である。

キャラクタ出現演出 C では、まず、図 6 2 (A) に示すように、装飾図柄停止演出が実行される。この装飾図柄停止演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R がハズレ図柄配列で停止した状態となっている。図 6 0 (A) では、装飾図柄 8 L が「 6 」図柄、装飾図柄 8 C が「 8 」図柄、装飾図柄 8 R が「 7 」図柄となっている。この状態では、まだ、特別図柄は変動していない。

【 0 2 9 1 】

次に、図 6 2 (B) に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R の変動が開始される。

次に、図 6 2 (C) に示すように、リーチ形成演出が実行される。このリーチ形成演出では、装飾図柄 8 L , 8 R をリーチライン L X 1 およびリーチライン L X 3 上に停止表示

状態にさせて、装飾図柄 8 C を高速変動表示させることにより W リーチ状態（ダブルリーチ状態）が形成される。図 6 2（A）では、リーチライン L X 1 上では、装飾図柄 8 L，8 R を「6」図柄で停止表示させ、「6」図柄を用いてリーチ状態が形成されている。リーチライン L X 3 上では、装飾図柄 8 L，8 R を「7」図柄で停止表示させ、「7」図柄を用いてリーチ状態が形成されている。すなわち、「6」図柄と「7」図柄の W リーチ状態が形成されている。

【0292】

次に、図 6 2（D）に示すように、大当たり確定演出が実行される。この大当たり確定演出では、装飾図柄 8 C が「7」図柄で停止表示され、装飾図柄 8 L，8 C，8 R がすべて「7」図柄となり、装飾図柄 8 L，8 C，8 R によって大当たり図柄配列が形成される。これにより、遊技者は、大当たりしたことが分かる。また、この大当たり確定演出では、キャラクタ画像 A 4 1 が装飾図柄 8 C の背面（背後）に配置される。この場合、キャラクタ画像 A 4 1 は、全領域が装飾図柄 8 C の背面に位置している。また、装飾図柄 8 C は、遊技者から見てキャラクタ画像 A 4 1 を完全に視認不可にする程度の透過度である。なお、これに限られず、装飾図柄 8 C は、キャラクタ画像 A 4 1 がうっすら見える程度の透過度としてもよい。

10

【0293】

次に、図 6 2（E）に示すように、キャラクタ出現演出が実行される。このキャラクタ出現演出では、装飾図柄 8 C は、透過度が大当たり確定演出のときと比較して高くなっている。そのため、このキャラクタ出現演出では、装飾図柄 8 C の背面に位置するキャラクタ画像 A 4 1 が遊技者に視認可能となる。

20

【0294】

なお、上記大当たり確定演出において、キャラクタ画像 A 4 1 は、全領域が装飾図柄 8 C の背面に位置する構成としているが、キャラクタ画像 A 4 1 は、一部が装飾図柄 8 C の背面に位置し、一部が装飾図柄 8 C からみ出る構成であってよい。

【0295】

キャラクタ出現演出で、キャラクタ画像 A 4 1 が出現した場合には、当該キャラクタ画像 A 4 1 の出現は、遊技者にとって有利なことが起こることを示唆している。例えば、キャラクタ画像 A 4 1 が出現した場合には、当該キャラクタ画像 A 4 1 の出現が、保留内に大当たりがあること（保留玉連チャン）を示唆してもよいし、大当たり遊技において、16 R（最大のラウンド数）確定の大当たりであることを示唆していてもよいし、大当たり遊技後の遊技状態が遊技者に有利な状態（確変状態）であることを示唆してもよい。

30

【0296】

[キャラクタ出現演出 D]

図 6 3 は、キャラクタ出現演出 D を説明するための図である。

キャラクタ出現演出 D では、まず、図 6 3（A）に示すように、装飾図柄停止演出が実行される。この装飾図柄停止演出では、装飾図柄 8 L，8 C，8 R がハズレ図柄配列で停止した状態となっている。図 6 0（A）では、装飾図柄 8 L が「6」図柄、装飾図柄 8 C が「8」図柄、装飾図柄 8 R が「7」図柄となっている。この状態では、まだ、特別図柄は変動していない。

40

【0297】

次に、図 6 3（B）に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出では、装飾図柄 8 L，8 C，8 R の変動が開始される。

次に、図 6 3（C）に示すように、リーチ形成演出が実行される。このリーチ形成演出では、装飾図柄 8 L，8 R をリーチライン L X 1 およびリーチライン L X 3 上に停止表示状態にさせて、装飾図柄 8 C を高速変動表示させることにより W リーチ状態（ダブルリーチ状態）が形成される。図 6 3（A）では、リーチライン L X 1 上では、装飾図柄 8 L，8 R を「6」図柄で停止表示させ、「6」図柄を用いてリーチ状態が形成されている。リーチライン L X 3 上では、装飾図柄 8 L，8 R を「7」図柄で停止表示させ、「7」図柄を用いてリーチ状態が形成されている。すなわち、「6」図柄と「7」図柄の W リーチ状

50

態が形成されている。

【0298】

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

10

【0299】

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

【0300】

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

20

【0301】

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

【0302】

[効果例]

以下に、キャラクタ出現演出の効果例を示す。

[効果1]

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

30

40

【0303】

[効果2]

上記実施形態の遊技機1では、キャラクタ出現演出A, Bにおいて、比較的透過度が高い状態で装飾図柄8Cが変動表示しているときに、キャラクタ画像A41が8装飾図柄8Cの背面に配置され、その後に、装飾図柄8Cが比較的透過度が低い状態で表示されると、キャラクタ画像A41は、装飾図柄8Cを透過して視認可能に表示される。この構成によれば、変動表示中の装飾図柄8Cに隠れていたキャラクタ画像が装飾図柄の透過度が高まることによって出現するので、装飾図柄の変動表示中において遊技者に大きなサプライズ感を付与することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0304】

50

〔効果 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、キャラクタ出現演出 A , B において、装飾図柄 8 C が高速変動表示した後、比較的透過度が高い状態で装飾図柄 8 C が低速変動表示しているときに、キャラクタ画像 A 4 1 が装飾図柄 8 C の背面に配置され、その後に、装飾図柄 8 C が比較的透過度が低い状態で表示されると、キャラクタ画像 A 4 1 は、装飾図柄 8 C を透過して視認可能に表示される。この構成によれば、低速変動表示中の装飾図柄 8 C に隠れていたキャラクタ画像が装飾図柄の透過度が高まることによって出現するので、キャラクタ画像の出現を遊技者に印象付けることができ、遊技者に大きなサプライズ感を付与することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0305】

10

〔効果 4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、キャラクタ出現演出 C において、キャラクタ画像 A 4 1 は、比較的透過度が高い装飾図柄 8 C であって停止表示された装飾図柄 8 C の背面に配置される。この構成によれば、キャラクタ画像 A 4 1 が停止表示された装飾図柄 8 C を透過して遊技者に視認可能に表示されるので、キャラクタ画像の出現をじっくりと遊技者に印象付けることができる。その結果、装飾図柄 8 C が停止表示されて退屈なときでも、遊技者に大きなサプライズ感を付与することができるので、遊技の興趣を向上させることができる。

【0306】

〔効果 5〕

20

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

【0307】

〔変形例〕

以下に、キャラクタ出現演出の変形例を示す。

〔変形例 1〕

30

上記実施形態の遊技機 1 のキャラクタ出現演出 A , B , D において、キャラクタ画像 A 4 1 の出現は、スーパーリーチ演出に発展することを示唆しているが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、キャラクタ画像 A 4 1 の出現は、擬似連演出、先読み演出、チャンスアップ演出などに発展することを示唆するようにしてもよい。この場合、キャラクタ画像 A 4 1 が出現した場合には、擬似連演出、先読み演出、チャンスアップ演出がおこなわれる。

また、キャラクタ画像 A 4 1 の出現は、大当たりの示唆をするようにしてもよい。

【0308】

〔変形例 2〕

40

上記実施形態の遊技機 1 のキャラクタ出現演出において、キャラクタ画像 A 4 1 , A 4 3 の出現は、キャラクタ出現演出 1 や大当たり確定演出時であったが、装飾図柄停止演出時、変動開始演出時、リーチ形成演出時などにおこなうようにしてもよい。その後、図 60 ~ 63 に示すキャラクタ出現演出や大当たり確定演出を実行すればよい。

【0309】

〔変形例 3〕

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

50

のリーチラインのリーチで、キャラクタ出現演出 2 をおこなうようにしてもよい。

【0310】

[変形例 4]

上記実施形態の遊技機 1 のキャラクタ出現演出 A ~ C において、キャラクタ出現演出で、キャラクタ画像 A 4 1 は、停止した場合には装飾図柄 8 L , 8 R と共に大当たり図柄配列を構成し得る装飾図柄 8 C (例えば、図 6 0 では「 7 」図柄) に隠れるように配置され、装飾図柄 8 C の透過度が高くなることにより出現する構成であったが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、キャラクタ出現演出で、キャラクタ画像 A 4 1 は、停止した場合には装飾図柄 8 L , 8 R と共に大当たり図柄配列を構成し得ない装飾図柄 8 C (例えば、図 6 0 の状況であれば「 8 」図柄) に隠れるように配置され、装飾図柄 8 C の透過度が高くなることにより出現するようにしてもよい。

10

【0311】

[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]

複数の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、

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

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

20

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

、
前記第 1 の表示演出は、装飾図柄を第 1 の透過度で表示する演出であり、

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

前記第 3 の表示演出は、所定のキャラクタを表示する演出であり、

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

前記組み合わせ演出では、前記第 1 の表示演出がおこなわれ、その後、前記第 2 の表示演出がおこなわれ、前記第 2 の表示演出がおこなわれているときに、前記第 3 の表示演出がおこなわれ、前記第 3 の表示演出における前記所定のキャラクタは、前記第 2 の透過度で表示される前記装飾図柄の背後に配置され、当該装飾図柄を透過して視認可能に表示される場合がある、

30

ことを特徴とする遊技機。

【0312】

[態様 A 4 - 2]

態様 A 4 - 1 に記載の遊技機であって、

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

、
前記第 4 の表示演出は、前記装飾図柄を用いてリーチ状態を形成する演出であり、

40

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

前記組み合わせ演出は、前記第 4 の表示演出を含む場合があり、

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

ことを特徴とする遊技機。

【0313】

[態様 A 4 - 3]

態様 A 4 - 2 に記載の遊技機であって、

50

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

ことを特徴とする遊技機。

【0314】

[態様 A 4 - 4]

態様 A 4 - 2 または態様 A 4 - 3 に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴とする遊技機。

【0315】

[態様 A 4 - 5]

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

前記組み合わせ演出では、前記第3の表示演出は、前記第1の表示演出、または、前記第2の表示演出がおこなわれているときにおこなわれ、前記第1の表示演出がおこなわれているときに前記第3の表示演出がおこなわれる場合には、前記所定のキャラクタは、前記第1の透過度で表示される前記装飾図柄の背後に配置され、当該装飾図柄によって視認不能となる場合がある、

ことを特徴とする遊技機。

【0316】

以下に図64～図67を用いて大当たり図柄配列表示演出について説明する。この大当たり図柄配列表示演出は、装飾図柄の変動演出中、大当たり遊技中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン101がサブ制御基板90から受信した変動演出開始コマンドを解析し、大当たり図柄配列表示演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM103から対応する画像データや駆動データを読み出して表示画面7aに画像を表示させる演出である。

【0317】

[大当たり図柄配列表示演出 A]

図64は、大当たり図柄配列表示演出Aを説明するための図である。

大当たり図柄配列表示演出では、まず、図64(A)に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出では、装飾図柄8L, 8C, 8Rの変動が開始される。

【0318】

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

【0319】

次に、図64(C)に示すように、Wリーチ演出が実行される。このWリーチ演出では、装飾図柄8Cを高速変動表示のまま維持させつつ、装飾図柄8L, 8RをさらにリーチラインLN2上に停止表示状態にさせることによりリーチラインLN1とリーチラインLN2上にWリーチ状態が形成される。図64(C)では、装飾図柄8L, 8Rを「6」図柄および「7」図柄で停止表示させ、「6」図柄と「7」図柄とを用いてWリーチ状態が形成されている。なお、リーチラインLN2は、左斜め上に伸びるラインである。従って、リーチラインLN1とリーチラインLN2とは交錯し、2つのラインで「X」の字を形成する。

【0320】

10

20

30

40

50

次に、図 6 4 (D) に示すように、大当たり表示演出 1 が実行される。この大当たり表示演出 1 では、装飾図柄 8 C の「 6 」図柄をリーチライン L N 1 上に停止表示させることで、リーチライン L N 1 上において装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R を用いて大当たり図柄配列が形成される。図 6 4 (D) には、リーチライン L N 1 上に「 6 」図柄の大当たり図柄配列が形成されている。

【 0 3 2 1 】

次に、図 6 4 (E) に示すように、大当たり表示演出 2 が実行される。この大当たり表示演出 2 では、ライン L N 4 上に大当たり図柄配列が表示される。ライン L N 4 は、表示画面 7 a の左上であって表示画面 7 a の上辺に平行なラインである。ライン L N 4 上に配置される大当たり図柄配列は、大当たり表示演出 1 においてリーチライン L N 1 上に配置される大当たり図柄配列よりも小さく表示される。図 6 4 (E) には、ライン L N 4 上に大当たり表示演出 1 と同じ「 6 」図柄の大当たり図柄配列が形成されている。

【 0 3 2 2 】

次に、図 6 4 (F) に示すように、大当たり遊技演出が実行される。この大当たり遊技演出は、大当たり遊技中の表示演出である。具体的には、大当たり遊技演出では、大当たり遊技演出では、大当たり表示演出で表示された大当たり図柄配列と同じ大当たり図柄配列がライン L N 5 上に表示される。ライン L N 5 は、表示画面 7 a の右下であって表示画面 7 a の下辺に平行なラインである。ライン L N 5 上に配置される大当たり図柄配列は、大当たり表示演出 1 においてリーチライン L N 1 上に配置される大当たり図柄配列よりも小さく表示される。図 6 4 (F) には、ライン L N 5 上に大当たり表示演出 2 と同じ「 6 」図柄の大当たり図柄配列が形成されている。また、大当たり遊技演出では、大当たり時図柄配列画像 A 5 1 が表示されている。この大当たり時図柄配列画像 A 5 1 は、大当たり表示演出 1 の際のキャプチャ画面であり、すなわち、大当たり表示演出 1 において大当たりしたリーチラインと大当たり図柄配列の情報とを表している。また、大当たり遊技演出では、ラウンド情報を表す画像、右打ちを示唆する画像、獲得出玉情報を表す画像、所定のキャラクタなどが表示される。

【 0 3 2 3 】

なお、上記図 6 4 (A) ~ (E) の演出は、同一変動中におこなわれ、図 6 4 (F) の演出は、どの変動直後の大当たり遊技中におこなわれる。なお、これに限られず、図 6 4 (E) ~ (F) の演出は、大当たり遊技中におこなわれてもよい。

【 0 3 2 4 】

[大当たり図柄配列表示演出 B]

図 6 5 は、大当たり図柄配列表示演出 B を説明するための図である。

大当たり図柄配列表示演出では、まず、図 6 5 (A) に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R の変動が開始される。

【 0 3 2 5 】

次に、図 6 5 (B) に示すように、リーチ演出が実行される。このリーチ演出では、装飾図柄 8 L , 8 R をリーチライン L N 1 上に停止表示状態にさせて、装飾図柄 8 C を高速変動表示させることによりリーチ状態が形成される。図 6 5 (A) では、装飾図柄 8 L , 8 R を「 6 」図柄で停止表示させ、「 6 」図柄を用いてリーチ状態が形成されている。なお、リーチライン L N 1 は、右斜め上に伸びるラインである。

【 0 3 2 6 】

次に、図 6 5 (C) に示すように、Wリーチ演出が実行される。このWリーチ演出では、装飾図柄 8 C を高速変動表示のまま維持させつつ、装飾図柄 8 L , 8 R をさらにリーチライン L N 2 上に停止表示状態にさせることによりリーチライン L N 1 とリーチライン L N 2 上にWリーチ状態が形成される。図 6 5 (C) では、装飾図柄 8 L , 8 R を「 6 」図柄および「 7 」図柄で停止表示させ、「 6 」図柄と「 7 」図柄とを用いてWリーチ状態が形成されている。なお、リーチライン L N 2 は、左斜め上に伸びるラインである。従って、リーチライン L N 1 とリーチライン L N 2 とは交錯し、2つのラインで「 X 」の字を形成する。

10

20

30

40

50

【 0 3 2 7 】

次に、図 6 5 (D) に示すように、大当たり表示演出 1 が実行される。この大当たり表示演出 1 では、装飾図柄 8 C の「 6 」図柄をリーチライン L N 1 上に停止表示させることで、リーチライン L N 1 上において装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R を用いて大当たり図柄配列が形成される。図 6 5 (D) には、リーチライン L N 1 上に「 6 」図柄の大当たり図柄配列が形成されている。

【 0 3 2 8 】

次に、図 6 5 (E) に示すように、大当たり表示演出 2 が実行される。この大当たり表示演出 2 では、ライン L N 4 上に大当たり図柄配列が表示される。ライン L N 4 は、表示画面 7 a の左上であって表示画面 7 a の上辺に平行なラインである。ライン L N 4 上に配置される大当たり図柄配列は、大当たり表示演出 1 においてリーチライン L N 1 上に配置される大当たり図柄配列よりも小さく表示される。図 6 5 (E) には、ライン L N 4 上に大当たり表示演出 1 と同じ「 6 」図柄の大当たり図柄配列が形成されている。

【 0 3 2 9 】

次に、図 6 5 (F) に示すように、大当たり表示演出 3 が実行される。この大当たり表示演出 3 では、ライン L N 6 上に大当たり図柄配列が表示される。ライン L N 6 は、表示画面 7 a の略中央であって表示画面 7 a の上辺に平行なラインである。ライン L N 6 上に配置される大当たり図柄配列は、大当たり表示演出 2 においてライン L N 4 上に配置される大当たり図柄配列よりも大きく表示される。図 6 5 (F) には、ライン L N 6 上に大当たり表示演出 1 と同じ「 6 」図柄の大当たり図柄配列が形成されている。

【 0 3 3 0 】

次に、図 6 5 (G) に示すように、大当たり遊技演出が実行される。この大当たり遊技演出は、大当たり遊技中の表示演出である。具体的には、大当たり遊技演出では、大当たり遊技演出では、大当たり表示演出で表示された大当たり図柄配列と同じ大当たり図柄配列がライン L N 5 上に表示される。ライン L N 5 は、表示画面 7 a の右下であって表示画面 7 a の下辺に平行なラインである。ライン L N 5 上に配置される大当たり図柄配列は、大当たり表示演出 1 においてリーチライン L N 1 上に配置される大当たり図柄配列よりも小さく表示される。図 6 5 (G) には、ライン L N 5 上に大当たり表示演出 2 と同じ「 6 」図柄の大当たり図柄配列が形成されている。また、大当たり遊技演出では、大当たり時図柄配列画像 A 5 1 が表示されている。この大当たり時図柄配列画像 A 5 1 は、大当たり表示演出 1 の際のキャプチャ画面であり、すなわち、大当たり表示演出 1 において大当たりしたリーチラインと大当たり図柄配列の情報とを表している。また、大当たり遊技演出では、ラウンド情報を表す画像、右打ちを示唆する画像、獲得出玉情報を表す画像、所定のキャラクタなどが表示される。

【 0 3 3 1 】

なお、上記図 6 5 (A) ~ (F) の演出は、同一変動中におこなわれ、図 6 5 (G) の演出は、どの変動直後の大当たり遊技中におこなわれる。なお、これに限られず、図 6 5 (E) ~ (G) の演出は、大当たり遊技中におこなわれてもよい。

【 0 3 3 2 】

[大当たり図柄配列表示演出 C]

図 6 6 は、大当たり図柄配列表示演出 C を説明するための図である。

大当たり図柄配列表示演出では、まず、図 6 6 (A) に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R の変動が開始される。

【 0 3 3 3 】

次に、図 6 6 (B) に示すように、リーチ演出が実行される。このリーチ演出では、装飾図柄 8 L , 8 R をリーチライン L N 1 上に停止表示状態にさせて、装飾図柄 8 C を高速変動表示させることによりリーチ状態が形成される。図 6 6 (A) では、装飾図柄 8 L , 8 R を「 6 」図柄で停止表示させ、「 6 」図柄を用いてリーチ状態が形成されている。なお、リーチライン L N 1 は、右斜め上に伸びるラインである。

【 0 3 3 4 】

次に、図 6 6 (C) に示すように、Wリーチ演出が実行される。このWリーチ演出では、装飾図柄 8 C を高速変動表示のまま維持させつつ、装飾図柄 8 L , 8 R をさらにリーチライン L N 2 上に停止表示状態にさせることによりリーチライン L N 1 とリーチライン L N 2 上にWリーチ状態が形成される。図 6 6 (C) では、装飾図柄 8 L , 8 R を「 6 」図柄および「 7 」図柄で停止表示させ、「 6 」図柄と「 7 」図柄とを用いてWリーチ状態が形成されている。なお、リーチライン L N 2 は、左斜め上に伸びるラインである。従って、リーチライン L N 1 とリーチライン L N 2 とは交錯し、2つのラインで「 X 」の字を形成する。

【 0 3 3 5 】

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

【 0 3 3 6 】

次に、図 6 6 (E) に示すように、大当たり表示演出 2 が実行される。この大当たり表示演出 2 では、リーチライン L N 1 上に表示される装飾図柄 8 C が拡大して表示される。この場合、装飾図柄 8 C は、装飾図柄 8 L , 8 R に重なっている。

【 0 3 3 7 】

次に、図 6 6 (F) に示すように、大当たり表示演出 3 が実行される。この大当たり表示演出 3 では、ライン L N 4 上に大当たり図柄配列が表示される。ライン L N 4 は、表示画面 7 a の左上であって表示画面 7 a の上辺に平行なラインである。ライン L N 4 上に配置される大当たり図柄配列は、大当たり表示演出 1 においてリーチライン L N 1 上に配置される大当たり図柄配列よりも小さく表示される。図 6 6 (F) には、ライン L N 4 上に大当たり表示演出 1 と同じ「 6 」図柄の大当たり図柄配列が形成されている。

【 0 3 3 8 】

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

【 0 3 3 9 】

次に、図 6 6 (H) に示すように、大当たり遊技演出が実行される。この大当たり遊技演出は、大当たり遊技中の表示演出である。具体的には、大当たり遊技演出では、大当たり遊技演出では、大当たり表示演出で表示された大当たり図柄配列と同じ大当たり図柄配列がライン L N 5 上に表示される。ライン L N 5 は、表示画面 7 a の右下であって表示画面 7 a の下辺に平行なラインである。ライン L N 5 上に配置される大当たり図柄配列は、大当たり表示演出 1 においてリーチライン L N 1 上に配置される大当たり図柄配列よりも小さく表示される。図 6 6 (G) には、ライン L N 5 上に大当たり表示演出 2 と同じ「 6 」図柄の大当たり図柄配列が形成されている。また、大当たり遊技演出では、大当たり時図柄配列画像 A 5 1 が表示されている。この大当たり時図柄配列画像 A 5 1 は、大当たり表示演出 1 の際のキャプチャ画面であり、すなわち、大当たり表示演出 1 において大当たりしたリーチラインと大当たり図柄配列の情報とを表している。また、大当たり遊技演出では、ラウンド情報を表す画像、右打ちを示唆する画像、獲得出玉情報を表す画像、所定のキャラクタなどが表示される。

【 0 3 4 0 】

なお、上記図 6 6 (A) ~ (G) の演出は、同一変動中におこなわれ、図 6 6 (G) の演出は、どの変動直後の大当たり遊技中におこなわれる。なお、これに限られず、図 6 6 (F) ~ (H) の演出は、大当たり遊技中におこなわれてもよい。

10

20

30

40

50

【 0 3 4 1 】

[大当たり図柄配列表示演出 D]

図 6 7 は、大当たり図柄配列表示演出 D を説明するための図である。

大当たり図柄配列表示演出では、まず、図 6 7 (A) に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R の変動が開始される。

【 0 3 4 2 】

次に、図 6 7 (B) に示すように、リーチ演出が実行される。このリーチ演出では、装飾図柄 8 L , 8 R をリーチライン L N 1 上に停止表示状態にさせて、装飾図柄 8 C を高速変動表示させることによりリーチ状態が形成される。図 6 7 (A) では、装飾図柄 8 L , 8 R を「 6 」図柄で停止表示させ、「 6 」図柄を用いてリーチ状態が形成されている。なお、リーチライン L N 1 は、右斜め上に伸びるラインである。

10

【 0 3 4 3 】

次に、図 6 7 (C) に示すように、Wリーチ演出が実行される。このWリーチ演出では、装飾図柄 8 C を高速変動表示のまま維持させつつ、装飾図柄 8 L , 8 R をさらにリーチライン L N 2 上に停止表示状態にさせることによりリーチライン L N 1 とリーチライン L N 2 上にWリーチ状態が形成される。図 6 7 (C) では、装飾図柄 8 L , 8 R を「 6 」図柄および「 7 」図柄で停止表示させ、「 6 」図柄と「 7 」図柄とを用いてWリーチ状態が形成されている。なお、リーチライン L N 2 は、左斜め上に伸びるラインである。従って、リーチライン L N 1 とリーチライン L N 2 とは交錯し、2つのラインで「 X 」の字を形成する。

20

【 0 3 4 4 】

次に、図 6 7 (D) に示すように、大当たり表示演出 1 が実行される。この大当たり表示演出 1 では、装飾図柄 8 C の「 6 」図柄をリーチライン L N 1 上に停止表示させることで、リーチライン L N 1 上において装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R を用いて大当たり図柄配列が形成される。図 6 7 (D) には、リーチライン L N 1 上に「 6 」図柄の大当たり図柄配列が形成されている。

【 0 3 4 5 】

次に、図 6 7 (E) に示すように、大当たり表示演出 2 が実行される。この大当たり表示演出 2 では、リーチライン L N 1 上に表示される装飾図柄 8 C が拡大して表示される。この場合、装飾図柄 8 C は、装飾図柄 8 L , 8 R に重なっている。

30

【 0 3 4 6 】

次に、図 6 7 (F) に示すように、役物可動演出が実行される。この役物可動演出では、第 2 可動役物 1 5 を進出位置まで移動させて表示画面 7 a 手前に移動させる。この場合、表示画面 7 a では、リーチライン L N 1 上に大当たり図柄配列が表示されている。すなわち、遊技者からは、表示画面 7 a において、第 2 可動役物 1 5 に覆われていない領域からリーチライン L N 1 上の大当たり図柄配列が視認可能となっている。

【 0 3 4 7 】

次に、図 6 7 (G) に示すように、大当たり表示演出 3 が実行される。この大当たり表示演出 3 では、ライン L N 4 上に大当たり図柄配列が表示される。ライン L N 4 は、表示画面 7 a の左上であって表示画面 7 a の上辺に平行なラインである。ライン L N 4 上に配置される大当たり図柄配列は、大当たり表示演出 1 においてリーチライン L N 1 上に配置される大当たり図柄配列よりも小さく表示される。図 6 7 (F) には、ライン L N 4 上に大当たり表示演出 1 と同じ「 6 」図柄の大当たり図柄配列が形成されている。

40

【 0 3 4 8 】

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

50

【 0 3 4 9 】

次に、図 6 7 (I) に示すように、大当たり遊技演出が実行される。この大当たり遊技演出は、大当たり遊技中の表示演出である。具体的には、大当たり遊技演出では、大当たり遊技演出では、大当たり表示演出で表示された大当たり図柄配列と同じ大当たり図柄配列がライン L N 5 上に表示される。ライン L N 5 は、表示画面 7 a の右下であって表示画面 7 a の下辺に平行なラインである。ライン L N 5 上に配置される大当たり図柄配列は、大当たり表示演出 1 においてリーチライン L N 1 上に配置される大当たり図柄配列よりも小さく表示される。図 6 7 (G) には、ライン L N 5 上に大当たり表示演出 2 と同じ「 6 」図柄の大当たり図柄配列が形成されている。また、大当たり遊技演出では、大当たり時図柄配列画像 A 5 1 が表示されている。この大当たり時図柄配列画像 A 5 1 は、大当たり表示演出 1 の際のキャプチャ画面であり、すなわち、大当たり表示演出 1 において大当たりしたリーチラインと大当たり図柄配列の情報とを表している。また、大当たり遊技演出では、ラウンド情報を表す画像、右打ちを示唆する画像、獲得出玉情報を表す画像、所定のキャラクタなどが表示される。

10

【 0 3 5 0 】

なお、上記図 6 7 (A) ~ (H) の演出は、同一変動中におこなわれ、図 6 7 (I) の演出は、どの変動直後の大当たり遊技中におこなわれる。なお、これに限られず、図 6 7 (G) ~ (I) の演出は、大当たり遊技中におこなわれてもよい。

【 0 3 5 1 】

[効果例]

以下に、大当たり図柄配列表演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、大当たり図柄配列表演演出において、リーチライン L N 1 上にリーチ状態が形成され、リーチライン L N 1 とリーチライン L N 2 上に W リーチ状態が形成され、その後、リーチライン L N 1 上に大当たり図柄配列が表示され、その後、ライン L N 4 やライン L N 5 上に大当たり図柄配列が表示される。この構成によれば、リーチライン L N 1 とリーチライン L N 2 上で装飾図柄の演出を楽しむことができ、その後、リーチライン L N 1 上と、ライン L N 4 またはライン L N 5 上で大当たり図柄配列が表示されることにより、遊技者に視点を変えて大当たり図柄配列を表示することができ、大当たりを強調して、遊技者の大当たりとなった喜びを増幅させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【 0 3 5 2 】

[効果 2]

上記実施形態の遊技機 1 では、大当たり図柄配列表演演出において、リーチライン L N 1 上にリーチ状態が形成され、リーチライン L N 1 とリーチライン L N 2 上に W リーチ状態が形成され、その後、リーチライン L N 1 上に大当たり図柄配列が表示され、その後、ライン L N 4 上に大当たり図柄配列が表示され、さらにその後の大当たり遊技中においてライン L N 5 上に大当たり図柄配列が表示される。この構成によれば、リーチライン L N 1 とリーチライン L N 2 上で装飾図柄の演出を楽しむことができ、その後、リーチライン L N 1 上と、ライン L N 4 上で大当たり図柄配列が表示されることにより、遊技者に視点を変えて大当たり図柄配列を表示することができ、さらに、大当たり遊技中において、ライン L N 5 上で大当たり図柄配列が表示されるので、大当たりを強調して、遊技者の大当たりとなった喜びをより増幅させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【 0 3 5 3 】

[効果 3]

上記実施形態の遊技機 1 では、大当たり図柄配列表演演出において、リーチライン L N 1 上に大当たり図柄配列が表示される演出（例えば、図 6 4 (D) ）と、ライン L N 4 上、ライン L N 5 上、または、ライン L N 6 上に大当たり図柄配列が表示される演出（例えば、図 6 4 (E) ）とは同一変動中におこなわれる。この構成によれば、同一変動中にお

50

いて遊技者に視点を変えて大当たり図柄配列を表示することができるので、同一変動中に大当たりを強調して、遊技者の大当たりとなった喜びをより増幅させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 3 5 4 】

[効果 4]

上記実施形態の遊技機 1 では、大当たり図柄配列表演演出において、大当たり表示演出 1 においてリーチライン L N 1 上に表示される大当たり図柄配列は、ライン L N 4 やライン L N 5 上に配置される大当たり図柄配列よりも大きく表示される。この構成によれば、大当たり表示演出の最初に大当たり図柄配列を大きく表示することにより大当たりを強調することができ、遊技者の大当たりとなった喜びをより増幅させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【 0 3 5 5 】

[効果 5]

上記実施形態の遊技機 1 では、大当たり図柄配列表演演出 D において、大当たり表示演出 1 でリーチライン L N 1 上に大当たり図柄配列が表示された後、大当たり表示演出 2 でリーチライン L N 1 上に大当たり図柄配列の一部が拡大表示された後に、大当たり表示演出 3 でライン L N 4 上に大当たり図柄配列が表示される。この構成によれば、大当たり図柄配列を大きく表示することにより大当たりを強調することができ、遊技者の大当たりとなった喜びをより増幅させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【 0 3 5 6 】

[変形例]

以下に、大当たり図柄配列表演演出の変形例を示す。

[変形例 1]

上記実施形態の遊技機 1 の大当たり図柄配列表演演出において、ライン L N 4 に表示される大当たり図柄配列は、リーチライン L N 1 上に表示される大当たり図柄配列よりも大きく表示されるようにしてもよい。

【 0 3 5 7 】

[変形例 2]

上記実施形態の遊技機 1 の大当たり図柄配列表演演出において、リーチライン L N 1 上、リーチライン L N 2 上、ライン L N 4 上、ライン L N 5 上、ライン L N 6 上に配置される大当たり図柄配列は、装飾図柄同士の一部または全部が重なりあってもよい。また、リーチライン L N 1 上、リーチライン L N 2 上、ライン L N 4 上、ライン L N 5 上、ライン L N 6 上に配置される大当たり図柄配列は、大きくしたり、小さくしたりしてもよく、また、収縮させるような動きをしてもよい。

30

【 0 3 5 8 】

[変形例 3]

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

40

【 0 3 5 9 】

[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]

複数の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、

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

50

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

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

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

、
前記第1の表示演出は、前記表示手段における第1のライン上に装飾図柄を停止表示することでリーチ状態とする演出であり、

前記第2の表示演出は、前記第1のライン上に前記装飾図柄を停止表示することで第1
の大当たり図柄配列を表示する演出であり、

前記第3の表示演出は、前記表示手段における第1のラインとは異なる前記第2のライン上に装飾図柄を停止表示することでリーチ状態とする演出であり、

前記第4の表示演出は、前記第1のラインおよび前記第2のラインとは異なる第3のライン上に装飾図柄を停止表示することで第2の大当たり図柄配列を表示する演出であり、

前記第1の表示演出と前記第2の表示演出と前記第3の表示演出と前記第4の表示演出とを含む組み合わせ演出がおこなわれる場合があり、

前記組み合わせ演出では、前記第1の表示演出がおこなわれ、前記第1の表示演出がおこなわれているときに、前記第3の表示演出がおこなわれ、前記第1の表示演出および前記第3の表示演出の後に、前記第2の表示演出がおこなわれ、前記第2の表示演出後に、
前記第4の表示演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

【0360】

[態様 A 5 - 2]

態様 A 5 - 1 に記載の遊技機であって、

前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第5の表示演出をおこなう場合があり

、
前記第5の表示演出は、前記第1のライン、前記第2のライン、および、前記第3のラインとは異なる第4のライン上に装飾図柄を停止表示することで第3の大当たり図柄配列を表示する演出であり、

前記組み合わせ演出は、前記第5の表示演出を含む場合がある演出であり、

前記組み合わせ演出では、前記第5の表示演出は、前記第4の表示演出の後であって、大当たり遊技中におこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

【0361】

[態様 A 5 - 3]

態様 A 5 - 2 に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出では、前記第2の表示演出と、前記第4の表示演出とが同一変動中におこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

【0362】

[態様 A 5 - 4]

態様 A 5 - 3 に記載の遊技機であって、

前記第2の表示演出における前記第1の大当たり図柄配列は、前記第4の表示演出における前記第2の大当たり図柄配列よりも大きい、

ことを特徴とする遊技機。

【0363】

[態様 A 5 - 5]

態様 A 5 - 4 に記載の遊技機であって、

前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第6の表示演出をおこなう場合があり

10

20

30

40

50

、
前記第 6 の表示演出は、前記第 1 の大当たり図柄配列を拡大表示する演出であり、
前記組み合わせ演出は、前記第 6 の表示演出を含む場合がある演出であり、
前記組み合わせ演出では、前記第 2 の表示演出がおこなわれた後に、前記第 6 の表示演出がおこなわれ、前記第 6 の表示演出の後に、前記第 4 の表示演出がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。

【 0 3 6 4 】

以下に図 6 8 ~ 図 7 1 を用いて装飾図柄大当たり示唆演出について説明する。この装飾図柄大当たり示唆演出は、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄（以下、単に「特別図柄」ともよぶ）の変動に同期する装飾図柄の変動表示に係わって実行され得る。なお、装飾図柄大当たり示唆演出 A、B、C は保留内の大当たり示唆であり、装飾図柄大当たり示唆演出 D は、当該変動の大当たり示唆である。

【 0 3 6 5 】

[装飾図柄大当たり示唆演出 A]

図 6 8 は、装飾図柄大当たり示唆演出 A を説明するための図である。

装飾図柄大当たり示唆演出 A では、まず、図 6 8 (A) に示すように、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、左の図柄表示エリアに左装飾図柄 8 L、中の図柄表示エリアに中装飾図柄 8 C、右の図柄表示エリアには右装飾図柄 8 R が表示される。装飾図柄 8 L、8 C、8 R の停止順は、最初に左装飾図柄 8 L が停止し、次に右装飾図柄 8 R が停止し、最後に中装飾図柄 8 C が停止するようになっている。なお、図 6 8 (A) では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は変動中（下方にスクロール中）であることを示している。

また、表示画面 7 a の左端には、保留数を示す H 1、H 2 が上下に並んで表示されている。H 1 は、第 1 特別図柄に係わる保留数を示し、H 2 は、第 2 特別図柄に係わる保留数を示している。なお、図 6 8 (A) に示す装飾図柄変動演出では、H 1 は「 3」、H 2 は「 0 」を示している。つまり、第 1 特別図柄の保留数は「 3」、第 2 特別図柄の保留数は「 0 」であることを示唆している。

【 0 3 6 6 】

次に、図 6 8 (B) に示すように、表示画面 7 a ではハズレ図柄停止演出が実行される。このハズレ図柄停止演出は、図 6 8 (A) に示した変動結果が、ハズレたことを示している。装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、規定の停止位置として、上段ライン J L と下段ライン G L とが設けられており、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が変動後停止して図柄配列を示すときは、通常、この上段ライン J L と下段ライン G L に沿って水平状に整列して停止する。つまり、この図 6 8 (B) に示すハズレ図柄停止演出では、上下 2 段にハズレ図柄配列が示されている。本例では、このハズレ図柄配列は、上段ライン J L に「 8 6 9」、下段ライン G L に「 9 5 8 」が示されている。

【 0 3 6 7 】

一方、図 6 8 (B) に代わって、図 6 8 (C) に示すように、左装飾図柄下ズレ停止演出が実行される場合がある。この左装飾図柄下ズレ停止演出は、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が変動後停止した状態を示しており、装飾図柄 8 C、8 R は、規定の停止位置である上段ライン J L と下段ライン G L に停止しているが、左装飾図柄 8 L は、上段ライン J L および下段ライン G L から下にズレて停止している。本例では、装飾図柄 8 C、8 R は、上段ライン J L に「 7 7」、下段ライン G L に「 6 6 」が示され、左装飾図柄 8 L は、上段ライン J L から下にズレて「 5」、下段ライン G L から下にズレて「 6 」を示している。つまり、左装飾図柄下ズレ停止演出における装飾図柄 8 L、8 C、8 R の図柄配列は、「 5 7 7 」のうちの「 5 」が上段ライン J L から下にズレた図柄配列、「 6 6 6 」のうちの左の「 6 」が下段ライン G L から下にズレた図柄配列を示している。なお、装飾図柄 8 L、8 C、8 R のいずれか 1 つでも規定の停止位置からズレた場合には、ハズレ図柄配列となる。したがって、規定の停止位置である上段ライン J L または下段ライン G L に停止すれば大当たり図柄配列となる「 6 6 6 」も、この図 6 8 (C) に示す左装飾図柄下ズレ停

止演出では、ハズレ図柄配列となる。

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

【 0 3 6 8 】

さらに、図 6 8 (B) に代わって、図 6 8 (D) に示すように、右装飾図柄上ズレ停止演出が実行される場合がある。この右装飾図柄上ズレ停止演出は、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が変動後停止した状態を示しており、装飾図柄 8 L、8 C は、規定の停止位置である上段ライン J L と下段ライン G L に停止しているが、左装飾図柄 8 R は、上段ライン J L および下段ライン G L から上にズレて停止している。本例では、装飾図柄 8 L、8 C は、上段ライン J L に「 6 8」、下段ライン G L に「 7 7」が示され、左装飾図柄 8 L は、上段ライン J L から上にズレて「 8」、下段ライン G L から上にズレて「 7」を示している。つまり、右装飾図柄上ズレ停止演出における装飾図柄 8 L、8 C、8 R の図柄配列は、「 6 8 8」のうちの右の「 8」が上段ライン J L から上にズレた図柄配列、「 7 7 7」のうちの右の「 7」が下段ライン G L から上にズレた図柄配列を示している。したがって、規定の停止位置である上段ライン J L または下段ライン G L に停止すれば大当たり図柄配列となる「 7 7 7」も、この図 6 8 (D) に示す右装飾図柄上ズレ停止演出では、ハズレ図柄配列となる。

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

【 0 3 6 9 】

次に、図 6 8 (E) に示すように、表示画面 7 a では大当たり確定演出が実行される。この大当たり確定演出は、図 6 8 (C) に示した左装飾図柄下ズレ停止演出または図 6 8 (D) に示した右装飾図柄上ズレ停止演出がおこなわれた後におこなわれる演出である。この大当たり確定演出では、保留数 H 2 は従前と同じ「 0」を示しているが、保留数 H 1 は「 3」から「 1」に変更されている。つまり、この大当たり確定演出では、先の図 6 8 (C) に示した左装飾図柄下ズレ停止演出または図 6 8 (D) に示した右装飾図柄上ズレ停止演出から、第 1 特別図柄の保留を 2 個消化した様子を示している。そして、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が示している大当たり図柄配列「 7 7 7」は、第 1 特別図柄の 2 個目の保留の変動結果を示している。また、この図 6 8 (E) に示す大当たり確定演出では、大当たり図柄配列「 7 7 7」は表示画面 7 a の略中央に単独 (1 段) で表示され、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の上方には、「大当たり ~ !」という文字が表示されるようになっている。この大当たり確定演出により、遊技者は大当たりを確信する。

なお、この図 6 8 (E) に示す大当たり確定演出は、図 6 8 (C) に示した左装飾図柄下ズレ停止演出または図 6 8 (D) に示した右装飾図柄上ズレ停止演出がおこなわれた場合であっても、必ずおこなわれることはなく、所定の確率で図 6 8 (B) に示したハズレ図柄停止演出がおこなわれる場合もあり得る。

【 0 3 7 0 】

つまり、この図 6 8 に示した装飾図柄大当たり示唆演出 A では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の所定変動において、装飾図柄 8 L、8 C、8 R のいずれかが規定の停止位置からズレて停止した場合には、所定変動後の保留に係わる変動において、大当たりになりやすくなっている。言い換えれば、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の所定変動において、保留の内容を先読みして大当たりがある場合には、所定の確率 (乱数を用いた抽選等) で、大当たり示唆演出として装飾図柄 8 L、8 C、8 R のいずれかを規定の停止位置からズレて停止するようになっている。しかも、装飾図柄大当たり示唆演出 A では、規定の停止位置からズレて停止した図柄配列 (ハズレ図柄配列) は、規定の停止位置で停止していれば大当たり図柄配列になる図柄配列で示されるので、これにより、遊技者に大当たりになること示唆 (示唆) している。

【 0 3 7 1 】

[装飾図柄大当たり示唆演出B]

図69は、装飾図柄大当たり示唆演出Bを説明するための図である。

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

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

【0372】

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

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

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

【0373】

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

【0374】

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

ズレ図柄停止演出では、先の図 6 9 (B) に示した左装飾図柄下ズレ停止青エフェクト演出または図 6 9 (C) に示した左装飾図柄下ズレ停止赤エフェクト演出から、第 1 特別図柄の保留を 2 個消化した様子を示している。すなわち、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が示しているハズレ図柄配列は、第 1 特別図柄の 2 個目の保留の変動結果を示しており、上段ライン J L に「8 6 9」、下段ライン G L に「9 5 8」が示されている。

なお、このハズレ図柄停止演出がおこなわれる確率は、図 6 9 (B) に示す左装飾図柄下ズレ停止青エフェクト演出がおこなわれた場合の方が、図 6 9 (C) に示す左装飾図柄下ズレ停止赤エフェクト演出がおこなわれた場合よりも高くなっている。

【 0 3 7 5 】

一方、図 6 9 (D) に代わって、図 6 9 (E) に示すように、表示画面 7 a では大当たり確定演出が実行される場合がある。この大当たり確定演出は、上記した図 6 9 (D) に示したハズレ図柄停止演出と同様に、図 6 9 (B) に示した左装飾図柄下ズレ停止青エフェクト演出または図 6 9 (C) に示した左装飾図柄下ズレ停止赤エフェクト演出がおこなわれた後におこなわれる演出である。この大当たり確定演出では、保留数 H 2 は従前と同じ「0」を示しているが、保留数 H 1 は「3」から「1」に変更されている。つまり、この大当たり確定演出では、先の図 6 9 (B) に示した左装飾図柄下ズレ停止青エフェクト演出または図 6 9 (C) に示した左装飾図柄下ズレ停止赤エフェクト演出から、第 1 特別図柄の保留を 2 個消化した様子を示している。すなわち、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が示している大当たり図柄配列「7 7 7」は、第 1 特別図柄の 2 個目の保留の変動結果を示している。なお、この図 6 9 (E) に示す大当たり確定演出では、大当たり図柄配列「7 7 7」は表示画面 7 a の略中央に単独 (1 段) で表示され、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の上方には、「大当たり～！」という文字が表示されるようになっている。この大当たり確定演出により、遊技者は大当たりを確信する。

なお、この大当たり確定演出がおこなわれる確率は、図 6 9 (C) に示す左装飾図柄下ズレ停止赤エフェクト演出がおこなわれた場合の方が、図 6 9 (B) に示す左装飾図柄下ズレ停止青エフェクト演出がおこなわれた場合よりも高くなっている。

【 0 3 7 6 】

つまり、この図 6 9 に示した装飾図柄大当たり示唆演出 B では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が変動停止したとき、複数種類のエフェクト演出 (本例では、青エフェクト演出と赤エフェクト演出) を実行可能であり、これらエフェクト演出の種別によって大当たりの付与率が変化するようになっている。言い換えれば、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の所定変動において、保留の内容を先読みして大当たりがある場合には、所定の確率 (乱数を用いた抽選等) で、大当たり示唆演出として複数種類のエフェクト演出から所定のエフェクト演出をおこなうようになっている。

【 0 3 7 7 】

[装飾図柄大当たり示唆演出 C]

図 7 0 は、装飾図柄大当たり示唆演出 C を説明するための図である。

装飾図柄大当たり示唆演出 C では、まず、図 7 0 (A) に示すように、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、左の図柄表示エリアに左装飾図柄 8 L、中の図柄表示エリアに中装飾図柄 8 C、右の図柄表示エリアには右装飾図柄 8 R が表示される。装飾図柄 8 L、8 C、8 R の停止順は、最初に左装飾図柄 8 L が停止し、次に右装飾図柄 8 R が停止し、最後に中装飾図柄 8 C が停止するようになっている。なお、図 7 0 (A) では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は変動中 (下方にスクロール中) であることを示している。

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

【 0 3 7 8 】

次に、図 70 (B) に示すように、左装飾図柄「6」下ズレ停止演出が実行される。この左装飾図柄「6」下ズレ停止演出は、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が変動後停止した状態を示しており、装飾図柄 8 C、8 R は、規定の停止位置である上段ライン J L と下段ライン G L に停止しているが、左装飾図柄 8 L は、上段ライン J L および下段ライン G L から下にズレて停止している。本例では、装飾図柄 8 C、8 R は、上段ライン J L に「77」、下段ライン G L に「66」が示され、左装飾図柄 8 L は、上段ライン J L から下にズレて「5」、下段ライン G L から下にズレて「6」を示している。つまり、左装飾図柄「6」下ズレ停止演出における装飾図柄 8 L、8 C、8 R の図柄配列は、「577」のうちの「5」が上段ライン J L から下にズレた図柄配列、「666」のうちの左の「6」が下段ライン G L から下にズレた図柄配列を示している。なお、装飾図柄 8 L、8 C、8 R のい

10

ずれか 1 つでも規定の停止位置からズレた場合には、ハズレ図柄配列となる。したがって、規定の停止位置である上段ライン J L または下段ライン G L に停止すれば大当たり図柄配列となる「666」も、この図 70 (B) に示す左装飾図柄「6」下ズレ停止演出では、ハズレ図柄配列となる。

【0379】

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

20

30

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

【0380】

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

40

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

50

レ停止演出がおこなわれた場合の方が、図70(B)に示す左装飾図柄「6」下ズレ停止演出がおこなわれた場合よりも高くなっている。

【0381】

次に、図70(E)に示すように、表示画面7aではバトル演出が実行される。このバトル演出は、図70(D)に示したリーチ演出から切り替わっておこなわれる演出であって、装飾図柄8L、8C、8Rの代わりに遊技者側の味方キャラクタCRAと敵キャラクタCRBとがバトルする画像が表示される。つまり、この図70(E)に示すバトル演出がおこなわれるのは、遊技状態がリーチになっている場合である。なお、このバトル演出では、保留数H1、H2は、図70(D)に示したリーチ演出と同様に、「1」、「0」を示している。

10

なお、この図70(E)に示すバトル演出は、図70(D)に示したリーチ演出がおこなわれた場合であっても、必ずおこなわれることはなく、リーチ演出からバトル演出に発展しない場合もあり得る。また、このバトル演出がおこなわれる確率(バトル発展率)は、図70(C)に示す右装飾図柄「7」上ズレ停止演出がおこなわれた場合の方が、図70(B)に示す左装飾図柄「6」下ズレ停止演出がおこなわれた場合よりも高くなっている。

【0382】

次に、図70(F)に示すように、表示画面7aでは大当たり確定示唆演出が実行される。この大当たり確定示唆演出は、味方キャラクタCRAと敵キャラクタCRBとがバトルした結果、味方キャラクタCRAが勝利したことを示す「勝利!」という文字が表示画面7aの中央に大きく表示される。この「勝利!」という文字を表示することにより、遊技者に今回のリーチは大当たりになる(遊技者に有利な特典が付与される)と思わせることができる。なお、この大当たり確定示唆演出では、保留数H1、H2は、図70(D)に示したリーチ演出および図70(E)に示したバトル演出と同様に、「1」、「0」を示している。

20

また、図示は省略するが、バトル演出で味方キャラクタが敗退する場合もあり、この場合、図70(F)に示した大当たり確定示唆演出はおこなわれず、代わりに味方キャラクタが敗退したことを示す「敗退!」という文字が表示画面7aの中央に大きく表示される。この「敗退!」という文字を表示することにより、遊技者に今回のリーチは大当たりにならない(遊技者に有利な特典が付与されない)と思わせることができる。

30

なお、バトル演出で味方キャラクタCRAが勝利する確率(バトル勝利期待度)は、図70(C)に示す右装飾図柄「7」上ズレ停止演出がおこなわれた場合の方が、図70(B)に示す左装飾図柄「6」下ズレ停止演出がおこなわれた場合よりも高くなっている。言い換えれば、バトル演出で味方キャラクタCRAが敗退する確率は、図70(B)に示す左装飾図柄「6」下ズレ停止演出がおこなわれた場合の方が、図70(C)に示す右装飾図柄「7」上ズレ停止演出がおこなわれた場合よりも高くなっている。

【0383】

次に、図70(G)に示すように、表示画面7aでは大当たり確定演出が実行される。この大当たり確定演出は、図70(F)に示した大当たり確定示唆演出で味方キャラクタCRAが勝利したことを示す「勝利!」という文字に替えて、大当たり図柄配列「777」が表示される。この大当たり確定演出により、遊技者は大当たりを確信する。なお、この図70(G)に示す大当たり確定演出では、大当たり図柄配列「777」は表示画面7aの略中央に単独(1段)で表示され、装飾図柄8L、8C、8Rの上方には、「大当たり~!」という文字が表示されるようになっている。

40

なお、上記したように、図70(D)に示したリーチ演出がおこなわれなかった場合(リーチにならなかった場合)、リーチ演出から図70(E)に示したバトル演出に発展しなかった場合、および、バトル演出で味方キャラクタCRAが敗退し、図70(F)に示した大当たり確定示唆演出はおこなわれなかった場合には、この図70(G)に示す大当たり確定演出はおこなわれることはなく、代わりにハズレ確定演出がおこなわれる(図68(B)、図69(D)参照)。

50

【0384】

つまり、この図70に示した装飾図柄大当たり示唆演出Cでは、装飾図柄8L、8C、8Rの所定変動において、装飾図柄8L、8C、8Rのいずれかが規定の停止位置からズレて停止したときの、該ズレた図柄配列の種別によって、所定変動後の保留に係わる変動において、リーチになる率、リーチ後バトルへの発展率、および、バトル演出でのバトル勝利期待度が高くなるようになっている。例えば、上述したように、ズレた図柄配列が「666」よりも「777」の方が、リーチになる率、リーチ後バトルへの発展率、および、バトル演出でのバトル勝利期待度が高くなっている。すなわち、装飾図柄大当たり示唆演出Cでは、ズレた図柄配列を表示するという1つの演出で、リーチ率、バトル発展率およびバトル勝利期待度という複数の遊技指標を同時に示唆するようになっている。

10

【0385】

[装飾図柄大当たり示唆演出D]

図71は、装飾図柄大当たり示唆演出Dを説明するための図である。

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

20

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

【0386】

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

30

【0387】

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

40

【0388】

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

50

【0389】

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

【0390】

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

【0391】

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

【0392】

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

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

【0393】

つまり、この図71に示した装飾図柄大当たり示唆演出Dでは、装飾図柄8L、8C、8Rの所定変動において、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rを複数停止させて同時に複数の図柄配列ライン(本例では、上段ラインJLと下段ラインGL)を表示可能であり、複数の図柄配列ラインのうち、所定の図柄配列ラインに所定の左装飾図柄8Lと右装飾図柄

10

20

30

40

50

8 Rが停止した場合（本例では、上段ラインJ Lに「8 8」図柄のリーチ、下段ラインG Lに「7 7」図柄のリーチ）には、当該所定変動において大当たりになりやすくなっている。すなわち、装飾図柄大当たり示唆演出Dでは、所定の図柄配列ラインに所定の図柄配列でリーチになった場合、大当たり期待度が高くなっている。言い換えれば、装飾図柄8 L、8 C、8 Rの所定変動において、当該変動が大当たりになる場合には、所定の確率（乱数を用いた抽選等）で、大当たり示唆演出として所定の図柄配列ラインに所定の図柄配列でリーチ演出をおこなうようになっている。

【0394】

〔効果例〕

以下に、装飾図柄大当たり示唆演出の効果例を示す。

10

〔効果1〕

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

【0395】

20

〔効果2〕

上記実施形態の遊技機1では、図68～図70に示すように、第1の装飾図柄と第2の装飾図柄と第3の装飾図柄とを有し、装飾図柄を規定の停止位置で停止する場合、第1の装飾図柄と前記第2の装飾図柄と第3の装飾図柄とを一系列に停止し、装飾図柄を規定の停止位置からズレて停止する場合、第1の装飾図柄と第2の装飾図柄と第3の装飾図柄の何れか一つを一系列からズレて停止する構成になっている。この構成によれば、装飾図柄を規定の停止位置からズレて停止する場合、遊技者に様々な態様でわかりやすく表示することが可能となる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0396】

〔効果3〕

30

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

【0397】

〔効果4〕

40

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

【0398】

〔効果5〕

50

上記実施形態の遊技機 1 では、図 7 1 に示すように、複数の図柄配列ラインは、段状に表示され、段状に表示された複数の図柄配列ラインの所定段に、第 1 の装飾図柄および第 2 の装飾図柄が停止して所定の図柄配列でリーチになった場合に、当該所定変動において大当たりになりやすい構成になっている。この構成によれば、遊技者は、所定段の図柄配列ラインで所定の図柄配列でリーチになった場合には、大当たり期待度が極めて高くなり、その後に停止する第 3 の装飾図柄の変動中、大いなる期待を持続させながら注視することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。また、所定段の図柄配列ラインにおけるリーチ図柄と大当たり期待度を関連させて、リーチ図柄の種別によって大当たり期待度を変化させることも可能となる。

【0399】

[変形例]

以下に、装飾図柄大当たり示唆演出の変形例を示す。

[変形例 1]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 6 8 ~ 図 7 0 に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の規定の停止位置として、上段ライン J L と下段ライン G L の 2 段を示したが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の規定の停止位置は、上段ライン、中段ライン、下段ラインの 3 段や、上下 4 段以上にしてもよい。さらには、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が横スクロールする場合には、左右方向に複数の縦ライン（左ライン、中ライン、右ライン）を規定の停止位置とするようにしてもよい。

また、図 7 1 に示すように、図柄配列ラインは、上段ライン J L と下段ライン G L の 2 ラインを示したが、上記規定の停止位置と同様に、上段ライン、中段ライン、下段ラインの 3 ラインや、上下 4 ライン以上にしてもよい。さらには、図柄配列ラインが上下 3 ライン以上ある場合は、これに加えて斜め図柄配列ラインを設けるようにしてもよい（例えば、上下 3 ラインの場合では、右上がりと右下がりの 2 つの斜め図柄配列ライン）。また、さらには、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が横スクロールする場合には、左右方向に複数の縦図柄配列ライン（例えば、左図柄配列ライン、中図柄配列ライン、右図柄配列ライン）を設けるようにしてもよい。

【0400】

[変形例 2]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 6 8 ~ 図 7 0 に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が規定の停止位置からズレて停止する図柄配列は、規定の停止位置で停止していれば大当たり図柄配列になる図柄配列としたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、規定の停止位置からズレて停止する図柄配列は、特定のバラケ目や、リーチの図柄配列であってもよい。さらには、ズレて停止した図柄配列が、規定の停止位置で停止していれば大当たり図柄配列になる図柄配列の場合には、その後保留内で大当たりになる場合、当該ズレて停止した図柄配列と同じ図柄配列で大当たり図柄配列を表示するようにしてもよい。このように構成すれば、大当たりの示唆のみでなく、大当たり図柄配列も示唆することができる。

【0401】

[変形例 3]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 6 9 に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が規定の停止位置からズレて停止したとき、青エフェクト演出または赤エフェクトという色を用いた演出をおこない、これらエフェクト演出の種別によって大当たりの付与率を変化するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、エフェクト演出は、3 種類以上の色を用い、これら色の違いによって大当たりの付与率を変化するようにしてもよい。あるいは、エフェクト演出は、色に替えて複数種類のキャラクタを用い、これらキャラクタの種別によって大当たりの付与率を変化するようにしてもよい。もちろん、色とキャラクタを併用してエフェクト演出をおこなうようにしてもよい。さらには、エフェクト演出は、水滴を模した青色のエフェクト画像や炎を模した赤色のエフェクト画像を用いた

10

20

30

40

50

が、これら水滴や炎は特に限定されることなく、エフェクト画像はどのような画像であってもよい（ただし、特定の色を感じさせる画像が望ましい）。

【 0 4 0 2 】

[変形例 4]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 7 0 に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が規定の停止位置からズレて停止したとき、所定の確率でバトル演出をおこない、このバトル演出の結果によって大当たりの示唆をおこなうようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、バトル演出に替えてストーリー演出をおこない、このストーリー演出の内容によって大当たりの示唆をおこなうようにしてもよい。この場合、ズレた図柄配列の種類によって、その後の保留内でリーチになる率、リーチ後ストーリー演出への発展率、ストーリー演出での内容（大当たり期待度）を変化するようにしてもよい。このように構成すれば、ズレた図柄配列を表示するという 1 つの演出で、その後の保留内でのリーチ率、ストーリー演出発展率およびストーリー演出での大当たり期待度という、複数の遊技指標を同時に示唆することができ、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 4 0 3 】

[変形例 5]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 7 1 に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の所定変動において、複数の図柄配列ラインのうち、所定の図柄配列ラインに左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R が停止して所定のリーチ図柄が表示されることにより、当該所定変動が大当たりになりやすいことを示唆するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、所定の図柄配列ラインに左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R が停止してリーチ以外の特定のバラケ目が表示されたとき、当該所定変動が大当たりになりやすいことを示唆するようにしてもよい。そしてこの場合、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R がバラケ目で停止した後、直ちに装飾図柄 8 L、8 R を再変動するいわゆる疑似連をおこない、その後、所定の図柄配列ラインに左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R を停止させて所定のリーチ図柄を表示するようにしてもよい。このように構成すれば、さらに遊技の興趣を向上させることができる。

なお、疑似連とは、擬似的に装飾図柄の変動表示が所定回数連続したように見せる演出であり、変動の開始時やリーチ演出中等において実行され得る演出である。例えば、疑似連は、装飾図柄を変動開始させ仮停止させる演出を繰り返す演出、装飾図柄の所定の図柄配列の少なくとも一部を仮停止させる演出を繰り返す演出、予め決められたロゴ（例えば N E X T ）を仮停止させる演出を繰り返す演出、または、「× 2」、「× 3」、「疑似」など、疑似連を連想させる表示とともに、装飾図柄の変動演出を実行させる演出を含む。なお、繰り返す演出回数を、疑似連回数ともよび、2 回であれば「疑似 2」、「× 2」、3 回であれば「疑似 3」、「× 3」というような表記がなされ得る。

【 0 4 0 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 A 6 - 1]

図柄の変動表示を表示可能な図柄表示手段と、

前記図柄表示手段による前記図柄の変動表示に応じて装飾図柄の変動表示を表示可能な装飾図柄表示手段と、

を備えた遊技機であって、

前記装飾図柄表示手段による前記装飾図柄の所定変動において、前記装飾図柄を規定の停止位置で停止する場合と、規定の停止位置からズレて停止する場合とがあり、

前記規定の停止位置からズレて停止したときは、前記規定の停止位置で停止したときよりも、前記所定変動後の保留に係わる変動において遊技者に有利な特典が付与されやすい

ことを特徴とする遊技機。

[態様 A 6 - 2]

前記装飾図柄は、第 1 の装飾図柄と第 2 の装飾図柄と第 3 の装飾図柄とを有し、
前記装飾図柄表示手段は、

前記装飾図柄を前記規定の停止位置で停止する場合、前記第 1 の装飾図柄と前記第 2 の装飾図柄と前記第 3 の装飾図柄とを一列状に停止し、

前記装飾図柄を前記規定の停止位置からズレて停止する場合、前記第 1 の装飾図柄と前記第 2 の装飾図柄と前記第 3 の装飾図柄の何れか一つを前記一列状からズレて停止する、

ことを特徴とする態様 A 6 - 1 に記載の遊技機。

[態様 A 6 - 3]

複数の表示演出を実行可能な表示手段を備え、

前記表示手段は、前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、前記装飾図柄の停止に係わって複数種類のエフェクト演出を実行可能であり、

前記遊技者への有利な特典の付与率は、前記エフェクト演出の種別によって変化する、ことを特徴とする態様 A 6 - 1 または態様 A 6 - 2 に記載の遊技機。

[態様 A 6 - 4]

図柄の変動表示を表示可能な図柄表示手段と、

前記図柄表示手段による前記図柄の変動表示に応じて装飾図柄の変動表示を表示可能な装飾図柄表示手段と、

を備えた遊技機であって、

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

前記装飾図柄表示手段は、所定変動において、前記第 1 の装飾図柄および前記第 2 の装飾図柄を複数停止させて同時に複数の図柄配列ラインを表示可能であり、

前記複数の図柄配列ラインのうち、所定の図柄配列ラインに所定の前記第 1 の装飾図柄および前記第 2 の装飾図柄が停止した場合には、当該所定変動において遊技者に有利な特典が付与されやすい、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 A 6 - 5]

前記複数の図柄配列ラインは、段状に表示され、

前記段状に表示された前記複数の図柄配列ラインの所定段に、前記第 1 の装飾図柄および前記第 2 の装飾図柄が停止して所定の図柄配列でリーチになった場合に、当該所定変動において遊技者に有利な特典が付与されやすい、

ことを特徴とする態様 A 6 - 4 に記載の遊技機。

【 0 4 0 5 】

以下に図 7 2 ~ 図 7 5 を用いて装飾図柄重畳演出 A ~ D について説明する。この装飾図柄重畳演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信した変動演出開始コマンドを解析し、装飾図柄重畳演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 1 0 3 から対応する画像データや駆動データを読み出して表示画面 7 a に画像を表示させる演出である。

【 0 4 0 6 】

[装飾図柄重畳演出 A]

図 7 2 は、装飾図柄重畳演出 A を説明するための図である。装飾図柄重畳演出 A では、まず、図 7 2 (A) に示すように、変動演出中に、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R とが表示されない装飾図柄非表示演出が実行される。装飾図柄非表示演出は、図 4 8 (J) に示す装飾図柄変動演出 A の装飾図柄消滅演出と同様である。すなわち、図 7 2 (A) の装飾図柄非表示演出の前に、装飾図柄変動演出 A の図 4 8 (A) ~ 図 4 8 (I) の演出がおこなわれてもよい。なお、図 7 2 (A) の装飾図柄非表示演出は、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R が表示されないだけであり、これ以外の任意の画像が表示されていてもよい。例えば、任意のスペシャルリーチ演出がおこ

10

20

30

40

50

なわれていてもよい。

【0407】

次に、図72(B)に示す、装飾図柄拡大表示演出が実行される。具体的には、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、および、右装飾図柄8Rは、それぞれの一部分が表示画面7aからはみ出しており、中装飾図柄8Cが左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rの一部分に重なって表示される。次に、図72(C)に示すように、大当たり画像重畳表示演出が実行される。具体的には、左装飾図柄8Lに第1大当たり画像MF1が重なって表示され、中装飾図柄8Cに第2大当たり画像MF2が重なって表示され、右装飾図柄8Rに第3大当たり画像MF3が重なって表示される。第1大当たり画像MF1、第2大当たり画像MF2、および、第3大当たり画像MF3は、それぞれ「大当たり」と書かれた画像であり、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、および、右装飾図柄8Rの組み合わせた大当たりであることを示唆している。第1大当たり画像MF1の一部分に中装飾図柄8Cが重なって表示され、第3大当たり画像MF3の一部分に中装飾図柄8Cが重なって表示される。

10

【0408】

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

20

【0409】

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

30

40

【0410】

[装飾図柄重畳演出B]

図73は、装飾図柄重畳演出Bを説明するための図である。装飾図柄重畳演出Bは、装飾図柄重畳演出Aと比較して、大当たり画像MF1～MF3が表示されるタイミングが異なる。図73(A)の装飾図柄非表示演出は、装飾図柄重畳演出Aの図72(A)と同様である。次に、図73(B)に示す、大当たり画像重畳表示演出が実行される。具体的には、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、および、右装飾図柄8Rが表示画面7aに表示されていない状態から新たに表示される。このとき、既に、左装飾図柄8Lに第1大当たり画像MF1が重なって表示され、中装飾図柄8Cに第2大当たり画像MF2が重なって表示され、右装飾図柄8Rに第3大当たり画像MF3が重なって表示されている。第1大当た

50

り画像MF1、第2大当たり画像MF2、および、第3大当たり画像MF3は、それぞれ「大当たり」と書かれた画像であり、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、および、右装飾図柄8Rの組み合わせた大当たりであることを示唆している。第1大当たり画像MF1の一部分に中装飾図柄8Cが重なって表示され、第3大当たり画像MF3の一部分に中装飾図柄8Cが重なって表示される。

【0411】

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

【0412】

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

【0413】

[装飾図柄重畳演出C]

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

【0414】

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

【0415】

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

【0416】

次に、図 7 4 (E) に示す特別大当たり画像重畳表示演出が実行される。具体的には、第 1 画像 M F 1、第 2 画像 M F 2、および、第 3 画像 M F 3 に、特別大当たり画像 M S が重なって表示される。特別大当たり画像 M S は、「特別大当たり」と書かれた画像であり、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、および、右装飾図柄 8 R の組み合わせた大当たりが特別であること、すなわち、確変大当たりであることを示唆している。言い換えれば、特別大当たり画像 M S は、大当たり種別を示唆している。特別大当たり画像 M S は、第 1 画像 M F 1、第 2 画像 M F 2、および、第 3 画像 M F 3 のそれぞれの一部分が視認可能となるように重なって表示される。

【 0 4 1 7 】

[装飾図柄重畳演出 D]

図 7 5 は、装飾図柄重畳演出 D を説明するための図である。装飾図柄重畳演出 D は、装飾図柄重畳演出 A と比較して、画像 M F 1 ~ M F 3 と画像 M S 1 ~ M S 3 の内容、および、表示される条件が異なる。まず、図 7 5 (A) に示すように、変動演出中に、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R とがハズレ目で仮停止した状態が表示される。次に、図 7 5 (B) に示す、示唆画像重畳表示演出が実行される。具体的には、左装飾図柄 8 L に第 1 示唆画像 M F 1 が重なって表示され、中装飾図柄 8 C に第 2 示唆画像 M F 2 が重なって表示され、右装飾図柄 8 R に第 3 示唆画像 M F 3 が重なって表示される。第 1 示唆画像 M F 1、第 2 示唆画像 M F 2、および、第 3 示唆画像 M F 3 は、それぞれ「もしや!」「まさか!」「!!!」と書かれた画像であり、仮停止表示中の左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、および、右装飾図柄 8 R がまだ確定表示ではない可能性があることを示唆している。なお、第 1 示唆画像 M F 1 の一部分に中装飾図柄 8 C が重なって表示されてもよいし、第 3 示唆画像 M F 3 の一部分に中装飾図柄 8 C が重なって表示されてもよい。

【 0 4 1 8 】

次に、図 7 5 (C) に示す、特別示唆画像重畳表示演出が実行される。具体的には、第 1 示唆画像 M F 1、第 2 示唆画像 M F 2、および、第 3 示唆画像 M F 3 に、特別示唆画像 M S が重なって表示される。特別示唆画像 M S は、「まさか!!!」と書かれた画像であり、仮停止表示中の左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、および、右装飾図柄 8 R が確定表示ではない可能性が高まったことを示唆している。言い換えれば、特別示唆画像 M S は、疑似連演出の開始を示唆するとともに、大当たりの期待度が高まったことを示唆している。特別示唆画像 M S は、第 1 示唆画像 M F 1、第 2 示唆画像 M F 2、および、第 3 示唆画像 M F 3 のそれぞれの一部分が視認可能となるように重なって表示される。そして、図 7 5 (D) に示すように、仮停止表示中の左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、および、右装飾図柄 8 R が再び変動表示され、疑似連演出が実行される。

【 0 4 1 9 】

[効果例]

以下に、装飾図柄重畳演出の効果例を示す。

[効果 1]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 7 2、図 7 3 に示すように、左装飾図柄 8 L に第 1 大当たり画像 M F 1 が重なって表示され、中装飾図柄 8 C に第 2 大当たり画像 M F 2 が重なって表示され、右装飾図柄 8 R に第 3 大当たり画像 M F 3 が重なって表示される第 1 の演出と、第 1 の演出の後、第 1 大当たり画像 M F 1 に第 1 特別大当たり画像 M S 1 が重なって表示され、第 2 大当たり画像 M F 2 に第 2 特別大当たり画像 M S 2 が重なって表示され、第 3 大当たり画像 M F 3 に第 3 特別大当たり画像 M S 3 が重なって表示される第 2 の演出と、を実行可能することができる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

[効果 2]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 7 2 (C)、図 7 3 (C) に示すように、第 1 の演出では、第 3 大当たり画像 M F 3 に中装飾図柄 8 C が重なって表示された後、図 7 2 (D)、図 7 3 (D) に示すように、第 3 大当たり画像 M F 3 に中装飾図柄 8 C が重ならない状

10

20

30

40

50

態に遷移する。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 7 2 (C)、図 7 3 (C) に示すように、第 1 の演出では、第 1 大当たり画像 M F 1 に中装飾図柄 8 C が重なって表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果 4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 7 2 (E)、図 7 3 (E) に示すように、第 2 の演出では、第 1 特別大当たり画像 M S 1 に第 2 特別大当たり画像 M S 2 が重なって表示され、第 3 特別大当たり画像 M S 3 に第 2 特別大当たり画像 M S 2 が重なって表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果 5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 7 2 (E)、図 7 3 (E) に示すように、第 2 の演出では、第 1 大当たり画像 M F 1 の一部が視認可能となるように第 1 特別大当たり画像 M S 1 が重なって表示され、第 2 大当たり画像 M F 2 の一部が視認可能となるように第 2 特別大当たり画像 M S 2 が重なって表示され、第 3 大当たり画像 M F 3 の一部が視認可能となるように第 3 特別大当たり画像 M S 3 が重なって表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果 6〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 7 2 (E)、図 7 3 (E) に示すように、第 2 の演出では、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R との組み合わせは大当たりを示唆しており、第 1 特別大当たり画像 M S 1 と、第 2 特別大当たり画像 M S 2 と、第 3 特別大当たり画像 M S 3 とは、大当たりの種別を示唆している。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【 0 4 2 0 】

〔変形例〕

以下に、装飾図柄重畳演出の変形例を示す。

〔変形例 1〕

図 7 2 (B) ~ 図 7 2 (E) において、上記で例示した画像以外の画像が含まれていてもよい。例えば、図 7 2 (B) ~ 図 4 8 (E) では、装飾図柄のほかに右打ち画像等が表示されてもよい。図 7 3、図 7 4 についても同様である。

【 0 4 2 1 】

〔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〕

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備えた遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは、第 1 の装飾図柄であり、

前記複数種類の画像のうちの一つは、第 2 の装飾図柄であり、

前記複数種類の画像のうちの一つは、第 3 の装飾図柄であり、

前記複数種類の画像のうちの一つは、第 1 の画像であり、

前記複数種類の画像のうちの一つは、前記第 1 の画像と同じ内容の第 2 の画像であり、

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

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

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

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

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

10

20

30

40

50

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

ことを特徴とする遊技機。

[態様 A 7 - 2]

態様 A 7 - 1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の演出では、前記第 3 の画像に前記第 2 の装飾図柄が重なって表示された後、前記第 3 の画像に前記第 2 の装飾図柄が重ならない状態に遷移する

ことを特徴とする遊技機。

[態様 A 7 - 3]

態様 A 7 - 1 または態様 A 7 - 2 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の演出では、前記第 1 の画像に前記第 2 の装飾図柄が重なって表示される

ことを特徴とする遊技機。

[態様 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、

前記第 2 の演出では、前記第 4 の画像に前記第 5 の画像が重なって表示され、前記第 6 の画像に前記第 5 の画像が重なって表示される

ことを特徴とする遊技機。

[態様 A 7 - 5]

態様 A 7 - 1 か態様 A 7 - 4 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第 2 の演出では、前記第 1 の画像の一部が視認可能となるように前記第 4 の画像が重なって表示され、前記第 2 の画像の一部が視認可能となるように前記第 5 の画像が重なって表示され、前記第 3 の画像の一部が視認可能となるように前記第 6 の画像が重なって表示される

ことを特徴とする遊技機。

[態様 A 7 - 6]

態様 A 7 - 1 から態様 A 7 - 5 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第 2 の演出では、前記第 1 の装飾図柄と、前記第 2 の装飾図柄と、前記第 3 の装飾図柄との組み合わせは大当たりを示唆しており、前記第 4 の画像と、前記第 5 の画像と、前記第 6 の画像とは、大当たりの種別を示唆している

ことを特徴とする遊技機。

【 0 4 2 2 】

以下に図 7 6 ~ 図 7 9 を用いて大当たり背景表示演出について説明する。この大当たり背景表示演出は、装飾図柄の変動演出中、大当たり遊技中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信した変動演出開始コマンドを解析し、大当たり背景表示演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 1 0 3 から対応する画像データや駆動データを読み出して表示画面 7 a に画像を表示させる演出である。

【 0 4 2 3 】

[大当たり背景表示演出 A]

図 7 6 は、大当たり背景表示演出 A を説明するための図である。

この大当たり背景表示演出 A は、リーチ演出後に大当たり図柄配列が表示される際に実行される演出である。この大当たり背景表示演出 A では、まず、図 7 6 (A) に示すように、大当たり時演出 1 が実行される。この大当たり時演出 1 では、背景画像 H K 1 と大当たり図柄配列 A 8 1 とが表示される。背景画像 H K 1 は、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトル演出をおこなっているシーンを表している。大当たり図柄配列 A 8 1 は、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R によって構成され、これらの装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が「 6 」図柄のゾロ目となっている。大当たり図柄配列 A 8 1 は、背景画像 H K 1 の手前側 (前面側) に表示される。この「 6 」図柄の大当たり図柄配列は、大当たり遊技後の遊技状態が通常状態なのか確変状態なのかは判断できない大当たり図柄配列である。

【 0 4 2 4 】

次に、図 7 6 (B) に示すように、大当たり時演出 2 が実行される。この大当たり時演出 2 では、大当たり図柄配列 A 8 1 の背景画像として背景画像 H K 2 (クロスハッチ部分) が表示される。大当たり図柄配列 A 8 1 は、背景画像 H K 2 内に表示され、背景画像 H K 2 よりも手前側 (前面側) に表示される。また、背景画像 H K 2 は、背景画像 H K 1 内に配置され、背景画像 H K 1 よりも手前側 (前面側) に表示される。背景画像 H K 2 の大きさは、背景画像 H K 1 の大きさよりも小さい。

【 0 4 2 5 】

次に、図 7 6 (C) に示すように、大当たり時演出 3 が実行される。この大当たり時演出 3 では、大当たり図柄配列 A 8 1 が背景画像 H K 2 上で再変動する。

10

次に、図 7 6 (D) に示すように、大当たり時演出 4 が実行される。この大当たり時演出 4 では、再度大当たり図柄配列 A 8 1 が背景画像 H K 2 上に表示される。この大当たり図柄配列 A 8 1 は、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R によって構成され、これらの装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が「 7 」図柄のゾロ目となっている。この大当たり図柄配列 A 8 1 は、大当たり時演出 2 のときの大当たり図柄配列 A 8 1 とは異なる大当たり図柄配列であり、大当たり後の遊技状態が確変状態になることを示唆する大当たり図柄配列である。

【 0 4 2 6 】

なお、大当たり時演出 4 で表示される大当たり図柄配列 A 8 1 は、大当たり時演出 2 のときの大当たり図柄配列 A 8 1 とは異なる大当たり図柄配列であり、大当たり後の遊技状態が確変状態になることを示唆する大当たり図柄配列であるが、これに限られず、大当たり時演出 2 のときの大当たり図柄配列 A 8 1 と同じ大当たり図柄配列であってもよい。

20

【 0 4 2 7 】

[大当たり背景表示演出 B]

図 7 7 は、大当たり背景表示演出 B を説明するための図である。

この大当たり背景表示演出 B は、リーチ演出後に大当たり図柄配列が表示される際に実行される演出である。この大当たり背景表示演出 B では、まず、図 7 7 (A) に示すように、大当たり時演出 1 が実行される。この大当たり時演出 1 では、背景画像 H K 1 と大当たり図柄配列 A 8 1 とが表示される。背景画像 H K 1 は、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトル演出をおこなっているシーンを表している。大当たり図柄配列 A 8 1 は、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R によって構成され、これらの装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が「 6 」図柄のゾロ目となっている。大当たり図柄配列 A 8 1 は、背景画像 H K 1 の手前側 (前面側) に表示される。この「 6 」図柄の大当たり図柄配列は、大当たり遊技後の遊技状態が通常状態なのか確変状態なのかは判断できない大当たり図柄配列である。

30

【 0 4 2 8 】

次に、図 7 7 (B) に示すように、大当たり時演出 2 が実行される。この大当たり時演出 2 では、大当たり図柄配列 A 8 1 の背景画像として背景画像 H K 2 (クロスハッチ部分) が表示される。大当たり図柄配列 A 8 1 は、背景画像 H K 2 内に表示され、背景画像 H K 2 よりも手前側 (前面側) に表示される。また、背景画像 H K 2 は、背景画像 H K 1 内に配置され、背景画像 H K 1 よりも手前側 (前面側) に表示される。さらに、背景画像 H K 1 と背景画像 H K 2 との境界には、境界ライン K L が表示される。背景画像 H K 2 の大きさは、背景画像 H K 1 の大きさよりも小さい。

40

【 0 4 2 9 】

次に、図 7 7 (C) に示すように、大当たり時演出 3 が実行される。この大当たり時演出 3 では、大当たり図柄配列 A 8 1 が背景画像 H K 2 上で再変動する。また、この大当たり時演出 3 では、ボタン画像 B T N が表示される。このボタン画像 B T N は、背景画像 H K 1 と背景画像 H K 2 との境界部上 (境界ライン K L 上) に配置されている。このボタン画像 B T N は、遊技者に演出ボタン 6 3 の押下を促すために表示される。

【 0 4 3 0 】

次に、図 7 7 (D) に示すように、大当たり時演出 4 が実行される。この大当たり時演出 4 では、遊技者が演出ボタン 6 3 を押下したことによって、再度大当たり図柄配列 A 8

50

1 が背景画像 H K 2 上に表示される。この大当たり図柄配列 A 8 1 は、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R によって構成され、これらの装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が「7」図柄のゾロ目となっている。この大当たり図柄配列 A 8 1 は、大当たり時演出 2 のときの大当たり図柄配列 A 8 1 とは異なる大当たり図柄配列であり、大当たり後の遊技状態が確変状態になることを示唆する大当たり図柄配列である。

【0431】

なお、大当たり時演出 4 で表示される大当たり図柄配列 A 8 1 は、大当たり時演出 2 のときの大当たり図柄配列 A 8 1 とは異なる大当たり図柄配列であり、大当たり後の遊技状態が確変状態になることを示唆する大当たり図柄配列であるが、これに限られず、大当たり時演出 2 のときの大当たり図柄配列 A 8 1 と同じ大当たり図柄配列であってもよい。

10

【0432】

[大当たり背景表示演出 C]

図 7 8 は、大当たり背景表示演出 C を説明するための図である。

この大当たり背景表示演出 C は、リーチ演出後に大当たり図柄配列が表示される際に実行される演出である。この大当たり背景表示演出 B では、まず、図 7 8 (A) に示すように、大当たり時演出 1 が実行される。この大当たり時演出 1 では、背景画像 H K 1 と大当たり図柄配列 A 8 1 とが表示される。背景画像 H K 1 は、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトル演出をおこなっているシーンを表している。大当たり図柄配列 A 8 1 は、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R によって構成され、これらの装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が「6」図柄のゾロ目となっている。大当たり図柄配列 A 8 1 は、背景画像 H K 1 の手前側（前面側）に表示される。この「6」図柄の大当たり図柄配列は、大当たり遊技後の遊技状態が通常状態なのか確変状態なのかは判断できない大当たり図柄配列である。

20

【0433】

次に、図 7 8 (B) に示すように、大当たり時演出 2 が実行される。この大当たり時演出 2 では、大当たり図柄配列 A 8 1 の背景画像として背景画像 H K 2 （クロスハッチ部分）が表示される。大当たり図柄配列 A 8 1 は、背景画像 H K 2 内に表示され、背景画像 H K 2 よりも手前側（前面側）に表示される。また、背景画像 H K 2 は、背景画像 H K 1 内に配置され、背景画像 H K 1 よりも手前側（前面側）に表示される。さらに、背景画像 H K 1 と背景画像 H K 2 との境界には、境界ライン K L が表示される。背景画像 H K 2 の大きさは、背景画像 H K 1 の大きさよりも大きい。

30

【0434】

次に、図 7 8 (C) に示すように、大当たり時演出 3 が実行される。この大当たり時演出 3 では、大当たり図柄配列 A 8 1 が背景画像 H K 2 上で再変動する。また、この大当たり時演出 3 では、ボタン画像 B T N が表示される。このボタン画像 B T N は、背景画像 H K 1 と背景画像 H K 2 との境界部上（境界ライン K L 上）に配置されている。このボタン画像 B T N は、遊技者に演出ボタン 6 3 の押下を促すために表示される。

【0435】

次に、図 7 8 (D) に示すように、大当たり時演出 4 が実行される。この大当たり時演出 4 では、遊技者が演出ボタン 6 3 を押下したことによって、再度大当たり図柄配列 A 8 1 が背景画像 H K 2 上に表示される。この大当たり図柄配列 A 8 1 は、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R によって構成され、これらの装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が「7」図柄のゾロ目となっている。この大当たり図柄配列 A 8 1 は、大当たり時演出 2 のときの大当たり図柄配列 A 8 1 とは異なる大当たり図柄配列であり、大当たり後の遊技状態が確変状態になることを示唆する大当たり図柄配列である。

40

【0436】

なお、大当たり時演出 4 で表示される大当たり図柄配列 A 8 1 は、大当たり時演出 2 のときの大当たり図柄配列 A 8 1 とは異なる大当たり図柄配列であり、大当たり後の遊技状態が確変状態になることを示唆する大当たり図柄配列であるが、これに限られず、大当たり時演出 2 のときの大当たり図柄配列 A 8 1 と同じ大当たり図柄配列であってもよい。

【0437】

50

〔大当たり背景表示演出 D〕

図 7 9 は、大当たり背景表示演出 D を説明するための図である。

この大当たり背景表示演出 D は、リーチ演出後に大当たり図柄配列が表示される際に実行される演出である。この大当たり背景表示演出 B では、まず、図 7 9 (A) に示すように、大当たり時演出 1 が実行される。この大当たり時演出 1 では、背景画像 H K 1 と大当たり図柄配列 A 8 1 とが表示される。背景画像 H K 1 は、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトル演出をおこなっているシーンを表している。大当たり図柄配列 A 8 1 は、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R によって構成され、これらの装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が「6」図柄のゾロ目となっている。大当たり図柄配列 A 8 1 は、背景画像 H K 1 の手前側（前面側）に表示される。この「6」図柄の大当たり図柄配列は、大当たり遊技後の遊技状態が通常状態なのか確変状態なのかは判断できない大当たり図柄配列である。

10

【0438】

次に、図 7 9 (B) に示すように、大当たり時演出 2 が実行される。この大当たり時演出 2 では、大当たり図柄配列 A 8 1 の背景画像として背景画像 H K 2（クロスハッチ部分）が表示される。大当たり図柄配列 A 8 1 は、背景画像 H K 2 内に表示され、背景画像 H K 2 よりも手前側（前面側）に表示される。また、背景画像 H K 2 は、背景画像 H K 1 内に配置され、背景画像 H K 1 よりも手前側（前面側）に表示される。さらに、背景画像 H K 1 と背景画像 H K 2 との境界には、境界ライン K L が表示される。背景画像 H K 2 の大きさは、背景画像 H K 1 の大きさよりも小さい。

【0439】

20

次に、図 7 9 (C) に示すように、大当たり時演出 3 が実行される。この大当たり時演出 3 では、大当たり図柄配列 A 8 1 が背景画像 H K 2 上で再変動する。また、この大当たり時演出 3 では、ボタン画像 B T N が表示される。このボタン画像 B T N は、背景画像 H K 1 と背景画像 H K 2 との境界部上（境界ライン K L 上）に配置されている。このボタン画像 B T N は、遊技者に演出ボタン 6 3 の押下を促すために表示される。

【0440】

次に、図 7 9 (D) に示すように、大当たり時演出 4 が実行される。この大当たり時演出 4 では、遊技者が演出ボタン 6 3 を押下したことによって、再度大当たり図柄配列 A 8 1 が背景画像 H K 2 上に表示される。この大当たり図柄配列 A 8 1 は、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R によって構成され、これらの装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が「7」図柄のゾロ目となっている。この大当たり図柄配列 A 8 1 は、大当たり時演出 2 のときの大当たり図柄配列 A 8 1 とは異なる大当たり図柄配列であり、大当たり後の遊技状態が確変状態になることを示唆する大当たり図柄配列である。

30

【0441】

なお、大当たり時演出 4 で表示される大当たり図柄配列 A 8 1 は、大当たり時演出 2 のときの大当たり図柄配列 A 8 1 とは異なる大当たり図柄配列であり、大当たり後の遊技状態が確変状態になることを示唆する大当たり図柄配列であるが、これに限られず、大当たり時演出 2 のときの大当たり図柄配列 A 8 1 と同じ大当たり図柄配列であってもよい。

【0442】

40

次に、図 7 9 (E) に示すように、大当たり時演出 5 が実行される。この大当たり時演出 5 では、背景画像 H K 2 が消去され、大当たり図柄配列 A 8 1 が背景画像 H K 1 上に表示される。大当たり図柄配列 A 8 1 は、背景画像 H K 1 の手前側（前面側）に表示されている。また、大当たり図柄配列 A 8 1 は、表示位置が表示画面 7 a の真ん中に移動し、大当たり時演出 4 のときよりも大きく表示される。

【0443】

〔効果例〕

以下に、大当たり背景表示演出の効果例を示す。

〔効果 1〕

上記実施形態の遊技機 1 では、大当たり背景表示演出において、背景画像 H K 1 が表示され、背景画像 H K 1 が表示されているときに、大当たり図柄配列 A 8 1 が表示され、大

50

当たり図柄配列 A 8 1 は、背景画像 H K 1 の手前に表示され、大当たり図柄配列 A 8 1 の表示がおこなわれた後であって背景画像 H K 1 が表示されているときに、背景画像 H K 2 の表示がおこなわれ、背景画像 H K 2 は、背景画像 H K 1 の手前に配置され、背景画像 H K 2 の表示がおこなわれているときに、大当たり図柄配列 A 8 1 の表示がおこなわれ、大当たり図柄配列 A 8 1 は、背景画像 H K 2 の手前に表示される。この構成によれば、大当たり時において、背景画像 H K 1 内の手前に背景画像 H K 2 に表示され、大当たり図柄配列 A 8 1 がこの背景画像 H K 2 の手前に表示されるので、背景画像 H K 1 において、所定の演出を行いつつ、大当たり図柄配列 A 8 1 を強調することができる。従って、遊技者は、背景画像 H K 1 における演出を楽しみつつ、大当たり図柄配列 A 8 1 の喜びを享受できる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【 0 4 4 4 】

[効果 2]

上記実施形態の遊技機 1 では、大当たり背景表示演出において、背景画像 H K 1 と背景画像 H K 2 との間に境界ライン K L が設けられている。この構成によれば、背景画像 H K 1 と背景画像 H K 2 との境界が明確になるので、遊技者は、背景画像 H K 1 で行われる演出と、大当たり図柄配列 A 8 1 の表示との区分を明確にすることができる。従って、遊技者は、背景画像 H K 1 における演出を楽しみつつ、大当たり図柄配列 A 8 1 の喜びを享受できる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 4 4 5 】

[効果 3]

上記実施形態の遊技機 1 では、大当たり背景表示演出 A , B , D において、背景画像 H K 2 の大きさは、背景画像 H K 1 の大きさよりも小さい。この構成によれば、大当たり図柄配列 A 8 1 が表示されていても、背景画像 H K 1 における所定の演出を有意義に楽しむことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【 0 4 4 6 】

[効果 4]

上記実施形態の遊技機 1 では、大当たり背景表示演出において、大当たり時演出 2 で表示される大当たり図柄配列 A 8 1 は、大当たり遊技後の遊技状態が通常状態なのか確変状態なのかは判断できない大当たり図柄配列であり、大当たり時演出 4 で表示される大当たり図柄配列 A 8 1 は、大当たり時演出 2 のときの大当たり図柄配列 A 8 1 とは異なる大当たり図柄配列であり、大当たり後の遊技状態が確変状態になることを示唆する大当たり図柄配列である。そして、大当たり時演出 2 と大当たり時演出 4 とともに大当たり図柄配列 A 8 1 は、背景画像 H K 2 よりも手前であって背景画像 H K 2 が表示される領域でおこなわれる。この構成によれば、遊技者にとって比較的不利なことを示唆する大当たり図柄配列から、遊技者にとって比較的有利なことを示唆する大当たり図柄配列に変更する再抽選演出を、背景画像 H K 1 の手前に表示される背景画像 H K 2 を背景として実行することができるので、この再抽選演出を遊技者に印象付けることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【 0 4 4 7 】

[効果 5]

上記実施形態の遊技機 1 では、大当たり背景表示演出 D において、上記再抽選演出後に、背景画像 H K 2 が消去され、大当たり図柄配列 A 8 1 が背景画像 H K 1 上に表示される。大当たり図柄配列 A 8 1 は、背景画像 H K 1 の手前側（前面側）に表示されている。この構成によれば、大当たり図柄配列 A 8 1 をより強調することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【 0 4 4 8 】

[効果 6]

上記実施形態の遊技機 1 では、大当たり背景表示演出において、大当たり時演出 1 と大当たり時演出 2 とにおける大当たり図柄配列 A 8 1 は同じ図柄を用いた図柄配列である。この構成によれば、大当たり図柄配列 A 8 1 をより強調することができ、遊技の興趣を向

50

上させることができる。

【 0 4 4 9 】

[変形例]

以下に、装飾図柄変動演出の変形例を示す。

[変形例 1]

上記実施形態の遊技機 1 の大当たり背景表示演出において、大当たり時演出 1 と大当たり時演出 2 とで大当たり図柄配列 A 8 1 が異なるようにしてもよい。

【 0 4 5 0 】

[変形例 2]

上記実施形態の遊技機 1 の大当たり背景表示演出において、背景画像 H K 2 の位置は、背景画像 H K 1 の左上でも、左下でも、右下でも、真ん中でもよい。また、遊技機 1 が画像表示装置 7 とは異なる表示装置を備えていてもよい。そして、画像表示装置 7 とは異なる表示装置に背景画像 H K 1 を表示させ、背景画像 H K 2 を当該表示装置に表示させるようにしてもよい。

10

【 0 4 5 1 】

[変形例 3]

上記実施形態の遊技機 1 の大当たり背景表示演出 B において、ボタン画像 B T N の表示態様（例えば、色や柄）が複数パターンある構成としてもよい。この場合、ボタン画像 B T N の表示態様によって大当たり期待度が異なるようにしてもよい。また、ボタン画像 B T N を表示しているときに、演出ボタン 6 3 の光らせ方を複数パターンある構成としてもよい。この場合、演出ボタン 6 3 の光らせ方によって大当たり期待度が異なるようにしてもよい。

20

【 0 4 5 2 】

[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 8 - 1]

複数の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、

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

、

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

30

、

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

、

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

、

前記第 1 の表示演出は、第 1 の背景画像を表示する演出であり、

前記第 2 の表示演出は、大当たりを表す第 1 の大当たり図柄配列を表示する演出であり

、

前記第 3 の表示演出は、第 2 の背景画像を表示する演出であり、

前記第 4 の表示演出は、大当たりを表す第 2 の大当たり図柄配列を表示する演出であり

40

、

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

前記組み合わせ演出では、前記第 1 の表示演出がおこなわれ、前記第 1 の表示演出がおこなわれているときに前記第 2 の表示演出がおこなわれ、前記第 2 の表示演出における前記第 1 の大当たり図柄配列は、前記第 1 の表示演出の前記第 1 の背景画像の手前に表示され、前記第 2 の表示演出がおこなわれた後であって前記第 1 の表示演出がおこなわれているときに前記第 3 の表示演出がおこなわれ、前記第 3 の表示演出における前記第 2 の背景画像は、前記第 1 の表示演出における前記第 1 の背景画像の手前に配置され、前記第 3 の表示演出がおこなわれているときに、前記第 4 の表示演出がおこなわれ、前記第 4 の表示

50

演出における前記第 2 の大当たり図柄配列は、前記第 3 の表示演出の前記第 2 の背景画像の手前に表示される、

ことを特徴とする遊技機。

【 0 4 5 3 】

[態様 A 8 - 2]

態様 A 8 - 1 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の背景画像が前記第 1 の背景画像の手前に配置されているときにおいて、前記第 2 の背景画像と前記第 1 の背景画像との境界に所定のラインが配置される、

ことを特徴とする遊技機。

【 0 4 5 4 】

[態様 A 8 - 3]

態様 A 8 - 2 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の背景画像が前記第 1 の背景画像中に配置されているときにおいて、前記第 2 の背景画像が表示される領域は、前記第 1 の背景画像が表示される領域よりも小さい、

ことを特徴とする遊技機。

【 0 4 5 5 】

[態様 A 8 - 4]

態様 A 8 - 3 に記載の遊技機であって、

前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第 5 の表示演出をおこなう場合があり

、

前記第 5 の表示演出は、前記第 2 の大当たり図柄配列を、大当たりを表す第 3 の大当たり図柄配列に変更する演出であり、

前記第 3 の大当たり図柄配列が表す大当たりは、前記第 2 の大当たり図柄配列が表す大当たりよりも遊技者にとって有利な大当たりであり、

前記組み合わせ演出は、前記第 5 の表示演出を含む場合があり、

前記組み合わせ演出では、前記第 5 の表示演出が、前記第 4 の表示演出の後におこなわれ、前記第 5 の表示演出は、前記第 3 の表示演出の前記第 2 の背景画像が表示される領域でおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

【 0 4 5 6 】

[態様 A 8 - 5]

態様 A 8 - 4 に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出では、前記第 5 の表示演出後に前記第 3 の表示演出における前記第 2 の背景画像の表示を終了させ、その後に、前記第 3 の大当たり図柄配列が、前記第 1 の背景画像の手前に表示される、

ことを特徴とする遊技機。

【 0 4 5 7 】

[態様 A 8 - 6]

態様 1 ないし態様 5 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第 1 の大当たり図柄配列と前記第 2 の大当たり図柄配列は、同じ図柄配列である、

ことを特徴とする遊技機。

【 0 4 5 8 】

以下に図 8 0 ~ 図 8 3 を用いて複数タイマー演出 A ~ D について説明する。この複数タイマー演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信した変動演出開始コマンドを解析し、複数タイマー演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 1 0 3 から対応する画像データや駆動データを読み出して表示画面 7 a に画像を表示させる演出である。

【 0 4 5 9 】

[複数タイマー演出 A]

図 8 0 は、複数タイマー演出 A を説明するための図である。図 8 0 (A) ~ 図 8 0 (J)

10

20

30

40

50

）までのタイマー演出は、同一変動内（１回の変動演出期間内）で実行される。複数タイマー演出Ａでは、まず、図８０（Ａ）に示すように、装飾図柄の変動演出が実行される。このとき、表示画面７aには、まだ、タイマー画像が表示されていない。その後、図８０（Ｂ）に示す、タイマー画像表示演出が実行される。具体的には、装飾図柄の変動演出中に、第１タイマーＴＭ１と、第２タイマーＴＭ２が表示される。ここでは、第１タイマーＴＭ１と第２タイマーＴＭ２は、矩形画像の内側に２桁のデジタル表示が示されたタイマー画像であり、カウントダウンによって、ある時点に達するまでの残りの期間（ここでは、「０１」～「９９」の秒数）を表示する。なお、ある時点とは任意の時点であり、ある時点に達したときに必ずしも何らかの表示の変化が生じる必要はない。ここでは、ある時点とは、後述する期待度示唆画像が表示される時点の意味している。ある時点は、操作部の操作受付期間（操作可能期間）が開始される時点であってもよいし、操作受付期間が終了する時点であってもよい。また、操作部の外観を表す操作部画像が表示される時点であってもよい。

10

【０４６０】

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

20

【０４６１】

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

30

【０４６２】

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

40

【０４６３】

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

【０４６４】

50

〔複数タイマー演出 B〕

図 8 1 は、複数タイマー演出 B を説明するための図である。複数タイマー演出 B は、複数タイマー演出 A と比較すると、タイマー画像が表示される数や、表示するデジタルの桁数が異なる。図 8 1 (A) ~ 図 8 1 (J) までのタイマー演出は、同一変動内 (1 回の変動演出期間内) で実行される。複数タイマー演出 B では、まず、図 8 1 (A) に示すように、装飾図柄の変動演出が実行される状態で、第 1 タイマー T M 1 が表示される。ここでは、第 1 タイマー T M 1 は、矩形画像の内側に 3 桁のデジタル表示が示されたタイマー画像であり、カウントダウンによって、ある時点に達するまでの残りの期間 (ここでは、「 0 0 1 」 ~ 「 9 9 9 」 の秒数) を表示する。第 1 タイマー T M 1 は、表示時に残りの期間として「 1 0 0 」が表示されその後、カウントダウンが開始される (始動する) 。なお、複数タイマー演出 A と同様に、ある時点とは任意の時点であり、ある時点に達したときに必ずしも何らかの表示の変化が生じる必要はない。ここでは、ある時点とは、後述する期待度示唆画像が表示される時点の意味している。ある時点は、操作部の操作受付期間 (操作可能期間) が開始される時点であってもよいし、操作受付期間が終了する時点であってもよい。また、操作部の外観を表す操作部画像が表示される時点であってもよい。

10

【 0 4 6 5 】

次に、図 8 1 (B) に示すように、第 1 タイマー T M 1 が表示されている状態で、第 2 タイマー T M 2 が表示される。第 1 タイマー T M 1 は、3 桁のデジタル表示のタイマー画像であり、表示時は始動しておらず (カウントダウンを開始しておらず) 、乱数表示される。ここでの乱数表示とは、「 0 0 0 」 ~ 「 9 9 9 」 までの間の数値がランダム (不規則) に表示されることである。第 2 タイマー T M 2 に表示される数値の切り替わり速度は、第 1 タイマー T M 1 の数値の切り替わり速度 (1 秒) よりも速い。第 1 タイマー T M 1 は、カウントダウンが継続している。

20

【 0 4 6 6 】

次に、図 8 1 (C) に示すように、第 1 タイマー T M 1 と第 2 タイマー T M 2 が表示されている状態で、第 3 タイマー T M 3 が表示される。第 3 タイマー T M 3 は、3 桁のデジタル表示のタイマー画像であり、第 1 タイマー T M 1 が表示している残りの期間よりも短い残り期間が表示される。ここでは、第 1 タイマー T M 1 の残りの期間が「 8 6 」を表示しているときに第 2 タイマー T M 2 の残りの期間が「 6 0 」で表示され、カウントダウンが開始される (始動する) 。次に、図 8 1 (D) に示すように、第 2 タイマー T M 2 のカウントダウンが開始される (始動する) 。第 2 タイマー T M 2 は、始動すると、第 1 タイマー T M 1 および第 3 タイマー T M 3 が表示している残りの期間よりも短い残り期間が表示される。ここでは、第 1 タイマー T M 1 の残りの期間が「 5 5 」を表示し、第 3 タイマー T M 3 の残りの期間が「 5 5 」を表示している状態において、第 2 タイマー T M 2 は、乱数表示後、残りの期間として「 1 0 」が表示され、その後、カウントダウンが開始される。第 2 タイマー T M 2 は、カウントダウン開始時に、数値の切り替わり速度が遅くなる。これにより、遊技者はカウントダウンが開始されたことを認識することができる。

30

【 0 4 6 7 】

3 つのタイマー T M 1 ~ T M 3 のそれぞれがカウントダウンを実行した後、図 8 1 (E) に示すように、第 2 タイマー T M 2 の残りの期間がゼロ「 0 」となると、図 8 1 (F) に示すように、第 1 期待度示唆演出がおこなわれる。第 1 期待度示唆演出では、変動演出中の当該変動において、大当たりとなる確率 (期待度) を示唆する画像が表示される。ここでは、第 2 タイマー T M 2 の残りの期間がゼロ「 0 」となると、第 2 タイマー T M 2 の表示が消え、第 2 タイマー T M 2 が表示されていた位置に「チャンス！」と描かれた第 1 期待度示唆画像 E I 1 が表示される。

40

【 0 4 6 8 】

次に、図 8 1 (G) に示すように、第 3 タイマー T M 3 の残りの期間がゼロ「 0 」となると、図 8 1 (H) に示すように、第 3 期待度示唆演出がおこなわれる。第 3 期待度示唆演出は、第 1 期待度示唆演出と同様に、変動演出中の当該変動において、大当たりとなる確率 (期待度) を示唆する画像が表示される。ここでは、第 3 タイマー T M 3 の残りの期

50

間がゼロ「0」となると、第3タイマーT M 3の表示が消え、第3タイマーT M 3が表示されていた位置に「熱！！」と描かれた第3期待度示唆画像E I 3が表示される。ここでは、第3期待度示唆画像E I 3は、第1期待度示唆画像E I 1よりも大当たりの期待度が高い内容が表示される。

【0469】

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

【0470】

[複数タイマー演出C]

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

【0471】

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

【0472】

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

E I 1 が表示される。

【 0 4 7 3 】

次に、図 8 2 (I) に示すように、第 1 タイマー T M 1 の残りの期間がゼロ「 0 」となると、図 8 2 (J) に示すように、第 2 期待度示唆演出がおこなわれる。第 2 期待度示唆演出は、第 1 期待度示唆演出と同様に、変動演出中の当該変動において、大当たりとなる確率（期待度）を示唆する画像が表示される。ここでは、第 1 タイマー T M 1 の残りの期間がゼロ「 0 」となると、第 1 タイマー T M 1 の表示が消え、第 1 タイマー T M 1 が表示されていた位置に「激アツ！」と描かれた第 2 期待度示唆画像 E I 2 が表示される。ここでは、第 2 期待度示唆画像 E I 2 は、第 1 期待度示唆画像 E I 1 よりも大当たりの期待度が高い内容が表示される。

10

【 0 4 7 4 】

[複数タイマー演出 D]

図 8 3 は、複数タイマー演出 D を説明するための図である。複数タイマー演出 D は、複数タイマー演出 A と比較すると、タイマーがデジタルではない点等が異なる。図 8 3 (A) ~ 図 8 3 (J) までのタイマー演出は、同一変動内（ 1 回の変動演出期間内）で実行される。複数タイマー演出 D では、まず、図 8 3 (A) に示す、タイマー画像表示演出が実行される。具体的には、装飾図柄の変動演出中に、第 1 タイマー T M 1 と、第 2 タイマー T M 2 が表示される。ここでは、第 1 タイマー T M 1 と第 2 タイマー T M 2 は、棒状のメーターであって、メーターの残量がある時点に達するまでの残りの期間を表している。第 1 タイマー T M 1 と第 2 タイマー T M 2 は、メーターの残量が減少することで、残り期間が短くなっていくこと示唆し、メーター残量がなくなる（ゼロになる）ことによってある時点に達したことを示唆する。なお、ある時点とは任意の時点であり、ある時点に達したときに必ずしも何らかの表示の変化が生じる必要はない。ここでは、ある時点とは、後述する期待度示唆画像が表示される時点の意味している。ある時点は、操作部の操作受付期間（操作可能期間）が開始される時点であってもよいし、操作受付期間が終了する時点であってもよい。また、操作部の外観を表す操作部画像が表示される時点であってもよい。

20

【 0 4 7 5 】

次に、図 8 3 (B) に示すように、第 1 タイマー始動演出が実行される。具体的には、第 1 タイマー T M 1 は、メーターが満タンの状態で表示され、その後、メーター残量の減少が開始される（始動する）。一方、第 2 タイマー T M 2 は、表示時は始動しておらず、メーターが減少しない。次に、図 8 3 (C) に示すように、第 1 タイマー T M 1 と第 2 タイマー T M 2 が表示されている状態で、第 3 タイマー T M 3 が表示される。第 3 タイマー T M 3 は、棒状のメーターであって、メーターの残量がある時点に達するまでの残りの期間を表している。第 3 タイマー T M 3 は、表示された時点で、第 1 タイマー T M 1 のメーターの残量よりも少ない残量が表示される。そして、メーター残量の減少が開始される。次に、図 8 3 (D) に示すように、第 2 タイマー T M 2 が始動する。すなわち、第 2 タイマー T M 2 のメーター残量の減少が開始される。第 2 タイマー T M 2 は、始動直後に、第 1 タイマー T M 1 のメーター残量よりも少ない残量であって、第 3 タイマー T M 3 のメーター残量よりも多い残量が表示される。そして、メーター残量の減少が開始される。その後しばらく、3 つのタイマーのそれぞれにおいてメーター残量が減少する。そして、図 8 3 (E) に示すように、第 3 タイマー T M 3 のメーター残量（残りの期間）がゼロとなると、図 8 3 (F) に示すように、第 3 期待度示唆演出がおこなわれる。第 3 期待度示唆演出では、変動演出中の当該変動において、大当たりとなる確率（期待度）を示唆する画像が表示される。ここでは、第 3 タイマー T M 3 のメーター残量（残りの期間）がゼロとなると、第 3 タイマー T M 3 の表示が消え、第 3 タイマー T M 3 が表示されていた位置に「チャンス！」と描かれた第 3 期待度示唆画像 E I 3 が表示される。

30

40

【 0 4 7 6 】

次に、図 8 3 (G) に示すように、第 2 タイマー T M 2 のメーター残量（残りの期間）がゼロとなると、図 8 3 (H) に示すように、第 1 期待度示唆演出がおこなわれる。第 1 期待度示唆演出では、変動演出中の当該変動において、大当たりとなる確率（期待度）を

50

示唆する画像が表示される。ここでは、第2タイマーT M 2のメーター残量(残りの期間)がゼロとなると、第2タイマーT M 2の表示が消え、第2タイマーT M 2が表示されていた位置に「熱!!」と描かれた第1期待度示唆画像E I 1が表示される。ここでは、第1期待度示唆画像E I 1は、第3期待度示唆画像E I 3よりも大当たりの期待度が高い内容が表示される。

【0477】

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

【0478】

[効果例]

以下に、複数タイマー演出の効果例を示す。

[効果1]

上記実施形態の遊技機1では、図80(B)(C)、図81(B)(C)、図82(B)(C)、図83(B)(C)に示すように、表示画面7aに、第1タイマーT M 1と、第2タイマーT M 2とが表示され、第2タイマーT M 2が始動していない状態で第1タイマーT M 1が始動している第1の演出と、図80(D)、図81(D)、図82(D)、図83(D)に示すように、第1の演出の後、第2タイマーT M 2が始動するとともに、第1タイマーT M 1が示している残りの期間よりも短い残りの期間を第2タイマーT M 2が表示する第2の演出と、を実行することができる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

[効果2]

上記実施形態の遊技機1では、図80(B)(C)、図81(B)(C)、図82(B)(C)に示すように、第1の演出において、第2タイマーT M 2は、デジタル表示で乱数が表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

[効果3]

上記実施形態の遊技機1では、図80(G)(H)、図81(G)(H)、図82(G)(H)、図83(G)(H)に示すように、第2の演出の後、第1タイマーT M 1が残りの期間を表示している状態で、第2タイマーT M 2が示す残りの期間が無くなり、第2タイマーT M 2が表示されていた位置に、第1期待度示唆画像E I 1が表示される第3の演出を実行することができる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

[効果4]

上記実施形態の遊技機1では、図80(I)(J)、図81(I)(J)、図82(I)(J)、図83(I)(J)に示すように、第3の演出の後、第1タイマーT M 1が示す残りの期間が無くなり、第1タイマーT M 1が表示されていた位置に、第2期待度示唆画像E I 2が表示される第4の演出を実行することができる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

[効果5]

上記実施形態の遊技機1では、図80(H)(J)、図81(H)(J)、図82(H)(J)、図83(H)(J)に示すように、第1の演出と、第2の演出と、第3の演出と、第4の演出とは、変動演出中に実行されるものであり、第1期待度示唆画像E I 1と、第2期待度示唆画像E I 2とは、大当たりの期待度を示唆する示唆画像となっている。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることがで

10

20

30

40

50

きる。

〔効果 6〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 80 (H) (J)、図 81 (H) (J)、図 82 (H) (J)、図 83 (H) (J) に示すように、第 2 期待度示唆画像 E I 2 が示唆する大当たりの期待度は、第 1 期待度示唆画像 E I 1 が示唆する大当たりの期待度よりも高い場合がある。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0479】

〔変形例〕

以下に、複数タイマー演出の変形例を示す。

10

〔変形例 1〕

上記（例えば、図 80 (J)）では、第 2 期待度示唆画像 E I 2 は、第 1 期待度示唆画像 E I 1 よりも大当たりの期待度が高い内容が表示されるものとした。しかし、第 2 期待度示唆画像 E I 2 は、第 1 期待度示唆画像 E I 1 よりも大当たりの期待度が低い内容が表示されてもよいし、期待度が同じ内容が表示されてもよい。また、図 81 (J) では、第 2 期待度示唆画像 E I 2 は、第 1 期待度示唆画像 E I 1 おおび第 3 期待度示唆画像 E I 3 よりも大当たりの期待度が高い内容が表示されるものとした。しかし、第 2 期待度示唆画像 E I 2 は、第 1 期待度示唆画像 E I 1 おおび第 3 期待度示唆画像 E I 3 の少なくとも一方よりも大当たりの期待度が低い内容が表示されてもよいし、期待度が同じ内容が表示されてもよい。

20

〔変形例 2〕

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

〔変形例 3〕

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

30

〔変形例 4〕

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

〔変形例 5〕

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

40

【0480】

〔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 1 - 1〕

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備えた遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは、或る時点に達するまでの残りの期間を示す第 1 のタイマーであり、

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

50

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

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

ことを特徴とする遊技機。

[態様 B 1 - 2]

態様 B 1 - 1 に記載の遊技機であって、

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

前記第 1 の演出において、前記第 2 のタイマーは、前記デジタル表示で乱数が表示される

ことを特徴とする遊技機。

[態様 B 1 - 3]

態様 B 1 - 1 または態様 B 1 - 2 に記載の遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは、第 1 の所定画像であり、

前記第 2 の演出の後、前記第 1 のタイマーが残りの期間を表示している状態で、前記第 2 のタイマーが示す残りの期間が無くなり、前記第 2 のタイマーが表示されていた位置に、前記第 1 の所定画像が表示される第 3 の演出を実行可能な

ことを特徴とする遊技機。

[態様 B 1 - 4]

態様 B 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の一つは、第 2 の所定画像であり、

前記第 3 の演出の後、前記第 1 のタイマーが示す残りの期間が無くなり、前記第 1 のタイマーが表示されていた位置に、前記第 2 の所定画像が表示される第 4 の演出を実行可能な

ことを特徴とする遊技機。

[態様 B 1 - 5]

態様 B 1 - 4 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の演出と、前記第 2 の演出と、前記第 3 の演出と、前記第 4 の演出とは、変動演出中に実行されるものであり、

前記第 1 の所定画像と、前記第 2 の所定画像とは、大当たりの期待度を示唆する示唆画像である

ことを特徴とする遊技機。

[態様 B 1 - 6]

態様 B 1 - 5 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の所定画像が示唆する大当たりの期待度は、前記第 1 の所定画像が示唆する大当たりの期待度よりも高い場合がある

ことを特徴とする遊技機。

【 0 4 8 1 】

以下に図 8 4 ~ 図 8 7 を用いてタイマ演出について説明する。このタイマ演出は、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄（以下、単に「特別図柄」ともよぶ）の変動に同期する装飾図柄の変動表示に係わって実行され得る。例えば、特別図柄の変動表示の開始時、装飾図柄の変動演出の開始時、リーチ演出（スーパーリーチ演出）中）などに実行され得る。

【 0 4 8 2 】

[タイマ演出 A]

図 8 4 は、タイマ演出 A を説明するための図である。

タイマ演出 A では、まず、図 8 4 (A) に示すように、タイマ演出実行可否演出が実行される。このタイマ演出実行可否演出は、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄の変動演出が実行され、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、左の図柄表示エリアに左装飾

10

20

30

40

50

図柄 8 L、中の図柄表示エリアに中装飾図柄 8 C、右の図柄表示エリアには右装飾図柄 8 R が表示される。装飾図柄 8 L、8 C、8 R の停止順は、最初に左装飾図柄 8 L が停止し、次に右装飾図柄 8 R が停止し、最後に中装飾図柄 8 C が停止するようになっている。なお、図 8 4 (A) では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は変動中（下方にスクロール中）であることを示している。

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

10

【 0 4 8 3 】

次に、図 8 4 (B) に示すように、表示画面 7 a ではタイマ演出不可示唆演出が実行される。このタイマ演出不可示唆演出は、図 8 4 (A) に示したバトル演出の結果、味方キャラクタ C R A が敗退したことを示す「敗退！」という文字が表示画面 7 a の中央に大きく表示される。この「敗退！」という文字を表示することにより、今回の装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動演出中にタイマ演出が実行されないことを示唆する。

【 0 4 8 4 】

次に、図 8 4 (C) に示すように、表示画面 7 a ではハズレ図柄停止演出が実行される。このハズレ図柄停止演出は、図 8 4 (A) に示した装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動結果が、ハズレたことを示している。本例では、このハズレ図柄配列は「 9 5 8 」が示されている。

20

【 0 4 8 5 】

一方、図 8 4 (B) に代わって、図 6 8 (D) に示すように、タイマ演出可示唆演出が実行される場合がある。このタイマ演出可示唆演出は、図 8 4 (A) に示したバトル演出の結果、味方キャラクタ C R A が勝利したことを示す「勝利！」という文字が表示画面 7 a の中央に大きく表示される。この「勝利！」という文字を表示することにより、今回の装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動演出中にタイマ演出が実行されることを示唆する。

【 0 4 8 6 】

次に、図 8 4 (E) に示すように、表示画面 7 a ではタイマ表示演出が実行される。このタイマ表示演出は、図 8 4 (A) に示した装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示中に、タイマ画像 T M が表示画面 7 a の左下に表示される。タイマ画像 T M は、タイマ値がカウントダウンしていくカウントダウン方式で表示される。図 8 4 (E) に示すタイマ画像 T M では、タイマ初期値としての 1 0 秒が示されている。

30

【 0 4 8 7 】

次に、図 8 4 (F) に示すように、表示画面 7 a ではタイマ停止リーチ演出が実行される。このタイマ停止リーチ演出では、図 8 4 (E) に示したタイマ画像 T M のタイマ値がカウントダウンされて 0 秒となったときに、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R がリーチ図柄配列で停止するようになっている。本例では、このリーチ図柄配列は「 7 7 」が示されている。また、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の上方には、「リーチ！」という文字が表示される。

40

【 0 4 8 8 】

次に、図 8 4 (G) に示すように、表示画面 7 a では大当たり期待度示唆演出が実行される。この大当たり期待度示唆演出は、タイマ画像 T M のタイマ値が 0 秒で停止したときにおこなわれる演出である。この大当たり期待度示唆演出では、タイマ画像 T M が消去され、表示画面 7 a の左隅に左装飾図柄 8 L が、右隅に右装飾図柄 8 R が移動し、表示画面 7 a の中央では所定の大当たり期待度示唆演出 D K E がおこなわれるようになっている。なお、この大当たり期待度示唆演出 D K E は、特に限定するものではなく、バトル演出やストーリー演出など、大当たり期待度を示唆する演出であればどのような演出であってもよい。

【 0 4 8 9 】

50

次に、図 8 4 (H) に示すように、表示画面 7 a では大当たり確定演出が実行される。この大当たり確定演出は、図 8 4 (F) (G) で示されたリーチ結果が大当たりであったことを示している。つまり、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が示している大当たり図柄配列「7 7 7」は、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の当該変動の結果を示している。なお、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の上方には、「大当たり～！」という文字が表示されるようになっている。この大当たり確定演出により、遊技者は大当たりを確信する。

なお、この図 8 4 (E) に示す大当たり確定演出は、必ずおこなわれることはなく、所定の確率で図 8 4 (C) に示したハズレ図柄停止演出がおこなわれる場合もあり得る。

【 0 4 9 0 】

つまり、この図 8 4 に示したタイマ演出 A では、タイマ演出をおこなうか否かの第 1 演出としてのタイマ演出実行可否演出（バトル演出）をおこない、バトル演出の結果、味方キャラクタ C R A が勝利した場合には、第 2 演出としてタイマ演出をおこなうようになっている。そして、タイマ演出でタイマ値がカウントダウンされて「0」に到達すると、すなわちタイマ値が所定値で停止すると、タイマ画像 T M が消去され（タイマ演出終了）、第 3 演出としての大当たり期待度を示唆する、大当たり期待度示唆演出 D K E がおこなわれるようになっている。

【 0 4 9 1 】

[タイマ演出 B]

図 8 5 は、タイマ演出 B を説明するための図である。

タイマ演出 B では、まず、図 8 5 (A) に示すように、タイマ演出実行可否演出が実行される。このタイマ演出実行可否演出は、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄の変動演出が実行され、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、左の図柄表示エリアに左装飾図柄 8 L、中の図柄表示エリアに中装飾図柄 8 C、右の図柄表示エリアには右装飾図柄 8 R が表示される。装飾図柄 8 L、8 C、8 R の停止順は、最初に左装飾図柄 8 L が停止し、次に右装飾図柄 8 R が停止し、最後に中装飾図柄 8 C が停止するようになっている。なお、図 8 5 (A) では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は変動中（下方にスクロール中）であることを示している。

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

【 0 4 9 2 】

次に、図 8 5 (B) に示すように、表示画面 7 a ではタイマ演出可示唆演出が実行される。このタイマ演出可示唆演出は、図 8 5 (A) に示したバトル演出の結果、味方キャラクタ C R A が勝利したことを示す「勝利！」という文字が表示画面 7 a の中央に大きく表示される。この「勝利！」という文字を表示することにより、今回の装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動演出中にタイマ演出が実行されることを示唆する。

【 0 4 9 3 】

次に、図 8 5 (C) に示すように、表示画面 7 a ではタイマ表示演出が実行される。このタイマ表示演出は、図 8 5 (A) に示した装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示中に、タイマ画像 T M が表示画面 7 a の左下に表示される。タイマ画像 T M は、タイマ値がカウントダウンしていくカウントダウン方式で表示される。図 8 5 (C) に示すタイマ画像 T M では、タイマ初期値としての 10 秒が表示されている。

【 0 4 9 4 】

次に、図 8 5 (D) に示すように、表示画面 7 a ではタイマ停止リーチ演出が実行される。このタイマ停止リーチ演出では、図 8 5 (C) に示したタイマ画像 T M のタイマ値がカウントダウンされて 0 秒となったときに、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R がリーチ図柄配列で停止するようになっている。本例では、このリーチ図柄配列は「7 7」が表示されている。また、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の上方には、「リーチ！」という文字が表示

される。

【0495】

次に、図85(E)に示すように、表示画面7aでは文字表示演出が実行される。この文字表示演出は、タイマ画像TMのタイマ値が0秒で停止したときにおこなわれる演出である。この文字表示演出では、タイマ画像TMが消去され、この消去されたタイマ画像TMの替わりに、所定の文字MKEが表示される。この所定の文字MKEは、当該変動の大当たり期待度を示唆する演出であって、図85(E)では「チャンス」という文字MKEが、タイマ画像TMが表示されていた位置とほぼ同じ位置に表示される。

【0496】

次に、図85(F)に示すように、表示画面7aではハズレ図柄停止演出が実行される。このハズレ図柄停止演出は、図85(E)で示されたリーチ結果が、ハズレたことを示している。本例では、このハズレ図柄配列は「958」が示されている。つまり、装飾図柄8L、8C、8Rが示しているハズレ図柄配列「958」は、装飾図柄8L、8C、8Rの当該変動の結果を示している。

【0497】

一方、図85(E)に代わって、図85(G)に示すように、文字表示演出が実行される場合がある。この文字表示演出は、タイマ画像TMのタイマ値が0秒で停止したときにおこなわれる演出である。この文字表示演出では、タイマ画像TMが消去され、この消去されたタイマ画像TMの替わりに、所定の文字MKEが表示される。この所定の文字MKEは、当該変動の大当たり期待度を示唆する演出であって、図85(E)では「激熱」という文字MKEが、タイマ画像TMが表示されていた位置とほぼ同じ位置に表示される。

【0498】

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

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

【0499】

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

【0500】

[タイマ演出C]

図86は、タイマ演出Cを説明するための図である。

タイマ演出Cでは、まず、図86(A)に示すように、タイマ演出実行可否演出が実行

10

20

30

40

50

される。このタイマ演出実行可否演出は、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄の変動演出が実行され、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、左の図柄表示エリアに左装飾図柄 8 L、中の図柄表示エリアに中装飾図柄 8 C、右の図柄表示エリアには右装飾図柄 8 R が表示される。装飾図柄 8 L、8 C、8 R の停止順は、最初に左装飾図柄 8 L が停止し、次に右装飾図柄 8 R が停止し、最後に中装飾図柄 8 C が停止するようになっている。なお、図 8 6 (A) では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は変動中 (下方にスクロール中) であることを示している。

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

10

【 0 5 0 1 】

図 8 6 (A) に示したタイマ演出実行可否演出におけるバトル演出で味方キャラクター C R A が勝利すると、次に、図 8 6 (B) に示すように、表示画面 7 a ではタイマ表示演出が実行される。このタイマ表示演出は、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示中に、タイマ画像 T M が表示画面 7 a の左下に表示される。タイマ画像 T M は、タイマ値がカウントダウンしていくカウントダウン方式で表示される。図 8 6 (B) に示すタイマ画像 T M では、タイマ初期値としての 1 0 秒が示されている。

【 0 5 0 2 】

20

次に、図 8 6 (C) に示すように、表示画面 7 a ではタイマ停止リーチ演出が実行される。このタイマ停止リーチ演出では、図 8 6 (B) に示したタイマ画像 T M のタイマ値がカウントダウンされて 0 秒となったときに、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R がリーチ図柄配列で停止するようになっている。本例では、このリーチ図柄配列は「 7 7 」が示されている。また、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の上方には、「リーチ！」という文字が表示される。

【 0 5 0 3 】

次に、図 8 6 (D) に示すように、表示画面 7 a では文字表示演出が実行される。この文字表示演出は、タイマ画像 T M のタイマ値が 0 秒で停止したときにおこなわれる演出である。この文字表示演出では、タイマ画像 T M が消去され、この消去されたタイマ画像 T M の代わりに、所定の文字 M K E が表示される。この所定の文字 M K E は、当該変動の当たり期待度を示唆する演出であって、図 8 6 (D) では「チャンス」という文字 M K E が、タイマ画像 T M が表示されていた位置とほぼ同じ位置に表示される。

30

そして、図示は省略するが、図 8 6 (D) に示した文字表示演出が実行されると、次に、上述した図 8 5 (F) に示すように、表示画面 7 a ではハズレ図柄停止演出が実行される。

【 0 5 0 4 】

一方、図 8 6 (B) に代わって、図 8 6 (E) に示すように、装飾図柄変動演出が実行される場合がある。この装飾図柄変動は、図 8 6 (A) に示したタイマ演出実行可否演出におけるバトル演出で味方キャラクター C R A が勝利した後におこなわれる演出である。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動演出のみがおこなわれ、タイマ画像 T M は未だ表示されていない。つまり、図 8 6 (E) に示す装飾図柄変動演出は、図 8 6 (A) に示したタイマ演出実行可否演出でバトル演出が消去された画像になっている。

40

【 0 5 0 5 】

次に、図 8 6 (F) に示すように、表示画面 7 a ではタイマ表示リーチ演出が実行される。このタイマ表示リーチ演出は、図 8 6 (E) に示した装飾図柄変動演出で左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R がリーチ図柄配列で停止したとき、または、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R がリーチ図柄配列で停止してから所定時間経過したとき (中装飾図柄 8 C が停止する前)、タイマ画像 T M が表示画面 7 a の左下に表示される。タイマ画像 T M は、タ

50

イマ値がカウントダウンしていくカウントダウン方式で表示される。図 8 6 (F) に示すタイマ画像 T M では、タイマ初期値としての 5 0 秒が示されている。つまり、図 8 6 (E) に示すタイマ表示リーチ演出では、タイマ画像 T M の表示タイミングが、当該変動でリーチが成立したときまたはその後であって、図 8 6 (B) に示すタイマ表示演出よりも遅くなっており、さらに、タイマ初期値が、図 8 6 (B) に示すタイマ表示演出よりも長くなっている。

【 0 5 0 6 】

次に、図 8 6 (G) に示すように、表示画面 7 a ではタイマ停止演出が実行される。このタイマ停止演出では、図 8 6 (F) に示したタイマ画像 T M のタイマ値がカウントダウンされて 0 秒となったときに、所定のリーチ演出 (スーパーリーチ演出) R E がおこなわれるようになっていく。このタイマ停止演出では、表示画面 7 a の左隅に左装飾図柄 8 L が、右隅に右装飾図柄 8 R が移動し、所定のリーチ演出 (スーパーリーチ演出) R E は、表示画面 7 a の中央でおこなわれるようになっていく。なお、この所定のリーチ演出 (スーパーリーチ演出) R E は、特に限定するものではなく、バトル演出やストーリー演出などであってもよい。

【 0 5 0 7 】

次に、図 8 6 (H) に示すように、文字表示演出が実行される。この文字表示演出は、タイマ画像 T M のタイマ値が 0 秒で停止したときにおこなわれる演出である。この文字表示演出では、タイマ画像 T M が消去され、この消去されたタイマ画像 T M の代わりに、所定の文字 M K E が表示される。この所定の文字 M K E は、当該変動の大当たり期待度を示唆する演出であって、図 8 6 (E) では「激熱」という文字 M K E が、タイマ画像 T M が表示されていた位置とほぼ同じ位置に表示される。

そして、図示は省略するが、図 8 6 (H) に示した文字表示演出が実行されると、次に、上述した図 8 5 (H) に示すように、表示画面 7 a では大当たり確定演出が実行される。

なお、この図 8 6 (H) に示した文字表示演出後の大当たり確定演出は、必ずおこなわれることはなく、所定の確率でハズレ図柄停止演出がおこなわれる場合もあり得る。同様に、上述した図 8 6 (D) に示した文字表示演出後のハズレ図柄停止演出は、必ずおこなわれることはなく、所定の確率で大当たり確定演出がおこなわれる場合もあり得る。ただし、大当たり確定演出がおこなわれる確率は、図 8 6 (B) に示すタイマ表示演出よりも、図 8 6 (F) に示すタイマ表示リーチ演出がおこなわれた場合の方が高く、且つ、図 8 6 (D) に示す文字表示演出がおこなわれた場合よりも、図 8 6 (H) に示す文字表示演出がおこなわれた場合の方が高くなっている。

【 0 5 0 8 】

つまり、この図 8 6 に示したタイマ演出 C では、タイマ演出をおこなうか否かの第 1 演出としてのタイマ演出実行可否演出 (バトル演出) をおこない、バトル演出の結果、味方キャラクタ C R A が勝利した場合には、第 2 演出としてタイマ演出をおこなうようになっている。ここで、タイマ演出において、タイマ画像 T M の表示タイミングは遅いほど、またタイマ画像 T M のタイマ初期値の時間が長いほど、大当たり期待度が高くなっている。すなわち、タイマ画像 T M の表示タイミングおよびタイマ画像 T M のタイマ初期値は、大当たり期待度を示唆する演出であり、タイマ画像 T M の表示タイミングおよびタイマ画像 T M のタイマ初期値の違いによって、大当たり期待度を変化するようになっている。そして、タイマ演出でタイマ値がカウントダウンされて「 0 」に到達すると、すなわちタイマ値が所定値で停止すると、タイマ画像 T M が消去され (タイマ演出終了) 、第 3 演出としての大当たり期待度を示唆する文字表示演出がおこなわれる。そして、文字表示演出において所定の文字 M K E が表示され、この表示された所定の文字 M K E の内容によって、大当たり期待度を示唆するようになっている。すなわち、文字表示演出は、大当たり期待度を示唆する演出であり、文字表示演出で表示された文字の内容によって、大当たり期待度を変化するようになっている。

【 0 5 0 9 】

[タイマ演出 D]

図 8 7 は、タイマ演出 D を説明するための図である。

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

10

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

【 0 5 1 0 】

図 8 7 (A) に示したタイマ演出実行可否演出におけるバトル演出で味方キャラクター C R A が勝利すると、次に、図 8 7 (B) に示すように、表示画面 7 a ではタイマ表示演出が実行される。このタイマ表示演出は、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示中に、タイマ画像 T M が表示画面 7 a の左下に表示される。タイマ画像 T M は、タイマ値がカウント

20

【 0 5 1 1 】

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

【 0 5 1 2 】

30

次に、図 8 7 (D) に示すように、表示画面 7 a では文字表示演出が実行される。この文字表示演出は、タイマ画像 T M のタイマ値が 0 秒で停止したときにおこなわれる演出である。この文字表示演出では、タイマ画像 T M が消去され、この消去されたタイマ画像 T M の代わりに、所定の文字 M K E が表示される。この所定の文字 M K E は、当該変動の当たり期待度を示唆する演出であって、図 8 7 (D) では「チャンス」という文字 M K E が、タイマ画像 T M が表示されていた位置とほぼ同じ位置に表示される。

そして、図示は省略するが、図 8 7 (D) に示した文字表示演出が実行されると、次に、上述した図 8 5 (F) に示すように、表示画面 7 a ではハズレ図柄停止演出が実行される。

【 0 5 1 3 】

40

一方、図 8 7 (B) に代わって、図示は省略するが、図 8 7 (A) に示したタイマ演出実行可否演出が実行されると、次に、上述した図 8 6 (E) に示すように、表示画面 7 a では装飾図柄変動演出が実行される場合がある。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動演出のみがおこなわれ、タイマ画像 T M は未だ表示されていない。つまり、装飾図柄変動演出は、図 8 7 (A) に示したタイマ演出実行可否演出でバトル演出が消去された画像になっている。

【 0 5 1 4 】

次に、図 8 7 (E) に示すように、表示画面 7 a ではタイマ W (ダブル) 表示リーチ演出が実行される。このタイマ W 表示リーチ演出は、装飾図柄変動演出で左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R がリーチ図柄配列で停止したとき、または、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄

50

8 R がリーチ図柄配列で停止してから所定時間経過したとき（中装飾図柄 8 C が停止する前）、タイマ画像 T M 1 とタイマ画像 T M 2 が表示画面 7 a の左下に表示される。タイマ画像 T M 1、T M 2 は、タイマ値がカウントダウンしていくカウントダウン方式で表示される。図 8 7（E）において、タイマ画像 T M 1 は、タイマ初期値としての 5 0 秒が示され、タイマ画像 T M 2 は、タイマ初期値としての 3 0 秒が示されている。つまり、図 8 6（E）に示すタイマ W 表示リーチ演出では、タイマ画像 T M 1、T M 2 の表示タイミングが、当該変動でリーチが成立したときまたはその後であって、図 8 7（B）に示すタイマ表示演出よりも遅くなっており、さらに、タイマ初期値が、図 8 7（B）に示すタイマ表示演出よりも長くなっている。

【0515】

10

次に、図 8 7（F）に示すように、表示画面 7 a ではタイマ T M 2 停止演出が実行される。このタイマ T M 2 停止演出では、図 8 7（E）に示したタイマ画像 T M 2 のタイマ値がカウントダウンされて 0 秒となったときに、所定のリーチ演出（スーパーリーチ演出）R E がおこなわれるようになっている。また、このときタイマ画像 T M 1 は、同様にカウントダウンされて 2 0 秒となっている。このタイマ T M 2 停止演出では、表示画面 7 a の左隅に左装飾図柄 8 L が、右隅に右装飾図柄 8 R が移動し、所定のリーチ演出（スーパーリーチ演出）R E は、表示画面 7 a の中央でおこなわれるようになっている。なお、この所定のリーチ演出（スーパーリーチ演出）R E は、特に限定するものではなく、バトル演出やストーリー演出などであってもよい。

【0516】

20

次に、図 8 7（G）に示すように、タイマ T M 2 文字表示演出が実行される。このタイマ T M 2 文字表示演出は、タイマ画像 T M 2 のタイマ値が 0 秒で停止したときにおこなわれる演出である。このタイマ T M 2 文字表示演出では、タイマ画像 T M 2 が消去され、この消去されたタイマ画像 T M 2 の代わりに、所定の文字 M K E が表示される。この所定の文字 M K E は、当該変動の大当たり期待度を示唆する演出であって、図 8 7（E）では「チャンス」という文字 M K E 2 が、タイマ画像 T M 2 が表示されていた位置とほぼ同じ位置に表示される。

【0517】

30

次に、図 8 7（H）に示すように、タイマ T M 1 文字表示演出が実行される。このタイマ T M 1 文字表示演出は、タイマ画像 T M 1 のタイマ値が 0 秒で停止したときにおこなわれる演出である。このタイマ T M 1 文字表示演出では、タイマ画像 T M 1 が消去され、この消去されたタイマ画像 T M 1 の代わりに、所定の文字 M K E 1 が表示される。この所定の文字 M K E 1 は、当該変動の大当たり期待度を示唆する演出であって、図 8 7（H）では「激熱」という文字 M K E 1 が、タイマ画像 T M 1 が表示されていた位置とほぼ同じ位置に表示される。

そして、図示は省略するが、図 8 7（H）に示したタイマ T M 1 文字表示演出が実行されると、次に、上述した図 8 5（H）に示すように、表示画面 7 a では大当たり確定演出が実行される。

なお、この図 8 7（H）に示したタイマ T M 1 文字表示演出後の大当たり確定演出は、必ずおこなわれることはなく、所定の確率でハズレ図柄停止演出がおこなわれる場合もあり得る。同様に、上述した図 8 7（D）に示した文字表示演出後のハズレ図柄停止演出は、必ずおこなわれることはなく、所定の確率で大当たり確定演出がおこなわれる場合もあり得る。ただし、大当たり確定演出がおこなわれる確率は、図 8 7（B）に示すタイマ表示演出よりも、図 8 7（E）に示すタイマ W 表示リーチ演出がおこなわれた場合の方が高く、且つ、図 8 7（D）に示す文字表示演出がおこなわれた場合よりも、図 8 7（G）（H）に示す文字表示演出がおこなわれた場合の方が高くなっている。

【0518】

40

つまり、この図 8 7 に示したタイマ演出 D では、タイマ演出をおこなうか否かの第 1 演出としてのタイマ演出実行可否演出（バトル演出）をおこない、バトル演出の結果、味方キャラクタ C R A が勝利した場合には、第 2 演出としてタイマ演出をおこなうようになっ

50

ている。ここで、タイマ演出において、タイマ画像 T M の表示タイミングは遅いほど、またタイマ画像 T M のタイマ初期値の時間が長いほど、またタイマ画像 T M の表示数が多いほど、大当たり期待度が高くなっている。すなわち、タイマ画像 T M の表示タイミング、タイマ画像 T M のタイマ初期値およびタイマ画像 T M の表示数は、大当たり期待度を示唆する演出であり、タイマ画像 T M の表示タイミング、タイマ画像 T M のタイマ初期値およびタイマ画像 T M の表示数の違いによって、大当たり期待度を変化するようにになっている。そして、タイマ演出でタイマ値がカウントダウンされて「0」に到達すると、すなわちタイマ値が所定値で停止すると、タイマ画像 T M 1、T M 2 が順次消去され（タイマ演出終了）、第 3 演出としての大当たり期待度を示唆する文字表示演出がおこなわれる。そして、文字表示演出において所定の文字 M K E 1、M K E 2 が順次表示され、この表示された所定の文字 M K E 1、M K E 2 の内容によって、大当たり期待度を示唆するようになってい

10

【0519】

[効果例]

以下に、タイマ演出の効果例を示す。

[効果1]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 8 4 ~ 図 8 7 に示すように、所定の第 1 演出、第 2 演出、第 3 演出を実行可能であり、第 1 演出は、第 1 態様で表示される演出と、第 2 態様で表示される演出とを含む演出であり、第 2 演出は、所定のタイマ画像を表示し、タイマ画像を用いてタイマ値をカウントする表示と、タイマ値を所定値で停止させる表示を含む演出であり、第 3 演出は、大当たり期待度を示唆する表示を含む演出であり、第 1 演出において第 1 態様で表示される演出がおこなわれたときに、第 2 演出をおこない、第 2 演出においてタイマ値が所定値で停止したときに、第 3 演出をおこなう構成になっている。この構成によれば、遊技者は、第 1 演出で第 1 態様で表示される演出がおこなわれたとき、第 2 演出においてタイマ値が所定値で停止して第 3 演出がおこなわれたときは、大いなる期待を持って遊技に臨むことができる。また、時間経過と共に視覚的にタイマ値が変化するタイマ画像で大当たり期待度を示唆する演出をおこなうか否かを決定するので、遊技者は、時間経過と共に期待感を持続させることができる。また、タイマ値を種々の数値で停止させることで、遊技者を一喜一憂させることができる。さらに、停止するタイマ値と大当たり期待度を関連させて、停止したタイマ値の数値によって大当たり期待度を変化させることも可能となる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

20

30

【0520】

[効果2]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 8 4 ~ 図 8 7 に示すように、第 1 演出は、遊技者側の味方キャラクタと敵キャラクタとが対戦するバトル演出であり、第 1 態様は、バトル演出で味方キャラクタが勝利する演出であり、第 2 態様は、バトル演出で味方キャラクタが敗退する演出である構成としている。この構成によれば、第 2 演出をおこなうか否かを決定するバトル演出をおこない、このバトル演出で遊技者側の味方キャラクタが勝利したとき第 2 演出がおこなわれることになる。その結果、第 2 演出をおこなうか否かの決定を遊技者にわかりやすく報知することが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0521】

[効果3]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 8 5 ~ 図 8 7 に示すように、第 2 演出は、カウントダウン表示おこなってタイマ値を所定値で停止させる演出であり、第 3 演出は、タイマ値が所定値で停止したときに所定の文字を表示する文字演出であり、大当たり期待度は、文字演出で表示された文字の内容によって変化する構成になっている。この構成によれば、文字演出で様々な内容の文字を表示して大当たり期待度を変化させることが可能となる。その結果、遊技者は、表示される文字の内容に一喜一憂し、遊技の興趣を向上させることができる。

50

【 0 5 2 2 】

[効果 4]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 8 6、図 8 7 に示すように、大当たり期待度は、第 2 演出におけるタイマ画像の表示タイミングによって変化する構成としている。この構成によれば、タイマ画像を様々なタイミングで表示して大当たり期待度を変化させることが可能となる。その結果、遊技者は、タイマ画像の表示タイミングによって一喜一憂し、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 5 2 3 】

[効果 5]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 8 7 に示すように、大当たり期待度は、表示されるタイマ画像の数によって変化する構成としている。この構成によれば、タイマ画像の数を種々変化させて大当たり期待度を容易に変化させることが可能となる。その結果、遊技者は、表示されるタイマ画像の数によって一喜一憂し、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【 0 5 2 4 】

[変形例]

以下に、タイマ演出の変形例を示す。

[変形例 1]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 8 4 ~ 図 8 7 に示すように、タイマ表示演出ではタイマ値がカウントダウンしていくカウントダウン方式で表示するものを示したが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、タイマ表示演出は、タイマ値が不規則に変化（ランダム変化）ようにしてもよい。あるいは、タイマ表示演出は、タイマ値がカウントアップしていくカウントアップ方式で表示されてもよい。

20

【 0 5 2 5 】

[変形例 2]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 8 4 ~ 図 8 7 に示すように、タイマ値が所定値（0 秒）で停止したときに、大当たり期待度示唆演出をおこなって大当たりになるものを示したが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、タイマ値が停止する所定値と大当たり期待度示唆演出を関連付け、大当たり期待度示唆演出で大当たりの種別（例えば大当たりの種別として、確変大当たりが通常大当たり、またはラウンド数の異なる大当たり）も示唆するようにしてもよい。このように構成すれば、大当たりの示唆のみでなく、大当たりの種別（大当たり図柄配列）も示唆することができ、その結果、遊技者は、今回の大当たりが確変大当たりなのか否か、または出玉の多い大当たりなのか否かを事前に判別することができる。

30

【 0 5 2 6 】

[変形例 3]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 8 7 に示すように、タイマ表示演出ではタイマ画像を 2 つ表示するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、タイマ画像は 3 つ以上表示するようにしてもよい。また、タイマ画像の配色は、同色でなく、異なるようにしてもよい。このように構成すれば、タイマ画像の配色や数によっても、大当たり期待度を示唆することが可能になる。また、2 つのタイマ画像（複数のタイマ画像）の表示は、タイマ値が視認可能に一部が重畳するように表示してもよい。さらに、2 つのタイマ画像（複数のタイマ画像）の表示タイミングは、同時でなくてもよく、時間差を設けて表示するようにしてもよい。

40

【 0 5 2 7 】

[変形例 4]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 8 5 ~ 図 8 7 に示すように、文字表示演出で表示される大当たり期待度を示唆する文字は、「チャンス」と「激熱」の 2 種類を示したが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、文字表示演出で表示される大当たり期待度を示唆する文字は、「フィーバー」「NEXT」「大当たり」な複数種類あってもよい。ま

50

た、この場合、文字の種別と大当たりの種別（大当たり図柄配列）を関連付け、大当たりの種別（例えば大当たりの種別として、確変大当たりか通常大当たり、またはラウンド数の異なる大当たり）も示唆するようにしてもよい。このように構成すれば、大当たりの示唆のみでなく、大当たりの種別（大当たり図柄配列）も示唆することができ、その結果、遊技者は、今回の大当たりが確変大当たりなのか否か、または出玉の多い大当たりなのか否かを事前に判別することができる。また、「チャンス」と「激熱」の２つの文字（複数の文字）の表示は、文字が視認可能に一部が重畳するように表示してもよい。さらに、文字（複数の文字）の表示は、同時に表示することなく、先に表示された文字は、次に文字が表示される前に消去するようにしてもよい。

【０５２８】

10

〔変形例５〕

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

【０５２９】

20

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

〔態様Ｂ２－１〕

複数の表示演出を実行可能な表示手段を備えた遊技機であって、

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

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

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

30

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

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

前記第３演出は、大当たり期待度を示唆する表示を含む演出であり、

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

ことを特徴とする遊技機。

〔態様Ｂ２－２〕

40

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

前記第１態様は、前記バトル演出で前記味方キャラクタが勝利する演出であり、

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

〔態様Ｂ２－３〕

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

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

50

前記大当たり期待度は、前記文字演出で表示された文字の内容によって変化する、ことを特徴とする態様 B 2 - 1 または態様 B 2 - 2 に記載の遊技機。

[態様 B 2 - 4]

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

ことを特徴とする態様 B 2 - 1 から態様 B 2 - 3 までのいずれか一項に記載の遊技機。

[態様 B 2 - 5]

前記大当たり期待度は、表示される前記タイマ画像の数によって変化する、

ことを特徴とする態様 B 2 - 1 から態様 B 2 - 4 までのいずれか一項に記載の遊技機。

【 0 5 3 0 】

10

以下に図 8 8 ~ 図 9 1 を用いてタイマー速度演出 A ~ D について説明する。このタイマー速度演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信した変動演出開始コマンドを解析し、タイマー速度演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 1 0 3 から対応する画像データや駆動データを読み出して表示画面 7 a に画像を表示させる演出である。

【 0 5 3 1 】

[タイマー速度演出 A]

図 8 8 は、タイマー速度演出 A を説明するための図である。図 8 8 (A) ~ 図 8 8 (J) までのタイマー演出は、同一変動内 (1 回の変動演出期間内) で実行される。タイマー速度演出 A では、まず、図 8 8 (A) に示すように、装飾図柄の変動演出が実行される。このとき、表示画面 7 a には、まだ、タイマー画像が表示されていない。その後、図 8 8 (B) に示す、タイマー画像表示演出が実行される。具体的には、装飾図柄の変動演出中に、第 1 タイマー T M 1 と、第 2 タイマー T M 2 が表示される。ここでは、第 1 タイマー T M 1 と第 2 タイマー T M 2 は、矩形画像の内側に 2 桁のデジタル表示が示されたタイマー画像であり、カウントダウンによって、ある時点に達するまでの残りの期間 (ここでは、「 0 1 」 ~ 「 9 9 」) を表示する。なお、ある時点とは任意の時点であり、ある時点に達したときに必ずしも何らかの表示の変化が生じる必要はない。ここでは、ある時点とは、後述する期待度示唆画像が表示される時点の意味している。ある時点は、操作部の操作受付期間 (操作可能期間) が開始される時点であってもよいし、操作受付期間が終了する時点であってもよい。また、操作部の外観を表す操作部画像が表示される時点であってもよい。

20

30

【 0 5 3 2 】

次に、図 8 8 (C) に示すように、カウントダウン演出が実行される。具体的には、第 1 タイマー T M 1 は、表示時に「 2 0 」が表示され、その後、カウントダウンが開始される (始動する) 。第 2 タイマー T M 2 は、表示時に「 3 0 」が表示され、その後、カウントダウンが開始される (始動する) 。第 1 タイマー T M 1 の数値 (デジタル表示) の切り替わり速度 (切り替わり間隔) は、1 秒であるが、第 2 タイマー T M 2 に表示される数値の切り替わり速度 (切り替わり間隔) は、第 1 タイマー T M 1 の数値の切り替わり速度 (1 秒) よりも速い (例えば、0 . 5 秒) 。ここでは、第 2 タイマー T M 2 に表示される数値の切り替わり速度が 0 . 5 秒であるものとして説明する。すなわち、第 2 タイマー T M 2 では、一秒間に 2 回、数値 (デジタル表示) が切り替わる (数値がディクリメントする) ため、第 1 タイマー T M 1 の 2 倍の速さで数値が切り替わる。第 1 タイマー T M 1 の数値は秒数と同じである。なお、第 2 タイマー T M 2 に表示される数値の切り替わり速度は、0 . 5 秒以外の任意の速度とすることができる。

40

【 0 5 3 3 】

これにより、図 8 8 (D) に示すように、第 1 タイマー T M 1 と第 2 タイマー T M 2 は、表示時に「 3 0 」と「 2 0 」であったが、数値 (カウント値) の差が減少していく。ここでは、表示時には数値 (カウント値) の差が「 1 0 」であったが、差が「 8 」となっている。そして、数値 (カウント値) の差は徐々に縮まり、図 8 8 (E) に示すように、カウント値が一時的に一致し、その後、図 8 8 (F) に示すように、カウント値が逆転する

50

。カウント値が逆転した後、図 8 8 (G) に示すように、第 2 タイマー T M 2 の残りの期間が先にゼロ「 0 」となると、図 8 8 (H) に示すように、第 1 期待度示唆演出がおこなわれる。第 1 期待度示唆演出では、変動演出中の当該変動において、大当たりとなる確率（期待度）を示唆する画像が表示される。ここでは、第 2 タイマー T M 2 の残りの期間がゼロ「 0 」となると、第 2 タイマー T M 2 の表示が消え、第 2 タイマー T M 2 が表示されていた位置に「チャンス！」と描かれた第 1 期待度示唆画像 E I 1 が表示される。

【 0 5 3 4 】

次に、図 8 8 (I) に示すように、第 1 タイマー T M 1 の残りの期間がゼロ「 0 」となると、図 8 8 (J) に示すように、第 2 期待度示唆演出がおこなわれる。第 2 期待度示唆演出は、第 1 期待度示唆演出と同様に、変動演出中の当該変動において、大当たりとなる確率（期待度）を示唆する画像が表示される。ここでは、第 1 タイマー T M 1 の残りの期間がゼロ「 0 」となると、第 1 タイマー T M 1 の表示が消え、第 1 タイマー T M 1 が表示されていた位置に「激アツ！」と描かれた第 2 期待度示唆画像 E I 2 が表示される。ここでは、第 2 期待度示唆画像 E I 2 は、第 1 期待度示唆画像 E I 1 よりも大当たりの期待度が高い内容が表示される。

【 0 5 3 5 】

[タイマー速度演出 B]

図 8 9 は、タイマー速度演出 B を説明するための図である。タイマー速度演出 B は、タイマー速度演出 A と比較すると、タイマーがデジタルではない点等が異なる。図 8 9 (A) ~ 図 8 9 (J) までのタイマー演出は、同一変動内（ 1 回の変動演出期間内）で実行される。タイマー速度演出 B では、まず、図 8 9 (A) に示すように、装飾図柄の変動演出が実行される。このとき、表示画面 7 a には、まだ、タイマー画像が表示されていない。その後、図 8 9 (B) に示す、第 1 タイマー画像表示演出が実行される。具体的には、装飾図柄の変動演出中に、第 1 タイマー T M 1 が表示される。ここでは、第 1 タイマー T M 1 は、棒状のメーターであって、メーターの残量がある時点に達するまでの残りの期間を表している。第 1 タイマー T M 1 は、メーターの残量が減少することで、残り期間が短くなっていくこと示唆し、メーター残量がなくなる（ゼロになる）ことによって、ある時点に達したことを示唆する。なお、ある時点とは任意の時点であり、ある時点に達したときに必ずしも何らかの表示の変化が生じる必要はない。ここでは、ある時点とは、後述する期待度示唆画像が表示される時点を意味している。ある時点は、操作部の操作受付期間（操作可能期間）が開始される時点であってもよいし、操作受付期間が終了する時点であってもよい。また、操作部の外観を表す操作部画像が表示される時点であってもよい。第 1 タイマー T M 1 は、表示時にメーターが満タンの状態で表示され、その後、メーター残量の減少が開始される（始動する）。

【 0 5 3 6 】

次に、図 8 9 (C) に示すように、第 1 タイマー T M 1 が表示されている状態で、第 2 タイマー T M 2 が表示される。第 2 タイマー T M 2 は、棒状のメーターであって、メーターの残量がある時点に達するまでの残りの期間を表している。第 2 タイマー T M 2 は、表示時にメーターが満タンの状態で表示され、その後、メーター残量の減少が開始される（始動する）。第 2 タイマー T M 2 のメーターの減少速度（残りの期間が変化する速度）は、第 1 タイマー T M 1 のメーターの減少速度よりも速い。

【 0 5 3 7 】

これにより、図 8 9 (D) に示すように、第 1 タイマー T M 1 のメーター残量と、第 2 タイマー T M 2 のメーター残量との差は徐々に縮まる。そして、図 8 9 (E) に示すように、メーター残量が一時的に一致し、その後、図 8 9 (F) に示すように、メーター残量が逆転する。メーター残量が逆転した後、図 8 9 (G) に示すように、第 2 タイマー T M 2 のメーター残量（残りの期間）がゼロとなると、図 8 9 (H) に示すように、第 1 期待度示唆演出がおこなわれる。第 1 期待度示唆演出では、変動演出中の当該変動において、大当たりとなる確率（期待度）を示唆する画像が表示される。ここでは、第 2 タイマー T M 2 のメーター残量（残りの期間）がゼロとなると、第 2 タイマー T M 2 の表示が消

え、第2タイマーT M 2が表示されていた位置に「熱!!」と描かれた第1期待度示唆画像E I 1が表示される。

【0538】

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

10

【0539】

[タイマー速度演出C]

図90は、タイマー速度演出Cを説明するための図である。。タイマー速度演出Cは、タイマー速度演出Aと比較すると、タイマーの速度が途中で変化する点が異なる。図90(A)~図90(J)までのタイマー演出は、同一変動内(1回の変動演出期間内)で実行される。タイマー速度演出Cでは、まず、図90(A)に示すように、装飾図柄の変動演出が実行される。このとき、表示画面7aには、まだ、タイマー画像が表示されていない。その後、図90(B)に示す、タイマー画像表示演出が実行される。具体的には、装飾図柄の変動演出中に、第1タイマーT M 1と、第2タイマーT M 2が表示される。ここでは、第1タイマーT M 1と第2タイマーT M 2は、矩形画像の内側に2桁のデジタル表示が示されたタイマー画像であり、カウントダウンによって、ある時点に達するまでの残りの期間(ここでは、「01」~「99」)を表示する。なお、ある時点とは任意の時点であり、ある時点に達したときに必ずしも何らかの表示の変化が生じる必要はない。ここでは、ある時点とは、後述する期待度示唆画像が表示される時点进行している。ある時点は、操作部の操作受付期間(操作可能期間)が開始される時点であってもよいし、操作受付期間が終了する時点であってもよい。また、操作部の外観を表す操作部画像が表示される時点であってもよい。

20

【0540】

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

30

【0541】

その後、図90(D)に示す、スピードアップ開始演出が実行される。具体的には、表示画面7aに、第2タイマーT M 2の数値(デジタル表示)の切り替わり速度(切り替わり間隔)が速くなることを示唆する示唆画像C 1が表示される。ここでは「スピードUP」と描かれた画像が表示される。そして、第2タイマーT M 2に表示される数値の切り替わり速度(切り替わり間隔)は、第1タイマーT M 1の数値の切り替わり速度(1秒)よりも速くなる。ここでは、第2タイマーT M 2に表示される数値の切り替わり速度が0.5秒になるものとして説明する。すなわち、第2タイマーT M 2では、一秒間に2回、数値(デジタル表示)が切り替わる(数値がディクリメントする)ため、第1タイマーT M 1の2倍の速さで数値が切り替わる。第1タイマーT M 1の数値は秒数と同じである。なお、第2タイマーT M 2に表示される数値の切り替わり速度は、0.5秒以外の任意の速度とすることができる。

40

【0542】

これにより、第1タイマーT M 1と第2タイマーT M 2は、表示後しばらくはカウント

50

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

【0543】

10

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

【0544】

〔タイマー速度演出D〕

20

図91は、タイマー速度演出Dを説明するための図である。タイマー速度演出Dは、タイマー速度演出Aと比較すると、タイマー画像が表示される数や、表示するデジタルの桁数が異なる。図91（A）～図91（J）までのタイマー演出は、同一変動内（1回の変動演出期間内）で実行される。タイマー速度演出Dでは、まず、図91（A）に示すように、装飾図柄の変動演出が実行される状態で、第3タイマーTM3が表示される。ここでは、第3タイマーTM3は、矩形画像の内側に3桁のデジタル表示が示されたタイマー画像であり、カウントダウンによって、ある時点に達するまでの残りの期間（ここでは、「001」～「999」）を表示する。ある時点とは任意の時点であり、ある時点に達したときに必ずしも何らかの表示の変化が生じる必要はない。ここでは、ある時点とは、後述する期待度示唆画像が表示される時点の意味している。ある時点は、操作部の操作受付期間（操作可能期間）が開始される時点であってもよいし、操作受付期間が終了する時点であってもよい。また、操作部の外観を表す操作部画像が表示される時点であってもよい。第3タイマーTM3は、表示時は始動しておらず（カウントダウンを開始しておらず）、乱数表示される。ここでの乱数表示とは、「000」～「999」までの間の数値がランダム（不規則）に表示されることである。

30

【0545】

次に、図91（B）に示すように、第3タイマーTM3が表示されている状態で、第1タイマーTM1が表示される。第1タイマーTM1は、3桁のデジタル表示のタイマー画像であり、表示時に残りの期間として「100」が表示され、その後、カウントダウンが開始される（始動する）。第3タイマーTM3に表示される数値の切り替わり速度は、第1タイマーTM1の数値の切り替わり速度（1秒）よりも速い。

40

【0546】

次に、図81（C）に示すように、第3タイマーTM3と第1タイマーTM1が表示されている状態で、第2タイマーTM2が表示される。第2タイマーTM2は、3桁のデジタル表示のタイマー画像であり、第1タイマーTM1が表示している残りの期間よりも長い残り期間が表示される。ここでは、第1タイマーTM1の残りの期間が「86」を表示しているときに第2タイマーTM2の残りの期間が「100」で表示され、カウントダウンが開始される（始動する）。

【0547】

次に、図91（D）に示すように、第3タイマーTM3のカウントダウンが開始される

50

(始動する)。第3タイマーT M 3は、始動すると、第1タイマーT M 1および第2タイマーT M 2が表示している残りの期間よりも短い残り期間が表示される。ここでは、第1タイマーT M 1の残りの期間が「70」を表示し、第2タイマーT M 2の残りの期間が「68」を表示している状態において、第3タイマーT M 3は、乱数表示後、残りの期間として「10」が表示され、その後、カウントダウンが開始される。第3タイマーT M 3は、カウントダウン開始時に、数値の切り替わり速度が遅くなる。これにより、遊技者はカウントダウンが開始されたことを認識することができる。また、第3タイマーT M 3のカウントダウンが開始と前後して、第2タイマーT M 2のスピードアップ開始演出が実行される。具体的には、表示画面7aに、第2タイマーT M 2の数値(デジタル表示)の切り替わり速度(切り替わり間隔)が速くなることを示唆する示唆画像(図示しない)が表示される。そして、第2タイマーT M 2に表示される数値の切り替わり速度(切り替わり間隔)は、第1タイマーT M 1の数値の切り替わり速度(1秒)よりも速くなる。ここでは、第2タイマーT M 2に表示される数値の切り替わり速度が0.5秒になるものとして説明する。すなわち、第2タイマーT M 2では、一秒間に2回、数値(デジタル表示)が切り替わる(数値がディクリメントする)ため、第1タイマーT M 1の2倍の速さで数値が切り替わる。第1タイマーT M 1の数値は秒数と同じである。なお、第2タイマーT M 2に表示される数値の切り替わり速度は、0.5秒以外の任意の速度とすることができる。

10

20

30

40

50

【0548】

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

【0549】

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

【0550】

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

【0551】

[効果例]

以下に、タイマー速度演出の効果例を示す。

[効果1]

上記実施形態の遊技機1では、図88~図91に示すように、表示画面7aに、第1タイマーT M 1と第2タイマーT M 2とが表示された状態で、第1タイマーT M 1が示す残りの期間が変化する速さと、第2タイマーT M 2が示す残りの期間が変化する速さとが異なる第1の演出を実行することができる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませ

ることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果 2〕

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

〔効果 3〕

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

〔効果 4〕

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

〔効果 5〕

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

〔効果 6〕

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

【0552】

〔変形例〕

以下に、タイマー速度演出の変形例を示す。

〔変形例 1〕

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

異なっていればよい。例えば、第 2 タイマー T M 2 のメーターの減少速度は、一時的に第 1 タイマー T M 1 のメーターの減少速度よりも遅くなってもよいし、減少速度が変化して、一時的に減少速度が、第 1 タイマー T M 1 よりも速くなったり遅くなったりしてもよい。

[変形例 2]

上記（例えば、図 8 8 ）において、第 1 タイマー T M 1、および、第 2 タイマー T M 2 の少なくとも一方は、カウントダウン中に移動してもよい。また、移動して互いの一部が重なってもよい。また、第 1 タイマー T M 1、および、第 2 タイマー T M 2 の少なくとも一方は、カウントダウン中に表示画面 7 a から見えなくなってもよい。

[変形例 3]

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

【 0 5 5 3 】

[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]

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備えた遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは、或る時点に達するまでの残りの期間を示す第 1 のタイマーであり、

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

前記表示手段に、前記第 1 のタイマーと前記第 2 のタイマーとが表示された状態で、前記第 1 のタイマーが示す残りの期間が変化する速さと、前記第 2 のタイマーが示す残りの期間が変化する速とが異なる第 1 の演出を実行可能な

ことを特徴とする遊技機。

[態様 B 3 - 2]

態様 B 3 - 1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 のタイマーと前記第 2 のタイマーは、デジタル表示のカウントダウンによって残りの期間を示すものであり、

前記第 1 の演出では、それぞれのカウントダウンの速さが異なっている

ことを特徴とする遊技機。

[態様 B 3 - 3]

態様 B 3 - 1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 のタイマーと前記第 2 のタイマーは、それぞれ、特定の画像の長さが短くなるように変化することによって残りの期間を示すものであり、

前記第 1 の演出では、それぞれの前記特定の画像の長さが短くなる速さが異なっていることを特徴とする遊技機。

[態様 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、

前記第 1 の演出よりも前において、前記第 1 のタイマーと前記第 2 のタイマーとが表示された状態で、前記第 1 のタイマーが示す残りの期間が変化する速さと、前記第 2 のタイマーが示す残りの期間が変化する速とが同じとなる第 2 の演出を実行可能な

ことを特徴とする遊技機。

[態様 B 3 - 5]

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、

前記第 1 の演出では、前記第 1 のタイマーが示す残りの期間が変化する速さは、前記第 2 のタイマーが示す残りの期間が変化する速さよりも速く、

前記第 1 の演出よりも前において、前記第 1 のタイマーと前記第 2 のタイマーとが表示された状態で、前記第 1 のタイマーが示す残り期間よりも前記第 2 のタイマーが示す残り

10

20

30

40

50

期間が短い第 2 の演出と、

前記第 1 の演出の後、前記第 2 のタイマーが残りの期間を表示している状態で、前記第 1 のタイマーが示す残りの期間が無くなり、前記第 1 のタイマーが表示されていた位置に、所定画像が表示される第 3 の演出と、を実行可能なことを特徴とする遊技機。

〔態様 B 3 - 6〕

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、

前記第 1 の演出では、前記第 1 のタイマーが示す残りの期間が変化する速さは、前記第 2 のタイマーが示す残りの期間が変化する速さよりも速く、

前記第 1 の演出よりも前において、前記第 2 のタイマーが表示され、前記第 1 のタイマーが表示されていない状態から新たに前記第 1 のタイマーが表示される第 2 の演出と、

前記第 1 の演出の後、前記第 2 のタイマーが残りの期間を表示している状態で、前記第 1 のタイマーが示す残りの期間が無くなり、前記第 1 のタイマーが前記表示手段に表示されなくなる第 3 の演出と、を実行可能な

ことを特徴とする遊技機。

【0554】

以下に図 9 2 ~ 図 9 5 を用いてタイマーカウント演出 A ~ D について説明する。このタイマーカウント演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御マイコン 101 がサブ制御基板 90 から受信した変動演出開始コマンドを解析し、タイマーカウント演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 103 から対応する画像データや駆動データを読み出して表示画面 7 a に画像を表示させる演出である。

【0555】

〔タイマーカウント演出 A〕

図 9 2 は、タイマーカウント演出 A を説明するための図である。図 9 2 (A) ~ 図 9 2 (J) までのタイマー演出は、同一変動内 (1 回の変動演出期間内) で実行される。タイマーカウント演出 A では、まず、図 9 2 (A) に示すように、タイマー画像表示演出が実行される。具体的には、装飾図柄の変動演出中に、第 1 タイマー TM 1 と、第 2 タイマー TM 2 が表示される。ここでは、第 1 タイマー TM 1 と第 2 タイマー TM 2 は、矩形画像の内側に 2 桁のデジタル表示が示されたタイマー画像であり、カウントダウンによって、ある時点に達するまでの残りの期間 (ここでは、「01」~「99」の秒数) を表示する。なお、ある時点とは任意の時点であり、ある時点に達したときに必ずしも何らかの表示の変化が生じる必要はない。ここでは、ある時点とは、後述する期待度示唆画像が表示される時点の意味している。ある時点は、操作部の操作受付期間 (操作可能期間) が開始される時点であってもよいし、操作受付期間が終了する時点であってもよい。また、操作部の外観を表す操作部画像が表示される時点であってもよい。

【0556】

次に、図 9 2 (B) および図 9 2 (C) に示す、乱数表示・カウントダウン演出が実行される。具体的には、第 2 タイマー TM 2 は、表示時に「2」が表示されその後、カウントダウンが開始される (始動する)。一方、第 1 タイマー TM 1 は、表示時は始動しておらず (カウントダウンを開始しておらず)、乱数表示される。ここでの乱数表示とは、「00」~「99」までの間の数値がランダム (不規則) に表示されることである。第 1 タイマー TM 1 に表示される数値の切り替わり速度は、第 2 タイマー TM 2 の数値の切り替わり速度 (1 秒) よりも速い。

【0557】

カウントダウンを開始している (始動している) 第 2 タイマー TM 2 には、デジタル表示部分 (数字部分) に重畳して連動画像 RM が表示される。ここでの連動画像 RM は、デジタル表示部分 (数字部分) を囲む矩形画像の内側において、特定の色 (例えば、赤) で示される領域を示す画像 (領域画像) である。この連動画像 RM は、デジタル表示部分 (数字部分) を囲む矩形画像の内側において、面積が定期的に変化する。具体的には、図 9 2 (A) ~ 図 9 2 (D) に示すように、連動画像 RM は、時間の経過と共に面積が減少し

、連動画像 R M の面積がなくなると、デジタル表示部分（数字部分）において、次のカウントが表示される。次のカウントが表示されると、再度、連動画像 R M は、デジタル表示部分（数字部分）を囲む矩形画像の内側全体を覆った状態となる（面積が回復する）。このように、連動画像 R M は、カウントダウン中の 1 つのカウントが表示されてから次のカウントに切り替わるまでの間に一定に形状が変化し（面積が減少し）、カウントが切り替わるごとに（一秒ごとに）一定の変化（面積の減少）が繰り返される。この連動画像 R M の形状の変化によって、遊技者にカウントダウンを強く印象づけることができる。

【 0 5 5 8 】

この乱数表示・カウントダウン演出がしばらく実行された後、図 9 2（D）に示すように、第 1 タイマー T M 1 のカウントダウンが開始される（始動する）。第 1 タイマー T M 1 は、カウントダウンを開始すると（始動すると）、デジタル表示部分（数字部分）に重畳して連動画像 R M が表示される。ここでは、第 1 タイマー T M 1 は、乱数表示後、残りの期間として「5」が表示される。第 1 タイマー T M 1 に連動画像 R M が表示されることによって、遊技者はカウントダウンが開始されたことを認識することができる。

【 0 5 5 9 】

第 1 タイマー T M 1 がカウントダウンを開始した後（始動した後）、しばらくの間、図 9 2（E）～図 9 2（H）に示すように、第 1 タイマー T M 1 と第 2 タイマー T M 2 のそれぞれがカウントダウンを実行する（ダブルカウントダウン演出）。このとき、第 1 タイマー T M 1 と第 2 タイマー T M 2 のそれぞれに連動画像 R M が表示され、それぞれのカウントの切り替わりに対応して面積が変化する。その後、図 9 2（I）に示すように、第 2 タイマー T M 2 の残りの期間がゼロ「0」となると、図 9 2（J）に示すように、第 1 期待度示唆演出がおこなわれる。第 1 期待度示唆演出では、変動演出中の当該変動において、大当たりとなる確率（期待度）を示唆する画像が表示される。ここでは、第 2 タイマー T M 2 の残りの期間がゼロ「0」となると、第 2 タイマー T M 2 の表示が消え、第 2 タイマー T M 2 が表示されていた位置に「チャンス！」と描かれた第 1 期待度示唆画像 E I 1 が表示される。

【 0 5 6 0 】

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

【 0 5 6 1 】

[タイマーカウント演出 B]

図 9 3 は、タイマーカウント演出 B を説明するための図である。タイマーカウント演出 B は、タイマーカウント演出 A と比較すると、連動画像 R M の動作態様や、タイマーが始動するまでの態様が異なる。図 9 3（A）～図 9 3（J）までのタイマー演出は、同一変動内（1 回の変動演出期間内）で実行される。タイマーカウント演出 B では、まず、図 9 3（A）に示すように、タイマー画像表示演出が実行される。具体的には、装飾図柄の変動演出中に、第 1 タイマー T M 1 と、第 2 タイマー T M 2 が表示される。ここでは、第 1 タイマー T M 1 と第 2 タイマー T M 2 は、円形画像の内側に 2 桁のデジタル表示が示されたタイマー画像であり、カウントダウンによって、ある時点に達するまでの残りの期間（ここでは、「01」～「99」の秒数）を表示する。なお、ある時点とは任意の時点であり、ある時点に達したときに必ずしも何らかの表示の変化が生じる必要はない。ここでは、ある時点とは、後述する期待度示唆画像が表示される時点の意味している。ある時点は、操作部の操作受付期間（操作可能期間）が開始される時点であってもよいし、操作受付期間が終了する時点であってもよい。また、操作部の外観を表す操作部画像が表示される時点であってもよい。

10

20

30

40

50

【 0 5 6 2 】

次に、図 9 3 (B) および図 9 3 (C) に示す、8 8 表示・カウントダウン演出が実行される。具体的には、第 2 タイマー T M 2 は、表示時に「 2 」が表示されその後、カウントダウンが開始される（始動する）。一方、第 1 タイマー T M 1 は、表示時は始動しておらず（カウントダウンを開始しておらず）、「 8 8 」が表示され、その状態で停止している。カウントダウンを開始している（始動している）第 2 タイマー T M 2 には、デジタル表示部分（数字部分）に重畳して連動画像 R M が表示される。ここでの連動画像 R M は、デジタル表示部分（数字部分）を囲む円形画像の内側において、特定の色（例えば、赤）で示される領域を示す画像（領域画像）である。この連動画像 R M は、デジタル表示部分（数字部分）を囲む円形画像の内側において、レーダー画像や円グラフのような態様で面積が定期的に変化する。具体的には、図 9 3 (A) ~ 図 9 3 (D) に示すように、連動画像 R M は、時間の経過と共に面積が増大し、連動画像 R M の画像領域が円形画像の内側全体を占めると、デジタル表示部分（数字部分）において、次のカウントが表示される。次のカウントが表示されると、再度、デジタル表示部分（数字部分）を囲む円形画像の内側には、連動画像 R M が表示されていない状態となる（再度ゼロからスタートする）。このように、連動画像 R M は、カウントダウン中の 1 つのカウントが表示されてから次のカウントに切り替わるまでの間に一定に形状が変化し（面積が増大し）、カウントが切り替わるごとに（一秒ごとに）一定の変化（面積の増大）が繰り返される。この連動画像 R M の形状の変化によって、遊技者にカウントダウンを強く印象づけることができる。

【 0 5 6 3 】

この乱数表示・カウントダウン演出がしばらく実行された後、図 9 3 (D) に示すように、第 1 タイマー T M 1 のカウントダウンが開始される（始動する）。第 1 タイマー T M 1 は、カウントダウンを開始すると（始動すると）、デジタル表示部分（数字部分）に重畳して連動画像 R M が表示される。ここでは、第 1 タイマー T M 1 は、乱数表示後、残りの期間として「 5 」が表示される。第 1 タイマー T M 1 に連動画像 R M が表示されことによって、遊技者はカウントダウンが開始されたことを認識することができる。

【 0 5 6 4 】

第 1 タイマー T M 1 がカウントダウンを開始した後（始動した後）、しばらくの間、図 9 3 (E) ~ 図 9 3 (H) に示すように、第 1 タイマー T M 1 と第 2 タイマー T M 2 のそれぞれがカウントダウンを実行する（ダブルカウントダウン演出）。このとき、第 1 タイマー T M 1 と第 2 タイマー T M 2 のそれぞれに連動画像 R M が表示され、それぞれのカウントの切り替わりに対応して面積が変化し、その後、図 9 3 (I) に示すように、第 2 タイマー T M 2 の残りの期間がゼロ「 0 」となると、図 9 3 (J) に示すように、第 1 期待度示唆演出がおこなわれる。第 1 期待度示唆演出では、変動演出中の当該変動において、大当たりとなる確率（期待度）を示唆する画像が表示される。ここでは、第 2 タイマー T M 2 の残りの期間がゼロ「 0 」となると、第 2 タイマー T M 2 の表示が消え、第 2 タイマー T M 2 が表示されていた位置に「チャンス！」と描かれた第 1 期待度示唆画像 E I 1 が表示される。

【 0 5 6 5 】

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

【 0 5 6 6 】

[タイマーカウント演出 C]

図 9 4 は、タイマーカウント演出 C を説明するための図である。タイマーカウント演出 C は、タイマーカウント演出 A と比較すると、連動画像 R M の動作態様や、可動役物との

組み合わせ演出態様が異なる。図 9 4 (A) ~ 図 9 4 (J) までのタイマー演出は、同一変動内 (1 回の変動演出期間内) で実行される。タイマーカウント演出 C では、まず、図 9 4 (A) に示すように、タイマー画像表示演出が実行される。具体的には、装飾図柄の変動演出中に、第 1 タイマー T M 1 と、第 2 タイマー T M 2 が表示される。ここでは、第 1 タイマー T M 1 と第 2 タイマー T M 2 は、円形画像の内側に 2 桁のデジタル表示が示されたタイマー画像であり、カウントダウンによって、ある時点に達するまでの残りの期間 (ここでは、「 0 1 」 ~ 「 9 9 」 の秒数) を表示する。なお、ある時点とは任意の時点であり、ある時点に達したときに必ずしも何らかの表示の変化が生じる必要はない。ここでは、ある時点とは、後述する期待度示唆画像が表示される時点の意味している。ある時点は、操作部の操作受付期間 (操作可能期間) が開始される時点であってもよいし、操作受付期間が終了する時点であってもよい。また、操作部の外観を表す操作部画像が表示される時点であってもよい。

10

【 0 5 6 7 】

次に、図 9 4 (B) ~ 図 9 4 (E) に示す、カウントダウン演出が実行される。具体的には、第 1 タイマー T M 1 は、表示時に「 1 0 」が表示されその後、カウントダウンが開始される (始動する)。第 2 タイマー T M 2 は、表示時に「 2 」が表示されその後、カウントダウンが開始される (始動する)。カウントダウンを開始している (始動している) 第 1 タイマー T M 1 と第 2 タイマー T M 2 には、それぞれ、デジタル表示部分 (数字部分) に重畳して連動画像 R M が表示される。ここでの連動画像 R M は、デジタル表示部分 (数字部分) を囲む円形画像の内側において、特定の色 (例えば、赤) で示される領域を示す画像 (領域画像) である。この連動画像 R M は、デジタル表示部分 (数字部分) を囲む円形画像の内側において、レーダー画像や円グラフのような態様で面積が定期的に変化する。一方、第 1 タイマー T M 1 の連動画像 R M と、第 2 タイマー T M 2 の連動画像 R M は、切り替わるタイミング (周期) が異なっている。具体的には、図 9 4 (B) ~ (E) に示すように、第 1 タイマー T M 1 の連動画像 R M は、表示時点において連動画像 R M の画像領域が円形画像の内側全体を占め、カウントダウンと共に面積が減少し、カウントがゼロになると、連動画像 R M の面積もなくなる。すなわち、第 1 タイマー T M 1 の連動画像 R M は、カウントがゼロになるまでの残りの期間を表している。この場合であっても、カウントにともなって一定に面積が減少しているため、連動画像 R M は、カウントに連動しているといえる。一方、第 2 タイマー T M 2 の連動画像 R M は、タイマーカウント演出 B と同様に、時間の経過と共に面積が増大し、連動画像 R M の画像領域が円形画像の内側全体を占めると、デジタル表示部分 (数字部分) において、次のカウントが表示される。次のカウントが表示されると、再度、デジタル表示部分 (数字部分) を囲む円形画像の内側には、連動画像 R M が表示されていない状態となる (再度ゼロからスタートする)。第 2 タイマー T M 2 の連動画像 R M は、カウントダウン中の 1 つのカウントが表示されてから次のカウントに切り替わるまでの間に一定に形状が変化し (面積が増大し)、カウントが切り替わるごとに (一秒ごとに) 一定の変化 (面積の増大) が繰り返される。

20

30

【 0 5 6 8 】

カウントダウン演出中に、図 9 4 (F) に示すように、可動役物駆動演出が実行されてもよい。具体的には、第 1 可動役物 1 4 が退避位置から上方向に移動 (進出) して進出位置で静止する。これにより、表示画面 7 a の一部が第 1 可動役物 1 4 によって覆われる。このとき、第 1 タイマー T M 1 と第 2 タイマー T M 2 は、下半分程度が第 1 可動役物 1 4 によって覆われ、視認困難な状態となる。一方、連動画像 R M の視認可能な部分が変化することによって、遊技者はタイマーのカウントダウンが継続していることを認識することができる。

40

【 0 5 6 9 】

その後、図 9 4 (G) に示すように、第 2 タイマー T M 2 の残りの期間がゼロ「 0 」となると、図 9 4 (H) に示すように、第 1 期待度示唆演出がおこなわれる。第 1 期待度示唆演出では、変動演出中の当該変動において、大当たりとなる確率 (期待度) を示唆する画像が表示される。ここでは、第 2 タイマー T M 2 の残りの期間がゼロ「 0 」となると、

50

第 2 タイマー T M 2 の表示が消え、第 2 タイマー T M 2 が表示されていた位置に「チャンス！」と描かれた第 1 期待度示唆画像 E I 1 が表示される。

【 0 5 7 0 】

その後、図 9 4 (I) に示すように、第 1 タイマー T M 1 のカウントダウンが継続され、図 9 4 (J) に示すように、第 1 タイマー T M 1 の残りの期間がゼロ「 0 」となると、第 2 期待度示唆演出がおこなわれる。第 2 期待度示唆演出は、第 1 期待度示唆演出と同様に、変動演出中の当該変動において、大当たりとなる確率（期待度）を示唆する画像が表示される。ここでは、第 1 タイマー T M 1 の残りの期間がゼロ「 0 」となると、第 1 タイマー T M 1 の表示が消え、第 1 タイマー T M 1 が表示されていた位置に「激アツ！」と描かれた第 2 期待度示唆画像が表示される。ここでは、第 2 期待度示唆画像は、第 1 期待度示唆画像 E I 1 よりも大当たりの期待度が高い内容が表示される。

10

【 0 5 7 1 】

[タイマーカウント演出 D]

図 9 5 は、タイマーカウント演出 D を説明するための図である。タイマーカウント演出 D は、タイマーカウント演出 A と比較すると、連動画像 R M の動作態様や、可動役物との組み合わせ演出態様が異なる。図 9 5 (A) ~ 図 9 5 (J) までのタイマー演出は、同一変動内（ 1 回の変動演出期間内）で実行される。タイマーカウント演出 D では、まず、図 9 5 (A) に示すように、第 1 タイマー画像表示演出が実行される。具体的には、装飾図柄の変動演出中に、第 1 タイマー T M 1 が表示される。ここでは、第 1 タイマー T M 1 は、矩形画像の内側に 3 桁のデジタル表示が示されたタイマー画像であり、カウントダウンによって、ある時点に達するまでの残りの期間（ここでは、「 1 」 ~ 「 9 9 9 」の秒数）を表示する。なお、ある時点とは任意の時点であり、ある時点に達したときに必ずしも何らかの表示の変化が生じる必要はない。ここでは、ある時点とは、後述する期待度示唆画像が表示される時点の意味している。ある時点は、操作部の操作受付期間（操作可能期間）が開始される時点であってもよいし、操作受付期間が終了する時点であってもよい。また、操作部の外観を表す操作部画像が表示される時点であってもよい。

20

【 0 5 7 2 】

次に、図 9 5 (B) に示す、カウントダウン演出が実行される。具体的には、第 1 タイマー T M 1 は、表示時に「 1 0 0 」が表示されその後、カウントダウンが開始される（始動する）。カウントダウンを開始している（始動している）第 1 タイマー T M 1 には、デジタル表示部分（数字部分）に重畳して連動画像 R M が表示される。ここでの連動画像 R M は、デジタル表示部分（数字部分）を囲む矩形画像の内側において、特定の色（例えば、赤）で示される領域を示す画像（領域画像）である。この連動画像 R M は、デジタル表示部分（数字部分）を囲む矩形画像の内側において、面積が定期的に変化する。具体的には、タイマーカウント演出 A と同様に、連動画像 R M は、時間の経過と共に面積が減少し、連動画像 R M の面積がなくなると、デジタル表示部分（数字部分）において、次のカウントが表示される。次のカウントが表示されると、再度、連動画像 R M は、デジタル表示部分（数字部分）を囲む矩形画像の内側全体を覆った状態となる（面積が回復する）。このように、連動画像 R M は、カウントダウン中の 1 つのカウントが表示されてから次のカウントに切り替わるまでの間に一定に形状が変化し（面積が減少し）、カウントが切り替わるごとに（一秒ごとに）一定の変化（面積の減少）が繰り返される。この連動画像 R M の形状の変化によって、遊技者にカウントダウンを強く印象づけることができる。

30

40

【 0 5 7 3 】

次に、図 9 5 (C) に示す、第 2 タイマー画像表示演出が実行される。具体的には、装飾図柄の変動演出中に第 1 タイマー T M 1 がカウントダウンを実行している状態で、新たに、第 2 タイマー T M 2 が表示される。ここでは、第 2 タイマー T M 2 は、円形画像の内側に 2 桁のデジタル表示が示されたタイマー画像であり、カウントダウンによって、ある時点に達するまでの残りの期間（ここでは、「 0 1 」 ~ 「 9 9 」の秒数）を表示する。なお、ある時点とは上述のように、任意の時点であり、ある時点に達したときに必ずしも何らかの表示の変化が生じる必要はない。

50

【 0 5 7 4 】

次に、図 9 5 (D) に示す、カウントダウン演出が実行される。具体的には、第 2 タイマー T M 2 は、表示時に「 2 」が表示され、その後、カウントダウンが開始される（始動する）。カウントダウンを開始している（始動している）第 2 タイマー T M 2 には、デジタル表示部分（数字部分）に重畳して連動画像 R M が表示される。ここでの連動画像 R M は、デジタル表示部分（数字部分）を囲む円形画像の内側において、特定の色（例えば、赤）で示される領域を示す画像（領域画像）である。この連動画像 R M は、デジタル表示部分（数字部分）を囲む円形画像の内側において、レーダー画像や円グラフのような態様で面積が定期的に変化する。第 2 タイマー T M 2 の連動画像 R M は、タイマーカウント演出 B と同様に、時間の経過と共に面積が増大し、連動画像 R M の画像領域が円形画像の内側全体を占めると、デジタル表示部分（数字部分）において、次のカウントが表示される。次のカウントが表示されると、再度、デジタル表示部分（数字部分）を囲む円形画像の内側には、連動画像 R M が表示されていない状態となる（再度ゼロからスタートする）。第 2 タイマー T M 2 の連動画像 R M は、カウントダウン中の 1 つのカウントが表示されてから次のカウントに切り替わるまでの間に一定に形状が変化し（面積が増大し）、カウントが切り替わるごとに（一秒ごとに）一定の変化（面積の増大）が繰り返される。この連動画像 R M の形状の変化によって、遊技者にカウントダウンを強く印象づけることができる。

10

【 0 5 7 5 】

次に、図 9 5 (E) に示す、第 3 タイマー画像表示演出が実行される。具体的には、第 1 タイマー T M 1 と第 2 タイマー T M 2 がカウントダウンを実行している状態で、新たに、第 3 タイマー T M 3 が表示される。ここでは、第 3 タイマー T M 3 は、連動画像 R M と重畳しておらず、連動画像 R M と近接した位置に表示されている。第 3 タイマー T M 3 は、2 桁のデジタル表示であり、カウントダウンによって、ある時点に達するまでの残りの期間（ここでは、「 0 1 」～「 9 9 」の秒数）を表示する。連動画像 R M は、矩形画像の内側において、特定の色（例えば、赤）で示される領域を示す画像（領域画像）である。この連動画像 R M は、デジタル表示部分（数字部分）を囲まない矩形画像の内側において、面積が定期的に変化する。具体的には、連動画像 R M は、時間の経過と共に面積が減少し、連動画像 R M の面積がなくなると、デジタル表示部分（数字部分）において、次のカウントが表示される。次のカウントが表示されると、再度、連動画像 R M は、矩形画像の内側全体を覆った状態となる（面積が回復する）。このように、連動画像 R M は、カウントダウン中の 1 つのカウントが表示されてから次のカウントに切り替わるまでの間に一定に形状が変化し（面積が減少し）、カウントが切り替わるごとに（一秒ごとに）一定の変化（面積の減少）が繰り返される。この連動画像 R M の形状の変化によって、遊技者にカウントダウンを強く印象づけることができる。

20

30

【 0 5 7 6 】

3 つのタイマーによるカウントダウン演出中に、図 9 5 (F) に示すように、可動役物駆動演出が実行されてもよい。具体的には、第 1 可動役物 1 4 が退避位置から上方向に移動（進出）して進出位置で静止する。これにより、表示画面 7 a の一部が第 1 可動役物 1 4 によって覆われる。このとき、第 1 タイマー T M 1 と第 2 タイマー T M 2 は、下半分程度が第 1 可動役物 1 4 によって覆われ、視認困難な状態となる。一方、連動画像 R M の視認可能な部分が変化することによって、遊技者はタイマーのカウントダウンが継続していることを認識することができる。

40

【 0 5 7 7 】

その後、図 9 5 (G) に示すように、第 2 タイマー T M 2 の残りの期間がゼロ「 0 」となると、図 9 5 (H) に示すように、第 1 期待度示唆演出がおこなわれる。第 1 期待度示唆演出では、変動演出中の当該変動において、大当たりとなる確率（期待度）を示唆する画像が表示される。ここでは、第 2 タイマー T M 2 の残りの期間がゼロ「 0 」となると、第 2 タイマー T M 2 の表示が消え、第 2 タイマー T M 2 が表示されていた位置に「チャンス！」と描かれた第 1 期待度示唆画像 E I 1 が表示される。

50

【 0 5 7 8 】

その後、図 9 5 (I) に示すように、第 3 タイマー T M 3 の残りの期間がゼロ「 0 」となると、図 9 5 (J) に示すように、第 2 期待度示唆演出がおこなわれる。第 2 期待度示唆演出は、第 1 期待度示唆演出と同様に、変動演出中の当該変動において、大当たりとなる確率 (期待度) を示唆する画像が表示される。ここでは、第 3 タイマー T M 3 の残りの期間がゼロ「 0 」となると、第 3 タイマー T M 3 の表示が消え、第 3 タイマー T M 3 が表示されていた位置に「熱!!」と描かれた第 2 期待度示唆画像 E I 2 表示される。ここでは、第 2 期待度示唆画像 E I 2 は、第 1 期待度示唆画像 E I 1 よりも大当たりの期待度が高い内容が表示される。

【 0 5 7 9 】

[効果例]

以下に、タイマーカウント演出の効果例を示す。

[効果 1]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 9 2 ~ 図 9 5 に示すように、表示画面 7 a に、第 1 タイマー T M 1 が表示された状態で、第 1 タイマー T M 1 に重畳して第 1 タイマー T M 1 のカウントダウンに連動した連動画像 R M を表示することができる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

[効果 2]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 9 2 ~ 図 9 5 に示すように、連動画像 R M は、カウントダウン中の 1 つのカウントが表示されてから次のカウントに切り替わるまでの間に所定の態様で形状が変化し、カウントが切り替わるごとに所定の態様による形状の変化が繰り返される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

[効果 3]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 9 2 ~ 図 9 5 に示すように、連動画像 R M は、1 つのカウント中において、時間の経過にともなって面積が変化する。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

[効果 4]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 9 2、図 9 3 に示すように、表示画面 7 a に、始動していない第 1 タイマー T M 1 が表示される第 1 の演出と、第 1 の演出の後、第 1 タイマー T M 1 がカウントダウンを開始する第 2 の演出とを、実行可能であり、第 1 の演出では、連動画像 R M が表示されておらず、第 2 の演出では、連動画像 R M が表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

[効果 5]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 9 2 に示すように、第 1 の演出では、第 1 タイマー T M 1 は、デジタル表示で乱数が表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

[効果 6]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 9 2、図 9 3 に示すように、第 1 の演出では、第 1 タイマー T M 1 と第 2 タイマー T M 2 とが表示され、第 1 タイマー T M 1 が始動していない状態で第 2 タイマー T M 2 が始動しており、第 2 タイマー T M 2 に重畳して第 2 タイマー T M 2 のカウントダウンに連動した連動画像 R M が表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【 0 5 8 0 】

[変形例]

以下に、タイマーカウント演出の変形例を示す。

[変形例 1]

上記 (例えば、図 9 5 (J)) では、第 2 期待度示唆画像 E I 2 は、第 1 期待度示唆画像 E I 1 よりも大当たりの期待度が高い内容が表示されるものとした。しかし、第 2 期待度示唆画像 E I 2 は、第 1 期待度示唆画像 E I 1 よりも大当たりの期待度が低い内容が表

10

20

30

40

50

示されてもよいし、期待度が同じ内容が表示されてもよい。

[変形例 2]

上記（例えば、図 9 5）では、第 1 タイマー T M 1 および第 3 タイマー T M 3 の残りの期間が「0」となると、期待度示唆画像 E I 1、E I 2 が表示されるものとした。しかし、期待度示唆画像以外の画像が表示されてもよい。例えば、操作部画像が表示されてもよいし、変動表示中の装飾図柄が停止表示される画像が表示されてもよい。

[変形例 3]

上記（例えば、図 9 3（D））では、第 1 タイマー T M 1 は、始動時に第 2 タイマー T M 2 が表示している残りの期間よりも長い期間が表示されているが、第 2 タイマー T M 2 が表示している残りの期間よりも長い期間が表示されてもよい。

10

[変形例 4]

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

【 0 5 8 1 】

[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 4 - 1]

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備えた遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは、カウントダウンによって或る時点に達するまでの残りの期間を示す第 1 のタイマーであり、

20

前記表示手段に、前記第 1 のタイマーが表示された状態で、前記第 1 のタイマーに重畳して前記第 1 のタイマーのカウントダウンに連動した連動画像を表示可能なことを特徴とする遊技機。

[態様 B 4 - 2]

態様 B 4 - 1 に記載の遊技機であって、

前記連動画像は、前記カウントダウン中の 1 つのカウントが表示されてから次のカウントに切り替わるまでの間に所定の態様で形状が変化し、カウントが切り替わるとに前記所定の態様による形状の変化が繰り返される

ことを特徴とする遊技機。

30

[態様 B 4 - 3]

態様 B 4 - 2 に記載の遊技機であって、

前記連動画像は、前記 1 つのカウント中において、時間の経過にともなって面積が変化する

ことを特徴とする遊技機。

[態様 B 4 - 4]

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

前記表示手段に、始動していない前記第 1 のタイマーが表示される第 1 の演出と、前記第 1 の演出の後、前記第 1 のタイマーがカウントダウンを開始する第 2 の演出とを、実行可能であり、

40

前記第 1 の演出では、前記連動画像が表示されておらず、前記第 2 の演出では、前記連動画像が表示される

ことを特徴とする遊技機。

[態様 B 4 - 5]

態様 B 4 - 4 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の演出では、前記第 1 のタイマーは、デジタル表示で乱数が表示される

ことを特徴とする遊技機。

[態様 B 4 - 6]

態様 B 4 - 4 または態様 B 4 - 5 に記載の遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは、カウントダウンによって或る時点に達するまでの

50

残りの期間を示す第 2 のタイマーであり、

第 1 の演出では、前記第 1 のタイマーと前記第 2 のタイマーとが表示され、前記第 1 のタイマーが始動していない状態で前記第 2 のタイマーが始動しており、前記第 2 のタイマーに重畳して前記第 2 のタイマーのカウントダウンに連動した連動画像が表示されることを特徴とする遊技機。

【0582】

以下に図 9 6 ~ 図 9 9 を用いて可動役物タイマー演出 A ~ D について説明する。この可動役物タイマー演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 101 がサブ制御基板 90 から受信した変動演出開始コマンドを解析し、可動役物タイマー演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 103 から対応する画像データや駆動データを読み出して表示画面 7 a に画像を表示させる演出である。

10

【0583】

[可動役物タイマー演出 A]

図 9 6 は、可動役物タイマー演出 A を説明するための図である。図 9 6 (A) ~ 図 9 6 (J) までのタイマー演出は、同一変動内 (1 回の変動演出期間内) で実行される。可動役物タイマー演出 A では、まず、図 9 6 (A) に示すように、タイマー画像表示演出が実行される。具体的には、装飾図柄の変動演出中に、第 1 タイマー T M 1 と、第 2 タイマー T M 2 が表示される。ここでは、第 1 タイマー T M 1 と第 2 タイマー T M 2 は、円形画像の内側に 2 桁のデジタル表示が示されたタイマー画像であり、カウントダウンによって、ある時点に達するまでの残りの期間 (ここでは、「01」~「99」の秒数) を表示する。なお、ある時点とは任意の時点であり、ある時点に達したときに必ずしも何らかの表示の変化が生じる必要はない。ここでは、ある時点とは、後述する期待度示唆画像が表示される時点の意味している。ある時点は、操作部の操作受付期間 (操作可能期間) が開始される時点であってもよいし、操作受付期間が終了する時点であってもよい。また、操作部の外観を表す操作部画像が表示される時点であってもよい。

20

【0584】

次に、図 9 6 (B) に示す、乱数表示・カウントダウン演出が実行される。具体的には、第 2 タイマー T M 2 は、表示時に「22」が表示されその後、カウントダウンが開始される (始動する) 。一方、第 1 タイマー T M 1 は、表示時は始動しておらず (カウントダウンを開始しておらず) 、乱数表示される。ここでの乱数表示とは、「00」~「99」までの間の数値がランダム (不規則) に表示されることである。第 1 タイマー T M 1 に表示される数値の切り替わり速度は、第 2 タイマー T M 2 の数値の切り替わり速度 (1 秒) よりも速い。

30

【0585】

カウントダウンを開始している (始動している) 第 2 タイマー T M 2 には、デジタル表示部分 (数字部分) に重畳して連動画像 R M が表示される。ここでの連動画像 R M は、デジタル表示部分 (数字部分) を囲む円形画像の内側において、特定の色 (例えば、赤) で示される領域を示す画像 (領域画像) である。この連動画像 R M は、デジタル表示部分 (数字部分) を囲む円形画像の内側において、レーダー画像や円グラフのような態様で面積が定期的に変化する。具体的には、図 9 3 のタイマーカウント演出 B に示すように、連動画像 R M は、時間の経過と共に面積が増大し、連動画像 R M の画像領域が円形画像の内側全体を占めると、デジタル表示部分 (数字部分) において、次のカウントが表示される。次のカウントが表示されると、再度、デジタル表示部分 (数字部分) を囲む円形画像の内側には、連動画像 R M が表示されていない状態となる (再度ゼロからスタートする) 。このように、連動画像 R M は、カウントダウン中の 1 つのカウントが表示されてから次のカウントに切り替わるまでの間に一定に形状が変化し (面積が増大し) 、カウントが切り替わるごとに (一秒ごとに) 一定の変化 (面積の増大) が繰り返される。この連動画像 R M の形状の変化によって、遊技者にカウントダウンを強く印象づけることができる。

40

【0586】

カウントダウン演出中に、図 9 6 (C) に示すように、可動役物進出演出が実行される

50

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

【0587】

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

【0588】

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

【0589】

その後、図96（F）に示すように、第1タイマーTM1のカウントダウンが開始される（始動する）。第1タイマーTM1は、カウントダウンを開始すると（始動すると）、デジタル表示部分（数字部分）に重畳して連動画像RMが表示される。ここでは、第1タイマーTM1は、乱数表示後、残りの期間として「5」が表示される。すなわち、第1タイマーTM1は、始動するとともに、第2タイマーTM2が示している残りの期間よりも短い残りの期間を表示する。なお、第1タイマーTM1に連動画像RMが表示されことによって、遊技者はカウントダウンが開始されたことを認識することができる。

【0590】

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

【0591】

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

【0592】

[可動役物タイマー演出B]

図97は、可動役物タイマー演出Bを説明するための図である。可動役物タイマー演出Bは、可動役物タイマー演出Aと比較すると、第1タイマーTM1が表示時から始動して

10

20

30

40

50

いる点が異なる。図 9 7 (A) ~ 図 9 7 (J) までのタイマー演出は、同一変動内 (1 回の変動演出期間内) で実行される。可動役物タイマー演出 B では、まず、図 9 7 (A) に示すように、タイマー画像表示演出が実行される。具体的には、装飾図柄の変動演出中に、第 1 タイマー T M 1 と、第 2 タイマー T M 2 が表示される。ここでは、第 1 タイマー T M 1 と第 2 タイマー T M 2 は、円形画像の内側に 2 桁のデジタル表示が示されたタイマー画像であり、カウントダウンによって、ある時点に達するまでの残りの期間 (ここでは、「 0 1 」 ~ 「 9 9 」 の秒数) を表示する。なお、ある時点とは任意の時点であり、ある時点に達したときに必ずしも何らかの表示の変化が生じる必要はない。ここでは、ある時点とは、後述する期待度示唆画像が表示される時点の意味している。ある時点は、操作部の操作受付期間 (操作可能期間) が開始される時点であってもよいし、操作受付期間が終了する時点であってもよい。また、操作部の外観を表す操作部画像が表示される時点であってもよい。

10

【 0 5 9 3 】

次に、図 9 7 (B) に示す、ダブルカウントダウン演出が実行される。具体的には、第 1 タイマー T M 1 は、表示時に「 1 7 」が表示され、その後、カウントダウンが開始される (始動する) 。第 2 タイマー T M 2 は、表示時に「 2 3 」が表示され、その後、カウントダウンが開始される (始動する) 。

【 0 5 9 4 】

カウントダウンを開始している (始動している) 第 1 タイマー T M 1 および第 2 タイマー T M 2 には、それぞれ、デジタル表示部分 (数字部分) に重畳して連動画像 R M が表示される。ここでの連動画像 R M は、デジタル表示部分 (数字部分) を囲む円形画像の内側において、特定の色 (例えば、赤) で示される領域を示す画像 (領域画像) である。この連動画像 R M は、デジタル表示部分 (数字部分) を囲む円形画像の内側において、レーダー画像や円グラフのような態様で面積が定期的に変化する。具体的には、図 9 3 のタイマーカウント演出 B に示すように、連動画像 R M は、時間の経過と共に面積が増大し、連動画像 R M の画像領域が円形画像の内側全体を占めると、デジタル表示部分 (数字部分) において、次のカウントが表示される。次のカウントが表示されると、再度、デジタル表示部分 (数字部分) を囲む円形画像の内側には、連動画像 R M が表示されていない状態となる (再度ゼロからスタートする) 。このように、連動画像 R M は、カウントダウン中の 1 つのカウントが表示されてから次のカウントに切り替わるまでの間に一定に形状が変化し (面積が増大し) 、カウントが切り替わるごとに (一秒ごとに) 一定の変化 (面積の増大) が繰り返される。この連動画像 R M の形状の変化によって、遊技者にカウントダウンを強く印象づけることができる。

20

30

【 0 5 9 5 】

カウントダウン演出中に、図 9 7 (C) に示すように、可動役物進出演出が実行される。具体的には、第 1 可動役物 1 4 が退避位置から上方向に移動 (進出) する。これにより、表示画面 7 a の一部が第 1 可動役物 1 4 によって覆われる。第 1 可動役物 1 4 の移動中においては、第 2 タイマー T M 2 は、下半分程度が第 1 可動役物 1 4 によって覆われ、視認困難な状態となる。第 1 タイマー T M 1 および第 2 タイマー T M 2 は、カウントダウンを継続している。そのため、第 1 タイマー T M 1 と第 2 タイマー T M 2 のそれぞれに連動画像 R M が表示され、それぞれのカウントの切り替わりに対応して面積が変化する。

40

【 0 5 9 6 】

次に、図 9 7 (D) に示すように、可動役物静止演出が実行される。具体的には、第 1 可動役物 1 4 が退避位置から上方向に移動 (進出) した後、進出位置で静止する。これにより、第 2 タイマー T M 2 のほぼ全体が第 1 可動役物 1 4 によって覆われ、視認困難な状態となる。なお、第 2 タイマー T M 2 は、第 1 可動役物 1 4 によって覆われて完全に視認困難な状態になってもよいし、一部が視認可能な状態になってもよい。第 1 タイマー T M 1 および第 2 タイマー T M 2 は、カウントダウンを継続している。

【 0 5 9 7 】

次に、図 9 7 (E) に示すように、可動役物後退演出が実行される。具体的には、第 1

50

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

【 0 5 9 8 】

その後、図 9 7 (F) に示すように、第 1 タイマー T M 1 および第 2 タイマー T M 2 は、再度、全体が視認可能な状態で、カウントダウンを継続する（ダブルカウントダウン演出）。第 1 タイマー T M 1 と第 2 タイマー T M 2 のそれぞれに連動画像 R M が表示されている。その後、図 9 7 (G) に示すように、第 1 タイマー T M 1 の残りの期間がゼロ「 0 」となると、図 9 7 (H) に示すように、第 1 期待度示唆演出がおこなわれる。第 1 期待度示唆演出では、変動演出中の当該変動において、大当たりとなる確率（期待度）を示唆する画像が表示される。ここでは、第 1 タイマー T M 1 の残りの期間がゼロ「 0 」となると、第 1 タイマー T M 1 の表示が消え、第 1 タイマー T M 1 が表示されていた位置に「チャンス！」と描かれた第 1 期待度示唆画像 E I 1 が表示される。

【 0 5 9 9 】

その後、図 9 7 (I) に示すように、第 2 タイマー T M 2 の残りの期間がゼロ「 0 」となると、図 9 7 (J) に示すように、第 2 期待度示唆演出がおこなわれる。第 2 期待度示唆演出は、第 1 期待度示唆演出と同様に、変動演出中の当該変動において、大当たりとなる確率（期待度）を示唆する画像が表示される。ここでは、第 2 タイマー T M 2 の残りの期間がゼロ「 0 」となると、第 2 タイマー T M 2 の表示が消え、第 2 タイマー T M 2 が表示されていた位置に「チャンス！」と描かれた第 2 期待度示唆画像が表示される。なお、第 2 期待度示唆画像 E M 1 は、第 1 期待度示唆画像 E I 1 よりも大当たりの期待度が高い内容を表示してもよい。

【 0 6 0 0 】

[可動役物タイマー演出 C]

図 9 8 は、可動役物タイマー演出 C を説明するための図である。可動役物タイマー演出 C は、可動役物タイマー演出 A と比較すると、表示されるタイマーの数異なる。図 9 8 (A) ~ 図 9 8 (J) までのタイマー演出は、同一変動内（ 1 回の変動演出期間内）で実行される。可動役物タイマー演出 C では、まず、図 9 8 (A) に示すように、タイマー画像表示演出が実行される。具体的には、装飾図柄の変動演出中に、第 1 タイマー T M 1 と第 2 タイマー T M 2 が表示される。ここでは、第 1 タイマー T M 1 と第 2 タイマー T M 2 は、円形画像の内側に 2 桁のデジタル表示が示されたタイマー画像であり、カウントダウンによって、ある時点に達するまでの残りの期間（ここでは、「 0 1 」 ~ 「 9 9 」の秒数）を表示する。なお、ある時点とは任意の時点であり、ある時点に達したときに必ずしも何らかの表示の変化が生じる必要はない。ここでは、ある時点とは、後述する期待度示唆画像が表示される時点の意味している。ある時点は、操作部の操作受付期間（操作可能期間）が開始される時点であってもよいし、操作受付期間が終了する時点であってもよい。また、操作部の外観を表す操作部画像が表示される時点であってもよい。

【 0 6 0 1 】

次に、図 9 8 (B) に示す、乱数表示・カウントダウン演出が実行される。具体的には、第 2 タイマー T M 2 は、表示時に「 2 2 」が表示されその後、カウントダウンが開始される（始動する）。一方、第 1 タイマー T M 1 は、表示時は始動しておらず（カウントダウンを開始しておらず）、乱数表示される。ここでの乱数表示とは、「 0 0 」 ~ 「 9 9 」までの間の数値がランダム（不規則）に表示されることである。第 1 タイマー T M 1 に表示される数値の切り替わり速度は、第 2 タイマー T M 2 の数値の切り替わり速度（ 1 秒）よりも速い。さらに、乱数表示・カウントダウン演出中に、第 3 タイマー T M 3 が表示される。第 3 タイマー T M 3 は、矩形画像の内側に 3 桁のデジタル表示が示されたタイマー画像であり、カウントダウンによって、ある時点に達するまでの残りの期間（ここでは、「 0 0 1 」 ~ 「 9 9 9 」の秒数）を表示する。第 3 タイマー T M 3 は、表示時に残りの期

間として「100」が表示されその後、カウントダウンが開始される（始動する）。

【0602】

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

10

【0603】

カウントダウン演出中に、図98（C）に示すように、可動役物進出演出が実行される。具体的には、第1可動役物14が退避位置から上方向に移動（進出）する。これにより、表示画面7aの一部が第1可動役物14によって覆われる。第1可動役物14の移動中においては、第3タイマーTM3、第2タイマーTM2が下側から順番に第1可動役物14によって覆われ、視認困難な状態となる。第1タイマーTM1は、まだ始動しておらず、乱数表示されている。

20

【0604】

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

30

【0605】

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

【0606】

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

40

【0607】

第1タイマーTM1がカウントダウンを開始した後（始動した後）、しばらくの間、第

50

1 タイマー T M 1、第 2 タイマー T M 2、および、第 3 タイマー T M 3 のそれぞれがカウントダウンを実行する（ダブルカウントダウン演出）。このとき、第 1 タイマー T M 1、第 2 タイマー T M 2、および、第 3 タイマー T M 3 のそれぞれに連動画像 R M が表示され、それぞれのカウントの切り替わりに対応して面積が変化する。その後、図 9 8（G）に示すように、第 1 タイマー T M 1 の残りの期間がゼロ「0」となると、図 9 8（H）に示すように、第 1 期待度示唆演出がおこなわれる。第 1 期待度示唆演出では、変動演出中の当該変動において、大当たりとなる確率（期待度）を示唆する画像が表示される。ここでは、第 1 タイマー T M 1 の残りの期間がゼロ「0」となると、第 1 タイマー T M 1 の表示が消え、第 1 タイマー T M 1 が表示されていた位置に「チャンス！」と描かれた第 1 期待度示唆画像 E I 1 が表示される。

10

【0608】

その後、図 9 8（I）に示すように、第 2 タイマー T M 2 の残りの期間がゼロ「0」となると、図 9 8（J）に示すように、第 2 期待度示唆演出がおこなわれる。第 2 期待度示唆演出は、第 1 期待度示唆演出と同様に、変動演出中の当該変動において、大当たりとなる確率（期待度）を示唆する画像が表示される。ここでは、第 2 タイマー T M 2 の残りの期間がゼロ「0」となると、第 2 タイマー T M 2 の表示が消え、第 2 タイマー T M 2 が表示されていた位置に「チャンス！」と描かれた第 2 期待度示唆画像が表示される。なお、第 2 期待度示唆画像 E M 1 は、第 1 期待度示唆画像 E I 1 よりも大当たりの期待度が高い内容を表示してもよい。その後、第 3 タイマー T M 3 の残りの期間がゼロ「0」となり、第 3 期待度示唆演出がおこなわれる。第 3 期待度示唆演出は、第 1、2 期待度示唆演出と同様に、変動演出中の当該変動において、大当たりとなる確率（期待度）を示唆する画像が表示される。ここでは、第 3 タイマー T M 3 の残りの期間がゼロ「0」となると、第 3 タイマー T M 3 の表示が消え、第 3 タイマー T M 3 が表示されていた位置に「激アツ！」と描かれた第 3 期待度示唆画像が表示される。

20

【0609】

[可動役物タイマー演出 D]

図 9 9 は、可動役物タイマー演出 D を説明するための図である。可動役物タイマー演出 D は、可動役物タイマー演出 A と比較すると、タイマーがデジタルではない点等が異なる。図 9 9（A）～図 9 9（J）までのタイマー演出は、同一変動内（1 回の変動演出期間内）で実行される。可動役物タイマー演出 D では、まず、図 9 9（A）に示すように、タイマー画像表示演出が実行される。具体的には、装飾図柄の変動演出中に、第 2 タイマー T M 2 が表示される。ここでは、第 2 タイマー T M 2 は、棒状のメーターであって、メーターの残量がある時点に達するまでの残りの期間を表している。第 2 タイマー T M 2 は、メーターの残量が減少することで、残り期間が短くなっていくこと示唆し、メーター残量がなくなる（ゼロになる）ことによって、ある時点に達したことを示唆する。なお、ある時点とは任意の時点であり、ある時点に達したときに必ずしも何らかの表示の変化が生じる必要はない。ここでは、ある時点とは、後述する期待度示唆画像が表示される時点の意味している。ある時点は、操作部の操作受付期間（操作可能期間）が開始される時点であってもよいし、操作受付期間が終了する時点であってもよい。また、操作部の外観を表す操作部画像が表示される時点であってもよい。第 2 タイマー T M 2 は、表示時にメーターが満タンの状態で表示され、その後、メーター残量の減少が開始される（始動する）。

30

40

【0610】

次に、図 9 9（B）に示すように、第 2 タイマー T M 2 が表示されている状態で、第 1 タイマー T M 1 が表示される。第 1 タイマー T M 1 は、棒状のメーターであって、メーターの残量がある時点に達するまでの残りの期間を表している。第 1 タイマー T M 1 は、表示時にメーターが満タンの状態で表示され、その後、メーター残量の減少が開始される（始動する）。第 1 タイマー T M 1 のメーターの減少速度（残りの期間が変化する速度）は、第 2 タイマー T M 2 のメーターの減少速度と同じである。なお、第 1 タイマー T M 1 のメーターの減少速度（残りの期間が変化する速度）は、第 2 タイマー T M 2 のメーターよりも速くてもよい。

50

【 0 6 1 1 】

第 1 タイマー T M 1 と第 2 タイマー T M 2 の両方のメーター残量が減少している途中に、図 9 9 (C) に示すように、可動役物進出演出が実行される。具体的には、第 1 可動役物 1 4 が退避位置から上方向に移動（進出）する。これにより、表示画面 7 a の一部が第 1 可動役物 1 4 によって覆われる。第 1 可動役物 1 4 の移動中においては、第 2 タイマー T M 2 は、下半分程度が第 1 可動役物 1 4 によって覆われ、視認困難な状態となる。第 1 タイマー T M 1 および第 2 タイマー T M 2 は、メーター残量の減少が継続している。

【 0 6 1 2 】

次に、図 9 9 (D) に示すように、可動役物静止演出が実行される。具体的には、第 1 可動役物 1 4 が退避位置から上方向に移動（進出）した後、進出位置で静止する。これにより、第 2 タイマー T M 2 のほぼ全体が第 1 可動役物 1 4 によって覆われ、視認困難な状態となる。なお、第 2 タイマー T M 2 は、第 1 可動役物 1 4 によって覆われて完全に視認困難な状態になってもよいし、一部が視認可能な状態になってもよい。第 1 タイマー T M 1 および第 2 タイマー T M 2 は、メーター残量の減少が継続している。

【 0 6 1 3 】

次に、図 9 9 (E) に示すように、可動役物後退演出が実行される。具体的には、第 1 可動役物 1 4 が進出位置から下方向に移動（後退）した後、退避位置で静止する。これにより第 1 可動役物 1 4 によってほぼ全体が覆われていた第 2 タイマー T M 2 が再度、視認可能な状態となる。第 1 タイマー T M 1 および第 2 タイマー T M 2 は、メーター残量の減少が継続している。

【 0 6 1 4 】

その後、図 9 9 (F) に示すように、第 1 タイマー T M 1 および第 2 タイマー T M 2 は、再度、全体が視認可能な状態で、メーター残量の減少が継続する（ダブルメーター残量減少演出）。その後、図 9 9 (G) に示すように、第 1 タイマー T M 1 のメーター残量（残りの期間）がゼロ「0」となると、図 9 9 (H) に示すように、第 1 期待度示唆演出がおこなわれる。第 1 期待度示唆演出では、変動演出中の当該変動において、大当たりとなる確率（期待度）を示唆する画像が表示される。ここでは、第 1 タイマー T M 1 のメーター残量（残りの期間）がゼロ「0」となると、第 1 タイマー T M 1 の表示が消え、第 1 タイマー T M 1 が表示されていた位置に「チャンス！」と描かれた第 1 期待度示唆画像 E I 1 が表示される。

【 0 6 1 5 】

その後、図 9 9 (I) に示すように、第 2 タイマー T M 2 のメーター残量（残りの期間）がゼロ「0」となると、図 9 9 (J) に示すように、第 2 期待度示唆演出がおこなわれる。第 2 期待度示唆演出は、第 1 期待度示唆演出と同様に、変動演出中の当該変動において、大当たりとなる確率（期待度）を示唆する画像が表示される。ここでは、第 2 タイマー T M 2 のメーター残量（残りの期間）がゼロ「0」となると、第 2 タイマー T M 2 の表示が消え、第 2 タイマー T M 2 が表示されていた位置に「チャンス！」と描かれた第 2 期待度示唆画像が表示される。なお、第 2 期待度示唆画像 E M 1 は、第 1 期待度示唆画像 E I 1 よりも大当たりの期待度が高い内容を表示してもよい。

【 0 6 1 6 】

〔 効果例 〕

以下に、可動役物タイマー演出の効果例を示す。

〔 効果 1 〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 9 6 ~ 図 9 9 に示すように、表示画面 7 a に、第 1 タイマー T M 1 と第 2 タイマー T M 2 とが表示される第 1 の演出と、第 1 の演出の後、第 1 可動役物 1 4 の進出によって第 2 タイマー T M 2 の少なくとも一部が視認困難になる第 2 の演出と、を実行することができる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔 効果 2 〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 9 6 、図 9 8 に示すように、第 1 の演出において、第

10

20

30

40

50

1 タイマー T M 1 が始動していない状態で、第 2 タイマー T M 2 は始動しており、第 2 の演出において、第 1 タイマー T M 1 は始動していない。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

[効果 3]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 9 6、図 9 8 に示すように、第 1 タイマー T M 1 と第 2 タイマー T M 2 は、デジタル表示のカウントダウンによって残りの期間を示すものであり、第 1 の演出において、第 1 タイマー T M 1 は、始動しておらず、デジタル表示で乱数が表示され、第 2 タイマー T M 2 は、カウントダウンをおこなっており、第 2 の演出において、第 1 タイマー T M 1 は、始動しておらず、乱数が表示されている。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

10

[効果 4]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 9 6、図 9 8 に示すように、第 2 の演出の後、第 1 可動役物 1 4 が後退して第 2 タイマー T M 2 が視認可能となる第 3 の演出と、

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

[効果 5]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 9 6、図 9 8 に示すように、第 4 の演出の後、第 2 タイマー T M 2 が残りの期間を表示している状態で、第 1 タイマー T M 1 が示す残りの期間が無くなり、第 1 タイマー T M 1 が表示されていた位置に、第 1 期待度示唆画像 E I 1 が表示される第 5 の演出を実行することができる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

20

[効果 6]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 9 6、図 9 8 に示すように、第 1 の演出において、2 タイマー T M 2 に重畳して 2 タイマー T M 2 のカウントダウンに連動した連動画像 R M を表示することができる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【 0 6 1 7 】

[変形例]

以下に、可動役物タイマー演出の変形例を示す。

30

[変形例 1]

上述の可動役物静止演出（例えば、図 9 6（D））では、第 2 タイマー T M 2 は、第 1 可動役物 1 4 によって、完全に見えなくなってもよい。また、第 2 タイマー T M 2 は、第 1 可動役物 1 4 が上下方向に複数回移動することによって、複数困難な状態になるように構成されていてもよい。また、第 1 可動役物 1 4 は、第 2 タイマー T M 2 だけでなく、第 1 タイマー T M 1 の少なくとも一部を視認困難にするように構成されていてもよい。

[変形例 2]

上述のタイマー演出では、第 1 可動役物 1 4 によって、第 2 タイマー T M 2 の少なくとも一部が視認困難になるように構成されている。しかし、例えば、第 2 可動役物 1 5 など、第 1 可動役物 1 4 以外の役物等によって、第 2 タイマー T M 2 の少なくとも一部が見えなくなるように構成されていてもよい。

40

[変形例 3]

図 9 6、図 9 8 において、第 1 タイマー T M 1 は、表示後、カウントダウンが開始されるまで乱数表示されるものとした。しかし、第 1 タイマー T M 1 は、表示後、カウントダウンが開始されるまで乱数表示以外の表示がされていてもよい。例えば、第 1 タイマー T M 1 は、表示後、カウントダウンが開始されるまで 8 8 表示で停止していてもよい。

[変形例 4]

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

50

【 0 6 1 8 】

[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 5 - 1]

複数種類の画像を表示可能な表示手段と、

前記表示手段の全面に進出可能な可動役物と、を備えた遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは、或る時点に達するまでの残りの期間を示す第 1 のタイマーであり、

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

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

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

ことを特徴とする遊技機。

[態 様 B 5 - 2]

態様 B 5 - 1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の演出において、前記第 1 のタイマーが始動していない状態で、前記第 2 のタイマーは始動しており、

前記第 2 の演出において、前記第 1 のタイマーは始動していない

ことを特徴とする遊技機。

[態 様 B 5 - 3]

態様 B 5 - 2 に記載の遊技機であって、

前記第 1 のタイマーと前記第 2 のタイマーは、デジタル表示のカウントダウンによって残りの期間を示すものであり、

前記第 1 の演出において、前記第 1 のタイマーは、始動しておらず、デジタル表示で乱数が表示され、前記第 2 のタイマーは、カウントダウンをおこなっており、

前記第 2 の演出において、前記第 1 のタイマーは、始動しておらず、前記乱数が表示されている

ことを特徴とする遊技機。

[態 様 B 5 - 4]

態様 B 5 - 3 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の演出の後、前記可動役物が後退して前記第 2 のタイマーが視認可能となる第 3 の演出と、

前記第 3 の演出の後、前記第 1 のタイマーが始動するとともに、前記第 2 のタイマーが示している残りの期間よりも短い残りの期間を前記第 1 のタイマーが表示する第 4 の演出と、を実行可能な

ことを特徴とする遊技機。

[態 様 B 5 - 5]

態様 B 5 - 4 に記載の遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは、所定画像であり、

前記第 4 の演出の後、前記第 2 のタイマーが残りの期間を表示している状態で、前記第 1 のタイマーが示す残りの期間が無くなり、前記第 1 のタイマーが表示されていた位置に、前記所定画像が表示される第 5 の演出を実行可能な

ことを特徴とする遊技機。

[態 様 B 5 - 6]

態様 B 5 - 3 から態様 B 5 - 5 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第 1 の演出において、前記第 2 のタイマーに重畳して前記第 2 のタイマーのカウントダウンに連動した連動画像を表示可能な

ことを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50

【0619】

以下に図100～図103を用いてアイコン選択演出について説明する。このアイコン選択演出は、装飾図柄の変動演出中、大当たり遊技中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン101がサブ制御基板90から受信した変動演出開始コマンドを解析し、アイコン選択演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM103から対応する画像データや駆動データを読み出して表示画面7aに画像を表示させる演出である。

【0620】

[アイコン選択演出A]

図100は、アイコン選択演出Aを説明するための図である。

このアイコン選択演出Aでは、まず、図100(A)に示すように、第1アイコン表示演出1が実行される。この第1アイコン表示演出1では、第1アイコンB62として、アイコンB62AとアイコンB62BとアイコンB62Cとが表示される。また、第1アイコン表示演出1では、ボタン画像B61が表示される。第1アイコンB62は、それぞれのアイコンにおいて、星マークと、キャラクタ画像とが対応付けられている。この星マークは、大当たり期待度を表し、星の数が多いほど大当たり期待度が高いことを表している。各第1アイコンB62に含まれる星マークの数は、1～5となっている。星マークが1つの場合、大当たり期待度が非常に低いことを表し、星マークが2つの場合、大当たり期待度が比較的低いことを表し、星マークが3つの場合、大当たり期待度が中程度であることを表し、星マークが4つの場合、大当たり期待度が比較的高いことを表し、星マークが5つの場合、大当たり期待度が非常に高いことを表す。キャラクタ画像はこれから発展予定のリーチ演出の種類を表しており、詳しくは、キャラクタ画像が表すキャラクタが出現するリーチ演出を示唆している。例えば、アイコンB62Aは、星マークが4つであり、大当たり期待度が比較的高いことを表し、アイコンB62Aに示されるキャラクタが出現するリーチ演出を示唆している。また、アイコンB62Bは、アイコンB62Aは、星マークが3つであり、大当たり期待度が中程度であることを表し、アイコンB62Bに示されるキャラクタが出現するリーチ演出を示唆している。アイコンB62Cは、星マークが2つであり、大当たり期待度が比較的低いことを表し、アイコンB62Cに示されるキャラクタが出現するリーチ演出を示唆している。アイコンB62A、アイコンB62B、アイコンB62Cは、それぞれ、アイコン画像のキャラクタが違うので、示唆する発展先のリーチ演出も異なる。第1アイコンB62は、それぞれ円形状となっている。

【0621】

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

【0622】

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

【0623】

次に、図100(D)に示すように、アイコン数変化演出が実行される。このアイコン数変化演出では、アイコン数減少示唆画像B64と、再アイコン選択示唆画像B65とが表示される。再アイコン選択示唆画像B65は、次にもう一度アイコン選択演出がおこなわれることを示唆する画像であり、「NEXT」という文字が表示されている。この「NE

X T」という文字は、アイコン数変化演出が擬似連演出であることも示唆している。アイコン数減少示唆画像 B 6 4 は、次にもう一度おこなわれるアイコン選択演出において、アイコンの数が減少することを示唆している。

【0624】

次に、図 100 (E) に示すように、第 1 アイコン表示演出 2 が実行される。この第 1 アイコン表示演出 2 では、第 1 アイコン B 6 2 として、アイコン B 6 2 A とアイコン B 6 2 B とが表示される。また、第 1 アイコン表示演出 2 では、ボタン画像 B 6 1 が表示される。この第 1 アイコン表示演出 2 では、第 1 アイコン表示演出 1 と比較して第 1 アイコン B 6 2 が一つ減っている。具体的には、アイコン B 6 2 C が無くなっている。

【0625】

次に、図 100 (F) に示すように、第 2 アイコン表示演出 2 が実行される。この第 2 アイコン表示演出 1 では、第 2 アイコン B 6 3 が表示される。

次に、図 100 (G) に示すように、アイコン選択演出 2 が実行される。このアイコン選択演出 2 では、第 1 アイコン B 6 2 (アイコン B 6 2 A、アイコン B 6 2 B) と第 2 アイコン B 6 3 との複数のアイコンから、一つのアイコンが選択される演出である。具体的には、このアイコン選択演出 2 では、ボタン画像 B 6 1 の色が変化して演出ボタン 6 3 の押下を遊技者に促すと共に、複数のアイコンを順に選択していき (選択されたアイコンはハッチング示される)、遊技者が演出ボタン 6 3 を押下したことに基づいて、一つのアイコンが選択される。図 100 (G) では、第 1 アイコン B 6 2 のアイコン B 6 2 B が選択されたことを示している。

【0626】

次に、アイコン選択演出 2 で選択されたアイコンに基づく演出がおこなわれる。具体的には、アイコン選択演出 2 でアイコン B 6 2 B が選択されたので、アイコン B 6 2 B に含まれるキャラクタが出現するリーチ演出に発展する。このリーチ演出は、アイコン B 6 2 B に含まれる星マークが 3 つなので、大当たり期待度が中程度であることを示唆している。

なお、アイコン選択演出 2 で第 2 アイコン B 6 3 が選択された場合には、再度アイコン選択演出が実行される。本実施形態では、アイコン選択演出を最大 4 回まで行うことができる。アイコン選択演出が 4 回目となった場合には、必ず第 1 アイコン B 6 2 が選択される。

【0627】

[アイコン選択演出 B]

図 101 は、アイコン選択演出 B を説明するための図である。

このアイコン選択演出 B では、まず、図 101 (A) に示すように、第 1 アイコン表示演出 1 が実行される。この第 1 アイコン表示演出 1 では、第 1 アイコン B 6 2 として、アイコン B 6 2 A とアイコン B 6 2 B とアイコン B 6 2 C とが表示される。また、第 1 アイコン表示演出 1 では、ボタン画像 B 6 1 が表示される。第 1 アイコン B 6 2 は、それぞれのアイコンにおいて、星マークと、キャラクタ画像とが対応付けられている。この星マークは、大当たり期待度を表し、星の数が多いほど大当たり期待度が高いことを表している。各第 1 アイコン B 6 2 に含まれる星マークの数は、1 ~ 5 となっている。星マークが 1 つの場合、大当たり期待度が非常に低いことを表し、星マークが 2 つの場合、大当たり期待度が比較的低いことを表し、星マークが 3 つの場合、大当たり期待度が中程度であることを表し、星マークが 4 つの場合、大当たり期待度が比較的高いことを表し、星マークが 5 つの場合、大当たり期待度が非常に高いことを表す。キャラクタ画像はこれから発展予定のリーチ演出の種類を表しており、詳しくは、キャラクタ画像が表すキャラクタが出現するリーチ演出を示唆している。例えば、アイコン B 6 2 A は、星マークが 4 つであり、大当たり期待度が比較的高いことを表し、アイコン B 6 2 A に示されるキャラクタが出現するリーチ演出を示唆している。また、アイコン B 6 2 B は、アイコン B 6 2 A は、星マークが 3 つであり、大当たり期待度が中程度であることを表し、アイコン B 6 2 B に示されるキャラクタが出現するリーチ演出を示唆している。アイコン B 6 2 C は、星マークが

2つであり、大当たり期待度が比較的低いことを表し、アイコンB 6 2 Cに示されるキャラクタが出現するリーチ演出を示唆している。アイコンB 6 2 A、アイコンB 6 2 B、アイコンB 6 2 Cは、それぞれ、アイコン画像のキャラクタが違うので、示唆する発展先のリーチ演出も異なる。第1アイコンB 6 2は、それぞれ円形状となっている。

【0628】

次に、図101(B)に示すように、第2アイコン表示演出1が実行される。この第2アイコン表示演出1では、第2アイコンB 6 3が表示される。第2アイコンB 6 3は、「NEXT」を表す文字が表示される画像を含んでいる。この「NEXT」の文字は、後述するアイコン選択演出で当該アイコンが選択された場合には、もう一度アイコン選択演出がおこなわれることを表している。第2アイコンB 6 3は、四角形状となっている。

10

【0629】

次に、図101(C)に示すように、アイコン選択演出1が実行される。このアイコン選択演出1では、第1アイコンB 6 2(アイコンB 6 2 A、アイコンB 6 2 B、アイコンB 6 2 C)と第2アイコンB 6 3との複数のアイコンから、一つのアイコンが選択される演出である。具体的には、このアイコン選択演出1では、ボタン画像B 6 1の色が変化して演出ボタン6 3の押下を遊技者に促すと共に、複数のアイコンを順に選択していき(選択されたアイコンはハッチング示される)、遊技者が演出ボタン6 3を押下したことに基づいて、一つのアイコンが選択される。図101(C)では、第2アイコンB 6 3が選択されたことを示している。

【0630】

20

次に、図101(D)に示すように、アイコン数変化演出が実行される。このアイコン数変化演出では、アイコン数増加示唆画像B 6 6と、再アイコン選択示唆画像B 6 5とが表示される。再アイコン選択示唆画像B 6 5は、次にもう一度アイコン選択演出がおこなわれることを示唆する画像であり、「NEXT」という文字が表示されている。この「NEXT」という文字は、アイコン数変化演出が擬似連演出であることも示唆している。アイコン数増加示唆画像B 6 6は、次にもう一度おこなわれるアイコン選択演出において、アイコンの数が増加することを示唆している。

【0631】

次に、図101(E)に示すように、第1アイコン表示演出2が実行される。この第1アイコン表示演出2では、第1アイコンB 6 2として、アイコンB 6 2 AとアイコンB 6 2 Bとが表示される。また、第1アイコン表示演出2では、ボタン画像B 6 1が表示される。この第1アイコン表示演出2では、第1アイコン表示演出1と比較して第1アイコンB 6 2が一つ増加している。具体的には、アイコンB 6 2 Dが新たに表示されている。このアイコンB 6 2 Dは、星マークが5つであり、大当たり期待度が非常に高いことを表し、アイコンB 6 2 Dに示されるキャラクタが出現するリーチ演出を示唆している。

30

【0632】

次に、図101(F)に示すように、第2アイコン表示演出2が実行される。この第2アイコン表示演出1では、第2アイコンB 6 3が表示される。

次に、図101(G)に示すように、アイコン選択演出2が実行される。このアイコン選択演出2では、第1アイコンB 6 2(アイコンB 6 2 A、アイコンB 6 2 B、アイコンB 6 2 C、アイコンB 6 2 D)と第2アイコンB 6 3との複数のアイコンから、一つのアイコンが選択される演出である。具体的には、このアイコン選択演出2では、ボタン画像B 6 1の色が変化して演出ボタン6 3の押下を遊技者に促すと共に、複数のアイコンを順に選択していき(選択されたアイコンはハッチング示される)、遊技者が演出ボタン6 3を押下したことに基づいて、一つのアイコンが選択される。図101(G)では、第1アイコンB 6 2のアイコンB 6 2 Dが選択されたことを示している。

40

【0633】

次に、アイコン選択演出2で選択されたアイコンに基づく演出がおこなわれる。具体的には、アイコン選択演出2でアイコンB 6 2 Dが選択されたので、アイコンB 6 2 Dに含まれるキャラクタが出現するリーチ演出に発展する。このリーチ演出は、アイコンB 6 2

50

Dに含まれる星マークが5つなので、大当たり期待度が非常に高いことを示唆している。

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

【0634】

[アイコン選択演出C]

図102は、アイコン選択演出Cを説明するための図である。

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

【0635】

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

【0636】

次に、図102(C)に示すように、アイコン選択演出1が実行される。このアイコン選択演出1では、第1アイコンB62(アイコンB62A、アイコンB62B、アイコンB62C)と第2アイコンB63との複数のアイコンから、一つのアイコンが選択される演出である。具体的には、このアイコン選択演出1では、ボタン画像B61の色が変化して演出ボタン63の押下を遊技者に促すと共に、複数のアイコンを順に選択していき(選択されたアイコンはハッチング示される)、遊技者が演出ボタン63を押下したことに基

づいて、一つのアイコンが選択される。図 102 (C) では、第 2 アイコン B 6 3 が選択されたことを示している。選択された第 2 アイコン B 6 3 は、星マークが 3 つであるので、これにより、今後、大当たり期待度が中程度の演出がおこなわれることを示唆している。

【0637】

次に、図 102 (D) に示すように、アイコン数変化演出が実行される。このアイコン数変化演出では、アイコン数減少示唆画像 B 6 4 と、再アイコン選択示唆画像 B 6 5 とが表示される。再アイコン選択示唆画像 B 6 5 は、次にもう一度アイコン選択演出がおこなわれることを示唆する画像であり、「NEXT」という文字が表示されている。この「NEXT」という文字は、アイコン数変化演出が擬似連演出であることも示唆している。アイコン数減少示唆画像 B 6 4 は、次にもう一度おこなわれるアイコン選択演出において、アイコンの数が減少することを示唆している。

【0638】

次に、図 102 (E) に示すように、第 1 アイコン表示演出 2 が実行される。この第 1 アイコン表示演出 2 では、第 1 アイコン B 6 2 として、アイコン B 6 2 A とアイコン B 6 2 B とが表示される。また、第 1 アイコン表示演出 2 では、ボタン画像 B 6 1 が表示される。この第 1 アイコン表示演出 2 では、第 1 アイコン表示演出 1 と比較して第 1 アイコン B 6 2 が一つ減っている。具体的には、アイコン B 6 2 C が無くなっている。

【0639】

次に、図 102 (F) に示すように、第 2 アイコン表示演出 2 が実行される。この第 2 アイコン表示演出 1 では、第 2 アイコン B 6 3 が表示される。この場合、第 2 アイコン B 6 3 は、星マークを含んでいる。この星マークの数は、図 102 (C) のアイコン選択演出 1 と同様に 3 つであり、大当たり期待度が中程度であることを示唆している。

【0640】

次に、図 102 (G) に示すように、アイコン選択演出 2 が実行される。このアイコン選択演出 2 では、第 1 アイコン B 6 2 (アイコン B 6 2 A、アイコン B 6 2 B) と第 2 アイコン B 6 3 との複数のアイコンから、一つのアイコンが選択される演出である。具体的には、このアイコン選択演出 2 では、ボタン画像 B 6 1 の色が変化して演出ボタン 6 3 の押下を遊技者に促すと共に、複数のアイコンを順に選択していき (選択されたアイコンはハッチング示される)、遊技者が演出ボタン 6 3 を押下したことに基づいて、一つのアイコンが選択される。図 102 (G) では、第 1 アイコン B 6 2 のアイコン B 6 2 B が選択されたことを示している。

【0641】

次に、アイコン選択演出 2 で選択されたアイコンに基づく演出がおこなわれる。具体的には、アイコン選択演出 2 でアイコン B 6 2 B が選択されたので、アイコン B 6 2 B に含まれるキャラクタが出現するリーチ演出に発展する。アイコン B 6 2 B に含まれる星マークの数 (3 つ) により、このリーチ演出の大当たり期待度は、中程度であることが示唆される。

なお、アイコン選択演出 2 で第 2 アイコン B 6 3 が選択された場合には、再度アイコン選択演出が実行される。本実施形態では、アイコン選択演出を最大 4 回まで行うことができる。アイコン選択演出が 4 回目となった場合には、必ず第 1 アイコン B 6 2 が選択される。

【0642】

[アイコン選択演出 D]

図 103 は、アイコン選択演出 D を説明するための図である。

このアイコン選択演出 D では、まず、図 103 (A) に示すように、第 1 アイコン表示演出 1 が実行される。この第 1 アイコン表示演出 1 では、第 1 アイコン B 6 2 として、アイコン B 6 2 A とアイコン B 6 2 B とアイコン B 6 2 C とが表示される。また、第 1 アイコン表示演出 1 では、ボタン画像 B 6 1 が表示される。第 1 アイコン B 6 2 は、それぞれのアイコンにおいて、星マークと、キャラクタ画像とが対応付けられている。この星マー

10

20

30

40

50

クは、大当たり期待度を表し、星の数が多いほど大当たり期待度が高いことを表している。各第1アイコンB62に含まれる星マークの数は、1～5となっている。星マークが1つの場合、大当たり期待度が非常に低いことを表し、星マークが2つの場合、大当たり期待度が比較的低いことを表し、星マークが3つの場合、大当たり期待度が中程度であることを表し、星マークが4つの場合、大当たり期待度が比較的高いことを表し、星マークが5つの場合、大当たり期待度が非常に高いことを表す。キャラクタ画像はこれから発展予定のリーチ演出の種類を表しており、詳しくは、キャラクタ画像が表すキャラクタが出現するリーチ演出を示唆している。例えば、アイコンB62Aは、星マークが4つであり、大当たり期待度が比較的高いことを表し、アイコンB62Aに示されるキャラクタが出現するリーチ演出を示唆している。また、アイコンB62Bは、アイコンB62Aは、星マークが3つであり、大当たり期待度が中程度であることを表し、アイコンB62Bに示されるキャラクタが出現するリーチ演出を示唆している。アイコンB62Cは、星マークが2つであり、大当たり期待度が比較的低いことを表し、アイコンB62Cに示されるキャラクタが出現するリーチ演出を示唆している。アイコンB62A、アイコンB62B、アイコンB62Cは、それぞれ、アイコン画像のキャラクタが違うので、示唆する発展先のリーチ演出も異なる。第1アイコンB62は、それぞれ円形状となっている。

10

【0643】

次に、図103(B)に示すように、第2アイコン表示演出1が実行される。この第2アイコン表示演出1では、四角形状の第2アイコンB63が表示される。第2アイコンB63は、「NEXT」を表す文字が表示される画像と、星マークとを含んでいる。この「NEXT」の文字は、後述するアイコン選択演出で当該アイコンが選択された場合には、もう一度アイコン選択演出がおこなわれることを表している。また、この星マークは、大当たり期待度を表し、星の数が多いほど大当たり期待度が高いことを表している。第2アイコンB63に含まれる星マークの数は、1～5となっている。星マークが1つの場合、大当たり期待度が非常に低いことを表し、星マークが2つの場合、大当たり期待度が比較的低いことを表し、星マークが3つの場合、大当たり期待度が中程度であることを表し、星マークが4つの場合、大当たり期待度が比較的高いことを表し、星マークが5つの場合、大当たり期待度が非常に高いことを表す。図103(B)に示す第2アイコンB63は、星マークが2つであり、大当たり期待度が比較的低いことを示唆している。

20

【0644】

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

30

40

【0645】

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

【0646】

次に、図103(E)に示すように、第1アイコン表示演出2が実行される。この第1

50

アイコン表示演出 2 では、第 1 アイコン B 6 2 として、アイコン B 6 2 A とアイコン B 6 2 B とが表示される。また、第 1 アイコン表示演出 2 では、ボタン画像 B 6 1 が表示される。この第 1 アイコン表示演出 2 では、第 1 アイコン表示演出 1 と比較して第 1 アイコン B 6 2 が一つ減っている。具体的には、アイコン B 6 2 C が無くなっている。

【0647】

次に、図 103 (F) に示すように、第 2 アイコン表示演出 2 が実行される。この第 2 アイコン表示演出 1 では、第 2 アイコン B 6 3 が表示される。この場合、第 2 アイコン B 6 3 は、星マークを含んでいる。この星マークの数は、図 103 (C) のアイコン選択演出 1 と比較して 1 つ増えて 3 つとなっており、大当たり期待度が中程度であることを示唆している。

10

【0648】

次に、図 103 (G) に示すように、アイコン選択演出 2 が実行される。このアイコン選択演出 2 では、第 1 アイコン B 6 2 (アイコン B 6 2 A、アイコン B 6 2 B) と第 2 アイコン B 6 3 との複数のアイコンから、一つのアイコンが選択される演出である。具体的には、このアイコン選択演出 2 では、ボタン画像 B 6 1 の色が変化して演出ボタン 6 3 の押下を遊技者に促すと共に、複数のアイコンを順に選択していき (選択されたアイコンはハッチング示される)、遊技者が演出ボタン 6 3 を押下したことに基づいて、一つのアイコンが選択される。図 103 (G) では、第 1 アイコン B 6 2 のアイコン B 6 2 B が選択されたことを示している。

【0649】

20

次に、アイコン選択演出 2 で選択されたアイコンに基づく演出がおこなわれる。具体的には、アイコン選択演出 2 でアイコン B 6 2 B が選択されたので、アイコン B 6 2 B に含まれるキャラクタが出現するリーチ演出に発展する。このリーチ演出は、アイコン B 6 2 B に含まれる星マークが 3 つなので、大当たり期待度が中程度であることを示唆している。

なお、アイコン選択演出 2 で第 2 アイコン B 6 3 が選択された場合には、再度アイコン選択演出が実行される。本実施形態では、アイコン選択演出を最大 4 回まで行うことができる。アイコン選択演出が 4 回目となった場合には、必ず第 1 アイコン B 6 2 が選択される。

【0650】

30

[効果例]

以下に、アイコン選択演出の効果例を示す。

[効果 1]

上記実施形態の遊技機 1 のアイコン選択演出において、第 1 アイコン B 6 2 の表示と、第 2 アイコン B 6 3 の表示とがおこなわれ、第 1 アイコン B 6 2 と第 2 アイコン B 6 3 との中から、一つのアイコンを選択するアイコン選択演出 1 がおこなわれ、第 2 アイコン B 6 3 が選択された場合に、第 1 アイコン B 6 2 表示と第 2 アイコン B 6 3 の表示とをおこなって、再度、アイコン選択演出 2 がおこなわれる。この構成によれば、アイコン選択演出 1 で、大当たり期待度とキャラクタとが対応付けられた第 1 アイコン B 6 2 とは異なる第 2 アイコン B 6 3 が選択された場合には、再度、アイコン選択演出 2 がおこなわれるので、遊技者の大当たりへの期待を継続させつつ、大当たりへの期待感を増幅させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0651】

[効果 2]

上記実施形態の遊技機 1 のアイコン選択演出 A, C, D において、アイコン選択演出 2 における第 1 アイコン B 6 2 のアイコンの数は、アイコン選択演出 1 における第 1 アイコン B 6 2 のアイコンの数より少ない。この構成によれば、アイコン選択演出 2 では、第 1 アイコン B 6 2 の数が、アイコン選択演出 1 における第 1 アイコン B 6 2 のアイコンの数より少なくなるので、アイコン選択演出 2 において、遊技者に、自分が選択を希望する第 1 アイコン B 6 2 が選択され易くなると感じさせることができ、アイコン選択演出 2 の興

50

趣を向上させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0652】

〔効果3〕

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

10

【0653】

〔効果4〕

上記実施形態の遊技機1のアイコン選択演出A、C、Dにおいて、アイコン選択演出2における第1アイコンB62のアイコンに含まれる大当たり期待度示唆表示のうちの最も低い大当たり期待度は、アイコン選択演出1における第1アイコンB62のアイコンに含まれる大当たり期待度示唆表示のうちの最も低い大当たり期待度よりも高い。この構成によれば、アイコン選択演出1よりもアイコン選択演出2でアイコンを選択した方が大当たりの期待度が高くなる可能性が高いので、アイコン選択演出2への移行したときには、遊技者に大きな期待感を付与することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0654】

〔効果5〕

上記実施形態の遊技機1のアイコン選択演出A、Bにおいて、アイコン選択演出1およびアイコン選択演出2における第2アイコンB63は、大当たり期待度の示唆（星マーク）を含まない。この構成によれば、第2アイコンB63が選択された場合に、次の展開が未知であるので、遊技者をわくわくさせることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0655】

〔変形例〕

以下に、アイコン選択演出の変形例を示す。

〔変形例1〕

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

30

【0656】

〔変形例2〕

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

40

【0657】

〔変形例3〕

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

また、アイコン選択演出A～Dにおいて、第1アイコン表示演出2では、第1アイコン

50

表示演出 1 における第 1 アイコン B 6 2 のうち、最も星マークが少ないアイコン（大当たり期待度が低いアイコン）よりも、星マークが多いアイコン（大当たり期待度が高いアイコン）が現れるようにしてもよい。

【0658】

〔変形例 4〕

上記実施形態の遊技機 1 のアイコン選択演出 A ~ D において、第 1 アイコン表示演出 2 では、第 1 アイコン表示演出 1 における第 1 アイコン B 6 2 のうち、最も星マークが少ないアイコン（大当たり期待度が低いアイコン）と星マークの数が同じアイコン（大当たり期待度が高いアイコン）が現れるようにしてもよい。また、アイコン選択演出 A ~ D において、第 1 アイコン表示演出 2 では、第 1 アイコン表示演出 1 における第 1 アイコン B 6 2 のうち、最も星マークが少ないアイコン（大当たり期待度が低いアイコン）よりも、星マークの数が少ないアイコン（大当たり期待度が高いアイコン）が現れるようにしてもよい。

10

【0659】

〔変形例 5〕

上記実施形態の遊技機 1 のアイコン選択演出 A ~ D において、第 1 アイコン表示演出 2 の第 2 アイコン B 6 3 の各アイコンは、第 1 アイコン表示演出 1 における第 1 アイコン B 6 2 の各アイコンと同じキャラクタをそのまま用いると共に、星マークの数を増減させるようにしてもよい。

【0660】

20

〔変形例 6〕

上記実施形態の遊技機 1 のアイコン選択演出 A ~ D において、アイコン選択演出 2 における第 1 アイコン B 6 2 のアイコンに含まれる大当たり期待度示唆表示のうちの最も高い大当たり期待度は、アイコン選択演出 1 における第 1 アイコン B 6 2 のアイコンに含まれる大当たり期待度示唆表示のうちの最も高い大当たり期待度よりも高くするようにしてもよい。この構成によれば、アイコン選択演出 1 よりもアイコン選択演出 2 でアイコンを選択した場合に、大当たりの期待度が極めて高いアイコンを選択可能であるので、アイコン選択演出 2 への移行したときには、遊技者に大きな期待感を付与することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0661】

30

〔変形例 7〕

上記実施形態の遊技機 1 のアイコン選択演出 A ~ D において、第 1 アイコン B 6 2 や第 2 アイコン B 6 3 は、星マークではなく、数字（例えば、パーセンテージ）、色、柄、アイコンの大きさ、アイコンの濃さ、アイコンの位置などで大当たり期待度を示唆するようにしてもよい。

【0662】

〔変形例 8〕

上記実施形態の遊技機 1 のアイコン選択演出 A ~ D において、アイコン選択演出 1 で第 2 アイコン B 6 3 が選択された場合には、次のアイコン選択演出 2 では、第 2 アイコン B 6 3 に対応づけられる星マークの数は、アイコン選択演出 1 で選択された第 2 アイコン B 6 3 の星マークの数以上となるように構成されてもよい。また、アイコン選択演出 2 では、第 2 アイコン B 6 3 の星マーク数よりも少ない星マークの第 1 アイコン B 6 2 は表示されないように構成されてもよい。すなわち、アイコン選択演出の回数が多ければ多いほど、大当たり期待度が高くなるように構成されてもよい。

40

【0663】

〔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 6 - 1〕

複数の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、

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

50

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

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

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

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

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

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

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

【0664】

[適用例B6-2]

適用例B6-1に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴とする遊技機。

【0665】

[適用例B6-3]

適用例B6-1または適用例B6-2に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴とする遊技機。

【0666】

[適用例B6-4]

適用例B6-1ないし適用例B6-3までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第2の選択演出における前記第1の表示のアイコンに含まれる大当たり期待度示唆表示のうちの最も低い大当たり期待度は、前記第1の選択演出における前記第1の表示のアイコンに含まれる大当たり期待度示唆表示のうちの最も低い大当たり期待度よりも高い

、
ことを特徴とする遊技機。

【0667】

[適用例B6-5]

適用例B6-1ないし適用例B6-4までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第1の選択演出における前記第2の表示のアイコンは、前記大当たり期待度示唆表示を含まない、

ことを特徴とする遊技機。

【0668】

以下に図104～図107を用いて変動中演出について説明する。この変動中演出は、第1特別図柄または第2特別図柄（以下、単に「特別図柄」ともよぶ）の変動に同期する装飾図柄の変動表示に係わって実行され得る。例えば、特別図柄の変動表示の開始時、装

10

20

30

40

50

飾図柄の変動演出の開始時、リーチ演出（スーパーリーチ演出）中）などに実行され得る。

【0669】

〔変動中演出A〕

図104は、変動中演出Aを説明するための図である。

変動中演出Aでは、まず、図104（A）に示すように、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄8L、中の図柄表示エリアに中装飾図柄8C、右の図柄表示エリアには右装飾図柄8Rが表示される。装飾図柄8L、8C、8Rの停止順は、最初に左装飾図柄8Lが停止し、次に右装飾図柄8Rが停止し、最後に中装飾図柄8Cが停止するようになっている。なお、図68（A）では、装飾図柄8L、8C、8Rは変動中（下方にスクロール中）であることを示している。

10

【0670】

次に、図104（B）に示すように、表示画面7aでは透過ロゴ演出が実行される。この透過ロゴ演出は、図104（A）に示した装飾図柄変動演出で、未だ装飾図柄8L、8C、8Rが停止する前に表示画面7aが切り替わっておこなわれる。表示画面7aが切り替わると、「G」という文字（ロゴ）画像TLG1が表示画面7aの中央に大きく表示される。この「G」ロゴ画像TLG1は、全体が青色に配色され、ロゴの透過度合いが小さい（透過度がほとんど無い）態様で表示される。つまり、この図104（B）に示す透過ロゴ演出では、「G」ロゴ画像TLG1の透過度合いや色によって大当たり期待度を示唆する演出となっており、この透過度合いが小さく色が青いと大当たり期待度は小さくなる（大当たり期待度は青<緑<赤）。

20

【0671】

次に、図104（C）に示すように、表示画面7aではリーチ演出が実行される。このリーチ演出は、図104（B）に示した「G」ロゴ画像TLG1が所定期間表示された後、再び表示画面7aが切り替わって図104（A）に示した装飾図柄変動演出が表示され、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rがリーチ図柄配列で停止したようすを示している。本例では、このリーチ図柄配列は「8 8」が示されている。また、装飾図柄8L、8C、8Rの上方には、「リーチ！」という文字が表示される。

【0672】

30

次に、図104（D）に示すように、表示画面7aではハズレ図柄停止演出が実行される。このハズレ図柄停止演出は、図104（A）に示した装飾図柄8L、8C、8Rの当該変動の結果が、図104（C）でリーチになった後ハズレ（リーチハズレ）たことを示している。本例では、このハズレ図柄配列は「858」が示されている。

【0673】

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

40

【0674】

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

50

例では、このリーチ図柄配列は「 7 7 」が示されている。また、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の上方には、「リーチ！」という文字が表示される。

【 0 6 7 5 】

次に、図 1 0 4 (G) に示すように、表示画面 7 a では大当たり確定演出が実行される。この大当たり確定演出は、図 1 0 4 (A) に示した装飾図柄 8 L、8 C、8 R の当該変動の結果が、図 1 0 4 (F) でリーチになった後大当たりしたことを示している。本例では、この大当たり図柄配列は「 7 7 7 」が示されている。なお、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の上方には、「大当たり～！」という文字が表示されるようになっている。この大当たり確定演出により、遊技者は大当たりを確信する。

なお、この図 1 0 4 (G) に示す大当たり確定演出は、図 1 0 4 (E) に示した透過ロゴ演出（赤いロゴの透過度合が大きく、大当たり期待度の高い演出）がおこなわれた場合であっても、必ずおこなわれることはなく、所定の確率で図 1 0 4 (D) に示したハズレ図柄停止演出がおこなわれる場合もあり得る。同様に、上述した図 1 0 4 (D) に示すハズレ図柄停止演出は、図 1 0 4 (B) に示した透過ロゴ演出（青いロゴの透過度合が小さく、大当たり期待度の低い演出）がおこなわれた場合であっても、必ずおこなわれることはなく、所定の確率で図 1 0 4 (G) に示した大当たり確定演出がおこなわれる場合もあり得る。

【 0 6 7 6 】

つまり、この図 1 0 4 に示した変動中演出 A では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が変動中に大当たり期待度を示唆する透過ロゴ演出が実行可能であり、この透過ロゴ演出の種別によって大当たりの期待度が変化している。すなわち、透過ロゴ演出で表示されたロゴ画像（文字画像）において、ロゴの透過度合が小さいときは大当たり期待度が低くなり、ロゴの透過度合が大きいときは大当たり期待度が高くなる。また、ロゴ画像（文字画像）において、ロゴが青いときは大当たり期待度が低くなり、ロゴが赤いときは大当たり期待度が高くなる。言い換えれば、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の当該変動結果が大当たりである場合には、当該変動中に所定の確率（乱数を用いた抽選等）で、大当たり示唆演出としてロゴの透過度合が異なる複数種類の透過ロゴ演出から所定の透過ロゴ演出をおこなうようになっている。

【 0 6 7 7 】

[変動中演出 B]

図 1 0 5 は、変動中演出 B を説明するための図である。

変動中演出 B では、まず、図 1 0 5 (A) に示すように、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、左の図柄表示エリアに左装飾図柄 8 L、中の図柄表示エリアに中装飾図柄 8 C、右の図柄表示エリアには右装飾図柄 8 R が表示される。装飾図柄 8 L、8 C、8 R の停止順は、最初に左装飾図柄 8 L が停止し、次に右装飾図柄 8 R が停止し、最後に中装飾図柄 8 C が停止するようになっている。なお、図 6 8 (A) では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は変動中（下方にスクロール中）であることを示している。

【 0 6 7 8 】

次に、図 1 0 5 (B) に示すように、表示画面 7 a では透過ロゴ演出が実行される。この透過ロゴ演出は、図 1 0 5 (A) に示した装飾図柄変動演出で、未だ装飾図柄 8 L、8 C、8 R が停止する前に表示画面 7 a が切り替わっておこなわれる。表示画面 7 a が切り替わると、「 G 」という文字（ロゴ）画像 T L G 3 が表示画面 7 a の中央に大きく表示される。この「 G 」ロゴ画像 T L G 3 は、全体が緑色に配色され、ロゴの透過度合が中程度の（半透明、後ろの背景が 5 0 パーセント程度視認できる）態様で表示される。つまり、この図 1 0 5 (B) に示す透過ロゴ演出では、「 G 」ロゴ画像 T L G 3 の透過度合いや色によって大当たり期待度を示唆する演出となっており、この透過度合いが中程度で色が緑だと大当たり期待度は中程度となる（大当たり期待度は青 < 緑 < 赤）。

【 0 6 7 9 】

次に、図 1 0 5 (C) に示すように、表示画面 7 a ではリーチ演出が実行される。この

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

【0680】

次に、図 105 (D) に示すように、表示画面 7a ではハズレ図柄停止演出が実行される。このハズレ図柄停止演出は、図 105 (A) に示した装飾図柄 8L、8C、8R の当該変動の結果が、図 105 (C) でリーチになった後ハズレ（リーチハズレ）たことを示している。本例では、このハズレ図柄配列は「8 5 8」が示されている。

10

【0681】

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

20

【0682】

次に、図 105 (F) に示すように、表示画面 7a では透過ロゴ演出が実行される。この透過ロゴ演出では、表示画面 7a の前側略中央で停止していた「G」ロゴ体が、図 105 (F) に示すように半分程度隠れるくらいまでロゴ役物 LYA が上昇し、この「G」ロゴ体の直下に「G」という文字（ロゴ）画像 TLG3 が表示画面 7a の中央に表示される。この「G」ロゴ画像 TLG3 は、全体が緑色に配色され、ロゴの透過度合が中程度の（半透明、後ろの背景が 50 パーセント程度視認できる）態様で表示される。また、「G」ロゴ画像 TLG3 は、「G」ロゴ体と同じ大きさで表示される。これにより演出効果を高める。つまり、この図 105 (B) に示す透過ロゴ演出では、ロゴ役物 LYA の可動に係わって「G」ロゴ画像 TLG3 の表示をおこなうようになっている。この「G」ロゴ画像 TLG3 は、表示自体は図 105 (B) に示したものと同一であるものの、ロゴ役物 LYA の可動に係わって表示される分、大当たり期待度は、図 105 (F) に示す透過ロゴ演出の方が、図 105 (B) に示す透過ロゴ演出よりも高くなっている。

30

【0683】

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

40

【0684】

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

なお、この図 105 (H) に示す大当たり確定演出は、図 105 (F) に示した透過ロ

50

ゴ演出（ロゴ役物 L Y A の可動に係わっておこなわれた透過ロゴ演出）がおこなわれた場合であっても、必ずおこなわれることはなく、所定の確率で図 1 0 5（D）に示したハズレ図柄停止演出がおこなわれる場合もあり得る。同様に、上述した図 1 0 5（D）に示すハズレ図柄停止演出は、図 1 0 5（B）に示した透過ロゴ演出（ロゴ役物 L Y A の可動に係わっておこなわれなかった透過ロゴ演出）がおこなわれた場合であっても、必ずおこなわれることはなく、所定の確率で図 1 0 5（H）に示した大当たり確定演出がおこなわれる場合もあり得る。

【0685】

つまり、この図 1 0 5 に示した変動中演出 B では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が変動中に大当たり期待度を示唆する透過ロゴ演出が実行可能であり、この透過ロゴ演出は、可動役物の可動に係わっておこなわれるか否かによって大当たりの期待度が変化するようになっている。すなわち、透過ロゴ演出で表示されたロゴ画像（文字画像）は、可動役物の可動に係わって表示されたときは大当たり期待度が高くなり、可動役物の可動に係わらずに表示されたときは大当たり期待度が低くなる。言い換えれば、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の当該変動結果が大当たりである場合には、ロゴ画像は、可動役物の可動に係わって表示される確率の方が、可動役物の可動に係わらずに表示される確率よりも高くなる。

【0686】

〔変動中演出 C〕

図 1 0 6 は、変動中演出 C を説明するための図である。

変動中演出 C では、まず、図 1 0 6（A）に示すように、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、左の図柄表示エリアに左装飾図柄 8 L、中の図柄表示エリアに中装飾図柄 8 C、右の図柄表示エリアには右装飾図柄 8 R が表示される。装飾図柄 8 L、8 C、8 R の停止順は、最初に左装飾図柄 8 L が停止し、次に右装飾図柄 8 R が停止し、最後に中装飾図柄 8 C が停止するようになっている。なお、図 1 0 6（A）では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は変動中（下方にスクロール中）であることを示している。また、この装飾図柄変動演出では、表示画面 7 a において、装飾図柄 8 L、8 C、8 R よりも後側に表示される演出ステージであって、「山」をモチーフにした背景画像 H G 1 としての第 1 ステージ（滞在ステージ）が表示されている。なお、演出ステージは、所定条件が成立すると背景画像が異なる複数の演出ステージの中から選択された演出ステージが表示されるようになっている（例えば、所定条件が成立としては、図柄の変動回数が所定回数に達したとき、所定時間が経過したとき、遊技状態が変化したとき、遊技者の演出ステージ選択操作があったときなどがあげられる）。

【0687】

次に、図 1 0 6（B）に示すように、表示画面 7 a ではリーチ図柄停止演出が実行される。このリーチ図柄停止演出は、図 1 0 6（A）に示した装飾図柄変動演出で、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R がリーチ図柄配列で停止したようすを示している。本例では、このリーチ図柄配列は「7 7」が示されている。また、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の上方には、「リーチ！」という文字が表示される。

【0688】

次に、図 1 0 6（C）に示すように、表示画面 7 a では第 1 ステージ専用リーチ演出が実行される。この第 1 ステージ専用リーチ演出は、第 1 ステージが滞在しているときのみおこなわれる、第 1 ステージに対応した専用のリーチ演出である。第 1 ステージ専用リーチ演出では、表示画面 7 a の左隅に左装飾図柄 8 L が、右隅に右装飾図柄 8 R が移動し、表示画面 7 a の中央で第 1 ステージ専用のキャラクタ C R A 1 が登場する所定のリーチ演出をおこなうになっている。なお、この所定のリーチ演出（スーパーリーチ演出）は、特に限定するものではなく、バトル演出やストーリー演出などであってもよい。

【0689】

次に、図 1 0 6（D）に示すように、表示画面 7 a では大当たり確定演出が実行される。この大当たり確定演出は、図 1 0 6（A）に示した装飾図柄 8 L、8 C、8 R の当該変

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

【0690】

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

【0691】

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

【0692】

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

【0693】

次に、図106(H)に示すように、表示画面7aでは大当たり確定演出が実行される。この大当たり確定演出は、図106(E)に示した装飾図柄8L、8C、8Rの当該変動の結果が、図106(F)でリーチになった後大当たりしたことを示している。本例では、この大当たり図柄配列は「777」が示されている。なお、装飾図柄8L、8C、8Rの上方には、「大当たり〜!」という文字が表示されるようになっている。この大当たり確定演出により、遊技者は大当たりを確信する。なお、この図106(H)に示す大当たり確定演出は、必ずおこなわれることはなく、所定の確率でハズレになる場合もあり得る。ただし、上述した図106(C)に示す第1ステージ専用リーチ演出と、図106(G)に示す第2ステージ専用リーチ演出とは、大当たり期待度（大当たり信頼度）には差が設けられておらず、したがって、第1ステージ専用リーチまたは第2ステージ専用リーチがおこなわれたときの大当たりになる期待値は、同じになる。

【0694】

つまり、この図106に示した変動中演出Cでは、複数の背景画像が異なる演出ステージの中から選択された演出ステージが滞在ステージとして表示され、さらに、複数の演出ステージのそれぞれには、各演出ステージに対応した大当たり期待度（大当たり信頼度）には差が設けられていない専用のリーチ演出が実行可能となっている。

【0695】

[変動中演出D]

10

20

30

40

50

図107は、変動中演出Aを説明するための図である。

変動中演出Aでは、まず、図107(A)に示すように、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄8L、中の図柄表示エリアに中装飾図柄8C、右の図柄表示エリアには右装飾図柄8Rが表示される。装飾図柄8L、8C、8Rの停止順は、最初に左装飾図柄8Lが停止し、次に右装飾図柄8Rが停止し、最後に中装飾図柄8Cが停止するようになっている。なお、図68(A)では、装飾図柄8L、8C、8Rは変動中(下方にスクロール中)であることを示している。

【0696】

次に、図107(B)に示すように、表示画面7aではGゾーン突入演出が実行される。このGゾーン突入演出は、図107(A)に示した装飾図柄変動演出で、未だ装飾図柄8L、8C、8Rが停止する前に表示画面7aが切り替わっておこなわれる。つまり、この図107(B)に示すGゾーン突入演出におけるGゾーンへの突入タイミングは、装飾図柄8L、8C、8Rが停止する前の変動中である。表示画面7aが切り替わると、「Gゾーン!」という文字画像が表示画面7aの中央に大きく表示される。なお、Gゾーンは、大当たり期待度を示唆する情報の表示を伴う演出であって、図107(A)に示した装飾図柄変動演出とは背景やモチーフなどが相違する、特定画像演出である。

【0697】

次に、図107(C)に示すように、表示画面7aではGゾーン変動演出が実行される。このGゾーン変動演出は、図107(B)に示した「Gゾーン!」という文字画像が切り替わっておこなわれる。Gゾーン変動演出が実行されると、表示画面7aの上部と下部に、上テロップ(字幕)UTと下テロップ(字幕)STが流れる。上テロップUTは、表示画面7aの左端からテーパー状に上傾斜しながら右端に亘って横帯が表示され、この横帯内に「Gゾーン」と「チャンス」の文字が交互に表示される。この「Gゾーン」と「チャンス」の文字は、矢印YARの示す方向(右向き)に繰り返し流れる。下テロップSTは、表示画面7aの右端からテーパー状に上傾斜しながら左端に亘って横帯が表示され、この横帯内に「Gゾーン」と「チャンス」の文字が交互に表示される。この「Gゾーン」と「チャンス」の文字は、矢印YALの示す方向(左向き)に繰り返し流れる。また、装飾図柄8L、8C、8Rは、上テロップUTと下テロップSTとの間に表示される。図107(C)に示すように、装飾図柄8L、8C、8Rは停止する前の変動中であり、これは図107(A)に示した装飾図柄8L、8C、8Rの変動がGゾーン変動演出まで継続していることを示している。

【0698】

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

【0699】

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

【0700】

次に、図107(F)に示すように、表示画面7aではGゾーン突入演出が実行される。このGゾーン突入演出は、図107(E)に示したリーチ演出で、未だ装飾図柄8Cが停止する前に表示画面7aが切り替わっておこなわれる。つまり、この図107(F)に示すGゾーン突入演出におけるGゾーンへの突入タイミングは、装飾図柄8Cが停止する前のリーチ中である。すなわち、図107(B)に示したGゾーンへの突入タイミングは

10

20

30

40

50

、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が停止する前の変動中であるのに対し、図 107 (F) に示す G ゾーンへの突入タイミングは、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R が停止した後のリーチ中である。表示画面 7 a が切り替わると、「G ゾーン！」という文字画像が表示画面 7 a の中央に大きく表示される。

【0701】

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

【0702】

次に、図 107 (H) に示すように、表示画面 7 a では大当たり確定演出が実行される。この大当たり確定演出は、図 107 (A) に示した装飾図柄 8 L、8 C、8 R の当該変動が、図 107 (E)、図 107 (G) のリーチ演出の結果、大当たりしたことを示している。本例では、この大当たり図柄配列は「777」が示されている。なお、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の上方には、「大当たり～！」という文字が表示されるようになっている。この大当たり確定演出により、遊技者は大当たりを確信する。なお、この図 107 (H) に示す大当たり確定演出は、必ずおこなわれることはなく、所定の確率で図 107 (D) に示したハズレ図柄停止演出がおこなわれる場合もあり得る。同様に、上述した図 107 (D) に示すハズレ図柄停止演出は必ずおこなわれることはなく、所定の確率で図 107 (H) に示した大当たり確定演出がおこなわれる場合もあり得る。ただし、大当たり確定演出がおこなわれる確率は、G ゾーンへの突入タイミングが、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が停止する前の変動中のときよりも、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R が停止した後のリーチ中のときの方が高く(G ゾーンへの突入タイミングが遅いほど大当たり確定演出がおこなわれる確率が高く)、且つ、G ゾーンの演出におけるテロップ内の文字が「チャンス」よりも「フィーバ」の方が高くなっている。

【0703】

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

【0704】

[効果例]

以下に、変動中演出の効果例を示す。

[効果 1]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 104、図 105 に示すように、第一の表示として或る文字画像またはマーク画像の表示を実行可能であり、第一の演出は、第一の表示の画像の透過度合いを変化する演出であって、第一の表示画像の透過度合いによって大当たり期

待度を示唆する演出をおこなう構成になっている。この構成によれば、第一の表示画像の透過度合いの違いにより大当たり期待度が変化するので、遊技者は、第一の表示画像の透過度合いの違いによって一喜一憂することになる。また、第一の表示画像を種々異なる透過度合いで表示することにより、容易に大当たり期待度を様々に変化させることが可能になる。さらに、変動中演出 B に示したように可動役物の可動に係わって第一の表示画像を表示したり、第一の表示画像の配色と透過度合いを関連させたりすることにより、大当たり期待度を変化させることも可能になる。特に、可動役物と第一の表示画像を同じにすることで、より関連性を持たせることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0705】

10

〔効果 2〕

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

【0706】

〔効果 3〕

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

20

【0707】

〔効果 4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 106 に示すように、演出ステージに対応した専用リーチの各々は、大当たり期待度に差が設けられていない構成になっている。この構成によれば、遊技者は、いずれの演出ステージで専用リーチがおこなわれた場合であっても、大当たりへの期待感を持つことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0708】

〔効果 5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 107 に示すように、第三の表示として大当たり期待度を示唆する情報の表示を伴う或るゾーン演出の表示を実行可能であり、第三の演出は、所定のタイミングでゾーン演出に突入させる演出を実行可能であり、大当たり期待度は、ゾーン演出の突入タイミングによって変化する構成になっている。この構成によれば、ゾーン演出に突入するタイミングで大当たり期待度が変化するので、遊技者は、ゾーン演出に突入するタイミングの違いによって一喜一憂することになる。また、ゾーン演出に突入するタイミングを種々異なるタイミングでおこなうことにより、容易に大当たり期待度を様々に変化させることが可能になる。さらに、ゾーン演出に突入するタイミングと、ゾーン演出で示唆する大当たり期待度の情報表示を関連させることにより、大当たり期待度を種々変化させることも可能になる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0709】

〔変形例〕

以下に、変動中演出の変形例を示す。

〔変形例 1〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 104、図 105 に示すように、透過度合いが異なる第一の表示は、「G」という文字（ロゴ）画像で表示するものを示したが、本発明はこれ

50

に限られるものではない。例えば、第一の表示は、文字（ロゴ）画像に替えて、記号やマーク、あるいは特定の形をした物体や物品などの画像であってもよい。

【 0 7 1 0 】

〔 変形例 2 〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 0 4、図 1 0 5 に示すように、第一の表示の透過度合や配色によって大当たりの期待度が変化するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、第一の表示の大きさや表示される数、あるいは表示されるタイミングによって大当たりの期待度が変化するようにしてもよい。

【 0 7 1 1 】

〔 変形例 3 〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 0 6 に示すように、複数の演出ステージのそれぞれには、各演出ステージに対応した専用リーチ演出がおこなわれるものを示したが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、1つの演出ステージに複数の専用リーチ演出がおこなわれるようにしてもよく、また、各演出ステージで、設定される専用リーチ演出の数が異なるようにしてもよい。

【 0 7 1 2 】

〔 変形例 4 〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 0 7 に示すように、ゾーン演出への突入タイミングの違いにより当該変動の大当たり期待度を示唆するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、保留の内容を先読みし、保留に係わる変動の大当たり期待度を、ゾーン演出への突入タイミングの違いにより示唆するようにしてもよい。このようにすれば、複数回の変動に跨って大当たり期待度を示唆することが可能になる。なお、ゾーン演出への突入タイミングは、図 1 0 7 に示す変動中演出 D では、図柄変動中とリーチ中を示したが、これは、例えば、図柄変動開始時、図柄変動終了時、リーチ直後、スーパーリーチ中などであってもよい。

【 0 7 1 3 】

〔 変形例 5 〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 0 7 に示すように、ゾーン演出では、上テロップと下テロップに表示される大当たり期待度を示唆する文字は、同じにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、上テロップと下テロップに表示される文字は異なってもよい。このようにすれば、上テロップと下テロップに表示される文字の組み合わせにより、さらに大当たり期待度を変化させることができる。

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

【 0 7 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 B 7 - 1 〕

複数の演出を実行可能な演出手段と、

複数の表示を表示可能な表示手段と、

を備えた遊技機であって、

前記複数の表示の 1 つは、第一の表示であり、

前記第一の表示は、或る文字画像またはマーク画像の表示であり、

前記複数の演出の 1 つは、第一の演出であり、

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

〔 態様 B 7 - 2 〕

前記大当たり期待度は、前記第一の表示画像の透過度合いが大きいほど高くなる、ことを特徴とする態様 B 7 - 1 に記載の遊技機。

[態様 B 7 - 3]

前記複数の表示の 1 つは、第二の表示であり、

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

前記複数の演出の 1 つは、第二の演出であり、

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

ことを特徴とする態様 B 7 - 1 または態様 B 7 - 2 に記載の遊技機。

10

[態様 B 7 - 4]

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

ことを特徴とする態様 B 7 - 3 に記載の遊技機。

[態様 B 7 - 5]

前記複数の表示の 1 つは、第三の表示であり、

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

前記複数の演出の 1 つは、第三の演出であり、

前記第三の演出は、所定のタイミングで前記ゾーン演出に突入させる演出であり、

20

前記大当たり期待度は、前記ゾーン演出の突入タイミングによって変化する、

ことを特徴とする態様 B 7 - 1 から態様 B 7 - 4 までのいずれか一項に記載の遊技機。

【 0 7 1 5 】

以下に図 1 0 8 ~ 図 1 1 1 を用いて文字表示演出について説明する。この文字表示演出は、表示画面に表示される文字（漢字、ひらがな、カタカナ、アルファベット、数字、記号、マークなどを含む）を所定の態様で表示する演出であって、遊技状態が所定状態になったときなどに実行され得る。

【 0 7 1 6 】

[文字表示演出 A]

図 1 0 8 は、文字表示演出 A を説明するための図である。

30

文字表示演出 A では、まず、図 1 0 8 (A) に示すように、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、左の図柄表示エリアに左装飾図柄 8 L、中の図柄表示エリアに中装飾図柄 8 C、右の図柄表示エリアには右装飾図柄 8 R が表示される。装飾図柄 8 L、8 C、8 R の停止順は、最初に左装飾図柄 8 L が停止し、次に右装飾図柄 8 R が停止し、最後に中装飾図柄 8 C が停止するようになっている。なお、図 1 0 8 (A) では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は変動中（下方にスクロール中）であることを示している。

【 0 7 1 7 】

次に、図 1 0 8 (B) に示すように、表示画面 7 a では大当たり確定演出が実行される。この大当たり確定演出は、図 1 0 8 (A) に示した装飾図柄 8 L、8 C、8 R の当該変動の結果が、大当たりしたことを示している。本例では、この大当たり図柄配列は「7 7 7」が示されている。なお、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の上方には、「大当たり ~ ! 」という文字が表示されるようになっている。この大当たり確定演出により、遊技者は大当たりを確信する。

40

【 0 7 1 8 】

次に、図 1 0 8 (C) に示すように、表示画面 7 a ではラウンド数はみ出し表示演出が実行される。大当たりになると、図 1 0 8 (B) に示した大当たり図柄配列「7 7 7」の表示が、図 1 0 8 (C) に示す今回の大当たりのラウンド数を示すラウンド表示 R S H に切り替わる。このラウンド数はみ出し表示演出では、ラウンド表示 R S H において、ラウンド数を示す数字の一部が、表示画面 7 a からみ出した態様で表示されている。すなわ

50

ち、今回の大当たりのラウンド数を示す「16R」の表示のうち、16の数字は大きく表示され、その上端および下端の一部が図108(C)に示すように表示画面7aからはみ出して表示されている。なお、「16R」の表示のうちのRは、16の数字の右下に、表示画面7aに収まる態様で表示される。

【0719】

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

【0720】

つまり、この図108に示した文字表示演出Aでは、大当たりに関連する文字表示としての、大当たりになったときのラウンド表示RSHおよび出玉数示唆表示DSHにおける文字の一部が、表示画面7aからはみ出した態様で表示されるようになっている。

【0721】

[文字表示演出B]

図109は、文字表示演出Bを説明するための図である。

文字表示演出Bでは、まず、図109(A)に示すように、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄8L、中の図柄表示エリアに中装飾図柄8C、右の図柄表示エリアには右装飾図柄8Rが表示される。装飾図柄8L、8C、8Rの停止順は、最初に左装飾図柄8Lが停止し、次に右装飾図柄8Rが停止し、最後に中装飾図柄8Cが停止するようになっている。なお、図109(A)では、装飾図柄8L、8C、8Rは変動中（下方にスクロール中）であることを示している。

【0722】

次に、図109(B)に示すように、表示画面7aでは大当たり確定演出が実行される。この大当たり確定演出は、図109(A)に示した装飾図柄8L、8C、8Rの当該変動の結果が、大当たりしたことを示している。本例では、この大当たり図柄配列は「777」が示されている。なお、装飾図柄8L、8C、8Rの上方には、「大当たり～！」という文字が表示されるようになっている。この大当たり確定演出により、遊技者は大当たりを確信する。

【0723】

次に、図109(C)に示すように、表示画面7aではラウンド数はみ出し表示演出が実行される。大当たりになると、図109(B)に示した大当たり図柄配列「777」の表示が、図109(C)に示す今回の大当たりのラウンド数を示すラウンド表示RSHに切り替わる。このラウンド数はみ出し表示演出では、ラウンド表示RSHにおいて、ラウンド数を示す数字の一部が、表示画面7aからはみ出した態様で表示されている。すなわち、今回の大当たりのラウンド数を示す「16R」の表示のうち、16の数字は大きく表示され、その上端および下端の一部が図109(C)に示すように表示画面7aからはみ出して表示されている。なお、「16R」の表示のうちのRは、16の数字の右下に、表示画面7aに収まる態様で表示される。

【0724】

次に、図109(D)に示すように、表示画面7aでは出玉数はみ出し表示演出が実行される。この出玉数はみ出し表示演出は、図109(C)に示したラウンド数を示すラウ

ンド表示 R S H の画面から切り替わって、今回の大当たりの出玉数を示唆する大当たり出玉数示唆表示 D S H を表示する演出である。この出玉数はみ出し表示演出では、大当たり出玉数示唆表示 D S H において、出玉数を示す数字の一部が、表示画面 7 a からはみ出した態様で表示されている。すなわち、今回の大当たりの出玉数を示唆する「2200 MAX」のうち、2200 の数字は大きく表示され、その上端の一部が図 109 (D) に示すように表示画面 7 a からはみ出して表示されている（左端の 2 は、その左端の一部も表示画面 7 a からはみ出して表示されている）。なお、「2200 MAX」の表示のうちの MAX は、2200 の数字の下に、表示画面 7 a に収まる態様で表示される。なお、MAX とは、今回の 16 R 大当たりにおける、出玉数の上限を示唆している。

【0725】

次に、図 109 (E) に示すように、表示画面 7 a ではフィーバ V はみ出し表示演出が実行される。このフィーバ V はみ出し表示演出は、図 109 (D) に示した大当たりの出玉数を示唆する大当たり出玉数示唆表示 D S H の画面から切り替わって、大当たりになったことを示唆する大当たり示唆表示 F E H V を表示する演出である。このフィーバ V はみ出し表示演出では、大当たり示唆表示 F E H V において、大当たりを示唆する文字列（アルファベット）のうちの特定の文字の一部が、表示画面 7 a からはみ出した態様で表示されている。すなわち、今回、大当たりになったことを示唆する「F E V E R」のうち、V の文字だけ拡大して表示され、その上端および下端の一部が図 109 (E) に示すように表示画面 7 a からはみ出して表示されている。そして、この大当たり示唆表示 F E H V では、表示画面 7 a からはみ出した態様で表示された V の文字は、文字列を構成する他の文字（V の両隣である E の文字）の一部を覆うように表示されている。

【0726】

次に、図 109 (F) に示すように、表示画面 7 a では右打ち V 入賞指示演出が実行される。今回の大当たりは、上述した 16 R V 通過予定大当たりであり、この右打ち V 入賞指示演出は、V 開閉部材 7 1 がロング開放され、第 1 大入賞口 30 内の V 領域 39 への通過が容易になっているラウンド遊技の開始時におこなわれる。この右打ち V 入賞指示演出では、表示画面 7 a において、その中央に「V を狙え！」という文字からなるメッセージ M G L が表示され、このメッセージ M G L は、「V」の文字が他の文字よりも大きく（2 倍程度）表示されるようになっている。メッセージ M G L の上には、遊技者に右打ちを促すための右打ち矢印 Y A R 1 が表示され、この右打ち矢印 Y A R 1 の表示領域内には「右打ち」という文字からなるメッセージ M G U 1 が表示されている。遊技者は、この右打ち矢印 Y A R 1 の表示に促されて右打ちすることで、第 1 大入賞口 30 内の V 領域 39 へ遊技球を入賞させることが可能となる。

【0727】

次に、図 109 (G) に示すように、表示画面 7 a では V はみ出し表示演出が実行される。この V はみ出し表示演出は、第 1 大入賞口 30 内の V 領域 39 への通過が容易になっているラウンド遊技で、遊技球が V 領域 39 を通過したときにおこなわれる。つまり、V はみ出し表示演出は、遊技球が V 領域 39 を通過したとき、図 109 (F) に示した右打ち V 入賞指示演出の画面から切り替わって、遊技球が V 領域 39 を通過したことを示唆する V 領域通過示唆表示 V R H を表示する演出である。この V はみ出し表示演出では、V 領域通過示唆表示 V R H において、遊技球が V 領域 39 を通過したことを示唆する単独の文字の一部が、表示画面 7 a からはみ出した態様で表示されている。すなわち、遊技球が V 領域 39 を通過したことを示唆する「V」の文字が大きく表示され、その上端および下端の一部が図 109 (G) に示すように表示画面 7 a からはみ出して表示されている。

【0728】

つまり、この図 109 に示した文字表示演出 B では、大当たりに関連する文字表示としての、大当たりになったときのラウンド表示 R S H および出玉数示唆表示 D S H における文字の一部が、表示画面 7 a からはみ出した態様で表示されるようになっている。また、大当たりに関連する文字表示としての、大当たりになったことを示唆する大当たり示唆表示 F E H V における特定の文字の一部が、表示画面 7 a からはみ出した態様で表示される

10

20

30

40

50

ようになっている。さらに、この大当たり示唆表示 F E H V では、表示画面 7 a からはみ出した態様で拡大表示された特定の文字は、文字列を構成する他の文字の一部を覆うように表示されている。また、大当たりに関連する文字表示としての、遊技球が V 領域 3 9 を通過したことを示唆する V 領域通過示唆表示 V R H における文字の一部が、表示画面 7 a からはみ出した態様で表示されている。

【0729】

[文字表示演出 C]

図 110 は、文字表示演出 B を説明するための図である。

文字表示演出 C では、まず、図 110 (A) に示すように、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、左の図柄表示エリアに左装飾図柄 8 L、中の図柄表示エリアに中装飾図柄 8 C、右の図柄表示エリアには右装飾図柄 8 R が表示される。装飾図柄 8 L、8 C、8 R の停止順は、最初に左装飾図柄 8 L が停止し、次に右装飾図柄 8 R が停止し、最後に中装飾図柄 8 C が停止するようになっている。なお、図 110 (A) では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は変動中（下方にスクロール中）であることを示している。

10

【0730】

次に、図 110 (B) に示すように、表示画面 7 a では大当たり確定演出が実行される。この大当たり確定演出は、図 110 (A) に示した装飾図柄 8 L、8 C、8 R の当該変動の結果が、大当たりしたことを示している。本例では、この大当たり図柄配列は「777」が示されている。なお、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の上方には、「大当たり～！」という文字が表示されるようになっている。この大当たり確定演出により、遊技者は大当たりを確信する。

20

【0731】

次に、図 110 (C) に示すように、表示画面 7 a ではラウンド数はみ出し表示演出が実行される。大当たりになると、図 110 (B) に示した大当たり図柄配列「777」の表示が、図 110 (C) に示す今回の大当たりのラウンド数を示すラウンド表示 R S H に切り替わる。このラウンド数はみ出し表示演出では、ラウンド表示 R S H において、ラウンド数を示す数字の一部が、表示画面 7 a からはみ出した態様で表示されている。すなわち、今回の大当たりのラウンド数を示す「16R」の表示のうち、16 の数字は大きく表示され、その上端および下端の一部が図 110 (C) に示すように表示画面 7 a からはみ出して表示されている。なお、「16R」の表示のうちの R は、16 の数字の右下に、表示画面 7 a に収まる態様で表示される。

30

【0732】

次に、図 110 (D) に示すように、表示画面 7 a では出玉数はみ出し表示演出が実行される。この出玉数はみ出し表示演出は、図 110 (C) に示したラウンド数を示すラウンド表示 R S H の画面から切り替わって、今回の大当たりの出玉数を示唆する大当たり出玉数示唆表示 D S H を表示する演出である。この出玉数はみ出し表示演出では、大当たり出玉数示唆表示 D S H において、出玉数を示す数字の一部が、表示画面 7 a からはみ出した態様で表示されている。すなわち、今回の大当たりの出玉数を示唆する「2200 MAX」のうち、2200 の数字は大きく表示され、その上端の一部が図 110 (D) に示すように表示画面 7 a からはみ出して表示されている（左端の 2 は、その左端の一部も表示画面 7 a からはみ出して表示されている）。なお、「2200 MAX」の表示のうちの MAX は、2200 の数字の下に、表示画面 7 a に収まる態様で表示される。なお、MAX とは、今回の 16 R 大当たりにおける、出玉数の上限を示唆している。

40

【0733】

次に、図 110 (E) に示すように、表示画面 7 a ではフィーババラけ表示演出が実行される。このフィーババラけ表示演出は、図 110 (D) に示した大当たりの出玉数を示唆する大当たり出玉数示唆表示 D S H の画面から切り替わっておこなわれる。このフィーババラけ表示演出では、大当たりになったことを示唆する文字列（アルファベット）を、1 文字ずつバラけて移動表示するようになっている。すなわち、今回、大当たりになった

50

ことを示唆する「F E V E R」の文字列を、1文字ずつバラけて表示画面7aの手前側から奥側に移動表示する。図110(E)に示すように、「F E V E R」の文字列は、「R」「E」「V」「E」「F」の順に1文字ずつバラけて表示画面7aの手前側から奥側に揺動しながら移動表示される。したがって、図110(E)では、最初に移動表示された「R」が最も小さく表示され、最後に移動表示された「F」が最も大きく表示される。そして、この「F」は、その下端の一部が図110(E)に示すように表示画面7aからはみ出して表示されている。つまり、1文字ずつバラけて移動表示する各文字は、表示画面7aの手前側に位置するときは、文字の一部が表示画面7aからはみ出して表示されるようになっている。

【0734】

10

次に、図110(F)に示すように、表示画面7aではフィーバ全体縮小表示演出が実行される。このフィーバ全体縮小表示演出は、図110(E)に示したフィーババラけ表示演出が実行された結果、「R」「E」「V」「E」「F」の各文字が、表示画面7aの奥側に全て移動して縮小表示された後、整列して「F E V E R」の文字列を形成し、表示画面7a内に全ての文字を全体表示する演出となっている。つまり、フィーバ全体縮小表示演出は、大当たりになったことを示唆する大当たり示唆表示F E H Sを表示する演出である。この大当たり示唆表示F E H Sは、図110(F)に示すように、表示画面7a内の略中央に全ての文字が縮小されて全体表示されている。ただし、「F E V E R」のうち、Vの文字だけがその他の文字より拡大して表示され、その他の文字は同じ大きさで表示されている。

20

【0735】

次に、図110(G)に示すように、表示画面7aではフィーバVはみ出し拡大表示演出が実行される。このフィーバVはみ出し拡大表示演出は、図110(F)に示したフィーバ全体縮小表示演出で表示画面7a内の略中央に縮小されて全体表示された「F E V E R」の文字列が、今度は逆に表示画面7aの奥側から手前側に一体になって移動表示して拡大表示される演出となっている。つまり、フィーバVはみ出し拡大表示演出は、大当たりになったことを示唆する大当たり示唆表示F E H Vを表示する演出である。この大当たり示唆表示F E H Vは、図110(F)に示した大当たり示唆表示F E H Sと同様に、大当たりになったことを示唆する「F E V E R」のうち、Vの文字だけ拡大して表示され、その上端および下端の一部が図110(G)に示すように表示画面7aからはみ出して表示されている。そして、この大当たり示唆表示F E H Vでは、表示画面7aからはみ出した態様で表示されたVの文字は、文字列を構成する他の文字(Vの両隣であるEの文字)の一部を覆うように表示されている。

30

【0736】

つまり、この図110に示した文字表示演出Cでは、大当たりに関連する文字表示としての、大当たりになったときのラウンド表示R S Hおよび出玉数示唆表示D S Hにおける文字の一部が、表示画面7aからはみ出した態様で表示されるようになっている。また、大当たりに関連する文字表示としての、大当たりになったことを示唆する大当たり示唆表示F E H Sは、表示画面7a内に全ての文字が縮小されて全体表示され、特定の文字のみが他の文字より拡大して表示されるようになっている。また、大当たりに関連する文字表示としての、大当たりになったことを示唆する大当たり示唆表示F E H Vは、大当たり示唆表示F E H Sが拡大表示され、特定の文字の一部が、表示画面7aからはみ出した態様で表示されるようになっている。さらに、この大当たり示唆表示F E H Vでは、表示画面7aからはみ出した態様で拡大表示された特定の文字は、文字列を構成する他の文字の一部を覆うように表示されている。

40

【0737】

[文字表示演出D]

図111は、文字表示演出Bを説明するための図である。

文字表示演出Cでは、まず、図111(A)に示すように、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置7の表示

50

画面 7 a において、左の図柄表示エリアに左装飾図柄 8 L、中の図柄表示エリアに中装飾図柄 8 C、右の図柄表示エリアには右装飾図柄 8 R が表示される。装飾図柄 8 L、8 C、8 R の停止順は、最初に左装飾図柄 8 L が停止し、次に右装飾図柄 8 R が停止し、最後に中装飾図柄 8 C が停止するようになっている。なお、図 1 1 1 (A) では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は変動中（下方にスクロール中）であることを示している。

【 0 7 3 8 】

次に、図 1 1 1 (B) に示すように、表示画面 7 a では大当たり確定演出が実行される。この大当たり確定演出は、図 1 1 1 (A) に示した装飾図柄 8 L、8 C、8 R の当該変動の結果が、大当たりしたことを示している。本例では、この大当たり図柄配列は「 7 7 7 」が示されている。なお、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の上方には、「大当たり～！」という文字が表示されるようになっている。この大当たり確定演出により、遊技者は大当たりを確信する。

【 0 7 3 9 】

次に、図 1 1 1 (C) に示すように、表示画面 7 a ではラウンド数はみ出し表示演出が実行される。大当たりになると、図 1 1 1 (B) に示した大当たり図柄配列「 7 7 7 」の表示が、図 1 1 1 (C) に示す今回の大当たりのラウンド数を示すラウンド表示 R S H に切り替わる。このラウンド数はみ出し表示演出では、ラウンド表示 R S H において、ラウンド数を示す数字の一部が、表示画面 7 a からみ出した状態で表示されている。すなわち、今回の大当たりのラウンド数を示す「 1 6 R 」の表示のうち、1 6 の数字は大きく表示され、その上端および下端の一部が図 1 1 1 (C) に示すように表示画面 7 a からみ出して表示されている。なお、「 1 6 R 」の表示のうちの R は、1 6 の数字の右下に、表示画面 7 a に収まる状態で表示される。

【 0 7 4 0 】

次に、図 1 1 1 (D) に示すように、表示画面 7 a では出玉数はみ出し表示演出が実行される。この出玉数はみ出し表示演出は、図 1 1 1 (C) に示したラウンド数を示すラウンド表示 R S H の画面から切り替わって、今回の大当たりの出玉数を示唆する大当たり出玉数示唆表示 D S H を表示する演出である。この出玉数はみ出し表示演出では、大当たり出玉数示唆表示 D S H において、出玉数を示す数字の一部が、表示画面 7 a からみ出した状態で表示されている。すなわち、今回の大当たりの出玉数を示唆する「 2 2 0 0 M A X 」のうち、2 2 0 0 の数字は大きく表示され、その上端の一部が図 1 1 1 (D) に示すように表示画面 7 a からみ出して表示されている（左端の 2 は、その左端の一部も表示画面 7 a からみ出して表示されている）。なお、「 2 2 0 0 M A X 」の表示のうちの M A X は、2 2 0 0 の数字の下に、表示画面 7 a に収まる状態で表示される。なお、M A X とは、今回の 1 6 R 大当たりにおける、出玉数の上限を示唆している。

【 0 7 4 1 】

次に、図 1 1 1 (E) に示すように、表示画面 7 a ではフィーババラけ表示演出が実行される。このフィーババラけ表示演出は、図 1 1 1 (D) に示した大当たりの出玉数を示唆する大当たり出玉数示唆表示 D S H の画面から切り替わっておこなわれる。このフィーババラけ表示演出では、大当たりになったことを示唆する文字列（アルファベット）を、1 文字ずつバラけて移動表示するようになっている。すなわち、今回、大当たりになったことを示唆する「 F E V E R 」の文字列を、1 文字ずつバラけて表示画面 7 a の手前側から奥側に移動表示する。図 1 1 1 (E) に示すように、「 F E V E R 」の文字列は、「 R 」 「 E 」 「 V 」 「 E 」 「 F 」の順に 1 文字ずつバラけて表示画面 7 a の手前側から奥側に揺動しながら移動表示される。したがって、図 1 1 1 (E) では、最初に移動表示された「 R 」が最も小さく表示され、最後に移動表示された「 F 」が最も大きく表示される。そして、この「 F 」は、その下端の一部が図 1 1 1 (E) に示すように表示画面 7 a からみ出して表示されている。つまり、1 文字ずつバラけて移動表示する各文字は、表示画面 7 a の手前側に位置するときは、文字の一部が表示画面 7 a からみ出して表示されるようになっている。

【 0 7 4 2 】

次に、図 1 1 1 (F) に示すように、表示画面 7 a ではフィーバ全体縮小回転表示演出が実行される。このフィーバ全体縮小回転表示演出は、図 1 1 1 (E) に示したフィーババラけ表示演出が実行された結果、「R」「E」「V」「E」「F」の各文字が、表示画面 7 a の奥側に全て移動して縮小表示された後、整列して「F E V E R」の文字列を形成し、表示画面 7 a 内に全ての文字を全体表示する演出となっている。つまり、フィーバ全体縮小回転表示演出は、大当たりになったことを示唆する大当たり示唆表示 F E H S を表示する演出である。この大当たり示唆表示 F E H S は、図 1 1 1 (F) に示すように、表示画面 7 a 内の略中央に全ての文字が縮小されて全体表示されている。ただし、「F E V E R」のうち、V の文字だけがその他の文字より拡大して表示され、その他の文字は同じ大きさで表示されている。そして、この大当たり示唆表示 F E H S は、表示画面 7 a 内の略中央に全ての文字が縮小されて全体表示された後、同じ位置で矢印 Y A に示すように全体表示された状態で横回転する。

10

【 0 7 4 3 】

次に、図 1 1 1 (G) に示すように、表示画面 7 a ではフィーバ V はみ出し拡大表示演出が実行される。このフィーバ V はみ出し拡大表示演出は、図 1 1 1 (F) に示したフィーバ全体縮小回転表示演出で表示画面 7 a 内の略中央に縮小されて全体表示された「F E V E R」の文字列が、横回転を停止し、今度は逆に表示画面 7 a の奥側から手前側に一体になって移動表示して拡大表示される演出となっている。つまり、フィーバ V はみ出し拡大表示演出は、大当たりになったことを示唆する大当たり示唆表示 F E H V を表示する演出である。この大当たり示唆表示 F E H V は、図 1 1 1 (F) に示した大当たり示唆表示 F E H S と同様に、大当たりになったことを示唆する「F E V E R」のうち、V の文字だけ拡大して表示され、その上端および下端の一部が図 1 1 1 (G) に示すように表示画面 7 a からはみ出して表示されている。そして、この大当たり示唆表示 F E H V では、表示画面 7 a からはみ出した態様で表示された V の文字は、文字列を構成する他の文字 (V の両隣である E の文字) の一部を覆うように表示されている。

20

【 0 7 4 4 】

次に、図 1 1 1 (H) に示すように、表示画面 7 a ではフィーバ表示演出が実行される。このフィーバ V 表示演出は、図 1 1 1 (G) に示したフィーバ V はみ出し拡大表示演出で、表示画面 7 a からはみ出した態様で表示された V の文字を縮小する演出となっている。つまり、フィーバ表示演出は、大当たりになったことを示唆する大当たり示唆表示 F E H を表示する演出である。この大当たり示唆表示 F E H は、図 1 1 1 (G) に示した表示画面 7 a からはみ出した V の文字が縮小され、全ての文字列 (「 F E V E R 」) が表示画面 7 a 内に収まる態様で表示される。ただし、「F E V E R」のうち、V の文字だけがその他の文字より拡大して表示され、その他の文字は同じ大きさで表示されている。そして、この大当たり示唆表示 F E H では、V の文字は、文字列を構成する他の文字 (V の両隣である E の文字) の一部を覆わないように表示されている。

30

【 0 7 4 5 】

つまり、この図 1 1 1 に示した文字表示演出 D では、大当たりに関連する文字表示としての、大当たりになったときのラウンド表示 R S H および出玉数示唆表示 D S H における文字の一部が、表示画面 7 a からはみ出した態様で表示されるようになっていく。また、大当たりに関連する文字表示としての、大当たりになったことを示唆する大当たり示唆表示 F E H S は、表示画面 7 a 内に全ての文字が縮小されて全体表示され、特定の文字のみが他の文字より拡大して表示されるようになっていく。また、大当たりに関連する文字表示としての、大当たりになったことを示唆する大当たり示唆表示 F E H V は、大当たり示唆表示 F E H S が拡大表示され、特定の文字の一部が、表示画面 7 a からはみ出した態様で表示されるようになっていく。さらに、この大当たり示唆表示 F E H V では、表示画面 7 a からはみ出した態様で拡大表示された特定の文字は、文字列を構成する他の文字の一部を覆うように表示されている。大当たりに関連する文字表示としての、大当たりになったことを示唆する大当たり示唆表示 F E H は、大当たり示唆表示 F E H V のうち、表示画面 7 a からはみ出した特定の文字が縮小表示され、全ての文字列が表示画面 7 a 内に収ま

40

50

る態様で表示されるようになっている。ただし、この大当たり示唆表示 F E H では、特定の文字は他の文字より拡大して表示されるとともに、文字列を構成する他の文字を覆わないように表示されている。

【 0 7 4 6 】

[効果例]

以下に、変動中演出の効果例を示す。

[効果 1]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 0 8 ~ 図 1 1 1 に示すように、第一の表示として大当たりに関連する文字表示を実行可能であり、第一の演出は、文字表示における文字の一部が、表示画面からはみ出した態様で表示される得る構成になっている。この構成によれば、大当たりに関連する文字表示を極めてインパクトの強い態様で遊技者にアピールすることができる。したがって、遊技上、極めて重要な大当たりに関連する文字表示を、遊技者は見落とす可能性が低くなる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【 0 7 4 7 】

[効果 2]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 0 8 ~ 図 1 1 1 に示すように、文字表示は、複数の文字からなり、第一の演出は、文字表示のうちの特定の文字を拡大して表示画面からはみ出した態様で表示する構成になっている。この構成によれば、大当たりに関連する文字表示のうちの特定の文字を極めてインパクトの強い態様で遊技者にアピールすることができる。したがって、遊技上、極めて重要な大当たりに関連する文字表示を、遊技者は見落とす可能性が低くなる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。また、特定の文字を目立つような形や配色にして、さらに遊技者にアピールすることも可能となる。

20

【 0 7 4 8 】

[効果 3]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 0 9 ~ 図 1 1 1 に示すように、表示画面からはみ出した態様で表示された特定の文字は、文字表示を構成する他の文字の一部を覆うように表示され得る構成になっている。この構成によれば、大当たりに関連する文字表示のうちの特定の文字のみを、極めてインパクトの強い態様で強烈に遊技者にアピールすることができる。したがって、遊技上、極めて重要な大当たりに関連する文字表示を、遊技者は見落とす可能性が低くなる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。また、特定の文字を目立つような形や配色にして、さらに遊技者にアピールすることも可能となる。

30

【 0 7 4 9 】

[効果 4]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 1 0、図 1 1 1 に示すように、第二の演出は、複数の文字からなる文字表示を、表示画面に 1 文字ずつバラけて表示した後、該表示画面内に全ての文字を全体表示することが可能であり、第一の演出は、第二の演出の後におこなわれる構成になっている。この構成によれば、大当たりに関連する複数の文字からなる文字表示を極めてインパクトの強い態様で遊技者にアピールすることができる。したがって、遊技上、極めて重要な大当たりに関連する文字表示を、遊技者は見落とす可能性が低くなる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【 0 7 5 0 】

[効果 5]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 1 1 に示すように、第三の演出は、第一の演出の後におこなわれ、第一の演出で表示画面からはみ出した態様で表示された特定の文字を、表示画面内に収まるように縮小表示する演出であり、特定の文字が縮小表示された態様では、文字表示を構成する他の文字より大きく表示される構成になっている。この構成によれば、表示画面からはみ出した態様で表示された特定の文字が縮小された場合であっても、文字表示を構成する他の文字より大きく表示されるので、大当たりに関連する文字表示のうちの特定の文字を極めてインパクトの強い態様で遊技者にアピールすることができる。したがって、遊技上、極めて重要な大当たりに関連する文字表示を、遊技者は見落とす可

50

能性が低くなる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。また、特定の文字を目立つような形や配色にして、さらに遊技者にアピールすることも可能となる。

【 0 7 5 1 】

[変形例]

以下に、変動中演出の変形例を示す。

[変形例 1]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 0 9 ~ 図 1 1 1 に示すように、表示画面からはみ出した態様で表示された特定の文字は、文字表示を構成する他の文字の一部を覆うように表示したが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、表示画面からはみ出した態様で表示された特定の文字は、文字表示を構成する他の文字の全部を覆うように表示するようにしてもよい。

10

【 0 7 5 2 】

[変形例 2]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 0 8 ~ 図 1 1 1 に示すように、大当たりの出玉数を示唆する「 2 2 0 0 M A X 」のうちの数字は、全ての数字が表示画面からはみ出した態様で表示したが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、「 2 2 0 0 M A X 」のうちの数字は、一部の数字のみが表示画面からはみ出した態様で表示するようにしてもよい（例えば、左端に表示される 2 の一部を表示画面からはみ出した態様で表示する）。また、M A X は、表示画面内に収まるようにしたが、本発明はこれに限られるものではなく、M A X の全ての文字または一部の文字が、表示画面からはみ出した態様で表示するようにしてもよい。

20

【 0 7 5 3 】

[変形例 3]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 0 9 に示すように、右打ち V 入賞指示演出は、V 通過予定大当たりで、V 開閉部材 7 1 がロング開放され、第 1 大入賞口 3 0 内の V 領域 3 9 への通過が容易になっているラウンド遊技の開始時におこなうようにしたが、つまり、V 入賞残り時間報知演出は、通称 V - S T 機と呼ばれる遊技機でおこなうようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、右打ち V 入賞指示演出は、可変始動口（特 2）で当たりとなり、V 領域を有する 2 種アタッカが開放するときにおこなう、つまり、通称 1 種 2 種混合機と呼ばれる遊技機でおこなうようにしてもよい。

30

【 0 7 5 4 】

[変形例 4]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 0 8 ~ 図 1 1 1 に示すように、文字表示における文字の一部が、画像表示装置 7 の 1 つの表示画面 7 a からはみ出した態様で表示するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、画像表示装置には、手前側に配置される第 1 表示画面と、後ろ側に配置される第 2 表示画面とを設け、表示画面からはみ出した態様で表示する文字は、第 1 表示画面で表示するようにしてもよい。このようにすると、表示画面からはみ出す文字は、遊技者により近く表示されることになり、極めてインパクトの強い態様で強烈に遊技者にアピールすることができる。なお、第 1 表示画面と第 2 表示画面とを有する画像表示装置は、立体画像（3 D）を表示可能に構成してもよい。このようにすれば、表示画面からはみ出す文字を 3 D 表示することで、さらに遊技者にアピールすることができる。

40

【 0 7 5 5 】

[変形例 5]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 0 8 ~ 図 1 1 1 に示すように、大当たりに関連する文字表示における文字の一部が、表示画面からはみ出した態様で表示されるようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、表示画面からはみ出した態様で表示する文字は、大当たりに関連する文字に代えて、演出ボタンの操作を指示する文字（例えば、押せ、プッシュ、連打）や、右打ちを指示する文字（例えば、右を狙え、右打ち、ハンドルをまわせ）など、遊技の指示に関連する文字表示における文字の一部が、表示画面か

50

らはみ出した態様で表示されるようにしてもよい。

【 0 7 5 6 】

[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 1 - 1]

複数の演出を実行可能な演出手段と、

複数の表示を表示可能な表示手段と、

を備えた遊技機であって、

前記複数の表示の 1 つは、第一の表示であり、

前記第一の表示は、大当たりに関連する文字表示であり、

前記複数の演出の 1 つは、第一の演出であり、

前記第一の演出は、前記文字表示における文字の一部が、表示画面からはみ出した態様で表示される得る、

ことを特徴とする遊技機。

[態 様 C 1 - 2]

前記文字表示は、複数の文字からなり、

前記第一の演出は、前記文字表示のうちの特定の文字を拡大して前記表示画面からはみ出した態様で表示する、

ことを特徴とする態様 C 1 - 1 に記載の遊技機。

[態 様 C 1 - 3]

前記表示画面からはみ出した態様で表示された前記特定の文字は、前記文字表示を構成する他の文字の一部または全部を覆うように表示され得る、

ことを特徴とする態様 C 1 - 2 に記載の遊技機。

[態 様 C 1 - 4]

前記複数の演出の 1 つは、第二の演出であり、

前記第二の演出は、前記複数の文字からなる前記文字表示を、前記表示画面に 1 文字ずつバラけて表示した後、該表示画面内に全ての文字を全体表示する演出であり、

前記第一の演出は、前記第二の演出の後におこなわれる、

ことを特徴とする態様 C 1 - 2 または態様 C 1 - 3 に記載の遊技機。

[態 様 C 1 - 5]

前記複数の演出の 1 つは、第三の演出であり、

前記第三の演出は、前記第一の演出の後におこなわれる演出であり、

前記第三の演出は、前記第一の演出で前記表示画面からはみ出した態様で表示された前記特定の文字を、前記表示画面内に収まるように縮小表示する演出であり、

前記特定の文字が前記縮小表示された態様では、前記文字表示を構成する他の文字より大きく表示される、

ことを特徴とする態様 C 1 - 2 から態様 C 1 - 4 までのいずれか一項に記載の遊技機。

【 0 7 5 7 】

以下に図 1 1 2 ~ 図 1 1 5 を用いて保留内連チャン示唆演出について説明する。この保留内連チャン示唆演出は、大当たり遊技中に保留の内容に係わって所定のタイミングで実行され得る。例えば、大当たり遊技中に保留の内容を先読みし、保留の内容に大当たりがあれば、ラウンド遊技中、エンディング中、または、大当たり遊技終了直後に実行され得る。

【 0 7 5 8 】

[保 留 内 連 チ ャ ン 示 唆 演 出 A]

図 1 1 2 は、文字表示演出 A を説明するための図である。

保留内連チャン示唆演出 A では、まず、図 1 1 2 (A) に示すように、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、左の図柄表示エリアに左装飾図柄 8 L、中の図柄表示エリアに中装飾図柄 8 C、右の図柄表示エリアには右装飾図柄 8 R が表示される。装飾図柄 8

L、8C、8Rの停止順は、最初に左装飾図柄8Lが停止し、次に右装飾図柄8Rが停止し、最後に中装飾図柄8Cが停止するようになっている。なお、図112(A)では、装飾図柄8L、8C、8Rは変動中(下方にスクロール中)であることを示している。

また、表示画面7aの左端には、保留数を示すH1、H2が上下に並んで表示されている。H1は、第1特別図柄に係わる保留数を示し、H2は、第2特別図柄に係わる保留数を示している。なお、図112(A)に示す装飾図柄変動演出では、H1は「3」、H2は「0」を示している。つまり、第1特別図柄の保留数は「3」、第2特別図柄の保留数は「0」であることを示唆している。

【0759】

次に、図112(B)に示すように、表示画面7aでは大当たり確定演出が実行される。この大当たり確定演出は、図112(A)に示した装飾図柄8L、8C、8Rの当該変動の結果が、大当たりしたことを示している。本例では、この大当たり図柄配列は「777」が示されている。なお、装飾図柄8L、8C、8Rの上方には、「大当たり〜!」という文字が表示されるようになっている。この大当たり確定演出により、遊技者は大当たりを確信する。

【0760】

次に、図112(C)に示すように、表示画面7aではラウンド遊技演出が実行される。大当たりになると、所定の大当たり遊技がおこなわれ、この大当たり遊技は、まず表示画面7aで大当たり遊技(ラウンド遊技)の開始を示唆する所定のオープニング演出がおこなわれた後、ラウンド遊技演出が実行されるようになっている。図112(C)に示すラウンド遊技演出では、表示画面7aの左上にラウンド数を示すラウンド表示RHが示され(本例では、「5R」が示されている)、表示画面7aの中央では、所定の大当たり表示演出(図示省略)がおこなわれるようになっている。また、このラウンド遊技演出では、保留数H2は従前と同じ「0」を示しているが、保留数H1は1個増えて「3」から「4」に変更されている。

【0761】

次に、図112(D)に示すように、表示画面7aでは保留内連チャン示唆演出が実行される。この保留内連チャン示唆演出では、表示画面7aの左上にラウンド数を示すラウンド表示RHが「8R」を示しており、保留数H1、H2は従前と同じ「4」、「0」を示している。また、この保留内連チャン示唆演出では、図112(D)に示すように、ラウンド遊技中に普通入賞口(一般入賞口)29に遊技球が入賞すると、大当たり遊技中に発生していた保留に大当たりがあることを示唆する、すなわち保留内連チャンを示唆する効果音KMがスピーカ67から発せられる(本例では、「タラリーララ」という効果音が示されている)ようになっている。なお、普通入賞口(一般入賞口)29は、遊技領域3の右下部であって、第1大入賞口30の右側に隣接して配置されている入賞口である。したがって、普通入賞口(一般入賞口)29は、右打ちしたときのみ入賞可能な入賞口である。

【0762】

次に、図112(E)に示すように、表示画面7aでは、大当たり遊技(ラウンド遊技)の終了を示唆する所定のエンディング演出が実行される。なお、このエンディング演出では、保留数H1、H2は従前と同じ「4」、「0」を示している。

【0763】

次に、図112(F)に示すように、表示画面7aでは保留消化装飾図柄変動演出が実行される。この保留消化装飾図柄変動演出では、大当たり遊技中に発生していた保留に基づいて装飾図柄の変動演出をおこない、これにより大当たり遊技中に発生していた保留を順次消化する。図112(F)に示す保留消化装飾図柄変動演出では、保留数H2は従前と同じ「0」を示しているが、保留数H1は「4」から「2」に減少している。つまり、この保留消化装飾図柄変動演出では、先の図112(E)に示したエンディング演出(大当たり遊技終了)から、第1特別図柄の保留を2個消化した様子を示している。すなわち、図112(F)に示す装飾図柄8L、8C、8Rの変動演出は、大当たり遊技後の第1

10

20

30

40

50

特別図柄の２個目の保留消化に対応したものを示している。

【０７６４】

次に、図１１２（Ｇ）に示すように、表示画面７ａではリーチ演出が実行される。このリーチ演出は、図１１２（Ｆ）に示した保留消化装飾図柄変動演出で装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示がおこなわれた結果、左装飾図柄８Ｌと右装飾図柄８Ｒがリーチ図柄配列で停止したようすを示している。本例では、このリーチ図柄配列は「７ ７」が示されている。また、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「リーチ！」という文字が表示される。

【０７６５】

次に、図１１２（Ｈ）に示すように、表示画面７ａでは大当たり確定演出が実行される。この大当たり確定演出は、図１１２（Ｆ）に示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの当該変動が、図１１２（Ｅ）、図１１２（Ｇ）のリーチ演出の結果、大当たりしたことを示している。本例では、この大当たり図柄配列は「７７７」が示されている。なお、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「大当たり～！」という文字が表示されるようになっている。この大当たり確定演出により、遊技者は大当たりを確信する。なお、この図１１２（Ｈ）に示す大当たり確定演出は、必ずおこなわれることはなく、所定の確率でハズレになる場合もあり得る。

【０７６６】

つまり、この図１１２に示した保留内連チャン示唆演出Ａでは、大当たり遊技中に特定の入賞口（本例では、普通入賞口（一般入賞口）２９）に入賞したとき、その入賞に関連して所定の効果音ＫＭがスピーカ６７から発せられ、この効果音ＫＭにより大当たり遊技中に発生していた保留に大当たりがあることを示唆する、すなわち保留内連チャンを示唆する演出をおこなうようになっている。

【０７６７】

〔保留内連チャン示唆演出Ｂ〕

図１１３は、保留内連チャン示唆演出Ｂを説明するための図である。

保留内連チャン示唆演出Ｂでは、まず、図１１３（Ａ）に示すように、表示画面７ａではラウンド遊技演出が実行される。大当たりになると、所定のラウンド遊技がおこなわれ、この大当たり遊技は、まず表示画面７ａで大当たり遊技（ラウンド遊技）の開始を示唆する所定のオープニング演出がおこなわれた後、ラウンド遊技演出が実行されるようになっている。図１１３（Ａ）に示すラウンド遊技演出では、表示画面７ａの左上にラウンド数を示すラウンド表示ＲＨが示され（本例では、「５Ｒ」が示されている）、表示画面７ａの中央では、所定のラウンド表示演出（図示省略）がおこなわれるようになっている。

また、表示画面７ａの左端には、保留数を示すＨ１、Ｈ２が上下に並んで表示されている。Ｈ１は、第１特別図柄に係わる保留数を示し、Ｈ２は、第２特別図柄に係わる保留数を示している。なお、図１１３（Ａ）に示すラウンド遊技演出では、Ｈ１は「４」、Ｈ２は「０」を示している。つまり、第１特別図柄の保留数は「４」、第２特別図柄の保留数は「０」であることを示唆している。

【０７６８】

次に、図１１３（Ｂ）に示すように、表示画面７ａでは保留内連チャン示唆１演出が実行される。この保留内連チャン示唆１演出では、表示画面７ａの左上にラウンド数を示すラウンド表示ＲＨが「８Ｒ」を示しており、保留数Ｈ１、Ｈ２は従前と同じ「４」、「０」を示している。また、この保留内連チャン示唆１演出では、図１１３（Ｂ）に示すように、ラウンド遊技中に普通入賞口（一般入賞口）２９に遊技球が入賞すると、大当たり遊技中に発生していた保留に大当たりがあることを示唆する、すなわち保留内連チャンを示唆するセリフＳＭ１がスピーカ６７から発せられる（本例では、「チャンスかも！」というセリフが示されている）ようになっている。なお、普通入賞口（一般入賞口）２９は、遊技領域３の右下部であって、第１大入賞口３０の右側に隣接して配置されている入賞口である。したがって、普通入賞口（一般入賞口）２９は、右打ちしたときのみ入賞可能な入賞口である。さらに保留内連チャン示唆１演出では、スピーカ６７発せられた保留内連

10

20

30

40

50

チャンを示唆するセリフ S M 1 (「チャンスかも!」) が、そのまま表示画面 7 a でセリフ表示 S M H 1 として表示されるようになっている。このセリフ表示 S M H 1 により、遊技者は、セリフ S M 1 を聞き逃した場合であっても、保留内連チャンの示唆を認識し得る。

【0769】

一方、図 1 1 3 (A) に示したラウンド遊技演出が実行された後、図 1 1 3 (B) に代わって、図 1 1 3 (C) に示す保留内連チャン示唆 2 演出が実行される場合がある。この保留内連チャン示唆 2 演出では、表示画面 7 a の左上にラウンド数を示すラウンド表示 R H が「8 R」を示しており、保留数 H 1、H 2 は従前と同じ「4」、「0」を示している。また、この保留内連チャン示唆 2 演出では、図 1 1 3 (C) に示すように、ラウンド遊技中に普通入賞口 (一般入賞口) 2 9 に遊技球が入賞すると、大当たり遊技中に発生していた保留に大当たりがあることを示唆する、すなわち保留内連チャンを示唆するセリフ S M 2 がスピーカ 6 7 から発せられる (本例では、「まだ終わらんよ!」というセリフが示されている) ようになっている。さらに保留内連チャン示唆 2 演出では、スピーカ 6 7 発せられた保留内連チャンを示唆するセリフ S M 1 (「まだ終わらんよ!」) が、そのまま表示画面 7 a でセリフ表示 S M H 2 として表示されるようになっている。このセリフ表示 S M H 2 により、遊技者は、セリフ S M 2 を聞き逃した場合であっても、保留内連チャンの示唆を認識し得る。

10

【0770】

次に、図 1 1 3 (D) に示すように、表示画面 7 a では、大当たり遊技 (ラウンド遊技) の終了を示唆する所定のエンディング演出が実行される。なお、このエンディング演出では、保留数 H 1、H 2 は従前と同じ「4」、「0」を示している。

20

【0771】

次に、図 1 1 3 (E) に示すように、表示画面 7 a では保留消化装飾図柄変動演出が実行される。この保留消化装飾図柄変動演出では、大当たり遊技中に発生していた保留に基づいて装飾図柄の変動演出をおこない、これにより大当たり遊技中に発生していた保留を順次消化する。図 1 1 3 (E) に示す保留消化装飾図柄変動演出では、保留数 H 2 は従前と同じ「0」を示しているが、保留数 H 1 は「4」から「2」に減少している。つまり、この保留消化装飾図柄変動演出では、先の図 1 1 3 (D) に示したエンディング演出 (大当たり遊技終了) から、第 1 特別図柄の保留を 2 個消化した様子を示している。すなわち、図 1 1 3 (E) に示す装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動演出は、大当たり遊技後の第 1 特別図柄の 2 個目の保留消化に対応したものを示している。

30

【0772】

次に、図 1 1 3 (F) に示すように、表示画面 7 a ではハズレ図柄停止演出が実行される。このハズレ図柄停止演出は、図 1 1 3 (E) に示した保留消化装飾図柄変動演出で装飾図柄 8 L、8 C、8 R の当該変動の結果が、ハズレたことを示している。本例では、このハズレ図柄配列は「9 5 8」が示されている。

【0773】

一方、図 1 1 3 (E) に示した保留消化装飾図柄変動演出が実行された後、図 1 1 3 (F) に代わって、図 1 1 3 (G) に示すリーチ演出が実行される場合がある。このリーチ演出は、図 1 1 3 (E) に示した保留消化装飾図柄変動演出で装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示がおこなわれた結果、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R がリーチ図柄配列で停止したようすを示している。本例では、このリーチ図柄配列は「7 7」が示されている。また、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の上方には、「リーチ!」という文字が表示される。

40

【0774】

次に、図 1 1 3 (H) に示すように、表示画面 7 a では大当たり確定演出が実行される。この大当たり確定演出は、図 1 1 3 (E) に示した装飾図柄 8 L、8 C、8 R の当該変動が、図 1 1 3 (G) のリーチ演出の結果、大当たりしたことを示している。本例では、この大当たり図柄配列は「7 7 7」が示されている。なお、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の上方には、「大当たり~!」という文字が表示されるようになっている。この大当たり確

50

定演出により、遊技者は大当たりを確信する。なお、この図 1 1 3 (H) に示す大当たり確定演出は、必ずおこなわれることはなく、所定の確率で図 1 1 3 (F) に示したハズレ図柄停止演出がおこなわれる場合もあり得る。ただし、大当たり確定演出がおこなわれる確率は、図 1 1 3 (C) に示した保留内連チャン示唆 2 演出が実行されたときの方が、図 1 1 3 (B) に示した保留内連チャン示唆 1 演出が実行されたときよりも高くなっている。すなわち、大当たり確定演出がおこなわれる確率は、保留内連チャンを示唆する「まだ終わらんよ!」というセリフ S M 2 が発せられたときの方が、「チャンスかも!」というセリフ S M 1 が発せられたときよりも高くなっている。

【 0 7 7 5 】

つまり、この図 1 1 3 に示した保留内連チャン示唆演出 B では、大当たり遊技中に特定の入賞口（本例では、普通入賞口（一般入賞口）2 9）に入賞したとき、その入賞に関連して所定のセリフがスピーカ 6 7 から発せられ、このセリフにより大当たり遊技中に発生していた保留に大当たりがあることを示唆する、すなわち保留内連チャンを示唆する演出をおこなうようになっている。しかも、保留内連チャン示唆演出 B では、保留内連チャンの期待度（信頼度）が、セリフの内容（種別）によって変化するとともに、スピーカ 6 7 から発せられたセリフは、そのまま表示画面 7 a でセリフ表示として表示されるようになっている。

【 0 7 7 6 】

[保留内連チャン示唆演出 C]

図 1 1 4 は、保留内連チャン示唆演出 C を説明するための図である。

保留内連チャン示唆演出 C では、まず、図 1 1 4 (A) に示すように、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、左の図柄表示エリアに左装飾図柄 8 L、中の図柄表示エリアに中装飾図柄 8 C、右の図柄表示エリアには右装飾図柄 8 R が表示される。装飾図柄 8 L、8 C、8 R の停止順は、最初に左装飾図柄 8 L が停止し、次に右装飾図柄 8 R が停止し、最後に中装飾図柄 8 C が停止するようになっている。なお、図 1 1 4 (A) では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は変動中（下方にスクロール中）であることを示している。

また、表示画面 7 a の左端には、保留数を示す H 1、H 2 が上下に並んで表示されている。H 1 は、第 1 特別図柄に係わる保留数を示し、H 2 は、第 2 特別図柄に係わる保留数を示している。なお、図 1 1 4 (A) に示す装飾図柄変動演出では、H 1 は「3」、H 2 は「0」を示している。つまり、第 1 特別図柄の保留数は「3」、第 2 特別図柄の保留数は「0」であることを示唆している。

【 0 7 7 7 】

次に、図 1 1 4 (B) に示すように、表示画面 7 a では大当たり確定演出が実行される。この大当たり確定演出は、図 1 1 4 (A) に示した装飾図柄 8 L、8 C、8 R の当該変動の結果が、大当たりしたことを示している。本例では、この大当たり図柄配列は「7 7 7」が示されている。なお、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の上方には、「大当たり～!」という文字が表示されるようになっている。この大当たり確定演出により、遊技者は大当たりを確信する。

【 0 7 7 8 】

次に、図 1 1 4 (C) に示すように、表示画面 7 a ではラウンド遊技演出が実行される。大当たりになると、所定のラウンド遊技がおこなわれ、このラウンド遊技は、まず表示画面 7 a で大当たり遊技（ラウンド遊技）の開始を示唆する所定のオープニング演出がおこなわれた後、ラウンド遊技演出が実行されるようになっている。図 1 1 4 (C) に示すラウンド遊技演出では、表示画面 7 a の左上にラウンド数を示すラウンド表示 R H が示され（本例では、「5 R」が示されている）、表示画面 7 a の中央では、所定のラウンド表示演出（図示省略）がおこなわれるようになっている。また、このラウンド遊技演出では、保留数 H 2 は従前と同じ「0」を示しているが、保留数 H 1 は 1 個増えて「3」から「4」に変更されている。

【 0 7 7 9 】

次に、図 1 1 4 (D) に示すように、表示画面 7 a ではラウンド中保留内連チャン示唆演出が実行される。このラウンド中保留内連チャン示唆演出では、表示画面 7 a の左上にラウンド数を示すラウンド表示 RH が「 8 R 」を示しており、保留数 H 1、H 2 は従前と同じ「 4 」、「 0 」を示している。また、このラウンド中保留内連チャン示唆演出では、図 1 1 4 (D) に示すように、ラウンド遊技中に普通入賞口（一般入賞口） 2 9 に遊技球が入賞すると、大当たり遊技中に発生していた保留に大当たりがあることを示唆する、すなわち保留内連チャンを示唆するセリフ S M がスピーカ 6 7 から発せられる（本例では、「まだ終わらんよ！」というセリフが示されている）ようになっている。なお、普通入賞口（一般入賞口） 2 9 は、遊技領域 3 の右下部であって、第 1 大入賞口 3 0 の右側に隣接して配置されている入賞口である。したがって、普通入賞口（一般入賞口） 2 9 は、右打ちしたときのみ入賞可能な入賞口である。さらにラウンド中保留内連チャン示唆演出では、スピーカ 6 7 発せられた保留内連チャンを示唆するセリフ S M（「まだ終わらんよ！」）が、そのまま表示画面 7 a でセリフ表示 S M H として表示されるようになっている。このセリフ表示 S M H により、遊技者は、セリフ S M を聞き逃した場合であっても、保留内連チャンの示唆を認識し得る。ここで、普通入賞口（一般入賞口） 2 9 には、図 1 1 4 (D) に示すように、本体前板部に所定のキャラクタ C R A が描かれている。つまり、普通入賞口（一般入賞口） 2 9 にはキャラクタ C R A のモチーフが設定されている。このモチーフの設定については、後述する。

10

【 0 7 8 0 】

次に、図 1 1 4 (E) に示すように、表示画面 7 a では、大当たり遊技（ラウンド遊技）の終了を示唆する所定のエンディング保留内連チャン示唆演出が実行される。なお、このエンディング保留内連チャン示唆演出では、保留数 H 1、H 2 は従前と同じ「 4 」、「 0 」を示している。ここで、このエンディング保留内連チャン示唆演出では、表示画面 7 a の背景を、普通入賞口（一般入賞口） 2 9 に設定されたモチーフと同じキャラクタ C R A を用いて構成している。つまり、このエンディング保留内連チャン示唆演出では、キャラクタ C R A をモチーフとした特定画像が表示されるようになっている。つまり、大当たり遊技のエンディングで、この特定画像が表示されることにより、保留内連チャンの示唆をおこなうようになっている。

20

【 0 7 8 1 】

次に、図 1 1 4 (F) に示すように、表示画面 7 a では保留消化装飾図柄変動演出が実行される。この保留消化装飾図柄変動演出では、大当たり遊技中に発生していた保留に基づいて装飾図柄の変動演出をおこない、これにより大当たり遊技中に発生していた保留を順次消化する。図 1 1 4 (F) に示す保留消化装飾図柄変動演出では、保留数 H 2 は従前と同じ「 0 」を示しているが、保留数 H 1 は「 4 」から「 2 」に減少している。つまり、この保留消化装飾図柄変動演出では、先の図 1 1 4 (E) に示したエンディング保留内連チャン示唆演出（大当たり遊技終了）から、第 1 特別図柄の保留を 2 個消化した様子を示している。すなわち、図 1 1 4 (F) に示す装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動演出は、大当たり遊技後の第 1 特別図柄の 2 個目の保留消化に対応したものを示している。

30

【 0 7 8 2 】

次に、図 1 1 4 (G) に示すように、表示画面 7 a ではリーチ演出が実行される。このリーチ演出は、図 1 1 4 (F) に示した保留消化装飾図柄変動演出で装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示がおこなわれた結果、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R がリーチ図柄配列で停止したようすを示している。本例では、このリーチ図柄配列は「 7 7 」が示されている。また、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の上方には、「リーチ！」という文字が表示される。

40

【 0 7 8 3 】

次に、図 1 1 4 (H) に示すように、表示画面 7 a では大当たり確定演出が実行される。この大当たり確定演出は、図 1 1 4 (F) に示した装飾図柄 8 L、8 C、8 R の当該変動が、図 1 1 4 (G) のリーチ演出の結果、大当たりしたことを示している。本例では、この大当たり図柄配列は「 7 7 7 」が示されている。なお、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の

50

上方には、「大当たり～！」という文字が表示されるようになっている。この大当たり確定演出により、遊技者は大当たりを確信する。なお、この図 1 1 4 (H) に示す大当たり確定演出は、必ずおこなわれることはなく、所定の確率でハズレになる場合もあり得る。ただし、大当たり確定演出がおこなわれる確率は、図 1 1 4 (E) に示したエンディング保留内連チャン示唆演出が実行されたときの方が、エンディング保留内連チャン示唆演出が実行されなかったとき（キャラクタ C R A をモチーフとした特定画像が表示されない通常のエンディング演出が実行されたとき）よりも高くなっている。より詳細には、図 1 1 4 (H) に示す大当たり確定演出がおこなわれる確率は、次のとおりである。すなわち、ラウンド中保留内連チャン示唆演出（図 1 1 4 (D) ）とエンディング保留内連チャン示唆演出（図 1 1 4 (E) ）がおこなわれたときが最も高く、エンディング保留内連チャン示唆演出のみがおこなわれたときが次に高く、ラウンド中保留内連チャン示唆演出のみがおこなわれたときが次に高く、ラウンド中保留内連チャン示唆演出とエンディング保留内連チャン示唆演出がおこなわれなかったときが最も低くなっている。

10

20

30

40

50

【 0 7 8 4 】

つまり、この図 1 1 4 に示した保留内連チャン示唆演出 C では、大当たり遊技中に特定の入賞口（本例では、普通入賞口（一般入賞口） 2 9 ）に入賞したとき、その入賞に関連して所定のセリフがスピーカ 6 7 から発せられ、このセリフにより大当たり遊技中に発生していた保留に大当たりがあることを示唆する、すなわち保留内連チャンを示唆する演出をおこなうようになっている。しかも、保留内連チャン示唆演出 C では、スピーカ 6 7 から発せられたセリフは、そのまま表示画面 7 a でセリフ表示として表示されるようになっている。また、保留内連チャン示唆演出 C では、保留内連チャンを示唆するセリフ S M が発せられる起因となった普通入賞口（一般入賞口） 2 9 には、所定のモチーフが設定され、大当たり遊技のエンディングでこの所定のモチーフを用いた特定画像を表示することで、さらに、大当たり遊技中に発生していた保留に大当たりがあることを示唆する、すなわち保留内連チャンを示唆する演出をおこなうようになっている。つまり、保留内連チャン示唆演出 C では、ラウンド中保留内連チャン示唆演出とエンディング保留内連チャン示唆演出という、異なるタイミングで複数種類の保留内連チャン示唆演出を実行し得るようになっている。

【 0 7 8 5 】

[保留内連チャン示唆演出 D]

図 1 1 5 は、保留内連チャン示唆演出 D を説明するための図である。

保留内連チャン示唆演出 D では、まず、図 1 1 5 (A) に示すように、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、左の図柄表示エリアに左装飾図柄 8 L、中の図柄表示エリアに中装飾図柄 8 C、右の図柄表示エリアには右装飾図柄 8 R が表示される。装飾図柄 8 L、8 C、8 R の停止順は、最初に左装飾図柄 8 L が停止し、次に右装飾図柄 8 R が停止し、最後に中装飾図柄 8 C が停止するようになっている。なお、図 1 1 5 (A) では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は変動中（下方にスクロール中）であることを示している。

また、表示画面 7 a の左端には、保留数を示す H 1、H 2 が上下に並んで表示されている。H 1 は、第 1 特別図柄に係わる保留数を示し、H 2 は、第 2 特別図柄に係わる保留数を示している。なお、図 1 1 4 (A) に示す装飾図柄変動演出では、H 1 は「 3」、H 2 は「 0」を示している。つまり、第 1 特別図柄の保留数は「 3」、第 2 特別図柄の保留数は「 0」であることを示唆している。

【 0 7 8 6 】

次に、図 1 1 5 (B) に示すように、表示画面 7 a では大当たり確定演出が実行される。この大当たり確定演出は、図 1 1 5 (A) に示した装飾図柄 8 L、8 C、8 R の当該変動の結果が、大当たりしたことを示している。本例では、この大当たり図柄配列は「 7 7 7」が示されている。なお、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の上方には、「大当たり～！」という文字が表示されるようになっている。この大当たり確定演出により、遊技者は大当たりを確信する。

【0787】

次に、図115(C)に示すように、表示画面7aではラウンド遊技演出が実行される。大当たりになると、所定の大当たり遊技がおこなわれ、この大当たり遊技は、まず表示画面7aで大当たり遊技(ラウンド遊技)の開始を示唆する所定のオープニング演出がおこなわれた後、ラウンド遊技演出が実行されるようになっている。図115(C)に示すラウンド遊技演出では、表示画面7aの左上にラウンド数を示すラウンド表示RHが示され(本例では、「5R」が示されている)、表示画面7aの中央では、所定の大当たり表示演出(図示省略)がおこなわれるようになっている。また、このラウンド遊技演出では、保留数H2は従前と同じ「0」を示しているが、保留数H1は1個増えて「3」から「4」に変更されている。

10

【0788】

次に、図115(D)に示すように、表示画面7aではラウンド中保留内連チャン示唆演出が実行される。このラウンド中保留内連チャン示唆演出では、表示画面7aの左上にラウンド数を示すラウンド表示RHが「8R」を示しており、保留数H1、H2は従前と同じ「4」、「0」を示している。また、このラウンド中保留内連チャン示唆演出では、図115(D)に示すように、ラウンド遊技中に普通入賞口(一般入賞口)29に遊技球が入賞すると、大当たり遊技中に発生していた保留に大当たりがあることを示唆する、すなわち保留内連チャンを示唆するセリフSMがスピーカ67から発せられる(本例では、「まだ終わらんよ!」というセリフが示されている)ようになっている。なお、普通入賞口(一般入賞口)29は、遊技領域3の右下部分であって、第1大入賞口30の右側に隣接して配置されている入賞口である。したがって、普通入賞口(一般入賞口)29は、右打ちしたときのみ入賞可能な入賞口である。さらにラウンド中保留内連チャン示唆演出では、スピーカ67が発せられた保留内連チャンを示唆するセリフSM(「まだ終わらんよ!」)が、そのまま表示画面7aでセリフ表示SMHとして表示されるようになっている。このセリフ表示SMHにより、遊技者は、セリフSMを聞き逃した場合であっても、保留内連チャンの示唆を認識し得る。ここで、普通入賞口(一般入賞口)29には、図115(D)に示すように、本体前板部に飛行機HKを模した絵柄が描かれている。つまり、普通入賞口(一般入賞口)29には飛行機HKのモチーフが設定されている。このモチーフの設定については、後述する。

20

【0789】

次に、図115(E)に示すように、表示画面7aでは、大当たり遊技(ラウンド遊技)の終了を示唆する所定のエンディング演出が実行される。なお、このエンディング演出では、保留数H1、H2は従前と同じ「4」、「0」を示している。

30

【0790】

次に、図115(F)に示すように、表示画面7aでは大当たり終了後保留内連チャン示唆演出が実行される。この大当たり終了後保留内連チャン示唆演出は、図115(E)に示したエンディング演出の画面が切り替わっておこなわれる、すなわち大当たり遊技終了直後におこなわれる表示演出である。この大当たり終了後保留内連チャン示唆演出では、大当たり遊技中に発生していた保留に基づいて装飾図柄の変動演出をおこない、これにより大当たり遊技中に発生していた保留を順次消化する。図115(F)に示す大当たり終了後保留内連チャン示唆演出では、保留数H2は従前と同じ「0」を示しているが、保留数H1は「4」から「3」に減少している。つまり、この大当たり終了後保留内連チャン示唆演出では、先の図115(E)に示したエンディング演出(大当たり遊技終了)から、第1特別図柄の最初の1個目の保留を消化した様子を示している。すなわち、図115(F)に示す装飾図柄8L、8C、8Rの変動演出は、大当たり遊技終了直後の第1特別図柄の1個目の保留消化に対応したものを示している。ここで、大当たり終了後保留内連チャン示唆演出では、表示画面7aの背景を、普通入賞口(一般入賞口)29に設定されたモチーフと同じ飛行機HKを用いて構成している。つまり、この大当たり終了後保留内連チャン示唆演出では、飛行機HKをモチーフとした特定画像が表示されるようになっている。すなわち、大当たり終了後保留内連チャン示唆演出では、エンディング演出の画

40

50

面が切り替わって大当たり遊技終了直後におこなう表示演出として、飛行機HKをモチーフとした特定画像を用いて背景画像を構成し、この背景画像上を装飾図柄8L、8C、8Rが変動表示する演出をおこなうようになっている。

【0791】

次に、図115(G)に示すように、表示画面7aではリーチ演出が実行される。このリーチ演出は、図115(F)に示した大当たり終了後保留内連チャン示唆演出で装飾図柄8L、8C、8Rの変動表示がおこなわれた結果、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rがリーチ図柄配列で停止したようすを示している。本例では、このリーチ図柄配列は「77」が示されている。また、装飾図柄8L、8C、8Rの上方には、「リーチ!」という文字が表示される。なお、図115(G)に示すリーチ演出では、保留数H2は従前と同じ「0」を示しているが、保留数H1は「3」から「2」に減少している。つまり、このリーチ演出では、先の図115(F)に示した大当たり終了後保留内連チャン示唆演出で、大当たり遊技終了から第1特別図柄の保留を2個消化した様子を示している。すなわち、図115(G)に示すリーチ演出は、大当たり遊技終了後から第1特別図柄の2個目の保留消化に対応したものを示している。なお、このリーチ演出では、図115(G)に示すように、表示画面7aでは、飛行機HKをモチーフとした特定画像を用いた背景画像が、図115(F)に示した大当たり終了後保留内連チャン示唆演出から継続して表示されている。

10

【0792】

次に、図115(H)に示すように、表示画面7aでは大当たり確定演出が実行される。この大当たり確定演出は、図115(F)に示した装飾図柄8L、8C、8Rの当該変動が、図115(G)のリーチ演出の結果、大当たりしたことを示している。本例では、この大当たり図柄配列は「777」が示されている。なお、装飾図柄8L、8C、8Rの上方には、「大当たり~!」という文字が表示されるようになっている。この大当たり確定演出により、遊技者は大当たりを確信する。なお、この図115(H)に示す大当たり確定演出は、必ずおこなわれることはなく、所定の確率でハズレになる場合もあり得る。ただし、大当たり確定演出がおこなわれる確率は、図115(F)に示した大当たり終了後保留内連チャン示唆演出が実行されたときの方が、大当たり終了後保留内連チャン示唆演出が実行されなかったとき（飛行機HKをモチーフとした特定画像が表示されない、図115(A)に示す通常の装飾図柄変動演出が実行されたとき）よりも高くなっている。より詳細には、図115(H)に示す大当たり確定演出がおこなわれる確率は、次のとおりである。すなわち、ラウンド中保留内連チャン示唆演出（図115(D)）と大当たり終了後保留内連チャン示唆演出（図115(F)）がおこなわれたときが最も高く、大当たり終了後保留内連チャン示唆演出のみがおこなわれたときが次に高く、ラウンド中保留内連チャン示唆演出のみがおこなわれたときが次に高く、ラウンド中保留内連チャン示唆演出と大当たり終了後保留内連チャン示唆演出がおこなわれなかったときが最も低くなっている。

20

30

【0793】

つまり、この図115に示した保留内連チャン示唆演出Dでは、大当たり遊技中に特定の入賞口（本例では、普通入賞口（一般入賞口）29）に入賞したとき、その入賞に関連して所定のセリフがスピーカ67から発せられ、このセリフにより大当たり遊技中に発生していた保留に大当たりがあることを示唆する、すなわち保留内連チャンを示唆する演出をおこなうようになっている。しかも、保留内連チャン示唆演出Dでは、スピーカ67から発せられたセリフは、そのまま表示画面7aでセリフ表示として表示されるようになっている。また、保留内連チャン示唆演出Dでは、保留内連チャンを示唆するセリフSMが発せられる起因となった普通入賞口（一般入賞口）29には、所定のモチーフが設定され、大当たり遊技終了直後の装飾図柄変動演出でこの所定のモチーフを用いた特定画像（背景画像）を表示することで、さらに、大当たり遊技中に発生していた保留に大当たりがあることを示唆する、すなわち保留内連チャンを示唆する演出をおこなうようになっている。つまり、保留内連チャン示唆演出Dでは、ラウンド中保留内連チャン示唆演出と大当た

40

50

り終了後保留内連チャン示唆演出という、異なるタイミングで複数種類の保留内連チャン示唆演出を実行し得るようになっている。

【0794】

[効果例]

以下に、保留内連チャン示唆演出の効果例を示す。

[効果1]

上記実施形態の遊技機1では、図112～図115に示すように、第一の演出は、大当たり遊技中に特定の入賞口への入賞に関連して、保留内連チャンの期待度を示唆する演出をおこなう構成になっている。この構成によれば、遊技者は、大当たり遊技中に特定の入賞口へ遊技球を入賞させるべく、遊技球の発射強度を調整して技術介入することが可能になる。その結果、遊技の興趣、特に単調な大当たり遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0795】

[効果2]

上記実施形態の遊技機1では、図112～図115に示すように、保留内連チャンの期待度を示唆する演出は、特定の入賞口への入賞に関連して発生される音声によっておこなう構成になっている。この構成によれば、保留内連チャンの期待度を示唆する場合、遊技者に様々な態様でわかりやすく報知することが可能となる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。また、保留内連チャンの期待度を音声で示唆するので、遊技者は、保留内連チャンの期待度を表示で示唆するのに比して当該表示画面を注視する必要がなく、その結果、リラックスして遊技を楽しむことができる。また、音声の種別によって保留内連チャンの期待度を容易に変化させることも可能となる。さらに、保留内連チャンの期待度を示唆する音声を特徴のある音色やメロディにして注意をひくことで、さらに遊技者にアピールすることも可能となる。

20

【0796】

[効果3]

上記実施形態の遊技機1では、図113～図115に示すように、特定の入賞口への入賞に関連して発生される音声はセリフであり、保留内連チャンの期待度は、セリフの種別によって変化する構成になっている。この構成によれば、様々な内容のセリフを発生させて保留内連チャンの期待度を容易に変化させることが可能となる。その結果、遊技者は、発せられるセリフの内容に一喜一憂し、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0797】

[効果4]

上記実施形態の遊技機1では、図114、図115に示すように、特定の入賞口には所定のモチーフが設定され、第一の表示は、表示画面の背景を、特定の入賞口に設定されたモチーフと同じモチーフの特定画像で表示することが可能であり、第二の演出は、保留内連チャンがおこなわれる場合には、表示画面の背景を、所定のタイミングで特定画像に切り替える構成になっている。この構成によれば、表示画面の背景が特定画像に切り替わった場合には、遊技者は、大いなる期待を持って遊技に臨むことができる。また、特定画像は、特定の入賞口に設定されたモチーフと同じモチーフになっているので、遊技者に特定の入賞口をアピールすることができ、特定の入賞口に遊技球が入賞したときに期待を持たせることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0798】

[効果5]

上記実施形態の遊技機1では、図114、図115に示すように、特定画像に切り替えるタイミングは、大当たり遊技のエンディング中、または、大当たり遊技終了直後である構成になっている。この構成によれば、大当たり遊技のエンディング、または、大当たり遊技終了直後になると、遊技者は、表示画面を注視して特定画像に切り替わるか否かで一喜一憂することになる。すなわち、大当たり遊技の終了時に連チャンするか否かが判別するので、大当たり遊技を最後まで飽きさせることがなく、その結果、遊技の興趣を極めて

50

向上させることができる。また、ラウンド中に特定の入賞口への入賞に関連して発生される音声によって保留内連チャンを示唆し、その後、時間をおいて、大当たり遊技のエンディング、または、大当たり遊技終了直後に特定画像に切り替えることによって保留内連チャンを示唆することが可能になり、その結果、遊技者に長い時間に亘って保留内連チャンを期待させることができる。その結果、遊技者に遊技の興趣を長時間持続させることができる。

【 0 7 9 9 】

[変形例]

以下に、保留内連チャン示唆演出の変形例を示す。

[変形例 1]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 1 2 ~ 図 1 1 5 に示すように、保留内連チャン示唆演出は、大当たり遊技中に発生している保留に対しておこなうようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、遊技状態が大当たり状態以外の確変状態や時短状態、あるいは通常状態になっているときに、特定の入賞口に入賞した場合には、その時点で発生している保留内の大当たり期待度を示唆する演出をおこなうようにしてもよい。特に、遊技状態が確変状態になっているときに、第 2 特別図柄に係わる保留内の大当たり期待度を示唆する演出をおこなうようにするとよい。この場合、特定の入賞口および第 2 特別図柄を変動させる第 2 始動口（第 2 始動入賞口、電チュー）は、右打ちしないと入賞しない態様が望ましい。

【 0 8 0 0 】

[変形例 2]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 1 3 ~ 図 1 1 5 に示すように、保留内連チャン示唆演出は、特定の入賞口に入賞したとき、その入賞に関連して所定のセリフが発せられることでおこなうようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、保留内連チャン示唆演出は、セリフの後に効果音が発生させ、セリフの種別によって効果音を異ならせるようにしてもよい。このようにすると、さらにセリフが際だち、遊技者はセリフの種別を容易に把握することができる。あるいは、セリフが発せられた後に効果音が発生させ、セリフと効果音の組み合わせで保留内連チャンの期待度を示唆するようにしてもよい。このようにすると、保留内連チャンの期待度を、様々且つ容易に変化させることができる。また、この特定の入賞口に入賞したときに発せられるセリフや効果音は、発生するラウンドによって異ならせるようにしてもよい。

【 0 8 0 1 】

[変形例 3]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 1 4、図 1 1 5 に示すように、特定の入賞口に設定されたモチーフと同じモチーフを用いた特定画像（背景画像）を、大当たり遊技のエンディング中、または、大当たり遊技終了直後に表示することで保留内連チャン示唆演出をおこなうようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、このモチーフを用いた特定画像による保留内連チャン示唆演出は、大当たり遊技の所定のラウンド中におこなうようにしてもよいし、あるいは、大当たり遊技のエンディング中、大当たり遊技終了直後および大当たり遊技の所定のラウンド中の 2 つ、もしくは全てでおこなうようにしてもよい。

【 0 8 0 2 】

[変形例 4]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 1 4、図 1 1 5 に示すように、特定の入賞口に設定されたモチーフ、および、大当たり遊技のエンディングまたは大当たり遊技終了直後における特定画像のモチーフは、所定のキャラクタまたは飛行機を例示したが、本発明はこれに限られるものではなく、どのようなモチーフであってもよい。

【 0 8 0 3 】

[変形例 5]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 1 4、図 1 1 5 に示すように、特定の入賞口に設定

されたモチーフと同じモチーフを用いた特定画像は、画像表示装置 7 の 1 つの表示画面 7 a でおこなうようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、画像表示装置は、手前側に配置される第 1 表示画面と、後ろ側に配置される第 2 表示画面とを設けて立体画像 (3D) を表示可能に構成し、特定画像は、立体画像 (3D) で表示するようにしてもよい。このようにすれば、特定画像を 3D 表示することで、迫力のある特定画像を表示することができ、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0804】

[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]

10

複数の演出を実行可能な演出手段を備えた遊技機であって、

前記複数の演出の 1 つは、第一の演出であり、

前記第一の演出は、大当たり遊技中におこなわれる演出であり、

前記第一の演出は、前記大当たり遊技中に特定の入賞口への入賞に関連して、保留内連チャンの期待度を示唆する演出をおこなう、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 C 2 - 2]

前記保留内連チャンの期待度を示唆する演出は、前記特定の入賞口への入賞に関連して発生される音声によっておこなう、

ことを特徴とする態様 C 2 - 1 に記載の遊技機。

20

[態様 C 2 - 3]

前記特定の入賞口への入賞に関連して発生される音声はセリフであり、

前記保留内連チャンの期待度は、前記セリフの種別によって変化する、

ことを特徴とする態様 C 2 - 2 に記載の遊技機。

[態様 C 2 - 4]

複数の表示を表示可能な表示手段を備え、

前記特定の入賞口には所定のモチーフが設定され、

前記複数の表示の 1 つは、第一の表示であり、

前記第一の表示は、表示画面の背景を、前記特定の入賞口に設定された前記モチーフと同じモチーフの特定画像で表示することであり、

30

前記複数の演出の 1 つは、第二の演出であり、

前記第二の演出は、前記保留内連チャンがおこなわれる場合には、前記表示画面の背景を、所定のタイミングで前記特定画像に切り替える、

ことを特徴とする態様 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。

[態様 C 2 - 5]

前記特定画像に切り替えるタイミングは、大当たり遊技のラウンド中もしくはエンディング中、または、大当たり遊技終了直後である、

ことを特徴とする態様 C 2 - 4 に記載の遊技機。

【0805】

以下に図 116 ~ 図 119 を用いてエラー表示演出について説明する。このエラー表示演出は、球受皿 (余剰球受皿 (下皿) 62) が満タンになったことを、球検知センサなどの検知手段で検知したときに実行され得る。

40

【0806】

[エラー表示演出 A]

図 116 は、エラー表示演出 A を説明するための図である。

エラー表示演出 A では、まず、図 116 (A) に示すように、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、左の図柄表示エリアに左装飾図柄 8 L、中の図柄表示エリアに中装飾図柄 8 C、右の図柄表示エリアには右装飾図柄 8 R が表示される。装飾図柄 8 L、8 C、8 R の停止順は、最初に左装飾図柄 8 L が停止し、次に右装飾図柄 8 R が停止し、最後

50

に中装飾図柄 8 C が停止するようになっている。なお、図 1 1 6 (A) では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は変動中 (下方にスクロール中) であることを示している。

【 0 8 0 7 】

次に、図 1 1 6 (B) に示すように、表示画面 7 a ではリーチ演出が実行される。このリーチ演出は、図 1 1 6 (A) に示した装飾図柄変動演出で装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示がおこなわれた結果、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R がリーチ図柄配列で停止したようすを示している。本例では、このリーチ図柄配列は「 8 8 」が示されている。また、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の上方には、「リーチ！」という文字が表示される。

【 0 8 0 8 】

次に、図 1 1 6 (C) に示すように、表示画面 7 a では大当たり確定演出が実行される。この大当たり確定演出は、図 1 1 6 (A) に示した装飾図柄 8 L、8 C、8 R の当該変動の結果が、図 1 1 6 (B) でリーチになった後大当たりしたことを示している。本例では、この大当たり図柄配列は、通常大当たり「 8 8 8 」が示されている。なお、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の上方には、「大当たり～！」という文字が表示されるようになっている。この大当たり確定演出により、遊技者は大当たりを確信する。

【 0 8 0 9 】

次に、図 1 1 6 (D) に示すように、表示画面 7 a ではボタン操作指示演出が実行される。大当たり遊技中には、所定のタイミングで通常大当たりが確変大当たりへ昇格するかどうかの昇格演出がおこなわれ、図 1 1 6 (D) に示すボタン操作指示演出は、この昇格演出中におこなわれる。ボタン操作指示演出は、遊技者に演出ボタン 6 3 の操作を促すための画像であり、言い換えれば、演出ボタン 6 3 が有効操作期間中であることを示す画像である。具体的には、ボタン操作指示演出は、表示画面 7 a の左右中央に表示されたボタン画像 B O G の上方に、「ボタン P U S H ! 」という文字 S I G が表示される。このボタン操作指示演出により、遊技者に演出ボタン 6 3 を押下操作させる操作指示の演出を実行する。なお、ボタン画像 B O G 下部の鏝部には、演出ボタン 6 3 の有効操作期間の残り期間を示唆するメータ M A T が表示される。このメータ M A T は、ボタン操作指示演出が表示されてからの経過時間とともに、メータ値 (クロスハッチング部分) が上昇するように表示され、演出ボタン 6 3 の有効操作期間の残り期間が無くなると、メータ値が満タンになるように表示される。

【 0 8 1 0 】

次に、図 1 1 6 (E) に示すように、表示画面 7 a では玉抜き示唆表示演出が実行される。この玉抜き示唆表示演出は、余剰球受皿 (下皿) 6 2 が満タンになったことを、球検知センサなどの検知手段が検知したときにおこなわれるエラー表示演出である。玉抜き示唆表示演出は、遊技機で玉抜きを行う操作レバーがある位置を示唆する表示を含む玉抜き操作画像 E G と、遊技者に玉抜き操作を文字表示で促す玉抜き操作メッセージ E M とを、表示画面 7 a の左右中央に表示する。玉抜き示唆表示演出は、図 1 1 6 (D) に示したボタン操作指示演出よりも手前側に表示され、玉抜き操作画像 E G と玉抜き操作メッセージ E M は、ボタン画像 B O G および「ボタン P U S H ! 」の文字 S I G を完全に覆うように表示されている。玉抜き操作画像 E G は、四角い枠内に玉抜きを行う操作レバーがある位置を説明する画像が表示され、操作レバーがある位置は、円 S C で囲んで表示するとともに矢印 Y A D で指し示すようになっている。玉抜き操作メッセージ E M は、「玉を抜いてください」という文字が、玉抜き操作画像 E G の直上に表示されるようになっている。

【 0 8 1 1 】

次に、図 1 1 6 (F) に示すように、表示画面 7 a では玉抜き示唆文字演出が実行される。この玉抜き示唆文字演出は、図 1 1 6 (E) に示した玉抜き示唆表示演出が所定時間おこなわれた後、玉抜き操作画像 E G の表示が消去され、玉抜き操作メッセージ E M だけが表示された態様となっている。玉抜き操作画像 E G の表示が消去されると、表示画面 7 a には、再びボタン画像 B O G が表示されるものの、「ボタン P U S H ! 」の文字 S I G は表示されていない。これは、玉抜き示唆表示演出が所定時間おこなわれた期間内に、演出ボタン 6 3 の有効操作期間の残り期間が無くなったことを示唆している。また、ボタン

10

20

30

40

50

画像 B O G の表示領域内には、「 N O ! 」のメッセージ N G 1 が表示されている。この「 N O ! 」のメッセージ N G 1 は、演出ボタン 6 3 の有効操作期間内に演出ボタン 6 3 が操作されなかったこと（ミッション失敗）を示唆している。

【 0 8 1 2 】

次に、図 1 1 6 (G) に示すように、表示画面 7 a では大当たり昇格失敗演出が実行される。この大当たり昇格失敗演出は、結局、昇格演出で通常大当たりが確変大当たり昇格しなかったようすを示している。したがって、表示画面 7 a には通常大当たり図柄配列の「 8 8 8 」が示され、この通常大当たり図柄配列の「 8 8 8 」の上方には、「昇格失敗！」という文字が表示されるようになっている。この大当たり昇格失敗演出により、遊技者は、通常大当たりが確変大当たり昇格しなかったことを認識する。また、この大当たり昇格失敗演出では、玉抜き操作メッセージ E M は表示されていないが、これは、大当たり昇格失敗演出がおこなわれる前に、遊技者が操作レバーを操作して玉抜きをおこなった結果、球受皿（余剰球受皿（下皿） 6 2 ）の満タンが解消されたことに起因している。仮に、大当たり昇格失敗演出がおこなわれる前に球受皿（余剰球受皿（下皿） 6 2 ）の満タンが解消されていないときは、玉抜き操作メッセージ E M は大当たり昇格失敗演出中も引き続き表示される。

なお、この図 1 1 6 (G) に示す大当たり昇格失敗演出は、図 1 1 6 (F) に示したボタン画像 B O G に「 N O ! 」のメッセージ N G 1 が表示された場合であっても、必ずおこなわれることはなく、所定の確率で通常大当たりが確変大当たり昇格する場合もあり得る。

【 0 8 1 3 】

つまり、この図 1 1 6 に示したエラー表示演出 A では、貯留装置（余剰球受皿（下皿） 6 2 ）における遊技球の貯留が過多になった場合であって、演出表示中（演出表示でボタン演出を行っている場合）において、遊技球の排出を促す表示を演出表示よりも手前に表示する、玉抜き示唆表示を行うようになっている。そして、玉抜き示唆表示は、玉抜きを行う操作レバーがある位置を示唆する玉抜き操作画像 E G と、玉抜き操作を文字表示で促す玉抜き操作メッセージ E M とを、演出ボタン 6 3 に係わる表示（ボタン画像 B O G 、および「ボタン P U S H ! 」の文字 S I G ）の全部を覆う態様で表示画面 7 a の左右中央に表示し、その後、所定時間が経過すると、玉抜き操作画像 E G は消去され、玉抜き操作メッセージ E M のみが表示されるようになっている。

【 0 8 1 4 】

[エラー表示演出 B]

図 1 1 7 は、エラー表示演出 B を説明するための図である。

エラー表示演出 B では、まず、図 1 1 7 (A) に示すように、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、左の図柄表示エリアに左装飾図柄 8 L 、中の図柄表示エリアに中装飾図柄 8 C 、右の図柄表示エリアには右装飾図柄 8 R が表示される。装飾図柄 8 L 、 8 C 、 8 R の停止順は、最初に左装飾図柄 8 L が停止し、次に右装飾図柄 8 R が停止し、最後に中装飾図柄 8 C が停止するようになっている。なお、図 1 1 7 (A) では、装飾図柄 8 L 、 8 C 、 8 R は変動中（下方にスクロール中）であることを示している。

【 0 8 1 5 】

次に、図 1 1 7 (B) に示すように、表示画面 7 a ではリーチ演出が実行される。このリーチ演出は、図 1 1 7 (A) に示した装飾図柄変動演出で装飾図柄 8 L 、 8 C 、 8 R の変動表示がおこなわれた結果、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R がリーチ図柄配列で停止したようすを示している。本例では、このリーチ図柄配列は「 8 8 」が示されている。また、装飾図柄 8 L 、 8 C 、 8 R の上方には、「リーチ！」という文字が表示される。

【 0 8 1 6 】

次に、図 1 1 7 (C) に示すように、表示画面 7 a では大当たり確定演出が実行される。この大当たり確定演出は、図 1 1 7 (A) に示した装飾図柄 8 L 、 8 C 、 8 R の当該変動の結果が、図 1 1 7 (B) でリーチになった後大当たりしたことを示している。本例で

は、この大当たり図柄配列は、通常大当たり「８８８」が示されている。なお、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「大当たり～！」という文字が表示されるようになっている。この大当たり確定演出により、遊技者は大当たりを確信する。

【０８１７】

次に、図１１７（Ｄ）に示すように、表示画面７ａではボタン操作指示演出が実行される。大当たり遊技中には、所定のタイミングで通常大当たりが確変大当たり昇格するかどうかの昇格演出がおこなわれ、図１１７（Ｄ）に示すボタン操作指示演出は、この昇格演出中におこなわれる。ボタン操作指示演出は、遊技者に演出ボタン６３の操作を促すための画像であり、言い換えれば、演出ボタン６３が有効操作期間中であることを示す画像である。具体的には、ボタン操作指示演出は、表示画面７ａの左右中央に表示されたボタン画像ＢＯＧの上方に、「ボタンＰＵＳＨ！」という文字ＳＩＧが表示される。このボタン操作指示演出により、遊技者に演出ボタン６３を押下操作させる操作指示の演出を実行する。なお、ボタン画像ＢＯＧ下部の鏝部には、演出ボタン６３の有効操作期間の残り期間を示唆するメータＭＡＴが表示される。このメータＭＡＴは、ボタン操作指示演出が表示されてからの経過時間とともに、メータ値（クロスハッチング部分）が上昇するように表示され、演出ボタン６３の有効操作期間の残り期間が無くなると、メータ値が満タンになるように表示される。

【０８１８】

次に、図１１７（Ｅ）に示すように、表示画面７ａでは玉抜き示唆表示演出が実行される。この玉抜き示唆表示演出は、余剰球受皿（下皿）６２が満タンになったことを、球検知センサなどの検知手段が検知したときにおこなわれるエラー表示演出である。玉抜き示唆表示演出は、遊技機で玉抜きを行う操作レバーがある位置を示唆する表示を含む玉抜き操作画像ＥＧと、遊技者に玉抜き操作を文字表示で促す玉抜き操作メッセージＥＭとを表示する。玉抜き示唆表示演出は、図１１７（Ｄ）に示したボタン操作指示演出よりも手前側に表示され、玉抜き操作画像ＥＧは、ボタン画像ＢＯＧの一部（ボタン画像ＢＯＧの上部）を覆い、且つ、「ボタンＰＵＳＨ！」の文字ＳＩＧを完全に覆うように、表示画面７ａの左右中央に表示されている。玉抜き操作画像ＥＧは、四角い枠内に玉抜きを行う操作レバーがある位置を説明する画像が表示され、操作レバーがある位置は、円ＳＣで囲んで表示するとともに矢印ＹＡＤで指し示すようになっている。玉抜き操作メッセージＥＭは、「玉を抜いてください」という文字が、玉抜き操作画像ＥＧの左上方であって、表示画面７ａの左上隅に表示されるようになっている。つまり、玉抜き操作画像ＥＧと玉抜き操作メッセージＥＭとは、所定の間隔をもって離れて表示されている。

【０８１９】

次に、図１１７（Ｆ）に示すように、表示画面７ａでは玉抜き示唆文字演出が実行される。この玉抜き示唆文字演出は、図１１７（Ｅ）に示した玉抜き示唆表示演出が所定時間おこなわれた後、玉抜き操作画像ＥＧの表示が消去され、玉抜き操作メッセージＥＭだけが表示された態様となっている。玉抜き操作画像ＥＧの表示が消去されると、表示画面７ａには、再びボタン画像ＢＯＧが表示されるものの、「ボタンＰＵＳＨ！」の文字ＳＩＧは表示されていない。これは、玉抜き示唆表示演出が所定時間おこなわれた期間内に、演出ボタン６３の有効操作期間の残り期間が無くなったことを示唆している。また、ボタン画像ＢＯＧの表示領域内には、「ＯＫ！」のメッセージＭＧ１が表示されている。この「ＯＫ！」のメッセージＭＧ１は、演出ボタン６３の有効操作期間内に演出ボタン６３が操作されたこと（ミッション成功）を示唆している。玉抜き操作メッセージＥＭは、玉抜き操作画像ＥＧの表示が消去されると、その表示位置が表示画面７ａの略中央に変化（移動）し、ボタン画像ＢＯＧの一部（上部）を覆うように表示される。

【０８２０】

次に、図１１７（Ｇ）に示すように、表示画面７ａでは大当たり昇格確定演出が実行される。この大当たり昇格確定演出は、昇格演出で通常大当たりが確変大当たり昇格したようすを示している。したがって、表示画面７ａには確変大当たり図柄配列の「７７７」が示され、この確変大当たり図柄配列の「７７７」の上方には、「昇格！」という文字が

表示されるようになっていく。この大当たり昇格確定演出により、遊技者は、通常大当たりが確変大当たりに昇格したことを認識する。また、この大当たり昇格確定演出では、玉抜き操作メッセージ E M は表示されていないが、これは、大当たり昇格確定演出がおこなわれる前に、遊技者が操作レバーを操作して玉抜きをおこなった結果、球受皿（余剰球受皿（下皿）62）の満タンが解消されたことに起因している。仮に、大当たり昇格確定演出がおこなわれる前に球受皿（余剰球受皿（下皿）62）の満タンが解消されていないときは、玉抜き操作メッセージ E M は大当たり昇格確定演出中も引き続き表示される。

なお、この図 117（G）に示す大当たり昇格確定演出は、図 117（F）に示したボタン画像 B O G に「OK！」のメッセージ M G 1 が表示された場合であっても、必ずおこなわれることはなく、所定の確率で通常大当たりは確変大当たりに昇格しない場合もあり得る。

10

【0821】

つまり、この図 117 に示したエラー表示演出 B では、貯留装置（余剰球受皿（下皿）62）における遊技球の貯留が過多になった場合であって、演出表示中（演出表示でボタン演出を行っている場合）において、遊技球の排出を促す表示を演出表示よりも手前に表示する、玉抜き示唆表示を行うようになっていく。そして、玉抜き示唆表示は、玉抜きを行う操作レバーがある位置を示唆する玉抜き操作画像 E G を、ボタン画像 B O G の一部と、文字 S I G の全部を覆う態様で表示画面 7 a の左右中央に表示し、玉抜き操作を文字表示で促す玉抜き操作メッセージ E M を、表示画面 7 a の左上隅に玉抜き操作画像 E G と離れて表示する。その後、所定時間が経過すると、玉抜き操作画像 E G は消去され、玉抜き操作メッセージ E M のみが表示画面 7 a の略中央に移動して表示されるようになっていく。

20

【0822】

〔エラー表示演出 C〕

図 118 は、エラー表示演出 C を説明するための図である。

エラー表示演出 C では、まず、図 118（A）に示すように、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、左の図柄表示エリアに左装飾図柄 8 L、中の図柄表示エリアに中装飾図柄 8 C、右の図柄表示エリアには右装飾図柄 8 R が表示される。装飾図柄 8 L、8 C、8 R の停止順は、最初に左装飾図柄 8 L が停止し、次に右装飾図柄 8 R が停止し、最後に中装飾図柄 8 C が停止するようになっていく。なお、図 118（A）では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は変動中（下方にスクロール中）であることを示している。

30

【0823】

次に、図 118（B）に示すように、表示画面 7 a ではリーチ演出が実行される。このリーチ演出は、図 116（A）に示した装飾図柄変動演出で装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示がおこなわれた結果、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R がリーチ図柄配列で停止したようすを示している。本例では、このリーチ図柄配列は「7 7」が示されている。また、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の上方には、「リーチ！」という文字が表示される。

【0824】

次に、図 118（C）に示すように、表示画面 7 a ではボタン操作指示演出が実行される。このボタン操作指示演出は、リーチ演出中の所定のタイミング、例えば、変動中の中装飾図柄 8 C が停止する直前のタイミングなどでおこなわれる演出である。ボタン操作指示演出は、表示画面 7 a の左隅に左装飾図柄 8 L が、右隅に右装飾図柄 8 R が移動し、表示画面 7 a の中央で展開される演出であって、遊技者に演出ボタン 63 の操作を促すための画像である。言い換えれば、演出ボタン 63 が有効操作期間中であることを示す画像である。具体的には、ボタン操作指示演出は、表示画面 7 a の左右中央に表示されたボタン画像 B O G の上方に、「ボタン P U S H！」という文字 S I G が表示される。このボタン操作指示演出により、遊技者に演出ボタン 63 を押下操作させる操作指示の演出を実行する。なお、ボタン画像 B O G 下部の罫部には、演出ボタン 63 の有効操作期間の残り期間を示唆するメータ M A T が表示される。このメータ M A T は、ボタン操作指示演出が表示

40

50

されてからの経過時間とともに、メータ値（クロスハッチング部分）が上昇するように表示され、演出ボタン63の有効操作期間の残り期間が無くなると、メータ値が満タンになるように表示される。

【0825】

次に、図118（D）に示すように、表示画面7aでは玉抜き示唆表示演出が実行される。この玉抜き示唆表示演出は、余剰球受皿（下皿）62が満タンになったことを、球検知センサなどの検知手段が検知したときにおこなわれるエラー表示演出である。玉抜き示唆表示演出は、遊技機で玉抜きを行う操作レバーがある位置を示唆する表示を含む玉抜き操作画像EGと、遊技者に玉抜き操作を文字表示で促す玉抜き操作メッセージEMとを表示する。玉抜き示唆表示演出は、図118（C）に示したボタン操作指示演出よりも手前側に表示され、玉抜き操作画像EGは、ボタン画像BOGを完全に覆うように表示される。そして、図118（D）に示すように、この玉抜き操作画像EGの直上に「ボタンPUSH!」の文字SIGが継続して表示される一方、玉抜き操作画像EGの直下に玉抜き操作メッセージEMが表示される。つまり、玉抜き示唆表示演出では、遊技者にボタン操作を文字表示で促す「ボタンPUSH!」の文字SIGは覆われないように、玉抜き操作画像EGと玉抜き操作メッセージEMとを表示する。これにより、遊技者は、玉抜き示唆表示演出がおこなわれた場合であっても、ボタン操作の操作指示を理解して実行することが可能になる。玉抜き操作画像EGは、四角い枠内に玉抜きを行う操作レバーがある位置を説明する画像が表示され、操作レバーがある位置は、円SCで囲んで表示するとともに矢印YADで指し示すようになっている。なお、玉抜き操作メッセージEMは、「玉を抜いてください」という文字が表示されるようになっている。

10

20

【0826】

次に、図118（E）に示すように、表示画面7aでは玉抜き示唆表示消去演出が実行される。この玉抜き示唆表示消去演出では、図118（D）に示した玉抜き操作画像EGと玉抜き操作メッセージEMとが同時に消去され、表示画面7aには、再びボタン画像BOGが表示されるものの、「ボタンPUSH!」の文字SIGは表示されていない。これは、玉抜き示唆表示演出が所定時間おこなわれた期間内に、演出ボタン63の有効操作期間の残り期間が無くなったことを示唆している。また、ボタン画像BOGの表示領域内には、「OK!」のメッセージMG1が表示されている。この「OK!」のメッセージMG1は、演出ボタン63の有効操作期間内に演出ボタン63が操作されたこと（ミッション成功）を示唆している。また、玉抜き操作画像EGと玉抜き操作メッセージEMとが消去されたのは、遊技者が操作レバーを操作して玉抜きをおこなった結果、球受皿（余剰球受皿（下皿）62）の満タンが解消されたことに起因している。仮に、球受皿（余剰球受皿（下皿）62）の満タンが解消されていないときは、玉抜き操作画像EGと玉抜き操作メッセージEMとは、満タンが解消されるまで、無条件で引き続き表示される。

30

【0827】

次に、図118（F）に示すように、表示画面7aでは大当たり確定演出が実行される。この大当たり確定演出は、図118（A）に示した装飾図柄8L、8C、8Rの当該変動が、図118（B）～図118（E）の演出の結果、大当たりしたことを示している。本例では、この大当たり図柄配列は「777」が示されている。なお、装飾図柄8L、8C、8Rの上方には、「大当たり～!」という文字が表示されるようになっている。この大当たり確定演出により、遊技者は大当たりを確信する。なお、この図118（F）に示す大当たり確定演出は、図118（E）に示したボタン画像BOGに「OK!」のメッセージMG1が表示された場合であっても、必ずおこなわれることはなく、所定の確率でハズレる場合もあり得る。

40

【0828】

つまり、この図118に示したエラー表示演出Cでは、貯留装置（余剰球受皿（下皿）62）における遊技球の貯留が過多になった場合であって、演出表示中（演出表示でボタン演出を行っている場合）において、遊技球の排出を促す表示を演出表示よりも手前に表示する、玉抜き示唆表示を行うようになっている。そして、玉抜き示唆表示は、玉抜きを

50

行う操作レバーがある位置を示唆する玉抜き操作画像 E G を、ボタン画像 B O G の全部を覆う態様で表示画面 7 a の左右中央に表示し、玉抜き操作を文字表示で促す玉抜き操作メッセージ E M は、玉抜き操作画像 E G の直下に表示する。一方、遊技者にボタン操作を文字表示で促す「ボタン P U S H !」の文字 S I G は、玉抜き操作画像 E G の直上に継続表示され、すなわち、玉抜き示唆表示演出では、遊技者にボタン操作を文字表示で促す「ボタン P U S H !」の文字 S I G は覆わないように、玉抜き操作画像 E G と玉抜き操作メッセージ E M とを表示するようになっている。

【 0 8 2 9 】

[エラー表示演出 D]

図 1 1 9 は、エラー表示演出 D を説明するための図である。

10

エラー表示演出 A では、まず、図 1 1 9 (A) に示すように、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、左の図柄表示エリアに左装飾図柄 8 L、中の図柄表示エリアに中装飾図柄 8 C、右の図柄表示エリアには右装飾図柄 8 R が表示される。装飾図柄 8 L、8 C、8 R の停止順は、最初に左装飾図柄 8 L が停止し、次に右装飾図柄 8 R が停止し、最後に中装飾図柄 8 C が停止するようになっている。なお、図 1 1 9 (A) では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は変動中（下方にスクロール中）であることを示している。

【 0 8 3 0 】

次に、図 1 1 9 (B) に示すように、表示画面 7 a ではリーチ演出が実行される。このリーチ演出は、図 1 1 9 (A) に示した装飾図柄変動演出で装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示がおこなわれた結果、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R がリーチ図柄配列で停止したようすを示している。本例では、このリーチ図柄配列は「8 8」が示されている。また、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の上方には、「リーチ！」という文字が表示される。

20

【 0 8 3 1 】

次に、図 1 1 9 (C) に示すように、表示画面 7 a では大当たり確定演出が実行される。この大当たり確定演出は、図 1 1 9 (A) に示した装飾図柄 8 L、8 C、8 R の当該変動の結果が、図 1 1 6 (B) でリーチになった後大当たりしたことを示している。本例では、この大当たり図柄配列は、通常大当たり「8 8 8」が示されている。なお、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の上方には、「大当たり～！」という文字が表示されるようになっている。この大当たり確定演出により、遊技者は大当たりを確信する。

30

【 0 8 3 2 】

次に、図 1 1 9 (D) に示すように、表示画面 7 a ではラウンド遊技表示演出が実行される。大当たり遊技中は、ラウンド遊技がおこなわれ、ラウンド遊技表示演出は、このラウンド遊技に係わる表示を含む演出である。図 1 1 9 (D) に示すように、ラウンド遊技表示演出は、表示画面 7 a の中央でラウンド遊技演出が展開され、画面左下には、ラウンド数を示すラウンド表示 R S と、当該大当たりにおける出玉数を示す出玉数表示 T D が表示される。本例では、ラウンド表示 R S は 8 ラウンドを示し、出玉数表示 T D は 1 2 5 0 個が示されている。また、画面右上には、今回の大当たり図柄配列（「8 8 8」）を示す第 2 装飾図柄 Z H が表示される。

【 0 8 3 3 】

40

次に、図 1 1 9 (E) に示すように、表示画面 7 a では、通常大当たりが確変大当たりに昇格するか否かの昇格バトル演出（昇格演出）が実行される。この昇格バトル演出は、図 1 1 9 (D) に示した表示画面 7 a の中央で展開されるラウンド遊技演出としておこなわれるものである。8 ラウンドのラウンド遊技が開始されると、表示画面 7 a の中央では、遊技者側の味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とがバトルする画像が表示される。

【 0 8 3 4 】

次に、図 1 1 9 (F) に示すように、表示画面 7 a では大当たり昇格示唆演出が実行される。この大当たり昇格示唆演出は、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とがバトルした結果、味方キャラクタ C R A が勝利したことを示す「勝利！」という文字が表示

50

画面 7 a の中央に大きく表示される。この「勝利！」という文字を表示することにより、遊技者に通常大当たりが確変大当たり昇格する（遊技者に有利な特典が付与される）と思わせることができる。なお、この大当たり昇格示唆演出では、ラウンド表示 R S は 1 2 ラウンドを示し、出玉数表示 T D は 1 8 7 0 個が示されている。つまり、図 1 1 9 (E) に示した昇格バトル演出は、8 ラウンドから 1 2 ラウンドに亘っておこなわれる。また、第 2 装飾図柄 Z H は、確変大当たり図柄配列「7 7 7」を示している。つまり、第 2 装飾図柄 Z H は、「勝利！」という文字とともに、通常大当たりが確変大当たり昇格することを示唆している。

【0 8 3 5】

次に、図 1 1 9 (G) に示すように、表示画面 7 a では玉抜き示唆表示演出が実行される。この玉抜き示唆表示演出は、余剰球受皿（下皿）6 2 が満タンになったことを、球検知センサなどの検知手段が検知したときにおこなわれるエラー表示演出である。玉抜き示唆表示演出は、遊技機で玉抜きを行う操作レバーがある位置を示唆する表示を含む玉抜き操作画像 E G と、遊技者に玉抜き操作を文字表示で促す玉抜き操作メッセージ E M とを、表示画面 7 a の左右中央に表示する。玉抜き示唆表示演出は、図 1 1 9 (F) に示した大当たり昇格示唆演出よりも手前側に表示され、玉抜き操作画像 E G と玉抜き操作メッセージ E M は、「勝利！」という文字を完全に覆い、且つ、ラウンド表示 R S と出玉数表示 T D の一部（ラウンド表示 R S と出玉数表示 T D の数字部分）を覆うように表示される。すなわち、玉抜き示唆表示演出では、ラウンド遊技演出で表示される所定の文字表示の一部または全部を覆うように、玉抜き操作画像 E G と玉抜き操作メッセージ E M が表示される。玉抜き操作画像 E G は、四角い枠内に玉抜きを行う操作レバーがある位置を説明する画像が表示され、操作レバーがある位置は、円 S C で囲んで表示するとともに矢印 Y A D で指し示すようになっている。玉抜き操作メッセージ E M は、「玉を抜いてください」という文字が、玉抜き操作画像 E G の枠内下縁に表示されるようになっている。

【0 8 3 6】

次に、図 1 1 9 (H) に示すように、表示画面 7 a では大当たり昇格確定演出が実行される。この大当たり昇格確定演出は、ラウンド遊技演出で通常大当たりが確変大当たり昇格したようすを示している。したがって、表示画面 7 a には確変大当たり図柄配列の「7 7 7」が示され、この確変大当たり図柄配列の「7 7 7」の上方には、「昇格！」という文字が表示されるようになっている。この大当たり昇格確定演出により、遊技者は、通常大当たりが確変大当たり昇格したことを確信する。また、この大当たり昇格確定演出では、玉抜き操作画像 E G と玉抜き操作メッセージ E M は表示されていないが、これは、大当たり昇格確定演出がおこなわれる前に、遊技者が操作レバーを操作して玉抜きをおこなった結果、球受皿（余剰球受皿（下皿）6 2）の満タンが解消されたことに起因している。仮に、大当たり昇格確定演出がおこなわれる前に球受皿（余剰球受皿（下皿）6 2）の満タンが解消されていないときは、玉抜き操作メッセージ E M は大当たり昇格確定演出中も引き続き表示される。また、この大当たり昇格確定演出では、ラウンド表示 R S は 1 3 ラウンドを示し、出玉数表示 T D は 2 0 2 5 個が示されている。つまり、図 1 1 9 (G) に示した玉抜き示唆表示演出は、1 2 ラウンドから 1 3 ラウンドに亘っておこなわれる。また、第 2 装飾図柄 Z H は、装飾図柄 8 L、8 C、8 R と同じ確変大当たり図柄配列「7 7 7」を示している。

なお、この図 1 1 9 (H) に示す大当たり昇格確定演出は、図 1 1 9 (F) に示した「勝利！」の文字が表示された（味方キャラクタ C R A が勝利した）場合であっても、必ずおこなわれることはなく、所定の確率で通常大当たりは確変大当たり昇格しない場合もあり得る。

【0 8 3 7】

つまり、この図 1 1 9 に示したエラー表示演出 D では、貯留装置（余剰球受皿（下皿）6 2）における遊技球の貯留が過多になった場合であって、演出表示中（演出表示で大当たり遊技中のラウンド遊技に係わる表示を含む演出を行っている場合）において、遊技球の排出を促す表示を演出表示よりも手前に表示する、玉抜き示唆表示を行うようになって

10

20

30

40

50

いる。そして、玉抜き示唆表示は、玉抜きを行う操作レバーがある位置を示唆する玉抜き操作画像 E G を、ラウンド遊技演出で表示される所定の文字表示の一部（ラウンド表示 R S と出玉数表示 T D ）または全部（「勝利！」の文字）を覆う態様で表示画面 7 a の左右中央に表示し、玉抜き操作を文字表示で促す玉抜き操作メッセージ E M を、玉抜き操作画像 E G の表示領域内に表示するようになっている。

【0838】

[効果例]

以下に、エラー表示演出の効果例を示す。

[効果 1]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 1 6 ~ 図 1 1 8 に示すように、第 1 演出は、演出ボタンに係わる表示を含む演出であり、第 2 演出は、エラーに関連する表示を含む演出であり、第 1 演出の表示よりも、第 2 演出の表示を手前側に表示し、演出ボタンに係わる表示の一部または全部をエラーに関連する表示で覆う構成になっている。この構成によれば、遊技機でエラー（異常）が発生したときには、遊技に重要な演出であるボタン演出の表示がおこなわれていた場合であっても、演出ボタンに係わる表示の一部または全部をエラーに関連する表示で覆うことで、すみやかにエラーが発生していることを外部に目立つ態様で報知することが可能となる。これにより、エラーの対処を迅速におこなって極力遊技への支障を低減させることができ、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0839】

[効果 2]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 1 9 に示すように、第 1 演出は、大当たり遊技中のラウンド遊技に係わる表示を含む演出であり、ラウンド遊技に係わる表示は、所定の文字表示を含み、第 1 演出の表示よりも、第 2 演出の表示を手前側に表示し、ラウンド遊技に係わる所定の文字表示の一部または全部をエラーに関連する表示で覆う構成になっている。この構成によれば、遊技に重要な演出であるラウンド遊技に係わる所定の文字表示の演出がおこなわれていた場合であっても、ラウンド遊技に係わる所定の文字表示の一部または全部をエラーに関連する表示で覆うことで、すみやかにエラーが発生していることを外部に目立つ態様で報知することが可能となる。これにより、エラーの対処を迅速におこなって極力遊技への支障を低減させることができ、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0840】

[効果 3]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 1 6 ~ 図 1 1 9 に示すように、エラーに関連する表示は、皿満タンを検知したときの玉抜きに関連する表示である構成になっている。この構成によれば、すみやかに皿満タンエラーが発生していることを外部に目立つ態様で報知することが可能となる。これにより、遊技者は、玉抜きを迅速におこなって、玉詰まりによる遊技の中断など、遊技への支障を極力回避することができ、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0841】

[効果 4]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 1 6 ~ 図 1 1 9 に示すように、玉抜きに関連する表示は、玉抜きを促すメッセージと、玉抜き操作部（操作レバーや操作ボタン）の位置を示す画像を併せて表示する構成になっている。この構成によれば、遊技者は、玉抜き操作部の位置を瞬時に判別して玉抜きを迅速におこなうことが可能になる。これにより、遊技者は、玉詰まりによる遊技の中断など、遊技への支障を極力回避することができ、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0842】

[効果 5]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 1 6 ~ 図 1 1 9 に示すように、玉抜きに関連する表示は、表示画面の左右中央に表示する構成になっている。この構成によれば、玉抜きに関

10

20

30

40

50

連する表示が目立つ位置に表示されるので、遊技者が玉抜きに関連する表示を見落とすことを、極力低減させることができる。これにより、遊技者は、確実に玉抜きをおこなうことが可能になり、玉詰まりによる遊技の中断など、遊技への支障を極力回避することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 8 4 3 】

[変形例]

以下に、エラー表示演出の変形例を示す。

[変形例 1]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 1 6 ~ 図 1 1 9 に示すように、画像表示装置 7 を 1 つの表示画面 7 a で構成し、この 1 つの表示画面 7 a で、エラーに関連する表示を、演出ボタンに係わる表示や大当たり遊技中のラウンド遊技に係わる表示の手前側に表示するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、画像表示装置には、手前側に配置される第 1 表示画面と、後ろ側に配置される第 2 表示画面とを設け、エラーに関連する表示は第 1 表示画面に、演出ボタンに係わる表示や大当たり遊技中のラウンド遊技に係わる表示は第 2 表示画面に、それぞれ表示するようにしてもよい。このようにすると、エラーに関連する表示は遊技者により近く表示されることになり、極めてインパクトの強い態様で強烈に遊技者にアピールすることができる。なお、第 1 表示画面と第 2 表示画面とを有する画像表示装置は、立体画像 (3 D) を表示可能に構成してもよい。このようにすれば、エラーに関連する表示を 3 D 表示することで、さらに遊技者にアピールすることができる。

【 0 8 4 4 】

[変形例 2]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 1 6 ~ 図 1 1 9 に示すように、皿満タンエラーに関連する表示は、玉抜きを促すメッセージと、玉抜き操作部の位置を示す画像を併せて表示するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、これら玉抜きを促すメッセージと玉抜き操作部の位置を示す画像の表示に加え、玉抜きを促す音声を発生させてもよい。あるいは、玉抜き操作部の位置を示す画像表示と、玉抜きを促す音声を発生させ、玉抜きを促すメッセージは省略するようにしてもよい。

【 0 8 4 5 】

[変形例 3]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 1 6 ~ 図 1 1 9 に示すように、エラーに関連する表示は、演出ボタンに係わる表示や大当たり遊技中のラウンド遊技に係わる表示の手前側に表示して、それらの表示の一部または全部を覆うようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、エラーに関連する表示は、変動表示している装飾図柄の表示の一部または全部を覆うようにしてもよいし、あるいは、保留アイコンの表示の一部または全部を覆うようにしてもよい。

【 0 8 4 6 】

[変形例 4]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 1 6 ~ 図 1 1 9 に示すように、エラーに関連する表示は、皿満タンエラーに関連する表示を示したが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、エラーは、皿満タンエラー以外にも、異常入賞エラー、扉開放エラー、払出状態エラー、スイッチ異常エラー、磁石検知エラー、排出エラー、電波検知エラー、排出球確認エラー、ソレノイドフォトセンサ異常エラー、衝撃検知エラー、異常 V 入賞エラー、入賞頻度異常エラーなどが挙げられ、これらのエラーに関連する表示をおこなうようにしてもよい。

[変形例 5]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 1 6 ~ 図 1 1 9 に示すように、皿満タンエラーに関連する表示は、演出ボタンに係わる表示や大当たり遊技中のラウンド遊技に係わる表示など、対象となる表示の手前側に表示して、それらの表示の一部または全部を覆うようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、エラーに関連する表示は、エラー

内容を判別し、この判別したエラーの種別に応じて、対象となる表示の一部を覆うのか、あるいは表示の全部を覆うのかを決定して表示するようにしてもよい。さらには、エラーに関連する表示は、判別したエラーの種別によっては、対象となる表示を全く覆わないようにしてもよい。

【 0 8 4 7 】

[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]

複数の表示演出を実行可能な表示手段を備えた遊技機であって、

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

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

前記第 1 演出は、演出ボタンに係わる表示を含む演出であり、

前記第 2 演出は、エラーに関連する表示を含む演出であり、

前記表示手段は、前記第 1 演出の表示よりも、前記第 2 演出の表示を手前側に表示し、前記演出ボタンに係わる表示の一部または全部を前記エラーに関連する表示で覆う場合がある、

ことを特徴とする遊技機。

[態 様 C 3 - 2]

前記第 1 演出は、前記演出ボタンに係わる表示を含む演出に代えて、大当たり遊技中のラウンド遊技に係わる表示を含む演出であり、

前記ラウンド遊技に係わる表示は、所定の文字表示を含み、

前記表示手段は、前記第 1 演出の表示よりも、前記第 2 演出の表示を手前側に表示し、前記ラウンド遊技に係わる前記所定の文字表示の一部または全部を前記エラーに関連する表示で覆う場合がある、

ことを特徴とする態様 C 3 - 1 に記載の遊技機。

[態 様 C 3 - 3]

前記エラーに関連する表示は、皿満タンを検知したときの玉抜きに関連する表示である、

ことを特徴とする態様 C 3 - 1 または態様 C 3 - 2 に記載の遊技機。

[態 様 C 3 - 4]

前記玉抜きに関連する表示は、玉抜きを促すメッセージと、玉抜き操作部の位置を示す画像を併せて表示する、

ことを特徴とする態様 C 3 - 3 に記載の遊技機。

[態 様 C 3 - 5]

前記玉抜きに関連する表示は、表示画面の左右中央に表示する、

ことを特徴とする態様 C 3 - 3 または態様 C 3 - 4 に記載の遊技機。

【 0 8 4 8 】

以下に図 1 2 0 ~ 図 1 2 3 を用いて所定情報表示演出について説明する。この所定情報表示演出は、待ち受け中、装飾図柄の変動演出中、大当たり遊技中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信した変動演出開始コマンドを解析し、所定情報表示演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 1 0 3 から対応する画像データや駆動データを読み出して表示画面 7 a に画像を表示させる演出である。

【 0 8 4 9 】

[所 定 情 報 表 示 演 出 A]

図 1 2 0 は、所定情報表示演出 A を説明するための図である。

所定情報表示演出 A では、まず、図 1 2 0 (A) に示すように、待ち受け表示演出が実行される。この待ち受け表示演出は、遊技者を待ち受ける待ち受け中におこなわれる演出

であり、デモンストレーション演出（デモ演出）である。この待ち受け演出では、遊技機 1 の演出で多用され、主人公的なキャラクタ（メインキャラクタ）であり、言い換えれば、遊技機 1 のモチーフとなるキャラクタ C R A と、吹き出し画像 C 4 1 とが表示される。吹き出し画像 C 4 1 には、「僕が主役だよ！」と記載され、キャラクタ C R A が遊技機 1 において主役であることを示唆し、言い換えれば、キャラクタ C R A がメインキャラクタであることを示唆している。

【 0 8 5 0 】

次に、図 1 2 0（B）に示すように、大当たり遊技表示演出が実行される。この大当たり遊技表示演出は、待ち受け表示演出後、遊技者が遊技をおこなうことにより生じた大当たり遊技中に行われる演出である。この大当たり遊技表示演出では、キャラクタ C R A と、吹き出し画像 C 4 2 とが表示される。吹き出し画像 C 4 2 には、ラウンドを示唆する表示が成される。図 1 2 0（B）の例では、10ラウンド（10R）であることが示唆されている。また、大当たり遊技表示演出では、右打ちを示唆する表示、現在のラウンド数を表す表示、または、獲得出玉を表す表示などもおこなわれる。

10

【 0 8 5 1 】

次に、図 1 2 0（C）に示すように、注意喚起演出が実行される。この注意喚起演出は、大当たり遊技表示演出後であって特別図柄（装飾図柄）による変動演出前におこなわれる。この注意喚起演出では、のめり込み注意喚起画像 C 4 3 が表示される。こののめり込み注意喚起画像 C 4 3 は、「遊技は適度に楽しみましょう」と記載され、遊技へののめり込みを抑制する表示である。のめり込み注意喚起画像 C 4 3 において、「遊技へののめり込みを注意しましょう」など、遊技へののめり込みを直接的に注意喚起する記載をおこなうようにしてもよい。

20

【 0 8 5 2 】

〔 所定情報表示演出 B 〕

図 1 2 1 は、所定情報表示演出 B を説明するための図である。

所定情報表示演出 B では、まず、図 1 2 1（A）に示すように、待ち受け表示演出が実行される。この待ち受け表示演出は、遊技者を待ち受ける待ち受け中におこなわれる演出であり、デモンストレーション演出（デモ演出）である。この待ち受け演出では、遊技機 1 の演出で多用され、主人公的なキャラクタ（メインキャラクタ）であり、言い換えれば、遊技機 1 のモチーフとなるキャラクタ C R A と、吹き出し画像 C 4 1 とが表示される。吹き出し画像 C 4 1 には、「僕が主役だよ！」と記載され、キャラクタ C R A が遊技機 1 において主役であることを示唆し、言い換えれば、キャラクタ C R A がメインキャラクタであることを示唆している。

30

【 0 8 5 3 】

次に、図 1 2 1（B）に示すように、大当たり遊技表示演出が実行される。この大当たり遊技表示演出は、待ち受け表示演出後、遊技者が遊技をおこなうことにより生じた大当たり遊技中に行われる演出である。この大当たり遊技表示演出では、キャラクタ C R A と、吹き出し画像 C 4 2 とが表示される。吹き出し画像 C 4 2 には、ラウンドを示唆する表示が成される。図 1 2 1（B）の例では、10ラウンド（10R）であることが示唆されている。また、大当たり遊技表示演出では、右打ちを示唆する表示、現在のラウンド数を表す表示、または、獲得出玉を表す表示などもおこなわれる。

40

【 0 8 5 4 】

次に、図 1 2 1（C）に示すように、メーカーロゴ演出が実行される。このメーカーロゴ表示演出は、大当たり遊技表示演出後であって特別図柄（装飾図柄）による変動演出前におこなわれる。このメーカーロゴ表示演出では、メーカーロゴ画像 C 4 4 が表示される。このメーカーロゴ画像 C 4 4 は、遊技機 1 の製造メーカーを表すロゴである。メーカーロゴ画像 C 4 4 には、製造メーカーとして「X Y Z」と表されている。また、メーカーロゴ画像 C 4 4 の上には、所定のキャッチフレーズ「幸せをあなたに！！」が表されている。なお、メーカーロゴ画像 C 4 4 は、遊技機 1 の研究開発をしたメーカーを表すロゴであってもよい。

50

【 0 8 5 5 】

次に、図 1 2 1 (D) に示すように、注意喚起演出が実行される。この注意喚起演出は、大当たり遊技表示演出後であって特別図柄（装飾図柄）による変動演出前におこなわれる。この注意喚起演出では、のめり込み注意喚起画像 C 4 3 が表示される。こののめり込み注意喚起画像 C 4 3 は、「遊技は適度に楽しみましょう」と記載され、遊技へののめり込みを抑制する表示である。のめり込み注意喚起画像 C 4 3 において、「遊技へののめり込みを注意しましょう」など、遊技へののめり込みを直接的に注意喚起する記載をおこなうようにしてもよい。また、この注意喚起演出では、遊技者に対して忘れ物や盗難に注意することを喚起する表示（忘れ物や盗難に注意！！）もおこなわれる。

【 0 8 5 6 】

[所定情報表示演出 C]

図 1 2 2 は、所定情報表示演出 C を説明するための図である。

所定情報表示演出 C では、まず、図 1 2 2 (A) に示すように、待ち受け表示演出が実行される。この待ち受け表示演出は、遊技者を待ち受ける待ち受け中におこなわれる演出であり、デモンストレーション演出（デモ演出）である。この待ち受け演出では、遊技機 1 の演出で多用され、主人公的なキャラクタ（メインキャラクタ）であり、言い換えれば、遊技機 1 のモチーフとなるキャラクタ C R A と、吹き出し画像 C 4 1 とが表示される。吹き出し画像 C 4 1 には、「僕が主役だよ！」と記載され、キャラクタ C R A が遊技機 1 において主役であることを示唆し、言い換えれば、キャラクタ C R A がメインキャラクタであることを示唆している。

【 0 8 5 7 】

次に、図 1 2 2 (B) に示すように、大当たり遊技表示演出が実行される。この大当たり遊技表示演出は、待ち受け表示演出後、遊技者が遊技をおこなうことにより生じた大当たり遊技中に行われる演出である。この大当たり遊技表示演出では、キャラクタ C R A と、吹き出し画像 C 4 2 とが表示される。吹き出し画像 C 4 2 には、ラウンドを示唆する表示が成される。図 1 2 2 (B) の例では、10 ラウンド（10 R）であることが示唆されている。また、大当たり遊技表示演出では、右打ちを示唆する表示、現在のラウンド数を表す表示、または、獲得出玉を表す表示などもおこなわれる。

【 0 8 5 8 】

次に、図 1 2 2 (C) に示すように、著作権者表示演出が実行される。この著作権者表示演出では、キャラクタ C R A と、著作権者示唆ロゴ画像 C 4 5 とが表示される。著作権者示唆ロゴ画像 C 4 5 は、遊技機 1 のモチーフとなるキャラクタでありメインキャラクタであるキャラクタ C R A の著作権者を表すロゴである。

【 0 8 5 9 】

次に、図 1 2 2 (D) に示すように、メーカーロゴ演出が実行される。このメーカーロゴ表示演出は、大当たり遊技表示演出後であって特別図柄（装飾図柄）による変動演出前におこなわれる。このメーカーロゴ表示演出では、メーカーロゴ画像 C 4 4 が表示される。このメーカーロゴ画像 C 4 4 は、遊技機 1 の製造メーカーを表すロゴである。メーカーロゴ画像 C 4 4 には、製造メーカーとして「X Y Z」と表されている。また、メーカーロゴ画像 C 4 4 の上には、所定のキャッチフレーズ「幸せをあなたに！！」が表されている。なお、メーカーロゴ画像 C 4 4 は、遊技機 1 の研究開発をしたメーカーを表すロゴであってもよい。

【 0 8 6 0 】

次に、図 1 2 2 (E) に示すように、注意喚起演出が実行される。この注意喚起演出は、大当たり遊技表示演出後であって特別図柄（装飾図柄）による変動演出前におこなわれる。この注意喚起演出では、のめり込み注意喚起画像 C 4 3 と所定注意喚起画像 C 4 9 とが表示される。こののめり込み注意喚起画像 C 4 3 は、「遊技は適度に楽しみましょう」と記載され、遊技へののめり込みを抑制する表示である。のめり込み注意喚起画像 C 4 3 において、「遊技へののめり込みを注意しましょう」など、遊技へののめり込みを直接的に注意喚起する記載をおこなうようにしてもよい。また、所定注意喚起画像 C 4 9 は、「

10

20

30

40

50

プリペードカードの取り忘れ、盗難、忘れ物に注意してね」と記載され、遊技者に対してプリペードカードの取り忘れ、盗難、忘れ物に注意するように注意喚起する表示である。

【 0 8 6 1 】

〔 所定情報表示演出 D 〕

図 1 2 3 は、所定情報表示演出 D を説明するための図である。

所定情報表示演出 D では、まず、図 1 2 3 (A) に示すように、待ち受け表示演出が実行される。この待ち受け表示演出は、遊技者を待ち受ける待ち受け中におこなわれる演出であり、デモンストレーション演出 (デモ演出) である。この待ち受け演出では、遊技機 1 の演出で多用され、主人公的なキャラクタ (メインキャラクタ) であり、言い換えれば、遊技機 1 のモチーフとなるキャラクタ C R A と、未成年注意喚起画像 C 4 6 と、不正行為抑制注意喚起 C 4 7 と、詐欺行為注意喚起 C 4 8 と、のめり込み注意喚起 C 4 1 0 とが表示される。未成年注意喚起画像 C 4 6 は、「 1 8 歳未満は打ったらダメ! 」と記載され、遊技者に対して 1 8 歳未満の未成年が遊技をしないように注意喚起する表示である。不正行為抑制注意喚起 C 4 7 は、「不正行為は犯罪です。やめてね! 」と記載され、遊技者に対してゴト行為などの不正行為は犯罪であるので、止めるように注意喚起する表示である。詐欺行為注意喚起 C 4 8 は、「詐欺に注意! 」と記載され、遊技者に対して詐欺行為に合わないよう注意喚起する表示である。のめり込み注意喚起 C 4 1 0 は、「遊技は適度に楽しみましょう」と記載され、遊技へののめり込みを抑制する表示である。のめり込み注意喚起画像 C 4 1 0 において、「遊技へののめり込みを注意しましょう」など、遊技へののめり込みを直接的に注意喚起する記載をおこなうようにしてもよい。

10

20

【 0 8 6 2 】

次に、図 1 2 3 (B) に示すように、大当たり遊技表示演出が実行される。この大当たり遊技表示演出は、待ち受け表示演出後、遊技者が遊技をおこなうことにより生じた大当たり遊技中に行われる演出である。この大当たり遊技表示演出では、キャラクタ C R A と、吹き出し画像 C 4 2 とが表示される。吹き出し画像 C 4 2 には、ラウンドを示唆する表示が成される。図 1 2 3 (B) の例では、 1 0 ラウンド (1 0 R) であることが示唆されている。また、大当たり遊技表示演出では、右打ちを示唆する表示、現在のラウンド数を表す表示、または、獲得出玉を表す表示などもおこなわれる。

【 0 8 6 3 】

次に、図 1 2 3 (C) に示すように、著作権者表示演出が実行される。この著作権者表示演出では、キャラクタ C R A と、著作権者示唆ロゴ画像 C 4 5 とが表示される。著作権者示唆ロゴ画像 C 4 5 は、遊技機 1 のモチーフとなるキャラクタでありメインキャラクタであるキャラクタ C R A の著作権者を表すロゴである。

30

【 0 8 6 4 】

次に、図 1 2 2 (D) に示すように、メーカーロゴ演出が実行される。このメーカーロゴ表示演出は、大当たり遊技表示演出後であって特別図柄 (装飾図柄) による変動演出前におこなわれる。このメーカーロゴ表示演出では、メーカーロゴ画像 C 4 4 が表示される。このメーカーロゴ画像 C 4 4 は、遊技機 1 の製造メーカーを表すロゴである。メーカーロゴ画像 C 4 4 には、製造メーカーとして「 X Y Z 」と表されている。また、メーカーロゴ画像 C 4 4 の上には、所定のキャッチフレーズ「幸せをあなたに!! 」が表されている。なお、メーカーロゴ画像 C 4 4 は、遊技機 1 の研究開発をしたメーカーを表すロゴであってもよい。

40

【 0 8 6 5 】

次に、図 1 2 2 (E) に示すように、注意喚起演出が実行される。この注意喚起演出は、大当たり遊技表示演出後であって特別図柄 (装飾図柄) による変動演出前におこなわれる。この注意喚起演出では、のめり込み注意喚起画像 C 4 3 と所定注意喚起画像 C 4 9 とが表示される。こののめり込み注意喚起画像 C 4 3 は、「遊技は適度に楽しみましょう」と記載され、遊技へののめり込みを抑制する表示である。のめり込み注意喚起画像 C 4 3 において、「遊技へののめり込みを注意しましょう」など、遊技へののめり込みを直接的に注意喚起する記載をおこなうようにしてもよい。また、所定注意喚起画像 C 4 9 は、「

50

プリペードカードの取り忘れ、盗難、忘れ物に注意してね」と記載され、遊技者に対してプリペードカードの取り忘れ、盗難、忘れ物に注意するように注意喚起する表示である。

【 0 8 6 6 】

[効果例]

以下に、所定情報表示演出の効果例を示す。

[効果 1]

上記実施形態の遊技機 1 の所定情報演出 A ~ D において、待ち受け表示演出がおこなわれ、その後に、大当たり遊技表示演出がおこなわれ、その後に、のめり込み注意喚起画像 C 4 3 の表示が特別図柄の変動開始前におこなわれる。この構成によれば、大当たり遊技後の一息ついて冷静になれるタイミングで、のめり込み注意喚起画像 C 4 3 が表示されるので、遊技者は、のめり込み注意喚起画像 C 4 3 の内容に対して真摯な気持ちで受けとめることができ、遊技への過度なのめり込みを抑制することができる。その結果、遊技を健全に楽しむことができ、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【 0 8 6 7 】

[効果 2]

上記実施形態の遊技機 1 の所定情報演出 B ~ D において、大当たり遊技表示演出がおこなわれ、その後に、メーカーロゴ表示演出（メーカーロゴ画像 C 4 4 の表示）がおこなわれ、その後に、のめり込み注意喚起画像 C 4 3 の表示の前におこなわれる。この構成によれば、大当たり遊技後の一息ついて冷静になれるタイミングで、メーカーロゴ画像 C 4 4 およびのめり込み注意喚起画像 C 4 3 がおこなわれるので、遊技者は、のめり込み注意喚起画像 C 4 3 に加えて、遊技機 1 の製造メーカーをしっかりと認識することができる。これにより、遊技者は、のめり込み注意喚起画像 C 4 3 をおこなうような遊技者に優しく寄り添う遊技機 1 を製造したメーカーを特定することができ、遊技者における遊技機 1 の製造メーカーの評価が向上し得る。その結果、遊技者は、メーカーロゴ画像 C 4 4 に対応する製造メーカーが創った遊技機 1 において親しみをもって遊技することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【 0 8 6 8 】

[効果 3]

上記実施形態の遊技機 1 の所定情報演出 C、D において、大当たり遊技表示演出がおこなわれ、その後に、著作権者表示演出（著作権者示唆ロゴ画像 C 4 5 の表示）がおこなわれ、その後に、のめり込み注意喚起画像 C 4 3 の表示の前におこなわれる。この構成によれば、大当たり遊技後の一息ついて冷静になれるタイミングで、著作権者示唆ロゴ画像 C 4 5 およびのめり込み注意喚起画像 C 4 3 がおこなわれるので、遊技者は、のめり込み注意喚起画像 C 4 3 に加えて、遊技機 1 のモチーフとなるキャラクタ C R A の著作権者をしっかりと認識することができる。その結果、キャラクタ C R A の著作権者を知っている遊技者は、遊技機 1 を、親しみ深く遊技することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【 0 8 6 9 】

[効果 4]

上記実施形態の遊技機 1 の所定情報演出 D において、待ち受け表示演出で、のめり込み注意喚起画像 C 4 1 0 の表示がおこなわれる。この構成によれば、待ち受け中のゆったりとしたときに、のめり込み注意喚起画像 C 4 3 が表示されるので、遊技者は、のめり込み注意喚起画像 C 4 3 の内容を深く受けとめることができ、遊技への過度なのめり込みを抑制することができる。その結果、遊技を健全に楽しむことができ、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【 0 8 7 0 】

[効果 5]

上記実施形態の遊技機 1 の所定情報演出 D において、のめり込み注意喚起画像 C 4 3 が表示されているときに、所定注意喚起画像 C 4 9（プリペードカードの取り忘れ、盗難、忘れ物に対する注意喚起表示）がおこなわれる。この構成によれば、大当たり遊技後の一

50

息ついて冷静になれるタイミングで、のめり込み注意喚起画像Ｃ４３と共に、所定注意喚起画像Ｃ４９が表示されるので、遊技者は、プリペードカードの取り忘れの確認したり、盗難へ注意を払ったり、忘れ物がないかを確認したりすることができる。その結果、遊技を健全に楽しむことができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０８７１】

[変形例]

以下に、所定情報表示演出の変形例を示す。

[変形例 １]

上記実施形態の遊技機１の所定情報演出では、注意喚起演出において、のめり込み注意喚起画像Ｃ４３と共に、その他の画像（例えば、メーカーロゴ画像Ｃ４４、著作権者示唆ロゴ画像Ｃ４５、未成年注意喚起画像Ｃ４６、不正行為抑制注意喚起Ｃ４７、詐欺行為注意喚起Ｃ４８）を一緒に表示してもよい。

また、大当たり遊技中に、のめり込み注意喚起画像Ｃ４３、メーカーロゴ画像Ｃ４４、メーカーロゴ画像Ｃ４４、著作権者示唆ロゴ画像Ｃ４５、未成年注意喚起画像Ｃ４６、不正行為抑制注意喚起Ｃ４７、詐欺行為注意喚起Ｃ４８、所定注意喚起画像Ｃ４９などの画像を表示してもよい。

また、メーカーロゴ表示演出において、メーカーロゴ画像Ｃ４４と共に、その他の画像（例えば、のめり込み注意喚起画像Ｃ４３、著作権者示唆ロゴ画像Ｃ４５、未成年注意喚起画像Ｃ４６、不正行為抑制注意喚起Ｃ４７、詐欺行為注意喚起Ｃ４８、所定注意喚起画像Ｃ４９）を一緒に表示してもよい。

また、著作権者表示演出において、著作権者示唆ロゴ画像Ｃ４５と共に、その他の画像（例えば、のめり込み注意喚起画像Ｃ４３、メーカーロゴ画像Ｃ４４、未成年注意喚起画像Ｃ４６、不正行為抑制注意喚起Ｃ４７、詐欺行為注意喚起Ｃ４８、所定注意喚起画像Ｃ４９）を一緒に表示してもよい。

また、待ち受け表示演出において、著作権者示唆ロゴ画像Ｃ４５、メーカーロゴ画像Ｃ４４、所定注意喚起画像Ｃ４９を表示するようにしてもよい。

【０８７２】

[変形例 ２]

上記実施形態の遊技機１の所定情報演出Ｄでは、待ち受け表示演出ののめり込み注意喚起画像Ｃ４１０と、注意喚起演出ののめり込み注意喚起画像Ｃ４３とは、のめり込み注意喚起という趣旨を逸脱しない範囲で異なる記載をするようにしてもよい。例えば、待ち受け表示演出ののめり込み注意喚起画像Ｃ４１０に「遊技ののめり込みに注意しましょう！」と記載し、注意喚起演出ののめり込み注意喚起画像Ｃ４３に「あなたは、遊技に熱中しすぎて周りが見えなくなっていますか？遊技は適度に楽しむものです。注意してください！」と記載する。

また、待ち受け表示演出ののめり込み注意喚起画像Ｃ４１０の表示位置と、注意喚起演出ののめり込み注意喚起画像Ｃ４３の表示位置とが異なる位置となっているが、同じ位置にくるようにしてもよい。

【０８７３】

[態様例]

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[態様 Ｃ４－１]

複数の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、

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

、

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

、

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

、

前記第１の表示演出は、待ち受け表示をおこなう演出であり、

10

20

30

40

50

前記第2の表示演出は、大当たり遊技中の大当たり遊技表示をおこなう演出であり、

前記第3の表示演出は、遊技者の遊技へののめり込みを注意喚起する第1ののめり込み注意喚起表示をおこなう演出であり、

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

前記組み合わせ演出では、前記第1の表示演出がおこなわれ、前記第1の表示演出がおこなわれた後、前記第2の表示演出がおこなわれ、前記第2の表示演出がおこなわれた後、前記第3の表示演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

【0874】

10

[態様C4 - 2]

態様C4 - 1に記載の遊技機であって、

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

前記第4の表示演出は、前記遊技機の製造メーカーを表す製造メーカーロゴの表示をおこなう演出であり、

前記組み合わせ演出は、前記第4の表示演出を含む場合があり、

前記組み合わせ演出では、前記第4の表示演出は、前記第2の表示演出の後であって前記第3の表示演出の前におこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

20

【0875】

[態様C4 - 3]

態様C4 - 1または態様C4 - 2に記載の遊技機であって、

前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第5の表示演出をおこなう場合があり、

前記第5の表示演出は、前記遊技機に用いられる所定のキャラクタの著作権者を表すロゴの表示をおこなう演出であり、

前記組み合わせ演出は、前記第5の表示演出を含む場合があり、

前記組み合わせ演出では、前記第5の表示演出は、前記第2の表示演出の後であって前記第3の表示演出の前におこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

30

【0876】

[態様C4 - 4]

態様C4 - 1から態様C4 - 3までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第1の表示演出は、遊技者の遊技へののめり込みを注意喚起する第2ののめり込み注意喚起表示を含む、

ことを特徴とする遊技機。

【0877】

[態様C4 - 5]

態様1ないし態様4までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

40

前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第6の表示演出をおこなう場合があり、

前記第6の表示演出は、プリペイドカードの取り忘れを注意喚起するカード取り忘れ注意喚起表示をおこなう演出であり、

前記組み合わせ演出は、前記第6の表示演出を含む場合があり、

前記組み合わせ演出では、前記第6の表示演出は、前記第3の表示演出がおこなわれているときに実行される、

ことを特徴とする遊技機。

【0878】

以下に図124～図127を用いて保留アイコン移動演出A～Dについて説明する。こ

50

の保留アイコン移動演出は、装飾図柄の変動演出中や変動演出前後などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 101 がサブ制御基板 90 から受信した変動演出開始コマンドを解析し、保留アイコン移動演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 103 から対応する画像データや駆動データを読み出して表示画面 7a に画像を表示させる演出である。

【0879】

[保留アイコン移動演出 A]

図 124 は、保留アイコン移動演出 A を説明するための図である。保留アイコン移動演出 A のうち、図 124 (A) ~ 図 124 (E) は、遊技状態が通常状態のときに実行される。保留アイコン移動演出 A では、まず、図 124 (A) に示すように、通常時において、左装飾図柄 8L と、中装飾図柄 8C と、右装飾図柄 8R とが変動表示される。変動表示中の左装飾図柄 8L、中装飾図柄 8C、および、右装飾図柄 8R は、それぞれ下方向（上下方向に沿って）に移動しており、数字が視認できない態様となっている。このとき、特図 1 の 3 つの保留アイコン 9A は、表示画面 7a の第 1 領域 FA において、表示画面 7a の上下方向に沿って並んで表示される。すなわち、特図 1 の 3 つの保留アイコン 9A は、装飾図柄の変動方向に沿った方向に並んで配置される。3 つの保留アイコン 9A は、下から上に向かって順に第 1 特図保留記憶領域 85a の第 1 ~ 第 3 記憶領域に対応する保留画像 9A である。表示画面 7a の第 1 領域 FA は、保留アイコン 9A を表示可能な保留画像表示領域であり、ここでは、表示画面 7a の左端から所定の幅を持った領域である。第 1 領域 FA は、特定の色で示される領域を示す画像（領域画像）によって、領域を識別可能に構成されていてもよいし、他の領域と識別できない態様であってもよい。ここでは、第 1 領域 FA は、他の領域と識別できない態様となっている。この場合であっても、保留アイコン 9A が表示される領域とその周辺を含む領域として第 1 領域 FA を適宜設定することができる。図 124 (A) では、特図 1 の 3 つの保留アイコン 9A のうち、下から 2 つめの保留アイコン 9A（第 1 特図保留記憶領域 85a の第 2 記憶領域に対応する保留画像 9A）が先読みによって保留が変化している。保留消化画像 9C は表示されていない。

【0880】

図 124 (B) では、保留アイコン 9A が 1 つ追加された状態が示されている。ここでは、表示画面 7a の第 1 領域 FA において、縦に 3 つ並んだ保留アイコン 9A の一番上に新たに保留アイコン 9A が追加される。新たに追加された保留アイコン 9A は、第 1 特図保留記憶領域 85a の第 4 記憶領域に対応する保留画像 9A である。図 124 (C) に示すように、左装飾図柄 8L と、中装飾図柄 8C と、右装飾図柄 8R とが停止表示すると、縦に並んだ 4 つの保留アイコン 9A のうち、最初に表示された一番下の保留アイコン 9A（第 1 特図保留記憶領域 85a の第 1 記憶領域に対応する保留画像 9A）は、右方向に移動し、表示画面 7a から消える。そのため、保留消化画像 9C が表示されない。縦に並んだ 4 つの保留アイコン 9A のうち、2 番目以降に表示された残りの保留アイコン 9A（第 1 特図保留記憶領域 85a の第 2 ~ 4 記憶領域に対応する保留画像 9A）は、下方向にシフト移動する。そして、図 124 (D) に示すように、左装飾図柄 8L と、中装飾図柄 8C と、右装飾図柄 8R による次の変動表示が実行される。変動開始の左装飾図柄 8L と、中装飾図柄 8C と、右装飾図柄 8R は、装飾図柄変動演出 A（図 48）の態様であってもよい。上述のシフト移動によって、特図 1 の 3 つの保留アイコン 9A のうち、最初に表示された 1 つめの保留アイコン 9A（第 1 特図保留記憶領域 85a の第 1 記憶領域に対応する保留画像 9A）が先読みによって保留が変化している。

【0881】

図 124 (E) に示すように、左装飾図柄 8L と、中装飾図柄 8C と、右装飾図柄 8R とが停止表示すると、図 124 (D) において、縦に並んだ 3 つの保留アイコン 9A のうち、最初に表示された保留アイコン 9A（第 1 特図保留記憶領域 85a の第 1 記憶領域に対応する保留画像 9A）は、右方向に移動する。このとき、移動した保留アイコン 9A は先読みによって変化しているため、右に移動後も表示が消えず、保留消化画像 9C（当該保留アイコン 9C）となる。そして、この当該保留アイコン 9C は、その後ろの保留アイ

コン 9 A の一部分に重なって表示される。図 1 2 4 (D) において、縦に並んだ 3 つの保留アイコン 9 A のうち、2 番目以降に表示された残りの保留アイコン 9 A (第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 2、3 記憶領域に対応する保留画像 9 A) は、下方方向にシフト移動する。そして、新たに、1 つめとなった保留アイコン 9 A (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) の一部分に保留消化画像 9 C (当該保留アイコン 9 C) が重なって表示される。

【 0 8 8 2 】

図 1 2 4 (F) ~ 図 1 2 4 (J) は、遊技状態が確変状態のときに実行される。図 1 2 4 (F) では、確変時において、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R とが変動表示される。変動表示中の左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、および、右装飾図柄 8 R は、それぞれ下方方向 (上下方向に沿って) に移動しており、数字が視認できない状態となっている。このとき、特図 2 の 3 つの保留アイコン 9 B は、表示画面 7 a の第 2 領域 S A において、表示画面 7 a の上下方向に沿って並んで表示される。すなわち、特図 2 の 3 つの保留アイコン 9 B は、装飾図柄の変動方向に沿った方向に並んで配置される。3 つの保留アイコン 9 B は、下から上に向かって順に第 2 特図保留記憶領域 8 5 b の第 1 ~ 第 3 記憶領域に対応する保留画像 9 B である。表示画面 7 a の第 2 領域 S A は、保留アイコン 9 B を表示可能な保留画像表示領域であり、ここでは、表示画面 7 a の右端から所定の幅を持った領域である。第 2 領域 S A は、特定の色で示される領域を示す画像 (領域画像) によって、領域を識別可能に構成されていてもよいし、他の領域と識別できない状態であってもよい。ここでは、第 2 領域 S A は、他の領域と識別できない状態となっている。この場合であっても、保留アイコン 9 B が表示される領域とその周辺を含む領域として第 2 領域 S A を適宜設定することができる。図 1 2 4 (F) では、特図 2 の 3 つの保留アイコン 9 B のうち、下から 2 つめの保留アイコン 9 B (第 2 特図保留記憶領域 8 5 b の第 2 記憶領域に対応する保留画像 9 A) が先読みによって保留が変化している。保留消化画像 9 C は表示されていない。

【 0 8 8 3 】

図 1 2 4 (G) では、保留アイコン 9 B が 1 つ追加された状態が示されている。ここでは、表示画面 7 a の第 2 領域 S A において、縦に 3 つ並んだ保留アイコン 9 B の一番上に新たに保留アイコン 9 B が追加される。新たに追加された保留アイコン 9 B は、第 2 特図保留記憶領域 8 5 b の第 4 記憶領域に対応する保留画像 9 B である。図 1 2 4 (H) に示すように、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R とが停止表示すると、縦に並んだ 4 つの保留アイコン 9 B のうち、最初に表示された保留アイコン 9 B (第 2 特図保留記憶領域 8 5 b の第 1 記憶領域に対応する保留画像 9 B) は、左方向に移動し、表示画面 7 a から消える。そのため、保留消化画像 9 C が表示されない。縦に並んだ 4 つの保留アイコン 9 B のうち、2 番目以降に表示された残りの保留アイコン 9 B (第 2 特図保留記憶領域 8 5 b の第 2 ~ 4 記憶領域に対応する保留画像 9 B) は、下方方向にシフト移動する。そして、図 1 2 4 (I) に示すように、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R による次の変動表示が実行される。変動開始の左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、装飾図柄変動演出 A (図 4 8) の状態であってもよい。上述のシフト移動によって、特図 2 の 3 つの保留アイコン 9 B のうち、最初に表示された 1 つめの保留アイコン 9 B (第 2 特図保留記憶領域 8 5 b の第 1 記憶領域に対応する保留画像 9 B) が先読みによって保留が変化している。

【 0 8 8 4 】

図 1 2 4 (J) に示すように、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R とが停止表示すると、図 1 2 4 (I) において、縦に並んだ 3 つの保留アイコン 9 B のうち、最初に表示された保留アイコン 9 B (第 2 特図保留記憶領域 8 5 b の第 1 記憶領域に対応する保留画像 9 B) は、左方向に移動する。このとき、移動した保留アイコン 9 B は先読みによって変化しているため、左に移動後も表示が消えず、保留消化画像 9 C (当該保留アイコン 9 C) となる。そして、この当該保留アイコン 9 C は、その後ろの保留アイコン 9 B の一部分に重なって表示される。図 1 2 4 (I) において、縦に並んだ 3 つの保

留アイコン 9 B のうち、2 番目以降に表示された残りの保留アイコン 9 B (第 2 特図保留記憶領域 8 5 b の第 2、3 記憶領域に対応する保留画像 9 B) は、下方方向にシフト移動する。そして、新たに、1 つめとなった保留アイコン 9 B (第 2 特図保留記憶領域 8 5 b の第 1 記憶領域に対応する保留画像 9 B) の一部分に保留消化画像 9 C (当該保留アイコン 9 C) が重なって表示される。

【 0 8 8 5 】

[保留アイコン移動演出 B]

図 1 2 5 は、保留アイコン移動演出 B を説明するための図である。保留アイコン移動演出 B は、保留アイコン移動演出 A と比較すると、装飾図柄の変動方向や保留アイコンの配置方向が異なる。保留アイコン移動演出 B のうち、図 1 2 5 (A) ~ 図 1 2 5 (E) は、遊技状態が通常状態のときに実行される。保留アイコン移動演出 B では、まず、図 1 2 5 (A) に示すように、通常時において、下装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、上装飾図柄 8 R とが変動表示される。変動表示中の下装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、および、上装飾図柄 8 R は、それぞれ左方向 (左右方向に沿って) に移動しており、数字が視認できない状態となっている。このとき、特図 1 の 3 つの保留アイコン 9 A は、表示画面 7 a の第 1 領域 F A において、表示画面 7 a の左右方向に沿って並んで表示される。すなわち、特図 1 の 3 つの保留アイコン 9 A は、装飾図柄の変動方向に沿った方向に並んで配置される。3 つの保留アイコン 9 A は、右から左に向かって順に第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 1 ~ 第 3 記憶領域に対応する保留画像 9 A である。表示画面 7 a の第 1 領域 F A は、保留アイコン 9 A を表示可能な保留画像表示領域であり、ここでは、表示画面 7 a の下端から上下方向に所定の幅を持った領域である。第 1 領域 F A は、特定の色で示される領域を示す画像 (領域画像) によって、領域を識別可能に構成されていてもよいし、他の領域と識別できない状態であってもよい。ここでは、第 1 領域 F A は、他の領域と識別できない状態となっている。この場合であっても、保留アイコン 9 A が表示される領域とその周辺を含む領域として第 1 領域 F A を適宜設定することができる。図 1 2 5 (A) では、特図 1 の 3 つの保留アイコン 9 A のうち、右から 2 つめの保留アイコン 9 A (第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 2 記憶領域に対応する保留画像 9 A) が先読みによって保留が変化している。保留消化画像 9 C は表示されていない。

【 0 8 8 6 】

図 1 2 5 (B) では、保留アイコン 9 A が 1 つ追加された状態が示されている。ここでは、表示画面 7 a の第 1 領域 F A において、横に 3 つ並んだ保留アイコン 9 A の一番左に新たに保留アイコン 9 A が追加される。新たに追加された保留アイコン 9 A は、第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 4 記憶領域に対応する保留画像 9 A である。図 1 2 5 (C) に示すように、下装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、上装飾図柄 8 R とが停止表示すると、横に並んだ 4 つの保留アイコン 9 A のうち、最初に表示された一番右側の保留アイコン 9 A (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) は、上方方向に移動し、表示画面 7 a から消える。そのため、保留消化画像 9 C が表示されない。横に並んだ 4 つの保留アイコン 9 A のうち、2 番目以降に表示された残りの保留アイコン 9 A (第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 2 ~ 4 記憶領域に対応する保留画像 9 A) は、右方向にシフト移動する。そして、図 1 2 5 (D) に示すように、下装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、上装飾図柄 8 R による次の変動表示が実行される。変動開始の下装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、上装飾図柄 8 R は、装飾図柄変動演出 D (図 5 1) の状態であってもよい。上述のシフト移動によって、特図 1 の 3 つの保留アイコン 9 A のうち、最初に表示された 1 つめの保留アイコン 9 A (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) が先読みによって保留が変化している。

【 0 8 8 7 】

図 1 2 5 (E) に示すように、下装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、上装飾図柄 8 R とが停止表示すると、図 1 2 5 (D) において、横に並んだ 3 つの保留アイコン 9 A のうち、最初に表示された保留アイコン 9 A (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) は、上方方向に移動する。このとき、移動した保留アイコン 9 A は

先読みによって変化しているため、上に移動後も表示が消えず、保留消化画像 9 C (当該保留アイコン 9 C) となる。そして、この当該保留アイコン 9 C は、その後ろの保留アイコン 9 A の一部分に重なって表示される。図 1 2 5 (D) において、横に並んだ 3 つの保留アイコン 9 A のうち、2 番目以降に表示された残りの保留アイコン 9 A (第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 2、3 記憶領域に対応する保留画像 9 A) は、右方向にシフト移動する。そして、新たに、1 つめとなった保留アイコン 9 A (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) の一部分に保留消化画像 9 C (当該保留アイコン 9 C) が重なって表示される。

【 0 8 8 8 】

図 1 2 5 (F) ~ 図 1 2 5 (J) は、遊技状態が確変状態のときに実行される。図 1 2 5 (F) では、確変時において、下装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、上装飾図柄 8 R とが変動表示される。変動表示中の下装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、および、上装飾図柄 8 R は、それぞれ左方向 (左右方向に沿って) に移動しており、数字が視認できない状態となっている。このとき、特図 2 の 3 つの保留アイコン 9 B は、表示画面 7 a の第 2 領域 S A において、表示画面 7 a の左右方向に沿って並んで表示される。すなわち、特図 2 の 3 つの保留アイコン 9 B は、装飾図柄の変動方向に沿った方向に並んで配置される。3 つの保留アイコン 9 B は、左から右に向かって順に第 2 特図保留記憶領域 8 5 b の第 1 ~ 第 3 記憶領域に対応する保留画像 9 B である。表示画面 7 a の第 2 領域 S A は、保留アイコン 9 B を表示可能な保留画像表示領域であり、ここでは、表示画面 7 a の上端から上下方向に所定の幅を持った領域である。第 2 領域 S A は、特定の色で示される領域を示す画像 (領域画像) によって、領域を識別可能に構成されていてもよいし、他の領域と識別できない状態であってもよい。ここでは、第 2 領域 S A は、他の領域と識別できない状態となっている。この場合であっても、保留アイコン 9 B が表示される領域とその周辺を含む領域として第 2 領域 S A を適宜設定することができる。図 1 2 5 (F) では、特図 2 の 3 つの保留アイコン 9 B のうち、左から 2 つめの保留アイコン 9 B (第 2 特図保留記憶領域 8 5 b の第 2 記憶領域に対応する保留画像 9 A) が先読みによって保留が変化している。保留消化画像 9 C は表示されていない。

【 0 8 8 9 】

図 1 2 5 (G) では、保留アイコン 9 B が 1 つ追加された状態が示されている。ここでは、表示画面 7 a の第 2 領域 S A において、横に 3 つ並んだ保留アイコン 9 B の一番右に新たに保留アイコン 9 B が追加される。新たに追加された保留アイコン 9 B は、第 2 特図保留記憶領域 8 5 b の第 4 記憶領域に対応する保留画像 9 B である。図 1 2 5 (H) に示すように、下装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、上装飾図柄 8 R とが停止表示すると、横に並んだ 4 つの保留アイコン 9 B のうち、最初に表示された一番左の保留アイコン 9 B (第 2 特図保留記憶領域 8 5 b の第 1 記憶領域に対応する保留画像 9 B) は、下方向に移動し、表示画面 7 a から消える。そのため、保留消化画像 9 C が表示されない。横に並んだ 4 つの保留アイコン 9 B のうち、2 番目以降に表示された残りの保留アイコン 9 B (第 2 特図保留記憶領域 8 5 b の第 2 ~ 4 記憶領域に対応する保留画像 9 B) は、左方向にシフト移動する。そして、図 1 2 5 (I) に示すように、下装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、上装飾図柄 8 R による次の変動表示が実行される。変動開始の下装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、上装飾図柄 8 R は、装飾図柄変動演出 A (図 4 8) の状態であってもよい。上述のシフト移動によって、特図 2 の 3 つの保留アイコン 9 B のうち、最初に表示された 1 つめの保留アイコン 9 B (第 2 特図保留記憶領域 8 5 b の第 1 記憶領域に対応する保留画像 9 B) が先読みによって保留が変化している。

【 0 8 9 0 】

図 1 2 5 (J) に示すように、下装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、上装飾図柄 8 R とが停止表示すると、図 1 2 5 (I) において、横に並んだ 3 つの保留アイコン 9 B のうち、最初に表示された保留アイコン 9 B (第 2 特図保留記憶領域 8 5 b の第 1 記憶領域に対応する保留画像 9 B) は、下方向に移動する。このとき、移動した保留アイコン 9 B は先読みによって変化しているため、下に移動後も表示が消えず、保留消化画像 9 C (当該

保留アイコン 9 C) となる。そして、この当該保留アイコン 9 C は、その後ろの保留アイコン 9 B の一部分に重なって表示される。図 1 2 5 (I) において、横に並んだ 3 つの保留アイコン 9 B のうち、2 番目以降に表示された残りの保留アイコン 9 B (第 2 特図保留記憶領域 8 5 b の第 2、3 記憶領域に対応する保留画像 9 B) は、左方向にシフト移動する。そして、新たに、1 つめとなった保留アイコン 9 B (第 2 特図保留記憶領域 8 5 b の第 1 記憶領域に対応する保留画像 9 B) の一部分に保留消化画像 9 C (当該保留アイコン 9 C) が重なって表示される。

【 0 8 9 1 】

[保留アイコン移動演出 C]

図 1 2 6 は、保留アイコン移動演出 C を説明するための図である。保留アイコン移動演出 C は、保留アイコン移動演出 A と比較すると、遊技状態や、保留の表示態様が異なる。図 1 2 6 (A) ~ 図 1 2 6 (J) は、遊技状態が非確変の時短状態のときに実行される。保留アイコン移動演出 C では、まず、図 1 2 6 (A) に示すように、時短時において、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R とが変動表示される。変動表示中の左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、および、右装飾図柄 8 R は、それぞれ下方向 (上下方向に沿って) に移動しており、数字が視認できない態様となっている。このとき、特図 1 の 3 つの保留アイコン 9 A、および、特図 2 の 3 つの保留アイコン 9 B は、それぞれ、表示画面 7 a の第 1 領域 F A において、表示画面 7 a の上下方向に沿って並んで表示される。すなわち、特図 1 の 3 つの保留アイコン 9 A、および、特図 2 の 3 つの保留アイコン 9 B は、それぞれ、装飾図柄の変動方向に沿った方向に並んで配置される。3 つの保留アイコン 9 A は、下から上に向かって順に第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 1 ~ 第 3 記憶領域に対応する保留画像 9 A である。3 つの保留アイコン 9 B は、同様に、下から上に向かって順に第 2 特図保留記憶領域 8 5 b の第 1 ~ 第 3 記憶領域に対応する保留画像 9 B である。特図 2 の保留アイコン 9 B は、特図 1 の保留アイコン 9 A の一部に重なって表示される。特図 2 の保留は特図 1 の保留よりも優先して消化される (優先消化される)。よって、特図 1 の 3 つの保留アイコン 9 A と、特図 2 の保留アイコン 9 B は、優先消化される保留アイコン 9 B が上側に重なって表示されている。

【 0 8 9 2 】

表示画面 7 a の第 1 領域 F A は、保留アイコン 9 A、9 B を表示可能な保留画像表示領域であり、ここでは、表示画面 7 a の左端から所定の幅を持った領域である。第 1 領域 F A は、特定の色で示される領域を示す画像 (領域画像) によって、領域を識別可能に構成されていてもよいし、他の領域と識別できない態様であってもよい。ここでは、第 1 領域 F A は、他の領域と識別できない態様となっている。この場合であっても、保留アイコン 9 A、9 B が表示される領域とその周辺を含む領域として第 1 領域 F A を適宜設定することができる。図 1 2 6 (A) では、特図 2 の 3 つの保留アイコン 9 B のうち、下から 2 つめの保留アイコン 9 B (第 2 特図保留記憶領域 8 5 b の第 2 記憶領域に対応する保留画像 9 A) が先読みによって保留が変化している。保留消化画像 9 C は表示されていない。

【 0 8 9 3 】

図 1 2 6 (B) では、特図 2 の保留アイコン 9 B が 1 つ追加された状態が示されている。ここでは、表示画面 7 a の第 1 領域 F A において、縦に 3 つ並んだ保留アイコン 9 B の一番上に新たに保留アイコン 9 B が追加される。新たに追加された保留アイコン 9 B は、第 2 特図保留記憶領域 8 5 b の第 4 記憶領域に対応する保留画像 9 B である。図 1 2 6 (C) に示すように、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R とが停止表示すると、縦に並んだ 4 つの保留アイコン 9 B のうち、最初に表示された一番下の保留アイコン 9 B (第 2 特図保留記憶領域 8 5 b の第 1 記憶領域に対応する保留画像 9 B) は、右方向に移動し、表示画面 7 a から消える。そのため、保留消化画像 9 C が表示されない。縦に並んだ 4 つの保留アイコン 9 B のうち、2 番目以降に表示された残りの保留アイコン 9 B (第 2 特図保留記憶領域 8 5 b の第 2 ~ 4 記憶領域に対応する保留画像 9 B) は、下方向にシフト移動する。そして、図 1 2 6 (D) に示すように、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R による次の変動表示が実行される。変動開始の左装飾図柄

8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、装飾図柄変動演出 A (図 4 8) の態様であってもよい。上述のシフト移動によって、特図 2 の 3 つの保留アイコン 9 B のうち、最初に表示された 1 つめの保留アイコン 9 B (第 2 特図保留記憶領域 8 5 b の第 1 記憶領域に対応する保留画像 9 B) が先読みによって保留が変化している。

【 0 8 9 4 】

図 1 2 6 (E) に示すように、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R とが停止表示すると、図 1 2 6 (D) において、縦に並んだ 3 つの保留アイコン 9 B のうち、最初に表示された保留アイコン 9 B (第 2 特図保留記憶領域 8 5 b の第 1 記憶領域に対応する保留画像 9 B) は、右方向に移動する。このとき、移動した保留アイコン 9 B は先読みによって変化しているため、右に移動後も表示が消えず、保留消化画像 9 C (当該保留アイコン 9 C) となる。そして、この当該保留アイコン 9 C は、その後ろの保留アイコン 9 B の一部分に重なって表示される。図 1 2 6 (D) において、縦に並んだ 3 つの保留アイコン 9 B のうち、2 番目以降に表示された残りの保留アイコン 9 B (第 2 特図保留記憶領域 8 5 b の第 2、3 記憶領域に対応する保留画像 9 B) は、下方向にシフト移動する。そして、新たに、1 つめとなった保留アイコン 9 B (第 2 特図保留記憶領域 8 5 b の第 1 記憶領域に対応する保留画像 9 B) の一部分に保留消化画像 9 C (当該保留アイコン 9 C) が重なって表示される。そして、図 1 2 6 (F) に示すように、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R による次の変動表示が実行される。このとき、スペシャルリーチ演出等が実行されてもよい。

【 0 8 9 5 】

上記の保留アイコン 9 B のシフト移動が繰り返され、図 1 2 6 (G) (H) に示すように、最後の保留アイコン 9 B が消化されると、図 1 2 6 (I) に示すように、特図 1 の保留アイコン 9 A の保留消化が開始される。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 とが停止表示すると、縦に並んだ 3 つの保留アイコン 9 A のうち、最初に表示された一番下の保留アイコン 9 A (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) は、右方向に移動し、表示画面 7 a から消える。そのため、保留消化画像 9 C が表示されない。縦に並んだ 3 つの保留アイコン 9 A のうち、2 番目以降に表示された残りの保留アイコン 9 A (第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 2、3 記憶領域に対応する保留画像 9 A) は、下方向にシフト移動する。そして、図 1 2 6 (J) に示すように、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R による次の変動表示が実行される。

【 0 8 9 6 】

[保留アイコン移動演出 D]

図 1 2 7 は、保留アイコン移動演出 D を説明するための図である。保留アイコン移動演出 D は、保留アイコン移動演出 A と比較すると、遊技状態や、保留の表示態様、装飾図柄の変動方向、保留アイコンの配置方向が異なる。図 1 2 7 (A) ~ 図 1 2 7 (J) は、遊技状態が非確変の時短状態のときに実行される。保留アイコン移動演出 D では、まず、図 1 2 7 (A) に示すように、時短時において、下装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、上装飾図柄 8 R とが変動表示される。変動表示中の下装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、および、上装飾図柄 8 R は、それぞれ左方向 (左右方向に沿って) に移動しており、数字が視認できない態様となっている。このとき、特図 1 の 3 つの保留アイコン 9 A、および、特図 2 の 3 つの保留アイコン 9 B は、それぞれ、表示画面 7 a の第 1 領域 F A において、表示画面 7 a の左右方向に沿って並んで表示される。すなわち、特図 1 の 3 つの保留アイコン 9 A、および、特図 2 の 3 つの保留アイコン 9 B は、それぞれ、装飾図柄の変動方向に沿った方向に並んで配置される。3 つの保留アイコン 9 A は、右から左に向かって順に第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 1 ~ 第 3 記憶領域に対応する保留画像 9 A である。3 つの保留アイコン 9 B は、同様に、左から右に向かって順に第 2 特図保留記憶領域 8 5 b の第 1 ~ 第 3 記憶領域に対応する保留画像 9 B である。特図 2 の保留アイコン 9 B は、特図 1 の保留アイコン 9 A の一部に重なって表示される。特図 2 の保留は特図 1 の保留よりも優先して消化される (優先消化される)。よって、特図 1 の 3 つの保留アイコン 9 A と、特

図 2 の保留アイコン 9 B は、優先消化される保留アイコン 9 B が上側に重なって表示されている。

【 0 8 9 7 】

表示画面 7 a の第 1 領域 F A は、保留アイコン 9 A、9 B を表示可能な保留画像表示領域であり、ここでは、表示画面 7 a の下端から上下方向に所定の幅を持った領域である。第 1 領域 F A は、特定の色で示される領域を示す画像（領域画像）によって、領域を識別可能に構成されていてもよいし、他の領域と識別できない態様であってもよい。ここでは、第 1 領域 F A は、他の領域と識別できない態様となっている。この場合であっても、保留アイコン 9 A、9 B が表示される領域とその周辺を含む領域として第 1 領域 F A を適宜設定することができる。図 1 2 7 (A) では、特図 2 の 3 つの保留アイコン 9 B のうち、右から 2 つめの保留アイコン 9 B（第 2 特図保留記憶領域 8 5 b の第 2 記憶領域に対応する保留画像 9 A）が先読みによって保留が変化している。保留消化画像 9 C は表示されていない。

10

【 0 8 9 8 】

図 1 2 7 (B) では、特図 2 の保留アイコン 9 B が 1 つ追加された状態が示されている。ここでは、表示画面 7 a の第 1 領域 F A において、横に 3 つ並んだ保留アイコン 9 B の一番左に新たに保留アイコン 9 B が追加される。新たに追加された保留アイコン 9 B は、第 2 特図保留記憶領域 8 5 b の第 4 記憶領域に対応する保留画像 9 B である。図 1 2 7 (C) に示すように、下装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、上装飾図柄 8 R とが停止表示すると、横に並んだ 4 つの保留アイコン 9 B のうち、最初に表示された一番右側の保留アイコン 9 B（第 2 特図保留記憶領域 8 5 b の第 1 記憶領域に対応する保留画像 9 B）は、上方向に移動し、表示画面 7 a から消える。そのため、保留消化画像 9 C が表示されない。横に並んだ 4 つの保留アイコン 9 B のうち、2 番目以降に表示された残りの保留アイコン 9 B（第 2 特図保留記憶領域 8 5 b の第 2 ~ 4 記憶領域に対応する保留画像 9 B）は、右方向にシフト移動する。そして、図 1 2 7 (D) に示すように、下装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、上装飾図柄 8 R による次の変動表示が実行される。変動開始の下装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、上装飾図柄 8 R は、装飾図柄変動演出 D（図 5 1）の態様であってもよい。上述のシフト移動によって、特図 2 の 3 つの保留アイコン 9 B のうち、最初に表示された 1 つめの保留アイコン 9 B（第 2 特図保留記憶領域 8 5 b の第 1 記憶領域に対応する保留画像 9 B）が先読みによって保留が変化している。

20

30

【 0 8 9 9 】

図 1 2 7 (E) に示すように、下装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、上装飾図柄 8 R とが停止表示すると、図 1 2 7 (D) において、横に並んだ 3 つの保留アイコン 9 B のうち、最初に表示された保留アイコン 9 B（第 2 特図保留記憶領域 8 5 b の第 1 記憶領域に対応する保留画像 9 B）は、上方向に移動する。このとき、移動した保留アイコン 9 B は先読みによって変化しているため、上に移動後も表示が消えず、保留消化画像 9 C（当該保留アイコン 9 C）となる。そして、この当該保留アイコン 9 C は、その後ろの保留アイコン 9 B の一部分に重なって表示される。図 1 2 7 (D) において、横に並んだ 3 つの保留アイコン 9 B のうち、2 番目以降に表示された残りの保留アイコン 9 B（第 2 特図保留記憶領域 8 5 b の第 2、3 記憶領域に対応する保留画像 9 B）は、右方向にシフト移動する。そして、新たに、1 つめとなった保留アイコン 9 B（第 2 特図保留記憶領域 8 5 b の第 1 記憶領域に対応する保留画像 9 B）の一部分に保留消化画像 9 C（当該保留アイコン 9 C）が重なって表示される。そして、図 1 2 7 (F) に示すように、下装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、上装飾図柄 8 R による次の変動表示が実行される。このとき、スペシャルリーチ演出等が実行されてもよい。

40

【 0 9 0 0 】

上記の保留アイコン 9 B のシフト移動が繰り返され、図 1 2 7 (G) (H) に示すように、最後の保留アイコン 9 B が消化されると、図 1 2 7 (I) に示すように、特図 1 の保留アイコン 9 A の保留消化が開始される。ここでは、下装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、上装飾図柄 8 R とが停止表示すると、横に並んだ 3 つの保留アイコン 9 A のうち、最

50

初に表示された一番下の保留アイコン 9 A (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) は、上方向に移動し、表示画面 7 a から消える。そのため、保留消化画像 9 C が表示されない。横に並んだ 3 つの保留アイコン 9 A のうち、2 番目以降に表示された残りの保留アイコン 9 A (第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 2、3 記憶領域に対応する保留画像 9 A) は、右方向にシフト移動する。そして、図 1 2 7 (J) に示すように、下装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、上装飾図柄 8 R による次の変動表示が実行される。

【 0 9 0 1 】

[効果例]

以下に、保留アイコン移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 1 2 4 に示すように、表示画面 7 a の第 1 領域 F A において、複数の保留アイコン 9 A が上下方向に沿って並んで表示される第 1 の演出 (通常時) と、左右方向における位置が、第 1 領域 F A と異なる第 2 領域 S A において、複数の保留アイコン 9 B が上下方向に沿って並んで表示される第 2 の演出 (確変時) と、を実行することができる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

[効果 2]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 2 4 (C) に示すように、第 1 の演出 (通常時) において、複数の保留アイコン 9 A のうち、最初に表示された保留アイコン 9 A は、左右方向に沿って (右方向に) 移動し、2 番目以降に表示された残りの保留アイコン 9 A は、上下方向に沿って (下方向に) シフト移動する。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

20

[効果 3]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 2 4 (H) に示すように、第 2 の演出 (確変時) において、複数の保留アイコン 9 B のうち、最初に表示された保留アイコン 9 B は、左右方向に沿って (左方向に) 移動し、2 番目以降に表示された残りの保留アイコン 9 B は、上下方向に沿って (下方向に) シフト移動し、図 1 2 4 (C) (E) (H) (J) に示すように、第 1 の演出 (通常時) と第 2 の演出 (確変時) において、左右方向に沿って移動した保留アイコン 9 A、9 B は、表示画面 7 a から消える場合と消えない場合とがある。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

30

[効果 4]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 2 6 に示すように、表示画面 7 a の第 1 領域 F A において、特図 1 に対応する複数の保留アイコン 9 A と、特図 2 に対応する複数の保留アイコン 9 B とが、それぞれ上下方向に沿って並んで表示されるとともに、特図 1 に対応する複数の保留アイコン 9 A の一部分に、特図 2 に対応する複数の保留アイコン 9 B が重なって表示される第 3 の演出を実行することができる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

[効果 5]

40

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 2 6 に示すように、第 3 の演出において、特図 2 に対応する複数の保留アイコン 9 B のうち、最初に表示された保留アイコン 9 B は、左右方向に沿って (右方向に) 移動し、2 番目以降に表示された残りの保留アイコンは、上下方向に沿って (下方向に) シフト移動する。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

[効果 6]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 2 4、図 1 2 6 に示すように、第 1 の演出 (通常時) と、第 2 の演出 (確変時) と、第 3 の演出 (時短時) とは、それぞれ遊技状態が異なる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

50

【 0 9 0 2 】

[変形例]

以下に、保留アイコン移動演出の変形例を示す。

[変形例 1]

上記の保留アイコン移動演出 A のうち、図 1 2 4 (A) ~ 図 1 2 4 (E) は、遊技状態が通常状態のときに実行され、図 1 2 4 (F) ~ 図 1 2 4 (J) は、遊技状態が確変状態のときに実行されるものとした。しかし、図 1 2 4 (A) ~ 図 1 2 4 (E) と、図 1 2 4 (F) ~ 図 1 2 4 (J) は、同じ遊技状態のときに実行されてもよい。例えば、図 1 2 4 (A) ~ 図 1 2 4 (E) と、図 1 2 4 (F) ~ 図 1 2 4 (J) は、同じ遊技状態（例えば、通常状態）において異なる演出モードにおいてそれぞれ実行されてもよい。保留アイコン移動演出 B についても同様である。

10

[変形例 2]

上記の保留アイコン移動演出 C の図 1 2 6 (A) ~ 図 1 2 6 (J) は、遊技状態が非確変の時短状態のときに実行されるものとした。しかし、保留アイコン移動演出 C の図 1 2 6 (A) ~ 図 1 2 6 (J) は、遊技状態が非確変の時短状態以外の状態のときに実行されてもよい。保留アイコン移動演出 D についても同様である。

[変形例 3]

保留アイコン移動演出 A ~ D に示した演出は、すべて同じ遊技状態で実行されてもよい。例えば、保留アイコン移動演出 A ~ D に示した演出は、同じ遊技状態（例えば、通常状態）において異なる演出モードにおいてそれぞれ実行されてもよい。

20

【 0 9 0 3 】

[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た遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、保留アイコンであり、
前記表示手段の第 1 の領域において、複数の前記保留アイコンが第 1 の方向に沿って並んで表示される第 1 の演出と、
前記第 1 の方向と交差する第 2 の方向における位置が、前記第 1 の領域と異なる第 2 の領域において、複数の前記保留アイコンが前記第 1 の方向に沿って並んで表示される第 2 の演出と、を実行可能な
ことを特徴とする遊技機。

30

[態様 D 1 - 2]

態様 D 1 - 1 に記載の遊技機であって、
前記第 1 の演出において、前記複数の保留アイコンのうち、最初に表示された保留アイコンは、前記第 2 の方向に沿って移動し、2 番目以降に表示された残りの保留アイコンは、前記第 1 の方向に沿ってシフト移動する
ことを特徴とする遊技機。

[態様 D 1 - 3]

態様 D 1 - 1 または態様 D 1 - 2 に記載の遊技機であって、
前記第 2 の演出において、前記複数の保留アイコンのうち、最初に表示された保留アイコンは、前記第 2 の方向に沿って移動し、2 番目以降に表示された残りの保留アイコンは、前記第 1 の方向に沿ってシフト移動し、
前記第 1 の演出と前記第 2 の演出において、前記第 2 の方向に沿って移動した保留アイコンは、前記表示手段から消える場合と消えない場合とがある
ことを特徴とする遊技機。

40

[態様 D 1 - 4]

態様 D 1 - 1 から態様 D 1 - 3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記表示手段の第 1 の領域において、特図 1 に対応する複数の前記保留アイコンと、特図 2 に対応する複数の前記保留アイコンとが、それぞれ第 1 の方向に沿って並んで表示さ

50

れるとともに、前記特図 1 に対応する複数の保留アイコンの一部分に、前記特図 2 に対応する複数の保留アイコンが重なって表示される第 3 の演出を実行可能なことを特徴とする遊技機。

〔態様 D 1 - 5〕

態様 D 1 - 4 に記載の遊技機であって、

前記第 3 の演出において、前記特図 2 に対応する複数の保留アイコンのうち、最初に表示された保留アイコンは、前記第 2 の方向に沿って移動し、2 番目以降に表示された残りの保留アイコンは、前記第 1 の方向に沿ってシフト移動する

ことを特徴とする遊技機。

〔態様 D 1 - 6〕

態様 D 1 - 4 または態様 D 1 - 5 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の演出と、前記第 2 の演出と、前記第 3 の演出とは、それぞれ遊技状態が異なる

ことを特徴とする遊技機。

【0904】

以下に図 1 2 8 ~ 図 1 3 1 を用いて保留アイコン重畳演出 A ~ D について説明する。この保留アイコン重畳演出は、装飾図柄の変動演出中や変動演出前後などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信した変動演出開始コマンドを解析し、保留アイコン重畳演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 1 0 3 から対応する画像データや駆動データを読み出して表示画面 7 a に画像を表示させる演出である。

【0905】

〔保留アイコン重畳演出 A〕

図 1 2 8 は、保留アイコン重畳演出 A を説明するための図である。保留アイコン重畳演出 A は、遊技状態が通常状態のときに実行される。保留アイコン重畳演出 A では、まず、図 1 2 8 (A) に示すように、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R とが変動表示される。変動表示中の左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、および、右装飾図柄 8 R は、それぞれ下方向（上下方向に沿って）に移動しており、数字が視認できない状態となっている。このとき、特図 1 の 3 つの保留アイコン 9 A は、表示画面 7 a の左端において、表示画面 7 a の上下方向に沿って並んで表示される。すなわち、特図 1 の 3 つの保留アイコン 9 A は、装飾図柄の変動方向に沿った方向に並んで配置される。3 つの保留アイコン 9 A は、下から上に向かって順に第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 1 ~ 第 3 記憶領域に対応する保留画像 9 A である。図 1 2 8 (A) では、保留消化画像 9 C は表示されていない。

【0906】

図 1 2 8 (B) では、保留アイコン 9 A が 1 つ追加された状態が示されている。ここでは、縦に 3 つ並んだ保留アイコン 9 A の一番上に新たに保留アイコン 9 A が追加される。新たに追加された保留アイコン 9 A は、第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 4 記憶領域に対応する保留画像 9 A である。ここでは、新たに追加された保留アイコン 9 A は、先読みによって保留が変化している。図 1 2 8 (C) に示すように、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R とが停止表示すると、縦に並んだ 4 つの保留アイコン 9 A のうち、最初に表示された一番下の通常状態の保留アイコン 9 A（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）は、右方向に移動し、表示画面 7 a から消える。そのため、保留消化画像 9 C が表示されない。縦に並んだ 4 つの保留アイコン 9 A のうち、2 番目以降に表示された残りの保留アイコン 9 A（第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 2 ~ 4 記憶領域に対応する保留画像 9 A）は、下方向にシフト移動する。そして、図 1 2 8 (D) に示すように、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R による次の変動表示が実行される。変動開始の左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、装飾図柄変動演出 A（図 4 8）の態様であってもよい。当該変動に対応する保留消化画像 9 C（当該保留アイコン 9 C）は表示されない。

10

20

30

40

50

【 0 9 0 7 】

図 1 2 8 (E) に示すように、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R の変動表示中、縦に並んだ 3 つの保留アイコン 9 A のうち、最初に表示された保留アイコン 9 A (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) は、先読みによる保留変化がおこなわれる前の予告画像 P M が表示される。言い換えれば、保留アイコン 9 A が通常状態から特定状態に変化する前に、特定状態になることを示唆する示唆画像 P M が表示される。この示唆画像 P M は、隣接する 1 つ後ろの保留アイコン 9 A の一部分を覆う。その後、図 1 2 8 (F) に示す第 1 画像重畳表示演出が実行される。具体的には、示唆画像 P M が消えて、特定状態となった保留アイコン 9 A と、その保留アイコン 9 A に隣接して第 1 画像 C M が表示される。第 1 画像 C M は、特定状態の保留アイコン 9 A を包み込んだ煙状の画像であり、笑顔のマークを含んでいる。第 1 画像 C M は、隣接する 1 つ後ろの保留アイコン 9 A と、さらにその後ろの保留アイコン 9 A のそれぞれの一部分を覆う。

10

【 0 9 0 8 】

図 1 2 8 (G) に示すように、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R とが停止表示すると、図 1 2 8 (F) において、縦に並んだ 3 つの保留アイコン 9 A のうち、最初に表示された保留アイコン 9 A (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) は、右方向に移動する。このとき、移動した保留アイコン 9 A は先読みによって変化している (特定状態になっている) ため、右に移動後も表示が消えず、図 1 2 8 (H) に示すように、保留消化画像 9 C (当該保留アイコン 9 C) となる。そして、この当該保留アイコン 9 C は、その後ろの保留アイコン 9 A の一部分に重なって表示される。また、当該保留アイコン 9 C に隣接して表示される第 1 画像 C M は、その後ろの保留アイコン 9 A の一部分に重なって表示される。図 1 2 8 (F) において、縦に並んだ 3 つの保留アイコン 9 A のうち、2 番目以降に表示された残りの保留アイコン 9 A (第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 2、3 記憶領域に対応する保留画像 9 A) は、図 1 2 8 (G) に示すように、下方向にシフト移動する。そして、図 1 2 8 (H) に示すように、新たに、1 つめとなった保留アイコン 9 A (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) の一部分に保留消化画像 9 C (当該保留アイコン 9 C) が重なって表示される。また、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R による次の変動表示が実行される。変動開始の左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、装飾図柄変動演出 A (図 4 8) の態様であってもよい。

20

30

【 0 9 0 9 】

次に、図 1 2 8 (I) に示すように、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R の変動表示中、変動表示が消えて、表示画面 7 a の右側に第 2 画像 L M が表示される。第 2 画像 L M は、ここでは笑顔のマークであり、表示後、左方向に移動する。そして、図 1 2 8 (J) に示すように、第 1 画像 C M と重なり、第 1 画像 C M の一部を覆う。

【 0 9 1 0 】

[保留アイコン重畳演出 B]

図 1 2 9 は、保留アイコン重畳演出 B を説明するための図である。保留アイコン重畳演出 B は、保留アイコン重畳演出 A と比較すると、装飾図柄の変動方向や保留アイコンの配置方向が異なる。保留アイコン重畳演出 B は、遊技状態が通常状態のときに実行される。保留アイコン重畳演出 B では、まず、図 1 2 9 (A) に示すように、下装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、上装飾図柄 8 R とが変動表示される。変動表示中の下装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、および、上装飾図柄 8 R は、それぞれ左方向 (左右方向に沿って) に移動しており、数字が視認できない態様となっている。このとき、特図 1 の 3 つの保留アイコン 9 A は、表示画面 7 a の下端において、表示画面 7 a の左右方向に沿って並んで表示される。すなわち、特図 1 の 3 つの保留アイコン 9 A は、装飾図柄の変動方向に沿った方向に並んで配置される。3 つの保留アイコン 9 A は、右から左に向かって順に第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 1 ~ 第 3 記憶領域に対応する保留画像 9 A である。図 1 2 9 (A) では、保留消化画像 9 C は表示されていない。

40

50

【0911】

図129(B)では、保留アイコン9Aが1つ追加された状態が示されている。ここでは、横に3つ並んだ保留アイコン9Aの一番左に新たに保留アイコン9Aが追加される。新たに追加された保留アイコン9Aは、第1特図保留記憶領域85aの第4記憶領域に対応する保留画像9Aである。ここでは、新たに追加された留アイコン9Aは、先読みによって保留が変化している。図129(C)に示すように、下装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、上装飾図柄8Rとが停止表示すると、横に並んだ4つの保留アイコン9Aのうち、最初に表示された一番右の通常状態の保留アイコン9A(第1特図保留記憶領域85aの第1記憶領域に対応する保留画像9A)は、上方向に移動し、表示画面7aから消える。そのため、保留消化画像9Cが表示されない。横に並んだ4つの保留アイコン9Aのうち、2番目以降に表示された残りの保留アイコン9A(第1特図保留記憶領域85aの第2~4記憶領域に対応する保留画像9A)は、右方向にシフト移動する。そして、図129(D)に示すように、下装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、上装飾図柄8Rによる次の変動表示が実行される。変動開始時の下装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、上装飾図柄8Rは、装飾図柄変動演出D(図51)の態様であってもよい。当該変動に対応する保留消化画像9C(当該保留アイコン9C)は表示されない。

10

【0912】

図129(E)に示すように、下装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、上装飾図柄8Rの変動表示中、横に並んだ3つの保留アイコン9Aのうち、最初に表示された保留アイコン9A(第1特図保留記憶領域85aの第1記憶領域に対応する保留画像9A)は、先読みによる保留変化がおこなわれる前の予告画像PMが表示される。言い換えれば、保留アイコン9Aが通常状態から特定状態に変化する前に、特定状態になることを示唆する示唆画像PMが表示される。この示唆画像PMは、隣接する1つ後ろの保留アイコン9Aの一部を覆う。その後、図129(F)に示す第1画像重畳表示演出が実行される。具体的には、示唆画像PMが消えて、特定状態となった保留アイコン9Aと、その保留アイコン9Aに隣接して第1画像CMが表示される。第1画像CMは、特定状態の保留アイコン9Aを包み込んだ煙状の画像であり、笑顔のマークを含んでいる。第1画像CMは、隣接する1つ後ろの保留アイコン9Aと、さらにその後ろの保留アイコン9Aのそれぞれの一部分を覆う。

20

【0913】

図129(G)に示すように、下装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、上装飾図柄8Rとが停止表示すると、図129(F)において、横に並んだ3つの保留アイコン9Aのうち、最初に表示された保留アイコン9A(第1特図保留記憶領域85aの第1記憶領域に対応する保留画像9A)は、上方向に移動する。このとき、移動した保留アイコン9Aは先読みによって変化している(特定状態になっている)ため、上に移動後も表示が消えず、図129(H)に示すように、保留消化画像9C(当該保留アイコン9C)となる。そして、この当該保留アイコン9Cは、その後ろの保留アイコン9Aの一部分に重なって表示される。また、当該保留アイコン9Cに隣接して表示される第1画像CMは、その後ろの保留アイコン9Aの一部分に重なって表示される。図129(F)において、横に並んだ3つの保留アイコン9Aのうち、2番目以降に表示された残りの保留アイコン9A(第1特図保留記憶領域85aの第2、3記憶領域に対応する保留画像9A)は、図129(G)に示すように、右方向にシフト移動する。そして、図129(H)に示すように、新たに、1つめとなった保留アイコン9A(第1特図保留記憶領域85aの第1記憶領域に対応する保留画像9A)の一部分に保留消化画像9C(当該保留アイコン9C)が重なって表示される。また、下装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、上装飾図柄8Rによる次の変動表示が実行される。変動開始時の下装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、上装飾図柄8Rは、装飾図柄変動演出D(図51)の態様であってもよい。

30

40

【0914】

次に、図129(I)に示すように、下装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、上装飾図柄8Rの変動表示中、変動表示が消えて、表示画面7aの右側に第2画像LMが表示され

50

る。第2画像LMは、ここでは笑顔のマークであり、表示後、左方向に移動する。そして、図129(J)に示すように、第1画像CMと重なり、第1画像CMの一部を覆う。

【0915】

[保留アイコン重畳演出C]

図130は、保留アイコン重畳演出Cを説明するための図である。保留アイコン重畳演出Cは、保留アイコン重畳演出Aと比較すると、保留アイコン9Aの表示態様や、当該保留アイコン9Cの表示態様が異なる。保留アイコン重畳演出Cは、遊技状態が通常状態のときに実行される。保留アイコン重畳演出Cでは、まず、図130(A)に示すように、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rとが変動表示される。変動表示中の左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、および、右装飾図柄8Rは、それぞれ下方向(上下方向に沿って)に移動しており、数字が視認できない態様となっている。このとき、保留消化画像9C(当該保留アイコン9C)は表示画面7aの左端に表示され、特図1の2つの保留アイコン9Aは、当該保留アイコン9Cの上方において、表示画面7aの上下方向に沿って並んで表示される。すなわち、当該保留アイコン9C、および、2つの保留アイコン9Aは、装飾図柄の変動方向に沿った方向に並んで配置される。2つの保留アイコン9Aは、下から上に向かって順に第1特図保留記憶領域85aの第1、2記憶領域に対応する保留画像9Aである。ここでは、最初に表示された一番下の保留アイコン9A(第1特図保留記憶領域85aの第1記憶領域に対応する保留画像9A)は、先読みによって特定状態となって(保留が変化して)いる。この1番目の保留アイコン9Aは、その下の保留消化画像9C(当該保留アイコン9C)が重なって表示されており、一部分が視認困難になっている。2番目の保留アイコン9A(第1特図保留記憶領域85aの第2記憶領域に対応する保留画像9A)は、1番目の保留アイコン9Aが重なって表示されており、一部分が視認困難になっている。

【0916】

図130(B)では、保留アイコン9Aが1つ追加された状態が示されている。ここでは、縦に2つ並んだ保留アイコン9Aの一番上に新たに保留アイコン9Aが追加される。新たに追加された保留アイコン9Aは、第1特図保留記憶領域85aの第3記憶領域に対応する保留画像9Aである。図130(C)に示すように、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rとが停止表示すると、保留消化画像9C(当該保留アイコン9C)が表示画面7aから消える。そして、図130(D)に示すように、縦に並んだ2つの保留アイコン9Aのうち、最初に表示された一番下の特定状態の保留アイコン9A(第1特図保留記憶領域85aの第1記憶領域に対応する保留画像9A)は、下方向に移動し、当該保留アイコン9Cとなる。また、残りの2つの保留アイコン9A(第1特図保留記憶領域85aの第2、3記憶領域に対応する保留画像9A)も、下方向にシフト移動する。

【0917】

そして、図130(E)に示すように、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rによる次の変動表示が実行される。変動開始の左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは、装飾図柄変動演出A(図48)の態様であってもよい。左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rの変動表示中、縦に並んだ2つの保留アイコン9Aのうち、新たに1番目に表示された(最初に表示された)保留アイコン9A(第1特図保留記憶領域85aの第1記憶領域に対応する保留画像9A)は、先読みによる保留変化がおこなわれる前の予告画像PMが表示される。言い換えれば、保留アイコン9Aが通常状態から遊技者にとって有利な特定状態に変化する前に、保留変化が起こることを示唆する示唆画像PMが表示される。この示唆画像PMは、隣接する1つ後ろの保留アイコン9Aの一部分と、隣接する1つ前の当該保留アイコン9Cの一部分を覆う。その後、図130(F)に示す第1画像重畳表示演出が実行される。具体的には、示唆画像PMが消えて、特定状態となった1番目の保留アイコン9Aと、その1番目の保留アイコン9Aに隣接して第1画像CMが表示される。第1画像CMは、特定状態の保留アイコン9Aを包み込んだ煙状の画像であり、笑顔のマークを含んでいる。第1画像CMは、隣接する

1つ後ろの保留アイコン9 Aと、隣接する前方の当該保留アイコン9 Cのそれぞれの一部分を覆う。

【0918】

図130(G)に示すように、左装飾図柄8 Lと、中装飾図柄8 Cと、右装飾図柄8 Rとが停止表示すると、当該保留アイコン9 Cの表示は消え、1番目(最初に表示された)保留アイコン9 A(第1特図保留記憶領域85 aの第1記憶領域に対応する保留画像9 A)は、当該保留アイコン9 Cの表示位置に向かって下方方向に移動する。また、2番目以降に表示された残りの保留アイコン9 A(第1特図保留記憶領域85 aの第2、3記憶領域に対応する保留画像9 A)も、下方方向にシフト移動する。これにより、図130(H)に示すように、1番目(最初に表示された)保留アイコン9 Aは、新たに保留消化画像9 C(当該保留アイコン9 C)となる。そして、この当該保留アイコン9 Cは、その後ろの保留アイコン9 Aの一部分に重なって表示される。また、当該保留アイコン9 Cに隣接して表示される第1画像CMは、その後ろの保留アイコン9 Aの一部分に重なって表示される。図130(H)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による次の変動表示が実行されつつ、新たに保留アイコン9 Aが追加された態様が示されている。変動開始時の左装飾図柄8 Lと、中装飾図柄8 Cと、右装飾図柄8 Rは、装飾図柄変動演出A(図48)の態様であってもよい。

10

【0919】

次に、図130(I)に示すように、左装飾図柄8 Lと、中装飾図柄8 Cと、右装飾図柄8 Rの変動表示中、変動表示が消えて、表示画面7 aの右側に第2画像LMが表示される。第2画像LMは、ここでは笑顔のマークであり、表示後、左方向に移動する。そして、図130(J)に示すように、第1画像CMと重なり、第1画像CMの一部を覆う。

20

【0920】

[保留アイコン重畳演出D]

図131は、保留アイコン重畳演出Dを説明するための図である。保留アイコン重畳演出Cは、保留アイコン重畳演出Aと比較すると、装飾図柄の変動方向や保留アイコンの表示態様、当該保留アイコン9 Cの表示態様が異なる。保留アイコン重畳演出Dは、遊技状態が通常状態のときに実行される。保留アイコン重畳演出Dでは、まず、図131(A)に示すように、下装飾図柄8 Lと、中装飾図柄8 Cと、上装飾図柄8 Rとが変動表示される。変動表示中の下装飾図柄8 L、中装飾図柄8 C、および、上装飾図柄8 Rは、それぞれ左方向(左右方向に沿って)に移動しており、数字が視認できない態様となっている。このとき、保留消化画像9 C(当該保留アイコン9 C)は表示画面7 aの下端に表示され、特図1の2つの保留アイコン9 Aは、当該保留アイコン9 Cの左側において、表示画面7 aの左右方向に沿って並んで表示される。すなわち、当該保留アイコン9 C、および、2つの保留アイコン9 Aは、装飾図柄の変動方向に沿った方向に並んで配置される。2つの保留アイコン9 Aは、右から左に向かって順に第1特図保留記憶領域85 aの第1、2記憶領域に対応する保留画像9 Aである。ここでは、最初に表示された一番右の保留アイコン9 A(第1特図保留記憶領域85 aの第1記憶領域に対応する保留画像9 A)は、先読みによって特定状態となって(保留が変化して)いる。この1番目の保留アイコン9 Aは、その右の保留消化画像9 C(当該保留アイコン9 C)が重なって表示されており、一部分が視認困難になっている。2番目の保留アイコン9 A(第1特図保留記憶領域85 aの第2記憶領域に対応する保留画像9 A)は、1番目の保留アイコン9 Aが重なって表示されており、一部分が視認困難になっている。

30

40

【0921】

図131(B)では、保留アイコン9 Aが1つ追加された状態が示されている。ここでは、横に2つ並んだ保留アイコン9 Aの一番左に新たに保留アイコン9 Aが追加される。新たに追加された保留アイコン9 Aは、第1特図保留記憶領域85 aの第3記憶領域に対応する保留画像9 Aである。保留アイコン9 Aが新たに追加されるとき、追加される保留アイコン9 Aの1つ前(右側)の保留アイコン9 Aは、一度左側に移動し、その前の保留アイコンと重ならない状態となる。また、新たに追加された保留アイコン9 Aも、1つ前

50

(右側)の保留アイコン9 Aと重ならない。

【0922】

次に、図131(C)に示すように、下装飾図柄8 Lと、中装飾図柄8 Cと、上装飾図柄8 Rとが停止表示すると、保留消化画像9 C(当該保留アイコン9 C)が上方に移動して、その後、表示画面7 aから消える。そして、横に並んだ3つの保留アイコン9 Aのうち、最初に表示された一番右の特定状態の保留アイコン9 A(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)は、右方向に移動し、当該保留アイコン9 Cとなる。また、残りの2つの保留アイコン9 A(第1特図保留記憶領域8 5 aの第2、3記憶領域に対応する保留画像9 A)も、右方向にシフト移動する。このシフト移動によって、図131(D)に示すように、再度、当該保留アイコン9 C、および、保留アイコン9 Aは、前後の保留アイコンに一部が重なった状態となる。そして、下装飾図柄8 Lと、中装飾図柄8 Cと、上装飾図柄8 Rによる次の変動表示が実行される。変動開始時の下装飾図柄8 Lと、中装飾図柄8 Cと、上装飾図柄8 Rは、装飾図柄変動演出D(図51)の態様であってもよい。

10

【0923】

図131(E)に示すように、下装飾図柄8 Lと、中装飾図柄8 Cと、上装飾図柄8 Rの変動表示中、横に並んだ2つの保留アイコン9 Aのうち、新たに1番目に表示された(最初に表示された)保留アイコン9 A(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)は、先読みによる保留変化がおこなわれる前の予告画像P Mが表示される。言い換えれば、保留アイコン9 Aが通常状態から遊技者にとって有利な特定状態に変化する前に、保留変化が起こることを示唆する示唆画像P Mが表示される。この示唆画像P Mは、隣接する1つ後ろの保留アイコン9 Aの一部分と、隣接する1つ前の当該保留アイコン9 Cの一部分を覆う。その後、図131(F)に示す第1画像重畳表示演出が実行される。具体的には、示唆画像P Mが消えて、特定状態となった1番目の保留アイコン9 Aと、その1番目の保留アイコン9 Aに隣接して第1画像C Mが表示される。第1画像C Mは、特定状態の保留アイコン9 Aを包み込んだ煙状の画像であり、笑顔のマークを含んでいる。第1画像C Mは、隣接する1つ後ろの保留アイコン9 Aと、隣接する前方の当該保留アイコン9 Cのそれぞれの一部分を覆う。

20

【0924】

図131(G)に示すように、下装飾図柄8 Lと、中装飾図柄8 Cと、上装飾図柄8 Rとが停止表示すると、当該保留アイコン9 Cの表示は消え、図131(H)に示すように、1番目(最初に表示された)保留アイコン9 A(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)は、当該保留アイコン9 Cの表示位置に向かって右方向に移動する。また、2番目に表示された残りの保留アイコン9 A(第1特図保留記憶領域8 5 aの第2記憶領域に対応する保留画像9 A)も、右方向にシフト移動する。これにより、1番目(最初に表示された)保留アイコン9 Aは、新たに保留消化画像9 C(当該保留アイコン9 C)となる。そして、この当該保留アイコン9 Cは、その後ろの保留アイコン9 Aの一部分に重なって表示される。また、当該保留アイコン9 Cに隣接して表示される第1画像C Mは、その後ろの保留アイコン9 Aの一部分に重なって表示される。図131(I)では、下装飾図柄8 Lと、中装飾図柄8 Cと、上装飾図柄8 Rによる次の変動表示が実行されつつ、表示画面7 aの右側に第2画像L Mが表示される。第2画像L Mは、ここでは笑顔のマークであり、表示後、左方向に移動する。そして、図131(J)に示すように、第1画像C Mと重なり、第1画像C Mの一部を覆う。このとき、左装飾図柄8 Lと、中装飾図柄8 Cと、右装飾図柄8 Rの変動表示が消える。

30

40

【0925】

[効果例]

以下に、保留アイコン重畳演出の効果例を示す。

[効果1]

上記実施形態の遊技機1では、図128(H)に示すように、保留アイコン9 Aの一部分に保留消化画像9 C(当該保留アイコン9 C)が重なって表示される第1の演出と、図

50

128(D)に示すように、保留アイコンが表示9Aされ、保留消化画像9C(当該保留アイコン9C)が表示されない第2の演出と、を実行することができる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

[効果2]

上記実施形態の遊技機1では、図128に示すように、保留アイコン9Aは、特定の態様に変化している特定状態の場合と、特定の態様に変化していない通常状態の場合とがあり、図128(F)に示すように、第1の演出では、複数の保留アイコン9Aが表示され、複数の保留アイコン9Aのうち、最初に表示された保留アイコン9Aが特定状態となっており、図128(G)に示すように、特定状態の保留アイコン9Aが所定の位置に移動して保留消化画像9C(当該保留アイコン9C)になると、図128(H)に示すように、複数の保留アイコン9Cのうち、2番目に表示された保留アイコン9Aの一部分に当該保留アイコン9Cが重なって表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

10

[効果3]

上記実施形態の遊技機1では、図128(B)に示すように、第2の演出では、複数の保留アイコン9Aが表示され、複数の保留アイコン9Aのうち、最初に表示された保留アイコン9Aが通常状態となっており、図128(C)に示すように、その通常状態の保留アイコン9Aが所定の位置に向かって移動した後、図128(D)に示すように、表示画面7aから消える。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

20

[効果4]

上記実施形態の遊技機1では、図128に示すように、第1の演出において、複数の保留アイコン9Aのうち、最初に表示された保留アイコン9Aが特定状態になると、特定状態の保留アイコン9Aに隣接して第1画像CMが表示され、第1画像CMの一部分が、複数の保留アイコン9Aのうち、2番目に表示された保留アイコン9Aの一部分を覆う。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

[効果5]

上記実施形態の遊技機1では、図128(F)に示すように、第1の演出では、複数の保留アイコン9Aが上下方向に沿って並んで表示され、図128(G)に示すように、複数の保留アイコン9Aのうち、最初に表示された保留アイコン9Aが右方向に移動して当該保留アイコン9Cになり、図128(H)に示すように、複数の保留アイコン9Aのうち、2番目に表示された保留アイコン9Aと、当該保留アイコン9Cとは、第2の方向に沿って並び、一部が重なって表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

30

[効果6]

上記実施形態の遊技機1では、図128(E)に示すように、保留アイコン9Aは、通常状態から特定状態に変化する場合、特定状態に変化する前に、特定状態に変化することを示唆する示唆画像PMが表示され、示唆画像PMは、他の保留アイコン9Aの一部を覆う。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

40

【0926】

[変形例]

以下に、保留アイコン重畳演出の変形例を示す。

[変形例1]

上記の保留アイコン重畳演出A~Dは、遊技状態が通常時において実施されるものとした。しかし、上記の保留アイコン重畳演出A~Dは、通常時以外の遊技状態において実施されてもよい。例えば、上記の保留アイコン重畳演出A~Dは、確変時や、非確変の時短時に実施されてもよい。

[変形例2]

50

上記の保留アイコン重畳演出 A ～ D では、示唆画像 P M は、保留アイコン 9 A が通常状態から特定状態に変化する前に表示されるものとした。しかし、示唆画像 P M は、保留アイコン 9 A が特定状態から、さらに遊技者にとって有利な特定状態に変化する前に表示されてもよい。

【 0 9 2 7 】

[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 2 - 1]

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備えた遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは、保留アイコンであり、

前記複数種類の画像のうちの一つは、当該保留に対応する当該保留アイコンであり、

前記保留アイコンの一部分に前記当該保留アイコンが重なって表示される第 1 の演出と

10

、
前記保留アイコンが表示され、前記当該保留アイコンが表示されない第 2 の演出と、を
実行可能な

ことを特徴とする遊技機。

[態 様 D 2 - 2]

態様 D 2 - 1 に記載の遊技機であって、

前記保留アイコンは、特定の態様に変化している特定状態の場合と、特定の態様に変化
していない通常状態の場合とがあり、

20

前記第 1 の演出では、複数の前記保留アイコンが表示され、前記複数の保留アイコンの
うち、最初に表示された保留アイコンが前記特定状態となっており、前記特定状態の保留
アイコンが所定の位置に移動して当該保留アイコンになると、前記複数の保留アイコンの
うち、2 番目に表示された保留アイコンの一部分に前記当該保留アイコンが重なって表示
される、

ことを特徴とする遊技機。

[態 様 D 2 - 3]

態様 D 2 - 2 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の演出では、複数の前記保留アイコンが表示され、前記複数の保留アイコンの
うち、最初に表示された保留アイコンが前記通常状態となっており、前記通常状態の保留
アイコンが前記所定の位置に向かって移動した後、前記表示手段から消える

30

ことを特徴とする遊技機。

[態 様 D 2 - 4]

態様 D 2 - 2 または態様 D 2 - 3 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の演出において、前記複数の保留アイコンのうち、最初に表示された保留アイ
コンが前記特定状態になると、前記特定状態の保留アイコンに隣接して特定の画像が表示
され、前記特定の画像の一部分が、前記複数の保留アイコンのうち、2 番目に表示された
保留アイコンの一部分を覆う

ことを特徴とする遊技機。

[態 様 D 2 - 5]

態様 D 2 - 2 から態様 D 2 - 4 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第 1 の演出では、複数の前記保留アイコンが第 1 の方向に沿って並んで表示され、
前記複数の保留アイコンのうち、最初に表示された保留アイコンが第 2 の方向に移動して
当該保留アイコンになり、前記複数の保留アイコンのうち、2 番目に表示された保留アイ
コンと、前記当該保留アイコンとは、前記第 2 の方向に沿って並び、一部が重なって表示
される

40

ことを特徴とする遊技機。

[態 様 D 2 - 6]

態様 D 2 - 2 から態様 D 2 - 5 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記保留アイコンは、前記通常状態から前記特定状態に変化する場合、前記特定状態に

50

変化する前に、前記特定状態に変化することを示唆する示唆画像が表示され、前記示唆画像は、他の保留アイコンの一部を覆う

ことを特徴とする遊技機。

【0928】

以下に図132～図135を用いて保留特殊表示演出について説明する。この保留特殊表示演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン101がサブ制御基板90から受信した変動演出開始コマンドを解析し、保留特殊表示演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM103から対応する画像データや駆動データを読み出して表示画面7aに画像を表示させる演出である。

【0929】

[保留特殊表示演出]

図132は、保留特殊表示演出のうちの保留表示パターン1と保留表示パターン2を説明するための図である。

図133は、保留特殊表示演出のうちの保留表示パターン3と保留表示パターン4を説明するための図である。

図134は、保留特殊表示演出のうちの保留表示パターン5と保留表示パターン6を説明するための図である。

図135は、保留特殊表示演出のうちの保留表示パターン7と保留表示パターン8を説明するための図である。

この保留特殊表示演出は、複数の保留表示パターンで実行され得る。以下では、保留表示パターン1～8について説明する。保留表示パターン1～8は、それぞれ特別図柄（装飾図柄）が変動開始して、停止表示されるまでの同一変動でおこなわれる演出である。

【0930】

[保留表示パターン1]

保留表示パターン1では、まず、図132（A）に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出では、装飾図柄8L，8C，8Rの変動が開始される。また、変動開始演出では、保留アイコン9A（円形状、白色、柄なし）と当該保留アイコン9C（円形状、白色、柄なし）とが表示される。保留アイコン9Aと当該保留アイコン9Cは、表示画面7aの左下に表示される。また、保留アイコン9Aと当該保留アイコン9Cは、表示画面7aの下辺に平行に配置される。

【0931】

次に、図132（B）に示すように、リーチ演出1が実行される。このリーチ演出1では、装飾図柄8L，8C，8Rによりリーチ状態が形成され、味方キャラクタCRAと、保留アイコン9Aと、当該保留アイコン9Cとが表示される。保留アイコン9Aと当該保留アイコン9Cの態様（位置、形状、色または柄）は、変動開始演出時と同様である。

【0932】

次に、図132（C）に示すように、リーチ演出2が実行される。このリーチ演出2では、装飾図柄8L，8C，8Rによりリーチ状態が形成され、味方キャラクタCRAと、保留アイコン9Aと、当該保留アイコン9Cとが表示される。保留アイコン9Aと当該保留アイコン9Cの態様（位置、形状、色または柄）は、変動開始演出時、リーチ演出1時と同様である。このリーチ演出2では、味方キャラクタCRAがリーチ演出1時から変身した態様となっている。

この保留表示パターン1は、保留表示の態様が変わらない。

【0933】

[保留表示パターン2]

保留表示パターン2では、まず、図132（D）に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出では、装飾図柄8L，8C，8Rの変動が開始される。また、変動開始演出では、保留アイコン9A（円形状、白色、柄なし）と当該保留アイコン9C（円形状、白色、柄なし）とが表示される。保留アイコン9Aと当該保留アイコン9Cは、表示画面7aの左下に表示される。また、保留アイコン9Aと当該保留アイコン9Cは、

表示画面 7 a の下辺に平行に配置される。

【 0 9 3 4 】

次に、図 1 3 2 (E) に示すように、リーチ演出 1 が実行される。このリーチ演出 1 では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R によりリーチ状態が形成され、味方キャラクタ C R A と、保留アイコン 9 A と、当該保留アイコン 9 C とが表示される。保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C の態様 (位置、形状、色または柄) は、変動開始演出時と同様である。

【 0 9 3 5 】

次に、図 1 3 2 (F) に示すように、リーチ演出 2 が実行される。このリーチ演出 2 では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R によりリーチ状態が形成され、味方キャラクタ C R A と、保留アイコン 9 A と、当該保留アイコン 9 C とが表示される。保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C の態様 (位置、形状、色または柄) の少なくとも一部は、リーチ演出 1 時とは異なっている。具体的には、保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C は、リーチ演出時 1 と比較して位置が異なっている。詳しくは、保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 B は、表示画面 7 a の左下の位置から右上の位置に移動すると共に、表示画面 7 a の下辺に対して斜めに配置される。保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C において、形状、色、または、柄は、リーチ演出 1 時と同様である。このリーチ演出 2 では、味方キャラクタ C R A がリーチ演出 1 時から変身した態様となっている。

この保留表示パターン 2 は、保留表示の態様のうち、位置が変化する態様である。

【 0 9 3 6 】

[保留表示パターン 3]

保留表示パターン 3 は、まず、図 1 3 3 (A) に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R の変動が開始される。また、変動開始演出では、保留アイコン 9 A (円形状、白色、柄なし) と当該保留アイコン 9 C (円形状、白色、柄なし) とが表示される。保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C は、表示画面 7 a の左下に表示される。また、保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C は、表示画面 7 a の下辺に平行に配置される。

【 0 9 3 7 】

次に、図 1 3 3 (B) に示すように、リーチ演出 1 が実行される。このリーチ演出 1 では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R によりリーチ状態が形成され、味方キャラクタ C R A と、保留アイコン 9 A と、当該保留アイコン 9 C とが表示される。保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C の態様 (位置、形状、色または柄) は、変動開始演出時と同様である。

【 0 9 3 8 】

次に、図 1 3 3 (C) に示すように、リーチ演出 2 が実行される。このリーチ演出 2 では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R によりリーチ状態が形成され、味方キャラクタ C R A と、保留アイコン 9 A と、当該保留アイコン 9 C とが表示される。保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C の態様 (位置、形状、色または柄) の少なくとも一部は、リーチ演出 1 時とは異なっている。具体的には、保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C は、2 つの場所に表示される。保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C が表示される 1 つの場所 (第 1 場所とも呼ぶ) は、リーチ演出 1 時と同様の場所 (位置) である。保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C が表示されるもう一つの場所 (第 2 場所とも呼ぶ) は、リーチ演出時 1 と比較して異なる場所 (位置) である。リーチ演出時 1 と比較して異なる場所に表示される保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 B は、表示画面 7 a の左下の位置から右上の位置に表示されると共に、表示画面 7 a の下辺に対して斜めに配置される。この保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C において、形状、色、または、柄は、リーチ演出 1 時と同様である。このリーチ演出 3 では、味方キャラクタ C R A がリーチ演出 1 時から変身した態様となっている。

この保留表示パターン 3 は、保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C が 2 つの場所に同時に配置されると共に、1 つの場所に表示される保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C は、保留表示態様のうち位置が変化する態様である。

【 0 9 3 9 】

〔 保留表示パターン 4 〕

保留表示パターン 4 では、まず、図 1 3 3 (D) に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R の変動が開始される。また、変動開始演出では、保留アイコン 9 A (円形状、白色、柄なし) と当該保留アイコン 9 C (円形状、白色、柄なし) とが表示される。保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C は、表示画面 7 a の左下に表示される。また、保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C は、表示画面 7 a の下辺に平行に配置される。

【 0 9 4 0 】

次に、図 1 3 3 (E) に示すように、リーチ演出 1 が実行される。このリーチ演出 1 では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R によりリーチ状態が形成され、味方キャラクタ C R A と、保留アイコン 9 A と、当該保留アイコン 9 C とが表示される。保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C の態様 (位置、形状、色または柄) は、変動開始演出時と同様である。

10

【 0 9 4 1 】

次に、図 1 3 3 (F) に示すように、リーチ演出 2 が実行される。このリーチ演出 2 では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R によりリーチ状態が形成され、味方キャラクタ C R A と、保留アイコン 9 A と、当該保留アイコン 9 C とが表示される。保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C の態様 (位置、形状、色または柄) の少なくとも一部は、リーチ演出 1 時とは異なっている。具体的には、保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C は、リーチ演出時 1 と比較して色および柄が異なっており、赤色でクロスハッチ柄に変化している。このリーチ演出 4 では、味方キャラクタ C R A がリーチ演出 1 時から変身した態様となっている。

20

この保留表示パターン 4 は、保留表示の態様のうち、色および柄が変化する態様である。

【 0 9 4 2 】

〔 保留表示パターン 5 〕

保留表示パターン 5 では、まず、図 1 3 4 (A) に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R の変動が開始される。また、変動開始演出では、保留アイコン 9 A (円形状、白色、柄なし) と当該保留アイコン 9 C (円形状、白色、柄なし) とが表示される。保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C は、表示画面 7 a の左下に表示される。また、保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C は、表示画面 7 a の下辺に平行に配置される。

30

【 0 9 4 3 】

次に、図 1 3 4 (B) に示すように、リーチ演出 1 が実行される。このリーチ演出 1 では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R によりリーチ状態が形成され、味方キャラクタ C R A と、保留アイコン 9 A と、当該保留アイコン 9 C とが表示される。保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C の態様 (位置、形状、色または柄) は、変動開始演出時と同様である。

【 0 9 4 4 】

次に、図 1 3 4 (C) に示すように、リーチ演出 2 が実行される。このリーチ演出 2 では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R によりリーチ状態が形成され、味方キャラクタ C R A と、保留アイコン 9 A と、当該保留アイコン 9 C とが表示される。保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C の態様 (位置、形状、色または柄) の少なくとも一部は、リーチ演出 1 時とは異なっている。具体的には、保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C は、リーチ演出時 1 と比較して形状が異なっており、星形状に変化している。このリーチ演出 5 では、味方キャラクタ C R A がリーチ演出 1 時から変身した態様となっている。

40

この保留表示パターン 5 は、保留表示の態様のうち、形状が変化する態様である。

【 0 9 4 5 】

〔 保留表示パターン 6 〕

保留表示パターン 6 は、まず、図 1 3 4 (D) に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R の変動が開始される。また、変動開始演出では、保留アイコン 9 A (円形状、白色、柄なし) と当該保留アイコン 9 C (円

50

形状、白色、柄なし)とが表示される。保留アイコン9 Aと当該保留アイコン9 Cは、表示画面7 aの左下に表示される。また、保留アイコン9 Aと当該保留アイコン9 Cは、表示画面7 aの下辺に平行に配置される。

【0946】

次に、図134(E)に示すように、リーチ演出1が実行される。このリーチ演出1では、装飾図柄8 L, 8 C, 8 Rによりリーチ状態が形成され、味方キャラクタC R Aと、保留アイコン9 Aと、当該保留アイコン9 Cとが表示される。保留アイコン9 Aと当該保留アイコン9 Cの態様(位置、形状、色または柄)は、変動開始演出時と同様である。

【0947】

次に、図134(F)に示すように、リーチ演出2が実行される。このリーチ演出2では、装飾図柄8 L, 8 C, 8 Rによりリーチ状態が形成され、味方キャラクタC R Aと、保留アイコン9 Aと、当該保留アイコン9 Cとが表示される。保留アイコン9 Aと当該保留アイコン9 Cの態様(位置、形状、色または柄)の少なくとも一部は、リーチ演出1時とは異なっている。具体的には、保留アイコン9 Aと当該保留アイコン9 Cは、2つの場所(位置)に表示される。保留アイコン9 Aと当該保留アイコン9 Cが表示される1つの場所(第1場所とも呼ぶ)は、リーチ演出1時と同様の場所(位置)である。保留アイコン9 Aと当該保留アイコン9 Cが表示されるもう一つの場所(第2場所とも呼ぶ)は、リーチ演出時1と比較して異なる場所(位置)である。第1場所に表示される保留アイコン9 Aと当該保留アイコン9 Cは、リーチ演出1時と比較して、色および柄が異なっており、赤色でクロスハッチ柄に変化している。一方、第2場所に表示される保留アイコン9 Aと当該保留アイコン9 Bは、表示画面7 aの左下の位置から右上の位置に表示され、表示画面7 aの下辺に対して斜めに配置されると共に、リーチ演出時1と比較して形状が異なっており、星形状に変化している。このリーチ演出6では、味方キャラクタC R Aがリーチ演出1時から変身した態様となっている。

【0948】

この保留表示パターン6は、保留アイコン9 Aと当該保留アイコン9 Cが2つの場所に同時に配置されると共に、第1場所に表示される保留アイコン9 Aと当該保留アイコン9 Cは、保留表示態様のうち色および柄が変化する態様であり、第2場所に表示される保留アイコン9 Aと当該保留アイコン9 Cは、保留表示態様のうち位置と形状が変化する態様である。

【0949】

[保留表示パターン7]

保留表示パターン7は、まず、図135(A)に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出では、装飾図柄8 L, 8 C, 8 Rの変動が開始される。また、変動開始演出では、保留アイコン9 A(円形状、白色、柄なし)と当該保留アイコン9 C(円形状、白色、柄なし)とが表示される。保留アイコン9 Aと当該保留アイコン9 Cは、表示画面7 aの左下に表示される。また、保留アイコン9 Aと当該保留アイコン9 Cは、表示画面7 aの下辺に平行に配置される。

【0950】

次に、図135(B)に示すように、リーチ演出1が実行される。このリーチ演出1では、装飾図柄8 L, 8 C, 8 Rによりリーチ状態が形成され、味方キャラクタC R Aと、保留アイコン9 Aと、当該保留アイコン9 Cとが表示される。保留アイコン9 Aと当該保留アイコン9 Cの態様(位置、形状、色または柄)は、変動開始演出時と同様である。

【0951】

次に、図135(C)に示すように、リーチ演出2が実行される。このリーチ演出2では、装飾図柄8 L, 8 C, 8 Rによりリーチ状態が形成され、味方キャラクタC R Aと、保留アイコン9 Aと、当該保留アイコン9 Cとが表示される。保留アイコン9 Aと当該保留アイコン9 Cの態様(位置、形状、色または柄)は、リーチ演出1時とは異なっている。具体的には、保留アイコン9 Aと当該保留アイコン9 Cは、リーチ演出時1と比較して、位置、形状、色、および、柄が異なっている。。詳しくは、保留アイコン9 Aと当該保

10

20

30

40

50

留アイコン 9 B は、表示画面 7 a の左下の位置から右上の位置に移動すると共に、表示画面 7 a の下辺に対して斜めに配置される。また、保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 B は、リーチ演出 1 時と比較して、形状が異なり星形状に変化すると共に、色および柄が異なり赤色でクロスハッチ柄に変化している。このリーチ演出 7 では、味方キャラクタ C R A がリーチ演出 1 時から変身した態様となっている。

この保留表示パターン 7 は、保留表示の態様のうち、位置、形状、色、および、柄が変化する態様である。

【 0 9 5 2 】

[保留表示パターン 8]

保留表示パターン 8 は、まず、図 1 3 5 (D) に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R の変動が開始される。また、変動開始演出では、保留アイコン 9 A (円形状、白色、柄なし) と当該保留アイコン 9 C (円形状、白色、柄なし) とが表示される。保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C は、表示画面 7 a の左下に表示される。また、保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C は、表示画面 7 a の下辺に平行に配置される。

【 0 9 5 3 】

次に、図 1 3 5 (E) に示すように、リーチ演出 1 が実行される。このリーチ演出 1 では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R によりリーチ状態が形成され、味方キャラクタ C R A と、保留アイコン 9 A と、当該保留アイコン 9 C とが表示される。保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C の態様 (位置、形状、色または柄) は、変動開始演出時と同様である。

【 0 9 5 4 】

次に、図 1 3 5 (F) に示すように、リーチ演出 2 が実行される。このリーチ演出 2 では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R によりリーチ状態が形成され、味方キャラクタ C R A と、保留アイコン 9 A と、当該保留アイコン 9 C とが表示される。保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C の態様 (位置、形状、色または柄) の少なくとも一部は、リーチ演出 1 時とは異なっている。具体的には、保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C は、2 つの場所 (位置) に表示される。保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C が表示される 1 つの場所 (第 1 場所とも呼ぶ) は、リーチ演出 1 時と同様の場所 (位置) である。保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C が表示されるもう一つの場所 (第 2 場所とも呼ぶ) は、リーチ演出時 1 と比較して異なる場所 (位置) である。第 1 場所に表示される保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C は、リーチ演出 1 時と同様の態様で表示される。一方、第 2 場所に表示される保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 B は、表示画面 7 a の左下の位置から右上の位置に表示され、表示画面 7 a の下辺に対して斜めに配置されると共に、リーチ演出時 1 と比較して形状が異なり、星形状に変化している。このリーチ演出 8 では、味方キャラクタ C R A がリーチ演出 1 時から変身した態様となっている。

この保留表示パターン 8 は、保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C が 2 つの場所に同時に配置されると共に、第 1 場所に表示される保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C は、保留表示態様に変化はなく、第 2 場所に表示される保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C は、保留表示態様のうち位置と形状が変化する態様である。

【 0 9 5 5 】

[効果例]

以下に、保留特殊表示演出の効果例を示す。

[効果 1]

上記実施形態の遊技機 1 の保留特殊表示演出において、保留表示パターン 2 ~ 8 では、保留アイコン 9 A と当該保留アイコン 9 C の表示として、リーチ演出 1 のときの保留表示 (以下では、リーチ演出 1 時保留表示とも呼ぶ) と、リーチ演出 2 のときの保留表示 (以下では、リーチ演出 2 時保留表示とも呼ぶ) とがおこなわれる。この構成によれば、リーチ演出 1 とリーチ演出 2 とで保留表示態様が異なるので、遊技者の保留表示に対する関心と呼び込むことができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 9 5 6 】

〔効果 2〕

上記実施形態の遊技機 1 の保留特殊表示演出において、保留表示パターン 3、6、8 では、リーチ演出 2 で、第 1 場所に表示される保留アイコン 9 A および当該保留アイコン 9 C と、第 2 場所に表示される保留アイコン 9 A および当該保留アイコン 9 C とが同時に表示される。この構成によれば、遊技者が保留表示を見逃すことを抑制することができると共に、遊技者の保留表示に対する関心を引き込むことができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0957】

〔効果 3〕

上記実施形態の遊技機 1 の保留特殊表示演出において、保留表示パターン 3、6、7、8 では、リーチ演出 1 においては、保留アイコン 9 A および当該保留アイコン 9 C は第 1 の場所に表示され、リーチ演出 2 においては、保留アイコン 9 A および当該保留アイコン 9 C は、第 2 場所に表示される。この構成によれば、リーチ演出 1 とリーチ演出 2 とで保留表示の位置が異なるので、遊技者の保留表示に対する関心を引き込むことができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0958】

〔効果 4〕

上記実施形態の遊技機 1 の保留特殊表示演出において、保留表示パターン 5～8 では、リーチ演出 1 においては、保留アイコン 9 A および当該保留アイコン 9 C は円形状に表示され、リーチ演出 2 においては、保留アイコン 9 A および当該保留アイコン 9 C は、星形状に表示される。この構成によれば、リーチ演出 1 とリーチ演出 2 とで保留表示の形状が異なるので、遊技者の保留表示に対する関心を引き込むことができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0959】

〔変形例〕

以下に、保留特殊表示演出の変形例を示す。

〔変形例 1〕

上記実施形態の遊技機 1 の保留特殊表示演出において、保留表示パターン 2～8 では、リーチ演出 2 の保留アイコン 9 A および / または保留アイコン 9 C を用いたチャンスアップ演出をおこなうようにしてもよい。この構成によれば、保留表示とチャンスアップ演出とを兼用できるので、表示画面 7 a を無駄に使うことなく興趣のある演出を提供することができる。

例えば、保留表示パターン 2 において、チャンスアップ演出としての先読み演出をおこない、先読み結果を保留表示の形状、色、柄を変化させて表示するようにしてもよい。この場合、例えば、先読み（事前判定）の結果が大当たりの場合には、先読み対象の保留アイコン 9 A の色を白色から赤色に変化させる。

また、保留表示パターン 2 において、チャンスアップ演出としての先読み演出をおこない、先読み結果を表す所定の表示と保留表示とを対応付けて表示するようにしてもよい。この場合、例えば、先読み（事前判定）の結果が大当たりの場合には、先読み対象の保留アイコン 9 A にタイマ表示や所定のチャンスアップ文字（激アツなど）を対応付けるようにしてもよい。

【0960】

〔変形例 2〕

上記実施形態の遊技機 1 の保留特殊表示演出において、保留表示パターン 2～8 では、リーチ演出 2 の保留アイコン 9 A および / または保留アイコン 9 C を用いて、所定の演出の回数を表す演出回数示唆演出をおこなうようにしてもよい。この構成によれば、保留表示と演出回数示唆演出とを兼用できるので、表示画面 7 a を無駄に使うことなく興趣のある演出を提供することができる。

例えば、保留表示パターン 2 のリーチ演出 2 において、擬似連演出がおこなわれる度に、第 2 場所にある保留アイコン 9 A の 1 つの色を変更させ、擬似連演出の回数を表すよう

10

20

30

40

50

にしてもよい。この場合、擬似連演出が3回おこなわれた場合には、保留アイコン9Aのうち白とは異なる色のアイコン（例えば、赤色）が3つと白色のアイコンが1つ表示される。なお、この場合には、保留表示パターン2がおこなわれる変動が終了した場合には、保留表示は元の白色に戻るようにしてもよい。

なお、上記変形例1と変形例2とを組み合わせ、保留表示を用いてチャンスアップ演出および演出回数示唆演出をおこなうようにしてもよい。

【0961】

[変形例3]

上記実施形態の遊技機1の保留特殊表示演出において、保留表示パターン1～8では、リーチ演出1および/またはリーチ演出2において、保留アイコン9Aおよび保留アイコン9Cの他に、保留アイコン9Aおよび保留アイコン9Cとは異なる保留表示を追加して設けてもいい。例えば、リーチ演出1および/またはリーチ演出2において、保留アイコン9Aに加えて、数字で表される保留表示を追加して設けてもいい。この追加した保留表示は、保留アイコン9Aと同じ保留数を表すようにする。この場合、保留アイコン9Aの数が4つ（保留数が4）であれば、追加した保留表示は、「4」と表される。

例えば、リーチ演出1および/またはリーチ演出2において、保留アイコン9Aに加えて、記号で表される保留表示を追加して設けてもいい。この追加した保留表示は、保留アイコン9Aと同じ保留数を表すようにする。この場合、保留アイコン9Aの数が4つ（保留数が4）であれば、追加した保留表示は、「4」を表す記号で表される。

【0962】

[変形例3]

上記実施形態の遊技機1の保留特殊表示演出において、保留表示パターン2～8では、リーチ演出2で、保留表示態様が変化するが、保留アイコンの位置、保留アイコンの形状、保留アイコンの色、保留アイコンの柄のうちの少なくとも一つを変化すればいい。また、保留アイコンの位置、保留アイコンの形状、保留アイコンの色、および、保留アイコンの柄を組み合わせ、保留表示態様を変化するようにしてもよい。

【0963】

[変形例4]

上記実施形態の遊技機1の保留特殊表示演出において、保留表示パターン2、3、6～8では、リーチ演出2で、保留表示が左上に移動するが、左下、右上、真ん中に移動するようにしてもよい。すなわち、リーチ演出1の状態から、リーチ演出2の状態に保留表示が移動する場合、異なる位置に移動すればよい。

【0964】

[態様例]

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[態様D3-1]

複数の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、

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

、

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

、

前記第1の表示演出は、保留表示の表示形態を第1の形態で表示する第1の保留表示形態演出をおこなう演出であり、

前記第2の表示演出は、前記保留表示の表示形態を前記第1の形態とは異なる第2の形態で表示する第2の保留表示形態演出をおこなう演出であり、

前記保留表示を表示するための複数の表示パターンのうちの一つの表示パターンとして、第1の保留表示パターンが選択される場合があり、

前記保留表示を表示するための複数の表示パターンのうちの一つの表示パターンとして、第2の保留表示パターンが選択される場合があり、

同一変動において、前記保留表示をおこなう場合には、前記複数の表示パターンのうち

10

20

30

40

50

の一つの表示パターンが選択されて表示され、

前記第 1 の保留表示パターンは、第 1 の表示演出がおこなわれるパターンであり、

前記第 2 の保留表示パターンは、前記第 1 の表示演出と前記第 2 の表示演出とがおこなわれるパターンである、

ことを特徴とする遊技機。

【0965】

[態様 D 3 - 2]

態様 D 3 - 1 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の保留表示パターンにおいて、前記第 2 の表示演出がおこなわれる場合には、
前記第 1 の表示演出も同時にこなわれる場合がある、

10

ことを特徴とする遊技機。

【0966】

[態様 3]

態様 D 3 - 1 または態様 D 3 - 2 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の形態の保留表示は、前記第 1 の位置に位置し、

前記第 2 の形態の保留表示は、前記第 1 の位置とは異なる第 2 の位置に位置する、

ことを特徴とする遊技機。

【0967】

[態様 D 3 - 4]

態様 D 3 - 1 ないし態様 D 3 - 3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

20

前記第 1 の形態の保留表示は、形状が第 1 の形状であり、

前記第 2 の形態の保留表示は、形状が前記第 1 の形状とは異なる第 2 の形状である、

ことを特徴とする遊技機。

【0968】

[態様 D 3 - 5]

態様 D 3 - 1 ないし態様 D 3 - 4 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第 2 の表示演出では、前記第 2 の形態における前記保留表示を用いたチャンスアップ演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

【0969】

30

[態様 D 3 - 6]

態様 D 3 - 1 ないし態様 D 3 - 5 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第 2 の表示演出では、前記第 2 の形態における前記保留表示を用いて、所定の演出の回数を表す演出回数示唆演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

【0970】

以下に図 136 ~ 図 139 を用いて操作手段画像表示演出 A ~ D について説明する。この操作手段画像表示演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 101 がサブ制御基板 90 から受信した変動演出開始コマンドを解析し、操作手段画像表示演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 103 から対応する画像データや駆動データを読み出して表示画面 7a に画像を表示させる演出である。

40

【0971】

[操作手段画像表示演出 A]

図 136 は、操作手段画像表示演出 A を説明するための図である。操作手段画像表示演出 A は、例えば、確変時のバトル演出などにあわせて実行される。操作手段画像表示演出 A では、まず、図 136 (A) に示すように、4 つのボタン画像 BN1 ~ BN4 と、メーター画像 PL と、剣画像 VI が表示される。なお、図 136 (A) では、左装飾図柄 8L と、中装飾図柄 8C と、右装飾図柄 8R とが視認困難な態様で変動表示されている。視認困難な態様とは、表示されていない場合や、小さく表示されている場合や、薄く表示されている場合等が含まれる。4 つのボタン画像 BN1 ~ BN4 は、それぞれ、演出ボタン 6

50

3の外観を表しており、表示画面7aにおいて、矩形形状の各頂点となる位置にそれぞれ表示されている。メーター画像PLは、内側の特定の色の部分の面積が変化することによって、ポイント数の残量がわかる構成となっている。ここでは、メーター画像PLの左下に「1300」と記載されており、ポイント数が1300に達すると、内側の特定の色の部分がなくなること示している。剣画像VIは、剣部材64の外観を表しており、ここでは、半透明に表示されている。この4つのボタン画像BN1～BN4は、図136(B)に示すように、一定の間隔で他の色に変化し、演出ボタン63が発光している態様を模した演出をおこなう。

【0972】

遊技者によって、演出ボタン63の押し下げ操作が繰り返されると、図136(C)に示すように、まず、右上のボタン画像BN4が消え、「100」というポイント数PNが表示される。さらに演出ボタン63の押し下げ操作が繰り返されると、図136(D)に示すように、さらに「150」というポイント数PNが、先に表示された「100」のポイント数PNの表示に重なって表示される。また、演出ボタン63の押し下げ操作が繰り返しに対応して剣画像VIが変化する。ここでは、剣画像VIの内側が発光している態様を表すように他の色に変化する。

【0973】

さらに、遊技者によって、演出ボタン63の押し下げ操作が繰り返されると、図136(E)に示すように、次に、右下のボタン画像BN3が消え、「200」というポイント数PNが表示される。さらに演出ボタン63の押し下げ操作が繰り返されると、図136(E)に示すように、さらに「250」というポイント数PNが、先に表示された「200」のポイント数PNの表示に重なって表示される。さらに、遊技者によって、演出ボタン63の押し下げ操作が繰り返されると、図136(F)に示すように、次に、左下のボタン画像BN2が消え、「300」というポイント数PNが表示される。さらに演出ボタン63の押し下げ操作が繰り返されると、図136(F)に示すように、さらに「330」というポイント数PNが、先に表示された「300」のポイント数PNの表示に重なって表示される。

【0974】

さらに、遊技者によって、演出ボタン63の押し下げ操作が繰り返されると、次に、左上のボタン画像BN1が消え、ポイント数PNが表示される。そして、図136(G)に示すように、剣画像ASIと、タイマーバーTBIと、操作促進画像OPIと、が表示される。剣画像ASIは、剣部材64の外観を表しており、ここでは、半透明の剣画像VIが濃くなって剣画像ASIになる。剣画像ASIには、剣ボタン65の外観を表すボタン画像PSBが含まれている。タイマーバーTBIは、剣部材64の操作受付有効期間が示されている。タイマーバーTBIは、剣画像ASIに重なって、剣画像ASIの前面に表示される。操作促進画像OPIは、遊技者に剣部材64の操作を促す画像であり、ここでは「押し込め!!!」と表示される。

【0975】

遊技者によって、剣部材64の押し込み操作がなされると、図136(H)に示す、合計ポイント増加表示演出が実行される。具体的には、図136(C)～図136(F)において表示されたポイント数PNの合計値が表示される前に、デジタル値の0から、数値が高速にインクリメントされるインクリメント表示MTPが表示される。そして、図136(I)に示すように、インクリメント表示MTPの後、表示値がポイント数PNの合計値に達するとインクリメントが停止して合計ポイント「1330」を示す確定表示TPDが表示される。そして、その合計ポイントに対応する分、メーター画像PLの残量が減少する演出が実行される。メーター画像PLは、1300ポイントに達すると残量がなくなるので、ここでは、合計ポイント「1330」の確定表示TPDの表示後、メーター画像PLは、内側の特定の色の部分の面積が減り、残量がなくなる演出がおこなわれる。そして、図136(J)に示すように、メーター画像PLの残量がゼロになったことを示す達成画像ACVが表示される。ここでは、達成画像ACVは、「CLEAR!」の文字が表

10

20

30

40

50

示される。

【0976】

[操作手段画像表示演出 B]

図137は、操作手段画像表示演出Bを説明するための図である。操作手段画像表示演出Bは、操作手段画像表示演出Aと比較すると、表示画面7aに表示されるボタン画像BNの数が異なる。操作手段画像表示演出Bは、例えば、確変時のバトル演出などにあわせて実行される。操作手段画像表示演出Bでは、まず、図137(A)に示すように、3つのボタン画像BN1～BN3と、メーター画像PLが表示される。なお、図137(A)では、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rとが視認困難な態様で変動表示されている。視認困難な態様とは、表示されていない場合や、小さく表示されている場合や、薄く表示されている場合等が含まれる。3つのボタン画像BN1～BN3は、それぞれ、演出ボタン63の外観を表しており、表示画面7aにおいて、三角形の各頂点となる位置にそれぞれ表示されている。メーター画像PLは、内側の特定の色の部分の面積が変化することによって、ポイント数の残量がわかる構成となっている。この3つのボタン画像BN1～BN3は、図137(B)に示すように、一定の間隔で他の色に変化し、演出ボタン63が発光している態様を模した演出をおこなう。

10

【0977】

遊技者によって、演出ボタン63の押し下げ操作が繰り返されると、図137(C)に示すように、まず、中央上側のボタン画像BN3が消え、「100」というポイント数PNが表示される。さらに演出ボタン63の押し下げ操作が繰り返されると、図137(D)に示すように、さらに「150」というポイント数PNが、先に表示された「100」のポイント数PNの表示に重なって表示される。

20

【0978】

さらに、遊技者によって、演出ボタン63の押し下げ操作が繰り返されると、図137(E)に示すように、次に、右下のボタン画像BN2が消え、「200」というポイント数PNが表示される。さらに演出ボタン63の押し下げ操作が繰り返されると、さらに「250」というポイント数PNが、先に表示された「200」のポイント数PNの表示に重なって表示される。さらに、遊技者によって、演出ボタン63の押し下げ操作が繰り返されると、図137(F)に示すように、次に、左下のボタン画像BN1が消え、「300」というポイント数PNが表示される。さらに演出ボタン63の押し下げ操作が繰り返されると、さらに「330」というポイント数PNが、先に表示された「300」のポイント数PNの表示に重なって表示される。

30

【0979】

そして、図137(G)に示すように、剣画像ASIと、タイマーバーTBIと、操作促進画像OPIと、が表示される。剣画像ASIは、剣部材64の外観を表している。剣画像ASIには、剣ボタン65の外観を表すボタン画像PSBが含まれている。タイマーバーTBIは、剣部材64の操作受付有効期間が示されている。タイマーバーTBIは、剣画像ASIに重なって、剣画像ASIの前面に表示される。操作促進画像OPIは、遊技者に剣部材64の操作を促す画像であり、ここでは「押し込め!!!」と表示される。

【0980】

遊技者によって、剣部材64の押し込み操作がなされると、図137(H)に示す、合計ポイント増加表示演出が実行される。具体的には、図137(C)～図137(F)において表示されたポイント数PNの合計値が表示される前に、デジタル値の0から、数値が高速にインクリメントされるインクリメント表示MTPが表示される。そして、図137(I)に示すように、インクリメント表示MTPの後、表示値がポイント数PNの合計値に達するとインクリメントが停止して合計ポイント「1330」を示す確定表示TPDが表示される。そして、その合計ポイントに対応する分、メーター画像PLの残量が減少する演出が実行される。メーター画像PLは、1300ポイントに達すると残量がなくなるので、ここでは、合計ポイント「1330」の確定表示TPDの表示後、メーター画像PLは、内側の特定の色の部分の面積が減り、残量がなくなる演出がおこなわれる。そし

40

50

て、図 137 (J) に示すように、メーター画像 P L の残量がゼロになったことを示す達成画像 A C V が表示される。ここでは、達成画像 A C V は、「 C L E A R ! 」の文字が表示される。

【 0 9 8 1 】

[操作手段画像表示演出 C]

図 138 は、操作手段画像表示演出 C を説明するための図である。操作手段画像表示演出 C は、操作手段画像表示演出 A と比較すると、図 138 (G) において、剣画像 A S I の代わりに拡大ボタン画像 B B N が表示される点異なる。操作手段画像表示演出 C は、例えば、確変時のバトル演出などにあわせて実行される。操作手段画像表示演出 C では、まず、図 138 (A) に示すように、4 つのボタン画像 B N 1 ~ B N 4 と、メーター画像 P L と、が表示される。なお、図 138 (A) 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 とが視認困難な態様で変動表示されている。視認困難な態様とは、表示されていない場合や、小さく表示されている場合や、薄く表示されている場合等が含まれる。4 つのボタン画像 B N 1 ~ B N 4 は、それぞれ、演出ボタン 6 3 の外観を表しており、表示画面 7 a において、矩形形状の各頂点となる位置にそれぞれ表示されている。メーター画像 P L は、内側の特定の色の部分の面積が変化することによって、ポイント数の残量がわかる構成となっている。ここでは、メーター画像 P L の左下に「 1 3 0 0 」と記載されており、ポイント数が 1 3 0 0 に達すると、内側の特定の色の部分がなくなること示している。この 4 つのボタン画像 B N 1 ~ B N 4 は、図 138 (B) に示すように、一定の間隔で他の色に変化し、演出ボタン 6 3 が発光している態様を模した演出をおこなう。

10

20

【 0 9 8 2 】

遊技者によって、演出ボタン 6 3 の押し下げ操作が繰り返されると、図 138 (C) に示すように、まず、右上のボタン画像 B N 4 が消え、「 1 0 0 」というポイント数 P N が表示される。さらに演出ボタン 6 3 の押し下げ操作が繰り返されると、図 138 (D) に示すように、さらに「 1 5 0 」というポイント数 P N が、先に表示された「 1 0 0 」のポイント数 P N の表示に重なって表示される。

【 0 9 8 3 】

さらに、遊技者によって、演出ボタン 6 3 の押し下げ操作が繰り返されると、図 138 (E) に示すように、次に、右下のボタン画像 B N 3 が消え、「 2 0 0 」というポイント数 P N が表示される。さらに演出ボタン 6 3 の押し下げ操作が繰り返されると、図 138 (E) に示すように、さらに「 2 5 0 」というポイント数 P N が、先に表示された「 2 0 0 」のポイント数 P N の表示に重なって表示される。さらに、遊技者によって、演出ボタン 6 3 の押し下げ操作が繰り返されると、図 138 (F) に示すように、次に、左下のボタン画像 B N 2 が消え、「 3 0 0 」というポイント数 P N が表示される。さらに演出ボタン 6 3 の押し下げ操作が繰り返されると、図 138 (F) に示すように、さらに「 3 3 0 」というポイント数 P N が、先に表示された「 3 0 0 」のポイント数 P N の表示に重なって表示される。

30

【 0 9 8 4 】

さらに、遊技者によって、演出ボタン 6 3 の押し下げ操作が繰り返されると、次に、左上のボタン画像 B N 1 が消え、ポイント数 P N が表示される。そして、図 138 (G) に示すように、拡大ボタン画像 B B N と、タイマーパート T B I と、操作促進画像 O P I と、が表示される。拡大ボタン画像 B B N は、演出ボタン 6 3 の外観を表しており、ボタン画像 B N よりも大きい。拡大ボタン画像 B B N と、ボタン画像 B N は、同じ、演出ボタン 6 3 の外観を表しているが、形状が同じであってもよいし、異なってもよい。タイマーパート T B I は、演出ボタン 6 3 の操作受付有効期間が示されている。タイマーパート T B I は、拡大ボタン画像 B B N に重なって、拡大ボタン画像 B B N の前面に表示される。操作促進画像 O P I は、遊技者に演出ボタン 6 3 の操作を促す画像であり、ここでは「押せ！！」と表示される。

40

【 0 9 8 5 】

50

遊技者によって、剣部材 6 4 の押し込み操作がなされると、図 1 3 8 (H) に示す、合計ポイント増加表示演出が実行される。具体的には、図 1 3 8 (C) ~ 図 1 3 8 (F) において表示されたポイント数 P N の合計値が表示される前に、デジタル値の 0 から、数値が高速にインクリメントされるインクリメント表示 M T P が表示される。そして、図 1 3 8 (I) に示すように、インクリメント表示 M T P の後、表示値がポイント数 P N の合計値に達するとインクリメントが停止して合計ポイント「1 3 3 0」を示す確定表示 T P D が表示される。そして、その合計ポイントに対応する分、メーター画像 P L の残量が減少する演出が実行される。メーター画像 P L は、1 3 0 0 ポイントに達すると残量がなくなるので、ここでは、合計ポイント「1 3 3 0」の確定表示 T P D の表示後、メーター画像 P L は、内側の特定の色の部分の面積が減り、残量がなくなる演出がおこなわれる。そして、図 1 3 8 (J) に示すように、メーター画像 P L の残量がゼロになったことを示す達成画像 A C V が表示される。ここでは、達成画像 A C V は、「C L E A R !」の文字が表示される。

10

【 0 9 8 6 】

[操作手段画像表示演出 D]

図 1 3 9 は、操作手段画像表示演出 D を説明するための図である。操作手段画像表示演出 D は、操作手段画像表示演出 A と比較すると、表示画面 7 a に表示されるボタン画像 B N の数の増減の順序が異なる。操作手段画像表示演出 D は、例えば、確変時のバトル演出などにあわせて実行される。操作手段画像表示演出 D では、まず、図 1 3 9 (A) に示すように、1 つのボタン画像 B N 1 と、メーター画像 P L が表示される。なお、図 1 3 9 (A) 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 とが視認困難な態様で変動表示されている。視認困難な態様とは、表示されていない場合や、小さく表示されている場合や、薄く表示されている場合等が含まれる。ボタン画像 B N 1 は、演出ボタン 6 3 の外観を表しており、表示画面 7 a の左上に表示される。メーター画像 P L は、内側の特定の色の部分の面積が変化することによって、ポイント数の残量がわかる構成となっている。ここでは、メーター画像 P L の左下に「1 3 0 0」と記載されており、ポイント数が 1 3 0 0 に達すると、内側の特定の色の部分がなくなることを示している。ボタン画像 B N 1 は、図 1 3 9 (B) に示すように、一定の間隔で他の色に変化し、演出ボタン 6 3 が発光している態様を模した演出をおこなう。遊技者によって、演出ボタン 6 3 の押し下げ操作が繰り返されると、図 1 3 9 (B) に示すように、ボタン画像 B N 1 の下方に、「1 0 0」というポイント数 P N が表示される。

20

30

【 0 9 8 7 】

遊技者によって、さらに、演出ボタン 6 3 の押し下げ操作が繰り返されると、図 1 3 9 (C) に示すように、ボタン画像 B N 1 の下方に、新たに、ボタン画像 B N 2 が表示される。また、ボタン画像 B N 2 の右側に、「1 0 0」や「1 5 0」のポイント数 P N が表示される。さらに演出ボタン 6 3 の押し下げ操作が繰り返されると、図 1 3 9 (D) に示すように、ボタン画像 B N 2 の右側に、新たに、ボタン画像 B N 3 が表示される。また、ボタン画像 B N 3 の上方に、「2 0 0」や「2 5 0」のポイント数 P N が表示される。さらに、演出ボタン 6 3 の押し下げ操作が繰り返されると、図 1 3 9 (E) に示すように、ボタン画像 B N 3 の下方に、新たに、ボタン画像 B N 4 が表示される。

40

【 0 9 8 8 】

さらに、演出ボタン 6 3 の押し下げ操作が繰り返されると、図 1 3 9 (F) に示すように、表示画面 7 a から 4 つのボタン画像 B N 1 ~ B N 4 が消える。そして、図 1 3 9 (G) に示すように、剣画像 A S I と、タイマーバー T B I と、操作促進画像 O P I と、が表示される。剣画像 A S I は、剣部材 6 4 の外観を表している。剣画像 A S I には、剣ボタン 6 5 の外観を表すボタン画像 P S B が含まれている。タイマーバー T B I は、剣部材 6 4 の操作受付有効期間が示されている。タイマーバー T B I は、剣画像 A S I に重なって、剣画像 A S I の前面に表示される。操作促進画像 O P I は、遊技者に剣部材 6 4 の操作を促す画像であり、ここでは「押し込め!!!」と表示される。

【 0 9 8 9 】

50

遊技者によって、剣部材 6 4 の押し込み操作がなされると、図 1 3 9 (H) に示す、合計ポイント増加表示演出が実行される。具体的には、図 1 3 6 (C) ~ 図 1 3 6 (F) において表示されたポイント数 P N の合計値が表示される前に、デジタル値の 0 から、数値が高速にインクリメントされるインクリメント表示 M T P が表示される。そして、図 1 3 6 (I) に示すように、インクリメント表示 M T P の後、表示値がポイント数 P N の合計値に達するとインクリメントが停止して合計ポイント「1 3 3 0」を示す確定表示 T P D が表示される。そして、その合計ポイントに対応する分、メーター画像 P L の残量が減少する演出が実行される。メーター画像 P L は、1 3 0 0 ポイントに達すると残量がなくなるので、ここでは、合計ポイント「1 3 3 0」の確定表示 T P D の表示後、メーター画像 P L は、内側の特定の色の部分の面積が減り、残量がなくなる演出がおこなわれる。そして、図 1 3 6 (J) に示すように、メーター画像 P L の残量がゼロになったことを示す達成画像 A C V が表示される。ここでは、達成画像 A C V は、「C L E A R !」の文字が表示される。

10

【 0 9 9 0 】

[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 3 6 (A)、図 1 3 8 (A) に示すように、表示画面 7 a に、複数のボタン画像 B N 1 ~ B N 4 が表示される第 1 の演出と、図 1 3 6 (C)、図 1 3 8 (C) に示すように、第 1 の演出で表示されるボタン画像 B N 1 ~ B N 4 の数よりも少ない数のボタン画像 B N 1 ~ B N 3 が表示される第 2 の演出と、図 1 3 6 (F)、図 1 3 8 (F) に示すように、第 2 の演出で表示されるボタン画像 B N 1 ~ B N 3 の数よりも少ない数のボタン画像 B N 1 が表示される第 3 の演出と、を実行することができる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

20

[効果 2]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 3 6 (E)、図 1 3 8 (E) に示すように、第 2 の演出で表示されるボタン画像 B N 1 ~ B N 3 の数よりも少なく、第 3 の演出で表示されるボタン画像 B N 1 の数よりも多い数のボタン画像 B N 1、B N 2 が表示される第 4 の演出を実行することができる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

30

[効果 3]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 3 8 (G) に示すように、第 4 の演出の後、演出ボタン 6 3 の外観を表しボタン画像 B N よりも大きい拡大ボタン画像 B B N が表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

[効果 4]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 3 6 (G) に示すように、第 4 の演出の後、剣部材 6 4 の外観を表す剣画像 A S I が表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

40

[効果 5]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 3 6 ~ 図 1 3 9 に示すように、第 2 の演出は、第 1 の演出の後に実行され、遊技者による演出ボタン 6 3 の操作に応じてポイント数が表示され、第 3 の演出は、第 2 の演出の後に実行され、遊技者による演出ボタン 6 3 の操作に応じてポイント数が表示され、第 4 の演出は、第 3 の演出の後に実行され、遊技者による演出ボタン 6 3 の操作に応じてポイント数が表示され、第 4 の演出の後、第 2 の演出と、第 3 の演出と、第 4 の演出において表示されたポイント数の合計である合計ポイント数 T P D が表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

[効果 6]

50

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 3 6 ~ 図 1 3 9 に示すように、第 1 の演出と、第 2 の演出と、第 3 の演出と、第 4 の演出とにおいて、メーター画像 P L が表示され、合計ポイント数 T P D が表示された後、合計ポイント数 T P D に応じてメーター画像 P L が変化する。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【 0 9 9 1 】

[変形例]

以下に、操作手段画像表示演出の変形例を示す。

[変形例 1]

上記の操作手段画像表示演出 A ~ D において、ボタン画像 B N は、演出ボタン 6 3 の外観を表しているものとした。しかし、ボタン画像 B N は、剣ボタン 6 5 の外観を表しているてもよい。

10

[変形例 2]

上記の操作手段画像表示演出 A ~ D は、遊技状態が確変時において実施されるものとした。しかし、上記の操作手段画像表示演出 A ~ D は、確変時以外の遊技状態において実施されてもよい。例えば、上記の操作手段画像表示演出 A ~ D は、通常時や、非確変の時短時に実施されてもよい。

[変形例 3]

上記の操作手段画像表示演出 A ~ D は、演出ボタン 6 3 の押し下げ操作が繰り返されると実行されるものとした。しかし、上記の操作手段画像表示演出 A ~ D は、演出ボタン 6 3 の押し下げ操作がなくても進行するように構成されていてもよい。また、剣部材 6 4 の押し込み操作がなくても、合計ポイント増加表示演出がじっこうされてもよい。

20

【 0 9 9 2 】

[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]

遊技者が操作可能な第 1 操作手段と、

複数種類の画像を表示可能な表示手段と、を備えた遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは、前記第 1 操作手段の外観を表す第 1 操作手段画像であり、

30

前記表示手段に、複数の前記第 1 操作手段画像が表示される第 1 の演出と、

前記第 1 の演出で表示される前記第 1 操作手段画像の数よりも少ない数の前記第 1 操作手段画像が表示される第 2 の演出と、

前記第 2 の演出で表示される前記第 1 操作手段画像の数よりも少ない数の前記第 1 操作手段画像が表示される第 3 の演出と、を実行可能な

ことを特徴とする遊技機。

[態様 E 1 - 2]

態様 E 1 - 1 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の演出で表示される前記第 1 操作手段画像の数よりも少なく、前記第 3 の演出で表示される前記第 1 操作手段画像の数よりも多い数の前記第 1 操作手段画像が表示される第 4 の演出を実行可能な

40

ことを特徴とする遊技機。

[態様 E 1 - 3]

態様 E 1 - 2 に記載の遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは、前記第 1 操作手段の外観を表し、前記第 1 操作手段画像よりも大きい拡大第 1 操作手段画像であり、

前記第 4 の演出の後、前記拡大第 1 操作手段画像が表示される

ことを特徴とする遊技機。

[態様 E 1 - 4]

態様 E 1 - 2 に記載の遊技機は、さらに、

50

遊技者が操作可能な第 2 操作手段を備えており、
前記複数種類の画像のうちの一つは、前記第 2 操作手段の外観を表す第 2 操作手段画像であり、

前記第 4 の演出の後、前記第 2 操作手段画像が表示される
ことを特徴とする遊技機。

〔態様 E 1 - 5〕

態様 E 1 - 2 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、

前記第 2 の演出は、前記第 1 の演出の後に実行され、遊技者による前記第 1 操作手段の操作に応じてポイント数が表示され、

前記第 3 の演出は、第 2 の演出の後に実行され、遊技者による前記第 1 操作手段の操作に応じてポイント数が表示され、

前記第 4 の演出は、第 3 の演出の後に実行され、遊技者による前記第 1 操作手段の操作に応じてポイント数が表示され、

前記第 4 の演出の後、前記第 2 の演出と、前記第 3 の演出と、前記第 4 の演出において表示された前記ポイント数の合計である合計ポイント数が表示される

ことを特徴とする遊技機。

〔態様 E 1 - 6〕

態様 E 1 - 5 に記載の遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは、メーター画像であり、

前記第 1 の演出と、前記第 2 の演出と、前記第 3 の演出と、前記第 4 の演出とにおいて、前記メーター画像が表示され、

前記合計ポイント数が表示された後、前記合計ポイント数に応じて前記メーター画像が変化する

ことを特徴とする遊技機。

【0993】

以下に図 1 4 0 ~ 図 1 4 3 を用いて確変中演出について説明する。この確変中演出は、遊技状態が確変状態のときなどに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信した変動演出開始コマンドを解析し、確変中演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 1 0 3 から対応する画像データや駆動データを読み出して表示画面 7 a に画像を表示させる演出である。

本実施形態の遊技機 1 は、確変状態となると、ほぼ次回までの大当たりまで確変状態が継続されるので、通常状態と比較して次回の大当たりがし易くなる。

【0994】

〔確変中演出 A〕

図 1 4 0 は、確変中演出 A を説明するための図である。

確変中演出 A では、第 1 リーチ演出と第 2 リーチ演出とがおこなわれ得る。以下に第 1 リーチ演出と第 2 リーチ演出とを説明する。この第 1 リーチ演出と第 2 リーチ演出とは同一変動ではおこなわれず、異なる変動でおこなわれる。

【0995】

〔第 1 リーチ演出〕

確変中演出の第 1 リーチ演出では、まず、図 1 4 0 (A) に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R の変動が開始される。

【0996】

次に、図 1 4 0 (B) に示すように、的当てミッション演出 A がおこなわれる。この的当てミッション演出 A では、的画像 E 2 1 が表示される。この的画像 E 2 1 は、円形状の的を表し、的の半分の領域が確変大当たり (V 通過予定大当たり) を示唆する領域 (確変示唆領域) であり、的の残りの半分の領域が通常大当たり (V 非通過予定大当たり) を示唆する領域 (通常示唆領域とも呼ぶ) となっている。的当てミッション演出では、的画像 E 2 1 がクルクル回転して、ミッションとしての的に矢を当てさせる演出である。

【0997】

的当てミッション演出 A の後、以下に示す的当たり成功演出 A と的当たりハズレ演出 A が実行され得る。確変大当たりの場合（例えば、図 1 1：変動パターン P 6 2（SP 5 のリーチ）の場合）には、的当たり成功演出 A が実行される。通常大当たりの場合（図 1 1：変動パターン P 6 3（SP 5 のリーチ）の場合）には、的ハズレ演出 A が実行される。
【0998】

的当たり成功演出 A では、図 1 4 0（C）に示すように、的画像 E 2 1 の確変示唆領域に矢が突き刺さる演出がおこなわれ、確変大当たりであることを示唆する演出がおこなわれる。この演出の後、大当たり遊技がおこなわれ、その後、確変状態（高確高ベース状態）となる。

【0999】

一方、的ハズレ演出 A では、図 1 4 0（D）に示すように、的画像 E 2 1 の通常示唆領域に矢が突き刺さる演出がおこなわれ、通常大当たりであることを示唆する演出がおこなわれる。この演出の後、大当たり遊技がおこなわれ、その後、時短状態（低確高ベース状態）となる。

【1000】

なお、的当てミッション演出 A の後、必ず的に矢が当たり、的当たり成功演出 A かのハズレ演出 A のどちらの演出が必ずおこなわれる。すなわち、この第 1 リーチ演出が選択された時点で、確変大当たりか通常大当たりかどちらか一方の大当たりは確定する。

【1001】

〔第 2 リーチ演出〕

確変中演出の第 2 リーチ演出では、まず、図 1 4 0（E）に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出では、装飾図柄 8 L，8 C，8 R の変動が開始される。

【1002】

次に、図 1 4 0（F）に示すように、的当てミッション演出 B おこなわれる。この的当てミッション演出 B では、的画像 E 2 1 が表示される。この的画像 E 2 2 は、円形状の的を表し、的の半分の領域が確変大当たりを示唆する領域（確変示唆領域）であり、的の残りの半分の領域がハズレを示唆する領域（ハズレ示唆領域とも呼ぶ）となっている。的当てミッション演出では、的画像 E 2 1 がクルクル回転して、ミッションとしての矢を当てさせる演出である。

【1003】

的当てミッション演出 B の後、以下に示す的当たり成功演出 B と的当たりハズレ演出 B が実行され得る。確変大当たりの場合（例えば、図 1 1：変動パターン P 6 1（SP 4 のリーチ）の場合）には、的当たり成功演出 B が実行される。ハズレ（大当たりなし）の場合（図 1 1：変動パターン P 6 5～6 7、6 9～7 1（SP 4 のリーチ）の場合）には、的ハズレ演出 B が実行される。

【1004】

的当たり成功演出 B では、図 1 4 0（G）に示すように、的画像 E 2 2 の確変示唆領域に矢が突き刺さる演出がおこなわれ、確変大当たりであることを示唆する演出である。この演出の後、大当たり遊技がおこなわれ、その後、確変状態（高確高ベース状態）となる。

【1005】

一方、的ハズレ演出 B では、図 1 4 0（H）に示すように、的画像 E 2 2 のハズレ領域に矢が突き刺さる演出がおこなわれ、大当たりではなくハズレであることを示唆する演出がおこなわれる。この演出の後、また、特別図柄（装飾図柄）の変動が開始される。

【1006】

なお、的当てミッション演出 B の後、必ず的に矢が当たり、的当たり成功演出 B かのハズレ演出 BNP のどちらの演出がおこなわれる。すなわち、この第 2 リーチ演出が選択された時点で、大当たりする場合には、必ず確変大当たりとなることが確定する。言い換えれば、この第 2 リーチ演出が選択された場合には、確変大当たりかハズレかのどちらである。

10

20

30

40

50

【 1 0 0 7 】

[確変中演出 B]

図 1 4 1 は、確変中演出 B を説明するための図である。

確変中演出 B では、第 1 リーチ演出と第 2 リーチ演出とがおこなわれ得る。以下に第 1 リーチ演出と第 2 リーチ演出とを説明する。この第 1 リーチ演出と第 2 リーチ演出とは同一変動ではおこなわれず、異なる変動でおこなわれる。

【 1 0 0 8 】

[第 1 リーチ演出]

確変中演出の第 1 リーチ演出では、まず、図 1 4 1 (A) に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R の変動が開始される。

10

【 1 0 0 9 】

次に、図 1 4 1 (B) に示すように、バトル演出がおこなわれる。このバトル演出では、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とがバトルする (交戦する) 演出がおこなわれる。

【 1 0 1 0 】

バトル演出の後、以下に示すバトル勝利演出とバトル敗北演出が実行され得る。確変大当たりの場合 (例えば、図 1 1 : 変動パターン P 6 2 (S P 5 のリーチ) の場合) には、バトル勝利演出が実行される。通常大当たり (非確変大当たり) の場合 (図 1 1 : 変動パターン P 6 3 (S P 5 のリーチ) の場合) には、バトル敗北演出が実行される。

20

【 1 0 1 1 】

バトル勝利演出では、図 1 4 1 (C) に示すように、味方キャラクタ C R A が敵キャラクタ C R B に勝利する演出がおこなわれ、勝利示唆画像 E 2 3 と、確変示唆画像 E 2 4 とが表示される。勝利示唆画像 E 2 3 は、味方キャラクタ C R A が敵キャラクタ C R B に勝利したことを示唆する画像であり、すなわち、確変大当たりを示唆する画像である。また、確変示唆画像 E 2 4 は、確変大当たりを示唆する画像である。この演出の後、大当たり遊技がおこなわれ、その後、確変状態 (高確高ベース状態) となる。

【 1 0 1 2 】

一方、バトル敗北演出では、図 1 4 1 (D) に示すように、味方キャラクタ C R A が敵キャラクタ C R B に敗北する演出がおこなわれ、敗北示唆画像 E 2 5 と、通常示唆画像 E 2 6 とが表示される。敗北示唆画像 E 2 5 は、味方キャラクタ C R A が敵キャラクタ C R B に敗北したことを示唆する画像であり、すなわち、通常大当たり (非確変大当たり) を示唆する画像である。また、通常示唆画像 E 2 6 は、通常大当たり (非確変大当たり) を示唆する画像である。この演出の後、大当たり遊技がおこなわれ、その後、時短状態 (低確高ベース状態) となる。

30

【 1 0 1 3 】

なお、バトル演出の後、必ずバトルに決着がつき、バトル勝利演出かバトル敗北演出のどちらの演出が必ずおこなわれる。すなわち、この第 1 リーチ演出が選択された時点で、確変大当たりか通常大当たりかどちらか一方の大当たりは確定する。

【 1 0 1 4 】

[第 2 リーチ演出]

確変中演出の第 2 リーチ演出では、まず、図 1 4 1 (E) に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R の変動が開始される。

40

【 1 0 1 5 】

次に、図 1 4 1 (F) に示すように、的当てミッション演出がおこなわれる。この的当てミッション演出では、的画像 E 2 1 が表示される。この的画像 E 2 2 は、円形状の的を表し、的の半分の領域が確変大当たりを示唆する領域 (確変示唆領域) であり、的の残りの半分の領域がハズレを示唆する領域 (ハズレ示唆領域とも呼ぶ) となっている。的当てミッション演出では、的画像 E 2 1 がクルクル回転して、ミッションとしての的に矢を当てさせる演出である。

【 1 0 1 6 】

50

的当てミッション演出の後、以下に示す的当たり成功演出と的当たりハズレ演出が実行され得る。確変大当たりの場合（例えば、図 1 1：変動パターン P 6 1（SP 4 のリーチ）の場合）には、的当たり成功演出が実行される。ハズレ（大当たりなし）の場合（図 1 1：変動パターン P 6 5～6 7、6 9～7 1（SP 4 のリーチ）の場合）には、的ハズレ演出が実行される。

【1017】

的当たり成功演出では、図 1 4 1（G）に示すように、的画像 E 2 2 の確変示唆領域に矢が突き刺さる演出がおこなわれ、確変大当たりであることを示唆する演出である。この演出の後、大当たり遊技がおこなわれ、その後、確変状態（高確高ベース状態）となる。

【1018】

一方、的ハズレ演出では、図 1 4 1（H）に示すように、的画像 E 2 2 のハズレ領域に矢が突き刺さる演出がおこなわれ、大当たりではなくハズレであることを示唆する演出がおこなわれる。この演出の後、また、特別図柄（装飾図柄）の変動が開始される。

【1019】

なお、的当てミッション演出の後、必ず的に矢が当たり、的当たり成功演出か的ハズレ演出のどちらの演出がおこなわれる。すなわち、この第 2 リーチ演出が選択された時点で、大当たりする場合には、必ず確変大当たりとなることが確定する。言い換えれば、この第 2 リーチ演出が選択された場合には、確変大当たりかハズレかのどちらである。

【1020】

〔確変中演出 C〕

図 1 4 2 は、確変中演出 C を説明するための図である。

確変中演出 C では、第 1 リーチ演出と第 2 リーチ演出とがおこなわれ得る。以下に第 1 リーチ演出と第 2 リーチ演出とを説明する。この第 1 リーチ演出と第 2 リーチ演出とは同一変動ではおこなわれず、異なる変動でおこなわれる。

【1021】

〔第 1 リーチ演出〕

確変中演出の第 1 リーチ演出では、まず、図 1 4 2（A）に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出では、装飾図柄 8 L，8 C，8 R の変動が開始される。

【1022】

次に、図 1 4 2（B）に示すように、バトル演出 1 がおこなわれる。このバトル演出 1 では、味方キャラクター C R A と敵キャラクター C R B とがバトルする（交戦する）演出がおこなわれる。

【1023】

次に、図 1 4 2（C）に示すように、バトル演出 2 がおこなわれる。このバトル演出 2 では、味方キャラクター C R A と敵キャラクター C R B とが対峙し、メータ画像 E 2 7 が表示される。このメータ画像 E 2 7 は、敵キャラクター C R B のヒットポイント（生命ポイント）を表し、このメータ値が減るほど味方キャラクター C R A に有利であることを示す。メータ画像 E 2 7 のメータ値が 0 になれば、味方キャラクター C R A の勝ちとなる。味方キャラクター C R A と敵キャラクター C R B は、所定回数（1 回以上）のバトルをおこない、当該バトルで味方キャラクター C R A が敵キャラクター C R B にダメージを与えたときに、メータ画像 E 2 7 のメータ値が減少する。当然、ダメージが大きい場合には、メータ画像 E 2 7 のメータ値の減少幅が大きくなる。バトル終了時にメータ画像 E 2 7 のメータ値が 0 になれば、味方キャラクター C R A の勝ちとなり、メータ値が残存していれば、味方キャラクター C R A の負けとなる。

【1024】

バトル演出 2 の後、以下に示すバトル勝利演出とバトル敗北演出が実行され得る。確変大当たりの場合（例えば、図 1 1：変動パターン P 6 2（SP 5 のリーチ）の場合）には、バトル勝利演出が実行される。通常大当たり（非確変大当たり）の場合（図 1 1：変動パターン P 6 3（SP 5 のリーチ）の場合）には、バトル敗北演出が実行される。

【1025】

10

20

30

40

50

バトル勝利演出では、図 1 4 2 (C) に示すように、メータ画像 E 2 7 のメータ値が 0 となり、味方キャラクタ C R A が敵キャラクタ C R B に勝利する演出がおこなわれ、勝利示唆画像 E 2 3 と、確変示唆画像 E 2 4 とが表示される。勝利示唆画像 E 2 3 は、味方キャラクタ C R A が敵キャラクタ C R B に勝利したことを示唆する画像であり、すなわち、確変大当たりを示唆する画像である。また、確変示唆画像 E 2 4 は、確変大当たりを示唆する画像である。この演出の後、大当たり遊技がおこなわれ、その後、確変状態（高確高ベース状態）となる。

【 1 0 2 6 】

一方、バトル敗北演出では、図 1 4 2 (D) に示すように、メータ画像 E 2 7 のメータ値が残存し、味方キャラクタ C R A が敵キャラクタ C R B に敗北する演出がおこなわれ、敗北示唆画像 E 2 5 と、通常示唆画像 E 2 6 とが表示される。敗北示唆画像 E 2 5 は、味方キャラクタ C R A が敵キャラクタ C R B に敗北したことを示唆する画像であり、すなわち、通常大当たり（非確変大当たり）を示唆する画像である。また、通常示唆画像 E 2 6 は、通常大当たり（非確変大当たり）を示唆する画像である。この演出の後、大当たり遊技がおこなわれ、その後、時短状態（低確高ベース状態）となる。

【 1 0 2 7 】

なお、バトル演出の後、必ずバトルに決着がつき、バトル勝利演出かバトル敗北演出のどちらの演出が必ずおこなわれる。すなわち、この第 1 リーチ演出が選択された時点で、確変大当たりか通常大当たりかどちらか一方の大当たりは確定する。

【 1 0 2 8 】

[第 2 リーチ演出]

確変中演出の第 2 リーチ演出では、まず、図 1 4 2 (E) に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R の変動が開始される。

【 1 0 2 9 】

次に、図 1 4 2 (F) に示すように、的当てミッション演出がおこなわれる。この的当てミッション演出では、的画像 E 2 1 が表示される。この的画像 E 2 2 は、円形状の的を表し、的の半分の領域が確変大当たりを示唆する領域（確変示唆領域）であり、的の残りの半分の領域がハズレを示唆する領域（ハズレ示唆領域とも呼ぶ）となっている。的当てミッション演出では、的画像 E 2 1 がクルクル回転して、ミッションとしての矢を当てさせる演出である。

【 1 0 3 0 】

的当てミッション演出の後、以下に示す的当たり成功演出と的当たりハズレ演出が実行され得る。確変大当たりの場合（例えば、図 1 1 : 変動パターン P 6 1 (S P 4 のリーチ) の場合）には、的当たり成功演出が実行される。ハズレ（大当たりなし）の場合（図 1 1 : 変動パターン P 6 5 ~ 6 7 , 6 9 ~ 7 1 (S P 4 のリーチ) の場合）には、的ハズレ演出が実行される。

【 1 0 3 1 】

的当たり成功演出では、図 1 4 2 (G) に示すように、的画像 E 2 2 の確変示唆領域に矢が突き刺さる演出がおこなわれ、確変大当たりであることを示唆する演出である。この演出の後、大当たり遊技がおこなわれ、その後、確変状態（高確高ベース状態）となる。

【 1 0 3 2 】

一方、的ハズレ演出では、図 1 4 2 (H) に示すように、的画像 E 2 2 のハズレ領域に矢が突き刺さる演出がおこなわれ、大当たりではなくハズレであることを示唆する演出がおこなわれる。この演出の後、また、特別図柄（装飾図柄）の変動が開始される。

【 1 0 3 3 】

なお、的当てミッション演出の後、必ず的に矢が当たり、的当たり成功演出か的ハズレ演出のどちらの演出がおこなわれる。すなわち、この第 2 リーチ演出が選択された時点で、大当たりする場合には、必ず確変大当たりとなることが確定する。言い換えれば、この第 2 リーチ演出が選択された場合には、確変大当たりかハズレかのどちらである。

【 1 0 3 4 】

〔 確変中演出 D 〕

図 1 4 3 は、確変中演出 D を説明するための図である。

確変中演出 D では、第 1 リーチ演出と第 2 リーチ演出とがおこなわれ得る。以下に第 1 リーチ演出と第 2 リーチ演出とを説明する。この第 1 リーチ演出と第 2 リーチ演出とは同一変動ではおこなわれず、異なる変動でおこなわれる。

【 1 0 3 5 】

〔 第 1 リーチ演出 〕

確変中演出の第 1 リーチ演出では、まず、図 1 4 3 (A) に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R の変動が開始される。

【 1 0 3 6 】

次に、図 1 4 3 (B) に示すように、バトル演出 1 がおこなわれる。このバトル演出 1 では、味方キャラクター C R A と敵キャラクター C R B とがバトルする (交戦する) 演出がおこなわれる。

【 1 0 3 7 】

次に、図 1 4 3 (C) に示すように、バトル演出 2 がおこなわれる。このバトル演出 2 では、味方キャラクター C R A と敵キャラクター C R B とが対峙し、メータ画像 E 2 7 と、味方参戦アイコン E 2 8 とが表示される。このメータ画像 E 2 7 は、敵キャラクター C R B のヒットポイント (生命ポイント) を表し、このメータ値が減るほど味方キャラクター C R A に有利であることを示す。メータ画像 E 2 7 のメータ値が 0 になれば、味方キャラクター C R A の勝ちとなる。味方キャラクター C R A と敵キャラクター C R B は、所定回数 (1 回以上) のバトルをおこない、当該バトルで味方キャラクター C R A が敵キャラクター C R B にダメージを与えたときに、メータ画像 E 2 7 のメータ値が減少する。当然、ダメージが大きい場合には、メータ画像 E 2 7 のメータ値の減少幅が大きくなる。バトル終了時にメータ画像 E 2 7 のメータ値が 0 になれば、味方キャラクター C R A の勝ちとなり、メータ値が残存していれば、味方キャラクター C R A の負けとなる。

【 1 0 3 8 】

また、味方参戦アイコン E 2 8 は、バトル演出に味方の所定キャラクターが参戦することを示唆するアイコンである。味方参戦アイコン E 2 8 には、キャラクターが表示され、当該キャラクターが参戦することとなる。また、味方参戦アイコン E 2 8 には複数のキャラクターのうちの一つのキャラクターが表示される。これらキャラクターには、強さの序列が設けられている。強さの序列が高いキャラクターに対応する味方参戦アイコン E 2 8 があると、当該キャラクターが参戦したときに、メータ画像 E 2 7 のメータ値を下げ易くなる。また、味方参戦アイコン E 2 8 の数が多いほど、参戦するキャラクターが多くなることから、攻撃のチャンスが増え、メータ画像 E 2 7 のメータ値を下げ易くなる。すなわち、味方参戦アイコン E 2 8 のアイコン数が多いほど、また、味方参戦アイコン E 2 8 に対応するキャラクターの強さの序列が高いほど、メータ画像 E 2 7 のメータ値を下げ易くなり、敵キャラクター C R B を倒しやすくなる。その結果、確変大当たりとなりやすくなる。

【 1 0 3 9 】

バトル演出 2 の後、以下に示すバトル勝利演出とバトル敗北演出が実行され得る。確変大当たりの場合 (例えば、図 1 1 : 変動パターン P 6 2 (S P 5 のリーチ) の場合) には、バトル勝利演出が実行される。通常大当たり (非確変大当たり) の場合 (図 1 1 : 変動パターン P 6 3 (S P 5 のリーチ) の場合) には、バトル敗北演出が実行される。

【 1 0 4 0 】

バトル勝利演出では、図 1 4 3 (D) に示すように、メータ画像 E 2 7 のメータ値が 0 となり、味方キャラクター C R A が敵キャラクター C R B に勝利する演出がおこなわれ、勝利示唆画像 E 2 3 と、確変示唆画像 E 2 4 とが表示される。勝利示唆画像 E 2 3 は、味方キャラクター C R A が敵キャラクター C R B に勝利したことを示唆する画像であり、すなわち、確変大当たりを示唆する画像である。また、確変示唆画像 E 2 4 は、確変大当たりを示唆する画像である。この演出の後、大当たり遊技がおこなわれ、その後、確変状態 (高確高ベース状態) となる。

10

20

30

40

50

【 1 0 4 1 】

一方、バトル敗北演出では、図 1 4 3 (E) に示すように、メータ画像 E 2 7 のメータ値が残存し、味方キャラクタ C R A が敵キャラクタ C R B に敗北する演出がおこなわれ、敗北示唆画像 E 2 5 と、通常示唆画像 E 2 6 とが表示される。敗北示唆画像 E 2 5 は、味方キャラクタ C R A が敵キャラクタ C R B に敗北したことを示唆する画像であり、すなわち、通常大当たり (非確変大当たり) を示唆する画像である。また、通常示唆画像 E 2 6 は、通常大当たり (非確変大当たり) を示唆する画像である。この演出の後、大当たり遊技がおこなわれ、その後、時短状態 (低確高ベース状態) となる。

【 1 0 4 2 】

なお、バトル演出の後、必ずバトルに決着がつき、バトル勝利演出かバトル敗北演出のどちらの演出が必ずおこなわれる。すなわち、この第 1 リーチ演出が選択された時点で、確変大当たりか通常大当たりかどちらか一方の大当たりは確定する。

【 1 0 4 3 】

[第 2 リーチ演出]

確変中演出の第 2 リーチ演出では、まず、図 1 4 3 (E) に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R の変動が開始される。

【 1 0 4 4 】

次に、図 1 4 3 (F) に示すように、的当てミッション演出がおこなわれる。この的当てミッション演出では、的画像 E 2 1 が表示される。この的画像 E 2 2 は、円形状の的を表し、的の半分の領域が確変大当たりを示唆する領域 (確変示唆領域) であり、的の残りの半分の領域がハズレを示唆する領域 (ハズレ示唆領域とも呼ぶ) となっている。的当てミッション演出では、的画像 E 2 1 がクルクル回転して、ミッションとしての的に矢を当てさせる演出である。

【 1 0 4 5 】

的当てミッション演出の後、以下に示す的当たり成功演出と的当たりハズレ演出が実行され得る。確変大当たりの場合 (例えば、図 1 1 : 変動パターン P 6 1 (S P 4 のリーチ) の場合) には、的当たり成功演出が実行される。ハズレ (大当たりなし) の場合 (図 1 1 : 変動パターン P 6 5 ~ 6 7 、 6 9 ~ 7 1 (S P 4 のリーチ) の場合) には、的ハズレ演出が実行される。

【 1 0 4 6 】

的当たり成功演出では、図 1 4 3 (G) に示すように、的画像 E 2 2 の確変示唆領域に矢が突き刺さる演出がおこなわれ、確変大当たりであることを示唆する演出である。この演出の後、大当たり遊技がおこなわれ、その後、確変状態 (高確高ベース状態) となる。

【 1 0 4 7 】

一方、的ハズレ演出では、図 1 4 2 (H) に示すように、的画像 E 2 2 のハズレ領域に矢が突き刺さる演出がおこなわれ、大当たりではなくハズレであることを示唆する演出がおこなわれる。この演出の後、また、特別図柄 (装飾図柄) の変動が開始される。

【 1 0 4 8 】

なお、的当てミッション演出の後、必ず的に矢が当たり、的当たり成功演出か的ハズレ演出のどちらの演出がおこなわれる。すなわち、この第 2 リーチ演出が選択された時点で、大当たりする場合には、必ず確変大当たりとなることが確定する。言い換えれば、この第 2 リーチ演出が選択された場合には、確変大当たりかハズレかのどちらである。

【 1 0 4 9 】

上記確変中演出 A ~ D において、第 1 リーチ演出は、第 1 の表示演出に対応し、第 2 リーチ演出は、第 2 の表示演出に対応する。また、上記確変中演出 B ~ D において、第 1 リーチ演出は、バトル系リーチ演出に対応し、第 2 リーチ演出は、非バトル系リーチ演出に対応する。

【 1 0 5 0 】

[効果例]

以下に、確変中演出の効果例を示す。

10

20

30

40

50

〔効果 1〕

上記実施形態の遊技機 1 の確変中演出 A ～ D において、第 1 リーチ演出がおこなわれる場合には、大当たりが確定し、的当てミッション演出 A またはバトル演出をおこない、的当たり成功演出 A またはバトル勝利演出に移行すれば、確変大当たり（V 通過予定大当たり）確定となり大当たり遊技後に遊技者に比較的有利な確変状態（高確高ベース状態）に移行する。的当てミッション演出 A またはバトル演出をおこない、的ハズレ演出またはバトル敗北演出に移行すれば、通常大当たり（V 非通過予定大当たり）確定となり大当たり遊技後に遊技者に比較的不利な時短状態（低確高ベース状態）に移行する。一方、第 2 リーチ演出がおこなわれる場合には、大当たりは確定しないが、的当てミッション演出 B または的当てミッション演出をおこない、的当て当たり成功演出 B または的当て当たり成功演出に移行すれば、確変大当たり（V 通過予定大当たり）確定となり大当たり遊技後に遊技者に比較的有利な確変状態（高確高ベース状態）に移行する。的当てミッション演出 B または的当てミッション演出をおこない、的ハズレ演出 B または的ハズレ演出に移行すれば、通常大当たり（V 非通過予定大当たり）確定となり大当たり遊技後に遊技者に比較的不利な時短状態（低確高ベース状態）に移行する。

10

すなわち、第 1 リーチ演出がおこなわれる場合には、大当たりが確定し、確変大当たりか通常大当たりのどちらか一方となる。第 2 リーチ演出がおこなわれる場合には、大当たりは確定しないが、大当たりの場合には確変大当たりとなる。

確変中（高確高ベース状態中）では、リーチ演出をおこなう場合には、第 1 リーチ演出と第 2 リーチ演出のうちのいずれか一方の演出が選択される。

20

この構成によれば、第 1 リーチ演出となった場合において、的当てミッション演出またはバトル演出で、的当たり成功演出またはバトル勝利演出に移行しなかった場合には、通常大当たりが確定するので、遊技者は、第 1 リーチ演出となった場合には、相当に気合いを入れて第 1 リーチ演出の推移を見守ることとなる。一方、第 2 リーチ演出となった場合において、的当てミッション演出 B または的当てミッション演出で、的当たり成功演出 B または的当たり成功演出に移行しなかった場合であっても、通常大当たりは回避できるので、遊技者は、第 2 リーチ演出を「的当たり成功演出 B または的当たり成功演出に移行すれば儲けもの」くらいの気持ちで、優雅に第 1 リーチ演出の推移を見守ることができる。このように、第 1 リーチ演出と第 2 リーチ演出とは、遊技者の心境に大きな差異が生じ、また、確変中にはリーチ演出をおこなう場合には、第 1 リーチ演出と第 2 リーチ演出のうちのいずれか一方の演出が選択されるので、確変中においてメリハリのある遊技演出を提供することができる。その結果、遊技者は、確変中のメリハリある演出を楽しむことができ、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【1051】

〔効果 2〕

上記実施形態の遊技機 1 の確変中演出 B ～ D において、第 1 リーチ演出では、敵キャラクター C R B と味方キャラクター C R A とがバトルをするバトル演出がおこなわれ、第 2 リーチ演出は、バトル系リーチとは異なる的当てミッション演出がおこなわれ、第 1 リーチ演出がおこなわれる場合には、大当たりが確定し、味方キャラクター C R A が勝てば、確変大当たりとなり、大当たり遊技後に遊技者にとって比較的有利な確変状態に移行し、味方キャラクター C R A が負ければ、通常大当たりとなり、大当たり遊技後に遊技者にとって比較的不利な時短状態に移行する。この構成によれば、バトル演出で味方キャラクター C R A が勝てば確変大当たりとなり、味方キャラクター C R A が負ければ通常大当たりとなるので、応援対象を味方キャラクター C R A に絞ることができ、バトル演出を分かりやすく楽しむことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【1052】

〔効果 3〕

上記実施形態の遊技機 1 の確変中演出 C ～ D において、第 1 リーチ演出のバトル演出 2 で、メータ画像 E 2 7 が表示され、味方キャラクター C R A と敵キャラクター C R B とが所定回数のバトルをおこない、味方キャラクター C R A が敵キャラクター C R B にダメージを与え

50

た場合には、メータ画像 E 2 7 のメータ値を減らし、メータ値が 0 になった場合には、味方キャラクタ C R A の勝利となり、バトル勝利演出がおこなわれ、確変大当たり後に、確変状態に移行する。この構成によれば、メータ画像 E 2 7 を用いることにより、バトル演出における勝敗の推移を分かりやすく遊技者に伝達することができ、遊技者はバトル演出に一喜一憂することが可能となる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 0 5 3 】

[効果 4]

上記実施形態の遊技機 1 の確変中演出 A ~ D において、第 2 リーチ演出では、的当てのミッションが成功するか否かを表す的当てミッション演出が実行され、的当てのミッションに成功した場合には、大当たりが確定し、大当たり遊技後に、確変状態に移行する。この構成によれば、的当てミッションが成功した場合には、確変大当たりが確定し、的当てミッションに成功しなくても通常大当たりとはならないので、的当てミッションを優越感に浸りながら極上の演出として優雅に眺めることができる。また、ミッション系の演出とすることで、遊技者に分かりやすく確変大当たりなのかハズレなのかを伝達することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 0 5 4 】

[効果 5]

上記実施形態の遊技機 1 の確変中演出 D において、バトル演出では、バトルへの所定のキャラクタの参戦表示がおこなわれ、当該参戦数が多いほど、味方キャラクタが勝つ確率が高くなる。この構成によれば、所定のキャラクタの参戦すればするほど遊技者は熱狂することとなり、バトル演出の興趣を向上させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 0 5 5 】

[効果 6]

上記実施形態の遊技機 1 の確変中演出 A ~ D において、確変中演出は、遊技状態が確変状態におこなわれる。この構成によれば、次回の大当たりがし易いがために演出が単調になり易い確変中の演出を盛り上げることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 0 5 6 】

[変形例]

以下に、確変中演出の変形例を示す。

[変形例 1]

上記実施形態の遊技機 1 において、確変状態では、確変中演出（第 1 リーチ演出と第 2 リーチ演出）だけがおこなわれるようにしてもよい。

【 1 0 5 7 】

[変形例 2]

上記実施形態の遊技機 1 の確変中演出（第 1 リーチ演出および第 2 リーチ演出）は、確変状態のとき（確変中）だけでなく、通常状態（低確低ベース状態）、時短状態（低確高ベース状態）、高確低ベース状態（潜伏確変状態）のときにおこなうようにしてもよい。また、上記実施形態の遊技機 1 の確変中演出の第 1 リーチ演出または第 2 リーチ演出は、所定のモードのときにおこなうようにしてもよい。この所定のモードは、例えば、大当たり遊技後から所定変動回数までに設けられるようにしてもよい。また、所定のモードは、スーパーリーチ演出がはずれた変動のあとの変動から所定変動回数まで設けられるようにしてもよい。さらに、所定のモードは、先読み演出として設けられても良よい。

【 1 0 5 8 】

[変形例 3]

上記実施形態の遊技機 1 の確変中演出 B ~ D において、バトル演出では、敵キャラクタ C R B と味方キャラクタ C R A とがバトルしているが、仲間同士のキャラクタでバトルするようにしてもよい。

【 1 0 5 9 】

〔変形例 4〕

上記実施形態の遊技機 1 の確変中演出 D において、味方参戦アイコン E 2 8 が表示され、味方参戦アイコン E 2 8 に対応する味方キャラクタがバトルに参戦した場合には、メータ画像 E 2 7 のメータ値が下がりやすくなっていたが、敵参戦アイコンが表示され、敵参戦アイコンに対応する敵キャラクタが弱い場合には、バトルで味方キャラクタの攻撃機会が増えてメータ画像 E 2 7 のメータ値が下がりやすくなるようにしてよい。

【1060】

〔変形例 5〕

上記実施形態の遊技機 1 の確変中演出 C、D において、メータ画像 E 2 7 は、敵キャラクタの HP に対応しているが、味方キャラクタの HP に対応するようにしてもよい。この場合、メータ画像 E 2 7 のメータ値が残存していれば、味方キャラクタの勝利となり、メータ画像 E 2 7 のメータ値が 0 になれば、味方キャラクタの敗北となる。また、メータ画像 E 2 7 は、メータ値が減れば、バトルに有利であることを示唆しているが、メータ画像 E 2 7 を味方キャラクタが攻撃するたびに上昇する攻撃エネルギーに対応させてもよい。この場合、メータ画像 E 2 7 のメータ値が上昇すればするほど、味方キャラクタの勝利確率が上昇する。

【1061】

〔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 2 - 1〕

複数の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、

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

、

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

、

前記第 1 の表示演出がおこなわれる場合には、大当たりが確定し、第 1 の条件が満たされれば、当該大当たりに基づく大当たり遊技後に遊技者にとって比較的有利な第 1 の遊技状態に移行し、前記第 1 の条件とは異なる第 2 の条件が満たされれば、当該大当たりに基づく大当たり遊技後に遊技者にとって比較的不利な第 2 の遊技状態に移行し、

前記第 2 の表示演出がおこなわれる場合には、大当たりが確定しないが、大当たりの場合には、当該大当たりに基づく大当たり遊技後に、前記第 1 の遊技状態に移行し、

所定の遊技モードでリーチ演出を行う場合には、前記第 1 の表示演出と前記第 2 の表示演出のいずれか一方の演出が選択される、

ことを特徴とする遊技機。

【1062】

〔態様 E 2 - 2〕

態様 E 2 - 1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の表示演出は、第 1 キャラクタと第 2 キャラクタとがバトルをするバトル系リーチ演出であり、

前記第 2 の表示演出は、バトル系リーチとは異なる非バトル系リーチ演出であり、

前記第 1 の表示演出がおこなわれる場合には、大当たりが確定し、前記第 1 キャラクタが勝てば、当該大当たりに基づく大当たり遊技後に遊技者にとって比較的有利な第 1 の遊技状態に移行し、前記第 1 キャラクタが負ければ、当該大当たりに基づく大当たり遊技後に遊技者にとって比較的不利な第 2 の遊技状態に移行する、

ことを特徴とする遊技機。

【1063】

〔態様 E 2 - 3〕

態様 E 2 - 2 に記載の遊技機であって、

前記バトル系リーチ演出では、メータが表示され、所定回数の前記バトルで前記メータの表すメータ値を減らし、当該メータ値が所定値まで減れば前記第 1 キャラクタが勝利と

10

20

30

40

50

なり、前記第 1 の遊技状態に移行する、
ことを特徴とする遊技機。

【 1 0 6 4 】

[態様 E 2 - 4]

態様 E 2 - 2 または態様 E 2 - 3 に記載の遊技機であって、

前記非バトル系リーチ演出では、所定のミッションが成功するか否かを表す演出が実行され、前記所定のミッションに成功した場合には、大当たりが確定し、当該大当たりに基づく大当たり遊技後に、前記第 1 の遊技状態に移行する、
ことを特徴とする遊技機。

【 1 0 6 5 】

[態様 E 2 - 5]

態様 E 2 - 2 ないし態様 E 2 - 4 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記バトル系リーチ演出では、前記バトルへの所定のキャラクタの参戦表示がおこなわれ、当該参戦数が多いほど、前記第 1 キャラクタが勝つ確率が高くなる、
ことを特徴とする遊技機。

【 1 0 6 6 】

[態様 E 2 - 6]

態様 E 2 - 2 ないし態様 E 2 - 5 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記所定の遊技モードは、遊技状態が確変状態であることを表すモードである、
ことを特徴とする遊技機。

【 1 0 6 7 】

以下に図 1 4 4 ~ 図 1 4 7 を用いてバトル演出について説明する。このバトル演出は、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄（以下、単に「特別図柄」ともよぶ）の変動に同期する装飾図柄の変動表示中であって、特に、遊技状態が高確率状態、時短状態、電チューサボート（電サボ）中などに実行され得る。

【 1 0 6 8 】

[バトル演出 A]

図 1 4 4 は、バトル演出 A を説明するための図である。

バトル演出 A では、まず、図 1 4 4 (A) に示すように、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、左の図柄表示エリアに左装飾図柄 8 L、中の図柄表示エリアに中装飾図柄 8 C、右の図柄表示エリアには右装飾図柄 8 R が表示される。装飾図柄 8 L、8 C、8 R の停止順は、最初に左装飾図柄 8 L が停止し、次に右装飾図柄 8 R が停止し、最後に中装飾図柄 8 C が停止するようになっている。なお、図 1 4 4 (A) では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は変動中（下方にスクロール中）であることを示している。また、本例では、遊技状態は高確率状態であり、図 1 4 4 (A) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の上方には、「確変中」という文字が表示されている。

【 1 0 6 9 】

次に、図 1 4 4 (B) に示すように、表示画面 7 a ではバトル演出が実行される。このバトル演出は、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は表示されず、図 1 4 4 (A) に示した装飾図柄変動演出から発展して、表示画面 7 a の中央で遊技者側の味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とがバトルする画像が表示される。

【 1 0 7 0 】

次に、図 1 4 4 (C) に示すように、表示画面 7 a ではバトル勝利大当たり図柄配列予告演出が実行される。このバトル勝利大当たり図柄配列予告演出は、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とがバトルした結果、味方キャラクタ C R A が勝利したときに、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の停止予定となる大当たり図柄配列を示唆する演出である。味方キャラクタ C R A が勝利したときは、停止予定となる大当たり図柄配列は確変大当たりとなる。つまり、味方キャラクタ C R A が勝利したときは、確変状態が継続する。図 1 4 4 (C) に示すように、表示画面 7 a の左側には、味方キャラクタ C R A が表示され、こ

10

20

30

40

50

の味方キャラクターC R Aが勝利したことを示唆する「V」の文字が、味方キャラクターC R Aの近傍に表示されている。また、表示画面7 aの右側には、装飾図柄8 L、8 C、8 Rの停止予定となる、確変大当たり図柄配列A O Zとしての「7 7 7」が表示されている。なお、この「7 7 7」は、大きさがそれぞれ異なるように表示され、味方キャラクターC R A側である左の「7」が最も大きく、次に中の「7」が大きく、味方キャラクターC R Aと反対側である右の「7」が最も小さく表示されている。このように確変大当たり図柄配列A O Zの表示態様を特徴づけることにより、遊技者に確変大当たり図柄配列A O Zを印象づけることができる。

【1071】

次に、図144(D)に示すように、表示画面7 aではバトル敗退大当たり図柄配列予告演出が実行される。このバトル敗退大当たり図柄配列予告演出は、味方キャラクターC R Aと敵キャラクターC R Bとがバトルした結果、味方キャラクターC R Aが敗退したときに、装飾図柄8 L、8 C、8 Rの停止予定となる大当たり図柄配列を示唆する演出である。味方キャラクターC R Aが敗退したときは、停止予定となる大当たり図柄配列は通常大当たりとなる。つまり、味方キャラクターC R Aが敗退したときは、確変状態から通常状態に転落する。図144(D)に示すように、表示画面7 aの右側には、敵キャラクターC R Bが表示され、この敵キャラクターC R Bが勝利したことを示唆する「V」の文字が、敵キャラクターC R Bの近傍に表示されている。また、表示画面7 aの左側には、装飾図柄8 L、8 C、8 Rの停止予定となる、通常大当たり図柄配列B O Zとしての「8 8 8」が表示されている。なお、この「8 8 8」は、大きさがそれぞれ異なるように表示され、敵キャラクターC R B側である右の「8」が最も大きく、次に中の「8」が大きく、敵キャラクターC R Bと反対側である左の「8」が最も小さく表示されている。このように通常大当たり図柄配列B O Zの表示態様を特徴づけることにより、遊技者に通常大当たり図柄配列B O Zを印象づけることができる。さらに、味方キャラクターC R Aおよび確変大当たり図柄配列A O Zと、敵キャラクターC R Bおよび通常大当たり図柄配列B O Zとを左右対称状に表示することにより、遊技者に確変大当たり図柄配列A O Zと通常大当たり図柄配列B O Zを印象づけることができる。

【1072】

次に、図144(E)に示すように、表示画面7 aでは確変大当たり示唆演出が実行される。この確変大当たり示唆演出は、味方キャラクターC R Aと敵キャラクターC R Bとがバトルした結果、味方キャラクターC R Aが勝利したことを示す「勝利!」という文字が表示画面7 aの中央に大きく表示される。この「勝利!」という文字を表示することにより、遊技者に確変大当たり図柄配列A O Zの「7 7 7」で確変大当たりになると思わせることができる。

【1073】

次に、図144(F)に示すように、表示画面7 aでは確変大当たり確定演出が実行される。この確変大当たり確定演出は、図144(A)に示した装飾図柄8 L、8 C、8 Rの当該変動が、図144(B)~図144(E)のバトル演出の結果、確変大当たり図柄配列A O Zとしての「7 7 7」で停止し、確変大当たりしたことを示している。なお、装飾図柄8 L、8 C、8 Rの上方には、「確変大当たり~!」という文字が表示されるようになっている。この確変大当たり確定演出により、遊技者は確変大当たりを確信する。

【1074】

一方、図144(E)に代わって、図144(G)に示すように、表示画面7 aでは通常大当たり示唆演出が実行される場合がある。この通常大当たり示唆演出は、味方キャラクターC R Aと敵キャラクターC R Bとがバトルした結果、味方キャラクターC R Aが敗退したことを示す「敗退!」という文字が表示画面7 aの中央に大きく表示される。この「敗退!」という文字を表示することにより、遊技者に通常大当たり図柄配列B O Zの「8 8 8」で通常大当たりになると思わせることができる。

【1075】

次に、図144(H)に示すように、表示画面7 aでは通常大当たり確定演出が実行さ

10

20

30

40

50

れる。この通常大当たり確定演出は、図 1 4 4 (A) に示した装飾図柄 8 L、8 C、8 R の当該変動が、図 1 4 4 (B) ~ 図 1 4 4 (E) のバトル演出の結果、通常大当たり図柄配列 B O Z としての「8 8 8」で停止し、通常大当たりしたことを示している。なお、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の上方には、「通常大当たり ~ !」という文字が表示されるようになっている。この通常大当たり確定演出により、遊技者は通常大当たりを確信する。

【 1 0 7 6 】

つまり、この図 1 4 4 に示したバトル演出 A では、バトル演出中に、勝利したときの図柄配列と、敗退したときの図柄配列を予告表示するようになっている。そして、このバトル演出がおこなわれる遊技状態は高確率状態（確変中）であり、勝利したときの図柄配列は、確変大当たり図柄配列が予告表示され、敗退したときの図柄配列は、通常大当たり図柄配列予告表示される。すなわち、バトル演出に移行すると大当たりが確定し、その確定した大当たりが、確変大当たりか通常大当たりかをバトル演出中に予告表示するようになっている。言い換えれば、バトル演出中に確変状態が継続するか、確変状態から通常状態に転落するかを予告表示するようになっている。

【 1 0 7 7 】

[バトル演出 B]

図 1 4 5 は、バトル演出 B を説明するための図である。

バトル演出 B では、まず、図 1 4 5 (A) に示すように、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、左の図柄表示エリアに左装飾図柄 8 L、中の図柄表示エリアに中装飾図柄 8 C、右の図柄表示エリアには右装飾図柄 8 R が表示される。装飾図柄 8 L、8 C、8 R の停止順は、最初に左装飾図柄 8 L が停止し、次に右装飾図柄 8 R が停止し、最後に中装飾図柄 8 C が停止するようになっている。なお、図 1 4 5 (A) では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は変動中（下方にスクロール中）であることを示している。また、本例では、遊技状態は高確率状態であり、図 1 4 5 (A) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の上方には、「確変中」という文字が表示されている。

【 1 0 7 8 】

次に、図 1 4 5 (B) に示すように、表示画面 7 a ではバトル演出が実行される。このバトル演出は、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は表示されず、図 1 4 5 (A) に示した装飾図柄変動演出から発展して、表示画面 7 a の中央で遊技者側の味方キャラクター C R A と敵キャラクター C R B とがバトルする画像が表示される。

【 1 0 7 9 】

次に、図 1 4 5 (C) に示すように、表示画面 7 a ではバトル勝利大当たり図柄配列予告演出が実行される。このバトル勝利大当たり図柄配列予告演出は、味方キャラクター C R A と敵キャラクター C R B とがバトルした結果、味方キャラクター C R A が勝利したときに、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の停止予定となる大当たり図柄配列を示唆する演出である。味方キャラクター C R A が勝利したときは、停止予定となる大当たり図柄配列は確変大当たりとなる。つまり、味方キャラクター C R A が勝利したときは、確変状態が継続する。図 1 4 5 (C) に示すように、表示画面 7 a の左側には、味方キャラクター C R A が表示され、この味方キャラクター C R A が勝利したことを示唆する「V」の文字が、味方キャラクター C R A の近傍に表示されている。また、表示画面 7 a の右側には、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の停止予定となる、確変大当たり図柄配列 A O Z 1 としての「7 7 7」が表示されている。なお、この「7 7 7」は、大きさがそれぞれ異なるように表示され、味方キャラクター C R A 側である左の「7」が最も大きく、次に中の「7」が大きく、味方キャラクター C R A と反対側である右の「7」が最も小さく表示されている。このように確変大当たり図柄配列 A O Z 1 の表示態様を特徴づけることにより、遊技者に確変大当たり図柄配列 A O Z 1 を印象づけることができる。

【 1 0 8 0 】

次に、図 1 4 5 (D) に示すように、表示画面 7 a ではバトル敗退大当たり図柄配列予告演出が実行される。このバトル敗退大当たり図柄配列予告演出は、味方キャラクター C R

10

20

30

40

50

Aと敵キャラクターC R Bとがバトルした結果、味方キャラクターC R Aが敗退したときに、装飾図柄8 L、8 C、8 Rの停止予定となる大当たり図柄配列を示唆する演出である。味方キャラクターC R Aが敗退したときは、停止予定となる大当たり図柄配列は通常大当たりとなる。つまり、味方キャラクターC R Aが敗退したときは、確変状態から通常状態に転落する。図145(D)に示すように、表示画面7aの右側には、敵キャラクターC R Bが表示され、この敵キャラクターC R Bが勝利したことを示唆する「V」の文字が、敵キャラクターC R Bの近傍に表示されている。また、表示画面7aの左側には、装飾図柄8 L、8 C、8 Rの停止予定となる、通常大当たり図柄配列B O Zとしての「8 8 8」が表示されている。なお、この「8 8 8」は、大きさがそれぞれ異なるように表示され、敵キャラクターC R B側である右の「8」が最も大きく、次に中の「8」が大きく、敵キャラクターC R Bと反対側である左の「8」が最も小さく表示されている。このように通常大当たり図柄配列B O Zの表示態様を特徴づけることにより、遊技者に通常大当たり図柄配列B O Zを印象づけることができる。さらに、味方キャラクターC R Aおよび確変大当たり図柄配列A O Z 1と、敵キャラクターC R Bおよび通常大当たり図柄配列B O Zとを左右対称状に表示することにより、遊技者に確変大当たり図柄配列A O Z 1と通常大当たり図柄配列B O Zを印象づけることができる。

10

【1081】

次に、図145(E)に示すように、表示画面7aでは確変大当たり示唆演出が実行される。この確変大当たり示唆演出は、味方キャラクターC R Aと敵キャラクターC R Bとがバトルした結果、味方キャラクターC R Aが勝利したことを示す「勝利!」という文字が表示画面7aの中央に大きく表示される。この「勝利!」という文字を表示することにより、遊技者に確変大当たり図柄配列A O Z 1の「7 7 7」で確変大当たりになると思わせることができる。

20

【1082】

次に、図145(F)に示すように、表示画面7aでは確変16 R(ラウンド)大当たり確定演出が実行される。この確変16 R大当たり確定演出は、図145(A)に示した装飾図柄8 L、8 C、8 Rの当該変動が、図145(B)~図145(E)のバトル演出の結果、確変大当たり図柄配列A O Z 1としての「7 7 7」で停止し、16ラウンドの確変大当たりしたことを示している。なお、装飾図柄8 L、8 C、8 Rの上方には、「確変16 R大当たり~!」という文字が表示されるようになっている。この確変16 R大当たり確定演出により、遊技者は16ラウンドの確変大当たりを確信する。

30

【1083】

一方、図145(C)に代わって、図145(G)に示すように、表示画面7aではバトル勝利大当たり図柄配列予告演出が実行される場合がある。このバトル勝利大当たり図柄配列予告演出は、味方キャラクターC R Cと敵キャラクターC R Bとがバトルした結果、味方キャラクターC R Cが勝利したときに、装飾図柄8 L、8 C、8 Rの停止予定となる大当たり図柄配列を示唆する演出である。味方キャラクターC R Cが勝利したときは、停止予定となる大当たり図柄配列は確変大当たりとなる。つまり、味方キャラクターC R Aが勝利したときは、確変状態が継続する。図145(G)に示すように、表示画面7aの左側には、味方キャラクターC R Cが表示され、この味方キャラクターC R Cが勝利したことを示唆する「V」の文字が、味方キャラクターC R Cの近傍に表示されている。また、表示画面7aの右側には、装飾図柄8 L、8 C、8 Rの停止予定となる、確変大当たり図柄配列A O Z 2としての「5 5 5」が表示されている。なお、この「5 5 5」は、大きさがそれぞれ異なるように表示され、味方キャラクターC R C側である左の「5」が最も大きく、次に中の「5」が大きく、味方キャラクターC R Cと反対側である右の「5」が最も小さく表示されている。このように確変大当たり図柄配列A O Z 2の表示態様を特徴づけることにより、遊技者に確変大当たり図柄配列A O Z 2を印象づけることができる。

40

つまり、この図145(G)に示すバトル勝利大当たり図柄配列予告演出が、上記した図145(C)に示すバトル勝利大当たり図柄配列予告演出と相違する点は、味方キャラクターC R Aが味方キャラクターC R Cになっているのと、確変大当たり図柄配列A O Z 1と

50

としての「７７７」が確変大当たり図柄配列ＡＯＺ２としての「５５５」になっていることである。

【１０８４】

次に、上記した図１４５（Ｅ）に示したように、表示画面７ａでは確変大当たり示唆演出が実行され、味方キャラクタＣＲＣと敵キャラクタＣＲＢとがバトルした結果、味方キャラクタＣＲＣが勝利したことを示す「勝利！」という文字が表示画面７ａの中央に大きく表示される。この「勝利！」という文字を表示することにより、遊技者に確変大当たり図柄配列ＡＯＺ２の「５５５」で確変大当たりになると思わせることができる。

【１０８５】

次に、図１４５（Ｈ）に示すように、表示画面７ａでは確変１５Ｒ（ラウンド）大当たり確定演出が実行される。この確変１５Ｒ大当たり確定演出は、図１４５（Ａ）に示した装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの当該変動が、図１４５（Ｂ）～図１４５（Ｅ）のバトル演出の結果、確変大当たり図柄配列ＡＯＺ２としての「５５５」で停止し、１５ラウンドの確変大当たりしたことを示している。なお、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「確変１５Ｒ大当たり～！」という文字が表示されるようになっている。この確変１５Ｒ大当たり確定演出により、遊技者は１５ラウンドの確変大当たりを確信する。

【１０８６】

つまり、この図１４５に示したバトル演出Ｂでは、バトル演出中に、勝利したときの図柄配列と、敗退したときの図柄配列を予告表示するようになっている。そして、このバトル演出がおこなわれる遊技状態は高確率状態（確変中）であり、勝利したときの図柄配列は、確変大当たり図柄配列が予告表示され、敗退したときの図柄配列は、通常大当たり図柄配列予告表示される。すなわち、バトル演出に移行すると大当たりが確定し、その確定した大当たりが、確変大当たりか通常大当たりかをバトル演出中に予告表示するようになっている。言い換えれば、バトル演出中に確変状態が継続するか、確変状態から通常状態に転落するかを予告表示するようになっている。

さらに、バトル演出Ｂでは、確変大当たり図柄配列は複数種類あり、この複数種類の確変大当たり図柄配列には、それぞれ異なるラウンド数の確変大当たりが設定されている。またさらに、味方キャラクタは複数種類あり、この複数種類の味方キャラクタのそれぞれは、バトル演出で勝利したときに予告表示する複数種類の確変大当たり図柄配列のいずれかと紐付けられている。つまり、図１４５（Ｃ）に示す味方キャラクタＣＲＡが勝利したときに予告表示する確変大当たり図柄配列ＡＯＺ１は、１６ラウンドの確変大当たり図柄配列「７７７」であり、図１４５（Ｇ）に示す味方キャラクタＣＲＣが勝利したときに予告表示する確変大当たり図柄配列ＡＯＺ２は、１５ラウンドの確変大当たり図柄配列「５５５」である。

すなわち、この図１４５に示すバトル演出Ｂでは、バトル演出でバトルする遊技者側の味方キャラクタが複数種類あり、バトル演出にどの味方キャラクタが出現するかで、遊技者は、バトルに勝利したときの確変大当たりのラウンド数が判るようになっている。言い換えれば、バトル演出にどの味方キャラクタが出現するかで、遊技者は、バトルに勝利したときの確変大当たり遊技における出玉数が推し量れるようになっている。

【１０８７】

[バトル演出Ｃ]

図１４６は、バトル演出Ｃを説明するための図である。

バトル演出Ｃでは、まず、図１４６（Ａ）に示すように、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置７の表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄８Ｌ、中の図柄表示エリアに中装飾図柄８Ｃ、右の図柄表示エリアには右装飾図柄８Ｒが表示される。装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止順は、最初に左装飾図柄８Ｌが停止し、次に右装飾図柄８Ｒが停止し、最後に中装飾図柄８Ｃが停止するようになっている。なお、図１４６（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは変動中（下方にスクロール中）であることを示している。また、本例では、遊技状態は高確率状態であり、図１４６（Ａ）に示すように、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ

10

20

30

40

50

の上方には、「確変中」という文字が表示されている。

【1088】

次に、図146(B)に示すように、表示画面7aではバトル演出が実行される。このバトル演出は、装飾図柄8L、8C、8Rは表示されず、図146(A)に示した装飾図柄変動演出から発展して、表示画面7aの中央で遊技者側の味方キャラクタCRAと敵キャラクタCRBとがバトルする画像が表示される。

【1089】

次に、図146(C)に示すように、表示画面7aではバトル勝利大当たり図柄配列予告演出が実行される。このバトル勝利大当たり図柄配列予告演出は、味方キャラクタCRAと敵キャラクタCRBとがバトルした結果、味方キャラクタCRAが勝利したときに、装飾図柄8L、8C、8Rの停止予定となる大当たり図柄配列を示唆する演出である。味方キャラクタCRAが勝利したときは、停止予定となる大当たり図柄配列は確変大当たりとなる。つまり、味方キャラクタCRAが勝利したときは、確変状態が継続する。図146(C)に示すように、表示画面7aの左側には、味方キャラクタCRAが表示され、この味方キャラクタCRAが勝利したことを示唆する「V」の文字が、味方キャラクタCRAの近傍に表示されている。また、表示画面7aの右側には、装飾図柄8L、8C、8Rの停止予定となる、確変大当たり図柄配列AOZとしての「777」が表示されている。なお、この「777」は、大きさがそれぞれ異なるように表示され、味方キャラクタCRA側である左の「7」が最も大きく、次に中の「7」が大きく、味方キャラクタCRAと反対側である右の「7」が最も小さく表示されている。このように確変大当たり図柄配列AOZの表示態様を特徴づけることにより、遊技者に確変大当たり図柄配列AOZを印象づけることができる。

【1090】

次に、図146(D)に示すように、表示画面7aではバトル敗退大当たり図柄配列予告演出が実行される。このバトル敗退大当たり図柄配列予告演出は、味方キャラクタCRAと敵キャラクタCRBとがバトルした結果、味方キャラクタCRAが敗退したときに、装飾図柄8L、8C、8Rの停止予定となる大当たり図柄配列を示唆する演出である。味方キャラクタCRAが敗退したときは、停止予定となる大当たり図柄配列は通常大当たりとなる。つまり、味方キャラクタCRAが敗退したときは、確変状態から通常状態に転落する。図146(D)に示すように、表示画面7aの右側には、敵キャラクタCRBが表示され、この敵キャラクタCRBが勝利したことを示唆する「V」の文字が、敵キャラクタCRBの近傍に表示されている。また、表示画面7aの左側には、装飾図柄8L、8C、8Rの停止予定となる、通常大当たり図柄配列BOZ1としての「888」が表示されている。なお、この「888」は、大きさがそれぞれ異なるように表示され、敵キャラクタCRB側である右の「8」が最も大きく、次に中の「8」が大きく、敵キャラクタCRBと反対側である左の「8」が最も小さく表示されている。このように通常大当たり図柄配列BOZ1の表示態様を特徴づけることにより、遊技者に通常大当たり図柄配列BOZを印象づけることができる。さらに、味方キャラクタCRAおよび確変大当たり図柄配列AOZと、敵キャラクタCRBおよび通常大当たり図柄配列BOZ1とを左右対称状に表示することにより、遊技者に、確変大当たり図柄配列AOZ1と通常大当たり図柄配列BOZ1を印象づけることができる。

【1091】

次に、図146(E)に示すように、表示画面7aでは通常大当たり示唆演出が実行される。この通常大当たり示唆演出は、味方キャラクタCRAと敵キャラクタCRBとがバトルした結果、味方キャラクタCRAが敗退したことを示す「敗退!」という文字が表示画面7aの中央に大きく表示される。この「敗退!」という文字を表示することにより、遊技者に、通常大当たり図柄配列BOZ1の「888」で通常大当たりになると思わせることができる。

【1092】

次に、図146(F)に示すように、表示画面7aでは昇格失敗通常大当たり確定演出

が実行される。この昇格失敗通常大当たり確定演出は、図 1 4 6 (E) に示した「敗退！」の文字の画面が切り替わって、表示画面 7 a の中央には通常大当たり図柄配列 B O Z 1 としての「8 8 8」が表示され、また、表示画面 7 a の左上隅には、昇格演出 S K G が表示される。この昇格演出 S K G は、四角い枠で囲われた表示領域内で、通常大当たり図柄配列（例えば偶数のゾロ目）と確変大当たり図柄配列（例えば奇数のゾロ目）とを含む複数種類の大当たり図柄配列が上下方向にスクロールした状態で、遊技者にボタン連打させるボタン演出がおこなわれる。なお、このボタン演出は、昇格演出 S K G の表示領域（四角い枠）からはみ出した態様でボタン画像 B O G が表示され、このボタン画像 B O G の下に「ボタン連打！」という文字が表示されるようになっている。これにより、遊技者に昇格演出 S K G を印象づけて、演出ボタン 6 3 の操作をアピールすることができる。そして、遊技者がボタン連打した結果（もしくは、遊技者がボタン連打しなかったときは、所定時間経過後）、スクロールしていた複数種類の大当たり図柄配列が停止し、通常大当たり図柄配列または確変大当たり図柄配列のどちらかが表示される。この図 1 4 6 (F) に示す昇格失敗通常大当たり確定演出では、通常大当たり図柄配列として「8 8 8」（通常大当たり図柄配列 B O Z 1）が停止したようすが示され、これにより、通常大当たりから確変大当たりへの昇格は失敗したことが示唆される。その結果、表示画面 7 a の中央に表示されていた通常大当たり図柄配列 B O Z 1 としての「8 8 8」は、確変大当たり図柄配列に変わることなく、そのまま継続して表示され、この通常大当たり図柄配列「8 8 8」の上方に、「昇格失敗 通常大当たり！」という文字が新たに表示される。これにより、遊技者に、通常大当たりから確変大当たりへの昇格は失敗したことを認識させることができる。

【 1 0 9 3 】

一方、図 1 4 6 (D) に代わって、図 1 4 6 (G) に示すように、表示画面 7 a ではバトル敗退大当たり図柄配列予告演出が実行される場合がある。このバトル敗退大当たり図柄配列予告演出は、味方キャラクタ C R C と敵キャラクタ C R D とがバトルした結果、味方キャラクタ C R C が敗退したときに、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の停止予定となる大当たり図柄配列を示唆する演出である。味方キャラクタ C R C が敗退したときは、停止予定となる大当たり図柄配列は通常大当たりとなる。つまり、味方キャラクタ C R A が敗退したときは、確変状態から通常状態に転落する。図 1 4 6 (G) に示すように、表示画面 7 a の右側には、敵キャラクタ C R D が表示され、この敵キャラクタ C R D が勝利したことを示唆する「V」の文字が、敵キャラクタ C R D の近傍に表示されている。また、表示画面 7 a の左側には、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の停止予定となる、通常大当たり図柄配列 B O Z 2 としての「6 6 6」が表示されている。なお、この「6 6 6」は、大きさがそれぞれ異なるように表示され、敵キャラクタ C R B 側である右の「6」が最も大きく、次に中の「6」が大きく、敵キャラクタ C R B と反対側である左の「6」が最も小さく表示されている。このように通常大当たり図柄配列 B O Z 2 の表示態様を特徴づけることにより、遊技者に通常大当たり図柄配列 B O Z 2 を印象づけることができる。さらに、味方キャラクタ C R A および確変大当たり図柄配列 A O Z と、敵キャラクタ C R D および通常大当たり図柄配列 B O Z 2 とを左右対称状に表示することにより、遊技者に確変大当たり図柄配列 A O Z と通常大当たり図柄配列 B O Z 2 を印象づけることができる。

つまり、この図 1 4 6 (G) に示すバトル敗退大当たり図柄配列予告演出が、上記した図 1 4 6 (C) に示すバトル敗退大当たり図柄配列予告演出と相違する点は、敵キャラクタ C R B が敵キャラクタ C R D になっているのと、通常大当たり図柄配列 B O Z 1 としての「8 8 8」が通常大当たり図柄配列 B O Z 2 としての「6 6 6」になっていることである。

【 1 0 9 4 】

次に、図 1 4 6 (H) に示すように、表示画面 7 a では昇格成功確変大当たり確定演出が実行される。この昇格成功確変大当たり確定演出は、図 1 4 6 (E) に示した「敗退！」の文字の画面が切り替わって、表示画面 7 a の中央には通常大当たり図柄配列 B O Z 2 としての「6 6 6」が表示され（図示省略）、また、表示画面 7 a の左上隅には、昇格演

出 S K G が表示される。この昇格演出 S K G は、四角い枠で囲われた表示領域内で、通常大当たり図柄配列（例えば偶数のゾロ目）と確変大当たり図柄配列（例えば奇数のゾロ目）とを含む複数種類の大当たり図柄配列が上下方向にスクロールした状態で、遊技者にボタン連打させるボタン演出がおこなわれる。なお、このボタン演出は、昇格演出 S K G の表示領域（四角い枠）からはみ出した態様でボタン画像 B O G が表示され、このボタン画像 B O G の下に「ボタン連打！」という文字が表示されるようになっている。これにより、遊技者に昇格演出 S K G を印象づけて、演出ボタン 6 3 の操作をアピールすることができる。そして、遊技者がボタン連打した結果（もしくは、遊技者がボタン連打しなかったときは、所定時間経過後）、スクロールしていた複数種類の大当たり図柄配列が停止し、通常大当たり図柄配列または確変大当たり図柄配列のどちらかが表示される。この図 1 4 6（H）に示す昇格成功確変大当たり確定演出では、確変大当たり図柄配列として「7 7 7」が停止したようすが示され、これにより、通常大当たりから確変大当たりへの昇格は成功したことが示唆される。その結果、表示画面 7 a の中央に表示されていた通常大当たり図柄配列 B O Z 2 としての「6 6 6」は、確変大当たり図柄配列「7 7 7」に変化し、この確変大当たり図柄配列「7 7 7」の上方に、「昇格成功 確変大当たり！」という文字が新たに表示される。これにより、遊技者に、通常大当たりから確変大当たりへ昇格したことを認識させることができる。

10

【1095】

つまり、この図 1 4 6 に示したバトル演出 C では、バトル演出中に、勝利したときの図柄配列と、敗退したときの図柄配列を予告表示するようになっている。そして、このバトル演出がおこなわれる遊技状態は高確率状態（確変中）であり、勝利したときの図柄配列は、確変大当たり図柄配列が予告表示され、敗退したときの図柄配列は、通常大当たり図柄配列予告表示される。すなわち、バトル演出に移行すると大当たりが確定し、その確定した大当たりが、確変大当たりか通常大当たりかをバトル演出中に予告表示するようになっている。言い換えれば、バトル演出中に確変状態が継続するか、確変状態から通常状態に転落するかを予告表示するようになっている。

20

さらに、バトル演出 C では、通常大当たり図柄配列は複数種類あり、この複数種類の通常大当たり図柄配列には、それぞれ異なる昇格率（通常大当たりから確変大当たりへの昇格率）の通常大当たりが設定されている。またさらに、敵キャラクタは複数種類あり、この複数種類の敵キャラクタのそれぞれは、バトル演出で勝利したときに予告表示する複数種類の通常大当たり図柄配列のいずれかと紐付けられている。つまり、図 1 4 6（D）に示す敵キャラクタ C R B が勝利したときに予告表示する通常大当たり図柄配列 B O Z 1 は、通常大当たり図柄配列「8 8 8」であり、図 1 4 6（G）に示す敵キャラクタ C R D が勝利したときに予告表示する通常大当たり図柄配列 B O Z 2 は、通常大当たり図柄配列「6 6 6」である。そして、通常大当たりから確変大当たりへの昇格率は、「6 6 6」の方が「8 8 8」よりも高く設定されている。

30

すなわち、この図 1 4 6 に示すバトル演出 C では、バトル演出でバトルする敵キャラクタが複数種類あり、バトル演出にどの敵キャラクタが出現するかで、遊技者は、敵キャラクタがバトルに勝利したときの、通常大当たりから確変大当たりへの昇格率が推し量れるようになっている。言い換えれば、バトル演出にどの敵キャラクタが出現するかで、遊技者は、味方キャラクタがバトルに敗退したときであっても、確変大当たりになる期待度が推し量れるようになっている。

40

【1096】

[バトル演出 D]

図 1 4 7 は、バトル演出 D を説明するための図である。

バトル演出 A では、まず、図 1 4 7（A）に示すように、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動演出が実行される。この装飾図柄変動演出では、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、左の図柄表示エリアに左装飾図柄 8 L、中の図柄表示エリアに中装飾図柄 8 C、右の図柄表示エリアには右装飾図柄 8 R が表示される。装飾図柄 8 L、8 C、8 R の停止順は、最初に左装飾図柄 8 L が停止し、次に右装飾図柄 8 R が停止し、最後に中

50

装飾図柄 8 C が停止するようになっている。なお、図 1 4 7 (A) では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は変動中 (下方にスクロール中) であることを示している。また、本例では、遊技状態は高確率状態であり、図 1 4 7 (A) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の上方には、「確変中」という文字が表示されている。

【 1 0 9 7 】

次に、図 1 4 7 (B) に示すように、表示画面 7 a ではバトル演出が実行される。このバトル演出は、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は表示されず、図 1 4 7 (A) に示した装飾図柄変動演出から発展して、表示画面 7 a の中央で遊技者側の味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とがバトルする画像が表示される。

【 1 0 9 8 】

次に、図 1 4 7 (C) に示すように、表示画面 7 a ではバトル勝利大当たり図柄配列予告演出が実行される。このバトル勝利大当たり図柄配列予告演出は、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とがバトルした結果、味方キャラクタ C R A が勝利したときに、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の停止予定となる大当たり図柄配列を示唆する演出である。味方キャラクタ C R A が勝利したときは、停止予定となる大当たり図柄配列は確変大当たりとなる。つまり、味方キャラクタ C R A が勝利したときは、確変状態が継続する。図 1 4 7 (C) に示すように、表示画面 7 a の左側には、味方キャラクタ C R A が表示され、この味方キャラクタ C R A が勝利したことを示唆する「V」の文字が、味方キャラクタ C R A の近傍に表示されている。また、表示画面 7 a の右側には、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の停止予定となる、確変大当たり図柄配列 A O Z としての「7 7 7」が表示されている。なお、この「7 7 7」は、大きさがそれぞれ異なるように表示され、味方キャラクタ C R A 側である左の「7」が最も大きく、次に中の「7」が大きく、味方キャラクタ C R A と反対側である右の「7」が最も小さく表示されている。このように確変大当たり図柄配列 A O Z の表示態様を特徴づけることにより、遊技者に確変大当たり図柄配列 A O Z を印象づけることができる。

【 1 0 9 9 】

次に、図 1 4 7 (D) に示すように、表示画面 7 a ではバトル敗退大当たり図柄配列予告演出が実行される。このバトル敗退大当たり図柄配列予告演出は、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とがバトルした結果、味方キャラクタ C R A が敗退したときに、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の停止予定となる大当たり図柄配列を示唆する演出である。味方キャラクタ C R A が敗退したときは、停止予定となる大当たり図柄配列は通常大当たりとなる。つまり、味方キャラクタ C R A が敗退したときは、確変状態から通常状態に転落する。図 1 4 7 (D) に示すように、表示画面 7 a の右側には、敵キャラクタ C R B が表示され、この敵キャラクタ C R B が勝利したことを示唆する「V」の文字が、敵キャラクタ C R B の近傍に表示されている。また、表示画面 7 a の左側には、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の停止予定となる、通常大当たり図柄配列 B O Z としての「8 8 8」が表示されている。なお、この「8 8 8」は、大きさがそれぞれ異なるように表示され、敵キャラクタ C R B 側である右の「8」が最も大きく、次に中の「8」が大きく、敵キャラクタ C R B と反対側である左の「8」が最も小さく表示されている。このように通常大当たり図柄配列 B O Z の表示態様を特徴づけることにより、遊技者に通常大当たり図柄配列 B O Z を印象づけることができる。さらに、味方キャラクタ C R A および確変大当たり図柄配列 A O Z と、敵キャラクタ C R B および通常大当たり図柄配列 B O Z とを左右対称状に表示することにより、遊技者に確変大当たり図柄配列 A O Z と通常大当たり図柄配列 B O Z を印象づけることができる。

【 1 1 0 0 】

次に、図 1 4 7 (E) に示すように、表示画面 7 a では通常大当たり示唆演出が実行される。この通常大当たり示唆演出は、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とがバトルした結果、味方キャラクタ C R A が敗退したことを示す「敗退!」という文字が表示画面 7 a の中央に大きく表示される。この「敗退!」という文字を表示することにより、遊技者に通常大当たり図柄配列 B O Z の「8 8 8」で通常大当たりになると思わせること

10

20

30

40

50

ができる。

【 1 1 0 1 】

次に、図 1 4 7 (F) に示すように、表示画面 7 a では通常大当たり確定フェイク演出が実行される。この通常大当たり確定フェイク演出は、図 1 4 7 (A) に示した装飾図柄 8 L、8 C、8 R の当該変動が、図 1 4 7 (B) ~ 図 1 4 7 (E) のバトル演出の結果、表示画面 7 a では通常大当たり図柄配列 B O Z としての「 8 8 8 」が停止したように見せ掛け、あたかも通常大当たりしたように遊技者に思わせる演出である。しかしながら、この図 1 4 7 (F) に示す通常大当たり確定フェイク演出では、通常大当たり図柄配列 B O Z としての「 8 8 8 」は完全に停止しておらず、上下にわずかに (2、3 コマ) 揺動した状態となっている。なお、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の上方には、「通常大当たり ~ ! 」という文字が表示されるようになっている。つまり、この通常大当たり確定フェイク演出により、遊技者は通常大当たりが確定したと錯覚する。

10

【 1 1 0 2 】

次に、図 1 4 7 (G) に示すように、表示画面 7 a ではバトル復活確変大当たり示唆演出が実行される。このバトル復活確変大当たり示唆演出は、詳しい図示は省略するが、図 1 4 7 (F) に示した通常大当たり確定フェイク演出で、表示されていた通常大当たり図柄配列 B O Z の「 8 8 8 」の画面が切り替わって、一度敗退していた味方キャラクター C R A が復活し、再び敵キャラクター C R B とバトルする、図 1 4 7 (B) に示したバトル演出が実行される。そして、この再びおこなわれたバトル演出で、今度は味方キャラクター C R A が勝利し、その結果、表示画面 7 a の中央には、図 1 4 7 (G) に示すように、味方キャラクター C R A が勝利したことを示す「復活勝利 ! 」という文字が大きく表示される。この「復活勝利 ! 」という文字を表示することにより、今度は、遊技者に確変大当たり図柄配列 A O Z 1 の「 7 7 7 」で確変大当たりになると思わせることができる。

20

【 1 1 0 3 】

次に、図 1 4 7 (H) に示すように、表示画面 7 a では確変大当たり確定演出が実行される。この確変大当たり確定演出は、図 1 4 7 (G) に示したバトル復活確変大当たり示唆演出で表示されていた「復活勝利 ! 」の画面が切り替わって、確変大当たり図柄配列 A O Z としての「 7 7 7 」が表示画面 7 a に表示され、確変大当たりしたことを示している。なお、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の上方には、「確変大当たり ~ ! 」という文字が表示されるようになっている。この確変大当たり確定演出により、遊技者は確変大当たりを確信する。

30

【 1 1 0 4 】

つまり、この図 1 4 7 に示したバトル演出 D では、バトル演出中に、勝利したときの図柄配列と、敗退したときの図柄配列を予告表示するようになっている。そして、このバトル演出がおこなわれる遊技状態は高確率状態 (確変中) であり、勝利したときの図柄配列は、確変大当たり図柄配列が予告表示され、敗退したときの図柄配列は、通常大当たり図柄配列予告表示される。すなわち、バトル演出に移行すると大当たりが確定し、その確定した大当たりが、確変大当たりか通常大当たりかをバトル演出中に予告表示するようになっている。言い換えれば、バトル演出中に確変状態が継続するか、確変状態から通常状態に転落するかを予告表示するようになっている。

40

さらに、バトル演出 D では、バトル演出で遊技者側の味方キャラクターが一旦敗退し、遊技者に、通常大当たりとなって確変状態から通常状態に転落すると思わせた後、味方キャラクターが復活して再びバトル演出をおこない、今度は味方キャラクターが勝利する復活演出をおこなうようになっている。これにより、通常大当たりとなって確変状態から通常状態に転落すると思わせた遊技者に、一転、確変大当たりとなって確変状態が継続すると思わせることができる。すなわち、この図 1 4 7 に示すバトル演出 D では、一旦、予告表示した通常大当たり図柄配列をフェイクで示した後、一転、予告表示した確変大当たり図柄配列を確定する演出をおこなうようになっている。

【 1 1 0 5 】

[効果例]

50

以下に、バトル演出の効果例を示す。

【効果 1】

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 4 4 ~ 図 1 4 7 に示すように、遊技者側の味方キャラクタと敵キャラクタとが対戦するバトル演出を実行可能であり、装飾図柄の所定変動においてバトル演出をおこない、該バトル演出中に、味方キャラクタが勝利したときの装飾図柄の所定変動における停止図柄配列と、味方キャラクタが敗退したときの装飾図柄の所定変動における停止図柄配列とを、予告表示する構成になっている。この構成によれば、遊技者は、味方キャラクタが勝利したときに付与される遊技者に有利な特典や、味方キャラクタが敗退したときに付与される遊技者に不利なペナルティを押し量ることが可能になる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【1 1 0 6】

【効果 2】

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 4 4 ~ 図 1 4 7 に示すように、バトル演出において、味方キャラクタが勝利したときの装飾図柄の停止図柄配列は、確変大当たり図柄配列である構成になっている。この構成によれば、遊技者は、味方キャラクタが勝利したときには、大当たりになることが判るとともに、大当たりになった後、遊技状態が、高確率状態に移行したり、高確率状態が継続したりすることが判るようになる。これにより、遊技者は、大いなる期待を持って遊技に臨むことができ、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【1 1 0 7】

【効果 3】

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 4 5 に示すように、確変大当たり図柄配列は、その種別によって大当たりラウンド数が相違する構成になっている。この構成によれば、遊技者は、味方キャラクタがバトルに勝利したときの確変大当たりのラウンド数が判るようになる。すなわち、遊技者は、味方キャラクタがバトルに勝利したときの大当たり遊技における出玉数が押し量れるようになる。これにより、遊技者は、バトル演出でラウンド数が大きい（出玉数が多い）確変大当たり図柄配列が予告表示されたときには、大いなる期待を持って遊技に臨むことができ、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【1 1 0 8】

【効果 4】

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 4 4 ~ 図 1 4 7 に示すように、バトル演出において、味方キャラクタが敗退したときの装飾図柄の停止図柄配列は、通常大当たり図柄配列である構成になっている。この構成によれば、遊技者は、味方キャラクタが敗退したときには、大当たりになることが判るとともに、大当たりになった後、遊技状態が、通常状態や時短状態に維持されたり、確変状態から通常状態や時短状態に移行したりすることが判るようになる。これにより、遊技者は、遊技の先の展開を正確に把握することが可能となり、遊技の先の展開に対して適切な遊技をおこなうことが可能となる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【1 1 0 9】

【効果 5】

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 4 6 に示すように、通常大当たり図柄配列は、その種別によって確変大当たりへの昇格率が相違する構成になっている。この構成によれば、遊技者は、味方キャラクタがバトルに敗退したときの通常大当たりから確変大当たりへの昇格率が判るようになる。すなわち、遊技者は、味方キャラクタがバトルに敗退したときであっても、通常大当たりから昇格して確変大当たりになる期待度が押し量れるようになる。これにより、遊技者は、たとえ味方キャラクタがバトルで敗退したときであっても、確変大当たりへの昇格率が高い通常大当たり図柄配列が予告表示されたときには、大いなる期待を持って遊技に臨むことができ、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【1 1 1 0】

50

〔変形例〕

以下に、バトル演出の変形例を示す。

〔変形例 1〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 4 4 ~ 図 1 4 7 に示すように、画像表示装置 7 を 1 つの表示画面 7 a で構成し、この 1 つの表示画面 7 a で、味方キャラクタが、勝利したときの図柄配列と、敗退したときの図柄配列を平面で予告表示するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、画像表示装置には、手前側に配置される第 1 表示画面と、後ろ側に配置される第 2 表示画面とを設け、これらの予告表示する図柄配列は第 1 表示画面に表示するようにしてもよい。このようにすると、予告表示する図柄配列は遊技者により近く表示されることになり、極めてインパクトの強い態様で強烈に遊技者にア
10
ピールすることができる。なお、第 1 表示画面と第 2 表示画面とを有する画像表示装置は、立体画像 (3D) を表示可能に構成してもよい。このようにすれば、予告する図柄配列の表示を 3D 表示することで、さらに遊技者にアピールすることができる。

【1111】

〔変形例 2〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 4 4 ~ 図 1 4 7 に示すように、バトル演出中に、味方キャラクタが、勝利したときの確変大当たり図柄配列と、敗退したときの通常大当たり図柄配列を予告表示するようにしたが、これらの予告する図柄配列の表示タイミングは、特に限定するものではない。例えば、確変大当たり図柄配列 (通常大当たり図柄配列) を表示した後、通常大当たり図柄配列 (確変大当たり図柄配列) を連続して表示するよう
20
にしてもよいし、所定期間経過後に表示するようにしてもよい。

【1112】

〔変形例 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 4 4 ~ 図 1 4 7 に示すように、遊技状態が高確率状態 (確変中) にバトル演出をおこない、味方キャラクタが、勝利したときの図柄配列と、敗退したときの図柄配列を予告表示するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、遊技状態が低確率状態である時短状態や通常状態にバトル演出をおこない、味方キャラクタが、勝利したときの図柄配列と、敗退したときの図柄配列を予告表示する
30
ようにしてもよい。この場合、味方キャラクタが、勝利したときの図柄配列は大当たり図柄配列 (確変大当たり図柄配列および通常大当たり図柄配列を含む) とし、敗退したときの図柄配列はハズレ図柄配列とするようにしてもよい。あるいは、味方キャラクタが、勝利したときの図柄配列は確変大当たり図柄配列とし、敗退したときの図柄配列は時短なしの通常大当たり図柄配列であって、出玉数の少ないもの (例えば 2 ラウンド大当たり)、あるいは出玉数の無いもの (例えば 2 ラウンドで、大入賞口の開放時間が極端に短く、実質、入賞が不可能なもの) にしてもよい。

【1113】

〔変形例 4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 4 5 に示すように、味方キャラクタが勝利したときの確変大当たり図柄配列は複数種類あり、この複数種類の確変大当たり図柄配列には、それぞれ異なるラウンド数の確変大当たりが設定されるようにしたが、これは、同様に、味
40
方キャラクタが敗退したときの通常大当たり図柄配列は複数種類あり、この複数種類の通常大当たり図柄配列には、それぞれ異なるラウンド数の通常大当たりが設定されるようにしてもよい。このようにすれば、遊技者は、バトルに敗退したときの通常大当たりのラウンド数が判るようになり、バトルに敗退したときの大当たり遊技における出玉数が推し量れるようになる。

【1114】

〔変形例 5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 4 4 ~ 図 1 4 7 に示すように、バトル演出は、通称 V - S T 機と呼ばれる、大当たり遊技の所定ラウンドで V 領域を有する V アタッカが開放され、この開放された V アタッカに遊技球を入賞させて V 領域を通過させることで、大当
50

たり後の遊技状態が、所定回数の図柄変動がおこなわれるまで高確率状態（確変状態）となる遊技機、でおこなうようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、バトル演出は、通称ループ機と呼ばれる、確変大当たりになると、大当たり後、次の大当たりになるまで遊技状態が高確率状態（確変状態）となる遊技機、でおこなうようにしてもよい。このようにすると、バトル演出で味方キャラクタが勝利して、予告されていた確変大当たり図柄配列で確変大当たりになると、次の大当たりになるまで高確率状態（確変状態）が継続するので、その結果、さらに遊技の興趣を向上させることができる。あるいは、バトル演出は、通称１種２種混合機と呼ばれる、図柄変動による図柄合わせで時短なし大当たりと、時短あり大当たりとがある１種大当たりと、時短あり大当たりになると、大当たり後、所定回数の図柄変動がおこなわれるまで時短状態（電サボ状態）が継続し、この時短状態で可変始動口（特２）で当たりになるとＶ領域を有する２種アタッカが開放し、こり開放した２種アタッカに遊技球を入賞させてＶ領域を通過させることで時短あり大当たりになる２種大当たりとなる遊技機、でおこなうようにしてもよい。この場合、バトル演出では、１種大当たりを抽選する図柄変動に係わっておこなうとともに、味方キャラクタが勝利したときには時短あり大当たり図柄配列を予告表示し、味方キャラクタが敗退したときには時短なし大当たり図柄配列を予告表示するようにすればよい。

【１１１５】

[態様例]

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[態様 E3 - 1]

複数の表示演出を実行可能な表示手段と、

図柄の変動表示を表示可能な図柄表示手段と、

前記図柄表示手段による前記図柄の変動表示に応じて装飾図柄の変動表示を表示可能な装飾図柄表示手段と、

を備えた遊技機であって、

前記表示手段は、前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、遊技者側の味方キャラクタと敵キャラクタとが対戦するバトル演出を実行可能であり、

前記表示手段は、前記装飾図柄表示手段による前記装飾図柄の所定変動において前記バトル演出をおこない、該バトル演出中に、前記味方キャラクタが勝利したときの前記装飾図柄の所定変動における停止図柄配列と、前記味方キャラクタが敗退したときの前記装飾図柄の所定変動における停止図柄配列とを、予告表示する、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 E3 - 2]

前記バトル演出において、前記味方キャラクタが勝利したときの前記装飾図柄の前記停止図柄配列は、確変大当たり図柄配列である、

ことを特徴とする態様 E3 - 1 に記載の遊技機。

[態様 E3 - 3]

前記確変大当たり図柄配列は、その種別によって大当たりラウンド数が相違する、

ことを特徴とする態様 E3 - 2 に記載の遊技機。

[態様 E3 - 4]

前記バトル演出において、前記味方キャラクタが敗退したときの前記装飾図柄の前記停止図柄配列は、通常大当たり図柄配列である、

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

[態様 E3 - 5]

前記通常大当たり図柄配列は、その種別によって確変大当たりへの昇格率が相違する、ことを特徴とする態様 E3 - 4 に記載の遊技機。

【１１１６】

[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。

【 1 1 1 7 】

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。

【 1 1 1 8 】

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 6 3 を備えているが、これに限られず、遊技者に操作させる操作部として、レバーや、トリガーなどを用いてもよい。また、上記実施形態の遊技機 1 における表示演出において、演出ボタン 6 3 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 6 4 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。

10

【 1 1 1 9 】

上記実施形態の遊技機 1 は、玉を払出する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。

【 1 1 2 0 】

また、上述した複数の演出例および/または変形例のうち、2 つ以上の演出例および/または変形例を組み合わせてもよい。さらに、遊技機 1 は、画像表示装置 7 の他にサブ表示装置を備えてもよい。この場合、上述した表示演出を当該サブ表示装置で実行するようにしてもよい。

20

【 1 1 2 1 】

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 】

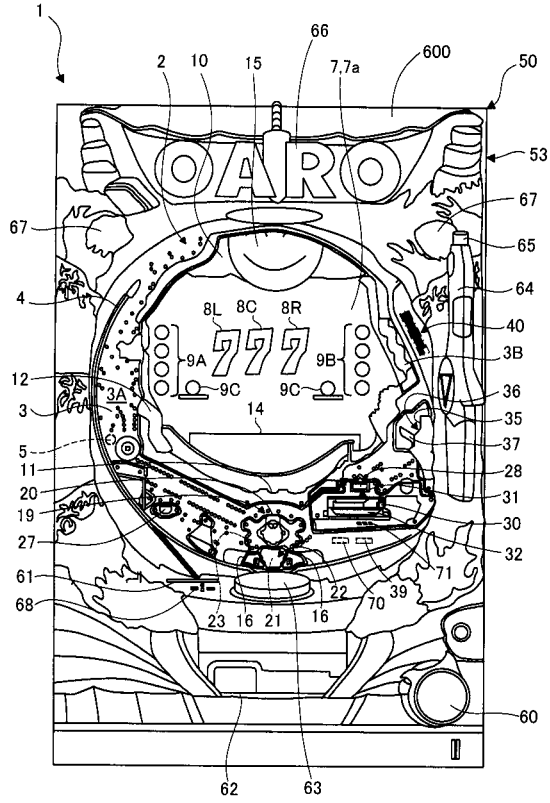
【 1 1 2 2 】

- 1 ... 遊技機
- 3 ... 遊技領域
- 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 (当該保留アイコン)
- 1 4 ... 第 1 可動役物
- 1 5 ... 第 2 可動役物
- 2 0 ... 第 1 始動口
- 2 1 ... 第 2 始動口
- 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

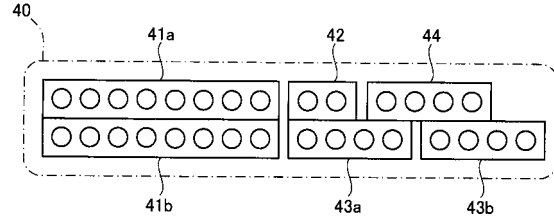
30

40

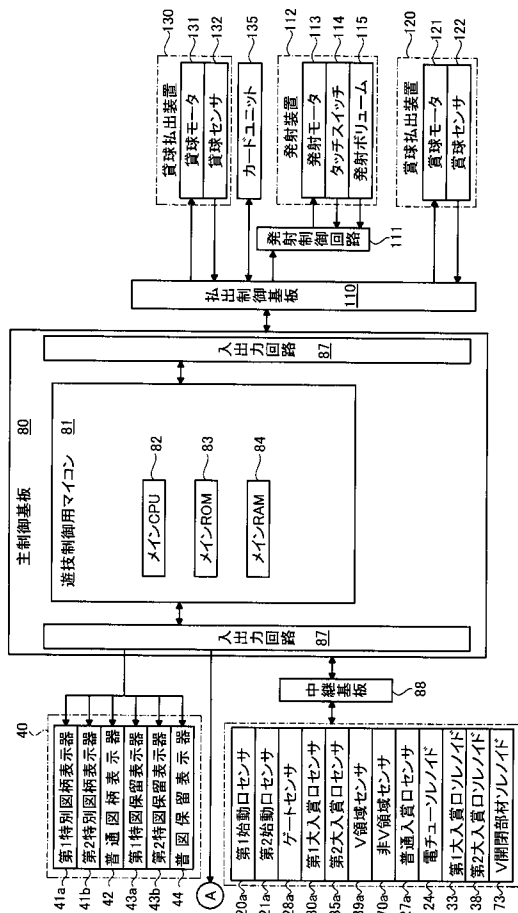
【図 1】



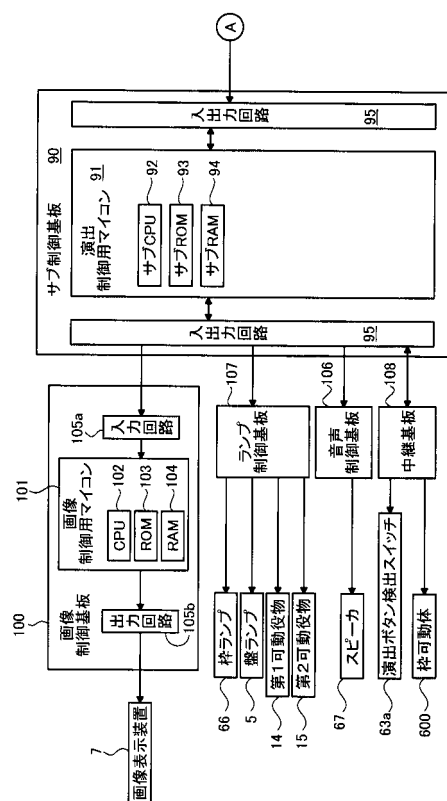
【図 2】



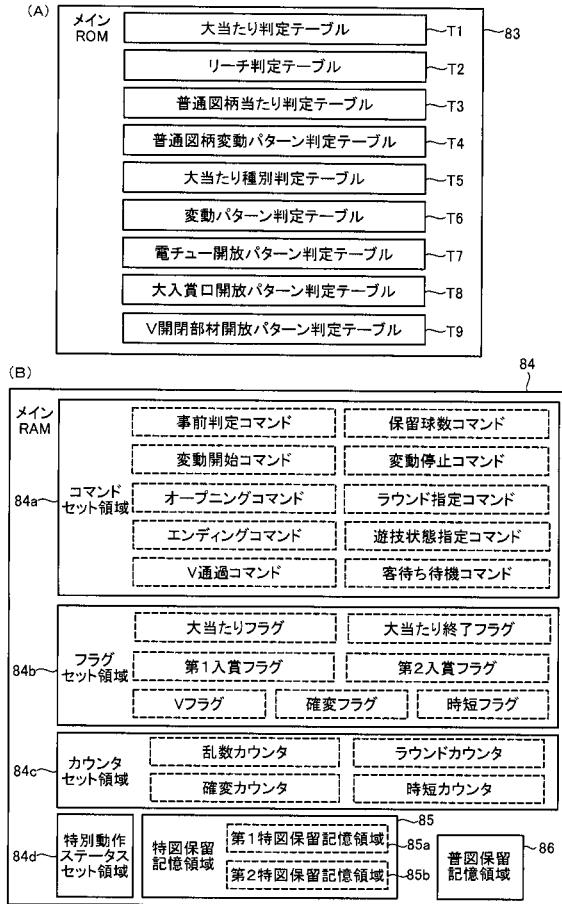
【図 3】



【図 4】



【図5】

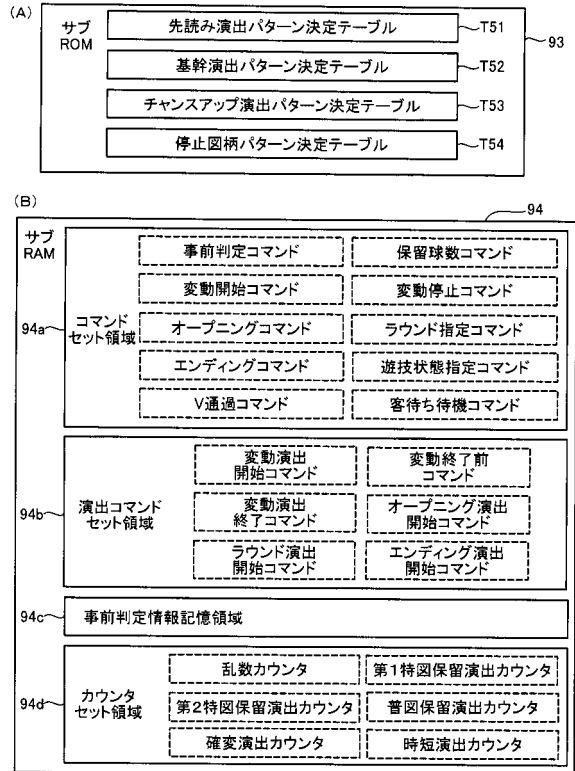


【図7】

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

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6】



【図8】

(A) 大当たり判定テーブルT1

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

(B) リーチ判定テーブルT2

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

(C) 普通図柄当たり判定テーブルT3

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

(D) 普通図柄変動パターン判定テーブルT4

状態	普通図柄の変動時間(秒)
非時短状態	30秒
時短状態	1秒

【図 9】

大当たり種別判定テーブルT5

特別図柄	大当たり種別 乱数値	大当たりの種別	特別図柄の種類	特図停止 図柄デラ	振分率 (%)	OP コマンド	ラウンド指定 コマンド	ED コマンド	備考
特図1	0~24	V通過予定大当たり	16R V通過予定大当たり	11H	19.5	D101(H)	D2*1(H)	D301(H)	金図柄
	25~49								
	50~55	16R(実質15R) V通過予定大当たり	特図1大当たり図柄3	13H	4.8	D103(H)	D2*3(H)	D303(H)	ハドル復活
	56~67								
特図2	68~127	16R(実質13R) V通過予定大当たり	特図1大当たり図柄5	15H	48.9	D105(H)	D2*5(H)	D305(H)	ハドル脱北
	0~82								
	83~127	16R(実質13R) V非通過予定大当たり	特図2大当たり図柄5	22H	35.2	D108(H)	D2*8(H)	D308(H)	金図柄

備考: ラウンド指定コマンドの「*」にはラウンド数を示す値が入る

【図 1 1】

始動口	状態	判定結果	保留球数	変動パターン乱数値	変動パターン	変動時間(ms)	基幹演出パターン
第1始動口	時短状態	大当たり	—	0~10	P41	40000	SP1
				11~63	P42	45000	SP2
				64~127	P43	50000	SP3
		V非通過予定	—	0~10	P44	40000	SP1
				11~63	P45	45000	SP2
				64~127	P46	50000	SP3
	ハズレ	リーチ有り	1~2	0~60	P47	15000	ノーマルリーチ
				61~80	P48	40000	SP1
				81~92	P49	45000	SP2
		ハズレ	3~4	93~127	P50	50000	SP3
				0~85	P51	12000	ノーマルリーチ
				86~100	P52	40000	SP1
第2始動口	時短状態	大当たり	—	101~109	P53	45000	SP2
				110~127	P54	50000	SP3
		リーチ無し	1~2	0~127	P55	10000	リーチ無しハズレ
				0~127	P56	5000	リーチ無しハズレ
		V通過予定	—	0~10	P61	45000	SP4
				11~127	P62	80000	SP5
	ハズレ	リーチ有り	1~2	0~127	P63	80000	SP5
				0~60	P64	10000	ノーマルリーチ
				61~80	P65	40000	SP4(疑似無し)
		ハズレ	3~4	81~92	P66	45000	SP4(疑似有り)
				93~127	P67	50000	SP4
				0~90	P68	5000	ノーマルリーチ
第3始動口	時短状態	リーチ無し	1~2	91~107	P69	40000	SP4
				108~114	P70	45000	SP4
				115~127	P71	50000	SP4
		リーチ無し	3~4	0~127	P72	4000	リーチ無しハズレ
				0~127	P73	3000	リーチ無しハズレ

【図 1 0】

変動パターン判定テーブルT6(非時短状態)

始動口	状態	判定結果	保留球数	変動パターン乱数値	変動パターン	変動時間(ms)	基幹演出パターン
第1始動口	非時短状態	大当たり	—	0~10	P1	40000	SP1
				11~63	P2	45000	SP2
				64~127	P3	50000	SP3
		V非通過予定	—	0~10	P4	40000	SP1
				11~63	P5	45000	SP2
				64~127	P6	50000	SP3
	ハズレ	リーチ有り	1~2	0~60	P7	15000	ノーマルリーチ
				61~80	P8	40000	SP1
				81~92	P9	45000	SP2
		ハズレ	3~4	93~127	P10	50000	SP3
				0~85	P11	12000	ノーマルリーチ
				86~100	P12	40000	SP1
第2始動口	非時短状態	大当たり	—	101~109	P13	45000	SP2
				110~127	P14	50000	SP3
		リーチ無し	1~2	0~127	P15	10000	リーチ無しハズレ
				0~127	P16	5000	リーチ無しハズレ
		V通過予定	—	0~10	P21	40000	SP1
				11~127	P22	45000	SP2
	ハズレ	リーチ有り	1~2	0~127	P23	45000	SP2
				0~60	P24	12000	ノーマルリーチ
				61~80	P25	40000	SP1(疑似無し)
		ハズレ	3~4	81~92	P26	45000	SP1(疑似有り)
				93~127	P27	50000	SP2
				0~90	P28	9000	ノーマルリーチ
第3始動口	時短状態	リーチ有り	3~4	91~107	P29	40000	SP1
				108~114	P30	45000	SP2
		リーチ無し	1~2	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

【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

【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 V通過予定 大当たり
		14及び16R目 第2大入賞口	1	29.5	
		15R目 第1大入賞口	1	29.5	
開放パターン22	16(実質13)	1～13R目 第1大入賞口	1	29.5	16R(実質13R) V通過予定 大当たり 16R(実質13R) V非通過予定 大当たり
		14及び16R目 第2大入賞口	1	0.1	
		15R目 第1大入賞口	1	0.1	
開放パターン23	16(実質15)	1～13R目 第1大入賞口	1	29.5	16R(実質15R) V通過予定 大当たり
		14R目 第2大入賞口	1	0.1	
		15R目 第1大入賞口	1	29.5	
		16R目 第2大入賞口	1	29.5	

【図 1 4】

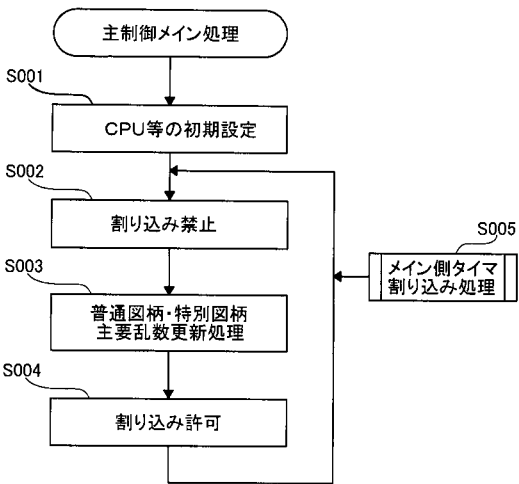
(A)V開閉部材開放パターン判定テーブルT9

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

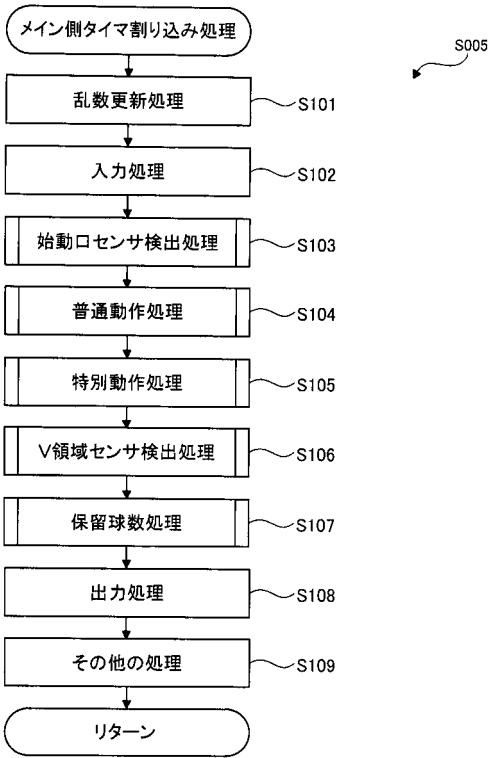
(B)V開閉部材開放パターン

V開閉部材 開放パターン	ラウンド数(R)	開放パターン構成	1球目入賞時 開放時間(秒)	2球目入賞時 開放時間(秒)
開放パターン31	16	2, 4, 6, 8R目 ショート開放	0.1	—
		10, 12R目 ロング開放	0.1	最大31.5
開放パターン32	16(実質15)	2, 4, 6, 12R目 ショート開放	0.1	—
		8, 10R目 ロング開放	0.1	最大31.5
開放パターン33	16(実質13)	2, 6R目 ロング開放	0.1	最大31.5
		4, 8, 10, 12R目 ショート開放	0.1	—
開放パターン34	16(実質13)	2, 4, 6, 8, 10, 12R目 ショート開放	0.1	—

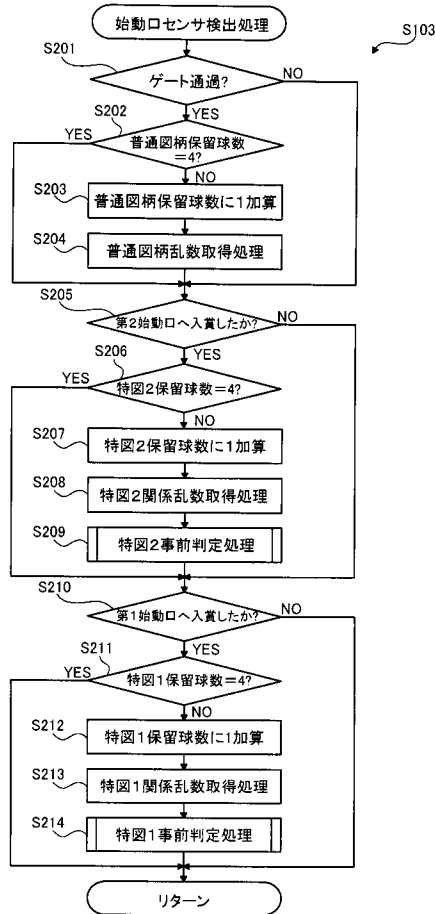
【図 1 5】



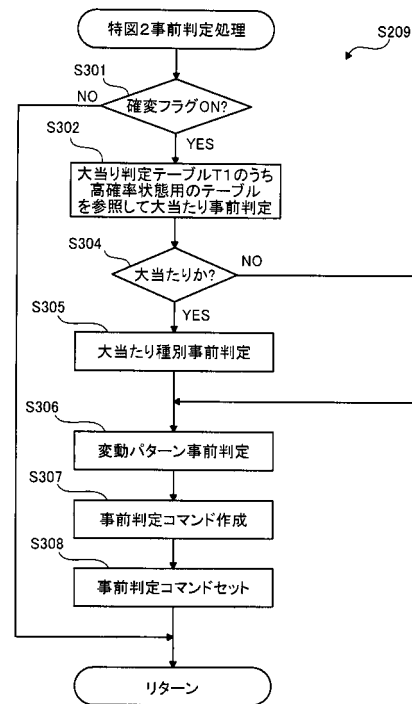
【図 1 6】



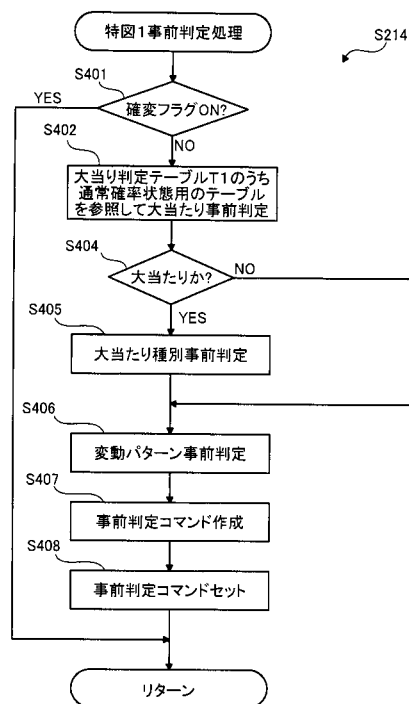
【図17】



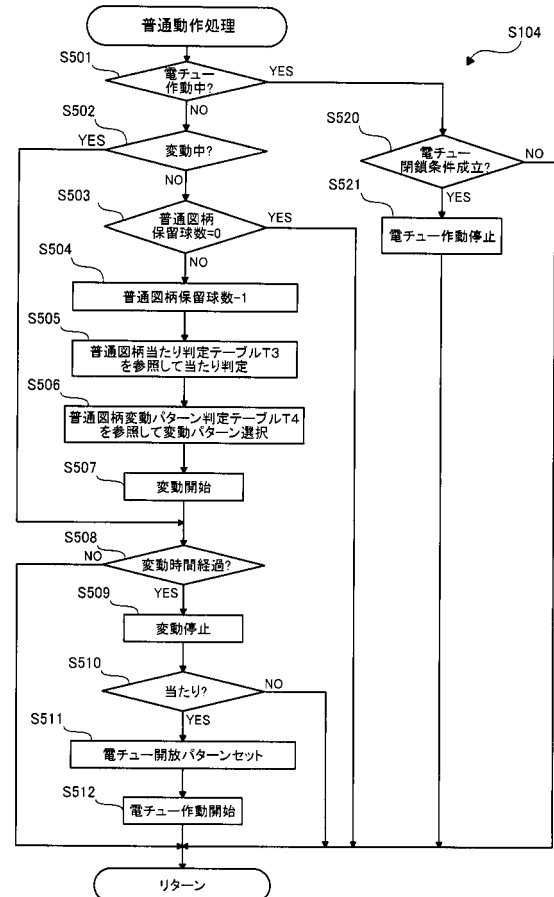
【図18】



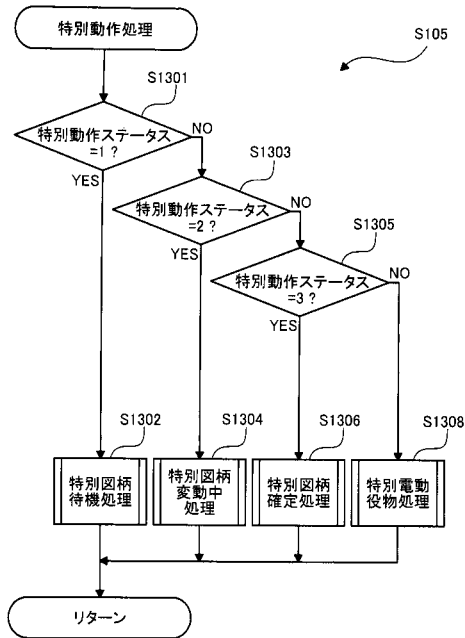
【図19】



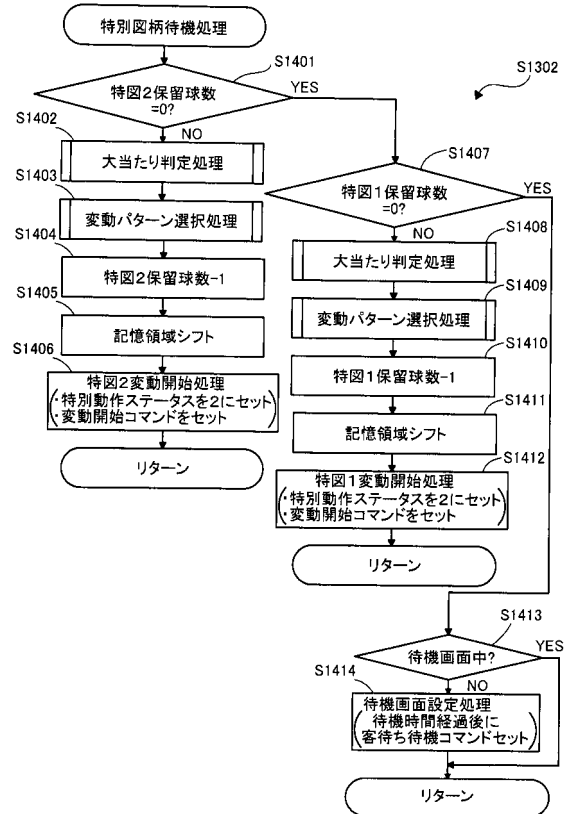
【図20】



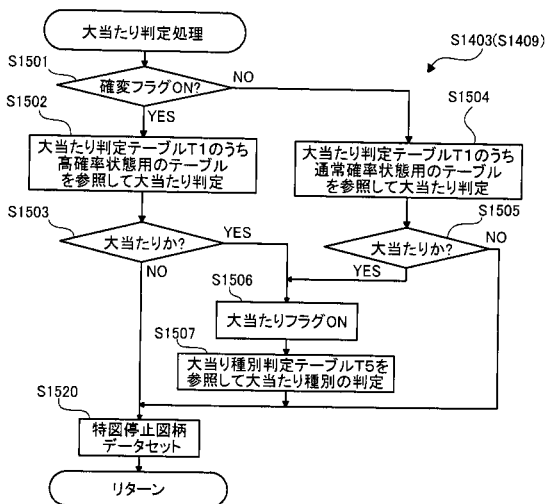
【図 2 1】



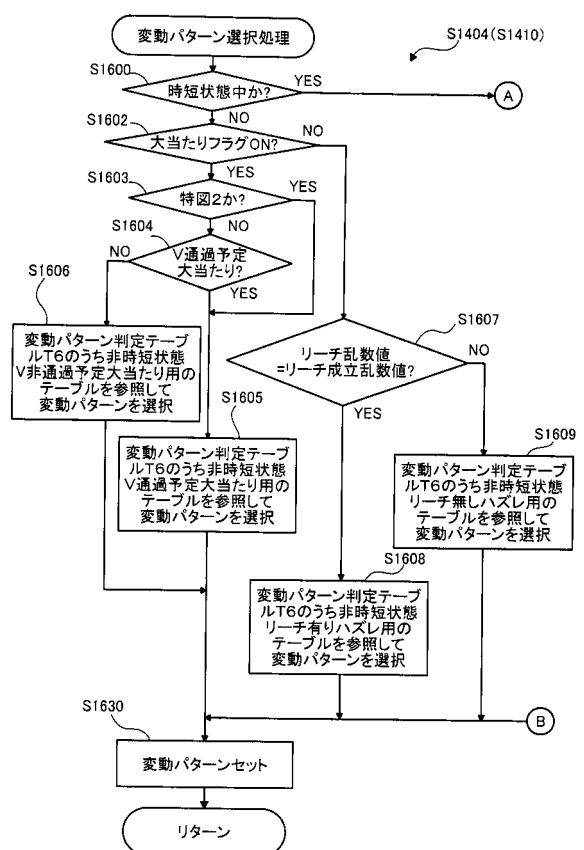
【図 2 2】



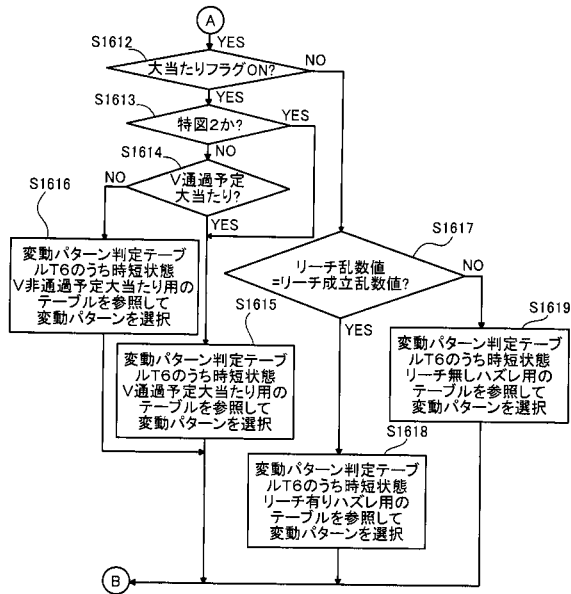
【図 2 3】



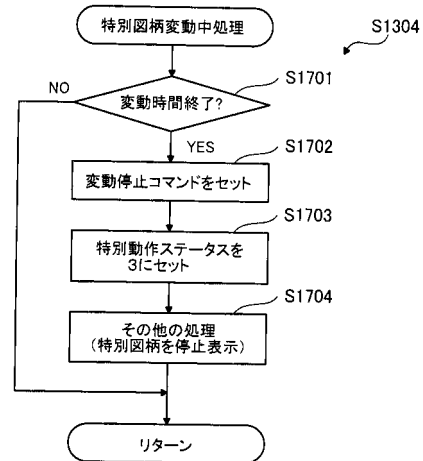
【図 2 4】



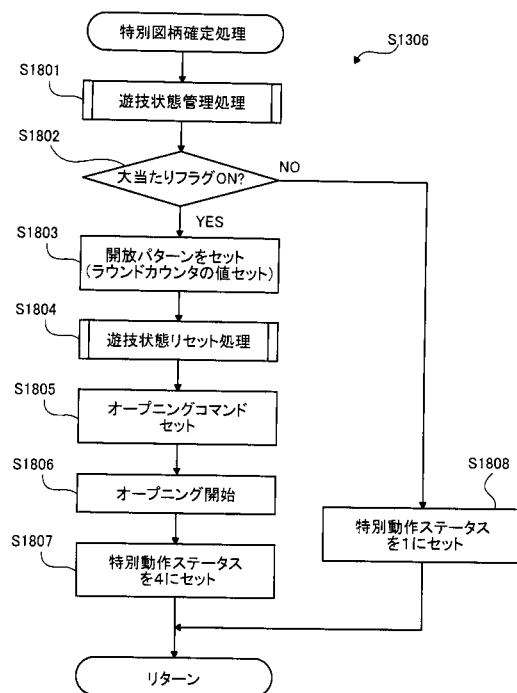
【図 25】



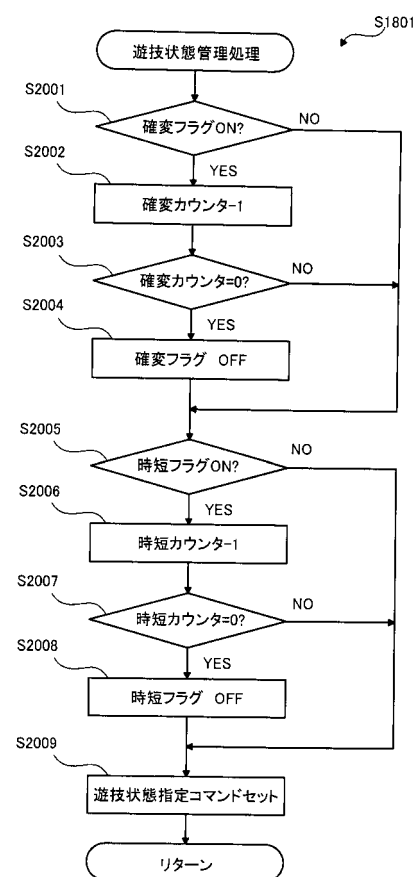
【図 26】



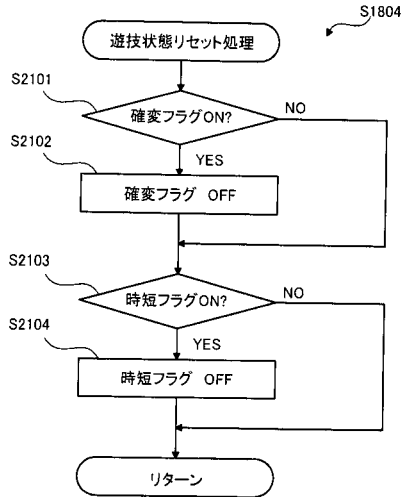
【図 27】



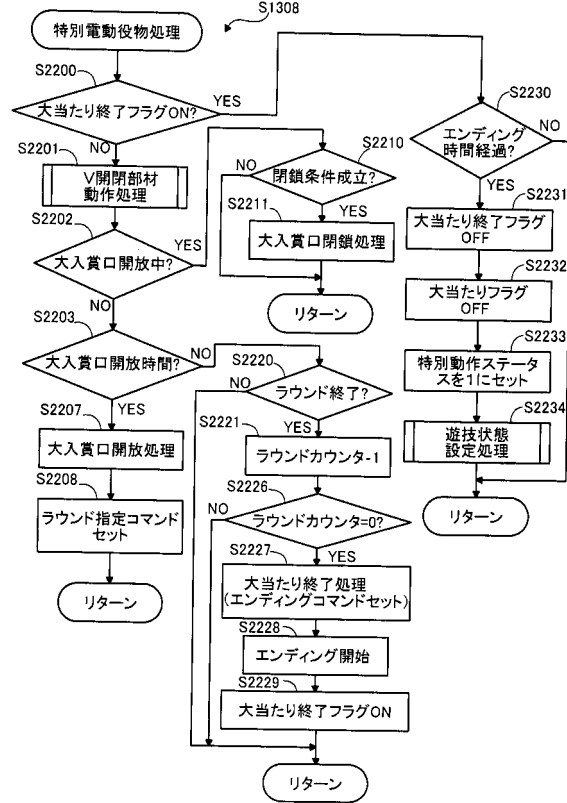
【図 28】



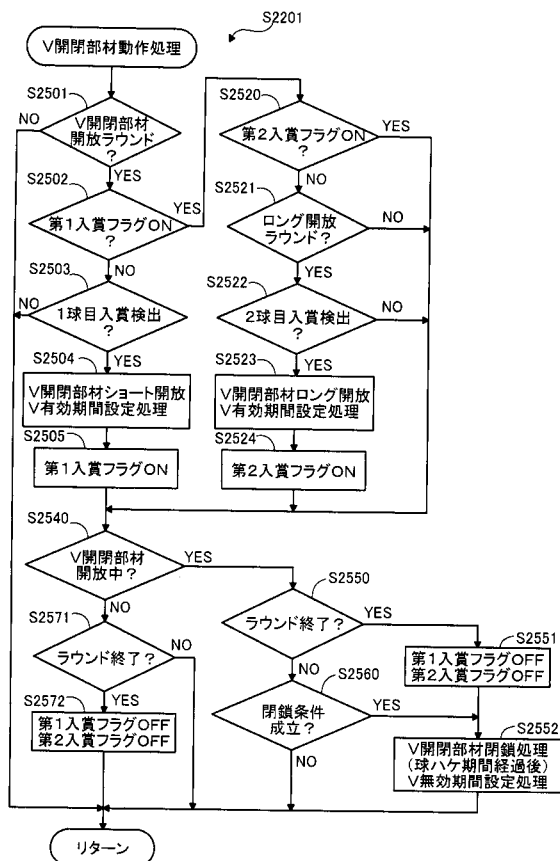
【図 29】



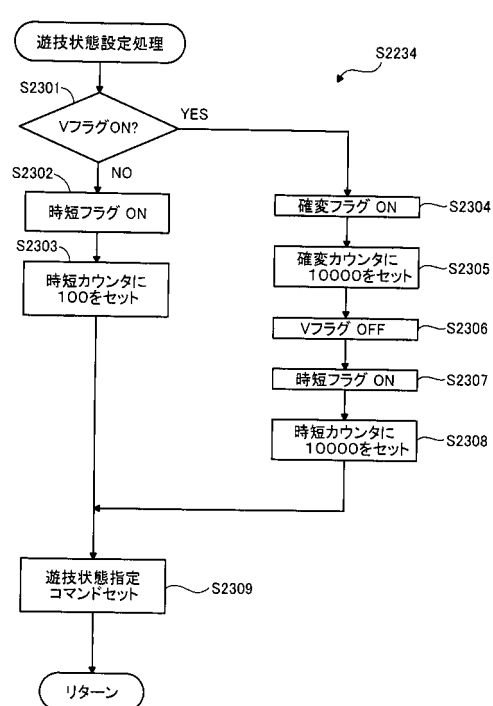
【図 30】



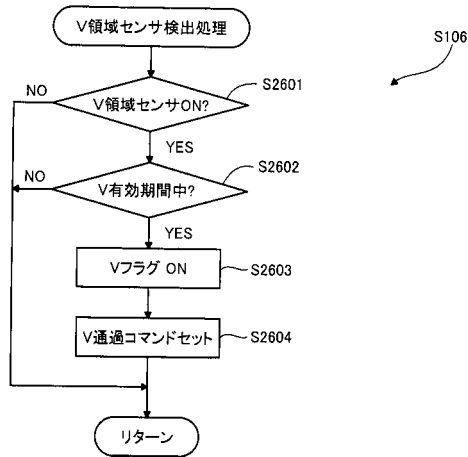
【図 31】



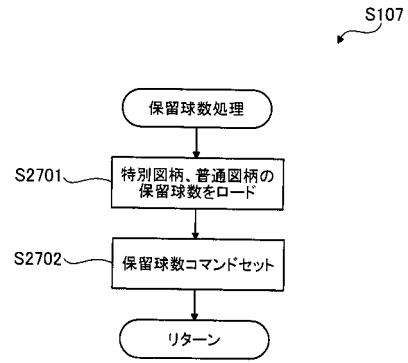
【図 32】



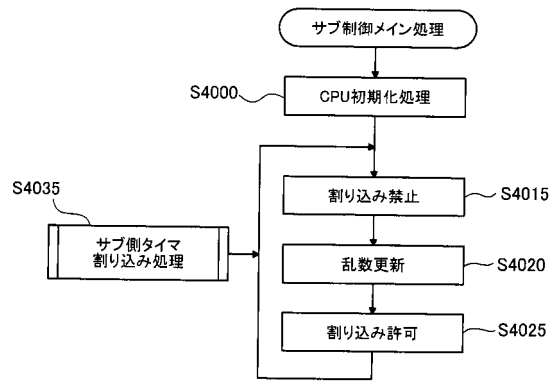
【図 3 3】



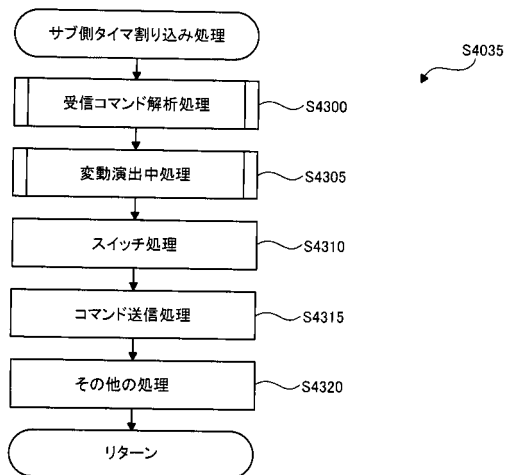
【図 3 4】



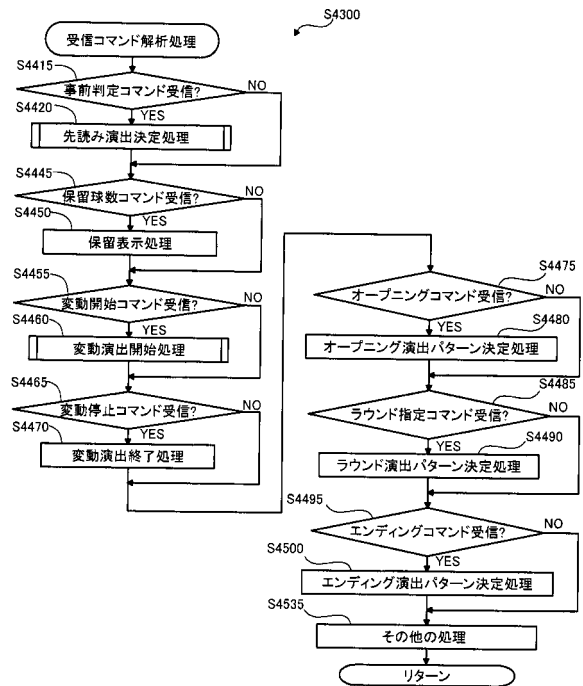
【図 3 5】



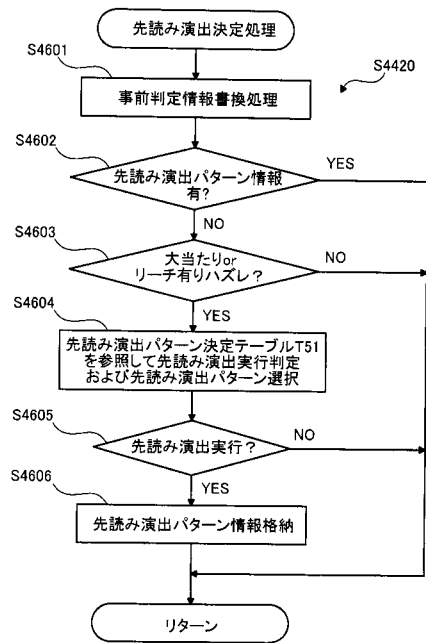
【図 3 6】



【図 3 7】



【図 38】



【図 39】

(A)

事前判定情報記憶領域 94c									
特別図柄	当該領域	特図1				特図2			
		第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域	第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域
大当たり判定情報	ハズレ	—	—	—	—	ハズレ	ハズレ	ハズレ	—
大当たり種別情報	—	—	—	—	—	—	—	—	—
変動パターン情報	P72,P73	—	—	—	—	P72,P73	P72,P73	P72,P73	—
先読み演出パターン情報	—	—	—	—	—	—	—	—	—

(B)

事前判定情報記憶領域 94c									
特別図柄	当該領域	特図1				特図2			
		第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域	第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域
大当たり判定情報	ハズレ	—	—	—	—	ハズレ	ハズレ	ハズレ	大当たり
大当たり種別情報	—	—	—	—	—	—	—	—	21H
変動パターン情報	P72,P73	—	—	—	—	P72,P73	P72,P73	P72,P73	P61
先読み演出パターン情報	パターンA	—	—	—	—	パターンA	パターンA	パターンA	パターンA

(C)

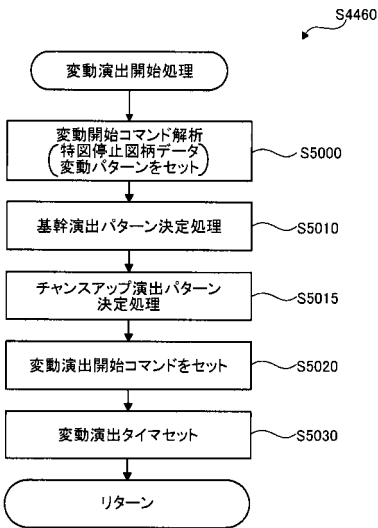
事前判定情報記憶領域 94c									
特別図柄	当該領域	特図1				特図2			
		第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域	第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域
大当たり判定情報	ハズレ	—	—	—	—	ハズレ	ハズレ	大当たり	—
大当たり種別情報	—	—	—	—	—	—	—	21H	—
変動パターン情報	P72,P73	—	—	—	—	P72,P73	P72,P73	P61	—
先読み演出パターン情報	パターンA	—	—	—	—	パターンA	パターンA	パターンA	—

【図 40】

先読み演出パターン決定テーブルT51

事前判定結果	先読み演出乱数値	先読み演出種別
大当たり	0～55	先読み演出なし
	56～67	先読み演出パターンA
	68～127	先読み演出パターンB
リーチ有りハズレ	0～107	先読み演出なし
	108～114	先読み演出パターンA
	115～127	先読み演出パターンB

【図 41】



【図 4 2】

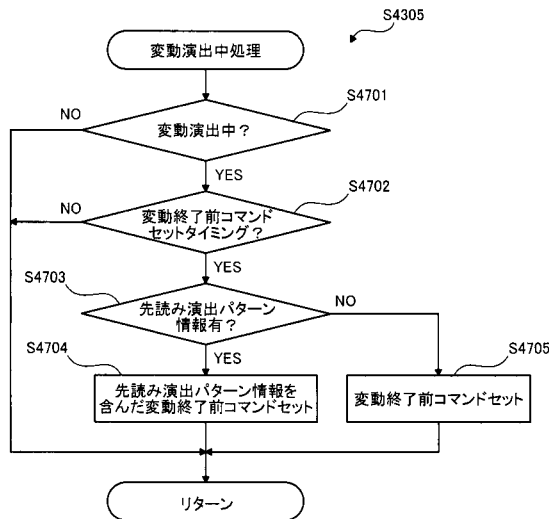
変動パターン	変動時間(ms)	基幹演出パターン	備考
P1	40000	SP1	特図1 大当たり リーチ有り ハズレ 保留球数 1~2 保留球数 3~4 リーチ無し ハズレ 1~2 3~4
P2	45000	SP2	
P3	50000	SP3	
P4	40000	SP1	
P5	45000	SP2	
P6	50000	SP3	
P7	15000	ノーマルリーチ	
P8	40000	SP1	
P9	45000	SP2	
P10	50000	SP3	
P11	12000	ノーマルリーチ	
P12	40000	SP1	
P13	45000	SP2	
P14	50000	SP3	
P15	10000	リーチ無しハズレ	
P16	5000	リーチ無しハズレ	
P21	40000	SP1	特図2 大当たり リーチ有り ハズレ 保留球数 1~2 保留球数 3~4 リーチ無し ハズレ 1~2 3~4
P22	45000	SP2	
P23	50000	SP3	
P24	12000	ノーマルリーチ	
P25	40000	SP1	
P26	45000	SP2	
P27	50000	SP3	
P28	9000	ノーマルリーチ	
P29	40000	SP1	
P30	45000	SP2	
P31	50000	SP3	
P32	8000	リーチ無しハズレ	
P33	4000	リーチ無しハズレ	
P41	40000	SP1	特図1 大当たり リーチ有り ハズレ 保留球数 1~2 保留球数 3~4 リーチ無し ハズレ 1~2 3~4
P42	45000	SP2	
P43	50000	SP3	
P44	40000	SP1	
P45	45000	SP2	
P46	50000	SP3	
P47	15000	ノーマルリーチ	
P48	40000	SP1	
P49	45000	SP2	
P50	50000	SP3	
P51	12000	ノーマルリーチ	
P52	40000	SP1	
P53	45000	SP2	
P54	50000	SP3	
P55	10000	リーチ無しハズレ	
P56	5000	リーチ無しハズレ	
P61	40000	SP1	特図2 大当たり リーチ有り ハズレ 保留球数 1~2 保留球数 3~4 リーチ無し ハズレ 1~2 3~4
P62	45000	SP2	
P63	50000	SP3	
P64	10000	ノーマルリーチ	
P65	40000	SP1	
P66	45000	SP2	
P67	50000	SP3	
P68	5000	ノーマルリーチ	
P69	40000	SP1	
P70	45000	SP2	
P71	50000	SP3	
P72	4000	リーチ無しハズレ	
P73	3000	リーチ無しハズレ	

【図 4 3】

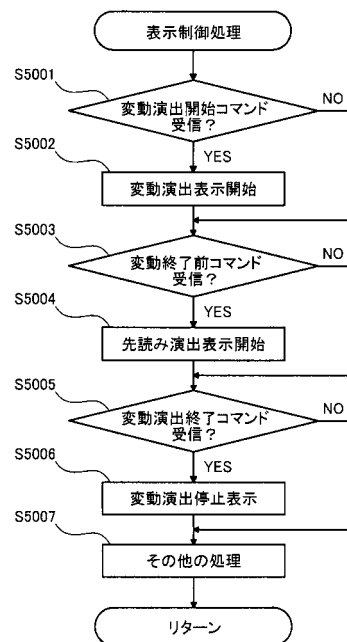
チャンスアップ演出パターン決定テーブルT53

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
		2	SP1	2-SP1
			SP2	2-SP2
			SP3	2-SP3
		3	SP1	3-SP1
			SP2	3-SP2
			SP3	3-SP3
		4	SP1	4-SP1
			SP2	4-SP2
			SP3	4-SP3
		25~67	—	ANO
		68~127	—	無し
リーチ有り ハズレ	0~10	0~1	—	無し
		2	ノーマルリーチ	2-NO
			SP1	2-SP1
			SP2	2-SP2
			SP3	2-SP3
		3	ノーマルリーチ	3-NO
			SP1	3-SP1
			SP2	3-SP2
			SP3	3-SP3
		4	ノーマルリーチ	4-NO
			SP1	4-SP1
			SP2	4-SP2
リーチ無し ハズレ	11~127	—	—	ANO
		25~127	—	無し
		0~10	—	ANO
		11~127	—	無し

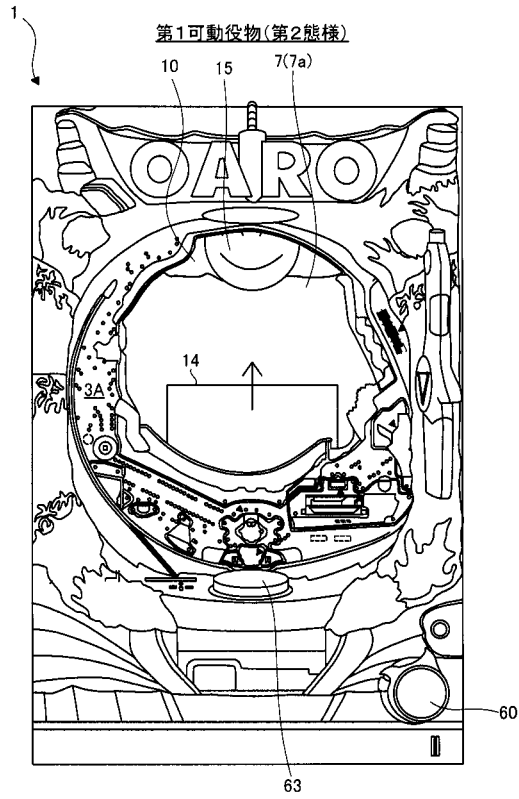
【図 4 4】



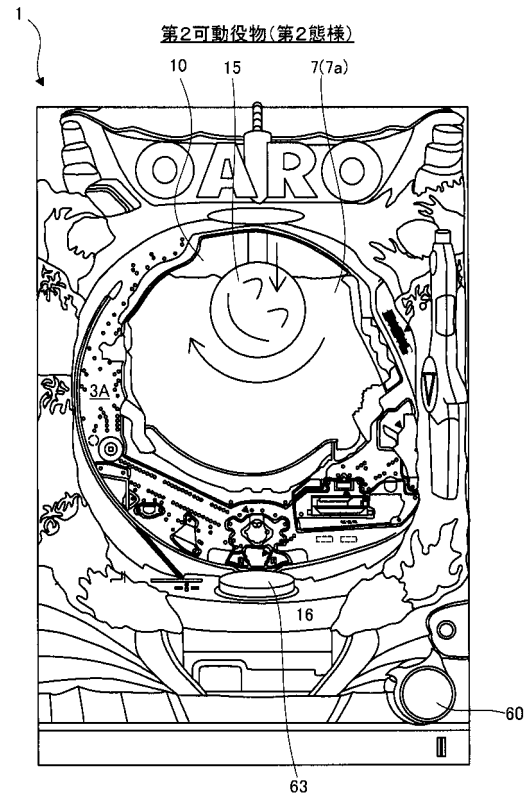
【図 4 5】



【図 4 6】

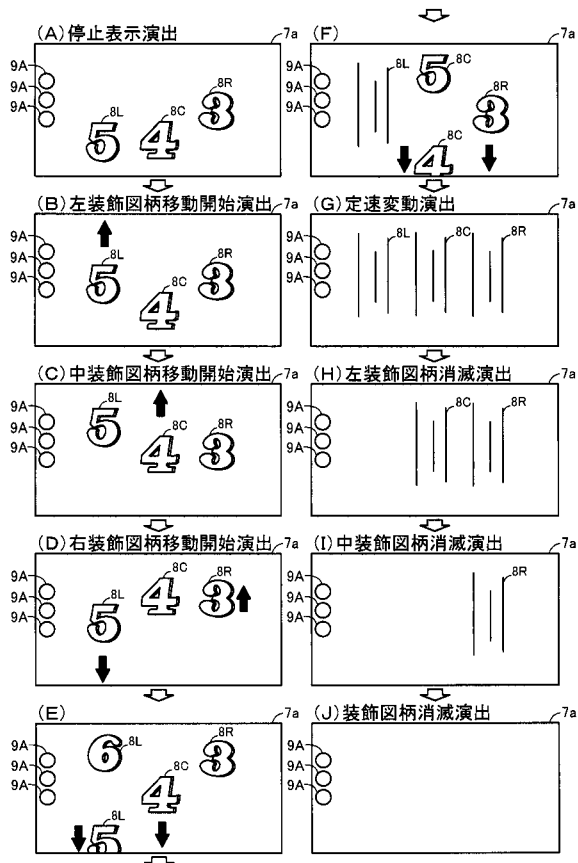


【図 4 7】



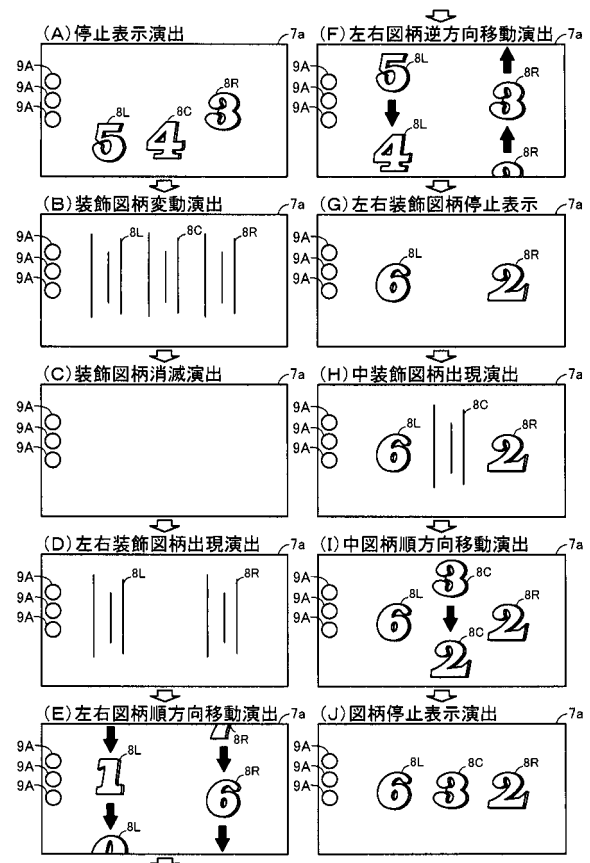
【図 4 8】

装飾図柄変動演出A



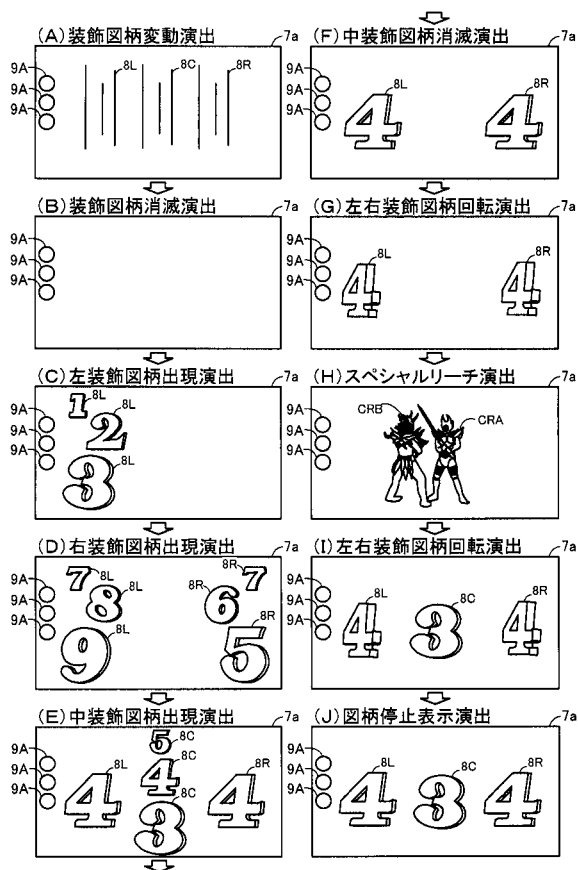
【図 4 9】

装飾図柄変動演出B



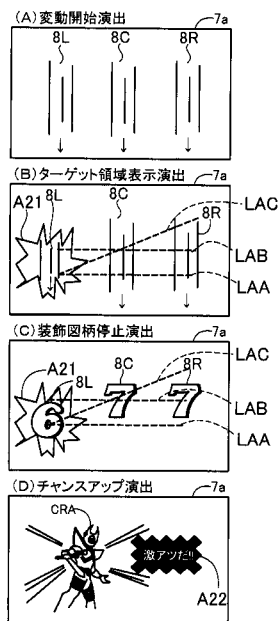
【図 50】

装飾図柄変動演出C



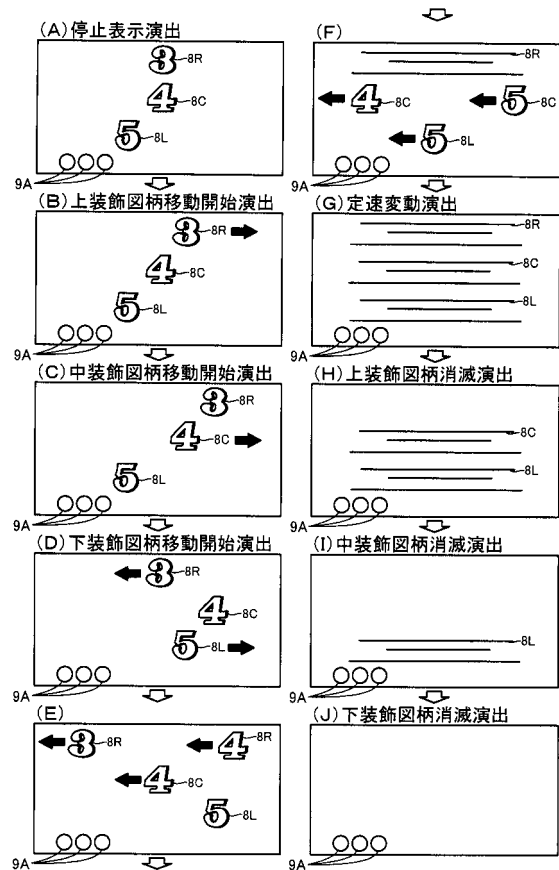
【図 52】

装飾図柄ターゲット演出A



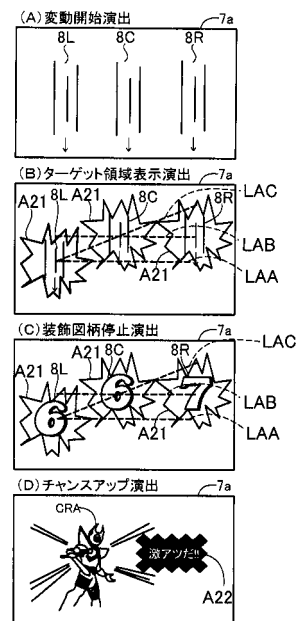
【図 51】

装飾図柄変動演出D



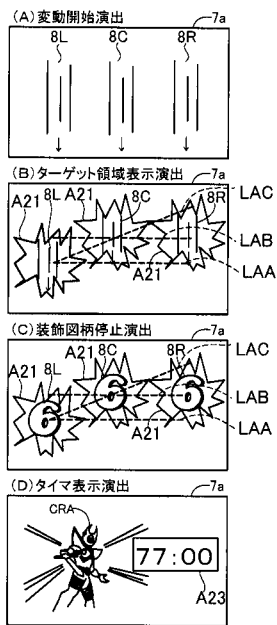
【図 53】

装飾図柄ターゲット演出B



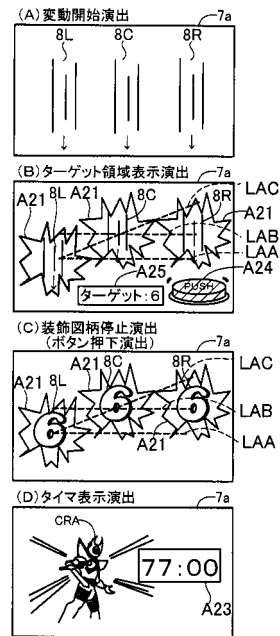
【図 5 4】

装飾図柄ターゲット演出C



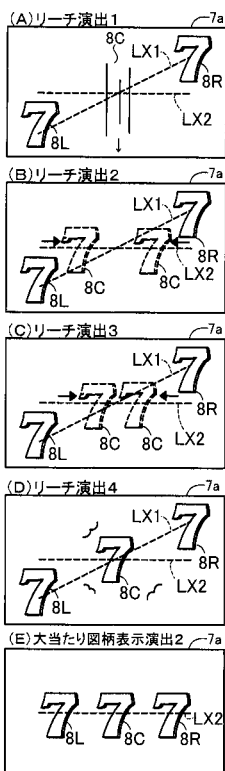
【図 5 5】

装飾図柄ターゲット演出D



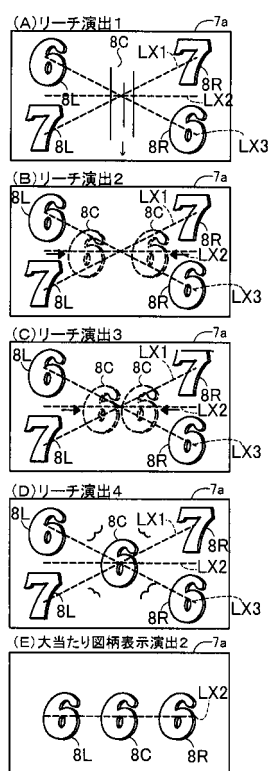
【図 5 6】

リーチ時装飾図柄重量演出A

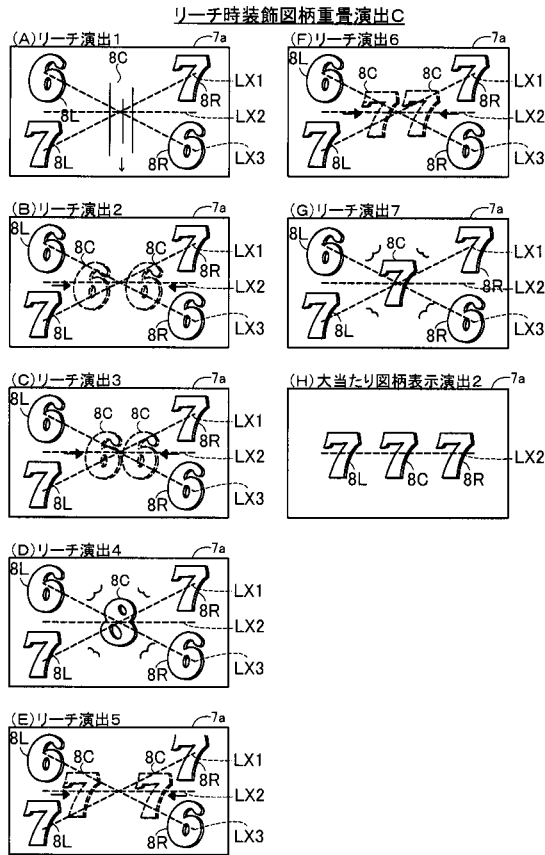


【図 5 7】

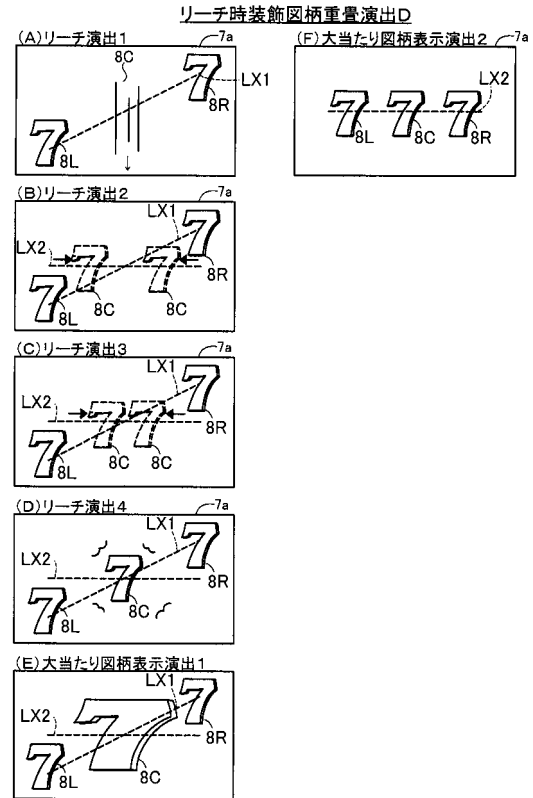
リーチ時装飾図柄重量演出B



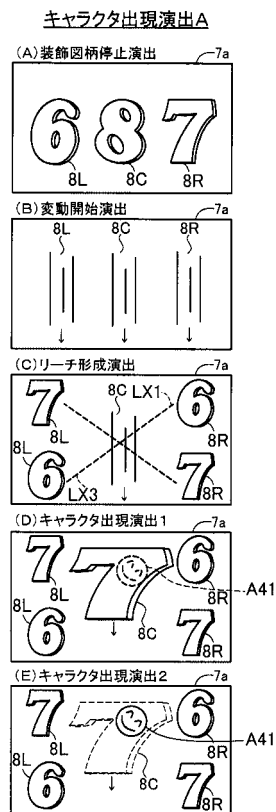
【図 58】



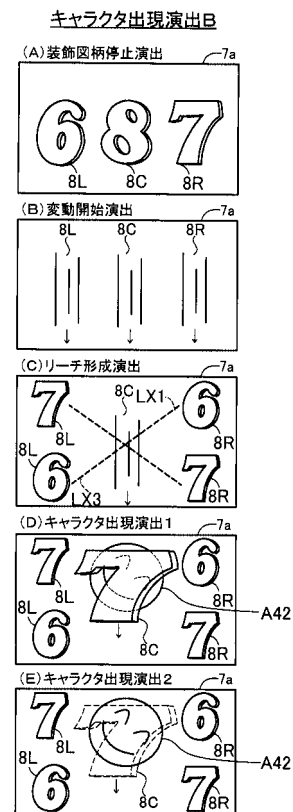
【図 59】



【図 60】

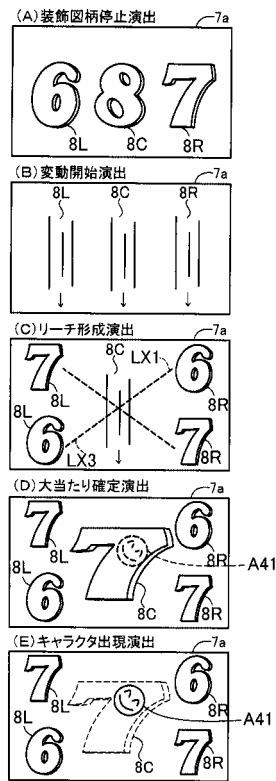


【図 61】



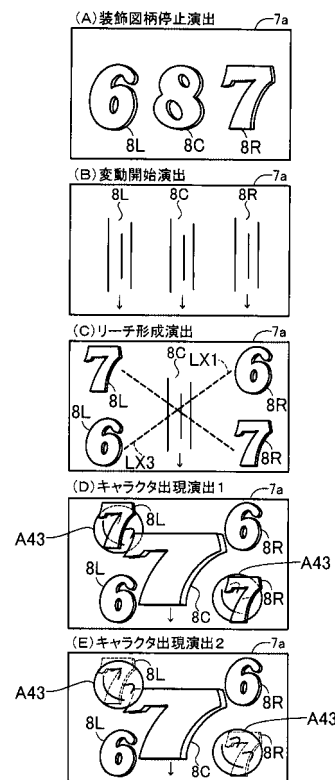
【図 6 2】

キャラクタ出現演出C



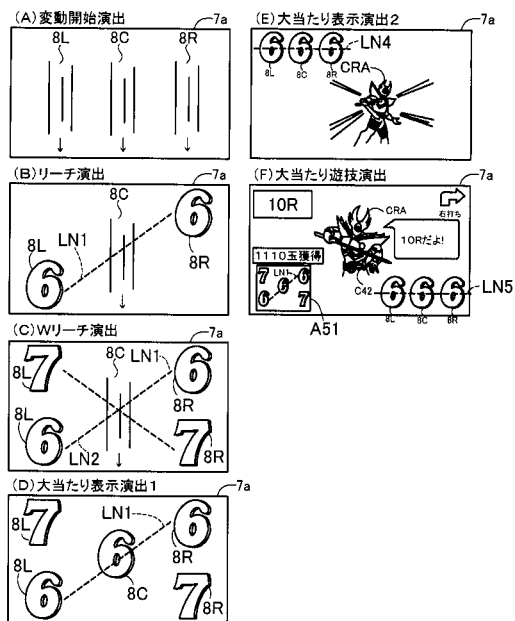
【図 6 3】

キャラクタ出現演出D



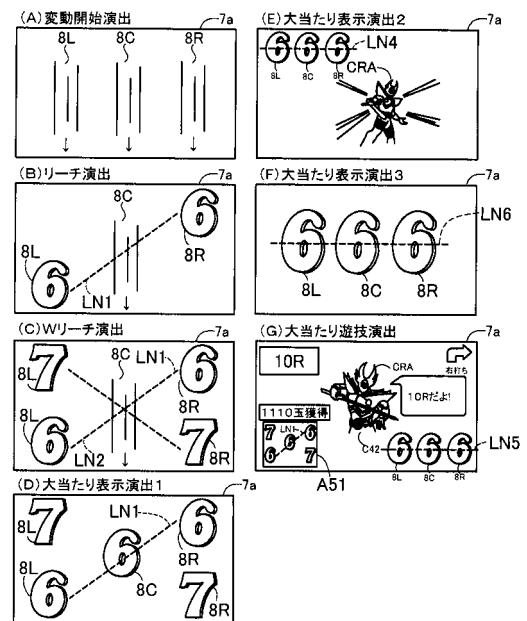
【図 6 4】

大当たり図柄配列表示演出A

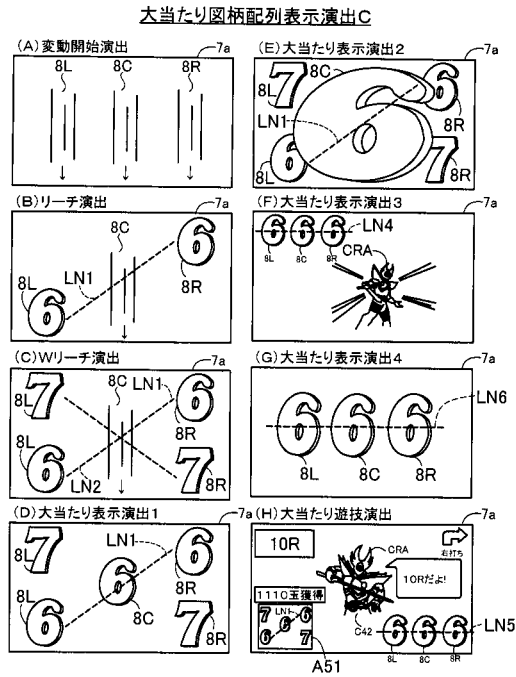


【図 6 5】

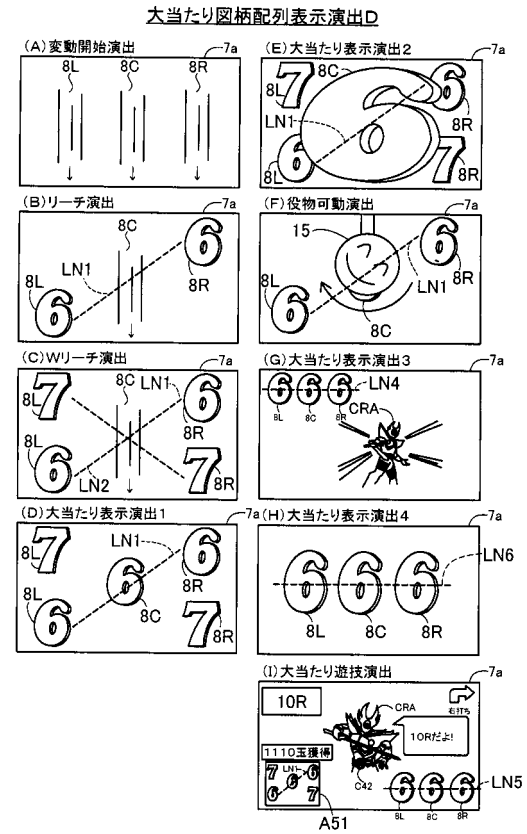
大当たり図柄配列表示演出B



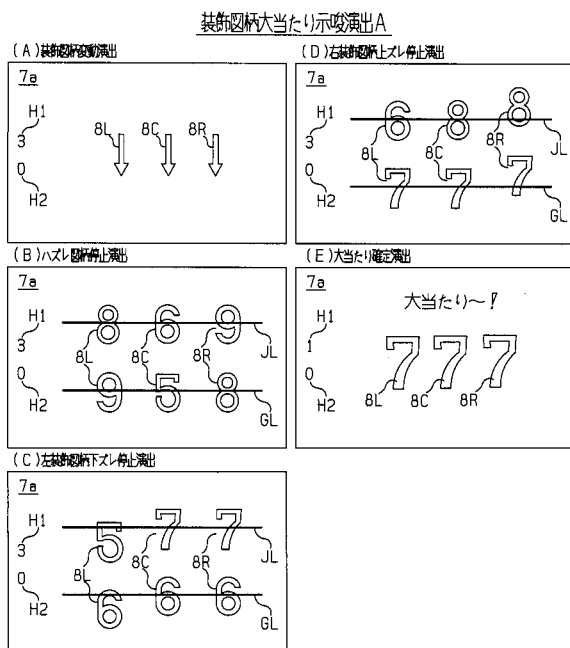
【図 66】



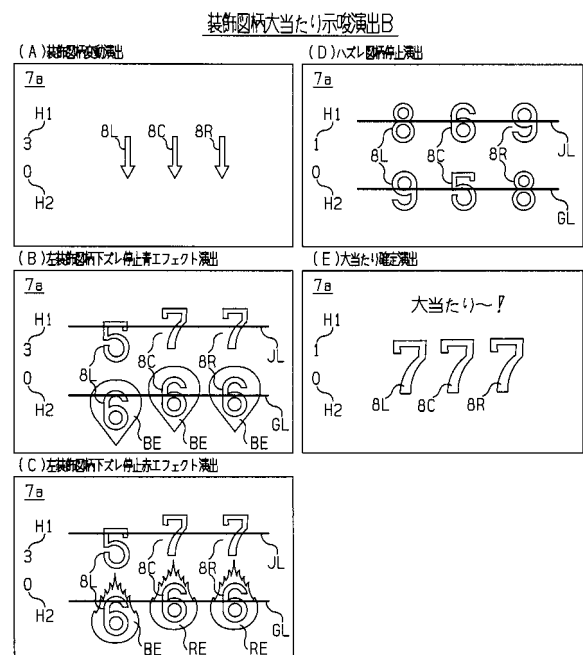
【図 67】



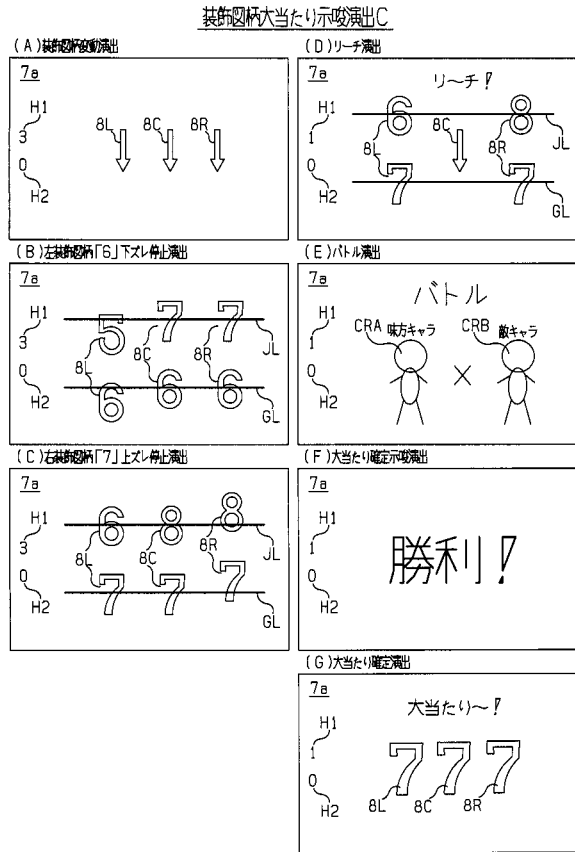
【図 68】



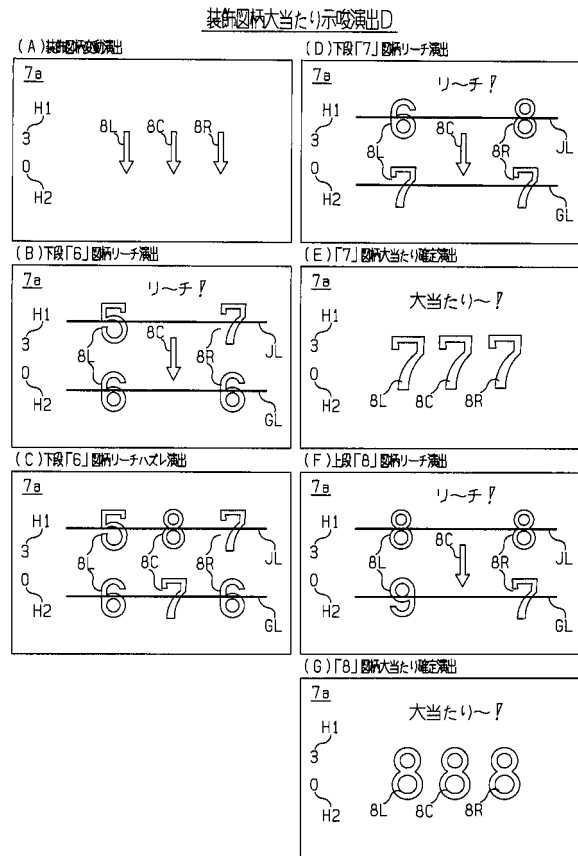
【図 69】



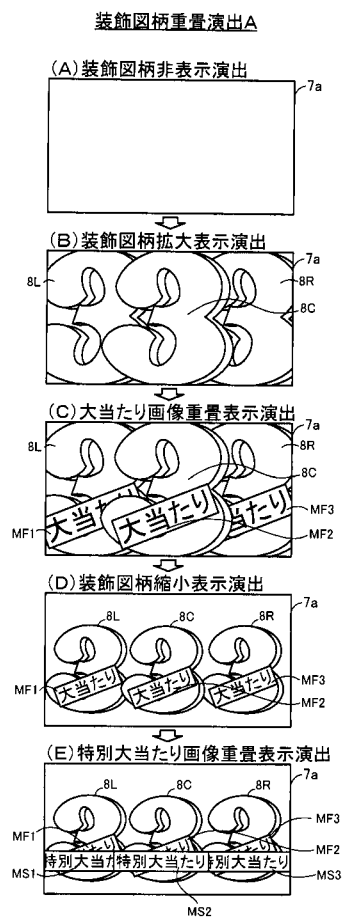
【図 7 0】



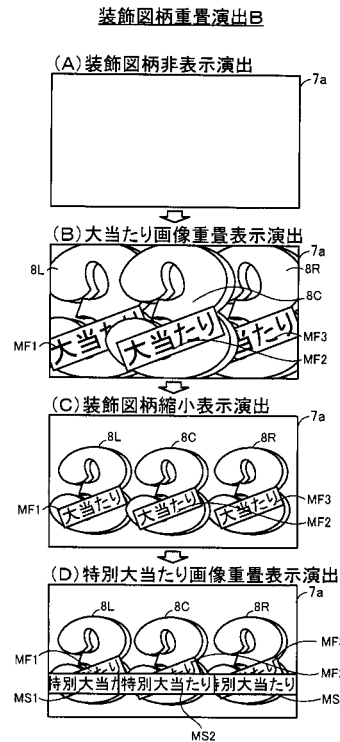
【図 7 1】



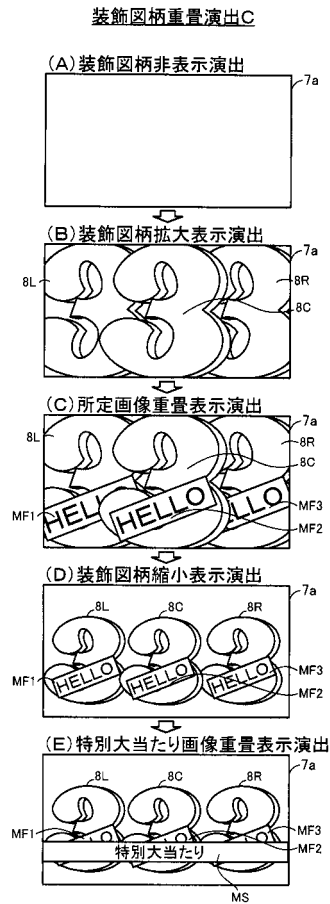
【図 7 2】



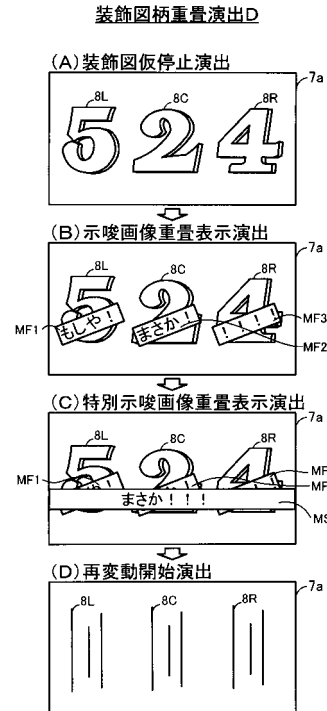
【図 7 3】



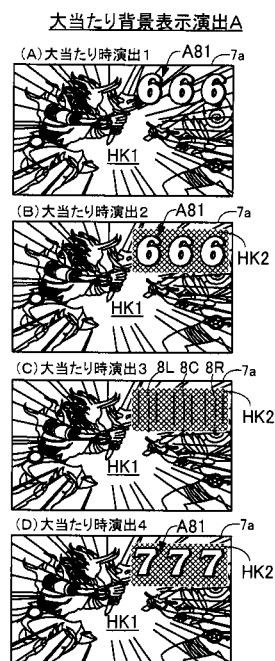
【図 7 4】



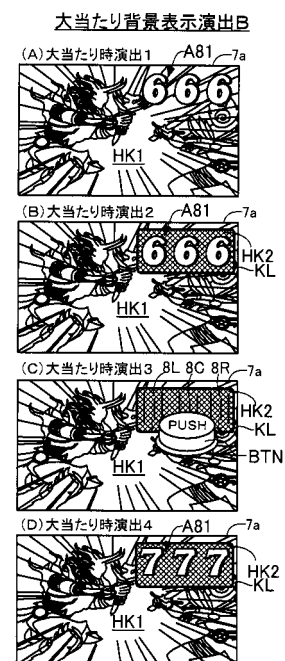
【図 7 5】



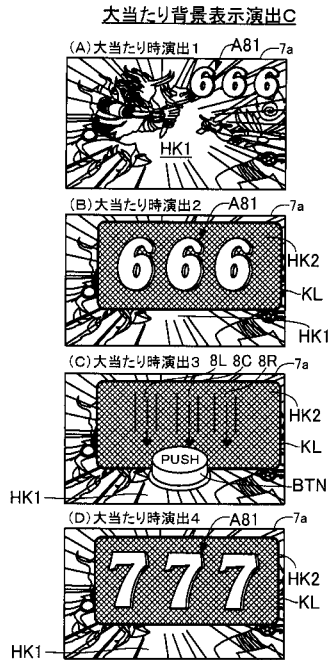
【図 7 6】



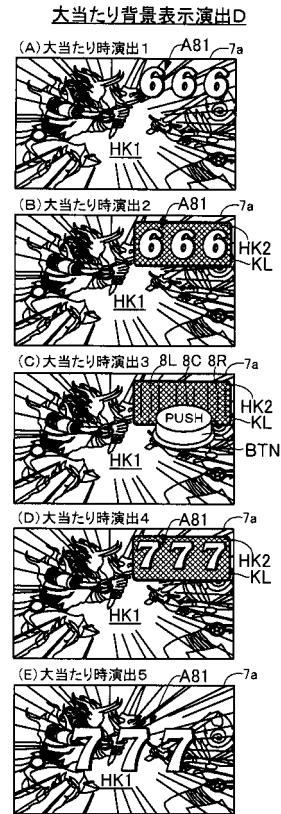
【図 7 7】



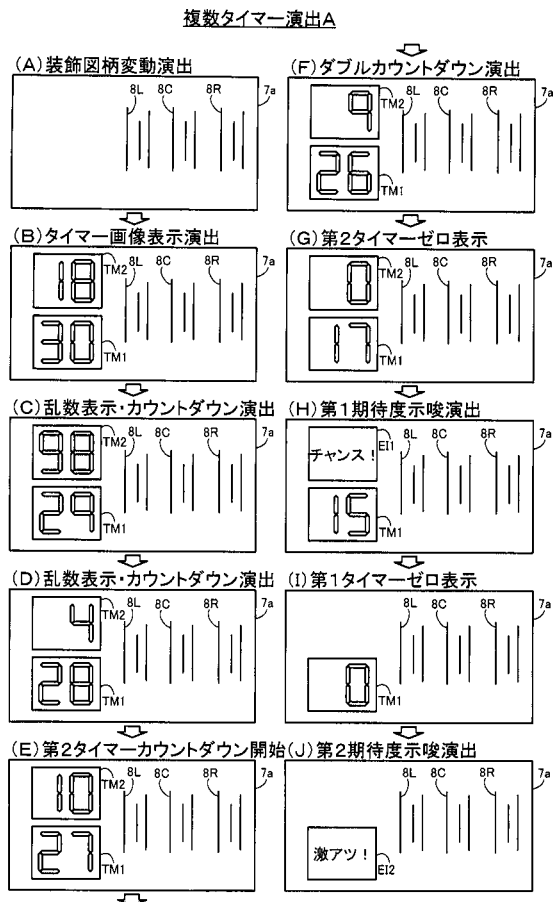
【図 78】



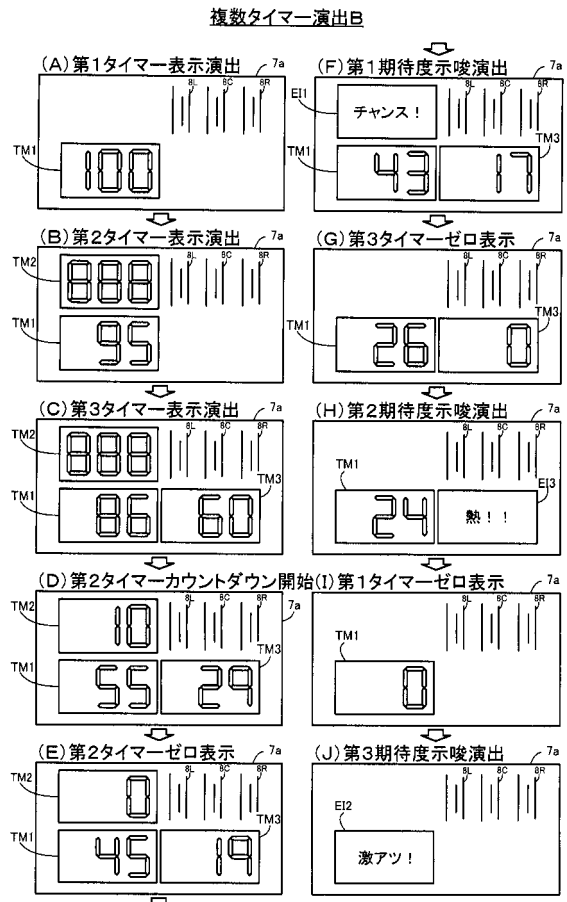
【図 79】



【図 80】

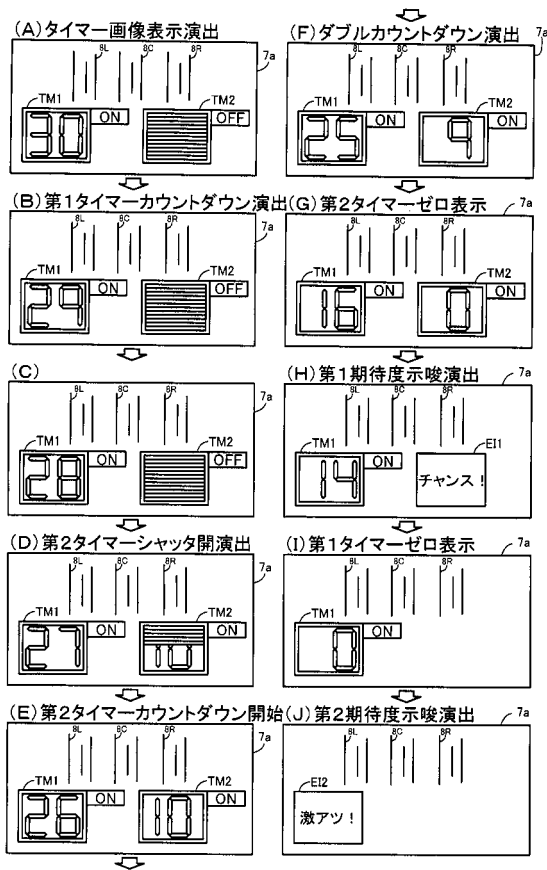


【図 81】



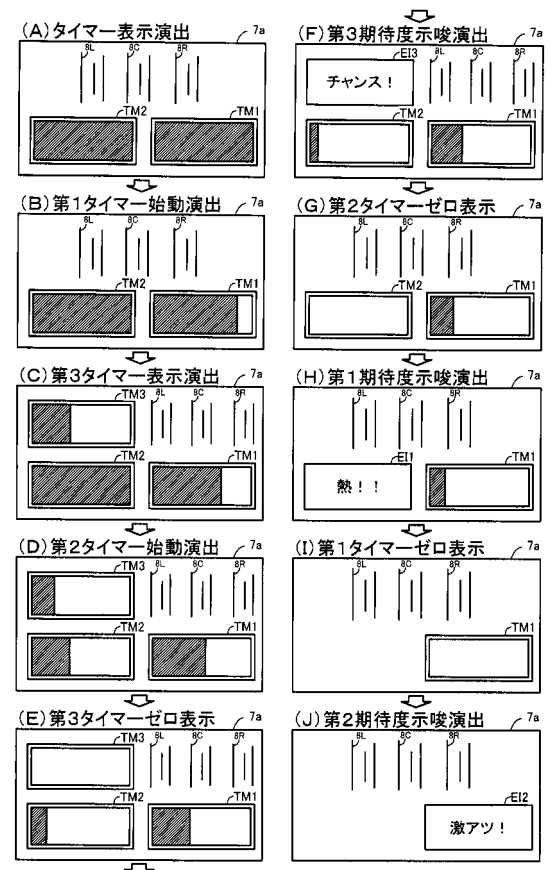
【図 8 2】

複数タイマー演出C



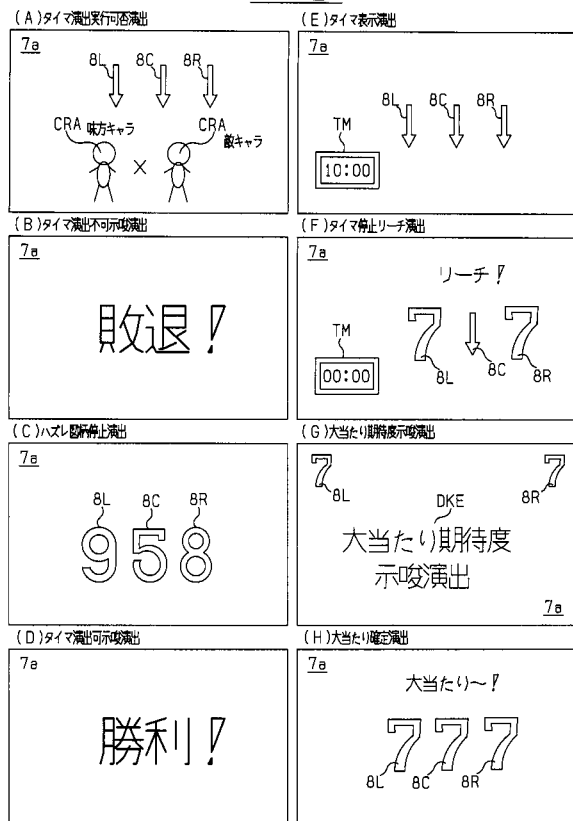
【図 8 3】

複数タイマー演出D



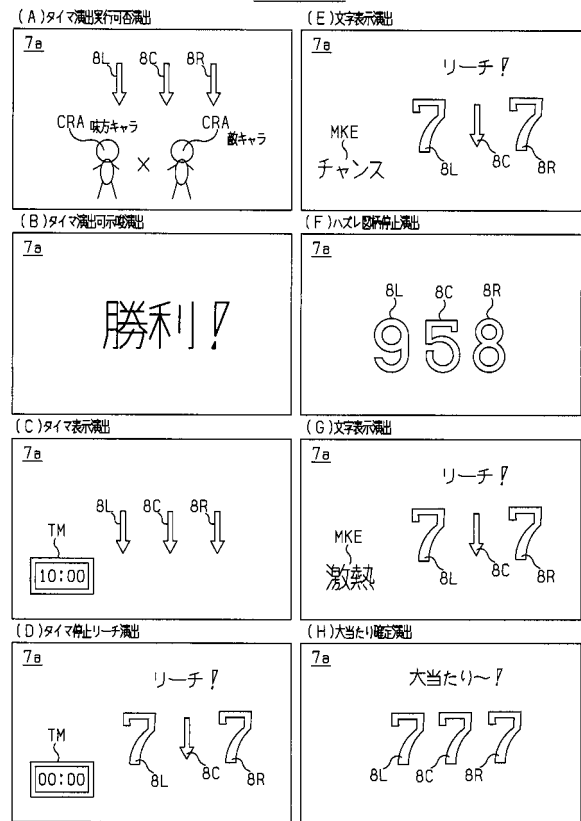
【図 8 4】

タイマ演出A

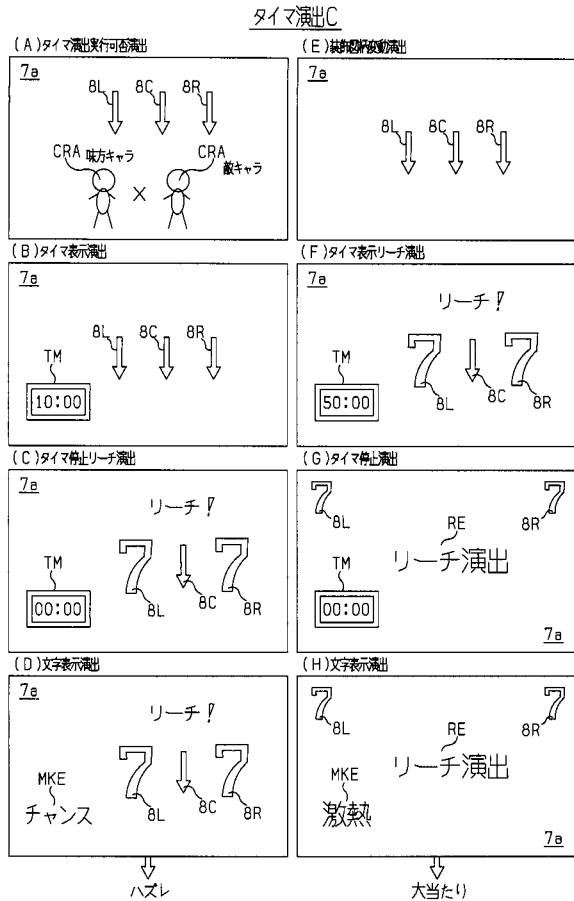


【図 8 5】

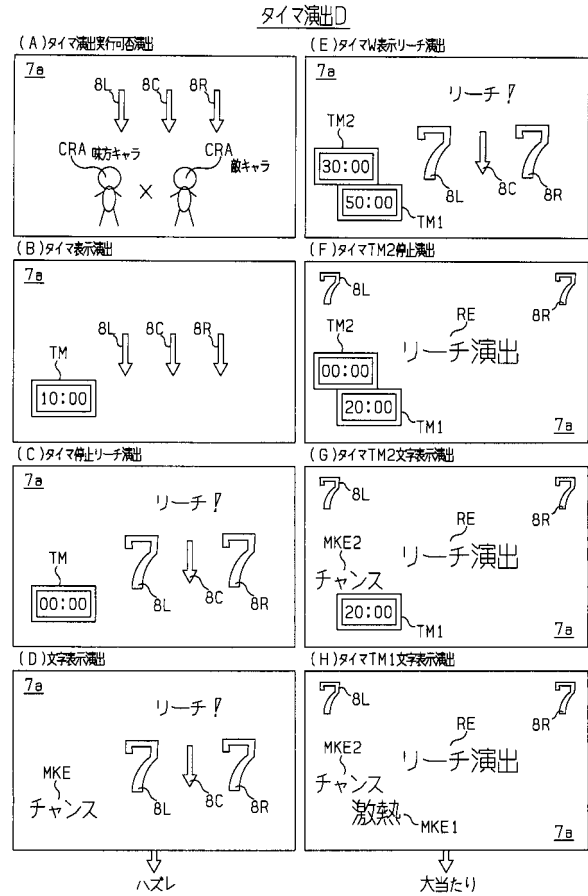
タイマ演出B



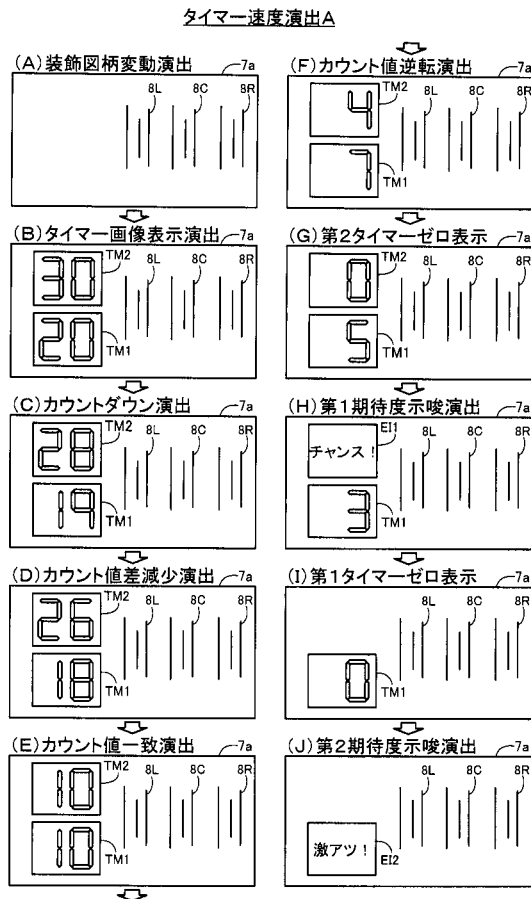
【図 8 6】



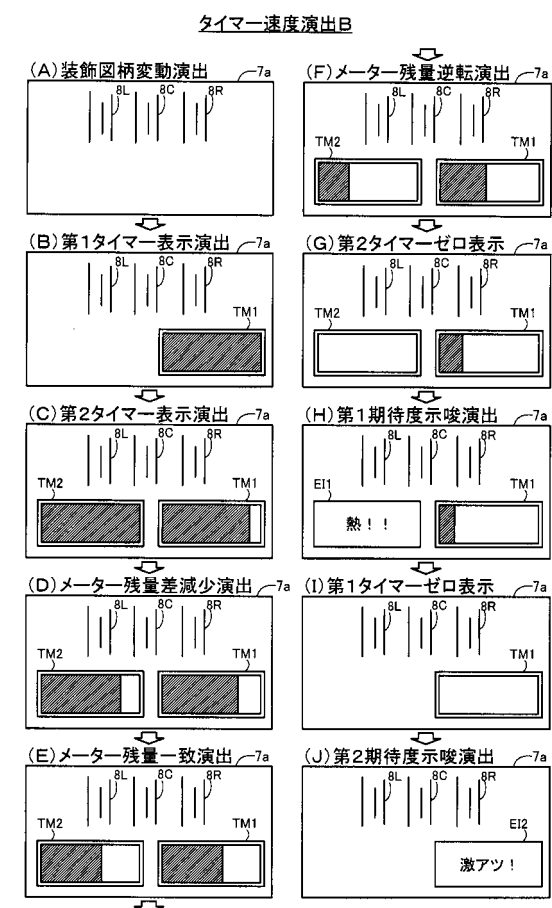
【図 8 7】



【図 8 8】

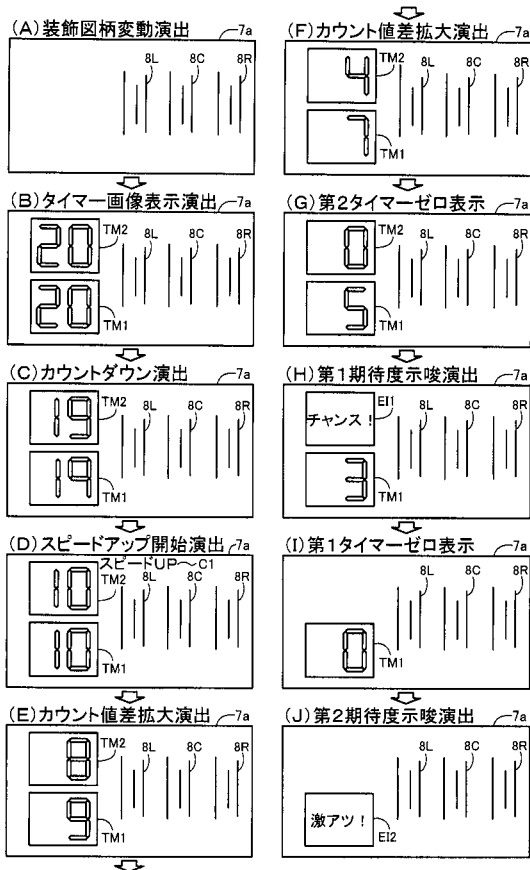


【図 8 9】



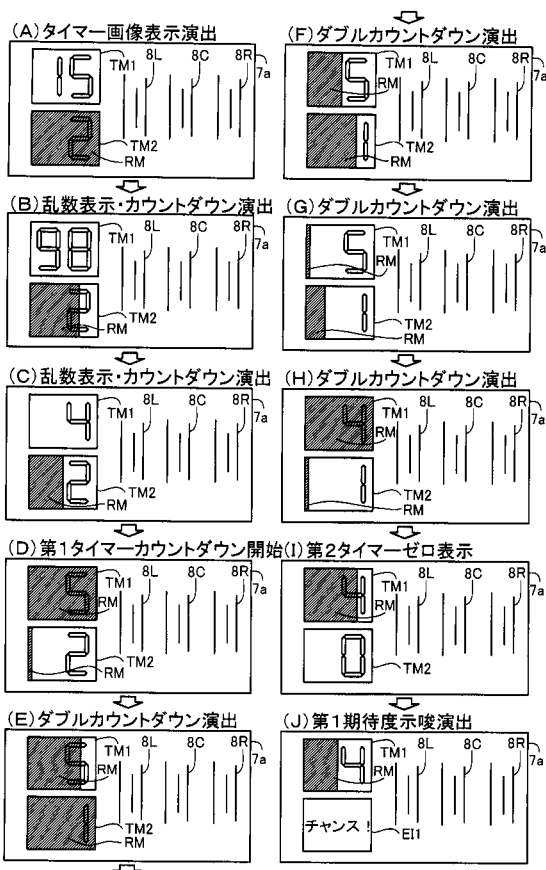
【図 90】

タイマー速度演出C



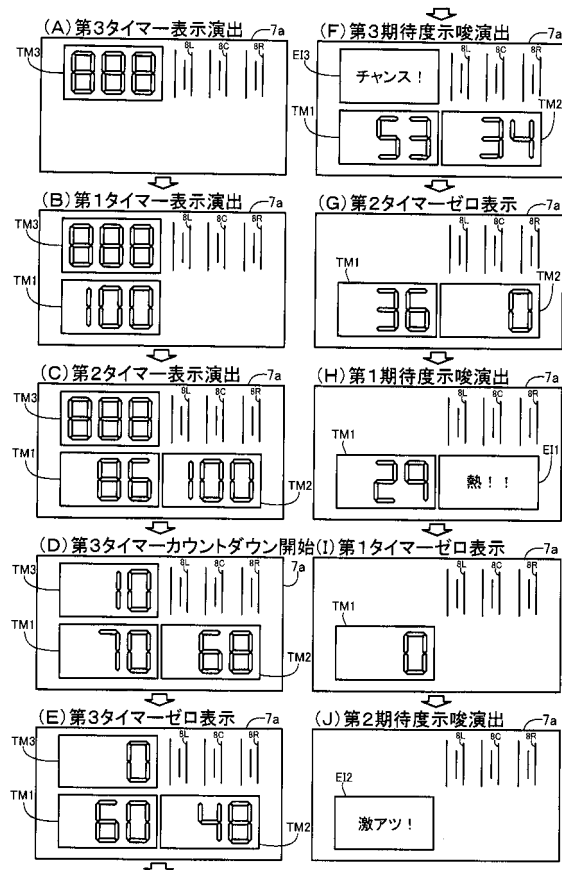
【図 92】

タイマーカウント演出A



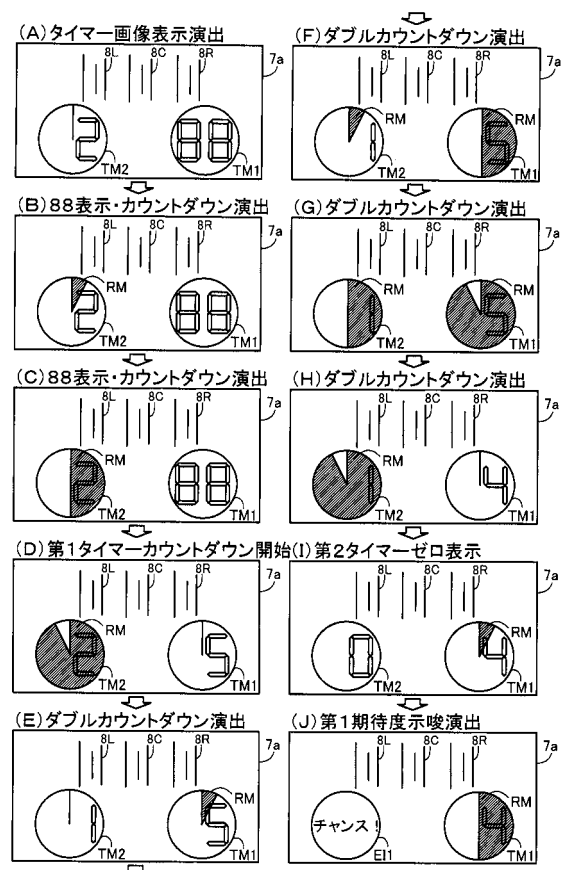
【図 91】

タイマー速度演出D



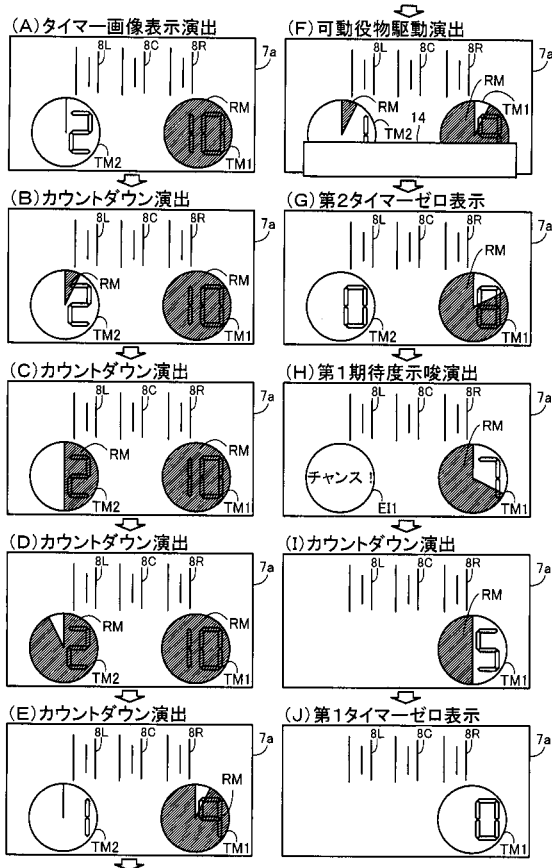
【図 93】

タイマーカウント演出B



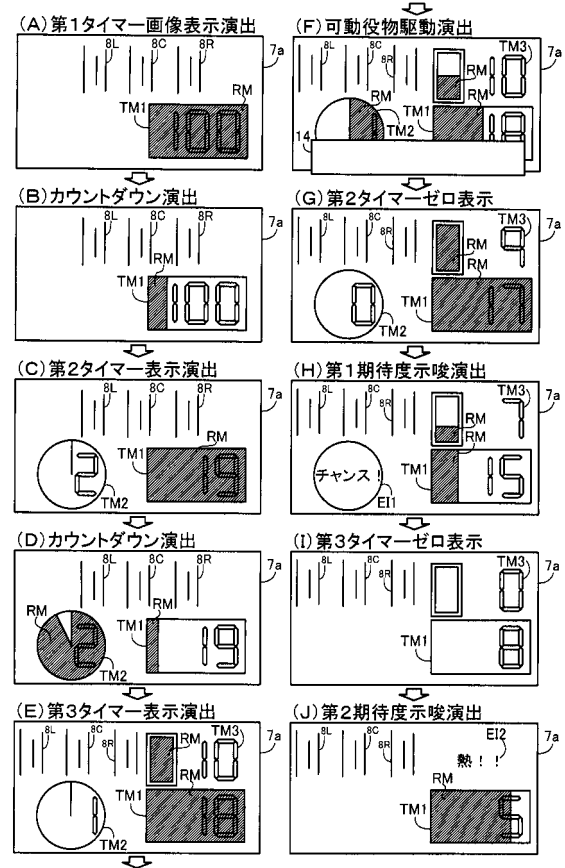
【図 9 4】

タイマーカウント演出C



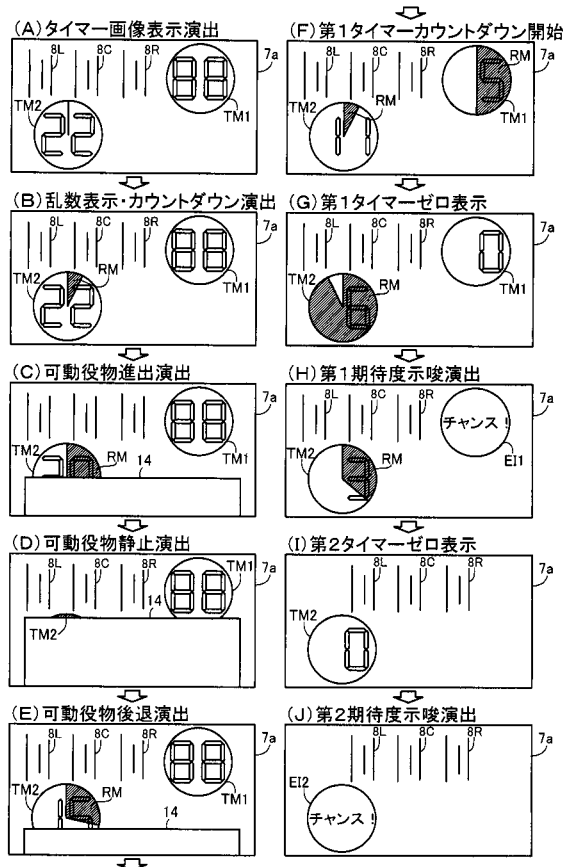
【図 9 5】

タイマーカウント演出D



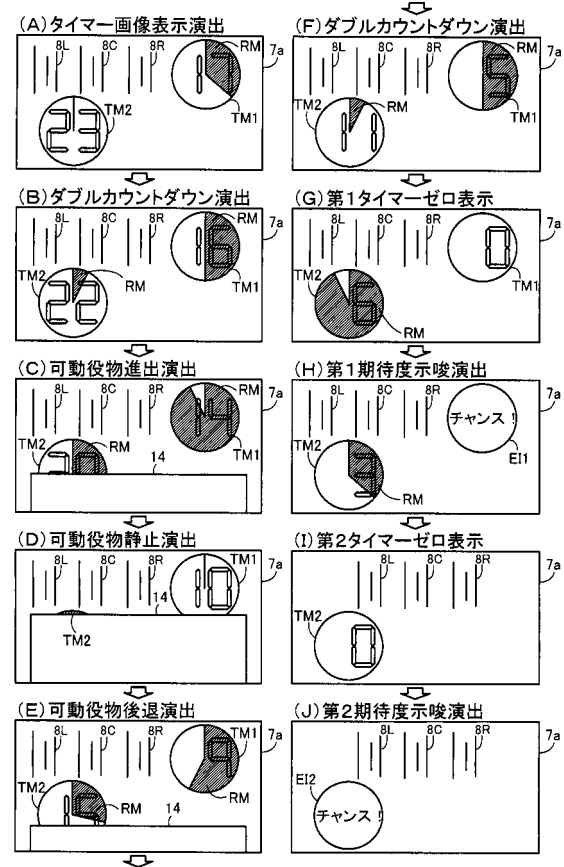
【図 9 6】

可動役物タイマー演出A

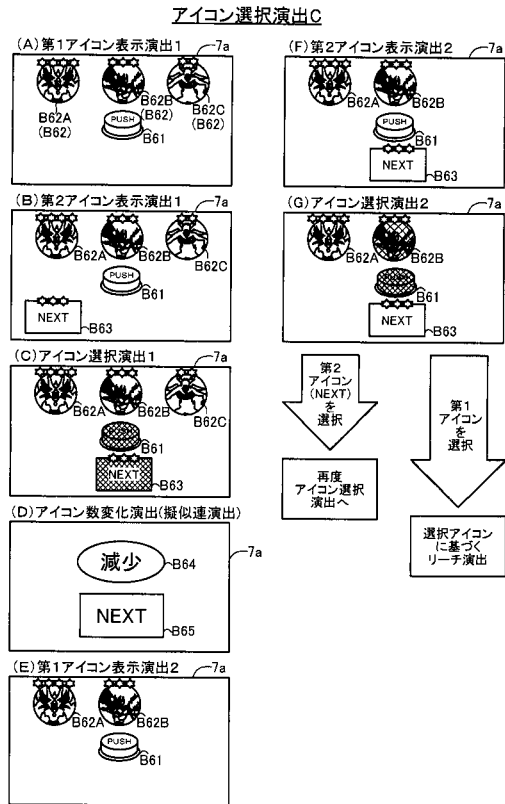


【図 9 7】

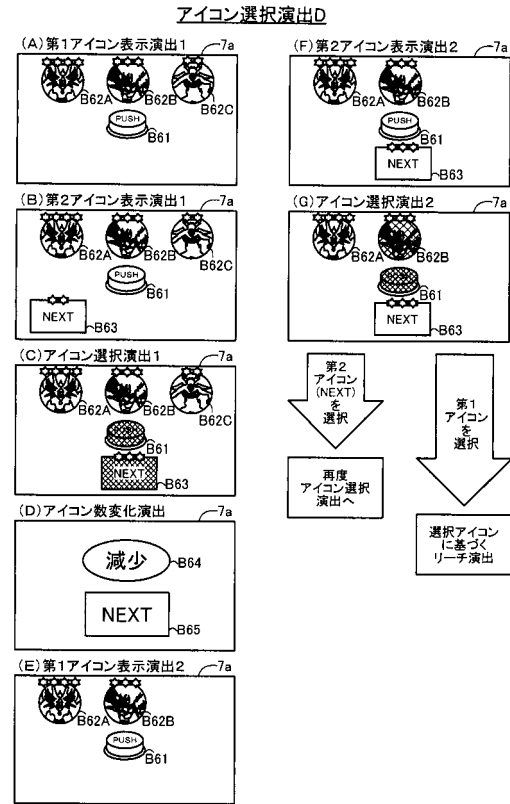
可動役物タイマー演出B



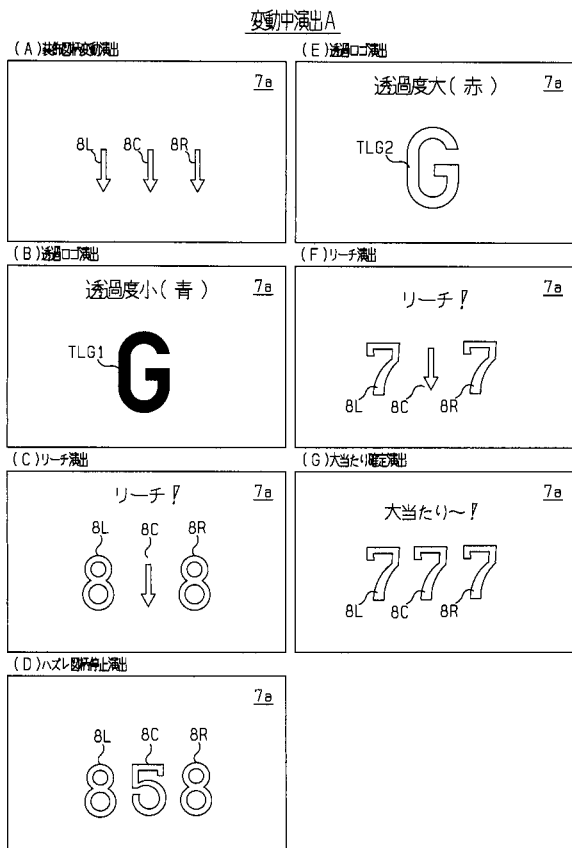
【図 102】



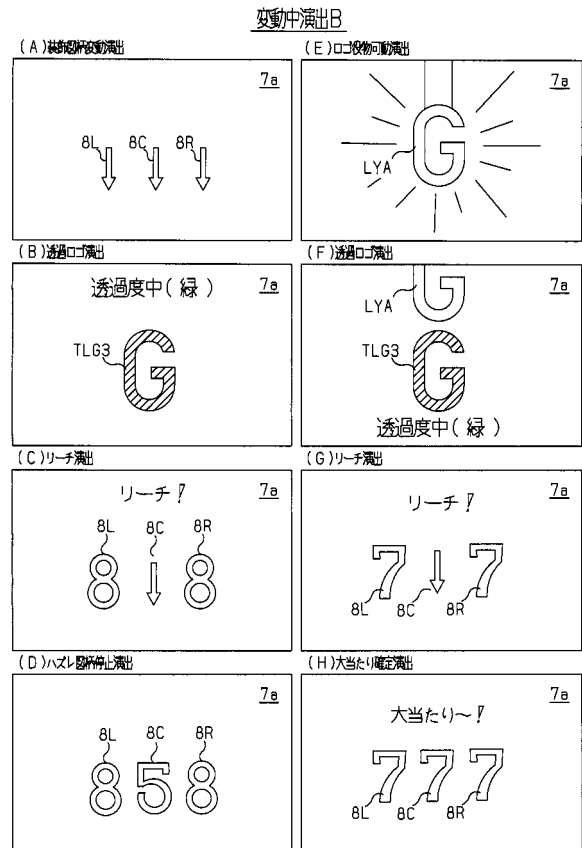
【図 103】



【図 104】

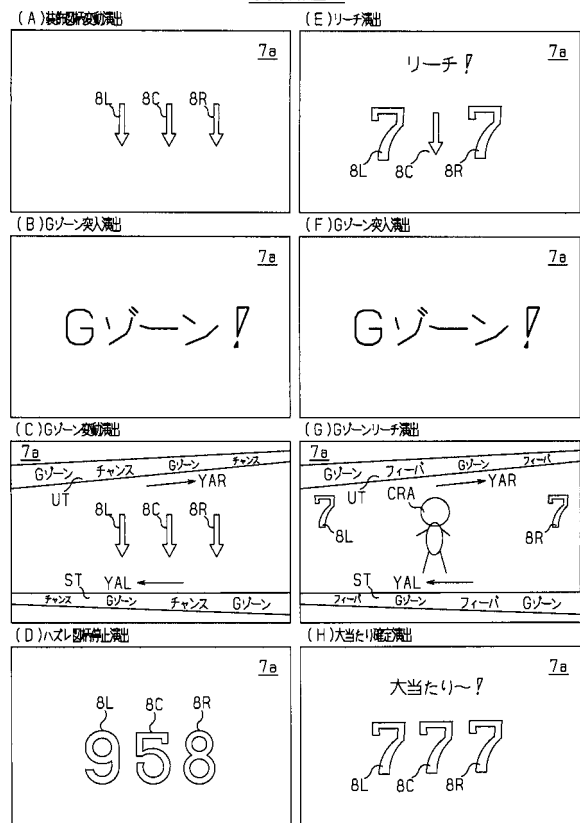


【図 105】



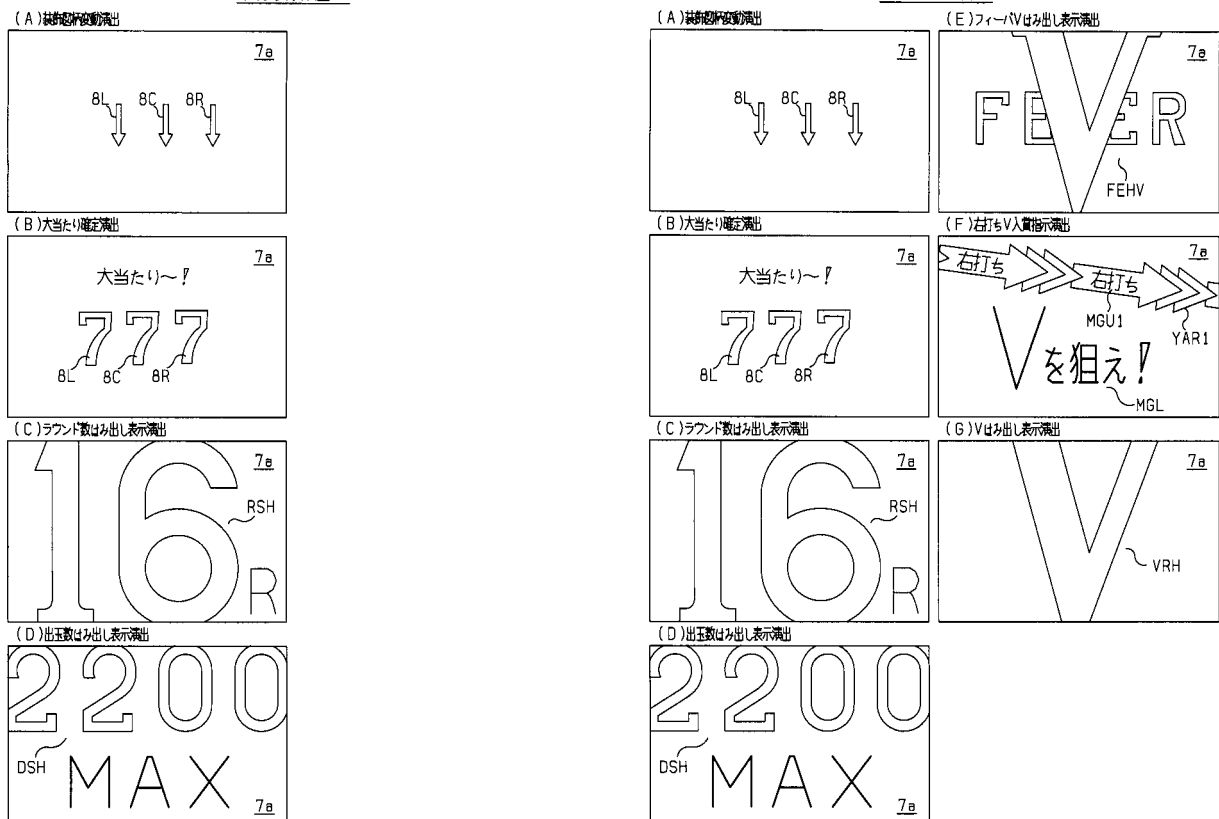
【 図 1 0 7 】

變動中演出

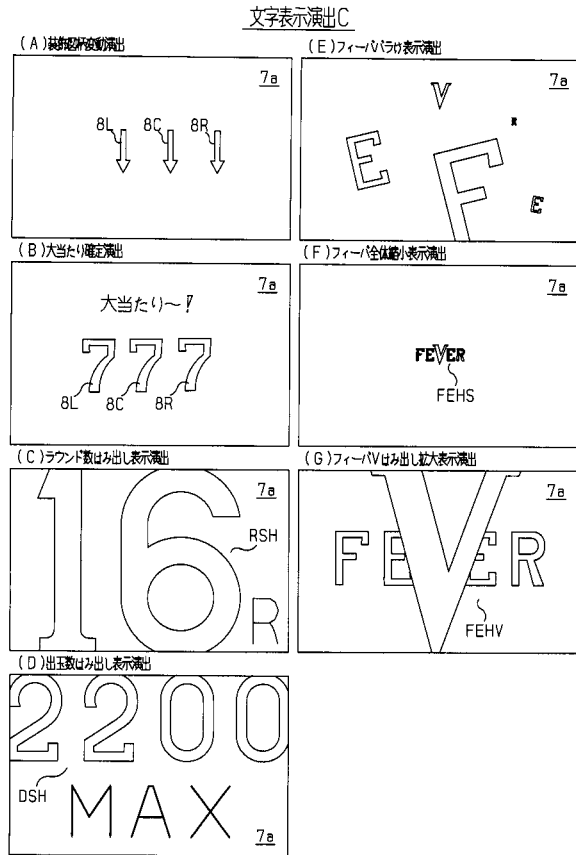


【 図 1 0 9 】

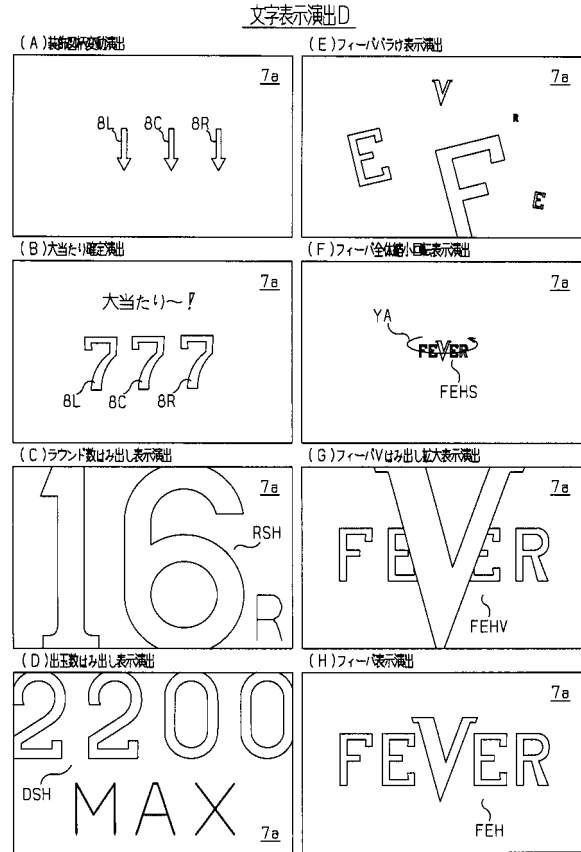
文字表示演出B



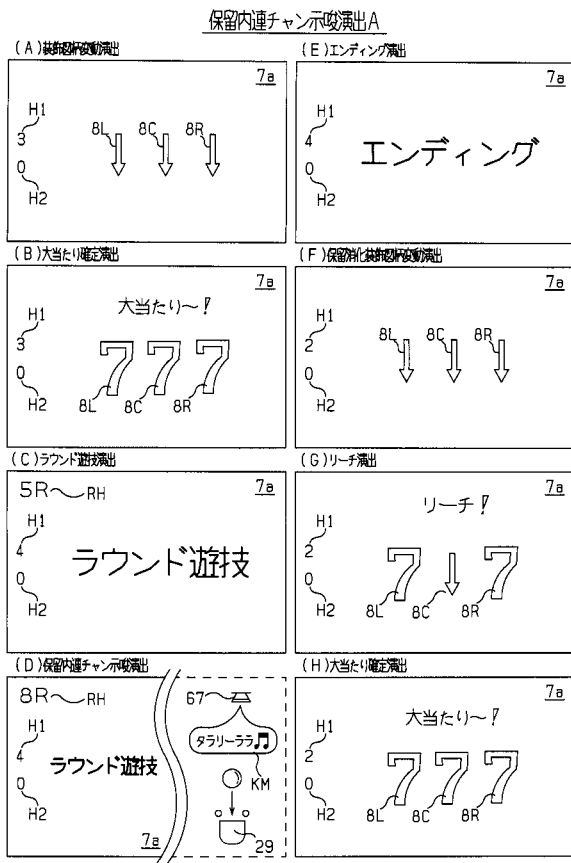
【図 1 1 0】



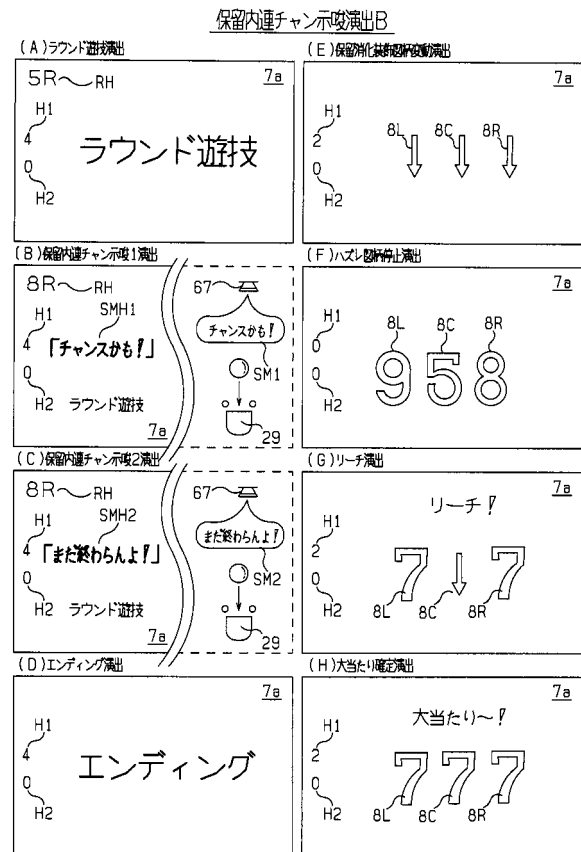
【図 1 1 1】



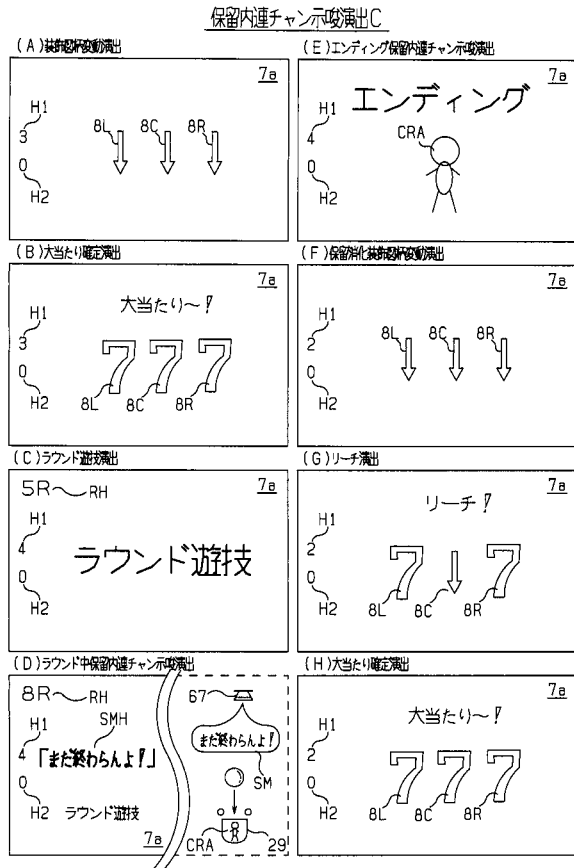
【図 1 1 2】



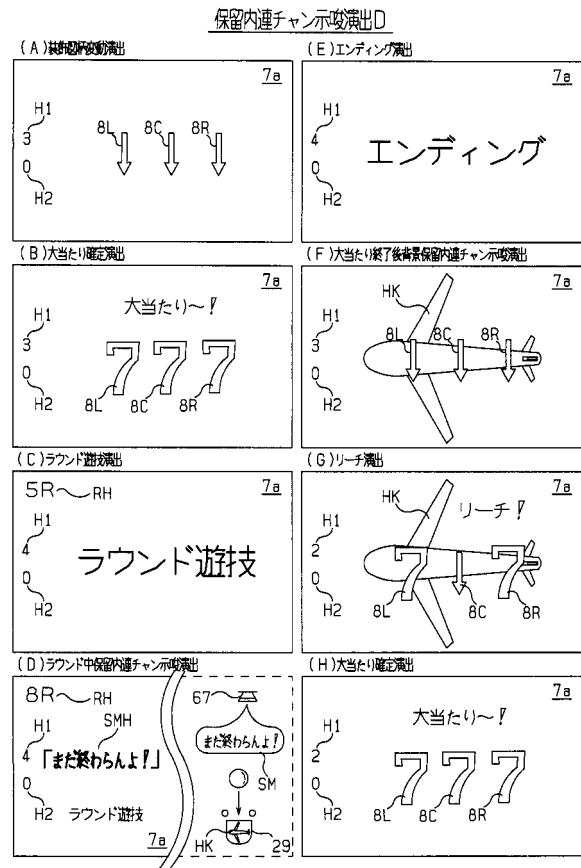
【図 1 1 3】



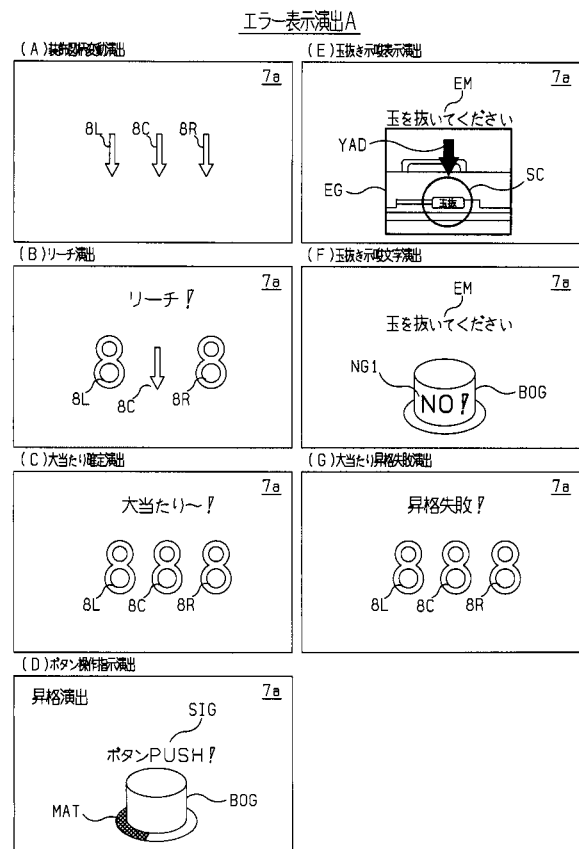
【図 1 1 4】



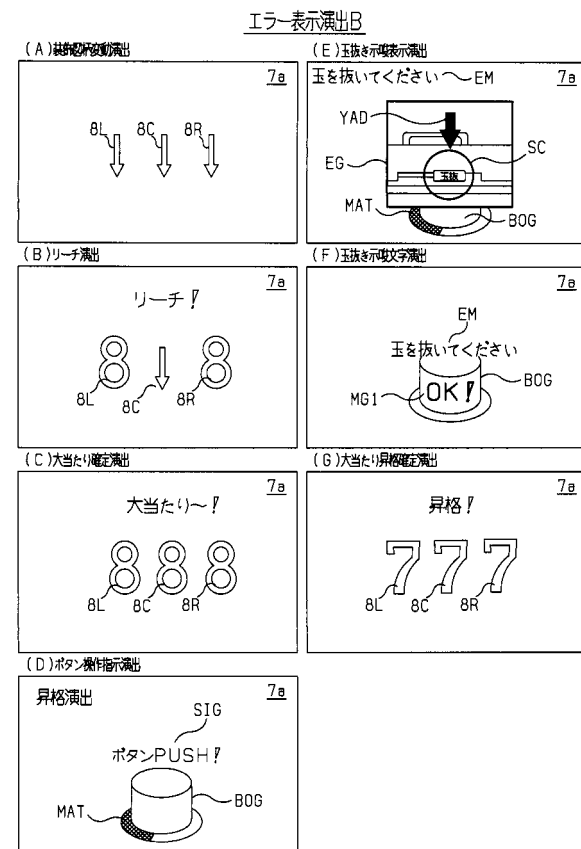
【図 1 1 5】



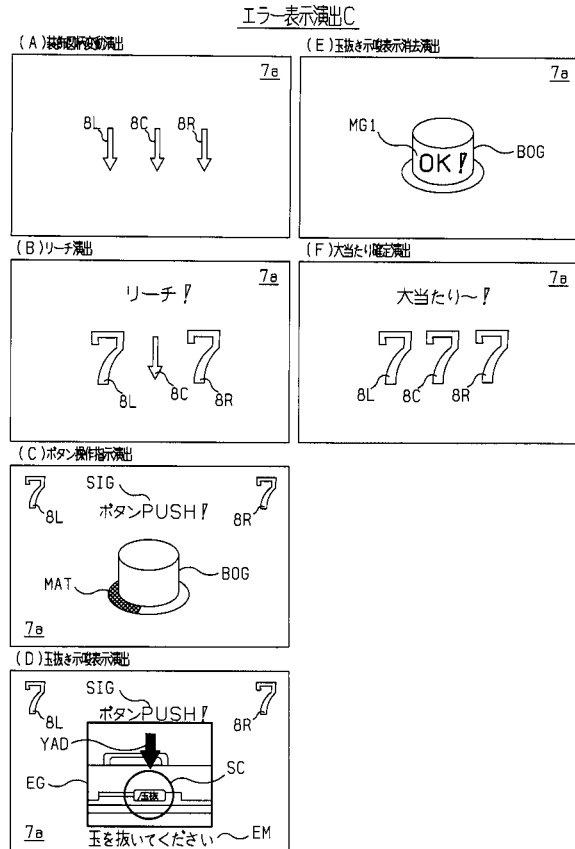
【図 1 1 6】



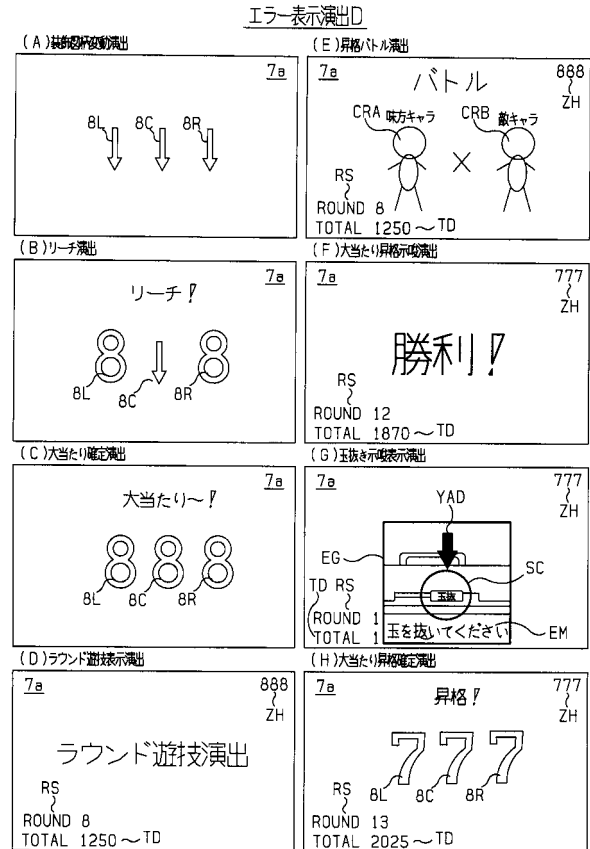
【図 1 1 7】



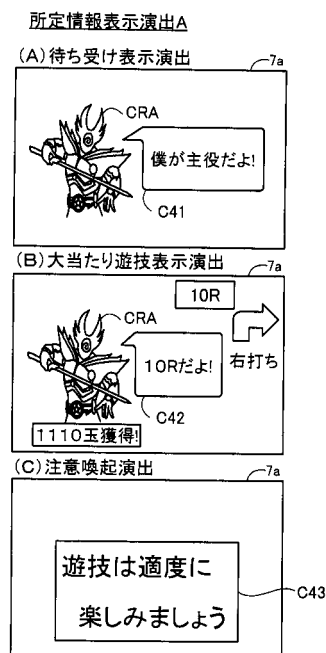
【図 1 1 8】



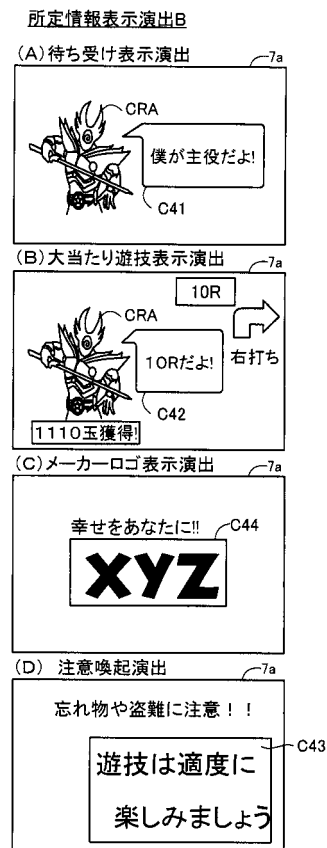
【図 1 1 9】



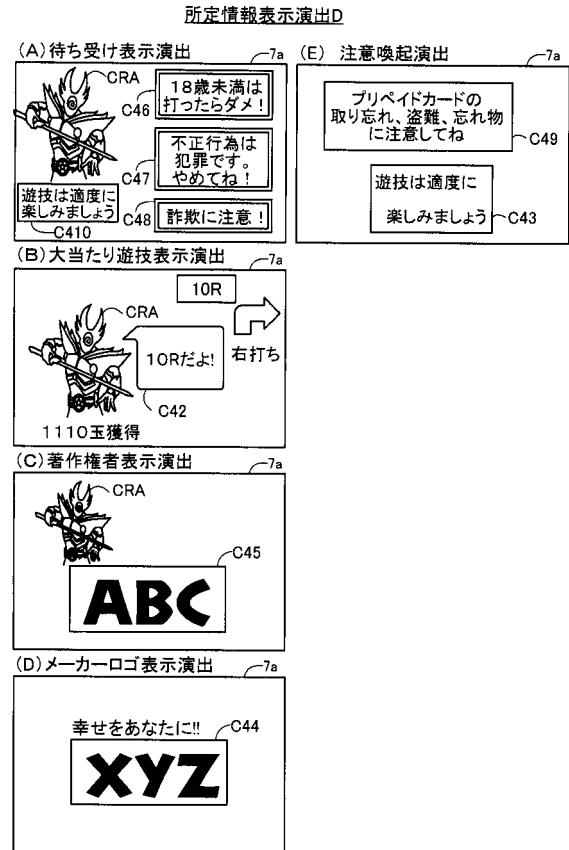
【図 1 2 0】



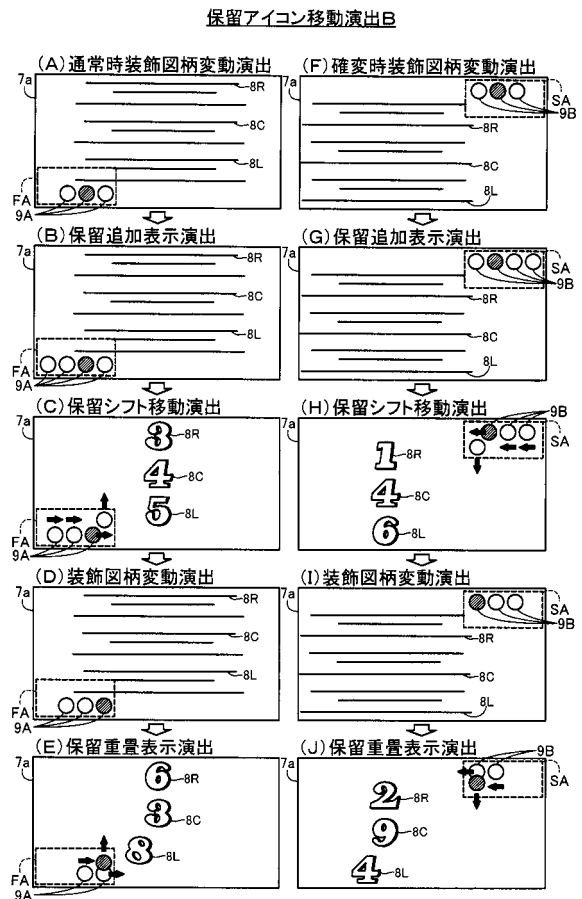
【図 1 2 1】



【 図 1 2 3 】

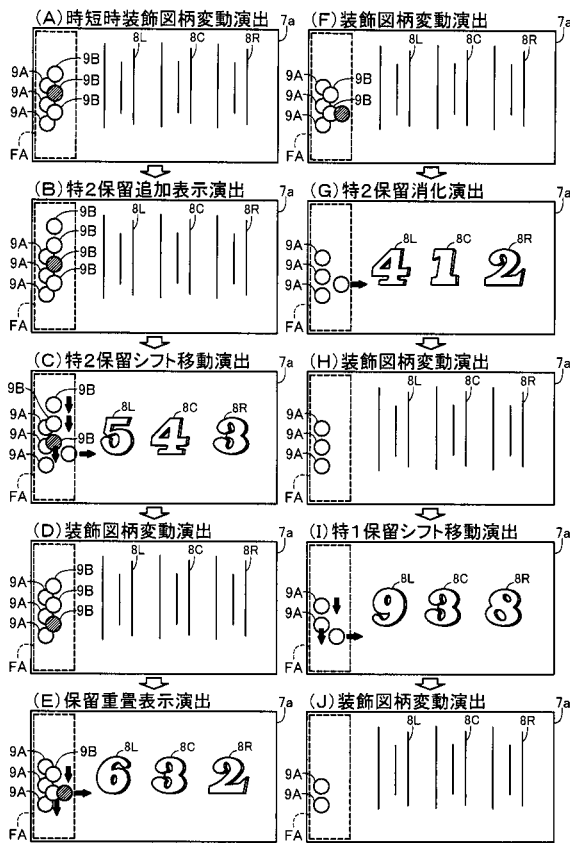


【 図 1 2 5 】



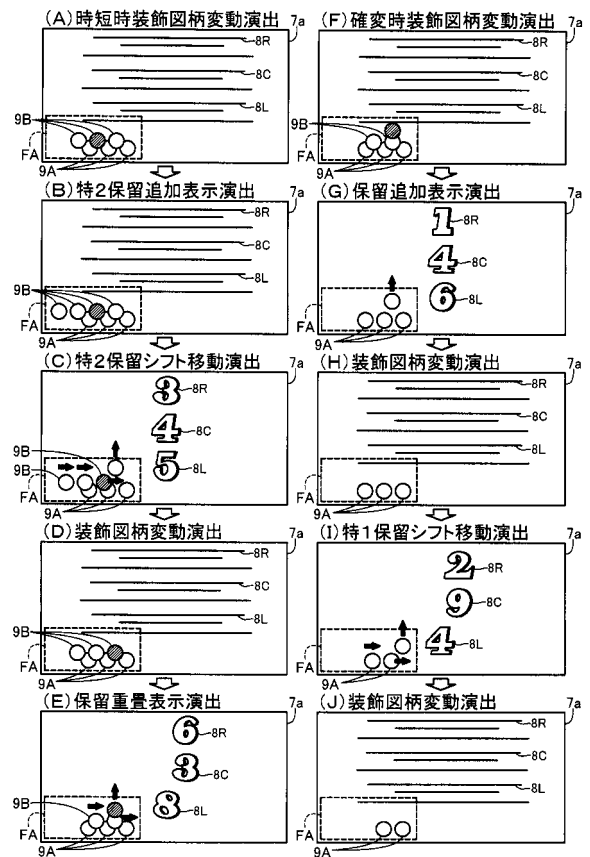
【図 126】

保留アイコン移動演出C



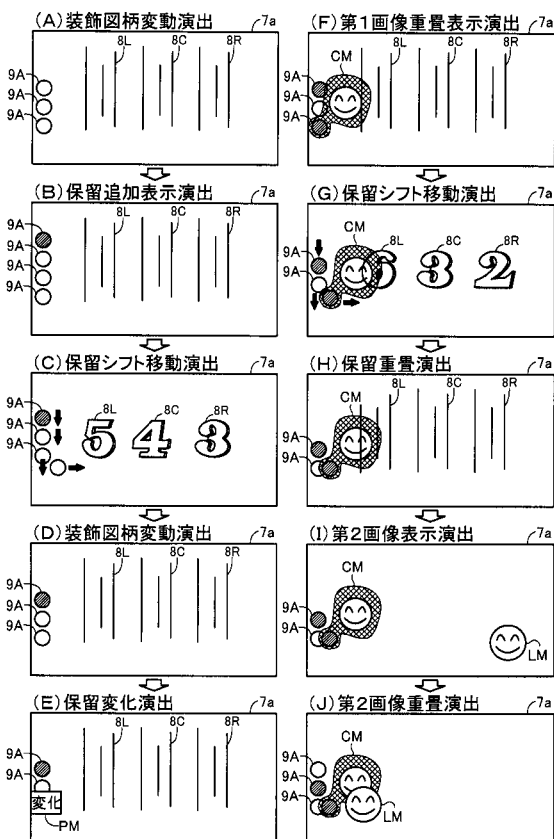
【図 127】

保留アイコン移動演出D



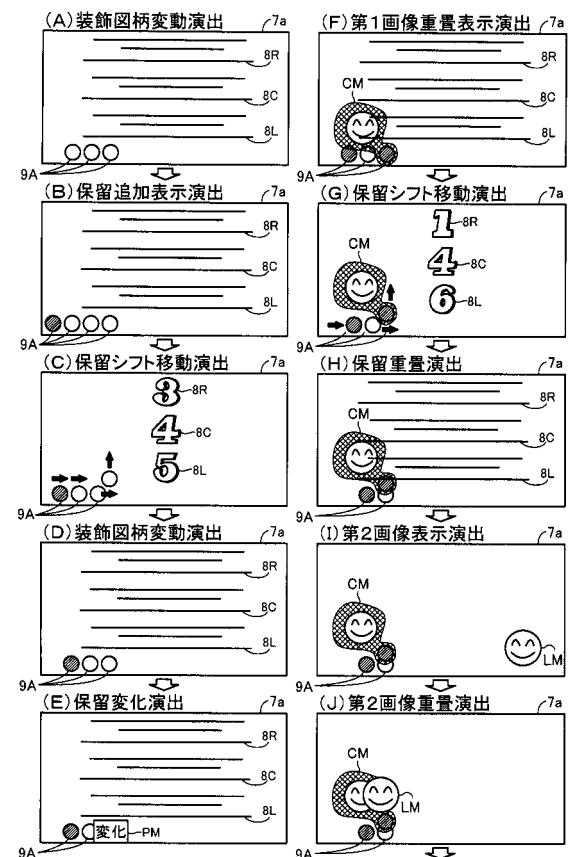
【図 128】

保留アイコン重畳演出A



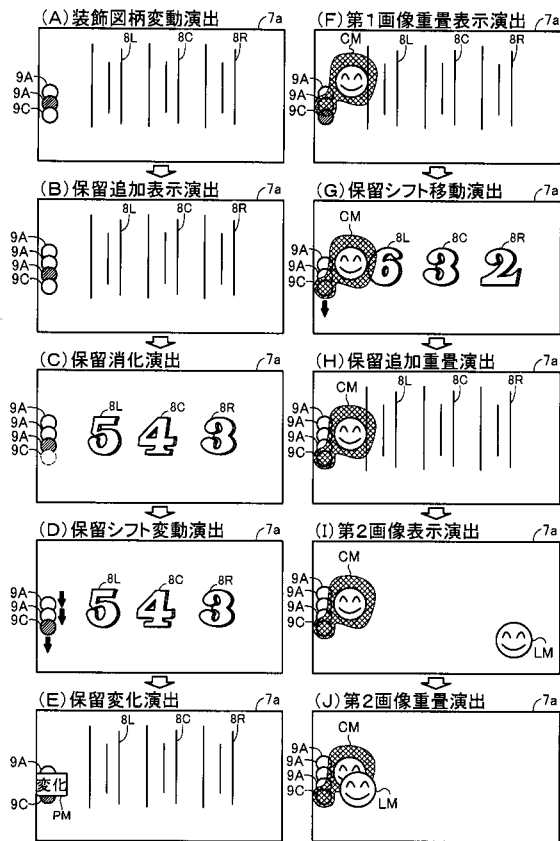
【図 129】

保留アイコン重畳演出B



【図 130】

保留アイコン重畳演出C

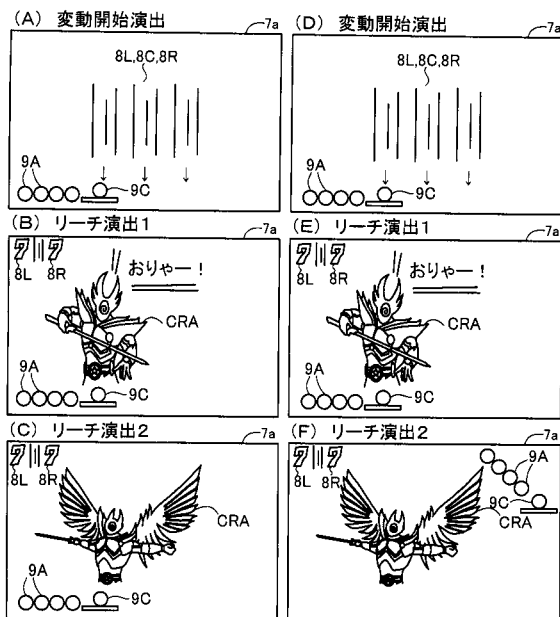


【図 132】

保留特殊表示演出

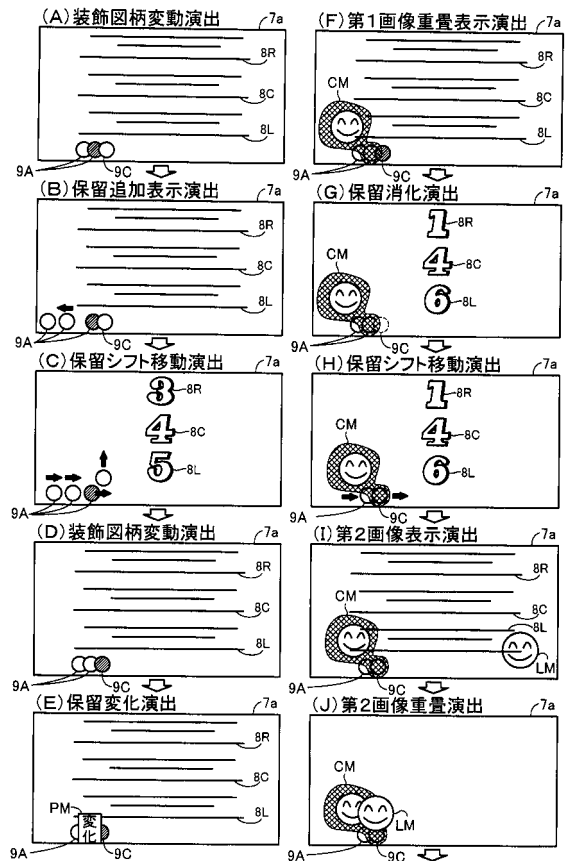
保留表示パターン1

保留表示パターン2



【図 131】

保留アイコン重畳演出D

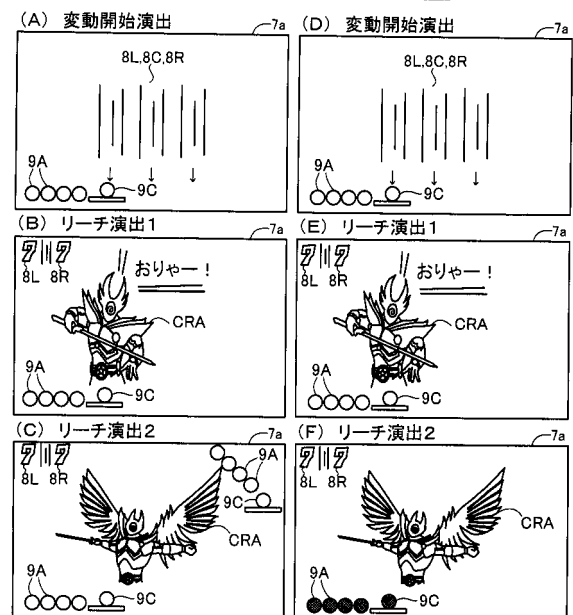


【図 133】

保留特殊表示演出

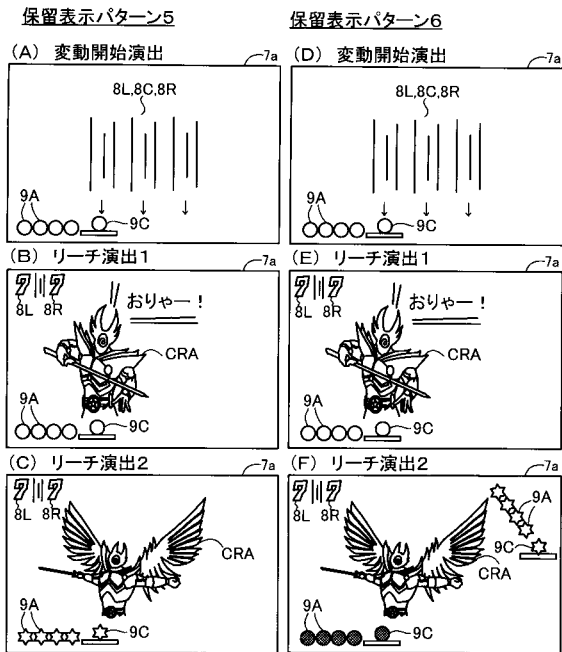
保留表示パターン3

保留表示パターン4



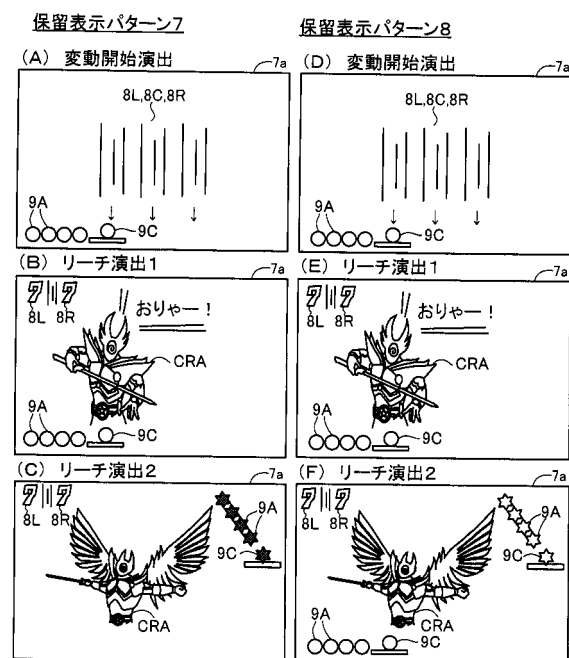
【図 134】

保留特殊表示演出



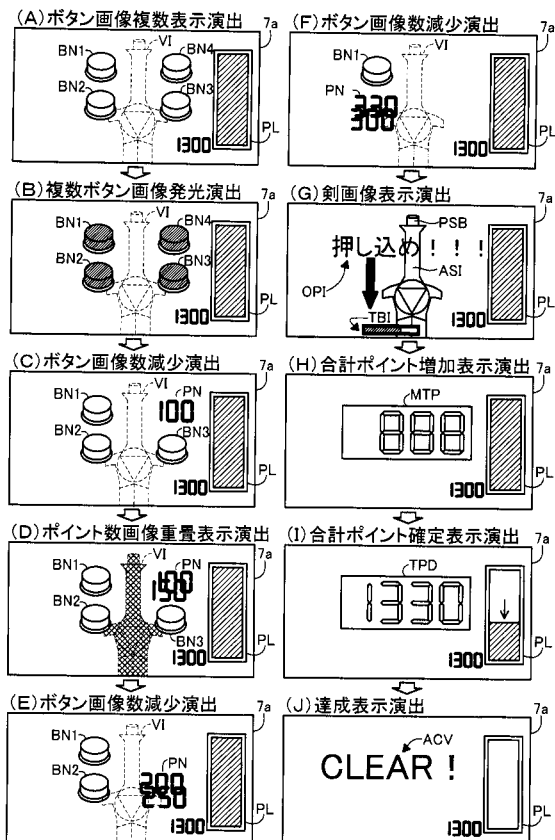
【図 135】

保留特殊表示演出



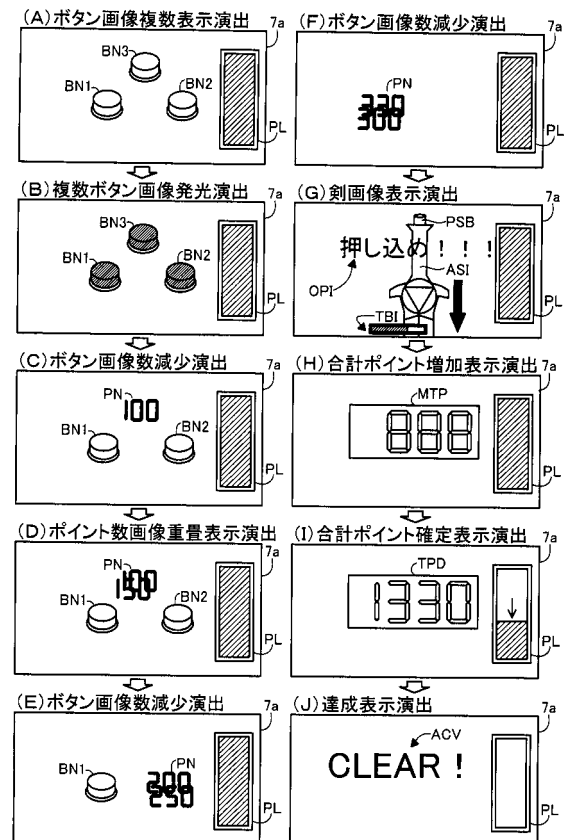
【図 136】

操作手段画像表示演出A



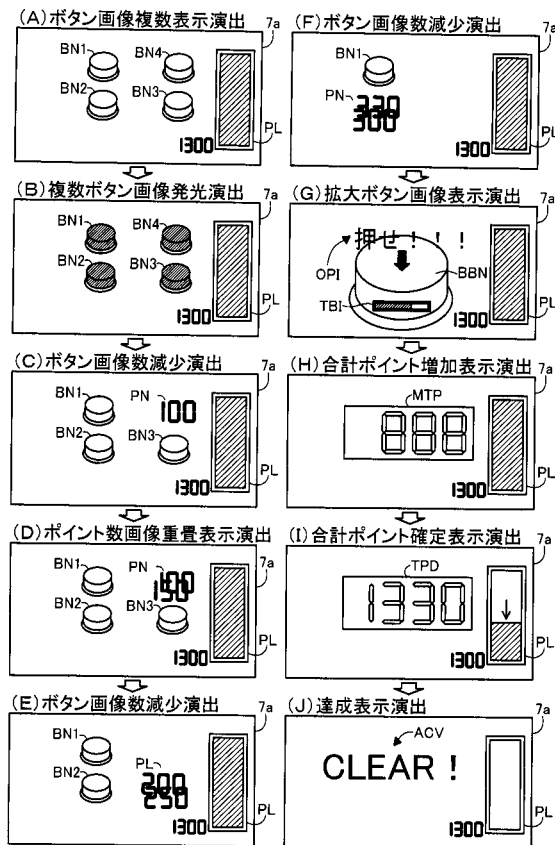
【図 137】

操作手段画像表示演出B



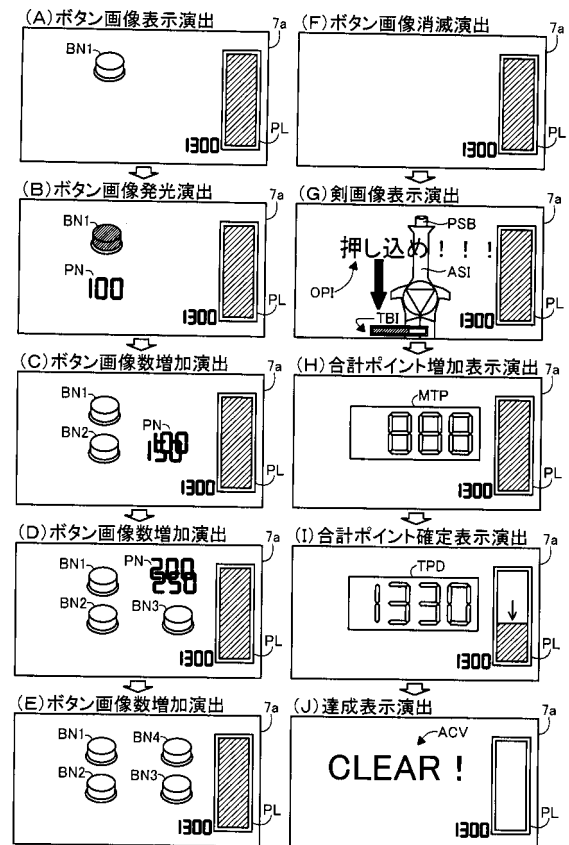
【図 138】

操作手段画像表示演出C



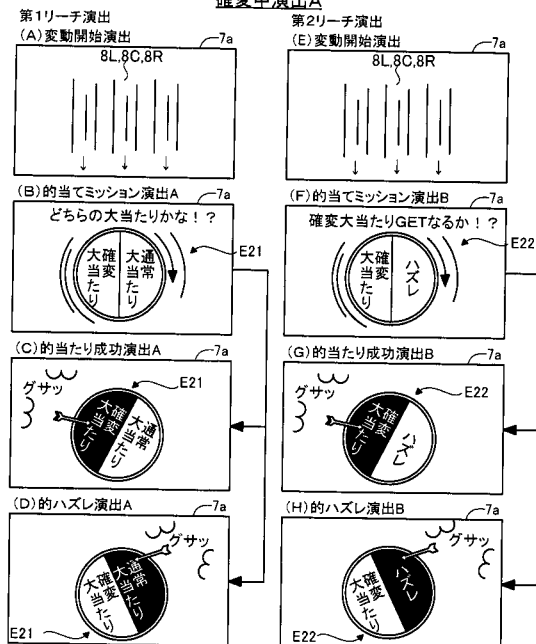
【図 139】

操作手段画像表示演出D



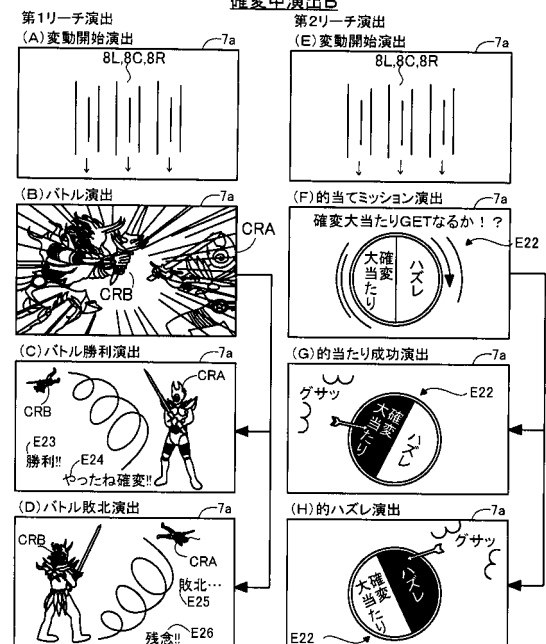
【図 140】

確変中演出A

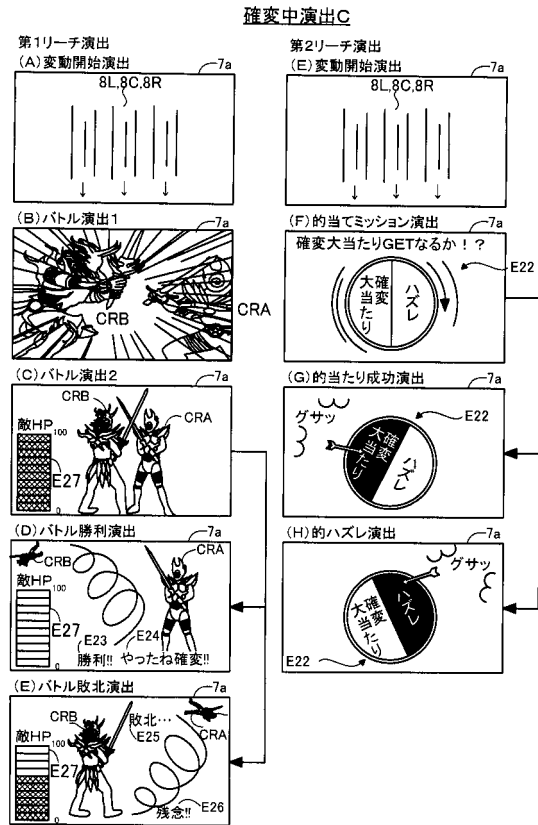


【図 141】

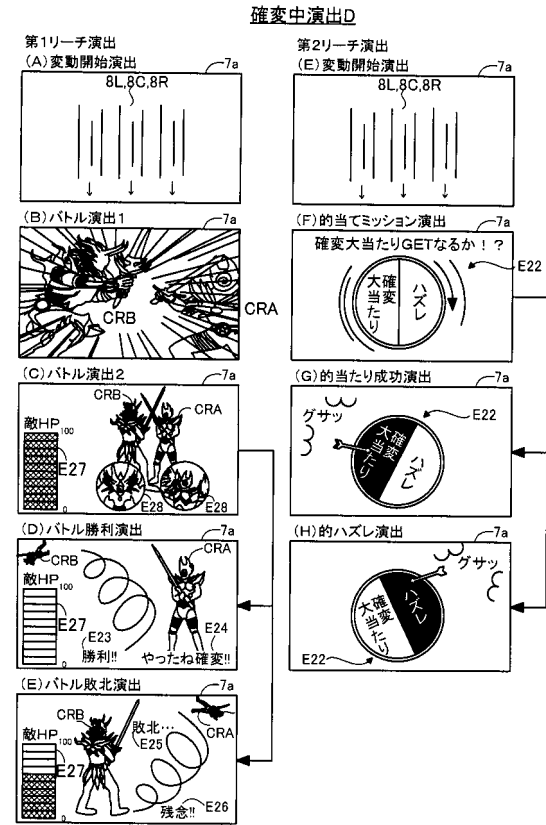
確変中演出B



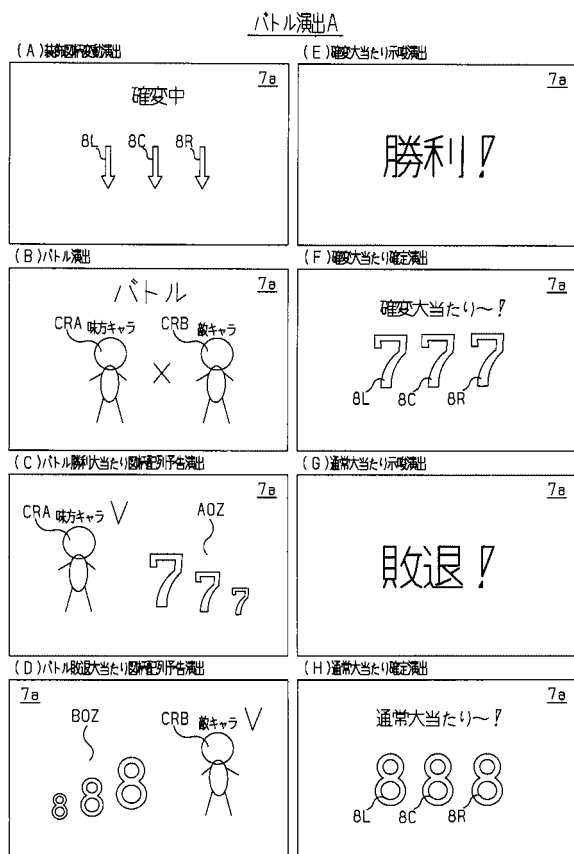
【図 1 4 2】



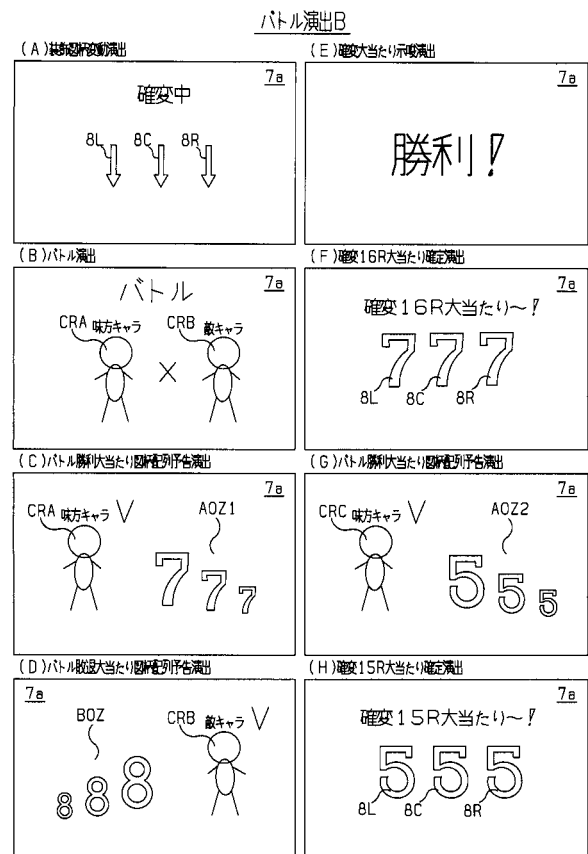
【図 1 4 3】



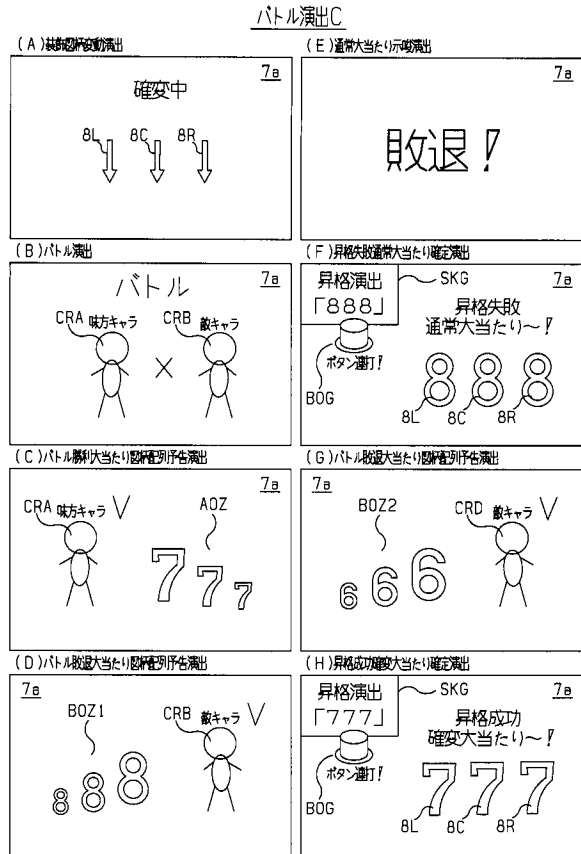
【図 1 4 4】



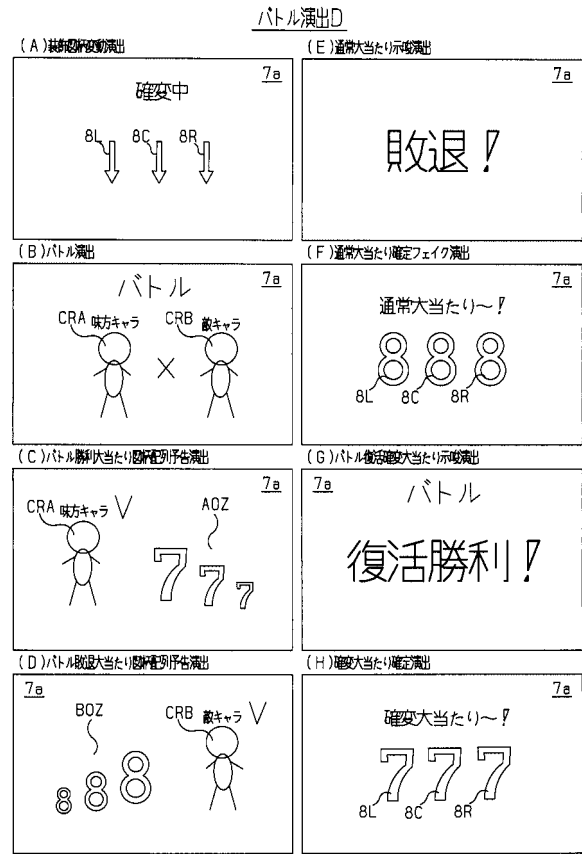
【図 1 4 5】



【図 146】



【図 147】



フロントページの続き

- (72)発明者 中山 覚
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 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 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
- F ターム(参考) 2C333 AA11 CA29 CA44 CA50 CA60