

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号  
特許第7565080号  
(P7565080)

(45)発行日 令和6年10月10日(2024.10.10)

(24)登録日 令和6年10月2日(2024.10.2)

(51)国際特許分類 F I  
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全355頁)

(21)出願番号	特願2021-12076(P2021-12076)	(73)特許権者	599104196 株式会社サンセイアールアンドディ 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番 13号
(22)出願日	令和3年1月28日(2021.1.28)	(74)代理人	100160691 弁理士 田邊 淳也
(65)公開番号	特開2022-115468(P2022-115468 A)	(72)発明者	土屋 良孝 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番 13号 株式会社サンセイアールアンド ディ内
(43)公開日	令和4年8月9日(2022.8.9)	(72)発明者	川添 智久 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番 13号 株式会社サンセイアールアンド ディ内
審査請求日	令和6年1月22日(2024.1.22)	(72)発明者	中山 覚

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

複数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表示演出として、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表示演出として、第2の表示演出をおこなう場合があり、  
前記第1の表示演出は、遊技者に比較的有利な第1の遊技状態である場合に、前記第1の遊技状態であることを表す第1の遊技状態示唆表示をおこなう表示演出であり、  
前記第2の表示演出は、前記第1の遊技状態から、前記第1の遊技状態よりも遊技者に不利な第2の遊技状態に移行した後、前記遊技者に前記第2の遊技状態よりも有利な遊技状態が継続することを示唆する有利遊技状態継続示唆表示をおこなう表示演出であり、  
前記第2の表示演出における前記有利遊技状態継続示唆表示は、前記第2の遊技状態に移行した後の最初の変動における変動開始から所定期間経過後に消去され、  
前記第1の表示演出と前記第2の表示演出とを含む組み合わせ演出がおこなわれる場合があり、  
前記組み合わせ演出では、前記第1の表示演出がおこなわれ、その後、前記第2の表示演出がおこなわれる、  
ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

## 【技術分野】

## 【0001】

本発明は、パチンコ遊技機などの遊技機に関する。

## 【背景技術】

## 【0002】

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

## 【0003】

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

10

## 【先行技術文献】

## 【特許文献】

## 【0004】

【文献】特開2016-202930号公報

【文献】特開2016-198339号公報

【文献】特開2016-182376号公報

## 【発明の概要】

## 【発明が解決しようとする課題】

## 【0005】

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

20

## 【0006】

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

## 【課題を解決するための手段】

## 【0007】

本発明は、上述の課題の少なくとも一部を解決するためになされたものであり、以下の適用例として実現することが可能である。なお、本欄における括弧内の参照符号や補足説明等は、本発明の理解を助けるために、後述する実施形態との対応関係を示したものであって、本発明を何ら限定するものではない。

30

## 【0008】

## [適用例1]

複数の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、

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

前記第1の表示演出は、遊技者に比較的有利な第1の遊技状態である場合に、前記第1の遊技状態であることを表す第1の遊技状態示唆表示をおこなう表示演出であり、

前記第2の表示演出は、前記第1の遊技状態から、前記第1の遊技状態よりも遊技者に不利な第2の遊技状態に移行した後、前記遊技者に前記第2の遊技状態よりも有利な遊技状態が継続することを示唆する有利遊技状態継続示唆表示をおこなう表示演出であり、

40

前記第2の表示演出における前記有利遊技状態継続示唆表示は、前記第2の遊技状態に移行した後の最初の変動における変動開始から所定期間経過後に消去され、

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

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

ことを特徴とする遊技機。

## 【発明の効果】

50

## 【 0 0 0 9 】

本発明によれば、遊技の興趣を向上させることができる。

## 【 図面の簡単な説明 】

## 【 0 0 1 0 】

【 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氣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氣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。

10

【 図 7 】 遊技機において使用される各種の乱数を説明するための図である。

【 図 8 】 判定テーブルT1～T4を説明するための図である。

【 図 9 】 大当たり種別判定テーブルT5の説明図である。

【 図 10 】 非時短状態時の変動パターン判定テーブルT6の説明図である。

【 図 11 】 時短状態時の変動パターン判定テーブルT6の説明図である。

【 図 12 】 電チュー開放パターン判定テーブルT7の説明図である。

【 図 13 】 大入賞口開放パターン判定テーブルT8の説明図である。

【 図 14 】 V開閉部材開放パターン判定テーブルT9の説明図である。

【 図 15 】 主制御メイン処理のフローチャートである。

【 図 16 】 メイン側タイマ割り込み処理のフローチャートである。

20

【 図 17 】 始動口センサ検出処理のフローチャートである。

【 図 18 】 特図2事前判定処理のフローチャートである。

【 図 19 】 特図1事前判定処理のフローチャートである。

【 図 20 】 普通動作処理のフローチャートである。

【 図 21 】 特別動作処理のフローチャートである。

【 図 22 】 特別図柄待機処理のフローチャートである。

【 図 23 】 大当たり判定処理のフローチャートである。

【 図 24 】 変動パターン選択処理の第1のフローチャートである。

【 図 25 】 変動パターン選択処理の第2のフローチャートである。

【 図 26 】 特別図柄変動中処理のフローチャートである。

30

【 図 27 】 特別図柄確定処理のフローチャートである。

【 図 28 】 遊技状態管理処理のフローチャートである。

【 図 29 】 遊技状態リセット処理のフローチャートである。

【 図 30 】 特別電動役物処理のフローチャートである。

【 図 31 】 V開閉部材動作処理のフローチャートである。

【 図 32 】 遊技状態設定処理のフローチャートである。

【 図 33 】 V領域センサ検出処理のフローチャートである。

【 図 34 】 保留球数処理のフローチャートである。

【 図 35 】 サブ制御メイン処理を示すフローチャートである。

【 図 36 】 サブ側タイマ割り込み処理のフローチャートである。

40

【 図 37 】 受信コマンド解析処理のフローチャートである。

【 図 38 】 先読み演出決定処理のフローチャートである。

【 図 39 】 事前判定情報記憶領域の構成を説明するための図である。

【 図 40 】 先読み演出パターン決定テーブルT51の説明図である。

【 図 41 】 変動演出開始処理のフローチャートである。

【 図 42 】 基幹演出パターン決定テーブルT52の説明図である。

【 図 43 】 チャンスアップ演出パターン決定テーブルT53の説明図である。

【 図 44 】 変動演出中処理のフローチャートである。

【 図 45 】 表示制御処理のフローチャートである。

【 図 46 】 第1可動役物14の移動態様を例示した説明図である。

50

- 【図 4 7】第 1 可動役物 1 4 の第 2 態様を例示した説明図である。
- 【図 4 8】第 2 可動役物 1 5 の第 2 態様を例示した説明図である。
- 【図 4 9】枠可動役物 6 9 の第 2 態様を例示した説明図である。
- 【図 5 0】サブ表示画面 6 4 の表示演出を例示した説明図である。
- 【図 5 1】図柄複製移動演出 A を説明するための図である。
- 【図 5 2】図柄複製移動演出 B を説明するための図である。
- 【図 5 3】図柄複製移動演出 C を説明するための図である。
- 【図 5 4】図柄順次変動演出 A を説明するための図である。
- 【図 5 5】図柄順次変動演出 B を説明するための図である。
- 【図 5 6】図柄順次変動演出 C を説明するための図である。 10
- 【図 5 7】装飾図柄特別演出 A を説明するための図である。
- 【図 5 8】装飾図柄特別演出 B を説明するための図である。
- 【図 5 9】装飾図柄特別演出 C を説明するための図である。
- 【図 6 0】装飾図柄整列演出 A を説明するための図である。
- 【図 6 1】装飾図柄整列演出 B を説明するための図である。
- 【図 6 2】装飾図柄整列演出 C を説明するための図である。
- 【図 6 3】仮停止図柄移動演出 A を説明するための図である。
- 【図 6 4】仮停止図柄移動演出 B を説明するための図である。
- 【図 6 5】仮停止図柄移動演出 C を説明するための図である。
- 【図 6 6】透明領域を通しての変動表示演出 A を説明するための図である。 20
- 【図 6 7】透明領域を通しての変動表示演出 B を説明するための図である。
- 【図 6 8】透明領域を通しての変動表示演出 C を説明するための図である。
- 【図 6 9】リズムカル当落報知演出 A を説明するための図である。
- 【図 7 0】リズムカル当落報知演出 B を説明するための図である。
- 【図 7 1】リズムカル当落報知演出 C を説明するための図である。
- 【図 7 2】装飾図柄競争演出 A を説明するための図である。
- 【図 7 3】装飾図柄競争演出 B を説明するための図である。
- 【図 7 4】装飾図柄競争演出 C を説明するための図である。
- 【図 7 5】ロゴ移動接触演出 A を説明するための図である。
- 【図 7 6】ロゴ移動接触演出 B を説明するための図である。 30
- 【図 7 7】ロゴ移動接触演出 C を説明するための図である。
- 【図 7 8】図柄カウント連続演出 A を説明するための図である。
- 【図 7 9】図柄カウント連続演出 B を説明するための図である。
- 【図 8 0】図柄カウント連続演出 C を説明するための図である。
- 【図 8 1】画像反転期待度示唆演出 A を説明するための図である。
- 【図 8 2】画像反転期待度示唆演出 B を説明するための図である。
- 【図 8 3】画像反転期待度示唆演出 C を説明するための図である。
- 【図 8 4】特定態様擬似連演出 A を説明するための図である。
- 【図 8 5】特定態様擬似連演出 B を説明するための図である。
- 【図 8 6】特定態様擬似連演出 C を説明するための図である。 40
- 【図 8 7】変動跨ぎ連続演出 A を説明するための図である。
- 【図 8 8】変動跨ぎ連続演出 B を説明するための図である。
- 【図 8 9】変動跨ぎ連続演出 C を説明するための図である。
- 【図 9 0】保留アイコン連動演出 A を説明するための図である。
- 【図 9 1】保留アイコン連動演出 B を説明するための図である。
- 【図 9 2】保留アイコン連動演出 C を説明するための図である。
- 【図 9 3】特別保留変化演出 A を説明するための図である。
- 【図 9 4】特別保留変化演出 B を説明するための図である。
- 【図 9 5】特別保留変化演出 C を説明するための図である。
- 【図 9 6】保留期待度演出 A を説明するための図である。 50

- 【図 9 7】保留期待度演出 B を説明するための図である。  
 【図 9 8】保留期待度演出 C を説明するための図である。  
 【図 9 9】操作手段操作状態報知演出 A を説明するための図である。  
 【図 1 0 0】操作手段操作状態報知演出 B を説明するための図である。  
 【図 1 0 1】操作手段操作状態報知演出 C を説明するための図である。  
 【図 1 0 2】負荷付与演出 A を説明するための図である。  
 【図 1 0 3】負荷付与演出 B を説明するための図である。  
 【図 1 0 4】負荷付与演出 C を説明するための図である。  
 【図 1 0 5】遊技状態継続示唆演出 A を説明するための図である。  
 【図 1 0 6】遊技状態継続示唆演出 B を説明するための図である。  
 【図 1 0 7】遊技状態継続示唆演出 C を説明するための図である。  
 【図 1 0 8】遊技中モード変更演出 A を説明するための図である。  
 【図 1 0 9】遊技中モード変更演出 B を説明するための図である。  
 【図 1 1 0】遊技中モード変更演出 C を説明するための図である。  
 【図 1 1 1】群予告演出 A を説明するための図である。  
 【図 1 1 2】群予告演出 B を説明するための図である。  
 【図 1 1 3】群予告演出 C 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、サブ表示画面 6 4（右サブ表示画面 6 4 R、左サブ表示画面 6 4 L、および、上サブ表示画面 6 4 U）と、剣部材 6 5 と、枠ランプ 6 6 と、スピーカ 6 7 と、枠可動体 6 9 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。ハンドル 6 0 の右側と左側には、可動式のいわゆるギミックである枠可動体 6 9（枠可動役物 6 9 とも呼ぶ）が設けられている。枠可動体 6 9 は、ハンドル 6 0 の左右のそれぞれに配置された 2 つの部材が左右方向に移動可能に構成されている。2 つの部材のそれぞれは、柔軟性のある平板状の部材で形成されており、主面がハンドル 6 0 に近づいたり遠ざかったりするように構成されている。枠可動体 6 9 は、通常時はハンドル 6 0 の左側と右側においてそれぞれハンドル 6 0 から遠ざかった退避位置（図 1）で静止しており、退避位置からハンドル 6 0 に向かって互いに近接するように移動（進出）してハンドル 6 0 に触れる位置で静止することができる。枠可動体 6 9 は、進出位置のとき、ハンドル 6 0 またはハンドル 6 0 を操作中の遊技者の右手に触れる。

【 0 0 1 4 】

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

10

20

30

40

50

皿（下皿）62は、打球供給皿（上皿）61の下方に配置され、打球供給皿61に収容しきれない遊技球を貯留する。演出ボタン63は、打球供給皿（上皿）61の近傍に配置された操作部であり、遊技の進行に伴って実行される演出時などに遊技者によって操作（押圧）される。演出ボタン63の内側には振動モータが配置されており、演出等に応じてボタン自体が上下左右に振動するように構成されている。剣部材65は、剣の形を模した操作部であり、遊技の進行に伴って実行される演出時等に遊技者が下方に押し込むことができる。剣部材65は、剣部材65全体を下方に押し込む第1の操作と、剣部材65全体を上方に押し上げる第2の操作を実行可能に構成されている。サブ表示画面64は、液晶表示装置の画面であり、右サブ表示画面64Rと、左サブ表示画面64Lと、上サブ表示画面64Uとを含んでいる。右サブ表示画面64Rは、前枠53の右側に設けられ、左サブ表示画面64Lは、前枠53の左側に設けられ、上サブ表示画面64Uは、前枠53の上側に設けられている。右サブ表示画面64Rと、左サブ表示画面64Lは、遊技盤2を介して対となる位置に配置されている。上サブ表示画面64Uは、遊技盤2の上方に配置されている。右サブ表示画面64Rと、左サブ表示画面64Lと、上サブ表示画面64Uは、前枠53の開口部を囲むように配置されている。サブ表示画面64は、液晶表示装置であってもよいし、有機EL表示装置、プラズマディスプレイ、プロジェクター、ドットマトリクスなどの他の画像表示装置であってもよい。枠ランプ66は、右枠ランプと、左枠ランプとを含んでおり、前枠53の上方に配置され、遊技中などに発光演出をおこなう。右枠ランプは、上サブ表示画面64Uと右サブ表示画面64Rとの間に配置された斜め線状の発光部である。左枠ランプは、上サブ表示画面64Uと左サブ表示画面64Lとの間に配置された斜め線状の発光部である。スピーカ67は、前枠53の左上方と右上方に配置され、遊技中などに音演出をおこなう。

10

20

#### 【0015】

遊技盤2は、遊技領域3と、レール部材4と、盤ランプ5と、画像表示装置7と、第1盤可動体14と、第2盤可動体15と、固定入賞装置（ヘソ）19と、普通可変入賞装置（電チュー）22と、ゲート（スルーチャッカー）28と、第1大入賞装置（第1アタッカー）31と、第2大入賞装置（第2アタッカー）36と、大入賞口開放始動口17と、一般入賞口27（普通入賞口27）と、アウト口16と、表示器類40と、を備えている。

#### 【0016】

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

30

#### 【0017】

画像表示装置7は、遊技領域3の中央付近に設けられ、表示画面7aを備えている。画像表示装置7は、液晶表示装置であってもよいし、有機EL表示装置、プラズマディスプレイ、プロジェクター、ドットマトリクスなどの他の画像表示装置であってもよい。画像表示装置7の表示画面7aは、演出図柄（装飾図柄）8L、8C、8Rが可変表示（変動表示ともいう）される演出図柄表示領域と、保留画像9A、9Bが表示される保留画像表示領域と、保留消化画像9Cが表示される保留消化画像表示領域（当該保留表示領域）と、を有している。保留画像9A、9Bは、保留を表す画像であり、保留アイコン9A、9Bとも呼ぶ。保留消化画像9Cは、当該保留を表す画像であり、当該保留画像9C、当該保留アイコン9C、当該変動アイコン9C、変動アイコン9Cとも呼ぶ。当該保留アイコン9Cも単に保留アイコンと呼ぶ場合がある。

40

#### 【0018】

演出図柄表示領域は、「左」「中」「右」の3つの図柄表示エリアを含んでいる。左の図柄表示エリアには左演出図柄（左装飾図柄）8Lが表示される。中の図柄表示エリアには中演出図柄（中装飾図柄）8Cが表示される。右の図柄表示エリアには右演出図柄（右

50

装飾図柄) 8 Rが表示される。演出図柄 8 L、8 C、8 R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 8 L、8 C、8 R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4 1 aおよび第2特別図柄表示器4 1 bによって表示される第1特別図柄および第2特別図柄の可変表示の結果(大当たり抽選結果)を、遊技者にわかりやすく表示することができる。

#### 【0019】

例えば、大当たりに当選した場合には「777」などのゾロ目で演出図柄を停止表示する。はずれであった場合には「637」などのバラケ目で演出図柄を停止表示する。これにより、遊技者による遊技の進行状況の把握が容易となる。遊技者は、大当たり抽選結果を第1特別図柄表示器4 1 aや第2特別図柄表示器4 1 b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 8 L、8 C、8 Rを表示する演出を「演出図柄の変動演出」、「装飾図柄の変動演出」または、単に「変動演出」「変動表示」とも呼ぶ。なお、この装飾図柄の変動演出は、特別図柄が変動開始してから停止するまでの期間(特別図柄変動期間とも呼ぶ)における演出を1回の変動演出(1サイクルの変動演出)としてカウントする。従って、特別図柄が変動開始してから停止するまでの期間に、装飾図柄を仮停止させる場合があったとしても、当該仮停止の演出は、装飾図柄の変動演出に含まれる。

#### 【0020】

画像表示装置7は、演出図柄変動演出のほか、大当たり遊技(特別遊技の一例)に並行しておこなわれる大当たり演出や、客待ち用のデモ演出などを表示画面7 a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7 a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9 A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9 B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9 A、9 Bの表示によって、後述の第1特図保留表示器4 3 a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4 3 b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9 C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9 Cは、表示画面7 aまたは表示画面7 bで現在変動中の演出図柄(演出図柄 8 L、8 C、8 R)に対応しており、保留消化画像9 Cの表示によって、第1特図保留または第2特図保留が消化(後述の「特図保留の消化」)されることを、遊技者にわかりやすく表示することができる。

#### 【0022】

画像表示装置7の左側には、可動式のいわゆるギミックである第1盤可動体1 4(第1可動役物1 4とも呼ぶ)が設けられている。第1可動役物1 4は、縦長の棒状の部材が画像表示装置7の前方(前面)において左右方向に移動可能に構成されている。第1可動役物1 4は、通常時は画像表示装置7の左側の退避位置(図1)で静止しており、退避位置から表示画面7 aの右端に向かって移動(進出)して表示画面7 aの前方の任意の進出位置で静止することができる。第1可動役物1 4は、画像表示装置7の縦方向とほぼ同じ長さに形成されており、進出位置で画像表示装置7の一部を上方から下方まで覆う。

#### 【0023】

10

20

30

40

50

画像表示装置 7 の上方側には、可動式のいわゆるギミックである第 2 盤可動体 1 5 (第 2 可動役物 1 5 とも呼ぶ) が設けられている。第 2 可動役物 1 5 は、「O A R O」と記載された矩形形状の部材 (装飾部) が上下方向に移動可能に構成されている。第 2 可動役物 1 5 は、通常時は画像表示装置 7 の上方の退避位置 (図 1) で静止しており、退避位置から表示画面 7 a の中央に向かって下方に移動 (進出) して表示画面 7 a の前方の進出位置で静止することができる。第 2 可動役物 1 5 は、進出位置で停止したとき画像表示装置 7 の一部を覆う。

#### 【0024】

画像表示装置 7 の下部には、ステージ部 1 1 が形成されている。ステージ部 1 1 は、ステージ部 1 1 の上面を回転する遊技球を後述の第 1 始動口 2 0 へと誘導可能な形状を有している。画像表示装置 7 の左下方には、ワープ部 1 2 が設けられている。ワープ部 1 2 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 1 1 に流出させる。

10

#### 【0025】

固定入賞装置 (ヘソ) 1 9 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) 2 0 を備えている。第 1 始動口 2 0 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 2 0 への遊技球の入賞は、大当たり乱数等の取得および大当たり判定等の契機となっている。

#### 【0026】

20

普通可変入賞装置 (電チュー) 2 2 は、遊技領域 3 における第 1 始動口 2 0 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) 2 1 を備えている。第 2 始動口 2 1 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 2 2 は、第 2 始動口 2 1 の前方に可動部材 2 3 を備えており、可動部材 2 3 の作動によって第 2 始動口 2 1 を開閉する。可動部材 2 3 は、電チューソレノイド 2 4 (図 3) によって駆動される。第 2 始動口 2 1 は、可動部材 2 3 が開状態のとき遊技球が入球可能である。なお、電チュー 2 2 は、可動部材 2 3 が開状態のときの方が閉状態のときよりも第 2 始動口 2 1 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 2 1 への入球が可能であってもよい。

#### 【0027】

30

ゲート (スルーチャッカー) 2 8 は、遊技領域 3 における第 1 大入賞装置 (第 1 アタッカー) 3 1 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 2 8 への遊技球の通過は、電チュー 2 2 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 2 8 への遊技球の通過は、普通図柄乱数 (当たり乱数) の取得および当たり判定等の契機となっている。

#### 【0028】

ここで、「特別図柄の抽選」とは、第 1 始動口 2 0 または第 2 始動口 2 1 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 4 1 a または第 2 特別図柄表示器 4 1 b 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。

40

#### 【0029】

また、「普通図柄の抽選」とは、ゲート 2 8 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 2 8 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

50

表示器 4 2 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。

**【 0 0 3 0 】**

第 1 大入賞装置（第 1 アタッカー、第 1 特別可変入賞装置）3 1 は、遊技領域 3 における第 1 始動口 2 0 の右上方に配置され、第 1 大入賞口（第 1 特別入賞口）3 0 と、V 領域 3 9 と、非 V 領域 7 0 と、V 開閉部材 7 1 とを備えている。第 1 大入賞口 3 0 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）3 2 を備えている。開閉部材 3 2 は、第 1 大入賞口ソレノイド 3 3（図 3）によって駆動される。第 1 大入賞口 3 0 は、開閉部材 3 2 が開状態のとき遊技球が入球可能となる。

10

**【 0 0 3 1 】**

第 1 大入賞装置 3 1 は内部に、V 領域（特定領域）3 9 と、V 領域センサ 3 9 a（図 3）と、非 V 領域（非特定領域）7 0 と、非 V 領域センサ 7 0 a（図 3）と、第 1 大入賞口センサ 3 0 a（図 3）と、V 開閉部材 7 1 と、V 開閉部材ソレノイド 7 3（図 3）と、を備えている。V 領域（特定領域）3 9 および非 V 領域（非特定領域）7 0 は、第 1 大入賞装置 3 1 の内部において、第 1 大入賞口 3 0 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 3 0 a は、V 領域 3 9 および非 V 領域 7 0 の上流に配置され、第 1 大入賞口 3 0 への遊技球の入賞を検知する。V 領域センサ 3 9 a は、V 領域 3 9 に配置され、V 領域 3 9 への遊技球の通過を検知する。非 V 領域センサ 7 0 a は、非 V 領域 7 0 に配置され、非 V 領域 7 0 への遊技球の通過を検知する。V 開閉部材 7 1 は、第 1 大入賞口 3 0 を通過した遊技球を V 領域 3 9 または非 V 領域 7 0 のいずれかに振り分ける。V 開閉部材ソレノイド 7 3 は、V 開閉部材 7 1 を駆動する。V 開閉部材 7 1 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 7 3 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 3 9 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 7 3 の非通電時には、原点に位置して遊技球を非 V 領域 7 0 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 7 1 は、回転移動に限らず、第 1 大入賞口 3 0 を通過した遊技球を V 領域 3 9 または非 V 領域 7 0 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 7 3 の通電時には、遊技球を V 領域 3 9 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 7 3 の非通電時には、遊技球を非 V 領域 7 0 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 3 9 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 3 9 は、確変作動口となっている。一方、非 V 領域 7 0 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 3 1 は、さらに、第 1 大入賞装置 3 1 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 3 9 と非 V 領域 7 0 が下流で合流した地点に設けられており、V 領域センサ 3 9 a または非 V 領域センサ 7 0 a を通過した遊技球数を計数する。

20

30

**【 0 0 3 2 】**

第 2 大入賞装置（第 2 アタッカー、第 2 特別可変入賞装置）3 6 は、遊技領域 3 における第 1 大入賞口 3 0 の右上方に配置され、第 2 大入賞口（第 2 特別入賞口）3 5 を備えている。第 2 大入賞口 3 5 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）3 7 を備えている。開閉部材 3 7 は、第 2 大入賞口ソレノイド 3 8（図 3）によって駆動される。第 2 大入賞口 3 5 は、開閉部材 3 7 が開状態のとき遊技球が入球可能となる。

40

**【 0 0 3 3 】**

大入賞口開放始動口 1 7 は、遊技領域 3 における第 1 大入賞口 3 0 の上方に配置され、遊技球の通過時に、第 1 大入賞口 3 0 が開放される。ただし、遊技機 1 は、大入賞口開放始動口 1 7 を備えていなくてもよい。

50

## 【 0 0 3 4 】

一般入賞口 2 7 は、遊技領域 3 の下部に設けられている。アウト口 1 6 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 4 0 は、遊技盤 2 の右側中央付近に配置されている。表示器類 4 0 の詳細については後述する。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。

## 【 0 0 3 5 】

遊技領域 3 には、左右方向の中央より左側の左遊技領域 3 A と、右側の右遊技領域 3 B とがある。左遊技領域 3 A を遊技球が流下するように遊技球を発射する打ち方を「左打ち」と呼ぶ。一方、右遊技領域 3 B を遊技球が流下するように遊技球を発射する打ち方を「右打ち」と呼ぶ。遊技機 1 では、左打ちにて第 1 始動口 2 0 への入賞を狙うことができる。一方、右打ちにてゲート 2 8 への通過、第 2 始動口 2 1、第 1 大入賞口 3 0、および、第 2 大入賞口 3 5 への入賞を狙うことができるように構成されている。

## 【 0 0 3 6 】

図 2 は、表示器類 4 0 の拡大図である。表示器類 4 0 は、第 1 特別図柄表示器 4 1 a と、第 2 特別図柄表示器 4 1 b と、普通図柄表示器 4 2 と、第 1 特図保留表示器 4 3 a と、第 2 特図保留表示器 4 3 b と、普通図柄保留表示器 4 4 と、を含んでいる。第 1 特別図柄表示器 4 1 a は、第 1 特別図柄を可変表示する。第 2 特別図柄表示器 4 1 b は、第 2 特別図柄を可変表示する。普通図柄表示器 4 2 は、普通図柄を可変表示する。第 1 特図保留表示器 4 3 a は、第 1 特別図柄表示器 4 1 a 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 4 3 b は、第 2 特別図柄表示器 4 1 b の作動保留（第 2 特図保留）の記憶数を表示する。普通図柄保留表示器 4 4 は、普通図柄表示器 4 2 の作動保留（普通図柄保留）の記憶数を表示する。第 1 特別図柄の可変表示は、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入賞を契機としておこなわれる。第 2 特別図柄の可変表示は、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入賞を契機としておこなわれる。以下では、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄を総称して「特別図柄」とも呼ぶ。また、第 1 特別図柄表示器 4 1 a および第 2 特別図柄表示器 4 1 b を総称して「特別図柄表示器 4 1」とも呼ぶ。また、第 1 特図保留表示器 4 3 a および第 2 特図保留表示器 4 3 b を総称して「特図保留表示器 4 3」とも呼ぶ。

## 【 0 0 3 7 】

特別図柄表示器 4 1 は、特別図柄（識別情報）を可変表示（変動表示）した後、停止表示することによって第 1 始動口 2 0 または第 2 始動口 2 1 への入賞に基づく抽選（特別図柄当たり抽選、大当たり抽選）の結果を報知する。停止表示される特別図柄（停止図柄、可変表示の表示結果として導出表示される特別図柄）は、特別図柄抽選によって複数種類の特別図柄の中から選択された一つの特別図柄である。停止図柄が予め定められた大当たり停止態様の特別図柄（大当たり図柄）である場合には、停止表示された大当たり図柄の種類（当選した大当たりの種類）に応じた開放パターンにて第 1 大入賞口 3 0 または第 2 大入賞口 3 5 を開放させる特別遊技（大当たり遊技）がおこなわれる。なお、特別遊技における大入賞口（第 1 大入賞口 3 0 および第 2 大入賞口 3 5）の開放パターンについては後述する。

## 【 0 0 3 8 】

特別図柄表示器 4 1 は、横並びに配された 8 個の LED から構成されており、その点灯態様によって特別図柄当たり抽選の結果に応じた特別図柄を表示する。例えば、大当たり（後述の複数種類の大当たりのうちのの一つ）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）されていないならば、上記態様に限定されず、

任意の点灯態様とすることができる。例えば、変動表示の態様は、全LEDが一斉に点滅してもよい。

#### 【0039】

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

10

20

#### 【0040】

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

30

#### 【0041】

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

40

#### 【0042】

遊技機1では、ゲート28への遊技球の通過があると、その通過に対して取得した普通図柄乱数（当たり乱数）の値は、普図保留記憶領域86（図5）に普図保留として一旦記憶される。普図保留記憶領域86に記憶可能な普図保留の数には上限があり、本形態における上限値は4個となっている。普図保留記憶領域86に記憶された普図保留は、その普図保留に基づく普通図柄の可変表示が可能となったときに消化される。普図保留の消化とは、その普図保留に対応する普通図柄乱数（当たり乱数）を判定して、その判定結果を示すための普通図柄の可変表示を実行することをいう。従って、遊技機1では、ゲート28への遊技球の通過に基づく普通図柄の可変表示がその通過後にすぐにおこなえない場合、

50

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 LED で構成されており、普図保留の数だけ LED を点灯させることによって普図保留の数を表示する。

【 0 0 4 3 】

## 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 4 】

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 ROM 8 3 と、ワークメモリとして使用されるメイン RAM 8 4 と、メイン ROM 8 3 に記憶されているプログラムを実行するメイン CPU 8 2 と、を含んでいる。メイン ROM 8 3 に記憶されているデータの詳細、および、メイン RAM 8 4 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 8 3 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 8 1 は、入出力回路 (I/O ポート部) 8 7 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 8 7 は、遊技制御用マイコン 8 1 に内蔵されていてもよい。

【 0 0 4 5 】

主制御基板 8 0 には、入出力回路 8 7 および中継基板 8 8 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 8 0 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 8 8 を介して接続されるセンサ類としては、大入賞口開放始動口センサ 1 7 a、第 1 始動口センサ 2 0 a、第 2 始動口センサ 2 1 a、ゲートセンサ 2 8 a、第 1 大入賞口センサ 3 0 a、第 2 大入賞口センサ 3 5 a、V 領域センサ 3 9 a、非 V 領域センサ 7 0 a、および、普通入賞口センサ 2 7 a、2 9 a が例示される。中継基板 8 8 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 2 4、第 1 大入賞口ソレノイド 3 3、第 2 大入賞口ソレノイド 3 8、および、V 開閉部材ソレノイド 7 3 が例示される。大入賞口開放始動口センサ 1 7 a は、大入賞口開放始動口 1 7 の内部に設けられ、大入賞口開放始動口 1 7 に入球した遊技球を検出する。第 1 始動口センサ 2 0 a は、第 1 始動口 2 0 の内部に設けられ、第 1 始動口 2 0 に入賞した遊技球を検出する。第 2 始動口センサ 2 1 a は、第 2 始動口 2 1 の内部に設けられ、第 2 始動口 2 1 に入賞した遊技球を検出する。ゲートセンサ 2 8 a は、ゲート 2 8 の内部に設けられ、ゲート 2 8 を通過した遊技球を検出する。第 1 大入賞口センサ 3 0 a は、第 1 大入賞口 3 0 の内部に設けられ、第 1 大入賞口 3 0 に入賞した遊技球を検出する。第 2 大入賞口センサ 3 5 a は、第 2 大入賞口 3 5 の内部に設けられ、第 2 大入賞口 3 5 に入賞した遊技球を検出する。V 領域センサ 3 9 a は、第 1 大入賞口 3 0 の内部の V 領域 3 9 に設けられ、V 領域 3 9 を通過した遊技球を検出する。非 V 領域センサ 7 0 a は、第 1 大入賞口 3 0 の内部の非 V 領域 7 0 に設けられ、非 V 領域 7 0 を通過した遊技球を検出する。普通入賞口センサ 2 7 a は、普通入賞口 2 7 の内部に設けられ、普通入賞口 2 7 に入賞した遊技球を検出する。普通入賞口センサ 2 9 a は、普通入賞口 2 9 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 2 4 は、電チュー 2 2 の可動部材 2 3 を駆動する。第 1 大入賞口ソレノイド 3 3 は、第 1 大入賞装置 3 1 の開閉部材 3 2 を駆動する。第 2 大入賞口ソレノイド 3 8 は、第 2 大入賞装置 3 6 の開閉部材 3 7 を駆動する。V 開閉部材ソレノイド 7 3 は、第 1 大入賞装置 3 1 の V 開閉部材 7 1 を駆動する。

#### 【 0 0 4 6 】

主制御基板 8 0 には、入出力回路 8 7 を介して表示器類 4 0 が接続されている。遊技制御用マイコン 8 1 は、第 1 特別図柄表示器 4 1 a、第 2 特別図柄表示器 4 1 b、普通図柄表示器 4 2、第 1 特図保留表示器 4 3 a、第 2 特図保留表示器 4 3 b、普図保留表示器 4 4 についての表示制御おこなう。

#### 【 0 0 4 7 】

主制御基板 8 0 には、入出力回路 8 7 を介して払出制御基板 1 1 0 が接続されている。主制御基板 8 0 は、払出制御基板 1 1 0 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 1 1 0 から信号を受信する。払出制御基板 1 1 0 には、賞球払出装置 1 2 0 と、貸球払出装置 1 3 0 と、カードユニット 1 3 5 と、が接続され、発射制御回路 1 1 1 を介して発射装置 1 1 2 が接続されている。賞球払出装置 1 2 0 は、賞球の払い出しをおこなう。払出制御基板 1 1 0 は、遊技制御用マイコン 8 1 からの信号に基づいて、賞球払出装置 1 2 0 の賞球モータ 1 2 1 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 1 2 2 によって検知される。貸球払出装置 1 3 0 は、貸球の払い出しをおこなう。払出制御基板 1 1 0 は、遊技機 1 に接続されたカードユニット 1 3 5 からの信号に基づいて、貸球払出装置 1 3 0 の貸球モータ 1 3 1 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 1 3 2 によって検知される。カードユニット 1 3 5 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 1 1 2 は、ハンドル 6 0 ( 図 1 ) と、発射モータ 1 1 3 と、タッチスイッチ 1 1 4 と、発射ボリューム 1 1 5 と、を備えている。発射装置 1 1 2 は、遊技者によるハンドル 6 0 の操作があった場合に、タッチスイッチ 1 1 4 によってハンドル 6 0 の接触を検知し、発射ボリューム 1 1 5 によってハンドル 6 0 の回転量を検知する。そして、発射ボリューム 1 1 5 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 1 1 3 を駆動する。

#### 【 0 0 4 8 】

主制御基板 8 0 には、入出力回路 8 7 を介してサブ制御基板 9 0 ( 図 4 ) が接続されている。主制御基板 8 0 は、サブ制御基板 9 0 に対して各種コマンドを送信する。主制御基板 8 0 とサブ制御基板 9 0 との接続は、主制御基板 8 0 からサブ制御基板 9 0 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 8 0 とサブ制御基板 9 0 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。

#### 【 0 0 4 9 】

サブ制御基板 9 0 は、演出制御用マイコン 9 1 と、入出力回路 9 5 と、を備えている。演出制御用マイコン 9 1 は、サブ制御基板 9 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 の遊技の演出を制御する。演出制御用マイコン 9 1 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 9 3 と、ワークメモリとして使用されるサブ RAM 9 4 と、サブ ROM 9 3 に記憶されているプログラムを実行するサブ CPU 9 2 と、を含んでいる。サブ ROM 9 3 に記憶されているデータの詳細、および、サブ RAM 9 4 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 9 3 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 9 1 は、入出力回路 ( I / O ポート部 ) 9 5 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 9 5 は、演出制御用マイコン 9 1 に内蔵されていてもよい。サブ制御基板 9 0 には、入出力回路 9 5 を介して、画像制御基板 1 0 0 と、音声制御基板 1 0 6 と、ランプ制御基板 1 0 7 と、中継基板 1 0 8 と、が接続されている。

#### 【 0 0 5 0 】

画像制御基板 1 0 0 は、画像制御用マイコン 1 0 1 と、入力回路 1 0 5 a と、出力回路

10

20

30

40

50

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

10

**【0051】**

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

20

**【0052】**

ランプ制御基板107には、枠ランプ66と、盤ランプ5と、第1可動役物14と、第2可動役物15と、枠可動役物69と、が接続されており、これらを制御する。演出制御用マイコン91は、主制御基板80から受信したコマンドに基づいて、ランプ制御基板107を介して枠ランプ66や盤ランプ5等のランプの点灯制御をおこなう。つまり、演出制御用マイコン91は、枠ランプ66や盤ランプ5等のランプの発光態様を決める発光パターンデータ（点灯/消灯や発光色等を決めるデータ、ランプデータともいう）を作成し、発光パターンデータに従って枠ランプ66や盤ランプ5などのランプの発光を制御する。発光パターンデータの作成にはサブ制御基板90のサブROM93に格納されているデータが用いられる。演出制御用マイコン91は、主制御基板80から受信したコマンドに基づいて、第1可動役物14、第2可動役物15、および、枠可動役物69を動作させる。演出制御用マイコン91は、第1可動役物14、第2可動役物15、および、枠可動役物69のそれぞれの動作態様を決める動作パターンデータ（駆動データ）を作成し、動作パターンデータに従って第1可動役物14、第2可動役物15、および、枠可動役物69の動作を制御する。動作パターンデータの作成にはサブROM93に格納されているデータを用いる。なお、ランプ制御基板107は、CPUを実装していてもよく、そのCPUにコマンドに基づくランプの点灯制御や可動役物14、15の動作制御を実行させてもよい。この場合、ランプ制御基板107はROMを実装していてもよく、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。

30

40

**【0053】**

中継基板108には、演出ボタン検出スイッチ63aと、セレクトボタン検出スイッチ68aと、が接続されている。演出ボタン検出スイッチ63aは、演出ボタン63（図1）が押下操作されたことを検出する。演出ボタン63が押下されると、演出ボタン検出スイッチ63aから、中継基板108を介してサブ制御基板90にスイッチ信号が出力される。また、演出ボタン検出スイッチ63aには振動モータが取り付けられており、中継基板108からの信号に応じて駆動し、演出ボタン63を振動させることができる。セレクトボタン検出スイッチ68aは、セレクトボタン68が押下操作されたことを検出する。

50

なお、中継基板 108 には、ほかに、剣部材 65 が捜査されたことを検出する剣部材検出スイッチも接続されている。

【0054】

### 3. 遊技機のデータ構成

図 5、図 6 に基づいて、遊技機 1 のデータ構成について説明する。図 5 (A) は、メイン ROM 83 に記憶されているテーブルを説明するための図である。図 5 (B) は、メイン RAM 84 に設けられている記憶領域を説明するための図である。図 6 (A) は、サブ ROM 93 に記憶されているテーブルを説明するための図である。図 6 (B) は、サブ RAM 94 に設けられている記憶領域を説明するための図である。

【0055】

メイン ROM 83 (図 5 (A)) には、大当たり判定テーブル T1 と、リーチ判定テーブル T2 と、普通図柄当たり判定テーブル T3 と、普通図柄変動パターン判定テーブル T4 と、大当たり種別判定テーブル T5 と、変動パターン判定テーブル T6 と、電チュー開放パターン判定テーブル T7 と、大入賞口開放パターン判定テーブル T8 と、V 開閉部材開放パターン判定テーブル T9 と、が格納されている。これらの判定テーブルは、遊技制御用マイコン 81 が実行する主制御メイン処理 (後述) において、遊技制御用マイコン 81 によって参照される。各判定テーブルの具体的な内容については後述する。

【0056】

メイン RAM 84 (図 5 (B)) には、コマンドセット領域 84a と、フラグセット領域 84b と、カウンタセット領域 84c と、特別動作ステータスセット領域 84d と、特図保留記憶領域 85 と、普図保留記憶領域 86 とが設けられている。コマンドセット領域 84a は、主制御メイン処理 (後述) において、メイン制御部側からサブ制御部側に出力されるコマンドがセットされる領域 (出力バッファ) であり、事前判定コマンド、保留球数コマンド、変動開始コマンド、変動停止コマンド、オープニングコマンド、ラウンド指定コマンド、エンディングコマンド、遊技状態指定コマンド、V 通過コマンド、客待ち待機コマンドなどがセットされる。フラグセット領域 84b は、主制御メイン処理 (後述) において、遊技機の状態や遊技状態を示すフラグがセットされる領域であり、大当たりフラグ、大当たり終了フラグ、第 1 入賞フラグ、第 2 入賞フラグ、天井フラグ、V フラグ、確変フラグ、時短フラグなどがセットされる。カウンタセット領域 84c は、主制御メイン処理 (後述) において使用されるカウンタがセットされる領域であり、乱数カウンタ、ラウンドカウンタ、天井カウンタ、確変カウンタ、時短カウンタなどがセットされる。特別動作ステータスセット領域 84d は、後述する特別動作処理におけるステータスがセットされる領域である。特図保留記憶領域 85 は、第 1 特図保留が記憶される第 1 特図保留記憶領域 85a と、第 2 特図保留が記憶される第 2 特図保留記憶領域 85b とを含んでいる。第 1 特図保留記憶領域 85a には、第 1 特図保留の 1 個目、2 個目、3 個目、4 個目にそれぞれ対応する特別図柄当たり乱数等の乱数値群 (保留情報) を記憶するための第 1 記憶領域、第 2 記憶領域、第 3 記憶領域、第 4 記憶領域が設けられている。第 2 特図保留記憶領域 85b には、第 2 特図保留の 1 個目、2 個目、3 個目、4 個目にそれぞれ対応する乱数値群 (保留情報) を記憶するための第 1 記憶領域、第 2 記憶領域、第 3 記憶領域、第 4 記憶領域が設けられている。普図保留記憶領域 86 は、普図保留の 1 個目、2 個目、3 個目、4 個目にそれぞれ対応する普通図柄乱数 (あたり乱数) 等の乱数値群 (保留情報) を記憶するための第 1 記憶領域、第 2 記憶領域、第 3 記憶領域、第 4 記憶領域が設けられている。なお、メイン RAM 84 には、上記の領域の他に、特図停止図柄データがセットされる当たり種別セットバッファや、可動役物 14、15 や枠可動体 600 を駆動させるための駆動データがセットされる駆動データバッファ等が設けられている。メイン RAM 84 に記憶されている情報は、遊技機 1 の電源の OFF、ON によってもクリアされずそのまま維持される。すなわち、上記のコマンド、フラグ、カウンタ、ステータス情報、保留情報については、電源の OFF、ON によっても状態が変わらず、情報が維持される。一方、メイン RAM 84 に記憶されている情報は、遊技機 1 のラムクリアによってリセットされる。リセットされると、フラグの初期状態として、天井フラグは「ON」にセッ

10

20

30

40

50

トされ、その他のフラグは「OFF」にセットされる。また、カウンタの初期状態として、天井カウンタには「500」がセットされ、その他のカウンタには「0」がセットされる。

【0057】

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

【0058】

サブRAM94(図6(B))には、コマンド記憶領域94aと、演出コマンドセット領域94bと、事前判定情報記憶領域94cと、カウンタセット領域94dと、が設けられている。コマンド記憶領域94aは、サブ制御メイン処理(後述)において、メイン制御部側から入力されたコマンドが記憶される領域(入力バッファ)であり、事前判定コマンド、保留球数コマンド、変動開始コマンド、変動停止コマンド、オープニングコマンド、ラウンド指定コマンド、エンディングコマンド、遊技状態指定コマンド、V通過コマンド、客待ち待機コマンドなどが格納される。演出コマンドセット領域94bは、サブ制御メイン処理(後述)において、サブ制御基板90から画像制御基板100、音声制御基板106、ランプ制御基板107、中継基板108に出力されるコマンドがセットされる領域(出力バッファ)であり、変動演出開始コマンド、変動終了前コマンド、変動演出終了コマンド、オープニング演出開始コマンド、ラウンド演出開始コマンド、エンディング演出開始コマンドなどがセットされる。事前判定情報記憶領域94cは、サブ制御メイン処理(後述)において、事前判定情報が記憶される。カウンタセット領域94dは、サブ制御メイン処理(後述)において使用されるカウンタがセットされる領域であり、乱数カウンタ、第1特図保留演出カウンタ、第2特図保留演出カウンタ、普図保留演出カウンタ、天井演出カウンタ、宵越し演出カウンタ、確変演出カウンタ、時短演出カウンタなどがセットされる。サブRAM94に記憶されている情報のうち、宵越し演出カウンタ以外は、遊技機1の電源のOFF、ONによってもクリアされずそのまま維持される。すなわち、上記のコマンド、宵越し演出カウンタ以外のカウンタ、事前判定情報については、電源のOFF、ONによっても状態が変わらず、情報が維持される。宵越し演出カウンタは、遊技機1の電源のOFF、ONによってもリセットされ、初期状態として0がセットされる。サブRAM94に記憶されている情報は、遊技機1のラムクリアによってリセットされる。リセットされると、カウンタの初期状態として、天井演出カウンタには500がセットされ、その他のカウンタには0がセットされる。

【0059】

図7は、遊技機1において使用される各種の乱数を説明するための図である。図7(A)は、メイン制御部側の遊技制御用マイコン81が取得する乱数を示しており、図7(B)は、サブ制御部側の演出制御用マイコン91が取得する乱数を示している。遊技制御用マイコン81は、「大当たり乱数」と、「大当たり種別乱数」と、「リーチ乱数」と、「変動パターン乱数」と、「普通図柄乱数(当たり乱数)」とを後述するタイミングにおいて取得するように構成されている。「大当たり乱数」は、大当たりか否かの抽選(大当たり判定)に用いられる乱数であり、0~65535までの範囲の値をとる。「大当たり種別乱数」は、当選した大当たりの種別の抽選(大当たり種別判定)に用いられる乱数であり、0~127までの範囲の値をとる。「リーチ乱数」は、大当たり判定がハズレである場合に、その結果を示す演出図柄変動演出においてリーチを発生させるか否かを決定するために用いられる乱数であり、0~127までの範囲の値をとる。リーチとは、複数の演出図柄(装飾図柄)のうち変動表示されている演出図柄が残り1つとなっている状態であって、変動表示されている演出図柄がどの図柄で停止表示されるか次第で大当たり当選を示す演出図柄の組み合わせとなる状態(例えば、「7 7」の状態)のことである。なお、リーチ状態において停止表示されている演出図柄は、表示画面7a内で揺れているよう

10

20

30

40

50

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、普通図保留記憶領域86に記憶される。

10

【0060】

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

20

【0061】

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

【0062】

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

30

【0063】

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

40

50

## 【 0 0 6 4 】

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

## 【 0 0 6 5 】

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

## 【 0 0 6 6 】

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

## 【 0 0 6 7 】

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

10

20

30

40

50

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。

10

#### 【0068】

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

20

#### 【0069】

図 13 は、大入賞口開放パターン判定テーブル T8 を説明するための図である。大入賞口開放パターン判定テーブル T8 は、遊技制御用マイコン 81 が主制御メイン処理（後述）において、特図停止図柄データ（図 9）に応じて、第 1 大入賞口 30 および第 2 大入賞口 35 の開放パターンを判定するために参照されるテーブルである。図 13（A）では、特図停止図柄データが「11H」、「12H」、または、「21H」のとき、第 1 大入賞口 30 および第 2 大入賞口 35 の開放パターンは「開放パターン 21」と判定され、特図停止図柄データが「14H」、「15H」、「22H」のとき、開放パターンは「開放パターン 22」と判定され、特図停止図柄データが「13H」のとき、開放パターンは「開放パターン 23」と判定されることが示されている。図 13（B）には、開放パターン 21、開放パターン 22 および開放パターン 23 の内容が示されている。開放パターン 21 では 1~13、15 R 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、16 R 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 1~13 R 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、16 R 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、15 R 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、15 R 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 R 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、16 R 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。

30

40

#### 【0070】

図 14 は、V 開閉部材開放パターン判定テーブル T9 を説明するための図である。V 開閉部材開放パターン判定テーブル T9 は、遊技制御用マイコン 81 が主制御メイン処理（

50

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。

10

20

【0071】

#### 4. 大当たり等の説明

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

30

【0072】

大当たりには複数の種別がある。大当たりの種別については、図9に示すとおりである。ここでは、大当たりの種別としては、大きく分けて「V通過予定大当たり」と「V非通過予定大当たり」の2つある。「V通過予定大当たり」は、その大当たり遊技中にV領域39への遊技球の通過が可能な開放パターン(V通過予定開放パターン)で開閉部材32、開閉部材37およびV開閉部材71を作動させる大当たりである。ここでは、特図停止図柄データが11H~14H、21Hの大当たりが「V通過予定大当たり(確変大当たり)」に該当する。図13に示す開閉部材32および開閉部材37の開放パターンと、図14に示すV開閉部材71の開放パターンとの組み合わせが、(開放パターン21:開放パターン31)、(開放パターン22:開放パターン33)、または(開放パターン23:開放パターン32)のとき、その大当たり遊技中にV領域39への遊技球の通過が可能となる。「V非通過予定大当たり(通常大当たり)」は、その大当たり遊技中にV領域39

40

50

への遊技球の通過が不可能な開放パターン（V非通過予定開放パターン）で開閉部材32、開閉部材37およびV開閉部材71を作動させる大当たりである。ここでは、特図停止図柄データが15H、22Hの大当たりが「V非通過予定大当たり」に該当する。図13に示す開閉部材32および開閉部材37の開放パターンと、図14に示すV開閉部材71の開放パターンとの組み合わせが（開放パターン22：開放パターン34）のとき、その大当たり遊技中にV領域39への遊技球の通過が不可能となる。上記のように、開閉部材32および開閉部材37の開放パターン22は、V通過予定開放パターンとV非通過予定開放パターンとを兼ねている。

【0073】

「V通過予定大当たり」は、「16RV通過予定大当たり」と、「16R（実質13R）V通過予定大当たり」と、「16R（実質15R）V通過予定大当たり」と、を含んでいる。「16RV通過予定大当たり」は、実質的な総ラウンド数が16Rである。1Rから13Rまでと15Rは第1大入賞口30を1R当たり最大29.5秒にわたって開放する。14Rと16Rは第2大入賞口35を1R当たり最大29.5秒にわたって開放する（図13：開放パターン21）。10Rおよび12Rでは、V開閉部材71がロング開放され（図14：開放パターン31）、第1大入賞口30内のV領域39への通過が容易に可能である。

10

【0074】

「16R（実質13R）V通過予定大当たり」は、総ラウンド数は16Rであるものの、実質的な総ラウンド数は13Rである。つまり、1Rから13Rまでは第1大入賞口30を1R当たり最大29.5秒にわたって開放するが、15Rでは第1大入賞口30を1R当たり0.1秒しか開放せず、また、14Rと16Rでも第2大入賞口35を1R当たり0.1秒しか開放しない（図13：開放パターン22）。従って、この「16R（実質13R）V通過予定大当たり」では14Rから16Rまでは、大入賞口の開放時間が極めて短く、賞球の見込めないラウンドとなっている。つまり、「16R（実質13R）V通過予定大当たり」は、実質13Rの大当たりとなっている。2Rおよび6Rでは、V開閉部材71がロング開放され（図14：開放パターン33）、第1大入賞口30内のV領域39への通過が容易に可能である。

20

【0075】

「16R（実質15R）V通過予定大当たり」は、総ラウンド数は16Rであるものの、実質的な総ラウンド数は15Rである。つまり、1Rから13Rまでと15Rは第1大入賞口30を1R当たり最大29.5秒にわたって開放し、16Rでは第2大入賞口35を1R当たり最大29.5秒にわたって開放するが、14Rでは第2大入賞口35を1R当たり0.1秒しか開放しない（図13：開放パターン23）。従って、この「16R（実質15R）V通過予定大当たり」では14Rは、大入賞口の開放時間が極めて短く、賞球の見込めないラウンドとなっている。つまり、「16R（実質15R）V通過予定大当たり」は、実質15Rの大当たりとなっている。8Rおよび10Rでは、V開閉部材71がロング開放され（図14：開放パターン32）、第1大入賞口30内のV領域39への通過が容易に可能である。

30

【0076】

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

40

50

、第1大入賞口30内のV領域39に遊技球が通過することはほぼ不可能となっている。

#### 【0077】

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

#### 【0078】

また、図9に示すように、第1特別図柄(特図1)の抽選における大当たりの振分率は、V通過予定大当たりが68/128(約53%)、V非通過予定大当たりが60/128(約47%)となっている。これに対して、第2特別図柄(特図2)の抽選における大当たりの振り分け率は、V通過予定大当たりが83/128(約64.8%)、V非通過予定大当たりが45/128(約35.2%)となっている。このように遊技機1では、第1始動口20に遊技球が入賞して行われる大当たり抽選(第1特別図柄の抽選)よりも、第2始動口21に遊技球が入賞して行われる大当たり抽選(第2特別図柄の抽選)の方が、遊技者にとって有利となるように設定されている。

#### 【0079】

### 5. 遊技状態の説明

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

、通常確率状態よりも大当たりの確率が高くなる。つまり、遊技制御用マイコン 8 1 が特別図柄表示器 4 1 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。

#### 【 0 0 8 0 】

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 1 0、図 1 1）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。

#### 【 0 0 8 1 】

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き普通図柄当たり判定テーブル T 3（図 8（C））を用いて、当たり判定（普通図柄の判定）をおこなう。従って、時短状態では、普通図柄通常確率状態よりも当たり確率が高くなる。つまり、遊技制御用マイコン 8 1 が普通図柄表示器 4 2 の普通図柄に対して確率変動制御を実行している場合には、確率変動制御を実行していない場合と比べて、普通図柄表示器 4 2 による普通図柄の可変表示の表示結果（停止図柄）が当たり図柄となる確率が高くなる。時短状態では、普通図柄の変動時間が非時短状態よりも短くなっている。ここでは、普通図柄の変動時間は非時短状態では 3 0 秒であるが、時短状態では 1 秒である（図 8（D））。さらに時短状態では、補助遊技における電チュー 2 2 の開放時間が、非時短状態よりも長くなっている（図 1 2）。すなわち、遊技制御用マイコン 8 1 は、電チュー 2 2 に対して開放時間延長制御を実行している。加えて、時短状態では、補助遊技における電チュー 2 2 の開放回数が非時短状態よりも多くなっている（図 1 2）。すなわち、遊技制御用マイコン 8 1 は、電チュー 2 2 に対して開放回数増加制御を実行している。遊技制御用マイコン 8 1 が、普通図柄表示器 4 2 の普通図柄に対する確率変動制御と変動時間短縮制御、および、電チュー 2 2 に対する開放時間延長制御と開放回数増加制御とを実行している状況下では、これらの制御を実行していない場合と比べて、電チュー 2 2 が頻繁に開放され、第 2 始動口 2 1 へ遊技球が頻繁に入賞することとなる。その結果、発射球数に対する賞球数の割合であるペースが高くなる。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けばよい。また、高ベース状態（電サポ制御状態）は、時短状態に付随せずに独立して制御されるようにしてもよい。

#### 【 0 0 8 2 】

遊技機 1 では、V 通過予定大当たりへの当選による大当たり遊技後の遊技状態は、その大当たり遊技中に V 領域 3 9 への通過がなされていれば、高確率状態かつ時短状態かつ高ベース状態である。この遊技状態を特に、「高確高ベース状態」、または、「高確時短状態」という。具体的に、大当たり遊技後の遊技状態が高確高ベース状態になる大当たりは、図 9 に示す大当たり種別のうち、「16RV 通過予定大当たり」、「16R（実質 15R）V 通過予定大当たり」、「16R（実質 13R）V 通過予定大当たり」である。「16RV 通過予定大当たり」と「16R（実質 15R）V 通過予定大当たり」は、高確高ベース状態は、大当たり遊技後、次の大当たり（次回大当たり）に当選してその大当たり遊技が実行されることにより終了する。「16R（実質 13R）V 通過予定大当たり」は、高確高ベース状態は、大当たり遊技後、所定回数（ここでは 100 回）の特別図柄の可変表示が実行されて高確低ベース状態（潜伏確変状態）になるか、あるいは、次の大当たり（次回大当たり）に当選してその大当たり遊技が実行されることにより終了する。また、V 非通過予定大当たりへの当選による大当たり遊技後の遊技状態は、その大当たり遊技中に V 領域 3 9 の通過がなされていなければ（なされることはほぼない）、通常確率状態（非高確率状態すなわち低確率の状態）かつ時短状態かつ高ベース状態である。この遊技状態を特に、「低確高ベース状態」、「低確時短状態」という。具体的に、大当たり遊技後の遊技状態が低確高ベース状態になる大当たりは、図 9 に示す大当たり種別のうち、「16R（実質 13R）V 非通過予定大当たり」である。この大当たりでは、低確高ベース状態は、大当たり遊技後、所定回数（ここでは 100 回）の特別図柄の可変表示が実行されるか、または、次の大当たり（次回大当たり）に当選してその大当たり遊技が実行されることにより終了する。遊技機 1 を初めて遊技する場合において電源投入後の遊技状態は、通常確率状態かつ非時短状態かつ低ベース状態（非電サポ制御状態）である。この遊技状態を特に、「低確低ベース状態」という。低確低ベース状態を「通常遊技状態」、または、「低確非時短状態（単に、非時短状態とも呼ぶ）」、と称することもある。また、特別遊技（大当たり遊技）の実行中の状態を「特別遊技状態（大当たり遊技状態）」と称することもある。さらに、高確率状態および高ベース状態のうち少なくとも一方の状態に制御されている状態を、「特定遊技状態」と称することもある。

#### 【 0 0 8 3 】

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。電サポ制御によって、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。電サポ制御が実行されていないため、高ベース状態と比べて電チュー 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。

#### 【 0 0 8 4 】

### 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 84に設けられている。遊技制御用マイコン81は、当否判定手段(図23)、当否事前判定手段(図18、図19)に該当する。

#### 【0085】

##### [主制御メイン処理]

図15は、主制御メイン処理のフローチャートである。遊技制御用マイコン81は、遊技機1の電源がオンされると、メインROM 83から主制御メイン処理を実行するためのプログラムを読み出す。主制御メイン処理では、遊技制御用マイコン81は、まず、初期設定をおこなう(ステップS001)。初期設定では、例えば、メインCPU 82の設定、各種のフラグ、ステータスおよびカウンタなどのリセット等をおこなう。フラグの初期値は天井フラグが「1」つまり「ON」であり、それ以外のフラグの初期値は「0」つまり「OFF」である。ステータスの初期値は「1」である。カウンタの初期値は天井カウンタが「500」であり、その他のカウンタは「0」である。なお、初期設定は、電源投入後に一度だけ実行され、それ以降は実行されない。

10

#### 【0086】

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

20

#### 【0087】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理の後、遊技制御用マイコン81は、割り込み処理の割り込みを許可する(ステップS004)。割り込み許可中は、メイン側タイマ割り込み処理(ステップS005)の実行が可能となる。メイン側タイマ割り込み処理は、所定の周期(例えば、4msec周期)でメインCPU 82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CPU 82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。

30

#### 【0088】

##### [メイン側タイマ割り込み処理]

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

40

#### 【0089】

乱数更新処理の後、遊技制御用マイコン81は、入力処理をおこなう(ステップS102)。入力処理では、遊技制御用マイコン81は、遊技機1に取り付けられている各種センサが検出した検出信号を読み込み、入賞口の種類に応じた賞球を払い出すための払い出しデータをメインRAM 84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

50

賞口センサ 35 a、普通入賞口センサ 27 a、普通入賞口センサ 29 a (図 3) である。

【0090】

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

10

【0091】

[ 始動口センサ検出処理 ]

図 17 は、始動口センサ検出処理 (図 16: ステップ S103) のフローチャートである。遊技制御用マイコン 81 は、まず、ゲート 28 に遊技球が通過したか否かの判定をおこなう (ステップ S201)。この判定は、ゲートセンサ 28 a によって遊技球が検出されたか否かによっておこなわれる。ゲート 28 に遊技球が通過していない場合 (ステップ S201: NO)、処理はステップ S205 にスキップする。ゲート 28 に遊技球が通過した場合 (ステップ S201: YES)、遊技制御用マイコン 81 は、普通図柄保留球数が「4 (上限値)」であるか否かの判定をおこなう (ステップ S202)。普通図柄保留球数とは、普図保留の数であり、より具体的には、メイン RAM 84 に設けられた普図保留の数をカウントするカウンタの値である。普通図柄保留球数が「4」であれば (ステップ 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 RAM 84 の普図保留記憶領域 86 の第 1 ~ 第 4 記憶領域うち、現在の普通図柄保留球数に応じた記憶領域に格納する。

20

【0092】

ステップ S205 では、遊技制御用マイコン 81 は、第 2 始動口 21 に遊技球が入賞したか否かの判定をおこなう。この判定は、第 2 始動口センサ 21 a 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 RAM 84 に設けられた第 2 特図保留の数をカウントするカウンタの値である。特図 2 保留球数が「4」であれば (ステップ 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 85 b 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 85 b 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

30

40

50

いては後述する。

【 0 0 9 3 】

ステップ S 2 1 0 では、遊技制御用マイコン 8 1 は、第 1 始動口 2 0 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 2 0 a 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 2 0 に遊技球が入賞していない場合（ステップ S 2 1 0 : N O ）、本処理を終了する。第 1 始動口 2 0 に遊技球が入賞した場合（ステップ S 2 1 0 : Y E S ）、遊技制御用マイコン 8 1 は、特図 1 保留球数が「 4 （上限値）」であるか否かの判定をおこなう（ステップ S 2 1 1 ）。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 R A M 8 4 に設けられた第 1 特図保留の数をカウントするカウンタの値である。特図 1 保留球数が「 4 」であれば（ステップ S 2 1 1 : Y E S ）、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 : N O ）、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 記憶領域のうち、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。

【 0 0 9 4 】

[ 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 O N 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 O F F の場合（ステップ S 3 0 1 : N O ）、本処理を終える。すなわち、確変フラグが O F F 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 O N 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 O N ）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 」 ~ 「 6 4 9 」）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 」 ~ 「 6 4 9 」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。

【 0 0 9 5 】

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 : N O ）、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 : Y E S ）、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23）で用いられる大当たり種別判定テーブルT5を用いて事前判定をおこなっているが、他の実施形態として、大当たり種別判定テーブルT5とは異なる事前判定用の大当たり種別判定テーブルを用いて事前判定をおこなってもよい。

#### 【0096】

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

10

20

#### 【0097】

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

30

#### 【0098】

##### [ 特図1事前判定処理 ]

図19は、特図1事前判定処理（図17：ステップS214）のフローチャートである。遊技制御用マイコン81は、まず、確変フラグがONであるか否かの判定をおこなう（ステップS401）。上述の特図2事前判定処理とは反対に、確変フラグがONの場合（ステップS401：YES）、本処理を終える。すなわち、確変フラグがONの場合には、事前判定はおこなわれない。一方、確変フラグがOFFの場合（ステップS401：NO）、遊技制御用マイコン81は、大当たり判定テーブルT1（図8）のうちの通常確率状態用のテーブルを参照して大当たり事前判定をおこなう（ステップS402）。具体的には、遊技制御用マイコン81は、まず、特図1関係乱数取得処理（図17：ステップS213）によって事前判定用バッファに一時的に記憶されている判定値としての大当たり乱数値を取得する。次に、ここでは、通常確率状態（確変フラグがOFF）であるため、遊技制御用マイコン81は、大当たり判定テーブルT1のうちの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。

40

#### 【0099】

50

## 〔普通動作処理〕

図 20 は、普通動作処理（図 16：ステップ S 104）のフローチャートである。遊技制御用マイコン 81 は、まず、電チュー 22 が作動中か否かの判定をおこなう（ステップ S 501）。電チュー 22 が作動中の場合（ステップ S 501：YES）、処理はステップ S 520 に移行する。電チュー 22 が作動中ではない場合（ステップ S 501：NO）、遊技制御用マイコン 81 は、普通図柄の変動中か否かの判定をおこなう（ステップ S 502）。普通図柄の変動中の場合（ステップ S 502：YES）、処理はステップ S 508 にスキップする。普通図柄の変動中ではない場合（ステップ S 502：NO）、遊技制御用マイコン 81 は、普通図柄の保留球数が「0」か否かの判定をおこなう（ステップ S 503）。保留球数が「0」の場合（ステップ S 503：YES）、本処理を終了する。保留球数が 1 以上ある場合（ステップ S 503：NO）、普通図柄保留球数を 1 ディクリメントする（ステップ S 504）。従って、普通図柄の保留球数が「0」の状態ゲート 28 を遊技球が通過した場合、始動口センサ検出処理（図 17）のステップ S 203 において、一旦、普通図柄の保留球数が「1」になり、その後、本ステップ S 504 において保留が消化され即座に普通図柄の保留球数が「0」になる。これは、特別図柄の保留球数についても同様である。すなわち、始動口センサ検出処理（図 17）のステップ S 207 およびステップ S 212 において、一旦、特別図柄の保留数が「1」になり、その後、後述の特別図柄待機処理（図 22）におけるステップ S 1404 およびステップ S 1410 において保留が消化され特別図柄の保留球数が「0」になる。次に、遊技制御用マイコン 81 は、普通図柄当たり判定テーブル T 3（図 8（C））を参照して当たり判定をおこなう（ステップ S 505）。具体的には、遊技制御用マイコン 81 は、まず、普図保留記憶領域 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 T 3 とを用いて当たりか否かを判定する。例えば、非時短状態において、普通図柄乱数値が「0」～「2」の場合には、「当たり」と判定され、普通図柄乱数値がそれ以外の場合には、「ハズレ」と判定される（図 8（C）参照）。

## 【0100】

次に、遊技制御用マイコン 81 は、普通図柄変動パターン判定テーブル T 4（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 S 506）。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 T 4 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 S 507）。

## 【0101】

ステップ S 508 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 S 506 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 S 508：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 S 508：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 S 509）、上述の当たり判定（ステップ S 505）において「ハズレ」の場合には（ステップ S 510：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 S 510：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 S 511）。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 T 7（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 T 7 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

10

20

30

40

50

状態のとき、「開放パターン 1 1」が選択され、時短状態のとき、「開放パターン 1 2」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 8 1 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 S 5 1 2）、本処理を終える。

#### 【 0 1 0 2 】

上述のステップ S 5 0 1 において、電チュー 2 2 が作動中の場合（ステップ S 5 0 1：YES）、遊技制御用マイコン 8 1 は、電チュー 2 2 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 5 2 0）。ここでの閉鎖条件は、電チュー 2 2 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 2 2 の作動時間が経過して電チュー 2 2 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 2 2 の作動時間とは、ステップ S 5 1 1 で選択された開放パターンに対応する作動時間である。電チュー 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：NO）、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：YES）、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。

10

#### 【 0 1 0 3 】

##### [ 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：YES）、特別図柄待機処理をおこなう（ステップ S 1 3 0 2）。特別図柄待機処理では、大当たり判定や変動パターン選択等が実行される。「特別動作ステータス」が「2」のときには（ステップ S 1 3 0 1：NO、ステップ S 1 3 0 3：YES）、特別図柄変動中処理をおこなう（ステップ S 1 3 0 4）。特別図柄変動中処理では、変動時間経過後に変動停止コマンドの出力等が実行される。「特別動作ステータス」が「3」のときには（ステップ S 1 3 0 1、S 1 3 0 3：NO、ステップ S 1 3 0 5：YES）、特別図柄確定処理をおこなう（ステップ S 1 3 0 6）。特別図柄確定処理では、大当たり時にオープニングコマンドの出力等が実行される。「特別動作ステータス」が「4」のときには（ステップ S 1 3 0 1、S 1 3 0 3、S 1 3 0 5：NO）、特別電動役物処理をおこなう（ステップ S 1 3 0 8）。特別電動役物処理では、大当たり遊技が実行される。上記の各処理の詳細については後述する。なお、特別動作ステータスは、初期設定では「1」である。

20

30

#### 【 0 1 0 4 】

##### [ 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：YES）、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：NO）、遊技制御用マイコン 8 1 は、大当たり判定処理（ステップ S 1 4 0 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

40

50

、第2特図保留が保留された順に消化される。この場合、画像表示装置7の表示画面7aでは、第2特図保留記憶領域85bの第1記憶領域に対応する保留画像9B(4つの保留画像9Bのうち、一番左端の保留画像9B)が保留消化画像表示領域側にシフトし、保留消化画像9Cとして表示される。また、第2特図保留記憶領域85bの第2~第4記憶領域に対応する保留画像9B(4つの保留画像9Bのうち、左から2、3、4番目の保留画像9B)がそれぞれ左側に1つシフトする(図1)。これにより、遊技者は、第2特図保留が1つ消化されたことを認識することができる。次に、遊技制御用マイコン81は、特図2変動開始処理をおこなう(ステップS1406)。特図2変動開始処理では、変動開始コマンドをメインRAM84のコマンドセット領域84aにセットし、第2特別図柄の変動表示を開始させるとともに、変動時間タイマのセットをおこなう。変動時間タイマには、変動パターン選択処理で選択された変動パターンに応じて決定される変動時間がセットされる。また、遊技制御用マイコン81は、特別動作ステータスを「2」にセットする。なお、特図2変動開始処理でセットされる変動開始コマンド(特図2変動開始コマンド)には、大当たり判定処理(ステップS1402)でセットされた特図停止図柄データに関する情報や変動パターン選択処理(ステップS1403)でセットされた変動パターンに関する情報(変動時間に関する情報を含む)が含まれている。

10

**【0105】**

ステップS1401において、特図2保留球数が「0」の場合(ステップS1401: YES)、遊技制御用マイコン81は、特図1保留球数が「0」であるか否かの判定をおこなう(ステップS1407)。特図1保留球数が「0」である場合(ステップS1407: YES)、すなわち、第1特図保留記憶領域85aに、第1始動口20への入賞に起因して取得した乱数値群の記憶がない場合には、処理はステップS1413に移行する。特図1保留球数が「1」以上である場合(ステップS1407: NO)、遊技制御用マイコン81は、大当たり判定処理(ステップS1408)、および、変動パターン選択処理(ステップS1409)を実行する。これらの処理の詳細については後述する。変動パターン選択処理の後、特図1保留球数を1つデクリメントする(ステップS1410)。次に、遊技制御用マイコン81は、第1特図保留記憶領域85aの第1~第4記憶領域に格納されている各種乱数値の格納場所を現在の位置から読み出される側に1つシフトするとともに、第1特図保留記憶領域85aにおいて読み出される側から最も遠い場所に格納されている保留情報をクリアする(ステップS1411)。上記ステップによって、第1特図保留が保留された順に消化される。この場合、画像表示装置7の表示画面7aでは、第1特図保留記憶領域85aの第1記憶領域に対応する保留画像9A(4つの保留画像9Aのうち、一番右端の保留画像9A)が保留消化画像表示領域側にシフトし、保留消化画像9Cとして表示される。また、第1特図保留記憶領域85aの第2~第4記憶領域に対応する保留画像9A(4つの保留画像9Aのうち、左から2、3、4番目の保留画像9A)がそれぞれ右側に1つシフトする(図1)。これにより、遊技者は、第1特図保留が1つ消化されたことを認識することができる。次に、遊技制御用マイコン81は、特図1変動開始処理をおこなう(ステップS1412)。特図1変動開始処理では、変動開始コマンドをメインRAM84のコマンドセット領域84aにセットし、第1特別図柄の変動表示を開始させるとともに、変動時間タイマのセットをおこなう。変動時間タイマには、変動パターン選択処理で選択された変動パターンに応じて決定される変動時間がセットされる。また、遊技制御用マイコン81は、特別動作ステータスを「2」にセットする(ステップS1406)。なお、特図1変動開始処理でセットされる変動開始コマンド(特図1変動開始コマンド)には、大当たり判定処理(ステップS1408)でセットされた特図停止図柄データに関する情報や変動パターン選択処理(ステップS1409)でセットされた変動パターンに関する情報(変動時間に関する情報を含む)が含まれている。

20

30

40

**【0106】**

ステップS1407において、特図1保留球数が「0」の場合(ステップS1407: YES)、遊技制御用マイコン81は、画像表示装置7の表示画面7aが待機画面か否かの判定をおこなう(ステップS1413)。待機画面とは、客待ち用のデモ画面のことで

50

ある。遊技制御用マイコン 8 1 は、例えば、客待ち用のデモ画面表示フラグの ON / OFF によって判定してもよい。待機画面である場合（ステップ S 1 4 1 3 : YES）、本処理を終了する。待機画面でない場合（ステップ S 1 4 1 3 : NO）、遊技制御用マイコン 8 1 は、所定の待機時間の経過をまって、待機場面を表示させるための客待ち待機コマンドをメイン RAM 8 4 のコマンドセット領域 8 4 a にセットし（ステップ S 1 4 1 4）、本処理を終える。上記のように、本実施形態の特別図柄待機処理によれば、第 1 特図保留に基づく特別図柄の変動表示は、第 2 特図保留が「0」の場合に限って実行される。すなわち、第 2 特図保留の消化は、第 1 特図保留の消化に優先して実行される。また、本実施形態の大当たり種別判定テーブル T 5 によれば、第 2 特図保留に基づく抽選の方が、第 1 特図保留に基づく抽選よりも遊技者にとって利益の大きい大当たり（V 通過予定大当たり）に当選しやすくなっている。

10

## 【0107】

## 〔大当たり判定処理〕

図 2 3 は、大当たり判定処理（図 2 2 : ステップ S 1 4 0 2、S 1 4 0 8）のフローチャートである。特図 2 の大当たり判定処理（ステップ S 1 4 0 2）と特図 1 の大当たり判定処理（ステップ S 1 4 0 8）は処理の流れが同様であるため、まとめて説明する。大当たり判定処理では、まず、遊技制御用マイコン 8 1 は、確変フラグが ON であるか否かの判定をおこなう（ステップ S 1 5 0 1）。確変フラグが ON の場合（ステップ S 1 5 0 1 : YES）、大当たり判定テーブル T 1（図 8）のうちの高確率状態用テーブルを参照して大当たり判定をおこなう（ステップ S 1 5 0 2）。具体的には、遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、判定値としての大当たり乱数値の読み出しをおこなう。例えば、特図 2 の大当たり判定処理では、第 2 特図保留記憶領域 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。

20

## 【0108】

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。

30

## 【0109】

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

40

50

レ」の場合、ハズレ図柄に応じた特図停止図柄データ（01H）をメインRAM84に設けた大当たり種別バッファにセットして（ステップS1520）、本処理を終了する。

【0110】

〔変動パターン選択処理〕

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

10

20

【0111】

大当たり種別がV通過予定大当たりの場合（ステップS1604：YES）、遊技制御用マイコン81は、変動パターン判定テーブルT6（図10）のうち、非時短状態V通過予定大当たり用のテーブルを参照して変動パターンの選択をおこなう（ステップS1605）。具体的には、遊技制御用マイコン81は、まず、判定値としての変動パターン乱数値の読み出しをおこなう。例えば、特図2の変動パターン選択処理では、第2特図保留記憶領域85bの第1記憶領域（第2特図保留の1個目に対応）に記憶されている変動パターン乱数値を読み出す。特図1の変動パターン選択処理では、第1特図保留記憶領域85aの第1記憶領域（第1特図保留の1個目に対応）に記憶されている変動パターン乱数値を読み出す。次に、遊技制御用マイコン81は、変動パターン判定テーブルT6と変動パターン乱数値とを用いて変動パターンを選択する。ここでは、非時短状態V通過予定大当たり用のテーブルとして、図10に示す非時短状態用の変動パターン判定テーブルT6のうち、V通過予定大当たりに該当する部分（特図1では変動パターンが「P1」～「P3」の部分、特図2では変動パターンが「P21」～「P23」の部分）が参照される（アドレスがセットされる）。読み出した変動パターン乱数値から、特図1では変動パターンとして「P1」～「P3」のいずれか、特図2では「P21」～「P23」のいずれかが選択される。

30

【0112】

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

40

【0113】

ステップS1602において、大当たりフラグがOFFの場合（ステップS1602：NO）、遊技制御用マイコン81は、リーチ乱数値がリーチ成立乱数値か否かの判定をおこなう（ステップS1607）。具体的には、遊技制御用マイコン81は、まず、判定値

50

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」～「13」の部分）に基づいてリーチの有無を判定する。

#### 【0114】

リーチ乱数値がリーチ成立乱数値である場合（ステップ S 1 6 0 7：YES）、すなわち、リーチ有りハズレの場合には、遊技制御用マイコン 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 1 6 0 8）。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 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、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 1 4」の部分、特図 2 では変動パターンが「P 2 4」～「P 3 1」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 1 4」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 2 4」～「P 3 1」のいずれかが選択される。保留球数によって選択される変動パターンが変わるため、保留球数に応じた短縮変動の機能が働くようになっている。すなわち、特図 1 および特図 2 のいずれにおいても、保留球数が「3」～「4」であるときは、保留球数が「1」～「2」であるときに比べて変動時間の短い変動パターンがより多く選択されるようになっている。これにより、保留球数が多いときに特図保留の消化スピードを速めることができる。

#### 【0115】

リーチ乱数値がリーチ成立乱数値ではない場合（ステップ S 1 6 0 7：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 1 0）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 1 6 0 9）。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 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、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 1 5」～「P 1 6」の部分、特図 2 では変動パターンが「P 3 2」～「P 3 3」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 1 5」、「P 1 6」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 3 2」、「P 3 3」のいずれかが選択される。ここでも、保留球数によって選択される変動パターンが変わるため、保留球数に応じた短縮変動の機能が働くようになっている。

#### 【0116】

ステップ S 1 6 0 0 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 2 5：ステップ S 1 6 1 2）。以後、ステップ S 1 6 1 3～S 1 6 1 9 の処理は、以下の点を除いては上述のステップ S 1 6 0 3～S 1 6 0 9 の処理と同様であるため説明を省略する。ステップ S 1 6 1 3～S 1 6 1 9 の処理とステップ S 1 6 0 3～S 1 6 0 9 の処理との違いは、ステップ S 1 6 1 5、S 1 6 1 6、S 1 6 1 8、S 1 6 1 9 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 1 6 0 5、S 1 6 0 6、S 1 6 0 8、S 1 6 0 9 と異なる。具体的には、S 1 6 0 5、S 1 6 0 6、S 1 6 0 8、S 1 6 0 9 では、非時短状態用の変動パターン判定テーブル T 6（図 1 0）が参照されるのに対して、ステップ S 1 6 1 5、S 1 6 1 6、S 1 6 1 8、S 1 6 1 9 では、時短状態用の変動パターン判定テーブル T 6（図 1 1）が参照される。例えば、ステップ S 1 6 1 5 の場合、すな

10

20

30

40

50

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

10

#### 【0117】

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

#### 【0118】

##### [特別図柄変動中処理]

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

20

30

#### 【0119】

##### [特別図柄確定処理]

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

40

#### 【0120】

大当たりフラグがONの場合（ステップS1802：YES）、遊技制御用マイコン81は、当選した大当たりの種別に応じた大入賞口およびV開閉部材の開放パターンのセットをおこなう（ステップS1803）。具体的には、遊技制御用マイコン81は、大入賞口開放パターン判定テーブルT8（図13）を参照して、特図停止図柄データから大入賞口の開放パターンを決定し、決定した開放パターンをセットする。例えば、特図停止図柄データが「11H」の場合には、大入賞口の開放パターンとして「開放パターン21」がセットされる。また、遊技制御用マイコン81は、V開閉部材開放パターン判定テーブルT9（図14）を参照して、特図停止図柄データからV開閉部材71の開放パターンを決定し、決定した開放パターンをセットする。例えば、特図停止図柄データが「11H」の

50

場合には、V開閉部材71の開放パターンとして「開放パターン31」がセットされる。大入賞口およびV開閉部材の開放パターンのセットとあわせてラウンドカウンタの値を、当選した大当たりの種類に応じたラウンド数にセットする。ラウンドカウンタとは、大当たり遊技中に実行した単位開放遊技(ラウンド遊技)の回数をカウントするものである。ここでは、ラウンドカウンタには「16」がセットされる(図13(B))。

#### 【0121】

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

10

#### 【0122】

##### [遊技状態管理処理]

図28は、遊技状態管理処理(図27:ステップS1801)のフローチャートである。遊技制御用マイコン81は、まず、確変フラグがONか否かの判定をおこなう(ステップS2001)。確変フラグがOFFの場合(ステップS2001:NO)、処理はステップS2010にスキップする。確変フラグがONの場合(ステップS2001:YES)、確変カウンタの値を1デクリメントする(ステップS2002)。確変カウンタとは、高確率状態中に実行した特別図柄の変動回数をカウントするものである。ここでは、高確率状態への移行時に確変カウンタに「100」がセットされる。遊技制御用マイコン81は、確変カウンタを1デクリメントした結果、カウンタの値が「0」になったか否かの判定をおこなう(ステップS2003)。確変カウンタの値が「0」ではない場合(ステップS2003:NO)、処理はステップS2005にスキップする。確変カウンタの値が「0」の場合(ステップS2003:YES)、確変フラグをOFFに切り替える(ステップS2004)。

20

#### 【0123】

ステップS2005では、遊技制御用マイコン81は、時短フラグがONか否かの判定をおこなう。時短フラグがOFFの場合(ステップS2005:NO)、処理はステップS2009にスキップする。時短フラグがONの場合(ステップS2005:YES)、時短カウンタの値を1デクリメントする(ステップS2006)。時短カウンタとは、時短状態中に実行した特別図柄の変動回数をカウントするものである。ここでは、時短状態への移行時に、時短カウンタに「100」がセットされる。遊技制御用マイコン81は、時短カウンタを1デクリメントした結果、カウンタの値が「0」になったか否かの判定をおこなう(ステップS2007)。時短カウンタの値が「0」ではない場合(ステップS2007:NO)、処理はステップS2009にスキップする。時短カウンタの値が「0」の場合(ステップS2007:YES)、時短フラグをOFFに切り替える(ステップS2008)。

30

#### 【0124】

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

40

#### 【0125】

ステップS2010では、遊技制御用マイコン81は、天井フラグがONか否かの判定をおこなう。天井フラグがOFFの場合(ステップS2010:NO)、処理はステップS2005にスキップする。天井フラグがONの場合(ステップS2010:YES)、天井カウンタの値を1デクリメントする(ステップS2011)。天井カウンタとは、b時短(遊タイム)に達するまでの規定回転数をカウントするためのものであり、天井フ

50

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

10

#### 【0126】

##### [遊技状態リセット処理]

図29は、遊技状態リセット処理（図27：ステップS1804）のフローチャートである。遊技制御用マイコン81は、まず、確変フラグがONか否かの判定をおこなう（ステップS2101）。確変フラグがOFFの場合（ステップS2101：NO）、処理はステップS2103にスキップする。確変フラグがONの場合（ステップS2101：YES）、確変フラグをOFFに切り替える（ステップS2102）。ステップS2103において、遊技制御用マイコン81は、時短フラグがONか否かの判定をおこなう。時短フラグがOFFの場合（ステップS2103：NO）、処理は2105にスキップする。時短フラグがONの場合（ステップS2103：YES）、時短フラグをOFFに切り替える（ステップS2104）。ステップS2105において、遊技制御用マイコン81は、天井フラグがONか否かの判定をおこなう。天井フラグがOFFの場合（ステップS2105：NO）、本処理を終了する。天井フラグがONの場合（ステップS2105：YES）、天井フラグをOFFに切り替える（ステップS2106）。つまり、大当たり遊技の実行中は、非高確率状態かつ非時短状態で天井フラグはOFFとなる。遊技機1では、非時短状態時は常に低ベース状態となるため、大当たり遊技の実行中は低ベース状態となる。

20

#### 【0127】

##### [特別電動役物処理]

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

30

40

#### 【0128】

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

50

S 2 2 0 3 : N O )、処理はステップ S 2 2 2 0 に移行する。

【 0 1 2 9 】

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 S 2 2 0 3 : Y E S ）、遊技制御用マイコン 8 1 は、大入賞口開放処理をおこなう（ステップ S 2 2 0 7 ）。具体的には、遊技制御用マイコン 8 1 は、大当たりの種類に応じた開放パターン（図 1 3 ）に従って大入賞口（第 1 大入賞口 3 0 または第 2 大入賞口 3 5 ）を開放させる。大入賞口開放処理の後、遊技制御用マイコン 8 1 は、ラウンド指定コマンドのセットをおこなう（ステップ S 2 2 0 8 ）。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 8 1 は、ラウンド指定コマンドをメイン R A M 8 4 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 8 1 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。

10

【 0 1 3 0 】

上述のステップ S 2 2 0 2 において、大入賞口の開放中の場合（ステップ S 2 2 0 2 : Y E S ）、遊技制御用マイコン 8 1 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 S 2 2 1 0 ）。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 1 3 ）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 S 2 2 1 0 : N O ）、遊技制御用マイコン 8 1 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 S 2 2 1 0 : Y E S ）、遊技制御用マイコン 8 1 は、大入賞口を閉鎖（閉塞）する（ステップ S 2 2 1 1 ）。

20

【 0 1 3 1 】

上述のステップ S 2 2 0 3 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 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 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 : N O ）、遊技制御用マイコン 8 1 は本処理を終了する。

30

【 0 1 3 2 】

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 : Y E S ）、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 : N O ）、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、「 1 6 R（実質 1 3 R）V 通過予定大当たり」で V 領域 3 9 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 1 8 秒）は、「 1 6 R（実質 1 3 R）V 非通過予定大当たり」で V 領域 3 9 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、「 1 6 R（実質 1 3 R）V 通過予定大当たり」で V 領域 3 9 への遊技球の通過があった場合であっても、「 1 6 R（実質 1 3 R

40

50

「V非通過予定大当たり」でV領域39への遊技球の通過が無かったと認識させることができる。なお、「16R(実質13R)V通過予定大当たり」でV領域39への遊技球の通過が無かった場合のエンディング時間もこれらと同じ長さになっている。大当たりのエンディングの開始後、大当たり終了フラグをONにセットして(ステップS2229)、本処理を終える。

#### 【0133】

上述のステップS2200において、大当たり終了フラグがONの場合(ステップS2200: YES)、最終ラウンドが終了しているため、遊技制御用マイコン81は、大当たりのエンディングの時間が経過したか否かを判定する(ステップS2230)。エンディング時間が経過していない場合(ステップS2230: NO)、遊技制御用マイコン81は、本処理を終える。一方、エンディング時間が経過している場合(ステップS2230: YES)、遊技制御用マイコン81は、大当たり終了フラグをOFFにするとともに(ステップS2231)、大当たりフラグをOFFにし(ステップS2232)、特別動作ステータスを「1」にセットする(ステップS2233)。これにより、次の特別動作処理において、再び特別図柄待機処理(ステップS1302)が実行される。その後、後述の遊技状態設定処理(ステップS2234)を実行し本処理を終える。

#### 【0134】

##### [V開閉部材動作処理]

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

#### 【0135】

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

#### 【0136】

1球目の入賞を検出した場合(ステップS2503: YES)、遊技制御用マイコン81は、V開閉部材71をショート開放させるとともに、V有効期間設定処理をおこなう(ステップS2504)。V開閉部材71をショート開放させるのは、V開閉部材71の開放パターン(図14(B))では、「ショート開放」、「ロング開放」のいずれの場合であっても、1球目の入賞時にショート開放(ここでは0.1秒)を実行させるためである。なお、V開閉部材71のショート開放では、V開閉部材71の開放時間が非常に短いため、第1大入賞口30に入賞した1球目の遊技球は、V領域39を通過せずに非V領域70を通過するように構成されている。V有効期間設定処理では、V開閉部材71の開放中、および、V開閉部材71の閉鎖後の数秒間を、V領域センサ39aによる遊技球の検知を有効とするV有効期間に設定する。ここでは、遊技制御用マイコン81は、V開閉部材71の開放パターン(図14(B))に従って、V開閉部材71をショート開放(ここでは0.1秒)させ、V開閉部材71の開放中および閉鎖後1秒間をV有効期間に設定する

10

20

30

40

50

。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、  
 10  
 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 7】

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。  
 20  
 30

#### 【0 1 3 8】

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に長い  
 40  
 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 9】

10

20

30

40

50

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 4 0】

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。

10

#### 【0 1 4 1】

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。

20

#### 【0 1 4 2】

ステップS 2 5 4 0において、遊技制御用マイコン8 1は、V開閉部材7 1が閉鎖中と判定した場合(ステップS 2 5 4 0: 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 3】

##### [遊技状態設定処理]

図3 2は、遊技状態設定処理(図3 0: ステップS 2 2 3 4)のフローチャートである。遊技制御用マイコン8 1は、まず、Vフラグが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。

30

#### 【0 1 4 4】

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」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 0 0」をセットする(ステップS 2 3 0 8)。これにより、今回の大当たり遊技後の遊技状態が「高確率状態」かつ「時短状態」かつ「高ベース状態」(すなわち、高確高ベース)になる。この高確高ベース状態は、特別図柄の変表示が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。

40

#### 【0 1 4 5】

50

ステップS 2 3 1 0では、遊技制御用マイコン8 1は、天井フラグをONにし、天井カウンタに、b時短（遊タイム）に達するまでの規定回転数としての「5 0 0」がセットされる（ステップS 2 3 1 1）。これにより、大当たり遊技後、確変フラグがOFFとなっているとき、5 0 0回はまるとb時短（遊タイム）に突入する。ステップS 2 3 0 9では、遊技制御用マイコン8 1は、遊技状態指定コマンドをメイン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、設定した遊技状態（時短フラグ、時短カウンタ、確変フラグ、確変カウンタ、天井フラグ、天井カウンタ）に関する情報が含まれている。

#### 【0 1 4 6】

##### [ V領域センサ検出処理 ]

図3 3は、V領域センサ検出処理（図1 6：ステップS 1 0 6）のフローチャートである。遊技制御用マイコン8 1は、まず、V領域センサ3 9 aによる遊技球の検知があったか否かの判定をおこなう（ステップS 2 6 0 1）。V領域センサ3 9 aによる遊技球の検知がない場合には（ステップS 2 6 0 1：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10ラウンド，第12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。

#### 【0 1 4 7】

##### [ 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）。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 8】

##### 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RAM 9 4に設けられている。

#### 【0 1 4 9】

##### [ 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ROM 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、CPU初期化処理をおこなう（ステップS 4 0 0 0）。CPU初期化処理では、例えば、サブCPU 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「OFF」であり、ステータスの初期値は「1」であり、カウンタの初期値は「0」である。なお、CPU初期化処理は、電源投入後に一度だけ実行され、それ以降は実行されない。

#### 【0 1 5 0】

CPU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

10

20

30

40

50

(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 5 1】

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CPU9 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。

#### 【0 1 5 2】

##### [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RAM 9 4の演出コマンドセット領域9 4 b(出力バッファ)にセットした各種コマンドを画像制御基板1 0 0、音声制御基板1 0 6、ランプ制御基板1 0 7、中継基板1 0 8に送信する。各種コマンドを受信した画像制御基板1 0 0は、画像表示装置7を用いて、受信したコマンドに応じた表示演出を実行する。また、各種コマンドを受信した音声制御基板1 0 6は、受信したコマンドに応じて、スピーカ6 7から音声を出力する音声演出を実行する。各種コマンドを受信したランプ制御基板1 0 7は、受信したコマンドに応じて盤ランプ5や枠ランプ6 6の発光制御を行うランプ演出を実行する。コマンド送信処理の後、演出制御用マイコン9 1は、その他の処理をおこない(ステップS 4 3 2 0)、本処理を終える。その他の処理では、例えば、乱数更新処理等がおこなわれる。

#### 【0 1 5 3】

##### [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。

#### 【0 1 5 4】

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、普図保留演出カウンタの値を更新する。これにより、主制御基板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、普図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。

10

## 【0 1 5 5】

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。

## 【0 1 5 6】

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）、上述の変動演出終了処理をスキップする。

20

## 【0 1 5 7】

続いて、演出制御用マイコン9 1は、主制御基板8 0からオープニングコマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップS 4 4 7 5）。受信している場合（ステップS 4 4 7 5：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S 4 4 8 0）。「オープニング演出パターン決定処理」は、特別遊技（大当たり遊技）開始時に実行するオープニング演出パターン（内容）を選択する処理である。オープニング演出パターン決定処理では、演出制御用マイコン9 1は、まず、オープニングコマンドの解析をおこない、オープニングコマンドに含まれる、大当たり当選判定時にセットされた特図停止図柄データに関する情報をサブRAM 9 4にセットする。そして、特図停止図柄データが示す当たり種別に対応して予め設定されているオープニング演出の演出パターンを選択し、選択したオープニング演出を開始するためのオープニング演出開始コマンドをサブRAM 9 4の演出コマンドセット領域9 4 bにセットする。演出コマンドセット領域9 4 bにセットされたオープニング演出開始コマンドがコマンド送信処理（図3 6：ステップS 4 3 1 5）において画像制御基板1 0 0に送信されると、画像制御基板1 0 0のCPU 1 0 2は、所定のオープニング演出画像をROM 1 0 3から読み出して、画像表示装置7の表示画面7 aに表示させる。なお、ステップS 4 4 7 5において、オープニングコマンドを受信していない場合（ステップS 4 4 7 5：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。

30

40

## 【0 1 5 8】

続いて、演出制御用マイコン9 1は、主制御基板8 0からラウンド指定コマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップS 4 4 8 5）。受信している場合（ステップS 4

50

485: 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。

10

#### 【0159】

続いて、演出制御用マイコン91は、主制御基板80からエンディングコマンドを受信したか否かの判定をおこなう(ステップS4495)。受信している場合(ステップS4495:YES)、エンディング演出パターン決定処理をおこなう(ステップS4500)。「エンディング演出パターン決定処理」は、特別遊技(大当たり遊技または小当たり遊技)のエンディング中に実行するエンディング演出パターン(内容)を選択する処理である。エンディング演出パターン決定処理では、演出制御用マイコン91は、まず、エンディングコマンドの解析をおこない、エンディングコマンドに含まれる特図停止図柄データに関する情報をサブRAM94にセットする。そして、特図停止図柄データが示す当たり種別に応じたエンディング演出パターンを選択し、選択したエンディング演出を開始するためのエンディング演出開始コマンドをサブRAM94の出力バッファにセットする。演出コマンドセット領域94bにセットされたエンディング演出開始コマンドが画像制御基板100に送信されると、CPU102は、所定のエンディング演出画像をROM103から読み出して、表示画面7aに表示させる。なお、エンディングコマンドを受信していない場合(ステップS4495:NO)、上述のエンディング演出パターン決定処理をスキップする。

20

30

#### 【0160】

続いて、演出制御用マイコン91は、その他の処理をおこなう(ステップS4535)。その他の処理では、例えば、演出制御用マイコン91は、遊技状態指定コマンドを受信したときに、遊技状態指定コマンドに含まれる遊技状態に関する情報(時短フラグ、時短カウンタ、確変フラグ、確変カウンタ、天井フラグ、天井カウンタなど)をサブRAM94に保持させる。具体的には、遊技状態指定コマンドに含まれる情報に基づいて、サブRAM94のカウンタセット領域94dに設けられた、時短演出カウンタ、確変演出カウンタ、天井演出カウンタの値が更新される。例えば、時短時の残り変動回数(ゲーム回数)が時短演出カウンタにセットされ、確変時の残り変動回数が確変演出カウンタにセットされ、天井到達までの残り変動回数が天井演出カウンタにセットされる。これにより、主制御基板80側だけでなく、サブ制御基板90側でも時短回数、確変回数、天井回数の情報を保持することができる。また、演出制御用マイコン91は、V通過コマンドを受信したときに、V通過した情報をサブRAM94に保持させる。また、演出制御用マイコン91は、上記以外のコマンド(客待ち待機コマンド、RAMクリア報知コマンドなど)に基づく処理をおこなって、本処理を終了する。

40

#### 【0161】

##### [先読み演出決定処理]

図38は、先読み演出決定処理(図37:ステップS4420)のフローチャートである。演出制御用マイコン91は、まず、事前判定情報書換処理をおこなう(ステップS4601)。具体的には、演出制御用マイコン91は、主制御基板80から受信した事前判

50

定コマンドに含まれる、大当たり事前判定結果（大当たり判定情報）、大当たり種別事前判定結果（大当たり種別情報）、および、変動パターン事前判定結果（変動パターン情報）を事前判定情報記憶領域 94c に記憶させる。

#### 【0162】

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

#### 【0163】

図38に戻り、続いて、演出制御用マイコン 91 は、事前判定情報記憶領域 94c に先読み演出パターン情報が記憶されているか否かの判定をおこなう（ステップ S4602）。具体的には、演出制御用マイコン 91 は、事前判定情報記憶領域 94c の当該領域、第1～4格納領域のいずれかに先読み演出パターン情報が記憶されていないか否かの判定をおこなう。先読み演出パターン情報が記憶されている場合（ステップ S4602：YES）には、本処理を終了する。すなわち、事前判定情報記憶領域 94c の当該領域、第1～4格納領域のいずれかに先読み演出パターン情報が記憶されている場合には、新たに先読み演出パターン情報を選択して記憶させない。一方、事前判定情報記憶領域 94c に先読み演出パターン情報が記憶されていない場合（ステップ S4602：NO）には、演出制御用マイコン 91 は、受信した事前判定コマンドに含まれる事前判定結果が「大当たり」または「リーチ有りハズレ」か否かの判定をおこなう（ステップ S4603）。「大当たり」または「リーチ有りハズレ」か否かは、例えば、変動パターン事前判定結果（変動パターン情報）によって判別することができる。演出制御用マイコン 91 は、受信した事前判定コマンドに含まれる事前判定結果が「リーチ無しハズレ」の場合には（ステップ S4603：NO）、本処理を終了する。先読み演出をおこなう必要が無いためである。一方、受信した事前判定コマンドに含まれる事前判定結果が「大当たり」または「リーチ有りハズレ」の場合（ステップ S4603：YES）には、先読み演出を実行するか否かを判定する先読み演出実行判定、および、先読み演出パターン選択をおこなう（ステップ S4604）。具体的には、演出制御用マイコン 91 は、先読み演出乱数乱数のカウンタの値を取得し、取得した乱数値と、サブROM 93 に記憶されている先読み演出パターン決定テーブル T51 を参照して先読み演出をおこなうか否か、および、先読み演出をおこなう場合の先読み演出パターンを決定する。

#### 【0164】

図40は、先読み演出パターン決定テーブル T51 を説明するための図である。図40では、事前判定結果が「大当たり」で、先読み演出乱数値が「0～55」の場合、先読み演出は「無し」となり、先読み演出乱数値が「56～67」の場合、先読み演出として「

10

20

30

40

50

パターン A」が選択され、先読み演出乱数値が「68～127」の場合、先読み演出として「パターン B」が選択される。また、事前判定結果が「リーチ有りハズレ」で、先読み演出乱数値が「0～107」の場合、先読み演出は「無し」となり、先読み演出乱数値が「108～114」の場合、先読み演出として「パターン A」が選択され、先読み演出乱数値が「115～127」の場合、先読み演出として「パターン B」が選択される。なお、先読み演出パターンの種類、内容、選択される乱数値の範囲は任意に設定することができる。

#### 【0165】

図38に戻り、ステップS4604において、先読み演出が実行されることが決定した場合（ステップS4605：YES）、選択された先読み演出パターンを事前判定情報記憶領域94cに記憶する（ステップS4606）。ここでは、先読み演出パターンを事前判定情報記憶領域94cに記憶するとき、第1～4格納領域のうち、受信した事前判定コマンドに対応する格納領域のみでなく、対応する格納領域よりも前の格納領域および当該領域にも先読み演出パターンを格納する。具体的には、図39（B）に示すように、受信した事前判定コマンドに対応する第4格納領域に「パターン A」をセットするだけでなく、第1～3格納領域、および、当該領域にも「パターン A」をセットする。これにより、第4格納領域に対応する変動演出が実行される前に実行される変動演出（当該領域および第1～3格納領域に対応する変動演出）においても、先読み演出パターン A が実行される。なお、当該領域に対応する変動演出で先読み演出が実行されるか否かは、当該変動演出の進捗状況による。すなわち、当該変動演出において、先読み演出を実行するタイミングをもう過ぎている場合には、先読み演出が実行されないが、先読み演出を実行するタイミング前であれば、そのタイミングにおいて実行される。これについては後述する。ステップS4604において、先読み演出が実行されないことが決定した場合（ステップS4605：NO）、処理を終了する。

#### 【0166】

##### [ 変動演出開始処理 ]

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

#### 【0167】

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

#### 【0168】

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

10

20

30

40

50

ンドに含まれていた変動パターンが「P72」の場合、リーチ無しハズレ演出をおこなう基幹演出パターンが選択される。

【0169】

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

【0170】

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

【0171】

図43では、チャンスアップ演出パターンとして「2-NO」「2-SP1」「2-SP2」「2-SP3」「3-NO」「3-SP1」「3-SP2」「3-SP3」「4-NO」「4-SP1」「4-SP2」「4-SP3」「ANO」が設定されている。これらのチャンス演出パターンは、後述の種々のチャンスアップ演出に対応する。

【0172】

図41に戻り、チャンスアップ演出パターンを決定した後、演出制御用マイコン91は、カウント演出パターン決定処理をおこなう(ステップS5016)。ここでは、カウント演出パターン決定処理は、確変時の残り変動回数(ゲーム回数)や、時短時の残り変動回数、天井到達までの残り変動回数、電源投入時からの変動回数、大当たり遊技後からの変動回数等を表示画面7aに表示するための処理である。演出制御用マイコン91は、確変時に、確変演出カウンタの値に基づいて、表示画面7aに確変残り回数を表示させる。また、演出制御用マイコン91は、時短時に、時短演出カウンタの値に基づいて、確変残り回数を表示させる。

【0173】

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

10

20

30

40

50

演出カウンタの値を表示するか否かを上述のように、宵越し演出カウンタの値に基づいて決定してもよいし、天井演出カウンタの値に基づいて決定してもよい。例えば、演出制御用マイコン91は、天井演出カウンタの値がTH6（例えば、TH6 = 100）のときに、天井演出カウンタの値を表示させ、天井演出カウンタの値がTH7（例えば、TH7 = 70）のときに、天井演出カウンタの値の表示を消し、天井演出カウンタの値がTH8（例えば、TH8 = 50）のときに、再び、天井演出カウンタの値を表示させてもよい。

#### 【0174】

カウント演出パターン決定処理の後、演出制御用マイコン91、乱数値と停止図柄パターン決定テーブルT54を参照して、停止表示する演出図柄8L、8C、8Rの組み合わせなどを決定してもよい。これらにより、変動演出としてどのような演出をおこなうかが決定される。

10

#### 【0175】

演出制御用マイコン91は、上記ステップS5010～S5016にて決定された変動演出パターンに基づく変動演出が実現されるよう変動演出開始コマンドをサブRAM94の演出コマンドセット領域94b（出力バッファ）にセットする（ステップS5020）。サブRAM94の演出コマンドセット領域94bにセットされた変動演出開始コマンドがコマンド送信処理（図36：ステップS4315）において画像制御基板100に送信されると、画像制御基板100のCPU102は、変動演出画像をROM103から読み出して、画像表示装置7の表示画面7aに表示させる。

#### 【0176】

続いて、演出制御用マイコン91は、変動演出タイマをセットして（ステップS5030）、本処理を終了する。変動演出タイマには、変動開始コマンドに含まれる変動パターン変動パターンに応じた変動時間（図42）がセットされる。例えば、変動パターンが「P1」のとき、変動演出タイマには「40秒」がセットされる。

20

#### 【0177】

##### [ 変動演出中処理 ]

図44は、変動演出中処理（図36：ステップS4305）のフローチャートである。演出制御用マイコン91は、変動演出中か否かの判定をおこなう（ステップS4701）。変動演出中か否かは、例えば、変動演出タイマがゼロになっているか否かによって判定することができる。変動演出中ではない場合（ステップSS4701：NO）、本処理を終了する。一方、変動演出中の場合（ステップSS4701：YES）、演出制御用マイコン91は、変動終了前コマンドをサブRAM94の演出コマンドセット領域94bにセットするタイミングか否かの判定をおこなう（ステップS4702）。変動終了前コマンドは、演出制御用マイコン91が画像制御基板100などに対して、変動演出中の特定のタイミングであることを知らせるコマンドであり、画像制御基板100は、変動終了前コマンドを受信すると、変動終了前コマンドに含まれる情報にしたがって演出内容の切り替えや、特定の画像の表示等をおこなう。

30

#### 【0178】

変動終了前コマンドをセットするタイミングではない場合（ステップS4702：NO）、本処理を終える。一方、変動終了前コマンドをセットするタイミングである場合（ステップS4702：YES）、事前判定情報記憶領域94cの当該領域に先読み演出パターン情報があるか否かの判定をおこなう（ステップS4703）。当該領域に先読み演出パターン情報がある場合（ステップS4703：YES）、先読み演出パターン情報を含んだ変動終了前コマンドをサブRAM94の演出コマンドセット領域94bにセットする（ステップS4704）。一方、当該領域に先読み演出パターン情報が無い場合（ステップS4703：NO）には、先読み演出パターン情報を含まない変動終了前コマンドをサブRAM94の演出コマンドセット領域94bにセットする（ステップS4705）。これにより、当該領域に先読み演出パターン情報がある場合には、当該変動演出の終了2秒前に先読み演出パターン情報を含んだ変動終了前コマンドが画像制御基板100に送信される。そして、画像制御用マイコン101は、画像表示装置7の表示画面7aに先読み演

40

50

出画像を表示させる先読み演出を開始させる。一方、当該領域に先読み演出パターン情報が無い場合にも当該変動の終了2秒前に変動終了前コマンドが画像制御基板100に送信される。ここでは、画像制御用マイコン101は、画像表示装置7の表示画面7aに既に予告画像が表示されている場合、その予告画像をフェードさせる予告フェード演出を開始させる。

#### 【0179】

9. 可動体の動作およびサブ表示画面64の表示演出

図46～図50を用いて、盤可動体(第1可動役物14、第2可動役物15)の動作、枠可動体(枠可動役物69)の動作、および、サブ表示画面64(右サブ表示画面64R、左サブ表示画面64L、および、上サブ表示画面64U)の表示演出について説明する。演出制御用マイコン91は、遊技演出(表示演出)中や電源投入時の初期動作等において、第1可動役物14、第2可動役物15、および、枠可動役物69を動作させる駆動制御をおこなう。また、演出制御用マイコン91は、遊技演出(表示演出)中や電源投入時の初期動作等においてサブ表示画面64に特定の画像を表示させる表示演出をおこなう。

10

#### 【0180】

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

20

30

#### 【0181】

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

40

#### 【0182】

図49は、枠可動役物69の第2態様を例示した説明図である。枠可動役物69は、ハンドル60の左右両側に配置された一对の平板状の部材によって構成され、それぞれ、左右方向に移動可能に構成されている。2つの部材は、柔軟性のある部材で形成されており、それぞれの部材の一方の主面がハンドル60に近づいたり遠ざかったりするように構成されている。図1に示すように、枠可動役物69の2つの部材は、通常時はハンドル60の左側と右側においてそれぞれハンドル60から遠ざかった退避位置(ホームポジション)で静止している(第1態様)。図49に示すように、枠可動役物69の2つの部材は、退避位置からそれぞれハンドル60に近づく方向に向かって移動(進出)し、すなわち、

50

互いに近接するように移動し、それぞれハンドル 60 に触れる位置で静止することができる（第 2 態様）。枠可動役物 69 は、進出位置のとき、ハンドル 60 またはハンドル 60 を操作中の遊技者の右手に触れる。枠可動役物 69 は、第 2 態様から第 1 態様になるように、2 つの部材が互いに離れる方向に移動することができる。

#### 【0183】

図 50 は、サブ表示画面 64（右サブ表示画面 64 R、左サブ表示画面 64 L、および、上サブ表示画面 64 U）の表示演出を例示した説明図である。右サブ表示画面 64 R、左サブ表示画面 64 L、および、上サブ表示画面 64 U は、それぞれ、独立して画像を表示することができる。また、表示画面 7a の画像と連動した演出をおこなうことができる。

#### 【0184】

##### 10 . 本実施形態の演出例、効果例、変形例、態様例

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

#### 【0185】

以下に図 51 ~ 図 53 を用いて図柄複製移動演出 A ~ C について説明する。この図柄複製移動演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行される。すなわち、画像制御用マイコン 101 がサブ制御基板 90 から受信したコマンドを解析し、図柄複製移動演出を実行する指示が含まれていると、ROM 103 から対応する画像データを読み出して画像表示装置 7 の表示画面 7a や、サブ表示画面 64（右サブ表示画面 64 R、左サブ表示画面 64 L、および、上サブ表示画面 64 U）に画像を表示させる。

#### 【0186】

##### [ 図柄複製移動演出 A ]

図 51 は、図柄複製移動演出 A を説明するための図である。図柄複製移動演出は、特図変動中に一組の装飾図柄のうちの一つの図柄が停止した後、停止した図柄から他の図柄が複製されて出現し、他の図柄の停止位置に向かって移動する演出である。図柄複製移動演出 A では、まず、特図変動中に表示画面 7a に装飾図柄 8 L、8 C、8 R が変動表示される。ここでの変動表示とは、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が高速移動している状態が視認できる表示のほか、高速移動によって視認できない状態になっているものも含んでいる。

#### 【0187】

装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（特図変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。特別図柄とは、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄のいずれであってもよい。ここでは、左装飾図柄 8 L は、表示画面 7a の第 1 領域 A1 で停止表示され、中装飾図柄 8 C は、表示画面 7a の第 3 領域 A3 で停止表示され、右装飾図柄 8 R は、表示画面 7a の第 2 領域 A2 で停止表示されるものとする。言い換えれば、表示画面 7a の第 1 領域 A1 は、左装飾図柄 8 L の変動後の停止位置であり、表示画面 7a の第 3 領域 A3 は、中装飾図柄 8 C の変動後の停止位置であり、表示画面 7a の第 2 領域 A2 は、右装飾図柄 8 R の変動後の停止位置である。また、ここでは、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）において、特図 1 変動が実行されているものとする。また、ここでは、保留アイコン 9 A と、変動アイコン（当該保留アイコン）9 C の表示は省略されている。保留アイコン 9 A と、変動アイコン（当該保留アイコン）9 C は表示されていてもよいし表示されていなくてもよい。

#### 【0188】

装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示後、図 51（A）に示すように、左装飾図柄 8 L が表示画面 7a の第 1 領域 A1 において停止表示される。ここでは、左装飾図柄 8 L の「

10

20

30

40

50

3」は、表示画面7aの上方からフレームインし、下方に向かって移動し、第1領域A1において停止表示される。

【0189】

図51(B)に示すように、表示画面7aの第1領域A1において停止表示されている左装飾図柄8Lから右装飾図柄8Rが出現する。具体的には、左装飾図柄8Lの「3」から、左装飾図柄8Lと同じ図柄である「3」の右装飾図柄8Rが半透明で表示された状態で出現する。すなわち、ここでは、左装飾図柄8Lの「3」から右装飾図柄8Rの「3」が複製される演出が実行される。

【0190】

図51(C)に示すように、表示画面7aの第1領域A1において左装飾図柄8Lの「3」から複製された右装飾図柄8Rの「3」は、表示画面7aの第2領域A2に向かって右方向に移動する。図51(C)では、右装飾図柄8Rの「3」が第2領域A2に向かって右方向に移動しながら、第3領域A3を通過する状態が示されている。右装飾図柄8Rの「3」は、右方向に移動中、半透明の状態を維持する。

10

【0191】

図51(D)に示すように、右方向に移動中の右装飾図柄8Rの「3」は、表示画面7aの第2領域A2で停止せず、第2領域A2を通過して、表示画面7aからフレームアウトする。これにより、右装飾図柄8Rはこの「3」で停止表示されないことが報知される。

【0192】

表示画面7aの第1領域A1において停止表示されている左装飾図柄8Lの「3」から新たな右装飾図柄8Rが出現する。具体的には、左装飾図柄8Lの「3」から、前回の図柄である「3」とは異なる「4」の右装飾図柄8Rが半透明で表示された状態で出現する。すなわち、ここでは、左装飾図柄8Lの「3」から右装飾図柄8Rが次々と複製される演出が実行される。言い換えれば、右装飾図柄8Rが第1領域A1の左装飾図柄8Lから発生して右方向に次々と移動する変動演出が実行される。

20

【0193】

図51(E)に示すように、表示画面7aの第1領域A1において左装飾図柄8Lの「3」から複製された右装飾図柄8Rの「4」は、表示画面7aの第2領域A2に向かって右方向に移動する。図51(E)では、右装飾図柄8Rの「4」が第2領域A2に向かって右方向に移動しながら、第3領域A3を通過する状態が示されている。右装飾図柄8Rの「4」は、右方向に移動中、半透明の状態を維持する。

30

【0194】

一方、表示画面7aの第1領域A1において停止表示されている左装飾図柄8Lの「3」からまた新たな右装飾図柄8Rが出現する。具体的には、左装飾図柄8Lの「3」から、前回の図柄である「4」とは異なる「5」の右装飾図柄8Rが半透明で表示された状態で出現する。このように、ここでは、左装飾図柄8Lの「3」から右装飾図柄8Rが次々と複製される演出が実行され、右装飾図柄8Rが第1領域A1の左装飾図柄8Lから発生して右方向に次々と移動する変動演出が実行される。

【0195】

図51(F)に示すように、右方向に移動中の右装飾図柄8Rの「4」は、表示画面7aの第2領域A2で停止せず、第2領域A2を通過して、表示画面7aからフレームアウトする。これにより、右装飾図柄8Rはこの「4」で停止表示されないことが報知される。表示画面7aの第1領域A1において左装飾図柄8Lの「3」から複製された右装飾図柄8Rの「5」は、表示画面7aの第2領域A2に向かって右方向に移動する。図51(F)では、右装飾図柄8Rの「5」が第2領域A2に向かって右方向に移動しながら、第3領域A3を通過する状態が示されている。

40

【0196】

一方、表示画面7aの第1領域A1において停止表示されている左装飾図柄8Lの「3」からまた新たな右装飾図柄8Rが出現する。具体的には、左装飾図柄8Lの「3」から、前回の図柄である「5」とは異なる「3」の右装飾図柄8Rが半透明で表示された状態

50

で出現する。このように、ここでは、左装飾図柄 8 L の「 3 」から右装飾図柄 8 R が次々と複製される演出が実行され、右装飾図柄 8 R が第 1 領域 A 1 の左装飾図柄 8 L から発生して右方向に次々と移動する変動演出が実行される。また、このように、左装飾図柄 8 L から出現する右装飾図柄 8 R は「 3 」「 4 」「 5 」「 6 」のように予め設定された数字の順番に従って出現せず、ランダムな数字の順番で出現してもよい。

【 0 1 9 7 】

図 5 1 ( G ) に示すように、右方向に移動中の右装飾図柄 8 R の「 5 」は、表示画面 7 a の第 2 領域 A 2 で停止せず、第 2 領域 A 2 を通過して、表示画面 7 a からフレームアウトする。これにより、右装飾図柄 8 R はこの「 5 」で停止表示されないことが報知される。表示画面 7 a の第 1 領域 A 1 において左装飾図柄 8 L の「 3 」から複製された右装飾図柄 8 R の「 3 」は、表示画面 7 a の第 2 領域 A 2 に向かって右方向に移動する。図 5 1 ( G ) では、右装飾図柄 8 R の「 3 」が第 2 領域 A 2 に向かって右方向に移動しながら、第 3 領域 A 3 を通過する状態が示されている。

10

【 0 1 9 8 】

一方、表示画面 7 a の第 1 領域 A 1 において停止表示されている左装飾図柄 8 L の「 3 」からまた新たな右装飾図柄 8 R が出現する。具体的には、左装飾図柄 8 L の「 3 」から、前回の図柄である「 3 」とは異なる「 6 」の右装飾図柄 8 R が半透明で表示された状態で出現する。このように、ここでは、左装飾図柄 8 L の「 3 」から右装飾図柄 8 R が次々と複製される演出が実行され、右装飾図柄 8 R が第 1 領域 A 1 の左装飾図柄 8 L から発生して右方向に次々と移動する変動演出が実行される。また、このように、左装飾図柄 8 L から出現する右装飾図柄 8 R は、ランダムな数字の順番で出現してもよい。

20

【 0 1 9 9 】

図 5 1 ( H ) に示すように、右方向に移動中の右装飾図柄 8 R の「 3 」は、表示画面 7 a の第 2 領域 A 2 で停止する。これにより、右装飾図柄 8 R は「 3 」で確定停止し、リーチ状態になったことが報知される。表示画面 7 a の第 1 領域 A 1 において左装飾図柄 8 L の「 3 」から複製された右装飾図柄 8 R の「 6 」は、表示画面 7 a の第 2 領域 A 2 に向かって右方向に移動する。図 5 1 ( H ) では、右装飾図柄 8 R の「 6 」が第 2 領域 A 2 に向かって右方向に移動しながら、第 3 領域 A 3 を通過する状態が示されている。

【 0 2 0 0 】

一方、表示画面 7 a の第 1 領域 A 1 において停止表示されている左装飾図柄 8 L の「 3 」からまた新たな右装飾図柄 8 R が出現する。具体的には、左装飾図柄 8 L の「 3 」から、前回の図柄である「 6 」とは異なる「 2 」の右装飾図柄 8 R が半透明で表示された状態で出現する。このように、ここでは、左装飾図柄 8 L の「 3 」から右装飾図柄 8 R が次々と複製される演出が実行され、右装飾図柄 8 R が第 1 領域 A 1 の左装飾図柄 8 L から発生して右方向に次々と移動する変動演出が実行される。また、このように、左装飾図柄 8 L から出現する右装飾図柄 8 R は、ランダムな数字の順番で出現してもよい。

30

【 0 2 0 1 】

図 5 1 ( I ) に示すように、表示画面 7 a の第 2 領域 A 2 には、右装飾図柄 8 R の「 3 」が確定停止しており、右方向に移動中の右装飾図柄 8 R の「 6 」は、表示画面 7 a の第 2 領域 A 2 で停止せず、第 2 領域 A 2 を通過して、表示画面 7 a からフレームアウトする。表示画面 7 a の第 1 領域 A 1 において左装飾図柄 8 L の「 3 」から複製された右装飾図柄 8 R の「 2 」についても同様に、表示画面 7 a の第 2 領域 A 2 に向かって右方向に移動し、第 2 領域 A 2 を通過して、表示画面 7 a からフレームアウトする。

40

【 0 2 0 2 】

図 5 1 ( J ) に示すように、第 1 領域 A 1 において停止表示されている左装飾図柄 8 L から中装飾図柄 8 C が出現する。具体的には、左装飾図柄 8 L の「 3 」から、左装飾図柄 8 L と同じ図柄である「 3 」の中装飾図柄 8 C が半透明で表示された状態で出現する。すなわち、ここでは、左装飾図柄 8 L の「 3 」から中装飾図柄 8 C の「 3 」が複製される演出が実行される。

【 0 2 0 3 】

50

図51(K)に示すように、表示画面7aの第1領域A1において左装飾図柄8Lの「3」から複製された中装飾図柄8Cの「3」は、表示画面7aの第3領域A3に向かって右方向に移動する。ここでは、中装飾図柄8Cの「3」は右方向に移動しながら第3領域A3を通過し、さらに第2領域A2を通過してフレームアウトする。中装飾図柄8Rの「3」は、右方向に移動中、半透明の状態を維持する。

【0204】

一方、表示画面7aの第1領域A1において停止表示されている左装飾図柄8Lの「3」からまた新たな中装飾図柄8Cが出現する。具体的には、左装飾図柄8Lの「3」から、前回の図柄である「3」と異なる「4」の中装飾図柄8Cが半透明で表示された状態で出現する。このように、ここでは、左装飾図柄8Lの「3」から中装飾図柄8Cが次々と複製される演出が実行され、中装飾図柄8Cが第1領域A1の左装飾図柄8Lから発生して右方向に次々と移動する変動演出が実行される。

10

【0205】

図51(L)に示すように、表示画面7aの第1領域A1において左装飾図柄8Lの「3」から複製された中装飾図柄8Cの「4」は、表示画面7aの第3領域A3に向かって右方向に移動し、第3領域A3で停止する。これにより、中装飾図柄8Cは「4」で確定停止したことが報知される。また、中装飾図柄8Cの確定停止によって、装飾図柄8L、8C、8Rが「343」のハズレ目で確定停止表示され、当否結果が報知される。なお、中装飾図柄8Cに「3」が停止した場合には、「333」の大当たりが報知される。

【0206】

20

[ 図柄複製移動演出B ]

図52は、図柄複製移動演出Bを説明するための図である。図柄複製移動演出は、特図変動中に一組の装飾図柄のうちの1つの図柄が停止した後、停止した図柄から他の図柄が複製されて出現し、他の図柄の停止位置に向かって移動する演出である。図柄複製移動演出Bでは、まず、特図変動中に表示画面7aに装飾図柄8L、8C、8Rが変動表示される。ここでの変動表示とは、装飾図柄8L、8C、8Rが高速移動している状態が視認できる表示のほか、高速移動によって視認できない状態になっているものも含んでいる。

【0207】

装飾図柄8L、8C、8Rは、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rを含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示(特図変動)を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。特別図柄とは、第1特別図柄と第2特別図柄のいずれであってもよい。ここでは、左装飾図柄8Lは、表示画面7aの第1領域A1で停止表示され、中装飾図柄8Cは、表示画面7aの第3領域A3で停止表示され、右装飾図柄8Rは、表示画面7aの第2領域A2で停止表示されるものとする。言い換えれば、表示画面7aの第1領域A1は、左装飾図柄8Lの変動後の停止位置であり、表示画面7aの第3領域A3は、中装飾図柄8Cの変動後の停止位置であり、表示画面7aの第2領域A2は、右装飾図柄8Rの変動後の停止位置である。また、ここでは、遊技状態が通常状態(低確低ベース状態)において、特図1変動が実行されているものとする。また、ここでは、保留アイコン9Aと、変動アイコン(当該保留アイコン)9Cの表示は省略されている。保留アイコン9Aと、変動アイコン(当該保留アイコン)9Cは表示されていてもよいし表示されていなくてもよい。

30

40

【0208】

装飾図柄8L、8C、8Rの変動表示後、図52(A)に示すように、左装飾図柄8Lが表示画面7aの第1領域A1において停止表示される。ここでは、左装飾図柄8Lの「3」は、表示画面7aの上方からフレームインし、下方に向かって移動し、第1領域A1において停止表示される。

【0209】

図52(B)に示すように、表示画面7aの第1領域A1において停止表示されている左装飾図柄8Lから右装飾図柄8Rが出現する。具体的には、左装飾図柄8Lの「3」から、左装飾図柄8Lと同じ図柄である「3」の右装飾図柄8Rが半透明で表示された状態

50

で出現する。すなわち、ここでは、左装飾図柄 8 L の「3」から右装飾図柄 8 R の「3」が複製される演出が実行される。

【0210】

図52(C)に示すように、表示画面7aの第1領域A1において左装飾図柄8Lの「3」から複製された右装飾図柄8Rの「3」は、表示画面7aの第2領域A2に向かって右方向に移動する。図52(C)~(E)に示すように、右装飾図柄8Rの「3」は、横回転しながら図柄(の数字)が「3」から他の図柄(数字)に変化する。ここでは、横回転するたびに、図柄(の数字)が変化する。右装飾図柄8Rは、横回転しながら図柄を「3」「2」「1」・・・の順番に変化させ、第3領域A3を通過して第2領域A2に移動する。つまり、右装飾図柄8Rは、図柄を変動させながら右方向に移動する。なお、右装飾図柄8Rは、右方向に移動を開始したときに、半透明から普通の色に変化し、横回転(変動)しながら普通の色の状態を維持する。

10

【0211】

図52(F)に示すように、横回転(変動)しながら右方向に移動中の右装飾図柄8Rは、表示画面7aの第2領域A2で停止する。右装飾図柄8Rは、第2領域A2で停止したときに表示している図柄(の数字)で停止する。ここでは、「3」で停止している。これにより、右装飾図柄8Rは「3」で確定停止し、リーチ状態になったことが報知される。

【0212】

図52(G)に示すように、表示画面7aの第1領域A1において停止表示されている左装飾図柄8Lから中装飾図柄8Cが出現する。具体的には、左装飾図柄8Lの「3」から、左装飾図柄8Lと同じ図柄である「3」の中装飾図柄8Cが半透明で表示された状態で出現する。すなわち、ここでは、左装飾図柄8Lの「3」から中装飾図柄8Cの「3」が複製される演出が実行される。

20

【0213】

図52(H)に示すように、表示画面7aの第1領域A1において左装飾図柄8Lの「3」から複製された中装飾図柄8Cの「3」は、表示画面7aの第3領域A3に向かって右方向に移動する。図52(H)~(I)に示すように、中装飾図柄8Cの「3」は、横回転しながら図柄(の数字)が「3」から他の図柄(数字)に変化する。ここでは、横回転するたびに、図柄(の数字)が変化する。中装飾図柄8Cは、横回転しながら図柄を「3」「8」「5」・・・とランダムに変化させ、第3領域A3に移動する。つまり、中装飾図柄8Cは、図柄を変動させながら右方向に移動する。なお、中装飾図柄8Cは、右方向に移動を開始したときに、半透明から普通の色に変化し、横回転(変動)しながら普通の色の状態を維持する。

30

【0214】

図52(J)に示すように、横回転(変動)しながら右方向に移動中の中装飾図柄8Cは、表示画面7aの第3領域A3で停止する。中装飾図柄8Cは、第3領域A3で停止したときに表示している図柄(の数字)で停止する。ここでは、「5」で停止している。これにより、中装飾図柄8Cは「5」で確定停止したことが報知される。また、中装飾図柄8Cの確定停止によって、装飾図柄8L、8C、8Rが「353」のハズレ目で確定停止表示され、当否結果が報知される。なお、中装飾図柄8Cに「3」が停止した場合には、「333」の大当たりが報知される。

40

【0215】

図52(K)~(L)は、図52(C)~(E)の変形例である。図52(C)~(E)では、右装飾図柄8Rは、横回転しながら図柄(の数字)が「3」から他の図柄(数字)に変化するものとした。しかし、右装飾図柄8Rの変動態様は上記に限定されない。図52(K)~(L)では、右装飾図柄8Rは、右方向に移動しながら、上下方向に図柄が変動する。このような態様であってもよい。

【0216】

[図柄複製移動演出C]

図53は、図柄複製移動演出Cを説明するための図である。図柄複製移動演出は、特図

50

変動中に一組の装飾図柄のうちの1つの図柄が停止した後、停止した図柄から他の図柄が複製されて出現し、他の図柄の停止位置に向かって移動する演出である。図柄複製移動演出Cでは、まず、特図変動中に表示画面7aに装飾図柄8L、8C、8Rが変動表示される。ここでの変動表示とは、装飾図柄8L、8C、8Rが高速移動している状態が視認できる表示のほか、高速移動によって視認できない状態になっているものも含んでいる。

【0217】

装飾図柄8L、8C、8Rは、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rを含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示(特図変動)を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。特別図柄とは、第1特別図柄と第2特別図柄のいずれであってもよい。ここでは、左装飾図柄8Lは、表示画面7aの第1領域A1で停止表示され、中装飾図柄8Cは、表示画面7aの第3領域A3で停止表示され、右装飾図柄8Rは、表示画面7aの第2領域A2で停止表示されるものとする。言い換えれば、表示画面7aの第1領域A1は、左装飾図柄8Lの変動後の停止位置であり、表示画面7aの第3領域A3は、中装飾図柄8Cの変動後の停止位置であり、表示画面7aの第2領域A2は、右装飾図柄8Rの変動後の停止位置である。また、ここでは、遊技状態が通常状態(低確低ベース状態)において、特図1変動が実行されているものとする。また、ここでは、保留アイコン9Aと、変動アイコン(当該保留アイコン)9Cの表示は省略されている。保留アイコン9Aと、変動アイコン(当該保留アイコン)9Cは表示されていてもよいし表示されていなくてもよい。

10

【0218】

装飾図柄8L、8C、8Rの変動表示後、図53(A)に示すように、左装飾図柄8Lが表示画面7aの第1領域A1において停止表示される。ここでは、左装飾図柄8Lの「3」は、表示画面7aの上方からフレームインし、下方に向かって移動し、第1領域A1において停止表示される。

20

【0219】

図53(B)に示すように、表示画面7aの第1領域A1において停止表示されている左装飾図柄8Lから右装飾図柄8Rが出現する。具体的には、左装飾図柄8Lの「3」から、左装飾図柄8Lと同じ図柄である「3」の右装飾図柄8Rが半透明で表示された状態で出現する。すなわち、ここでは、左装飾図柄8Lの「3」から右装飾図柄8Rの「3」が複製される演出が実行される。

30

【0220】

図53(C)に示すように、表示画面7aの第1領域A1において左装飾図柄8Lの「3」から複製された右装飾図柄8Rの「3」は、表示画面7aの第2領域A2に向かって右方向に移動する。図53(C)では、右装飾図柄8Rの「3」が第2領域A2に向かって右方向に移動しながら、第3領域A3を通過する状態が示されている。右装飾図柄8Rの「3」は、右方向に移動を開始したときに、半透明から普通の色に変化し、普通の色の状態を維持して移動する。

【0221】

図53(D)に示すように、右方向に移動中の右装飾図柄8Rの「3」は、表示画面7aの第2領域A2で停止する。右装飾図柄8Rが第2領域A2で停止すると、停止した右装飾図柄8Rに重なってボタン画像BTNが表示される。ボタン画像BTNは、演出ボタン63の外形を模した画像であり、遊技者に演出ボタン63を操作(押圧)することを促している。

40

【0222】

遊技者が演出ボタン63を操作すると、図53(E)に示すように、ボタン画像BTNが消えて右装飾図柄8Rが「3」で確定停止する場合と、図53(J)~(K)に示すように、ボタン画像BTNが消えるとともに右装飾図柄8Rが横回転し、「3」以外の図柄(の数字)で確定停止する場合とがある。図53(J)~(K)には、右装飾図柄8Rが横回転して「4」で確定停止した状態が示されている。図53(E)では、右装飾図柄8Rは「3」で確定停止し、リーチ状態になったことが報知される。

50

## 【 0 2 2 3 】

図 5 3 ( E ) または図 5 3 ( K ) の後、図 5 3 ( F ) に示すように、表示画面 7 a の第 1 領域 A 1 において停止表示されている左装飾図柄 8 L から中装飾図柄 8 C が出現する。具体的には、左装飾図柄 8 L の「 3 」から、左装飾図柄 8 L と同じ図柄である「 3 」の中装飾図柄 8 C が半透明で表示された状態で出現する。すなわち、ここでは、左装飾図柄 8 L の「 3 」から中装飾図柄 8 C の「 3 」が複製される演出が実行される。

## 【 0 2 2 4 】

図 5 3 ( G ) に示すように、表示画面 7 a の第 1 領域 A 1 において左装飾図柄 8 L の「 3 」から複製された中装飾図柄 8 C の「 3 」は、表示画面 7 a の第 3 領域 A 3 に向かって右方向に移動する。中装飾図柄 8 C の「 3 」は、右方向に移動を開始したときに、半透明から普通の色に変化し、普通の色の状態を維持して移動する。

10

## 【 0 2 2 5 】

図 5 3 ( H ) に示すように、移動中の中装飾図柄 8 C の「 3 」は、表示画面 7 a の第 3 領域 A 3 で停止する。中装飾図柄 8 C が第 3 領域 A 3 で停止すると、停止した中装飾図柄 8 C に重なってボタン画像 B T N が表示される。ボタン画像 B T N は、演出ボタン 6 3 の外形を模した画像であり、遊技者に演出ボタン 6 3 を操作 ( 押圧 ) することを促している。

## 【 0 2 2 6 】

遊技者が演出ボタン 6 3 を操作すると、図 5 3 ( I ) に示すように、ボタン画像 B T N が消えて中装飾図柄 8 C が「 3 」で確定停止する場合と、図 5 3 ( L ) に示すように、ボタン画像 B T N が消えるとともに中装飾図柄 8 C が横回転し、「 3 」以外の図柄 ( の数字 ) で確定停止する場合とがある。図 5 3 ( I ) では、中装飾図柄 8 C は「 3 」で確定停止し、大当たりが報知される。一方、図 5 3 ( L ) に示すように、ボタン画像 B T N が消えるとともに中装飾図柄 8 C が横回転し、「 3 」以外の図柄 ( の数字 ) で確定停止すると、ハズレが報知される。

20

## 【 0 2 2 7 】

## [ 効果例 ]

以下に、図柄複製移動演出の効果例を示す。

## [ 効果 1 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 1 ( A ) に示すように、一組の装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの 1 つである左装飾図柄 8 L が表示画面 7 a の第 1 領域 A 1 で停止する第 1 の演出と、図 5 1 ( F ) ~ ( H ) に示すように、第 1 の演出の後、第 1 領域 A 1 で停止した左装飾図柄 8 L から右装飾図柄 8 R が出現して表示画面 7 a の第 2 領域 A 2 に向かって移動し、表示画面 7 a の第 2 領域 A 2 で停止する第 2 の演出と、を実行することができる。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図 5 2、図 5 3 においても同様である。

30

## [ 効果 2 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 1 ( L ) に示すように、第 2 の演出の後、表示画面 7 a の第 3 領域 A 3 に中装飾図柄 8 が停止し、停止した、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R とによって当否を報知することができる。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図 5 2、図 5 3 においても同様である。

40

## [ 効果 3 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 2、図 5 3 に示すように、第 2 の演出において、右装飾図柄 8 R は、左装飾図柄 8 L から出現するとき、停止している左装飾図柄 8 L と同じ図柄を表している。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

## [ 効果 4 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 1 に示すように、第 2 の演出において、右装飾図柄 8 R は、左装飾図柄 8 L から連続して複数出現し、それぞれ、第 2 領域 A 2 に向かって移動し、1 つは第 2 領域 A 2 で停止し、残りは、第 2 領域 A 2 を通過する。この構成によれ

50

ば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

[効果5]

上記実施形態の遊技機1では、図53に示すように、第2の演出において、左装飾図柄8Lから出現した右装飾図柄8Rが第2領域A2に到達すると、ボタン画像BTNが表示され、遊技者が演出ボタン63を操作すると、右装飾図柄8Rが出現したときと同じ図柄の場合と、図柄が変わる場合とがある。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

[効果6]

上記実施形態の遊技機1では、図52に示すように、第2の演出において、右装飾図柄8Rは、左装飾図柄8Lから出現して第2領域A2に向かって移動するとき、図柄を変動させながら移動する。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

10

【0228】

[変形例]

以下に、図柄複製移動演出の変形例を示す。

[変形例1]

図柄複製移動演出Aでは、左装飾図柄8Lから複製された右装飾図柄8Rと中装飾図柄8Cは、複製後に図柄(の数字)が変化しないものとした。しかし、複製後、右方向への移動中に図柄(の数字)が変化して変動表示されてもよい。

20

図柄複製移動演出B、Cでは、左装飾図柄8Lから複製された右装飾図柄8Rと中装飾図柄8Cは、左装飾図柄8Lと同じ図柄(の数字)であるものとした。しかし、複製された右装飾図柄8Rと中装飾図柄8Cは、左装飾図柄8Lと異なる図柄(の数字)であってもよい。例えば、左装飾図柄8Lの「3」から右装飾図柄8Rの「4」が出現してもよい。

【0229】

[変形例2]

図柄複製移動演出B、Cでは、左装飾図柄8Lから、右装飾図柄8Rと中装飾図柄8Cが1つずつ複製され、複製された1つの右装飾図柄8Rと1つの中装飾図柄8Cは、必ず第2領域A2と第3領域A3にそれぞれ停止するものとした。しかし、図柄複製移動演出Aのように、左装飾図柄8Lから、右装飾図柄8Rと中装飾図柄8Cがそれぞれ複数複製されてもよい。例えば、図柄複製移動演出Bでは、左装飾図柄8Lから連続して複数の右装飾図柄8Rが出現し、それぞれ、横回転しながら右方向に移動し、1つが第2領域A2で停止し、残りは、第2領域A2を通過してフレームアウトしてもよい。中装飾図柄8Cについても同様である。

30

【0230】

[変形例3]

図柄複製移動演出A、Cでは、左装飾図柄8Lから複製された右装飾図柄8Rと中装飾図柄8Cは、右方向に移動中に図柄(の数字)が変化しなかったが、図柄複製移動演出Bのように、右方向の移動中に図柄(の数字)が変化してもよい。

【0231】

[変形例4]

図柄複製移動演出A~Cでは、左装飾図柄8Lから右装飾図柄8Rと中装飾図柄8Cが複製される(出現する)ものとした。しかし、左装飾図柄8L以外から他の図柄が複製されてもよい。例えば、右装飾図柄8Rから、中装飾図柄8Cと左装飾図柄8Lが複製されてもよいし、中装飾図柄8Cから左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rが複製されてもよい。

40

【0232】

[変形例5]

図柄複製移動演出A~Cにおいて、右装飾図柄8Rと中装飾図柄8Cは、右方向への移動中に、半透明を維持して移動してもよいし、色や形、大きさが変化してもよい。

【0233】

50

## [ 変形例 6 ]

図柄複製移動演出 A、B において、図柄複製移動演出 C と同様に、左装飾図柄 8 L から出現した右装飾図柄 8 R が第 2 領域 A 2 に到達すると、ボタン画像 B T N が表示され、操作すると、図柄 ( の数字 ) が変わる演出がおこなわれてもよい。左装飾図柄 8 L から出現した中装飾図柄 8 C が第 3 領域 A 3 に到達したときも同様である。

## 【 0 2 3 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 1 - 1 ]

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、  
前記複数種類の画像のうちの一つは、当否を報知可能な一組の装飾図柄であり、  
前記一組の装飾図柄のうちの一つである第 1 の図柄が前記表示手段の第 1 の領域で停止する第 1 の演出と、

10

前記第 1 の演出の後、前記第 1 の領域で停止した前記第 1 の図柄から第 2 の図柄が出現して前記表示手段の第 2 の領域に向かって移動し、前記表示手段の第 2 の領域で停止する第 2 の演出と、を実行可能な、  
ことを特徴とする遊技機。

## [ 態様 A 1 - 2 ]

態様 A 1 - 1 に記載の遊技機であって、  
前記第 2 の演出の後、前記表示手段の第 3 の領域に第 3 の図柄が停止し、停止した、前記第 1 の図柄と、前記第 2 の図柄と、前記第 3 の図柄とによって当否を報知する、  
ことを特徴とする遊技機。

20

## [ 態様 A 1 - 3 ]

態様 A 1 - 1 または態様 A 1 - 2 に記載の遊技機であって、  
前記第 2 の演出において、前記第 2 の図柄は、前記第 1 の図柄から出現するとき、停止している前記第 1 の図柄と同じ図柄を表している、  
ことを特徴とする遊技機。

## [ 態様 A 1 - 4 ]

態様 A 1 - 1 から態様 A 1 - 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 の演出において、前記第 2 の図柄は、前記第 1 の図柄から連続して複数出現し、それぞれ、前記第 2 の領域に向かって移動し、1 つは前記第 2 の領域で停止し、残りは、前記第 2 の領域を通過する、  
ことを特徴とする遊技機。

30

## [ 態様 A 1 - 5 ]

態様 A 1 - 1 から態様 A 1 - 3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、  
前記複数種類の画像のうちの一つは、操作手段の外観を模した操作手段画像であり、  
前記第 2 の演出において、前記第 1 の図柄から出現した前記第 2 の図柄が前記第 2 の領域に到達すると、前記操作手段画像が表示され、  
遊技者が前記操作手段を操作すると、前記第 2 の図柄が出現したときと同じ図柄の場合と、図柄が変わる場合とがある、  
ことを特徴とする遊技機。

40

## [ 態様 A 1 - 6 ]

態様 A 1 - 1 から態様 A 1 - 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 の演出において、前記第 2 の図柄は、前記第 1 の図柄から出現して前記第 2 の領域に向かって移動するとき、図柄を変動させながら移動する、  
ことを特徴とする遊技機。

## 【 0 2 3 5 】

以下に図 5 4 ~ 図 5 6 を用いて図柄順次変動演出 A ~ C について説明する。この図柄順次変動演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行される。すなわち、画像制御用マイコン 1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信したコマンドを解析し、図柄順次変動演出を実行する

50

指示が含まれていると、ROM 103 から対応する画像データを読み出して画像表示装置 7 の表示画面 7 a や、サブ表示画面 6 4 (右サブ表示画面 6 4 R、左サブ表示画面 6 4 L、および、上サブ表示画面 6 4 U) に画像を表示させる。また、ROM 103 から対応する音響データを読み出してスピーカ 6 7 から音を出力させる。

【0236】

[ 図柄順次変動演出 A ]

図 5 4 は、図柄順次変動演出 A を説明するための図である。図柄順次変動演出は、特図変動中に一組の装飾図柄が前回の停止図柄で表示され、そのうちの 1 つの図柄が変動表示される一方、残りの図柄が前回の停止図柄で停止状態を維持し、その後、残りの図柄が順次変動を開始する演出である。図柄順次変動演出 A では、まず、図 5 4 ( A ) に示すように、表示画面 7 a に、装飾図柄 8 L、8 C、8 R と、保留アイコン 9 A と、変動アイコン (当該保留アイコン) 9 C と、が表示されている。

10

【0237】

装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示 (特図変動) を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。特別図柄とは、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄のいずれであってもよい。ここでは、遊技状態が通常状態 (低確低ベース状態) において、特図 1 変動が実行されるものとする。

【0238】

保留アイコン 9 A は、表示画面 7 a の下方に横に並んで 4 つ表示されている。変動アイコン (当該保留アイコン) 9 C は、表示画面 7 a の中央下の変動アイコン表示領域に表示されている。ここでは、変動アイコン表示領域の下方には台座画像が表示されている。保留アイコン 9 A と、変動アイコン 9 C は、いずれも、丸形状 (球形状) を有している。

20

【0239】

図 5 4 ( A )、( B ) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、特図変動後に、「356」で停止表示される。装飾図柄 8 L、8 C、8 R の停止表示にあわせて、変動アイコン (当該保留アイコン) 9 C が消化される (消える)。そして、並んでいる保留アイコン 9 A のうちの最も右側の保留アイコン 9 A が、変動アイコン 9 C が表示される変動アイコン表示領域に向かって移動を開始する。残りの保留アイコン 9 A はシフト移動する。そして、次の特図変動が開始される。次の特図変動が開始された後、所定の期間 (例えば 3 秒間)、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、表示位置を変化させずに「356」の停止表示が継続される。

30

【0240】

所定期間経過後、図 5 4 ( C ) に示すように、中装飾図柄 8 C が変動表示される。変動表示を開始するとき、中装飾図柄 8 C は下方方向に移動しフレームアウトする。ここでは、中装飾図柄 8 C は停止表示されていた「5」が色や形状が変化することなく下方に移動してフレームアウトし、上方からは、他の図柄 (の数字) がフレームインしてこない演出が実行される。なお、ここでの変動表示とは、中装飾図柄 8 C が高速移動している状態が視認できる表示のほか、図柄が視認できない状態になっているもの、変動表示が視認できない状態になっているものも含んでいる。ここでは、変動表示が視認できない状態になっているものものとする。残りの装飾図柄 (左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R) は、表示位置を変化させずに停止表示を維持している。

40

【0241】

次に、図 5 4 ( D ) に示すように、右装飾図柄 8 R が変動表示される。変動表示を開始するとき、右装飾図柄 8 R は下方方向に移動しフレームアウトする。ここでは、右装飾図柄 8 R は停止表示されていた「6」が色や形状が変化することなく下方に移動してフレームアウトし、上方からは、他の図柄 (の数字) がフレームインしてこない演出が実行される。右装飾図柄 8 R の変動表示も視認できない状態になっている。残りの装飾図柄 (左装飾図柄 8 L) は、表示位置を変化させずに停止表示を維持している。

【0242】

50

次に、図54(E)に示すように、左装飾図柄8Lが変動表示される。変動表示を開始するとき、左装飾図柄8Lは下方方向に移動しフレームアウトする。ここでは、左装飾図柄8Lは停止表示されていた「3」が色や形状が変化することなく下方に移動してフレームアウトし、上方からは、他の図柄(の数字)がフレームインしてこない演出が実行される。左装飾図柄8Lの変動表示も視認できない状態になっている。これにより、全ての装飾図柄の変動表示が視認できない状態になる。

【0243】

このように、ここでは、装飾図柄8L、8C、8Rは、中装飾図柄8C、右装飾図柄8R、左装飾図柄8Lの順番に変動表示が開始される。一般的に、変動中の装飾図柄8L、8C、8Rが停止する順番、左装飾図柄8L、右装飾図柄8R、中装飾図柄8C、の逆の順番になっている。また、一般的には、装飾図柄8L、8C、8Rが変動を開始するとき、全てが同時、または、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rの順番に変動を開始する。左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが順番に変動を開始する場合であっても、左装飾図柄8Lがフレームアウトする前に、必ず、右装飾図柄8Rが移動を開始する。本実施形態では、1つめの図柄がフレームアウトした時点で、残りの図柄が停止表示を維持している。このようにすることで、遊技者に意外性を与えることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0244】

図54(F)に示すように、装飾図柄8L、8C、8Rは、特図変動後に、停止表示される。ここでは、装飾図柄8L、8C、8Rが変動表示で視認できない状態から、一斉に「689」の停止表示態様で出現する。これにより、遊技者を驚かせることができる。図54(F)、(G)に示すように、装飾図柄8L、8C、8Rの停止表示にあわせて、変動アイコン(当該保留アイコン)9Cが消化される(消える)。そして、並んでいる保留アイコン9Aのうちの最も右側の保留アイコン9Aが、変動アイコン9Cが表示される変動アイコン表示領域に向かって移動を開始する。残りの保留アイコン9Aはシフト移動する。そして、次の特図変動が開始される。次の特図変動が開始された後、所定の期間(例えば3秒間)、装飾図柄8L、8C、8Rは、表示位置を変化させずに「689」の停止表示が継続される。

【0245】

所定期間経過後、図54(H)に示すように、右装飾図柄8Rが変動表示される。変動表示を開始するとき、右装飾図柄8Rは下方方向に移動しフレームアウトする。ここでは、右装飾図柄8Rは停止表示されていた「9」が色や形状が変化することなく下方に移動してフレームアウトし、上方からは、他の図柄(の数字)がフレームインしてこない演出が実行される。なお、ここでの変動表示とは、中装飾図柄8Cが高速移動している状態が視認できる表示のほか、図柄が視認できない状態になっているもの、変動表示が視認できない状態になっているものも含んでいる。ここでは、変動表示が視認できない状態になっているものものとする。残りの装飾図柄(左装飾図柄8Lと中装飾図柄8C)は、表示位置を変化させずに停止表示を維持している。

【0246】

次に、図54(I)に示すように、中装飾図柄8Cが変動表示される。変動表示を開始するとき、中装飾図柄8Cは下方方向に移動しフレームアウトする。ここでは、中装飾図柄8Cは停止表示されていた「8」が色や形状が変化することなく下方に移動してフレームアウトし、上方からは、他の図柄(の数字)がフレームインしてこない演出が実行される。中装飾図柄8Cの変動表示も視認できない状態になっている。残りの装飾図柄(左装飾図柄8L)は、表示位置を変化させずに停止表示を維持している。

【0247】

次に、図54(J)に示すように、左装飾図柄8Lが変動表示される。変動表示を開始するとき、左装飾図柄8Lは下方方向に移動しフレームアウトする。ここでは、左装飾図柄8Lは停止表示されていた「6」が色や形状が変化することなく下方に移動してフレームアウトし、上方からは、他の図柄(の数字)がフレームインしてこない演出が実行される

10

20

30

40

50

。左装飾図柄 8 L の変動表示も視認できない状態になっている。これにより、全ての装飾図柄の変動表示が視認できない状態になる。

【 0 2 4 8 】

ここでは、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、右装飾図柄 8 R、中装飾図柄 8 C、左装飾図柄 8 L の順番に変動表示が開始される。一般的に、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始するとき、全てが同時、または、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の順番に変動を開始する。本実施形態は、変動の開始する図柄の順番が一般的なものと逆になっている。また、一般的には、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が順番に変動を開始する場合であっても、左装飾図柄 8 L がフレームアウトする前に、必ず、右装飾図柄 8 R が移動を開始する。本実施形態では、1 つめの図柄がフレームアウトした時点で、残りの図柄が停止表示を維持している。このようにすることで、遊技者に意外性を与えることができ、興趣の向上を図ることができる。

10

【 0 2 4 9 】

また、本実施形態では、変動毎に装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動する順番が変化するため、遊技者はどの図柄が消えるのか予想が付かなくなり、変動演出を楽しませることができる。また、本実施形態では、1 つめの図柄がフレームアウトし、残りの図柄が停止表示を維持するタイミング、2 つめの図柄がフレームアウトし、残りの図柄が停止表示を維持するタイミング、最後の 1 つの停止表示していた図柄がフレームアウトするタイミング、が一定のリズムで実行される。ここでは、等間隔で実行される。このリズムにあわせてスピーカ 6 7 から音が出力される。すなわち、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の各図柄の変動開始時にスピーカ 6 7 から短い音が出力される。既述のように、本実施形態では、1 つめの図柄がフレームアウトした時点で、残りの図柄が停止表示を維持している。そのため、各図柄の変動開始間隔が一般的な変動開始間隔よりも大きい。よって、各図柄の変動開始タイミングで短い音を発生させると、リズムカルに 3 回音が発生することになるため、遊技者の注目をより集めることができる。

20

【 0 2 5 0 】

図 5 4 ( K ) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、特図変動後に、停止表示される。ここでは、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が変動表示で視認できない状態から、一斉に「 2 3 4 」の停止表示態様で出現する。これにより、遊技者を驚かせることができる。図 5 4 ( K )、( L ) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の停止表示にあわせて、変動アイコン ( 当該保留アイコン ) 9 C が消化される ( 消える )。そして、並んでいる保留アイコン 9 A のうちの最も右側の保留アイコン 9 A が、変動アイコン 9 C が表示される変動アイコン表示領域に向かって移動を開始する。残りの保留アイコン 9 A はシフト移動する。そして、次の特図変動が開始される。次の特図変動が開始された後、所定の期間 ( 例えば 3 秒間 )、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、表示位置を変化させずに「 2 3 4 」の停止表示が継続される。

30

【 0 2 5 1 】

[ 図柄順次変動演出 B ]

図 5 5 は、図柄順次変動演出 B を説明するための図である。図柄順次変動演出は、特図変動中に一組の装飾図柄が前回の停止図柄で表示され、そのうちの 1 つの図柄が変動表示される一方、残りの図柄が前回の停止図柄で停止状態を維持し、その後、残りの図柄が順次変動を開始する演出である。図柄順次変動演出 B では、まず、図 5 5 ( A ) に示すように、表示画面 7 a に、装飾図柄 8 L、8 C、8 R と、保留アイコン 9 A と、変動アイコン ( 当該保留アイコン ) 9 C と、が表示されている。

40

【 0 2 5 2 】

装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示 ( 特図変動 ) を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。特別図柄とは、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄のいずれであってもよい。ここでは、遊技状態が通常状態 ( 低確低ベース状態 ) において、特図 1 変動が実行されるものとする。

50

## 【 0 2 5 3 】

保留アイコン 9 A は、表示画面 7 a の下方に横に並んで 4 つ表示されている。変動アイコン（当該保留アイコン）9 C は、表示画面 7 a の中央下の変動アイコン表示領域に表示されている。ここでは、変動アイコン表示領域の下方には台座画像が表示されている。保留アイコン 9 A と、変動アイコン 9 C は、いずれも、丸形状（球形状）を有している。

## 【 0 2 5 4 】

図 5 5（A）、（B）に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、特図変動後に、「3 5 6」で停止表示される。装飾図柄 8 L、8 C、8 R の停止表示にあわせて、変動アイコン（当該保留アイコン）9 C が消化される（消える）。そして、並んでいる保留アイコン 9 A のうちの最も右側の保留アイコン 9 A が、変動アイコン 9 C が表示される変動アイコン表示領域に向かって移動を開始する。残りの保留アイコン 9 A はシフト移動する。そして、次の特図変動が開始される。次の特図変動が開始された後、所定の期間（例えば 3 秒間）、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、上方向に移動しながら「3 5 6」の停止表示が継続される。すなわち、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動方向（下方向）とは異なる方向に（上方向）に移動する。

10

## 【 0 2 5 5 】

所定期間経過後、図 5 5（C）に示すように、右装飾図柄 8 R が変動表示される。変動表示を開始するとき、右装飾図柄 8 R は下方向に移動しフレームアウトする。ここでは、右装飾図柄 8 R は停止表示されていた「6」が色や形状が変化することなく上方移動をやめて下方に移動してフレームアウトし、上方からは、他の図柄（の数字）がフレームインしてくる演出が実行される。なお、ここでの変動表示とは、右装飾図柄 8 R が高速移動している状態が視認できる表示のほか、図柄が視認できない状態になっているものも含んでいる。ここでは、数字の異なる図柄が上方から下方に向かって高速に移動する状態が視認できるものとする。なお、図柄（の数字）が視認できずに、図柄が上方から下方に向かって高速で移動することによる縦線だけが視認できる態様であってもよい。残りの装飾図柄（左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C）は、右装飾図柄 8 R の変動方向（下方向）とは異なる方向（上方向）への移動と停止表示を維持している。

20

## 【 0 2 5 6 】

次に、図 5 5（D）に示すように、中装飾図柄 8 C が変動表示される。変動表示を開始するとき、中装飾図柄 8 C は下方向に移動しフレームアウトする。ここでは、中装飾図柄 8 C は停止表示されていた「5」が色や形状が変化することなく上方移動をやめて下方に移動してフレームアウトし、上方からは、他の図柄（の数字）がフレームインしてくる演出が実行される。中装飾図柄 8 C の変動表示も数字の異なる図柄が上方から下方に向かって高速に移動する状態が視認できるものとする。なお、図柄（の数字）が視認できずに、図柄が上方から下方に向かって高速で移動することによる縦線だけが視認できる態様であってもよい。残りの装飾図柄（左装飾図柄 8 L）は、右装飾図柄 8 R や中装飾図柄 8 C の変動方向（下方向）とは異なる方向（上方向）への移動と停止表示を維持している。

30

## 【 0 2 5 7 】

次に、図 5 5（E）に示すように、左装飾図柄 8 L が変動表示される。変動表示を開始するとき、左装飾図柄 8 L は下方向に移動しフレームアウトする。ここでは、左装飾図柄 8 L は停止表示されていた「3」が色や形状が変化することなく上方移動をやめて下方に移動してフレームアウトし、上方からは、他の図柄（の数字）がフレームインしてくる演出が実行される。左装飾図柄 8 L の変動表示も数字の異なる図柄が上方から下方に向かって高速に移動する状態が視認できるものとする。なお、図柄（の数字）が視認できずに、図柄が上方から下方に向かって高速で移動することによる縦線だけが視認できる態様であってもよい。これにより、全ての装飾図柄が変動表示で視認できる状態になる。

40

## 【 0 2 5 8 】

このように、ここでは、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、右装飾図柄 8 R、中装飾図柄 8 C、左装飾図柄 8 L の順番に変動表示が開始される。一般的に、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始するとき、全てが同時、または、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装

50

飾図柄 8 R の順番に変動を開始する。本実施形態は、変動の開始する図柄の順番が一般的なものと逆になっている。また、一般的には、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が順番に変動を開始する場合であっても、左装飾図柄 8 L がフレームアウトする前に、必ず、右装飾図柄 8 R が移動を開始する。本実施形態では、1 つめの図柄がフレームアウトした時点で、残りの図柄が停止表示を維持している。このようにすることで、遊技者に意外性を与えることができ、興趣の向上を図ることができる。

**【 0 2 5 9 】**

所定期間の変動後、図 5 5 ( F ) に示すように、右装飾図柄 8 R が停止表示される。ここでは、右装飾図柄 8 R は「 9 」の図柄 ( の数字 ) で停止表示される。左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C は、変動表示が継続される。その後、図 5 5 ( G ) に示すように、中装飾図柄 8 C が停止表示される。ここでは、中装飾図柄 8 C は「 8 」の図柄 ( の数字 ) で停止表示される。左装飾図柄 8 L は、変動表示が継続される。その後、図 5 5 ( H ) に示すように、左装飾図柄 8 L が停止表示される。ここでは、左装飾図柄 8 L は「 6 」の図柄 ( の数字 ) で停止表示される。これにより、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は変動表示された状態から、「 6 8 9 」で停止表示された状態となる。

**【 0 2 6 0 】**

図 5 5 ( H )、( I ) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の停止表示にあわせて、変動アイコン ( 当該保留アイコン ) 9 C が消化される ( 消える )。そして、並んでいる保留アイコン 9 A のうちの最も右側の保留アイコン 9 A が、変動アイコン 9 C が表示される変動アイコン表示領域に向かって移動を開始する。残りの保留アイコン 9 A はシフト移動する。そして、次の特図変動が開始される。次の特図変動が開始された後、所定の期間 ( 例えば 3 秒間 )、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、下方方向に移動しながら「 6 8 9 」の停止表示が継続される。すなわち、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動方向 ( 下方方向 ) と同じ方向に ( 下方方向 ) に移動する。

**【 0 2 6 1 】**

所定期間経過後、図 5 5 ( J ) に示すように、右装飾図柄 8 R と中装飾図柄 8 C が同時に変動表示される。変動表示を開始するとき、右装飾図柄 8 R と中装飾図柄 8 C は下方方向に移動しフレームアウトする。ここでは、右装飾図柄 8 R と中装飾図柄 8 C は停止表示されていた「 8 9 」が色や形状が変化することなく下方移動の速度を大きく速めてフレームアウトし、上方からは、他の図柄 ( の数字 ) がフレームインしてくる演出が実行される。なお、ここでの変動表示とは、数字の異なる図柄が上方から下方に向かって高速に移動する状態が視認できるものとする。なお、図柄 ( の数字 ) が視認できずに、図柄が上方から下方に向かって高速で移動することによる縦線だけが視認できる態様であってもよい。残りの装飾図柄 ( 左装飾図柄 8 L ) は、右装飾図柄 8 R と中装飾図柄 8 C の変動方向 ( 下方方向 ) と同じ方向 ( 下方方向 ) への移動と停止表示を維持している。

**【 0 2 6 2 】**

次に、図 5 5 ( K ) に示すように、左装飾図柄 8 L が変動表示される。変動表示を開始するとき、左装飾図柄 8 L は下方方向に移動しフレームアウトする。ここでは、左装飾図柄 8 L は停止表示されていた「 6 」が色や形状が変化することなく下方移動の速度を大きく速めてフレームアウトし、上方からは、他の図柄 ( の数字 ) がフレームインしてくる演出が実行される。左装飾図柄 8 L の変動表示も数字の異なる図柄が上方から下方に向かって高速に移動する状態が視認できるものとする。なお、図柄 ( の数字 ) が視認できずに、図柄が上方から下方に向かって高速で移動することによる縦線だけが視認できる態様であってもよい。これにより、全ての装飾図柄が変動表示で視認できる状態になる。

**【 0 2 6 3 】**

ここでは、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、右装飾図柄 8 R と中装飾図柄 8 C が同時に変動表示され、左装飾図柄 8 L がその後に変動表示される。一般的に、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始するとき、全てが同時、または、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の順番に変動を開始する。本実施形態は、複数の図柄が同時に変動した後、1 つの図柄が変動を開始する。また、一般的には、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、

10

20

30

40

50

右装飾図柄 8 R が順番に変動を開始する場合であっても、左装飾図柄 8 L がフレームアウトする前に、必ず、右装飾図柄 8 R が移動を開始する。本実施形態では、2つの図柄がフレームアウトした時点で、残りの図柄が停止表示を維持している。このようにすることで、遊技者に意外性を与えることができ、興趣の向上を図ることができる。

#### 【0264】

また、本実施形態では、変動毎に装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動する態様が変化するため、遊技者はどの図柄が消えるのか予想が付かなくなり、変動演出を楽しませることができる。また、本実施形態では、各図柄が変動開始によってフレームアウトするタイミングが一定のリズムで実行される。ここでは、等間隔で実行される。このリズムにあわせてスピーカ 67 から音が出力される。すなわち、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の各図柄の変動開始時にスピーカ 67 から短い音が出力される。既述のように、本実施形態では、一部の図柄がフレームアウトした時点で、残りの図柄が停止表示を維持している。そのため、各図柄の変動開始間隔が一般的な変動開始間隔よりも大きい。よって、各図柄の変動開始タイミングで短い音を発生させると、リズムカルに音が発生することになるため、遊技者の注目をより集めることができる。

#### 【0265】

図 55 (L) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、特図変動後に、停止表示される。ここでは、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が変動表示状態から、一斉に「234」の停止表示態様で出現する。これにより、遊技者を驚かせることができる。装飾図柄 8 L、8 C、8 R の停止表示にあわせて、変動アイコン (当該保留アイコン) 9 C が消化される (消える)。そして、並んでいる保留アイコン 9 A のうちの最も右側の保留アイコン 9 A が、変動アイコン 9 C が表示される変動アイコン表示領域に向かって移動を開始する。残りの保留アイコン 9 A はシフト移動する。そして、次の特図変動が開始される。次の特図変動が開始された後、所定の期間 (例えば 3 秒間)、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、表示位置を変化させずに「234」の停止表示が継続される。

#### 【0266】

##### [ 図柄順次変動演出 C ]

図 56 は、図柄順次変動演出 C を説明するための図である。図柄順次変動演出は、特図変動中に一組の装飾図柄が前回の停止図柄で表示され、そのうちの 1 つの図柄が変動表示される一方、残りの図柄が前回の停止図柄で停止状態を維持し、その後、残りの図柄が順次変動を開始する演出である。図柄順次変動演出 C では、まず、図 56 (A) に示すように、表示画面 7 a に、装飾図柄 8 L、8 C、8 R と、保留アイコン 9 A と、変動アイコン (当該保留アイコン) 9 C と、が表示されている。

#### 【0267】

装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示 (特図変動) を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。特別図柄とは、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄のいずれであってもよい。ここでは、遊技状態が通常状態 (低確低ベース状態) において、特図 1 変動が実行されるものとする。

#### 【0268】

保留アイコン 9 A は、表示画面 7 a の下方に横に並んで 4 つ表示されている。変動アイコン (当該保留アイコン) 9 C は、表示画面 7 a の中央下の変動アイコン表示領域に表示されている。ここでは、変動アイコン表示領域の下方には台座画像が表示されている。保留アイコン 9 A と、変動アイコン 9 C は、いずれも、丸形状 (球形状) を有している。

#### 【0269】

図 56 (A)、(B) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、特図変動後に、「356」で停止表示される。装飾図柄 8 L、8 C、8 R の停止表示にあわせて、変動アイコン (当該保留アイコン) 9 C が消化される (消える)。そして、並んでいる保留アイコン 9 A のうちの最も右側の保留アイコン 9 A が、変動アイコン 9 C が表示される変動アイコン表示領域に向かって移動を開始する。残りの保留アイコン 9 A はシフト移動する。そ

10

20

30

40

50

して、次の特図変動が開始される。次の特図変動が開始された後、所定の期間（例えば3秒間）、装飾図柄8L、8C、8Rは、上方向に移動しながら「356」の停止表示が継続される。すなわち、装飾図柄8L、8C、8Rは、装飾図柄8L、8C、8Rの変動方向（下方向）とは異なる方向に（上方向）に移動する。

【0270】

所定期間経過後、図56（C）に示すように、右装飾図柄8Rが変動表示される。変動表示を開始するとき、右装飾図柄8Rは下方向に移動しフレームアウトする。ここでは、右装飾図柄8Rは停止表示されていた「6」が色や形状が変化することなく上方移動をやめて下方に移動してフレームアウトし、上方からは、他の図柄（の数字）がフレームインしてくる演出が実行される。なお、ここでの変動表示とは、右装飾図柄8Rが高速移動している状態が視認できる表示のほか、図柄が視認できない状態になっているものも含んでいる。ここでは、数字の異なる図柄が上方から下方に向かって高速に移動する状態が視認できるものとする。なお、図柄（の数字）が視認できずに、図柄が上方から下方に向かって高速で移動することによる縦線だけが視認できる態様であってもよい。残りの装飾図柄（左装飾図柄8Lと中装飾図柄8C）は、右装飾図柄8Rの変動方向（下方向）とは異なる方向（上方向）への移動と停止表示を維持している。

10

【0271】

次に、図56（D）に示すように、中装飾図柄8Cが変動表示される。変動表示を開始するとき、中装飾図柄8Cは下方向に移動しフレームアウトする。ここでは、中装飾図柄8Cは停止表示されていた「5」が色や形状が変化することなく上方移動をやめて下方に移動してフレームアウトし、上方からは、他の図柄（の数字）がフレームインしてこない演出が実行される。中装飾図柄8Cの変動表示は、視認できない状態になっている。すなわち、ここでは、右装飾図柄8Rと中装飾図柄8Cは、変動表示の態様が異なるように構成されている。残りの装飾図柄（左装飾図柄8L）は、右装飾図柄8Rや中装飾図柄8Cの変動方向（下方向）とは異なる方向（上方向）への移動と停止表示を維持している。

20

【0272】

次に、図56（E）に示すように、左装飾図柄8Lが変動表示される。変動表示を開始するとき、左装飾図柄8Lは下方向に移動しフレームアウトする。ここでは、左装飾図柄8Lは停止表示されていた「3」が色や形状が変化することなく上方移動をやめて下方に移動してフレームアウトし、上方からは、他の図柄（の数字）がフレームインしてくる演出が実行される。左装飾図柄8Lの変動表示は、右装飾図柄8Rの変動表示と同様に、数字の異なる図柄が上方から下方に向かって高速に移動する状態が視認できるものとする。なお、図柄（の数字）が視認できずに、図柄が上方から下方に向かって高速で移動することによる縦線だけが視認できる態様であってもよい。これにより、全ての装飾図柄が変動表示されることになる。

30

【0273】

このように、ここでは、装飾図柄8L、8C、8Rは、右装飾図柄8R、中装飾図柄8C、左装飾図柄8Lの順番に変動表示が開始される。一般的に、装飾図柄8L、8C、8Rが変動を開始するとき、全てが同時、または、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rの順番に変動を開始する。本実施形態は、変動の開始する図柄の順番が一般的なものと逆になっている。また、一般的には、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが順番に変動を開始する場合であっても、左装飾図柄8Lがフレームアウトする前に、必ず、右装飾図柄8Rが移動を開始する。本実施形態では、1つめの図柄がフレームアウトした時点で、残りの図柄が停止表示を維持している。このようにすることで、遊技者に意外性を与えることができ、興趣の向上を図ることができる。また、本実施形態では、各装飾図柄8L、8C、8Rの変動表示の態様が異なるように構成されている。これにより、遊技者に意外性を与えることができ、興趣の向上を図ることができる。

40

【0274】

所定期間の変動後、図56（F）に示すように、装飾図柄8L、8C、8Rは、変動表示の態様が変化する演出が実行される。具体的には、右装飾図柄8Rと左装飾図柄8Lは

50

、変動表示が視認できる状態から視認できない状態に切り替わり、中装飾図柄 8 C は、変動表示が視認できない状態から視認できる状態に切り替わる。このように、本実施形態では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示中に変動表示の態様が変化することにより、変動表示の態様が各図柄バラバラで時間の経過とともにランダムに変化する。これにより、変動表示が単調でなくなり、遊技者を楽しませることができる。

【0275】

所定期間の変動後、図 5 6 ( G ) に示すように、右装飾図柄 8 R と中装飾図柄 8 C が同時に停止表示される。ここでは、右装飾図柄 8 R は「9」の図柄(の数字)で停止表示され、中装飾図柄 8 C は「8」の図柄(の数字)で停止表示される。左装飾図柄 8 L は、変動表示が継続される。その後、図 5 6 ( H ) に示すように、左装飾図柄 8 L が停止表示される。ここでは、左装飾図柄 8 L は「6」の図柄(の数字)で停止表示される。これにより、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は変動表示された状態から、「689」で停止表示された状態となる。

10

【0276】

図 5 6 ( H ) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、停止表示後に所定の期間(例えば 1 秒間)、位置を変化させずに同じ位置に表示され、その後、図 5 6 ( I ) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、下方方向に移動しながら「689」の停止表示が継続される。すなわち、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動方向(下方方向)と同じ方向に(下方方向)に移動する。これにより、擬似連が開始されることが報知される。

20

【0277】

所定期間、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、下方方向に移動した後、図 5 6 ( J ) に示すように、右装飾図柄 8 R と中装飾図柄 8 C が同時に再変動表示される。変動表示を開始するとき、右装飾図柄 8 R と中装飾図柄 8 C は下方方向に移動しフレームアウトする。ここでは、右装飾図柄 8 R と中装飾図柄 8 C は停止表示されていた「89」が色や形状が変化することなく下方移動の速度を大きく速めてフレームアウトし、上方からは、他の図柄(の数字)がフレームインしてこない演出が実行される。なお、ここでの変動表示とは、中装飾図柄 8 C が高速移動している状態が視認できる表示のほか、図柄が視認できない状態になっているもの、変動表示が視認できない状態になっているものも含んでいる。ここでは、変動表示が視認できない状態になっているものものとする。残りの装飾図柄(左装飾図柄 8 L)は、右装飾図柄 8 R と中装飾図柄 8 C の変動方向(下方方向)と同じ方向(下方方向)への移動と停止表示を維持している。

30

【0278】

次に、図 5 6 ( K ) に示すように、左装飾図柄 8 L が変動表示される。変動表示を開始するとき、左装飾図柄 8 L は下方方向に移動しフレームアウトする。ここでは、左装飾図柄 8 L は停止表示されていた「6」が色や形状が変化することなく下方移動の速度を大きく速めてフレームアウトし、上方からは、他の図柄(の数字)がフレームインしてくる演出が実行される。左装飾図柄 8 L の変動表示も数字の異なる図柄が上方から下方に向かって高速に移動する状態が視認できるものとする。なお、図柄(の数字)が視認できずに、図柄が上方から下方に向かって高速で移動することによる縦線だけが視認できる態様であってもよい。左装飾図柄 8 L の変動表示にあわせて、右装飾図柄 8 R と中装飾図柄 8 C の変動表示が、左装飾図柄 8 L の変動表示と同じ態様に变化する。すなわち、右装飾図柄 8 R と中装飾図柄 8 C の変動表示は、視認できない状態であったものが、左装飾図柄 8 L と同様に、視認可能な状態に変化する。これにより、全ての装飾図柄が変動表示で視認できる状態になる。

40

【0279】

ここでは、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、右装飾図柄 8 R と中装飾図柄 8 C が同時に変動表示され、左装飾図柄 8 L がその後に変動表示される。一般的に、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始するとき、全てが同時、または、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の順番に変動を開始する。本実施形態は、複数の図柄が同時に変動した後

50

、1つの図柄が変動を開始する。また、一般的には、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが順番に変動を開始する場合であっても、左装飾図柄8Lがフレームアウトする前に、必ず、右装飾図柄8Rが移動を開始する。本実施形態では、2つの図柄がフレームアウトした時点で、残りの図柄が停止表示を維持している。このようにすることで、遊技者に意外性を与えることができ、興趣の向上を図ることができる。

#### 【0280】

また、本実施形態では、変動毎に装飾図柄8L、8C、8Rの変動する態様が変化するため、遊技者はどの図柄が消えるのか予想が付かなくなり、変動演出を楽しませることができる。また、本実施形態では、各図柄が変動開始によってフレームアウトするタイミングが一定のリズムで実行される。ここでは、等間隔で実行される。このリズムにあわせてスピーカ67から音が出力される。すなわち、装飾図柄8L、8C、8Rの各図柄の変動開始時にスピーカ67から短い音が出力される。既述のように、本実施形態では、一部の図柄がフレームアウトした時点で、残りの図柄が停止表示を維持している。そのため、各図柄の変動開始間隔が一般的な変動開始間隔よりも大きい。よって、各図柄の変動開始タイミングで短い音を発生させると、リズムカルに音が発生することになるため、遊技者の注目をより集めることができる。

#### 【0281】

図56(L)に示すように、装飾図柄8L、8C、8Rは、特図変動後に、停止表示される。ここでは、装飾図柄8L、8C、8Rが変動表示状態から、一斉に「234」の停止表示態様で出現する。これにより、遊技者を驚かせることができる。装飾図柄8L、8C、8Rの停止表示にあわせて、変動アイコン(当該保留アイコン)9Cが消化される(消える)。そして、並んでいる保留アイコン9Aのうちの最も右側の保留アイコン9Aが、変動アイコン9Cが表示される変動アイコン表示領域に向かって移動を開始する。残りの保留アイコン9Aはシフト移動する。そして、次の特図変動が開始される。次の特図変動が開始された後、所定の期間(例えば3秒間)、装飾図柄8L、8C、8Rは、表示位置を変化させずに「234」の停止表示が継続される。

#### 【0282】

##### [効果例]

以下に、図柄順次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54(A)に示すように、装飾図柄8L、8C、8Rが停止表示される第1の演出と、図54(B)に示すように、第1の演出が実行された特図変動の次の変動が開始された後、第1の演出において停止表示された図柄と同じ図柄「356」で停止表示した装飾図柄8L、8C、8Rが表示される第2の演出と、図54(C)に示すように、第2の演出の後、装飾図柄8L、8C、8Rのうちの1つの図柄である中装飾図柄8Cが変動表示され、残りの図柄(左装飾図柄8Lと右装飾図柄8R)が停止表示を維持している第3の演出と、を実行することができる。この構成によれば、従来にはない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図55、図56も同様である。

##### [効果2]

上記実施形態の遊技機1では、図54(D)に示すように、第3の演出の後、停止表示を維持している図柄(左装飾図柄8Lと右装飾図柄8R)うちの1つの図柄である右装飾図柄8Rがさらに変動表示され、残りの図柄(左装飾図柄8L)が停止表示を維持している第4の演出を実行することができる。この構成によれば、従来にはない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図55、図56も同様である。

##### [効果3]

上記実施形態の遊技機1では、図54(E)に示すように、第4の演出の後、停止表示を維持している残りの図柄(左装飾図柄8L)がさらに変動表示される第5の演出を実行することができる。この構成によれば、従来にはない斬新な演出によって、遊技者を視覚的

10

20

30

40

50

に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図 5 5、図 5 6 も同様である。

[ 効果 4 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 4 ( H ) ~ ( J ) に示すように、一組の装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R とを含んでおり、第 3 の演出では、右装飾図柄 8 R が変動表示され、中装飾図柄 8 C と、左装飾図柄 8 L が停止表示を維持し、第 4 の演出では、さらに中装飾図柄 8 C が変動表示され、左装飾図柄 8 L が停止表示を維持し、第 5 の演出では、さらに左装飾図柄 8 L が変動表示される。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図 5 5、図 5 6 も同様である。

[ 効果 5 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 4 に示すように、第 2 の演出、第 3 の演出、第 4 の演出、および、第 5 の演出において、停止表示している 1 つの図柄が変動表示に切り替わるときに、スピーカ 6 7 から対応する音が出力される。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的、聴覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図 5 5、図 5 6 も同様である。

[ 効果 6 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 5、図 5 6 に示すように、第 2 の演出において、停止表示した装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、図柄の変動方向（下方向）とは異なる第 1 の方向（上方向）に移動し、第 3 の演出において、停止表示を維持している残りの図柄（左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R）は、第 1 の方向（上方向）への移動を継続している。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【 0 2 8 3 】

[ 変形例 ]

以下に、図柄順次変動演出の変形例を示す。

[ 変形例 1 ]

図柄順次変動演出 A ~ C では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、停止表示した後、次変動が開始しても、継続して表示されるものとした。しかし、変動開始時に一度消えて、変動中に、前回の停止図柄が再度表示されるように構成されていてもよい。

【 0 2 8 4 】

[ 変形例 2 ]

図柄順次変動演出 A ~ C では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動開始の順番は、ランダムなものとした。しかし、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動開始の順番は予め決まってもよい。

【 0 2 8 5 】

[ 変形例 3 ]

図柄順次変動演出 A ~ C では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動開始時にそれぞれ短い音が鳴るものとした。それぞれの短い音は、互いに音色が異なってもよいし、長さが異なってもよい。また、長い音がなり、音が重複してもよい。

【 0 2 8 6 】

[ 変形例 4 ]

図柄順次変動演出 B、C では、特図変動開始後に、停止表示した装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、上方向に移動するものとした、しかし、移動方向は任意に設定することができる。例えば、右方向や左方向、斜め方向に移動してもよい。

【 0 2 8 7 】

[ 変形例 5 ]

図柄順次変動演出 A では、特図変動開始後に、停止表示した装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、移動しないものとした。しかし、図柄順次変動演出 B、C と同様に移動してもよい。

【 0 2 8 8 】

[ 変形例 6 ]

10

20

30

40

50

図柄順次変動演出 B、C において、変動表示が視認できるものとした図柄は、変動表示が視認できない態様であってもよい。

【 0 2 8 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 2 - 1 ]

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、  
前記複数種類の画像のうちの一つは、当否を報知可能な一組の装飾図柄であり、  
前記一組の装飾図柄が停止表示される第 1 の演出と、  
前記第 1 の演出が実行された特図変動の次の変動が開始された後、前記第 1 の演出にお  
いて停止表示された図柄と同じ図柄で停止表示した前記一組の装飾図柄が表示される第 2  
の演出と、

10

前記第 2 の演出の後、前記一組の装飾図柄のうちの一つの図柄が変動表示され、残りの  
図柄が停止表示を維持している第 3 の演出と、を実行可能な、  
ことを特徴とする遊技機。

[ 態 様 A 2 - 2 ]

態様 A 2 - 1 に記載の遊技機であって、  
前記第 3 の演出の後、停止表示を維持している図柄うちの一つの図柄がさらに変動表示  
され、残りの図柄が停止表示を維持している第 4 の演出を実行可能な、  
ことを特徴とする遊技機。

20

[ 態 様 A 2 - 3 ]

態様 A 2 - 2 に記載の遊技機であって、  
前記第 4 の演出の後、停止表示を維持している残りの図柄がさらに変動表示される第 5  
の演出を実行可能な、  
ことを特徴とする遊技機。

[ 態 様 A 2 - 4 ]

態様 A 2 - 3 に記載の遊技機であって、  
前記一組の装飾図柄は、左装飾図柄と、中装飾図柄と、右装飾図柄とを含んでおり、  
前記第 3 の演出では、前記右装飾図柄が変動表示され、前記中装飾図柄と、前記左装飾  
図柄が停止表示を維持し、  
前記第 4 の演出では、さらに前記中装飾図柄が変動表示され、前記左装飾図柄が停止表  
示を維持し、  
前記第 5 の演出では、さらに前記左装飾図柄が変動表示される、  
ことを特徴とする遊技機。

30

[ 態 様 A 2 - 5 ]

態様 A 2 - 3 または態様 A 2 - 4 に記載の遊技機は、さらに、  
音を出力する音出力手段を備え、  
前記第 2 の演出、前記第 3 の演出、前記第 4 の演出、および、前記第 5 の演出において  
、停止表示している一つの図柄が変動表示に切り替わるときに、前記音出力手段から対応  
する音出力される、  
ことを特徴とする遊技機。

40

[ 態 様 A 2 - 6 ]

態様 A 2 - 1 から態様 A 2 - 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 の演出において、停止表示した前記一組の装飾図柄は、図柄の変動方向とは異  
なる第 1 の方向に移動し、  
前記第 3 の演出において、停止表示を維持している前記残りの図柄は、前記第 1 の方向  
への移動を継続している、  
ことを特徴とする遊技機。

【 0 2 9 0 】

以下に、図 5 7 ~ 5 9 を用いて装飾図柄特別演出 A ~ C について説明する。この装飾図

50

柄特別演出は、特別図柄の変動演出中などに実行される。すなわち、画像制御用マイコン 101 がサブ制御基板 90 から受信したコマンドを解析し、装飾図柄特別演出を実行する指示が含まれていると、ROM 103 から対応する画像データを読み出して画像表示装置 7 の表示画面 7a や、サブ表示画面 64 (右サブ表示画面 64R、左サブ表示画面 64L、および、上サブ表示画面 64U) に画像を表示させる。

#### 【0291】

##### [装飾図柄特別演出 A]

図 57 は、装飾図柄特別演出 A を説明するための図である。装飾図柄特別演出 A は、特別図柄の 1 回の変動中におこなわれる演出である。装飾図柄特別演出では、図 57 (A) に示すように、まず、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、第 1 装飾図柄群表示領域 XAA と、第 2 装飾図柄群表示領域 XBB と、保留アイコン XC1 と、当該保留アイコン XC2 と、保留アイコン XD1 と、当該保留アイコン XD2 と、キャラクタ CRA とが表示される。キャラクタ CRA は、表示画面 7a 上を動き回る。

10

#### 【0292】

第 1 装飾図柄群表示領域 XAA は、横に連続して並ぶ 3 つの枠を含み、それぞれの枠の中に装飾図柄 XA が表示される。装飾図柄 XA は、第 1 装飾図柄 XA1 と、第 2 装飾図柄 XA2 と、第 3 装飾図柄 XA3 とから構成される。第 1 装飾図柄群表示領域 XAA において、一番左の枠に第 1 装飾図柄 XA1 が表示され、真ん中の枠に第 2 装飾図柄 XA2 が表示され、一番右の枠に第 3 装飾図柄 XA3 が表示される。第 1 装飾図柄 XA1 と、第 2 装飾図柄 XA2 と、第 3 装飾図柄 XA3 とは、それぞれ、大当たりかはずれを識別可能な識別子としての数字を含んでいる。

20

#### 【0293】

第 2 装飾図柄群表示領域 XBB は、横に連続して並ぶ 2 つの枠を含み、それぞれの枠の中に装飾図柄 XB が表示される。装飾図柄 XB は、第 4 装飾図柄 XB1 と、第 5 装飾図柄 XB2 とから構成される。第 2 装飾図柄群表示領域 XBB において、左の枠に第 4 装飾図柄 XB1 が表示され、右の枠に第 5 装飾図柄 XB2 が表示される。第 4 装飾図柄 XB1 と、第 5 装飾図柄 XB2 とは、それぞれ、大当たりかはずれを識別可能な識別子としての数字を含んでいる。

#### 【0294】

保留アイコン XC1、当該変動アイコン XC2 は、第 1 装飾図柄群表示領域 XAA の右側の直近に縦に表示され、すなわち、保留アイコン XC1、当該変動アイコン XC2 は、装飾図柄 XA と対応付けられて表示される。保留アイコン XC1 は、保留アイコン 9A と対応し、当該変動アイコン XC2 は、当該変動アイコン 9C に対応する。

30

#### 【0295】

保留アイコン XD1、当該変動アイコン XD2 は、第 2 装飾図柄群表示領域 XBB の左側の直近に縦に表示され、すなわち、第 2 装飾図柄群表示領域 XBB に対応付けられて表示される。保留アイコン XD1 は、保留アイコン XC1 と対応し、当該変動アイコン XD2 は、当該変動アイコン XC2 に対応する。すなわち、保留アイコン XC1 と、保留アイコン XD1 とは、同じ保留数を表すようになっている。例えば、保留アイコン XC1 の数が 2 つのときは、保留アイコン XD1 の数も 2 つとなる。保留アイコン XC1 と当該変動アイコン XC2 とは、円形で表示され、保留アイコン XD1 と当該変動アイコン XD2 とは、菱形で表示される。

40

図 57 の例では、保留アイコン XC1、および、保留アイコン XD1 は、4 つ表示され、すなわち、保留数が 4 つであることを表している。

#### 【0296】

また、第 1 装飾図柄群表示領域 XAA では、第 1 リーチライン LN1 が形成され、第 2 装飾図柄群表示領域 XBB では、第 2 リーチライン LN2 が形成される。これらのリーチライン上において、それぞれ大当たり図柄またははずれ図柄が形成される。

#### 【0297】

装飾図柄変動演出では、第 1 装飾図柄群表示領域 XAA における装飾図柄 XA、および

50

、第2装飾図柄群表示領域XBBにおける装飾図柄XBは、それぞれ変動中である。

【0298】

次に、図57(B)に示すように、装飾図柄停止演出1がおこなわれる。装飾図柄停止演出1では、装飾図柄XAの第1装飾図柄XA1が停止表示される。図57(B)の例では、識別子が「1」である第1装飾図柄XA1が停止表示されている。第2装飾図柄XA2、第3装飾図柄XA3、第4装飾図柄XB1、第5装飾図柄XB2は変動中である。

【0299】

次に、図57(C)に示すように、装飾図柄停止演出2がおこなわれる。装飾図柄停止演出2では、装飾図柄XAの第2装飾図柄XA2が停止表示される。図57(C)の例では、識別子が「7」である第2装飾図柄XA2が停止表示されている。第3装飾図柄XA3、第4装飾図柄XB1、第5装飾図柄XB2は変動中である。

10

【0300】

次に、図57(D)に示すように、装飾図柄停止演出3がおこなわれる。装飾図柄停止演出3では、装飾図柄XAの第3装飾図柄XA3が停止表示される。図57(D)の例では、識別子が「5」である第3装飾図柄XA3が停止表示されている。第4装飾図柄XB1、第5装飾図柄XB2は変動中である。このとき、第1リーチラインLN1上には、装飾図柄XAによって、「1」「7」「5」のはずれ図柄が表示される。

【0301】

次に、図57(E)に示すように、装飾図柄停止演出4がおこなわれる。装飾図柄停止演出4では、装飾図柄XBの第4装飾図柄XB1と、第5装飾図柄XB2とが同時に停止表示される。図57(E)の例では、識別子が「1」である第4装飾図柄XB1、識別子が「7」である第5装飾図柄XB2が停止表示されている。このとき、第2リーチラインLN2上には、装飾図柄XBによって、「1」「7」のはずれ図柄が表示される。なお、常に、装飾図柄XAの第1装飾図柄XA1と、装飾図柄XBの第4装飾図柄XB1とは、同じ識別子を有する装飾図柄で停止し、装飾図柄XAの第2装飾図柄XA2と、装飾図柄XBの第5装飾図柄XB2とは、同じ識別子を有する装飾図柄で停止する構成となっている。

20

【0302】

[装飾図柄特別演出B]

図58は、装飾図柄特別演出Bを説明するための図である。装飾図柄特別演出Bは、特別図柄の1回の変動中におこなわれる演出である。装飾図柄特別演出Bでは、図58(A)に示すように、まず、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、第1装飾図柄群表示領域XAAと、第2装飾図柄群表示領域XBBと、保留アイコンXC1と、当該保留アイコンXC2と、保留アイコンXD1と、当該保留アイコンXD2と、キャラクタCRAとが表示される。

30

【0303】

第1装飾図柄群表示領域XAAは、横に連続して並ぶ3つの枠を含み、それぞれの枠の中に装飾図柄XAが表示される。装飾図柄XAは、第1装飾図柄XA1と、第2装飾図柄XA2と、第3装飾図柄XA3とから構成される。第1装飾図柄群表示領域XAAにおいて、一番左の枠に第1装飾図柄XA1が表示され、真ん中の枠に第2装飾図柄XA2が表示され、一番右の枠に第3装飾図柄XA3が表示される。第1装飾図柄XA1と、第2装飾図柄XA2と、第3装飾図柄XA3とは、それぞれ、大当たりかはずれを識別可能な識別子としての数字を含んでいる。

40

【0304】

第2装飾図柄群表示領域XBBは、横に連続して並ぶ3つの枠を含み、それぞれの枠の中に装飾図柄XBが表示される。装飾図柄XBは、第4装飾図柄XB1と、第5装飾図柄XB2と、第6装飾図柄XB3とから構成される。第2装飾図柄群表示領域XBBにおいて、一番左の枠に第4装飾図柄XB1が表示され、真ん中の枠に第5装飾図柄XB2が表示され、一番右の枠に第6装飾図柄XB3が表示される。第4装飾図柄XB1と、第5装飾図柄XB2と、第6装飾図柄XB3とは、それぞれ、大当たりかはずれを識別可能な識

50

別子としての数字を含んでいる。

【0305】

保留アイコンXC1、当該変動アイコンXC2は、第1装飾図柄群表示領域XAAの右側の直近に縦に表示され、すなわち、保留アイコンXC1、当該変動アイコンXC2は、装飾図柄XAと対応付けられて表示される。保留アイコンXC1は、保留アイコン9Aと対応し、当該変動アイコンXC2は、当該変動アイコン9Cに対応する。

【0306】

保留アイコンXD1、当該変動アイコンXD2は、第2装飾図柄群表示領域XBBの左側の直近に縦に表示され、すなわち、第2装飾図柄群表示領域XBBに対応付けられて表示される。保留アイコンXD1は、保留アイコンXC1と対応し、当該変動アイコンXD2は、当該変動アイコンXC2に対応する。すなわち、保留アイコンXC1と、保留アイコンXD1とは、同じ保留数を表すようになっている。例えば、保留アイコンXC1の数が2つのときは、保留アイコンXD1の数も2つとなる。保留アイコンXC1と当該変動アイコンXC2とは、円形で表示され、保留アイコンXD1と当該変動アイコンXD2とは、菱形で表示される。

図58の例では、保留アイコンXC1、および、保留アイコンXD1は、4つ表示され、すなわち、保留数が4つであることを表している。

【0307】

また、第1装飾図柄群表示領域XAAでは、第1リーチラインLN1が形成され、第2装飾図柄群表示領域XBBでは、第2リーチラインLN2が形成される。これらのリーチライン上において、それぞれ大当たり図柄またははずれ図柄が形成される。

【0308】

装飾図柄変動演出では、第1装飾図柄群表示領域XAAにおける装飾図柄XA、および、第2装飾図柄群表示領域XBBにおける装飾図柄XBは、それぞれ変動中である。

【0309】

次に、図58(B)に示すように、装飾図柄停止演出1がおこなわれる。装飾図柄停止演出1では、装飾図柄XAの第1装飾図柄XA1が停止表示される。図58(B)の例では、識別子が「1」である第1装飾図柄XA1が停止表示されている。第2装飾図柄XA2、第3装飾図柄XA3、第4装飾図柄XB1、第5装飾図柄XB2は変動中である。

【0310】

次に、図58(C)に示すように、装飾図柄停止演出2がおこなわれる。装飾図柄停止演出2では、装飾図柄XAの第2装飾図柄XA2が停止表示される。図58(C)の例では、識別子が「7」である第2装飾図柄XA2が停止表示されている。第3装飾図柄XA3、第4装飾図柄XB1、第5装飾図柄XB2は変動中である。

【0311】

次に、図58(D)に示すように、装飾図柄停止演出3がおこなわれる。装飾図柄停止演出3では、装飾図柄XAの第3装飾図柄XA3が停止表示される。図58(D)の例では、識別子が「5」である第3装飾図柄XA3が停止表示されている。第4装飾図柄XB1、第5装飾図柄XB2は変動中である。このとき、第1リーチラインLN1上には、装飾図柄XAによって、「1」「7」「5」のはずれ図柄が表示される。

【0312】

次に、図58(E)に示すように、装飾図柄停止演出4がおこなわれる。装飾図柄停止演出4では、装飾図柄XBの第4装飾図柄XB1と、第5装飾図柄XB2と、第6装飾図柄XB3とが同時に停止表示される。図58(E)の例では、識別子が「1」である第4装飾図柄XB1、識別子が「7」である第5装飾図柄XB2、識別子が「5」である第6装飾図柄XB3が停止表示されている。このとき、第2リーチラインLN2上には、装飾図柄XBによって、「1」「7」「5」のはずれ図柄が表示される。なお、常に、装飾図柄XAの第1装飾図柄XA1と、装飾図柄XBの第4装飾図柄XB1とは、同じ識別子を有する装飾図柄で停止し、装飾図柄XAの第2装飾図柄XA2と、装飾図柄XBの第5装飾図柄XB2とは、同じ識別子を有する装飾図柄で停止し、装飾図柄XAの第3装飾図柄

10

20

30

40

50

X A 3 と、装飾図柄 X B の第 6 装飾図柄 X B 3 とは、同じ識別子を有する装飾図柄で停止する構成となっている。すなわち、装飾図柄 X A と、装飾図柄 X B とにおいて、識別子の停止態様は同じとなる。

【 0 3 1 3 】

[ 装飾図柄特別演出 C ]

図 5 9 は、装飾図柄特別演出 C を説明するための図である。装飾図柄特別演出 C は、特別図柄の 1 回の変動中におこなわれる演出である。装飾図柄特別演出 C では、図 5 9 ( A ) に示すように、まず、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、第 1 装飾図柄群表示領域 X A A と、第 2 装飾図柄群表示領域 X B B と、保留アイコン X C 1 と、当該保留アイコン X C 2 と、保留アイコン X D 1 と、当該保留アイコン X D 2 と、

10

キャラクタ C R A とが表示される。

【 0 3 1 4 】

第 1 装飾図柄群表示領域 X A A は、横に連続して並ぶ 3 つの枠を含み、それぞれの枠の中に装飾図柄 X A が表示される。装飾図柄 X A は、第 1 装飾図柄 X A 1 と、第 2 装飾図柄 X A 2 と、第 3 装飾図柄 X A 3 とから構成される。第 1 装飾図柄群表示領域 X A A において、一番左の枠に第 1 装飾図柄 X A 1 が表示され、真ん中の枠に第 2 装飾図柄 X A 2 が表示され、一番右の枠に第 3 装飾図柄 X A 3 が表示される。第 1 装飾図柄 X A 1 と、第 2 装飾図柄 X A 2 と、第 3 装飾図柄 X A 3 とは、それぞれ、大当たりかはずれを識別可能な識別子としての数字を含んでいる。

【 0 3 1 5 】

第 2 装飾図柄群表示領域 X B B は、縦に連続して並ぶ 3 つの枠を含み、それぞれの枠の中に装飾図柄 X B が表示される。装飾図柄 X B は、第 4 装飾図柄 X B 1 と、第 5 装飾図柄 X B 2 と、第 6 装飾図柄 X B 3 とから構成される。第 2 装飾図柄群表示領域 X B B において、一番左の枠に第 4 装飾図柄 X B 1 が表示され、真ん中の枠に第 5 装飾図柄 X B 2 が表示され、一番右の枠に第 6 装飾図柄 X B 3 が表示される。第 4 装飾図柄 X B 1 と、第 5 装飾図柄 X B 2 と、第 6 装飾図柄 X B 3 とは、それぞれ、大当たりかはずれを識別可能な識別子としての数字を含んでいる。

20

【 0 3 1 6 】

保留アイコン X C 1、当該変動アイコン X C 2 は、第 1 装飾図柄群表示領域 X A A の右側の直近に縦に表示され、すなわち、保留アイコン X C 1、当該変動アイコン X C 2 は、装飾図柄 X A と対応付けられて表示される。保留アイコン X C 1 は、保留アイコン 9 A と対応し、当該変動アイコン X C 2 は、当該変動アイコン 9 C に対応する。

30

【 0 3 1 7 】

保留アイコン X D 1、当該変動アイコン X D 2 は、第 2 装飾図柄群表示領域 X B B の下側の直近に横に表示され、すなわち、第 2 装飾図柄群表示領域 X B B に対応付けられて表示される。保留アイコン X D 1 は、保留アイコン X C 1 と対応し、当該変動アイコン X D 2 は、当該変動アイコン X C 2 に対応する。すなわち、保留アイコン X C 1 と、保留アイコン X D 1 とは、同じ保留数を表すようになっている。例えば、保留アイコン X C 1 の数が 2 つのときは、保留アイコン X D 1 の数も 2 つとなる。保留アイコン X C 1 と当該変動アイコン X C 2 とは、円形で表示され、保留アイコン X D 1 と当該変動アイコン X D 2 とは、菱形で表示される。

40

図 5 9 の例では、保留アイコン X C 1、および、保留アイコン X D 1 は、4 つ表示され、すなわち、保留数が 4 つであることを表している。

【 0 3 1 8 】

また、第 1 装飾図柄群表示領域 X A A では、第 1 リーチライン L N 1 が形成され、第 2 装飾図柄群表示領域 X B B では、第 2 リーチライン L N 2 が形成される。これらのリーチライン上において、それぞれ大当たり図柄またははずれ図柄が形成される。

【 0 3 1 9 】

装飾図柄変動演出では、第 1 装飾図柄群表示領域 X A A における装飾図柄 X A、および、第 2 装飾図柄群表示領域 X B B における装飾図柄 X B は、それぞれ変動中である。

50

## 【 0 3 2 0 】

次に、図 5 9 ( B ) に示すように、装飾図柄停止演出 1 がおこなわれる。装飾図柄停止演出 1 では、装飾図柄 X A の第 1 装飾図柄 X A 1 が停止表示される。図 5 9 ( B ) の例では、識別子が「 1 」である第 1 装飾図柄 X A 1 が停止表示されている。第 2 装飾図柄 X A 2、第 3 装飾図柄 X A 3、第 4 装飾図柄 X B 1、第 5 装飾図柄 X B 2 は変動中である。

## 【 0 3 2 1 】

次に、図 5 9 ( C ) に示すように、装飾図柄停止演出 2 がおこなわれる。装飾図柄停止演出 2 では、装飾図柄 X A の第 2 装飾図柄 X A 2 が停止表示される。図 5 9 ( C ) の例では、識別子が「 7 」である第 2 装飾図柄 X A 2 が停止表示されている。第 3 装飾図柄 X A 3、第 4 装飾図柄 X B 1、第 5 装飾図柄 X B 2 は変動中である。

10

## 【 0 3 2 2 】

次に、図 5 9 ( D ) に示すように、装飾図柄停止演出 3 がおこなわれる。装飾図柄停止演出 3 では、装飾図柄 X A の第 3 装飾図柄 X A 3 が停止表示される。図 5 9 ( D ) の例では、識別子が「 5 」である第 3 装飾図柄 X A 3 が停止表示されている。第 4 装飾図柄 X B 1、第 5 装飾図柄 X B 2 は変動中である。このとき、第 1 リーチライン L N 1 上には、装飾図柄 X A によって、「 1 」「 7 」「 5 」のはずれ図柄が表示される。

## 【 0 3 2 3 】

次に、図 5 9 ( E ) に示すように、装飾図柄停止演出 4 がおこなわれる。装飾図柄停止演出 4 では、装飾図柄 X B の第 4 装飾図柄 X B 1 と、第 5 装飾図柄 X B 2 と、第 6 装飾図柄 X B 3 とが同時に停止表示される。図 5 9 ( E ) の例では、識別子が「 1 」である第 4 装飾図柄 X B 1、識別子が「 7 」である第 5 装飾図柄 X B 2、識別子が「 5 」である第 6 装飾図柄 X B 3 が停止表示されている。このとき、第 2 リーチライン L N 2 上には、装飾図柄 X B によって、「 1 」「 7 」「 5 」のはずれ図柄が表示される。なお、常に、装飾図柄 X A の第 1 装飾図柄 X A 1 と、装飾図柄 X B の第 4 装飾図柄 X B 1 とは、同じ識別子を有する装飾図柄で停止し、装飾図柄 X A の第 2 装飾図柄 X A 2 と、装飾図柄 X B の第 5 装飾図柄 X B 2 とは、同じ識別子を有する装飾図柄で停止し、装飾図柄 X A の第 3 装飾図柄 X A 3 と、装飾図柄 X B の第 6 装飾図柄 X B 3 とは、同じ識別子を有する装飾図柄で停止する構成となっている。すなわち、装飾図柄 X A と、装飾図柄 X B とにおいて、識別子の停止態様は同じとなる。

20

## 【 0 3 2 4 】

## [ 変形例 ]

上記装飾図柄特別演出において、保留アイコン X C 1 と、保留アイコン X D 1 とは対応関係にあり、それぞれ保留アイコンの数によって保留数を表示しているが、これに限られず、保留アイコン X C 1、および/または、保留アイコン X D 1 は、保留アイコンの数以外の方法（例えば、数字）によって保留アイコンの数を表すようにしてもよい。

30

## 【 0 3 2 5 】

上記装飾図柄特別演出において、保留アイコン X C 1 は円形であり、保留アイコン X D 1 は菱形であり、すなわち、保留アイコンの態様が異なっているが、これに限られず、同じ態様であってもよい。例えば、保留アイコン X D 1 が円形であってもよい。保留アイコン X C 1 と保留アイコン X D 1 とは、形、色、色彩などが違っていてもよい。

40

## 【 0 3 2 6 】

上記装飾図柄特別演出において、装飾図柄停止演出 1 ~ 3 では、装飾図柄 X A の各装飾図柄（第 1 装飾図柄 X A 1、第 2 装飾図柄 X A 2、第 3 装飾図柄 X A 3）がそれぞれ時間差で停止表示しているが、これに限られず、装飾図柄 X A の各装飾図柄が同時に停止表示するようにしてもよい。装飾図柄 X A の各装飾図柄の同時停止後、装飾図柄 X B の各装飾図柄を同時停止する。このように、装飾図柄 X A の各装飾図柄が同時停止し、その後、装飾図柄 X B の各装飾図柄が同時停止する停止演出を装飾図柄特別同時停止演出とも呼ぶ。

所定の状況では、上記装飾図柄特別演出をおこなって装飾図柄の停止表示演出をおこない、所定の状況とは異なる状況では、装飾図柄特別同時停止演出をおこなうようにしてもよい。例えば、遊技状態が通常遊技状態である場合には、上記装飾図柄特別演出をおこな

50

って装飾図柄の停止表示演出をおこない、遊技状態が時短遊技状態または確変遊技状態にある場合には、装飾図柄特別同時停止演出をおこなうようにしてもよい。

【 0 3 2 7 】

[ 効果例 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、装飾図柄特別演出において、装飾図柄 X A 1 , X A 2 , X A 3 を含む装飾図柄 X A を停止することで大当たりかはずれかを表す装飾図柄停止演出 3 がおこなわれ、その後、装飾図柄 X B 1 , X B 2 を含む装飾図柄 X B を停止することで大当たりかはずれかを表す装飾図柄停止演出 4 がおこなわれ、装飾図柄停止演出 3 における装飾図柄 X A が大当たりを表すときは、装飾図柄停止演出 4 における装飾図柄 X B も大当たりを表し、装飾図柄 X A がはずれを表すときは装飾図柄 X B もはずれを表すように構成される。この構成によれば、装飾図柄 X A と装飾図柄 X B との 2 つの装飾図柄を用いて、大当たりか否かの抽選結果を報知することができ、さらには、装飾図柄 X A と装飾図柄 X B とは、それぞれ同じ抽選結果を報知するので、遊技者を混乱させることなく、遊技者に抽選結果を強調することができ、装飾図柄 X A (または装飾図柄 X B ) だけで抽選結果を表示する場合よりも、遊技者の抽選結果に対する興味を増幅させることができる。その結果、遊技の興味を向上させることができる。

10

【 0 3 2 8 】

上記実施形態の遊技機 1 では、装飾図柄特別演出において、装飾図柄 X A は、第 1 装飾図柄 X A 1 と第 2 装飾図柄 X A 2 と第 3 装飾図柄 X A 3 とを有し、装飾図柄停止演出 3 において装飾図柄 X A が停止する場合には、第 1 装飾図柄 X A 1 が停止し、その後、第 2 装飾図柄 X A 2 が停止し、その後、第 3 装飾図柄 X A 3 が停止する。この構成によれば、装飾図柄 X A を用いて、大当たりか否かの抽選結果を徐々に遊技者に開示することができ、抽選結果への期待感を高めることができる。その結果、遊技の興味を向上させることができる。

20

【 0 3 2 9 】

上記実施形態の遊技機 1 では、装飾図柄特別演出 A において、装飾図柄 X B は、第 4 装飾図柄 X B 1 と第 5 装飾図柄 X B 2 とを有し、装飾図柄停止演出 4 において装飾図柄 X B が停止する場合には、第 4 装飾図柄 X B 1 と第 5 装飾図柄 X B 2 とは同時停止する。この構成によれば、装飾図柄 X B は、装飾図柄 X A とは異なり、第 4 装飾図柄 X B 1 と第 5 装飾図柄 X B 2 とが同時に停止するので、装飾図柄 X A を停止させることによって徐々に高まる期待感を装飾図柄 X B の同時停止によって最高潮に高めることができる。その結果、遊技の興味を向上させることができる。

30

【 0 3 3 0 】

上記実施形態の遊技機 1 では、装飾図柄特別演出 B、C において、装飾図柄 X B は、第 4 装飾図柄 X B 1 と第 5 装飾図柄 X B 2 とに加えて、第 6 装飾図柄 X B 3 を有し、装飾図柄停止演出 4 において装飾図柄 X B が停止する場合には、第 4 装飾図柄 X B 1 と第 5 装飾図柄 X B 2 と第 6 装飾図柄 X B 3 とは同時停止する。この構成によれば、装飾図柄 X B の同時停止による期待感のピークを高めることができ、その結果、遊技の興味を向上させることができる。

【 0 3 3 1 】

上記実施形態の遊技機 1 では、装飾図柄特別演出 B、C において、装飾図柄 X A および装飾図柄 X B に含まれる装飾図柄は、それぞれ、識別子 (例えば、数字) を有し、装飾図柄 X A および装飾図柄 X B では、複数の装飾図柄の識別子の組み合わせで、大当たり、または、はずれを示唆することが可能であり、装飾図柄 X A における第 1 装飾図柄 X A 1 と、装飾図柄 X B における第 4 装飾図柄 X B 1 とは同じ識別子で構成され、装飾図柄 X A における第 2 装飾図柄 X A 2 と装飾図柄 X B における第 5 装飾図柄 X B 2 とは同じ識別子で構成され、装飾図柄 X A の第 3 装飾図柄 X A 3 と装飾図柄 X B の第 6 装飾図柄 X B 3 とは同じ識別子で構成される。この構成によれば、装飾図柄 X A と装飾図柄 X B とで対応する装飾図柄が同じ識別子であるので、装飾図柄 X A と装飾図柄 X B とは同じ大当たり態様またははずれ態様を表すことができ、装飾図柄 X A 1 と装飾図柄 X B との停止タイミングが

40

50

異なることにより、同じ大当たり態様またははずれ態様を時間差によって報知する面白さを提供することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 3 3 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 X A - 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表示演出として、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表示演出として、第 2 の表示演出をおこなう場合があり、

前記第 1 の表示演出は、複数の装飾図柄を含む第 1 の図柄を停止することで大当たりかはずれかを表す表示演出であり、

前記第 2 の表示演出は、前記第 1 の図柄とは異なる第 2 の図柄であって複数の装飾図柄を含む前記第 2 の図柄を停止することで大当たりかはずれかを表す表示演出であり、

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

前記組み合わせ演出では、前記第 1 の表示演出がおこなわれ、その後、前記第 2 の表示演出がおこなわれ、前記第 1 の表示演出における前記第 1 の図柄が大当たりを表すときは、前記第 2 の表示演出における前記第 2 の図柄も大当たりを表し、前記第 1 の図柄がはずれを表すときには、前記第 2 の図柄もはずれを表す、

ことを特徴とする遊技機。

[ 態様 X A - 2 ]

態様 X A - 1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の図柄は、前記第 1 の装飾図柄と前記第 2 の装飾図柄と前記第 3 の装飾図柄とを有し、

前記組み合わせ演出では、前記第 1 の表示演出において前記第 1 の図柄が停止する場合には、前記第 1 の装飾図柄が停止し、その後、前記第 2 の装飾図柄が停止し、その後、前記第 3 の装飾図柄が停止する、

ことを特徴とする遊技機。

[ 態様 X A - 3 ]

態様 X A - 2 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の図柄は、第 4 の装飾図柄と第 5 の装飾図柄とを有し、

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第 2 の図柄が停止する場合には、前記第 4 の装飾図柄と前記第 5 の装飾図柄とは同時停止する、

ことを特徴とする遊技機。

[ 態様 X A - 4 ]

態様 X A - 3 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の図柄は、さらに、第 6 の装飾図柄を有し、

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第 2 の図柄が停止する場合には、前記第 4 の装飾図柄と前記第 5 の装飾図柄と前記第 6 の装飾図柄とは同時停止する、

ことを特徴とする遊技機。

[ 態様 X A - 5 ]

態様 X A - 4 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の図柄および前記第 2 の図柄に含まれる装飾図柄は、それぞれ、識別子を有し、前記第 1 の図柄および前記第 2 の図柄では、複数の装飾図柄の識別子の組み合わせで、大当たり、または、はずれを示唆することが可能であり、

前記第 1 の図柄における前記第 1 の装飾図柄と、前記第 2 の図柄における前記第 4 の装飾図柄とは同じ識別子で構成され、前記第 1 の図柄における前記第 2 の装飾図柄と前記第 2 の図柄における前記第 5 の装飾図柄とは同じ識別子で構成され、第 1 の図柄の第 3 の装

10

20

30

40

50

飾図柄と第2の図柄の第6の装飾図柄とは同じ識別子で構成される、  
ことを特徴とする遊技機。

【0333】

以下に、図60～62を用いて装飾図柄整列演出A～Cについて説明する。この装飾図柄整列演出は、特別図柄の変動演出中などに実行される。すなわち、画像制御用マイコン101がサブ制御基板90から受信したコマンドを解析し、装飾図柄整列演出を実行する指示が含まれていると、ROM103から対応する画像データを読み出して画像表示装置7の表示画面7aや、サブ表示画面64（右サブ表示画面64R、左サブ表示画面64L、および、上サブ表示画面64U）に画像を表示させる。

【0334】

[装飾図柄整列演出A]

図60は、装飾図柄整列演出Aを説明するための図である。装飾図柄整列演出Aは、特別図柄の1回の変動中におこなわれる演出である。装飾図柄整列演出Aでは、図60(A)に示すように、まず、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄8L、8C、8Rが変動している。ここで、装飾図柄8L、8C、8Rは、それぞれ、複数の装飾図柄から構成される。すなわち、ここでの装飾図柄8L、8C、8Rは、それぞれ装飾図柄群である。装飾図柄8L、8C、8Rにそれぞれ含まれる装飾図柄は、それぞれ大当たりかはずれかを識別するための識別子としての数字を有している。装飾図柄8L、8C、8Rにおいて、それぞれ同じ識別子(数字)を持つ装飾図柄が停止表示された場合には、大当たり図柄となる。同じ識別子の装飾図柄が停止表示された状態をゾロ目図柄とも呼ぶ。装飾図柄8L、8C、8Rにおいて、ゾロ目図柄とは異なるように、それぞれの装飾図柄が停止表示された場合には、はずれ図柄となる。

【0335】

次に、図60(B)に示すように、左右装飾図柄配置演出がおこなわれる。この左右装飾図柄配置演出では、表示画面7aにおいて、装飾図柄8Lの複数の装飾図柄が画面中央から左の領域に配置され、装飾図柄8Rの複数の装飾図柄が画面中央から右の領域に配置される。装飾図柄8Lは、数字「4」から数字「8」の5つの装飾図柄が数字の小さい順(以下では、第1の順とも呼ぶ)に並ぶように配置される。また、装飾図柄8Lは、5つの装飾図柄が手前側からやや右奥行き側(右後方側)に並ぶように、かつ、重なるように立体的に配置される。装飾図柄8Rは、数字「1」から数字「5」の5つの装飾図柄が数字の小さい順(以下では、第2の順とも呼ぶ)に並ぶように配置される。また、装飾図柄8Rは、5つの装飾図柄が手前側から右奥行き側(右後方側)に並ぶように、かつ、重なるように立体的に配置される。第1の順と第2の順は、それぞれ順列であるが、始まりの識別子(数字)が異なる。

【0336】

次に、図60(C)に示すように、装飾図柄選択演出1がおこなわれる。この装飾図柄選択演出1では、装飾図柄8Lと装飾図柄8Rとの間に、味方キャラクタCRAが出現すると共に、選択枠XB1と選択枠XB2とが表示される。この場合、味方キャラクタCRAは、表示画面7aにおいて、装飾図柄8Lの5つの装飾図柄のうちの真ん中の数字「6」の装飾図柄と、装飾図柄8Rの5つの装飾図柄のうちの真ん中の数字「3」の装飾図柄との間に位置している。選択枠XB1と、選択枠XB2は、それぞれ、四角形状の枠であり、味方キャラクタCRAによって位置が操作される。味方キャラクタCRAは、選択枠XB1を装飾図柄8Lの5つの装飾図柄のうちの1つの装飾図柄が枠内に収まるように配置する動作を装飾図柄8Lの5つの装飾図柄に対してランダムにおこなう。また、味方キャラクタCRAは、選択枠XB2を装飾図柄8Rの5つの装飾図柄のうちの1つの装飾図柄が枠内に収まるように配置する動作を装飾図柄8Rの5つの装飾図柄に対してランダムにおこなう。これにより、味方キャラクタCRAが、装飾図柄8Lの5つの装飾図柄のうちの1つの装飾図柄を、選択枠XB1を用いてランダムに選択し、装飾図柄8Rの5つの装飾図柄のうちの1つの装飾図柄を、選択枠XB2を用いてランダムに選択している様子を表現している。

10

20

30

40

50

## 【 0 3 3 7 】

次に、図 6 0 ( D ) に示すように、装飾図柄選択演出 2 がおこなわれる。この装飾図柄選択演出 2 では、味方キャラクタ C R A が、選択枠 X B 1 と、選択枠 X B 2 とによって、それぞれ同じ数字「 4 」の装飾図柄を選択した状態で所定時間停止する。

## 【 0 3 3 8 】

次に、図 6 0 ( E ) に示すように、リーチ演出がおこなわれる。このリーチ演出では、選択枠 X B 1 で選択された数字「 4 」の装飾図柄と、選択枠 X B 2 で選択された数字「 4 」の装飾図柄とでリーチ状態が形成されると共に、ボタン画像 B T N X と味方キャラクタ C R A とが表示される。ボタン画像 B T N X は、チャンスアップとして用いられ、「激アツ」の文字が表示されている。味方キャラクタ C R A は、種々の動きをおこない演出を盛り上げる。

10

## 【 0 3 3 9 】

次に、図 6 0 ( F ) に示すように、大当たり報知演出がおこなわれる。この大当たり報知演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R を用いてゾロ目状態を作って大当たり図柄を形成する。

## 【 0 3 4 0 】

## [ 装飾図柄整列演出 B ]

図 6 1 は、装飾図柄整列演出 B を説明するための図である。装飾図柄整列演出 B は、特別図柄の 1 回の変動中におこなわれる演出である。装飾図柄整列演出 B では、図 6 1 ( A ) に示すように、まず、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が変動している。ここで、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R は、それぞれ、複数の装飾図柄から構成される。すなわち、ここでの装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R は、それぞれ装飾図柄群である。装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R にそれぞれ含まれる装飾図柄は、それぞれ大当たりかはずれかを識別するための識別子としての数字を有している。装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R において、それぞれ同じ識別子(数字)を持つ装飾図柄が停止表示された場合には、大当たり図柄となる。同じ識別子の装飾図柄が停止表示された状態をゾロ目図柄とも呼ぶ。装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R において、ゾロ目図柄とは異なるように、それぞれの装飾図柄が停止表示された場合には、はずれ図柄となる。

20

## 【 0 3 4 1 】

次に、図 6 1 ( B ) に示すように、左右装飾図柄配置演出がおこなわれる。この左右装飾図柄配置演出では、表示画面 7 a において、装飾図柄 8 L の複数の装飾図柄が画面中央から左の領域に配置され、装飾図柄 8 R の複数の装飾図柄が画面中央から右の領域に配置される。装飾図柄 8 L は、数字「 4 」から数字「 8 」の 5 つの装飾図柄が数字の小さい順(以下では、第 1 の順とも呼ぶ)に並ぶように配置される。また、装飾図柄 8 L は、5 つの装飾図柄が手前側からやや右奥行き側(右後方側)に並ぶように、かつ、重なるように立体的に配置される。装飾図柄 8 R は、数字「 4 」から数字「 8 」の 5 つの装飾図柄が数字の大きい順(以下では、第 3 の順とも呼ぶ)に並ぶように配置される。また、装飾図柄 8 R は、5 つの装飾図柄が手前側から右奥行き側(右後方側)に並ぶように、かつ、重なるように立体的に配置される。第 1 の順は、順列であり、第 3 の順は、逆列である。第 1 の順と、第 3 の順は、始まりの識別子(数字)が異なる。

30

## 【 0 3 4 2 】

次に、図 6 1 ( C ) に示すように、装飾図柄選択演出 1 がおこなわれる。この装飾図柄選択演出 1 では、装飾図柄 8 L と装飾図柄 8 R との間に、味方キャラクタ C R A が出現すると共に、選択枠 X B 1 と選択枠 X B 2 とが表示される。この場合、味方キャラクタ C R A は、表示画面 7 a において、装飾図柄 8 L と装飾図柄 8 R の間であって、装飾図柄 8 L の 5 つの装飾図柄のうち一番手前の数字「 4 」の装飾図柄と、装飾図柄 8 R の 5 つの装飾図柄のうち一番手前の数字「 8 」の装飾図柄との間に出現し、それから、奥行き側(表示画面 7 a 上では、下から上)に移動する。味方キャラクタ C R A が、装飾図柄 8 L の 5 つの装飾図柄のうち一番手前の数字「 4 」の装飾図柄と、装飾図柄 8 R の 5 つの装飾図柄のうち一番手前の数字「 8 」の装飾図柄との間に出現したとき、選択枠 X B 1 は、

40

50

装飾図柄 8 L の一番手前の数字「4」の装飾図柄を選択し、選択枠 X B 2 は、装飾図柄 8 R の一番手前の数字「8」の装飾図柄を選択する。そして、味方キャラクタ C R A が奥行き側（表示画面 7 a 上では、下から上）に移動するのに伴って、選択枠 X B 1 と選択枠 X B 2 は、味方キャラクタ C R A に対応する位置の装飾図柄を選択する。図 6 1 ( C ) の例では、味方キャラクタ C R A が、装飾図柄 8 L における数字「5」の装飾図柄と、装飾図柄 8 R における数字「7」の装飾図柄との間に位置しているので、選択枠 X B 1 は、装飾図柄 8 L における数字「5」の装飾図柄を選択し、選択枠 X B 2 は、装飾図柄 8 R における数字「7」の装飾図柄を選択している状態を表している。

【 0 3 4 3 】

次に、図 6 1 ( D ) に示すように、装飾図柄選択演出 2 がおこなわれる。この装飾図柄選択演出 2 では、味方キャラクタ C R A が移動し、選択枠 X B 1 と、選択枠 X B 2 とによって、それぞれ同じ数字「6」の装飾図柄を選択した状態で所定時間停止する。

10

【 0 3 4 4 】

次に、図 6 1 ( E ) に示すように、リーチ演出がおこなわれる。このリーチ演出では、選択枠 X B 1 で選択された数字「6」の装飾図柄と、選択枠 X B 2 で選択された数字「6」の装飾図柄とでリーチ状態が形成されると共に、ボタン画像 B T N X と味方キャラクタ C R A とが表示される。ボタン画像 B T N X は、チャンスアップとして用いられ、「激アツ」の文字が表示されている。味方キャラクタ C R A は、種々の動きをおこない演出を盛り上げる。

【 0 3 4 5 】

20

次に、図 6 1 ( F ) に示すように、大当たり報知演出がおこなわれる。この大当たり報知演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R を用いてゾロ目状態を作って大当たり図柄を形成する。

【 0 3 4 6 】

[ 装飾図柄整列演出 C ]

図 6 2 は、装飾図柄整列演出 C を説明するための図である。装飾図柄整列演出 C は、特別図柄の 1 回の変動中におこなわれる演出である。装飾図柄整列演出 C では、図 6 2 ( A ) に示すように、まず、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が変動している。ここで、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R は、それぞれ、複数の装飾図柄から構成される。すなわち、ここでの装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R は、それぞれ装飾図柄群である。装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R にそれぞれ含まれる装飾図柄は、それぞれ大当たりかはずれかを識別するための識別子としての数字を有している。装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R において、それぞれ同じ識別子（数字）を持つ装飾図柄が停止表示された場合には、大当たり図柄となる。同じ識別子の装飾図柄が停止表示された状態をゾロ目図柄とも呼ぶ。装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R において、ゾロ目図柄とは異なるように、それぞれの装飾図柄が停止表示された場合には、はずれ図柄となる。

30

【 0 3 4 7 】

次に、図 6 2 ( B ) に示すように、左右装飾図柄配置演出がおこなわれる。この左右装飾図柄配置演出では、表示画面 7 a において、装飾図柄 8 L の複数の装飾図柄が画面中央から左の領域に配置され、装飾図柄 8 R の複数の装飾図柄が画面中央から右の領域に配置される。装飾図柄 8 L は、数字「4」「5」「5」「5」「8」の 5 つの装飾図柄が数字の小さい順（以下では、第 4 の順とも呼ぶ）に並ぶように配置される。また、装飾図柄 8 L は、5 つの装飾図柄が手前側からやや右奥行き側（右後方側）に並ぶように、かつ、重なるように立体的に配置される。装飾図柄 8 R は、数字「4」「5」「5」「5」「8」の 5 つの装飾図柄が数字の大きい順（以下では、第 5 の順とも呼ぶ）に並ぶように配置される。また、装飾図柄 8 R は、5 つの装飾図柄が手前側から右奥行き側（右後方側）に並ぶように、かつ、重なるように立体的に配置される。このように、装飾図柄 8 L、装飾図柄 8 R の装飾図柄の配列には、それぞれ、同じ数字が連続して並ぶ区間が存在する。

40

【 0 3 4 8 】

次に、図 6 2 ( C ) に示すように、装飾図柄選択演出 1 がおこなわれる。この装飾図柄

50

選択演出 1 では、装飾図柄 8 L と装飾図柄 8 R との間に、味方キャラクタ C R A が出現すると共に、選択枠 X B 1 と選択枠 X B 2 とが表示される。この場合、味方キャラクタ C R A は、表示画面 7 a において、装飾図柄 8 L と装飾図柄 8 R の間であって、装飾図柄 8 L の 5 つの装飾図柄のうち一番手前の数字「4」の装飾図柄と、装飾図柄 8 R の 5 つの装飾図柄のうち一番手前の数字「8」の装飾図柄との間に出現し、それから、奥行き側（表示画面 7 a 上では、下から上）に移動する。味方キャラクタ C R A が、装飾図柄 8 L の 5 つの装飾図柄のうち一番手前の数字「4」の装飾図柄と、装飾図柄 8 R の 5 つの装飾図柄のうち一番手前の数字「8」の装飾図柄との間に出現したとき、選択枠 X B 1 は、装飾図柄 8 L の一番手前の数字「4」の装飾図柄を選択し、選択枠 X B 2 は、装飾図柄 8 R の一番手前の数字「8」の装飾図柄を選択する。そして、味方キャラクタ C R A が奥行き側（表示画面 7 a 上では、下から上）に移動するのに伴って、選択枠 X B 1 と選択枠 X B 2 は、味方キャラクタ C R A に対応する位置の装飾図柄を選択する。図 6 2 ( C ) の例では、味方キャラクタ C R A が、装飾図柄 8 L における数字「5」の装飾図柄と、装飾図柄 8 R における数字「5」の装飾図柄との間に位置しているので、選択枠 X B 1 は、装飾図柄 8 L における数字「5」の装飾図柄を選択し、選択枠 X B 2 は、装飾図柄 8 R における数字「5」の装飾図柄を選択している状態を表している。

10

#### 【 0 3 4 9 】

次に、図 6 2 ( D ) に示すように、装飾図柄選択演出 2 がおこなわれる。この装飾図柄選択演出 2 では、味方キャラクタ C R A が移動し、選択枠 X B 1 と、選択枠 X B 2 とによって、それぞれ同じ数字「5」の装飾図柄を選択した状態で所定時間停止する。

20

#### 【 0 3 5 0 】

次に、図 6 2 ( E ) に示すように、リーチ演出がおこなわれる。このリーチ演出では、選択枠 X B 1 で選択された数字「5」の装飾図柄と、選択枠 X B 2 で選択された数字「5」の装飾図柄とでリーチ状態が形成されると共に、ボタン画像 B T N X と味方キャラクタ C R A とが表示される。ボタン画像 B T N X は、チャンスアップとして用いられ、「激アツ」の文字が表示されている。味方キャラクタ C R A は、種々の動きをおこない演出を盛り上げる。このように、装飾図柄整列演出 C の装飾図柄選択演出では、装飾図柄整列演出 B の装飾図柄選択演出よりも、選択枠 X B 1 および選択枠 X B 2 で選択される装飾図柄が同じ数字になり易く、すなわち、リーチ状態となり易い構成となっている。これは、チャンスアップとして機能し、装飾図柄整列演出 C の方が、装飾図柄整列演出 B よりも大当たり期待度が高い構成である。

30

#### 【 0 3 5 1 】

次に、図 6 2 ( F ) に示すように、大当たり報知演出がおこなわれる。この大当たり報知演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R を用いてゾロ目状態を作って大当たり図柄を形成する。

#### 【 0 3 5 2 】

##### [ 変形例 ]

上記装飾図柄整列演出 B、C では、味方キャラクタ C R A の移動に伴って、選択枠 X B 1、選択枠 X B 2 も移動し、選択する装飾図柄が変化する構成であったが、これに限られず、味方キャラクタ C R A に代えて、所定の物体や所定の画像の移動に伴って、選択枠 X B 1、選択枠 X B 2 も移動し、選択する装飾図柄が変化する構成でもよい。

40

また、上記装飾図柄整列演出 B、C では、味方キャラクタ C R A が装飾図柄 8 L と装飾図柄 8 R の間を移動しているが、これに限られず、装飾図柄 8 L、装飾図柄 8 R と重なるように移動してもいいし、装飾図柄 8 L、装飾図柄 8 R の後ろを移動してもいいし、装飾図柄 8 L、装飾図柄 8 R の横を移動するようにしてもよい。この場合も、味方キャラクタ C R A の移動に伴って、選択枠 X B 1、選択枠 X B 2 も移動する。

#### 【 0 3 5 3 】

上記装飾図柄整列演出において、左右装飾図柄配置演出での装飾図柄 8 L と、装飾図柄 8 R の各装飾図柄の配列は、数字の並びがランダムとなってもよい。また、左右装飾図柄配置演出において、装飾図柄 8 L と、装飾図柄 8 R の各装飾図柄の数は、5 つではな

50

く、例えば、6つ以上でもよい。さらに、左右装飾図柄配置演出において、装飾図柄8Lと、装飾図柄8Rの各装飾図柄が、すべて同じ数字の装飾図柄の場合には、プレミア演出となり、すなわち、必ず大当たりする大当たり確定演出としてもよい。

#### 【0354】

上記装飾図柄整列演出B、Cでは、味方キャラクタCRAが装飾図柄8Lと装飾図柄8Rの間を移動して、装飾図柄8Lにおいて、味方キャラクタCRAが止まった位置に対応する装飾図柄が選択枠XB1によって選択され、装飾図柄8Lにおいて、味方キャラクタCRAが止まった位置に対応する装飾図柄が選択枠XB2によって選択され、選択された装飾図柄が同じ数字であるときにリーチ状態とする構成であったが、これに限られず、味方キャラクタCRAが装飾図柄8Lと装飾図柄8Rの間を移動して、装飾図柄8Lにおいて、味方キャラクタCRAが止まった位置とは異なる位置の装飾図柄が選択枠XB1によって選択され、装飾図柄8Lにおいて、味方キャラクタCRAが止まった位置に対応する装飾図柄が選択枠XB2によって選択され、選択された装飾図柄が同じ数字であるときにリーチ状態とする構成としてもよい。

10

#### 【0355】

##### [効果例]

上記遊技機1では、装飾図柄整列演出において、複数の装飾図柄を有する装飾図柄8Lと、複数の装飾図柄を有する装飾図柄8Rとを配置する左右装飾図柄配置演出がおこなわれ、その後、装飾図柄8Lのうちの所定の装飾図柄と、装飾図柄8Rにおける所定の装飾図柄とを同時に選択する装飾図柄選択演出1、2がおこなわれる。この構成によれば、2つの装飾図柄群が見える状態に配置され、それらからそれぞれ同時に所定の装飾図柄が選択されるので、リーチになるまでの過程を視覚的に遊技者に魅せることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

20

#### 【0356】

上記遊技機1では、装飾図柄整列演出において、装飾図柄選択演出1、2で、装飾図柄8Lから選択された装飾図柄と、装飾図柄8Rから選択された装飾図柄とが同じ場合(言い換えれば、同じ識別子を有する場合)には、リーチ状態となる。この構成によれば、リーチ状態を視覚的に遊技者に魅せることができ、リーチ演出への大当たりへの期待感を向上させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【0357】

上記遊技機1では、装飾図柄整列演出Aにおいて、装飾図柄選択演出1、2で装飾図柄8Lは、識別子が「4」の装飾図柄から「8」の装飾図柄までの装飾図柄が順番に配置される第1の順で配置され、装飾図柄8Rは、識別子が「1」の装飾図柄から「5」の装飾図柄までの装飾図柄が順番に配置される第2の順で配置される。この構成によれば、装飾図柄の順番が異なる2つの装飾図柄群の中から、それぞれ同時に所定の装飾図柄が選択されるので、リーチになるまでの過程をより視覚的に遊技者に魅せることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

30

#### 【0358】

上記遊技機1では、装飾図柄整列演出Bにおいて、装飾図柄選択演出1、2で装飾図柄8Lは、識別子が「4」の装飾図柄から「8」の装飾図柄までの装飾図柄が順番に配置される第1の順で配置され、装飾図柄8Rは、識別子が「8」の装飾図柄から「4」の装飾図柄までの装飾図柄が順番に配置される第3の順で配置される。この構成によれば、装飾図柄の順番が逆配列の2つの装飾図柄群の中から、それぞれ同時に所定の装飾図柄が選択されるので、リーチになるまでの過程をより視覚的に遊技者に魅せることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

40

#### 【0359】

上記遊技機1では、装飾図柄整列演出において、左右装飾図柄配置演出で、装飾図柄8Lと装飾図柄8Rは、それぞれ、表示画面7aの手前方向から奥行き方向に向けて配置される。この構成によれば、2つの装飾図柄群(装飾図柄8L、装飾図柄8R)を立体的に表現することができ、装飾図柄整列演出をアクロバティックに魅せることができる。その

50

結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 3 6 0 】

[ 態 様 例 ]

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[ 態 様 X B - 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表示演出として、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表示演出として、第2の表示演出をおこなう場合があり、

前記第1の表示演出は、複数の装飾図柄を有する第1の装飾図柄群と、複数の装飾図柄を有する第2の装飾図柄群とを配置する表示演出であり、

前記第2の表示演出は、前記第1の装飾図柄群における装飾図柄と、前記第2の装飾図柄群における装飾図柄とを同時に選択する表示演出であり、

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

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

ことを特徴とする遊技機。

[ 態 様 X B - 2 ]

態様 X B - 1 に記載の遊技機であって、

前記第2の表示演出において、前記第1の装飾図柄群から選択された装飾図柄と、前記第2の装飾図柄群から選択された装飾図柄とが同じ場合には、リーチ状態となる、

ことを特徴とする遊技機。

[ 態 様 X B - 3 ]

態様 X B - 2 に記載の遊技機であって、

前記第1の表示演出において、前記第1の装飾図柄群の装飾図柄は、第1の順番で配列されて配置され、前記第2の装飾図柄群の装飾図柄は、前記第1の順番とは異なる第2の順番で配列されて配置される、

ことを特徴とする遊技機。

[ 態 様 X B - 4 ]

態様 X B - 3 に記載の遊技機であって、

前記第1の表示演出において、前記第1の装飾図柄群の装飾図柄は、前記第1の順番で配列されて配置され、前記第2の装飾図柄群の装飾図柄は、前記第1の順番とは逆の順番である前記第2の順番で配列されて配置される、

ことを特徴とする遊技機。

[ 態 様 X B - 5 ]

態様 X B - 4 に記載の遊技機であって、

前記第1の表示演出において、前記第1の装飾図柄群と前記第2の装飾図柄群はそれぞれ、前記表示手段の手前方向から奥行き方向に向けて配置される、

ことを特徴とする遊技機。

【 0 3 6 1 】

以下に図 6 3 ~ 図 6 5 を用いて仮停止図柄移動演出 A ~ C について説明する。この仮停止図柄移動演出は、演出図柄の変動演出中に実行され得る。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、仮停止図柄移動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を読み出して、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に画像を表示させる。なお、仮停止図柄移動演出 C については、画像表示装置 7 が 2 つの表示画面 7 a、7 b を有するものとして説明する。

【 0 3 6 2 】

10

20

30

40

50

[ 仮停止図柄移動演出 A ]

図 6 3 は、仮停止図柄移動演出 A を説明するための図である。

まず、図 6 3 ( A ) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始し、高速変動している様子を示している。ここで演出図柄 8 L、8 C、8 R は、矢印 Y で示す特定方向へ変動する。なお、変動開始後に演出図柄 8 L、8 C、8 R が非表示となる場合もあるが、少なくとも変動開始時および変動停止時には特定方向へ移動表示（変動表示）される。表示画面 7 a の下部には、第 1 特図保留に対応する 3 つの保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C が表示されている。第 1 特図保留に対応する 3 つの保留アイコン 9 A は、それぞれ第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 1 記憶領域、第 2 記憶領域、および、第 3 記憶領域に対応する。

10

【 0 3 6 3 】

次に、図 6 3 ( B ) に示すように、図柄仮停止演出が実行される。図柄仮停止演出は、左演出図柄 8 L、右演出図柄 8 R が仮停止する演出である。まず、左演出図柄 8 L の移動速度（変動速度）が遅くなり、左演出図柄 8 L が仮停止する。次に、右演出図柄 8 R の移動速度（変動速度）が遅くなり、右演出図柄 8 R が仮停止する。なお、左演出図柄 8 L、右演出図柄 8 R が同時に仮停止する演出としてもよいし、右演出図柄 8 R が先に仮停止し、次に左演出図柄 8 L が仮停止する演出としてもよい。ここで特に、左演出図柄 8 L、右演出図柄 8 R は、矢印 Y で示す特定方向に変動して停止する。ここでは、左演出図柄 8 L が「 1 」図柄となっており、右演出図柄 8 R が「 2 」図柄となっている。また、変動開始時に表示されていた保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C は非表示となる。

20

【 0 3 6 4 】

次に、図 6 3 ( C ) に示すように、図柄移動演出が実行される。図柄移動演出は、仮停止した演出図柄 8 L、8 R を、矢印 Z で示す方向、すなわち矢印 Y で示した特定方向とは異なる方向へ移動表示する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L の「 1 」図柄および右演出図柄 8 R の「 2 」図柄が、右下方向へ移動表示されている様子を示した。また、ここでは、仮停止した左演出図柄 8 L の「 1 」図柄および右演出図柄 8 R の「 2 」図柄とは別の新規図柄である「 5 」図柄および「 6 」図柄が表示装置 7 a にフレームインしている。フレームインした「 5 」図柄および「 6 」図柄は「 1 」図柄および「 2 」図柄と同様の矢印 Z で示す方向へ移動表示される。

30

【 0 3 6 5 】

次に、図 6 3 ( D ) ~ ( F ) に示すように、フレームアウト演出が実行される。フレームアウト演出では、演出図柄 8 L、8 R、および、フレームインした演出図柄が移動表示されてフレームアウトする演出である。

【 0 3 6 6 】

図 6 3 ( D ) では、仮停止した演出図柄 8 L、8 R である「 1 」図柄および「 2 」図柄の一部が、矢印 Z で示す方向へ移動表示されてフレームアウトしている様子を示した。このとき、新規図柄である「 5 」図柄および「 6 」図柄も、矢印 Z で示す方向へ移動表示される。

【 0 3 6 7 】

図 6 3 ( E ) では、新規図柄である「 5 」図柄および「 6 」図柄がさらに矢印 Z で示す方向へ移動表示される。これにより、「 6 」図柄の一部がフレームアウトしている様子を示した。また、新規図柄である「 5 」図柄および「 6 」図柄に続けて、また別の新規図柄である「 4 」図柄および「 9 」図柄がフレームインし、同様に、矢印 Z で示す方向へ移動表示される。

40

【 0 3 6 8 】

図 6 3 ( F ) では、新規図柄である「 5 」図柄および「 6 」図柄が完全にフレームアウトし、新規図柄である「 4 」図柄および「 9 」図柄が、矢印 Z で示す方向へ移動表示されている。ここでは、「 9 」図柄の一部がフレームアウトしている様子を示した。この後、「 9 」図柄に続けて「 4 」図柄がフレームアウトすることになる。

50

## 【 0 3 6 9 】

次に、図 6 3 ( G ) に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、左演出図柄 8 L、右演出図柄 8 R がリーチ態様で仮停止する演出である。リーチ態様は、一般的に、左右の演出図柄（詳しくは演出図柄を構成する識別情報）が同一になる態様である。ここでは、左演出図柄 8 L、右演出図柄 8 R がともに「 3 」図柄で仮停止した様子を示した。なお、この場合の変動方向は、矢印 Y で示す特定方向となっている。

## 【 0 3 7 0 】

次に、図 6 3 ( H ) に示すように、確定停止演出（当たり）が実行される。確定停止演出（当たり）は、演出図柄 8 L、8 C、8 R が大当たりの態様で確定停止する演出である。大当たりの態様は、一般的に、左中右の演出図柄（詳しくは演出図柄を構成する識別情報）が同一になる態様である。ここでは、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R のいずれも「 3 」図柄で確定停止している様子を示した。また、表示画面 7 a の下部には、3 つの保留アイコン 9 A が表示されている。当該変動アイコン 9 C は、確定停止と同時に消える。

10

## 【 0 3 7 1 】

## [ 仮停止図柄移動演出 B ]

図 6 4 は、仮停止図柄移動演出 B を説明するための図である。

まず、図 6 4 ( A ) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始し、高速変動している様子を示している。ここで演出図柄 8 L、8 C、8 R は、矢印 Y で示す特定方向へ変動する。なお、変動開始後に演出図柄 8 L、8 C、8 R が非表示となる場合もあるが、少なくとも変動開始時および変動停止時には特定方向へ移動表示（変動表示）される。表示画面 7 a の下部には、第 1 特図保留に対応する 3 つの保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C が表示されている。第 1 特図保留に対応する 3 つの保留アイコン 9 A は、それぞれ第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 1 記憶領域、第 2 記憶領域、および、第 3 記憶領域に対応する。

20

## 【 0 3 7 2 】

次に、図 6 4 ( B ) に示すように、図柄仮停止演出が実行される。図柄仮停止演出は、左演出図柄 8 L、右演出図柄 8 R が仮停止する演出である。まず、左演出図柄 8 L の移動速度（変動速度）が遅くなり、左演出図柄 8 L が仮停止する。次に、右演出図柄 8 R の移動速度（変動速度）が遅くなり、右演出図柄 8 R が仮停止する。なお、左演出図柄 8 L、右演出図柄 8 R が同時に仮停止する演出としてもよいし、右演出図柄 8 R が先に仮停止し、次に左演出図柄 8 L が仮停止する演出としてもよい。ここで特に、左演出図柄 8 L、右演出図柄 8 R は、矢印 Y で示す特定方向に変動して停止する。ここでは、左演出図柄 8 L が「 1 」図柄となっており、右演出図柄 8 R が「 N E X T 」図柄となっている。「 N E X T 」図柄は、擬似連演出の実行を予告する擬似連図柄である。また、変動開始時に表示されていた保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C は非表示となる。

30

## 【 0 3 7 3 】

次に、図 6 4 ( C ) に示すように、図柄移動演出が実行される。図柄移動演出は、仮停止した演出図柄 8 L、8 R を、矢印 Z で示す方向、すなわち矢印 Y で示した特定方向とは異なる方向へ移動表示する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L の「 1 」図柄および右演出図柄 8 R の「 N E X T 」図柄が、右下方向へ移動表示されている様子を示した。また、ここでは、仮停止した左演出図柄 8 L の「 1 」図柄および右演出図柄 8 R の「 N E X T 」図柄とは別の新規図柄である「 5 」図柄および「 6 」図柄が表示装置 7 a にフレームインしている。フレームインした「 5 」図柄および「 6 」図柄は「 1 」図柄および「 N E X T 」図柄と同様の矢印 Z で示す方向へ移動表示される。

40

## 【 0 3 7 4 】

次に、図 6 4 ( D ) ~ ( F ) に示すように、フレームアウト演出が実行される。フレームアウト演出では、演出図柄 8 L、8 R、および、フレームインした演出図柄が移動表示されてフレームアウトする演出である。

50

## 【 0 3 7 5 】

図 6 4 ( D ) では、仮停止した演出図柄 8 L、8 R である「 1 」図柄および「 N E X T 」図柄の一部が、矢印 Z で示す方向へ移動表示されてフレームアウトしている様子を示した。このとき、新規図柄である「 5 」図柄および「 6 」図柄も、矢印 Z で示す方向へ移動表示される。

## 【 0 3 7 6 】

図 6 4 ( E ) では、新規図柄である「 5 」図柄および「 6 」図柄がさらに矢印 Z で示す方向へ移動表示される。これにより、「 6 」図柄の一部がフレームアウトしている様子を示した。また、新規図柄である「 5 」図柄および「 6 」図柄に続けて、また別の新規図柄である「 N E X T 」大図柄がフレームインし、同様に、矢印 Z で示す方向へ移動表示される。この「 N E X T 」大図柄は、仮停止した「 N E X T 」図柄とは別の画像で構成される横長の図柄となっている。「 N E X T 」大図柄も、擬似連演出の実行を予告する擬似連図柄である。

10

## 【 0 3 7 7 】

図 6 4 ( F ) では、新規図柄である「 5 」図柄および「 6 」図柄がフレームアウトし、新規図柄である「 N E X T 」大図柄が、矢印 Z で示す方向へ移動表示されている。ここでは、「 N E X T 」大図柄の一部がフレームアウトしている様子を示した。この後、「 N E X T 」大図柄は、完全にフレームアウトすることとなる。

## 【 0 3 7 8 】

次に、図 6 4 ( G ) に示すように、再変動演出が実行される。再変動演出は、仮停止した演出図柄が再び変動を開始する演出であり、擬似連演出に含まれる演出である。ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動している様子を示している。ここで演出図柄 8 L、8 C、8 R は、矢印 Y で示す特定方向へ変動する。なお、変動開始後に演出図柄 8 L、8 C、8 R が非表示となる場合もあるが、少なくとも変動開始時および変動停止時には特定方向へ移動表示（変動表示）される。

20

## 【 0 3 7 9 】

次に、図 6 4 ( H ) に示すように、確定停止演出（当たり）が実行される。確定停止演出（当たり）は、演出図柄 8 L、8 C、8 R が大当たりの態様で確定停止する演出である。大当たりの態様は、一般的に、左中右の演出図柄（詳しくは演出図柄を構成する識別情報）が同一になる態様である。ここでは、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R のいずれも「 3 」図柄で確定停止している様子を示した。また、表示画面 7 a の下部には、3 つの保留アイコン 9 A が表示されている。当該変動アイコン 9 C は、確定停止と同時に消える。

30

## 【 0 3 8 0 】

なお、図 6 4 ( G ) に示したように再変動演出が実行されることとしたが、フレームアウト演出の後、すでに演出図柄 8 L、8 C、8 R が再変動しているものとして演出を継続するような擬似連演出もあり得る。この場合、図 6 3 ( G ) に示したように、再変動演出を実行せず、フレームアウト演出に続けてリーチ形成演出を実行するようにしてもよい。

## 【 0 3 8 1 】

## [ 仮停止図柄移動演出 C ]

図 6 5 は、仮停止図柄移動演出 C を説明するための図である。ここでは画像表示装置 7 が 2 つの表示画面 7 a、7 b を有しているものとする。

40

まず、図 6 5 ( A ) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、表示画面 7 a において、演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始し、高速変動している様子を示している。ここで演出図柄 8 L、8 C、8 R は、矢印 Y で示す特定方向へ変動する。なお、変動開始後に演出図柄 8 L、8 C、8 R が非表示となる場合もあるが、少なくとも変動開始時および変動停止時には特定方向へ移動表示（変動表示）される。表示画面 7 b には、第 1 特図保留に対応する 3 つの保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C が表示されている。第 1 特図保留に対応する 3 つの保留アイコン 9 A は、それぞれ第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 1 記憶領域、第 2

50

記憶領域、および、第3記憶領域に対応する。

【0382】

次に、図65(B)に示すように、表示画面7aにおいて、図柄仮停止演出が実行される。図柄仮停止演出は、左演出図柄8L、右演出図柄8Rが仮停止する演出である。まず、左演出図柄8Lの移動速度(変動速度)が遅くなり、左演出図柄8Lが仮停止する。次に、右演出図柄8Rの移動速度(変動速度)が遅くなり、右演出図柄8Rが仮停止する。なお、左演出図柄8L、右演出図柄8Rが同時に仮停止する演出としてもよいし、右演出図柄8Rが先に仮停止し、次に左演出図柄8Lが仮停止する演出としてもよい。ここで特に、左演出図柄8L、右演出図柄8Rは、矢印Yで示す特定方向に変動して停止する。ここでは、左演出図柄8Lが「1」図柄となっており、右演出図柄8Rが「2」図柄となつて

10

【0383】

次に、図65(C)に示すように、図柄移動演出が実行される。図柄移動演出は、仮停止した演出図柄8L、8Rを、矢印Zで示す方向、すなわち矢印Yで示した特定方向とは異なる方向へ移動表示する演出である。ここでは、左演出図柄8Lの「1」図柄および右演出図柄8Rの「2」図柄が、右下方向へ移動表示され、「1」図柄の一部はフレームアウトし、「2」図柄は、表示画面7a、7bにまたがって表示されている。すなわち、「2」図柄は、表示画面7aからフレームアウトし別の表示画面7bにフレームインしている。表示画面7bにおいても「2」図柄の一部は矢印Zで示す方向へ移動表示される。また、ここでは、仮停止した左演出図柄8Lの「1」図柄および右演出図柄8Rの「2」図柄とは別の新規図柄である「5」図柄および「6」図柄がフレームインしている。フレームインした「5」図柄および「6」図柄は「1」図柄および「2」図柄と同様の矢印Zで示す方向へ移動表示される。

20

【0384】

次に、図65(D)~(F)に示すように、フレームアウト演出が実行される。フレームアウト演出では、演出図柄8L、8R、および、フレームインした演出図柄が移動表示されてフレームアウトする演出である。

【0385】

図65(D)では、仮停止した演出図柄8Lである「1」図柄がフレームアウトし、「2」図柄が矢印Zで示す方向へ移動表示され、「2」図柄の一部がフレームアウトしている。このとき、新規図柄である「5」図柄および「6」図柄も、矢印Zで示す方向へ移動表示される。

30

【0386】

図65(E)では、新規図柄である「5」図柄および「6」図柄がさらに矢印Zで示す方向へ移動表示される。これにより、「5」図柄の一部および「6」図柄の一部がフレームアウトしている。特に「6」図柄の一部は、表示画面7aからフレームアウトし、表示画面7bにフレームインしている。表示画面7bにおいても「6」図柄の一部は矢印Zで示す方向へ移動表示される。また、新規図柄である「5」図柄および「6」図柄に続けて、また別の新規図柄である「4」図柄および「9」図柄がフレームインし、同様に、矢印Zで示す方向へ移動表示される。

40

【0387】

図65(F)では、新規図柄である「5」図柄および「6」図柄が完全にフレームアウトし、新規図柄である「4」図柄および「9」図柄が、矢印Zで示す方向へ移動表示されている。ここでは、「4」図柄の一部および「9」図柄の一部がフレームアウトしている。特に「9」図柄の一部は、表示画面7aからフレームアウトし、表示画面7bにフレームインしている。表示画面7bにおいても「9」図柄の一部は矢印Zで示す方向へ移動表示される。この後、「4」図柄および「9」図柄は完全にフレームアウトする。

【0388】

次に、図65(G)に示すように、表示画面7aにおいて、リーチ形成演出が実行され

50

る。リーチ形成演出は、左演出図柄 8 L、右演出図柄 8 R がリーチ態様で仮停止する演出である。リーチ態様は、一般的に、左右の演出図柄（詳しくは演出図柄を構成する識別情報）が同一になる態様である。ここでは、左演出図柄 8 L、右演出図柄 8 R がともに「3」図柄で仮停止した様子を示した。なお、この場合の変動方向は、矢印 Y で示す特定方向となっている。

#### 【0389】

次に、図 65 (H) に示すように、確定停止演出（当たり）が実行される。確定停止演出（当たり）は、演出図柄 8 L、8 C、8 R が大当たりの態様で確定停止する演出である。大当たりの態様は、一般的に、左中右の演出図柄（詳しくは演出図柄を構成する識別情報）が同一になる態様である。ここでは、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R のいずれも「3」図柄で確定停止している様子を示した。また、表示画面 7 b には、3つの保留アイコン 9 A が表示されている。当該変動アイコン 9 C は、確定停止と同時に消える。

10

#### 【0390】

##### [効果例]

以下に、仮停止図柄移動演出の効果例を示す。

##### [効果1]

上記実施形態の遊技機 1 では、演出図柄 8 L、8 C、8 R のうちの演出図柄 8 L、8 R が仮停止した後、その演出図柄 8 L、8 R が変動方向（矢印 Y で示す特定方向）とは異なる矢印 Z で示す方向へ移動表示される（図 63 (C) (D) (E) (F)、図 64 (C) (D) (E) (F)、図 65 (C) (D) (E) (F)）。この構成によれば、変動方向（特定方向）とは異なる方向へ仮停止した演出図柄 8 L、8 R が移動するため、遊技者に驚きを与えることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

20

#### 【0391】

なお、変動開始演出（図 63 (A)、図 64 (A)、図 65 (A)）、図柄仮停止演出（図 63 (B)、図 64 (B)、図 65 (B)）、リーチ形成演出（図 63 (G)、図 65 (G)）、再変動演出（図 64 (G)）が、「図柄変動演出」に相当し、図柄移動演出（図 63 (C)、図 64 (C)、図 65 (C)）、フレームアウト演出（図 63 (D) ~ (F)、図 64 (D) ~ (F)、図 65 (D) ~ (F)）が「図柄移動表示演出」に相当する。

30

#### 【0392】

##### [効果2]

上記実施形態の遊技機 1 では、仮停止図柄である演出図柄 8 L、8 R とは別の新規図柄（「5」図柄、「6」図柄、「4」図柄、「9」図柄、「NEXT」大図柄）が表示画面 7 a にフレームインする（図 63 (C) (E)、図 64 (C) (E)、図 65 (C) (E)）。この構成によれば、仮停止図柄とは別の新規図柄がフレームインしてくるため、遊技者に驚きを与えることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【0393】

##### [効果3]

上記実施形態の遊技機 1 では、新規図柄（「5」図柄、「6」図柄、「4」図柄、「9」図柄、「NEXT」大図柄）が表示画面 7 a にフレームインした後、仮停止図柄と同様の方向（矢印 Z で示した方向）へ移動表示される（図 63 (C) ~ (F)、図 64 (C) ~ (F)、図 65 (C) ~ (F)）。この構成によれば、フレームインした新規図柄も仮停止図柄と同様の方向へ移動表示されるため、移動表示が迫力のあるものとなり、遊技の興趣を向上させることができる。

40

#### 【0394】

##### [効果4]

上記実施形態の遊技機 1 では、仮停止図柄である演出図柄 8 L、8 R、および、新規図柄（「5」図柄、「6」図柄、「4」図柄、「9」図柄、「NEXT」大図柄）は、移動表示された後、表示画面 7 a (7 b) からフレームアウトする（図 64 (D) ~ (F)、

50

図 6 4 ( D ) ~ ( F )、図 6 5 ( D ) ~ ( F ) )。この構成によれば、移動表示の後、仮停止図柄および新規図柄が画面外へ消えるため、例えば高速で移動表示させることで迫力のある演出となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 3 9 5 】

[ 効果 5 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、仮停止図柄である「 2 」図柄の一部、新規図柄である「 6 」図柄の一部、「 9 」図柄の一部は、表示画面 7 a からフレームアウトし、表示画面 7 b にフレームインしている ( 図 6 5 ( C ) ( E ) ( F ) )。この構成によれば、表示画面 7 a、7 b をまたぐ演出により図柄の移動演出が一層迫力のあるものとなり、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【 0 3 9 6 】

[ 効果 6 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、表示画面 7 b にフレームインした「 2 」図柄の一部、新規図柄である「 6 」図柄の一部、「 9 」図柄の一部は、表示画面 7 b においても矢印 Z で示す方向へ移動表示される。この構成によれば、表示画面 7 a、7 b をまたぐ図柄の移動演出が一層迫力のあるものとなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 3 9 7 】

[ 効果 7 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、演出図柄 8 R として擬似連演出の実行を予告する「 N E X T 」図柄が仮停止して移動表示される ( 図 6 4 ( B ) ~ ( D ) )。また、新規図柄として擬似連演出の実行を予告する「 N E X T 」大図柄が移動表示されてフレームアウトする ( 図 6 4 ( E ) ( F ) )。この構成によれば、例えば擬似連演出の実行の予告が迫力のあるものとなり、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【 0 3 9 8 】

[ 効果 8 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、仮停止図柄としての「 N E X T 」図柄 ( 擬似連図柄 ) が移動表示されてフレームアウトした後 ( 図 6 4 ( B ) ~ ( D ) )、新規図柄としての「 N E X T 」大図柄 ( 擬似連図柄 ) が移動表示されてフレームインしてフレームアウトする ( 図 6 4 ( E ) ( F ) )。この構成によれば、「 N E X T 」図柄がフレームアウトした後で「 N E X T 」大図柄がフレームインするため、擬似連演出の予告が際立つものとなり、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【 0 3 9 9 】

[ 変形例 ]

以下に、仮停止図柄移動演出の変形例を示す。

[ 変形例 1 ]

上記実施形態では「 N E X T 」図柄、「 N E X T 」大図柄を擬似連演出の実行を予告する図柄としたが、例えば「 N E X T 」大図柄を、擬似連演出が実行されたことを報知する図柄とすることが考えられる。具体的には、演出図柄 8 L、8 C、8 R の再変動演出 ( 仮停止した演出図柄 8 L、8 C、8 R が再び変動を始める演出 ) を実行する代わりに「 N E X T 」大図柄をフレームインさせてフレームアウトさせるという具合である。

40

【 0 4 0 0 】

[ 変形例 2 ]

上記実施形態では、表示画面 7 a、7 b を備える構成を挙げたが、3 つ以上の表示画面を備える構成としてもよい。この場合、3 つの表示画面を直線上に配置し、その表示画面の並び方向に仮停止図柄および新規図柄を移動させるようにすれば、仮停止図柄および新規図柄の移動表示が迫力のあるものとなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 4 0 1 】

[ 変形例 3 ]

上記実施形態では、画像表示装置 7 が 2 つの表示画面 7 a、7 b を備えるものとして説明したが、サブ表示画面 6 4 を用いて同様の演出を行うようにしてもよい。サブ表示画面

50

64を用いることで仮停止図柄および新規図柄の移動表示がより迫力のあるものとなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0402】

[変形例4]

上記実施形態では、左演出図柄8L、右演出図柄8Rが仮停止表示され、変動方向（矢印Yで示した方向）とは異なる方向（矢印Zで示した方向）へ移動表示される構成であった。この点、仮停止表示されて移動表示される演出図柄は特に限定されない。例えば、左演出図柄8Lと中演出図柄8Cとが仮停止表示されて移動表示されてもよいし、中演出図柄8Cと右演出図柄8Rとが仮停止表示されて移動表示されてもよい。あるいは、左中右の演出図柄8L、8C、8Rのすべてが仮停止表示されて移動表示されてもよい。

10

【0403】

[変形例5]

上記実施形態では、仮停止図柄および新規図柄の移動表示される方向は、表示画面7a（7b）の右下方向（矢印Zで示した方向）であった。これに対し、移動表示の方向は特に限定されない。例えば、変動方向が上下方向であった場合に左右方向に移動表示するようにしてもよい。

【0404】

[変形例6]

上記実施形態では、仮停止図柄と新規図柄とは、同様の方向（矢印Zで示した方向）へ移動表示されていた。これに対し、仮停止図柄と新規図柄とが、異なる方向へ移動表示されるようにしてもよい。

20

【0405】

[変形例7]

上記実施形態では、仮停止図柄と新規図柄とは、同様の速さで移動表示されていた。これに対し、仮停止図柄と新規図柄とが異なる速さで移動表示されるようにしてもよい。

【0406】

[態様例]

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[態様A5-1]

画像を表示する表示画面を備え、

前記表示画面で、複数の図柄列が特定方向へ変動する図柄変動演出を実行可能な遊技機であって、

30

前記複数の図柄列のうちの所定列の図柄が仮停止した後、当該仮停止した所定列の図柄である仮停止図柄が前記特定方向とは異なる方向へ移動表示される図柄移動演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【0407】

[態様A5-2]

態様A5-1に記載の遊技機であって、

前記図柄移動表示演出では、前記仮停止図柄とは別の新規図柄が、前記表示画面にフレームインする、

40

ことを特徴とする遊技機。

【0408】

[態様A5-3]

態様A5-2に記載の遊技機であって、

前記図柄移動表示演出では、前記新規図柄が前記表示画面にフレームインした後、当該新規図柄が、前記仮停止図柄と同様の方向へ移動表示される、

ことを特徴とする遊技機。

【0409】

[態様A5-4]

50

態様 A 5 - 2 または態様 A 5 - 3 に記載の遊技機であって、  
前記仮停止図柄、および、前記新規図柄は、前記表示画面を移動表示された後、前記表示画面からフレームアウトする、  
ことを特徴とする遊技機。

【 0 4 1 0 】

[ 態様 A 5 - 5 ]

態様 A 5 - 4 に記載の遊技機であって、  
前記仮停止図柄、および、前記新規図柄は、前記表示画面からフレームアウトした後、前記表示画面とは異なる別表示画面にフレームインする、  
ことを特徴とする遊技機。

10

【 0 4 1 1 】

[ 態様 A 5 - 6 ]

態様 A 5 - 5 に記載の遊技機であって、  
前記仮停止図柄、および、前記新規図柄は、前記別表示画面にフレームインした後、当該別表示画面で移動表示される、  
ことを特徴とする遊技機。

【 0 4 1 2 】

[ 態様 A 5 - 7 ]

態様 A 5 - 1 から態様 A 5 - 6 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、  
前記仮停止図柄および前記新規図柄のうち少なくとも一方には、擬似連演出の実行に関する擬似連図柄が含まれる、  
ことを特徴とする遊技機。

20

【 0 4 1 3 】

[ 態様 A 5 - 8 ]

態様 A 5 - 7 に記載の遊技機であって、  
前記仮停止図柄としての前記擬似連図柄が前記表示画面からフレームアウトした後、前記新規図柄としての前記擬似連図柄が前記表示画面にフレームインする、  
ことを特徴とする遊技機。

【 0 4 1 4 】

以下に図 6 6 ~ 図 6 8 を用いて透明領域を通しての変動表示演出 A ~ C について説明する。図 6 6 ~ 図 6 8 において、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面（前方）周囲に配置される第 2 可動役物 1 5 が図面の見易さから省略されている。なお、第 1 可動役物 1 4 や第 2 可動役物 1 5 が作動されると、第 1 可動役物 1 4 や第 2 可動役物 1 5 が作動されないときと比べて、複数の装飾図柄の変動演出（変動表示）の終了したあとに（つまり複数の装飾図柄が停止表示されたあとに）当たりが発生するという当たり期待度が高いことを遊技者に示唆し、第 1 可動役物 1 4 や第 2 可動役物 1 5 が複数の装飾図柄が同一の図柄に揃って仮停止表示中において作動されると、第 1 可動役物 1 4 や第 2 可動役物 1 5 が作動されないときと比べて、複数存在する当たりの種類のうち、より遊技者に利益を付与する当たりとなる期待度が高いことを遊技者に示唆する。このため、遊技者は、第 1 可動役物 1 4 や第 2 可動役物 1 5 の作動に対する関心が高い。

30

40

【 0 4 1 5 】

この透明領域を通しての変動表示演出は、複数の装飾図柄の変動演出（変動表示）を開始してから終了（停止表示）するまえに（つまり装飾図柄の変動演出中に）、画像表示装置 7 の表示画面 7 a を暗転し、複数の装飾図柄のうち、少なくとも一つの装飾図柄の一部または少なくとも二つの装飾図柄のそれぞれ一部を、所定の形状を有する透明領域を通して、背景画像とともに視認可能とするという変動表示演出を実行し得るものである。言い換えると、所定の形状を有する透明領域を除く他の領域が暗転され、この透明領域を通してのみ、背景画像とともに変動表示中の少なくとも装飾図柄の一部（一つの装飾図柄の一部または二つの装飾図柄のそれぞれ一部）を視認可能とするという変動表示演出を実行し得るものである。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

50

各種コマンドを解析し、透明領域を通しての変動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を読み出して画像表示装置7の表示画面7aに画像を表示させる。また、ランプ制御基板107がサブ制御基板90から受信した各種コマンドを解析し、透明領域を通しての変動表示演出を実行する指示が含まれている場合に、遊技盤2に備える第2可動役物15の位置および発光態様を変化させたりする。透明領域を通しての変動表示演出は、いわゆる先読み演出の一つの演出として行われるものではなく、サブ制御基板90における演出制御用マイコン91が演出中において透明領域を通しての変動表示演出を実行するか否かを抽選により決定している。

#### 【0416】

なお、装飾図柄の変動演出（変動表示）の各種背景画像には、例えば、都市画像、森林画像、海画像、海底画像、地下画像などの背景画像を挙げることができる。これらの各種背景画像は、静止画であってもよいし、動画であってもよい。ここでは、背景画像として動画の地下画像となっている。

10

#### 【0417】

ここでは、まず透明領域を通しての変動表示演出Aについて説明し、透明領域を通しての変動表示演出B、そして透明領域を通しての変動表示演出Cについて順番に説明する。

#### 【0418】

##### [透明領域を通しての変動表示演出A]

まず、透明領域を通しての変動表示演出Aについて図66を参照して説明する。図66は、透明領域を通しての変動表示演出Aを説明するための図である。透明領域を通しての変動表示演出Aは、複数の装飾図柄の変動演出（変動表示）を開始してから終了（停止表示）するまえに（つまり装飾図柄の変動演出中に）、画像表示装置7の表示画面7aを暗転し、複数の装飾図柄のうち、少なくとも一つの装飾図柄の一部を、所定の形状を有する透明領域を通して、背景画像とともに視認可能とするという変動表示演出を実行し得るものである。言い換えると、透明領域を通しての変動表示演出Aは、所定の形状を有する透明領域を除く他の領域が暗転され、この透明領域を通してのみ、背景画像とともに変動表示中の少なくとも一つの装飾図柄の一部を視認可能とするという変動表示演出を実行し得るものである。

20

#### 【0419】

本実施形態における透明領域を通しての変動表示演出Aでは、第2始動口21に遊技球が入球したことに基づいて行われるものであり、いわゆる右打ちという遊技状態において行われる。この右打ちという遊技状態においては、画像表示装置7の表示画面7aの右上側に、図示しない「右打ち」という画像が表示されるようになっている。「右打ち」という画像は、表示画面7aの右上側に配置されているため、右装飾図柄8Rの変動領域と重なっているものの、最も手前側となるように配置されることで、右装飾図柄8Rや他の演出画像が「右打ち」という画像の後方に配置され右装飾図柄8Rや他の演出画像により「右打ち」という画像が遮られることがない。つまり、「右打ち」という画像が右装飾図柄8Rや他の演出画像により視認性が阻害されないようになっている。また、後述する透明領域が現れて表示画面7aが暗転されたとしても、「右打ち」という画像の表示態様への変化が全く生じず視認することができるようになっている。なお、「右打ち」という画像が画像表示装置7の表示画面7aにおいて繰り広げられる各種演出において目障りとなる場合には、右打ちという遊技状態が開始されて所定条件が成立するまで（例えば、3分が経過するまで、または、装飾図柄の変動回数が10に到達するまで）、画像表示装置7の表示画面7aの右上側に「右打ち」という画像を表示し続けたのち、「右打ち」という画像を左サブ表示画面64Lまたは右サブ表示画面64Rに表示するようにしてもよい。

30

40

#### 【0420】

なお、右打ちという遊技状態としては、大当たり遊技終了後における時短遊技へ移行した状態のほかに、いわゆるb時短（遊タイム）へ移行した状態を挙げることができる。

#### 【0421】

ここで、複数の装飾図柄について簡単に説明すると、画像表示装置7の表示画面7aに

50

は、立体画像の左装飾図柄 8 L、立体画像の中装飾図柄 8 C、立体画像の右装飾図柄 8 R が表示画面 7 a の上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「1」～数字「9」）の変動演出（変動表示）が開始される。複数の装飾図柄の変動演出（変動表示）では、各装飾図柄が数字「1」 数字「2」 数字「3」 数字「4」 数字「5」 数字「6」 数字「7」 数字「8」 数字「9」 数字「1」 数字「2」・・・という順番でリールが回転する表示態様で変動演出（変動表示）されている。

#### 【0422】

装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、停止表示された装飾図柄が一度上側へ向かって所定距離（例えば、5ミリメートル程度）浮遊する表示態様でゆったり（低速で）移動したのち（言い換えると、装飾図柄の停止表示が解除されたことで、装飾図柄がこれから移動しようとする表示態様としたのち）、下側へ向かって低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。

10

#### 【0423】

また、表示画面 7 a の右下側には、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R とそれぞれ対応する不透明な小型の左装飾図柄、不透明な小型の中装飾図柄、不透明な小型の右装飾図柄が変動演出（変動表示）される図示しないサブ変動領域が設けられている。サブ変動領域の背景画像は、単色（例えば、暗色（濃暗色系）または暗色に近い色（例えば、深緑色））に固定されており、他の色へ変化することがない。サブ変動領域は、表示画面 7 a の右下側に配置されているため、右装飾図柄 8 R の変動領域と重なっているものの、サブ変動領域が最も手前側となるように配置されることで、右装飾図柄 8 R がサブ変動領域の後方に配置され右装飾図柄 8 R によりサブ変動領域が遮られることがないし、他の演出画像が出現しても、他の演出画像がサブ変動領域の後方に配置され他の演出画像によりサブ変動領域が遮られることがない。また、サブ変動領域は、後述する第 4 保留表示位置の右方に配置されており、第 4 保留表示位置および第 4 保留表示位置に載置される保留アイコンと重ならないようになっている。つまり、サブ変動領域に表示される内容が右装飾図柄 8 R、他の演出画像、第 4 保留表示位置および第 4 保留表示位置に載置される保留アイコンにより視認性が阻害されないようになっている。また、後述する透明領域が現れて表示画面 7 a が暗転されたとしても、サブ変動領域の表示態様（サブ変動領域に表示される内容である不透明な小型の左装飾図柄の表示態様、不透明な小型の中装飾図柄の表示態様、不透明な小型の右装飾図柄の表示態様）への変化が全く生じず視認することができるようになっている。なお、サブ変動領域に背景画像を設けないようにしてもよく、この場合、サブ変動領域が透明な領域となることで、サブ変動領域において不透明な小型の左装飾図柄、不透明な小型の中装飾図柄、不透明な小型の右装飾図柄の変動演出（変動表示）のみを視認することができ、サブ変動領域の外形線が全く視認することができないこととなる。

20

30

40

#### 【0424】

小型の装飾図柄は、数字図柄であり、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の書体と異なる書体（例えば、明朝体）となっており、サブ変動領域の背景画像の単色に対してコントラストが高い他の単色（例えば、明色（黄色や白色））に統一されており、他の色へ変化することがない。小型の装飾図柄は、サブ変動領域の背景画像の手前側に配置され常に不透明な状態となっており、変動開始されても半透明な状態となることがなく、さらに表示画面 7 a から消えることがない。なお、小型の装飾図柄は、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の書体と異なる書体とせず、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R をそれぞれ縮小した相似する形状としてもよい。

50

## 【 0 4 2 5 】

小型の装飾図柄は、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R と異なりリールが回転される表示態様で変動演出（変動表示）が行われず、それぞれの同一の表示位置において同一の大きさで不透明な状態で次々に数字図柄が出現する表示態様により変動演出（変動表示）が行われている。

## 【 0 4 2 6 】

左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R による変動演出（変動表示）が開始されると、これに伴い、サブ変動領域において、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄による変動演出（変動表示）が開始され、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がすべて停止表示されると同時に、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄もすべて停止表示される。

10

## 【 0 4 2 7 】

左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R のうちいずれかまたは複数が仮停止表示した状態（例えば、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R とが同一の図柄で仮停止表示してリーチが形成された状態）であっても、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄は、すべて変動演出（変動表示）が継続された状態となっている。具体的には、左装飾図柄 8 L が仮停止表示されても、小型の左装飾図柄の変動演出（変動表示）が継続され、右装飾図柄 8 R が仮停止表示されても、小型の右装飾図柄の変動演出（変動表示）が継続され、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がすべて停止表示されると同時に、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄もすべて停止表示される。

20

## 【 0 4 2 8 】

なお、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がすべて停止表示された状態であっても、同一の図柄に揃わずにはずれた場合には、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄を、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の各図柄と同一の図柄としてもよいし、全く異なる図柄としてもよい。具体的には、例えば、左装飾図柄 8 L が数字「1」、中装飾図柄 8 C が数字「2」、右装飾図柄 8 R が数字「3」で停止表示されたときに、小型の左装飾図柄が数字「1」、小型の中装飾図柄が数字「2」、小型の右装飾図柄が数字「3」で停止表示されてもよいし、小型の左装飾図柄が数字「5」、小型の中装飾図柄が数字「6」、小型の右装飾図柄が数字「7」で停止表示されるようにしてもよい。

30

## 【 0 4 2 9 】

これに対して、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がすべて停止表示された状態であっても、同一の図柄に揃って当たりとなった場合には、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄を、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の各図柄と同一の図柄に揃うようになっている。

## 【 0 4 3 0 】

小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄は、表示画面 7 a の右下側に設けられたサブ変動領域において変動演出（変動表示）されているが、これに代えて、サブ変動領域を、左サブ表示画面 6 4 L の右下側または右サブ表示画面 6 4 R の左下側に配置して小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄が変動演出（変動表示）されるようにしてもよい。この場合、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、そして小型の右装飾図柄という順番で同一の水平線上に配置して表示するようにしてもよいし、上から下へ向かって小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、そして小型の右装飾図柄という順番で同一の垂直線上に配置して表示するようにしてもよい。

40

## 【 0 4 3 1 】

次に、変動アイコンや保留アイコンについて簡単に説明すると、図 6 6 (A) に示すように、第 2 特図保留の消化として現在変動中の左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R に対応する変動アイコン 9 C（例えば図 6 6 (B) を参照。）は、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の下側中央に表示されている変動表示位置 9 C d（矩形画像（台座画像

50

)の上)に表示(載置)される。変動表示位置9 C dの右側における表示画面7 aの領域には、第2特図保留として第2保留表示エリアが設けられている。この第2保留表示エリアには、4つの保留表示位置9 B d(矩形画像(台座画像)の上)に保留アイコンがそれぞれ表示可能(載置可能)とされ最大で4つの保留アイコンをストックすることができるようになっている。4つの保留表示位置9 B dは、変動表示位置9 C dに近い位置から表示画面7 aの右辺へ向かって、第1保留表示位置9 B d、第2保留表示位置9 B d、第3保留表示位置9 B d、そして第4保留表示位置9 B dという順番で表示画面7 aの下辺に沿って直線状に整列配置され表示される。

#### 【0432】

なお、変動表示位置9 C dおよび保留表示位置9 B dは、ともに矩形形状を有しているが、大きさを同一としてもよいし、異なる大きさとしてもよい。本実施形態では、変動表示位置9 C dおよび保留表示位置9 B dは、ともに矩形形状を有し、変動表示位置9 C dの大きさ(横方向の距離寸法)が保留表示位置9 B dの大きさ(横方向の距離寸法)と比べて大きくなっている(縦方向の距離寸法はともに同一の距離寸法となっている)。これは、変動表示位置9 C dに表示される変動アイコン9 Cと保留表示位置9 B dに表示される保留アイコン9 Bとを区別することができるようにするためである。

10

#### 【0433】

また、変動アイコン9 C、変動表示位置9 C d、保留アイコン9 B、保留表示位置9 B dは、中装飾図柄8 Cや右装飾図柄8 Rの変動領域と重なっているものの、変動アイコン9 C、変動表示位置9 C d、保留アイコン9 B、保留表示位置9 B dが最も手前側となるように配置されることで、中装飾図柄8 Cや右装飾図柄8 Rが変動アイコン9 C、変動表示位置9 C d、保留アイコン9 B、保留表示位置9 B dの後方に配置され中装飾図柄8 Cや右装飾図柄8 Rにより変動アイコン9 C、変動表示位置9 C d、保留アイコン9 B、保留表示位置9 B dが遮られることがないし、他の演出画像が出現しても、他の演出画像が変動アイコン9 C、変動表示位置9 C d、保留アイコン9 B、保留表示位置9 B dの後方に配置され他の演出画像により変動アイコン9 C、変動表示位置9 C d、保留アイコン9 B、保留表示位置9 B dが遮られることがない。つまり、変動アイコン9 C、変動表示位置9 C d、保留アイコン9 B、保留表示位置9 B dが中装飾図柄8 C、右装飾図柄8 Rや他の演出画像により視認性が阻害されないようになっている。また、後述する透明領域が現れて表示画面7 aが暗転されたとしても、変動アイコン9 C、変動表示位置9 C d、保留アイコン9 B、保留表示位置9 B dの表示態様への変化が全く生じず視認することができるようになっている。

20

30

#### 【0434】

ここでは、第1保留表示位置9 B d～第4保留表示位置9 B dには白い球状の保留アイコン9 Bが表示されている。つまり、白い球状の保留アイコンが消化されずにストックされたものが4つだけ存在している状態となっている。なお、以下の説明では、これ以後、第1始動口20および第2始動口21へ遊技球が入球しない場合を前提とする。

#### 【0435】

また、装飾図柄の変動演出(変動表示)において画像表示装置7の表示画面7 aの下側に表示されている、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留に対応する保留アイコン9 A、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留に対応する保留アイコン9 Bのほかに、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留とをそれぞれ図示しない数字として画像表示装置7の表示画面7 aの左下側に配置されて表示されている。第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留の数を青色数字で左側、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留の数を赤色数字で右側に互いに離間した状態(つまり、これらの数字を同一の水平線上に左右に離間して配置した状態)で表示画面7 aの左下側に配置されて常に表示されている。

40

#### 【0436】

これらの数字は、保留球の数を数値として表示されるため、表示画面7 aに表示される

50

各種背景画像、各種装飾用画像に紛れて判別が困難となり難くすることができ、直感的にわかりやすい。これらの数字は、左装飾図柄 8 L の変動領域と重なっているものの、表示画面 7 a の最も手前側に配置され、左装飾図柄 8 L や他の画像が表示画面 7 a の最も手前側（つまり最前面）に対して後方に配置されて表示されるため、左装飾図柄 8 L や他の画像により視認性が阻害されないようになっている。つまり、これらの数字は、装飾図柄の変動演出（変動表示）を行っているときや装飾図柄の変動演出（変動表示）を終了したときにおいても、常に表示されるとともに左装飾図柄 8 L や他の画像により視認性が阻害されないようになっているため、透明領域を通しての変動表示演出 A においても、常に視認することができるようになっている。また、後述する透明領域が現れて表示画面 7 a が暗転されたとしても、これらの数字の表示態様（第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留の数の色（青色数字）、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留の数の色（赤色数字））への変化が全く生じず視認することができるようになっている。

【 0 4 3 7 】

なお、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留の数（青色数字）と、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留の数（赤色数字）と、を表示画面 7 a の左下側に配置して常に表示するのに代えて、左サブ表示画面 6 4 L の右下側または右サブ表示画面 6 4 R の左下側に配置して常に表示するようにしてもよい。この場合、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留の数を青色数字で左側、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留の数を赤色数字で右側に互いに離間した状態（つまり、これらの数字を同一の水平線上に左右に離間して配置した状態）で表示するようにしてもよいし、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留の数を青色数字で上側、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留の数を赤色数字で下側に互いに離間した状態（つまり、これらの数字を同一の垂直線上に上下に離間した状態）で表示するようにしてもよい。また、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄が変動演出（変動表示）されるサブ変動領域を、左サブ表示画面 6 4 L の右下側または右サブ表示画面 6 4 R の左下側に配置する場合には、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留の数（青色数字）と、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留の数（赤色数字）と、によるこれらの数値の配置と、サブ変動領域の配置と、が重ならないように、これらの数字をサブ変動領域の上側に配置するようになっている。

【 0 4 3 8 】

ここで、保留アイコン 9 B および変動アイコン 9 C（以下、単に「アイコン」という場合がある。）について簡単に説明すると、形状や色の違いにより、アイコンに対応する抽選時の当たりの期待度の違いを表している。例えば、黄色（ゴールド）の星形のアイコン、紫色の球状のアイコン、笑顔球体のアイコン、赤い球状のアイコン、青い球状のアイコン、白い球状のアイコンという 6 つのアイコンのうち、黄色（ゴールド）の星形のアイコンが最も当たりの期待度が高く、紫色の球状のアイコンが 2 番目に当たりの期待度が高く、笑顔球体のアイコンが 3 番目に当たりの期待度が高く、赤い球状のアイコンが 4 番目に当たりの期待度が高く、青い球状のアイコンが 5 番目に当たりの期待度が高く、白い球状のアイコンが最も当たりの期待度が低いものとなっている。

【 0 4 3 9 】

次に、遊技盤 2 に備える第 2 可動役物 1 5 について簡単に説明すると、第 2 可動役物 1 5 は、立体的な矩形形状を有し、同一の水平線上に文字図形（ここでは、「 O R G A 」）が立体的に形成されており、文字図形が形成される文字領域 1 5 a と、文字領域 1 5 a を除く矩形領域 1 5 b と、を有している。第 2 可動役物 1 5 の内部には、文字領域 1 5 a を所定の発光態様で発光させる多色発光可能な複数の第 1 フルカラー L E D（図示しない）と、矩形領域 1 5 b を所定の発光態様で発光させる多色発光可能な複数の第 2 フルカラー L E D（図示しない）と、が表面側に実装された装飾基板（図示しない）が収容されている。複数の第 1 フルカラー L E D と複数の第 2 フルカラー L E D とは、面実装タイプの電子部品であり、装飾基板の表面側にはんだ付けされている。言い換えると、装飾基板の表面側が L E D 実装面となっている。この装飾基板の裏面側（装飾基板の表面側と反対側の

10

20

30

40

50

面)には、複数の第1フルカラーLEDと複数の第2フルカラーLEDとを階調制御するための専用のLED駆動IC(図示しない)、抵抗(図示しない)、コンデンサ(図示しない)、コネクタ(図示しない)が実装されている。LED駆動IC、抵抗、コンデンサ、コネクタも面実装タイプの電子部品であり、装飾基板の裏面側にはんだ付けされている。言い換えると、装飾基板の裏面側がLED非実装面となっている。ランプ制御基板107からの制御信号によりLED駆動ICが制御され、複数の第1フルカラーLEDと複数の第2フルカラーLEDとが階調点灯(点灯、点滅、階調)され発光することにより、文字領域15aを所定の発光態様で発光することができるとともに、矩形領域15bを所定の発光態様で発光することができるようになっている。

#### 【0440】

第2可動役物15は、通常時において表示画面7aの上方側の退避位置(ホームポジション)で静止することができるようになっており(第1態様)、退避位置(ホームポジション)で静止する状態から、表示画面7aの中央に向かって下方方向に移動し、進出位置(展開ポジション)において静止することができるようになっている(第2態様)。第2可動役物15は、進出位置で停止したとき画像表示装置7の一部を覆う。第2可動役物15は、退避位置から進出位置へ作動開始すると、遊技者に当たりの期待度が高い旨を示唆することができるものである。なお、第2可動役物15が退避位置で退避しているときや進出位置に進出しているときには、第2可動役物15を容易に視認することができる。

#### 【0441】

図66(A)に示すように、背景画像として背景画像THG1(ここでは、動画の地下画像)が表示画面7aに表示された状態において、装飾図柄の変動演出(変動表示)が終了すると、左装飾図柄8L(ここでは数字「1」)、中装飾図柄8C(ここでは数字「2」)、右装飾図柄8R(ここでは数字「3」)がすべて停止表示され、これに伴い変動アイコン9Cが表示画面7aから消えている状態となる。第2可動役物15は、表示画面7aの上方側の退避位置(ホームポジション)で静止することができる(第1態様)のままとなっており、装飾図柄の変動演出(変動表示)が終了した状態においても、第2可動役物15の文字領域15aが黄色点灯する状態であり、第2可動役物15の矩形領域15bが白色点灯する状態となっている。なお、パチンコ遊技機である遊技機1への電源が投入されると、通常状態として、第2可動役物15の文字領域15aが黄色点灯する状態となり、第2可動役物15の矩形領域15bが白色点灯する状態となっている。言い換えると、第2可動役物15は、通常、第2可動役物15の文字領域15aが黄色点灯する状態であり、第2可動役物15の矩形領域15bが白色点灯する状態となっている。

#### 【0442】

続いて、第1保留表示位置9Bdに載置される保留アイコン9Bを消化するために、変動表示位置9Cdへ向かって移動開始すると、背景画像として背景画像THG1(ここでは、動画の地下画像)が表示画面7aに表示された状態において、第2可動役物15の文字領域15aが黄色点灯する状態に維持され第2可動役物15の矩形領域15bが白色点灯する状態に維持されたまま、図66(B)に示すように、装飾図柄の変動演出(変動表示)が開始される。第1保留表示位置9Bdに載置される保留アイコン9Bが変動表示位置9Cdへ向かって移動開始すると、これに伴い、第2保留表示位置9Bdに載置される保留アイコン9Bが第1保留表示位置9Bdへ向かって移動開始して第1保留表示位置9Bdに載置した状態となり、第3保留表示位置9Bdに載置される保留アイコン9Bが第2保留表示位置9Bdへ向かって移動開始して第2保留表示位置9Bdに載置した状態となり、第4保留表示位置9Bdに載置される保留アイコン9Bが第3保留表示位置9Bdへ向かって移動開始して第3保留表示位置9Bdに載置した状態となり、第4保留表示位置に保留アイコン9Bが載置されていない状態となる。これにより、3つの保留アイコンがストックされた状態となる。

#### 【0443】

続いて、図66(C)に示すように、装飾図柄の変動演出(変動表示)が開始され、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが不透明な状態から半透明な状態へ変化

10

20

30

40

50

して高速で変動する表示態様となると、透明領域を通しての変動表示演出 A が開始され、背景画像として背景画像 T H G 1（ここでは、動画の地下画像）が表示画面 7 a に表示された状態において、明るく表示された状態から次第に暗く表示される状態へ変化するとともに、表示画面 7 a の中央（つまり中装飾図柄 8 C の変動領域）に透明な閉じた特定領域として平面形状であり且つ円形状を有する無色透明な領域である透明領域 H R が次第に現れる表示態様となる。透明領域 H R は、透明領域 H R の内側領域 H R a が無色透明であり、透明領域 H R の内側領域 H R a と透明領域 H R の外側領域 H R b との境界線 H R c が所定の色で輝いて発光する表示態様となっている。透明領域 H R が次第に現れる表示態様では、境界線 H R c における所定の色の輝きが暗い状態から次第に明るい状態へ明確に輝く表示態様となるようになっている。

10

【 0 4 4 4 】

透明領域を通しての変動表示演出 A が開始されると、第 2 可動役物 1 5 が表示画面 7 a の上方側の退避位置（ホームポジション）で静止した状態（第 1 態様）が維持され、第 2 可動役物 1 5 の文字領域 1 5 a が黄色点灯する状態に維持されるのに対して、第 2 可動役物 1 5 の矩形領域 1 5 b が白色点灯する状態から青色点灯する状態へ変化されるようになっている。このとき、境界線 H R c を形成する所定の色は、第 2 可動役物 1 5 の矩形領域 1 5 b が点灯する色と同一の色である青色となっている。つまり、境界線 H R c が青色で輝いて発光する表示態様となる。

【 0 4 4 5 】

また、透明領域 H R が次第に現れる表示態様では、透明領域 H R の内側領域 H R a および境界線 H R c を除く領域において（つまり透明領域 H R の外側領域 H R b において）背景画像として背景画像 T H G 1 が明るく表示された状態から次第に暗く表示されるものの、透明領域 H R の内側領域 H R a において背景画像として背景画像 T H G 1 が装飾図柄の変動演出（変動表示）の開始と同一の明るさが維持されるようになっている。言い換えると、透明領域を通しての変動表示演出 A が開始されると、透明領域 H R の内側領域 H R a を除いて背景画像として背景画像 T H G 1 が次第に暗くなり、その後、表示画面 7 a が暗転される状態となる。

20

【 0 4 4 6 】

続いて、図 6 6（D）に示すように、背景画像として背景画像 T H G 1 が次第に暗くなり表示画面 7 a が暗転された状態となると、背景画像 T H G 1（動画の地下画像）を、透明領域 H R の内側領域 H R a を通して、視認することができる状態となるとともに、背景画像 T H G 1 の前方を高速変動する中装飾図柄 8 C を、透明領域 H R の内側領域 H R a を通して、視認することができる状態となる。このとき、透明領域 H R の内側領域 H R a および境界線 H R c を除く領域である透明領域 H R の外側領域 H R b が暗転されているため、背景画像 T H G 1（動画の地下画像）を視認することができないし、背景画像 T H G 1 の前方を高速変動する左装飾図柄 8 L および右装飾図柄 8 R をそれぞれ視認することができない。また、このとき、第 2 可動役物 1 5 が表示画面 7 a の上方側の退避位置（ホームポジション）で静止した状態（第 1 態様）が維持され、第 2 可動役物 1 5 の文字領域 1 5 a が黄色点灯する状態に維持され、第 2 可動役物 1 5 の矩形領域 1 5 b が青色点灯する状態に維持されており、境界線 H R c を形成する所定の色は、第 2 可動役物 1 5 の矩形領域 1 5 b が点灯する色と同一の色である青色となっている。つまり、境界線 H R c が青色で輝いて発光する表示態様が継続されている。

30

40

【 0 4 4 7 】

このように表示画面 7 a が暗転された状態が所定期間（例えば、1 秒～2 秒）だけ維持されると、この所定期間において、高速変動する中装飾図柄 8 C が減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化し、減速する中装飾図柄 8 C の一部を視認することができる（ここでは、数字「2」の下側部分から次第に中央部分そして上側部分を視認することができる）、数字「2」に後続する数字「3」の下側部分を視認することができる。

【 0 4 4 8 】

なお、背景画像として背景画像 T H G 1 が次第に暗くなり表示画面 7 a が暗転される状

50

態となっても、変動アイコン 9 C、変動表示位置 9 C d、保留アイコン 9 B、保留表示位置 9 B d の表示態様への変化が全く生じず視認することができるようになっており、小型の装飾図柄の表示態様への変化が全く生じず視認することができるようになっており、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留の数の色（青色数字）や第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留の数の色（赤色数字）への変化が全く生じず視認することができるようになっており、「右打ち」という画像の表示態様への変化が全く生じず視認することができるようになっており。これは、上述したように、変動アイコン 9 C、変動表示位置 9 C d、保留アイコン 9 B、保留表示位置 9 B d、小型の装飾図柄、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留の数、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留の数、「右打ち」という画像が最も手前側となるように配置され、つまり背景画像として背景画像 T H G 1 の手前側に変動アイコン 9 C、変動表示位置 9 C d、保留アイコン 9 B、保留表示位置 9 B d、小型の装飾図柄、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留の数、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留の数、「右打ち」という画像が配置されているためである。

10

【 0 4 4 9 】

続いて、図 6 6 ( E ) に示すように、表示画面 7 a が暗転され、所定期間（例えば、1 秒～2 秒）が経過する直前に、表示画面 7 a が暗転された状態から背景画像として背景画像 T H G 1（ここでは、動画の地下画像）が次第に明るく表示されて再び現れるとともに、表示画面 7 a の中央に表示される透明領域 H R が次第に明るい状態から暗い状態へ変化する表示態様となる。透明領域 H R が次第に明るい状態から暗い状態へ変化する表示態様では、境界線 H R c における青色の輝きが明るい状態から次第に暗い状態へ不明確に輝く表示態様となるようになっており。このとき、第 2 可動役物 1 5 が表示画面 7 a の上方側の退避位置（ホームポジション）で静止した状態（第 1 態様）が維持され、第 2 可動役物 1 5 の文字領域 1 5 a が黄色点灯する状態に維持され、第 2 可動役物 1 5 の矩形領域 1 5 b が青色点灯する状態に維持されており、境界線 H R c を形成する所定の色は、第 2 可動役物 1 5 の矩形領域 1 5 b が点灯する色と同一の色である青色となっている。つまり、境界線 H R c が青色で輝いて発光する表示態様が継続されている。

20

【 0 4 5 0 】

表示画面 7 a が暗転された状態から背景画像として背景画像 T H G 1（ここでは、動画の地下画像）が次第に明るく表示されて再び現れるとともに、表示画面 7 a の中央（つまり中装飾図柄 8 C の変動領域）に表示される透明領域 H R が次第に明るい状態から暗い状態へ変化する表示態様となると、すべての左装飾図柄 8 L（ここでは、数字「1」および数字「1」に後続する数字「2」）、中装飾図柄 8 C（ここでは、数字「2」および数字「2」に後続する数字「3」）、右装飾図柄 8 R（ここでは、数字「9」および数字「9」に後続する数字「1」）がすでに減速して不透明な状態へ変化しており、表示画面 7 a に左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が仮停止表示する直前の状態となっている。

30

【 0 4 5 1 】

続いて、図 6 6 ( F ) に示すように、背景画像として背景画像 T H G 1（ここでは、動画の地下画像）が再び表示画面 7 a に明るく表示された状態へ戻り、表示画面 7 a から透明領域 H R が消えると、左装飾図柄 8 L が数字「2」で仮停止表示され、中装飾図柄 8 C が数字「3」で仮停止表示され、右装飾図柄 8 R が数字「1」で仮停止表示され、その後、左装飾図柄 8 L が数字「2」で停止表示され、中装飾図柄 8 C が数字「3」で停止表示され、右装飾図柄 8 R が数字「1」で停止表示されことにより、確定表示されてはずれとなると、変動演出（変動表示）の終了に伴い変動アイコン 9 C が表示画面 7 a から消える。左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が仮停止表示されるときは、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同時に仮停止表示され、さらに、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が停止表示されるときは、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同時に停止表示される。左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が停止表示されるときは、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同時に（またはほぼ同時に）、第 2 可動役物 1 5

40

50

が表示画面 7 a の上方側の退避位置（ホームポジション）で静止した状態（第 1 態様）が維持され、第 2 可動役物 1 5 の文字領域 1 5 a が黄色点灯する状態に維持され、第 2 可動役物 1 5 の矩形領域 1 5 b が青色点灯する状態から元の白色点灯する状態へ変化されるようになっている。言い換えると、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が停止表示されると同時に（またはほぼ同時に）、第 2 可動役物 1 5 の文字領域 1 5 a が黄色点灯する状態であり、第 2 可動役物 1 5 の矩形領域 1 5 b が白色点灯する状態であるため、第 2 可動役物 1 5 の文字領域 1 5 a および矩形領域 1 5 b が通常状態における発光態様に戻るようになっている。

#### 【 0 4 5 2 】

続いて、図 6 6（G）に示すように、第 1 保留表示位置 9 B d に載置される保留アイコン 9 B を消化するために、変動表示位置 9 C d へ向かって移動開始すると、背景画像として背景画像 T H G 1（ここでは、動画の地下画像）が表示画面 7 a に表示された状態において、第 2 可動役物 1 5 文字領域 1 5 a が黄色点灯する状態に維持され矩形領域 1 5 b が青色点灯する状態に維持されたまま、装飾図柄の変動演出（変動表示）が再び開始される。第 1 保留表示位置 9 B d に載置される保留アイコン 9 B が変動表示位置 9 C d へ向かって移動開始すると、これに伴い、第 2 保留表示位置 9 B d に載置される保留アイコン 9 B が第 1 保留表示位置 9 B d へ向かって移動開始して第 1 保留表示位置 9 B d に載置した状態となり、第 3 保留表示位置 9 B d および第 4 保留表示位置に保留アイコン 9 B がそれぞれ載置されていない状態となる。これにより、2 つの保留アイコンがストックされた状態となる。

#### 【 0 4 5 3 】

続いて、図 6 6（H）に示すように、装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始され、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となると、背景画像として背景画像 T H G 1（ここでは、動画の地下画像）が表示画面 7 a に表示された状態において、明るく表示された状態から次第に暗く表示される状態へ変化するとともに、表示画面 7 a の左辺中央寄り（つまり左装飾図柄 8 L の変動領域）に透明な閉じた特定領域として平面形状であり且つ三角形を有する無色透明な領域である透明領域 H R が次第に現れる表示態様となる。ここでの透明領域 H R の形状は、図 6 6（C）に示した平面形状であり且つ円形状を有する無色透明な領域である透明領域 H R と異なる形状となっている。透明領域 H R は、透明領域 H R の内側領域 H R a が無色透明であり、透明領域 H R の内側領域 H R a と透明領域 H R の外側領域 H R b との境界線 H R c が所定の色で輝いて発光する表示態様となっている。透明領域 H R が次第に現れる表示態様では、境界線 H R c における所定の色が暗い状態から次第に明るい状態へ明確に輝く表示態様となるようになっている。

#### 【 0 4 5 4 】

第 2 可動役物 1 5 が表示画面 7 a の上方側の退避位置（ホームポジション）で静止した状態（第 1 態様）が維持され、第 2 可動役物 1 5 の文字領域 1 5 a が黄色点灯する状態に維持されるのに対して、第 2 可動役物 1 5 の矩形領域 1 5 b が白色点灯する状態から赤色点灯する状態へ変化されるようになっている。このとき、境界線 H R c を形成する所定の色は、第 2 可動役物 1 5 の矩形領域 1 5 b が点灯する色と同一の色である赤色となっている。つまり、境界線 H R c が赤色で輝いて発光する表示態様となる。

#### 【 0 4 5 5 】

また、透明領域 H R が次第に現れる表示態様では、透明領域 H R の内側領域 H R a および境界線 H R c を除く領域において（つまり透明領域 H R の外側領域 H R b において）背景画像として背景画像 T H G 1 が明るく表示された状態から次第に暗く表示されるものの、透明領域 H R の内側領域 H R a において背景画像として背景画像 T H G 1 が装飾図柄の変動演出（変動表示）の開始と同一の明るさが維持されるようになっている。言い換えると、透明領域 H R の内側領域 H R a を除いて背景画像として背景画像 T H G 1 が次第に暗くなり、その後、表示画面 7 a が暗転される状態となる。

#### 【 0 4 5 6 】

続いて、図 6 6 ( I ) に示すように、背景画像として背景画像 T H G 1 が次第に暗くなり表示画面 7 a が暗転された状態となると、背景画像 T H G 1 ( 動画の地下画像 ) を、透明領域 H R の内側領域 H R a を通して、視認することができる状態となるとともに、背景画像 T H G 1 の前方を高速変動する左装飾図柄 8 L を、透明領域 H R の内側領域 H R a を通して、視認することができる状態となる。このとき、透明領域 H R の内側領域 H R a および境界線 H R c を除く領域である透明領域 H R の外側領域 H R b が暗転されているため、背景画像 T H G 1 ( 動画の地下画像 ) を視認することができないし、背景画像 T H G 1 の前方を高速変動する中装飾図柄 8 C および右装飾図柄 8 R をそれぞれ視認することができない。また、このとき、第 2 可動役物 1 5 が表示画面 7 a の上方側の退避位置 ( ホームポジション ) で静止した状態 ( 第 1 態様 ) が維持され、第 2 可動役物 1 5 の文字領域 1 5 a が黄色点灯する状態に維持され、第 2 可動役物 1 5 の矩形領域 1 5 b が赤色点灯する状態に維持されており、境界線 H R c を形成する所定の色は、第 2 可動役物 1 5 の矩形領域 1 5 b が点灯する色と同一の色である赤色となっている。つまり、境界線 H R c が赤色で輝いて発光する表示態様が継続されている。

【 0 4 5 7 】

このように表示画面 7 a が暗転された状態が所定期間 ( 例えば、1 秒 ~ 2 秒 ) だけ維持されると、この所定期間において、高速変動する左装飾図柄 8 L が減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化し、減速する左装飾図柄 8 L の一部を視認することができる ( ここでは、数字「 2 」の下側部分から次第に中央部分そして上側部分を視認することができる、数字「 2 」に後続する数字「 3 」の下側部分を視認することができる ) 。

【 0 4 5 8 】

なお、背景画像として背景画像 T H G 1 が次第に暗くなり表示画面 7 a が暗転される状態となっても、上述したように、変動アイコン 9 C、変動表示位置 9 C d、保留アイコン 9 B、保留表示位置 9 B d の表示態様への変化が全く生じず視認することができるようになっており、小型の装飾図柄の表示態様への変化が全く生じず視認することができるようになっており、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留の数の色 ( 青色数字 ) や第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留の数の色 ( 赤色数字 ) への変化が全く生じず視認することができるようになっており、「右打ち」という画像の表示態様への変化が全く生じず視認することができるようになっており。これは、上述したように、変動アイコン 9 C、変動表示位置 9 C d、保留アイコン 9 B、保留表示位置 9 B d、小型の装飾図柄、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留の数、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留の数、「右打ち」という画像が最も手前側となるように配置され、つまり背景画像として背景画像 T H G 1 の手前側に変動アイコン 9 C、変動表示位置 9 C d、保留アイコン 9 B、保留表示位置 9 B d、小型の装飾図柄、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留の数、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留の数、「右打ち」という画像が配置されているためである。

【 0 4 5 9 】

続いて、図 6 6 ( J ) に示すように、表示画面 7 a が暗転され、所定期間 ( 例えば、1 秒 ~ 2 秒 ) が経過する直前に、表示画面 7 a が暗転された状態から背景画像として背景画像 T H G 1 ( ここでは、動画の地下画像 ) が次第に明るく表示されて再び現れるとともに、表示画面 7 a の左辺中央寄りに表示される透明領域 H R が次第に明るい状態から暗い状態へ変化する表示態様となる。透明領域 H R が次第に明るい状態から暗い状態へ変化する表示態様では、境界線 H R c における赤色の輝きが明るい状態から次第に暗い状態へ不明確に輝く表示態様となるようになっており。このとき、第 2 可動役物 1 5 が表示画面 7 a の上方側の退避位置 ( ホームポジション ) で静止した状態 ( 第 1 態様 ) が維持され、第 2 可動役物 1 5 の文字領域 1 5 a が黄色点灯する状態に維持され、第 2 可動役物 1 5 の矩形領域 1 5 b が赤色点灯する状態に維持されており、境界線 H R c を形成する所定の色は、第 2 可動役物 1 5 の矩形領域 1 5 b が点灯する色と同一の色である赤色となっている。つまり、境界線 H R c が赤色で輝いて発光する表示態様が継続されている。

## 【 0 4 6 0 】

表示画面 7 a が暗転された状態から背景画像として背景画像 T H G 1（ここでは、動画の地下画像）が次第に明るく表示されて再び現れるとともに、表示画面 7 a の左辺中央寄り（つまり左装飾図柄 8 L の変動領域）に表示される透明領域 H R が次第に明るい状態から暗い状態へ変化する表示態様となると、すべての左装飾図柄 8 L（ここでは、数字「 2 」および数字「 2 」に後続する数字「 3 」）、中装飾図柄 8 C（ここでは、数字「 9 」および数字「 9 」に後続する数字「 1 」）、右装飾図柄 8 R（ここでは、数字「 1 」および数字「 1 」に後続する数字「 2 」）がすでに減速して不透明な状態へ変化しており、表示画面 7 a に左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が仮停止表示する直前の状態となっている。

10

## 【 0 4 6 1 】

続いて、図 6 6（ K ）に示すように、背景画像として背景画像 T H G 1（ここでは、動画の地下画像）が再び表示画面 7 a に明るく表示された状態へ戻り、表示画面 7 a から透明領域 H R が消えると、左装飾図柄 8 L が数字「 3 」で仮停止表示され、中装飾図柄 8 C が数字「 1 」で仮停止表示され、右装飾図柄 8 R が数字「 2 」で仮停止表示され、その後、左装飾図柄 8 L が数字「 3 」で停止表示され、中装飾図柄 8 C が数字「 1 」で停止表示され、右装飾図柄 8 R が数字「 2 」で停止表示されことにより、確定表示されてはずれとなると、変動演出（変動表示）の終了に伴い変動アイコン 9 C が表示画面 7 a から消える。左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が仮停止表示されるときは、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同時に仮停止表示され、さらに、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同時に停止表示されるときは、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同時に停止表示される。左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が停止表示されると同時に（またはほぼ同時に）、第 2 可動役物 1 5 が表示画面 7 a の上方側の退避位置（ホームポジション）で静止した状態（第 1 態様）が維持され、第 2 可動役物 1 5 の文字領域 1 5 a が黄色点灯する状態に維持され、第 2 可動役物 1 5 の矩形領域 1 5 b が赤色点灯する状態から元の白色点灯する状態へ変化されるようになっている。言い換えると、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が停止表示されると同時に（またはほぼ同時に）、第 2 可動役物 1 5 の文字領域 1 5 a が黄色点灯する状態であり、第 2 可動役物 1 5 の矩形領域 1 5 b が白色点灯する状態であるため、第 2 可動役物 1 5 の文字領域 1 5 a および矩形領域 1 5 b が通常状態における発光態様に戻るようになっている。これにより、図 6 6（ B ）～図 6 6（ K ）という 2 つの変動表示を跨いで行われた透明領域を通しての変動表示演出 A が終了する。

20

30

## 【 0 4 6 2 】

透明領域を通しての変動表示演出 A が終了し、続いて、図 6 6（ L ）に示すように、第 1 保留表示位置 9 B d に載置される保留アイコン 9 B を消化するために、変動表示位置 9 C d へ向かって移動開始すると、背景画像として背景画像 T H G 1（ここでは、動画の地下画像）が表示画面 7 a に表示された状態において、第 2 可動役物 1 5 の文字領域 1 5 a が黄色点灯する状態に維持され矩形領域 1 5 b が白色点灯する状態に維持されたまま、装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始される。第 1 保留表示位置 9 B d に載置される保留アイコン 9 B が変動表示位置 9 C d へ向かって移動開始すると、これに伴い、第 2 保留表示位置 9 B d に載置される保留アイコン 9 B が第 1 保留表示位置 9 B d へ向かって移動開始して第 1 保留表示位置 9 B d に載置した状態となり、第 2 保留表示位置 9 B d ～第 4 保留表示位置に保留アイコン 9 B が載置されていない状態となる。これにより、1 つの保留アイコンがストックされた状態となる。

40

## 【 0 4 6 3 】

装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始され、その後、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄で揃わず仮停止表示され停止表示されると、はずれとなり、装飾図柄の変動演出（変動表示）が終了するのに対して、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄で揃って仮停止表示され停止表示されると、当たりとなり、装飾図柄の変動演出（変動表示）が終了し、その後、大当たり遊技（大当たり演

50

出)が開始されることとなる。

【0464】

このように、透明領域を通しての変動表示演出Aでは、図66(B)～図66(K)という2つの変動表示を跨いで行われ、図66(C)～図66(E)においては、透明な閉じた特定領域として平面形状であり且つ円形状を有する無色透明な領域である透明領域HRが現れ、透明領域HRの境界線HRcが青色で輝いて発光する表示態様となっていたのに対して、図66(H)～図66(J)においては、透明な閉じた特定領域として平面形状であり且つ三角形形状を有する無色透明な領域である透明領域HRが現れ、透明領域HRの境界線HRcが赤色で輝いて発光する表示態様となっていた。これは、透明領域を通しての変動表示演出Aにおいて、透明な閉じた特定領域として平面形状を有する無色透明な領域である透明領域HRが円形状、三角形形状、四角形状そして星形状という順番で当たり期待度が高くなるように予め設定されているからである。これにより、透明領域を通しての変動表示演出Aが進行することで透明領域HRの境界線HRcの形状が円形状から三角形形状へ変化させて当たりへの期待感を遊技者に付与することができるため、装飾図柄の変動による単調さを軽減することに寄与することができるようになっている。

10

【0465】

さらに、第2可動役物15の矩形領域15bについては、白色(通常点灯色)、青色、赤色、緑色、紫色、黄色(ゴールド色)そして虹色(レインボー色(大当たり濃厚))という順番で当たり期待度が高く予め設定されており、第2可動役物15の矩形領域15bと同一の色となる透明領域HRの境界線HRcの色についても、青色、赤色、緑色、紫色、黄色(ゴールド色)そして虹色(レインボー色(大当たり濃厚))という順番で当たり期待度が高く予め設定されているからである。これにより、透明領域を通しての変動表示演出Aが進行することで透明領域HRの境界線HRcの色が青色から赤色へ変化させて当たりへの期待感を遊技者に付与することができるため、装飾図柄の変動による単調さを軽減することに寄与することができるようになっている。

20

【0466】

また、透明領域を通しての変動表示演出Aでは、図66(B)～図66(K)という2つの変動表示を跨いで行われ、図66(C)～図66(E)においては、透明な閉じた特定領域として平面形状であり且つ円形状を有する無色透明な領域である透明領域HRが現れ、表示画面7aの上方側の退避位置(ホームポジション)で静止した状態(第1態様)で維持された第2可動役物15における矩形領域15bが点灯する色と同一の色である青色で透明領域HRの境界線HRcが輝いて発光する表示態様となり、図66(H)～図66(J)においては、透明な閉じた特定領域として平面形状であり且つ三角形形状を有する無色透明な領域である透明領域HRが現れ、表示画面7aの上方側の退避位置(ホームポジション)で静止した状態(第1態様)で維持された第2可動役物15における矩形領域15bが点灯する色と同一の色である赤色で透明領域HRの境界線HRcが輝いて発光する表示態様となっていた。言い換えると、第2可動役物15が表示画面7aの上方側の退避位置(ホームポジション)で静止した状態(第1態様)で維持された状態であるものの、第2可動役物15における矩形領域15bが点灯する色と同一の色で透明領域HRの境界線HRcが輝くことができるようになっているため、第2可動役物15が移動開始していなくても、第2可動役物15の作動に付与される当たり期待度に見合う(相当する)当たり期待度を遊技者に付与することができ、変動表示に対する期待感を付与することに寄与することができる。

30

40

【0467】

また、透明領域を通しての変動表示演出Aでは、図66(B)～図66(K)という2つの変動表示を跨いで行われ、図66(C)～図66(E)においては、透明な閉じた特定領域として平面形状であり且つ円形状を有する無色透明な領域である透明領域HRが表示画面7aの中央(つまり中装飾図柄8Cの変動領域)に現れていたのに対して、図66(H)～図66(J)においては、透明な閉じた特定領域として平面形状であり且つ三角形形状を有する無色透明な領域である透明領域HRが表示画面7aの左辺中央寄り(つまり

50

左装飾図柄 8 L の変動領域) に現れていた。これは、サブ制御基板 9 0 における演出制御用マイコン 9 1 が演出中において透明領域を通しての変動表示演出 A を実行するか否かを抽選により決定しているため、透明領域を通しての変動表示演出 A を実行するとき透明領域 H R が現れる位置もランダムな位置となるように決定している。このため、透明領域 H R が現れる位置と当たり期待度との関連性が全く存在しない。ところが、本実施形態では、透明領域 H R が現れる位置をランダムな位置とすることができるようになっているため、遊技者自身の発想により透明領域 H R が現れる位置に対する当たり期待度を見出すことができるようになっているため、この点においても、装飾図柄の変動による単調さを軽減することに寄与することができるようになっている。

【 0 4 6 8 】

また、パチンコ遊技機である遊技機 1 への電源が投入されると、上述したように、通常状態として、第 2 可動役物 1 5 の文字領域 1 5 a が黄色点灯する状態となり、第 2 可動役物 1 5 の矩形領域 1 5 b が白色点灯する状態となっている。透明領域を通しての変動表示演出 A では、図 6 6 ( B ) ~ 図 6 6 ( K ) という 2 つの変動表示を跨いで行われているものの、図 6 6 ( B ) ~ 図 6 6 ( F ) において、第 2 可動役物 1 5 の矩形領域 1 5 b が白色点灯する状態から青色点灯する状態へ変化し、その後、第 2 可動役物 1 5 の矩形領域 1 5 b が青色点灯する状態から元の白色点灯する状態へ変化するようになっており、次変動である図 6 6 ( G ) ~ 図 6 6 ( K ) において、第 2 可動役物 1 5 の矩形領域 1 5 b が白色点灯する状態から赤色点灯する状態へ変化し、その後、第 2 可動役物 1 5 の矩形領域 1 5 b が赤色点灯する状態から元の白色点灯する状態へ変化するようになっている。透明領域を通しての変動表示演出 A は、いわゆる先読み演出の一つの演出として行われるのではなく、サブ制御基板 9 0 における演出制御用マイコン 9 1 が演出中において透明領域を通しての変動表示演出 A を実行するか否かを抽選により決定している。つまり、実際には 1 回の抽選のみによって、透明領域を通しての変動表示演出 A を図 6 6 ( B ) ~ 図 6 6 ( K ) という 2 つの変動表示を跨いで行っているため、あたかも、装飾図柄の変動ごとに、演出制御用マイコン 9 1 による抽選により決定されているかのように、透明領域を通しての変動表示演出 A を行うことができるようになっている。これにより、透明領域を通しての変動表示演出 A に対する複数のバリエーションがあるかのように遊技者に思わせることができる。

【 0 4 6 9 】

なお、本実施形態における透明領域を通しての変動表示演出 A では、図 6 6 ( C ) ~ 図 6 6 ( E ) において、まず透明な閉じた特定領域として平面形状であり且つ円形状を有する無色透明な領域である透明領域 H R が現れていたが、平面形状であり且つ三角形形状を有するものにしてもよいし、平面形状であり且つ四角形状を有するものにしてもよいし、図 6 6 ( B ) ~ 図 6 6 ( K ) において、平面形状であり且つ円形状を有するものを維持した状態で透明領域 H R の境界線 H R c の色を変化させるようにしてもよい。

【 0 4 7 0 】

また、本実施形態における透明領域を通しての変動表示演出 A では、図 6 6 ( C ) において、まず透明な閉じた特定領域として平面形状であり且つ円形状を有する無色透明な領域である透明領域 H R の色として青色から変化するようになっていたが、例えば赤色、緑色、紫色のうちいずれかの一つの色から変化するようにしてもよいし、図 6 6 ( C ) ~ 図 6 6 ( E ) または図 6 6 ( H ) ~ 図 6 6 ( J ) において、まず透明な閉じた特定領域として平面形状であり且つ円形状を有する無色透明な領域である透明領域 H R の色として青色から他の色へ複数回だけ変化（例えば、青色 赤色、青色 赤色 緑色、青色 赤色 緑色 紫色などのように変化）するようにしてもよいし、図 6 6 ( B ) ~ 図 6 6 ( K ) において、透明領域 H R の色を黄色（ゴールド色）または虹色（レインボー色（大当たり濃厚））に維持した状態で、透明な閉じた特定領域である透明領域 H R の形状を変化したり（例えば、円形状、三角形形状、四角形状そして星形状という順番、円形状、三角形形状そして四角形状という順番、円形状そして三角形形状という順番、三角形形状、四角形状そして星形状という順番、三角形形状そして四角形状という順番など）、透明な閉じた特定領域である透明領域 H R の形状を維持したり（例えば、円形状を維持したり、三角形形状を維持したり、

四角形状を維持したり、星形状を維持したり)してもよい。

【0471】

また、本実施形態における透明領域を通しての変動表示演出Aでは、図66(B)~図66(K)という2つの変動表示を跨いで行われているものの、いわゆる先読み演出の一つの演出として行われるものではなく、サブ制御基板90における演出制御用マイコン91が演出中において透明領域を通しての変動表示演出Aを実行するか否かを抽選により決定している。しかし、透明領域を通しての変動表示演出Aを先読み演出の一つとして行うこともできる。この場合、透明領域を通しての変動表示演出Aが図66(B)~図66(K)という2つの変動表示を跨いで行われていたため、図66(A)における第2保留表示位置9Bdに載置される保留アイコン9Bに対する先読み結果として保留アイコン9Bに対する形状や色を、実際には先読み結果として青い球状の保留アイコン9Bとすると、青い球状の保留アイコン9Bの期待度と見合う(相当する)演出として図66(B)~図66(K)という2つの変動表示を跨いで行う透明領域を通しての変動表示演出Aを行うことにより、第2保留表示位置9Bdに載置される保留アイコン9Bを、あえて白い球状の保留アイコン9Bとすることができる。

10

【0472】

また、本実施形態における透明領域を通しての変動表示演出Aでは、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄は、表示画面7aの右下側に設けられたサブ変動領域において変動演出(変動表示)されていた。しかし、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄による数字を、透明領域を通しての変動表示演出Aにより開始されるカウントダウンであると遊技者が勘違いして、このカウントダウンにより当たり期待度の高い演出がその後実行されると遊技者が期待するおそれがあるため、サブ変動領域を、左サブ表示画面64Lの右下側または右サブ表示画面64Rの左下側に配置して小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄が変動演出(変動表示)されるようにしてもよい。

20

【0473】

また、本実施形態における透明領域を通しての変動表示演出Aでは、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留の数(青色数字)と、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留の数(赤色数字)と、が表示画面7aの左下側に配置されて常に表示されていた。しかし、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留の数(青色数字)と、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留の数(赤色数字)とを、透明領域を通しての変動表示演出Aにより開始されるカウントダウンであると遊技者が勘違いして、このカウントダウンにより当たり期待度の高い演出がその後実行されると遊技者が期待するおそれがあるため、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留の数(青色数字)と、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留の数(赤色数字)と、を左サブ表示画面64Lの右下側または右サブ表示画面64Rの左下側に配置して常に表示するようにしてもよい。

30

【0474】

また、本実施形態における透明領域を通しての変動表示演出Aでは、図66(C)~図66(E)においては、透明な閉じた特定領域として平面形状であり且つ円形状を有する無色透明な領域である透明領域HRが表示画面7aの中央(つまり中装飾図柄8Cの変動領域)に現れると、この位置において透明領域HRが移動や回転せず固定されていた。また、図66(H)~図66(J)においては、透明な閉じた特定領域として平面形状であり且つ三角形形状を有する無色透明な領域である透明領域HRが表示画面7aの左辺中央寄り(つまり左装飾図柄8Lの変動領域)に現れると、この位置において透明領域HRが移動や回転せず固定されていた。しかし、透明領域HRが表示画面7aに現れると、この現れた位置を中心として、透明領域HRが上下に小刻みに繰り返し移動(上下振動)する表示態様としたり、左右に小刻みに繰り返し移動(左右振動)する表示態様としたり、時計回りまたは反時計回りに繰り返し小刻みに回転(回転振動)する表示態様としたり、これらを組み合わせた表示態様としたりしてもよい。こうすれば、透明領域HRを通して視認

40

50

可能となる領域が変化するため、透明領域HRによる演出のパリエーションを増やすことができ、装飾図柄の変動演出（変動表示）に対する単調さを低減することに寄与することができる。

【0475】

また、本実施形態における透明領域を通しての変動表示演出Aでは、例えば、図66(C)～図66(E)においては、透明な閉じた特定領域として平面形状であり且つ円形状を有する無色透明な領域である透明領域HRが表示画面7aの中央（つまり中装飾図柄8Cの変動領域）に現れていた。しかし、透明な閉じた特定領域として平面形状であり且つ円形状を有する無色透明な領域に代えて、中装飾図柄8Cの変動領域を、平面形状であり且つ無色透明な領域である透明領域HRとしてもよい。言い換えると、左装飾図柄8Lの変動領域および右装飾図柄8Rの変動領域が次第に明るい状態から暗い状態へ変化して表示画面7aが暗転し、最終的に中装飾図柄8Cの変動領域のみ明るい状態を維持することで、中装飾図柄8Cの変動領域を通してのみ、背景画像と、背景画像の前方を変動表示する中装飾図柄8Cと、を視認することができるようにしてもよい。こうすれば、透明領域HRのパリエーションを増やすことができるため、遊技者に対して、透明領域を通しての変動表示演出Aに対する新鮮度を失い難くすることができる。

【0476】

また、本実施形態における透明領域を通しての変動表示演出Aでは、図66(B)～図66(K)という2つの変動表示を跨いで行われ、図66(C)～図66(E)においては、透明な閉じた特定領域として平面形状であり且つ円形状を有する無色透明な領域である透明領域HRが現れ、透明領域HRの境界線HRcが青色で輝いて発光する表示態様となっていたのに対して、図66(H)～図66(J)においては、透明な閉じた特定領域として平面形状であり且つ三角形形状を有する無色透明な領域である透明領域HRが現れ、透明領域HRの境界線HRcが赤色で輝いて発光する表示態様となっていた。これは、透明領域を通しての変動表示演出Aにおいて、透明な閉じた特定領域として無色透明な領域である透明領域HRが円形状、三角形形状、四角形状そして星形状という順番で当たり期待度が高くなるように予め設定されているからである。透明な閉じた特定領域として無色透明な領域である透明領域HRが円形状、三角形形状、四角形状そして星形状となって出現するのに代えて、キャラクタ1のシルエット、キャラクタ2のシルエット、キャラクタ3のシルエットそしてキャラクタ4のシルエットという順番で異なるキャラクタのシルエットが次々に出てくるようにしてもよい。各キャラクタのシルエットの輪郭部が上述した透明領域HRの境界線HRcとなり、各キャラクタのシルエットの内部領域が上述した透明領域HRの内側領域HRaとなり、各キャラクタのシルエットの輪郭部の外側領域が上述した透明領域HRの外側領域HRbとなる。この場合、キャラクタ1のシルエット、キャラクタ2のシルエット、キャラクタ3のシルエットそしてキャラクタ4のシルエットという順番で当たり期待度が高くなるように予め設定される。また、透明な閉じた特定領域として無色透明な領域である透明領域HRが円形状、三角形形状、四角形状そして星形状となって出現するのに代えて、単一の特定キャラクタのシルエットの姿勢（ポーズ）が徐々に変化するように出現するようにしてもよい。例えば、特定キャラクタが剣を持って構えるまでの一連の動作のシルエットを順番に出てくるようにすることを挙げることができる。この場合、特定キャラクタが剣を持って構えるまでの一連の動作のシルエットがすすむに連れて当たり期待度が高くなるように予め設定される。

【0477】

また、本実施形態における透明領域を通しての変動表示演出Aでは、図66(B)～図66(K)という2つの変動表示を跨いで行われ、図66(C)～図66(E)においては、透明な閉じた特定領域として平面形状であり且つ円形状を有する無色透明な領域である透明領域HRが現れ、透明領域HRの境界線HRcが青色で輝いて発光する表示態様となっていたのに対して、図66(H)～図66(J)においては、透明な閉じた特定領域として平面形状であり且つ三角形形状を有する無色透明な領域である透明領域HRが現れ、透明領域HRの境界線HRcが赤色で輝いて発光する表示態様となっていた。これは、透

10

20

30

40

50

明領域を通しての変動表示演出 A において、透明な閉じた特定領域として無色透明な領域である透明領域 H R が円形状、三角形形状、四角形状そして星形状という順番で当たり期待度が高くなるように予め設定されているからである。透明な閉じた特定領域として無色透明な領域である透明領域 H R が円形状、三角形形状、四角形状そして星形状となって出現するのに代えて、数字画像によりカウントダウンするようにしてもよい。数字画像の輪郭部が上述した透明領域 H R の境界線 H R c となり、数字画像の内部領域が上述した透明領域 H R の内側領域 H R a となり、数字画像の輪郭部の外側領域が上述した透明領域 H R の外側領域 H R b となる。この場合、数字「3」の画像、数字「2」の画像、数字「1」の画像そして数字「0（ゼロ）」の画像という順番で数字画像によるカウントダウンを行い、数字「3」の画像、数字「2」の画像、数字「1」の画像そして数字「0（ゼロ）」の画像という順番で数字画像によるカウントダウンが進行すると、当たり期待度が高くなるように予め設定される。

10

#### 【0478】

また、本実施形態における透明領域を通しての変動表示演出 A では、図 66 (D) および図 66 (I) において、暗転されたときに、透明領域 H R を通して視認可能な背景画像が暗転されるまえにおける背景画像である背景画像 T H G 1（ここでは、動画の地下画像）であった。しかし、図 66 (D) および図 66 (I) において、暗転されたときに、透明領域 H R を通して視認可能な背景画像が暗転されるまえにおける背景画像から他の背景画像に切り換える（変化する）ようにしてもよい。こうすれば、図 66 (D) および図 66 (I) の前後において背景画像を切り替えることができるため、つまり当該変動において背景画像を切り替えることで、当該変動により切り替わった背景画像と当落結果との関係性（法則性）を遊技者人身で発見して、興趣の低下を抑制することに寄与することができる。なお、背景画像としては、上述した都市画像、森林画像、海画像、海底画像、地下画像のうちいずれかに切り換わる（変化する）ようにしてもよいし、透明領域を通しての変動表示演出 A における専用の背景画像 A 1, A 2, A 3・・・という複数の画像の中から 1 つの画像に切り換わる（変化する）ようにしてもよい。この場合、専用の背景画像 A 1, A 2, A 3・・・という複数の画像は、専用の背景画像 A 1, A 2, A 3・・・という順番で当たり期待度が予め高く設定されているようにしてもよい。

20

#### 【0479】

[ 透明領域を通しての変動表示演出 B ]

30

次に、透明領域を通しての変動表示演出 B について図 67 を参照して説明する。図 67 は、透明領域を通しての変動表示演出 B を説明するための図である。透明領域を通しての変動表示演出 B は、複数の装飾図柄の変動演出（変動表示）を開始してから終了（停止表示）するまえに（つまり装飾図柄の変動演出中に）、画像表示装置 7 の表示画面 7 a を暗転し、複数の装飾図柄のうち、少なくとも二つの装飾図柄の一部を、所定の形状を有する透明領域を通して、背景画像とともに視認可能とするという変動表示演出を実行し得るものである。言い換えると、透明領域を通しての変動表示演出 B は、所定の形状を有する透明領域を除く他の領域が暗転され、この透明領域を通してのみ、背景画像とともに変動表示中の少なくとも二つの装飾図柄の一部を視認可能とするという変動表示演出を実行し得るものである。

40

#### 【0480】

本実施形態における透明領域を通しての変動表示演出 B では、第 2 始動口 2 1 に遊技球が入球したことに基づいて行われるものであり、いわゆる右打ちという遊技状態において行われる。この右打ちという遊技状態においては、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の右上側に、図示しない「右打ち」という画像が表示されるようになっている。「右打ち」という画像は、表示画面 7 a の右上側に配置されているため、右装飾図柄 8 R の変動領域と重なっているものの、最も手前側となるように配置されることで、右装飾図柄 8 R や他の演出画像が「右打ち」という画像の後方に配置され右装飾図柄 8 R や他の演出画像により「右打ち」という画像が遮られることがない。つまり、「右打ち」という画像が右装飾図柄 8 R や他の演出画像により視認性が阻害されないようになっている。また、後述する透明

50

領域が現れて表示画面 7 a が暗転されたとしても、「右打ち」という画像の表示態様への変化が全く生じず視認することができるようになっている。なお、「右打ち」という画像が画像表示装置 7 の表示画面 7 a において繰り広げられる各種演出において目障りとなる場合には、右打ちという遊技状態が開始されて所定条件が成立するまで（例えば、3 分が経過するまで、または、装飾図柄の変動回数が 10 に到達するまで）、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の右上側に「右打ち」という画像を表示し続けたのち、「右打ち」という画像を左サブ表示画面 6 4 L または右サブ表示画面 6 4 R に表示するようにしてもよい。

【0481】

なお、右打ちという遊技状態としては、大当たり遊技終了後における時短遊技へ移行した状態のほかに、いわゆる b 時短（遊タイム）へ移行した状態を挙げることができる。

10

【0482】

ここで、複数の装飾図柄について簡単に説明すると、画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、立体画像の左装飾図柄 8 L、立体画像の中装飾図柄 8 C、立体画像の右装飾図柄 8 R が表示画面 7 a の上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「1」～数字「9」）の変動演出（変動表示）が開始される。複数の装飾図柄の変動演出（変動表示）では、各装飾図柄が数字「1」 数字「2」 数字「3」 数字「4」 数字「5」 数字「6」 数字「7」 数字「8」 数字「9」 数字「1」 数字「2」・・・という順番でリールが回転する表示態様で変動演出（変動表示）されている。

【0483】

20

装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、停止表示された装飾図柄が一度上側へ向かって所定距離（例えば、5 ミリメートル程度）浮遊する表示態様でゆったり（低速で）移動したのち（言い換えると、装飾図柄の停止表示が解除されたことで、装飾図柄がこれから移動しようとする表示態様としたのち）、下側へ向かって低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。

30

【0484】

また、表示画面 7 a の右下側には、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R とそれぞれ対応する不透明な小型の左装飾図柄、不透明な小型の中装飾図柄、不透明な小型の右装飾図柄が変動演出（変動表示）される図示しないサブ変動領域が設けられている。サブ変動領域の背景画像は、単色（例えば、暗色（濃暗色系）または暗色に近い色（例えば、深緑色）に固定されており、他の色へ変化することがない。サブ変動領域は、表示画面 7 a の右下側に配置されているため、右装飾図柄 8 R の変動領域と重なっているものの、サブ変動領域が最も手前側となるように配置されることで、右装飾図柄 8 R がサブ変動領域の後方に配置され右装飾図柄 8 R によりサブ変動領域が遮られることがないし、他の演出画像が出現しても、他の演出画像がサブ変動領域の後方に配置され他の演出画像によりサブ変動領域が遮られることがない。また、サブ変動領域は、後述する第 4 保留表示位置の右方に配置されており、第 4 保留表示位置および第 4 保留表示位置に載置される保留アイコンと重ならないようになっている。つまり、サブ変動領域に表示される内容が右装飾図柄 8 R、他の演出画像、第 4 保留表示位置および第 4 保留表示位置に載置される保留アイコンにより視認性が阻害されないようになっている。また、後述する透明領域が現れて表示画面 7 a が暗転されたとしても、サブ変動領域の表示態様（サブ変動領域に表示される内容である不透明な小型の左装飾図柄の表示態様、不透明な小型の中装飾図柄の表示態様、不透明な小型の右装飾図柄の表示態様）への変化が全く生じず視認することができるようになっている。なお、サブ変動領域に背景画像を設けないようにしてもよく、この場合、サブ変動領域が透明な領域となることで、サブ変動領域において不透明な小型の

40

50

左装飾図柄、不透明な小型の中装飾図柄、不透明な小型の右装飾図柄の変動演出（変動表示）のみを視認することができ、サブ変動領域の外形線が全く視認することができないこととなる。

【0485】

小型の装飾図柄は、数字図柄であり、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rの書体と異なる書体（例えば、明朝体）となっており、サブ変動領域の背景画像の単色に対してコントラストが高い他の単色（例えば、明色（黄色や白色））に統一されており、他の色へ変化することがない。小型の装飾図柄は、サブ変動領域の背景画像の手前側に配置され常に不透明な状態となっており、変動開始されても半透明な状態となることがなく、さらに表示画面7aから消えることがない。なお、小型の装飾図柄は、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rの書体と異なる書体とせずに、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rをそれぞれ縮小した相似する形状としてもよい。

10

【0486】

小型の装飾図柄は、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rと異なりリールが回転される表示態様で変動演出（変動表示）が行われず、それぞれの同一の表示位置において同一の大きさで不透明な状態で次々に数字図柄が出現する表示態様により変動演出（変動表示）が行われている。

【0487】

左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rによる変動演出（変動表示）が開始されると、これに伴い、サブ変動領域において、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄による変動演出（変動表示）が開始され、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rがすべて停止表示されると同時に、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄もすべて停止表示される。

20

【0488】

左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rのうちいずれかまたは複数が仮停止表示した状態（例えば、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rとが同一の図柄で仮停止表示してリーチが形成された状態）であっても、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄は、すべて変動演出（変動表示）が継続された状態となっている。具体的には、左装飾図柄8Lが仮停止表示されても、小型の左装飾図柄の変動演出（変動表示）が継続され、右装飾図柄8Rが仮停止表示されても、小型の右装飾図柄の変動演出（変動表示）が継続され、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rがすべて停止表示されると同時に、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄もすべて停止表示される。

30

【0489】

なお、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rがすべて停止表示された状態であって、同一の図柄に揃わずにはずれとなった場合には、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄を、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rの各図柄と同一の図柄としてもよいし、全く異なる図柄としてもよい。具体的には、例えば、左装飾図柄8Lが数字「1」、中装飾図柄8Cが数字「2」、右装飾図柄8Rが数字「3」で停止表示されたときに、小型の左装飾図柄が数字「1」、小型の中装飾図柄が数字「2」、小型の右装飾図柄が数字「3」で停止表示されてもよいし、小型の左装飾図柄が数字「5」、小型の中装飾図柄が数字「6」、小型の右装飾図柄が数字「7」で停止表示されるようにしてもよい。

40

【0490】

これに対して、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rがすべて停止表示された状態であって、同一の図柄に揃って当たりとなった場合には、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄を、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rの各図柄と同一の図柄に揃うようになっている。

【0491】

小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄は、表示画面7aの右下側に

50

設けられたサブ変動領域において変動演出（変動表示）されているが、これに代えて、サブ変動領域を、左サブ表示画面 6 4 L の右下側または右サブ表示画面 6 4 R の左下側に配置して小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄が変動演出（変動表示）されるようにしてもよい。この場合、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、そして小型の右装飾図柄という順番で同一の水平線上に配置して表示するようにしてもよいし、上から下へ向かって小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、そして小型の右装飾図柄という順番で同一の垂直線上に配置して表示するようにしてもよい。

#### 【 0 4 9 2 】

次に、変動アイコンや保留アイコンについて簡単に説明すると、図 6 7 ( A ) に示すように、第 2 特図保留の消化として現在変動中の左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R に対応する変動アイコン 9 C（例えば図 6 7 ( B ) を参照。）は、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の下側中央に表示されている変動表示位置 9 C d（矩形画像（台座画像）の上）に表示（載置）される。変動表示位置 9 C d の右側における表示画面 7 a の領域には、第 2 特図保留として第 2 保留表示エリアが設けられている。この第 2 保留表示エリアには、4 つの保留表示位置 9 B d（矩形画像（台座画像）の上）に保留アイコンがそれぞれ表示可能（載置可能）とされ最大で 4 つの保留アイコンをストックすることができるようになっている。4 つの保留表示位置 9 B d は、変動表示位置 9 C d に近い位置から表示画面 7 a の右辺へ向かって、第 1 保留表示位置 9 B d、第 2 保留表示位置 9 B d、第 3 保留表示位置 9 B d、そして第 4 保留表示位置 9 B d という順番で表示画面 7 a の下辺に沿って直線状に整列配置され表示される。

#### 【 0 4 9 3 】

なお、変動表示位置 9 C d および保留表示位置 9 B d は、ともに矩形形状を有しているが、大きさを同一としてもよいし、異なる大きさとしてもよい。本実施形態では、変動表示位置 9 C d および保留表示位置 9 B d は、ともに矩形形状を有し、変動表示位置 9 C d の大きさ（横方向の距離寸法）が保留表示位置 9 B d の大きさ（横方向の距離寸法）と比べて大きくなっている（縦方向の距離寸法はともに同一の距離寸法となっている）。これは、変動表示位置 9 C d に表示される変動アイコン 9 C と保留表示位置 9 B d に表示される保留アイコン 9 B とを区別することができるようにするためである。

#### 【 0 4 9 4 】

また、変動アイコン 9 C、変動表示位置 9 C d、保留アイコン 9 B、保留表示位置 9 B d は、中装飾図柄 8 C や右装飾図柄 8 R の変動領域と重なっているものの、変動アイコン 9 C、変動表示位置 9 C d、保留アイコン 9 B、保留表示位置 9 B d が最も手前側となるように配置されることで、中装飾図柄 8 C や右装飾図柄 8 R が変動アイコン 9 C、変動表示位置 9 C d、保留アイコン 9 B、保留表示位置 9 B d の後方に配置され中装飾図柄 8 C や右装飾図柄 8 R により変動アイコン 9 C、変動表示位置 9 C d、保留アイコン 9 B、保留表示位置 9 B d が遮られることがないし、他の演出画像が出現しても、他の演出画像が変動アイコン 9 C、変動表示位置 9 C d、保留アイコン 9 B、保留表示位置 9 B d の後方に配置され他の演出画像により変動アイコン 9 C、変動表示位置 9 C d、保留アイコン 9 B、保留表示位置 9 B d が遮られることがない。つまり、変動アイコン 9 C、変動表示位置 9 C d、保留アイコン 9 B、保留表示位置 9 B d が中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R や他の演出画像により視認性が阻害されないようになっている。また、後述する透明領域が現れて表示画面 7 a が暗転されたとしても、変動アイコン 9 C、変動表示位置 9 C d、保留アイコン 9 B、保留表示位置 9 B d の表示態様への変化が全く生じず視認することができるようになっている。

#### 【 0 4 9 5 】

ここでは、第 1 保留表示位置 9 B d ~ 第 4 保留表示位置 9 B d には白い球状の保留アイコン 9 B が表示されている。つまり、白い球状の保留アイコンが消化されずにストックされたものが 4 つだけ存在している状態となっている。なお、以下の説明では、これ以後、第 1 始動口 2 0 および第 2 始動口 2 1 へ遊技球が入球しない場合を前提とする。

#### 【 0 4 9 6 】

また、装飾図柄の変動演出（変動表示）において画像表示装置 7 の表示画面 7 a の下側に表示されている、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留に対応する保留アイコン 9 A、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留に対応する保留アイコン 9 B のほかに、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留と第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留とをそれぞれ図示しない数字として画像表示装置 7 の表示画面 7 a の左下側に配置されて表示されている。第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留の数を青色数字で左側、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留の数を赤色数字で右側に互いに離間した状態（つまり、これらの数字を同一の水平線上に左右に離間して配置した状態）で表示画面 7 a の左下側に配置されて常に表示されている。

10

【0497】

これらの数字は、保留球の数を数値として表示されるため、表示画面 7 a に表示される各種背景画像、各種装飾用画像に紛れて判別が困難となり難しくすることができ、直感的にわかりやすい。これらの数字は、左装飾図柄 8 L の変動領域と重なっているものの、表示画面 7 a の最も手前側に配置され、左装飾図柄 8 L や他の画像が表示画面 7 a の最も手前側（つまり最前面）に対して後方に配置されて表示されるため、左装飾図柄 8 L や他の画像により視認性が阻害されないようになっている。つまり、これらの数字は、装飾図柄の変動演出（変動表示）を行っているときや装飾図柄の変動演出（変動表示）を終了したときにおいても、常に表示されるとともに左装飾図柄 8 L や他の画像により視認性が阻害されないようになっているため、透明領域を通しての変動表示演出 B においても、常に視認することができるようになっている。また、後述する透明領域が現れて表示画面 7 a が暗転されたとしても、これらの数字の表示態様（第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留の数の色（青色数字）、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留の数の色（赤色数字））への変化が全く生じず視認することができるようになっている。

20

【0498】

なお、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留の数（青色数字）と、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留の数（赤色数字）と、を表示画面 7 a の左下側に配置して常に表示するのに代えて、左サブ表示画面 6 4 L の右下側または右サブ表示画面 6 4 R の左下側に配置して常に表示するようにしてもよい。この場合、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留の数を青色数字で左側、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留の数を赤色数字で右側に互いに離間した状態（つまり、これらの数字を同一の水平線上に左右に離間して配置した状態）で表示するようにしてもよいし、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留の数を青色数字で上側、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留の数を赤色数字で下側に互いに離間した状態（つまり、これらの数字を同一の垂直線上に上下に離間した状態）で表示するようにしてもよい。また、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄が変動演出（変動表示）されるサブ変動領域を、左サブ表示画面 6 4 L の右下側または右サブ表示画面 6 4 R の左下側に配置する場合には、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留の数（青色数字）と、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留の数（赤色数字）と、によるこれらの数値の配置と、サブ変動領域の配置と、が重ならないように、これらの数字をサブ変動領域の上側に配置するようになっている。

30

40

【0499】

ここで、保留アイコン 9 B および変動アイコン 9 C（以下、単に「アイコン」という場合がある。）について簡単に説明すると、形状や色の違いにより、アイコンに対応する抽選時の当たりの期待度の違いを表している。例えば、黄色（ゴールド）の星形のアイコン、紫色の球状のアイコン、笑顔球体のアイコン、赤い球状のアイコン、青い球状のアイコン、白い球状のアイコンという 6 つのアイコンのうち、黄色（ゴールド）の星形のアイコンが最も当たりの期待度が高く、紫色の球状のアイコンが 2 番目に当たりの期待度が高く、笑顔球体のアイコンが 3 番目に当たりの期待度が高く、赤い球状のアイコンが 4 番目に当たりの期待度が高く、青い球状のアイコンが 5 番目に当たりの期待度が高く、白い球状

50

のアイコンが最も当たりの期待度が低いものとなっている。

#### 【0500】

次に、遊技盤2に備える第2可動役物15について簡単に説明すると、第2可動役物15は、立体的な矩形形状を有し、同一の水平線上に文字図形(ここでは、「ORGA」)が立体的に形成されており、文字図形が形成される文字領域15aと、文字領域15aを除く矩形領域15bと、を有している。第2可動役物15の内部には、文字領域15aを所定の発光態様で発光させる多色発光可能な複数の第1フルカラーLED(図示しない)と、矩形領域15bを所定の発光態様で発光させる多色発光可能な複数の第2フルカラーLED(図示しない)と、が表面側に実装された装飾基板(図示しない)が収容されている。複数の第1フルカラーLEDと複数の第2フルカラーLEDとは、面実装タイプの電子部品であり、装飾基板の表面側にはんだ付けされている。言い換えると、装飾基板の表面側がLED実装面となっている。この装飾基板の裏面側(装飾基板の表面側と反対側の面)には、複数の第1フルカラーLEDと複数の第2フルカラーLEDとを階調制御するための専用のLED駆動IC(図示しない)、抵抗(図示しない)、コンデンサ(図示しない)、コネクタ(図示しない)が実装されている。LED駆動IC、抵抗、コンデンサ、コネクタも面実装タイプの電子部品であり、装飾基板の裏面側にはんだ付けされている。言い換えると、装飾基板の裏面側がLED非実装面となっている。ランプ制御基板107からの制御信号によりLED駆動ICが制御され、複数の第1フルカラーLEDと複数の第2フルカラーLEDとが階調点灯(点灯、点滅、階調)され発光することにより、文字領域15aを所定の発光態様で発光することができるとともに、矩形領域15bを所定の発光態様で発光することができるようになっている。

10

20

#### 【0501】

第2可動役物15は、通常時において表示画面7aの上方側の退避位置(ホームポジション)で静止することができるようになっており(第1態様)、退避位置(ホームポジション)で静止する状態から、表示画面7aの中央に向かって下方方向に移動し、進出位置(展開ポジション)において静止することができるようになっている(第2態様)。第2可動役物15は、進出位置で停止したとき画像表示装置7の一部を覆う。第2可動役物15は、退避位置から進出位置へ作動開始すると、遊技者に当たりの期待度が高い旨を示唆することができるものである。なお、第2可動役物15が退避位置で退避しているときや進出位置に進出しているときには、第2可動役物15を容易に視認することができる。

30

#### 【0502】

図67(A)に示すように、背景画像として背景画像THG1(ここでは、動画の地下画像)が表示画面7aに表示された状態において、装飾図柄の変動演出(変動表示)が終了すると、左装飾図柄8L(ここでは数字「1」)、中装飾図柄8C(ここでは数字「2」)、右装飾図柄8R(ここでは数字「3」)がすべて停止表示され、これに伴い変動アイコン9Cが表示画面7aから消えている状態となる。第2可動役物15は、表示画面7aの上方側の退避位置(ホームポジション)で静止することができる(第1態様)のままとなっており、装飾図柄の変動演出(変動表示)が終了した状態においても、第2可動役物15の文字領域15aが黄色点灯する状態であり、第2可動役物15の矩形領域15bが白色点灯する状態となっている。なお、パチンコ遊技機である遊技機1への電源が投入されると、通常状態として、第2可動役物15の文字領域15aが黄色点灯する状態となり、第2可動役物15の矩形領域15bが白色点灯する状態となっている。言い換えると、第2可動役物15は、通常、第2可動役物15の文字領域15aが黄色点灯する状態であり、第2可動役物15の矩形領域15bが白色点灯する状態となっている。

40

#### 【0503】

続いて、第1保留表示位置9Bdに載置される保留アイコン9Bを消化するために、変動表示位置9Cdへ向かって移動開始すると、背景画像として背景画像THG1(ここでは、動画の地下画像)が表示画面7aに表示された状態において、第2可動役物15の文字領域15aが黄色点灯する状態に維持され第2可動役物15の矩形領域15bが白色点灯する状態に維持されたまま、図67(B)に示すように、装飾図柄の変動演出(変動表

50

示)が開始される。第1保留表示位置9Bdに載置される保留アイコン9Bが変動表示位置9Cdへ向かって移動開始すると、これに伴い、第2保留表示位置9Bdに載置される保留アイコン9Bが第1保留表示位置9Bdへ向かって移動開始して第1保留表示位置9Bdに載置した状態となり、第3保留表示位置9Bdに載置される保留アイコン9Bが第2保留表示位置9Bdへ向かって移動開始して第2保留表示位置9Bdに載置した状態となり、第4保留表示位置9Bdに載置される保留アイコン9Bが第3保留表示位置9Bdへ向かって移動開始して第3保留表示位置9Bdに載置した状態となり、第4保留表示位置に保留アイコン9Bが載置されていない状態となる。これにより、3つの保留アイコンがストックされた状態となる。

#### 【0504】

続いて、図67(C)に示すように、装飾図柄の変動演出(変動表示)が開始され、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となると、透明領域を通しての変動表示演出Bが開始され、背景画像として背景画像THG1(ここでは、動画の地下画像)が表示画面7aに表示された状態において、明るく表示された状態から次第に暗く表示される状態へ変化するとともに、表示画面7aの左辺中央近傍から表示画面7aの中央やや右側までに亘る範囲(つまり左装飾図柄8Lの変動領域と中装飾図柄8Cの変動領域とを跨る範囲)に透明な閉じた特定領域として平面形状であり且つ横長の矩形形状を有する無色透明な領域である透明領域HRが次第に現れる表示態様となる。透明領域HRは、透明領域HRの内側領域HRaが無色透明であり、透明領域HRの内側領域HRaと透明領域HRの外側領域HRbとの境界線HRcが所定の色で輝いて発光する表示態様となっている。透明領域HRが次第に現れる表示態様では、境界線HRcにおける所定の色 of 輝きが暗い状態から次第に明るい状態へ明確に輝く表示態様となるようになっている。

#### 【0505】

透明領域を通しての変動表示演出Bが開始されると、第2可動役物15が表示画面7aの上方側の退避位置(ホームポジション)で静止した状態(第1態様)が維持され、第2可動役物15の文字領域15aが黄色点灯する状態に維持されるのに対して、第2可動役物15の矩形領域15bが白色点灯する状態から青色点灯する状態へ変化されるようになっている。このとき、境界線HRcを形成する所定の色は、第2可動役物15の矩形領域15bが点灯する色と同一の色である青色となっている。つまり、境界線HRcが青色で輝いて発光する表示態様となる。

#### 【0506】

また、透明領域HRが次第に現れる表示態様では、透明領域HRの内側領域HRaおよび境界線HRcを除く領域において(つまり透明領域HRの外側領域HRbにおいて)背景画像として背景画像THG1が明るく表示された状態から次第に暗く表示されるものの、透明領域HRの内側領域HRaにおいて背景画像として背景画像THG1が装飾図柄の変動演出(変動表示)の開始と同一の明るさが維持されるようになっている。言い換えると、透明領域を通しての変動表示演出Bが開始されると、透明領域HRの内側領域HRaを除いて背景画像として背景画像THG1が次第に暗くなり、その後、表示画面7aが暗転される状態となる。

#### 【0507】

続いて、図67(D)に示すように、背景画像として背景画像THG1が次第に暗くなり表示画面7aが暗転された状態となると、背景画像THG1(動画の地下画像)を、透明領域HRの内側領域HRaを通して、視認することができる状態となるとともに、背景画像THG1の前方を高速変動する左装飾図柄8Lおよび中装飾図柄8Cを、透明領域HRの内側領域HRaを通して、視認することができる状態となる。このとき、透明領域HRの内側領域HRaおよび境界線HRcを除く領域である透明領域HRの外側領域HRbが暗転されているため、背景画像THG1(動画の地下画像)を視認することができないし、背景画像THG1の前方を高速変動する右装飾図柄8Rをそれぞれ視認することができない。また、このとき、第2可動役物15が表示画面7aの上方側の退避位置(ホーム

10

20

30

40

50

ポジション)で静止した状態(第1態様)が維持され、第2可動役物15の文字領域15aが黄色点灯する状態に維持され、第2可動役物15の矩形領域15bが青色点灯する状態に維持されており、境界線HRcを形成する所定の色は、第2可動役物15の矩形領域15bが点灯する色と同一の色である青色となっている。つまり、境界線HRcが青色で輝いて発光する表示態様が継続されている。

【0508】

このように表示画面7aが暗転された状態が所定期間(例えば、1秒~2秒)だけ維持されると、この所定期間において、高速変動する左装飾図柄8Lおよび中装飾図柄8Cが減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化し、減速する左装飾図柄8Lの一部(ここでは、数字「1」の下側部分から次第に中央部分そして上側部分を視認することができ、数字「1」に後続する数字「2」の下側部分を視認することができる)および中装飾図柄8Cの一部を視認することができる(ここでは、数字「2」の下側部分から次第に中央部分そして上側部分を視認することができ、数字「2」に後続する数字「3」の下側部分を視認することができる)。

10

【0509】

なお、背景画像として背景画像THG1が次第に暗くなり表示画面7aが暗転される状態となっても、変動アイコン9C、変動表示位置9Cd、保留アイコン9B、保留表示位置9Bdの表示態様への変化が全く生じず視認することができるようになっていたり、小型の装飾図柄の表示態様への変化が全く生じず視認することができるようになっていたり、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留の数の色(青色数字)や第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留の数の色(赤色数字)への変化が全く生じず視認することができるようになっていたり、「右打ち」という画像の表示態様への変化が全く生じず視認することができるようになっていたり。これは、上述したように、変動アイコン9C、変動表示位置9Cd、保留アイコン9B、保留表示位置9Bd、小型の装飾図柄、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留の数、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留の数、「右打ち」という画像が最も手前側となるように配置され、つまり背景画像として背景画像THG1の手前側に変動アイコン9C、変動表示位置9Cd、保留アイコン9B、保留表示位置9Bd、小型の装飾図柄、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留の数、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留の数、「右打ち」という画像が配置されているためである。

20

30

【0510】

続いて、図67(E)に示すように、表示画面7aが暗転され、所定期間(例えば、1秒~2秒)が経過する直前に、表示画面7aが暗転された状態から背景画像として背景画像THG1(ここでは、動画の地下画像)が次第に明るく表示されて再び現れるとともに、表示画面7aの左辺中央近傍から表示画面7aの中央やや右側までに亘る範囲(つまり左装飾図柄8Lの変動領域と中装飾図柄8Cの変動領域とを跨る範囲)に表示される透明領域HRが次第に明るい状態から暗い状態へ変化する表示態様となる。透明領域HRが次第に明るい状態から暗い状態へ変化する表示態様では、境界線HRcにおける青色の輝きが明るい状態から次第に暗い状態へ不明確に輝く表示態様となるようになっていたり。このとき、第2可動役物15が表示画面7aの上方側の退避位置(ホームポジション)で静止した状態(第1態様)が維持され、第2可動役物15の文字領域15aが黄色点灯する状態に維持され、第2可動役物15の矩形領域15bが青色点灯する状態に維持されており、境界線HRcを形成する所定の色は、第2可動役物15の矩形領域15bが点灯する色と同一の色である青色となっている。つまり、境界線HRcが青色で輝いて発光する表示態様が継続されている。

40

【0511】

表示画面7aが暗転された状態から背景画像として背景画像THG1(ここでは、動画の地下画像)が次第に明るく表示されて再び現れるとともに、表示画面7aの左辺中央近傍から表示画面7aの中央やや右側までに亘る範囲(つまり左装飾図柄8Lの変動領域と中装飾図柄8Cの変動領域とを跨る範囲)に表示される透明領域HRが次第に明るい状態

50

から暗い状態へ変化する表示態様となると、すべての左装飾図柄 8 L（ここでは、数字「1」および数字「1」に後続する数字「2」）、中装飾図柄 8 C（ここでは、数字「2」および数字「2」に後続する数字「3」）、右装飾図柄 8 R（ここでは、数字「9」および数字「9」に後続する数字「1」）がすでに減速して不透明な状態へ変化しており、表示画面 7 a に左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が仮停止表示する直前の状態となっている。

#### 【0512】

続いて、図 6 7 ( F ) に示すように、背景画像として背景画像 T H G 1（ここでは、動画の地下画像）が再び表示画面 7 a に明るく表示された状態へ戻り、表示画面 7 a から透明領域 H R が消えると、左装飾図柄 8 L が数字「2」で仮停止表示され、中装飾図柄 8 C が数字「3」で仮停止表示され、右装飾図柄 8 R が数字「1」で仮停止表示され、その後、左装飾図柄 8 L が数字「2」で停止表示され、中装飾図柄 8 C が数字「3」で停止表示され、右装飾図柄 8 R が数字「1」で停止表示されことにより、確定表示されてはずれとなると、変動演出（変動表示）の終了に伴い変動アイコン 9 C が表示画面 7 a から消える。左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が仮停止表示されるときは、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同時に仮停止表示され、さらに、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が停止表示されるときは、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同時に停止表示される。左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が停止表示されると同時に（またはほぼ同時に）、第 2 可動役物 1 5 が表示画面 7 a の上方側の退避位置（ホームポジション）で静止した状態（第 1 態様）が維持され、第 2 可動役物 1 5 の文字領域 1 5 a が黄色点灯する状態に維持され、第 2 可動役物 1 5 の矩形領域 1 5 b が青色点灯する状態から元の白色点灯する状態へ変化されるようになっている。言い換えると、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が停止表示されると同時に（またはほぼ同時に）、第 2 可動役物 1 5 の文字領域 1 5 a が黄色点灯する状態であり、第 2 可動役物 1 5 の矩形領域 1 5 b が白色点灯する状態であるため、第 2 可動役物 1 5 の文字領域 1 5 a および矩形領域 1 5 b が通常状態における発光態様に戻るようになっている。

#### 【0513】

続いて、図 6 7 ( G ) に示すように、第 1 保留表示位置 9 B d に載置される保留アイコン 9 B を消化するために、変動表示位置 9 C d へ向かって移動開始すると、背景画像として背景画像 T H G 1（ここでは、動画の地下画像）が表示画面 7 a に表示された状態において、第 2 可動役物 1 5 文字領域 1 5 a が黄色点灯する状態に維持され矩形領域 1 5 b が青色点灯する状態に維持されたまま、装飾図柄の変動演出（変動表示）が再び開始される。第 1 保留表示位置 9 B d に載置される保留アイコン 9 B が変動表示位置 9 C d へ向かって移動開始すると、これに伴い、第 2 保留表示位置 9 B d に載置される保留アイコン 9 B が第 1 保留表示位置 9 B d へ向かって移動開始して第 1 保留表示位置 9 B d に載置した状態となり、第 3 保留表示位置 9 B d および第 4 保留表示位置に保留アイコン 9 B がそれぞれ載置されていない状態となる。これにより、2 つの保留アイコンがストックされた状態となる。

#### 【0514】

続いて、図 6 7 ( H ) に示すように、装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始され、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となると、背景画像として背景画像 T H G 1（ここでは、動画の地下画像）が表示画面 7 a に表示された状態において、明るく表示された状態から次第に暗く表示される状態へ変化するとともに、表示画面 7 a の右辺中央近傍から表示画面 7 a の中央やや左側までに亘る範囲（つまり右装飾図柄 8 R の変動領域と中装飾図柄 8 C の変動領域とを跨る範囲）に透明な閉じた特定領域として再び平面形状であり且つ横長の矩形形状を有する無色透明な領域である透明領域 H R が次第に現れる表示態様となる。ここでの透明領域 H R の形状は、図 6 7 ( C ) に示した透明領域 H R と同一の形状となっている（つまり、図 6 7 ( C ) に示した透明領域 H R と同一のものとなっている）。透明領

10

20

30

40

50

域HRは、透明領域HRの内側領域HRaが無色透明であり、透明領域HRの内側領域HRaと透明領域HRの外側領域HRbとの境界線HRcが所定の色で輝いて発光する表示態様となっている。透明領域HRが次第に現れる表示態様では、境界線HRcにおける所定の色が暗い状態から次第に明るい状態へ明確に輝く表示態様となるようになっていく。

【0515】

第2可動役物15が表示画面7aの上方側の退避位置（ホームポジション）で静止した状態（第1態様）が維持され、第2可動役物15の文字領域15aが黄色点灯する状態に維持されるのに対して、第2可動役物15の矩形領域15bが白色点灯する状態から赤色点灯する状態へ変化されるようになっていく。このとき、境界線HRcを形成する所定の色は、第2可動役物15の矩形領域15bが点灯する色と同一の色である赤色となっている。つまり、境界線HRcが赤色で輝いて発光する表示態様となる。

10

【0516】

また、透明領域HRが次第に現れる表示態様では、透明領域HRの内側領域HRaおよび境界線HRcを除く領域において（つまり透明領域HRの外側領域HRbにおいて）背景画像として背景画像THG1が明るく表示された状態から次第に暗く表示されるものの、透明領域HRの内側領域HRaにおいて背景画像として背景画像THG1が装飾図柄の変動演出（変動表示）の開始と同一の明るさが維持されるようになっていく。言い換えると、透明領域HRの内側領域HRaを除いて背景画像として背景画像THG1が次第に暗くなり、その後、表示画面7aが暗転される状態となる。

20

【0517】

続いて、図67（I）に示すように、背景画像として背景画像THG1が次第に暗くなり表示画面7aが暗転された状態となると、背景画像THG1（動画の地下画像）を、透明領域HRの内側領域HRaを通して、視認することができる状態となるとともに、背景画像THG1の前方を高速変動する中装飾図柄8Cおよび右装飾図柄8Rを、透明領域HRの内側領域HRaを通して、視認することができる状態となる。このとき、透明領域HRの内側領域HRaおよび境界線HRcを除く領域である透明領域HRの外側領域HRbが暗転されているため、背景画像THG1（動画の地下画像）を視認することができないし、背景画像THG1の前方を高速変動する左装飾図柄8Lをそれぞれ視認することができない。また、このとき、第2可動役物15が表示画面7aの上方側の退避位置（ホームポジション）で静止した状態（第1態様）が維持され、第2可動役物15の文字領域15aが黄色点灯する状態に維持され、第2可動役物15の矩形領域15bが赤色点灯する状態に維持されており、境界線HRcを形成する所定の色は、第2可動役物15の矩形領域15bが点灯する色と同一の色である赤色となっている。つまり、境界線HRcが赤色で輝いて発光する表示態様が継続されている。

30

【0518】

このように表示画面7aが暗転された状態が所定期間（例えば、1秒～2秒）だけ維持されると、この所定期間において、高速変動する中装飾図柄8Cおよび右装飾図柄8Rが減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化し、減速する中装飾図柄8Cの一部（ここでは、数字「9」の下側部分から次第に中央部分そして上側部分を視認することができる、数字「9」に後続する数字「1」の下側部分を視認することができる）および右装飾図柄8Rの一部を視認することができる（ここでは、数字「1」の下側部分から次第に中央部分そして上側部分を視認することができる、数字「1」に後続する数字「2」の下側部分を視認することができる）。

40

【0519】

なお、背景画像として背景画像THG1が次第に暗くなり表示画面7aが暗転される状態となっても、上述したように、変動アイコン9C、変動表示位置9Cd、保留アイコン9B、保留表示位置9Bdの表示態様への変化が全く生じず視認することができるようになっていくし、小型の装飾図柄の表示態様への変化が全く生じず視認することができるようになっていくし、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留の数の色（青

50

色数字)や第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留の数の色(赤色数字)への変化が全く生じず視認することができるようになっていて、「右打ち」という画像の表示態様への変化が全く生じず視認することができるようになっていて。これは、上述したように、変動アイコン9C、変動表示位置9Cd、保留アイコン9B、保留表示位置9Bd、小型の装飾図柄、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留の数、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留の数、「右打ち」という画像が最も手前側となるように配置され、つまり背景画像として背景画像THG1の手前側に変動アイコン9C、変動表示位置9Cd、保留アイコン9B、保留表示位置9Bd、小型の装飾図柄、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留の数、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留の数、「右打ち」という画像が配置されているため

10

#### 【0520】

続いて、図67(J)に示すように、表示画面7aが暗転され、所定期間(例えば、1秒~2秒)が経過する直前に、表示画面7aが暗転された状態から背景画像として背景画像THG1(ここでは、動画の地下画像)が次第に明るく表示されて再び現れるとともに、表示画面7aの左辺中央近傍から表示画面7aの中央やや右側までに亘る範囲(つまり右装飾図柄8Rの変動領域と中装飾図柄8Cの変動領域とを跨る範囲)に表示される透明領域HRが次第に明るい状態から暗い状態へ変化する表示態様となる。透明領域HRが次第に明るい状態から暗い状態へ変化する表示態様では、境界線HRcにおける赤色の輝きが明るい状態から次第に暗い状態へ不明確に輝く表示態様となるようになっていて。このとき、第2可動役物15が表示画面7aの上方側の退避位置(ホームポジション)で静止した状態(第1態様)が維持され、第2可動役物15の文字領域15aが黄色点灯する状態に維持され、第2可動役物15の矩形領域15bが赤色点灯する状態に維持されており、境界線HRcを形成する所定の色は、第2可動役物15の矩形領域15bが点灯する色と同一の色である赤色となっている。つまり、境界線HRcが赤色で輝いて発光する表示態様が継続されている。

20

#### 【0521】

表示画面7aが暗転された状態から背景画像として背景画像THG1(ここでは、動画の地下画像)が次第に明るく表示されて再び現れるとともに、表示画面7aの左辺中央近傍から表示画面7aの中央やや右側までに亘る範囲(つまり右装飾図柄8Rの変動領域と中装飾図柄8Cの変動領域とを跨る範囲)に表示される透明領域HRが次第に明るい状態から暗い状態へ変化する表示態様となると、すべての左装飾図柄8L(ここでは、数字「2」および数字「2」に後続する数字「3」)、中装飾図柄8C(ここでは、数字「9」および数字「9」に後続する数字「1」)、右装飾図柄8R(ここでは、数字「1」および数字「1」に後続する数字「2」)がすでに減速して不透明な状態へ変化しており、表示画面7aに左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが仮停止表示する直前の状態となっている。

30

#### 【0522】

続いて、図67(K)に示すように、背景画像として背景画像THG1(ここでは、動画の地下画像)が再び表示画面7aに明るく表示された状態へ戻り、表示画面7aから透明領域HRが消えると、左装飾図柄8Lが数字「3」で仮停止表示され、中装飾図柄8Cが数字「1」で仮停止表示され、右装飾図柄8Rが数字「2」で仮停止表示され、その後、左装飾図柄8Lが数字「3」で停止表示され、中装飾図柄8Cが数字「1」で停止表示され、右装飾図柄8Rが数字「2」で停止表示されことにより、確定表示されてはずれとなると、変動演出(変動表示)の終了に伴い変動アイコン9Cが表示画面7aから消える。左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが仮停止表示されるときは、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが同時に仮停止表示され、さらに、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが停止表示されるときは、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが同時に停止表示される。左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが停止表示されるときは、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが同時に停止表示されると同時に(またはほぼ同時に)、第2可動役物15

40

50

が表示画面 7 a の上方側の退避位置（ホームポジション）で静止した状態（第 1 態様）が維持され、第 2 可動役物 1 5 の文字領域 1 5 a が黄色点灯する状態に維持され、第 2 可動役物 1 5 の矩形領域 1 5 b が赤色点灯する状態から元の白色点灯する状態へ変化されるようになっている。言い換えると、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が停止表示されると同時に（またはほぼ同時に）、第 2 可動役物 1 5 の文字領域 1 5 a が黄色点灯する状態であり、第 2 可動役物 1 5 の矩形領域 1 5 b が白色点灯する状態であるため、第 2 可動役物 1 5 の文字領域 1 5 a および矩形領域 1 5 b が通常状態における発光態様に戻るようになっている。これにより、図 6 7 ( B ) ~ 図 6 7 ( K ) という 2 つの変動表示を跨いで行われた透明領域を通しての変動表示演出 B が終了する。

#### 【 0 5 2 3 】

透明領域を通しての変動表示演出 B が終了し、続いて、図 6 7 ( L ) に示すように、第 1 保留表示位置 9 B d に載置される保留アイコン 9 B を消化するために、変動表示位置 9 C d へ向かって移動開始すると、背景画像として背景画像 T H G 1（ここでは、動画の地下画像）が表示画面 7 a に表示された状態において、第 2 可動役物 1 5 の文字領域 1 5 a が黄色点灯する状態に維持され矩形領域 1 5 b が白色点灯する状態に維持されたまま、装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始される。第 1 保留表示位置 9 B d に載置される保留アイコン 9 B が変動表示位置 9 C d へ向かって移動開始すると、これに伴い、第 2 保留表示位置 9 B d に載置される保留アイコン 9 B が第 1 保留表示位置 9 B d へ向かって移動開始して第 1 保留表示位置 9 B d に載置した状態となり、第 2 保留表示位置 9 B d ~ 第 4 保留表示位置に保留アイコン 9 B が載置されていない状態となる。これにより、1 つの保留アイコンがストックされた状態となる。

#### 【 0 5 2 4 】

装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始され、その後、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄で揃わず仮停止表示され停止表示されると、はずれとなり、装飾図柄の変動演出（変動表示）が終了するのに対して、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄で揃って仮停止表示され停止表示されると、当たりとなり、装飾図柄の変動演出（変動表示）が終了し、その後、大当たり遊技（大当たり演出）が開始されることとなる。

#### 【 0 5 2 5 】

このように、透明領域を通しての変動表示演出 B では、図 6 7 ( B ) ~ 図 6 7 ( K ) という 2 つの変動表示を跨いで行われ、図 6 7 ( C ) ~ 図 6 7 ( E ) においては、透明な閉じた特定領域として平面形状であり且つ横長の矩形形状を有する無色透明な領域である透明領域 H R が現れ、透明領域 H R の境界線 H R c が青色で輝いて発光する表示態様となっていたのに対して、図 6 7 ( H ) ~ 図 6 7 ( J ) においては、透明な閉じた特定領域として平面形状であり且つ横長の矩形形状を有する無色透明な領域である透明領域 H R（図 6 7 ( C ) ~ 図 6 7 ( E ) に現れた透明領域 H R と同一。）が現れ、透明領域 H R の境界線 H R c が赤色で輝いて発光する表示態様となっていた。これは、透明領域を通しての変動表示演出 B において、第 2 可動役物 1 5 の矩形領域 1 5 b については、白色（通常点灯色）、青色、赤色、緑色、紫色、黄色（ゴールド色）そして虹色（レインボー色（大当たり濃厚））という順番で当たり期待度が高く予め設定されており、第 2 可動役物 1 5 の矩形領域 1 5 b と同一の色となる透明領域 H R の境界線 H R c の色についても、青色、赤色、緑色、紫色、黄色（ゴールド色）そして虹色（レインボー色（大当たり濃厚））という順番で当たり期待度が高く予め設定されているからである。これにより、透明領域を通しての変動表示演出 B が進行することで透明領域 H R の境界線 H R c の色が青色から赤色へ変化させて当たりへの期待感を遊技者に付与することができるため、装飾図柄の変動による単調さを軽減することに寄与することができるようになっている。

#### 【 0 5 2 6 】

また、透明領域を通しての変動表示演出 B では、図 6 7 ( B ) ~ 図 6 7 ( K ) という 2 つの変動表示を跨いで行われ、図 6 7 ( C ) ~ 図 6 7 ( E ) においては、透明な閉じた特定領域として平面形状であり且つ横長の矩形形状を有する無色透明な領域である透明領域

10

20

30

40

50

H R が表示画面 7 a の左辺中央近傍から表示画面 7 a の中央やや右側までに亘る範囲（つまり左装飾図柄 8 L の変動領域と中装飾図柄 8 C の変動領域とを跨る範囲）に現れていたのに対して、図 6 7（H）～図 6 7（J）においては、透明な閉じた特定領域として平面形状であり且つ横長の矩形形状を有する無色透明な領域である透明領域 H R（図 6 7（C）～図 6 7（E）に現れた透明領域 H R と同一。）が表示画面 7 a の右辺中央近傍から表示画面 7 a の中央やや左側までに亘る範囲（つまり右装飾図柄 8 R の変動領域と中装飾図柄 8 C の変動領域とを跨る範囲）に現れていた。これは、サブ制御基板 9 0 における演出制御用マイコン 9 1 が演出中において透明領域を通しての変動表示演出 B を実行するか否かを抽選により決定しているため、透明領域を通しての変動表示演出 B を実行するときに透明領域 H R が現れる位置もランダムな位置となるように決定している。このため、透明領域 H R が現れる位置と当たり期待度との関連性が全く存在しない。ところが、本実施形態では、透明領域 H R が現れる位置をランダムな位置とすることができるようになっていたため、遊技者自身の発想により透明領域 H R が現れる位置に対する当たり期待度を見出すことができるようになっていたため、この点においても、装飾図柄の変動による単調さを軽減することに寄与することができるようになっている。

10

#### 【0527】

また、透明領域を通しての変動表示演出 B では、図 6 7（B）～図 6 7（K）という 2 つの変動表示を跨いで行われ、図 6 7（C）～図 6 7（E）においては、透明な閉じた特定領域として平面形状であり且つ横長の矩形形状を有する無色透明な領域である透明領域 H R が表示画面 7 a の左辺中央近傍から表示画面 7 a の中央やや右側までに亘る範囲（つまり左装飾図柄 8 L の変動領域と中装飾図柄 8 C の変動領域とを跨る範囲）に現れ、表示画面 7 a の上方側の退避位置（ホームポジション）で静止した状態（第 1 態様）で維持された第 2 可動役物 1 5 における矩形領域 1 5 b が点灯する色と同一の色である青色で透明領域 H R の境界線 H R c が輝いて発光する表示態様となり、図 6 7（H）～図 6 7（J）においては、透明な閉じた特定領域として平面形状であり且つ横長の矩形形状を有する無色透明な領域である透明領域 H R（図 6 7（C）～図 6 7（E）に現れた透明領域 H R と同一。）が表示画面 7 a の右辺中央近傍から表示画面 7 a の中央やや左側までに亘る範囲（つまり右装飾図柄 8 R の変動領域と中装飾図柄 8 C の変動領域とを跨る範囲）に現れ、表示画面 7 a の上方側の退避位置（ホームポジション）で静止した状態（第 1 態様）で維持された第 2 可動役物 1 5 における矩形領域 1 5 b が点灯する色と同一の色である青色で透明領域 H R の境界線 H R c が輝いて発光する表示態様となっていた。言い換えると、第 2 可動役物 1 5 が表示画面 7 a の上方側の退避位置（ホームポジション）で静止した状態（第 1 態様）で維持された状態であるものの、第 2 可動役物 1 5 における矩形領域 1 5 b が点灯する色と同一の色で透明領域 H R の境界線 H R c が輝くことができるようになっていたため、第 2 可動役物 1 5 が移動開始していなくても、第 2 可動役物 1 5 の作動に付与される当たり期待度に見合う（相当する）当たり期待度を遊技者に付与することができ、変動表示に対する期待感を付与することに寄与することができる。

20

30

#### 【0528】

また、パチンコ遊技機である遊技機 1 への電源が投入されると、上述したように、通常状態として、第 2 可動役物 1 5 の文字領域 1 5 a が黄色点灯する状態となり、第 2 可動役物 1 5 の矩形領域 1 5 b が白色点灯する状態となっている。透明領域を通しての変動表示演出 B では、図 6 7（B）～図 6 7（K）という 2 つの変動表示を跨いで行われているものの、図 6 7（B）～図 6 7（F）において、第 2 可動役物 1 5 の矩形領域 1 5 b が白色点灯する状態から青色点灯する状態へ変化し、その後、第 2 可動役物 1 5 の矩形領域 1 5 b が青色点灯する状態から元の白色点灯する状態へ変化するようになっており、次変動である図 6 7（G）～図 6 7（K）において、第 2 可動役物 1 5 の矩形領域 1 5 b が白色点灯する状態から赤色点灯する状態へ変化し、その後、第 2 可動役物 1 5 の矩形領域 1 5 b が赤色点灯する状態から元の白色点灯する状態へ変化するようになっている。透明領域を通しての変動表示演出 B は、いわゆる先読み演出の一つの演出として行われるものではなく、サブ制御基板 9 0 における演出制御用マイコン 9 1 が演出中において透明領域を通して

40

50

の変動表示演出を実行するか否かを抽選により決定している。つまり、実際には1回の抽選のみによって、透明領域を通しての変動表示演出Bを図67(B)~図67(K)という2つの変動表示を跨いで行っているため、あたかも、装飾図柄の変動ごとに、演出制御用マイコン91による抽選により決定されているかのように、透明領域を通しての変動表示演出Bを行うことができるようになっている。これにより、透明領域を通しての変動表示演出Bに対する複数のバリエーションがあるかのように遊技者に思わせることができる。

【0529】

なお、本実施形態における透明領域を通しての変動表示演出Bでは、図67(C)~図67(E)においては、透明な閉じた特定領域として平面形状であり且つ横長の矩形形状を有する無色透明な領域である透明領域HRが表示画面7aの左辺中央近傍から表示画面7aの中央やや右側までに亘る範囲(つまり左装飾図柄8Lの変動領域と中装飾図柄8Cの変動領域とを跨る範囲)に現れていたのに対して、図67(H)~図67(J)においては、透明な閉じた特定領域として平面形状であり且つ横長の矩形形状を有する無色透明な領域である透明領域HR(図67(C)~図67(E)に現れた透明領域HRと同一。)が表示画面7aの右辺中央近傍から表示画面7aの中央やや左側までに亘る範囲(つまり右装飾図柄8Rの変動領域と中装飾図柄8Cの変動領域とを跨る範囲)に現れていた。しかし、透明な閉じた特定領域として平面形状であり且つ横長の矩形形状を有する無色透明な領域である透明領域HRを、左装飾図柄8Lの変動領域と右装飾図柄8Rの変動領域とを跨る範囲とするようにしてもよい。この場合、透明領域HRの左側が表示画面7aの左辺から飛び出すとともに、透明領域HRの右側が表示画面7aの右辺から飛び出した表示態様となるものの、透明領域HRが一つの閉じた領域(特定領域)となっているように表現することができる。

10

20

【0530】

また、本実施形態における透明領域を通しての変動表示演出Bでは、図67(C)において、まず透明な閉じた特定領域として平面形状であり且つ横長の矩形形状を有する無色透明な領域である透明領域HRの色として青色から変化するようになっていたが、例えば赤色、緑色、紫色のうちいずれかの一つの色から変化するようになっていてもよいし、図67(C)~図67(E)または図67(H)~図67(J)において、まず透明な閉じた特定領域として平面形状であり且つ横長の矩形形状を有する無色透明な領域である透明領域HRの色として青色から他の色へ複数回だけ変化(例えば、青色 赤色、青色 赤色 緑色、青色 赤色 緑色 紫色などのように変化)するようになっていてもよいし、図67(B)~図67(K)において、透明領域HRの色を黄色(ゴールド色)または虹色(レインボー色(大当たり濃厚))に維持した状態としてもよい。

30

【0531】

また、本実施形態における透明領域を通しての変動表示演出Bでは、図67(B)~図67(K)という2つの変動表示を跨いで行われているものの、いわゆる先読み演出の一つの演出として行われるものではなく、サブ制御基板90における演出制御用マイコン91が演出中において透明領域を通しての変動表示演出Bを実行するか否かを抽選により決定している。しかし、透明領域を通しての変動表示演出Bを先読み演出の一つとして行うこともできる。この場合、透明領域を通しての変動表示演出Bが図67(B)~図67(K)という2つの変動表示を跨いで行われていたため、図67(A)における第2保留表示位置9Bdに載置される保留アイコン9Bに対する先読み結果として保留アイコン9Bに対する形状や色を、実際には先読み結果として青い球状の保留アイコン9Bとするところ、青い球状の保留アイコン9Bの期待度と見合う(相当する)演出として図67(B)~図67(K)という2つの変動表示を跨いで行う透明領域を通しての変動表示演出Bを行うことにより、第2保留表示位置9Bdに載置される保留アイコン9Bを、あえて白い球状の保留アイコン9Bとすることができる。

40

【0532】

また、本実施形態における透明領域を通しての変動表示演出Bでは、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄は、表示画面7aの右下側に設けられたサブ変動

50

領域において変動演出（変動表示）されていた。しかし、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄による数字を、透明領域を通しての変動表示演出 B により開始されるカウントダウンであると遊技者が勘違いして、このカウントダウンにより当たり期待度の高い演出がその後実行されると遊技者が期待するおそれがあるため、サブ変動領域を、左サブ表示画面 6 4 L の右下側または右サブ表示画面 6 4 R の左下側に配置して小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄が変動演出（変動表示）されるようにしてもよい。

#### 【0533】

また、本実施形態における透明領域を通しての変動表示演出 B では、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留の数（青色数字）と、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留の数（赤色数字）と、が表示画面 7 a の左下側に配置されて常に表示されていた。しかし、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留の数（青色数字）と、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留の数（赤色数字）とを、透明領域を通しての変動表示演出 B により開始されるカウントダウンであると遊技者が勘違いして、このカウントダウンにより当たり期待度の高い演出がその後実行されると遊技者が期待するおそれがあるため、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留の数（青色数字）と、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留の数（赤色数字）と、を左サブ表示画面 6 4 L の右下側または右サブ表示画面 6 4 R の左下側に配置して常に表示するようにしてもよい。

#### 【0534】

また、本実施形態における透明領域を通しての変動表示演出 B では、図 6 7 ( C ) ~ 図 6 7 ( E ) においては、透明な閉じた特定領域として平面形状であり且つ横長の矩形形状を有する無色透明な領域である透明領域 H R が表示画面 7 a の左辺中央近傍から表示画面 7 a の中央やや右側までに亘る範囲（つまり左装飾図柄 8 L の変動領域と中装飾図柄 8 C の変動領域とを跨る範囲）に現れると、この位置において透明領域 H R が移動や回転せず固定されていた。また、図 6 7 ( H ) ~ 図 6 7 ( J ) においては、透明な閉じた特定領域として平面形状であり且つ横長の矩形形状を有する無色透明な領域である透明領域 H R （図 6 7 ( C ) ~ 図 6 7 ( E ) に現れた透明領域 H R と同一。）が表示画面 7 a の右辺中央近傍から表示画面 7 a の中央やや左側までに亘る範囲（つまり右装飾図柄 8 R の変動領域と中装飾図柄 8 C の変動領域とを跨る範囲）に現れると、この位置において透明領域 H R が移動や回転せず固定されていた。しかし、透明領域 H R が表示画面 7 a に現れると、この現れた位置を中心として、透明領域 H R が上下に小刻みに繰り返し移動（上下振動）する表示態様としたり、左右に小刻みに繰り返し移動（左右振動）する表示態様としたり、時計回りまたは反時計回りに繰り返し小刻みに回転（回転振動）する表示態様としたり、これらを組み合わせた表示態様としたりしてもよい。こうすれば、透明領域 H R を通して視認可能となる領域が変化するため、透明領域 H R による演出のバリエーションを増やすことができ、装飾図柄の変動演出（変動表示）に対する単調さを低減することに寄与することができる。

#### 【0535】

また、本実施形態における透明領域を通しての変動表示演出 B では、例えば、図 6 7 ( C ) ~ 図 6 7 ( E ) においては、透明な閉じた特定領域として平面形状であり且つ横長の矩形形状を有する無色透明な領域である透明領域 H R が表示画面 7 a の左辺中央近傍から表示画面 7 a の中央やや右側までに亘る範囲（つまり左装飾図柄 8 L の変動領域と中装飾図柄 8 C の変動領域とを跨る範囲）に現れていた。しかし、透明な閉じた特定領域として平面形状であり且つ横長の矩形形状を有する無色透明な領域に代えて、左装飾図柄 8 L の変動領域と中装飾図柄 8 C の変動領域とを跨る範囲を、平面形状であり且つ無色透明な領域である透明領域 H R としてもよい。言い換えると、右装飾図柄 8 R の変動領域が次第に明るい状態から暗い状態へ変化して表示画面 7 a が暗転し、最終的に左装飾図柄 8 L の変動領域と中装飾図柄 8 C の変動領域とを跨る範囲のみ明るい状態を維持することで、左装飾図柄 8 L の変動領域と中装飾図柄 8 C の変動領域とを跨る範囲を通してのみ、背景画像

10

20

30

40

50

と、背景画像の前方を変動表示する左装飾図柄 8 L および中装飾図柄 8 C と、を視認することができるようにしてもよい。こうすれば、透明領域 H R のバリエーションを増やすことができるため、遊技者に対して、透明領域を通しての変動表示演出 B に対する新鮮度を失い難くすることができる。

【 0 5 3 6 】

また、本実施形態における透明領域を通しての変動表示演出 B では、図 6 7 ( B ) ~ 図 6 7 ( K ) という 2 つの変動表示を跨いで行われ、図 6 7 ( C ) ~ 図 6 7 ( E ) においては、透明な閉じた特定領域として平面形状であり且つ横長の矩形形状を有する無色透明な領域である透明領域 H R が異なる位置に現れていた。しかし、透明な閉じた特定領域として平面形状であり且つ横長の矩形形状を有する無色透明な領域である透明領域 H R が単一の予め定めた位置に現れるようにしてもよい。単一の予め定めた位置としては、左装飾図柄 8 L の一部および中装飾図柄 8 C の一部を視認可能となる位置（つまり左装飾図柄 8 L の変動領域と中装飾図柄 8 C の変動領域とを跨ぐ範囲となる位置）、中装飾図柄 8 C の一部および左装飾図柄 8 L の一部を視認可能となる位置（つまり中装飾図柄 8 C の変動領域と右装飾図柄 8 R の変動領域とを跨ぐ範囲となる位置）、左装飾図柄 8 L の一部および右装飾図柄 8 R の一部を視認可能となる位置（つまり左装飾図柄 8 L の変動領域と右装飾図柄 8 R の変動領域とを跨ぐ範囲となる位置）であって、透明領域 H R の左側が表示画面 7 a の左辺から飛び出すとともに、透明領域 H R の右側が表示画面 7 a の右辺から飛び出した表示態様となる位置、言い換えると、中装飾図柄 8 C の変動領域を除く領域となる位置）を挙げることができる。

【 0 5 3 7 】

また、本実施形態における透明領域を通しての変動表示演出 B では、図 6 7 ( B ) ~ 図 6 7 ( K ) という 2 つの変動表示を跨いで行われ、図 6 7 ( C ) ~ 図 6 7 ( E ) においては、透明な閉じた特定領域として平面形状であり且つ横長の矩形形状を有する無色透明な領域である透明領域 H R が異なる位置に現れており、共通に使用される同一の形状および大きさ有する透明領域 H R が現れていた。しかし、変動表示ごとに、異なる他の形状（例えば、三角形、四角形、星形）に変化してもよいし、数字画像によりカウントダウンするようにしてもよい。他の形状の輪郭部が上述した透明領域 H R の境界線 H R c となり、他の形状の内部領域が上述した透明領域 H R の内側領域 H R a となり、他の形状の輪郭部の外側領域が上述した透明領域 H R の外側領域 H R b となる。この場合、他の形状への変化が進行すると（例えば、横長の矩形形状、三角形、四角形そして星形状という順番に変化すると）、当たり期待度が高くなるように予め設定される。また、数字画像の輪郭部が上述した透明領域 H R の境界線 H R c となり、数字画像の内部領域が上述した透明領域 H R の内側領域 H R a となり、数字画像の輪郭部の外側領域が上述した透明領域 H R の外側領域 H R b となる。この場合、数字「 3 」の画像、数字「 2 」の画像、数字「 1 」の画像そして数字「 0 ( ゼロ ) 」の画像という順番で数字画像によるカウントダウンを行い、数字「 3 」の画像、数字「 2 」の画像、数字「 1 」の画像そして数字「 0 ( ゼロ ) 」の画像という順番で数字画像によるカウントダウンが進行すると、当たり期待度が高くなるように予め設定される。

【 0 5 3 8 】

また、本実施形態における透明領域を通しての変動表示演出 B では、図 6 7 ( D ) および図 6 7 ( I ) において、暗転されたときに、透明領域 H R を通して視認可能な背景画像が暗転されるまえにおける背景画像である背景画像 T H G 1（ここでは、動画の地下画像）であった。しかし、図 6 7 ( D ) および図 6 7 ( I ) において、暗転されたときに、透明領域 H R を通して視認可能な背景画像が暗転されるまえにおける背景画像から他の背景画像に切り換える（変化する）ようにしてもよい。こうすれば、図 6 7 ( D ) および図 6 7 ( I ) の前後において背景画像を切り替えることができるため、つまり当該変動において背景画像を切り替えることで、当該変動により切り替わった背景画像と当落結果との関係性（法則性）を遊技者人身で発見して、興趣の低下を抑制することに寄与することができる。なお、背景画像としては、上述した都市画像、森林画像、海画像、海底画像、地下

画像のうちいずれかに切り換わる（変化する）ようにしてもよいし、透明領域を通しての変動表示演出 B における専用の背景画像 B 1 , B 2 , B 3 ・ ・ ・ という複数の画像の中から 1 つの画像に切り換わる（変化する）ようにしてもよい。この場合、専用の背景画像 B 1 , B 2 , B 3 ・ ・ ・ という複数の画像は、専用の背景画像 B 1 , B 2 , B 3 ・ ・ ・ という順番で当たり期待度が予め高く設定されているようにしてもよい。

#### 【 0 5 3 9 】

[ 透明領域を通しての変動表示演出 C ]

次に、透明領域を通しての変動表示演出 C について図 6 8 を参照して説明する。図 6 8 は、透明領域を通しての変動表示演出 C を説明するための図である。透明領域を通しての変動表示演出 C は、複数の装飾図柄の変動演出（変動表示）を開始してから終了（停止表示）するまえに（つまり装飾図柄の変動演出中に）、画像表示装置 7 の表示画面 7 a を暗転し、複数の装飾図柄のうち、少なくとも一つの装飾図柄の一部を、所定の形状を有する透明領域を通して、背景画像とともに視認可能とするという変動表示演出を実行し得るものである。言い換えると、透明領域を通しての変動表示演出 C は、所定の形状を有する透明領域を除く他の領域が暗転され、この透明領域を通してのみ、背景画像とともに変動表示中の少なくとも一つの装飾図柄の一部を視認可能とするという変動表示演出を実行し得るものである。

10

#### 【 0 5 4 0 】

本実施形態における透明領域を通しての変動表示演出 C では、第 2 始動口 2 1 に遊技球が入球したに基づいて行われるものであり、いわゆる右打ちという遊技状態において行われる。この右打ちという遊技状態においては、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の右上側に、図示しない「右打ち」という画像が表示されるようになっている。「右打ち」という画像は、表示画面 7 a の右上側に配置されているため、右装飾図柄 8 R の変動領域と重なっているものの、最も手前側となるように配置されることで、右装飾図柄 8 R や他の演出画像が「右打ち」という画像の後方に配置され右装飾図柄 8 R や他の演出画像により「右打ち」という画像が遮られることがない。つまり、「右打ち」という画像が右装飾図柄 8 R や他の演出画像により視認性が阻害されないようになっている。また、後述する透明領域が現れて表示画面 7 a が暗転されたとしても、「右打ち」という画像の表示態様への変化が全く生じず視認することができるようになっている。なお、「右打ち」という画像が画像表示装置 7 の表示画面 7 a において繰り返し広げられる各種演出において目障りとなる場合には、右打ちという遊技状態が開始されて所定条件が成立するまで（例えば、3 分が経過するまで、または、装飾図柄の変動回数が 1 0 に到達するまで）、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の右上側に「右打ち」という画像を表示し続けたのち、「右打ち」という画像を左サブ表示画面 6 4 L または右サブ表示画面 6 4 R に表示するようにしてもよい。

20

30

#### 【 0 5 4 1 】

なお、右打ちという遊技状態としては、大当たり遊技終了後における時短遊技へ移行した状態のほかに、いわゆる b 時短（遊タイム）へ移行した状態を挙げることができる。

#### 【 0 5 4 2 】

ここで、複数の装飾図柄について簡単に説明すると、画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、立体画像の左装飾図柄 8 L、立体画像の中装飾図柄 8 C、立体画像の右装飾図柄 8 R が表示画面 7 a の上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「1」～数字「9」）の変動演出（変動表示）が開始される。複数の装飾図柄の変動演出（変動表示）では、各装飾図柄が数字「1」 数字「2」 数字「3」 数字「4」 数字「5」 数字「6」 数字「7」 数字「8」 数字「9」 数字「1」 数字「2」 ・ ・ ・ という順番でリールが回転する表示態様で変動演出（変動表示）されている。

40

#### 【 0 5 4 3 】

装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、停止表示された装飾図柄が一度上側へ向かって所定距離（例えば、5 ミリメートル程度）浮遊する表示態様でゆったり（低速で）移動したのち（言い換えると、装飾図柄の停止表示が解除されたことで、装飾図柄が

50

これから移動しようとする表示態様としたのち)、下側へ向かって低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする(仮停止表示され、その後、停止表示される)。装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。

#### 【0544】

また、表示画面7aの右下側には、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rとそれぞれ対応する不透明な小型の左装飾図柄、不透明な小型の中装飾図柄、不透明な小型の右装飾図柄が変動演出(変動表示)される図示しないサブ変動領域が設けられている。サブ変動領域の背景画像は、単色(例えば、暗色(濃暗色系)または暗色に近い色(例えば、深緑色)に固定されており、他の色へ変化することがない。サブ変動領域は、表示画面7aの右下側に配置されているため、右装飾図柄8Rの変動領域と重なっているものの、サブ変動領域が最も手前側となるように配置されることで、右装飾図柄8Rがサブ変動領域の後方に配置され右装飾図柄8Rによりサブ変動領域が遮られることがないし、他の演出画像が出現しても、他の演出画像がサブ変動領域の後方に配置され他の演出画像によりサブ変動領域が遮られることがない。また、サブ変動領域は、後述する第4保留表示位置の右方に配置されており、第4保留表示位置および第4保留表示位置に載置される保留アイコンと重ならないようになっている。つまり、サブ変動領域に表示される内容が右装飾図柄8R、他の演出画像、第4保留表示位置および第4保留表示位置に載置される保留アイコンにより視認性が阻害されないようになっている。また、後述する透明領域が現れて表示画面7aが暗転されたとしても、サブ変動領域の表示態様(サブ変動領域に表示される内容である不透明な小型の左装飾図柄の表示態様、不透明な小型の中装飾図柄の表示態様、不透明な小型の右装飾図柄の表示態様)への変化が全く生じず視認することができるようになっている。なお、サブ変動領域に背景画像を設けないようにしてもよく、この場合、サブ変動領域が透明な領域となることで、サブ変動領域において不透明な小型の左装飾図柄、不透明な小型の中装飾図柄、不透明な小型の右装飾図柄の変動演出(変動表示)のみを視認することができ、サブ変動領域の外形線が全く視認することができないこととなる。

#### 【0545】

小型の装飾図柄は、数字図柄であり、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rの書体と異なる書体(例えば、明朝体)となっており、サブ変動領域の背景画像の単色に対してコントラストが高い他の単色(例えば、明色(黄色や白色))に統一されており、他の色へ変化することがない。小型の装飾図柄は、サブ変動領域の背景画像の手前側に配置され常に不透明な状態となっており、変動開始されても半透明な状態となることがなく、さらに表示画面7aから消えることがない。なお、小型の装飾図柄は、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rの書体と異なる書体とせず、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rをそれぞれ縮小した相似する形状としてもよい。

#### 【0546】

小型の装飾図柄は、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rと異なりリールが回転される表示態様で変動演出(変動表示)が行われず、それぞれの同一の表示位置において同一の大きさで不透明な状態で次々に数字図柄が出現する表示態様により変動演出(変動表示)が行われている。

#### 【0547】

左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rによる変動演出(変動表示)が開始されると、これに伴い、サブ変動領域において、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄による変動演出(変動表示)が開始され、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rがすべて停止表示されると同時に、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄もすべて停止表示される。

## 【 0 5 4 8 】

左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 Rのうちいずれかまたは複数が仮停止表示した状態（例えば、左装飾図柄 8 Lと右装飾図柄 8 Rとが同一の図柄で仮停止表示してリーチが形成された状態）であっても、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄は、すべて変動演出（変動表示）が継続された状態となっている。具体的には、左装飾図柄 8 Lが仮停止表示されても、小型の左装飾図柄の変動演出（変動表示）が継続され、右装飾図柄 8 Rが仮停止表示されても、小型の右装飾図柄の変動演出（変動表示）が継続され、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 Rがすべて停止表示されると同時に、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄もすべて停止表示される。

10

## 【 0 5 4 9 】

なお、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 Rがすべて停止表示された状態であって、同一の図柄に揃わずにはずれとなった場合には、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄を、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 Rの各図柄と同一の図柄としてもよいし、全く異なる図柄としてもよい。具体的には、例えば、左装飾図柄 8 Lが数字「1」、中装飾図柄 8 Cが数字「2」、右装飾図柄 8 Rが数字「3」で停止表示されたときに、小型の左装飾図柄が数字「1」、小型の中装飾図柄が数字「2」、小型の右装飾図柄が数字「3」で停止表示されてもよいし、小型の左装飾図柄が数字「5」、小型の中装飾図柄が数字「6」、小型の右装飾図柄が数字「7」で停止表示されるようにしてもよい。

20

## 【 0 5 5 0 】

これに対して、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 Rがすべて停止表示された状態であって、同一の図柄に揃って当たりとなった場合には、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄を、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 Rの各図柄と同一の図柄に揃うようになっている。

## 【 0 5 5 1 】

小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄は、表示画面 7 aの右下側に設けられたサブ変動領域において変動演出（変動表示）されているが、これに代えて、サブ変動領域を、左サブ表示画面 6 4 Lの右下側または右サブ表示画面 6 4 Rの左下側に配置して小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄が変動演出（変動表示）されるようにしてもよい。この場合、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、そして小型の右装飾図柄という順番で同一の水平線上に配置して表示するようにしてもよいし、上から下へ向かって小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、そして小型の右装飾図柄という順番で同一の垂直線上に配置して表示するようにしてもよい。

30

## 【 0 5 5 2 】

次に、変動アイコンや保留アイコンについて簡単に説明すると、図 6 8 (A) に示すように、第 2 特図保留の消化として現在変動中の左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 Rに対応する変動アイコン 9 C（例えば図 6 8 (B) を参照。）は、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の下側中央に表示されている変動表示位置 9 C d（矩形画像（台座画像）の上）に表示（載置）される。変動表示位置 9 C d の右側における表示画面 7 a の領域には、第 2 特図保留として第 2 保留表示エリアが設けられている。この第 2 保留表示エリアには、4 つの保留表示位置 9 B d（矩形画像（台座画像）の上）に保留アイコンがそれぞれ表示可能（載置可能）とされ最大で 4 つの保留アイコンをストックすることができるようになっている。4 つの保留表示位置 9 B d は、変動表示位置 9 C d に近い位置から表示画面 7 a の右辺へ向かって、第 1 保留表示位置 9 B d、第 2 保留表示位置 9 B d、第 3 保留表示位置 9 B d、そして第 4 保留表示位置 9 B d という順番で表示画面 7 a の下辺に沿って直線状に整列配置され表示される。

40

## 【 0 5 5 3 】

なお、変動表示位置 9 C d および保留表示位置 9 B d は、ともに矩形形状を有しているが、大きさを同一としてもよいし、異なる大きさとしてもよい。本実施形態では、変動表

50

示位置 9 C d および保留表示位置 9 B d は、ともに矩形形状を有し、変動表示位置 9 C d の大きさ（横方向の距離寸法）が保留表示位置 9 B d の大きさ（横方向の距離寸法）と比べて大きくなっている（縦方向の距離寸法はともに同一の距離寸法となっている）。これは、変動表示位置 9 C d に表示される変動アイコン 9 C と保留表示位置 9 B d に表示される保留アイコン 9 B とを区別することができるようにするためである。

【 0 5 5 4 】

また、変動アイコン 9 C、変動表示位置 9 C d、保留アイコン 9 B、保留表示位置 9 B d は、中装飾図柄 8 C や右装飾図柄 8 R の変動領域と重なっているものの、変動アイコン 9 C、変動表示位置 9 C d、保留アイコン 9 B、保留表示位置 9 B d が最も手前側となるように配置されることで、中装飾図柄 8 C や右装飾図柄 8 R が変動アイコン 9 C、変動表示位置 9 C d、保留アイコン 9 B、保留表示位置 9 B d の後方に配置され中装飾図柄 8 C や右装飾図柄 8 R により変動アイコン 9 C、変動表示位置 9 C d、保留アイコン 9 B、保留表示位置 9 B d が遮られることがないし、他の演出画像が出現しても、他の演出画像が変動アイコン 9 C、変動表示位置 9 C d、保留アイコン 9 B、保留表示位置 9 B d の後方に配置され他の演出画像により変動アイコン 9 C、変動表示位置 9 C d、保留アイコン 9 B、保留表示位置 9 B d が遮られることがない。つまり、変動アイコン 9 C、変動表示位置 9 C d、保留アイコン 9 B、保留表示位置 9 B d が中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R や他の演出画像により視認性が阻害されないようになっている。また、後述する透明領域が現れて表示画面 7 a が暗転されたとしても、変動アイコン 9 C、変動表示位置 9 C d、保留アイコン 9 B、保留表示位置 9 B d の表示態様への変化が全く生じず視認することができるようになっている。

【 0 5 5 5 】

ここでは、第 1 保留表示位置 9 B d ~ 第 4 保留表示位置 9 B d には白い球状の保留アイコン 9 B が表示されている。つまり、白い球状の保留アイコンが消化されずにストックされたものが 4 つだけ存在している状態となっている。なお、以下の説明では、これ以後、第 1 始動口 2 0 および第 2 始動口 2 1 へ遊技球が入球しない場合を前提とする。

【 0 5 5 6 】

また、装飾図柄の変動演出（変動表示）において画像表示装置 7 の表示画面 7 a の下側に表示されている、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留に対応する保留アイコン 9 A、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留に対応する保留アイコン 9 B のほかに、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留と第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留とをそれぞれ図示しない数字として画像表示装置 7 の表示画面 7 a の左下側に配置されて表示されている。第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留の数を青色数字で左側、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留の数を赤色数字で右側に互いに離間した状態（つまり、これらの数字を同一の水平線上に左右に離間して配置した状態）で表示画面 7 a の左下側に配置されて常に表示されている。

【 0 5 5 7 】

これらの数字は、保留球の数を数値として表示されるため、表示画面 7 a に表示される各種背景画像、各種装飾用画像に紛れて判別が困難となり難しくすることができ、直感的にわかりやすい。これらの数字は、左装飾図柄 8 L の変動領域と重なっているものの、表示画面 7 a の最も手前側に配置され、左装飾図柄 8 L や他の画像が表示画面 7 a の最も手前側（つまり最前面）に対して後方に配置されて表示されるため、左装飾図柄 8 L や他の画像により視認性が阻害されないようになっている。つまり、これらの数字は、装飾図柄の変動演出（変動表示）を行っているときや装飾図柄の変動演出（変動表示）を終了したときにおいても、常に表示されるとともに左装飾図柄 8 L や他の画像により視認性が阻害されないようになっているため、透明領域を通しての変動表示演出 C においても、常に視認することができるようになっている。また、後述する透明領域が現れて表示画面 7 a が暗転されたとしても、これらの数字の表示態様（第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留の数の色（青色数字）、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留

の数の色（赤色数字）への変化が全く生じず視認することができるようになっている。

【0558】

なお、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留の数（青色数字）と、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留の数（赤色数字）と、を表示画面7aの左下側に配置して常に表示するのに代えて、左サブ表示画面64Lの右下側または右サブ表示画面64Rの左下側に配置して常に表示するようにしてもよい。この場合、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留の数を青色数字で左側、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留の数を赤色数字で右側に互いに離間した状態（つまり、これらの数字を同一の水平線上に左右に離間して配置した状態）で表示するようにしてもよいし、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留の数を青色数字で上側、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留の数を赤色数字で下側に互いに離間した状態（つまり、これらの数字を同一の垂直線上に上下に離間した状態）で表示するようにしてもよい。また、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄が変動演出（変動表示）されるサブ変動領域を、左サブ表示画面64Lの右下側または右サブ表示画面64Rの左下側に配置する場合には、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留の数（青色数字）と、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留の数（赤色数字）と、によるこれらの数値の配置と、サブ変動領域の配置と、が重ならないように、これらの数字をサブ変動領域の上側に配置するようになっている。

10

【0559】

ここで、保留アイコン9Bおよび変動アイコン9C（以下、単に「アイコン」という場合がある。）について簡単に説明すると、形状や色の違いにより、アイコンに対応する抽選時の当たりの期待度の違いを表している。例えば、黄色（ゴールド）の星形のアイコン、紫色の球状のアイコン、笑顔球体のアイコン、赤い球状のアイコン、青い球状のアイコン、白い球状のアイコンという6つのアイコンのうち、黄色（ゴールド）の星形のアイコンが最も当たりの期待度が高く、紫色の球状のアイコンが2番目に当たりの期待度が高く、笑顔球体のアイコンが3番目に当たりの期待度が高く、赤い球状のアイコンが4番目に当たりの期待度が高く、青い球状のアイコンが5番目に当たりの期待度が高く、白い球状のアイコンが最も当たりの期待度が低いものとなっている。

20

【0560】

次に、遊技盤2に備える第2可動役物15について簡単に説明すると、第2可動役物15は、立体的な矩形形状を有し、同一の水平線上に文字図形（ここでは、「ORGA」）が立体的に形成されており、文字図形が形成される文字領域15aと、文字領域15aを除く矩形領域15bと、を有している。第2可動役物15の内部には、文字領域15aを所定の発光態様で発光させる多色発光可能な複数の第1フルカラーLED（図示しない）と、矩形領域15bを所定の発光態様で発光させる多色発光可能な複数の第2フルカラーLED（図示しない）と、が表面側に実装された装飾基板（図示しない）が収容されている。複数の第1フルカラーLEDと複数の第2フルカラーLEDとは、面実装タイプの電子部品であり、装飾基板の表面側にはんだ付けされている。言い換えると、装飾基板の表面側がLED実装面となっている。この装飾基板の裏面側（装飾基板の表面側と反対側の面）には、複数の第1フルカラーLEDと複数の第2フルカラーLEDとを階調制御するための専用のLED駆動IC（図示しない）、抵抗（図示しない）、コンデンサ（図示しない）、コネクタ（図示しない）が実装されている。LED駆動IC、抵抗、コンデンサ、コネクタも面実装タイプの電子部品であり、装飾基板の裏面側にはんだ付けされている。言い換えると、装飾基板の裏面側がLED非実装面となっている。ランプ制御基板107からの制御信号によりLED駆動ICが制御され、複数の第1フルカラーLEDと複数の第2フルカラーLEDとが階調点灯（点灯、点滅、階調）され発光することにより、文字領域15aを所定の発光態様で発光することができるのと同時に、矩形領域15bを所定の発光態様で発光することができるようになっている。

30

40

【0561】

第2可動役物15は、通常時において表示画面7aの上方側の退避位置（ホームポジシ

50

ョン)で静止することができるようになっており(第1態様)、退避位置(ホームポジション)で静止する状態から、表示画面7aの中央に向かって下方方向に移動し、進出位置(展開ポジション)において静止することができるようになっており(第2態様)。第2可動役物15は、進出位置で停止したとき画像表示装置7の一部を覆う。第2可動役物15は、退避位置から進出位置へ作動開始すると、遊技者に当たりの期待度が高い旨を示唆することができるものである。なお、第2可動役物15が退避位置で退避しているときや進出位置に進出しているときには、第2可動役物15を容易に視認することができる。

【0562】

図68(A)に示すように、背景画像として背景画像THG1(ここでは、動画の地下画像)が表示画面7aに表示された状態において、装飾図柄の変動演出(変動表示)が終了すると、左装飾図柄8L(ここでは数字「1」)、中装飾図柄8C(ここでは数字「2」)、右装飾図柄8R(ここでは数字「3」)がすべて停止表示され、これに伴い変動アイコン9Cが表示画面7aから消えている状態となる。第2可動役物15は、表示画面7aの上方側の退避位置(ホームポジション)で静止することができる(第1態様)のままとなっており、装飾図柄の変動演出(変動表示)が終了した状態においても、第2可動役物15の文字領域15aが黄色点灯する状態であり、第2可動役物15の矩形領域15bが白色点灯する状態となっている。なお、パチンコ遊技機である遊技機1への電源が投入されると、通常状態として、第2可動役物15の文字領域15aが黄色点灯する状態となり、第2可動役物15の矩形領域15bが白色点灯する状態となっている。言い換えると、第2可動役物15は、通常、第2可動役物15の文字領域15aが黄色点灯する状態であり、第2可動役物15の矩形領域15bが白色点灯する状態となっている。

【0563】

続いて、第1保留表示位置9Bdに載置される保留アイコン9Bを消化するために、変動表示位置9Cdへ向かって移動開始すると、背景画像として背景画像THG1(ここでは、動画の地下画像)が表示画面7aに表示された状態において、第2可動役物15の文字領域15aが黄色点灯する状態に維持され第2可動役物15の矩形領域15bが白色点灯する状態に維持されたまま、図68(B)に示すように、装飾図柄の変動演出(変動表示)が開始される。第1保留表示位置9Bdに載置される保留アイコン9Bが変動表示位置9Cdへ向かって移動開始すると、これに伴い、第2保留表示位置9Bdに載置される保留アイコン9Bが第1保留表示位置9Bdへ向かって移動開始して第1保留表示位置9Bdに載置した状態となり、第3保留表示位置9Bdに載置される保留アイコン9Bが第2保留表示位置9Bdへ向かって移動開始して第2保留表示位置9Bdに載置した状態となり、第4保留表示位置9Bdに載置される保留アイコン9Bが第3保留表示位置9Bdへ向かって移動開始して第3保留表示位置9Bdに載置した状態となり、第4保留表示位置に保留アイコン9Bが載置されていない状態となる。これにより、3つの保留アイコンがストックされた状態となる。

【0564】

続いて、図68(C)に示すように、装飾図柄の変動演出(変動表示)が開始され、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となると、透明領域を通しての変動表示演出Cが開始され、背景画像として背景画像THG1(ここでは、動画の地下画像)が表示画面7aに表示された状態において、明るく表示された状態から次第に暗く表示される状態へ変化するとともに、表示画面7aの中央(つまり中装飾図柄8Cの変動領域)に透明な閉じた特定領域として平面形状であり且つ円形状を有する無色透明な領域である透明領域HRが次第に現れる表示態様となる。透明領域HRは、透明領域HRの内側領域HRaが無色透明であり、透明領域HRの内側領域HRaと透明領域HRの外側領域HRbとの境界線HRcが所定の色で輝いて発光する表示態様となっている。透明領域HRが次第に現れる表示態様では、境界線HRcにおける所定の色の輝きが暗い状態から次第に明るい状態へ明確に輝く表示態様となるようになっている。

【0565】

10

20

30

40

50

透明領域を通しての変動表示演出 C が開始されると、第 2 可動役物 1 5 が表示画面 7 a の上方側の退避位置（ホームポジション）で静止した状態（第 1 態様）が維持され、第 2 可動役物 1 5 の文字領域 1 5 a が黄色点灯する状態に維持されるのに対して、第 2 可動役物 1 5 の矩形領域 1 5 b が白色点灯する状態から青色点灯する状態へ変化されるようになっている。このとき、境界線 H R c を形成する所定の色は、第 2 可動役物 1 5 の矩形領域 1 5 b が点灯する色と同一の色である青色となっている。つまり、境界線 H R c が青色で輝いて発光する表示態様となる。

【 0 5 6 6 】

また、透明領域 H R が次第に現れる表示態様では、透明領域 H R の内側領域 H R a および境界線 H R c を除く領域において（つまり透明領域 H R の外側領域 H R b において）背景画像として背景画像 T H G 1 が明るく表示された状態から次第に暗く表示されるものの、透明領域 H R の内側領域 H R a において背景画像として背景画像 T H G 1 が装飾図柄の変動演出（変動表示）の開始と同一の明るさが維持されるようになっている。言い換えると、透明領域を通しての変動表示演出 C が開始されると、透明領域 H R の内側領域 H R a を除いて背景画像として背景画像 T H G 1 が次第に暗くなり、その後、表示画面 7 a が暗転される状態となる。

【 0 5 6 7 】

続いて、図 6 8（D）に示すように、背景画像として背景画像 T H G 1 が次第に暗くなり表示画面 7 a が暗転された状態となると、背景画像 T H G 1（動画の地下画像）を、透明領域 H R の内側領域 H R a を通して、視認することができる状態となるとともに、背景画像 T H G 1 の前方を高速変動する中装飾図柄 8 C を、透明領域 H R の内側領域 H R a を通して、視認することができる状態となる。このとき、透明領域 H R の内側領域 H R a および境界線 H R c を除く領域である透明領域 H R の外側領域 H R b が暗転されているため、背景画像 T H G 1（動画の地下画像）を視認することができないし、背景画像 T H G 1 の前方を高速変動する左装飾図柄 8 L および右装飾図柄 8 R をそれぞれ視認することができない。また、このとき、第 2 可動役物 1 5 が表示画面 7 a の上方側の退避位置（ホームポジション）で静止した状態（第 1 態様）が維持され、第 2 可動役物 1 5 の文字領域 1 5 a が黄色点灯する状態に維持され、第 2 可動役物 1 5 の矩形領域 1 5 b が青色点灯する状態に維持されており、境界線 H R c を形成する所定の色は、第 2 可動役物 1 5 の矩形領域 1 5 b が点灯する色と同一の色である青色となっている。つまり、境界線 H R c が青色で輝いて発光する表示態様が継続されている。

【 0 5 6 8 】

このように表示画面 7 a が暗転された状態が所定期間（例えば、1 秒～2 秒）だけ維持されると、この所定期間において、高速変動する中装飾図柄 8 C が減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化し、減速する中装飾図柄 8 C の一部を視認することができる（ここでは、数字「2」の下側部分から次第に中央部分そして上側部分を視認することができる。数字「2」に後続する数字「3」の下側部分を視認することができる）。

【 0 5 6 9 】

なお、背景画像として背景画像 T H G 1 が次第に暗くなり表示画面 7 a が暗転される状態となっても、変動アイコン 9 C、変動表示位置 9 C d、保留アイコン 9 B、保留表示位置 9 B d の表示態様への変化が全く生じず視認することができるようになっていたり、小型の装飾図柄の表示態様への変化が全く生じず視認することができるようになっていたり、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留の数の色（青色数字）や第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留の数の色（赤色数字）への変化が全く生じず視認することができるようになっていたり、「右打ち」という画像の表示態様への変化が全く生じず視認することができるようになっていたり。これは、上述したように、変動アイコン 9 C、変動表示位置 9 C d、保留アイコン 9 B、保留表示位置 9 B d、小型の装飾図柄、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留の数、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留の数、「右打ち」という画像が最も手前側となるように配置され、つまり背景画像として背景画像 T H G 1 の手前側に変動アイコン 9 C、変

10

20

30

40

50

動表示位置 9 C d、保留アイコン 9 B、保留表示位置 9 B d、小型の装飾図柄、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留の数、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留の数、「右打ち」という画像が配置されているためである。

【 0 5 7 0 】

続いて、図 6 8 ( E ) に示すように、表示画面 7 a が暗転され、所定期間（例えば、1 秒～2 秒）が経過する直前に、表示画面 7 a が暗転された状態から背景画像として背景画像 T H G 1（ここでは、動画の地下画像）が次第に明るく表示されて再び現れるとともに、表示画面 7 a の中央に表示される透明領域 H R が次第に明るい状態から暗い状態へ変化する表示態様となる。透明領域 H R が次第に明るい状態から暗い状態へ変化する表示態様では、境界線 H R c における青色の輝きが明るい状態から次第に暗い状態へ不明確に輝く表示態様となるようになっている。このとき、第 2 可動役物 1 5 が表示画面 7 a の上方側の退避位置（ホームポジション）で静止した状態（第 1 態様）が維持され、第 2 可動役物 1 5 の文字領域 1 5 a が黄色点灯する状態に維持され、第 2 可動役物 1 5 の矩形領域 1 5 b が青色点灯する状態に維持されており、境界線 H R c を形成する所定の色は、第 2 可動役物 1 5 の矩形領域 1 5 b が点灯する色と同一の色である青色となっている。つまり、境界線 H R c が青色で輝いて発光する表示態様が継続されている。

10

【 0 5 7 1 】

表示画面 7 a が暗転された状態から背景画像として背景画像 T H G 1（ここでは、動画の地下画像）が次第に明るく表示されて再び現れるとともに、表示画面 7 a の中央（つまり中装飾図柄 8 C の変動領域）に表示される透明領域 H R が次第に明るい状態から暗い状態へ変化する表示態様となると、すべての左装飾図柄 8 L（ここでは、数字「1」および数字「1」に後続する数字「2」）、中装飾図柄 8 C（ここでは、数字「2」および数字「2」に後続する数字「3」）、右装飾図柄 8 R（ここでは、数字「9」および数字「9」に後続する数字「1」）がすでに減速して不透明な状態へ変化しており、表示画面 7 a に左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が仮停止表示する直前の状態となっている。

20

【 0 5 7 2 】

続いて、図 6 8 ( F ) に示すように、背景画像として背景画像 T H G 1（ここでは、動画の地下画像）が再び表示画面 7 a に明るく表示された状態へ戻り、表示画面 7 a から透明領域 H R が消えると、左装飾図柄 8 L が数字「2」で仮停止表示され、中装飾図柄 8 C が数字「3」で仮停止表示され、右装飾図柄 8 R が数字「1」で仮停止表示され、その後、左装飾図柄 8 L が数字「2」で停止表示され、中装飾図柄 8 C が数字「3」で停止表示され、右装飾図柄 8 R が数字「1」で停止表示されことにより、確定表示されてはずれとなると、変動演出（変動表示）の終了に伴い変動アイコン 9 C が表示画面 7 a から消える。左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が仮停止表示されるときは、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同時に仮停止表示され、さらに、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が停止表示されるときは、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同時に停止表示される。左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が停止表示されると同時に（またはほぼ同時に）、第 2 可動役物 1 5 が表示画面 7 a の上方側の退避位置（ホームポジション）で静止した状態（第 1 態様）が維持され、第 2 可動役物 1 5 の文字領域 1 5 a が黄色点灯する状態に維持され、第 2 可動役物 1 5 の矩形領域 1 5 b が青色点灯する状態から元の白色点灯する状態へ変化されるようになっている。言い換えると、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が停止表示されると同時に（またはほぼ同時に）、第 2 可動役物 1 5 の文字領域 1 5 a が黄色点灯する状態であり、第 2 可動役物 1 5 の矩形領域 1 5 b が白色点灯する状態であるため、第 2 可動役物 1 5 の文字領域 1 5 a および矩形領域 1 5 b が通常状態における発光態様に戻るようになっている。

30

40

【 0 5 7 3 】

続いて、図 6 8 ( G ) に示すように、第 1 保留表示位置 9 B d に載置される保留アイコン 9 B を消化するために、変動表示位置 9 C d へ向かって移動開始すると、背景画像とし

50

て背景画像 T H G 1（ここでは、動画の地下画像）が表示画面 7 a に表示された状態において、第 2 可動役物 1 5 文字領域 1 5 a が黄色点灯する状態に維持され矩形領域 1 5 b が青色点灯する状態に維持されたまま、装飾図柄の変動演出（変動表示）が再び開始される。第 1 保留表示位置 9 B d に載置される保留アイコン 9 B が変動表示位置 9 C d へ向かって移動開始すると、これに伴い、第 2 保留表示位置 9 B d に載置される保留アイコン 9 B が第 1 保留表示位置 9 B d へ向かって移動開始して第 1 保留表示位置 9 B d に載置した状態となり、第 3 保留表示位置 9 B d および第 4 保留表示位置に保留アイコン 9 B がそれぞれ載置されていない状態となる。これにより、2 つの保留アイコンがストックされた状態となる。

【 0 5 7 4 】

続いて、図 6 8（H）に示すように、装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始され、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となると、背景画像として背景画像 T H G 1（ここでは、動画の地下画像）が表示画面 7 a に表示された状態において、明るく表示された状態から次第に暗く表示される状態へ変化するとともに、表示画面 7 a の中央（つまり中装飾図柄 8 C の変動領域であり、図 6 8（C）～図 6 8（E）において現れた透明領域 H R の位置と同一の位置）に透明な閉じた特定領域として平面形状であり且つ三角形を有する無色透明な領域である透明領域 H R が次第に現れる表示態様となる。ここでの透明領域 H R の形状は、図 6 8（C）に示した平面形状であり且つ円形状を有する無色透明な領域である透明領域 H R と異なる形状となっている。透明領域 H R は、透明領域 H R の内側領域 H R a が無色透明であり、透明領域 H R の内側領域 H R a と透明領域 H R の外側領域 H R b との境界線 H R c が所定の色で輝いて発光する表示態様となっている。透明領域 H R が次第に現れる表示態様では、境界線 H R c における所定の色が暗い状態から次第に明るい状態へ明確に輝く表示態様となるようになっている。

【 0 5 7 5 】

第 2 可動役物 1 5 が表示画面 7 a の上方側の退避位置（ホームポジション）で静止した状態（第 1 態様）が維持され、第 2 可動役物 1 5 の文字領域 1 5 a が黄色点灯する状態に維持されるのに対して、第 2 可動役物 1 5 の矩形領域 1 5 b が白色点灯する状態から赤色点灯する状態へ変化されるようになっている。このとき、境界線 H R c を形成する所定の色は、第 2 可動役物 1 5 の矩形領域 1 5 b が点灯する色と同一の色である赤色となっている。つまり、境界線 H R c が赤色で輝いて発光する表示態様となる。

【 0 5 7 6 】

また、透明領域 H R が次第に現れる表示態様では、透明領域 H R の内側領域 H R a および境界線 H R c を除く領域において（つまり透明領域 H R の外側領域 H R b において）背景画像として背景画像 T H G 1 が明るく表示された状態から次第に暗く表示されるものの、透明領域 H R の内側領域 H R a において背景画像として背景画像 T H G 1 が装飾図柄の変動演出（変動表示）の開始と同一の明るさが維持されるようになっている。言い換えると、透明領域 H R の内側領域 H R a を除いて背景画像として背景画像 T H G 1 が次第に暗くなり、その後、表示画面 7 a が暗転される状態となる。

【 0 5 7 7 】

続いて、図 6 8（I）に示すように、背景画像として背景画像 T H G 1 が次第に暗くなり表示画面 7 a が暗転された状態となると、背景画像 T H G 1（動画の地下画像）を、透明領域 H R の内側領域 H R a を通して、視認することができる状態となるとともに、背景画像 T H G 1 の前方を高速変動する中装飾図柄 8 C を、透明領域 H R の内側領域 H R a を通して、視認することができる状態となる。このとき、透明領域 H R の内側領域 H R a および境界線 H R c を除く領域である透明領域 H R の外側領域 H R b が暗転されているため、背景画像 T H G 1（動画の地下画像）を視認することができないし、背景画像 T H G 1 の前方を高速変動する左装飾図柄 8 L および右装飾図柄 8 R をそれぞれ視認することができない。また、このとき、第 2 可動役物 1 5 が表示画面 7 a の上方側の退避位置（ホームポジション）で静止した状態（第 1 態様）が維持され、第 2 可動役物 1 5 の文字領域 1 5

10

20

30

40

50

aが黄色点灯する状態に維持され、第2可動役物15の矩形領域15bが赤色点灯する状態に維持されており、境界線HRcを形成する所定の色は、第2可動役物15の矩形領域15bが点灯する色と同一の色である赤色となっている。つまり、境界線HRcが赤色で輝いて発光する表示態様が継続されている。

【0578】

このように表示画面7aが暗転された状態が所定期間（例えば、1秒～2秒）だけ維持されると、この所定期間において、高速変動する中装飾図柄8Cが減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化し、減速する中装飾図柄8Cの一部を視認することができる（ここでは、数字「9」の下側部分から次第に中央部分そして上側部分を視認することができる。数字「9」に後続する数字「1」の下側部分を視認することができる）。

10

【0579】

なお、背景画像として背景画像THG1が次第に暗くなり表示画面7aが暗転される状態となっても、上述したように、変動アイコン9C、変動表示位置9Cd、保留アイコン9B、保留表示位置9Bdの表示態様への変化が全く生じず視認することができるようになっており、小型の装飾図柄の表示態様への変化が全く生じず視認することができるようになっており、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留の数の色（青色数字）や第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留の数の色（赤色数字）への変化が全く生じず視認することができるようになっており、「右打ち」という画像の表示態様への変化が全く生じず視認することができるようになっており。これは、上述したように、変動アイコン9C、変動表示位置9Cd、保留アイコン9B、保留表示位置9Bd、小型の装飾図柄、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留の数、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留の数、「右打ち」という画像が最も手前側となるように配置され、つまり背景画像として背景画像THG1の手前側に変動アイコン9C、変動表示位置9Cd、保留アイコン9B、保留表示位置9Bd、小型の装飾図柄、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留の数、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留の数、「右打ち」という画像が配置されているためである。

20

【0580】

続いて、図68（J）に示すように、表示画面7aが暗転され、所定期間（例えば、1秒～2秒）が経過する直前に、表示画面7aが暗転された状態から背景画像として背景画像THG1（ここでは、動画の地下画像）が次第に明るく表示されて再び現れるとともに、表示画面7aの中央に表示される透明領域HRが次第に明るい状態から暗い状態へ変化する表示態様となる。透明領域HRが次第に明るい状態から暗い状態へ変化する表示態様では、境界線HRcにおける赤色の輝きが明るい状態から次第に暗い状態へ不明確に輝く表示態様となるようになっており。このとき、第2可動役物15が表示画面7aの上方側の退避位置（ホームポジション）で静止した状態（第1態様）が維持され、第2可動役物15の文字領域15aが黄色点灯する状態に維持され、第2可動役物15の矩形領域15bが赤色点灯する状態に維持されており、境界線HRcを形成する所定の色は、第2可動役物15の矩形領域15bが点灯する色と同一の色である赤色となっている。つまり、境界線HRcが赤色で輝いて発光する表示態様が継続されている。

30

40

【0581】

表示画面7aが暗転された状態から背景画像として背景画像THG1（ここでは、動画の地下画像）が次第に明るく表示されて再び現れるとともに、表示画面7aの中央（つまり中装飾図柄8Cの変動領域であり、図68（C）～図68（E）において現れた透明領域HRの位置と同一の位置）に表示される透明領域HRが次第に明るい状態から暗い状態へ変化する表示態様となると、すべての左装飾図柄8L（ここでは、数字「2」および数字「2」に後続する数字「3」）、中装飾図柄8C（ここでは、数字「9」および数字「9」に後続する数字「1」）、右装飾図柄8R（ここでは、数字「1」および数字「1」に後続する数字「2」）がすでに減速して不透明な状態へ変化しており、表示画面7aに左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが仮停止表示する直前の状態となって

50

いる。

【0582】

続いて、図68(K)に示すように、背景画像として背景画像THG1(ここでは、動画の地下画像)が再び表示画面7aに明るく表示された状態へ戻り、表示画面7aから透明領域HRが消えると、左装飾図柄8Lが数字「3」で仮停止表示され、中装飾図柄8Cが数字「1」で仮停止表示され、右装飾図柄8Rが数字「2」で仮停止表示され、その後、左装飾図柄8Lが数字「3」で停止表示され、中装飾図柄8Cが数字「1」で停止表示され、右装飾図柄8Rが数字「2」で停止表示されことにより、確定表示されてはずれとなると、変動演出(変動表示)の終了に伴い変動アイコン9Cが表示画面7aから消える。左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが仮停止表示されるときは、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが同時に仮停止表示され、さらに、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが停止表示されるときは、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが同時に停止表示される。左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが停止表示されると同時に(またはほぼ同時に)、第2可動役物15が表示画面7aの上方側の退避位置(ホームポジション)で静止した状態(第1態様)が維持され、第2可動役物15の文字領域15aが黄色点灯する状態に維持され、第2可動役物15の矩形領域15bが赤色点灯する状態から元の白色点灯する状態へ変化されるようになっている。言い換えると、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが停止表示されると同時に(またはほぼ同時に)、第2可動役物15の文字領域15aが黄色点灯する状態であり、第2可動役物15の矩形領域15bが白色点灯する状態であるため、第2可動役物15の文字領域15aおよび矩形領域15bが通常状態における発光態様に戻るようになっている。

10

20

【0583】

続いて、図68(L)に示すように、第1保留表示位置9Bdに載置される保留アイコン9Bを消化するために、変動表示位置9Cdへ向かって移動開始すると、背景画像として背景画像THG1(ここでは、動画の地下画像)が表示画面7aに表示された状態において、第2可動役物15文字領域15aが黄色点灯する状態に維持され矩形領域15bが青色点灯する状態に維持されたまま、装飾図柄の変動演出(変動表示)が再び開始される。第1保留表示位置9Bdに載置される保留アイコン9Bが変動表示位置9Cdへ向かって移動開始すると、これに伴い、第2保留表示位置9Bdに載置される保留アイコン9Bが第1保留表示位置9Bdへ向かって移動開始して第1保留表示位置9Bdに載置した状態となり、第2保留表示位置9Bd~第4保留表示位置に保留アイコン9Bがそれぞれ載置されていない状態となる。これにより、1つの保留アイコンがストックされた状態となる。

30

【0584】

続いて、図68(M)に示すように、装飾図柄の変動演出(変動表示)が開始され、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となると、背景画像として背景画像THG1(ここでは、動画の地下画像)が表示画面7aに表示された状態において、明るく表示された状態から次第に暗く表示される状態へ変化するとともに、表示画面7aの中央(つまり中装飾図柄8Cの変動領域であり、図68(C)~図68(E)において現れた透明領域HRの位置と同一の位置であり、さらに、図68(H)~図68(J)において現れた透明領域HRの位置と同一の位置)に透明な閉じた特定領域として平面形状であり且つ四角形状を有する無色透明な領域である透明領域HRが次第に現れる表示態様となる。ここでの透明領域HRの形状は、図68(C)に示した平面形状であり且つ円形状を有する無色透明な領域である透明領域HRと異なる形状となっているし、さらに、図68(H)に示した平面形状であり且つ三角形形状を有する無色透明な領域である透明領域HRと異なる形状となっている。透明領域HRは、透明領域HRの内側領域HRaが無色透明であり、透明領域HRの内側領域HRaと透明領域HRの外側領域HRbとの境界線HRcが所定の色で輝いて発光する表示態様となっている。透明領域HRが次第に現れる表示態様では、境界線HRc

40

50

における所定の色の輝きが暗い状態から次第に明るい状態へ明確に輝く表示態様となるようになっていく。

【0585】

第2可動役物15が表示画面7aの上方側の退避位置（ホームポジション）で静止した状態（第1態様）が維持され、第2可動役物15の文字領域15aが黄色点灯する状態に維持されるのに対して、第2可動役物15の矩形領域15bが白色点灯する状態から緑色点灯する状態へ変化されるようになっていく。このとき、境界線HRcを形成する所定の色は、第2可動役物15の矩形領域15bが点灯する色と同一の色である緑色となっている。つまり、境界線HRcが緑色で輝いて発光する表示態様となる。

【0586】

また、透明領域HRが次第に現れる表示態様では、透明領域HRの内側領域HRaおよび境界線HRcを除く領域において（つまり透明領域HRの外側領域HRbにおいて）背景画像として背景画像THG1が明るく表示された状態から次第に暗く表示されるものの、透明領域HRの内側領域HRaにおいて背景画像として背景画像THG1が装飾図柄の変動演出（変動表示）の開始と同一の明るさが維持されるようになっていく。言い換えると、透明領域HRの内側領域HRaを除いて背景画像として背景画像THG1が次第に暗くなり、その後、表示画面7aが暗転される状態となる。

【0587】

続いて、図68(N)に示すように、背景画像として背景画像THG1が次第に暗くなり表示画面7aが暗転された状態となると、背景画像THG1（動画の地下画像）を、透明領域HRの内側領域HRaを通して、視認することができる状態となるとともに、背景画像THG1の前方を高速変動する中装飾図柄8Cを、透明領域HRの内側領域HRaを通して、視認することができる状態となる。このとき、透明領域HRの内側領域HRaおよび境界線HRcを除く領域である透明領域HRの外側領域HRbが暗転されているため、背景画像THG1（動画の地下画像）を視認することができないし、背景画像THG1の前方を高速変動する左装飾図柄8Lおよび右装飾図柄8Rをそれぞれ視認することができない。また、このとき、第2可動役物15が表示画面7aの上方側の退避位置（ホームポジション）で静止した状態（第1態様）が維持され、第2可動役物15の文字領域15aが黄色点灯する状態に維持され、第2可動役物15の矩形領域15bが緑色点灯する状態に維持されており、境界線HRcを形成する所定の色は、第2可動役物15の矩形領域15bが点灯する色と同一の色である緑色となっている。つまり、境界線HRcが緑色で輝いて発光する表示態様が継続されている。

【0588】

このように表示画面7aが暗転された状態が所定期間（例えば、1秒～2秒）だけ維持されると、この所定期間において、高速変動する中装飾図柄8Cが減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化し、減速する中装飾図柄8Cの一部を視認することができる（ここでは、数字「8」の下側部分から次第に中央部分そして上側部分を視認することができる。数字「8」に後続する数字「9」の下側部分を視認することができる）。

【0589】

なお、背景画像として背景画像THG1が次第に暗くなり表示画面7aが暗転される状態となっても、上述したように、変動アイコン9C、変動表示位置9Cd、保留アイコン9B、保留表示位置9Bdの表示態様への変化が全く生じず視認することができるようになっていくし、小型の装飾図柄の表示態様への変化が全く生じず視認することができるようになっていくし、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留の数の色（青色数字）や第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留の数の色（赤色数字）への変化が全く生じず視認することができるようになっていくし、「右打ち」という画像の表示態様への変化が全く生じず視認することができるようになっていく。これは、上述したように、変動アイコン9C、変動表示位置9Cd、保留アイコン9B、保留表示位置9Bd、小型の装飾図柄、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留の数、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留の数、「右打ち」という画像が最

10

20

30

40

50

も手前側となるように配置され、つまり背景画像として背景画像 T H G 1 の手前側に変動アイコン 9 C、変動表示位置 9 C d、保留アイコン 9 B、保留表示位置 9 B d、小型の装飾図柄、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留の数、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留の数、「右打ち」という画像が配置されているためである。

#### 【 0 5 9 0 】

続いて、図示しないが、表示画面 7 a が暗転され、所定期間（例えば、1 秒～2 秒）が経過する直前に、表示画面 7 a が暗転された状態から背景画像として背景画像 T H G 1（ここでは、動画の地下画像）が次第に明るく表示されて再び現れるとともに、表示画面 7 a の中央に表示される透明領域 H R が次第に明るい状態から暗い状態へ変化する表示態様となる。透明領域 H R が次第に明るい状態から暗い状態へ変化する表示態様では、境界線 H R c における緑色の輝きが明るい状態から次第に暗い状態へ不明確に輝く表示態様となるようになっている。このとき、第 2 可動役物 1 5 が表示画面 7 a の上方側の退避位置（ホームポジション）で静止した状態（第 1 態様）が維持され、第 2 可動役物 1 5 の文字領域 1 5 a が黄色点灯する状態に維持され、第 2 可動役物 1 5 の矩形領域 1 5 b が緑色点灯する状態に維持されており、境界線 H R c を形成する所定の色は、第 2 可動役物 1 5 の矩形領域 1 5 b が点灯する色と同一の色である緑色となっている。つまり、境界線 H R c が緑色で輝いて発光する表示態様が継続されている。

10

#### 【 0 5 9 1 】

表示画面 7 a が暗転された状態から背景画像として背景画像 T H G 1（ここでは、動画の地下画像）が次第に明るく表示されて再び現れるとともに、表示画面 7 a の中央（つまり中装飾図柄 8 C の変動領域であり、図 6 8（C）～図 6 8（E）において現れた透明領域 H R の位置と同一の位置であり、さらに、図 6 8（H）～図 6 8（J）において現れた透明領域 H R の位置と同一の位置）に表示される透明領域 H R が次第に明るい状態から暗い状態へ変化する表示態様となると、すべての左装飾図柄 8 L（ここでは、数字「1」および数字「1」に後続する数字「2」）、中装飾図柄 8 C（ここでは、数字「8」および数字「8」に後続する数字「9」）、右装飾図柄 8 R（ここでは、数字「9」および数字「9」に後続する数字「1」）がすでに減速して不透明な状態へ変化しており、表示画面 7 a に左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が仮停止表示する直前の状態となっている。

20

30

#### 【 0 5 9 2 】

続いて、図示しないが、背景画像として背景画像 T H G 1（ここでは、動画の地下画像）が再び表示画面 7 a に明るく表示された状態へ戻り、表示画面 7 a から透明領域 H R が消えると、左装飾図柄 8 L が数字「2」で仮停止表示され、中装飾図柄 8 C が数字「9」で仮停止表示され、右装飾図柄 8 R が数字「1」で仮停止表示され、その後、左装飾図柄 8 L が数字「2」で停止表示され、中装飾図柄 8 C が数字「9」で停止表示され、右装飾図柄 8 R が数字「1」で停止表示されことにより、確定表示されてはずれとなると、変動演出（変動表示）の終了に伴い変動アイコン 9 C が表示画面 7 a から消える。左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が仮停止表示されるときは、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同時に仮停止表示され、さらに、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が停止表示されるときは、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同時に停止表示される。左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が停止表示されると同時に（またはほぼ同時に）、第 2 可動役物 1 5 が表示画面 7 a の上方側の退避位置（ホームポジション）で静止した状態（第 1 態様）が維持され、第 2 可動役物 1 5 の文字領域 1 5 a が黄色点灯する状態に維持され、第 2 可動役物 1 5 の矩形領域 1 5 b が緑色点灯する状態から元の白色点灯する状態へ変化されるようになっている。言い換えると、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が停止表示されると同時に（またはほぼ同時に）、第 2 可動役物 1 5 の文字領域 1 5 a が黄色点灯する状態であり、第 2 可動役物 1 5 の矩形領域 1 5 b が白色点灯する状態であるため、第 2 可動役物 1 5 の文字領域 1 5 a および矩形領域 1 5 b が通常状態における発光態様に戻るように

40

50

なっている。これにより、図 6 8 ( B ) から開始され、3 つの変動表示を跨いで行われた透明領域を通しての変動表示演出 C が終了する。

【 0 5 9 3 】

透明領域を通しての変動表示演出 C が終了し、続いて、図示しないが、第 1 保留表示位置 9 B d に載置される保留アイコン 9 B を消化するために、変動表示位置 9 C d へ向かって移動開始すると、背景画像として背景画像 T H G 1 (ここでは、動画の地下画像) が表示画面 7 a に表示された状態において、第 2 可動役物 1 5 の文字領域 1 5 a が黄色点灯する状態に維持され矩形領域 1 5 b が白色点灯する状態に維持されたまま、装飾図柄の変動演出 (変動表示) が開始される。第 1 保留表示位置 9 B d に載置される保留アイコン 9 B が変動表示位置 9 C d へ向かって移動開始すると、これに伴い、第 1 保留表示位置 9 B d ~ 第 4 保留表示位置に保留アイコン 9 B が載置されていない状態となる。これにより、保留アイコンが 1 つもストックされていない状態となる。

10

【 0 5 9 4 】

装飾図柄の変動演出 (変動表示) が開始され、その後、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄で揃わず仮停止表示され停止表示されると、はずれとなり、装飾図柄の変動演出 (変動表示) が終了するのに対して、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄で揃って仮停止表示され停止表示されると、当たりとなり、装飾図柄の変動演出 (変動表示) が終了し、その後、大当たり遊技 (大当たり演出) が開始されることとなる。

【 0 5 9 5 】

このように、透明領域を通しての変動表示演出 C では、図 6 8 ( B ) から開始され、3 つの変動表示を跨いで行われ、図 6 8 ( C ) ~ 図 6 8 ( E ) においては、透明な閉じた特定領域として平面形状であり且つ円形状を有する無色透明な領域である透明領域 H R が現れ、透明領域 H R の境界線 H R c が青色で輝いて発光する表示態様となっており、図 6 8 ( H ) ~ 図 6 8 ( J ) においては、透明な閉じた特定領域として平面形状であり且つ三角形状を有する無色透明な領域である透明領域 H R が現れ、透明領域 H R の境界線 H R c が赤色で輝いて発光する表示態様となっており、図 6 8 ( M )、( N ) 等においては、透明な閉じた特定領域として平面形状であり且つ四角形状を有する無色透明な領域である透明領域 H R が現れ、透明領域 H R の境界線 H R c が緑色で輝いて発光する表示態様となっていた。これは、透明領域を通しての変動表示演出 C において、透明な閉じた特定領域として平面形状を有する無色透明な領域である透明領域 H R が円形状、三角形状、四角形状そして星形状という順番で当たり期待度が高くなるように予め設定されているからである。これにより、透明領域を通しての変動表示演出 C が進行することで透明領域 H R の境界線 H R c の形状が円形状から三角形状そして四角形状へ順番に変化させて当たりへの期待感を遊技者に付与することができるため、装飾図柄の変動による単調さを軽減することに寄与することができるようになっている。

20

30

【 0 5 9 6 】

さらに、第 2 可動役物 1 5 の矩形領域 1 5 b については、白色 (通常点灯色)、青色、赤色、緑色、紫色、黄色 (ゴールド色) そして虹色 (レインボー色 (大当たり濃厚)) という順番で当たり期待度が高く予め設定されており、第 2 可動役物 1 5 の矩形領域 1 5 b と同一の色となる透明領域 H R の境界線 H R c の色についても、青色、赤色、緑色、紫色、黄色 (ゴールド色) そして虹色 (レインボー色 (大当たり濃厚)) という順番で当たり期待度が高く予め設定されているからである。これにより、透明領域を通しての変動表示演出 C が進行することで透明領域 H R の境界線 H R c の色が青色から赤色そして緑色へ変化させて当たりへの期待感を遊技者に付与することができるため、装飾図柄の変動による単調さを軽減することに寄与することができるようになっている。

40

【 0 5 9 7 】

また、透明領域を通しての変動表示演出 C では、図 6 8 ( B ) から開始され、3 つの変動表示を跨いで行われ、図 6 8 ( C ) ~ 図 6 8 ( E ) においては、透明な閉じた特定領域として平面形状であり且つ円形状を有する無色透明な領域である透明領域 H R が現れ、表

50

示画面 7 a の上方側の退避位置（ホームポジション）で静止した状態（第 1 態様）で維持された第 2 可動役物 1 5 における矩形領域 1 5 b が点灯する色と同一の色である青色で透明領域 H R の境界線 H R c が輝いて発光する表示態様となり、図 6 8 ( H ) ~ 図 6 8 ( J ) においては、透明な閉じた特定領域として平面形状であり且つ三角形形状を有する無色透明な領域である透明領域 H R が現れ、表示画面 7 a の上方側の退避位置（ホームポジション）で静止した状態（第 1 態様）で維持された第 2 可動役物 1 5 における矩形領域 1 5 b が点灯する色と同一の色である青色で透明領域 H R の境界線 H R c が輝いて発光する表示態様となり、図 6 8 ( M ) , ( N ) 等においては、透明な閉じた特定領域として平面形状であり且つ四角形状を有する無色透明な領域である透明領域 H R が現れ、表示画面 7 a の上方側の退避位置（ホームポジション）で静止した状態（第 1 態様）で維持された第 2 可動役物 1 5 における矩形領域 1 5 b が点灯する色と同一の色である緑色で透明領域 H R の境界線 H R c が輝いて発光する表示態様となっていた。言い換えると、第 2 可動役物 1 5 が表示画面 7 a の上方側の退避位置（ホームポジション）で静止した状態（第 1 態様）で維持された状態であるものの、第 2 可動役物 1 5 における矩形領域 1 5 b が点灯する色と同一の色で透明領域 H R の境界線 H R c が輝くことができるようになっていたため、第 2 可動役物 1 5 が移動開始していなくても、第 2 可動役物 1 5 の作動に付与される当たり期待度に見合う（相当する）当たり期待度を遊技者に付与することができ、変動表示に対する期待感を付与することに寄与することができる。

10

#### 【 0 5 9 8 】

また、パチンコ遊技機である遊技機 1 への電源が投入されると、上述したように、通常状態として、第 2 可動役物 1 5 の文字領域 1 5 a が黄色点灯する状態となり、第 2 可動役物 1 5 の矩形領域 1 5 b が白色点灯する状態となっている。透明領域を通しての変動表示演出 C では、図 6 8 ( B ) から開始され、3 つの変動表示を跨いで行われているものの、図 6 8 ( B ) ~ 図 6 8 ( F ) において、第 2 可動役物 1 5 の矩形領域 1 5 b が白色点灯する状態から青色点灯する状態へ変化し、その後、第 2 可動役物 1 5 の矩形領域 1 5 b が青色点灯する状態から元の白色点灯する状態へ変化するようになっており、次変動である図 6 8 ( G ) ~ 図 6 8 ( K ) において、第 2 可動役物 1 5 の矩形領域 1 5 b が白色点灯する状態から赤色点灯する状態へ変化し、その後、第 2 可動役物 1 5 の矩形領域 1 5 b が赤色点灯する状態から元の白色点灯する状態へ変化するようになっており、さらに、次変動である図 6 8 ( L ) から開始される変動において、第 2 可動役物 1 5 の矩形領域 1 5 b が白色点灯する状態から緑色点灯する状態へ変化し、その後、第 2 可動役物 1 5 の矩形領域 1 5 b が緑色点灯する状態から元の白色点灯する状態へ変化するようになっていた。透明領域を通しての変動表示演出 C は、いわゆる先読み演出の一つの演出として行われるのではなく、サブ制御基板 9 0 における演出制御用マイコン 9 1 が演出中において透明領域を通しての変動表示演出 C を実行するか否かを抽選により決定している。つまり、実際には 1 回の抽選のみによって、透明領域を通しての変動表示演出 C を図 6 8 ( B ) から開始され、3 つの変動表示を跨いで行っているため、あたかも、装飾図柄の変動ごとに、演出制御用マイコン 9 1 による抽選により決定されているかのように、透明領域を通しての変動表示演出 C を行うことができるようになっていた。これにより、透明領域を通しての変動表示演出 C に対する複数のバリエーションがあるかのように遊技者に思わせることができる。

20

30

40

#### 【 0 5 9 9 】

なお、本実施形態における透明領域を通しての変動表示演出 C では、図 6 8 ( C ) ~ 図 6 8 ( E ) において、まず透明な閉じた特定領域として平面形状であり且つ円形状を有する無色透明な領域である透明領域 H R が現れていたが、平面形状であり且つ三角形形状を有するものにしてもよいし、平面形状であり且つ四角形状を有するものにしてもよいし、図 6 8 ( B ) ~ 図 6 8 ( K ) において、平面形状であり且つ円形状を有するものを維持した状態で透明領域 H R の境界線 H R c の色を変化させるようにしてもよい。

#### 【 0 6 0 0 】

また、本実施形態における透明領域を通しての変動表示演出 C では、図 6 8 ( C ) において、まず透明な閉じた特定領域として平面形状であり且つ円形状を有する無色透明な領

50

域である透明領域 H R の色として青色から変化するようになっていたが、例えば赤色、緑色、紫色のうちいずれかの一つの色から変化するようにしてもよいし、図 6 8 ( C ) ~ 図 6 8 ( E ) における変動において、または、図 6 8 ( H ) ~ 図 6 8 ( J ) における変動において、または、図 6 8 ( M )、( N ) 等における変動において、まず透明な閉じた特定領域として平面形状であり且つ円形状を有する無色透明な領域である透明領域 H R の色として青色から他の色へ複数回だけ変化（例えば、青色 赤色、青色 赤色 緑色、青色 赤色 緑色 紫色などのように変化）するようにしてもよいし、図 6 8 ( B ) から開始され、3 つの変動を跨いで、透明領域 H R の色を黄色（ゴールド色）または虹色（レインボー色（大当たり濃厚））に維持した状態で、透明な閉じた特定領域である透明領域 H R の形状を変化したり（例えば、円形状、三角形形状、四角形状そして星形状という順番、円形状、三角形形状そして四角形状という順番、円形状そして三角形形状という順番、三角形形状、四角形状そして星形状という順番、三角形形状そして四角形状という順番など）、透明な閉じた特定領域である透明領域 H R の形状を維持したり（例えば、円形状を維持したり、三角形形状を維持したり、四角形状を維持したり、星形状を維持したり）してもよい。

10

#### 【 0 6 0 1 】

また、本実施形態における透明領域を通しての変動表示演出 C では、図 6 8 ( B ) から開始され、3 つの変動表示を跨いで行われているものの、いわゆる先読み演出の一つの演出として行われるものではなく、サブ制御基板 9 0 における演出制御用マイコン 9 1 が演出中において透明領域を通しての変動表示演出 C を実行するか否かを抽選により決定している。しかし、透明領域を通しての変動表示演出 C を先読み演出の一つとして行うこともできる。この場合、透明領域を通しての変動表示演出 C が図 6 8 ( B ) から開始され、3 つの変動表示を跨いで行われていたため、図 6 8 ( A ) における第 3 保留表示位置 9 B d に載置される保留アイコン 9 B に対する先読み結果として保留アイコン 9 B に対する形状や色を、実際には先読み結果として赤い球状の保留アイコン 9 B とするところ、赤い球状の保留アイコン 9 B の期待度と見合う（相当する）演出として図 6 8 ( B ) から開始され、3 つの変動表示を跨いで行う透明領域を通しての変動表示演出 C を行うことにより、第 3 保留表示位置 9 B d に載置される保留アイコン 9 B を、あえて白い球状の保留アイコン 9 B とすることができる。

20

#### 【 0 6 0 2 】

また、本実施形態における透明領域を通しての変動表示演出 C では、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄は、表示画面 7 a の右下側に設けられたサブ変動領域において変動演出（変動表示）されていた。しかし、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄による数字を、透明領域を通しての変動表示演出 C により開始されるカウントダウンであると遊技者が勘違いして、このカウントダウンにより当たり期待度の高い演出がその後実行されると遊技者が期待するおそれがあるため、サブ変動領域を、左サブ表示画面 6 4 L の右下側または右サブ表示画面 6 4 R の左下側に配置して小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄が変動演出（変動表示）されるようにしてもよい。

30

#### 【 0 6 0 3 】

また、本実施形態における透明領域を通しての変動表示演出 C では、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留の数（青色数字）と、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留の数（赤色数字）と、が表示画面 7 a の左下側に配置されて常に表示されていた。しかし、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留の数（青色数字）と、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留の数（赤色数字）とを、透明領域を通しての変動表示演出 C により開始されるカウントダウンであると遊技者が勘違いして、このカウントダウンにより当たり期待度の高い演出がその後実行されると遊技者が期待するおそれがあるため、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留の数（青色数字）と、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留の数（赤色数字）と、を左サブ表示画面 6 4 L の右下側または右サブ表示画面 6 4 R の左下側に配置して常に表示するようにしてもよい。

40

50

## 【0604】

また、本実施形態における透明領域を通しての変動表示演出Cでは、図68(C)～図68(E)においては、透明な閉じた特定領域として平面形状であり且つ円形状を有する無色透明な領域である透明領域HRが表示画面7aの中央(つまり中装飾図柄8Cの変動領域)に現れると、この位置において透明領域HRが移動や回転せず固定されていた。また、図68(H)～図68(J)においては、透明な閉じた特定領域として平面形状であり且つ三角形形状を有する無色透明な領域である透明領域HRが表示画面7aの中央(つまり中装飾図柄8Cの変動領域)に現れると、この位置において透明領域HRが移動や回転せず固定されていた。また、図68(M),(N)等においては、透明な閉じた特定領域として平面形状であり且つ四角形状を有する無色透明な領域である透明領域HRが表示画面7aの中央(つまり中装飾図柄8Cの変動領域)に現れると、この位置において透明領域HRが移動や回転せず固定されていた。しかし、透明領域HRが表示画面7aに現れると、この現れた位置を中心として、透明領域HRが上下に小刻みに繰り返し移動(上下振動)する表示態様としたり、左右に小刻みに繰り返し移動(左右振動)する表示態様としたり、時計回りまたは反時計回りに繰り返し小刻みに回転(回転振動)する表示態様としたり、これらを組み合わせた表示態様としたりしてもよい。こうすれば、透明領域HRを通して視認可能となる領域が変化するため、透明領域HRによる演出のバリエーションを増やすことができ、装飾図柄の変動演出(変動表示)に対する単調さを低減することに寄与することができる。

10

## 【0605】

また、本実施形態における透明領域を通しての変動表示演出Cでは、例えば、図68(C)～図68(E)においては、透明な閉じた特定領域として平面形状であり且つ円形状を有する無色透明な領域である透明領域HRが表示画面7aの中央(つまり中装飾図柄8Cの変動領域)に現れていた。しかし、透明な閉じた特定領域として平面形状であり且つ円形状を有する無色透明な領域に代えて、中装飾図柄8Cの変動領域を、平面形状であり且つ無色透明な領域である透明領域HRとしてもよい。言い換えると、左装飾図柄8Lの変動領域および右装飾図柄8Rの変動領域が次第に明るい状態から暗い状態へ変化して表示画面7aが暗転し、最終的に中装飾図柄8Cの変動領域のみ明るい状態を維持することで、中装飾図柄8Cの変動領域を通してのみ、背景画像と、背景画像の前方を変動表示する中装飾図柄8Cと、を視認することができるようにしてもよい。こうすれば、透明領域HRのバリエーションを増やすことができるため、遊技者に対して、透明領域を通しての変動表示演出Cに対する新鮮度を失い難くすることができる。

20

30

## 【0606】

また、本実施形態における透明領域を通しての変動表示演出Cでは、透明領域を通しての変動表示演出Cでは、図68(B)から開始され、3つの変動表示を跨いで行われ、図68(C)～図68(E)においては、透明な閉じた特定領域として平面形状であり且つ円形状を有する無色透明な領域である透明領域HRが現れ、透明領域HRの境界線HRcが青色で輝いて発光する表示態様となっており、図68(H)～図68(J)においては、透明な閉じた特定領域として平面形状であり且つ三角形形状を有する無色透明な領域である透明領域HRが現れ、透明領域HRの境界線HRcが赤色で輝いて発光する表示態様となっており、図68(M),(N)等においては、透明な閉じた特定領域として平面形状であり且つ四角形状を有する無色透明な領域である透明領域HRが現れ、透明領域HRの境界線HRcが緑色で輝いて発光する表示態様となっていた。これは、透明領域を通しての変動表示演出Cにおいて、透明な閉じた特定領域として無色透明な領域である透明領域HRが円形状、三角形形状、四角形状そして星形状という順番で当たり期待度が高くなるように予め設定されているからである。透明な閉じた特定領域として無色透明な領域である透明領域HRが円形状、三角形形状、四角形状そして星形状となつて出現するのに代えて、キャラクタ1のシルエット、キャラクタ2のシルエット、キャラクタ3のシルエットそしてキャラクタ4のシルエットという順番で異なるキャラクタのシルエットが次々出現するようにしてもよい。各キャラクタのシルエットの輪郭部が上述した透明領域HRの境界線H

40

50

R c となり、各キャラクタのシルエットの内部領域が上述した透明領域 H R の内側領域 H R a となり、各キャラクタのシルエットの輪郭部の外側領域が上述した透明領域 H R の外側領域 H R b となる。この場合、キャラクタ 1 のシルエット、キャラクタ 2 のシルエット、キャラクタ 3 のシルエットそしてキャラクタ 4 のシルエットという順番で当たり期待度が高くなるように予め設定される。また、透明な閉じた特定領域として無色透明な領域である透明領域 H R が円形状、三角形形状、四角形状そして星形状となって出現するのに代えて、単一の特定キャラクタのシルエットの姿勢（ポーズ）が徐々に変化するように出現するようにしてもよい。例えば、特定キャラクタが剣を持って構えるまでの一連の動作のシルエットを順番に出現するようにすることを挙げることができる。この場合、特定キャラクタが剣を持って構えるまでの一連の動作のシルエットがすすむに連れて当たり期待度が高くなるように予め設定される。

10

#### 【0607】

また、本実施形態における透明領域を通しての変動表示演出 C では、透明領域を通しての変動表示演出 C では、図 68 ( B ) から開始され、3 つの変動表示を跨いで行われ、図 68 ( C ) ~ 図 68 ( E ) においては、透明な閉じた特定領域として平面形状であり且つ円形状を有する無色透明な領域である透明領域 H R が現れ、透明領域 H R の境界線 H R c が青色で輝いて発光する表示態様となっており、図 68 ( H ) ~ 図 68 ( J ) においては、透明な閉じた特定領域として平面形状であり且つ三角形形状を有する無色透明な領域である透明領域 H R が現れ、透明領域 H R の境界線 H R c が赤色で輝いて発光する表示態様となっており、図 68 ( M ) , ( N ) 等においては、透明な閉じた特定領域として平面形状であり且つ四角形状を有する無色透明な領域である透明領域 H R が現れ、透明領域 H R の境界線 H R c が緑色で輝いて発光する表示態様となっていた。これは、透明領域を通しての変動表示演出 C において、透明な閉じた特定領域として無色透明な領域である透明領域 H R が円形状、三角形形状、四角形状そして星形状という順番で当たり期待度が高くなるように予め設定されているからである。透明な閉じた特定領域として無色透明な領域である透明領域 H R が円形状、三角形形状、四角形状そして星形状となって出現するのに代えて、数字画像によりカウントダウンするようにしてもよい。数字画像の輪郭部が上述した透明領域 H R の境界線 H R c となり、数字画像の内部領域が上述した透明領域 H R の内側領域 H R a となり、数字画像の輪郭部の外側領域が上述した透明領域 H R の外側領域 H R b となる。この場合、数字「3」の画像、数字「2」の画像、数字「1」の画像そして数字「0（ゼロ）」の画像という順番で数字画像によるカウントダウンを行い、数字「3」の画像、数字「2」の画像、数字「1」の画像そして数字「0（ゼロ）」の画像という順番で数字画像によるカウントダウンが進行すると、当たり期待度が高くなるように予め設定される。

20

30

#### 【0608】

また、本実施形態における透明領域を通しての変動表示演出 C では、図 68 ( D )、図 68 ( I ) および図 68 ( N ) において、暗転されたときに、透明領域 H R を通して視認可能な背景画像が暗転されるまえにおける背景画像である背景画像 T H G 1（ここでは、動画の地下画像）であった。しかし、図 68 ( D )、図 68 ( I ) および図 68 ( N ) において、暗転されたときに、透明領域 H R を通して視認可能な背景画像が暗転されるまえにおける背景画像から他の背景画像に切り換える（変化する）ようにしてもよい。こうすれば、図 68 ( D )、図 68 ( I ) および図 68 ( N ) の前後において背景画像を切り替えることができるため、つまり当該変動において背景画像を切り替えることで、当該変動により切り替わった背景画像と当落結果との関係性（法則性）を遊技者人身で発見して、興趣の低下を抑制することに寄与することができる。なお、背景画像としては、上述した都市画像、森林画像、海画像、海底画像、地下画像のうちいずれかに切り換わる（変化する）ようにしてもよいし、透明領域を通しての変動表示演出 C における専用の背景画像 C 1 , C 2 , C 3 . . . という複数の画像の中から 1 つの画像に切り換わる（変化する）ようにしてもよい。この場合、専用の背景画像 C 1 , C 2 , C 3 . . . という複数の画像は、専用の背景画像 C 1 , C 2 , C 3 . . . という順番で当たり期待度が予め高く設定さて

40

50

いるようにしてもよい。

【0609】

[効果例]

以下に、透明領域を通しての変動表示演出の効果例を示す。

[効果1]

上記実施形態の遊技機1では、図66の透明領域を通しての変動表示演出A、図67の透明領域を通しての変動表示演出B、図68の透明領域を通しての変動表示演出Cにおいて、複数種類の画像を表示可能な画像表示装置7(表示手段)を備え、透明な閉じた特定領域HRを形成する画像を表示するとき、特定領域HRを形成する画像の外側では背景画像THG1と、図柄画像である左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄と、を視認困難とし、特定領域HRを形成する画像の内側を通して、背景画像THG1の一部と図柄画像の一部とを視認可能とする演出(透明領域を通しての変動表示演出Aでは図66(D)、(I)、透明領域を通しての変動表示演出Bでは図67(D)、(I)、透明領域を通しての変動表示演出Cでは図68(D)、(I)、(N))を実行することができるようになっている。この構成によれば、透明な閉じた特定領域HRを形成する画像を表示するとき、特定領域HRを形成する画像の外側では、背景画像THG1と、当落結果を報知することができる図柄画像である左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rと、を視認困難とするものの、特定領域HRを形成する画像の内側では、この特定領域HRを形成する画像の内側を通して、背景画像THG1の一部と図柄画像の一部(例えば、透明領域を通しての変動表示演出Aでは図66(D)の中装飾図柄8Cの一部、図66(I)の左装飾図柄8Lの一部、透明領域を通しての変動表示演出Bでは図67(D)の左装飾図柄8Lの一部および中装飾図柄8Cの一部、図67(I)の中装飾図柄8Cの一部および右装飾図柄8Rの一部、透明領域を通しての変動表示演出Cでは図68(D)の中装飾図柄8Cの一部)とを視認することができるようになっているため、従来にない斬新な図柄画像である左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄による変動表示を行うことができ、図柄画像である左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄の変動による単調さを軽減することに寄与することができるようになっている。したがって、斬新な図柄画像である左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄による変動表示を行うことにより、興趣の向上を図ることができる。

【0610】

[効果2]

上記実施形態の遊技機1では、図66の透明領域を通しての変動表示演出A、図67の透明領域を通しての変動表示演出B、図68の透明領域を通しての変動表示演出Cにおける演出は、表示画面7aを暗転して特定領域HRを形成する画像を表示すると、特定領域HRを形成する画像の外側を暗転した状態とし、特定領域HRを形成する画像の内側を暗転せず透明な状態を維持することができるようになっている。この構成によれば、特定領域HRを形成する画像の外側は、表示画面7aが暗転されることにより、背景画像THG1と図柄画像である左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rとが視認困難となり、特定領域HRを形成する画像の内側は、表示画面7aが暗転されるか否かにかかわらず、透明な状態が維持されているため、表示画面7aが暗転されるまえにおける、背景画像THG1と、図柄画像(例えば、透明領域を通しての変動表示演出Aでは図66(I)の左装飾図柄8L、透明領域を通しての変動表示演出Bでは図67(I)の中装飾図柄8Cおよび右装飾図柄8R、透明領域を通しての変動表示演出Cでは図68(D)の中装飾図柄8C、図68(I)の中装飾図柄8C、図68(N)の中装飾図柄8C)と、が視認容易な状態を維持することができる。

【0611】

[効果3]

上記実施形態の遊技機1では、図66の透明領域を通しての変動表示演出A、図67の透明領域を通しての変動表示演出B、図68の透明領域を通しての変動表示演出Cにおける演出は、特定領域HRを形成する画像の外側に変動アイコン9Cと保留アイコン9Bと

10

20

30

40

50

を表示し、表示画面7aを暗転しても、変動アイコン9Cと保留アイコン9Bとを非表示せず表示した状態を維持することができるようになっている。この構成によれば、表示画面7aが暗転されると、特定領域HRを形成する画像の外側が暗転した状態となるものの、特定領域HRを形成する画像の外側に配置される変動アイコン9Cと保留アイコン9Bとが非表示されず表示された状態が維持されることができるため、遊技者に対して、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rによる変動表示中において表示され続ける変動アイコン9Cが他の形状や他の色へ変化して当たり期待度が高くなる可能性を示唆することができるし、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rによる変動表示中において表示され続ける保留アイコン9Bが他の形状や他の色へ変化して当たり期待度が高くなる可能性を示唆することもできる。

10

【0612】

[効果4]

上記実施形態の遊技機1では、図66の透明領域を通しての変動表示演出A、図67の透明領域を通しての変動表示演出B、図68の透明領域を通しての変動表示演出Cにおける演出は、背景画像THG1の前方に図柄画像である左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rを配置し、図柄画像である左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rを不透明な状態から変動開始すると、特定領域HRを形成する画像を表示し、図柄画像である左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rを不透明な状態から半透明な状態へ変化させて高速に変動表示したあと、図柄画像である左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rの変動表示を減速して半透明な状態から不透明な状態へ変化させるようになっている。この構成によれば、図柄画像である左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが半透明な状態で高速に変動表示されるものの、半透明な状態となった図柄画像である左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rを、特定領域HRを通して視認することができ、半透明な状態となった図柄画像である左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rの後方の背景画像THG1も、図柄画像そして特定領域HRを通して視認することができる。

20

【0613】

[効果5]

上記実施形態の遊技機1では、図66の透明領域を通しての変動表示演出A、図67の透明領域を通しての変動表示演出B、図68の透明領域を通しての変動表示演出Cにおける演出は、特定領域HRを形成する画像の外側と内側との境界線HRcを所定の色で表示することができるようになっている。この構成によれば、特定領域HRが透明な閉じた領域を形成する画像であるため、特定領域HRの外形を表す境界線HRcを所定の色で表示して特定領域HRを視認しやすくし、特定領域HRが表示されたときに遊技者の視線を特定領域HRへ誘導して注目させることに寄与することができる。

30

【0614】

[効果6]

上記実施形態の遊技機1では、退避位置と進出位置とを移動可能であり、多色発光可能な複数の第1フルカラーLEDおよび複数の第2フルカラーLED(複数の発光手段)が設けられた第2可動役物15(可動体)を有し、図66の透明領域を通しての変動表示演出A、図67の透明領域を通しての変動表示演出B、図68の透明領域を通しての変動表示演出Cにおける演出は、第2可動役物15を退避位置で退避した状態において、境界線HRcを表示する所定の色と、複数の第1フルカラーLEDおよび複数の第2フルカラーLED(複数の発光手段)のうち複数の第2フルカラーLED(特定の発光手段)が発した光の発光色と、を同一の色とすることができるようになっている。第2可動役物15は、退避位置から進出位置へ作動開始されると、当たり期待度が高いことを遊技者に示唆することができるものであるものの、第2可動役物15を退避位置で退避した状態において、第2可動役物15に備える複数の第2フルカラーLED(特定の発光手段)が発した光の発光色と同一の色となるように、境界線HRcを表示することができるようになっているため、第2可動役物15と透明領域HR(つまり境界線HRc)とが連動している点を

40

50

遊技者に示唆することができ、第2可動役物15を退避位置で退避した状態においても、当たり期待度が高いことを、透明領域HR（つまり境界線HRc）を用いて遊技者に示唆することができる。また、上述したように、第2可動役物15を退避位置で退避した状態において、第2可動役物15に備える複数の第2フルカラーLED（特定の発光手段）が発した光の発光色と同一の色となるように、境界線HRcを表示することができるようになっていたため、第2可動役物15と透明領域HR（つまり境界線HRc）とが連動している点を遊技者に示唆することができ、これに伴い、さらに、第2可動役物15がこれから作動開始するかもしれないという期待感を遊技者に煽ることもできる。

【0615】

[効果7]

上記実施形態の遊技機1では、図66の透明領域を通しての変動表示演出A、図67の透明領域を通しての変動表示演出B、図68の透明領域を通しての変動表示演出Cにおいて、特定領域HRに形成される画像は、平面形状の画像（平面画像）であり、図66の透明領域を通しての変動表示演出A、図67の透明領域を通しての変動表示演出B、図68の透明領域を通しての変動表示演出Cにおける演出は、平面形状の画像（平面画像）を表示してから非表示するまでに亘って平面形状の画像（平面画像）の姿勢およびサイズを変更せず維持することができるようになっていた。この構成によれば、特定領域HRに形成される画像である平面形状の画像（平面画像）の姿勢およびサイズが変わらなくなっているため、遊技者の視線を、特定領域HR自体ではなく特定領域HRを形成する画像の内側を通して視認可能となる背景画像THG1の一部と図柄画像の一部とへ向けた状態に維持することに寄与することができる。

【0616】

[変形例]

以下に、透明領域を通しての変動表示演出の変形例を示す。

[変形例1]

図66の透明領域を通しての変動表示演出A、図67の透明領域を通しての変動表示演出B、図68の透明領域を通しての変動表示演出Cでは、第2始動口21に遊技球が入球したことに基いて行われるものであった。言い換えると、いわゆる右打ちという遊技状態において行われるものであった。しかし、第1始動口20に遊技球が入球したことに基いて行われるようにしてもよい。言い換えると、いわゆる左打ちという遊技状態において行われるようにしてもよい。

【0617】

[変形例2]

図66の透明領域を通しての変動表示演出A、図67の透明領域を通しての変動表示演出B、図68の透明領域を通しての変動表示演出Cでは、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rによる変動表示中において、遊技者に対して、変動アイコン9Cおよび保留アイコン9Bが他の形状や他の色へ変化していなかった。しかし、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rによる変動表示中において変動アイコン9が他の形状や他の色へ変化して当たり期待度が高くなる可能性を示唆することができるようにしてもよいし、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rによる変動表示中において保留アイコン9Bが他の形状や他の色へ変化して当たり期待度が高くなる可能性を示唆することができるようにしてもよい。

【0618】

[変形例3]

図66の透明領域を通しての変動表示演出A、図67の透明領域を通しての変動表示演出B、図68の透明領域を通しての変動表示演出Cでは、透明な閉じた特定領域HRを形成する画像を表示するとき、特定領域HRを形成する画像の外側では背景画像THG1と、図柄画像である左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄と、を視認困難とし、特定領域HRを形成する画像の内側を通して、背景画像THG1の一部と図柄画像の一部とを視認可能とする演出を実行することができるようになっていた。しかし、図柄画像とし

10

20

30

40

50

て左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄に代えて、変動アイコン 9 または保留アイコン 9 B としてもよい。この場合、図柄画像が変動アイコン 9 C であるとき、透明な閉じた特定領域 H R を形成する画像を表示するとき、特定領域 H R を形成する画像の外側では、背景画像 T H G 1 と変動アイコン 9 C とを視認困難とするものの、特定領域 H R を形成する画像の内側では、特定領域 H R を形成する画像の内側を通して、背景画像 T H G 1 の一部と図柄画像の一部または全部（変動アイコン 9 C の一部または変動アイコン 9 C の全部）とを視認することができるようにしてもよいし、図柄画像が保留アイコン 9 B であるとき、透明な閉じた特定領域 H R を形成する画像を表示するとき、特定領域 H R を形成する画像の外側では、背景画像 T H G 1 と保留アイコン 9 B とを視認困難とするものの、特定領域 H R を形成する画像の内側では、特定領域 H R を形成する画像の内側を通して、背景画像 T H G 1 の一部と図柄画像の一部または全部（保留アイコン 9 B の一部または保留アイコン 9 B の全部）とを視認することができるようにしてもよい。こうすれば、変動アイコン 9 C や保留アイコン 9 B に対して遊技者の視線を向けることができるため、変動アイコン 9 C や保留アイコン 9 B が他の形状や他の色へ変化して当たり期待度が高くなる可能性を示唆するタイミングを遊技者に伝えることができる。

10

【 0 6 1 9 】

[ 変形例 4 ]

図 6 6 の透明領域を通しての変動表示演出 A、図 6 7 の透明領域を通しての変動表示演出 B、図 6 8 の透明領域を通しての変動表示演出 C では、第 2 可動役物 1 5 の矩形領域 1 5 b については、白色（通常点灯色）、青色、赤色、緑色、紫色、黄色（ゴールド色）そして虹色（レインボー色（大当たり濃厚））という順番で当たり期待度が高く予め設定されており、第 2 可動役物 1 5 の矩形領域 1 5 b と同一の色となる透明領域 H R の境界線 H R c の色についても、青色、赤色、緑色、紫色、黄色（ゴールド色）そして虹色（レインボー色（大当たり濃厚））という順番で当たり期待度が高く予め設定されていた。しかし、透明領域 H R の境界線 H R c の色については、第 2 可動役物 1 5 の矩形領域 1 5 b と同一の色に続いて当たり期待度が 1 つ高くなる色とするようにしてもよい。例えば、第 2 可動役物 1 5 の矩形領域 1 5 が青色点灯しているときには、青色に続いて当たり期待度が 1 つ高くなる色である赤色が透明領域 H R の境界線 H R c の色となり、透明領域 H R の境界線 H R c が赤色点灯する。また、透明領域 H R の境界線 H R c の色については、第 2 可動役物 1 5 の矩形領域 1 5 b と同一の色に続いて当たり期待度が 2 つ高くなる色とするようにしてもよい。例えば、第 2 可動役物 1 5 の矩形領域 1 5 が青色点灯しているときには、青色に続いて当たり期待度が 2 つ高くなる色である緑色が透明領域 H R の境界線 H R c の色となり、透明領域 H R の境界線 H R c が緑色点灯する。

20

30

【 0 6 2 0 】

[ 変形例 5 ]

図 6 6 の透明領域を通しての変動表示演出 A、図 6 7 の透明領域を通しての変動表示演出 B、図 6 8 の透明領域を通しての変動表示演出 C では、説明した演出の一部を備えていなくてもよいし、他の演出が追加されていてもよい。

【 0 6 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 6 - 1 ]

複数種類の画像を画面に表示する表示手段を有する遊技機であって、

透明な閉じた特定領域を形成する画像を表示するとき、前記特定領域を形成する画像の外側では背景画像と図柄画像とを視認困難とし、前記特定領域を形成する画像の内側を通して、前記背景画像の一部と前記図柄画像の一部とを視認可能とする演出を実行可能である、

40

ことを特徴とする遊技機。

【 0 6 2 2 】

[ 態様 A 6 - 2 ]

50

態様 A 6 - 1 に記載の遊技機であって、

前記演出は、画面を暗転して前記特定領域を形成する画像を表示すると、当該特定領域を形成する画像の外側を暗転した状態とし、当該特定領域を形成する画像の内側を暗転せず透明な状態を維持する、

ことを特徴とする遊技機。

【 0 6 2 3 】

[ 態様 A 6 - 3 ]

態様 A 6 - 2 に記載の遊技機であって、

前記演出は、前記特定領域を形成する画像の外側に変動アイコンと保留アイコンとを表示し、画面を暗転しても、前記変動アイコンと前記保留アイコンとを非表示せず表示した状態を維持する、

ことを特徴とする遊技機。

【 0 6 2 4 】

[ 態様 A 6 - 4 ]

態様 A 6 - 1 から態様 A 6 - 3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記演出は、前記背景画像の前方に前記図柄画像を配置し、当該図柄画像を不透明な状態から変動開始すると、前記特定領域を形成する画像を表示し、当該図柄画像を不透明な状態から半透明な状態へ変化させて高速に変動表示したあと、当該図柄画像の変動表示を減速して半透明な状態から不透明な状態へ変化させる、

ことを特徴とする遊技機。

【 0 6 2 5 】

[ 態様 A 6 - 5 ]

態様 A 6 - 1 から態様 A 6 - 4 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記演出は、前記特定領域を形成する画像の外側と内側との境界線を所定の色で表示する、

ことを特徴とする遊技機。

【 0 6 2 6 】

[ 態様 A 6 - 6 ]

態様 A 6 - 5 に記載の遊技機であって、

退避位置と進出位置とを移動可能であり、多色発光可能は複数の発光手段が設けられた可動体を有し、

前記演出は、前記可動体を前記退避位置で退避した状態において、前記境界線を表示する前記所定の色と、前記複数の発光手段のうち特定の発光手段が発した光の発光色と、を同一の色とする、

ことを特徴とする遊技機。

【 0 6 2 7 】

[ 態様 A 6 - 7 ]

態様 A 6 - 1 から態様 A 6 - 6 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記特定領域に形成される画像は、平面画像であり、

前記演出は、前記平面画像を表示してから非表示するまでに亘って当該平面画像の姿勢およびサイズを変更せず維持する、

ことを特徴とする遊技機。

【 0 6 2 8 】

以下に図 6 9 ~ 図 7 1 を用いてリズムカル当落報知演出 A ~ C について説明する。図 6 9 ~ 図 7 1 において、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面（前方）周囲に配置される第 1 可動役物 1 4 および第 2 可動役物 1 5 が図面の見易さから省略されているものがある。なお、第 1 可動役物 1 4 や第 2 可動役物 1 5 が複数の装飾図柄の変動演出（変動表示）中において作動されると、第 1 可動役物 1 4 や第 2 可動役物 1 5 が作動されないときと比べて、複数の装飾図柄の変動演出（変動表示）の終了したあとに（つまり複数の装飾図柄が停止表示されたあとに）当たりが発生するという当たり期待度が高いことを遊技者に示唆

10

20

30

40

50

し、第1可動役物14や第2可動役物15が複数の装飾図柄が同一の図柄に揃って仮停止表示中において作動されると、第1可動役物14や第2可動役物15が作動されないときと比べて、複数存在する当たりの種類のうち、より遊技者に利益を付与する当たりとなる期待度が高いことを遊技者に示唆する。このため、遊技者は、第1可動役物14や第2可動役物15の作動に対する関心が高い。

#### 【0629】

このリズムカル当落報知演出は、複数の装飾図柄の変動演出（変動表示）を一斉に（同時に）開始し、所定時間（一定時間）が経過すると、一斉に（同時に）停止表示して当落結果を報知するという変動表示演出を実行し得るものである。言い換えると、複数の装飾図柄の変動演出（変動表示）を所定時間（一定時間）の経過後に当落結果を報知することによって、リズムカルに当落結果を報知するという変動表示演出を実行し得るものである。すなわち、画像制御用マイコン101がサブ制御基板90から受信した各種コマンドを解析し、リズムカル当落報知演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM103から対応する画像データを読み出して画像表示装置7の表示画面7aに画像を表示させる。また、ランプ制御基板107がサブ制御基板90から受信した各種コマンドを解析し、リズムカル当落報知演出を実行する指示が含まれている場合に、遊技盤2に備える第1可動役物14および第2可動役物15の位置を変化させたりする。リズムカル当落報知演出は、いわゆる先読み演出の一つの演出として行われるのではなく、サブ制御基板90における演出制御用マイコン91が演出中においてリズムカル当落報知演出を実行するか否かを抽選により決定している。

#### 【0630】

なお、装飾図柄の変動演出（変動表示）の各種背景画像には、例えば、都市画像、森林画像、海画像、海底画像、地下画像などの背景画像を挙げることができる。これらの各種背景画像は、静止画であってもよいし、動画であってもよい。

#### 【0631】

ここでは、まずリズムカル当落報知演出Aについて説明し、リズムカル当落報知演出B、そしてリズムカル当落報知演出Cについて順番に説明する。

#### 【0632】

##### [リズムカル当落報知演出A]

まず、リズムカル当落報知演出Aについて図69を参照して説明する。図69は、リズムカル当落報知演出Aを説明するための図である。リズムカル当落報知演出Aは、複数の装飾図柄の変動演出（変動表示）を一斉に（同時に）開始し、所定時間（一定時間）が経過すると、一斉に（同時に）停止表示して当落結果を報知するという変動表示演出を実行し得るものである。言い換えると、リズムカル当落報知演出Aは、複数の装飾図柄の変動演出（変動表示）を所定時間（一定時間）の経過後に当落結果を報知することによって、リズムカルに当落結果を報知するという変動表示演出を実行し得るものである。

#### 【0633】

本実施形態におけるリズムカル当落報知演出Aでは、第2始動口21に遊技球が入球したことに基いて行われるものであり、いわゆる右打ちという遊技状態において行われる。この右打ちという遊技状態においては、画像表示装置7の表示画面7aの右上側に、図示しない「右打ち」という画像が表示されるようになっている。「右打ち」という画像は、表示画面7aの右上側に配置されているため、右装飾図柄8Rの変動領域と重なっているものの、最も手前側となるように配置されることで、右装飾図柄8Rや他の演出画像が「右打ち」という画像の後方に配置され右装飾図柄8Rや他の演出画像により「右打ち」という画像が遮られることがない。つまり、「右打ち」という画像が右装飾図柄8Rや他の演出画像により視認性が阻害されないようになっている。なお、「右打ち」という画像は、後述する特別な背景画像が表示画面7aに表示されると、これを契機として、表示画面7aから非表示される（消える）ようになっている。また、「右打ち」という画像が画像表示装置7の表示画面7aにおいて繰り広げられる各種演出において目障りとなる場合には、右打ちという遊技状態が開始されて所定条件が成立するまで（例えば、3分が経過

するまで、または、装飾図柄の変動回数が10に到達するまで)、画像表示装置7の表示画面7aの右上側に「右打ち」という画像を表示し続けたのち、「右打ち」という画像を左サブ表示画面64Lまたは右サブ表示画面64Rに表示するようにしてもよい。

【0634】

なお、右打ちという遊技状態としては、大当たり遊技終了後における時短遊技へ移行した状態のほかに、いわゆるb時短(遊タイム)へ移行した状態を挙げることができる。

【0635】

ここで、複数の装飾図柄について簡単に説明すると、画像表示装置7の表示画面7aには、立体画像の左装飾図柄8L、立体画像の中装飾図柄8C、立体画像の右装飾図柄8Rが表示画面7aの上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄(図柄:数字「1」~数字「9」)の変動演出(変動表示)が開始される。複数の装飾図柄の変動演出(変動表示)では、各装飾図柄が数字「1」 数字「2」 数字「3」 数字「4」 数字「5」 数字「6」 数字「7」 数字「8」 数字「9」 数字「1」 数字「2」・・・という順番でリールが回転する表示態様で変動演出(変動表示)されている。

10

【0636】

装飾図柄の変動演出(変動表示)が開始されると、停止表示された装飾図柄が一度上側へ向かって所定距離(例えば、5ミリメートル程度)浮遊する表示態様でゆったり(低速で)移動したのち(言い換えると、装飾図柄の停止表示が解除されたことで、装飾図柄がこれから移動しようとする表示態様としたのち)、下側へ向かって低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする(仮停止表示され、その後、停止表示される)。装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。

20

【0637】

また、表示画面7aの右下側には、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rとそれぞれ対応する不透明な小型の左装飾図柄、不透明な小型の中装飾図柄、不透明な小型の右装飾図柄が変動演出(変動表示)される図示しないサブ変動領域が設けられている。サブ変動領域の背景画像は、単色(例えば、暗色(濃暗色系)または暗色に近い色(例えば、深緑色)に固定されており、他の色へ変化することがない。サブ変動領域は、表示画面7aの右下側に配置されているため、右装飾図柄8Rの変動領域と重なっているものの、サブ変動領域が最も手前側となるように配置されることで、右装飾図柄8Rがサブ変動領域の後方に配置され右装飾図柄8Rによりサブ変動領域が遮られることがないし、他の演出画像が出現しても、他の演出画像がサブ変動領域の後方に配置され他の演出画像によりサブ変動領域が遮られることがない。また、サブ変動領域は、後述する第4保留表示位置の右方に配置されており、第4保留表示位置および第4保留表示位置に載置される保留アイコンと重ならないようになっている。つまり、サブ変動領域に表示される内容が右装飾図柄8R、他の演出画像、第4保留表示位置および第4保留表示位置に載置される保留アイコンにより視認性が阻害されないようになっている。なお、サブ変動領域に背景画像を設けないようにしてもよく、この場合、サブ変動領域が透明な領域となることで、サブ変動領域において不透明な小型の左装飾図柄、不透明な小型の中装飾図柄、不透明な小型の右装飾図柄の変動演出(変動表示)のみを視認することができ、サブ変動領域の外形線が全く視認することができないこととなる。

30

40

【0638】

小型の装飾図柄は、数字図柄であり、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rの書体と異なる書体(例えば、明朝体)となっており、サブ変動領域の背景画像の単色に対してコントラストが高い他の単色(例えば、明色(黄色や白色))に統一されており、他の色へ変化することがない。小型の装飾図柄は、サブ変動領域の背景画像の手前側に配

50

置され常に不透明な状態となっており、変動開始されても半透明な状態となることがなく、さらに表示画面 7 a から消えることがない。なお、小型の装飾図柄は、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の書体と異なる書体とせず、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R をそれぞれ縮小した相似する形状としてもよい。

**【0639】**

小型の装飾図柄は、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R と異なりリールが回転される表示態様で変動演出（変動表示）が行われず、それぞれの同一の表示位置において同一の大きさで不透明な状態で次々に数字図柄が出現する表示態様により変動演出（変動表示）が行われている。

**【0640】**

左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R による変動演出（変動表示）が開始されると、これに伴い、サブ変動領域において、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄による変動演出（変動表示）が開始され、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がすべて停止表示されると同時に、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄もすべて停止表示される。

**【0641】**

左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R のうちいずれかまたは複数が仮停止表示した状態（例えば、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R とが同一の図柄で仮停止表示してリーチが形成された状態）であっても、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄は、すべて変動演出（変動表示）が継続された状態となっている。具体的には、左装飾図柄 8 L が仮停止表示されても、小型の左装飾図柄の変動演出（変動表示）が継続され、右装飾図柄 8 R が仮停止表示されても、小型の右装飾図柄の変動演出（変動表示）が継続され、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がすべて停止表示されると同時に、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄もすべて停止表示される。

**【0642】**

なお、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がすべて停止表示された状態であっても、同一の図柄に揃わずにはずれとなった場合には、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄を、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の各図柄と同一の図柄としてもよいし、全く異なる図柄としてもよい。具体的には、例えば、左装飾図柄 8 L が数字「1」、中装飾図柄 8 C が数字「2」、右装飾図柄 8 R が数字「3」で停止表示されたときに、小型の左装飾図柄が数字「1」、小型の中装飾図柄が数字「2」、小型の右装飾図柄が数字「3」で停止表示されてもよいし、小型の左装飾図柄が数字「5」、小型の中装飾図柄が数字「6」、小型の右装飾図柄が数字「7」で停止表示されるようにしてもよい。

**【0643】**

これに対して、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がすべて停止表示された状態であっても、同一の図柄に揃って当たりとなった場合には、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄を、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の各図柄と同一の図柄に揃うようになっている。

**【0644】**

小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄は、表示画面 7 a の右下側に設けられたサブ変動領域において変動演出（変動表示）されているが、これに代えて、サブ変動領域を、左サブ表示画面 6 4 L の右下側または右サブ表示画面 6 4 R の左下側に配置して小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄が変動演出（変動表示）されるようにしてもよい。この場合、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、そして小型の右装飾図柄という順番で同一の水平線上に配置して表示するようにしてもよいし、上から下へ向かって小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、そして小型の右装飾図柄という順番で同一の垂直線上に配置して表示するようにしてもよい。

**【0645】**

10

20

30

40

50

次に、変動アイコンや保留アイコンについて簡単に説明すると、図69(A)に示すように、第2特図保留の消化として現在変動中の左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rに対応する変動アイコン9C(例えば図69(B)を参照。)は、画像表示装置7の表示画面7aの下側中央に表示されている変動表示位置9Cd(矩形画像(台座画像)の上)に表示(載置)される。変動表示位置9Cdの右側における表示画面7aの領域には、第2特図保留として第2保留表示エリアが設けられている。この第2保留表示エリアには、4つの保留表示位置9Bd(矩形画像(台座画像)の上)に保留アイコンがそれぞれ表示可能(載置可能)とされ最大で4つの保留アイコンをストックすることができるようになっている。4つの保留表示位置9Bdは、変動表示位置9Cdに近い位置から表示画面7aの右辺へ向かって、第1保留表示位置9Bd、第2保留表示位置9Bd、第3保留表示位置9Bd、そして第4保留表示位置9Bdという順番で表示画面7aの下辺に沿って直線状に整列配置され表示される。

10

## 【0646】

なお、変動表示位置9Cdおよび保留表示位置9Bdは、ともに矩形形状を有しているが、大きさを同一としてもよいし、異なる大きさとしてもよい。本実施形態では、変動表示位置9Cdおよび保留表示位置9Bdは、ともに矩形形状を有し、変動表示位置9Cdの大きさ(横方向の距離寸法)が保留表示位置9Bdの大きさ(横方向の距離寸法)と比べて大きくなっている(縦方向の距離寸法はともに同一の距離寸法となっている)。これは、変動表示位置9Cdに表示される変動アイコン9Cと保留表示位置9Bdに表示される保留アイコン9Bとを区別することができるようにするためである。

20

## 【0647】

また、変動アイコン9C、変動表示位置9Cd、保留アイコン9B、保留表示位置9Bdは、中装飾図柄8Cや右装飾図柄8Rの変動領域と重なっているものの、変動アイコン9C、変動表示位置9Cd、保留アイコン9B、保留表示位置9Bdが最も手前側となるように配置されることで、中装飾図柄8Cや右装飾図柄8Rが変動アイコン9C、変動表示位置9Cd、保留アイコン9B、保留表示位置9Bdの後方に配置され中装飾図柄8Cや右装飾図柄8Rにより変動アイコン9C、変動表示位置9Cd、保留アイコン9B、保留表示位置9Bdが遮られることがないし、他の演出画像が出現しても、他の演出画像が変動アイコン9C、変動表示位置9Cd、保留アイコン9B、保留表示位置9Bdの後方に配置され他の演出画像により変動アイコン9C、変動表示位置9Cd、保留アイコン9B、保留表示位置9Bdが遮られることがない。つまり、変動アイコン9C、変動表示位置9Cd、保留アイコン9B、保留表示位置9Bdが中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rや他の演出画像により視認性が阻害されないようになっている。なお、変動アイコン9C、変動表示位置9Cd、保留アイコン9B、保留表示位置9Bdは、後述する特別な背景画像が表示画面7aに表示されると、これを契機として、表示画面7aから非表示される(消える)ようになっている。

30

## 【0648】

ここでは、第1保留表示位置9Bd~第4保留表示位置9Bdには白い球状の保留アイコン9Bが表示されている。つまり、白い球状の保留アイコンが消化されずにストックされたものが4つだけ存在している状態となっている。なお、以下の説明では、これ以後、第1始動口20へ遊技球が入球しない場合を前提とするとともに、第1保留表示位置9Bdに載置される保留アイコン9Bが消化され、その後、第2始動口21へ遊技球が入球することで、リズムカル当落報知演出Aが開始されている状態、つまり右打ちという遊技状態において、常に3つ~4つの保留アイコンをストックした状態を維持している場合を前提とする。これにより、装飾図柄の変動演出(変動表示)の開始から停止(装飾図柄の停止表示)されるまでに亘る装飾図柄の変動演出(変動表示)の期間を、常に、所定時間(一定時間:3秒(3000ミリ秒))となる。

40

## 【0649】

また、装飾図柄の変動演出(変動表示)において画像表示装置7の表示画面7aの下側に表示されている、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留に対応する保

50

留アイコン 9 A、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留に対応する保留アイコン 9 B のほかに、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留と第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留とをそれぞれ図示しない数字として画像表示装置 7 の表示画面 7 a の左下側に配置されて表示されている。第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留の数を青色数字で左側、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留の数を赤色数字で右側に互いに離間した状態（つまり、これらの数字を同一の水平線上に左右に離間して配置した状態）で表示画面 7 a の左下側に配置されて常に表示されている。

#### 【 0 6 5 0 】

これらの数字は、保留球の数を数値として表示されるため、表示画面 7 a に表示される各種背景画像、各種装飾用画像に紛れて判別が困難となり難しくすることができ、直感的にわかりやすい。これらの数字は、左装飾図柄 8 L の変動領域と重なっているものの、表示画面 7 a の最も手前側に配置され、左装飾図柄 8 L や他の画像が表示画面 7 a の最も手前側（つまり最前面）に対して後方に配置されて表示されるため、左装飾図柄 8 L や他の画像により視認性が阻害されないようになっている。つまり、これらの数字は、装飾図柄の変動演出（変動表示）を行っているときや装飾図柄の変動演出（変動表示）を終了したときにおいても、常に表示されるとともに左装飾図柄 8 L や他の画像により視認性が阻害されないようになっているため、リズムカル当落報知演出 A においても、常に視認することができるようになっている。

#### 【 0 6 5 1 】

なお、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留の数（青色数字）と、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留の数（赤色数字）と、を表示画面 7 a の左下側に配置して常に表示するのに代えて、左サブ表示画面 6 4 L の右下側または右サブ表示画面 6 4 R の左下側に配置して常に表示するようにしてもよい。この場合、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留の数を青色数字で左側、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留の数を赤色数字で右側に互いに離間した状態（つまり、これらの数字を同一の水平線上に左右に離間して配置した状態）で表示するようにしてもよいし、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留の数を青色数字で上側、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留の数を赤色数字で下側に互いに離間した状態（つまり、これらの数字を同一の垂直線上に上下に離間した状態）で表示するようにしてもよい。また、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄が変動演出（変動表示）されるサブ変動領域を、左サブ表示画面 6 4 L の右下側または右サブ表示画面 6 4 R の左下側に配置する場合には、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留の数（青色数字）と、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留の数（赤色数字）と、によるこれらの数値の配置と、サブ変動領域の配置と、が重ならないように、これらの数字をサブ変動領域の上側に配置するようになっている。

#### 【 0 6 5 2 】

ここで、保留アイコン 9 B および変動アイコン 9 C（以下、単に「アイコン」という場合がある。）について簡単に説明すると、形状や色の違いにより、アイコンに対応する抽選時の当たりの期待度の違いを表している。例えば、黄色（ゴールド）の星形のアイコン、紫色の球状のアイコン、笑顔球体のアイコン、赤い球状のアイコン、青い球状のアイコン、白い球状のアイコンという 6 つのアイコンのうち、黄色（ゴールド）の星形のアイコンが最も当たりの期待度が高く、紫色の球状のアイコンが 2 番目に当たりの期待度が高く、笑顔球体のアイコンが 3 番目に当たりの期待度が高く、赤い球状のアイコンが 4 番目に当たりの期待度が高く、青い球状のアイコンが 5 番目に当たりの期待度が高く、白い球状のアイコンが最も当たりの期待度が低いものとなっている。

#### 【 0 6 5 3 】

これら以外のアイコンとして、キャラクタ A のアイコン、キャラクタ B のアイコンがある。キャラクタ A のアイコンおよびキャラクタ B のアイコンは、それぞれアイコン全体から白色のオーラが出ている。白色のオーラが出ているキャラクタ A のアイコンの当たり期

10

20

30

40

50

待度と、白色のオーラが出ているキャラクタBのアイコンの当たり期待度と、は白い球状のアイコンと当たりの期待度が同一となっているものの、キャラクタAのアイコンおよびキャラクタBのアイコンは、白色のオーラ 緑色のオーラ 赤色のオーラ ゴールド(黄色)のオーラ 七色(レインボー)のオーラ(大当たり濃厚)という順番で当たりとなる期待度が高く設定されている。

【0654】

次に、遊技盤2に備える第2可動役物15について簡単に説明すると、第2可動役物15は、立体的な矩形形状を有し、同一の水平線上に文字図形(ここでは、「ORGA」)が立体的に形成されている。第2可動役物15は、表示画面7aの上方側の退避位置(ホームポジション)で静止することができるようになっている(第1態様)。第2可動役物15は、退避位置(ホームポジション)で静止する状態から、表示画面7aの中央に向かって下方方向に移動し、進出位置(展開ポジション)において静止することができるようになっている(第2態様)。言い換えると、第2態様における第2可動役物15は、文字図形が水平状態とするようになるよう静止されており、退避位置(ホームポジション)で静止されていた第2可動役物15がそのままの姿勢で単に下方へ移動して進出位置(展開ポジション)において静止する状態となる。さらに、第2可動役物15は、進出位置(展開ポジション)において、時計回りまたは反時計回りに回転することができ、任意の角度で停止することができるようになっている(第3態様)。

10

【0655】

なお、第2可動役物15は、遊技盤2に備える電氣的駆動源である図示しない上下移動用モータ(例えば、ステッピングモータやDCモータ)により退避位置(ホームポジション)と進出位置(展開ポジション)とを往復移動することができるようになっており、さらに、第2可動役物15に備える電氣的駆動源である図示しない回転用モータ(例えば、ステッピングモータやDCモータ)により時計回りまたは反時計回りに回転することができるようになっている。

20

【0656】

右打ちという遊技状態では、リズムカル当落報知演出Aが開始される場合がある。このリズムカル当落報知演出Aが開始された状態においては、図69(A)に示すように、背景画像として背景画像THG1(ここでは、動画の地下画像)が表示画面7aに表示された状態において、装飾図柄の変動演出(変動表示)が終了すると、左装飾図柄8L(ここでは数字「1」)、中装飾図柄8C(ここでは数字「2」)、右装飾図柄8R(ここでは数字「3」)が一斉に(同時に)停止表示され、これに伴い変動アイコン9Cが表示画面7aから消えている状態となる。

30

【0657】

続いて、第1保留表示位置9Bdに載置される保留アイコン9Bを消化するために、変動表示位置9Cdへ向かって移動開始すると、背景画像として背景画像THG1(ここでは、動画の地下画像)が表示画面7aに表示された状態において、図69(B)に示すように、装飾図柄の変動演出(変動表示)が開始され、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが一斉に(同時に)不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。第1保留表示位置9Bdに載置される保留アイコン9Bが変動表示位置9Cdへ向かって移動開始すると、これに伴い、第2保留表示位置9Bdに載置される保留アイコン9Bが第1保留表示位置9Bdへ向かって移動開始して第1保留表示位置9Bdに載置した状態となり、第3保留表示位置9Bdに載置される保留アイコン9Bが第2保留表示位置9Bdへ向かって移動開始して第2保留表示位置9Bdに載置した状態となり、第4保留表示位置9Bdに載置される保留アイコン9Bが第3保留表示位置9Bdへ向かって移動開始して第3保留表示位置9Bdに載置した状態となり、第4保留表示位置に保留アイコン9Bが載置されていない状態となる。これにより、3つの保留アイコンがストックされた状態となる。

40

【0658】

続いて、装飾図柄の変動演出(変動表示)が開始され、左装飾図柄8L、中装飾図柄8

50

C、右装飾図柄 8 R が一斉に（同時に）不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となると、図 6 9（C）に示すように、背景画像として背景画像 T H G 1（ここでは、動画の地下画像）が表示画面 7 a に表示された状態において、所定時間（一定時間：3 秒（3 0 0 0 ミリ秒））が経過するまでに、高速変動する左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が一斉に（同時に）減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化し、所定時間（一定時間：3 秒（3 0 0 0 ミリ秒））が経過する直前に、左装飾図柄 8 L が数字「2」で仮停止表示され、中装飾図柄 8 C が数字「3」で仮停止表示され、右装飾図柄 8 R が数字「1」で仮停止表示される。つまり、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が一斉に（同時に）仮停止表示される。このとき、第 2 始動口 2 1 へ遊技球が入球することで、第 4 保留表示位置 9 B d に白い球状の保留アイコン 9 B が載置され、合計 4 つの保留アイコンがストックされた状態となる。

10

【0 6 5 9】

続いて、所定時間（一定時間：3 秒（3 0 0 0 ミリ秒））が経過すると、背景画像として背景画像 T H G 1（ここでは、動画の地下画像）が表示画面 7 a に表示された状態において、左装飾図柄 8 L が数字「2」で停止表示され、中装飾図柄 8 C が数字「3」で停止表示され、右装飾図柄 8 R が数字「1」で停止表示される、つまり、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が一斉に（同時に）停止表示される。このとき、これに伴い変動アイコン 9 C が表示画面 7 a から消えている状態となる。

【0 6 6 0】

続いて、第 1 保留表示位置 9 B d に載置される保留アイコン 9 B を消化するために、変動表示位置 9 C d へ向かって移動開始すると、背景画像として背景画像 T H G 1（ここでは、動画の地下画像）が表示画面 7 a に表示された状態において、図 6 9（D）に示すように、装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始され、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が一斉に（同時に）不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。第 1 保留表示位置 9 B d に載置される保留アイコン 9 B が変動表示位置 9 C d へ向かって移動開始すると、これに伴い、第 2 保留表示位置 9 B d に載置される保留アイコン 9 B が第 1 保留表示位置 9 B d へ向かって移動開始して第 1 保留表示位置 9 B d に載置した状態となり、第 3 保留表示位置 9 B d に載置される保留アイコン 9 B が第 2 保留表示位置 9 B d へ向かって移動開始して第 2 保留表示位置 9 B d に載置した状態となり、第 4 保留表示位置 9 B d に載置される保留アイコン 9 B が第 3 保留表示位置 9 B d へ向かって移動開始して第 3 保留表示位置 9 B d に載置した状態となり、第 4 保留表示位置に保留アイコン 9 B が載置されていない状態となる。これにより、3 つの保留アイコンがストックされた状態となる。

20

30

【0 6 6 1】

続いて、装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始され、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が一斉に（同時に）不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となると、図 6 9（E）に示すように、背景画像として背景画像 T H G 1（ここでは、動画の地下画像）が表示画面 7 a に表示された状態において、所定時間（一定時間：3 秒（3 0 0 0 ミリ秒））が経過するまでに、高速変動する左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が一斉に（同時に）減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化し、所定時間（一定時間：3 秒（3 0 0 0 ミリ秒））が経過する直前に、左装飾図柄 8 L が数字「3」で仮停止表示され、中装飾図柄 8 C が数字「1」で仮停止表示され、右装飾図柄 8 R が数字「2」で仮停止表示される。つまり、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が一斉に（同時に）仮停止表示される。このとき、第 2 始動口 2 1 へ遊技球が入球することで、第 4 保留表示位置 9 B d に白い球状の保留アイコン 9 B が載置され、合計 4 つの保留アイコンがストックされた状態となる。

40

【0 6 6 2】

続いて、所定時間（一定時間：3 秒（3 0 0 0 ミリ秒））が経過すると、背景画像として背景画像 T H G 1（ここでは、動画の地下画像）が表示画面 7 a に表示された状態において、左装飾図柄 8 L が数字「3」で停止表示され、中装飾図柄 8 C が数字「1」で停止

50

表示され、右装飾図柄 8 R が数字「2」で停止表示される、つまり、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が一斉に（同時に）停止表示される。このとき、これに伴い変動アイコン 9 C が表示画面 7 a から消えている状態となる。

【0663】

続いて、第1保留表示位置 9 B d に載置される保留アイコン 9 B を消化するために、変動表示位置 9 C d へ向かって移動開始すると、背景画像として背景画像 T H G 1（ここでは、動画の地下画像）が表示画面 7 a に表示された状態において、図 6 9（F）に示すように、装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始され、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が一斉に（同時に）不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。第1保留表示位置 9 B d に載置される保留アイコン 9 B が変動表示位置 9 C d へ向かって移動開始すると、これに伴い、第2保留表示位置 9 B d に載置される保留アイコン 9 B が第1保留表示位置 9 B d へ向かって移動開始して第1保留表示位置 9 B d に載置した状態となり、第3保留表示位置 9 B d に載置される保留アイコン 9 B が第2保留表示位置 9 B d へ向かって移動開始して第2保留表示位置 9 B d に載置した状態となり、第4保留表示位置 9 B d に載置される保留アイコン 9 B が第3保留表示位置 9 B d へ向かって移動開始して第3保留表示位置 9 B d に載置した状態となり、第4保留表示位置に保留アイコン 9 B が載置されていない状態となる。これにより、3つの保留アイコンがストックされた状態となる。

10

【0664】

続いて、装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始され、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が一斉に（同時に）不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となると、図 6 9（G）に示すように、背景画像として背景画像 T H G 1（ここでは、動画の地下画像）が表示画面 7 a に表示された状態において、所定時間（一定時間：3秒（3000ミリ秒））が経過するまでに、高速変動する左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が一斉に（同時に）減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化し、所定時間（一定時間：3秒（3000ミリ秒））が経過する直前に、左装飾図柄 8 L が数字「1」で仮停止表示され、中装飾図柄 8 C が数字「1」で仮停止表示され、右装飾図柄 8 R が数字「1」で仮停止表示され、当たりが報知される。つまり、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がリーチを形成することなく且つスーパーリーチへ発展することなく同一の図柄である数字「1」で一斉に（同時に）仮停止表示される。言い換えると、図 6 9（B），（C）による左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄に揃わずはずれが報知されるタイミングと、図 6 9（D），（E）による左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄に揃わずはずれが報知されるタイミングと、図 6 9（F），（G）による左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄に揃って当たりが報知されるタイミングと、が合致している。

20

30

【0665】

続いて、図 6 9（H）に示すように、背景画像として七色を有する第1プレミア背景画像 T H G 3（いわゆる、「第1レインボー背景画像 T H G 3」）が表示画面 7 a に突然、背景画像 T H G 1（ここでは、動画の地下画像）から切り替わって表示されると、これを契機として、同一の図柄である数字「1」で仮停止表示されていた、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が表示画面 7 a から非表示され（消える）とともに、表示画面 7 a の右上側に配置されて表示されていた「右打ち」という画像が表示画面 7 a から非表示され（消え）、さらに、表示画面 7 a の下側に配置された変動アイコン 9 C、変動表示位置 9 C d、保留アイコン 9 B、保留表示位置 9 B d が表示画面 7 a から非表示される（消える）。なお、第1プレミア背景画像 T H G 3 である第1レインボー背景画像 T H G 3 は、当たり確定を遊技者に告知（示唆）する特別な背景画像となっている。

40

【0666】

第1レインボー背景画像 T H G 3 が表示画面 7 a に表示されから所定時間（例えば、5秒）が経過すると、続いて、図 6 9（I）に示すように、第2可動役物 1 5 が画像表示装

50

置 7 の上方の退避位置（ホームポジション）で静止した状態から画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面（前方）であって表示画面 7 a の中央位置（進出位置）へ向かって進出（移動）し、所定時間（例えば、15 秒）だけ停止する。

【0667】

その後、第 2 可動役物 15 が進出位置から退避位置（ホームポジション）へ再び戻ると、図 69（J）に示すように、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄である数字「1」で再び現れて仮停止表示されている状態となり、さらに、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の下方であって表示画面 7 a の下辺中央よりインジケータ画像 T B とキャラクタ C R C とから構成される特定画像が表示される。キャラクタ C R C の左側一部がインジケータ画像 T B の右側一部を覆うように手前となるように配置されて表示され、さらに、インジケータ画像 T B とキャラクタ C R C とから構成される特定画像の視認性を高めることができる特定画像用背景画像 T H G 4 が表示画面 7 a に突然、第 1 プレミア画像 T H G 3 である第 1 レインボー背景画像 T H G 3 から切り替わって表示される。特定画像用背景画像 T H G 4 は、インジケータ画像 T B とキャラクタ C R C とが明るい色で構成されて表現されているものであるときには、暗い色（例えば、灰色や黒色のほかに、灰色に近い色や黒色に近い色）を主として構成され、単色であつてもよいし、複数の暗い色を組み合わせたものでもよいし、特定画像の視認性を阻害しないようにエフェクト画像が配置されて構成されたものであつてもよい。また、特定画像用背景画像 T H G 4 は、インジケータ画像 T B とキャラクタ C R C とが暗い色で構成されて表現されているものであるときには、明るい色（例えば、白色のほかに、白色に近い色）を主として構成され、単色であつてもよいし、複数の明るい色を組み合わせたものでもよいし、特定画像の視認性を阻害しないようにエフェクト画像が配置されて構成されたものであつてもよい。

【0668】

特定画像を構成するインジケータ画像 T B は、横向きのバー画像の長さが短くなることで残り時間を視覚的に直感的に表示するものである。本実施形態では、残り時間として最大 40 秒となっている。つまり、バー画像の長さが最も長く表示されている状態（図 69（J）に示した状態）が残り時間として最大（40 秒）となっており、特定画像（インジケータ画像 T B）が表示されてカウントダウンが開始（計時開始）されると、バー画像の長さが右から左へ向かって短くなる表示態様となる。インジケータ画像のバー画像の色は、残り時間が最大（40 秒）であるときには明るい色調となり、残り時間が最小（ゼロ秒）であるときには暗い色調となっており、残り時間が最大（40 秒）から最小（ゼロ秒）へ向かって段階的（または連続）に色調が暗く変化する表示態様（グラデーションによる表示態様）となっている。なお、インジケータ画像のバー画像の色を段階的に変化する場合には、秒ごとに色調が暗く変化する表示態様（グラデーションによる表示態様）となっている。また、インジケータ画像のバー画像の色を連続的に変化する場合には、色調が暗く滑らかに変化する表示態様（グラデーションによる表示態様）となっている。

【0669】

特定画像を構成するキャラクタ C R C は、保留アイコン 9 B および変動アイコン 9 C として出現する場合があるキャラクタ B となっている。つまり、保留アイコン 9 B および変動アイコン 9 C として出現する場合があるキャラクタ B が特定画像を構成するキャラクタ C R C として表示画面 7 a に出現する。

【0670】

その後、図 69（K）に示すように、特定画像を構成するインジケータ画像 T B のバー画像により残り時間が最小（ゼロ秒）となるまで、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄（ここでは数字「1」）で仮停止表示された状態が維持される。もちろん、特定画像を構成するキャラクタ C R C も表示されている。

【0671】

特定画像を構成するインジケータ画像 T B のバー画像により残り時間が最小（ゼロ秒）となったことに基づいて（言い換えると、特定画像を構成するインジケータ画像 T B のバ

10

20

30

40

50

一画像により残り時間が最小（ゼロ秒）となって、最終的な昇格結果の表示をじらす目的で所定の待ち期間（例えば、2秒）経過すると、図69（L）に示すように、昇格確定を伝える専用の昇格背景画像THG6が表示画面7aに突然、特定画像用背景画像THG4から切り替わって表示され、特定画像を構成するインジケータ画像TBとキャラクタCRCとが表示画面7aから非表示され（消え）、同一の図柄である数字「1」で仮停止表示されていた左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rも表示画面7aから再び非表示され（消え）、さらに、第2可動役物15が画像表示装置7の上方の退避位置（ホームポジション）で静止した状態から画像表示装置7の表示画面7aの前面（前方）であって表示画面7aの中央位置（進出位置）へ向かって再び進出（移動）して反時計回りに所定角度（例えば、約30度）だけ回転して所定時間（例えば、15秒）だけ停止する。

10

【0672】

所定時間（例えば、15秒）経過し、第2可動役物15が進出位置から退避位置（ホームポジション）へ再び戻ると、図69（M）に示すように、背景画像として第1プレミア画像（第1レインボー背景画像THG3）と異なる七色を有する第2プレミア背景画像THG7（いわゆる、「第2レインボー背景画像THG7」）が表示画面7aに突然、昇格背景画像THG6から切り替わって表示され、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが同一の図柄（ここでは数字「7」）で仮停止表示されたあとに停止表示され確定表示されて、リズムカル当落報知演出Aが終了する。なお、第2プレミア背景画像THG7である第2レインボー背景画像THG7は、第1プレミア背景画像THG3である第1レインボー背景画像THG3と同様、当たり確定を遊技者に告知（示唆）する特別な背景画像となっているが、第1レインボー背景画像THG3と異なる画像とすることにより、昇格した図柄（ここでは数字「7」）を、強調することができるようになっている。

20

【0673】

その後、大当たり遊技（上述した「16RV通過予定大当たり」となる大当たり遊技）が開始され終了すると、変動表示位置9Cd、第1保留表示位置9Bd、第2保留表示位置9Bd、第3保留表示位置9Bd、第4保留表示位置9Bdおよび保留アイコン9Bが表示画面7aに再び表示され、当該変動終了により変動アイコン9Cが表示されない。続いて、第1保留表示位置9Bdに載置される保留アイコン9Bを消化するために、変動表示位置9Cdへ向かって移動開始すると、装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されることとなる。

30

【0674】

なお、図69（L）において、背景画像として、昇格確定を伝える専用の昇格背景画像THG6が特定画像用背景画像THG4から切り替わらず、再び第1プレミア画像（第1レインボー背景画像THG3）が特定画像用背景画像THG4から切り替わって表示され、特定画像を構成するインジケータ画像TBとキャラクタCRCとが表示画面7aから非表示され（消え）、同一の図柄である数字「1」で仮停止表示されていた左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rも表示画面7aから再び非表示され（消え）、さらに、図69（I）で示したように、第2可動役物15が画像表示装置7の上方の退避位置（ホームポジション）で静止した状態から画像表示装置7の表示画面7aの前面（前方）であって表示画面7aの中央位置（進出位置）へ向かって再び進出（移動）し、所定時間（例えば、15秒）だけ停止する場合がある。

40

【0675】

この場合、所定時間（例えば、15秒）経過し、第2可動役物15が進出位置から退避位置（ホームポジション）へ再び戻ると、図69（M）において、背景画像として第1プレミア画像（第1レインボー背景画像THG3）が表示され、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが同一の図柄（ここでは数字「1」）で仮停止表示されたあとに停止表示され確定表示されて、リズムカル当落報知演出Aが終了する。

【0676】

その後、大当たり遊技（上述した、「16R（実質13R）V通過予定大当たり」または「16R（実質15R）V通過予定大当たり」となる大当たり遊技）が開始され終了す

50

ると、変動表示位置 9 C d、第 1 保留表示位置 9 B d、第 2 保留表示位置 9 B d、第 3 保留表示位置 9 B d、第 4 保留表示位置 9 B d および保留アイコン 9 B が表示画面 7 a に再び表示され、当該変動終了により変動アイコン 9 C が表示されない。続いて、第 1 保留表示位置 9 B d に載置される保留アイコン 9 B を消化するために、変動表示位置 9 C d へ向かって移動開始すると、装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されることとなる。

【0677】

このように、リズムカル当落報知演出 A では、図 69 (B)、(C) による左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄に揃わずはずれが報知されるタイミングと（つまり図 69 (B)、(C) による変動時間）、図 69 (D)、(E) による左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄に揃わずはずれが報知されるタイミングと（つまり図 69 (D)、(E) による変動時間）、図 69 (F)、(G) による左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄に揃って当たりが報知されるタイミングと（つまり図 69 (F)、(G) による変動時間）、が合致しており、装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されてから所定時間（一定時間：3 秒（3000 ミリ秒））に当落結果が報知されるようになっている。図 69 (F)、(G) による左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄に揃って当たりが報知されるタイミングは、図 69 (B)、(C) による変動時間と図 69 (D)、(E) による変動時間と同一であり、装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されてから所定時間（一定時間：3 秒（3000 ミリ秒））であるものの、実際には、図 69 (F) ~ 図 69 (M) までの変動時間が 80 秒（80000 ミリ秒）となっている。

【0678】

また、リズムカル当落報知演出 A では、装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されてから所定時間（一定時間：3 秒（3000 ミリ秒））が経過すると、リーチを形成することなく当落結果を必ず報知することができるようになっているため、右打ちという遊技状態において、次々に第 2 特図保留の消化を行うと、当落結果として、所定時間（一定時間：3 秒（3000 ミリ秒））ごとに、はずれが連続的に報知されることとなる。ところが、このようなリズムカルに、はずれが連続的に報知されているときに、当該変動も当然にははずれであると思わせておきながら、突然、当たりが報知されるため、遊技者に対して何が起きたのか一瞬わからなくすることができ（つまり思いがけない出来事が生じることで）、驚き喜ばせることができるようになっている。

【0679】

また、リズムカル当落報知演出 A では、図 69 (G) に示したように、仮に、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄として数字「1」に加えて、数字「2」、数字「3」、数字「4」、数字「5」、数字「6」、数字「8」または数字「9」で停止表示され確定表示されると、上述した、「16 R（実質 13 R）V 通過予定大当たり」または「16 R（実質 15 R）V 通過予定大当たり」となる。「16 R（実質 13 R）V 通過予定大当たり」は、上述したように、総ラウンド数は 16 R であるものの、実質的な総ラウンド数は 13 R である。つまり、1 R から 13 R までは第 1 大入賞口 30 を 1 R 当たり最大 29.5 秒にわたって開放するが、15 R では第 1 大入賞口 30 を 1 R 当たり 0.1 秒しか開放せず、また、14 R と 16 R でも第 2 大入賞口 35 を 1 R 当たり 0.1 秒しか開放しない（図 13：開放パターン 22）。従って、この「16 R（実質 13 R）V 通過予定大当たり」では 14 R から 16 R までは、大入賞口の開放時間が極めて短く、賞球の見込めないラウンドとなっている。つまり、「16 R（実質 13 R）V 通過予定大当たり」は、実質 13 R の大当たりとなっている。2 R および 6 R では、V 開閉部材 71 がロング開放され（図 14：開放パターン 33）、第 1 大入賞口 30 内の V 領域 39 への通過が容易に可能となるようになっている。また、「16 R（実質 15 R）V 通過予定大当たり」は、上述したように、総ラウンド数は 16 R であるものの、実質的な総ラウンド数は 15 R である。つまり、1 R から 13 R までと 15 R は第 1 大入賞口 30 を 1 R 当たり最大 29.5 秒にわたって開放し、16 R では第 2 大入賞口 35 を 1 R 当たり最大 29.5 秒にわたって開放するが、14 R では第 2 大入賞口 35 を 1 R 当たり 0.1 秒し

か開放しない（図13：開放パターン23）。従って、この「16R（実質15R）V通過予定大当たり」では14Rは、大入賞口の開放時間が極めて短く、賞球の見込めないラウンドとなっている。つまり、「16R（実質15R）V通過予定大当たり」は、実質15Rの大当たりとなっている。8Rおよび10Rでは、V開閉部材71がロング開放され（図14：開放パターン32）、第1大入賞口30内のV領域39への通過が容易に可能となるようになっている。

#### 【0680】

これに対して、図69（M）に示したように左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが同一の図柄として数字「7」で停止表示され確定表示されると、上述した「16RV通過予定大当たり」となる。「16RV通過予定大当たり」は、上述したように、実質的な総ラウンド数が16Rとなる。1Rから13Rまでと15Rは第1大入賞口30を1R当たり最大29.5秒にわたって開放する。14Rと16Rは第2大入賞口35を1R当たり最大29.5秒にわたって開放する（図13：開放パターン21）。10Rおよび12Rでは、V開閉部材71がロング開放され（図14：開放パターン31）、第1大入賞口30内のV領域39への通過が容易に可能となるようになっている。

#### 【0681】

このように、図69（G）に示したように、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが同一の図柄として数字「1」で仮停止表示されると、その後、図69（I）に示したように、第2可動役物15が作動されることにより、第2可動役物15が画像表示装置7の上方の退避位置（ホームポジション）で静止した状態から画像表示装置7の表示画面7aの前面（前方）であって表示画面7aの中央位置（進出位置）へ向かって進出（移動）して停止することで、「16RV通過予定大当たり」となる期待感を遊技者に付与することができる。この時点において、「16RV通過予定大当たり」を遊技者に告げなくても、さらに、図69（M）に示したように左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが同一の図柄として数字「7」で停止表示されるまえに、図69（L）に示したように、第2可動役物15が画像表示装置7の上方の退避位置（ホームポジション）で静止した状態から画像表示装置7の表示画面7aの前面（前方）であって表示画面7aの中央位置（進出位置）へ向かって再び進出（移動）して反時計回りに所定角度（例えば、約30度）だけ回転した状態で停止することで、「16RV通過予定大当たり」となる期待感を遊技者に付与することができる。その後、図69（M）に示したように、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが同一の図柄として数字「7」で仮停止表示されたあとに停止表示され確定表示され、「16RV通過予定大当たり」を遊技者に告げている。

#### 【0682】

つまり、リズムカル当落報知演出Aでは、第2可動役物15が第1段階として画像表示装置7の上方の退避位置（ホームポジション）で静止した状態から画像表示装置7の表示画面7aの前面（前方）であって表示画面7aの中央位置（進出位置）へ向かって進出（移動）して停止し、第2可動役物15が第2段階として画像表示装置7の上方の退避位置（ホームポジション）で静止した状態から画像表示装置7の表示画面7aの前面（前方）であって表示画面7aの中央位置（進出位置）へ向かって再び進出（移動）して反時計回りに所定角度（例えば、約30度）だけ回転した状態で停止するようになっており、第2可動役物15が第1段階そして第2段階と作動することができるようになっており、第2可動役物15が第1段階そして第2段階と作動することができるようになっており、第2可動役物15の作動により、「16R（実質13R）V通過予定大当たり」または「16R（実質15R）V通過予定大当たり」から「16RV通過予定大当たり」となるという期待感を遊技者に付与することができる。

#### 【0683】

なお、本実施形態におけるリズムカル当落報知演出Aでは、装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されてから所定時間（一定時間：3秒（3000ミリ秒））が経過すると、リーチを形成することなく当落結果を必ず報知するようになっているため、図69（F）

10

20

30

40

50

～図69(M)までの変動時間が80秒(80000ミリ秒)であるものの、図69(F)、(G)による左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが同一の図柄に揃って当たりが報知されるタイミングは、図69(B)、(C)による変動時間と図69(D)、(E)による変動時間と同一であり、装飾図柄の変動演出(変動表示)が開始されてから所定時間(一定時間:3秒(3000ミリ秒))を変動することができない。そこで、この時間を差し引いた残時間(77秒(77000ミリ秒))を、図69(H)～図69(M)に対して、上述した時間に固定することなく、自由に割り振ることで、当たりが報知されたあとにおける演出のバリエーションを増やすことができる。具体的には、サブ制御基板90における演出制御用マイコン91が演出中において、図69(H)～図69(M)を行うそれぞれの時間を割り振ることとなる。

10

#### 【0684】

また、本実施形態におけるリズムカル当落報知演出Aでは、図69(L)において、背景画像として、昇格確定を伝える専用の昇格背景画像THG6が特定画像用背景画像THG4から切り替わらず、再び第1プレミア画像(第1レインボー背景画像THG3)が特定画像用背景画像THG4から切り替わって表示され、特定画像を構成するインジケータ画像TBとキャラクタCRCとが表示画面7aから非表示され(消え)、同一の図柄である数字「1」で仮停止表示されていた左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rも表示画面7aから再び非表示され(消え)、さらに、図69(I)で示したように、第2可動役物15が画像表示装置7の上方の退避位置(ホームポジション)で静止した状態から画像表示装置7の表示画面7aの前面(前方)であって表示画面7aの中央位置(進出位置)へ向かって進出(移動)せず、そのまま画像表示装置7の上方の退避位置(ホームポジション)で静止した状態とし、所定時間(例えば、15秒)経過するようにしてもよい。

20

#### 【0685】

この場合、所定時間(例えば、15秒)経過し、図69(M)において、背景画像として第1プレミア画像(第1レインボー背景画像THG3)が表示され、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが同一の図柄(ここでは数字「1」)で仮停止表示されたあとに停止表示され確定表示されて、リズムカル当落報知演出Aが終了することとなる。

#### 【0686】

その後、大当たり遊技(上述した、「16R(実質13R)V通過予定大当たり」または「16R(実質15R)V通過予定大当たり」となる大当たり遊技)が開始され終了すると、変動表示位置9Cd、第1保留表示位置9Bd、第2保留表示位置9Bd、第3保留表示位置9Bd、第4保留表示位置9Bdおよび保留アイコン9Bが表示画面7aに再び表示され、当該変動終了により変動アイコン9Cが表示されない。続いて、第1保留表示位置9Bdに載置される保留アイコン9Bを消化するために、変動表示位置9Cdへ向かって移動開始すると、装飾図柄の変動演出(変動表示)が開始されることとなる。

30

#### 【0687】

また、リズムカル当落報知演出Aでは、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、及び右装飾図柄8R(複数の装飾図柄)が当たりの態様で確定表示されるまえに、当たり遊技状態が発生したあとに特定遊技状態の発生を示唆する特定画像を表示する演出(図69(J)、(K))においてインジケータ画像TBとキャラクタCRCとから構成される特定画像)を実行することができるようになっている。この構成によれば、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、及び右装飾図柄8R(複数の装飾図柄)が当たりの態様で確定表示されていなくても、当たり遊技状態が発生したあとに特定遊技状態の発生(「16RV通過予定大当たり」となる大当たり遊技の発生)を示唆する特定画像が表示されるようになっているため、仮に、変動演出(変動表示)により導出表示される複数の装飾図柄が当たりの態様で確定表示された結果、特定遊技状態が発生(「16RV通過予定大当たり」となる大当たり遊技が発生)しない場合に、複数の装飾図柄が当たりの態様で確定表示されていなくても(つまり、複数の装飾図柄が当たりの態様で仮停止表示されている状態で)、特定画像を表示することにより、特定遊技状態の発生(「16RV通過予定大当たり」となる大当

40

50

たり遊技の発生)を示唆するという昇格演出を実行することができる。したがって、興趣の向上を図ることができる。

【0688】

また、リズムカル当落報知演出Aにおける演出(図69(J),(K))では、図69(H),(I)において当たりを示唆する第1プレミア背景画像THG3である第1レインボー背景画像THG3を表示する演出のあとに行うようになっている。この構成によれば、まず図69(H),(I)の演出により当たりであることを示唆して遊技者に安心感を付与し、さらに、図69(H),(I)の演出のあとの図69(J),(K)の演出による昇格演出により特定遊技状態の発生(「16RV通過予定大当たり」となる大当たり遊技の発生)への期待感を煽ることができる。

10

【0689】

また、リズムカル当落報知演出Aにおける演出(図69(J),(K))では、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、及び右装飾図柄8R(複数の装飾図柄)が当たりの態様で表示された状態においてもインジケータ画像TBとキャラクタCRCとから構成される特定画像の表示を継続することができるようにしている。この構成によれば、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、及び右装飾図柄8R(複数の装飾図柄)が当たりの態様で表示された状態においても特定画像の表示が継続されているため、複数の装飾図柄の表示態様が他の表示態様へ変化するかもしれないという気持ちを遊技者に付与することができ、複数の装飾図柄の表示態様の変化に対する遊技者への期待感を煽ることができる。

20

【0690】

また、リズムカル当落報知演出Aにおける演出(図69(J),(K))のあと、図69(L)において、特定画像を構成するインジケータ画像TBとキャラクタCRCとが表示画面7aから非表示され(消え)、同一の図柄である数字「1」で仮停止表示されていた左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rも表示画面7aから再び非表示され(消え)、さらに、第2可動役物15が画像表示装置7の上方の退避位置(ホームポジション)で静止した状態から画像表示装置7の表示画面7aの前面(前方)であって表示画面7aの中央位置(進出位置)へ向かって再び進出(移動)して反時計回りに所定角度(例えば、約30度)だけ回転して所定時間(例えば、15秒)だけ停止し、所定時間(例えば、15秒)経過し、第2可動役物15が進出位置から退避位置(ホームポジション)へ再び戻ると、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、及び右装飾図柄8R(複数の装飾図柄)が特定図柄である数字「7」で確定表示されて特定遊技状態の発生(「16RV通過予定大当たり」となる大当たり遊技の発生)を伝えることができるようになっている。この構成によれば、特定画像と、当たりの態様で表示された左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、及び右装飾図柄8R(複数の装飾図柄)と、が消えると、突然、可動体が退避位置から進出位置へ移動して出現するようになっているため、可動体によるインパクトがある演出とすることができ、さらに、可動体が再び退避位置へ戻ると、特定遊技状態の発生を伝える特定図柄である数字「7」に複数の装飾図柄がすべて揃って確定表示されるようになっているため、可動体の出現による昇格演出の成功(特定遊技状態の発生確定(「16RV通過予定大当たり」となる大当たり遊技の発生確定))を遊技者に強調して伝えることができる。

30

40

【0691】

また、リズムカル当落報知演出Aでは図69(J),(K)においてインジケータ画像TBとキャラクタCRCとから構成される特定画像は、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、及び右装飾図柄8R(複数の装飾図柄)が当たりの態様で確定表示されるまでの残り時間(おおよその残り時間)を伝える画像である。この構成によれば、特定画像が複数の装飾図柄が当たりの態様で確定表示されるまでの残り時間(おおよその残り時間)を伝える画像となっているため、言い換えると、昇格演出が開始されるまでの残り時間(昇格演出が開始されるまでのおおよその残り時間)を伝えることができるようになっているため、昇格演出が開始される時期(昇格演出が開始されるおおよその目安)を好適に表示することができる。

50

## 【 0 6 9 2 】

## 〔 リズミカル当落報知演出 B 〕

次に、リズムカル当落報知演出 B について図 7 0 を参照して説明する。図 7 0 は、リズムカル当落報知演出 B を説明するための図である。リズムカル当落報知演出 B は、複数の装飾図柄の変動演出（変動表示）を一斉に（同時に）開始し、所定時間（一定時間）が経過すると、一斉に（同時に）停止表示して当落結果を報知するという変動表示演出を実行し得るものである。言い換えると、リズムカル当落報知演出 B は、複数の装飾図柄の変動演出（変動表示）を所定時間（一定時間）の経過後に当落結果を報知することによって、リズムカルに当落結果を報知するという変動表示演出を実行し得るものである。

## 【 0 6 9 3 】

本実施形態におけるリズムカル当落報知演出 B では、第 2 始動口 2 1 に遊技球が入球したことに基づいて行われるものであり、いわゆる右打ちという遊技状態において行われる。この右打ちという遊技状態においては、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の右上側に、図示しない「右打ち」という画像が表示されるようになっている。「右打ち」という画像は、表示画面 7 a の右上側に配置されているため、右装飾図柄 8 R の変動領域と重なっているものの、最も手前側となるように配置されることで、右装飾図柄 8 R や他の演出画像が「右打ち」という画像の後方に配置され右装飾図柄 8 R や他の演出画像により「右打ち」という画像が遮られることがない。つまり、「右打ち」という画像が右装飾図柄 8 R や他の演出画像により視認性が阻害されないようになっている。なお、「右打ち」という画像は、後述する特別な背景画像が表示画面 7 a に表示されると、これを契機として、表示画面 7 a から非表示される（消える）ようになっている。また、「右打ち」という画像が画像表示装置 7 の表示画面 7 a において繰り広げられる各種演出において目障りとなる場合には、右打ちという遊技状態が開始されて所定条件が成立するまで（例えば、3 分が経過するまで、または、装飾図柄の変動回数が 1 0 に到達するまで）、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の右上側に「右打ち」という画像を表示し続けたのち、「右打ち」という画像を左サブ表示画面 6 4 L または右サブ表示画面 6 4 R に表示するようにしてもよい。

## 【 0 6 9 4 】

なお、右打ちという遊技状態としては、大当たり遊技終了後における時短遊技へ移行した状態のほかに、いわゆる b 時短（遊タイム）へ移行した状態を挙げることができる。

## 【 0 6 9 5 】

ここで、複数の装飾図柄について簡単に説明すると、画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、立体画像の左装飾図柄 8 L、立体画像の中装飾図柄 8 C、立体画像の右装飾図柄 8 R が表示画面 7 a の上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「1」～数字「9」）の変動演出（変動表示）が開始される。複数の装飾図柄の変動演出（変動表示）では、各装飾図柄が数字「1」 数字「2」 数字「3」 数字「4」 数字「5」 数字「6」 数字「7」 数字「8」 数字「9」 数字「1」 数字「2」・・・という順番でリールが回転する表示態様で変動演出（変動表示）されている。

## 【 0 6 9 6 】

装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、停止表示された装飾図柄が一度上側へ向かって所定距離（例えば、5 ミリメートル程度）浮遊する表示態様でゆったり（低速で）移動したのち（言い換えると、装飾図柄の停止表示が解除されたことで、装飾図柄がこれから移動しようとする表示態様としたのち）、下側へ向かって低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。

## 【 0 6 9 7 】

10

20

30

40

50

また、表示画面 7 a の右下側には、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R とそれぞれ対応する不透明な小型の左装飾図柄、不透明な小型の中装飾図柄、不透明な小型の右装飾図柄が変動演出（変動表示）される図示しないサブ変動領域が設けられている。サブ変動領域の背景画像は、単色（例えば、暗色（濃暗色系）または暗色に近い色（例えば、深緑色））に固定されており、他の色へ変化することがない。サブ変動領域は、表示画面 7 a の右下側に配置されているため、右装飾図柄 8 R の変動領域と重なっているものの、サブ変動領域が最も手前側となるように配置されることで、右装飾図柄 8 R がサブ変動領域の後方に配置され右装飾図柄 8 R によりサブ変動領域が遮られることがないし、他の演出画像が出現しても、他の演出画像がサブ変動領域の後方に配置され他の演出画像によりサブ変動領域が遮られることがない。また、サブ変動領域は、後述する第 4 保留表示位置の右方に配置されており、第 4 保留表示位置および第 4 保留表示位置に載置される保留アイコンと重ならないようになっている。つまり、サブ変動領域に表示される内容が右装飾図柄 8 R、他の演出画像、第 4 保留表示位置および第 4 保留表示位置に載置される保留アイコンにより視認性が阻害されないようになっている。なお、サブ変動領域に背景画像を設けないようにしてもよく、この場合、サブ変動領域が透明な領域となることで、サブ変動領域において不透明な小型の左装飾図柄、不透明な小型の中装飾図柄、不透明な小型の右装飾図柄の変動演出（変動表示）のみを視認することができ、サブ変動領域の外形線が全く視認することができないこととなる。

10

## 【0698】

小型の装飾図柄は、数字図柄であり、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の書体と異なる書体（例えば、明朝体）となっており、サブ変動領域の背景画像の単色に対してコントラストが高い他の単色（例えば、明色（黄色や白色））に統一されており、他の色へ変化することがない。小型の装飾図柄は、サブ変動領域の背景画像の手前側に配置され常に不透明な状態となっており、変動開始されても半透明な状態となることがなく、さらに表示画面 7 a から消えることがない。なお、小型の装飾図柄は、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の書体と異なる書体とせずに、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R をそれぞれ縮小した相似する形状としてもよい。

20

## 【0699】

小型の装飾図柄は、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R と異なりリールが回転される表示態様で変動演出（変動表示）が行われず、それぞれの同一の表示位置において同一の大きさで不透明な状態で次々に数字図柄が出現する表示態様により変動演出（変動表示）が行われている。

30

## 【0700】

左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R による変動演出（変動表示）が開始されると、これに伴い、サブ変動領域において、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄による変動演出（変動表示）が開始され、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がすべて停止表示されると同時に、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄もすべて停止表示される。

## 【0701】

左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R のうちいずれかまたは複数が仮停止表示した状態（例えば、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R とが同一の図柄で仮停止表示してリーチが形成された状態）であっても、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄は、すべて変動演出（変動表示）が継続された状態となっている。具体的には、左装飾図柄 8 L が仮停止表示されても、小型の左装飾図柄の変動演出（変動表示）が継続され、右装飾図柄 8 R が仮停止表示されても、小型の右装飾図柄の変動演出（変動表示）が継続され、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がすべて停止表示されると同時に、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄もすべて停止表示される。

40

## 【0702】

なお、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がすべて停止表示された状態

50

であって、同一の図柄に揃わずにはずれとなった場合には、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄を、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の各図柄と同一の図柄としてもよいし、全く異なる図柄としてもよい。具体的には、例えば、左装飾図柄 8 L が数字「1」、中装飾図柄 8 C が数字「2」、右装飾図柄 8 R が数字「3」で停止表示されたときに、小型の左装飾図柄が数字「1」、小型の中装飾図柄が数字「2」、小型の右装飾図柄が数字「3」で停止表示されてもよいし、小型の左装飾図柄が数字「5」、小型の中装飾図柄が数字「6」、小型の右装飾図柄が数字「7」で停止表示されるようにしてもよい。

#### 【0703】

これに対して、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がすべて停止表示された状態であって、同一の図柄に揃って当たりとなった場合には、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄を、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の各図柄と同一の図柄に揃うようになっている。

#### 【0704】

小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄は、表示画面 7 a の右下側に設けられたサブ変動領域において変動演出（変動表示）されているが、これに代えて、サブ変動領域を、左サブ表示画面 6 4 L の右下側または右サブ表示画面 6 4 R の左下側に配置して小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄が変動演出（変動表示）されるようにしてもよい。この場合、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、そして小型の右装飾図柄という順番で同一の水平線上に配置して表示するようにしてもよいし、上から下へ向かって小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、そして小型の右装飾図柄という順番で同一の垂直線上に配置して表示するようにしてもよい。

#### 【0705】

次に、変動アイコンや保留アイコンについて簡単に説明すると、図 7 0 ( A ) に示すように、第 2 特図保留の消化として現在変動中の左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R に対応する変動アイコン 9 C（例えば図 7 0 ( B ) を参照。）は、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の下側中央に表示されている変動表示位置 9 C d（矩形画像（台座画像）の上）に表示（載置）される。変動表示位置 9 C d の右側における表示画面 7 a の領域には、第 2 特図保留として第 2 保留表示エリアが設けられている。この第 2 保留表示エリアには、4 つの保留表示位置 9 B d（矩形画像（台座画像）の上）に保留アイコンがそれぞれ表示可能（載置可能）とされ最大で 4 つの保留アイコンをストックすることができるようになっている。4 つの保留表示位置 9 B d は、変動表示位置 9 C d に近い位置から表示画面 7 a の右辺へ向かって、第 1 保留表示位置 9 B d、第 2 保留表示位置 9 B d、第 3 保留表示位置 9 B d、そして第 4 保留表示位置 9 B d という順番で表示画面 7 a の下辺に沿って直線状に整列配置され表示される。

#### 【0706】

なお、変動表示位置 9 C d および保留表示位置 9 B d は、ともに矩形形状を有しているが、大きさを同一としてもよいし、異なる大きさとしてもよい。本実施形態では、変動表示位置 9 C d および保留表示位置 9 B d は、ともに矩形形状を有し、変動表示位置 9 C d の大きさ（横方向の距離寸法）が保留表示位置 9 B d の大きさ（横方向の距離寸法）と比べて大きくなっている（縦方向の距離寸法はともに同一の距離寸法となっている）。これは、変動表示位置 9 C d に表示される変動アイコン 9 C と保留表示位置 9 B d に表示される保留アイコン 9 B とを区別することができるようにするためである。

#### 【0707】

また、変動アイコン 9 C、変動表示位置 9 C d、保留アイコン 9 B、保留表示位置 9 B d は、中装飾図柄 8 C や右装飾図柄 8 R の変動領域と重なっているものの、変動アイコン 9 C、変動表示位置 9 C d、保留アイコン 9 B、保留表示位置 9 B d が最も手前側となるように配置されることで、中装飾図柄 8 C や右装飾図柄 8 R が変動アイコン 9 C、変動表示位置 9 C d、保留アイコン 9 B、保留表示位置 9 B d の後方に配置され中装飾図柄 8 C や右装飾図柄 8 R により変動アイコン 9 C、変動表示位置 9 C d、保留アイコン 9 B、保

10

20

30

40

50

留表示位置 9 B d が遮られることがないし、他の演出画像が出現しても、他の演出画像が変動アイコン 9 C、変動表示位置 9 C d、保留アイコン 9 B、保留表示位置 9 B d の後方に配置され他の演出画像により変動アイコン 9 C、変動表示位置 9 C d、保留アイコン 9 B、保留表示位置 9 B d が遮られることがない。つまり、変動アイコン 9 C、変動表示位置 9 C d、保留アイコン 9 B、保留表示位置 9 B d が中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R や他の演出画像により視認性が阻害されないようになっている。なお、変動アイコン 9 C、変動表示位置 9 C d、保留アイコン 9 B、保留表示位置 9 B d は、後述する特別な背景画像が表示画面 7 a に表示されると、これを契機として、表示画面 7 a から非表示される（消える）ようになっている。

#### 【0708】

ここでは、第 1 保留表示位置 9 B d ~ 第 4 保留表示位置 9 B d には白い球状の保留アイコン 9 B が表示されている。つまり、白い球状の保留アイコンが消化されずにストックされたものが 4 つだけ存在している状態となっている。なお、以下の説明では、これ以後、第 1 始動口 2 0 へ遊技球が入球しない場合を前提とするとともに、第 1 保留表示位置 9 B d に載置される保留アイコン 9 B が消化され、その後、第 2 始動口 2 1 へ遊技球が入球することで、リズムカル当落報知演出 B が開始されている状態、つまり右打ちという遊技状態において、常に 3 つ ~ 4 つの保留アイコンをストックした状態を維持している場合を前提とする。これにより、装飾図柄の変動演出（変動表示）の開始から停止（装飾図柄の停止表示）されるまでに亘る装飾図柄の変動演出（変動表示）の期間を、常に、所定時間（一定時間：3 秒（3000 ミリ秒））となる。

#### 【0709】

また、装飾図柄の変動演出（変動表示）において画像表示装置 7 の表示画面 7 a の下側に表示されている、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留に対応する保留アイコン 9 A、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留に対応する保留アイコン 9 B のほかに、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留と第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留とをそれぞれ図示しない数字として画像表示装置 7 の表示画面 7 a の左下側に配置されて表示されている。第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留の数を青色数字で左側、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留の数を赤色数字で右側に互いに離間した状態（つまり、これらの数字を同一の水平線上に左右に離間して配置した状態）で表示画面 7 a の左下側に配置されて常に表示されている。

#### 【0710】

これらの数字は、保留球の数を数値として表示されるため、表示画面 7 a に表示される各種背景画像、各種装飾用画像に紛れて判別が困難となり難しくすることができ、直感的にわかりやすい。これらの数字は、左装飾図柄 8 L の変動領域と重なっているものの、表示画面 7 a の最も手前側に配置され、左装飾図柄 8 L や他の画像が表示画面 7 a の最も手前側（つまり最前面）に対して後方に配置されて表示されるため、左装飾図柄 8 L や他の画像により視認性が阻害されないようになっている。つまり、これらの数字は、装飾図柄の変動演出（変動表示）を行っているときや装飾図柄の変動演出（変動表示）を終了したときにおいても、常に表示されるとともに左装飾図柄 8 L や他の画像により視認性が阻害されないようになっているため、リズムカル当落報知演出 B においても、常に視認することができるようになっている。

#### 【0711】

なお、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留の数（青色数字）と、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留の数（赤色数字）と、を表示画面 7 a の左下側に配置して常に表示するのに代えて、左サブ表示画面 6 4 L の右下側または右サブ表示画面 6 4 R の左下側に配置して常に表示するようにしてもよい。この場合、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留の数を青色数字で左側、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留の数を赤色数字で右側に互いに離間した状態（つまり、これらの数字を同一の水平線上に左右に離間して配置した状態）で表示するよう

10

20

30

40

50

にしてもよいし、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留の数を青色数字で上側、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留の数を赤色数字で下側に互いに離間した状態（つまり、これらの数字を同一の垂直線上に上下に離間した状態）で表示するようにしてもよい。また、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄が変動演出（変動表示）されるサブ変動領域を、左サブ表示画面64Lの右下側または右サブ表示画面64Rの左下側に配置する場合には、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留の数（青色数字）と、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留の数（赤色数字）と、によるこれらの数値の配置と、サブ変動領域の配置と、が重ならないように、これらの数字をサブ変動領域の上側に配置するようになっている。

#### 【0712】

ここで、保留アイコン9Bおよび変動アイコン9C（以下、単に「アイコン」という場合がある。）について簡単に説明すると、形状や色の違いにより、アイコンに対応する抽選時の当たりの期待度の違いを表している。例えば、黄色（ゴールド）の星形のアイコン、紫色の球状のアイコン、笑顔球体のアイコン、赤い球状のアイコン、青い球状のアイコン、白い球状のアイコンという6つのアイコンのうち、黄色（ゴールド）の星形のアイコンが最も当たりの期待度が高く、紫色の球状のアイコンが2番目に当たりの期待度が高く、笑顔球体のアイコンが3番目に当たりの期待度が高く、赤い球状のアイコンが4番目に当たりの期待度が高く、青い球状のアイコンが5番目に当たりの期待度が高く、白い球状のアイコンが最も当たりの期待度が低いものとなっている。

#### 【0713】

これら以外のアイコンとして、キャラクタAのアイコン、キャラクタBのアイコンがある。キャラクタAのアイコンおよびキャラクタBのアイコンは、それぞれアイコン全体から白色のオーラが出ている。白色のオーラが出ているキャラクタAのアイコンの当たり期待度と、白色のオーラが出ているキャラクタBのアイコンの当たり期待度と、は白い球状のアイコンと当たりの期待度が同一となっているものの、キャラクタAのアイコンおよびキャラクタBのアイコンは、白色のオーラ 緑色のオーラ 赤色のオーラ ゴールド（黄色）のオーラ 七色（レインボー）のオーラ（大当たり濃厚）という順番で当たりとなる期待度が高く設定されている。

#### 【0714】

次に、遊技盤2に備える第1可動役物14について簡単に説明すると、第1可動役物14は、縦長の棒状の部材が画像表示装置7の前方（前面）において左右方向に移動可能に構成されている。第1可動役物14は、通常時は画像表示装置7の左側の退避位置（ホームポジション、図1を参照。）で静止することができるようになっている（第1態様）。第1可動役物14は、退避位置（ホームポジション）から表示画面7aの右辺（右端）へ向かって移動して表示画面7aの前方の任意の進出位置（展開ポジション）において静止したり（第2態様）、または、退避位置（ホームポジション）から表示画面7aの右辺（右端）まで移動したあと静止したりすることができるようになっている（第3態様）。さらに、第1可動役物14は、表示画面7aの右辺（右端）から退避位置（ホームポジション）へ向かって移動して表示画面7aの前方の任意の進出位置（展開ポジション）において静止したり（第4態様）、または、表示画面7aの右辺（右端）から退避位置（ホームポジション）まで移動したあと静止したりすることができるようになっている（第5態様）。なお、第1可動役物14は、第2態様となるように作動されたあと、第3態様となるように作動される場合があるし、第2態様を介せず第3態様へ直接作動される場合がある。また、第1可動役物14は、第3態様となるように作動されたあと、第4態様となるように作動される場合があるし、第4態様を介せず第5態様へ直接作動される場合がある。また、第1可動役物14は、表示画面7aの右辺（右端）（つまり、画像表示装置7の表示画面7aの右辺（右端））へ移動されると、遊技盤2に備える他の装飾部材により第1可動役物14の一部が覆われることで第1可動役物14の一部が視認困難とするようにしてもよいし、遊技盤2に備える他の装飾部材により第1可動役物14のほぼ全体が覆われることで第1可動役物14のほぼ全体が視認困難とするようにしてもよいし、第1可動役

10

20

30

40

50

物 1 4 が退避位置（ホームポジション）で退避している状態のように、第 1 可動役物 1 4 のほぼ全体が視認容易とするようにしてもよい。

【 0 7 1 5 】

なお、第 1 可動役物 1 4 は、遊技盤 2 に備える電氣的駆動源である図示しない左右移動用モータ（例えば、ステッピングモータや DC モータ）により退避位置（ホームポジション）と表示画面 7 a の右辺（右端）とを往復移動することができるようになっている。

【 0 7 1 6 】

第 1 可動役物 1 4 は、画像表示装置 7 の縦方向とほぼ同じ長さに形成されており、進出位置（展開ポジション）で画像表示装置 7 の一部を上方から下方まで覆うことができるようになっている。

10

【 0 7 1 7 】

右打ちという遊技状態では、リズムカル当落報知演出 B が開始される場合がある。このリズムカル当落報知演出 B が開始された状態においては、図 7 0（A）に示すように、背景画像として背景画像 THG 1（ここでは、動画の地下画像）が表示画面 7 a に表示された状態において、装飾図柄の変動演出（変動表示）が終了すると、左装飾図柄 8 L（ここでは数字「1」）、中装飾図柄 8 C（ここでは数字「2」）、右装飾図柄 8 R（ここでは数字「3」）が一斉に（同時に）停止表示され、これに伴い変動アイコン 9 C が表示画面 7 a から消えている状態となる。

【 0 7 1 8 】

続いて、第 1 保留表示位置 9 B d に載置される保留アイコン 9 B を消化するために、変動表示位置 9 C d へ向かって移動開始すると、背景画像として背景画像 THG 1（ここでは、動画の地下画像）が表示画面 7 a に表示された状態において、図 7 0（B）に示すように、装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始され、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が一斉に（同時に）不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。第 1 保留表示位置 9 B d に載置される保留アイコン 9 B が変動表示位置 9 C d へ向かって移動開始すると、これに伴い、第 2 保留表示位置 9 B d に載置される保留アイコン 9 B が第 1 保留表示位置 9 B d へ向かって移動開始して第 1 保留表示位置 9 B d に載置した状態となり、第 3 保留表示位置 9 B d に載置される保留アイコン 9 B が第 2 保留表示位置 9 B d へ向かって移動開始して第 2 保留表示位置 9 B d に載置した状態となり、第 4 保留表示位置 9 B d に載置される保留アイコン 9 B が第 3 保留表示位置 9 B d へ向かって移動開始して第 3 保留表示位置 9 B d に載置した状態となり、第 4 保留表示位置に保留アイコン 9 B が載置されていない状態となる。これにより、3 つの保留アイコンがストックされた状態となる。

20

30

【 0 7 1 9 】

続いて、装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始され、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が一斉に（同時に）不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となると、図 7 0（C）に示すように、背景画像として背景画像 THG 1（ここでは、動画の地下画像）が表示画面 7 a に表示された状態において、所定時間（一定時間：3 秒（3 0 0 0 ミリ秒））が経過するまでに、高速変動する左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が一斉に（同時に）減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化し、所定時間（一定時間：3 秒（3 0 0 0 ミリ秒））が経過する直前に、左装飾図柄 8 L が数字「2」で仮停止表示され、中装飾図柄 8 C が数字「3」で仮停止表示され、右装飾図柄 8 R が数字「1」で仮停止表示される。つまり、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が一斉に（同時に）仮停止表示される。このとき、第 2 始動口 2 1 へ遊技球が入球することで、第 4 保留表示位置 9 B d に白い球状の保留アイコン 9 B が載置され、合計 4 つの保留アイコンがストックされた状態となる。

40

【 0 7 2 0 】

続いて、所定時間（一定時間：3 秒（3 0 0 0 ミリ秒））が経過すると、背景画像として背景画像 THG 1（ここでは、動画の地下画像）が表示画面 7 a に表示された状態において、左装飾図柄 8 L が数字「2」で停止表示され、中装飾図柄 8 C が数字「3」で停止

50

表示され、右装飾図柄 8 R が数字「1」で停止表示される、つまり、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が一斉に（同時に）停止表示される。このとき、これに伴い変動アイコン 9 C が表示画面 7 a から消えている状態となる。

【0721】

続いて、第1保留表示位置 9 B d に載置される保留アイコン 9 B を消化するために、変動表示位置 9 C d へ向かって移動開始すると、背景画像として背景画像 THG 1（ここでは、動画の地下画像）が表示画面 7 a に表示された状態において、図 70（D）に示すように、装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始され、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が一斉に（同時に）不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。第1保留表示位置 9 B d に載置される保留アイコン 9 B が変動表示位置 9 C d へ向かって移動開始すると、これに伴い、第2保留表示位置 9 B d に載置される保留アイコン 9 B が第1保留表示位置 9 B d へ向かって移動開始して第1保留表示位置 9 B d に載置した状態となり、第3保留表示位置 9 B d に載置される保留アイコン 9 B が第2保留表示位置 9 B d へ向かって移動開始して第2保留表示位置 9 B d に載置した状態となり、第4保留表示位置 9 B d に載置される保留アイコン 9 B が第3保留表示位置 9 B d へ向かって移動開始して第3保留表示位置 9 B d に載置した状態となり、第4保留表示位置に保留アイコン 9 B が載置されていない状態となる。これにより、3つの保留アイコンがストックされた状態となる。

10

【0722】

続いて、装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始され、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が一斉に（同時に）不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となると、図 70（E）に示すように、背景画像として背景画像 THG 1（ここでは、動画の地下画像）が表示画面 7 a に表示された状態において、所定時間（一定時間：3秒（3000ミリ秒））が経過するまでに、高速変動する左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が一斉に（同時に）減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化し、所定時間（一定時間：3秒（3000ミリ秒））が経過する直前に、左装飾図柄 8 L が数字「3」で仮停止表示され、中装飾図柄 8 C が数字「1」で仮停止表示され、右装飾図柄 8 R が数字「2」で仮停止表示される。つまり、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が一斉に（同時に）仮停止表示される。このとき、第2始動口 2 1 へ遊技球が入球することで、第4保留表示位置 9 B d に白い球状の保留アイコン 9 B が載置され、合計4つの保留アイコンがストックされた状態となる。

20

30

【0723】

続いて、所定時間（一定時間：3秒（3000ミリ秒））が経過すると、背景画像として背景画像 THG 1（ここでは、動画の地下画像）が表示画面 7 a に表示された状態において、左装飾図柄 8 L が数字「3」で停止表示され、中装飾図柄 8 C が数字「1」で停止表示され、右装飾図柄 8 R が数字「2」で停止表示される、つまり、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が一斉に（同時に）停止表示される。このとき、これに伴い変動アイコン 9 C が表示画面 7 a から消えている状態となる。

【0724】

続いて、第1保留表示位置 9 B d に載置される保留アイコン 9 B を消化するために、変動表示位置 9 C d へ向かって移動開始すると、背景画像として背景画像 THG 1（ここでは、動画の地下画像）が表示画面 7 a に表示された状態において、図 70（F）に示すように、装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始され、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が一斉に（同時に）不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。第1保留表示位置 9 B d に載置される保留アイコン 9 B が変動表示位置 9 C d へ向かって移動開始すると、これに伴い、第2保留表示位置 9 B d に載置される保留アイコン 9 B が第1保留表示位置 9 B d へ向かって移動開始して第1保留表示位置 9 B d に載置した状態となり、第3保留表示位置 9 B d に載置される保留アイコン 9 B が第2保留表示位置 9 B d へ向かって移動開始して第2保留表示位置 9 B d に載置した状態となり、第4保留表示位置 9 B d に載置される保留アイコン 9 B が第3保留表示位置 9 B

40

50

dへ向かって移動開始して第3保留表示位置9Bdに載置した状態となり、第4保留表示位置に保留アイコン9Bが載置されていない状態となる。これにより、3つの保留アイコンがストックされた状態となる。

【0725】

続いて、装飾図柄の変動演出(変動表示)が開始され、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが一斉に(同時に)不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となると、図70(G)に示すように、背景画像として背景画像THG1(ここでは、動画の地下画像)が表示画面7aに表示された状態において、所定時間(一定時間:3秒(3000ミリ秒))が経過するまでに、高速変動する左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが一斉に(同時に)減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化し、所定時間(一定時間:3秒(3000ミリ秒))が経過する直前に、左装飾図柄8Lが数字「1」で仮停止表示され、中装飾図柄8Cが数字「1」で仮停止表示され、右装飾図柄8Rが数字「1」で仮停止表示され、当たりが報知される。つまり、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rがリーチを形成することなく且つスーパーリーチへ発展することなく同一の図柄である数字「1」で一斉に(同時に)仮停止表示される。言い換えると、図70(B),(C)による左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが同一の図柄に揃わずはずれが報知されるタイミングと、図70(D),(E)による左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが同一の図柄に揃わずはずれが報知されるタイミングと、図70(F),(G)による左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが同一の図柄に揃って当たりが報知されるタイミングと、が合致している。

【0726】

続いて、図70(H)に示すように、背景画像として七色を有する第1プレミア背景画像THG3(いわゆる、「第1レインボー背景画像THG3」)が表示画面7aに突然、背景画像THG1(ここでは、動画の地下画像)から切り替わって表示されると、これを契機として、同一の図柄である数字「1」で仮停止表示されていた、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが表示画面7aから非表示され(消える)とともに、表示画面7aの右上側に配置されて表示されていた「右打ち」という画像が表示画面7aから非表示され(消え)、さらに、表示画面7aの下側に配置された変動アイコン9C、変動表示位置9Cd、保留アイコン9B、保留表示位置9Bdが表示画面7aから非表示される(消える)。なお、第1プレミア背景画像THG3である第1レインボー背景画像THG3は、当たり確定を遊技者に告知(示唆)する特別な背景画像となっている。

【0727】

第1レインボー背景画像THG3が表示画面7aに表示されから所定時間(例えば、5秒)が経過すると、続いて、図70(I)に示すように、第1可動役物14が画像表示装置7の左側の退避位置(ホームポジション)で静止した状態から、所定時間(例えば、15秒)をかけて表示画面7aの右辺(右端)へ向かって移動する。

【0728】

その後、第1可動役物14が表示画面7aの右辺(右端)へ移動完了すると、図70(J)に示すように、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが同一の図柄である数字「1」で再び現れて仮停止表示されている状態となり、さらに、表示画面7aの右下隅に、コインの表面(正面)にキャラクタCRCが付されて構成される特定画像が左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rの手前側に配置されて表示されるとともに、特定画像の視認性を高めることができる特定画像用背景画像THG4が表示画面7aに突然、第1プレミア画像THG3である第1レインボー背景画像THG3から切り替わって表示される。特定画像用背景画像THG4は、コインの表面(正面)にキャラクタCRCが付されて構成される特定画像が明るい色で構成されて表現されているものであるときには、暗い色(例えば、灰色や黒色のほかに、灰色に近い色や黒色に近い色)を主として構成され、単色であってもよいし、複数の暗い色を組み合わせたものでもよいし、特定画像の視認性を阻害しないようにエフェクト画像が配置されて構成されたものであってもよ

い。また、特定画像用背景画像 T H G 4 は、コインの表面（正面）にキャラクタ C R C が付されて構成される特定画像が暗い色で構成されて表現されているものであるときには、明るい色（例えば、白色のほかに、白色に近い色）を主として構成され、単色であってもよいし、複数の明るい色を組み合わせたものでもよいし、特定画像の視認性を阻害しないようにエフェクト画像が配置されて構成されたものであってもよい。

【 0 7 2 9 】

特定画像を構成するコインの表面（正面）に付されたキャラクタ C R C は、表示画面 7 a の右下隅をスタート点として、図 7 0（K）に示すように、表示画面 7 a の下辺に沿って表示画面 7 a の左下隅へ向かって反時計回りに転動して左辺まで到達すると、今度は左辺に沿って表示画面 7 a 左上隅へ向かって反時計回りに転動して上辺まで達すると、今度は上辺に沿って表示画面 7 a の右上隅へ向かって反時計回りに転動して右辺まで達すると、今度は右辺に沿って表示画面 7 a の右下隅であるスタート点へ向かって反時計回りに転動して下辺まで到達すると、転動を停止する。つまり、特定画像を構成するコインの表面（正面）に付されたキャラクタ C R C は、表示画面 7 a の周囲を転動して一周することとなる。

10

【 0 7 3 0 】

特定画像を構成するコインの表面（正面）に付されたキャラクタ C R C が表示画面 7 a の周囲を時計回りに転動して一周する時間（以下、「転動時間」という。）として、本実施形態では、40秒となっている。言い換えると、特定画像を構成するコインの表面（正面）に付されたキャラクタ C R C が表示画面 7 a の周囲を時計回りに転動開始すると、カウンタダウンが開始されることとなり（計時開始されることとなり）、コインが表示される位置により、残り時間を表すこととなる。

20

【 0 7 3 1 】

特定画像を構成するコインの表面（正面）に付されたキャラクタ C R C は、保留アイコン 9 B および変動アイコン 9 C として出現する場合があるキャラクタ B となっている。つまり、保留アイコン 9 B および変動アイコン 9 C として出現する場合があるキャラクタ B が特定画像を構成するコインの表面（正面）に付されたキャラクタ C R C として表示画面 7 a に出現する。

【 0 7 3 2 】

その後、図 7 0（L）に示すように、特定画像を構成するコインの表面（正面）に付されたキャラクタ C R C が表示画面 7 a の周囲を時計回りに転動して一周する時間（転動時間）が残り最小（ゼロ秒）となるまで、言い換えると、特定画像を構成するコインの表面（正面）に付されたキャラクタ C R C が表示画面 7 a の周囲を時計回りに転動して一周し終わるまで、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄（ここでは数字「1」）で仮停止表示された状態が維持される。

30

【 0 7 3 3 】

特定画像を構成するコインの表面（正面）に付されたキャラクタ C R C が表示画面 7 a の周囲を時計回りに転動して一周し終えたことに基づいて（言い換えると、特定画像を構成するコインの表面（正面）に付されたキャラクタ C R C が表示画面 7 a の周囲を時計回りに転動して一周し終えて、最終的な昇格結果の表示をじらす目的で所定の待ち期間（例えば、2秒）経過すると）、図 7 0（M）に示すように、昇格確定を伝える専用の昇格背景画像 T H G 6 が表示画面 7 a に突然、特定画像用背景画像 T H G 4 から切り替わって表示され、特定画像を構成するコインの表面（正面）に付されたキャラクタ C R C が表示画面 7 a から消え、仮停止表示されていた左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R も表示画面 7 a から消え、さらに、図 7 0（I）においてすでに画像表示装置 7 の表示画面 7 a の右辺（右端）で静止した状態となっている第 1 可動役物 1 4 が所定時間（例えば、15秒）をかけて画像表示装置 7 の左側の退避位置（ホームポジション）へ向かって移動する。

40

【 0 7 3 4 】

所定時間（例えば、15秒）かけて第 1 可動役物 1 4 が画像表示装置 7 の表示画面 7 a

50

の右辺（右端）から退避位置（ホームポジション）へ再び戻ると、図70（N）に示すように、背景画像として第1プレミア画像（第1レインボー背景画像THG3）と異なる七色を有する第2プレミア背景画像THG7（いわゆる、「第2レインボー背景画像THG7」）が表示画面7aに突然、昇格背景画像THG6から切り替わって表示され、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが同一の図柄（ここでは数字「7」）で仮停止表示されたあとに停止表示され確定表示されて、リズムカル当落報知演出Bが終了する。なお、第2プレミア背景画像THG7である第2レインボー背景画像THG7は、第1プレミア背景画像THG3である第1レインボー背景画像THG3と同様、当たり確定を遊技者に告知（示唆）する特別な背景画像となっているが、第1レインボー背景画像THG3と異なる画像とすることにより、昇格した図柄（ここでは数字「7」）を、強調することができるようになっている。

10

#### 【0735】

その後、大当たり遊技（上述した「16RV通過予定大当たり」となる大当たり遊技）が開始され終了すると、変動表示位置9Cd、第1保留表示位置9Bd、第2保留表示位置9Bd、第3保留表示位置9Bd、第4保留表示位置9Bdおよび保留アイコン9Bが表示画面7aに再び表示され、当該変動終了により変動アイコン9Cが表示されない。続いて、第1保留表示位置9Bdに載置される保留アイコン9Bを消化するために、変動表示位置9Cdへ向かって移動開始すると、装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されることとなる。

#### 【0736】

なお、図70（M）において、背景画像として、昇格確定を伝える専用の昇格背景画像THG6が特定画像用背景画像THG4から切り替わらず、再び第1プレミア画像（第1レインボー背景画像THG3）が特定画像用背景画像THG4から切り替わって表示され、特定画像を構成するコインの表面（正面）に付されたキャラクタCRCが表示画面7aから消え、さらに、図70（I）においてすでに画像表示装置7の表示画面7aの右辺（右端）で静止した状態となっている第1可動役物14が画像表示装置7の左側の退避位置（ホームポジション）へ向かって移動せず、そのまま画像表示装置7の表示画面7aの右辺（右端）で静止した状態となり、所定時間（例えば、15秒）をかけて画像表示装置7の左側の退避位置（ホームポジション）へ向かって全く移動しない場合がある。

20

#### 【0737】

この場合、所定時間（例えば、15秒）経過し、図70（N）において、背景画像として第1プレミア画像（第1レインボー背景画像THG3）が表示され、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが同一の図柄（ここでは数字「1」）で仮停止表示されたあとに停止表示され確定表示されて、リズムカル当落報知演出Bが終了する。

30

#### 【0738】

その後、大当たり遊技（上述した、「16R（実質13R）V通過予定大当たり」または「16R（実質15R）V通過予定大当たり」となる大当たり遊技）が開始され終了すると、変動表示位置9Cd、第1保留表示位置9Bd、第2保留表示位置9Bd、第3保留表示位置9Bd、第4保留表示位置9Bdおよび保留アイコン9Bが表示画面7aに再び表示され、当該変動終了により変動アイコン9Cが表示されない。続いて、第1保留表示位置9Bdに載置される保留アイコン9Bを消化するために、変動表示位置9Cdへ向かって移動開始すると、装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されることとなる。

40

#### 【0739】

このように、リズムカル当落報知演出Bでは、図70（B）、（C）による左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが同一の図柄に揃わずはずれが報知されるタイミングと（つまり図70（B）、（C）による変動時間）、図70（D）、（E）による左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが同一の図柄に揃わずはずれが報知されるタイミングと（つまり図70（D）、（E）による変動時間）、図70（F）、（G）による左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが同一の図柄に揃って当たりが報知されるタイミングと（つまり図70（F）、（G）による変動時間）、が合致してお

50

り、装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されてから所定時間（一定時間：3秒（3000ミリ秒））に当落結果が報知されるようになっている。図70（F）、（G）による左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが同一の図柄に揃って当たりが報知されるタイミングは、図70（B）、（C）による変動時間と図70（D）、（E）による変動時間と同一であり、装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されてから所定時間（一定時間：3秒（3000ミリ秒））であるものの、実際には、図70（F）～図70（N）までの変動時間が80秒（80000ミリ秒）となっている。

【0740】

また、リズムカル当落報知演出Bでは、装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されてから所定時間（一定時間：3秒（3000ミリ秒））が経過すると、リーチを形成することなく当落結果を必ず報知することができるようになっているため、右打ちという遊技状態において、次々に第2特図保留の消化を行うと、当落結果として、所定時間（一定時間：3秒（3000ミリ秒））ごとに、はずれが連続的に報知されることとなる。ところが、このようなリズムカルに、はずれが連続的に報知されているときに、当該変動も当然にはずれであると思わせておきながら、突然、当たりが報知されるため、遊技者に対して何が起きたのか一瞬わからなくすることができ（つまり思いがけない出来事が生じることで）、驚き喜ばせることができるようになっている。

【0741】

また、リズムカル当落報知演出Bでは、図70（G）に示したように、仮に、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが同一の図柄として数字「1」に加えて、数字「2」、数字「3」、数字「4」、数字「5」、数字「6」、数字「8」または数字「9」で停止表示され確定表示されると、上述した、「16R（実質13R）V通過予定大当たり」または「16R（実質15R）V通過予定大当たり」となる。「16R（実質13R）V通過予定大当たり」は、上述したように、総ラウンド数は16Rであるものの、実質的な総ラウンド数は13Rである。つまり、1Rから13Rまでは第1大入賞口30を1R当たり最大29.5秒にわたって開放するが、15Rでは第1大入賞口30を1R当たり0.1秒しか開放せず、また、14Rと16Rでも第2大入賞口35を1R当たり0.1秒しか開放しない（図13：開放パターン22）。従って、この「16R（実質13R）V通過予定大当たり」では14Rから16Rまでは、大入賞口の開放時間が極めて短く、賞球の見込めないラウンドとなっている。つまり、「16R（実質13R）V通過予定大当たり」は、実質13Rの大当たりとなっている。2Rおよび6Rでは、V開閉部材71がロング開放され（図14：開放パターン33）、第1大入賞口30内のV領域39への通過が容易に可能となるようになっている。また、「16R（実質15R）V通過予定大当たり」は、上述したように、総ラウンド数は16Rであるものの、実質的な総ラウンド数は15Rである。つまり、1Rから13Rまでと15Rは第1大入賞口30を1R当たり最大29.5秒にわたって開放し、16Rでは第2大入賞口35を1R当たり最大29.5秒にわたって開放するが、14Rでは第2大入賞口35を1R当たり0.1秒しか開放しない（図13：開放パターン23）。従って、この「16R（実質15R）V通過予定大当たり」では14Rは、大入賞口の開放時間が極めて短く、賞球の見込めないラウンドとなっている。つまり、「16R（実質15R）V通過予定大当たり」は、実質15Rの大当たりとなっている。8Rおよび10Rでは、V開閉部材71がロング開放され（図14：開放パターン32）、第1大入賞口30内のV領域39への通過が容易に可能となるようになっている。

【0742】

これに対して、図70（N）に示したように左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが同一の図柄として数字「7」で停止表示され確定表示されると、上述した「16RV通過予定大当たり」となる。「16RV通過予定大当たり」は、上述したように、実質的な総ラウンド数が16Rとなる。1Rから13Rまでと15Rは第1大入賞口30を1R当たり最大29.5秒にわたって開放する。14Rと16Rは第2大入賞口35を1R当たり最大29.5秒にわたって開放する（図13：開放パターン21）。10Rお

10

20

30

40

50

よび12Rでは、V開閉部材71がロング開放され(図14:開放パターン31)、第1大入賞口30内のV領域39への通過が容易に可能となるようになっている。

【0743】

このように、図70(G)に示したように、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが同一の図柄として数字「1」で仮停止表示されると、その後、図70(I)に示したように、第1可動役物14が作動されることにより、第1可動役物14が画像表示装置7の左側の退避位置(ホームポジション)で静止した状態から表示画面7aの右辺(右端)へ向かって移動することで、「16RV通過予定大当たり」となる期待感を遊技者に付与することができる。この時点において、「16RV通過予定大当たり」を遊技者に告げなくても、さらに、図70(N)に示したように左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが同一の図柄として数字「7」で停止表示されるまえに、図70(M)に示したように、第1可動役物14が画像表示装置7の表示画面7aの右辺(右端)から画像表示装置7の左側の退避位置(ホームポジション)へ向かって移動することで、「16RV通過予定大当たり」となる期待感を遊技者に付与することができる。その後、図70(N)に示したように、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが同一の図柄として数字「7」で仮停止表示されたあとに停止表示され確定表示され、「16RV通過予定大当たり」を遊技者に告げている。

10

【0744】

つまり、リズムカル当落報知演出Bでは、第1可動役物14が第1段階として画像表示装置7の左側の退避位置(ホームポジション)で静止した状態から表示画面7aの右辺(右端)へ向かって移動して停止し、第1可動役物14が第2段階として画像表示装置7の表示画面7aの右辺(右端)から画像表示装置7の左側の退避位置(ホームポジション)へ向かって移動するようになっており、第1可動役物14が第1段階そして第2段階と作動することができるようになっており、第1可動役物14が第1段階そして第2段階と作動することができるようになっており、第1可動役物14の作動により、「16R(実質13R)V通過予定大当たり」または「16R(実質15R)V通過予定大当たり」から「16RV通過予定大当たり」となるという期待感を遊技者に付与することができる。

20

【0745】

なお、本実施形態におけるリズムカル当落報知演出Bでは、装飾図柄の変動演出(変動表示)が開始されてから所定時間(一定時間:3秒(3000ミリ秒))が経過すると、リーチを形成することなく当落結果を必ず報知するようになっており、図70(F)~図70(N)までの変動時間が80秒(80000ミリ秒)であるものの、図70(F)、(G)による左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが同一の図柄に揃って当たりが報知されるタイミングは、図70(B)、(C)による変動時間と図70(D)、(E)による変動時間と同一であり、装飾図柄の変動演出(変動表示)が開始されてから所定時間(一定時間:3秒(3000ミリ秒))を変動することができない。そこで、この時間を差し引いた残時間(77秒(77000ミリ秒))を、図70(H)~図70(N)に対して、上述した時間に固定することなく、自由に割り振ることで、当たりが報知されたあとにおける演出のバリエーションを増やすことができる。具体的には、サブ制御基板90における演出制御用マイコン91が演出中において、図70(H)~図70(N)を行うそれぞれの時間を割り振ることとなる。

30

40

【0746】

また、リズムカル当落報知演出Bでは、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、及び右装飾図柄8R(複数の装飾図柄)が当たりの態様で確定表示されるまえに、当たり遊技状態が発生したあとに特定遊技状態の発生を示唆する特定画像を表示する第1の演出(図70(J)~(L))においてコインの表面(正面)にキャラクタCRCが付されて構成される特定画像)を実行することができるようになっている。この構成によれば、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、及び右装飾図柄8R(複数の装飾図柄)が当たりの態様で確定表示されていなくても、当たり遊技状態が発生したあとに特定遊技状態の発生(「16RV通過予定大当たり」となる大当たり遊技の発生)を示唆する特定画像が表示されるようにな

50

っているため、仮に、変動演出（変動表示）により導出表示される複数の装飾図柄が当たりの態様で確定表示された結果、特定遊技状態が発生（「16RV通過予定大当たり」となる大当たり遊技が発生）しない場合に、複数の装飾図柄が当たりの態様で確定表示されていなくても（つまり、複数の装飾図柄が当たりの態様で仮停止表示されている状態で）、特定画像を表示することにより、特定遊技状態の発生（「16RV通過予定大当たり」となる大当たり遊技の発生）を示唆するという昇格演出を実行することができる。したがって、興趣の向上を図ることができる。

【0747】

また、リズムカル当落報知演出Bにおける演出（図70（J）～（L））では、図70（H）、（I）において当たりを示唆する第1プレミアム背景画像THG3である第1レインボー背景画像THG3を表示する演出のあとに行うようになっている。この構成によれば、まず図70（H）、（I）の演出により当たりであることを示唆して遊技者に安心感を付与し、さらに、図70（H）、（I）の演出のあとの図70（J）～（L）の演出による昇格演出により特定遊技状態の発生（「16RV通過予定大当たり」となる大当たり遊技の発生）への期待感を煽ることができる。

10

【0748】

また、リズムカル当落報知演出Bにおける演出（図70（J）～（L））では、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、及び右装飾図柄8R（複数の装飾図柄）が当たりの態様で表示された状態においてもコインの表面（正面）にキャラクタCRCが付されて構成される特定画像の表示を継続することができるようにしている。この構成によれば、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、及び右装飾図柄8R（複数の装飾図柄）が当たりの態様で表示された状態においても特定画像の表示が継続されているため、複数の装飾図柄の表示態様が他の表示態様へ変化するかもしれないという気持ちを遊技者に付与することができ、複数の装飾図柄の表示態様の変化に対する遊技者への期待感を煽ることができる。

20

【0749】

また、リズムカル当落報知演出Bにおける演出（図70（J）～（L））のあと、図70（M）において、特定画像を構成するコインの表面（正面）に付されたキャラクタCRCが表示画面7aから消え、仮停止表示されていた左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rも表示画面7aから消え、さらに、図70（I）においてすでに画像表示装置7の表示画面7aの右辺（右端）で静止した状態となっている第1可動役物14が所定時間（例えば、15秒）をかけて画像表示装置7の左側の退避位置（ホームポジション）へ向かって移動し、所定時間（例えば、15秒）かけて第1可動役物14が画像表示装置7の表示画面7aの右辺（右端）から退避位置（ホームポジション）へ再び戻ると、特定遊技状態の発生（「16RV通過予定大当たり」となる大当たり遊技の発生）を伝える特定図柄である数字「7」に複数の装飾図柄がすべて揃って確定表示されるようになっていするため、可動体の出現による昇格演出の成功（特定遊技状態の発生確定（「16RV通過予定大当たり」となる大当たり遊技の発生確定））を遊技者に強調して伝えることができる。

30

【0750】

また、リズムカル当落報知演出Bでは図70（J）～（L）においてコインの表面（正面）にキャラクタCRCが付されて構成される特定画像は、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、及び右装飾図柄8R（複数の装飾図柄）が当たりの態様で確定表示されるまでの残り時間（おおよその残り時間）を伝える画像である。この構成によれば、特定画像が複数の装飾図柄が当たりの態様で確定表示されるまでの残り時間（おおよその残り時間）を伝える画像となっているため、言い換えると、昇格演出が開始されるまでの残り時間（昇格演出が開始されるまでのおおよその残り時間）を伝えることができるようになっていするため、昇格演出が開始される時期（昇格演出が開始されるおおよその目安）を好適に表示することができる。

40

【0751】

50

〔リズムカル当落報知演出C〕

次に、リズムカル当落報知演出Cについて図71を参照して説明する。図71は、リズムカル当落報知演出Cを説明するための図である。リズムカル当落報知演出Cは、複数の装飾図柄の変動演出(変動表示)を一斉に(同時に)開始し、所定時間(一定時間)が経過すると、一斉に(同時に)停止表示して当落結果を報知するという変動表示演出を実行し得るものである。言い換えると、リズムカル当落報知演出Cは、複数の装飾図柄の変動演出(変動表示)を所定時間(一定時間)の経過後に当落結果を報知することによって、リズムカルに当落結果を報知するという変動表示演出を実行し得るものである。

【0752】

本実施形態におけるリズムカル当落報知演出Cでは、第2始動口21に遊技球が入球したことに基いて行われるものであり、いわゆる右打ちという遊技状態において行われる。この右打ちという遊技状態においては、画像表示装置7の表示画面7aの右上側に、図示しない「右打ち」という画像が表示されるようになっていいる。「右打ち」という画像は、表示画面7aの右上側に配置されているため、右装飾図柄8Rの変動領域と重なっているものの、最も手前側となるように配置されることで、右装飾図柄8Rや他の演出画像が「右打ち」という画像の後方に配置され右装飾図柄8Rや他の演出画像により「右打ち」という画像が遮られることがない。つまり、「右打ち」という画像が右装飾図柄8Rや他の演出画像により視認性が阻害されないようになっていいる。なお、「右打ち」という画像は、後述する特別な背景画像が表示画面7aに表示されると、これを契機として、表示画面7aから非表示される(消える)ようになっていいる。また、「右打ち」という画像が画像表示装置7の表示画面7aにおいて繰り広げられる各種演出において目障りとなる場合には、右打ちという遊技状態が開始されて所定条件が成立するまで(例えば、3分が経過するまで、または、装飾図柄の変動回数が10に到達するまで)、画像表示装置7の表示画面7aの右上側に「右打ち」という画像を表示し続けたのち、「右打ち」という画像を左サブ表示画面64Lまたは右サブ表示画面64Rに表示するようにしてもよい。

【0753】

なお、右打ちという遊技状態としては、大当たり遊技終了後における時短遊技へ移行した状態のほかに、いわゆるb時短(遊タイム)へ移行した状態を挙げることができる。

【0754】

ここで、複数の装飾図柄について簡単に説明すると、画像表示装置7の表示画面7aには、立体画像の左装飾図柄8L、立体画像の中装飾図柄8C、立体画像の右装飾図柄8Rが表示画面7aの上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄(図柄:数字「1」~数字「9」)の変動演出(変動表示)が開始される。複数の装飾図柄の変動演出(変動表示)では、各装飾図柄が数字「1」 数字「2」 数字「3」 数字「4」 数字「5」 数字「6」 数字「7」 数字「8」 数字「9」 数字「1」 数字「2」・・・という順番でリールが回転する表示態様で変動演出(変動表示)されていいる。

【0755】

装飾図柄の変動演出(変動表示)が開始されると、停止表示された装飾図柄が一度上側へ向かって所定距離(例えば、5ミリメートル程度)浮遊する表示態様でゆったり(低速で)移動したのち(言い換えると、装飾図柄の停止表示が解除されたことで、装飾図柄がこれから移動しようとする表示態様としたのち)、下側へ向かって低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする(仮停止表示され、その後、停止表示される)。装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。

【0756】

また、表示画面7aの右下側には、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8R

とそれぞれ対応する不透明な小型の左装飾図柄、不透明な小型の中装飾図柄、不透明な小型の右装飾図柄が変動演出（変動表示）される図示しないサブ変動領域が設けられている。サブ変動領域の背景画像は、単色（例えば、暗色（濃暗色系）または暗色に近い色（例えば、深緑色））に固定されており、他の色へ変化することがない。サブ変動領域は、表示画面 7 a の右下側に配置されているため、右装飾図柄 8 R の変動領域と重なっているものの、サブ変動領域が最も手前側となるように配置されることで、右装飾図柄 8 R がサブ変動領域の後方に配置され右装飾図柄 8 R によりサブ変動領域が遮られることがないし、他の演出画像が出現しても、他の演出画像がサブ変動領域の後方に配置され他の演出画像によりサブ変動領域が遮られることがない。また、サブ変動領域は、後述する第 4 保留表示位置の右方に配置されており、第 4 保留表示位置および第 4 保留表示位置に載置される保留アイコンと重ならないようになっている。つまり、サブ変動領域に表示される内容が右装飾図柄 8 R、他の演出画像、第 4 保留表示位置および第 4 保留表示位置に載置される保留アイコンにより視認性が阻害されないようになっている。なお、サブ変動領域に背景画像を設けないようにしてもよく、この場合、サブ変動領域が透明な領域となることで、サブ変動領域において不透明な小型の左装飾図柄、不透明な小型の中装飾図柄、不透明な小型の右装飾図柄の変動演出（変動表示）のみを視認することができ、サブ変動領域の外形線が全く視認することができないこととなる。

#### 【 0 7 5 7 】

小型の装飾図柄は、数字図柄であり、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の書体と異なる書体（例えば、明朝体）となっており、サブ変動領域の背景画像の単色に対してコントラストが高い他の単色（例えば、明色（黄色や白色））に統一されており、他の色へ変化することがない。小型の装飾図柄は、サブ変動領域の背景画像の手前側に配置され常に不透明な状態となっており、変動開始されても半透明な状態となることがなく、さらに表示画面 7 a から消えることがない。なお、小型の装飾図柄は、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の書体と異なる書体とせず、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R をそれぞれ縮小した相似する形状としてもよい。

#### 【 0 7 5 8 】

小型の装飾図柄は、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R と異なりリールが回転される表示態様で変動演出（変動表示）が行われず、それぞれの同一の表示位置において同一の大きさで不透明な状態で次々に数字図柄が出現する表示態様により変動演出（変動表示）が行われている。

#### 【 0 7 5 9 】

左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R による変動演出（変動表示）が開始されると、これに伴い、サブ変動領域において、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄による変動演出（変動表示）が開始され、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がすべて停止表示されると同時に、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄もすべて停止表示される。

#### 【 0 7 6 0 】

左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R のうちいずれかまたは複数が仮停止表示した状態（例えば、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R とが同一の図柄で仮停止表示してリーチが形成された状態）であっても、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄は、すべて変動演出（変動表示）が継続された状態となっている。具体的には、左装飾図柄 8 L が仮停止表示されても、小型の左装飾図柄の変動演出（変動表示）が継続され、右装飾図柄 8 R が仮停止表示されても、小型の右装飾図柄の変動演出（変動表示）が継続され、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がすべて停止表示されると同時に、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄もすべて停止表示される。

#### 【 0 7 6 1 】

なお、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がすべて停止表示された状態であって、同一の図柄に揃わずにはずれとなった場合には、小型の左装飾図柄、小型の中

10

20

30

40

50

装飾図柄、小型の右装飾図柄を、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の各図柄と同一の図柄としてもよいし、全く異なる図柄としてもよい。具体的には、例えば、左装飾図柄 8 L が数字「1」、中装飾図柄 8 C が数字「2」、右装飾図柄 8 R が数字「3」で停止表示されたときに、小型の左装飾図柄が数字「1」、小型の中装飾図柄が数字「2」、小型の右装飾図柄が数字「3」で停止表示されてもよいし、小型の左装飾図柄が数字「5」、小型の中装飾図柄が数字「6」、小型の右装飾図柄が数字「7」で停止表示されるようにしてもよい。

#### 【0762】

これに対して、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がすべて停止表示された状態であって、同一の図柄に揃って当たりとなった場合には、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄を、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の各図柄と同一の図柄に揃うようになっている。

10

#### 【0763】

小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄は、表示画面 7 a の右下側に設けられたサブ変動領域において変動演出（変動表示）されているが、これに代えて、サブ変動領域を、左サブ表示画面 6 4 L の右下側または右サブ表示画面 6 4 R の左下側に配置して小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄が変動演出（変動表示）されるようにしてもよい。この場合、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、そして小型の右装飾図柄という順番で同一の水平線上に配置して表示するようにしてもよいし、上から下へ向かって小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、そして小型の右装飾図柄という順番で同一の垂直線上に配置して表示するようにしてもよい。

20

#### 【0764】

次に、変動アイコンや保留アイコンについて簡単に説明すると、図 7 1 (A) に示すように、第 2 特図保留の消化として現在変動中の左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R に対応する変動アイコン 9 C（例えば図 7 1 (B) を参照。）は、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の下側中央に表示されている変動表示位置 9 C d（矩形画像（台座画像）の上）に表示（載置）される。変動表示位置 9 C d の右側における表示画面 7 a の領域には、第 2 特図保留として第 2 保留表示エリアが設けられている。この第 2 保留表示エリアには、4 つの保留表示位置 9 B d（矩形画像（台座画像）の上）に保留アイコンがそれぞれ表示可能（載置可能）とされ最大で 4 つの保留アイコンをストックすることができるようになっている。4 つの保留表示位置 9 B d は、変動表示位置 9 C d に近い位置から表示画面 7 a の右辺へ向かって、第 1 保留表示位置 9 B d、第 2 保留表示位置 9 B d、第 3 保留表示位置 9 B d、そして第 4 保留表示位置 9 B d という順番で表示画面 7 a の下辺に沿って直線状に整列配置され表示される。

30

#### 【0765】

なお、変動表示位置 9 C d および保留表示位置 9 B d は、ともに矩形形状を有しているが、大きさを同一としてもよいし、異なる大きさとしてもよい。本実施形態では、変動表示位置 9 C d および保留表示位置 9 B d は、ともに矩形形状を有し、変動表示位置 9 C d の大きさ（横方向の距離寸法）が保留表示位置 9 B d の大きさ（横方向の距離寸法）と比べて大きくなっている（縦方向の距離寸法はともに同一の距離寸法となっている）。これは、変動表示位置 9 C d に表示される変動アイコン 9 C と保留表示位置 9 B d に表示される保留アイコン 9 B とを区別することができるようにするためである。

40

#### 【0766】

また、変動アイコン 9 C、変動表示位置 9 C d、保留アイコン 9 B、保留表示位置 9 B d は、中装飾図柄 8 C や右装飾図柄 8 R の変動領域と重なっているものの、変動アイコン 9 C、変動表示位置 9 C d、保留アイコン 9 B、保留表示位置 9 B d が最も手前側となるように配置されることで、中装飾図柄 8 C や右装飾図柄 8 R が変動アイコン 9 C、変動表示位置 9 C d、保留アイコン 9 B、保留表示位置 9 B d の後方に配置され中装飾図柄 8 C や右装飾図柄 8 R により変動アイコン 9 C、変動表示位置 9 C d、保留アイコン 9 B、保留表示位置 9 B d が遮られることがないし、他の演出画像が出現しても、他の演出画像が

50

変動アイコン 9 C、変動表示位置 9 C d、保留アイコン 9 B、保留表示位置 9 B d の後方に配置され他の演出画像により変動アイコン 9 C、変動表示位置 9 C d、保留アイコン 9 B、保留表示位置 9 B d が遮られることがない。つまり、変動アイコン 9 C、変動表示位置 9 C d、保留アイコン 9 B、保留表示位置 9 B d が中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R や他の演出画像により視認性が阻害されないようになっている。なお、変動アイコン 9 C、変動表示位置 9 C d、保留アイコン 9 B、保留表示位置 9 B d は、後述する特別な背景画像が表示画面 7 a に表示されると、これを契機として、表示画面 7 a から非表示される（消える）ようになっている。

#### 【0767】

ここでは、第 1 保留表示位置 9 B d ~ 第 4 保留表示位置 9 B d には白い球状の保留アイコン 9 B が表示されている。つまり、白い球状の保留アイコンが消化されずにストックされたものが 4 つだけ存在している状態となっている。なお、以下の説明では、これ以後、第 1 始動口 2 0 へ遊技球が入球しない場合を前提とするとともに、第 1 保留表示位置 9 B d に載置される保留アイコン 9 B が消化され、その後、第 2 始動口 2 1 へ遊技球が入球することで、リズムカル当落報知演出 C が開始されている状態、つまり右打ちという遊技状態において、常に 3 つ ~ 4 つの保留アイコンをストックした状態を維持している場合を前提とする。これにより、装飾図柄の変動演出（変動表示）の開始から停止（装飾図柄の停止表示）されるまでに亘る装飾図柄の変動演出（変動表示）の期間を、常に、所定時間（一定時間：3 秒（3 0 0 0 ミリ秒））となる。

#### 【0768】

また、装飾図柄の変動演出（変動表示）において画像表示装置 7 の表示画面 7 a の下側に表示されている、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留に対応する保留アイコン 9 A、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留に対応する保留アイコン 9 B のほかに、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留と第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留とをそれぞれ図示しない数字として画像表示装置 7 の表示画面 7 a の左下側に配置されて表示されている。第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留の数を青色数字で左側、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留の数を赤色数字で右側に互いに離間した状態（つまり、これらの数字を同一の水平線上に左右に離間して配置した状態）で表示画面 7 a の左下側に配置されて常に表示されている。

#### 【0769】

これらの数字は、保留球の数を数値として表示されるため、表示画面 7 a に表示される各種背景画像、各種装飾用画像に紛れて判別が困難となり難しくすることができ、直感的にわかりやすい。これらの数字は、左装飾図柄 8 L の変動領域と重なっているものの、表示画面 7 a の最も手前側に配置され、左装飾図柄 8 L や他の画像が表示画面 7 a の最も手前側（つまり最前面）に対して後方に配置されて表示されるため、左装飾図柄 8 L や他の画像により視認性が阻害されないようになっている。つまり、これらの数字は、装飾図柄の変動演出（変動表示）を行っているときや装飾図柄の変動演出（変動表示）を終了したときにおいても、常に表示されるとともに左装飾図柄 8 L や他の画像により視認性が阻害されないようになっているため、リズムカル当落報知演出 C においても、常に視認することができるようになっている。

#### 【0770】

なお、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留の数（青色数字）と、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留の数（赤色数字）と、を表示画面 7 a の左下側に配置して常に表示するのに代えて、左サブ表示画面 6 4 L の右下側または右サブ表示画面 6 4 R の左下側に配置して常に表示するようにしてもよい。この場合、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留の数を青色数字で左側、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留の数を赤色数字で右側に互いに離間した状態（つまり、これらの数字を同一の水平線上に左右に離間して配置した状態）で表示するようにしてもよいし、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留の数を青色数字

10

20

30

40

50

で上側、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留の数を赤色数字で下側に互いに離間した状態（つまり、これらの数字を同一の垂直線上に上下に離間した状態）で表示するようにしてもよい。また、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄が変動演出（変動表示）されるサブ変動領域を、左サブ表示画面64Lの右下側または右サブ表示画面64Rの左下側に配置する場合には、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留の数（青色数字）と、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留の数（赤色数字）と、によるこれらの数値の配置と、サブ変動領域の配置と、が重ならないように、これらの数字をサブ変動領域の上側に配置するようになっている。

#### 【0771】

ここで、保留アイコン9Bおよび変動アイコン9C（以下、単に「アイコン」という場合がある。）について簡単に説明すると、形状や色の違いにより、アイコンに対応する抽選時の当たりの期待度の違いを表している。例えば、黄色（ゴールド）の星形のアイコン、紫色の球状のアイコン、笑顔球体のアイコン、赤い球状のアイコン、青い球状のアイコン、白い球状のアイコンという6つのアイコンのうち、黄色（ゴールド）の星形のアイコンが最も当たりの期待度が高く、紫色の球状のアイコンが2番目に当たりの期待度が高く、笑顔球体のアイコンが3番目に当たりの期待度が高く、赤い球状のアイコンが4番目に当たりの期待度が高く、青い球状のアイコンが5番目に当たりの期待度が高く、白い球状のアイコンが最も当たりの期待度が低いものとなっている。

#### 【0772】

これら以外のアイコンとして、キャラクタAのアイコン、キャラクタBのアイコンがある。キャラクタAのアイコンおよびキャラクタBのアイコンは、それぞれアイコン全体から白色のオーラが出ている。白色のオーラが出ているキャラクタAのアイコンの当たり期待度と、白色のオーラが出ているキャラクタBのアイコンの当たり期待度と、は白い球状のアイコンと当たりの期待度が同一となっているものの、キャラクタAのアイコンおよびキャラクタBのアイコンは、白色のオーラ 緑色のオーラ 赤色のオーラ ゴールド（黄色）のオーラ 七色（レインボー）のオーラ（大当たり濃厚）という順番で当たりとなる期待度が高く設定されている。

#### 【0773】

次に、遊技盤2に備える第1可動役物14について簡単に説明すると、第1可動役物14は、縦長の棒状の部材が画像表示装置7の前方（前面）において左右方向に移動可能に構成されている。第1可動役物14は、通常時は画像表示装置7の左側の退避位置（ホームポジション、図1を参照。）で静止することができるようになっている（第1態様）。第1可動役物14は、退避位置（ホームポジション）から表示画面7aの右辺（右端）へ向かって移動して表示画面7aの前方の任意の進出位置（展開ポジション）において静止したり（第2態様）、または、退避位置（ホームポジション）から表示画面7aの右辺（右端）まで移動したあと静止したりすることができるようになっている（第3態様）。さらに、第1可動役物14は、表示画面7aの右辺（右端）から退避位置（ホームポジション）へ向かって移動して表示画面7aの前方の任意の進出位置（展開ポジション）において静止したり（第4態様）、または、表示画面7aの右辺（右端）から退避位置（ホームポジション）まで移動したあと静止したりすることができるようになっている（第5態様）。なお、第1可動役物14は、第2態様となるように作動されたあと、第3態様となるように作動される場合があるし、第2態様を介せず第3態様へ直接作動される場合がある。また、第1可動役物14は、第3態様となるように作動されたあと、第4態様となるように作動される場合があるし、第4態様を介せず第5態様へ直接作動される場合がある。また、第1可動役物14は、表示画面7aの右辺（右端）（つまり、画像表示装置7の表示画面7aの右辺（右端））へ移動されると、遊技盤2に備える他の装飾部材により第1可動役物14の一部が覆われることで第1可動役物14の一部が視認困難とするようにしてもよいし、遊技盤2に備える他の装飾部材により第1可動役物14のほぼ全体が覆われることで第1可動役物14のほぼ全体が視認困難とするようにしてもよいし、第1可動役物14が退避位置（ホームポジション）で退避している状態のように、第1可動役物14

10

20

30

40

50

のほぼ全体が視認容易とするようにしてもよい。

【0774】

なお、第1可動役物14は、遊技盤2に備える電氣的駆動源である図示しない左右移動用モータ（例えば、ステッピングモータやDCモータ）により退避位置（ホームポジション）と表示画面7aの右辺（右端）とを往復移動することができるようになっている。

【0775】

第1可動役物14は、画像表示装置7の縦方向とほぼ同じ長さに形成されており、進出位置（展開ポジション）で画像表示装置7の一部を上方から下方まで覆うことができるようになっている。

【0776】

右打ちという遊技状態では、リズムカル当落報知演出Cが開始される場合がある。このリズムカル当落報知演出Cが開始された状態においては、図71（A）に示すように、背景画像として背景画像THG1（ここでは、動画の地下画像）が表示画面7aに表示された状態において、装飾図柄の変動演出（変動表示）が終了すると、左装飾図柄8L（ここでは数字「1」）、中装飾図柄8C（ここでは数字「2」）、右装飾図柄8R（ここでは数字「3」）が一斉に（同時に）停止表示され、これに伴い変動アイコン9Cが表示画面7aから消えている状態となる。

【0777】

続いて、第1保留表示位置9Bdに載置される保留アイコン9Bを消化するために、変動表示位置9Cdへ向かって移動開始すると、背景画像として背景画像THG1（ここでは、動画の地下画像）が表示画面7aに表示された状態において、図71（B）に示すように、装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始され、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが一斉に（同時に）不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。第1保留表示位置9Bdに載置される保留アイコン9Bが変動表示位置9Cdへ向かって移動開始すると、これに伴い、第2保留表示位置9Bdに載置される保留アイコン9Bが第1保留表示位置9Bdへ向かって移動開始して第1保留表示位置9Bdに載置した状態となり、第3保留表示位置9Bdに載置される保留アイコン9Bが第2保留表示位置9Bdへ向かって移動開始して第2保留表示位置9Bdに載置した状態となり、第4保留表示位置9Bdに載置される保留アイコン9Bが第3保留表示位置9Bdへ向かって移動開始して第3保留表示位置9Bdに載置した状態となり、第4保留表示位置に保留アイコン9Bが載置されていない状態となる。これにより、3つの保留アイコンがストックされた状態となる。

【0778】

続いて、装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始され、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが一斉に（同時に）不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となると、図71（C）に示すように、背景画像として背景画像THG1（ここでは、動画の地下画像）が表示画面7aに表示された状態において、所定時間（一定時間：3秒（3000ミリ秒））が経過するまでに、高速変動する左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが一斉に（同時に）減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化し、所定時間（一定時間：3秒（3000ミリ秒））が経過する直前に、左装飾図柄8Lが数字「2」で仮停止表示され、中装飾図柄8Cが数字「3」で仮停止表示され、右装飾図柄8Rが数字「1」で仮停止表示される。つまり、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが一斉に（同時に）仮停止表示される。このとき、第2始動口21へ遊技球が入球することで、第4保留表示位置9Bdに白い球状の保留アイコン9Bが載置され、合計4つの保留アイコンがストックされた状態となる。

【0779】

続いて、所定時間（一定時間：3秒（3000ミリ秒））が経過すると、背景画像として背景画像THG1（ここでは、動画の地下画像）が表示画面7aに表示された状態において、左装飾図柄8Lが数字「2」で停止表示され、中装飾図柄8Cが数字「3」で停止表示され、右装飾図柄8Rが数字「1」で停止表示される、つまり、左装飾図柄8L、中

10

20

30

40

50

装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が一齐に（同時に）停止表示される。このとき、これに伴い変動アイコン 9 C が表示画面 7 a から消えている状態となる。

【 0 7 8 0 】

続いて、第 1 保留表示位置 9 B d に載置される保留アイコン 9 B を消化するために、変動表示位置 9 C d へ向かって移動開始すると、背景画像として背景画像 T H G 1（ここでは、動画の地下画像）が表示画面 7 a に表示された状態において、図 7 1（D）に示すように、装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始され、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が一齐に（同時に）不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。第 1 保留表示位置 9 B d に載置される保留アイコン 9 B が変動表示位置 9 C d へ向かって移動開始すると、これに伴い、第 2 保留表示位置 9 B d に載置される保留アイコン 9 B が第 1 保留表示位置 9 B d へ向かって移動開始して第 1 保留表示位置 9 B d に載置した状態となり、第 3 保留表示位置 9 B d に載置される保留アイコン 9 B が第 2 保留表示位置 9 B d へ向かって移動開始して第 2 保留表示位置 9 B d に載置した状態となり、第 4 保留表示位置 9 B d に載置される保留アイコン 9 B が第 3 保留表示位置 9 B d へ向かって移動開始して第 3 保留表示位置 9 B d に載置した状態となり、第 4 保留表示位置に保留アイコン 9 B が載置されていない状態となる。これにより、3 つの保留アイコンがストックされた状態となる。

10

【 0 7 8 1 】

続いて、装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始され、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が一齐に（同時に）不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となると、図 7 1（E）に示すように、背景画像として背景画像 T H G 1（ここでは、動画の地下画像）が表示画面 7 a に表示された状態において、所定時間（一定時間：3 秒（3 0 0 0 ミリ秒））が経過するまでに、高速変動する左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が一齐に（同時に）減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化し、所定時間（一定時間：3 秒（3 0 0 0 ミリ秒））が経過する直前に、左装飾図柄 8 L が数字「3」で仮停止表示され、中装飾図柄 8 C が数字「1」で仮停止表示され、右装飾図柄 8 R が数字「2」で仮停止表示される。つまり、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が一齐に（同時に）仮停止表示される。このとき、第 2 始動口 2 1 へ遊技球が入球することで、第 4 保留表示位置 9 B d に白い球状の保留アイコン 9 B が載置され、合計 4 つの保留アイコンがストックされた状態となる。

20

30

【 0 7 8 2 】

続いて、所定時間（一定時間：3 秒（3 0 0 0 ミリ秒））が経過すると、背景画像として背景画像 T H G 1（ここでは、動画の地下画像）が表示画面 7 a に表示された状態において、左装飾図柄 8 L が数字「3」で停止表示され、中装飾図柄 8 C が数字「1」で停止表示され、右装飾図柄 8 R が数字「2」で停止表示される、つまり、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が一齐に（同時に）停止表示される。このとき、これに伴い変動アイコン 9 C が表示画面 7 a から消えている状態となる。

【 0 7 8 3 】

続いて、第 1 保留表示位置 9 B d に載置される保留アイコン 9 B を消化するために、変動表示位置 9 C d へ向かって移動開始すると、背景画像として背景画像 T H G 1（ここでは、動画の地下画像）が表示画面 7 a に表示された状態において、図 7 1（F）に示すように、装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始され、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が一齐に（同時に）不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。第 1 保留表示位置 9 B d に載置される保留アイコン 9 B が変動表示位置 9 C d へ向かって移動開始すると、これに伴い、第 2 保留表示位置 9 B d に載置される保留アイコン 9 B が第 1 保留表示位置 9 B d へ向かって移動開始して第 1 保留表示位置 9 B d に載置した状態となり、第 3 保留表示位置 9 B d に載置される保留アイコン 9 B が第 2 保留表示位置 9 B d へ向かって移動開始して第 2 保留表示位置 9 B d に載置した状態となり、第 4 保留表示位置 9 B d に載置される保留アイコン 9 B が第 3 保留表示位置 9 B d へ向かって移動開始して第 3 保留表示位置 9 B d に載置した状態となり、第 4 保留表示

40

50

位置に保留アイコン 9 B が載置されていない状態となる。これにより、3つの保留アイコンがストックされた状態となる。

【0784】

続いて、装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始され、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が一斉に（同時に）不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となると、図 7 1（G）に示すように、背景画像として背景画像 T H G 1（ここでは、動画の地下画像）が表示画面 7 a に表示された状態において、所定時間（一定時間：3秒（3000ミリ秒））が経過するまでに、高速変動する左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が一斉に（同時に）減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化し、所定時間（一定時間：3秒（3000ミリ秒））が経過する直前に、左装飾図柄 8 L が数字「1」で仮停止表示され、中装飾図柄 8 C が数字「1」で仮停止表示され、右装飾図柄 8 R が数字「1」で仮停止表示され、当たりが報知される。つまり、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がリーチを形成することなく且つスーパーリーチへ発展することなく同一の図柄である数字「1」で一斉に（同時に）仮停止表示される。言い換えると、図 7 1（B）、（C）による左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄に揃わずはずれが報知されるタイミングと、図 7 1（D）、（E）による左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄に揃わずはずれが報知されるタイミングと、図 7 1（F）、（G）による左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄に揃って当たりが報知されるタイミングと、が合致している。

【0785】

続いて、図 7 1（H）に示すように、背景画像として七色を有する第 1 プレミア背景画像 T H G 3（いわゆる、「第 1 レインボー背景画像 T H G 3」）が表示画面 7 a に突然、背景画像 T H G 1（ここでは、動画の地下画像）から切り替わって表示されると、これを契機として、同一の図柄である数字「1」で仮停止表示されていた、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が表示画面 7 a から非表示され（消える）とともに、表示画面 7 a の右上側に配置されて表示されていた「右打ち」という画像が表示画面 7 a から非表示され（消え）、さらに、表示画面 7 a の下側に配置された変動アイコン 9 C、変動表示位置 9 C d、保留アイコン 9 B、保留表示位置 9 B d が表示画面 7 a から非表示される（消える）。なお、第 1 プレミア背景画像 T H G 3 である第 1 レインボー背景画像 T H G 3 は、当たり確定を遊技者に告知（示唆）する特別な背景画像となっている。

【0786】

第 1 レインボー背景画像 T H G 3 が表示画面 7 a に表示されから所定時間（例えば、5秒）が経過すると、続いて、図 7 1（I）に示すように、第 1 可動役物 1 4 が画像表示装置 7 の左側の退避位置（ホームポジション）で静止した状態から、所定時間（例えば、15秒）をかけて表示画面 7 a の右辺（右端）へ向かって移動する。

【0787】

その後、第 1 可動役物 1 4 が表示画面 7 a の右辺（右端）へ移動完了すると、図 7 1（J）に示すように、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄である数字「1」で再び現れて仮停止表示されている状態となり、さらに、表示画面 7 a の右下隅に、コインの表面（正面）にキャラクタ C R C が付されるとともにキャラクタ C R C の一部を覆うようにカウントダウン画像 N J が配置されて構成される特定画像が左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の手前側に配置されて表示されるとともに、特定画像の視認性を高めることができる特定画像用背景画像 T H G 4 が表示画面 7 a に突然、第 1 プレミア画像 T H G 3 である第 1 レインボー背景画像 T H G 3 から切り替わって表示される。特定画像用背景画像 T H G 4 は、コインの表面（正面）にキャラクタ C R C が付されるとともにキャラクタ C R C の一部を覆うようにカウントダウン画像 N J が配置されて構成される特定画像が明るい色で構成されて表現されているものであるときには、暗い色（例えば、灰色や黒色のほかに、灰色に近い色や黒色に近い色）を主として構成され、単色であってもよいし、複数の暗い色を組み合わせたものでもよいし、特定画像の視認

性を阻害しないようにエフェクト画像が配置されて構成されたものであってもよい。また、特定画像用背景画像 T H G 4 は、コインの表面（正面）にキャラクタ C R C が付されるとともにキャラクタ C R C の一部を覆うようにカウントダウン画像 N J が配置されて構成される特定画像が暗い色で構成されて表現されているものであるときには、明るい色（例えば、白色のほかに、白色に近い色）を主として構成され、単色であってもよいし、複数の明るい色を組み合わせたものでもよいし、特定画像の視認性を阻害しないようにエフェクト画像が配置されて構成されたものであってもよい。

【 0 7 8 8 】

コインの表面（正面）にキャラクタ C R C が付されるとともにキャラクタ C R C の一部を覆うようにカウントダウン画像 N J が配置されて構成される特定画像は、具体的には、  
10  
コインの表面（正面）全体にキャラクタ C R C が付され、コインの表面（正面）下側であってキャラクタ C R C の一部を覆うようにカウントダウン画像 N J が配置されている。

【 0 7 8 9 】

ここでは、特定画像を構成するコインについては、コインの最上点と最下点とを通る垂直線（以下、単に「特定画像を構成するコインの垂直線」という。）と、コインの最左点と最右点とを通る水平線（以下、単に「特定画像を構成するコインの水平線」という。）と、  
20  
が交わる点を中心点（以下、単に「中心点」という。）とする。

【 0 7 9 0 】

また、カウントダウン画像 N J については、円形状内にカウントダウン（計時）される数字画像が表示されるものであり、円形状の最上点と最下点とを通る垂直線（以下、単に「特定画像を構成するカウントダウン画像 N J の垂直線」という。）と、特定画像を構成するコインの垂直線と、  
20  
が一致している。また、カウントダウン画像 N J については、円形状の最左点と最右点とを通る水平線（以下、単に「特定画像を構成するカウントダウン画像 N J の水平線」という。）と、特定画像を構成するコインの水平線と、  
30  
が一致せず、平行となっており、円形状の最左点と最右点とを通る水平線が特定画像を構成するコインの水平線の下方に位置している。

【 0 7 9 1 】

特定画像を構成するコインの表面（正面）に付されたキャラクタ C R C は、中心点の回りを反時計回りに回転したり時計回りに回転したりするようになっており、このような回転を繰り返し行うコインの揺動に連動してキャラクタ C R C も揺動する表示態様となる。  
30  
これに対して、キャラクタ C R C の一部を覆うように配置された特定画像を構成するカウントダウン画像 N J は、コインの表面（正面）に配置されているものの、キャラクタ C R C と異なりコインの揺動に連動して揺動する表示態様とならず、コインが中心点の回りを反時計回りに回転すると、特定画像を構成するカウントダウン画像 N J の垂直線が特定画像を構成するコインの垂直線の左方へ平行移動し、  
40  
コインが中心点の回りを時計回りに回転すると、特定画像を構成するカウントダウン画像 N J の垂直線が特定画像を構成するコインの垂直線の右方へ平行移動する。

【 0 7 9 2 】

特定画像を構成するカウントダウン画像 N J の垂直線が特定画像を構成するコインの垂直線の左方や右方へ平行移動しても、特定画像を構成するカウントダウン画像 N J の水平線と、  
40  
特定画像を構成するコインの水平線と、の距離寸法が変化しないようになっている。つまり、特定画像を構成するカウントダウン画像 N J は、コインが中心点の回りを反時計回りに回転すると、単に左方へ水平移動し、  
50  
コインが中心点の回りを時計回りに回転すると、単に右方へ水平移動するようになっている。

【 0 7 9 3 】

カウントダウン画像 N J における円形状内に表示される数字画像は、カウントダウン（計時）される数字画像であり、本実施形態では、40秒となっている。言い換えると、特定画像を構成するコインの表面（正面）に付されたキャラクタ C R C とカウントダウン画像 N J とが表示画面 7 a に表示されると、  
50  
カウントダウンが開始されることとなり（計時開始されることとなり）、カウントダウン画像 N J にてカウントダウン（計時）される数

字画像により、残り時間を表すこととなる。

【0794】

特定画像を構成するコインの表面（正面）に付されたキャラクタCRCは、保留アイコン9Bおよび変動アイコン9Cとして出現する場合があるキャラクタBとなっている。つまり、保留アイコン9Bおよび変動アイコン9Cとして出現する場合があるキャラクタBが特定画像を構成するコインの表面（正面）に付されたキャラクタCRCとして表示画面7aに出現する。

【0795】

その後、図71（K）、（L）に示すように、特定画像を構成するカウントダウン画像NJにてカウントダウン（計時）される数字画像がゼロ秒となるまで、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが同一の図柄（ここでは数字「1」）で仮停止表示された状態が維持される。

10

【0796】

特定画像を構成するカウントダウン画像NJにてカウントダウン（計時）される数字画像がゼロ秒となったことに基づいて（言い換えると、特定画像を構成するカウントダウン画像NJにてカウントダウン（計時）される数字画像がゼロ秒となり、最終的な昇格結果の表示をじらす目的で所定の待ち期間（例えば、2秒）経過すると）、図71（M）に示すように、昇格確定を伝える専用の昇格背景画像THG6が表示画面7aに突然、特定画像用背景画像THG4から切り替わって表示され、特定画像を構成するコインの表面（正面）に付されたキャラクタCRCとカウントダウン画像NJとが表示画面7aから消え、仮停止表示されていた左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rも表示画面7aから消え、さらに、図71（I）においてすでに画像表示装置7の表示画面7aの右辺（右端）で静止した状態となっている第1可動役物14が所定時間（例えば、15秒）をかけて画像表示装置7の左側の退避位置（ホームポジション）へ向かって移動する。

20

【0797】

所定時間（例えば、15秒）かけて第1可動役物14が画像表示装置7の表示画面7aの右辺（右端）から退避位置（ホームポジション）へ再び戻ると、図71（N）に示すように、背景画像として第1プレミア画像（第1レインボー背景画像THG3）と異なる七色を有する第2プレミア背景画像THG7（いわゆる、「第2レインボー背景画像THG7」）が表示画面7aに突然、昇格背景画像THG6から切り替わって表示され、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが同一の図柄（ここでは数字「7」）で仮停止表示されたあとに停止表示され確定表示されて、リズムカル当落報知演出Cが終了する。なお、第2プレミア背景画像THG7である第2レインボー背景画像THG7は、第1プレミア背景画像THG3である第1レインボー背景画像THG3と同様、当たり確定を遊技者に告知（示唆）する特別な背景画像となっているが、第1レインボー背景画像THG3と異なる画像とすることにより、昇格した図柄（ここでは数字「7」）を、強調することができるようになっている。

30

【0798】

その後、大当たり遊技（上述した「16RV通過予定大当たり」となる大当たり遊技）が開始され終了すると、変動表示位置9Cd、第1保留表示位置9Bd、第2保留表示位置9Bd、第3保留表示位置9Bd、第4保留表示位置9Bdおよび保留アイコン9Bが表示画面7aに再び表示され、当該変動終了により変動アイコン9Cが表示されない。続いて、第1保留表示位置9Bdに載置される保留アイコン9Bを消化するために、変動表示位置9Cdへ向かって移動開始すると、装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されることとなる。

40

【0799】

なお、図71（M）において、背景画像として、昇格確定を伝える専用の昇格背景画像THG6が特定画像用背景画像THG4から切り替わらず、再び第1プレミア画像（第1レインボー背景画像THG3）が特定画像用背景画像THG4から切り替わって表示され、特定画像を構成するコインの表面（正面）に付されたキャラクタCRCが表示画面7a

50

から消え、さらに、図 7 1 ( I ) においてすでに画像表示装置 7 の表示画面 7 a の右辺 ( 右端 ) で静止した状態となっている第 1 可動役物 1 4 が画像表示装置 7 の左側の退避位置 ( ホームポジション ) へ向かって移動せず、そのまま画像表示装置 7 の表示画面 7 a の右辺 ( 右端 ) で静止した状態となり、所定時間 ( 例えば、15 秒 ) をかけて画像表示装置 7 の左側の退避位置 ( ホームポジション ) へ向かって全く移動しない場合がある。

【 0 8 0 0 】

この場合、所定時間 ( 例えば、15 秒 ) 経過し、図 7 1 ( N ) において、背景画像として第 1 プレミア画像 ( 第 1 レインボー背景画像 T H G 3 ) が表示され、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄 ( ここでは数字「1」) で仮停止表示されたあとに停止表示され確定表示されて、リズムカル当落報知演出 C が終了する。

10

【 0 8 0 1 】

その後、大当たり遊技 ( 上述した、「16 R ( 実質 1 3 R ) V 通過予定大当たり」または「16 R ( 実質 1 5 R ) V 通過予定大当たり」となる大当たり遊技) が開始され終了すると、変動表示位置 9 C d、第 1 保留表示位置 9 B d、第 2 保留表示位置 9 B d、第 3 保留表示位置 9 B d、第 4 保留表示位置 9 B d および保留アイコン 9 B が表示画面 7 a に再び表示され、当該変動終了により変動アイコン 9 C が表示されない。続いて、第 1 保留表示位置 9 B d に載置される保留アイコン 9 B を消化するために、変動表示位置 9 C d へ向かって移動開始すると、装飾図柄の変動演出 ( 変動表示 ) が開始されることとなる。

【 0 8 0 2 】

このように、リズムカル当落報知演出 C では、図 7 1 ( B )、( C ) による左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄に揃わずはずれが報知されるタイミングと ( つまり図 7 1 ( B )、( C ) による変動時間)、図 7 1 ( D )、( E ) による左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄に揃わずはずれが報知されるタイミングと ( つまり図 7 1 ( D )、( E ) による変動時間)、図 7 1 ( F )、( G ) による左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄に揃って当たりが報知されるタイミングと ( つまり図 7 1 ( F )、( G ) による変動時間)、が合致しており、装飾図柄の変動演出 ( 変動表示 ) が開始されてから所定時間 ( 一定時間 : 3 秒 ( 3 0 0 0 ミリ秒 ) ) に当落結果が報知されるようになっている。図 7 1 ( F )、( G ) による左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄に揃って当たりが報知されるタイミングは、図 7 1 ( B )、( C ) による変動時間と図 7 1 ( D )、( E ) による変動時間と同一であり、装飾図柄の変動演出 ( 変動表示 ) が開始されてから所定時間 ( 一定時間 : 3 秒 ( 3 0 0 0 ミリ秒 ) ) であるものの、実際には、図 7 1 ( F ) ~ 図 7 1 ( N ) までの変動時間が 8 0 秒 ( 8 0 0 0 0 ミリ秒 ) となっている。

20

30

【 0 8 0 3 】

また、リズムカル当落報知演出 C では、装飾図柄の変動演出 ( 変動表示 ) が開始されてから所定時間 ( 一定時間 : 3 秒 ( 3 0 0 0 ミリ秒 ) ) が経過すると、リーチを形成することなく当落結果を必ず報知することができるようになっているため、右打ちという遊技状態において、次々に第 2 特図保留の消化を行うと、当落結果として、所定時間 ( 一定時間 : 3 秒 ( 3 0 0 0 ミリ秒 ) ) ごとに、はずれが連続的に報知されることとなる。ところが、このようなリズムカルに、はずれが連続的に報知されているときに、当該変動も当然にはずれであると思わせておきながら、突然、当たりが報知されるため、遊技者に対して何が起きたのか一瞬わからなくすることができ ( つまり思いがけない出来事が生じることで )、驚き喜ばせることができるようになっている。

40

【 0 8 0 4 】

また、リズムカル当落報知演出 C では、図 7 1 ( G ) に示したように、仮に、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄として数字「1」に加えて、数字「2」、数字「3」、数字「4」、数字「5」、数字「6」、数字「8」または数字「9」で停止表示され確定表示されると、上述した、「16 R ( 実質 1 3 R ) V 通過予定大当たり」または「16 R ( 実質 1 5 R ) V 通過予定大当たり」となる。「16 R ( 実質 1 3 R ) V 通過予定大当たり」は、上述したように、総ラウンド数は 16 R であるものの、実

50

質的な総ラウンド数は13Rである。つまり、1Rから13Rまでは第1大入賞口30を1R当たり最大29.5秒にわたって開放するが、15Rでは第1大入賞口30を1R当たり0.1秒しか開放せず、また、14Rと16Rでも第2大入賞口35を1R当たり0.1秒しか開放しない(図13:開放パターン22)。従って、この「16R(実質13R)V通過予定大当たり」では14Rから16Rまでは、大入賞口の開放時間が極めて短く、賞球の見込めないラウンドとなっている。つまり、「16R(実質13R)V通過予定大当たり」は、実質13Rの大当たりとなっている。2Rおよび6Rでは、V開閉部材71がロング開放され(図14:開放パターン33)、第1大入賞口30内のV領域39への通過が容易に可能となるようになっている。また、「16R(実質15R)V通過予定大当たり」は、上述したように、総ラウンド数は16Rであるものの、実質的な総ラウンド数は15Rである。つまり、1Rから13Rまでと15Rは第1大入賞口30を1R当たり最大29.5秒にわたって開放し、16Rでは第2大入賞口35を1R当たり最大29.5秒にわたって開放するが、14Rでは第2大入賞口35を1R当たり0.1秒しか開放しない(図13:開放パターン23)。従って、この「16R(実質15R)V通過予定大当たり」では14Rは、大入賞口の開放時間が極めて短く、賞球の見込めないラウンドとなっている。つまり、「16R(実質15R)V通過予定大当たり」は、実質15Rの大当たりとなっている。8Rおよび10Rでは、V開閉部材71がロング開放され(図14:開放パターン32)、第1大入賞口30内のV領域39への通過が容易に可能となるようになっている。

#### 【0805】

これに対して、図71(N)に示したように左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが同一の図柄として数字「7」で停止表示され確定表示されると、上述した「16RV通過予定大当たり」となる。「16RV通過予定大当たり」は、上述したように、実質的な総ラウンド数が16Rとなる。1Rから13Rまでと15Rは第1大入賞口30を1R当たり最大29.5秒にわたって開放する。14Rと16Rは第2大入賞口35を1R当たり最大29.5秒にわたって開放する(図13:開放パターン21)。10Rおよび12Rでは、V開閉部材71がロング開放され(図14:開放パターン31)、第1大入賞口30内のV領域39への通過が容易に可能となるようになっている。

#### 【0806】

このように、図71(G)に示したように、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが同一の図柄として数字「1」で仮停止表示されると、その後、図71(I)に示したように、第1可動役物14が作動されることにより、第1可動役物14が画像表示装置7の左側の退避位置(ホームポジション)で静止した状態から表示画面7aの右辺(右端)へ向かって移動することで、「16RV通過予定大当たり」となる期待感を遊技者に付与することができる。この時点において、「16RV通過予定大当たり」を遊技者に告げなくても、さらに、図71(N)に示したように左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが同一の図柄として数字「7」で停止表示されるまえに、図71(M)に示したように、第1可動役物14が画像表示装置7の表示画面7aの右辺(右端)から画像表示装置7の左側の退避位置(ホームポジション)へ向かって移動することで、「16RV通過予定大当たり」となる期待感を遊技者に付与することができる。その後、図71(N)に示したように、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが同一の図柄として数字「7」で仮停止表示されたあとに停止表示され確定表示され、「16RV通過予定大当たり」を遊技者に告げている。

#### 【0807】

つまり、リズムカル当落報知演出Cでは、第1可動役物14が第1段階として画像表示装置7の左側の退避位置(ホームポジション)で静止した状態から表示画面7aの右辺(右端)へ向かって移動して停止し、第1可動役物14が第2段階として画像表示装置7の表示画面7aの右辺(右端)から画像表示装置7の左側の退避位置(ホームポジション)へ向かって移動するようになっており、第1可動役物14が第1段階そして第2段階と作動することができるようになっているため、そもそも、遊技者は第1可動役物14の作動

に対する関心が高く、第1可動役物14の作動により、「16R(実質13R)V通過予定大当たり」または「16R(実質15R)V通過予定大当たり」から「16RV通過予定大当たり」となるという期待感を遊技者に付与することができる。

#### 【0808】

なお、本実施形態におけるリズムカル当落報知演出Cでは、装飾図柄の変動演出(変動表示)が開始されてから所定時間(一定時間:3秒(3000ミリ秒))が経過すると、リーチを形成することなく当落結果を必ず報知するようになっているため、図71(F)~図71(N)までの変動時間が80秒(80000ミリ秒)であるものの、図71(F)、(G)による左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが同一の図柄に揃って当たりが報知されるタイミングは、図71(B)、(C)による変動時間と図71(D)、(E)による変動時間と同一であり、装飾図柄の変動演出(変動表示)が開始されてから所定時間(一定時間:3秒(3000ミリ秒))を変動することができない。そこで、この時間を差し引いた残時間(77秒(77000ミリ秒))を、図71(H)~図71(N)に対して、上述した時間に固定することなく、自由に割り振ることで、当たりが報知されたあとにおける演出のバリエーションを増やすことができる。具体的には、サブ制御基板90における演出制御用マイコン91が演出中において、図71(H)~図71(N)を行うそれぞれの時間を割り振ることとなる。

10

#### 【0809】

また、リズムカル当落報知演出Cでは、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、及び右装飾図柄8R(複数の装飾図柄)が当たりの態様で確定表示されるまえに、当たり遊技状態が発生したあとに特定遊技状態の発生を示唆する特定画像を表示する第1の演出(図71(J)~(L))においてコインの表面(正面)にキャラクタCRCが付されるとともにキャラクタCRCの一部を覆うようにカウントダウン画像NJが配置されて構成される特定画像)を実行することができるようになっている。この構成によれば、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、及び右装飾図柄8R(複数の装飾図柄)が当たりの態様で確定表示されていなくても、当たり遊技状態が発生したあとに特定遊技状態の発生(「16RV通過予定大当たり」となる大当たり遊技の発生)を示唆する特定画像が表示されるようになっているため、仮に、変動演出(変動表示)により導出表示される複数の装飾図柄が当たりの態様で確定表示された結果、特定遊技状態が発生(「16RV通過予定大当たり」となる大当たり遊技が発生)しない場合に、複数の装飾図柄が当たりの態様で確定表示されていなくても(つまり、複数の装飾図柄が当たりの態様で仮停止表示されている状態で)、特定画像を表示することにより、特定遊技状態の発生(「16RV通過予定大当たり」となる大当たり遊技の発生)を示唆するという昇格演出を実行することができる。したがって、興趣の向上を図ることができる。

20

30

#### 【0810】

また、リズムカル当落報知演出Cにおける演出(図71(J)~(L))では、図71(H)、(I)において当たりを示唆する第1プレミア背景画像THG3である第1レインボー背景画像THG3を表示する演出のあとに行うようになっている。この構成によれば、まず図71(H)、(I)の演出により当たりであることを示唆して遊技者に安心感を付与し、さらに、図71(H)、(I)の演出のあとの図71(J)~(L)の演出による昇格演出により特定遊技状態の発生(「16RV通過予定大当たり」となる大当たり遊技の発生)への期待感を煽ることができる。

40

#### 【0811】

また、リズムカル当落報知演出Cにおける演出(図71(J)~(L))では、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、及び右装飾図柄8R(複数の装飾図柄)が当たりの態様で表示された状態においてもコインの表面(正面)にキャラクタCRCが付されるとともにキャラクタCRCの一部を覆うようにカウントダウン画像NJが配置されて構成される特定画像の表示を継続することができるようになっている。この構成によれば、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、及び右装飾図柄8R(複数の装飾図柄)が当たりの態様で表示された状態においても特定画像の表示が継続されているため、複数の装飾図柄の

50

表示態様が他の表示態様へ変化するかもしれないという気持ちを遊技者に付与することができ、複数の装飾図柄の表示態様の変化に対する遊技者への期待感を煽ることができる。

【0812】

また、リズムカル当落報知演出Cにおける演出(図71(J)~(L))のあと、図71(M)において、特定画像を構成するコインの表面(正面)に付されたキャラクタCRCとカウントダウン画像NJとが表示画面7aから消え、仮停止表示されていた左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rも表示画面7aから消え、さらに、図71(I)においてすでに画像表示装置7の表示画面7aの右辺(右端)で静止した状態となっている第1可動役物14が所定時間(例えば、15秒)をかけて画像表示装置7の左側の退避位置(ホームポジション)へ向かって移動し、所定時間(例えば、15秒)かけて第1可動役物14が画像表示装置7の表示画面7aの右辺(右端)から退避位置(ホームポジション)へ再び戻ると、特定遊技状態の発生(「16RV通過予定大当たり」となる大当たり遊技の発生)を伝える特定図柄である数字「7」に複数の装飾図柄がすべて揃って確定表示されるようになっていたため、可動体の出現による昇格演出の成功(特定遊技状態の発生確定(「16RV通過予定大当たり」となる大当たり遊技の発生確定))を遊技者に強調して伝えることができる。

10

【0813】

また、リズムカル当落報知演出Cでは図71(J)~(L)においてコインの表面(正面)にキャラクタCRCが付されるとともにキャラクタCRCの一部を覆うようにカウントダウン画像NJが配置されて構成される特定画像は、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、及び右装飾図柄8R(複数の装飾図柄)が当たりの態様で確定表示されるまでの残り時間(およその残り時間)を伝える画像である。この構成によれば、特定画像が複数の装飾図柄が当たりの態様で確定表示されるまでの残り時間(およその残り時間)を伝える画像となっているため、言い換えると、昇格演出が開始されるまでの残り時間(昇格演出が開始されるまでのおおよその残り時間)を伝えることができるようになっていたため、昇格演出が開始される時期(昇格演出が開始されるおよその目安)を好適に表示することができる。

20

【0814】

[効果例]

以下に、リズムカル当落報知演出の効果例を示す。

30

[効果1]

上記実施形態の遊技機1では、図69のリズムカル当落報知演出A、図70のリズムカル当落報知演出B、図71のリズムカル当落報知演出Cにおいて、「当たり」または「はずれ」という当落結果を報知可能な左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8R(一組の装飾図柄)を表示可能な画像表示装置7(表示手段)を備え、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8R(一組の装飾図柄)による変動表示ごとにリーチを形成することなく左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8R(一組の装飾図柄)を同時に仮停止表示して当落結果を報知する第1の演出(リズムカル当落報知演出Aでは図69(B)~(G)、リズムカル当落報知演出Bでは図70(B)~(G)、リズムカル当落報知演出Cでは図71(B)~(G))を、いわゆる左打ちという遊技状態(通常遊技状態)において実行せず通常遊技状態と異なる、いわゆる右打ちという遊技状態(特定遊技状態)において実行することができるようになっていた。この構成によれば、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8R(一組の装飾図柄)による変動表示ごとにリーチを形成することなく左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8R(一組の装飾図柄)を同時に仮停止表示して当落結果をリズムカルに報知することができる。これにより、このようなリズムカルに、例えば、はずれが連続的に報知されているときに、当該変動も当然にははずれであると思わせておきながら、突然、当たりが報知されるため、遊技者に対して何が起きたのか一瞬わからなくすることができ(つまり思いがけない出来事が生じることで)、驚き喜ばせることができるようになっていた。このような従来にない斬新な左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄による変動表示を行うことができ、左装飾図

40

50

柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄の変動による単調さを軽減することに寄与することができるようになっている。したがって、興趣の向上を図ることができる。

【 0 8 1 5 】

[ 効果 2 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 6 9 のリズムカル当落報知演出 A、図 7 0 のリズムカル当落報知演出 B、図 7 1 のリズムカル当落報知演出 C における第 1 の演出は、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R（一組の装飾図柄）による変動表示を開始してから「当たり」または「はずれ」という当落結果を報知するまでの時間が左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R（一組の装飾図柄）による変動表示ごとに可変されず一定時間となっている。この構成によれば、「当たり」または「はずれ」という当落結果が一定時間ごとに報知されるため、リズムカルに当落結果を知ることができる。

10

【 0 8 1 6 】

[ 効果 3 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 6 9 のリズムカル当落報知演出 A、図 7 0 のリズムカル当落報知演出 B、図 7 1 のリズムカル当落報知演出 C における第 1 の演出は、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R（一組の装飾図柄）を同時に仮停止表示して当落結果として「はずれ（ハズレ）」を報知する演出と、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R（一組の装飾図柄）を同時に仮停止表示して当落結果として「当たり」を報知する演出と、を含んでいる。この構成によれば、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R（一組の装飾図柄）による変動表示ごとに、リーチを形成することなく左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R（一組の装飾図柄）を同時に仮停止表示して当落結果が報知される場合に「当たり」または「はずれ」のいずれかとなるため、リズムカルに当落結果としてはずれが連続的に報知されているときに、当該変動も当然にはずれであると思わせておきながら、突然、当たりが報知されることできるようになっている。これにより、はずれが連続的にリズムカルに報知されているときに、当たりが突然報知される態様を実現することができるため、当該変動も当然にはずれであると思っているときに当たりが突然報知されることで遊技者に対して何が起きたのか一瞬わからなくすることができ（つまり思いがけない出来事が生じることで）、当たりに対する驚きをより高めることに寄与することができる。

20

【 0 8 1 7 】

[ 効果 4 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 6 9 のリズムカル当落報知演出 A、図 7 0 のリズムカル当落報知演出 B、図 7 1 のリズムカル当落報知演出 C において、電氣的駆動源（ステップモータや DC モータ）により作動される可動体（リズムカル当落報知演出 A では第 2 可動役物 1 5、リズムカル当落報知演出 B では第 1 可動役物 1 4、リズムカル当落報知演出 C では第 1 可動役物 1 4）を有し、第 1 の演出により左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R（一組の装飾図柄）を同時に仮停止表示して当落結果として当たりを報知している状態において、可動体を第 1 の当たり態様に作動する第 2 の演出（リズムカル当落報知演出 A では図 6 9（1）において第 2 可動役物 1 5 が退避位置から進出位置へ移動した第 2 態様、リズムカル当落報知演出 B では図 7 0（1）において第 1 可動役物 1 4 が退避位置から、所定時間（例えば、1 5 秒）をかけて表示画面 7 a の右辺（右端）へ向かって移動した第 3 態様、リズムカル当落報知演出 C では図 7 1（1）において第 1 可動役物 1 4 が退避位置から、所定時間（例えば、1 5 秒）をかけて表示画面 7 a の右辺（右端）へ向かって移動した第 3 態様）を実行することができるようになっている。本実施形態においては、可動体である第 1 可動役物 1 4 や第 2 可動役物 1 5 は、上述したように、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R（一組の装飾図柄）が同一の図柄に揃って仮停止表示中において作動されると、第 1 可動役物 1 4 や第 2 可動役物 1 5 が作動されないときと比べて、複数存在する当たりの種類のうち、より遊技者に利益を付与する当たりとなる期待度が高いことを遊技者に示唆することができるようになっている。このため、遊技者は、第 1 可動役物 1 4 や第 2 可動役物 1 5 の作動に対する関心が高い。これにより

30

40

50

、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R（一組の装飾図柄）により当落結果として当たりを報知している状態において、可動体である第 1 可動役物 1 4 や第 2 可動役物 1 5 が作動されるか否かを遊技者に注視させることで、より遊技者に利益を付与する当たりに昇格するか否かを期待させることができる。

【 0 8 1 8 】

[ 効果 5 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 6 9 のリズムカル当落報知演出 A、図 7 0 のリズムカル当落報知演出 B、図 7 1 のリズムカル当落報知演出 C における第 2 の演出のあと、可動体を第 1 の当たり態様と異なる第 2 の当たり態様に作動する第 3 の演出（リズムカル当落報知演出 A では図 6 9（L）において第 2 可動役物 1 5 が進出位置において反時計回りに所定角度（例えば、約 3 0 度）だけ回転して所定時間（例えば、1 5 秒）だけ停止した第 3 態様、リズムカル当落報知演出 B では図 7 0（L）において第 1 可動役物 1 4 が画像表示装置 7 の表示画面 7 a の右側（右端）から、所定時間（例えば、1 5 秒）をかけて画像表示装置 7 の表示画面 7 a の左側の退避位置へ移動した（第 5 態様）、リズムカル当落報知演出 C では図 7 1（L）において第 1 可動役物 1 4 が画像表示装置 7 の表示画面 7 a の右側（右端）から、所定時間（例えば、1 5 秒）をかけて画像表示装置 7 の表示画面 7 a の左側の退避位置へ移動した（第 5 態様））を実行することができるようになっている。本実施形態においては、可動体である第 1 可動役物 1 4 や第 2 可動役物 1 5 は、上述したように、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R（複数組の装飾図柄）が同一の図柄に揃って仮停止表示中において作動されると、第 1 可動役物 1 4 や第 2 可動役物 1 5 が作動されないときと比べて、複数存在する当たりの種類のうち、より遊技者に利益を付与する当たりとなる期待度が高いことを遊技者に示唆することができるようになっている。このため、遊技者は、第 1 可動役物 1 4 や第 2 可動役物 1 5 の作動に対する関心が高い。当落結果として当たりを報知している状態において、可動体である第 1 可動役物 1 4 や第 2 可動役物 1 5 が作動されて第 1 の当たり態様となったあと、さらに、可動体が再び作動されるか否かを遊技者に注視させることで、当落結果として当たりを報知している状態において可動体が 2 段階という作動することができるという従来にない演出を遊技者に提供することで、より遊技者に利益を付与する当たりに昇格するか否かを期待させることができる。

【 0 8 1 9 】

[ 効果 6 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 6 9 のリズムカル当落報知演出 A、図 7 0 のリズムカル当落報知演出 B、図 7 1 のリズムカル当落報知演出 C における第 1 の演出は、第 3 の演出のあと、すでに仮停止表示されている左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R（一組の装飾図柄）を同時に停止表示する演出を含んでいる。この構成によれば、可動体を第 1 の当たり態様と異なる第 2 の当たり態様に作動する第 3 の演出のあとに、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R（一組の装飾図柄）が同時に停止表示することにより、可動体の 2 段階による作動により、より遊技者に利益を付与する当たりに昇格するという期待感が高まったタイミングで左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R（一組の装飾図柄）を同時に停止表示して昇格するか否かを報知することができる。

【 0 8 2 0 】

[ 変形例 ]

以下に、リズムカル当落報知演出の変形例を示す。

[ 変形例 1 ]

図 6 9 のリズムカル当落報知演出 A、図 7 0 のリズムカル当落報知演出 B、図 7 1 のリズムカル当落報知演出 C では、第 2 始動口 2 1 に遊技球が入球したことに基づいて行われるものであった。言い換えると、いわゆる右打ちという遊技状態（通常遊技状態と異なる特定遊技状態）において行われるものであった。しかし、第 1 始動口 2 0 に遊技球が入球したことに基づいて行われるようにしてもよい。言い換えると、いわゆる左打ちという遊技状態（通常遊技状態）において行われるようにしてもよい。

10

20

30

40

50

## 【 0 8 2 1 】

## 〔 変形例 2 〕

図 6 9 のリズムカル当落報知演出 A、図 7 0 のリズムカル当落報知演出 B、図 7 1 のリズムカル当落報知演出 C では、画像表示装置 7（表示手段）に表示して左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R（複数組の装飾図柄）による「当たり」または「はずれ」という当落結果を報知していた。しかし、当落結果として、「当たり」または「はずれ」のほかに、「小当たり」を含んでいてもよい。こうすれば、当落結果として表示するバリエーションを増やすことができ、遊技者に対して、「当たり」または「小当たり」のうち、どちらの当たりであるのかを、停止表示された左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R（複数組の装飾図柄）に注目させることができる。

10

## 【 0 8 2 2 】

## 〔 変形例 3 〕

図 6 9 のリズムカル当落報知演出 A、図 7 0 のリズムカル当落報知演出 B、図 7 1 のリズムカル当落報知演出 C では、最終的な昇格結果として、第 1 可動役物 1 4 や第 2 可動役物 1 5 の出現を用いて昇格演出の成功により、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R（複数の装飾図柄）が数字「7」の同一の図柄に揃って確定表示され、その後、「16RV 通過予定大当たり」となる大当たり遊技が発生することを遊技者に伝えていた。しかし、第 1 可動役物 1 4 や第 2 可動役物 1 5 が出現しても、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R（複数の装飾図柄）が数字「7」の同一の図柄に揃って昇格せず（例えば、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R（複数の装飾図柄）が同一の図柄に揃った数字「1」から数字「7」へ切り替わらず）、その後、所定期間（例えば、5 秒）だけ経過したのち、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R（複数の装飾図柄）が数字「7」の同一の図柄に揃うようにしてもよい。こうすれば、演出のバリエーションを増やすことができる。

20

## 【 0 8 2 3 】

## 〔 変形例 4 〕

図 6 9 のリズムカル当落報知演出 A、図 7 0 のリズムカル当落報知演出 B、図 7 1 のリズムカル当落報知演出 C では、「16RV 通過予定大当たり」となる大当たり遊技の発生を示唆する特定画像が画像表示装置 7（表示画面 7 a）に表示され、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R（複数の装飾図柄）が同一の図柄に（つまり当たりの態様で）確定表示されるまでの残り時間（おおよその残り時間）を伝えていた。このとき、残り時間（おおよその時間）を例えば「残り、5 秒です」という音声をスピーカ 6 7 から流れるようにしてもよい。こうすれば、残り時間（おおよその残り時間）を、画像表示装置 7（表示画面 7 a）に表示される特定画像と、スピーカ 6 7 から流れる音声と、により、遊技者へ伝えることができ、残り時間（おおよその残り時間）を把握し易くすることができる。

30

## 【 0 8 2 4 】

## 〔 変形例 5 〕

図 6 9 のリズムカル当落報知演出 A、図 7 0 のリズムカル当落報知演出 B、図 7 1 のリズムカル当落報知演出 C では、「16RV 通過予定大当たり」となる大当たり遊技の発生を示唆する特定画像が画像表示装置 7（表示画面 7 a）に表示され、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R（複数の装飾図柄）が同一の図柄に（つまり当たりの態様で）確定表示されるまでの残り時間（おおよその残り時間）を伝えていた。しかし、表示画面 7 a の前方に透明な導光板を設けて、透明な導光板に特定画像を表示するようにしてもよい。この場合、導光板で表示可能な画像の数にも制限があるため、1 秒経過するごとに、導光板で残り時間（おおよその残り時間）を伝えず、例えば、「残り 1 5 秒」、「残り 5 秒」、「残り 0 秒」を表示する。透明な導光板の周囲にフルカラー LED を複数配置することにより、フルカラー LED の発光により、残り時間（おおよその残り時間）が短くなるごとに、色を変化させ、例えば、「残り 1 5 秒」を明るい白色で表示、「残り 5 秒」を明るい青色で表示し、「残り 0 秒」を赤色で表示するようにしてもよい。残り時

40

50

間（おおよその残り時間）が所定の色で出現しても、透明な導光板を通して、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示される各種画像を視認することができる。

【 0 8 2 5 】

[ 変形例 6 ]

図 6 9 のリズムカル当落報知演出 A、図 7 0 のリズムカル当落報知演出 B、図 7 1 のリズムカル当落報知演出 C では、リズムカル当落報知演出 A の図 6 9 ( J )、( K ) において左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R（複数の装飾図柄）が同一の図柄に揃って（つまり当たりの態様で）表示された状態においてもインジケータ画像 T B とキャラクタ C R C とから構成される特定画像の表示をインジケータ画像 T B のバー画像により残り時間が最小（ゼロ秒）になるまで継続し、リズムカル当落報知演出 B の図 7 0 ( J ) ~ ( L ) において左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R（複数の装飾図柄）が同一の図柄に揃って（つまり当たりの態様で）表示された状態においてもコインの表面（正面）にキャラクタ C R C が付されて構成される特定画像の表示を、特定画像（コインの表面（正面）に付されたキャラクタ C R C）が表示画面 7 a の周囲を時計回りに転動して一周する時間（転動時間）が残り最小（ゼロ秒）になるまで継続し、リズムカル当落報知演出 C の図 7 1 ( J ) ~ ( L ) において左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、及び右装飾図柄 8 R（複数の装飾図柄）が同一の図柄に揃って（つまり当たりの態様で）表示された状態においてもコインの表面（正面）にキャラクタ C R C が付されるとともにキャラクタ C R C の一部を覆うようにカウントダウン画像 N J が配置されて構成される特定画像の表示をカウントダウン画像 N J にてカウントダウン（計時）される数字画像がゼロ秒になるまで継続していた。しかし、ゼロ秒となるまえ（計時されてからゼロ秒となるまでの任意の時間）に特定画像の表示を終了するようにしてもよい。この場合、昇格確定を伝える専用の昇格背景画像 T H G 6 が表示画面 7 a に突然、特定画像の視認性を高めることができる特定画像用背景画像 T H G 4 から切り替わって表示され、特定画像が表示画面 7 a から消え、仮停止表示されていた左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R も表示画面 7 a から消え、さらに、リズムカル当落報知演出 A において、第 2 可動役物 1 5 が画像表示装置 7 の上方の退避位置（ホームポジション）で静止した状態から画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面（前方）であって表示画面 7 a の中央位置（進出位置）へ向かって再び進出（移動）して反時計回りに所定角度（例えば、約 3 0 度）だけ回転して所定時間（例えば、1 5 秒）だけ停止する。また、リズムカル当落報知演出 B やリズムカル当落報知演出 C において、図 7 0 ( I ) や図 7 1 ( I ) においてすでに画像表示装置 7 の表示画面 7 a の右辺（右端）で静止した状態となっている第 1 可動役物 1 4 が所定時間（例えば、1 5 秒）をかけて画像表示装置 7 の左側の退避位置（ホームポジション）へ向かって移動する。こうすれば、ゼロ秒となるまえ（計時されてからゼロ秒となるまでの任意の時間）に、突然、第 2 可動役物 1 5 や第 1 可動役物 1 4 が進出することによって、昇格演出の発生をインパクトがある演出として強調することができる。なお、計時されてからゼロ秒となるまでの任意の時間は、サブ制御基板 9 0 が決定されるようになっている。

【 0 8 2 6 】

[ 変形例 7 ]

図 6 9 のリズムカル当落報知演出 A、図 7 0 のリズムカル当落報知演出 B、図 7 1 のリズムカル当落報知演出 C における特定画像のキャラクタ C R C は、保留アイコン 9 B および変動アイコン 9 C として出現する場合があるキャラクタ B となっていた。つまり、保留アイコン 9 B および変動アイコン 9 C として出現する場合があるキャラクタ B が特定画像のキャラクタ C R C として表示画面 7 a に出現していた。しかし、特定画像のキャラクタ C R C は、リズムカル当落報知演出 A ~ C においてのみ出現する昇格演出用キャラクタとしてもよいし、または、いわゆるプレミア画像が表示されるときに登場するプレミア用キャラクタをリズムカル当落報知演出 A ~ C においても出現するようにしてもよい。いずれの場合も、稀に見ることができるキャラクタであるため、リズムカル当落報知演出 A ~ C による演出効果をさらに高めることに寄与することができる。

【 0 8 2 7 】

10

20

30

40

50

## 〔変形例 8〕

図 69 のリズムカル当落報知演出 A、図 70 のリズムカル当落報知演出 B、図 71 のリズムカル当落報知演出 C では、右打ちという遊技状態において行われ、さらに、右打ちという遊技状態において、常に 3 つ～ 4 つの保留アイコンをストックした状態を維持している場合を前提としていた。この右打ちという遊技状態としては、大当たり遊技終了後における時短遊技へ移行した状態のほかに、いわゆる b 時短（遊タイム）へ移行した状態であった。この右打ちという遊技状態において、常に 3 つ～ 4 つの保留アイコンをストックした状態において、装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始され、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が一斉に（同時に）不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となると、所定時間（一定時間：3 秒（3000 ミリ秒））が経過するまでに、高速変動する左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が一斉に（同時に）減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化し、所定時間（一定時間：3 秒（3000 ミリ秒））が経過する直前に、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が一斉に（同時に）仮停止表示され、所定時間（一定時間：3 秒（3000 ミリ秒））が経過すると、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が一斉に（同時に）停止表示されていた。このように、右打ちという遊技状態において、常に 3 つ～ 4 つの保留アイコンをストックした状態において、装飾図柄の変動演出（変動表示）の開始から停止（装飾図柄の停止表示）されるまでに亘る装飾図柄の変動演出（変動表示）の期間を、常に、上述した所定時間（一定時間：3 秒（3000 ミリ秒））となっていた。しかし、右打ちという遊技状態において、ストックしている保留アイコンの数にかかわらず、装飾図柄の変動演出（変動表示）の開始から停止（装飾図柄の停止表示）されるまでに亘る装飾図柄の変動演出（変動表示）の期間を、常に、上述した所定時間（一定時間：3 秒（3000 ミリ秒））としてもよい。

## 【0828】

## 〔変形例 9〕

図 69 のリズムカル当落報知演出 A、図 70 のリズムカル当落報知演出 B、図 71 のリズムカル当落報知演出 C では、説明した演出の一部を備えていなくてもよいし、他の演出が追加されていてもよい。

## 【0829】

## 〔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〕

当落結果を報知可能な一組の装飾図柄を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、前記一組の装飾図柄による変動表示ごとにリーチを形成することなく当該一組の装飾図柄を同時に仮停止表示して当落結果を報知する第 1 の演出を通常遊技状態において実行せず前記通常遊技状態と異なる特定遊技状態において実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

## 【0830】

## 〔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 の演出は、前記一組の装飾図柄による変動表示を開始してから当落結果を報知するまでの時間が前記一組の装飾図柄による変動表示ごとに可変されず一定時間となっている、

ことを特徴とする遊技機。

## 【0831】

## 〔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 の演出は、前記一組の装飾図柄を同時に仮停止表示して当落結果としてハズレを報知する演出と、前記一組の装飾図柄を同時に仮停止表示して当落結果として当たりを報知する演出と、を含む、

10

20

30

40

50

ことを特徴とする遊技機。

【 0 8 3 2 】

[ 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、  
電氣的駆動源により作動される可動体を有し、

前記第 1 の演出により前記一組の装飾図柄を同時に仮停止表示して当落結果として当たりを報知している状態において、前記可動体を第 1 の当たり態様に作動する第 2 の演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【 0 8 3 3 】

[ 態様 A 7 - 5 ]

態様 A 7 - 4 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の演出のあと、前記可動体を前記第 1 の当たり態様と異なる第 2 の当たり態様に作動する第 3 の演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【 0 8 3 4 】

[ 態様 A 7 - 6 ]

態様 A 7 - 5 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の演出は、前記第 3 の演出のあと、すでに仮停止表示されている前記一組の装飾図柄を同時に停止表示する、

ことを特徴とする遊技機。

【 0 8 3 5 】

以下に、図 7 2 ~ 7 4 を用いて装飾図柄競争演出 A ~ C について説明する。この装飾図柄競争演出は、特別図柄の変動演出中などに実行される。すなわち、画像制御用マイコン 1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信したコマンドを解析し、装飾図柄競争演出を実行する指示が含まれていると、ROM 1 0 3 から対応する画像データを読み出して画像表示装置 7 の表示画面 7 a や、サブ表示画面 6 4 ( 右サブ表示画面 6 4 R、左サブ表示画面 6 4 L、および、上サブ表示画面 6 4 U ) に画像を表示させる。

【 0 8 3 6 】

[ 装飾図柄競争演出 A ]

図 7 2 は、装飾図柄競争演出 A を説明するための図である。この装飾図柄競争演出 A は、特別図柄の 1 回の変動中におこなわれる演出である。装飾図柄競争演出 A では、図 7 2 ( A ) に示すように、まず、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が変動している。ここで、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、それぞれ、複数の装飾図柄から構成される。すなわち、ここでの装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、それぞれ装飾図柄群である。装飾図柄 8 L、8 C、8 R にそれぞれ含まれる装飾図柄は、それぞれ大当たりかはずれかを識別するための識別子としての数字を有している。装飾図柄 8 L、8 C、8 R において、それぞれ同じ識別子 ( 数字 ) を持つ装飾図柄が停止表示された場合には、大当たり図柄となる。同じ識別子の装飾図柄が停止表示された状態をゾロ目図柄とも呼ぶ。装飾図柄 8 L、8 C、8 R において、ゾロ目図柄とは異なるように、それぞれの装飾図柄が停止表示された場合には、はずれ図柄となる。

【 0 8 3 7 】

次に、図 7 2 ( B ) に示すように、大当たり図柄表示演出 A がおこなわれる。この大当たり図柄表示演出 A では、表示画面 7 a において、味方キャラクタ C R A と、第 1 の大当たり図柄 X C 1 が表示される。第 1 の大当たり図柄 X C 1 は、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が偶数のゾロ目図柄となっており、大当たり後に時短遊技状態への突入を示唆する大当たり図柄となっている。味方キャラクタ C R A は、表示画面 7 a の左の位置に停止して表示されている。

【 0 8 3 8 】

次に、図 7 2 ( C ) に示すように、大当たり図柄表示演出 B がおこなわれる。この大当

10

20

30

40

50

たり図柄表示演出 B では、表示画面 7 a において、味方キャラクタ C R A と第 1 の大当たり図柄 X C 1 の表示が継続され、第 1 の大当たり図柄 X C 1 の下に第 2 の大当たり図柄 X C 2 が表示される。第 2 の大当たり図柄 X C 2 は、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が奇数のゾロ目図柄となっており、大当たり後に確変遊技状態への突入を示唆する大当たり図柄となっている。すなわち、第 2 の大当たり図柄 X C 2 は、第 1 の大当たり図柄 X C 1 よりも遊技者にとって利益が高い大当たり図柄である。

【 0 8 3 9 】

次に、図 7 2 ( D ) に示すように、大当たり図柄表示演出 C がおこなわれる。この大当たり図柄表示演出 C では、第 1 の大当たり図柄 X C 1 が味方キャラクタ C R A に近づいていく演出がおこなわれる。言い換えれば、味方キャラクタ C R A に対して、第 1 の大当たり図柄 X C 1 が第 2 の大当たり図柄 X C 2 よりも近づく演出がおこなわれる。このとき、第 1 の大当たり図柄 X C 1 は、側面部を見せながら、味方キャラクタ C R A に近づいている。

10

【 0 8 4 0 】

次に、図 7 2 ( E ) に示すように、大当たり図柄表示演出 D がおこなわれる。この大当たり図柄表示演出 D では、第 1 の大当たり図柄 X C 1 が味方キャラクタ C R A に近づく前の位置に戻ると共に、入れ替えるように、第 2 の大当たり図柄 X C 2 が味方キャラクタ C R A に近づいていく演出がおこなわれる。言い換えれば、味方キャラクタ C R A に対して、第 2 の大当たり図柄 X C 2 が第 1 の大当たり図柄 X C 1 よりも近づく演出がおこなわれる。このとき、第 2 の大当たり図柄 X C 2 は、側面部を見せながら、味方キャラクタ C R A に近づいている。

20

【 0 8 4 1 】

次に、図 7 2 ( F ) に示すように、大当たり図柄表示演出 E がおこなわれる。この大当たり図柄表示演出 E では、第 1 の大当たり図柄 X C 1 と第 2 の大当たり図柄 X C 2 とのうち、第 1 の大当たり図柄 X C 1 が表示画面 7 a 外に弾き出されて、第 2 の大当たり図柄 X C 2 が表示画面 7 a の略中央で停止表示される。

【 0 8 4 2 】

[ 装飾図柄競争演出 B ]

図 7 3 は、装飾図柄競争演出 B を説明するための図である。この装飾図柄競争演出 B は、特別図柄の 1 回の変動中におこなわれる演出である。装飾図柄競争演出 B では、図 7 3 ( A ) に示すように、まず、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が変動している。ここで、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R は、それぞれ、複数の装飾図柄から構成される。すなわち、ここでの装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R は、それぞれ装飾図柄群である。装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R にそれぞれ含まれる装飾図柄は、それぞれ大当たりかはずれかを識別するための識別子としての数字を有している。装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R において、それぞれ同じ識別子 ( 数字 ) を持つ装飾図柄が停止表示された場合には、大当たり図柄となる。同じ識別子の装飾図柄が停止表示された状態をゾロ目図柄とも呼ぶ。装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R において、ゾロ目図柄とは異なるように、それぞれの装飾図柄が停止表示された場合には、はずれ図柄となる。

30

【 0 8 4 3 】

次に、図 7 3 ( B ) に示すように、大当たり図柄表示演出 A がおこなわれる。この大当たり図柄表示演出 A では、表示画面 7 a において、味方キャラクタ C R A と、第 1 の大当たり図柄 X C 1 が表示される。第 1 の大当たり図柄 X C 1 は、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が偶数のゾロ目図柄となっており、大当たり後に時短遊技状態への突入を示唆する大当たり図柄となっている。味方キャラクタ C R A は、表示画面 7 a の左の位置に停止して表示されている。

40

【 0 8 4 4 】

次に、図 7 3 ( C ) に示すように、大当たり図柄表示演出 B がおこなわれる。この大当たり図柄表示演出 B では、表示画面 7 a において、味方キャラクタ C R A と第 1 の大当たり図柄 X C 1 の表示が継続され、第 1 の大当たり図柄 X C 1 の下に第 2 の大当たり図柄 X

50

C 2 が表示される。第 2 の大当たり図柄 X C 2 は、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が奇数のゾロ目図柄となっており、大当たり後に確変遊技状態への突入を示唆する大当たり図柄となっている。すなわち、第 2 の大当たり図柄 X C 2 は、第 1 の大当たり図柄 X C 1 よりも遊技者にとって利益が高い大当たり図柄である。

【 0 8 4 5 】

次に、図 7 3 ( D ) に示すように、大当たり図柄表示演出 C がおこなわれる。この大当たり図柄表示演出 C では、第 1 の大当たり図柄 X C 1 が味方キャラクタ C R A に近づいていく演出がおこなわれる。言い換えれば、味方キャラクタ C R A に対して、第 1 の大当たり図柄 X C 1 が第 2 の大当たり図柄 X C 2 よりも近づく演出がおこなわれる。このとき、第 1 の大当たり図柄 X C 1 は、側面部を見せながら、味方キャラクタ C R A に近づいている。

10

【 0 8 4 6 】

次に、図 7 3 ( E ) に示すように、大当たり図柄表示演出 D がおこなわれる。この大当たり図柄表示演出 D では、第 1 の大当たり図柄 X C 1 が味方キャラクタ C R A に近づく前の位置に戻ると共に、入れ替えるように、第 2 の大当たり図柄 X C 2 が味方キャラクタ C R A に近づいていく演出がおこなわれる。言い換えれば、味方キャラクタ C R A に対して、第 2 の大当たり図柄 X C 2 が第 1 の大当たり図柄 X C 1 よりも近づく演出がおこなわれる。このとき、第 2 の大当たり図柄 X C 2 は、側面部を見せながら、味方キャラクタ C R A に近づいている。

【 0 8 4 7 】

次に、図 7 3 ( F ) に示すように、大当たり図柄表示演出 E がおこなわれる。この大当たり図柄表示演出 E では、第 1 の大当たり図柄 X C 1 と第 2 の大当たり図柄 X C 2 とが衝突する演出である。具体的には、第 1 の大当たり図柄 X C 1 の下側と第 2 の大当たり図柄 X C 2 の上側とで衝突したり、第 1 の大当たり図柄 X C 1 と第 2 の大当たり図柄 X C 2 の位置が入れ替わって、第 1 の大当たり図柄 X C 1 の上側と第 2 の大当たり図柄 X C 2 の下側とで衝突したり、第 1 の大当たり図柄 X C 1 が第 2 の大当たり図柄 X C 2 の左側に移動して、第 1 の大当たり図柄 X C 1 の右側と第 2 の大当たり図柄 X C 2 の左側とで衝突したり、第 1 の大当たり図柄 X C 1 が第 2 の大当たり図柄 X C 2 の右側に移動して、第 1 の大当たり図柄 X C 1 の左側と第 2 の大当たり図柄 X C 2 の右側とで衝突したりする。なお、第 1 の大当たり図柄 X C 1 と第 2 の大当たり図柄 X C 2 とが図 7 3 ( F ) のように衝突する場合には、第 1 の大当たり図柄 X C 1 の 3 つの装飾図柄と、第 2 の大当たり図柄 X C 2 の 3 つの装飾図柄とが、それぞれ対応する装飾図柄同士が衝突する。例えば、第 1 の大当たり図柄 X C 1 の左側の装飾図柄と、第 2 の大当たり図柄 X C 2 の左側の装飾図柄とが衝突する。

20

【 0 8 4 8 】

次に、図 7 3 ( G ) に示すように、大当たり図柄表示演出 F がおこなわれる。この大当たり図柄表示演出 F では、第 1 の大当たり図柄 X C 1 と第 2 の大当たり図柄 X C 2 とのうち、第 1 の大当たり図柄 X C 1 が表示画面 7 a 外に弾き出されて、第 2 の大当たり図柄 X C 2 が表示画面 7 a からはみ出るように拡大する演出がおこなわれる。

【 0 8 4 9 】

次に、図 7 3 ( H ) に示すように、大当たり図柄表示演出 G がおこなわれる。この大当たり図柄表示演出 G では、第 2 の大当たり図柄 X C 2 が縮小されて、表示画面 7 a の略中央で停止表示される。

40

【 0 8 5 0 】

[ 装飾図柄競争演出 C ]

図 7 4 は、装飾図柄競争演出 C を説明するための図である。この装飾図柄競争演出 C は、特別図柄の 1 回の変動中におこなわれる演出である。装飾図柄競争演出 C では、図 7 4 ( A ) に示すように、まず、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が変動している。ここで、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R は、それぞれ、複数の装飾図柄から構成される。すなわち、ここでの装飾図柄 8 L , 8 C , 8

50

Rは、それぞれ装飾図柄群である。装飾図柄8L, 8C, 8Rにそれぞれ含まれる装飾図柄は、それぞれ大当たりかはずれかを識別するための識別子としての数字を有している。装飾図柄8L, 8C, 8Rにおいて、それぞれ同じ識別子(数字)を持つ装飾図柄が停止表示された場合には、大当たり図柄となる。同じ識別子の装飾図柄が停止表示された状態をゾロ目図柄とも呼ぶ。装飾図柄8L, 8C, 8Rにおいて、ゾロ目図柄とは異なるように、それぞれの装飾図柄が停止表示された場合には、はずれ図柄となる。

【0851】

次に、図74(B)に示すように、大当たり図柄表示演出Aがおこなわれる。この大当たり図柄表示演出Aでは、表示画面7aにおいて、味方キャラクタCRAと、第1の大当たり図柄XC1が表示される。第1の大当たり図柄XC1は、装飾図柄8L, 8C, 8Rが偶数のゾロ目図柄となっており、大当たり後に時短遊技状態への突入を示唆する大当たり図柄となっている。味方キャラクタCRAは、表示画面7aの左の位置に停止して表示されている。

10

【0852】

次に、図74(C)に示すように、大当たり図柄表示演出Bがおこなわれる。この大当たり図柄表示演出Bでは、表示画面7aにおいて、味方キャラクタCRAと第1の大当たり図柄XC1の表示が継続され、第1の大当たり図柄XC1の下に第2の大当たり図柄XC2が表示される。第2の大当たり図柄XC2は、装飾図柄8L, 8C, 8Rが奇数のゾロ目図柄となっており、大当たり後に確変遊技状態への突入を示唆する大当たり図柄となっている。すなわち、第2の大当たり図柄XC2は、第1の大当たり図柄XC1よりも遊技者にとって利益が高い大当たり図柄である。

20

【0853】

次に、図74(D)に示すように、大当たり図柄表示演出Cがおこなわれる。この大当たり図柄表示演出Cでは、第1の大当たり図柄XC1が味方キャラクタCRAに近づいていく演出がおこなわれる。言い換えれば、味方キャラクタCRAに対して、第1の大当たり図柄XC1が第2の大当たり図柄XC2よりも近づく演出がおこなわれる。このとき、第1の大当たり図柄XC1は、側面部を見せながら、味方キャラクタCRAに近づいている。

【0854】

次に、図74(E)に示すように、大当たり図柄表示演出Dがおこなわれる。この大当たり図柄表示演出Dでは、第1の大当たり図柄XC1が味方キャラクタCRAに近づく前の位置に戻ると共に、入れ替えるように、第2の大当たり図柄XC2が味方キャラクタCRAに近づいていく演出がおこなわれる。言い換えれば、味方キャラクタCRAに対して、第2の大当たり図柄XC2が第1の大当たり図柄XC1よりも近づく演出がおこなわれる。このとき、第2の大当たり図柄XC2は、側面部を見せながら、味方キャラクタCRAに近づいている。

30

【0855】

次に、図74(F)に示すように、大当たり図柄表示演出Eがおこなわれる。この大当たり図柄表示演出Eでは、第1の大当たり図柄XC1と第2の大当たり図柄XC2とが回転して、正面部が視認不可になるように側面部を正面に向ける演出がおこなわれる。

40

【0856】

次に、図75(G)に示すように、大当たり図柄表示演出Fがおこなわれる。この大当たり図柄表示演出Fでは、第1の大当たり図柄XC1と第2の大当たり図柄XC2とが、正面部が視認不可になるように側面部を正面に向けた状態で、衝突する演出である。具体的には、第1の大当たり図柄XC1の下側と第2の大当たり図柄XC2の上側とで衝突したり、第1の大当たり図柄XC1と第2の大当たり図柄XC2の位置が入れ替わって、第1の大当たり図柄XC1の上側と第2の大当たり図柄XC2の下側とで衝突したり、第1の大当たり図柄XC1が第2の大当たり図柄XC2の左側に移動して、第1の大当たり図柄XC1の右側と第2の大当たり図柄XC2の左側とで衝突したり、第1の大当たり図柄XC1が第2の大当たり図柄XC2の右側に移動して、第1の大当たり図柄XC1の左側

50

と第2の大当たり図柄XC2の右側とで衝突したりする。なお、第1の大当たり図柄XC1と第2の大当たり図柄XC2とが図74(G)のように衝突する場合には、第1の大当たり図柄XC1の3つの装飾図柄と、第2の大当たり図柄XC2の3つの装飾図柄とが、それぞれ対応する装飾図柄同士が衝突する。例えば、第1の大当たり図柄XC1の左側の装飾図柄と、第2の大当たり図柄XC2の左側の装飾図柄とが衝突する。

【0857】

次に、図74(H)に示すように、大当たり図柄表示演出Gがおこなわれる。この大当たり図柄表示演出Gでは、第1の大当たり図柄XC1と第2の大当たり図柄XC2とのうち、第1の大当たり図柄XC1が表示画面7a外に弾き出されて、第2の大当たり図柄XC2が、正面部が視認不可になるように側面部を正面に向けた状態で、表示画面7aの略中央で停止表示される。

10

【0858】

次に、図74(I)に示すように、大当たり図柄表示演出Hがおこなわれる。この大当たり図柄表示演出Hでは、第2の大当たり図柄XC2が表示画面7aからはみ出るように拡大する演出がおこなわれる。

【0859】

次に、図74(J)に示すように、大当たり図柄表示演出Iがおこなわれる。この大当たり図柄表示演出Iでは、第2の大当たり図柄XC2が縮小されて、表示画面7aの略中央で停止表示される。

【0860】

20

[変形例]

上記装飾図柄競争演出Cでは、大当たり図柄表示演出Gにおいて、第1の大当たり図柄XC1の3つの装飾図柄と、第2の大当たり図柄XC2の3つの装飾図柄とがそれぞれ表示され、それらの正面部が視認不可になるように側面部を正面に向けた状態で衝突している。しかしながら、これに限られず、以下の構成としてもよい。第1の大当たり図柄XC1の3つの装飾図柄が、1つの装飾図柄に隠れるように奥側に向かって配置され、第2の大当たり図柄XC2の3つの装飾図柄が、1つの装飾図柄に隠れるように奥側に向かって配置され、すなわち、遊技者から見ると、第1の大当たり図柄XC1の3つの装飾図柄のうちの1つの装飾図柄と、第2の大当たり図柄XC2の3つの装飾図柄のうちの1つの装飾図柄が主に視認可能になるように配置され、その状態から、第1の大当たり図柄XC1の装飾図柄と、第2の大当たり図柄XC2の装飾図柄とが、それぞれ対応する装飾図柄同士が衝突するようにしてもよい。この場合、遊技者が、第1の大当たり図柄XC1の3つの装飾図柄のうち手前に表示される1つの装飾図柄と、第2の大当たり図柄XC2の3つの装飾図柄のうち手前に表示される1つの装飾図柄とが衝突する様子が視認可能であるが、第1の大当たり図柄XC1において手前に表示される装飾図柄の奥側の2つの装飾図柄と、第2の大当たり図柄XC2において手前に表示される装飾図柄の奥側の2つの装飾図柄とが衝突する様子を視認できない構成としている。なお、これに限らず、遊技者が、第1の大当たり図柄XC1の3つの装飾図柄のうち手前に表示される1つの装飾図柄と、第2の大当たり図柄XC2の3つの装飾図柄のうち手前に表示される1つの装飾図柄とが衝突する様子と共に、第1の大当たり図柄XC1において手前に表示される装飾図柄の奥側の2つの装飾図柄と、第2の大当たり図柄XC2において手前に表示される装飾図柄の奥側の2つの装飾図柄とが衝突する様子を斜め方向から視認できるようにしてもよい。

30

40

【0861】

上記装飾図柄競争演出A~Cにおいて、味方キャラクタCRAに対して、第1の大当たり図柄XC1が第2の大当たり図柄XC2よりも近づく演出がおこなわれるが、この場合、第1の大当たり図柄XC1が第2の大当たり図柄XC2よりも手前側に位置するように表示してもよい。また、反対に、第2の大当たり図柄XC2が第1の大当たり図柄XC1よりも手前側に位置するように表示してもよい。

また、上記装飾図柄競争演出A~Cにおいて、味方キャラクタCRAに対して、第2の大当たり図柄XC2が第1の大当たり図柄XC1よりも近づく演出がおこなわれるが、こ

50

の場合、第2の大当たり図柄XC2が第1の大当たり図柄XC1よりも手前側に位置するように表示してもよい。また、反対に、第1の大当たり図柄XC1が第2の大当たり図柄XC2よりも手前側に位置するように表示してもよい。

【0862】

[効果例]

上記遊技機1の装飾図柄競争演出Aでは、大当たり図柄表示演出Bにおいて、装飾図柄8L, 8C, 8Rによって形成される第1の大当たり図柄XC1と、装飾図柄8L, 8C, 8Rによって形成される第2の大当たり図柄XC2とが表示され、その後、大当たり図柄表示演出Cにおいて、味方キャラクタCRAに対して、第1の大当たり図柄XC1が第2の大当たり図柄XC2よりも近づく演出がおこなわれ、その後、大当たり図柄表示演出Dにおいて、味方キャラクタCRAに対して、第2の大当たり図柄XC2が第1の大当たり図柄XC1よりも近づく演出がおこなわれ、その後、大当たり図柄表示演出Eにおいて、第1の大当たり図柄XC1と第2の大当たり図柄XC2とのうち、第2の大当たり図柄XC2が停止表示される演出がおこなわれる。この構成によれば、第1の大当たり図柄XC1と第2の大当たり図柄XC2とが味方キャラクタCRAに近づく演出がおこなわれた後、すなわち、2つの大当たり図柄が味方キャラクタCRAに向かう競争のような演出がおこなわれた後、1つの大当たり図柄(第2の大当たり図柄)が決定されるので、最終的な大当たり図柄が決定されるまでに遊技者をハラハラドキドキさせることができ、大当たり決定時の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。

10

20

【0863】

上記遊技機1の装飾図柄競争演出Bでは、第1の大当たり図柄XC1と第2の大当たり図柄XC2とが衝突する大当たり図柄表示演出Eがおこなわれる。この構成によれば、最終的な大当たり図柄が決定されるまでに遊技者をさらにハラハラドキドキさせることができ、大当たり決定時の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。

【0864】

上記遊技機1の装飾図柄競争演出Bでは、第1の大当たり図柄XC1と第2の大当たり図柄XC2とが衝突する大当たり図柄表示演出Eが、味方キャラクタCRAに対して、第2の大当たり図柄XC2が第1の大当たり図柄XC1よりも近づく大当たり図柄表示演出Dと、第1の大当たり図柄XC1と第2の大当たり図柄XC2とのうち、第2の大当たり図柄XC2が停止表示される大当たり図柄表示演出Gとの間におこなわれる。この構成によれば、最終的な大当たり図柄が決定されるまでに遊技者をさらにハラハラドキドキさせることができ、大当たり決定時の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。

30

【0865】

上記遊技機1の装飾図柄競争演出では、第2の大当たり図柄XC2は、第1の大当たり図柄XC1と比較して、遊技者にとって利益が大きい大当たり図柄(例えば、確変確定の大当たり図柄)となっている。この構成によれば、2つの大当たり図柄が、味方キャラクタCRAに向かう競争のような演出がおこなわれた後、遊技者にとって利益の大きい第2の大当たり図柄が表示されるので、遊技者に対してハラハラドキドキの後に大きな喜びを付与することができ、大当たり決定時の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。

40

【0866】

上記遊技機1の装飾図柄競争演出Bでは、第2の大当たり図柄XC2が表示画面7aからはみ出るように拡大する大当たり図柄表示演出Fが、第1の大当たり図柄XC1と第2の大当たり図柄XC2とが衝突する大当たり図柄表示演出Eの後であって、第1の大当たり図柄XC1と第2の大当たり図柄XC2とのうち、第2の大当たり図柄XC2が停止表示される大当たり図柄表示演出Gの前におこなわれる。この構成によれば、最終的な大当たり図柄が決定されるまでに遊技者をさらにハラハラドキドキさせることができ、大当た

50

り決定時の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。

【 0 8 6 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 X C - 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表示演出として、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表示演出として、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表示演出として、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表示演出として、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、複数の装飾図柄を含む第 1 の大当たり図柄と、複数の装飾図柄を含む第 2 の大当たり図柄とを表示する演出であり、

前記第 2 の表示演出は、所定の場所に対して、前記第 1 の大当たり図柄が前記第 2 の大当たり図柄よりも近づく演出であり、

前記第 3 の表示演出は、所定の場所に対して、前記第 2 の大当たり図柄が前記第 1 の大当たり図柄よりも近づく演出であり、

前記第 4 の表示演出は、前記第 1 の大当たり図柄と前記第 2 の大当たり図柄とのうち、前記第 2 の大当たり図柄が停止表示される演出であり、

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、その後、前記第 2 の表示演出がおこなわれ、その後、前記第 3 の表示演出がおこなわれ、その後、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。

[ 態 様 X C - 2 ]

態様 X C - 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表示演出として、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 の大当たり図柄と前記第 2 の大当たり図柄とが衝突する演出であり、

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、

ことを特徴とする遊技機。

[ 態 様 X C - 3 ]

態様 X C - 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 5 の表示演出は、前記第 3 の表示演出と前記第 4 の表示演出との間におこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

[ 態 様 X C - 4 ]

態様 X C - 3 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の大当たり図柄は、前記第 1 の大当たり図柄と比較して、遊技者にとって利益が大きい、

ことを特徴とする遊技機。

[ 態 様 X C - 5 ]

態様 X C - 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表示演出として、第 6 の表示演出をおこなう場合が

10

20

30

40

50

あり、

前記第 6 の表示演出は、前記第 2 の大当たり図柄が前記表示手段からはみ出るように拡大する演出であり、

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 5 の表示演出の後であって前記第 4 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。

#### 【 0 8 6 8 】

以下に図 7 5 ~ 図 7 7 を用いてロゴ移動接触演出 A ~ C について説明する。このロゴ移動接触演出は、演出図柄の変動演出中に実行され得る。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、ロゴ移動接触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を読み出して、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に画像を表示させる。ロゴ移動接触演出 A ~ C は、高確高ベース状態や低確高ベース状態において実行される。なお、低確低ベース状態でも同様に実行することができる。

10

#### 【 0 8 6 9 】

##### [ ロゴ移動接触演出 A ]

図 7 5 は、ロゴ移動接触演出 A を説明するための図である。ロゴ移動接触演出 A は、大当たりとなるパターンの演出である。

まず、図 7 5 ( A ) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始し、高速変動している様子を示している。表示画面 7 a の下部には、第 2 特図保留に対応する 3 つの保留アイコン 9 B および当該変動アイコン 9 C が表示されている。第 2 特図保留に対応する 3 つの保留アイコン 9 B は、それぞれ第 2 特図保留記憶領域 8 5 b の第 1 記憶領域、第 2 記憶領域、および、第 3 記憶領域に対応する。

20

#### 【 0 8 7 0 】

次に、図 7 5 ( B ) に示すように、図柄仮停止演出が実行される。図柄仮停止演出は、左演出図柄 8 L、右演出図柄 8 R が仮停止する演出である。まず、左演出図柄 8 L の移動速度（変動速度）が遅くなり、左演出図柄 8 L が仮停止する。次に、右演出図柄 8 R の移動速度（変動速度）が遅くなり、右演出図柄 8 R が仮停止する。なお、左演出図柄 8 L、右演出図柄 8 R が同時に仮停止する演出としてもよいし、右演出図柄 8 R が先に仮停止し、次に左演出図柄 8 L が仮停止する演出としてもよい。ここでは、左演出図柄 8 L が「 1 」図柄となっており、右演出図柄 8 R が「 2 」図柄となっている。また、変動開始時に表示されていた保留アイコン 9 B および当該変動アイコン 9 C は非表示となる。

30

#### 【 0 8 7 1 】

次に、図 7 5 ( C ) に示すように、ロゴ移動演出 A が実行される。ロゴ移動演出 A は、第 2 可動役物 1 5 に関する演出である。第 2 可動役物 1 5 は、「 O A R O 」と記載された矩形形状の部材（装飾部）であり、上下方向に移動可能に構成されている。第 2 可動役物 1 5 は、通常時は画像表示装置 7 の上方の退避位置（図 1 ）で静止しており、退避位置から表示画面 7 a の中央に向かって下方に移動（進出）して表示画面 7 a の前方の進出位置で静止することができる。この進出位置には、表示画面 7 a の中央部付近を覆う位置である中間位置と、表示画面 7 a の下部付近を覆う位置である下部位置とがある。ロゴ移動演出 A は、第 2 可動役物 1 5 が、退避位置から中間位置へ向かって、矢印 Y で示すように、移動する演出である。

40

#### 【 0 8 7 2 】

次に、図 7 5 ( D ) に示すように、ロゴ接触演出が実行される。ロゴ接触演出は、第 2 可動役物 1 5 が、中間位置に停止し、仮停止した「 1 」図柄および「 2 」図柄を押し潰す演出である。具体的には、正面側（遊技者）から見た場合に、中間位置に停止した第 2 可動役物 1 5 の下端に合わせて画像を表示することにより、あたかも第 2 可動役物 1 5 の下端に「 1 」図柄および「 2 」図柄が接触しているかのように見せかける。ここでは、「 1

50

」図柄および「2」図柄が縦方向に潰れた画像が表示されている。なお、中間位置に停止した第2可動役物15を小さな幅で上下に動かすようにしてなかなか潰れないことを煽るような演出を行ってもよい。このときは、第2可動役物15の動きに合わせて「1」図柄および「2」図柄を上下に動かすようにしてもよい。またここでは、演出ボタン63を模したボタン画像BGが表示される。これは演出ボタン63の操作を促す演出である。ここで遊技者が演出ボタン63を操作することにより、次の演出が実行される。なお、演出ボタン63を操作しない場合も、演出ボタン63の入力の有効期間が終了すると、次の演出が実行される。

【0873】

次に、図75(E)に示すように、ロゴ移動演出Bが実行される。ロゴ移動演出Bは、第2可動役物15が、中間位置から下部位置へ移動する演出である。これは、「1」図柄および「2」図柄を押し潰すのに成功したことを示している。具体的に、中間位置から下部位置への第2可動役物15の移動中は、「1」図柄および「2」図柄が爆発して消滅したような画像を表示する。そして、第2可動役物15が下部位置で停止するのに合わせ、正面から見て第2可動役物15の下方に来るように、左中右の演出図柄8L、8C、8Rを表示する。また、演出図柄8L、8C、8Rは、大当たりの態様で表示される。大当たりの態様は、一般的に、左中右の演出図柄(詳しくは演出図柄を構成する識別情報)8L、8C、8Rが同一になる態様である。ここでは、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rのいずれも「3」図柄となっている。また、「3」図柄の上部だけが表示されており、残りの部分はフレームアウトしている。

【0874】

次に、図75(F)に示すように、図柄移動演出が実行される。図柄移動演出は、演出図柄を上方へ移動させる演出である。具体的には、大当たり態様となっている演出図柄8L、8C、8Rが、矢印Zで示すように、ゆっくりと上方へ移動表示される。このとき、第2可動役物15に覆われた部分は、視認困難となる。ここでは、「3」図柄の上部が第2可動役物15に覆われ、視認困難となっている。なお、「3」図柄は上方へ移動し、表示画面7aの中央付近で停止する。

【0875】

次に、図75(G)に示すように、ロゴ移動演出Cが実行される。ロゴ移動演出Cは、第2可動役物15が、下部位置から退避位置へ向かって移動する演出である。第2可動役物15が、矢印Xで示すように、下部位置から退避位置へ移動することで、演出図柄8L、8C、8Rは、視認困難な状態から視認容易な状態となる。ここでは、第2可動役物15が、正面から見て「3」図柄の上方まで移動し、「3」図柄が視認容易となっている。

【0876】

次に、図75(H)に示すように、確定停止演出(当たり)が実行される。確定停止演出(当たり)は、演出図柄8L、8C、8Rが大当たりの態様で確定停止する演出である。ここでは、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rのいずれも「3」図柄で確定停止している様子を示した。また、表示画面7aの下部には、3つの保留アイコン9Bが表示されている。当該変動アイコン9Cは、確定停止と同時に消える。

【0877】

[ロゴ移動接触演出B]

図76は、ロゴ移動接触演出Bを説明するための図である。ロゴ移動接触演出Bは、大当たりとなるロゴ移動接触演出Aに対し、ハズレとなるパターンの演出である。

まず、図76(A)に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、演出図柄8L、8C、8Rが変動を開始し、高速変動している様子を示している。表示画面7aの下部には、第2特図保留に対応する3つの保留アイコン9Bおよび当該変動アイコン9Cが表示されている。第2特図保留に対応する3つの保留アイコン9Bは、それぞれ第2特図保留記憶領域85bの第1記憶領域、第2記憶領域、および、第3記憶領域に対応する。

【0878】

10

20

30

40

50

次に、図 7 6 ( B ) に示すように、図柄仮停止演出が実行される。図柄仮停止演出は、左演出図柄 8 L、右演出図柄 8 R が仮停止する演出である。まず、左演出図柄 8 L の移動速度（変動速度）が遅くなり、左演出図柄 8 L が仮停止する。次に、右演出図柄 8 R の移動速度（変動速度）が遅くなり、右演出図柄 8 R が仮停止する。なお、左演出図柄 8 L、右演出図柄 8 R が同時に仮停止する演出としてもよいし、右演出図柄 8 R が先に仮停止し、次に左演出図柄 8 L が仮停止する演出としてもよい。ここでは、左演出図柄 8 L が「 1 」図柄となっており、右演出図柄 8 R が「 2 」図柄となっている。また、変動開始時に表示されていた保留アイコン 9 B および当該変動アイコン 9 C は非表示となる。

【 0 8 7 9 】

次に、図 7 6 ( C ) に示すように、ロゴ移動演出 A が実行される。ロゴ移動演出 A は、第 2 可動役物 1 5 に関する演出である。第 2 可動役物 1 5 は、「 O A R O 」と記載された矩形形状の部材（装飾部）であり、上下方向に移動可能に構成されている。第 2 可動役物 1 5 は、通常時は画像表示装置 7 の上方の退避位置（図 1 ）で静止しており、退避位置から表示画面 7 a の中央に向かって下方に移動（進出）して表示画面 7 a の前方の進出位置で静止することができる。この進出位置には、表示画面 7 a の中央部付近を覆う位置である中間位置と、表示画面 7 a の下部付近を覆う位置である下部位置とがある。ロゴ移動演出 A は、第 2 可動役物 1 5 が、退避位置から中間位置へ向かって、矢印 Y で示すように、移動する演出である。

【 0 8 8 0 】

次に、図 7 6 ( D ) に示すように、ロゴ接触演出が実行される。ロゴ接触演出は、第 2 可動役物 1 5 が、中間位置に停止し、仮停止した「 1 」図柄および「 2 」図柄を押し潰す演出である。具体的には、正面側（遊技者）から見た場合に、中間位置に停止した第 2 可動役物 1 5 の下端に合わせて画像を表示することにより、あたかも第 2 可動役物 1 5 の下端に「 1 」図柄および「 2 」図柄が接触しているかのように見せかける。ここでは、「 1 」図柄および「 2 」図柄が縦方向に潰れた画像が表示されている。なお、中間位置に停止した第 2 可動役物 1 5 を小さな幅で上下に動かすようにしてなかなか潰れないことを煽るような演出を行ってもよい。このときは、第 2 可動役物 1 5 の動きに合わせて「 1 」図柄および「 2 」図柄を上下に動かすようにしてもよい。またここでは、演出ボタン 6 3 を模したボタン画像 B G が表示される。これは演出ボタン 6 3 の操作を促す演出である。ここで遊技者が演出ボタン 6 3 を操作することにより、次の演出が実行される。なお、演出ボタン 6 3 を操作しない場合も、演出ボタン 6 3 の入力の有効期間が終了すると、次の演出が実行される。

【 0 8 8 1 】

次に、図 7 6 ( E ) に示すように、ロゴ移動演出 D が実行される。ロゴ移動演出 D は、第 2 可動役物 1 5 が、中間位置から退避位置へ移動する演出である。これは、「 1 」図柄および「 2 」図柄を押し潰すのに失敗したことを示している。具体的に、中間位置から退避位置への第 2 可動役物 1 5 の移動に合わせ、上下方向に潰れていた「 1 」図柄および「 2 」図柄が元の態様に戻る表示を行う。

【 0 8 8 2 】

次に、図 7 6 ( F ) に示すように、中図柄低速変動演出が実行される。中図柄低速変動演出では、矢印 Y で示すように下方へ移動する中演出図柄 8 C の移動速度（変動速度）が遅くなり、視認できる状態となる。ここでは、「 5 」図柄の移動速度が遅くなっている。

【 0 8 8 3 】

次に、図 7 6 ( G ) に示すように、仮停止演出が実行される。仮停止演出は、中演出図柄 8 C が仮停止することにより、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R が仮停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L が「 1 」図柄、中演出図柄 8 C が「 5 」図柄、右演出図柄 8 R が「 2 」図柄で仮停止している。

【 0 8 8 4 】

次に、図 7 6 ( H ) に示すように、確定停止演出（ハズレ）が実行される。確定停止演出（ハズレ）は、演出図柄 8 L、8 C、8 R がハズレの態様で確定停止する演出である。

ここでは、左演出図柄 8 L が「 1 」図柄、中演出図柄 8 C が「 5 」図柄、右演出図柄 8 R が「 2 」図柄で確定停止している。また、表示画面 7 a の下部には、 3 つの保留アイコン 9 B が表示されている。当該変動アイコン 9 C は、確定停止と同時に消える。

【 0 8 8 5 】

[ ロゴ移動接触演出 C ]

図 7 7 は、ロゴ移動接触演出 C を説明するための図である。ロゴ移動接触演出 C は、大当たりとなったことが報知された後で、演出図柄 8 L、8 C、8 R の昇格を行う演出である。演出図柄 8 L、8 C、8 R が昇格することは、より有利な大当たり遊技への移行の報知となる。具体的には、1 6 R (実質 1 3 R) V 非通過予定大当たりで当選したように見せかけて、演出図柄 8 L、8 C、8 R の昇格により、1 6 R V 通過予定大当たりであることが報知される。

10

【 0 8 8 6 】

まず、図 7 7 ( A ) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始し、高速変動している様子を示している。表示画面 7 a の下部には、第 2 特図保留に対応する 3 つの保留アイコン 9 B および当該変動アイコン 9 C が表示されている。第 2 特図保留に対応する 3 つの保留アイコン 9 B は、それぞれ第 2 特図保留記憶領域 8 5 b の第 1 記憶領域、第 2 記憶領域、および、第 3 記憶領域に対応する。

【 0 8 8 7 】

次に、図 7 7 ( B ) に示すように、図柄仮停止演出が実行される。図柄仮停止演出は、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が仮停止する演出である。まず、左演出図柄 8 L の移動速度 (変動速度) が遅くなり、左演出図柄 8 L が仮停止する。次に、右演出図柄 8 R の移動速度 (変動速度) が遅くなり、右演出図柄 8 R が仮停止する。次に、中演出図柄 8 C の移動速度 (変動速度) が遅くなり、中演出図柄 8 C が仮停止する。このとき、演出図柄 8 L、8 C、8 R は、どのような順序で仮停止してもよい。また、その順序の中で、演出図柄 8 L、8 C、8 R のうちの 2 以上の演出図柄が同時に仮停止してもよい。ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R が大当たりの態様で仮停止する。大当たりの態様は、一般的に、左中右の演出図柄 (詳しくは演出図柄を構成する識別情報) 8 L、8 C、8 R が同一になる態様である。ここでは、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R のいずれも「 2 」図柄となっている。「 2 」図柄 (偶数図柄) は、1 6 R (実質 1 3 R) V 非通過予定大当たりであることを示す図柄である。なお、変動開始時に表示されていた保留アイコン 9 B および当該変動アイコン 9 C は非表示となる。

20

30

【 0 8 8 8 】

次に、図 7 7 ( C ) に示すように、ロゴ移動演出 A が実行される。ロゴ移動演出 A は、第 2 可動役物 1 5 に関する演出である。第 2 可動役物 1 5 は、「 O A R O 」と記載された矩形形状の部材 (装飾部) であり、上下方向に移動可能に構成されている。第 2 可動役物 1 5 は、通常時は画像表示装置 7 の上方の退避位置 (図 1) で静止しており、退避位置から表示画面 7 a の中央に向かって下方に移動 (進出) して表示画面 7 a の前方の進出位置で静止することができる。この進出位置には、表示画面 7 a の中央部付近を覆う位置である中間位置と、表示画面 7 a の下部付近を覆う位置である下部位置とがある。ロゴ移動演出 A は、第 2 可動役物 1 5 が、退避位置から中間位置へ向かって、矢印 Y で示すように、移動する演出である。

40

【 0 8 8 9 】

次に、図 7 7 ( D ) に示すように、ロゴ接触演出が実行される。ロゴ接触演出は、第 2 可動役物 1 5 が、中間位置に停止し、仮停止した「 2 」図柄を押し潰す演出である。具体的には、正面側 (遊技者) から見た場合に、中間位置に停止した第 2 可動役物 1 5 の下端に合わせて画像を表示することにより、あたかも第 2 可動役物 1 5 の下端に「 2 」図柄が接触しているかのように見せかける。ここでは、「 2 」図柄が縦方向に潰れた画像が表示されている。なお、中間位置に停止した第 2 可動役物 1 5 を小さな幅で上下に動かすようにしてなかなか潰れないことを煽るような演出を行ってもよい。このときは、第 2 可動役

50

物 1 5 の動きに合わせて「 2 」図柄を上下に動かすようにしてもよい。

【 0 8 9 0 】

次に、図 7 7 ( E ) に示すように、ロゴ移動演出 B が実行される。ロゴ移動演出 B は、第 2 可動役物 1 5 が、中間位置から下部位置へ移動する演出である。これは、「 2 」図柄を押し潰すのに成功したことを示している。具体的に、中間位置から下部位置への第 2 可動役物 1 5 の移動中は、「 2 」図柄が爆発して消滅したような画像を表示する。そして、第 2 可動役物 1 5 が下部位置で停止するのに合わせ、正面から見て第 2 可動役物 1 5 の下方に来るように、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R を表示する。また、演出図柄 8 L、8 C、8 R は、大当たりの態様で表示される。ここでは左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R のいずれも「 3 」図柄となっている。「 3 」図柄 ( 奇数図柄 ) は、1 6 R V 通過予定大当たりであることを示す図柄である。つまり、この段階で、大当たり態様で表示されていた「 2 」図柄が、「 3 」図柄に昇格したことになる。ここでは、「 3 」図柄の上部だけが表示されており、残りの部分はフレームアウトしている。

10

【 0 8 9 1 】

次に、図 7 7 ( F ) に示すように、図柄移動演出が実行される。図柄移動演出は、演出図柄を上方へ移動させる演出である。具体的には、大当たり態様となっている演出図柄 8 L、8 C、8 R が、矢印 Z で示すように、ゆっくりと上方へ移動表示される。このとき、第 2 可動役物 1 5 に覆われた部分は、視認困難となる。ここでは、「 3 」図柄の上部が第 2 可動役物 1 5 に覆われ、視認困難となっている。なお、「 3 」図柄は上方へ移動し、表示画面 7 a の中央付近で停止する。

20

【 0 8 9 2 】

次に、図 7 7 ( G ) に示すように、ロゴ移動演出 C が実行される。ロゴ移動演出 C は、第 2 可動役物 1 5 が、下部位置から退避位置へ向かって移動する演出である。第 2 可動役物 1 5 が、矢印 X で示すように、下部位置から退避位置へ移動することで、演出図柄 8 L、8 C、8 R は、視認困難な状態から視認容易な状態となる。ここでは、第 2 可動役物 1 5 が、正面から見て「 3 」図柄の上方まで移動し、「 3 」図柄が視認容易となっている。

【 0 8 9 3 】

次に、図 7 7 ( H ) に示すように、確定停止演出 ( 当たり ) が実行される。確定停止演出 ( 当たり ) は、演出図柄 8 L、8 C、8 R が大当たりの態様で確定停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R のいずれも「 3 」図柄で確定停止している様子を示した。また、表示画面 7 a の下部には、3 つの保留アイコン 9 B が表示されている。当該変動アイコン 9 C は、確定停止と同時に消える。

30

【 0 8 9 4 】

なお、ロゴ移動接触演出 C は、演出図柄 8 L、8 C、8 R の昇格に成功する場合であるが、演出図柄 8 L、8 C、8 R の昇格に失敗する場合は、ロゴ移動接触演出 B と同様に構成することが考えられる。つまり、図 7 7 ( D ) のロゴ接触演出までは共通として、次に図 7 6 ( E ) に示したロゴ移動演出 D を実行し、「 2 」図柄のまま、図 7 7 ( H ) に示した確定停止演出 ( 当たり ) を実行する。

【 0 8 9 5 】

また、ロゴ接触演出 ( 図 7 5 ( D )、図 7 6 ( D )、図 7 7 ( D ) ) において、演出ボタン 6 3 などの操作部の操作を促す演出を行い、操作部が操作されたときに次の演出 ( 図 7 5 ( E )、図 7 6 ( E )、図 7 7 ( E ) ) へ移行するように構成してもよい。

40

【 0 8 9 6 】

[ 効果例 ]

以下に、ロゴ移動接触演出の効果例を示す。

[ 効果 1 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、第 2 可動役物 1 5 が、退避位置から中間位置へ移動して所定の抽選における当選を煽る ( 図 7 5 ( C ) ( D )、図 7 6 ( C ) ( D )、図 7 7 ( C ) ( D ) )。そして、第 2 可動役物 1 5 が、中間位置から下部位置へ移動して所定の抽選における当選を報知する ( 図 7 5 ( E )、図 7 7 ( E ) )。この構成によれば、第 2 可動

50

役物 15 によって煽り演出と当選の報知演出とが行われるため、単なる報知演出よりも迫力ある演出となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0897】

なお、第2可動役物15が「可動部材」に相当し、退避位置が「第1位置」に相当し、中間位置が「第2位置」に相当し、下部位置が「第3位置」に相当する。また、ロゴ移動演出Aおよびロゴ接触演出(図75(C)(D)、図76(C)(D)、図77(C)(D))が「第1演出」に相当し、ロゴ移動演出B、図柄移動演出、および、ロゴ移動演出Cが「第2演出」に相当する。大当たりの抽選、および、大当たり種別の抽選が「所定の抽選」に相当する。

【0898】

[効果2]

上記実施形態の遊技機1では、ロゴ接触演出を実行し、第2可動役物15が、中間位置に停止し、仮停止した演出図柄を押し潰す演出を行う。すなわち、正面側(遊技者)から見た場合に、中間位置に停止した第2可動役物15の下端に合わせて画像を表示することにより、あたかも第2可動役物15の下端に演出図柄が接触しているかのように見せかける。この構成によれば、第2可動役物15の動きに演出図柄の動きが連動するため、遊技の興趣を向上させることができる。

【0899】

なお、仮停止した演出図柄が「図柄」に相当する。

【0900】

[効果3]

上記実施形態の遊技機1では、第2可動役物15が下部位置で停止するのに合わせ、正面から見て第2可動役物15の下方に来るように、左中右の演出図柄8L、8C、8Rを表示する(図75(E)、図77(E))。この構成によれば、下部位置へ移動した第2可動役物15によって演出図柄8L、8C、8Rが押さえつけられたように見えるため、第2可動役物15の下部位置への移動が際立ち、遊技の興趣を向上させることができる。

【0901】

[効果4]

上記実施形態の遊技機1では、図柄移動演出を実行する(図75(F)、図77(F))。具体的には、演出図柄8L、8C、8Rが、矢印Zで示すように、ゆっくりと上方へ移動表示されて、第2可動役物15の背面側に移動する。この構成によれば、第2可動役物15に重なるように移動する演出図柄8L、8C、8Rが注視される可能性が高くなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0902】

[効果5]

上記実施形態の遊技機1では、ロゴ移動演出Cを実行する(図75(G)、図77(G))。具体的には、第2可動役物15が、矢印Xで示すように、下部位置から退避位置へ移動することで、演出図柄8L、8C、8Rは、視認困難な状態から視認容易な状態となる。この構成によれば、演出図柄8L、8C、8Rが視認困難な状態から視認容易な状態となるため、演出図柄8L、8C、8Rが注視される可能性が高くなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0903】

[効果6]

上記実施形態の遊技機1では、ロゴ移動演出Dを実行し(図76(E))、所定の抽選における落選を報知し得る。具体的には、中間位置から退避位置への第2可動役物15の移動に合わせ、上下方向に潰れていた演出図柄が元の態様に戻る表示を行う。この構成によれば、第2可動役物15によって煽り演出と落選の報知演出とが行われるため、単なる報知演出よりも迫力ある演出となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0904】

なお、ロゴ移動演出D(図76(E))が「第3演出」に相当する。

10

20

30

40

50

## 【 0 9 0 5 】

## [ 効果 7 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、ロゴ接触演出において、演出ボタン 6 3 を模したボタン画像 B G が表示し、演出ボタン 6 3 の操作を促す（図 7 5（D）、図 7 6（D））。そして、演出ボタン 6 3 が押下されると、次の演出（ロゴ移動演出 B、ロゴ移動演出 D）が実行される（図 7 5（E）、図 7 6（E））。この構成によれば、演出ボタン 6 3 の押下により当選または落選が報知されるため、遊技の興趣を向上させることができる。

## 【 0 9 0 6 】

なお、演出ボタン 6 3 が「操作部」に相当し、ボタン画像 B G を表示するロゴ接触演出（図 7 5（D）、図 7 6（D））が「促進演出」に相当する。

10

## 【 0 9 0 7 】

## [ 変形例 ]

以下に、ロゴ移動接触演出の変形例を示す。

## [ 変形例 1 ]

上記実施形態では、「1」図柄および「2」図柄が仮停止し、ロゴ接触演出を経て大当たりの態様となっていた（図 7 5（B）～（H））。これに対し、仮停止する図柄は、リーチ態様となることとしてもよい。リーチ態様は、一般的には、左演出図柄 8 L、右演出図柄 8 R が同一（詳しくは、左演出図柄 8 L、右演出図柄 8 R の識別情報が同一）となっている態様である。

## 【 0 9 0 8 】

## [ 変形例 2 ]

上記実施形態では、仮停止した演出図柄が第 2 可動役物 1 5 に押し潰されることで大当たりや大当たり種別を報知していた。しかしながら、これらに限らず、演出を実行するか否かの抽選結果を報知してもよい。例えば、仮停止した図柄を押し潰すことで擬似連演出の実行の確定を報知するという具合である。この場合、ロゴ移動演出 B（図 7 5（E）、図 7 7（E））の実行に合わせ、第 2 可動役物 1 5 の背面側で演出図柄 8 L、8 C、8 R を再変動させることが考えられる。

20

## 【 0 9 0 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 9 - 1 ]

画像を表示する表示画面と、

第 1 位置、前記第 1 位置とは異なる第 2 位置、前記第 1 位置および前記第 2 位置とは異なる第 3 位置の間を移動可能であり、前記第 1 位置、前記第 2 位置、および、前記第 3 位置で停止可能な可動部材と、を備える遊技機であって、

前記可動部材が前記第 1 位置から前記第 2 位置へ移動して所定の抽選における当選を煽る第 1 演出と、

前記第 1 演出の後、前記可動部材が前記第 2 位置から前記第 3 位置へ移動して前記所定の抽選における当選を報知する第 2 演出と、を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

30

40

## 【 0 9 1 0 】

## [ 態様 A 9 - 2 ]

態様 A 9 - 1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 演出では、前記第 2 位置に移動した前記可動部材に合わせて前記表示画面に図柄を表示することにより、前記可動部材が前記表示画面に表示された図柄に見かけ上接触する演出が実行される、

ことを特徴とする遊技機。

## 【 0 9 1 1 】

## [ 態様 A 9 - 3 ]

態様 A 9 - 1 または態様 A 9 - 2 に記載の遊技機であって、

50

前記第 2 演出では、前記第 3 位置に移動した前記可動部材に合わせ、前記可動部材の下方に図柄が視認できるように前記表示画面に図柄を表示する、  
ことを特徴とする遊技機。

【 0 9 1 2 】

[ 態様 A 9 - 4 ]

態様 A 9 - 3 に記載の遊技機であって、

前記第 2 演出では、前記表示画面に表示された図柄が前記可動部材に重なる方向へ移動表示されて前記可動部材の背面側に移動する演出を実行する、

ことを特徴とする遊技機。

【 0 9 1 3 】

[ 態様 A 9 - 5 ]

態様 A 9 - 4 に記載の遊技機であって、

前記第 2 演出では、前記図柄が前記可動部材の背面側に移動する演出に合わせ、前記可動部材が前記第 3 位置から前記第 1 位置へ移動する演出を実行する、

ことを特徴とする遊技機。

なお、「前記図柄が前記可動部材の背面側に移動する演出に合わせ」としたのは、可動部材の移動が図柄の移動表示に並行して行われる構成を含める趣旨である。つまり、図柄の移動演出が終了した後に可動部材が移動する構成だけでなく、図柄の移動演出が終了してないうちから可動部材が移動する構成を含む。例えば、移動表示される図柄を覆い隠すように可動部材を移動させる構成が含まれる。

【 0 9 1 4 】

[ 態様 A 9 - 6 ]

態様 A 9 - 1 から態様 A 9 - 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 演出の後、前記可動部材が前記第 2 位置から前記第 1 位置へ移動して前記所定の抽選における落選を報知する第 3 演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【 0 9 1 5 】

[ 態様 A 9 - 7 ]

態様 A 9 - 6 に記載の遊技機であって、

遊技者によって操作可能な操作部をさらに備え、

前記第 1 演出において前記操作部の操作を促進する促進演出を実行し、当該演出を契機として前記第 2 演出または前記第 3 演出を実行する、

ことを特徴とする遊技機。

【 0 9 1 6 】

[ 態様 A 9 - 8 ]

態様 A 9 - 1 から態様 A 9 - 6 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

遊技者によって操作可能な操作部をさらに備え、

前記第 1 演出において前記操作部の操作を促進する促進演出を実行し、当該演出を契機として前記第 2 演出を実行する、

ことを特徴とする遊技機。

【 0 9 1 7 】

以下に図 7 8 ~ 図 8 0 を用いて図柄カウント連続演出 A ~ C について説明する。この図柄カウント連続演出は、演出図柄の変動演出中に実行され得る。詳しくは、変動演出中に実行される演出を複数変動にまたがって連続して行う。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、図柄カウント連続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を読み出して、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に画像を表示させる。図柄カウント連続演出 A ~ C は、高確高ベース状態や低確高ベース状態において実行される。なお、低確低ベース状態でも同様に実行することができる。

【 0 9 1 8 】

10

20

30

40

50

## 〔 図柄カウント連続演出 A 〕

図 7 8 は、図柄カウント連続演出 A を説明するための図である。

前変動の確定停止後に、演出図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動する。次に、図 7 8 ( A ) に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様で仮停止する演出である。リーチ態様は、一般的に、演出図柄 8 L、8 C、8 R のうちの 2 つが同一（詳しくは、図柄を構成する識別情報が同一）となる態様である。通常時の遊技においては左演出図柄 8 L、右演出図柄 8 R が仮停止してリーチ態様を形成するのであるが、図柄カウント連続演出 A では、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R がリーチ態様を形成する。すなわち、最終停止図柄は、左演出図柄 8 L となり、通常時の最終停止図柄である中演出図柄 8 C とは変動領域を異にしている。以下でも同様である。ここでは、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R がともに「 8 」図柄で仮停止している。なお、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R は、同じタイミングで仮停止する。表示画面 7 a の下部には、第 2 特図保留に対応する 3 つの保留アイコン 9 B および当該変動アイコン 9 C が表示されている。第 2 特図保留に対応する 3 つの保留アイコン 9 B は、それぞれ第 2 特図保留記憶領域 8 5 b の第 1 記憶領域、第 2 記憶領域、および、第 3 記憶領域に対応する。なお、演出の途中で保留が増加することはないものとして説明を続ける。

10

## 【 0 9 1 9 】

次に、図 7 8 ( B ) に示すように、確定停止演出（ハズレ）が実行される。確定停止演出（ハズレ）は、演出図柄 8 L、8 C、8 R がハズレの態様で確定停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L が「 5 」図柄、中演出図柄 8 C が「 8 」図柄、右演出図柄 8 R が「 8 」図柄で確定停止している。表示画面 7 a の下部には、3 つの保留アイコン 9 B が表示されている。当該変動アイコン 9 C は、確定停止と同時に消える。

20

## 【 0 9 2 0 】

前変動の確定停止後に、演出図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動する。次に、図 7 8 ( C ) に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様で仮停止する演出である。ここでは、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R がともに「 8 」図柄で仮停止している。なお、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R は、同じタイミングで仮停止する。表示画面 7 a の下部には、第 2 特図保留に対応する 2 つの保留アイコン 9 B および当該変動アイコン 9 C が表示されている。第 2 特図保留に対応する 2 つの保留アイコン 9 B は、それぞれ第 2 特図保留記憶領域 8 5 b の第 1 記憶領域、および、第 2 記憶領域に対応する。

30

## 【 0 9 2 1 】

次に、図 7 8 ( D ) に示すように、確定停止演出（ハズレ）が実行される。確定停止演出（ハズレ）は、演出図柄 8 L、8 C、8 R がハズレの態様で確定停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L が「 6 」図柄、中演出図柄 8 C が「 8 」図柄、右演出図柄 8 R が「 8 」図柄で確定停止している。表示画面 7 a の下部には、2 つの保留アイコン 9 B が表示されている。当該変動アイコン 9 C は、確定停止と同時に消える。

## 【 0 9 2 2 】

前変動の確定停止後に、演出図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動する。次に、図 7 8 ( E ) に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様で仮停止する演出である。ここでは、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R がともに「 8 」図柄で仮停止している。なお、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R は、同じタイミングで仮停止する。表示画面 7 a の下部には、第 2 特図保留に対応する 1 つの保留アイコン 9 B および当該変動アイコン 9 C が表示されている。第 2 特図保留に対応する 1 つの保留アイコン 9 B 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。

40

## 【 0 9 2 3 】

次に、図 7 8 ( F ) に示すように、確定停止演出（ハズレ）が実行される。確定停止演出（ハズレ）は、演出図柄 8 L、8 C、8 R がハズレの態様で確定停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L が「 7 」図柄、中演出図柄 8 C が「 8 」図柄、右演出図柄 8 R が「 8 」図柄で確定停止している。表示画面 7 a の下部には、1 つの保留アイコン 9 B が

50

表示されている。当該変動アイコン 9 C は、確定停止と同時に消える。

【 0 9 2 4 】

前変動の確定停止後に、演出図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動する。次に、図 7 8 ( G ) に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様で仮停止する演出である。ここでは、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R がともに「 8 」図柄で仮停止している。なお、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R は、同じタイミングで仮停止する。表示画面 7 a の下部には、当該変動アイコン 9 C が表示されている。

【 0 9 2 5 】

次に、図 7 8 ( H ) に示すように、確定停止演出 ( 当たり ) が実行される。確定停止演出 ( 当たり ) は、演出図柄 8 L、8 C、8 R が大当たりの態様で確定停止する演出である。大当たりの態様は、一般的に、演出図柄 8 L、8 C、8 R のすべてが同一 ( 詳しくは、図柄を構成する識別情報が同一 ) となる態様である。ここでは、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R がすべて「 8 」図柄で確定停止している。表示画面 7 a の下部の当該変動アイコン 9 C は、確定停止と同時に消える。

10

【 0 9 2 6 】

図柄カウント連続演出 A は、4 変動に跨る連続演出である。図柄カウント連続演出 A では、リーチ形成演出が実行されるたび「 8 」図柄でリーチが形成される。そして、確定停止演出における最終停止図柄が「 5 」図柄 「 6 」図柄 「 7 」図柄 「 8 」図柄とカウントアップしている。また、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が同時に停止した後、左演出図柄 8 L が停止する。つまり、第 1 タイミングでリーチ形成が行われ、第 2 タイミングで大当たり、または、ハズレが報知される。さらにまた、通常時は、中演出図柄 8 C が最終停止図柄となっているのに対し、左演出図柄 8 L が最終停止図柄となっている。

20

【 0 9 2 7 】

なお、図柄カウント連続演出 A は 4 変動のうちの最終変動において大当たりとなるパターンであったが、ハズレとなるパターンの演出とすることも可能である。その場合、図 7 8 ( H ) の確定停止演出 ( 当たり ) に代えて、確定停止演出 ( ハズレ ) を実行する。例えば、最終停止図柄である左演出図柄 8 L を「 7 」図柄や「 9 」図柄とすることが考えられる。

【 0 9 2 8 】

[ 図柄カウント連続演出 B ]

図 7 9 は、図柄カウント連続演出 B を説明するための図である。

30

前変動の確定停止後に、演出図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動する。次に、図 7 9 ( A ) に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様で仮停止する演出である。リーチ態様は、一般的に、演出図柄 8 L、8 C、8 R のうちの 2 つが同一 ( 詳しくは、図柄を構成する識別情報が同一 ) となる態様である。通常時の遊技においては左演出図柄 8 L、右演出図柄 8 R が仮停止してリーチ態様を形成するのであるが、図柄カウント連続演出 B では、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R がリーチ態様を形成する。すなわち、最終停止図柄は、左演出図柄 8 L となり、通常時の最終停止図柄である中演出図柄 8 C とは変動領域を異にしている。以下でも同様である。ここでは、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R がともに「 8 」図柄で仮停止している。なお、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R は、同じタイミングで仮停止する。表示画面 7 a の下部には、第 2 特図保留に対応する 3 つの保留アイコン 9 B および当該変動アイコン 9 C が表示されている。第 2 特図保留に対応する 3 つの保留アイコン 9 B は、それぞれ第 2 特図保留記憶領域 8 5 b の第 1 記憶領域、第 2 記憶領域、および、第 3 記憶領域に対応する。なお、演出の途中で保留が増加することはないものとして説明を続ける。

40

【 0 9 2 9 】

次に、図 7 9 ( B ) に示すように、確定停止演出 ( ハズレ ) が実行される。確定停止演出 ( ハズレ ) は、演出図柄 8 L、8 C、8 R がハズレの態様で確定停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L が「 9 」図柄、中演出図柄 8 C が「 8 」図柄、右演出図柄 8 R が「 8 」図柄で確定停止している。表示画面 7 a の下部には、3 つの保留アイコン 9 B が

50

表示されている。当該変動アイコン 9 C は、確定停止と同時に消える。

【 0 9 3 0 】

前変動の確定停止後に、演出図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動する。次に、図 7 9 ( C ) に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様で仮停止する演出である。ここでは、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R がともに「 7 」図柄で仮停止している。なお、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R は、同じタイミングで仮停止する。表示画面 7 a の下部には、第 2 特図保留に対応する 2 つの保留アイコン 9 B および当該変動アイコン 9 C が表示されている。第 2 特図保留に対応する 2 つの保留アイコン 9 B は、それぞれ第 2 特図保留記憶領域 8 5 b の第 1 記憶領域、および、第 2 記憶領域に対応する。

10

【 0 9 3 1 】

次に、図 7 9 ( D ) に示すように、確定停止演出 ( ハズレ ) が実行される。確定停止演出 ( ハズレ ) は、演出図柄 8 L、8 C、8 R がハズレの態様で確定停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L が「 8 」図柄、中演出図柄 8 C が「 7 」図柄、右演出図柄 8 R が「 7 」図柄で確定停止している。表示画面 7 a の下部には、2 つの保留アイコン 9 B が表示されている。当該変動アイコン 9 C は、確定停止と同時に消える。

【 0 9 3 2 】

前変動の確定停止後に、演出図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動する。次に、図 7 9 ( E ) に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様で仮停止する演出である。ここでは、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R がともに「 6 」図柄で仮停止している。なお、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R は、同じタイミングで仮停止する。表示画面 7 a の下部には、第 2 特図保留に対応する 1 つの保留アイコン 9 B および当該変動アイコン 9 C が表示されている。第 2 特図保留に対応する 1 つの保留アイコン 9 B 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。

20

【 0 9 3 3 】

次に、図 7 9 ( F ) に示すように、確定停止演出 ( ハズレ ) が実行される。確定停止演出 ( ハズレ ) は、演出図柄 8 L、8 C、8 R がハズレの態様で確定停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L が「 7 」図柄、中演出図柄 8 C が「 6 」図柄、右演出図柄 8 R が「 6 」図柄で確定停止している。表示画面 7 a の下部には、1 つの保留アイコン 9 B が表示されている。当該変動アイコン 9 C は、確定停止と同時に消える。

30

【 0 9 3 4 】

前変動の確定停止後に、演出図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動する。次に、図 7 9 ( G ) に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様で仮停止する演出である。ここでは、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R がともに「 5 」図柄で仮停止している。なお、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R は、同じタイミングで仮停止する。表示画面 7 a の下部には、当該変動アイコン 9 C が表示されている。

【 0 9 3 5 】

次に、図 7 9 ( H ) に示すように、確定停止演出 ( 当たり ) が実行される。確定停止演出 ( 当たり ) は、演出図柄 8 L、8 C、8 R が大当たりの態様で確定停止する演出である。大当たりの態様は、一般的に、演出図柄 8 L、8 C、8 R のすべてが同一 ( 詳しくは、図柄を構成する識別情報が同一 ) となる態様である。ここでは、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R がすべて「 5 」図柄で確定停止している。表示画面 7 a の下部の当該変動アイコン 9 C は、確定停止と同時に消える。

40

【 0 9 3 6 】

図柄カウント連続演出 B は、4 変動に跨る連続演出である。図柄カウント連続演出 B では、リーチ形成演出が実行されるたび「 8 」図柄 「 7 」図柄 「 6 」図柄 「 5 」図柄の順でリーチが形成される。そして、確定停止演出における最終停止図柄が「 9 」図柄 「 8 」図柄 「 7 」図柄 「 5 」図柄となっている。これは最後の確定停止演出 ( 当たり ) の「 5 」図柄を除けば、最終停止図柄はカウントダウンしていると言える。また、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が同時に停止した後、左演出図柄 8 L が停止する。つまり、

50

第1タイミングでリーチ形成が行われ、第2タイミングで大当たり、または、ハズレが報知される。さらにまた、通常時は、中演出図柄8Cが最終停止図柄となっているのに対し、左演出図柄8Lが最終停止図柄となっている。

【0937】

なお、図柄カウント連続演出Bは4変動のうちの最終変動において大当たりとなるパターンであったが、ハズレとなるパターンの演出とすることも可能である。その場合、図79(H)の確定停止演出(当たり)に代えて、確定停止演出(ハズレ)を実行する。例えば、最終停止図柄である左演出図柄8Lを「6」図柄とすることが考えられる。

【0938】

[図柄カウント連続演出C]

図80は、図柄カウント連続演出Cを説明するための図である。

前変動の確定停止後に、演出図柄8L、8C、8Rが高速変動する。次に、図80(A)に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様で仮停止する演出である。リーチ態様は、一般的に、演出図柄8L、8C、8Rのうちの2つが同一(詳しくは、図柄を構成する識別情報が同一)となる態様である。通常時の遊技においては左演出図柄8L、右演出図柄8Rが仮停止してリーチ態様を形成するのであるが、図柄カウント連続演出Cでは、中演出図柄8C、右演出図柄8Rがリーチ態様を形成する。すなわち、最終停止図柄は、左演出図柄8Lとなり、通常時の最終停止図柄である中演出図柄8Cとは変動領域を異にしている。以下でも同様である。ここでは、中演出図柄8C、右演出図柄8Rがともに「8」図柄で仮停止している。なお、中演出図柄8C、右演出図柄8Rは、同じタイミングで仮停止する。表示画面7aの下部には、第2特図保留に対応する3つの保留アイコン9Bおよび当該変動アイコン9Cが表示されている。第2特図保留に対応する3つの保留アイコン9Bは、それぞれ第2特図保留記憶領域85bの第1記憶領域、第2記憶領域、および、第3記憶領域に対応する。なお、演出の途中で保留が増加することはないものとして説明を続ける。

【0939】

次に、図80(B)に示すように、確定停止演出(ハズレ)が実行される。確定停止演出(ハズレ)は、演出図柄8L、8C、8Rがハズレの態様で確定停止する演出である。ここでは、左演出図柄8Lが「4」図柄、中演出図柄8Cが「8」図柄、右演出図柄8Rが「8」図柄で確定停止している。表示画面7aの下部には、3つの保留アイコン9Bが表示されている。当該変動アイコン9Cは、確定停止と同時に消える。

【0940】

前変動の確定停止後に、演出図柄8L、8C、8Rが高速変動する。次に、図80(C)に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様で仮停止する演出である。ここでは、中演出図柄8C、右演出図柄8Rがともに「2」図柄で仮停止している。なお、中演出図柄8C、右演出図柄8Rは、同じタイミングで仮停止する。表示画面7aの下部には、第2特図保留に対応する2つの保留アイコン9Bおよび当該変動アイコン9Cが表示されている。第2特図保留に対応する2つの保留アイコン9Bは、それぞれ第2特図保留記憶領域85bの第1記憶領域、および、第2記憶領域に対応する。

【0941】

次に、図80(D)に示すように、確定停止演出(ハズレ)が実行される。確定停止演出(ハズレ)は、演出図柄8L、8C、8Rがハズレの態様で確定停止する演出である。ここでは、左演出図柄8Lが「5」図柄、中演出図柄8Cが「2」図柄、右演出図柄8Rが「2」図柄で確定停止している。表示画面7aの下部には、2つの保留アイコン9Bが表示されている。当該変動アイコン9Cは、確定停止と同時に消える。

【0942】

前変動の確定停止後に、演出図柄8L、8C、8Rが高速変動する。次に、図80(E)に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様で仮停止する演出である。ここでは、中演出図柄8C、右演出図柄8Rがともに「0」

10

20

30

40

50

図柄で仮停止している。なお、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R は、同じタイミングで仮停止する。表示画面 7 a の下部には、第 2 特図保留に対応する 1 つの保留アイコン 9 B および当該変動アイコン 9 C が表示されている。第 2 特図保留に対応する 1 つの保留アイコン 9 B 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。

【 0 9 4 3 】

次に、図 8 0 ( F ) に示すように、確定停止演出 ( ハズレ ) が実行される。確定停止演出 ( ハズレ ) は、演出図柄 8 L、8 C、8 R がハズレの態様で確定停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L が「 6 」図柄、中演出図柄 8 C が「 0 」図柄、右演出図柄 8 R が「 0 」図柄で確定停止している。表示画面 7 a の下部には、1 つの保留アイコン 9 B が表示されている。当該変動アイコン 9 C は、確定停止と同時に消える。

10

【 0 9 4 4 】

前変動の確定停止後に、演出図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動する。次に、図 8 0 ( G ) に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様で仮停止する演出である。ここでは、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R がともに「 7 」図柄で仮停止している。なお、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R は、同じタイミングで仮停止する。表示画面 7 a の下部には、当該変動アイコン 9 C が表示されている。

【 0 9 4 5 】

次に、図 8 0 ( H ) に示すように、確定停止演出 ( 当たり ) が実行される。確定停止演出 ( 当たり ) は、演出図柄 8 L、8 C、8 R が大当たりの態様で確定停止する演出である。大当たりの態様は、一般的に、演出図柄 8 L、8 C、8 R のすべてが同一 ( 詳しくは、図柄を構成する識別情報が同一 ) となる態様である。ここでは、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R がすべて「 7 」図柄で確定停止している。表示画面 7 a の下部の当該変動アイコン 9 C は、確定停止と同時に消える。

20

【 0 9 4 6 】

図柄カウント連続演出 C は、4 変動に跨る連続演出である。図柄カウント連続演出 C では、リーチ形成演出が実行されるたび「 8 」図柄 「 2 」図柄 「 0 」図柄 「 7 」図柄の順でリーチが形成される。これはリーチ図柄をランダムに選択している例である。ただし、最後の「 7 」図柄は、最終停止図柄である左演出図柄 8 L のカウントアップに基づいて選択される。確定停止演出における最終停止図柄が「 4 」図柄 「 5 」図柄 「 6 」図柄 「 7 」図柄とカウントアップしている。また、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が同時に停止した後、左演出図柄 8 L が停止する。つまり、第 1 タイミングでリーチ形成が行われ、第 2 タイミングで大当たり、または、ハズレが報知される。さらにまた、通常時は、中演出図柄 8 C が最終停止図柄となっているのに対し、左演出図柄 8 L が最終停止図柄となっている。

30

【 0 9 4 7 】

なお、図柄カウント連続演出 C は 4 変動のうち最終変動において大当たりとなるパターンであったが、ハズレとなるパターンの演出とすることも可能である。その場合、図 8 0 ( H ) の確定停止演出 ( 当たり ) に代えて、確定停止演出 ( ハズレ ) を実行する。例えば、最終停止図柄である左演出図柄 8 L を「 6 」図柄や「 8 」図柄とすることが考えられる。

40

【 0 9 4 8 】

[ 効果例 ]

以下に、図柄カウント連続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、リーチ形成演出、および、リーチハズレ態様の確定停止演出を繰り返すことで、大当たり遊技への移行を示す大当たりの態様で演出図柄が停止することを煽る ( 図 7 8 ( A ) ~ ( F )、図 7 9 ( A ) ~ ( F )、図 8 0 ( A ) ~ ( F ) )。この構成によれば、リーチハズレ態様が繰り返されることにより、遊技者に期待感を抱かせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 9 4 9 】

50

なお、リーチ形成演出および確定停止演出（ハズレ）が「リーチハズレ演出」に相当し、左演出図柄 8 L が「最終停止図柄」に相当し、中演出図柄 8 C および右演出図柄 8 R が「リーチ図柄」に相当する。また、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R が同一（詳しくは、図柄を構成する識別情報が同一）となる大当たりの態様が「特別態様」に相当する。

【0950】

[効果2]

上記実施形態の遊技機 1 では、リーチ形成演出および確定停止演出（ハズレ）は連続する変動において繰り返される（図 78（A）～（F）、図 79（A）～（F）、図 80（A）～（F））。この構成によれば、連続する各変動においてリーチハズレ態様の確定停止演出（ハズレ）が実行されるため、次変動への期待を遊技者に与えることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0951】

[効果3]

上記実施形態の遊技機 1 では、リーチ形成演出において中演出図柄 8 C および右演出図柄 8 R が同時に停止し、確定停止演出（ハズレ）において最終停止図柄である左演出図柄 8 L が停止する。この構成によれば、リーチ形成演出および確定停止演出（ハズレ）からなる一連の演出にリズムが生まれ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0952】

中演出図柄 8 C および右演出図柄 8 R の停止タイミングが「第 1 タイミング」に相当し、左演出図柄 8 L の停止タイミングが「第 2 タイミング」に相当する。

20

【0953】

[効果4]

上記実施形態の遊技機 1 では、通常時は中演出図柄 8 C が最終停止図柄となるのに対し左演出図柄 8 L が最終停止図柄となっており、最終停止図柄の変動領域が通常時とは異なっている。この構成によれば、リーチ形成演出および確定停止演出（ハズレ）の演出が際立つことで、遊技の興趣を向上させることができる。

【0954】

[効果5]

上記実施形態の遊技機 1 では、リーチ形成演出および確定停止演出（ハズレ）が繰り返される度に、左演出図柄 8 L が変更される。この構成によれば、最終停止図柄が変更されることで次こそ大当たりになるかもしれないという期待を遊技者に与えることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0955】

[効果6]

上記実施形態の遊技機 1 では、リーチ形成演出および確定停止演出（ハズレ）が繰り返される度に、左演出図柄 8 L がカウントアップあるいはカウントダウンされる（図 78（A）～（F）、図 79（A）～（F）、図 80（A）～（F））。この構成によれば、最終停止図柄がカウントアップあるいはカウントダウンされることで次こそ大当たりになるかもしれないという期待を遊技者により一層与えることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0956】

[効果7]

上記実施形態の遊技機 1 では、繰り返し実行されるリーチ形成演出および確定停止演出（ハズレ）において、リーチ態様を形成する中演出図柄 8 C および右演出図柄 8 R は毎回「8」図柄となっている（図 78（A）～（F））。そして、最終停止図柄である左演出図柄 8 L がカウントアップされていく。この構成によれば、左演出図柄 8 L のカウントアップが際立つとともに、左演出図柄 8 L のカウントアップによって大当たりへ近づいていく感覚を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0957】

[変形例]

50

以下に、図柄カウント連続演出の変形例を示す。

[ 変形例 1 ]

上記実施形態では、通常時は左演出図柄 8 L 右演出図柄 8 R 中演出図柄 8 C の順に停止することを前提として、左演出図柄 8 L を最終停止図柄としていた。これに対し、右演出図柄 8 R を最終停止図柄としてもよい。また、通常時と同じ中演出図柄 8 C を最終停止図柄としてもよい。なお、最終停止図柄を決定することで、残りの演出図柄がリーチ態様を形成するリーチ図柄となる。

【 0 9 5 8 】

[ 変形例 2 ]

上記実施形態では、リーチ図柄である中演出図柄 8 C および右演出図柄 8 R が同時に停止する構成であった。これに対し、リーチ図柄である演出図柄が、別のタイミングで停止するようにしてもよい。また、いずれの演出図柄が先に停止するようにしてもよい。この場合、最終停止図柄の停止タイミングも含め、3つの演出図柄が同様の間隔で停止するようになれば、演出図柄の停止にリズムが生まれ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 9 5 9 】

[ 変形例 3 ]

上記実施形態では、連続する変動においてリーチ形成演出および確定停止演出（ハズレ）を繰り返すようにしていた。これに対し、一変動の中で、リーチ形成演出および確定停止演出（ハズレ）を繰り返すようにしてもよい。また、両方で繰り返すようにしてもよい。例えば、最初の変動で2回繰り返し、次の変動で3回繰り返しという具合である。

【 0 9 6 0 】

[ 態様例 ]

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[ 態様 A 1 0 - 1 ]

画像を表示する表示画面を備える遊技機であって、

前記表示画面において、最後に停止する最終停止図柄がリーチ態様を形成するリーチ図柄と異なるリーチハズレ態様となるように複数列で変動表示される図柄を停止するリーチハズレ演出を繰り返し実行することにより、前記図柄が、特別遊技への移行を示す特別態様で停止することを煽る、

ことを特徴とする遊技機。

【 0 9 6 1 】

[ 態様 A 1 0 - 2 ]

態様 A 1 0 - 1 に記載の遊技機であって、

前記リーチハズレ演出は、連続する変動において実行されて繰り返される、

ことを特徴とする遊技機。

【 0 9 6 2 】

[ 態様 A 1 0 - 3 ]

態様 A 1 0 - 1 または態様 A 1 0 - 2 に記載の遊技機であって、

前記リーチハズレ演出では、前記リーチ図柄が第1タイミングで停止し、その後、前記最終停止図柄が第2タイミングで停止する、

ことを特徴とする遊技機。

【 0 9 6 3 】

[ 態様 A 1 0 - 4 ]

態様 A 1 0 - 1 から態様 A 1 0 - 3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記リーチハズレ演出では、前記表示画面において、前記最終停止図柄の変動領域が、通常時の最終停止図柄の変動領域と異なっている、

ことを特徴とする遊技機。

【 0 9 6 4 】

[ 態様 A 1 0 - 5 ]

態様 A 1 0 - 1 から態様 A 1 0 - 4 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

10

20

30

40

50

前記リーチハズレ演出が繰り返し実行される度に、前記最終停止図柄が変更される、ことを特徴とする遊技機。

## 【0965】

[ 態様 A 1 0 - 6 ]

態様 A 1 0 - 5 に記載の遊技機であって、前記最終停止図柄の変更は、カウントアップ、または、カウントダウンである、ことを特徴とする遊技機。

## 【0966】

[ 態様 A 1 0 - 7 ]

態様 A 1 0 - 5 または態様 A 1 0 - 6 に記載の遊技機であって、繰り返し実行される前記リーチハズレ演出において、前記リーチ図柄は共通となる、ことを特徴とする遊技機。

10

## 【0967】

[ 態様 A 1 0 - 8 ]

態様 A 1 0 - 5 または態様 A 1 0 - 6 に記載の遊技機であって、繰り返し実行される前記リーチハズレ演出において、前記リーチ図柄はカウントアップあるいはカウントダウンによって変更される、ことを特徴とする遊技機。

## 【0968】

[ 態様 A 1 0 - 9 ]

態様 A 1 0 - 5 または態様 A 1 0 - 6 に記載の遊技機であって、繰り返し実行される前記リーチハズレ演出において、前記リーチ図柄はランダムに選択される、ことを特徴とする遊技機。

20

## 【0969】

以下に図 8 1 ~ 図 8 3 を用いて画像反転期待度示唆演出 A ~ C について説明する。この画像反転期待度示唆演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行される。すなわち、画像制御用マイコン 1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信したコマンドを解析し、画像反転期待度示唆演出を実行する指示が含まれていると、ROM 1 0 3 から対応する画像データを読み出して画像表示装置 7 の表示画面 7 a や、サブ表示画面 6 4 ( 右サブ表示画面 6 4 R、左サブ表示画面 6 4 L、および、上サブ表示画面 6 4 U ) に画像を表示させる。

30

## 【0970】

[ 画像反転期待度示唆演出 A ]

図 8 1 は、画像反転期待度示唆演出 A を説明するための図である。画像反転期待度示唆演出は、色の変化によって当たりの期待度を示唆する特定画像 ( 保留アイコン ) が反転することによっても当たりの期待度を示唆する演出である。画像反転期待度示唆演出 A では、まず、図 8 1 ( A ) に示すように、表示画面 7 a に、装飾図柄 8 L、8 C、8 R と、保留アイコン 9 A と、変動アイコン ( 当該保留アイコン ) 9 C と、が表示されている。

## 【0971】

装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示 ( 特図変動 ) を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。特別図柄とは、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄のいずれであってもよい。ここでは、遊技状態が通常状態 ( 低確低ベース状態 ) において、特図 1 変動に対応する変動表示が表示されている。

40

## 【0972】

保留アイコン 9 A は、表示画面 7 a の下方に横に並んで 4 つ表示されている。変動アイコン ( 当該保留アイコン ) 9 C は、表示画面 7 a の中央下の変動アイコン表示領域に表示されている。ここでは、変動アイコン表示領域の下方には台座画像が表示されている。保留アイコン 9 A と、変動アイコン 9 C は、いずれも、旗の形状を有している。この旗の形状は、右側が 2 つに割れた旗部と、旗部の左側に位置する棒状の竿部と、を備えている。

50

なお、保留アイコン 9 A と変動アイコン 9 C は、特定の対象を表す任意の形状とすることができる。ここでの特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。ここでは、旗形状の 4 つの保留アイコン 9 A の色は青色となっている。

#### 【0973】

この変動中に、図 8 1 ( B ) に示すように、4 つの保留アイコン 9 A のうちの右から 2 番目の保留アイコン 9 A の色が、先読みによって青から緑に変化する。保留アイコン 9 A および変動アイコン ( 当該保留アイコン ) 9 C は、色によって、保留アイコンに対応する変動時の大当たりの期待度を示唆する。ここでは、青、緑、紫、赤、金、の順番に大当たりの期待度が高く、青の期待度が 2 %、緑の期待度が 1 0 %、紫の期待度が 2 0 %、赤の期待度が 3 0 %、金の期待度が 4 0 % となっている。この右から 2 番目の保留アイコン 9 A の色の变化によって、この保留アイコン 9 A に対応する変動 ( 次の次の変動 ) 時の大当たりの期待度が 2 % から 1 0 % に上昇したことが示唆される。

10

#### 【0974】

図 8 1 ( C ) では、図 8 1 ( A ) ( B ) の特図変動の次の特図変動時の状態が示されている。図 8 1 ( B ) において、色が青から緑に変化した保留アイコン 9 A は、右方向に 1 つシフト移動し、図 8 1 ( C ) に示すように、3 つの保留アイコン 9 A のうちの一番右に表示される。この変動中、この色が変化した一番右の保留アイコン 9 A は、先読みによって、図 8 1 ( D ) に示すように反転表示される。ここでの反転表示とは、保留アイコン 9 A が表す対象 ( 旗 ) が左右反転した状態で表示されることをいう。具体的には、保留アイコン 9 A が表す旗の形状が左右反転し、竿部が旗部の右側に位置し、旗部において 2 つに割れた部分が旗部の左側に表示される。保留アイコン 9 A が反転表示された場合、反転しなかった場合よりも大当たりの期待度が高いことを示唆している。ここでは、反転すると期待度が 4 3 % 加算される。本実施形態では、保留アイコン 9 A が反転すると、保留アイコン 9 A の色の期待度に反転の期待度 4 3 % が加算された合計が期待度になる。例えば、青色の保留アイコン 9 A が反転すると、期待度が 2 % から 4 5 % に上昇したことが示唆される。ここでは、緑色の保留アイコン 9 A が反転したため、期待度が 1 0 % から 5 3 % に上昇したことが示唆される。このように、本実施形態では、保留アイコン 9 A の色だけでなく、反転 - 非反転によっても、大当たりの期待度を表している。本実施形態では、保留アイコン 9 A が反転した場合は、色が変化した場合よりも期待度が高い。

20

30

#### 【0975】

図 8 1 ( E ) では、図 8 1 ( C ) ( D ) の特図変動の次の特図変動時の状態が示されている。図 8 1 ( D ) において、反転した緑色の保留アイコン 9 A は、右方向に 1 つシフト移動し、図 8 1 ( E ) に示すように、変動アイコン ( 当該保留アイコン ) 9 C になり、この変動アイコン ( 当該保留アイコン ) 9 C に対応する変動がおこなわれる。この変動における大当たりの期待度は 5 3 % であり、当たりとなったときに、図 8 1 ( F ) に示すように装飾図柄 8 L、8 C、8 R が大当たりの態様で停止表示される。

#### 【0976】

図 8 1 ( G ) ~ ( L ) は、画像反転期待度示唆演出 A の他の例を示している。他の例では、まず、図 8 1 ( A ) に示すように、特図 1 変動に対応する変動表示が表示されている状態で、保留アイコン 9 A は、表示画面 7 a の下方に横に並んで 4 つ表示されている。4 つの保留アイコン 9 A の色は青色となっている。この変動中に、図 8 1 ( G ) に示すように、4 つの保留アイコン 9 A のうちの右から 3 番目の保留アイコン 9 A は、先読みによって、反転表示される。ここでの反転表示は、図 8 1 ( D ) の反転表示と同様である。すなわち、保留アイコン 9 A が反転表示された場合、期待度が 4 3 % 加算されるため、反転しなかった場合よりも大当たりの期待が高いことを示唆している。ここでは、青色の保留アイコン 9 A が反転したため、期待度が 2 % から 4 5 % に上昇したことが示唆される。このように、本実施形態では、保留アイコン 9 A は、色の变化後だけでなく、色の变化前にも

40

50

反転表示される場合がある。

【0977】

図81(H)では、図81(A)(G)の特図変動の次の次の特図変動時の状態が示されている。入賞によって保留アイコン9Aが1つ追加されている。図81(G)において、反転表示された保留アイコン9Aは、右方向に2つシフト移動し、図81(H)に示すように、3つの保留アイコン9Aのうち一番右に表示される。この変動中、この一番右の反転表示された保留アイコン9Aは、先読みによって、図81(I)に示すように色が青色から緑色に変化する。ここでの色の変化は、図81(B)の色の変化と同様である。すなわち、青、緑、紫、赤、金、の順番に当たりの期待度が高く、青の期待度が2%、緑の期待度が10%、紫の期待度が20%、赤の期待度が30%、金の期待度が40%となっている。反転表示された状態で保留アイコン9Aの色が変化すると、色の変化分の期待度が加算される。ここでは、色の期待度が2%から10%に上昇し、これに反転表示の43%が加算されるため、全体の期待度は45%から53%に上昇する。

10

【0978】

この緑色で反転表示された保留アイコン9Aの反転表示は、特定のタイミングで、反転表示がさらに反転して元の向き(非反転表示)になる場合がある。反転表示が元に戻る可能性は20%であり、戻る場合にそのタイミングも同じ変動中のほか、次変動以降の場合もある。ここでは、図81(J)に示すように、図91(I)と同じ変動中に、反転表示されていた保留アイコン9Aが元の向きの表示(非反転表示)に戻る演出が実行される。これにより、この保留アイコン9Aに対応する変動時の当たりの期待度が反転表示前の期待度に低下する。ここでは、期待度が53%(43+10)から10%(0+10)に低下する。

20

【0979】

図81(K)では、図81(H)~(J)の特図変動の次の特図変動時の状態が示されている。図81(J)において、元の向き(非端点表示)に戻った緑色の保留アイコン9Aは、右方向に1つシフト移動し、図81(K)に示すように、変動アイコン(当該保留アイコン)9Cになり、この変動アイコン(当該保留アイコン)9Cに対応する変動がおこなわれる。この変動における当たりの期待度は10%であり、ハズレとなったときに、図81(L)に示すように装飾図柄8L、8C、8Rがハズレの態様で停止表示される。

【0980】

[画像反転期待度示唆演出B]

図82は、画像反転期待度示唆演出Bを説明するための図である。画像反転期待度示唆演出は、色の変化によって当たりの期待度を示唆する特定画像(保留アイコン)が反転することによっても当たりの期待度を示唆する演出である。図82(A)は、画像反転期待度示唆演出Aの図81(B)と同じ状態を示している。すなわち、画像反転期待度示唆演出Bでは、まず、画像反転期待度示唆演出Aの図81(A)、(B)と同じ演出が実行される。すなわち、図81(A)に示すように、表示画面7aに、装飾図柄8L、8C、8Rと、保留アイコン9Aと、変動アイコン(当該保留アイコン)9Cと、が表示される。装飾図柄8L、8C、8Rは、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rを含む一組の図柄であり、特図1変動に対応する変動表示が表示されている。

30

40

【0981】

保留アイコン9Aは、表示画面7aの下方に横に並んで4つ表示されている。4つの保留アイコン9Aのうち右から2番目の保留アイコン9Aの色が、先読みによって青から緑に変化している。保留アイコン9Aおよび変動アイコン(当該保留アイコン)9Cは、色によって、保留アイコンに対応する変動時の当たりの期待度を示唆する。ここでは、青、緑、紫、赤、金、の順番に当たりの期待度が高く、青の期待度が2%、緑の期待度が10%、紫の期待度が20%、赤の期待度が30%、金の期待度が40%となっている。この右から2番目の保留アイコン9Aの色の変化によって、この保留アイコン9Aに対応する変動(次の次の変動)時の当たりの期待度が2%から10%に上昇したことが示唆されている。

50

## 【0982】

この変動中に、図82(B)に示すように、緑色の右から2番目の保留アイコン9Aは、先読みによって、回転演出が実行される。ここでは、右から2番目の保留アイコン9Aは表示画面7aの法線を回転軸として左回りに回転する。その後、この回転の回転速度が上がり、図82(C)に示すように、右から2番目の保留アイコン9Aは、高速回転を表す渦画像になる。

## 【0983】

その後、図82(D)に示すように、右から2番目の保留アイコン9Aの表示位置には、渦画像が消えて、反転表示された保留アイコン9Aが表示される。ここでの反転表示とは、保留アイコン9Aが表す対象(旗)が左右反転した状態で表示されることをいう。具体的には、保留アイコン9Aが表す旗の形状が左右反転し、竿部が旗部の右側に位置し、旗部において2つに割れた部分が旗部の左側に表示される。保留アイコン9Aが反転表示された場合、反転しなかった場合よりも大当たりの期待度が高いことを示唆している。ここでは、反転すると期待度が43%加算される。本実施形態では、保留アイコン9Aが反転すると、保留アイコン9Aの色の期待度に反転の期待度43%が加算された合計が期待度になる。例えば、青色の保留アイコン9Aが反転すると、期待度が2%から45%に上昇したことが示唆される。ここでは、緑色の保留アイコン9Aが反転したため、期待度が10%から53%に上昇したことが示唆される。このように、本実施形態では、保留アイコン9Aの色だけでなく、反転・非反転によっても、大当たりの期待度を表している。本実施形態では、保留アイコン9Aが反転した場合は、色が変わった場合よりも期待度が高い。

## 【0984】

図82(E)では、図82(A)~(D)の特図変動の次の次の特図変動時の状態が示されている。図82(D)において、反転した緑色の保留アイコン9Aは、右方向に2つシフト移動し、図82(E)に示すように、変動アイコン(当該保留アイコン)9Cになり、この変動アイコン(当該保留アイコン)9Cに対応する変動がおこなわれる。この変動における大当たりの期待度は53%であり、当たりとなったときに、図82(F)に示すように装飾図柄8L、8C、8Rが大当たりの態様で停止表示される。

## 【0985】

図82(G)~(L)は、画像反転期待度示唆演出Bの他の例を示している。他の例では、まず、図82(G)に示すように、特図1変動に対応する変動表示が表示されている状態で、保留アイコン9Aと変動アイコン(当該保留アイコン)9Cが表示画面7aの下方に表示されている。保留アイコン9Aと変動アイコン(当該保留アイコン)9Cは青色の旗形状となっている。この変動中に、図82(H)に示すように、変動アイコン(当該保留アイコン)9Cが、先読みによって、表示画面7aの上方に向かって移動しつつ拡大表示され、装飾図柄8L、8C、8Rの変動表示と重なる第1の位置において回転する回転演出が実行される。ここでは、変動アイコン(当該保留アイコン)9Cは表示画面7aの第1の位置において、表示画面7aの法線を回転軸として左回りに回転する。その後、この回転の回転速度が上がり、図82(I)に示すように、変動アイコン(当該保留アイコン)9Cは、高速回転を表す渦画像になる。

## 【0986】

その後、図82(J)に示すように、表示画面7aの第1の位置の渦画像から、反転表示された変動アイコン(当該保留アイコン)9Cが現れ、回転しながら表示画面7aの右下の第2の位置に向かって移動する。ここでの反転表示とは、変動アイコン(当該保留アイコン)9Cが表す対象が反転した状態で表示されることをいう。具体的には、変動アイコン(当該保留アイコン)9Cが表す旗の形状が左右反転し、竿部が旗部の右側に位置し、旗部において2つに割れた部分が旗部の左側に表示される。また、旗部に表示されている数字(ここでは「3」)も反転表示される。変動アイコン(当該保留アイコン)9Cが反転表示された場合、反転しなかった場合よりも大当たりの期待度が高いことを示唆している。ここでは、反転すると期待度が43%加算される。本実施形態では、変動アイコン

10

20

30

40

50

(当該保留アイコン) 9 C が反転すると、変動アイコン (当該保留アイコン) 9 C の色の期待度に反転の期待度 43% が加算された合計が期待度になる。ここでは、青色の変動アイコン (当該保留アイコン) 9 C が反転したため、期待度が 2% から 45% に上昇したことが示唆される。このように、本実施形態では、変動アイコン (当該保留アイコン) 9 C の色だけでなく、反転 - 非反転によっても、大当たりの期待度を表している。本実施形態では、変動アイコン (当該保留アイコン) 9 C が反転した場合は、色が変化した場合よりも期待度が高い。この後、第 2 の位置に表示された変動アイコン (当該保留アイコン) 9 C に表された反転表示された数字によるカウントダウン演出が実行される。

#### 【0987】

カウントダウン演出が開始されると、図 82 (K) に示すように、表示画面 7 a の第 2 の位置に表示された変動アイコン (当該保留アイコン) 9 C の旗部に反転表示された数字が 1 つディクリメントされる。ここでは、反転表示された「3」が反転表示された「2」に切り替わる。その後、反転表示された数字はディクリメントを継続し、反転表示された「0」が表示されると、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が停止表示される。図 82 (L) では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が大当たりの態様で停止表示された例が示されている。

10

#### 【0988】

##### [ 画像反転期待度示唆演出 C ]

図 83 は、画像反転期待度示唆演出 C を説明するための図である。画像反転期待度示唆演出は、色の変化によって当たりの期待度を示唆する特定画像 (保留アイコン) が反転することによっても当たりの期待度を示唆する演出である。画像反転期待度示唆演出 C では、まず、画像反転期待度示唆演出 A の図 81 (A) と同じ演出が実行される。すなわち、図 81 (A) に示すように、表示画面 7 a に、装飾図柄 8 L、8 C、8 R と、保留アイコン 9 A と、変動アイコン (当該保留アイコン) 9 C と、が表示される。装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R を含む一組の図柄であり、特図 1 変動に対応する変動表示が表示されている。保留アイコン 9 A は、表示画面 7 a の下方に横に並んで 4 つ表示されている。

20

#### 【0989】

保留アイコン 9 A は、表示画面 7 a の下方に横に並んで 4 つ表示されている。変動アイコン (当該保留アイコン) 9 C は、表示画面 7 a の中央下の変動アイコン表示領域に表示されている。ここでは、変動アイコン表示領域の下方には台座画像が表示されている。保留アイコン 9 A と、変動アイコン 9 C は、いずれも、旗の形状を有している。この旗の形状は、右側が 2 つに割れた旗部と、旗部の左側に位置する棒状の竿部と、を備えている。なお、保留アイコン 9 A と変動アイコン 9 C は、特定の対象を表す任意の形状とすることができる。ここでの特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。ここでは、旗形状の 4 つの保留アイコン 9 A と変動アイコン 9 C の色は青色となっている。

30

#### 【0990】

この変動中に、図 83 (A) に示すように、左装飾図柄 8 L と、右装飾図柄 8 R が「2」と「4」で停止表示され、中装飾図柄 8 C が変動表示された状態になる。その後、図 83 (B) に示すように、先読みによって、中装飾図柄 8 C として、保留アイコン 9 A や当該保留アイコン 9 C と同じ旗形状の画像 (図柄) が停止位置で停止表示される。この画像 (図柄) の色は青色であり、保留アイコン 9 A と変動アイコン 9 C よりも大きさが大きい。

40

#### 【0991】

その後、図 83 (C) に示すように、中装飾図柄 8 C として停止表示された画像 (図柄) が回転する回転演出が実行される。ここでは、中装飾図柄 8 C として停止表示された画像 (図柄) は表示画面 7 a の法線を回転軸として左回りに回転する。その後、この回転の回転速度が上がり、図 83 (D) に示すように、中装飾図柄 8 C として停止表示された画像 (図柄) は、高速回転を表す渦画像になる。

50

## 【 0 9 9 2 】

その後、図 8 3 ( E ) に示すように、中装飾図柄 8 C の停止位置の渦画像から、反転表示された旗形状の画像が現れ、回転しながら変動アイコン ( 当該保留アイコン ) 9 C の表示位置に向かって移動する。ここでの反転表示とは、中装飾図柄 8 C の停止位置に停止表示された画像 ( 図柄 ) が表す対象 ( 旗 ) が反転した状態で表示されることをいう。具体的には、中装飾図柄 8 C の停止位置に停止表示された画像 ( 図柄 ) が表す旗の形状が左右反転し、竿部が旗部の右側に位置し、旗部において 2 つに割れた部分が旗部の左側に表示される。この反転表示された旗形状の画像は、図 8 3 ( A ) の変動アイコン ( 当該保留アイコン ) 9 C を反転表示したものと同一である。

## 【 0 9 9 3 】

この図 8 3 ( E ) の演出により、図 8 3 ( F ) に示すように、変動アイコン ( 当該保留アイコン ) 9 C が反転表示される。変動アイコン ( 当該保留アイコン ) 9 C が反転表示された場合、反転しなかった場合よりも大当たりの期待度が高いことを示唆している。ここでは、反転すると期待度が 4 3 % 加算される。本実施形態では、変動アイコン ( 当該保留アイコン ) 9 C が反転すると、変動アイコン ( 当該保留アイコン ) 9 C の色の期待度に反転の期待度 4 3 % が加算された合計が期待度になる。ここでは、青色の変動アイコン ( 当該保留アイコン ) 9 C が反転したため、期待度が 2 % から 4 5 % に上昇したことが示唆される。このように、本実施形態では、変動アイコン ( 当該保留アイコン ) 9 C の色だけでなく、反転 - 非反転によっても、大当たりの期待度を表している。本実施形態では、変動アイコン ( 当該保留アイコン ) 9 C が反転した場合は、色が変化した場合よりも期待度が高い。

## 【 0 9 9 4 】

その後、図 8 3 ( G ) に示すように、「 2 」と「 4 」で停止表示されていた左装飾図柄 8 L と、右装飾図柄 8 R が再変動表示される。ここでは、中装飾図柄 8 C には何も表示されていない。なお、中装飾図柄 8 C に数字図柄が停止表示された後、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R が再変動される擬似連演出が実行されてもよい。

## 【 0 9 9 5 】

その後、図 8 3 ( H ) に示すように、左装飾図柄 8 L と、右装飾図柄 8 R が再び「 2 」と「 4 」で停止表示され、先読みによって、中装飾図柄 8 C が変動表示された状態から、反転表示された旗形状の画像 ( 図柄 ) が停止位置で停止表示される。反転表示された旗形状の画像 ( 図柄 ) は、緑色であり、青色の変動アイコン ( 当該保留アイコン ) 9 C と形状が同じであって色が異なる。反転表示された旗形状の画像 ( 図柄 ) は、変動アイコン ( 当該保留アイコン ) 9 C よりも大きさが大きい。

## 【 0 9 9 6 】

その後、図 8 3 ( I ) に示すように、中装飾図柄 8 C として停止表示された緑色の旗形状の画像 ( 図柄 ) が変動アイコン ( 当該保留アイコン ) 9 C の表示位置に向かって移動する。このとき、画像 ( 図柄 ) は回転していてもよいし、していなくてもよい。この演出によって、変動アイコン ( 当該保留アイコン ) 9 C は、緑色に変化するとともに、旗部に数字 ( ここでは「 3 」 ) も反転表示される。また、大きさが大きくなる。具体的には、中装飾図柄 8 C として停止表示された画像 ( 図柄 ) と同じ大きさの画像になる。ここでの色の变化は、青、緑、紫、赤、金、の順番に大当たりの期待度が高く、青の期待度が 2 %、緑の期待度が 1 0 %、紫の期待度が 2 0 %、赤の期待度が 3 0 %、金の期待度が 4 0 % となっている。反転表示された状態で変動アイコン ( 当該保留アイコン ) 9 C の色が変化すると、色の变化分の期待度が加算される。ここでは、色の期待度が 2 % から 1 0 % に上昇し、これに反転表示の 4 3 % が加算されるため、全体の期待度は 4 5 % から 5 3 % に上昇する。この後、変動アイコン ( 当該保留アイコン ) 9 C に表された反転表示された数字によるカウントダウン演出が実行される。

## 【 0 9 9 7 】

カウントダウン演出が開始されると、図 8 3 ( J ) に示すように、変動アイコン ( 当該保留アイコン ) 9 C の旗部に反転表示された数字が 1 つディクリメントされる。ここでは

、反転表示された「3」が反転表示された「2」に切り替わる。その後、図83(K)に示すように、「2」と「4」で停止表示されていた左装飾図柄8Lと、右装飾図柄8Rが再変動表示される。ここでは、中装飾図柄8Cには何も表示されていない。なお、中装飾図柄8Cに数字図柄が停止表示された後、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rが再変動される擬似連演出が実行されてもよい。変動アイコン(当該保留アイコン)9Cの旗部に反転表示された数字はディクリメントを継続し、反転表示された「0」が表示されると、装飾図柄8L、8C、8Rが停止表示される。図83(L)では、装飾図柄8L、8C、8Rが大当たりの態様で停止表示された例が示されている。

【0998】

[効果例]

以下に、画像反転期待度示唆演出の効果例を示す。

[効果1]

上記実施形態の遊技機1では、図81に示すように、色が変化することによって当たりの期待度を示唆する保留アイコン9Aが反転することによっても当たりの期待度を示唆する。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図82、図83においても同様である。

[効果2]

上記実施形態の遊技機1では、図81に示すように、保留アイコン9Aが反転していない状態で表示された後、保留アイコン9Aが反転する第1の演出を実行である。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図82、図83においても同様である。

[効果3]

上記実施形態の遊技機1では、図82、図83に示すように、第1の演出では、保留アイコン9Aが反転していない状態で表示された後、保留アイコン9Aが回転し、回転後に保留アイコン9Aが反転した状態で表示される。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

[効果4]

上記実施形態の遊技機1では、図82、図83に示すように、保留アイコン9Aには、文字(数字を含む)が含まれており、第1の演出の後、保留アイコン9Aに含まれる文字が反転した状態で他の文字に変化する第2の演出を実行できる。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

[効果5]

上記実施形態の遊技機1では、図81~図83に示すように、第1の演出は、特図変動中に実行され、保留アイコン9Aが反転していない状態で表示された後、当該変動中に保留アイコン9Aが反転する場合と反転しない場合とがあり、保留アイコン9Aは、当該変動における当たりの期待度を示唆する。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

[効果6]

上記実施形態の遊技機1では、図82、図83に示すように、第1の演出では、保留アイコン9Aは、表示画面7aの第1の位置に反転していない状態で表示され、表示画面7aの第2の位置に反転した状態で表示される。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0999】

[変形例]

以下に、画像反転期待度示唆演出の変形例を示す。

[変形例1]

画像反転期待度示唆演出A~Cでは、保留アイコン9Aや変動アイコン(当該保留アイコン)9Cが反転表示されるとき、左右反転されるものとした。しかし、反転方法は左右反転に限定されず、例えば、上下反転であってもよい。

10

20

30

40

50

## 【 1 0 0 0 】

## [ 変形例 2 ]

画像反転期待度示唆演出 B、C では、保留アイコン 9 A や変動アイコン（当該保留アイコン）9 C に反転表示される文字は数字であったが、数字以外の文字が反転表示されてもよい。

## 【 1 0 0 1 】

## [ 変形例 3 ]

画像反転期待度示唆演出 A ~ C の構成は、適宜組み合わせてもよい。また、色が変化することによって当たりの期待度を示唆するとともに、反転することによっても当たりの期待度を示唆する特定画像は、保留アイコン以外の画像であってもよい。

10

## 【 1 0 0 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 B 1 - 1 ]

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、前記複数種類の画像のうちの一つは、色が変化することによって当たりの期待度を示唆する特定画像であり、前記特定画像が反転することによっても当たりの期待度を示唆する、ことを特徴とする遊技機。

## [ 態様 B 1 - 2 ]

態様 B 1 - 1 に記載の遊技機であって、前記特定画像が反転していない状態で表示された後、前記特定画像が反転する第 1 の演出を実行可能な、ことを特徴とする遊技機。

20

## [ 態様 B 1 - 3 ]

態様 B 1 - 2 に記載の遊技機であって、前記第 1 の演出では、前記特定画像が反転していない状態で表示された後、前記特定画像が回転し、前記回転後に前記特定画像が反転した状態で表示される、ことを特徴とする遊技機。

## [ 態様 B 1 - 4 ]

態様 B 1 - 2 または態様 B 1 - 3 に記載の遊技機であって、前記特定画像には、文字が含まれており、前記第 1 の演出の後、前記特定画像に含まれる文字が反転した状態で他の文字に変化する第 2 の演出を実行可能な、ことを特徴とする遊技機。

30

## [ 態様 B 1 - 5 ]

態様 B 1 - 2 から態様 B 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 1 の演出は、特図変動中に実行され、前記特定画像が反転していない状態で表示された後、当該変動中に前記特定画像が反転する場合と反転しない場合とがあり、前記特定画像は、当該変動における当たりの期待度を示唆する、

40

## [ 態様 B 1 - 6 ]

態様 B 1 - 2 から態様 B 1 - 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 の演出では、前記特定画像は、前記表示手段の第 1 の位置に反転していない状態で表示され、前記表示手段の第 2 の位置に反転した状態で表示される、ことを特徴とする遊技機。

## 【 1 0 0 3 】

以下に図 8 4 ~ 図 8 6 を用いて特定態様疑似連演出 A ~ C について説明する。この特定態様疑似連演出は、演出図柄の変動演出中に実行され得る。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、特定態様疑似

50

連演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 103から対応する画像データを読み出して、画像表示装置7の表示画面7aに画像を表示させる。なお、特定態様擬似連演出Cについては、画像表示装置7が2つの表示画面7a、7bを有するものとして説明する。

#### 【1004】

##### [ 特定態様擬似連演出A ]

図84は、特定態様擬似連演出Aを説明するための図である。

まず、図84(A)に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、演出図柄8L、8C、8Rが変動を開始し、高速変動している様子を示している。表示画面7aの下部には、第1特図保留に対応する3つの保留アイコン9Aおよび当該変動アイコン9Cが表示されている。第1特図保留に対応する3つの保留アイコン9Aは、それぞれ第1特図保留記憶領域85aの第1記憶領域、第2記憶領域、および、第3記憶領域に対応する。

10

#### 【1005】

次に、図84(B)に示すように、図柄仮停止演出が実行される。図柄仮停止演出は、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rが仮停止する演出である。まず、左演出図柄8Lの移動速度(変動速度)が遅くなり、左演出図柄8Lが仮停止する。次に、右演出図柄8Rの移動速度(変動速度)が遅くなり、右演出図柄8Rが仮停止する。次に、中演出図柄8Cの移動速度(変動速度)が遅くなり、中演出図柄8Cが仮停止する。ここでは、左演出図柄8Lが「1」図柄となっており、右演出図柄8Rが「2」図柄となっており、中演出図柄8Cが「NEXT」図柄となっている。なお、「NEXT」図柄が停止することにより、擬似連演出の実行が確定する。

20

#### 【1006】

次に、図84(C)に示すように、画像表示演出Aが実行される。画像表示演出Aは、擬似連演出の実行を示す第1画像G1を移動表示する演出である。ここでは、第1画像G1が、矢印Yで示すように、表示画面7aにおいて、右下方向へ移動表示されている。第1画像G1は、表示画面7aからフレームアウトするようにしてもよいし、表示画面7aの端部で跳ね返るようにしてもよい。ここでは、第1画像G1の表示とともに、演出図柄8L、8C、8Rの再変動を行う。この再変動は、演出図柄8L、8C、8Rが明に変動を開始する表示を行うものでもよいし、第1画像G1のみを表示するものであってもよい。第1画像G1には、「NEXT」という文字と「2回目」という文字とが記されている。「NEXT」は擬似連演出の実行を示しており、「2回目」は最初の変動を含めて2回目の変動であること示している。

30

#### 【1007】

次に、図84(D)に示すように、図柄仮停止演出が実行される。図柄仮停止演出は、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rが仮停止する演出である。まず、左演出図柄8Lの移動速度(変動速度)が遅くなり、左演出図柄8Lが仮停止する。次に、右演出図柄8Rの移動速度(変動速度)が遅くなり、右演出図柄8Rが仮停止する。次に、中演出図柄8Cの移動速度(変動速度)が遅くなり、中演出図柄8Cが仮停止する。ここでは、左演出図柄8Lが「8」図柄となっており、右演出図柄8Rが「4」図柄となっており、中演出図柄8Cが「NEXT」図柄となっている。なお、「NEXT」図柄が停止することにより、擬似連演出の実行が確定する。

40

#### 【1008】

次に、図84(E)に示すように、画像表示演出Bが実行される。画像表示演出Bは、擬似連演出の実行を示す第2画像G2を移動表示する演出である。ここでは、第2画像G2が、矢印Yで示すように、表示画面7aにおいて、右下方向へ移動表示されている。第2画像G2は、表示画面7aからフレームアウトするようにしてもよいし、表示画面7aの端部で跳ね返るようにしてもよい。ここでは、第2画像G2の表示とともに、演出図柄8L、8C、8Rの再変動を行う。この再変動は、演出図柄8L、8C、8Rが明に変動を開始する表示を行うものでもよいし、第2画像G2のみを表示するものであってもよい

50

。第2画像G2には、「NEXT」という文字と「3回目」という文字とが記されている。「NEXT」は擬似連演出の実行を示しており、「3回目」は最初の変動を含めて3回目の変動であること示している。

【1009】

次に、図84(F)に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様で仮停止する演出である。リーチ態様は、一般的に、左演出図柄および右演出図柄が同一（詳しくは、演出図柄を構成する識別情報が同一）となる態様である。識別情報とは、演出図柄を構成する数字を指す（以下でも同様）。ここでは、左演出図柄8L、および、右演出図柄8Rがともに「3」図柄で仮停止している。なお、表示画面7aの下部には、第1特図保留に対応する3つの保留アイコン9Aおよび当該変動アイコン9Cが表示されている。

10

【1010】

次に、図84(G)に示すように、確定停止演出（当たり）が実行される。確定停止演出（当たり）は、演出図柄8L、8C、8Rが大当たりの態様で確定停止する演出である。大当たりの態様は、一般的に、左中右の演出図柄（詳しくは演出図柄を構成する識別情報）が同一になる態様である。ここでは、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rのいずれも「3」図柄で確定停止している様子を示した。また、表示画面7aの下部には、3つの保留アイコン9Aが表示されている。当該変動アイコン9Cは、確定停止と同時に消える。

【1011】

20

[特定態様擬似連演出B]

図85は、特定態様擬似連演出Bを説明するための図である。

まず、図85(A)に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、演出図柄8L、8C、8Rが変動を開始し、高速変動している様子を示している。表示画面7aの下部には、第1特図保留に対応する3つの保留アイコン9Aおよび当該変動アイコン9Cが表示されている。第1特図保留に対応する3つの保留アイコン9Aは、それぞれ第1特図保留記憶領域85aの第1記憶領域、第2記憶領域、および、第3記憶領域に対応する。

【1012】

次に、図85(B)に示すように、図柄仮停止演出が実行される。図柄仮停止演出は、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rが仮停止する演出である。まず、左演出図柄8Lの移動速度（変動速度）が遅くなり、左演出図柄8Lが仮停止する。次に、右演出図柄8Rの移動速度（変動速度）が遅くなり、右演出図柄8Rが仮停止する。次に、中演出図柄8Cの移動速度（変動速度）が遅くなり、中演出図柄8Cが仮停止する。ここでは、左演出図柄8Lが「1」図柄となっており、右演出図柄8Rが「2」図柄となっており、中演出図柄8Cが「SPECIAL」図柄となっている。「SPECIAL」図柄は、「NEXT」図柄に「SPECIAL」という文字画像が付加された図柄である。なお、「SPECIAL」図柄が停止することにより、擬似連演出の実行が確定する。

30

【1013】

次に、図85(C)に示すように、画像表示演出Aが実行される。画像表示演出Aは、擬似連演出の実行を示す第1画像G1を移動表示する演出である。ここでは、第1画像G1が、矢印Yで示すように、表示画面7aにおいて、右下方向へ移動表示されている。第1画像G1は、表示画面7aからフレームアウトするようにしてもよいし、表示画面7aの端部で跳ね返るようにしてもよい。ここでは、第1画像G1の表示とともに、演出図柄8L、8C、8Rの再変動を行う。この再変動は、演出図柄8L、8C、8Rが明に変動を開始する表示を行うものでもよいし、第1画像G1のみを表示するものであってもよい。第1画像G1には、「NEXT」という文字と「2回目」という文字とが記されている。「NEXT」は擬似連演出の実行を示しており、「2回目」は最初の変動を含めて2回目の変動であること示している。

40

【1014】

50

次に、図 8 5 ( D ) に示すように、画像表示演出 B が実行される。画像表示演出 B は、擬似連演出の実行を示す第 2 画像 G 2 を移動表示する演出である。ここでは、第 2 画像 G 2 が、矢印 Y で示すように、表示画面 7 a において、右下方向へ移動表示されている。第 2 画像 G 2 は、表示画面 7 a からフレームアウトするようにしてもよいし、表示画面 7 a の端部で跳ね返るようにしてもよい。ここでは、第 2 画像 G 2 の表示とともに、演出図柄 8 L、8 C、8 R の再変動を行う。この再変動は、演出図柄 8 L、8 C、8 R が明に変動を開始する表示を行うものでもよいし、第 2 画像 G 2 のみを表示するものであってもよい。第 2 画像 G 2 には、「NEXT」という文字と「3 回目」という文字とが記されている。「NEXT」は擬似連演出の実行を示しており、「3 回目」は最初の変動を含めて 3 回目の変動であることを示している。ただし、画像表示演出 A の後、演出図柄 8 L、8 C、8 R は仮停止していないため、演出上、3 回目の変動であることを示すものである。

10

## 【 1 0 1 5 】

次に、図 8 5 ( E ) に示すように、画像表示演出 C が実行される。画像表示演出 C は、次に実行される演出を示唆する第 3 画像 G 3 を移動表示する演出である。ここでは、第 3 画像 G 3 が、矢印 Y で示すように、表示画面 7 a において、右下方向へ移動表示されている。第 3 画像 G 3 は、表示画面 7 a からフレームアウトするようにしてもよいし、表示画面 7 a の端部で跳ね返るようにしてもよい。第 3 画像 G 3 には、「バトル」という文字が記されている。「バトル」は、バトル演出の実行を示している。

## 【 1 0 1 6 】

次に、図 8 5 ( F ) に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクター C R A と敵キャラクター C R B とが戦いを繰り広げる演出である。このバトル演出で味方キャラクター C R A が勝利すると、大当たりが確定する。ここでは、味方キャラクター C R A と敵キャラクター C R B とが対峙している。また、変動中の演出図柄はリーチ態様となって仮停止し、表示画面 7 a のコーナー部に表示される。リーチ態様は、一般的に、左演出図柄および右演出図柄が同一（詳しくは、演出図柄を構成する識別情報が同一）となる態様である。ここでは、左演出図柄 8 L、右演出図柄 8 R がともに「3」図柄となっている。

20

## 【 1 0 1 7 】

次に、図 8 5 ( G ) に示すように、勝敗報知演出が実行される。勝敗報知演出は、味方キャラクター C R A の勝利または敗北を報知する演出である。ここでは、味方キャラクター C R A が表示され、背景画像 R B がレインボー色となって、味方キャラクター C R A の勝利を報知している。

30

## 【 1 0 1 8 】

次に、図 8 5 ( H ) に示すように、確定停止演出（当たり）が実行される。確定停止演出（当たり）は、演出図柄 8 L、8 C、8 R が大当たりの態様で確定停止する演出である。大当たりの態様は、一般的に、左中右の演出図柄（詳しくは演出図柄を構成する識別情報）が同一になる態様である。ここでは、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R のいずれも「3」図柄で確定停止している様子を示した。また、表示画面 7 a の下部には、3 つの保留アイコン 9 A が表示されている。当該変動アイコン 9 C は、確定停止と同時に消える。

40

## 【 1 0 1 9 】

## [ 特定態様擬似連演出 C ]

図 8 6 は、特定態様擬似連演出 C を説明するための図である。

まず、図 8 6 ( A ) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、表示画面 7 a において、演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始し、高速変動している様子を示している。表示画面 7 a の下方の表示画面 7 b には、第 1 特図保留に対応する 3 つの保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C が表示されている。第 1 特図保留に対応する 3 つの保留アイコン 9 A は、それぞれ第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 1 記憶領域、第 2 記憶領域、および、第 3 記憶領域に対応する。

50

## 【 1 0 2 0 】

次に、図 8 6 ( B ) に示すように、図柄仮停止演出が実行される。図柄仮停止演出は、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が仮停止する演出である。まず、左演出図柄 8 L の移動速度 ( 変動速度 ) が遅くなり、左演出図柄 8 L が仮停止する。次に、右演出図柄 8 R の移動速度 ( 変動速度 ) が遅くなり、右演出図柄 8 R が仮停止する。次に、中演出図柄 8 C の移動速度 ( 変動速度 ) が遅くなり、中演出図柄 8 C が仮停止する。ここでは、表示画面 7 a において、左演出図柄 8 L が「 1 」図柄となっており、右演出図柄 8 R が「 2 」図柄となっており、中演出図柄 8 C が「 S P E C I A L 」図柄となっている。「 S P E C I A L 」図柄は、「 N E X T 」図柄に「 S P E C I A L 」という文字画像が付加された図柄である。なお、「 S P E C I A L 」図柄が停止することにより、擬似連演出の実行が確定する。

10

## 【 1 0 2 1 】

次に、図 8 6 ( C ) に示すように、画像表示演出 A が実行される。画像表示演出 A は、擬似連演出の実行を示す第 1 画像 G 1 を移動表示する演出である。ここでは、第 1 画像 G 1 が、矢印 Y で示すように、表示画面 7 a において、右下方向へ移動表示されている。第 1 画像 G 1 は、表示画面 7 a からフレームアウトして、表示画面 7 b にフレームインしている。ここでは、第 1 画像 G 1 の表示とともに、演出図柄 8 L、8 C、8 R の再変動を行う。この再変動は、演出図柄 8 L、8 C、8 R が明に変動を開始する表示を行うものでもよいし、第 1 画像 G 1 のみを表示するものであってもよい。第 1 画像 G 1 には、「 N E X T 」という文字と「 2 回目」という文字とが記されている。「 N E X T 」は擬似連演出の実行を示しており、「 2 回目」は最初の変動を含めて 2 回目の変動であること示している。

20

## 【 1 0 2 2 】

次に、図 8 6 ( D ) に示すように、画像表示演出 B が実行される。画像表示演出 B は、擬似連演出の実行を示す第 2 画像 G 2 を移動表示する演出である。ここでは、第 2 画像 G 2 が、矢印 Y で示すように、表示画面 7 a において、右下方向へ移動表示されている。第 2 画像 G 2 は、表示画面 7 a からフレームアウトして、表示画面 7 b にフレームインしている。ここでは、第 2 画像 G 2 の表示とともに、演出図柄 8 L、8 C、8 R の再変動を行う。この再変動は、演出図柄 8 L、8 C、8 R が明に変動を開始する表示を行うものでもよいし、第 2 画像 G 2 のみを表示するものであってもよい。第 2 画像 G 2 には、「 N E X T 」という文字と「 3 回目」という文字とが記されている。「 N E X T 」は擬似連演出の実行を示しており、「 3 回目」は最初の変動を含めて 3 回目の変動であること示している。ただし、画像表示演出 A の後、演出図柄 8 L、8 C、8 R は仮停止していないため、演出上、3 回目の変動であることを示すものである。

30

## 【 1 0 2 3 】

次に、図 8 6 ( E ) に示すように、画像表示演出 C が実行される。画像表示演出 C は、次に実行される演出を示唆する第 3 画像 G 3 を移動表示する演出である。ここでは、第 3 画像 G 3 が、矢印 Y で示すように、表示画面 7 a において、右下方向へ移動表示されている。第 3 画像 G 3 は、表示画面 7 a からフレームアウトして、表示画面 7 b にフレームインしている。第 3 画像 G 3 には、「バトル」という文字が記されている。「バトル」は、バトル演出の実行を示している。

40

## 【 1 0 2 4 】

次に、図 8 6 ( F ) に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とが戦いを繰り広げる演出である。このバトル演出で味方キャラクタ C R A が勝利すると、大当たりが確定する。ここでは、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とが対峙している。また、変動中の演出図柄はリーチ態様となって仮停止し、表示画面 7 a のコーナー部に表示される。リーチ態様は、一般的に、左演出図柄および右演出図柄が同一 ( 詳しくは、演出図柄を構成する識別情報が同一 ) となる態様である。ここでは、左演出図柄 8 L、右演出図柄 8 R がともに「 3 」図柄となっている。また、味方キャラクタ C R A は、表示画面 7 a と表示画面 7 b とに跨って表示されている。

50

## 【1025】

次に、図86(G)に示すように、勝敗報知演出が実行される。勝敗報知演出は、味方キャラクタCRAの勝利または敗北を報知する演出である。ここでは、味方キャラクタCRAが表示され、背景画像RBがレインボー色となって、味方キャラクタCRAの勝利を報知している。また、味方キャラクタCRAと背景画像RBは、表示画面7aと表示画面7bとに跨って表示されている。

## 【1026】

次に、図86(H)に示すように、確定停止演出(当たり)が実行される。確定停止演出(当たり)は、演出図柄8L、8C、8Rが大当たりの態様で確定停止する演出である。大当たりの態様は、一般的に、左中右の演出図柄(詳しくは演出図柄を構成する識別情報)が同一になる態様である。ここでは、表示画面7aにおいて、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rのいずれも「3」図柄で確定停止している様子を示した。また、表示画面7aの下方の表示画面7bには、3つの保留アイコン9Aが表示されている。当該変動アイコン9Cは、確定停止と同時に消える。

10

## 【1027】

## [効果例]

以下に、特定態様擬似連演出の効果例を示す。

## [効果1]

上記実施形態の遊技機1では、演出図柄8L、8C、8Rの変動開始後、中演出図柄8Cが「NEXT」図柄で停止すると、擬似連演出の1度目の実行を示す第1画像G1を表示して擬似連演出を実行する(図84(A)~(C))。さらに、中演出図柄8Cが「NEXT」図柄で停止すると、擬似連演出の2度目の実行を示す第2画像G2を表示して擬似連演出を実行する(図84(D)(E))。一方で、演出図柄8L、8C、8Rの変動開始後、中演出図柄8Cが「SPECIAL」図柄で仮停止すると、第1画像G1、第2画像G2を続けて表示して、擬似連演出を実行する(図85(A)~(D)、図86(A)~(D))。この構成によれば、「SPECIAL」図柄の停止によって擬似連演出が連続して行われるため、遊技者に驚きを与えることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

20

## 【1028】

なお、中演出図柄8Cが「NEXT」図柄で停止する態様が「特定態様のうちの第1態様」に相当し、「SPECIAL」図柄で停止する態様が「特定態様のうちの第2態様」に相当する。また、第1画像G1が「第1画像」に相当し、第2画像G2が「第2画像」に相当する。

30

## 【1029】

## [効果2]

上記実施形態の遊技機1では、中演出図柄8Cが「SPECIAL」画像で停止すると、第1画像G1、第2画像G2の表示に続けて、バトル演出の実行を示唆する第3画像G3を表示し、その後、バトル演出を実行する。この構成によれば、「SPECIAL」図柄の停止によって擬似連演出が連続して行われ、しかも、その後に第3画像G3によってバトル演出の実行が示唆されるため、遊技者に一層の驚きを与えることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

40

## 【1030】

なお、バトル演出が「特別演出」に相当し、第3画像G3が「第3画像」に相当する。

## 【1031】

## [効果3]

上記実施形態の遊技機1では、第1画像G1、第2画像G2、第3画像G3が表示画面7a(7aおよび7b)を移動表示される(図84(C)(E)、図85(C)~(E)、図86(C)~(E))。この構成によれば、第1画像G1、第2画像G2、第3画像G3を単に表示する場合と比べ、第1画像G1、第2画像G2、第3画像G3が際立つことになり、遊技の興趣を向上させることができる。

50

## 【 1 0 3 2 】

## [ 効果 4 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、第 1 画像 G 1、第 2 画像 G 2、第 3 画像 G 3 が移動表示された後、表示画面 7 a からフレームアウトする（図 8 6 ( C ) ~ ( E ) ）。この構成によれば、第 1 画像 G 1、第 2 画像 G 2、第 3 画像 G 3 が際立つことになり、遊技の興趣を向上させることができる。

## 【 1 0 3 3 】

## [ 効果 5 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、第 1 画像 G 1、第 2 画像 G 2、第 3 画像 G 3 が移動表示された後、表示画面 7 a からフレームアウトして、表示画面 7 b にフレームインする（図 8 6 ( C ) ~ ( E ) ）。この構成によれば、第 1 画像 G 1、第 2 画像 G 2、第 3 画像 G 3 が際立つことになり、遊技の興趣を向上させることができる。

10

## 【 1 0 3 4 】

なお、表示画面 7 a が「表示画面」に相当し、表示画面 7 b が「別の表示画面」に相当する。

## 【 1 0 3 5 】

## [ 効果 6 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、「第 1 態様」が演出図柄 8 L、8 C、8 R のうちの中演出図柄 8 C が「NEXT」図柄である場合となっている。この構成によれば、擬似連演出の実行が確定する第 1 態様が分かり易いものとなり、遊技の興趣を向上させることができる。なお、「NEXT」図柄が「特殊図柄」に相当する。

20

## 【 1 0 3 6 】

## [ 効果 7 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、「第 2 態様」が演出図柄 8 L、8 C、8 R のうちの中演出図柄 8 C が「NEXT」図柄に「SPECIAL」という文字画像を付加した「SPECIAL」図柄である場合となっている。この構成によれば、擬似連演出の実行および特別演出の実行が確定する第 2 態様が分かり易いものとなり、遊技の興趣を向上させることができる。なお、「SPECIAL」という文字画像が「所定画像」に相当する。

## 【 1 0 3 7 】

## [ 変形例 ]

以下に、特定態様擬似連演出の変形例を示す。

30

## [ 変形例 1 ]

上記実施形態では、図柄仮停止演出（図 8 4 ( B ) ( D )、図 8 5 ( B )、図 8 6 ( B )）において、左演出図柄 8 L、右演出図柄 8 R、中演出図柄 8 C の順に停止する構成であった。これに対し、左右の演出図柄 8 L、8 R が同時に停止する構成としてもよいし、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R が同時に停止する構成としてもよい。

## 【 1 0 3 8 】

## [ 変形例 2 ]

上記実施形態では、図柄仮停止演出（図 8 4 ( B ) ( D )、図 8 5 ( B )、図 8 6 ( B )）において、左演出図柄 8 L と右演出図柄 8 R とが異なる図柄で停止する構成であった。これに対し、左演出図柄 8 L と右演出図柄 8 R とが同一の図柄で停止（リーチ態様で停止）する構成としてもよい。

40

## 【 1 0 3 9 】

## [ 変形例 3 ]

上記実施形態では、図柄仮停止演出（図 8 4 ( B ) ( D )、図 8 5 ( B )、図 8 6 ( B )）において、中演出図柄 8 C に「NEXT」図柄、「SPECIAL」図柄が停止する構成であった。これに対し、左演出図柄 8 L に「NEXT」図柄、「SPECIAL」図柄が停止する構成としてもよいし、右演出図柄 8 R に「NEXT」図柄、「SPECIAL」図柄が停止する構成としてもよい。また、仮停止する演出図柄 8 L、8 C、8 R のうちの 2 以上の演出図柄に「NEXT」図柄、「SPECIAL」図柄が停止する構成として

50

もよい。

【1040】

[変形例4]

上記実施形態では、図柄仮停止演出(図84(B)(D)、図85(B)、図86(B))において、左中右の演出図柄8L、8C、8Rのすべてが仮停止する構成であった。これに対し、左中右の演出図柄8L、8C、8Rの少なくとも一つが仮停止する構成としてもよい。この場合、仮停止する演出図柄のうちの少なくとも一つを「NEXT」図柄、「SPECIAL」図柄にすればよい。

【1041】

[変形例5]

上記実施形態では、表示画面7a、7bが隣接するように配置されているが、表示画面7a、7bが離れて配置されていてもよい。

10

【1042】

[変形例6]

上記実施形態では、画像表示装置7が2つの表示画面7a、7bを備えるものとして説明したが、サブ表示画面64を用いて同様の演出を行うようにしてもよい。

【1043】

[変形例7]

上記実施形態では、バトル演出の実行を示唆する第3画像G3を表示し、その後、バトル演出を実行する構成であった(図85(E)~(G)、図86(E)~(G))。これに対し、バトル演出以外の演出をも選択的に実行可能とする構成としてもよい。

20

【1044】

[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]

画像を表示する表示画面を備え、

前記表示画面において、変動している図柄が特定態様で停止すると、擬似的な連続変動の演出である擬似連演出を実行可能な遊技機であって、

前記図柄の変動開始後、前記特定態様のうちの第1態様で図柄が停止すると前記擬似連演出の1度目の実行を示す第1画像を表示するとともに前記擬似連演出を実行し、その後、前記第1態様で図柄が停止すると前記擬似連演出の2度目の実行を示す第2画像を表示するとともに前記擬似連演出を実行するようになっており、

30

前記図柄の変動開始後、前記特定態様のうちの第2態様で図柄が停止すると、前記第1画像、および、前記第2画像を続けて表示するとともに、前記擬似連演出を実行する、ことを特徴とする遊技機。

【1045】

[態様B2-2]

態様B2-1に記載の遊技機であって、

前記図柄の変動開始後、前記第2態様で図柄が停止すると、前記第1画像、および、前記第2画像の表示に続けて、次に実行される特別演出を示唆する第3画像を表示し、その後、前記特別演出を実行する、

40

ことを特徴とする遊技機。

【1046】

[態様B2-3]

態様B2-2に記載の遊技機であって、

前記第1画像、前記第2画像、および、前記第3画像のうち少なくとも一つは、前記表示画面を移動表示される、

ことを特徴とする遊技機。

【1047】

[態様B2-4]

50

態様 B 2 - 3 に記載の遊技機であって、

前記第 1 画像、前記第 2 画像、および、前記第 3 画像のうち少なくとも一つは、前記表示画面を移動表示された後、前記表示画面からフレームアウトする、ことを特徴とする遊技機。

【 1 0 4 8 】

[ 態様 B 2 - 5 ]

態様 B 2 - 4 に記載の遊技機であって、

前記第 1 画像、前記第 2 画像、および、前記第 3 画像のうち前記表示画面からフレームアウトした画像は、前記表示画面とは別の表示画面にフレームインする、ことを特徴とする遊技機。

【 1 0 4 9 】

[ 態様 B 2 - 6 ]

態様 B 2 - 1 から態様 B 2 - 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 態様は、停止した図柄の少なくとも一つが特殊図柄となる態様である、ことを特徴とする遊技機。

【 1 0 5 0 】

[ 態様 B 2 - 7 ]

態様 B 2 - 6 に記載の遊技機であって、

前記第 2 態様は、停止した図柄の少なくとも一つが前記特殊図柄に所定画像を付加した図柄となる態様である、

ことを特徴とする遊技機。

【 1 0 5 1 】

以下に図 8 7 ~ 図 8 9 を用いて変動跨ぎ連続演出 A ~ C について説明する。この変動跨ぎ連続演出は、演出図柄の変動演出中に実行され得る。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、変動跨ぎ連続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を読み出し、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に画像を表示させる。

【 1 0 5 2 】

[ 変動跨ぎ連続演出 A ]

図 8 7 は、変動跨ぎ連続演出 A を説明するための図である。

まず、図 8 7 ( A ) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始し、高速変動している様子を示している。表示画面 7 a の下部には、第 1 特図保留に対応する 3 つの保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C が表示されている。第 1 特図保留に対応する 3 つの保留アイコン 9 A は、それぞれ第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 1 記憶領域、第 2 記憶領域、および、第 3 記憶領域に対応する。

【 1 0 5 3 】

次に、図 8 7 ( B ) に示すように、図柄仮停止演出が実行される。図柄仮停止演出は、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が仮停止する演出である。まず、左演出図柄 8 L の移動速度 ( 変動速度 ) が遅くなり、左演出図柄 8 L が仮停止する。次に、右演出図柄 8 R の移動速度 ( 変動速度 ) が遅くなり、右演出図柄 8 R が仮停止する。次に、中演出図柄 8 C の移動速度 ( 変動速度 ) が遅くなり、中演出図柄 8 C が仮停止する。ここでは、左演出図柄 8 L が「 1 」図柄となっており、右演出図柄 8 R が「 2 」図柄となっており、中演出図柄 8 C が「 N E X T 」図柄となっている。

【 1 0 5 4 】

次に、図 8 7 ( C ) に示すように、画像表示演出が実行される。画像表示演出は、N E X T 画像 G を移動表示する演出である。ここでは、N E X T 画像 G が、矢印 Y で示すように、表示画面 7 a において、右方向へ移動表示されている。ここでは、N E X T 画像 G の表示とともに、演出図柄 8 L、8 C、8 R の再変動を行う。この再変動は、演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始する表示を明に行うものでもよいし、N E X T 画像 G のみを表

10

20

30

40

50

示するものであってもよい。NEXT画像Gは、「NEXT」図柄を拡大した画像となっている。

【1055】

次に、図87(D)に示すように、図柄確定停止演出が実行される。図柄確定停止演出は、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rが確定停止する演出である。まず、左演出図柄8Lの移動速度(変動速度)が遅くなり、左演出図柄8Lが仮停止する。次に、右演出図柄8Rの移動速度(変動速度)が遅くなり、右演出図柄8Rが仮停止する。次に、中演出図柄8Cの移動速度(変動速度)が遅くなり、中演出図柄8Cが仮停止する。その後、左中右の演出図柄8L、8C、8Rが確定停止する。ここでは、左演出図柄8Lが「8」図柄となっており、右演出図柄8Rが「4」図柄となっており、中演出図柄8Cが「NEXT」図柄となっている。表示画面7aの下部には、3つの保留アイコン9Aが表示されている。当該変動アイコン9Cは、確定停止と同時に消える。

10

【1056】

次に、次変動が開始されると、図87(E)に示すように、画像表示演出が実行される。画像表示演出は、NEXT画像Gを移動表示する演出である。ここでは、NEXT画像Gが、矢印Yで示すように、表示画面7aにおいて、右方向へ移動表示されている。

【1057】

次に、図87(F)に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様で仮停止する演出である。リーチ態様は、一般的に、左演出図柄および右演出図柄が同一(詳しくは、演出図柄を構成する識別情報が同一)となる態様である。識別情報とは、演出図柄を構成する数字を指す(以下でも同様)。ここでは、左演出図柄8L、および、右演出図柄8Rがともに「3」図柄で仮停止している。なお、表示画面7aの下部には、第1特図保留に対応する2つの保留アイコン9Aおよび当該変動アイコン9Cが表示されている。

20

【1058】

次に、図87(G)に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクターCRAと敵キャラクターCRBとが戦いを繰り広げる演出である。このバトル演出で味方キャラクターCRAが勝利すると、大当たりが確定する。ここでは、味方キャラクターCRAと敵キャラクターCRBとが対峙している。

【1059】

次に、図87(H)に示すように、確定停止演出(当たり)が実行される。確定停止演出(当たり)は、演出図柄8L、8C、8Rが大当たりの態様で確定停止する演出である。大当たりの態様は、一般的に、左中右の演出図柄(詳しくは演出図柄を構成する識別情報)が同一になる態様である。ここでは、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rのいずれも「3」図柄で確定停止している様子を示した。また、表示画面7aの下部には、2つの保留アイコン9Aが表示されている。当該変動アイコン9Cは、確定停止と同時に消える。

30

【1060】

[変動跨ぎ連続演出B]

図88は、変動跨ぎ連続演出Bを説明するための図である。

40

まず、図88(A)に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、演出図柄8L、8C、8Rが変動を開始し、高速変動している様子を示している。表示画面7aの下部には、第1特図保留に対応する3つの保留アイコン9Aおよび当該変動アイコン9Cが表示されている。第1特図保留に対応する3つの保留アイコン9Aは、それぞれ第1特図保留記憶領域85aの第1記憶領域、第2記憶領域、および、第3記憶領域に対応する。以下では、第1記憶領域に対応する保留アイコン9Aを「第1保留アイコン9A」、第2記憶領域に対応する保留アイコン9Aを「第2保留アイコン9A」、第3記憶領域に対応する保留アイコン9Aを「第3保留アイコン9A」と呼ぶ。また、表示画面7aにおいて、保留アイコン9Aが表示される領域を「保留領域」、当該変動アイコン9Cが表示される領域を「当該変動領域」と呼

50

ぶ。

【 1 0 6 1 】

次に、図 8 8 ( B ) に示すように、図柄仮停止演出が実行される。図柄仮停止演出は、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が仮停止する演出である。まず、左演出図柄 8 L の移動速度 ( 変動速度 ) が遅くなり、左演出図柄 8 L が仮停止する。次に、右演出図柄 8 R の移動速度 ( 変動速度 ) が遅くなり、右演出図柄 8 R が仮停止する。次に、中演出図柄 8 C の移動速度 ( 変動速度 ) が遅くなり、中演出図柄 8 C が仮停止する。ここでは、左演出図柄 8 L が「 1 」図柄となっており、右演出図柄 8 R が「 2 」図柄となっており、中演出図柄 8 C が「 N E X T 」図柄となっている。

【 1 0 6 2 】

次に、図 8 8 ( C ) に示すように、画像表示演出が実行される。画像表示演出は、N E X T 画像 G を移動表示する演出である。ここでは、N E X T 画像 G が、矢印 Y で示すように、表示画面 7 a において、右方向へ移動表示されている。ここでは、N E X T 画像 G の表示とともに、演出図柄 8 L、8 C、8 R の再変動を行う。この再変動は、演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始する表示を明に行うものでもよいし、N E X T 画像 G のみを表示するものであってもよい。N E X T 画像 G は、「 N E X T 」図柄を拡大した画像となっている。表示画面 7 a の下部には、3 つの保留アイコン 9 A と当該変動アイコン 9 C が表示されており、ここで当該変動アイコン 9 C の表示色が変化している。具体的には、白色から緑色に変化している。保留アイコンの色は、大当たりの期待度に合わせて段階的に設定されており、例えば、白色 青色 緑色 紫色 赤色 金色の順で大当たりの期待度が大きくなるという具合である。

【 1 0 6 3 】

次に、図 8 8 ( D ) に示すように、図柄確定停止演出が実行される。図柄確定停止演出は、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が確定停止する演出である。まず、左演出図柄 8 L の移動速度 ( 変動速度 ) が遅くなり、左演出図柄 8 L が仮停止する。次に、右演出図柄 8 R の移動速度 ( 変動速度 ) が遅くなり、右演出図柄 8 R が仮停止する。次に、中演出図柄 8 C の移動速度 ( 変動速度 ) が遅くなり、中演出図柄 8 C が仮停止する。その後、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R が確定停止する。ここでは、左演出図柄 8 L が「 8 」図柄となっており、右演出図柄 8 R が「 4 」図柄となっており、中演出図柄 8 C が「 5 」図柄となっている。表示画面 7 a の下部には、3 つの保留アイコン 9 A と当該変動アイコン 9 C が表示されている。ここで当該変動アイコン 9 C は消えずに残っている。そして、次変動が開始されると、保留アイコン 9 A がシフト移動する。具体的には、保留領域の第 1 保留アイコン 9 A が、矢印 Y 3 で示すように当該変動領域へ移動して、当該変動アイコン 9 C となる。保留領域においても、第 2 保留アイコン 9 A が矢印 Y 2 で示すように移動して第 1 保留アイコン 9 C となる。第 3 保留アイコン 9 A が矢印 Y 1 で示すように移動して第 2 保留アイコン 9 C となる。ここで特に、当該変動領域には、前変動に対応する緑色の当該変動アイコン 9 C が残っており、第 1 保留アイコン 9 A が前変動に対応する当該変動アイコン 9 C に衝突する演出が行われる。

【 1 0 6 4 】

次に、図 8 8 ( E ) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始し、高速変動している様子を示している。表示画面 7 a の下部には、第 1 特図保留に対応する 2 つの保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C が表示されている。ここで特に、前変動に対応する当該変動アイコン 9 C に対する第 1 保留アイコン 9 A の衝突によって、現変動に対応する当該変動アイコン 9 C は赤色に保留変化している。前変動に対応する当該変動アイコン 9 C が緑色である場合、現変動に対応する当該変動アイコン 9 C は緑色か、それ以上の期待度を示す表示色となる。

【 1 0 6 5 】

次に、図 8 8 ( F ) に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様で仮停止する演出である。リーチ態様は、一般的に、左演出図柄お

10

20

30

40

50

よび右演出図柄が同一（詳しくは、演出図柄を構成する識別情報が同一）となる態様である。ここでは、左演出図柄 8 L、および、右演出図柄 8 R がともに「3」図柄で仮停止している。なお、表示画面 7 a の下部には、第 1 特図保留に対応する 2 つの保留アイコン 9 A および、赤色に保留変化した当該変動アイコン 9 C が表示されている。

【1066】

次に、図 8 8 ( G ) に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクター C R A と敵キャラクター C R B とが戦いを繰り広げる演出である。このバトル演出で味方キャラクター C R A が勝利すると、大当たりが確定する。ここでは、味方キャラクター C R A と敵キャラクター C R B とが対峙している。

【1067】

次に、図 8 8 ( H ) に示すように、確定停止演出（当たり）が実行される。確定停止演出（当たり）は、演出図柄 8 L、8 C、8 R が大当たりの態様で確定停止する演出である。大当たりの態様は、一般的に、左中右の演出図柄（詳しくは演出図柄を構成する識別情報）が同一になる態様である。ここでは、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R のいずれも「3」図柄で確定停止している様子を示した。また、表示画面 7 a の下部には、2 つの保留アイコン 9 A が表示されている。当該変動アイコン 9 C は、確定停止と同時に消える。

【1068】

[ 変動跨ぎ連続演出 C ]

図 8 9 は、変動跨ぎ連続演出 C を説明するための図である。

まず、図 8 9 ( A ) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始し、高速変動している様子を示している。表示画面 7 a の下部には、第 1 特図保留に対応する 3 つの保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C が表示されている。第 1 特図保留に対応する 3 つの保留アイコン 9 A は、それぞれ第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 1 記憶領域、第 2 記憶領域、および、第 3 記憶領域に対応する。以下では、第 1 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A を「第 1 保留アイコン 9 A」、第 2 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A を「第 2 保留アイコン 9 A」、第 3 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A を「第 3 保留アイコン 9 A」と呼ぶ。また、表示画面 7 a において、保留アイコン 9 A が表示される領域を「保留領域」、当該変動アイコン 9 C が表示される領域を「当該変動領域」と呼ぶ。

【1069】

次に、図 8 9 ( B ) に示すように、図柄仮停止演出が実行される。図柄仮停止演出は、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が仮停止する演出である。まず、左演出図柄 8 L の移動速度（変動速度）が遅くなり、左演出図柄 8 L が仮停止する。次に、右演出図柄 8 R の移動速度（変動速度）が遅くなり、右演出図柄 8 R が仮停止する。次に、中演出図柄 8 C の移動速度（変動速度）が遅くなり、中演出図柄 8 C が仮停止する。ここでは、左演出図柄 8 L が「1」図柄となっており、右演出図柄 8 R が「2」図柄となっており、中演出図柄 8 C が「NEXT」図柄となっている。

【1070】

次に、図 8 9 ( C ) に示すように、画像表示演出が実行される。画像表示演出は、NEXT 画像 G を移動表示する演出である。ここでは、NEXT 画像 G が、矢印 Y で示すように、表示画面 7 a において、右方向へ移動表示されている。ここでは、NEXT 画像 G の表示とともに、演出図柄 8 L、8 C、8 R の再変動を行う。この再変動は、演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始する表示を明に行うものでもよいし、NEXT 画像 G のみを表示するものであってもよい。NEXT 画像 G は、「NEXT」図柄を拡大した画像となっている。表示画面 7 a の下部には、3 つの保留アイコン 9 A と当該変動アイコンとが表示されており、ここで当該変動アイコン 9 C の表示色が変化している。具体的には、白色から緑色に変化している。保留アイコンの色は、大当たりの期待度に合わせて段階的に設定されており、例えば、白色 青色 緑色 紫色 赤色 金色の順で大当たりの期待度が大

10

20

30

40

50

きくなるという具合である。また、保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C が変動開始時点よりも拡大して表示されている。

【 1 0 7 1 】

次に、図 8 9 ( D ) に示すように、図柄確定停止演出が実行される。図柄確定停止演出は、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が確定停止する演出である。まず、左演出図柄 8 L の移動速度 ( 変動速度 ) が遅くなり、左演出図柄 8 L が仮停止する。次に、右演出図柄 8 R の移動速度 ( 変動速度 ) が遅くなり、右演出図柄 8 R が仮停止する。次に、中演出図柄 8 C の移動速度 ( 変動速度 ) が遅くなり、中演出図柄 8 C が仮停止する。その後、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R が確定停止する。ここでは、左演出図柄 8 L が「 8 」図柄となっており、右演出図柄 8 R が「 4 」図柄となっており、中演出図柄 8 C が「 N E X T 」図柄となっている。表示画面 7 a の下部には、3 つの保留アイコン 9 A と当該変動アイコン 9 C が表示されている。ここで当該変動アイコン 9 C は消えずに残っている。そして、次変動が開始されると、保留アイコン 9 A がシフト移動する。具体的には、保留領域の第 1 保留アイコン 9 A が、矢印 Y 3 で示すように当該変動領域へ移動して、当該変動アイコン 9 C となる。保留領域においても、第 2 保留アイコン 9 A が矢印 Y 2 で示すように移動して第 1 保留アイコン 9 C となる。第 3 保留アイコン 9 A が矢印 Y 1 で示すように移動して第 2 保留アイコン 9 C となる。ここで特に、当該変動領域には、前変動に対応する緑色の当該変動アイコン 9 C が残っており、第 1 保留アイコン 9 A が前変動に対応する当該変動アイコン 9 C に衝突する演出が行われる。

10

【 1 0 7 2 】

次に、図 8 9 ( E ) に示すように、画像表示演出が実行される。画像表示演出は、N E X T 画像 G を移動表示する演出である。ここでは、N E X T 画像 G が、矢印 Y で示すように、表示画面 7 a において、右方向へ移動表示されている。表示画面 7 a の下部には、第 1 特図保留に対応する 2 つの保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C が表示されている。ここで特に、前変動に対応する当該変動アイコン 9 C に対する第 1 保留アイコン 9 A の衝突によって、現変動に対応する当該変動アイコン 9 C は緑色に保留変化している。前変動に対応する当該変動アイコン 9 C が緑色である場合、現変動に対応する当該変動アイコン 9 C は緑色か、それ以上の期待度を示す表示色となる。

20

【 1 0 7 3 】

次に、図 8 9 ( F ) に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様で仮停止する演出である。リーチ態様は、一般的に、左演出図柄および右演出図柄が同一 ( 詳しくは、演出図柄を構成する識別情報が同一 ) となる態様である。ここでは、左演出図柄 8 L、および、右演出図柄 8 R がともに「 3 」図柄で仮停止している。なお、表示画面 7 a の下部には、第 1 特図保留に対応する 2 つの保留アイコン 9 A および、緑色に保留変化した当該変動アイコン 9 C が表示されている。

30

【 1 0 7 4 】

次に、図 8 9 ( G ) に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とが戦いを繰り広げる演出である。このバトル演出で味方キャラクタ C R A が勝利すると、大当たりが確定する。ここでは、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とが対峙している。

40

【 1 0 7 5 】

次に、図 8 9 ( H ) に示すように、確定停止演出 ( 当たり ) が実行される。確定停止演出 ( 当たり ) は、演出図柄 8 L、8 C、8 R が大当たりの態様で確定停止する演出である。大当たりの態様は、一般的に、左中右の演出図柄 ( 詳しくは演出図柄を構成する識別情報 ) が同一になる態様である。ここでは、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R のいずれも「 3 」図柄で確定停止している様子を示した。また、表示画面 7 a の下部には、2 つの保留アイコン 9 A が表示されている。当該変動アイコン 9 C は、確定停止と同時に消える。なお、保留アイコン 9 A は元の大きさに戻っている。

【 1 0 7 6 】

[ 効果例 ]

50

以下に、変動跨ぎ連続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、演出図柄8L、8C、8Rのうちの中演出図柄8Cが「NEXT」図柄で確定停止した場合、次変動の最初にNEXT画像Gを表示する画像表示演出を実行する(図87(D)(E)、図89(D)(E))。また、上記実施形態の遊技機1では、演出図柄8L、8C、8Rが確定停止した際に当該変動アイコン9Cが保留変化していて消えずに残っている場合、その保留変化を引き継ぐ演出を行う(図88(D)(E)、図89(D)(E))。この構成によれば、一変動の中で行われていた演出を複数変動に跨って行うことができるため、演出の幅が広がり、遊技の興趣を向上させることができる。なお、図柄確定停止演出における確定停止後の保留アイコン9Aのシフト移動、および、それに続く画像表示演出、変動開始演出が「変動跨ぎ演出」に相当する。

10

【1077】

[効果2]

上記実施形態の遊技機1では、中演出図柄8Cに「NEXT」図柄が確定停止した場合、次変動において画像表示演出を実行する(図87(D)(E)、図89(D)(E))。この構成によれば、「NEXT」図柄の停止と画像表示演出とを複数変動に跨って実行するため、演出の幅が広がり、遊技の興趣を向上させることができる。

【1078】

なお、演出図柄8L、8C、8Rのうちの中演出図柄8Cが「NEXT」図柄となる態様が「特定態様」に相当し、画像表示演出が「特定演出」に相当する。

20

【1079】

[効果3]

上記実施形態の遊技機1では、中演出図柄8Cに「NEXT」図柄が仮停止した場合、この仮停止に続けて当該変動の中で、画像表示演出を実行する(図87(B)(C)、図88(B)(C)、図89(B)(C))。この構成によれば、「NEXT」図柄の停止と画像表示演出とが一変動の中で実行されるため、複数変動に跨って実行される場合との区別がつきにくく、違和感を与えることなく演出の幅を広げることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【1080】

[効果4]

上記実施形態の遊技機1では、演出図柄8L、8C、8Rが確定停止した際に当該変動アイコン9Cが保留変化していて消えずに残っている場合、その保留変化を引き継ぐ演出を行う(図88(D)(E)、図89(D)(E))。この構成によれば、変動を跨いで保留変化が引き継がれるため、遊技の興趣を向上させることができる。なお、図柄確定停止演出における確定停止後の保留アイコン9Aのシフト移動、および、それに続く画像表示演出、変動開始演出(図88(D)(E)、図89(D)(E))が「保留継続演出」に相当する。

30

【1081】

[効果5]

上記実施形態の遊技機1では、演出図柄8L、8C、8Rが確定停止した際に当該変動アイコン9Cが緑色に保留変化している場合、保留領域の第1保留アイコン9Aが当該変動領域に移動して、緑色、あるいは、緑色よりも期待度の高い赤色の当該変動アイコン9Cとなる(図88(D)(E)、図89(D)(E))。この構成によれば、変動を跨いで、同等の保留変化、または、より期待度の大きな保留変化となるため、遊技の興趣を向上させることができる。なお、緑色の当該変動アイコン9Cが「第1保留態様」に相当し、赤色の当該変動アイコン9Cが「第2保留態様」に相当する。

40

【1082】

[効果6]

上記実施形態の遊技機1では、図柄確定停止演出において、当該変動領域には、前変動に対応する緑色の当該変動アイコン9Cが残っており、第1保留アイコン9Aが前変動に

50

対応する当該変動アイコン 9 C に衝突する演出が行われる (図 8 8 ( D )、図 8 9 ( D ) )。この構成によれば、変動を跨いだ保留変化の引き継ぎ演出が際立ち、遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 0 8 3 】

[ 変形例 ]

以下に、変動跨ぎ連続演出の変形例を示す。

[ 変形例 1 ]

上記実施形態では、図柄仮停止演出 (図 8 7 ( B )、図 8 8 ( B )、図 8 9 ( B ) ) および図柄確定停止演出 (図 8 7 ( D )、図 8 8 ( D )、図 8 9 ( D ) ) において、左演出図柄 8 L 右演出図柄 8 R 中演出図柄 8 C の順に停止する構成であった。これに対し、左右の演出図柄 8 L、8 R が同時に停止する構成としてもよいし、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R が同時に停止する構成としてもよい。

10

【 1 0 8 4 】

[ 変形例 2 ]

上記実施形態では、図柄仮停止演出 (図 8 7 ( B )、図 8 8 ( B )、図 8 9 ( B ) ) および図柄確定停止演出 (図 8 7 ( D )、図 8 8 ( D )、図 8 9 ( D ) ) において、左演出図柄 8 L と右演出図柄 8 R とが異なる図柄で停止する構成であった。これに対し、左演出図柄 8 L と右演出図柄 8 R とが同一の図柄で停止 (リーチ態様で停止) する構成としてもよい。

【 1 0 8 5 】

[ 変形例 3 ]

上記実施形態では、図柄仮停止演出 (図 8 7 ( B )、図 8 8 ( B )、図 8 9 ( B ) ) および図柄確定停止演出 (図 8 7 ( D )、図 8 9 ( D ) ) において、中演出図柄 8 C に「NEXT」図柄が停止する構成であった。これに対し、左演出図柄 8 L に「NEXT」図柄が停止する構成としてもよいし、右演出図柄 8 R に「NEXT」図柄が停止する構成としてもよい。また、仮停止する演出図柄 8 L、8 C、8 R のうちの 2 以上の演出図柄に「NEXT」図柄が停止する構成としてもよい。

20

【 1 0 8 6 】

[ 変形例 4 ]

上記実施形態では、図柄仮停止演出 (図 8 7 ( B )、図 8 8 ( B )、図 8 9 ( B ) ) において、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R のすべてが仮停止する構成であった。これに対し、左中右の演出図柄 8 L、8 C、8 R の少なくとも一つが仮停止する構成としてもよい。この場合、仮停止する演出図柄のうちの少なくとも一つを「NEXT」図柄にすればよい。

30

【 1 0 8 7 】

[ 変形例 5 ]

上記実施形態では、当該変動アイコン 9 C の保留変化に伴い、当該変動アイコン 9 C および保留アイコン 9 A が拡大表示されていた (図 8 9 ( C ) ~ ( F ) )。これに対し、拡大表示に代え、例えば遊技機 1 のテーマに関連するキャラクタアイコンに変化させるようにしてもよい。このとき、当該変動アイコン 9 C、および、3 つの保留アイコン 9 C の少なくとも一つのアイコンをキャラクタアイコンとすることが考えられる。

40

【 1 0 8 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 3 - 1 ]

画像を表示する表示画面を備え、

前記表示画面において変動している図柄が確定停止した場合に、次変動において、現変動の最後から次変動の最初への連続性を有する演出である変動跨ぎ演出を実行可能であることを特徴とする遊技機。

【 1 0 8 9 】

50

## [ 態様 B 3 - 2 ]

態様 B 3 - 1 に記載の遊技機であって、

前記変動跨ぎ演出は、前記表示画面において変動している図柄が特定態様で確定停止した場合、前記確定停止に連続するように、次変動において特定演出を実行する演出を含む、ことを特徴とする遊技機。

## 【 1 0 9 0 】

## [ 態様 B 3 - 3 ]

態様 B 3 - 2 に記載の遊技機であって、

前記表示画面において変動している図柄が前記特定態様で仮停止した場合、前記仮停止に連続するように、当該変動において前記特定演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

## 【 1 0 9 1 】

## [ 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、

前記変動跨ぎ演出は、当該変動領域に表示された当該変動アイコンが保留変化している場合、次変動において、当該変動アイコンの保留変化を引き継ぐ保留継続演出を含む、ことを特徴とする遊技機。

## 【 1 0 9 2 】

## [ 態様 B 3 - 5 ]

態様 B 3 - 4 に記載の遊技機であって、

前記保留継続演出では、前記当該変動アイコンが保留変化して第 1 保留態様となっている場合に、次変動において、保留領域に表示された保留アイコンが前記当該変動領域に移動して当該変動アイコンになるときに、前記第 1 保留態様となる、または、前記第 1 保留態様よりも遊技者に有利な有利遊技への移行期待度の高い第 2 保留態様になる、

ことを特徴とする遊技機。

## 【 1 0 9 3 】

## [ 態様 B 3 - 6 ]

態様 B 3 - 5 に記載の遊技機であって、

前記保留領域に表示された前記保留アイコンが前記当該変動領域に移動する際、前変動の前記当該変動アイコンが前記当該変動領域に残っており、前記保留アイコンが前記前変動の前記当該変動アイコンに衝突する演出を実行する、

ことを特徴とする遊技機。

## 【 1 0 9 4 】

以下に、図 9 0 ~ 9 2 を用いて保留アイコン連動演出 A ~ C について説明する。この保留アイコン連動演出は、特別図柄の変動演出中などに実行される。すなわち、画像制御用マイコン 1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信したコマンドを解析し、保留アイコン連動演出を実行する指示が含まれていると、ROM 1 0 3 から対応する画像データを読み出して画像表示装置 7 の表示画面 7 a や、サブ表示画面 6 4 ( 右サブ表示画面 6 4 R、左サブ表示画面 6 4 L、および、上サブ表示画面 6 4 U ) に画像を表示させる。

## 【 1 0 9 5 】

## [ 保留アイコン連動演出 A ]

図 9 0 は、保留アイコン連動演出 A を説明するための図である。この保留アイコン連動演出 A は、特別図柄の 1 回の変動中におこなわれる演出である。保留アイコン連動演出 A では、図 9 0 ( A ) に示すように、まず、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が変動する様子が示され、当該変動アイコン 9 C と、当該変動アイコン保持部 9 C C と、4 つの保留アイコン 9 A と、4 つの保留保持部 9 A A とが表示される。当該変動アイコン保持部 9 C C は、当該変動アイコン 9 C の下に配置され、当該変動アイコン 9 C を支えるための保持部である。4 つの保留保持部 9 A A は、それぞれ、保留アイコン 9 A を支えるための保持部である。保留アイコン 9 A は、4 つを上限に、第 1 始動口 2 0 に入賞順に左から保留保持部 9 A A 上に配置される。保留

10

20

30

40

50

アイコン 9 A において、一番左の保留アイコン（第 1 始動口 2 0 への入賞が一番古い）を第 1 の保留アイコンとも呼び、保留アイコン 9 A において、左から 2 番目の保留アイコン（第 1 始動口 2 0 への入賞が二番目に古い）を第 2 の保留アイコンとも呼び、左から 3 番目の保留アイコン（第 1 始動口 2 0 への入賞が三番目に古い）を第 3 の保留アイコンとも呼び、左から 4 番目の保留アイコン（第 1 始動口 2 0 への入賞が最も新しい）を第 4 の保留アイコンとも呼ぶ。また、保留保持部 9 A A において、第 1 の保留アイコンを保持する保留保持部を第 1 の保留保持部とも呼び、第 2 の保留アイコンを保持する保留保持部を第 2 の保留保持部とも呼び、第 3 の保留アイコンを保持する保留保持部を第 3 の保留保持部とも呼び、第 4 の保留アイコンを保持する保留保持部を第 4 の保留保持部とも呼ぶ。

4 つの保留アイコン 9 A と、当該変動アイコン 9 C は、白色の円形で構成される。

10

また、保留アイコン 9 A のうち、第 4 の保留アイコンは、後述の保留アイコン移動演出のトリガ（きっかけ）になる保留アイコンであるので、対象保留とも呼ぶ。言い換えれば、後述の保留アイコン移動演出は、第 4 の保留アイコンが表示されたこと（詳しくは、保留 3 つの状態、第 1 始動口 2 0 に遊技球が入賞したこと）に基づいておこなわれる。

#### 【 1 0 9 6 】

次に、図 9 0 ( B ) に示すように、保留アイコン移動演出 A がおこなわれる。この保留アイコン移動演出 A では、保留アイコン 9 A のうちの第 4 の保留アイコン（対象保留）と保留保持部 9 A A のうちの第 4 の保留保持部とが、共に上方向に移動（上昇）する。この場合、第 4 の保留アイコンと第 4 の保留保持部の移動速度は同じである。下記の保留アイコン移動演出においても、保留アイコンと保留保持部とが共に移動する場合には、その移動速度は同じである。なお、これに限られず、保留アイコンと保留保持部とが共に移動する場合には、保留アイコンの方が、保留保持部よりも速く移動してもいいし、保留保持部の方が保留アイコンよりも速く移動してもいい。なお、保留アイコン（保留保持部）の移動方向は、保留アイコンのシフト方向（左方向）とは異なる方向である。

20

#### 【 1 0 9 7 】

次に、図 9 0 ( C ) に示すように、保留アイコン移動演出 B がおこなわれる。この保留アイコン移動演出 B では、保留アイコン 9 A のうちの第 4 の保留アイコン（対象保留）と保留保持部 9 A A のうちの第 4 の保留保持部とが、さらに、上方向に移動（上昇）すると共に、保留アイコン 9 A のうちの第 3 の保留アイコンと保留保持部 9 A A のうちの第 3 の保留保持部とが、共に上方向に移動（上昇）する。この場合、第 3 の保留アイコン（第 3 の保留保持部）と、第 4 の保留アイコン（第 4 の保留保持部）との移動速度は、同じである。しかしながら、これに限られず、移動速度は、第 3 の保留アイコン（第 3 の保留保持部）の方が、第 4 の保留アイコン（第 4 の保留保持部）よりも速くてもいいし、第 4 の保留アイコン（第 4 の保留保持部）の方が、第 3 の保留アイコン（第 3 の保留保持部）よりも速くてもいい。

30

#### 【 1 0 9 8 】

次に、図 9 0 ( D ) に示すように、保留アイコン移動演出 C がおこなわれる。この保留アイコン移動演出 C では、保留アイコン 9 A のうちの第 4 の保留アイコン（対象保留）と保留保持部 9 A A のうちの第 4 の保留保持部とが、上方向から方向転換して、下方向に移動（下降）し、保留アイコン 9 A のうちの第 3 の保留アイコンと保留保持部 9 A A のうちの第 3 の保留保持部とが、さらに、上方向に移動（上昇）し、保留アイコン 9 A のうちの第 2 の保留アイコンと保留保持部 9 A A のうちの第 2 の保留保持部とが、共に上方向に移動（上昇）する。この場合、第 2 の保留アイコン（第 2 の保留保持部）と、第 3 の保留アイコン（第 3 の保留保持部）との移動速度は、同じである。しかしながら、これに限られず、移動速度は、第 2 の保留アイコン（第 2 の保留保持部）の方が、第 3 の保留アイコン（第 3 の保留保持部）よりも速くてもいいし、第 3 の保留アイコン（第 3 の保留保持部）の方が、第 2 の保留アイコン（第 2 の保留保持部）よりも速くてもいい。

40

#### 【 1 0 9 9 】

次に、図 9 0 ( E ) に示すように、保留アイコン移動演出 D がおこなわれる。この保留アイコン移動演出 D では、保留アイコン 9 A のうちの第 4 の保留アイコン（対象保留）と

50

保留保持部 9 A A のうちの第 4 の保留保持部とが、移動前の位置に戻って停止し、保留アイコン 9 A のうちの第 3 の保留アイコンと保留保持部 9 A A のうちの第 3 の保留保持部とが、上方向から下方向に方向転換して、下方向に移動（下降）し、保留アイコン 9 A のうちの第 2 の保留アイコンと保留保持部 9 A A のうちの第 2 の保留保持部とが、さらに、上方向に移動（上昇）し、保留アイコン 9 A のうちの第 1 の保留アイコンと保留保持部 9 A A のうちの第 1 の保留保持部とが、共に上方向に移動（上昇）する。この場合、第 1 の保留アイコン（第 1 の保留保持部）と、第 2 の保留アイコン（第 2 の保留保持部）との移動速度は、同じである。しかしながら、これに限られず、移動速度は、第 1 の保留アイコン（第 1 の保留保持部）の方が、第 2 の保留アイコン（第 2 の保留保持部）よりも速くても良いし、第 2 の保留アイコン（第 2 の保留保持部）の方が、第 1 の保留アイコン（第 1 の保留保持部）よりも速くても良い。

10

## 【 1 1 0 0 】

次に、図 9 0 ( F ) に示すように、保留アイコン移動演出 E がおこなわれる。この保留アイコン移動演出 E では、保留アイコン 9 A のうちの第 3 の保留アイコンと保留保持部 9 A A のうちの第 3 の保留保持部とが、移動前の位置に戻って停止し、保留アイコン 9 A のうちの第 2 の保留アイコンと保留保持部 9 A A のうちの第 2 の保留保持部とが、上方向から下方向に方向転換して、下方向に移動（下降）し、保留アイコン 9 A のうちの第 1 の保留アイコンと保留保持部 9 A A のうちの第 1 の保留保持部とが、さらに、上方向に移動（上昇）し、当該変動アイコン 9 C が上方向に移動（上昇）する。この場合、当該変動アイコン保持部 9 C C は、当該変動アイコン 9 C と共に移動しない。しかしながら、これに限られず、当該変動アイコン 9 C C は、当該変動アイコン保持部 9 C C と共に上方向に移動してもよい。また、当該変動アイコン 9 C と、第 1 の保留アイコン（第 1 の保留保持部）と、第 2 の保留アイコン（第 2 の保留保持部）との移動速度量は、同じである。しかしながら、これに限られず、移動速度量は、第 1 の保留アイコン（第 1 の保留保持部）の方が、第 2 の保留アイコン（第 2 の保留保持部）よりも速くても良いし、第 2 の保留アイコン（第 2 の保留保持部）の方が、第 1 の保留アイコン（第 1 の保留保持部）よりも速くても良い。

20

## 【 1 1 0 1 】

次に、図 9 0 ( G ) に示すように、装飾図柄停止演出がおこなわれる。この装飾図柄停止演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が「 2 」 「 3 」 「 4 」 のはずれ図柄で停止表示されると共に、保留アイコン 9 A のうちの第 2 の保留アイコンと保留保持部 9 A A のうちの第 2 の保留保持部、保留アイコン 9 A のうちの第 1 の保留アイコンと保留保持部 9 A A のうちの第 1 の保留保持部、および、当該変動アイコン 9 C とは、移動前の位置に戻って停止する。

30

このように、保留アイコン移動演出において、保留アイコン 9 A 、保留保持部 9 A A 、および、当該変動アイコン 9 C の動きによって、波のような演出をおこなうことができる。

なお、上記保留アイコン移動演出において、保留アイコン 9 A が上方向または下方向に移動する場合には、移動速度を変化させるようにしてもよい。また、保留保持部 9 A A が上方向または下方向に移動する場合には、移動速度を変化させるようにしてもよい。さらに、保留アイコン 9 A は、上下に移動しながら（例えば、ぴょんぴょん跳ねるように）、上方向または下方向に移動してもよい。

40

## 【 1 1 0 2 】

次に、図 9 0 ( H ) に示すように、保留アイコンシフト演出がおこなわれる。この保留アイコンシフト演出では、保留アイコン 9 A にうち、第 1 の保留アイコンが当該変動アイコン保持部 9 C C に移動して当該変動アイコンとなり、第 2 の保留アイコンが第 1 の保留保持部に移動して第 1 の保留アイコンとなり、第 3 の保留アイコンが第 2 の保留保持部に移動して第 2 の保留アイコンとなり、第 4 の保留アイコン（対象保留）が第 3 の保留保持部に移動して第 3 の保留アイコンとなる。

## 【 1 1 0 3 】

その後、新たな当該変動アイコン 9 C と、新たな第 1 の保留アイコンと、第 1 の保留保

50

持部と、新たな第2の保留アイコンと、第2の保留保持部と、新たな第3の保留アイコン（対象保留）と、第3の保留保持部とを用いて、上記したような保留アイコン移動演出がおこなわれる。その後、保留アイコンシフト演出がおこなわれる度に、保留シフト後において、上記したような保留アイコン移動演出がおこなわれる。そして、対象保留が当該変動アイコンとなると、上記保留アイコン移動演出Eのように当該変動アイコン9Cが上方向に移動する演出がおこなわれて、これらの一連の演出が終了する。

#### 【1104】

##### [ 保留アイコン連動演出B ]

図91は、保留アイコン連動演出Bを説明するための図である。この保留アイコン連動演出Bは、特別図柄の1回の変動中におこなわれる演出である。保留アイコン連動演出Bでは、図91(A)に示すように、まず、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄8L, 8C, 8Rが変動する様子が示され、当該変動アイコン9Cと、当該変動アイコン保持部9CCと、4つの保留アイコン9Aと、4つの保留保持部9AAとが表示される。当該変動アイコン保持部9CCは、当該変動アイコン9Cの下に配置され、当該変動アイコン9Cを支えるための保持部である。4つの保留保持部9AAは、それぞれ、保留アイコン9Aを支えるための保持部である。保留アイコン9Aは、4つを上限に、第1始動口20に入賞順に左から保留保持部9AA上に配置される。保留アイコン9Aにおいて、一番左の保留アイコン（第1始動口20への入賞が一番古い）を第1の保留アイコンとも呼び、保留アイコン9Aにおいて、左から2番目の保留アイコン（第1始動口20への入賞が二番目に古い）を第2の保留アイコンとも呼び、左から3番目の保留アイコン（第1始動口20への入賞が三番目に古い）を第3の保留アイコンとも呼び、左から4番目の保留アイコン（第1始動口20への入賞が最も新しい）を第4の保留アイコンとも呼ぶ。また、保留保持部9AAにおいて、第1の保留アイコンを保持する保留保持部を第1の保留保持部とも呼び、第2の保留アイコンを保持する保留保持部を第2の保留保持部とも呼び、第3の保留アイコンを保持する保留保持部を第3の保留保持部とも呼び、第4の保留アイコンを保持する保留保持部を第4の保留保持部とも呼ぶ。

4つの保留アイコン9Aと、当該変動アイコン9Cは、白色の円形で構成される。

また、保留アイコン9Aのうち、第4の保留アイコンは、後述の保留アイコン移動演出のトリガ（きっかけ）になる保留アイコンであるので、対象保留とも呼ぶ。言い換えれば、後述の保留アイコン移動演出は、第4の保留アイコンが表示されたこと（詳しくは、保留3つの状態で、第1始動口20に遊技球が入賞したこと）に基づいておこなわれる。

#### 【1105】

次に、図91(B)に示すように、保留アイコン移動演出Aがおこなわれる。この保留アイコン移動演出Aでは、保留アイコン9Aのうちの第4の保留アイコン（対象保留）と保留保持部9AAのうちの第4の保留保持部とが、共に上方向に移動（上昇）し、第4の保留アイコン（対象保留）は、白色から赤色に変化する（図91(B)の例では、赤色に変化した様子をクロスハッチングで示す）。この場合、第4の保留アイコンと第4の保留保持部の移動速度は同じである。下記の保留アイコン移動演出においても、保留アイコンと保留保持部とが共に移動する場合には、その移動速度は同じである。なお、これに限られず、保留アイコンと保留保持部とが共に移動する場合には、保留アイコンの方が、保留保持部よりも速く移動してもいいし、保留保持部の方が保留アイコンよりも速く移動してもいい。なお、保留アイコン（保留保持部）の移動方向は、保留アイコンのシフト方向（左方向）とは異なる方向である。

#### 【1106】

次に、図91(C)に示すように、保留アイコン移動演出Bがおこなわれる。この保留アイコン移動演出Bでは、保留アイコン9Aのうちの第4の保留アイコン（対象保留）と保留保持部9AAのうちの第4の保留保持部とが、さらに、上方向に移動（上昇）すると共に、保留アイコン9Aのうちの第3の保留アイコンと保留保持部9AAのうちの第3の保留保持部とが、共に上方向に移動（上昇）し、第3の保留アイコンは、白色から赤色に変化する（図91(C)の例では、赤色に変化した様子をクロスハッチングで示す）。こ

10

20

30

40

50

の場合、第3の保留アイコン（第3の保留保持部）と、第4の保留アイコン（第4の保留保持部）との移動速度は、同じである。しかしながら、これに限られず、移動速度は、第3の保留アイコン（第3の保留保持部）の方が、第4の保留アイコン（第4の保留保持部）よりも速くても良いし、第4の保留アイコン（第4の保留保持部）の方が、第3の保留アイコン（第3の保留保持部）よりも速くても良い。

【1107】

次に、図91（D）に示すように、保留アイコン移動演出Cがおこなわれる。この保留アイコン移動演出Cでは、保留アイコン9Aのうちの第4の保留アイコン（対象保留）と保留保持部9AAのうちの第4の保留保持部とが、上方向から方向転換して、下方向に移動（下降）し、保留アイコン9Aのうちの第3の保留アイコンと保留保持部9AAのうちの第3の保留保持部とが、さらに、上方向に移動（上昇）し、保留アイコン9Aのうちの第2の保留アイコンと保留保持部9AAのうちの第2の保留保持部とが、共に上方向に移動（上昇）し、第2の保留アイコンは、白色から赤色に変化する（図91（D）の例では、赤色に変化した様子をクロスハッチングで示す）。この場合、第2の保留アイコン（第2の保留保持部）と、第3の保留アイコン（第3の保留保持部）との移動速度は、同じである。しかしながら、これに限られず、移動速度は、第2の保留アイコン（第2の保留保持部）の方が、第3の保留アイコン（第3の保留保持部）よりも速くても良いし、第3の保留アイコン（第3の保留保持部）の方が、第2の保留アイコン（第2の保留保持部）よりも速くても良い。

10

【1108】

次に、図91（E）に示すように、保留アイコン移動演出Dがおこなわれる。この保留アイコン移動演出Dでは、保留アイコン9Aのうちの第4の保留アイコン（対象保留）と保留保持部9AAのうちの第4の保留保持部とが、移動前の位置に戻って停止し、保留アイコン9Aのうちの第3の保留アイコンと保留保持部9AAのうちの第3の保留保持部とが、上方向から下方向に方向転換して、下方向に移動（下降）し、保留アイコン9Aのうちの第2の保留アイコンと保留保持部9AAのうちの第2の保留保持部とが、さらに、上方向に移動（上昇）し、保留アイコン9Aのうちの第1の保留アイコンと保留保持部9AAのうちの第1の保留保持部とが、共に上方向に移動（上昇）し、第1の保留アイコンは、白色から赤色に変化する（図91（E）の例では、赤色に変化した様子をクロスハッチングで示す）。この場合、第1の保留アイコン（第1の保留保持部）と、第2の保留アイコン（第2の保留保持部）との移動速度は、同じである。しかしながら、これに限られず、移動速度は、第1の保留アイコン（第1の保留保持部）の方が、第2の保留アイコン（第2の保留保持部）よりも速くても良いし、第2の保留アイコン（第2の保留保持部）の方が、第1の保留アイコン（第1の保留保持部）よりも速くても良い。

20

30

【1109】

次に、図91（F）に示すように、保留アイコン移動演出Eがおこなわれる。この保留アイコン移動演出Eでは、保留アイコン9Aのうちの第3の保留アイコンと保留保持部9AAのうちの第3の保留保持部とが、移動前の位置に戻って停止し、保留アイコン9Aのうちの第2の保留アイコンと保留保持部9AAのうちの第2の保留保持部とが、上方向から下方向に方向転換して、下方向に移動（下降）し、保留アイコン9Aのうちの第1の保留アイコンと保留保持部9AAのうちの第1の保留保持部とが、さらに、上方向に移動（上昇）し、当該変動アイコン9Cが上方向に移動（上昇）すると共に、当該変動アイコン9Cが、白色から赤色に変化する（図91（F）の例では、赤色に変化した様子をクロスハッチングで示す）。この場合、当該変動アイコン保持部9CCは、当該変動アイコン9Cと共に移動しない。しかしながら、これに限られず、当該変動アイコン9CCは、当該変動アイコン保持部9CCと共に上方向に移動してもよい。また、当該変動アイコン9Cと、第1の保留アイコン（第1の保留保持部）と、第2の保留アイコン（第2の保留保持部）との移動速度量は、同じである。しかしながら、これに限られず、移動速度量は、第1の保留アイコン（第1の保留保持部）の方が、第2の保留アイコン（第2の保留保持部）よりも速くても良いし、第2の保留アイコン（第2の保留保持部）の方が、第1の保留

40

50

アイコン（第1の保留保持部）よりも速くても良い。

【1110】

次に、図91（G）に示すように、装飾図柄停止演出がおこなわれる。この装飾図柄停止演出では、装飾図柄8L、8C、8Rが「2」「3」「4」のはずれ図柄で停止表示されると共に、保留アイコン9Aのうちの第2の保留アイコンと保留保持部9AAのうちの第2の保留保持部、保留アイコン9Aのうちの第1の保留アイコンと保留保持部9AAのうちの第1の保留保持部、および、当該変動アイコン9Cとは、移動前の位置に戻って停止する。この場合、保留アイコン9A、当該変動アイコン9Cは、赤保留に変化したままである。

このように、保留アイコン移動演出において、保留アイコン9Aが移動することに赤保留に変化し、保留アイコン9A、保留保持部9AA、および、当該変動アイコン9Cの動きによって、波のような演出をおこなうことができる。

なお、上記保留アイコン移動演出において、保留アイコン9Aが上方向または下方向に移動する場合には、移動速度を変化させるようにしてもよい。また、保留保持部9AAが上方向または下方向に移動する場合には、移動速度を変化させるようにしてもよい。さらに、保留アイコン9Aは、上下に移動しながら（例えば、ぴよんぴよん跳ねるように）、上方向または下方向に移動してもよい。

【1111】

次に、図91（H）に示すように、保留アイコンシフト演出がおこなわれる。この保留アイコンシフト演出では、保留アイコン9Aのうち、第1の保留アイコンが当該変動アイコン保持部9CCに移動して当該変動アイコンとなり、第2の保留アイコンが第1の保留保持部に移動して第1の保留アイコンとなり、第3の保留アイコンが第2の保留保持部に移動して第2の保留アイコンとなり、第4の保留アイコン（対象保留）が第3の保留保持部に移動して第3の保留アイコンとなる。

【1112】

その後、新たな当該変動アイコン9Cと、新たな第1の保留アイコンと、第1の保留保持部と、新たな第2の保留アイコンと、第2の保留保持部と、新たな第3の保留アイコン（対象保留）と、第3の保留保持部とを用いて、上記したような保留アイコン移動演出がおこなわれる。このとき、保留アイコン9A、および、当該変動アイコン9Cは、笑顔キャラクタのままである。その後、保留アイコンシフト演出がおこなわれる度に、保留シフト後において、上記したような保留アイコン移動演出がおこなわれる。そして、対象保留が当該変動アイコンとなると、当該変動アイコンが赤保留の状態の上記保留アイコン移動演出Eのように当該変動アイコン9Cが上方向に移動する演出がおこなわれて、これらの一連の演出が終了する。

【1113】

[保留アイコン連動演出C]

図92は、保留アイコン連動演出Cを説明するための図である。この保留アイコン連動演出Cは、特別図柄の1回の変動中におこなわれる演出である。保留アイコン連動演出Cでは、図92（A）に示すように、まず、装飾図柄変動演出がおこなわれる。この装飾図柄変動演出では、装飾図柄8L、8C、8Rが変動する様子が示され、当該変動アイコン9Cと、当該変動アイコン保持部9CCと、4つの保留アイコン9Aと、4つの保留保持部9AAとが表示される。当該変動アイコン保持部9CCは、当該変動アイコン9Cの下に配置され、当該変動アイコン9Cを支えるための保持部である。4つの保留保持部9AAは、それぞれ、保留アイコン9Aを支えるための保持部である。保留アイコン9Aは、4つを上限に、第1始動口20に入賞順に左から保留保持部9AA上に配置される。保留アイコン9Aにおいて、一番左の保留アイコン（第1始動口20への入賞が一番古い）を第1の保留アイコンとも呼び、保留アイコン9Aにおいて、左から2番目の保留アイコン（第1始動口20への入賞が二番目に古い）を第2の保留アイコンとも呼び、左から3番目の保留アイコン（第1始動口20への入賞が三番目に古い）を第3の保留アイコンとも呼び、左から4番目の保留アイコン（第1始動口20への入賞が最も新しい）を第4の保

10

20

30

40

50

留アイコンとも呼ぶ。また、保留保持部 9 A A において、第 1 の保留アイコンを保持する保留保持部を第 1 の保留保持部とも呼び、第 2 の保留アイコンを保持する保留保持部を第 2 の保留保持部とも呼び、第 3 の保留アイコンを保持する保留保持部を第 3 の保留保持部とも呼び、第 4 の保留アイコンを保持する保留保持部を第 4 の保留保持部とも呼ぶ。

4 つの保留アイコン 9 A と、当該変動アイコン 9 C は、白色の円形で構成される。

また、保留アイコン 9 A のうち、第 4 の保留アイコンは、後述の保留アイコン移動演出のトリガ（きっかけ）になる保留アイコンであるので、対象保留とも呼ぶ。言い換えれば、後述の保留アイコン移動演出は、第 4 の保留アイコンが表示されたこと（詳しくは、保留 3 つの状態、第 1 始動口 2 0 に遊技球が入賞したこと）に基づいておこなわれる。

#### 【 1 1 1 4 】

次に、図 9 2 ( B ) に示すように、保留アイコン移動演出 A がおこなわれる。この保留アイコン移動演出 A では、保留アイコン 9 A のうちの第 4 の保留アイコン（対象保留）と保留保持部 9 A A のうちの第 4 の保留保持部とが、共に上方向に移動（上昇）し、第 4 の保留アイコン（対象保留）は、円形状から笑顔のキャラクタ（以下では、笑顔キャラクタとも呼ぶ）に変化する。この場合、第 4 の保留アイコンと第 4 の保留保持部の移動速度は同じである。下記の保留アイコン移動演出においても、保留アイコンと保留保持部とが共に移動する場合には、その移動速度は同じである。なお、これに限られず、保留アイコンと保留保持部とが共に移動する場合には、保留アイコンの方が、保留保持部よりも速く移動してもいいし、保留保持部の方が保留アイコンよりも速く移動してもいい。なお、保留アイコン（保留保持部）の移動方向は、保留アイコンのシフト方向（左方向）とは異なる方向である。

#### 【 1 1 1 5 】

次に、図 9 2 ( C ) に示すように、保留アイコン移動演出 B がおこなわれる。この保留アイコン移動演出 B では、保留アイコン 9 A のうちの第 4 の保留アイコン（対象保留）と保留保持部 9 A A のうちの第 4 の保留保持部とが、さらに、上方向に移動（上昇）すると共に、保留アイコン 9 A のうちの第 3 の保留アイコンと保留保持部 9 A A のうちの第 3 の保留保持部とが、共に上方向に移動（上昇）し、第 3 の保留アイコンは、円形状から笑顔キャラクタに変化する。この場合、第 3 の保留アイコン（第 3 の保留保持部）と、第 4 の保留アイコン（第 4 の保留保持部）との移動速度は、同じである。しかしながら、これに限られず、移動速度は、第 3 の保留アイコン（第 3 の保留保持部）の方が、第 4 の保留アイコン（第 4 の保留保持部）よりも速くても良いし、第 4 の保留アイコン（第 4 の保留保持部）の方が、第 3 の保留アイコン（第 3 の保留保持部）よりも速くても良い。

#### 【 1 1 1 6 】

次に、図 9 2 ( D ) に示すように、保留アイコン移動演出 C がおこなわれる。この保留アイコン移動演出 C では、保留アイコン 9 A のうちの第 4 の保留アイコン（対象保留）と保留保持部 9 A A のうちの第 4 の保留保持部とが、上方向から方向転換して、下方向に移動（下降）し、保留アイコン 9 A のうちの第 3 の保留アイコンと保留保持部 9 A A のうちの第 3 の保留保持部とが、さらに、上方向に移動（上昇）し、保留アイコン 9 A のうちの第 2 の保留アイコンと保留保持部 9 A A のうちの第 2 の保留保持部とが、共に上方向に移動（上昇）し、第 2 の保留アイコンは、円形状から笑顔のキャラクタに変化する。この場合、第 2 の保留アイコン（第 2 の保留保持部）と、第 3 の保留アイコン（第 3 の保留保持部）との移動速度は、同じである。しかしながら、これに限られず、移動速度は、第 2 の保留アイコン（第 2 の保留保持部）の方が、第 3 の保留アイコン（第 3 の保留保持部）よりも速くても良いし、第 3 の保留アイコン（第 3 の保留保持部）の方が、第 2 の保留アイコン（第 2 の保留保持部）よりも速くても良い。

#### 【 1 1 1 7 】

次に、図 9 2 ( E ) に示すように、保留アイコン移動演出 D がおこなわれる。この保留アイコン移動演出 D では、保留アイコン 9 A のうちの第 4 の保留アイコン（対象保留）と保留保持部 9 A A のうちの第 4 の保留保持部とが、移動前の位置に戻って停止し、保留アイコン 9 A のうちの第 3 の保留アイコンと保留保持部 9 A A のうちの第 3 の保留保持部と

10

20

30

40

50

が、上方向から下方向に方向転換して、下方向に移動（下降）し、保留アイコン 9 A のうちの第 2 の保留アイコンと保留保持部 9 A A のうちの第 2 の保留保持部とが、さらに、上方向に移動（上昇）し、保留アイコン 9 A のうちの第 1 の保留アイコンと保留保持部 9 A A のうちの第 1 の保留保持部とが、共に上方向に移動（上昇）し、第 1 の保留アイコンは、円形状から笑顔のキャラクタに変化する。この場合、第 1 の保留アイコン（第 1 の保留保持部）と、第 2 の保留アイコン（第 2 の保留保持部）との移動速度は、同じである。しかしながら、これに限られず、移動速度は、第 1 の保留アイコン（第 1 の保留保持部）の方が、第 2 の保留アイコン（第 2 の保留保持部）よりも速くても良いし、第 2 の保留アイコン（第 2 の保留保持部）の方が、第 1 の保留アイコン（第 1 の保留保持部）よりも速くても良い。

10

## 【 1 1 1 8 】

次に、図 9 2 ( F ) に示すように、保留アイコン移動演出 E がおこなわれる。この保留アイコン移動演出 E では、保留アイコン 9 A のうちの第 3 の保留アイコンと保留保持部 9 A A のうちの第 3 の保留保持部とが、移動前の位置に戻って停止し、保留アイコン 9 A のうちの第 2 の保留アイコンと保留保持部 9 A A のうちの第 2 の保留保持部とが、上方向から下方向に方向転換して、下方向に移動（下降）し、保留アイコン 9 A のうちの第 1 の保留アイコンと保留保持部 9 A A のうちの第 1 の保留保持部とが、さらに、上方向に移動（上昇）し、当該変動アイコン 9 C が上方向に移動（上昇）すると共に、当該変動アイコン 9 C が、円形状から笑顔のキャラクタに変化する。この場合、当該変動アイコン保持部 9 C C は、当該変動アイコン 9 C と共に移動しない。しかしながら、これに限られず、当該変動アイコン 9 C C は、当該変動アイコン保持部 9 C C と共に上方向に移動してもよい。また、当該変動アイコン 9 C と、第 1 の保留アイコン（第 1 の保留保持部）と、第 2 の保留アイコン（第 2 の保留保持部）との移動速度量は、同じである。しかしながら、これに限られず、移動速度量は、第 1 の保留アイコン（第 1 の保留保持部）の方が、第 2 の保留アイコン（第 2 の保留保持部）よりも速くても良いし、第 2 の保留アイコン（第 2 の保留保持部）の方が、第 1 の保留アイコン（第 1 の保留保持部）よりも速くても良い。

20

## 【 1 1 1 9 】

次に、図 9 2 ( G ) に示すように、装飾図柄停止演出がおこなわれる。この装飾図柄停止演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が「 2 」 「 3 」 「 4 」 のはずれ図柄で停止表示されると共に、保留アイコン 9 A のうちの第 2 の保留アイコンと保留保持部 9 A A のうちの第 2 の保留保持部、保留アイコン 9 A のうちの第 1 の保留アイコンと保留保持部 9 A A のうちの第 1 の保留保持部、および、当該変動アイコン 9 C とは、移動前の位置に戻って停止する。この場合、保留アイコン 9 A 、当該変動アイコン 9 C は、笑顔キャラクタに変化したままである。

30

このように、保留アイコン移動演出において、保留アイコン 9 A が移動するごとに笑顔キャラクタに変化し、保留アイコン 9 A 、保留保持部 9 A A 、および、当該変動アイコン 9 C の動きによって、波のような演出をおこなうことができる。

なお、上記保留アイコン移動演出において、保留アイコン 9 A が上方向または下方向に移動する場合には、移動速度を変化させるようにしてもよい。また、保留保持部 9 A A が上方向または下方向に移動する場合には、移動速度を変化させるようにしてもよい。さらに、保留アイコン 9 A は、上下に移動しながら（例えば、ぴょんぴょん跳ねるように）、上方向または下方向に移動してもよい。

40

## 【 1 1 2 0 】

次に、図 9 2 ( H ) に示すように、保留アイコンシフト演出がおこなわれる。この保留アイコンシフト演出では、保留アイコン 9 A にうち、第 1 の保留アイコンが当該変動アイコン保持部 9 C C に移動して当該変動アイコンとなり、第 2 の保留アイコンが第 1 の保留保持部に移動して第 1 の保留アイコンとなり、第 3 の保留アイコンが第 2 の保留保持部に移動して第 2 の保留アイコンとなり、第 4 の保留アイコン（対象保留）が第 3 の保留保持部に移動して第 3 の保留アイコンとなる。

## 【 1 1 2 1 】

50

その後、新たな当該変動アイコン 9 C と、新たな第 1 の保留アイコンと、第 1 の保留保持部と、新たな第 2 の保留アイコンと、第 2 の保留保持部と、新たな第 3 の保留アイコン（対象保留）と、第 3 の保留保持部とを用いて、上記したような保留アイコン移動演出がおこなわれる。このとき、保留アイコン 9 A、および、当該変動アイコン 9 C は、笑顔キャラクタのままである。その後、保留アイコンシフト演出がおこなわれる度に、保留シフト後において、上記したような保留アイコン移動演出がおこなわれる。そして、対象保留が当該変動アイコンとなると、当該変動アイコンが笑顔キャラクタの状態の上記保留アイコン移動演出 E のように当該変動アイコン 9 C が上方方向に移動する演出がおこなわれて、これらの一連の演出が終了する。

【 1 1 2 2 】

[ 変形例 ]

上記保留アイコン連動演出 C では、保留アイコン移動演出で、保留アイコン 9 A または当該変動アイコン 9 C が移動するときに、すべて笑顔キャラクタに変化するようにしていたが、これに限られず、各アイコンで異なるキャラクタに変化するようにしてもよい。例えば、保留アイコン移動演出 B では、第 3 の保留アイコンが移動するときに円形から笑顔キャラクタとは異なるキャラクタ A A に変化し、保留アイコン移動演出 C では、第 2 の保留アイコンが移動するときに円形から笑顔キャラクタとは異なるキャラクタ B B に変化し、保留アイコン移動演出 D では、第 1 の保留アイコンが移動するときに円形から笑顔キャラクタとは異なるキャラクタ C C に変化し、保留アイコン移動演出 E では、当該変動アイコンが移動するときに円形から笑顔キャラクタとは異なるキャラクタ D D に変化するようにしてもよい。このようにすれば、インパクトのある演出とすることができる。

【 1 1 2 3 】

上記保留アイコン連動演出 C では、保留アイコンシフト演出で、保留アイコンがシフトした後、再度、保留アイコン移動演出をおこなう場合には、笑顔キャラクタのままおこなうようにしているが、これに限られず、保留アイコンシフト演出の後、保留アイコン 9 A、または、当該変動アイコン 9 C が、保留アイコン移動演出で移動を開始するとき、笑顔キャラクタとは異なるキャラクタに変化するようにしてもよい。例えば、保留アイコンシフト演出で、保留アイコンがシフトした後（例えば、図 9 2（H）の後）、保留アイコン 9 A、または、当該変動アイコン 9 C が、保留アイコン移動演出で移動を開始するとき、笑顔キャラクタとは異なるキャラクタ X X に変化する。そして、再度、保留アイコンシフト演出で、保留アイコンがシフトして、保留アイコン 9 A、または、当該変動アイコン 9 C が、保留アイコン移動演出で移動を開始するときには、キャラクタ X X とは異なるキャラクタ Y Y に変化する。このようにすれば、インパクトのある演出とすることができる。

【 1 1 2 4 】

上記保留アイコン連動演出 A ~ C では、保留アイコン 9 A のうち第 4 の保留アイコンが表示されたことに基づいて保留アイコン移動演出がおこなわれる構成であったが、これに限られず、保留アイコン 9 A のうち第 4 の保留アイコンとは異なる保留アイコンが表示されたことに基づいて保留アイコン移動演出がおこなわれる構成でもよい。例えば、保留アイコン 9 A のうち第 3 の保留アイコンが表示されたことに基づいて保留アイコン移動演出がおこなわれる構成でもいいし、保留アイコン 9 A のうち第 2 の保留アイコンが表示されたことに基づいて保留アイコン移動演出がおこなわれる構成でもいいし、保留アイコン 9 A のうち第 1 の保留アイコンが表示されたことに基づいて保留アイコン移動演出がおこなわれる構成でもいい。

【 1 1 2 5 】

[ 効果例 ]

上記保留アイコン連動演出 A ~ C では、保留アイコン 9 A と、保留アイコン 9 A を保持するための保留保持部 9 A A とを表示する装飾図柄変動演出がおこなわれ、その後、保留アイコン 9 A と保留保持部 9 A A とが共に移動する保留アイコン移動演出がおこなわれる。この構成によれば、保留アイコン 9 A が移動すると共に、保留保持部 9 A A が移動する演出により、対象保留に対する大当たりへの期待感を向上させることができ、遊技の興趣

10

20

30

40

50

を向上させることができる。

【 1 1 2 6 】

上記保留アイコン連動演出 B、C では、保留アイコン 9 A は、保留保持部 9 A A と共に移動しながら、第 1 の態様（白保留）から第 2 の態様（緑保留、または、第 1 キャラクタ保留）に変化する。この構成によれば、保留アイコン 9 A が移動すると共に、保留保持部 9 A A が移動する演出に加えて、保留アイコン 9 A が第 1 の態様（白保留）から第 2 の態様（緑保留、または、第 1 キャラクタ保留）に変化するので、対象保留に対する大当たりへの期待感をより向上させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 1 2 7 】

上記保留アイコン連動演出 A ~ C では、保留アイコン 9 A と保留保持部 9 A A を表示すると共に、当該変動アイコン 9 C と当該変動アイコン 9 C を保持するための当該変動アイコン保持部 9 C C とを表示し、その後、当該変動アイコン 9 C は、保留アイコン 9 A と保留保持部 9 A A との移動に応じて移動する。この構成によれば、保留アイコン 9 A と保留保持部 9 A A との移動に応じて、当該変動アイコン 9 C までもが移動するので、対象保留に対する大当たりへの期待感を一層向上させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【 1 1 2 8 】

上記保留アイコン連動演出 A ~ C では、当該変動アイコン 9 C が移動するにも拘わらずに、当該変動アイコン保持部 9 C C は移動しない構成となっている。この構成によれば、保留アイコン 9 A と保留保持部 9 A A との移動に応じて、当該変動アイコン 9 C までもが移動するのに対して、変動アイコン保持部 9 C C も一緒に移動しないことで、敢えて一体感を喪失させて、当該変動アイコン 9 C を強調することができ、その結果、対象保留に対する大当たりへの期待感を一層向上させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【 1 1 2 9 】

上記保留アイコン連動演出 A ~ C では、保留アイコン 9 A は、第 1 の保留アイコン（例えば、一番左の保留アイコン）と第 2 の保留アイコン（例えば、左から 2 番目の保留アイコン）を含み、保留保持部 9 A A は、第 1 の保留アイコンを保持する第 1 の保留保持部と、第 2 の保留アイコンを保持する第 2 の保留保持部とを含み、第 1 の保留アイコンと、第 1 の保留保持部とが表示されると共に、第 2 の保留アイコンと、第 2 の保留保持部が表示され、その後、第 1 の保留アイコンと第 1 の保留保持部とが共に移動すると共に、第 2 の保留アイコンと第 2 の保留保持部とが共に移動し、第 1 の保留保持部の移動方向と第 2 の保留保持部の移動方向は、異なる場合がある。この構成によれば、第 1 の保留アイコンおよび第 1 の保留保持部の動きと、第 2 の保留アイコンおよび第 2 の保留保持部の動きとが、相対したり、すれ違うような動きとなり、保留アイコン 9 A と保留保持部 9 A A の動きを印象付けることができ、その結果、対象保留に対する大当たりへの期待感を一層向上させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【 1 1 3 0 】

[ 態 様 例 ]

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

40

[ 態 様 X D - 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表示演出として、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表示演出として、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、保留アイコンと、前記保留アイコンを保持するための保留保持部とを表示する表示演出であり、

前記第 2 の表示演出は、前記保留アイコンと前記保留保持部とが共に移動する表示演出であり、

50

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

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

ことを特徴とする遊技機。

[ 態様 X D - 2 ]

態様 X D - 1 に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出では、前記第 2 の表示演出において、前記保留アイコンは、前記保留保持部と共に移動しながら、第 1 の態様から第 2 の態様に化する、

ことを特徴とする遊技機。

10

[ 態様 X D - 3 ]

態様 X D - 2 に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出では、前記第 1 の表示演出において、前記保留アイコンと前記保留保持部を表示する共に、当該変動アイコンと前記当該変動アイコンを保持するための当該変動アイコン保持部とを表示し、その後、前記第 2 の表示演出において、前記当該変動アイコンは、前記保留アイコンと前記保留保持部との移動に応じて移動する、

ことを特徴とする遊技機。

[ 態様 X D - 4 ]

態様 X D - 3 に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出では、前記第 2 の表示演出において、前記当該変動アイコンが移動するにも拘わらずに、前記当該変動アイコン保持部は移動しない、

ことを特徴とする遊技機。

20

[ 態様 X D - 5 ]

態様 X D - 4 に記載の遊技機であって、

前記保留アイコンは、第 1 の保留アイコンと第 2 の保留アイコンを含み、

前記保留アイコン保持部は、前記第 1 の保留アイコンを保持する第 1 の保留保持部と、前記第 2 の保留アイコンを保持する第 2 の保留アイコン保持部とを含み、

前記組み合わせ演出では、前記第 1 の表示演出において、前記第 1 の保留アイコンと、前記第 1 の保留保持部とが表示されると共に、前記第 2 の保留アイコンと、前記第 2 の保留保持部が表示され、その後、前記第 2 の表示演出において、前記第 1 の保留アイコンと前記第 1 の保留保持部とが共に移動すると共に、前記第 2 の保留アイコンと前記第 2 の保留保持部とが共に移動し、前記第 1 の保留保持部の移動方向と前記第 2 の保持部の移動方向は、異なる場合がある、

ことを特徴とする遊技機。

30

【 1 1 3 1 】

以下に図 9 3 ~ 図 9 5 を用いて特別保留変化演出 A ~ C について説明する。この特別保留変化演出は、演出図柄の変動演出中に実行され得る。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、特別保留変化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を読み出し、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に画像を表示させる。

40

【 1 1 3 2 】

[ 特別保留変化演出 A ]

図 9 3 は、特別保留変化演出 A を説明するための図である。

まず、図 9 3 ( A ) に示すように、変動中演出が実行される。変動中演出は、演出図柄が高速変動する演出である。ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動している。表示画面 7 a の下部には、第 1 特図保留に対応する 3 つの保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C が表示されている。第 1 特図保留に対応する 3 つの保留アイコン 9 A は、それぞれ第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 1 記憶領域、第 2 記憶領域、および、第 3 記憶領域に対応する。以下では、第 1 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A を「第 1 保留アイコン 9 A」、第 2 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A を「第 2 保留アイコン 9 A」、第

50

3 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A を「第 3 保留アイコン 9 A」と呼ぶ。また、表示画面 7 a において、保留アイコン 9 A が表示される領域を「保留領域」、当該変動アイコン 9 C が表示される領域を「当該変動領域」と呼ぶ。また、表示画面 7 a の右下部には、「あと 5 4 4 回転」というインフォメーション画像 I G が表示されている。これは、いわゆる天井到達までの回転数（変動回数）を示すものである。

【 1 1 3 3 】

次に、図 9 3 ( B ) に示すように、確定停止演出（ハズレ）が実行される。確定停止演出（ハズレ）は、演出図柄 8 L、8 C、8 R がハズレの態様で確定停止する演出である。ここでは、左演出図柄 8 L が「1」図柄、中演出図柄 8 C が「6」図柄、右演出図柄 8 R が「2」図柄で確定停止している。また、表示画面 7 a の下部には、3 つの保留アイコン 9 A が表示されている。当該変動アイコン 9 C は、確定停止と同時に消える。また、表示画面 7 a の右下部には、「あと 5 4 4 回転」というインフォメーション画像 I G が表示されている。

10

【 1 1 3 4 】

次に、図 9 3 ( C ) に示すように、変動開始演出（前半）が実行される。変動開始演出（前半）は、演出図柄が変動を開始する前に行われる演出である。ここでは、保留領域に表示された第 1 保留アイコン 9 A が保留変化して「白色」から「緑色」になっている。保留アイコンの色は、当たりの期待度に合わせて段階的に設定されており、例えば、白色 青色 緑色 紫色 赤色 金色の順で当たりの期待度が大きくなるという具合である。また、表示画面 7 a の右下部のインフォメーション画像は更新されて「あと 5 4 3 回転」となっている。ここで特に、インフォメーション画像 I G の態様が変化している。具体的には、黒色で表示されていたインフォメーション画像 I G の文字が、白抜き文字となっている。なお、インフォメーション画像 I G の態様の变化は、当たりへの期待度に基づいて行われる。

20

【 1 1 3 5 】

次に、図 9 3 ( D ) に示すように、変動開始演出（後半）が実行される。変動開始演出（後半）は、保留領域にて「緑色」になった第 1 保留アイコン 9 A が当該変動領域へ移動して当該変動アイコン 9 C になるとともに、演出図柄が変動を開始する演出である。もちろん、第 2 保留アイコン 9 A が第 1 保留アイコン 9 A となり、第 3 保留アイコン 9 A が第 2 保留アイコン 9 A となる。ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動している。表示画面 7 a の右下部には、白抜き文字となったインフォメーション画像 I G が表示されている。

30

【 1 1 3 6 】

次に、図 9 3 ( E ) に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様で仮停止する演出である。リーチ態様は、一般的に、左演出図柄および右演出図柄が同一（詳しくは、演出図柄を構成する識別情報が同一）となる態様である。識別情報とは、演出図柄を構成する数字を指す（以下でも同様）。ここでは、左演出図柄 8 L、および、右演出図柄 8 R がともに「3」図柄で仮停止している。なお、表示画面 7 a の下部には、第 1 特図保留に対応する 2 つの保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C が表示されている。当該変動アイコン 9 C は「緑色」になっている。また、表示画面 7 a の右下部には、インフォメーション画像 I G が表示されている。

40

【 1 1 3 7 】

次に、図 9 3 ( F ) に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクター C R A と敵キャラクター C R B とが戦いを繰り広げる演出である。このバトル演出で味方キャラクター C R A が勝利すると、当たりが確定する。ここでは、味方キャラクター C R A と敵キャラクター C R B とが対峙している。

【 1 1 3 8 】

次に、図 9 3 ( G ) に示すように、当たり確定演出が実行される。当たり確定演出は、当たりの確定を報知する演出である。ここでは、味方キャラクター C R A が表示画面 7 a の中央部に表示され、背景画像 R B がレインボーとなる。

50

## 【 1 1 3 9 】

次に、図 9 3 ( H ) に示すように、確定停止演出 ( 当たり ) が実行される。確定停止演出 ( 当たり ) は、演出図柄 8 L、8 C、8 R が大当たりの態様で確定停止する演出である。大当たりの態様は、一般的に、左中右の演出図柄 ( 詳しくは演出図柄を構成する識別情報 ) が同一になる態様である。ここでは、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R のいずれも「 3 」図柄で確定停止している様子を示した。また、表示画面 7 a の下部には、2 つの保留アイコン 9 A が表示されている。当該変動アイコン 9 C は、確定停止と同時に消える。

## 【 1 1 4 0 】

## [ 特別保留変化演出 B ]

図 9 4 は、特別保留変化演出 B を説明するための図である。

まず、図 9 4 ( A ) に示すように、変動中演出が実行される。変動中演出は、演出図柄が高速変動する演出である。ここでは、表示画面 7 a において、演出図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動している。表示画面 7 a の下部には、第 1 特図保留に対応する 3 つの保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C が表示されている。第 1 特図保留に対応する 3 つの保留アイコン 9 A は、それぞれ第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 1 記憶領域、第 2 記憶領域、および、第 3 記憶領域に対応する。以下では、第 1 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A を「第 1 保留アイコン 9 A」、第 2 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A を「第 2 保留アイコン 9 A」、第 3 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A を「第 3 保留アイコン 9 A」と呼ぶ。また、表示画面 7 a において、保留アイコン 9 A が表示される領域を「保留領域」、当該変動アイコン 9 C が表示される領域を「当該変動領域」と呼ぶ。また、表示画面 7 b には、「あと 5 4 4 回転」というインフォメーション画像 I G が表示されている。これは、いわゆる天井到達までの回転数 ( 変動回数 ) を示すものである。表示画面 7 b は、表示画面 7 a の右下部に重なって配置されているものとする。

## 【 1 1 4 1 】

次に、図 9 4 ( B ) に示すように、確定停止演出 ( ハズレ ) が実行される。確定停止演出 ( ハズレ ) は、演出図柄 8 L、8 C、8 R がハズレの態様で確定停止する演出である。ここでは、表示画面 7 a において、左演出図柄 8 L が「 1 」図柄、中演出図柄 8 C が「 6 」図柄、右演出図柄 8 R が「 2 」図柄で確定停止している。また、表示画面 7 a の下部には、3 つの保留アイコン 9 A が表示されている。当該変動アイコン 9 C は、確定停止と同時に消える。また、表示画面 7 b には、「あと 5 4 4 回転」というインフォメーション画像 I G が表示されている。

## 【 1 1 4 2 】

次に、図 9 4 ( C ) に示すように、変動開始演出 ( 前半 ) が実行される。変動開始演出 ( 前半 ) は、演出図柄が変動を開始する前に行われる演出である。ここでは、保留領域に表示された第 1 保留アイコン 9 A が保留変化して「白色」から「緑色」になっている。保留アイコンの色は、大当たりの期待度に合わせて段階的に設定されており、例えば、白色 青色 緑色 紫色 赤色 金色の順で大当たりの期待度が大きくなるという具合である。また、表示画面 7 b のインフォメーション画像は更新されて「あと 5 4 3 回転」となっている。ここで特に、インフォメーション画像 I G の態様が変化している。具体的には、黒色で表示されていたインフォメーション画像 I G の文字が、白抜き文字となっている。なお、インフォメーション画像 I G の態様の变化は、大当たりへの期待度に基づいて行われる。

## 【 1 1 4 3 】

次に、図 9 4 ( D ) に示すように、変動開始演出 ( 後半 ) が実行される。変動開始演出 ( 後半 ) は、保留領域にて「緑色」になった第 1 保留アイコン 9 A が当該変動領域へ移動して当該変動アイコン 9 C になるとともに、演出図柄が変動を開始する演出である。もちろん、第 2 保留アイコン 9 A が第 1 保留アイコン 9 A となり、第 3 保留アイコン 9 A が第 2 保留アイコン 9 A となる。ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動している。表示画面 7 b には、白抜き文字となったインフォメーション画像 I G が表示されている。

10

20

30

40

50

## 【 1 1 4 4 】

次に、図 9 4 ( E ) に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様で仮停止する演出である。リーチ態様は、一般的に、左演出図柄および右演出図柄が同一（詳しくは、演出図柄を構成する識別情報が同一）となる態様である。ここでは、左演出図柄 8 L、および、右演出図柄 8 R がともに「 3 」図柄で仮停止している。なお、表示画面 7 a の下部には、第 1 特図保留に対応する 2 つの保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C が表示されている。当該変動アイコン 9 C は「 緑色 」になっている。また、表示画面 7 b には、インフォメーション画像 I G が表示されている。

## 【 1 1 4 5 】

次に、図 9 4 ( F ) に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とが戦いを繰り広げる演出である。このバトル演出で味方キャラクタ C R A が勝利すると、大当たりが確定する。ここでは、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とが対峙している。なお、バトル演出においては、表示画面 7 b のインフォメーション画像 I G は非表示となり、味方キャラクタ C R A が表示画面 7 a と表示画面 7 b とに跨って表示されている。つまり、表示画面 7 b は、表示画面 7 a を覆う部分の画像を表示している。このような表示画面 7 b の表示はバトル演出において継続的に行われ、表示画面 7 b には、敵キャラクタ C R B が表示されることもある。

## 【 1 1 4 6 】

次に、図 9 4 ( G ) に示すように、大当たり確定演出が実行される。大当たり確定演出は、大当たりの確定を報知する演出である。ここでは、味方キャラクタ C R A が表示画面 7 a の中央部に表示され、背景画像 R B がレインボーとなる。このとき、味方キャラクタ C R A および背景画像 R B が表示画面 7 a と表示画面 7 b とに跨って表示されている。つまり、大当たり確定演出においても、表示画面 7 b は、表示画面 7 a を覆う部分の画像を表示している。このような表示画面 7 b の表示は大当たり確定演出において継続的に行われる。

## 【 1 1 4 7 】

次に、図 9 4 ( H ) に示すように、確定停止演出（当たり）が実行される。確定停止演出（当たり）は、演出図柄 8 L、8 C、8 R が大当たりの態様で確定停止する演出である。大当たりの態様は、一般的に、左中右の演出図柄（詳しくは演出図柄を構成する識別情報）が同一になる態様である。ここでは、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R のいずれも「 3 」図柄で確定停止している様子を示した。また、表示画面 7 a の下部には、2 つの保留アイコン 9 A が表示されている。当該変動アイコン 9 C は、確定停止と同時に消える。表示画面 7 b には、何も表示されていない。天井を示すインフォメーション画像 G I は大当たりとなった場合には不要な情報となるためである。

## 【 1 1 4 8 】

## [ 特別保留変化演出 C ]

図 9 5 は、特別保留変化演出 C を説明するための図である。

まず、図 9 5 ( A ) に示すように、変動中演出が実行される。変動中演出は、演出図柄が高速変動する演出である。ここでは、表示画面 7 a において、演出図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動している。表示画面 7 a の下部には、第 1 特図保留に対応する 3 つの保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C が表示されている。第 1 特図保留に対応する 3 つの保留アイコン 9 A は、それぞれ第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 1 記憶領域、第 2 記憶領域、および、第 3 記憶領域に対応する。以下では、第 1 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A を「 第 1 保留アイコン 9 A 」、第 2 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A を「 第 2 保留アイコン 9 A 」、第 3 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A を「 第 3 保留アイコン 9 A 」と呼ぶ。また、表示画面 7 a において、保留アイコン 9 A が表示される領域を「 保留領域 」、当該変動アイコン 9 C が表示される領域を「 当該変動領域 」と呼ぶ。また、表示画面 7 b には、「あと 5 4 4 回転」というインフォメーション画像 I G が表示されている。これは、いわゆる天井到達までの回転数（変動回数）を示すものである。表示画面 7 b は、表示画面 7 a の右下部に重なって配置されているものとする。

10

20

30

40

50

## 【 1 1 4 9 】

次に、図 9 5 ( B ) に示すように、確定停止演出 ( ハズレ ) が実行される。確定停止演出 ( ハズレ ) は、演出図柄 8 L、8 C、8 R がハズレの態様で確定停止する演出である。ここでは、表示画面 7 a において、左演出図柄 8 L が「 1 」図柄、中演出図柄 8 C が「 6 」図柄、右演出図柄 8 R が「 2 」図柄で確定停止している。また、表示画面 7 a の下部には、3 つの保留アイコン 9 A が表示されている。当該変動アイコン 9 C は、確定停止と同時に消える。また、表示画面 7 b には、「あと 5 4 4 回転」というインフォメーション画像 I G が表示されている。

## 【 1 1 5 0 】

次に、図 9 5 ( C ) に示すように、変動開始演出 ( 前半 ) が実行される。変動開始演出 ( 前半 ) は、演出図柄が変動を開始する前に行われる演出である。ここでは、保留領域に表示された第 1 保留アイコン 9 A が保留変化して「白色」から「緑色」になっている。保留アイコンの色は、当たりの期待度に合わせて段階的に設定されており、例えば、白色 青色 緑色 紫色 赤色 金色の順で当たりの期待度が大きくなるという具合である。また、表示画面 7 b のインフォメーション画像は更新されて「おめでとう」となっている。つまり、インフォメーション画像 I G の態様が変化している。なお、インフォメーション画像 I G の態様の变化は、当たりへの期待度に基づいて行われる。

10

## 【 1 1 5 1 】

次に、図 9 5 ( D ) に示すように、変動開始演出 ( 後半 ) が実行される。変動開始演出 ( 後半 ) は、保留領域にて「緑色」になった第 1 保留アイコン 9 A が当該変動領域へ移動して当該変動アイコン 9 C になるとともに、演出図柄が変動を開始する演出である。もちろん、第 2 保留アイコン 9 A が第 1 保留アイコン 9 A となり、第 3 保留アイコン 9 A が第 2 保留アイコン 9 A となる。ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動している。表示画面 7 b には、「おめでとう」というインフォメーション画像 I G が表示されている。

20

## 【 1 1 5 2 】

次に、図 9 5 ( E ) に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様で仮停止する演出である。リーチ態様は、一般的に、左演出図柄および右演出図柄が同一 ( 詳しくは、演出図柄を構成する識別情報が同一 ) となる態様である。ここでは、左演出図柄 8 L、および、右演出図柄 8 R がともに「 3 」図柄で仮停止している。なお、表示画面 7 a の下部には、第 1 特図保留に対応する 2 つの保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C が表示されている。当該変動アイコン 9 C は「緑色」になっている。また、表示画面 7 b には、インフォメーション画像 I G が表示されている。

30

## 【 1 1 5 3 】

次に、図 9 5 ( F ) に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とが戦いを繰り広げる演出である。このバトル演出で味方キャラクタ C R A が勝利すると、当たりが確定する。ここでは、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とが対峙している。なお、バトル演出においては、表示画面 7 b のインフォメーション画像 I G は非表示となり、味方キャラクタ C R A が表示画面 7 a と表示画面 7 b とに跨って表示されている。つまり、表示画面 7 b は、表示画面 7 a を覆う部分の画像を表示している。このような表示画面 7 b の表示はバトル演出において継続的に行われ、表示画面 7 b には、敵キャラクタ C R B が表示されることもある。

40

## 【 1 1 5 4 】

次に、図 9 5 ( G ) に示すように、当たり確定演出が実行される。当たり確定演出は、当たりの確定を報知する演出である。ここでは、味方キャラクタ C R A が表示画面 7 a の中央部に表示され、背景画像 R B がレインボーとなる。このとき、味方キャラクタ C R A および背景画像 R B が表示画面 7 a と表示画面 7 b とに跨って表示されている。つまり、当たり確定演出においても、表示画面 7 b は、表示画面 7 a を覆う部分の画像を表示している。このような表示画面 7 b の表示は当たり確定演出において継続的に行われる。

## 【 1 1 5 5 】

50

次に、図 9 5 ( H ) に示すように、確定停止演出 ( 当たり ) が実行される。確定停止演出 ( 当たり ) は、演出図柄 8 L、8 C、8 R が大当たりの態様で確定停止する演出である。大当たりの態様は、一般的に、左中右の演出図柄 ( 詳しくは演出図柄を構成する識別情報 ) が同一になる態様である。ここでは、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R のいずれも「 3 」図柄で確定停止している様子を示した。また、表示画面 7 a の下部には、2 つの保留アイコン 9 A が表示されている。当該変動アイコン 9 C は、確定停止と同時に消える。表示画面 7 b には、何も表示されていない。

【 1 1 5 6 】

[ 効果例 ]

以下に、特別保留変化演出の効果例を示す。

[ 効果 1 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、演出図柄 8 L、8 C、8 R の変動開始時における当該変動アイコン 9 C の保留変化 ( 態様変化 ) は、保留領域において第 1 保留アイコン 9 A を保留変化させた後、保留変化させた第 1 保留アイコン 9 A を当該変動領域へ移動することで行われる ( 図 9 3 ( C ) ( D )、図 9 4 ( C ) ( D )、図 9 5 ( C ) ( D ) )。この構成によれば、保留アイコンの保留変化が目立つものとなり、遊技の興趣を向上させることができる。なお、当該変動アイコン 9 C が「当該変動アイコン」に相当し、第 1 保留アイコン 9 A が「保留アイコン」に相当する。

【 1 1 5 7 】

[ 効果 2 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、第 1 保留アイコン 9 A の保留変化に合わせ、インフォメーション画像 I G の態様を変化させる ( 図 9 3 ( C )、図 9 4 ( C )、図 9 5 ( C ) )。この構成によれば、遊技者に大当たりへの期待感を抱かせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。なお、インフォメーション画像 I G が「情報画像」に相当する。

【 1 1 5 8 】

[ 効果 3 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、黒色の文字のインフォメーション画像 I G を白抜き文字にすることで、態様を変更している ( 図 9 3 ( C )、図 9 4 ( C ) )。この構成によれば、インフォメーション画像 I G の態様の変更が目立つものとなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 1 5 9 】

[ 効果 4 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、いわゆる天井到達までの回転数 ( 変動回数 ) をインフォメーション画像 I G としている ( 図 9 3 ( A ) ~ ( E )、図 9 4 ( A ) ~ ( E )、図 9 5 ( A ) ( B ) )。この構成によれば、インフォメーション画像 I G が有益な情報であるため、インフォメーション画像 I G の態様の変更が目立つものとなって、遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 1 6 0 】

[ 効果 5 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、インフォメーション画像 I G を表示画面 7 a とは別の表示画面 7 b に表示している ( 図 9 4 ( A ) ~ ( E )、図 9 5 ( A ) ~ ( E ) )。この構成によれば、インフォメーション画像 I G の態様の変更が目立つものとなり、遊技の興趣を向上させることができる。なお、表示画面 7 a が「表示画面」に相当し、表示画面 7 b が「別の表示画面」に相当する。

【 1 1 6 1 】

[ 効果 6 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、インフォメーション画像 I G の態様の変化が、大当たりへの期待度に基づいて行われる。この構成によれば、インフォメーション画像 I G の態様の変化により遊技者に期待感を抱かせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

10

20

30

40

50

## 【 1 1 6 2 】

## [ 変形例 ]

以下に、特別保留変化演出の変形例を示す。

## [ 変形例 1 ]

上記実施形態ではインフォメーション画像 I G が天井到達までの回転数（変動回数）を示すものとしたが、インフォメーション画像 I G は、特に限定されない。例えば、大当たりからの変動数（ゲーム数）、大当たりの回数、連荘の回数など、遊技者が遊技中に視認する可能性のある情報であればよい。

## 【 1 1 6 3 】

## [ 変形例 2 ]

上記実施形態では、当該変動アイコン 9 C（第 1 保留アイコン 9 A）の表示色を変化させていた。これに対し、当該変動アイコン 9 C（第 1 保留アイコン 9 A）の形状を変化させるようにしてもよい。例えば、当該変動アイコン 9 C（第 1 保留アイコン 9 A）を遊技機 1 のテーマのキャラクタアイコンに変化させることが考えられる。

## 【 1 1 6 4 】

## [ 変形例 3 ]

上記実施形態では、インフォメーション画像 I G の態様の変化として、黒色の文字を白抜き文字としている（図 9 3（C）、図 9 4（C））。しかしながら、どのような表示色へ変化させてもよい。例えば、青色、緑色、紫色、赤色、金色などに変化させてもよい。

## 【 1 1 6 5 】

## [ 変形例 4 ]

上記実施形態では、大当たり遊技への移行の期待度に基づいてインフォメーション画像 I G の態様を変化させていた。これに対し、小当たり遊技への移行の期待度や、大当たりとなっている場合の大当たり種別に対する期待度に基づいてインフォメーション画像 I G の態様を変化させてもよい。

## 【 1 1 6 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 2 - 1 ]

表示画面において図柄の変動表示を行うことが可能で、前記図柄が変動を開始する前に、前記表示画面の保留領域に表示された保留アイコンが前記表示画面の当該変動領域へ移動して当該変動アイコンになるとともに、前記図柄が変動を開始する遊技機であって、

前記図柄の変動開始に伴う前記当該変動アイコンの態様変化は、前記保留領域において前記保留アイコンを態様変化させた後、前記態様変化させた前記保留アイコンを当該変動領域へ移動することで行われる、

ことを特徴とする遊技機。

## 【 1 1 6 7 】

## [ 態様 C 2 - 2 ]

態様 C 2 - 1 に記載の遊技機であって、

前記保留アイコンの態様変化のタイミングに合わせ、所定情報を表示する情報画像の態様を変化させる、

ことを特徴とする遊技機。

## 【 1 1 6 8 】

## [ 態様 C 2 - 3 ]

態様 C 2 - 2 に記載の遊技機であって、

前記情報画像の態様の変化は、前記情報画像の表示色を変化させることで行われる、

ことを特徴とする遊技機。

## 【 1 1 6 9 】

## [ 態様 C 2 - 4 ]

態様 C 2 - 2 または態様 C 2 - 3 に記載の遊技機であって、

10

20

30

40

50

前記情報画像は、前記図柄の変動に関連する情報を表示する画像である、  
ことを特徴とする遊技機。

【1170】

[ 態様 C 2 - 5 ]

態様 C 2 - 2 から態様 C 2 - 4 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、  
前記情報画像は、前記表示画面とは別の表示画面に表示される画像である、  
ことを特徴とする遊技機。

【1171】

[ 態様 C 2 - 6 ]

態様 C 2 - 2 から態様 C 2 - 5 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、  
前記情報画像の態様の変化は、遊技者に有利な有利遊技状態への移行の期待度に基づい  
て行われる、  
ことを特徴とする遊技機。

10

【1172】

[ 態様 C 2 - 7 ]

態様 C 2 - 2 から態様 C 2 - 6 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、  
前記情報画像の態様の変化は、前記情報画像が表示する所定情報を変更するものであり、  
遊技者に有利な有利遊技状態への移行確定を報知可能である、  
ことを特徴とする遊技機。

【1173】

以下に図96～図98を用いて保留期待度演出A～Cについて説明する。この保留期待  
度演出は、演出図柄の変動演出中に実行され得る。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、保留期待度演出を実行  
する指示が含まれている場合に、ROM103から対応する画像データを読み出して、画  
像表示装置7の表示画面7aに画像を表示させる。保留期待度演出A～Cは、高確高ベ  
ース状態や低確高ベース状態において実行される。なお、低確低ベース状態でも同様に実行  
することができる。また、保留期待度演出Bでは、画像表示装置7が2つの表示画面7a  
、7bを有しているものとする。

20

【1174】

[ 保留期待度演出 A ]

図96は、保留期待度演出Aを説明するための図である。

まず、図96(A)に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出  
図柄が変動を開始する演出である。ここでは、演出図柄8L、8C、8Rが変動を開始し  
、高速変動している様子を示している。表示画面7aの下部には、第2特図保留に対応す  
る3つの保留アイコン9Bおよび当該変動アイコン9Cが表示されている。第2特図保留  
に対応する3つの保留アイコン9Bは、それぞれ第2特図保留記憶領域85bの第1記憶  
領域、第2記憶領域、および、第3記憶領域に対応する。なお、第1記憶領域に対応する  
保留アイコン9Bを「第1保留アイコン9B」、第2記憶領域に対応する保留アイコン9  
Bを「第2保留アイコン9B」、第3記憶領域に対応する保留アイコン9Bを「第3保留  
アイコン9B」と呼ぶ。また、保留アイコン9Bが表示される領域を「保留領域」、当該  
変動アイコン9Cが表示される領域を「当該変動領域」と呼ぶ。

30

【1175】

次に、図96(B)に示すように、保留変化演出Aが実行される。保留変化演出Aは、  
保留アイコン9Bが期待度画像を模した期待度アイコンに変化する演出である。ここでは  
、第3保留アイコン9Bの態様が、「熱い？」という期待度アイコンに変化している。「  
熱い？」という期待度アイコンは、熱いかどうか不明という意味であり、期待度の示唆を  
保留する第1態様アイコンである。

【1176】

次に、図96(C)に示すように、確定停止演出(ハズレ)が実行される。確定停止演  
出(ハズレ)は、ハズレの態様で演出図柄が確定停止する演出である。まず、左演出図柄

40

50

8 Lの移動速度(変動速度)が遅くなり、左演出図柄8 Lが仮停止する。次に、右演出図柄8 Rの移動速度(変動速度)が遅くなり、右演出図柄8 Rが仮停止する。次に、中演出図柄8 Cの移動速度(変動速度)が遅くなり、中演出図柄8 Cが仮停止する。そして、演出図柄8 L、8 C、8 Rが確定停止する。なお、演出図柄8 L、8 C、8 Rの仮停止の順序は、これに限定されない。また、演出図柄8 L、8 C、8 Rのうちの2つ以上の演出図柄が同時に仮停止してもよい。ここでは、左演出図柄8 Lが「1」図柄となっており、中演出図柄8 Cが「6」図柄となっており、右演出図柄8 Rが「2」図柄となっている。また、表示画面7 aの下部には、3つの保留アイコン9 Bが表示されている。この中の一つは、「熱い?」という期待度アイコン(第1態様アイコン)となっている。当該変動アイコン9 Cは確定停止と同時に非表示となる。

10

【1177】

次に、図9 6(D)に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、演出図柄8 L、8 C、8 Rが変動を開始し、高速変動している様子を示している。表示画面7 aの下部には、第2特図保留に対応する2つの保留アイコン9 Bおよび当該変動アイコン9 Cが表示されている。保留アイコン9 Bのうちの一つは、「熱い?」という期待度アイコン(第1態様アイコン)となっている。

【1178】

次に、図9 6(E)に示すように、保留変化演出Bが実行される。保留変化演出Bは、第1態様の期待度アイコン(第1態様アイコン)が第2態様の期待度アイコン(第2態様アイコン)に変化する演出である。ここでは、「熱い?」という期待度アイコン(第1態様アイコン)が、「熱い」という期待度アイコン(第2態様アイコン)に変化している。第2態様アイコンへの変化に伴い、「熱い」という期待度画像MGが表示画面7 aの中央に表示されている。なお、期待度アイコンは、この期待度画像MGを縮小した画像を含んで構成されている。具体的には、「熱い」の「熱」「い」という文字画像を縮小した画像を含んで構成されている。

20

【1179】

次に、図9 6(F)に示すように、画像移動演出が実行される。画像移動演出は、表示画面7 aの中央に表示された期待度画像MGを、矢印Yで示すように表示画面7 aの左下部へ移動表示する演出である。このとき、期待度画像MGは、縮小表示されるとともにその態様を変化させられる。具体的には、横書きの「熱い」が縦書きの「熱い」に変化している。

30

【1180】

その後、複数回の変動を経て、期待度アイコン(第2態様アイコン)が当該変動領域へ移動して、図9 6(G)に示すように変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、演出図柄8 L、8 C、8 Rが変動を開始し、高速変動している様子を示している。表示画面7 aの下部には、当該変動領域に、期待度アイコン(第2態様アイコン)が表示されている。

【1181】

次に、図9 6(H)に示すように、確定停止演出(当たり)が実行される。確定停止演出(当たり)は、演出図柄8 L、8 C、8 Rが大当たりの態様で確定停止する演出である。大当たりの態様は、一般的に、3つの演出図柄が同一(詳しくは、演出図柄を構成する識別情報が同一)となる態様である。識別情報は、演出図柄を構成する数字を示す(以下でも同様)。ここでは、左演出図柄8 L、中演出図柄8 C、右演出図柄8 Rのいずれも「3」図柄で確定停止している様子を示した。当該変動領域の期待度アイコン(第2態様アイコン)は、確定停止と同時に消える。

40

【1182】

[保留期待度演出B]

図9 7は、保留期待度演出Bを説明するための図である。保留期待度演出Bでは、画面表示装置7が表示画面7 aと、表示画面7 aの右下部に隣接するように配置された表示画

50

面 7 b とを有している。

まず、図 9 7 ( A ) に示すように、表示画面 7 a において、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始し、高速変動している様子を示している。表示画面 7 a の下部には、第 2 特図保留に対応する 3 つの保留アイコン 9 B および当該変動アイコン 9 C が表示されている。第 2 特図保留に対応する 3 つの保留アイコン 9 B は、それぞれ第 2 特図保留記憶領域 8 5 b の第 1 記憶領域、第 2 記憶領域、および、第 3 記憶領域に対応する。なお、第 1 記憶領域に対応する保留アイコン 9 B を「第 1 保留アイコン 9 B」、第 2 記憶領域に対応する保留アイコン 9 B を「第 2 保留アイコン 9 B」、第 3 記憶領域に対応する保留アイコン 9 B を「第 3 保留アイコン 9 B」と呼ぶ。また、保留アイコン 9 B が表示される領域を「保留領域」、当該変動アイコン 9 C が表示される領域を「当該変動領域」と呼ぶ。

10

【 1 1 8 3 】

次に、図 9 7 ( B ) に示すように、表示画面 7 a において、保留変化演出 A が実行される。保留変化演出 A は、保留アイコン 9 B が期待度画像を模した期待度アイコンに変化する演出である。ここでは、第 3 保留アイコン 9 B の態様が、「熱い？」という期待度アイコンに変化している。「熱い？」という期待度アイコンは、熱いかどうか不明という意味であり、期待度の示唆を保留する第 1 態様アイコンである。

【 1 1 8 4 】

次に、図 9 7 ( C ) に示すように、確定停止演出 (ハズレ) が実行される。確定停止演出 (ハズレ) は、ハズレの態様で演出図柄が確定停止する演出である。まず、左演出図柄 8 L の移動速度 (変動速度) が遅くなり、左演出図柄 8 L が仮停止する。次に、右演出図柄 8 R の移動速度 (変動速度) が遅くなり、右演出図柄 8 R が仮停止する。次に、中演出図柄 8 C の移動速度 (変動速度) が遅くなり、中演出図柄 8 C が仮停止する。そして、演出図柄 8 L、8 C、8 R が確定停止する。なお、演出図柄 8 L、8 C、8 R の仮停止の順序は、これに限定されない。また、演出図柄 8 L、8 C、8 R のうちの 2 つ以上の演出図柄が同時に仮停止してもよい。ここでは、左演出図柄 8 L が「1」図柄となっており、中演出図柄 8 C が「6」図柄となっており、右演出図柄 8 R が「2」図柄となっている。また、表示画面 7 a の下部には、3 つの保留アイコン 9 B が表示されている。この中の一つは、「熱い？」という期待度アイコン (第 1 態様アイコン) となっている。当該変動アイコン 9 C は確定停止と同時に非表示となる。

20

30

【 1 1 8 5 】

次に、図 9 7 ( D ) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始し、高速変動している様子を示している。表示画面 7 a の下部には、第 2 特図保留に対応する 2 つの保留アイコン 9 B および当該変動アイコン 9 C が表示されている。保留アイコン 9 B のうちの一つは、「熱い？」という期待度アイコン (第 1 態様アイコン) となっている。

【 1 1 8 6 】

次に、図 9 7 ( E ) に示すように、保留変化演出 B が実行される。保留変化演出 B は、第 1 態様の期待度アイコン (第 1 態様アイコン) が第 2 態様の期待度アイコン (第 2 態様アイコン) に変化する演出である。ここでは、「熱い？」という期待度アイコン (第 1 態様アイコン) が、「熱い」という期待度アイコン (第 2 態様アイコン) に変化している。第 2 態様アイコンへの変化に伴い、「熱い」という期待度画像 M G が表示画面 7 a の中央に表示されている。なお、期待度アイコンは、この期待度画像 M G を縮小した画像を含んで構成されている。具体的には、「熱い」の「熱」「い」という文字画像を縮小した画像を含んで構成されている。

40

【 1 1 8 7 】

次に、図 9 7 ( F ) に示すように、画像移動演出が実行される。画像移動演出は、表示画面 7 a の中央に表示された期待度画像 M G を、矢印 Y で示すように表示画面 7 a の右下部へ移動表示した後、表示装置 7 b に表示する演出である。このとき、期待度画像 M G は

50

、縮小表示されるとともにその態様を変化させられる。具体的には、横書きの「熱い」が縦書きの「熱い」に変化している。

【 1 1 8 8 】

その後、複数回の変動を経て、期待度アイコン（第 2 態様アイコン）が当該変動領域へ移動し、図 9 7（G）に示すように変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始し、高速変動している様子を示している。表示画面 7 a の下部には、当該変動領域に、期待度アイコン（第 2 態様アイコン）が表示されている。また、表示画面 7 b には、「熱い」という期待度画像 M G が表示されている。

【 1 1 8 9 】

次に、図 9 7（H）に示すように、確定停止演出（当たり）が実行される。確定停止演出（当たり）は、演出図柄 8 L、8 C、8 R が大当たりの態様で確定停止する演出である。大当たりの態様は、一般的に、3 つの演出図柄が同一（詳しくは、演出図柄を構成する識別情報が同一）となる態様である。ここでは、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R のいずれも「3」図柄で確定停止している様子を示した。当該変動領域の期待度アイコン（第 2 態様アイコン）は、確定停止と同時に消える。また、表示画面 7 b には、「熱い」という期待度画像 M G が表示されている。もちろん、確定停止に伴って表示画面 7 b の期待度画像 M G を非表示にしてもよい。

【 1 1 9 0 】

[ 保留期待度演出 C ]

図 9 8 は、保留期待度演出 C を説明するための図である。

まず、図 9 8（A）に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、演出図柄が変動を開始する演出である。ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始し、高速変動している様子を示している。表示画面 7 a の下部には、第 2 特図保留に対応する 3 つの保留アイコン 9 B および当該変動アイコン 9 C が表示されている。第 2 特図保留に対応する 3 つの保留アイコン 9 B は、それぞれ第 2 特図保留記憶領域 8 5 b の第 1 記憶領域、第 2 記憶領域、および、第 3 記憶領域に対応する。なお、第 1 記憶領域に対応する保留アイコン 9 B を「第 1 保留アイコン 9 B」、第 2 記憶領域に対応する保留アイコン 9 B を「第 2 保留アイコン 9 B」、第 3 記憶領域に対応する保留アイコン 9 B を「第 3 保留アイコン 9 B」と呼ぶ。また、保留アイコン 9 B が表示される領域を「保留領域」、当該変動アイコン 9 C が表示される領域を「当該変動領域」と呼ぶ。

【 1 1 9 1 】

次に、図 9 8（B）に示すように、期待度画像表示演出が実行される。期待度画像表示演出は、期待度画像を表示画面 7 a の所定領域に表示する演出である。ここでは「熱い」という期待度画像 M G を表示画面 7 a の中央部に表示している。また、表示画面 7 a の下部には、第 2 特図保留に対応する 3 つの保留アイコン 9 B および当該変動アイコン 9 C が表示されている。

【 1 1 9 2 】

次に、図 9 8（C）に示すように、画像移動演出が実行される。画像移動演出は、表示画面 7 a の中央に表示された期待度画像 M G を、矢印 Y で示すように表示画面 7 a の左下部へ移動表示する演出である。このとき、期待度画像 M G は、縮小表示されるとともにその態様を変化させられる。具体的には、横書きの「熱い」が縦書きの「熱い」に変化している。

【 1 1 9 3 】

次に、図 9 8（D）に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、演出図柄がリーチ態様で仮停止する演出である。リーチ態様は、一般的に、左演出図柄および右演出図柄が同一（詳しくは、演出図柄を構成する識別情報が同一）となる態様である。ここでは、左演出図柄 8 L、および、右演出図柄 8 R がともに「3」図柄で仮停止している。なお、表示画面 7 a の下部には、第 2 特図保留に対応する 3 つの保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C が表示されている。

10

20

30

40

50

## 【 1 1 9 4 】

次に、図 9 8 ( E ) に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクター C R A と敵キャラクター C R B とが戦いを繰り広げる演出である。このバトル演出で味方キャラクター C R A が勝利すると、大当たりが確定する。ここでは、味方キャラクター C R A と敵キャラクター C R B とが対峙している。

## 【 1 1 9 5 】

次に、図 9 8 ( F ) に示すように、勝敗報知演出が実行される。勝敗報知演出は、味方キャラクター C R A の勝利または敗北を報知する演出である。ここでは、味方キャラクター C R A が表示され、背景画像 R B がレインボー色となって、味方キャラクター C R A の勝利を報知している。

10

## 【 1 1 9 6 】

次に、図 9 8 ( G ) に示すように、確定停止演出(当たり)が実行される。確定停止演出(当たり)は、演出図柄 8 L、8 C、8 R が当たりの態様で確定停止する演出である。当たりの態様は、一般的に、左中右の演出図柄(詳しくは演出図柄を構成する識別情報)が同一になる態様である。ここでは、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R のいずれも「3」図柄で確定停止している様子を示した。また、表示画面 7 a の下部には、3つの保留アイコン 9 B が表示されている。当該変動アイコン 9 C は、確定停止と同時に消える。

## 【 1 1 9 7 】

## [ 効果例 ]

以下に、保留期待度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、大当たり遊技への移行の期待度を示唆する期待度画像 M G を表示画面 7 a の中央部に表示する(図 9 8 ( B ))。そして、この構成の下、表示画面 7 a の保留領域に表示された保留アイコン 9 B の態様を変化させて期待度を示唆するにあたり、保留アイコン 9 B の態様を期待度画像 M G を模した期待度アイコンに変化させる(図 9 6 ( B ) ( E )、図 9 7 ( B ) ( E ))。この構成によれば、保留アイコンが期待度画像を模した期待度アイコンに変化するため、遊技者に驚きを与えることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

## 【 1 1 9 8 】

なお、大当たり遊技が「有利遊技状態」に相当し、期待度画像 M G が「期待度画像」に相当し、期待度画像 M G が表示される表示画面 7 a の中央部の領域が「所定領域」に相当する。

30

## 【 1 1 9 9 】

## [ 効果 2 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、期待度アイコンが、期待度画像 M G の「熱」、「い」という文字画像を縮小した画像を含んでいる(図 9 6 ( B ) ( E )、図 9 7 ( B ) ( E ))。この構成によれば、期待度アイコンが期待度画像と同様に期待度を示すものであることが分かり易くなり、遊技の興趣を向上させることができる。

## 【 1 2 0 0 】

## [ 効果 3 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、期待度の示唆を保留する「熱い?」という第 1 態様の期待度アイコンと、期待度を示唆する「熱い」という第 2 態様の期待度アイコンとがある(図 9 6 ( B ) ( E )、図 9 7 ( B ) ( E ))。この構成によれば、遊技者は第 1 態様の期待度アイコンが第 2 態様の期待度アイコンに変化することを期待することとなり、遊技の興趣を向上させることができる。

40

## 【 1 2 0 1 】

## [ 効果 4 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、第 1 態様の期待度アイコンが第 2 態様の期待度アイコンに変化すると、期待度画像 M G が表示画面 7 a の中央部に表示される(図 9 6 ( E )、図

50

97(E))。この構成によれば、アイコンの変化に加えた期待度画像MGの表示によって遊技者の期待が高まる可能性が高く、遊技の興趣を向上させることができる。

【1202】

[効果5]

上記実施形態の遊技機1では、表示画面7aの中央部に表示された期待度画像MGを別の領域へ移動表示する(図96(F)、図97(F)、図98(C))。この構成によれば、期待度画像MGを表示するだけの場合と比較して、期待度画像MGを遊技者が注視する可能性が高く、期待度画像MGが際立つことで、遊技者に一層の期待感を抱かせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【1203】

[効果6]

上記実施形態の遊技機1では、期待度画像MGが表示画面7aとは別の表示画面7bに移動表示される(図97(F))。この構成によれば、期待度画像MGを遊技者が注視する可能性が高く、期待度画像MGが際立つことで、遊技者に一層の期待感を抱かせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。また、別の表示画面7bに表示することで、表示画面7aの演出を邪魔することなく、遊技の興趣を向上させることができる。なお、表示画面7aが「表示画面」に相当し、表示画面7bが「別の表示画面」に相当する。

【1204】

[効果7]

上記実施形態の遊技機1では、期待度画像MGを別の領域で表示する場合、表示画面7aの中央部に表示する場合とは異なる態様に変化させる。具体的には、横書きの「熱い」を縦書きの「熱い」に変化させている。この構成によれば、表示画面7a(7b)の領域を有効に利用した演出を実現でき、遊技の興趣を向上させることができる。

【1205】

[変形例]

以下に、保留期待度演出の変形例を示す。

[変形例1]

上記実施形態では、画像移動演出において移動表示した期待度画像MGをその後の演出では表示していない(図96(F)~(H)、図98(C)~(G))。これに対し、移動表示した期待度画像MGを、該当する保留記憶の変動終了まで継続的に表示するようにしてもよい。もちろん、該当する保留記憶の変動中に一時的に非表示とすることもあってよい。

【1206】

[変形例2]

上記実施形態では、表示画面7a、7bが隣接するように配置されているが、表示画面7a、7bが離れて配置されていてもよい。また、表示画面7aに重なるように表示画面7bが配置されていてもよい。

【1207】

[変形例3]

上記実施形態では、画像表示装置7が2つの表示画面7a、7bを備えるものとして説明したが、サブ表示画面64を用いて同様の演出を行うようにしてもよい。

【1208】

[態様例]

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[態様C3-1]

遊技者に有利な有利遊技状態への移行の期待度を示唆する期待度画像を表示画面の所定領域に表示可能な遊技機であって、

前記表示画面の保留領域に表示された保留アイコンの態様を変化させて前記期待度を示唆するにあたり、前記保留アイコンの態様を前記期待度画像を模した期待度アイコンに変化させることが可能である、

10

20

30

40

50

ことを特徴とする遊技機。

【 1 2 0 9 】

[ 態様 C 3 - 2 ]

態様 C 3 - 1 に記載の遊技機であって、  
前記期待度アイコンは、前記期待度画像の少なくとも一部を縮小した縮小画像を含む、  
ことを特徴とする遊技機。

【 1 2 1 0 】

[ 態様 C 3 - 3 ]

態様 C 3 - 1 または態様 C 3 - 2 に記載の遊技機であって、  
前記期待度アイコンは、前記期待度の示唆を保留する第 1 態様アイコン、および、前記  
期待度を示唆する第 2 態様アイコンを含む、  
ことを特徴とする遊技機。

10

【 1 2 1 1 】

[ 態様 C 3 - 4 ]

態様 C 3 - 3 に記載の遊技機であって、  
前記保留アイコンが前記第 1 態様アイコンに変化した後、前記第 1 態様アイコンが前記  
第 2 態様アイコンに変化すると、前記期待度画像が前記表示画面の前記所定領域に表示さ  
れる、  
ことを特徴とする遊技機。

【 1 2 1 2 】

[ 態様 C 3 - 5 ]

態様 C 3 - 4 に記載の遊技機であって、  
前記表示画面の所定領域に表示された前記期待度画像は、その後、前記所定領域とは別  
の領域へ移動表示される、  
ことを特徴とする遊技機。

20

【 1 2 1 3 】

[ 態様 C 3 - 6 ]

態様 C 3 - 5 に記載の遊技機であって、  
前記別の領域は、前記表示画面とは別の表示画面に設定されている、  
ことを特徴とする遊技機。

30

【 1 2 1 4 】

[ 態様 C 3 - 7 ]

態様 C 3 - 5 または態様 C 3 - 6 に記載の遊技機であって、  
前記期待度画像は、前記別の領域に表示される場合、前記所定領域に表示される場合と  
は異なる態様に変化させられる、  
ことを特徴とする遊技機。

【 1 2 1 5 】

以下に図 9 9 ~ 図 1 0 1 を用いて操作手段操作状態報知演出 A ~ C について説明する。  
この操作手段操作状態報知演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行される。すなわち、  
画像制御用マイコン 1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信したコマンドを解析し、操作手段  
操作状態報知演出を実行する指示が含まれていると、ROM 1 0 3 から対応する画像デー  
タを読み出して画像表示装置 7 の表示画面 7 a や、サブ表示画面 6 4 ( 右サブ表示画面 6  
4 R、左サブ表示画面 6 4 L、および、上サブ表示画面 6 4 U ) に画像を表示させる。ま  
た、ROM 1 0 3 から対応する音響データを読み出してスピーカ 6 7 から音を出力させる。

40

【 1 2 1 6 】

[ 操作手段操作状態報知演出 A ]

図 9 9 は、操作手段操作状態報知演出 A を説明するための図である。図 9 9 には、表示  
画面 7 a と演出ボタン 6 3 の状態が示されている。操作手段操作状態報知演出は、演出ボ  
タン 6 3 を操作した状態で所定期間 ( 例えば、1 0 秒 ) が経過すると、遊技者に対して所  
定の報知をおこなう演出である。演出ボタン 6 3 は、遊技者によって操作 ( 押圧 ) されて

50

いないときの第1状態（飛び出た状態）と、操作（押圧）されているときの第2状態（飛び出し量が減った状態または飛び出していない状態）とに状態を変更可能であり、遊技者によって操作（押圧）されていないときは、内部のバネの力によって第1状態で維持される。

【1217】

画像反転期待度示唆演出Aでは、まず、図99（A）に示すように、表示画面7aには装飾図柄8L、8C、8Rが変動表示されている。演出ボタン63は、遊技者によって操作（押圧）されていない状態（OFF）となっている。

【1218】

装飾図柄8L、8C、8Rは、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rを含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（特図変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。特別図柄とは、第1特別図柄と第2特別図柄のいずれであってもよい。ここでは、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）において、特図1変動が実行されているものとする。また、ここでは、保留アイコン9Aと、変動アイコン（当該保留アイコン）9Cの表示は省略されている。保留アイコン9Aと、変動アイコン（当該保留アイコン）9Cは表示されていてもよいし表示されていなくてもよい。

10

【1219】

図99（A）に示す装飾図柄8L、8C、8Rの変動表示中、表示画面7aに遊技者に対して演出ボタン63の操作を促していない状態（操作有効期間外）において、図99（B）に示すように、遊技者によって、演出ボタン63が操作（押圧）されると、サブ制御基板90に搭載されている図示しないカウンタがカウントを開始する。このカウンタは、意図しない操作に対する注意喚起をおこなうためのものである。

20

【1220】

遊技者が、演出ボタン63を操作（押圧）した状態で所定の時間（例えば、10秒）が経過すると（カウンタが所定値となると）、図99（C）に示すように、表示画面7aに黒い人間のシルエットのキャラクタ画像が表示され、あわせて「オイオイオイ」の文字画像が表示される。その後、図99（D）に示すように、拡大表示されたキャラクタ画像と、「ボタンいつまで押してるの？」の文字画像が表示される。すなわち、文字画像には、演出ボタン63が操作（押圧）された状態であることが示されている。これにより、遊技者が意図せず演出ボタン63を押圧している場合等に遊技者にその旨を報知することができる。

30

【1221】

図99（E）では、図99（D）の報知の後、遊技者が演出ボタン63の押圧をやめたときの表示画面7aが示されている。遊技者が演出ボタン63の押圧（力を加えること）をやめると、キャラクタ画像と、「ボタンいつまで押してるの？」の文字画像の表示が消える。キャラクタ画像と文字画像の表示が消えるタイミングは、遊技者が演出ボタン63の押圧をやめたことを検出した直後であってもよいし、検出してから所定期間（例えば2秒）経過した後であってもよい。

【1222】

その後、図99（F）に示すように、表示画面7aにおいて変動表示されていた装飾図柄8L、8C、8Rは、停止表示される。ここでは、「567」のハズレの態様で停止表示されている。

40

【1223】

図99（F）で終了した特図変動の次の特図変動が開始されると、図99（G）に示すように、表示画面7aには装飾図柄8L、8C、8Rが再び変動表示される。表示画面7aに遊技者に対して演出ボタン63の操作を促していない状態（操作有効期間外）において、遊技者によって、再び演出ボタン63が操作（押圧）されると、図示しないカウンタが再びカウントを開始する。

【1224】

遊技者が、演出ボタン63を操作（押圧）した状態で所定の時間（例えば、10秒）が

50

経過すると（カウンタが所定値となると）、図 99（H）に示すように、再び、表示画面 7a に黒い人間のシルエットのキャラクタ画像が表示され、あわせて「オイオイオイ」の文字画像が表示される。

【1225】

その後、図 99（I）に示すように、拡大表示されたキャラクタ画像と、「また押しっぱなし？」の文字画像が表示される。すなわち、文字画像には、演出ボタン 63 が再び操作（押圧）された状態であることが示されている。これは、遊技者に対して演出ボタン 63 の操作を促していない状態（操作有効期間外）において、演出ボタン 63 の所定期間の押圧が 2 回繰り返されたためである。ここでは、前回変動と今回変動の 2 回連続して演出ボタン 63 が操作されたため、「オイオイオイ」の文字画像の後、図 99（D）の「ボタンいつまで押ししてるの？」の文字画像ではなく、図 99（I）の「また押しっぱなし？」の文字画像が表示される。なお、一回目の「ボタンいつまで押ししてるの？」の文字画像が表示されてから所定回数（例えば 5 回）の変動内に再度、演出ボタン 63 が操作された場合に、「また押しっぱなし？」の文字画像が表示される。

10

【1226】

「また押しっぱなし？」の文字画像が表示されてから所定時間（例えば、3 秒）経過しても、遊技者がまだ演出ボタン 63 を操作（押圧）している（押圧状態を維持している）場合には、図 99（J）に示すように、文字画像の内容が変化する。ここでは、文字画像が「また押しっぱなし？」から「ボタンから手を離してくれ！」に切り替わる（変化する）。ここでは、遊技者が故意に演出ボタン 63 を押圧している可能性が高いため、文字画像は、演出ボタン 63 の押圧をやめさせるためのより強めの表現に切り替わる。

20

【1227】

図 99（K）では、図 99（J）の報知の後、遊技者が演出ボタン 63 の押圧をやめたときの表示画面 7a が示されている。遊技者が演出ボタン 63 の押圧（力を加えること）をやめると、キャラクタ画像の表示は継続したまま、文字画像の内容が変化する。ここでは、文字画像が「ボタンから手を離してくれ！」から「はい。よくできました」に切り替わる。そして、「はい。よくできました」の文字画像を表示後に所定期間が経過すると、キャラクタ画像と文字画像の両方の表示が消える。

【1228】

一方、再度、図 99（K）の状態において、遊技者が再び演出ボタン 63 を操作（押圧）すると、操作後すぐに、キャラクタ画像と「オイオイオイ」の文字画像が表示される。ここでは、遊技者が故意に演出ボタン 63 を押圧している可能性が高く、ツッコミをいれている。

30

【1229】

[ 操作手段操作状態報知演出 B ]

図 100 は、操作手段操作状態報知演出 B を説明するための図である。図 100 には、表示画面 7a と演出ボタン 63 の状態が示されている。操作手段操作状態報知演出は、演出ボタン 63 を操作した状態で所定期間（例えば、10 秒）が経過すると、遊技者に対して所定の報知をおこなう演出である。演出ボタン 63 は、遊技者によって操作（押圧）されていないときの第 1 状態（飛び出した状態）と、操作（押圧）されているときの第 2 状態（飛び出し量が減った状態または飛び出していない状態）とに状態を変更可能であり、遊技者によって操作（押圧）されていないときは、内部のバネの力によって第 1 状態で維持される。

40

【1230】

画像反転期待度示唆演出 B では、まず、図 100（A）に示すように、表示画面 7a には装飾図柄 8L、8C、8R が変動表示されている。演出ボタン 63 は、遊技者によって操作（押圧）されていない状態（OFF）となっている。

【1231】

装飾図柄 8L、8C、8R は、左装飾図柄 8L と、中装飾図柄 8C と、右装飾図柄 8R を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（特図変動

50

)を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。特別図柄とは、第1特別図柄と第2特別図柄のいずれであってもよい。ここでは、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）において、特図1変動が実行されているものとする。また、ここでは、保留アイコン9Aと、変動アイコン（当該保留アイコン）9Cの表示は省略されている。保留アイコン9Aと、変動アイコン（当該保留アイコン）9Cは表示されていてもよいし表示されていなくてもよい。

【1232】

図100(A)に示す装飾図柄8L、8C、8Rの変動表示中、表示画面7aに遊技者に対して演出ボタン63の操作を促していない状態（操作有効期間外）において、図100(B)に示すように、遊技者によって、演出ボタン63が操作（押圧、ON）されると、サブ制御基板90に搭載されている図示しないカウンタがカウントを開始する。このカウンタは、意図しない操作に対する注意喚起をおこなうためのものである。

10

【1233】

図100(B)に示すように、演出ボタン63を操作（押圧）した状態で所定の時間（例えば、10秒）が経過する前（カウンタが所定値となる前）に、遊技者が演出ボタン63から手を離す（押圧をやめると、カウンタはカウントをやめてカウンタ値がリセットされる。その後、遊技者に対して演出ボタン63の操作を促していない状態（操作有効期間外）において、図100(D)に示すように、再度、遊技者によって、演出ボタン63が操作（押圧、ON）されると、カウンタが再びカウントを開始する。

20

【1234】

遊技者が、演出ボタン63を操作（押圧）した状態で所定の時間（例えば、10秒）が経過すると（カウンタが所定値となると）、図100(E)に示すように、表示画面7aに黒い人間のシルエットのキャラクタ画像が表示され、あわせて「オイオイオイ」の文字画像が表示される。これにより、遊技者が意図せず演出ボタン63を押圧している場合等に遊技者にその旨を報知することができる。ここでは、左装飾図柄8Lが「2」で停止表示されている。

【1235】

図100(F)では、図100(E)の報知の後、遊技者が演出ボタン63の押圧をやめたときの表示画面7aが示されている。遊技者が演出ボタン63の押圧（力を加えること）をやめると、キャラクタ画像と、「オイオイオイ」の文字画像の表示が消える。キャラクタ画像と文字画像の表示が消えるタイミングは、遊技者が演出ボタン63の押圧をやめたことを検出した直後であってもよいし、検出してから所定期間（例えば2秒）経過した後であってもよい。なお、遊技者が演出ボタン63の押圧をやめずに継続していた場合には、画像反転期待度示唆演出Aの図99(D)のキャラクタ画像と文字画像が表示される。図100(F)では、右装飾図柄8Rも「2」で停止表示され、リーチ状態になっている。

30

【1236】

図100(G)では、「2 2」のリーチ状態で、ボタン画像BTNと、「押せー！！」の文字からなる操作促進画像RNDと、操作有効期間を示すタイマーバー画像TBIとが表示されている。ここでは、遊技者に対して演出ボタン63の操作を促している状態（操作有効期間）になっている。このとき、遊技者によって、演出ボタン63が操作（押圧）されると、カウンタはカウントを開始しない。これは、演出ボタン63の操作が、適切なタイミングで実行されているため、意図しない操作に対する注意喚起をおこなう必要がないためである。

40

【1237】

その後、図100(H)に示すように、操作有効期間中の演出ボタン63の操作によって、演出が進行した後、すなわち、操作有効期間外になった後、遊技者が演出ボタン63から手を離さずに押圧を継続していた場合には、図示しないカウンタが再びカウントを開始する。

【1238】

50

遊技者が、演出ボタン63を操作（押圧）した状態で所定の時間（例えば、10秒）が経過すると（カウンタが所定値となると）、図100（I）に示すように、再び、表示画面7aに黒い人間のシルエットのキャラクタ画像が表示され、あわせて「オイオイオイ」の文字画像が表示される。ここでは、中装飾図柄8Cが「3」で停止表示され、装飾図柄8L、8C、8Rは「232」のハズレの態様で停止表示されている。

【1239】

図100（I）で終了した特図変動の次の特図変動が開始されると、図100（J）に示すように、表示画面7aには装飾図柄8L、8C、8Rが再び変動表示される。このとき、遊技者が演出ボタン63の押圧をやめずに継続していた場合には、キャラクタ画像と「オイオイオイ」の文字画像の表示が継続され、その後、画像反転期待度示唆演出Aの図99（D）のキャラクタ画像と文字画像が表示される。一方、遊技者が演出ボタン63の押圧をやめると、図100（J）に示すように、キャラクタ画像と「オイオイオイ」の文字画像の表示が消える。キャラクタ画像と文字画像の表示が消えるタイミングは、遊技者が演出ボタン63の押圧をやめたことを検出した直後であってもよいし、検出してから所定期間（例えば2秒）経過した後であってもよい。

10

【1240】

その後、図100（K）に示すように、装飾図柄8L、8C、8Rの変動中に、表示画面7aにボタン画像BTNが表示され、操作有効期間が開始する直前に、遊技者が演出ボタン63の操作（押圧）を開始した場合、カウンタはカウントを開始する。これは、操作有効期間の直前であっても、まだ操作有効期間外であるためである。その後、図100（L）に示すように、ボタン画像BTNの他、タイマーバー画像TBIが表示され、操作有効期間になると、遊技者が演出ボタン63の操作（押圧）を継続していてもカウンタのカウントは停止され、カウント値はリセットされる。

20

【1241】

[操作手段操作状態報知演出C]

図101は、操作手段操作状態報知演出Cを説明するための図である。図101の（A）～（F）には、左サブ表示画面64Lと剣部材65の状態が示されている。図101の（G）～（L）には、左サブ表示画面64Lとセレクトボタン68の状態が示されている。操作手段操作状態報知演出は、剣部材65やセレクトボタン68などの操作部を操作した状態で所定期間（例えば、10秒）が経過すると、遊技者に対して所定の報知をおこなう演出である。剣部材65は、遊技者によって下方に押し込まれていない第1状態（飛び出した状態）と、下方に押し込まれた第2状態（飛び出し量が減った状態）とに状態を変更可能であり、遊技者によって下方に押し込まれていないときは、内部のバネの力によって第1状態で維持される。セレクトボタン68は、遊技者によって操作（押圧）されていないときの第1状態（飛び出した状態）と、操作（押圧）されているときの第2状態（飛び出し量が減った状態または飛び出していない状態）とに状態を変更可能であり、遊技者によって操作（押圧）されていないときは、内部のバネの力によって第1状態で維持される。

30

【1242】

画像反転期待度示唆演出Cでは、まず、図101（A）に示すように、左サブ表示画面64Lに何も表示されていない状態で、剣部材65は、遊技者によって操作（下方への押し込み操作）されていない状態（OFF）となっている。左サブ表示画面64Lに、装飾図柄8L、8C、8Rの少なくとも一部が表示されていてもよいし、遊技機1の機能表示画像や、保留アイコン9A、変動アイコン（当該保留アイコン）9Cなどが表示されていてもよい。ここでは、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）において、特図1変動が実行されているものとする。

40

【1243】

図101（A）に示す状態から、遊技者に対して剣部材65の操作を促していない状態（操作有効期間外）において、図101（B）に示すように、遊技者によって、剣部材65が操作（下方への押し込み、ON）されると、サブ制御基板90に搭載されている図示しないカウンタがカウントを開始する。このカウンタは、意図しない操作に対する注意喚起

50

をおこなうためのものである。

【1244】

遊技者が、剣部材65を操作（下方への押込み）した状態で所定の時間（例えば、10秒）が経過すると（カウンタが所定値となると）、図101（C）に示すように、左サブ表示画面64Lに「剣が押し込まれてますよー」の文字画像と、剣部材65が配置されている方向を指す矢印画像が表示される。すなわち、文字画像には、剣部材65が操作（下方への押込み）された状態であることが示されている。これにより、遊技者が意図せず剣部材65を押し込んでいる場合等に遊技者にその旨を報知することができる。

【1245】

図101（D）では、図101（C）の報知の後、遊技者が剣部材65の押し込みをやめたときの左サブ表示画面64Lが示されている。遊技者が剣部材65の押し込み（力を加えること）をやめると、「剣が押し込まれてますよー」の文字画像と、矢印画像の表示が消える。文字画像と矢印画像の表示が消えるタイミングは、遊技者が剣部材65の押し込みをやめたことを検出した直後であってもよいし、検出してから所定期間（例えば2秒）経過した後であってもよい。

10

【1246】

その後、図101（E）に示すように、遊技者に対して剣部材65の操作を促していない状態（操作有効期間外）において、遊技者によって、再び剣部材65が操作（下方への押込み）されると、図示しないカウンタが再びカウントを開始する。

【1247】

遊技者が、剣部材65を操作（下方への押込み）した状態で所定の時間（例えば、10秒）が経過すると（カウンタが所定値となると）、図101（F）に示すように、再び、左サブ表示画面64Lに「だから一剣を押し込まないでー」の文字画像と、剣部材65が配置されている方向を指す矢印画像が表示される。すなわち、文字画像には、剣部材65が再び操作（下方への押込み）された状態であることが示されている。これは、遊技者に対して剣部材65の操作を促していない状態（操作有効期間外）において、剣部材65の所定期間の押圧が2回繰り返されたためである。ここでは、同じ変動において2回連続して剣部材65が操作されたため、図101（C）の「剣が押し込まれてますよー」の文字画像ではなく、図101（F）の「だから一剣を押し込まないでー」の文字画像が表示される。なお、一回目の「剣が押し込まれてますよー」の文字画像が表示されてから所定回数（例えば5回）の変動内に再度、剣部材65が操作された場合に、「だから一剣を押し込まないでー」の文字画像が表示される。

20

【1248】

図101（G）に示すように、図101（F）の後、遊技者が剣部材65の操作をやめる一方、セレクトボタン68の右を押すと、「だから一剣を押し込まないでー」の文字画像と、矢印画像の表示が消える一方、カウンタがカウントを開始する。このカウンタは、剣部材65が操作された期間をカウントするカウンタとは異なるカウンタである。

30

【1249】

遊技者が、セレクトボタン68の右を操作（長押し）した状態で所定の時間（例えば、10秒）が経過すると（カウンタが所定値となると）、図101（H）に示すように、左サブ表示画面64Lに「セレクトボタンの右が押されていますよー」の文字画像と、セレクトボタン68が配置されている方向を指す矢印画像が表示される。すなわち、文字画像には、セレクトボタン68の右が操作（長押し）された状態であることが示されている。これにより、遊技者が意図せずセレクトボタン68の右を長押ししている場合等に遊技者にその旨を報知することができる。

40

【1250】

図101（I）に示すように、図101（H）の後、遊技者がセレクトボタン68の右の操作をやめる一方、セレクトボタン68の左と下を押すと、「セレクトボタンの右が押されていますよー」の文字画像と、矢印画像の表示が消える一方、カウンタがカウントを開始する。このカウンタは、セレクトボタン68の右が操作された期間をカウントするカ

50

ウンタとは異なるカウンタである。

【 1 2 5 1 】

遊技者が、セレクトボタン 6 8 の左と下を操作（長押し）した状態で所定の時間（例えば、10 秒）が経過すると（カウンタが所定値となると）、図 1 0 1（J）に示すように、左サブ表示画面 6 4 L に「セレクトボタンの左と下が押されていますよー」の文字画像と、セレクトボタン 6 8 が配置されている方向を指す矢印画像が表示される。すなわち、文字画像には、セレクトボタン 6 8 の左と下が操作（長押し）された状態であることが示されている。これにより、遊技者が意図せずセレクトボタン 6 8 の左と下を長押ししている場合等に遊技者にその旨を報知することができる。

【 1 2 5 2 】

図 1 0 1（K）に示すように、図 1 0 1（J）の後、遊技者がセレクトボタン 6 8 の左と下の操作をやめる一方、セレクトボタン 6 8 の上を押すと、「セレクトボタンの左と下が押されていますよー」の文字画像と、矢印画像の表示が消える一方、カウンタがカウントを開始する。このカウンタは、セレクトボタン 6 8 の左と下が操作された期間をカウントするカウンタとは異なるカウンタである。

【 1 2 5 3 】

遊技者が、セレクトボタン 6 8 の上を操作（長押し）した状態で所定の時間（例えば、10 秒）が経過すると（カウンタが所定値となると）、図 1 0 1（L）に示すように、左サブ表示画面 6 4 L に「セレクトボタンの上を押されていますよー」の文字画像と、セレクトボタン 6 8 が配置されている方向を指す矢印画像が表示される。すなわち、文字画像には、セレクトボタン 6 8 の上が操作（長押し）された状態であることが示されている。これにより、遊技者が意図せずセレクトボタン 6 8 の上を長押ししている場合等に遊技者にその旨を報知することができる。

【 1 2 5 4 】

[ 効果例 ]

以下に、操作手段操作状態報知演出の効果例を示す。

[ 効果 1 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 9 9 に示すように、遊技者によって第 1 状態（突出状態）から第 2 状態（非突出状態）に状態を変更可能な演出ボタン 6 3 を備える遊技機であって、演出ボタン 6 3 は、遊技者から力を加えられていないときには第 1 状態となっており、遊技者が演出ボタン 6 3 を第 2 状態で維持して所定期間が経過すると、遊技者に対して所定の報知をおこなう。この構成によれば、遊技者による意図しない操作や操作状態によって、遊技機が実行する演出が意図通りにならないことを抑制でき、興趣の向上を図ることができる。例えば、操作有効期間外に意図せず操作された状態になっていると、操作有効期間になったときに、あっという間に演出が進んでしまい、遊技者は何が起こったかわからなくなってしまうことがある。この構成によれば、そのような事態の発生を抑制できる。図 1 0 0、図 1 0 1 も同様である。

[ 効果 2 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 9 9 に示すように、遊技者が演出ボタン 6 3 を第 2 状態で維持して所定期間が経過すると、表示画面 7 a に所定画像を表示する。この構成によれば、遊技者による意図しない操作や操作状態によって、遊技機が実行する演出が意図通りにならないことを抑制でき、興趣の向上を図ることができる。図 1 0 0、図 1 0 1 も同様である。

[ 効果 3 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 9 9 に示すように、表示画面 7 a に所定画像が表示された後、遊技者が演出ボタン 6 3 を第 1 状態に戻すと、表示画面 7 a から所定画像の表示が消える。この構成によれば、遊技者による意図しない操作や操作状態が解消した後に、所定画像によって、本来の演出が見えなくなる等の不具合の発生を抑制でき、興趣の向上を図ることができる。図 1 0 0、図 1 0 1 も同様である。

[ 効果 4 ]

10

20

30

40

50

上記実施形態の遊技機 1 では、図 99 に示すように、表示画面 7 a に所定画像が表示された後、遊技者がさらに継続して演出ボタン 63 を第 2 状態で維持すると、所定画像の内容が変化する。この構成によれば、演出ボタン 63 の操作有効期間外において、遊技者が故意に演出ボタン 63 を操作している可能性が高いときに、その状態に沿ったメッセージを表示することができる。これにより、遊技機が実行する演出が意図通りにならないことを抑制でき、興趣の向上を図ることができる。図 100、図 101 も同様である。

[効果 5]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 99 に示すように、所定画像には、演出ボタン 63 が第 2 状態であることが示唆されている、この構成によれば、遊技者が意図しない操作をおこなっていたときに、遊技者により容易に気がつかせることができる。これにより、遊技機が実行する演出が意図通りにならないことを抑制でき、興趣の向上を図ることができる。図 100、図 101 も同様である。

10

[効果 6]

上記実施形態の遊技機 1 では、遊技者が、演出ボタン 63 を第 2 状態で維持して所定期間が経過すると、スピーカ 67 から所定の音を出力する。この構成によれば、遊技者による意図しない操作や操作状態によって、遊技機が実行する演出が意図通りにならないことを抑制でき、興趣の向上を図ることができる。

【1255】

[変形例]

以下に、操作手段操作状態報知演出の変形例を示す。

20

[変形例 1]

操作手段操作状態報知演出 A では、図 99 (G) ~ (L) の変動は、図 99 (A) ~ (F) の変動の次の変動として説明した。しかし、図 99 (G) ~ (L) の変動は、図 99 (A) ~ (F) の変動の次の変動ではなく、図 99 (G) ~ (L) の変動の所定回数以内の変動であってもよい。

【1256】

[変形例 2]

操作手段操作状態報知演出 A ~ C において、文字画像で表示されている部分は、スピーカ 67 から音声で出力してもよい。例えば、図 99 (C) の「オイオイオイ」や図 99 (D) の「ボタンいつまで押ししてるの？」などがスピーカ 67 から音声で出力されてもよい。この場合であっても、遊技者にその旨を報知することができる。また、表示画面 7 a や左サブ表示画面 64 L に文字画像で表示するのにあわせて、同じ内容をスピーカ 67 から音声で出力してもよい。

30

【1257】

[態様例]

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[態様 D1 - 1]

遊技者によって第 1 状態から第 2 状態に状態を変更可能な可動部を備える遊技機であって、

前記可動部は、遊技者から力を加えられていないときには前記第 1 状態となっており、遊技者が前記可動部を前記第 2 状態で維持して所定期間が経過すると、遊技者に対して所定の報知をおこなう、

40

ことを特徴とする遊技機。

[態様 D1 - 2]

態様 D1 - 1 に記載の遊技機であって、さらに、複数種類の画像を表示可能な表示手段を備えており、遊技者が前記可動部を前記第 2 状態で維持して所定期間が経過すると、前記表示手段に所定画像を表示する、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 D1 - 3]

50

態様 D 1 - 2 に記載の遊技機であって、

前記表示手段に前記所定画像が表示された後、遊技者が前記可動部を前記第 1 状態に戻すと、前記表示手段から前記所定画像の表示が消える、  
ことを特徴とする遊技機。

[態様 D 1 - 4]

態様 D 1 - 2 または態様 D 1 - 3 に記載の遊技機であって、

前記表示手段に前記所定画像が表示された後、遊技者がさらに継続して前記可動部を前記第 2 状態で維持すると、前記所定画像の内容が変化する  
ことを特徴とする遊技機。

[態様 D 1 - 5]

態様 D 1 - 2 から態様 D 1 - 4 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記所定画像には、前記可動部が第 2 状態であることが示唆されている、  
ことを特徴とする遊技機。

[態様 D 1 - 6]

態様 D 1 - 1 に記載の遊技機であって、さらに、

音出力手段を備えており、

遊技者が前記可動部を前記第 2 状態で維持して所定期間が経過すると、前記音出力手段から所定の音を出力する、  
ことを特徴とする遊技機。

【1258】

以下に図 102 ~ 図 104 を用いて負荷付与演出 A ~ C について説明する。図 102 ~ 図 104 において、画像表示装置 7 の表示画面 7a の前面（前方）周囲に配置される第 1 可動役物 14 および第 2 可動役物 15 が図面の見易さから省略されている。

【1259】

この負荷付与演出は、いわゆる、左打ちという遊技状態と右打ちという遊技状態とにおいて、演出ボタン 63 に所定の振動を付与することにより、演出ボタン 63 の振動を負荷として演出ボタン 63 の上面に触れている遊技者の手のひらに付与する（伝える）という演出を実行し得るものである。すなわち、画像制御用マイコン 101 がサブ制御基板 90 から受信した各種コマンドを解析し、負荷付与演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 103 から対応する画像データを読み出して画像表示装置 7 の表示画面 7a に画像を表示させる。また、中継基板 108 がサブ制御基板 90 から受信した各種コマンドを解析し、負荷付与演出を実行する指示が含まれている場合に、演出ボタン 63 の内側に配置される振動モータに対して信号を出力して駆動し演出ボタン 63 に所定の振動を発生させるとともに、演出ボタン 63 の内側に配置される、多色発光可能なフルカラー LED が複数実装された装飾基板に対して信号を出力して複数のフルカラー LED を駆動して演出ボタン 63 を所定の発光態様とする。負荷付与演出は、いわゆる先読み演出の一つの演出として行われるものではなく、サブ制御基板 90 における演出制御用マイコン 91 が演出中において負荷付与演出を実行するか否かを抽選により決定している。

【1260】

なお、装飾図柄の変動演出（変動表示）の各種背景画像は、後述する演出モードと対応するものであり、例えば、「太陽」を模した背景画像、「雲」を模した背景画像、「雨」を模した背景画像、「雪」を模した背景画像を挙げることができる。これらの各種背景画像は、静止画であってもよいし、動画であってもよい。ここでは、背景画像として動画となっている。

【1261】

ここでは、まず負荷付与演出 A について説明し、負荷付与演出 B、そして負荷付与演出 C について順番に説明する。

【1262】

[負荷付与演出 A]

まず、負荷付与演出 A について図 102 を参照して説明する。図 102 は、負荷付与演出

10

20

30

40

50

出 A を説明するための図である。負荷付与演出 A は、右打ちという遊技状態において、演出ボタン 6 3 に所定の振動を付与することにより、演出ボタン 6 3 の振動を負荷として演出ボタン 6 3 の上面に触れている遊技者の手のひらに付与する（伝える）という演出を実行し得るものである。なお、右打ちという遊技状態としては、大当たり遊技終了後における時短遊技へ移行した状態のほかに、いわゆる b 時短（遊タイム）へ移行した状態を挙げることができる。

#### 【1263】

本実施形態における負荷付与演出 A では、第 2 始動口 2 1 に遊技球が入球したことに基づいて行われるものであり、いわゆる右打ちという遊技状態において行われる。この右打ちという遊技状態においては、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の右上側に、図示しない「右打ち」という画像が表示されるようになってい

10

「右打ち」という画像は、表示画面 7 a の右上側に配置されているため、右装飾図柄 8 R の変動領域と重なっているものの、最も手前側となるように配置されることで、右装飾図柄 8 R や他の演出画像が「右打ち」という画像の後方に配置され右装飾図柄 8 R や他の演出画像により「右打ち」という画像が遮られることがない。つまり、「右打ち」という画像が右装飾図柄 8 R や他の演出画像により視認性が阻害されないようになっている。なお、「右打ち」という画像が画像表示装置 7 の表示画面 7 a において繰り広げられる各種演出において目障りとなる場合には、右打ちという遊技状態が開始されて所定条件が成立するまで（例えば、3 分が経過するまで、または、装飾図柄の変動回数が 10 に到達するまで）、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の右上側に「右打ち」という画像を表示し続けたのち、「右打ち」という画像を左サブ表示画面 6 4 L または右サブ表示画面 6 4 R に表示するようにしてもよい。

20

#### 【1264】

ここで、複数の装飾図柄について簡単に説明すると、画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、立体画像の左装飾図柄 8 L、立体画像の中装飾図柄 8 C、立体画像の右装飾図柄 8 R が表示画面 7 a の上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「1」～数字「9」）の変動演出（変動表示）が開始される。複数の装飾図柄の変動演出（変動表示）では、各装飾図柄が数字「1」 数字「2」 数字「3」 数字「4」 数字「5」 数字「6」 数字「7」 数字「8」 数字「9」 数字「1」 数字「2」・・・という順番でリールが回転する表示態様で変動演出（変動表示）されている。

30

#### 【1265】

装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、停止表示された装飾図柄が一度上側へ向かって所定距離（例えば、5 ミリメートル程度）浮遊する表示態様でゆったり（低速で）移動したのち（言い換えると、装飾図柄の停止表示が解除されたことで、装飾図柄がこれから移動しようとする表示態様としたのち）、下側へ向かって低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。

40

#### 【1266】

また、表示画面 7 a の右下側には、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R とそれぞれ対応する不透明な小型の左装飾図柄、不透明な小型の中装飾図柄、不透明な小型の右装飾図柄が変動演出（変動表示）される図示しないサブ変動領域が設けられている。サブ変動領域の背景画像は、単色（例えば、暗色（濃暗色系）または暗色に近い色（例えば、深緑色））に固定されており、他の色へ変化することがない。サブ変動領域は、表示画面 7 a の右下側に配置されているため、右装飾図柄 8 R の変動領域と重なっているものの、サブ変動領域が最も手前側となるように配置されることで、右装飾図柄 8 R がサブ変動領域の後方に配置され右装飾図柄 8 R によりサブ変動領域が遮られることがないし、他

50

の演出画像が出現しても、他の演出画像がサブ変動領域の後方に配置され他の演出画像によりサブ変動領域が遮られることがない。また、サブ変動領域は、後述する第4保留表示位置の右方に配置されており、第4保留表示位置および第4保留表示位置に載置される保留アイコンと重ならないようになっている。つまり、サブ変動領域に表示される内容が右装飾図柄8R、他の演出画像、第4保留表示位置および第4保留表示位置に載置される保留アイコンにより視認性が阻害されないようになっている。なお、サブ変動領域に背景画像を設けないようにしてもよく、この場合、サブ変動領域が透明な領域となることで、サブ変動領域において不透明な小型の左装飾図柄、不透明な小型の中装飾図柄、不透明な小型の右装飾図柄の変動演出(変動表示)のみを視認することができ、サブ変動領域の外形線が全く視認することができないこととなる。

10

## 【1267】

小型の装飾図柄は、数字図柄であり、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rの書体と異なる書体(例えば、明朝体)となっており、サブ変動領域の背景画像の単色に対してコントラストが高い他の単色(例えば、明色(黄色や白色))に統一されており、他の色へ変化することがない。小型の装飾図柄は、サブ変動領域の背景画像の手前側に配置され常に不透明な状態となっており、変動開始されても半透明な状態となることがなく、さらに表示画面7aから消えることがない。なお、小型の装飾図柄は、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rの書体と異なる書体とせずに、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rをそれぞれ縮小した相似する形状としてもよい。

## 【1268】

20

小型の装飾図柄は、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rと異なりリールが回転される表示態様で変動演出(変動表示)が行われず、それぞれの同一の表示位置において同一の大きさで不透明な状態で次々に数字図柄が出現する表示態様により変動演出(変動表示)が行われている。

## 【1269】

左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rによる変動演出(変動表示)が開始されると、これに伴い、サブ変動領域において、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄による変動演出(変動表示)が開始され、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rがすべて停止表示されると同時に、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄もすべて停止表示される。

30

## 【1270】

左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rのうちいずれかまたは複数が仮停止表示した状態(例えば、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rとが同一の図柄で仮停止表示してリーチが形成された状態)であっても、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄は、すべて変動演出(変動表示)が継続された状態となっている。具体的には、左装飾図柄8Lが仮停止表示されても、小型の左装飾図柄の変動演出(変動表示)が継続され、右装飾図柄8Rが仮停止表示されても、小型の右装飾図柄の変動演出(変動表示)が継続され、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rがすべて停止表示されると同時に、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄もすべて停止表示される。

40

## 【1271】

なお、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rがすべて停止表示された状態であっても、同一の図柄に揃わずにはずれた場合には、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄を、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rの各図柄と同一の図柄としてもよいし、全く異なる図柄としてもよい。具体的には、例えば、左装飾図柄8Lが数字「1」、中装飾図柄8Cが数字「2」、右装飾図柄8Rが数字「3」で停止表示されたときに、小型の左装飾図柄が数字「1」、小型の中装飾図柄が数字「2」、小型の右装飾図柄が数字「3」で停止表示されてもよいし、小型の左装飾図柄が数字「5」、小型の中装飾図柄が数字「6」、小型の右装飾図柄が数字「7」で停止表示されるようにしてもよい。

50

## 【 1 2 7 2 】

これに対して、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がすべて停止表示された状態であって、同一の図柄に揃って当たりとなった場合には、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄を、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の各図柄と同一の図柄に揃うようになっている。

## 【 1 2 7 3 】

小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄は、表示画面 7 a の右下側に設けられたサブ変動領域において変動演出（変動表示）されているが、これに代えて、サブ変動領域を、左サブ表示画面 6 4 L の右下側または右サブ表示画面 6 4 R の左下側に配置して小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄が変動演出（変動表示）されるようにしてもよい。この場合、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、そして小型の右装飾図柄という順番で同一の水平線上に配置して表示するようにしてもよいし、上から下へ向かって小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、そして小型の右装飾図柄という順番で同一の垂直線上に配置して表示するようにしてもよい。

## 【 1 2 7 4 】

次に、変動アイコンや保留アイコンについて簡単に説明すると、図 1 0 2 ( A ) に示すように、第 2 特図保留の消化として現在変動中の左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R に対応する変動アイコン 9 C（例えば図 1 0 2 ( B ) を参照。）は、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の下側中央に表示されている変動表示位置 9 C d（矩形画像（台座画像）の上）に表示（載置）される。変動表示位置 9 C d の右側における表示画面 7 a の領域には、第 2 特図保留として第 2 保留表示エリアが設けられている。この第 2 保留表示エリアには、4 つの保留表示位置 9 B d（矩形画像（台座画像）の上）に保留アイコンがそれぞれ表示可能（載置可能）とされ最大で 4 つの保留アイコンをストックすることができるようになっている。4 つの保留表示位置 9 B d は、変動表示位置 9 C d に近い位置から表示画面 7 a の右辺へ向かって、第 1 保留表示位置 9 B d、第 2 保留表示位置 9 B d、第 3 保留表示位置 9 B d、そして第 4 保留表示位置 9 B d という順番で表示画面 7 a の下辺に沿って直線状に整列配置され表示される。

## 【 1 2 7 5 】

なお、変動表示位置 9 C d および保留表示位置 9 B d は、ともに矩形形状を有しているが、大きさを同一としてもよいし、異なる大きさとしてもよい。本実施形態では、変動表示位置 9 C d および保留表示位置 9 B d は、ともに矩形形状を有し、変動表示位置 9 C d の大きさ（横方向の距離寸法）が保留表示位置 9 B d の大きさ（横方向の距離寸法）と比べて大きくなっている（縦方向の距離寸法はともに同一の距離寸法となっている）。これは、変動表示位置 9 C d に表示される変動アイコン 9 C と保留表示位置 9 B d に表示される保留アイコン 9 B とを区別することができるようにするためである。

## 【 1 2 7 6 】

また、変動アイコン 9 C、変動表示位置 9 C d、保留アイコン 9 B、保留表示位置 9 B d は、中装飾図柄 8 C や右装飾図柄 8 R の変動領域と重なっているものの、変動アイコン 9 C、変動表示位置 9 C d、保留アイコン 9 B、保留表示位置 9 B d が最も手前側となるように配置されることで、中装飾図柄 8 C や右装飾図柄 8 R が変動アイコン 9 C、変動表示位置 9 C d、保留アイコン 9 B、保留表示位置 9 B d の後方に配置され中装飾図柄 8 C や右装飾図柄 8 R により変動アイコン 9 C、変動表示位置 9 C d、保留アイコン 9 B、保留表示位置 9 B d が遮られることがないし、他の演出画像が出現しても、他の演出画像が変動アイコン 9 C、変動表示位置 9 C d、保留アイコン 9 B、保留表示位置 9 B d の後方に配置され他の演出画像により変動アイコン 9 C、変動表示位置 9 C d、保留アイコン 9 B、保留表示位置 9 B d が遮られることがない。つまり、変動アイコン 9 C、変動表示位置 9 C d、保留アイコン 9 B、保留表示位置 9 B d が中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R や他の演出画像により視認性が阻害されないようになっている。なお、変動アイコン 9 C、変動表示位置 9 C d、保留アイコン 9 B、保留表示位置 9 B d は、スーパーリーチであるバトル演出という特定演出が表示画面 7 a で表示されて開始されると、これを契機として

10

20

30

40

50

、表示画面 7 a から非表示される（消える）ようになっている。

【 1 2 7 7 】

ここでは、第 1 保留表示位置 9 B d ~ 第 3 保留表示位置 9 B d には白い球状の保留アイコン 9 B が表示され、第 4 保留表示位置 9 B d には保留アイコンが存在していない。つまり、白い球状の保留アイコンが消化されずにストックされたものが 3 つだけ存在している状態となっている。なお、以下の説明では、これ以後、第 1 始動口 2 0 および第 2 始動口 2 1 へ遊技球がそれぞれ入球しない場合を前提とする。

【 1 2 7 8 】

また、装飾図柄の変動演出（変動表示）において画像表示装置 7 の表示画面 7 a の下側に表示されている、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留に対応する保留アイコン 9 A、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留に対応する保留アイコン 9 B のほかに、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留と第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留とをそれぞれ図示しない数字として画像表示装置 7 の表示画面 7 a の左下側に配置されて表示されている。第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留の数を青色数字で左側、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留の数を赤色数字で右側に互いに離間した状態（つまり、これらの数字を同一の水平線上に左右に離間して配置した状態）で表示画面 7 a の左下側に配置されて常に表示されている。

【 1 2 7 9 】

これらの数字は、保留球の数を数値として表示されるため、表示画面 7 a に表示される各種背景画像、各種装飾用画像に紛れて判別が困難となり難しくすることができ、直感的にわかりやすい。これらの数字は、左装飾図柄 8 L の変動領域と重なっているものの、表示画面 7 a の最も手前側に配置され、左装飾図柄 8 L や他の画像が表示画面 7 a の最も手前側（つまり最前面）に対して後方に配置されて表示されるため、左装飾図柄 8 L や他の画像により視認性が阻害されないようになっている。つまり、これらの数字は、装飾図柄の変動演出（変動表示）を行っているときや装飾図柄の変動演出（変動表示）を終了したときにおいても、常に表示されるとともに左装飾図柄 8 L や他の画像により視認性が阻害されないようになっているため、負荷付与演出 A においても、常に視認することができるようになっている。

【 1 2 8 0 】

なお、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留の数（青色数字）と、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留の数（赤色数字）と、を表示画面 7 a の左下側に配置して常に表示するのに代えて、左サブ表示画面 6 4 L の右下側または右サブ表示画面 6 4 R の左下側に配置して常に表示するようにしてもよい。この場合、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留の数を青色数字で左側、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留の数を赤色数字で右側に互いに離間した状態（つまり、これらの数字を同一の水平線上に左右に離間して配置した状態）で表示するようにしてもよいし、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留の数を青色数字で上側、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留の数を赤色数字で下側に互いに離間した状態（つまり、これらの数字を同一の垂直線上に上下に離間した状態）で表示するようにしてもよい。また、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄が変動演出（変動表示）されるサブ変動領域を、左サブ表示画面 6 4 L の右下側または右サブ表示画面 6 4 R の左下側に配置する場合には、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留の数（青色数字）と、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留の数（赤色数字）と、によるこれらの数値の配置と、サブ変動領域の配置と、が重ならないように、これらの数字をサブ変動領域の上側に配置するようになっている。

【 1 2 8 1 】

ここで、保留アイコン 9 B および変動アイコン 9 C（以下、単に「アイコン」という場合がある。）について簡単に説明すると、形状や色の違いにより、アイコンに対応する抽選時の当たりの期待度の違いを表している。例えば、黄色（ゴールド）の星形のアイコン

、紫色の球状のアイコン、緑色の球状のアイコン、赤い球状のアイコン、青い球状のアイコン、白い球状のアイコンという6つのアイコンのうち、黄色（ゴールド）の星形のアイコンが最も当たりの期待度が高く、紫色の球状のアイコンが2番目に当たりの期待度が高く、赤い球状のアイコンが3番目に当たりの期待度が高く、緑色の球状のアイコンが4番目に当たりの期待度が高く、青い球状のアイコンが5番目に当たりの期待度が高く、白い球状のアイコンが最も当たりの期待度が低いものとなっている。なお、緑色の球状のアイコンに代えて笑顔球体のアイコンとなる場合がある。この場合、黄色（ゴールド）の星形のアイコンが最も当たりの期待度が高く、紫色の球状のアイコンが2番目に当たりの期待度が高く、笑顔球体のアイコンが3番目に当たりの期待度が高く、赤い球状のアイコンが4番目に当たりの期待度が高く、青い球状のアイコンが5番目に当たりの期待度が高く、白い球状のアイコンが最も当たりの期待度が低いものとなる。

10

## 【1282】

画像表示装置7の表示画面7aの左下側であって、上述した、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留の数（青色数字）と、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留の数（赤色数字）と、によるこれらの数値の配置の上方には、演出モードを選択することができる演出モード選択部SELが配置されて表示される。演出モード選択部SELでは、Aモード、Bモード、Cモード、Dモードから構成される演出モードがリールが回転される態様で表示され、演出ボタン63が操作（押下操作）されるごとに、リールが回転することで特定領域SELaに到達した演出モードが他の演出モードと比べて大きく表示されるようになっている。この特定領域SELaに位置する演出モードが選択されている演出モードとなる。本実施形態では、Bモードに選択されており、このBモードのテーマ画像（ここでは、「雲」を模したもの）が図示しないが画像表示装置7の表示画面7aに大きく表示された状態となっている。

20

## 【1283】

なお、演出モードの選択を行うことができる期間は、装飾図柄が停止表示されている期間に加え、装飾図柄の変動開始に伴い、演出ボタン63を操作（押下操作）により演出モードを変更することができる旨を伝える「演出ボタンでモード変更」というメッセージが所定の期間（例えば、3秒間）だけ画像表示装置7の表示画面7aの所定位置（例えば、演出モード選択部SELの上方）に配置されて表示される期間となっている。負荷付与演出Aは、演出モードの選択を行うことができる期間が経過したあとに行われるようになっている。つまり、負荷付与演出Aが行われると、演出モードの選択を行うことができなくなるものの、負荷付与演出Aが行われるまえに選択された演出モードが負荷付与演出Aにおいて継続される状態となっている。

30

## 【1284】

また、演出モード選択部SELは、左装飾図柄8Lの変動領域と重なっているものの、表示画面7aの最も手前側に配置され、左装飾図柄8Lや他の画像が表示画面7aの最も手前側（つまり最前面）に対して後方に配置されて表示されるため、左装飾図柄8Lや他の画像により視認性が阻害されないようになっている。つまり、演出モード選択部SELは、装飾図柄の変動演出（変動表示）を行っているときや装飾図柄の変動演出（変動表示）を終了したときにおいても、表示されるとともに左装飾図柄8Lや他の画像により視認性が阻害されないようになっているため、負荷付与演出Aにおいても、視認することができるようになっている。演出モード選択部SELは、スーパーリーチであるバトル演出という特定演出が表示画面7aで表示されて開始されると、これを契機として、表示画面7aから非表示される（消える）ようになっている。また、演出モード選択部SELが画像表示装置7の表示画面7aにおいて繰り返しられる各種演出において目障りとなる場合には、左サブ表示画面64Lまたは右サブ表示画面64Rに表示するようにしてもよい。

40

## 【1285】

ここで、演出モードを構成するAモード、Bモード、Cモード、Dモードについて簡単に説明する。

## 【1286】

50

Aモードでは、「太陽」をテーマとした演出を進行するものであり、「太陽」を模したテーマ画像として背景画像および各種演出画像が画像表示装置7の表示画面7aに表示される。演出モード選択部SELの特定領域SELaにAモードが位置している状態において、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、演出モード選択部SELの特定領域SELaに位置するAモードが下方へ向かうことでAモードの下方に配置されるDモードが下方から上方へ向かってリールが回転する態様で表示されるとともに、Aモードの上方に配置されるBモードが上方から特定領域SELaへ向かってリールが回転する態様で表示される。

【1287】

Bモードでは、「雲」をテーマとした演出を進行するものであり、「雲」を模したテーマ画像として背景画像および各種演出画像が画像表示装置7の表示画面7aに表示される。演出モード選択部SELの特定領域SELaにBモードが位置している状態において、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、演出モード選択部SELの特定領域SELaに位置するBモードが下方へ向かうことでBモードの下方に配置されるAモードが下方から上方へ向かってリールが回転する態様で表示されるとともに、Bモードの上方に配置されるCモードが上方から特定領域SELaへ向かってリールが回転する態様で表示される。

10

【1288】

Cモードでは、「雨」をテーマとした演出を進行するものであり、「雨」を模したテーマ画像として背景画像および各種演出画像が画像表示装置7の表示画面7aに表示される。演出モード選択部SELの特定領域SELaにCモードが位置している状態において、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、演出モード選択部SELの特定領域SELaに位置するCモードが下方へ向かうことでCモードの下方に配置されるBモードが下方から上方へ向かってリールが回転する態様で表示されるとともに、Cモードの上方に配置されるDモードが上方から特定領域SELaへ向かってリールが回転する態様で表示される。

20

【1289】

Dモードでは、「雪」をテーマとした演出を進行するものであり、「雪」を模したテーマ画像として背景画像および各種演出画像が画像表示装置7の表示画面7aに表示される。演出モード選択部SELの特定領域SELaにDモードが位置している状態において、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、演出モード選択部SELの特定領域SELaに位置するDモードが下方へ向かうことでDモードの下方に配置されるCモードが下方から上方へ向かってリールが回転する態様で表示されるとともに、Dモードの上方に配置されるAモードが上方から特定領域SELaへ向かってリールが回転する態様で表示され、Aモードが再び特定領域SELaに位置する表示態様となる。

30

【1290】

なお、演出モードを構成するAモード、Bモード、Cモード、Dモードのうち、Aモードを除く、Bモード、CモードおよびDモードという3つの演出モードでは、負荷付与の種類（負荷付与の態様）が唯ひとつ（以下、「単一の負荷付与態様」という。）が存在し、この単一の負荷付与態様が行われる場合がある。これに対して、Aモードという1つの演出モード（単一の演出モード）では、負荷付与の種類（負荷付与の態様）が複数（以下、「複数の負荷付与態様」という。）存在し、この複数の負荷付与態様のうちいずれか一つの負荷付与態様を選択されて行われる場合がある。本実施形態における負荷付与演出Aでは、Bモードに選択されており、単一の負荷付与態様が行われる演出となっている。

40

【1291】

ここで、単一の負荷付与態様および複数の負荷付与態様について簡単に説明する。単一の負荷付与態様には、演出ボタン63に「ブ」という具合に一丁締め振動が付与される通常時負荷付与態様のみ存在する。これに対して、複数の負荷付与態様には、演出ボタン63に「ブブ」、「ブブブ」、「ブブブ」、「ブ」という具合に一本締め振動が付与される第1の特定時負荷付与態様、一本締め振動が3回付与される三本締め振動が付与される

50

第2の特定時負荷付与態様、「ブブブ」、「ブブブ」、「ブブブブブブ」という具合に三三七拍子振動が付与される第3の特定時負荷付与態様、「ブ」、「ブブ」、「ブブブ」、「ブブブブ」、「ブブブブブ」という具合に振動回数が徐々に増える（振動回数が1回ずつ増える）振動が付与される第4の特定時負荷付与態様、「ブーーーーー」という具合にロング振動が付与される（例えば、ロング振動が30秒間に亘って付与される）第5の特定時負荷付与態様が存在する。

【1292】

なお、単一の負荷付与態様および複数の負荷付与態様に対して当該変動における当たり期待度が予め設定されている。単一の負荷付与態様（一丁締め振動）は、上述した白い球状のアイコンに相当する当たり期待度が予め設定されている。複数の負荷付与態様のうち、第3の特定時負荷付与態様（三三七拍子振動）が上述した黄色（ゴールド）の星形のアイコンに相当する当たり期待度が予め設定され、第4の特定時負荷付与態様（振動回数が徐々に増える（振動回数が1回ずつ増える）振動）が上述した紫色の球状のアイコンに相当する当たり期待度が予め設定され、第2の特定時負荷付与態様（三本締め振動）が上述した赤い球状のアイコンに相当する当たり期待度が予め設定され、第1の特定時負荷付与態様（一本締め振動）が上述した緑色の球状のアイコンに相当する当たり期待度が予め設定され、第5の特定時負荷付与態様（ロング振動）が上述した白い球状のアイコンに相当する当たり期待度が予め設定されている。このため、第3の特定時負荷付与態様（三三七拍子振動）が最も当たりの期待度が高く、第4の特定時負荷付与態様（振動回数が徐々に増える（振動回数が1回ずつ増える）振動）が2番目に当たりの期待度が高く、第2の特定時負荷付与態様（三本締め振動）が3番目に当たりの期待度が高く、第1の特定時負荷付与態様（一本締め振動）が4番目に当たりの期待度が高く、第5の特定時負荷付与態様（ロング振動）および単一の負荷付与態様（一丁締め振動）が最も当たりの期待度が低いものとなっている。

【1293】

画像表示装置7の表示画面7aの右下側であって、上述した、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄が変動演出（変動表示）されるサブ変動領域の配置の上方には、負荷付与演出Aの実行が許可されているか否かを示す負荷付与実行許可選択部FGが表示されている。負荷付与演出Aの実行が許可されている場合には「負荷付与ON」という画像が負荷付与実行許可選択部FGに表示されるのに対して、負荷付与演出Aの実行が許可されていない場合には「負荷付与OFF」という画像が負荷付与実行許可選択部FGに表示される。本実施形態では、負荷付与演出Aの実行が許可されている状態となっており、「負荷付与ON」という画像が負荷付与実行許可選択部FGに表示されている。なお、負荷付与演出Aの実行の選択を行うことができる期間は、上述した、演出モードの選択を行うことができる期間と同一の期間であって、装飾図柄が停止表示されている期間に加え、装飾図柄の変動開始に伴い、上述した、演出ボタン63を操作（押下操作）により演出モードを変更することができる旨を伝える「演出ボタンでモード変更」というメッセージが所定の期間（例えば、3秒間）だけ画像表示装置7の表示画面7aの所定位置（例えば、演出モード選択部SELの上方）に配置されて表示される期間となっている。この期間において演出ボタン63と異なるボタンであるセレクトボタン68を操作すると、負荷付与演出Aの実行許可と、負荷付与演出Aの実行不許可（負荷付与演出Aの実行禁止）と、を交互に選択することができるようになっている。

【1294】

なお、負荷付与実行許可選択部FGは、右装飾図柄8Rの変動領域と重なっているものの、表示画面7aの最も手前側に配置され、右装飾図柄8Rや他の画像が表示画面7aの最も手前側（つまり最前面）に対して後方に配置されて表示されるため、右装飾図柄8Rや他の画像により視認性が阻害されないようになっている。つまり、負荷付与実行許可選択部FGは、装飾図柄の変動演出（変動表示）を行っているときや装飾図柄の変動演出（変動表示）を終了したときにおいても、表示されるとともに右装飾図柄8Rや他の画像により視認性が阻害されないようになっているため、負荷付与演出Aにおいても、視認するこ

10

20

30

40

50

とできるようになっている。負荷付与実行許可選択部 F G は、スーパーリーチであるバトル演出という特定演出が表示画面 7 a で表示されて開始されると、これを契機として、表示画面 7 a から非表示される（消える）ようになっている。また、負荷付与実行許可選択部 F G が画像表示装置 7 の表示画面 7 a において繰り広げられる各種演出において目障りとなる場合には、左サブ表示画面 6 4 L または右サブ表示画面 6 4 R に表示するようにしてもよい。

#### 【 1 2 9 5 】

右打ちという遊技状態では、負荷付与演出 A が開始される場合がある。図 1 0 2 ( A ) に示すように、装飾図柄の変動演出（変動表示）が終了すると、左装飾図柄 8 L（ここでは数字「 1 」）、中装飾図柄 8 C（ここでは数字「 2 」）、右装飾図柄 8 R（ここでは数字「 3 」）が停止表示され、これに伴い変動アイコン 9 C が表示画面 7 a から消えている状態となる。このとき、演出ボタン 6 3 に振動が発生していない状態となっており、演出ボタン 6 3 が消灯した状態となっている。

10

#### 【 1 2 9 6 】

続いて、第 1 保留表示位置 9 B d に載置される保留アイコン 9 B を消化するために、変動表示位置 9 C d へ向かって移動開始すると、図 1 0 2 ( B ) に示すように、装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始され、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が一斉に（同時に）不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。第 1 保留表示位置 9 B d に載置される保留アイコン 9 B が変動表示位置 9 C d へ向かって移動開始すると、これに伴い、第 2 保留表示位置 9 B d に載置される保留アイコン 9 B が第 1 保留表示位置 9 B d へ向かって移動開始して第 1 保留表示位置 9 B d に載置した状態となり、第 3 保留表示位置 9 B d に載置される保留アイコン 9 B が第 2 保留表示位置 9 B d へ向かって移動開始して第 2 保留表示位置 9 B d に載置した状態となり、第 3 保留表示位置 9 B d および第 4 保留表示位置に保留アイコン 9 B がそれぞれ載置されていない状態となる。これにより、2 つの保留アイコンがストックされた状態となる。

20

#### 【 1 2 9 7 】

続いて、装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始され、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が一斉に（同時に）不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となると、図 1 0 2 ( C ) に示すように、その後、高速変動する左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が左装飾図柄 8 L、右装飾図柄 8 R、そして中装飾図柄 8 C という順番で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化し、左装飾図柄 8 L が数字「 2 」で仮停止表示され、右装飾図柄 8 R が数字「 1 」で仮停止表示され、そして中装飾図柄 8 C が数字「 3 」という順番で仮停止表示され、その後、左装飾図柄 8 L が数字「 2 」で停止表示され、中装飾図柄 8 C が数字「 3 」で停止表示され、右装飾図柄 8 R が数字「 1 」で停止表示され、はずれが確定表示される。つまり、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が一斉に（同時に）停止表示され、はずれが確定表示される。このとき、これに伴い変動アイコン 9 C が表示画面 7 a から消えている状態となる。なお、図 1 0 2 ( B )、( C ) における装飾図柄の変動演出（変動表示）においては、演出ボタン 6 3 に振動が発生していない状態となっており、演出ボタン 6 3 が消灯した状態となっている。

30

40

#### 【 1 2 9 8 】

続いて、第 1 保留表示位置 9 B d に載置される保留アイコン 9 B を消化するために、変動表示位置 9 C d へ向かって移動開始すると、図 1 0 2 ( D ) に示すように、装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始され、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が一斉に（同時に）不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。第 1 保留表示位置 9 B d に載置される保留アイコン 9 B が変動表示位置 9 C d へ向かって移動開始すると、これに伴い、第 2 保留表示位置 9 B d に載置される保留アイコン 9 B が第 1 保留表示位置 9 B d へ向かって移動開始して第 1 保留表示位置 9 B d に載置した状態となり、第 2 保留表示位置～第 4 保留表示位置に保留アイコン 9 B がそれぞれ載置されていない状態となる。これにより、1 つの保留アイコンがストックされた状態となる。

50

なお、図102(D)における装飾図柄の変動演出(変動表示)においては、演出ボタン63に振動が発生してない状態となっており、演出ボタン63が消灯した状態となっている。

【1299】

その後、図102(E)に示すように、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが半透明な状態となって高速で変動する表示態様となった状態において、負荷付与演出Aが開始される。本実施形態では、上述したように、Bモードに選択されている。このため、負荷付与演出Aとして、Bモード、CモードおよびDモードにおいて行われる単一の負荷付与態様が行われる。負荷付与演出Aが開始されると、演出ボタン63に一丁締め振動が付与され演出ボタン63が無振動となっている態様から通常時負荷付与態様へ変化開始されると、演出ボタン63が「ブ」という具合に振動する。この演出ボタン63の振動を負荷として演出ボタン63の上面に触れている遊技者の手のひらに付与する(伝える)ことができるようになってきている。なお、負荷付与演出Aでは、演出ボタン63に一丁締め振動を付与するまえに(または演出ボタン63に一丁締め振動を付与する直前に若しくは同時に)、演出ボタン63を所定の発光態様(ここでは、通常時負荷付与態様と対応する発光態様として、白色点滅)とし、この所定の発光態様を演出ボタン63の振動が終了するまで維持する。この演出ボタン63の振動が終了すると、負荷付与演出Aが終了する。

10

【1300】

負荷付与演出Aが終了すると、図102(F)に示すように、高速変動する左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが左装飾図柄8L、右装飾図柄8R、そして中装飾図柄8Cという順番で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化し、左装飾図柄8Lが数字「3」で仮停止表示され、右装飾図柄8Rが数字「2」で仮停止表示され、そして中装飾図柄8Cが数字「1」という順番で仮停止表示され、その後、左装飾図柄8Lが数字「3」で停止表示され、中装飾図柄8Cが数字「1」で停止表示され、右装飾図柄8Rが数字「2」で停止表示され、はずれが確定表示される。つまり、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが一斉に(同時に)停止表示され、はずれが確定表示される。このとき、これに伴い変動アイコン9Cが表示画面7aから消えている状態となる。なお、図102(F)における装飾図柄の変動演出(変動表示)においては、負荷付与演出Aの終了に伴い、演出ボタン63に振動が発生してない状態となっており、演出ボタン63が消灯した状態となっている。

20

30

【1301】

続いて、第1保留表示位置9Bdに載置される保留アイコン9Bを消化するために、変動表示位置9Cdへ向かって移動開始すると、装飾図柄の変動演出(変動表示)が開始され、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが一斉に(同時に)不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。第1保留表示位置9Bdに載置される保留アイコン9Bが変動表示位置9Cdへ向かって移動開始すると、これに伴い、第1保留表示位置~第4保留表示位置に保留アイコン9Bが載置されていない状態となる。これにより、保留アイコンが全くストックされていない状態となる。

【1302】

40

なお、演出ボタン63の作動を好む遊技者もいれば、演出ボタン63の作動を嫌う遊技者もいるため、遊技者は、客待ち用のデモ演出中や遊技中においてセレクトボタン68を押下操作することで、演出ボタン63の作動禁止を設定したり、演出ボタン63の作動禁止を解除設定したりすることができるようになってきている。

【1303】

また、負荷付与演出Aは、演出ボタン63の作動禁止が解除設定されている場合に限り実行されるようになってきている。つまり、負荷付与演出Aは、演出ボタン63の作動禁止が設定されている場合には、全く実行されないようになってきている。これに対して、演出ボタン63の内側に配置される多色発光可能な複数のフルカラーLEDは、演出ボタン63の作動禁止が解除設定されているか否かにかかわらず演出の進行に応じて駆動されて演出ボ

50

タン 6 3 を当たりの期待度を示唆する所定の発光態様とすることができるようになってい  
る。例えば、図 1 0 2 ( E ) において、演出ボタン 6 3 の作動禁止が解除設定されてい  
るか否かにかかわらず演出ボタン 6 3 は、通常時負荷付与態様と対応する発光態様として白  
色点滅するようになってい。これにより、演出ボタン 6 3 の作動を好む遊技者もいれば  
、演出ボタン 6 3 の作動を嫌う遊技者もいるものの、演出ボタン 6 3 が所定の発光態様と  
なることにより当たりの期待度を示唆することができるようになってい。仮に演出  
ボタン 6 3 の作動禁止が設定され負荷付与演出 A の実行が遊技者に阻止されるようにな  
っていたとしても、演出ボタン 6 3 を所定の発光態様とすることができるようになってい。

#### 【 1 3 0 4 】

所定の発光態様としては、白色点灯、青色点灯、緑色点灯、赤色点灯、紫色点灯、ゴー  
ルデン色（黄色）点灯、およびレインボー色点灯があり、白色点灯 青色点灯 緑色点灯  
赤色点灯 紫色点灯 ゴールデン色（黄色）点灯 レインボー色点灯（当たり濃厚）と  
いう順番で当たりの期待度が高くなるようになってい。また、各色点灯のほかに各色点  
滅もあり、白色点滅、青色点滅、緑色点滅、赤色点滅、紫色点滅、ゴールデン色（黄色）  
点滅、およびレインボー色点滅があり、白色点滅 青色点滅 緑色点滅 赤色点滅 紫色  
点滅 ゴールデン色（黄色）点滅 レインボー色点滅（当たり濃厚）という順番で当たり  
の期待度が高くなるようになってい。なお、各色点灯と比べて各色点滅の方が当たり期  
待度が基本的に高くなっている。例えば、白色点滅は、白色点灯と比べて当たり期待度  
は高いものの、白色点灯の次に当たり期待度が高い青色点灯と比べて当たり期待度は低くな  
っており、レインボー色点滅がレインボー色点灯と同一の当たり期待度（当たり濃厚）を  
有していることを除いて、他色点滅においても同様となっている。

#### 【 1 3 0 5 】

##### [ 負荷付与演出 B ]

次に、負荷付与演出 B について図 1 0 3 を参照して説明する。図 1 0 3 は、負荷付与演  
出 B を説明するための図である。負荷付与演出 B は、右打ちという遊技状態において、演  
出ボタン 6 3 に所定の振動を付与することにより、演出ボタン 6 3 の振動を負荷として演  
出ボタン 6 3 の上面に触れている遊技者の手のひらに付与する（伝える）という演出を実  
行し得るものである。なお、右打ちという遊技状態としては、大当たり遊技終了後におけ  
る時短遊技へ移行した状態のほかに、いわゆる b 時短（遊タイム）へ移行した状態を挙げ  
ることができる。

#### 【 1 3 0 6 】

本実施形態における負荷付与演出 B では、第 2 始動口 2 1 に遊技球が入球したことに基  
づいて行われるものであり、いわゆる右打ちという遊技状態において行われる。この右打  
ちという遊技状態においては、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の右上側に、図示しない「  
右打ち」という画像が表示されるようになってい。「右打ち」という画像は、表示画面  
7 a の右上側に配置されているため、右装飾図柄 8 R の変動領域と重なっているものの、  
最も手前側となるように配置されることで、右装飾図柄 8 R や他の演出画像が「右打ち」  
という画像の後方に配置され右装飾図柄 8 R や他の演出画像により「右打ち」という画像  
が遮られることがない。つまり、「右打ち」という画像が右装飾図柄 8 R や他の演出画像  
により視認性が阻害されないようになってい。なお、「右打ち」という画像が画像表示  
装置 7 の表示画面 7 a において繰り広げられる各種演出において目障りとなる場合には、  
右打ちという遊技状態が開始されて所定条件が成立するまで（例えば、3 分が経過するま  
で、または、装飾図柄の変動回数が 1 0 に到達するまで）、画像表示装置 7 の表示画面 7  
a の右上側に「右打ち」という画像を表示し続けたのち、「右打ち」という画像を左サブ  
表示画面 6 4 L または右サブ表示画面 6 4 R に表示するようにしてもよい。

#### 【 1 3 0 7 】

ここで、複数の装飾図柄について簡単に説明すると、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に  
は、立体画像の左装飾図柄 8 L、立体画像の中装飾図柄 8 C、立体画像の右装飾図柄 8 R  
が表示画面 7 a の上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄  
：数字「1」～数字「9」）の変動演出（変動表示）が開始される。複数の装飾図柄の変

10

20

30

40

50

動演出（変動表示）では、各装飾図柄が数字「1」 数字「2」 数字「3」 数字「4」 数字「5」 数字「6」 数字「7」 数字「8」 数字「9」 数字「1」 数字「2」・・・という順番でリールが回転する表示態様で変動演出（変動表示）されている。

【1308】

装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、停止表示された装飾図柄が一度上側へ向かって所定距離（例えば、5ミリメートル程度）浮遊する表示態様でゆったり（低速で）移動したのち（言い換えると、装飾図柄の停止表示が解除されたことで、装飾図柄がこれから移動しようとする表示態様としたのち）、下側へ向かって低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。

10

【1309】

また、表示画面7aの右下側には、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rとそれぞれ対応する不透明な小型の左装飾図柄、不透明な小型の中装飾図柄、不透明な小型の右装飾図柄が変動演出（変動表示）される図示しないサブ変動領域が設けられている。サブ変動領域の背景画像は、単色（例えば、暗色（濃暗色系）または暗色に近い色（例えば、深緑色））に固定されており、他の色へ変化することがない。サブ変動領域は、表示画面7aの右下側に配置されているため、右装飾図柄8Rの変動領域と重なっているものの、サブ変動領域が最も手前側となるように配置されることで、右装飾図柄8Rがサブ変動領域の後方に配置され右装飾図柄8Rによりサブ変動領域が遮られることがないし、他の演出画像が出現しても、他の演出画像がサブ変動領域の後方に配置され他の演出画像によりサブ変動領域が遮られることがない。また、サブ変動領域は、後述する第4保留表示位置の右方に配置されており、第4保留表示位置および第4保留表示位置に載置される保留アイコンと重ならないようになっている。つまり、サブ変動領域に表示される内容が右装飾図柄8R、他の演出画像、第4保留表示位置および第4保留表示位置に載置される保留アイコンにより視認性が阻害されないようになっている。なお、サブ変動領域に背景画像を設けないようにしてもよく、この場合、サブ変動領域が透明な領域となることで、サブ変動領域において不透明な小型の左装飾図柄、不透明な小型の中装飾図柄、不透明な小型の右装飾図柄の変動演出（変動表示）のみを視認することができ、サブ変動領域の外形線が全く視認することができないこととなる。

20

30

【1310】

小型の装飾図柄は、数字図柄であり、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rの書体と異なる書体（例えば、明朝体）となっており、サブ変動領域の背景画像の単色に対してコントラストが高い他の単色（例えば、明色（黄色や白色））に統一されており、他の色へ変化することがない。小型の装飾図柄は、サブ変動領域の背景画像の手前側に配置され常に不透明な状態となっており、変動開始されても半透明な状態となることがなく、さらに表示画面7aから消えることがない。なお、小型の装飾図柄は、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rの書体と異なる書体とせずに、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rをそれぞれ縮小した相似する形状としてもよい。

40

【1311】

小型の装飾図柄は、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rと異なりリールが回転される表示態様で変動演出（変動表示）が行われず、それぞれの同一の表示位置において同一の大きさで不透明な状態で次々に数字図柄が出現する表示態様により変動演出（変動表示）が行われている。

【1312】

左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rによる変動演出（変動表示）が開始

50

されると、これに伴い、サブ変動領域において、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄による変動演出（変動表示）が開始され、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がすべて停止表示されると同時に、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄もすべて停止表示される。

【 1 3 1 3 】

左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R のうちいずれかまたは複数が仮停止表示した状態（例えば、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R とが同一の図柄で仮停止表示してリーチが形成された状態）であっても、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄は、すべて変動演出（変動表示）が継続された状態となっている。具体的には、左装飾図柄 8 L が仮停止表示されても、小型の左装飾図柄の変動演出（変動表示）が継続され、右装飾図柄 8 R が仮停止表示されても、小型の右装飾図柄の変動演出（変動表示）が継続され、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がすべて停止表示されると同時に、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄もすべて停止表示される。

10

【 1 3 1 4 】

なお、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がすべて停止表示された状態であって、同一の図柄に揃わずにはずれとなった場合には、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄を、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の各図柄と同一の図柄としてもよいし、全く異なる図柄としてもよい。具体的には、例えば、左装飾図柄 8 L が数字「1」、中装飾図柄 8 C が数字「2」、右装飾図柄 8 R が数字「3」で停止表示されたときに、小型の左装飾図柄が数字「1」、小型の中装飾図柄が数字「2」、小型の右装飾図柄が数字「3」で停止表示されてもよいし、小型の左装飾図柄が数字「5」、小型の中装飾図柄が数字「6」、小型の右装飾図柄が数字「7」で停止表示されるようにしてもよい。

20

【 1 3 1 5 】

これに対して、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がすべて停止表示された状態であって、同一の図柄に揃って当たりとなった場合には、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄を、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の各図柄と同一の図柄に揃うようになっている。

【 1 3 1 6 】

小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄は、表示画面 7 a の右下側に設けられたサブ変動領域において変動演出（変動表示）されているが、これに代えて、サブ変動領域を、左サブ表示画面 6 4 L の右下側または右サブ表示画面 6 4 R の左下側に配置して小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄が変動演出（変動表示）されるようにしてもよい。この場合、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、そして小型の右装飾図柄という順番で同一の水平線上に配置して表示するようにしてもよいし、上から下へ向かって小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、そして小型の右装飾図柄という順番で同一の垂直線上に配置して表示するようにしてもよい。

30

【 1 3 1 7 】

次に、変動アイコンや保留アイコンについて簡単に説明すると、図 1 0 3 ( A ) に示すように、第 2 特図保留の消化として現在変動中の左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R に対応する変動アイコン 9 C ( 例えば図 1 0 3 ( B ) を参照。 ) は、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の下側中央に表示されている変動表示位置 9 C d ( 矩形画像 ( 台座画像 ) の上 ) に表示 ( 載置 ) される。変動表示位置 9 C d の右側における表示画面 7 a の領域には、第 2 特図保留として第 2 保留表示エリアが設けられている。この第 2 保留表示エリアには、4 つの保留表示位置 9 B d ( 矩形画像 ( 台座画像 ) の上 ) に保留アイコンがそれぞれ表示可能 ( 載置可能 ) とされ最大で 4 つの保留アイコンをストックすることができるようになっている。4 つの保留表示位置 9 B d は、変動表示位置 9 C d に近い位置から表示画面 7 a の右辺へ向かって、第 1 保留表示位置 9 B d、第 2 保留表示位置 9 B d、第 3 保留表示位置 9 B d、そして第 4 保留表示位置 9 B d という順番で表示画面 7 a の下

40

50

辺に沿って直線状に整列配置され表示される。

【1318】

なお、変動表示位置9Cdおよび保留表示位置9Bdは、ともに矩形形状を有しているが、大きさを同一としてもよいし、異なる大きさとしてもよい。本実施形態では、変動表示位置9Cdおよび保留表示位置9Bdは、ともに矩形形状を有し、変動表示位置9Cdの大きさ（横方向の距離寸法）が保留表示位置9Bdの大きさ（横方向の距離寸法）と比べて大きくなっている（縦方向の距離寸法はともに同一の距離寸法となっている）。これは、変動表示位置9Cdに表示される変動アイコン9Cと保留表示位置9Bdに表示される保留アイコン9Bとを区別することができるようにするためである。

【1319】

また、変動アイコン9C、変動表示位置9Cd、保留アイコン9B、保留表示位置9Bdは、中装飾図柄8Cや右装飾図柄8Rの変動領域と重なっているものの、変動アイコン9C、変動表示位置9Cd、保留アイコン9B、保留表示位置9Bdが最も手前側となるように配置されることで、中装飾図柄8Cや右装飾図柄8Rが変動アイコン9C、変動表示位置9Cd、保留アイコン9B、保留表示位置9Bdの後方に配置され中装飾図柄8Cや右装飾図柄8Rにより変動アイコン9C、変動表示位置9Cd、保留アイコン9B、保留表示位置9Bdが遮られることがないし、他の演出画像が出現しても、他の演出画像が変動アイコン9C、変動表示位置9Cd、保留アイコン9B、保留表示位置9Bdの後方に配置され他の演出画像により変動アイコン9C、変動表示位置9Cd、保留アイコン9B、保留表示位置9Bdが遮られることがない。つまり、変動アイコン9C、変動表示位置9Cd、保留アイコン9B、保留表示位置9Bdが中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rや他の演出画像により視認性が阻害されないようになっている。なお、変動アイコン9C、変動表示位置9Cd、保留アイコン9B、保留表示位置9Bdは、スーパーリーチであるバトル演出という特定演出が表示画面7aで表示されて開始されると、これを契機として、表示画面7aから非表示される（消える）ようになっている。

【1320】

ここでは、第1保留表示位置9Bd～第3保留表示位置9Bdには白い球状の保留アイコン9Bが表示され、第4保留表示位置9Bdには保留アイコンが存在していない。つまり、白い球状の保留アイコンが消化されずにストックされたものが3つだけ存在している状態となっている。なお、以下の説明では、これ以後、第1始動口20および第2始動口21へ遊技球がそれぞれ入球しない場合を前提とする。

【1321】

また、装飾図柄の変動演出（変動表示）において画像表示装置7の表示画面7aの下側に表示されている、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留に対応する保留アイコン9A、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留に対応する保留アイコン9Bのほかに、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留と第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留とをそれぞれ図示しない数字として画像表示装置7の表示画面7aの左下側に配置されて表示されている。第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留の数を青色数字で左側、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留の数を赤色数字で右側に互いに離間した状態（つまり、これらの数字を同一の水平線上に左右に離間して配置した状態）で表示画面7aの左下側に配置されて常に表示されている。

【1322】

これらの数字は、保留球の数を数値として表示されるため、表示画面7aに表示される各種背景画像、各種装飾用画像に紛れて判別が困難となり難しくすることができ、直感的にわかりやすい。これらの数字は、左装飾図柄8Lの変動領域と重なっているものの、表示画面7aの最も手前側に配置され、左装飾図柄8Lや他の画像が表示画面7aの最も手前側（つまり最前面）に対して後方に配置されて表示されるため、左装飾図柄8Lや他の画像により視認性が阻害されないようになっている。つまり、これらの数字は、装飾図柄の変動演出（変動表示）を行っているときや装飾図柄の変動演出（変動表示）を終了したと

10

20

30

40

50

きにおいても、常に表示されるとともに左装飾図柄 8 L や他の画像により視認性が阻害されないようになっているため、負荷付与演出 B においても、常に視認することができるようになっている。

#### 【 1 3 2 3 】

なお、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留の数（青色数字）と、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留の数（赤色数字）と、を表示画面 7 a の左下側に配置して常に表示するのに代えて、左サブ表示画面 6 4 L の右下側または右サブ表示画面 6 4 R の左下側に配置して常に表示するようにしてもよい。この場合、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留の数を青色数字で左側、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留の数を赤色数字で右側に互いに離間した状態（つまり、これらの数字を同一の水平線上に左右に離間して配置した状態）で表示するようにしてもよいし、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留の数を青色数字で上側、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留の数を赤色数字で下側に互いに離間した状態（つまり、これらの数字を同一の垂直線上に上下に離間した状態）で表示するようにしてもよい。また、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄が変動演出（変動表示）されるサブ変動領域を、左サブ表示画面 6 4 L の右下側または右サブ表示画面 6 4 R の左下側に配置する場合には、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留の数（青色数字）と、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留の数（赤色数字）と、によるこれらの数値の配置と、サブ変動領域の配置と、が重ならないように、これらの数字をサブ変動領域の上側に配置するようになっている。

#### 【 1 3 2 4 】

ここで、保留アイコン 9 B および変動アイコン 9 C（以下、単に「アイコン」という場合がある。）について簡単に説明すると、形状や色の違いにより、アイコンに対応する抽選時の当たりの期待度の違いを表している。例えば、黄色（ゴールド）の星形のアイコン、紫色の球状のアイコン、緑色の球状のアイコン、赤い球状のアイコン、青い球状のアイコン、白い球状のアイコンという 6 つのアイコンのうち、黄色（ゴールド）の星形のアイコンが最も当たりの期待度が高く、紫色の球状のアイコンが 2 番目に当たりの期待度が高く、赤い球状のアイコンが 3 番目に当たりの期待度が高く、緑色の球状のアイコンが 4 番目に当たりの期待度が高く、青い球状のアイコンが 5 番目に当たりの期待度が高く、白い球状のアイコンが最も当たりの期待度が低いものとなっている。なお、緑色の球状のアイコンに代えて笑顔球体のアイコンとなる場合がある。この場合、黄色（ゴールド）の星形のアイコンが最も当たりの期待度が高く、紫色の球状のアイコンが 2 番目に当たりの期待度が高く、笑顔球体のアイコンが 3 番目に当たりの期待度が高く、赤い球状のアイコンが 4 番目に当たりの期待度が高く、青い球状のアイコンが 5 番目に当たりの期待度が高く、白い球状のアイコンが最も当たりの期待度が低いものとなる。

#### 【 1 3 2 5 】

画像表示装置 7 の表示画面 7 a の左下側であって、上述した、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留の数（青色数字）と、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留の数（赤色数字）と、によるこれらの数値の配置の上方には、演出モードを選択することができる演出モード選択部 S E L が配置されて表示される。演出モード選択部 S E L では、A モード、B モード、C モード、D モードから構成される演出モードがリールが回転される態様で表示され、演出ボタン 6 3 が操作（押下操作）されるごとに、リールが回転することで特定領域 S E L a に到達した演出モードが他の演出モードと比べて大きく表示されるようになっている。この特定領域 S E L a に位置する演出モードが選択されている演出モードとなる。本実施形態では、A モードに選択されており、この A モードのテーマ画像（ここでは、「太陽」を模したもの）が図示しないが画像表示装置 7 の表示画面 7 a に大きく表示された状態となっている。

#### 【 1 3 2 6 】

なお、演出モードの選択を行うことができる期間は、装飾図柄が停止表示されている期間に加え、装飾図柄の変動開始に伴い、演出ボタン 6 3 を操作（押下操作）により演出モ

ードを変更することができる旨を伝える「演出ボタンでモード変更」というメッセージが所定の期間（例えば、3秒間）だけ画像表示装置7の表示画面7aの所定位置（例えば、演出モード選択部SELの上方）に配置されて表示される期間となっている。負荷付与演出Bは、演出モードの選択を行うことができる期間が経過したあとに行われるようになっている。つまり、負荷付与演出Bが行われると、演出モードの選択を行うことができなくなるものの、負荷付与演出Bが行われるまえに選択された演出モードが負荷付与演出Bにおいて継続される状態となっている。

【1327】

また、演出モード選択部SELは、左装飾図柄8Lの変動領域と重なっているものの、表示画面7aの最も手前側に配置され、左装飾図柄8Lや他の画像が表示画面7aの最も手前側（つまり最前面）に対して後方に配置されて表示されるため、左装飾図柄8Lや他の画像により視認性が阻害されないようになっている。つまり、演出モード選択部SELは、装飾図柄の変動演出（変動表示）を行っているときや装飾図柄の変動演出（変動表示）を終了したときにおいても、表示されるとともに左装飾図柄8Lや他の画像により視認性が阻害されないようになっているため、負荷付与演出Bにおいても、視認することができるようになっている。演出モード選択部SELは、スーパーリーチであるバトル演出という特定演出が表示画面7aで表示されて開始されると、これを契機として、表示画面7aから非表示される（消える）ようになっている。また、演出モード選択部SELが画像表示装置7の表示画面7aにおいて繰り返し広げられる各種演出において目障りとなる場合には、左サブ表示画面64Lまたは右サブ表示画面64Rに表示するようにしてもよい。

【1328】

ここで、演出モードを構成するAモード、Bモード、Cモード、Dモードについて簡単に説明する。

【1329】

Aモードでは、「太陽」をテーマとした演出を進行するものであり、「太陽」を模したテーマ画像として背景画像および各種演出画像が画像表示装置7の表示画面7aに表示される。演出モード選択部SELの特定領域SELaにAモードが位置している状態において、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、演出モード選択部SELの特定領域SELaに位置するAモードが下方へ向かうことでAモードの下方に配置されるDモードが下方から上方へ向かってリールが回転する態様で表示されるとともに、Aモードの上方に配置されるBモードが上方から特定領域SELaへ向かってリールが回転する態様で表示される。

【1330】

Bモードでは、「雲」をテーマとした演出を進行するものであり、「雲」を模したテーマ画像として背景画像および各種演出画像が画像表示装置7の表示画面7aに表示される。演出モード選択部SELの特定領域SELaにBモードが位置している状態において、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、演出モード選択部SELの特定領域SELaに位置するBモードが下方へ向かうことでBモードの下方に配置されるAモードが下方から上方へ向かってリールが回転する態様で表示されるとともに、Bモードの上方に配置されるCモードが上方から特定領域SELaへ向かってリールが回転する態様で表示される。

【1331】

Cモードでは、「雨」をテーマとした演出を進行するものであり、「雨」を模したテーマ画像として背景画像および各種演出画像が画像表示装置7の表示画面7aに表示される。演出モード選択部SELの特定領域SELaにCモードが位置している状態において、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、演出モード選択部SELの特定領域SELaに位置するCモードが下方へ向かうことでCモードの下方に配置されるBモードが下方から上方へ向かってリールが回転する態様で表示されるとともに、Cモードの上方に配置されるDモードが上方から特定領域SELaへ向かってリールが回転する態様で表示される。

10

20

30

40

50

## 【 1 3 3 2 】

Dモードでは、「雪」をテーマとした演出を進行するものであり、「雪」を模したテーマ画像として背景画像および各種演出画像が画像表示装置7の表示画面7aに表示される。演出モード選択部SELの特定領域SELaにDモードが位置している状態において、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、演出モード選択部SELの特定領域SELaに位置するDモードが下方へ向かうことでDモードの下方に配置されるCモードが下方から上方へ向かってリールが回転する態様で表示されるとともに、Dモードの上方に配置されるAモードが上方から特定領域SELaへ向かってリールが回転する態様で表示され、Aモードが再び特定領域SELaに位置する表示態様となる。

## 【 1 3 3 3 】

なお、演出モードを構成するAモード、Bモード、Cモード、Dモードのうち、Aモードを除く、Bモード、CモードおよびDモードという3つの演出モードでは、負荷付与の種類（負荷付与の態様）が唯ひとつ（以下、「単一の負荷付与態様」という。）が存在し、この単一の負荷付与態様が行われる場合がある。これに対して、Aモードという1つの演出モード（単一の演出モード）では、負荷付与の種類（負荷付与の態様）が複数（以下、「複数の負荷付与態様」という。）存在し、この複数の負荷付与態様のうちいずれか一つの負荷付与態様を選択されて行われる場合がある。本実施形態における負荷付与演出Bでは、Aモードに選択されており、複数の負荷付与態様のうちいずれか一つの負荷付与態様を選択されて行われる演出となっている。

## 【 1 3 3 4 】

ここで、単一の負荷付与態様および複数の負荷付与態様について簡単に説明する。単一の負荷付与態様には、演出ボタン63に「ブ」という具合に一丁締め振動が付与される通常時負荷付与態様のみ存在する。これに対して、複数の負荷付与態様には、演出ボタン63に「ブブブ」、「ブブブ」、「ブブブ」、「ブ」という具合に一本締め振動が付与される第1の特定時負荷付与態様、一本締め振動が3回付与される三本締め振動が付与される第2の特定時負荷付与態様、「ブブブ」、「ブブブ」、「ブブブブブブブ」という具合に三三七拍子振動が付与される第3の特定時負荷付与態様、「ブ」、「ブブ」、「ブブブ」、「ブブブブ」、「ブブブブブ」という具合に振動回数が徐々に増える（振動回数が1回ずつ増える）振動が付与される第4の特定時負荷付与態様、「ブーーーーー」という具合にロング振動が付与される（例えば、ロング振動が30秒間に亘って付与される）第5の特定時負荷付与態様が存在する。

## 【 1 3 3 5 】

なお、単一の負荷付与態様および複数の負荷付与態様に対して当該変動における当たり期待度が予め設定されている。単一の負荷付与態様（一丁締め振動）は、上述した白い球状のアイコンに相当する当たり期待度が予め設定されている。複数の負荷付与態様のうち、第3の特定時負荷付与態様（三三七拍子振動）が上述した黄色（ゴールド）の星形のアイコンに相当する当たり期待度が予め設定され、第4の特定時負荷付与態様（振動回数が徐々に増える（振動回数が1回ずつ増える）振動）が上述した紫色の球状のアイコンに相当する当たり期待度が予め設定され、第2の特定時負荷付与態様（三本締め振動）が上述した赤い球状のアイコンに相当する当たり期待度が予め設定され、第1の特定時負荷付与態様（一本締め振動）が上述した緑色の球状のアイコンに相当する当たり期待度が予め設定され、第5の特定時負荷付与態様（ロング振動）が上述した白い球状のアイコンに相当する当たり期待度が予め設定されている。このため、第3の特定時負荷付与態様（三三七拍子振動）が最も当たりの期待度が高く、第4の特定時負荷付与態様（振動回数が徐々に増える（振動回数が1回ずつ増える）振動）が2番目に当たりの期待度が高く、第2の特定時負荷付与態様（三本締め振動）が3番目に当たりの期待度が高く、第1の特定時負荷付与態様（一本締め振動）が4番目に当たりの期待度が高く、第5の特定時負荷付与態様（ロング振動）および単一の負荷付与態様（一丁締め振動）が最も当たりの期待度が低いものとなっている。

## 【 1 3 3 6 】

10

20

30

40

50

画像表示装置 7 の表示画面 7 a の右下側であって、上述した、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄が変動演出（変動表示）されるサブ変動領域の配置の上方には、負荷付与演出 B の実行が許可されているか否かを示す負荷付与実行許可選択部 F G が表示されている。負荷付与演出 B の実行が許可されている場合には「負荷付与 ON」という画像が負荷付与実行許可選択部 F G に表示されるのに対して、負荷付与演出 B の実行が許可されていない場合には「負荷付与 OFF」という画像が負荷付与実行許可選択部 F G に表示される。本実施形態では、負荷付与演出 B の実行が許可されている状態となっており、「負荷付与 ON」という画像が負荷付与実行許可選択部 F G に表示されている。なお、負荷付与演出 B の実行の選択を行うことができる期間は、上述した、演出モードの選択を行うことができる期間と同一の期間であって、装飾図柄が停止表示されている期間に加え、装飾図柄の変動開始に伴い、上述した、演出ボタン 6 3 を操作（押下操作）により演出モードを変更することができる旨を伝える「演出ボタンでモード変更」というメッセージが所定の期間（例えば、3 秒間）だけ画像表示装置 7 の表示画面 7 a の所定位置（例えば、演出モード選択部 S E L の上方）に配置されて表示される期間となっている。この期間において演出ボタン 6 3 と異なるボタンであるセレクトボタン 6 8 を操作すると、負荷付与演出 B の実行許可と、負荷付与演出 B の実行不許可（負荷付与演出 B の実行禁止）と、を交互に選択することができるようになっている。

10

## 【 1 3 3 7 】

なお、負荷付与実行許可選択部 F G は、右装飾図柄 8 R の変動領域と重なっているものの、表示画面 7 a の最も手前側に配置され、右装飾図柄 8 R や他の画像が表示画面 7 a の最も手前側（つまり最前面）に対して後方に配置されて表示されるため、右装飾図柄 8 R や他の画像により視認性が阻害されないようになっている。つまり、負荷付与実行許可選択部 F G は、装飾図柄の変動演出（変動表示）を行っているときや装飾図柄の変動演出（変動表示）を終了したときにおいても、表示されるとともに右装飾図柄 8 R や他の画像により視認性が阻害されないようになっているため、負荷付与演出 B においても、視認することができるようになっている。負荷付与実行許可選択部 F G は、スーパーリーチであるバトル演出という特定演出が表示画面 7 a で表示されて開始されると、これを契機として、表示画面 7 a から非表示される（消える）ようになっている。また、負荷付与実行許可選択部 F G が画像表示装置 7 の表示画面 7 a において繰り返される各種演出において目障りとなる場合には、左サブ表示画面 6 4 L または右サブ表示画面 6 4 R に表示するようにしてもよい。

20

30

## 【 1 3 3 8 】

右打ちという遊技状態では、負荷付与演出 B が開始される場合がある。図 1 0 3 ( A ) に示すように、装飾図柄の変動演出（変動表示）が終了すると、左装飾図柄 8 L（ここでは数字「1」）、中装飾図柄 8 C（ここでは数字「2」）、右装飾図柄 8 R（ここでは数字「3」）が停止表示され、これに伴い変動アイコン 9 C が表示画面 7 a から消えている状態となる。このとき、演出ボタン 6 3 に振動が発生してない状態となっており、演出ボタン 6 3 が消灯した状態となっている。

## 【 1 3 3 9 】

続いて、第 1 保留表示位置 9 B d に載置される保留アイコン 9 B を消化するために、変動表示位置 9 C d へ向かって移動開始すると、図 1 0 3 ( B ) に示すように、装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始され、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が一斉に（同時に）不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。第 1 保留表示位置 9 B d に載置される保留アイコン 9 B が変動表示位置 9 C d へ向かって移動開始すると、これに伴い、第 2 保留表示位置 9 B d に載置される保留アイコン 9 B が第 1 保留表示位置 9 B d へ向かって移動開始して第 1 保留表示位置 9 B d に載置した状態となり、第 3 保留表示位置 9 B d に載置される保留アイコン 9 B が第 2 保留表示位置 9 B d へ向かって移動開始して第 2 保留表示位置 9 B d に載置した状態となり、第 3 保留表示位置 9 B d および第 4 保留表示位置に保留アイコン 9 B がそれぞれ載置されていない状態となる。これにより、2 つの保留アイコンがストックされた状態となる。

40

50

## 【 1 3 4 0 】

ここでは、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が半透明な状態となって高速で変動する表示態様となった状態において、負荷付与演出 B が開始される。本実施形態では、上述したように、A モードに選択されている。このため、負荷付与演出 B として、A モードにおいてのみ行われる複数の負荷付与態様のうちの負荷付与態様が選択されて行われる。

## 【 1 3 4 1 】

負荷付与演出 B が開始されると、複数の負荷付与態様のうちの負荷付与態様として、ここでは、「ブブブ」、「ブブブ」、「ブブブブブブ」という具合に三三七拍子振動が付与される第 3 の特定時負荷付与態様が選択され、まず、図 1 0 3 ( B ) に示すように、演出ボタン 6 3 に三三七拍子振動の付与が開始され演出ボタン 6 3 が無振動となっている態様から第 3 の特定時負荷付与態様へ変化開始され、演出ボタン 6 3 が「ブブブ」という具合に「ブ」が連続して 3 回だけ振動する。この演出ボタン 6 3 の振動を負荷として演出ボタン 6 3 の上面に触れている遊技者の手のひらに付与する（伝える）することができるようになっている。

10

## 【 1 3 4 2 】

この振動が終了すると、所定期間（「ブ」と振動する時間に相当する時間）だけ無振動とし、続いて、図 1 0 3 ( C ) に示すように、演出ボタン 6 3 が「ブブブ」という具合に「ブ」が連続して 3 回だけ振動する。この演出ボタン 6 3 の振動を負荷として演出ボタン 6 3 の上面に触れている遊技者の手のひらに付与する（伝える）することができるようになっている。

20

## 【 1 3 4 3 】

この振動が終了すると、所定期間（「ブ」と振動する時間に相当する時間）だけ無振動とし、続いて、図 1 0 3 ( D ) に示すように、演出ボタン 6 3 が「ブブブブブブ」という具合に「ブ」が連続して 7 回だけ振動する。この演出ボタン 6 3 の振動を負荷として演出ボタン 6 3 の上面に触れている遊技者の手のひらに付与する（伝える）することができるようになっている。なお、負荷付与演出 B では、図 1 0 3 ( B ) ~ ( D ) において演出ボタン 6 3 に三三七拍子振動を付与するまえに（または演出ボタン 6 3 に三三七拍子振動を付与する直前に若しくは同時に）、演出ボタン 6 3 を所定の発光態様（ここでは、三三七拍子振動が付与される第 3 の特定時負荷付与態様と対応する発光態様として、黄色（ゴールド）点滅）とし、この所定の発光態様を演出ボタン 6 3 の振動が終了するまで維持する。演出ボタン 6 3 が図 1 0 3 ( B ) ~ ( D ) において所定の発光態様の発光色として黄色（ゴールド）が採用されている理由は、第 3 の特定時負荷付与態様（三三七拍子振動）が上述した黄色（ゴールド）の星形のアイコンに相当する当たり期待度が予め設定されているため、この星形のアイコンに彩られた黄色（ゴールド）と同一の色としているからである。この演出ボタン 6 3 の振動が終了すると、負荷付与演出 B が終了する。

30

## 【 1 3 4 4 】

負荷付与演出 B が終了すると、図 1 0 3 ( E ) に示すように、左装飾図柄 8 L が数字「2」で仮停止表示され、右装飾図柄 8 R が数字「2」で仮停止表示され、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R とが同一の図柄（ここでは数字「2」）となってリーチが形成される。このとき、中装飾図柄 8 C は、変動演出（変動表示）が継続され、演出ボタン 6 3 に振動が発生していない状態となっており、演出ボタン 6 3 が消灯した状態となっている。

40

## 【 1 3 4 5 】

続いて、図 1 0 3 ( F ) に示すように、スーパーリーチであるバトル演出が開始される。バトル演出が開始されると、表示画面 7 a の右側から味方キャラクタ C R A が現れ、表示画面 7 a の左側から敵キャラクタ C R B が現れ、表示画面 7 a の中央において味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とが戦う演出が繰り広げられる。バトル演出は、当たりの期待度が予め高く設定されている演出となっている。バトル演出では、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が表示画面 7 a から消え、変動表示位置 9 C d、第 1 保留表示位置 9 B d、第 2 保留表示位置 9 B d、第 3 保留表示位置 9 B d、第 4 保留

50

表示位置 9 B d、変動アイコン 9 C および保留アイコン 9 B が表示画面 7 a から消える（非表示される）。さらに、演出モード選択部 S E L および負荷付与実行許可選択部 F G が表示画面 7 a から消える（非表示される）。なお、バトル演出では、負荷付与演出 B の終了に伴い、演出ボタン 6 3 に振動が発生していない状態となっており、演出ボタン 6 3 が消灯した状態となっている。

#### 【 1 3 4 6 】

バトル演出において、味方キャラクタ C R A が勝利して敵キャラクタ C R B が敗北すると、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄で停止表示（確定表示）され、当たりとなってその後当たり遊技（当たり演出）が開始される。当たりが確定すると、変動表示位置 9 C d、第 1 保留表示位置 9 B d、第 2 保留表示位置 9 B d、第 3 保留表示位置 9 B d、第 4 保留表示位置 9 B d および保留アイコン 9 B が表示画面 7 a に再び表示され、さらに、演出モード選択部 S E L および負荷付与実行許可選択部 F G が表示画面 7 a に再び表示され、当該変動終了により変動アイコン 9 C が表示されない。これに対して、バトル演出において、味方キャラクタ C R A が敗北して敵キャラクタ C R B が勝利すると、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一のタイミングで停止表示（確定表示）され、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が同一の図柄で揃わず、はずれとなる。このとき、変動表示位置 9 C d、第 1 保留表示位置 9 B d、第 2 保留表示位置 9 B d、第 3 保留表示位置 9 B d、第 4 保留表示位置 9 B d および保留アイコン 9 B が表示画面 7 a に再び表示され、さらに、演出モード選択部 S E L および負荷付与実行許可選択部 F G が表示画面 7 a に表示され、当該変動終了により変動アイコン 9 C が表示されない。

#### 【 1 3 4 7 】

なお、演出ボタン 6 3 の作動を好む遊技者もいれば、演出ボタン 6 3 の作動を嫌う遊技者もいるため、遊技者は、客待ち用のデモ演出中や遊技中においてセレクトボタン 6 8 を押下操作することで、演出ボタン 6 3 の作動禁止を設定したり、演出ボタン 6 3 の作動禁止を解除設定したりすることができるようになっている。

#### 【 1 3 4 8 】

また、負荷付与演出 B は、演出ボタン 6 3 の作動禁止が解除設定されている場合に限り実行されるようになっている。つまり、負荷付与演出 B は、演出ボタン 6 3 の作動禁止が設定されている場合には、全く実行されないようになっている。これに対して、演出ボタン 6 3 の内側に配置される多色発光可能な複数のフルカラー L E D は、演出ボタン 6 3 の作動禁止が解除設定されているか否かにかかわらず演出の進行に応じて駆動されて演出ボタン 6 3 を当たりの期待度を示唆する所定の発光態様とすることができるようになっている。例えば、図 1 0 3 ( B ) ~ ( D ) において、演出ボタン 6 3 の作動禁止が解除設定されているか否かにかかわらず演出ボタン 6 3 は、三三七拍子振動が付与される第 3 の特定時負荷付与態様と対応する発光態様として黄色（ゴールド）点滅するようになっている。これにより、演出ボタン 6 3 の作動を好む遊技者もいれば、演出ボタン 6 3 の作動を嫌う遊技者もいるものの、演出ボタン 6 3 が所定の発光態様となることにより当たりの期待度を示唆することができるようになっているため、仮に演出ボタン 6 3 の作動禁止が設定され負荷付与演出 B の実行が遊技者に阻止されるようになっていたとしても、演出ボタン 6 3 を所定の発光態様とすることができるようになっている。

#### 【 1 3 4 9 】

所定の発光態様としては、白色点灯、青色点灯、緑色点灯、赤色点灯、紫色点灯、ゴールド色（黄色）点灯、およびレインボー色点灯があり、白色点灯 青色点灯 緑色点灯 赤色点灯 紫色点灯 ゴールデン色（黄色）点灯 レインボー色点灯（当たり濃厚）という順番で当たりの期待度が高くなるようになっている。また、各色点灯のほかに各色点滅もあり、白色点滅、青色点滅、緑色点滅、赤色点滅、紫色点滅、ゴールド色（黄色）点滅、およびレインボー色点滅があり、白色点滅 青色点滅 緑色点滅 赤色点滅 紫色点滅 ゴールデン色（黄色）点滅 レインボー色点滅（当たり濃厚）という順番で当たりの期待度が高くなるようになっている。なお、各色点灯と比べて各色点滅の方が当たり期

10

20

30

40

50

期待度が基本的に高くなっている。例えば、白色点滅は、白色点灯と比べて当たり期待度は高いものの、白色点灯の次に当たり期待度が高い青色点灯と比べて当たり期待度は低くなっており、レインボー色点滅がレインボー色点灯と同一の当たり期待度（当たり濃厚）を有していることを除いて、他色点滅においても同様となっている。

#### 【 1 3 5 0 】

##### [ 負荷付与演出 C ]

次に、負荷付与演出 C について図 1 0 4 を参照して説明する。図 1 0 4 は、負荷付与演出 C を説明するための図である。負荷付与演出 C は、右打ちという遊技状態において、演出ボタン 6 3 に所定の振動を付与することにより、演出ボタン 6 3 の振動を負荷として演出ボタン 6 3 の上面に触れている遊技者の手のひらに付与する（伝える）という演出を実行し得るものである。なお、右打ちという遊技状態としては、大当たり遊技終了後における時短遊技へ移行した状態のほか、いわゆる b 時短（遊タイム）へ移行した状態を挙げることができる。

10

#### 【 1 3 5 1 】

本実施形態における負荷付与演出 C では、第 2 始動口 2 1 に遊技球が入球したことに基づいて行われるものであり、いわゆる右打ちという遊技状態において行われる。この右打ちという遊技状態においては、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の右上側に、図示しない「右打ち」という画像が表示されるようになっている。「右打ち」という画像は、表示画面 7 a の右上側に配置されているため、右装飾図柄 8 R の変動領域と重なっているものの、最も手前側となるように配置されることで、右装飾図柄 8 R や他の演出画像が「右打ち」という画像の後方に配置され右装飾図柄 8 R や他の演出画像により「右打ち」という画像が遮られることがない。つまり、「右打ち」という画像が右装飾図柄 8 R や他の演出画像により視認性が阻害されないようになっている。なお、「右打ち」という画像が画像表示装置 7 の表示画面 7 a において繰り返し広げられる各種演出において目障りとなる場合には、右打ちという遊技状態が開始されて所定条件が成立するまで（例えば、3 分が経過するまで、または、装飾図柄の変動回数が 1 0 に到達するまで）、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の右上側に「右打ち」という画像を表示し続けたのち、「右打ち」という画像を左サブ表示画面 6 4 L または右サブ表示画面 6 4 R に表示するようにしてもよい。

20

#### 【 1 3 5 2 】

ここで、複数の装飾図柄について簡単に説明すると、画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、立体画像の左装飾図柄 8 L、立体画像の中装飾図柄 8 C、立体画像の右装飾図柄 8 R が表示画面 7 a の上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で装飾図柄（図柄：数字「1」～数字「9」）の変動演出（変動表示）が開始される。複数の装飾図柄の変動演出（変動表示）では、各装飾図柄が数字「1」 数字「2」 数字「3」 数字「4」 数字「5」 数字「6」 数字「7」 数字「8」 数字「9」 数字「1」 数字「2」・・・という順番でリールが回転する表示態様で変動演出（変動表示）されている。

30

#### 【 1 3 5 3 】

装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、停止表示された装飾図柄が一度上側へ向かって所定距離（例えば、5 ミリメートル程度）浮遊する表示態様でゆったり（低速で）移動したのち（言い換えると、装飾図柄の停止表示が解除されたことで、装飾図柄がこれから移動しようとする表示態様としたのち）、下側へ向かって低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、装飾図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な装飾図柄を介して、視認することができる。装飾図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。装飾図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。

40

#### 【 1 3 5 4 】

また、表示画面 7 a の右下側には、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R

50

とそれぞれ対応する不透明な小型の左装飾図柄、不透明な小型の中装飾図柄、不透明な小型の右装飾図柄が変動演出（変動表示）される図示しないサブ変動領域が設けられている。サブ変動領域の背景画像は、単色（例えば、暗色（濃暗色系）または暗色に近い色（例えば、深緑色））に固定されており、他の色へ変化することがない。サブ変動領域は、表示画面 7 a の右下側に配置されているため、右装飾図柄 8 R の変動領域と重なっているものの、サブ変動領域が最も手前側となるように配置されることで、右装飾図柄 8 R がサブ変動領域の後方に配置され右装飾図柄 8 R によりサブ変動領域が遮られることがないし、他の演出画像が出現しても、他の演出画像がサブ変動領域の後方に配置され他の演出画像によりサブ変動領域が遮られることがない。また、サブ変動領域は、後述する第 4 保留表示位置の右方に配置されており、第 4 保留表示位置および第 4 保留表示位置に載置される保留アイコンと重ならないようになっている。つまり、サブ変動領域に表示される内容が右装飾図柄 8 R、他の演出画像、第 4 保留表示位置および第 4 保留表示位置に載置される保留アイコンにより視認性が阻害されないようになっている。なお、サブ変動領域に背景画像を設けないようにしてもよく、この場合、サブ変動領域が透明な領域となることで、サブ変動領域において不透明な小型の左装飾図柄、不透明な小型の中装飾図柄、不透明な小型の右装飾図柄の変動演出（変動表示）のみを視認することができ、サブ変動領域の外形線が全く視認することができないこととなる。

10

## 【 1 3 5 5 】

小型の装飾図柄は、数字図柄であり、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の書体と異なる書体（例えば、明朝体）となっており、サブ変動領域の背景画像の単色に対してコントラストが高い他の単色（例えば、明色（黄色や白色））に統一されており、他の色へ変化することがない。小型の装飾図柄は、サブ変動領域の背景画像の手前側に配置され常に不透明な状態となっており、変動開始されても半透明な状態となることがなく、さらに表示画面 7 a から消えることがない。なお、小型の装飾図柄は、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の書体と異なる書体とせずに、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R をそれぞれ縮小した相似する形状としてもよい。

20

## 【 1 3 5 6 】

小型の装飾図柄は、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R と異なりリールが回転される表示態様で変動演出（変動表示）が行われず、それぞれの同一の表示位置において同一の大きさで不透明な状態で次々に数字図柄が出現する表示態様により変動演出（変動表示）が行われている。

30

## 【 1 3 5 7 】

左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R による変動演出（変動表示）が開始されると、これに伴い、サブ変動領域において、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄による変動演出（変動表示）が開始され、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がすべて停止表示されると同時に、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄もすべて停止表示される。

## 【 1 3 5 8 】

左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R のうちいずれかまたは複数が仮停止表示した状態（例えば、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R とが同一の図柄で仮停止表示してリーチが形成された状態）であっても、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄は、すべて変動演出（変動表示）が継続された状態となっている。具体的には、左装飾図柄 8 L が仮停止表示されても、小型の左装飾図柄の変動演出（変動表示）が継続され、右装飾図柄 8 R が仮停止表示されても、小型の右装飾図柄の変動演出（変動表示）が継続され、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がすべて停止表示されると同時に、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄もすべて停止表示される。

40

## 【 1 3 5 9 】

なお、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がすべて停止表示された状態であって、同一の図柄に揃わずにはずれとなった場合には、小型の左装飾図柄、小型の中

50

装飾図柄、小型の右装飾図柄を、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の各図柄と同一の図柄としてもよいし、全く異なる図柄としてもよい。具体的には、例えば、左装飾図柄 8 L が数字「1」、中装飾図柄 8 C が数字「2」、右装飾図柄 8 R が数字「3」で停止表示されたときに、小型の左装飾図柄が数字「1」、小型の中装飾図柄が数字「2」、小型の右装飾図柄が数字「3」で停止表示されてもよいし、小型の左装飾図柄が数字「5」、小型の中装飾図柄が数字「6」、小型の右装飾図柄が数字「7」で停止表示されるようにしてもよい。

#### 【1360】

これに対して、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がすべて停止表示された状態であって、同一の図柄に揃って当たりとなった場合には、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄を、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の各図柄と同一の図柄に揃うようになっている。

10

#### 【1361】

小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄は、表示画面 7 a の右下側に設けられたサブ変動領域において変動演出（変動表示）されているが、これに代えて、サブ変動領域を、左サブ表示画面 6 4 L の右下側または右サブ表示画面 6 4 R の左下側に配置して小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄が変動演出（変動表示）されるようにしてもよい。この場合、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、そして小型の右装飾図柄という順番で同一の水平線上に配置して表示するようにしてもよいし、上から下へ向かって小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、そして小型の右装飾図柄という順番で同一の垂直線上に配置して表示するようにしてもよい。

20

#### 【1362】

次に、変動アイコンや保留アイコンについて簡単に説明すると、図 1 0 4 (A) に示すように、第 2 特図保留の消化として現在変動中の左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R に対応する変動アイコン 9 C（例えば図 1 0 4 (B) を参照。）は、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の下側中央に表示されている変動表示位置 9 C d（矩形画像（台座画像）の上）に表示（載置）される。変動表示位置 9 C d の右側における表示画面 7 a の領域には、第 2 特図保留として第 2 保留表示エリアが設けられている。この第 2 保留表示エリアには、4 つの保留表示位置 9 B d（矩形画像（台座画像）の上）に保留アイコンがそれぞれ表示可能（載置可能）とされ最大で 4 つの保留アイコンをストックすることができるようになっている。4 つの保留表示位置 9 B d は、変動表示位置 9 C d に近い位置から表示画面 7 a の右辺へ向かって、第 1 保留表示位置 9 B d、第 2 保留表示位置 9 B d、第 3 保留表示位置 9 B d、そして第 4 保留表示位置 9 B d という順番で表示画面 7 a の下辺に沿って直線状に整列配置され表示される。

30

#### 【1363】

なお、変動表示位置 9 C d および保留表示位置 9 B d は、ともに矩形形状を有しているが、大きさを同一としてもよいし、異なる大きさとしてもよい。本実施形態では、変動表示位置 9 C d および保留表示位置 9 B d は、ともに矩形形状を有し、変動表示位置 9 C d の大きさ（横方向の距離寸法）が保留表示位置 9 B d の大きさ（横方向の距離寸法）と比べて大きくなっている（縦方向の距離寸法はともに同一の距離寸法となっている）。これは、変動表示位置 9 C d に表示される変動アイコン 9 C と保留表示位置 9 B d に表示される保留アイコン 9 B とを区別することができるようにするためである。

40

#### 【1364】

また、変動アイコン 9 C、変動表示位置 9 C d、保留アイコン 9 B、保留表示位置 9 B d は、中装飾図柄 8 C や右装飾図柄 8 R の変動領域と重なっているものの、変動アイコン 9 C、変動表示位置 9 C d、保留アイコン 9 B、保留表示位置 9 B d が最も手前側となるように配置されることで、中装飾図柄 8 C や右装飾図柄 8 R が変動アイコン 9 C、変動表示位置 9 C d、保留アイコン 9 B、保留表示位置 9 B d の後方に配置され中装飾図柄 8 C や右装飾図柄 8 R により変動アイコン 9 C、変動表示位置 9 C d、保留アイコン 9 B、保留表示位置 9 B d が遮られることがないし、他の演出画像が出現しても、他の演出画像が

50

変動アイコン 9 C、変動表示位置 9 C d、保留アイコン 9 B、保留表示位置 9 B d の後方に配置され他の演出画像により変動アイコン 9 C、変動表示位置 9 C d、保留アイコン 9 B、保留表示位置 9 B d が遮られることがない。つまり、変動アイコン 9 C、変動表示位置 9 C d、保留アイコン 9 B、保留表示位置 9 B d が中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R や他の演出画像により視認性が阻害されないようになっている。なお、変動アイコン 9 C、変動表示位置 9 C d、保留アイコン 9 B、保留表示位置 9 B d は、スーパーリーチであるバトル演出という特定演出が表示画面 7 a で表示されて開始されると、これを契機として、表示画面 7 a から非表示される（消える）ようになっている。

【 1 3 6 5 】

ここでは、第 1 保留表示位置 9 B d ~ 第 3 保留表示位置 9 B d には白い球状の保留アイコン 9 B が表示され、第 4 保留表示位置 9 B d には保留アイコンが存在していない。つまり、白い球状の保留アイコンが消化されずにストックされたものが 3 つだけ存在している状態となっている。なお、以下の説明では、これ以後、第 1 始動口 2 0 および第 2 始動口 2 1 へ遊技球がそれぞれ入球しない場合を前提とする。

10

【 1 3 6 6 】

また、装飾図柄の変動演出（変動表示）において画像表示装置 7 の表示画面 7 a の下側に表示されている、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留に対応する保留アイコン 9 A、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留に対応する保留アイコン 9 B のほかに、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留と第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留とをそれぞれ図示しない数字として画像表示装置 7 の表示画面 7 a の左下側に配置されて表示されている。第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留の数を青色数字で左側、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留の数を赤色数字で右側に互いに離間した状態（つまり、これらの数字を同一の水平線上に左右に離間して配置した状態）で表示画面 7 a の左下側に配置されて常に表示されている。

20

【 1 3 6 7 】

これらの数字は、保留球の数を数値として表示されるため、表示画面 7 a に表示される各種背景画像、各種装飾用画像に紛れて判別が困難となり難しくすることができ、直感的にわかりやすい。これらの数字は、左装飾図柄 8 L の変動領域と重なっているものの、表示画面 7 a の最も手前側に配置され、左装飾図柄 8 L や他の画像が表示画面 7 a の最も手前側（つまり最前面）に対して後方に配置されて表示されるため、左装飾図柄 8 L や他の画像により視認性が阻害されないようになっている。つまり、これらの数字は、装飾図柄の変動演出（変動表示）を行っているときや装飾図柄の変動演出（変動表示）を終了したときにおいても、常に表示されるとともに左装飾図柄 8 L や他の画像により視認性が阻害されないようになっているため、負荷付与演出 C においても、常に視認することができるようになっている。

30

【 1 3 6 8 】

なお、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留の数（青色数字）と、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留の数（赤色数字）と、を表示画面 7 a の左下側に配置して常に表示するのに代えて、左サブ表示画面 6 4 L の右下側または右サブ表示画面 6 4 R の左下側に配置して常に表示するようにしてもよい。この場合、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留の数を青色数字で左側、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留の数を赤色数字で右側に互いに離間した状態（つまり、これらの数字を同一の水平線上に左右に離間して配置した状態）で表示するようにしてもよいし、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球に基づく第 1 特図保留の数を青色数字で上側、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく第 2 特図保留の数を赤色数字で下側に互いに離間した状態（つまり、これらの数字を同一の垂直線上に上下に離間した状態）で表示するようにしてもよい。また、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄が変動演出（変動表示）されるサブ変動領域を、左サブ表示画面 6 4 L の右下側または右サブ表示画面 6 4 R の左下側に配置する場合には、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球

40

50

に基づく第1特図保留の数(青色数字)と、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留の数(赤色数字)と、によるこれらの数値の配置と、サブ変動領域の配置と、が重ならないように、これらの数字をサブ変動領域の上側に配置するようになっている。

#### 【1369】

ここで、保留アイコン9Bおよび変動アイコン9C(以下、単に「アイコン」という場合がある。)について簡単に説明すると、形状や色の違いにより、アイコンに対応する抽選時の当たりの期待度の違いを表している。例えば、黄色(ゴールド)の星形のアイコン、紫色の球状のアイコン、緑色の球状のアイコン、赤い球状のアイコン、青い球状のアイコン、白い球状のアイコンという6つのアイコンのうち、黄色(ゴールド)の星形のアイコンが最も当たりの期待度が高く、紫色の球状のアイコンが2番目に当たりの期待度が高く、赤い球状のアイコンが3番目に当たりの期待度が高く、緑色の球状のアイコンが4番目に当たりの期待度が高く、青い球状のアイコンが5番目に当たりの期待度が高く、白い球状のアイコンが最も当たりの期待度が低いものとなっている。なお、緑色の球状のアイコンに代えて笑顔球体のアイコンとなる場合がある。この場合、黄色(ゴールド)の星形のアイコンが最も当たりの期待度が高く、紫色の球状のアイコンが2番目に当たりの期待度が高く、笑顔球体のアイコンが3番目に当たりの期待度が高く、赤い球状のアイコンが4番目に当たりの期待度が高く、青い球状のアイコンが5番目に当たりの期待度が高く、白い球状のアイコンが最も当たりの期待度が低いものとなる。

10

#### 【1370】

画像表示装置7の表示画面7aの左下側であって、上述した、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留の数(青色数字)と、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留の数(赤色数字)と、によるこれらの数値の配置の上方には、演出モードを選択することができる演出モード選択部SELが配置されて表示される。演出モード選択部SELでは、Aモード、Bモード、Cモード、Dモードから構成される演出モードがリールが回転される態様で表示され、演出ボタン63が操作(押下操作)されるごとに、リールが回転することで特定領域SELaに到達した演出モードが他の演出モードと比べて大きく表示されるようになっている。この特定領域SELaに位置する演出モードが選択されている演出モードとなる。本実施形態では、Aモードに選択されており、このAモードのテーマ画像(ここでは、「太陽」を模したもの)が図示しないが画像表示装置7の表示画面7aに大きく表示された状態となっている。

20

30

#### 【1371】

なお、演出モードの選択を行うことができる期間は、装飾図柄が停止表示されている期間に加え、装飾図柄の変動開始に伴い、演出ボタン63を操作(押下操作)により演出モードを変更することができる旨を伝える「演出ボタンでモード変更」というメッセージが所定の期間(例えば、3秒間)だけ画像表示装置7の表示画面7aの所定位置(例えば、演出モード選択部SELの上方)に配置されて表示される期間となっている。負荷付与演出Cは、演出モードの選択を行うことができる期間が経過したあとに行われるようになっている。つまり、負荷付与演出Cが行われると、演出モードの選択を行うことができなくなるものの、負荷付与演出Cが行われるまえに選択された演出モードが負荷付与演出Cにおいて継続される状態となっている。

40

#### 【1372】

また、演出モード選択部SELは、左装飾図柄8Lの変動領域と重なっているものの、表示画面7aの最も手前側に配置され、左装飾図柄8Lや他の画像が表示画面7aの最も手前側(つまり最前面)に対して後方に配置されて表示されるため、左装飾図柄8Lや他の画像により視認性が阻害されないようになっている。つまり、演出モード選択部SELは、装飾図柄の変動演出(変動表示)を行っているときや装飾図柄の変動演出(変動表示)を終了したときにおいても、表示されるとともに左装飾図柄8Lや他の画像により視認性が阻害されないようになっているため、負荷付与演出Cにおいても、視認することができるようになっている。演出モード選択部SELは、スーパーリーチであるバトル演出という特定演出が表示画面7aで表示されて開始されると、これを契機として、表示画面7aが

50

ら非表示される（消える）ようになっている。また、演出モード選択部SELが画像表示装置7の表示画面7aにおいて繰り広げられる各種演出において目障りとなる場合には、左サブ表示画面64Lまたは右サブ表示画面64Rに表示するようにしてもよい。

【1373】

ここで、演出モードを構成するAモード、Bモード、Cモード、Dモードについて簡単に説明する。

【1374】

Aモードでは、「太陽」をテーマとした演出を進行するものであり、「太陽」を模したテーマ画像として背景画像および各種演出画像が画像表示装置7の表示画面7aに表示される。演出モード選択部SELの特定領域SELaにAモードが位置している状態において、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、演出モード選択部SELの特定領域SELaに位置するAモードが下方へ向かうことでAモードの下方に配置されるDモードが下方から上方へ向かってリールが回転する態様で表示されるとともに、Aモードの上方に配置されるBモードが上方から特定領域SELaへ向かってリールが回転する態様で表示される。

10

【1375】

Bモードでは、「雲」をテーマとした演出を進行するものであり、「雲」を模したテーマ画像として背景画像および各種演出画像が画像表示装置7の表示画面7aに表示される。演出モード選択部SELの特定領域SELaにBモードが位置している状態において、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、演出モード選択部SELの特定領域SELaに位置するBモードが下方へ向かうことでBモードの下方に配置されるAモードが下方から上方へ向かってリールが回転する態様で表示されるとともに、Bモードの上方に配置されるCモードが上方から特定領域SELaへ向かってリールが回転する態様で表示される。

20

【1376】

Cモードでは、「雨」をテーマとした演出を進行するものであり、「雨」を模したテーマ画像として背景画像および各種演出画像が画像表示装置7の表示画面7aに表示される。演出モード選択部SELの特定領域SELaにCモードが位置している状態において、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、演出モード選択部SELの特定領域SELaに位置するCモードが下方へ向かうことでCモードの下方に配置されるBモードが下方から上方へ向かってリールが回転する態様で表示されるとともに、Cモードの上方に配置されるDモードが上方から特定領域SELaへ向かってリールが回転する態様で表示される。

30

【1377】

Dモードでは、「雪」をテーマとした演出を進行するものであり、「雪」を模したテーマ画像として背景画像および各種演出画像が画像表示装置7の表示画面7aに表示される。演出モード選択部SELの特定領域SELaにDモードが位置している状態において、遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）すると、演出モード選択部SELの特定領域SELaに位置するDモードが下方へ向かうことでDモードの下方に配置されるCモードが下方から上方へ向かってリールが回転する態様で表示されるとともに、Dモードの上方に配置されるAモードが上方から特定領域SELaへ向かってリールが回転する態様で表示され、Aモードが再び特定領域SELaに位置する表示態様となる。

40

【1378】

なお、演出モードを構成するAモード、Bモード、Cモード、Dモードのうち、Aモードを除く、Bモード、CモードおよびDモードという3つの演出モードでは、負荷付与の種類（負荷付与の態様）が唯ひとつ（以下、「単一の負荷付与態様」という。）が存在し、この単一の負荷付与態様が行われる場合がある。これに対して、Aモードという1つの演出モード（単一の演出モード）では、負荷付与の種類（負荷付与の態様）が複数（以下、「複数の負荷付与態様」という。）存在し、この複数の負荷付与態様のうちいずれか一つの負荷付与態様が選択されて行われる場合がある。本実施形態における負荷付与演出C

50

では、Aモードに選択されており、複数の負荷付与態様のうちいずれか一つの負荷付与態様が選択されて行われる演出となっている。

【1379】

ここで、単一の負荷付与態様および複数の負荷付与態様について簡単に説明する。単一の負荷付与態様には、演出ボタン63に「ブ」という具合に一丁締め振動が付与される通常時負荷付与態様のみ存在する。これに対して、複数の負荷付与態様には、演出ボタン63に「ブブ」、「ブブブ」、「ブブブブ」、「ブ」という具合に一本締め振動が付与される第1の特定時負荷付与態様、一本締め振動が3回付与される三本締め振動が付与される第2の特定時負荷付与態様、「ブブブ」、「ブブブブ」、「ブブブブブブブ」という具合に三三七拍子振動が付与される第3の特定時負荷付与態様、「ブ」、「ブブ」、「ブブブ」、「ブブブブブ」、「ブブブブブブブ」という具合に振動回数が徐々に増える（振動回数が1回ずつ増える）振動が付与される第4の特定時負荷付与態様、「ブーーーーー」という具合にロング振動が付与される（例えば、ロング振動が30秒間に亘って付与される）第5の特定時負荷付与態様が存在する。

10

【1380】

なお、単一の負荷付与態様および複数の負荷付与態様に対して当該変動における当たり期待度が予め設定されている。単一の負荷付与態様（一丁締め振動）は、上述した白い球状のアイコンに相当する当たり期待度が予め設定されている。複数の負荷付与態様のうち、第3の特定時負荷付与態様（三三七拍子振動）が上述した黄色（ゴールド）の星形のアイコンに相当する当たり期待度が予め設定され、第4の特定時負荷付与態様（振動回数が徐々に増える（振動回数が1回ずつ増える）振動）が上述した紫色の球状のアイコンに相当する当たり期待度が予め設定され、第2の特定時負荷付与態様（三本締め振動）が上述した赤い球状のアイコンに相当する当たり期待度が予め設定され、第1の特定時負荷付与態様（一本締め振動）が上述した緑色の球状のアイコンに相当する当たり期待度が予め設定され、第5の特定時負荷付与態様（ロング振動）が上述した白い球状のアイコンに相当する当たり期待度が予め設定されている。このため、第3の特定時負荷付与態様（三三七拍子振動）が最も当たりの期待度が高く、第4の特定時負荷付与態様（振動回数が徐々に増える（振動回数が1回ずつ増える）振動）が2番目に当たりの期待度が高く、第2の特定時負荷付与態様（三本締め振動）が3番目に当たりの期待度が高く、第1の特定時負荷付与態様（一本締め振動）が4番目に当たりの期待度が高く、第5の特定時負荷付与態様（ロング振動）および単一の負荷付与態様（一丁締め振動）が最も当たりの期待度が低いものとなっている。

20

30

【1381】

画像表示装置7の表示画面7aの右下側であって、上述した、小型の左装飾図柄、小型の中装飾図柄、小型の右装飾図柄が変動演出（変動表示）されるサブ変動領域の配置の上方には、負荷付与演出Cの実行が許可されているか否かを示す負荷付与実行許可選択部FGが表示されている。負荷付与演出Cの実行が許可されている場合には「負荷付与ON」という画像が負荷付与実行許可選択部FGに表示されるのに対して、負荷付与演出Cの実行が許可されていない場合には「負荷付与OFF」という画像が負荷付与実行許可選択部FGに表示される。本実施形態では、負荷付与演出Cの実行が許可されている状態となっており、「負荷付与ON」という画像が負荷付与実行許可選択部FGに表示されている。なお、負荷付与演出Cの実行の選択を行うことができる期間は、上述した、演出モードの選択を行うことができる期間と同一の期間であって、装飾図柄が停止表示されている期間に加え、装飾図柄の変動開始に伴い、上述した、演出ボタン63を操作（押下操作）により演出モードを変更することができる旨を伝える「演出ボタンでモード変更」というメッセージが所定の期間（例えば、3秒間）だけ画像表示装置7の表示画面7aの所定位置（例えば、演出モード選択部SELの上方）に配置されて表示される期間となっている。この期間において演出ボタン63と異なるボタンであるセレクトボタン68を操作すると、負荷付与演出Cの実行許可と、負荷付与演出Cの実行不許可（負荷付与演出Cの実行禁止）と、を交互に選択することができるようになっている。

40

50

## 【 1 3 8 2 】

なお、負荷付与実行許可選択部 F G は、右装飾図柄 8 R の変動領域と重なっているものの、表示画面 7 a の最も手前側に配置され、右装飾図柄 8 R や他の画像が表示画面 7 a の最も手前側（つまり最前面）に対して後方に配置されて表示されるため、右装飾図柄 8 R や他の画像により視認性が阻害されないようになっている。つまり、負荷付与実行許可選択部 F G は、装飾図柄の変動演出（変動表示）を行っているときや装飾図柄の変動演出（変動表示）を終了したときにおいても、表示されるとともに右装飾図柄 8 R や他の画像により視認性が阻害されないようになっているため、負荷付与演出 C においても、視認することができるようになっている。負荷付与実行許可選択部 F G は、スーパーリーチであるバトル演出という特定演出が表示画面 7 a で表示されて開始されると、これを契機として、表示画面 7 a から非表示される（消える）ようになっている。また、負荷付与実行許可選択部 F G が画像表示装置 7 の表示画面 7 a において繰り広げられる各種演出において目障りとなる場合には、左サブ表示画面 6 4 L または右サブ表示画面 6 4 R に表示するようにしてもよい。

10

## 【 1 3 8 3 】

右打ちという遊技状態では、負荷付与演出 C が開始される場合がある。図 1 0 4 ( A ) に示すように、装飾図柄の変動演出（変動表示）が終了すると、左装飾図柄 8 L（ここでは数字「1」）、中装飾図柄 8 C（ここでは数字「2」）、右装飾図柄 8 R（ここでは数字「3」）が停止表示され、これに伴い変動アイコン 9 C が表示画面 7 a から消えている状態となる。このとき、演出ボタン 6 3 に振動が発生してない状態となっており、演出ボタン 6 3 が消灯した状態となっている。

20

## 【 1 3 8 4 】

続いて、第 1 保留表示位置 9 B d に載置される保留アイコン 9 B を消化するために、変動表示位置 9 C d へ向かって移動開始すると、図 1 0 4 ( B ) に示すように、装飾図柄の変動演出（変動表示）が開始され、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が一斉に（同時に）不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。第 1 保留表示位置 9 B d に載置される保留アイコン 9 B が変動表示位置 9 C d へ向かって移動開始すると、これに伴い、第 2 保留表示位置 9 B d に載置される保留アイコン 9 B が第 1 保留表示位置 9 B d へ向かって移動開始して第 1 保留表示位置 9 B d に載置した状態となり、第 3 保留表示位置 9 B d に載置される保留アイコン 9 B が第 2 保留表示位置 9 B d へ向かって移動開始して第 2 保留表示位置 9 B d に載置した状態となり、第 3 保留表示位置 9 B d および第 4 保留表示位置に保留アイコン 9 B がそれぞれ載置されていない状態となる。これにより、2 つの保留アイコンがストックされた状態となる。

30

## 【 1 3 8 5 】

ここでは、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が半透明な状態となって高速で変動する表示態様となった状態において、負荷付与演出 C が開始される。本実施形態では、上述したように、A モードに選択されている。このため、負荷付与演出 C として、A モードにおいてのみ行われる複数の負荷付与態様のうちの負荷付与態様が選択されて行われる。

## 【 1 3 8 6 】

負荷付与演出 C が開始されると、複数の負荷付与態様のうちの負荷付与態様として、ここでは、「ブ」、「ブブ」、「ブブブ」、「ブブブブ」、「ブブブブブ」という具合に振動回数が徐々に増える（振動回数が 1 回ずつ増える）振動が付与される第 4 の特定時負荷付与態様を選択され、まず、図 1 0 4 ( B ) に示すように、演出ボタン 6 3 に振動回数が徐々に増える（振動回数が 1 回ずつ増える）振動の付与が開始され演出ボタン 6 3 が無振動となっている態様から第 4 の特定時負荷付与態様へ変化開始され、演出ボタン 6 3 が「ブ」という具合に「ブ」が 1 回だけ振動する。この演出ボタン 6 3 の振動を負荷として演出ボタン 6 3 の上面に触れている遊技者の手のひらに付与する（伝える）ことができるようになっている。

40

## 【 1 3 8 7 】

50

この振動が終了すると、所定期間（「ブ」と振動する時間に相当する時間）だけ無振動とし、続いて、図104（C）に示すように、演出ボタン63が「ブブ」という具合に「ブ」が連続して2回だけ振動する。この演出ボタン63の振動を負荷として演出ボタン63の上面に触れている遊技者の手のひらに付与する（伝える）することができるようになっている。

【1388】

この振動が終了すると、所定期間（「ブ」と振動する時間に相当する時間）だけ無振動とし、続いて、図104（D）に示すように、演出ボタン63が「ブブブ」という具合に「ブ」が連続して3回だけ振動する。この演出ボタン63の振動を負荷として演出ボタン63の上面に触れている遊技者の手のひらに付与する（伝える）することができるようになっている。

10

【1389】

この振動が終了すると、所定期間（「ブ」と振動する時間に相当する時間）だけ無振動とし、続いて、図104（E）に示すように、演出ボタン63が「ブブブブ」という具合に「ブ」が連続して4回だけ振動する。この演出ボタン63の振動を負荷として演出ボタン63の上面に触れている遊技者の手のひらに付与する（伝える）することができるようになっている。

【1390】

この振動が終了すると、所定期間（「ブ」と振動する時間に相当する時間）だけ無振動とし、続いて、図104（F）に示すように、演出ボタン63が「ブブブブブ」という具合に「ブ」が連続して5回だけ振動する。この演出ボタン63の振動を負荷として演出ボタン63の上面に触れている遊技者の手のひらに付与する（伝える）することができるようになっている。なお、負荷付与演出Cでは、図104（B）～（F）において演出ボタン63に振動回数が徐々に増える（振動回数が1回ずつ増える）振動を付与するまえに（または演出ボタン63に振動回数が徐々に増える（振動回数が1回ずつ増える）振動を付与する直前に若しくは同時に）、演出ボタン63を所定の発光態様（ここでは、振動回数が徐々に増える（振動回数が1回ずつ増える）振動が付与される第4の特定時負荷付与態様と対応する発光態様として、紫色点滅）とし、この所定の発光態様を演出ボタン63の振動が終了するまで維持する。演出ボタン63が図104（B）～（F）において所定の発光態様の発光色として紫色が採用されている理由は、第4の特定時負荷付与態様（振動回数が徐々に増える（振動回数が1回ずつ増える）振動）が上述した紫色の球状のアイコンに相当する当たり期待度が予め設定されているため、この球状のアイコンに彩られた紫色と同一の色としているからである。この演出ボタン63の振動が終了すると、負荷付与演出Cが終了する。

20

30

【1391】

負荷付与演出Cが終了すると、図104（G）に示すように、左装飾図柄8Lが数字「2」で仮停止表示され、右装飾図柄8Rが数字「2」で仮停止表示され、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rとが同一の図柄（ここでは数字「2」）となってリーチが形成される。このとき、中装飾図柄8Cは、変動演出（変動表示）が継続され、演出ボタン63に振動が発生していない状態となっており、演出ボタン63が消灯した状態となっている。

40

【1392】

続いて、図示しないが、スーパーリーチであるバトル演出が開始される。バトル演出が開始されると、表示画面7aの右側から味方キャラクタCRAが現れ、表示画面7aの左側から敵キャラクタCRBが現れ、表示画面7aの中央において味方キャラクタCRAと敵キャラクタCRBとが戦う演出が繰り広げられる。バトル演出は、大当たりの期待度が予め高く設定されている演出となっている。バトル演出では、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが表示画面7aから消え、変動表示位置9Cd、第1保留表示位置9Bd、第2保留表示位置9Bd、第3保留表示位置9Bd、第4保留表示位置9Bd、変動アイコン9Cおよび保留アイコン9Bが表示画面7aから消える（非表示される）。さらに、演出モード選択部SELおよび負荷付与実行許可選択部FGが表示画面7aか

50

ら消える（非表示される）。

【1393】

バトル演出において、味方キャラクタC R Aが勝利して敵キャラクタC R Bが敗北すると、左装飾図柄8 L、中装飾図柄8 C、右装飾図柄8 Rが同一の図柄で停止表示（確定表示）され、当たりとなってその後には当たり遊技（当たり演出）が開始される。当たりが確定すると、変動表示位置9 C d、第1保留表示位置9 B d、第2保留表示位置9 B d、第3保留表示位置9 B d、第4保留表示位置9 B dおよび保留アイコン9 Bが表示画面7 aに再び表示され、さらに、演出モード選択部S E Lおよび負荷付与実行許可選択部F Gが表示画面7 aに再び表示され、当該変動終了により変動アイコン9 Cが表示されない。これに対して、バトル演出において、味方キャラクタC R Aが敗北して敵キャラクタC R Bが勝利すると、左装飾図柄8 L、中装飾図柄8 C、右装飾図柄8 Rが同一のタイミングで停止表示（確定表示）され、左装飾図柄8 L、中装飾図柄8 C、右装飾図柄8 Rが同一の図柄で揃わず、はずれとなる。このとき、変動表示位置9 C d、第1保留表示位置9 B d、第2保留表示位置9 B d、第3保留表示位置9 B d、第4保留表示位置9 B dおよび保留アイコン9 Bが表示画面7 aに再び表示され、さらに、演出モード選択部S E Lおよび負荷付与実行許可選択部F Gが表示画面7 aに表示され、当該変動終了により変動アイコン9 Cが表示されない。

10

【1394】

なお、演出ボタン6 3の作動を好む遊技者もいれば、演出ボタン6 3の作動を嫌う遊技者もいるため、遊技者は、客待ち用のデモ演出中や遊技中においてセレクトボタン6 8を押下操作することで、演出ボタン6 3の作動禁止を設定したり、演出ボタン6 3の作動禁止を解除設定したりすることができるようになっている。

20

【1395】

また、負荷付与演出Cは、演出ボタン6 3の作動禁止が解除設定されている場合に限り実行されるようになっている。つまり、負荷付与演出Cは、演出ボタン6 3の作動禁止が設定されている場合には、全く実行されないようになっている。これに対して、演出ボタン6 3の内側に配置される多色発光可能な複数のフルカラーLEDは、演出ボタン6 3の作動禁止が解除設定されているか否かにかかわらず演出の進行に応じて駆動されて演出ボタン6 3を当たりの期待度を示唆する所定の発光態様とすることができるようになっている。例えば、図104（B）～（F）において、演出ボタン6 3の作動禁止が解除設定されているか否かにかかわらず演出ボタン6 3は、振動回数が徐々に増える（振動回数が1回ずつ増える）振動が付与される第4の特定時負荷付与態様と対応する発光態様として紫色点滅するようになっている。これにより、演出ボタン6 3の作動を好む遊技者もいれば、演出ボタン6 3の作動を嫌う遊技者もいるものの、演出ボタン6 3が所定の発光態様となることにより当たりの期待度を示唆することができるようになっているため、仮に演出ボタン6 3の作動禁止が設定され負荷付与演出Cの実行が遊技者に阻止されるようになっていたとしても、演出ボタン6 3を所定の発光態様とすることができるようになっている。

30

【1396】

所定の発光態様としては、白色点灯、青色点灯、緑色点灯、赤色点灯、紫色点灯、ゴールド色（黄色）点灯、およびレインボー色点灯があり、白色点灯 青色点灯 緑色点灯 赤色点灯 紫色点灯 ゴールド色（黄色）点灯 レインボー色点灯（当たり濃厚）という順番で当たりの期待度が高くなるようになっている。また、各色点灯のほかに各色点滅もあり、白色点滅、青色点滅、緑色点滅、赤色点滅、紫色点滅、ゴールド色（黄色）点滅、およびレインボー色点滅があり、白色点滅 青色点滅 緑色点滅 赤色点滅 紫色点滅 ゴールド色（黄色）点滅 レインボー色点滅（当たり濃厚）という順番で当たりの期待度が高くなるようになっている。なお、各色点灯と比べて各色点滅の方が当たり期待度が基本的に高くなっている。例えば、白色点滅は、白色点灯と比べて当たり期待度は高いものの、白色点灯の次に当たり期待度が高い青色点灯と比べて当たり期待度は低くなっており、レインボー色点滅がレインボー色点灯と同一の当たり期待度（当たり濃厚）を有していることを除いて、他色点滅においても同様となっている。

40

50

## 【 1 3 9 7 】

## [ 効果例 ]

以下に、負荷付与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 2 の負荷付与演出 A、図 1 0 3 の負荷付与演出 B、図 1 0 4 の負荷付与演出 C において、演出の進行に基づいて遊技者に対して所定の負荷を付与可能な演出ボタン 6 3 (負荷手段) を備え、A モード、B モード、C モード、D モードから構成される演出モード (複数の演出モード) のうち A モード (特定の演出モード) を除く B モード、C モードおよび D モードという 3 つの演出モード (他の演出モード) において演出ボタン 6 3 (負荷手段) を作動して遊技者に対して一丁締め振動から構成される単一の負荷 (第 1 の負荷) を付与し、A モード (特定の演出モード) において演出ボタン 6 3 (負荷手段) を作動して遊技者に対して単一の負荷 (第 1 の負荷) と異なる、一本締め振動、三本締め振動、三三七拍子振動、振動回数が徐々に増える (振動回数が 1 回ずつ増える) 振動、ロング振動から構成される複数の負荷 (第 2 の負荷) を付与する第 1 の演出 (負荷付与演出 A では図 1 0 2 (E)、負荷付与演出 B では図 1 0 3 (B) ~ (D)、負荷付与演出 C では図 1 0 4 (B) ~ (F)) を実行することができるようになっている。この構成によれば、A モード、B モード、C モードおよび D モードのうち、A モードのみ、B モード、C モードおよび D モードにおいて付与される単一の負荷 (第 1 の負荷) と異なり、複数の負荷 (第 2 の負荷) が演出ボタン 6 3 (負荷手段) の作動により遊技者へ付与されるようになってきているため、B モード、C モードおよび D モードにおいて演出ボタン 6 3 (負荷手段) の作動に単調さを敢えて持たせているものの、A モードのみ演出ボタン 6 3 (負荷手段) の作動にバリエーションを持たせていることにより、A モードにおける演出ボタン 6 3 (負荷手段) の作動を、B モード、C モードおよび D モードにおける演出ボタン 6 3 (負荷手段) の作動に全く存在しない作動とすることができる。言い換えると、A モードにおける演出ボタン 6 3 (負荷手段) の作動を、B モード、C モードおよび D モードにおける演出ボタン 6 3 (負荷手段) の作動に全く存在しない、いわゆる「裏モード」の作動として発生させることで、遊技者に対して何が起きたのか一瞬わからなくすることができ (つまり思いがけない出来事が生じることで)、驚き喜ばせることができるようになっている。したがって、興趣の向上を図ることができる。

## 【 1 3 9 8 】

## [ 効果 2 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 0 2 の負荷付与演出 A、図 1 0 3 の負荷付与演出 B、図 1 0 4 の負荷付与演出 C において、単一の負荷 (第 1 の負荷) は、一丁締め振動という一種のみ存在し、複数の負荷 (第 2 の負荷) は、一本締め振動、三本締め振動、三三七拍子振動、振動回数が徐々に増える (振動回数が 1 回ずつ増える) 振動、ロング振動という複数種類存在する。この構成によれば、複数の負荷 (第 2 の負荷) は、単一の負荷 (第 1 の負荷) と異なり、演出ボタン 6 3 (負荷手段) の作動に対してバリエーションを持たせることができる。これにより、遊技者に対して、単一の負荷 (第 1 の負荷) のみ存在する B モード、C モードおよび D モードにおいて演出ボタン 6 3 (負荷手段) の作動に単調さを強調し、複数の負荷 (第 2 の負荷) が存在する A モードにおいて演出ボタン 6 3 (負荷手段) の作動に単調さを感じ難くすることができる。また、複数の負荷 (第 2 の負荷) が存在する A モードでは、単一の負荷 (第 1 の負荷) のみ存在する B モード、C モードおよび D モードと異なっているため、遊技者は、複数の負荷 (第 2 の負荷) を、いわゆる「裏モード」として楽しむことができる。

## 【 1 3 9 9 】

## [ 効果 3 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 0 2 の負荷付与演出 A、図 1 0 3 の負荷付与演出 B、図 1 0 4 の負荷付与演出 C において、演出ボタン 6 3 (負荷手段) は、遊技者の手の平に対して単一の負荷 (第 1 の負荷) または複数の負荷 (第 2 の負荷) を付与することができるようになっている。この構成によれば、演出ボタン 6 3 (負荷手段) が作動されると

、演出ボタン63（負荷手段）による負荷が遊技者の手の平に対して付与されるようになっているため、遊技者の指先や手の甲と比べて、演出ボタン63（負荷手段）による単一の負荷（第1の負荷）または複数の負荷（第2の負荷）が遊技者に伝わり易い。

【1400】

[効果4]

上記実施形態の遊技機1では、図102の負荷付与演出A、図103の負荷付与演出B、図104の負荷付与演出Cにおける第1の演出は、遊技者により演出ボタン63（負荷手段）の作動禁止が解除設定されている状態において実行することができるようになっている。演出ボタン63（負荷手段）の作動を好む遊技者もいれば、演出ボタン63（負荷手段）の作動を嫌う遊技者もいるため、遊技者に演出ボタン63（負荷手段）の作動禁止を設定したり、遊技者に演出ボタン63（負荷手段）の作動禁止を解除設定したりすることができるようになっている場合には、第1の演出が演出ボタン63（負荷手段）の作動禁止が解除設定されている状態に限り実行されることができる。

10

【1401】

[効果5]

上記実施形態の遊技機1では、図102の負荷付与演出A、図103の負荷付与演出B、図104の負荷付与演出Cにおいて、演出ボタン63（負荷手段）に設けられる多色発光可能なフルカラーLED（発光手段）を所定の発光態様として演出ボタン63（負荷手段）による発光装飾を遊技者により演出ボタン63（負荷手段）の作動禁止が解除設定されているか否かにかかわらず行う第2の演出を実行することができるようになっている。演出ボタン63（負荷手段）の作動を好む遊技者もいれば、演出ボタン63（負荷手段）の作動を嫌う遊技者もいるものの、演出ボタン63（負荷手段）が所定の発光態様となることにより当たりの期待度を示唆することができるようになっているため、仮に演出ボタン63（負荷手段）の作動禁止が設定され第1の演出の実行が遊技者に阻止されるようになっていたとしても、演出ボタン63（負荷手段）を所定の発光態様とすることができる。

20

【1402】

[変形例]

以下に、負荷付与演出の変形例を示す。

[変形例1]

図102の負荷付与演出A、図103の負荷付与演出B、図104の負荷付与演出Cでは、第2始動口21に遊技球が入球したことに基づいて行われるものであった。言い換えると、いわゆる右打ちという遊技状態（通常遊技状態と異なる特定遊技状態）において行われるものであった。しかし、第1始動口20に遊技球が入球したことに基づいて行われるようにしてもよい。言い換えると、いわゆる左打ちという遊技状態（通常遊技状態）において行われるようにしてもよい。

30

【1403】

[変形例2]

図102の負荷付与演出A、図103の負荷付与演出B、図104の負荷付与演出Cでは、演出の進行に基づいて遊技者に対して所定の負荷を付与可能な負荷手段として演出ボタン63が採用されていた。しかし、枠可動体69としてもよい。枠可動体69は、上述したように、通常時はハンドル60の左側と右側においてそれぞれハンドル60から遠ざかった退避位置（図1）で静止しており、退避位置からハンドル60に向かって互いに近接するように移動（進出）してハンドル60に触れる位置で静止することができる。枠可動体69は、進出位置のとき、ハンドル60またはハンドル60を操作中の遊技者の右手に触れるようになっているため、枠可動体69の作動態様を複数設けることで、遊技者の右手に触れる態様を変化に富んだものとするすることができる。このため、演出ボタン63の作動による効果と同等の効果枠可動体69の作動によっても得ることができる。

40

【1404】

[変形例3]

図102の負荷付与演出A、図103の負荷付与演出B、図104の負荷付与演出Cで

50

は、演出の進行に基づいて遊技者に対して所定の負荷を付与可能な負荷手段として演出ボタン63が採用されていた。しかし、ハンドル60から前方へ向かって風を送るようにしてもよい。例えば、ハンドル60の内部にスピーカを設け、スピーカのコーン紙を振動させて風をハンドル60の前方へ送り、ハンドル60を操作する遊技者の右手(手の平)にあてるようにしてもよい。そして、スピーカのコーン紙を振動させる態様を複数設けることで、遊技者の右手(手の平)に触れる態様を変化に富んだものとすることができる。このため、演出ボタン63の作動による効果と同等の効果ハンドル60の内部にスピーカのコーン紙の振動による風(送風)によっても得ることができる。なお、スピーカのコーン紙は、サブ制御基板90(演出制御用マイコン91)の制御により音声制御基板106により駆動されるようになっている。

10

【1405】

[変形例4]

図102の負荷付与演出A、図103の負荷付与演出B、図104の負荷付与演出Cでは、演出の進行に基づいて遊技者に対して所定の負荷を付与可能な負荷手段として演出ボタン63が採用されていた。しかし、前枠53の内側の所定位置(例えば、上側、右側、左側のうち、いずれかの位置)において、送風装置を設け、遊技者の顔へ向けて風を送風するようにしてもよい。送風装置から送風される風の態様を複数設けることで、遊技者の顔にあたる風の態様を変化に富んだものとするすることができる。このため、演出ボタン63の作動による効果と同等の効果を前枠53の内側の所定位置に設けた送風装置による風(送風)によっても得ることができる。なお、送風装置は、プロペラファンが回転されて前方へ風を送風するものであってもよいし、スピーカのコーン紙を振動させて前方へ風を送風するものであってもよい。また、送風装置は、サブ制御基板90(演出制御用マイコン91)の制御により音声制御基板106により駆動されるようになっている。

20

【1406】

[変形例5]

図103(B)~(D)における負荷付与演出Bでは、演出ボタン63に三三七拍子振動を付与するまえに、演出ボタン63を所定の発光態様(ここでは、三三七拍子振動が付与される第3の特定時負荷付与態様と対応する発光態様として、黄色(ゴールド)点滅)として演出ボタン63の振動が終了するまで維持していた。これは、第3の特定時負荷付与態様(三三七拍子振動)が上述した黄色(ゴールド)の星形のアイコンに相当する当たり期待度が予め設定されているため、この星形のアイコンに彩られた黄色(ゴールド)と同一の色としているからであった。しかし、最終的に図103(D)において演出ボタン63が黄色(ゴールド)となるように、例えば図103(B)において演出ボタン63を白色点滅とし、図103(C)において演出ボタン63を赤色点滅とし、図103(D)において演出ボタン63を黄色(ゴールド)点滅となるように、演出ボタン63の発光態様の色を当たり期待度が高くなる方向へ変化させるようにしてもよいし、図103(B)において演出ボタン63を白色点滅とし、図103(C)において演出ボタン63を白色点滅とし、図103(D)において演出ボタン63を黄色(ゴールド)点滅となるように、演出ボタン63の発光態様の色を当たり期待度が高くなる方向へ変化させるようにしてもよいし、図103(B)において演出ボタン63を赤色点滅とし、図103(C)において演出ボタン63を赤色点滅とし、図103(D)において演出ボタン63を黄色(ゴールド)点滅となるように、演出ボタン63の発光態様の色を当たり期待度が高くなる方向へ変化させるようにしてもよいし、図103(B)において演出ボタン63を白色点滅とし、図103(C)において演出ボタン63を黄色(ゴールド)点滅とし、図103(D)において演出ボタン63を黄色(ゴールド)点滅となるように、演出ボタン63の発光態様の色を当たり期待度が高くなる方向へ変化させるようにしてもよい。

30

40

【1407】

[変形例6]

図104(B)~(F)における負荷付与演出Cでは、演出ボタン63に振動回数が徐々に増える(振動回数が1回ずつ増える)振動を付与するまえに、演出ボタン63を所定

50

の発光態様（ここでは、振動回数が徐々に増える（振動回数が1回ずつ増える）振動が付与される第4の特定時負荷付与態様と対応する発光態様として、紫色点滅）として演出ボタン63の振動が終了するまで維持していた。これは、第4の特定時負荷付与態様（振動回数が徐々に増える（振動回数が1回ずつ増える）振動）が上述した紫色の球状のアイコンに相当する当たり期待度が予め設定されているため、この球状のアイコンに彩られた紫色と同一の色としているからであった。しかし、最終的に図104（F）において演出ボタン63を紫色点滅となるように、例えば図104（B）において演出ボタン63を白色点滅とし、図104（C）において演出ボタン63を青色点滅とし、図104（D）において演出ボタン63を緑色点滅とし、図104（E）において演出ボタン63を赤色点滅とし、図104（F）において演出ボタン63を紫色点滅となるように、演出ボタン63の発光態様の色を当たり期待度が高くなる方向へ変化させるようにしてもよい。図104（B）において演出ボタン63を白色点滅とし、図104（C）において演出ボタン63を白色点滅とし、図104（D）において演出ボタン63を緑色点滅とし、図104（E）において演出ボタン63を赤色点滅とし、図104（F）において演出ボタン63を紫色点滅となるように、演出ボタン63の発光態様の色を当たり期待度が高くなる方向へ変化させるようにしてもよいし、図104（B）において演出ボタン63を青色点滅とし、図104（C）において演出ボタン63を青色点滅とし、図104（D）において演出ボタン63を緑色点滅とし、図104（E）において演出ボタン63を赤色点滅とし、図104（F）において演出ボタン63を紫色点滅となるように、演出ボタン63の発光態様の色を当たり期待度が高くなる方向へ変化させるようにしてもよいし、図104（B）において演出ボタン63を白色点滅とし、図104（C）において演出ボタン63を青色点滅とし、図104（D）において演出ボタン63を緑色点滅とし、図104（E）において演出ボタン63を紫色点滅とし、図104（F）において演出ボタン63を紫色点滅となるように、演出ボタン63の発光態様の色を当たり期待度が高くなる方向へ変化させるようにしてもよい。

10

20

【1408】

[変形例7]

図102の負荷付与演出A、図103の負荷付与演出B、図104の負荷付与演出Cでは、画像表示装置7の表示画面7aの左下側であって、第1始動口20への遊技球の入球に基づく第1特図保留の数（青色数字）と、第2始動口21への遊技球の入球に基づく第2特図保留の数（赤色数字）と、によるこれらの数値の配置の上方に、演出モードを選択することができる演出モード選択部SELが配置されて表示されていた。しかし、演出モード選択部SELを、大当たり遊技状態が発生してから終了するまでに亘る所定の期間においてのみ、表示画面7aに表示し、この所定の期間においてのみ、Aモード、Bモード、Cモード、Dモードから構成される演出モードのうち、いずれかを遊技者が演出ボタン63を操作（押下操作）して選択することができるようにしてもよい。言い換えると、演出モードの変更を、大当たり遊技状態が発生してから終了するまでに亘る所定の期間においてのみ行うことができるようにしてもよい。演出モードの選択を行うことができる期間は、上述したように、装飾図柄が停止表示されている期間に加え、装飾図柄の変動開始に伴い、演出ボタン63を操作（押下操作）により演出モードを変更することができる旨を伝える「演出ボタンでモード変更」というメッセージが所定の期間（例えば、3秒間）だけ画像表示装置7の表示画面7aの所定位置（例えば、演出モード選択部SELの上方）に配置されて表示される期間となっていた。そこで、演出モードの選択を行うことができる期間として大当たり遊技状態が発生してから終了するまでに亘る所定の期間においてのみ行うようにすることによって、この所定の期間以外において演出モード選択部SELが表示画面7aのほか、左サブ表示画面64Lおよび右サブ表示画面64Rに全く表示されないため、表示画面7aのほか、左サブ表示画面64Lおよび右サブ表示画面64Rを用いて、演出モード選択部SELが全く目障りとなることなく各種演出を繰り広げることができる。

30

40

【1409】

50

## [ 変形例 8 ]

図 1 0 2 の負荷付与演出 A、図 1 0 3 の負荷付与演出 B、図 1 0 4 の負荷付与演出 C では、右打ちという遊技状態において行われていたが、左打ちという遊技状態において行われるようにしてもよい。こうすれば、演出のバリエーションを増やすことができる。

## 【 1 4 1 0 】

## [ 変形例 9 ]

図 1 0 2 の負荷付与演出 A、図 1 0 3 の負荷付与演出 B、図 1 0 4 の負荷付与演出 C では、説明した演出の一部を備えていなくてもよいし、他の演出が追加されていてもよい。

## 【 1 4 1 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 D 2 - 1 ]

演出の進行に基づいて遊技者に対して所定の負荷を付与可能な負荷手段を備える遊技機であって、

複数の演出モードのうち特定の演出モードを除く他の演出モードにおいて前記負荷手段を作動して遊技者に対して第 1 の負荷を付与し、前記特定の演出モードにおいて前記負荷手段を作動して遊技者に対して前記第 1 の負荷と異なる第 2 の負荷を付与する第 1 の演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

## 【 1 4 1 2 】

## [ 態様 D 2 - 2 ]

態様 D 2 - 1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の負荷は、一種類のみ存在し、

前記第 2 の負荷は、複数種類存在する、

ことを特徴とする遊技機。

## 【 1 4 1 3 】

## [ 態様 D 2 - 3 ]

態様 D 2 - 1 または態様 D 2 - 2 に記載の遊技機であって、

前記負荷手段は、遊技者の手の平に対して前記第 1 の負荷または前記第 2 の負荷を付与する、

ことを特徴とする遊技機。

## 【 1 4 1 4 】

## [ 態様 D 2 - 4 ]

態様 D 2 - 1 から態様 D 2 - 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 の演出は、遊技者により前記負荷手段の作動禁止が解除設定されている状態において実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

## 【 1 4 1 5 】

## [ 態様 D 2 - 5 ]

態様 D 2 - 1 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、

前記負荷手段に設けられる発光手段を所定の発光態様として前記負荷手段による発光装飾を遊技者により前記負荷手段の作動禁止が解除設定されているか否かにかかわらず行う第 2 の演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

## 【 1 4 1 6 】

以下に、図 1 0 5 ~ 1 0 7 を用いて遊技状態継続示唆演出 A ~ C について説明する。この遊技状態継続示唆演出は、特別図柄の変動演出中などに実行される。すなわち、画像制御用マイコン 1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信したコマンドを解析し、遊技状態継続示唆演出を実行する指示が含まれていると、ROM 1 0 3 から対応する画像データを読み出して画像表示装置 7 の表示画面 7 a や、サブ表示画面 6 4 ( 右サブ表示画面 6 4 R、左サ

10

20

30

40

50

ブ表示画面 6 4 L、および、上サブ表示画面 6 4 U) に画像を表示させる。

以下に示す遊技状態継続示唆演出 A ~ C における遊技状態において、「確変状態」は「高確高ペース状態」のことであり、「時短状態」は「低確高ペース状態」のことであり、「通常状態」は「低確低ペース状態」のことであり、

【 1 4 1 7 】

[ 遊技状態継続示唆演出 A ]

図 1 0 5 は、遊技状態継続示唆演出 A を説明するための図である。遊技状態継続示唆演出 A は、遊技状態が確変状態から通常状態となる場合におこなわれ、特別図柄の複数の変動にまたがっておこなわれる演出である。具体的には、後述の確変遊技状態演出と、リザルト演出 A とは、確変状態のときにおこなわれ、これらの演出は、特別図柄の 1 回の変動中におこなわれる。また、リザルト演出 B と、通常遊技状態演出とは、通常状態のときにおこなわれ、これらの演出は、特別図柄の 1 回の変動中におこなわれる。

10

【 1 4 1 8 】

遊技状態継続示唆演出 A では、図 1 0 5 ( A ) に示すように、まず、確変遊技状態演出がおこなわれる。この確変遊技状態演出では、確変用背景画像 X E A が背景画像として用いられ、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R の変動演出がおこなわれ、確変状態示唆表示 X E 1 と、右打ち示唆表示 X E 2 と、確変状態終了示唆表示 X E 3 A とがおこなわれる。確変状態示唆表示 X E 1 は、遊技状態が確変状態であることを表す表示であり、図では「確変モード」という文字で示されている。右打ち示唆表示 X E 2 は、遊技者に右打ちをするように促すための表示である。確変状態終了示唆表示 X E 3 A は、確変状態が終了することを示唆する表示であり、図では「L A S T」という文字が示されている。確変用背景画像 X E A は、図ではクロスハッチで示されている。

20

【 1 4 1 9 】

次に、図 1 0 5 ( B ) に示すように、リザルト演出 A がおこなわれる。このリザルト演出 A では、扉をモチーフにしたリザルト用背景画像 X E B が背景画像として用いられ、右打ち示唆表示 X E 2 と、遊技結果情報表示 X E 4 とがおこなわれる。遊技結果情報表示 X E 4 は、遊技結果情報を表す表示であり、時短状態や確変状態などにおける連チャン中の連チャン数(連チャン中の大当たり回数)と、連チャン中に獲得した獲得出玉とを表す情報が表示される。図の例では、遊技結果情報表示 X E 4 において、連チャン数が 1 0 連チャンで、獲得出玉が 1 5 0 0 0 玉獲得であったことが示されている。

30

【 1 4 2 0 】

次に、図 1 0 5 ( C ) に示すように、リザルト演出 B がおこなわれる。このリザルト演出 B では、リザルト用背景画像 X E B と右打ち示唆表示 X E 2 とが継続して表示され、さらに、有利遊技状態継続示唆表示 X E 5 が表示される。この有利遊技状態継続示唆表示 X E 5 は、遊技者に有利な遊技状態(確変状態)が継続することを示唆する表示であり、具体的には、演出ボタン 6 3 を表すボタン画像と、その中に示される「継続だ!」の文字とを含む。リザルト用背景画像 X E B は、図では、四角形状模様を含むハッチングで示されている。

【 1 4 2 1 】

次に、図 1 0 5 ( D ) に示すように、通常遊技状態演出がおこなわれる。この通常遊技状態演出では、通常用背景画像 X E C が背景画像として用いられ、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R の変動演出がおこなわれ、さらに、通常状態示唆表示 X E 6 がおこなわれる。また、通常遊技状態演出では、味方キャラクタ C R A と、敵キャラクタ C R B とが戦う演出がおこなわれる。通常状態示唆表示 X E 6 は、遊技状態が通常状態であることを表す表示であり、図では「通常モード」という文字で示されている。通常用背景画像 X E C は、図では、所定のハッチングで示される。

40

【 1 4 2 2 】

[ 遊技状態継続示唆演出 B ]

図 1 0 6 は、遊技状態継続示唆演出 B を説明するための図である。遊技状態継続示唆演出 B は、遊技状態が時短遊技状態から通常遊技状態となる場合におこなわれ、特別図柄の

50

複数の変動にまたがっておこなわれる演出である。具体的には、後述の時短遊技状態演出と、リザルト演出Aとは、時短状態のときにおこなわれ、これらの演出は、特別図柄の1回の変動中におこなわれる。また、リザルト演出Bと、通常遊技状態演出とは、通常状態のときにおこなわれ、これらの演出は、特別図柄の1回の変動中におこなわれる。

#### 【1423】

遊技状態継続示唆演出Bでは、図106(A)に示すように、まず、時短遊技状態演出がおこなわれる。この時短遊技状態演出では、時短用背景画像XEDが背景画像として用いられ、装飾図柄8L, 8C, 8Rの変動演出がおこなわれ、時短状態示唆表示XE7と、右打ち示唆表示XE2と、時短状態終了示唆表示XE3Bとがおこなわれる。時短状態示唆表示XE7は、遊技状態が時短状態であることを表す表示であり、図では「時短モード」という文字で示されている。右打ち示唆表示XE2は、遊技者に右打ちをするように促すための表示である。時短状態終了示唆表示XE3Bは、時短状態が終了することを示唆する表示であり、図では「LAST」という文字が示されている。時短用背景画像XEDは、図では所定のハッチングで示されている。

10

#### 【1424】

次に、図106(B)に示すように、リザルト演出Aがおこなわれる。このリザルト演出Aでは、扉をモチーフにしたリザルト用背景画像XEBが背景画像として用いられ、右打ち示唆表示XE2と、遊技結果情報表示XE4とがおこなわれる。遊技結果情報表示XE4は、遊技結果情報を表す表示であり、時短状態や確変状態などにおける連チャン中の連チャン数(連チャン中の大当たり回数)と、連チャン中に獲得した獲得出玉とを表す情報が表示される。図の例では、遊技結果情報表示XE4において、連チャン数が10連チャンで、獲得出玉が15000玉獲得であったことが示されている。

20

#### 【1425】

次に、図106(C)に示すように、リザルト演出Bがおこなわれる。このリザルト演出Bでは、リザルト用背景画像XEBと右打ち示唆表示XE2とが継続して表示され、さらに、有利遊技状態継続示唆表示XE5が表示される。この有利遊技状態継続示唆表示XE5は、遊技者に有利な遊技状態(時短状態)が継続することを示唆する表示であり、具体的には、演出ボタン63を表すボタン画像と、その中に示される「継続だ!」の文字とを含む。リザルト用背景画像XEBは、図では、四角形状模様を含むハッチングで示されている。

30

#### 【1426】

次に、図106(D)に示すように、通常遊技状態演出がおこなわれる。この通常遊技状態演出では、通常用背景画像XECが背景画像として用いられ、装飾図柄8L, 8C, 8Rの変動演出がおこなわれ、さらに、通常状態示唆表示XE6がおこなわれる。また、通常遊技状態演出では、味方キャラクタCRAと、敵キャラクタCRBとが戦う演出がおこなわれる。通常状態示唆表示XE6は、遊技状態が通常状態であることを表す表示であり、図では「通常モード」という文字で示されている。通常用背景画像XECは、図では、所定のハッチングで示される。

#### 【1427】

##### [遊技状態継続示唆演出C]

図107は、遊技状態継続示唆演出Cを説明するための図である。遊技状態継続示唆演出Cは、遊技状態が確変遊技状態から時短遊技状態となる場合におこなわれ、特別図柄の複数の変動にまたがっておこなわれる演出である。具体的には、後述の確変遊技状態演出と、リザルト演出Aとは、確変状態のときにおこなわれ、これらの演出は、特別図柄の1回の変動中におこなわれる。また、リザルト演出Bと、時短遊技状態演出とは、時短状態のときにおこなわれ、これらの演出は、特別図柄の1回の変動中におこなわれる。

40

#### 【1428】

遊技状態継続示唆演出Cでは、図107(A)に示すように、まず、確変遊技状態演出がおこなわれる。この確変遊技状態演出では、確変用背景画像XEAが背景画像として用いられ、装飾図柄8L, 8C, 8Rの変動演出がおこなわれ、確変状態示唆表示XE1と

50

、右打ち示唆表示 X E 2 と、確変状態終了示唆表示 X E 3 A とがおこなわれる。確変状態示唆表示 X E 1 は、遊技状態が確変状態であることを表す表示であり、図では「確変モード」という文字で示されている。右打ち示唆表示 X E 2 は、遊技者に右打ちをするように促すための表示である。確変状態終了示唆表示 X E 3 A は、確変状態が終了することを示唆する表示であり、図では「LAST」という文字が示されている。確変用背景画像 X E A は、図ではクロスハッチで示されている。

【 1 4 2 9 】

次に、図 1 0 7 ( B ) に示すように、リザルト演出 A がおこなわれる。このリザルト演出 A では、扉をモチーフにしたリザルト用背景画像 X E B が背景画像として用いられ、右打ち示唆表示 X E 2 と、遊技結果情報表示 X E 4 とがおこなわれる。遊技結果情報表示 X E 4 は、遊技結果情報を表す表示であり、時短状態や確変状態などにおける連チャン中の連チャン数（連チャン中の大当たり回数）と、連チャン中に獲得した獲得出玉とを表す情報が表示される。図の例では、遊技結果情報表示 X E 4 において、連チャン数が 1 0 連チャンで、獲得出玉が 1 5 0 0 0 玉獲得であったことが示されている。

10

【 1 4 3 0 】

次に、図 1 0 7 ( C ) に示すように、リザルト演出 B がおこなわれる。このリザルト演出 B では、リザルト用背景画像 X E B と右打ち示唆表示 X E 2 とが継続して表示され、さらに、有利遊技状態継続示唆表示 X E 5 が表示される。この有利遊技状態継続示唆表示 X E 5 は、遊技者に有利な遊技状態（確変状態）が継続することを示唆する表示であり、具体的には、演出ボタン 6 3 を表すボタン画像と、その中に示される「継続だ！」の文字とを含む。リザルト用背景画像 X E B は、図では、四角形状模様を含むハッチングで示されている。

20

【 1 4 3 1 】

次に、図 1 0 7 ( D ) に示すように、時短遊技状態演出がおこなわれる。この時短遊技状態演出では、時短用背景画像 X E D が背景画像として用いられ、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R の変動演出がおこなわれ、さらに、時短状態示唆表示 X E 7 がおこなわれる。また、時短遊技状態演出では、味方キャラクタ C R A と、敵キャラクタ C R B とが戦う演出がおこなわれ、右打ち示唆表示 X E 2 が継続して表示される。時短状態示唆表示 X E 7 は、遊技状態が時短状態であることを表す表示であり、図では「時短モード」という文字で示されている。時短用背景画像 X E D は、図では、所定のハッチングで示される。

30

【 1 4 3 2 】

なお、上記遊技状態継続示唆演出 A ~ C において、確変状態示唆表示 X E 1、右打ち示唆表示 X E 2、確変状態終了示唆表示 X E 3 A、時短状態終了示唆表示 X E 3 B、遊技結果情報表示 X E 4、有利遊技状態継続示唆表示 X E 5、通常状態示唆表示 X E 6、時短状態示唆表示 X E 7、味方キャラクタ C R A、および、敵キャラクタ C R B は、それぞれ、背景画像（確変用背景画像 X E A、リザルト用背景画像 X E B、通常用背景画像 X E C、時短用背景画像 X E D）よりも手前側に表示される。

また、上記遊技状態継続示唆演出 A、B で、リザルト演出 B から通常遊技状態演出に移行する場合において、リザルト演出 B のリザルト用背景画像 X E B の扉が開いて、通常用背景画像 X E C が表示され、その手前側に、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R、通常状態示唆表示 X E 6、味方キャラクタ C R A、敵キャラクタ C R B などが表示される。

40

上記遊技状態継続示唆演出 C で、リザルト演出 B から通常遊技状態演出に移行する場合において、リザルト演出 B のリザルト用背景画像 X E B の扉が開いて、時短用背景画像 X E D が表示され、その手前側に、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R、時短状態示唆表示 X E 7、味方キャラクタ C R A、敵キャラクタ C R B、右打ち示唆表示 X E 2 などが表示される。

【 1 4 3 3 】

[ 変形例 ]

上記遊技状態継続示唆演出 A では、確変遊技状態演出と、リザルト演出 A とが確変状態のときにおこなわれ、リザルト演出 B と、通常遊技状態演出とが通常状態のときにおこなわれることとしたが、これに限られず、確変遊技状態演出と、リザルト演出 A と、リザル

50

ト演出 B とが確変状態のときにおこなわれ、通常遊技状態演出が通常状態のときにおこなわれるようにしてもよい。

また、上記遊技状態継続示唆演出 B では、時短遊技状態演出と、リザルト演出 A とが時短状態のときにおこなわれ、リザルト演出 B と、通常遊技状態演出とが通常状態のときにおこなわれることとしたが、これに限られず、時短遊技状態演出と、リザルト演出 A と、リザルト演出 B とが時短状態のときにおこなわれ、通常遊技状態演出が通常状態のときにおこなわれるようにしてもよい。

さらに、上記遊技状態継続示唆演出 C では、確変遊技状態演出と、リザルト演出 A とが確変状態のときにおこなわれ、リザルト演出 B と、時短遊技状態演出とが時短状態のときにおこなわれることとしたが、これに限られず、確変遊技状態演出と、リザルト演出 A と、リザルト演出 B とが確変状態のときにおこなわれ、時短遊技状態演出が時短状態のときにおこなわれるようにしてもよい。

【 1 4 3 4 】

上記遊技状態継続示唆演出 A ~ C では、有利遊技状態継続示唆表示 X E 5 が表示されるリザルト演出 B のときには、遊技結果情報表示 X E 4 が表示されていないが、これに限られず、有利遊技状態継続示唆表示 X E 5 が表示されるリザルト演出 B のときには、遊技結果情報表示 X E 4 が表示されるようにしてもよい。

【 1 4 3 5 】

[ 効果例 ]

上記遊技状態継続示唆演出 A では、遊技者に比較的有利な確変状態である場合に、確変状態であることを表す確変状態示唆表示 X E 1 をおこなう確変遊技状態演出がおこなわれ、その後、確変状態から、確変状態よりも遊技者に不利な通常状態に移行するにも拘わらずに、遊技者に有利な遊技状態（確変状態）が継続することを示唆する有利遊技状態継続示唆表示 X E 5 をおこなうリザルト演出 B がおこなわれる。この構成によれば、確変状態から通常状態に移行するにも拘わらずに、敢えて、有利遊技状態継続示唆表示 X E 5 をおこなうので、例えば通常状態に突入しても遊技者に次の確変状態への期待感を付与することができ、遊技者が遊技継続の意欲を損なうことを抑制することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 4 3 6 】

上記遊技状態継続示唆演出 A では、遊技者に比較的有利な確変状態である場合に、確変状態であることを表す確変状態示唆表示 X E 1 をおこなう確変遊技状態演出がおこなわれ、その後、遊技結果情報を表す遊技結果情報表示 X E 4 をおこなうリザルト演出 A がおこなわれる。この構成によれば、遊技者に確変状態での遊技結果情報を知らせることができ、遊技者が確変状態を目指すための意欲を向上させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 4 3 7 】

上記遊技状態継続示唆演出 A では、遊技結果情報を表す遊技結果情報表示 X E 4 をおこなうリザルト演出 A は、確変状態のときにおこなわれ、遊技者に有利な遊技状態（確変状態）が継続することを示唆する有利遊技状態継続示唆表示 X E 5 をおこなうリザルト演出 B は、通常状態のときにおこなわれる。この構成によれば、遊技結果情報を表す遊技結果情報表示 X E 4 をおこなうリザルト演出 A を確変状態のときにおこなうことで、遊技者が確変状態を目指すための意欲を向上させることができ、遊技者に有利な遊技状態（確変状態）が継続することを示唆する有利遊技状態継続示唆表示 X E 5 をおこなうリザルト演出 B を敢えて通常状態のときにおこなうことで、遊技者に次の確変状態への期待感を付与することができ、遊技者が遊技継続の意欲を損なうことを抑制することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 4 3 8 】

上記遊技状態継続示唆演出 A では、リザルト演出 B における有利遊技状態継続示唆表示 X E 5 は、リザルト演出 A における遊技結果情報表示 X E 4 が消えてからおこなわれる。この構成によれば、有利遊技状態継続示唆表示 X E 5 を強調させることができ、例えば通常

10

20

30

40

50

状態であっても遊技者に次の確変状態への期待感を付与することができ、遊技者が遊技継続の意欲を損なうことを抑制することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 4 3 9 】

上記遊技状態継続示唆演出 A では、リザルト演出 B における有利遊技状態継続示唆表示 X E 5 は、演出ボタン 6 3 を表すボタン画像を含む構成となっている。この構成によれば、遊技者に有利遊技状態継続示唆表示 X E 5 を強調することができ、例え通常状態であっても遊技者に次の確変状態への期待感を付与することができ、遊技者が遊技継続の意欲を損なうことを抑制することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 4 4 0 】

[ 態様例 ]

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[ 態様 X E - 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表示演出として、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表示演出として、第 2 の表示演出をおこなう場合があり、

前記第 1 の表示演出は、遊技者に比較的有利な第 1 の遊技状態である場合に、前記第 1 の遊技状態であることを表す第 1 の遊技状態示唆表示をおこなう表示演出であり、

前記第 2 の表示演出あり、前記第 1 の遊技状態から、前記第 1 の遊技状態よりも遊技者に不利な第 2 の遊技状態に移行するにも拘わらずに、遊技者に有利な遊技状態が継続することを示唆する有利遊技状態継続示唆表示をおこなう表示演出であり、

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

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

ことを特徴とする遊技機。

[ 態様 X E - 2 ]

態様 X E - 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表示演出として、第 3 の表示演出をおこなう場合があり、

前記第 3 の表示演出は、遊技結果情報を表す遊技結果情報表示をおこなう表示演出であり、

前記組み合わせ演出は、前記第 3 の表示演出を含む場合があり、

前記組み合わせ演出では、前記第 1 の表示演出の後、前記第 3 の表示演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

[ 態様 X E - 3 ]

態様 X E - 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 3 の表示演出は、前記第 1 の遊技状態ときにおこなわれ、第 2 の表示演出は、第 2 の遊技状態のときにおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

[ 態様 X E - 4 ]

態様 X E - 3 に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出では、前記第 2 の表示演出における前記有利遊技状態継続示唆表示は、前記第 3 の表示演出における前記遊技結果情報表示が消えてからおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

[ 態様 X E - 5 ]

態様 X E - 4 に記載の遊技機であって、

10

20

30

40

50

前記組み合わせ演出では、前記第2の表示演出における前記有利遊技状態継続示唆表示は、操作手段画像を含む、

ことを特徴とする遊技機。

#### 【1441】

本実施形態の遊技機1では、図28の遊技状態管理処理に示すように、低確状態（低確低ベース状態、通常状態を含む）において、特別図柄の変動回数が500回となったとき（天井カウンタが0となったとき）には、遊タイム（低確高ベース状態、時短状態）に移行する。言い換えれば、前回の大当たり後に低確状態となつてから、特別図柄の変動回数が500回となったときに、遊タイム（低確高ベース状態、時短状態）に移行する。この遊タイムは、特別図柄が700回変動するまで継続されるようになっている。以下に示す遊技中モード変更演出A～Cにおける遊技状態において、「確変状態」は「高確高ベース状態」のことであり、「時短状態」は「低確高ベース状態」のことであり、「通常状態」は「低確低ベース状態」のことである。

10

#### 【1442】

以下に、図108～110を用いて遊技中モード変更演出A～Cについて説明する。この遊技中モード変更演出は、遊技状態が通常状態と時短状態のときにおこなわれる演出である。画像制御用マイコン101がサブ制御基板90から受信したコマンドを解析し、遊技中モード変更演出を実行する指示が含まれていると、ROM103から対応する画像データを読み出して画像表示装置7の表示画面7aや、サブ表示画面64（右サブ表示画面64R、左サブ表示画面64L、および、上サブ表示画面64U）に、遊技中モード変更演出のための画像を表示させる。

20

#### 【1443】

##### [遊技中モード変更演出A]

図108は、遊技中モード変更演出Aを説明するための図である。遊技中モード変更演出Aでは、まず、図108(A)に示すように、通常遊技状態表示演出がおこなわれる。この通常遊技状態表示演出では、通常用背景画像XFが背景画像として用いられ、装飾図柄8L, 8C, 8Rが変動し、停止表示する。通常用背景画像XFは、遊技状態が通常状態であることを示唆する背景画像である。

#### 【1444】

次に、通常状態において、特別図柄の変動回数が500回となると、図108(B)に示すように、天井到達演出がおこなわれる。天井到達演出では、通常用背景画像XFが継続して表示され、天井到達示唆表示XF1と、時短状態突入示唆表示XF2と、右打ち開始示唆表示XF3と、味方キャラクタCRAとが表示される。天井到達示唆表示XF1は、通常状態において、特別図柄の変動回数が500回（天井カウンタが0）となったことを示唆する表示であり、図では「天井到達！！」と表記される。時短状態突入示唆表示XF2は、特別図柄の変動回数が500回（天井カウンタが0）となり、遊タイム（時短状態）に移行することを示唆する表示であり、図では「時短突入（音符マーク）」と表記される。右打ち開始示唆表示XF3は、遊技者に右打ちを開始するように促すための表示であり、図では「右打ち開始」と表記される。

30

#### 【1445】

次に、図108(C)に示すように、時短遊技状態表示演出がおこなわれる。この時短遊技状態表示演出では、背景画像が時短用背景画像XFAに変更され、時短状態示唆表示XF4と、右打ち示唆表示XF5と、時短状態継続期間示唆表示XF6とが表示される。時短状態示唆表示XF4は、遊技状態が時短状態であることを示唆する表示であり、図では「時短中」と表記される。右打ち示唆表示XF5は、遊技者に右打ちを促すための表示であり、図では「右打ち」と表示される。時短状態継続期間示唆表示XF6は、時短状態（遊タイム）の残り回数（特別図柄の変動回数に相当）を表す表示であり、図では「あと350回」と表記されている。

40

#### 【1446】

次に、図108(D)に示すように、モード示唆表示演出がおこなわれる。このモード

50

示唆表示演出では、時短用背景画像 X F A と、時短状態示唆表示 X F 4 と、右打ち示唆表示 X F 5 と、時短状態継続期間示唆表示 X F 6 と、味方キャラクタ C R A の表示は継続され、モード示唆表示 X F 7 が追加される。モード示唆表示 X F 7 は、遊タイム中（時短状態中）において、複数の遊技モード（表示モード）のうち、現在選択されているモードを示唆している。この遊技中モード変更演出では、天井到達により遊タイム（時短状態）に移行すると、最初は複数の遊技モードのうちモード A が自動的に選択される構成となっている。

#### 【 1 4 4 7 】

次に、図 1 0 8 ( E ) に示すように、遊技者モード変更画像表示演出がおこなわれる。この遊技者モード変更画像表示演出は、図 1 0 8 ( D ) に示すモード示唆表示演出から、特別図柄が 5 0 回変動した後におこなわれる演出である。この遊技者モード変更画像表示演出では、時短用背景画像 X F A、時短状態示唆表示 X F 4、右打ち示唆表示 X F 5、時短状態継続期間示唆表示 X F 6、モード示唆表示 X F 7、および、味方キャラクタ C R A の表示が継続され、モード変更表示 X F 8 が表示される。時短状態継続期間示唆表示 X F 6 は、モード示唆表示演出時から 5 0 変動したので、図では「あと 3 0 0 回」と表記されている。

このモード変更表示 X F 8 は、特別図柄の変動中、または、客待ち中（特別図柄の変動停止中）において、遊技者が演出ボタン 6 3 と、セレクトボタン 6 8 を操作することにより、表示画面 7 a 上にポップアップされる。モード変更表示 X F 8 は、3 つのモード表示 X F 8 A と、モード選択促進表示 X F 8 B とを含んでいる。モード表示 X F 8 A は、モード A と、モード B と、モード C とを表している。モード選択促進表示 X F 8 B は、演出ボタン 6 3 を表すボタン画像と、そのボタン画像隣接する「でモードを選べ！！」という文字とで表され、すなわち、ボタンでモードを選ぶことを遊技者に促進する表示となっている。

遊技者は、セレクトボタン 6 8 と演出ボタン 6 3 とを操作することにより、モード変更表示 X F 8 における 3 つのモード表示 X F 8 A の中から、1 つのモード表示 X F 8 A を選択することができる。以下では、遊技者が 3 つのモード表示 X F 8 A のうちモード B を表すモード表示 X F 8 A を選択したこととする。

#### 【 1 4 4 8 】

次に、図 1 0 8 ( F ) に示すように、モード変更完了表示演出がおこなわれる。このモード変更完了表示演出では、モード示唆表示 X F 7 は、「モード A」から「モード B」に表記が変更される。また、モード変更完了表示演出では、時短用背景画像 X F A、時短状態示唆表示 X F 4、右打ち示唆表示 X F 5、時短状態継続期間示唆表示 X F 6、および、味方キャラクタ C R A の表示が継続され、モード変更表示 X F 8 が消去される。

#### 【 1 4 4 9 】

##### [ 遊技中モード変更演出 B ]

図 1 0 9 は、遊技中モード変更演出 B を説明するための図である。遊技中モード変更演出 B では、まず、図 1 0 9 ( A ) に示すように、通常遊技状態表示演出がおこなわれる。この通常遊技状態表示演出では、通常用背景画像 X F が背景画像として用いられ、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が変動し、停止表示する。通常用背景画像 X F は、遊技状態が通常状態であることを示唆する背景画像である。

#### 【 1 4 5 0 】

次に、通常状態において、特別図柄の変動回数が 5 0 0 回となると、図 1 0 9 ( B ) に示すように、天井到達演出がおこなわれる。天井到達演出では、通常用背景画像 X F が継続して表示され、天井到達示唆表示 X F 1 と、時短状態突入示唆表示 X F 2 と、右打ち開始示唆表示 X F 3 と、味方キャラクタ C R A とが表示される。天井到達示唆表示 X F 1 は、通常状態において、特別図柄の変動回数が 5 0 0 回（天井カウンタが 0）となったことを示唆する表示であり、図では「天井到達！！」と表記される。時短状態突入示唆表示 X F 2 は、特別図柄の変動回数が 5 0 0 回（天井カウンタが 0）となり、遊タイム（時短状態）に移行することを示唆する表示であり、図では「時短突入（音符マーク）」と表記さ

10

20

30

40

50

れる。右打ち開始示唆表示 X F 3 は、遊技者に右打ちを開始するように促すための表示であり、図では「右打ち開始」と表記される。

【 1 4 5 1 】

次に、図 1 0 9 ( C ) に示すように、時短遊技状態表示演出がおこなわれる。この時短遊技状態表示演出では、背景画像が時短用背景画像 X F A に変更され、時短状態示唆表示 X F 4 と、右打ち示唆表示 X F 5 と、時短状態継続期間示唆表示 X F 6 とが表示される。時短状態示唆表示 X F 4 は、遊技状態が時短状態であることを示唆する表示であり、図では「時短中」と表記される。右打ち示唆表示 X F 5 は、遊技者に右打ちを促すための表示であり、図では「右打ち」と表示される。時短状態継続期間示唆表示 X F 6 は、時短状態（遊タイム）の残り回数（特別図柄の変動回数に相当）を表す表示であり、図では「あと 3 5 0 回」と表記されている。

10

【 1 4 5 2 】

次に、図 1 0 9 ( D ) に示すように、モード示唆表示演出がおこなわれる。このモード示唆表示演出では、時短用背景画像 X F A と、時短状態示唆表示 X F 4 と、右打ち示唆表示 X F 5 と、時短状態継続期間示唆表示 X F 6 と、味方キャラクタ C R A の表示は継続され、モード示唆表示 X F 7 が追加される。モード示唆表示 X F 7 は、遊タイム中（時短状態中）において、複数の遊技モード（表示モード）のうち、現在選択されているモードを示唆している。この遊技中モード変更演出では、天井到達により遊タイム（時短状態）に移行すると、最初は複数の遊技モードのうちモード A が自動的に選択される構成となっている。

20

【 1 4 5 3 】

次に、図 1 0 9 ( E ) に示すように、自動モード変更画像表示演出がおこなわれる。この自動モード変更画像表示演出では、時短用背景画像 X F A、時短状態示唆表示 X F 4、右打ち示唆表示 X F 5、時短状態継続期間示唆表示 X F 6、モード示唆表示 X F 7、および、味方キャラクタ C R A の表示が継続され、モード変更表示 X F 8 を自動的にポップアップ表示させる。時短状態継続期間示唆表示 X F 6 は、モード示唆表示演出時から 5 0 変動したので、図では「あと 3 0 0 回」と表記されている。

モード変更表示 X F 8 は、3 つのモード表示 X F 8 A と、モード選択促進表示 X F 8 B とを含んでいる。モード表示 X F 8 A は、モード A と、モード B と、モード C とを表している。モード選択促進表示 X F 8 B は、演出ボタン 6 3 を表すボタン画像と、そのボタン画像隣接する「でモードを選べ！！」という文字とで表され、すなわち、これらを組み合わせることで、ボタンでモードを選ぶことを遊技者に促進する表示となっている。

30

遊技者は、セレクトボタン 6 8 と演出ボタン 6 3 とを操作することにより、モード変更表示 X F 8 における 3 つのモード表示 X F 8 A の中から、1 つのモード表示 X F 8 A を選択することができる。以下では、遊技者が 3 つのモード表示 X F 8 A のうちモード B を表すモード表示 X F 8 A を選択したこととする。

【 1 4 5 4 】

この自動モード変更画像表示演出は、前回の当当たりから数えて特別図柄が 5 0 0 回変動して遊タイム（時短状態）に突入し、さらに、特別図柄が 5 0 回変動（図 1 0 9 ( D ) に示すモード示唆表示演出から特別図柄が 5 0 回変動）したことに基づいておこなわれる演出である。言い換えれば、この自動モード変更画像表示演出は、前回の当当たりから数えて特別図柄が 5 5 0 回変動したことに基づいておこなわれる演出である。また、この自動モード変更画像表示演出は、特別図柄の複数の変動を跨ぐことなく特別図柄の 1 回の変動中においておこなわれる。

40

すなわち、この自動モード変更画像表示演出は、特別図柄の複数の変動を跨ぐことなく特別図柄の 1 回の変動中において、前回の当当たりから数えて特別図柄が 5 5 0 回変動したことを条件として、遊技者の操作なしに自動的におこなわれる。

【 1 4 5 5 】

次に、図 1 0 9 ( F ) に示すように、モード変更完了表示演出がおこなわれる。このモード変更完了表示演出では、モード示唆表示 X F 7 は、「モード A」から「モード B」に

50

表記が変更される。また、モード変更完了表示演出では、時短用背景画像 X F A、時短状態示唆表示 X F 4、右打ち示唆表示 X F 5、時短状態継続期間示唆表示 X F 6、および、味方キャラクタ C R A の表示が継続され、モード変更表示 X F 8 が消去される。

【 1 4 5 6 】

[ 遊技中モード変更演出 C ]

図 1 1 0 は、遊技中モード変更演出 C を説明するための図である。遊技中モード変更演出 C では、まず、図 1 1 0 ( A ) に示すように、通常遊技状態表示演出がおこなわれる。この通常遊技状態表示演出では、通常用背景画像 X F が背景画像として用いられ、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が変動し、停止表示する。通常用背景画像 X F は、遊技状態が通常状態であることを示唆する背景画像である。

10

【 1 4 5 7 】

次に、通常状態において、特別図柄の変動回数が 5 0 0 回となると、図 1 1 0 ( B ) に示すように、天井到達演出がおこなわれる。天井到達演出では、通常用背景画像 X F が継続して表示され、天井到達示唆表示 X F 1 と、時短状態突入示唆表示 X F 2 と、右打ち開始示唆表示 X F 3 と、味方キャラクタ C R A とが表示される。天井到達示唆表示 X F 1 は、通常状態において、特別図柄の変動回数が 5 0 0 回 (天井カウンタが 0 ) となったことを示唆する表示であり、図では「天井到達！！」と表記される。時短状態突入示唆表示 X F 2 は、特別図柄の変動回数が 5 0 0 回 (天井カウンタが 0 ) となり、遊タイム (時短状態) に移行することを示唆する表示であり、図では「時短突入 (音符マーク)」と表記される。右打ち開始示唆表示 X F 3 は、遊技者に右打ちを開始するように促すための表示であり、図では「右打ち開始」と表記される。

20

【 1 4 5 8 】

次に、図 1 1 0 ( C ) に示すように、時短遊技状態表示演出がおこなわれる。この時短遊技状態表示演出では、背景画像が時短用背景画像 X F A に変更され、時短状態示唆表示 X F 4 と、右打ち示唆表示 X F 5 と、時短状態継続期間示唆表示 X F 6 とが表示される。時短状態示唆表示 X F 4 は、遊技状態が時短状態であることを示唆する表示であり、図では「時短中」と表記される。右打ち示唆表示 X F 5 は、遊技者に右打ちを促すための表示であり、図では「右打ち」と表示される。時短状態継続期間示唆表示 X F 6 は、時短状態 (遊タイム) の残り回数 (特別図柄の変動回数に相当) を表す表示であり、図では「あと 3 5 0 回」と表記されている。

30

【 1 4 5 9 】

次に、図 1 1 0 ( D ) に示すように、モード示唆表示演出がおこなわれる。このモード示唆表示演出では、時短用背景画像 X F A と、時短状態示唆表示 X F 4 と、右打ち示唆表示 X F 5 と、時短状態継続期間示唆表示 X F 6 と、味方キャラクタ C R A の表示は継続され、モード示唆表示 X F 7 が追加される。モード示唆表示 X F 7 は、遊タイム中 (時短状態中) において、複数の遊技モード (表示モード) のうち、現在選択されているモードを示唆している。この遊技中モード変更演出では、天井到達により遊タイム (時短状態) に移行すると、最初は複数の遊技モードのうちモード A が自動的に選択される構成となっている。

40

【 1 4 6 0 】

次に、図 1 1 0 ( E ) に示すように、自動モード変更画像表示演出がおこなわれる。この自動モード変更画像表示演出では、時短用背景画像 X F A、時短状態示唆表示 X F 4、右打ち示唆表示 X F 5、時短状態継続期間示唆表示 X F 6、モード示唆表示 X F 7、および、味方キャラクタ C R A の表示が継続され、モード変更表示 X F 8 を自動的にポップアップ表示させる。時短状態継続期間示唆表示 X F 6 は、モード示唆表示演出時から 5 0 変動したので、図では「あと 3 0 0 回」と表記されている。

モード変更表示 X F 8 は、3 つのモード表示 X F 8 A と、モード選択促進表示 X F 8 B と、モード選択時間示唆表示 X F 8 C とを含んでいる。モード表示 X F 8 A は、モード A と、モード B と、モード C とを表している。モード選択促進表示 X F 8 B は、演出ボタン 6 3 を表すボタン画像と、そのボタン画像隣接する「でモードを選べ！！」という文字と

50

で表され、すなわち、これらを組み合わせることで、ボタンでモードを選ぶことを遊技者に促進する表示となっている。モード選択時間示唆表示 X F 8 C は、モード変更が可能な時間を示唆する表示であり、図では「あと 5 秒」と表記されている。この例では、モード選択時間示唆表示 X F 8 C は、カウントダウン表示をおこない、モード変更が可能な残り時間を表している。なお、これに限られず、モード選択時間示唆表示 X F 8 C は、モード選択時間示唆表示 X F 8 C が表示されてから所定の秒数になるまでカウントアップ表示をおこない、モード変更が可能な時間を表すようにしてもよい。なお、モード選択促進表示 X F 8 B のボタン画像と、モード選択時間示唆表示 X F 8 C のカウントダウン表示（タイム表示）とは対応付けられて表示されている。

遊技者は、セレクトボタン 6 8 と演出ボタン 6 3 とを操作することにより、モード変更表示 X F 8 における 3 つのモード表示 X F 8 A の中から、1 つのモード表示 X F 8 A を選択することができる。以下では、遊技者が 3 つのモード表示 X F 8 A のうちモード B を表すモード表示 X F 8 A を選択したこととする。

#### 【 1 4 6 1 】

この自動モード変更画像表示演出は、前回の大当たりから数えて特別図柄が 5 0 0 回変動して遊タイム（時短状態）に突入し、さらに、特別図柄が 5 0 回変動（図 1 1 0（D））に示すモード示唆表示演出から特別図柄が 5 0 回変動したことに基づいておこなわれる演出である。言い換えれば、この自動モード変更画像表示演出は、前回の大当たりから数えて特別図柄が 5 5 0 回変動したことに基づいておこなわれる演出である。また、この自動モード変更画像表示演出は、特別図柄の複数の変動を跨ぐことなく特別図柄の 1 回の変動中においておこなわれる。

すなわち、この自動モード変更画像表示演出は、特別図柄の複数の変動を跨ぐことなく特別図柄の 1 回の変動中において、前回の大当たりから数えて特別図柄が 5 5 0 回変動したことを条件として、遊技者の操作なしに自動的におこなわれる。

#### 【 1 4 6 2 】

次に、図 1 1 0（F）に示すように、モード変更完了表示演出がおこなわれる。このモード変更完了表示演出では、モード示唆表示 X F 7 は、「モード A」から「モード B」に表記が変更される。また、モード変更完了表示演出では、時短用背景画像 X F A、時短状態示唆表示 X F 4、右打ち示唆表示 X F 5、時短状態継続期間示唆表示 X F 6、および、味方キャラクタ C R A の表示が継続され、モード変更表示 X F 8 が消去される。

#### 【 1 4 6 3 】

上記遊技中モード変更演出 A ~ C では、モード変更表示 X F 8 は、表示画面 7 a において、直前の変動、または、当該変動で装飾図柄 8 L、8 C、8 R が変動していた変動領域に表示される構成となっている。

また、上記遊技中モード変更演出 B、C では、自動モード変更画像表示演出でモードを変更した後は、遊タイム（時短状態）が終わるか、大当たりするまで、再度、モード変更はできない構成となっている。これに限られず、自動モード変更画像表示演出でモードを変更した後であっても、上述のような所定の条件（例えば、前回の大当たりから数えて特別図柄が 7 0 0 回変動したこと）が成立した場合には、再度、自動モード変更画像表示演出をおこなうようにしてもよい。

さらに、上記遊技中モード変更演出 B、C では、自動モード変更画像表示演出は、特別図柄の 1 回の変動でおこなわれるが、自動モード変更画像表示演出がおこなわれる変動における特別図柄の変動時間の長さは、自動モード変更画像表示演出がおこなわれる変動前の変動における特別図柄の変動時間の長さよりも長くなるように構成されている。また、自動モード変更画像表示演出がおこなわれる変動における特別図柄の変動時間の長さは、自動モード変更画像表示演出がおこなわれる変動後の変動における特別図柄の変動時間の長さよりも長くなるように構成されている。

#### 【 1 4 6 4 】

##### [ 変形例 ]

上記遊技中モード変更演出 B、C では、前回の大当たり後から数えて特別図柄の変動回

10

20

30

40

50

数が550回となったことを条件として、モード変更表示XF8を自動的に表示するようにしているが、これに限られず、前回の当たり後から数えて特別図柄の変動回数が所定回数となったことを条件として、モード変更表示XF8を自動的に表示するようにしてもよい。また、前回の当たり後から数えて特別図柄の変動回数が所定回数とならなくとも、その他の条件に基づいて、モード変更表示XF8を自動的に表示するようにしてもよい。例えば、前回の当たり後から数えて特別図柄の変動回数が所定回数とならなくとも、所定のポイントが貯まったこと、または、当該変動において所定の演出（プレミアム演出など）が出現したこと、または、所定の抽選に当選したことなどに基づいて、モード変更表示XF8を自動的に表示するようにしてもよい。

【1465】

上記遊技中モード変更演出A～Cでは、特別図柄の変動中において、モード表示XF8Aが表示され、モードを選択可能とする構成であったが、これに限られず、客待ち画面（デモンストレーション画面）でモード表示XF8Aが表示され、モードを選択可能とする構成でもよい。

【1466】

上記遊技中モード変更演出A～Cでは、特別図柄の複数の変動を跨ぐことなく1回の特別図柄の変動中において、モード表示XF8Aが表示され、モードを選択可能とする構成であったが、これに限られず、特別図柄の複数の変動を跨いでモード表示XF8Aが表示され、モードを選択可能とする構成でもよい。

【1467】

[効果例]

上記遊技中モード変更演出A～Cでは、遊技者に比較的に有利な時短状態であることを表す時短状態示唆表示XF4の表示と、時短状態でおこなわれる複数の遊技モードのうちの1つの遊技モードであるモードAを表すモードA表示とがおこなわれ、その後、所定条件の成立（例えば、天井突入後に特別図柄の変動回数が50回到達したこと、前回の当たりから数えて特別図柄が550回変動したこと）に基づいて、モードAから複数のモードのうちの1つの遊技モード（例えばモードB）に変更するためのモード変更表示XF8がおこなわれる。この構成によれば、遊技者にとって有利な時短状態において、所定条件の成立により、モード変更することができるので、遊技者は時短状態を複数のモードで楽しむことができ、時短状態における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。

【1468】

上記遊技中モード変更演出A～Cでは、モードAから複数のモードのうちの1つの遊技モード（例えばモードB）に変更するためのモード変更表示XF8が、前回の当たり後から数えて特別図柄の変動回数が所定回数（550回）となったことを条件としておこなわれる。

この構成によれば、遊技者は、前回の当たりからなかなか当たりが来なくても、特別図柄の変動回数が所定回数となれば、モード変更表示XF8が表示され得るので、遊技者に対してモード変更による気分転換の機会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。

【1469】

上記遊技中モード変更演出A～Cでは、特別図柄の変動中において、モードAから複数のモードのうちの1つの遊技モード（例えばモードB）に変更するためのモード変更表示XF8が、前回の当たり後から数えて特別図柄の変動回数が所定回数THXとなったことを条件としておこなわれる。

この構成によれば、遊技者は、前回の当たりからなかなか当たりが来なくても、特別図柄の変動回数が所定回数THXとなれば、特別図柄の変動中であっても、モード変更表示XF8が表示され得るので、遊技者に対してモード変更による気分転換の機会を適宜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。

【1470】

10

20

30

40

50

上記遊技中モード変更演出 A ~ C では、特別図柄の複数の変動を跨ぐことなく 1 回の特別図柄の変動中において、モード A から複数のモードのうちの 1 つの遊技モード（例えばモード B）に変更するためのモード変更表示 X F 8 が、前回の大当たり後から数えて特別図柄の変動回数が所定回数 T H X となったことを条件としておこなわれる。

この構成によれば、遊技者は、前回の大当たりからなかなか大当たりが来なくても、特別図柄の変動回数が所定回数 T H X となれば、特別図柄の複数の変動を跨ぐことなく 1 回の特別図柄の変動中において、モード変更表示 X F 8 が表示され得るので、遊技者に対してモード変更による気分転換の機会をスムーズに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。

#### 【 1 4 7 1 】

上記遊技中モード変更演出 A ~ C では、特別図柄の複数の変動を跨ぐことなく 1 回の特別図柄の変動中において、モード A から複数のモードのうちの 1 つの遊技モード（例えばモード B）に変更するためのモード変更表示 X F 8 が、前回の大当たり後から数えて特別図柄の変動回数が所定回数 T H X となったことを条件として、遊技者の操作なしに自動でおこなわれる。

この構成によれば、遊技者は、前回の大当たりからなかなか大当たりが来なくても、特別図柄の変動回数が所定回数 T H X となれば、特別図柄の複数の変動を跨ぐことなく 1 回の特別図柄の変動中において、モード変更表示 X F 8 が表示画面 7 a に自動で表示されるので、遊技者に対してモード変更による気分転換の機会をスムーズに付与できると共に、遊技者がモード変更のタイミングを逃すことを抑制することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【 1 4 7 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 X F - 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表示演出として、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表示演出として、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表示演出として、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、遊技者に比較的有利な第 1 の遊技状態であることを表す第 1 の遊技状態示唆画像を表示する表示演出であり、

前記第 2 の表示演出は、前記第 1 の遊技状態でおこなわれる複数の遊技モードのうちの 1 つの遊技モードである第 1 の遊技モードを表す第 1 の遊技モード表示をおこなう表示演出であり、

前記第 3 の表示演出は、所定条件の成立に基づいて、前記第 1 の遊技モードから複数の遊技モードのうちの 1 つの遊技モードである第 2 の遊技モードに変更するためのモード変更表示をおこなう表示演出であり、

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

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

##### [ 態 様 X F - 2 ]

態様 X F - 1 に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出の前記第 3 の表示演出では、前回の大当たり後から数えて特別図柄の変動回数が所定回数となったことを条件として、前記モード変更表示をおこなう、

ことを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50

## [ 態様 X F - 3 ]

態様 X F - 2 に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出の前記第 3 の表示演出では、特別図柄の変動中において、前回の当たり後から数えて特別図柄の変動回数が所定回数となったことを条件として、前記モード変更表示をおこなう、

ことを特徴とする遊技機。

## [ 態様 X F - 4 ]

態様 X F - 3 に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出の前記第 3 の表示演出では、特別図柄の複数の変動を跨ぐことなく 1 回の特別図柄の変動中において、前回の当たり後から数えて特別図柄の変動回数が所定回数となったことを条件として、前記モード変更表示をおこなう、

ことを特徴とする遊技機。

## [ 態様 X F - 5 ]

態様 X F - 4 に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出の前記第 3 の表示演出では、特別図柄の複数の変動を跨ぐことなく 1 回の特別図柄の変動中において、前回の当たり後から数えて特別図柄の変動回数が所定回数となったことを条件として、前記モード変更表示を遊技者の操作なしに自動的におこなう、

ことを特徴とする遊技機。

## 【 1 4 7 3 】

以下に図 1 1 1 ~ 図 1 1 3 を用いて群予告演出 A ~ C について説明する。この群予告演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行される。すなわち、画像制御用マイコン 1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信したコマンドを解析し、群予告演出を実行する指示が含まれていると、ROM 1 0 3 から対応する画像データを読み出して画像表示装置 7 の表示画面 7 a や、サブ表示画面 6 4 ( 右サブ表示画面 6 4 R、左サブ表示画面 6 4 L、および、上サブ表示画面 6 4 U ) に画像を表示させる。

## 【 1 4 7 4 】

## [ 群予告演出 A ]

図 1 1 1、群予告演出 A を説明するための図である。本実施形態の群予告演出は、複数の特定画像が表示画面 7 a をフレームインおよびフレームアウトする場合と、複数の特定画像とともに特殊画像がフレームインおよびフレームアウトする場合とがある。群予告演出 A では、まず、図 1 1 1 ( A ) に示すように、表示画面 7 a に装飾図柄 8 L、8 C、8 R が変動表示される。

## 【 1 4 7 5 】

装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示 ( 特図変動 ) を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。特別図柄とは、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄のいずれであってもよい。ここでは、遊技状態が通常状態 ( 低確低ベース状態 ) において、特図 1 変動が実行されているものとする。また、ここでは、保留アイコン 9 A と、変動アイコン ( 当該保留アイコン ) 9 C の表示は省略されている。保留アイコン 9 A と、変動アイコン ( 当該保留アイコン ) 9 C は表示されていてもよいし表示されていなくてもよい。

## 【 1 4 7 6 】

図 1 1 1 ( A ) に示す装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示中、図 1 1 1 ( B ) に示すように、笑顔を表した複数の特定画像 T G が表示画面 7 a の上方からフレームインし下方に移動する演出が実行される。ここでは、特定画像 T G は、笑顔 ( スマイルマーク ) を表しているが、特定の対象を表す任意の形状とすることができる。ここでの特定の対象とは、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。複数の

特定画像 T G は、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示の前面側に表示され、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示を覆う。

【 1 4 7 7 】

表示画面 7 a の上方から複数の特定画像 T G (スマイルマーク) がフレームインし、表示画面 7 a の下方に向かって移動すると、表示画面 7 a の全体が特定画像 T G (スマイルマーク) によって覆われる。このとき、図 1 1 1 ( C ) に示すように、複数の特定画像 T G (スマイルマーク) に混ざって特殊画像 S G がフレームインする場合がある。ここでは、特殊画像 S G は、サングラスをかけた顔画像 (サングラス顔) を表している。特殊画像 S G は、特定画像 T G とは異なる特定の対象を表す任意の形状とすることができる。特定の対象とは上述のとおりである。

10

【 1 4 7 8 】

本実施形態では、図 1 1 1 ( C ) に示すように、複数の特定画像 T G (スマイルマーク) に混ざって特殊画像 S G がフレームインする場合と、特殊画像 S G が混ざらず複数の特定画像 T G (スマイルマーク) だけがフレームインする場合がある。複数の特定画像 T G に混ざって特殊画像 S G がフレームインする場合は、特殊画像 S G がフレームインしない場合に比べて当該変動おける大当たりの期待度が高くなる。例えば、複数の特定画像 T G に混ざって特殊画像 S G がフレームインする場合の大当たりの期待度は 5 0 % で、特殊画像 S G がフレームインしない場合の大当たりの期待度は 3 0 % である。これにより、遊技者は、複数の特定画像 T G (スマイルマーク) の中から特殊画像 S G を探すことになり、単調な群予告に比べて興趣の向上を図ることができる。なお、特殊画像 S G が混ざらず複数の特定画像 T G (スマイルマーク) だけがフレームインする場合であっても、複数の特定画像 T G (スマイルマーク) がフレームインしない場合に比べて、当該変動おける大当たりの期待度が高くなる。

20

【 1 4 7 9 】

図 1 1 1 ( D ) は、図 1 1 1 ( C ) とは異なる他の実施形態を示している。上記では、特殊画像 S G は、特定画像 T G とは異なる特定の対象を表す任意の形状と説明した。しかし、特殊画像 S G は、特定画像 T G と異なる画像であれば、特定画像 T G と同じ対象を表していてもよい。図 1 1 1 ( D ) では、特殊画像 S G は、特定画像 T G と同じスマイルマークである一方、特定画像 T G とは色が異なる。この場合であっても、遊技者は、複数の特定画像 T G の中から特殊画像 S G の有無を識別することができる。

30

【 1 4 8 0 】

図 1 1 1 ( E ) では、複数の特定画像 T G と、特殊画像 S G が表示画面 7 a からフレームアウトしていく状態を示している。複数の特定画像 T G と、特殊画像 S G が表示画面 7 a からフレームアウトすると、複数の特定画像 T G に覆われていた装飾図柄 8 L、8 C、8 R が停止表示された状態で視認可能になる。ここでは装飾図柄 8 L、8 C、8 R は「 3 3 3 」の大当たりの態様で停止表示されている。

【 1 4 8 1 】

図 1 1 1 ( G ) ~ ( L ) は、図 1 1 1 ( A ) ~ ( F ) とは異なる特図変動中の演出である。図 1 1 1 ( G ) では、特図変動中に、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R が「 3 」で停止表示され、リーチ状態になっている。その後、図 1 1 1 ( H ) に示すように、中装飾図柄 8 C が「 2 」で停止表示され、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は「 3 2 3 」でハズレの態様となる。その後、図 1 1 1 ( I ) に示すように、複数の特定画像 T G (スマイルマーク) が表示画面 7 a の上方からフレームインし下方に移動する演出が実行される。複数の特定画像 T G は、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の「 3 2 3 」の停止表示の前面側に表示され、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の停止表示を覆う。

40

【 1 4 8 2 】

表示画面 7 a の上方から複数の特定画像 T G (スマイルマーク) がフレームインし、表示画面 7 a の下方に向かって移動すると、表示画面 7 a の全体が特定画像 T G (スマイルマーク) によって覆われる。このとき、図 1 1 1 ( J ) に示すように、複数の特定画像 T G (スマイルマーク) に混ざって特殊画像 S G がフレームインする場合がある。ここでは

50

、特殊画像 S G は、サングラスをかけた顔画像（サングラス顔）を表している。特殊画像 S G は、特定画像 T G とは異なる特定の対象を表す任意の形状とすることができる。特定の対象とは上述のとおりである。

【 1 4 8 3 】

本実施形態では、図 1 1 1（ J ）に示すように、複数の特定画像 T G（スマイルマーク）に混ざって特殊画像 S G がフレームインする場合と、特殊画像 S G が混ざらず複数の特定画像 T G（スマイルマーク）だけがフレームインする場合がある。複数の特定画像 T G に混ざって特殊画像 S G がフレームインする場合は、特殊画像 S G がフレームインしない場合に比べて復活演出が実行される期待度が高くなる。すなわち、当該変動おける大当たりの期待度が高くなる。例えば、複数の特定画像 T G に混ざって特殊画像 S G がフレームインする場合の大当たりの期待度は 7 0 % で、特殊画像 S G がフレームインしない場合の大当たりの期待度は 5 0 % である。これにより、遊技者は、複数の特定画像 T G（スマイルマーク）の中から特殊画像 S G を探すことになり、単調な群予告に比べて興趣の向上を図ることができる。なお、特殊画像 S G が混ざらず複数の特定画像 T G（スマイルマーク）だけがフレームインする場合であっても、複数の特定画像 T G（スマイルマーク）がフレームインしない場合に比べて、復活演出が実行される期待度が高くなる。

10

【 1 4 8 4 】

本実施形態では、群予告演出の開始タイミングの違いによって、大当たりの期待度が異なる。すなわち、図 1 1 1（ A ）～（ F ）のように装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示中に群予告演出が実行される場合と、図 1 1 1（ G ）～（ L ）のように装飾図柄 8 L、8 C、8 R がハズレで停止表示中に群予告演出が実行される場合とで大当たりの期待度が異なる。

20

【 1 4 8 5 】

図 1 1 1（ K ）では、複数の特定画像 T G と、特殊画像 S G が表示画面 7 a からフレームアウトしていく状態を示している。複数の特定画像 T G と、特殊画像 S G が表示画面 7 a からフレームアウトすると、複数の特定画像 T G に覆われていた装飾図柄 8 L、8 C、8 R が「 3 2 3 」のハズレ態様の停止表示から「 3 3 3 」の大当たり態様の停止表示に切り替わった状態で表示される演出が実行される。なお、当たり態様の停止表示に切り替わらずに、ハズレ態様の停止表示が表示される場合もある。

【 1 4 8 6 】

[ 群予告演出 B ]

図 1 1 2 は、群予告演出 B を説明するための図である。本実施形態の群予告演出は、複数の特定画像が表示画面 7 a をフレームインおよびフレームアウトする場合と、複数の特定画像とともに特殊画像がフレームインおよびフレームアウトする場合とがある。群予告演出 B では、まず、図 1 1 2（ A ）に示すように、表示画面 7 a に装飾図柄 8 L、8 C、8 R が変動表示される。

30

【 1 4 8 7 】

装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（特図変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。特別図柄とは、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄のいずれであってもよい。ここでは、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）において、特図 1 変動が実行されているものとする。また、ここでは、保留アイコン 9 A と、変動アイコン（当該保留アイコン）9 C の表示は省略されている。保留アイコン 9 A と、変動アイコン（当該保留アイコン）9 C は表示されていてもよいし表示されていなくてもよい。

40

【 1 4 8 8 】

図 1 1 2（ A ）に示す装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示中、図 1 1 2（ B ）に示すように、笑顔を表した複数の特定画像 T G が表示画面 7 a の右側からフレームインし左方向に移動する演出が実行される。ここでは、特定画像 T G は、笑顔（スマイルマーク）を表しているが、特定の対象を表す任意の形状とすることができる。ここでの特定の対象と

50

は、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。複数の特定画像 T G は、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示の前面側に表示され、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示を覆う。

【 1 4 8 9 】

表示画面 7 a の右側から複数の特定画像 T G (スマイルマーク) がフレームインし、表示画面 7 a の左側に向かって移動すると、図 1 1 2 ( C ) に示すように、表示画面 7 a の全体が特定画像 T G (スマイルマーク) によって覆われる。

【 1 4 9 0 】

図 1 1 2 ( D ) では、複数の特定画像 T G が表示画面 7 a からフレームアウトしていく状態を示している。複数の特定画像 T G が表示画面 7 a からフレームアウトするとき、複数の特定画像 T G の後に続いて特殊画像 S G がフレームインする場合がある。ここでは、特殊画像 S G は、サングラスをかけた顔画像 (サングラス顔) を表している。特殊画像 S G は、特定画像 T G とは異なる特定の対象を表す任意の形状とすることができる。特定の対象とは上述のとおりである。

【 1 4 9 1 】

本実施形態では、図 1 1 2 ( D ) に示すように、複数の特定画像 T G (スマイルマーク) の後に続いて特殊画像 S G がフレームインする場合と、複数の特定画像 T G (スマイルマーク) の後に特殊画像 S G が続かず、複数の特定画像 T G (スマイルマーク) だけがフレームインする場合がある。複数の特定画像 T G の後に続いて特殊画像 S G がフレームインする場合は、特殊画像 S G がフレームインしない場合に比べて当該変動おける大当たりの期待度が高くなる。例えば、複数の特定画像 T G の後に続いて特殊画像 S G がフレームインする場合の大当たりの期待度は 6 0 % で、特殊画像 S G がフレームインしない場合の大当たりの期待度は 4 0 % である。これにより、遊技者は、複数の特定画像 T G (スマイルマーク) の後に特殊画像 S G が続くか否かを注目することになり、単調な群予告に比べて興趣の向上を図ることができる。なお、特殊画像 S G が続かず複数の特定画像 T G (スマイルマーク) だけがフレームインする場合であっても、複数の特定画像 T G (スマイルマーク) がフレームインしない場合に比べて、当該変動おける大当たりの期待度が高くなる。

【 1 4 9 2 】

複数の特定画像 T G が表示画面 7 a からフレームアウトすると、複数の特定画像 T G に覆われていた装飾図柄 8 L、8 C、8 R が停止表示された状態で視認可能になる。ここでは装飾図柄 8 L、8 C、8 R は「 3 3 3 」の大当たりの態様で停止表示されている。特殊画像 S G は、複数の特定画像 T G よりも左方向への移動速度が遅く、ゆっくりと移動してフレームアウトする。そのため、複数の特定画像 T G が表示画面 7 a からフレームアウト後も所定期間、表示画面 7 a に表示される。その後、図 1 1 2 ( F ) に示すように、特殊画像 S G が表示画面 7 a の左側からフレームアウトし、停止表示された装飾図柄 8 L、8 C、8 R だけが表示される。

【 1 4 9 3 】

図 1 1 2 ( G ) ~ ( L ) は、図 1 1 2 ( A ) ~ ( F ) とは異なる特図変動中の演出である。図 1 1 2 ( G ) では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示が表示されている。この変動表示中、図 1 1 2 ( H ) に示すように、複数の特定画像 T G (スマイルマーク) が表示画面 7 a の上方からフレームインし下方に移動する演出が実行される。複数の特定画像 T G は、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示の前面側に表示され、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示を覆う。

【 1 4 9 4 】

表示画面 7 a の上方から複数の特定画像 T G (スマイルマーク) がフレームインし、表示画面 7 a の下方に向かって移動すると、表示画面 7 a の全体が特定画像 T G (スマイルマーク) によって覆われる。このとき、図 1 1 2 ( I ) に示すように、複数の特定画像 T

10

20

30

40

50

G (スマイルマーク) に混ざって特殊画像 S G がフレームインする場合がある。ここでは、特殊画像 S G は、サングラスをかけた顔画像 (サングラス顔) を表している。特殊画像 S G は、特定画像 T G とは異なる特定の対象を表す任意の形状とすることができる。特定の対象とは上述のとおりである。

【 1 4 9 5 】

本実施形態では、図 1 1 2 ( I ) に示すように、複数の特定画像 T G (スマイルマーク) に混ざって特殊画像 S G がフレームインする場合と、特殊画像 S G が混ざらず複数の特定画像 T G (スマイルマーク) だけがフレームインする場合がある。複数の特定画像 T G に混ざって特殊画像 S G がフレームインする場合は、特殊画像 S G がフレームインしない場合に比べて当該変動おける大当たりの期待度が高くなる。例えば、複数の特定画像 T G に混ざって特殊画像 S G がフレームインする場合の大当たりの期待度は 5 0 % で、特殊画像 S G がフレームインしない場合の大当たりの期待度は 3 0 % である。これにより、遊技者は、複数の特定画像 T G (スマイルマーク) の中から特殊画像 S G を探すことになり、単調な群予告に比べて興趣の向上を図ることができる。なお、特殊画像 S G が混ざらず複数の特定画像 T G (スマイルマーク) だけがフレームインする場合であっても、複数の特定画像 T G (スマイルマーク) がフレームインしない場合に比べて、当該変動おける大当たりの期待度が高くなる。

10

【 1 4 9 6 】

本実施形態では、群予告演出の移動方向の違いによって、大当たりの期待度が異なる。すなわち、図 1 1 2 ( A ) ~ ( F ) のように複数の特定画像 T G や特殊画像 S G が左方向に移動する場合と、図 1 1 2 ( G ) ~ ( L ) のように複数の特定画像 T G や特殊画像 S G が下方向に移動する場合とで大当たりの期待度が異なる。

20

【 1 4 9 7 】

図 1 1 2 ( J ) では、複数の特定画像 T G と、特殊画像 S G が表示画面 7 a からフレームアウトしていく状態を示している。複数の特定画像 T G と、特殊画像 S G が表示画面 7 a からフレームアウトすると、図 1 1 2 ( K ) に示すように、表示画面 7 a には、何も表示されない状態となる。その後、所定期間が経過すると、図 1 1 2 ( L ) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が停止表示された状態で出現する。ここでは装飾図柄 8 L、8 C、8 R は「3 3 3」の大当たりの態様でいきなり出現する。

【 1 4 9 8 】

[ 群予告演出 C ]

図 1 1 3 は、群予告演出 C を説明するための図である。本実施形態の群予告演出は、複数の特定画像が表示画面 7 a をフレームインおよびフレームアウトする場合と、複数の特定画像とともに特殊画像がフレームインおよびフレームアウトする場合とがある。群予告演出 C では、まず、図 1 1 3 ( A ) に示すように、表示画面 7 a に装飾図柄 8 L、8 C、8 R が変動表示される。

30

【 1 4 9 9 】

装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示 (特図変動) を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。特別図柄とは、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄のいずれであってもよい。ここでは、遊技状態が通常状態 (低確低ベース状態) において、特図 1 変動が実行されているものとする。また、ここでは、保留アイコン 9 A と、変動アイコン (当該保留アイコン) 9 C の表示は省略されている。保留アイコン 9 A と、変動アイコン (当該保留アイコン) 9 C は表示されていてもよいし表示されていなくてもよい。

40

【 1 5 0 0 】

図 1 1 3 ( A ) に示す装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示中、図 1 1 3 ( B ) に示すように、笑顔を表した複数の特定画像 T G が表示画面 7 a の右側からフレームインし左方向に移動する演出が実行される。ここでは、特定画像 T G は、笑顔 (スマイルマーク) を表しているが、特定の対象を表す任意の形状とすることができる。ここでの特定の対象と

50

は、キャラクタや生物、物体に限定されず、文字、図形、記号などの抽象的なものや、何を表しているか不明な概念的なものも含まれる。すなわち、ここでの特定の対象とは、特定の対象が複数存在したときにその数が特定可能なあらゆる態様を含むものである。複数の特定画像 T G は、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示の前面側に表示され、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示を覆う。表示画面 7 a の右側から複数の特定画像 T G (スマイルマーク) がフレームインし、表示画面 7 a の左側に向かって移動すると、表示画面 7 a の全体が特定画像 T G (スマイルマーク) によって覆われる。

【1501】

図 113 (C) では、複数の特定画像 T G が表示画面 7 a からフレームアウトしていく状態を示している。複数の特定画像 T G が表示画面 7 a からフレームアウトするとき、複数の特定画像 T G が表示画面 7 a からフレームアウトするとき、複数の特定画像 T G の後に続いて特殊画像 S G がフレームインする場合がある。ここでは、特殊画像 S G は、サングラスをかけた顔画像 (サングラス顔) を表している。特殊画像 S G は、特定画像 T G とは異なる特定の対象を表す任意の形状とすることができる。特定の対象とは上述のとおりである。

10

【1502】

本実施形態では、図 113 (C) に示すように、複数の特定画像 T G (スマイルマーク) の後に続いて特殊画像 S G がフレームインする場合と、複数の特定画像 T G (スマイルマーク) の後に特殊画像 S G が続かず、複数の特定画像 T G (スマイルマーク) だけがフレームインする場合がある。複数の特定画像 T G の後に続いて特殊画像 S G がフレームインする場合は、特殊画像 S G がフレームインしない場合に比べて当該変動おける大当たりの期待度が高くなる。例えば、複数の特定画像 T G の後に続いて特殊画像 S G がフレームインする場合の大当たりの期待度は 60% で、特殊画像 S G がフレームインしない場合の大当たりの期待度は 40% である。これにより、遊技者は、複数の特定画像 T G (スマイルマーク) の後に特殊画像 S G が続くか否かを注目することになり、単調な群予告に比べて興趣の向上を図ることができる。なお、特殊画像 S G が続かず複数の特定画像 T G (スマイルマーク) だけがフレームインする場合であっても、複数の特定画像 T G (スマイルマーク) がフレームインしない場合に比べて、当該変動おける大当たりの期待度が高くなる。

20

【1503】

複数の特定画像 T G が表示画面 7 a からフレームアウトすると、複数の特定画像 T G に覆われていた装飾図柄 8 L、8 C、8 R が停止表示された状態で視認可能になる。ここでは装飾図柄 8 L、8 C、8 R は「323」のハズレの態様で停止表示されている。特殊画像 S G は、複数の特定画像 T G よりも後にフレームアウトする。その後、図 113 (D) に示すように、複数の特定画像 T G と特殊画像 S G がフレームアウトして、表示画面 7 a に停止表示された装飾図柄 8 L、8 C、8 R だけが表示された状態になった後、「もう一回!!」の文字画像からなる擬似連示唆画像が表示される。この擬似連示唆画像が表示されることによって、ハズレ図柄で停止表示された装飾図柄 8 L、8 C、8 R が再変動することが報知される。このように、複数の特定画像 T G が表示画面 7 a にフレームインすると、期待度が上がり、複数の特定画像 T G が表示画面 7 a からフレームアウトするとき、図 112 (D) ~ (F) のように当たり図柄が停止表示されている場合、図 113 (D) のようにハズレ図柄が停止表示された後擬似連再変動する場合、ハズレ図柄が停止表示されて終了する場合がある。

30

40

【1504】

擬似連示唆画像が表示された後、図 113 (E) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が再変動を開始する。装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示中、図 113 (F) に示すように、複数の特定画像 T G が表示画面 7 a の上方からフレームインし下方方向に移動する演出が実行される。すなわち、1 変動において、2 回目の群予告演出が実行される。これにより、大当たり確率がさらに上昇する。ここでは、図 113 (B) ~ (C) の 1 回目の群予告演出 (特殊画像 S G あり) によって期待度が 60% となり、図 113 (F) ~ (

50

G)の2回目の群予告演出(特殊画像SGあり)によって、期待度が80%に上昇する。複数の特定画像TGは、装飾図柄8L、8C、8Rの変動表示の前面側に表示され、装飾図柄8L、8C、8Rの変動表示を覆う。

【1505】

表示画面7aの上方から複数の特定画像TG(スマイルマーク)がフレームインし、表示画面7aの下方に向かって移動すると、表示画面7aの全体が特定画像TG(スマイルマーク)によって覆われる。このとき、図113(G)に示すように、複数の特定画像TG(スマイルマーク)に混ざって特殊画像SGがフレームインする場合がある。ここでの特殊画像SGは、図113(C)の1回目の群予告演出で表示された特殊画像SGと同じ画像であるが、異なる内容の画像であってもよい。

10

【1506】

本実施形態では、図113(G)に示すように、2回目の群予告演出において、複数の特定画像TG(スマイルマーク)に混ざって特殊画像SGがフレームインする場合と、特殊画像SGが混ざらず複数の特定画像TG(スマイルマーク)だけがフレームインする場合がある。複数の特定画像TGに混ざって特殊画像SGがフレームインする場合は、特殊画像SGがフレームインしない場合に比べて当該変動おける大当たりの期待度が高くなる。例えば、複数の特定画像TGに混ざって特殊画像SGがフレームインする場合の大当たりの期待度は80%で、特殊画像SGがフレームインしない場合の大当たりの期待度は70%である。これにより、遊技者は、複数の特定画像TG(スマイルマーク)の中から特殊画像SGを探すことになり、単調な群予告に比べて興趣の向上を図ることができる。なお、特殊画像SGが混ざらず複数の特定画像TG(スマイルマーク)だけがフレームインする場合であっても、2回目の群予告演出が実行されない場合に比べて、当該変動おける大当たりの期待度が高くなる。

20

【1507】

図113(H)に示すように、複数の特定画像TGが表示画面7aからフレームアウトすると、複数の特定画像TGに覆われていた装飾図柄8L、8C、8Rが停止表示された状態で視認可能になる。ここでは装飾図柄8L、8C、8Rは「565」のハズレの態様で停止表示されている。2回目の複数の特定画像TGが表示画面7aにフレームインすると、期待度が上がり、複数の特定画像TGが表示画面7aからフレームアウトするときに、図112(D)~(F)のように当たり図柄が停止表示されている場合、図113(D)のようにハズレ図柄が停止表示された後擬似連再変動する場合、後述の図113(H)~(L)のようにハズレ図柄が停止表示された後復活演出が実行される場合、ハズレ図柄が停止表示されて終了する場合がある。

30

【1508】

その後、図113(I)に示すように、複数の特定画像TG(スマイルマーク)が表示画面7aの上方からフレームインし下方に移動する演出が実行される。すなわち、1変動において、3回目の群予告演出が実行される。これにより、大当たり確率がさらに上昇する。ここでは、図113(B)~(C)の1回目の群予告演出(特殊画像SGあり)によって期待度が60%となり、図113(F)~(G)の2回目の群予告演出(特殊画像SGあり)によって、期待度が80%に上昇し、図113(I)~(K)の3回目の群予告演出(特殊画像SGなし)によって、期待度が90%に上昇する。なお、3回目の群予告演出が特殊画像SGありの場合、期待度は99%に上昇する。複数の特定画像TGは、装飾図柄8L、8C、8Rの「565」の停止表示の前面側に表示され、装飾図柄8L、8C、8Rの停止表示を覆う。

40

【1509】

表示画面7aの上方から複数の特定画像TG(スマイルマーク)がフレームインし、表示画面7aの下方に向かって移動すると、表示画面7aの全体が特定画像TG(スマイルマーク)によって覆われる。このとき、複数の特定画像TG(スマイルマーク)に混ざって特殊画像SGがフレームインする場合があるが、ここでは、特殊画像SGが混ざっていない。

50

## 【 1 5 1 0 】

本実施形態では、図 1 1 3 ( I ) ~ ( K ) に示すように、3 回目の群予告演出において、複数の特定画像 T G ( スマイルマーク ) に特殊画像 S G が混ざらず複数の特定画像 T G ( スマイルマーク ) だけがフレームインする場合と、複数の特定画像 T G ( スマイルマーク ) に混ざって特殊画像 S G がフレームインする場合がある。複数の特定画像 T G に混ざって特殊画像 S G がフレームインする場合は、特殊画像 S G がフレームインしない場合に比べて復活演出が実行される期待度が高くなる。すなわち、当該変動おける大当たりの期待度が高くなる。例えば、複数の特定画像 T G に混ざって特殊画像 S G がフレームインする場合の大当たりの期待度は 9 9 % で、特殊画像 S G がフレームインしない場合の大当たりの期待度は 9 0 % である。これにより、遊技者は、複数の特定画像 T G ( スマイルマーク ) の中から特殊画像 S G を探すことになり、単調な群予告に比べて興趣の向上を図ることができる。なお、特殊画像 S G が混ざらず複数の特定画像 T G ( スマイルマーク ) だけがフレームインする場合であっても、3 回目の群予告演出が実行されない場合に比べて、復活演出が実行される期待度が高くなる。

10

## 【 1 5 1 1 】

図 1 1 3 ( K ) ( K ) に示すように、複数の特定画像 T G が表示画面 7 a からフレームアウトすると、複数の特定画像 T G に覆われていた装飾図柄 8 L、8 C、8 R が停止表示された状態で視認可能になる。ここでは装飾図柄 8 L、8 C、8 R は「 5 5 5 」の大当たりの態様で停止表示されている。

## 【 1 5 1 2 】

20

## [ 効果例 ]

以下に、群予告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 1 に示すように、特図変動中に、特殊画像 S G がフレームインせず、複数の特定画像 T G がフレームインした後、フレームアウトする第 1 の演出と、特図変動中に、複数の特定画像 T G のほか特殊画像 S G がフレームインした後、フレームアウトする第 2 の演出と、を実行できる。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図 1 1 2、図 1 1 3 も同様である。

## [ 効果 2 ]

30

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 1 1 に示すように、特図変動中に第 1 の演出 ( 特殊画像 S G が混ざらない演出 ) が実行される場合よりも第 2 の演出 ( 特殊画像 S G が混ざる演出 ) が実行される場合の方が当たりの期待度が高い。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図 1 1 2、図 1 1 3 も同様である。

## [ 効果 3 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 1 2、図 1 1 3 に示すように、第 2 の演出 ( 特殊画像 S G が混ざる演出 ) において、特殊画像 S G は、複数の特定画像 T G がフレームインした後にフレームインし、複数の特定画像 T G がフレームアウトした後にフレームアウトする。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

40

## [ 効果 4 ]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 1 1 ( A ) ~ ( F ) に示すように、第 2 の演出 ( 特殊画像 S G が混ざる演出 ) は、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が変動表示しているときに実行される場合と、図 1 1 1 ( G ) ~ ( L ) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R がハズレの態様で停止表示した後に実行される場合があり、第 2 の演出が装飾図柄 8 L、8 C、8 R がハズレの態様で停止表示した後に実行されると、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が当たりの態様の停止表示に変化する場合がある。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図 1 1 2、図 1 1 3 も同様である。

50

## 〔効果 5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 1 2、図 1 1 3 に示すように、第 2 の演出（特殊画像 S G が混ざる演出）は、複数の特定画像 T G と、特殊画像 S G とが第 1 の方向の一方側からフレームインし、他方側からフレームアウトする移動する場合と、第 2 の方向の一方側からフレームインし、他方側からフレームアウトする移動する場合とがある。この構成によれば、従来になく斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

## 〔効果 6〕

上記実施形態の遊技機 1 は、画像表示装置 7 の表示画面 7 a と、右サブ表示画面 6 4 R と、左サブ表示画面 6 4 L を備えており、第 2 の演出では、複数の特定画像 T G は、サブ表示画面の一方に表示された後、表示画面 7 a に表示され、表示画面 7 a に表示された後、サブ表示画面の他方に表示される。この構成によれば、従来になく斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

10

## 【1513】

## 〔変形例〕

以下に、群予告演出の変形例を示す。

## 〔変形例 1〕

群予告演出 A ~ C では、特殊画像 S G は、複数の特定画像 T G の中に 1 つだけ混ざるように演出されていた。しかし、特殊画像 S G は、複数の特定画像 T G の中に複数混ざっていてもよい。また、群予告演出 A ~ C では、特殊画像 S G は、1 種類の画像であるものとしていた。しかし、特殊画像 S G は、群予告演出ごとに、画像が異なってもよいし、画像の内容によって期待度が異なってもよい。群予告演出 A ~ C では、特殊画像 S G は、特定画像 T G と同じ大きさの画像として表されていた。しかし、特殊画像 S G は、特定画像 T G と大きさが異なってもよい。例えば、特殊画像 S G は、特定画像 T G よりも大きい画像であってもよいし、小さい画像であってもよい。特殊画像 S G は、複数の特定画像 T G の移動速度と同じ速さであってもよいし、速さが異なってもよい。すなわち、特殊画像 S G は、複数の特定画像 T G よりもお移動速度が遅くてもよいし、速くてもよい。群予告演出 A ~ C では、特殊画像 S G は、特定画像 T G と移動する方向が同じものとされていた。しかし、特殊画像 S G は、特定画像 T G と移動する方向が異なっていたもよい。特殊画像 S G は、フレームインした後、特定画像 T G が移動する中、移動中に停止してもよい。特殊画像 S G は、複数の特定画像 T G がフレームインして移動しているときに、タイミングがずれて後からフレームインしてもよい。

20

30

## 【1514】

## 〔変形例 2〕

群予告演出 A ~ C に示された群予告演出において、複数の特定画像 T G の中に特殊画像 S G が混ざっている演出は、複数の特定画像 T G の中に特殊画像 S G が混ざっていない演出として実行される場合もある。群予告演出を実行するか否か、複数の特定画像 T G の中に特殊画像 S G を混ぜるか否かは、それぞれが所定の確率で出現するように割り当てられている。

## 【1515】

## 〔変形例 3〕

群予告演出 A ~ C において、群予告演出後に、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が停止表示した状態で姿を現す演出は、他の演出であってもよい。例えば、群予告演出後に、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示が表示され、その後、停止表示してもよい。または、群予告演出後に、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が表示されていない状態となり、その後、停止表示した装飾図柄 8 L、8 C、8 R が出現してもよい。

40

## 【1516】

## 〔変形例 4〕

図 1 1 1 (A) ~ (F) の時の大当たりの期待度と、図 1 1 1 (G) ~ (L) の時の大当たりの期待度は異なっているものとした。すなわち、群予告演出の出現タイミングによ

50

って、大当たりの期待度が変化するものとした。しかし、群予告演出出現による期待度は、タイミングによらず一定であってもよい。

【1517】

[変形例5]

群予告演出A～Cの群予告演出は、適宜組み合わせてもよい。例えば、図111(G)～(L)の演出の後、図112(G)～(L)の演出が実行されてもよい。

【1518】

[変形例6]

群予告演出A～Cでは、画像表示装置7の表示画面7aにおける演出のみが示されていた。しかし、群予告演出A～Cの群予告演出は、画像表示装置7の表示画面7aのほか、サブ表示画面64(右サブ表示画面64R、左サブ表示画面64L、および、上サブ表示画面64U)にも表示させてもよい。例えば、図111(B)～(D)、(I)～(K)の演出では、複数の特定画像TGが表示画面7aの上方からフレームインする前に、上サブ表示画面64Uにフレームインし、上サブ表示画面64Uからフレームアウトした後、表示画面7aの上方からフレームインしてもよい。また、複数の特定画像TGが表示画面7aの上方からフレームインするとき、右サブ表示画面64R、左サブ表示画面64Lのそれぞれにおいても上方からフレームインしてもよい。図112、図113も同様である。また、図112(B)～(D)、図113(B)～(C)の演出では、複数の特定画像TGが右サブ表示画面64Rの右側からフレームインした後、左側からフレームアウトし、その後、表示画面7aの右側からフレームインして左側からフレームアウトし、その後、左サブ表示画面64Lの右側からフレームインして左側からフレームアウトしてもよい。また、複数の特定画像TGは、右サブ表示画面64Rから上サブ表示画面64Uに移動し、その後、左サブ表示画面64Lに移動してもよい。

【1519】

[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]

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、  
前記複数種類の画像のうちの一つは、第1の画像であり、  
前記複数種類の画像のうちの一つは、第2の画像であり、  
特図変動中に、複数の前記第1の画像がフレームインした後、フレームアウトする第1の演出と、  
特図変動中に、複数の前記第1の画像のほか前記第2の画像がフレームインした後、フレームアウトする第2の演出と、を  
実行可能な、  
ことを特徴とする遊技機。

[態様E3-2]

請求項1に記載の遊技機であって、  
特図変動中に前記第1の演出が実行される場合よりも前記第2の演出が実行される場合の方が当たりの期待度が高い、  
ことを特徴とする遊技機。

[態様E3-3]

請求項1または請求項2に記載の遊技機であって、  
前記第2の演出において、前記第2の画像は、複数の前記第1の画像がフレームインした後にフレームインし、複数の前記第1の画像がフレームアウトした後にフレームアウトする、  
ことを特徴とする遊技機。

[態様E3-4]

請求項1から請求項3までのいずれか一項に記載の遊技機であって、  
前記複数種類の画像のうちの一つは、当否を報知可能な一組の装飾図柄であり、  
前記第2の演出は、前記一組の装飾図柄が変動表示しているときに実行される場合と、

前記一組の装飾図柄がハズレの態様で停止表示した後に実行される場合があり、

前記第2の演出が前記一組の装飾図柄がハズレの態様で停止表示した後に実行されると、前記一組の装飾図柄が当たりの態様の停止表示に変化する場合がある、  
ことを特徴とする遊技機。

[態様 E 3 - 5]

請求項1から請求項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、複数の前記第1の画像と、前記第2の画像とが第1の方向の一方側からフレームインし、他方側からフレームアウトする移動する場合と、第2の方向の一方側からフレームインし、他方側からフレームアウトする移動する場合とがある、

ことを特徴とする遊技機。

10

[態様 E 3 - 6]

請求項1から請求項5までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記表示手段は、メイン表示手段と、2つの前記サブ表示手段とを含んでおり、

前記第2の演出では、前記複数の第1の画像は、前記サブ表示手段の一方に表示された後、前記メイン表示手段に表示され、前記メイン表示手段に表示された後、前記サブ表示手段の他方に表示される、

ことを特徴とする遊技機。

【1520】

[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。

20

【1521】

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。

【1522】

上記実施形態の遊技機1では、遊技者に操作させる操作部として演出ボタン63、剣部材65、セレクトボタン68を備えているが、これらに限られず、遊技者に操作させる操作部として、レバーや、トリガーなどを用いてもよい。また、上記実施形態の遊技機1における表示演出において、演出ボタン63を表すボタン画像を用いて表示演出を実行する場合があるが、これに代えて剣部材65を表す画像を用いて表示演出を実行するようにしてもよいし、レバーやトリガーを表す画像を用いて表示演出を実行するようにしてもよい。

30

【1523】

上記実施形態の遊技機1は、玉を払出すための払出装置を搭載した遊技機であったが、これに限られるものではない。例えば、上記遊技機1に代えて、所謂封入式遊技機のように、払い出し装置を搭載しない遊技機に本発明を適用するようにしてもよい。

【1524】

上記実施形態の遊技機1は、表示装置(メイン表示画面7a、サブ表示画面64など)を用いて、種々の演出を実行するようにしている。本実施形態の遊技機1では、これらの演出を互いに組み合わせて一つの表示演出としてもよい。つまり、上述した複数の演出例および/または変形例のうち、2つ以上の演出例および/または変形例を組み合わせてもよい。

40

さらに、遊技機1は、画像表示装置7(メイン表示画面7a)の他にサブ表示画面64を備えているが、メイン表示画面7aでおこなう表示演出をサブ表示画面64でおこなってもよいし、サブ表示画面64でおこなう表示演出をメイン表示画面7aでおこなうようにしてもよい。

【1525】

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

50

。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 5 2 6 】

1 ... 遊技機	
3 ... 遊技領域	
5 ... 盤ランプ	
7 ... 画像表示装置	
9 A , 9 B ... 保留画像 ( 保留アイコン )	
9 C ... 当該保留画像 ( 保留アイコン )	10
1 4 ... 第 1 可動役物	
1 5 ... 第 2 可動役物	
1 7 ... 大入賞口開放始動口	
2 0 ... 第 1 始動口 ( 第 1 入球口 )	
2 1 ... 第 2 始動口 ( 第 2 入球口 )	
6 4 ... サブ表示画面	
6 9 ... 枠可動役物	
6 6 ... 枠ランプ	
8 1 ... 遊技制御用マイコン	
9 1 ... 演出制御用マイコン	20
1 0 1 ... 画像制御用マイコン	

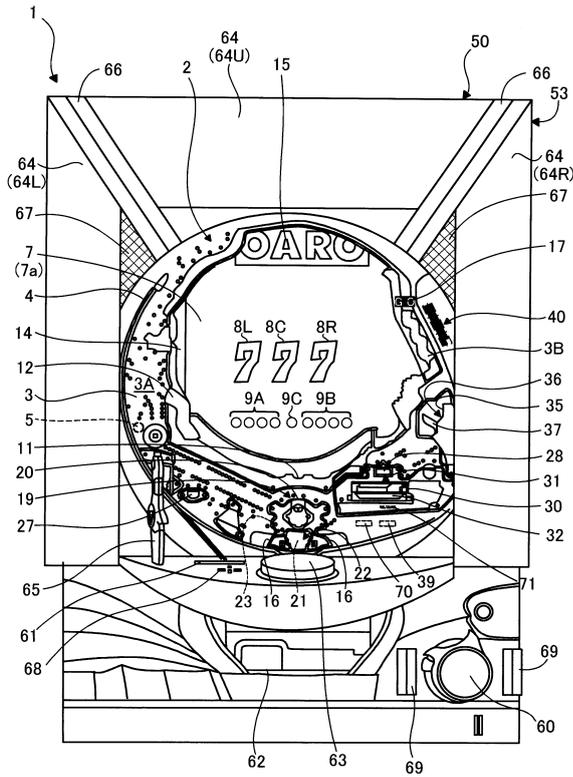
30

40

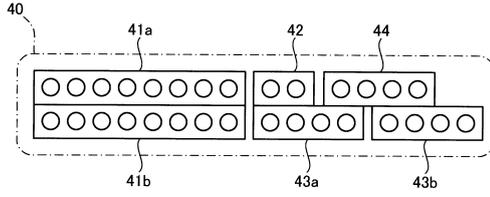
50

【図面】

【図 1】



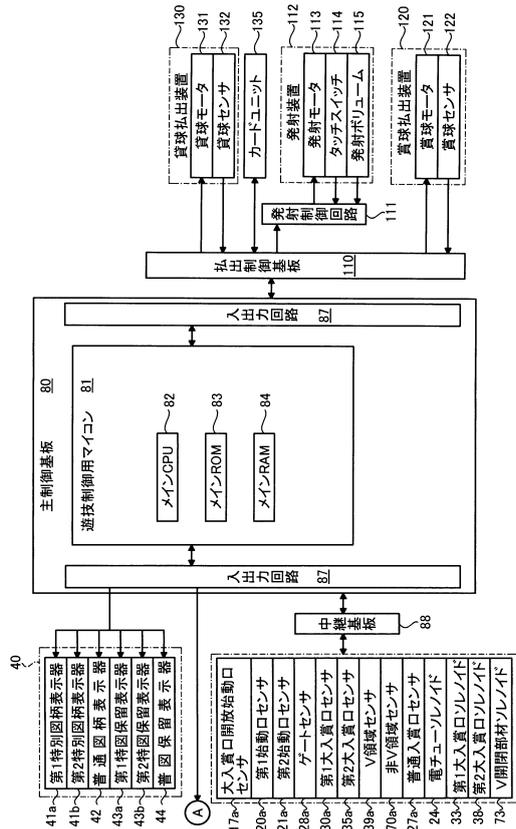
【図 2】



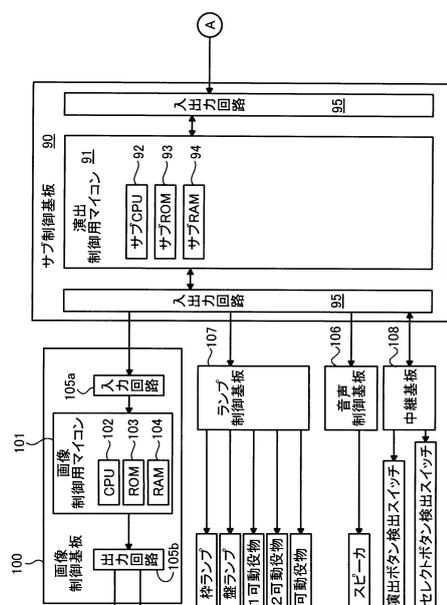
10

20

【図 3】



【図 4】

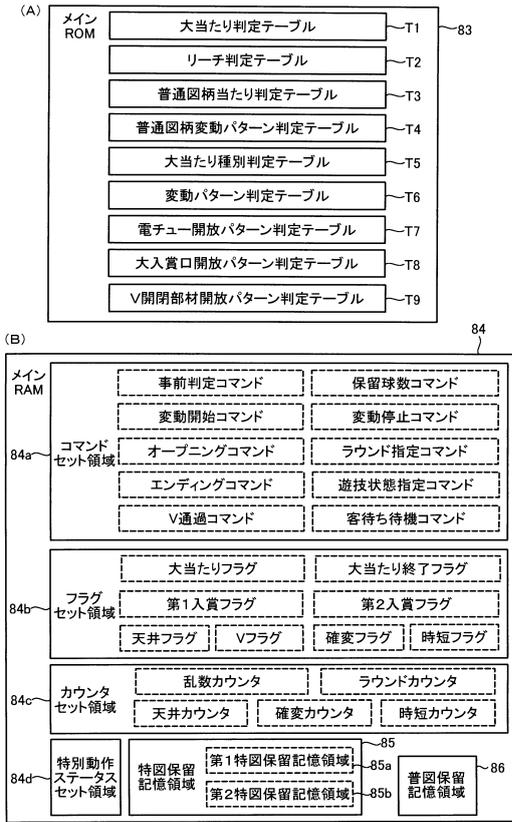


30

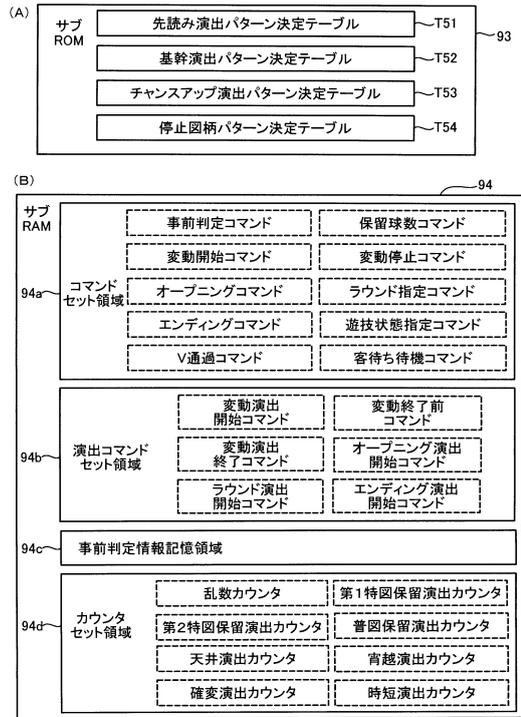
40

50

【図5】



【図6】



10

20

【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	リーチの当否の判定用
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

30

40

50

【図 9】

変動パターン判定テーブル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 図柄データ	振分率(%)	OP コマンド	ED コマンド	備考
特図1	0~24	16R V通過予定大当たり	特図1_大当たり図柄1	11H	19.5	D101(H)	D2*1(H)	金座柄
	25~49	V通過予定大当たり	特図1_大当たり図柄2	12H	19.5	D102(H)	D2*2(H)	ハトル勝利
	50~55	16R(変質15R) V通過予定大当たり	特図1_大当たり図柄3	13H	4.8	D103(H)	D303(H)	ハトル復活
	56~67	16R(変質13R) V通過予定大当たり	特図1_大当たり図柄4	14H	9.3	D104(H)	D304(H)	ハトル敗北
特図2	68~127	16R(変質13R) V通過予定大当たり	特図1_大当たり図柄5	15H	46.9	D105(H)	D2*5(H)	ハトル敗北
	0~82	16R V通過予定大当たり	特図2_大当たり図柄1	21H	64.8	D106(H)	D2*6(H)	金座柄
	83~127	16R(変質15R) V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)	ハトル敗北

備考: ラウンド指定コマンドの「\*」にはラウンド数を示す値が入る

【図 10】

変動パターン判定テーブルT6(非時短状態)

始動口	状態	判定結果	保留球数	変動パターン乱数値	変動パターン	変動時間(ms)	最終演出パターン
第1始動口	非時短状態	大当たり	V通過予定	0~10	P1	40000	SP1
				11~63	P2	45000	SP2
				64~127	P3	50000	SP3
				0~10	P4	40000	SP1
				11~63	P5	45000	SP2
	ハズレ	リーチ有り	V非通過予定	0~60	P7	15000	ノーマッリーチ
				61~80	P8	40000	SP1
				81~92	P9	45000	SP2
				93~127	P10	50000	SP3
				0~85	P11	12000	ノーマッリーチ
第2始動口	非時短状態	大当たり	V通過予定	101~109	P12	40000	SP1
				110~127	P13	45000	SP2
				0~127	P14	50000	SP3
				0~127	P15	10000	リーチ無しハズレ
				0~127	P16	5000	リーチ無しハズレ
	ハズレ	リーチ無し	V非通過予定	0~10	P21	40000	SP1
				11~127	P22	45000	SP2
				0~127	P23	45000	SP2
				0~60	P24	12000	ノーマッリーチ
				61~80	P25	40000	SP1(疑似無し)
ハズレ	リーチ有り	V非通過予定	81~92	P26	45000	SP1(疑似有り)	
			93~127	P27	50000	SP2	
			0~60	P28	9000	ノーマッリーチ	
			61~107	P29	40000	SP1	
			108~114	P30	45000	SP2	
ハズレ	リーチ無し	V非通過予定	115~127	P31	50000	SP3	
			0~127	P32	3000	リーチ無しハズレ	
			0~127	P33	4000	リーチ無しハズレ	

【図 11】

変動パターン判定テーブルT6(時短状態)

始動口	状態	判定結果	保留球数	変動パターン乱数値	変動パターン	変動時間(ms)	最終演出パターン
第1始動口	時短状態	大当たり	V通過予定	0~10	P41	40000	SP1
				11~63	P42	45000	SP2
				64~127	P43	50000	SP3
				0~10	P44	40000	SP1
				11~63	P45	45000	SP2
	ハズレ	リーチ有り	V非通過予定	64~127	P46	50000	SP3
				0~60	P47	15000	ノーマッリーチ
				61~80	P48	40000	SP1
				81~92	P49	45000	SP2
				93~127	P50	50000	SP3
第2始動口	時短状態	大当たり	V通過予定	0~85	P51	12000	ノーマッリーチ
				86~100	P52	40000	SP1
				101~109	P53	45000	SP2
				110~127	P54	50000	SP3
				0~127	P55	10000	リーチ無しハズレ
	ハズレ	リーチ無し	V非通過予定	0~127	P56	5000	リーチ無しハズレ
				0~10	P61	45000	SP4
				11~127	P62	80000	SP5
				0~127	P63	80000	SP5
				0~60	P64	10000	ノーマッリーチ
第2始動口	時短状態	大当たり	V通過予定	61~80	P65	40000	SP1
				81~92	P66	45000	SP2
				93~127	P67	50000	SP3
				0~90	P68	9000	ノーマッリーチ
				91~107	P69	40000	SP4
	ハズレ	リーチ有り	V非通過予定	108~114	P70	45000	SP4
				115~127	P71	50000	SP4
				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 12】

(A)電チュー開放パターン判定テーブルT7

状態	普通図柄の種類	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

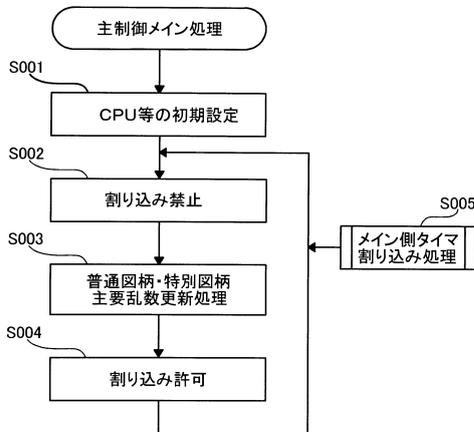
特図停止図柄データ	V開閉部材開放パターン
11H,12H,21H	開放パターン31
13H	開放パターン32
14H	開放パターン33
15H,22H	開放パターン34

(B)V開閉部材開放パターン

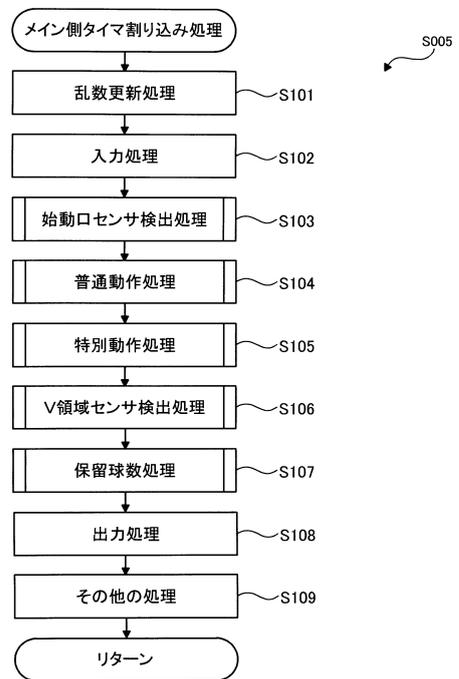
V開閉部材開放パターン	ラウンド数(R)	開放パターン構成	1球目入賞時開放時間(秒)	2球目入賞時開放時間(秒)	
開放パターン31	16	2, 4, 6, 8R目	ショット開放	0.1	
		10, 12R目	ロング開放	0.1	最大31.5
開放パターン32	16(実質15)	2, 4, 6, 12R目	ショット開放	0.1	—
		8, 10R目	ロング開放	0.1	最大31.5
開放パターン33	16(実質13)	2, 6R目	ロング開放	0.1	最大31.5
		4, 8, 10, 12R目	ショット開放	0.1	—
開放パターン34	16(実質13)	2, 4, 6, 8, 10, 12R目	ショット開放	0.1	—

10

【 図 1 5 】



【 図 1 6 】



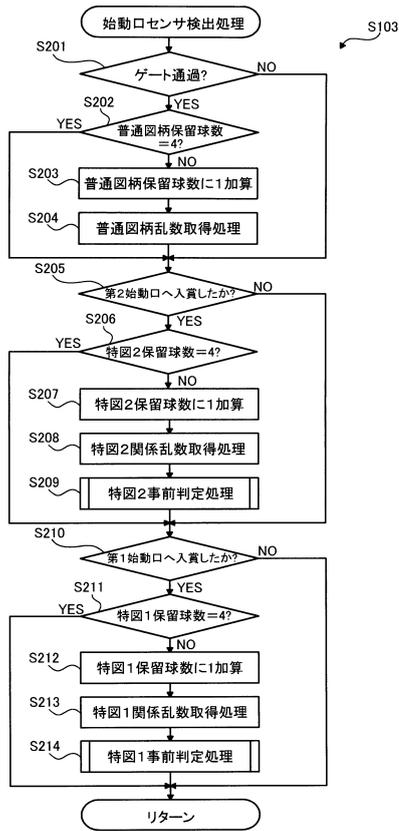
20

30

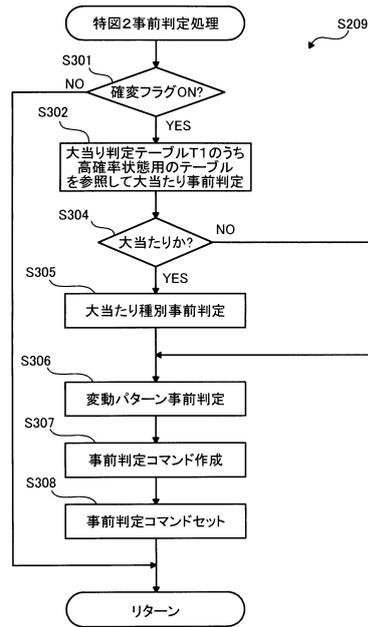
40

50

【図17】



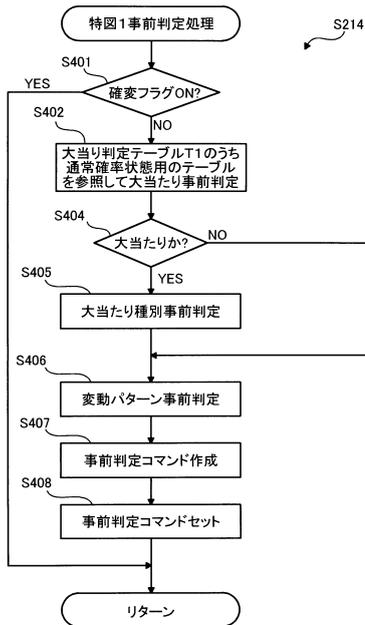
【図18】



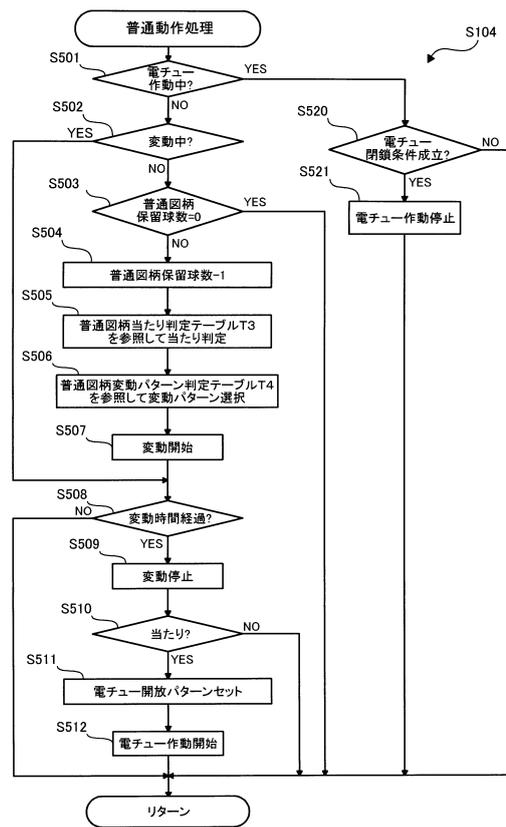
10

20

【図19】



【図20】

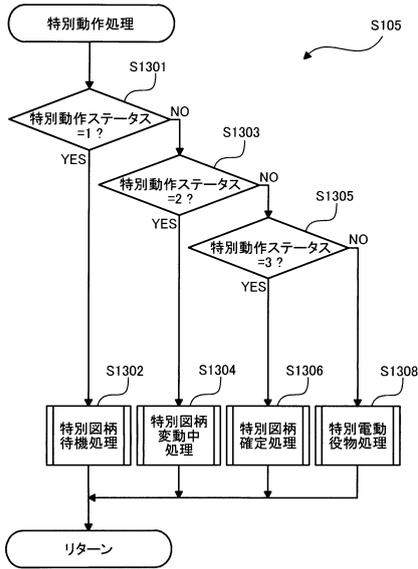


30

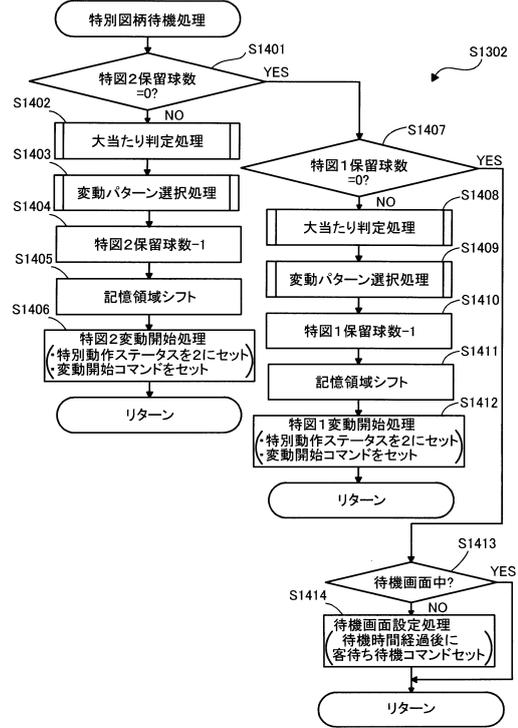
40

50

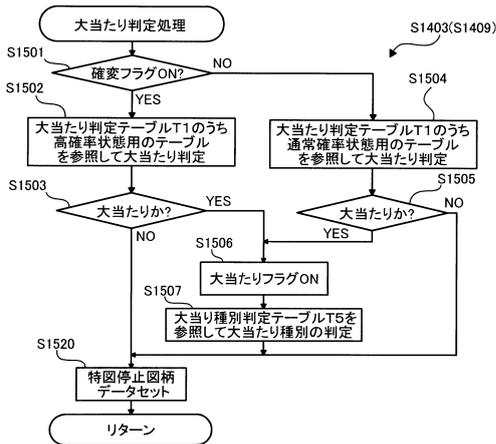
【図 2 1】



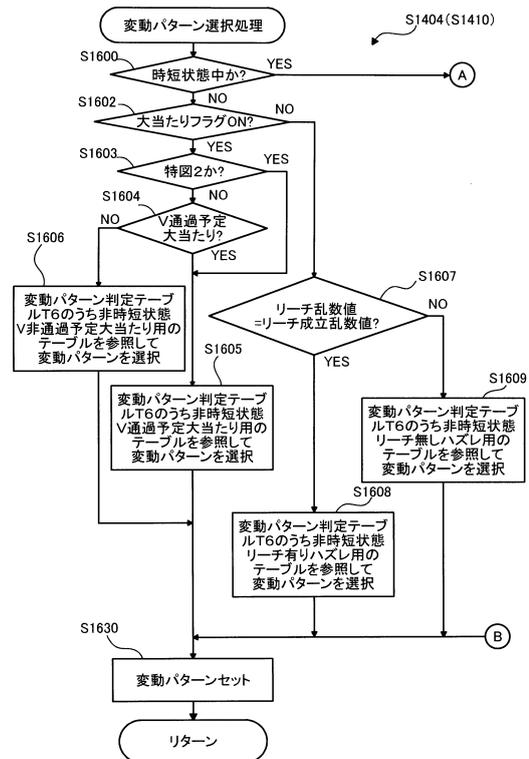
【図 2 2】



【図 2 3】



【図 2 4】



10

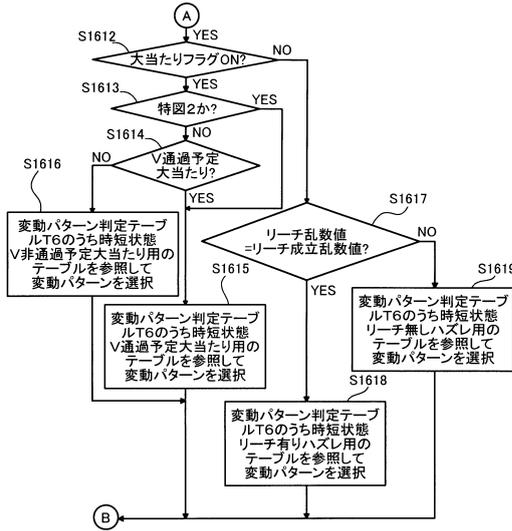
20

30

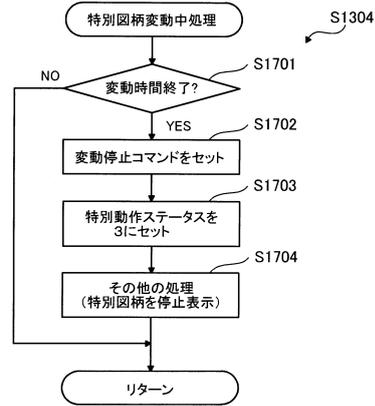
40

50

【図 25】

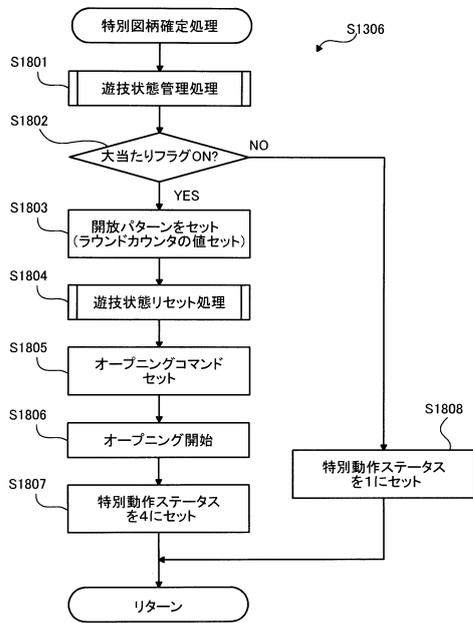


【図 26】

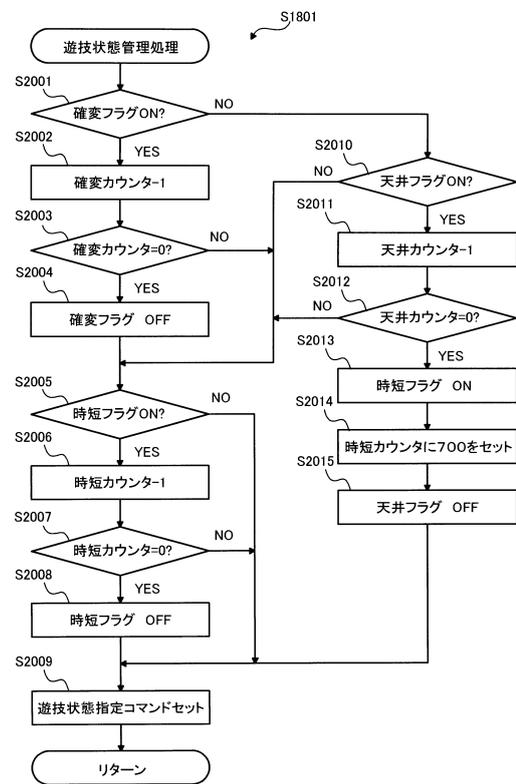


10

【図 27】



【図 28】



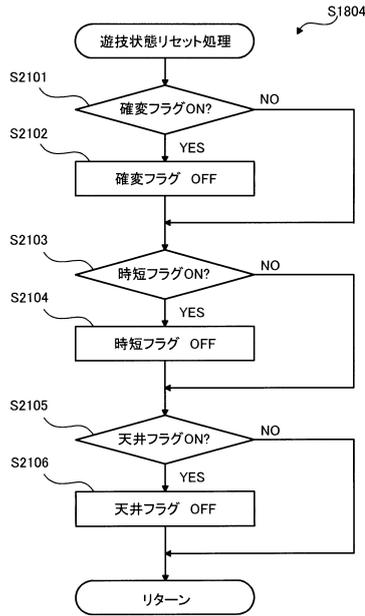
20

30

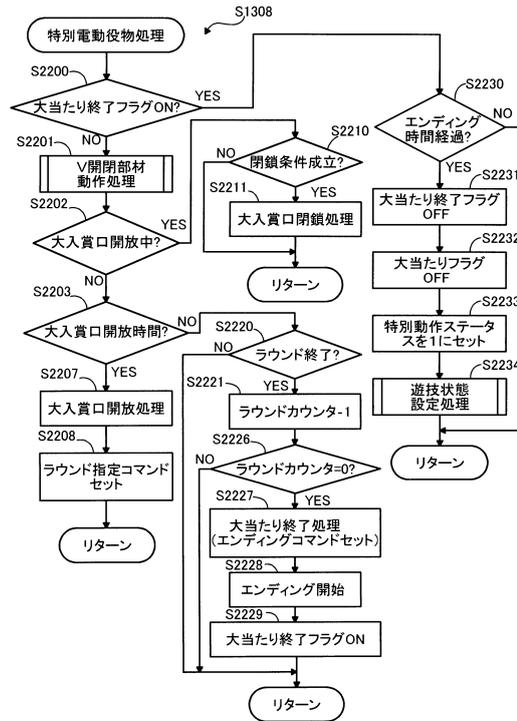
40

50

【図 29】



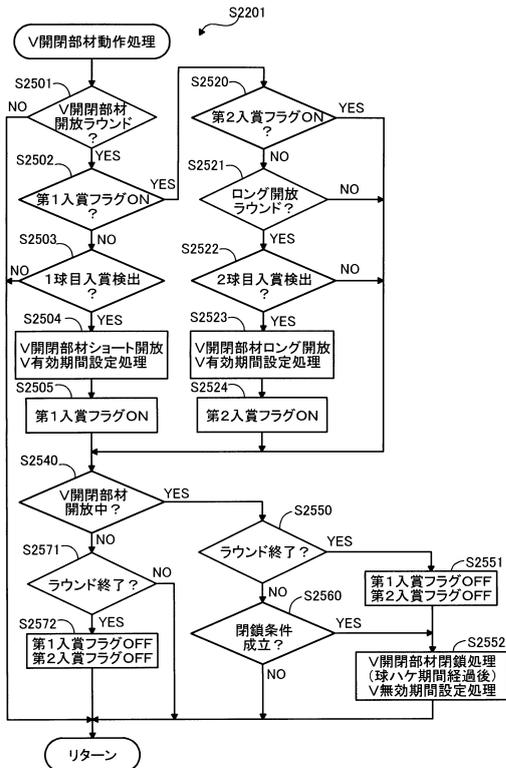
【図 30】



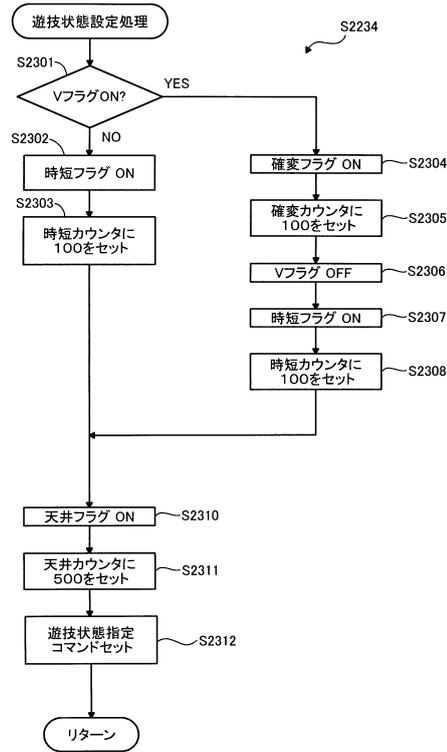
10

20

【図 31】



【図 32】

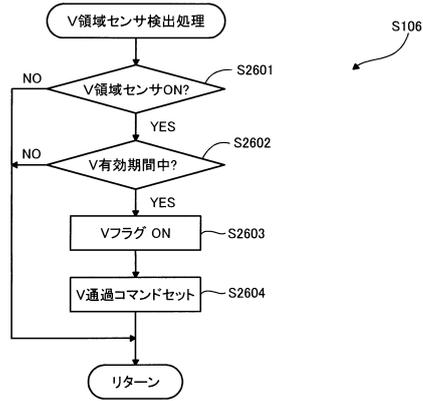


30

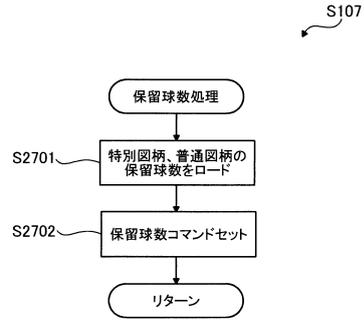
40

50

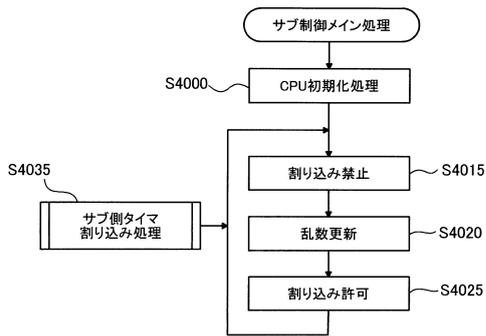
【 図 3 3 】



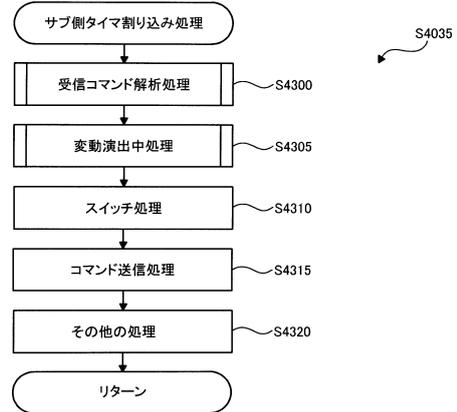
【 図 3 4 】



【 図 3 5 】



【 図 3 6 】



10

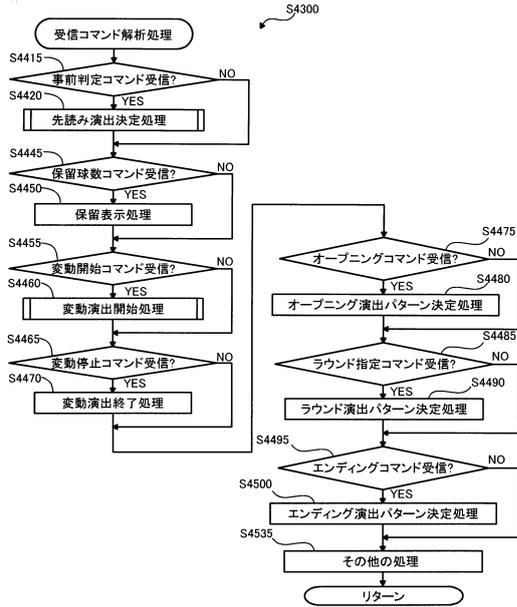
20

30

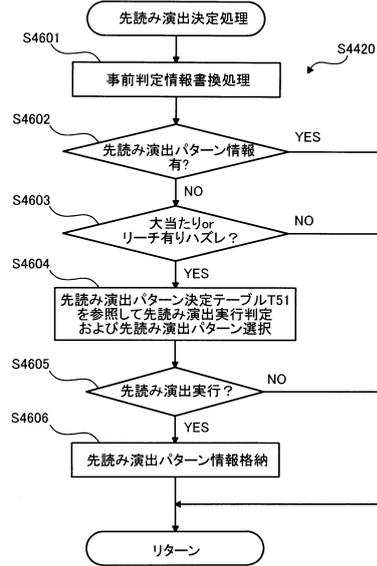
40

50

【 図 3 7 】



【 図 3 8 】



10

【 図 3 9 】

(A) 94c

特別図柄	事前判定情報記憶領域								
	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) 94c

特別図柄	事前判定情報記憶領域								
	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) 94c

特別図柄	事前判定情報記憶領域								
	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 4 0 】

先読み演出パターン決定テーブルT51

事前判定結果	先読み演出乱数値	先読み演出種別
大当たり	0~55	先読み演出なし
	56~67	先読み演出パターンA
	68~127	先読み演出パターンB
リーチ有りハズレ	0~107	先読み演出なし
	108~114	先読み演出パターンA
	115~127	先読み演出パターンB

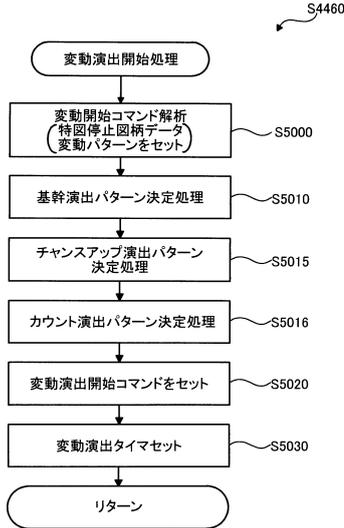
20

30

40

50

【 図 4 1 】



【 図 4 2 】

基幹演出パターン決定テーブルT52

変動パターン	変動時間(ms)	基幹演出パターン	備考
P1	40000	SP1	特図1
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	特図2
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	
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
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
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	

10

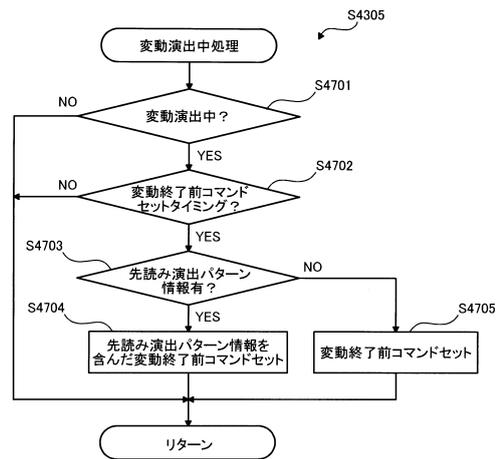
20

【 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	
		ノーマルリーチ	2-NO		
			SP1	2-SP1	
			SP2	2-SP2	
		ノーマルリーチ	3-NO		
			SP1	3-SP1	
			SP2	3-SP2	
		ノーマルリーチ	4-NO		
			SP1	4-SP1	
			SP2	4-SP2	
		ノーマルリーチ	4-SP3		
			11~24	—	—
	25~127		—	—	無し
	リーチ無しハズレ	0~10	—	—	ANO
		11~127	—	—	無し

【 図 4 4 】

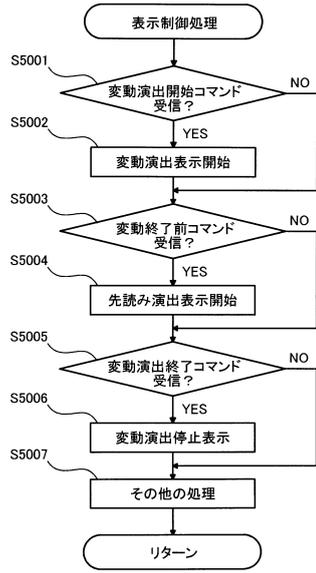


30

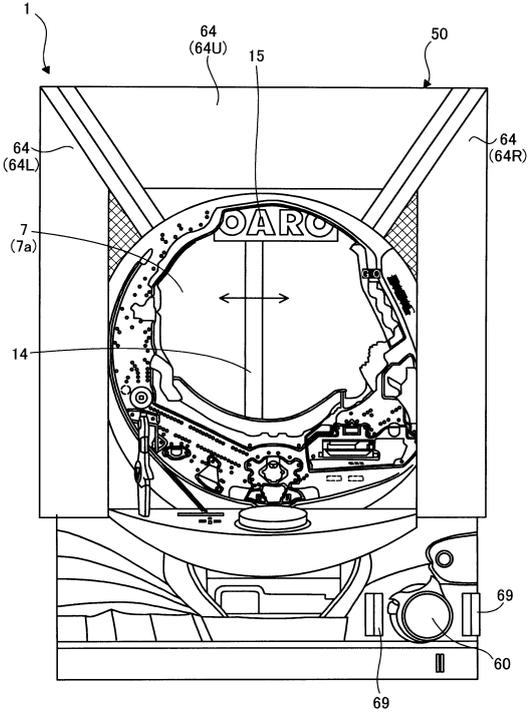
40

50

【 図 4 5 】



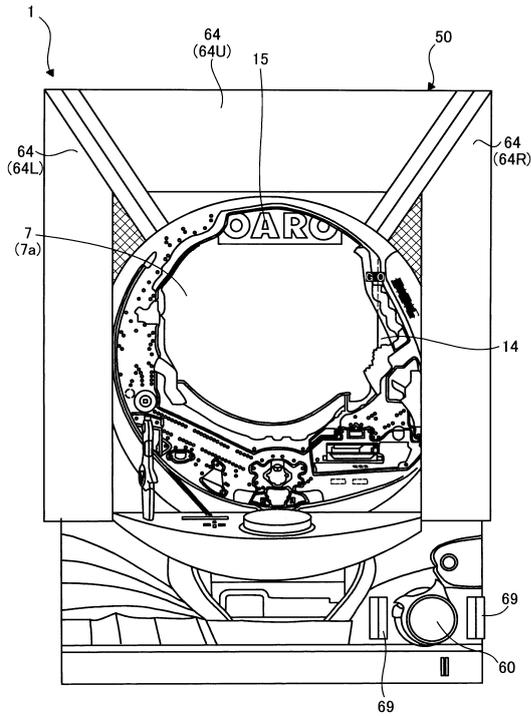
【 図 4 6 】



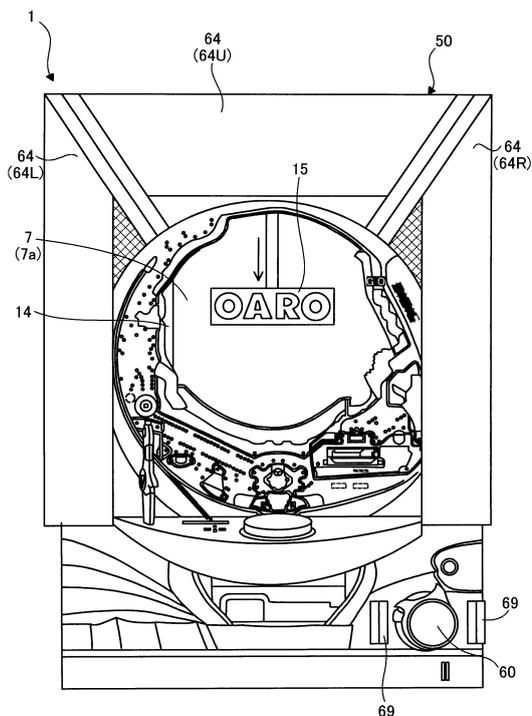
10

20

【 図 4 7 】



【 図 4 8 】

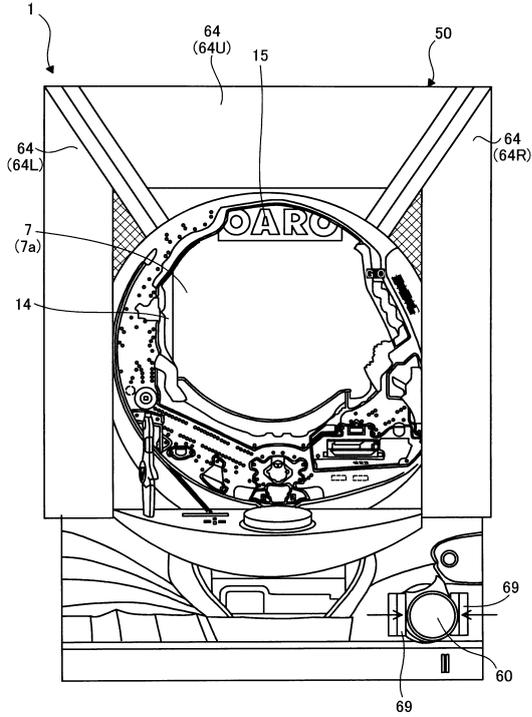


30

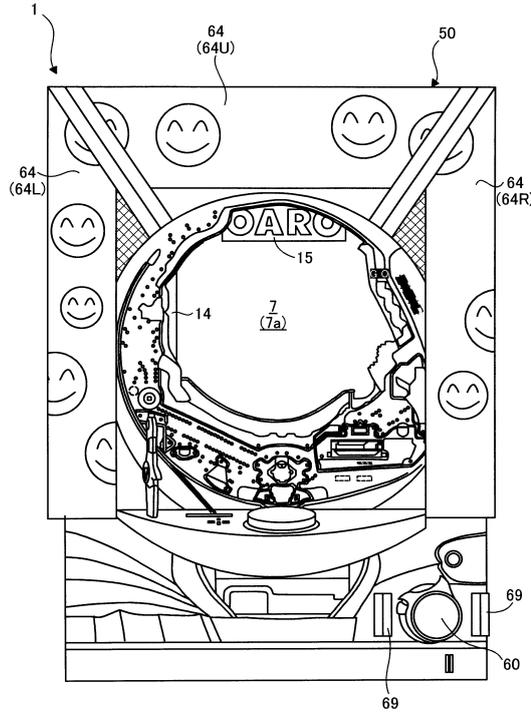
40

50

【 図 4 9 】



【 図 5 0 】

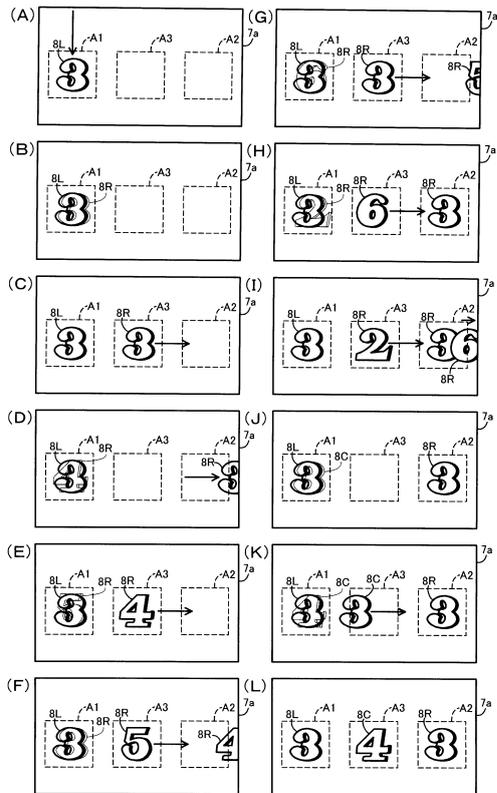


10

20

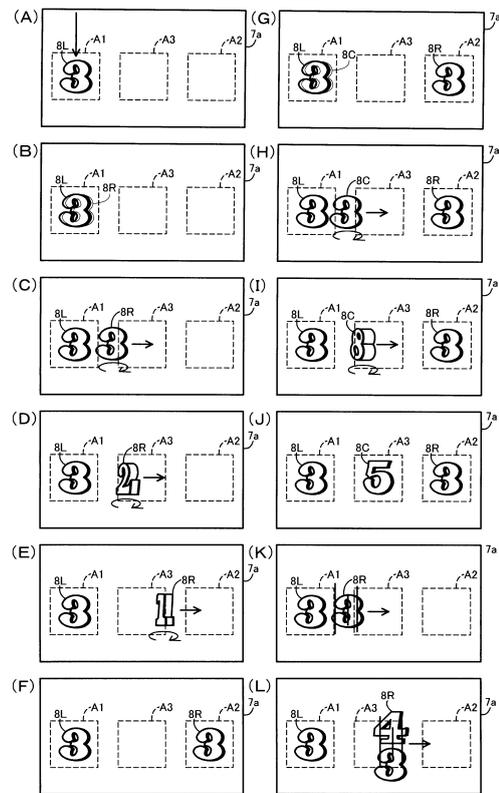
【 図 5 1 】

図柄複製移動演習A



【 図 5 2 】

図柄複製移動演習B

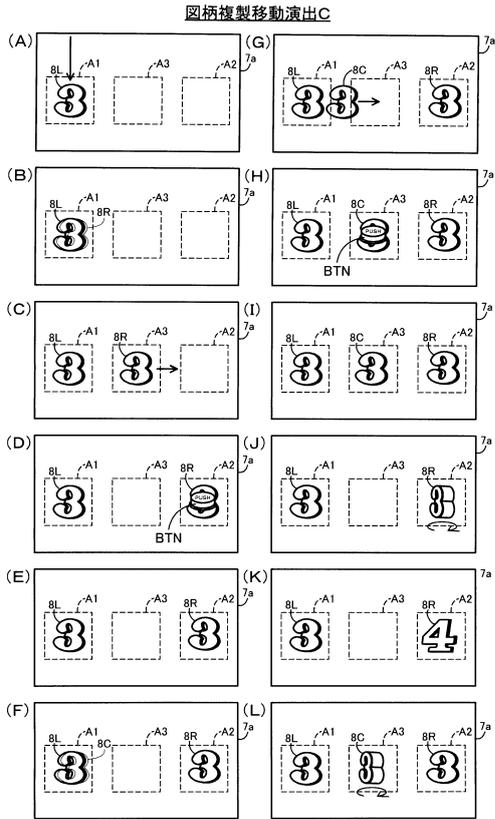


30

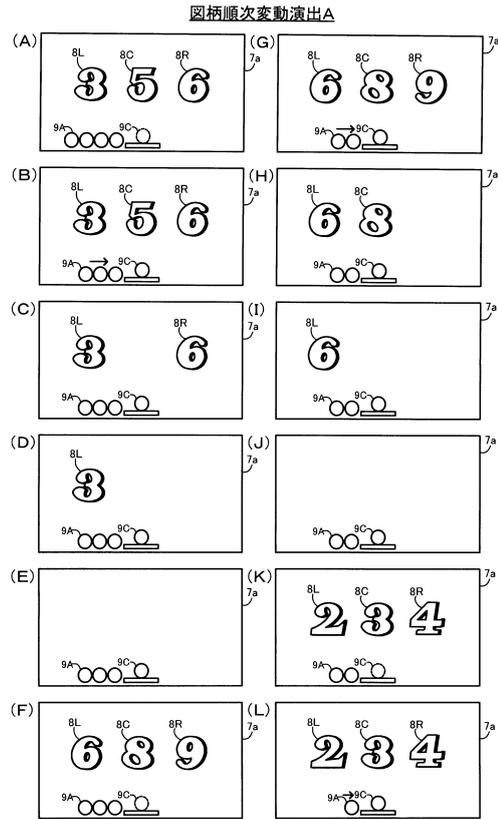
40

50

【 図 5 3 】



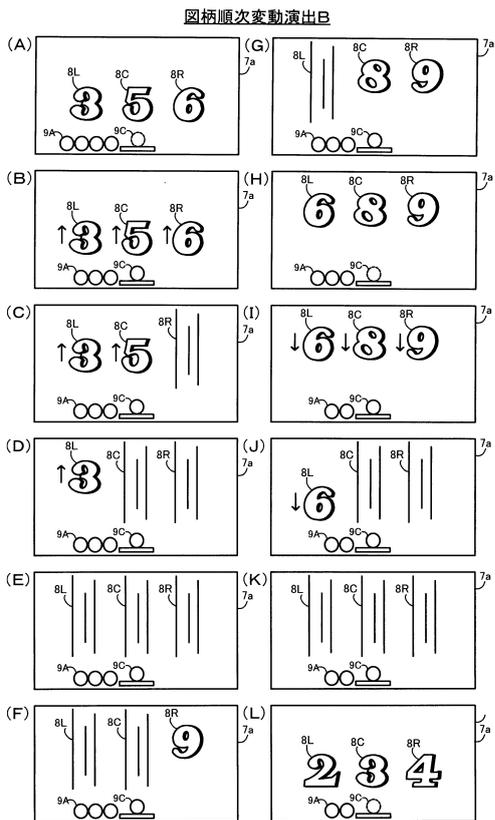
【 図 5 4 】



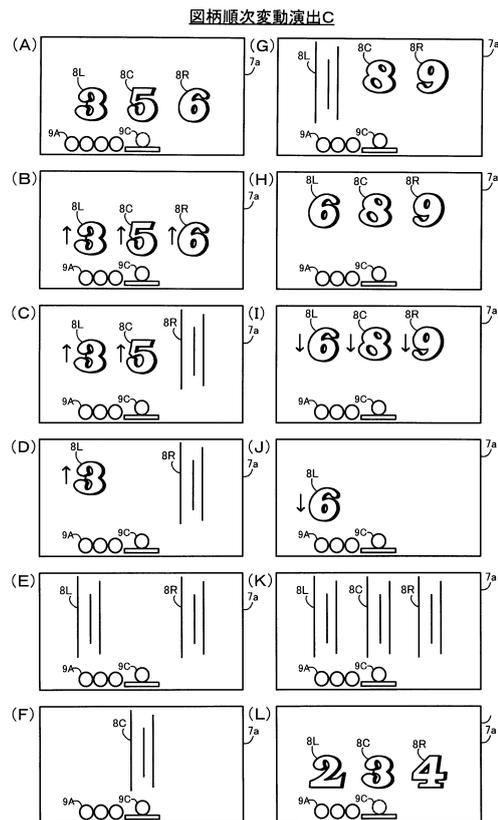
10

20

【 図 5 5 】



【 図 5 6 】



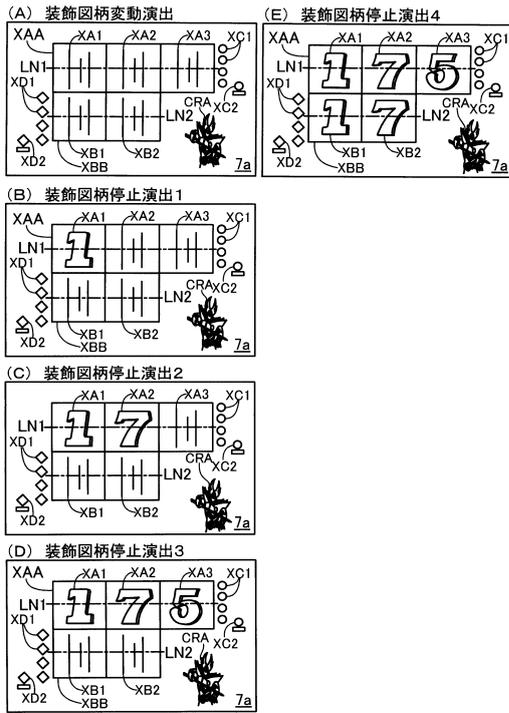
30

40

50

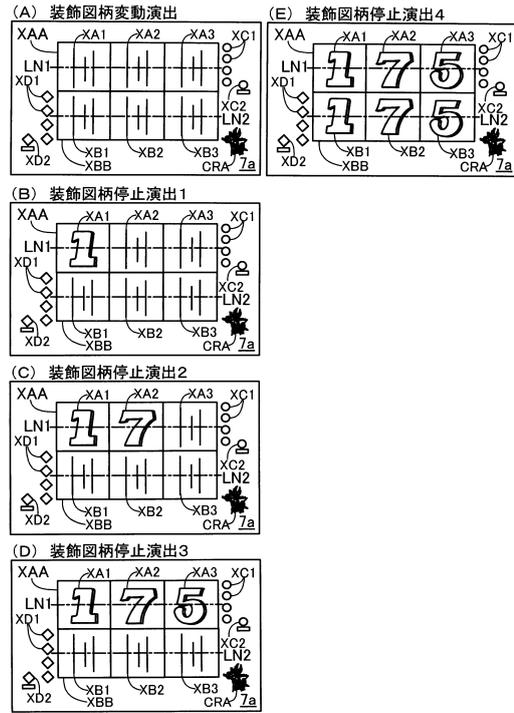
【 図 5 7 】

装飾図柄特別演出A



【 図 5 8 】

装飾図柄特別演出B

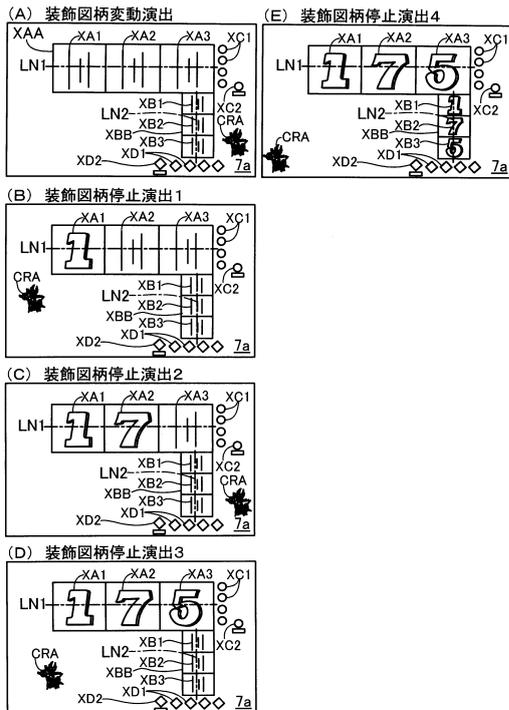


10

20

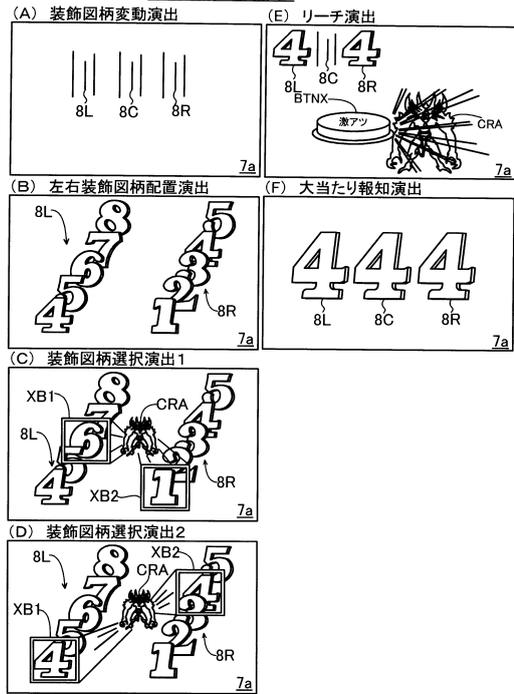
【 図 5 9 】

装飾図柄特別演出C



【 図 6 0 】

装飾図柄整理演出A

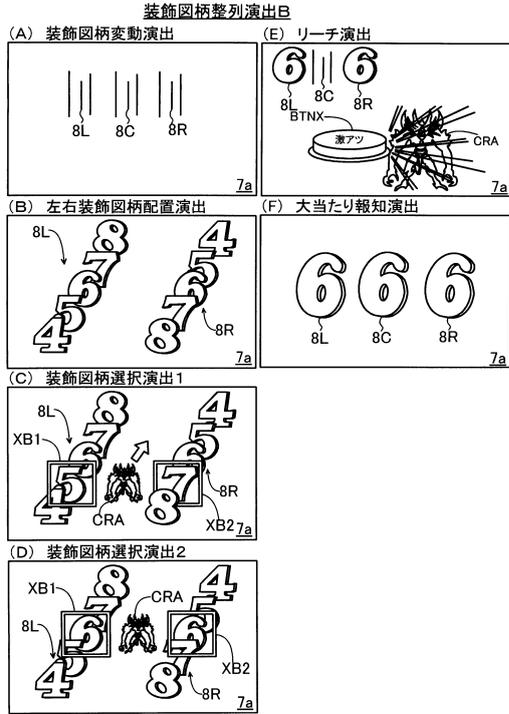


30

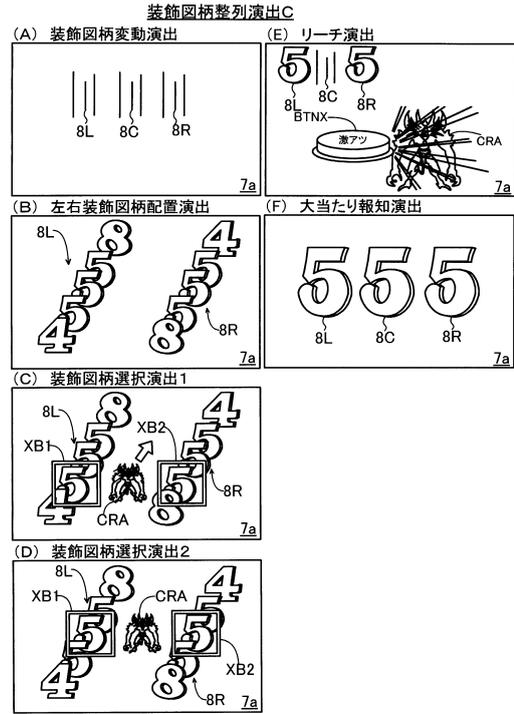
40

50

【図 6 1】



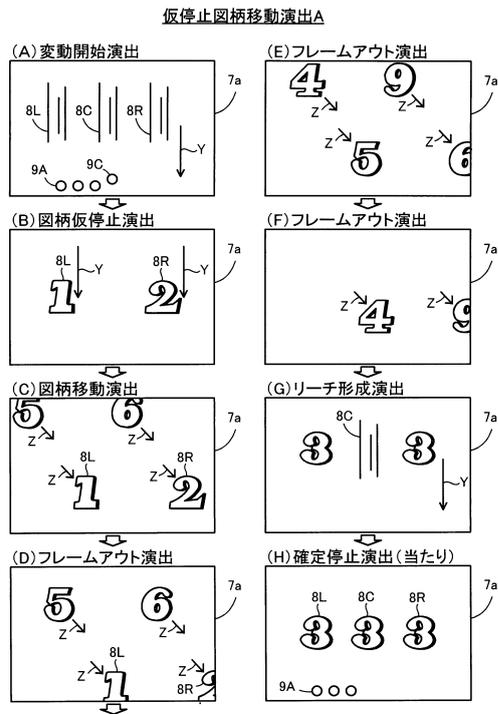
【図 6 2】



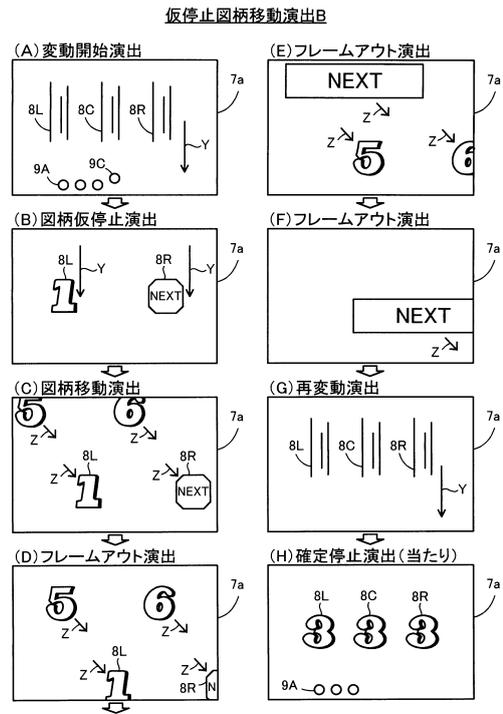
10

20

【図 6 3】



【図 6 4】

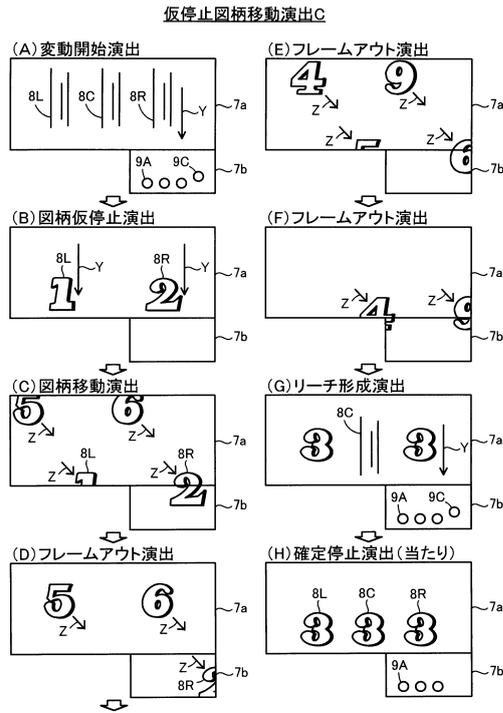


30

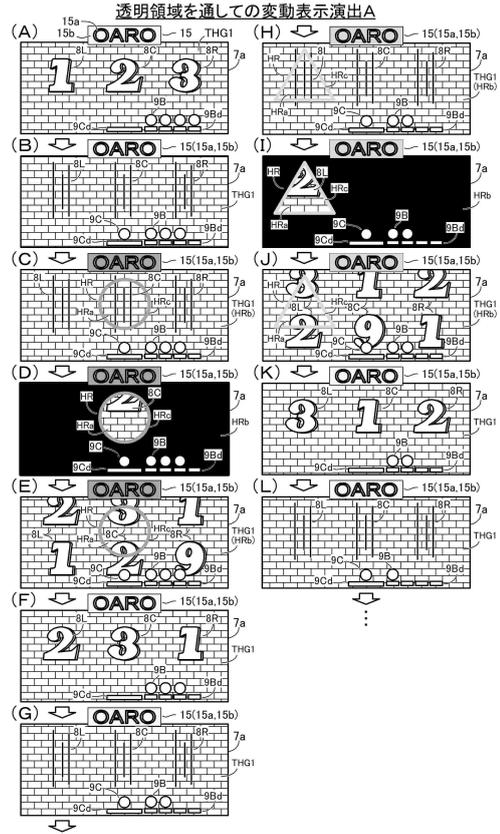
40

50

【図 6 5】



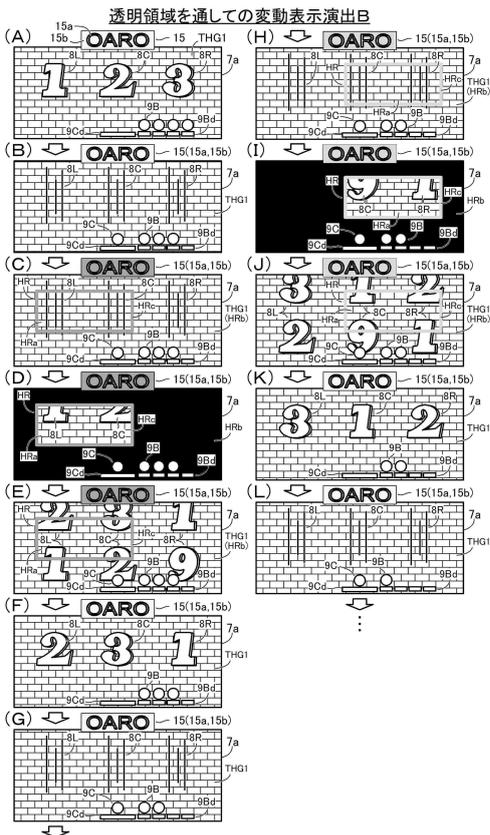
【図 6 6】



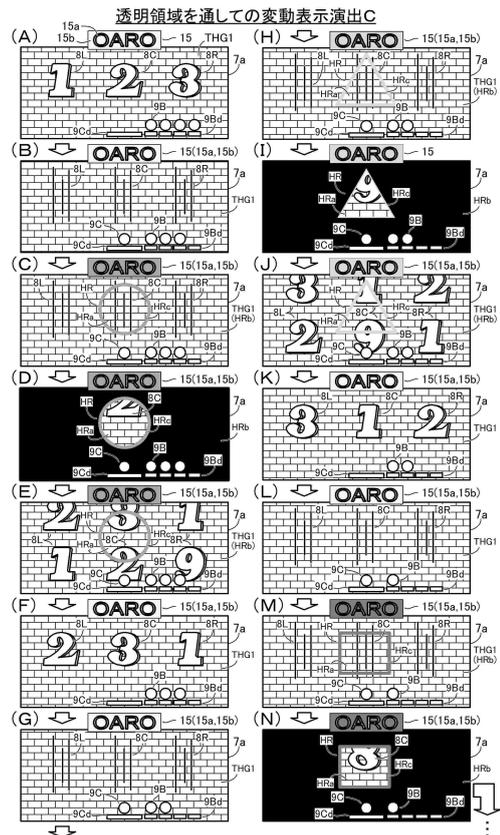
10

20

【図 6 7】



【図 6 8】

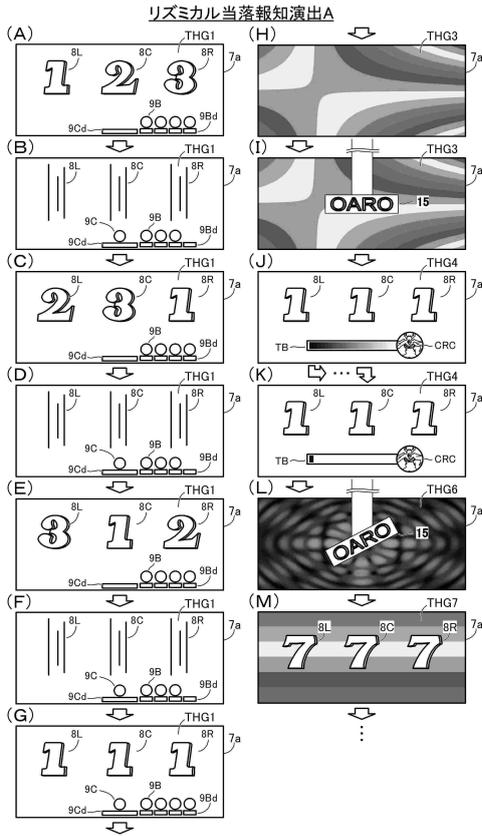


30

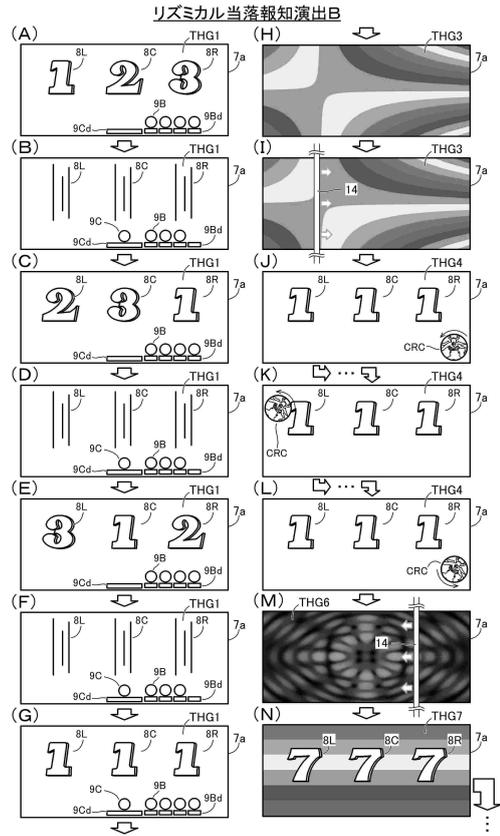
40

50

【図 69】



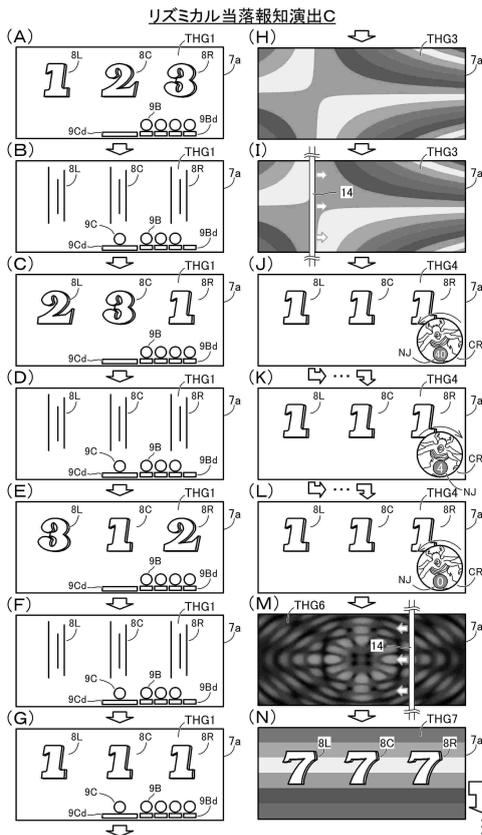
【図 70】



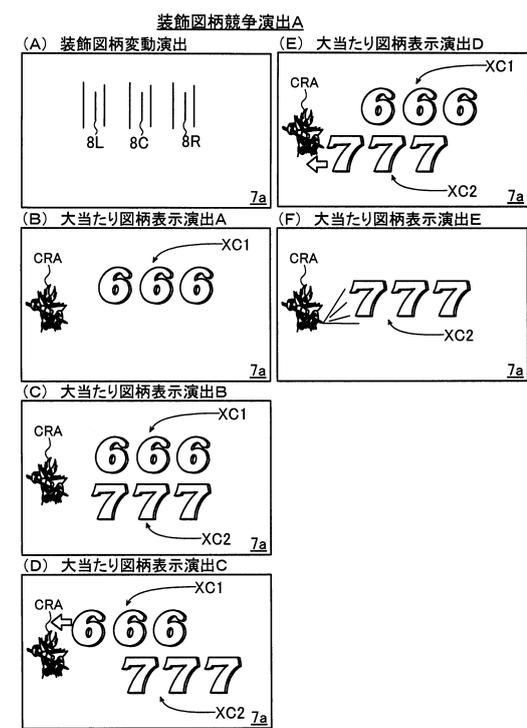
10

20

【図 71】



【図 72】



30

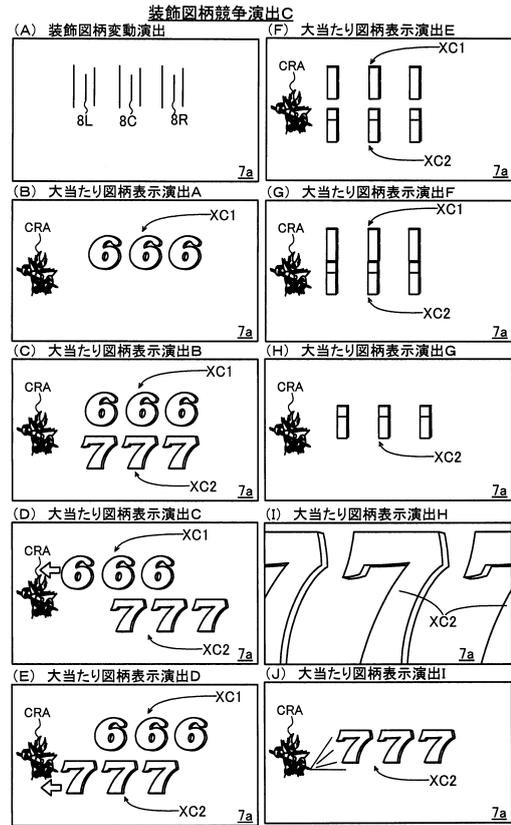
40

50

【 図 7 3 】



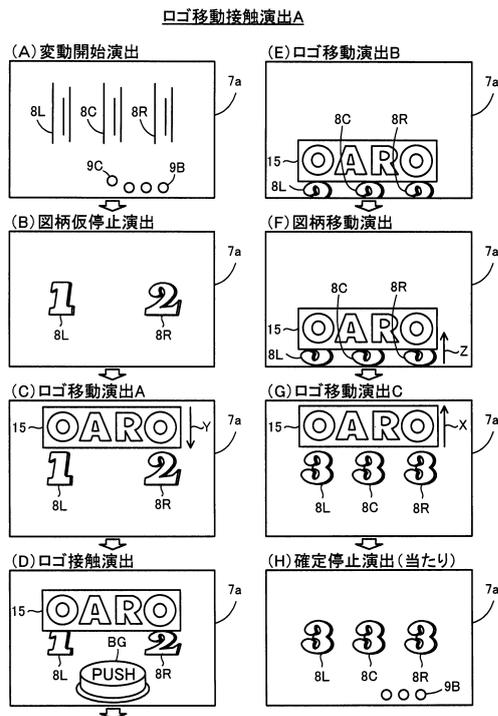
【 図 7 4 】



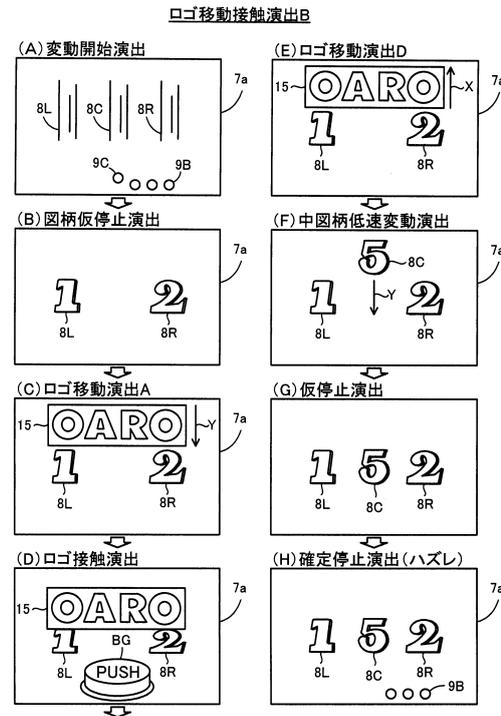
10

20

【 図 7 5 】



【 図 7 6 】

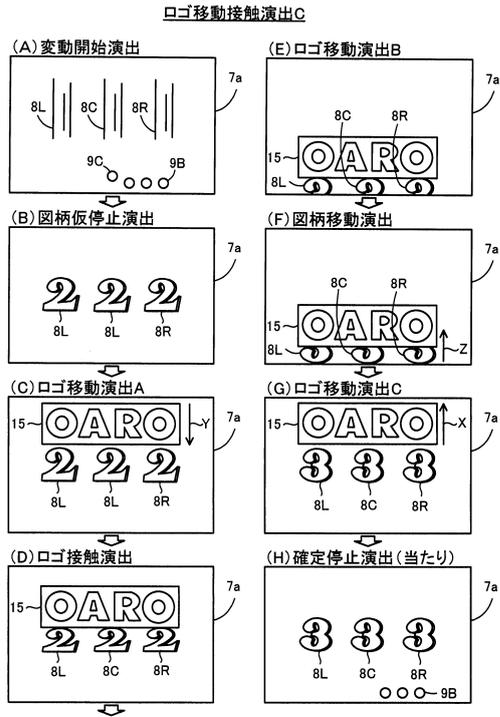


30

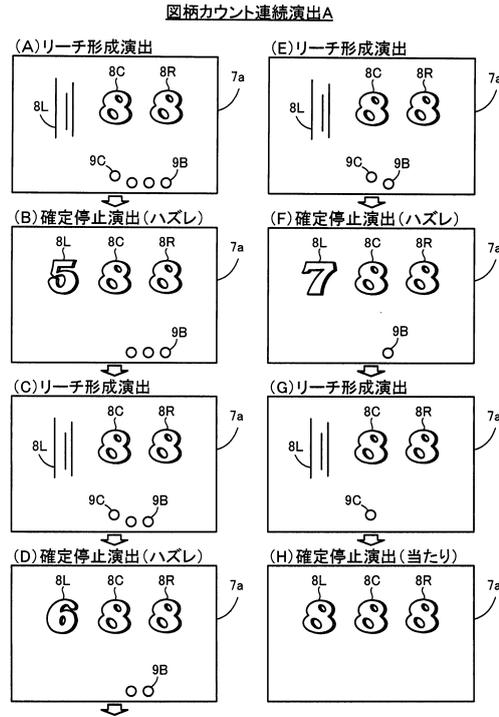
40

50

【 図 7 7 】



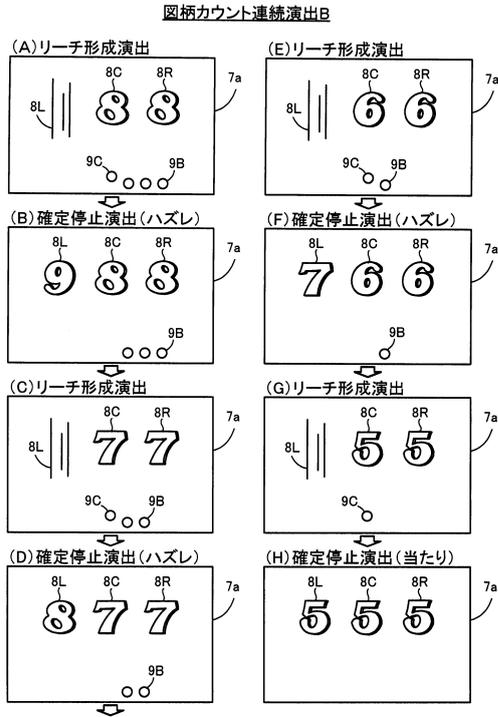
【 図 7 8 】



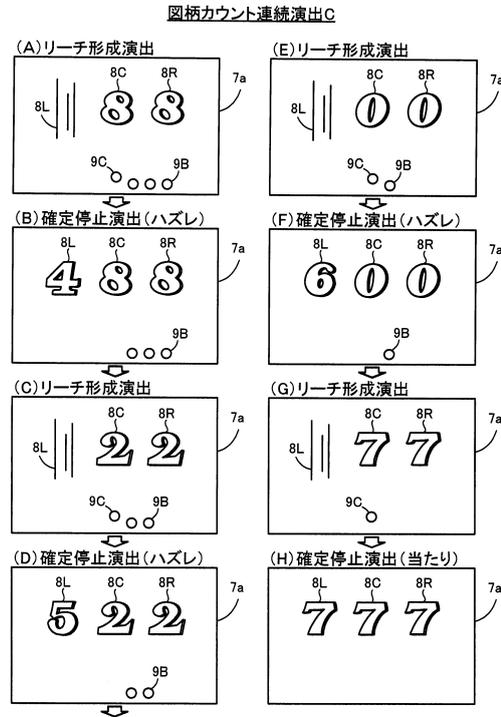
10

20

【 図 7 9 】



【 図 8 0 】

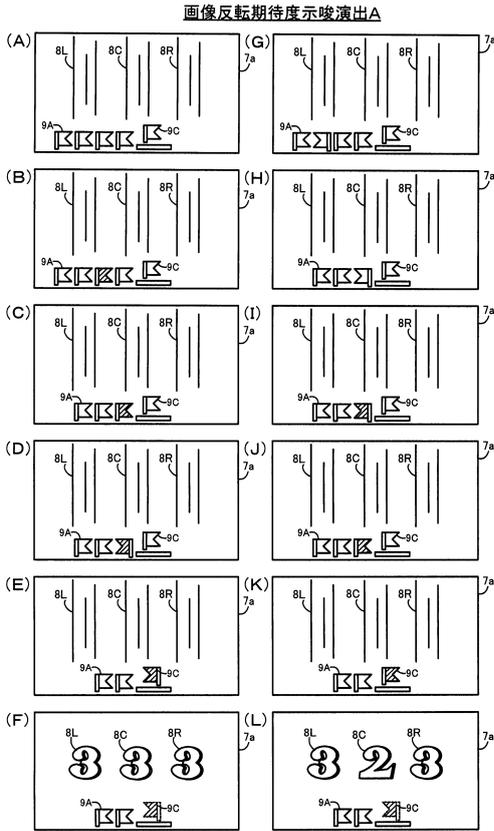


30

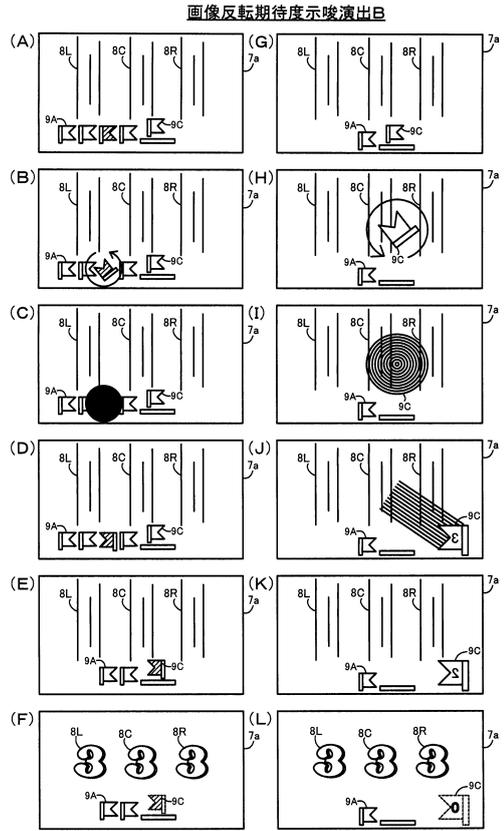
40

50

【 図 8 1 】



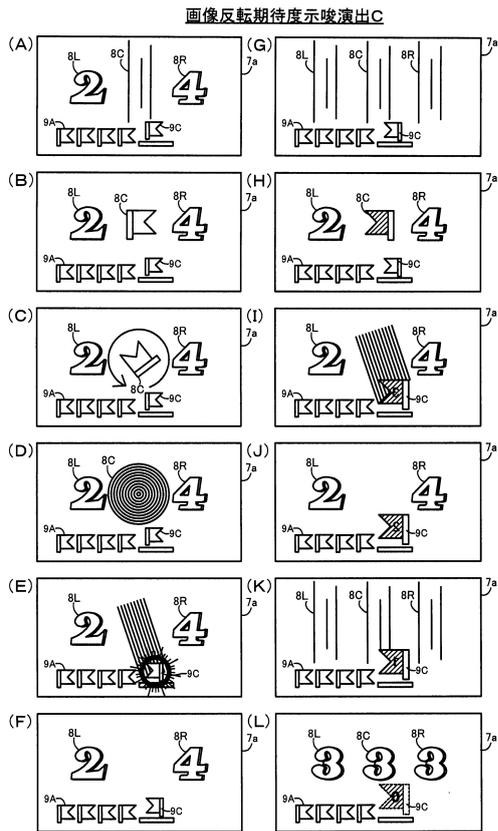
【 図 8 2 】



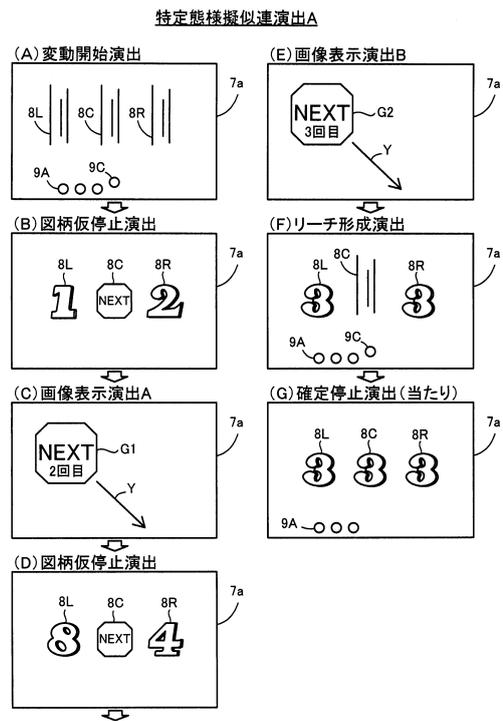
10

20

【 図 8 3 】



【 図 8 4 】

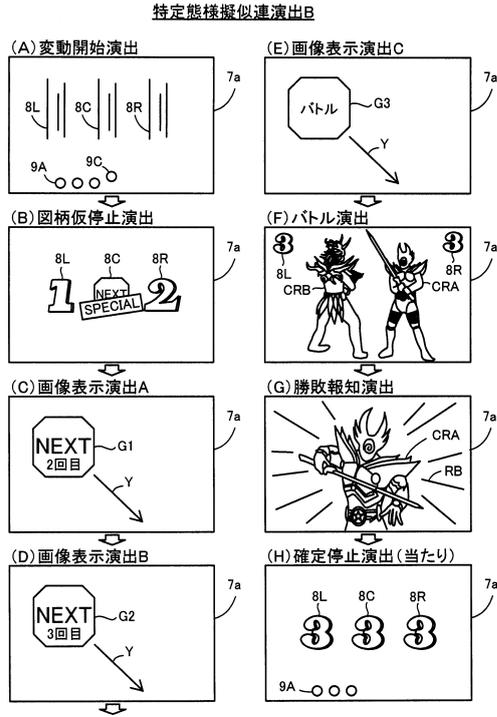


30

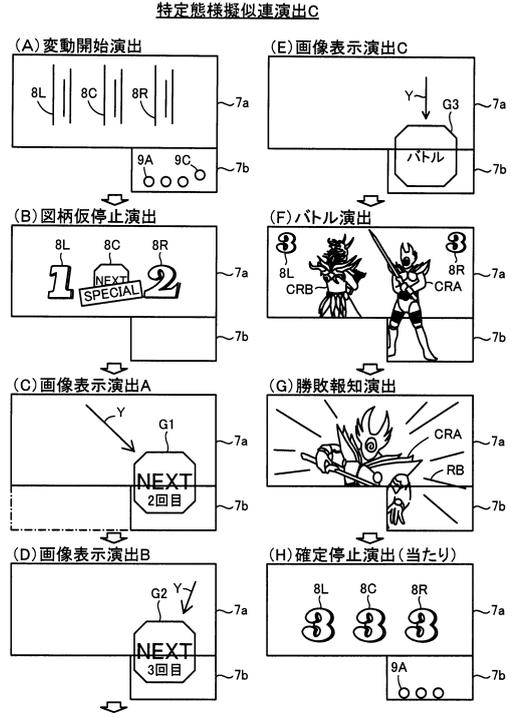
40

50

【 図 8 5 】



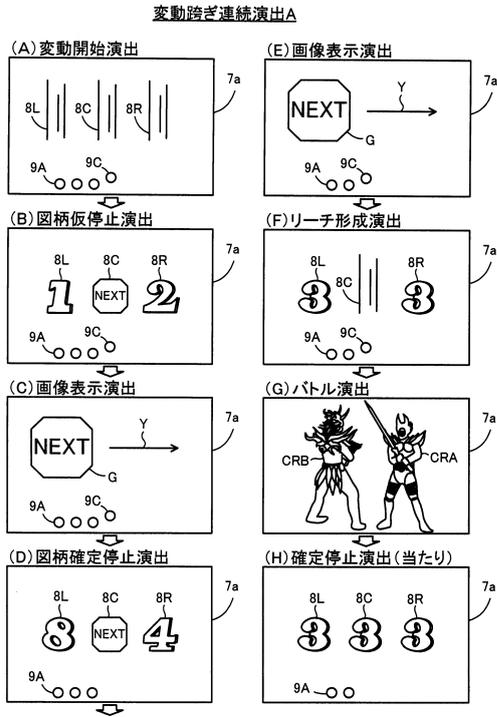
【 図 8 6 】



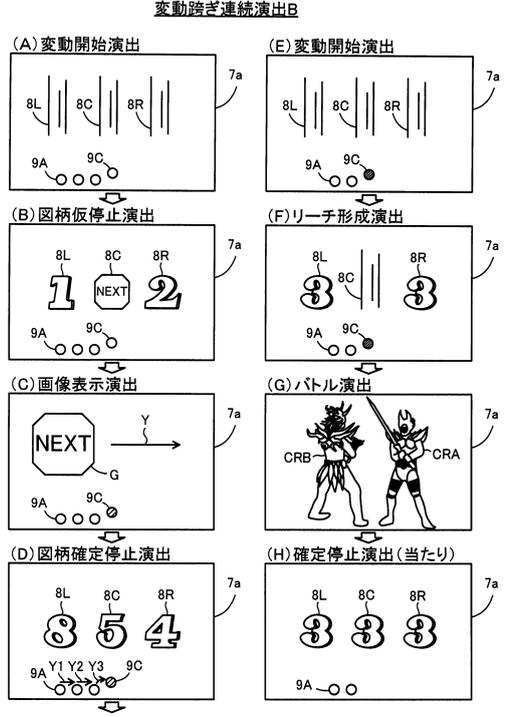
10

20

【 図 8 7 】



【 図 8 8 】



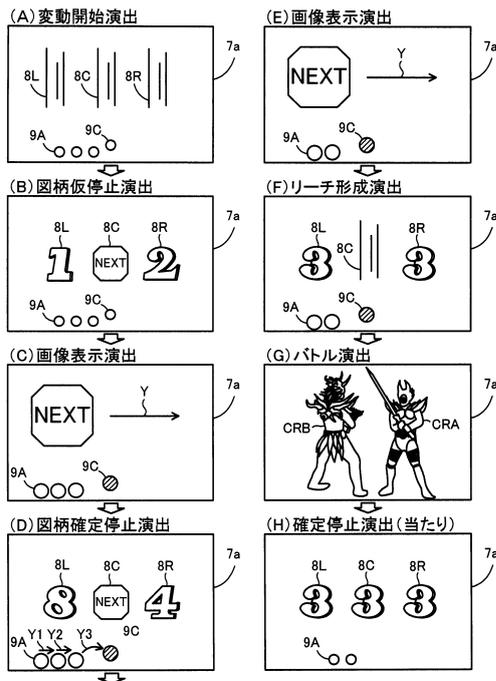
30

40

50

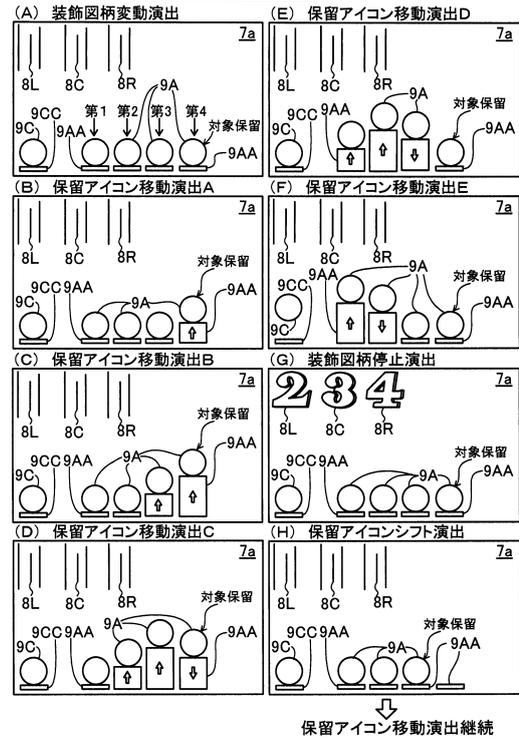
【 図 8 9 】

変動踏ぎ連続演出C



【 図 9 0 】

保留アイコン連動演出A

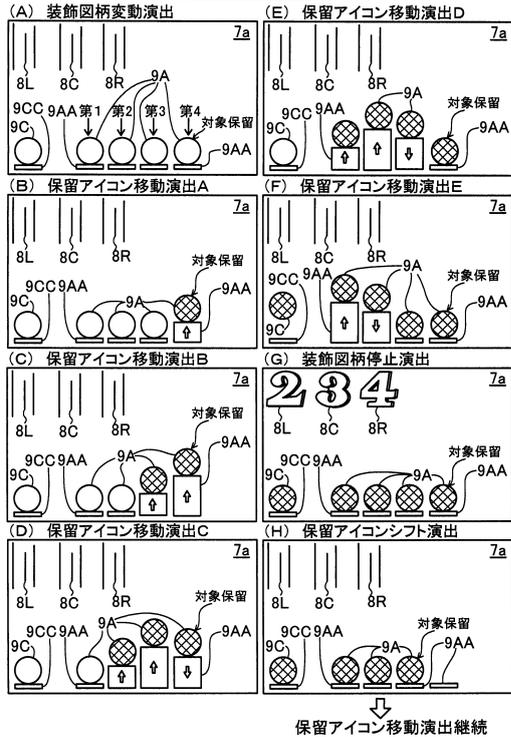


10

20

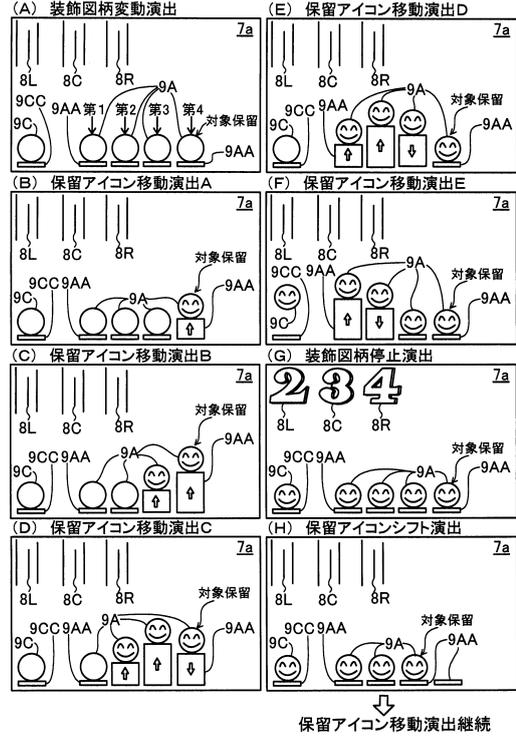
【 図 9 1 】

保留アイコン連動演出B



【 図 9 2 】

保留アイコン連動演出C

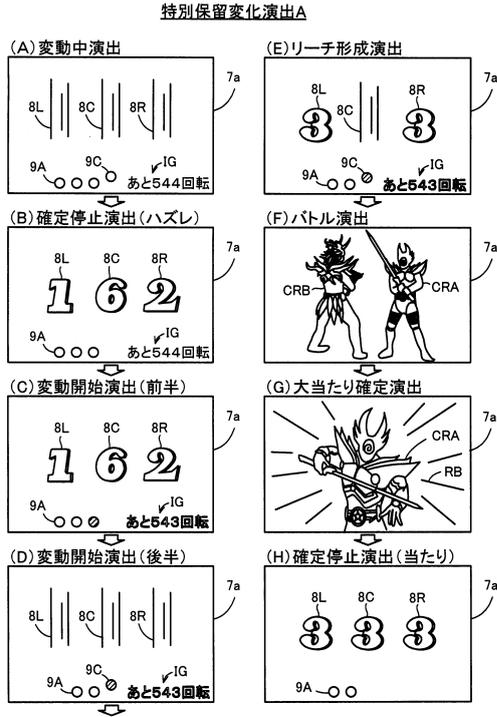


30

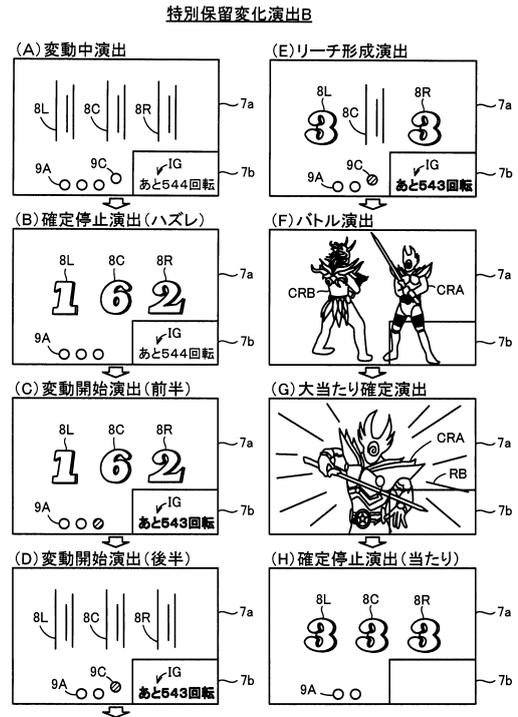
40

50

【図 9 3】



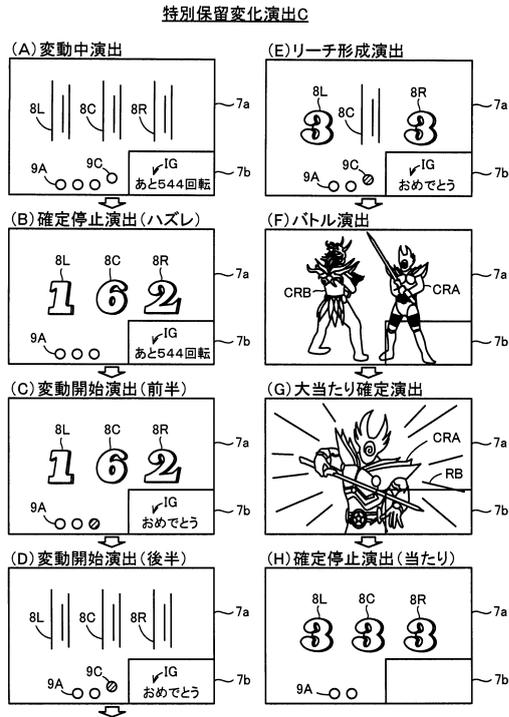
【図 9 4】



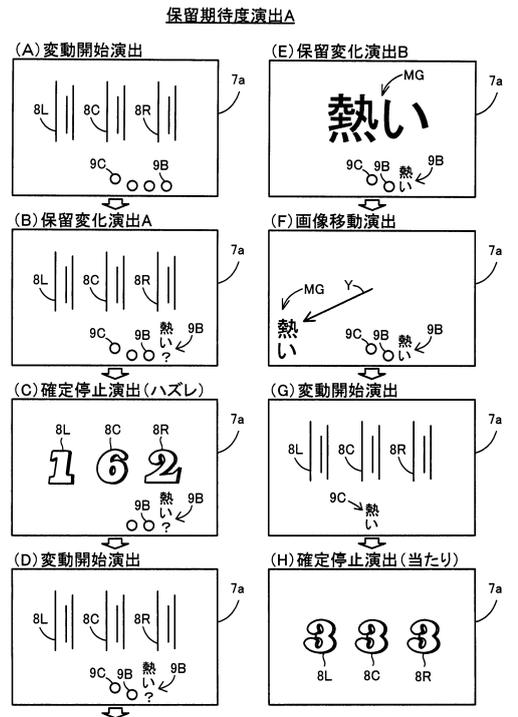
10

20

【図 9 5】



【図 9 6】

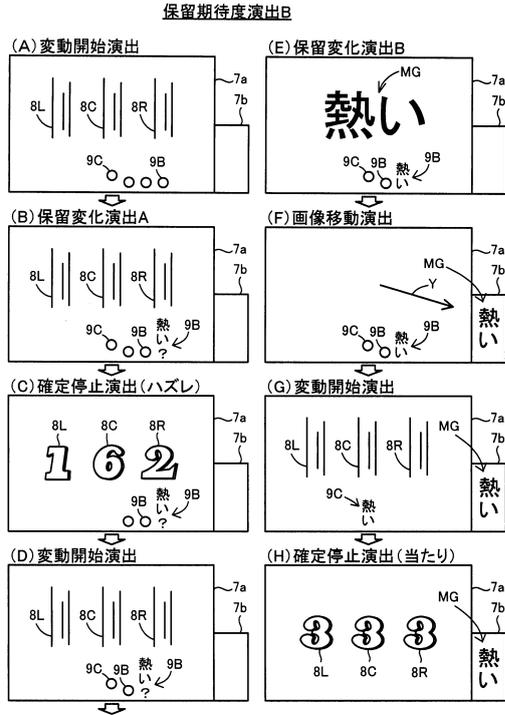


30

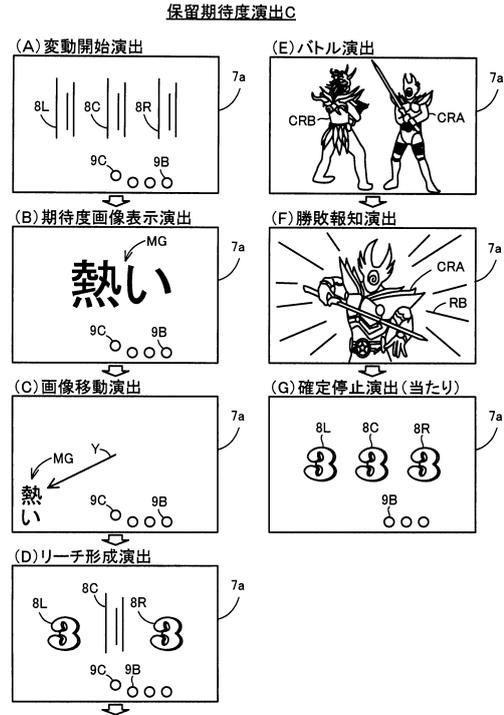
40

50

【 図 9 7 】



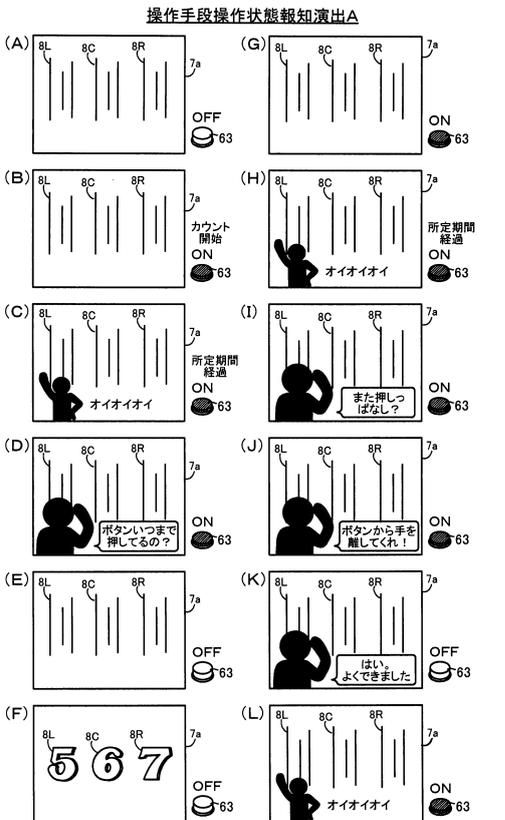
【 図 9 8 】



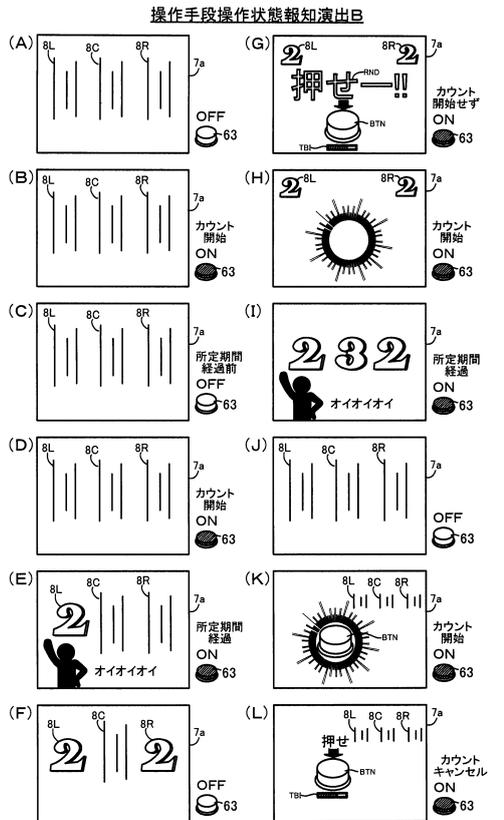
10

20

【 図 9 9 】



【 図 1 0 0 】

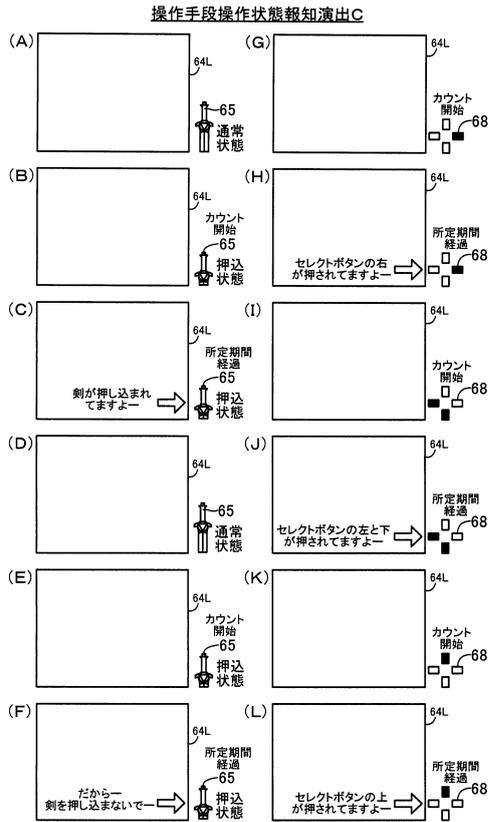


30

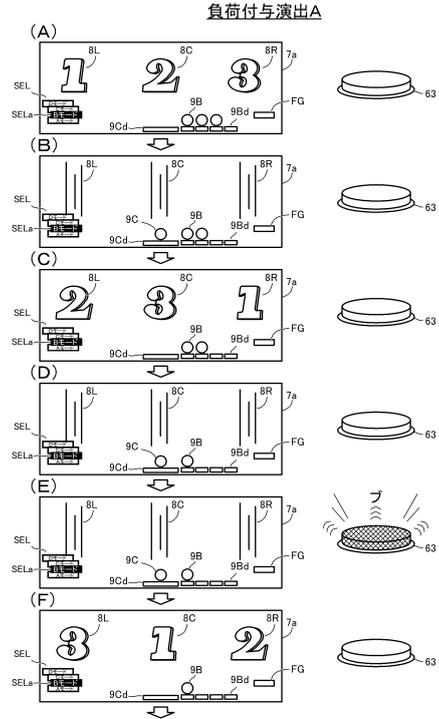
40

50

【図101】



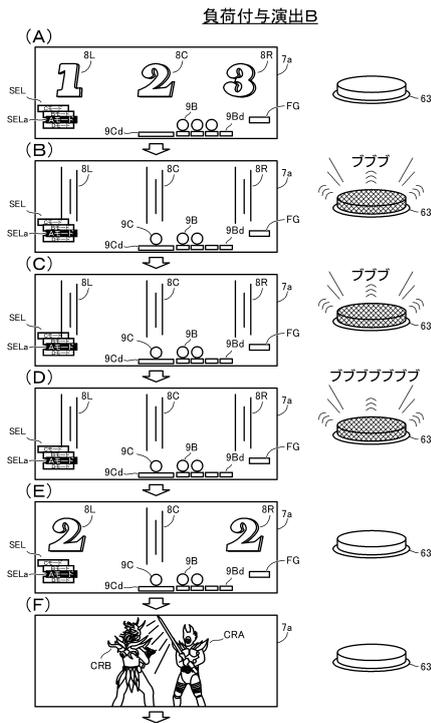
【図102】



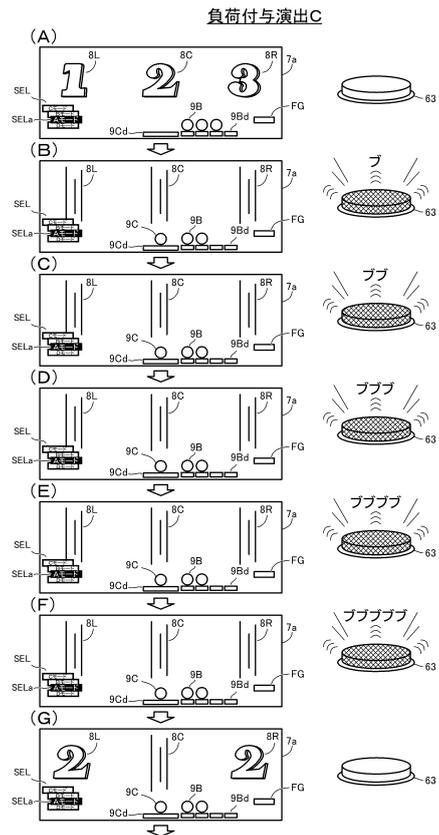
10

20

【図103】



【図104】



30

40

50

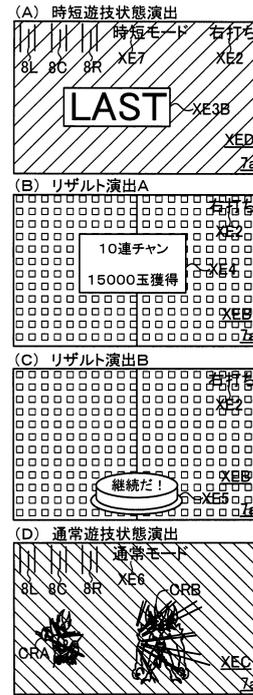
【図105】

遊技状態継続示唆演出A



【図106】

遊技状態継続示唆演出B

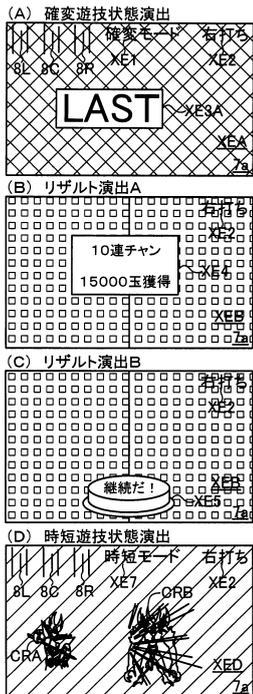


10

20

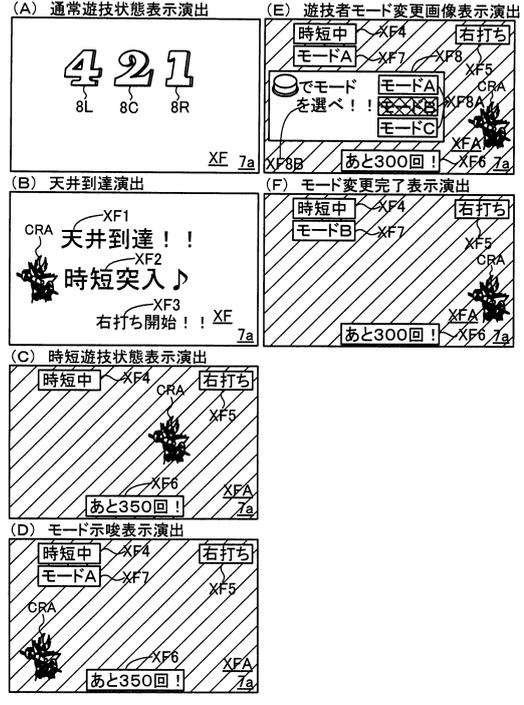
【図107】

遊技状態継続示唆演出C



【図108】

遊技中モード変更演出A

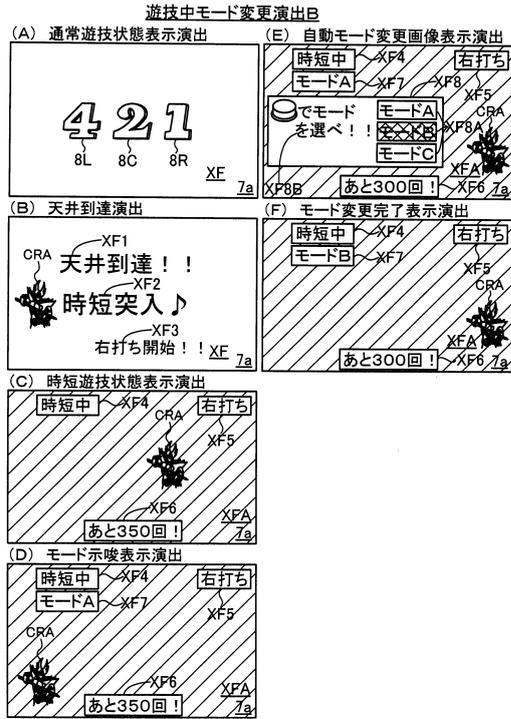


30

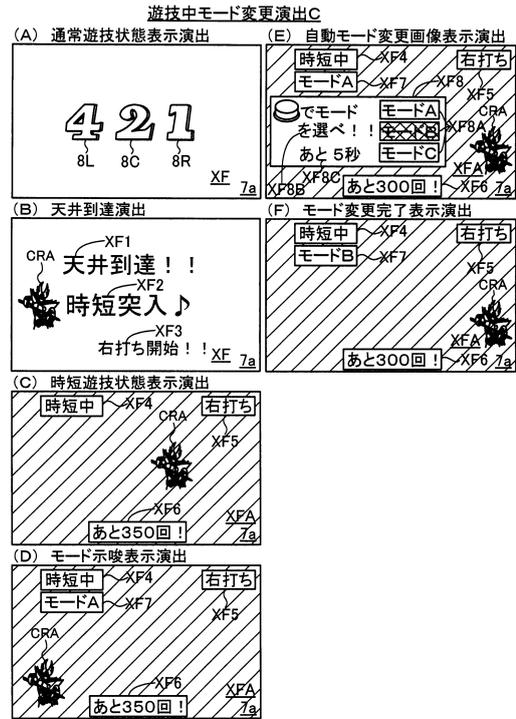
40

50

【図 1 0 9】



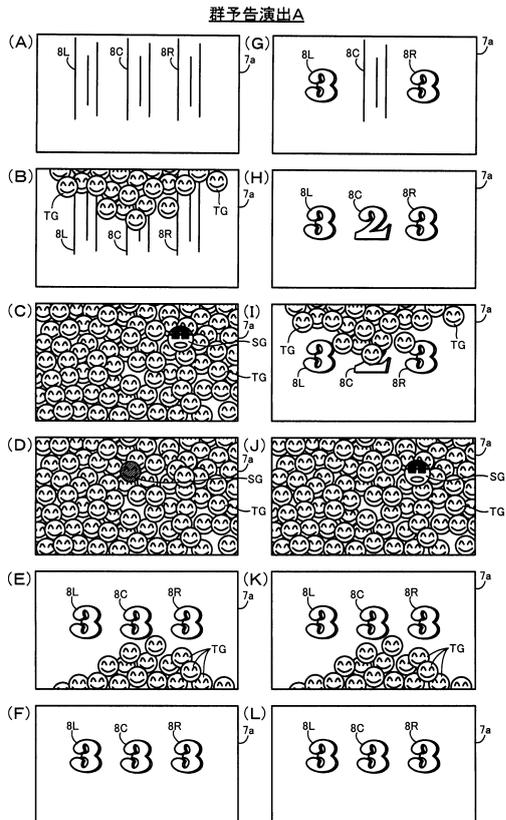
【図 1 1 0】



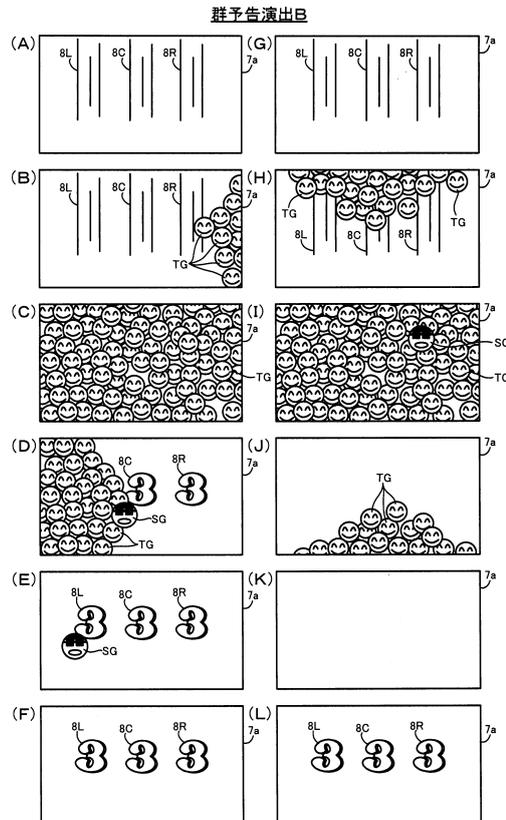
10

20

【図 1 1 1】



【図 1 1 2】



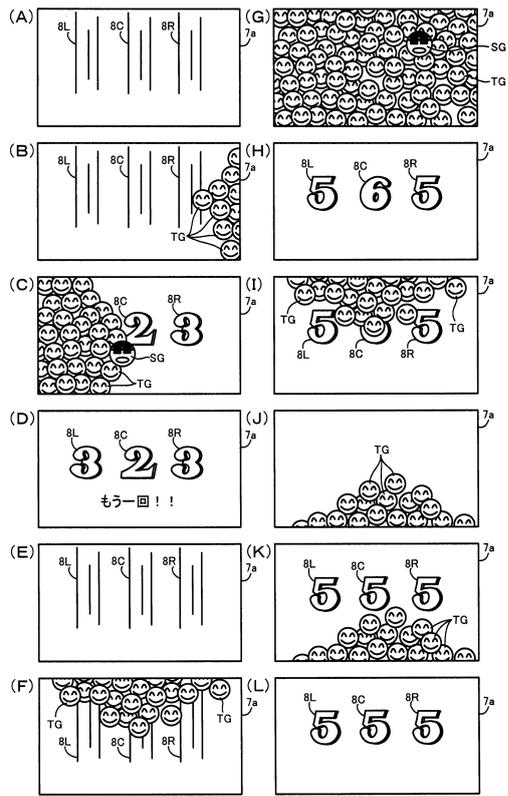
30

40

50

【 図 1 1 3 】

群予告演出C



10

20

30

40

50

## フロントページの続き

- 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 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  
(72)発明者 下田 諒
- 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内  
(72)発明者 上野 雅博
- 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  
審査官 上田 正樹
- (56)参考文献 特開 2 0 2 0 - 0 7 3 2 2 7 ( J P , A )  
特開 2 0 1 7 - 0 3 5 5 7 0 ( J P , A )  
特開 2 0 1 6 - 1 4 7 1 0 5 ( J P , A )  
特開 2 0 1 6 - 2 0 9 1 5 9 ( J P , A )  
特開 2 0 2 0 - 0 8 1 3 5 1 ( J P , A )  
特開 2 0 1 8 - 1 7 5 5 7 7 ( J P , A )
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)  
A 6 3 F 7 / 0 2