

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2024-57534
(P2024-57534A)

(43)公開日 令和6年4月24日(2024.4.24)

(51)国際特許分類
A 6 3 F 7/02 (2006.01)

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

テーマコード (参考)
2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 4 O L (全291頁)

(21)出願番号	特願2022-164350(P2022-164350)	(71)出願人	599104196 株式会社サンセイアールアンドディ 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番 13号
(22)出願日	令和4年10月12日(2022.10.12)	(74)代理人	100160691 弁理士 田邊 淳也
		(74)代理人	100227606 弁理士 成瀬 貴博
		(72)発明者	平 勇輝 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番 13号 株式会社サンセイアールアンド ディ内
		(72)発明者	加藤 哲平 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番 13号 株式会社サンセイアールアンド ディ内

最終頁に続く

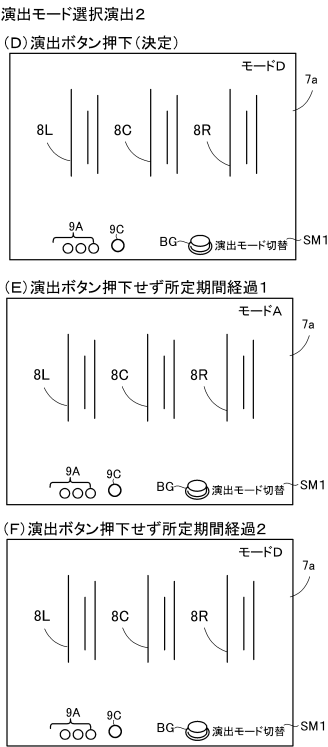
(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】遊技の興趣を向上させることを目的とする。

【解決手段】表示手段と、複数種類の演出モードのうちの選択された一つの演出モードに対応する表示演出を表示手段に表示させる演出実行手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、を備える遊技機は、演出実行手段が、複数種類の演出モードのうちの一つの演出モードに対応する表示演出が実行されている状態において、操作手段が操作されると、表示手段に、複数種類の演出モードのそれぞれに対応する複数の表示演出を表示させる第1の演出と、第1の演出の後、所定の期間が経過すると、複数種類の演出モードのうちの一つの演出モードに対応する表示演出を表示させる第2の演出と、を実行可能である。

。 【選択図】 図160



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

表示手段と、

複数種類の演出モードのうちの選択された一つの演出モードに対応する表示演出を前記表示手段に表示させる演出実行手段と、

遊技者が操作可能な操作手段と、を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記複数種類の演出モードのうちの一つの演出モードに対応する表示演出が実行されている状態において、前記操作手段が操作されると、前記表示手段に、前記複数種類の演出モードのそれぞれに対応する複数の表示演出を表示させる第 1 の演出と、

10

前記第 1 の演出の後、所定の期間が経過すると、前記複数種類の演出モードのうちの一つの演出モードに対応する表示演出を表示させる第 2 の演出と、を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

請求項 1 に記載の遊技機であって、

前記所定の期間とは、

前記第 1 の演出において、前記複数種類の演出モードのそれぞれに対応する複数の表示演出を表示させたときから所定の期間が経過するまでの期間、または、

前記第 1 の演出が実行された変動演出の後、所定回数の変動演出が実行されるまでの期間、の少なくとも一方である、

20

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 3】

請求項 1 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記第 2 の演出において、前記所定の期間が経過する前に、前記操作手段によって前記演出モードの選択操作があった場合、前記複数種類の演出モードのうち選択された一つの演出モードに対応する表示演出を表示させ、

前記第 2 の演出において、前記所定の期間が経過する前に、前記操作手段によって前記演出モードの選択操作がない場合、前記第 1 の演出において前記複数の表示演出を表示させる前に表示していた一つの演出モードと同じ演出モードに対応する表示演出を表示させる、

30

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 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は、さらに、

複数種類の色で発光可能な発光手段を備え、

前記演出実行手段は、

前記表示手段に表示されている表示演出に対応する色で前記発光手段を発光させることが可能であり、

前記表示手段に前記複数の表示演出が表示されているときに、前記複数の表示演出に対応する色が異なる場合、期待度が相対的に高い表示演出に対応する色で前記発光手段を発光させる、

40

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）。

50

【0003】

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

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2016-202930号公報

【特許文献2】特開2016-198339号公報

【特許文献3】特開2016-182376号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

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

【0006】

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

【課題を解決するための手段】

【0007】

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

【0008】

〔適用例1〕

表示手段と、

複数種類の演出モードのうちの選択された一つの演出モードに対応する表示演出を前記表示手段に表示させる演出実行手段と、

遊技者が操作可能な操作手段と、を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、

複数種類の演出モードのうちの一つの演出モードに対応する表示演出が実行されている状態において、前記操作手段が操作されると、前記表示手段に、前記複数種類の演出モードのそれぞれに対応する複数の表示演出を表示させる第1の演出と、

前記第1の演出の後、所定の期間が経過すると、複数種類の演出モードのうちの一つの演出モードに対応する表示演出を表示させる第2の演出と、を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。

〔適用例2〕

適用例1に記載の遊技機であって、

前記所定の期間とは、

前記第1の演出において、前記複数種類の演出モードのそれぞれに対応する複数の表示演出を表示させたときから所定の時間が経過するまでの期間、または、

前記第1の演出が実行された変動演出の後、所定回数の変動演出が実行されるまでの期間、の少なくとも一方である、

ことを特徴とする遊技機。

〔適用例3〕

適用例1に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記第2の演出において、前記所定の期間が経過する前に、前記操作手段によって前記演出モードの選択操作があった場合、複数種類の演出モードのうち選択された一つの演出モードに対応する表示演出を表示させ、

10

20

30

40

50

前記第2の演出において、前記所定の期間が経過する前に、前記操作手段によって前記演出モードの選択操作がない場合、前記第1の演出において前記複数の表示演出を表示させる前に表示していた一つの演出モードと同じ演出モードに対応する表示演出を表示させる、

ことを特徴とする遊技機。

〔適用例4〕

適用例1から適用例3までのいずれか一項に記載の遊技機は、さらに、
複数種類の色で発光可能な発光手段を備え、
前記演出実行手段は、

前記表示手段に表示されている表示演出に対応する色で前記発光手段を発光させることが可能であり、

前記表示手段に前記複数の表示演出が表示されているときに、前記複数の表示演出に対応する色が異なる場合、期待度が相対的に高い表示演出に対応する色で前記発光手段を発光させる、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の効果】

【0009】

本発明によれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0010】

【図1】遊技機の正面図である。

【図2】表示器類の拡大図である。

【図3】遊技機の主制御基板側の電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。

【図7】遊技機において使用される各種の乱数を説明するための図である。

【図8】判定テーブルT1～T4を説明するための図である。

【図9】大当たり種別判定テーブルT5の説明図である。

【図10】非時短状態時の変動パターン判定テーブルT6の説明図である。

【図11】時短状態時の変動パターン判定テーブルT6の説明図である。

【図12】電チュー開放パターン判定テーブルT7の説明図である。

【図13】大入賞口開放パターン判定テーブルT8の説明図である。

【図14】V開閉部材開放パターン判定テーブルT9の説明図である。

【図15】主制御メイン処理のフローチャートである。

【図16】メイン側タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図17】始動口センサ検出処理のフローチャートである。

【図18】特図2事前判定処理のフローチャートである。

【図19】特図1事前判定処理のフローチャートである。

【図20】普通動作処理のフローチャートである。

【図21】特別動作処理のフローチャートである。

【図22】特別図柄待機処理のフローチャートである。

【図23】大当たり判定処理のフローチャートである。

【図24】変動パターン選択処理の第1のフローチャートである。

【図25】変動パターン選択処理の第2のフローチャートである。

【図26】特別図柄変動中処理のフローチャートである。

【図27】特別図柄確定処理のフローチャートである。

【図28】遊技状態管理処理のフローチャートである。

【図29】遊技状態リセット処理のフローチャートである。

【図30】特別電動役物処理のフローチャートである。

10

20

30

40

50

- 【図 3 1】 V 開閉部材動作処理のフローチャートである。
- 【図 3 2】 遊技状態設定処理のフローチャートである。
- 【図 3 3】 V 領域センサ検出処理のフローチャートである。
- 【図 3 4】 保留球数処理のフローチャートである。
- 【図 3 5】 サブ制御メイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 6】 サブ側タイマ割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 3 7】 受信コマンド解析処理のフローチャートである。
- 【図 3 8】 先読み演出決定処理のフローチャートである。
- 【図 3 9】 事前判定情報記憶領域の構成を説明するための図である。
- 【図 4 0】 先読み演出パターン決定テーブル T 5 1 の説明図である。 10
- 【図 4 1】 変動演出開始処理のフローチャートである。
- 【図 4 2】 基幹演出パターン決定テーブル T 5 2 の説明図である。
- 【図 4 3】 チャンスアップ演出パターン決定テーブル T 5 3 の説明図である。
- 【図 4 4】 変動演出中処理のフローチャートである。
- 【図 4 5】 表示制御処理のフローチャートである。
- 【図 4 6】 第 1 可動役物 1 4 の移動態様を例示した説明図である。
- 【図 4 7】 第 1 可動役物 1 4 の第 2 態様を例示した説明図である。
- 【図 4 8】 第 2 可動役物 1 5 の第 2 態様を例示した説明図である。
- 【図 4 9】 枠可動役物 6 9 の第 2 態様を例示した説明図である。
- 【図 5 0】 サブ表示画面 6 4 の表示演出を例示した説明図である。 20
- 【図 5 1】 図柄列変化演出 A を説明するための図である。
- 【図 5 2】 図柄列変化演出 B を説明するための図である。
- 【図 5 3】 図柄列変化演出 C を説明するための図である。
- 【図 5 4】 図柄列変化演出 D を説明するための図である。
- 【図 5 5】 図柄列変化演出 E を説明するための図である。
- 【図 5 6】 図柄列変化演出 F を説明するための図である。
- 【図 5 7】 変動演出中処理のフローチャートである。
- 【図 5 8】 演出中ボタン処理のフローチャートである。
- 【図 5 9】 時間帯とボタン有効期間（開始時点、有効期間）との対応関係を示す説明図である。 30
- 【図 6 0】 ボタン操作時処理のフローチャートである。
- 【図 6 1】 演出変更演出 A を説明するための図である。
- 【図 6 2】 演出変更演出 B を説明するための図である。
- 【図 6 3】 演出変更演出 C を説明するための図である。
- 【図 6 4】 変動演出中処理のフローチャートである。
- 【図 6 5】 演出中ボタン処理のフローチャートである。
- 【図 6 6】 設定示唆演出 A における設定情報とボタン有効期間との対応関係を示す説明図である。
- 【図 6 7】 設定示唆演出 A を説明するための図である。
- 【図 6 8】 設定示唆演出 B における設定情報とボタン有効期間との対応関係を示す説明図である。 40
- 【図 6 9】 設定示唆演出 B を説明するための図である。
- 【図 7 0】 打球供給皿（上皿）に設けられた釣り竿装置の正面図である。
- 【図 7 1】 釣り竿装置の正面右斜視図（A）、釣り竿装置の正面左斜視図（B）である。
- 【図 7 2】 釣り竿装置が中央位置から手前側位置へ傾いた状態における遊技機の右側から釣り竿装置を見た概要図（A）、釣り竿装置が中央位置から奥側位置へ傾いた状態における遊技機の右側から釣り竿装置を見た概要図（B）である。
- 【図 7 3】 魚釣り体験演出を実行するための変動演出中処理のフローチャートである。
- 【図 7 4】 魚釣り体験演出を実行するためのルアー演出決定処理のフローチャートである。

- 【図 7 5】魚釣り体験演出を実行するためのルアー演出決定テーブルの説明図である。
- 【図 7 6】魚釣り体験演出を実行するためのキャラクタのお気に入りルアーテーブルの説明図である。
- 【図 7 7】魚釣り体験演出を実行するための負荷演出決定処理のフローチャートである。
- 【図 7 8】魚釣り体験演出を実行するための負荷演出決定テーブルの説明図である。
- 【図 7 9】魚釣り体験演出を実行するためのルアー投擲処理のフローチャートである。
- 【図 8 0】設定画面（A）、カスタマイズ選択画面（B）を説明するための図である。
- 【図 8 1】魚釣り体験演出 A を説明するための図である。
- 【図 8 2】魚釣り体験演出 B を説明するための図である。
- 【図 8 3】図 8 2 の魚釣り体験演出 B のつづきを説明するための図である。 10
- 【図 8 4】激熱演出による確変昇格演出を実行するためのサブ側タイマ割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 8 5】激熱演出による確変昇格演出を実行するための変動演出開始処理のフローチャートである。
- 【図 8 6】激熱演出による確変昇格演出を実行するための擬似チャンスタイム演出発生判定処理のフローチャートである。
- 【図 8 7】激熱演出による確変昇格演出を実行するための擬似チャンスタイム演出発生判定テーブルの説明図である。
- 【図 8 8】激熱演出による確変昇格演出を実行するための変動演出中処理のフローチャートである。 20
- 【図 8 9】激熱演出による確変昇格演出を実行するための激熱演出実行判定テーブルの説明図である。
- 【図 9 0】激熱演出による確変昇格演出を実行するための客待ち待機演出中処理のフローチャートである。
- 【図 9 1】激熱演出による確変昇格演出 A を説明するための図である。
- 【図 9 2】激熱演出による確変昇格演出 B を説明するための図である。
- 【図 9 3】激熱演出による確変昇格演出 C を説明するための図である。
- 【図 9 4】激熱演出による S P リーチへの発展演出（変形例 1）の説明図である。
- 【図 9 5】激熱演出による確変昇格演出（変形例 2）の説明図である。
- 【図 9 6】激熱演出の変形例の説明図である。 30
- 【図 9 7】特殊演出による演出昇格演出を実行するための変動演出中処理のフローチャートである。
- 【図 9 8】特殊演出による演出昇格演出を実行するための演出昇格演出実行判定テーブルの説明図である。
- 【図 9 9】特殊演出による演出昇格演出 A を説明するための図である。
- 【図 1 0 0】特殊演出による演出昇格演出 B を説明するための図である。
- 【図 1 0 1】特殊演出による演出昇格演出 C を説明するための図である。
- 【図 1 0 2】特殊演出による演出昇格演出 D を説明するための図である。
- 【図 1 0 3】特殊演出による演出昇格演出 E を説明するための図である。
- 【図 1 0 4】特殊演出の変形例の説明図である。 40
- 【図 1 0 5】タッチセンサ連動演出 A、B を実行可能な構成とした場合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 1 0 6】表示画面 7 a の右領域 R 7 2 R 及び左領域 R 7 2 L を説明するための図である。
- 【図 1 0 7】タッチセンサ連動演出 A（1）を説明するための図である。
- 【図 1 0 8】タッチセンサ連動演出 A（2）を説明するための図である。
- 【図 1 0 9】タッチセンサ連動演出 B（1）を説明するための図である。
- 【図 1 1 0】タッチセンサ連動演出 B（2）を説明するための図である。
- 【図 1 1 1】タッチセンサ連動演出 B（3）を説明するための図である。
- 【図 1 1 2】タッチセンサ連動演出 C～E を実行可能な構成とした場合のサブ制御基板側 50

の電氣的な構成を示すブロック図である。

【図 1 1 3】表示画面 7 a の右上領域 R 7 2 U R、右下領域 R 7 2 L R、左上領域 R 7 2 U L、左下領域 R 7 2 L L を説明するための図である。

【図 1 1 4】タッチセンサ連動演出 C を説明するための図である。

【図 1 1 5】タッチセンサ連動演出 D を説明するための図である。

【図 1 1 6】通常態様の群演出を説明するための図である。

【図 1 1 7】タッチセンサ連動演出 E を説明するための図である。

【図 1 1 8】変動演出開始処理 A のフローチャートである。

【図 1 1 9】高信頼度演出パターン決定テーブル T 5 5 を説明するための図である。

【図 1 2 0】他モード強調時の表示例 A を説明するための図である。

10

【図 1 2 1】他モード強調時の表示例 B を説明するための図である。

【図 1 2 2】スイッチ処理 A のフローチャートである。

【図 1 2 3】遊技カスタム表示 A の表示例を説明するための図である。

【図 1 2 4】遊技カスタム表示 B の表示例説明するための図である。

【図 1 2 5】スイッチ処理 B のフローチャートである。

【図 1 2 6】遊技カスタム表示 C の表示例を説明するための図である。

【図 1 2 7】遊技カスタム表示 D の表示例を説明するための図である。

【図 1 2 8】遊技者操作特殊演出をおこなうか否か、また、どの遊技者操作特殊演出をおこなうかの抽選を説明するための図である。

【図 1 2 9】遊技者が L E D 輝度調整の操作をした場合の特殊演出の出現を説明するための図である。

20

【図 1 3 0】遊技者が音量調整の操作をした場合の特殊演出の出現を説明するための図である。

【図 1 3 1】遊技者が演出モード切り替えの操作をした場合の特殊演出の出現を説明するための図である。

【図 1 3 2】遊技者操作特殊演出の設定操作を説明するための図である。

【図 1 3 3】遊技者操作特殊演出判断処理 1 のフローチャートである。

【図 1 3 4】演出モード切り替えの演出を説明するための図である。

【図 1 3 5】音を出力する遊技者操作特殊演出をとまなう演出モード切り替えの演出を説明するための図である。

30

【図 1 3 6】キャラを表示する遊技者操作特殊演出をとまなう演出モード切り替えの演出を説明するための図である。

【図 1 3 7】演出モード切り替えの演出を説明するための図である。

【図 1 3 8】遊技者操作特殊演出判断処理 2 のフローチャートである。

【図 1 3 9】保留特定情報分類を説明するための図である。

【図 1 4 0】取得した抽選番号によりおこなう抽選を説明するための図である。

【図 1 4 1】遊技者操作特殊演出判断処理 3 のフローチャートである。

【図 1 4 2】遊技者操作特殊演出の種類抽選を説明するための図である。

【図 1 4 3】切り替え演出後同じ演出モードになる演出モード切り替えの演出を説明するための図である。

40

【図 1 4 4】遊技者操作特殊演出の設定がある場合の遊技者操作特殊演出判断処理 4 のフローチャートである。

【図 1 4 5】背景モード移行方法判断処理のフローチャートである。

【図 1 4 6】予告選択処理のフローチャートである。

【図 1 4 7】予告の大分類を決定するための抽選の説明図である。

【図 1 4 8】アイテム予告のバリエーションを説明するための説明図である。

【図 1 4 9】海背景モードのアイテム予告のバリエーションを決定するための抽選の説明図である。

【図 1 5 0】陸背景モードのアイテム予告のバリエーションを決定するための抽選の説明図である。

50

【図 1 5 1】空背景モードのアイテム予告のバリエーションを決定するための抽選の説明図である。

【図 1 5 2】空背景モードのアイテム予告のバリエーションを決定するため抽選テーブルの別例 1 の説明図である。

【図 1 5 3】空背景モードのアイテム予告のバリエーションを決定するため抽選テーブルの別例 2 の説明図である。

【図 1 5 4】セレクトボタン 6 8 の操作による背景モード移行の演出を説明するための図である。

【図 1 5 5】表示画面 7 a での背景モード移行演出を説明するための図である。

【図 1 5 6】左サブ表示画面 6 4 L の区切られた領域 E R L での背景モード移行演出を説明するための図である。

【図 1 5 7】演出モード選択処理のフローチャートである。

【図 1 5 8】予告選択処理のフローチャートである。

【図 1 5 9】演出ボタン 6 3 とセレクトボタン 6 8 の操作による演出モード選択の演出を説明するための図 1 である。

【図 1 6 0】演出ボタン 6 3 とセレクトボタン 6 8 の操作による演出モード選択の演出を説明するための図 2 である。

【図 1 6 1】演出モード選択画面移行演出を説明するための図である。

【図 1 6 2】通常表示状態移行演出を説明するための図である。

【図 1 6 3】選択画面表示中におこなわれる予告演出を説明するための図である。

【図 1 6 4】発光演出の優先順位を説明するための図である。

【図 1 6 5】発光優先例 1 を説明するための図である。

【図 1 6 6】発光優先例 2 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

10

20

30

40

50

ル 60 の左側と右側においてそれぞれハンドル 60 から遠ざかった退避位置（図 1）で静止しており、退避位置からハンドル 60 に向かって互いに近接するように移動（進出）してハンドル 60 に触れる位置で静止することができる。枠可動体 69 は、進出位置のとき、ハンドル 60 またはハンドル 60 を操作中の遊技者の右手に触れる。

【0014】

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

【0015】

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

【0016】

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

【0017】

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

Bとも呼ぶ。保留消化画像9Cは、当該保留を表す画像であり、当該保留画像9C、当該保留アイコン9C、当該変動アイコン9C、変動アイコン9Cとも呼ぶ。当該保留アイコン9Cも単に保留アイコンと呼ぶ場合がある。

【0018】

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

【0019】

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

【0020】

画像表示装置7は、演出図柄変動演出のほか、大当たり遊技（特別遊技の一例）に並行しておこなわれる大当たり演出や、客待ち用のデモ演出などを表示画面7aに表示することができる。演出図柄変動演出では、演出図柄のほか、背景画像やキャラクタ画像などの演出画像も表示されてもよい。また、画像表示装置7は、演出図柄に加え、特別図柄が変動中であることを示唆したり、特別図柄の抽選結果を示唆したりすることが可能な識別表示（第四図柄、図示省略）を、表示画面7aに表示してもよい。なお、識別表示（第四図柄）は、遊技領域3に設けられたLEDなどの発光器によって表示させてもよい。

【0021】

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

【0022】

画像表示装置7の左側には、可動式のいわゆるギミックである第1盤可動体14（第1

可動役物 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】

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。

10

【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 の上面を転動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。

20

【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】

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。

30

【0027】

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。

40

【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

50

と同期して演出図柄を変動表示する図柄合わせゲームが行われ、この図柄合わせゲームによって、より効果的に大当りの抽選結果が遊技者に報知される。

【0029】

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

10

【0030】

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

【0031】

第1大入賞装置31は内部に、V領域（特定領域）39と、V領域センサ39a（図3）と、非V領域（非特定領域）70と、非V領域センサ70a（図3）と、第1大入賞口センサ30a（図3）と、V開閉部材71と、V開閉部材ソレノイド73（図3）と、を備えている。V領域（特定領域）39および非V領域（非特定領域）70は、第1大入賞装置31の内部において、第1大入賞口30を通過した遊技球が通過可能な領域として構成されている。第1大入賞口センサ30aは、V領域39および非V領域70の上流に配置され、第1大入賞口30への遊技球の入賞を検知する。V領域センサ39aは、V領域39に配置され、V領域39への遊技球の通過を検知する。非V領域センサ70aは、非V領域70に配置され、非V領域70への遊技球の通過を検知する。V開閉部材71は、第1大入賞口30を通過した遊技球をV領域39または非V領域70のいずれかに振り分ける。V開閉部材ソレノイド73は、V開閉部材71を駆動する。V開閉部材71は、回転移動（遊技盤2に対して時計回りおよび反時計回り）するように構成され、V開閉部材ソレノイド73の通電時には、原点位置から反時計回りに回転して遊技球をV領域39に振り分ける第1の状態（回動状態）となり、V開閉部材ソレノイド73の非通電時には、原点に位置して遊技球を非V領域70に振り分ける第2の状態（停止状態）となる。なお、V開閉部材71は、回転移動に限らず、第1大入賞口30を通過した遊技球をV領域39または非V領域70のいずれかに振り分ける機能を有しておればよく、例えば、遊技盤2に対して左右方向に移動するように構成してもよい。すなわち、V開閉部材ソレノイド73の通電時には、遊技球をV領域39に振り分ける退避状態（第1の状態）となり、V開閉部材ソレノイド73の非通電時には、遊技球を非V領域70に振り分ける進出状態（第2の状態）となるように構成してもよい。なお、遊技機1では、V領域39への遊技球の通過が後述の高確率状態への移行の契機となっている。つまり、V領域39は、確変作動口となっている。一方、非V領域70は、確変作動口となっていない。本実施形態の第1大入賞装置31は、さらに、第1大入賞装置31から排出される遊技球数を計数する第1大入賞装置排出センサ（図示しない）を備えている。第1大入賞装置排出センサは、V領域39と非V領域70が下流で合流した地点に設けられており、V領域センサ39aまたは非V領域センサ70aを通過した遊技球数を計数する。

20

30

40

【0032】

第2大入賞装置（第2アタッカー、第2特別可変入賞装置）36は、遊技領域3における第1大入賞口30の右上方に配置され、第2大入賞口（第2特別入賞口）35を備えている。第2大入賞口35は、スイング式の開閉動作により遊技球の受け入れを阻害または

50

許容する開閉部材（第２特別入賞口開閉部材、可動部材）３７を備えている。開閉部材３７は、第２大入賞口ソレノイド３８（図３）によって駆動される。第２大入賞口３５は、開閉部材３７が開状態のとき遊技球が入球可能となる。

【００３３】

大入賞口開放始動口１７は、遊技領域３における第１大入賞口３０の上方に配置され、遊技球の通過時に、第１大入賞口３０が開放される。ただし、遊技機１は、大入賞口開放始動口１７を備えていなくてもよい。

【００３４】

一般入賞口２７は、遊技領域３の下部に設けられている。アウト口１６は、遊技領域３の下部に設けられており、いずれの入賞口にも入賞しなかった遊技球を遊技領域３の外へ排出する。表示器類４０は、遊技盤２の右側中央付近に配置されている。表示器類４０の詳細については後述する。一般入賞口２９は、遊技領域３の右下部であって、第１大入賞口３０の右側に隣接して配置されている。

【００３５】

遊技領域３には、左右方向の中央より左側の左遊技領域３Ａと、右側の右遊技領域３Ｂとがある。左遊技領域３Ａを遊技球が流下するように遊技球を発射する打ち方を「左打ち」と呼ぶ。一方、右遊技領域３Ｂを遊技球が流下するように遊技球を発射する打ち方を「右打ち」と呼ぶ。遊技機１では、左打ちにて第１始動口２０への入賞を狙うことができる。一方、右打ちにてゲート２８への通過、第２始動口２１、第１大入賞口３０、および、第２大入賞口３５への入賞を狙うことができるように構成されている。

【００３６】

図２は、表示器類４０の拡大図である。表示器類４０は、第１特別図柄表示器４１ａと、第２特別図柄表示器４１ｂと、普通図柄表示器４２と、第１特図保留表示器４３ａと、第２特図保留表示器４３ｂと、普図保留表示器４４と、を含んでいる。第１特別図柄表示器４１ａは、第１特別図柄を可変表示する。第２特別図柄表示器４１ｂは、第２特別図柄を可変表示する。普通図柄表示器４２は、普通図柄を可変表示する。第１特図保留表示器４３ａは、第１特別図柄表示器４１ａの作動保留（第１特図保留）の記憶数を表示する。第２特図保留表示器４３ｂは、第２特別図柄表示器４１ｂの作動保留（第２特図保留）の記憶数を表示する。普図保留表示器４４は、普通図柄表示器４２の作動保留（普図保留）の記憶数を表示する。第１特別図柄の可変表示は、第１始動口２０への遊技球の入賞を契機としておこなわれる。第２特別図柄の可変表示は、第２始動口２１への遊技球の入賞を契機としておこなわれる。以下では、第１特別図柄および第２特別図柄を総称して「特別図柄」とも呼ぶ。また、第１特別図柄表示器４１ａおよび第２特別図柄表示器４１ｂを総称して「特別図柄表示器４１」とも呼ぶ。また、第１特図保留表示器４３ａおよび第２特図保留表示器４３ｂを総称して「特図保留表示器４３」とも呼ぶ。

【００３７】

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

【００３８】

特別図柄表示器４１は、横並びに配された８個のＬＥＤから構成されており、その点灯態様によって特別図柄当たり抽選の結果に応じた特別図柄を表示する。例えば、大当たり（後述の複数種類の大当たりのうちの一つ）に当選した場合には、「○○●●○○●●」

10

20

30

40

50

(○：点灯、●：消灯)というように左から1, 2, 5, 6番目にあるLEDが点灯した大当たり図柄を表示する。ハズレである場合には、「●●●●●●○」というように一番右にあるLEDのみが点灯したハズレ図柄を表示する。ハズレ図柄として全てのLEDを消灯させる態様を採用してもよい。特別図柄が停止表示される前には、所定の変動時間にわたって特別図柄の変動表示(可変表示)がなされる。変動表示の態様は、例えば、左から右へ光が繰り返し流れるように各LEDが点灯してもよい。変動表示の態様は、各LEDが停止表示(特定の態様での点灯表示)されていなければ、上記態様に限定されず、任意の点灯態様とすることができる。例えば、変動表示の態様は、全LEDが一斉に点滅してもよい。

【0039】

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

【0040】

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

【0041】

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

【0042】

遊技機1では、ゲート28への遊技球の通過があると、その通過に対して取得した普通

10

20

30

40

50

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

10

【0043】

2. 遊技機の電氣的構成

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

20

【0044】

主制御基板 80 は、遊技制御用マイコン 81 と、入出力回路 87 と、を備えている。遊技制御用マイコン 81 は、主制御基板 80 に実装されているワンチップマイコンであり、プログラムに従って遊技機 1 の遊技の進行を制御する。遊技制御用マイコン 81 は、遊技の進行を制御するためのプログラムなどを記憶するメイン ROM 83 と、ワークメモリとして使用されるメイン RAM 84 と、メイン ROM 83 に記憶されているプログラムを実行するメイン CPU 82 と、を含んでいる。メイン ROM 83 に記憶されているデータの詳細、および、メイン RAM 84 に設けられている記憶領域の詳細については後述する。メイン ROM 83 は外付け ROM として構成されていてもよい。遊技制御用マイコン 81 は、入出力回路（I/O ポート部）87 を介して他の基板等とデータの送受信をおこなう。入出力回路 87 は、遊技制御用マイコン 81 に内蔵されていてもよい。

30

【0045】

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

40

50

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

10

【0046】

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

【0047】

主制御基板 80 には、入出力回路 87 を介して払出制御基板 110 が接続されている。主制御基板 80 は、払出制御基板 110 に各種コマンドを送信するとともに、払い出し監視のために払出制御基板 110 から信号を受信する。払出制御基板 110 には、賞球払出装置 120 と、貸球払出装置 130 と、カードユニット 135 と、が接続され、発射制御回路 111 を介して発射装置 112 が接続されている。賞球払出装置 120 は、賞球の払い出しをおこなう。払出制御基板 110 は、遊技制御用マイコン 81 からの信号に基づいて、賞球払出装置 120 の賞球モータ 121 を駆動して賞球の払い出しをおこなう。払い出される賞球は、計数のために賞球センサ 122 によって検知される。貸球払出装置 130 は、貸球の払い出しをおこなう。払出制御基板 110 は、遊技機 1 に接続されたカードユニット 135 からの信号に基づいて、貸球払出装置 130 の貸球モータ 131 を駆動して貸球の払い出しをおこなう。払い出される貸球は、計数のために貸球センサ 132 によって検知される。カードユニット 135 は、遊技機 1 に隣接して配置され、挿入されたプリペイドカードなどの情報に基づいて球貸に関する情報を出力する。発射装置 112 は、

20

30

【0048】

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

40

【0049】

サブ制御基板 90 は、演出制御用マイコン 91 と、入出力回路 95 と、を備えている。演出制御用マイコン 91 は、サブ制御基板 90 に実装されているワンチップマイコンであり、プログラムに従って遊技機 1 の遊技の演出を制御する。演出制御用マイコン 91 は、遊技の進行に伴って演出を制御するためのプログラム等を記憶するサブ ROM 93 と、ワークメモリとして使用されるサブ RAM 94 と、サブ ROM 93 に記憶されているプログラムを実行するサブ CPU 92 と、を含んでいる。サブ ROM 93 に記憶されているデータの詳細、および、サブ RAM 94 に設けられている記憶領域の詳細については後述する

50

。サブROM93は外付けROMとして構成されていてもよい。演出制御用マイコン91は、入出力回路（I/Oポート部）95を介して他の基板等とデータの送受信をおこなう。入出力回路95は、演出制御用マイコン91に内蔵されていてもよい。サブ制御基板90には、入出力回路95を介して、画像制御基板100と、音声制御基板106と、ランプ制御基板107と、中継基板108と、が接続されている。

【0050】

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

【0051】

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

【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。

【0053】

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

【0054】

10

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。

20

【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

30

40

50

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

10

【0057】

サブ ROM 93 (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 RAM 94 (図 6 (B)) には、コマンド記憶領域 94a と、演出コマンドセット領域 94b と、事前判定情報記憶領域 94c と、カウンタセット領域 94d と、が設けられている。コマンド記憶領域 94a は、サブ制御メイン処理 (後述) において、メイン制御部側から入力されたコマンドが記憶される領域 (入力バッファ) であり、事前判定コマンド、保留球数コマンド、変動開始コマンド、変動停止コマンド、オープニングコマンド、ラウンド指定コマンド、エンディングコマンド、遊技状態指定コマンド、V 通過コマンド、客待ち待機コマンドなどが格納される。演出コマンドセット領域 94b は、サブ制御メイン処理 (後述) において、サブ制御基板 90 から画像制御基板 100、音声制御基板 106、ランプ制御基板 107、中継基板 108 に出力されるコマンドがセットされる領域 (出力バッファ) であり、変動演出開始コマンド、変動終了前コマンド、変動演出終了コマンド、オープニング演出開始コマンド、ラウンド演出開始コマンド、エンディング演出開始コマンドなどがセットされる。事前判定情報記憶領域 94c は、サブ制御メイン処理 (後述) において、事前判定情報が記憶される。カウンタセット領域 94d は、サブ制御メイン処理 (後述) において使用されるカウンタがセットされる領域であり、乱数カウンタ、第 1 特図保留演出カウンタ、第 2 特図保留演出カウンタ、普図保留演出カウンタ、天井演出カウンタ、宵越し演出カウンタ、確変演出カウンタ、時短演出カウンタなどがセットされる。サブ RAM 94 に記憶されている情報のうち、宵越し演出カウンタ以外は、遊技機 1 の電源の OFF、ON によってもクリアされずそのまま維持される。すなわち、上記のコマンド、宵越し演出カウンタ以外のカウンタ、事前判定情報については、電源の OFF、ON によっても状態が変わらず、情報が維持される。宵越し演出カウンタは、遊技機 1 の電源の OFF、ON によってリセットされ、初期状態として 0 がセットされる。サブ RAM 94 に記憶されている情報は、遊技機 1 のラムクリアによってリセットされる。リセットされると、カウンタの初期状態として、天井演出カウンタには 500 がセットされ、その他のカウンタには 0 がセットされる。

20

30

40

【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

50

り、0～127までの範囲の値をとる。「リーチ乱数」は、大当たり判定がハズレである場合に、その結果を示す演出図柄変動演出においてリーチを発生させるか否かを決定するために用いられる乱数であり、0～127までの範囲の値をとる。リーチとは、複数の演出図柄（装飾図柄）のうち変動表示されている演出図柄が残り1つとなっている状態であって、変動表示されている演出図柄がどの図柄で停止表示されるか次第で大当たり当選を示す演出図柄の組み合わせとなる状態（例えば、「7↓7」の状態）のことである。なお、リーチ状態において停止表示されている演出図柄は、表示画面7a内で揺れているように表示されてもよい。「変動パターン乱数」は、変動時間を含む変動パターンを決定するために用いられる乱数であり、0～127までの範囲の値をとる。「普通図柄乱数（当たり乱数）」は、電チュー22を開放させる補助遊技をおこなうか否かの抽選（普通図柄抽選）に用いられる。普通図柄乱数は、0～255までの範囲の値をとる。「大当たり乱数」、「大当たり種別乱数」、「リーチ乱数」、「変動パターン乱数」は、始動口（第1始動口20または第2始動口21）への入球に基づいて取得される。第1始動口20への入球に基づいて取得された乱数値群は第1特図保留記憶領域85aに記憶され、第2始動口21への入球に基づいて取得された乱数値群は第2特図保留記憶領域85bに記憶される。「普通図柄乱数（当たり乱数）」は、ゲート28の通過に基づいて取得される。取得された普通図柄乱数値は、普図保留記憶領域86に記憶される。

【0060】

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

【0061】

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

【0062】

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

【0063】

リーチ判定テーブルT2は、遊技制御用マイコン81が主制御メイン処理（後述）において、取得したリーチ乱数値（0～127のいずれか）が「リーチ有り」に該当するか「リーチ無し」に該当するかを判定するために参照されるテーブルである。図8（B）では、「非時短状態」において、リーチ乱数値が「0～13」の場合には、「リーチ有り」と判定され、リーチ乱数値が「0～13以外の数値（14～127）」の場合には、「リー

チ無し」と判定されることが示されている。また、「時短状態」において、リーチ乱数値が「0～5」の場合には、「リーチ有り」と判定され、リーチ乱数値が「0～5以外の数値（6～127）」の場合には、「リーチ無し」と判定されることが示されている。「時短状態」および「非時短状態」の内容については後述する。リーチ判定テーブルT2では、時短状態の方が非時短状態よりもハズレ時のリーチがかかりにくくなっている。これは、時短状態において変動時間の短いリーチ無しハズレがより多く選択されることで、特図保留の消化スピードを速めるためである。

【0064】

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

【0065】

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

【0066】

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

【0067】

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

図 1 1 は、時短状態時の変動パターン判定テーブル T 6 を説明するための図である。変動パターン判定テーブル T 6 は、遊技制御用マイコン 8 1 が主制御メイン処理（後述）において、取得した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 1 0 では、例えば、非時短状態において第 1 始動口 2 0 に入賞し、大当たり判定テーブル T 1 において「ハズレ」と判定され、リーチ判定テーブル T 2 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「P 7」と判定されることが示されている。図 1 1 では、例えば、時短状態において第 2 始動口 2 1 に入賞し、大当たり判定テーブル T 1 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 T 5 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「P 6 1」と判定されることが示されている。図 1 0, 1 1 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（SP 1、SP 2、SP 3、SP 4、SP 5）が設定されている。SP 1～3 では、ノーマルリーチを経て発展的に実行される。SP 1～5 の違いは、例えば、疑似連の有無であってもよい。

【0068】

図 1 2 は、電チュー開放パターン判定テーブル T 7 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 T 7 は、遊技制御用マイコン 8 1 が主制御メイン処理（後述）において、遊技状態（非時短状態か時短状態か）に応じて、電チュー 2 2 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 1 2（A）では、「非時短状態」のとき、電チュー 2 2 の開放パターンは「開放パターン 1 1」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 1 2」と判定されることが示されている。図 1 2（B）には、開放パターン 1 1 と開放パターン 1 2 の内容が示されている。開放パターン 1 1 では、開放回数 1 回、開放時間 0.2 秒の電チュー 2 2 の開放をおこなう。開放パターン 1 2 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 2 2 の開放をおこなう。ただし、この電チュー 2 2 の開放は、予め定められた数の遊技球の入賞（規定入賞数、最大 10 個）があった場合、開放時間が残っていても閉鎖される。

【0069】

図 1 3 は、大入賞口開放パターン判定テーブル T 8 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 T 8 は、遊技制御用マイコン 8 1 が主制御メイン処理（後述）において、特図停止図柄データ（図 9）に応じて、第 1 大入賞口 3 0 および第 2 大入賞口 3 5 の開放パターンを判定するために参照されるテーブルである。図 1 3（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 3 0 および第 2 大入賞口 3 5 の開放パターンは「開放パターン 2 1」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 2 2」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 2 3」と判定されることが示されている。図 1 3（B）には、開放パターン 2 1、開放パターン 2 2 および開放パターン 2 3 の内容が示されている。開放パターン 2 1 では 1～13、15R 目において、開放回数 1 回、開放時間 29.5 秒の第 1 大入賞口 3 0 の開放（ロング開放）をおこない、14、16R 目において、開放回数 1 回、開放時間 29.5 秒の第 2 大入賞口 3 5 の開放（ロング開放）をおこなう。開放パターン 2 2 では 1～13R 目において、開放回数 1 回、開放時間 29.5 秒の第 1 大入賞口 3 0 の開放（ロング開放）をおこない、14、16R 目において、開放回数 1 回、開放時間 0.1 秒の第 2 大入賞口 3 5 の開放（ショート開放）をおこない、15R 目において、開放回数 1 回、開放時間 0.1 秒の第 1 大入賞口 3 0 の開放（ショート開放）をおこなう。開放パターン 2 3 では 1～13、15R 目において、開放回数 1 回、開放時間 29.5 秒の第 1 大入賞口 3 0 の開放（ロング開放）をおこない、14R 目において、開放回数 1 回、開放時間

0.1秒の第2大入賞口35の開放（ショート開放）をおこない、16R目において、開放回数1回、開放時間29.5秒の第2大入賞口35の開放（ロング開放）をおこなう。ただし、第1大入賞口30および第2大入賞口35の開放は、予め定められた数の遊技球の入賞（規定入賞数、最大9個）があった場合、開放時間が残っていても閉鎖される。

【0070】

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

【0071】

4. 大当たり等の説明

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

【0072】

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

図柄データが 1 1 H～1 4 H，2 1 H の大当たりが「V 通過予定大当たり（確変大当たり）」に該当する。図 1 3 に示す開閉部材 3 2 および開閉部材 3 7 の開放パターンと、図 1 4 に示す V 開閉部材 7 1 の開放パターンとの組み合わせが、（開放パターン 2 1：開放パターン 3 1）、（開放パターン 2 2：開放パターン 3 3）、または（開放パターン 2 3：開放パターン 3 2）のとき、その大当たり遊技中に V 領域 3 9 への遊技球の通過が可能となる。「V 非通過予定大当たり（通常大当たり）」は、その大当たり遊技中に V 領域 3 9 への遊技球の通過が不可能な開放パターン（V 非通過予定開放パターン）で開閉部材 3 2、開閉部材 3 7 および V 開閉部材 7 1 を作動させる大当たりである。ここでは、特図停止図柄データが 1 5 H、2 2 H の大当たりが「V 非通過予定大当たり」に該当する。図 1 3 に示す開閉部材 3 2 および開閉部材 3 7 の開放パターンと、図 1 4 に示す V 開閉部材 7 1 の開放パターンとの組み合わせが（開放パターン 2 2：開放パターン 3 4）のとき、その大当たり遊技中に V 領域 3 9 への遊技球の通過が不可能となる。上記のように、開閉部材 3 2 および開閉部材 3 7 の開放パターン 2 2 は、V 通過予定開放パターンと V 非通過予定開放パターンとを兼ねている。

10

20

30

40

50

【0073】

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

【0074】

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

【0075】

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

【0076】

「V 非通過予定大当たり」は、総ラウンド数は 1 6 R であるものの、実質的な総ラウンド数は 1 3 となる開放パターン 2 2 の「1 6 R（実質 1 3 R）V 非通過予定大当たり」である。つまり、1 R から 1 3 R までは第 1 大入賞口 3 0 を 1 R 当たり最大 2 9. 5 秒にわたって開放するが、1 5 R では第 1 大入賞口 3 0 を 1 R 当たり 0. 1 秒しか開放せず、ま

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

【0077】

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

【0078】

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

【0079】

5. 遊技状態の説明

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

マイコン 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 8 1 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。

10

【0080】

また、遊技制御用マイコン 8 1 が特別図柄表示器 4 1 の特別図柄に対して変動時間短縮制御している状態を「時短状態」といい、変動時間短縮制御していない状態を単に「非時短状態」という。時短状態は、特別図柄の変動時間（変動表示開始時から表示結果の導出表示時までの時間）が、非時短状態よりも短くなっている。遊技制御用マイコン 8 1 は、時短状態のときに、変動時間の短い変動パターンが選択されることが非時短状態よりも多くなるように定められた変動パターン判定テーブル T 6（図 10、図 11）を用いた変動パターンの判定をおこなう。つまり、遊技制御用マイコン 8 1 が特別図柄表示器 4 1 の特別図柄に対して変動時間短縮制御を実行している場合には、変動時間短縮制御を実行していない場合と比べて、特別図柄の可変表示の変動時間として短い変動時間が選択されやすくなる。その結果、時短状態では、特図保留の消化のペースが速くなり、始動口への有効な入賞（特図保留として記憶され得る入賞）が発生しやすくなる。これにより、スムーズな遊技の進行のもとで大当たりを狙うことができる。なお、遊技制御用マイコン 8 1 は、特別図柄表示器 4 1 の特別図柄に対して、確率変動制御と変動時間短縮制御とを同時に実行することもあるし、片方のみ実行することもある。

20

【0081】

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く普通図柄当たり判定テーブル T 3（図 8（C））を用いて、当たり判定（普通図柄の判定）をおこなう。従って、時短状態では、普通図柄通常確率状態よりも当たり確率が高くなる。つまり、遊技制御用マイコン 8 1 が普通図柄表示器 4 2 の普通図柄に対して確率変動制御を実行している場合には、確率変動制御を実行していない場合と比べて、普通図柄表示器 4 2 による普通図柄の可変表示の表示結果（停止図柄）が当たり図柄となる確率が高くなる。時短状態では、普通図柄の変動時間が非時短状態よりも短くなっている。ここでは、普通図柄の変動時間は非時短状態では 30 秒であるが、時短状態では 1 秒である（図 8（D））。さらに時短状態では、補助遊技における電チュー 2 2 の開放時間が、非時短状態よりも長くなっている（図 12）。すなわち、遊技制御用マイコン 8 1 は、電チュー 2 2 に対して開放時間延長制御を実行している。加えて、時短状態では、補助遊技における電チュー 2 2 の開放回数が非時短状態よりも多くなっている（図 12）。すなわち、遊技制御用マイコン 8 1 は、電チュー 2 2 に対して開放回数増加制御を実行している。遊技制御用マイコン 8 1 が、普通図柄表示器 4 2 の普通図柄に対する確率変動制御と変動時間短縮制御、および、電チュー 2 2 に対する開放時間延長制御と開放回数増加制御とを実行している状況下では、これらの制御を実行していない場合と比べて、電チュー 2 2 が頻繁に開放され、第 2 始動口 2 1 へ遊技球が頻繁に入賞することとなる。その結果、発射球数に対する賞球数の割合であるベースが高くなる。従って、これらの制御が実行されている状態を「高ベース状態」といい、実行されていない状態を「低ベース状態」という。高ベース状態では、手

30

40

50

持ちの遊技球を大きく減らすことなく大当たりを狙うことができる。なお、高ベース状態とは、いわゆる電サポ制御（電チュー２２により第２始動口２１への入賞をサポートする制御）が実行されている状態である。高ベース状態（電サポ制御状態）は、上記の全ての制御を実行するものでなくてもよい。すなわち、普通図柄表示器４２の普通図柄に対する確率変動制御、普通図柄表示器４２の普通図柄に対する変動時間短縮制御、電チュー２２に対する開放時間延長制御、および、電チュー２２に対する開放回数増加制御のうち一つ以上の制御を実行することによって、その制御が実行されていないときよりも電チュー２２が開放され易くなっていけばよい。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。

【００８２】

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

【００８３】

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

10

20

30

40

50

技球を入賞させるべく左打ちをおこなう。これにより右打ちするよりも、多数の始動入賞を得ることができる。

【0084】

6. 遊技制御用マイコン81の動作

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

【0085】

〔主制御メイン処理〕

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

【0086】

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

【0087】

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

【0088】

〔メイン側タイマ割り込み処理〕

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

10

20

30

40

50

理が開始されるまでの期間)との両方でおこなわれる。

【0089】

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

【0090】

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

【0091】

〔始動口センサ検出処理〕

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

【0092】

ステップS205では、遊技制御用マイコン81は、第2始動口21に遊技球が入賞したか否かの判定をおこなう。この判定は、第2始動口センサ21aによって遊技球が検出されたか否かによっておこなわれる。第2始動口21に遊技球が入賞していない場合(ステップS205:NO)、処理はステップS210にスキップする。遊技球が入賞した場合(ステップS205:YES)、遊技制御用マイコン81は、特図2保留球数が「4(上限値)」であるか否かの判定をおこなう(ステップS206)。特図2保留球数とは、第2特図保留の数であり、より具体的には、メインRAM84に設けられた第2特図保留の数をカウントするカウンタの値である。特図2保留球数が「4」であれば(ステップS206:YES)、処理はステップS210にスキップする。特図2保留球数が「3」以下の場合(ステップS206:NO)、特図2保留球数に「1」を加算した後(ステップS207)、特図2関係乱数取得処理をおこなう(ステップS208)。ここでは、大当たり乱数カウンタの値(図7:ラベル-TRND-Aの値)、大当たり種別乱数カウンタの値(図7:ラベル-TRND-ASの値)、リーチ乱数カウンタの値(図7:ラベル-

TRND-RCの値)、変動パターン乱数カウンタの値(図7:ラベル-TRND-T1の値)を取得する。遊技制御用マイコン81は、取得した乱数値群を第2特図保留記憶領域85bの第1~第4記憶領域うち、現在の特図2保留球数に応じた記憶領域に格納する。遊技制御用マイコン81は、後述の特図2事前判定処理(図18)のために、取得した乱数値群を第2特図保留記憶領域85bとは異なるバッファ(事前判定用バッファ)にも一時的に記憶(保持)させる。特図2関係乱数取得処理の後、遊技制御用マイコン81は、特図2事前判定処理をおこなう(ステップS209)。特図2事前判定処理の詳細については後述する。

【0093】

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

【0094】

〔特図2事前判定処理〕

図18は、特図2事前判定処理(図17:ステップS209)のフローチャートである。遊技制御用マイコン81は、まず、確変フラグがONであるか否かの判定をおこなう(ステップS301)。確変フラグがOFFの場合(ステップS301:NO)、本処理を終える。すなわち、確変フラグがOFFの場合には、事前判定はおこなわれない。一方、確変フラグがONの場合、遊技制御用マイコン81は、大当たり判定テーブルT1(図8)のうちの高確率状態用テーブルを参照して大当たり事前判定をおこなう(ステップS302)。具体的には、遊技制御用マイコン81は、まず、特図2関係乱数取得処理(図17:ステップS208)によって事前判定用バッファに一時的に記憶されている判定値としての大当たり乱数値を取得する。次に、遊技制御用マイコン81は、参照する大当たり判定テーブルT1(図8)と大当たり乱数値とを用いて大当たりか否かの事前判定をおこなう。ここでは、高確率状態(確変フラグがON)であるため、遊技制御用マイコン81は、大当たり判定テーブルT1のうち、高確率状態用のテーブル(大当たり判定値が「0」~「649」)を参照して大当たりか否かを事前判定する。すなわち、大当たり乱数値が「0」~「649」のとき「大当たり」と事前判定し、それ以外の値のとき「ハズレ」と事前判定する。なお、本実施形態では、後述する大当たり判定処理(図23)で用いられる大当たり判定テーブルT1を用いて事前判定をおこなっているが、他の実施形態として、大当たり判定テーブルT1とは異なる事前判定用の大当たり判定テーブルを用いて事前判定をおこなってもよい。

【0095】

大当たり事前判定の結果が「ハズレ」の場合(ステップS304:NO)、処理はステ

ップS306にスキップする。一方、大当たり事前判定の結果が「大当たり」の場合（ステップS304：YES）、遊技制御用マイコン81は、大当たり種別事前判定をおこなう（ステップS305）。大当たり種別事前判定では、遊技制御用マイコン81は、まず、特図2関係乱数取得処理（図17：ステップS208）によって事前判定用バッファに一時的に記憶されている判定値としての大当たり種別乱数値を取得する。次に、遊技制御用マイコン81は、取得した大当たり種別乱数値と大当たり種別判定テーブルT5（図9）に基づいて、大当たり種別の事前判定をおこなう。ここでは、大当たり種別乱数値が「0」～「127」のいずれであっても「16RV通過予定大当たり」と事前判定する。なお、本実施形態では、後述する大当たり判定処理（図23）で用いられる大当たり種別判定テーブルT5を用いて事前判定をおこなっているが、他の実施形態として、大当たり種別判定テーブルT5とは異なる事前判定用の大当たり種別判定テーブルを用いて事前判定をおこなってもよい。

10

【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。

20

30

【0097】

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

【0098】

〔特図1事前判定処理〕

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

40

50

ル（大当たり判定値が「0」～「164」）に基づいて大当たりか否かを事前判定する。すなわち、大当たり乱数値が「0」～「164」のとき「大当たり」と事前判定し、それ以外の値のとき「ハズレ」と事前判定する。なお、大当たり事前判定は、大当たり判定テーブルT1とは異なる事前判定用の大当たり判定テーブルを用いてもよい。以降、ステップS404～S408の処理は、上述の特図2事前判定処理（図18）のステップS304～S308と同様であるため説明を省略する。

【0099】

〔普通動作処理〕

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

【0100】

次に、遊技制御用マイコン81は、普通図柄変動パターン判定テーブルT4（図8（D））を参照して変動パターンの選択をおこなう（ステップS506）。具体的には、遊技制御用マイコン81は、まず、遊技状態（時短状態か否か）の判定をおこない、遊技状態の判定結果と、普通図柄変動パターン判定テーブルT4とを用いて、普通図柄変動パターンとしての普通図柄の変動時間を選択する。ここでは、非時短状態のとき、普通図柄の変動時間は「30秒」と判定され、時短状態のとき、普通図柄の変動時間が「1秒」と判定される（図8（D）参照）。遊技制御用マイコン81は、選択した普通図柄変動パターンをセットすることで、普通図柄の変動表示を開始させる（ステップS507）。

【0101】

ステップS508では、遊技制御用マイコン81は、普通図柄の変動時間が経過して終了したか否かの判定をおこなう。普通図柄の変動時間とは、ステップS506で選択された変動時間である（図8（D）参照）。変動時間が終了していない場合（ステップS508：NO）、遊技制御用マイコン81は、本処理を終える。すなわち、普通図柄の変動表示が継続される。一方、変動時間が終了している場合（ステップS508：YES）、遊技制御用マイコン81は、変動表示を停止させ（ステップS509）、上述の当たり判定

(ステップS505)において「ハズレ」の場合には(ステップS510:NO)、本処理を終える。一方、上述の当たり判定で「当たり」の場合には(ステップS510:YES)、遊技制御用マイコン81は、電チュー開放パターンのセットをおこなう(ステップS511)。電チュー22の開放パターンは、電チュー開放パターン判定テーブルT7(図12(A))を参照して選択される。具体的には、遊技制御用マイコン81は、遊技状態(時短状態か否か)の判定をおこない、遊技状態の判定結果と、電チュー開放パターン判定テーブルT7とを用いて電チュー22の開放パターンを選択する。ここでは、非時短状態のとき、「開放パターン11」が選択され、時短状態のとき、「開放パターン12」が選択される。開放パターンの選択後、遊技制御用マイコン81は、選択した開放パターンに従うように電チュー作動を開始させ(ステップS512)、本処理を終える。

10

【0102】

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

20

【0103】

[特別動作処理]

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

30

【0104】

[特別図柄待機処理]

図22は、特別図柄待機処理(図21:ステップS1302)のフローチャートである。特別図柄待機処理では、遊技制御用マイコン81は、まず、特図2保留球数が「0」であるか否かの判定をおこなう(ステップS1401)。特図2保留球数が「0」である場合(ステップS1401:YES)、すなわち、第2特図保留記憶領域85bに、第2始動口21への入賞に起因して取得した乱数値群の記憶がない場合には、処理はステップS1407に移行する。特図2保留球数が「1」以上である場合(ステップS1401:NO)、遊技制御用マイコン81は、大当たり判定処理(ステップS1402)、および、変動パターン選択処理(ステップS1403)を実行する。これらの処理の詳細については後述する。変動パターン選択処理の後、特図2保留球数を1つディクリメントする(ス

40

50

テップS1404)。次に、遊技制御用マイコン81は、第2特図保留記憶領域85bの第1～第4記憶領域に格納されている保留情報（各種乱数値）の格納場所を現在の位置から読み出される側に1つシフトするとともに、第2特図保留記憶領域85bにおいて読み出される側から最も遠い場所に格納されている保留情報をクリアする（ステップS1405）。例えば、第1～第3記憶領域に保留情報が格納されている場合には、第3記憶領域に格納されている保留情報をクリアし、第1～第4記憶領域に保留情報が格納されている場合には、第4記憶領域に格納されている保留情報をクリアする。上記ステップによって、第2特図保留が保留された順に消化される。この場合、画像表示装置7の表示画面7aでは、第2特図保留記憶領域85bの第1記憶領域に対応する保留画像9B（4つの保留画像9Bのうち、一番左端の保留画像9B）が保留消化画像表示領域側にシフトし、保留消化画像9Cとして表示される。また、第2特図保留記憶領域85bの第2～第4記憶領域に対応する保留画像9B（4つの保留画像9Bのうち、左から2、3、4番目の保留画像9B）がそれぞれ左側に1つシフトする（図1）。これにより、遊技者は、第2特図保留が1つ消化されたことを認識することができる。次に、遊技制御用マイコン81は、特図2変動開始処理をおこなう（ステップS1406）。特図2変動開始処理では、変動開始コマンドをメインRAM84のコマンドセット領域84aにセットし、第2特別図柄の変動表示を開始させるとともに、変動時間タイマのセットをおこなう。変動時間タイマには、変動パターン選択処理で選択された変動パターンに応じて決定される変動時間がセットされる。また、遊技制御用マイコン81は、特別動作ステータスを「2」にセットする。なお、特図2変動開始処理でセットされる変動開始コマンド（特図2変動開始コマンド）には、大当たり判定処理（ステップS1402）でセットされた特図停止図柄データに関する情報や変動パターン選択処理（ステップS1403）でセットされた変動パターンに関する情報（変動時間に関する情報を含む）が含まれている。

10

20

30

40

50

【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。

【0106】

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

【0107】

[大当たり判定処理]

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

【0108】

ステップS1501において、確変フラグがOFFの場合(ステップS1501: NO)、遊技制御用マイコン81は、大当たり判定テーブルT1(図8)のうちの通常確率状態用のテーブルを参照して大当たり判定をおこなう(ステップS1504)。具体的には、遊技制御用マイコン81は、まず、ステップS1502と同様の方法によって大当たり乱数値の読み出しをおこなう。次に、ここでは、通常確率状態(確変フラグがOFF)であるため、大当たり判定テーブルT1のうちの、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判定する。

【0109】

大当たり判定の結果が「大当たり」の場合(ステップS1503、S1505: YES)、遊技制御用マイコン81は、大当たりフラグをONにするとともに(ステップS1506)、大当たり種別の判定をおこなう(ステップS1507)。具体的には、遊技制御用マイコン81は、まず、判定値としての大当たり種別乱数値の読み出しをおこなう。例えば、特図2の大当たり判定処理では、第2特図保留記憶領域85bの第1記憶領域に記

憶されている大当たり種別乱数値を読み出す。特図 1 の大当たり判定処理では、第 1 特図保留記憶領域 85a の第 1 記憶領域に記憶されている大当たり種別乱数値を読み出す。次に、遊技制御用マイコン 81 は、読み出した大当たり種別乱数値と大当たり種別判定テーブル T5 (図 9) に基づいて、大当たり種別の判定をおこなう。大当たり種別の判定後、特定された大当たり種別に応じた特図停止図柄データ (図 9) をメイン RAM 84 に設けた大当たり種別バッファにセットして (ステップ S1520)、本処理を終了する。一方、ステップ S1503 またはステップ S1505 において、大当たり判定の結果が「ハズレ」の場合、ハズレ図柄に応じた特図停止図柄データ (01H) をメイン RAM 84 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 RAM 84 にセットされている特図停止図柄データに基づいておこなわれる。

【0111】

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

【0112】

大当たり種別が V 非通過予定大当たりの場合 (ステップ S1604: NO)、遊技制御用マイコン 81 は、変動パターン判定テーブル T6 (図 10) のうち、非時短状態 V 非通過予定大当たり用のテーブルを参照して変動パターンの選択をおこなう (ステップ S1606)。ここでは、非時短状態 V 非通過予定大当たり用のテーブルとして、図 10 に示す

10

20

30

40

50

非時短状態用の変動パターン判定テーブルT6のうち、V非通過予定大当たりに該当する部分（「P4」～「P6」の部分）が参照される。読み出した変動パターン乱数値から、変動パターンとして「P4」～「P6」のいずれかが選択される。

【0113】

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

【0114】

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

【0115】

リーチ乱数値がリーチ成立乱数値ではない場合（ステップS1607：NO）、すなわち、リーチ無しハズレの場合には、遊技制御用マイコン81は、変動パターン判定テーブルT6（図10）のうち、非時短状態リーチ無しハズレ用のテーブルを参照して変動パターンの選択をおこなう（ステップS1609）。ここでは、非時短状態リーチ無しハズレ用のテーブルとして、図10に示す非時短状態用の変動パターン判定テーブルT6のうち、リーチ無しハズレに該当する部分（特図1では変動パターンが「P15」～「P16」の部分、特図2では変動パターンが「P32」～「P33」の部分）が参照される。特図1では、読み出した変動パターン乱数値と、現在の特図1保留球数（1～4）から、変動パターンとして「P15」、「P16」のいずれかが選択される。特図2では、読み出した変動パターン乱数値と、現在の特図2保留球数（1～4）から、変動パターンとして「P32」、「P33」のいずれかが選択される。ここでも、保留球数によって選択される変動パターンが変わるため、保留球数に応じた短縮変動の機能が働くようになっている。

【0116】

ステップS1600において、遊技状態が時短状態であると判定した場合には、遊技制御用マイコン81は、大当たりフラグがONか否かの判定をおこなう（図25：ステップS1612）。以後、ステップS1613～S1619の処理は、以下の点を除いては上述のステップS1603～S1609の処理と同様であるため説明を省略する。ステップ

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、すなわち、大当たり種別が V 通過予定大当たりの場合、図 1 1 に示す時短状態用の変動パターン判定テーブル T 6 のうち、V 通過予定大当たりに該当する部分（特図 1 では変動パターンが「P 4 1」～「P 4 3」の部分、特図 2 では変動パターンが「P 6 1」～「P 6 3」の部分）が参照される。読み出した変動パターン乱数値から、特図 1 では変動パターンとして「P 4 1」～「P 4 3」のいずれか、特図 2 では「P 6 1」～「P 6 3」のいずれかが選択される。また、例えば、ステップ S 1 6 1 6 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 1 1 に示す時短状態用の変動パターン判定テーブル T 6 のうち、V 非通過予定大当たりに該当する部分（「P 4 4」～「P 4 6」の部分）が参照される。読み出した変動パターン乱数値から、変動パターンとして「P 4 4」～「P 4 6」のいずれかが選択される。

10

【0 1 1 7】

上記のように変動パターンの選択をおこなった後、遊技制御用マイコン 8 1 は、選択した変動パターンをセットして（ステップ S 1 6 3 0）本処理を終える。セットされた変動パターンの情報は変動開始コマンドに含められて、出力処理（図 1 6：ステップ S 1 0 8）においてサブ制御基板 9 0 に送信される。これにより特別図柄の変動表示が開始される。

20

【0 1 1 8】

〔特別図柄変動中処理〕

図 2 6 は、特別図柄変動中処理（図 2 1：ステップ S 1 3 0 4）のフローチャートである。遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、特別図柄の変動時間が経過して終了したか否かの判定をおこなう（ステップ S 1 7 0 1）。特別図柄の変動時間とは、上述の変動パターン選択処理（図 2 4、図 2 5）で選択された変動パターンに応じて決定される変動時間である。変動時間が終了していない場合（ステップ S 1 7 0 1：NO）、本処理を終える。すなわち、特別図柄待機処理（図 2 2）のステップ S 1 4 0 6 または S 1 4 1 2 において開始された特別図柄の変動表示が継続される。一方、変動時間が終了している場合（ステップ S 1 7 0 1：YES）、変動停止コマンドをセットし（ステップ S 1 7 0 2）、特別動作ステータスを「3」にセットする（ステップ S 1 7 0 3）。また、遊技制御用マイコン 8 1 は、変動停止にともなうその他の処理をおこなう（ステップ S 1 7 0 4）。例えば、遊技制御用マイコン 8 1 は、特別図柄の変動表示を、セットされている特図停止図柄データに応じた図柄で停止させる処理等をおこなう。その後、遊技制御用マイコン 8 1 は、本処理を終える。

30

【0 1 1 9】

〔特別図柄確定処理〕

図 2 7 は、特別図柄確定処理（図 2 1：ステップ S 1 3 0 6）のフローチャートである。遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、遊技状態管理処理をおこなう（ステップ S 1 8 0 1）。遊技状態管理処理とは、S T 回数や時短回数を管理するための処理であり内容について後述する。遊技状態管理処理の後、大当たりフラグが ON であるか否かの判定をおこなう（ステップ S 1 8 0 2）。大当たりフラグが OFF である場合（ステップ S 1 8 0 2：NO）、遊技制御用マイコン 8 1 は、特別動作ステータスを「1」にセットして（ステップ S 1 8 0 8）、本処理を終了する。これにより、大当たり遊技は開始されず、再度、特別図柄待機処理（図 2 2）に移行し、次の保留に対する大当たり判定等が実行される。

40

【0 1 2 0】

大当たりフラグが ON の場合（ステップ S 1 8 0 2：YES）、遊技制御用マイコン 8

50

1 は、当選した大当たりの種別に応じた大入賞口および V 開閉部材の開放パターンのセットをおこなう（ステップ S 1 8 0 3）。具体的には、遊技制御用マイコン 8 1 は、大入賞口開放パターン判定テーブル T 8（図 1 3）を参照して、特図停止図柄データから大入賞口の開放パターンを決定し、決定した開放パターンをセットする。例えば、特図停止図柄データが「1 1 H」の場合には、大入賞口の開放パターンとして「開放パターン 2 1」がセットされる。また、遊技制御用マイコン 8 1 は、V 開閉部材開放パターン判定テーブル T 9（図 1 4）を参照して、特図停止図柄データから V 開閉部材 7 1 の開放パターンを決定し、決定した開放パターンをセットする。例えば、特図停止図柄データが「1 1 H」の場合には、V 開閉部材 7 1 の開放パターンとして「開放パターン 3 1」がセットされる。大入賞口および V 開閉部材の開放パターンのセットとあわせてラウンドカウンタの値を、当選した大当たりの種類に応じたラウンド数にセットする。ラウンドカウンタとは、大当たり遊技中に実行した単位開放遊技（ラウンド遊技）の回数をカウントするものである。ここでは、ラウンドカウンタには「1 6」がセットされる（図 1 3（B））。

10

【0 1 2 1】

開放パターンのセット後、遊技制御用マイコン 8 1 は、遊技状態リセット処理をおこなう（ステップ S 1 8 0 4）。遊技状態リセット処理とは、確変フラグや時短フラグをリセットする（OFF に戻す）ための処理であり内容について後述する。遊技状態リセット処理の後、大当たり遊技を開始するために、大当たりのオープニングコマンドをセットし（ステップ S 1 8 0 5）、オープニングを開始する（ステップ S 1 8 0 6）。その後、特別動作ステータスを「4」にセットして（ステップ S 1 8 0 7）、本処理を終える。

20

【0 1 2 2】

〔遊技状態管理処理〕

図 2 8 は、遊技状態管理処理（図 2 7：ステップ S 1 8 0 1）のフローチャートである。遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、確変フラグが ON か否かの判定をおこなう（ステップ S 2 0 0 1）。確変フラグが OFF の場合（ステップ S 2 0 0 1：NO）、処理はステップ S 2 0 1 0 にスキップする。確変フラグが ON の場合（ステップ S 2 0 0 1：YES）、確変カウンタの値を 1 ディクリメントする（ステップ S 2 0 0 2）。確変カウンタとは、高確率状態中に実行した特別図柄の変動回数をカウントするものである。ここでは、高確率状態への移行時に確変カウンタに「1 0 0」がセットされる。遊技制御用マイコン 8 1 は、確変カウンタを 1 ディクリメントした結果、カウンタの値が「0」になったか否かの判定をおこなう（ステップ S 2 0 0 3）。確変カウンタの値が「0」ではない場合（ステップ S 2 0 0 3：NO）、処理はステップ S 2 0 0 5 にスキップする。確変カウンタの値が「0」の場合（ステップ S 2 0 0 3：YES）、確変フラグを OFF に切り替える（ステップ S 2 0 0 4）。

30

【0 1 2 3】

ステップ S 2 0 0 5 では、遊技制御用マイコン 8 1 は、時短フラグが ON か否かの判定をおこなう。時短フラグが OFF の場合（ステップ S 2 0 0 5：NO）、処理はステップ S 2 0 0 9 にスキップする。時短フラグが ON の場合（ステップ S 2 0 0 5：YES）、時短カウンタの値を 1 ディクリメントする（ステップ S 2 0 0 6）。時短カウンタとは、時短状態中に実行した特別図柄の変動回数をカウントするものである。ここでは、時短状態への移行時に、時短カウンタに「1 0 0」がセットされる。遊技制御用マイコン 8 1 は、時短カウンタを 1 ディクリメントした結果、カウンタの値が「0」になったか否かの判定をおこなう（ステップ S 2 0 0 7）。時短カウンタの値が「0」ではない場合（ステップ S 2 0 0 7：NO）、処理はステップ S 2 0 0 9 にスキップする。時短カウンタの値が「0」の場合（ステップ S 2 0 0 7：YES）、時短フラグを OFF に切り替える（ステップ S 2 0 0 8）。

40

【0 1 2 4】

ステップ S 2 0 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、設定した現在の遊技状態に関する情報（天井フラグが ON

50

か否か、天井カウンタ値、確変状態か否か、確変カウンタ値、時短状態か否か、時短カウンタ値など）が含まれている。

【0125】

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

【0126】

〔遊技状態リセット処理〕

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

【0127】

〔特別電動役物処理〕

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

の場合（ステップ S 2 2 0 2 : Y E S）、処理はステップ S 2 2 1 0 に移行する。

【 0 1 2 8 】

大入賞口が開放中ではない場合（ステップ S 2 2 0 2 : N O）、遊技制御用マイコン 8 1 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 S 2 2 0 3）。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 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。

【 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）。

【 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。

【 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 ディクリメンとし（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

10

20

30

40

50

処理を終える。一方、ラウンドカウンタの値が「0」の場合、大当たり遊技を終了させる大当たり終了処理として、大当たりのエンディングコマンドをセットするとともに（ステップS2227）、大当たりのエンディングを開始する（ステップS2228）。本実施形態では、「16R（実質13R）V通過予定大当たり」でV領域39への遊技球の通過があった場合のエンディング時間（例えば18秒）は、「16R（実質13R）V非通過予定大当たり」でV領域39への遊技球の通過が無かった場合のエンディング時間と同じ長さになっている。これにより、遊技者に対して、「16R（実質13R）V通過予定大当たり」でV領域39への遊技球の通過があった場合であっても、「16R（実質13R）V非通過予定大当たり」でV領域39への遊技球の通過が無かったと認識させることができる。なお、「16R（実質13R）V通過予定大当たり」でV領域39への遊技球の通過が無かった場合のエンディング時間もこれらと同じ長さになっている。大当たりのエンディングの開始後、大当たり終了フラグをONにセットして（ステップS2229）、本処理を終える。

10

【0133】

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

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

あっても、1球目の入賞時にショート開放（ここでは0.1秒）を実行させるためである。なお、V開閉部材71のショート開放では、V開閉部材71の開放時間が非常に短いため、第1大入賞口30に入賞した1球目の遊技球は、V領域39を通過せずに非V領域70を通過するように構成されている。V有効期間設定処理では、V開閉部材71の開放中、および、V開閉部材71の閉鎖後の数秒間を、V領域センサ39aによる遊技球の検知を有効とするV有効期間に設定する。ここでは、遊技制御用マイコン81は、V開閉部材71の開放パターン（図14（B））に従って、V開閉部材71をショート開放（ここでは0.1秒）させ、V開閉部材71の開放中および閉鎖後1秒間をV有効期間に設定する。遊技制御用マイコン81は、V有効期間以外の期間（大当たり遊技を実行していないときも含む）を、V領域センサ39aによる遊技球の検知を無効と判定するV無効期間に設定している。ここで「V領域センサ39aによる遊技球の検知を有効と判定する」とは、V領域センサ39aによる遊技球の検知に基づいてVフラグをONにすることを意味する（後述のV領域センサ検出処理（図33）参照）。また、「V領域センサ39aによる遊技球の検知を無効と判定する」とは、V領域センサ39aによる遊技球の検知があってもVフラグをONにしないことを意味する。なお、V有効期間にV開閉部材71の閉鎖後の数秒間（球ハケ期間）を含めているのは、V開閉部材71とV領域センサ39aとの間には物理的な距離があるため、V開閉部材71の閉鎖直前にV領域39側に入球した遊技球がV領域センサ39aによって検知されるまでの期間を考慮したものである。すなわち、ここでは、V有効期間中のV通過（V領域39への遊技球の通過）の検知時のみVフラグをONし、V有効期間外（V無効期間）のV通過検知時にはVフラグをONしないこととしている。なお、VフラグがONである場合には、確変フラグがONされる、すなわち、大当たり遊技後の遊技状態が高確率状態に設定される（後述の遊技状態設定処理（図32）参照）。このようにすることで、不正行為によるV通過に基づいてVフラグがONされ、高確率状態に設定されることのないようにしている。V開閉部材71のショート開放およびV有効期間設定処理の後、遊技制御用マイコン81は、第1入賞フラグをONに切り替え（ステップS2505）、ステップS2540に移行する。

10

20

30

40

50

【0137】

ステップS2502において、第1入賞フラグがONの場合、すなわち、既に1球目の入賞があった場合（ステップS2502：YES）、遊技制御用マイコン81は、第2入賞フラグがONか否かの判定をおこなう（ステップS2520）。「第2入賞フラグ」とは、当該ラウンドのV開閉部材71の開放パターンがロング開放の場合には、第1大入賞口30に2球目の入賞があったことを示すフラグである。第2入賞フラグがONの場合（ステップS2520：YES）、処理はステップS2540に移行する。第2入賞フラグがOFFの場合（ステップS2520：NO）、遊技制御用マイコン81は、当該ラウンドにおけるV開閉部材71の開放パターンがロング開放か否かの判定をおこなう（ステップS2521）。ロング開放ではない場合（ステップS2521：NO）、すなわち、ショート開放である場合、処理はステップS2540に移行する。一方、ロング開放である場合（ステップS2521：YES）、遊技制御用マイコン81は、2球目の入賞を検出したか否かの判定をおこなう（ステップS2522）。2球目の入賞を検出していない場合（ステップS2522：NO）、処理はステップS2540に移行する。

【0138】

2球目の入賞を検出した場合（ステップS2522：YES）、遊技制御用マイコン81は、V開閉部材71をロング開放させるとともに、V有効期間設定処理をおこなう（ステップS2523）。V開閉部材71をロング開放させるのは、V開閉部材71の開放パターン（図14（B））では、「ロング開放」の場合、2球目の入賞時にロング開放（ここでは最大31.5秒）を実行させるためである。なお、ここでは、1回のラウンド遊技時間は最長で31.5秒（大入賞口最大開放時間29.5秒＋インターバル閉鎖時間2秒）となるため、一般的には、2球目の入賞時からラウンドの終了時までの時間は31.5秒よりも短くなる。後述のように、V開閉部材71は、当該ラウンドの終了時に強制的に閉鎖されるため、V開閉部材71のロング開放の開放時間は、31.5秒よりも短くなる

。しかし、V開閉部材71のロング開放は、V開閉部材71の開放時間が比較的長いため、第1大入賞口30に入賞した2球目以降の遊技球の少なくとも一部は、V領域39を通過するように構成されている。V有効期間設定処理では、遊技制御用マイコン81は、V開閉部材71の開放中をV有効期間に設定し、当該ラウンドの終了時にV開閉部材71の閉鎖とともにV無効期間を設定する。V開閉部材71のロング開放およびV有効期間設定処理の後、遊技制御用マイコン81は、第2入賞フラグをONに切り替え（ステップS2524）、ステップS2540に移行する。

【0139】

ステップS2540では、遊技制御用マイコン81は、V開閉部材71が開放中か否かの判定をおこなう。V開閉部材71が開放中の場合（ステップS2540：YES）、遊技制御用マイコン81は、当該ラウンド遊技が終了しているか否かの判定をおこなう（ステップS2550）。既述のように、遊技制御用マイコン81は、大入賞口を閉鎖してから所定のインターバル時間（ここでは2秒）が経過したか否かによって、当該ラウンド遊技が終了しているか否かの判定をおこなう。

【0140】

当該ラウンド遊技が終了している場合（ステップS2550：YES）、遊技制御用マイコン81は、第1入賞フラグおよび第2入賞フラグをOFFに切り替え（ステップS2551）、V開閉部材閉鎖処理およびV無効期間設定処理をおこなう（ステップS2552）。ここでは、当該ラウンド遊技の終了時に遊技制御用マイコン81は、V開閉部材71を強制的に閉鎖させ、V開閉部材71の閉鎖後数秒間（ここでは1秒間）経過後から、V無効期間に設定し、本処理を終える。

【0141】

当該ラウンド遊技が終了していない場合（ステップS2550：NO）、遊技制御用マイコン81は、V開閉部材71の閉鎖条件が成立しているか否かの判定をおこなう（ステップS2560）。V開閉部材71の閉鎖条件とは、例えば、ショート開放であれば、V開閉部材71の開放後に所定期間（例えば0.1秒）が経過していること等が例示できる。閉鎖条件が成立している場合（ステップS2560：YES）、V開閉部材閉鎖処理およびV無効期間設定処理をおこない（ステップS2552）、本処理を終える。閉鎖条件が成立していない場合（ステップS2560：NO）、V開閉部材71を開放状態、V有効期間を継続したまま本処理を終える。

【0142】

ステップS2540において、遊技制御用マイコン81は、V開閉部材71が閉鎖中と判定した場合（ステップS2540：NO）、当該ラウンド遊技が終了しているか否かの判定をおこなう（ステップS2571）。当該ラウンドが終了している場合（ステップS2571：YES）、遊技制御用マイコン81は、第1入賞フラグおよび第2入賞フラグをOFFに切り替えて（ステップS2572）、本処理を終える。ラウンドが終了していない場合には（ステップS2571：NO）、そのまま本処理を終える。

【0143】

〔遊技状態設定処理〕

図32は、遊技状態設定処理（図30：ステップS2234）のフローチャートである。遊技制御用マイコン81は、まず、VフラグがONか否かの判定をおこなう（ステップS2301）。VフラグがOFFの場合（ステップS2301：NO）、時短フラグをONにし（ステップS2302）、時短カウンタに「100」をセットする（ステップS2303）。これにより、今回の大当たり遊技後の遊技状態が「非高確率状態」かつ「時短状態」かつ「高ベース状態」（すなわち、低確高ベース）になる。この低確高ベース状態は、特別図柄の可変表示が100回おこなわれること、または、次の大当たりに当選すること、のいずれかの条件の成立によって終了する。

【0144】

一方、ステップS2301において、VフラグがONの場合（ステップS2301：YES）、遊技制御用マイコン81は、確変フラグをONにし（ステップS2304）、確

変カウンタに「100」をセットし（ステップS2305）、VフラグをOFFにする（ステップS2306）。また、遊技制御用マイコン81は、時短フラグをONにし（ステップS2307）、時短カウンタに「100」をセットする（ステップS2308）。これにより、今回の大当たり遊技後の遊技状態が「高確率状態」かつ「時短状態」かつ「高ベース状態」（すなわち、高確高ベース）になる。この高確高ベース状態は、特別図柄の可変表示が100回おこなわれること、または、次の大当たりに当選すること、のいずれかの条件の成立によって終了する。

【0145】

ステップS2310では、遊技制御用マイコン81は、天井フラグを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「500」がセットされる（ステップS2311）。これにより、大当たり遊技後、確変フラグがOFFとなっているとき、500回はまとb時短（遊タイム）に突入する。ステップS2309では、遊技制御用マイコン81は、遊技状態指定コマンドをメインRAM84のコマンドセット領域（出力バッファ）84aにセットして、本処理を終える。遊技状態指定コマンドには、設定した遊技状態（時短フラグ、時短カウンタ、確変フラグ、確変カウンタ、天井フラグ、天井カウンタ）に関する情報が含まれている。

【0146】

〔V領域センサ検出処理〕

図33は、V領域センサ検出処理（図16：ステップS106）のフローチャートである。遊技制御用マイコン81は、まず、V領域センサ39aによる遊技球の検知があったか否かの判定をおこなう（ステップS2601）。V領域センサ39aによる遊技球の検知がない場合には（ステップS2601：NO）、本処理を終える。一方、検知がある場合には（ステップS2601：YES）、遊技制御用マイコン81は、V有効期間中か否かの判定をおこなう（ステップS2602）。V有効期間は、V開閉部材動作処理（図31）のV有効期間設定処理（ステップS2504，S2523）によって設定される期間である。V有効期間は、第2ラウンド，第4ラウンド，第6ラウンド，第8ラウンド，第10ラウンド，第12ラウンド中のV開閉部材71の開放時や閉鎖後の数秒間（球ハケ期間）に設定される。V有効期間中ではない場合には（ステップS2602：NO）、本処理を終える。一方、V有効期間中である場合（ステップS2602：YES）、遊技制御用マイコン81は、VフラグをONするとともに（ステップS2603）、V通過コマンドをセットして（ステップS2604）、本処理を終える。

【0147】

〔保留球数処理〕

図34は、保留球数処理（図16：ステップS107）のフローチャートである。遊技制御用マイコン81は、まず、メインRAM84に記憶されている特図1保留球数、特図2保留球数、および、普通図柄保留球数の読み出しをおこなう（ステップS2701）。次に、遊技制御用マイコン81は、保留球数コマンドをメインRAM84のコマンドセット領域（出力バッファ）84aにセットする（ステップS2702）。保留球数コマンドは、保留球数をサブ制御基板90に通知するためのコマンドであり、特図1保留球数、特図2保留球数、および、普通図柄保留球数に関する情報を含んでいる。保留球数コマンドのセット後、遊技制御用マイコン81は、本処理を終了する。

【0148】

7. 演出制御用マイコン91の動作

図35～図45に基づいてサブ制御基板90（図4）に設けられた演出制御用マイコン91の動作について説明する。演出制御用マイコン91の動作説明にて登場するカウンタ、フラグ、ステータス、バッファ等はサブRAM94に設けられている。

【0149】

〔サブ制御メイン処理〕

図35は、サブ制御メイン処理を示すフローチャートである。演出制御用マイコン91は、遊技機1の電源がオンされると、サブROM93からサブ制御メイン処理を実行する

ためのプログラムを読み出す。サブ制御メイン処理では、演出制御用マイコン 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。

【0150】

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（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。

10

【0151】

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 CPU 9 2 に繰り返し入力される割り込みパルスに基づいて実行される。すなわち、サブ側タイマ割り込み処理は、所定周期ごとに実行される。そして、サブ側タイマ割り込み処理が終了してから、次にサブ側タイマ割り込み処理が開始されるまでの間に、乱数更新処理が繰り返し実行される。

20

【0152】

〔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。

30

40

【0153】

〔受信コマンド解析処理〕

図 3 7 は、受信コマンド解析処理（図 3 6：ステップ S 4 3 0 0）のフローチャートである。演出制御用マイコン 9 1 は、まず、主制御基板 8 0 から事前判定コマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップ S 4 4 1 5）。受信している場合（ステップ S 4 4

50

15: YES)、先読み演出決定処理をおこなう(ステップS4420)。「先読み演出決定処理」は、先読み演出を実行するか否か、および実行する場合の先読み演出パターンを決定する処理である。先読み演出決定処理の詳細については後述する。一方、受信していない場合(ステップS4415: NO)、上述の先読み演出決定処理をスキップする。先読み演出とは、特図保留記憶領域85に新たに記憶された保留情報に大当たりが含まれている可能性が高いことを示唆する演出であり、変動演出中に実行される。

【0154】

続いて、演出制御用マイコン91は、主制御基板80から保留球数コマンドを受信したか否かの判定をおこなう(ステップS4445)。受信している場合(ステップS4445: YES)、保留表示処理をおこなう(ステップS4450)。保留表示処理では、保留球数コマンドに含まれている特図1保留球数、特図2保留球数、および、普通図柄保留球数に関する情報に基づいて、サブRAM94のカウンタセット領域94dに設けられた、第1特図保留演出カウンタ、第2特図保留演出カウンタ、および、普通図柄保留演出カウンタの値を更新する。これにより、主制御基板80側だけでなく、サブ制御基板90側でも各保留球数の情報を保持することができる。また、演出制御用マイコン91は、第1特図保留演出カウンタ、第2特図保留演出カウンタ、および、普通図柄保留演出カウンタの値に基づいて、表示画面7aに表示されている保留画像9A、9Bの更新をおこなう。一方、保留球数コマンドを受信していない場合(ステップS4445: NO)、上述の保留表示処理をスキップする。

【0155】

続いて、演出制御用マイコン91は、主制御基板80から変動開始コマンドを受信したか否かの判定をおこなう(ステップS4455)。受信している場合(ステップS4455: YES)、変動演出開始処理をおこなう(ステップS4460)。「変動演出開始処理」は、特別図柄変動中に実行する変動演出パターン(内容)を選択する処理である。変動演出開始処理の詳細については後述する。一方、受信していない場合(ステップS4455: NO)、上述の変動演出開始処理をスキップする。

【0156】

続いて、演出制御用マイコン91は、主制御基板80から変動停止コマンドを受信したか否かの判定をおこなう(ステップS4465)。受信している場合(ステップS4465: YES)、変動演出終了処理をおこなう(ステップS4470)。「変動演出終了処理」は、特別図柄変動中に実行される変動演出を停止させるための処理である。変動演出終了処理では、演出制御用マイコン91は、変動停止コマンドの解析結果に基づいてカウンタのセット等をおこなうとともに、変動演出を終了させるための変動演出終了コマンドをセットする。これにより変動中の特図1または特図2に対応する装飾図柄が停止表示される。また、演出制御用マイコン91は、後述する事前判定情報シフト処理(図39)をおこなう。なお、変動停止コマンドを受信していない場合(ステップS4465: NO)、上述の変動演出終了処理をスキップする。

【0157】

続いて、演出制御用マイコン91は、主制御基板80からオープニングコマンドを受信したか否かの判定をおこなう(ステップS4475)。受信している場合(ステップS4475: YES)、オープニング演出パターン決定処理をおこなう(ステップS4480)。「オープニング演出パターン決定処理」は、特別遊技(大当たり遊技)開始時に実行するオープニング演出パターン(内容)を選択する処理である。オープニング演出パターン決定処理では、演出制御用マイコン91は、まず、オープニングコマンドの解析をおこない、オープニングコマンドに含まれる、大当たり当選判定時にセットされた特図停止図柄データに関する情報をサブRAM94にセットする。そして、特図停止図柄データが示す当たり種別に対応して予め設定されているオープニング演出の演出パターンを選択し、選択したオープニング演出を開始するためのオープニング演出開始コマンドをサブRAM94の演出コマンドセット領域94bにセットする。演出コマンドセット領域94bにセットされたオープニング演出開始コマンドがコマンド送信処理(図36: ステップS43

10

20

30

40

50

15)において画像制御基板100に送信されると、画像制御基板100のCPU102は、所定のオープニング演出画像をROM103から読み出して、画像表示装置7の表示画面7aに表示させる。なお、ステップS4475において、オープニングコマンドを受信していない場合(ステップS4475:NO)、上述のオープニング演出パターン決定処理をスキップする。

【0158】

続いて、演出制御用マイコン91は、主制御基板80からラウンド指定コマンドを受信したか否かの判定をおこなう(ステップS4485)。受信している場合(ステップS4485:YES)、ラウンド演出パターン決定処理をおこなう(ステップS4490)。

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

【0159】

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

【0160】

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

ときに、V 通過した情報をサブ R A M 9 4 に保持させる。また、演出制御用マイコン 9 1 は、上記以外のコマンド（客待ち待機コマンド、R A M クリア報知コマンドなど）に基づく処理をおこなって、本処理を終了する。

【0161】

〔先読み演出決定処理〕

図 3 8 は、先読み演出決定処理（図 3 7：ステップ S 4 4 2 0）のフローチャートである。演出制御用マイコン 9 1 は、まず、事前判定情報書換処理をおこなう（ステップ S 4 6 0 1）。具体的には、演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から受信した事前判定コマンドに含まれる、大当たり事前判定結果（大当たり判定情報）、大当たり種別事前判定結果（大当たり種別情報）、および、変動パターン事前判定結果（変動パターン情報）を事前判定情報記憶領域 9 4 c に記憶させる。

10

【0162】

図 3 9 は、事前判定情報記憶領域 9 4 c の構成を説明するための図である。事前判定情報記憶領域 9 4 c には、上述した、大当たり判定情報、大当たり種別情報、および、変動パターン情報のほか、先読み演出パターン情報が記憶される。先読み演出パターン情報とは、変動演出中に実行される先読み演出の内容を示す情報であり、後述するステップ S 4 6 0 4 において選択される。図 3 9（A）は、特図 2 保留の 1 個目～3 個目にそれぞれ対応する事前判定結果として、大当たり判定情報「ハズレ」と、変動パターン情報「P 7 2」「P 7 3」が第 1～3 格納領域に記憶され、また、当該変動に対応する事前判定結果が当該領域に記憶された状態が示されている。図 3 9（B）は、図 3 9（A）の状態から特図 2 の入賞があり、主制御基板 8 0 から受信した事前判定コマンドに含まれる事前判定情報を、特図 2 保留の 4 個目に対応する第 4 格納領域に記憶させた状態が示されている。ここでは、事前判定情報として、大当たり判定情報「大当たり」と、大当たり種別情報「2 1 H」と、変動パターン情報「P 6 1」が記憶されている。また、あわせて、特図 2 保留の 1 個目～4 個目に対応する第 1～4 格納領域と、当該変動に対応する当該領域とのそれぞれに先読み演出パターン情報として「パターン A」がセットされている。図 3 9（C）は、図 3 9（B）の状態から当該変動が終了して事前判定情報シフト処理が実行された状態が示されている。具体的には、第 1 格納領域に格納されていた事前判定情報が当該領域にシフトし、第 2～4 格納領域に格納されていた事前判定情報が第 1～3 格納領域にシフトし、第 4 記憶領域の事前判定情報がクリアされる。事前判定情報シフト処理は、変動演出終了処理（図 3 7：ステップ S 4 4 7 0）において実行される。

20

30

【0163】

図 3 8 に戻り、続いて、演出制御用マイコン 9 1 は、事前判定情報記憶領域 9 4 c に先読み演出パターン情報が記憶されているか否かの判定をおこなう（ステップ S 4 6 0 2）。具体的には、演出制御用マイコン 9 1 は、事前判定情報記憶領域 9 4 c の当該領域、第 1～4 格納領域のいずれかに先読み演出パターン情報が記憶されていないか否かの判定をおこなう。先読み演出パターン情報が記憶されている場合（ステップ S 4 6 0 2：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 9 4 c の当該領域、第 1～4 格納領域のいずれかに先読み演出パターン情報が記憶されている場合には、新たに先読み演出パターン情報を選択して記憶させない。一方、事前判定情報記憶領域 9 4 c に先読み演出パターン情報が記憶されていない場合（ステップ S 4 6 0 2：NO）には、演出制御用マイコン 9 1 は、受信した事前判定コマンドに含まれる事前判定結果が「大当たり」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 S 4 6 0 3）。「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 9 1 は、受信した事前判定コマンドに含まれる事前判定結果が「リーチ無しハズレ」の場合には（ステップ S 4 6 0 3：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 S 4 6 0 3：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 S 4

40

50

604)。具体的には、演出制御用マイコン91は、先読み演出乱数のカウンタの値を取得し、取得した乱数値と、サブROM93に記憶されている先読み演出パターン決定テーブルT51を参照して先読み演出をおこなうか否か、および、先読み演出をおこなう場合の先読み演出パターンを決定する。

【0164】

図40は、先読み演出パターン決定テーブルT51を説明するための図である。図40では、事前判定結果が「大当たり」で、先読み演出乱数値が「0～55」の場合、先読み演出は「無し」となり、先読み演出乱数値が「56～67」の場合、先読み演出として「パターンA」が選択され、先読み演出乱数値が「68～127」の場合、先読み演出として「パターンB」が選択される。また、事前判定結果が「リーチ有りハズレ」で、先読み演出乱数値が「0～107」の場合、先読み演出は「無し」となり、先読み演出乱数値が「108～114」の場合、先読み演出として「パターンA」が選択され、先読み演出乱数値が「115～127」の場合、先読み演出として「パターンB」が選択される。なお、先読み演出パターンの種類、内容、選択される乱数値の範囲は任意に設定することができる。

10

【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。

20

30

【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。

40

【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

50

定する。

【0168】

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

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

の場合には、所定のチャンス画像を表示させる。天井演出カウンタの値がTH2より大きい場合には、チャンス画像を表示させない。これにより、チャンス画像を見た遊技者は、遊技機1が前日のゲーム回数を引き継いでおり、ラムクリアがなされていないことを認識することができる。また、演出制御用マイコン91は、宵越し演出カウンタの値がTH3（例えば、TH3=50）のときの天井演出カウンタの値を表示させてもよい。また、演出制御用マイコン91は、宵越し演出カウンタの値がTH4（例えば、TH4=100）のときの天井演出カウンタの値を表す表示やチャンス画像を再度消してもよい。また、演出制御用マイコン91は、宵越し演出カウンタの値がTH5（例えば、TH5=200）のときの天井演出カウンタの値を再度表示してもよい。演出制御用マイコン91は、天井演出カウンタの値を表示するか否かを上述のように、宵越し演出カウンタの値に基づいて決定してもよいし、天井演出カウンタの値に基づいて決定してもよい。例えば、演出制御用マイコン91は、天井演出カウンタの値がTH6（例えば、TH6=100）のときに、天井演出カウンタの値を表示させ、天井演出カウンタの値がTH7（例えば、TH7=70）のときに、天井演出カウンタの値の表示を消し、天井演出カウンタの値がTH8（例えば、TH8=50）のときに、再び、天井演出カウンタの値を表示させてもよい。

10

【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。

20

【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。

30

【0177】

〔変動演出中処理〕

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

40

【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

50

ーン情報があるか否かの判定をおこなう（ステップS 4 7 0 3）。当該領域に先読み演出パターン情報がある場合（ステップS 4 7 0 3：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RAM 9 4の演出コマンドセット領域9 4 bにセットする（ステップS 4 7 0 4）。一方、当該領域に先読み演出パターン情報がない場合（ステップS 4 7 0 3：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RAM 9 4の演出コマンドセット領域9 4 bにセットする（ステップS 4 7 0 5）。これにより、当該領域に先読み演出パターン情報がある場合には、当該変動演出の終了2秒前に先読み演出パターン情報を含んだ変動終了前コマンドが画像制御基板1 0 0に送信される。そして、画像制御用マイコン1 0 1は、画像表示装置7の表示画面7 aに先読み演出画像を表示させる先読み演出を開始させる。一方、当該領域に先読み演出パターン情報がない場合にも当該変動の終了2秒前に変動終了前コマンドが画像制御基板1 0 0に送信される。ここでは、画像制御用マイコン1 0 1は、画像表示装置7の表示画面7 aに既に予告画像が表示されている場合、その予告画像をフェードさせる予告フェード演出を開始させる。

10

【0 1 7 9】

8. 画像制御用マイコン1 0 1の動作

図4 5に基づいて画像制御基板1 0 0（図4）に設けられた画像制御用マイコン1 0 1の動作について説明する。画像制御用マイコン1 0 1の動作説明にて登場するバッファ等はRAM 1 0 4に設けられている。図4 5は、表示制御処理のフローチャートである。画像制御用マイコン1 0 1は、遊技機1の電源がオンされると、ROM 1 0 3からプログラムを読み出し、CPU初期化処理の後、表示制御処理が繰り返し実行される。表示制御処理では、まず、画像制御用マイコン1 0 1は、サブ制御基板9 0から変動演出開始コマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップS 5 0 0 1）。受信している場合（ステップS 5 0 0 1：YES）、画像制御用マイコン1 0 1は、変動演出表示を開始させる（ステップS 5 0 0 2）。具体的には、画像制御用マイコン1 0 1は、受信した変動演出開始コマンドを解析し、変動演出開始コマンドにおいて指示された所定の変動演出画像をROM 1 0 3から読み出して、画像表示装置7に表示させる。一方、受信していない場合（ステップS 5 0 0 1：NO）、上述の処理をスキップする。

20

【0 1 8 0】

続いて、画像制御用マイコン1 0 1は、サブ制御基板9 0から変動終了前コマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップS 5 0 0 3）。受信している場合（ステップS 5 0 0 3：YES）、画像制御用マイコン1 0 1は、先読み演出表示を開始させる（ステップS 5 0 0 4）。一方、受信していない場合（ステップS 5 0 0 3：NO）、画像制御用マイコン1 0 1は、上述の処理をスキップする。

30

【0 1 8 1】

続いて、画像制御用マイコン1 0 1は、サブ制御基板9 0から変動演出終了コマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップS 5 0 0 5）。受信している場合（ステップS 5 0 0 5：YES）、画像制御用マイコン1 0 1は、変動演出を停止表示させた画像をROM 1 0 3から読み出して、画像表示装置7に表示させる変動演出停止表示をおこなう（ステップS 5 0 0 6）。一方、受信していない場合（ステップS 5 0 0 5：NO）、画像制御用マイコン1 0 1は、上述の処理をスキップする。

40

【0 1 8 2】

続いて、画像制御用マイコン1 0 1は、その他の処理をおこなう（ステップS 5 0 0 7）。その他の処理では、画像制御用マイコン1 0 1は、上記したコマンドの他に、各種コマンドにおいて指示された所定の画像をROM 1 0 3から読み出して、画像表示装置7に表示させる。例えば、画像制御用マイコン1 0 1は、オープニング演出開始コマンドを受信したときに、オープニング演出開始コマンドにおいて指示された所定のオープニング演出画像をROM 1 0 3から読み出して、画像表示装置7に表示させる。また、ラウンド演出開始コマンドを受信したときに、ラウンド演出開始コマンドにおいて指示された所定のラウンド演出画像をROM 1 0 3から読み出して、画像表示装置7に表示させる。また、

50

エンディング演出開始コマンドを受信したときに、エンディング演出開始コマンドにおいて指示された所定のエンディング演出画像をROM103から読み出して、画像表示装置7に表示させて、本処理を終了する。

【0183】

9. 可動体の動作およびサブ表示画面64の表示演出

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

【0184】

図46は、第1可動役物14の移動態様を例示した説明図である。図47は、第1可動役物14の第2態様を例示した説明図である。第1可動役物14は、縦長の棒状部材であり、上端が画像表示装置7の上端付近に位置し、下端が画像表示装置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。

【0185】

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

【0186】

図49は、枠可動役物69の第2態様を例示した説明図である。枠可動役物69は、ハンドル60の左右両側に配置された一対の平板状の部材によって構成され、それぞれ、左右方向に移動可能に構成されている。2つの部材は、柔軟性のある部材で形成されており、それぞれの部材の一方の主面がハンドル60に近づいたり遠ざかったりするように構成されている。図1に示すように、枠可動役物69の2つの部材は、通常時はハンドル60の左側と右側においてそれぞれハンドル60から遠ざかった退避位置（ホームポジション）で静止している（第1態様）。図49に示すように、枠可動役物69の2つの部材は、退避位置からそれぞれハンドル60に近づく方向に向かって移動（進出）し、すなわち、互いに近接するように移動し、それぞれハンドル60に触れる位置で静止することができる（第2態様）。枠可動役物69は、進出位置のとき、ハンドル60またはハンドル60

を操作中の遊技者の右手に触れる。枠可動役物 6 9 は、第 2 態様から第 1 態様になるように、2 つの部材が互いに離れる方向に移動することができる。

【0187】

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

【0188】

10. 本実施形態の演出例、効果例、変形例、態様例

以下に、本実施形態の各演出例（表示演出例、役物可動演出例）を説明する。また、その演出例に対する効果例、変形例、および、態様例も合わせて説明する。これから説明する演出は、上述したように、遊技制御用マイコン 8 1 から送信される種々の情報（大当たり判定情報、大当たり種別情報、変動パターン情報、事前判定情報など）に基づき、演出制御用マイコン 9 1（画像制御用マイコン 1 0 1）によって実現される演出である。なお、以下の表示演出例は、画像表示装置 7 の表示画面 7 a などで行われる。また、表示演出例において保留表示（保留アイコン）が省略されている場合がある。

【0189】

以下に図 5 1～図 5 6 を用いて図柄列変化演出 A～F について説明する。この図柄列変化演出は、装飾図柄の変動演出において実行される。すなわち、画像制御用マイコン 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、図柄列変化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 に画像を表示させる。

【0190】

〔図柄列変化演出 A〕

図 5 1 は、図柄列変化演出 A を説明するための図である。図柄列変化演出 A は、表示画面 7 a において複数列で変動表示される装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの中装飾図柄 8 C（最終停止図柄）が変化する演出である。

【0191】

まず、図 5 1（A）に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、装飾図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始している。左中右の装飾図柄 8 L、8 C、8 R は高速に変動して半透明や透明で表示されており、装飾図柄 8 L、8 C、8 R を認識することは困難となっている。なお、保留アイコン 9 A、9 B、当該変動アイコン 9 C は表示されていないが、表示するようにしてもよい（以下でも同様）。

【0192】

次に、図 5 1（B）～（D）に示すように、左図柄停止演出が実行される。左図柄停止演出は、左装飾図柄の変動速度（移動速度）が遅くなり、その後、左装飾図柄が停止する演出である。

【0193】

図 5 1（B）では、左装飾図柄 8 L の変動速度が遅くなっている。左装飾図柄 8 L として「4」図柄、「5」図柄、「6」図柄、「7」図柄が矢印 Y で示す方向へスクロール表示されている。「7」図柄に関しては、その大部分がフレームアウトしている。

【0194】

図 5 1（C）では、左装飾図柄 8 L が停止している。ここでは、上段に「4」図柄が停止し、中段に「5」図柄が停止し、下段に「6」図柄が停止している。なお、有効ラインは中段の停止位置を結んだ直線となっている。

【0195】

図 5 1（D）では、停止した左装飾図柄 8 L の上段の「4」図柄および下段の「6」図柄が非表示となって、有効ライン上にある中段の「5」図柄だけが表示されている。なお

10

20

30

40

50

、上段の「4」図柄および下段の「6」図柄は、完全な非表示でなく目立たない半透明の表示としてもよい。

【0196】

次に、図51(E)～(G)に示すように、右図柄停止演出が実行される。右図柄停止演出は、右装飾図柄の変動速度(移動速度)が遅くなり、その後、右装飾図柄が停止する演出である。

【0197】

図51(E)では、右装飾図柄8Rの変動速度が遅くなっている。右装飾図柄8Rとして「6」図柄、「5」図柄、「4」図柄、「3」図柄が矢印Yで示す方向ヘスクロール表示されている。「3」図柄に関しては、その大部分がフレームアウトしている。

10

【0198】

図51(F)では、右装飾図柄8Rが停止している。ここでは、上段に「6」図柄が停止し、中段に「5」図柄が停止し、下段に「4」図柄が停止している。なお、有効ラインは中段の停止位置を結んだ直線となっている。

【0199】

図51(G)では、停止した右装飾図柄8Rの上段の「6」図柄および下段の「4」図柄が非表示となって、有効ライン上にある中段の「5」図柄だけが表示されている。なお、上段の「6」図柄および下段の「4」図柄は、完全な非表示でなく目立たない半透明の表示としてもよい。

左右の装飾図柄8L、8Rがともに「5」図柄で停止することで、いわゆるリーチ態様が形成されている。

20

【0200】

次に、図51(H)～(L)に示すように、中図柄停止演出が実行される。中図柄停止演出は、中装飾図柄の変動速度(移動速度)が遅くなり、その後、中装飾図柄が停止する演出である。

【0201】

図51(H)では、中装飾図柄8Cの変動速度が遅くなっている。中装飾図柄8Cとして「7」図柄、「8」図柄、「9」図柄、「0」図柄が矢印Yで示す方向ヘスクロール表示されている。「0」図柄に関しては、その大部分がフレームアウトしている。

【0202】

図51(I)では、中装飾図柄8Cが視認困難な状態となっている。ここでは、帯状の画像(ハッチングを施して示した)で中装飾図柄8Cが覆われている。これにより、中装飾図柄8Cの変動に注目が集まる可能性が高くなる。なお、中装飾図柄8Cを視認困難な状態とする場合、単に画像を表示するだけでなく、中装飾図柄8Cの変動領域を光らせたり、暗転させたり、といったエフェクト演出を行うようにしてもよい。

30

【0203】

図51(J)では、中装飾図柄8Cが変化している。ここでは、中装飾図柄8Cのすべてが「5」図柄に変更されている。そして、中装飾図柄8Cとして「5」図柄が矢印Yで示す方向ヘスクロール表示されている。最下段の「5」図柄に関しては、その大部分がフレームアウトしている。

40

【0204】

図51(K)では、中装飾図柄8Cが停止している。ここでは、上段、中段、および、下段のすべてに「5」図柄が停止している。なお、有効ラインは中段の停止位置を結んだ直線となっている。

【0205】

図51(L)では、停止した中装飾図柄8Cの上段の「5」図柄および下段の「5」図柄が非表示となって、有効ライン上にある中段の「5」図柄だけが表示されている。なお、上段、下段の「5」図柄は、完全な非表示でなく目立たない半透明の表示としてもよい。装飾図柄8L、8C、8Rは、当たり態様の「555」で停止表示されている。

【0206】

50

〔図柄列変化演出 B〕

図 5 2 は、図柄列変化演出 B を説明するための図である。図柄列変化演出 B は、表示画面 7 a において複数列で変動表示される装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの 1 列（ここでは左装飾図柄 8 L）が変化する演出である。図柄列変化演出 B が実行されると、リーチが確定する。つまり、リーチ演出が確定している場合に、図柄列変化演出 B が選択される場合がある。

〔0207〕

まず、図 5 2 (A) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、装飾図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始している。左中右の装飾図柄 8 L、8 C、8 R は高速に変動して半透明や透明で表示されており、装飾図柄 8 L、8 C、8 R を認識することは困難となっている。なお、保留アイコン 9 A、9 B、当該変動アイコン 9 C は表示されていないが、表示するようにしてもよい（以下でも同様）。

10

〔0208〕

次に、図 5 2 (B) ~ (D) に示すように、左図柄停止演出が実行される。左図柄停止演出は、左装飾図柄の変動速度（移動速度）が遅くなり、その後、左装飾図柄が停止する演出である。

〔0209〕

図 5 2 (B) では、左装飾図柄 8 L の変動速度が遅くなっている。左装飾図柄 8 L はすべて「5」図柄となっており、「5」図柄が矢印 Y で示す方向へスクロール表示されている。最下段の「5」図柄に関しては、その大部分がフレームアウトしている。

20

〔0210〕

図 5 2 (C) では、左装飾図柄 8 L が停止している。ここでは、上段、中段、および、下段すべてに「5」図柄が停止している。なお、有効ラインは中段の停止位置を結んだ直線となっている。

〔0211〕

図 5 2 (D) では、停止した左装飾図柄 8 L の上段の「5」図柄および下段の「5」図柄が非表示となって、有効ライン上にある中段の「5」図柄だけが表示されている。なお、上段、下段の「5」図柄は、完全な非表示でなく目立たない半透明の表示としてもよい。

30

〔0212〕

次に、図 5 2 (E) ~ (G) に示すように、右図柄停止演出が実行される。右図柄停止演出は、右装飾図柄の変動速度（移動速度）が遅くなり、その後、右装飾図柄が停止する演出である。

〔0213〕

図 5 2 (E) では、右装飾図柄 8 R の変動速度が遅くなっている。右装飾図柄 8 R として「6」図柄、「5」図柄、「4」図柄、「3」図柄が矢印 Y で示す方向へスクロール表示されている。「3」図柄に関しては、その大部分がフレームアウトしている。

〔0214〕

図 5 2 (F) では、右装飾図柄 8 R が停止している。ここでは、上段に「6」図柄が停止し、中段に「5」図柄が停止し、下段に「4」図柄が停止している。なお、有効ラインは中段の停止位置を結んだ直線となっている。

40

〔0215〕

図 5 2 (G) では、停止した右装飾図柄 8 R の上段の「6」図柄および下段の「4」図柄が非表示となって、有効ライン上にある中段の「5」図柄だけが表示されている。なお、上段の「6」図柄および下段の「4」図柄は、完全な非表示でなく目立たない半透明の表示としてもよい。

左右の装飾図柄 8 L、8 R がともに「5」図柄で停止することで、いわゆるリーチ態様が形成されている。

〔0216〕

50

次に、図 5 2 (H) ~ (K) に示すように、中図柄停止演出が実行される。中図柄停止演出は、中装飾図柄の変動速度（移動速度）が遅くなり、その後、中装飾図柄が停止する演出である。

【0217】

図 5 2 (H) では、中装飾図柄 8 C の変動速度が遅くなっている。中装飾図柄 8 R として「7」図柄、「8」図柄、「9」図柄、「0」図柄が矢印 Y で示す方向ヘスクロール表示されている。「0」図柄に関しては、その大部分がフレームアウトしている。

【0218】

図 5 2 (I) では、中装飾図柄 8 C の変動速度がさらに遅くなっている。中装飾図柄 8 C として「5」図柄、「6」図柄、「7」図柄、「8」図柄が矢印 Y で示す方向ヘスクロール表示されている。「8」図柄に関しては、その大部分がフレームアウトしている。

10

【0219】

図 5 2 (J) では、中装飾図柄 8 C が停止している。ここでは、上段に「5」図柄が停止し、中段に「6」図柄が停止し、下段に「7」図柄が停止している。なお、有効ラインは中段の停止位置を結んだ直線となっている。

【0220】

図 5 2 (K) では、停止した右装飾図柄 8 R の上段の「5」図柄および下段の「7」図柄が非表示となって、有効ライン上にある中段の「6」図柄だけが表示されている。なお、上段の「5」図柄および下段の「7」図柄は、完全な非表示でなく目立たない半透明の表示としてもよい。装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、リーチハズレ態様の「565」で停止表示されている。

20

【0221】

〔図柄列変化演出 C〕

図 5 3 は、図柄列変化演出 C を説明するための図である。図柄列変化演出 C は、表示画面 7 a において複数列で変動表示される装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの 2 列（ここでは左装飾図柄 8 L、右装飾図柄 8 R）が変化する演出である。図柄列変化演出 C は、図柄列変化演出 B と比べて、当たりへの期待度がより大きな場合に選択される演出である。図柄列変化演出 C が実行されると、SP リーチへの発展が確定する。つまり、SP リーチへの発展が確定している場合に、図柄列変化演出 C が選択される場合がある。

【0222】

30

まず、図 5 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、装飾図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始している。左中右の装飾図柄 8 L、8 C、8 R は高速に変動して半透明や透明で表示されており、装飾図柄 8 L、8 C、8 R を認識することは困難となっている。なお、保留アイコン 9 A、9 B、当該変動アイコン 9 C は表示されていないが、表示するようにしてもよい（以下でも同様）。

【0223】

次に、図 5 3 (B) ~ (D) に示すように、左図柄停止演出が実行される。左図柄停止演出は、左装飾図柄の変動速度（移動速度）が遅くなり、その後、左装飾図柄が停止する演出である。

40

【0224】

図 5 3 (B) では、左装飾図柄 8 L の変動速度が遅くなっている。左装飾図柄 8 L はすべて「5」図柄となっており、「5」図柄が矢印 Y で示す方向ヘスクロール表示されている。最下段の「5」図柄に関しては、その大部分がフレームアウトしている。

【0225】

図 5 3 (C) では、左装飾図柄 8 L が停止している。ここでは、上段、中段、および、下段すべてに「5」図柄が停止している。なお、有効ラインは中段の停止位置を結んだ直線となっている。

【0226】

図 5 3 (D) では、停止した左装飾図柄 8 L の上段の「5」図柄および下段の「5」図

50

柄が非表示となって、有効ライン上にある中段の「5」図柄だけが表示されている。なお、上段、下段の「5」図柄は、完全な非表示でなく目立たない半透明の表示としてもよい。

【0227】

次に、図53(E)～(G)に示すように、右図柄停止演出が実行される。右図柄停止演出は、右装飾図柄の変動速度(移動速度)が遅くなり、その後、右装飾図柄が停止する演出である。

【0228】

図53(E)では、右装飾図柄8Rの変動速度が遅くなっている。右装飾図柄8Rはすべて「5」図柄となっており、「5」図柄が矢印Yで示す方向ヘスクロール表示されている。最下段の「5」図柄に関しては、その大部分がフレームアウトしている。

【0229】

図53(F)では、右装飾図柄8Rが停止している。ここでは、上段、中段、および、下段すべてに「5」図柄が停止している。なお、有効ラインは中段の停止位置を結んだ直線となっている。

【0230】

図53(G)では、停止した右装飾図柄8Rの上段の「5」図柄および下段の「5」図柄が非表示となって、有効ライン上にある中段の「5」図柄だけが表示されている。なお、上段、下段の「5」図柄は、完全な非表示でなく目立たない半透明の表示としてもよい。

左右の装飾図柄8L、8Rがともに「5」図柄で停止することで、いわゆるリーチ態様が形成されている。

【0231】

次に、図53(H)～(K)に示すように、バトル演出を経て中図柄停止演出が実行される。

【0232】

図53(H)では、中装飾図柄8Cの変動速度が遅くなっている。中装飾図柄8Cとして「7」図柄、「8」図柄、「9」図柄、「0」図柄が矢印Yで示す方向ヘスクロール表示されている。「0」図柄に関しては、その大部分がフレームアウトしている。

【0233】

図53(I)では、バトル演出が実行されている。バトル演出は、味方キャラクタCRAと敵キャラクタCRBとが戦いを繰り広げる演出である。味方キャラクタCRAが敵キャラクタCRBに勝利すると当たりとなり、味方キャラクタCRAが敵キャラクタCRBに敗北するとハズレとなる。左右の装飾図柄8L、8Rは縮小されて表示画面7aの左上部、右上部に表示されている。

【0234】

図53(J)では、勝敗報知演出が実行されている。勝敗報知演出は、バトル演出の勝敗を報知する演出である。ここでは、表示画面7aの中央部に、敵キャラクタCRBが表示されている。敵キャラクタCRBに重ねて「6」図柄が表示されている。敵キャラクタCRBの左方には、「敗北」というメッセージ画像MSGが表示されている。

【0235】

図53(K)では、中装飾図柄8Cとして有効ライン上にある中段の「6」図柄だけが表示されている。装飾図柄8L、8C、8Rは、リーチハズレ態様の「565」で停止表示されている。

【0236】

〔図柄列変化演出D〕

図54は、図柄列変化演出Dを説明するための図である。図柄列変化演出Dは、表示画面7aにおいて複数列で変動表示される装飾図柄8L、8C、8Rのうちのすべての列(ここでは左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8R)が変化する演出である。図柄列変化演出Dは、図柄列変化演出Cと比べて、当たりへの期待度がより大きな場合に選

10

20

30

40

50

択される演出である。図柄列変化演出Dが実行されると、当たりが確定する。つまり、当たりが確定している場合に、図柄列変化演出Dが選択される場合がある。

【0237】

まず、図54(A)に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、装飾図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄8L、8C、8Rが変動を開始している。左中右の装飾図柄8L、8C、8Rは高速に変動して半透明や透明で表示されており、装飾図柄8L、8C、8Rを認識することは困難となっている。なお、保留アイコン9A、9B、当該変動アイコン9Cは表示されていないが、表示するようにしてもよい(以下でも同様)。

【0238】

次に、図54(B)～(D)に示すように、左図柄停止演出が実行される。左図柄停止演出は、左装飾図柄の変動速度(移動速度)が遅くなり、その後、左装飾図柄が停止する演出である。

【0239】

図54(B)では、左装飾図柄8Lの変動速度が遅くなっている。左装飾図柄8Lはすべて「5」図柄となっており、「5」図柄が矢印Yで示す方向へスクロール表示されている。最下段の「5」図柄に関しては、その大部分がフレームアウトしている。

【0240】

図54(C)では、左装飾図柄8Lが停止している。ここでは、上段、中段、および、下段すべてに「5」図柄が停止している。なお、有効ラインは中段の停止位置を結んだ直線となっている。

【0241】

図54(D)では、停止した左装飾図柄8Lの上段の「5」図柄および下段の「5」図柄が非表示となって、有効ライン上にある中段の「5」図柄だけが表示されている。なお、上段、下段の「5」図柄は、完全な非表示でなく目立たない半透明の表示としてもよい。

【0242】

次に、図54(E)～(G)に示すように、右図柄停止演出が実行される。右図柄停止演出は、右装飾図柄の変動速度(移動速度)が遅くなり、その後、右装飾図柄が停止する演出である。

【0243】

図54(E)では、右装飾図柄8Rの変動速度が遅くなっている。右装飾図柄8Rはすべて「5」図柄となっており、「5」図柄が矢印Yで示す方向へスクロール表示されている。最下段の「5」図柄に関しては、その大部分がフレームアウトしている。

【0244】

図54(F)では、右装飾図柄8Rが停止している。ここでは、上段、中段、および、下段すべてに「5」図柄が停止している。なお、有効ラインは中段の停止位置を結んだ直線となっている。

【0245】

図54(G)では、停止した右装飾図柄8Rの上段の「5」図柄および下段の「5」図柄が非表示となって、有効ライン上にある中段の「5」図柄だけが表示されている。なお、上段、下段の「5」図柄は、完全な非表示でなく目立たない半透明の表示としてもよい。

左右の装飾図柄8L、8Rがともに「5」図柄で停止することで、いわゆるリーチ態様が形成されている。

【0246】

次に、図54(H)～(L)に示すように、中図柄停止演出が実行される。中図柄停止演出は、中装飾図柄の変動速度(移動速度)が遅くなり、その後、中装飾図柄が停止する演出である。

【0247】

図 5 4 (H) では、中装飾図柄 8 C の変動速度が遅くなっている。中装飾図柄 8 C として「7」図柄、「8」図柄、「9」図柄、「0」図柄が矢印 Y で示す方向へスクロール表示されている。「0」図柄に関しては、その大部分がフレームアウトしている。

【0248】

図 5 4 (I) では、中装飾図柄 8 C が視認困難な状態となっている。ここでは、帯状の画像（ハッチングを施して示した）で中装飾図柄 8 C が覆われている。これにより、中装飾図柄 8 C の変動に注目が集まる可能性が高くなる。なお、中装飾図柄 8 C を視認困難な状態とする場合、単に画像を表示するだけでなく、中装飾図柄 8 C の変動領域を光らせたり、暗転させたり、といったエフェクト演出を行うようにしてもよい。

【0249】

図 5 4 (J) では、中装飾図柄 8 C が変化している。ここでは、中装飾図柄 8 C のすべてが「5」図柄に変更されている。そして、中装飾図柄 8 C として「5」図柄が矢印 Y で示す方向へスクロール表示されている。最下段の「5」図柄に関しては、その大部分がフレームアウトしている。

【0250】

図 5 4 (K) では、中装飾図柄 8 C が停止している。ここでは、上段、中段、および、下段のすべてに「5」図柄が停止している。なお、有効ラインは中段の停止位置を結んだ直線となっている。

【0251】

図 5 4 (L) では、停止した中装飾図柄 8 C の上段の「5」図柄および下段の「5」図柄が非表示となって、有効ライン上にある中段の「5」図柄だけが表示されている。なお、上段、下段の「5」図柄は、完全な非表示でなく目立たない半透明の表示としてもよい。装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、当たり態様の「555」で停止表示されている。

【0252】

〔図柄列変化演出 E〕

図 5 5 は、図柄列変化演出 E を説明するための図である。図 5 5 (A) ～ (F) では、図柄列変化演出 E の第 1 の例を示し、図 5 5 (G) ～ (L) では、図柄列変化演出 E の第 2 の例を示している。

【0253】

図柄列変化演出 E の第 1 の例は、図柄列変化演出 B の別例である。すなわち、図柄列変化演出 E の第 1 の例は、表示画面 7 a において複数列で変動表示される装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの 1 列（ここでは左装飾図柄 8 L）が変化する演出である。図柄列変化演出 E の第 1 の例が実行されると、リーチが確定する。つまり、リーチ演出が確定している場合に、図柄列変化演出 E の第 1 の例が選択される場合がある。図柄列変化演出 E の第 1 の例では、図柄列変化演出 B と異なり、複数列の装飾図柄の変動速度（移動速度）がほぼ同時に遅くなることで、複数列の装飾図柄のうちのどの列が変化しているのかが一目でわかる。

【0254】

図柄列変化演出 E の第 1 の例では、まず、図 5 5 (A) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、装飾図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始している。左中右の装飾図柄 8 L、8 C、8 R は高速に変動して半透明や透明で表示されており、装飾図柄 8 L、8 C、8 R を認識することは困難となっている。なお、保留アイコン 9 A、9 B、当該変動アイコン 9 C は表示されていないが、表示するようにしてもよい（以下でも同様）。

【0255】

次に、図 5 5 (B) ～ (F) に示すように、左装飾図柄 8 L、右装飾図柄 8 R、中装飾図柄 8 C の順に装飾図柄が停止する。

【0256】

図 5 5 (B) では、左中右の装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動速度が遅くなっている。左装飾図柄 8 L はすべて「5」図柄となっており、「5」図柄が矢印 Y で示す方向へスク

10

20

30

40

50

ロール表示されている。最下段の「5」図柄に関しては、その大部分がフレームアウトしている。右装飾図柄 8 R は、「4」図柄、「3」図柄、「2」図柄、「1」図柄となっており、矢印 Y で示す方向へスクロール表示されている。「1」図柄に関しては、その大部分がフレームアウトしている。中装飾図柄 8 C は、「6」図柄、「7」図柄、「8」図柄、「9」図柄となっており、矢印 Y で示す方向へスクロール表示されている。「9」図柄に関しては、その大部分がフレームアウトしている。

【0257】

図 55 (C) では、左装飾図柄 8 L が停止している。ここでは、上段、中段、および、下段すべてに「5」図柄が停止している。なお、有効ラインは中段の停止位置を結んだ直線となっている。右装飾図柄 8 R は、「6」図柄、「5」図柄、「4」図柄、「3」図柄となっており、矢印 Y で示す方向へスクロール表示されている。「3」図柄に関しては、その大部分がフレームアウトしている。中装飾図柄 8 C は、「6」図柄、「7」図柄、「8」図柄、「9」図柄となっており、矢印 Y で示す方向へスクロール表示されている。「9」図柄に関しては、その大部分がフレームアウトしている。

10

【0258】

図 55 (D) では、停止した左装飾図柄 8 L の上段の「5」図柄および下段の「5」図柄が非表示となって、有効ライン上にある中段の「5」図柄だけが表示されている。なお、上段、下段の「5」図柄は、完全な非表示でなく目立たない半透明の表示としてもよい。また、右装飾図柄 8 R が停止している。ここでは、上段に「6」図柄が停止し、中段に「5」図柄が停止し、下段に「4」図柄が停止している。なお、有効ラインは中段の停止位置を結んだ直線となっている。中装飾図柄 8 C は、「5」図柄、「6」図柄、「7」図柄、「8」図柄となっており、矢印 Y で示す方向へスクロール表示されている。「8」図柄に関しては、その大部分がフレームアウトしている。

20

【0259】

図 55 (E) では、停止した右装飾図柄 8 R の上段の「6」図柄および下段の「4」図柄が非表示となって、有効ライン上にある中段の「5」図柄だけが表示されている。なお、上段の「6」図柄および下段の「4」図柄は、完全な非表示でなく目立たない半透明の表示としてもよい。また、中装飾図柄 8 C が停止している。ここでは、上段に「5」図柄が停止し、中段に「6」図柄が停止し、下段に「7」図柄が停止している。なお、有効ラインは中段の停止位置を結んだ直線となっている。

30

【0260】

図 55 (F) では、停止した中装飾図柄 8 C の上段の「5」図柄および下段の「7」図柄が非表示となって、有効ライン上にある中段の「6」図柄だけが表示されている。なお、上段の「5」図柄および下段の「7」図柄は、完全な非表示でなく目立たない半透明の表示としてもよい。装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、リーチハズレ態様の「565」で停止表示されている。

【0261】

図柄列変化演出 E の第 2 の例は、図柄列変化演出 C の別例である。すなわち、図柄列変化演出 E の第 2 の例は、表示画面 7 a において複数列で変動表示される装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの 2 列（ここでは左装飾図柄 8 L、右装飾図柄 8 R）が変化する演出である。図柄列変化演出 E の第 2 の例は、図柄列変化演出 E の第 1 の例と比べて、当たりへの期待度がより大きな場合に選択される演出である。図柄列変化演出 E の第 2 の例が実行されると、SP リーチへの発展が確定する。つまり、SP リーチへの発展が確定している場合に、図柄列変化演出 E の第 2 の例が選択される場合がある。図柄列変化演出 E の第 2 の例では、図柄列変化演出 C と異なり、複数列の装飾図柄の変動速度（移動速度）がほぼ同時に遅くなることで、複数列の装飾図柄のうちのどの列が変化しているのかが一目でわかる。

40

【0262】

図柄列変化演出 E の第 2 の例では、まず、図 55 (G) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、装飾図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右

50

の装飾図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始している。左中右の装飾図柄 8 L、8 C、8 R は高速に変動して半透明や透明で表示されており、装飾図柄 8 L、8 C、8 R を認識することは困難となっている。なお、保留アイコン 9 A、9 B、当該変動アイコン 9 C は表示されていないが、表示するようにしてもよい（以下でも同様）。

【0263】

次に、図 55（H）～（L）に示すように、左装飾図柄 8 L、右装飾図柄 8 R、中装飾図柄 8 C の順に装飾図柄が停止する。

【0264】

図 55（H）では、左中右の装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動速度が遅くなっている。左装飾図柄 8 L および右装飾図柄 8 R はすべて「5」図柄となっており、「5」図柄が矢印 Y で示す方向へスクロール表示されている。最下段の「5」図柄に関しては、その大部分がフレームアウトしている。中装飾図柄 8 C は、「7」図柄、「8」図柄、「9」図柄、「0」図柄となっており、矢印 Y で示す方向へスクロール表示されている。「0」図柄に関しては、その大部分がフレームアウトしている。

10

【0265】

図 55（I）では、左装飾図柄 8 L が停止している。ここでは、上段、中段、および、下段すべてに「5」図柄が停止している。なお、有効ラインは中段の停止位置を結んだ直線となっている。右装飾図柄 8 R は、すべて「5」図柄となっており、矢印 Y で示す方向へスクロール表示されている。最下段の「5」図柄に関しては、その大部分がフレームアウトしている。中装飾図柄 8 C は、「6」図柄、「7」図柄、「8」図柄、「9」図柄となっており、矢印 Y で示す方向へスクロール表示されている。「9」図柄に関しては、その大部分がフレームアウトしている。

20

【0266】

図 55（J）では、停止した左装飾図柄 8 L の上段の「5」図柄および下段の「5」図柄が非表示となって、有効ライン上にある中段の「5」図柄だけが表示されている。なお、上段、下段の「5」図柄は、完全な非表示でなく目立たない半透明の表示としてもよい。また、右装飾図柄 8 R が停止している。ここでは、上段、中段、および、下段すべてに「5」図柄が停止している。なお、有効ラインは中段の停止位置を結んだ直線となっている。中装飾図柄 8 C は、「5」図柄、「6」図柄、「7」図柄、「8」図柄となっており、矢印 Y で示す方向へスクロール表示されている。「8」図柄に関しては、その大部分がフレームアウトしている。

30

【0267】

図 55（K）では、停止した右装飾図柄 8 R の上段の「5」図柄および下段の「5」図柄が非表示となって、有効ライン上にある中段の「5」図柄だけが表示されている。なお、上段、下段の「5」図柄は、完全な非表示でなく目立たない半透明の表示としてもよい。また、中装飾図柄 8 C が停止している。ここでは、上段に「5」図柄が停止し、中段に「6」図柄が停止し、下段に「7」図柄が停止している。なお、有効ラインは中段の停止位置を結んだ直線となっている。

【0268】

図 55（L）では、停止した中装飾図柄 8 C の上段の「5」図柄および下段の「7」図柄が非表示となって、有効ライン上にある中段の「6」図柄だけが表示されている。なお、上段の「5」図柄および下段の「7」図柄は、完全な非表示でなく目立たない半透明の表示としてもよい。装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、リーチハズレ態様の「565」で停止表示されている。

40

【0269】

〔図柄列変化演出 F〕

図 56 は、図柄列変化演出 F を説明するための図である。図 56（A）～（F）では、図柄列変化演出 F の第 1 の例を示し、図 56（G）～（L）では、図柄列変化演出 F の第 2 の例を示している。

【0270】

50

図柄列変化演出 F の第 1 の例は、図柄列変化演出 D の別例である。すなわち、図柄列変化演出 F の第 1 の例は、表示画面 7 a において複数列で変動表示される装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちのすべての列（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）が変化する演出である。図柄列変化演出 F の第 1 の例は、図柄列変化演出 E の第 2 の例と比べて、当たりへの期待度がより大きな場合に選択される演出である。図柄列変化演出 F の第 1 の例が実行されると、当たりが確定する。つまり、当たりが確定している場合に、図柄列変化演出 F の第 1 の例が選択される場合がある。図柄列変化演出 F の第 1 の例では、図柄列変化演出 D と異なり、複数列の装飾図柄の変動速度（移動速度）がほぼ同時に遅くなることで、複数列の装飾図柄のうちのどの列が変化しているのかが一目でわかる。

10

【0271】

図柄列変化演出 F の第 1 の例では、まず、図 5 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、装飾図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始している。左中右の装飾図柄 8 L、8 C、8 R は高速に変動して半透明や透明で表示されており、装飾図柄 8 L、8 C、8 R を認識することは困難となっている。なお、保留アイコン 9 A、9 B、当該変動アイコン 9 C は表示されていないが、表示するようにしてもよい（以下でも同様）。

【0272】

次に、図 5 6 (B) ~ (F) に示すように、左装飾図柄 8 L、右装飾図柄 8 R、中装飾図柄 8 C の順に装飾図柄が停止する。

20

【0273】

図 5 6 (B) では、左中右の装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動速度が遅くなっている。左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R はすべて「5」図柄となっており、各列において「5」図柄が矢印 Y で示す方向ヘスクロール表示されている。最下段の「5」図柄に関しては、その大部分がフレームアウトしている。

【0274】

図 5 6 (C) では、左装飾図柄 8 L が停止している。ここでは、上段、中段、および、下段すべてに「5」図柄が停止している。なお、有効ラインは中段の停止位置を結んだ直線となっている。右装飾図柄 8 R、中装飾図柄 8 C は、すべて「5」図柄となっており、矢印 Y で示す方向ヘスクロール表示されている。最下段の「5」図柄に関しては、その大部分がフレームアウトしている。

30

【0275】

図 5 6 (D) では、停止した左装飾図柄 8 L の上段の「5」図柄および下段の「5」図柄が非表示となって、有効ライン上にある中段の「5」図柄だけが表示されている。なお、上段、下段の「5」図柄は、完全な非表示でなく目立たない半透明の表示としてもよい。また、右装飾図柄 8 R が停止している。ここでは、上段、中段、および、下段すべてに「5」図柄が停止している。なお、有効ラインは中段の停止位置を結んだ直線となっている。中装飾図柄 8 C は、すべて「5」図柄となっており、矢印 Y で示す方向ヘスクロール表示されている。最下段の「5」図柄に関しては、その大部分がフレームアウトしている。

40

【0276】

図 5 6 (E) では、停止した右装飾図柄 8 R の上段の「5」図柄および下段の「5」図柄が非表示となって、有効ライン上にある中段の「5」図柄だけが表示されている。なお、上段、下段の「5」図柄は、完全な非表示でなく目立たない半透明の表示としてもよい。また、中装飾図柄 8 C が停止している。ここでは、上段、中段、および、下段すべてに「5」図柄が停止している。なお、有効ラインは中段の停止位置を結んだ直線となっている。

【0277】

図 5 6 (F) では、停止した中装飾図柄 8 C の上段の「5」図柄および下段の「5」図柄が非表示となって、有効ライン上にある中段の「5」図柄だけが表示されている。なお

50

、上段、下段の「5」図柄は、完全な非表示でなく目立たない半透明の表示としてもよい。装飾図柄8 L、8 C、8 Rは、当たり態様の「5 5 5」で停止表示されている。

【0278】

図柄列変化演出Fの第2の例は、図柄列変化演出Fの第1の例と同様に、表示画面7 aにおいて複数列で変動表示される装飾図柄8 L、8 C、8 Rのうちのすべての列（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）が変化する演出である。ただし、図柄列変化演出Fの第2の例は、図柄列変化演出Fの第1の例と異なり、停止表示される装飾図柄8 L、8 C、8 Rが特定の数字の並びになる。

【0279】

図柄列変化演出Fの第2の例では、まず、図56（G）に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、装飾図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄8 L、8 C、8 Rが変動を開始している。左中右の装飾図柄8 L、8 C、8 Rは高速に変動して半透明や透明で表示されており、装飾図柄8 L、8 C、8 Rを認識することは困難となっている。なお、保留アイコン9 A、9 B、当該変動アイコン9 Cは表示されていないが、表示するようにしてもよい（以下でも同様）。

【0280】

次に、図56（H）～（L）に示すように、左装飾図柄8 L、右装飾図柄8 R、中装飾図柄8 Cの順に装飾図柄が停止する。

【0281】

図56（H）では、左中右の装飾図柄8 L、8 C、8 Rの変動速度が遅くなっている。左装飾図柄8 Lはすべて「1」図柄となっており、「1」図柄が矢印Yで示す方向ヘスクロール表示されている。最下段の「1」図柄に関しては、その大部分がフレームアウトしている。右装飾図柄8 Rはすべて「8」図柄となっており、「8」図柄が矢印Yで示す方向ヘスクロール表示されている。最下段の「8」図柄に関しては、その大部分がフレームアウトしている。中装飾図柄8 Cはすべて「2」図柄となっており、「2」図柄が矢印Yで示す方向ヘスクロール表示されている。最下段の「2」図柄に関しては、その大部分がフレームアウトしている。

【0282】

図56（I）では、左装飾図柄8 Lが停止している。ここでは、上段、中段、および、下段すべてに「1」図柄が停止している。なお、有効ラインは中段の停止位置を結んだ直線となっている。右装飾図柄8 Rは、すべて「8」図柄となっており、矢印Yで示す方向ヘスクロール表示されている。最下段の「8」図柄に関しては、その大部分がフレームアウトしている。中装飾図柄8 Cは、すべて「2」図柄となっており、矢印Yで示す方向ヘスクロール表示されている。最下段の「2」図柄に関しては、その大部分がフレームアウトしている。

【0283】

図56（J）では、停止した左装飾図柄8 Lの上段の「1」図柄および下段の「1」図柄が非表示となって、有効ライン上にある中段の「1」図柄だけが表示されている。なお、上段、下段の「1」図柄は、完全な非表示でなく目立たない半透明の表示としてもよい。また、右装飾図柄8 Rが停止している。ここでは、上段、中段、および、下段すべてに「8」図柄が停止している。なお、有効ラインは中段の停止位置を結んだ直線となっている。中装飾図柄8 Cは、すべて「2」図柄となっており、矢印Yで示す方向ヘスクロール表示されている。最下段の「2」図柄に関しては、その大部分がフレームアウトしている。

【0284】

図56（K）では、停止した右装飾図柄8 Rの上段の「8」図柄および下段の「8」図柄が非表示となって、有効ライン上にある中段の「8」図柄だけが表示されている。なお、上段、下段の「8」図柄は、完全な非表示でなく目立たない半透明の表示としてもよい。また、中装飾図柄8 Cが停止している。ここでは、上段、中段、および、下段すべてに「2」図柄が停止している。なお、有効ラインは中段の停止位置を結んだ直線となってい

10

20

30

40

50

る。

【0285】

図56(L)では、停止した中装飾図柄8Cの上段の「2」図柄および下段の「2」図柄が非表示となって、有効ライン上にある中段の「2」図柄だけが表示されている。なお、上段、下段の「2」図柄は、完全な非表示でなく目立たない半透明の表示としてもよい。装飾図柄8L、8C、8Rは、当たり態様の「128」で停止表示されている。

【0286】

〔効果例〕

以下に、図柄列変化演出の効果例を示す。

〔効果1〕

上記実施形態の遊技機1では、複数列の中の所定列を構成する装飾図柄すべてを識別情報が同じである装飾図柄に変更し、所定列の装飾図柄が停止表示される前に、所定列に停止表示される装飾図柄の識別情報を予測可能とする第1演出を実行する(図51(J)、図52(B)、図53(B)(E)、図54(B)(E)(J)、図55(B)(H)、図56(B)(H))。この構成によれば、装飾図柄が停止表示される前に停止表示される装飾図柄が予測できるため、遊技の興趣を向上させることができる。

なお、図51(J)、図52(B)、図53(B)(E)、図54(B)(E)(J)、図55(B)(H)、図56(B)(H)の演出が「第1演出」に相当し、装飾図柄8L、8C、8Rの表す数字が「識別情報」に相当し、演出制御用マイコン91が「演出実行手段」に相当する。

【0287】

〔効果2〕

上記実施形態の遊技機1では、第1演出における所定列の数によって特別遊技への当選の期待度を示唆する。具体的には、複数列のうちの1列が変化する場合にリーチになることが確定し(図52、図55(A)～(F))、複数列のうちの2列が変化する場合にSPリーチへ発展することが確定し(図53、図55(G)～(L))、複数列のうちのすべての列が変化する場合に当たりが確定する(図54、図56(A)～(F))。この構成によれば、装飾図柄の変化によって期待度が示唆されるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【0288】

〔効果3〕

上記実施形態の遊技機1では、装飾図柄の変化する所定列が複数列のうち最後に停止する最終停止列となる場合がある(図51)。この構成によれば、最終停止図柄である中装飾図柄8Cが停止する前に当たりが確定するため、遊技者に対して安心感と優越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。

【0289】

〔効果4〕

上記実施形態の遊技機1では、当たり遊技に当選する変動において、複数列の各列のそれぞれを構成する装飾図柄を識別情報が同じである装飾図柄に変更し、複数列の装飾図柄が停止表示される前に、複数列の装飾図柄の識別情報を予測可能とする第2演出を実行可能である(図54、図56)。この構成によれば、装飾図柄が停止表示される前に当たりであることが確定するため、遊技の興趣を向上させることができる。なお、図54、図56の演出が「第2演出」に相当する。

【0290】

〔効果5〕

上記実施形態の遊技機1では、第2演出において停止表示される装飾図柄の識別情報が特定の数字の並びとなる場合がある(図56(G)～(L))。この構成によれば、装飾図柄が停止表示される前に当たりであることが確定することに加え、当たり態様が特殊なものになるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【0291】

10

20

30

40

50

〔変形例〕

以下に、図柄列変化演出の変形例を示す。

〔変形例 1〕

上記実施形態では、中装飾図柄 8 C を変化させるときに中装飾図柄 8 C を視認困難とする演出（図 5 1（I）、図 5 4（I））を行うようにしていた。このような演出に代え、中装飾図柄 8 C がスクロール表示されている途中で、フレームインしてくる装飾図柄 8 C を途中からすべて同じものにする（識別情報を同じにする）ようにしてもよい。あるいは、中装飾図柄 8 C がスクロール表示されている途中で、中装飾図柄 8 C を変化させるアニメーションなどの演出を行うようにしてもよい。

〔0292〕

10

〔変形例 2〕

上記実施形態では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R に関して、変動速度（移動速度）が遅くなって視認可能となった時点で既に装飾図柄が変化している場合があった（図 5 2（B）、図 5 3（B）（E）、図 5 4（B）（E）、図 5 5（B）（H）、図 5 6（B）（H））。これに対し、装飾図柄を視認困難にする演出を行うようにしてもよい。

〔0293〕

〔変形例 3〕

上記実施形態では、複数列のうちの 1 列が変化する場合はリーチになることが確定し（図 5 2、図 5 5（A）～（F））、複数列のうちの 2 列が変化する場合は S P リーチへ発展することが確定し（図 5 3、図 5 5（G）～（L））、複数列のうちのすべての列が変化する場合は当たりが確定していた（図 5 4、図 5 6（A）～（F））。これに対し、例えば、複数列のうちの 1 列が変化する場合は「チャンス」、複数列のうちの 2 列が変化する場合は「激アツ」、複数列のうちの 3 列が変化する場合は「当たり確定」としてもよい。

20

〔0294〕

〔変形例 4〕

上記実施形態では、複数列のうちの何列が変化するかによって特別遊技への当選の期待度を示唆していた。これに対し、複数列のうちの何列が変化するかによって以降で実行される演出を予告する構成としてもよい。例えば、複数列のうちの 1 列が変化する場合は疑似連演出の実行が確定し、複数列のうちの 2 列が変化する場合は最強 S P リーチの実行が確定し、複数列のうちの 3 列が変化する場合はプレミアム演出の実行が確定するという具合である。

30

〔0295〕

〔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〕

複数列で変動する各列の装飾図柄を停止表示することで特別遊技の当落を報知する遊技機であって、

前記複数列の中の所定列を構成する装飾図柄すべてを識別情報が同じである装飾図柄に変更し、前記所定列の装飾図柄が停止表示される前に、前記所定列に停止表示される装飾図柄の識別情報を予測可能とする第 1 演出を実行可能な演出実行手段を備える、

40

ことを特徴とする遊技機。

〔0296〕

◇〔態様 A 1-2〕

態様 A 1-1 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記第 1 演出における前記所定列の数によって前記特別遊技への当選の期待度を示唆する、

ことを特徴とする遊技機。

〔0297〕

◇〔態様 A 1-3〕

50

態様 A 1 - 1 に記載の遊技機であって、

前記所定列は、前記複数列のうち最後に停止する最終停止列である、
ことを特徴とする遊技機。

【0298】

◇[態様 A 1 - 4]

態様 A 1 - 1 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特別遊技に当選する変動において、前記複数列の各列のそれぞれを構成する装飾図柄を識別情報が同じである装飾図柄に変更し、前記複数列の装飾図柄が停止表示される前に、前記複数列の装飾図柄の識別情報を予測可能とする第 2 演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【0299】

◇[態様 A 1 - 5]

複数列で変動する各列の装飾図柄を停止表示することで特別遊技の当落を報知する遊技機であって、

前記特別遊技に当選する変動において、前記複数列の各列のそれぞれを構成する装飾図柄を識別情報が同じである装飾図柄に変更し、前記複数列の装飾図柄が停止表示される前に、前記複数列の装飾図柄の識別情報を予測可能とする第 2 演出を実行可能な演出実行手段を備える、

ことを特徴とする遊技機。

【0300】

◇[態様 A 1 - 6]

態様 A 1 - 4 または態様 A 1 - 5 に記載の遊技機であって、

前記第 2 演出において停止表示される装飾図柄の識別情報は特定の数字の並びである、
ことを特徴とする遊技機。

【0301】

以下に図 57 ~ 図 63 を用いて演出変更演出について説明する。この演出変更演出は、装飾図柄の変動演出において実行される。すなわち、画像制御用マイコン 101 がサブ制御基板 90 から受信したコマンドを解析し、演出変更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 に画像を表示させる。ここでは、演出変更演出の実行に関係するフローチャートなどを最初に説明し、その後、演出変更演出 A ~ C を説明する。

【0302】

[変動演出中処理]

図 57 は、変動演出中処理（図 36 のステップ S 4305）のフローチャートである。この変動演出中処理は、図 44 に示した変動演出中処理に代わる処理となっている。具体的に、図 57 に示す変動演出中処理は、演出中ボタン処理（ステップ S 4706）を含む処理となっている。

【0303】

まず、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 S 4701）。変動演出中か否かは、例えば、変動演出タイマがゼロになっているか否かによって判定することができる。変動演出中ではない場合（ステップ S 4701：NO）、本処理を終了する。一方、変動演出中の場合（ステップ S 4701：YES）、演出中ボタン処理を実行し（ステップ S 4706）、その後、ステップ S 4702 へ移行する。

【0304】

ステップ S 4702 において、演出制御用マイコン 91 は、変動終了前コマンドをサブ RAM 94 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。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

10

20

30

40

50

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。

【0305】

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

10

【0306】

〔演出中ボタン処理〕

図58は、演出中ボタン処理（図57のステップS4706）のフローチャートである。

20

演出中ボタン処理において、演出制御用マイコン91は、現在時刻を取得する（ステップSA4701）。この処理は、例えば、演出制御用マイコン91がRTC（不図示）の情報を取得する処理である。もちろん、RTCを用いず、演出制御用マイコン91のCPU92が有するタイマ機能やクロック機能を用いてもよい。

【0307】

次に、演出制御用マイコン91は、時間帯を取得する（ステップSA4702）。後述するように、1日が3つの時間帯A、B、Cに分けられている（図59）。この処理は、取得した現在時刻が時間帯A～Cのうちのどの時間帯に該当するかを判定する処理である。

30

【0308】

次に、演出制御用マイコン91は、時間帯が別の時間帯に移動したか否かを判定する（ステップSA4703）。比較対象となる時間帯は、サブRAM94に記憶されている。ここでは、時間帯Aから時間帯Bへ移ったり、時間帯Bから時間帯Cへ移ったり、時間帯Cから時間帯Aへ移ったりしたときに肯定判定される。ここで時間帯が移動したと判定された場合（ステップSA4703：YES）、ステップSA4704へ移行する。一方、時間帯が移動していないと判定された場合（ステップSA4703：NO）、ステップSA4706へ移行する。

40

【0309】

ステップSA4704において、演出制御用マイコン91は、時間帯を更新記憶する。この処理は、サブRAM94に、現在時刻に対応する時間帯を記憶する処理である。

次に、演出制御用マイコン91は、ボタン有効期間を設定する（ステップSA4705）。ボタン有効期間は時間帯A～Cのそれぞれについて予め決められている。この処理は、現在の時間帯に合わせボタン有効期間を更新設定する処理である。その後、ステップSA4706へ移行する。

【0310】

ステップSA4706において、演出制御用マイコン91は、ボタン操作時処理を実行し、その後、演出中ボタン処理を終了する。

50

【0311】

図59は、時間帯とボタン有効期間（開始時点、有効期間）との対応関係を示す説明図である。

図59（A）に示すように、1日のうちの9：00～11：00が時間帯Aとなっており、11：00～17：00が時間帯Bとなっており、17：00～23：00が時間帯Cとなっている。

【0312】

時間帯Aに対応するボタン有効期間は、特定演出開始時から1秒となっている。時間帯Bに対応するボタン有効期間は、特定演出開始時から0.2秒、および、特定演出開始2秒後から0.2秒となっている。時間帯Cに対応するボタン有効期間は、特定演出開始時から3秒、特定演出開始4秒後から3秒となっている。これらを図で表したのが、図59（B）である。特定演出は、時刻 t_s から時刻 t_e まで実行されるものとする。

10

【0313】

本実施形態では、演出ボタン63の押下を促す演出は行われたい。したがって、図59に示したボタン有効期間は、いわゆる裏ボタンが有効となる期間となっている。そのため、押下難易度は、時間帯Aでは「普通」、時間帯Bでは「激難（げきむず）」、時間帯Cでは「容易」となっている。

【0314】

[ボタン操作時処理]

図60は、ボタン操作時処理（図58のステップSA4706）のフローチャートである。図60（A）は、演出変更演出Aに対応するボタン操作時処理であり、図60（B）は、演出変更演出B、Cに対応するボタン操作時処理である。

20

【0315】

図60（A）のボタン操作時処理において、演出制御用マイコン91は、演出ボタン63の押下があったか否かを判定する（ステップSA4801）。ここで演出ボタン63の押下があったと判定された場合（ステップSA4801：YES）、ステップSA4802へ移行する。一方、演出ボタン63の押下がないと判定された場合（ステップSA4801：NO）、以降の処理を実行せず、ボタン操作時処理を終了する。

【0316】

ステップSA4802において、演出制御用マイコン91は、ボタン有効期間か否かを判定する。ここでボタン有効期間であると判定された場合（ステップSA4802：YES）、ステップSA4803へ移行する。一方、ボタン有効期間でないと判定された場合（ステップSA4802：NO）、以降の処理を実行せず、ボタン操作時処理を終了する。

30

【0317】

ステップSA4803において、演出制御用マイコン91は、現在の変動が大当たり変動であるか否かを判定する。ここで大当たり変動であると判定された場合（ステップSA4803：YES）、ステップSA4804へ移行する。一方、大当たり変動でないと判定された場合（ステップSA4803：NO）、ステップSA4804の処理を実行せず、ボタン操作時処理を終了する。

40

ステップSA4804において、演出制御用マイコン91は、演出を差し替える。この演出の差し替えによって、当初予定されていた演出とは別の演出が実行されることになる。あるいは、当初予定されていた演出に並行して別の演出が実行されることになる。また、あるいは、当初予定されていた演出が徐々に別の演出に変化していくことになる。その後、ボタン操作時処理を終了する。

【0318】

図60（B）のボタン操作時処理において、演出制御用マイコン91は、演出ボタン63の押下があったか否かを判定する（ステップSA4901）。ここで演出ボタン63の押下があったと判定された場合（ステップSA4901：YES）、ステップSA4902へ移行する。一方、演出ボタン63の押下がないと判定された場合（ステップSA49

50

01：NO）、以降の処理を実行せず、ボタン操作時処理を終了する。

【0319】

ステップSA4902において、演出制御用マイコン91は、ボタン有効期間か否かを判定する。ここでボタン有効期間であると判定された場合（ステップSA4902：YES）、ステップSA4903へ移行する。一方、ボタン有効期間でないと判定された場合（ステップSA4902：NO）、以降の処理を実行せず、ボタン操作時処理を終了する。

【0320】

ステップSA4903において、演出制御用マイコン91は、少なくとも保留内に大当たりがあるか否かを判定する。なお、当該変動が大当たり変動である場合も肯定判定される。ここで保留内に大当たりがあると判定された場合（ステップSA4903：YES）、ステップSA4904へ移行する。一方、保留内に大当たりがないと判定された場合（ステップSA4903：NO）、ステップSA4906へ移行する。

【0321】

ステップSA4904において、演出制御用マイコン91は、チャンスモード滞在中か否かを判定する。ここでチャンスモード滞在中と判定された場合（ステップSA4904：YES）、ステップSA4906へ移行する。一方、チャンスモード滞在中でないと判定された場合（ステップSA4904：NO）、ステップSA4905へ移行する。

【0322】

ステップSA4905において、演出制御用マイコン91は、遊技モードを、チャンスモードへ移行させる。その後、ボタン操作時処理を終了する。

ステップSA4906において、演出制御用マイコン91は、遊技モードを、次のモードへ移行させる。チャンスモード滞在中である場合は、チャンスモードへの移行元のモードの次のモードへ移行させる。そして、その後、ボタン操作時処理を終了する。

【0323】

〔演出変更演出A〕

図61は、演出変更演出Aを説明するための図である。図61（A）～（F）では、演出変更演出Aの第1の例を示し、図61（G）～（L）では、演出変更演出Aの第2の例を示している。演出変更演出Aの第1の例は、当該変動が当たり変動でない場合またはボタン有効期間に演出ボタン63が押下されなかった場合を示している。一方、演出変更演出Aの第2の例は、当該変動が当たり変動であり、かつ、ボタン有効期間に演出ボタン63が押された場合を示している。

【0324】

演出変更演出Aの第1の例では、まず、図61（A）に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、装飾図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄8L、8C、8Rが変動を開始している。左中右の装飾図柄8L、8C、8Rは高速に変動して半透明や透明で表示されており、装飾図柄8L、8C、8Rを認識することは困難となっている。なお、表示画面7aの下部には、4つの保留アイコン9Aおよび当該変動アイコン9Cが表示されている。

【0325】

次に、図61（B）に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、装飾図柄が所定のリーチ態様で停止する演出である。ここでは、左右の装飾図柄8L、8Rがともに「6」図柄で停止してリーチ態様を形成している。以下、リーチ態様を形成する2つの図柄を「リーチ図柄」とも呼ぶ。

【0326】

次に、図61（C）～（E）に示すように、群予告演出が実行される。群予告演出は、所定画像が群をなして移動する演出である。群予告演出は、当たりへの期待度が相対的に高いことを示している。演出変更演出Aでは、群予告演出が「特定演出」に相当している。そして、当該変動が当たり変動でないか（ステップSA4803：NO）、ボタン有効期間に演出ボタン63が押下されなかったものとする（ステップSA4801：YES、

ステップ S A 4 8 0 2 : N O) 。この場合は、演出が差し替えられないため、当初予定通りに味方キャラクタ画像 M C G だけを用いた演出が行われる。

【 0 3 2 7 】

図 6 1 (C) では、味方キャラクタ画像 M C G が表示画面 7 a の右端からフレームインしている。そして、表示画面 7 a に向かって左方向へ速度 v で移動している。図 6 1 (D) では、表示画面 7 a の右端からフレームインした味方キャラクタ画像 M C G が表示画面 7 a の中央部まで移動している。これにより、リーチ図柄である「6」図柄が視認困難な状態となっている。味方キャラクタ画像 M C G は、速度 v で左方向への移動を続ける。図 6 1 (E) では、味方キャラクタ画像 M C G は、左方向へ速度 v でさらに移動していき、表示画面 7 a の左端からフレームアウトしている。

10

【 0 3 2 8 】

次に、図 6 1 (F) に示すように、ノーマルリーチ演出が実行される。ノーマルリーチ演出は、最終停止図柄である中装飾図柄 8 C が、リーチ図柄である「6」図柄で停止するか否かを煽る演出である。もちろん、S P リーチ演出に発展する場合もある。

【 0 3 2 9 】

演出変更演出 A の第 2 の例では、まず、図 6 1 (G) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、装飾図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄 8 L 、 8 C 、 8 R が変動を開始している。左中右の装飾図柄 8 L 、 8 C 、 8 R は高速に変動して半透明や透明で表示されており、装飾図柄 8 L 、 8 C 、 8 R を認識することは困難となっている。なお、表示画面 7 a の下部には、4 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。

20

【 0 3 3 0 】

次に、図 6 1 (H) に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、装飾図柄が所定のリーチ態様で停止する演出である。ここでは、左右の装飾図柄 8 L 、 8 R がともに「6」図柄で停止してリーチ態様を形成している。以下、リーチ態様を形成する 2 つの図柄を「リーチ図柄」とも呼ぶ。

【 0 3 3 1 】

次に、図 6 1 (I) ~ (K) に示すように、群予告演出が実行される。群予告演出は、所定画像が群をなして移動する演出である。群予告演出は、当たりへの期待度が相対的に高いことを示している。演出変更演出 A では、群予告演出が「特定演出」に相当している。そして、当該変動が当たり変動であり (図 6 0 (A) のステップ S A 4 8 0 3 : Y E S) 、ボタン有効期間に演出ボタン 6 3 が押下されたものとする (ステップ S A 4 8 0 1 : Y E S 、ステップ S A 4 8 0 2 : Y E S) 。この場合は、演出が差し替えられて (ステップ S A 4 8 0 4) 、味方キャラクタ画像 M C G がスマイル画像 S G に変化する。

30

【 0 3 3 2 】

図 6 1 (I) では、味方キャラクタ画像 M C G が表示画面 7 a の右端からフレームインしている。そして、表示画面 7 a に向かって左方向へ速度 v で移動している。ここで、ボタン有効期間に演出ボタン 6 3 が押下されたものとする。図 6 1 (J) では、表示画面 7 a の右端からフレームインした味方キャラクタ画像 M C G がスマイル画像 S G に変化して表示画面 7 a の中央部まで移動している。これにより、リーチ図柄である「6」図柄が視認困難な状態となっている。スマイル画像 S G は、速度 v で左方向への移動を続ける。図 6 1 (K) では、スマイル画像 S G は、左方向へ速度 v でさらに移動していき、表示画面 7 a の左端からフレームアウトしている。

40

【 0 3 3 3 】

次に、図 6 1 (L) に示すように、ノーマルリーチ演出が実行される。ノーマルリーチ演出は、最終停止図柄である中装飾図柄 8 C が、リーチ図柄である「6」図柄で停止するか否かを煽る演出である。もちろん、S P リーチ演出に発展する場合もある。

【 0 3 3 4 】

〔演出変更演出 B〕

図 6 2 は、演出変更演出 B を説明するための図である。図 6 2 (A) ~ (F) では、演

50

出変更演出Bの第1の例を示し、図62(G)～(L)では、演出変更演出Bの第2の例を示している。演出変更演出Bの第1の例は、保留内(当該変動を含む)に当たらない場合であり、かつ、ボタン有効期間に演出ボタン63が1回押下された場合を示している。一方、演出変更演出Bの第2の例は、保留内(当該変動を含む)に当たりがある場合であり、かつ、ボタン有効期間に演出ボタン63が1回押下された場合を示している。通常は、演出ボタン63の押下により、「春モード」→「夏モード」→「秋モード」→「冬モード」→「春モード」→・・・と遊技モードが移行させられるのであるが、保留内(当該変動を含む)に当たりがある場合には、「スペシャルモード」へ移行させられる。

【0335】

演出変更演出Bの第1の例では、まず、図62(A)に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、装飾図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄8L、8C、8Rが変動を開始している。左中右の装飾図柄8L、8C、8Rは高速に変動して半透明や透明で表示されており、装飾図柄8L、8C、8Rを認識することは困難となっている。なお、表示画面7aの下部には、4つの保留アイコン9Aおよび当該変動アイコン9Cが表示されている。さらに、表示画面7aの周縁部には、細実線の矩形画像が表示されており、この矩形画像に重ねて「春モード」の表示が行われている。演出変更演出Bでは、装飾図柄の変動演出が「特定演出」となっている。

【0336】

次に、図62(B)に示すように、左図柄停止演出が実行される。左図柄停止演出は、左装飾図柄が停止する演出である。ここでは、左装飾図柄8Lが「6」図柄で停止している。中装飾図柄8Cおよび右装飾図柄8Rは、高速変動を続けている。ここでも、表示画面7aの下部には、4つの保留アイコン9Aおよび当該変動アイコン9Cが表示されている。そして、ボタン有効期間に演出ボタン63が押下されたものとする。ボタン有効期間に演出ボタン63が押下されたことにより、夏モードへ移行する(図60(B)のステップSA4901:YES、ステップSA4902:YES、ステップSA4903:NO、ステップSA4906)。これにより、表示画面7aの周縁部には、太実線の矩形画像が表示されており、この矩形画像に重ねて「夏モード」の表示が行われている。

【0337】

次に、図62(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、装飾図柄が所定のリーチ態様で停止する演出である。ここでは、右装飾図柄8Rが「6」図柄で停止し、左装飾図柄8Lとともにリーチ態様を形成している。ここでも、表示画面7aの周縁部には、太実線の矩形画像が表示されており、この矩形画像に重ねて「夏モード」の表示が行われている。

【0338】

次に、図62(D)に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクターと敵キャラクターとが戦いを繰り広げる演出である。ここでは、味方キャラクターCRAと敵キャラクターCRBとが表示画面7aの中央部で対峙している。ここでも、表示画面7aの周縁部には、太実線の矩形画像が表示されており、この矩形画像に重ねて「夏モード」の表示が行われている。

【0339】

次に、図62(E)に示すように、最終決戦演出が実行される。最終決戦演出は、バトル演出の終盤に味方キャラクターと敵キャラクターとが戦って勝敗を決する演出である。ここでは、味方キャラクターCRAと敵キャラクターCRBとが表示画面7aの中央部で激突する直前を示している。ここでも、表示画面7aの周縁部には、太実線の矩形画像が表示されており、この矩形画像に重ねて「夏モード」の表示が行われている。

【0340】

次に、図62(F)に示すように、当落報知演出が実行される。当落報知演出は、装飾図柄の組み合わせで当落を報知する演出である。ここでは、装飾図柄8L、8C、8Rがリーチハズレ態様の「676」で停止し、ハズレであることが報知されている。ここでも、表示画面7aの周縁部には、太実線の矩形画像が表示されており、この矩形画像に重ね

て「夏モード」の表示が行われている。また、表示画面 7 a の下部には、4 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。

【0341】

演出変更演出 B の第 2 の例では、まず、図 6 2 (G) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、装飾図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始している。左中右の装飾図柄 8 L、8 C、8 R は高速に変動して半透明や透明で表示されており、装飾図柄 8 L、8 C、8 R を認識することは困難となっている。なお、表示画面 7 a の下部には、4 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。さらに、表示画面 7 a の周縁部には、細実線の矩形画像が表示されており、この矩形画像に重ねて「春モード」の表示が行われている。演出変更演出 B では、装飾図柄の変動演出が「特定演出」となっている。

10

【0342】

次に、図 6 2 (H) に示すように、左図柄停止演出が実行される。左図柄停止演出は、左装飾図柄が停止する演出である。ここでは、左装飾図柄 8 L が「6」図柄で停止している。中装飾図柄 8 C および右装飾図柄 8 R は、高速変動を続けている。ここでも、表示画面 7 a の下部には、4 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。そして、ボタン有効期間に演出ボタン 6 3 が押下されたものとする。ボタン有効期間に演出ボタン 6 3 が押下されたことにより、スペシャルモードへ移行する(図 6 0 (B) のステップ S A 4 9 0 1 : Y E S、ステップ S A 4 9 0 2 : Y E S、ステップ S A 4 9 0 3 : Y E S、ステップ S A 4 9 0 4 : N O、ステップ S A 4 9 0 5)。これにより、表示画面 7 a の周縁部には、太破線の矩形画像が表示されており、この矩形画像に重ねて「スペシャルモード」の表示が行われている。

20

【0343】

次に、図 6 2 (I) に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、装飾図柄が所定のリーチ態様で停止する演出である。ここでは、右装飾図柄 8 R が「6」図柄で停止し、左装飾図柄 8 L とともにリーチ態様を形成している。ここでも、表示画面 7 a の周縁部には、太破線の矩形画像が表示されており、この矩形画像に重ねて「スペシャルモード」の表示が行われている。

【0344】

次に、図 6 2 (J) に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクタと敵キャラクタとが戦いを繰り広げる演出である。ここでは、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とが表示画面 7 a の中央部で対峙している。ここでも、表示画面 7 a の周縁部には、太破線の矩形画像が表示されており、この矩形画像に重ねて「スペシャルモード」の表示が行われている。

30

【0345】

次に、図 6 2 (K) に示すように、最終決戦演出が実行される。最終決戦演出は、バトル演出の終盤に味方キャラクタと敵キャラクタとが戦って勝敗を決する演出である。ここでは、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とが表示画面 7 a の中央部で激突する直前を示している。ここでも、表示画面 7 a の周縁部には、太破線の矩形画像が表示されており、この矩形画像に重ねて「スペシャルモード」の表示が行われている。

40

【0346】

次に、図 6 2 (L) に示すように、当落報知演出が実行される。当落報知演出は、装飾図柄の組み合わせで当落を報知する演出である。ここでは、装飾図柄 8 L、8 C、8 R がリーチハズレ態様の「676」で停止し、ハズレであることが報知されている。ここでも、表示画面 7 a の周縁部には、太破線の矩形画像が表示されており、この矩形画像に重ねて「スペシャルモード」の表示が行われている。また、表示画面 7 a の下部には、4 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。

【0347】

〔演出変更演出 C〕

図 6 3 は、演出変更演出 C を説明するための図である。図 6 3 (A) ~ (F) では、演

50

出変更演出Cの第1の例を示し、図63(G)～(L)では、演出変更演出Cの第2の例を示している。演出変更演出Cの第1の例は、保留内(当該変動を含む)に当たらない場合であり、かつ、ボタン有効期間に演出ボタン63が2回押下された場合を示している。一方、演出変更演出Cの第2の例は、保留内(当該変動を含む)に当たりがある場合であり、かつ、ボタン有効期間に演出ボタン63が2回押下された場合を示している。通常は、演出ボタン63の押下により、「春モード」→「夏モード」→「秋モード」→「冬モード」→「春モード」→・・・と遊技モードが移行させられるのであるが、保留内(当該変動を含む)に当たりがある場合には、「スペシャルモード」へ移行させられる。

【0348】

演出変更演出Cの第1の例では、まず、図63(A)に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、装飾図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄8L、8C、8Rが変動を開始している。左中右の装飾図柄8L、8C、8Rは高速に変動して半透明や透明で表示されており、装飾図柄8L、8C、8Rを認識することは困難となっている。なお、表示画面7aの下部には、4つの保留アイコン9Aおよび当該変動アイコン9Cが表示されている。さらに、表示画面7aの周縁部には、細実線の矩形画像が表示されており、この矩形画像に重ねて「春モード」の表示が行われている。演出変更演出Cでは、装飾図柄の変動演出が「特定演出」となっている。

【0349】

次に、図63(B)に示すように、左図柄停止演出が実行される。左図柄停止演出は、左装飾図柄が停止する演出である。ここでは、左装飾図柄8Lが「6」図柄で停止している。中装飾図柄8Cおよび右装飾図柄8Rは、高速変動を続けている。ここでも、表示画面7aの下部には、4つの保留アイコン9Aおよび当該変動アイコン9Cが表示されている。そして、ボタン有効期間に演出ボタン63が押下されたものとする。ボタン有効期間に演出ボタン63が押下されたことにより、夏モードへ移行する(図60(B)のステップSA4901:YES、ステップSA4902:YES、ステップSA4903:NO、ステップSA4906)。これにより、表示画面7aの周縁部には、太実線の矩形画像が表示されており、この矩形画像に重ねて「夏モード」の表示が行われている。

【0350】

次に、図63(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、装飾図柄が所定のリーチ態様で停止する演出である。ここでは、右装飾図柄8Rが「6」図柄で停止し、左装飾図柄8Lとともにリーチ態様を形成している。ここでも、表示画面7aの周縁部には、太実線の矩形画像が表示されており、この矩形画像に重ねて「夏モード」の表示が行われている。

【0351】

次に、図63(D)に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクターと敵キャラクターとが戦いを繰り広げる演出である。ここでは、味方キャラクターCRAと敵キャラクターCRBとが表示画面7aの中央部で対峙している。ここで、ボタン有効期間に演出ボタン63が押下されたものとする。ボタン有効期間に演出ボタン63が押下されたことにより、秋モードへ移行する(図60(B)のステップSA4901:YES、ステップSA4902:YES、ステップSA4903:NO、ステップSA4906)。これにより、表示画面7aの周縁部には、細破線の矩形画像が表示されており、この矩形画像に重ねて「秋モード」の表示が行われている。

【0352】

次に、図63(E)に示すように、最終決戦演出が実行される。最終決戦演出は、バトル演出の終盤に味方キャラクターと敵キャラクターとが戦って勝敗を決する演出である。ここでは、味方キャラクターCRAと敵キャラクターCRBとが表示画面7aの中央部で激突する直前を示している。ここでも、表示画面7aの周縁部には、細破線の矩形画像が表示されており、この矩形画像に重ねて「秋モード」の表示が行われている。

【0353】

次に、図63(F)に示すように、当落報知演出が実行される。当落報知演出は、装飾

10

20

30

40

50

図柄の組み合わせで当落を報知する演出である。ここでは、装飾図柄 8 L、8 C、8 R がリーチハズレ態様の「6 7 6」で停止し、ハズレであることが報知されている。ここでも、表示画面 7 a の周縁部には、細破線の矩形画像が表示されており、この矩形画像に重ねて「秋モード」の表示が行われている。また、表示画面 7 a の下部には、4 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。

【0354】

演出変更演出 C の第 2 の例では、まず、図 6 3 (G) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、装飾図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始している。左中右の装飾図柄 8 L、8 C、8 R は高速に変動して半透明や透明で表示されており、装飾図柄 8 L、8 C、8 R を認識することは困難となっている。なお、表示画面 7 a の下部には、4 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。さらに、表示画面 7 a の周縁部には、細実線の矩形画像が表示されており、この矩形画像に重ねて「春モード」の表示が行われている。演出変更演出 C では、装飾図柄の変動演出が「特定演出」となっている。

【0355】

次に、図 6 3 (H) に示すように、左図柄停止演出が実行される。左図柄停止演出は、左装飾図柄が停止する演出である。ここでは、左装飾図柄 8 L が「6」図柄で停止している。中装飾図柄 8 C および右装飾図柄 8 R は、高速変動を続けている。ここでも、表示画面 7 a の下部には、4 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。そして、ボタン有効期間に演出ボタン 6 3 が押下されたものとする。ボタン有効期間に演出ボタン 6 3 が押下されたことにより、スペシャルモードへ移行する（図 6 0 (B) のステップ S A 4 9 0 1 : Y E S、ステップ S A 4 9 0 2 : Y E S、ステップ S A 4 9 0 3 : Y E S、ステップ S A 4 9 0 4 : N O、ステップ S A 4 9 0 5）。これにより、表示画面 7 a の周縁部には、太破線の矩形画像が表示されており、この矩形画像に重ねて「スペシャルモード」の表示が行われている。

【0356】

次に、図 6 3 (I) に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、装飾図柄が所定のリーチ態様で停止する演出である。ここでは、右装飾図柄 8 R が「6」図柄で停止し、左装飾図柄 8 L とともにリーチ態様を形成している。ここでも、表示画面 7 a の周縁部には、太破線の矩形画像が表示されており、この矩形画像に重ねて「スペシャルモード」の表示が行われている。

【0357】

次に、図 6 3 (J) に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクタと敵キャラクタとが戦いを繰り広げる演出である。ここでは、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とが表示画面 7 a の中央部で対峙している。ここで、ボタン有効期間に演出ボタン 6 3 が押下されたものとする。ボタン有効期間に演出ボタン 6 3 が押下されたことにより、スペシャルモードから夏モードへ移行する（図 6 0 (B) のステップ S A 4 9 0 1 : Y E S、ステップ S A 4 9 0 2 : Y E S、ステップ S A 4 9 0 3 : Y E S、ステップ S A 4 9 0 4 : Y E S、ステップ S A 4 9 0 6）。これにより、表示画面 7 a の周縁部には、太実線の矩形画像が表示されており、この矩形画像に重ねて「夏モード」の表示が行われている。通常は、春モード→夏モードと移行させられるのであるが、春モード→スペシャルモードと移行させられた場合、スペシャルモード→夏モードと移行させられる。つまり、スペシャルモードへの移行元（春モード）を記憶しておき（図 6 0 (B) のステップ S A 4 9 0 5）、その移行元（春モード）に対する次のモード（夏モード）へ移行させるのである（ステップ S A 4 9 0 6）。

【0358】

次に、図 6 3 (K) に示すように、最終決戦演出が実行される。最終決戦演出は、バトル演出の終盤に味方キャラクタと敵キャラクタとが戦って勝敗を決する演出である。ここでは、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とが表示画面 7 a の中央部で激突する直前を示している。ここでも、表示画面 7 a の周縁部には、太実線の矩形画像が表示され

ており、この矩形画像に重ねて「夏モード」の表示が行われている。

【0359】

次に、図63(L)に示すように、当落報知演出が実行される。当落報知演出は、装飾図柄の組み合わせで当落を報知する演出である。ここでは、装飾図柄8L、8C、8Rがリーチハズレ態様の「676」で停止し、ハズレであることが報知されている。ここでも、表示画面7aの周縁部には、太実線の矩形画像が表示されており、この矩形画像に重ねて「夏モード」の表示が行われている。また、表示画面7aの下部には、4つの保留アイコン9Aおよび当該変動アイコン9Cが表示されている。

【0360】

〔効果例〕

以下に、演出変更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、演出ボタン63の押下が有効となる期間には、所定の時間帯A～Cごとに設定される期間であるボタン有効期間が含まれる(図59)。計時手段によって時間帯を判定することにより、判定された時間帯に対応させてボタン有効期間を切り替える(図58)。この構成によれば、演出ボタン63の押下が有効となるボタン有効期間が1日の時間帯によって変更設定されるため、裏ボタンとして機能する期間が相対的に長くなり、遊技の興趣を向上させることができる。

なお、ボタン有効期間が「特別期間」に相当し、演出ボタン63が「操作手段」に相当し、演出制御用マイコン91の計時機能(例えばRTC)が「計時手段」に相当する。

【0361】

〔効果2〕

上記実施形態の遊技機1では、ボタン有効期間を報知しない。この構成によれば、ボタン有効期間が裏ボタンとしての有効期間となるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【0362】

〔効果3〕

上記実施形態の遊技機1では、ボタン有効期間が群予告演出(図61(C)～(E))の実行期間内に設定されており、ボタン有効期間に演出ボタン63が押下されると、所定条件が成立している場合、味方キャラクタ画像MCGを用いた群予告演出に代え、スマイル画像SGを用いた群予告演出を実行する(図61(I)～(K))。また、ボタン有効期間が変動演出(図62、63)の実行期間内に設定されており、ボタン有効期間に演出ボタン63が押下されると、所定条件が成立している場合、遊技モードの移行先が「スペシャルモード」となる(図62(H)、図63(H))。この構成によれば、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。

なお、味方キャラクタ画像MCGを用いた群予告演出が「第1演出」に相当し、スマイル画像MCGを用いた群予告演出が「第2演出」に相当する。また、春モードの演出が「第1演出」に相当し、スペシャルモードの演出が「第2演出」に相当する。

【0363】

〔効果4〕

上記実施形態の遊技機1では、ボタン有効期間が変動演出(図62、63)の実行期間内に設定されており、ボタン有効期間に演出ボタン63が押下されると、所定条件が成立していない場合、遊技モードの移行先が「夏モード」となる(図62(B)、図63(B))。この構成によれば、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。

なお、春モードの演出が「第1演出」に相当し、夏モードの演出が「第3演出」に相当する。

【0364】

〔効果5〕

上記実施形態の遊技機1では、演出変更の所定条件は、当該変動が大当たり変動である

10

20

30

40

50

場合に成立する（図 60（A）のステップ S A 4 8 0 3）。または、保留内に大当たりがある場合に成立する。（図 60（B）のステップ S A 4 9 0 3）。この構成によれば、遊技者の関心を惹くことができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 3 6 5 】

〔変形例〕

以下に、演出変更演出の変形例を示す。

〔変形例 1〕

上記実施形態では、味方キャラクタ画像 M C G を用いた群予告演出（第 1 演出）に代え、当該変動が大当たり変動となっている場合に演出ボタン 6 3 の有効操作があると、スマイル画像 S G を用いた群予告演出（第 2 演出）に変更していた。すなわち、第 1 演出に代えて第 2 演出を実行していた。これに対し、第 1 演出に加えて第 2 演出を実行するようにしてもよい。例えば、味方キャラクタ画像 M S G およびスマイル画像 S G の両方を用いた群予告演出を行うという具合である。

10

【 0 3 6 6 】

〔変形例 2〕

上記実施形態では、春モードの演出（第 1 演出）に代え、保留内に大当たりがある場合に演出ボタン 6 3 の有効操作があると、スペシャルモードの演出（第 2 演出）に変更していた。すなわち、第 1 演出に代えて第 2 演出を実行していた。これに対し、第 1 演出に加えて第 2 演出を実行するようにしてもよい。例えば、通常の春モードにはない演出を加えるという具合である。

20

【 0 3 6 7 】

〔変形例 3〕

上記実施形態では、当該変動が大当たり変動であること、保留内に大当たりがあることを所定条件としていた。これに対し、例えば、特定の大当たり当たっていること、演出を変更するか否かの抽選に当選したこと、当該変動が小当たり変動であること、保留内に小当たりがあること、などを所定条件にしてもよい。これらの条件は、単独で用いてもよいし、組み合わせて用いてもよい。

【 0 3 6 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。

30

◇〔態様 B 1 - 1〕

遊技者が操作可能な操作手段と、

時計機能を有する計時手段と、を備える遊技機であって、

前記操作手段の操作が有効となる期間には、所定の時間帯ごとに設定される期間である特別期間が含まれ、

前記計時手段によって前記時間帯を判定することにより、判定された前記時間帯に対応させて前記特別期間を切り替える、

ことを特徴とする遊技機。

【 0 3 6 9 】

◇〔態様 B 1 - 2〕

態様 B 1 - 1 に記載の遊技機であって、

前記特別期間は、報知されない、

ことを特徴とする遊技機。

40

【 0 3 7 0 】

◇〔態様 B 1 - 3〕

態様 B 1 - 1 に記載の遊技機であって、

前記特別期間が第 1 演出の実行期間内に設定されており、当該特別期間に前記操作手段が操作されると、所定条件が成立している場合、第 1 演出に加えまたは代え第 2 演出を実行する演出実行手段を備える、

ことを特徴とする遊技機。

50

【0371】

◇[態様B1-4]

態様B1-3に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記第1演出の実行期間内の前記特別期間に前記操作手段が操作されると、所定条件が成立していない場合、第1演出に加えまたは代え第3演出を実行する、

ことを特徴とする遊技機。

【0372】

◇[態様B1-5]

態様B1-3または態様B1-4に記載の遊技機であって、

前記所定条件は、当たり抽選に当選している場合に成立する、

ことを特徴とする遊技機。

【0373】

以下に図64～図69を用いて設定示唆演出について説明する。この設定示唆演出は、装飾図柄の変動演出において実行される。すなわち、画像制御用マイコン101がサブ制御基板90から受信したコマンドを解析し、設定示唆演出を実行する指示が含まれていると、ROM103から対応する画像データを読み出して画像表示装置7の表示画面7aに画像を表示させる。ここでは、設定示唆演出の実行に関係するフローチャートなどを最初に説明し、その後、設定示唆演出A、Bを説明する。

【0374】

[変動演出中処理]

図64は、変動演出中処理（図36のステップS4305）のフローチャートである。この変動演出中処理は、図44に示した変動演出中処理に代わる処理となっている。具体的に、図64に示す変動演出中処理は、演出中ボタン処理（ステップS4707）を含む処理となっている。

【0375】

まず、演出制御用マイコン91は、変動演出中か否かの判定をおこなう（ステップS4701）。変動演出中か否かは、例えば、変動演出タイマがゼロになっているか否かによって判定することができる。変動演出中ではない場合（ステップS4701：NO）、本処理を終了する。一方、変動演出中の場合（ステップS4701：YES）、演出中ボタン処理を実行し（ステップS4707）、その後、ステップS4702へ移行する。

【0376】

ステップS4702において、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。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。

【0377】

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

10

20

30

40

50

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

【0378】

〔設定情報について〕

遊技機1の設定情報について説明する。

上述したように遊技機1では、大当たり判定テーブルT1（図8（A））を参照することで大当たりであるか否かを判定する。大当たり判定テーブルT1（図8（A））では、通常確率状態と高確率状態とでそれぞれ大当たり確率が設定されている。これに対し、設定示唆演出においては、遊技機1は、通常確率状態と高確率状態とでそれぞれ大当たり確率が6段階で設定できるようになっている。この設定は、例えばホール側で行われる。具体的には、設定変更装置を操作することで設定を「1」～「6」のいずれかに設定する。

「1」～「6」の数字は、設定情報、設定値、設定などと呼ばれる。設定情報は、数字が小さいほど大当たり確率が低くなっている。例えば、設定情報が「1」では、通常確率状態における大当たり確率が $1/300$ 、高確率状態における大当たり確率が $1/30$ 、設定情報が「2」では、通常確率状態における大当たり確率が $1/290$ 、高確率状態における大当たり確率が $1/29$ 、設定情報が「3」では、通常確率状態における大当たり確率が $1/280$ 、高確率状態における大当たり確率が $1/28$ 、設定情報が「4」では、通常確率状態における大当たり確率が $1/270$ 、高確率状態における大当たり確率が $1/27$ 、設定情報が「5」では、通常確率状態における大当たり確率が $1/260$ 、高確率状態における大当たり確率が $1/26$ 、設定情報が「6」では、通常確率状態における大当たり確率が $1/250$ 、高確率状態における大当たり確率が $1/25$ 、という具合である。したがって、遊技者は、設定のよい遊技機、すなわち設定情報の数字が大きい遊技機で遊技をする方が有利になる。そのため、遊技者にとって、設定情報の推測は重要になっている。設定示唆演出は、設定情報を示唆する演出である。なお、設定情報は、メインRAM93およびサブRAM94に格納される。

【0379】

〔演出中ボタン処理〕

図65は、演出中ボタン処理（図64のステップS4707）のフローチャートである。

演出中ボタン処理において、演出制御用マイコン91は、演出ボタン63の押下があったか否かを判定する（ステップSB4701）。ここで演出ボタン63の押下があったと判定された場合（ステップSB4701：YES）、ステップSB4702へ移行する。一方、演出ボタン63の押下がないと判定された場合（ステップS4701：NO）、以降の処理を実行せず、演出中ボタン処理を終了する。

【0380】

ステップSB4702において、演出制御用マイコン91は、設定情報を読み出す。この処理は、上述したようにサブRAM94に格納されている設定情報を読み出す処理である。

【0381】

次に、演出制御用マイコン91は、ボタン有効期間であるか否かを判定する（ステップSB4703）。この処理は、演出ボタン63の押下が有効となる期間であるか否かを判定する処理である。ここでボタン有効期間であると判定された場合（ステップSB4703：YES）、ステップSB4704へ移行する。一方、ボタン有効期間でないと判定された場合（ステップSB4703：NO）、ステップSB4704の処理を実行せず、演出中ボタン処理を終了する。

【0382】

ステップ S B 4 7 0 4 において、演出制御用マイコン 9 1 は、有効示唆処理を実行する。有効示唆処理は、演出ボタン 6 3 の押下が有効であることを示唆する処理である。具体的には、演出ボタン 6 3 の押下に合わせ、スピーカ 6 7 から特定の音（音声を含む）を出力したり、盤ランプ 5、枠ランプ 6 6 を光らせたり、画像表示装置 7 の表示画面 7 a、サブ表示画面 6 4 に特定の画像を表示したり、第 1 可動役物 1 4、第 2 可動役物 1 5 などを駆動させたりする。

【 0 3 8 3 】

〔設定示唆演出 A におけるボタン有効期間〕

図 6 6 は、設定示唆演出 A における設定情報とボタン有効期間との対応関係を示す説明図である。図 6 6 (A) は、設定情報、ボタン有効期間、および、有効時間を表にした図である。図 6 6 (B) は、特定演出とボタン有効期間との関係を示すタイミングチャートである。

10

【 0 3 8 4 】

図 6 6 に示すように、設定情報「1」および設定情報「2」では、ボタン有効期間が「特定演出開始後 3 ～ 4 秒」となっている。このときの有効期間は 1 秒である。設定情報「3」および設定情報「4」では、ボタン有効期間が「特定演出開始後 2 ～ 6 秒」となっている。このときの有効期間は 4 秒である。設定情報「5」および設定情報「6」では、ボタン有効期間が「特定演出開始後 1 ～ 6 秒」となっている。このときの有効期間は 5 秒である。これらのボタン有効期間は、報知されることはない。つまり、これらのボタン有効期間は、いわゆる裏ボタンの有効期間となっている。

20

【 0 3 8 5 】

〔設定示唆演出 A 〕

図 6 7 は、設定示唆演出 A を説明するための図である。図 6 7 (A) ～ (F) はバトル演出を時系列に並べたものである。ここでは、バトル演出が、ボタン有効期間を決定するための「特定演出」に相当する。したがって、図 6 7 の右側に示すように、バトル演出の開始時点が特定演出の開始時点 t_s となり、バトル演出の終了時点が特定演出の終了時点 t_e となる。

【 0 3 8 6 】

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。最終的に味方キャラクター C R A が勝利することで、大当たりが確定する。

30

【 0 3 8 7 】

まず、図 6 7 (A) に示すように、バトル開始演出が実行される。バトル開始演出は、バトル演出の開始を報知する演出である。ここでは、表示画面 7 a の中央部に「バトルスタート」というメッセージ画像 M S G が表示されている。

【 0 3 8 8 】

次に、図 6 7 (B) に示すように、両者対峙演出が実行される。両者対峙演出は、味方キャラクター C R A と敵キャラクター C R B とが表示画面 7 a の中央で対峙する演出である。

【 0 3 8 9 】

次に、図 6 7 (C) に示すように、味方劣勢演出が実行される。味方劣勢演出は、味方キャラクター C R A が敵キャラクター C R B に押されて、表示画面 7 a の右側に押しやられる演出である。

40

【 0 3 9 0 】

次に、図 6 7 (D) に示すように、味方優勢演出が実行される。味方優勢演出は、味方キャラクター C R A が敵キャラクター C R B を押し、敵キャラクター C R B を表示画面 7 a の左側へ押しやる演出である。

【 0 3 9 1 】

次に、図 6 7 (E) に示すように、両者激突演出が実行される。両者激突演出は、味方キャラクター C R A と敵キャラクター C R B とが表示画面 7 a の中央で激突する演出である。この演出の後、味方キャラクター C R A の勝敗が決定される。

【 0 3 9 2 】

50

次に、図 6 7 (F) に示すように、味方勝利演出が実行される。味方勝利演出は、味方キャラクタが勝利したことを報知する演出である。ここでは、表示画面 7 a の中央に味方キャラクタ C R A が表示され、「勝利」というメッセージ画像 M S G が表示されている。これにより、大当たりが確定することとなる。なお、当該変動がハズレ変動である場合、味方敗北演出が実行される。味方敗北演出は、味方キャラクタが敗北したことを報知する演出である。この場合、例えば、表示画面 7 a の中央に敵キャラクタ C R B が表示され、「敗北」というメッセージ画像が表示されるという具合である。

【0393】

このようなバトル演出の途中で、遊技者が、演出ボタン 6 3 を押下したものとする。具体的には、図 6 7 の右側に示すように、4 つのタイミング A ~ D のいずれかで演出ボタン 6 3 を押下したものとして説明を続ける。

10

【0394】

タイミング A で演出ボタン 6 3 を押下した場合、設定情報が「5」、「6」の場合に、押下が有効であったことが示唆される(図 6 6)。タイミング B で演出ボタン 6 3 を押下した場合、設定情報が「3」~「6」の場合に、押下が有効であったことが示唆される(図 6 6)。タイミング C で演出ボタン 6 3 を押下した場合、設定情報が「1」~「6」の場合に、押下が有効であったことが示唆される(図 6 6)。タイミング D で演出ボタン 6 3 を押下した場合、設定情報が「3」~「6」の場合に、押下が有効であったことが示唆される。押下が有効であったことの示唆は、例えば、スピーカ 6 7 を介して特定の音を出力することにより行われる。

20

【0395】

〔設定示唆演出 B におけるボタン有効期間〕

図 6 8 は、設定示唆演出 B における設定情報とボタン有効期間との対応関係を示す説明図である。図 6 8 (A) は、設定情報、ボタン有効期間、および、有効時間を表にした図である。図 6 8 (B) は、特定演出とボタン有効期間との関係を示すタイミングチャートである。

【0396】

図 6 8 に示すように、設定情報「1」、設定情報「3」および設定情報「5」では、ボタン有効期間が「特定演出開始後 2 ~ 5 秒」となっている。このときの有効期間は 3 秒である。設定情報「2」、設定情報「4」および設定情報「6」では、ボタン有効期間が「特定演出開始後 1 ~ 6 秒」となっている。このときの有効期間は 5 秒である。これらのボタン有効期間は、報知されることはない。つまり、これらのボタン有効期間は、いわゆる裏ボタンの有効期間となっている。

30

【0397】

〔設定示唆演出 B〕

図 6 9 は、設定示唆演出 B を説明するための図である。図 6 9 (A) ~ (F) は装飾図柄の変動演出を時系列に並べたものである。ここでは、装飾図柄の変動演出が、ボタン有効期間を決定するための「特定演出」に相当する。したがって、図 6 9 の右側に示すように、装飾図柄の変動演出の開始時点が特定演出の開始時点 t s となり、装飾図柄の変動演出の終了時点が特定演出の終了時点 t e となる。

40

【0398】

まず、図 6 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、装飾図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始し高速変動をしている。

【0399】

次に、図 6 9 (B) に示すように、左図柄停止前演出が実行される。左図柄停止前演出は、左装飾図柄の変動速度(移動速度)が遅くなって視認可能な状態となる演出である。ここでは、左装飾図柄 8 L として、「4」図柄、「5」図柄、「6」図柄、「7」図柄が矢印 Y で示す方向へ移動している。なお、「7」図柄の大部分は表示画面 7 a からフレームアウトしている。

50

【0400】

次に、図69(C)に示すように、右図柄停止前演出が実行される。右図柄停止前演出は、右装飾図柄の変動速度(移動速度)が遅くなって視認可能な状態となる演出である。ここでは、「6」図柄、「5」図柄、「4」図柄、「3」図柄が矢印Yで示す方向へ移動している。なお、「3」図柄の大部分は表示画面7aからフレームアウトしている。なお、左装飾図柄8Lは「5」図柄で停止している。

【0401】

次に、図69(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、装飾図柄が所定のリーチ態様で停止する演出である。ここでは、停止している左装飾図柄8Lの「5」図柄に対し、右装飾図柄8Rが「5」図柄で停止し、リーチ態様を形成している。

10

【0402】

次に、図69(E)に示すように、中図柄停止前演出が実行される。中図柄停止前演出は、中装飾図柄の変動速度(移動速度)が遅くなって視認可能な状態となる演出である。ここでは、「7」図柄、「8」図柄、「9」図柄、「0」図柄が矢印Yで示す方向へ移動している。なお、「0」図柄の大部分は表示画面7aからフレームアウトしている。

【0403】

次に、図69(F)に示すように、確定停止演出が実行される。確定停止演出は、左右の装飾図柄が確定停止する演出である。ここでは、左装飾図柄8Lおよび右装飾図柄8Rが「5」図柄で確定停止し、中装飾図柄8Cが「8」図柄で確定停止している。すなわち、装飾図柄8L、8C、8Rは、リーチハズレ態様の「585」で確定停止している。

20

【0404】

このような装飾図柄の変動演出の途中で、遊技者が、演出ボタン63を押下したものとする。具体的には、図69の右側に示すように、3つのタイミングE~Gのいずれかで演出ボタン63を押下したものとして説明を続ける。

【0405】

タイミングEで演出ボタン63を押下した場合、設定情報が「2」、「4」、「6」の場合に、押下が有効であったことが示唆される(図68)。タイミングFで演出ボタン63を押下した場合、設定情報が「1」~「6」の場合に、押下が有効であったことが示唆される(図68)。タイミングGで演出ボタン63を押下した場合、設定情報が「2」、「4」、「6」の場合に、押下が有効であったことが示唆される(図68)。押下が有効であったことの示唆は、例えば、スピーカ67を介して特定の音を出力することにより行われる。

30

【0406】

[効果例]

以下に、設定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、演出ボタン63が有効となるボタン有効期間を、設定情報に対応させて設定している(図66、図68)。この構成によれば、ボタン有効期間から設定情報を推測でき、遊技の興趣を向上させることができる。なお、演出ボタン63が「操作手段」に相当し、演出制御用マイコン91が「演出実行手段」に相当し、図66、図68に示したボタン有効期間が「設定対応期間」に相当する。

40

【0407】

[効果2]

上記実施形態の遊技機1では、ボタン有効期間において演出ボタン63が押下されると、押下が有効であることを示す有効示唆処理を実行する(図65のステップSB4701: YES、ステップSB4703: YES、ステップSB4704)。この構成によれば、遊技者にとって演出ボタン63の押下が有効であるか否かが分かり易くなり、遊技の興趣を向上させることができる。なお、図65のステップSB4704の有効示唆処理によって実行される演出が「有効演出」に相当する。

50

【0408】

〔効果3〕

上記実施形態の遊技機1では、設定示唆演出Aにおいて、第1設定情報が第2設定情報よりも高設定の情報である場合、第1設定情報に対応して設定されるボタン有効期間は、第2設定情報に対応して設定されるボタン有効期間以上の期間となっている（図66）。この構成によれば、設定情報が高設定の情報であるほど演出ボタン63の押下が有効になるため、違和感のない示唆を行うことができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0409】

〔効果4〕

上記実施形態の遊技機1では、設定示唆演出Bにおいて、設定「2」、「4」、「6」に対応させてボタン有効期間として第1期間が設定され、設定「1」、「3」、「5」に対応させてボタン有効期間として第2期間が設定されている（図68）。この構成によれば、ボタン有効期間の設定がシンプルになり、設定情報の推測が容易になる可能性が高く、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0410】

〔効果5〕

上記実施形態の遊技機1では、設定示唆演出Bにおいて、第1期間は特定演出開始後1～6秒、第2期間は特定演出開始後2～5秒となっており、ボタン有効期間が重複している。この構成によれば、重複期間においては設定情報の推測が困難になるため、裏ボタンによる設定情報の推測が何度も行われて裏ボタンに関する関心が高ま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。

20

【0411】

〔変形例〕

以下に、設定示唆演出の変形例を示す。

〔変形例1〕

上記実施形態では、演出ボタン63が押下されたときにその押下が有効であることを示唆する有効演出を行っていた。有効演出は、演出ボタン63の押下に合わせ、スピーカ67から特定の音（音声を含む）を出力したり、盤ランプ5、枠ランプ66を光らせたり、画像表示装置7の表示画面7a、サブ表示画面64に特定の画像を表示したり、第1可動役物14、第2可動役物15などを駆動させたりする演出であった。演出ボタン63が押下されたときの有効演出の種類を、設定情報に対応づけるようにしてもよい。例えば、設定情報「5」、「6」の場合には、盤ランプ5、枠ランプ66を光らせ、設定情報「1」～「4」の場合には、スピーカ67から特定の音を出力するという具合である。このようにすれば、有効演出の種類からも設定情報を推測できるようになり、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0412】

〔変形例2〕

上記実施形態では、ボタン有効期間を特定演出開始後何秒から何秒というように特定演出を基準にして設定していた（図66、図68）。これに対し、変動パターンの何秒から何秒というように変動パターンを基準にしてボタン有効期間を設定するようにしてもよい。

40

【0413】

〔変形例3〕

上記実施形態では、演出ボタン63の操作によって設定情報を推測していた。これに対し、剣部材65の操作、または、セレクトボタン68の操作によって設定情報を推測する構成としてもよい。演出ボタン63に加え、剣部材65、セレクトボタン68を用いる構成とする場合、設定情報に対応させてどの操作手段を操作した場合に有効と判定されるのかを設定するようにしてもよい。また、セレクトボタン68を用いる構成とする場合、設定情報に対応させてセレクトボタン68を構成する左ボタン、右ボタン、上ボタン、下ボタンのいずれを操作した場合に有効と判定されるのかを設定するようにしてもよい。この

50

ようにすれば、操作手段の種類からも設定情報を推測できるようになり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0414】

〔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〕

遊技者が操作可能な操作手段と、

前記操作手段に関連する演出を実行可能な演出実行手段と、を備える遊技機であって、
特定入球口への遊技球の入球に伴う抽選に際し、設定情報を参照して当該設定情報に応じた抽選確率で抽選を行うことが可能であり、

前記操作手段の操作が有効となる期間には、前記設定情報に対応させて設定される設定
対応期間が含まれる、

ことを特徴とする遊技機。

【0415】

◇〔態様B2-2〕

態様B2-1に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記設定対応期間において前記操作手段が操作されると、当該操
作が有効であることを示唆する有効演出を実行する、

ことを特徴とする遊技機。

【0416】

◇〔態様B2-3〕

態様B2-1に記載の遊技機であって、

前記設定情報としての第1設定情報および第2設定情報があり、

前記第1設定情報が前記第2設定情報よりも高設定の情報である場合、前記第1設定情
報に対応して設定される前記設定対応期間は、前記第2設定情報に対応して設定される前
記設定対応期間以上の期間となる、

ことを特徴とする遊技機。

【0417】

◇〔態様B2-4〕

態様B2-1に記載の遊技機であって、

前記設定情報としての第1設定情報および第2設定情報があり、

前記第1設定情報に対応させて前記設定対応期間として第1期間が設定され、

前記第2設定情報に対応させて前記設定対応期間として第2期間が設定される、

ことを特徴とする遊技機。

【0418】

◇〔態様B2-5〕

態様B2-4に記載の遊技機であって、

前記設定情報は、所定の整数値で表され、

前記第1設定情報は偶数であり、前記第2設定情報は奇数である、

ことを特徴とする遊技機。

【0419】

◇〔態様B2-6〕

態様B2-4または態様B2-5に記載の遊技機であって、

前記第1期間と前記第2期間とで重複する期間が存在する、

ことを特徴とする遊技機。

【0420】

以下に図70～図83を用いて魚釣り体験演出A，Bについて説明する。図70は打球
供給皿（上皿）に設けられた釣り竿装置の正面図であり、図71は釣り竿装置の正面右斜
視図（A）、釣り竿装置の正面左斜視図（B）であり、図72は釣り竿装置が中央位置か
ら手前側位置へ傾いた状態における遊技機の右側から釣り竿装置を見た概要図（A）、釣

10

20

30

40

50

り竿装置が中央位置から奥側位置へ傾いた状態における遊技機の右側から釣り竿装置を見た概要図（B）である。

【0421】

また、図73は魚釣り体験演出を実行するための変動演出中処理のフローチャートであり、図74は魚釣り体験演出を実行するためのルアー演出決定処理のフローチャートであり、図75は魚釣り体験演出を実行するためのルアー演出決定テーブルの説明図であり、図76は魚釣り体験演出を実行するためのキャラクタのお気に入りルアーテーブルの説明図であり、図77は魚釣り体験演出を実行するための負荷演出決定処理のフローチャートであり、図78は魚釣り体験演出を実行するための負荷演出決定テーブルの説明図であり、図79は魚釣り体験演出を実行するためのルアー投擲処理のフローチャートであり、図80は設定画面（A）、カスタマイズ選択画面（B）を説明するための図である。

10

【0422】

また、図81は魚釣り体験演出Aを説明するための図であり、図82は魚釣り体験演出Bを説明するための図であり、図83は図82の魚釣り体験演出Bのつづきを説明するための図である。

【0423】

なお、図81～図83では、画像表示装置7の表示画面7aの前面（前方）周囲に配置される各種可動役物、各種装飾部材、各種背景画像が図面の見易さから省略されている。また、表示画面7aの前面（前方）に配置される釣り竿装置等も図面の見易さから省略されている。

20

【0424】

ここでは、まず、打球供給皿（上皿）61に設けられる釣り竿装置について説明し、続いて、釣り竿装置を利用して魚釣り体験演出を実行するための各種フローチャート、釣り竿装置等のカスタマイズをおこなうためのカスタマイズ選択画面、魚釣り体験演出について順番に説明する。

【0425】

〔釣り竿装置〕

魚釣り体験演出に使用される釣り竿装置について、図70～図72を参照して説明する。前枠53の下方に設けられ図1の打球供給皿（上皿）61の近傍に演出ボタン63が配置されていた。ここでは、図70に示すように、前枠53の下方に設けられ図1の打球供給皿（上皿）61の近傍に、演出ボタン63に代えて、釣り竿装置75が配置され、釣り竿装置75の右方に、演出ボタン63が配置されている。

30

【0426】

釣り竿装置75は、ロッド部76とリール部77とから主として構成されている。ロッド部76は、図71（A）、（B）に示すように、釣り竿であるロッド76aと、ロッド76aの下側にリール部77が固定されるとともにロッド76aを握るグリップ76bと、ロッド76aの下端部が取り付けられるとともに前後方向へ揺動可能な前後揺動台76cと、から構成されている。なお、ロッド部76のロッド76aの先端（ロッド部76のロッド76aの先端後側）には、魚型のルアー部材76aaが取り付けられている。このルアー部材76aaと対応する画像が後述するルアー画像として画像表示装置7の表示画面7aに表示されることとなる。このように、釣り竿装置75の少なくとも一部に表された特定の対象である「魚型のルアー部材76aa」を示す画像（特定画像）が後述するルアー画像として画像表示装置7の表示画面7aに表示されることとなる。

40

【0427】

ここでは、ルアー部材76aaの左右方向の距離寸法は、ロッド76aの直径と比べて小さくなっている。このため、釣り竿装置75を遊技機1の正面側からみると、ルアー部材76aaがロッド部76のロッド76a全体で覆われ視認し難い。そこで、ルアー部材76aaの左右方向の距離寸法として、ロッド76aの直径と比べて大きくすることで（例えば、1.5倍～2倍程度）、釣り竿装置75を遊技機1の正面側から見ても、ルアー部材76aa全体がロッド76aで覆われず、ルアー部材76aaの存在をアピールする

50

ようにしてもよい。

【0428】

なお、ルアー部材76aaは、魚型であったが、縦長の楕円体としてもよい。この場合、縦長の楕円体の表面に、複数のルアー（例えば、ルアー1～ルアー3の3種類のルアー）と対応するデザインが形成されるようにしてもよいし、複数のルアー（例えば、ルアー1～ルアー3の3種類のルアー）と対応する画像のシールが貼られていてもよい。なお、複数のルアーは、同一種類もの（例えば、3種類とも魚型のルアー）としてもよいし、異なる種類のもの（例えば、ルアー1が魚型のルアー、ルアー2がスプーン型のルアー、ルアー3がワーム型のルアー）としてもよい。いずれにしても、縦長の楕円体の表面に表された複数のルアーのいずれかと対応する画像が後述するルアー画像として画像表示装置7の表示画面7aに表示されることとなる。このように、釣り竿装置75の少なくともの一部に表された特定の対象である「縦長の楕円体であるルアー部材76aa」を示す画像（特定画像）が後述するルアー画像として画像表示装置7の表示画面7aに表示されることとなる。

10

【0429】

前後揺動台76cの下側面は、ロッド76aを手前側へ傾けて手前側位置とするための手前側傾斜面76caと、ロッド76aを鉛直方向に起立させて中央位置とするための起立面76cbと、ロッド76aを奥側へ傾けて奥側位置とするための奥側傾斜面76ccと、が形成されている。

【0430】

また、前後揺動台76cの下側面には、釣り竿装置75を前枠53の下側に取付けるための一对の取付け片76cdと、ロッド76aを前後方向に揺動可能（回転可能）とする接続片76ceと、が形成されている。前後揺動台76cには、釣り竿装置75を前後左右方向へ振動させるための振動モータ78aが収容されている。

20

【0431】

前枠53の下側には、釣り竿装置75の前後揺動台76cを収容する収容凹部53aが形成されている。収容凹部53aの底面53aaは水平面となっており、貫通口が形成されている。この貫通口を通して、前後揺動台76cにおける一对の取付け片76cdと、接続片76ceと、が前枠53の下側に取り付けられる図示しない揺動装置と取り付けられる。前後揺動台76cの手前側傾斜面76caが収容凹部53aの底面53aaに当接して面接触している状態であるときにはロッド部76の揺動位置が手前側位置となり、前後揺動台76cの起立面76cbが収容凹部53aの底面53aaに当接して面接触している状態であるときにはロッド部76の揺動位置が中央位置となり、前後揺動台76cの奥側傾斜面76ccが収容凹部53aの底面53aaに当接して面接触している状態であるときにはロッド部76の揺動位置が奥側位置となる。

30

【0432】

図示しない揺動装置には、ロッド側モータ79、図示しない揺動機構、ロッド部76の揺動位置を検知するための3つの位置検知センサ79a等が収容されている。3つのロッド位置検知センサ79aのうち、第1ロッド位置検知センサ79aは、ロッド76aの揺動位置が手前側位置であるか否かを検知するものであり、第2ロッド位置検知センサ79aは、ロッド76aの揺動位置が中央位置であるか否かを検知するものであり、第3ロッド位置検知センサ79aは、ロッド76aの揺動位置が奥側位置であるか否かを検知するものである。

40

【0433】

前後揺動台76cにおける一对の取付け片76cdの領域に、図示しない揺動機構の凸状固定片が収まり、一对の取付け片76cdの一方から他方へ向かって、図示しない軸を挿通して、前後揺動台76cが前枠53の下側に装着され、この軸を回転中心（揺動中心）として、前後方向へ揺動（回転）可能となる。

【0434】

ロッド側モータ79のロータ軸に、上述の図示しない揺動機構が接続されて、揺動機構

50

を構成するアームが、前後揺動台 76c における接続片 76ce に接続されている。ロッド側モータ 79 のロータ軸が時計方向へ向かって回転すると、この回転が、前後揺動台 76c における一对の取付け片 76cd に挿通された軸を回転中心（揺動中心）として、揺動機構のアームと接続される前後揺動台 76c における接続片 76ce が上方へ移動することで、ロッド 76a を手前側へ向かって回転（揺動）（図 72（A）,（B）では、左方向へ向かって回転（揺動））する動作となる。ロッド 76a の揺動位置が手前側位置となるまで揺動（回転）されると、前後揺動台 76c の下側面に形成される手前側傾斜面 76ca が前枠 53 の下側に形成される収容凹部 53a の底面 53aa に当接し面接触する。これにより、これ以上、手前側へ向かって回転（揺動）しないよう状態となる。ロッド 76a の揺動位置が手前側位置となるまで揺動（回転）されると、第 1 ロッド位置検知センサ 79a によりロッド 76a の揺動位置が手前側位置であると検知される。

10

【0435】

ロッド側モータ 79 のロータ軸が反時計方向へ向かって回転すると、この回転が、前後揺動台 76c における一对の取付け片 76cd に挿通された軸を回転中心（揺動中心）として、揺動機構のアームと接続される前後揺動台 76c における接続片 76ce が下方へ移動することで、ロッド 76a を奥側へ向かって回転（揺動）（図 72（A）,（B）では、右方向へ向かって回転（揺動））する動作となる。ロッド 76a の揺動位置が奥側位置となるまで揺動（回転）されると、前後揺動台 76c の下側面に形成される奥側傾斜面 76cc が前枠 53 の下側に形成される収容凹部 53a の底面 53aa に当接し面接触する。これにより、これ以上、奥側へ向かって回転（揺動）しないよう状態となる。ロッド 76a の揺動位置が奥側位置となるまで揺動（回転）されると、第 3 ロッド位置検知センサ 79a によりロッド 76a の揺動位置が奥側位置であると検知される。なお、ロッド 76a の揺動位置が奥側位置となるまで揺動（回転）されても、図 72（B）に示すように、ロッド 76a の上端と前枠 53 の前面とが距離寸法 d（本実施形態では、50mm）だけ離間した状態となるため、ロッド 76a の揺動位置が奥側位置へ移動（揺動（回転））しても、ロッド 76a の上端が前枠 53 の前面と衝突せず、前枠 53 の前面を破壊しないようになっている。

20

【0436】

もちろん、ロッド 76a の揺動位置が手前側位置である状態から、ロッド側モータ 79 のロータ軸が反時計方向へ向かって回転すると、この回転が、前後揺動台 76c における一对の取付け片 76cd に挿通された軸を回転中心（揺動中心）として、揺動機構のアームと接続される前後揺動台 76c における接続片 76ce が下方へ移動することで、ロッド 76a を奥側へ向かって回転（揺動）（図 72（A）,（B）では、右方向へ向かって回転（揺動））する動作により、ロッド 76a の揺動位置が中央位置となるまで揺動（回転）されると、前後揺動台 76c の下側面に形成される奥側傾斜面 76cc が前枠 53 の下側に形成される収容凹部 53a の底面 53aa に当接し面接触する。また、ロッド 76a の揺動位置が奥側位置である状態から、ロッド側モータ 79 のロータ軸が時計方向へ向かって回転すると、この回転が、前後揺動台 76c における一对の取付け片 76cd に挿通された軸を回転中心（揺動中心）として、揺動機構のアームと接続される前後揺動台 76c における接続片 76ce が上方へ移動することで、ロッド 76a を奥側へ向かって回転（揺動）（図 72（A）,（B）では、左方向へ向かって回転（揺動））する動作により、ロッド 76a の揺動位置が中央位置となるまで揺動（回転）されると、前後揺動台 76c の下側面に形成される奥側傾斜面 76cc が前枠 53 の下側に形成される収容凹部 53a の底面 53aa に当接し面接触する。ロッド 76a の揺動位置が中央位置となるまで揺動（回転）されると、第 2 ロッド位置検知センサ 79a によりロッド 76a の揺動位置が中央位置であると検知される。

30

40

【0437】

なお、上述の図示しない揺動機構には、バネの復元力を利用して、ロッド 76a を中央位置へ移動（揺動（回転））させるとともに、ロッド 76a を中央位置に維持する無励磁自動中央位置復帰機構部が設けられている。ロッド側モータ 79 への励磁電流が流れない

50

場合に、ロッド側モータ 79 を無励磁状態となりトルクフリーとなった状態となっても、無励磁自動中央位置復帰機構部により、ロッド 76 a を中央位置へ移動（揺動（回転））させるとともに、ロッド 76 a を中央位置に維持することができるようになっている。このため、遊技機 1 が電源投入されるまえ、および、停電が発生して遊技機 1 への電源が遮断されたときには、電氣的駆動源で作動されることなく、無励磁自動中央位置復帰機構部のバネの復元力により自動的にロッド 76 a を中央位置へ移動（回転（揺動））して停止する状態を維持することができる。このバネの復元力は、ロッド側モータ 79 のロッド軸を脱調させることがないように設定され、ロッド側モータ 79 の静止トルクが「小」であるときと比べても小さいものとなっている。もちろん、このバネの復元力は、遊技者がグリップ 76 b を手前側に引っ張る力、グリップ 76 b を奥側へ押す力と比べても小さい。
【0438】

10

遊技者は、グリップ 76 b を握り手前側に引っ張ることで、ロッド 76 a の揺動位置を手前側位置へ向かって揺動（回転）させることができる。

【0439】

リール部 77 は、リール 77 a と枠体 77 b と回転軸部 77 c とから主として構成されている。リール 77 a は、一対の円盤が所定距離だけ離間して配置された状態で双方の円盤の中央が図示しない円筒部材を介して接続されている。枠体 77 b は、リール 77 a の円筒部材が挿通される回転軸部 77 c が固定されている。リール 77 a の円筒部材が回転軸部 77 c に挿通されて装着された状態では、リール 77 a が枠体 77 b に対して回転可能な状態となっているとともに、リール 77 a の一対の円盤のうち一方の円盤の側面（枠体 77 b 側の円盤の側面）の全体を覆う状態となる。

20

【0440】

枠体 77 b には、リール 77 a の回転方向（時計方向または反時計方向）を検知するための 2 つの回転方向検知センサ 77 b a が収容されている。

【0441】

リール 77 a の一対の円盤のうち他方の円盤の側面には、リール 77 a を枠体 77 b に対して、時計方向または反時計方向へ向かって回転可能とする一対のハンドル 77 a a が設けられている。遊技者は、ハンドル 77 a a を回転操作して、リール 77 a を実際に時計方向または反時計方向へ向かって回転させることができる。

【0442】

30

回転軸部 77 c には、リール側モータ 78 b、図示しない減速機構が収容されている。リール側モータ 78 b のロータ軸の回転が、図示しない減速機構を介して、リール 77 a の円筒部材の内側に固定された内歯車に伝わり、回転軸部 77 c が固定される枠体 77 b に対して、リール 77 a が回転可能となる。

【0443】

リール側モータ 78 b のロータ軸が時計方向へ向かって回転すると、この回転が、図示しない減速機構を介して、リール 77 a の円筒部材の内側に固定された内歯車に伝わり、回転軸部 77 c が固定される枠体 77 b に対して、リール 77 a が時計方向へ向かって回転（図 72（A），（B）では、時計方向へ向かって回転）する動作となる。

【0444】

40

リール側モータ 78 b のロータ軸が反時計方向へ向かって回転すると、この回転が、図示しない減速機構を介して、リール 77 a の円筒部材の内側に固定された内歯車に伝わり、回転軸部 77 c が固定される枠体 77 b に対して、リール 77 a が反時計方向へ向かって回転（図 72（A），（B）では、反時計方向へ向かって回転）する動作となる。

【0445】

振動モータ 78 a、リール側モータ 78 b、ロッド側モータ 79 は、ランプ制御基板 107 に接続され、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、振動モータ 78 a、リール側モータ 78 b、ロッド側モータ 79 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振動モータ 78 a、リール側モータ 78 b、ロッド側モータ 79 の動作を制御する。動

50

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、上述したように、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振動モータ78a、リール側モータ78b、ロッド側モータ79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。

【0446】

リール側モータ78b、ロッド側モータ79は、ステッピングモータであり、静止トルクを小さいものから大きいものまで可変させることができるようになっている。これにより、リール側モータ78bへの静止トルクが小さく制御されると、遊技者がハンドル77aaを回転操作する力に対する抗力（抵抗力）が小さくなるため、この小さな力でリール側モータ78bが脱調することとなり、遊技者は、ハンドル77aaを回転操作する力、つまり釣り糸を巻く力を弱く感じ、魚の引き具合を軽く感じるできるようになっている。これに対して、リール側モータ78bへの静止トルクが大きく制御されると、遊技者がハンドル77aaを回転操作する力に対する抗力（抵抗力）が大きくなるため、この大きな力でリール側モータ78bが脱調することとなり、遊技者は、ハンドル77aaを回転操作する力、つまり釣り糸を巻く力を強く感じ、魚の引き具合を重く感じるようになる。

【0447】

なお、枠体77bには、外周面に沿って、複数の発光部が等間隔に離間された状態で設けられられるようにしてもよい。複数の発光部は、遊技者がハンドル77aaを回転操作する力に対する抗力（抵抗力）の大きさを示唆するものであり、複数の発光部が白色に点灯する発光態様では、遊技者がハンドル77aaを回転操作する力に対する抗力（抵抗力）の大きさが「小」となっていることを示唆し、複数の発光部が青色に点灯する発光態様では、遊技者がハンドル77aaを回転操作する力に対する抗力（抵抗力）の大きさが「中」となっていることを示唆し、複数の発光部が赤色に点灯する発光態様では、遊技者がハンドル77aaを回転操作する力に対する抗力（抵抗力）の大きさが「大」となっていることを示唆する。遊技者がハンドル77aaを回転操作する力に対する抗力（抵抗力）の大きさである「小」、「中」、「大」については後述する。

【0448】

また、ロッド側モータ79への静止トルクが小さく制御されると、遊技者がグリップ76bを手前側に引っ張る力に対する抗力（抵抗力）が小さくなるため、この小さな力でロッド側モータ79が脱調することとなり、遊技者は、グリップ76bを手前側に引っ張る力、つまりロッド76aを引っ張る魚の力を弱く感じ、魚の引き具合を軽く感じるようになる。これに対して、ロッド側モータ79への静止トルクが大きく制御されると、遊技者がグリップ76bを手前側に引っ張る力に対する抗力（抵抗力）が大きくなるため、この大きな力でロッド側モータ79が脱調することとなり、遊技者は、グリップ76bを手前側に引っ張る力、つまりロッド76aを引っ張る魚の力を強く感じ、魚の引き具合を重く感じるようになる。

【0449】

なお、遊技者側となる前後揺動台76cの前面には、左側発光部、中央発光部、右側発光部から構成される発光部が設けられられるようにしてもよい。発光部は、遊技者がグリップ76bを手前側に引っ張る力に対する抗力（抵抗力）の大きさを示唆するものであり、左側発光部のみが点灯する発光態様では、遊技者がグリップ76bを手前側に引っ張る力に対する抗力（抵抗力）の大きさが「小」となっていることを示唆し、左側発光部および中央発光部が点灯する発光態様では、遊技者がグリップ76bを手前側に引っ張る力に対する抗力（抵抗力）の大きさが「中」となっていることを示唆し、左側発光部、中央発光部、および右側発光部すべてが点灯する発光態様では、遊技者がグリップ76bを手前側に引っ張る力に対する抗力（抵抗力）の大きさが「大」となっていることを示唆する。遊技者がグリップ76bを手前側に引っ張る力に対する抗力（抵抗力）の大きさである「

小」、「中」、「大」については後述する。

【0450】

また、上述した3つのロッド位置検知センサ79aからの信号、上述した2つの回転方向検知センサ77baの信号が、ランプ制御基板107を介して、サブ制御基板90の演出制御用マイコン91へ入力されている。演出制御用マイコン91は、入力される3つのロッド位置検知センサ79aからの信号に基づいて、ロッド67の姿勢（手前側位置、中央位置、奥側位置）、ロッド67の揺動方向（回転方向）を把握することができ、また入力される2つの回転方向検知センサ77baの信号に基づいて、リール77aが停止した状態、時計方向へ回転する状態（加速する状態や減速する状態を含む。）、反時計方向へ回転する状態（加速する状態や減速する状態を含む。）を把握することができる。

10

【0451】

〔釣り竿装置を利用して魚釣り体験演出を実行するための各種フローチャート〕

次に、釣り竿装置を利用して魚釣り体験演出を実行するための各種フローチャートについて説明する。ここでは、魚釣り体験演出を実行するための変動演出中処理のフローチャートについて説明し、続いて、魚釣り体験演出を実行するためのルアー演出決定処理のフローチャート、魚釣り体験演出を実行するための負荷演出決定処理のフローチャート、魚釣り体験演出を実行するためのルアー投擲処理のフローチャートについて順番に説明する。

【0452】

〔魚釣り体験演出を実行するための変動演出中処理〕

魚釣り体験演出を実行するための変動演出中処理について、図73を参照して説明する。魚釣り体験演出を実行するための変動演出中処理は、図44に示した変動演出中処理に代えて実行される処理である。ここでは、図44に示した変動演出中処理で実行される同一の処理については、同一のステップ番号を付与し、詳細な説明を省略した。なお、図73には、図44に示した変動演出中処理と相違する処理（ステップSL4701a～ステップSL4701g）を鎖線で囲んで特徴付けた。

20

【0453】

魚釣り体験演出を実行するための変動演出中処理が開始されると、演出制御用マイコン91は、変動演出中か否かの判定をおこなう（ステップS4701）。変動演出中か否かは、例えば、変動演出タイマがゼロになっているか否かによって判定することができる。変動演出中ではない場合（ステップS4701：NO）、そのまま本処理を終了する。一方、変動演出中の場合（ステップS4701：YES）、演出制御用マイコン91は、リーチ形成タイミングであるか否かの判定をおこなう（ステップSL4701a）。リーチ形成タイミングであるか否かは、変動演出タイマにより判定することができる。リーチ形成タイミングでない場合（ステップSL4701a：NO）、ステップSL4701eへ移行する。「リーチ形成タイミングでない場合」には、すでにリーチが形成されて後述のステップSL4701b～ステップSL4701dの各処理をおこなった場合と、リーチがいずれ形成されるものの、未だリーチ形成タイミングに到達していない場合と、リーチが形成されずハズレ（リーチなしハズレ）となる場合と、が含まれる。

30

【0454】

一方、リーチ形成タイミングである場合（ステップSL4701a：YES）、演出制御用マイコン91は、ルアー演出決定処理をおこなう（ステップSL4701b）。ルアー演出決定処理では、複数のルアー演出のうち一のルアー演出を決定し、この決定したルアー演出に使用するルアーがリーチを形成した演出図柄（いわゆる、テンパイ図柄）のキャラクタのお気に入りのルアーである場合には、決定したルアー演出と比べて当たりの期待度が高いものへ変更することができる処理である。ルアー演出決定処理で決定されたルアー演出が魚釣り体験演出として実行される。ルアー演出決定処理の詳細については後述する。

40

【0455】

ルアー演出決定処理に続いて、演出制御用マイコン91は、負荷演出決定処理をおこな

50

う（ステップ S L 4 7 0 1 c）。負荷演出決定処理では、ルアー演出と対応する、リール側モータ 7 8 b およびロッド側モータ 7 9 の負荷演出（ロッド 7 6 a での魚の引き具合、リール 7 7 a のハンドル 7 7 a a での魚の引き具合）を決定する処理である。負荷演出決定処理の詳細については後述する。

【 0 4 5 6 】

負荷演出決定処理に続いて、演出制御用マイコン 9 1 は、ルアー投擲処理をおこない（ステップ S L 4 7 0 1 d）、ステップ S L 4 7 0 1 e へ移行する。ルアー投擲処理では、ルアーを投擲するために、釣り竿装置 7 5 の作動制御をおこなう処理である。ルアー投擲処理の詳細については後述する。

【 0 4 5 7 】

ステップ S L 4 7 0 1 e において、演出制御用マイコン 9 1 は、スーパーリーチ（S P リーチ）への発展があるか否かの判定をおこなう。スーパーリーチ（S P リーチ）への発展があるか否かの判定は、当該変動の変動パターンにより判定することができる。スーパーリーチ（S P リーチ）への発展がない場合（ステップ S L 4 7 0 1 e：N O）、ステップ S 4 7 0 2 へ移行する。一方、スーパーリーチ（S P リーチ）への発展がある場合（ステップ S L 4 7 0 1 e：Y E S）、演出制御用マイコン 9 1 は、スーパーリーチ（S P リーチ）への発展タイミングであるか否かの判定をおこなう（ステップ S L 4 7 0 1 f）。スーパーリーチ（S P リーチ）への発展タイミングであるか否かは、変動演出タイマにより判定することができる。スーパーリーチ（S P リーチ）への発展タイミングでない場合（ステップ S L 4 7 0 1 f：N O）、ステップ S 4 7 0 2 へ移行する。一方、スーパーリーチ（S P リーチ）への発展タイミングである場合（ステップ S L 4 7 0 1 f：Y E S）、演出制御用マイコン 9 1 は、スーパーリーチ（S P リーチ）のコマンドをサブ R A M 9 4 の演出コマンドセット領域 9 4 b にセットし（ステップ S L 4 7 0 1 g）、ステップ S 4 7 0 2 へ移行する。ステップ S L 4 7 0 1 g の処理により、スーパーリーチ（S P リーチ）のコマンドが画像制御基板 1 0 0 に送信される。そして、画像制御用マイコン 1 0 1 は、画像表示装置 7 の表示画面 7 a にスーパーリーチ（S P リーチ）演出画像を表示させるスーパーリーチ（S P リーチ）演出を開始させる。

【 0 4 5 8 】

なお、スーパーリーチ（S P リーチ）演出が魚釣りスーパーリーチ（S P リーチ）であり、魚釣りスーパーリーチ（S P リーチ）の実行中に、釣り竿装置 7 5 のグリップ 7 6 b を遊技者が握って手前に引っ張ったことで釣り竿装置 7 5 のロッド 7 6 a の揺動位置が奥側位置でないときには、演出制御用マイコン 9 1 は、ロッド側モータ 7 9 のロータ軸を回転させてロッド 7 6 a の揺動位置を奥側位置へ移動（揺動（回転））する制御をおこない、ロッド 7 6 a の揺動位置を奥側位置へ戻すと、再び後述のルアー演出と対応するスーパーリーチ（S P リーチ）発展時におけるロッド側モータ 7 9 の静止トルクの強さを設定する。

【 0 4 5 9 】

スーパーリーチ（S P リーチ）への発展がない場合（ステップ S L 4 7 0 1 e：N O）またはステップ S L 4 7 0 1 g に続いて、ステップ S 4 7 0 2 において、変動終了前コマンドをサブ R A M 9 4 の演出コマンドセット領域 9 4 b にセットするタイミングか否かの判定をおこなう。

【 0 4 6 0 】

変動終了前コマンドをセットするタイミングではない場合（ステップ S 4 7 0 2：N O）、本処理を終える。一方、変動終了前コマンドをセットするタイミングである場合（ステップ S 4 7 0 2：Y E S）、事前判定情報記憶領域 9 4 c の当該領域に先読み演出パターン情報があるか否かの判定をおこなう（ステップ S 4 7 0 3）。当該領域に先読み演出パターン情報がある場合（ステップ S 4 7 0 3：Y E S）、先読み演出パターン情報を含んだ変動終了前コマンドをサブ R A M 9 4 の演出コマンドセット領域 9 4 b にセットし（ステップ S 4 7 0 4）、本処理を終了する。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 S 4 7 0 3：N O）には、先読み演出パターン情報を含まない変動終

10

20

30

40

50

了前コマンドをサブRAM94の演出コマンドセット領域94bにセットし（ステップS4705）、本処理を終了する。

【0461】

〔ルアー演出決定処理〕

ルアー演出決定処理について、図74を参照して説明する。ルアー演出決定処理は、図73の変動演出中処理におけるステップSL4701bの処理である。ルアー演出決定処理では、複数のルアー演出のうち一のルアー演出を決定し、この決定したルアー演出に使用するルアーがリーチを形成した演出図柄（いわゆる、テンパイ図柄）のキャラクターのお気に入りのルアーである場合には、決定したルアー演出と比べて当たりの期待度が高いものへ変更することができる処理である。ルアー演出決定処理で決定されたルアー演出が魚釣り体験演出として実行される。

10

【0462】

演出制御用マイコン91は、まず、ルアー演出決定テーブルを参照してルアー演出を決定する（ステップSL4750）。具体的には、演出制御用マイコン91は、ルアー演出決定用乱数のカウンタの値を取得し、取得した乱数値と、サブROM93に記憶されているルアー演出決定テーブルを参照してルアー演出を決定する。

【0463】

ここで、ルアー演出決定テーブルについて、図75を参照して説明する。ルアー演出決定テーブルは、他のテーブルとともにサブROM93に記憶されている。ルアー演出決定テーブルは、変動パターンから解析したスーパーリーチ（SPリーチ）の有無および当たりはずれの判定結果と、取得されたルアー演出決定用乱数（0～127のいずれか）と、に基づいてルアー演出1～ルアー演出6のうち、いずれかのルアー演出に決定するために参照されるテーブルである。なお、ルアー演出決定用乱数は、サブRAM94のカウンタセット領域94dにセットされる乱数カウンタにより更新される。「ルアー演出決定用乱数」は、ルアー演出を実行する場合に、ルアー演出を決定するために用いられる乱数であり、「値0（ゼロ）」～「値127」までの範囲の値をとる。「ルアー演出決定用乱数」は、ルアー演出を決定するときに取得される。

20

【0464】

「スーパーリーチ（SPリーチ）なし」の場合には、ルアー演出1～ルアー演出3という3つのルアー演出のうちいずれかのルアー演出が決定され、「スーパーリーチ（SPリーチ）あり」の場合には、スーパーリーチ（SPリーチ）演出である魚釣りスーパーリーチ（SPリーチ）へ発展するものであり、ルアー演出4～ルアー演出6という3つのルアー演出のうちいずれかのルアー演出が決定される。

30

【0465】

ルアー演出1は、「スーパーリーチ（SPリーチ）なし」であって、判定結果が「ハズレ」となるときにおいて、ルアー演出決定用乱数が「値0（ゼロ）」～「値50」の場合に決定される演出である。ルアー演出1が決定されると、ルアー演出パターンのパターンとして、ルアー演出パターンLE01、ルアーの種類としてルアー1が決定される。ルアー演出1の発動内容は、リーチ形成後に中演出図柄が当たり図柄で仮停止せず通過したときに、魚がルアーに食いつかず、ロッドが引っ張られることなくリールも回転しないものとなっている。

40

【0466】

ルアー演出2は、「スーパーリーチ（SPリーチ）なし」であって、判定結果が「ハズレ」となるときにおいて、ルアー演出決定用乱数が「値51」～「値101」の場合に決定される演出である。ルアー演出2が決定されると、ルアー演出パターンのパターンとして、ルアー演出パターンLE02、ルアーの種類としてルアー2が決定される。ルアー演出2の発動内容は、リーチ形成後に中演出図柄が当たり図柄で仮停止せず通過したときに、魚がルアーに食いつくものの、ロッドが引っ張られる力が弱く、リールが回転せず、外れる（バラす）ものとなっている。

【0467】

50

ルアー演出3は、「スーパーリーチ（SPリーチ）なし」であって、判定結果が「ハズレ」となるときにおいて、ルアー演出決定用乱数が「値102」～「値127」の場合に決定される演出である。ルアー演出3が決定されると、ルアー演出パターンのパターンとして、ルアー演出パターンLE03、ルアーの種類としてルアー3が決定される。ルアー演出3の発動内容は、リーチ形成後に中演出図柄が当たり図柄で仮停止せず通過したときに、魚がルアーに食いついてロッドが引っ張られる力がルアー演出2と比べて強く、リールが回転せず、外れる（バラす）ものとなっている。

【0468】

ルアー演出4は、「スーパーリーチ（SPリーチ）あり」であって、判定結果が「ハズレ」または「大当たり」となるときにおいて、ルアー演出決定用乱数が「値0（ゼロ）」～「値50」の場合に決定される演出である。ルアー演出4が決定されると、ルアー演出パターンのパターンとして、ルアー演出パターンLE04、ルアーの種類としてルアー1が決定される。ルアー演出4の発動内容は、リーチ形成後に中演出図柄が当たり図柄で仮停止せず通過したときに、魚がルアーに食いつくものの、ロッドが引っ張られる力が弱く（ルアー演出2におけるロッドが引っ張られる力と同一の力）、リールも回転しないものとなっている。

【0469】

ルアー演出5は、「スーパーリーチ（SPリーチ）あり」であって、判定結果が「ハズレ」または「大当たり」となるときにおいて、ルアー演出決定用乱数が「値51」～「値101」の場合に決定される演出である。ルアー演出5が決定されると、ルアー演出パターンのパターンとして、ルアー演出パターンLE05、ルアーの種類としてルアー2が決定される。ルアー演出5の発動内容は、リーチ形成後に中演出図柄が当たり図柄で仮停止せず通過したときに、魚がルアーに食いついてロッドが引っ張られる力がルアー演出5（ルアー演出2）と比べて強く（ルアー演出3におけるロッドが引っ張られる力と同一の力）、リールが回転しないものとなっている。

【0470】

ルアー演出6は、「スーパーリーチ（SPリーチ）あり」であって、判定結果が「ハズレ」または「大当たり」となるときにおいて、ルアー演出決定用乱数が「値102」～「値127」の場合に決定される演出である。ルアー演出6が決定されると、ルアー演出パターンのパターンとして、ルアー演出パターンLE06、ルアーの種類としてルアー3が決定される。ルアー演出6の発動内容は、リーチ形成後に中演出図柄が当たり図柄で仮停止せず通過したときに、魚がルアーに食いついてロッドが引っ張られる力がルアー演出5（ルアー演出2）と比べて強く最強となり、リールが回転しないものとなっている。

【0471】

なお、ルアー1、ルアー2、ルアー3は、魚を模した魚型のルアーであり、それぞれ異なるものとなっている。例えば、ルアーに付した色が異なる場合、ルアーに付した模様が異なる場合、魚の種類が異なる場合などを挙げることができる。

【0472】

なお、「スーパーリーチ（SPリーチ）なし」の場合におけるルアー演出1～ルアー演出3が決定される振分率は、ルアー演出1が決定される場合には $51/128$ 、ルアー演出2が決定される場合には $51/128$ 、ルアー演出3が決定される場合には $26/128$ となっている。また、「スーパーリーチ（SPリーチ）あり」の場合におけるルアー演出4～ルアー演出6が決定される振分率は、ルアー演出4が決定される場合には $51/128$ 、ルアー演出5が決定される場合には $51/128$ 、ルアー演出6が決定される場合には $26/128$ となっている。

【0473】

また、「スーパーリーチ（SPリーチ）なし」の場合において、ルアー演出1→ルアー演出2→ルアー演出3という順番で当たりとなる期待度（当たりの期待度）が高いことを示唆する演出となるようになっているし、「スーパーリーチ（SPリーチ）あり」の場合において、ルアー演出4→ルアー演出5→ルアー演出6という順番で当たりとなる期待度

10

20

30

40

50

（当たりの期待度）が高いことを示唆する演出となるようになっている。

【0474】

また、「スーパーリーチ（SPリーチ）あり」におけるルアー演出4～ルアー演出6の場合は、魚釣りスーパーリーチ（SPリーチ）へ発展するものであり、発展した魚釣りスーパーリーチ（SPリーチ）において、釣り竿装置75のグリップ76bを遊技者が握って手前に引っ張ったことで釣り竿装置75のロッド76aの揺動位置が奥側位置でないときには、演出制御用マイコン91は、ロッド側モータ79のロータ軸を回転させてロッド76aの揺動位置を奥側位置へ移動（揺動（回転））する制御をおこない、ロッド76aの揺動位置を奥側位置へ戻すと、再び後述のルアー演出4～ルアー演出6と対応するスーパーリーチ（SPリーチ）発展時におけるロッド側モータ79の静止トルクの強さを設定する。

10

【0475】

ルアー演出1～ルアー演出6において、リーチ形成後に釣り竿装置75のリール77aが回転しないようになっている。これは、魚がルアーに食いついて釣り糸が引っ張られることでリール7aを勢いよく回転させると、リール77aのハンドル77aaも回転することとなり、ハンドル77aaが遊技者の手や指に衝突してケガを負わせる場合があるからである。しかし、魚がルアーに食いついて釣り糸が引っ張られる演出をリール7aの回転を伴って遊技者に疑似体験できるように、ハンドル77aaが遊技者に衝突してケガを負わせないようにするのであれば、例えば、リール77aが2秒で1回転するように、リール側モータ78bのロータ軸の回転速度が設定されるようにしてもよし、リール77aが1秒で1回転するようにリール側モータ78bのロータ軸の回転速度が設定されるようにしてもよい。

20

【0476】

図74に戻り、演出制御用マイコン91は、ステップSL4750に続いて、決定したルアー演出のルアーがテンパイ図柄のキャラクタのお気に入りのルアーと同一であるか否かをキャラクタのお気に入りルアーテーブルを参照して判定する（ステップSL4751）。具体的には、演出制御用マイコン91は、リーチを形成した演出図柄のキャラクタ（テンパイ図柄のキャラクタ）のお気に入りルアーを、サブROM93に記憶されているキャラクタのお気に入りルアーテーブルを参照して、決定したルアー演出のルアーと、テンパイ図柄のキャラクタのお気に入りのルアーと、が同一であるか否かを判定する。

30

【0477】

ここで、キャラクタのお気に入りルアーテーブルについて、図76を参照して説明する。キャラクタのお気に入りルアーテーブルは、他のテーブルとともにサブROM93に記憶されている。画像表示装置7の表示画面7aに表示される演出図柄は、数字の図柄とキャラクタの図柄とから構成されている。各キャラクタのうち、お気に入りのルアーがあるキャラクタもいれば、お気に入りのルアーがないキャラクタもいる。

【0478】

演出図柄は、数字の図柄が数字「1」と、キャラクタの図柄がキャラクタAと、から構成されるものがあり、数字の図柄が数字「2」と、キャラクタの図柄がキャラクタBと、から構成されるものがあり、数字の図柄が数字「3」と、キャラクタの図柄がキャラクタCと、から構成されるものがあり、数字の図柄が数字「4」と、キャラクタの図柄がキャラクタDと、から構成されるものがあり、数字の図柄が数字「5」と、キャラクタの図柄がキャラクタEと、から構成されるものがあり、数字の図柄が数字「6」と、キャラクタの図柄がキャラクタFと、から構成されるものがあり、数字の図柄が数字「7」と、キャラクタの図柄がキャラクタGと、から構成されるものがあり、数字の図柄が数字「8」と、キャラクタの図柄がキャラクタHと、から構成されるものがあり、数字の図柄が数字「9」と、キャラクタの図柄がキャラクタIと、から構成されるものがある。

40

【0479】

キャラクタAには、お気に入りルアーがない設定となっている。キャラクタBには、お気に入りルアーとしてルアー1が設定されている。キャラクタCには、お気に入りルアー

50

としてルアー 2 が設定されている。キャラクタ D には、お気に入りルアーとしてルアー 1 が設定されている。キャラクタ E には、お気に入りルアーがない設定となっている。キャラクタ F には、お気に入りルアーがない設定となっている。キャラクタ G には、お気に入りルアーとしてルアー 3 が設定されている。キャラクタ H には、お気に入りルアーとしてルアー 1 が設定されている。キャラクタ I には、お気に入りルアーがない設定となっている。

【0480】

図 74 に戻り、演出制御用マイコン 91 は、ステップ S L 4751 の判定結果が、決定したルアー演出のルアーと、テンパイ図柄のキャラクタのお気に入りのルアーと、が同一である否かの判定をおこなう（ステップ S L 4752）。演出制御用マイコン 91 は、決定したルアー演出のルアーと、テンパイ図柄のキャラクタのお気に入りのルアーと、が同一であると判定したときには（ステップ S L 4752：YES）、ステップ S L 4753 へ移行する一方、決定したルアー演出のルアーと、テンパイ図柄のキャラクタのお気に入りのルアーと、が同一でないと判定したときには（ステップ S L 4752：NO）、ステップ S L 4753 をスキップしてステップ S L 4754 へ移行する。

【0481】

ステップ S L 4753 において、演出制御用マイコン 91 は、決定したルアー演出がルアー演出 3 又はスラー演出 6 であるか否かの判定をおこなう。決定したルアー演出がルアー演出 3 又はスラー演出 6 であるときには（ステップ S L 4753：YES）、ステップ S L 4754 へ移行する一方、決定したルアー演出がルアー演出 3 又はスラー演出 6 でないときには（つまり、決定したルアー演出がルアー演出 3 でもないし、かつ、スラー演出 6 でもないときには）（ステップ S L 4753：NO）、ステップ S L 4755 へ移行する。

【0482】

ステップ S L 4754 において、演出制御用マイコン 91 は、ステップ S L 4750 において決定したルアー演出と対応するコマンドをセットし、本処理を終了する。ステップ S L 4754 により、ステップ S L 4750 において決定したルアー演出が魚釣り体験演出として実行される。

【0483】

ステップ S L 4755 において、演出制御用マイコン 91 は、ステップ S L 4750 において決定したルアー演出から、この決定したルアー演出の番号と 1 つ大きい番号のルアー演出に変更し、変更したルアー演出と対応するコマンドをセットし、本処理を終了する。ステップ S L 4755 において変更したルアー演出が魚釣り体験演出として実行される。具体的には、演出制御用マイコン 91 は、ステップ S L 4750 において決定したルアー演出として、ルアー演出 1 であるときにはルアー演出 1 の番号と 1 つ大きい番号となるルアー演出 2 へ変更し、ルアー演出 2 であるときにはルアー演出 2 の番号と 1 つ大きい番号となるルアー演出 3 へ変更し、ルアー演出 4 であるときにはルアー演出 4 の番号と 1 つ大きい番号となるルアー演出 5 へ変更し、ルアー演出 5 であるときにはルアー演出 5 の番号と 1 つ大きい番号となるルアー演出 6 へ変更する。ルアー演出の番号が 1 つ大きい番号のルアー演出へ変更されることで、当たりとなる期待度（当たりの期待度）が高いルアー演出へ変更されることとなる。なお、ルアー演出の番号が 1 つ大きい番号のルアー演出へ変更されても、テンパイ図柄のキャラクタのお気に入りのルアーを用いて変更されたルアー演出が進行する。

【0484】

〔負荷演出決定処理〕

負荷演出決定処理について、図 77 を参照して説明する。負荷演出決定処理は、図 73 の変動演出中処理におけるステップ S L 4701c の処理である。負荷演出決定処理では、ルアー演出と対応する、リール側モータ 78b およびロッド側モータ 79 の負荷演出（ロッド 76a での魚の引き具合（負荷）、リール 77a のハンドル 77aa での魚の引き具合（負荷））を決定する処理である。リール側モータ 78b およびロッド側モータ 79

の静止トルクを設定することで、ロッド 7 6 a での魚の引き具合（負荷）、リール 7 7 a のハンドル 7 7 a a での魚の引き具合（負荷）が決まる。

【0 4 8 5】

負荷演出決定処理では、ルアー演出と対応する、リール 7 7 a のハンドル 7 7 a a を回転する回転方向に働く力を抗する抵抗力となるようにリール側モータ 7 8 b の静止トルクを設定し、ロッド 7 6 a を引っ張る方向に働く力を抗する抵抗力となるようにロッド側モータ 7 9 の静止トルクを設定し、これらの抵抗力の大きさ（静止トルクの大きさ）で当たりとなる信頼度の大きさを示唆することができるようになっている。

【0 4 8 6】

演出制御用マイコン 9 1 は、まず、ルアー演出と対応するロッドおよびリールの負荷演出パターンを、負荷演出決定テーブルを参照して、コマンドをセットし（ステップ S L 4 7 6 0）、本処理を終了する。具体的には、演出制御用マイコン 9 1 は、ルアー演出 1 ～ルアー演出 6 のうち、図 7 4 のルアー演出決定処理において決定したルアー演出と対応する、各種タイミングにおけるロッド 7 6 a およびリール 7 7 a の静止トルクが設定された負荷演出パターンを、ROM 9 3 に記憶されている負荷演出決定テーブルを参照して決定する。

【0 4 8 7】

ここで、負荷演出決定テーブルについて、図 7 8 を参照して説明する。負荷演出決定テーブルは、他のテーブルとともにサブROM 9 3 に記憶されている。ルアー演出 1 ～ルアー演出 6 には、各種タイミングとして、リーチ形成時、リーチ形成後、スーパーリーチ（S P リーチ）発展時における、釣り竿装置 7 5 におけるロッド 7 6 a の揺動位置およびロッド側モータ 7 9 の静止トルク、釣り竿装置 7 5 におけるリール 7 7 a の回転の有無およびリール側モータ 7 8 b の静止トルクが設定されている。ここでは、「リーチ形成時」とは、リーチ形成してルアー投擲をおこなって、ロッド 7 6 a が奥側位置で停止した状態が所定期間（例えば、1.5 秒）だけ経過したときを示す。これは、リーチが形成されてルアー投擲がおこなわれるときに、ルアー投擲をおこなうために、ロッド 7 6 a およびリール 7 7 a が作動するようになっているからである。このため、以後、「リーチ形成時」を「リーチ形成時（ルアー投擲したあと）」と記載する場合がある。

【0 4 8 8】

なお、図中、ロッド 7 6 a に関して、「なし」と記載したものはロッド側モータ 7 9 を無励磁状態とするトルクフリーとなった状態であり、「小」と記載したものはロッド側モータ 7 9 の励磁最大静止トルクの約 3 0 %（約 3 0 %～約 5 0 %としてもよい）の静止トルクとし、「中」と記載したものはロッド側モータ 7 9 の励磁最大静止トルクの約 6 0 %（約 6 0 %～約 7 0 %としてもよい）の静止トルクとし、「大」と記載したものはロッド側モータ 7 9 の励磁最大静止トルクの約 8 5 %（約 8 5 %～約 1 0 0 %としてもよい）の静止トルクとしたものである。これにより、遊技者は、「なし」→「小」→「中」→「大」という順番でロッド側モータ 7 9 の静止トルクが大きくなることで、ロッド側モータ 7 9 を脱調させるためのグリップ 7 6 b を手前側に引っ張る力、つまりロッド 7 6 a を引っ張る魚の力を強く感じ、魚の引き具合を重く感じるすることができる。ロッド側モータ 7 9 を脱調させることで、ロッド 7 6 a がステッピングモータであるロッド側モータ 7 9 のステップ角度ごとにカクカク回転することで、このカクカク感がグリップ 7 6 b を通して遊技者に伝わる。言い換えると、グリップ 7 6 b を手前側に引っ張るときに、このカクカク感を、グリップ 7 6 b を通して、重く感じるほど、釣り糸を巻く力を強く感じ、魚の引き具合を重く感じるすることができる。なお、ロッド側モータ 7 9 の励磁最大静止トルクは、ロッド側モータ 7 9 への励磁電流が通電状態（定格電流）での最大の保持トルク（保持力）であり、保持トルクである静止トルクは、励磁電流を大きくすると、大きくすることができる。そこで、ロッド側モータ 7 9 への励磁電流の大きさを制御して、ロッド側モータ 7 9 の保持トルクである静止トルクの大きさを、「小」、「中」、「大」という具合に多段階とすることができる。

【0 4 8 9】

また、図中、リール 77a に関して、「なし」と記載したものはリール側モータ 78b を無励磁状態とするトルクフリーとなった状態であり、「小」と記載したものはリール側モータ 78b の励磁最大静止トルクの約 30%（約 30%～約 50%としてもよい）の静止トルクとし、「中」と記載したものはリール側モータ 78b の励磁最大静止トルクの約 60%（約 60%～約 70%としてもよい）の静止トルクとし、「大」と記載したものはリール側モータ 78b の励磁最大静止トルクの約 85%（約 85%～約 100%としてもよい）の静止トルクとしたものである。これにより、遊技者は、「なし」→「小」→「中」→「大」という順番でリール側モータ 78b の静止トルクが大きくなることで、リール側モータ 78b を脱調させるためのハンドル 77a a を回転操作する力、つまり釣り糸を巻く力を強く感じ、魚の引き具合を重く感じるができる。リール側モータ 78b を脱調させることで、ハンドル 77a a がステッピングモータであるリール側モータ 78b のステップ角度ごとにカクカク回転することで、このカクカク感がハンドル 77a a を通して遊技者に伝わる。言い換えると、ハンドル 77a a を回転操作するときに、このカクカク感を、ハンドル 77a a を通して、重く感じるほど、釣り糸を巻く力を強く感じ、魚の引き具合を重く感じるができる。なお、リール側モータ 78b の励磁最大静止トルクは、リール側モータ 78b への励磁電流が通電状態（定格電流）での最大の保持トルク（保持力）であり、保持トルクである静止トルクは、励磁電流を大きくすると、大きくすることができる。そこで、リール側モータ 78b への励磁電流の大きさを制御して、リール側モータ 78b の保持トルクである静止トルクの大きさを、「小」、「中」、「大」という具合に多段階とすることができる。

10

20

【0490】

ルアー演出 1 では、リーチ形成時（ルアー投擲したあと）において、ロッド 76a の揺動位置が中央位置に設定され、ロッド側モータ 79 の静止トルクが「小」に設定されているとともに、リール 77a の回転がなく、リール側モータ 78b の静止トルクが「小」に設定されている。リーチ形成後に中演出図柄が当たり図柄で仮停止せず通過したときにおいて、ロッド 76a の揺動位置が中央位置に設定され、ロッド側モータ 79 の静止トルクが「小」に設定されているとともに、リール 77a の回転がなく、リール側モータ 78b の静止トルクが「小」に設定されている。

【0491】

ルアー演出 2 では、リーチ形成時（ルアー投擲したあと）において、ロッド 76a の揺動位置が中央位置から奥側位置へ移動（揺動（回転））に設定され、ロッド側モータ 79 の静止トルクが「小」に設定されているとともに、リール 77a の回転がなく、リール側モータ 78b の静止トルクが「小」に設定されている。リーチ形成後に中演出図柄が当たり図柄で仮停止せず通過したときにおいて、ロッド 76a の揺動位置が奥側位置に設定され、ロッド側モータ 79 の静止トルクが「小」に設定されているとともに、リール 77a の回転がなく、リール側モータ 78b の静止トルクが「小」に設定されている。

30

【0492】

ルアー演出 3 では、リーチ形成時（ルアー投擲したあと）において、ロッド 76a の揺動位置が中央位置から奥側位置へ移動（揺動（回転））に設定され、ロッド側モータ 79 の静止トルクが「中」に設定されているとともに、リール 77a が回転開始（反時計方向へ向かって回転）して回転停止後、リール側モータ 78b の静止トルクが「中」に設定されている。リーチ形成後に中演出図柄が当たり図柄で仮停止せず通過したときにおいて、ロッド 76a の揺動位置が奥側位置に設定され、ロッド側モータ 79 の静止トルクが「中」に設定されているとともに、リール 77a の回転がなく、リール側モータ 78b の静止トルクが「中」に設定されている。

40

【0493】

ルアー演出 4 では、リーチ形成時（ルアー投擲したあと）において、ロッド 76a の揺動位置が中央位置に設定され、ロッド側モータ 79 の静止トルクが「小」に設定されているとともに、リール 77a の回転がなく、リール側モータ 78b の静止トルクが「小」に設定されている。スーパーリーチ（SPリーチ）発展時において、ロッド 76a の揺動位

50

置が奥側位置に設定され、ロッド側モータ 7 9 の静止トルクが「小」に設定されているとともに、リール 7 7 a の回転がなく、リール側モータ 7 8 b の静止トルクが「小」に設定されている。なお、リーチ形成後に中演出図柄が当たり図柄で仮停止せず通過したときにも、ロッド 7 6 a の揺動位置が中央位置に設定され、ロッド側モータ 7 9 の静止トルクが「小」に設定されているとともに、リール 7 7 a の回転がなく、リール側モータ 7 8 b の静止トルクが「小」に設定されている。

【0 4 9 4】

ルアー演出 5 では、リーチ形成時（ルアー投擲したあと）において、ロッド 7 6 a の揺動位置が中央位置から奥側位置へ移動（揺動（回転））に設定され、ロッド側モータ 7 9 の静止トルクが「中」に設定されているとともに、リール 7 7 a の回転がなく、リール側モータ 7 8 b の静止トルクが「中」に設定されている。スーパーリーチ（SPリーチ）発展時において、ロッド 7 6 a の揺動位置が奥側位置に設定され、ロッド側モータ 7 9 の静止トルクが「中」に設定されているとともに、リール 7 7 a の回転がなく、リール側モータ 7 8 b の静止トルクが「中」に設定されている。なお、リーチ形成後に中演出図柄が当たり図柄で仮停止せず通過したときにも、ロッド 7 6 a の揺動位置が奥側位置に設定され、ロッド側モータ 7 9 の静止トルクが「中」に設定されているとともに、リール 7 7 a の回転がなく、リール側モータ 7 8 b の静止トルクが「中」に設定されている。

【0 4 9 5】

ルアー演出 6 では、リーチ形成時（ルアー投擲したあと）において、ロッド 7 6 a の揺動位置が中央位置から奥側位置へ移動（揺動（回転））に設定され、ロッド側モータ 7 9 の静止トルクが「大」に設定されているとともに、リール 7 7 a が回転開始（反時計方向へ向かって回転）して回転停止後、リール側モータ 7 8 b の静止トルクが「大」に設定されている。スーパーリーチ（SPリーチ）発展時において、ロッド 7 6 a の揺動位置が奥側位置に設定され、ロッド側モータ 7 9 の静止トルクが「大」に設定されているとともに、リール 7 7 a の回転がなく、リール側モータ 7 8 b の静止トルクが「大」に設定されている。なお、リーチ形成後に中演出図柄が当たり図柄で仮停止せず通過したときにも、ロッド 7 6 a の揺動位置が奥側位置に設定され、ロッド側モータ 7 9 の静止トルクが「大」に設定されているとともに、リール 7 7 a の回転がなく、リール側モータ 7 8 b の静止トルクが「大」に設定されている。

【0 4 9 6】

このように、ルアー演出 1 ～ルアー演出 6 では、ロッド側モータ 7 9 の静止トルクが「小」、「中」、「大」という具合に多段階であり、ロッド 7 6 a を引っ張る方向に働く力を抗する抵抗力となるようにロッド側モータ 7 9 の静止トルクが「小」、「中」、「大」という順番で大きくなることで、抵抗力の大きさ（静止トルクの大きさ）で当たりとなる信頼度の大きさを示唆することができるようになっている。

【0 4 9 7】

また、ルアー演出 1 ～ルアー演出 6 では、リール側モータ 7 8 b の静止トルクが「小」、「中」、「大」という具合に多段階であり、リール 7 7 a のハンドル 7 7 a a を回転する回転方向に働く力を抗する抵抗力となるようにリール側モータ 7 8 b の静止トルクが「小」、「中」、「大」という順番で大きくなることで、抵抗力の大きさ（静止トルクの大きさ）で当たりとなる信頼度の大きさを示唆することができるようになっている。

【0 4 9 8】

【ルアー投擲処理】

ルアー投擲処理について、図 7 9 を参照して説明する。ルアー投擲処理は、図 7 3 の変動演出中処理におけるステップ S L 4 7 0 1 d の処理である。ルアー投擲処理では、ルアーを投擲するために、釣り竿装置 7 5 によるルアー投擲動作の制御をおこなう処理である。

【0 4 9 9】

演出制御用マイコン 9 1 は、まず、ロッド 7 6 a の揺動位置を中央位置から手前側位置へ移動（揺動（回転））し、手前側位置から中央位置、そして奥側位置へ移動（揺動（回

10

20

30

40

50

転)) して停止するルアー投擲動作のロッド側コマンドをセットし (ステップ S L 4 7 7 0)、ロッド 7 6 a の揺動位置が手前側位置から中央位置、そして奥側位置へ向かって移動するタイミングでリールの回転を開始し、ロッド 7 6 a が奥側位置で停止した状態が所定期間 (例えば、1. 5 秒) だけ経過すると、リールの回転を停止するルアー投擲動作のリール側コマンドをセットし (ステップ S L 4 7 7 1)、本処理を終了する。

【0500】

ステップ S L 4 7 7 0 のルアー投擲動作では、ルアーを投擲するために、遊技者がロッド 7 6 a を操作することなく、演出制御用マイコン 9 1 がロッド 7 6 a を中央位置→手前側位置→中央位置→奥側位置へ順番に移動 (揺動 (回転)) するように、ロッド側モータ 7 9 のロータ軸の回転方向や回転速度を制御する。また、ステップ S L 4 7 7 0 のリール投擲動作では、ルアーを投擲することで、釣り糸がリールから引き出される様態を実現するために、演出制御用マイコン 9 1 がリール側モータ 7 8 b のロータ軸の回転方向や回転速度を制御する。そして、演出制御用マイコン 9 1 は、ロッド 7 6 a が奥側位置で停止した状態が所定期間 (例えば、1. 5 秒) だけ経過すると、リールの回転を停止する。リール側モータ 7 8 b が回転することで、リール 7 7 a が回転するため、ハンドル 7 7 a a も回転することとなる。このため、ルアー投擲動作では、ハンドル 7 7 a a が遊技者に衝突してケガを負わせないように、リール 7 7 a が 2 秒で 1 回転するように、リール側モータ 7 8 b のロータ軸の回転速度が設定されている。もちろん、ハンドル 7 7 a a が遊技者に衝突してケガを負わせないように、リール 7 7 a が 1 秒で 1 回転するようにリール側モータ 7 8 b のロータ軸の回転速度が設定されるようにしてもよいし、リール 7 7 a が 3 回転してもよいように、リール側モータ 7 8 b のロータ軸の回転速度が設定されるようにしてもよい。

【0501】

〔釣り竿装置等のカスタマイズをおこなうためのカスタマイズ選択画面〕

次に、釣り竿装置等のカスタマイズをおこなうためのカスタマイズ選択画面について、図 8 0 を参照して説明する。ここでは、まず、設定画面について説明し、カスタマイズ選択画面について順番に説明する。なお、設定画面、カスタマイズ選択画面は、画像表示装置 7 の表示画面 7 a における横長の矩形形状を有する不透明な特定領域 7 a a に表示されるようになっていいる。画像表示装置 7 の表示画面 7 a は、背景画像、演出図柄、キャラクタ、演出に関連する演出画像など、が表示されている。これらの画像の手前側の配置となるように表示画面 7 a と比べて小さい (例えば、一回りから二回りほど小さい) 不透明な特定領域 7 a a が表示画面 7 a に形成されている。このため、特定領域 7 a a を通して、特定領域 7 a a の後方と対応する表示画面 7 a の領域に表示されている画像を視認することができない表示態様となっているのに対して、特定領域 7 a a と前後方向で重なっていない表示画面 7 a の領域 (言い換えると、特定領域 7 a a の外形の外側領域と対応する表示画面 7 a の領域) に表示されている画像が特定領域 7 a a により妨げられることなく視認することができる表示態様となっている。

【0502】

〔設定画面〕

まず、設定画面について図 8 0 (A) を参照して説明する。設定画面 H S G は、特定領域 7 a a に表示され、遊技者がセレクトボタン 6 8 を操作 (押圧操作) すると、これを契機として、輝度、音量、カスタマイズ選択画面という設定項目のうち、遊技者がセレクトボタン 6 8 を操作 (押圧操作) して選択した設定項目に応じた設定をおこなうための画面である。

【0503】

輝度、音量、カスタマイズ選択画面を設定する設定画面 H S G では、設定画面 H S G の左列に輝度設定項目、設定画面 H S G 中列に音量設定項目、設定画面 H S G 右列にカスタマイズ選択画面の設定項目が配置され、設定画面 H S G の左下側であって輝度設定項目の下方にセレクトボタン 6 8 を模したセレクトボタン画像 S B G が配置され、セレクトボタン画像 S B G の右隣に「セレクトボタンで選択」というメッセージ画像 M G 1 が配置され

、設定画面 H S G の右下側寄りであって、音量設定項目とカスタマイズ選択画面の設定項目との下方に「決定：演出ボタン P U S H」というメッセージ画像 M G 2 が配置されている。

【0504】

輝度設定項目には、輝度レベル 1（真っ暗ではない最小輝度）～輝度レベル 5（最大輝度）までの輝度用インジケータ画像と、各輝度用インジケータ内に輝度レベルを示す数値画像と、現在選択中の輝度レベルの画像と、が表示される。

【0505】

音量設定項目には、音量レベル 1（消音ではない、最小音量）～音量レベル 5（最大音量）までの音量用インジケータ画像と、各音量用インジケータ内に音量レベルを示す数値画像と、現在選択中の音量レベルの画像と、が表示される。

【0506】

カスタマイズ選択画面の設定項目には、カスタマイズ選択画面を選択するための「カスタマイズ選択画面」という画像が表示される。

【0507】

設定画面 H S G の表示中に、遊技者がセレクトボタン 6 8 の右側ボタンを操作（押圧操作）すると、項目選択枠 H K G が右へ移動し、遊技者がセレクトボタン 6 8 の左側ボタンを操作（押圧操作）すると、項目選択枠 H K G が左へ移動し、遊技者が設定（変更）したい設定項目へ移動する。

【0508】

項目選択枠 H K G が選択した設定項目が輝度設定項目であるときにおいて、遊技者がセレクトボタン 6 8 の上側ボタンを操作（押圧操作）すると、輝度レベルが上昇し、これに伴い、輝度用インジケータもレベルアップし、遊技者がセレクトボタン 6 8 の下側ボタンを操作（押圧操作）すると、輝度レベルが下降し、これに伴い、輝度用インジケータもレベルダウンする。このとき、セレクトボタン 6 8 の上側ボタンや下側ボタンの操作（押圧操作）に応じて、現在選択中の輝度レベルが画像として、輝度用インジケータ画像の上方に、例えば輝度レベル 4 であるときには、「輝度：レベル 4」という具合に表示される。

【0509】

項目選択枠 H K G が選択した設定項目が音量設定項目であるときにおいて、遊技者がセレクトボタン 6 8 の上側ボタンを操作（押圧操作）すると、音量レベルが上昇し、これに伴い、音量用インジケータもレベルアップし、遊技者がセレクトボタン 6 8 の下側ボタンを操作（押圧操作）すると、音量レベルが下降し、これに伴い、音量用インジケータもレベルダウンする。このとき、セレクトボタン 6 8 の上側ボタンや下側ボタンの操作（押圧操作）に応じて、現在選択中の音量レベルが画像として、音量用インジケータ画像の上方に、例えば音量レベル 2 であるときには、「音量：レベル 2」という具合に表示される。

【0510】

項目選択枠 H K G が選択した設定項目がカスタマイズ選択画面の設定項目であるときにおいて、カスタマイズ選択画面が選択されている状態となる。

【0511】

遊技者が演出ボタン 6 3 を操作（押圧操作）すると、画像表示装置 7 の表示画面 7 a における特定領域 7 a a が消えて設定画面 H S G が消えることとなる。なお、遊技者が演出ボタン 6 3 を操作（押圧操作）した時点における、現在選択中の輝度レベル、現在選択中の音量レベルがそのまま反映されることとなり、カスタマイズ選択画面が選択された状態で遊技者が演出ボタン 6 3 を操作（押圧操作）すると、設定画面 H S G からカスタマイズ選択画面 E K G へ移行する。

【0512】

〔カスタマイズ選択画面〕

次に、カスタマイズ選択画面について図 8 0（B）を参照して説明する。カスタマイズ選択画面 E K G は、特定領域 7 a a に表示され、ロッドの動作、ロッドおよびグリップの振動、リールの動作、リールの自動巻き動作、演出ボタンの自動操作、リーチ発生予告と

10

20

30

40

50

いう項目のうち、遊技者がセレクトボタン68を操作（押圧操作）して選択した項目の内容を変更することができる画面である。

【0513】

ロッド動作は、「ON」と「OFF」とがあり、「ON」が選択されると、釣り竿装置75のロッド76aが前後方向へ移動（揺動（回転））する動作が許可されるのに対して、「OFF」が選択されると、釣り竿装置75のロッド76aが前後方向へ移動（揺動（回転））する動作が非許可（禁止）される。ロッド動作は、電源投入時（復電時）のデフォルトとして「ON」が予め設定されている。なお、ロッド動作が「OFF」に選択されると、後述のリールの動作が「OFF」に強制的に選択されて後述のリールの動作が「ON」に選択されないようになる。ロッド動作が「ON」に選択されると、後述のリールの動作として、「ON」または「OFF」のいずれかを選択することができる。また、ロッド動作が「OFF」に選択されると、後述のリールの自動巻き動作が「OFF」に強制的に選択されて後述のリールの自動巻き動作が「ON」に選択されないようになる。ロッド動作が「ON」に選択されると、後述のリールの自動巻き動作として、「ON」または「OFF」のいずれかを選択することができる。

10

【0514】

ロッドおよびグリップの振動は、「ON」と「OFF」とがあり、「ON」が選択されると、釣り竿装置75を前後左右方向へ振動させるための振動モータ78aの動作が許可されるのに対して、「OFF」が選択されると、釣り竿装置75を前後左右方向へ振動させるための振動モータ78aの動作が非許可（禁止）される。なお、リーチ形成まえに振動モータ78aが動作されて釣り竿装置75が前後左右方向へ振動すると、その後、釣り竿装置75を用いた魚釣り体験演出が実行される可能性がある。言い換えると、釣り竿装置75が前後左右方向へ振動することで、釣り竿装置75を用いた魚釣り体験演出が実行される可能性がある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。ロッドおよびグリップの振動は、電源投入時（復電時）のデフォルトとして「ON」が予め設定されている。

20

【0515】

リールの動作は、「ON」と「OFF」とがあり、「ON」が選択されると、釣り竿装置75のリール77aが回転する動作が許可されるのに対して、「OFF」が選択されると、釣り竿装置75のリール77aが回転する動作が非許可（禁止）される。リールの動作は、電源投入時（復電時）のデフォルトとして「ON」が予め設定されている。なお、上述のロッド動作が「OFF」に選択されると、リールの動作が「OFF」に強制的に選択されてリールの動作が「ON」に選択されないようになる。上述のロッド動作が「ON」に選択されると、リールの動作として、「ON」または「OFF」のいずれかを選択することができる。

30

【0516】

リールの自動巻き動作は、「ON」と「OFF」とがあり、「ON」が選択されると、魚釣り体験演出において、遊技者がハンドル77aaを操作しなくても、釣り竿装置75のリール77aが自動的に回転する動作が許可されるのに対して、「OFF」が選択されると、魚釣り体験演出において、釣り竿装置75のリール77aが自動的に回転する動作が非許可（禁止）される。つまり、「OFF」が選択されると、魚釣り体験演出において、遊技者自身でハンドル77aaを操作して釣り竿装置75のリール77aを回転させる設定となる。リールの自動巻き動作は、電源投入時（復電時）のデフォルトとして「OFF」が予め設定されている。なお、上述のロッド動作が「OFF」に選択されると、リールの自動巻き動作が「OFF」に強制的に選択されてリールの自動巻き動作が「ON」に選択されないようになる。上述のロッド動作が「ON」に選択されると、リールの自動巻き動作として、「ON」または「OFF」のいずれかを選択することができる。

40

【0517】

実際の魚釣りでは、リール77aが自動で巻かれる場合もあり、リールの自動巻き動作として「ON」が設定されることにより、このようなリール自動巻きによる魚釣りに寄せ

50

た動作を実現することができる。

【0518】

演出ボタンの自動操作は、「ON」と「OFF」とがあり、「ON」が選択されると、演出ボタンの操作有効期間内に、遊技者が演出ボタン63を実際に押圧操作しなくても、自動的に押圧操作される動作が許可される（言い換えると、押圧操作したとみなされる）のに対して、「OFF」が選択されると、演出ボタンの操作有効期間内に、自動的に押圧操作される動作が非許可（禁止）される。つまり、「OFF」が選択されると、演出ボタンの操作有効期間内に、遊技者自身で演出ボタン63を押圧操作する設定となる。演出ボタンの自動操作は、電源投入時（復電時）のデフォルトとして「OFF」が予め設定されている。

10

【0519】

リーチ発生予告は、「少ない」と「普通」と「出現しない」とがあり、「少ない」が選択されると、リーチ発生予告は、「普通」と比べて約30%の出現率の設定となり、「出現しない」が選択されると、リーチ発生予告が全く出現しない設定となる。リーチ発生予告は、電源投入時（復電時）のデフォルトとして「普通」が予め設定されている。

【0520】

遊技者が演出ボタン63を操作（押圧操作）すると、画像表示装置7の表示画面7aにおける特定領域7aaが消えてカスタマイズ選択画面EKGが消えることとなる。なお、遊技者が演出ボタン63を操作（押圧操作）した時点における、現在選択中のロッドの動作、ロッドおよびグリップの振動、リールの動作、リールの自動巻き動作、演出ボタンの自動操作、リーチ発生予告の内容がそのまま反映されることとなる。

20

【0521】

〔魚釣り体験演出〕

次に、魚釣り体験演出について、図81～図83を参照して説明する。魚釣り体験演出では、打球供給皿（上皿）61に設けられる釣り竿装置75を利用して、遊技者がグリップ76bを握って手前側に引っ張ってロッド76aで魚を引いたり、リール77aのハンドル77aaを回転させることで釣り糸をリール77aに巻いて魚を引き寄せたりする魚釣りを擬似体験することができる演出である。すなわち、演出制御用マイコン91は、釣り竿装置75を制御し、画像制御用マイコン101は、サブ制御基板90から受信した各種コマンドを解析し、魚釣り体験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。

30

【0522】

ここでは、まず演出図柄について説明し、魚釣り体験演出A、魚釣り体験演出Bについて順番に説明する。

【0523】

〔演出図柄〕

左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rは、コイン型の立体画像として、数字の図柄とキャラクタの図柄とから構成されている。キャラクタの図柄は、立体画像であり、コイン外周内に収まるように画像が配置されている。数字の図柄は、立体画像であり、数図の図柄の一部がコイン型の立体画像である演出図柄を構成するキャラクタの図柄の下側中央（つまりコイン下側中央）から下方へ向かって突出した状態となってキャラクタの図柄の手前側に配置され合体し、数字の図柄でキャラクタの図柄の少なくとも一部を覆う状態となっている。演出図柄は、数字の図柄と対応するキャラクタの図柄が付されている。

40

【0524】

数字「7」は明るい赤色を有し、数字「7」を除く奇数「1」、「3」、「5」および「9」は、すべて同一の明るい緑色を有している。偶数「2」、「4」、「6」および「8」は、すべて同一の明るい青色を有している。数字の図柄（奇数の図柄および偶数の図柄）には、それぞれ、複数の色（フルカラー）を有する異なるキャラクタの図柄が付され

50

て構成されており、キャラクタの図柄が演出図柄の主体として大きく表示される。このため、数字の図柄の大きさは、数字の図柄に付されたキャラクタの図柄の大きさと比べて小さくなっている。このように、数字の図柄（奇数の図柄および偶数の図柄）がそれぞれ色を有しているため、例えば、左演出図柄 8 L と右演出図柄 8 R とが同一の数字の図柄に揃って仮停止表示されリーチが形成され、その後に演出が展開されると、遊技者は、リーチを経由して展開される演出の経験回数が増えるほど、仮停止表示された数字の図柄が有する色と、展開される演出と、の関係性（法則性）を遊技者自身で発見する機会を得ることができるようになっていく。これにより、数字の図柄（奇数の図柄および偶数の図柄）がそれぞれ色を有していることで興趣の向上に寄与することができる。

【0525】

演出図柄は、数字「1」にはキャラクタ A が付され、数字「2」にはキャラクタ B が付され、数字「3」にはキャラクタ C が付され、数字「4」にはキャラクタ D が付され、数字「5」にはキャラクタ E が付され、数字「6」にはキャラクタ F が付され、数字「7」にはキャラクタ G が付され、数字「8」にはキャラクタ H が付され、数字「9」にはキャラクタ I が付され、数字の図柄に、それぞれ、複数の色（フルカラー）を有する異なるキャラクタの図柄が付されて構成されている。なお、例えば、キャラクタ A が数字「1」と数字「7」とにそれぞれ付され重複し、キャラクタ C が数字「3」と数字「8」とにそれぞれ付され重複するようにしてもよい。この場合、数字「7」には数字「1」に付されたキャラクタ A と異なる表示態様となっているキャラクタ A とし、数字「8」には数字「3」に付されたキャラクタ C と異なる表示態様となっているキャラクタ C とする。

【0526】

画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、3 つの演出図柄の変動表示領域（「演出図柄の変動領域」ともいう。）として縦長の矩形状領域が 3 つ（つまり表示画面 7 a を列状に 3 つ等分された領域）が設けられている。立体画像の左演出図柄 8 L、立体画像の中演出図柄 8 C、立体画像の右演出図柄 8 R が各変動表示領域の上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される。具体的には、左演出図柄 8 L が左変動表示領域の上側から左変動表示領域の下側へ向かってリールが回転される表示態様で演出図柄の変動演出（変動表示）が開始され、中演出図柄 8 C が中変動表示領域の上側から中変動表示領域の下側へ向かってリールが回転される表示態様で演出図柄の変動演出（変動表示）が開始され、右演出図柄 8 R が右変動表示領域の上側から右変動表示領域の下側へ向かってリールが回転される表示態様で演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される。演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、各演出図柄がそれぞれの変動領域において、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、各演出図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な演出図柄を介して、視認することができる。各演出図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。各演出図柄は、仮停止表示された状態では、上下方向に小刻みにゆったりと動く表示態様となる。なお、左変動表示領域の縦距離寸法、中変動表示領域の縦距離寸法、右変動表示領域の縦距離寸法が同一の縦距離寸法であり、さらに、左変動表示領域の横距離寸法、中変動表示領域の横距離寸法、右変動表示領域の横距離寸法が同一の横距離寸法となっている。

【0527】

表示画面 7 a の左辺中央と右辺中央とを通る水平線上に、左変動表示領域の上辺中央と下辺中央とを通る垂直線が交わる点を左変動表示領域中央とし、中変動表示領域の上辺中央と下辺中央とを通る垂直線が交わる点を中変動表示領域中央（中変動表示領域中央は、表示画面 7 a の左辺中央と右辺中央とを通る水平線と、表示画面 7 a の上辺中央と下辺中央とを通る垂直線と、が交わる中央と合致している。）とし、右変動表示領域の上辺中央と下辺中央とを通る垂直線が交わる点を右変動表示領域中央とし、これらの各変動表示領域中央に、各演出図柄が仮停止表示、停止表示され、各演出図柄が同一の数字の図柄に揃って停止表示されると、当たりであることを遊技者に報知し、各演出図柄が同一の数字の

図柄に揃わず停止表示されると、ハズレであることを遊技者に報知している。

【0528】

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、第1特図保留の消化として現在変動中の左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rに対応する変動アイコン9Cは、画像表示装置7の表示画面7aの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の左側における表示画面7aの領域には、第1特図保留として第1保留表示エリアが設けられている。この第1保留表示エリアには、最大で4つの保留アイコン9Aをストックすることができるようになっており、変動表示位置9Cdに近い位置から表示画面7aの左辺へ向かって、第1保留アイコン9A、第2アイコン9A、第3アイコン9A、そして第4アイコン9A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

【0529】

〔魚釣り体験演出A〕

次に、魚釣り体験演出Aについて図81を参照して説明する。魚釣り体験演出Aでは、遊技者が上述したカスタマイズ選択画面EKGにおいて、ロッド動作を「ON」に選択し、ロッド及びグリップの振動を「ON」に選択し、リールの動作を「ON」に選択し、リールの自動巻き動作を「OFF」に選択していることを前提として説明する。

【0530】

図81（A）に示すように、画像表示装置7の表示画面7aには、左演出図柄8Lが明るい青色を有する数字「2」の図柄8LaにキャラクタBの図柄8Lbが付されて左変動表示領域中央に停止表示され、中演出図柄8Cが明るい緑色を有する数字「3」の図柄8CaにキャラクタCの図柄8Cbが付されて中変動表示領域中央に停止表示され、右演出図柄8Rが明るい青色を有する数字「6」の図柄8RaにキャラクタFの図柄8Rbが付されて右変動表示領域中央に停止表示され、ハズレが確定しているため変動アイコン9Cが表示画面7aから消えている。なお、背景画像は、図示しないが、浜辺から海を臨む画像となっている。なお、背景画像は、川岸から里山を流れる清流を臨む画像としてもよい。

20

【0531】

ここでは、保留アイコン9A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、説明の便宜上、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。

30

【0532】

この状態では、釣り竿装置75のロッド76aの揺動位置が中央位置に維持された状態となっているとともに、リール7aが回転していない状態となっている。ロッド側モータ79およびリール側モータ78bは、無励磁状態となりトルクフリーとなった状態となっている。

【0533】

第1保留アイコン9Aが変動表示位置9Cdへ移動して変動アイコン9Cとなると、図81（B）に示すように、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される。第1保留アイコン9Aが変動表示位置9Cdへ移動して変動アイコン9Cとなると、これに伴い、第3保留アイコン9Aが右方へ移動して第2保留アイコン9Aとなり、第2保留アイコン9Aが右方へ移動して第1保留アイコン9Aとなる。これにより、ストックされた保留アイコン9Aが2つだけ存在している状態となる。

40

【0534】

この状態では、引き続き、釣り竿装置75のロッド76aの揺動位置が中央位置に維持された状態となっているとともに、リール7aが回転していない状態となっている。ロッド側モータ79およびリール側モータ78bは、無励磁状態となりトルクフリーとなった状態となっている。なお、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、振動モータ78aが作動して釣り竿装置75を前後左右方向へ振動させた状態としてもよい。

【0535】

50

その後、図 8 1 (C) に示すように、まず左演出図柄 8 L が明るい青色を有する数字「2」の図柄 8 L a にキャラクタ B の図柄 8 L b が付されて左変動表示領域中央に仮停止表示され、右演出図柄 8 R が明るい青色を有する数字「2」の図柄 8 R a にキャラクタ B の図柄 8 R b が付されて右変動表示領域中央に仮停止表示され、中演出図柄 8 C が変動演出（変動表示）中となり、リーチが形成される。仮停止表示されている左演出図柄 8 C の中央と、仮停止表示されている右演出図柄 8 R の中央と、を結ぶ水平線がリーチラインとして形成される。当該変動においては、図 7 4 におけるルアー演出決定処理のステップ S L 4 7 5 0, S L 4 7 5 1 において、図 7 5 におけるルアー演出決定テーブルを参照して、ルアー演出 1 に決定されているため、ルアーの種類がルアー 1 となっている。しかし、リーチを形成した演出図柄（いわゆる、テンパイ図柄）である左演出図柄 8 L および右演出図柄 8 R のキャラクタがキャラクタ B であり、このキャラクタ B のお気に入りのルアーが図 7 6 に示したようにルアー 1 となっているため、決定したルアー演出 1 のルアー 1 と、テンパイ図柄のキャラクタのお気に入りのルアー 1 と、が同一となっている。このため、図 7 4 におけるルアー演出決定処理のステップ S L 4 7 5 5 において、ルアー演出 1 であるときにはルアー演出 1 の番号と 1 つ大きい番号となるルアー演出 2 へ変更し、当たりとなる期待度（当たりの期待度）が高いルアー演出へ変更されたコマンドがセットされる。ルアー演出 1 からルアー演出 2 へ変更されても、ルアー演出 2 のルアーとなるルアー 2 を用いず、テンパイ図柄のキャラクタのお気に入りのルアー 1 を用いてルアー演出 2 が進行する。

10

【0536】

20

リーチが形成されると、釣り竿装置 7 5 によるルアー投擲動作が開始される。ルアー投擲動作が開始されると、ロッド 7 6 a の揺動位置が中央位置から手前側位置へ向かって移動（揺動（回転））し、その後、ロッド 7 6 a の揺動位置が手前側位置から奥側位置へ向かって移動（揺動（回転））する。ロッド 7 6 a の揺動位置が手前側位置から奥側位置へ向かって移動（揺動（回転））するとき、ルアー部材 7 6 a a が水面へ向かって飛ぶことで釣り糸がリール 7 7 a から引き出される様子を表現するため、リール 7 7 a が回転する。ロッド 7 6 a の揺動位置が奥側位置へ移動（揺動（回転））完了して停止した状態が所定期間（例えば、1.5 秒）だけ経過すると、リール 7 7 a の回転が停止し、ルアー演出 2 が開始される。遊技者は、釣り竿装置 7 5 のグリップ 7 6 b を握って手前側へ引っ張る動作をおこなったり、釣り竿装置 7 5 のハンドル 7 7 a a を握って回転操作する動作をおこなったりする。

30

【0537】

釣り竿装置 7 5 によるルアー投擲動作が開始されると、つまり釣り竿装置 7 5 によるルアー投擲動作中に、釣り竿装置 7 5 の少なくとも一部分に表された特定の対象であるルアー部材 7 6 a a を示す画像（特定画像）として、テンパイ図柄のキャラクタのお気に入りのルアー 1 と対応するルアー画像 L G 1 が釣り糸画像 T I G に結び付けた状態で表示画面 7 a の左下側近傍に現れる。なお、釣り竿装置 7 5 によるルアー投擲動作したあとに、釣り竿装置 7 5 の少なくとも一部分に表された特定の対象であるルアー部材 7 6 a a を示す画像（特定画像）として、テンパイ図柄のキャラクタのお気に入りのルアー 1 と対応するルアー画像 L G 1 が釣り糸画像 T I G に結び付けた状態で表示画面 7 a の左下側近傍に現れるようにしてもよい。

40

【0538】

ルアー部材 7 6 a a と対応する画像であるルアー画像 L G 1 が水面に落下すると、図 8 1 (D) に示すように、落下地点の水面が揺らぐ波紋画像 S G 1 が表示画面 7 a の中央左寄りに現れ、その後、中演出図柄 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、中演出図柄 8 C が明るい青色を有する数字「2」の図柄 8 C a にキャラクタ B の図柄 8 C b が付されて中変動表示領域中央に仮停止表示されず通過したときに（つまり、左演出図柄 8 L と右演出図柄 8 R とにより形成される水平線のリーチラインを、停止すれば当たりとなる中演出図柄 8 C が仮停止表示されず通過したときに）、図 8 1 (D 1) に示す拡大図のように、ルアー画像 L G 1 の水面への落下地点において、魚画像 T S G がルアー

50

一画像 L G 1 の釣り針にかかり、ルアー画像 L G 1 と魚画像 T S G の頭とが水面から飛び出すことで水面が揺らぐ波紋画像 S G 1 ' が現れる。ここでは、釣り針のかかりが不足しているため、ルアー画像 L G 1 から魚画像 T S G が外れ（バラし）、魚がヒットせず、表示画面 7 a の左下側から消える表示態様となる。その後、後続の明るい緑色を有する数字「3」の図柄 8 C a にキャラクタ C の図柄 8 C b が付された中演出図柄 8 C が現れて中変動表示領域中央に仮停止表示される。

【0539】

その後、図 8 1 (E) に示すように、左演出図柄 8 L が明るい青色を有する数字「2」の図柄 8 L a にキャラクタ B の図柄 8 L b が付されて左変動表示領域中央に停止表示され、中演出図柄 8 C が明るい緑色を有する数字「3」の図柄 8 C a にキャラクタ C の図柄 8 C b が付されて中変動表示領域中央に停止表示され、右演出図柄 8 R が明るい青色を有する数字「2」の図柄 8 R a にキャラクタ B の図柄 8 R b が付されて右変動表示領域中央に停止表示され、ハズレが確定する。これに伴い、変動アイコン 9 C が表示画面 7 a から消える。

10

【0540】

左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が仮停止表示されると、ロッド側モータ 7 9 が無励磁状態となってトルクフリーとなった状態となる。これにより、ロッド 7 6 a の揺動位置は、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が停止表示されるまでに、前枠 5 3 の下側に取り付けられる揺動装置の揺動機構に設けられた無励磁自動中央位置復帰機構部のバネの復元力により自動的に中央位置へ移動（回転（揺動））し、ロッド 7 6 a が中央位置で停止する状態となる。

20

【0541】

その後、第 1 保留アイコン 9 A が変動表示位置へ移動して変動アイコン 9 C となると、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始され、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が同一の図柄で揃わず停止表示されると、ハズレが確定されるのに対して、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が同一の図柄で揃って停止表示されると、当たりが確定され、大当たりオープニングが開始され、その後、遊技者に利益が付与される大当たり遊技が開始されることとなる。

【0542】

〔魚釣り体験演出 B〕

次に、魚釣り体験演出 B について図 8 2 および図 8 3 を参照して説明する。魚釣り体験演出 B では、遊技者が上述したカスタマイズ選択画面 E K G において、ロッド動作を「ON」に選択し、ロッド及びグリップの振動を「ON」に選択し、リールの動作を「ON」に選択し、リールの自動巻き動作を「OFF」に選択していることを前提として説明する。

30

【0543】

図 8 2 (A) に示すように、画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、左演出図柄 8 L が明るい青色を有する数字「2」の図柄 8 L a にキャラクタ B の図柄 8 L b が付されて左変動表示領域中央に停止表示され、中演出図柄 8 C が明るい緑色を有する数字「3」の図柄 8 C a にキャラクタ C の図柄 8 C b が付されて中変動表示領域中央に停止表示され、右演出図柄 8 R が明るい青色を有する数字「6」の図柄 8 R a にキャラクタ F の図柄 8 R b が付されて右変動表示領域中央に停止表示され、ハズレが確定しているため変動アイコン 9 C が表示画面 7 a から消えている。なお、背景画像は、図示しないが、浜辺から海を臨む画像となっている。なお、背景画像は、川岸から里山を流れる清流を臨む画像としてもよい。

40

【0544】

ここでは、保留アイコン 9 A 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、説明の便宜上、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。

【0545】

50

この状態では、釣り竿装置 75 のロッド 76 a の揺動位置が中央位置に維持された状態となっているとともに、リール 7 a が回転していない状態となっている。ロッド側モータ 79 およびリール側モータ 78 b は、無励磁状態となりトルクフリーとなった状態となっている。

【0546】

第1保留アイコン 9 A が変動表示位置 9 C d へ移動して変動アイコン 9 C となると、図 82 (B) に示すように、演出図柄の変動演出 (変動表示) が開始される。第1保留アイコン 9 A が変動表示位置 9 C d へ移動して変動アイコン 9 C となると、これに伴い、第3保留アイコン 9 A が右方へ移動して第2保留アイコン 9 A となり、第2保留アイコン 9 A が右方へ移動して第1保留アイコン 9 A となる。これにより、ストックされた保留アイコン 9 A が2つだけ存在している状態となる。

【0547】

この状態では、引き続き、釣り竿装置 75 のロッド 76 a の揺動位置が中央位置に維持された状態となっているとともに、リール 7 a が回転していない状態となっている。ロッド側モータ 79 およびリール側モータ 78 b は、無励磁状態となりトルクフリーとなった状態となっている。これに対して、演出図柄の変動演出 (変動表示) が開始されると、振動モータ 78 a が作動して釣り竿装置 75 を前後左右方向へ振動させた状態となっている。

【0548】

その後、振動モータ 78 a の作動が停止して釣り竿装置 75 の振動が停止すると、図 82 (C) に示すように、まず左演出図柄 8 L が明るい赤色を有する数字「7」の図柄 8 L a にキャラクタ G の図柄 8 L b が付されて左変動表示領域中央に仮停止表示され、右演出図柄 8 R が明るい赤色を有する数字「7」の図柄 8 R a にキャラクタ G の図柄 8 R b が付されて右変動表示領域中央に仮停止表示され、中演出図柄 8 C が変動演出 (変動表示) 中となり、リーチが形成される。仮停止表示されている左演出図柄 8 L の中央と、仮停止表示されている右演出図柄 8 R の中央と、を結ぶ水平線がリーチラインとして形成される。当該変動においては、図 74 におけるルアー演出決定処理のステップ S L 4750, S L 4751 において、図 75 におけるルアー演出決定テーブルを参照して、ルアー演出 6 に決定されているため、ルアーの種類がルアー 3 となっている。しかし、リーチを形成した演出図柄 (いわゆる、テンパイ図柄) である左演出図柄 8 L および右演出図柄 8 R のキャラクタがキャラクタ G であり、このキャラクタ G のお気に入りのルアーが図 76 に示したようにルアー 3 となっているため、決定したルアー演出 6 のルアー 3 と、テンパイ図柄のキャラクタのお気に入りのルアー 3 と、が同一となっている。ところが、ルアー演出には、ルアー演出 1 ~ ルアー演出 6 までであり、ルアー演出 6 の番号と1つ大きい番号となるルアー演出へ変更することができないものの、ルアー演出 6 が当たりとなる期待度 (当たりの期待度) が最も高いルアー演出となっている。そこで、ルアー演出 6 の番号と1つ大きい番号となるルアー演出へ変更することができないものの、図 74 におけるルアー演出決定処理のステップ S L 4754 において、決定したルアー演出 6 のコマンドがセットされる。これにより、ルアー演出 6 のルアー 3 を用いて演出が進行する。

【0549】

リーチが形成されると、釣り竿装置 75 によるルアー投擲動作が開始される。ルアー投擲動作が開始されると、ロッド 76 a の揺動位置が中央位置から手前側位置へ向かって移動 (揺動 (回転)) し、その後、ロッド 76 a の揺動位置が手前側位置から奥側位置へ向かって移動 (揺動 (回転)) する。ロッド 76 a の揺動位置が手前側位置から奥側位置へ向かって移動 (揺動 (回転)) するとき、ルアー部材 76 a a が水面へ向かって飛ぶことで釣り糸がリール 77 a から引き出される様子を表現するため、リール 77 a が回転する。ロッド 76 a の揺動位置が奥側位置へ移動 (揺動 (回転)) 完了して停止した状態が所定期間 (例えば、1.5 秒) だけ経過すると、リール 77 a の回転が停止し、ルアー演出 6 が開始される。遊技者は、釣り竿装置 75 のグリップ 76 b を握って手前側へ引っ張る動作をおこなったり、釣り竿装置 75 のハンドル 77 a a を握って回転操作する動作をお

10

20

30

40

50

こなったりする。

【0550】

釣り竿装置75によるルアー投擲動作が開始されると、つまり釣り竿装置75によるルアー投擲動作中に、釣り竿装置75の少なくとも一部分に表された特定の対象であるルアー部材76aaを示す画像（特定画像）として、ルアー演出6と対応するルアー画像LG3（言い換えると、テンパイ図柄のキャラクタのお気に入りのルアー3と対応するルアー画像LG3）が釣り糸画像TIGに結び付けた状態で表示画面7aの左下側近傍に現れる。なお、釣り竿装置75によるルアー投擲動作したあとに、釣り竿装置75の少なくとも一部分に表された特定の対象であるルアー部材76aaを示す画像（特定画像）として、ルアー演出6と対応するルアー画像LG3（言い換えると、テンパイ図柄のキャラクタのお気に入りのルアー3と対応するルアー画像LG3）が釣り糸画像TIGに結び付けた状態で表示画面7aの左下側近傍に現れるようにしてもよい。

10

【0551】

ルアー部材76aaと対応する画像であるルアー画像LG3が水面に落下すると、図82（D）に示すように、落下地点の水面が揺らぐ波紋画像SG1が表示画面7aの中央左寄りに現れ、その後、中演出図柄8Cが減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化し、中演出図柄8Cが明るい青色を有する数字「2」の図柄8CaにキャラクタBの図柄8Cbが付されて中変動表示領域中央に仮停止表示されず通過したときに（つまり、左演出図柄8Lと右演出図柄8Rとにより形成される水平線のリーチラインを、停止すれば当たりとなる中演出図柄8Cが仮停止表示されず通過したときに）、図82（D1）に示す拡大図のように、ルアー画像LG3の水面への落下地点において、魚画像TSGがルアー画像LG1の釣り針にかかり、ルアー画像LG1と魚画像TSGの頭とが水面から飛び出すことで水面が揺らぐ波紋画像SG1'が現れる。ここでは、釣り針のかかりが十分であるため、魚がヒットし、ルアー画像LG3とともに魚画像TSGが水面から飛び跳ねる。このとき、後続の明るい緑色を有する数字「3」の図柄8CaにキャラクタCの図柄8Cbが付された中演出図柄8Cが現れている。

20

【0552】

魚がルアーに食いつくと、図82（E）に示すように、中演出図柄8Cが再び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様となる（再び変動開始する）。このとき、表示画面7aの中央上寄りには、「ヒット！」というメッセージ画像MG1が表示され、遊技者に魚がルアーに食いついたことを伝えている。魚がルアーに食いつくことで、釣り糸画像TIGが水面を走る波面画像SG2が表示される。

30

【0553】

その後、図82（F）に示すように、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8R、2つの保留アイコン9A、変動アイコン9C、変動表示位置9Cdが非表示されると（表示画面7aから消えると）、表示画面7aの上側に、「ロッドを引きながらリールを回せ！」というメッセージ画像MG2が表示されるとともに、表示画面7aの右下側に、釣り竿装置75を模した画像を含む四角形状を有する子画面画像AGが表示される。子画面画像AGには、釣り竿装置75を模した画像のほかに、釣り竿装置75のロッド76aを手前側へ引くように指示する矢印画像と、釣り竿装置75のリール7aを所定方向へ回転するように指示する回転方向指示画像と、が含まれている。なお、メッセージ画像MG2が表示されるタイミングで、メッセージ画像MG2と同一の内容である「ロッドを引きながらリールを回せ」という音声スピーカ67から流れる。

40

【0554】

遊技者は、釣り竿装置75のグリップ76bを握って手前側へ引っ張り、釣り竿装置75のリール77aのハンドル77aaを回転させている。遊技者がハンドル77aaを回転方向指示画像と反対方向へ回転させると、「ハンドル77aaの回転方向が逆回転です」という音声スピーカ67から流れる。

【0555】

50

メッセージ画像 M G 2 が非表示されると（表示画面 7 a から消えると）、子画面画像 A G が表示画面 7 a の右下側から右上側へ移動し、魚釣りスーパーリーチ（S P リーチ）へ発展する。魚釣りスーパーリーチ（S P リーチ）が開始されると、図 8 3（G）に示すように、表示画面 7 の下側に帯状のゲージ画像 S I G が表示される。このゲージ画像 S I G は、釣り竿と魚との距離を示すものである。ゲージ画像 S I G の内側には、釣り糸がリールに巻かることで右側から左側へ向かって引き寄せられる魚画像 I S G が表示される。ゲージ画像 S I G の左方には、釣り竿と魚との距離を示す距離画像 S N G が表示される。

【0556】

ゲージ画像 S I G が表示されたときには、魚画像 I S G がゲージ画像 S I G の内側の左側へ頭を向けた状態でゲージ画像 S I G の内側の右側にあり、距離画像 S N G が「残り 3 0 m」と表示される。

10

【0557】

遊技者は、グリップ 7 6 b を握って手前に引っ張り、リール 7 7 a のハンドル 7 7 a a を回転させる。遊技者がリール 7 7 a のハンドル 7 7 a a を回転させることにより釣り糸がリールに巻かれ、ゲージ画像 S I G の内側の魚画像 I S G が左側へ引き寄せられ、釣り竿と魚との距離が徐々に縮まってゆく。釣り竿と魚との距離は、距離画像 S N G により表示される。

【0558】

遊技者がリール 7 7 a のハンドル 7 7 a a を回転させ続けると、図 8 3（H）に示すように、釣り糸がリールに巻かることでゲージ画像 S I G の内側の魚画像 I S G が左側へ引き寄せられ、釣り竿と魚との距離を示す距離画像 S N G が「残り 5 m」と表示される。

20

【0559】

遊技者がグリップ 7 6 b を握って手前に引っ張ったことでロッド 7 6 a の揺動位置が奥側位置から手前側位置まで達している状態となっている。このとき、図 8 3（I）に示すように、突然、ロッド 7 6 a が移動開始し、ロッド 7 6 a の揺動位置が手前側位置から奥側位置へ向かって移動（揺動（回転））し、奥側位置で停止した状態となる。これに伴い、魚画像 I S G がゲージ画像 S I G の内側の右側へ頭を向けた状態でゲージ画像 S I G の内側の右側へ向かって進み、釣り竿と魚との距離を示す距離画像 S N G が「残り 1 5 m」と表示される。つまり、釣り糸がリールに巻かることに反するように、魚画像 I S G の泳ぐ向きが反転され、魚画像 I S G が遠くへ逃げるように力強く泳ぐ表現を実現している。このとき、魚画像 I S G が遠くへ逃げるように力強く泳ぐことで釣り糸画像 T I G が水面を勢いよく走る波面画像 S G 3 が表示される。波面画像 S G 3 は魚画像 I S G が遠くへ逃げることで生じる波紋であり、波面画像 S G 2 は魚画像 I S G が引っ張られて近づくことで生じる波紋であるため、波面が進む（波面が遠のく、波面が近づく）向きが異なっている。また、波面画像 S G 3 の遠のく速度の方が波面画像 S G 2 の近づく速度と比べて速くなっている。なお、遊技者は、リール 7 7 a のハンドル 7 7 a a を回転させている。

30

【0560】

その後、魚画像 I S G がゲージ画像 S I G の内側の左側まで引き寄せられた状態となり、釣り竿と魚との距離を示す距離画像 S N G が「残り 0 m（残りゼロ m）」と表示されると、図 8 3（J）に示すように、表示画面 7 a の左上側に「ロッドを引け！」というメッセージ画像 M G 3 が表示される。メッセージ画像 M G 3 が表示されるタイミングで、メッセージ画像 M G 3 と同一の内容である「ロッドを引きけ」という音声スピーカー 6 7 から流れる。

40

【0561】

魚釣りスーパーリーチ（S P リーチ）演出終盤となり、メッセージ画像 M G 3 や音声により、遊技者は、ハンドル 7 7 a a の回転を止めて、グリップ 7 6 b を握って手前側へ引っ張ると、図 8 3（K）に示すように、釣り糸画像 T I G に結び付けたルアー画像 L G 3 に食いついた魚画像 T S G 全体が水面から飛び出し、これに伴い、水面が大きく揺れる波面画像 S G 4 が表示される。このとき、ゲージ画像 S I G および距離画像 S N G が非表示される（表示画面 7 a から消える）。魚画像 T S G は、ゲージ画像 S I G の内側を移動して

50

いた魚画像 I S G である。

【0562】

このように、魚釣りスーパーリーチ（S P リーチ）演出では、魚釣りという体験を、釣り竿装置 75 を用いて疑似体験することができ、釣り竿装置 75 と画像表示装置（表示手段）とによる演出への没入感を遊技者に付与することができる。また、遊技者は、釣り上げたという達成感を得ることができる。

【0563】

その後、釣り糸画像 T I G に結び付けたルアー画像 L G 3 に食いついた魚画像 T S G、波面画像 S G 4 が非表示されると（表示画面 7 a から消えると）、図 8 3（L）に示すように、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R、2つの保留アイコン 9 A、変動アイコン 9 C、変動表示位置 9 C d が再び表示され、左演出図柄 8 L が明るい赤色を有する数字「7」の図柄 8 L a にキャラクタ G の図柄 8 L b が付されて左変動表示領域中央に仮停止表示され、中演出図柄 8 C が明るい赤色を有する数字「7」の図柄 8 C a にキャラクタ G の図柄 8 C b が付されて中変動表示領域中央に仮停止表示され、右演出図柄 8 R が明るい赤色を有する数字「7」の図柄 8 R a にキャラクタ G の図柄 8 R b が付されて右変動表示領域中央に仮停止表示される。

10

【0564】

左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が仮停止表示されると、ロッド側モータ 79 が無励磁状態となってトルクフリーとなった状態となる。これにより、ロッド 76 a の揺動位置は、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が停止表示されるまでに、前枠 53 の下側に取り付けられる揺動装置の揺動機構に設けられた無励磁自動中央位置復帰機構部のバネの復元力により自動的に中央位置へ移動（回転（揺動））し、ロッド 76 a が中央位置で停止する状態となる。

20

【0565】

その後、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が停止表示され、同一の図柄（ここでは、数字「7」、キャラクタ G）で揃って当たりが確定し、大当たりオープニングが開始され、その後、遊技者に利益が付与される大当たり遊技が開始されることとなる。

【0566】

なお、従来、遊技者が操作可能な操作手段が設けられた遊技機が知られている（例えば、特開 2021-176531 号公報）。しかしながら、このような遊技機では、操作手段を押圧操作するという単純な操作でしかなく、操作手段を用いた遊技者参加型の演出が少なく、遊技の興趣を向上させるための技術については、なお改善の余地があった。

30

【0567】

〔効果例〕

以下に、魚釣り体験演出の効果例を示す。

〔効果 1〕

上記実施形態の遊技機 1 では、遊技者が操作可能な釣り竿装置 75（操作手段）と、複数種類の画像を表示可能な画像表示装置 7（表示手段）と、複数種類の演出を実行可能な演出制御用マイコン 91（演出実行手段）および画像制御用マイコン 101（演出実行手段）と、を備えている。演出制御用マイコン 91（演出実行手段）および画像制御用マイコン 101（演出実行手段）は、釣り竿装置 75 によるルアー投擲動作を実行する（釣り竿装置 75（操作手段）を所定方向へ移動する）第 1 の演出を実行可能であり（魚釣り体験演出 A では図 8 1（C）、魚釣り体験演出 B では図 8 2（C））、第 1 の演出中または第 1 の演出のあと、釣り竿装置 75 のルアー部材 76 a a と対応するルアー画像（操作手段の少なくとも一部分に表された特定の対象を示す特定画像）を画像表示装置 7（表示手段）に表示する第 2 の演出を実行可能であり（魚釣り体験演出 A では図 8 1（C）、魚釣り体験演出 B では図 8 2（C））、ルアー画像（特定画像）を、魚が釣り針にかかっていない表示態様から、魚が釣り針にかかっている表示態様（第 1 の態様から第 1 の態様とは異なる第 2 の態様）へ変化させる第 3 の演出を実行可能である（魚釣り体験演出 A では

40

50

図 8 1 (C) ~ (D 1)、魚釣り体験演出 B では図 8 2 (C) ~ (D 1))。この構成によれば、釣り竿装置 7 5 (操作手段) を所定方向へ移動し、釣り竿装置 7 5 (操作手段) の少なくとも一部分に表された特定の対象であるルアー部材 7 6 a a を示すルアー画像 (特定画像) を表示し、ルアー画像 (特定画像) を、魚が釣り針にかかっていない表示態様から、魚が釣り針にかかっている表示態様 (第 1 の態様から第 2 の態様) へ変化させることができるため、従来にない釣り竿装置 7 5 という操作手段を用いた斬新な演出を、遊技者参加型の演出として、遊技者に提供することができる。したがって、興趣の向上を図ることができる。

【0568】

〔効果 2〕

上記実施形態の遊技機 1 における第 3 の演出では、演出図柄の変動によりリーチが形成されたリーチライン上を、停止すれば当たりとなる演出図柄が通過したときに、ルアー画像 (特定画像) を、魚が釣り針にかかっていない表示態様から、魚が釣り針にかかっている表示態様 (第 1 の態様から第 2 の態様) へ変化させることができるようになっている。この構成によれば、リーチが形成されると、ルアー画像 (特定画像) の釣り針に魚がかかるかもしれないという期待感を遊技者に付与することができ、ルアー画像 (特定画像) の釣り針に魚がかかるか否かを煽ることができる。これにより、リーチの形成によって「魚がかかるか否かの演出への没入感」向上に寄与することができる。

【0569】

〔効果 3〕

上記実施形態の遊技機 1 における演出制御用マイコン 9 1 (演出実行手段) および画像制御用マイコン 1 0 1 (演出実行手段) は、ルアー画像 (特定画像) が、魚が釣り針にかかっていない表示態様から、魚が釣り針にかかっている表示態様 (第 1 の態様から第 2 の態様) へ変化したあと、当たりの期待度が高いスーパーリーチ演出を実行可能である (魚釣り体験演出 B では図 8 2 (E) ~ (K))。この構成によれば、リーチが形成され、ルアー画像 (特定画像) が、魚が釣り針にかかっていない表示態様から、魚が釣り針にかかっている表示態様 (第 1 の態様から第 2 の態様) へ変化すると、スーパーリーチ演出へ発展することができるようになっているため、スーパーリーチ演出では、遊技者の没入感を高めることができる。

【0570】

〔効果 4〕

上記実施形態の遊技機 1 におけるスーパーリーチ演出では、遊技者が釣り竿装置 7 5 (操作手段) を操作するときに、釣り竿装置 7 5 (操作手段) が操作される方向に働く力を抗する抵抗力を釣り竿装置 7 5 (操作手段) へ付与する演出を実行可能であり、抵抗力の大きさで当たりとなる信頼度を示唆可能である。この構成によれば、釣り竿装置 7 5 (操作手段) を操作するとき、操作に対する抵抗力の大きさで当たりとなる信頼度を示唆することができるため、抵抗力という臨場感ある演出を遊技者に提供することができる。

【0571】

〔効果 5〕

上記実施形態の遊技機 1 における釣り竿装置 7 5 (操作手段) は、釣り竿のリール 7 7 a を表しており、スーパーリーチ演出では、ルアー画像 (特定画像) であるルアーで魚を釣り上げると、当たりとなる。この構成によれば、魚釣りという体験を、釣り竿装置 7 5 を用いて疑似体験することができ、釣り竿装置 7 5 (操作手段) と画像表示装置 7 (表示手段) とによる演出への没入感を遊技者に付与することができる。また、遊技者は、釣り上げたという達成感を得ることができる。

【0572】

〔効果 6〕

上記実施形態の遊技機 1 における演出制御用マイコン 9 1 (演出実行手段) および画像制御用マイコン 1 0 1 (演出実行手段) は、リールの自動巻き動作が「ON」であるとき (特定のモードのとき) には、遊技者が釣り竿装置 7 5 のリール 7 7 a を操作しなくても

10

20

30

40

50

、釣り竿装置 75 のリール 77 a が自動的に巻かれる演出を実行する。この構成によれば、実際の魚釣りでは、リールが自動で巻かれる場合もあり、このようなリール自動巻きによる魚釣りに寄せた動作を実現することができる。

【0573】

〔変形例〕

以下に、魚釣り体験演出の変形例を示す。

〔変形例 1〕

上記実施形態の遊技機 1 における図 8 1 の魚釣り体験演出 A、図 8 2 および図 8 3 の魚釣り体験演出 B では、釣り竿装置 75 は、ロッド部 76 とリール部 77 とから主として構成され、ロッド部 76 のロッド 76 a の先端にルアー部材 76 a a が取り付けられていた。しかし、ルアー部材 76 a a は、ロッド部 76 のロッド 76 a に複数内蔵され、演出に応じて、ロッド部 76 のロッド 76 a の先端から露出するように構成されるようにしてもよい。例えば、ルアー部材としては、上述のルアーの種類と対応するものがあり、具体的には、ルアー 1 と対応するルアー部材 76 a a 1、ルアー 2 と対応するルアー部材 76 a a 2、ルアー 3 と対応するルアー部材 76 a a 3 がある。ルアー部材 76 a a 1 がロッド部 76 のロッド 76 a の先端から露出した状態であるときには上述したルアー演出 1 またはルアー演出 4 が開始され、ルアー部材 76 a a 2 がロッド部 76 のロッド 76 a の先端から露出した状態であるときには上述したルアー演出 2 またはルアー演出 5 が開始され、ルアー部材 76 a a 3 がロッド部 76 のロッド 76 a の先端から露出した状態であるときには上述したルアー演出 3 またはルアー演出 6 が開始されるようにしてもよい。複数のルアー部材は、通常、ロッド部 76 のロッド 76 a に収容され、演出に応じて、一のルアー部材がロッド部 76 のロッド 76 a の先端から露出し、演出が終了すると、再びロッド部 76 のロッド 76 a に収容される。

【0574】

〔変形例 2〕

上記実施形態の遊技機 1 における図 8 1 の魚釣り体験演出 A、図 8 2 および図 8 3 の魚釣り体験演出 B では、図 8 0 (B) のカスタマイズ選択画面 E K G において、リールの自動巻き動作を「ON」または「OFF」に設定することができるようになっていた。しかし、ロッドの自動引き動作を「ON」または「OFF」に設定することができるようにしてもよい。ロッドの自動引き動作では、魚釣り体験演出において、遊技者が釣り竿装置 75 のグリップ 76 b を握って手前側に引っ張らなくても、釣り竿装置 75 のロッド 76 a が自動的に手前側へ引っ張られる（移動）する動作が許可されるのに対して、「OFF」が選択されると、魚釣り体験演出において、釣り竿装置 75 のロッド 76 a が自動的に手前側へ引っ張られる（移動）する動作が非許可（禁止）される。つまり、「OFF」が選択されると、魚釣り体験演出において、遊技者自身で釣り竿装置 75 のグリップ 76 b を握ってロッド 76 a を手前側に引っ張る設定となる。ロッドの自動引き動作は、電源投入時（復電時）のデフォルトとして「OFF」が予め設定されている。なお、上述のロッド動作が「OFF」に選択されると、ロッドの自動引き動作が「OFF」に強制的に選択されて、ロッドの自動引き動作が「ON」に選択されないようになる。上述のロッド動作が「ON」に選択されると、ロッドの自動引き動作として、「ON」または「OFF」のいずれかを選択することができる。

【0575】

〔変形例 3〕

上記実施形態の遊技機 1 における図 8 1 の魚釣り体験演出 A、図 8 2 および図 8 3 の魚釣り体験演出 B では、釣り竿装置 75 の一部として、ルアー画像 L G 1 またはルアー画像 L G 3 が釣り糸画像 T I G に結び付けた状態で表示画面 7 a の左下側近傍に現れていた。しかし、釣り竿装置 75 を模した釣り竿装置画像とともに、ルアー画像 L G 1 またはルアー画像 L G 3 が釣り糸画像 T I G に結び付けた状態で表示画面 7 a に表示するようにしてもよい。この場合、釣り竿装置画像は、釣り竿装置 75 の動作に連動するようにしてもよい。例えば、釣り竿装置 75 のロッド 76 a の揺動位置が奥側位置へ移動した状態では、

釣り竿装置画像のロッドが表示画面7aの奥側へ傾く（ロッドの画像が遊技者とは反対側へ向かって傾く）表示態様となり、釣り竿装置75のロッド76aの揺動位置が手前側位置へ移動した状態では、釣り竿装置画像のロッドが表示画面7aの手前側へ傾く（ロッドの画像が遊技者側へ向かって手前側へ傾く）表示態様となる。こうすれば、より臨場感がある演出を遊技者に提供することができる。

【0576】

〔変形例4〕

上記実施形態の遊技機1における図82および図83の魚釣り体験演出Bでは、魚釣りスーパーリーチ（SPリーチ）が開始されると、表示画面7の下側に帯状のゲージ画像SIGが表示され、釣り糸がリールに巻かることで右側から左側へ向かって引き寄せられる魚画像ISGが表示されていた。しかし、ルアーに食いついたものが魚ではなく、小石、空き缶、エビ、カニ、亀である場合には、魚画像ISGに代えて、小石画像、空き缶画像、エビ画像、カニ画像、亀画像となる。こうすれば、釣り上げるバリエーションを増やすことができ、魚釣りスーパーリーチ（SPリーチ）に対する新鮮みを失い難くすることに寄与することができる。もちろん、小石画像→空き缶画像→エビ画像→カニ画像→亀画像→魚画像という順番で当たりの期待度が高く設定されていてもよい。この場合、ゲージ画像SIG内では、最初エビ画像であったものの、途中でエビ画像から魚画像へ切り替わって当たり期待度が高くなるように変更する演出を実行してもよい。

【0577】

〔変形例5〕

上記実施形態の遊技機1における図81の魚釣り体験演出A、図82および図83の魚釣り体験演出Bでは、釣り上げる魚画像の種類には、複数あってもよく、この場合、魚の種類に応じて値段が高い魚（例えば、サバ→すずき→さわら→まぐろ）ほど当たりの期待度が高く設定される。また釣り上げる魚の大きさが複数あってもよく、この場合、魚の大きさが大きくなるにつれて当たりの期待度が高く設定される。もちろん、釣り上げる魚画像は、表示画面7の下側に帯状のゲージ画像SIG内に魚画像ISGとして表示される。

【0578】

〔変形例6〕

上記実施形態の遊技機1における図81の魚釣り体験演出A、図82および図83の魚釣り体験演出Bでは、釣り竿装置75を用いていた。しかし、前枠53の下方に設けられ図1の打球供給皿（上皿）61の近傍に釣り竿装置75を遊技機1に設けず、ジョイスティック型の操作手段を設けて、図81の魚釣り体験演出A、図82および図83の魚釣り体験演出Bを行うようにしてもよい。この場合、釣り竿装置75のロッド部76がジョイスティックに相当し、釣り竿装置75のリール部77が存在しない。ジョイスティックは、手前方向へ引いたり、奥方向へ押したり、左方向へ倒したり、右方向へ倒したりすることができるものである。ジョイスティックを手前方向へ引っ張るときに、手前方向に働く力を抗する抵抗力が電氣的駆動源を制御してジョイスティックに付与されるように構成することにより、魚の引き具合を軽くしたり、重くしたりすることができる。

【0579】

〔変形例7〕

上記実施形態の遊技機1における図81の魚釣り体験演出A、図82および図83の魚釣り体験演出Bでは、魚がルアー画像の釣り針にかかるとき、釣り竿装置75を前後左右方向へ振動させていなかった。しかし、魚がルアー画像の釣り針にかかるとき、釣り竿装置75を前後左右方向へ振動させてもよい。こうすれば、魚がルアー画像の釣り針にかかったという臨場感をより演出することができる。

【0580】

〔変形例8〕

上記実施形態の遊技機1における図81の魚釣り体験演出A、図82および図83の魚釣り体験演出Bでは、遊技者が上述したカスタマイズ選択画面EKGにおいて、ロッド動作を「ON」に選択していることにより、釣り竿装置75によるルアー投擲動作が自動的

10

20

30

40

50

に開始されるようになっていた。しかし、ルアー投擲を遊技者自身でおこなうようにしてもよい。この場合、上述のロッド動作が「OFF」に選択する。このとき、リールの自動巻き動作が「OFF」に強制的に選択されてリールの自動巻き動作が「ON」に選択されないようになっていたが、上述のロッド動作が「OFF」に選択されても、リールの自動巻き動作として、「ON」または「OFF」のいずれかを選択することができるようにしてもよい。

【0581】

〔変形例9〕

上記実施形態の遊技機1における図81の魚釣り体験演出A、図82および図83の魚釣り体験演出Bでは、釣り竿装置75によるルアー投擲動作が開始されると、つまり釣り竿装置75によるルアー投擲動作中に、釣り竿装置75の少なくとも一部分に表された特定の対象であるルアー部材76aaを示す画像（特定画像）として、ルアー画像が釣り糸画像TIGに結び付けた状態で表示画面7aの左下側近傍に現れていた。しかし、釣り竿装置75の少なくとも一部分に表された特定の対象であるルアー部材76aaを示す画像（特定画像）として、ルアー画像が釣り糸画像TIGに結び付けた状態で表示画面7aの左下側近傍に現れたあとに、または、釣り竿装置75の少なくとも一部分に表された特定の対象であるルアー部材76aaを示す画像（特定画像）として、ルアー画像が釣り糸画像TIGに結び付けた状態で表示画面7aの左下側近傍に現れるタイミングと同じタイミングで、釣り竿装置75によるルアー投擲動作が開始されるようにしてもよい。

【0582】

〔変形例10〕

上記実施形態の遊技機1における図81の魚釣り体験演出A、図82および図83の魚釣り体験演出Bでは、図77の負荷演出決定処理において、図78の負荷演出決定テーブルを参照し静止トルクの大きさとして、「なし」、「小」、「中」、「大」のいずれかにが決定されていた。このとき、ロッド側モータ79の保持トルクである静止トルクの大きさが「中」に決定されたときは、最終的な静止トルクの大きさが「中」となるように制御すればよく、例えば、最初の静止トルクの大きさが「小」であって、その後、最終的に静止トルクの大きさが「中」となるように可変される制御としてもよいし、また、ロッド側モータ79の保持トルクである静止トルクの大きさが「大」に決定されたときは、最終的な静止トルクの大きさが「大」となるように制御すればよく、例えば、最初の静止トルクの大きさが「小」であって、その後、静止トルクの大きさが「中」、その後、最終的に静止トルクの大きさが「大」となるように可変される制御としてもよいし、最初の静止トルクの大きさが「小」であって、その後、静止トルクの大きさが「中」、その後、静止トルクの大きさが「小」へ再び戻り、その後、最終的に静止トルクの大きさが「大」となるように可変される制御としてもよい。

【0583】

〔変形例11〕

上記実施形態の遊技機1における図81の魚釣り体験演出A、図82および図83の魚釣り体験演出Bでは、図77の負荷演出決定処理において、図78の負荷演出決定テーブルを参照し静止トルクの大きさとして、「なし」、「小」、「中」、「大」のいずれかにが決定されていた。このとき、リール側モータ78bの保持トルクである静止トルクの大きさが「中」に決定されたときは、最終的な静止トルクの大きさが「中」となるように制御すればよく、例えば、最初の静止トルクの大きさが「小」であって、その後、最終的に静止トルクの大きさが「中」となるように可変される制御としてもよいし、また、リール側モータ78bの保持トルクである静止トルクの大きさが「大」に決定されたときは、最終的な静止トルクの大きさが「大」となるように制御すればよく、例えば、最初の静止トルクの大きさが「小」であって、その後、静止トルクの大きさが「中」、その後、最終的に静止トルクの大きさが「大」となるように可変される制御としてもよいし、最初の静止トルクの大きさが「小」であって、その後、静止トルクの大きさが「中」、その後、静止トルクの大きさが「小」へ再び戻り、その後、最終的に静止トルクの大きさが「大」となる

ように可変される制御としてもよい。

【0584】

〔変形例12〕

上記実施形態の遊技機1における図81の魚釣り体験演出A、図82および図83の魚釣り体験演出Bでは、説明した演出の一部を備えていなくてもよいし、他の演出が追加されていてもよい。

【0585】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇〔態様B3-1〕

遊技者が操作可能な操作手段と、複数種類の画像を表示可能な表示手段と、複数種類の演出を実行可能な演出実行手段と、を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記操作手段を所定の方向へ移動する第1の演出を実行可能であり、

前記第1の演出中または前記第1の演出のあと、前記操作手段の少なくとも一部分に表された特定の対象を示す特定画像を前記表示手段に表示する第2の演出を実行可能であり、

前記特定画像を、第1の態様から第1の態様とは異なる第2の態様へ変化させる第3の演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【0586】

◇〔態様B3-2〕

態様B3-1に記載の遊技機であって、

前記第3の演出では、演出図柄の変動によりリーチが形成されたリーチライン上を、停止すれば当たりとなる演出図柄が通過したときに、前記特定画像を、前記第1の態様から前記第2の態様へ変化させる、

ことを特徴とする遊技機。

【0587】

◇〔態様B3-3〕

態様B3-2に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特定画像が前記第1の態様から前記第2の態様へ変化したあと、当たりの期待度が高いスーパーリーチ演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【0588】

◇〔態様B3-4〕

態様B3-3に記載の遊技機であって、

前記スーパーリーチ演出では、遊技者が前記操作手段を操作するときに、前記操作手段が操作される方向に働く力を抗する抵抗力を前記操作手段へ付与する演出を実行可能であり、前記抵抗力の大きさで当たりとなる信頼度を示唆可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【0589】

◇〔態様B3-5〕

態様B3-4に記載の遊技機であって、

前記操作手段は、釣り竿のリールを表しており、

前記スーパーリーチ演出では、前記特定画像であるルアーで魚を釣り上げると、当たりとなる、

ことを特徴とする遊技機。

【0590】

◇〔態様B3-6〕

態様B3-5に記載の遊技機であって、

10

20

30

40

50

前記演出実行手段は、特定のモードのときには、遊技者が前記リールを操作しなくても、前記リールが自動的に巻かれる演出を実行する、ことを特徴とする遊技機。

【0591】

以下に図84～図93を用いて激熱演出による確変昇格演出A～Cについて説明する。図84は激熱演出による確変昇格演出を実行するためのサブ側タイマ割り込み処理のフローチャートであり、図85は激熱演出による確変昇格演出を実行するための変動演出開始処理のフローチャートであり、図86は激熱演出による確変昇格演出を実行するための疑似チャンスタイム演出発生判定処理のフローチャートであり、図87は激熱演出による確変昇格演出を実行するための疑似チャンスタイム演出発生判定テーブルの説明図であり、図88は激熱演出による確変昇格演出を実行するための変動演出中処理のフローチャートであり、図89は激熱演出による確変昇格演出を実行するための激熱演出実行判定テーブルの説明図であり、図90は激熱演出による確変昇格演出を実行するための客待ち待機演出中処理のフローチャートである。

10

【0592】

また、図91は激熱演出による確変昇格演出Aを説明するための図であり、図92は激熱演出による確変昇格演出Bを説明するための図であり、図93は激熱演出による確変昇格演出Cを説明するための図である。なお、図91～図93では、画像表示装置7の表示画面7aの前面（前方）周囲に配置される各種可動役物、各種装飾部材が図面の見易さから省略されている。

20

【0593】

ここでは、まず、激熱演出による確変昇格演出を実行するための各種フローチャートについて説明し、続いて、激熱演出による確変昇格演出について順番に説明する。

【0594】

[激熱演出による確変昇格演出を実行するための各種フローチャート]

激熱演出による確変昇格演出を実行するための各種フローチャートについて説明する。ここでは、激熱演出による確変昇格演出を実行するためのサブ側タイマ割り込み処理のフローチャートについて説明し、続いて、激熱演出による確変昇格演出を実行するための変動演出開始処理のフローチャート、激熱演出による確変昇格演出を実行するための変動演出中処理のフローチャート、激熱演出による確変昇格演出を実行するための客待ち待機演出中処理のフローチャートについて順番に説明する。

30

【0595】

[激熱演出による確変昇格演出を実行するためのサブ側タイマ処理]

激熱演出による確変昇格演出を実行するためのサブ側タイマ処理について、図84を参照して説明する。激熱演出による確変昇格演出を実行するためのサブ側タイマ割り込み処理は、図36に示したサブ側タイマ割り込み処理に代えて実行される処理である。ここでは、図36に示したサブ側タイマ割り込み処理で実行される同一の処理については、同一のステップ番号を付与し、詳細な説明を省略した。なお、図84には、図36に示したサブ側タイマ割り込み処理と相違する処理（ステップSM4307）を鎖線で囲んで特徴付けた。

40

【0596】

激熱演出による確変昇格演出を実行するためのサブ側タイマ処理が開始されると、演出制御用マイコン91は、まず、上述の受信コマンド解析処理をおこなう（ステップS4300）。受信コマンド解析処理の後、演出制御用マイコン91は、変動演出中処理をおこなう（ステップS4305）。この変動演出中処理は、激熱演出による確変昇格演出を実行するための変動演出中処理であり、詳細については後述する。変動演出中処理の後、演出制御用マイコン91は、客待ち待機演出中処理をおこなう（ステップSM4307）。客待ち待機演出中処理では、激熱演出による確変昇格演出を実行するための客待ち待機演出中処理であり、詳細については後述する。客待ち待機演出中処理の後、演出制御用マイコン91は、上述のスイッチ処理をおこなう（ステップS4310）。スイッチ処理の後

50

、演出制御用マイコン 9 1 は、上述コマンド送信処理をおこなう（ステップ S 4 3 1 5）。コマンド送信処理の後、演出制御用マイコン 9 1 は、上述の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。

【0597】

〔激熱演出による確変昇格演出を実行するための変動演出開始処理〕

次に、激熱演出による確変昇格演出を実行するための変動演出開始処理について、図 8 5 を参照して説明する。激熱演出による確変昇格演出を実行するための変動演出開始処理は、図 8 4 のサブ側タイマ割り込み処理におけるステップ S 4 3 0 0 の受信コマンド解析処理の一処理としておこなわれるものであり、図 3 7 に示した受信コマンド解析処理におけるステップ S 4 4 6 0 の演出開始処理（つまり、図 4 1 に示した変動演出開始処理）に代えて実行される処理である。ここでは、図 4 1 に示した変動演出開始処理で実行される同一の処理については、同一のステップ番号を付与し、詳細な説明を省略した。なお、図 8 5 には、図 4 1 に示した変動演出開始処理と相違する処理（ステップ S M 5 0 0 2 ～ステップ S M 5 0 0 4、ステップ S M 5 0 1 7 ～ステップ S M 5 0 1 8）を鎖線で囲んで特徴付けた。

10

【0598】

激熱演出による確変昇格演出を実行するための変動演出開始処理が開始されると、演出制御用マイコン 9 1 は、まず、変動開始コマンドの解析をおこなう（ステップ S 5 0 0 0）。

【0599】

続いて、演出制御用マイコン 9 1 は、確変時最初の変動であるか否かの判定をおこなう（ステップ S M 5 0 0 2）。ステップ S 5 0 0 0 においてサブ R A M 9 4 にセットされた情報には、上述したように、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。「確変時最初の変動」とは、「V 通過予定大当たり」となって特別遊技状態（大当たり遊技状態）が終了し、遊技状態が高確高ベース状態（高確時短状態）となって最初の当該変動であること意味し、ステップ S M 5 0 0 2 の判定では、サブ R A M 9 4 にセットされた情報に基づいて、当該変動が確変時最初の変動であるか否かの判定をおこなう。

20

【0600】

確変時最初の変動でない場合（ステップ S M 5 0 0 2：N O）、ステップ S 5 0 1 0 へ移行する一方、確変時最初の変動である場合（ステップ S M 5 0 0 2：Y E S）、擬似チャンスタイム演出発生判定処理（ステップ S M 5 0 0 4）をおこない、ステップ S 5 0 1 0 へ移行する。擬似チャンスタイム演出発生判定処理では、遊技状態が高確高ベース状態（高確時短状態）となっているにもかかわらず、高確高ベース状態（高確時短状態）となることを報知せず、敢えて、低確高ベース状態（低確時短状態）とするチャンスタイム演出を擬似的に発生させるか否かを判定するための処理であり、詳細については後述する。

30

【0601】

ステップ S 5 0 1 0 において、演出制御用マイコン 9 1 は、基幹演出パターン決定処理をおこなう。基幹演出パターンを決定した後、演出制御用マイコン 9 1 は、チャンスアップ演出パターン決定処理をおこなう（ステップ S 5 0 1 5）。チャンスアップ演出パターンを決定した後、演出制御用マイコン 9 1 は、カウント演出パターン決定処理をおこなう（ステップ S 5 0 1 6）。

40

【0602】

カウント演出パターン決定処理の後、演出制御用マイコン 9 1 は、確変昇格演出開始フラグが O N であるか否かの判定をおこなう（ステップ S M 5 0 1 7）。確変昇格演出開始フラグは、擬似チャンスタイム演出が発生している状態、擬似チャンスタイム演出が発生している状態から客待ちの待機状態（客待ち待機状態）において、遊技者がデバイス（演出ボタン 6 3 または剣部材 6 5）を操作したときに、激熱演出を実行開始したときに O N にセットされ、激熱演出の実行が終了したとき、または、激熱演出を未だ実行していないときに O F F にセットされるフラグである。激熱演出が実行されると、確変昇格して擬似

50

チャンスタイムが終了する。これにより、遊技者に対して、実施には、遊技状態がチャンスタイムという低確高ベース状態（低確時短状態）ではなく、高確高ベース状態（高確時短状態）となっていることを伝える。なお、確変昇格演出開始フラグは、バックアップされる情報であり、電源投入時（復電時）に、電源遮断される直前における確変昇格演出開始フラグの状態がセットされて復元されるようになっている。

【0603】

確変昇格演出開始フラグがONでない場合（ステップSM5017：NO）、ステップS5020へ移行し、確変昇格演出開始フラグがONである場合（ステップSM5017：YES）、ステップSM5018へ移行する。

【0604】

ステップSM5018において、演出制御用マイコン91は、激熱演出の終了まで激熱演出の進行を優先するとともに演出図柄の変動もすすめる。これにより、擬似チャンスタイム演出が発生している状態から客待ちの待機状態（客待ち待機状態）となり、客待ち待機状態において遊技者がデバイスを操作して激熱演出が開始され、この激熱演出が開始された状態において、遊技者がハンドル60を操作して第1始動口20や第2始動口21に遊技球が入球したことで変動開始されたことにより、激熱演出から、遊技状態がチャンスタイムという低確高ベース状態（低確時短状態）ではなく、高確高ベース状態（高確時短状態）となっていることを伝える確変昇格演出へ突然切り替わる（確変昇格した内容が突然現れる）ことによって（つまり、変動開始時に激熱演出を確変昇格演出でぶった切って）、激熱演出を視認できないようにすることを阻止している。つまり、激熱演出が開始されると、激熱演出が終了するまで激熱演出の内容を途絶えることなく遊技者に視認することができるようになっている。

【0605】

ステップSM5018に続いて、ステップSM5020へ移行する。ステップS5020において、演出制御用マイコン91は、上記ステップS5010～S5018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）。

【0606】

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。

【0607】

〔激熱演出による確変昇格演出を実行するための擬似チャンスタイム演出発生判定処理〕

激熱演出による確変昇格演出を実行するための擬似チャンスタイム演出発生判定処理（図85：ステップSM5004）について、図86を参照して説明する。激熱演出による確変昇格演出を実行するための擬似チャンスタイム演出発生判定処理では、遊技状態が高確高ベース状態（高確時短状態）となっているにもかかわらず、高確高ベース状態（高確時短状態）となることを報知せず、敢えて、低確高ベース状態（低確時短状態）とするチャンスタイム演出を擬似的に発生させるか否かを判定するための処理である。

【0608】

激熱演出による確変昇格演出を実行するための擬似チャンスタイム演出発生判定処理が開始されると、演出制御用マイコン91は、擬似チャンスタイム演出発生判定テーブルを参照して判定する（ステップSM5004a）。具体的には、演出制御用マイコン91は、遊技状態が高確高ベース状態（高確時短状態）となっているにもかかわらず、敢えて、低確高ベース状態（低確時短状態）となっている擬似チャンスタイム演出を発生させるか否かを判定するための擬似チャンスタイム演出発生判定用乱数のカウンタの値を取得し、取得した乱数値と、サブROM93に記憶されている図示しない擬似チャンスタイム演出発生判定テーブルを参照して擬似チャンスタイム演出を発生させるか否かを判定する。

【0609】

ここで、擬似チャンスタイム演出発生判定テーブルについて、図87を参照して説明す

10

20

30

40

50

る。擬似チャンスタイム演出発生判定テーブルは、他のテーブルとともにサブROM 93に記憶されている。なお、擬似チャンスタイム演出発生判定用乱数は、サブRAM 94のカウンタセット領域94dにセットされる乱数カウンタにより更新される。「擬似チャンスタイム演出発生判定用乱数」は、確変時最初の変動である場合において、遊技状態が高確高ベース状態（高確時短状態）となっているにもかかわらず、敢えて、低確高ベース状態（低確時短状態）となっている擬似チャンスタイム演出を発生させるか否かを判定するために用いられる乱数であり、「値0（ゼロ）」～「値127」までの範囲の値をとる。

「擬似チャンスタイム演出発生判定用乱数」は、確変時最初の変動であって擬似チャンスタイム演出を発生させるか否かを決定するときに取得される。擬似チャンスタイム演出を発生させない場合（つまり、高確高ベース状態（高確時短状態）となることを報知する場合）には、擬似チャンスタイム演出発生判定用乱数が「値0（ゼロ）」～「値63」の場合となるときである。擬似チャンスタイム演出を発生させる場合には、擬似チャンスタイム演出発生判定用乱数が「値64」～「値127」の場合となるときである。なお、擬似チャンスタイム演出の発生なし／擬似チャンスタイム演出の発生ありの振り分け率は、擬似チャンスタイム演出の発生なしと判定される場合には64／128、擬似チャンスタイム演出の発生ありと判定される場合には64／128となっている。

【0610】

図86に戻り、演出制御用マイコン91は、擬似チャンスタイム演出の発生か否かの判定をおこなう（ステップSM5004b）。擬似チャンスタイム演出の発生でない場合（ステップSM5004b：NO）、そのまま本処理を終了する一方、擬似チャンスタイム演出の発生である場合（ステップSM5004b：YES）、ステップSM5004cへ移行する。

【0611】

ステップSM5004cにおいて、演出制御用マイコン91は、擬似チャンスタイム演出発生フラグをONにセットし、本処理を終了する。擬似チャンスタイム演出発生フラグは、遊技状態が高確高ベース状態（高確時短状態）となっているにもかかわらず、敢えて、低確高ベース状態（低確時短状態）となっている擬似チャンスタイム演出を発生させる場合にONがセットされるのに対して、擬似チャンスタイム演出を発生させない場合（つまり、高確高ベース状態（高確時短状態）となることを報知する場合）または擬似チャンスタイム演出が発生して終了した場合にOFFがセットされる。

【0612】

擬似チャンスタイム演出発生フラグは、擬似チャンスタイム演出を実行している間、ONにセットされた状態が維持され、擬似チャンスタイム演出が終了すると、OFFにセットされる。なお、擬似チャンスタイム演出発生フラグは、バックアップされる情報であり、電源投入時（復電時）に、電源遮断される直前における擬似チャンスタイム演出発生フラグの状態がセットされて復元されるようになっている。

【0613】

〔激熱演出による確変昇格演出を実行するための変動演出中処理〕

激熱演出による確変昇格演出を実行するための変動演出中処理について、図88を参照して説明する。激熱演出による確変昇格演出を実行するための変動演出中処理は、図44に示した変動演出中処理に代えて実行される処理である。ここでは、図44に示した変動演出中処理で実行される同一の処理については、同一のステップ番号を付与し、詳細な説明を省略した。なお、図88には、図44に示した変動演出中処理と相違する処理（ステップSM4701a～ステップSM4701r）を鎖線で囲んで特徴付けた。

【0614】

激熱演出による確変昇格演出を実行するための変動演出中処理が開始されると、演出制御用マイコン91は、変動演出中か否かの判定をおこなう（ステップS4701）。変動演出中か否かは、例えば、変動演出タイマがゼロになっているか否かによって判定することができる。変動演出中ではない場合（ステップS4701：NO）、そのまま本処理を終了する。一方、変動演出中の場合（ステップS4701：YES）、演出制御用マイコ

10

20

30

40

50

ン 9 1 は、擬似チャンスタイム演出であるか否かの判定をおこなう（ステップ S M 4 7 0 1 a）。この判定では、擬似チャンスタイム演出発生フラグが ON となっているか否かにより判定する。擬似チャンスタイム演出発生フラグは、上述したように、遊技状態が高確高ベース状態（高確時短状態）となっているにもかかわらず、敢えて、低確高ベース状態（低確時短状態）となっている擬似チャンスタイム演出を発生させる場合に ON がセットされるのに対して、擬似チャンスタイム演出を発生させない場合（つまり、高確高ベース状態（高確時短状態）となることを報知する場合）または擬似チャンスタイム演出が発生して終了した場合に OFF がセットされる。

【 0 6 1 5 】

擬似チャンスタイム演出を発生させない場合（ステップ S M 4 7 0 1 a：NO）、ステップ S 4 7 0 2 へ移行する一方、擬似チャンスタイム演出を発生させる場合（ステップ S M 4 7 0 1 a：YES）、ステップ S M 4 7 0 1 b へ移行する。

【 0 6 1 6 】

ステップ S M 4 7 0 1 b において、演出制御用マイコン 9 1 は、確変昇格演出実行済みフラグが OFF であるか否かの判定をおこなう。確変昇格演出実行済みフラグは、擬似チャンスタイム演出が発生している状態、擬似チャンスタイム演出が発生している状態から客待ちの待機状態（客待ち待機状態）において、遊技者がデバイス（演出ボタン 6 3 または剣部材 6 5）を操作して激熱演出をすでに実行済みの状態であるときに ON にセットされ、未だ遊技者がデバイス（演出ボタン 6 3 または剣部材 6 5）を操作せず激熱演出を実行していない状態であるときに OFF がセットされるフラグである。

【 0 6 1 7 】

確変昇格演出実行済みフラグが OFF でない場合（ステップ S M 4 7 0 1 b：NO）、ステップ S 4 7 0 2 へ移行する一方、確変昇格演出実行済みフラグが OFF である場合（ステップ S M 4 7 0 1 b：YES）、ステップ S M 4 7 0 1 c へ移行する。

【 0 6 1 8 】

ステップ S M 4 7 0 1 c において、演出制御用マイコン 9 1 は、確変昇格演出開始フラグが ON であるか否かの判定をおこなう。確変昇格演出開始フラグは、上述したように、擬似チャンスタイム演出が発生している状態、擬似チャンスタイム演出が発生している状態から客待ちの待機状態（客待ち待機状態）において、遊技者がデバイス（演出ボタン 6 3 または剣部材 6 5）を操作したときに、激熱演出を実行開始したときに ON にセットされ、激熱演出の実行が終了したとき、または、激熱演出を未だ実行していないときに OFF にセットされるフラグである。

【 0 6 1 9 】

確変昇格演出開始フラグが ON でない場合（ステップ S M 4 7 0 1 c：NO）、ステップ S M 4 7 0 1 d へ移行する一方、確変昇格演出開始フラグが ON である場合（ステップ S M 4 7 0 1 c：YES）、ステップ S M 4 7 0 1 k へ移行する。

【 0 6 2 0 】

ステップ S M 4 7 0 1 d において、演出制御用マイコン 9 1 は、変動開始してから所定期間経過したか否かの判定をおこなう。この判定は、変動演出タイマに基づいて判定することができる。所定期間としては、変動開始してから変動終了する 3 秒手前までの期間が設定されている。

【 0 6 2 1 】

変動開始してから所定期間経過した場合（ステップ S M 4 7 0 1 d：YES）、ステップ S 4 7 0 2 へ移行する一方、変動開始してから所定期間経過していない場合（ステップ S M 4 7 0 1 d：NO）、ステップ S M 4 7 0 1 e へ移行する。

【 0 6 2 2 】

ステップ S M 4 7 0 1 e において、演出制御用マイコン 9 1 は、遊技者がデバイス（演出ボタン 6 3 または剣部材 6 5）を操作したか否かの判定をおこなう。遊技者がデバイス（演出ボタン 6 3 または剣部材 6 5）を操作していない場合（ステップ S M 4 7 0 1 e：NO）、ステップ S 4 7 0 2 へ移行する一方、遊技者がデバイス（演出ボタン 6 3 または

10

20

30

40

50

剣部材 6 5) を操作している場合 (ステップ S M 4 7 0 1 e : Y E S)、ステップ S M 4 7 0 1 f へ移行する。

【 0 6 2 3 】

ステップ S M 4 7 0 1 f において、演出制御用マイコン 9 1 は、激熱演出実行判定テーブルを参照して判定する。具体的には、演出制御用マイコン 9 1 は、確変昇格演出決定用乱数のカウンタの値を取得し、取得した乱数値と、サブ R O M 9 3 に記憶されている激熱演出実行判定テーブルを参照して激熱演出の実行の有無を判定する。

【 0 6 2 4 】

ここで、激熱演出実行判定テーブルについて、図 8 9 を参照して説明する。激熱演出実行判定テーブルは、他のテーブルとともにサブ R O M 9 3 に記憶されている。激熱演出実行判定テーブルは、デバイス操作のタイミングと、激熱演出の実行の有無と、取得された確変昇格演出決定用乱数 (0 ~ 1 2 7 のいずれか) と、から構成され、デバイス操作のタイミングと、取得された確変昇格演出決定用乱数と、に基づいて、激熱演出の実行の有無を判定するために参照されるテーブルである。なお、確変昇格演出決定用乱数は、サブ R A M 9 4 のカウンタセット領域 9 4 d にセットされる乱数カウンタにより更新される。「確変昇格演出決定用乱数」は、激熱演出の実行を判定するために用いられる乱数であり、「値 0 (ゼロ) 」 ~ 「値 1 2 7 」までの範囲の値をとる。「確変昇格演出決定用乱数」は、激熱演出の実行を判定するときに取得される。

【 0 6 2 5 】

デバイス操作のタイミングとして、擬似チャンスタイム演出が発生している状態であって、変動開始から所定期間 (上述したように、変動開始してから変動終了する 3 秒手前までの期間) が経過するまでに、デバイス (演出ボタン 6 3 または剣部材 6 5) が操作された場合において、確変昇格演出決定用乱数が「値 0 (ゼロ) 」 ~ 「値 1 0 0 」の場合に、激熱演出の非実行と判定されるのに対して、確変昇格演出決定用乱数が「値 1 0 1 」 ~ 「値 1 2 7 」の場合に、激熱演出の実行と判定される。なお、デバイス操作のタイミングとして、擬似チャンスタイム演出が発生している状態であって、変動開始から所定期間が操作された場合において、激熱演出の非実行 / 実行の振り分け率は、激熱演出の非実行と判定される場合には 1 0 1 / 1 2 8、激熱演出の実行と判定される場合には 2 7 / 1 2 8 となっている。

【 0 6 2 6 】

デバイス操作のタイミングとして、擬似チャンスタイム演出が発生している状態から客待ちの待機状態 (客待ち待機状態) であって、デバイス (演出ボタン 6 3 または剣部材 6 5) が操作された場合において、確変昇格演出決定用乱数が「値 0 (ゼロ) 」 ~ 「値 6 3 」の場合に、激熱演出の非実行と判定されるのに対して、確変昇格演出決定用乱数が「値 6 4 」 ~ 「値 1 2 7 」の場合に、激熱演出の実行と判定される。なお、デバイス操作のタイミングとして、擬似チャンスタイム演出が発生している状態から客待ちの待機状態 (客待ち待機状態) であって、デバイスが操作された場合において、激熱演出の非実行 / 実行の振り分け率は、激熱演出の非実行と判定される場合には 6 4 / 1 2 8、激熱演出の実行と判定される場合には 6 4 / 1 2 8 となっている。

【 0 6 2 7 】

図 8 8 に戻り、演出制御用マイコン 9 1 は、激熱演出の実行であるか否かの判定をおこなう (ステップ S M 4 7 0 1 g) 。激熱演出の実行でない場合 (ステップ S M 4 7 0 1 g : N O) 、ステップ S 4 7 0 2 へ移行する一方、激熱演出の実行である場合 (ステップ S M 4 7 0 1 g : Y E S) 、ステップ S M 4 7 0 1 h へ移行する。

【 0 6 2 8 】

ステップ S M 4 7 0 1 h において、演出制御用マイコン 9 1 は、可動体、デバイス、サウンド、表示画面を特殊モードとする激熱演出のコマンドをセットする。特殊モードでは、可動体である、盤可動体 (第 1 可動役物 1 4、第 2 可動役物 1 5) の動作、枠可動体 (枠可動役物 6 9) がブルブル振動する振動モードとし、デバイスである、演出ボタン 6 3 や剣部材 6 5 がブルブル振動する振動モードとし、サウンドとして、ブルブルという効果

10

20

30

40

50

音（エフェクト音）をスピーカ67から流し、表示画面に表示される画像のうち、特定の画像（例えば、「チャンスタイム」の画像、演出図柄の画像、残りの時短の回数を示す画像、保留アイコンの画像、変動アイコンの画像、変動表示位置の画像）をブルブル振動する表示態様とするとともに、特定の画像がブルブル振動する効果画像（エフェクト画像）を表示する。特殊モードとすることで激熱演出が開始されることとなる。この激熱演出が開始されて終了するまでに亘る実行時間は、第2始動口21に対する保留球数が3～4球のときの変動時間、最も短い変動時間（4000ミリ秒（4秒））と比べて短い時間であって、2800ミリ秒（2.8秒）に設定されている。なお、上述したように、変動開始してから変動終了する3秒手前までの期間が経過するまでに、デバイスが操作されているか否かの判定（上述のステップSM4071dの判定、及び上述のステップSM4071eの判定）は、激熱演出が開始されて終了するまでに亘る実行時間が加味されている。

10

【0629】

続いて、演出制御用マイコン91は、確変昇格演出開始フラグをONにセットし（ステップSM4701i）、ステップS4702へ移行する。ここでは、演出制御用マイコン91は、擬似チャンスタイム演出が発生している状態において、または、擬似チャンスタイム演出が発生している状態から客待ちの待機状態（客待ち待機状態）において、遊技者がデバイス（演出ボタン63または剣部材65）を操作したことにより、激熱演出の実行開始として、確変昇格演出開始フラグをONにセットする。

【0630】

一方、ステップSM4701cにおいて、演出制御用マイコン91は、確変昇格演出開始フラグがONである場合、ステップSM4701kへ移行し、激熱演出終了タイミングであるか否かの判定をおこなう。この判定では、激熱演出が開始されて終了するまでに亘る実行時間（上述した2800ミリ秒（2.8秒））を、変動演出タイマに基づいて判定することができる。

20

【0631】

激熱演出終了タイミングでない場合（ステップSM4701k：NO）、そのまま本処理を終了する一方、激熱演出終了タイミングである場合（ステップSM4701k：YES）、ステップSM4701mへ移行する。

【0632】

ステップSM4701mにおいて、演出制御用マイコン91は、可動体、デバイス、サウンド、表示画面の特殊モードを解除する激熱演出解除のコマンドをセットする。特殊モードが解除されることにより、可動体である、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）がブルブル振動する振動モードが解除され、デバイスである、演出ボタン63や剣部材65がブルブル振動する振動モードが解除され、サウンドとして、ブルブルという効果音（エフェクト音）がスピーカ67から流れなくなり、表示画面に表示される画像のうち、特定の画像（例えば、「チャンスタイム」の画像、演出図柄の画像、残りの時短の回数を示す画像、保留アイコンの画像、変動アイコンの画像、変動表示位置の画像）をブルブル振動する表示態様が解除されるとともに、特定の画像がブルブル振動する効果画像（エフェクト画像）が非表示され（表示画面から消える）。特殊モードが解除されることで激熱演出が終了することとなる。

30

40

【0633】

続いて、演出制御用マイコン91は、確変昇格演出開始フラグをOFFにセットする（ステップSM4701n）。ここでは、演出制御用マイコン91は、激熱演出の実行終了として、確変昇格演出開始フラグをOFFにセットする。

【0634】

続いて、演出制御用マイコン91は、擬似チャンスタイム演出を終了し、高確高ベース状態（高確時短状態）となっていることを示す（伝える）確変背景のコマンドをセットし（ステップSM4701p）、確変昇格演出実行済みフラグをONにセットする（ステップSM4701q）。ステップSM4701qでは、演出制御用マイコン91は、擬似チャンスタイム演出が発生している状態、擬似チャンスタイム演出が発生している状態から

50

客待ちの待機状態（客待ち待機状態）において、遊技者がデバイス（演出ボタン63または剣部材65）を操作して激熱演出をすでに実行済みの状態であるとして、確変昇格演出実行済みフラグをONにセットする。

【0635】

続いて、演出制御用マイコン91は、擬似チャンスタイム演出発生フラグをOFFにセットし（ステップSM4701r）、ステップS4702へ移行する。擬似チャンスタイム演出発生フラグは、上述したように、遊技状態が高確高ベース状態（高確時短状態）となっているにもかかわらず、敢えて、低確高ベース状態（低確時短状態）となっている擬似チャンスタイム演出を発生させる場合にONがセットされるのに対して、擬似チャンスタイム演出を発生させない場合（つまり、高確高ベース状態（高確時短状態）となることを報知する場合）または擬似チャンスタイム演出が発生して終了した場合にOFFがセットされる。ステップSM4701rでは、演出制御用マイコン91は、擬似チャンスタイム演出が終了したとして、擬似チャンスタイム演出発生フラグをOFFにセットする。

10

【0636】

ステップSM4701iまたはステップSM4701qに続いて、ステップS4702において、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。

【0637】

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にセットし（ステップS4704）、本処理を終了する。一方、当該領域に先読み演出パターン情報がない場合（ステップ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にセットし（ステップS4705）、本処理を終了する。

20

【0638】

〔激熱演出による確変昇格演出を実行するための客待ち待機演出中処理〕

30

激熱演出による確変昇格演出を実行するための客待ち待機演出中処理（図84：ステップSM4307）について、図90を参照して説明する。激熱演出による確変昇格演出を実行するための客待ち待機演出中処理が開始されると、演出制御用マイコン91は、画像表示装置7の表示画面7aが待機中か否かの判定をおこなう（ステップSM4307a）。待機中では、客待ちの待機状態（客待ち待機状態）において、待機画面と停止画面とが交互に繰り返し切り替わる。待機画面とは、画像表示装置7の表示画面7aにおいて表示される客待ち用のデモ画面のことである。停止画面とは、保留球が全くない状態（ストックされた保留アイコンが全く存在しない状態）で演出図柄の変動演出（変動表示）がすでに終了した状態であって演出図柄が停止表示された画面である。

【0639】

40

待機中でない場合（ステップSM4307a：NO）、そのまま本処理を終了する一方、待機中である場合（ステップSM4307a：YES）、ステップSM4307bへ移行する。

【0640】

ステップSM4307bにおいて、演出制御用マイコン91は、擬似チャンスタイム演出であるか否かの判定をおこなう。この判定では、擬似チャンスタイム演出発生フラグがONとなっているか否かにより判定する。擬似チャンスタイム演出発生フラグは、上述したように、遊技状態が高確高ベース状態（高確時短状態）となっているにもかかわらず、敢えて、低確高ベース状態（低確時短状態）となっている擬似チャンスタイム演出を発生させる場合にONがセットされるのに対して、擬似チャンスタイム演出を発生させない場

50

合（つまり、高確高ベース状態（高確時短状態）となることを報知する場合）または擬似チャンスタイム演出が発生して終了した場合にOFFがセットされる。

【0641】

擬似チャンスタイム演出が発生させない場合（ステップSM4307b：NO）、そのまま本処理を終了する一方、擬似チャンスタイム演出が発生させる場合（ステップSM4307b：YES）、ステップSM4307cへ移行する。

【0642】

ステップSM4307cにおいて、演出制御用マイコン91は、確変昇格演出実行済みフラグがOFFであるか否かの判定をおこなう。確変昇格演出実行済みフラグは、上述したように、擬似チャンスタイム演出が発生している状態、擬似チャンスタイム演出が発生している状態から客待ちの待機状態（客待ち待機状態）において、遊技者がデバイス（演出ボタン63または剣部材65）を操作して激熱演出をすでに実行済みの状態であるときにONにセットされ、未だ遊技者がデバイス（演出ボタン63または剣部材65）を操作せず激熱演出を実行していない状態であるときにOFFがセットされるフラグである。

【0643】

確変昇格演出実行済みフラグがOFFでない場合（ステップSM4307c：NO）、そのまま本処理を終了する一方、確変昇格演出実行済みフラグがOFFである場合（ステップSM4307c：YES）、ステップSM4307dへ移行する。

【0644】

ステップSM4307dにおいて、演出制御用マイコン91は、確変昇格演出開始フラグがONであるか否かの判定をおこなう。確変昇格演出開始フラグは、上述したように、擬似チャンスタイム演出が発生している状態、擬似チャンスタイム演出が発生している状態から客待ちの待機状態（客待ち待機状態）において、遊技者がデバイス（演出ボタン63または剣部材65）を操作したときに、激熱演出を実行開始したときにONにセットされ、激熱演出の実行が終了したとき、または、激熱演出を未だ実行していないときにOFFにセットされるフラグである。

【0645】

確変昇格演出開始フラグがONでない場合（ステップSM4307d：NO）、ステップSM4307eへ移行する一方、確変昇格演出開始フラグがONである場合（ステップSM4307d：YES）、ステップSM4307kへ移行する。

【0646】

ステップSM4307eにおいて、演出制御用マイコン91は、遊技者がデバイス（演出ボタン63または剣部材65）を操作したか否かの判定をおこなう。遊技者がデバイス（演出ボタン63または剣部材65）を操作していない場合（ステップSM4307e：NO）、そのまま本処理を終了する一方、遊技者がデバイス（演出ボタン63または剣部材65）を操作している場合（ステップSM4307e：YES）、ステップSM4307fへ移行する。

【0647】

ステップSM4701fにおいて、演出制御用マイコン91は、上述の図89に示した激熱演出実行判定テーブルを参照して判定する。具体的には、演出制御用マイコン91は、確変昇格演出決定用乱数のカウンタの値を取得し、取得した乱数値と、サブROM93に記憶されている上述の図89に示した激熱演出実行判定テーブルを参照して激熱演出の実行の有無を判定する。

【0648】

続いて、演出制御用マイコン91は、激熱演出の実行であるか否かの判定をおこなう（ステップSM4307g）。激熱演出の実行でない場合（ステップSM4307g：NO）、そのまま本処理を終了する一方、激熱演出の実行である場合（ステップSM4307g：YES）、ステップSM4307hへ移行する。

【0649】

ステップSM4307hにおいて、演出制御用マイコン91は、可動体、デバイス、サ

10

20

30

40

50

ウンド、表示画面を特殊モードとする激熱演出のコマンドをセットする。このステップ S M 4 3 0 7 h での処理と、上述の図 8 8 の変動演出中処理におけるステップ S M 4 7 0 1 h での処理と、はほぼ同一の処理である（変動アイコンが存在しない点で相違している）。特殊モードでは、上述したように、可動体である、盤可動体（第 1 可動役物 1 4、第 2 可動役物 1 5）の動作、枠可動体（枠可動役物 6 9）がブルブル振動する振動モードとし、デバイスである、演出ボタン 6 3 や剣部材 6 5 がブルブル振動する振動モードとし、サウンドとして、ブルブルという効果音（エフェクト音）をスピーカ 6 7 から流し、表示画面に表示される画像のうち、特定の画像（例えば、「チャンスタイム」の画像、演出図柄の画像、残りの時短の回数を示す画像、保留アイコンがあれば保留アイコンの画像、変動表示位置の画像）をブルブル振動する表示態様とするとともに、特定の画像がブルブル振動する効果画像（エフェクト画像）を表示する。特殊モードとすることで激熱演出が開始

10

【 0 6 5 0 】

ここでは、本処理である客待ち待機演出中処理において、この激熱演出が開始されて終了するまでに亘る実行時間は、第 1 始動口 2 0 に対する保留球数が 1 ～ 2 球のときの変動時間、最も短い変動時間（1 0 0 0 0 ミリ秒（1 0 秒））と比べて短い時間であって、2 8 0 0 ミリ秒（2 . 8 秒）に設定されている。これは、客待ち待機状態において、遊技者がハンドル 6 0 を操作開始した段階では、遊技球の発射強度は小さく、第 1 始動口 2 0 へ入球する可能性があるためである。もちろん、遊技者がハンドル 6 0 を操作開始した段階でも、遊技球の発射強度が大きい場合もあり、第 2 始動口 2 1 に遊技球が入球する場合がある。第 2 始動口 2 1 に対する保留球数が 3 ～ 4 球のときの変動時間が最も短い変動時間（4 0 0 0 ミリ秒（4 秒））であるため、激熱演出が開始されて終了するまでに亘る実行時間を 2 8 0 0 ミリ秒（2 . 8 秒）に設定されているため、仮に、客待ち待機状態において、第 1 始動口 2 0 や第 2 始動口 2 1 に遊技球が入球して演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されても、演出図柄の変動演出（変動表示）が終了するまでに、激熱演出が確実に終了することができるようになっている。

20

【 0 6 5 1 】

続いて、演出制御用マイコン 9 1 は、確変昇格演出開始フラグを ON にセットし（ステップ S M 4 3 0 7 i）、本処理を終了する。ここでは、演出制御用マイコン 9 1 は、疑似チャンスタイム演出が発生している状態から客待ちの待機状態（客待ち待機状態）において、遊技者がデバイス（演出ボタン 6 3 または剣部材 6 5）を操作したことにより、激熱演出の実行開始として、確変昇格演出開始フラグを ON にセットする。なお、客待ちの待機状態（客待ち待機状態）において、激熱演出が実行開始されると、客待ち待機時激熱演出タイマには、激熱演出が開始されて終了するまでに亘る実行時間（上述した 2 8 0 0 ミリ秒（2 . 8 秒））がセットされ、1 ミリ秒が経過するごとに、客待ち待機時激熱演出タイマから値 1 だけ減算される。

30

【 0 6 5 2 】

一方、ステップ S M 4 3 0 7 d において、演出制御用マイコン 9 1 は、確変昇格演出開始フラグが ON である場合、ステップ S M 4 3 0 7 k へ移行し、激熱演出終了タイミングであるか否かの判定をおこなう。この判定では、激熱演出が開始されて終了するまでに亘る実行時間（上述した 2 8 0 0 ミリ秒（2 . 8 秒））を、客待ち待機時激熱演出タイマがゼロとなっているか否かによって判定することができる。

40

【 0 6 5 3 】

激熱演出終了タイミングでない場合（ステップ S M 4 3 0 7 k : NO）、そのまま本処理を終了する一方、激熱演出終了タイミングである場合（ステップ S M 4 3 0 7 k : YES）、ステップ S M 4 7 0 1 m へ移行する。

【 0 6 5 4 】

ステップ S M 4 3 0 7 m において、演出制御用マイコン 9 1 は、可動体、デバイス、サウンド、表示画面の特殊モードを解除する激熱演出解除のコマンドをセットする。このステップ S M 4 3 0 7 m での処理と、上述の図 8 8 の変動演出中処理におけるステップ S M

50

4701mでの処理と、はほぼ同一の処理である（変動アイコンが存在しない点で相違している）。特殊モードが解除されることより、上述したように、可動体である、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）がブルブル振動する振動モードが解除され、デバイスである、演出ボタン63や剣部材65がブルブル振動する振動モードが解除され、サウンドとして、ブルブルという効果音（エフェクト音）がスピーカ67から流れなくなり、表示画面に表示される画像のうち、特定の画像（例えば、「チャンスタイム」の画像、演出図柄の画像、残りの時短の回数を示す画像、保留アイコンがあれば保留アイコンの画像、変動表示位置の画像）をブルブル振動する表示態様が解除されるとともに、特定の画像がブルブル振動する効果画像（エフェクト画像）が非表示され（表示画面から消える）。特殊モードが解除されることで激熱演出が終了することとなる。

10

【0655】

続いて、演出制御用マイコン91は、確変昇格演出開始フラグをOFFにセットする（ステップSM4307n）。ここでは、演出制御用マイコン91は、激熱演出の実行終了として、確変昇格演出開始フラグをOFFにセットする。

【0656】

続いて、演出制御用マイコン91は、擬似チャンスタイム演出を終了し、高確高ベース状態（高確時短状態）となっていることを示す（伝える）確変背景のコマンドをセットし（ステップSM4307p）、確変昇格演出実行済みフラグをONにセットする（ステップSM4307q）。ステップSM4307qでは、演出制御用マイコン91は、擬似チャンスタイム演出が発生している状態から客待ちの待機状態（客待ち待機状態）において、遊技者がデバイス（演出ボタン63または剣部材65）を操作して激熱演出をすでに実行済みの状態であるとして、確変昇格演出実行済みフラグをONにセットする。

20

【0657】

続いて、演出制御用マイコン91は、擬似チャンスタイム演出発生フラグをOFFにセットし（ステップSM4307r）、本処理を終了する。擬似チャンスタイム演出発生フラグは、上述したように、遊技状態が高確高ベース状態（高確時短状態）となっているにもかかわらず、敢えて、低確高ベース状態（低確時短状態）となっている擬似チャンスタイム演出を発生させる場合にONがセットされるのに対して、擬似チャンスタイム演出を発生させない場合（つまり、高確高ベース状態（高確時短状態）となることを報知する場合）または擬似チャンスタイム演出が発生して終了した場合にOFFがセットされる。ステップSM4307rでは、演出制御用マイコン91は、擬似チャンスタイム演出が終了したとして、擬似チャンスタイム演出発生フラグをOFFにセットする。

30

【0658】

〔激熱演出による確変昇格演出〕

次に、激熱演出による確変昇格演出について、図91～図93を参照して説明する。激熱演出による確変昇格演出では、「V通過予定大当たり」となって特別遊技状態（大当たり遊技状態）が終了したあとにおける遊技状態が高確高ベース状態（高確時短状態）となっているにもかかわらず、高確高ベース状態（高確時短状態）となることを報知せず、敢えて、低確高ベース状態（低確時短状態）とするチャンスタイム演出を擬似的に行う擬似チャンスタイム演出において、遊技者がハンドル60を操作して、右打ちによる遊技を行って遊技を進行しているとき、遊技者がデバイス（演出ボタン63または剣部材65）を操作すると、これを契機として、可動体、デバイス、サウンド、表示画面を特殊モードとする激熱演出が開始されて終了すると、遊技状態が高確高ベース状態（高確時短状態）であることを報知したり、または、擬似チャンスタイム演出中において、保留球をすべて消化して所定期間が経過したり、休憩で離席して再び着座したりしたときに、待機画面または停止画面となった待機中である場合において、遊技者がデバイス（演出ボタン63または剣部材65）を操作すると、これを契機として、可動体、デバイス、サウンド、表示画面を特殊モードとする激熱演出が開始されて終了すると、遊技状態が高確高ベース状態（高確時短状態）であることを報知したりする。すなわち、画像制御用マイコン101は、

40

50

サブ制御基板 90 から受信した各種コマンドを解析し、激熱演出による確変昇格演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 103 から対応する画像データを読み出して画像表示装置 7 の表示画面 7 a に画像を表示させる。

【0659】

ここでは、激熱演出による確変昇格演出 A として、擬似チャンスタイム演出において、遊技者がハンドル 60 を操作して、右打ちによる遊技を行って遊技を進行しているとき、遊技者がデバイス（演出ボタン 63 または剣部材 65）を操作すると、これを契機として、可動体、デバイス、サウンド、表示画面を特殊モードとする激熱演出が開始されて終了すると、遊技状態が高確高ベース状態（高確時短状態）であることを報知する演出例を説明する。

10

【0660】

また、激熱演出による確変昇格演出 B として、擬似チャンスタイム演出中において、保留球をすべて消化して所定期間が経過したり、休憩で離席して再び着座したりしたときに、待機画面または停止画面となった待機中である場合において、遊技者がデバイス（演出ボタン 63 または剣部材 65）を操作すると、これを契機として、可動体、デバイス、サウンド、表示画面を特殊モードとする激熱演出が開始されて終了すると、遊技状態が高確高ベース状態（高確時短状態）であることを報知する演出例を説明する。

【0661】

また、激熱演出による確変昇格演出 C として、擬似チャンスタイム演出中において、保留球をすべて消化して所定期間が経過したり、休憩で離席して再び着座したりしたときに、待機画面または停止画面となった待機中である場合において、遊技者がハンドル 60 を操作して、右打ちによる遊技を開始し、遊技者がデバイス（演出ボタン 63 または剣部材 65）を操作すると、これを契機として、可動体、デバイス、サウンド、表示画面を特殊モードとする激熱演出が開始され、激熱演出が開始されて終了するまえに、遊技球が第 2 始動口 21 へ入球して、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始され、激熱演出が終了すると、遊技状態が高確高ベース状態（高確時短状態）であることを報知する演出例を説明する。

20

【0662】

ここでは、まず演出図柄について説明し、激熱演出による確変昇格演出 A、激熱演出による確変昇格演出 B、激熱演出による確変昇格演出 C について順番に説明する。

30

【0663】

〔演出図柄〕

まず、演出図柄について簡単に説明する。画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、立体画像の左演出図柄 8 L、立体画像の中演出図柄 8 C、立体画像の右演出図柄 8 R が表示画面 7 a の上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で演出図柄（図柄：数字「1」～数字「9」）の変動演出（変動表示）が開始される。複数の演出図柄の変動演出（変動表示）では、各演出図柄が数字「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」→・・・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。

【0664】

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

40

50

【0665】

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、第1特図保留の消化として現在変動中の左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rに対応する変動アイコン9Cは、画像表示装置7の表示画面7aの中央下側に表示されている変動表示位置（矩形画像（台座画像）の上）に表示（載置）される。変動表示位置の左方の領域には、第1特図保留として第1保留表示エリアが設けられ、変動表示位置の右方の領域には、第2特図保留として第2保留表示エリアが設けられている。第1保留表示エリアには、4つの保留アイコン9Aが直線状に一行に表示可能とされ最大で4つの保留アイコン9Aをストックすることができるようになっている。変動アイコン9Cに最も近い第1保留アイコン9Aと呼び、変動アイコン9Cに2番目に近い保留アイコン9Aを第2保留アイコン9Aと呼び、変動アイコン9Cに3番目に近い保留アイコン9Aを第3保留アイコン9Aと呼び、変動アイコン9Cに最も遠い保留アイコン9Aを第4保留アイコン9Aと呼ぶ。第2保留表示エリアには、4つの保留アイコン9Bが直線状に一行に表示可能とされ最大で4つの保留アイコン9Bをストックすることができるようになっている。変動アイコン9Cに最も近い第1保留アイコン9Bと呼び、変動アイコン9Cに2番目に近い保留アイコン9Bを第2保留アイコン9Bと呼び、変動アイコン9Cに3番目に近い保留アイコン9Bを第3保留アイコン9Bと呼び、変動アイコン9Cに最も遠い保留アイコン9Bを第4保留アイコン9Bと呼ぶ。

10

【0666】

なお、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、変動演出曲がスピーカ67から出力され（流れはじめ）、演出図柄が停止表示されるタイミングで、スピーカ67からの変動演出曲の出力が停止されるようになっている。言い換えると、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されるごとに、変動演出曲の頭からスタートされるようになっている。

20

【0667】

〔激熱演出による確変昇格演出A〕

次に、激熱演出による確変昇格演出Aについて、図91を参照して説明する。激熱演出による確変昇格演出Aは、擬似チャンスタイム演出において、遊技者がハンドル60を操作して、右打ちによる遊技を行って遊技を進行しているとき、遊技者がデバイス（演出ボタン63または剣部材65）を操作すると、これを契機として、可動体、デバイス、サウンド、表示画面を特殊モードとする激熱演出が開始されて終了すると、遊技状態が高確高ベース状態（高確時短状態）であることを報知する演出例である。

30

【0668】

ここでは、右打ちによる遊技を行って、5回のゲームを消化している（演出図柄の変動演出（変動表示）による当落結果をすでに5回行っている）。このとき、保留アイコンが1つだけストックされた状態となっている。図91（A）に示すように、擬似チャンスタイム演出中であるため、低確高ベース状態（低確時短状態）とするチャンスタイム演出におけるチャンスタイム背景画像HG1が表示画面7aに表示されている。表示画面7aの左上側には、実際には高確高ベース状態（高確時短状態）であるものの、低確高ベース状態（低確時短状態）とするチャンスタイム演出であることを伝える「チャンスタイム」というチャンスタイム画像YG1が表示されている。表示画面7aの左下側には、すでに5回のゲームを消化しているため、残りの時短回数を示す「残り：95回」という残り時短回数画像NMGが表示されている。表示画面7aの右上側には、右打ちによる遊技を行うように、右矢印画像内に「右打ち」と記された右打ち画像MYGが表示されている。5回のゲームを消化したことで、左演出図柄8Lが数字「1」で停止表示され、右演出図柄8Rが数字「2」で停止表示され、中演出図柄8Cが数字「3」で停止表示され、同一の図柄に揃わず、ハズレが確定している。これに伴い、変動表示位置の変動アイコン9Cが非表示されている（表示画面7aから消えている）。

40

【0669】

第1保留アイコン9Bが変動表示位置へ移動して変動アイコン9Cとなり、図91（B

50

）に示すように、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される。これに伴い、残り時短回数画像NMGが「残り：94回」という表示に更新され、保留アイコンが全くストックされていない状態となる。

【0670】

その後、図91（C）に示すように、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rが演出図柄の変動演出（変動表示）中において、遊技者が演出ボタン63を操作する。これに伴い、図88の変動演出中処理において激熱演出を実行するか否かの判定が行われる。なお、演出ボタン63に代えて、剣部材65を操作しても、図88の変動演出中処理において激熱演出を実行するか否かの判定が行われる。

【0671】

激熱演出を実行する場合には、図91（D）、（E）に示すように、可動体、デバイス、サウンド、表示画面を特殊モードとなる。可動体である、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）がブルブル振動する振動モードとなり、デバイスである、演出ボタン63や剣部材65がブルブル振動する振動モードとなり、サウンドとして、ブルブルという効果音（エフェクト音）がスピーカ67から流れ、表示画面7aに表示される画像のうち、特定の画像である、チャンスタイム画像YG1、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8R、残り時短回数画像NMG、変動アイコン9C、変動表示位置の画像をブルブル振動する表示態様とするとともに、特定の画像に対してブルブル振動する効果画像（エフェクト画像）BEGが表示される。これに対して、右打ち画像MYGとチャンスタイム背景画像HG1とが特殊モードとならず、激熱演出により表示態様が何ら影響を受けることなく維持されたままであるとともに、右打ち画像MYGとチャンスタイム背景画像HG1とに対してブルブル振動する効果画像（エフェクト画像）BEGが全く表示されない。

【0672】

効果画像（エフェクト画像）BEGは、各特定の画像の形状に合わせてギザギザした形状を有し、各特定の形状を囲むように形成され、ブルブル振動する表示態様では、ギザギザした形状の部分が小刻みに振動する波のように伝播する。なお、変動アイコン9Cと変動表位置の画像とが密接した位置関係であるため、変動アイコン9Cと変動表位置の画像とが1つの効果画像（エフェクト画像）BEGで囲まれるように形成される。

【0673】

激熱演出が終了すると、図91（F）に示すように、可動体、デバイス、サウンド、表示画面の特殊モードを解除し、可動体、デバイス、サウンド、表示画面が元の状態（図91（C）の状態）へ戻り、背景画像がチャンスタイム背景画像HG1から、高確高ベース状態（高確時短状態）となっていることを示す背景画像として確変背景画像HG2（確変背景画像HG2は、チャンスタイム背景画像HG1とは異なる背景画像となっている。）へ切り替わるとともに、チャンスタイム画像YG1から、「確変中」という遊技状態が高確高ベース状態（高確時短状態）であることを示す確変中画像YG2へ切り替わる。つまり、可動体、デバイス、サウンド、表示画面の特殊モードが解除されると、これを契機として、チャンスタイム演出から確変昇格した演出となる、確変背景画像HG2と確変中画像YG2とが突然現れる。

【0674】

これにより、遊技者は、チャンスタイム演出において、演出図柄の変動演出（変動表示）中にデバイス（演出ボタン63または剣部材65）を好きなタイミングで操作すると、発生した確変昇格演出（確変背景画像HG2と確変中画像YG2とが突然現れる演出）によって、まるで低確高ベース状態（低確時短状態）から高確高ベース状態（高確時短状態）へ昇格したかのような演出を実現することができるようになっている。このような激熱演出による確変昇格演出によって遊技者に驚きを与えることができる。また、激熱演出による確変昇格演出によって遊技意欲を向上させることができる。

【0675】

また、激熱演出が発生するタイミングが予め演出に固定されているのではなく、遊技者

10

20

30

40

50

の好きなタイミングでデバイス（演出ボタン 6 3 または剣部材 6 5）を操作することで、激熱演出が発生するタイミングを変化させることができるようになっていたため、遊技者は、このタイミングでデバイス（演出ボタン 6 3 または剣部材 6 5）を操作すると、激熱演出が発生する可能性があるという自身で法則性を発見する楽しさも生まれる。

【0676】

その後、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が同一の図柄に揃わず、停止表示され、ハズレが確定する。これに伴い、変動アイコン 9 C が非表示される（表示画面 7 a から消える）。その後、遊技球が第 2 始動口 2 1 へ入球し第 1 保留アイコン 9 B が変動表示位置へ移動して変動アイコン 9 C となると、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始され、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が同一の図柄で揃わず停止表示されると、ハズレが確定されるのに対して、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が同一の図柄で揃って停止表示されると、当たりが確定され、大当たりオープニングが開始され、その後、遊技者に利益が付与される大当たり遊技が開始されることとなる。

10

【0677】

一方、激熱演出を実行しない場合には、図 9 1（G）～（I）に示すように、可動体、デバイス、サウンド、表示画面が特殊モードとならず、確変昇格演出（確変背景画像 H G 2 と確変中画像 Y G 2 とが突然現れる演出）が発生せず、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が同一の図柄に揃わず、停止表示され、ハズレが確定する。これに伴い、変動アイコン 9 C が非表示される（表示画面 7 a から消える）。その後、遊技球が第 2 始動口 2 1 へ入球し第 1 保留アイコン 9 B が変動表示位置へ移動して変動アイコン 9 C となると、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、遊技者は、演出図柄の変動演出（変動表示）中に好きなタイミングでデバイス（演出ボタン 6 3 または剣部材 6 5）を操作し、激熱演出が発生させる機会を得ることができる。

20

【0678】

このように、激熱演出による確変昇格演出 A では、特殊モードとなって激熱演出が開始されるという第 1 回目の驚きに続いて、チャンスタイム背景画像 H G 1 から確変背景画像 H G 2 へ切り替わることでチャンスタイム演出から確変昇格した演出（確変昇格演出）となるという 2 回目の驚きを遊技者に付与することができ、多段階に遊技者を驚かすことができる。

30

【0679】

なお、激熱演出による確変昇格演出 A では、第 1 可動役物 1 4、第 2 可動役物 1 5、枠可動役物 6 9 等の可動体は、それぞれの退避位置であった。しかし、可動体は、演出図柄の変動演出（変動表示）中において作動され、作動中において特殊モードとなる場合がある。特殊モードとなることで、可動体である、盤可動体（第 1 可動役物 1 4、第 2 可動役物 1 5）、枠可動体（枠可動役物 6 9）がブルブル振動する振動モードとなる。可動体は、作動されないときと比べて、当たり期待度が高いことを遊技者に示唆したり、確変昇格を遊技者に示唆したりするものである。このため、遊技者は、可動体の動作に対する関心が高い。

40

【0680】

【激熱演出による確変昇格演出 B】

次に、激熱演出による確変昇格演出 B について、図 9 2 を参照して説明する。激熱演出による確変昇格演出 B は、擬似チャンスタイム演出中において、保留球をすべて消化して所定期間が経過したり、休憩で離席して再び着座したりしたときに、待機画面または停止画面となった待機中である場合において、遊技者がデバイス（演出ボタン 6 3 または剣部材 6 5）を操作すると、これを契機として、可動体、デバイス、サウンド、表示画面を特殊モードとする激熱演出が開始されて終了すると、遊技状態が高確高ベース状態（高確短状態）であることを報知する演出例である。

【0681】

ここでは、右打ちによる遊技を行って、5 回のゲームを消化している（演出図柄の変動

50

演出（変動表示）による当落結果をすでに5回行っている）。このとき、保留アイコンが全くストックされていない状態となっている。図92（A）に示すように、擬似チャンスタイム演出中であるため、低確高ベース状態（低確時短状態）とするチャンスタイム演出におけるチャンスタイム背景画像HG1が表示画面7aに表示されている。表示画面7aの左上側には、実際には高確高ベース状態（高確時短状態）であるものの、低確高ベース状態（低確時短状態）とするチャンスタイム演出であることを伝える「チャンスタイム」というチャンスタイム画像YG1が表示されている。表示画面7aの右下側には、すでに5回のゲームを消化しているため、残りの時短回数を示す「残り：95回」という残り時短回数画像NMGが表示されている。表示画面7aの右上側には、右打ちによる遊技を行うように、右矢印画像内に「右打ち」と記された右打ち画像MYGが表示されている。5回のゲームを消化したことで、左演出図柄8Lが数字「1」で停止表示され、右演出図柄8Rが数字「2」で停止表示され、中演出図柄8Cが数字「3」で停止表示され、同一の図柄に揃わず、ハズレが確定している。これに伴い、変動表示位置の変動アイコン9Cが非表示されている（表示画面7aから消えている）。

10

【0682】

この状態において、保留球をすべて消化して所定期間が経過したり、休憩で離席して再び着座したりすると、図92（B1）に示すように、この擬似チャンスタイム演出が発生している状態から客待ちの待機状態（客待ち待機状態）となる待機画面へ切り替わり、待機中となる。待機画面では、図92（B1）のキャラクタ画像である味方キャラクタCRAが現れる動画が再生開始されて再生終了する。待機画面が終了すると、図92（B2）に示すように、図92（A）の状態と同一の状態である停止画面へ切り替わる。図92（B2）の状態が上述の所定期間が経過すると、再び図92（B1）のキャラクタ画像である味方キャラクタCRAが現れる動画が再生開始されて再生終了すると、再び、図92（B2）の状態となる。

20

【0683】

このように、待機中では、図92（B1）のキャラクタ画像である味方キャラクタCRAが現れる動画が再生される状態である待機画面と、図92（B2）の状態である停止画面と、が交互に繰り返し行われる（切り替わる）。つまり、待機中では、図92（B1）の味方キャラクタCRAが現れる動画（待機画面）→図92（B2）の状態（停止画面）→図92（B1）の味方キャラクタCRAが現れる動画（手待機画面）→図92（B2）の状態（停止画面）→・・・という順番で繰り返し行われる。

30

【0684】

図92（A）（図92（B2））の状態である停止画面から図92（B1）の味方キャラクタCRAが現れる動画が再生される状態である待機画面へ切り替わると、チャンスタイム背景画像HG1から待機画面における動画用の背景画像である待機画面動画用背景画像HG3（待機画面動画用背景画像HG3は、チャンスタイム背景画像HG1とは異なる背景画像となっている。）へ切り替わり、味方キャラクタCRAが表示画面7aに大きく現れるとともに、右打ち画像MYGを除いて、停止表示されている左演出図柄8L、中演出図柄8C、および右演出図柄8Rが非表示され（表示画面7aから消え）、チャンスタイム画像YG1、残り時短回数画像NMG、変動表示位置の画像が非表示される（表示画面7aから消える）。これに対して、図92（B1）の味方キャラクタCRAが現れる動画から図92（B2）の状態へ切り替わると、待機画面動画用背景画像HG3からチャンスタイム背景画像HG1へ切り替わり、味方キャラクタCRAが非表示され（表示画面7aから消え）、停止表示されていた左演出図柄8L、中演出図柄8C、および右演出図柄8Rが再表示され、チャンスタイム画像YG1、残り時短回数画像NMG、変動表示位置の画像が再表示される。

40

【0685】

図92（B1）の味方キャラクタCRAが現れる動画中に、図92（C1）に示すように、遊技者が演出ボタン63を操作する。これに伴い、図90の客待ち待機演出中処理において激熱演出を実行するか否かの判定が行われる。なお、演出ボタン63に代えて、剣

50

部材 6 5 を操作しても、図 9 0 の客待ち待機演出中処理において激熱演出を実行するか否かの判定が行われる。

【 0 6 8 6 】

激熱演出を実行する場合には、図 9 2 (D 1) に示すように、停止画面へ戻り、図 9 2 (A) と同一の状態となり、待機画面動画用背景画像 H G 3 からチャンスタイム背景画像 H G 1 へ切り替わり、味方キャラクタ C R A が非表示され (表示画面 7 a から消え) 、停止表示されていた左演出図柄 8 L 、中演出図柄 8 C 、および右演出図柄 8 R が再表示され、チャンスタイム画像 Y G 1 、残り時短回数画像 N M G 、変動表示位置の画像が再表示される。

【 0 6 8 7 】

その後、図 9 2 (D 2) , (E) に示すように、可動体、デバイス、サウンド、表示画面を特殊モードとなる。可動体である、盤可動体 (第 1 可動役物 1 4 、第 2 可動役物 1 5) の動作、枠可動体 (枠可動役物 6 9) がブルブル振動する振動モードとなり、デバイスである、演出ボタン 6 3 や剣部材 6 5 がブルブル振動する振動モードとなり、サウンドとして、ブルブルという効果音 (エフェクト音) がスピーカ 6 7 から流れ、表示画面 7 a に表示される画像のうち、特定の画像である、チャンスタイム画像 Y G 1 、左演出図柄 8 L 、中演出図柄 8 C 、右演出図柄 8 R 、残り時短回数画像 N M G 、変動表示位置の画像をブルブル振動する表示態様とするとともに、特定の画像に対してブルブル振動する効果画像 (エフェクト画像) B E G が表示される。これに対して、右打ち画像 M Y G とチャンスタイム背景画像 H G 1 とが特殊モードとならず、激熱演出により表示態様が何ら影響を受けることなく維持されたままであるとともに、右打ち画像 M Y G とチャンスタイム背景画像 H G 1 とに対してブルブル振動する効果画像 (エフェクト画像) B E G が全く表示されない。

【 0 6 8 8 】

効果画像 (エフェクト画像) B E G は、各特定の画像の形状に合わせてギザギザした形状を有し、各特定の形状を囲むように形成され、ブルブル振動する表示態様では、ギザギザした形状の部分が小刻みに振動する波のように伝播する。

【 0 6 8 9 】

激熱演出が終了すると、図 9 2 (F) に示すように、可動体、デバイス、サウンド、表示画面の特殊モードを解除し、可動体、デバイス、サウンド、表示画面が元の状態 (図 9 2 (D 1) (図 9 2 (A)) の状態) へ戻り、背景画像がチャンスタイム背景画像 H G 1 から、高確高ベース状態 (高確時短状態) となっていることを示す背景画像として確変背景画像 H G 2 (確変背景画像 H G 2 は、チャンスタイム背景画像 H G 1 および待機画面動画用背景画像 H G 3 とは異なる背景画像となっている。) へ切り替わるとともに、チャンスタイム画像 Y G 1 から、「確変中」という遊技状態が高確高ベース状態 (高確時短状態) であることを示す確変中画像 Y G 2 へ切り替わる。つまり、可動体、デバイス、サウンド、表示画面の特殊モードが解除されると、これを契機として、チャンスタイム演出から確変昇格した演出となる、確変背景画像 H G 2 と確変中画像 Y G 2 とが突然現れる。

【 0 6 9 0 】

これにより、遊技者は、図 9 2 (B 1) の味方キャラクタ C R A が現れる動画が再生される待機画面において、デバイス (演出ボタン 6 3 または剣部材 6 5) を好きなタイミングで操作すると、発生した確変昇格演出 (確変背景画像 H G 2 と確変中画像 Y G 2 とが突然現れる演出) によって、まるで低確高ベース状態 (低確時短状態) から高確高ベース状態 (高確時短状態) へ昇格したかのような演出を実現することができるようになっている。このような激熱演出による確変昇格演出によって遊技者に驚きを与えることができる。また、激熱演出による確変昇格演出によって遊技意欲を向上させることができる。

【 0 6 9 1 】

また、激熱演出が発生するタイミングが予め図 9 2 (B 1) の味方キャラクタ C R A が現れる動画の演出に固定されているのではなく、遊技者の好きなタイミングでデバイス (演出ボタン 6 3 または剣部材 6 5) を操作することで、激熱演出が発生するタイミングを

10

20

30

40

50

変化させることができるようになっていたため、遊技者は、このタイミングでデバイス（演出ボタン63または剣部材65）を操作すると、激熱演出が発生する可能性があるという自身で法則性を発見する楽しさも生まれる。

【0692】

その後、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rが同一の図柄に揃わず、停止表示され、ハズレが確定する。これに伴い、変動アイコン9Cが非表示される（表示画面7aから消える）。その後、遊技球が第2始動口21へ入球し第1保留アイコン9Bが変動表示位置へ移動して変動アイコン9Cとなると、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始され、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rが同一の図柄で揃わず停止表示されると、ハズレが確定されるのに対して、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rが同一の図柄で揃って停止表示されると、当たりが確定され、大当たりオープニングが開始され、その後、遊技者に利益が付与される大当たり遊技が開始されることとなる。

10

【0693】

一方、図92（B2）の状態である停止画面において、図92（C2）に示すように、遊技者が演出ボタン63を操作する。これに伴い、図90の客待ち待機演出中処理において激熱演出を実行するか否かの判定が行われる。なお、演出ボタン63に代えて、剣部材65を操作しても、図90の客待ち待機演出中処理において激熱演出を実行するか否かの判定が行われる。

【0694】

20

激熱演出を実行する場合には、図92（D2）、（E）に示すように、可動体、デバイス、サウンド、表示画面を特殊モードとなる。可動体である、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）がブルブル振動する振動モードとなり、デバイスである、演出ボタン63や剣部材65がブルブル振動する振動モードとなり、サウンドとして、ブルブルという効果音（エフェクト音）がスピーカ67から流れ、表示画面7aに表示される画像のうち、特定の画像である、チャンスタイム画像YG1、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8R、残り時短回数画像NMG、変動表示位置の画像をブルブル振動する表示態様とするとともに、特定の画像に対してブルブル振動する効果画像（エフェクト画像）BEGが表示される。これに対して、右打ち画像MYGとチャンスタイム背景画像HG1とが特殊モードとならず、激熱演出により表示態様が何ら影響を受けることなく維持されたままであるとともに、右打ち画像MYGとチャンスタイム背景画像HG1とに対してブルブル振動する効果画像（エフェクト画像）BEGが全く表示されない。

30

【0695】

効果画像（エフェクト画像）BEGは、各特定の画像の形状に合わせてギザギザした形状を有し、各特定の形状を囲むように形成され、ブルブル振動する表示態様では、ギザギザした形状の部分が小刻みに振動する波のように伝播する。

【0696】

激熱演出が終了すると、図92（F）に示すように、可動体、デバイス、サウンド、表示画面の特殊モードを解除し、可動体、デバイス、サウンド、表示画面が元の状態（図92（D1）（図92（A））の状態）へ戻り、背景画像がチャンスタイム背景画像HG1から確変背景画像HG2へ切り替わるとともに、チャンスタイム画像YG1から「確変中」という確変中であることを示す確変中画像YG2へ切り替わる。つまり、可動体、デバイス、サウンド、表示画面の特殊モードが解除されると、これを契機として、チャンスタイム演出から確変昇格した演出となる、確変背景画像HG2と確変中画像YG2とが突然現れる。

40

【0697】

これにより、遊技者は、図92（B2）の状態である左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rが停止表示された停止画面において、デバイス（演出ボタン63または剣部材65）を好きなタイミングで操作すると、発生した確変昇格演出（確変背景画像H

50

G 2 と確変中画像 Y G 2 とが突然現れる演出) によって、まるで低確高ベース状態 (低確時短状態) から高確高ベース状態 (高確時短状態) へ昇格したかのような演出を実現することができるようになっている。このような激熱演出による確変昇格演出によって遊技者に驚きを与えることができる。また、激熱演出による確変昇格演出によって遊技意欲を向上させることができる。

【0698】

また、激熱演出が発生するタイミングが予め図 9 2 (B 2) の状態である左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が停止表示された停止画面が表示せれてから経過した時間に固定されているのではなく、遊技者の好きなタイミングでデバイス (演出ボタン 6 3 または剣部材 6 5) を操作することで、激熱演出が発生するタイミングを変化させることができるようになっているため、遊技者は、このタイミングでデバイス (演出ボタン 6 3 または剣部材 6 5) を操作すると、激熱演出が発生する可能性があるという自身で法則性を発見する楽しさも生まれる。

【0699】

その後、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が同一の図柄に揃わず、停止表示され、ハズレが確定する。これに伴い、変動アイコン 9 C が非表示される (表示画面 7 a から消える)。その後、遊技球が第 2 始動口 2 1 へ入球し第 1 保留アイコン 9 B が変動表示位置へ移動して変動アイコン 9 C となると、演出図柄の変動演出 (変動表示) が開始され、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が同一の図柄で揃わず停止表示されると、ハズレが確定されるのに対して、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が同一の図柄で揃って停止表示されると、当たりが確定され、大当たりオープニングが開始され、その後、遊技者に利益が付与される大当たり遊技が開始されることとなる。

【0700】

このように、激熱演出による確変昇格演出 B では、特殊モードとなって激熱演出が開始されるという第 1 回目の驚きに続いて、チャンスタイム背景画像 H G 1 から確変背景画像 H G 2 へ切り替わることでチャンスタイム演出から確変昇格した演出 (確変昇格演出) となるという 2 回目の驚きを遊技者に付与することができ、多段階に遊技者を驚かすことができる。

【0701】

なお、激熱演出による確変昇格演出 B では、第 1 可動役物 1 4、第 2 可動役物 1 5、枠可動役物 6 9 等の可動体は、それぞれの退避位置であった。しかし、可動体は、演出図柄の変動演出 (変動表示) 中において作動され、作動中において特殊モードとなる場合がある。特殊モードとなることで、可動体である、盤可動体 (第 1 可動役物 1 4、第 2 可動役物 1 5)、枠可動体 (枠可動役物 6 9) がブルブル振動する振動モードとなる。可動体は、作動されないときと比べて、当たり期待度が高いことを遊技者に示唆したり、確変昇格を遊技者に示唆したりするものである。このため、遊技者は、可動体の動作に対する関心が高い。

【0702】

〔激熱演出による確変昇格演出 C〕

次に、激熱演出による確変昇格演出 C について、図 9 3 を参照して説明する。激熱演出による確変昇格演出 C は、擬似チャンスタイム演出中において、保留球をすべて消化して所定期間が経過したり、休憩で離席して再び着座したりしたときに、待機画面または停止画面となった待機中である場合において、遊技者がハンドル 6 0 を操作して、右打ちによる遊技を開始し、遊技者がデバイス (演出ボタン 6 3 または剣部材 6 5) を操作すると、これを契機として、可動体、デバイス、サウンド、表示画面を特殊モードとする激熱演出が開始され、激熱演出が開始されて終了するまえに、遊技球が第 2 始動口 2 1 へ入球して、演出図柄の変動演出 (変動表示) が開始され、激熱演出が終了すると、遊技状態が高確高ベース状態 (高確時短状態) であることを報知する演出例である。

【0703】

ここでは、右打ちによる遊技を行って、5回のゲームを消化している（演出図柄の変動演出（変動表示）による当落結果をすでに5回行っている）。このとき、保留アイコンが全くストックされていない状態となっている。図93（A）に示すように、擬似チャンスタイム演出中であるため、低確高ベース状態（低確時短状態）とするチャンスタイム演出におけるチャンスタイム背景画像HG1が表示画面7aに表示されている。表示画面7aの左上側には、実際には高確高ベース状態（高確時短状態）であるものの、低確高ベース状態（低確時短状態）とするチャンスタイム演出であることを伝える「チャンスタイム」というチャンスタイム画像YG1が表示されている。表示画面7aの左下側には、すでに5回のゲームを消化しているため、残りの時短回数を示す「残り：95回」という残り時短回数画像NMGが表示されている。表示画面7aの右上側には、右打ちによる遊技を行うように、右矢印画像内に「右打ち」と記された右打ち画像MYGが表示されている。5回のゲームを消化したことで、左演出図柄8Lが数字「1」で停止表示され、右演出図柄8Rが数字「2」で停止表示され、中演出図柄8Cが数字「3」で停止表示され、同一の図柄に揃わず、ハズレが確定している。これに伴い、変動表示位置の変動アイコン9Cが非表示されている（表示画面7aから消えている）。

10

【0704】

この状態において、保留球をすべて消化して所定期間が経過したり、休憩で離席して再び着座したりすると、図93（B）に示すように、この擬似チャンスタイム演出が発生している状態から客待ちの待機状態（客待ち待機状態）となる待機画面へ切り替わり、待機中となる。待機画面では、図93（B）のキャラクタ画像である味方キャラクタCRAが現れる動画が再生開始されて再生終了する。待機画面が終了すると、図93（C）に示すように、図93（A）の状態と同一の状態である停止画面へ切り替わる。図93（C）の状態が上述の所定期間が経過すると、再び図93（B）のキャラクタ画像である味方キャラクタCRAが現れる動画が再生開始されて再生終了すると、再び、図93（C）の状態となる。

20

【0705】

このように、待機中では、図93（B）のキャラクタ画像である味方キャラクタCRAが現れる動画が再生される状態である待機画面と、図93（C）の状態である停止画面と、が交互に繰り返し行われる（切り替わる）。つまり、待機中では、図93（B）の味方キャラクタCRAが現れる動画（待機画面）→図93（C）の状態（停止画面）→図93（B）の味方キャラクタCRAが現れる動画（待機画面）→図93（C）の状態（停止画面）→・・・という順番で繰り返し行われる。

30

【0706】

図93（A）（図93（C））の状態である停止画面から図93（B）の味方キャラクタCRAが現れる動画が再生される状態である待機画面へ切り替わると、チャンスタイム背景画像HG1から待機画面における動画用の背景画像である待機画面動画用背景画像HG3（待機画面動画用背景画像HG3は、チャンスタイム背景画像HG1とは異なる背景画像となっている。）へ切り替わり、味方キャラクタCRAが表示画面7aに大きく現れるとともに、右打ち画像MYGを除いて、停止表示されている左演出図柄8L、中演出図柄8C、および右演出図柄8Rが非表示され（表示画面7aから消え）、チャンスタイム画像YG1、残り時短回数画像NMG、変動表示位置の画像が非表示される（表示画面7aから消える）。これに対して、図93（B）の味方キャラクタCRAが現れる動画から図93（C）の状態へ切り替わると、待機画面動画用背景画像HG3からチャンスタイム背景画像HG1へ切り替わり、味方キャラクタCRAが非表示され（表示画面7aから消え）、停止表示されていた左演出図柄8L、中演出図柄8C、および右演出図柄8Rが再表示され、チャンスタイム画像YG1、残り時短回数画像NMG、変動表示位置の画像が再表示される。

40

【0707】

例えば、図93（C）の状態において、図93（D）に示すように、遊技者が演出ボタン63を操作する（図93（B）の味方キャラクタCRAが現れる動画中に遊技者が演出

50

ボタン 63 を操作した場合には、図 92 の激熱演出による確変昇格演出 B で詳細に説明したように、停止画面へ戻り、図 93 (C) (図 93 (A)) と同一の状態となる)。これに伴い、図 90 の客待ち待機演出中処理において激熱演出を実行するか否かの判定が行われる。なお、演出ボタン 63 に代えて、剣部材 65 を操作しても、図 90 の客待ち待機演出中処理において激熱演出を実行するか否かの判定が行われる。このとき、遊技者は、ハンドル 60 を再び操作開始して、右打ちによる遊技を再開している。

【0708】

激熱演出を実行する場合には、図 93 (E) に示すように、可動体、デバイス、サウンド、表示画面を特殊モードとなる。可動体である、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) がブルブル振動する振動モードとなり、デバイスである、演出ボタン 63 や剣部材 65 がブルブル振動する振動モードとなり、サウンドとして、ブルブルという効果音 (エフェクト音) がスピーカ 67 から流れ、表示画面 7a に表示される画像のうち、特定の画像である、チャンスタイム画像 YG1、左演出図柄 8L、中演出図柄 8C、右演出図柄 8R、残り時短回数画像 NMG、変動表示位置の画像をブルブル振動する表示態様とするとともに、特定の画像に対してブルブル振動する効果画像 (エフェクト画像) BEG が表示される。これに対して、右打ち画像 MYG とチャンスタイム背景画像 HG1 とが特殊モードとならず、激熱演出により表示態様が何ら影響を受けることなく維持されたままであるとともに、右打ち画像 MYG とチャンスタイム背景画像 HG1 とに対してブルブル振動する効果画像 (エフェクト画像) BEG が全く表示されない。

【0709】

激熱演出が実行中に、図 93 (F) に示すように、第 2 始動口 21 に遊技球が 1 球だけ入球し、第 1 保留アイコン 9B が表示されると、この第 1 保留アイコン 9B も特定の画像に含まれるため、第 1 保留アイコン 9B も特殊モードとなり、ブルブル振動する表示態様とするとともに、効果画像 (エフェクト画像) BEG が表示される。

【0710】

激熱演出が実行中に、第 1 保留アイコン 9B が変動表示位置へ移動して変動アイコン 9C となると、図 93 (G) に示すように、演出図柄の変動演出 (変動表示) が開始される。このとき、演出図柄の変動演出 (変動表示) 中の左演出図柄 8L、中演出図柄 8C、右演出図柄 8R が特殊モードのままとなっている。つまり、演出図柄の変動演出 (変動表示) が開始され演出図柄の変動演出 (変動表示) 中においては、図 93 (G), (H) に示すように、左演出図柄 8L、中演出図柄 8C、右演出図柄 8R に対してもブルブル振動する表示態様とするとともに、ブルブル振動する効果画像 (エフェクト画像) BEG が表示される。

【0711】

効果画像 (エフェクト画像) BEG は、各特定の画像の形状に合わせてギザギザした形状を有し、各特定の形状を囲むように形成され、ブルブル振動する表示態様では、ギザギザした形状の部分が小刻みに振動する波のように伝播する。なお、第 1 保留アイコン 9B と変動表示位置の画像とが近い位置関係であるため、第 1 保留アイコン 9B と変動表示位置の画像とが 1 つの効果画像 (エフェクト画像) BEG で囲まれるように形成される。また、変動アイコン 9C と変動表示位置の画像とが密接した位置関係であるため、変動アイコン 9C と変動表示位置の画像とが 1 つの効果画像 (エフェクト画像) BEG で囲まれるように形成される。

【0712】

激熱演出が終了すると、図 93 (I) に示すように、可動体、デバイス、サウンド、表示画面の特殊モードを解除し、可動体、デバイス、サウンド、表示画面が元の状態へ戻り、背景画像がチャンスタイム背景画像 HG1 から、高確高ベース状態 (高確時短状態) となっていることを示す背景画像として確変背景画像 HG2 (確変背景画像 HG2 は、チャンスタイム背景画像 HG1 および待機画面動画用背景画像 HG3 とは異なる背景画像となっている。) へ切り替わるとともに、チャンスタイム画像 YG1 から、「確変中」という

遊技状態が高確高ベース状態（高確時短状態）であることを示す確変中画像 Y G 2 へ切り替わる。つまり、可動体、デバイス、サウンド、表示画面の特殊モードが解除されると、これを契機として、チャンスタイム演出から確変昇格した演出となる、確変背景画像 H G 2 と確変中画像 Y G 2 とが突然現れる。

【0713】

可動体、デバイス、サウンド、表示画面の特殊モードを解除し、可動体、デバイス、サウンド、表示画面が元の状態へ戻ると、可動体である、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）がブルブル振動する振動モードが解除され、デバイスである、演出ボタン63や剣部材65がブルブル振動する振動モードが解除され、サウンドとして、ブルブルという効果音（エフェクト音）がスピーカ67から流れなくなり、表示画面7aに表示される画像のうち、特定の画像である、チャンスタイム画像 Y G 1、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8R、残り時短回数画像 N M G、変動アイコン9C、変動表示位置の画像をブルブル振動する表示態様が解除されるとともに、特定の画像に対してブルブル振動する効果画像（エフェクト画像）B E G が非表示される（表示画面7aから消える）。

【0714】

激熱演出が終了した状態においても、左演出図柄8L、中演出図柄8C、および右演出図柄8Rの変動演出（変動表示）が継続されている。

【0715】

このように、擬似チャンスタイム演出が発生している状態から客待ちの待機状態（客待ち待機状態）となり、客待ち待機状態において遊技者がデバイス（演出ボタン63または剣部材65）を操作して激熱演出が開始され、この激熱演出が開始された状態において、遊技者がハンドル60を操作して第2始動口21（第1始動口20でもよい）に遊技球が入球したことで変動開始されたことにより、激熱演出から、遊技状態がチャンスタイムという低確高ベース状態（低確時短状態）ではなく、高確高ベース状態（高確時短状態）となっていることを伝える確変昇格演出へ突然切り替わる（確変昇格した内容が突然現れる）ことによって（つまり、変動開始時に激熱演出を確変昇格演出でぶった切って）、激熱演出を視認できないようにすることを阻止している。つまり、激熱演出が開始されると、激熱演出が終了するまで激熱演出の内容を途絶えることなく遊技者に視認することができるようにしている。

【0716】

また、変動開始時に激熱演出を確変昇格演出でぶった切ることがないため、激熱演出が開始されると、激熱演出が終了するまで激熱演出の内容を途絶えることなく遊技者に視認することができることにより、遊技者がデバイス（演出ボタン63または剣部材65）を操作したタイミング次第で確変昇格演出を視認できずに、何が起こったのか分からない状況を回避することができる。

【0717】

また、変動開始時に激熱演出を確変昇格演出でぶった切ることがないため、激熱演出が開始されると、激熱演出が終了するまで激熱演出の内容を途絶えることなく遊技者に視認することができることにより、遊技者がデバイス（演出ボタン63または剣部材65）を操作したタイミング次第で確変昇格演出を視認できずに、いわゆるバグの発生によって背景画像が変化したように見える状況を回避することができる。

【0718】

このように、激熱演出による確変昇格演出Cでは、特殊モードとなって激熱演出が開始されるという第1回目の驚きに続いて、チャンスタイム背景画像 H G 1 から確変背景画像 H G 2 へ切り替わることでチャンスタイム演出から確変昇格した演出（確変昇格演出）となるという2回目の驚きを遊技者に付与することができ、多段階に遊技者を驚かすことができる。

【0719】

なお、激熱演出による確変昇格演出Cでは、第1可動役物14、第2可動役物15、枠

可動役物 6 9 等の可動体は、それぞれの退避位置であった。しかし、可動体は、演出図柄の変動演出（変動表示）中において作動され、作動中において特殊モードとなる場合がある。特殊モードとなることで、可動体である、盤可動体（第 1 可動役物 1 4、第 2 可動役物 1 5）、枠可動体（枠可動役物 6 9）がブルブル振動する振動モードとなる。可動体は、作動されないときと比べて、当たり期待度が高いことを遊技者に示唆したり、確変昇格を遊技者に示唆したりするものである。このため、遊技者は、可動体の動作に対する関心が高い。

【0720】

なお、従来、図柄の変動中に、特定演出が行われる遊技機が知られている（例えば、特開 2 0 2 0 - 1 7 8 9 9 5 号公報）。しかしながら、このような遊技機では、特定演出が決められたタイミングで発生することで特定演出の発生に驚きを遊技者に与えられず、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。

【0721】

〔効果例〕

以下に、激熱演出による確変昇格演出の効果例を示す。

〔効果 1〕

上記実施形態の遊技機 1 では、遊技者が操作可能な演出ボタン 6 3 または剣部材 6 5（操作手段）と、複数種類の画像を表示可能な画像表示装置 7（表示手段）と、複数種類の演出を実行可能な演出制御用マイコン 9 1（演出実行手段）および画像制御用マイコン 1 0 1（演出実行手段）と、を備えている。遊技機 1 での遊技状態には、低確高ベース状態（第 1 の遊技状態）と、低確高ベース状態（第 1 の遊技状態）と比べて当たりとなる確率が高い高確高ベース状態（第 2 の遊技状態）と、があり、演出制御用マイコン 9 1（演出実行手段）および画像制御用マイコン 1 0 1（演出実行手段）は、高確高ベース状態（第 2 の遊技状態）であるにもかかわらず、低確高ベース状態（第 1 の遊技状態）の演出を進行する第 1 の演出を実行可能であり（激熱演出による確変昇格演出 A では図 9 1（A）～（E），（G）～（I）、激熱演出による確変昇格演出 B では図 9 2（A），（B 1），（B 2），（C 1），（C 2），（D 1），（D 2），（E）、激熱演出による確変昇格演出 C では図 9 3（A）～（H））、第 1 の演出中に、演出ボタン 6 3 または剣部材 6 5（操作手段）が操作されると、画像表示装置 7（表示手段）に表示されている画像のうち特定の画像（例えば、「チャンスタイム」の画像、演出図柄の画像、残りの時短の回数を示す画像、保留アイコンの画像、変動アイコンの画像、変動表示位置の画像、キャラクタの画像）を、ブルブル振動していない表示態様からブルブル振動する表示態様（第 1 の態様から第 1 の態様とは異なる第 2 の態様）へ変化させる第 2 の演出を実行可能であり（激熱演出による確変昇格演出 A では図 9 1（C）～（E）、激熱演出による確変昇格演出 B では図 9 2（D 1），（D 2）～（E），（C 2），（D 2）～（E）、激熱演出による確変昇格演出 C では図 9 3（D）～（H））、第 2 の演出が終了したあと、高確高ベース状態（第 2 の遊技状態）の演出を進行する第 3 の演出を実行可能である（激熱演出による確変昇格演出 A では図 9 1（F）、激熱演出による確変昇格演出 B では図 9 2（F）、激熱演出による確変昇格演出 C では図 9 3（I））。この構成によれば、高確高ベース状態（第 2 の遊技状態）であるにもかかわらず、低確高ベース状態（第 1 の遊技状態）の演出を進行している状態において、遊技者が演出ボタン 6 3 または剣部材 6 5（操作手段）を操作すると、特定の画像が第 1 の態様から第 1 の態様とは異なる第 2 の態様へ変化させたあと、高確高ベース状態（第 2 の遊技状態）の演出を進行することができるようになっている。言い換えると、特定の画像が第 1 の態様から第 2 の態様へ移行するタイミングを、例えば演出図柄の変動演出が開始されてから決められたタイミングとするのではなく、遊技者が演出ボタン 6 3 または剣部材 6 5（操作手段）を操作したタイミングとすることができる。これにより、遊技者が演出ボタン 6 3 または剣部材 6 5（操作手段）を操作したタイミングに基づいて、特定の画像が第 1 の態様から第 2 の態様へ移行することができるため、特定の画像が第 1 の態様から第 2 の態様へ移行することに対して遊技者に驚きを付与することができる。したがって、興趣の向上を図ることができる。

10

20

30

40

50

【0722】

〔効果2〕

上記実施形態の遊技機1における第1の演出では、低確高ベース状態（第1の遊技状態）と対応するチャンスタイム背景画像HG1（第1の背景画像）を画像表示装置7（表示手段）に表示し、第2の演出では、特定の画像を、ブルブル振動していない表示態様からブルブル振動する表示態様（第1の態様から第2の態様）へ変化させることで特定の画像にエフェクト画像BEGが現れ、第2の演出が開始されてから実行時間である2800ミリ秒（所定期間）が経過すると、第2の演出が終了し、第3の演出では、チャンスタイム背景画像HG1（第1の背景画像）とは異なる背景画像であって高確高ベース状態（第2の遊技状態）と対応する確変背景画像HG2（第2の背景画像）を画像表示装置7（表示手段）に表示す。エフェクト画像BEGは、各特定の画像の形状に合わせてギザギザした形状を有し、各特定の形状を囲むように形成され、ブルブル振動する表示態様となっている。ブルブル振動する表示態様では、ギザギザした形状の部分が小刻みに振動する波のように伝播する。この構成によれば、エフェクト画像BEGが現れることで、ブルブル振動する表示態様（第2の態様）となっている特定の画像を強調して表示することができる。特定の画像が強調されたあと、チャンスタイム背景画像HG1（第1の背景画像）から確変背景画像HG2（第2の背景画像）へ切り替わることで、遊技者は、突然、確変昇格したように感じることができる。言い換えると、エフェクト画像BEGが現れるという第1回目の驚きに続いて、チャンスタイム背景画像HG1（第1の背景画像）から確変背景画像HG2（第2の背景画像）へ切り替わるという2回目の驚きを遊技者に付与することができ、多段階に遊技者を驚かすことができる。

10

20

【0723】

〔効果3〕

上記実施形態の遊技機1における演出制御用マイコン91（演出実行手段）および画像制御用マイコン101（演出実行手段）は、第1の演出中に、画像表示装置7（表示手段）に表示されている停止画面から待機画面へ切り替わって客待ちの待機状態へ移行可能であり、第2の演出では、待機画面となっているときに、演出ボタン63または剣部材65（操作手段）が操作されると、待機画面から停止画面へ切り替え、特定の画像を、ブルブル振動していない表示態様からブルブル振動する表示態様（第1の態様から第2の態様）へ変化させる場合がある。この構成によれば、待機画面となっているときにおいても、遊技者が演出ボタン63または剣部材65（操作手段）を操作すると、特定の画像を、ブルブル振動していない表示態様からブルブル振動する表示態様（第1の態様から第2の態様）へ変化させることができる。これにより、待機画面となっている状態であっても、遊技者が演出ボタン63または剣部材65（操作手段）を操作すると、チャンスタイム背景画像HG1（第1の背景画像）から確変背景画像HG2（第2の背景画像）へ切り替わることができるため、遊技者に驚きを付与することができる。

30

【0724】

〔効果4〕

上記実施形態の遊技機1において、客待ちの待機状態へ移行して第2の演出中に、演出図柄の変動演出が開始されても、第2の演出の実行が途中で停止されことなく継続されるとともに、演出図柄の変動演出も継続され、第2の演出が終了すると、その後、演出図柄の変動演出が終了することができるようになっている。この構成によれば、第2の演出が終了するまで第2の演出の内容を途絶えることなく遊技者に視認することができるようになっている。言い換えると、演出図柄の変動演出で第2の演出をぶった切って、第2の演出を視認できないようにすることを阻止することができるようになっている。

40

【0725】

〔変形例〕

以下に、激熱演出による確変昇格演出の変形例を示す。

〔変形例1〕

上記実施形態の遊技機1における図91の激熱演出による確変昇格演出A、図92の激

50

熱演出による確変昇格演出B、図93の激熱演出による確変昇格演出Cでは、遊技状態が高確高ベース状態（高確時短状態）となっているにもかかわらず、敢えて、低確高ベース状態（低確時短状態）となっている擬似チャンスタイム演出を発生させ、遊技者がデバイス（演出ボタン63または剣部材65）を操作すると、これを契機として、可動体、デバイス、サウンド、表示画面を特殊モードとする激熱演出が開始されて終了すると、遊技状態が高確高ベース状態（高確時短状態）であることを報知していた。しかし、擬似チャンスタイム演出に代えて、低確低ベース状態（通常遊技状態、または、低確非時短状態）であるときに、遊技者がデバイス（演出ボタン63または剣部材65）を操作すると、これを契機として、可動体、デバイス、サウンド、表示画面を特殊モードとする激熱演出が開始されて終了すると、当たりの期待度が高いスーパーリーチ（SPリーチ）へ発展するようしてもよい。図94は激熱演出によるSPリーチへの発展演出（変形例1）の説明図である。

10

【0726】

激熱演出によるSPリーチへの発展演出（変形例1）は、低確低ベース状態（通常遊技状態、または、低確非時短状態）において、遊技者がハンドル60を操作して、左打ちによる遊技を行って遊技を進行しているとき、遊技者がデバイス（演出ボタン63または剣部材65）を操作すると、これを契機として、可動体、デバイス、サウンド、表示画面を特殊モードとする激熱演出が開始されて終了すると、当たりの期待度が高いスーパーリーチ（SPリーチ）へ発展する演出例である。

【0727】

20

図94（A）に示すように、遊技状態が低確低ベース状態（通常遊技状態、または、低確非時短状態）低確高ベース状態（低確時短状態）であるため、通常背景画像として通常遊技状態背景画像HG4（通常遊技状態背景画像HG4は、上述した各背景画像（チャンスタイム背景画像HG1、確変背景画像HG2、待機画面動画用背景画像HG3）とは異なる背景画像となっている。）が表示画面7aに表示され、当該変動が終了したことで、左演出図柄8Lが数字「1」で停止表示され、右演出図柄8Rが数字「2」で停止表示され、中演出図柄8Cが数字「3」で停止表示され、同一の図柄に揃わず、ハズレが確定している。これに伴い、変動表示位置の変動アイコン9Cが非表示されている（表示画面7aから消えている）。このとき、保留アイコン9Aが1つだけストックされてる状態となっている。

30

【0728】

第1保留アイコン9Aが変動表示位置へ移動して変動アイコン9Cとなり、図94（B）に示すように、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される。これに伴い、保留アイコンが全くストックされていない状態となる。

【0729】

その後、図94（C）に示すように、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rが演出図柄の変動演出（変動表示）中において、遊技者が演出ボタン63を操作する。これに伴い、変動演出中処理において激熱演出を実行するか否かの判定が行われるように構成する。なお、操作ボタン63に代えて、剣部材65を操作しても、変動演出中処理において激熱演出を実行するか否かの判定が行われるように構成する。

40

【0730】

激熱演出を実行する場合には、図94（D）、（E）に示すように、可動体、デバイス、サウンド、表示画面を特殊モードとなる。可動体である、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）がブルブル振動する振動モードとなり、デバイスである、演出ボタン63や剣部材65がブルブル振動する振動モードとなり、サウンドとして、ブルブルという効果音（エフェクト音）がスピーカ67から流れ、表示画面7aに表示される画像のうち、特定の画像である、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8R、変動アイコン9C、変動表示位置の画像をブルブル振動する表示態様とするとともに、特定の画像に対してブルブル振動する効果画像（エフェクト画像）BEGが表示される。

50

【0731】

激熱演出が終了すると、図94（F）に示すように、可動体、デバイス、サウンド、表示画面の特殊モードを解除し、可動体、デバイス、サウンド、表示画面が元の状態（図94（C）の状態）へ戻り、背景画像が通常遊技状態背景画像HG4からスーパーリーチ（SPリーチ）のSPリーチ背景画像HG5（SPリーチ背景画像HG5は、上述した各背景画像（チャンスタイム背景画像HG1、確変背景画像HG2、待機画面動画用背景画像HG3、通常遊技状態背景画像HG4）とは異なる背景画像となっている。）へ切り替わるとともに、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄の変動演出（変動表示）が継続された状態となっている。

【0732】

その後、図94（G）に示すように、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8R、変動アイコン9C、変動表示位置の画像が非表示され（表示画面7aから消え）、スーパーリーチ（SPリーチ）であるバトル演出が開始される。このバトル演出では、表示画面7aの右側から味方キャラクターCRAが現れ、表示画面7aの左側から敵キャラクターCRBが現れ、表示画面7aの中央において味方キャラクターCRAと敵キャラクターCRBとが戦う演出であり、当たりの期待度が予め高く設定されているスーパーリーチ演出（SPリーチ演出）となっている。バトル演出において味方キャラクターCRAが敗北して敵キャラクターCRBが勝利すると、ハズレとなるのに対して、バトル演出において味方キャラクターCRAが勝利して敵キャラクターCRBが敗北すると、当たりとなる。なお、バトル演出では、第2可動役物15が退避位置（図1における第2可動役物15の位置）から表示画面7aの中央位置（表示画面7aの左辺中央と右辺中央とを通る水平線と、表示画面7aの上辺中央と下辺中央とを通る垂直線と、の交点）である進出位置まで下方へ移動して停止したのち、再び上方へ移動して退避位置へ戻る演出も行われる場合がある。

【0733】

その後、図94（H）に示すように、バトル演出において、味方キャラクターCRAが敗北して敵キャラクターCRBが勝利すると、表示画面7aの右側に「敗北」というメッセージ画像MSが表示される。

【0734】

その後、敵キャラクターCRB、メッセージ画像MSが非表示され（表示画面7aから消え）、数字「2」で仮停止する左演出図柄8L、数字「4」で仮停止する中演出図柄8C、数字「6」で仮停止する右演出図柄8Rが再び出現するとともに、変動アイコン9Cおよび変動表示位置の画像も再び出現する。

【0735】

その後、図94（I）に示すように、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rが同一の数字に揃わず停止表示され、ハズレが確定する。これに伴い、変動表示位置の変動アイコン9Cが非表示される（表示画面7aから消える）。その後、遊技球が第1始動口20へ入球し第1保留アイコン9Aが変動表示位置へ移動して変動アイコン9Cとなると、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されることとなる。

【0736】

なお、激熱演出を実行しない場合には、スーパーリーチ（SPリーチ）へ発展することがなく、かつ、リーチも形成されることなく、演出図柄の変動演出（変動表示）がすすみ、上述した図94（I）の状態ととなって、ハズレが確定する。

【0737】

このように、遊技者は、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始され、図94（C）の状態（演出図柄の変動演出（変動表示）中）において、デバイス（操作ボタン63または剣部材65）を好きなタイミングで操作すると、激熱演出が発生して終了すると、当たりの期待度が高く設定されたスーパーリーチ（SPリーチ）へ発展することができるようになっている。このような激熱演出によるSPリーチへの発展演出によって遊技者に驚きを与えることができる。また、激熱演出によるSPリーチへの発展演出によって遊技意欲を向上させることができる。

【0738】

また、激熱演出が発生するタイミングが予め演出図柄の変動演出（変動表示）が開始してから経過した時間に固定されているのではなく、遊技者の好きなタイミングでデバイス（操作ボタン63または剣部材65）を操作することで、激熱演出が発生するタイミングを変化させることができるようになっていたため、遊技者は、このタイミングでデバイス（操作ボタン63または剣部材65）を操作すると、激熱演出が発生する可能性があるという自身で法則性を発見する楽しさも生まれる。

【0739】

〔変形例2〕

上記実施形態の遊技機1における図92の激熱演出による確変昇格演出B、図93の激熱演出による確変昇格演出Cでは、遊技状態が高確高ベース状態（高確時短状態）となっているにもかかわらず、敢えて、低確高ベース状態（低確時短状態）となっている擬似チャンスタイム演出を発生させ、擬似チャンスタイム演出中に待機画面となっている場合において、遊技者がデバイス（演出ボタン63または剣部材65）を操作すると、これを契機として、可動体、デバイス、サウンド、表示画面を特殊モードとする激熱演出が開始されて終了すると、遊技状態が高確高ベース状態（高確時短状態）であることを報知していた。このとき、キャラクタ画像である味方キャラクタCRAが現れる動画が再生開始されても、停止表示の画面へ戻ってから激熱演出が開始されていた。しかし、味方キャラクタCRAが現れる動画の再生中に、停止表示の画面へ戻ることなく激熱演出が開始されるようにしてもよい。図95は激熱演出による確変昇格演出（変形例2）の説明図である。

【0740】

激熱演出による確変昇格演出（変形例2）は、擬似チャンスタイム演出中に待機画面となっている場合において、遊技者がデバイス（演出ボタン63または剣部材65）を操作すると、これを契機として、可動体、デバイス、サウンド、表示画面を特殊モードとする激熱演出が開始されて終了すると、味方キャラクタCRAが現れる動画の再生中に、停止表示の画面へ戻ることなく、激熱演出が開始される演出例である。

【0741】

ここでは、右打ちによる遊技を行って、5回のゲームを消化している（演出図柄の変動演出（変動表示）による当落結果をすでに5回行っている）。このとき、保留アイコンが全くストックされていない状態となっている。図95（A）に示すように、擬似チャンスタイム演出中であるため、低確高ベース状態（低確時短状態）とするチャンスタイム演出におけるチャンスタイム背景画像HG1が表示画面7aに表示されている。表示画面7aの左上側には、実際には高確高ベース状態（高確時短状態）であるものの、低確高ベース状態（低確時短状態）とするチャンスタイム演出であることを伝える「チャンスタイム」というチャンスタイム画像YG1が表示されている。表示画面7aの左下側には、すでに5回のゲームを消化しているため、残りの時短回数を示す「残り：95回」という残り時短回数画像NMGが表示されている。表示画面7aの右上側には、右打ちによる遊技を行うように、右矢印画像内に「右打ち」と記された右打ち画像MYGが表示されている。5回のゲームを消化したことで、左演出図柄8Lが数字「1」で停止表示され、右演出図柄8Rが数字「2」で停止表示され、中演出図柄8Cが数字「3」で停止表示され、同一の図柄に揃わず、ハズレが確定している。これに伴い、変動表示位置の変動アイコン9Cが非表示されている（表示画面7aから消えている）。

【0742】

この状態において、保留球をすべて消化して所定期間が経過したり、休憩で離席して再び着座したりすると、図95（B）に示すように、この擬似チャンスタイム演出が発生している状態から客待ちの待機状態（客待ち待機状態）となる待機画面へ切り替わる。待機画面では、図95（B）のキャラクタ画像である味方キャラクタCRAが現れる動画が再生開始されて再生終了すると、図95（A）の状態と同一の状態となる。この状態が上述の所定期間が経過すると、再び図95（B）のキャラクタ画像である味方キャラクタCRAが現れる動画が再生開始されて再生終了すると、再び、図95（A）の状態と同一の状

態となる。

【0743】

このように、待機画面では、図95（B）のキャラクタ画像である味方キャラクタCRAが現れる動画が再生される状態と、図95（A）の状態と同一の状態と、が交互に繰り返し行われる。つまり、待機画面では、図95（B）の味方キャラクタCRAが現れる動画→図95（A）の状態と同一の状態→図95（B）の味方キャラクタCRAが現れる動画→図95（A）の状態と同一の状態→・・・という順番で繰り返し行われる。

【0744】

図95（A）と同一の状態から図95（B）の味方キャラクタCRAが現れる動画へ切り替わると、チャンスタイム背景画像HG1から待機画面における動画用の背景画像である待機画面動画用背景画像HG3（待機画面動画用背景画像HG3は、チャンスタイム背景画像HG1とは異なる背景画像となっている。）へ切り替わり、味方キャラクタCRAが表示画面7aに大きく現れるとともに、右打ち画像MYGを除いて、停止表示されている左演出図柄8L、中演出図柄8C、および右演出図柄8Rが非表示され（表示画面7aから消え）、チャンスタイム画像YG1、残り時短回数画像NMG、変動表示位置の画像が非表示される（表示画面7aから消える）。これに対して、図95（B）の味方キャラクタCRAが現れる動画から図95（A）の状態と同一の状態へ切り替わると、待機画面動画用背景画像HG3からチャンスタイム背景画像HG1へ切り替わり、味方キャラクタCRAが非表示され（表示画面7aから消え）、停止表示されていた左演出図柄8L、中演出図柄8C、および右演出図柄8Rが再表示され、チャンスタイム画像YG1、残り時短回数画像NMG、変動表示位置の画像が再表示される。

【0745】

図95（B）の味方キャラクタCRAが現れる動画中に、図95（C）に示すように、遊技者が演出ボタン63を操作する。これに伴い、図90の客待ち待機演出中処理において激熱演出を実行するか否かの判定が行われる。なお、操作ボタン63に代えて、剣部材65を操作しても、図90の客待ち待機演出中処理において激熱演出を実行するか否かの判定が行われる。

【0746】

激熱演出を実行する場合には、図95（D）、（E）に示すように、可動体、デバイス、サウンド、表示画面を特殊モードとなる。可動体である、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）がブルブル振動する振動モードとなり、デバイスである、演出ボタン63や剣部材65がブルブル振動する振動モードとなり、サウンドとして、ブルブルという効果音（エフェクト音）がスピーカ67から流れ、表示画面7aに表示される画像のうち、特定の画像である味方キャラクタCRAをブルブル振動する表示態様とするとともに、特定の画像に対してブルブル振動する効果画像（エフェクト画像）BEGが表示される。これに対して、右打ち画像MYGと待機画面動画用背景画像HG3とが特殊モードとならず、激熱演出により表示態様が何ら影響を受けることなく維持されたままであるとともに、右打ち画像MYGと待機画面動画用背景画像HG3とに対してブルブル振動する効果画像（エフェクト画像）BEGが全く表示されない。

【0747】

激熱演出が終了すると、図95（F）に示すように、可動体、デバイス、サウンド、表示画面の特殊モードを解除し、可動体、デバイス、サウンド、表示画面が元の状態（図95（B）の状態）へ戻り、背景画像が待機画面動画用背景画像HG3から、高確高ベース状態（高確時短状態）となっていることを示す背景画像として確変背景画像HG2（確変背景画像HG2は、チャンスタイム背景画像HG1および待機画面動画用背景画像HG3とは異なる背景画像となっている。）へ切り替わるとともに、チャンスタイム画像YG1が表示されていた位置に、「確変中」という遊技状態が高確高ベース状態（高確時短状態）であることを示す確変中画像YG2が表示され、チャンスタイム画像YG1から確変中画像YG2へ切り替わる。つまり、可動体、デバイス、サウンド、表示画面の特殊モード

が解除されると、これを契機として、チャンスタイム演出から確変昇格した演出となる、確変背景画像 H G 2 と確変中画像 Y G 2 とが突然現れる。

【 0 7 4 8 】

これにより、遊技者は、図 9 5 (B) の味方キャラクタ C R A が現れる動画が再生される待機画面において、デバイス（操作ボタン 6 3 または剣部材 6 5）を好きなタイミングで操作すると、発生した確変昇格演出（確変背景画像 H G 2 と確変中画像 Y G 2 とが突然現れる演出）によって、確高ベース状態（低確時短状態）から確高ベース状態（低確時短状態）へ昇格することができるようになっている。このような激熱演出による確変昇格演出によって遊技者に驚きを与えることができる。また、激熱演出による確変昇格演出によって遊技意欲を向上させることができる。

10

【 0 7 4 9 】

また、激熱演出が発生するタイミングが予め図 9 5 (B) の味方キャラクタ C R A が現れる動画の演出に固定されているのではなく、遊技者の好きなタイミングでデバイス（操作ボタン 6 3 または剣部材 6 5）を操作することで、激熱演出が発生するタイミングを変化させることができるようになっているため、遊技者は、このタイミングでデバイス（操作ボタン 6 3 または剣部材 6 5）を操作すると、激熱演出が発生する可能性があるという自身で法則性を発見する楽しさも生まれる。

【 0 7 5 0 】

なお、遊技者がハンドル 6 0 を操作して遊技を開始しないかぎり、待機画面のままとなるものの、この場合、待機画面では、図 9 5 (F) の確変昇格した状態でキャラクタ画像である味方キャラクタ C R A が現れる動画が再生される状態と、図 9 5 (A) の状態と同一の状態と、が交互に繰り返し行われる。つまり、待機画面では、図 9 5 (F) の確変昇格した状態で味方キャラクタ C R A が現れる動画→図 9 5 (A) の状態と同一の状態→図 9 5 (F) の確変昇格した状態で味方キャラクタ C R A が現れる動画→図 9 5 (A) の状態と同一の状態→・・・という順番で繰り返し行われることとなる。

20

【 0 7 5 1 】

〔変形例 3〕

上記実施形態の遊技機 1 における図 9 1 の激熱演出による確変昇格演出 A、図 9 2 の激熱演出による確変昇格演出 B、図 9 3 の激熱演出による確変昇格演出 C では、可動体、デバイス、サウンド、表示画面を特殊モードとする激熱演出が開始されると、表示画面 7 a に表示される画像のうち、特定の画像に対してブルブル振動する効果画像（エフェクト画像） B E G が表示されていた。この効果画像（エフェクト画像） B E G は、各特定の画像の形状に合わせてギザギザした形状を有し、各特定の形状を囲むように形成されていた。しかし、効果画像（エフェクト画像） B E G として他の形状を有するものでもよい。効果画像（エフェクト画像） B E G を他の形状にしても、本実施例であるギザギザした形状を有する効果画像（エフェクト画像） B E G による効果と同一の効果を奏することができる。図 9 6 は激熱演出の変形例の説明図である。

30

【 0 7 5 2 】

効果画像（エフェクト画像） B E G として所定の図形（例えば、星形状、四角形状、三角形状、丸形状、ひし形状）としてもよい。例えば、星形状である場合には、図 9 6 (A) に示すように、停止表示される演出図柄 8 L, 8 C, 8 R の縦方向の距離寸法の大きさと比べて大きい星形状の効果画像（エフェクト画像） B E G を表示し、演出図柄 8 L, 8 C, 8 R の変動演出（変動表示）中には、変動領域の横方向の距離寸法の大きさと同程度または停止表示される演出図柄 8 L, 8 C, 8 R の縦方向の距離寸法の大きさと比べて大きい星形状の効果画像（エフェクト画像） B E G を表示し、チャンスタイム画像 Y G 1 の縦方向の距離寸法の大きさと比べて大きい星形状の効果画像（エフェクト画像） B E G を表示し、残り時短回数画像 N M G の縦方向の距離寸法の大きさと比べて大きい星形状の効果画像（エフェクト画像） B E G を表示し、変動アイコン 9 C と変動表示位置の画像とを一体として、縦方向の距離寸法の大きさと比べて大きい星形状の効果画像（エフェクト画像） B E G を表示し、保留アイコン 9 A, 9 B の縦方向の距離寸法の大きさと比べて大

40

50

きい星形状の効果画像（エフェクト画像）BEGを表示し、味方キャラクタCRA（または味方キャラクタCRAに代えて敵キャラクタCRBが出現するときは敵キャラクタCRB）の縦方向の距離寸法の大きさと比べて大きい星形状の効果画像（エフェクト画像）BEGを表示するようにしてもよい。

【0753】

また、効果画像（エフェクト画像）BEGとして所定の図形（例えば、星形状、四角形状、三角形形状、丸形状、ひし形形状）とし、効果画像（エフェクト画像）BEGが特定の画像の周囲を所定方向に傾斜した状態で前後方向に軌道を描いてぐるぐる回るようにしてもよい。例えば、星形状である場合には、図96（B）に示すように、変動アイコン9Cや保留アイコン9A，9Bの縦方向の距離寸法の大きさと比べて約一回り大きい星形状の効果画像（エフェクト画像）BEGとし、停止表示される演出図柄8L，8C，8Rに対して、右上がりに傾斜した状態で前後方向に軌道を描いてぐるぐる回るように星形状の効果画像（エフェクト画像）BEGを表示し、演出図柄8L，8C，8Rの変動演出（変動表示）中には、変動領域の横方向の距離寸法の両端を通るように右上がりに傾斜した状態で前後方向に軌道を描いてぐるぐる回るように星形状の効果画像（エフェクト画像）BEGを表示し、チャンスタイム画像YG1の横方向の両端を通るように右上がりに傾斜した状態で前後方向に軌道を描いてぐるぐる回るように星形状の効果画像（エフェクト画像）BEGを表示し、残り時短回数画像NMGの横方向の両端を通るように右上がりに傾斜した状態で前後方向に軌道を描いてぐるぐる回るように星形状の効果画像（エフェクト画像）BEGを表示する。また、変動アイコン9Cや保留アイコン9A，9Bの縦方向の距離寸法の大きさと同程の大きさを有する星形状の効果画像（エフェクト画像）BEGとし、変動アイコン9Cと変動表示位置の画像とを一体とした左下側と右上側とを通るように右上がりに傾斜した状態で前後方向に軌道を描いてぐるぐる回るように星形状の効果画像（エフェクト画像）BEGを表示し、保留アイコン9A，9Bの左下方と右上方とを通るように右上がりに傾斜した状態で前後方向に軌道を描いてぐるぐる回るように星形状の効果画像（エフェクト画像）BEGを表示する。また、変動アイコン9Cや保留アイコン9A，9Bの縦方向の距離寸法の大きさと比べて約3倍～約5倍だけ大きい星形状の効果画像（エフェクト画像）BEGとし、味方キャラクタCRA（または味方キャラクタCRAに代えて敵キャラクタCRBが出現するときは敵キャラクタCRB）の左下方と右上方とを通るように右上がりに傾斜した状態で前後方向に軌道を描いてぐるぐる回るように星形状の効果画像（エフェクト画像）BEGを表示するようにしてもよい。なお、特定の画像の周囲を所定方向に傾斜した状態で前後方向に軌道を描いてぐるぐる回る星形状の効果画像（エフェクト画像）BEGは、特定の画像の軌道上に1つでもよいし、2つでもよいし、3つでもよい。図96（B）では、特定の画像の軌道上に2つの星形状の効果画像（エフェクト画像）BEGがぐるぐる回っている。

【0754】

また、効果画像（エフェクト画像）BEGとして所定のキャラクタ画像（例えば、ニコニコ微笑む丸顔のニコニコ画像）とし、効果画像（エフェクト画像）BEGが特定の画像の所定位置に配置されるようにしてもよい。例えば、図96（C）に示すように、停止表示される演出図柄8L，8C，8Rの右上側一部を覆うように配置して丸側のニコニコ画像の効果画像（エフェクト画像）BEGを表示し、演出図柄8L，8C，8Rの変動演出（変動表示）中には、停止表示される演出図柄8L，8C，8Rの右上側一部を覆う位置と同一の位置に丸側のニコニコ画像の効果画像（エフェクト画像）BEGを表示し、チャンスタイム画像YG1の右下側一部を覆うように丸側のニコニコ画像の効果画像（エフェクト画像）BEGを表示し、残り時短回数画像NMGの右上側一部を覆うように丸側のニコニコ画像の効果画像（エフェクト画像）BEGを表示し、変動アイコン9Cと変動表示位置の画像とを一体として、変動アイコン9Cの右上側一部を覆うように丸側のニコニコ画像の効果画像（エフェクト画像）BEGを表示し、保留アイコン9A，9Bの右上側一部を覆うように丸側のニコニコ画像の効果画像（エフェクト画像）BEGを表示し、味方キャラクタCRA（または味方キャラクタCRAに代えて敵キャラクタCRBが出現する

ときは敵キャラクタC R B)の右下側一部を覆うように丸側のニコニコ画像の効果画像(エフェクト画像)B E Gを表示するようにしてもよい。なお、丸側のニコニコ画像は、静止画であってもよいし、動画(小刻みに、上下、左右、上下左右へ動いたり、くるくる回転したりしてもよい。)であってもよい。また、丸側のニコニコ画像は、特定の画像の所定位置に配置されているが、1つでもよいし、2つでもよいし、3つでもよい。図96(C)では、特定の画像の所定位置に1つの丸側のニコニコ画像の効果画像(エフェクト画像)B E Gが配置されている。

【0755】

〔変形例4〕

上記実施形態の遊技機1における図91の激熱演出による確変昇格演出A、図92の激熱演出による確変昇格演出B、図93の激熱演出による確変昇格演出Cでは、遊技者がデバイス(演出ボタン63または剣部材65)を操作すると、これを契機として、可動体、デバイス、サウンド、表示画面を特殊モードとする激熱演出が開始されて終了すると、遊技状態が高確高ベース状態(高確時短状態)であることを報知していた。しかし、デバイス(演出ボタン63または剣部材65)として、前枠53の演出ボタン63の右方にタッチパネルを設け、このタッチパネルを遊技者がタッチしたタイミングで激熱演出が開始されるようにしてもよいし、遊技盤2の測距センサを設け、遊技者が手のひりを近づけたタイミングで激熱演出が開始されるようにしてもよい。

【0756】

〔変形例5〕

上記実施形態の遊技機1における図92の激熱演出による確変昇格演出B、図93の激熱演出による確変昇格演出Cでは、遊技状態が高確高ベース状態(高確時短状態)となっているにもかかわらず、敢えて、低確高ベース状態(低確時短状態)となっている擬似チャンスタイム演出を発生させ、擬似チャンスタイム演出中に待機画面となっている場合において、遊技者がデバイス(演出ボタン63または剣部材65)を操作すると、これを契機として、可動体、デバイス、サウンド、表示画面を特殊モードとする激熱演出が開始されて終了すると、遊技状態が高確高ベース状態(高確時短状態)であることを報知していた。待機画面では、キャラクタ画像である味方キャラクタC R Aが現れる動画が再生開始されていた。しかし、味方キャラクタC R Aに代えて敵キャラクタC R Bが現れるようにしてもよいし、味方キャラクタC R Aと敵キャラクタC R Bとが共にまたは交互に現れるようにしてもよいし、味方キャラクタC R Aと敵キャラクタC R Bとによるバトル演出のデモンストレーションが再生されるようにしてもよい。

【0757】

〔変形例6〕

上記実施形態の遊技機1における図91の激熱演出による確変昇格演出A、図92の激熱演出による確変昇格演出B、図93の激熱演出による確変昇格演出Cでは、遊技者がデバイス(演出ボタン63または剣部材65)を操作すると、これを契機として、可動体、デバイス、サウンド、表示画面を特殊モードとする激熱演出が開始され、その後、激熱演出が終了すると、遊技状態が高確高ベース状態(高確時短状態)であることを報知していた。しかし、特殊モードとする激熱演出が開始されるまえに、第1可動役物14、第2可動役物15、枠可動役物69等の可動体が作動されてない場合には、可動体を作動させて、可動体を退避位置から進出位置へ移動完了した状態で、可動体を特殊モードとする激熱演出が開始されるようにしてもよい。可動体は、上述したように、作動されないときと比べて、当たり期待度が高いことを遊技者に示唆したり、確変昇格を遊技者に示唆したりするものであるため、遊技者は、可動体の動作に対する関心が高い。これにより、可動体を作動したことにより、当該変動に対する期待感を遊技者に付与することができる。

【0758】

〔変形例7〕

上記実施形態の遊技機1における図91の激熱演出による確変昇格演出A、図92の激熱演出による確変昇格演出B、図93の激熱演出による確変昇格演出Cでは、説明した演

10

20

30

40

50

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。

【0759】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇〔態様B4-1〕

遊技者が操作可能な操作手段と、複数種類の画像を表示可能な表示手段と、複数種類の演出を実行可能な演出実行手段と、を備える遊技機であって、

前記遊技機での遊技状態には、第1の遊技状態と、前記第1の遊技状態と比べて当たりとなる確率が高い第2の遊技状態と、があり、

前記演出実行手段は、

前記第2の遊技状態であるにもかかわらず、前記第1の遊技状態の演出を進行する第1の演出を実行可能であり、

前記第1の演出中に、前記操作手段が操作されると、前記表示手段に表示されている画像のうち特定の画像を第1の態様から前記第1の態様とは異なる第2の態様へ変化させる第2の演出を実行可能であり、

前記第2の演出が終了したあと、前記第2の遊技状態の演出を進行する第3の演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【0760】

◇〔態様B4-2〕

態様B4-1に記載の遊技機であって、

前記第1の演出では、前記第1の遊技状態と対応する第1の背景画像を前記表示手段に表示し、

前記第2の演出では、前記特定の画像を前記第1の態様から前記第2の態様へ変化させることで前記特定の画像にエフェクト画像が現れ、前記第2の演出が開始されてから所定期間が経過すると、前記第2の演出が終了し、

前記第3の演出では、前記第1の背景画像とは異なる背景画像であって前記第2の遊技状態と対応する第2の背景画像を前記表示手段に表示する、

ことを特徴とする遊技機。

【0761】

◇〔態様B4-3〕

態様B4-1または態様B4-2に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記第1の演出中に、前記表示手段に表示されている停止画面から待機画面へ切り替わって客待ちの待機状態へ移行可能であり、

前記第2の演出では、前記待機画面となっていてときに、前記操作手段が操作されると、前記待機画面から前記停止画面へ切り替え、前記特定の画像を前記第1の態様から前記第2の態様へ変化させる場合がある、

ことを特徴とする遊技機。

【0762】

◇〔態様B4-4〕

態様B4-3に記載の遊技機であって、

前記第2の演出中に、演出図柄の変動演出が開始されても、前記第2の演出の実行が途中で停止されることなく継続されるとともに、前記演出図柄の変動演出も継続され、前記第2の演出が終了すると、その後、前記演出図柄の変動演出が終了する、

ことを特徴とする遊技機。

【0763】

以下に図97～図103を用いて特殊演出による演出昇格演出A～Eについて説明する。図97は特殊演出による演出昇格演出を実行するための変動演出中処理のフローチャートであり、図98は特殊演出による演出昇格演出を実行するための演出昇格演出実行判定テーブルの説明図である。

10

20

30

40

50

【0764】

また、図99は特殊演出による演出昇格演出Aを説明するための図であり、図100は特殊演出による演出昇格演出Bを説明するための図であり、図101は特殊演出による演出昇格演出Cを説明するための図であり、図102は特殊演出による演出昇格演出Dを説明するための図であり、図103は特殊演出による演出昇格演出Eを説明するための図である。なお、図99～図103では、画像表示装置7の表示画面7aの前面（前方）周囲に配置される各種可動役物、各種装飾部材が図面の見易さから省略されている。

【0765】

ここでは、まず、特殊演出による演出昇格演出を実行するための各種フローチャートについて説明し、続いて、特殊演出による演出昇格演出について順番に説明する。

10

【0766】

〔特殊演出による演出昇格演出を実行するための各種フローチャート〕

特殊演出による演出昇格演出を実行するための各種フローチャートについて説明する。ここでは、特殊演出による演出昇格演出を実行するための変動演出中処理のフローチャートについて説明する。

【0767】

〔特殊演出による演出昇格演出を実行するための変動演出中処理〕

特殊演出による演出昇格演出を実行するための変動演出中処理について、図97を参照して説明する。特殊演出による演出昇格演出を実行するための変動演出中処理は、図44に示した変動演出中処理に代えて実行される処理である。ここでは、図44に示した変動演出中処理で実行される同一の処理については、同一のステップ番号を付与し、詳細な説明を省略した。なお、図97には、図44に示した変動演出中処理と相違する処理（ステップSN4701a～ステップSN4701k）を鎖線で囲んで特徴付けた。

20

【0768】

特殊演出による演出昇格演出を実行するための変動演出中処理が開始されると、演出制御用マイコン91は、変動演出中か否かの判定をおこなう（ステップS4701）。変動演出中か否かは、例えば、変動演出タイマがゼロになっているか否かによって判定することができる。変動演出中ではない場合（ステップS4701：NO）、そのまま本処理を終了する。一方、変動演出中の場合（ステップS4701：YES）、演出制御用マイコン91は、入球ありか否かの判定をおこなう（ステップSN4701a）。この判定では、第1始動口20、第2始動口21、ゲート28、一般入賞口27のいずれかに遊技球が入球したか否かによりおこなう。本実施形態では、第1始動口20、第2始動口21、ゲート28、一般入賞口27への遊技球の入球が生じた場合には、コマンドとして、主制御基板80の遊技制御用マイコン81からサブ制御基板90へ送信され、演出制御用マイコン91がコマンドにより第1始動口20、第2始動口21、一般入賞口27、ゲート28のうち、いずれに入球したかを判別することができるようになっている。

30

【0769】

入球なしの場合（ステップSN4071a：NO）、ステップS4702へ移行する一方、入球ありの場合（ステップSN4071a：YES）、ステップSN4701bへ移行する。

40

【0770】

ステップSN4701bにおいて、演出制御用マイコン91は、特殊演出開始フラグがONであるか否かの判定をおこなう。特殊演出開始フラグは、第1始動口20、第2始動口21、ゲート28、一般入賞口27のいずれかに遊技球が入球したときに、特殊演出を実行開始したときにONにセットされ、特殊演出の実行が終了したとき、または、特殊演出を未だ実行していないときにOFFにセットされるフラグである。

【0771】

特殊演出開始フラグがONでない場合（ステップSN4701b：NO）、ステップSN4701cへ移行する一方、特殊演出開始フラグがONである場合（ステップSN4701b：YES）、ステップSN4701gへ移行する。

50

【0772】

ステップS N 4701 cにおいて、演出制御用マイコン91は、演出昇格演出実行判定テーブルを参照して判定する。具体的には、演出制御用マイコン91は、現在進行中の演出を、現在進行中の演出と比べて当たりの期待度が高い他の演出へ昇格させる演出昇格演出を発生させるか否かを判定するための演出昇格演出実行判定用乱数のカウンタの値を取得し、取得した乱数値と、サブROM93に記憶されている図示しない演出昇格演出実行判定テーブルを参照して演出昇格演出を発生させるか否かを判定する。

【0773】

ここで、演出昇格演出実行判定テーブルについて、図98を参照して説明する。演出昇格演出実行判定テーブルは、他のテーブルとともにサブROM93に記憶されている。なお、演出昇格演出実行判定用乱数は、サブRAM94のカウンタセット領域94dにセットされる乱数カウンタにより更新される。「演出昇格演出実行判定用乱数」は、現在進行中の演出を、現在進行中の演出と比べて当たりの期待度が高い他の演出へ昇格させる演出昇格演出を発生させるか否かを判定するために用いられる乱数であり、「値0（ゼロ）」～「値127」までの範囲の値をとる。「演出昇格演出実行判定用乱数」は、変動演出中において、第1始動口20、第2始動口21、一般入賞口27、ゲート28のうち、いずれにかに遊技球が入球したことに基づいて、演出昇格演出を発生させるか否かを判定するときに取得される。

【0774】

第1始動口20に入球した場合であって演出昇格演出を発生させない場合（演出昇格演出の非実行である場合）には、演出昇格演出実行判定用乱数が「値0（ゼロ）」～「値100」の場合となるときである一方、第1始動口20に入球した場合であって演出昇格演出を発生させる場合（演出昇格演出の実行である場合）には、演出昇格演出実行判定用乱数が「値101」～「値127」の場合となるときである。なお、第1始動口20に入球した場合における演出昇格演出の非実行／演出昇格演出の実行の振り分け率は、演出昇格演出の非実行と判定される場合には101／128、演出昇格演出の実行と判定される場合には27／128となっている。

【0775】

第2始動口21に入球した場合であって演出昇格演出を発生させない場合（演出昇格演出の非実行である場合）には、演出昇格演出実行判定用乱数が「値0（ゼロ）」～「値100」の場合となるときである一方、第2始動口21に入球した場合であって演出昇格演出を発生させる場合（演出昇格演出の実行である場合）には、演出昇格演出実行判定用乱数が「値101」～「値127」の場合となるときである。なお、第2始動口21に入球した場合における演出昇格演出の非実行／演出昇格演出の実行の振り分け率は、演出昇格演出の非実行と判定される場合には101／128、演出昇格演出の実行と判定される場合には27／128となっている。

【0776】

一般入賞口27に入球した場合であって演出昇格演出を発生させない場合（演出昇格演出の非実行である場合）には、演出昇格演出実行判定用乱数が「値0（ゼロ）」～「値24」の場合となるときである一方、一般入賞口27に入球した場合であって演出昇格演出を発生させる場合（演出昇格演出の実行である場合）には、演出昇格演出実行判定用乱数が「値25」～「値127」の場合となるときである。なお、一般入賞口27に入球した場合における演出昇格演出の非実行／演出昇格演出の実行の振り分け率は、演出昇格演出の非実行と判定される場合には25／128、演出昇格演出の実行と判定される場合には103／128となっている。

【0777】

ゲート28に入球（通過）した場合であって演出昇格演出を発生させない場合（演出昇格演出の非実行である場合）には、演出昇格演出実行判定用乱数が「値0（ゼロ）」～「値100」の場合となるときである一方、ゲート28に入球（通過）した場合であって演出昇格演出を発生させる場合（演出昇格演出の実行である場合）には、演出昇格演出実行

判定用乱数が「値 1 0 1」～「値 1 2 7」の場合となるときである。なお、ゲート 2 8 に入球（通過）した場合における演出昇格演出の非実行／演出昇格演出の実行の振り分け率は、演出昇格演出の非実行と判定される場合には 1 0 1 / 1 2 8、演出昇格演出の実行と判定される場合には 2 7 / 1 2 8 となっている。

【 0 7 7 8 】

図 9 7 に戻り、演出制御用マイコン 9 1 は、演出昇格演出の実行であるか否かの判定をおこなう（ステップ S N 4 7 0 1 d）。演出昇格演出の実行でない（つまり演出昇格演出の非実行である）場合（ステップ S N 4 7 0 1 d : N O）、ステップ S 4 7 0 2 へ移行する一方、演出昇格演出の実行である場合（ステップ S N 4 7 0 1 d : Y E S）、ステップ S N 4 7 0 1 e へ移行する。

10

【 0 7 7 9 】

ステップ S N 4 7 0 1 e において、演出制御用マイコン 9 1 は、可動体、デバイス、サウンド、表示画面を特殊モードとする特殊演出のコマンドをセットする。特殊モードでは、可動体である、盤可動体（第 1 可動役物 1 4、第 2 可動役物 1 5）の動作、枠可動体（枠可動役物 6 9）がブルブル振動する振動モードとし、デバイスである、演出ボタン 6 3 や剣部材 6 5 がブルブル振動する振動モードとし、サウンドとして、ブルブルという効果音（エフェクト音）をスピーカ 6 7 から流し、表示画面に表示される画像のうち、特定の画像（例えば、「チャンスタイム」の画像、演出図柄の画像、残りの時短の回数を示す画像、保留アイコンの画像、変動アイコンの画像、変動表示位置の画像、キャラクタの画像）をブルブル振動する表示態様とするとともに、特定の画像がブルブル振動する効果画像（エフェクト画像）を表示する。特殊モードとすることで特殊演出が開始されることとなる。この特殊演出が開始されて終了するまでに亘る実行時間は、第 2 始動口 2 1 に対する保留球数が 3 ～ 4 球のときの変動時間、最も短い変動時間（4 0 0 0 ミリ秒（4 秒））と比べて短い時間であって、2 8 0 0 ミリ秒（2 . 8 秒）に設定されている。なお、特殊モードが開始されから終了するまでに、演出図柄の変動演出（変動表示）が終了する場合には、特殊モードが維持されたまま、次変動の演出図柄の変動演出（変動表示）が開始され、次変動の演出図柄の変動演出（変動表示）中に特殊モードが終了することとなる。

20

【 0 7 8 0 】

続いて、演出制御用マイコン 9 1 は、特殊演出開始フラグを O N にセットし（ステップ S M 4 7 0 1 f）、ステップ S 4 7 0 2 へ移行する。ここでは、演出制御用マイコン 9 1 は、第 1 始動口 2 0、第 2 始動口 2 1、ゲート 2 8、一般入賞口 2 7 のいずれかに遊技球が入球したことにより、特殊演出の実行開始として、特殊演出開始フラグを O N にセットする。

30

【 0 7 8 1 】

一方、ステップ S N 4 7 0 1 b において、演出制御用マイコン 9 1 は、特殊演出開始フラグが O N である場合、ステップ S N 4 7 0 1 g へ移行し、特殊演出終了タイミングであるか否かの判定をおこなう。この判定では、特殊演出が開始されて終了するまでに亘る実行時間（上述した 2 8 0 0 ミリ秒（2 . 8 秒））を、変動演出タイマに基づいて判定することができる。

【 0 7 8 2 】

特殊演出終了タイミングでない場合（ステップ S N 4 7 0 1 g : N O）、そのまま本処理を終了する一方、特殊演出終了タイミングである場合（ステップ S N 4 7 0 1 g : Y E S）、ステップ S N 4 7 0 1 h へ移行する。

40

【 0 7 8 3 】

ステップ S N 4 7 0 1 h において、演出制御用マイコン 9 1 は、可動体、デバイス、サウンド、表示画面の特殊モードを解除する特殊演出解除のコマンドをセットする。特殊モードが解除されることより、可動体である、盤可動体（第 1 可動役物 1 4、第 2 可動役物 1 5）の動作、枠可動体（枠可動役物 6 9）がブルブル振動する振動モードが解除され、デバイスである、演出ボタン 6 3 や剣部材 6 5 がブルブル振動する振動モードが解除され、サウンドとして、ブルブルという効果音（エフェクト音）がスピーカ 6 7 から流れなく

50

なり、表示画面に表示される画像のうち、特定の画像（例えば、「チャンスタイム」の画像、演出図柄の画像、残りの時短の回数を示す画像、保留アイコンの画像、変動アイコンの画像、変動表示位置の画像）をブルブル振動する表示態様が解除されるとともに、特定の画像がブルブル振動する効果画像（エフェクト画像）が非表示され（表示画面から消える）。特殊モードが解除されることで特殊演出が終了することとなる。

【0784】

続いて、演出制御用マイコン91は、特殊演出開始フラグをOFFにセットし（ステップS4701）、ステップS4702へ移行する。ここでは、演出制御用マイコン91は、特殊演出の実行終了として、特殊演出開始フラグをOFFにセットする。

【0785】

ステップS4702において、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。

【0786】

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にセットし（ステップS4704）、本処理を終了する。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にセットし（ステップS4705）、本処理を終了する。

【0787】

〔特殊演出による演出昇格演出〕

次に、特殊演出による演出昇格演出について、図99～図103を参照して説明する。特殊演出による演出昇格演出では、演出図柄の変動演出（変動表示）中に、第1始動口20、第2始動口21、一般入賞口27、ゲート28のうち、いずれかに遊技球が入球したことに基づいて、可動体、デバイス、サウンド、表示画面を特殊モードとする特殊演出が開始されて終了すると、現在進行中の演出から、現在進行中の演出と比べて当たりの期待度が高い他の演出へ昇格する。すなわち、画像制御用マイコン101は、サブ制御基板90から受信した各種コマンドを解析し、特殊演出による演出昇格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。

【0788】

ここでは、特殊演出による演出昇格演出Aとして、演出図柄の変動演出（変動表示）中に、第1始動口20に遊技球が入球したことに基づいて、可動体、デバイス、サウンド、表示画面を特殊モードとする特殊演出が開始されて終了すると、現在進行中の演出から、現在進行中の演出と比べて当たりの期待度が高い他の演出へ昇格する演出例を説明する。

【0789】

また、特殊演出による演出昇格演出Bとして、演出図柄の変動演出（変動表示）中に、第1始動口20に遊技球が入球したことに基づいて、可動体、デバイス、サウンド、表示画面を特殊モードとする特殊演出が開始されて終了すると、現在進行中の演出から、現在進行中の演出と比べて当たりの期待度が高い他の演出へ昇格し、さらに、昇格した演出において、一般入賞口27に遊技球が入球したことに基づいて、可動体、デバイス、サウンド、表示画面を特殊モードとする特殊演出が開始されて終了すると、現在進行中の昇格した演出から、現在進行中の昇格した演出と比べて当たりの期待度が高い他の演出へさらに昇格する演出例を説明する。

【0790】

また、特殊演出による演出昇格演出Cとして、演出図柄の変動演出（変動表示）中に、リーチが形成され、スーパーリーチ（SPリーチ）へ発展し、スーパーリーチ（SPリーチ）演出の進行中に、一般入賞口27に遊技球が入球したことに基づいて、可動体、デバイス、サウンド、表示画面を特殊モードとする特殊演出が開始されて終了すると、現在進行中のスーパーリーチ（SPリーチ）演出から、現在進行中のスーパーリーチ（SPリーチ）演出と比べて当たりの期待度が高い他の演出へ昇格する演出例を説明する。

【0791】

また、特殊演出による演出昇格演出Dとして、遊技状態が低確高ベース状態（低確時短状態）であるチャンスタイム演出において、演出図柄の変動演出（変動表示）中に、ゲート28に遊技球が入球（通過）したことに基づいて、可動体、デバイス、サウンド、表示画面を特殊モードとする特殊演出が開始されて終了すると、現在進行中の演出から、現在進行中の演出と比べて当たりの期待度が高い他の演出へ昇格する演出例を説明する。

【0792】

また、特殊演出による演出昇格演出Eとして、遊技状態が高確高ベース状態（高確時短状態）である確変中において、演出図柄の変動演出（変動表示）中に、リーチが形成され、スーパーリーチ（SPリーチ）へ発展し、スーパーリーチ（SPリーチ）演出の進行中に、ゲート28に遊技球が入球（通過）したことに基づいて、可動体、デバイス、サウンド、表示画面を特殊モードとする特殊演出が開始されて終了すると、現在進行中のスーパーリーチ（SPリーチ）演出から、現在進行中のスーパーリーチ（SPリーチ）演出と比べて当たりの期待度が高い他の演出へ昇格する演出例を説明する。

【0793】

ここでは、まず演出図柄について説明し、特殊演出による演出昇格演出A、特殊演出による演出昇格演出B、特殊演出による演出昇格演出C、特殊演出による演出昇格演出D、特殊演出による演出昇格演出Eについて順番に説明する。

【0794】

〔演出図柄〕

まず、演出図柄について簡単に説明する。画像表示装置7の表示画面7aには、立体画像の左演出図柄8L、立体画像の中演出図柄8C、立体画像の右演出図柄8Rが表示画面7aの上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で演出図柄（図柄：数字「1」～数字「9」）の変動演出（変動表示）が開始される。複数の演出図柄の変動演出（変動表示）では、各演出図柄が数字「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」→・・・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。

【0795】

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

【0796】

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

10

20

30

40

50

留として第2保留表示エリアが設けられている。第1保留表示エリアには、4つの保留アイコン9Aが直線状に一行に表示可能とされ最大で4つの保留アイコン9Aをストックすることができるようになっている。変動アイコン9Cに最も近い第1保留アイコン9Aと呼び、変動アイコン9Cに2番目に近い保留アイコン9Aを第2保留アイコン9Aと呼び、変動アイコン9Cに3番目に近い保留アイコン9Aを第3保留アイコン9Aと呼び、変動アイコン9Cに最も遠い保留アイコン9Aを第4保留アイコン9Aと呼ぶ。第2保留表示エリアには、4つの保留アイコン9Bが直線状に一行に表示可能とされ最大で4つの保留アイコン9Bをストックすることができるようになっている。変動アイコン9Cに最も近い第1保留アイコン9Bと呼び、変動アイコン9Cに2番目に近い保留アイコン9Bを第2保留アイコン9Bと呼び、変動アイコン9Cに3番目に近い保留アイコン9Bを第3保留アイコン9Bと呼び、変動アイコン9Cに最も遠い保留アイコン9Bを第4保留アイコン9Bと呼ぶ。

10

【0797】

なお、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、変動演出曲がスピーカ67から出力され（流れはじめ）、演出図柄が停止表示されるタイミングで、スピーカ67からの変動演出曲の出力が停止されるようになっている。言い換えると、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されるごとに、変動演出曲の頭からスタートされるようになっている。

【0798】

〔特殊演出による演出昇格演出A〕

次に、特殊演出による演出昇格演出Aについて、図99を参照して説明する。特殊演出による演出昇格演出Aは、演出図柄の変動演出（変動表示）中に、第1始動口20に遊技球が入球したに基づいて、可動体、デバイス、サウンド、表示画面を特殊モードとする特殊演出が開始されて終了すると、現在進行中の演出から、現在進行中の演出と比べて当たりの期待度が高い他の演出へ昇格する演出例である。

20

【0799】

ここでは、遊技状態が低確低ベース状態（通常遊技状態、または、低確非時短状態）となっていることを前提とする。低確低ベース状態（通常遊技状態、または、低確非時短状態）では、通常背景画像として通常遊技状態背景画像HG6が選択されて表示画面7aに表示される。なお、通常遊技状態背景画像には複数種類の内容があり、通常遊技状態背景画像HG6が選択されている。

30

【0800】

第1保留アイコン9Aが変動表示位置へ移動して変動アイコン9Cとなり、図99（A）に示すように、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される。これに伴い、第2保留アイコン9Aが第1保留アイコン9Aへ移動し、保留アイコンが1つだけストックされた状態となる。

【0801】

演出図柄の変動演出（変動表示）中に、図99（B）に示すように、第1始動口20に遊技球が入球する。これに伴い、図97の変動演出中処理において演出昇格演出を実行するか否かの判定が行われる。なお、第1始動口20に遊技球が入球すると、第2保留アイコン9Aが表示され、保留アイコンが2つストックされた状態となる。

40

【0802】

ここでは、演出昇格演出を実行しないと判定されたことにより、可動体、デバイス、サウンド、表示画面を特殊モードとする特殊演出が開始されず、まず、左演出図柄8Lが数字「1」で仮停止表示され、右演出図柄8Rが数字「2」で仮停止表示され、最後に中演出図柄8Cが数字「3」で仮停止表示され、その後、図99（C）に示すように、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rが停止表示され、同一の図柄に揃わず、ハズレが確定する。これに伴い、変動表示位置の変動アイコン9Cが非表示される（表示画面7aから消える）。

【0803】

50

第1保留アイコン9Aが変動表示位置へ移動して変動アイコン9Cとなり、図99(D)に示すように、演出図柄の変動演出(変動表示)が開始される。これに伴い、第2保留アイコン9Aが第1保留アイコン9Aへ移動し、保留アイコンが1つだけストックされた状態となる。

【0804】

その後、図99(E)に示すように、まず、左演出図柄8Lが数字「2」で仮停止表示され、続いて右演出図柄8Rが数字「2」で仮停止表示され、中演出図柄8Cの変動演出(変動表示)が継続されている状態となり、リーチが形成される。ここでは、ノーマルリーチ演出が進行される状態において、第1始動口20へ遊技球が入球する。これに伴い、図97の変動演出中処理において演出昇格演出を実行するか否かの判定が行われる。なお、第1始動口20に遊技球が入球すると、第2保留アイコン9Aが表示され、保留アイコンが2つストックされた状態となる。

【0805】

ここでは、演出昇格演出を実行すると判定されたことにより、可動体、デバイス、サウンド、表示画面を特殊モードとする特殊演出が開始され、図99(F)、(G)に示すように、可動体である、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)がブルブル振動する振動モードとなり、デバイスである、演出ボタン63や剣部材65がブルブル振動する振動モードとなり、サウンドとして、ブルブルという効果音(エフェクト音)がスピーカ67から流れ、表示画面7aに表示される画像のうち、特定の画像である、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8R、保留アイコン9A、変動アイコン9C、変動表示位置の画像をブルブル振動する表示態様とするとともに、特定の画像に対してブルブル振動する効果画像(エフェクト画像)BEGが表示される。これに対して、通常遊技状態背景画像HG6が特殊モードとならず、特殊演出により表示態様が何ら影響を受けることなく維持されたままであるとともに、通常遊技状態背景画像HG6に対してブルブル振動する効果画像(エフェクト画像)BEGが全く表示されない。

【0806】

効果画像(エフェクト画像)BEGは、各特定の画像の形状に合わせてギザギザした形状を有し、各特定の形状を囲むように形成され、ブルブル振動する表示態様では、ギザギザした形状の部分が小刻みに振動する波のように伝播する。なお、変動アイコン9Cと変動表示位置の画像とが密接した位置関係であり、第1保留アイコン9Aが変動表示位置の画像の左方近傍に配置されているため、第1保留アイコン9A、変動アイコン9Cおよび変動表示位置の画像が1つの効果画像(エフェクト画像)BEGで囲まれるように形成される。もちろん、変動アイコン9Cと変動表示位置の画像とが1つの効果画像(エフェクト画像)BEGで囲まれるように形成され、第1保留アイコン9A(保留アイコン9Aが複数存在するときは、複数の保留アイコン9A全体)が1つの効果画像(エフェクト画像)BEGで囲まれるように形成されるようにしてもよい。

【0807】

特殊演出が終了すると、可動体、デバイス、サウンド、表示画面の特殊モードを解除し、可動体、デバイス、サウンド、表示画面が元の状態(図99(E)の状態)へ戻ると、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8R、保留アイコン9A、変動アイコン9C、変動表示位置の画像が非表示となり(表示画面7aから消え)、図99(H)に示すように、ノーマルリーチ演出と比べて当たりの期待度が高い上位の演出であり、スーパーリーチ(SPリーチ)であるバトル演出へ発展し、演出が昇格する。なお、特殊演出が終了すると、可動体、デバイス、サウンド、表示画面の特殊モードを解除し、一旦、可動体、デバイス、サウンド、表示画面が元の状態(図99(E)の状態)へ戻ることなく、バトル演出へ発展するようにしてもよい。

【0808】

バトル演出へ発展すると、背景画像が通常遊技状態背景画像HG6からスーパーリーチ(SPリーチ)のSPリーチバトル演出背景画像HG7(SPリーチバトル演出背景画像

10

20

30

40

50

H G 7 は、通常遊技状態背景画像 H G 6 とは異なる背景画像となっている。)へ切り替わる。

【0809】

このバトル演出では、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 とが戦う演出であり、当たりの期待度が予め高く設定されているスーパーリーチ演出 (S P リーチ演出) となっている。バトル演出において味方キャラクタ C R A が敗北して敵キャラクタ C R B が勝利すると、ハズレとなるのに対して、バトル演出において味方キャラクタ C R A が勝利して敵キャラクタ C R B が敗北すると、当たりとなる。なお、バトル演出では、第 2 可動役物 1 5 が退避位置 (図 1 における第 2 可動役物 1 5 の位置) から表示画面 7 a の中央位置 (表示画面 7 a の左辺中央と右辺中央とを通る水平線と、表示画面 7 a の上辺中央と下辺中央とを通る垂直線と、の交点) である進出位置まで下方へ移動して停止したのち、再び上方へ移動して退避位置へ戻る演出も行われる場合がある。

10

【0810】

その後、図 9 9 (I) に示すように、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、味方キャラクタ C R A が非表示され (表示画面 7 a から消え)、表示画面 7 a の左側に敵キャラクタ C R B が表示され、表示画面 7 a の右側に「敗北」というメッセージ画像 M S 1 が表示される。

20

【0811】

その後、背景画像が S P リーチバトル演出背景画像 H G 7 から元の通常遊技状態背景画像 H G 6 へ切り替わるとともに、敵キャラクタ C R B、メッセージ画像 M S 1 が非表示され (表示画面 7 a から消え)、数字「2」で仮停止する左演出図柄 8 L、数字「1」で仮停止する中演出図柄 8 C、数字「2」で仮停止する右演出図柄 8 R が再び出現するとともに、変動アイコン 9 C および変動表示位置の画像も再び出現する。

【0812】

その後、図 9 9 (J) に示すように、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が同一の数字 (ここでは、数字「2」) に揃わず停止表示され、ハズレが確定する。これに伴い、変動表示位置の変動アイコン 9 C が非表示される (表示画面 7 a から消える)。その後、第 1 保留アイコン 9 A が変動表示位置へ移動して変動アイコン 9 C となると、演出図柄の変動演出 (変動表示) が開始されることとなる。

30

【0813】

このように、特殊演出による演出昇格演出 A では、演出図柄の変動演出 (変動表示) が開始されると、特殊演出が実行されるタイミングを、第 1 始動口 2 0 への入球タイミングとすることができる。言い換えると、特殊演出による演出昇格演出 A では、特殊演出が実行されるタイミングが現在進行中の演出に予め固定されず、第 1 始動口 2 0 への入球タイミングとすることにより、特殊演出が実行されるタイミングを不特定とすることができる。これにより、特殊演出が突然発生したように遊技者に体感させることができ、遊技者に驚きを付与することができる。

【0814】

また、特殊演出による演出昇格演出 A では、特殊モードとなって特殊演出が開始されるという第 1 回目の驚きに続いて、在進行中の演出から現在進行中の演出と比べて当たりの期待度が高い上位の演出に昇格する (演出昇格演出) という 2 回目の驚きを遊技者に付与することができる、多段階に遊技者を驚かすことができる。

40

【0815】

なお、特殊演出による演出昇格演出 A では、第 1 可動役物 1 4、第 2 可動役物 1 5、枠可動役物 6 9 等の可動体は、それぞれの退避位置であった。しかし、可動体は、演出図柄の変動演出 (変動表示) 中において作動され、作動中において特殊モードとなる場合がある。特殊モードとなることで、可動体である、盤可動体 (第 1 可動役物 1 4、第 2 可動役物 1 5)、枠可動体 (枠可動役物 6 9) がブルブル振動する振動モードとなる。可動体は

50

、作動されないときと比べて、当たり期待度が高いことを遊技者に示唆したり、確変昇格を遊技者に示唆したりするものである。このため、遊技者は、可動体の動作に対する関心が高い。

【0816】

〔特殊演出による演出昇格演出B〕

次に、特殊演出による演出昇格演出Bについて、図100を参照して説明する。特殊演出による演出昇格演出Bは、演出図柄の変動演出（変動表示）中に、第1始動口20に遊技球が入球したことに基づいて、可動体、デバイス、サウンド、表示画面を特殊モードとする特殊演出が開始されて終了すると、現在進行中の演出から、現在進行中の演出と比べて当たりの期待度が高い他の演出へ昇格し、さらに、昇格した演出において、一般入賞口27に遊技球が入球したことに基づいて、可動体、デバイス、サウンド、表示画面を特殊モードとする特殊演出が開始されて終了すると、現在進行中の昇格した演出から、現在進行中の昇格した演出と比べて当たりの期待度が高い他の演出へさらに昇格する演出例である。

【0817】

ここでは、遊技状態が低確低ベース状態（通常遊技状態、または、低確非時短状態）となっていることを前提とする。低確低ベース状態（通常遊技状態、または、低確非時短状態）では、通常背景画像として通常遊技状態背景画像HG6が選択されて表示画面7aに表示される。なお、通常遊技状態背景画像には複数種類の内容があり、通常遊技状態背景画像HG6が選択されている。

【0818】

第1保留アイコン9Aが変動表示位置へ移動して変動アイコン9Cとなり、図100（A）に示すように、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される。これに伴い、保留アイコンが全くストックされていない状態となる。

【0819】

演出図柄の変動演出（変動表示）中に、図100（B）に示すように、第1始動口20に遊技球が入球する。これに伴い、図97の変動演出中処理において演出昇格演出を実行するか否かの判定が行われる。なお、第1始動口20に遊技球が入球すると、第1保留アイコン9Aが表示され、保留アイコンが1つだけストックされた状態となる。

【0820】

ここでは、演出昇格演出を実行すると判定されたことにより、可動体、デバイス、サウンド、表示画面を特殊モードとする特殊演出が開始され、図100（C）、（D）に示すように、可動体である、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）がブルブル振動する振動モードとなり、デバイスである、演出ボタン63や剣部材65がブルブル振動する振動モードとなり、サウンドとして、ブルブルという効果音（エフェクト音）がスピーカ67から流れ、表示画面7aに表示される画像のうち、特定の画像である、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8R、保留アイコン9A、変動アイコン9C、変動表示位置の画像をブルブル振動する表示態様とするとともに、特定の画像に対してブルブル振動する効果画像（エフェクト画像）BEGが表示される。これに対して、通常遊技状態背景画像HG6が特殊モードとならず、特殊演出により表示態様が何ら影響を受けることなく維持されたままであるとともに、通常遊技状態背景画像HG6に対してブルブル振動する効果画像（エフェクト画像）BEGが全く表示されない。

【0821】

効果画像（エフェクト画像）BEGは、各特定の画像の形状に合わせてギザギザした形状を有し、各特定の形状を囲むように形成され、ブルブル振動する表示態様では、ギザギザした形状の部分が小刻みに振動する波のように伝播する。なお、変動アイコン9Cと変動表示位置の画像とが密接した位置関係であり、第1保留アイコン9Aが変動表示位置の画像の左方近傍に配置されているため、第1保留アイコン9A、変動アイコン9Cおよび変動表示位置の画像が1つの効果画像（エフェクト画像）BEGで囲まれるように形成される

。もちろん、変動アイコン 9 C と変動表位置の画像とが 1 つの効果画像（エフェクト画像）B E G で囲まれるように形成され、第 1 保留アイコン 9 A（保留アイコン 9 A が複数存在するときは、複数の保留アイコン 9 A 全体）が 1 つの効果画像（エフェクト画像）B E G で囲まれるように形成されるようにしてもよい。

【0822】

特殊演出が終了すると、可動体、デバイス、サウンド、表示画面の特殊モードを解除し、可動体、デバイス、サウンド、表示画面が元の状態（図 100（B）の状態）へ戻ると、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R、保留アイコン 9 A、変動アイコン 9 C、変動表位置の画像が非表示となり（表示画面 7 a から消え）、図 100（E）に示すように、リーチが形成されるか分からない状態のまま、または、リーチが形成されるまゝに、当たりの期待度が高い上位の演出であり、スーパーリーチ（S P リーチ）であるバトル演出へ発展し、演出が昇格する。なお、特殊演出が終了すると、可動体、デバイス、サウンド、表示画面の特殊モードを解除し、一旦、可動体、デバイス、サウンド、表示画面が元の状態（図 100（B）の状態）へ戻ることなく、バトル演出へ発展するようにしてもよい。

【0823】

バトル演出へ発展すると、背景画像が通常遊技状態背景画像 H G 6 からスーパーリーチ（S P リーチ）の S P リーチバトル演出背景画像 H G 7（S P リーチバトル演出背景画像 H G 7 は、通常遊技状態背景画像 H G 6 とは異なる背景画像となっている。）へ切り替わる。

【0824】

このバトル演出では、表示画面 7 a の右側から味方キャラクター C R A が現れ、表示画面 7 a の左側から敵キャラクター C R B が現れ、表示画面 7 a の中央において味方キャラクター C R A と敵キャラクター C R B とが戦う演出であり、当たりの期待度が予め高く設定されているスーパーリーチ演出（S P リーチ演出）となっている。バトル演出において味方キャラクター C R A が敗北して敵キャラクター C R B が勝利すると、ハズレとなるのに対して、バトル演出において味方キャラクター C R A が勝利して敵キャラクター C R B が敗北すると、当たりとなる。なお、バトル演出では、第 2 可動役物 1 5 が退避位置（図 1 における第 2 可動役物 1 5 の位置）から表示画面 7 a の中央位置（表示画面 7 a の左辺中央と右辺中央とを通る水平線と、表示画面 7 a の上辺中央と下辺中央とを通る垂直線と、の交点）である進出位置まで下方へ移動して停止したのち、再び上方へ移動して退避位置へ戻る演出も行われる場合がある。

【0825】

図 100（F）に示すように、味方キャラクター C R A と敵キャラクター C R B とが互いに位置を変えながら戦い、バトル演出中に一般入賞口 2 7 へ遊技球が入球する。これに伴い、図 9 7 の変動演出中処理において演出昇格演出を実行するか否かの判定が行われる。

【0826】

ここでは、演出昇格演出を実行すると判定されたことにより、可動体、デバイス、サウンド、表示画面を特殊モードとする特殊演出が再び開始され、図 100（G）、（H）に示すように、可動体である、盤可動体（第 1 可動役物 1 4、第 2 可動役物 1 5）の動作、枠可動体（枠可動役物 6 9）がブルブル振動する振動モードとなり、デバイスである、演出ボタン 6 3 や剣部材 6 5 がブルブル振動する振動モードとなり、サウンドとして、ブルブルという効果音（エフェクト音）がスピーカ 6 7 から流れ、表示画面 7 a に表示される画像のうち、特定の画像である、味方キャラクター C R A、敵キャラクター C R B をブルブル振動する表示態様とするとともに、特定の画像に対してブルブル振動する効果画像（エフェクト画像）B E G が表示される。これに対して、S P リーチバトル演出背景画像 H G 7 が特殊モードとならず、特殊演出により表示態様が何ら影響を受けることなく維持されたままであるとともに、S P リーチバトル演出背景画像 H G 7 に対してブルブル振動する効果画像（エフェクト画像）B E G が全く表示されない。

【0827】

効果画像（エフェクト画像）BEGは、味方キャラクタCRAと敵キャラクタCRBとの形状に合わせてそれぞれギザギザした形状を有し、味方キャラクタCRAと敵キャラクタCRBとをそれぞれ囲むように形成され、ブルブル振動する表示態様では、ギザギザした形状の部分が小刻みに振動する波のように伝播する。

【0828】

特殊演出が終了すると、可動体、デバイス、サウンド、表示画面の特殊モードを解除し、可動体、デバイス、サウンド、表示画面が元の状態（図100（F）の状態）へ戻り、図100（I）に示すように、バトル演出と比べて当たりの期待度が高い上位の演出であり、スーパーリーチ（SPリーチ）である超バトル演出へ発展し、演出がさらに昇格する。なお、特殊演出が終了すると、可動体、デバイス、サウンド、表示画面の特殊モードを解除し、一旦、可動体、デバイス、サウンド、表示画面が元の状態（図100（F）の状態）へ戻ることなく、超バトル演出へ発展するようにしてもよい。

【0829】

超バトル演出へ発展すると、背景画像がSPリーチバトル演出背景画像HG7からスーパーリーチ（SPリーチ）のSPリーチ超バトル演出背景画像HG8（SPリーチ超バトル演出背景画像HG8は、通常遊技状態背景画像HG6およびSPリーチバトル演出背景画像HG7とは異なる背景画像となっている。）へ切り替わる。

【0830】

超バトル演出は、スーパーリーチ（リーチ）演出であり、バトル演出より当たりの期待度が高いリーチ演出である。超バトル演出では、味方キャラクタCRAに翼を有るタイプへ変身して戦闘力がアップした状態となって、敵キャラクタCRBと戦う演出である。超バトル演出において味方キャラクタCRAが敗北して敵キャラクタCRBが勝利すると、ハズレとなるのに対して、バトル演出において味方キャラクタCRAが勝利して敵キャラクタCRBが敗北すると、当たりとなる。なお、超バトル演出では、第2可動役物15が退避位置（図1における第2可動役物15の位置）から表示画面7aの中央位置（表示画面7aの左辺中央と右辺中央とを通る水平線と、表示画面7aの上辺中央と下辺中央とを通る垂直線と、の交点）である進出位置まで下方へ移動して停止したのち、再び上方へ移動して退避位置へ戻る演出も行われる場合がある。

【0831】

その後、図100（J）に示すように、超バトル演出において、味方キャラクタCRAが敗北して敵キャラクタCRBが勝利すると、味方キャラクタCRAが非表示され（表示画面7aから消え）、表示画面7aの左側に敵キャラクタCRBが表示され、表示画面7aの右側に「敗北」というメッセージ画像MS1が表示される。

【0832】

その後、背景画像がSPリーチ超バトル演出背景画像HG8から元の通常遊技状態背景画像HG6へ切り替わるとともに、敵キャラクタCRB、メッセージ画像MS1が非表示され（表示画面7aから消え）、数字「1」で仮停止する左演出図柄8L、数字「2」で仮停止する中演出図柄8C、数字「3」で仮停止する右演出図柄8Rが再び出現するとともに、変動アイコン9Cおよび変動表示位置の画像も再び出現する。

【0833】

その後、図100（K）に示すように、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rが同一の数字に揃わず停止表示され、ハズレが確定する。これに伴い、変動表示位置の変動アイコン9Cが非表示される（表示画面7aから消える）。その後、第1保留アイコン9Aが変動表示位置へ移動して変動アイコン9Cとなると、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されることとなる。

【0834】

このように、特殊演出による演出昇格演出Bでは、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、特殊演出が実行されるタイミングを、第1始動口20や一般入賞口27への入球タイミングとすることができる。言い換えると、特殊演出による演出昇格演出Bでは、特殊演出が実行されるタイミングが現在進行中の演出に予め固定されず、第1始動口

10

20

30

40

50

20や一般入賞口27への入球タイミングとすることにより、特殊演出が実行されるタイミングを不特定とすることができる。これにより、特殊演出が突然発生したように遊技者に体感させることができ、遊技者に驚きを付与することができる。

【0835】

また、特殊演出による演出昇格演出Bでは、特殊モードとなって特殊演出が開始されるという第1回目の驚きに続いて、在進行中の演出から現在進行中の演出と比べて当たりの期待度が高い上位の演出に昇格する（演出昇格演出）という2回目の驚きを遊技者に付与することができる、多段階に遊技者を驚かすことができる。

【0836】

なお、特殊演出による演出昇格演出Bでは、第1可動役物14、第2可動役物15、枠可動役物69等の可動体は、それぞれの退避位置であった。しかし、可動体は、演出図柄の変動演出（変動表示）中において作動され、作動中において特殊モードとなる場合がある。特殊モードとなることで、可動体である、盤可動体（第1可動役物14、第2可動役物15）、枠可動体（枠可動役物69）がブルブル振動する振動モードとなる。可動体は、作動されないときと比べて、当たり期待度が高いことを遊技者に示唆したり、確変昇格を遊技者に示唆したりするものである。このため、遊技者は、可動体の動作に対する関心が高い。

【0837】

【特殊演出による演出昇格演出C】

次に、特殊演出による演出昇格演出Cについて、図101を参照して説明する。特殊演出による演出昇格演出Cは、演出図柄の変動演出（変動表示）中に、リーチが形成され、スーパーリーチ（SPリーチ）へ発展し、スーパーリーチ（SPリーチ）演出の進行中に、一般入賞口27に遊技球が入球したに基づいて、可動体、デバイス、サウンド、表示画面を特殊モードとする特殊演出が開始されて終了すると、現在進行中のスーパーリーチ（SPリーチ）演出から、現在進行中のスーパーリーチ（SPリーチ）演出と比べて当たりの期待度が高い他の演出へ昇格する演出例である。

【0838】

ここでは、遊技状態が低確低ベース状態（通常遊技状態、または、低確非時短状態）となっていることを前提とする。低確低ベース状態（通常遊技状態、または、低確非時短状態）では、通常背景画像として通常遊技状態背景画像HG6が選択されて表示画面7aに表示される。なお、通常遊技状態背景画像には複数種類の内容があり、通常遊技状態背景画像HG6が選択されている。

【0839】

第1保留アイコン9Aが変動表示位置へ移動して変動アイコン9Cとなり、図101（A）に示すように、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される。これに伴い、第2保留アイコン9Aが第1保留アイコン9Aへ移動し、保留アイコンが1つだけストックされた状態となる。

【0840】

演出図柄の変動演出（変動表示）中に、第1始動口20に遊技球が入球する。これに伴い、図97の変動演出中処理において演出昇格演出を実行するか否かの判定が行われる。なお、第1始動口20に遊技球が入球すると、第2保留アイコン9Aが表示され、保留アイコンが2つストックされた状態となる。

【0841】

ここでは、演出昇格演出を実行しないと判定されたことにより、可動体、デバイス、サウンド、表示画面を特殊モードとする特殊演出が開始されず、まず、左演出図柄8Lが数字「1」で仮停止表示され、右演出図柄8Rが数字「2」で仮停止表示され、最後に中演出図柄8Cが数字「3」で仮停止表示され、その後、図101（B）に示すように、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rが停止表示され、同一の図柄に揃わず、ハズレが確定する。これに伴い、変動表示位置の変動アイコン9Cが非表示される（表示画面7aから消える）。

【0842】

第1保留アイコン9Aが変動表示位置へ移動して変動アイコン9Cとなり、図101（C）に示すように、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される。これに伴い、第2保留アイコン9Aが第1保留アイコン9Aへ移動し、保留アイコンが1つだけストックされた状態となる。

【0843】

その後、図101（D）に示すように、まず、左演出図柄8Lが数字「2」で仮停止表示され、続いて右演出図柄8Rが数字「2」で仮停止表示され、中演出図柄8Cの変動演出（変動表示）が継続されている状態となり、リーチが形成される。このリーチが形成されると、その後、図101（E）に示すように、スーパーリーチ（SPリーチ）であるバトル演出へ発展する。

10

【0844】

バトル演出へ発展すると、背景画像が通常遊技状態背景画像HG6からスーパーリーチ（SPリーチ）のSPリーチバトル演出背景画像HG7（SPリーチバトル演出背景画像HG7は、通常遊技状態背景画像HG6とは異なる背景画像となっている。）へ切り替わるとともに、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8R、保留アイコン9A、変動アイコン9C、変動表示位置の画像が非表示となる（表示画面7aから消える）。

【0845】

このバトル演出では、表示画面7aの右側から味方キャラクターCRAが現れ、表示画面7aの左側から敵キャラクターCRBが現れ、表示画面7aの中央において味方キャラクターCRAと敵キャラクターCRBとが戦う演出であり、当たりの期待度が予め高く設定されているスーパーリーチ演出（SPリーチ演出）となっている。バトル演出において味方キャラクターCRAが敗北して敵キャラクターCRBが勝利すると、ハズレとなるのに対して、バトル演出において味方キャラクターCRAが勝利して敵キャラクターCRBが敗北すると、当たりとなる。なお、バトル演出では、第2可動役物15が退避位置（図1における第2可動役物15の位置）から表示画面7aの中央位置（表示画面7aの左辺中央と右辺中央とを通る水平線と、表示画面7aの上辺中央と下辺中央とを通る垂直線と、の交点）である進出位置まで下方へ移動して停止したのち、再び上方へ移動して退避位置へ戻る演出も行われる場合がある。

20

【0846】

図101（F）に示すように、味方キャラクターCRAと敵キャラクターCRBとが互いに位置を変えながら戦い、バトル演出中に一般入賞口27へ遊技球が入球する。これに伴い、図97の変動演出中処理において演出昇格演出を実行するか否かの判定が行われる。

30

【0847】

ここでは、演出昇格演出を実行すると判定されたことにより、可動体、デバイス、サウンド、表示画面を特殊モードとする特殊演出が再び開始され、図101（G）、（H）に示すように、可動体である、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）がブルブル振動する振動モードとなり、デバイスである、演出ボタン63や剣部材65がブルブル振動する振動モードとなり、サウンドとして、ブルブルという効果音（エフェクト音）がスピーカ67から流れ、表示画面7aに表示される画像のうち、特定の画像である、味方キャラクターCRA、敵キャラクターCRBをブルブル振動する表示態様とするとともに、特定の画像に対してブルブル振動する効果画像（エフェクト画像）BEGが表示される。これに対して、SPリーチバトル演出背景画像HG7が特殊モードとならず、特殊演出により表示態様が何ら影響を受けることなく維持されたままであるとともに、SPリーチバトル演出背景画像HG7に対してブルブル振動する効果画像（エフェクト画像）BEGが全く表示されない。

40

【0848】

効果画像（エフェクト画像）BEGは、味方キャラクターCRAと敵キャラクターCRBとの形状に合わせてそれぞれギザギザした形状を有し、味方キャラクターCRAと敵キャラクターCRBとをそれぞれ囲むように形成され、ブルブル振動する表示態様では、ギザギザし

50

た形状の部分が小刻みに振動する波のように伝播する。

【0849】

特殊演出が終了すると、可動体、デバイス、サウンド、表示画面の特殊モードを解除し、可動体、デバイス、サウンド、表示画面が元の状態（図101（F）の状態）へ戻り、図101（I）に示すように、敵キャラクタC R Bが非表示され（表示画面7 aから消え）、これからスーパーリーチ（S Pリーチ）である超バトル演出へ発展する旨を伝えるため、味方キャラクタC R Aが表示画面7 aの中央に大きく表示されるとともに「超バトル演出だ！」というメッセージ画像M S 2が味方キャラクタC R Aの右方に表示される。このとき、味方キャラクタC R Aを担当する声優の声でメッセージ画像M Sと同一の内容である「超バトル演出だ」という音声スピーカー6 7から流れる。

10

【0850】

その後、味方キャラクタC R Aおよびメッセージ画像M S 2が非表示され（表示画面7 aから消え）、図101（J）に示すように、バトル演出と比べて当たりの期待度が高い上位の演出であり、スーパーリーチ（S Pリーチ）である超バトル演出へ発展し、演出が昇格する。超バトル演出へ発展すると、背景画像がS Pリーチバトル演出背景画像H G 7からスーパーリーチ（S Pリーチ）のS Pリーチ超バトル演出背景画像H G 8（S Pリーチ超バトル演出背景画像H G 8は、通常遊技状態背景画像H G 6およびS Pリーチバトル演出背景画像H G 7とは異なる背景画像となっている。）へ切り替わる。

【0851】

超バトル演出は、スーパーリーチ（リーチ）演出であり、バトル演出より当たりの期待度が高いリーチ演出である。超バトル演出では、味方キャラクタC R Aに翼を有るタイプへ変身して戦闘力がアップした状態となって、敵キャラクタC R Bと戦う演出である。超バトル演出において味方キャラクタC R Aが敗北して敵キャラクタC R Bが勝利すると、ハズレとなるのに対して、バトル演出において味方キャラクタC R Aが勝利して敵キャラクタC R Bが敗北すると、当たりとなる。なお、超バトル演出では、第2可動役物1 5が退避位置（図1における第2可動役物1 5の位置）から表示画面7 aの中央位置（表示画面7 aの左辺中央と右辺中央とを通る水平線と、表示画面7 aの上辺中央と下辺中央とを通る垂直線と、の交点）である進出位置まで下方へ移動して停止したのち、再び上方へ移動して退避位置へ戻る演出も行われる場合がある。

20

【0852】

その後、図101（K）に示すように、超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、味方キャラクタC R Aが非表示され（表示画面7 aから消え）、表示画面7 aの左側に敵キャラクタC R Bが表示され、表示画面7 aの右側に「敗北」というメッセージ画像M S 1が表示される。

30

【0853】

その後、背景画像がS Pリーチ超バトル演出背景画像H G 8から元の通常遊技状態背景画像H G 6へ切り替わるとともに、敵キャラクタC R B、メッセージ画像M S 1が非表示され（表示画面7 aから消え）、数字「2」で仮停止する左演出図柄8 L、数字「1」で仮停止する中演出図柄8 C、数字「2」で仮停止する右演出図柄8 Rが再び出現するとともに、保留アイコン9 A、変動アイコン9 Cおよび変動表示位置の画像も再び出現する。

40

【0854】

その後、図101（L）に示すように、左演出図柄8 L、中演出図柄8 C、右演出図柄8 Rが同一の数字（ここでは、数字「2」）に揃わず停止表示され、ハズレが確定する。これに伴い、変動表示位置の変動アイコン9 Cが非表示される（表示画面7 aから消える）。その後、第1保留アイコン9 Aが変動表示位置へ移動して変動アイコン9 Cとなると、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されることとなる。

【0855】

このように、特殊演出による演出昇格演出Cでは、スーパーリーチ（S Pリーチ）演出の進行中に、特殊演出が実行されるタイミングを、一般入賞口2 7への入球タイミングとすることができる。言い換えると、特殊演出による演出昇格演出Cでは、特殊演出が実行

50

されるタイミングが現在進行中の演出に予め固定されず、一般入賞口 27 への入球タイミングとすることにより、特殊演出が実行されるタイミングを不特定とすることができる。これにより、特殊演出が突然発生したように遊技者に体感させることができ、遊技者に驚きを付与することができる。

【0856】

また、特殊演出による演出昇格演出 C では、特殊モードとなって特殊演出が開始されるという第 1 回目の驚きに続いて、在進行中の演出から現在進行中の演出と比べて当たりの期待度が高い上位の演出に昇格する（演出昇格演出）という 2 回目の驚きを遊技者に付与することができる、多段階に遊技者を驚かすことができる。

【0857】

なお、特殊演出による演出昇格演出 C では、第 1 可動役物 14、第 2 可動役物 15、枠可動役物 69 等の可動体は、それぞれの退避位置であった。しかし、可動体は、演出図柄の変動演出（変動表示）中において作動され、作動中において特殊モードとなる場合がある。特殊モードとなることで、可動体である、盤可動体（第 1 可動役物 14、第 2 可動役物 15）、枠可動体（枠可動役物 69）がブルブル振動する振動モードとなる。可動体は、作動されないときと比べて、当たり期待度が高いことを遊技者に示唆したり、確変昇格を遊技者に示唆したりするものである。このため、遊技者は、可動体の動作に対する関心が高い。

【0858】

〔特殊演出による演出昇格演出 D〕

次に、特殊演出による演出昇格演出 D について、図 102 を参照して説明する。特殊演出による演出昇格演出 D は、遊技状態が低確高ベース状態（低確時短状態）であるチャンスタイム演出において、演出図柄の変動演出（変動表示）中に、ゲート 28 に遊技球が入球（通過）したことに基づいて、可動体、デバイス、サウンド、表示画面を特殊モードとする特殊演出が開始されて終了すると、現在進行中の演出から、現在進行中の演出と比べて当たりの期待度が高い他の演出へ昇格する演出例である。

【0859】

ここでは、右打ちによる遊技を行って、5 回のゲームを消化している（演出図柄の変動演出（変動表示）による当落結果をすでに 5 回行っている）。このとき、保留アイコンが 1 つだけストックされた状態となっている。図 102（A）に示すように、チャンスタイム演出中であるため、低確高ベース状態（低確時短状態）とするチャンスタイム演出におけるチャンスタイム背景画像 H G 1 が表示画面 7 a に表示されている。表示画面 7 a の左上側には、低確高ベース状態（低確時短状態）とするチャンスタイム演出であることを伝える「チャンスタイム」というチャンスタイム画像 Y G 1 が表示されている。表示画面 7 a の左下側には、すでに 5 回のゲームを消化しているため、残りの時短回数を示す「残り：95 回」という残り時短回数画像 N M G が表示されている。表示画面 7 a の右上側には、右打ちによる遊技を行うように、右矢印画像内に「右打ち」と記された右打ち画像 M Y G が表示されている。5 回のゲームを消化したことで、左演出図柄 8 L が数字「1」で停止表示され、右演出図柄 8 R が数字「2」で停止表示され、中演出図柄 8 C が数字「3」で停止表示され、同一の図柄に揃わず、ハズレが確定している。これに伴い、変動表示位置の変動アイコン 9 C が非表示されている（表示画面 7 a から消えている）。

【0860】

第 1 保留アイコン 9 A が変動表示位置へ移動して変動アイコン 9 C となり、図 102（B）に示すように、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される。これに伴い、残り時短回数画像 N M G が「残り：94 回」という表示に更新され、保留アイコンが全くストックされていない状態となる。

【0861】

その後、図 102（C）に示すように、演出図柄の変動演出（変動表示）中において、第 2 始動口 21 に遊技球が入球する。これに伴い、図 97 の変動演出中処理において演出昇格演出を実行するか否かの判定が行われる。なお、第 2 始動口 21 に遊技球が入球する

10

20

30

40

50

と、第1保留アイコン9Aが表示され、保留アイコンが1つだけストックされた状態となる。

【0862】

ここでは、演出昇格演出を実行しないと判定されたことにより、可動体、デバイス、サウンド、表示画面を特殊モードとする特殊演出が開始されず、まず、左演出図柄8Lが数字「2」で仮停止表示され、右演出図柄8Rが数字「6」で仮停止表示され、最後に中演出図柄8Cが数字「4」で仮停止表示され、その後、図102(D)に示すように、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rが停止表示され、同一の図柄に揃わず、ハズレが確定する。これに伴い、変動表示位置の変動アイコン9Cが非表示される(表示画面7aから消える)。

10

【0863】

第1保留アイコン9Aが変動表示位置へ移動して変動アイコン9Cとなり、図102(E)に示すように、演出図柄の変動演出(変動表示)が開始される。これに伴い、残り時短回数画像NMGが「残り:93回」という表示に更新され、保留アイコンが全くストックされていない状態となる。

【0864】

その後、図102(F)に示すように、演出図柄の変動演出(変動表示)中において、ゲート28に遊技球が入球(通過)する。これに伴い、図97の変動演出中処理において演出昇格演出を実行するか否かの判定が行われる。

【0865】

20

ここでは、演出昇格演出を実行すると判定されたことにより、可動体、デバイス、サウンド、表示画面を特殊モードとする特殊演出が再び開始され、図102(G)、(H)に示すように、可動体である、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)がブルブル振動する振動モードとなり、デバイスである、演出ボタン63や剣部材65がブルブル振動する振動モードとなり、サウンドとして、ブルブルという効果音(エフェクト音)がスピーカ67から流れ、表示画面7aに表示される画像のうち、特定の画像である、チャンスタイム画像YG1、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8R、残り時短回数画像NMG、変動アイコン9C、変動表示位置の画像をブルブル振動する表示態様とするとともに、特定の画像に対してブルブル振動する効果画像(エフェクト画像)BEGが表示される。これに対して、右打ち画像MYGとチャンスタイム背景画像HG1とが特殊モードとならず、特殊演出により表示態様が何ら影響を受けることなく維持されたままであるとともに、右打ち画像MYGとチャンスタイム背景画像HG1とに対してブルブル振動する効果画像(エフェクト画像)BEGが全く表示されない。

30

【0866】

効果画像(エフェクト画像)BEGは、各特定の画像の形状に合わせてギザギザした形状を有し、各特定の形状を囲むように形成され、ブルブル振動する表示態様では、ギザギザした形状の部分が小刻みに振動する波のように伝播する。なお、変動アイコン9Cと変動表示位置の画像とが密接した位置関係であるため、変動アイコン9Cと変動表示位置の画像とが1つの効果画像(エフェクト画像)BEGで囲まれるように形成される。

40

【0867】

特殊演出の実行中において、第2始動口21に遊技球が入球する。しかし、特殊演出を実行し、特殊演出終了タイミングに到達していないため、図97の変動演出中処理において演出昇格演出を実行するか否かの判定が行われない。なお、第2始動口21に遊技球が入球すると、第1保留アイコン9Bが表示され、保留アイコンが1つストックされた状態となる。

【0868】

特殊演出の実行中に、第2始動口21に遊技球が1球だけ入球し、第1保留アイコン9Bが表示されると、この第1保留アイコン9Bも特定の画像に含まれるため、第1保留アイコン9Bも特殊モードとなり、ブルブル振動する表示態様とするとともに、効果画像(

50

エフェクト画像) B E Gが表示される。

【0869】

第1保留アイコン9 Bが表示されたことにより、変動アイコン9 Cと変動表位置の画像とが密接した位置関係であり、第1保留アイコン9 Bが変動表示位置の画像の右方近傍に配置されているため、第1保留アイコン9 B、変動アイコン9 Cおよび変動表位置の画像が1つの効果画像(エフェクト画像) B E Gで囲まれるように形成される。もちろん、変動アイコン9 Cと変動表位置の画像とが1つの効果画像(エフェクト画像) B E Gで囲まれるように形成され、第1保留アイコン9 B(保留アイコン9 Bが複数存在するときは、複数の保留アイコン9 B全体)が1つの効果画像(エフェクト画像) B E Gで囲まれるように形成されるようにしてもよい。

10

【0870】

特殊演出が終了すると、可動体、デバイス、サウンド、表示画面の特殊モードを解除し、可動体、デバイス、サウンド、表示画面が元の状態(図102(F)の状態)へ戻ると、左演出図柄8 L、中演出図柄8 C、右演出図柄8 R、保留アイコン9 B、変動アイコン9 C、変動表示位置の画像が非表示となり(表示画面7 aから消え)、図102(I)に示すように、リーチが形成されるか分からない状態のまま、または、リーチが形成されるまえに、当たりの期待度が高い上位の演出であり、スーパーリーチ(S Pリーチ)であるバトル演出へ発展し、演出が昇格する。なお、特殊演出が終了すると、可動体、デバイス、サウンド、表示画面の特殊モードを解除し、一旦、可動体、デバイス、サウンド、表示画面が元の状態(図102(F)の状態)へ戻ることなく、バトル演出へ発展するようにしてもよい。

20

【0871】

バトル演出へ発展すると、背景画像がチャンスタイム背景画像H G 1からスーパーリーチ(S Pリーチ)のS Pリーチバトル演出背景画像H G 7(S Pリーチバトル演出背景画像H G 7は、チャンスタイム背景画像H G 1とは異なる背景画像となっている。)へ切り替わる。

【0872】

このバトル演出では、表示画面7 aの右側から味方キャラクターC R Aが現れ、表示画面7 aの左側から敵キャラクターC R Bが現れ、表示画面7 aの中央において味方キャラクターC R Aと敵キャラクターC R Bとが戦う演出であり、当たりの期待度が予め高く設定されているスーパーリーチ演出(S Pリーチ演出)となっている。バトル演出において味方キャラクターC R Aが敗北して敵キャラクターC R Bが勝利すると、ハズレとなるのに対して、バトル演出において味方キャラクターC R Aが勝利して敵キャラクターC R Bが敗北すると、当たりとなる。なお、バトル演出では、第2可動役物1 5が退避位置(図1における第2可動役物1 5の位置)から表示画面7 aの中央位置(表示画面7 aの左辺中央と右辺中央とを通る水平線と、表示画面7 aの上辺中央と下辺中央とを通る垂直線と、の交点)である進出位置まで下方へ移動して停止したのち、再び上方へ移動して退避位置へ戻る演出も行われる場合がある。

30

【0873】

その後、図102(I)に示すように、バトル演出において、味方キャラクターC R Aが敗北して敵キャラクターC R Bが勝利すると、味方キャラクターC R Aが非表示され(表示画面7 aから消え)、表示画面7 aの左側に敵キャラクターC R Bが表示され、表示画面7 aの右側に「敗北」というメッセージ画像M S 1が表示される。

40

【0874】

その後、背景画像がS Pリーチバトル演出背景画像H G 7から元のチャンスタイム背景画像H G 1へ切り替わるとともに、敵キャラクターC R B、メッセージ画像M S 1が非表示され(表示画面7 aから消え)、数字「1」で仮停止する左演出図柄8 L、数字「3」で仮停止する中演出図柄8 C、数字「5」で仮停止する右演出図柄8 Rが再び出現するとともに、保留アイコン9 B、変動アイコン9 Cおよび変動表示位置の画像も再び出現する。

【0875】

50

その後、図102（J）に示すように、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rが同一の数字に揃わず停止表示され、ハズレが確定する。これに伴い、変動表示位置の変動アイコン9Cが非表示される（表示画面7aから消える）。その後、第1保留アイコン9Bが変動表示位置へ移動して変動アイコン9Cとなると、図102（K）に示すように、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される。これに伴い、残り時短回数画像NMGが「残り：92回」という表示に更新され、保留アイコンが全くストックされていない状態となる。

【0876】

このように、特殊演出による演出昇格演出Dでは、遊技状態が低確高ベース状態（低確時短状態）であるチャンスタイム演出において、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、特殊演出が実行されるタイミングを、ゲート28への入球（通過）タイミングとすることができる。言い換えると、特殊演出による演出昇格演出Dでは、特殊演出が実行されるタイミングが現在進行中の演出に予め固定されず、ゲート28への入球（通過）タイミングとすることにより、特殊演出が実行されるタイミングを不特定とすることができる。これにより、特殊演出が突然発生したように遊技者に体感させることができ、遊技者に驚きを付与することができる。

【0877】

また、特殊演出による演出昇格演出Dでは、特殊モードとなって特殊演出が開始されるという第1回目の驚きに続いて、在進行中の演出から現在進行中の演出と比べて当たりの期待度が高い上位の演出に昇格する（演出昇格演出）という2回目の驚きを遊技者に付与することができる、多段階に遊技者を驚かすことができる。

【0878】

なお、特殊演出による演出昇格演出Dでは、第1可動役物14、第2可動役物15、枠可動役物69等の可動体は、それぞれの退避位置であった。しかし、可動体は、演出図柄の変動演出（変動表示）中において作動され、作動中において特殊モードとなる場合がある。特殊モードとなることで、可動体である、盤可動体（第1可動役物14、第2可動役物15）、枠可動体（枠可動役物69）がブルブル振動する振動モードとなる。可動体は、作動されないときと比べて、当たり期待度が高いことを遊技者に示唆したり、確変昇格を遊技者に示唆したりするものである。このため、遊技者は、可動体の動作に対する関心が高い。

【0879】

〔特殊演出による演出昇格演出E〕

次に、特殊演出による演出昇格演出Eについて、図103を参照して説明する。特殊演出による演出昇格演出Eは、遊技状態が高確高ベース状態（高確時短状態）である確変中において、演出図柄の変動演出（変動表示）中に、リーチが形成され、スーパーリーチ（SPリーチ）へ発展し、スーパーリーチ（SPリーチ）演出の進行中に、ゲート28に遊技球が入球（通過）したことに基づいて、可動体、デバイス、サウンド、表示画面を特殊モードとする特殊演出が開始されて終了すると、現在進行中のスーパーリーチ（SPリーチ）演出から、現在進行中のスーパーリーチ（SPリーチ）演出と比べて当たりの期待度が高い他の演出へ昇格する演出例である。

【0880】

ここでは、右打ちによる遊技を行って、5回のゲームを消化している（演出図柄の変動演出（変動表示）による当落結果をすでに5回行っている）。現在6回目のゲームを消化中であり、演出図柄の変動演出（変動表示）中となっている。このとき、保留アイコンが全くストックされていない状態となっている。図103（A）に示すように、遊技状態が高確高ベース状態（高確時短状態）となっているため、高確高ベース状態（高確時短状態）となっていることを示す背景画像として確変背景画像HG2が表示画面7aに表示されている。表示画面7aの左上側には、遊技状態が高確高ベース状態（高確時短状態）であることを示す「確変中」という確変中画像YG2が表示されている。表示画面7aの左下側には、6回目のゲームを消化中であるため、残りの時短回数を示す「残り：94回」と

いう残り時短回数画像 N M G が表示されている。表示画面 7 a の右上側には、右打ちによる遊技を行うように、右矢印画像内に「右打ち」と記された右打ち画像 M Y G が表示されている。6 回目のゲームを消化中であるため、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が変動演出（変動表示）中であり、変動表示位置の画像に変動アイコン 9 C が載置されている。

【0881】

その後、図 103（B）に示すように、まず、左演出図柄 8 L が数字「1」で仮停止表示され、続いて右演出図柄 8 R が数字「1」で仮停止表示され、中演出図柄 8 C の変動演出（変動表示）が継続されている状態となり、リーチが形成される。ここでは、ノーマルリーチ演出が進行される状態において、第 2 始動口 21 へ遊技球が入球する。これに伴い、図 97 の変動演出中処理において演出昇格演出を実行するか否かの判定が行われる。なお、第 2 始動口 21 に遊技球が入球すると、第 1 保留アイコン 9 B が表示され、保留アイコンが 1 つストックされた状態となる。

【0882】

ここでは、演出昇格演出を実行すると判定されたことにより、可動体、デバイス、サウンド、表示画面を特殊モードとする特殊演出が開始され、図 103（C）、（D）に示すように、可動体である、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）がブルブル振動する振動モードとなり、デバイスである、演出ボタン 63 や剣部材 65 がブルブル振動する振動モードとなり、サウンドとして、ブルブルという効果音（エフェクト音）がスピーカ 67 から流れ、表示画面 7 a に表示される画像のうち、特定の画像である、確変中画像 Y G 2、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R、保留アイコン 9 B、変動アイコン 9 C、変動表示位置の画像をブルブル振動する表示態様とするとともに、特定の画像に対してブルブル振動する効果画像（エフェクト画像）B E G が表示される。これに対して、右打ち画像 M Y G と確変背景画像 H G 2 とが特殊モードとならず、特殊演出により表示態様が何ら影響を受けることなく維持されたままであるとともに、右打ち画像 M Y G と確変背景画像 H G 2 とに対してブルブル振動する効果画像（エフェクト画像）B E G が全く表示されない。

【0883】

効果画像（エフェクト画像）B E G は、各特定の画像の形状に合わせてギザギザした形状を有し、各特定の形状を囲むように形成され、ブルブル振動する表示態様では、ギザギザした形状の部分が小刻みに振動する波のように伝播する。なお、変動アイコン 9 C と変動表示位置の画像とが密接した位置関係であり、第 1 保留アイコン 9 B が変動表示位置の画像の右方近傍に配置されているため、第 1 保留アイコン 9 B、変動アイコン 9 C および変動表示位置の画像が 1 つの効果画像（エフェクト画像）B E G で囲まれるように形成される。もちろん、変動アイコン 9 C と変動表示位置の画像とが 1 つの効果画像（エフェクト画像）B E G で囲まれるように形成され、第 1 保留アイコン 9 B（保留アイコン 9 B が複数存在するときは、複数の保留アイコン 9 B 全体）が 1 つの効果画像（エフェクト画像）B E G で囲まれるように形成されるようにしてもよい。

【0884】

特殊演出が終了すると、可動体、デバイス、サウンド、表示画面の特殊モードを解除し、可動体、デバイス、サウンド、表示画面が元の状態（図 103（B）の状態）へ戻ると、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R、保留アイコン 9 B、変動アイコン 9 C、変動表示位置の画像が非表示となり（表示画面 7 a から消え）、図 103（E）に示すように、ノーマルリーチ演出と比べて当たりの期待度が高い上位の演出であり、スーパーリーチ（S P リーチ）であるバトル演出へ発展し、演出が昇格する。なお、特殊演出が終了すると、可動体、デバイス、サウンド、表示画面の特殊モードを解除し、一旦、可動体、デバイス、サウンド、表示画面が元の状態（図 103（B）の状態）へ戻ることなく、バトル演出へ発展するようにしてもよい。

【0885】

バトル演出へ発展すると、背景画像が確変背景画像 H G 2 からスーパーリーチ（S P リ

10

20

30

40

50

ーチ)のSPリーチバトル演出背景画像HG7(SPリーチバトル演出背景画像HG7は、確変背景画像HG2とは異なる背景画像となっている。)へ切り替わる。

【0886】

このバトル演出では、表示画面7aの右側から味方キャラクタ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とが戦う演出であり、当たりの期待度が予め高く設定されているスーパーリーチ演出(SPリーチ演出)となっている。バトル演出において味方キャラクタCRAが敗北して敵キャラクタCRBが勝利すると、ハズレとなるのに対して、バトル演出において味方キャラクタCRAが勝利して敵キャラクタCRBが敗北すると、当たりとなる。なお、バトル演出では、第2可動役物15が退避位置(図1における第2可動役物15の位置)から表示画面7aの中央位置(表示画面7aの左辺中央と右辺中央とを通る水平線と、表示画面7aの上辺中央と下辺中央とを通る垂直線と、の交点)である進出位置まで下方へ移動して停止したのち、再び上方へ移動して退避位置へ戻る演出も行われる場合がある。

10

【0887】

図103(F)に示すように、味方キャラクタCRAと敵キャラクタCRBとが互いに位置を変えながら戦い、バトル演出中にゲート28へ遊技球が入球(通過)する。これに伴い、図97の変動演出中処理において演出昇格演出を実行するか否かの判定が行われる。

【0888】

ここでは、演出昇格演出を実行すると判定されたことにより、可動体、デバイス、サウンド、表示画面を特殊モードとする特殊演出が再び開始され、図103(G),(H)に示すように、可動体である、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)がブルブル振動する振動モードとなり、デバイスである、演出ボタン63や剣部材65がブルブル振動する振動モードとなり、サウンドとして、ブルブルという効果音(エフェクト音)がスピーカ67から流れ、表示画面7aに表示される画像のうち、特定の画像である、味方キャラクタCRA、敵キャラクタCRBをブルブル振動する表示態様とするとともに、特定の画像に対してブルブル振動する効果画像(エフェクト画像)BEGが表示される。これに対して、右打ち画像MYGとSPリーチバトル演出背景画像HG7とが特殊モードとならず、特殊演出により表示態様が何ら影響を受けることなく維持されたままであるとともに、右打ち画像MYGとSPリーチバトル演出背景画像HG7とに対してブルブル振動する効果画像(エフェクト画像)BEGが全く表示されない。

20

30

【0889】

効果画像(エフェクト画像)BEGは、味方キャラクタCRAと敵キャラクタCRBとの形状に合わせてそれぞれギザギザした形状を有し、味方キャラクタCRAと敵キャラクタCRBとをそれぞれ囲むように形成され、ブルブル振動する表示態様では、ギザギザした形状の部分が小刻みに振動する波のように伝播する。

【0890】

特殊演出が終了すると、可動体、デバイス、サウンド、表示画面の特殊モードを解除し、可動体、デバイス、サウンド、表示画面が元の状態(図103(F)の状態)へ戻り、図103(I)に示すように、敵キャラクタCRBが非表示され(表示画面7aから消え)、これからスーパーリーチ(SPリーチ)である超バトル演出へ発展する旨を伝えるため、味方キャラクタCRAが表示画面7aの中央に大きく表示されるとともに「超バトル演出だ!」というメッセージ画像MS2が味方キャラクタCRAの右方に表示される。このとき、味方キャラクタCRAを担当する声優の声でメッセージ画像MSと同一の内容である「超バトル演出だ」という音声がスピーカ67から流れる。

40

【0891】

また、背景画像がスーパーリーチ(SPリーチ)のSPリーチバトル演出背景画像HG7から、当たり確定を報知する当たり確定プレミアム背景画像HG9(当たり確定プレミ

50

アム背景画像HG9は、確変背景画像HG2およびSPリーチバトル演出背景画像HG7とは異なる背景画像であり、出現稀なプレミアムな背景画像となっている。)へ切り替わる。

【0892】

その後、味方キャラクタCRAおよびメッセージ画像MS2が非表示され(表示画面7aから消え)、図103(J)に示すように、バトル演出と比べて当たりの期待度が高い上位の演出であり、スーパーリーチ(SPリーチ)である超バトル演出へ発展し、演出がさらに昇格する。超バトル演出へ発展すると、背景画像が当たり確定プレミアム背景画像HG9のままとなっており、超バトル演出と対応する背景画像であるSPリーチ超バトル演出背景画像HG8へ切り替わらない。

10

【0893】

超バトル演出は、スーパーリーチ(リーチ)演出であり、バトル演出より当たりの期待度が高いリーチ演出である。超バトル演出では、味方キャラクタCRAに翼を有るタイプへ変身して戦闘力がアップした状態となって、敵キャラクタCRBと戦う演出である。超バトル演出において味方キャラクタCRAが敗北して敵キャラクタCRBが勝利すると、ハズレとなるのに対して、バトル演出において味方キャラクタCRAが勝利して敵キャラクタCRBが敗北すると、当たりとなる。なお、超バトル演出では、第2可動役物15が退避位置(図1における第2可動役物15の位置)から表示画面7aの中央位置(表示画面7aの左辺中央と右辺中央とを通る水平線と、表示画面7aの上辺中央と下辺中央とを通る垂直線と、の交点)である進出位置まで下方へ移動して停止したのち、再び上方へ移動して退避位置へ戻る演出も行われる場合がある。

20

【0894】

その後、図103(K)に示すように、超バトル演出において、味方キャラクタCRAが勝利して敵キャラクタCRBが敗北すると、敵キャラクタCRBが非表示され(表示画面7aから消え)、表示画面7aの左側に味方キャラクタCRAが表示され、表示画面7aの右側に「勝利」というメッセージ画像MS3が表示される。

【0895】

その後、図103(L)に示すように、味方キャラクタCRA、メッセージ画像MS3が非表示され(表示画面7aから消え)、数字「1」で仮停止する左演出図柄8L、数字「1」で仮停止する中演出図柄8C、数字「1」で仮停止する右演出図柄8Rが再び出現する。

30

【0896】

その後、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rが同一の数字(ここでは、数字「1」)に揃わず停止表示され、当たりが確定する。その後、大当たりオープニングがおこなわれ、大当たり遊技状態となって大当たり演出が開始されることとなる。

【0897】

このように、特殊演出による演出昇格演出Eでは、遊技状態が高確高ベース状態(高確時短状態)である確変中において、演出図柄の変動演出(変動表示)が開始されると、特殊演出が実行されるタイミングを、第2始動口21への入球タイミングやゲート28への入球(通過)タイミングとすることができる。言い換えると、特殊演出による演出昇格演出Eでは、特殊演出が実行されるタイミングが現在進行中の演出に予め固定されず、第2始動口21への入球タイミングやゲート28への入球(通過)タイミングとすることにより、特殊演出が実行されるタイミングを不特定とすることができる。これにより、特殊演出が突然発生したように遊技者に体感させることができ、遊技者に驚きを付与することができる。

40

【0898】

また、特殊演出による演出昇格演出Eでは、特殊モードとなって特殊演出が開始されるという第1回目の驚きに続いて、在進行中の演出から現在進行中の演出と比べて当たりの期待度が高い上位の演出に昇格する(演出昇格演出)という2回目の驚きを遊技者に付与することができる、多段階に遊技者を驚かすことができる。

50

【0899】

なお、特殊演出による演出昇格演出Eでは、第1可動役物14、第2可動役物15、枠可動役物69等の可動体は、それぞれの退避位置であった。しかし、可動体は、演出図柄の変動演出（変動表示）中において作動され、作動中において特殊モードとなる場合がある。特殊モードとなることで、可動体である、盤可動体（第1可動役物14、第2可動役物15）、枠可動体（枠可動役物69）がブルブル振動する振動モードとなる。可動体は、作動されないときと比べて、当たり期待度が高いことを遊技者に示唆したり、確変昇格を遊技者に示唆したりするものである。このため、遊技者は、可動体の動作に対する関心が高い。

【0900】

なお、従来、図柄の変動中に、特定演出が行われる遊技機が知られている（例えば、特開2020-178995号公報）。しかしながら、このような遊技機では、特定演出が決められたタイミングで発生することで特定演出の発生に驚きを遊技者に与えられず、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。

【0901】

〔効果例〕

以下に、特殊演出による演出昇格演出の効果例を示す。

〔効果1〕

上記実施形態の遊技機1では、遊技球を受け入れ可能な第1始動口20、第2始動口21、一般入賞口27、ゲート等の受入部と、複数種類の画像を表示可能な画像表示装置7（表示手段）と、複数種類の演出を実行可能な演出制御用マイコン91（演出実行手段）および画像制御用マイコン101（演出実行手段）と、を備えている。演出制御用マイコン91（演出実行手段）および画像制御用マイコン101（演出実行手段）は、演出図柄の変動演出が開始され、受入部に遊技球が受け入れられたことに基づいて、画像表示装置7（表示手段）に表示されている画像のうち、特定の画像（例えば、「チャンスタイム」の画像、演出図柄の画像、残りの時短の回数を示す画像、保留アイコンの画像、変動アイコンの画像、変動表示位置の画像、キャラクタの画像）を、ブルブル振動していない表示態様からブルブル振動する表示態様（第1の態様から第1の態様とは異なる第2の態様）へ変化させる第1の演出を実行可能であり（特殊演出による演出昇格演出Aでは図99（E）～（G）、特殊演出による演出昇格演出Bでは図100（B）～（D）、（F）～（H）、特殊演出による演出昇格演出Cでは図101（F）～（H）、特殊演出による演出昇格演出Dでは図102（F）～（H）、特殊演出による演出昇格演出Eでは図103（B）～（D）、（F）～（H））、第1の演出が終了したあと、現在進行中の演出から現在進行中の演出とは異なる演出へ移行する第2の演出を実行することができるようになっている（特殊演出による演出昇格演出Aでは図99（H）、特殊演出による演出昇格演出Bでは図100（E）、（I）、特殊演出による演出昇格演出Cでは図101（I）、特殊演出による演出昇格演出Dでは図102（H）、特殊演出による演出昇格演出Eでは図103（E）、（I））。この構成によれば、演出図柄の変動演出が開始され、受入部に遊技球が受け入れられたことに基づいて、特定の画像が第1の態様から第1の態様とは異なる第2の態様へ変化させたあと、現在進行中の演出から現在進行中の演出とは異なる演出へ移行することができるようになっている。言い換えると、特定の画像が第1の態様から第2の態様へ移行するタイミングを、演出図柄の変動演出が開始されてから決められたタイミングとするのではなく、受入部に遊技球が受け入れられたことに基づくタイミングとすることができる。これにより、特定の画像が第1の態様から第2の態様へ移行するタイミングを不特定とすることができるため、特定の画像が第1の態様から第2の態様へ移行することに対して遊技者に驚きを付与することができる。したがって、興趣の向上を図ることができる。

【0902】

〔効果2〕

上記実施形態の遊技機1では、演出制御用マイコン91（演出実行手段）および画像制

10

20

30

40

50

御用マイコン101（演出実行手段）は、演出図柄の変動演出が開始されると、演出図柄が変動している状態、リーチが形成されている状態、スーパーリーチ演出へ発展した状態のうち、いずれの状態においても第1の演出を実行する場合がある。例えば、特殊演出による演出昇格演出Aでは、図99（E）のリーチが形成されている状態で第1始動口20へ遊技球が入球すると、第1の演出が開始されるようになっている。特殊演出による演出昇格演出Bでは、図100（B）の演出図柄が変動している状態で第1始動口20へ遊技球が入球すると、第1の演出が開始されたり、図100（F）のスーパーリーチ演出であるバトル演出へ発展した状態で一般入賞口27に遊技球が入球すると、第1の演出が開始されたりするようになっている。特殊演出による演出昇格演出Cでは、図101（F）のスーパーリーチ演出であるバトル演出へ発展した状態で一般入賞口27へ遊技球が入球すると、第1の演出が開始されるようになっている。特殊演出による演出昇格演出Dでは、図102（F）の演出図柄が変動している状態でゲート28へ遊技球が入球（通過）すると、第1の演出が開始されるようになっている。特殊演出による演出昇格演出Eでは、図103（B）のリーチが形成されている状態で第2始動口21へ遊技球が入球すると、第1の演出が開始されたり、図103（F）のスーパーリーチ演出であるバトル演出へ発展した状態でゲート28へ遊技球が入球（通過）すると、第1の演出が開始されたりするようになっている。この構成によれば、演出図柄の変動演出が開始されると、演出図柄が変動している状態、リーチが形成されている状態、スーパーリーチ演出へ発展した状態のうち、いずれの状態においても第1の演出を実行することができる場合があるため、第1の演出がいろいろな演出のシーンで実行されることで、同一演出においても、第1の演出が実行される場合と、第2の演出が実行されない場合と、があり、演出のバリエーションを増やすことができる。これにより、演出に対する新鮮度を失い難くすることができ、遊技意欲の低下を抑制することができる。

10

20

30

40

50

【0903】

〔効果3〕

上記実施形態の遊技機1における第1の演出では、特定の画像をブルブル振動していない表示態様からブルブル振動する表示態様（第1の態様から第2の態様）へ変化させることで特定の画像にエフェクト画像BEGが現れるようになっている。エフェクト画像BEGは、各特定の画像の形状に合わせてギザギザした形状を有し、各特定の形状を囲むように形成され、ブルブル振動する表示態様となっている。ブルブル振動する表示態様では、ギザギザした形状の部分が小刻みに振動する波のように伝播する。この構成によれば、エフェクト画像BEGが現れることで、ブルブル振動する表示態様（第2の態様）となっている特定の画像を強調して表示することができる。

【0904】

〔効果4〕

上記実施形態の遊技機1における第2の演出では、現在進行中の演出から現在進行中の演出と比べて当たりの期待度が高い上位の演出へ移行することができるようになっている。例えば、特殊演出による演出昇格演出Aでは、図99（E）のノーマルリーチ演出から図99（H）のスーパーリーチ演出であるバトル演出へ発展することで当たりの期待度が高い上位の演出へ移行し、演出が昇格している。特殊演出による演出昇格演出Bでは、図100（E）のリーチが形成されるか分からない状態のまま、または、リーチが形成されるまえに、図100（E）の当スーパーリーチ（SPリーチ）であるバトル演出へ発展することで当たりの期待度が高い上位の演出へ移行し、演出が昇格し、図100（F）のバトル演出から図100（I）のスーパーリーチ（SPリーチ）である超バトル演出へ発展することで当たりの期待度が高い上位の演出へさらに移行し、演出がさらに昇格している。特殊演出による演出昇格演出Cでは、図101（F）のスーパーリーチ演出であるバトル演出から図101（J）のスーパーリーチ演出である超バトル演出へ発展することで当たりの期待度が高い上位の演出へ移行し、演出が昇格している。特殊演出による演出昇格演出Dでは、図102（F）のリーチが形成されるか分からない状態のまま、または、リーチが形成されるまえに、図102（H）の当スーパーリーチ（SPリーチ）であるバト

ル演出へ発展することで当たりの期待度が高い上位の演出へ移行し、演出が昇格している。特殊演出による演出昇格演出Eでは、図103(B)のノーマルリーチ演出から図103(E)のスーパーリーチ演出であるバトル演出へ発展することで当たりの期待度が高い上位の演出へ移行し、演出が昇格し、図103(F)のバトル演出から図103(J)のスーパーリーチ(SPリーチ)である超バトル演出へ発展することで当たりの期待度が高い上位の演出へさらに移行し、演出がさらに昇格している。この構成によれば、現在進行中の演出から現在進行中の演出と比べて当たりの期待度が高い上位の演出へ演出が昇格することができるようになっていて、演出の進行を単調となり難くすることができる。また、特定の画像が第1の態様から第2の態様へ移行するタイミングを不特定とすることができるようになっていて、第2の演出の実行も不特定とすることができ、突然、当たりの期待度が高い上位の演出へ移行するという従来にない演出を遊技者に提供することができる。

10

【0905】

[効果5]

上記実施形態の遊技機1における受入部は、第1始動口20、第2始動口21、一般入賞口27、ゲート28である。遊技盤2の遊技領域3には、第1始動口20、第2始動口21、一般入賞口27、ゲート28等の受入部が設けられているため、遊技領域3を流下する遊技球が受入部のいずれかに入球する機会が多く、遊技者が第1の演出および第2の演出を体験する機会を増やすことができる。

【0906】

20

[変形例]

以下に、特殊演出による演出昇格演出の変形例を示す。

[変形例1]

上記実施形態の遊技機1における図99の特殊演出による演出昇格演出A、図100の特殊演出による演出昇格演出B、図101の特殊演出による演出昇格演出C、図102の特殊演出による演出昇格演出D、図103の特殊演出による演出昇格演出Eでは、可動体、デバイス、サウンド、表示画面を特殊モードとする特殊演出が開始されると、表示画面7aに表示される画像のうち、特定の画像に対してブルブル振動する効果画像(エフェクト画像)BEGが表示されていた。この効果画像(エフェクト画像)BEGは、各特定の画像の形状に合わせてギザギザした形状を有し、各特定の形状を囲むように形成されていた。しかし、効果画像(エフェクト画像)BEGとして他の形状を有するものでもよい。効果画像(エフェクト画像)BEGを他の形状にしても、本実施例であるギザギザした形状を有する効果画像(エフェクト画像)BEGによる効果と同一の効果を奏することができる。図104は特殊演出の変形例の説明図である。

30

【0907】

効果画像(エフェクト画像)BEGとして所定の図形(例えば、星形状、四角形状、三角形状、丸形状、ひし形状)としてもよい。例えば、星形状である場合には、図104(A)に示すように、停止表示される演出図柄8L, 8C, 8Rの縦方向の距離寸法の大きさと比べて大きい星形状の効果画像(エフェクト画像)BEGを表示し、演出図柄8L, 8C, 8Rの変動演出(変動表示)中には、変動領域の横方向の距離寸法の大きさと同程度または停止表示される演出図柄8L, 8C, 8Rの縦方向の距離寸法の大きさと比べて大きい星形状の効果画像(エフェクト画像)BEGを表示し、チャンスタイム画像YG1の縦方向の距離寸法の大きさと比べて大きい星形状の効果画像(エフェクト画像)BEGを表示し、残り時短回数画像NMGの縦方向の距離寸法の大きさと比べて大きい星形状の効果画像(エフェクト画像)BEGを表示し、変動アイコン9Cと変動表示位置の画像とを一体として、縦方向の距離寸法の大きさと比べて大きい星形状の効果画像(エフェクト画像)BEGを表示し、保留アイコン9A, 9Bの縦方向の距離寸法の大きさと比べて大きい星形状の効果画像(エフェクト画像)BEGを表示し、味方キャラクタCRA(または味方キャラクタCRAに代えて敵キャラクタCRBが出現するときは敵キャラクタCRB)の縦方向の距離寸法の大きさと比べて大きい星形状の効果画像(エフェクト画像)

40

50

B E Gを表示するようにしてもよい。

【0908】

また、効果画像（エフェクト画像）B E Gとして所定の図形（例えば、星形状、四角形状、三角形形状、丸形状、ひし形形状）とし、効果画像（エフェクト画像）B E Gが特定の画像の周囲を所定方向に傾斜した状態で前後方向に軌道を描いてぐるぐる回るようにしてもよい。例えば、星形状である場合には、図104（B）に示すように、変動アイコン9 Cや保留アイコン9 A，9 Bの縦方向の距離寸法の大きさと比べて約一回り大きい星形状の効果画像（エフェクト画像）B E Gとし、停止表示される演出図柄8 L，8 C，8 Rに対して、右上がりに傾斜した状態で前後方向に軌道を描いてぐるぐる回るように星形状の効果画像（エフェクト画像）B E Gを表示し、演出図柄8 L，8 C，8 Rの変動演出（変動表示）中には、変動領域の横方向の距離寸法の両端を通るように右上がりに傾斜した状態で前後方向に軌道を描いてぐるぐる回るように星形状の効果画像（エフェクト画像）B E Gを表示し、チャンスタイム画像Y G 1の横方向の両端を通るように右上がりに傾斜した状態で前後方向に軌道を描いてぐるぐる回るように星形状の効果画像（エフェクト画像）B E Gを表示し、残り時短回数画像N M Gの横方向の両端を通るように右上がりに傾斜した状態で前後方向に軌道を描いてぐるぐる回るように星形状の効果画像（エフェクト画像）B E Gを表示する。また、変動アイコン9 Cや保留アイコン9 A，9 Bの縦方向の距離寸法の大きさと同程の大きさを有する星形状の効果画像（エフェクト画像）B E Gとし、変動アイコン9 Cと変動表示位置の画像とを一体とした左下側と右上側とを通るように右上がりに傾斜した状態で前後方向に軌道を描いてぐるぐる回るように星形状の効果画像（エフェクト画像）B E Gを表示し、保留アイコン9 A，9 Bの左下方と右上方とを通るように右上がりに傾斜した状態で前後方向に軌道を描いてぐるぐる回るように星形状の効果画像（エフェクト画像）B E Gを表示する。また、変動アイコン9 Cや保留アイコン9 A，9 Bの縦方向の距離寸法の大きさと比べて約3倍～約5倍だけ大きい星形状の効果画像（エフェクト画像）B E Gとし、味方キャラクタC R A（または味方キャラクタC R Aに代えて敵キャラクタC R Bが出現するときは敵キャラクタC R B）の左下方と右上方とを通るように右上がりに傾斜した状態で前後方向に軌道を描いてぐるぐる回るように星形状の効果画像（エフェクト画像）B E Gを表示するようにしてもよい。なお、特定の画像の周囲を所定方向に傾斜した状態で前後方向に軌道を描いてぐるぐる回る星形状の効果画像（エフェクト画像）B E Gは、特定の画像の軌道上に1つでもよいし、2つでもよいし、3つでもよい。図104（B）では、特定の画像の軌道上に2つの星形状の効果画像（エフェクト画像）B E Gがぐるぐる回っている。

【0909】

また、効果画像（エフェクト画像）B E Gとして所定のキャラクタ画像（例えば、ニコニコ微笑む丸顔のニコニコ画像）とし、効果画像（エフェクト画像）B E Gが特定の画像の所定位置に配置されるようにしてもよい。例えば、図104（C）に示すように、停止表示される演出図柄8 L，8 C，8 Rの右上側一部を覆うように配置して丸側のニコニコ画像の効果画像（エフェクト画像）B E Gを表示し、演出図柄8 L，8 C，8 Rの変動演出（変動表示）中には、停止表示される演出図柄8 L，8 C，8 Rの右上側一部を覆う位置と同一の位置に丸側のニコニコ画像の効果画像（エフェクト画像）B E Gを表示し、チャンスタイム画像Y G 1の右下側一部を覆うように丸側のニコニコ画像の効果画像（エフェクト画像）B E Gを表示し、残り時短回数画像N M Gの右上側一部を覆うように丸側のニコニコ画像の効果画像（エフェクト画像）B E Gを表示し、変動アイコン9 Cと変動表示位置の画像とを一体として、変動アイコン9 Cの右上側一部を覆うように丸側のニコニコ画像の効果画像（エフェクト画像）B E Gを表示し、保留アイコン9 A，9 Bの右上側一部を覆うように丸側のニコニコ画像の効果画像（エフェクト画像）B E Gを表示し、味方キャラクタC R A（または味方キャラクタC R Aに代えて敵キャラクタC R Bが出現するときは敵キャラクタC R B）の右下側一部を覆うように丸側のニコニコ画像の効果画像（エフェクト画像）B E Gを表示するようにしてもよい。なお、丸側のニコニコ画像は、静止画であってもよいし、動画（小刻みに、上下、左右、上下左右へ動いたり、くるくる

回転してたりしてもよい。)であってもよい。また、丸側のニコニコ画像は、特定の画像の所定位置に配置されているが、1つでもよいし、2つでもよいし、3つでもよい。図104(C)では、特定の画像の所定位置に1つの丸側のニコニコ画像の効果画像(エフェクト画像)BEGが配置されている。

【0910】

〔変形例2〕

上記実施形態の遊技機1における図99の特殊演出による演出昇格演出A、図100の特殊演出による演出昇格演出B、図101の特殊演出による演出昇格演出C、図102の特殊演出による演出昇格演出D、図103の特殊演出による演出昇格演出Eは、受入部として、第1始動口20、第2始動口21、一般入賞口27、ゲート28のいずれかに遊技球が入球(通過)すると、特殊演出が開始され終了すると、現在進行中の演出から現在進行中の演出と比べて当たりの期待度が高い上位の演出へ移行していた。しかし、第1始動口20、第2始動口21、一般入賞口27、ゲート28のいずれかに遊技球が所定の球数に到達した場合に、特殊演出が開始され終了すると、現在進行中の演出から現在進行中の演出と比べて当たりの期待度が高い上位の演出へ移行するようにしてもよい。例えば、演出制御用マイコン91は、図97の変動演出中処理におけるステップSN4701の判定において、特殊演出を未だ実行していない場合(ステップSN4701:NO)、受入部に入球(通過)した遊技球の球数が所定の球数として5球に到達したか否かの判定をおこない、受入部に入球(通過)した遊技球の球数が所定の球数として5球に到達したと判定した場合、同図中の変動演出中処理におけるステップSN4701c、そしてステップS4701dの判定へ移行して、演出昇格演出の実行か否かを判定するようにしてもよい。受入部に入球(通過)した遊技球の球数は、例えば、遊技球が第1始動口20へ連続して入球した場合、遊技球が第1始動口20と一般入賞口27とへ入球した球数、遊技球が第2始動口21へ連続して入球した球数、遊技球がゲート28へ連続して入球(通過)した球数、遊技球がゲート28と第2始動口28とへ入球した球数、遊技球が一般入賞口27とゲート28とへ入球した球数、遊技球が一般入賞口27と第2始動口27とへ入球した球数、遊技球が第1始動口20、第2始動口21、一般入賞口27、ゲート28へ入球(通過)した球数などを挙げることができる。

【0911】

〔変形例3〕

上記実施形態の遊技機1における図99の特殊演出による演出昇格演出A、図100の特殊演出による演出昇格演出B、図101の特殊演出による演出昇格演出C、図102の特殊演出による演出昇格演出D、図103の特殊演出による演出昇格演出Eでは、受入部として、第1始動口20、第2始動口21、一般入賞口27、ゲート28のいずれかに遊技球が入球(通過)すると、可動体、デバイス、サウンド、表示画面を特殊モードとする特殊演出が開始され、その後、特殊演出が終了すると、現在進行中の演出から現在進行中の演出と比べて当たりの期待度が高い上位の演出へ移行していた。しかし、特殊演出が開始されるまでに、第1可動役物14、第2可動役物15、枠可動役物69等の可動体が作動されていない場合には、可動体を作動させて、可動体を退避位置から進出位置へ移動完了した状態で、可動体を特殊モードとする特殊演出が開始されるようにしてもよい。可動体は、上述したように、作動されないときと比べて、当たり期待度が高いことを遊技者に示唆したり、確変昇格を遊技者に示唆したりするものであるため、遊技者は、可動体の動作に対する関心が高い。これにより、可動体を作動したことにより、当該変動に対する期待感を遊技者に付与することができる。

【0912】

〔変形例4〕

上記実施形態の遊技機1における図99の特殊演出による演出昇格演出A、図100の特殊演出による演出昇格演出B、図101の特殊演出による演出昇格演出C、図102の特殊演出による演出昇格演出D、図103の特殊演出による演出昇格演出Eでは、受入部として、第1始動口20、第2始動口21、一般入賞口27、ゲート28のいずれかに遊技

球が入球（通過）すると、可動体、デバイス、サウンド、表示画面を特殊モードとする特殊演出が開始され、その後、特殊演出が終了すると、現在進行中の演出から現在進行中の演出と比べて当たりの期待度が高い上位の演出へ移行していた。しかし、大当たりとなり、大当たり演出が開始され、ラウンドを消化しているときに、受入部として、第1始動口20、第2始動口21、一般入賞口27、ゲート28のいずれかに遊技球が入球（通過）すると、可動体、デバイス、サウンド、表示画面を特殊モードとする特殊演出が開始され、その後、特殊演出が終了すると、現在進行中の通常の大当たり演出に表示される大当たり時演出画像から、現在進行中の通常の大当たり演出に表示される大当たり時演出画像と比べて、減多に視認することができない大当たり時プレミアム画像を表示するプレミアム演出という上位の演出へ移行するようにしてもよい。大当たり時プレミアム画像としては遊技盤2により表現される世界観を表すキャラクタでもよいし、遊技機1の製造元のマスコットを表すキャラクタでもよい。なお、受入部として、第1始動口20、第2始動口21、一般入賞口27、ゲート28のほか、に、第1大入賞口（第1特別入賞口）30、第2大入賞口（第2特別入賞口）35をさらに含めてもよい。

10

【0913】

〔変形例5〕

上記実施形態の遊技機1における図99の特殊演出による演出昇格演出A、図100の特殊演出による演出昇格演出B、図101の特殊演出による演出昇格演出C、図102の特殊演出による演出昇格演出D、図103の特殊演出による演出昇格演出Eでは、受入部として、第1始動口20、第2始動口21、一般入賞口27、ゲート28のいずれかに遊技球が入球（通過）すると、可動体、デバイス、サウンド、表示画面を特殊モードとする特殊演出が開始されていた。特殊演出が開始されても、背景画像が特殊モードとならず、特殊演出により表示態様が何ら影響を受けることなく維持されたままであるとともに、背景画像に対してブルブル振動する効果画像（エフェクト画像）BEGが全く表示されなかった。しかし、特殊演出が開始されると、背景画像が特殊モードとなって、背景画像が上下方向、左右方向、上下左右方向のうち、いずれか1つまたは複数組み合わせで小刻みに振動して表示されるようにしてもよい。こうすれば、背景画像が特殊モードとならない場合と、背景画像が特殊モードとなる場合と、があり、演出のバリエーションを増やすことができる。

20

【0914】

〔変形例6〕

上記実施形態の遊技機1における図99の特殊演出による演出昇格演出A、図100の特殊演出による演出昇格演出B、図101の特殊演出による演出昇格演出C、図102の特殊演出による演出昇格演出D、図103の特殊演出による演出昇格演出E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。

30

【0915】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇〔態様B5-1〕

遊技球を受け入れ可能な受入部と、複数種類の画像を表示可能な表示手段と、複数種類の演出を実行可能な演出実行手段と、を備える遊技機であって、

40

前記演出実行手段は、

演出図柄の変動演出が開始され、前記受入部に遊技球が受け入れられたことに基づいて、前記表示手段に表示されている画像のうち特定の画像を第1の態様から前記第1の態様とは異なる第2の態様へ変化させる第1の演出を実行可能であり、

前記第1の演出が終了したあと、現在進行中の演出から前記現在進行中の演出とは異なる演出へ移行する第2の演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【0916】

◇〔態様B5-2〕

50

態様 B 5 - 1 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、演出図柄の変動演出が開始されると、演出図柄が変動している状態、リーチが形成されている状態、スーパーリーチ演出へ発展した状態のうち、いずれの状態においても前記第 1 の演出を実行する場合がある、

ことを特徴とする遊技機。

【0917】

◇ [態様 B 5 - 3]

態様 B 5 - 2 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の演出では、前記特定の画像を前記第 1 の態様から前記第 2 の態様へ変化させることで前記特定の画像にエフェクト画像が現れる、

ことを特徴とする遊技機。

【0918】

◇ [態様 B 5 - 4]

態様 B 5 - 3 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の演出では、前記現在進行中の演出から前記現在進行中の演出と比べて当たりの期待度が高い上位の演出へ移行する、

ことを特徴とする遊技機。

【0919】

◇ [態様 B 5 - 5]

態様 B 5 - 1 から態様 B 5 - 4 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記受入部は、始動口、一般入賞口、ゲートである、

ことを特徴とする遊技機。

【0920】

以下に図 105 ~ 図 117 を用いて、タッチセンサ連動演出 A ~ E について説明する。このタッチセンサ連動演出は、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、タッチセンサ連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 に画像を表示させる。

【0921】

まず、タッチセンサ連動演出を実行する場合のサブ制御基板側の構成について図 105、図 106 を用いて説明する。図 105 は、タッチセンサ連動演出 A、B を実行可能な遊技機 1 のサブ制御基板側の電気的な構成を示すブロック図である。図 106 は、表示画面 7a の右領域 R72R 及び左領域 R72L を説明するための図である。なお、図 4 で説明した内容と重複する内容については省略する。

【0922】

サブ制御基板 90 は、演出制御用マイコン 91 と、入出力回路 95 と、を備えている。演出制御用マイコン 91 は、サブ制御基板 90 に実装されているワンチップマイコンであり、プログラムに従って遊技機 1 の遊技の演出を制御する。演出制御用マイコン 91 は、遊技の進行に伴って演出を制御するためのプログラム等を記憶するサブ ROM 93 と、ワークメモリとして使用されるサブ RAM 94 と、サブ ROM 93 に記憶されているプログラムを実行するサブ CPU 92 と、を含んでいる。サブ ROM 93 に記憶されているデータの詳細、および、サブ RAM 94 に設けられている記憶領域の詳細については後述する。サブ ROM 93 は外付け ROM として構成されていてもよい。演出制御用マイコン 91 は、入出力回路 (I/O ポート部) 95 を介して他の基板等とデータの送受信をおこなう。入出力回路 95 は、演出制御用マイコン 91 に内蔵されていてもよい。サブ制御基板 90 には、入出力回路 95 を介して、画像制御基板 100 と、音声制御基板 106 と、ランプ制御基板 107 と、中継基板 108 と、が接続されている。

【0923】

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、に加え、右領域タッチセンサ 72Ra と、左領域タッチセンサ 72La と、が

10

20

30

40

50

接続されている。右領域タッチセンサ72Raは、画像表示装置7の表示画面7aの右領域R72R（図106）において、遊技者の手などが表示画面7aにかざされた、あるいは、接触したことを検知するためのセンサである。右領域R72Rに手がかざされたあるいは触れた場合、右領域タッチセンサ72Ra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。左領域タッチセンサ72Laは、画像表示装置7の表示画面7aの左領域R72L（図106）において、遊技者の手などが表示画面7aにかざされた、あるいは、接触したことを検知するためのセンサである。左領域R72Lに手がかざされたあるいは触れた場合、左領域タッチセンサ72La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。上述のように、表示画面7aにおいて右領域R72Rと左領域R72Lにそれぞれことなるタッチセンサを設けることにより、表示画面7aの右領域R72Rに手をかざし表示画面7aと平行に、右から左に手を滑らせる動作、あるいは、表示画面7aの左領域R72Lに手をかざし表示画面7aと平行に、左から右に手を滑らせる動作（以下では、スワイプ動作と呼ぶこととする。）を検知することが可能となる。他の構成については、図4において説明した内容と同様のため、説明は省略する。なお、スイッチ信号は、手がかざされている状態、あるいは、接触している状態が開始されてから終了するまでの間、連続的に送信されるものとする。ここで、上述したタッチセンサによるスワイプ動作の検知について、例えば、光電センサを用いると、表示画面7aの上部に投光部、下部に受光部を設け、受光部が光を受講しない状態において検知信号を送信するように構成すると、右領域R72Rにおける受光部からの検知信号と、左領域R72Lにおける受光部からの検知信号との比較から、手がかざされた後のスワイプ動作とその方向が検知できる。また、スワイプ動作の前後において、複数領域にまたがって手がかざされていた場合、各領域において手がかざされていた面積等を算出し、その値を比較することで、移動したことを検知してもよい。

10

20

30

40

50

【0924】

〔タッチセンサ連動演出A〕

図107は、タッチセンサ連動演出A（1）を説明するための図である。図108は、タッチセンサ連動演出A（2）を説明するための図である。タッチセンサ連動演出Aは、遊技者にスワイプ動作を促し、その動作を検知すると当該変動演出の可否を示唆する演出であって、味方キャラクタと敵キャラクタとのバトル演出中において、スワイプ動作をもって味方キャラクタに加勢する態様の演出である。なお、タッチセンサ連動演出A（1）は当該変動演出の結果が当たりであった場合の演出例であり、タッチセンサ連動演出A（2）は当該変動演出の結果がハズレであった場合の演出例であるものとする。まず、タッチセンサ連動演出A（1）について、タッチセンサ連動演出が実行される変動演出の開始時点から説明を始める。

【0925】

まず、図107（A）に示すように、変動演出が開始される。ここでは、演出図柄8L、8C、8Rが高速変動している。なお、この変動演出の契機となった特図抽選の結果は当たりであったものとし、さらに、変動演出パターンにタッチセンサ連動演出Aが選択されたものとする。また、保留アイコン9A、9B、当該変動アイコン9Cは表示されていないが、表示されていてもよい。

【0926】

装飾図柄8L、8C、8Rは、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rと、を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（特図変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。ここでの特別図柄とは、第1特別図柄と第2特別図柄のいずれであってもよい。左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは、それぞれ、表示画面7aの上方から下方にわたって表示され、低速の変動表示時には、複数の数字図柄が縦に並んで表示される。ここでは、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、および右装飾図柄8Rの各図柄配列は表示画面7aの下から上に向かって「123456789」の順番に並んでいる。左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは、変動表示時に、表示画面7aの上から下に向かって移

動する。よって、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R の 3 つの図柄配列は、それぞれ、「1 2 3 4 5 6 7 8 9」を表す装飾図柄が変動方向（上下方向）に沿って並んでいる。左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、図 1 0 7（A）に示す高速の変動表示時には、各図柄が視認困難になり、高速で移動していることを表す縦線が視認可能になる。一方、低速の変動表示時には、各図柄配列において複数の数字図柄が縦に並んで視認可能に表示され表示画面 7 a の上端からフレームインして下方に移動し、表示画面 7 a の下端からフレームアウトする。また、停止表示された図柄列では、一つの数字図柄のみが表示され上下で連続する他の数字図柄の表示が消える。なお、停止表示時に、他の数字図柄の表示が消えずそのまま表示されていてもよい。

【0 9 2 7】

10

次に、図 1 0 7（B）に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R は、順番に減速して高速変動表示から低速の変動表示になった後、各図柄列における一つの数字図柄のみが停止し、中装飾図柄 8 C は、高速変動表示が維持されており、数字図柄が視認困難になっている。なお、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R は、ともに、「6」を表す数字図柄が停止し、リーチを形成している。

【0 9 2 8】

次に、図 1 0 7（C）に示すように、味方キャラクタ画像 M C と、敵キャラクタ画像 T C とがバトルをするバトル演出が開始される。なお、このとき、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、すべて視認困難となっているが、例えば、表示画面 7 a のうちの所定領域において、視認可能となるように表示されていてもよい。

20

【0 9 2 9】

次に、図 1 0 7（D）に示すように、表示画面 7 a にスワイプ動作をすることで味方キャラクタ M C に加勢することを促す表示演出が実行される。ここでは、味方キャラクタ画像 M C と、敵キャラクタ画像 T C とがバトルをする表示演出と、「加勢しろ！！！」というメッセージ画像 D S と、手の形を表す手画像 T G と、スワイプ動作の方向を指示するための矢印 Y G と、が表示されている。

【0 9 3 0】

このとき、遊技者が、表示画面 7 a の右領域 R 7 2 R に手をかざし、その後、左領域 R 7 2 L まで、表示画面 7 a と平行にスワイプし、この動作を右領域タッチセンサ 7 2 R a 及び左領域タッチセンサ 7 2 L a が検知したものとする。なお、この動作の検知は、例えば、右領域タッチセンサ 7 2 R a が表示画面 7 a に手がかざされたことを検知し、次に、右領域タッチセンサ 7 2 R a が手をかざされていると検知できなくなり、その後、左領域タッチセンサ 7 2 L a が検知する、という順に送信されたスイッチ信号を演出制御用マイコン 9 1 が受信したことに基づいて検知可能である。

30

【0 9 3 1】

次に、図 1 0 7（E）に示すように、図 1 0 7（C）において開始された表示演出におけるバトルが決着する。ここでは、味方キャラクタ画像 M C と、倒れた敵キャラクタ画像 T C と、「勝利！！！」というメッセージ画像 S M と、が表示されている。味方キャラクタが勝利したことで、当該変動演出が当たりであることを示唆している。これにより、遊技者は、自身がスワイプ動作で加勢したことにより味方キャラクタが勝利したという達成感を抱く可能性が高くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。また、バトルが決着したことにより、図 1 0 7（C）より開始されたバトル演出は終了する。

40

【0 9 3 2】

次に、図 1 0 7（F）に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が当たり態様で停止する。ここでは、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R のすべてにおいて、「6」を表す数字図柄が停止している。これにより、当該変動演出が当たりであることが遊技者に報知された。

【0 9 3 3】

次に、図 1 0 7（G）に示すように、当たり遊技のオープニング演出が開始される。ここでは、「大当たり！！！」というメッセージ画像 O M が表示されている。この後、当た

50

り遊技が実行される。

以上が、タッチセンサ連動演出 A（１）、すなわち、変動演出の契機となった特図抽選の結果が当たりであって、変動演出の内容にタッチセンサ連動演出 A が選択された場合の演出例である。

【０９３４】

次に、図１０８を用いて、タッチセンサ連動演出 A（２）について、タッチセンサ連動演出が実行される変動演出の開始時点から説明を始める。

【０９３５】

まず、図１０８（Ａ）に示すように、変動演出が開始される。ここでは、演出図柄 ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが高速変動している。なお、この変動演出の契機となった特図抽選の結果は当たりであったものとし、さらに、変動演出パターンにタッチセンサ連動演出 A が選択されたものとする。また、保留アイコン ９Ａ、９Ｂ、当該変動アイコン ９Ｃは表示されていないが、表示されていてもよい。

10

【０９３６】

装飾図柄 ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、左装飾図柄 ８Ｌと、中装飾図柄 ８Ｃと、右装飾図柄 ８Ｒと、を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（特図変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。ここでの特別図柄とは、第１特別図柄と第２特別図柄のいずれであってもよい。左装飾図柄 ８Ｌと、中装飾図柄 ８Ｃと、右装飾図柄 ８Ｒは、それぞれ、表示画面 ７ａの上方から下方にわたって表示され、低速の変動表示時には、複数の数字図柄が縦に並んで表示される。ここでは、左装飾図柄 ８Ｌ、中装飾図柄 ８Ｃ、および右装飾図柄 ８Ｒの各図柄配列は表示画面 ７ａの下から上に向かって「１２３４５６７８９」の順番に並んでいる。左装飾図柄 ８Ｌと、中装飾図柄 ８Ｃと、右装飾図柄 ８Ｒは、変動表示時に、表示画面 ７ａの上から下に向かって移動する。よって、左装飾図柄 ８Ｌと、中装飾図柄 ８Ｃと、右装飾図柄 ８Ｒの３つの図柄配列は、それぞれ、「１２３４５６７８９」を表す装飾図柄が変動方向（上下方向）に沿って並んでいる。左装飾図柄 ８Ｌと、中装飾図柄 ８Ｃと、右装飾図柄 ８Ｒは、図１０８（Ａ）に示す高速の変動表示時には、各図柄が視認困難になり、高速で移動していることを表す縦線が視認可能になる。一方、低速の変動表示時には、各図柄配列において複数の数字図柄が縦に並んで視認可能に表示され表示画面 ７ａの上端からフレームインして下方に移動し、表示画面 ７ａの下端からフレームアウトする。また、停止表示された図柄列では、一つの数字図柄のみが表示され上下で連続する他の数字図柄の表示が消える。なお、停止表示時に、他の数字図柄の表示が消えずそのまま表示されていてもよい。

20

30

【０９３７】

次に、図１０８（Ｂ）に示すように、装飾図柄 ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの左装飾図柄 ８Ｌと右装飾図柄 ８Ｒは、順番に減速して高速変動表示から低速の変動表示になった後、各図柄列における一つの数字図柄のみが停止し、中装飾図柄 ８Ｃは、高速変動表示が維持されており、数字図柄が視認困難になっている。なお、左装飾図柄 ８Ｌと右装飾図柄 ８Ｒは、ともに、「６」を表す数字図柄が停止し、リーチを形成している。

【０９３８】

次に、図１０８（Ｃ）に示すように、味方キャラクタ画像 ＭＣと、敵キャラクタ画像 ＴＣとがバトルをするバトル演出が開始される。なお、このとき、装飾図柄 ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、すべて視認困難となっているが、例えば、表示画面 ７ａのうちの所定領域において、視認可能となるように表示されていてもよい。

40

【０９３９】

次に、図１０８（Ｄ）に示すように、表示画面 ７ａにスワイプ動作をすることで味方キャラクタ ＭＣに加勢することを促す表示演出が実行される。ここでは、味方キャラクタ画像 ＭＣと、敵キャラクタ画像 ＴＣとがバトルをする表示演出と、「加勢しろ！！！」というメッセージ画像 ＤＳと、手の形を表す手画像 ＴＧと、スワイプ動作の方向を指示するための矢印 ＹＧと、が表示されている。

【０９４０】

50

このとき、遊技者が、表示画面 7 a の右領域 R 7 2 R に手をかざし、その後、左領域 R 7 2 L まで、表示画面 7 a と平行にスワイプし、この動作を右領域タッチセンサ 7 2 R a 及び左領域タッチセンサ 7 2 L a が検知したものとする。なお、この動作の検知は、例えば、右領域タッチセンサ 7 2 R a が表示画面 7 a に手がかざされたことを検知し、次に、右領域タッチセンサ 7 2 R a が手をかざされていると検知できなくなり、その後、左領域タッチセンサ 7 2 L a が検知する、という順に送信されたスイッチ信号を演出制御用マイコン 9 1 が受信したことに基づいて検知可能である。

【0941】

次に、図 108 (E) に示すように、図 108 (C) において開始された表示演出におけるバトルが決着する。ここでは、倒れた味方キャラクタ画像 M C と、敵キャラクタ画像 T C と、「敗北・・・」というメッセージ画像 H M と、が表示されている。敵キャラクタが勝利したことで、当該変動演出がハズレであることを示唆している。また、バトルが決着したことにより、図 108 (C) より開始されたバトルの表示演出は終了する。

【0942】

次に、図 108 (F) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R がハズレ態様で停止する。ここでは、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R において、それぞれ「6」、「7」、「6」を表す数字図柄が停止している。これにより、当該変動演出がハズレであることが遊技者に報知された。

【0943】

次に、図 108 (G) に示すように、次の特図抽選に基づく変動演出が開始される。ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動している。

以上が、タッチセンサ連動演出 A (2)、すなわち、変動演出の契機となった特図抽選の結果がハズレであって、変動演出の内容にタッチセンサ連動演出 A が選択された場合の演出例である。

【0944】

〔タッチセンサ連動演出 B〕

タッチセンサ連動演出 B について、図 109 ~ 110 を用いて説明する。図 109 は、タッチセンサ連動演出 B (1) を説明するための図である。図 110 は、タッチセンサ連動演出 B (2) を説明するための図である。図 111 は、タッチセンサ連動演出 B (3) を説明するための図である。タッチセンサ連動演出 B は、変動演出中において、遊技者が表示画面 7 a をスワイプすると、その方向に応じて、キャラ画像を含む画像がカットインする演出である。なお、タッチセンサ連動演出 B (1) は当該変動演出の結果が当たりであり、スワイプ動作が表示画面 7 a の右から左に行われた場合の演出例であり、タッチセンサ連動演出 B (2) は当該変動演出の結果がハズレであり、スワイプ動作が表示画面 7 a の右から左に行われた場合の演出例であるものとする。また、タッチセンサ連動演出 B (3) は当該変動演出の結果が当たりであり、スワイプ動作が表示画面 7 a の左から右に行われた場合の演出例であるものとする。まず、タッチセンサ連動演出 B (1) について、タッチセンサ連動演出 B が実行される変動演出の開始時点から説明を始める。

【0945】

まず、図 109 (A) に示すように、変動演出が開始される。ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動している。なお、この変動演出の契機となった特図抽選の結果は当たりであったものとし、さらに、変動演出パターンにタッチセンサ連動演出 B が選択されたものとする。また、保留アイコン 9 A、9 B、当該変動アイコン 9 C は表示されていないが、表示されていてもよい。

【0946】

装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R と、を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（特図変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。ここでの特別図柄とは、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄のいずれであってもよい。左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、それぞれ、表示画面 7 a の上方から下方にわたって表

示され、低速の変動表示時には、複数の数字図柄が縦に並んで表示される。ここでは、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、および右装飾図柄 8 R の各図柄配列は表示画面 7 a の下から上に向かって「1 2 3 4 5 6 7 8 9」の順番に並んでいる。左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、変動表示時に、表示画面 7 a の上から下に向かって移動する。よって、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R の 3 つの図柄配列は、それぞれ、「1 2 3 4 5 6 7 8 9」を表す装飾図柄が変動方向（上下方向）に沿って並んでいる。左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、図 109（A）に示す高速の変動表示時には、各図柄が視認困難になり、高速で移動していることを表す縦線が視認可能になる。一方、図 109（B）における左装飾図柄 8 L のような、低速の変動表示時には、各図柄配列において複数の数字図柄が縦に並んで視認可能に表示され表示画面 7 a の上端からフレームインして下方に移動し、表示画面 7 a の下端からフレームアウトする。また、停止表示された図柄列では、一つの数字図柄のみが表示され上下で連続する他の数字図柄の表示が消える。なお、停止表示時に、他の数字図柄の表示が消えずそのまま表示されていてもよい。

10

【0947】

次に、図 109（B）に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の左装飾図柄 8 L は、順番に減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、各図柄列において、縦に並んだ複数の数字図柄が視認可能になる。一方、中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R は、高速変動表示が維持されており、数字図柄が視認困難になっている。

【0948】

20

このとき、遊技者が、表示画面 7 a の右領域 R 7 2 R に手をかざし、その後、左領域 R 7 2 L まで、表示画面 7 a と平行にスワイプし、この動作を右領域タッチセンサ 7 2 R a 及び左領域タッチセンサ 7 2 L a が検知したものとす。なお、この動作の検知は、例えば、右領域タッチセンサ 7 2 R a が表示画面 7 a に手がかざされたことを検知し、次に、右領域タッチセンサ 7 2 R a が手をかざされていると検知できなくなり、その後、左領域タッチセンサ 7 2 L a が検知する、という順に送信されたスイッチ信号を演出制御用マイコン 9 1 が受信したことに基づいて検知可能である。なお、図 109（B）において、スワイプ動作をすることによって、キャラ画像を含む画像がカットインすることは示唆されていないが、例えば、「スワイプするとキャラがカットイン！？」というメッセージ画像を表示することによって示唆してもよい。

30

【0949】

次に、図 109（C）に示すように、表示画面 7 a の右側から、キャラクタ画像 K C を含む画像がフレームインする。これにより、右装飾図柄 8 R が視認困難となっている。なお、右装飾図柄 8 R が視認困難とならないよう、フレームインした画像が装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの少なくとも一つより奥に表示されるようにしてもよい。

【0950】

次に、図 109（D）に示すように、キャラクタ画像 K C を含む画像が、右装飾図柄 8 R に続き、中装飾図柄 8 C も視認困難とする。また、左装飾図柄 8 L では「6」を表す数字図柄が停止表示される。

【0951】

40

次に、図 109（E）に示すように、キャラクタ画像 K C を含む画像が表示画面 7 a の全体において表示され、装飾図柄 8 L、8 C、8 R がすべて視認困難となる。このことにより、当該変動演出の契機となった特図抽選の結果が当たりであったことが示唆される。

【0952】

次に、図 109（F）に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が当たり態様で停止する。ここでは、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R のすべてにおいて、「7」を表す数字図柄が停止している。これにより、当該変動演出が当たりであることが遊技者に報知された。また、スワイプ動作によってフレームインした画像によってすべての装飾図柄が視認困難となった後、当たり態様で視認可能となると、遊技者が自身の手で当たりを獲得したという高揚感を抱く可能性が高くなり、遊技の興趣を向上させること

50

が可能となる。

【0953】

次に、図109（G）に示すように、当たり遊技のオープニング演出が開始される。ここでは、「大当たり!!!」というメッセージ画像OMが表示されている。この後、当たり遊技が実行される。

以上が、タッチセンサ連動演出B（1）、すなわち、変動演出の契機となった特図抽選の結果が当たりであって、変動演出の内容にタッチセンサ連動演出Bが選択され、スワイプ動作が表示画面7aの右から左に向かって行われた場合の演出例である。

【0954】

次に、図110を用いて、タッチセンサ連動演出B（2）について、タッチセンサ連動演出が実行される変動演出の開始時点から説明を始める。

【0955】

まず、図110（A）に示すように、変動演出が開始される。ここでは、演出図柄8L、8C、8Rが高速変動している。なお、この変動演出の契機となった特図抽選の結果は当たりであったものとし、さらに、変動演出パターンにタッチセンサ連動演出Bが選択されたものとする。また、保留アイコン9A、9B、当該変動アイコン9Cは表示されていないが、表示されていてもよい。

【0956】

装飾図柄8L、8C、8Rは、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rと、を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（特図変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。ここでの特別図柄とは、第1特別図柄と第2特別図柄のいずれであってもよい。左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは、それぞれ、表示画面7aの上方から下方にわたって表示され、低速の変動表示時には、複数の数字図柄が縦に並んで表示される。ここでは、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、および右装飾図柄8Rの各図柄配列は表示画面7aの下から上に向かって「123456789」の順番に並んでいる。左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは、変動表示時に、表示画面7aの上から下に向かって移動する。よって、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rの3つの図柄配列は、それぞれ、「123456789」を表す装飾図柄が変動方向（上下方向）に沿って並んでいる。左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは、図110（A）に示す高速の変動表示時には、各図柄が視認困難になり、高速で移動していることを表す縦線が視認可能になる。一方、図110（B）における左装飾図柄8Lのような、低速の変動表示時には、各図柄配列において複数の数字図柄が縦に並んで視認可能に表示され表示画面7aの上端からフレームインして下方に移動し、表示画面7aの下端からフレームアウトする。また、停止表示された図柄列では、一つの数字図柄のみが表示され上下で連続する他の数字図柄の表示が消える。なお、停止表示時に、他の数字図柄の表示が消えずそのまま表示されていてもよい。

【0957】

次に、図110（B）に示すように、装飾図柄8L、8C、8Rの左装飾図柄8Lは、順番に減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、各図柄列において、縦に並んだ複数の数字図柄が視認可能になる。一方、中装飾図柄8Cと右装飾図柄8Rは、高速変動表示が維持されており、数字図柄が視認困難になっている。

【0958】

このとき、遊技者が、表示画面7aの右領域R72Rに手をかざし、その後、左領域R72Lまで、表示画面7aと平行にスワイプし、この動作を右領域タッチセンサ72Ra及び左領域タッチセンサ72Laが検知したものとする。なお、この動作の検知は、例えば、右領域タッチセンサ72Raが表示画面7aに手がかざされたことを検知し、次に、右領域タッチセンサ72Raが手をかざされていると検知できなくなり、その後、左領域タッチセンサ72Laが検知する、という順に送信されたスイッチ信号を演出制御用マイコン91が受信したことに基づいて検知可能である。なお、図110（B）において、ス

10

20

30

40

50

ワイプ動作をすることによって、キャラ画像を含む画像がカットインすることは示唆されていないが、例えば、「スワイプするとキャラがカットイン!?」というメッセージ画像を表示することによって示唆してもよい。

【0959】

次に、図110(C)に示すように、表示画面7aの右側から、キャラクタ画像KCを含む画像がフレームインする。これにより、右装飾図柄8Rが視認困難となっている。なお、右装飾図柄8Rが視認困難とならないよう、フレームインした画像が装飾図柄8L、8C、8Rのうちの少なくとも一つより奥に表示されるようにしてもよい。

【0960】

次に、図110(D)に示すように、キャラクタ画像KCを含む画像が、右装飾図柄8Rに続き、中装飾図柄8Cも視認困難とする。また、左装飾図柄8Lでは「6」を表す数字図柄が停止表示される。

10

【0961】

次に、図110(E)に示すように、キャラクタ画像KCを含む画像が、左装飾図柄8Lにおいて停止表示されている「6」を表す数字図柄の一部分も視認困難とする。しかし、すべては視認困難とならず、キャラクタ画像KCを含む画像の全体が表示されることなく、表示が終了する。このことにより、当該変動演出の契機となった特図抽選の結果がハズレであることを示唆している。

【0962】

次に、図110(F)に示すように、装飾図柄8L、8C、8Rがハズレ態様で停止する。ここでは、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rにおいて、それぞれ、「6」、「7」、「7」を表す数字図柄が停止している。これにより、当該変動演出がハズレであることが遊技者に報知された。

20

【0963】

次に、図110(G)に示すように、次の特図抽選に基づく変動演出が開始される。ここでは、演出図柄8L、8C、8Rが高速変動している。

以上が、タッチセンサ連動演出B(2)、すなわち、変動演出の契機となった特図抽選の結果がハズレであって、変動演出の内容にタッチセンサ連動演出Bが選択され、スワイプ動作が表示画面7aの右から左に向かって行われた場合の演出例である。

【0964】

30

次に、図111を用いて、タッチセンサ連動演出B(3)について、タッチセンサ連動演出が実行される変動演出の開始時点から説明を始める。

【0965】

まず、図111(A)に示すように、変動演出が開始される。ここでは、演出図柄8L、8C、8Rが高速変動している。なお、この変動演出の契機となった特図抽選の結果は当たりであったものとし、さらに、変動演出パターンにタッチセンサ連動演出Bが選択されたものとする。また、保留アイコン9A、9B、当該変動アイコン9Cは表示されていないが、表示されていてもよい。

【0966】

装飾図柄8L、8C、8Rは、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rと、を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示(特図変動)を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。ここでの特別図柄とは、第1特別図柄と第2特別図柄のいずれであってもよい。左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは、それぞれ、表示画面7aの上方から下方にわたって表示され、低速の変動表示時には、複数の数字図柄が縦に並んで表示される。ここでは、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、および右装飾図柄8Rの各図柄配列は表示画面7aの下から上に向かって「123456789」の順番に並んでいる。左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは、変動表示時に、表示画面7aの上から下に向かって移動する。よって、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rの3つの図柄配列は、それぞれ、「123456789」を表す装飾図柄が変動方向(上下方向)に沿っ

40

50

て並んでいる。左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、図 1 1 1 (A) に示す高速の変動表示時には、各図柄が視認困難になり、高速で移動していることを表す縦線が視認可能になる。一方、図 1 1 1 (B) における左装飾図柄 8 L のような、低速の変動表示時には、各図柄配列において複数の数字図柄が縦に並んで視認可能に表示され表示画面 7 a の上端からフレームインして下方に移動し、表示画面 7 a の下端からフレームアウトする。また、停止表示された図柄列では、一つの数字図柄のみが表示され上下で連続する他の数字図柄の表示が消える。なお、停止表示時に、他の数字図柄の表示が消えずそのまま表示されていてもよい。

【 0 9 6 7 】

次に、図 1 1 1 (B) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の左装飾図柄 8 L は、順番に減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、各図柄列において、縦に並んだ複数の数字図柄が視認可能になる。一方、中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R は、高速変動表示が維持されており、数字図柄が視認困難になっている。

【 0 9 6 8 】

このとき、遊技者が、表示画面 7 a の左領域 R 7 2 L に手をかざし、その後、右領域 R 7 2 R まで、表示画面 7 a と平行にスワイプし、この動作を右領域タッチセンサ 7 2 R a 及び左領域タッチセンサ 7 2 L a が検知したものとす。なお、この動作の検知は、例えば、左領域タッチセンサ 7 2 L a が表示画面 7 a に手がかざされたことを検知し、次に、左領域タッチセンサ 7 2 L a が手をかざされていると検知できなくなり、その後、右領域タッチセンサ 7 2 R a が検知する、という順に送信されたスイッチ信号を演出制御用マイコン 9 1 が受信したことに基づいて検知可能である。なお、図 1 1 1 (B) において、スワイプ動作をすることによって、キャラ画像を含む画像がカットインすることは示唆されていないが、例えば、「スワイプするとキャラがカットイン! ?」というメッセージ画像を表示することによって示唆してもよい。

【 0 9 6 9 】

次に、図 1 1 1 (C) に示すように、表示画面 7 a の左側から、キャラクタ画像 K C を含む画像がフレームインする。これにより、左装飾図柄 8 L が視認困難となっている。なお、左装飾図柄 8 L が視認困難とならないよう、フレームインした画像が装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの少なくとも一つより奥に表示されるようにしてもよい。

【 0 9 7 0 】

次に、図 1 1 1 (D) に示すように、キャラクタ画像 K C を含む画像が、左装飾図柄 8 L に続き、中装飾図柄 8 C も視認困難とする。このとき、右装飾図柄 8 R は減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、各図柄列において、縦に並んだ複数の数字図柄が視認可能になっている。

【 0 9 7 1 】

次に、図 1 1 1 (E) に示すように、キャラクタ画像 K C を含む画像が表示画面 7 a の全体において表示され、装飾図柄 8 L、8 C、8 R がすべて視認困難となる。このことにより、当該変動演出の契機となった特図抽選の結果が当たりであったことが示唆される。

【 0 9 7 2 】

次に、図 1 1 1 (F) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が当たり態様で停止する。ここでは、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R のすべてにおいて、「7」を表す数字図柄が停止している。これにより、当該変動演出が当たりであることが遊技者に報知された。また、スワイプ動作によってフレームインした画像によってすべての装飾図柄が視認困難となった後、当たり態様で視認可能となると、遊技者が自身の手で当たりを獲得したという高揚感を抱く可能性が高くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 0 9 7 3 】

次に、図 1 1 1 (G) に示すように、当たり遊技のオープニング演出が開始される。ここでは、「大当たり!!!」というメッセージ画像 O M が表示されている。この後、当たり遊技が実行される。

以上が、タッチセンサ連動演出 B (3)、すなわち、変動演出の契機となった特図抽選の結果が当たりであって、変動演出の内容にタッチセンサ連動演出 B が選択され、スワイプ動作が表示画面 7 a の左から右に向かって行われた場合の演出例である。なお、結果がハズレである特図抽選に基づいた変動演出において、タッチセンサ連動演出 B (3) が実行されてもよい。

【0974】

次に、図 112 から図 117 を用いて、タッチセンサ連動演出 C、D、E について説明する。まず、タッチセンサ連動演出 C、D を実行する場合のサブ制御基板側の構成について図 112、図 113 を用いて説明する。図 112 は、タッチセンサ連動演出 C、D を実行可能な遊技機 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。図 59 は、表示画面 7 a の右上領域 R72UR、右下領域 R72LR、左上領域 R72UL、左下領域 R72LL を説明するための図である。なお、図 4 及び図 105 で説明した内容と重複する内容については省略する。

【0975】

サブ制御基板 90 は、演出制御用マイコン 91 と、入出力回路 95 と、を備えている。演出制御用マイコン 91 は、サブ制御基板 90 に実装されているワンチップマイコンであり、プログラムに従って遊技機 1 の遊技の演出を制御する。演出制御用マイコン 91 は、遊技の進行に伴って演出を制御するためのプログラム等を記憶するサブ ROM 93 と、ワークメモリとして使用されるサブ RAM 94 と、サブ ROM 93 に記憶されているプログラムを実行するサブ CPU 92 と、を含んでいる。サブ ROM 93 に記憶されているデータの詳細、および、サブ RAM 94 に設けられている記憶領域の詳細については後述する。サブ ROM 93 は外付け ROM として構成されていてもよい。演出制御用マイコン 91 は、入出力回路 (I/O ポート部) 95 を介して他の基板等とデータの送受信をおこなう。入出力回路 95 は、演出制御用マイコン 91 に内蔵されていてもよい。サブ制御基板 90 には、入出力回路 95 を介して、画像制御基板 100 と、音声制御基板 106 と、ランプ制御基板 107 と、中継基板 108 と、が接続されている。

【0976】

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、に加え、右上領域タッチセンサ 72URa、右下領域タッチセンサ 72LRa、左上領域タッチセンサ 72ULa、左下領域タッチセンサ 72LLa が接続されている。

【0977】

右上領域タッチセンサ 72URa は、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の右上領域 R72UR (図 113) において、遊技者の手などが表示画面 7 a にかざされた、あるいは、接触したことを検知するためのセンサである。右上領域 R72UR に手がかざされたあるいは触れた場合、右上領域タッチセンサ 72URa 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。右下領域タッチセンサ 72LRa は、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の右下領域 R72LR (図 113) において、遊技者の手などが表示画面 7 a にかざされた、あるいは、接触したことを検知するためのセンサである。右下領域 R72LR に手がかざされたあるいは触れた場合、右下領域タッチセンサ 72LRa 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。左上領域タッチセンサ 72ULa は、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の左上領域 R72UL (図 113) において、遊技者の手などが表示画面 7 a にかざされた、あるいは、接触したことを検知するためのセンサである。左上領域 R72UL に手がかざされたあるいは触れた場合、左上領域タッチセンサ 72ULa 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。左下領域タッチセンサ 72LLa は、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の左下領域 R72LL (図 113) において、遊技者の手などが表示画面 7 a にかざされた、あるいは、接触したことを検知するためのセンサである。左下領域 R72LL に手がかざされたあるいは触れた場合、左下領域タッチセンサ 72LLa から、中継基板 108 を介してサブ制御基板 90 にスイッチ信号が出力される。なお、スイッチ信号は、手がかざされている状態、あるいは、接触している状態が開始されてから終了するまでの

間、連続的に送信されるものとする。

【0978】

上述のように、表示画面7aにおいて右上領域R72UR、右下領域R72LR、左上領域R72UL、左下領域R72LLにそれぞれ異なるタッチセンサを設けることにより、例えば、表示画面7aの右上領域R72URあるいは右下領域R72LRに手をかざし表示画面7aと平行に、右から左に手を滑らせる動作、あるいは、表示画面7aの左上領域R72ULあるいは左下領域R72LLに手をかざし表示画面7aと平行に、左から右に手を滑らせる動作（以下では、スワイプ動作と呼ぶこととする。）を検知することが可能となる。また、例えば、表示画面7aの右上領域R72URあるいは左上領域R72UL、に手をかざし表示画面7aと平行に、上から下へのスワイプ動作、あるいは、表示画面7aの右下領域R72LRあるいは左下領域R72LLに手をかざし表示画面7aと平行に、下から上へのスワイプ動作を検知することも可能となる。加えて、表示画面7aの右上領域R72URから左下領域R72LLへのスワイプ動作など、斜め方向のスワイプ動作も検知可能となる。なお、他の構成については、図4において説明した内容と同様のため、説明は省略する。また、上述したタッチセンサによるスワイプ動作の検知について、例えば、静電センサを用いると、表示画面7aに静電センサを取り付け、遊技者の手が表示画面7aにおいて接触した後、移動を開始した位置及び移動を終了した位置を検知し、移動を開始した位置と移動を終了した位置との比較から、手がかざされた後のスワイプ動作とその方向が検知できる。また、スワイプ動作の前後において、複数領域にまたがって手がかざされていた場合、各領域において手がかざされていた面積等を算出し、その値を比較することで、移動したことを検知してもよい。

10

20

【0979】

以下で説明するタッチセンサ連動演出C、Dは、演出制御用マイコン91が決定する演出パターンとしては、同一の演出パターンである。しかし、この演出中において、スワイプ動作がどの方向に向かって実行されたかに応じて、タッチセンサ連動演出Cが実行されるか、タッチセンサ連動演出Dが実行されるかが異なるように構成されているものとする。

【0980】

〔タッチセンサ連動演出C〕

図114は、タッチセンサ連動演出Cを説明するための図である。タッチセンサ連動演出Cは、変動演出中において、遊技者が表示画面7aを右から左へ、あるいは、左から右へ、水平方向にスワイプ動作がなされると、その方向に応じて、キャラ画像を含む画像がカットインすることで、当該変動演出が当たりであることを示唆する演出である。スワイプ動作が右から左へ水平方向になされた場合は、画像がカットインする方向が右から左へ向かう方向となる以外に、タッチセンサ連動演出Cとの差異がないため、ここでの説明は省略する。なお、スワイプ動作が右から左へ水平方向になされた場合の演出内容が、スワイプ動作が左から右へ水平方向になされた場合の演出内容と異なるようにしてもよい。まず、タッチセンサ連動演出Cについて、タッチセンサ連動演出Cが実行される変動演出の開始時点から説明を始める。

30

【0981】

まず、図114（A）に示すように、変動演出が開始される。ここでは、演出図柄8L、8C、8Rが高速変動している。なお、この変動演出の契機となった特図抽選の結果は当たりであったものとし、さらに、変動演出パターンにタッチセンサ連動演出Cが選択されたものとする。また、保留アイコン9A、9B、当該変動アイコン9Cは表示されていないが、表示されていてもよい。

40

【0982】

装飾図柄8L、8C、8Rは、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rと、を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（特図変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。ここでの特別図柄とは、第1特別図柄と第2特別図柄のいずれであってもよい。左装飾図柄8Lと、中装

50

飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、それぞれ、表示画面 7 a の上方から下方にわたって表示され、低速の変動表示時には、複数の数字図柄が縦に並んで表示される。ここでは、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、および右装飾図柄 8 R の各図柄配列は表示画面 7 a の下から上に向かって「1 2 3 4 5 6 7 8 9」の順番に並んでいる。左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、変動表示時に、表示画面 7 a の上から下に向かって移動する。よって、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R の 3 つの図柄配列は、それぞれ、「1 2 3 4 5 6 7 8 9」を表す装飾図柄が変動方向（上下方向）に沿って並んでいる。左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、図 1 1 4 (A) に示す高速の変動表示時には、各図柄が視認困難になり、高速で移動していることを表す縦線が視認可能になる。一方、図 1 1 4 (B) における左装飾図柄 8 L のような、低速の変動表示時には、各図柄配列において複数の数字図柄が縦に並んで視認可能に表示され表示画面 7 a の上端からフレームインして下方に移動し、表示画面 7 a の下端からフレームアウトする。また、停止表示された図柄列では、一つの数字図柄のみが表示され上下で連続する他の数字図柄の表示が消える。なお、停止表示時に、他の数字図柄の表示が消えずそのまま表示されていてもよい。

10

20

30

40

50

【0983】

また、このとき、遊技者が、表示画面 7 a の左上領域 R 7 2 U L 及び左下領域 R 7 2 L L の少なくともいずれか一方に手をかざし、その後、水平方向に、右上領域 R 7 2 U R あるいは右下領域 R 7 2 L R まで、表示画面 7 a と平行にスワイプ動作をなし、この動作を左上領域タッチセンサ 7 2 U L a、左下領域タッチセンサ 7 2 L L a の少なくともいずれか一方、及び、右上領域タッチセンサ 7 2 U R a あるいは右下領域タッチセンサ 7 2 L R a が検知したものとする。なお、この動作の検知は、例えば、右上領域タッチセンサ 7 2 U R a が表示画面 7 a に手がかざされたことを検知し、次に、右上領域タッチセンサ 7 2 U R a が手をかざされていると検知できなくなり、その後、左上領域タッチセンサ 7 2 U L a が検知する、という順に送信されたスイッチ信号を演出制御用マイコン 9 1 が受信したことに基づいて検知可能である。なお、図 1 1 4 (A) において、スワイプ動作をすることによって画像が移動表示されることは示唆されていないが、示唆してもよい。また、スワイプ動作を促す表示を実行してもよい。

【0984】

次に、図 1 1 4 (B) に示すように、キャラクタ画像 M C が、表示画面 7 a の左側からフレームインする。スワイプ動作が左から右へ方向になされたため、キャラクタ画像 M C は表示画面 7 a の左側からフレームインした。装飾図柄 8 L、8 C、8 R の左装飾図柄 8 L は、順番に減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、各図柄列において、縦に並んだ複数の数字図柄が視認可能になる。一方、中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R は、高速変動表示が維持されており、数字図柄が視認困難になっている。また、この例では、キャラクタ画像 M C は、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の奥側に表示されているため、キャラクタ画像 M C が表示されたことにより、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が視認困難となっていないが、キャラクタ画像 M C を装飾図柄 8 L、8 C、8 R の手前側に表示することで、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の少なくとも一部分を視認困難となるようにしてもよい。

【0985】

次に、図 1 1 4 (C) に示すように、表示画面 7 a の左側からフレームインしたキャラクタ画像 M C が表示画面 7 a の左から右へ移動し、表示画面 7 a の中央部に達する。また、左装飾図柄 8 L では「3」を表す数字図柄が停止表示される。右装飾図柄 8 R は、減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、各図柄列において、縦に並んだ複数の数字図柄が視認可能になっている。一方、中装飾図柄 8 C は、高速変動表示が維持されており、数字図柄が視認困難になっている。

【0986】

次に、図 1 1 4 (D) に示すように、表示画面 7 a の左側からフレームインしたキャラクタ画像 M C が表示画面 7 a の左から右へさらに移動し、表示画面 7 a の右側からフレームアウトする。また、左装飾図柄 8 L 及び右装飾図柄 8 R では「3」を表す数字図柄が停

止表示される。中装飾図柄 8 C は、減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、各図柄列において、縦に並んだ複数の数字図柄が視認可能になっている。

【0987】

次に、図 114 (E) に示すように、図 114 (D) において停止表示されていた左装飾図柄 8 L 及び右装飾図柄 8 R が再度変動を開始する。ここでは、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がすべて高速変動となった後、減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、各図柄列において、縦に並んだ複数の数字図柄が視認可能になったものとする。

【0988】

次に、図 114 (F) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が当たり態様で停止する。ここでは、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R のすべてにおいて、「3」を表す数字図柄が停止している。これにより、当該変動演出が当たりであることが遊技者に報知された。また、スワイプ動作によってフレームインした画像によってすべての装飾図柄が再度変動した後当たり態様で停止したため、遊技者が自身の手で当たりを獲得したという高揚感を抱く可能性が高くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0989】

次に、図 114 (G) に示すように、当たり遊技のオープニング演出が開始される。ここでは、「大当たり!!!」というメッセージ画像 OM が表示されている。この後、当たり遊技が実行される。

以上が、タッチセンサ連動演出 C、すなわち、変動演出の契機となった特図抽選の結果が当たりであって、変動演出の内容にタッチセンサ連動演出が選択され、スワイプ動作が表示画面 7 a の左から右に向かって行われた場合の演出例である。なお、結果がハズレである特図抽選を契機とした変動演出において、タッチセンサ連動演出 C が実行されてもよい。

【0990】

〔タッチセンサ連動演出 D〕

図 115 は、タッチセンサ連動演出 D を説明するための図である。タッチセンサ連動演出 D は、変動演出中において、遊技者が表示画面 7 a を上から下へ、あるいは、下から上へ、鉛直方向にスワイプ動作がなされると、その方向に応じて、複数の同一画像がフレームインすることで、当該変動演出が当たりであることを示唆する演出である。なお、スワイプ動作が上から下へ鉛直方向になされた場合は、画像がカットインする方向が上から下へ向かう方向となる以外に、タッチセンサ連動演出 D との差異がないため、ここでの説明は省略する。しかし、スワイプ動作が上から下へ鉛直方向になされた場合の演出内容が、スワイプ動作が下から上へ鉛直方向になされた場合の演出内容と異なるようにしてもよい。タッチセンサ連動演出 D について、タッチセンサ連動演出 D が実行される変動演出の開始時点から説明を始める。

【0991】

まず、図 115 (A) に示すように、変動演出が開始される。ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動している。なお、この変動演出の契機となった特図抽選の結果は当たりであったものとし、さらに、変動演出パターンにタッチセンサ連動演出 C が選択されたものとする。また、保留アイコン 9 A、9 B、当該変動アイコン 9 C は表示されていないが、表示されていてもよい。

【0992】

装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R と、を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（特図変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。ここでの特別図柄とは、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄のいずれであってもよい。左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、それぞれ、表示画面 7 a の上方から下方にわたって表示され、低速の変動表示時には、複数の数字図柄が縦に並んで表示される。ここでは、左

装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、および右装飾図柄 8 R の各図柄配列は表示画面 7 a の下から上に向かって「1 2 3 4 5 6 7 8 9」の順番に並んでいる。左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、変動表示時に、表示画面 7 a の上から下に向かって移動する。よって、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R の 3 つの図柄配列は、それぞれ、「1 2 3 4 5 6 7 8 9」を表す装飾図柄が変動方向（上下方向）に沿って並んでいる。左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、図 1 1 5（A）に示す高速の変動表示時には、各図柄が視認困難になり、高速で移動していることを表す縦線が視認可能になる。一方、図 1 1 5（B）における左装飾図柄 8 L のような、低速の変動表示時には、各図柄配列において複数の数字図柄が縦に並んで視認可能に表示され表示画面 7 a の上端からフレームインして下方に移動し、表示画面 7 a の下端からフレームアウトする。また、停止表示された図柄列では、一つの数字図柄のみが表示され上下で連続する他の数字図柄の表示が消える。なお、停止表示時に、他の数字図柄の表示が消えずそのまま表示されていてもよい。

10

【0993】

また、このとき、遊技者が、表示画面 7 a の左下領域 R 7 2 L L に手をかざし、その後、水平方向に、左上領域 R 7 2 U L まで、表示画面 7 a と平行にスワイプ動作をなし、この動作を左上領域タッチセンサ 7 2 U L a、左下領域タッチセンサ 7 2 L L a が検知したものとする。なお、この動作の検知は、例えば、左下領域タッチセンサ 7 2 L L a が表示画面 7 a に手がかざされたことを検知し、次に、左下領域タッチセンサ 7 2 L L a が手をかざされていると検知できなくなり、その後、左上領域タッチセンサ 7 2 U L a が検知する、という順に送信されたスイッチ信号を演出制御用マイコン 9 1 が受信したことに基づいて検知可能である。また、このスワイプ動作は、表示画面 7 a の右下領域 R 7 2 L R から右上領域 R 7 2 U R まで鉛直方向に行われたものでもよく、右下領域タッチセンサ 7 2 L R a と左下領域タッチセンサ 7 2 L L a の両方が検知可能な領域から、右上領域タッチセンサ 7 2 U R a と左上領域タッチセンサ 7 2 U L a の両方が検知可能な領域へのスワイプ動作でもよい。なお、図 1 1 5（A）において、スワイプ動作をすることによって画像が移動表示されることは示唆されていないが、示唆してもよい。また、スワイプ動作を促す表示を実行してもよい。

20

【0994】

次に、図 1 1 5（B）に示すように、複数のキャラクタ画像 K G が、表示画面 7 a の下側からフレームインする。スワイプ動作が下から上へ方向になされたため、複数のキャラクタ画像 K G は表示画面 7 a の下側からフレームインした。装飾図柄 8 L、8 C、8 R の左装飾図柄 8 L は、順番に減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、各図柄列において、縦に並んだ複数の数字図柄が視認可能になる。一方、中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R は、高速変動表示が維持されており、数字図柄が視認困難になっている。また、この例では、すべてのキャラクタ画像 K G は、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の奥側に表示されているため、キャラクタ画像 K G が表示されたことにより、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が視認困難となっていないが、少なくとも一つのキャラクタ画像 K G を装飾図柄 8 L、8 C、8 R の手前側に表示することで、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の少なくとも一部分を視認困難となるようにしてもよい。

30

40

【0995】

次に、図 1 1 5（C）に示すように、表示画面 7 a の下側からフレームインした複数のキャラクタ画像 K G が表示画面 7 a の下から上へ移動し、さらに複数のキャラクタ画像 K G が新たにフレームインすることで、表示画面 7 a を覆うように表示される。また、左装飾図柄 8 L では「3」を表す数字図柄が停止表示される。右装飾図柄 8 R は、減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、各図柄列において、縦に並んだ複数の数字図柄が視認可能になっている。一方、中装飾図柄 8 C は、高速変動表示が維持されており、数字図柄が視認困難になっている。

【0996】

次に、図 1 1 5（D）に示すように、表示画面 7 a の下側からフレームインしたキャラ

50

クタ画像 K G が表示画面 7 a の下から上へ移動する。ここでは、新たなキャラクタ画像 K G がフレームインしなくなり、表示画面 7 a の上側からフレームアウトするように流れていく。また、左装飾図柄 8 L 及び右装飾図柄 8 R では「3」を表す数字図柄が停止表示される。中装飾図柄 8 C は、減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、各図柄列において、縦に並んだ複数の数字図柄が視認可能になっている。

【0997】

次に、図 115 (E) に示すように、図 115 (D) において停止表示されていた左装飾図柄 8 L 及び右装飾図柄 8 R が再度変動を開始する。ここでは、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がすべて高速変動となった後、減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、各図柄列において、縦に並んだ複数の数字図柄が視認可能になっている。

10

【0998】

次に、図 115 (F) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が当たり態様で停止する。ここでは、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R のすべてにおいて、「3」を表す数字図柄が停止している。これにより、当該変動演出が当たりであることが遊技者に報知された。また、スワイプ動作によってフレームインした画像によってすべての装飾図柄が再度変動した後当たり態様で停止したため、遊技者が自身の手で当たりを獲得したという高揚感を抱く可能性が高くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0999】

20

次に、図 115 (G) に示すように、当たり遊技のオープニング演出が開始される。ここでは、「大当たり!!!」というメッセージ画像 OM が表示されている。この後、当たり遊技が実行される。

以上が、タッチセンサ連動演出 D、すなわち、変動演出の契機となった特図抽選の結果が当たりであって、変動演出の内容にタッチセンサ連動演出が選択され、スワイプ動作が表示画面 7 a の下から上に向かって行われた場合の演出例である。なお、結果がハズレである特図抽選を契機とした変動演出において、タッチセンサ連動演出 D を実行してもよい。

【1000】

〔タッチセンサ連動演出 E〕

30

タッチセンサ連動演出 E について、図 116、図 117 を用いて説明する。図 116 は、通常態様の群演出を説明するための図である。群演出とは、複数のキャラクタ画像が移動表示されることで、当該変動演出が当たりであることを示唆する演出として予め特定されている演出である。図 117 は、タッチセンサ連動演出 E を説明するための図である。タッチセンサ連動演出 E は、上述した群演出と連動した演出であり、変動演出中において、遊技者が表示画面 7 a を群演出における複数のキャラクタ画像が移動する方向に沿ってスワイプ動作をなすことで、移動表示されるキャラクタ画像の数が増加し、当該変動演出の当たり期待度がより高いことを示唆する演出である。タッチセンサ連動演出 E について、タッチセンサ連動演出が実行される変動演出の開始時点から説明を始める。なお、図 116 に示す通常態様の群演出例と、図 117 に示すタッチセンサ連動演出 E について、対比関係をわかりやすくするため、時系列を合わせて、同時に説明する。

40

【1001】

まず、図 116 (A) 及び図 117 (A) に示すように、変動演出が開始される。ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動している。なお、この変動演出の契機となった特図抽選の結果は当たりであったものとする。また、保留アイコン 9 A、9 B、当該変動アイコン 9 C は表示されていないが、表示されていてもよい。

【1002】

装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R と、を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（特図変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。ここでの特別図

50

柄とは、第1特別図柄と第2特別図柄のいずれであってもよい。左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは、それぞれ、表示画面7aの上方から下方にわたって表示され、低速の変動表示時には、複数の数字図柄が縦に並んで表示される。ここでは、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、および右装飾図柄8Rの各図柄配列は表示画面7aの下から上に向かって「123456789」の順番に並んでいる。左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは、変動表示時に、表示画面7aの上から下に向かって移動する。よって、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rの3つの図柄配列は、それぞれ、「123456789」を表す装飾図柄が変動方向（上下方向）に沿って並んでいる。左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは、図116（A）及び図117（A）に示す高速の変動表示時には、各図柄が視認困難になり、高速で移動していることを表す縦線が視認可能になる。一方、図116（B）及び図117（B）における左装飾図柄8Lのような、低速の変動表示時には、各図柄配列において複数の数字図柄が縦に並んで視認可能に表示され表示画面7aの上端からフレームインして下方に移動し、表示画面7aの下端からフレームアウトする。また、停止表示された図柄列では、一つの数字図柄のみが表示され上下で連続する他の数字図柄の表示が消える。なお、停止表示時に、他の数字図柄の表示が消えずそのまま表示されていてもよい。

10

【1003】

次に、図117（B）に示すように、複数のキャラクタ画像KGが、表示画面7aの左下側からフレームインする。装飾図柄8L、8C、8Rの左装飾図柄8Lは、順番に減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、各図柄列において、縦に並んだ複数の数字図柄が視認可能になる。一方、中装飾図柄8Cと右装飾図柄8Rは、高速変動表示が維持されており、数字図柄が視認困難になっている。また、この例では、すべてのキャラクタ画像KGは、装飾図柄8L、8C、8Rの奥側に表示されているため、キャラクタ画像KGが表示されたことにより、装飾図柄8L、8C、8Rが視認困難となっていないが、少なくとも一つのキャラクタ画像KGを装飾図柄8L、8C、8Rの手前側に表示することで、装飾図柄8L、8C、8Rの少なくとも一部分を視認困難となるようにしてもよい。

20

【1004】

また、図117に示すタッチセンサ連動演出Eでは、図117（B）に示す時点において、遊技者が、表示画面7aの左下領域R72LLに手をかざし、その後、右上領域R72URまで、表示画面7aと平行にスワイプ動作をなし、この動作を右上領域タッチセンサ72URa、左下領域タッチセンサ72LLaが検知したものとする。なお、この動作の検知は、例えば、左下領域タッチセンサ72LLaが表示画面7aに手がかざされたことを検知し、次に、左下領域タッチセンサ72LLaが手をかざされていると検知できなくなり、その後、右上領域タッチセンサ72URaが検知する、という順に送信されたスイッチ信号を演出制御用マイコン91が受信したことに基づいて検知可能である。なお、図116（B）及び図117（B）において、スワイプ動作をすることによって画像が移動表示されることは示唆されていないが、示唆してもよい。また、スワイプ動作を促す表示を実行してもよい。

30

【1005】

次に、図116（C）及び図117（C）に示すように、表示画面7aの下側からフレームインした複数のキャラクタ画像KGが表示画面7aの下から上へ移動し、さらに複数のキャラクタ画像KGが新たにフレームインすることで、表示画面7aを覆うように表示される。ここで、図117（C）において表示されているキャラクタ画像KGの数は、図116（C）において表示されているキャラクタ画像KGの数よりも多くなっている。これは、上述のスワイプ動作が検知されたことによるものである。また、左装飾図柄8Lでは「3」を表す数字図柄が停止表示される。右装飾図柄8Rは、減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、各図柄列において、縦に並んだ複数の数字図柄が視認可能になっている。一方、中装飾図柄8Cは、高速変動表示が維持されており、数字図柄が視認困難になっている。

40

【1006】

50

次に、図 1 1 6 (D) 及び図 1 1 7 (D) に示すように、表示画面 7 a の下側からフレームインしたキャラクタ画像 K G が表示画面 7 a の下から上へ移動し、新たなキャラクタ画像 K G がフレームインしなくなったことにより、表示画面 7 a の上側からフレームアウトするように流れていく。ここでも、図 1 1 7 (C) において表示されているキャラクタ画像 K G の数は、図 1 1 6 (C) において表示されているキャラクタ画像 K G の数よりも多くなっている。また、群演出において、群を成す画像の数量が増加することは、当該変動演出が当たりである期待度が増加したことを意味し、すなわち、スワイプ動作によって演出内容が昇格したこととなる。したがって、スワイプ動作によってフレームインした画像の数が増加したため、遊技者が自身の手で当たり期待度を高めたという高揚感を抱く可能性が高くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

【1 0 0 7】

また、左装飾図柄 8 L 及び右装飾図柄 8 R では「3」を表す数字図柄が停止表示される。中装飾図柄 8 C は、減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、各図柄列において、縦に並んだ複数の数字図柄が視認可能になっている。

【1 0 0 8】

次に、図 1 1 6 (E) 及び図 1 1 7 (E) に示すように、左装飾図柄 8 L 及び右装飾図柄 8 R が再度変動を開始し、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がすべて高速変動となった後、減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、各図柄列において、縦に並んだ複数の数字図柄が視認可能になっている。

【1 0 0 9】

20

次に、図 1 1 6 (F) 及び図 1 1 7 (F) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が当たり態様で停止する。ここでは、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R のすべてにおいて、「3」を表す数字図柄が停止している。これにより、当該変動演出が当たりであることが遊技者に報知された。

【1 0 1 0】

次に、図 1 1 6 (G) 及び図 1 1 7 (G) に示すように、当たり遊技のオープニング演出が開始される。ここでは、「大当たり!!!」というメッセージ画像 O M が表示されている。この後、当たり遊技が実行される。

以上が、通常態様の群演出及びタッチセンサ連動演出 E の演出例である。

【1 0 1 1】

30

以上より、遊技機 1 は、上述した構成とすることで、いずれかのタッチセンサがスワイプ動作を検知することにより、タッチセンサ連動演出 A ~ E を実行可能である。また、スワイプ動作の検知は、表示画面 7 a の複数領域のうちの一つの領域において手がかざされたことを検知した後、他の領域において手がかざされたことを検知することによって、検知可能である。また、タッチセンサ連動演出 B において、検知されたスワイプ動作の方向に応じて、キャラクタ画像 K C を含む画像の移動方向を変化させることが可能である。また、変動演出中において検知されたスワイプ動作の方向に応じて、タッチセンサ連動演出 C、D のいずれを実行するかを変化させることが可能である。また、群演出中において検知されたスワイプ動作の方向に応じて、移動表示される画像の数量を増加させ、昇格を示唆することが可能である。

40

【1 0 1 2】

〔効果例〕

以下に、本実施形態の効果例を示す。

〔効果 1〕

上記実施形態の遊技機 1 において、演出制御用マイコン 9 1 は、右領域タッチセンサ 7 2 R a 及び左領域タッチセンサ 7 2 L a によって手の位置の変化が検知された場合、タッチセンサ連動演出 A、B を実行可能な構成、あるいは、右上領域タッチセンサ 7 2 U R a、右下領域タッチセンサ 7 2 L R a、左上領域タッチセンサ 7 2 U L a、左下領域タッチセンサ 7 2 L L a によって手の位置の変化が検知された場合、タッチセンサ連動演出 C、D を実行可能な構成となっていた。この構成によれば、これまでにない斬新な演出によ

50

て遊技者を楽しませら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。

【1013】

〔効果2〕

上記実施形態の遊技機1では、領域タッチセンサ72Ra及び左領域タッチセンサ72Laが、表示画面7a上の2つの領域（右領域R72R及び左領域R72L）ごとに手がかざされたか否かを検知可能であり、右領域R72R及び左領域R72Lのうちの一方の領域において手がかざされたことを検知した後、他方の領域において手がかざされたことを検知することによって、スワイプ動作を検知する構成、あるいは、右上領域タッチセンサ72URa、右下領域タッチセンサ72LRa、左上領域タッチセンサ72ULa、左下領域タッチセンサ72LLaが、表示画面7a上の4つの領域（右上領域R72UR、右下領域R72LR、左上領域R72UL、左下領域R72LL）に手がかざされたか否かを検知可能であり、右上領域R72UR、右下領域R72LR、左上領域R72UL、左下領域R72LLのうちの一つの領域において手がかざされたことを検知した後、他の領域において手がかざされたことを検知することによって、スワイプ動作を検知する構成となっていた（図105、106、112、113）。この構成によれば、遊技者の動作を検知可能となり、その動作に基づいたこれまでにない斬新な演出によって遊技者を楽しませら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。

10

【1014】

〔効果3〕

上記実施形態の遊技機1において、演出制御用マイコン91は、領域タッチセンサ72Ra及び左領域タッチセンサ72Laが検知したスワイプ動作の方向に応じて、タッチセンサ連動演出Bにおいてキャラクタ画像KCが移動表示される方向を変化させる構成となっていた（図109、111）。この構成によれば、遊技者の動作に基づいたこれまでにない斬新な演出によって遊技者を楽しませら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。

20

【1015】

〔効果4〕

上記実施形態の遊技機1において、演出制御用マイコン91は、右上領域タッチセンサ72URa、右下領域タッチセンサ72LRa、左上領域タッチセンサ72ULa、左下領域タッチセンサ72LLaが検知したスワイプ動作の方向に応じて、タッチセンサ連動演出C、タッチセンサ連動演出Dのいずれを実行するかを決定する構成となっていた（図114、115）。この構成によれば、遊技者の動作に基づいたこれまでにない斬新な演出によって遊技者を楽しませら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。

30

【1016】

〔効果5〕

上記実施形態の遊技機1において、演出制御用マイコン91は、変動中において、当該変動後に当たりとなる期待度が高いことを示唆する演出として予め特定されている演出である群演出を実行可能であり、群演出中において右上領域タッチセンサ72URa、右下領域タッチセンサ72LRa、左上領域タッチセンサ72ULa、左下領域タッチセンサ72LLaによってスワイプ動作が検知された場合、群演出において移動表示されるキャラクタ画像KGの数量が増加することによって、変動後に当たりとなる期待度が上昇したことを示唆するタッチセンサ連動演出Eを実行可能な構成となっていた（図116、117）。この構成によれば、遊技者の動作に基づいたこれまでにない斬新な演出によって遊技者を楽しませら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。

40

【1017】

〔変形例〕

本実施形態の変形例を示す。

〔変形例1〕

上記実施形態では、表示画面7aに手がかざされた、あるいは、接触したことを検知す

50

るタッチセンサで検出した動作に応じて、演出の表示態様や内容を変化させることが可能な構成となっていた。これに加え、または、代え、例えば、ハンドル 60 や、セレクトボタン 68 など、他の操作手段に対する操作の内容に応じて、演出の表示態様や内容を変化させる構成としてもよい。

【1018】

〔変形例 2〕

タッチセンサの種類、数や配置は任意に変更してもよい。

【1019】

〔変形例 3〕

上記実施形態におけるタッチセンサ連動演出 B～E では、タッチセンサが検出したスワイプ動作の方向に応じて画像が移動表示されていた。これに対し、画像が移動表示されない演出において、タッチセンサが動作を検出したことによる新たな画像の移動を伴わない表示等を実行してもよい。

10

【1020】

〔変形例 4〕

上記実施形態におけるタッチセンサ連動演出 A～E において、推奨されるスワイプ動作の方向は適宜変更してもよい。

【1021】

〔変形例 5〕

上記実施形態におけるタッチセンサ連動演出 B～E では、タッチセンサが検出したスワイプ動作の方向に応じて、それぞれの演出の表示態様（画像の移動方向など）が変化するように構成されていた。これに対し、例えば、ストーリーが表示される演出において、スワイプ動作の方向に応じて、その後のストーリーの内容などが変化するようにしてもよい。また、例えば、タッチセンサが検出したスワイプ動作に追従して、画像が複数回にわたって移動表示されるようにしてもよい。

20

【1022】

〔変形例 6〕

上記実施形態におけるタッチセンサ連動演出 B～E では、画像が移動表示されることで当該変動演出の当たり期待度を示唆する演出が実行されていた。これに対し、例えば、スワイプ動作を検知したことにより、保留画像の表示態様が変化する演出などの先読み演出を実行し、当該変動より後に実行される変動演出の結果が当たりであることを示唆してもよい。また、例えば、変動演出の結果が当たりと確定した後に、スワイプ動作が検知されると、当たり種別がより有利な当たりとなることを示唆する昇格演出などを実行してもよい。また、例えば、いずれかの装飾図柄が仮停止した後、スワイプ動作が検知されると、再度変動を開始させる疑似連演出を実行してもよい。

30

【1023】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

〔態様 B 6-1〕

表示画面と、

特定の演出を含む複数種類の演出を表示可能な演出実行手段と、

前記表示画面にかざされた遊技者の手の位置の変化を検知可能な検知手段と、を備える遊技機であって、

40

前記演出実行手段は、

前記検知手段が手の位置の変化を検知した場合、前記特定の演出を実行可能な、ことを特徴とする遊技機。

【1024】

〔態様 B 6-2〕

態様 B 6-1 に記載の遊技機であって、

前記検知手段は、前記表示画面上の複数の領域ごとに手がかざされたか否かを検知可能

50

であり、前記複数の領域のうちの一つの領域において手がかざされたことを検知した後、他の領域において手がかざされたことを検知することによって、前記手の位置の変化を検知する、

ことを特徴とする遊技機。

【1025】

〔態様B6-3〕

態様B6-1または態様B6-2に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記検知手段が検知した前記手の位置の変化の方向に応じて、前記特定の演出において所定画像が移動表示される方向を変化させる、

ことを特徴とする遊技機。

【1026】

〔態様B6-4〕

態様B6-1または態様B6-2に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記検知手段が検知した前記手の位置の変化の方向に応じて、前記特定の演出の内容を変化させる、

ことを特徴とする遊技機。

【1027】

〔態様B6-5〕

態様B6-1または態様B6-2に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

変動中において、前記変動後に当たりとなる期待度が高いことを示唆する演出として予め特定されている示唆演出を実行可能であり、

前記示唆演出中において、

前記検知手段が前記手の位置の変化を検知した場合、前記変動後に当たりとなる期待度が上昇する昇格表示を実行し、

前記検知手段が前記手の位置の変化を検知しなかった場合、前記昇格表示を実行しない、

ことを特徴とする遊技機。

【1028】

以下に図118～図121を用いて、非滞在モードの強調表示について説明する。この非滞在モードの強調表示は、滞在中でない演出モードにおける変動演出において、当該変動演出後の停止図柄が当たり図柄となる期待度が高い演出である高信頼度演出が実行された場合に実行される表示である。すなわち、画像制御用マイコン101がサブ制御基板90から受信したコマンドを解析し、非滞在モードの強調表示を実行する指示が含まれていると、ROM103から対応する画像データを読み出して画像表示装置7の表示画面7aや、サブ表示画面64に画像を表示させる。

【1029】

まず、非滞在モードの強調表示を実施するにあたって、遊技機1は複数種類の演出モードのうちから一つを選択して実行可能である。演出モードが切り替えられると、演出において表示される画像の内容などの表示態様のみが異なるようになっている。なお、演出モードを切り替えることによって、大当たり確率や、基幹演出パターン、変動時間などのパラメータは変更されない。この遊技機1では、演出モードとして、「鋼モード」、「河モード」、「雷モード」の3種類の演出モードのうちから、1つを任意に選択できるものとする。「鋼モード」、「河モード」、「雷モード」は、後述する高信頼度演出以外の演出は、表示態様が異なるが、同様のパターンの演出が選択され実行される。この選択された演出モードを「滞在モード」、選択されなかった演出モードを「非滞在モード」と呼ぶこととする。例えば、「鋼モード」を選択した場合、「滞在モード」は「鋼モード」となり、「河モード」、「雷モード」は「非滞在モード」となる。

【1030】

また、演出モードの選択は、セレクトボタン68の「左」あるいは「右」を押圧することで可能であるものとし、セレクトボタン68の「右」を押すごとに、「鋼モード」、「河モード」、「雷モード」、「鋼モード」、・・・と演出モードが切り替えられるものとする。さらに、セレクトボタン68の「左」を押した場合は、「右」を押したときと逆の順に切り替えられるものとする。なお、これ以外の演出モードを搭載してもよいし、遊技者の操作に依らず、自動的に演出モードが切り替えられるようにしてもよい。

【1031】

次に、高信頼度演出とは、変動演出中において実行される演出の1種であり、当該変動演出後の装飾図柄が当たり図柄で停止する期待度が高い演出であることが予め特定されている演出である。この遊技機1では、高信頼度演出として、複数の画像が変動演出中に移動表示される群演出と、変動演出中に突然画像が表示画面7aの全体に表示されるカットイン演出と、変動演出中において突然表示されている画像のすべての変化や移動、変動が停止するフリーズ演出とを、実行可能であるものとする。なお、これ以外の高信頼度演出を実行可能としてもよい。

10

【1032】

次に、この高信頼度演出の実行に関わる演出制御用マイコン91の構成について説明する。なお、上述した構成と異なる構成のみ説明する。まず、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、のほかに、高信頼度演出パターン決定テーブルT55が格納されている。高信頼度演出パターン決定テーブルT55について、詳細は後述する。また、演出制御用マイコン91は、サブ制御メイン処理（図35）において、変動演出開始処理に代えて変動演出開始処理Aを実行する。変動演出開始処理Aの詳細は以下のとおりである。

20

【1033】

〔変動演出開始処理A〕

図118は、変動演出開始処理Aのフローチャートである。変動演出開始処理A（ステップS4460A）は、演出制御用マイコン91が、受信コマンド解析処理（図37）におけるステップS4460の変動演出開始処理に代えて実行するステップである。ここでは、変動演出開始処理Aにおける、変動演出開始処理（図41）と異なる点のみを説明する。

30

【1034】

変動演出開始処理Aでは、変動演出開始処理において実行するステップに加えて、高信頼度演出パターン決定処理を実行する（ステップS5017）。実行タイミングは、カウント演出パターン決定処理（ステップS5016）の後、変動演出開始コマンド（ステップS5020）の前である。高信頼度演出パターン決定処理は、変動演出中に当該変動演出の契機となった特図抽選が当たりであることの期待度を示唆する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、高信頼度演出のカウンタの値を取得し、取得した乱数値と、サブROM93に記憶されている高信頼度演出パターン決定テーブルT55を参照してチャンスアップ演出パターンを決定する。以上が、変動演出開始処理Aにおける、変動演出開始処理（図41）との相違点である。

40

【1035】

図119は、高信頼度演出パターン決定テーブルT55を説明するための図である。ここでは、高信頼度演出パターン決定テーブルT55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119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高信頼度演出パターンを示している。なお、高信頼度演出パターン決定テーブルT55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高信頼度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。

50

【1036】

図119より、例えば、特図抽選の結果が大当たりであって、高信頼度演出乱数値が「0～12」のときであって、リーチ演出種別が「SP1」である場合、「鋼モード」では、高信頼度演出パターンHA1が選択され、「河モード」、「雷モード」では、高信頼度演出は実行されない。他の場合も同様に、いずれか1つの演出モードでのみ、高信頼度演出が実行されるようになっている。なお、複数の演出モードにおいて、同時に高信頼度演出が実行されてもよい。上述した3種の高信頼度演出のうち、群演出が高信頼度演出パターンHA1に、カットイン演出が高信頼度演出パターンHA2に、フリーズ演出が高信頼度演出パターンHA3に、それぞれ該当するものとする。

【1037】

また、特図抽選の結果が「大当たり」である場合、高信頼度演出乱数値が「0～38」であると、すなわち、39／128の確率で、いずれかの演出モードにおいて、高信頼度演出が実行される。これに対し、特図抽選の結果が「ハズレ」である場合、「リーチ有りハズレ」であり、かつ、リーチ演出種別が「SP1」、「SP2」、「SP3」のいずれかであって、かつ、高信頼度演出乱数値が「0～8」のとき（9／128の確率）に限り、高信頼度演出が実行される。すなわち、変動演出中に高信頼度演出が実行された場合、当該変動演出の結果が当たりである確率は80%以上となる。このことから、「高信頼度演出」と呼ぶ。

【1038】

加えて、非滞在モードの強調表示を実行するにあたって、非滞在モードにおける演出が、表示画面7aあるいはサブ表示画面64において表示されているものとする。したがって、演出制御用マイコン91は、滞在モード及び非滞在モード全ての演出パターンを決定し、滞在モードの演出は表示画面7aの全体に、非滞在モードの演出は表示画面7aの所定の領域、あるいは、サブ表示画面64に、表示している。同時に3つの演出モードにおける演出を表示するため、変動時間をはじめとした、遊技制御用マイコン81が決定するパラメータは、演出モードに依らず、同一のものが選ばれるようになっている。したがって、それぞれ1つが選択された各種パラメータに基づいて、演出制御用マイコン91が、各演出モードにおける演出内容を決定することとなる。

【1039】

以上が、高信頼度演出を実行する場合の演出制御用マイコン91の構成における、図4に示す演出制御用マイコン91と異なる点の説明である。

以下では、図120、図121を用いて、非滞在モードにおいて高信頼度演出が実行された場合に実行される、非滞在モードの強調表示の例について説明する。

【1040】

〔非滞在モード強調時の表示例A〕

図120は、非滞在モード強調時の表示例Aを説明するための図である。この例では、非滞在モードは、表示画面7aの内部において表示されているものとする。「鋼モード」に滞在中に、「雷モード」において高信頼度演出である群演出が実行された場合、すなわち、基幹演出パターンに「SP2」が選ばれた場合であり、かつ、雷モードの高信頼度演出パターンに「HA1」が選択された場合の例を説明する。高信頼度演出が実行されたこととなった変動演出の開始時から説明を始める。なお、この例では、非滞在モードによる演出が表示画面7aにおける左上部分の表示領域KM1、及び、右上部分の表示領域KM2において表示されているものとする。また、各演出モードについて、同一の基幹演出パターンが選択されているため、演出モードごとの変動演出などの進行度合いは常に同一である。

【1041】

まず、図120（A）に示すように、変動演出が開始される。ここでは、演出図柄8L、8C、8Rが高速変動している。また、滞在モードが「鋼モード」であることを示す滞在モード表示IMと、「雷モード」による演出が表示されている表示領域KM1、「河モード」による演出を表示している表示領域KM2と、が表示されている。表示領域KM1

10

20

30

40

50

には、「雷モード」態様の背景画像及び装飾図柄の変動が表示されている。表示領域 K M 2 には、「河モード」態様の背景画像及び装飾図柄の変動が表示されている。なお、保留アイコン 9 A、9 B、当該変動アイコン 9 C は表示されていないが、表示されていてもよい。

【1042】

装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R と、を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（特図変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。ここでの特別図柄とは、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄のいずれであってもよい。左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、それぞれ、表示画面 7 a の上方から下方にわたって表示され、低速の変動表示時には、複数の数字図柄が縦に並んで表示される。ここでは、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、および右装飾図柄 8 R の各図柄配列は表示画面 7 a の下から上に向かって「1 2 3 4 5 6 7 8 9」の順番に並んでいる。左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、変動表示時に、表示画面 7 a の上から下に向かって移動する。よって、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R の 3 つの図柄配列は、それぞれ、「1 2 3 4 5 6 7 8 9」を表す装飾図柄が変動方向（上下方向）に沿って並んでいる。左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、図 120（A）に示す高速の変動表示時には、各図柄が視認困難になり、高速で移動していることを表す縦線が視認可能になる。一方、低速の変動表示時には、各図柄配列において複数の数字図柄が縦に並んで視認可能に表示され表示画面 7 a の上端からフレームインして下方に移動し、表示画面 7 a の下端からフレームアウトする。また、停止表示された図柄列では、一つの数字図柄のみが表示され上下で連続する他の数字図柄の表示が消える。なお、停止表示時に、他の数字図柄の表示が消えずそのまま表示されていてもよい。

【1043】

次に、図 120（B）に示すように、「雷モード」における変動演出中において、群演出が開始され、これに伴い、「雷モード」の表示領域が拡大され、拡大領域 D M 1 となっている。「鋼モード」による演出では、演出図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動している。また、滞在モードを示す滞在モード表示 I M が表示されている。さらに、左上部分の表示領域 K M 1 が拡大された表示領域である拡大表示領域 D M 1 において「雷モード」態様の演出が表示され、表示領域 K M 2 において「河モード」態様の演出が表示されている。なお、左上部分の表示領域 K M 1 が拡大されたのは、「雷モード」において、高信頼度演出の 1 種である群演出が開始されたからである。左上部分の表示領域 K M 1 が拡大される際、音や演出ボタン 6 3 の振動など、その他の方法によっても高信頼度演出が非滞在モードにおいて開始されたことを示唆してもよい。また、左上部分の表示領域 K M 1 が拡大され拡大表示領域 D M 1 となったことにより、滞在モード表示 I M 及び表示領域 K M 2 の表示画面 7 a における表示位置が変更されている。これに加え、または、代え、その他の画像（例えば、演出図柄 8 L、8 C、8 R など）の表示位置が変更されてもよい。ここで、遊技者が、左上部分の表示領域 K M 1 が拡大されたことによって、「雷モード」において高信頼度演出である群演出が開始されていることに気づき、セレクトボタン 6 8 の「左」を押圧したことにより、滞在モードが「雷モード」に切り替えられたものとして説明を続ける。

【1044】

次に、図 120（C）に示すように、滞在モードが「鋼モード」から「雷モード」に切り替えられ、表示画面 7 a の概ね全体が「雷モード」態様となった。ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動している。また、滞在モードを示す滞在モード表示 I M が表示されている。さらに、高信頼度演出の 1 種である群演出として、複数の画像 G C が表示画面 7 a の右から左へ向かう方向に移動表示されている。加えて、図 120（A）と同様に、表示画面 7 a の左上部分の表示領域 K M 1 において「河モード」態様の演出が表示され、右上部分の表示領域 K M 2 において「鋼モード」態様の演出が表示されている。

【1045】

以上より、非滞在モードにおいて高信頼度演出が発生した場合、当該非滞在モードの表示領域を拡大することで強調できる構成となっている。この構成により、遊技者は、非滞在モードにおいて高信頼度演出が開始されていることに気づき、滞在モードを変更することで高信頼度演出を見逃さずに楽しむことが可能となったため、遊技の興趣を向上させることが可能である。

【1046】

〔非滞在モード強調時の表示例B〕

図121は、非滞在モード強調時の表示例Bを説明するための図である。この例では、非滞在モードは、サブ表示画面64L、64Rにおいて表示されているものとする。「鋼モード」に滞在中に、「雷モード」において高信頼度演出である群演出が実行された場合、すなわち、基幹演出パターンに「SP2」が選ばれた場合であり、かつ、雷モードの高信頼度演出パターンに「HA1」が選択された場合の例を説明する。高信頼度演出が実行されることとなった変動演出の開始時から説明を始める。なお、この例では、非滞在モードによる演出がサブ表示画面64Lの表示領域KM1、及び、サブ表示画面64Rの表示領域KM2において表示されているものとする。また、各演出モードについて、同一の基幹演出パターンが選択されているため、演出モードごとの変動演出などの進行度合いは常に同一である。

【1047】

まず、図121(A)に示すように、変動演出が開始される。ここでは、表示画面7aにおいて演出図柄8L、8C、8Rが高速変動している。また、表示画面7aにおいて、滞在モードが「鋼モード」であることを示す滞在モード表示IMが表示されている。サブ表示画面64Lの表示領域KM1には「雷モード」態様の演出が表示され、サブ表示画面64Rの表示領域KM2には「河モード」態様の演出が表示されている。表示領域KM1には、「雷モード」態様の背景画像及び装飾図柄の変動が表示されている。表示領域KM2には、「河モード」態様の背景画像及び装飾図柄の変動が表示されている。なお、保留アイコン9A、9B、当該変動アイコン9Cは表示されていないが、表示されていてもよい。

【1048】

装飾図柄8L、8C、8Rは、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rと、を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（特図変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。ここでの特別図柄とは、第1特別図柄と第2特別図柄のいずれであってもよい。左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは、それぞれ、表示画面7aの上方から下方にわたって表示され、低速の変動表示時には、複数の数字図柄が縦に並んで表示される。ここでは、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、および右装飾図柄8Rの各図柄配列は表示画面7aの下から上に向かって「123456789」の順番に並んでいる。左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは、変動表示時に、表示画面7aの上から下に向かって移動する。よって、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rの3つの図柄配列は、それぞれ、「123456789」を表す装飾図柄が変動方向（上下方向）に沿って並んでいる。左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは、図121(A)に示す高速の変動表示時には、各図柄が視認困難になり、高速で移動していることを表す縦線が視認可能になる。一方、低速の変動表示時には、各図柄配列において複数の数字図柄が縦に並んで視認可能に表示され表示画面7aの上端からフレームインして下方に移動し、表示画面7aの下端からフレームアウトする。また、停止表示された図柄列では、一つの数字図柄のみが表示され上下で連続する他の数字図柄の表示が消える。なお、停止表示時に、他の数字図柄の表示が消えずそのまま表示されていてもよい。

【1049】

次に、図121(B)に示すように、「雷モード」における変動演出中において、群演出が開始され、これに伴い、「雷モード」の表示領域KM1と、「鋼モード」態様の背景画像と、の境界部分が発光している。「鋼モード」による演出では、演出図柄8L、8C

10

20

30

40

50

、8 Rが高速変動している。また、滞在モードを示す滞在モード表示IMが表示されている。さらに、サブ表示画面64 Lの表示領域KM1において「雷モード」態様の演出が表示され、サブ表示画面64 Rの表示領域KM2において「河モード」態様の演出が表示されている。加えて、非滞在モードにおいて高信頼度演出が発生した時に限り、セレクトボタン68だけでなく、演出ボタン63を押圧することによっても、高信頼度演出が発生した演出モードへ切替可能であることを示すため、「押すと雷モードへ」というメッセージ画像SMと、演出ボタン63を表すボタン画像BGとが表示されている。なお、サブ表示画面64 Lの表示領域KM1が発光したのは、「雷モード」において、高信頼度演出の1種である群演出が開始されたからである。サブ表示画面64 Lの表示領域KM1が発光する際、音や演出ボタン63の振動など、その他の方法によっても高信頼度演出が非滞在モードにおいて開始されたことを示唆してもよい。ここで、遊技者が、サブ表示画面64 Lの表示領域KM1が発光したことによって、「雷モード」において高信頼度演出である群演出が開始されていることに気づき、演出ボタン63を押圧したことにより、滞在モードが「雷モード」に切り替えられたものとして説明を続ける。

10

【1050】

次に、図121 (C) に示すように、滞在モードが「鋼モード」から「雷モード」に切り替えられ、表示画面7aの全体及びサブ表示画面64 L、64 Rの背景画像が「雷モード」態様となった。ここでは、表示画面7aにおいて演出図柄8 L、8 C、8 Rが高速変動している。また、滞在モードを示す滞在モード表示IMが表示されている。さらに、高信頼度演出の1種である群演出として、複数の画像GCが表示画面7aの右から左へ向かう方向に移動表示されている。加えて、図121 (A) と同様に、サブ表示画面64 Lの表示領域KM1において「河モード」態様の演出が表示され、サブ表示画面64 Rの表示領域KM2において「鋼モード」態様の演出が表示されている。

20

【1051】

以上より、非滞在モードにおいて高信頼度演出が発生した場合、当該非滞在モードの表示領域の枠線を発光させることで強調できる構成となっている。この構成により、遊技者は、非滞在モードにおいて高信頼度演出が開始されていることに気づき、滞在モードを変更することで高信頼度演出を見逃さずに楽しむことが可能となったため、遊技の興趣を向上させることが可能である。

30

【1052】

上述のような構成とすることにより、遊技機1は、非滞在モードにおいて高信頼度演出が実行されると、非滞在モードの表示領域の大きさを変化させる、あるいは、非滞在モードの表示領域の枠線の表示態様を変化させることで、強調する演出が実行可能である。

【1053】

〔効果例〕

以下に、本実施形態の効果例を示す。

〔効果1〕

上記実施形態の遊技機1では、演出制御用マイコン91は、非滞在モードにおいて高信頼度演出を実行する場合、非滞在モード態様の演出を表示している表示領域を強調する構成となっている(図120、図121)。この構成により、遊技者は、非滞在モードにおいて高信頼度演出が開始されていることに気づき、滞在モードを変更することにより、高信頼度演出を見逃さずに楽しむことが可能となったため、遊技の興趣を向上させることが可能である。

40

【1054】

〔効果2〕

上記実施形態の遊技機1では、図120に示すように、非滞在モードにおいて高信頼度演出を実行する場合、非滞在モード態様の演出を表示している表示領域を拡大することで強調する構成となっていた。この構成により、遊技者は、非滞在モードにおいて高信頼度演出が開始されていることに気づき、滞在モードを変更することにより、高信頼度演出を見逃さずに楽しむことが可能となったため、遊技の興趣を向上させることが可能である。

50

【1055】

〔効果3〕

上記実施形態の遊技機1では、図121に示すように、非滞在モードにおいて高信頼度演出を実行する場合、非滞在モード態様の演出を表示している表示領域の枠線を発光させることで強調する構成となっていた。この構成により、遊技者は、非滞在モードにおいて高信頼度演出が開始されていることに気づき、滞在モードを変更することにより、高信頼度演出を見逃さずに楽しむことが可能となったため、遊技の興趣を向上させることが可能である。

【1056】

〔効果4〕

上記実施形態の遊技機1では、各演出モードにおいて、変動中に、変動後に当たりとなる期待度が高いことを示唆する演出として予め特定されている高信頼度演出を実行可能な構成となっている（図118、図119）。この構成により、非滞在モードにおいて高信頼度演出を実行でき、斬新な演出が可能となったため、遊技の興趣を向上させることが可能である。

【1057】

〔効果5〕

上記実施形態の遊技機1では、演出制御用マイコン91は、非滞在モードにおいて高信頼度演出を実行しているときに、セレクトボタン68あるいは演出ボタン63の操作があった場合、高信頼度演出が実行されている非滞在モードを、滞在モードとして切り替えて表示することが可能な構成となっていた（図120、図121）。この構成により、遊技者は、非滞在モードにおいて高信頼度演出が開始されている場合、滞在モードを変更することにより、高信頼度演出を見逃さずに楽しむことが可能となったため、遊技の興趣を向上させることが可能である。

【1058】

〔変形例〕

本実施形態の変形例を示す。

〔変形例1〕

上記実施形態では、非滞在モードにおいて高信頼度演出が実行された場合、当該非滞在モードの表示領域を拡大する、あるいは、表示領域の枠線を発光させることで、強調していた。これに加え、または、代え、音による報知を行ってもよい。また、メッセージ画像での報知を行ってもよい。例えば、表示画面に、「雷モードで激熱演出発生中！」というメッセージ画像を表示させ、音声を出力するという具合である。また、表示領域の大きさが拡大と縮小を繰り返すようにしてもよい。また、メッセージ画像を表示させることなどでの報知をおこなってもよい。また、表示領域全体あるいは枠線を点滅させるようにしてもよい。あるいは、可動役物などを移動させることで報知してもよい。

【1059】

〔変形例2〕

上記実施形態では、非滞在モードにおいて高信頼度演出が実行された場合、セレクトボタン68あるいは演出ボタン63を操作することによって滞在モードを変更する構成となっていた。これに対し、例えば、非滞在モードにおいて高信頼度演出が実行された場合、自動的に滞在モードを、高信頼度演出が実行されている演出モードに変更してもよい。

【1060】

〔変形例3〕

上記実施形態では、非滞在モード態様の演出を常に所定の表示領域において表示していた。これに対し、非滞在モードにおいて高信頼度演出が実行された場合のみ、非滞在モード態様の演出を表示するようにしてもよい。また、非滞在モードにおいて高信頼度演出が実行されていることを報知するのみでもよい。例えば、「雷モードで激熱演出発生中！」というメッセージ画像を表示させるという具合である。

【1061】

〔変形例 4〕

上記実施形態では、演出モードに依らず、変動時間や基幹演出パターンには同一のものが選択されていたため、演出モードごとの変動演出などの進行度合いは常に同一であった。これに対し、複数種類の演出モードのうちの少なくとも一つでは、他の演出モードと異なる変動時間や基幹演出パターンが選択されるようにしてもよい。

〔1062〕

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

〔態様 C1-1〕

第1の表示領域と第2の表示領域とを備える表示手段と、
複数種類の演出モードのうち、互いに異なる演出モードを前記第1の表示領域と前記第2の表示領域に表示させる演出モード実行手段と、

前記第1の表示領域と前記第2の表示領域のそれぞれにおいて、互いに異なる表示演出を実行する演出実行手段と、を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記第2の表示領域において特定の表示演出を実行する場合、前記第2の表示領域を強調するための強調演出を実行する、

ことを特徴とする遊技機。

〔1063〕

〔態様 C1-2〕

態様 C1-1 に記載の遊技機であって、

前記強調演出とは、前記第2の表示領域の大きさを変化させる演出である、

ことを特徴とする遊技機。

〔1064〕

〔態様 C1-3〕

態様 C1-1 に記載の遊技機であって、

前記強調演出とは、前記第2の表示領域の外周を囲む枠領域の表示態様を変化させる演出である、

ことを特徴とする遊技機。

〔1065〕

〔態様 C1-4〕

態様 C1-1 から態様 C1-3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記特定の表示演出とは、変動中において、変動後に当たりとなる期待度が高いことを示唆する演出として予め特定されている示唆演出である、

ことを特徴とする遊技機。

〔1066〕

〔態様 C1-5〕

態様 C1-1 から態様 C1-3 までのいずれか一項に記載の遊技機は、さらに、

遊技者が前記第1の表示領域と前記第2の表示領域で表示されている演出モードを切り替え可能な操作手段を備え、

演出モード実行手段と前記演出実行手段は、前記第2の表示領域において前記特定の表示演出を実行しているときに、前記操作手段の操作があった場合、前記第2の表示領域で表示されている演出モードおよび前記特定の表示演出を前記第1の表示領域に表示させる、

ことを特徴とする遊技機。

〔1067〕

以下に図122～図127を用いて、遊技カスタム表示 A～D について説明する。この遊技カスタム表示は、任意のタイミングで演出ボタン63が押圧された場合に実行される。すなわち、画像制御用マイコン101がサブ制御基板90から受信したコマンドを解析し、遊技カスタム表示を実行する指示が含まれていると、ROM103から対応する画像データを読み出して画像表示装置7の表示画面7aや、サブ表示画面64に画像を表示さ

10

20

30

40

50

せる。

【1068】

遊技カスタム表示B～Dを実行するにあたって、遊技機1は、遊技状態が通常状態のとき、複数種類の演出モードのうちから一つを選択して実行可能である。演出モードが切り替えられると、演出において表示される画像の内容などの表示態様のみが異なるようになっている。なお、演出モードを切り替えることによって、大当たり確率や、基幹演出パターン、変動時間などのパラメータは変更されない。この遊技機1では、演出モードとして、「鋼モード」、「河モード」、「雷モード」の3種類の演出モードのうちから、1つを任意に選択できるものとする。「鋼モード」、「河モード」、「雷モード」は、後述する高信頼度演出以外の演出は、表示態様が異なるが、同様のパターンの演出が選択され実行される。この選択された演出モードを「滞在モード」、選択されなかった演出モードを「非滞在モード」と呼ぶこととする。例えば、「鋼モード」を選択した場合、「滞在モード」は「鋼モード」となり、「河モード」、「雷モード」は「非滞在モード」となる。

10

【1069】

また、セレクトボタン68は、「上」、「下」、「右」、「左」の4つのボタンを備え、ボタンごとに異なる信号が送信されるようになっている。演出モードの選択は、セレクトボタン68の「左」あるいは「右」を押圧することで可能であるものとし、セレクトボタン68の「右」を押すごとに、「鋼モード」、「河モード」、「雷モード」、「鋼モード」、・・・と演出モードが切り替えられるものとする。さらに、セレクトボタン68の「左」を押した場合は、「右」を押したときと逆の順に切り替えられるものとする。なお、これ以外の演出モードを搭載してもよいし、遊技者の操作に依らず、自動的に演出モードが切り替えられるようにしてもよい。

20

【1070】

次に、遊技カスタム表示B～Dとは、実行中における滞在モードに関わらず、非滞在モードも含めてすべての演出モードについて、遊技カスタムを設定可能な表示のことである。この遊技カスタムB～Dの実行中において、演出モードごとに、異なる遊技カスタムに設定することが可能となる。また、遊技カスタム表示Aとは、滞在モードにおける遊技カスタムを設定するための表示である。加えて、カスタム表示は、演出ボタン63の操作を遊技者に促す演出の実行中以外のタイミングにおいて、演出ボタン63が操作されたことに基づいて開始されるものとする。

30

【1071】

また、遊技カスタムA～Dでは、「群予告」、「先読み」、「保留変化」の実行頻度を、「多い」（「多」）、「ふつう」（「普」）、「少ない」（「少」）のうちから一つに設定できるものとする。まず、「群予告」とは、変動演出中において、複数の画像が移動表示される演出であって、当該変動演出の結果が当たりとなる期待度が高いことを示唆する演出として予め特定されている演出である。「先読み」とは、変動演出中において、所定の表示が実行される演出で、次以降の変動演出の結果が当たりとなる期待度が高いことを示唆する演出として予め特定されている演出である。「保留変化」とは、当該変動アイコン9Cあるいは保留アイコン9A、9Bの表示態様が変化する演出であり、当該変動演出あるいは次以降の変動演出の結果が当たりとなる期待度が高いことを示唆する演出として予め特定されている演出である。なお、実行頻度を設定できる演出は任意に追加、変更してもよい。

40

【1072】

次に、実行頻度が「普通」である状態とは、変動パターン乱数値、先読みパターン乱数値などにおける、当該演出を実行する値の範囲が、図10、11、40などで説明したとおりの値の範囲（例えば、先読み演出パターンAであれば、特図抽選が大当たりの場合、先読み演出乱数値が「56～67」のとき実行される）であることである。実行頻度が「多い」状態とは、変動パターン乱数値、先読みパターン乱数値などにおける、当該演出を実行する値の範囲が、前述した実行頻度が「普通」である状態の範囲と比べて広いことである。実行頻度が「少ない」状態とは、変動パターン乱数値、先読みパターン乱数値など

50

における、当該演出を実行する値の範囲が、前述した実行頻度が「普通」である状態の範囲と比べて狭いことである。なお、選択できる実行頻度のパターンやその割合などは、任意に追加、変更してもよい。

【1073】

さらに、遊技カスタムA～Dでは、「自動ボタン」、「ビッグパイプ」の頻度、の二つについても設定可能である。なお、この二つの設定は、すべての演出モードに表ツウして設定される内容である。「自動ボタン」とは、変動演出中において、演出ボタン63の操作を促す表示が実行された場合、実際に演出ボタン63が操作されていない場合でも、操作されたものとして演出の表示を続行する設定であって、「ON」と「OFF」のいずれか一方に設定可能であるものとする。「ビッグパイプ」とは、変動演出中における所定のタイミングで、遊技機全体が振動するような演出を実行する演出であって、当該変動演出の結果が当たりとなる期待度が高いことを示唆する演出として予め特定されている演出である。「ビッグパイプ」の実行頻度も、「群予告」などと同様に、「多い」（「多」）、「ふつう」（「普」）、「少ない」（「少」）のうちから一つに設定できるものとする。

10

【1074】

次に、遊技カスタム表示A、Bを実行可能な構成とした遊技機1の演出制御用マイコン91の構成について説明する。なお、図4で説明した内容と異なる点のみを説明する。

【1075】

図122は、スイッチ処理Aのフローチャートである。演出制御用マイコン91は、サブ制御メイン処理を実行する。サブ制御メイン処理のなかで、演出制御用マイコン91は、サブ側タイマ割り込み処理（ステップS4035）を実行する。サブ側タイマ割り込み処理において、演出制御用マイコン91は、スイッチ処理（ステップS4310）に代えて、スイッチ処理A（ステップS4310A）を実行する。

20

【1076】

スイッチ処理Aにおいて、演出制御用マイコン91は、まず、カスタム表示が実行中であるか否かを判定する。カスタム表示とは、遊技者が、演出に関するカスタムを設定するための画像の表示のことである。カスタム表示が実行中である場合（ステップS5100：YES）、処理はステップS5108へ移行する。一方、カスタム表示が実行中でない場合（ステップS5100：NO）、演出制御用マイコン91は、演出ボタン63が押圧されたことによって送信される検知信号を受信したか否かを判定する（ステップS5101）。受信していない場合（ステップS5101：NO）、演出制御用マイコン91は、スイッチ処理Aを終了する。一方、演出ボタン63が押圧されたことによって送信される検知信号を受信している場合（ステップS5101：YES）、演出制御用マイコン91は、遊技者に演出ボタン63の操作を促す演出中であるか否かを判定する（ステップS5102）。この判定は、直前にセットされた演出コマンドの内容から判定可能である。遊技者に演出ボタン63の操作を促す演出中である場合（ステップS5102：YES）、演出制御用マイコン91は、実行中の演出に態様する演出コマンドをセットし（ステップS5103）、スイッチ処理Aを終了する。一方、遊技者に演出ボタン63の操作を促す演出中でない場合（ステップS5102：NO）、処理はステップS5104へ移行する。

30

40

【1077】

ステップS5104において、演出制御用マイコン91は、変動演出が実行中であるか否かを判定する（ステップS5104）。この判定は、変動時間タイマの値が0であるか否かによっておこなわれる。変動演出中である場合（ステップS5104：YES）、処理はステップS5107へ移行する。一方、変動演出中でない場合（ステップS5104：NO）、演出制御用マイコン91は、特図保留が0であるか否かを判定する（ステップS5105）。この判定は、保留球数コマンドを受信しているか否かなどを判定することで可能である。特図保留が0である場合（ステップS5105：YES）、演出制御用マイコン91は、一括カスタム表示処理を実行し（ステップS5106）、スイッチ処理Aを終了する。この一括カスタム表示は、すべての演出モードについて、演出モードごとに異

50

なる遊技カスタムを設定可能な表示である。一方、特図保留が0でない場合（ステップS5105：NO）、演出制御用マイコン91は、個別カスタム表示処理を実行し（ステップS5107）、スイッチ処理Aを終了する。この個別カスタムとは、変動演出中において、滞在モードにおける遊技カスタムを設定可能な表示である。

【1078】

ステップS5108において、演出制御用マイコン91は、セレクトボタン68の「上」、「下」、「右」、「左」の4つのボタンがそれぞれ操作された回数、順序を記憶する（ステップS5108）。これは、どの演出モードのどのパラメータに関する遊技カスタムをどのような内容に設定したかを特定するための処理である。セレクトボタン68の「上」、「下」、「右」、「左」のそれぞれに備えられたセンサから受信した信号の回数と順序を記憶することで、この処理がなされる。次に、演出制御用マイコン91は、演出ボタン63が押圧されたことによって送信される検知信号を受信したか否かを判定する（ステップS5109）。この処理は、カスタム表示の実行中において演出ボタン63を操作することが、カスタム表示を終了し、カスタム内容を反映させるためのトリガーとなして用いられるからである。受信していない場合（ステップS5109：NO）、演出制御用マイコン91は、スイッチ処理Aを終了する。一方、受信している場合（ステップS5109：YES）、演出制御用マイコン91は、遊技カスタムコマンドをセットし（ステップS5110）、カスタム表示終了処理を実行し（ステップS5111）、スイッチ処理Aを終了する。遊技カスタムコマンドは、ステップS5108において記憶された内容を解析し、その内容に応じて、遊技カスタムの内容を設定するために、セットされる。

以上がスイッチ処理Bのフローチャートの説明である。これ以外の構成は、概ね図4の構成と同様である。

【1079】

次に、図123、図124を用いて、遊技カスタム表示A、Bが実行された場合の表示例について説明する。図123は、遊技カスタム表示Aの表示例について説明するための図である。図124は、遊技カスタム表示Bの表示例について説明するための図である。遊技カスタム表示Aは、図122に示すスイッチ処理AのステップS5104において変動演出中であると判定され、ステップS5107の個別カスタム表示処理が実行された場合の表示例である。また、遊技カスタム表示Bはスイッチ処理AのステップS5105において特図保留が0であると判定され、ステップS5106の一括カスタム表示処理が実行された場合の表示例である。まず、遊技カスタム表示Aの表示例について説明する。

【1080】

〔遊技カスタム表示Aの表示例〕

図123を用いて、遊技カスタム表示Aの表示例について説明する。遊技カスタム表示Aでは、滞在モードにおける遊技カスタムを設定可能であるので、滞在モードを切り替え、遊技カスタムを設定することで、実質的に、演出モードごとに遊技カスタムを設定可能である。滞在モードが「鋼モード」である変動演出中において実行されたものとして説明する。

【1081】

まず、図123（A）に示すように、変動演出が終了し、演出図柄が確定停止する。ここでは、演出図柄8L、8C、8Rが、それぞれ、「1」、「6」、「7」を表して停止している。また、当該保留アイコン9C、保留アイコン9Aと、滞在モードを表す滞在モード表示GMと、が表示されている。さらに、演出ボタン63を押すことで、遊技カスタムを行うことが可能であることを示すために、「カスタム」というメッセージ画像CMと、演出ボタン63を表すボタン画像BG1とが表示されている。この時点において、演出ボタン63が操作されたものとして説明を続ける。

【1082】

なお、装飾図柄8L、8C、8Rは、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rと、を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（特図変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知するものである

。ここでの特別図柄とは、第1特別図柄と第2特別図柄のいずれであってもよい。左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは、それぞれ、表示画面7aの上方から下方にわたって表示され、低速の変動表示時には、複数の数字図柄が縦に並んで表示される。ここでは、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、および右装飾図柄8Rの各図柄配列は表示画面7aの下から上に向かって「123456789」の順番に並んでいる。左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは、変動表示時に、表示画面7aの上から下に向かって移動する。よって、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rの3つの図柄配列は、それぞれ、「123456789」を表す装飾図柄が変動方向（上下方向）に沿って並んでいる。左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは、図123（B）に示す高速の変動表示時には、各図柄が視認困難になり、高速で移動していることを表す縦線が視認可能になる。一方、低速の変動表示時には、各図柄配列において複数の数字図柄が縦に並んで視認可能に表示され表示画面7aの上端からフレームインして下方に移動し、表示画面7aの下端からフレームアウトする。また、停止表示された図柄列では、一つの数字図柄のみが表示され上下で連続する他の数字図柄の表示が消える。なお、停止表示時に、他の数字図柄の表示が消えずそのまま表示されていてもよい。

10

【1083】

次に、図123（B）に示すように、演出ボタン63が操作されたことにより、滞在モードである「鋼モード」における遊技カスタムを設定可能となった。遊技カスタムを設定するための表示として、表示画面7aの右下部分の領域において、個別カスタム表示画像CGが表示されている。個別カスタム表示画像CGでは、セレクトボタン68の「上」、「下」を操作すると、度の演出についてカスタムするかを切り替えられ、「右」、「左」を操作すると、どのようにカスタムするかを切り替えられるようになっており、この状態において「右」を操作すると、「群予告」の実行頻度を「多い」に変更でき、「左」を操作すると、「群予告」の実行頻度を「ふつう」に変更できるようになっている。また、セレクトボタン68の「上」を操作すると、カスタムする演出を「保留変化」に変更でき、「下」を操作すると、カスタムする演出を「先読み」に変更できるようになっているものとする。なお、この個別カスタム画像CGの表示位置は任意に変更してもよく、サブ表示画面64など、表示画面7aと異なる領域において表示するようにしてもよい。

20

【1084】

また、このとき、図123（A）において終了した変動演出の次の変動演出が開始されている。ここでは、演出図柄8L、8C、8Rが高速変動している。さらに、当該保留アイコン9C、保留アイコン9Aと、滞在モードを表す滞在モード表示GMと、が表示されている。なお、この時点でセレクトボタン68の「下」が操作されたものとして、説明を続ける。

30

【1085】

次に、図123（C）に示すように、セレクトボタン68の「下」が操作されたことにより、カスタムを設定できる演出が「先読み」に切り替えられている。ここで遊技カスタムを設定するための表示として、表示画面7aの右下部分の領域において、個別カスタム表示画像CGが表示されている。個別カスタム表示画像CGでは、この状態において「右」を操作すると、「先読み」の実行頻度を「多い」に変更でき、「左」を操作すると、「先読み」の実行頻度を「ふつう」に変更できるようになっている。また、セレクトボタン68の「上」を操作すると、カスタムする演出を「群予告」に変更でき、「下」を操作すると、カスタムする演出を「保留変化」に変更できるようになっている。

40

【1086】

また、図123（B）において開始された変動演出が進行している。ここでは、左演出図柄8Lが「5」を表して仮停止してる。中演出図柄8C及び右演出図柄8Rは、引き続き、高速変動している。さらに、当該保留アイコン9C、保留アイコン9Aと、滞在モードを表す滞在モード表示GMと、が表示されている。なお、この時点でセレクトボタン68の「右」が操作されたものとして、説明を続ける。

50

【1087】

次に、図123(D)に示すように、セレクトボタン68の「右」が操作されたことにより、「先読み」の実行頻度が「多い」に変更されている。ここで遊技カスタムを設定するための表示として、表示画面7aの右下部分の領域において、個別カスタム表示画像CGが表示されている。個別カスタム表示画像CGでは、この状態において「右」を操作すると、「先読み」の実行頻度を「ふつう」に変更でき、「左」を操作すると、「先読み」の実行頻度を「多い」に変更できるようになっている。また、セレクトボタン68の「上」を操作すると、カスタムする演出を「群予告」に変更でき、「下」を操作すると、カスタムする演出を「保留変化」に変更できるようになっている。

【1088】

また、図123(B)において開始された変動演出が進行している。ここでは、右演出図柄が新たに仮停止し、左右演出図柄8L、8Rが、それぞれ、「5」、「2」を表して仮停止してる。中演出図柄8Cは、引き続き、高速変動している。さらに、当該保留アイコン9C、保留アイコン9Aと、滞在モードを表す滞在モード表示GMと、が表示されている。なお、この時点で演出ボタン63が操作されたものとして、説明を続ける。

【1089】

次に、図123(E)に示すように、演出ボタン63が操作されたことにより、遊技カスタム表示Aが終了している。ここで遊技カスタムの設定がなされたことを示す表示として、「3ゲーム後に設定更新」というメッセージ画像TMが、表示画面7aの右下部分の領域において表示されている。また、図123(B)において開始された変動演出が終了し、演出図柄が確定停止している。ここでは、演出図柄8L、8C、8Rが、それぞれ、「5」、「6」、「2」を表して停止してる。さらに、当該保留アイコン9C、保留アイコン9Aと、滞在モードを表す滞在モード表示GMと、が表示されている。以上が、遊技カスタム表示Aの表示例である。また、図123(F)～(H)において、滞在モードを切り替えた時の演出例を説明する。

【1090】

図123(F)に示すように、変動演出が終了し、演出図柄が確定停止する。ここでは、演出図柄8L、8C、8Rが、それぞれ、「7」、「5」、「8」を表して停止している。また、当該保留アイコン9C、保留アイコン9Aと、滞在モードを表す滞在モード表示GMと、が表示されている。さらに、演出ボタン63を押すことで、遊技カスタムを行うことが可能であることを示すために、「カスタム」というメッセージ画像CMと、演出ボタン63を表すボタン画像BG1とが表示されている。なお、このときの滞在モードは「鋼モード」であるものとし、この時点においてセレクトボタン68の「右」が操作されたものとして、説明を続ける。

【1091】

次に、図123(G)に示すように、セレクトボタン68の「右」が操作されたことにより、滞在モードが「河モード」に切り替えられた状態において、変動演出が開始される。ここでは、演出図柄8L、8C、8Rが高速変動している。さらに、当該保留アイコン9C、保留アイコン9Aと、滞在モードを表す滞在モード表示GMと、が表示されている。さらに、演出ボタン63を押すことで、遊技カスタムを行うことが可能であることを示すために、「カスタム」というメッセージ画像CMと、演出ボタン63を表すボタン画像BG1とが表示されている。

【1092】

次に、図123(H)に示すように、滞在モードが「河モード」である状態において、変動演出が終了し、演出図柄が確定停止する。ここでは、演出図柄8L、8C、8Rが、それぞれ、「7」、「5」、「8」を表して停止している。また、当該保留アイコン9C、保留アイコン9Aと、滞在モードを表す滞在モード表示GMと、が表示されている。さらに、演出ボタン63を押すことで、遊技カスタムを行うことが可能であることを示すために、「カスタム」というメッセージ画像CMと、演出ボタン63を表すボタン画像BG1とが表示されている。

10

20

30

40

50

以上が、滞在モードを切り替えた時の演出例である。

【1093】

〔遊技カスタム表示Bの表示例〕

図124を用いて、遊技カスタム表示Bの表示例を説明する。滞在モードが「鋼モード」である変動演出中において実行されたものとして説明する。

【1094】

まず、図124(A)に示すように、変動演出が進行している。ここでは、左右演出図柄8L、8Rが、それぞれ、「7」、「2」を表して仮停止してる。中演出図柄8Cは、引き続き、高速変動している。また、当該保留アイコン9Cと、滞在モードを表す滞在モード表示GMと、が表示されている。さらに、演出ボタン63を押すことで、遊技カスタムを行うことが可能であることを示すために、「カスタム」というメッセージ画像CMと、演出ボタン63を表すボタン画像BG1とが表示されている。なお、このときの滞在モードは「鋼モード」であり、特図保留は0であるものとして、説明を続ける。

10

【1095】

次に、図124(B)に示すように、図124(A)において変動していた中演出図柄が停止し、演出図柄8L、8C、8Rが確定停止する。ここでは、演出図柄8L、8C、8Rが、それぞれ、「7」、「3」、「2」を表して停止している。また、滞在モードを表す滞在モード表示GMと、演出ボタン63を押すことで遊技カスタムを行うことが可能であることを示すために、「カスタム」というメッセージ画像CMと、演出ボタン63を表すボタン画像BG1とが表示されている。

20

【1096】

次に、図124(C)に示すように、一括カスタム表示を実行可能であることを示すために、「遊技カスタム一括設定」というメッセージ画像ISと、演出ボタン63を表すボタン画像BG2とが表示されている。また、滞在モードを表す滞在モード表示GMが表示されている。この時点において演出ボタン63が操作されたものとして、説明を続ける。

【1097】

次に、図124(D)に示すように、すべての演出モードについて、演出モードごとに異なる遊技カスタムを設定可能な状態となった。ここで遊技カスタムを設定するための表示として、表示画面7aの右下部分の領域において、一括カスタム表示画像SGが表示されている。一括カスタム表示画像SGでは、この状態において、「自動ボタン」に関する設定を変更可能となっている（網掛け部分）。セレクトボタン68の「右」あるいは「左」を操作すると、「自動ボタン」を「ON」に変更でき、セレクトボタン68の「下」を操作すると、カスタムする演出を「ビッグパイプ頻度」に変更できるようになっている。なお、一括カスタム画像SGは、表示画面7aの全体でなく、所定の領域に表示されてもよく、また、例えば、サブ表示画面64に表示されてもよい。ここで、セレクトボタン68の「下」が操作されたものとして、説明を続ける。

30

【1098】

次に、図124(E)に示すように、一括カスタム表示画像SGが表示され、「自動ボタン」に関する設定を変更可能となっている状態で、セレクトボタン68の「下」が操作されたことにより、「ビッグパイプ頻度」に関する設定を変更可能となっている（網掛け部分）。この状態において、セレクトボタン68の「右」を操作すると、「ビッグパイプ頻度」を「普通」にでき、「左」を操作すると、「ビッグパイプ頻度」を「少」にできる。また、セレクトボタン68の「上」を操作すると、カスタムする演出を「自動ボタン」に変更でき、「下」を操作すると、カスタムする演出モードを「鋼モード」、「河モード」、「雷モード」から選択できるようになっている。ここで、セレクトボタン68の「右」が操作されたものとして、説明を続ける。

40

【1099】

次に、図124(F)に示すように、一括カスタム表示画像SGが表示され、「ビッグパイプ頻度」に関する設定を変更可能となっている状態で、セレクトボタン68の「右」が操作されたことにより、「ビッグパイプ頻度」が「普通」に変更された（網掛け部分）

50

。この状態において、セレクトボタン68の「右」を操作すると、「ビッグパイプ頻度」を「少」にでき、「左」を操作すると、「ビッグパイプ頻度」を「多」にできる。また、セレクトボタン68の「上」を操作すると、カスタムする演出を「自動ボタン」に変更でき、「下」を操作すると、カスタムする演出モードを「鋼モード」、「河モード」、「雷モード」から選択できるようになっている。ここで、演出ボタン63が操作されたものとして、説明を続ける。

【1100】

次に、図124（G）に示すように、一括カスタム表示画像SGが表示され、「ビッグパイプ頻度」に関する設定を変更可能となっている状態で、演出ボタン63が操作されたことにより、図124（E）～（F）において変更された内容が確定され、カスタムコマンドが演出制御用マイコン91によって送信された。このとき、表示画面7aには、図124（C）と同様に、演出ボタン63を操作すると一括カスタム表示が実行される状態となっている。ここでは、一括カスタム表示を実行可能であることを示すために、「遊技カスタム一括設定」というメッセージ画像ISと、演出ボタン63を表すボタン画像BG2とが表示されている。また、滞在モードを表す滞在モード表示GMが表示されている。この状態において、第1始動口20に遊技球が入賞したものとして説明を続ける。

10

【1101】

次に、図124（H）に示すように、滞在モードが「鋼モード」である状態において、変動演出が開始される。ここでは、演出図柄8L、8C、8Rが高速変動している。さらに、当該保留アイコン9Cと、滞在モードを表す滞在モード表示GMと、が表示されている。さらに、演出ボタン63を押すことで、遊技カスタムを行うことが可能であることを示すために、「カスタム」というメッセージ画像CMと、演出ボタン63を表すボタン画像BG1とが表示されている。

20

以上が、遊技カスタム表示Bの表示例である。

【1102】

以上より、遊技カスタム表示A及びBを実行可能な遊技機1は、演出モードごとに遊技カスタムを設定可能である。また、遊技カスタム表示Aには、演出モードごとに設定する項目（「群予告」、「先読み」、「保留変化」を含む複数種類の演出の実行頻度）が含まれ、遊技カスタム表示Bには、さらに、すべてのモードに共通して設定する項目（「自動ボタン」のON/OFFの設定、「ビッグパイプ」の頻度）も含まれている。また、遊技カスタム表示A及びBにおいてカスタム可能な演出モード（「鋼モード」、「河モード」、「雷モード」）は、すべて、通常状態における遊技状態である。

30

【1103】

次に、遊技カスタム表示C、Dを実行可能な構成とした遊技機1の演出制御用マイコン91の構成について説明する。なお、図4で説明した内容と異なる点のみを説明する。

【1104】

図125は、スイッチ処理Bのフローチャートである。演出制御用マイコン91は、サブ制御メイン処理を実行するサブ制御メイン処理のなかで、演出制御用マイコン91は、サブ側タイマ割り込み処理（ステップS4035）を実行する。サブ側タイマ割り込み処理において、演出制御用マイコン91は、スイッチ処理（ステップS4310）に代えて、スイッチ処理B（ステップS4310B）を実行する。

40

【1105】

スイッチ処理Bにおいて、演出制御用マイコン91は、まず、カスタム表示が実行中であるか否かを判定する。カスタム表示とは、遊技者が、演出に関するカスタムを設定するための画像の表示のことである。カスタム表示が実行中である場合（ステップS5100：YES）、処理はステップS5108へ移行する。一方、カスタム表示が実行中でない場合（ステップS5100：NO）、演出制御用マイコン91は、演出ボタン63が押圧されたことによって送信される検知信号を受信したか否かを判定する（ステップS5101）。受信していない場合（ステップS5101：NO）、演出制御用マイコン91は、スイッチ処理Bを終了する。一方、演出ボタン63が押圧されたことによって送信される検知

50

信号を受信している場合（ステップ S 5 1 0 1：Y E S）、演出制御用マイコン 9 1 は、遊技者に演出ボタン 6 3 の操作を促す演出中であるか否かを判定する（ステップ S 5 1 0 2）。この判定は、直前にセットされた演出コマンドの内容から判定可能である。遊技者に演出ボタン 6 3 の操作を促す演出中である場合（ステップ S 5 1 0 2：Y E S）、演出制御用マイコン 9 1 は、実行中の演出に態様する演出コマンドをセットし（ステップ S 5 1 0 3）、スイッチ処理 A を終了する。一方、遊技者に演出ボタン 6 3 の操作を促す演出中でない場合（ステップ S 5 1 0 2：N O）、一括カスタム表示処理を実行する（ステップ S 5 1 1 2）。この一括カスタム表示は、図 1 2 2～1 2 4 に示す一括カスタム表示と異なり、変動演出が実行中であっても、すべての演出モードについて、演出モードごとに異なる遊技カスタムを設定可能な表示である。この表示例については後述する。

10

【1 1 0 6】

ステップ S 5 1 0 8 において、演出制御用マイコン 9 1 は、セレクトボタン 6 8 の「上」、「下」、「右」、「左」の 4 つのボタンがそれぞれ操作された回数、順序を記憶する（ステップ S 5 1 0 8）。これは、どの演出モードのどのパラメータに関する遊技カスタムをどのような内容に設定したかを特定するための処理である。セレクトボタン 6 8 の「上」、「下」、「右」、「左」のそれぞれに備えられたセンサから受信した信号の回数と順序を記憶することで、この処理がなされる。次に、演出制御用マイコン 9 1 は、演出ボタン 6 3 が押圧されたことによって送信される検知信号を受信したか否かを判定する（ステップ S 5 1 0 9）。この処理は、カスタム表示の実行中において演出ボタン 6 3 を操作することが、カスタム表示を終了し、カスタム内容を反映させるためのトリガーとなして用いられるからである。受信していない場合（ステップ S 5 1 0 9：N O）、演出制御用マイコン 9 1 は、スイッチ処理 B を終了する。一方、受信している場合（ステップ S 5 1 0 9：Y E S）、演出制御用マイコン 9 1 は、遊技カスタムコマンドをセットし（ステップ S 5 1 1 0）、カスタム表示終了処理を実行し（ステップ S 5 1 1 1）、スイッチ処理 B を終了する。遊技カスタムコマンドは、ステップ S 5 1 0 8 において記憶された内容を解析し、その内容に応じて、遊技カスタムの内容を設定するために、セットされる。

20

以上がスイッチ処理 B のフローチャートの説明である。これ以外の構成は、概ね図 4 の構成と同様である。

【1 1 0 7】

次に、図 1 2 6、図 1 2 7 を用いて、遊技カスタム表示 C、D が実行された場合の表示例について説明する。図 1 2 6 は、遊技カスタム表示 C の表示例について説明するための図である。図 1 2 7 は、遊技カスタム表示 D の表示例について説明するための図である。まず、遊技カスタム表示 C の表示例について説明する。

30

【1 1 0 8】

〔遊技カスタム表示 C の表示例〕

図 1 2 6 を用いて、遊技カスタム表示 C の表示例について説明する。遊技カスタム表示 C は、遊技者に演出ボタン 6 3 の操作を促す演出でない変動演出中において実行可能であり、表示画面 7 a の特定の領域において、すべての演出モードについて、演出モードごとに異なる遊技カスタムを設定可能な表示がなされるものである。

【1 1 0 9】

40

まず、図 1 2 6（A）に示すように、滞在モードが「雷モード」である状態における変動演出が終了し、演出図柄が確定停止する。ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R が、それぞれ、「6」、「7」、「6」を表して停止している。また、当該保留アイコン 9 C、保留アイコン 9 A と、滞在モードを表す滞在モード表示 G M と、が表示されている。さらに、演出ボタン 6 3 を押すことで、遊技カスタムを行うことが可能であることを示すために、「カスタム」というメッセージ画像 C M と、演出ボタン 6 3 を表すボタン画像 B G 1 とが表示されている。ここで、演出ボタン 6 3 が操作されたものとして、説明を続ける。

【1 1 1 0】

次に、図 1 2 6（B）に示すように、演出ボタン 6 3 が操作されたことにより、一括カスタム表示画像 S G A が表示され、カスタムする演出モードを変更可能となっている（網

50

掛け部分)。この状態において、セレクトボタン68の「右」を操作すると、カスタムする演出モードを「鋼モード」に変更でき、「左」を操作すると、カスタムする演出モードを「河モード」に変更できる。また、セレクトボタン68の「上」を操作すると、「ビッグバンプ」の実行頻度を変更できる状態となり、「下」を操作すると、「雷モード」におけるカスタムする演出を選択できるようになっている。なお、このとき、図126(A)において終了した変動演出の次の変動演出が開始されている。ここでは、演出図柄8L、8C、8Rが高速変動している。さらに、当該保留アイコン9C及び保留アイコン9Aと、滞在モードを表す滞在モード表示GMと、が表示されている。ここで、セレクトボタン68の「左」が操作されたものとして、説明を続ける。

【1111】

次に、図126(C)に示すように、一括カスタム表示画像SGAが表示され、カスタムする演出モードを変更可能となっている状態で、セレクトボタン68の「左」が操作されたことにより、カスタムする演出モードが「河モード」に変更された(網掛け部分)。この状態において、セレクトボタン68の「右」を操作すると、カスタムする演出モードを「雷モード」に変更でき、「左」を操作すると、カスタムする演出モードを「鋼モード」に変更できる。また、セレクトボタン68の「上」を操作すると、「ビッグバンプ」の実行頻度を変更できる状態となり、「下」を操作すると、「河モード」におけるカスタムする演出を選択できるようになっている。なお、このとき、図126(B)において開始した変動演出が進行している。ここでは、左演出図柄8Lにおいて「7」を表す数字図柄が仮停止し、中演出図柄8C及び右演出図柄8Rが高速変動している。さらに、当該保留アイコン9C及び保留アイコン9Aと、滞在モードを表す滞在モード表示GMと、が表示されている。ここで、セレクトボタン68の「下」が操作されたものとして、説明を続ける。

【1112】

次に、図126(D)に示すように、一括カスタム表示画像SGAが表示され、カスタムする演出モードを変更可能となっている状態で、セレクトボタン68の「下」が操作されたことにより、「河モード」においてカスタムする演出を選択できるようになった(網掛け部分)。この状態において、セレクトボタン68の「右」を操作すると、カスタムする演出を「先読み」に変更でき、「左」を操作すると、カスタムする演出を「一発告知」に変更できる。また、セレクトボタン68の「上」を操作すると、カスタムする演出モードを変更できる状態となり、「下」を操作すると、「河モード」における「群予告」の実行頻度を変更できるようになっている。なお、このとき、図126(B)において開始した変動演出がさらに進行している。ここでは、左演出図柄8Lにおいて「7」を表す数字図柄が仮停止し、右演出図柄8Rにおいて「5」を表す数字図柄が仮停止し、中演出図柄8Cが高速変動している。さらに、当該保留アイコン9C及び保留アイコン9Aと、滞在モードを表す滞在モード表示GMと、が表示されている。ここで、セレクトボタン68の「右」が操作されたものとして、説明を続ける。

【1113】

次に、図126(E)に示すように、一括カスタム表示画像SGAが表示され、「河モード」においてカスタムする演出を選択可能となっている状態で、セレクトボタン68の「右」が操作されたことにより、「河モード」においてカスタムする演出が「先読み」に切り替えられた(網掛け部分)。この状態において、セレクトボタン68の「右」を操作すると、カスタムする演出を「一発告知」に変更でき、「左」を操作すると、カスタムする演出を「群予告」に変更できる。また、セレクトボタン68の「上」を操作すると、カスタムする演出モードを変更できる状態となり、「下」を操作すると、「河モード」における「群予告」の実行頻度を変更できるようになっている。なお、このとき、図126(B)において開始した変動演出が終了し、演出図柄が確定停止している。ここでは、演出図柄8L、8C、8Rが、それぞれ、「7」、「5」、「5」を表して停止している。さらに、当該保留アイコン9C及び保留アイコン9Aと、滞在モードを表す滞在モード表示GMと、が表示されている。ここで、セレクトボタン68の「下」が操作され、その後、

10

20

30

40

50

セレクトボタン 6 8 の「右」が操作されたものとして、説明を続ける。

【 1 1 1 4 】

次に、図 1 2 6 (E) に示すように、一括カスタム表示画像 S G A が表示され、「河モード」においてカスタムする演出に「先読み」が選択されている状態で、セレクトボタン 6 8 の「下」、「右」が操作されたことにより、「河モード」における「先読み」の実行頻度が「普」（普通を意味する）に切り替えられた（網掛け部分）。この状態において、セレクトボタン 6 8 の「右」を操作すると、「河モード」における「先読み」の実行頻度を「多」に変更でき、「左」を操作すると、「河モード」における「先読み」の実行頻度を「少」に変更できる。また、セレクトボタン 6 8 の「上」を操作すると、「河モード」におけるカスタムする演出を変更できる状態となり、「下」を操作すると、「自動ボタン」の設定を変更できる状態に移行するようになっている。なお、このとき、図 1 2 6 (B) において開始した変動演出の次の変動演出が開始されている。ここでは、演出図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動している。さらに、当該保留アイコン 9 C 及び保留アイコン 9 A と、滞在モードを表す滞在モード表示 G M と、が表示されている。ここで、演出ボタン 6 3 が操作されたものとして、説明を続ける。

10

【 1 1 1 5 】

次に、図 1 2 6 (G) に示すように、一括カスタム表示画像 S G A が表示されている状態で、演出ボタン 6 3 が操作されたことにより、一括カスタム表示画像 S G A の表示が終了し、図 1 2 6 (B) ～ (F) において設定したカスタムに基づくカスタムコマンドを演出制御用マイコン 9 1 が送信する。これにより、変動演出の表示態様が、通常の態様に戻る。表示内容は、概ね図 1 2 6 (A) と同様である。また、図 1 2 6 (F) において開始された変動演出が進行している。左演出図柄 8 L において「6」を表す数字図柄が仮停止し、中演出図柄 8 C 及び右演出図柄 8 R が高速変動している。さらに、当該保留アイコン 9 C 及び保留アイコン 9 A と、滞在モードを表す滞在モード表示 G M と、が表示されている。さらに、演出ボタン 6 3 を押すことで、遊技カスタムを行うことが可能であることを示すために、「カスタム」というメッセージ画像 C M と、演出ボタン 6 3 を表すボタン画像 B G 1 とが表示されている。

20

【 1 1 1 6 】

以上が、遊技カスタム表示 C の説明である。遊技カスタム表示 C では、一括カスタム表示画像 S G A が表示されている状態における変動演出における演出図柄などの表示態様は、一括カスタム表示画像 S G A が表示されていない状態における表示態様と概ね変更されないようになっていた。また、一括カスタム表示画像 S G A は、表示画面 7 a における表示サイズを任意に変更してもよく、サブ表示画面 6 4 において表示されるようにしてもよい。

30

【 1 1 1 7 】

〔遊技カスタム表示 D の表示例〕

図 1 2 7 を用いて、遊技カスタム表示 D の表示例について説明する。遊技カスタム表示 D は、遊技者に演出ボタン 6 3 の操作を促す演出でない変動演出中において実行可能であり、表示画面 7 a において、すべての演出モードについて、演出モードごとに異なる遊技カスタムを設定可能な表示がなされるものである。なお、変動演出中において遊技カスタム表示 D が実行されると、変動演出の表示領域が表示画面 7 a の特定の領域に縮小されるものとする。

40

【 1 1 1 8 】

まず、図 1 2 7 (A) に示すように、滞在モードが「銅モード」である状態における変動演出が実行されている。ここでは、左演出図柄 8 L において「1」を表す数字図柄が仮停止しており、中演出図柄 8 C 及び右装飾図柄 8 R が高速変動している。また、当該保留アイコン 9 C 及び保留アイコン 9 A と、滞在モードを表す滞在モード表示 G M と、が表示されている。さらに、演出ボタン 6 3 を押すことで、遊技カスタムを行うことが可能であることを示すために、「カスタム」というメッセージ画像 C M と、演出ボタン 6 3 を表すボタン画像 B G 1 とが表示されている。ここで、演出ボタン 6 3 が操作されたものとして

50

、説明を続ける。

【1119】

次に、図127(B)に示すように、演出ボタン63が操作されたことにより、一括カスタム表示画像SGBが表示され、すべての演出モードについて、演出モードごとに異なる遊技カスタムを設定可能な状態となった。この状態では、「自動ボタン」に関するカスタムを変更可能となっている(網掛け部分)。この状態において、セレクトボタン68の「右」あるいは「左」を操作すると、「自動ボタン」を「ON」に変更でき、セレクトボタン68の「下」を操作すると、「ビッグパイプ頻度」に関する設定を変更できるようになる。なお、このとき、変動演出は、表示画面7aにおける表示領域7asにおいて表示されており、演出図柄8L、8C、8Rに代えて、縮小演出図柄8Ls、8Cs、8Rsが表示されている。ここでは、左縮小演出図柄8Lsにおいて「1」を表す数字図柄が仮停止し、右縮小演出図柄8Rsにおいて「7」を表す数字図柄が仮停止し、中縮小演出図柄8Csが高速変動している。ここで、セレクトボタン68の「下」が操作されたものとして、説明を続ける。

10

【1120】

次に、図127(C)に示すように、一括カスタム表示画像SGBが表示され、「自動ボタン」に関するカスタムを変更可能となっている状態において演出ボタン63が操作されたことにより、「ビッグパイプ頻度」に関する設定を変更できる状態となった(網掛け部分)。この状態において、セレクトボタン68の「右」を操作すると、「ビッグパイプ頻度」を「少」に変更でき、セレクトボタン68の「左」を操作すると、「ビッグパイプ頻度」を「多」に変更できる。また、セレクトボタン68の「上」を操作すると、「自動ボタン」に関するカスタムを変更可能な状態となり、「下」を操作すると、カスタムする演出モードを選択できるようになる。なお、このとき、変動演出は、表示画面7aにおける表示領域7asにおいて表示されており、演出図柄8L、8C、8Rに代えて、縮小演出図柄8Ls、8Cs、8Rsが表示されている。ここでは、変動演出が終了し、縮小演出図柄8Ls、8Cs、8Rsにおいて、それぞれ、「1」、「9」、「7」を表す数字図柄が停止している。を表す。なお、以降の表示態様については、図124と概ね同様であるため、説明を省略する。なお、表示態様が異なるようにしてもよい。

20

【1121】

以上が遊技カスタム表示Dの説明である。遊技カスタム表示Dでは、一括カスタム表示画像SGBが表示されている状態における変動演出は、表示画面7aにおける表示領域7asにおいて表示されていた。この表示領域7asの表示画面7aにおける表示サイズを任意に変更してもよく、変動演出をサブ表示画面64において表示されるようにしてもよい。

30

【1122】

以上より、遊技カスタム表示C、Dを実行可能な遊技機1は、演出モードごとに遊技カスタムを設定可能である。また、遊技カスタム表示Cには、演出モードごとに設定する項目(「群予告」、「先読み」、「保留変化」を含む複数種類の演出の実行頻度)が含まれ、遊技カスタム表示Dには、さらに、すべてのモードに共通して設定する項目(「自動ボタン」のON/OFFの設定、「ビッグパイプ」の頻度)も含まれている。また、遊技カスタム表示C及びDにおいてカスタム可能な演出モード(「鋼モード」、「河モード」、「雷モード」)は、すべて、通常状態における遊技状態である。

40

【1123】

〔効果例〕

以下に、本実施形態の効果例を示す。

〔効果1〕

上記実施形態の遊技機1では、演出モードごとに遊技カスタムを設定可能なカスタム表示を表示可能な構成となっている(図122~127)。この構成によれば、遊技者はモードごとに好みの遊技カスタムを設定できるため、遊技者を楽しませられる可能性が高くなり、興趣の向上を図ることができる。

50

【1124】

〔効果2〕

上記実施形態の遊技機1において、カスタム表示B、Dには、演出モードごとに設定する項目（「群予告」、「先読み」、「保留変化」の実行頻度）と、すべてのモードに共通して設定する項目（「自動ボタン」のON/OFFの設定、「ビッグパイプ」の頻度）と、を含んでいる構成となっている（図124、127）。この構成によれば、これまでにない斬新な構成により遊技者を楽しませられる可能性が高くなり、興趣の向上を図ることができる。

【1125】

〔効果3〕

上記実施形態の遊技機1において、カスタム表示A～Dにおいて遊技カスタムを設定可能である演出モード（「鋼モード」、「河モード」、「雷モード」）は、すべて、遊技状態が通常状態である場合の演出モードである。この構成によれば、これまでにない斬新な構成により遊技者を楽しませられる可能性が高くなり、興趣の向上を図ることができる。

【1126】

〔効果4〕

上記実施形態の遊技機1では、カスタム表示A～Dにおいて、当該変動演出の結果が当たりとなる期待度が高いことを示唆する演出として予め特定されている演出である「群演出」と、次以降の変動演出の結果が当たりとなる期待度が高いことを示唆する演出として予め特定されている演出である「先読み」と、の実行頻度を設定可能である。この構成によれば、これらの演出の実行頻度を調整することにより、遊技者にドキドキ感を与えられる可能性が高くなり、興趣の向上を図ることができる。

【1127】

〔変形例〕

本実施形態の変形例を示す。

〔変形例1〕

上記実施形態では、「自動ボタン」に関する設定、「ビッグパイプ頻度」に関する設定は、前演出モードにおいて共通の設定となるように構成されていた。これに対し、「自動ボタン」に関する設定、「ビッグパイプ頻度」に関する設定も、演出モードごとに設定できるようにしてもよい。

【1128】

〔変形例2〕

上記実施形態の構成に加えて、すべての演出モードにおける遊技カスタムをすべてリセットできる操作や、任意の演出モードにおける任意の設定をリセットできる操作を行えるようにしてもよい。この場合、デフォルトのカスタム状態を予め設定し、リセットすることで、デフォルトのカスタム状態となるようにしてもよい。

【1129】

〔変形例3〕

上記実施形態では、演出ボタン63が操作されたことにより、遊技カスタム表示が実行されるように構成されていた。これに対し、常に遊技カスタム表示が実行されているようにしてもよい。

【1130】

〔変形例4〕

上記実施形態では、遊技カスタム表示中において演出ボタン63を操作することにより、カスタムが確定し、遊技カスタム表示が終了するように構成されていた。これに加え、または、代え、所定時間にわたって演出ボタン63及びセレクトボタン68の操作がなされなかった場合においても、カスタムが確定し、遊技カスタム表示が終了するようにしてもよい。

【1131】

〔変形例5〕

10

20

30

40

50

上記実施形態では、遊技カスタム表示は、表示画面 7 a において実行される構成となっていた。これに対し、例えば、サブ表示画面 6 4 において表示されるようにしてもよい。

【1 1 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 C 2 - 1〕

表示画面と、

複数種類の演出モードのうちから、前記表示画面に表示する演出モードを切り替える演出モード切替手段と、を備える遊技機であって、

前記表示画面は、演出モードごとに遊技カスタムを設定可能なカスタム表示を表示可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【1 1 3 3】

〔態様 C 2 - 2〕

態様 C 2 - 1 に記載の遊技機であって、

前記カスタム表示には、演出モードごとに設定する項目と、すべてのモードに共通して設定する項目と、を含んでいる、

ことを特徴とする遊技機。

【1 1 3 4】

〔態様 C 2 - 3〕

態様 C 2 - 1 に記載の遊技機であって、さらに、

複数種類の遊技状態のうちから一つの遊技状態を選択し設定可能な遊技状態制御手段を備え、

前記カスタム表示において前記遊技カスタムを設定可能な演出モードは、すべて、同一の遊技状態において切替可能な演出モードである、

ことを特徴とする遊技機。

【1 1 3 5】

〔態様 C 2 - 4〕

態様 C 2 - 1 から態様 C 2 - 3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記カスタム表示では、複数種類の演出の実行頻度を設定可能であり、

前記複数種類の演出のうちの一つは、変動中において、当該変動後に当たりとなる期待度が高いことを示唆する演出としてあらかじめ特定されている示唆演出であり、

前記複数種類の演出のうちの一つは、変動中において、次以降に実行される変動後に当たりとなる期待度が高いことを示唆する演出としてあらかじめ特定されている先読み演出である、

ことを特徴とする遊技機。

【1 1 3 6】

〔遊技者操作特殊演出〕

以下に図 1 2 8 ～図 1 4 4 を用いて遊技者操作特殊演出について説明する。この遊技者操作特殊演出は、装飾図柄の変動演出中に実行される。すなわち、画像制御用マイコン 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、遊技者操作特殊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。遊技者操作特殊演出を実行することになると、演出制御用マイコン 9 1 は、音声制御基板 1 0 6 に対応するコマンドを送信し、その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、サブ ROM 9 3 から対応する音データを読み出してスピーカ 6 7 から音を出力する。

【1 1 3 7】

演出制御用マイコン 9 1 は、スイッチ処理（図 3 6：ステップ S 4 3 1 0）で、セレクトボタン 6 8 や演出ボタン 6 3 のスイッチデータ（エッジデータおよびレベルデータ）に

10

20

30

40

50

基づいてセレクトボタン 6 8 や演出ボタン 6 3 が押下されたか否かを判断する。演出制御用マイコン 9 1 は、その判断結果をスイッチデータ押下データとして格納する。つまり、演出制御用マイコン 9 1 は、このスイッチ処理で、セレクトボタン 6 8 や演出ボタン 6 3 が押下されたか否か判断できるスイッチデータ押下データを作成し、格納する。

【1 1 3 8】

演出制御用マイコン 9 1 は、その他の処理（図 3 6：ステップ S 4 3 2 0）において、LED 輝度調整、音量調整、演出モード切り替えを、おこなうか否かの判断をする。演出制御用マイコン 9 1 は、スイッチ処理で作成されたスイッチデータ押下データにより、LED 輝度調整、音量調整、演出モード切り替えのためにセレクトボタン 6 8 や演出ボタン 6 3 が押下されたか否か判断する。そのための押下がされていた場合、演出制御用マイコン 9 1 は、LED 輝度調整、音量調整、演出モード切り替えをおこなう。また、遊技者操作特殊演出をおこなうか否かの判断を抽選によりおこなう。詳細は後述する。

10

【1 1 3 9】

演出制御用マイコン 9 1 は、その他の処理（図 3 6：ステップ S 4 3 2 0）において、遊技者操作特殊演出を、実行するか否かの判断をする。演出制御用マイコン 9 1 は、スイッチ処理で作成されたスイッチデータ押下データにより、セレクトボタン 6 8 や演出ボタン 6 3 が押下されたか否か判断する。セレクトボタン 6 8 や演出ボタン 6 3 のボタンを押下されていた場合、演出制御用マイコン 9 1 が遊技者操作特殊演出を実行するか否かの下記抽選をおこない、当選した場合は、その該当する演出をおこなう。

【1 1 4 0】

20

〔遊技者操作特殊演出の出現演出抽選〕

図 1 2 8 は、遊技者操作特殊演出をおこなうか否か、また、どの遊技者操作特殊演出をおこなうかの抽選を説明するための図である。図 1 2 8（A）は、遊技者が LED 輝度調整の操作をした場合の抽選を説明するための図が示され、図 1 2 8（B）は、遊技者が音量調整の操作をした場合の抽選を説明するための図が示されている。ここでは、チャンスアップ乱数を使用し、乱数の数値範囲を 0～127 として例示している。他の乱数を使用してもよい。

【1 1 4 1】

図 1 2 8（A）は、遊技者が LED 輝度調整の操作をした場合である。LED 輝度調整の操作は、セレクトボタン 6 8 の上下によりおこなわれる。つまり、遊技者がセレクトボタン 6 8 の上または下のボタンを押下する度に、図 1 2 8（A）の抽選がおこなわれる。乱数値が 0～9 の場合には、表示画面 7 a にキャラ A が表示され、乱数値が 10～19 の場合には、表示画面 7 a にキャラ B が表示され、乱数値が 20～29 の場合には、表示画面 7 a にキャラ C が表示され、乱数値が 30～39 の場合には、スピーカ 6 7 から音「ピッ」が出力され、乱数値が 40～49 の場合には、スピーカ 6 7 から音「キュッ」が出力され、乱数値が 50～59 の場合には、スピーカ 6 7 から音「ドン」が出力される。表示画面 7 a に表示される場合には、演出制御用マイコン 9 1 は、画像制御用マイコン 1 0 1 に、該当する画像を表示するためのコマンドを送信する。スピーカ 6 7 から音が出力される場合には、演出制御用マイコン 9 1 は、音声制御基板 1 0 6 に、該当する音を出力するためのコマンドを送信する。

30

【1 1 4 2】

図 1 2 8（B）は、遊技者が音量調整の操作をした場合である。音量調整の操作は、セレクトボタン 6 8 の左右によりおこなわれる。つまり、遊技者がセレクトボタン 6 8 の左または右のボタンを押下する度に、図 1 2 8（B）の抽選がおこなわれる。出現演出内容は、図 1 2 8（A）LED 輝度調整操作と同様なので、ここでは、省略する。

40

【1 1 4 3】

〔遊技者操作特殊演出の演出例 1〕

図 1 2 9 は、遊技者が LED 輝度調整の操作をした場合の特殊演出の出現を説明するための図である。図 1 2 9（A）に示すように、特図の変動中に演出がおこなわれる。ここでは、表示画面 7 a に装飾図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動中である様子が表示され、保

50

留アイコン 9 A が 3 つと、当該変動アイコン 9 C とが表示されている。また、併せて表示画面 7 a に L E D 輝度調整、音量調整、演出モード切り替えの操作の説明のために、セレクトボタン 6 8 の画像 H K とその説明 S M 1 と演出ボタン 6 3 とその説明 S M 2 が表示されている。演出モードは春であり、春を表す背景が表示されている。また、L E D 輝度は、中である。なお、図 1 2 9 (A) ~ (E) において、遊技機 1 の概略図上の枠ランプ 6 6 や、盤ランプ 5 の周りの直線の数で L E D 輝度の大きさを表している。1 本の場合は、L E D 輝度が小であり、2 本の場合は、L E D 輝度が中であり、3 本の場合は、L E D 輝度が大である。

【 1 1 4 4 】

図 1 2 9 (B) は、遊技者が変動中に L E D 輝度調整の操作のため、セレクトボタン 6 8 の上ボタンを押下した場合である。L E D 輝度調整の操作のため上ボタンを押下したときに、L E D 輝度が大となるとともに、図 1 2 8 (A) の抽選がおこなわれ、該当する場合には所定の演出がおこなわれる。ここでは、乱数値が 0 であったとする。この場合は、乱数値が 0 ~ 9 であるため、「表示画面 7 a にキャラ A を表示する」が選択される。このため、図 1 2 9 (B) に示すように、魚のキャラクタの画像 C R A が表示される。

10

【 1 1 4 5 】

図 1 2 9 (C) は、遊技者が変動中に L E D 輝度調整の操作のため、セレクトボタン 6 8 の下ボタンを押下した場合である。L E D 輝度調整の操作のため下ボタンを押下したときに、L E D 輝度が中となるとともに、図 1 2 8 (A) の抽選がおこなわれ、該当する場合には所定の演出がおこなわれる。ここでは、乱数値が 1 0 0 であったとする。この場合は、該当する乱数値がないため、この操作により所定の演出がおこなわれることはない。

20

【 1 1 4 6 】

図 1 2 9 (D) は、遊技者が変動中に L E D 輝度調整の操作のため、さらにセレクトボタン 6 8 の下ボタンを押下した場合である。L E D 輝度調整の操作のため下ボタンを押下したときに、L E D 輝度が小となるとともに、図 1 2 8 (A) の抽選がおこなわれ、該当する場合には所定の演出がおこなわれる。ここでは、乱数値が 1 0 であったとする。この場合は、乱数値が 1 0 ~ 1 9 であるため、「表示画面 7 a にキャラ B を表示する」が選択される。このため、図 1 2 9 (D) に示すように、人のキャラクタの画像 C R B が表示される。

【 1 1 4 7 】

図 1 2 9 (E) は、遊技者が変動中に L E D 輝度調整の操作のため、セレクトボタン 6 8 の上ボタンを押下した場合である。L E D 輝度調整の操作のため上ボタンを押下したときに、L E D 輝度が中となるとともに、図 1 2 8 (A) の抽選がおこなわれ、該当する場合には所定の演出がおこなわれる。ここでは、乱数値が 5 0 であったとする。この場合は、乱数値が 5 0 ~ 5 9 であるため、「スピーカ 6 7 から音「ドン」を出力する」が選択される。このため、図 1 2 9 (E) に示すように、スピーカ 6 7 から「ドン」という音が出力される。

30

【 1 1 4 8 】

〔遊技者操作特殊演出の演出例 2〕

図 1 3 0 は、遊技者が音量調整の操作をした場合の特殊演出の出現を説明するための図である。図 1 3 0 (A) に示すように、表示画面 7 a は、上述した「遊技者操作特殊演出の演出例 1」の図 1 2 9 (A) と同じである。また、音量は、中である。なお、図 1 3 0 (A) ~ (E) において、遊技機 1 の概略図上のスピーカ 6 7 の周りの曲線の数で音量の大きさを表している。1 本の場合は、音量が小であり、2 本の場合は、音量が中であり、3 本の場合は、音量が大である。

40

【 1 1 4 9 】

図 1 3 0 (B) は、遊技者が変動中に音量調整の操作のため、セレクトボタン 6 8 の左ボタンを押下した場合である。音量調整の操作のため左ボタンを押下したときに、音量が大となるとともに、図 1 2 8 (B) の抽選がおこなわれ、該当する場合には所定の演出がおこなわれる。ここでは、乱数値が 0 であったとする。この場合は、乱数値が 0 ~ 9 であ

50

るため、「表示画面 7 a にキャラ A を表示する」が選択される。このため、図 1 3 0 (B) に示すように、魚のキャラクタの画像 C R A が表示される。

【 1 1 5 0 】

図 1 3 0 (C) は、遊技者が変動中に音量調整の操作のため、セレクトボタン 6 8 の右ボタンを押下した場合である。音量調整の操作のため右ボタンを押下したときに、音量が中となるとともに、図 1 2 8 (B) の抽選がおこなわれ、該当する場合には所定の演出がおこなわれる。ここでは、乱数値が 100 であったとする。この場合は、該当する乱数値がないため、この操作により所定の演出がおこなわれることはない。

【 1 1 5 1 】

図 1 3 0 (D) は、遊技者が変動中に音量調整の操作のため、さらにセレクトボタン 6 8 の右ボタンを押下した場合である。音量調整の操作のため右ボタンを押下したときに、音量が小となるとともに、図 1 2 8 (B) の抽選がおこなわれ、該当する場合には所定の演出がおこなわれる。ここでは、乱数値が 10 であったとする。この場合は、乱数値が 10 ~ 19 であるため、「表示画面 7 a にキャラ B を表示する」が選択される。このため、図 1 3 0 (D) に示すように、人のキャラクタの画像 C R B が表示される。

【 1 1 5 2 】

図 1 3 0 (E) は、遊技者が変動中に音量調整の操作のため、セレクトボタン 6 8 の左ボタンを押下した場合である。音量調整の操作のため上ボタンを押下したときに、音量が中となるとともに、図 1 2 8 (B) の抽選がおこなわれ、該当する場合には所定の演出がおこなわれる。ここでは、乱数値が 50 であったとする。この場合は、乱数値が 50 ~ 59 であるため、「スピーカ 6 7 から音「ドン」を出力する」が選択される。このため、図 1 3 0 (E) に示すように、スピーカ 6 7 から「ドン」という音出力される。

【 1 1 5 3 】

〔遊技者操作特殊演出の演出例 3〕

図 1 3 1 は、遊技者が演出モード切り替えの操作をした場合の特殊演出の出現を説明するための図である。図 1 3 1 (A) に示すように、表示画面 7 a は、上述した「遊技者操作特殊演出の演出例 1」の図 1 2 9 (A) と同じである。また、演出モードは、春である。

【 1 1 5 4 】

図 1 3 1 (B) は、遊技者が演出モード切り替えの操作のため、演出ボタン 6 3 を押下した場合である。演出制御用マイコン 9 1 は、演出モード切り替えの操作があったことにより、遊技者操作特殊演出をおこなうか否かを「遊技者操作特殊演出判断処理 1」で抽選する。この「遊技者操作特殊演出判断処理 1」は後述する。

【 1 1 5 5 】

ここでは、抽選の結果、当選しなかったとする。この場合は、遊技者操作特殊演出はおこなわれず、演出モード切り替えがおこなわれ演出モードが春モードから夏モードになる。この演出モード切り替えは通常の切り替えである。なお、通常の切り替えの順は、春モード→夏モード→秋モード→冬モード→春モード→・・・(以下同様)であり、この順番は予め設定された順番である。なお、演出モード切り替えの表示演出については、「演出モード切り替え演出」で後述する。

【 1 1 5 6 】

図 1 3 1 (C) は、さらに、遊技者が演出モード切り替えの操作のため、演出ボタン 6 3 を押下した場合である。ここでは、遊技者操作特殊演出はスピーカ 6 7 から音「ドン」を出力する演出であるとする。演出モード切り替えの操作のため演出ボタン 6 3 を押下したときに、演出制御用マイコン 9 1 は、遊技者操作特殊演出をおこなうか否かの抽選をする。

【 1 1 5 7 】

ここでは、抽選の結果、当選したとする。この場合は、遊技者操作特殊演出はおこなわれ、これとともに演出モード切り替えがおこなわれ演出モードが夏モードから秋モードになる。この演出モード切り替えは通常の切り替えである。遊技者操作特殊演出として、ス

10

20

30

40

50

ピーカ 6 7 から音出力されるが、操作したときにその音出力される。なお、スピーカ 6 7 から音出力される詳細については、「演出モード切り替え演出（音出力）」で後述する。

【1158】

図 131（D）は、さらに、遊技者が演出モード切り替えの操作のため、演出ボタン 6 3 を押下した場合である。ここでは、遊技者操作特殊演出は表示画面 7 a にキャラ A C R A を表示する演出であるとする。演出モード切り替えの操作のため演出ボタン 6 3 を押下したときに、演出制御用マイコン 9 1 は、遊技者操作特殊演出をおこなうか否かの抽選をする。

【1159】

ここでは、抽選の結果、当選したとする。この場合は、遊技者操作特殊演出はおこなわれ、これとともに演出モード切り替えがおこなわれ演出モードが秋モードから冬モードになる。この演出モード切り替えは通常の切り替えである。遊技者操作特殊演出として、キャラ A C R A が表示画面 7 a に表示されるが、詳細については、「演出モード切り替え演出（キャラ表示）」で後述する。

【1160】

図 131（E）は、さらに、遊技者が演出モード切り替えの操作のため、演出ボタン 6 3 を押下した場合である。ここでは、遊技者操作特殊演出は演出モードを逆の順に 1 つ進める演出であるとする。演出モード切り替えの操作のため演出ボタン 6 3 を押下したときに、演出制御用マイコン 9 1 は、遊技者操作特殊演出をおこなうか否かの抽選をする。

【1161】

ここでは、抽選の結果、当選したとする。この場合は、遊技者操作特殊演出はおこなわれることとなり、演出モードを逆の順に 1 つ進める演出モード切り替えがおこなわれる。演出モードは通常だと、定められた順の順繰りで切り替える。本実施形態の定められた順とは、春モード→夏モード→秋モード→冬モード→春モード→・・・（以下同様）である。しかし、演出モードを逆の順に 1 つ進める演出モード切り替えの場合は、春モード→冬モード→秋モード→夏モード→春モード→・・・となる。今回は、冬モード中に、演出モードを逆の順に 1 つ進める演出モード切り替えがおこなわれることとなったので、秋モードに切り替える。切り替え方法の詳細については、「演出モード切り替え演出（逆の順）」で後述する。ここでは、遊技者操作特殊演出は演出モードを逆の順に 1 つ進める演出であるとして説明したが、他の演出でもよい。例えば、遊技者操作特殊演出は演出モードを同じ演出モードにする演出であるとしてもよい。この場合の切り替え方法の詳細については、「演出モード切り替え演出（同じ演出モード）」で後述する。

【1162】

〔遊技者操作特殊演出の演出例 3 の効果 1〕

演出制御用マイコン 9 1 と、演出ボタン 6 3 と、スピーカ 6 7 と、を備える遊技機は、演出制御用マイコン 9 1 が、変動中に演出モードを切り替えるための演出ボタン 6 3 の操作があった場合に抽選をおこない、抽選に当選した場合にスピーカ 6 7 に特定の音（「ドン」、図 131（C））を出力させる演出をおこなう。この構成によれば、遊技者が、その変動中である変動の結果と結び付けて、演出モードを切り替えたため良い結果となった、良い演出が出現したなど考えるため、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【1163】

〔遊技者操作特殊演出の演出例 3 の効果 2〕

演出制御用マイコン 9 1 と、演出ボタン 6 3 と、表示画面 7 a と、を備える遊技機は、演出制御用マイコン 9 1 が、変動中に演出モードを切り替えるための演出ボタン 6 3 の操作があった場合に抽選をおこない、抽選に当選した場合に表示画面 7 a に所定の画像（キャラ A、図 131（D））を表示させる演出をおこなう。この構成によれば、遊技者が、その変動中である変動の結果と結び付けて、演出モードを切り替えたため良い結果となった、良い演出が出現したなど考えるため、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【1164】

10

20

30

40

50

〔遊技者操作特殊演出の演出例３の効果３〕

演出制御用マイコン９１と、演出ボタン６３と、を備える遊技機は、演出制御用マイコン９１が、演出ボタン６３の操作によって、実行される演出モードを予め設定された順番に切り替え、演出制御用マイコン９１が、変動中に演出モードを切り替えるための演出ボタン６３の操作があった場合に抽選をおこない、抽選に当選した場合に演出ボタン６３の操作によって、実行される演出モードを予め設定された順番とは異なる順番（逆の順の一つなど、図１３１（Ｅ））に切り替える演出をおこなう。この構成によれば、遊技者が、その変動中である変動の結果と結び付けて、演出モードを切り替えたため良い結果となった、良い演出が出現したなど考えるため、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【１１６５】

〔遊技者操作特殊演出判断処理１〕

図１３３は、遊技者操作特殊演出判断処理１のフローチャートである。この処理は、その他の処理（図３６：ステップＳ４３２０）でおこなわれる。遊技者が演出モード切り替えの操作のため演出ボタン６３を押下した場合、スイッチ処理（図３６：ステップＳ４３１０）で、演出ボタン６３のスイッチデータ押下データがＯＮとなる。演出制御用マイコン９１は、スイッチデータ押下データにより、モード切り替え操作があったか否かの判断をおこなう（ステップＳ６００１）。モード切り替え操作がなかった場合は（ステップＳ６００１：ＮＯ）、本処理を終える。一方、モード切り替え操作があった場合は（ステップＳ６００１：ＹＥＳ）、遊技者操作特殊演出をおこなうか否か抽選するための乱数を取得する（ステップＳ６００２）。この乱数はチャンスアップ乱数（０～１２７）である。ここではチャンスアップ乱数を使用して例示するが、他の乱数でもよい。この乱数と当選値と比較し、遊技者操作特殊演出をおこなうか否かの抽選をおこなう（ステップＳ６００３）。例えば、当選値が０～１０であり、取得した乱数が１０であった場合、当選となり、遊技者操作特殊演出を実行すると判断する。また、取得した乱数が２０であった場合、当選とならず、遊技者操作特殊演出を実行しないと判断する。遊技者操作特殊演出を実行しないと判断した場合には（ステップＳ６００４：ＮＯ）、遊技者操作特殊演出を実行せず、演出モードを切り替え（ステップＳ６００６）、本処理を終える。一方、遊技者操作特殊演出を実行すると判断した場合には（ステップＳ６００４：ＹＥＳ）、遊技者操作特殊演出を実行するとともに、演出モードを切り替え（ステップＳ６００５）、本処理を終える。

【１１６６】

〔演出モード切り替え演出〕

図１３４は、演出モード切り替えの演出を説明するための図である。図１３４（Ａ）は、演出ボタン６３押下直後である。まだ、演出モードの切り替えはおこなわれていない。変動中であり、背景ＫＳ１で春モードを表示している。

【１１６７】

図１３４（Ｂ）は、演出モードの切り替えがおこなわれはじめている。春モードを表示した背景ＫＳ１が表示画面７ａの表示領域内から左側の表示領域外にスライドするように一部表示画面７ａに表示されなくなり、夏モードを表示した背景ＫＳ２が表示画面７ａの右側の表示領域外から表示領域内へスライドするように一部表示画面７ａに表示される。背景以外の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ、保留アイコン９Ａ、当該変動アイコン９Ｃ、セレクトボタン６８の画像ＨＫ、その説明ＳＭ１などは、スライドせず、その位置で表示されている。

【１１６８】

その後、図１３４（Ｃ）のように、春モードを表示した背景ＫＳ１と、夏モードを表示した背景ＫＳ２はさらに左へスライドし、図１３４（Ｄ）のように、春モードを表示した背景ＫＳ１が表示されなくなり、夏モードを表示した背景ＫＳ２が全面で表示され、背景が夏モードとなり、演出モードの切り替えが完了する。

【１１６９】

なお、ここでは、横方向にスライドして背景が切り替えられるとしたが、縦方向にスラ

10

20

30

40

50

イドして切り替えられてもよい。また、背景以外の装飾図柄 8 L、8 C、8 R、保留アイコン 9 A、当該変動アイコン 9 C、セレクトボタン 6 8 の画像 H K、その説明 S M 1 などは、スライドせず、その位置で表示されているとしたが、これらも背景のスライドにともなって、スライドしてもよい。

【1 1 7 0】

〔演出モード切り替え演出（音出力）〕

図 1 3 5 は、音を出力する遊技者操作特殊演出をとまなう演出モード切り替えの演出を説明するための図である。図 1 3 5（A）は、演出ボタン 6 3 押下直後である。なお、装飾図柄 8 L、8 C、8 R、保留アイコン 9 A、当該変動アイコン 9 C、セレクトボタン 6 8 の画像 H K、その説明 S M 1 などについては図 1 3 4（A）と同様なので省略する。また、演出モードの切り替えはおこなわれていない。この演出ボタン 6 3 押下直後に音出力される。このため、遊技者にとっては、演出モード切り替えの操作のため押下した演出ボタン 6 3 の押下音のように聞こえる。演出モードの切り替えについては、「演出モード切り替え演出」と同様であるため、ここでは説明を省略する。

10

【1 1 7 1】

なお、ここでは、横演出ボタン 6 3 押下直後に音出力されるとしたが、背景が切り替え終わったときに音出力されるとしてもよい。つまり、音出力されるタイミングは図 1 3 5（D）のときとしてもよい。

【1 1 7 2】

〔演出モード切り替え演出（キャラ表示）〕

図 1 3 6 は、キャラを表示する遊技者操作特殊演出をとまなう演出モード切り替えの演出を説明するための図である。図 1 3 6（A）は、演出ボタン 6 3 押下直後である。まだ、演出モードの切り替えはおこなわれていない。変動中であり、背景 K S 3 で秋モードを表示している。

20

【1 1 7 3】

図 1 3 6（B）は、演出モードの切り替えがおこなわれはじめている。キャラ C R A は切り替え後の冬モードを表示した背景 K S 4 に表示される。秋モードを表示した背景 K S 3 が表示画面 7 a の表示領域内から左側の表示領域外にスライドするように一部表示画面 7 a に表示されなくなり、冬モードを表示した背景 K S 4 が表示画面 7 a の右側の表示領域外から表示領域内へスライドするように一部表示画面 7 a に表示される。しかし、キャラ C R A が表示画面 7 a に表示される位置まで背景 K S 4 がスライドしておらず、表示画面 7 a にキャラ C R A が表示されていない。

30

【1 1 7 4】

その後、図 1 3 6（C）のように、秋モードを表示した背景 K S 3 と、冬モードを表示した背景 K S 4 はさらに左へスライドする。ここでは、冬モードを表示した背景 K S 4 に表示されたキャラ C R A の一部が表示画面 7 a に表示されはじめている。

【1 1 7 5】

その後、図 1 3 6（D）のように、秋モードを表示した背景 K S 3 が表示されなくなり、冬モードを表示した背景 K S 4 が全面で表示され、キャラ C R A の全部が表示画面 7 a に表示されている。背景が冬モードとなり、演出モードの切り替えが完了する。

40

【1 1 7 6】

〔演出モード切り替え演出（逆の順）〕

図 1 3 7 は、演出モード切り替えの演出を説明するための図である。図 1 3 7（A）は、演出ボタン 6 3 押下直後である。まだ、演出モードの切り替えはおこなわれていない。背景 K S 4 で冬モードを表示している。背景以外の装飾図柄 8 L、8 C、8 R、保留アイコン 9 A、当該変動アイコン 9 C、セレクトボタン 6 8 の画像 H K、その説明 S M 1 などは、「演出モード切り替え演出」の通常の場合と同様なので、ここでは省略する。

【1 1 7 7】

図 1 3 7（B）は、演出モードの切り替えがおこなわれはじめている。冬モードを表示した背景 K S 4 が表示画面 7 a の表示領域内から右側の表示領域外にスライドするように

50

一部表示画面 7 a に表示されなくなり、秋モードを表示した背景 K S 3 が表示画面 7 a の左側の表示領域外から表示領域内へスライドするように一部表示画面 7 a に表示される。

【1178】

その後、図 1 3 7 (C) のように、冬モードを表示した背景 K S 4 と、秋モードを表示した背景 K S 3 はさらに右へスライドし、図 1 3 7 (D) のように、冬モードを表示した背景 K S 4 が表示されなくなり、秋モードを表示した背景 K S 3 が全面で表示され、背景が秋モードとなり、演出モードの切り替えが完了する。

【1179】

〔演出モード切り替え演出（同じ演出モード）〕

図 1 4 3 は、切り替え演出後同じ演出モードになる演出モード切り替えの演出を説明するための図である。図 1 4 3 (A) は、演出ボタン 6 3 押下直後である。背景 K S 1 a は切り替え前の春モードの背景であり、背景 K S 1 b は切り替え後の春モードの背景である。まだ、演出モードの切り替えはおこなわれていない。切り替え前の背景 K S 1 a で春モードを表示している。背景以外の装飾図柄 8 L、8 C、8 R、保留アイコン 9 A、当該変動アイコン 9 C、セレクトボタン 6 8 の画像 H K、その説明 S M 1 などは、「演出モード切り替え演出」の通常の場合と同様なのでここでは、省略する。

【1180】

図 1 4 3 (B) は、演出モードの切り替えがおこなわれはじめている。切り替え前の春モードを表示した背景 K S 1 a が表示画面 7 a の表示領域内から左側の表示領域外にスライドするように一部表示画面 7 a に表示されなくなり、切り替え後の春モードを表示した背景 K S 1 b が表示画面 7 a の右側の表示領域外から表示領域内へスライドするように一部表示画面 7 a に表示される。

【1181】

その後、図 1 4 3 (C) のように、切り替え前の春モードを表示した背景 K S 1 a と、切り替え後の春モードを表示した背景 K S 1 b はさらに左へスライドし、図 1 4 3 (D) のように、切り替え前の春モードを表示した背景 K S 1 a が表示されなくなり、切り替え後の春モードを表示した背景 K S 1 b が全面で表示され、演出モードの切り替えが完了する。

【1182】

〔遊技者操作特殊演出の別例〕

上記実施形態では、抽選に当選した場合の所定の演出は、音出力手段に特定の音を出力させる演出、表示手段に所定の画像を表示させる演出、操作手段の操作によって、実行される前記演出モードを予め設定された順番とは異なる順番に切り替える演出であるとしたが、ランプ演出や可動物演出や振動演出や風を吹く演出としてもよい。また、これらを組み合わせた演出であってもよい。

【1183】

〔遊技者操作特殊演出の演出例 3、遊技者操作特殊演出の別例の効果〕

演出制御用マイコン 9 1 と、演出ボタン 6 3 と、を備える遊技機は、演出制御用マイコン 9 1 が、変動中に演出モードを切り替えるための演出ボタン 6 3 の操作があった場合に抽選をおこない、抽選に当選した場合に所定の演出（スピーカ 6 7 に特定の音（「ドン」）を出力させる演出（図 1 3 1 (C)）、表示画面 7 a に所定の画像（キャラ A）を表示させる演出（図 1 3 1 (D)）、実行される演出モードを予め設定された順番とは異なる順番（逆の順の一つ）に切り替える演出（図 1 3 1 (E)）、ランプ演出、可動物演出、振動演出、風を吹く演出）をおこなう。この構成によれば、遊技者が、その変動中である変動の結果と結び付けて、演出モードを切り替えたため良い結果となった、良い演出が出現したなどと考えるため、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【1184】

〔遊技者操作特殊演出判断処理 2〕

「遊技者操作特殊演出の演出例 3」で上述した実施形態では、当たりやすさと関係なく、遊技者操作特殊演出をおこなうか判断したが、ここでは、遊技者操作特殊演出がおこな

10

20

30

40

50

われた場合は、当たりが期待できる実施形態を記載する。

【1185】

図138は、遊技者操作特殊演出判断処理2のフローチャートである。遊技者操作特殊演出判断処理1の別例である。この処理は、その他の処理（図36：ステップS4320）でおこなわれる。遊技者が演出モード切り替えの操作のため演出ボタン63を押下した場合、スイッチ処理（図36：ステップS4310）で、演出ボタン63のスイッチデータ押下データがONとなる。演出制御用マイコン91は、スイッチデータ押下データにより、モード切り替え操作があったか否かの判断をおこなう（ステップS6101）。モード切り替え操作がなかった場合は（ステップS6101：NO）、本処理を終える。一方、モード切り替え操作があった場合は（ステップS6101：YES）、遊技者操作特殊演出をおこなうか否か抽選するための乱数を取得する（ステップS6102）。この乱数はチャンスアップ乱数（0～127）である。ここではチャンスアップ乱数を使用して例示するが、他の乱数でもよい。この乱数と当選値と比較し、遊技者操作特殊演出をおこなうか否かの抽選をおこなう（ステップS6103）。例えば、当選値が0～10であり、取得した乱数が10であった場合、当選となり、遊技者操作特殊演出を実行すると判断する。また、取得した乱数が20であった場合、当選とならず、遊技者操作特殊演出を実行しないと判断する。一方、遊技者操作特殊演出を実行しないと判断した場合には（ステップS6104：NO）、遊技者操作特殊演出を実行せず、演出モードを切り替え、本処理を終える。

10

【1186】

遊技者操作特殊演出を実行すると判断した場合には（ステップS6104：YES）、さらに、保留の特定情報を取得し、その保留の情報が「当たり」や「SPリーチ」や「ノーマルリーチ」であるのか確認する（ステップS6105）。その情報に応じて遊技者操作特殊演出をおこなうか否か抽選をおこなうために乱数を取得する（ステップS6106）。その情報に応じて遊技者操作特殊演出をおこなうか否か抽選をおこなう（ステップS6107）。なお、保留の特定情報の取得方法、確認方法、抽選方法、については、「保留の特定情報」で後述する。遊技者操作特殊演出を実行しないと判断した場合には（ステップS6108：NO）、遊技者操作特殊演出を実行せず、演出モードを切り替え（ステップS6110）、本処理を終える。遊技者操作特殊演出を実行すると判断した場合には（ステップS6108：YES）、遊技者操作特殊演出を実行するとともに、演出モードを切り替え（ステップS6109）、本処理を終える。

20

30

【1187】

〔保留の特定情報〕

図139は、保留特定情報分類を説明するための図である。保留されている保留玉の特定情報を取得する。保留玉は複数ある可能性があるが、全ての保留玉の特定情報を取得する。保留玉ひとつずつを図139に示す保留特定情報分類のどれと一致するのか確認し、その番号を取得する。確認の結果複数の結果となった場合には、数値の少ない番号を抽選番号とする。例えば、保留玉が2個あり、番号が2と4であった場合には、抽選番号は2である。ここで例示として挙げた当たり、はずれ、SPリーチ、ノーマルリーチの分類は例示であって、他の分類であってもよい。また、取得する特定情報に、変動中の特定情報も含めてもよい。

40

【1188】

図140は、取得した抽選番号によりおこなう抽選を説明するための図である。上述したように保留特定情報分類を確認し、取得した抽選番号により、遊技者操作特殊演出をおこなうか否か抽選をおこなう。例えば、抽選番号が4であった場合で、乱数値が100であった場合には、「なし」となり、遊技者操作特殊演出がおこなわれない。また、抽選番号が4であった場合で、乱数値が110であった場合には、「有」となり、遊技者操作特殊演出がおこなわれる。この抽選をおこなうことにより、遊技者操作特殊演出がおこなわれた場合には、当たりやすいこと、SPリーチになりやすいことがわかり、遊技者は期待がもてることになる。また、数値を調整することにより、遊技者操作特殊演出がおこなわ

50

れた場合には、SPリーチに発展することが確定すること、リーチに発展しやすくなること、当たりが確定すること、もできる。

【1189】

〔遊技者操作特殊演出判断処理3〕

「遊技者操作特殊演出判断処理2」で上述した実施形態では、おこなわれる遊技者操作特殊演出には種類はないが、ここでは、遊技者操作特殊演出の種類により、当たりが期待できる実施形態を記載する。

【1190】

図141は、遊技者操作特殊演出判断処理3のフローチャートである。この処理は、その他の処理（図36：ステップS4320）でおこなわれる。このフローチャートは、図138で説明した遊技者操作特殊演出判断処理2のフローチャートと「演出内容の抽選」（ステップS6207）をする箇所のみの違い（遊技者操作特殊演出判断処理2では「演出有無の抽選」（図138：ステップS6107）であるため、一部の説明は省略する。

【1191】

遊技者操作特殊演出を実行すると判断した場合には（ステップS6204：YES）、保留の特定情報を取得し、その保留の情報が「当たり」や「SPリーチ」や「ノーマルリーチ」であるのか確認する（ステップS6205）。遊技者操作特殊演出判断処理2と同様に確認する（図138：ステップS6105）。その情報に応じてどの遊技者操作特殊演出をおこなうか否か抽選をおこなうために乱数を取得する（ステップS6206）。遊技者操作特殊演出判断処理2と同様に取得する（図138：ステップS6106）。その情報に応じてどの遊技者操作特殊演出をおこなうか否か抽選をおこなう（ステップS6107）。なお、抽選方法、については、後述する。遊技者操作特殊演出を実行しないと判断した場合には（ステップS6208：NO）、遊技者操作特殊演出を実行せず、演出モードを切り替え（ステップS6210）、本処理を終える。一方、遊技者操作特殊演出を実行すると判断した場合には（ステップS6208：YES）、抽選により取得した遊技者操作特殊演出を実行するとともに、演出モードを切り替え（ステップS6209）、本処理を終える。

【1192】

〔遊技者操作特殊演出判断処理3の抽選方法〕

図142は、遊技者操作特殊演出の種類抽選を説明するための図である。「保留の特定情報」で上述した抽選番号により、どの遊技者操作特殊演出をおこなうか抽選をおこなう。この抽選に演出をおこなわない「なし」もあるが、「なし」はなくてもよい。スピーカ67から出力される音の種類で例示するが、表示画面7aに表示される画像の種類であっても、演出モード切り替えの種類であってもよい。また、これらを組み合わせてもよい。例えば、抽選番号が2であった場合で、乱数値が80であった場合には、音「キュッ」が選択され、スピーカ67から音「キュッ」が出力される。また、乱数値が40であった場合には、音「ピッ」が選択され、スピーカ67から音「ピッ」が出力される。この抽選をおこなうことにより、遊技者操作特殊演出の種類により、当たりやすいこと、SPリーチになりやすいことがわかり、遊技者は期待がもてることになる。また、数値を調整することにより、遊技者操作特殊演出がおこなわれた場合には、SPリーチに発展することが確定すること、リーチに発展しやすくなること、当たりが確定すること、もできる。

【1193】

〔遊技者操作特殊演出の設定方法〕

上述した実施形態では、遊技者による遊技者操作特殊演出の出現有無の設定は無いとしているが、この設定ができるとしてもよい。以下にその設定操作の説明をする。

【1194】

図132は、遊技者操作特殊演出の設定操作を説明するための図である。まず、図132（A）に示すように、確定停止演出が実行される。確定停止演出は、演出図柄が確定停止する演出である。ここでは、左演出図柄8Lが「1」図柄で確定停止し、中演出図柄8Cが「2」図柄で確定停止し、右演出図柄8Rが「3」図柄で確定停止する。このとき、

特図 2 保留球数および特図 1 保留球数がともに「0」である場合（図 2 2：ステップ S 1 4 0 1：YES、ステップ S 1 4 0 7：YES）であって、待機画面中でない場合（ステップ S 1 4 1 3：NO）、客待ち待機コマンドがセットされる（ステップ S 1 4 1 4）。
【1195】

次に、客待ち待機処理では、所定時間が経過すると、図 1 3 2（B）に示すように、デモ演出が実行される。ここでは、表示画面 7 a に、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が表示されるとともに、表示画面 7 a の左側に、ボタン画像 B G が表示され、ボタン画像 B G の上方に「メニュー表示」というメッセージ画像 M G が表示されている。

【1196】

遊技者が演出ボタン 6 3 を押下することで、図 1 3 2（C）に示すように、メニュー画面表示が行われる。メニュー画面表示では、メニューの大項目が表示される。ここでは、音量設定ボタン O B、光量設定ボタン K B、演出モード設定ボタン E B、遊技者操作特殊演出設定ボタン S B、メニュー終了ボタン M B が表示されている。遊技者は、セレクトボタン 6 8 の上下キーでボタン O B、K B、E B、S B、M B を選択し、演出ボタン 6 3 を押下することで選択する。遊技者操作特殊演出設定ボタン S B が選択されたものとする（ハッチングを施して示した）。

【1197】

次に、図 1 3 2（D）に示すように、遊技者操作特殊演出設定が行われる。遊技者操作特殊演出設定では、設定の「無」と「有」が表示される。左側には、「無」が表示され、右側には、「有」が表示されている。ここで、遊技者はセレクトボタン 6 8 を用いて遊技者操作特殊演出設定の有無を選択し演出ボタン 6 3 にて決定する。設定の有無が選択されると、遊技者操作特殊演出設定の情報が記憶され、「有」が選択されている場合、演出制御用マイコン 9 1 は、その他の処理（図 3 6：ステップ S 4 3 2 0）において、遊技者操作特殊演出を実行するか否かの判断をする。

【1198】

その後、図 1 3 2（E）に示すように、図 1 3 2（B）に示したデモ演出が実行される。特図 1 始動口または特図 2 始動口に入球し次第、特図が変動することとなる。

【1199】

〔設定有無による遊技者操作特殊演出判断処理 4〕

図 1 4 4 は、遊技者操作特殊演出の設定がある場合の遊技者操作特殊演出判断処理 4 のフローチャートである。この処理は、その他の処理（図 3 6：ステップ S 4 3 2 0）でおこなわれる。遊技者が演出モード切り替えの操作のため演出ボタン 6 3 を押下した場合、スイッチ処理（図 3 6：ステップ S 4 3 1 0）で、演出ボタン 6 3 のスイッチデータ押下データが ON となる。演出制御用マイコン 9 1 は、スイッチデータ押下データにより、モード切り替え操作があったか否かの判断をおこなう（ステップ S 6 3 0 1）。モード切り替え操作がなかった場合は（ステップ S 6 3 0 1：NO）、本処理を終える。一方、モード切り替え操作があった場合は（ステップ S 6 3 0 1：YES）、遊技者操作特殊演出設定の情報を確認する（ステップ S 6 3 0 2）。遊技者操作特殊演出をおこなう設定が無効になっている場合は（ステップ S 6 3 0 2：NO）、演出モードを切り替え（ステップ S 6 3 0 7）、本処理を終える。一方、遊技者操作特殊演出をおこなう設定が有効になっている場合は（ステップ S 6 3 0 2：YES）、遊技者操作特殊演出をおこなうか否か抽選するための乱数を取得する（ステップ S 6 3 0 3）。この乱数はチャンスアップ乱数（0～127）である。この乱数と当選値と比較し、遊技者操作特殊演出をおこなうか否かの抽選をおこなう（ステップ S 6 3 0 4）。遊技者操作特殊演出を実行しないと判断した場合には（ステップ S 6 3 0 5：NO）、遊技者操作特殊演出を実行せず、演出モードを切り替え（ステップ S 6 3 0 7）、本処理を終える。遊技者操作特殊演出を実行すると判断した場合には（ステップ S 6 3 0 5：YES）、遊技者操作特殊演出を実行するとともに、演出モードを切り替え（ステップ S 6 3 0 6）、本処理を終える。

【1200】

10

20

30

40

50

〔効果例〕

以下に、遊技者操作特殊演出の効果例を示す。

【1201】

〔効果1〕

上記実施形態の遊技機1では、「遊技者操作特殊演出の演出例3、遊技者操作特殊演出の別例の効果」に示すように、演出制御用マイコン91と、演出ボタン63と、を備える遊技機は、演出制御用マイコン91が、変動中に演出モードを切り替えるための演出ボタン63の操作があった場合に抽選をおこない、抽選に当選した場合に所定の演出（スピーカ67に特定の音（「ドン」）を出力させる演出（図131（C））、表示画面7aに所定の画像（キャラA）を表示させる演出（図131（D））、実行される演出モードを予め設定された順番とは異なる順番（逆の順の一つ）に切り替える演出（図131（E））、ランプ演出、可動物演出、振動演出、風を吹く演出）をおこなう。この構成によれば、遊技者が、その変動中である変動の結果と結び付けて、演出モードを切り替えたため良い結果となった、良い演出が出現したなど考えるため、遊技の興趣の向上を図ることができる。

10

【1202】

〔効果2〕

上記実施形態の遊技機1では、「遊技者操作特殊演出の演出例3の効果1」に示すように、演出制御用マイコン91と、演出ボタン63と、スピーカ67と、を備える遊技機は、演出制御用マイコン91が、変動中に演出モードを切り替えるための演出ボタン63の操作があった場合に抽選をおこない、抽選に当選した場合にスピーカ67に特定の音（「ドン」、図131（C））を出力させる演出をおこなう。この構成によれば、遊技者が、その変動中である変動の結果と結び付けて、演出モードを切り替えたため良い結果となった、良い演出が出現したなど考えるため、遊技の興趣の向上を図ることができる。

20

【1203】

〔効果3〕

上記実施形態の遊技機1では、「遊技者操作特殊演出の演出例3の効果2」に示すように、演出制御用マイコン91と、演出ボタン63と、表示画面7aと、を備える遊技機は、演出制御用マイコン91が、変動中に演出モードを切り替えるための演出ボタン63の操作があった場合に抽選をおこない、抽選に当選した場合に表示画面7aに所定の画像（キャラA、図131（D））を表示させる演出をおこなう。この構成によれば、遊技者が、その変動中である変動の結果と結び付けて、演出モードを切り替えたため良い結果となった、良い演出が出現したなど考えるため、遊技の興趣の向上を図ることができる。

30

【1204】

〔効果4〕

上記実施形態の遊技機1では、「遊技者操作特殊演出の演出例3の効果3」に示すように、演出制御用マイコン91と、演出ボタン63と、を備える遊技機は、演出制御用マイコン91が、演出ボタン63の操作によって、実行される演出モードを予め設定された順番に切り替え、演出制御用マイコン91が、変動中に演出モードを切り替えるための演出ボタン63の操作があった場合に抽選をおこない、抽選に当選した場合に演出ボタン63の操作によって、実行される演出モードを予め設定された順番とは異なる順番（逆の順の一つ、同じ演出モード図131（E））に切り替える演出をおこなう。この構成によれば、遊技者が、その変動中である変動の結果と結び付けて、演出モードを切り替えたため良い結果となった、良い演出が出現したなど考えるため、遊技の興趣の向上を図ることができる。

40

【1205】

〔変形例〕

以下に、遊技者操作特殊演出の変形例を示す。

【1206】

〔変形例1〕

50

上記実施形態では、操作手段は、演出ボタン63としたが、セレクトボタン68のような方向キーであってもよい。また、遊技者の動きを感知するセンサ（いわゆるモーションセンサー）であってもよい。

【1207】

〔変形例2〕

上記実施形態では、抽選に当選した場合の所定の演出は、音出力手段に特定の音を出力させる演出、表示手段に所定の画像を表示させる演出、操作手段の操作によって、実行される前記演出モードを予め設定された順番とは異なる順番に切り替える演出であるとしたが、ランプ演出や可動物演出や振動演出や風を吹く演出としてもよい。また、これらを組み合わせた演出であってもよい。

【1208】

〔変形例3〕

上記実施形態では、抽選に当選した場合の所定の演出は、抽選と関係なくおこなわれる演出には影響しないとしたが、その演出が異なるタイミングでおこなわれる演出であってもよい。

【1209】

〔変形例4〕

上記実施形態では、抽選は、操作手段の操作があった場合に、その操作の都度おこなうとしたが、抽選をした後、所定の時間（例えば5秒間）抽選をしないとしてもよい。

【1210】

〔変形例5〕

上記実施形態では、所定の演出は、操作手段の操作があった場合に、そのときおこなわれるとしたが、特定の期間（例えば特図の変動開始10秒以降）は、おこなわれなくてもよい。

【1211】

〔変形例6〕

上記実施形態では、所定の演出は、操作手段の操作があった場合に、そのときおこなわれるとしたが、特定の時（例えば特図の変動開始時）におこなわれるとしてもよい。

【1212】

〔変形例7〕

上記実施形態では、出力手段に特定の音を出力させる演出は、抽選と関係なくおこなわれる出力される音には影響しないとしたが、その出力される音を変更する演出であってもよい。

【1213】

〔変形例8〕

上記実施形態では、表示手段に所定の画像を表示させる演出は、抽選と関係なくおこなわれる表示される画像には影響しないとしたが、その表示される画像を変更する演出であってもよい。

【1214】

〔変形例9〕

上記実施形態では、保留の特定情報として、すべての保留の情報を取得するとしたが、一つの保留の情報としてもよい。この場合、保留は複数ある可能性があるため、消化される順やその逆の順、ランダムで一つずつ、一番古い保留、一番新しい保留、でおこなうとしてもよい。

【1215】

〔変形例10〕

上記実施形態では、遊技者操作特殊演出をおこなうか否かの抽選し当選した場合、演出モードを逆の順に1つ進める演出や同じ演出モードにする演出としたが、演出モードを切り替えるスピードが変わる演出（例えば、早く演出モードを切り替える演出）としてもよい。

10

20

30

40

50

【1216】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇〔態様C3-1〕

複数種類の演出モードのうちの1つの演出モードを実行可能な演出実行手段と、遊技者が前記演出モードを切り替え可能な操作手段と、を備える遊技機であって、前記演出実行手段は、変動中に前記演出モードを切り替えるための前記操作手段の操作があった場合に抽選をおこない、抽選に当選した場合に所定の演出をおこなう、ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様C3-2〕

態様C3-1に記載の遊技機は、さらに、音を出力可能な音出力手段を備え、前記所定の演出とは、前記音出力手段に特定の音を出力させる演出である、ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様C3-3〕

態様C3-1に記載の遊技機は、さらに、画像を表示可能な表示手段を備え、前記所定の演出とは、前記表示手段に所定の画像を表示させる演出である、ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様C3-4〕

態様C3-1に記載の遊技機であって、演出実行手段は、前記操作手段の操作によって、実行される前記演出モードを予め設定された順番に切り替え、前記所定の演出とは、前記操作手段の操作によって、実行される前記演出モードを予め設定された順番とは異なる順番に切り替える演出である、ことを特徴とする遊技機。

【1217】

〔複数背景モード表示での背景モード移行〕

以下に図145～図156を用いて複数背景モード表示での背景モード移行について説明する。本実施形態では、操作によって移行できる背景モードでおこなわれている予告等を確認しながら、背景モード移行することができる。操作によって移行できる背景モードは、2つのサブ表示画面64（右サブ表示画面64R、左サブ表示画面64L）に表示されている。なお、本実施形態では、3つの異なる表示手段を用いて説明するが、1つの表示手段に3つの表示領域があるとしてもよい。

【1218】

この複数背景モード表示での背景モード移行は、装飾図柄の変動演出中に実行される。すなわち、画像制御用マイコン101がサブ制御基板90から受信したコマンドを解析し、背景モード移行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）に画像を表示させる。

【1219】

〔背景モード移行方法判断〕

演出制御用マイコン91は、スイッチ処理（図36：ステップS4310）で、セレクトボタン68のスイッチデータ（エッジデータおよびレベルデータ）に基づいてセレクトボタン68が押下されたか否かを判断する。演出制御用マイコン91は、その判断結果をスイッチデータ押下データとして格納する。つまり、演出制御用マイコン91は、このスイッチ処理で、セレクトボタン68が押下されたか否かを判断できるスイッチデータ押下データを作成し、サブRAM94の事前判定情報記憶領域94cに格納する。

【1220】

図145は、背景モード移行方法判断処理のフローチャートである。演出制御用マイコ

10

20

30

40

50

ン 9 1 は、その他の処理（図 3 6：ステップ S 4 3 2 0）において、背景モード移行をおこなうか否かの判断をする。演出制御用マイコン 9 1 は、スイッチ処理（図 3 6：ステップ S 4 3 1 0）で作成したスイッチデータ押下データにより、セレクトボタン 6 8 が押下されたか否かを判断する。

【1 2 2 1】

遊技者が背景モード移行の操作のためセレクトボタン 6 8 を押下した場合、スイッチ処理（図 3 6：ステップ S 4 3 1 0）で、セレクトボタン 6 8 のスイッチデータ押下データが ON となる。演出制御用マイコン 9 1 は、このスイッチデータ押下データにより、セレクトボタン 6 8（左ボタン）の押下があったか否かの判断をおこなう（ステップ S 6 7 0 1）。押下があった場合は（ステップ S 6 7 0 1：YES）、演出制御用マイコン 9 1 は、左サブ表示画面 6 4 L に表示されている背景モードへの背景モード移行をおこなう。この場合、左サブ表示画面 6 4 L に表示されている背景モードへの背景モード移行をおこなうためのコマンドを演出コマンドセット領域 9 4 b にセットし（ステップ S 6 7 0 2）、本処理を終える。押下がなかった場合は（ステップ S 6 7 0 1：NO）、演出制御用マイコン 9 1 は、スイッチデータ押下データにより、セレクトボタン 6 8（右ボタン）の押下があったか否かの判断をおこなう（ステップ S 6 7 0 3）。押下があった場合は（ステップ S 6 7 0 3：YES）、演出制御用マイコン 9 1 は、右サブ表示画面 6 4 R に表示されている背景モードへの背景モード移行をおこなう。この場合、右サブ表示画面 6 4 R に表示されている背景モードへの背景モード移行をおこなうためのコマンドを演出コマンドセット領域 9 4 b にセットし（ステップ S 6 7 0 2）、本処理を終える。押下がなかった場合は（ステップ S 6 7 0 1：NO）、本処理を終える。

【1 2 2 2】

演出コマンドセット領域 9 4 b にセットされた背景モード移行をおこなうためのコマンドは、コマンド送信処理（図 3 6：ステップ S 4 3 1 5）において、画像制御用マイコン 1 0 1 へ送信される。画像制御用マイコン 1 0 1 は、背景モード移行をおこなうが、詳細は「背景モード移行演出」で後述する。

【1 2 2 3】

〔予告選択処理〕

図 1 4 6～図 1 5 1 で予告演出の選択方法を説明する。図 1 4 6 は、予告選択処理のフローチャートである。演出制御用マイコン 9 1 は、チャンスアップ演出パターン決定処理（図 4 1：ステップ S 5 0 1 5）において、予告演出を決定するため、予告選択処理をおこなう。本実施形態では、3つの背景モード（陸背景モード、海背景モード、空背景モード）が存在し、3つの背景モードの演出は同時に表示され、それぞれの背景モードで予告演出がおこなわれるため、それぞれの背景モードでおこなう予告演出を決定する。ここでは、背景モード種類を3つとし、例示しているが、3つ以外であってもよい。

【1 2 2 4】

演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から受信したコマンドに変動パターンを指定する情報がふくまれていた場合、予告選択処理を実行する。

【1 2 2 5】

演出制御用マイコン 9 1 は、予告の大分類を決定するため、抽選をおこなう（ステップ S 6 5 0 1）。本実施形態では、画像表示装置 7 の表示画面 7 a、右サブ表示画面 6 4 R、左サブ表示画面 6 4 L で3つの背景モード（陸背景モード、海背景モード、空背景モード）により、3つの予告演出をおこなうが予告の大分類は共通とする。なお、共通でなく、それぞれの背景モードで大分類を抽選してもよい。以下に予告の大分類を決定するための抽選の説明をする。

【1 2 2 6】

図 1 4 7 は、予告の大分類を決定するための抽選の説明図である。この予告の大分類の抽選は、チャンスアップ乱数を使用して抽選をおこなう。他の乱数を用いてもよい。乱数値が 0～39 の場合は「なし」、乱数値が 40～59 の場合は「アイテム」、乱数値が 60～89 の場合は「ステップアップ」、乱数値が 90～127 の場合は「エフェクト」が

選択される。ここで予告の大分類が選択される。以下では、「アイテム」が選択されたとし、説明をおこなう。

【1227】

図148は、アイテム予告のバリエーションを説明するための説明図である。予告の大分類の抽選でアイテム予告が選択された場合、アイテム予告のバリエーションが選択され、以下に説明するバリエーションのいずれかが表示画面7aに表示される。

抽選によっては、「なし」が選択され、表示画面7aに表示されない場合もある。図148(A)は「石」のバリエーションである。アイテム予告のバリエーションがとして「石」が選択された場合、画像制御用マイコン101は、表示画面7aに石を表す画像YKAを表示する。図148(B)は「なわ」のバリエーションであり、図148(C)は「つえ」のバリエーションであり、図148(D)は「銃」のバリエーションであり、図148(E)は「大砲」のバリエーションである。これらがアイテム予告のバリエーションがとして選択された場合も、「石」が選択された場合と同様に、画像制御用マイコン101は、表示画面7aにそれぞれを表す画像YKB、YKC、YKD、YKE、を表示する。

【1228】

選択されたバリエーションは、変動開始後、表示画面7aに表示され、一定時間経過したのち、消去される。サブ表示画面64(右サブ表示画面64R、左サブ表示画面64L)に表示される場合も表示画面7aと同様に、変動開始後、表示され、一定時間経過したのち、消去される。表示される時間は、変動パターンによって異なってもよい。なお、表示されるのは、変動中であるため、表示画面7aでは左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8R、保留アイコン9A、当該変動アイコン9C、背景モード移行操作の説明のためのセレクトボタン68の左ボタンの画像HKLとセレクトボタン68の右ボタンの画像HKR、移行する背景モードを表す画像EL、ERも表示されている。状況に応じて、他の画像も表示される。また、サブ表示画面64(右サブ表示画面64R、左サブ表示画面64L)にも状況に応じて、他の画像も表示される。

【1229】

これらの予告の信頼度は、低い順に、「石」、「なわ」、「つえ」、「銃」、「大砲」となっている。本実施形態では、それぞれのバリエーションの信頼度が異なるとしているが、同じ信頼度のバリエーションがあってもよい。なお、信頼度とは、対象になる演出が出現したとき当たりとなる割合である。信頼度が高い場合は当たりになりやすく、信頼度が低い場合は当たりになりにくい。

【1230】

演出制御用マイコン91は、アイテム予告のバリエーションを決定する(ステップS6502)。以下に海背景モードの予告のバリエーションを決定する抽選の説明をする。

【1231】

各背景モードの予告バリエーションを抽選するテーブルは、信頼度区分により、出現率が設定されている。信頼度区分は背景モードごとに予め設定されている。陸背景モードでは信頼度区分が低であり、海背景モードでは信頼度区分が中であり、空背景モードでは信頼度区分が高である。これに基づいて、後述する予告バリエーションを抽選するテーブルが設定されている。

【1232】

図149は、海背景モードのアイテム予告のバリエーションを決定するための抽選の説明図である。海背景モードの信頼度区分は中であり、標準的な設定値となっている。図149に示すテーブルを使用して海背景モードのアイテム予告のバリエーションを選択する。例えば、演出制御用マイコン91が受信した変動パターン番号は3であった場合は、「なし」が30%の割合で選択され、「石」が30%の割合で選択され、「なわ」が20%の割合で選択され、「つえ」が10%の割合で選択され、「銃」が5%の割合で選択され、「大砲」が5%の割合で選択される。ここでは、「つえ」が選択されたとする。

【1233】

なお、本実施形態では、図149に示すように、各バリエーションの出現率は、全ての

はずれの変動パターンで同じ、全ての当たりの変動パターンで同じとしているが、変動パターンごとに異なる出現率を設定してもよい。

【1234】

続いて、演出制御用マイコン91は、陸背景モードでおこなう予告のバリエーションを決定する（ステップS6503）。以下に陸背景モードの予告のバリエーションを決定する抽選の説明をする。

【1235】

図150は、陸背景モードのアイテム予告のバリエーションを決定するための抽選の説明図である。陸背景モードの信頼度区分は低であり、アイテム予告では信頼度が一番低い「石」しか選択されないテーブルになっている。図150では、標準的な設定値となっている海背景モードから、「石」以外の設定値は、「なし」に加算している。このため、「石」の信頼度は、標準的な設定値となっている海背景モードと変わらない。「石」以外の「なわ」、「つえ」、「銃」、「大砲」は出現しない。このテーブルを用いて陸背景モードのアイテム予告のバリエーションを選択する。例えば、演出制御用マイコン91が受信した変動パターン番号は2であった場合は、「なし」が30%の割合で選択され、「石」が70%の割合で選択される。ここでは、「石」が選択されたとする。

10

【1236】

なお、ここでは、信頼度区分低の抽選テーブルとして、図150に示すように、出現するバリエーション1種類（「石」）から選択するとしたが、1種類でなく、複数種類であってもよい。例えば、「石」と「なわ」から選択するようにしてもよい。

20

【1237】

続いて、演出制御用マイコン91は、空背景モードでおこなう予告のバリエーションを決定する（ステップS6504）。以下に空背景モードの予告のバリエーションを決定する抽選の説明をする。

【1238】

図151は、空背景モードのアイテム予告のバリエーションを決定するための抽選の説明図である。空背景モードの信頼度区分は高であり、アイテム予告では信頼度が一番高い「大砲」しか選択されないテーブルになっている。図151では、標準的な設定値となっている海背景モードから、「大砲」以外の設定値は、「なし」に加算している。このため、「大砲」の信頼度は、標準的な設定値となっている海背景モードと変わらない。「大砲」以外の「石」、「なわ」、「つえ」、「銃」は出現しない。このテーブルを用いて空背景モードのアイテム予告のバリエーションを選択する。例えば、演出制御用マイコン91が受信した変動パターン番号は72であった場合は、「なし」が70%の割合で選択され、「大砲」が30%の割合で選択される。ここでは、「大砲」が選択されたとする。

30

【1239】

なお、ここでは、信頼度区分高の抽選テーブルとして、図151に示すように、出現するバリエーション1種類（「大砲」）から選択するとしたが、1種類でなく、複数種類であってもよい。例えば、「大砲」と「銃」から選択するようにしてもよい。

【1240】

上述したように、演出制御用マイコン91は、各背景モードでおこなう予告のバリエーションを決定する。ここでは、海背景モードでは、アイテム予告のバリエーションとして信頼度が中間の「つえ」が選択され、陸背景モードでは、アイテム予告のバリエーションとして信頼度が低い「石」が選択され、空背景モードでは、アイテム予告のバリエーションとして信頼度が高い「大砲」が選択されたとしている。これにより、海背景モードでは、「つえ」のアイテム予告が実行され、陸背景モードでは、「石」のアイテム予告が実行され、空背景モードでは、「大砲」のアイテム予告が実行される。演出制御用マイコン91は、それぞれの背景モードの表示領域において、当たりの信頼度が互いに異なる表示演出が実行する。

40

【1241】

上述したように、演出制御用マイコン91は、各背景モードの予告の選択をおこなう。

50

ここでは、アイテム予告を選択したとして例示したが、予告抽選（大分類）でステップアップ予告やエフェクト予告を選択した場合も同様に処理をおこなう。

【1242】

〔予告選択処理別例1〕

図152は、空背景モードのアイテム予告のバリエーションを決定するため抽選テーブルの別例1の説明図である。図152に示した空背景モードのアイテム予告のバリエーションの抽選テーブルは、図151で示した空背景モードのアイテム予告のバリエーションの抽選テーブルと比較し「大砲」と「なし」の設定値が調整してある。すべてののはずれの変動パターンの「大砲」の設定値を1%に減少させている。すべての当たりの変動パターンの「大砲」の設定値を70%に増加させている。この設定値の調整をおこなうことにより、空背景モードのアイテム予告の「大砲」の信頼度は、海背景モードのアイテム予告の「大砲」の信頼度と比較し高くなる。図152に示したテーブルを用いて空背景モードのアイテム予告のバリエーションを選択してもよい。空背景モードのアイテム予告のバリエーションの抽選テーブルとしてこの抽選テーブルを用いた場合、海背景モードでアイテム予告の「大砲」が表示され、空背景モードでアイテム予告の「大砲」が表示される場合がある。この場合、アイテム予告のバリエーションは同じだが、背景モードにより信頼度が異なる演出が表示される。

10

【1243】

また、上述した空背景モードですべてのはずれ変動パターンの設定値を「なし」とした場合（「なし」を100%とする）、空背景モードで「大砲」が表示されれば、信頼度が100%となり、いわゆる当たり確定となる。この抽選テーブルの組合せを用いた場合、海背景モードでアイテム予告の「大砲」が表示された場合は、当たり確定とならないが、空背景モードでアイテム予告の「大砲」が表示された場合は、当たり確定となる。

20

【1244】

〔予告選択処理別例2〕

図153は、空背景モードのアイテム予告のバリエーションを決定するため抽選テーブルの別例2の説明図である。図153に示した空背景モードのアイテム予告のバリエーションの抽選テーブルは、図151で示した空背景モードのアイテム予告のバリエーションの抽選テーブルと比較し「大砲」と「なし」の設定値が調整してある。すべてののはずれの変動パターンの「大砲」の設定値を70%に増加させている。すべての当たりの変動パターンの「大砲」の設定値を90%に増加させている。この設定値の調整をおこなうことにより、空背景モードのアイテム予告の「大砲」の出現率は、海背景モードのアイテム予告の「大砲」の出現率と比較し高くなる。図153に示したテーブルを用いて空背景モードのアイテム予告のバリエーションを選択してもよい。空背景モードのアイテム予告のバリエーションの抽選テーブルとしてこの抽選テーブルを用いる場合、空背景モードでは信頼度が高いとされる「大砲」が多く出現する。海背景モードでアイテム予告の「大砲」が表示され、空背景モードでアイテム予告の「大砲」が表示された場合、アイテム予告のバリエーションは同じだが、背景モードにより信頼度が異なる演出が表示される。

30

【1245】

〔背景モード移行演出〕

図154から図156で背景モード移行演出を説明する。図154は、セレクトボタン68の操作による背景モード移行の演出を説明するための図である。遊技者はセレクトボタン68の左ボタンまたは右ボタンを押下することにより、背景モードを移行させることができ、この背景モード移行にともなって、予告演出も変更される。

40

【1246】

図154（A）では、変動中である。画像表示装置7の表示画面7aで、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rが高速変動している。海背景モードである。また、保留アイコン9Aが3つと、当該変動アイコン9Cとが表示されており、背景モード移行操作の説明のためのセレクトボタン68の左ボタンの画像HKLとセレクトボタン68の右ボタンの画像HKRが表示され、併せて、左ボタンの画像HKLの左側に左ボタンを押

50

下した場合に移行する背景モードを表す画像 E L（陸背景モードを表す画像）を表示し、右ボタンの画像 H K R の右側に右ボタンを押下した場合に移行する背景モードを表す画像 E R（空背景モードを表す画像）を表示している。またこの海背景モードでは、予告 Y K 1（つえ：信頼度中）がおこなわれている。

【1247】

左サブ表示画面 6 4 L では、その画面の区切られた領域 E R L で陸背景モードの画像が表示され、予告 Y K 2（石：信頼度低）がおこなわれている。また、右サブ表示画面 6 4 R では、その画面の区切られた領域 E R R で空背景モードの画像が表示され、予告 Y K 3（大砲：信頼度高）がおこなわれている。

【1248】

図 1 5 4（B）では、変動中に左ボタンを押下した場合の背景モード移行とおこなわれる予告について説明する。左ボタンを押下したことにより、表示画面 7 a での背景モードは、左サブ表示画面 6 4 L の区切られた領域 E R L で表示されている背景モード（陸）に移行される。また、この背景モード移行に伴って、左サブ表示画面 6 4 L の区切られた領域 E R L でおこなわれていた予告 Y K 2 が表示画面 7 a でおこなわれる。また、左サブ表示画面 6 4 L の区切られた領域 E R L では、右サブ表示画面 6 4 R の区切られた領域 E R R で表示されていた空背景モードが表示され、右サブ表示画面 6 4 R の区切られた領域 E R R でおこなわれていた予告 Y K 3 がおこなわれる。右サブ表示画面 6 4 R の区切られた領域 E R R では、表示画面 7 a で表示されていた海背景モードが表示され、表示画面 7 a でおこなわれていた予告 Y K 1 がおこなわれる。なお、詳細な背景モード移行演出は、「背景モード移行演出（表示画面）」、「背景モード移行演出（左サブ表示画面）」で後述する。

【1249】

図 1 5 4（C）では、変動中にさらに左ボタンを押下した場合の背景モード移行とおこなわれる予告について説明する。さらに左ボタンを押下したことにより、表示画面 7 a での背景モードは、左サブ表示画面 6 4 L の区切られた領域 E R L で表示されている背景モード（空）に移行される。また、この背景モード移行に伴って、左サブ表示画面 6 4 L の区切られた領域 E R L でおこなわれていた予告 Y K 3 が表示画面 7 a でおこなわれる。また、左サブ表示画面 6 4 L の区切られた領域 E R L では、右サブ表示画面 6 4 R の区切られた領域 E R R で表示されていた海背景モードが表示され、右サブ表示画面 6 4 R の区切られた領域 E R R でおこなわれていた予告 Y K 1 がおこなわれる。右サブ表示画面 6 4 R の区切られた領域 E R R では、表示画面 7 a で表示されていた陸背景モードが表示され、表示画面 7 a でおこなわれていた予告 Y K 2 がおこなわれる。

【1250】

図 1 5 4（D）では、変動中に右ボタンを押下した場合の背景モード移行とおこなわれる予告について説明する。右ボタンを押下したことにより、表示画面 7 a での背景モードは、右サブ表示画面 6 4 R の区切られた領域 E R R で表示されている背景モード（陸）に移行される。また、この背景モード移行に伴って、右サブ表示画面 6 4 R の区切られた領域 E R R でおこなわれていた予告 Y K 2 が表示画面 7 a でおこなわれる。また、左サブ表示画面 6 4 L の区切られた領域 E R L では、表示画面 7 a で表示されていた空背景モードが表示され、表示画面 7 a でおこなわれていた予告 Y K 3 がおこなわれる。右サブ表示画面 6 4 R の区切られた領域 E R R では、左サブ表示画面 6 4 L の区切られた領域 E R L で表示されていた海背景モードが表示され、左サブ表示画面 6 4 L の区切られた領域 E R L でおこなわれていた予告 Y K 1 がおこなわれる。

【1251】

なお、ここでは、左右ボタンを押下した場合に移行する背景モードは、表示画面 7 a ではなく、左サブ表示画面 6 4 L と右サブ表示画面 6 4 R に表示されているとしたが、移行する背景モードも、表示画面 7 a に表示されるとしてもよい。

【1252】

〔背景モード移行演出の効果 1〕

10

20

30

40

50

複数の表示領域（表示画面 7 a、左サブ表示画面 6 4 L の区切られた領域 E R L、右サブ表示画面 6 4 R の区切られた領域 E R R）を備える表示手段（表示画面 7 a、左サブ表示画面 6 4 L、右サブ表示画面 6 4 R）と、複数種類の背景モード（陸背景モード、海背景モード、空背景モード）のうち、互いに異なる背景モードを複数の表示領域に表示させる背景モード実行手段（演出制御用マイコン 9 1）と、複数の表示領域のそれぞれにおいて、互いに異なる表示演出（予告 Y K 1、予告 Y K 2、予告 Y K 3）を実行する演出実行手段（画像制御用マイコン 1 0 1）と、を備える遊技機は、演出実行手段（画像制御用マイコン 1 0 1）が、複数の表示領域において、当たりの信頼度が互いに異なる表示演出（予告 Y K 1：信頼度中、予告 Y K 2：信頼度低、予告 Y K 3：信頼度高）を実行する。この構成によれば、遊技者が、信頼度が高い演出を見たいと思い、背景モード移行をおこなうため、遊技の興趣の向上を図ることができる。

10

【1 2 5 3】

〔背景モード移行演出の効果 2〕

「背景モード移行演出の効果 1」で上述した遊技機は、さらに、遊技者が操作可能な操作手段（セレクトボタン 6 8）を備え、演出実行手段（画像制御用マイコン 1 0 1）は、操作手段（セレクトボタン 6 8）が操作されたことを検出した場合、複数の表示領域のうちの一つの表示領域（左サブ表示画面 6 4 L の区切られた領域 E R L）に表示されている背景モード（陸背景モード）と、実行されている表示演出（予告 Y K 2）を、複数の表示領域のうちの他の一つの表示領域（表示画面 7 a）に表示させる。この構成によれば、遊技者が、複数の表示領域のうち一つの表示領域でおこなわれている演出を見たいと思い、背景モード移行をおこなうため、遊技の興趣の向上を図ることができる。

20

【1 2 5 4】

〔背景モード移行演出の効果 3〕

「背景モード移行演出の効果 1」で上述した遊技機であって、演出実行手段は、当たりの信頼度が相対的に低い表示演出として予め設定されている複数種類の表示演出（石、なわ）のうちの一つの表示演出（石）を複数の表示領域のうちの一つの表示領域に表示させ、当たりの信頼度が相対的に高い表示演出として予め設定されている複数種類の表示演出（銃、大砲）のうちの一つの表示演出（大砲）を複数の表示領域のうちの他の一つの表示領域に表示させる。この構成によれば、遊技者が、信頼度が高い演出を見たいと思い、背景モード移行をおこなうため、遊技の興趣の向上を図ることができる。

30

【1 2 5 5】

〔背景モード移行演出の効果 4〕

「背景モード移行演出の効果 1」「背景モード移行演出の効果 2」「背景モード移行演出の効果 3」で上述した遊技機であって、表示演出とは、所定の画像を表示させる予告演出（予告 Y K 1、予告 Y K 2、予告 Y K 3）であり、演出実行手段は、複数の表示領域（表示画面 7 a、左サブ表示画面 6 4 L の区切られた領域 E R L、右サブ表示画面 6 4 R の区切られた領域 E R R）において互いに信頼度が異なる予告演出（予告 Y K 1：信頼度中、予告 Y K 2：信頼度低、予告 Y K 3：信頼度高）を並行して実行する。この構成によれば、遊技者が、信頼度が高い演出を見たいと思い、背景モード移行をおこなうため、遊技の興趣の向上を図ることができる。

40

【1 2 5 6】

〔背景モード移行演出（表示画面）〕

図 1 5 5 は、表示画面 7 a での背景モード移行演出を説明するための図である。表示画面 7 a で背景モードが海背景モードから陸背景モードに移行する演出を説明する。

【1 2 5 7】

図 1 5 5（A）は、左ボタンを押下してわずかに時間が経った状態である。海背景モード M H K 1 が表示画面 7 a の表示領域内から表示画面 7 a の右側の表示領域外にスライドするように移動し、海背景モード M H K 1 の右側の一部が表示画面 7 a に表示されなくなり、これにともない、陸背景モード M H K 2 が表示画面 7 a の右側の表示領域外から表示画面 7 a の表示領域内にスライドするように移動し、陸背景モード M H K 2 の右側の一部

50

が表示画面 7 a に表示されている。また、海背景モードでおこなわれている予告演出 Y K 1 と陸背景モードでおこなわれている予告演出 Y K 2 は、それぞれの背景モードのスライドにともなって、スライドする。なお、装飾図柄 8 L、8 C、8 R、保留アイコン 9 A、当該変動アイコン 9 C、背景モード移行操作の説明のためのセレクトボタン 6 8 の画像 H K L、H K R、移行する背景モードを表す画像 E L、E R は、スライドせず、その位置で表示されている。

【1 2 5 8】

図 1 5 5 (B) は、図 1 5 5 (A) からさらに時間が経った状態である。海背景モード M H K 1 と予告演出 Y K 1 がさらに右へスライドし、表示画面 7 a に表示されない部分が多くなっている。また、これに伴って、陸背景モード M H K 2 と予告演出 Y K 2 がさらに右へスライドし、表示画面 7 a に表示される部分が多くなっている。なお、装飾図柄 8 L、8 C、8 R、保留アイコン 9 A、当該変動アイコン 9 C、背景モード移行操作の説明のためのセレクトボタン 6 8 の画像 H K L、H K R、移行する背景モードを表す画像 E L、E R は、スライドせず、その位置で表示され、図 1 5 5 (A) と同様なので、省略している。

10

【1 2 5 9】

図 1 5 5 (C) は、図 1 5 5 (B) からさらに時間が経った状態であって、背景モード移行が完了した状態である。海背景モード M H K 1 と予告演出 Y K 1 がさらに右へスライドし、表示画面 7 a に表示されなくなり、陸背景モード M H K 2 と予告演出 Y K 2 がさらに右へスライドし、表示画面 7 a の全面に表示される。なお、装飾図柄 8 L、8 C、8 R、保留アイコン 9 A、当該変動アイコン 9 C、背景モード移行操作の説明のためのセレクトボタン 6 8 の画像 H K L、H K R、移行する背景モードを表す画像 E L、E R は、スライドせず、その位置で表示され、図 1 5 5 (A) と同様なので、省略している。

20

【1 2 6 0】

なお、ここでは、左から右へのスライドで背景モードが移行するとして例示したが、右から左、上から下、下から上であってもよい。また、スライドせず、背景が黒などに移行前の背景モードがフェードアウトし、その後、黒などから移行後の背景モードがフェードインする移行演出であってもよい。

【1 2 6 1】

〔背景モード移行演出（左サブ表示画面）〕

30

図 1 5 6 は、左サブ表示画面 6 4 L の区切られた領域 E R L での背景モード移行演出を説明するための図である。領域 E R L で背景モードが陸背景モードから空背景モードに移行する演出を説明する。

【1 2 6 2】

図 1 5 6 (A) は、左ボタンを押下してわずかに時間が経った状態である。陸背景モード S H K 1 が領域 E R L の表示領域内から領域 E R L の右側の表示領域外にスライドするように移動し、陸背景モード S H K 1 の右側の一部が領域 E R L に表示されなくなり、これにともない、空背景モード S H K 2 が領域 E R L の右側の表示領域外から領域 E R L の表示領域内にスライドするように移動し、空背景モード S H K 2 の右側の一部が領域 E R L に表示されている。また、陸背景モード S H K 1 でおこなわれている予告演出 Y K 2 と空背景モード S H K 2 でおこなわれている予告演出 Y K 3 は、それぞれの背景モードのスライドにともなって、スライドする。なお、この領域 E R L では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R、保留アイコン 9 A、当該変動アイコン 9 C、背景モード移行操作の説明のためのセレクトボタン 6 8 の画像 H K L、H K R、移行する背景モードを表す画像 E L、E R は、表示されない。

40

【1 2 6 3】

なお、ここでは、左サブ表示画面 6 4 L の区切られた領域 E R L では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が表示されていないとしたが、左サブ表示画面 6 4 L の区切られた領域 E R L で装飾図柄 8 L、8 C、8 R を表示してもよい。

【1 2 6 4】

50

図156(B)は、図156(A)からさらに時間が経った状態である。陸背景モードSHK1と予告演出YK2がさらに右ヘスライドし、領域ERLに表示されない部分が多くなっている。また、これに伴って、空背景モードSHK2と予告演出YK3がさらに右ヘスライドし、領域ERLに表示される部分が多くなっている。

【1265】

図156(C)は、図156(B)からさらに時間が経った状態であって、背景モード移行が完了した状態である。陸背景モードSHK1と予告演出YK2がさらに右ヘスライドし、領域ERLに表示されなくなり、空背景モードSHK2と予告演出YK3がさらに右ヘスライドし、領域ERLの全面に表示される。

【1266】

なお、右サブ表示画面64Rの区切られた領域ERRでも左サブ表示画面64Lの区切られた領域ERLと同様に背景モード移行をおこなう。

【1267】

なお、ここでは、左から右へのスライドで背景モードが移行するとして例示したが、右から左、上から下、下から上であってもよい。また、スライドせず、背景が黒などに移行前の背景モードがフェードアウトし、その後、黒などから移行後の背景モードがフェードインする移行演出であってもよい。

【1268】

〔効果例〕

以下に、遊技者操作特殊演出の効果例を示す。

【1269】

〔効果1〕

上記実施形態の遊技機1では、「背景モード移行演出の効果1」に示すように、複数の表示領域（表示画面7a、左サブ表示画面64Lの区切られた領域ERL、右サブ表示画面64Rの区切られた領域ERR）を備える表示手段（表示画面7a、左サブ表示画面64L、右サブ表示画面64R）と、複数種類の背景モード（陸背景モード、海背景モード、空背景モード）のうち、互いに異なる背景モードを複数の表示領域に表示させる背景モード実行手段（演出制御用マイコン91）と、複数の表示領域のそれぞれにおいて、互いに異なる表示演出（予告YK1、予告YK2、予告YK3）を実行する演出実行手段（画像制御用マイコン101）と、を備える遊技機は、演出実行手段（画像制御用マイコン101）が、複数の表示領域において、当たりの信頼度が互いに異なる表示演出（予告YK1：信頼度中、予告YK2：信頼度低、予告YK3：信頼度高）を実行する。この構成によれば、遊技者が、信頼度が高い演出を見たいと思い、背景モード移行をおこなうため、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【1270】

〔効果2〕

上記実施形態の遊技機1では、「背景モード移行演出の効果2」に示すように、「背景モード移行演出の効果1」で上述した遊技機は、さらに、遊技者が操作可能な操作手段（セレクトボタン68）を備え、演出実行手段（画像制御用マイコン101）は、操作手段（セレクトボタン68）が操作されたことを検出した場合、複数の表示領域のうち一つの表示領域（左サブ表示画面64Lの区切られた領域ERL）に表示されている背景モード（陸背景モード）と、実行されている表示演出（予告YK2）を、複数の表示領域のうち他の一つの表示領域（表示画面7a）に表示させる。この構成によれば、遊技者が、複数の表示領域のうち一つの表示領域でおこなわれている演出を見たいと思い、背景モード移行をおこなうため、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【1271】

〔効果3〕

上記実施形態の遊技機1では、「背景モード移行演出の効果3」に示すように、「背景モード移行演出の効果1」で上述した遊技機であって、演出実行手段は、当たりの信頼度が相対的に低い表示演出として予め設定されている複数種類の表示演出（石、なわ）のう

10

20

30

40

50

ちの一つの表示演出（石）を複数の表示領域のうちの一つの表示領域に表示させ、当たりの信頼度が相対的に高い表示演出として予め設定されている複数種類の表示演出（銃、大砲）のうちの一つの表示演出（大砲）を複数の表示領域のうち他の一つの表示領域に表示させる。この構成によれば、遊技者が、信頼度が高い演出を見たいと思い、背景モード移行をおこなうため、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【1272】

〔効果4〕

上記実施形態の遊技機1では、「背景モード移行演出の効果4」に示すように、「背景モード移行演出の効果1」「背景モード移行演出の効果2」「背景モード移行演出の効果3」で上述した遊技機であって、表示演出とは、所定の画像を表示させる予告演出（予告YK1、予告YK2、予告YK3）であり、演出実行手段は、複数の表示領域（表示画面7a、左サブ表示画面64Lの区切られた領域ERL、右サブ表示画面64Rの区切られた領域ERR）において互いに信頼度が異なる予告演出（予告YK1：信頼度中、予告YK2：信頼度低、予告YK3：信頼度高）を並行して実行する。この構成によれば、遊技者が、信頼度が高い演出を見たいと思い、背景モード移行をおこなうため、遊技の興趣の向上を図ることができる。

10

【1273】

〔変形例〕

以下に、遊技者操作特殊演出の変形例を示す。

【1274】

20

〔変形例1〕

上記実施形態では、複数種類の表示領域を備える表示手段は、3つの異なる表示手段としたが、1つの表示手段に複数種類の表示領域を備えてもよい。

【1275】

〔変形例2〕

上記実施形態では、操作手段は、左右ボタンを備えたセレクトボタン68としたが、演出ボタン63のような左右を備えていないボタンであってもよい。また、遊技者の動きを感知するセンサ（いわゆるモーションセンサー）であってもよい。この場合の背景モードの移行は一定の順とする。

【1276】

30

〔変形例3〕

上記実施形態では、信頼度区分を低、中、高、の3つとしたが、3つ以外でもよい。例えば、信頼度区分を低、高、の2つとしてもよい。また、低、低、高、高の4つとしてもよい。

【1277】

〔変形例4〕

上記実施形態では、背景モード移行演出は、操作手段の操作があった場合に、そのときおこなわれるとしたが、特定の期間（例えば、特図の変動開始10秒以降、操作手段の操作があった後5秒以内）は、おこなわれなくてもよい。

【1278】

40

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇〔態様C4-1〕

複数の表示領域を備える表示手段と、

複数種類の背景モードのうち、互いに異なる背景モードを前記複数の表示領域に表示させる背景モード実行手段と、

前記複数の表示領域のそれぞれにおいて、互いに異なる表示演出を実行する演出実行手段と、を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記複数の表示領域において、当たりの信頼度が互いに異なる表示演出を実行する、

50

ことを特徴とする遊技機。

◇ [態様 C 4 - 2]

態様 C 4 - 1 に記載の遊技機は、さらに、
遊技者が操作可能な操作手段を備え、

前記演出実行手段は、前記操作手段が操作されたことを検出した場合、前記複数の表示領域のうちの一つの表示領域に表示されている前記背景モードと、実行されている表示演出を、前記複数の表示領域のうちの他の一つの表示領域に表示させる、

ことを特徴とする遊技機。

◇ [態様 C 4 - 3]

態様 C 4 - 1 に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、

当たりの信頼度が相対的に低い表示演出として予め設定されている複数種類の表示演出のうちの一つの表示演出を前記複数の表示領域のうちの一つの表示領域に表示させ、

当たりの信頼度が相対的に高い表示演出として予め設定されている複数種類の表示演出のうちの一つの表示演出を前記複数の表示領域のうちの他の一つの表示領域に表示させる、

ことを特徴とする遊技機。

◇ [態様 C 4 - 4]

態様 C 4 - 1 から態様 C 4 - 3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記表示演出とは、所定の画像を表示させる予告演出であり、

前記演出実行手段は、前記複数の表示領域において互いに信頼度が異なる予告演出を並行して実行する、

ことを特徴とする遊技機。

【1279】

[複数演出モード表示での演出モード選択]

以下に図157～図166を用いて複数演出モード表示での演出モード選択について説明する。本実施形態では、操作によって選択できる演出モードでおこなわれている予告等を確認しながら、演出モードを選択することができる。操作によって選択できる演出モードは、画像表示装置7の表示画面7aに表示されている。また、演出制御用マイコン91は、表示されている演出に対応したコマンドをランプ制御基板107に送信する。そのコマンドを受信したランプ制御基板107は、受信したコマンドに応じて、サブROM93から対応するランプ発光データを読み出して対応する枠ランプ66や、盤ランプ5を発光させる。なお、選択できる演出モードは、表示画面7aとは異なるサブ表示画面64（右サブ表示画面64R、左サブ表示画面64L）に表示されてもよい。

【1280】

この複数演出モード表示での演出モード選択は、装飾図柄の変動演出中に実行される。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、選択できる演出モードの表示、選択、決定を実行する指示が含まれていると、ROM103から対応する画像データを読み出して画像表示装置7の表示画面7aに画像を表示させる。

【1281】

[演出モード選択処理]

演出制御用マイコン91は、スイッチ処理（図36：ステップS4310）で、演出ボタン63やセレクトボタン68のスイッチデータ（エッジデータおよびレベルデータ）に基づいて演出ボタン63やセレクトボタン68が押下されたか否かを判断する。演出制御用マイコン91は、その判断結果をスイッチ押下データとして、サブRAM94の事前判定情報記憶領域94cに格納する。つまり、演出制御用マイコン91は、このスイッチ処理で、演出ボタン63やセレクトボタン68が押下されたか否かを判断できるスイッチ押下データを作成し、格納する。

【1282】

図157は、演出モード選択処理のフローチャートである。演出制御用マイコン91は

10

20

30

40

50

、その他の処理（図36：ステップS4320）において、演出モード選択処理をおこなうか否かの判断をする。遊技者が演出モード選択の操作のため演出ボタン63やセレクトボタン68を押下した場合、スイッチ処理（図36：ステップS4310）で、演出ボタン63やセレクトボタン68のスイッチ押下データがONとなる。演出制御用マイコン91は、このスイッチ押下データにより、演出ボタン63やセレクトボタン68の押下があったか否かの判断をおこなう。

【1283】

演出制御用マイコン91は、演出モード選択画面を表示中か否か判断する（ステップS6801）。演出モード選択画面を表示中でない場合（ステップS6801：NO）、処理はステップS6813に移行する。演出モード選択画面を表示中である場合（ステップS6801：YES）、セレクトボタン68の左ボタンの押下があったか否か判断する（ステップS6802）。セレクトボタン68の左ボタンの押下があった場合（ステップS6802：YES）、表示画面7a上の選択位置を表す画像PTを左に移動させるコマンドを演出コマンドセット領域94bにセットし（ステップS6803）、本処理を終える。

10

【1284】

セレクトボタン68の左ボタンの押下がなかった場合（ステップS6802：NO）、セレクトボタン68の右ボタンの押下があったか否か判断する（ステップS6804）。セレクトボタン68の右ボタンの押下があった場合（ステップS6804：YES）、表示画面7a上の選択位置を表す画像PTを右に移動させるコマンドを演出コマンドセット領域94bにセットし（ステップS6805）、本処理を終える。

20

【1285】

セレクトボタン68の右ボタンの押下がなかった場合（ステップS6804：NO）、セレクトボタン68の上ボタンの押下があったか否か判断する（ステップS6806）。セレクトボタン68の上ボタンの押下があった場合（ステップS6806：YES）、表示画面7a上の選択位置を表す画像PTを上に移動させるコマンドを演出コマンドセット領域94bにセットし（ステップS6807）、本処理を終える。

【1286】

セレクトボタン68の上ボタンの押下がなかった場合（ステップS6806：NO）、セレクトボタン68の下ボタンの押下があったか否か判断する（ステップS6808）。セレクトボタン68の下ボタンの押下があった場合（ステップS6808：YES）、表示画面7a上の選択位置を表す画像PTを下に移動させるコマンドを演出コマンドセット領域94bにセットし（ステップS6809）、本処理を終える。

30

【1287】

セレクトボタン68の下ボタンの押下がなかった場合（ステップS6808：NO）、演出ボタン63の押下があったか否か判断する（ステップS6810）。演出ボタン63の押下があった場合（ステップS6810：YES）、演出モードを決定するコマンドを演出コマンドセット領域94bにセットし（ステップS6812）、本処理を終える。

【1288】

演出ボタン63の押下がなかった場合（ステップS6810：NO）、演出制御用マイコン91は、所定の期間経過しているか否か判断する（ステップS6811）。所定の期間とは、演出モード選択画面を表示してから一定時間経過する期間である。本実施形態では、演出モード選択画面を表示してから60秒経過する期間とする。なお、60秒以外の時間であってもよい。また、最後に演出ボタン63またはセレクトボタン68を押下してから一定時間経過する期間としてもよい。また、時間でなく、一定回数変動演出がおこなわれる期間としてもよい。例えば、演出モード選択画面を表示してから変動が10回おこなわれる期間である。変動は、演出モード選択画面を表示してから変動の確定表示がおこなわれる数をカウントし、その回数に達したとき、所定の期間経過したと判断する。演出モード選択画面を表示したときの変動を入れてカウントする。また、変動がおこなわれるごとにこの期間を終了させるか抽選してもよい。さらに、これらを組み合わせてもよい。

40

50

例えば、一定時間経過する期間または一定回数変動演出がおこなわれる期間としてもよい。また、一定時間経過する期間かつ一定回数変動演出がおこなわれる期間としてもよい。所定の期間経過している場合（ステップ S 6 8 1 1：Y E S）、演出モードを決定するコマンドを演出コマンドセット領域 9 4 b にセットし（ステップ S 6 8 1 2）、本処理を終える。所定の期間経過していない場合（ステップ S 6 8 1 1：N O）、本処理を終える。

【1 2 8 9】

演出制御用マイコン 9 1 は、ステップ S 6 8 1 3 で演出ボタン 6 3 の押下があったか否か判断する。演出ボタン 6 3 の押下があった場合（ステップ S 6 8 1 3：Y E S）、演出モード選択画面を表示するコマンドを演出コマンドセット領域 9 4 b にセットし（ステップ S 6 8 1 2）、本処理を終える。演出ボタン 6 3 の押下がなかった場合（ステップ S 6 8 1 3：N O）、本処理を終える。

10

【1 2 9 0】

〔予告選択処理〕

図 1 5 8 は、予告選択処理のフローチャートである。ここで予告演出の選択方法を説明する。演出制御用マイコン 9 1 は、チャンスアップ演出パターン決定処理（図 4 1：ステップ S 5 0 1 5）において、予告演出を決定するため、予告選択処理をおこなう。本実施形態では、4 つの演出モード（演出モード A、演出モード B、演出モード C、演出モード D）が存在し、4 つの演出モードの演出は演出モード選択画面表示中に同時に表示され、それぞれの演出モードで予告演出がおこなわれる。そのため、それぞれの演出モードでおこなう予告演出を決定する。ここでは、演出モードの種類を 4 つとしているが、4 つ以外であってもよい。

20

【1 2 9 1】

演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から受信したコマンドに変動パターンを指定する情報がふくまれていた場合、予告選択処理を実行する。演出制御用マイコン 9 1 は、演出モード A で実行する予告を抽選し選択する。ここでは、抽選した結果、ステップアップ（S U 3）が選択されたとする。次に、演出制御用マイコン 9 1 は、演出モード B で実行する予告を抽選し選択する。ここでは、抽選した結果、エフェクト（緑）が選択されたとする。続いて、演出制御用マイコン 9 1 は、演出モード C で実行する予告を抽選し選択する。ここでは、抽選した結果、会話（赤）が選択されたとする。続いて、演出制御用マイコン 9 1 は、演出モード D で実行する予告を抽選し選択する。ここでは、抽選した結果、アイテム（刀）が選択されたとする。

30

【1 2 9 2】

上述したように、各演出モードの予告抽選により選択される。演出モード A ではステップアップ（S U 3）であり、演出モード B ではエフェクト（緑）であり、演出モード C では会話（赤）であり、演出モード D ではアイテム（刀）である。これは、例示であって、他の演出であってもよい。また、演出モード A から演出モード D まですべて異なる演出を選択しているが、一部同じ、また、全部同じであってもよい。この情報は、演出制御用マイコン 9 1 がサブ R A M 9 4 の事前判定情報記憶領域 9 4 c に記憶する。

【1 2 9 3】

〔演出モード選択演出〕

図 1 5 9 は、演出ボタン 6 3 とセレクトボタン 6 8 の操作による演出モード選択の演出を説明するための図 1 である。図 1 6 0 は、演出ボタン 6 3 とセレクトボタン 6 8 の操作による演出モード選択の演出を説明するための図 2 である。図 1 5 9、図 1 6 0 で演出モードを選択する演出を説明する。演出制御用マイコン 9 1 がサブ R A M 9 4 の事前判定情報記憶領域 9 4 c に記憶されたスイッチ押下データにより、処理をおこなう。遊技者は演出ボタン 6 3 とセレクトボタン 6 8 を押下することにより、演出モードを選択することができる。なお、各演出モードでは、上述した「予告選択処理」で選択された予告が実行されている。

40

【1 2 9 4】

図 1 5 9（A）では、変動中である。画像表示装置 7 の表示画面 7 a で、左装飾図柄 8

50

L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が高速変動している。演出モード A である。また、保留アイコン 9 A が 3 つと、当該変動アイコン 9 C とが表示されており、演出モード選択操作の説明のための演出ボタン 6 3 の画像 B G と押下したら演出モードの切り替えができることの説明 S M 1 が表示されている。

【1 2 9 5】

図 1 5 9 (B) では、上記図 1 5 9 (A) の変動中に演出ボタン 6 3 を押下した場合におこなわれる各演出モードの選択画面について説明する。上記変動中に演出ボタン 6 3 を押下した場合、各演出モードの選択画面が表示される。なお、各演出モードの選択画面に移行する演出については「演出モード選択画面移行演出」で後述する。保留アイコン 9 A と、当該変動アイコン 9 C は、演出ボタン 6 3 押下前と同じ位置に表示されている。また、演出ボタン 6 3 の画像 B G とその説明 S M 1 が表示されていた位置には、セレクトボタン 6 8 の画像 H K と押下により演出モードを選択できることの説明 S M 2 と、演出ボタン 6 3 の画像 B G と押下により演出モードを決定できることの説明 S M 3 が表示されている。

10

【1 2 9 6】

左上に演出モード A の選択画面 G A が表示され、右上に演出モード B の選択画面 G B が表示され、演出モード A の選択画面 G A の下に演出モード C の選択画面 G C が表示され、演出モード B の選択画面 G B の下に演出モード D の選択画面 G D が表示されている。各演出モードの画面にその演出モードに対応した装飾図柄が表示されている。演出モード A の選択画面 G A には、演出モード A の装飾図柄 8 L A、中装飾図柄 8 C A、右装飾図柄 8 R A が表示され、演出モード B の選択画面 G B には、演出モード B の装飾図柄 8 L B、中装飾図柄 8 C B、右装飾図柄 8 R B が表示され、演出モード C の選択画面 G C には、演出モード C の装飾図柄 8 L C、中装飾図柄 8 C C、右装飾図柄 8 R C が表示され、演出モード D の選択画面 G D には、演出モード B の装飾図柄 8 L D、中装飾図柄 8 C D、右装飾図柄 8 R D が表示されている。

20

【1 2 9 7】

また、選択位置を表す画像 P T も表示されている。この選択位置を表す画像 P T は、選択している演出モードの画像を太枠で囲むように表示される。この演出モードの選択画面が表示されたときには、この演出モードの選択画面が表示される前に表示されていた演出モードを選択するように選択位置を表す画像 P T が表示される。図 1 5 9 (B) では、演出モード A を選択するように選択位置を表す画像 P T が表示されている。

30

【1 2 9 8】

図 1 5 9 (C) では、各演出モードの選択する方法について説明する。セレクトボタン 6 8 を押下することにより、選択位置を表す画像 P T が移動し、選択されている演出モードが変化する。例えば、演出モード A が選択されているときに、右のセレクトボタン 6 8 を押下した場合、選択位置を表す画像 P T が右に移動し、演出モード B を選択し、さらに、下のセレクトボタン 6 8 を押下した場合、選択位置を表す画像 P T が下に移動し、演出モード D を選択する。

【1 2 9 9】

図 1 6 0 (D) では、各演出モードの選択画面が表示されているときに、演出ボタン 6 3 を押下した場合について説明する。「演出モード選択処理」で上述した所定の期間に、演出ボタン 6 3 を押下した場合、選択位置を表す画像 P T により選択されている演出モードが選択され、その演出モードが拡大して表示される。通常が表示状態（表示画面 7 a に一つの演出モードが表示されている状態）に戻る。なお、通常が表示状態に移行する演出については「通常表示状態移行演出」で後述する。保留アイコン 9 A と、当該変動アイコン 9 C は、演出ボタン 6 3 押下前と同じ位置に表示されている。また、セレクトボタン 6 8 の画像 H K とその説明 S M 2 と演出ボタン 6 3 の画像 B G とその説明 S M 3 が表示されていた位置には、演出ボタン 6 3 の画像 B G とその説明 S M 1 が表示される。

40

【1 3 0 0】

なお、所定の期間に、演出ボタン 6 3 を押下しない場合は、図 1 6 0 (E) に示すように、演出モードの選択画面が表示される前に表示されていた演出モードが確定して表示さ

50

れる。なお、図 160 (F) に示すように、図 160 (D) と同様に、選択位置を表す画像 P T により選択されている演出モードが選択され、その演出モードが拡大して表示されるとしてもよい。

【1301】

〔演出モード選択画面移行演出〕

図 161 は、演出モード選択画面移行演出を説明するための図である。通常が表示状態で、演出ボタン 63 が押下された場合、各演出モードの選択画面が表示される。ここでは、演出モード A の変動中に演出ボタン 63 を押下したとする。図 161 (A) に示すように、演出ボタン 63 の画像 B G とその説明 S M 1 が消去される。その後、変動している左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R とその背景 G A と予告などの背景でおこなわれている演出表示が縮小していく。縮小後の位置は、演出モード A の場合は左上である。演出モードにより縮小後の位置は決まり、演出モード B の場合は右上で、演出モード C の場合は演出モード A を表示する位置の下で、演出モード D の場合は演出モード B を表示する位置の下である。なお、演出モードにより決まらなくてもよい。例えば、演出ボタン 63 が押下される前の演出モードが左上などとしてもよい。保留アイコン 9 A と、当該変動アイコン 9 C は、演出ボタン 63 押下前と同じ位置に表示されている。

10

【1302】

縮小後は、図 161 (B) に示すように、その演出モードを選択するように選択位置を表す画像 P T が表示される。

【1303】

その後、図 161 (C) に示すように、演出ボタン 63 の押下前に表示されていた演出モード以外の演出モードとセレクトボタン 68 の画像 H K とその説明 S M 2 と演出ボタン 63 の画像 B G とその説明 S M 3 が表示される。

20

【1304】

なお、選択位置を表す画像 P T は、演出ボタン 63 の押下前に表示されていた演出モード以外の演出モードが表示された後に表示されてもよい。また、本実施形態では、選択位置を表す画像 P T は、演出ボタン 63 の押下前に表示されていた演出モードを選択する位置に表示するとしたが、演出ボタン 63 の押下前に表示されていた演出モードでなくともよい。例えば、左上に表示される演出モードとしてもよい。また、電源投入時の演出モードとしてもよい。

30

【1305】

〔通常表示状態移行演出〕

図 162 は、通常表示状態移行演出を説明するための図である。各演出モードの選択画面が表示された状態で、演出ボタン 63 が押下された場合、または、所定の期間が経過した場合、通常が表示状態となる。ここでは、演出モード D が選択されていたとする。

【1306】

図 162 (A) に示すように、選択位置を表す画像 P T により選択されている演出モード D 以外の 3 つの演出モードとセレクトボタン 68 の画像 H K とその説明 S M 2 と演出ボタン 63 の画像 B G とその説明 S M 3 が消去される。なお、保留アイコン 9 A と、当該変動アイコン 9 C は、同じ位置に表示されている。その後、演出モード D の画面 G D が表示画面 7 a の全体に広がるように拡大される。演出モード D で変動している左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R と予告などの背景でおこなわれている演出表示も併せて拡大される。

40

【1307】

図 162 (B) に示すように、演出モード D の画面 G D が表示画面 7 a の全体に表示される。

【1308】

その後、図 162 (C) に示すように、演出ボタン 63 の画像 B G とその説明 S M 1 が表示される。

【1309】

50

〔演出モード選択画面移行演出、通常表示状態移行演出の効果 1〕

表示手段（表示画面 7 a）と、複数種類の演出モード（演出モード A、演出モード B、演出モード C、演出モード D）のうちの選択された一つの演出モードに対応する表示演出を表示手段に表示させる演出実行手段（演出制御用マイコン 9 1）と、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン 6 3 とセレクトボタン 6 8）と、を備える遊技機であり、その遊技機の演出実行手段は、複数種類の演出モードのうちの一つの演出モードに対応する表示演出が実行されている状態において、操作手段が操作されると、表示手段に、複数種類の演出モードのそれぞれに対応する複数の表示演出を表示させる第 1 の演出（演出モード選択画面移行演出）と、第 1 の演出の後、所定の期間が経過すると、複数種類の演出モードのうちの一つの演出モードに対応する表示演出を表示させる第 2 の演出（通常表示状態移行演出）と、を実行可能である。この構成によれば、遊技者が、他の演出モードの演出を見ながら、演出モードの選択をおこなうことができるため、遊技の興趣の向上を図ることができる。

10

〔1 3 1 0〕

〔演出モード選択画面移行演出、通常表示状態移行演出の効果 2〕

「演出モード選択画面移行演出、通常表示状態移行演出の効果 1」で上述した遊技機の構成の所定の期間とは、第 1 の演出（演出モード選択画面移行演出）において、複数種類の演出モード（演出モード A、演出モード B、演出モード C、演出モード D）のそれぞれに対応する複数の表示演出を表示させたときから所定の時間が経過するまでの期間（60 秒経過する期間）、または、第 1 の演出が実行された変動演出の後、所定回数の変動演出（10 回の変動演出）が実行されるまでの期間、の少なくとも一方である。この構成によれば、遊技者が、所定の期間、他の演出モードの演出を見ながら、演出モードの選択をおこなうことができるため、遊技の興趣の向上を図ることができる。

20

〔1 3 1 1〕

〔演出モード選択画面移行演出、通常表示状態移行演出の効果 3〕

「演出モード選択画面移行演出、通常表示状態移行演出の効果 1」で上述した遊技機であり、演出実行手段（演出制御用マイコン 9 1）は、第 2 の演出（通常表示状態移行演出）において、所定の期間が経過する前に、操作手段（演出ボタン 6 3 とセレクトボタン 6 8）によって演出モードの選択操作があった場合、複数種類の演出モード（演出モード A、演出モード B、演出モード C、演出モード D）のうち選択された一つの演出モードに対応する表示演出を表示させ（図 1 6 0（D））、第 2 の演出において、所定の期間が経過する前に、操作手段によって演出モードの選択操作がない場合、第 1 の演出（演出モード選択画面移行演出）において複数の表示演出を表示させる前に表示していた一つの演出モードと同じ演出モードに対応する表示演出を表示させる（図 1 6 0（E））。この構成によれば、遊技者が、所定の期間、他の演出モードの演出を見ながら、演出モードの選択をおこなうことができるため、遊技の興趣の向上を図ることができる。

30

〔選択画面表示中の予告発生例〕

図 1 6 3 は、選択画面表示中におこなわれる予告演出を説明するための図である。演出モードの選択画面表示中は、それぞれの演出モードの背景内で、「予告選択処理」で選択し、サブ RAM 9 4 の事前判定情報記憶領域 9 4 c に記憶された予告演出を実行している。演出モード A の背景 GA ではステップアップ（SU3）YKA が実行され、演出モード B の背景 GB ではエフェクト（緑）YKB が実行され、演出モード C の背景 GC では会話（赤）YKC が実行され、演出モード D の背景 GD ではアイテム（刀）YKD が実行されている。

40

〔1 3 1 2〕

各予告演出にはその表示演出にあわせて発光演出をおこなう演出があり、この場合、演出制御用マイコン 9 1 は、演出に対応したコマンドをランプ制御基板 1 0 7 に送信する。その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、サブ ROM 9 3 から対応するランプ発光データを読み出して対応する枠ランプ 6 6 や、盤ランプ 5 を発光させる。

50

【1313】

例示として示した上記の例では、演出モードBの背景GBでおこなわれているエフェクト（緑）YKBと、演出モードCの背景GCでおこなわれている会話（赤）YKCと、に枠ランプ66と、盤ランプ5を発光させる演出があり、エフェクト（緑）YKBは緑色に発光し、会話（赤）YKCは赤色に発光する。同時におこなわれている演出が同じランプ箇所を異なる色で発光させる場合がある。この場合は、発光演出の優先順位により、一部の発光演出はおこなわれない。

この場合の処理方法を以下の「優先順位設定」で説明する。

【1314】

[優先順位設定]

図164は、発光演出の優先順位を説明するための図である。本実施形態では、図164（A）に示すように発光演出の色により優先順位を決め、同時に同じランプを異なる色で発光させようとする場合、優先順位が高い発光演出をおこない、優先順位が低い発光演出をおこなわない。本実施形態では、図164（A）に示すように、「赤」の優先順位が高く、「緑」、「青」、「白」と続く。一般的に、期待度が高いとされる色の優先順位を高くしている。遊技者に、期待度の低い発光演出よりも、期待度の高い発光演出を見せるようにしている。例示として、4種類で優先順位を決めているが、4種類以外であってもよい。また、本実施形態では、色により優先順位を決めているが、色でなく、図164（B）に示すように、おこなわれる演出モードにより優先順位を決めてもよい。また、図164（C）に示すように、おこなわれる予告演出により優先順位を決めてもよい。

【1315】

[優先順位設定の効果]

「演出モード選択画面移行演出、通常表示状態移行演出の効果1」、「演出モード選択画面移行演出、通常表示状態移行演出の効果2」、「演出モード選択画面移行演出、通常表示状態移行演出の効果3」で上述した遊技機は、さらに、複数種類の色で発光可能な発光手段（枠ランプ66、盤ランプ5）を備え、演出実行手段（演出制御用マイコン91）は、表示手段に表示されている表示演出に対応する色で発光手段を発光させることが可能（選択画面表示中の予告発生例）であり、表示手段（表示画面7a）に複数の表示演出（演出モードA、演出モードB、演出モードC、演出モードD）が表示されているときに、複数の表示演出に対応する色が異なる場合、期待度が相対的に高い表示演出に対応する色で発光手段を発光させる（優先順位設定）。この構成によれば、期待が高い表示演出に対応する色の発光演出がなくなることはないため、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【1316】

[発光優先例]

図165は、発光優先例1を説明するための図である。図166は、発光優先例2を説明するための図である。発光優先例1として、先に優先順位の低い発光演出があり、後に優先順位の高い発光演出がある場合を説明する。図165（A）に示すように、先に緑色の発光演出をおこなうエフェクト（緑）が発生し、図165（B）に示すように、後に赤色の発光演出をおこなう会話（赤）が発生した場合、赤色の方の優先順位が高いので、同時におこなわれる期間は、赤色の発光演出をおこなう会話（赤）の発光演出が優先される。図165（C）に示すように、会話（赤）の発光演出がおこなわれていない期間は、エフェクト（緑）の発光演出がおこなわれるが、エフェクト（緑）の発光演出と会話（赤）の発光演出がおこなわれる期間は、優先順位が高い会話（赤）の発光演出がおこなわれる。

【1317】

発光優先例2として、先に優先順位の高い発光演出があり、後に優先順位の低い発光演出がある場合を説明する。図166（A）に示すように、先に赤色の発光演出をおこなう会話（赤）が発生し、図166（B）に示すように、後に緑色の発光演出をおこなうエフェクト（緑）が発生した場合、赤色の方の優先順位が高いので、同時におこなわれる期間は、赤色の発光演出をおこなう会話（赤）の発光演出が優先される。図166（C）に示

すように、会話（赤）の発光演出とエフェクト（緑）の発光演出がおこなわれる期間は、優先順位が高い会話（赤）の発光演出がおこなわれ、エフェクト（緑）の残りの期間の発光演出は、会話（赤）の発光演出が終了してからおこなわれる。

【1318】

〔効果例〕

以下に、遊技者操作特殊演出の効果例を示す。

【1319】

〔効果1〕

上記実施形態の遊技機1では、「演出モード選択画面移行演出、通常表示状態移行演出の効果1」に示すように、表示手段（表示画面7a）と、複数種類の演出モード（演出モードA、演出モードB、演出モードC、演出モードD）のうちの選択された一つの演出モードに対応する表示演出を表示手段に表示させる演出実行手段（演出制御用マイコン91）と、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン63とセレクトボタン68）と、を備える遊技機であり、その遊技機の演出実行手段は、複数種類の演出モードのうちの一つの演出モードに対応する表示演出が実行されている状態において、操作手段が操作されると、表示手段に、複数種類の演出モードのそれぞれに対応する複数の表示演出を表示させる第1の演出（演出モード選択画面移行演出）と、第1の演出の後、所定の期間が経過すると、複数種類の演出モードのうちの一つの演出モードに対応する表示演出を表示させる第2の演出（通常表示状態移行演出）と、を実行可能である。この構成によれば、遊技者が、他の演出モードの演出を見ながら、演出モードの選択をおこなうことができるため、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【1320】

〔効果2〕

上記実施形態の遊技機1では、「演出モード選択画面移行演出、通常表示状態移行演出の効果2」に示すように、「演出モード選択画面移行演出、通常表示状態移行演出の効果1」で上述した遊技機の構成の所定の期間とは、第1の演出（演出モード選択画面移行演出）において、複数種類の演出モード（演出モードA、演出モードB、演出モードC、演出モードD）のそれぞれに対応する複数の表示演出を表示させたときから所定の時間が経過するまでの期間（60秒経過する期間）、または、第1の演出が実行された変動演出の後、所定回数の変動演出（10回の変動演出）が実行されるまでの期間、の少なくとも一方である。この構成によれば、遊技者が、所定の期間、他の演出モードの演出を見ながら、演出モードの選択をおこなうことができるため、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【1321】

〔効果3〕

上記実施形態の遊技機1では、「演出モード選択画面移行演出、通常表示状態移行演出の効果3」に示すように、「演出モード選択画面移行演出、通常表示状態移行演出の効果1」で上述した遊技機であり、演出実行手段（演出制御用マイコン91）は、第2の演出（通常表示状態移行演出）において、所定の期間が経過する前に、操作手段（演出ボタン63とセレクトボタン68）によって演出モードの選択操作があった場合、複数種類の演出モード（演出モードA、演出モードB、演出モードC、演出モードD）のうち選択された一つの演出モードに対応する表示演出を表示させ（図160（D））、第2の演出において、所定の期間が経過する前に、操作手段によって演出モードの選択操作がない場合、第1の演出（演出モード選択画面移行演出）において複数の表示演出を表示させる前に表示していた一つの演出モードと同じ演出モードに対応する表示演出を表示させる（図160（E））。この構成によれば、遊技者が、所定の期間、他の演出モードの演出を見ながら、演出モードの選択をおこなうことができるため、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【1322】

〔効果4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、「優先順位設定の効果」に示すように、「演出モード選択画面移行演出、通常表示状態移行演出の効果 1」、「演出モード選択画面移行演出、通常表示状態移行演出の効果 2」、「演出モード選択画面移行演出、通常表示状態移行演出の効果 3」で上述した遊技機は、さらに、複数種類の色で発光可能な発光手段（枠ランプ 6 6、盤ランプ 5）を備え、演出実行手段（演出制御用マイコン 9 1）は、表示手段に表示されている表示演出に対応する色で発光手段を発光させることが可能（選択画面表示中の予告発生例）であり、表示手段（表示画面 7 a）に複数の表示演出（演出モード A、演出モード B、演出モード C、演出モード D）が表示されているときに、複数の表示演出に対応する色が異なる場合、期待度が相対的に高い表示演出に対応する色で発光手段を発光させる（優先順位設定）。この構成によれば、期待が高い表示演出に対応する色の発光演出がなくなることはないため、遊技の興趣の向上を図ることができる。

10

【1 3 2 3】

〔変形例〕

以下に、遊技者操作特殊演出の変形例を示す。

【1 3 2 4】

〔変形例 1〕

上記実施形態では、操作手段は、演出ボタン 6 3 と左右ボタンを備えたセレクトボタン 6 8 としたが、演遊技者の動きを感知するセンサ（いわゆるモーションセンサー）であってもよい。

【1 3 2 5】

〔変形例 2〕

上記実施形態では、演出モード選択画面に移行する演出は、縮小しながら演出後に表示される位置へ表示されたとしたが、縮小はおこなわず、移行前に表示されている 1 つの演出モードがフェードアウトし、その後、縮小された大きさでその位置にフェードインしてもよい。他の 3 つの演出モードの表示と共にフェードインをおこなうとしてもよい。

20

【1 3 2 6】

〔変形例 3〕

上記実施形態では、通常表示状態に移行する演出は、拡大しながら表示画面 7 a 全体へ表示されたとしたが、拡大はおこなわず、移行前に表示されている演出モードがフェードアウトし、その後、表示画面 7 a 全体へフェードインしてもよい。

30

【1 3 2 7】

〔変形例 4〕

上記実施形態では、優先度の低い発光演出は、優先度の高い発光演出がある場合おこなわれず、優先度の高い発光演出が終わってから、優先度の低い発光演出の残りの期間の発光演出をおこなうとしたが、優先度の低い発光演出の残りの期間の発光演出をおこなわないとしてもよい。

【1 3 2 8】

〔変形例 5〕

上記実施形態では、所定の期間として、変動回数をカウントする場合、演出モード選択画面を表示したときの変動を入れてカウントするとしたが、演出モード選択画面を表示したときの変動をいれなくてもよい。

40

【1 3 2 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 C 5 - 1〕

表示手段と、

複数種類の演出モードのうちの選択された一つの演出モードに対応する表示演出を前記表示手段に表示させる演出実行手段と、

遊技者が操作可能な操作手段と、を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、

50

複数種類の演出モードのうちの一つの演出モードに対応する表示演出が実行されている状態において、前記操作手段が操作されると、前記表示手段に、前記複数種類の演出モードのそれぞれに対応する複数の表示演出を表示させる第1の演出と、

前記第1の演出の後、所定の期間が経過すると、複数種類の演出モードのうちの一つの演出モードに対応する表示演出を表示させる第2の演出と、を実行可能な、ことを特徴とする遊技機。

◇ [態様 C 5 - 2]

態様 C 5 - 1 に記載の遊技機であって、

前記所定の期間とは、

前記第1の演出において、前記複数種類の演出モードのそれぞれに対応する複数の表示演出を表示させたときから所定の時間が経過するまでの期間、または、

前記第1の演出が実行された変動演出の後、所定回数の変動演出が実行されるまでの期間、の少なくとも一方である、

ことを特徴とする遊技機。

◇ [態様 C 5 - 3]

態様 C 5 - 1 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記第2の演出において、前記所定の期間が経過する前に、前記操作手段によって前記演出モードの選択操作があった場合、複数種類の演出モードのうち選択された一つの演出モードに対応する表示演出を表示させ、

前記第2の演出において、前記所定の期間が経過する前に、前記操作手段によって前記演出モードの選択操作がない場合、前記第1の演出において前記複数の表示演出を表示させる前に表示していた一つの演出モードと同じ演出モードに対応する表示演出を表示させる、

ことを特徴とする遊技機。

◇ [態様 C 5 - 4]

態様 C 5 - 1 から態様 C 5 - 3 までのいずれか一項に記載の遊技機は、さらに、

複数種類の色で発光可能な発光手段を備え、

前記演出実行手段は、

前記表示手段に表示されている表示演出に対応する色で前記発光手段を発光させることが可能であり、

前記表示手段に前記複数の表示演出が表示されているときに、前記複数の表示演出に対応する色が異なる場合、期待度が相対的に高い表示演出に対応する色で前記発光手段を発光させる、

ことを特徴とする遊技機。

【1 3 3 0】

[その他の変形例]

上述の種々の表示演出において、その一部の演出を含んでいない構成や、上述した以外の演出が含まれていてもよい。

【1 3 3 1】

上記実施形態の遊技機 1 は、パチンコ遊技機を例に挙げて説明したが、これに限られるものではない。例えば、パチンコ遊技機に代えて、スロットマシン等の回胴式遊技機、アレンジボール遊技機、または、雀球遊技機に本発明を適用するようにしてもよい。遊技機 1 をスロットマシンとする場合には、遊技媒体を遊技球から遊技メダルに変更すればよい。

【1 3 3 2】

上記実施形態の遊技機 1 では、遊技者に操作させる操作部として演出ボタン 6 3、剣部材 6 5、セレクトボタン 6 8 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 6 3 を表すボタン画像を用いて表示演出を実行する

10

20

30

40

50

場合があるが、これに代えて剣部材 6 5 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。

【1 3 3 3】

上記実施形態の遊技機 1 は、玉を払出するための払出装置を搭載した遊技機であったが、これに限られるものではない。例えば、上記遊技機 1 に代えて、所謂封入式遊技機のように、払い出し装置を搭載しない遊技機に本発明を適用するようにしてもよい。

【1 3 3 4】

上記実施形態の遊技機 1 は、表示装置（メイン表示画面 7 a、サブ表示画面 6 4 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。

10

さらに、遊技機 1 は、画像表示装置 7（メイン表示画面 7 a）の他にサブ表示画面 6 4 を備えているが、メイン表示画面 7 a でおこなう表示演出をサブ表示画面 6 4 でおこなってもよいし、サブ表示画面 6 4 でおこなう表示演出をメイン表示画面 7 a でおこなうようにしてもよい。

【1 3 3 5】

以上、実施形態、変形例に基づき本態様について説明してきたが、上記した態様の実施の形態は、本態様の理解を容易にするためのものであり、本態様を限定するものではない。本態様は、その趣旨並びに特許請求の範囲を逸脱することなく、変更、改良され得ると共に、本態様にはその等価物が含まれる。

20

【符号の説明】

【1 3 3 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）
- 1 4 … 第 1 可動役物
- 1 5 … 第 2 可動役物
- 1 7 … 大入賞口開放始動口
- 2 0 … 第 1 始動口（第 1 入球口）
- 2 1 … 第 2 始動口（第 2 入球口）
- 6 4 … サブ表示画面
- 6 9 … 枠可動役物
- 6 6 … 枠ランプ
- 8 1 … 遊技制御用マイコン
- 9 1 … 演出制御用マイコン
- 1 0 1 … 画像制御用マイコン

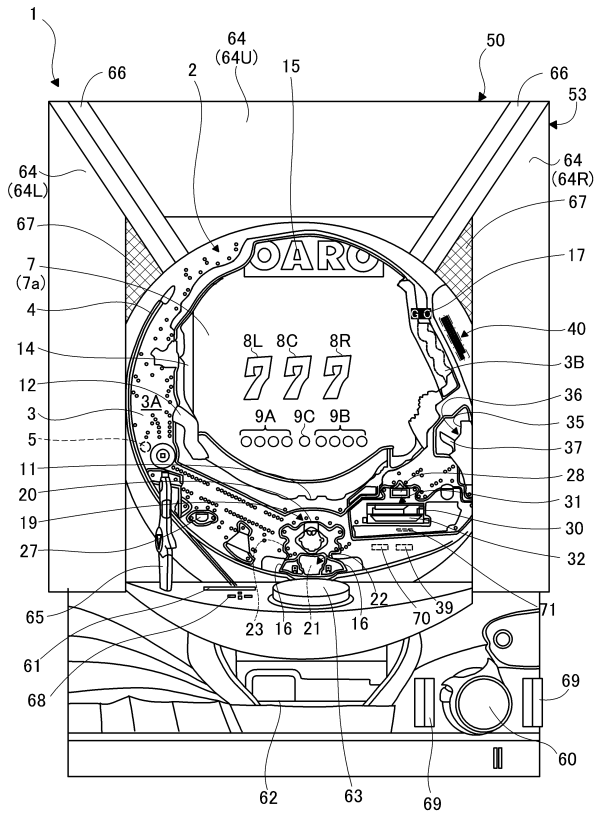
30

40

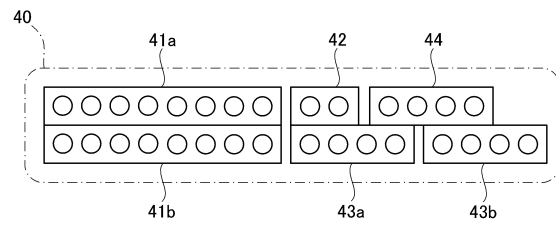
50

【凶面】

【図 1】



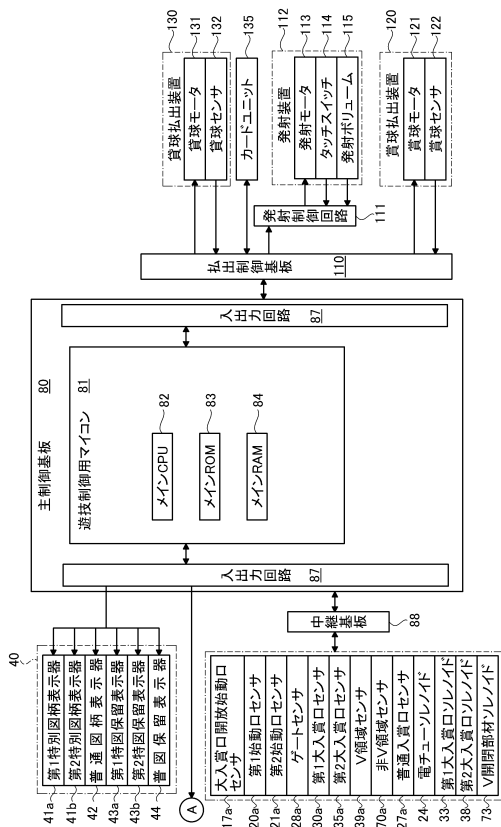
【図 2】



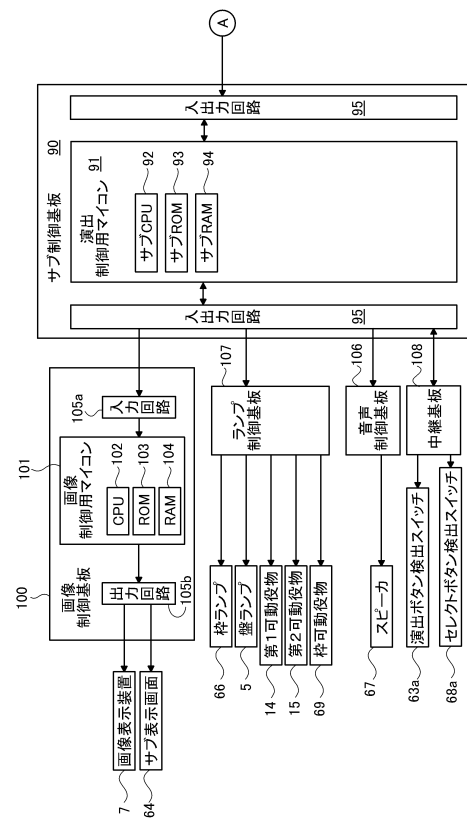
10

20

【圖 3】



【図 4】

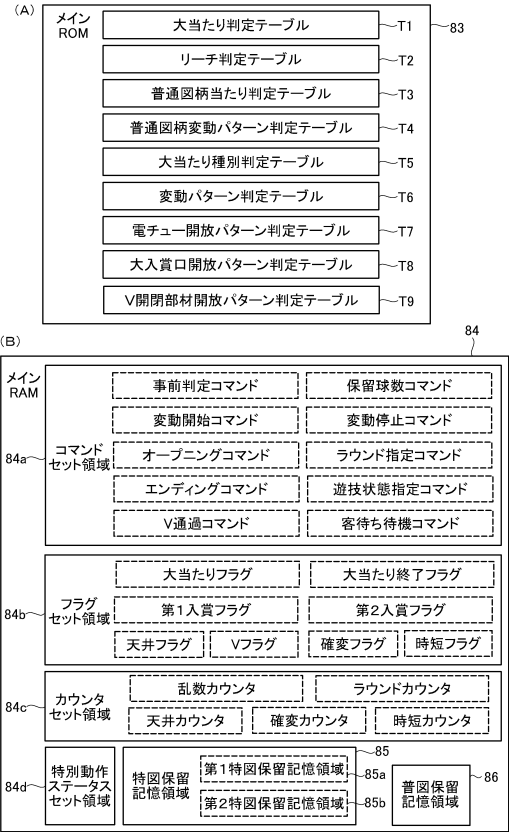


30

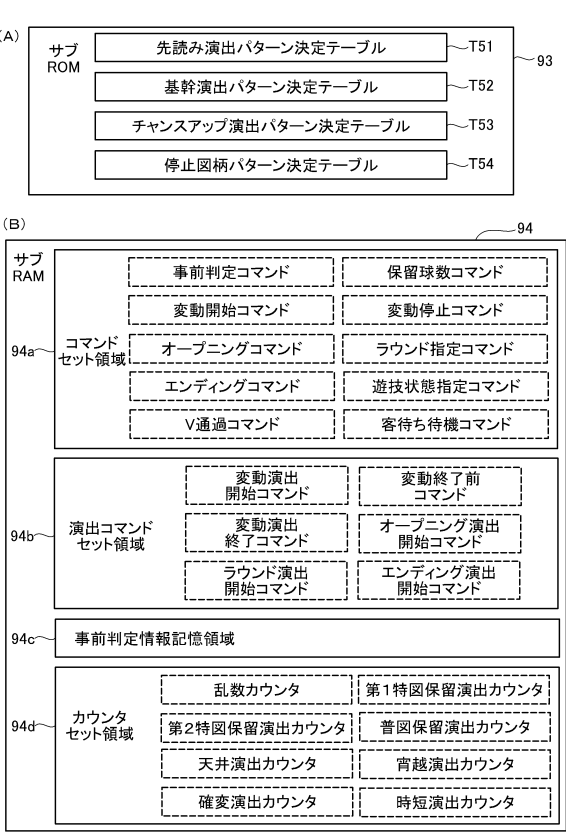
40

50

【図 5】



【図 6】



【図 7】

乱数カウンタ名	乱数名	数値範囲	用途
ラベル-TRND-A	大当たり乱数	0~65535	大当たり判定用
ラベル-TRND-AS	大当たり種別乱数	0~127	大当たり種別判定用
ラベル-TRND-RC	リーチ乱数	0~127	リーチの有無の判定用
ラベル-TRND-T1	変動パターン乱数	0~127	変動パターン判定用
ラベル-TRND-H	普通図柄乱数 (当たり乱数)	0~255	普通図柄抽選の当たり判定用

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-OU	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

10

20

30

40

50

大当たり種別判定テーブルT5									
特別図柄	大当たり種別 乱数値	大当たりの種別	特別図柄の種類	特図停止 図柄データ	振分率(%)	OP コマンド	ラウンド指定 コマンド	ED コマンド	備考
特図1	0～24	16R V通過予定大当たり	特図1_大当たり図柄1	11H	19.5	D101(H)	D2*1(H)	D301(H)	金図柄
	25～49		特図1_大当たり図柄2	12H	19.5	D102(H)	D2*2(H)	D302(H)	ハトシ勝利
	50～55	16R(実質1.5R) V通過予定大当たり	特図1_大当たり図柄3	13H	4.8	D103(H)	D2*3(H)	D303(H)	ハトシ獲点
	56～67	16R(実質1.3R) V通過予定大当たり	特図1_大当たり図柄4	14H	9.3	D104(H)	D2*4(H)	D304(H)	ハトシ敗北
特図2	68～127	16R(実質1.3R) V通過予定大当たり	特図2_大当たり図柄5	15H	46.9	D105(H)	D2*5(H)	D305(H)	ハトシ敗北
	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	D108(H)	D2*8(H)	D308(H)	金図柄
	83～127	16R(実質1.3R) V非通過予定大当たり	特図2_大当たり図柄5	22H	35.2	D108(H)	D2*8(H)	D308(H)	ハトシ敗北

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

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	保留回数	変動パターン乱数値	変動パターン	変動時間(ms)	基幹演出パターン		
第1始動口	大当たり	V通過予定 V非通過予定	—	0～10	P41	40000	SP1		
				11～63	P42	45000	SP2		
				64～127	P43	50000	SP3		
				0～10	P44	40000	SP1		
	時短状態	リーチ有り ハズレ	1～2	11～63	P45	45000	SP2		
				64～127	P46	50000	SP3		
				0～60	P47	15000	ノーマルリーチ		
				61～80	P48	40000	SP1		
				81～92	P49	45000	SP2		
				93～127	P50	50000	SP3		
第2始動口	大当たり	リーチ有り ハズレ	3～4	0～85	P51	12000	ノーマルリーチ		
				86～100	P52	40000	SP1		
				101～109	P53	45000	SP2		
				110～127	P54	50000	SP3		
	時短状態	リーチ無し リーチ有り ハズレ	1～2	0～127	P55	10000	リーチ無しハズレ		
				0～10	P56	5000	リーチ無しハズレ		
				11～127	P61	45000	SP4		
				0～127	P62	80000	SP5		
				0～127	P63	80000	SP5		
				0～60	P64	10000	ノーマルリーチ		
第2始動口	大当たり	リーチ有り ハズレ	1～2	61～80	P65	40000	SP4(疑似無し)		
				81～92	P66	45000	SP4(疑似有り)		
				93～127	P67	50000	SP4		
				0～90	P68	5000	ノーマルリーチ		
	時短状態	リーチ有り リーチ無し ハズレ	3～4	91～107	P69	40000	SP4		
				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		
				0～127	P73	3000	リーチ無しハズレ		

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	保留回数	変動パターン乱数値	変動パターン	変動時間(ms)	基幹演出パターン		
第1始動口	大当たり	V通過予定 V非通過予定	—	0～10	P1	40000	SP1		
				11～63	P2	45000	SP2		
				64～127	P3	50000	SP3		
				0～10	P4	40000	SP1		
	非時短状態	リーチ有り ハズレ	1～2	11～63	P5	45000	SP2		
				64～127	P6	50000	SP3		
				0～60	P7	15000	ノーマルリーチ		
				61～80	P8	40000	SP1		
				81～92	P9	45000	SP2		
				93～127	P10	50000	SP3		
第2始動口	大当たり	V通過予定 V非通過予定	—	0～85	P11	12000	ノーマルリーチ		
				86～100	P12	40000	SP1		
				101～109	P13	45000	SP2		
				110～127	P14	50000	SP3		
	非時短状態	リーチ有り ハズレ	1～2	0～127	P15	10000	リーチ無しハズレ		
				0～127	P16	5000	リーチ無しハズレ		
				0～10	P21	40000	SP1		
				11～127	P22	45000	SP2		
				0～127	P23	45000	SP2		
				0～60	P24	12000	ノーマルリーチ		

(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
		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
		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
		14R目	第2大入賞口	1	0.1
		15R目	第1大入賞口	1	29.5
		16R目	第2大入賞口	1	29.5

【図 1 4】

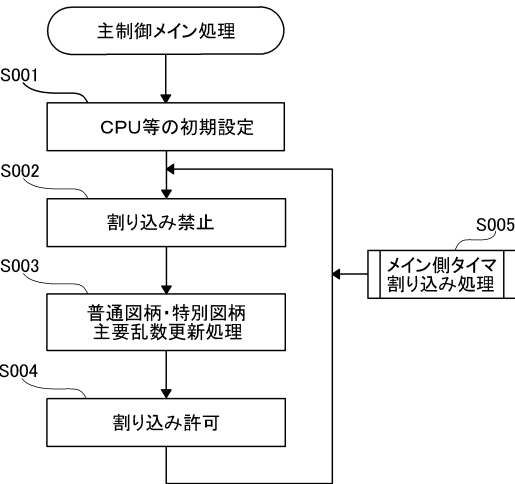
(A)V開閉部材開放パターン判定テーブルT9

特図停止図柄データ	V開閉部材開放パターン
11H,12H,21H	開放パターン31
13H	開放パターン32
14H	開放パターン33
15H,22H	開放パターン34

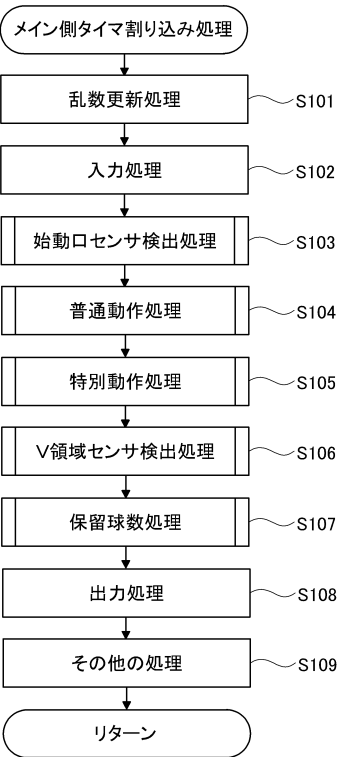
(B)V開閉部材開放パターン

V開閉部材 開放パターン	ラウンド数(R)	開放パターン構成	1球目入賞時 開放時間(秒)	2球目入賞時 開放時間(秒)
開放パターン31	16	2, 4, 6, 8R目	ショート開放	0.1
		10, 12R目	ロング開放	0.1
開放パターン32	16(実質15)	2, 4, 6, 12R目	ショート開放	0.1
		8, 10R目	ロング開放	0.1
開放パターン33	16(実質13)	2, 6R目	ロング開放	0.1
		4, 8, 10, 12R目	ショート開放	0.1
開放パターン34	16(実質13)	2, 4, 6, 8, 10, 12R目	ショート開放	0.1

【図 1 5】



【図 1 6】



10

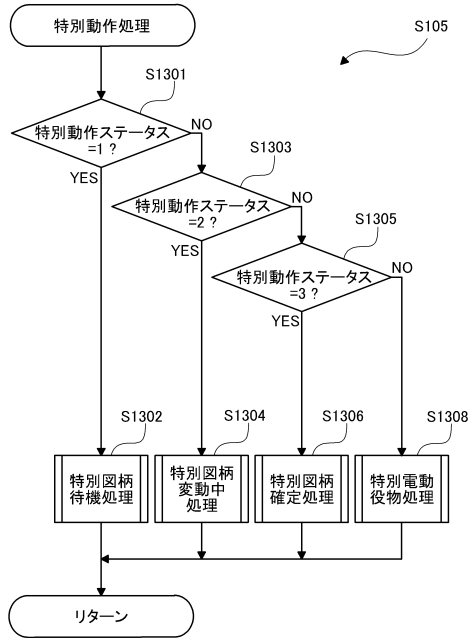
20

30

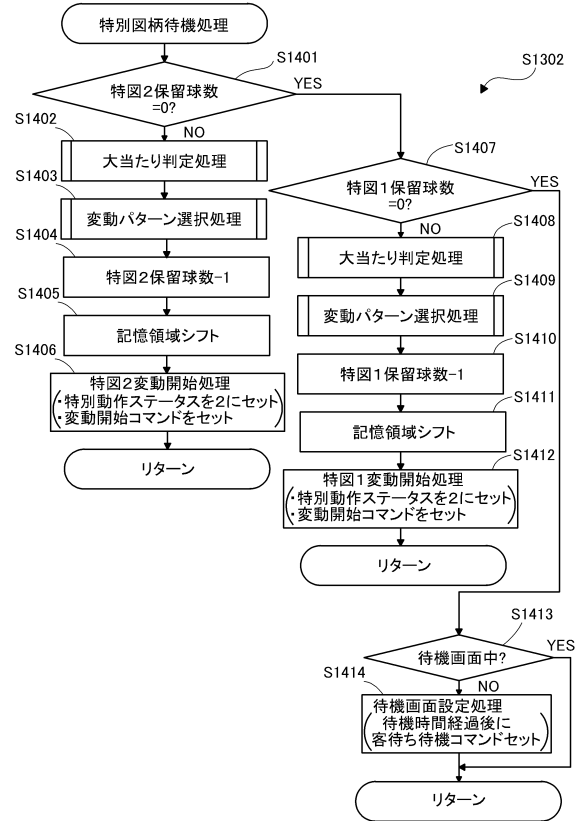
40

50

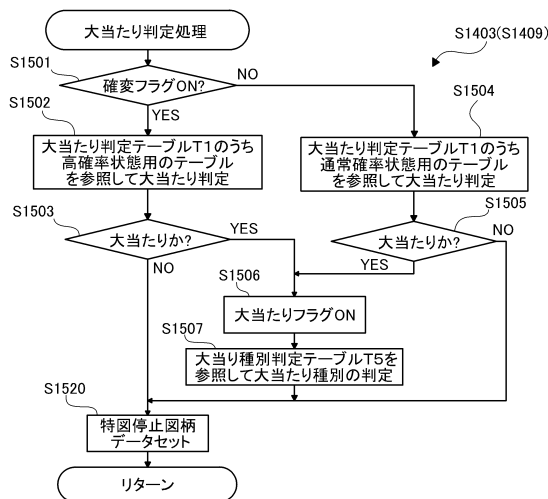
【図 2 1】



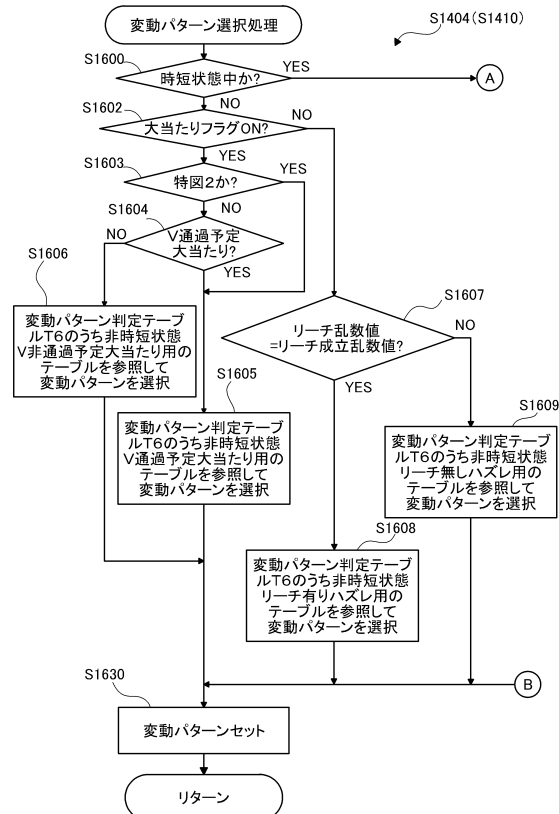
【図 2 2】



【図 2 3】



【図 2 4】



10

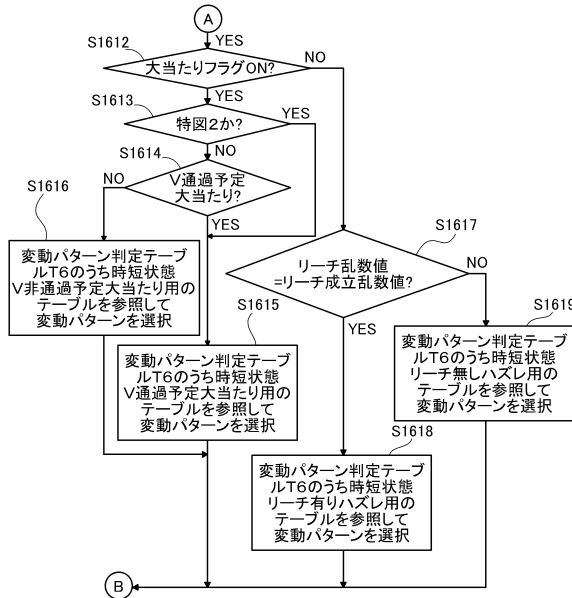
20

30

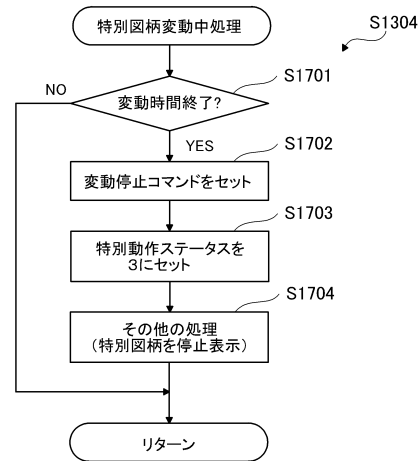
40

50

【図 25】

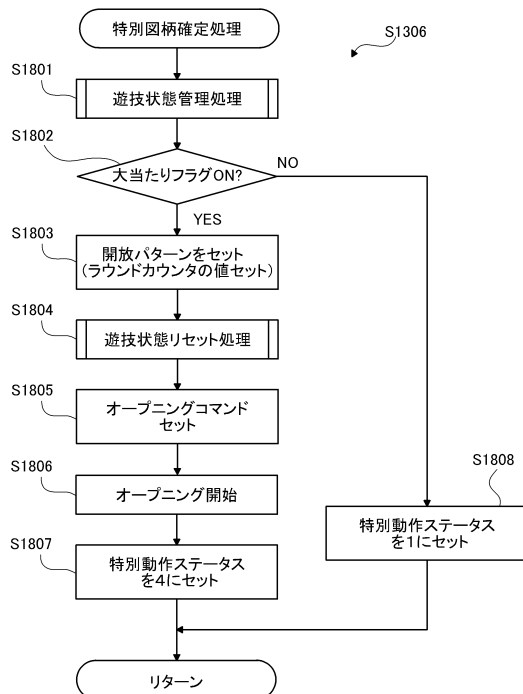


【図 26】

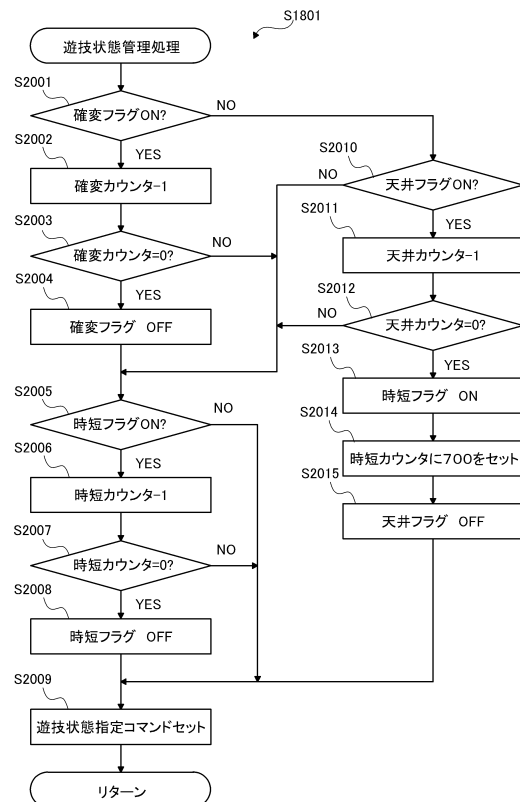


10

【図 27】



【図 28】



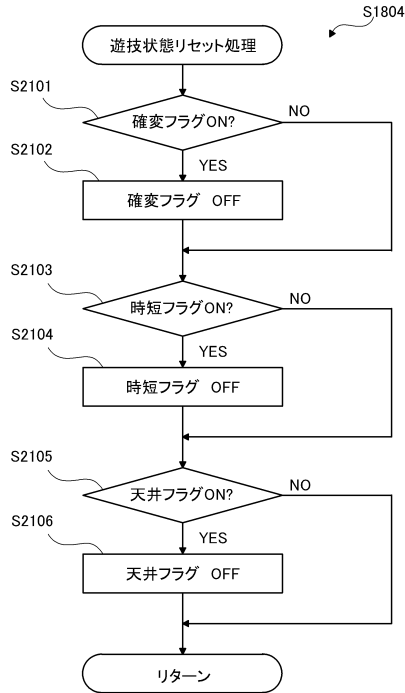
20

30

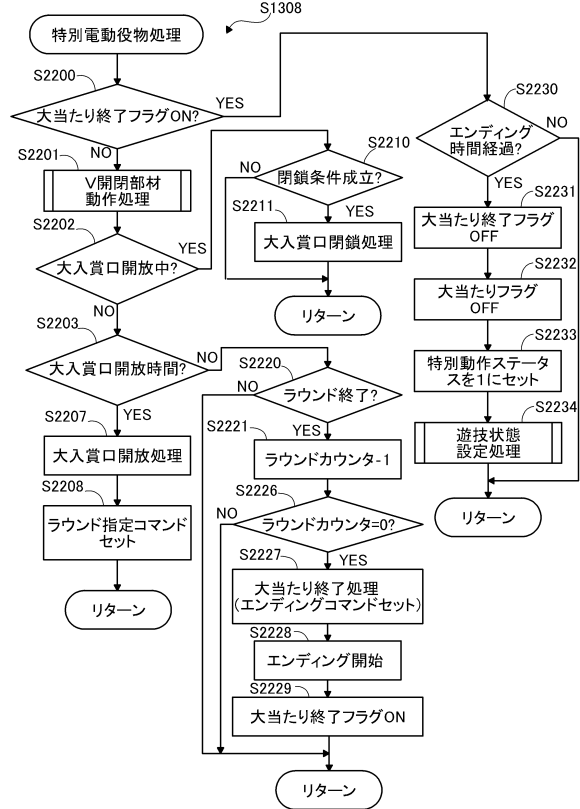
40

50

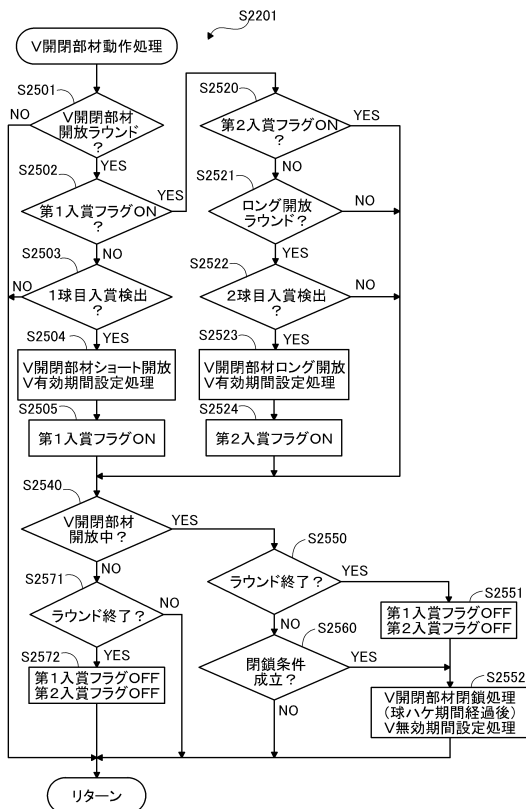
【図 29】



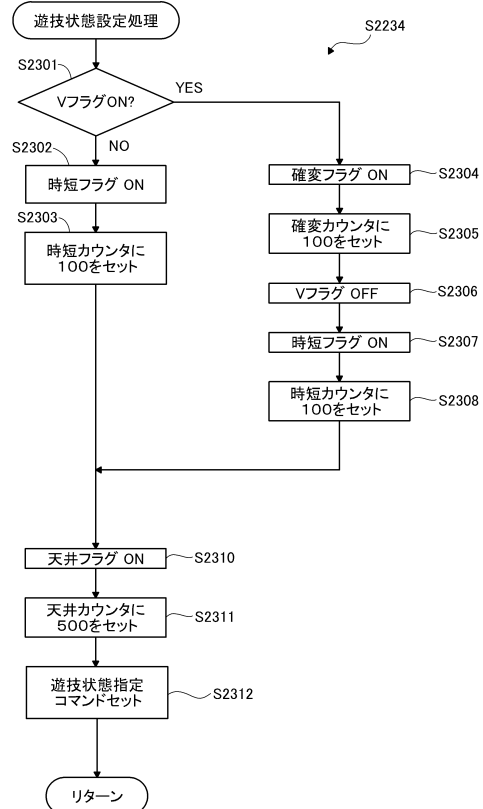
【図 30】



【図 31】



【図 32】



10

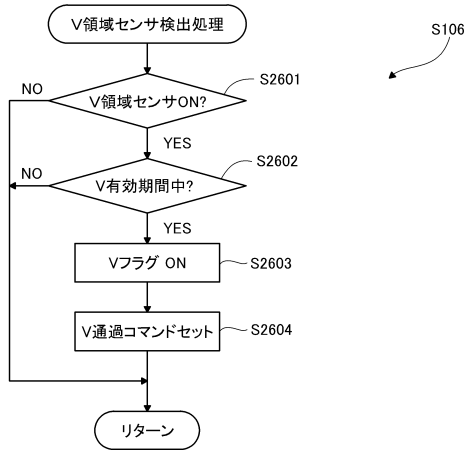
20

30

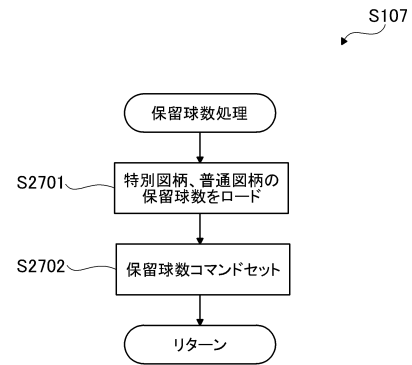
40

50

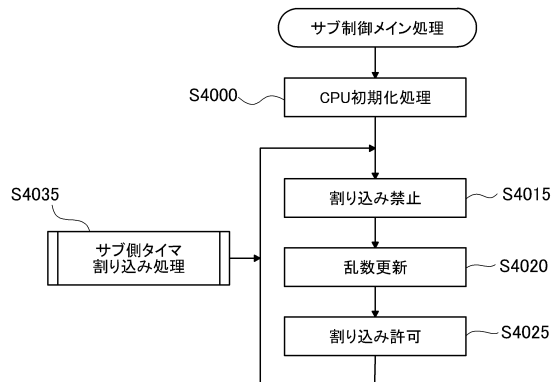
【図 3 3】



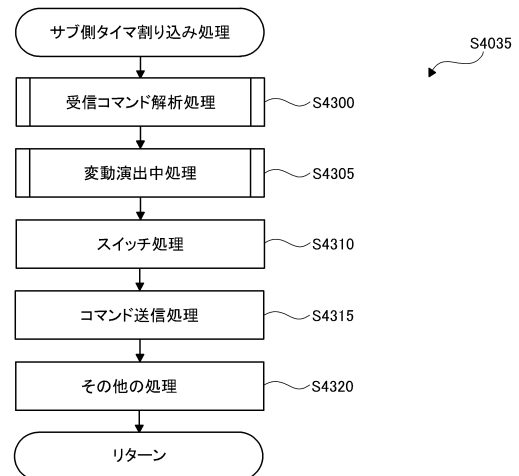
【図 3 4】



【図 3 5】



【図 3 6】



10

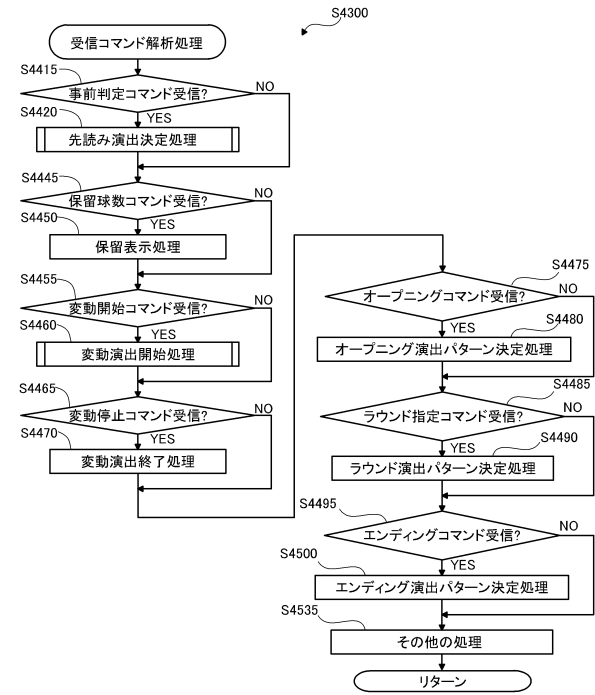
20

30

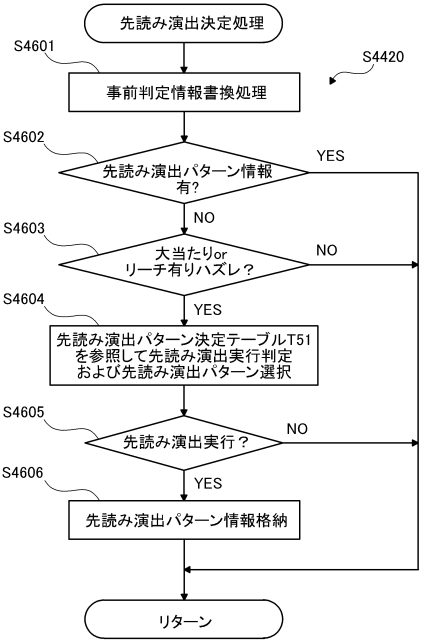
40

50

【図 3 7】



【図 3 8】



【図 3 9】

(A)

事前判定情報記憶領域										
特別図柄	当該領域	特図1				特図2				
		第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域	第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域	
大当たり判定情報	ハズレ	—	—	—	—	ハズレ	ハズレ	ハズレ	—	
大当たり種別情報	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
変動パターン情報	P72,P73	—	—	—	—	P72,P73	P72,P73	P72,P73	—	
先読み演出パターン情報	—	—	—	—	—	—	—	—	—	

(B)

事前判定情報記憶領域										
特別図柄	当該領域	特図1				特図2				
		第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域	第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域	
大当たり判定情報	ハズレ	—	—	—	—	ハズレ	ハズレ	ハズレ	大当たり	
大当たり種別情報	—	—	—	—	—	—	—	—	21H	
変動パターン情報	P72,P73	—	—	—	—	P72,P73	P72,P73	P72,P73	P61	
先読み演出パターン情報	パターンA	—	—	—	—	パターンA	パターンA	パターンA	パターンA	

(C)

事前判定情報記憶領域										
特別図柄	当該領域	特図1				特図2				
		第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域	第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域	
大当たり判定情報	ハズレ	—	—	—	—	ハズレ	ハズレ	大当たり	—	
大当たり種別情報	—	—	—	—	—	—	—	21H	—	
変動パターン情報	P72,P73	—	—	—	—	P72,P73	P72,P73	P61	—	
先読み演出パターン情報	パターンA	—	—	—	—	パターンA	パターンA	パターンA	—	

【図 4 0】

先読み演出パターン決定テーブルT51

事前判定結果	先読み演出乱数値	先読み演出種別
大当たり	0～55	先読み演出なし
	56～67	先読み演出パターンA
	68～127	先読み演出パターンB
リーチ有りハズレ	0～107	先読み演出なし
	108～114	先読み演出パターンA
	115～127	先読み演出パターンB

10

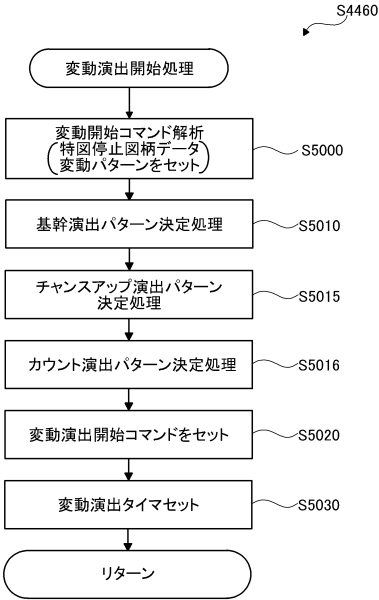
20

30

40

50

【図 4 1】



【図 4 2】

基幹演出パターン決定テーブルT52

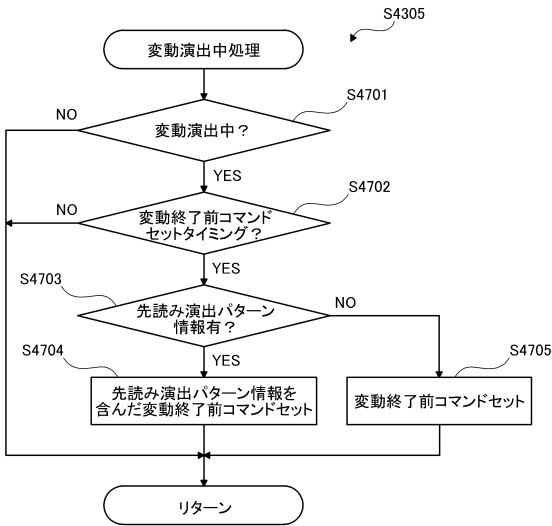
変動パターン	変動時間(ms)	基幹演出パターン	備考	
P1	40000	SP1	特図1	大当たり
P2	45000	SP2		
P3	50000	SP3		
P4	40000	SP1		
P5	45000	SP2		
P6	50000	SP3		
P7	15000	ノーマルリーチ		
P8	40000	SP1		
P9	45000	SP2		
P10	50000	SP3		
P11	12000	ノーマルリーチ	特図2	大当たり
P12	40000	SP1		
P13	45000	SP2		
P14	50000	SP3		
P15	10000	リーチ無しハズレ		
P16	5000	リーチ無しハズレ		
P21	40000	SP1		
P22	45000	SP2		
P23	50000	SP3		
P24	12000	ノーマルリーチ		
P25	40000	SP1	特図1	大当たり
P26	45000	SP2		
P27	50000	SP3		
P28	9000	ノーマルリーチ		
P29	45000	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2	大当たり
P42	45000	SP2		
P43	50000	SP3		
P44	40000	SP1		
P45	45000	SP2		
P46	50000	SP3		
P47	15000	ノーマルリーチ		
P48	40000	SP1		
P49	45000	SP2		
P50	50000	SP3		
P51	12000	ノーマルリーチ	特図1	大当たり
P52	40000	SP1		
P53	45000	SP2		
P54	50000	SP3		
P55	10000	リーチ無しハズレ		
P56	5000	リーチ無しハズレ		
P61	40000	SP1	特図2	大当たり
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	特図2	大当たり
P72	4000	リーチ無しハズレ		
P73	3000	リーチ無しハズレ		

【図 4 3】

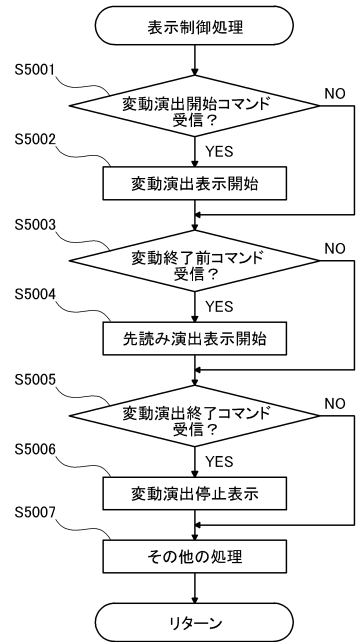
チャンスアップ演出パターン決定テーブルT53

判定結果	チャンスアップ 乱数値	保留 球数	リーチ演出種別	チャンスアップ 演出パターン
大当たり	0~24	0~1	—	無し
			SP1	2-SP1
			SP2	2-SP2
		2	SP3	2-SP3
			SP1	3-SP1
			SP2	3-SP2
		3	SP3	3-SP3
			SP1	4-SP1
			SP2	4-SP2
		4	SP3	4-SP3
			—	ANO
			—	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
		2	SP2	2-SP2
			SP3	2-SP3
		3	ノーマルリーチ	3-NO
			SP1	3-SP1
			SP2	3-SP2
		4	SP3	3-SP3
			ノーマルリーチ	4-NO
			SP1	4-SP1
			SP2	4-SP2
リーチ無し ハズレ	0~10	—	—	ANO
			—	無し
			—	無し

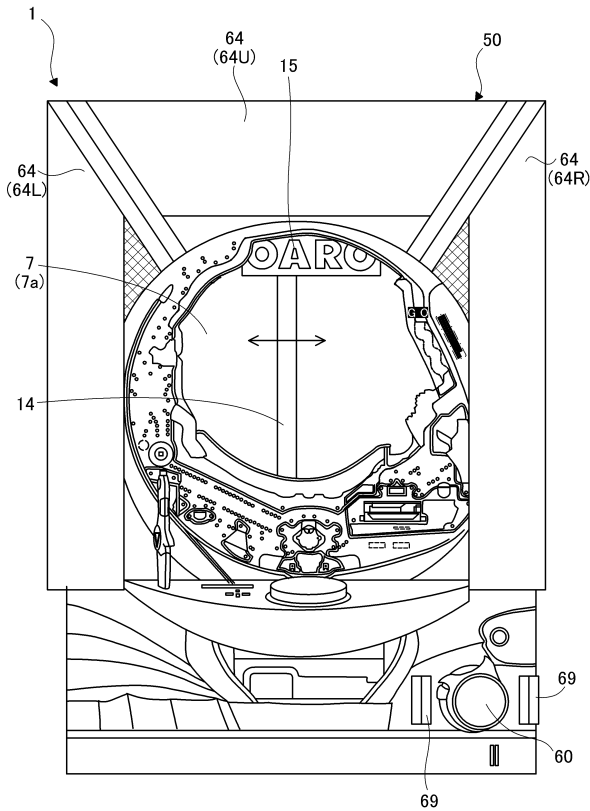
【図 4 4】



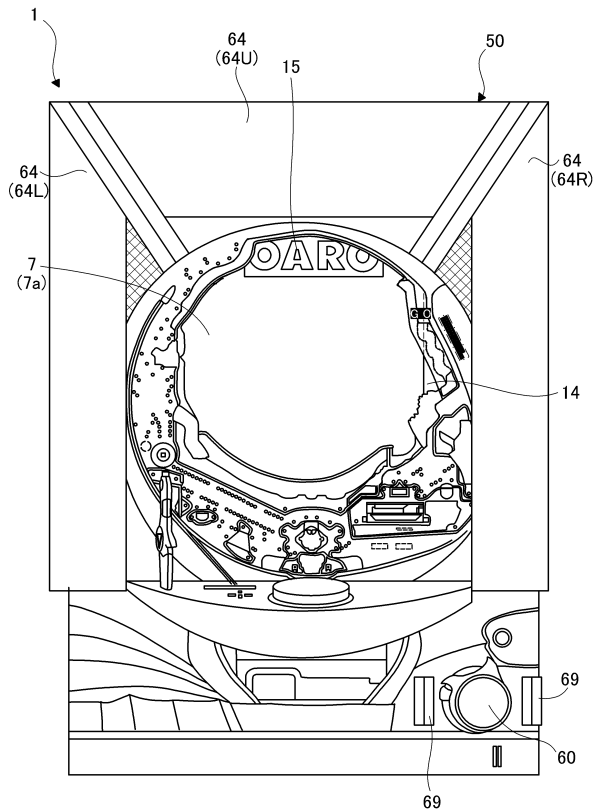
【図 4 5】



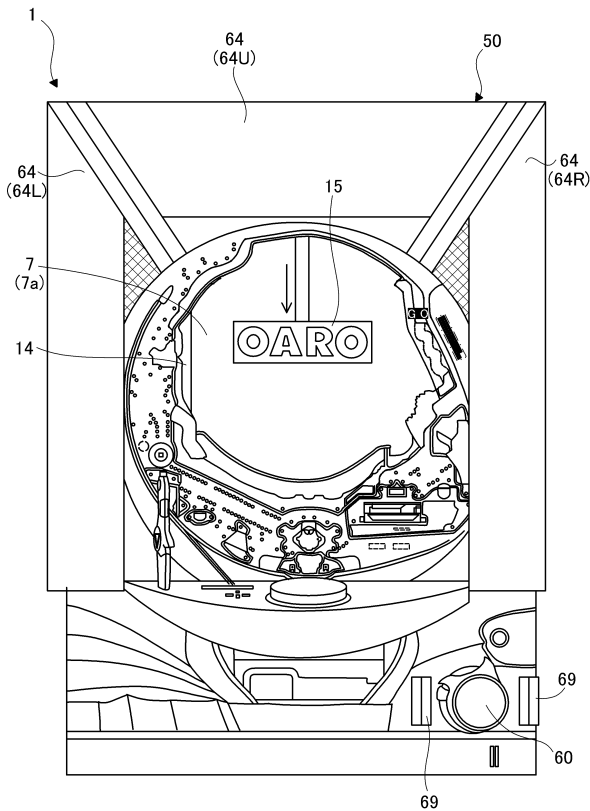
【図 4 6】



【図 4 7】



【図 4 8】



10

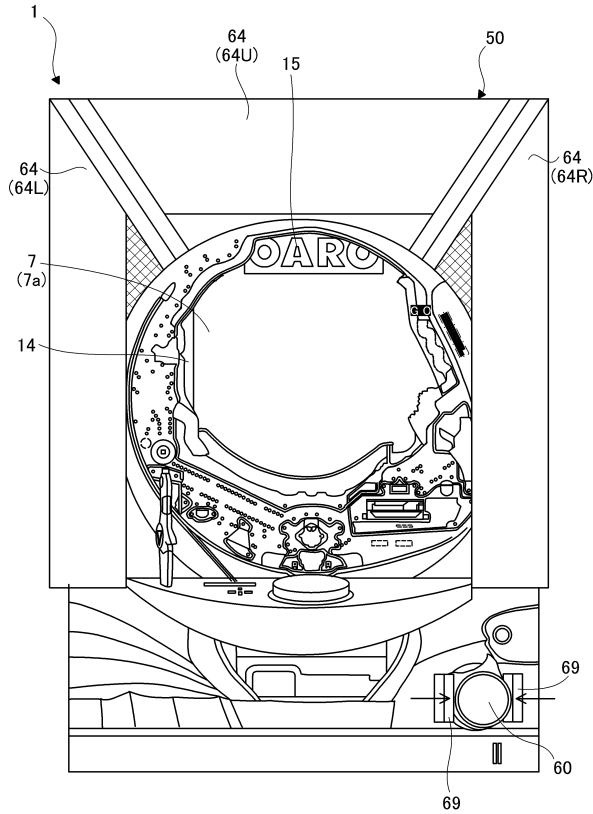
20

30

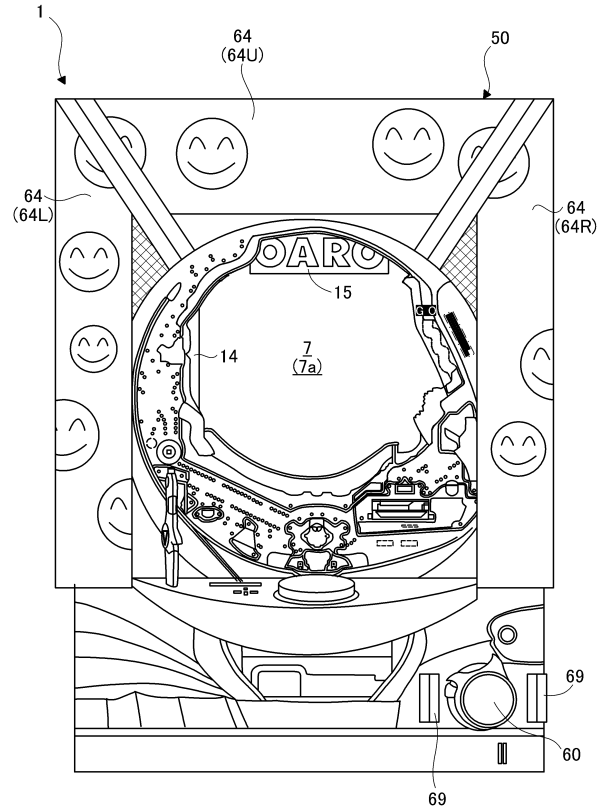
40

50

【図 49】



【図 50】

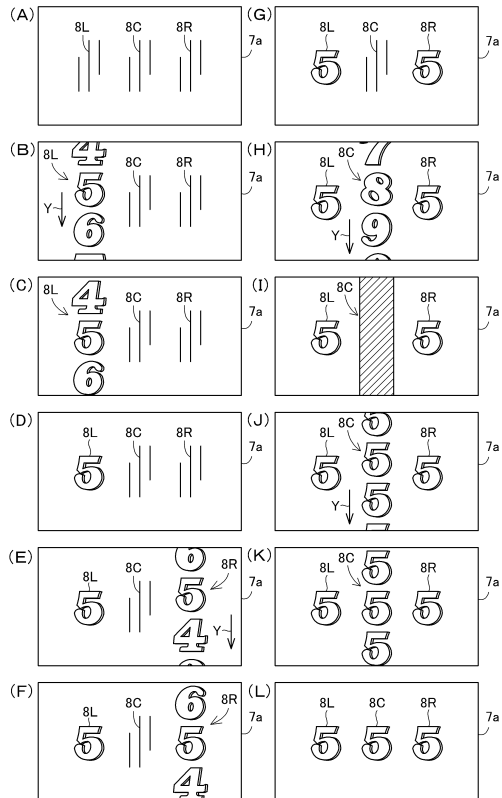


10

20

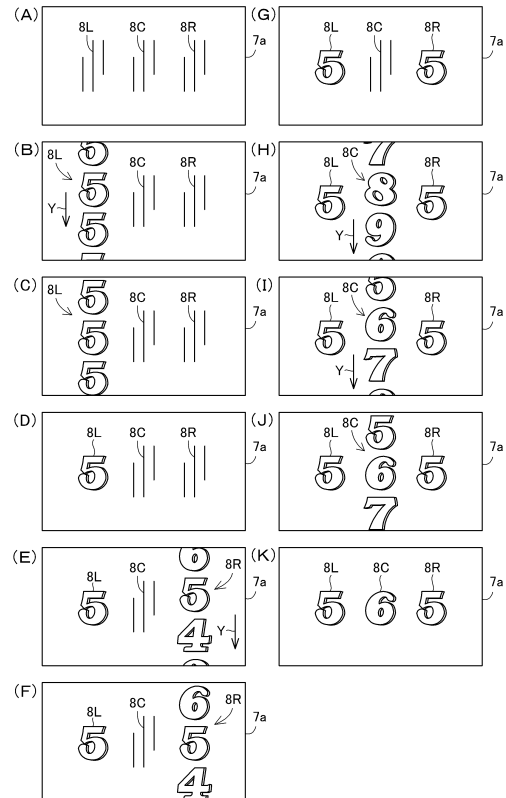
【図 51】

図柄列変化演出A



【図 52】

図柄列変化演出B

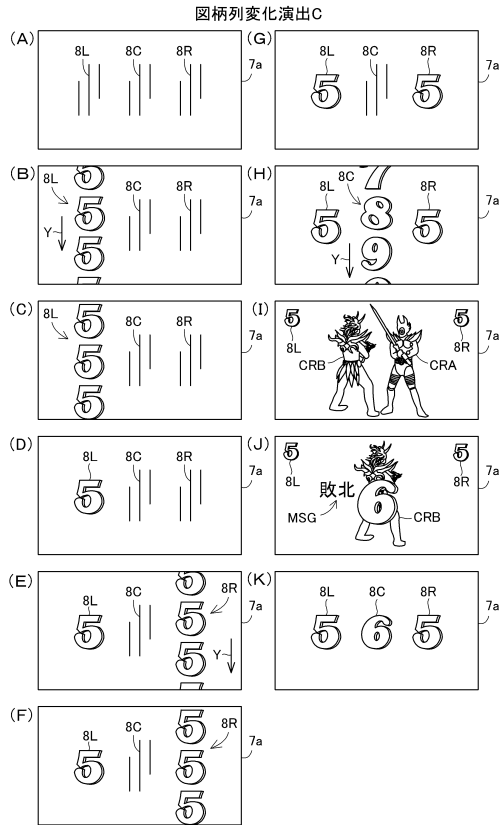


30

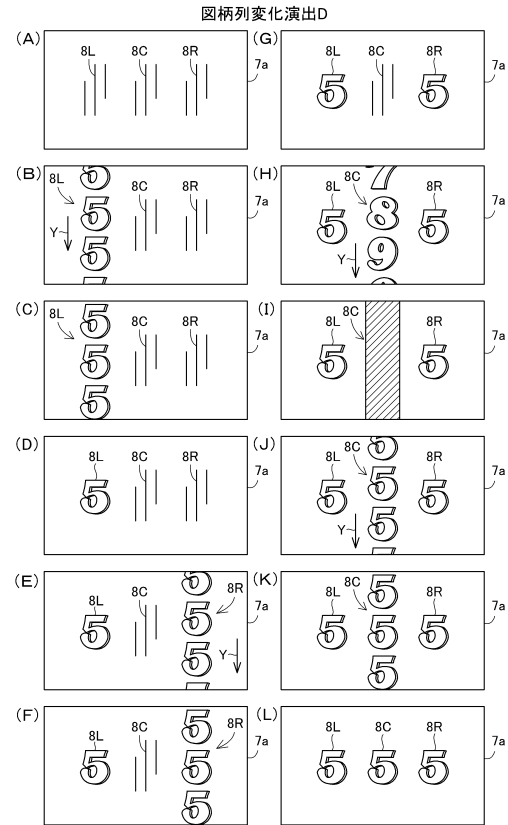
40

50

【図 5 3】



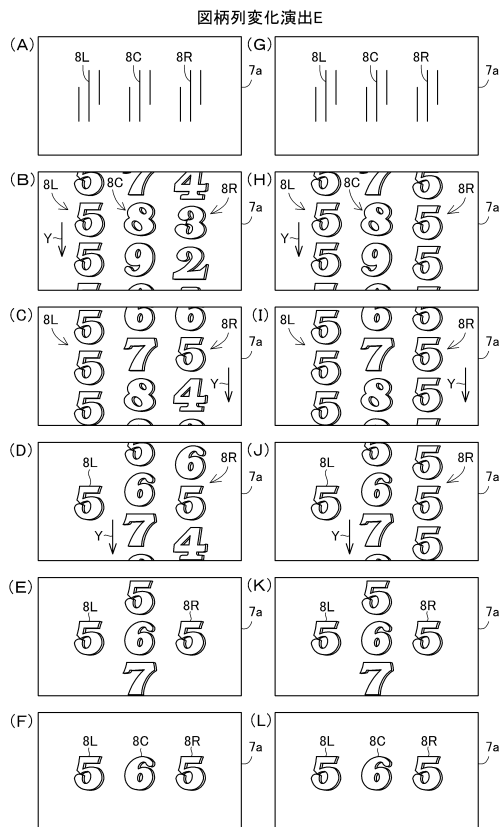
【図 5 4】



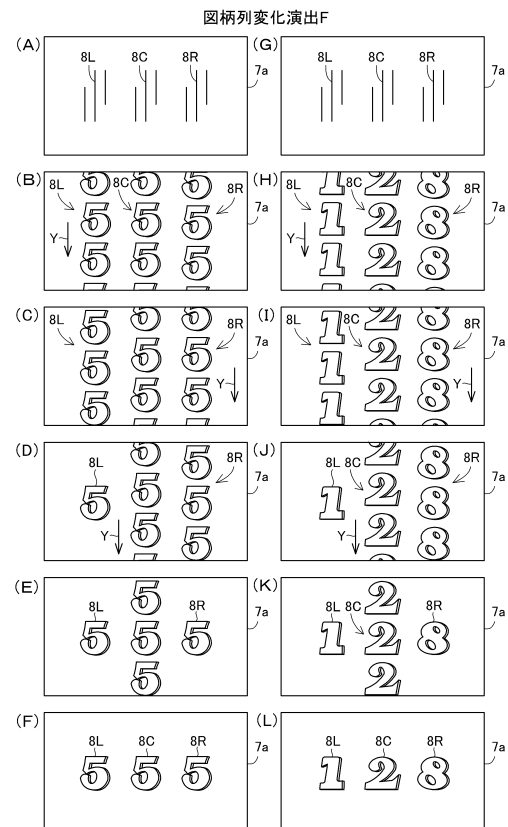
10

20

【図 5 5】



【図 5 6】

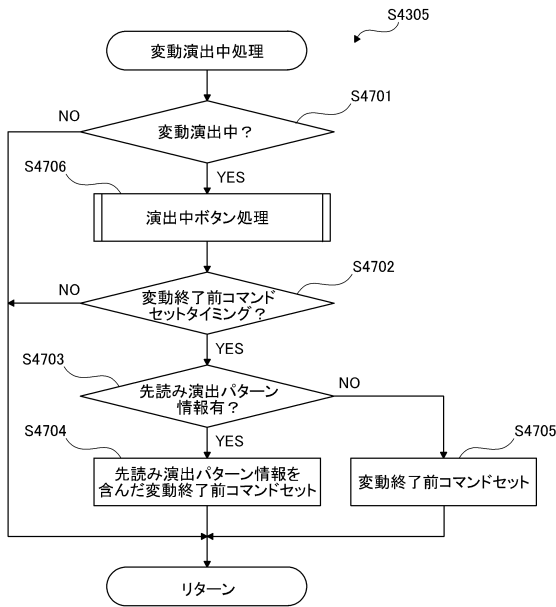


30

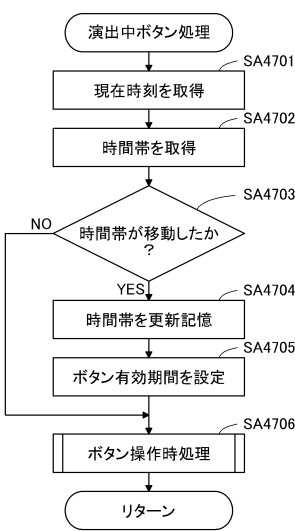
40

50

【図 5 7】



【図 5 8】

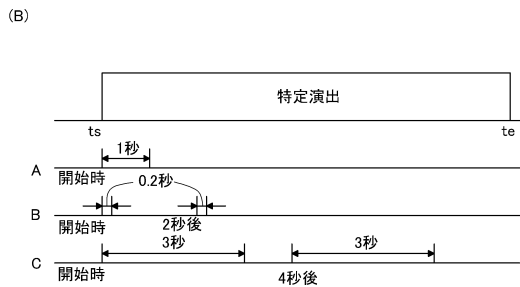


10

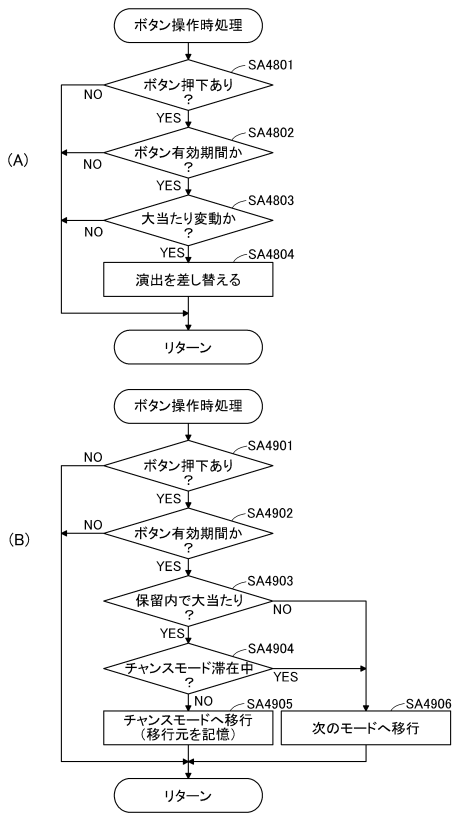
【図 5 9】

(A)

時間帯		開始時点	有効期間(秒)	押下難易度
A	9:00～11:00	特定演出開始時	1	普通
B	11:00～17:00	特定演出開始時 開始2秒後	0.2	激難
C	17:00～23:00	特定演出開始時 開始4秒後	3	容易



【図 6 0】

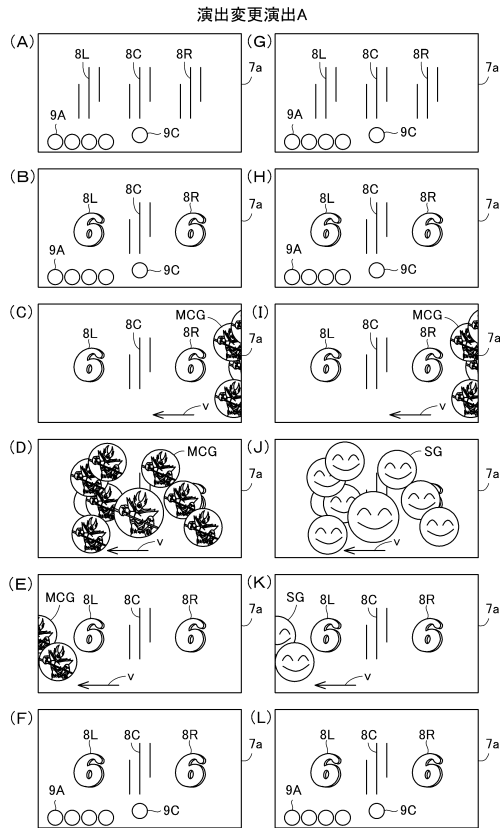


30

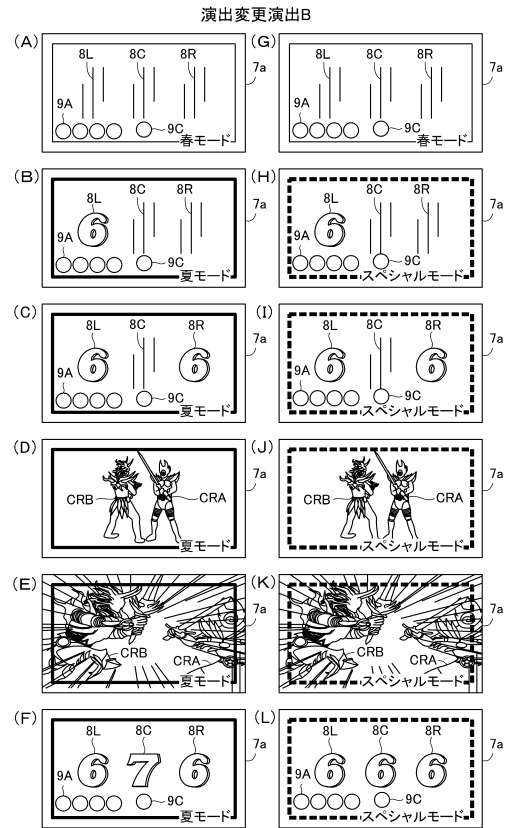
40

50

【図 6 1】



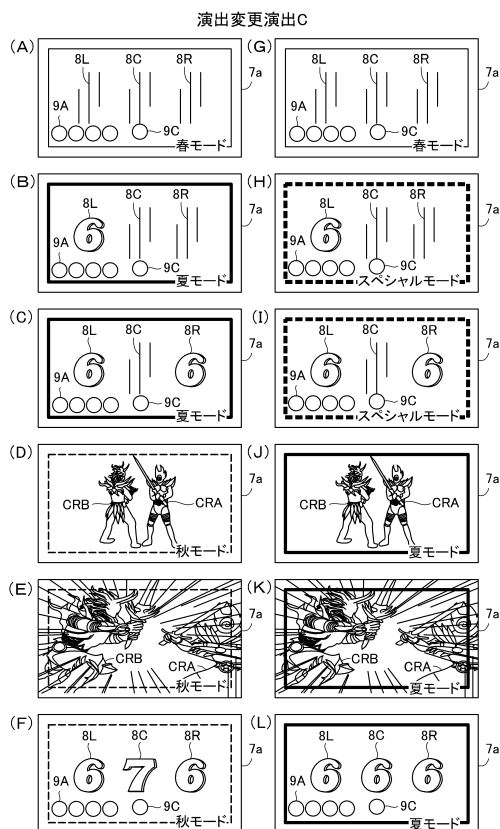
【図 6 2】



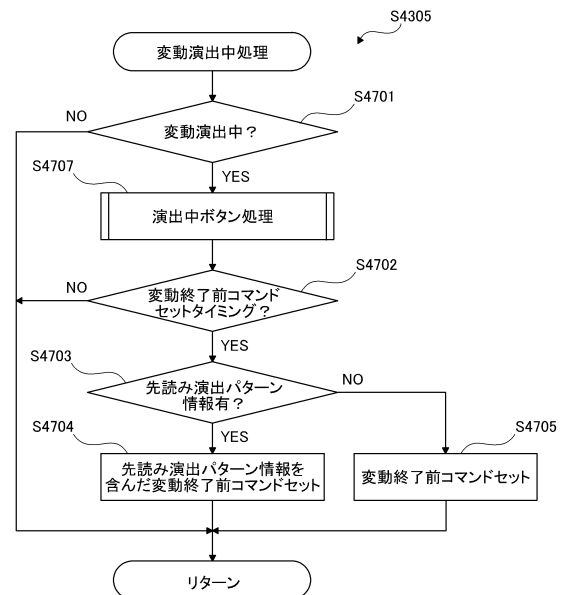
10

20

【図 6 3】



【図 6 4】

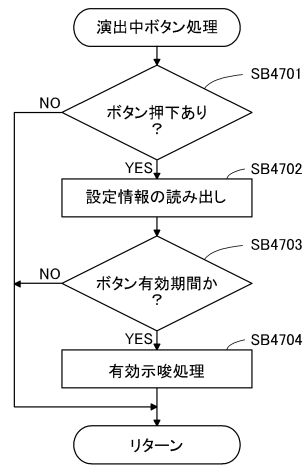


30

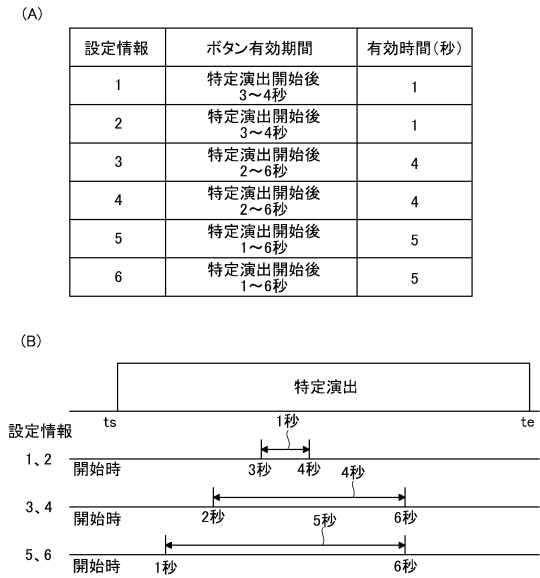
40

50

【図 6 5】

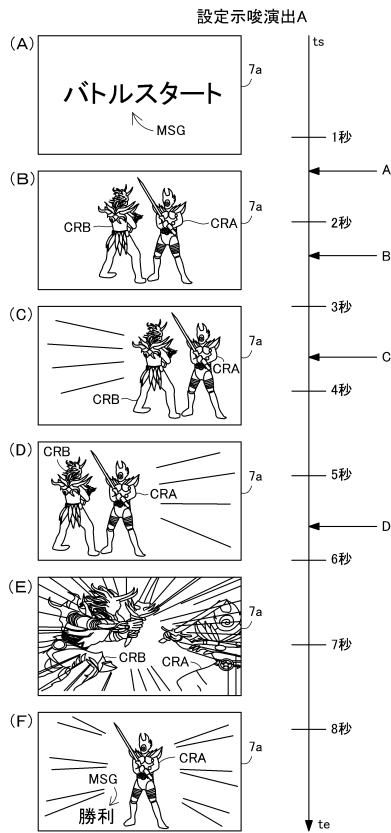


【図 6 6】

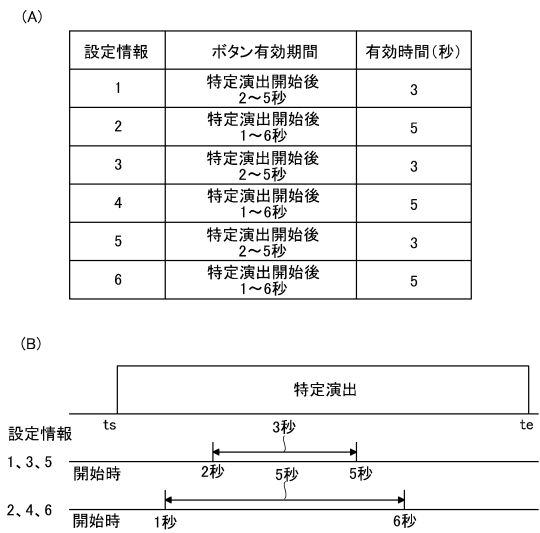


10

【図 6 7】



【図 6 8】



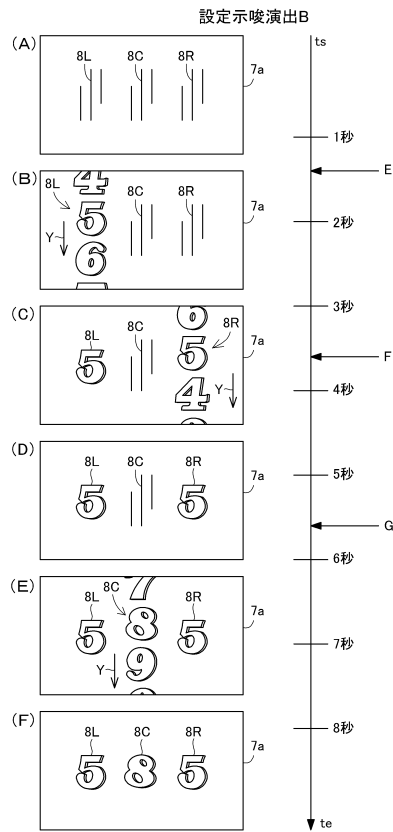
20

30

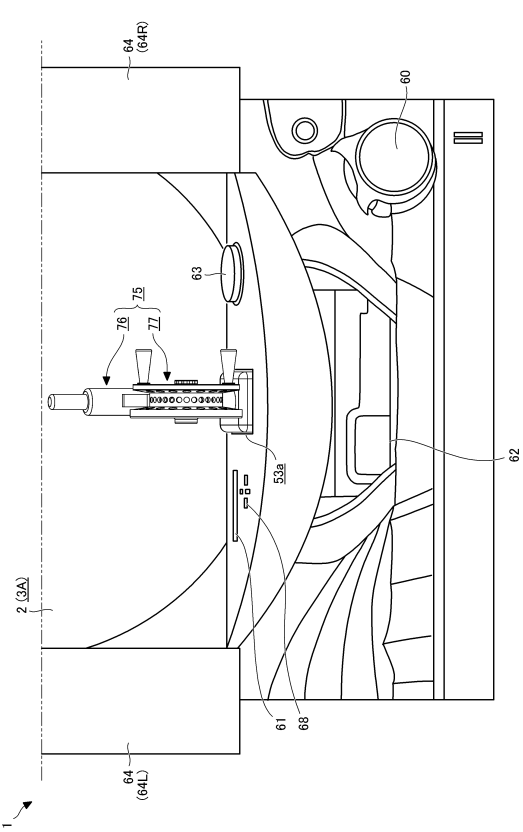
40

50

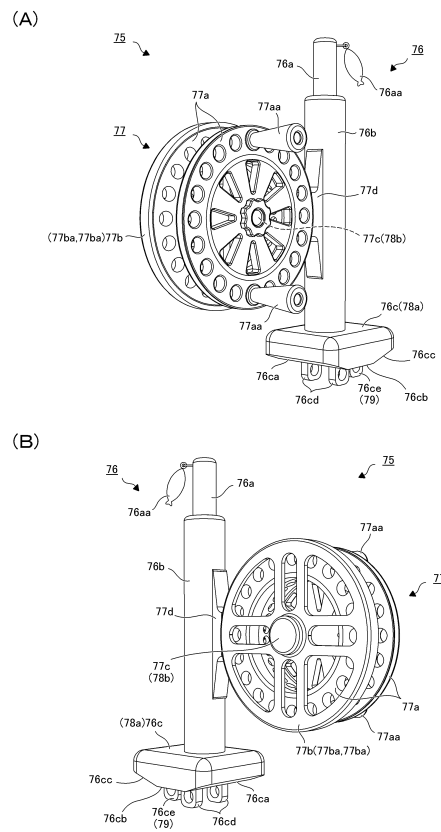
【図 6 9】



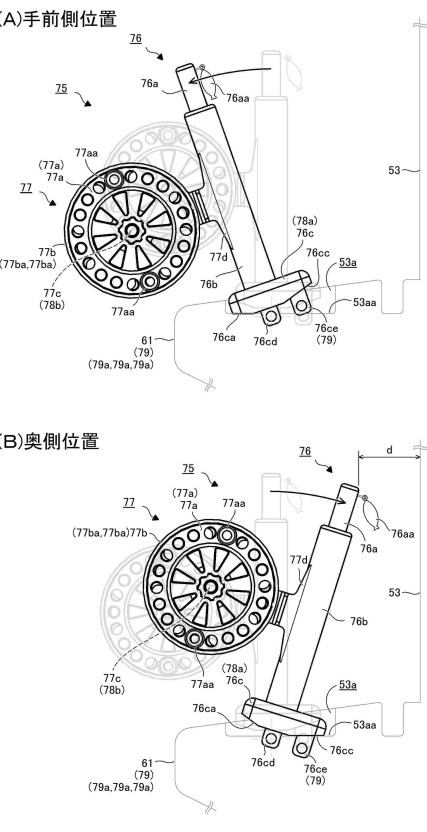
【図 7 0】



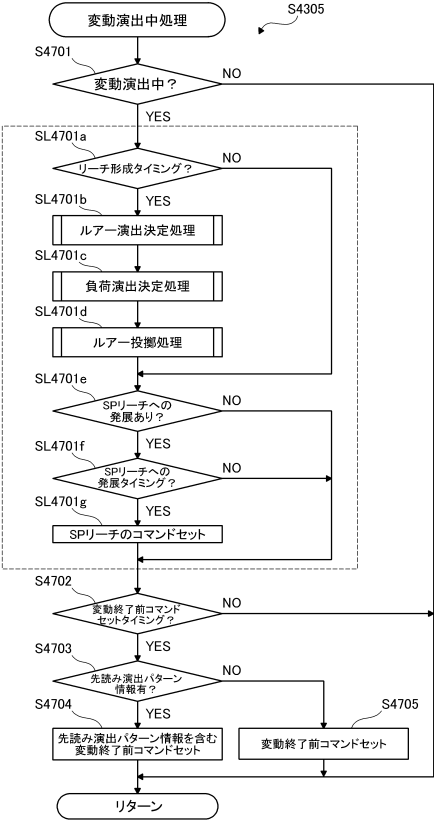
【図 7 1】



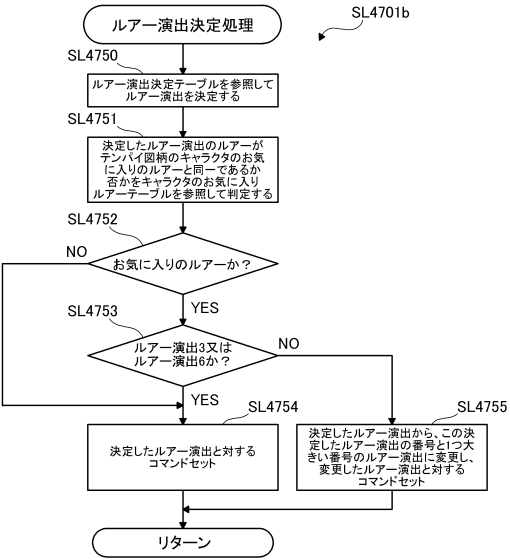
【図 7 2】



【図 7 3】



【図 7 4】



【図 7 5】

ルアー演出決定テーブル					
ルアー演出の種類	SPIリーチの有無	判定結果	ルアー演出決定用乱数値	ルアー演出パターン	ルアーの種類
ルアー演出1			0～50	LE01	ルアー1
ルアー演出2	SPIリーチなし	ハズレ	51～101	LE02	ルアー2
ルアー演出3			102～127	LE03	ルアー3
ルアー演出4		ハズレ 大当たり	0～50	LE04	ルアー1
ルアー演出5	SPIリーチあり	ハズレ 大当たり	51～101 51～101	LE05	ルアー2
ルアー演出6		ハズレ 大当たり	102～127 102～127	LE06	ルアー3

演出内容

ルアー演出1: リーチ形成後に中演出図柄が当たり図柄で仮停止せず通過したときに、魚がルアーに引っかかって引くことができる。ルールは図柄なし。

ルアー演出2: リーチ形成後に中演出図柄が当たり図柄で仮停止せず通過したときに、魚がルアーに引っかかって引くことができる。ルールは図柄なし。

ルアー演出3: リーチ形成後に中演出図柄が当たり図柄で仮停止せず通過したときに、魚がルアーに引っかかって引くことができる。ルールは図柄なし。

ルアー演出4: リーチ形成後に中演出図柄が当たり図柄で仮停止せず通過したときに、魚がルアーに引っかかって引くことができる。ルールは図柄なし。

ルアー演出5: リーチ形成後に中演出図柄が当たり図柄で仮停止せず通過したときに、魚がルアーに引っかかって引くことができる。ルールは図柄なし。

ルアー演出6: リーチ形成後に中演出図柄が当たり図柄で仮停止せず通過したときに、魚がルアーに引っかかって引くことができる。ルールは図柄なし。

【図 7 6】

キャラクターのお気に入りルアーテーブル		
数字の図柄	キャラクターの図柄	お気に入りのルアー
1	キャラクターA	なし
2	キャラクターB	ルアー1
3	キャラクターC	ルアー2
4	キャラクターD	ルアー1
5	キャラクターE	なし
6	キャラクターF	なし
7	キャラクターG	ルアー3
8	キャラクターH	ルアー1
9	キャラクターI	なし

10

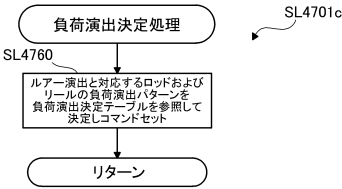
20

30

40

50

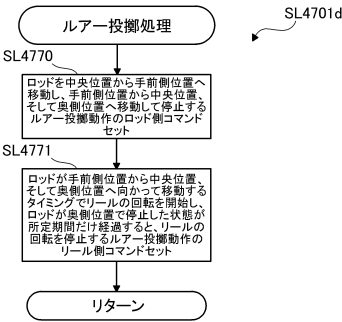
【図 7 7】



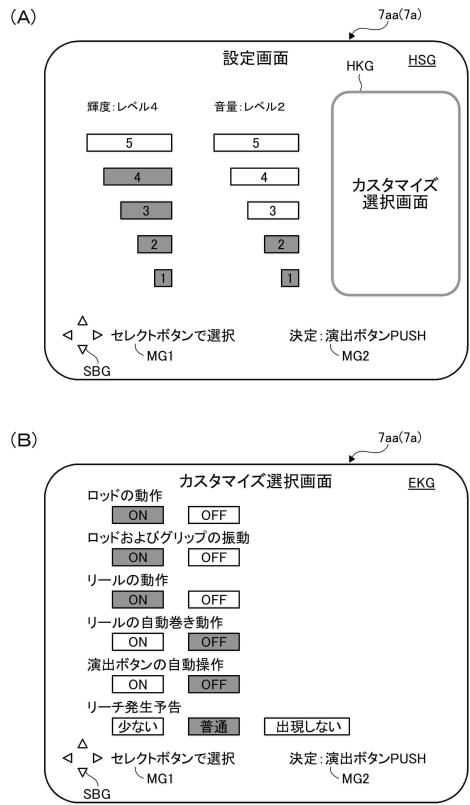
【図 7 8】

負荷演出決定テーブル		ロッド及びリールの停止トルク		負荷演出パターン	
ルアー演出の種類					
ルアー演出1	リーチ形成時 ロッド(中央位置)・小 リール(回転なし)・小	リーチ形成後 ロッド(中央位置)・小 リール(回転なし)・小	リーチ形成後 ロッド(中央位置)・小 リール(回転なし)・小	リーチ形成後 ロッド(中央位置)・小 リール(回転なし)・小	リーチ形成後 ロッド(中央位置)・小 リール(回転なし)・小
ルアー演出2	リーチ形成時 ロッド(中央位置)・小 リール(回転なし)・小	リーチ形成後 ロッド(中央位置)・小 リール(回転なし)・小	リーチ形成後 ロッド(中央位置)・小 リール(回転なし)・小	リーチ形成後 ロッド(中央位置)・小 リール(回転なし)・小	リーチ形成後 ロッド(中央位置)・小 リール(回転なし)・小
ルアー演出3	リーチ形成時 ロッド(中央位置)・小 リール(回転なし)・小	リーチ形成後 ロッド(中央位置)・小 リール(回転なし)・小	リーチ形成後 ロッド(中央位置)・小 リール(回転なし)・小	リーチ形成後 ロッド(中央位置)・小 リール(回転なし)・小	リーチ形成後 ロッド(中央位置)・小 リール(回転なし)・小
ルアー演出4	リーチ形成時 ロッド(中央位置)・小 リール(回転なし)・小	リーチ形成後 ロッド(中央位置)・小 リール(回転なし)・小	リーチ形成後 ロッド(中央位置)・小 リール(回転なし)・小	リーチ形成後 ロッド(中央位置)・小 リール(回転なし)・小	リーチ形成後 ロッド(中央位置)・小 リール(回転なし)・小
ルアー演出5	リーチ形成時 ロッド(中央位置)・小 リール(回転なし)・小	リーチ形成後 ロッド(中央位置)・小 リール(回転なし)・小	リーチ形成後 ロッド(中央位置)・小 リール(回転なし)・小	リーチ形成後 ロッド(中央位置)・小 リール(回転なし)・小	リーチ形成後 ロッド(中央位置)・小 リール(回転なし)・小
ルアー演出6	リーチ形成時 ロッド(中央位置)・小 リール(回転なし)・小	リーチ形成後 ロッド(中央位置)・小 リール(回転なし)・小	リーチ形成後 ロッド(中央位置)・小 リール(回転なし)・小	リーチ形成後 ロッド(中央位置)・小 リール(回転なし)・小	リーチ形成後 ロッド(中央位置)・小 リール(回転なし)・小

【図 7 9】



【図 8 0】



10

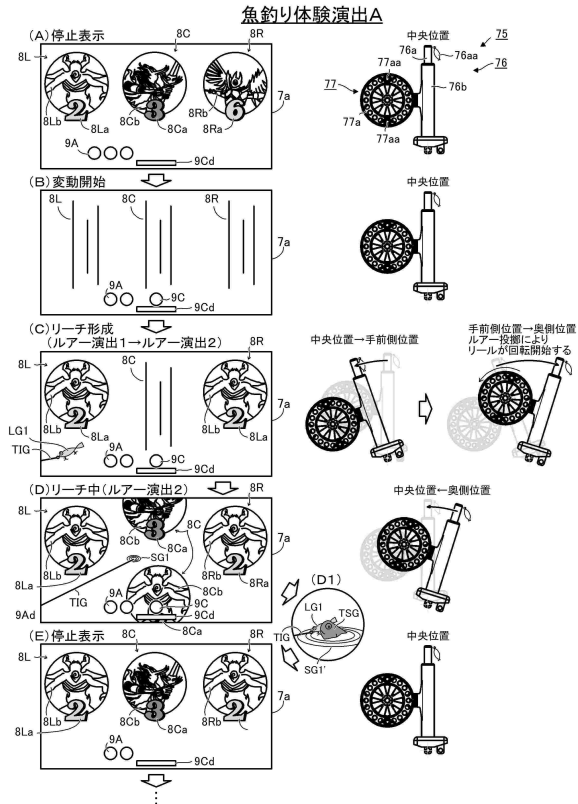
20

30

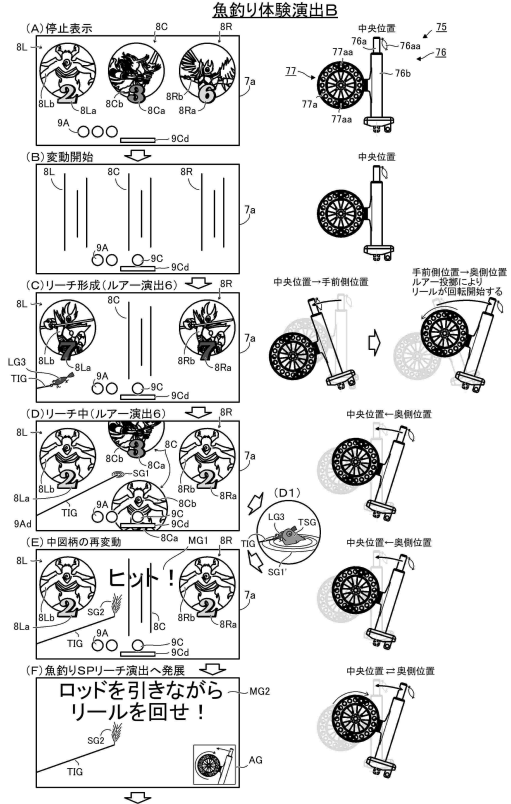
40

50

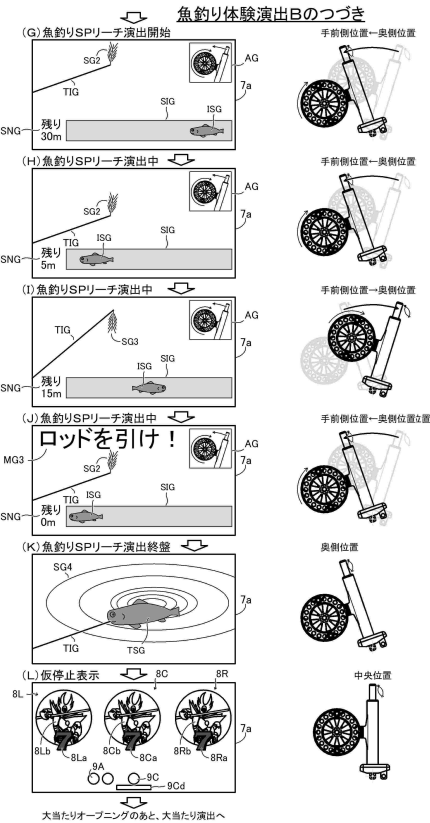
【図 8 1】



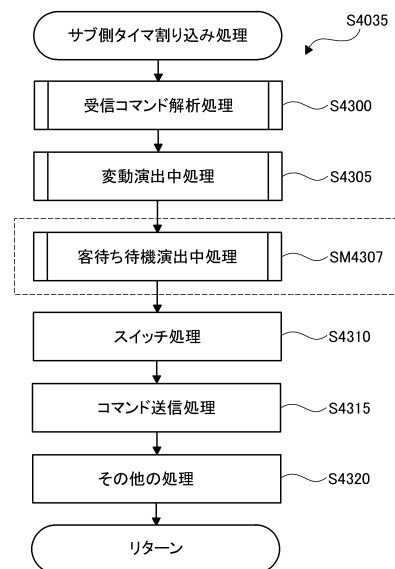
【図 8 2】



【図 8 3】



【図 8 4】



10

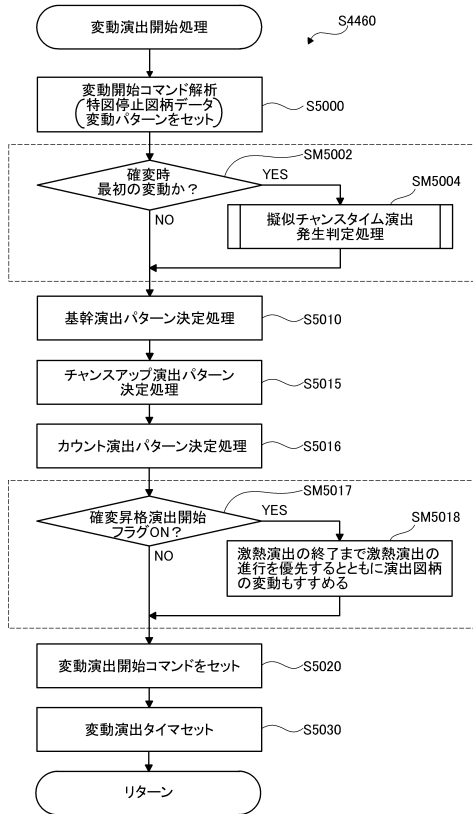
20

30

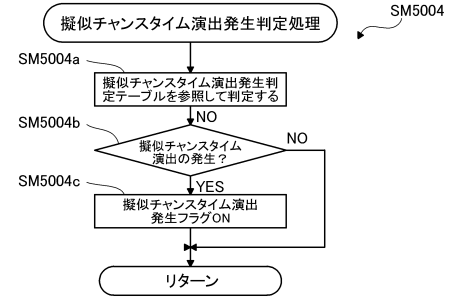
40

50

【図 8 5】



【圖 8 6】



10

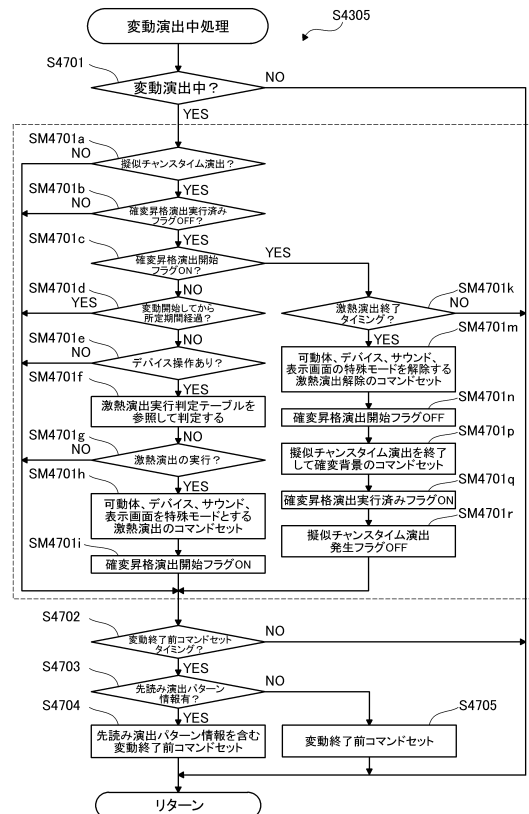
20

【圖 87】

擬似チャンスタイム演出発生判定テーブル

擬似チャンスタイム演出の発生の有無	擬似チャンスタイム演出発生判定用乱数
擬似チャンスタイム演出の発生なし	0～63
擬似チャンスタイム演出の発生あり	64～127

【図 88】



30

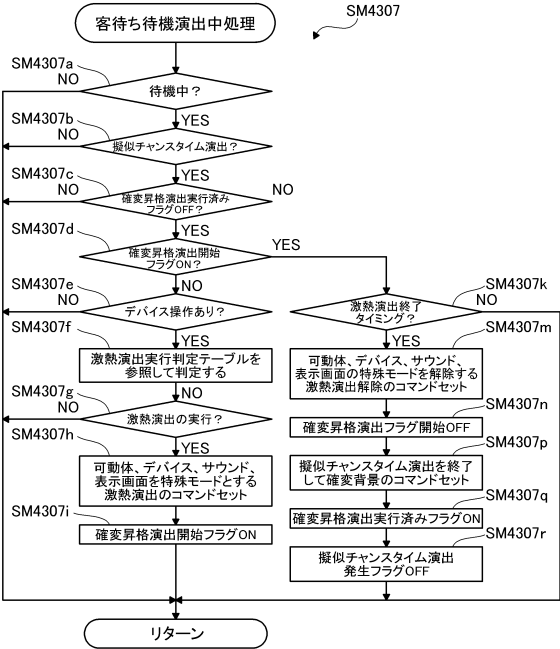
40

50

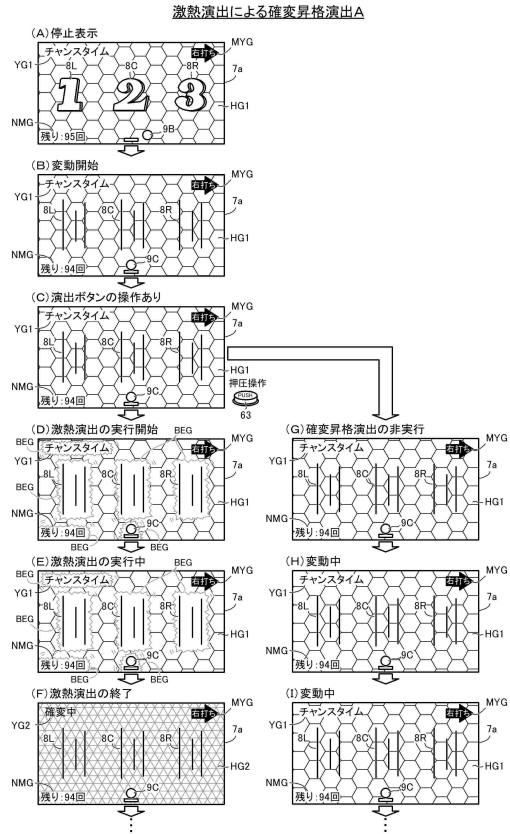
【図 8 9】

激熱演出実行判定テーブル		
デバイス操作のタイミング	激熱演出の実行の有無	確変昇格演出決定用乱数
変動開始から所定期間が経過するまでにデバイスが操作された場合	激熱演出の実行	0～100
	激熱演出の実行	101～127
客待ち待機状態においてデバイスが操作された場合	激熱演出の実行	0～63
	激熱演出の実行	64～127

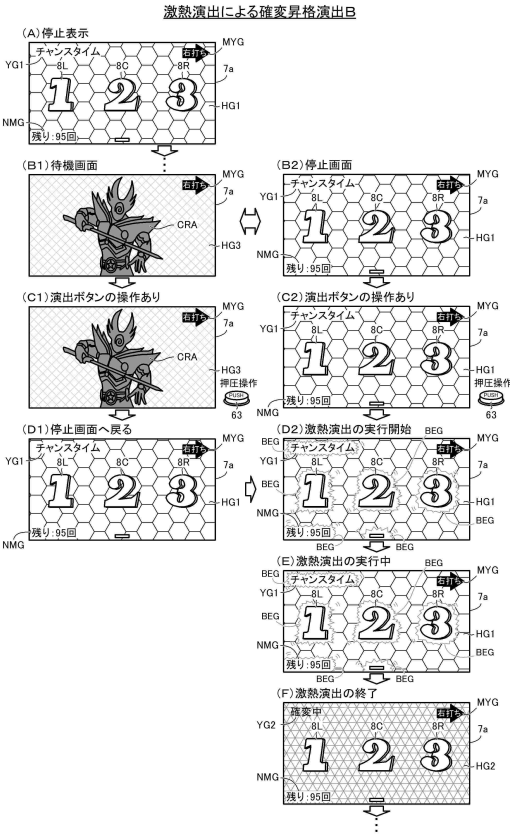
【図 9 0】



【図 9 1】



【図 9 2】



10

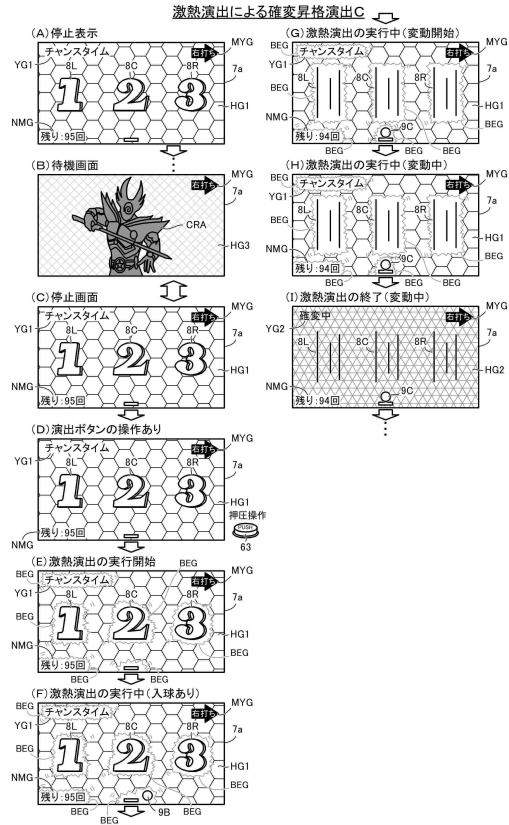
20

30

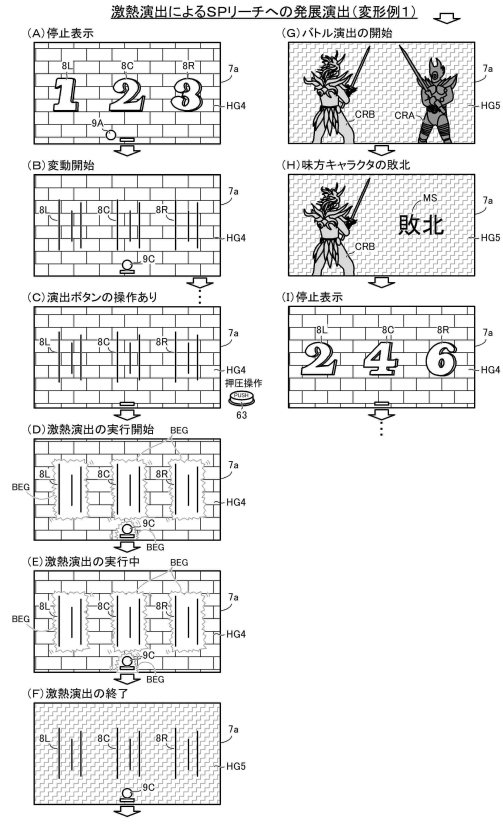
40

50

【図 9 3】



【図 9 4】

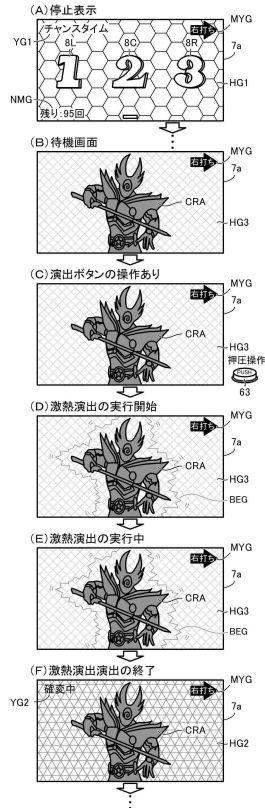


10

20

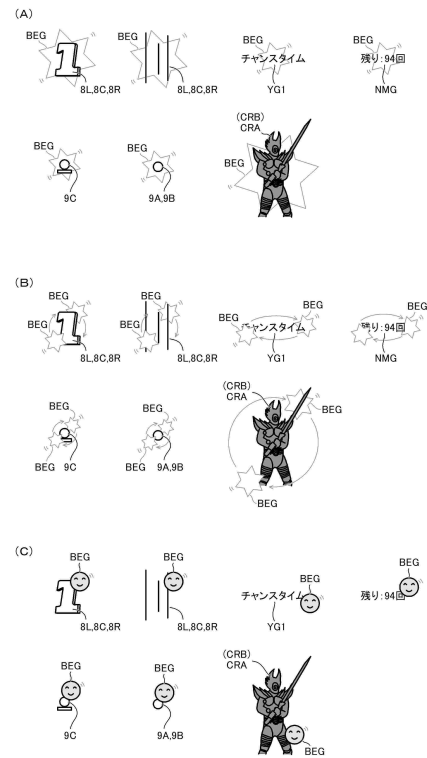
【図 9 5】

激熱演出による確変昇格演出 (変形例2)



【図 9 6】

激熱演出の変形例

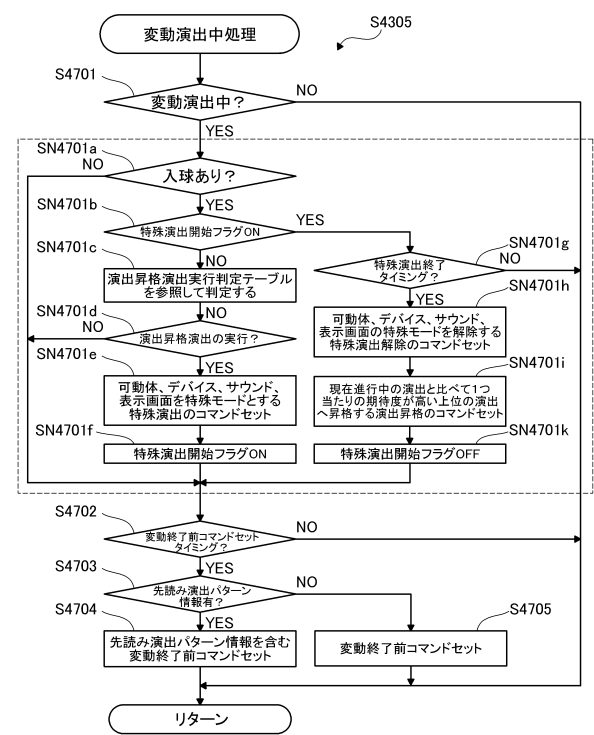


30

40

50

【図 9 7】



【図 9 8】

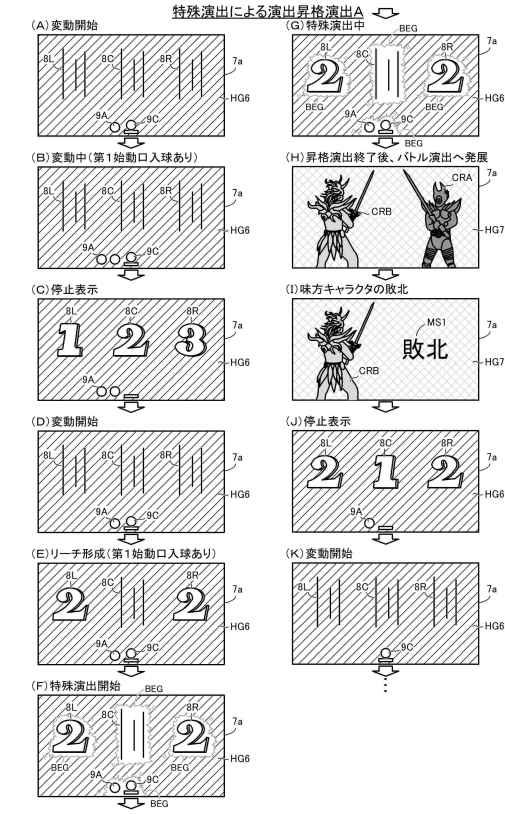
演出昇格演出実行判定テーブル

各種球受入口	演出昇格演出の実行の有無	演出昇格演出実行判定用乱数
第1始動口	演出昇格演出の実行	0~100
	演出昇格演出の実行	101~127
第2始動口	演出昇格演出の実行	0~100
	演出昇格演出の実行	101~127
一般入賞口	演出昇格演出の実行	0~24
	演出昇格演出の実行	25~127
ゲート	演出昇格演出の実行	0~100
	演出昇格演出の実行	101~127

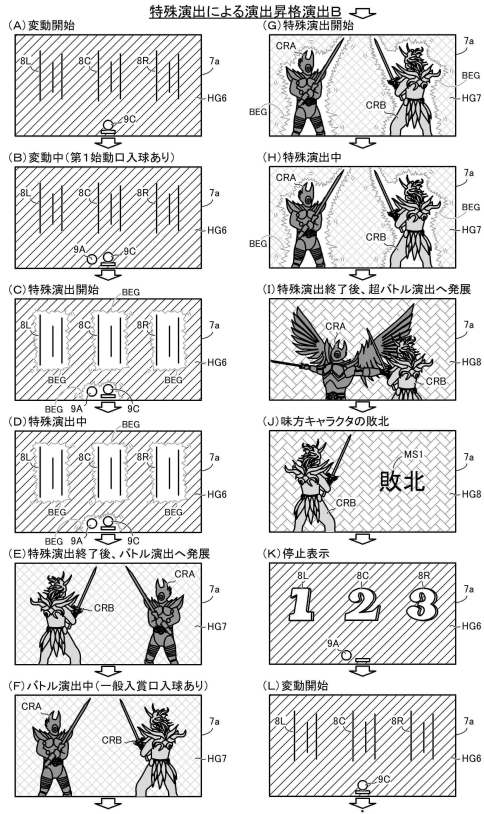
10

20

【図 9 9】



【図 1 0 0】

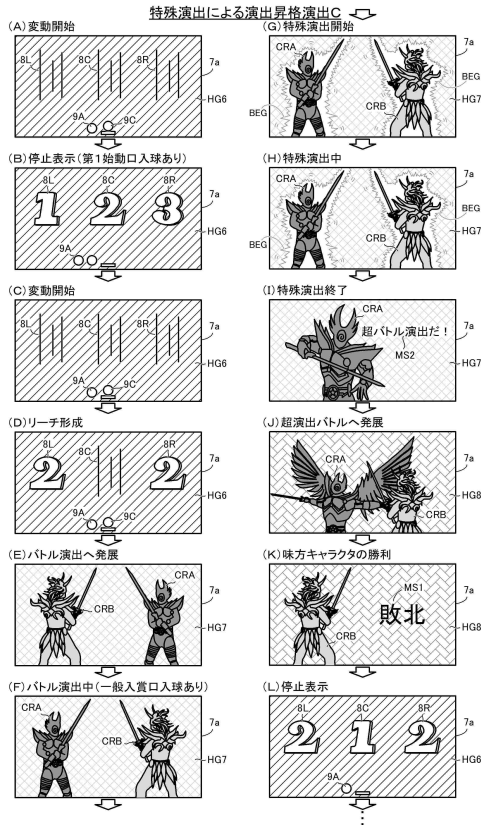


30

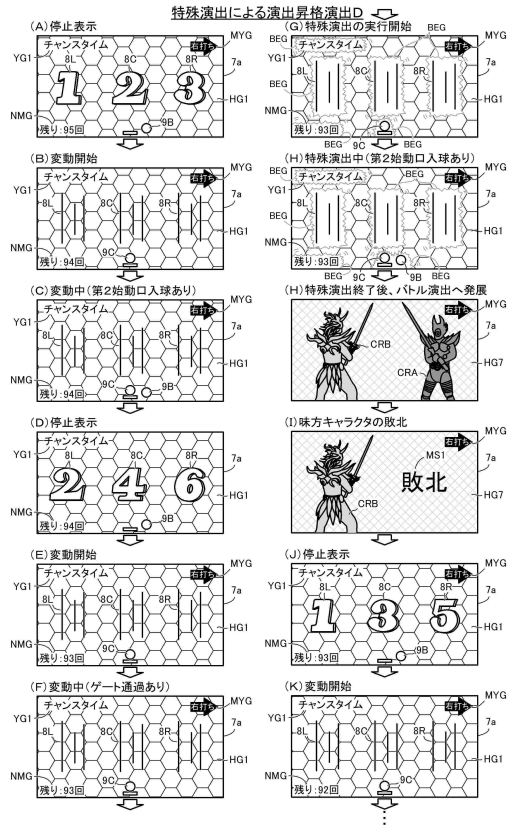
40

50

【図 101】



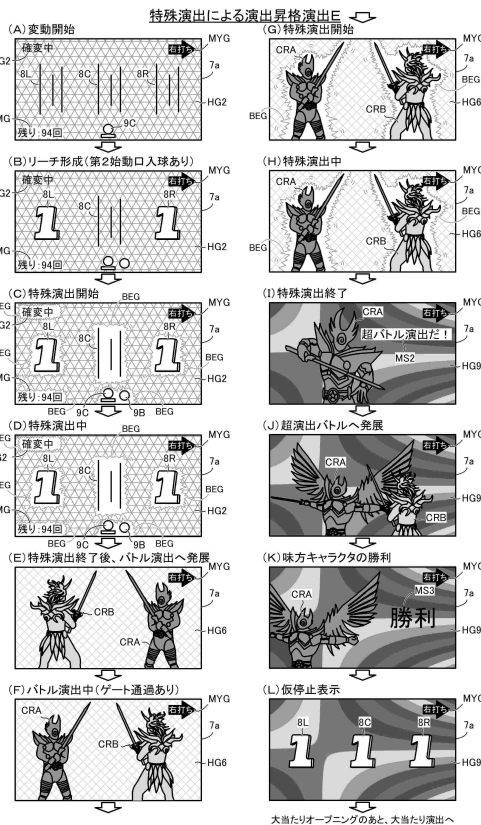
【図 102】



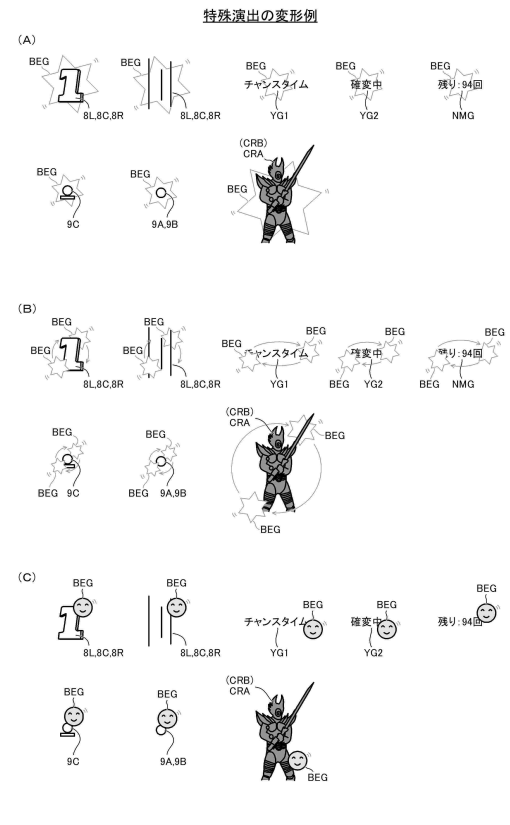
10

20

【図 103】



【図 104】

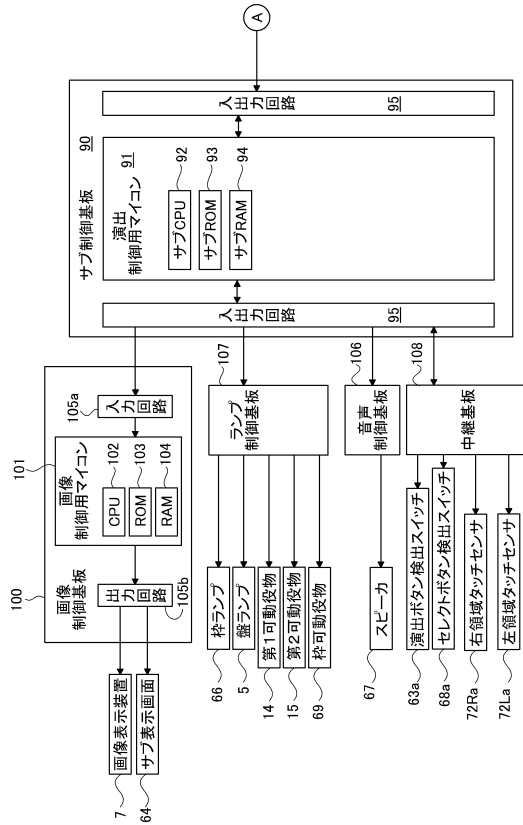


30

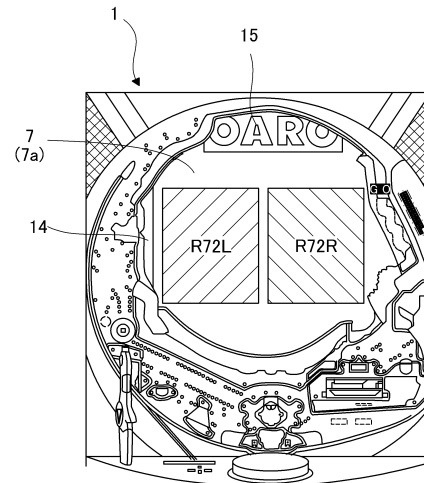
40

50

【図 105】



【図 106】

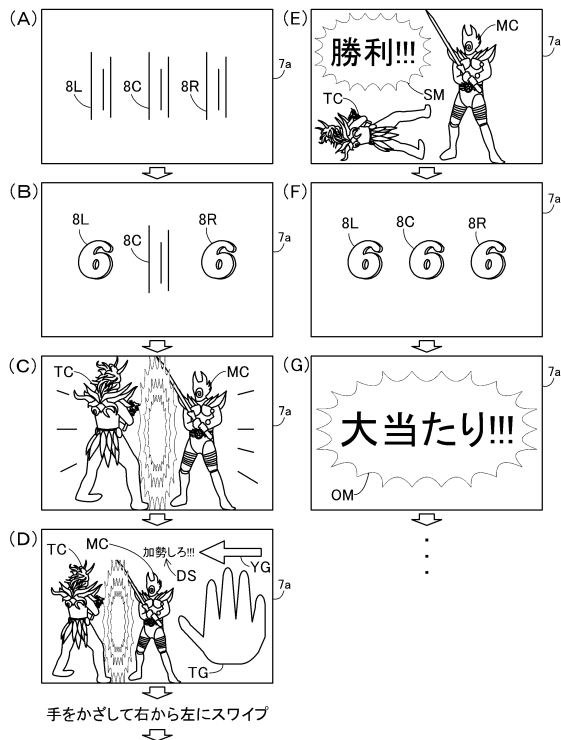


10

20

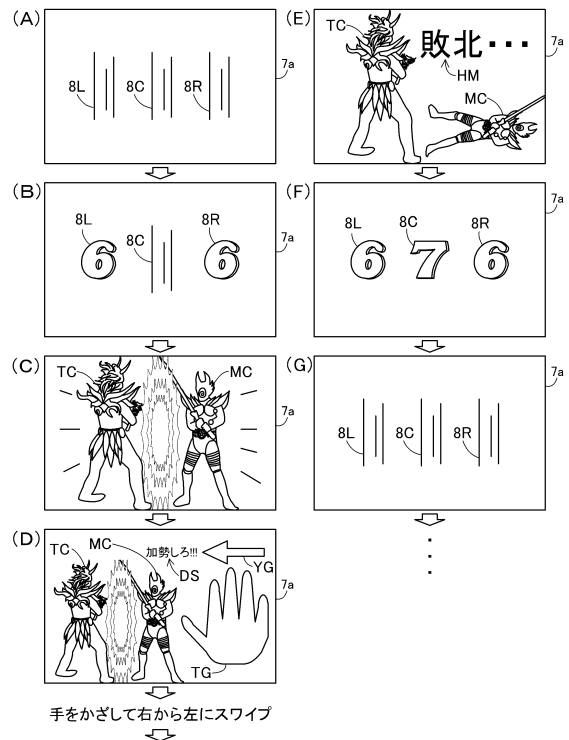
【図 107】

タッチセンサ連動演出例A(1)



【図 108】

タッチセンサ連動演出例A(2)

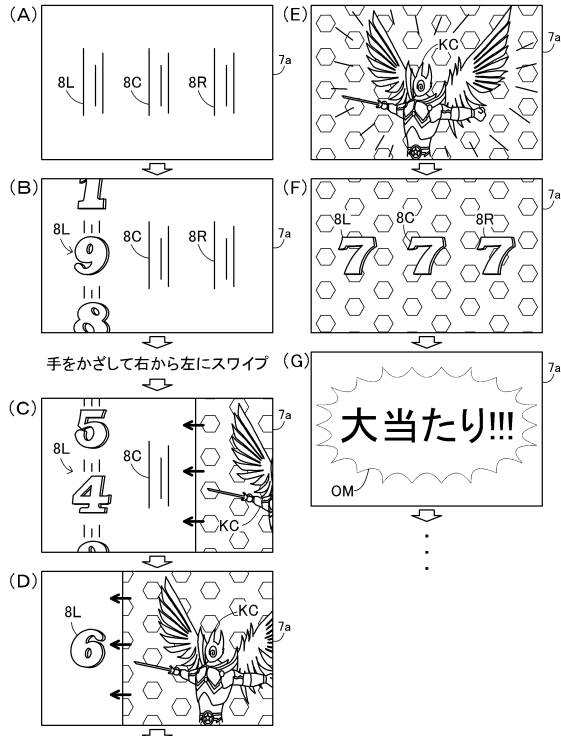


30

40

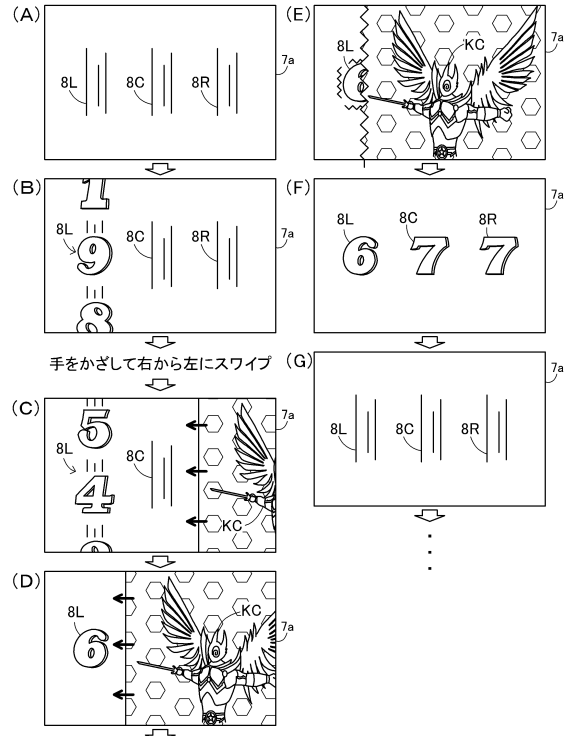
【図 1 0 9】

タッチセンサ連動演出例B(1)



【図 1 1 0】

タッチセンサ連動演出例B(2)

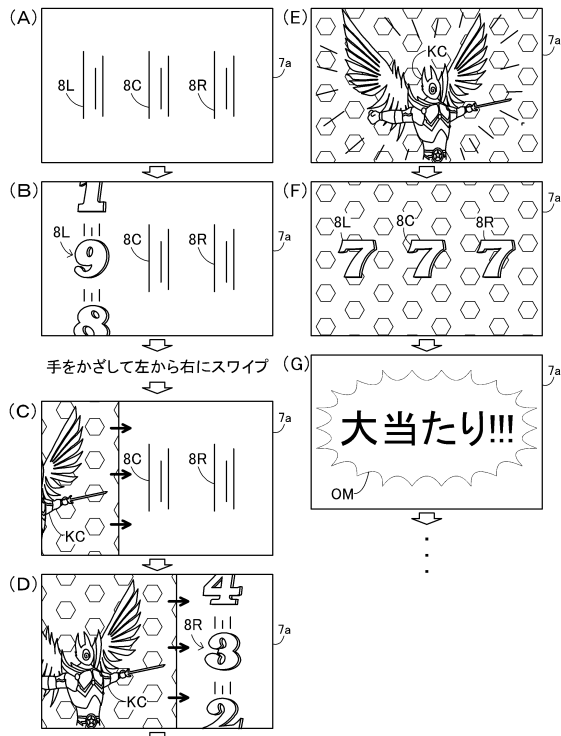


10

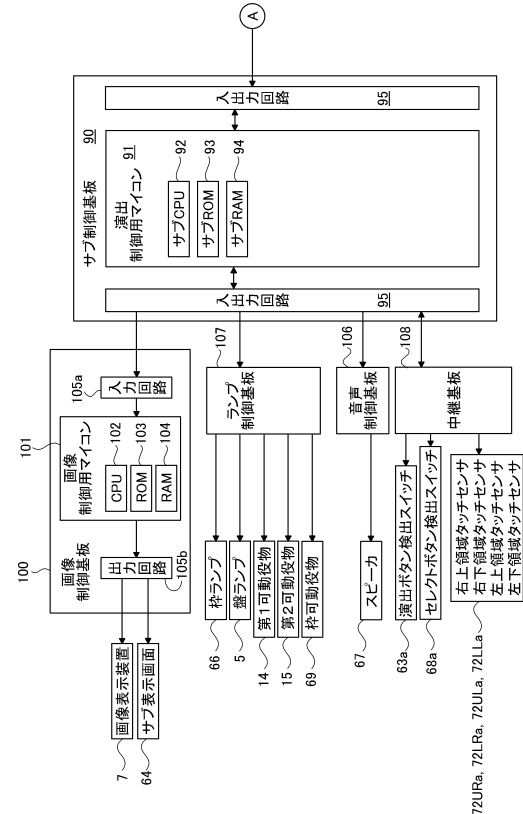
20

【図 1 1 1】

タッチセンサ連動演出例B(3)



【図 1 1 2】

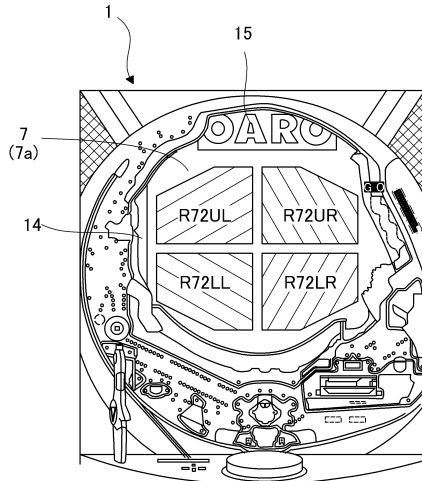


30

40

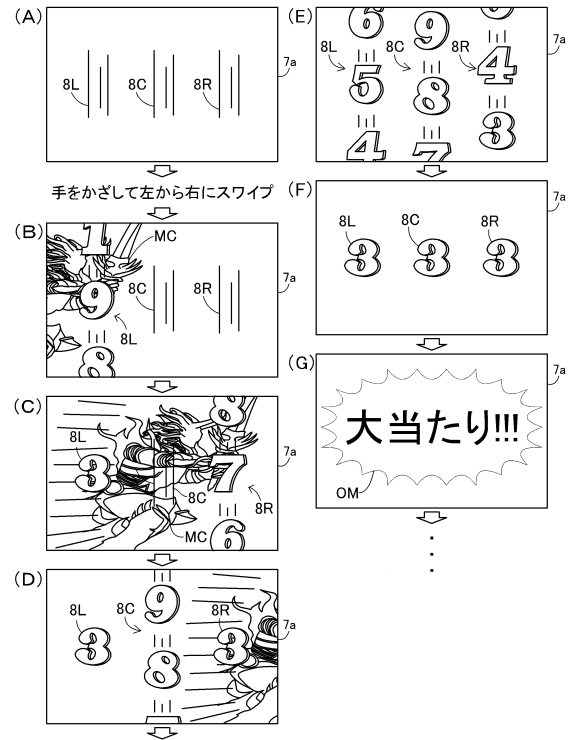
50

【図 1 1 3】



【図 1 1 4】

タッチセンサ連動演出例C

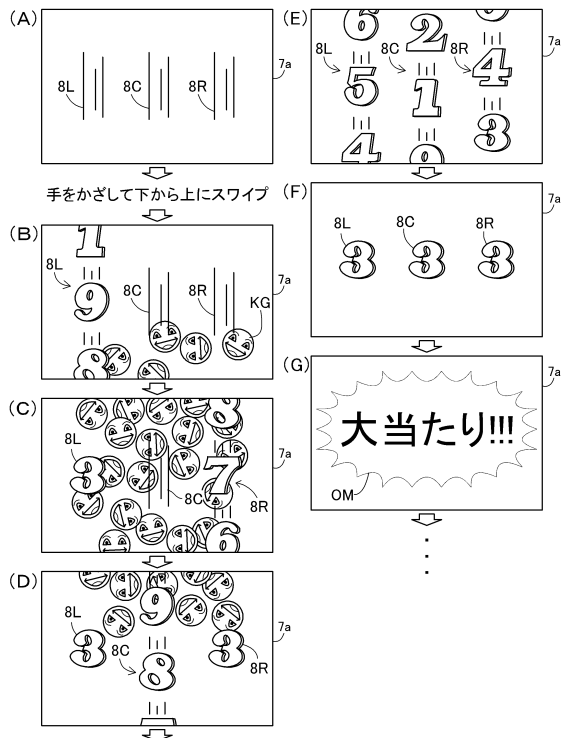


10

20

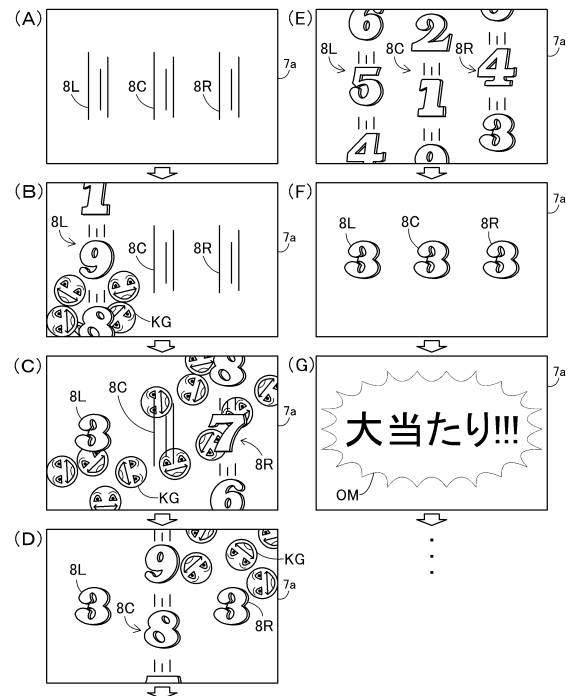
【図 1 1 5】

タッチセンサ連動演出例D



【図 1 1 6】

通常態様の群演出

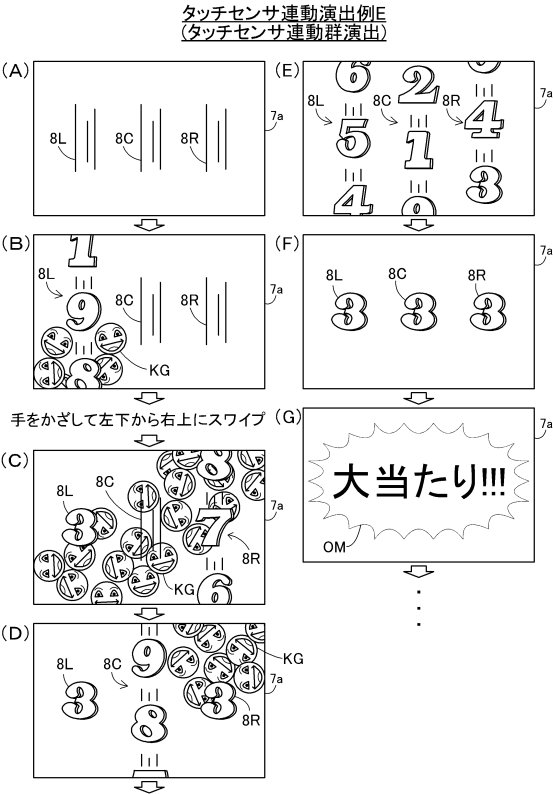


30

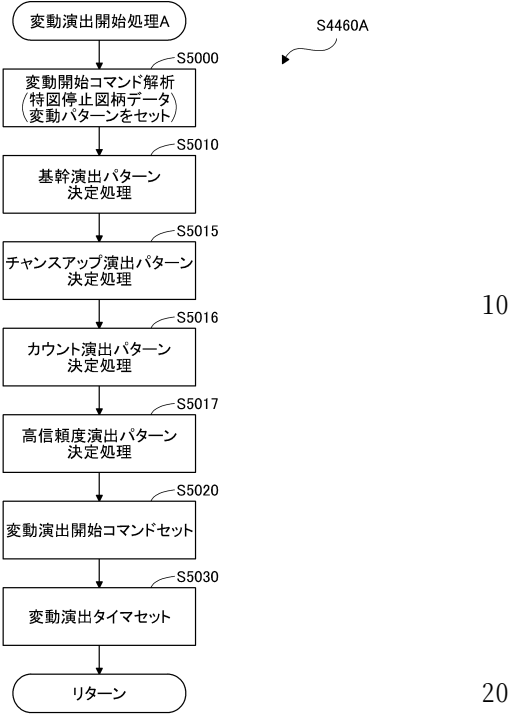
40

50

【図 1 1 7】



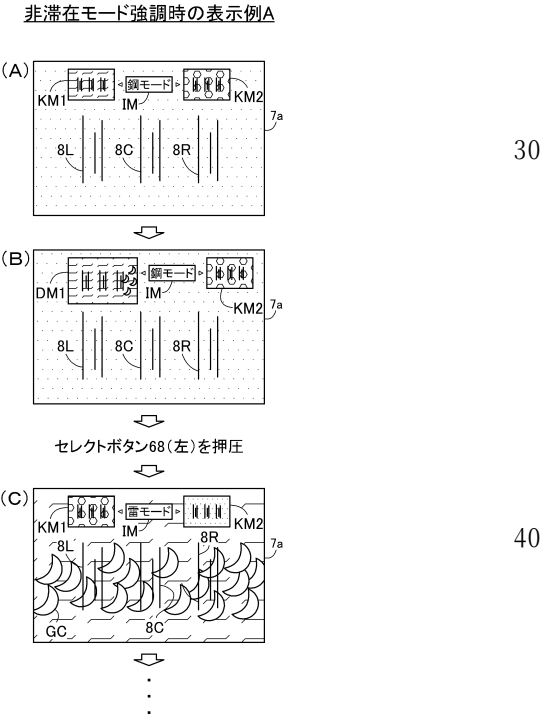
【図 1 1 8】



【図 1 1 9】

高信頼度演出パターン決定テーブルT55				
判定結果	高信頼度演出 乱数値	リーチ演出 種別	演出モード	高信頼度演出 パターン
大当たり	0~12	SP1	銅	HA1
			銅以外	無し
		SP2	銅	HA2
	13~25		銅以外	無し
		SP3	銅	HA3
			銅以外	無し
	26~38	SP1	河	HA2
			河以外	無し
		SP2	河	HA3
	39~127		河以外	無し
		SP3	河	HA1
			河以外	無し
リーチ有り ハズレ	0~2	SP1	銅	HA1
			銅以外	無し
		SP2	銅	HA2
	3~5		銅以外	無し
		SP3	銅	HA3
			銅以外	無し
	6~8	SP1	雷	HA3
			雷以外	無し
		SP2	雷	HA1
	9~127		雷以外	無し
		SP3	雷	HA2
			雷以外	無し
リーチ無し ハズレ	0~2	SP1	銅	HA1
			銅以外	無し
		SP2	銅	HA2
	3~5		銅以外	無し
		SP3	銅	HA3
			銅以外	無し
	6~8	SP1	雷	HA3
			雷以外	無し
		SP2	雷	HA1
	9~127		雷以外	無し
		SP3	雷	HA2
			雷以外	無し

【図 1 2 0】



10

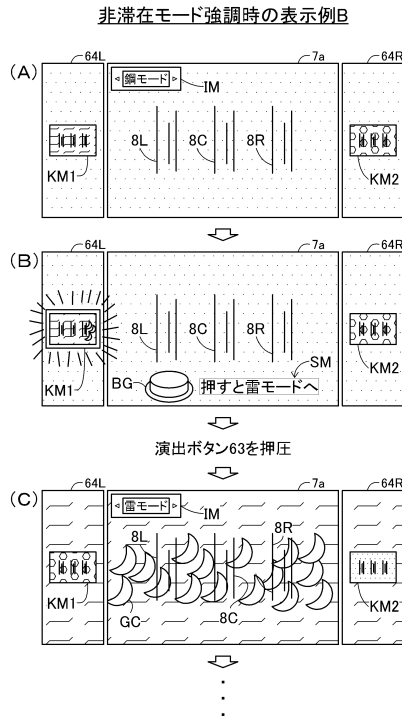
20

30

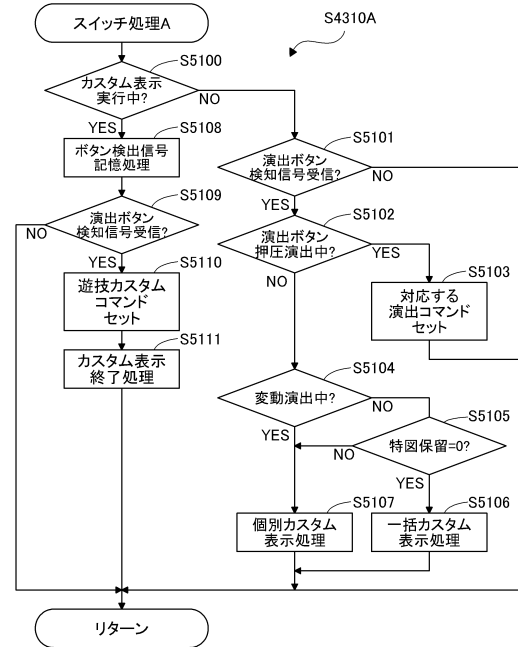
40

50

【図 1 2 1】



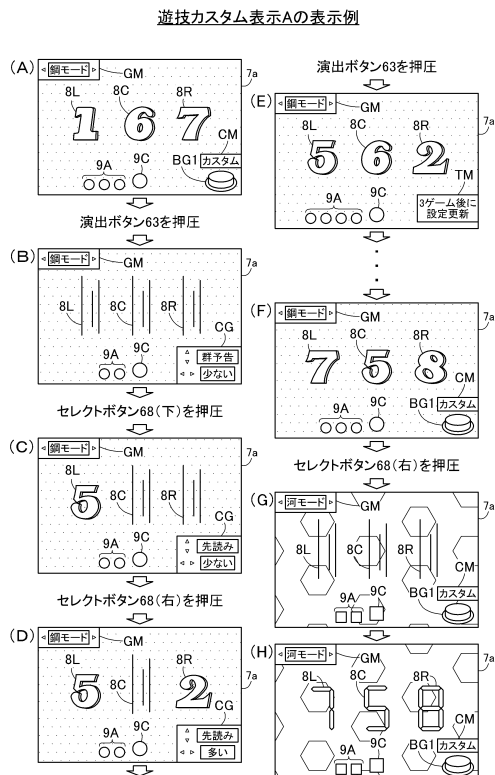
【図 1 2 2】



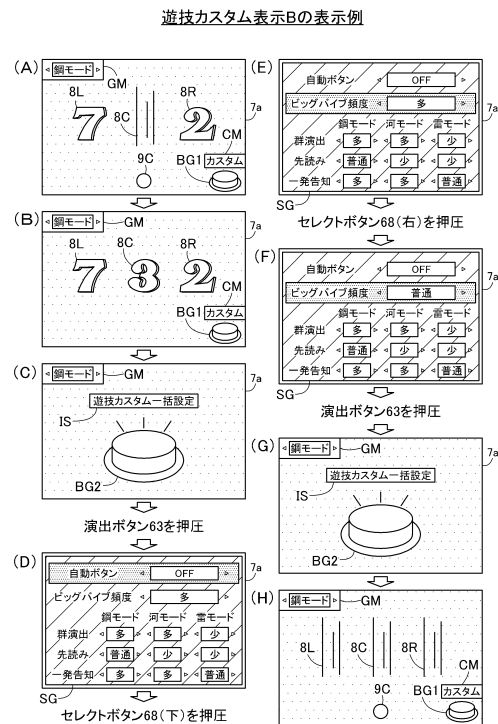
10

20

【図 1 2 3】



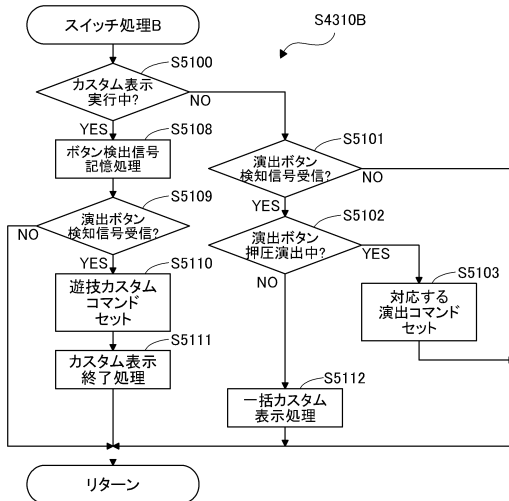
【図 1 2 4】



30

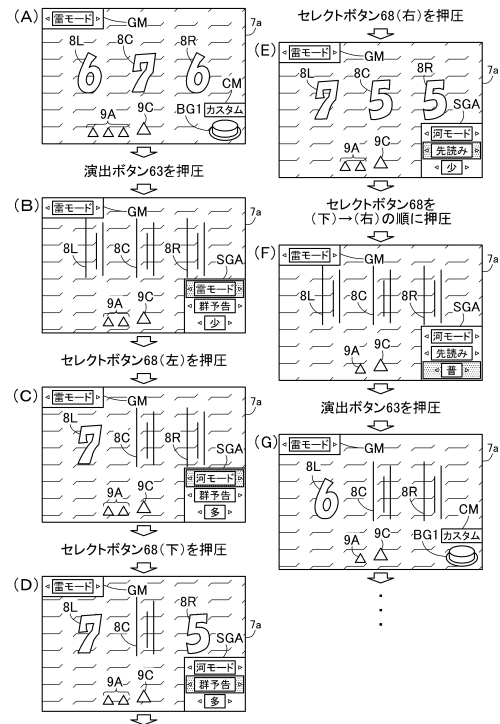
40

【 図 1 2 5 】



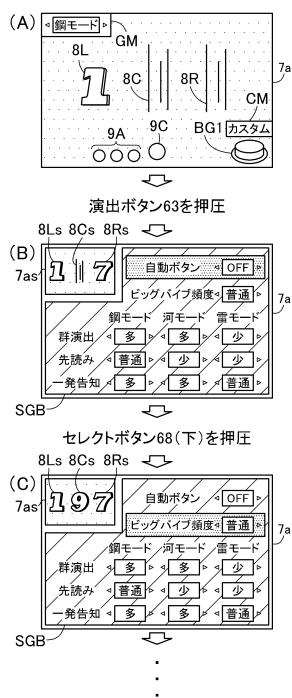
【圖 1 2 6】

遊技カスタム表示Cの表示例



【図 1 2 7】

遊技カスタム表示Dの表示例



【圖 128】

出現演出抽選

(A) LED輝度調整操作

乱数値	出現演出内容
0~9	表示画面7aにキャラAを表示する
10~19	表示画面7aにキャラBを表示する
20~29	表示画面7aにキャラCを表示する
30~39	スピーカ67から音「ピッ」を出力する
40~49	スピーカ67から音「キュッ」を出力する
50~59	スピーカ67から音「ドン」を出力する

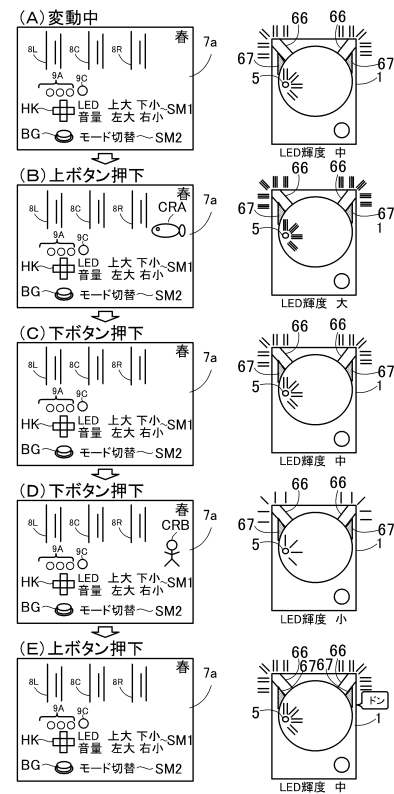
(B) 音量調整操作

乱数値	出現演出内容
0~9	表示画面7aにキャラAを表示する
10~19	表示画面7aにキャラBを表示する
20~29	表示画面7aにキャラCを表示する
30~39	スピーカ67から音「ピッ」を出力する
40~49	スピーカ67から音「キュッ」を出力する
50~59	スピーカ67から音「ドン」を出力する

乱数: チャンスアップ乱数0~127(総数128)

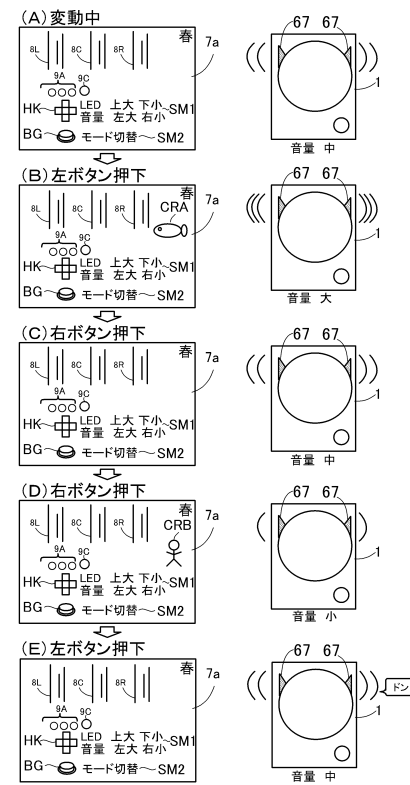
【図 1 2 9】

LED輝度調整



【図 1 3 0】

音量調整

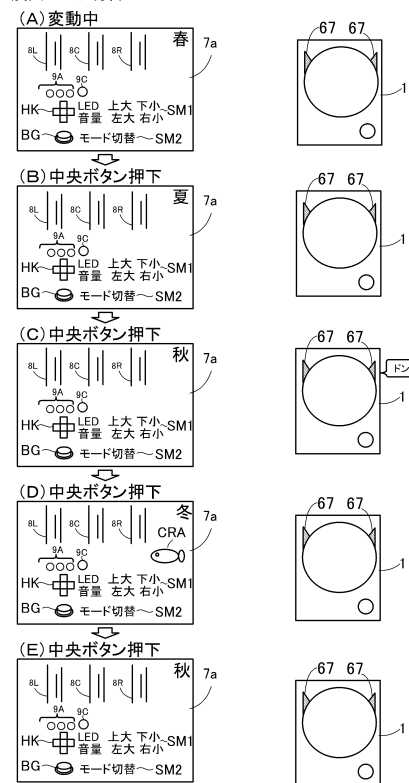


10

20

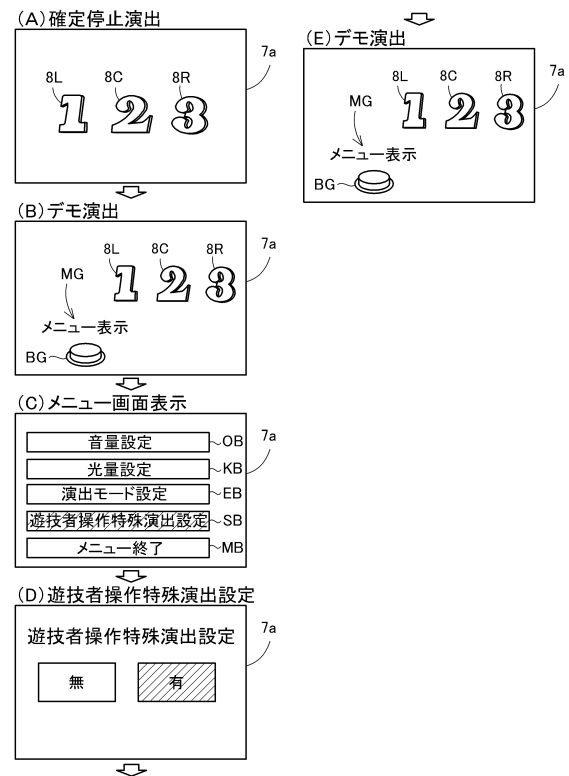
【図 1 3 1】

演出モード切替



【図 1 3 2】

遊技者操作特殊演出設定

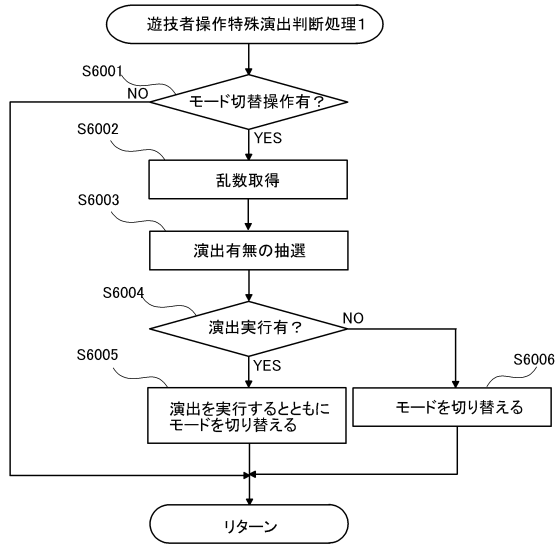


30

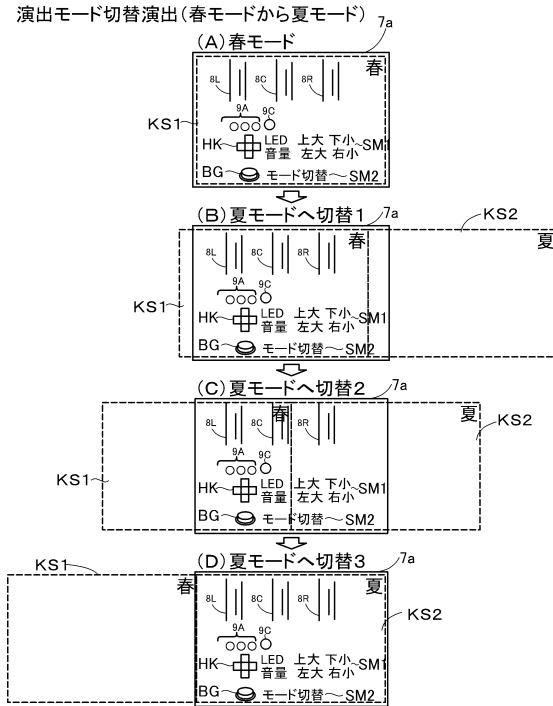
40

50

【図 1 3 3】



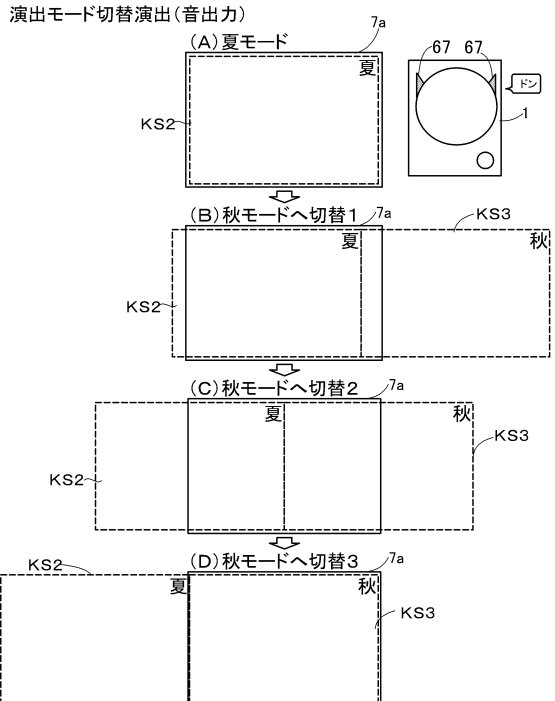
【図 1 3 4】



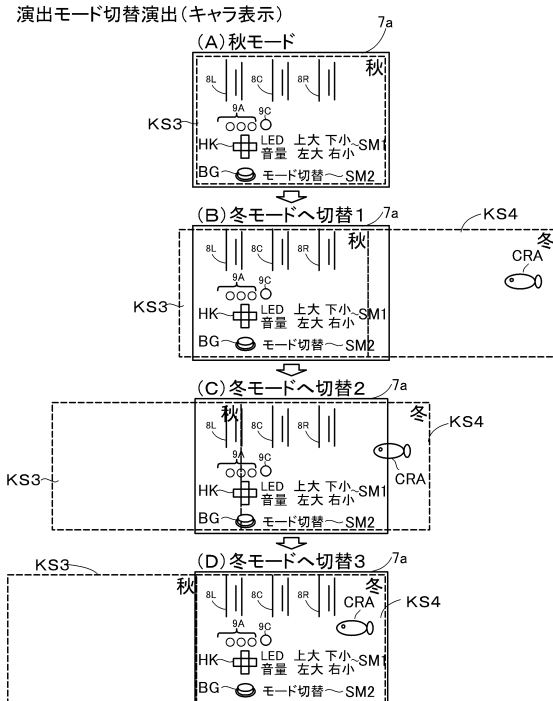
10

20

【図 1 3 5】



【図 1 3 6】

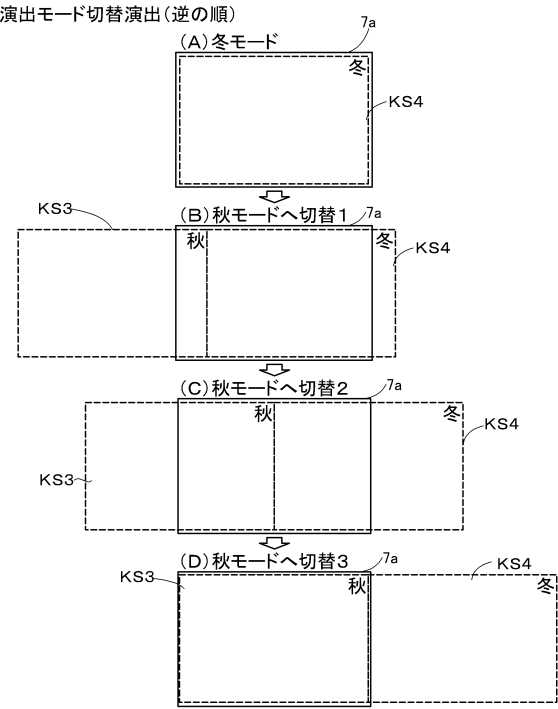


30

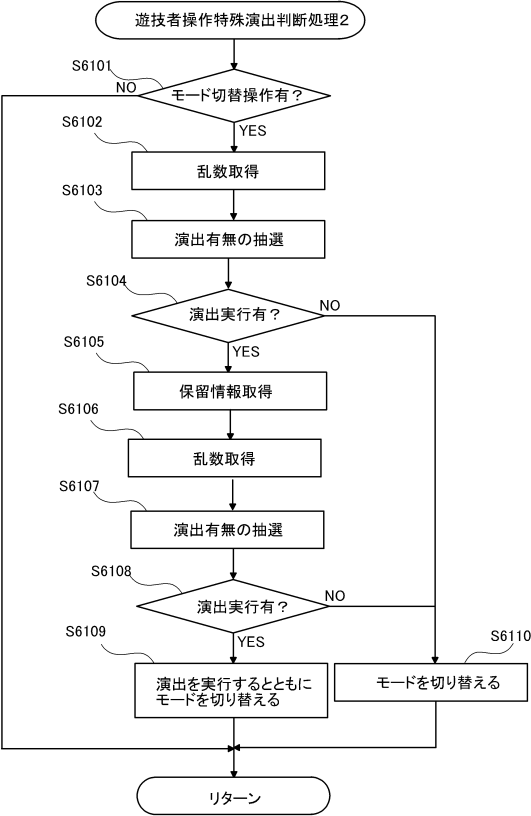
40

50

【図 1 3 7】



【図 1 3 8】



【図 1 3 9】

保留特定情報分類

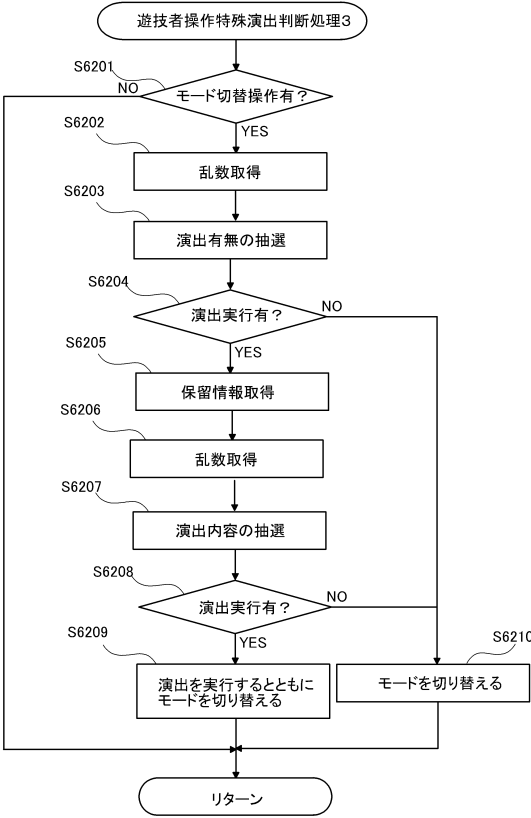
番号	内容	
1	当たり	SPリーチ
2	当たり	ノーマルリーチ
3	当たり	記載以外
4	はずれ	SPリーチ
5	はずれ	ノーマルリーチ
6	はずれ	記載以外

【図 1 4 0】

演出抽選

内容			なし	有
1	当たり	SPリーチ	0~39	40~127
2	当たり	ノーマルリーチ	0~59	60~127
3	当たり	記載以外	0~59	60~127
4	はずれ	SPリーチ	0~99	100~127
5	はずれ	ノーマルリーチ	0~119	120~127
6	はずれ	記載以外	0~127	-

【図 1 4 1】



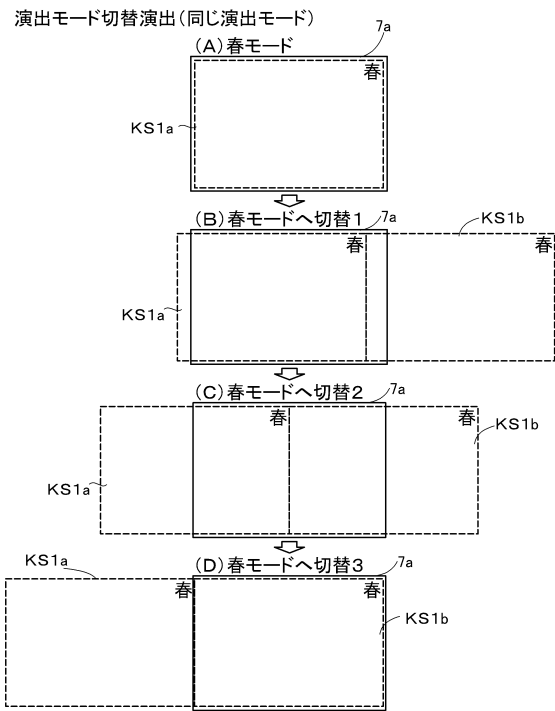
【図 1 4 2】

演出抽選			なし	音「ビツ」	音「キュッ」	音「ドン」
1	当たり	SPリーチ	0～29	30～39	40～99	100～127
2	当たり	ノーマルリーチ	0～29	30～49	50～99	100～127
3	当たり	記載以外	0～29	30～49	50～99	100～127
4	はずれ	SPリーチ	0～89	90～99	100～127	－
5	はずれ	ノーマルリーチ	0～107	108～117	118～127	－
6	はずれ	記載以外	0～117	118～127	－	－

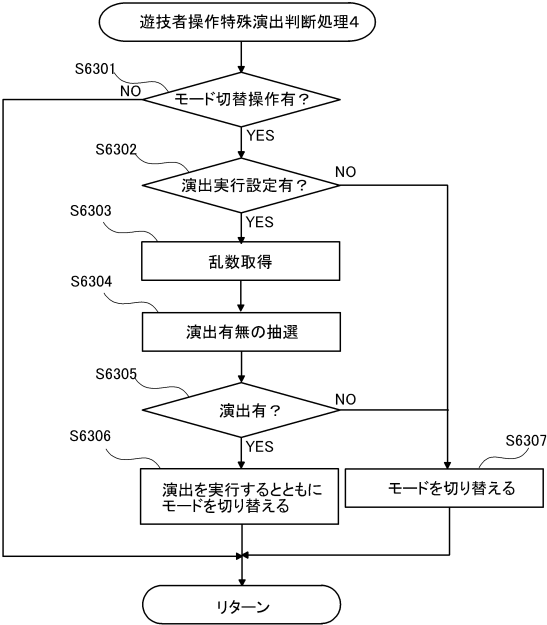
10

20

【図 1 4 3】



【図 1 4 4】

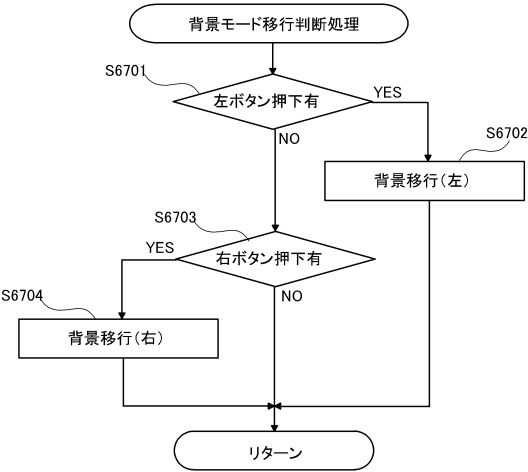


30

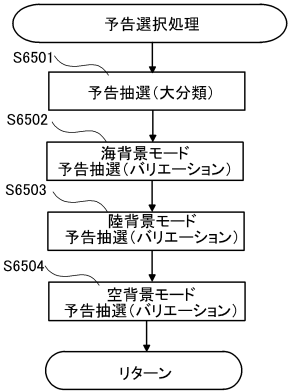
40

50

【図 1 4 5】



【図 1 4 6】



【図 1 4 7】

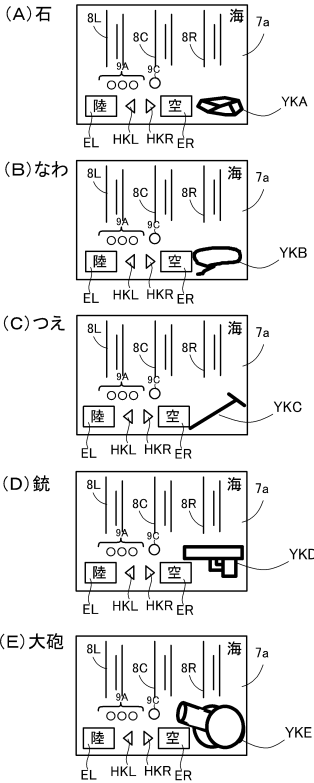
予告抽選(大分類)

乱数値	予告抽選(大分類)
0～39	なし
40～59	アイテム
60～89	ステップアップ
90～127	エフェクト

乱数: チャンスアップ乱数0～127(総数128)

【図 1 4 8】

アイテム予告バリエーション



10

20

30

40

50

【図 1 4 9】

海背景モード予告抽選(アイテム予告バリエーション)							
		なし	石	なわ	つえ	銃	大砲
変動P1	はずれ	30%	30%	20%	10%	5%	5%
変動P2	はずれ	30%	30%	20%	10%	5%	5%
変動P3	はずれ	30%	30%	20%	10%	5%	5%
変動P4	はずれ	30%	30%	20%	10%	5%	5%
変動P5	はずれ	30%	30%	20%	10%	5%	5%
〜							
変動P72	当たり	10%	10%	10%	20%	20%	30%
変動P73	当たり	10%	10%	10%	20%	20%	30%

【図 1 5 0】

陸背景モード予告抽選(アイテム予告バリエーション)							
		なし	石	なわ	つえ	銃	大砲
変動P1	はずれ	70%	30%	－	－	－	－
変動P2	はずれ	70%	30%	－	－	－	－
変動P3	はずれ	70%	30%	－	－	－	－
変動P4	はずれ	70%	30%	－	－	－	－
変動P5	はずれ	70%	30%	－	－	－	－
〜							
変動P72	当たり	90%	10%	－	－	－	－
変動P73	当たり	90%	10%	－	－	－	－

10

【図 1 5 1】

空背景モード予告抽選(アイテム予告バリエーション)							
		なし	石	なわ	つえ	銃	大砲
変動P1	はずれ	95%	－	－	－	－	5%
変動P2	はずれ	95%	－	－	－	－	5%
変動P3	はずれ	95%	－	－	－	－	5%
変動P4	はずれ	95%	－	－	－	－	5%
変動P5	はずれ	95%	－	－	－	－	5%
〜							
変動P72	当たり	70%	－	－	－	－	30%
変動P73	当たり	70%	－	－	－	－	30%

【図 1 5 2】

空背景モード予告抽選(アイテム予告バリエーション)別例1							
		なし	石	なわ	つえ	銃	大砲
変動P1	はずれ	99%	－	－	－	－	1%
変動P2	はずれ	99%	－	－	－	－	1%
変動P3	はずれ	99%	－	－	－	－	1%
変動P4	はずれ	99%	－	－	－	－	1%
変動P5	はずれ	99%	－	－	－	－	1%
〜							
変動P72	当たり	30%	－	－	－	－	70%
変動P73	当たり	30%	－	－	－	－	70%

20

30

40

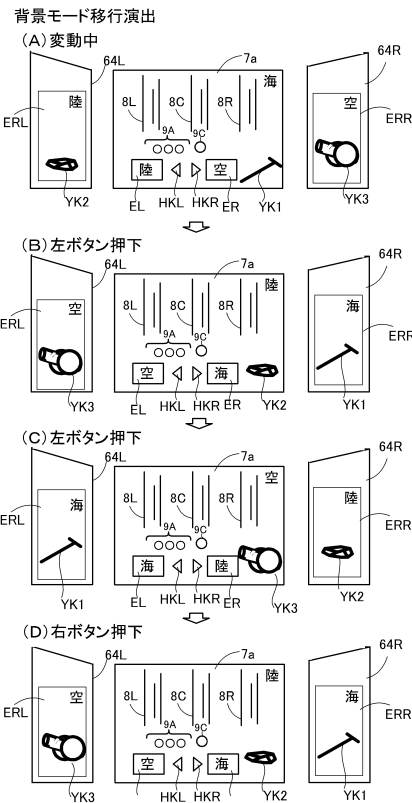
50

【図 1 5 3】

空背景モード予告抽選(アイテム予告バリエーション)別例2

		なし	石	なわ	つえ	銃	大砲
変動P1	はずれ	30%	-	-	-	-	70%
変動P2	はずれ	30%	-	-	-	-	70%
変動P3	はずれ	30%	-	-	-	-	70%
変動P4	はずれ	30%	-	-	-	-	70%
変動P5	はずれ	30%	-	-	-	-	70%
〜	〜	〜	〜	〜	〜	〜	〜
変動P72	当たり	10%	-	-	-	-	90%
変動P73	当たり	10%	-	-	-	-	90%

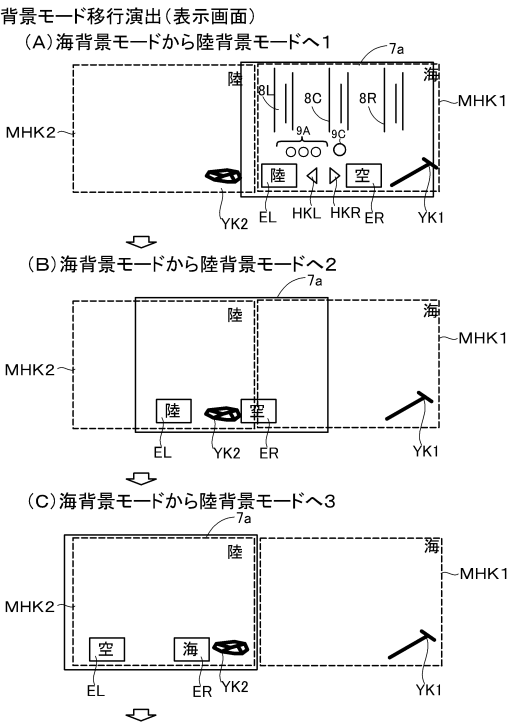
【図 1 5 4】



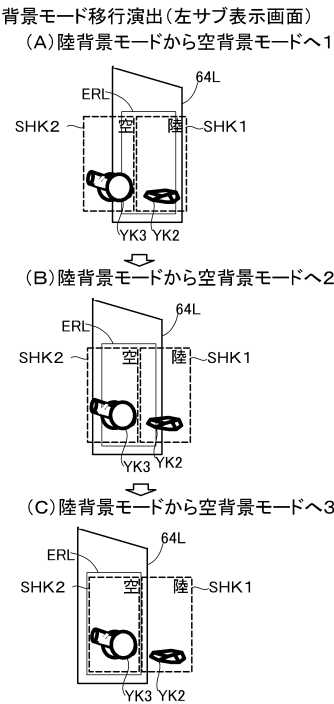
10

20

【図 1 5 5】



【図 1 5 6】

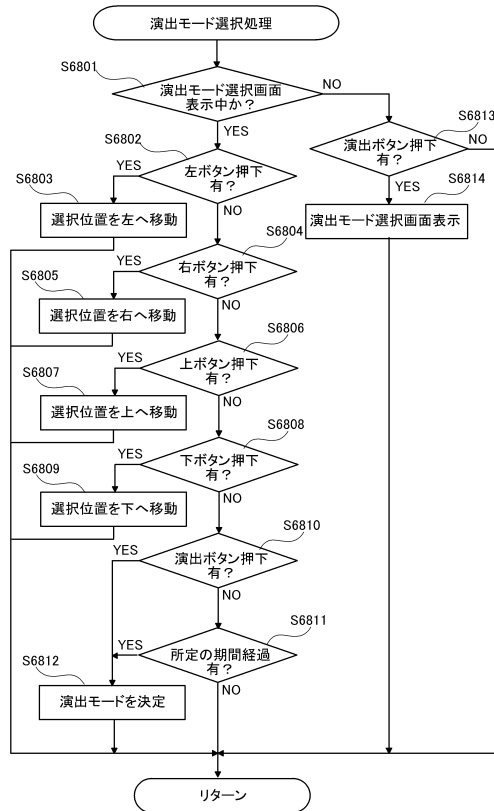


30

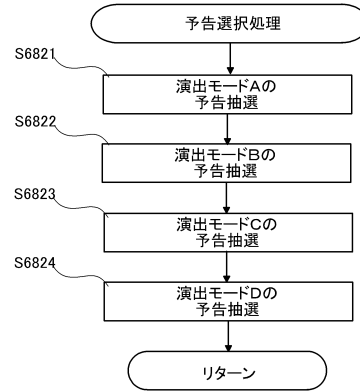
40

50

【図 157】



【図 158】

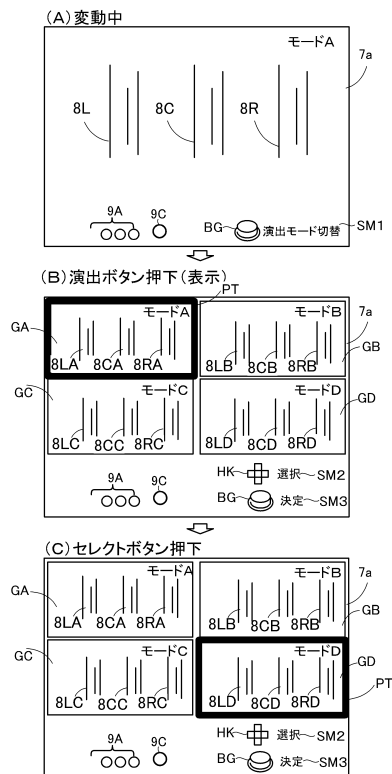


10

20

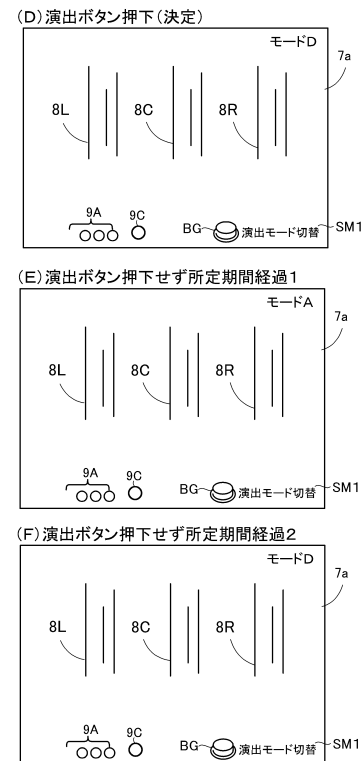
【図 159】

演出モード選択演出1



【図 160】

演出モード選択演出2

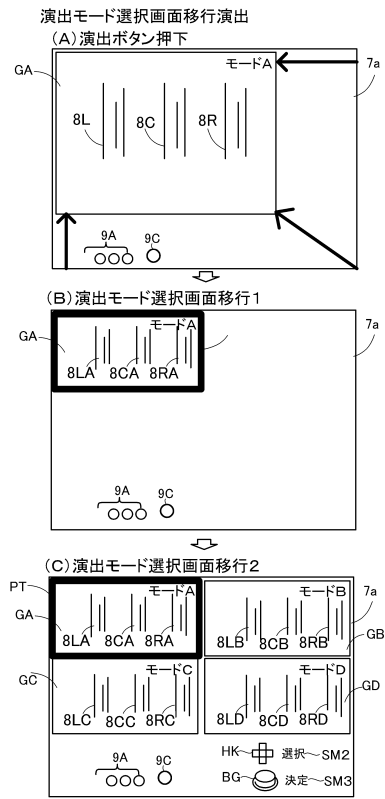


30

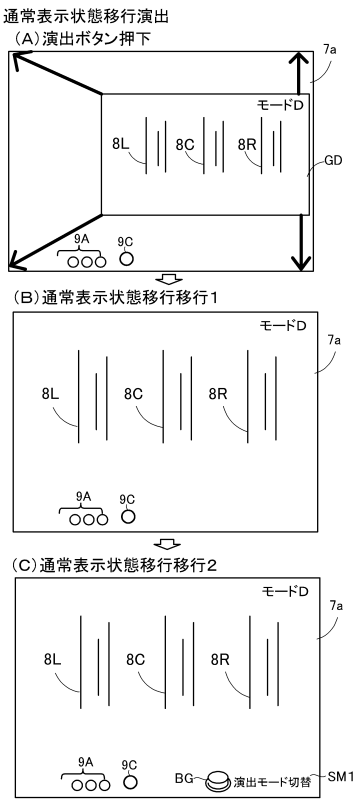
40

50

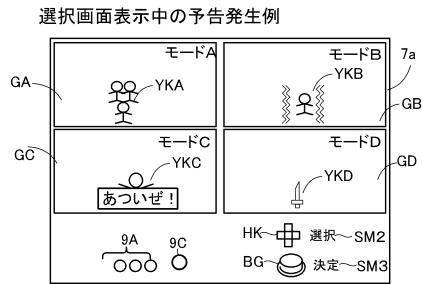
【図 1 6 1】



【図 1 6 2】



【図 1 6 3】



【図 1 6 4】

(A) 優先順位設定

優先順位	種類
1	赤
2	緑
3	青
4	白

(B) 優先順位設定 別例1

優先順位	種類
1	演出モードA
2	演出モードB
3	演出モードC
4	演出モードD

(C) 優先順位設定 別例2

優先順位	種類
1	エフェクト
2	会話
3	アイテム
4	ステップアップ

10

20

30

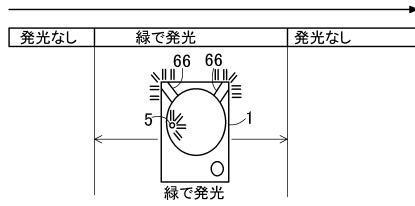
40

50

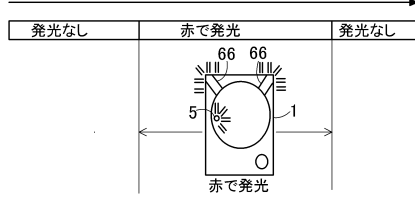
【図 1 6 5】

発光優先例1

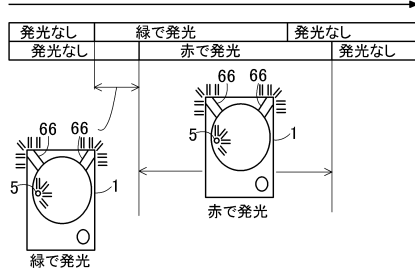
(A) 先にエフェクト(緑)が発生



(B) 後に会話(赤)が発生



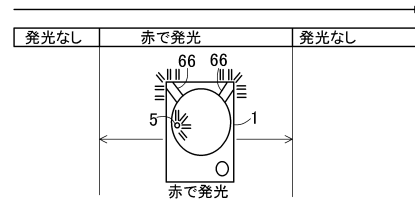
(C) エフェクト(緑)と会話(赤)が発生



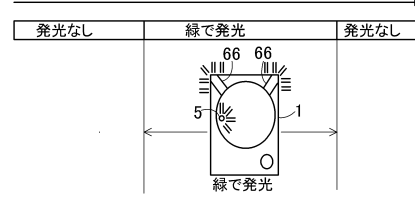
【図 1 6 6】

発光優先例2

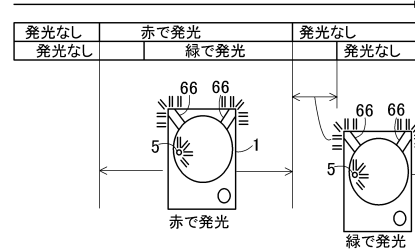
(A) 先に会話(赤)が発生



(B) 後にエフェクト(緑)が発生



(C) 会話(赤)とエフェクト(緑)が発生



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- ディ内
(72)発明者 大秋 善幸
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 山本 健弘
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 山田 輝彦
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 吉川 真史
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 大内 章史
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 竹市 秀之助
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 盛 准一
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 林 敬祐
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
F ターム (参考) 2C333 AA11 CA26 CA53 CA77 FA05 FA08 FA17 GA05