

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号
特許第6929545号
(P6929545)

(45) 発行日 令和3年9月1日 (2021. 9. 1)

(24) 登録日 令和3年8月13日 (2021. 8. 13)

(51) Int.Cl.
A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F 1
A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 188 頁)

(21) 出願番号	特願2017-227475 (P2017-227475)	(73) 特許権者	599104196
(22) 出願日	平成29年11月28日 (2017. 11. 28)		株式会社サンセイアールアンドディ
(65) 公開番号	特開2019-93038 (P2019-93038A)		愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号
(43) 公開日	令和1年6月20日 (2019. 6. 20)	(74) 代理人	100160691
審査請求日	令和2年11月26日 (2020. 11. 26)		弁理士 田邊 淳也
早期審査対象出願		(72) 発明者	土屋 良孝
			愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
		(72) 発明者	川添 智久
			愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
		最終頁に続く	

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技者が操作可能な操作手段と、
複数種類の画像を表示可能な表示手段と、を備えた遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、前記操作手段の外観を表す第1の画像であり、
前記複数種類の画像のうちの一つは、前記操作手段の外観を表す第2の画像であり、
前記複数種類の画像のうちの一つは、前記操作手段の外観を表す第3の画像であり、
前記複数種類の画像のうちの一つは、装飾図柄であり、
前記装飾図柄が表示されている状態において、前記表示手段の第1の位置に前記第1の
画像が前記装飾図柄に重ならないように表示され、前記第1の画像から第1の方向に離れ
た第2の位置に前記第2の画像が表示されていない状態から、前記第2の位置に、前記第
1の画像よりも大きい前記第2の画像が前記第1の画像に対して傾いて表示され、前記第
2の画像と前記装飾図柄とが重なる第1の演出と、前記第1の演出の後、前記第1の画像
と、前記第1の画像よりも大きく前記第1の画像に対して傾いた状態の前記第2の画像と
が表示された状態から、前記第2の画像が前記表示手段から消えて、前記第1の画像から
第2の方向に離れた第3の位置に前記第1の画像よりも大きい前記第3の画像が前記第1
の画像に対して傾かずに表示される第2の演出と、を実行可能な

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機などの遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

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

【0003】

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

【先行技術文献】

10

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2016-29956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。

20

【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]

遊技者が操作可能な操作手段と、

30

複数種類の画像を表示可能な表示手段と、を備えた遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは、前記操作手段の外観を表す第1の画像であり、

前記複数種類の画像のうちの一つは、前記操作手段の外観を表す第2の画像であり、

前記複数種類の画像のうちの一つは、前記操作手段の外観を表す第3の画像であり、

前記複数種類の画像のうちの一つは、装飾図柄であり、

前記装飾図柄が表示されている状態において、前記表示手段の第1の位置に前記第1の画像が前記装飾図柄に重ならないように表示され、前記第1の画像から第1の方向に離れた第2の位置に前記第2の画像が表示されていない状態から、前記第2の位置に、前記第1の画像よりも大きい前記第2の画像が前記第1の画像に対して傾いて表示され、前記第2の画像と前記装飾図柄とが重なる第1の演出と、前記第1の演出の後、前記第1の画像と、前記第1の画像よりも大きく前記第1の画像に対して傾いた状態の前記第2の画像とが表示された状態から、前記第2の画像が前記表示手段から消えて、前記第1の画像から第2の方向に離れた第3の位置に前記第1の画像よりも大きい前記第3の画像が前記第1の画像に対して傾かずに表示される第2の演出と、を実行可能な

40

ことを特徴とする遊技機。

【発明の効果】

【0013】

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】

【0014】

50

- 【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 T 1 ～ T 4 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 T 5 の説明図である。
- 【図 10】非時短状態時の変動パターン判定テーブル T 6 の説明図である。 10
- 【図 11】時短状態時の変動パターン判定テーブル T 6 の説明図である。
- 【図 12】電チュー開放パターン判定テーブル T 7 の説明図である。
- 【図 13】大入賞口開放パターン判定テーブル T 8 の説明図である。
- 【図 14】V 開閉部材開放パターン判定テーブル T 9 の説明図である。
- 【図 15】主制御メイン処理のフローチャートである。
- 【図 16】メイン側タイマ割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 17】始動口センサ検出処理のフローチャートである。
- 【図 18】特図 2 事前判定処理のフローチャートである。
- 【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。 20
- 【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。 30
- 【図 31】V 開閉部材動作処理のフローチャートである。
- 【図 32】遊技状態設定処理のフローチャートである。
- 【図 33】V 領域センサ検出処理のフローチャートである。
- 【図 34】保留球数処理のフローチャートである。
- 【図 35】サブ制御メイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 36】サブ側タイマ割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 37】受信コマンド解析処理のフローチャートである。
- 【図 38】先読み演出決定処理のフローチャートである。
- 【図 39】事前判定情報記憶領域の構成を説明するための図である。
- 【図 40】先読み演出パターン決定テーブル T 5 1 の説明図である。 40
- 【図 41】変動演出開始処理のフローチャートである。
- 【図 42】基幹演出パターン決定テーブル T 5 2 の説明図である。
- 【図 43】チャンスアップ演出パターン決定テーブル T 5 3 の説明図である。
- 【図 44】変動演出中処理のフローチャートである。
- 【図 45】表示制御処理のフローチャートである。
- 【図 46】可動役物の動作を説明するための図である。
- 【図 47】ボタン画像動作演出 A を説明するための図である。
- 【図 48】ボタン画像動作演出 B を説明するための図である。
- 【図 49】ボタン画像動作演出 C を説明するための図である。
- 【図 50】操作部部分拡大表示演出 A を説明するための図である。 50

- 【図51】操作部部分拡大表示演出Bを説明するための図である。
- 【図52】操作部部分拡大表示演出Cを説明するための図である。
- 【図53】操作部画像はみ出し移動演出Aを説明するための図である。
- 【図54】操作部画像はみ出し移動演出Bを説明するための図である。
- 【図55】操作部画像はみ出し移動演出Cを説明するための図である。
- 【図56】操作部画像はみ出し移動演出Dを説明するための図である。
- 【図57】操作部画像はみ出し表示演出Aを説明するための図である。
- 【図58】操作部画像はみ出し表示演出Bを説明するための図である。
- 【図59】操作部画像はみ出し表示演出Cを説明するための図である。
- 【図60】保留アイコン・操作部画像移動演出Aを説明するための図である。 10
- 【図61】保留アイコン・操作部画像移動演出Bを説明するための図である。
- 【図62】保留アイコン・操作部画像移動演出Cを説明するための図である。
- 【図63】保留アイコン・操作部画像移動演出Dを説明するための図である。
- 【図64】保留アイコン・操作部画像重畳演出Aを説明するための図である。
- 【図65】保留アイコン・操作部画像重畳演出Bを説明するための図である。
- 【図66】保留アイコン・操作部画像重畳演出Cを説明するための図である。
- 【図67】保留アイコン非表示演出Aを説明するための図である。
- 【図68】保留アイコン非表示演出Bを説明するための図である。
- 【図69】保留アイコン非表示演出Cを説明するための図である。
- 【図70】操作カウント演出Aを説明するための図である。 20
- 【図71】操作カウント演出B（成功）を説明するための図である。
- 【図72】操作カウント演出B（失敗）を説明するための図である。
- 【図73】タイマ画像移動演出Aを説明するための図である。
- 【図74】タイマ画像移動演出Bを説明するための図である。
- 【図75】タイマ画像移動演出Cを説明するための図である。
- 【図76】タイマ画像傾斜表示演出Aを説明するための図である。
- 【図77】タイマ画像傾斜表示演出Bを説明するための図である。
- 【図78】タイマ画像傾斜表示演出Cを説明するための図である。
- 【図79】タイマボタン演出Aを説明するための図である。
- 【図80】タイマボタン演出Bを説明するための図である。 30
- 【図81】タイマ擬似連演出Aを説明するための図である。
- 【図82】タイマ擬似連演出Bを説明するための図である。
- 【図83】保留チェンジ演出Aを説明するための図である。
- 【図84】保留チェンジ演出Bを説明するための図である。
- 【図85】保留チェンジ演出Cを説明するための図である。
- 【図86】獲得球数表示演出を説明するための図である。
- 【図87】払出表示演出Aを説明するための図である。
- 【図88】払出表示演出Bを説明するための図である。
- 【図89】入賞画像・キャラクタ画像重畳演出Aを説明するための図である。
- 【図90】入賞画像・キャラクタ画像重畳演出Bを説明するための図である。 40
- 【図91】入賞画像・キャラクタ画像重畳演出Cを説明するための図である。
- 【図92】ボタン画像内メータ演出Aを説明するための図である。
- 【図93】ボタン画像内メータ演出Bを説明するための図である。
- 【図94】ボタン画像内表示演出Aを説明するための図である。
- 【図95】ボタン画像内表示演出Bを説明するための図である。
- 【図96】複数変動演出Aを説明するための図である。
- 【図97】複数変動演出Bを説明するための図である。
- 【図98】複数変動演出Cを説明するための図である。
- 【図99】操作チャージ演出A（成功）を説明するための図である。
- 【図100】操作チャージ演出A（失敗）を説明するための図である。 50

【図１０１】操作チャージ演出Ｂを説明するための図である。
【図１０２】擬似連ポイント演出Ａを説明するための図である。
【図１０３】擬似連ポイント演出Ｂを説明するための図である。
【図１０４】タイマフリーズ演出Ａを説明するための図である。
【図１０５】タイマフリーズ演出Ｂを説明するための図である。
【図１０６】タイマフリーズ演出Ｃを説明するための図である。
【図１０７】チャンスアップメータ演出Ａを説明するための図である。
【図１０８】チャンスアップメータ演出Ｂを説明するための図である。
【図１０９】チャンスアップメータ演出Ｃを説明するための図である。
【図１１０】保留タイマ演出Ａを説明するための図である。
【図１１１】保留タイマ演出Ｂを説明するための図である。
【図１１２】保留タイマ演出Ｃを説明するための図である。
【図１１３】タイマ出玉獲得演出Ａを説明するための図である。
【図１１４】タイマ出玉獲得演出Ｂを説明するための図である。
【図１１５】タイマ出玉獲得演出Ｃを説明するための図である。
【発明を実施するための形態】

10

【００１５】

<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に直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。

20

【００１６】

遊技機１は、遊技者の発射操作に基づいて遊技球を発射させ、特定の入賞装置に遊技球が入賞すると、その入賞に基づいて所定数の遊技球を遊技者に払い出すパチンコ遊技機である。遊技機１は、遊技機枠５０と、遊技盤２とを備え、遊技機枠５０の内側に遊技盤２が取り付けられている。遊技機枠５０は、前枠（前枠部）５３のほか、遊技機の外郭部を形成する外枠（基枠部）と、外枠の内側において遊技盤２が取り付けられる内枠と、を備えている。前枠（前枠部）５３は、外枠および内枠の前方側に配置される縦長形状のユニットであり、ハンドル６０と、打球供給皿（上皿）６１と、余剰球受皿（下皿）６２と、演出ボタン６３と、剣部材６４と、剣ボタン６５と、枠ランプ６６と、スピーカ６７と、枠可動体６００とを備えている。前枠５３の中央には開口部が形成されており、開口部を介して、遊技盤２の遊技領域３を視認することができる。

30

【００１７】

ハンドル６０は、前枠５３の右側の下端に配置され、回転角度に応じた発射強度で遊技球を発射させる。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。剣部材６４は、剣の形を模した操作部であり、遊技の進行に伴って実行される演出時等に遊技者が下方に押し込むことができる。剣ボタン６５は、剣部材６４の上端部分、すなわち、剣の柄の端部に設けられた操作部であり、遊技の進行に伴って実行される演出時などに遊技者によって操作（押圧）される。剣部材６４は、剣部材６４全体を下方に押し込む第１の操作と、先端の剣ボタン６５を押圧する第２の操作の異なる２つの操作を実行可能に構成されている。枠ランプ６６は、前枠５３の開口部周辺に配置され、遊技中などに発光演出をおこなう。スピーカ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。枠可動体６００は、前枠５３の上部に設けられた可動式のいわゆるギミックである。枠可動体６００は、前枠５３の内部に格納されている格納状態から、前枠５３の上方に突出する露出状態に変位可能に構成されて

40

50

いる。

【0018】

遊技盤2は、遊技領域3と、レール部材4と、盤ランプ5と、画像表示装置7と、センター装飾体10と、固定入賞装置（ヘソ）19と、普通可変入賞装置（電チュー）22と、ゲート（スルーチャッカー）28と、第1大入賞装置（第1アタッカー）31と、第2大入賞装置（第2アタッカー）36と、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。

【0019】

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。

【0020】

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、保留アイコンまたは第1保留アイコンとも呼ぶ。保留消化画像9Cは、当該保留を表す画像であり、当該保留アイコンまたは第2保留アイコンとも呼ぶ。第1保留アイコンと第2保留アイコンとを総称して、単に保留アイコンとも呼ぶ。

【0021】

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。

【0022】

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「演出図柄変動演出」、「装飾図柄の変動演出」または、単に「変動演出」とも呼ぶ。なお、この装飾図柄の変動演出は、特別図柄が変動開始してから停止するまでの期間（特別図柄変動期間とも呼ぶ）における演出を1回の変動演出（1サイクルの変動演出）としてカウントする。従って、特別図柄が変動開始してから停止するまでの期間に、装飾図柄を仮停止させる場合があったとしても、当該仮停止の演出は、装飾図柄の変動演出に含まれる。

【0023】

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。

【0024】

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。

【0025】

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

【0026】

固定入賞装置（ヘソ）19は、遊技領域3における画像表示装置7の下方に配置され、遊技球の入球し易さが常に変わらない第1始動口（第1始動入賞口、第1入球口、固定始動口）20を備えている。第1始動口20への遊技球の入賞は、第1特別図柄の抽選（大当たり抽選）の契機となっている。言い換えれば、第1始動口20への遊技球の入賞は、大当たり乱数等の取得および大当たり判定等の契機となっている。

【0027】

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

【0028】

ゲート（スルーチャッカー）28は、遊技領域3における第1大入賞装置（第1アタッカー）31の上方に配置されており、遊技球が通過可能に構成されている。ゲート28への遊技球の通過は、電チュー22を開放するか否かを決定する普通図柄抽選の契機となっている。言い換えれば、ゲート28への遊技球の通過は、普通図柄乱数（当たり乱数）の取得および当たり判定等の契機となっている。

【0029】

ここで、「特別図柄の抽選」とは、第1始動口20または第2始動口21に遊技球が入賞したときに、特別図柄判定用の乱数を取得し、この取得した乱数を予め定められた「大当たり」に対応する値と比較することにより、大当たりか否かを判定する処理をいう。この「大当たり」の抽選結果は即座に遊技者に報知されるわけではなく、後述の第1特別図柄表示器41aまたは第2特別図柄表示器41bにおいて特別図柄の変動表示がおこなわれ、所定の変動時間を経過したところで、抽選結果に対応する特別図柄が停止表示（確定表示）され、遊技者に抽選結果が報知される。画像表示装置7では、特別図柄の変動表示と同期して演出図柄を変動表示する図柄合わせゲームが行われ、この図柄合わせゲームによって、より効果的に大当たりの抽選結果が遊技者に報知される。

10

【0030】

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。

【0031】

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。

20

【0032】

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

30

40

50

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。

【0033】

第 2 大入賞装置（第 2 アタッカー、第 2 特別可変入賞装置）36 は、遊技領域 3 における第 1 大入賞口 30 の右上方に配置され、第 2 大入賞口（第 2 特別入賞口）35 を備えている。第 2 大入賞口 35 は、スイング式の開閉動作により遊技球の受け入れを阻害または許容する開閉部材（第 2 特別入賞口開閉部材、可動部材）37 を備えている。開閉部材 37 は、第 2 大入賞口ソレノイド 38（図 3）によって駆動される。第 2 大入賞口 35 は、開閉部材 37 が開状態のとき遊技球が入球可能となる。

10

【0034】

普通入賞口 27 は、遊技領域 3 の下部に設けられている。なお、普通入賞口 27 の数は任意に設定することができる。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。

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【0038】

50

特別図柄表示器 4 1 は、横並びに配された 8 個の L E D から構成されており、その点灯態様によって特別図柄当たり抽選の結果に応じた特別図柄を表示する。例えば、大当たり（後述の複数種類の大当たりのうちの一つ）に当選した場合には、「○○●●○○●●」（○：点灯、●：消灯）というように左から 1, 2, 5, 6 番目にある L E D 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 L E D 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 L E D 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 L E D が点灯してもよい。変動表示の態様は、各 L E D が停止表示（特定の態様での点灯表示）されていなければ、上記態様に限定されず、任意の点灯態様とすることができる。例えば、変動表示の態様は、全 L E D が一斉に点滅してもよい。

10

【0039】

遊技機 1 では、第 1 始動口 2 0 または第 2 始動口 2 1 への遊技球の入賞（入球）があると、その入賞に対して取得した大当たり乱数等の各種乱数の値（数値情報）は、特図保留記憶領域 8 5（図 5）に一旦記憶される。具体的には、第 1 始動口 2 0 への入賞であれば、第 1 特図保留として第 1 特図保留記憶領域 8 5 a（図 5）に記憶され、第 2 始動口 2 1 への入賞であれば、第 2 特図保留として第 2 特図保留記憶領域 8 5 b（図 5）に記憶される。各々の特図保留記憶領域 8 5 に記憶可能な特図保留の数には上限があり、本実施形態における上限値は、第 1 特図保留記憶領域 8 5 a、第 2 特図保留記憶領域 8 5 b とともにそれぞれ 4 個となっている。特図保留記憶領域 8 5 に記憶された特図保留は、その特図保留に基づく特別図柄の可変表示が可能となったときに消化される。「特図保留の消化」とは、その特図保留に対応する大当たり乱数等を判定して、その判定結果を示すための特別図柄の可変表示を実行することをいう。従って、遊技機 1 では、第 1 始動口 2 0 または第 2 始動口 2 1 への遊技球の入賞に基づく特別図柄の可変表示がその入賞後にすぐにおこなえない場合、すなわち、特別図柄の可変表示の実行中や特別遊技の実行中に入賞があった場合であっても、所定個数を上限として、その入賞に対する大当たり抽選の権利を留保することができる。特図保留の数は、特図保留表示器 4 3 に表示される。第 1 特図保留表示器 4 3 a と第 2 特図保留表示器 4 3 b は、例えばそれぞれ 4 個の L E D で構成されている。各特図保留表示器 4 3 は、特図保留の数だけ L E D を点灯させることによって特図保留の数を表示する。

20

30

【0040】

普通図柄の可変表示は、ゲート 2 8 への遊技球の通過を契機としておこなわれる。普通図柄表示器 4 2 は、普通図柄を可変表示（変動表示）した後、停止表示することによってゲート 2 8 への遊技球の通過に基づく普通図柄抽選の結果を報知する。停止表示される普通図柄（普図停止図柄、可変表示の表示結果として導出表示される普通図柄）は、普通図柄抽選によって複数種類の普通図柄の中から選択された一つの普通図柄である。普図停止図柄が予め定めた特定普通図柄（所定の停止態様の普通図柄すなわち普通当たり図柄）である場合には、現在の遊技状態に応じた開放パターンに第 2 始動口 2 1 を開放させる補助遊技が行われる。なお、第 2 始動口 2 1 の開放パターンについては後述する。

40

【0041】

普通図柄表示器 4 2 は、2 個の L E D から構成されており、その点灯態様によって普通図柄抽選の結果に応じた普通図柄を表示するものである。例えば、抽選結果が当たりである場合には、「○○」（○：点灯、●：消灯）というように両 L E D が点灯した普通当たり図柄を表示する。抽選結果がハズレである場合には、「●○」というように右の L E D のみが点灯した普通ハズレ図柄を表示する。普通ハズレ図柄として全ての L E D を消灯させる態様を採用してもよい。普通図柄が停止表示される前には、所定の変動時間にわたって普通図柄の変動表示がなされる。変動表示の態様は、例えば、両 L E D が交互に点灯してもよい。変動表示の態様は、各 L E D が停止表示（特定の態様での点灯表示）されていなければ、上記態様に限定されず、任意の点灯態様とすることができる。例えば、変動表

50

示の態様は、全LEDが一斉に点滅してもよい。

【0042】

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

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ROM83と、ワークメモリとして使用されるメインRAM84と、メインROM83に記憶されているプログラムを実行するメインCPU82と、を含んでいる。メインROM83に記憶されているデータの詳細、および、メインRAM84に設けられている記憶領域の詳細については後述する。メインROM83は外付けROMとして構成されていてもよい。遊技制御用マイコン81は、入出力回路（I/Oポート部）87を介して他の基板等とデータの送受信をおこなう。入出力回路87は、遊技制御用マイコン81に内蔵されていてもよい。

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、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、が例示される。中継基板88を介して接続されるソレノイド類としては、電チューソレノイド24、第1大入賞口ソレノイド33、第2大入賞口ソレノイド38、および、V開閉部材ソレノイド73が例示される。第1始動口センサ20aは、第1始動口20の内部に設けられ、第1始動口20に入賞した遊技球を検出する。第2始動口センサ21aは、第2始動口21の内部に設けられ、第2始動口21に入賞した遊技球を検出する。ゲートセンサ28aは、ゲート28の内部に設け

40

50

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 30 a は、第 1 大入賞口 30 の内部に設けられ、第 1 大入賞口 30 に入賞した遊技球を検出する。第 2 大入賞口センサ 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。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。

【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、盤可動体15と、が接続されており、これらを制御する。演出制御用マイコン91は、主制御基板80から受信したコマンドに基づいて、ランプ制御基板107を介して枠ランプ66や盤ランプ5等のランプの点灯制御をおこなう。つまり、演出制御用マイコン91は、枠ランプ66や盤ランプ5等のランプの発光態様を決める発光パターンデータ（点灯/消灯や発光色等を決めるデータ、ランプデータともいう）を作成し、発光パターンデータに従って枠ランプ66や盤ランプ5などのランプの発光を制御する。発光パターンデータの作成にはサブ制御基板90のサブROM93に格納されているデータが用いられる。演出制御用マイコン91は、主制御基板80から受信したコマンドに基づいて、盤可動体15を動作させる。盤可動体15は、センター装飾体10に設けられた可動式のいわゆるギミックである。演出制御用マイコン91は、盤可動体15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盤可動体15の動作を制御する。動作パターンデータの作成にはサブROM93に格納されているデータを用いる。なお、ランプ制御基板107は、CPUを実装していてもよく、そのCPUにコマンドに基づくランプの点灯制御や盤可動体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、枠可動体600と、が接続されている。演出ボタン検出スイッチ63aは、演出ボタン63（図1）が押下操作された

10

20

30

40

50

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

10

【0054】

3. 遊技機の詳細構成

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

【0055】

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

20

【0056】

メインRAM84（図5（B））には、コマンドセット領域84aと、フラグセット領域84bと、カウンタセット領域84cと、特別動作ステータスセット領域84dと、特図保留記憶領域85と、普図保留記憶領域86とが設けられている。コマンドセット領域84aは、主制御メイン処理（後述）において、メイン制御部側からサブ制御部側に出力されるコマンドがセットされる領域（出力バッファ）であり、事前判定コマンド、保留球数コマンド、変動開始コマンド、変動停止コマンド、オープニングコマンド、ラウンド指定コマンド、エンディングコマンド、遊技状態指定コマンド、V通過コマンド、客待ち待機コマンドなどがセットされる。フラグセット領域84bは、主制御メイン処理（後述）において、遊技機の状態や遊技状態を示すフラグがセットされる領域であり、大当たりフラグ、大当たり終了フラグ、第1入賞フラグ、第2入賞フラグ、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、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

30

40

50

M84には、上記の領域の他に、特図停止図柄データがセットされる当たり種別セットバッファや、盤可動体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。

【0057】

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

【0058】

サブRAM94（図6（B））には、コマンド記憶領域94aと、演出コマンドセット領域94bと、事前判定情報記憶領域94cと、カウンタセット領域94dと、が設けられている。コマンド記憶領域94aは、サブ制御メイン処理（後述）において、メイン制御部側から入力されたコマンドが記憶される領域（入力バッファ）であり、事前判定コマンド、保留球数コマンド、変動開始コマンド、変動停止コマンド、オープニングコマンド、ラウンド指定コマンド、エンディングコマンド、遊技状態指定コマンド、V通過コマンド、客待ち待機コマンドなどが格納される。演出コマンドセット領域94bは、サブ制御メイン処理（後述）において、サブ制御基板90から画像制御基板100、音声制御基板106、ランプ制御基板107、中継基板108に出力されるコマンドがセットされる領域（出力バッファ）であり、変動演出開始コマンド、変動終了前コマンド、変動演出終了コマンド、オープニング演出開始コマンド、ラウンド演出開始コマンド、エンディング演出開始コマンドなどがセットされる。事前判定情報記憶領域94cは、サブ制御メイン処理（後述）において、事前判定情報が記憶される。カウンタセット領域94dは、サブ制御メイン処理（後述）において使用されるカウンタがセットされる領域であり、乱数カウンタ、第1特図保留演出カウンタ、第2特図保留演出カウンタ、普図保留演出カウンタ、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。

【0059】

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

10

20

30

40

50

。「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 RAM 94 に記憶される。「チャンスアップ乱数」は、メイン制御部側からサブ制御部側に変動開始コマンドが出力されたことに基づいて取得される。取得された乱数値はサブ RAM 94 に記憶される。

10

【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。

20

【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。

30

40

【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

50

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場合、大当たり種別乱数値によらず（０～１２７のいずれであっても）、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」と判定されることが示されている。なお、大当たり種別判定テーブルＴ５を参照することによって、特図停止図柄に対応する「特図停止図柄データ」、特別遊技の「オープニング（ＯＰ）コマンド」、「ラウンド指定コマンド」、「エンディング（ＥＤ）コマンド」も特定することができる。「１６ＲＶ通過予定大当たり」、「１６Ｒ（実質１５Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」、「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ通過予定大当たり」および「１６Ｒ（実質１３Ｒ）Ｖ非通過予定大当たり」の具体的な内容については後述する。

【００６７】

図１０は、非時短状態時の変動パターン判定テーブルＴ６を説明するための図である。図１１は、時短状態時の変動パターン判定テーブルＴ６を説明するための図である。変動パターン判定テーブルＴ６は、遊技制御用マイコン８１が主制御メイン処理（後述）において、取得した変動パターン乱数値（０～１２７）に応じて、変動パターンを判定するために参照されるテーブルである。図１０では、例えば、非時短状態において第１始動口２０に入賞し、大当たり判定テーブルＴ１において「ハズレ」と判定され、リーチ判定テーブルＴ２において「リーチ有り」と判定され、保留球数が「１～２」であり、変動パターン乱数値が「０～６０」の場合には、変動パターンが「Ｐ７」と判定されることが示されている。図１１では、例えば、時短状態において第２始動口２１に入賞し、大当たり判定テーブルＴ１において「大当たり」と判定され、大当たり種別判定テーブルＴ５において「１６ＲＶ通過予定大当たり」と判定され、変動パターン乱数値が「０～１０」の場合には、変動パターンが「Ｐ６１」と判定されることが示されている。図１０、１１に示されるように、変動パターンが決定されれば、変動時間も決定される。また、リーチになる場合に、そのリーチがノーマルリーチとなるのかスーパーリーチ（ＳＰリーチ）となるのかも決定される。スーパーリーチとは、ノーマルリーチよりもリーチ後の変動時間が長いリーチ演出である。ここでは、変動時間の異なる３種類のスーパーリーチ（ＳＰ１、ＳＰ２、ＳＰ３）が設定されている。変動時間の長さはＳＰ３＞ＳＰ２＞ＳＰ１となっている。ＳＰ１～３では、ノーマルリーチを経て発展的に実行される。ＳＰ１～３の違いは、例え

ば、疑似連の有無であってもよい。

【0068】

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

10

【0069】

図13は、大入賞口開放パターン判定テーブルT8を説明するための図である。大入賞口開放パターン判定テーブルT8は、遊技制御用マイコン81が主制御メイン処理（後述）において、特図停止図柄データ（図9）に応じて、第1大入賞口30および第2大入賞口35の開放パターンを判定するために参照されるテーブルである。図13（A）では、特図停止図柄データが「11H」、「12H」、または、「21H」のとき、第1大入賞口30および第2大入賞口35の開放パターンは「開放パターン21」と判定され、特図停止図柄データが「14H」または「15H」のとき、開放パターンは「開放パターン22」と判定され、特図停止図柄データが「13H」のとき、開放パターンは「開放パターン23」と判定されることが示されている。図13（B）には、開放パターン21、開放パターン22および開放パターン23の内容が示されている。開放パターン21では1～13、15R目において、開放回数1回、開放時間29.5秒の第1大入賞口30の開放（ロング開放）をおこない、14、16R目において、開放回数1回、開放時間29.5秒の第2大入賞口35の開放（ロング開放）をおこなう。開放パターン22では1～13R目において、開放回数1回、開放時間29.5秒の第1大入賞口30の開放（ロング開放）をおこない、14、16R目において、開放回数1回、開放時間0.1秒の第2大入賞口35の開放（ショート開放）をおこない、15R目において、開放回数1回、開放時間0.1秒の第1大入賞口30の開放（ショート開放）をおこなう。開放パターン23では1～13、15R目において、開放回数1回、開放時間29.5秒の第1大入賞口30の開放（ロング開放）をおこない、14R目において、開放回数1回、開放時間0.1秒の第2大入賞口35の開放（ショート開放）をおこない、16R目において、開放回数1回、開放時間29.5秒の第2大入賞口35の開放（ロング開放）をおこなう。ただし、第1大入賞口30および第2大入賞口35の開放は、予め定められた数の遊技球の入賞（規定入賞数、最大9個）があった場合、開放時間が残っていても閉鎖される。

20

30

【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」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

40

50

口30に1個目の入賞があったとき開放時間0.1秒のV開閉部材71のショート開放をおこなう。10、12R目において、第1大入賞口30に1個目の入賞があったとき開放時間0.1秒のV開閉部材71のショート開放をおこない、2個目の入賞があったとき開放時間最大31.5秒のV開閉部材71のロング開放をおこなう。開放パターン32では2、4、6、12R目において、第1大入賞口30に1個目の入賞があったとき開放時間0.1秒のV開閉部材71のショート開放をおこなう。8、10R目において、第1大入賞口30に1個目の入賞があったとき開放時間0.1秒のV開閉部材71のショート開放をおこない、2個目の入賞があったとき開放時間最大31.5秒のV開閉部材71のロング開放をおこなう。開放パターン33では2、6R目において、第1大入賞口30に1個目の入賞があったとき開放時間0.1秒のV開閉部材71のショート開放をおこない、2個目の入賞があったとき開放時間最大31.5秒のV開閉部材71のロング開放をおこなう。4、8、10、12R目において、第1大入賞口30に1個目の入賞があったとき開放時間0.1秒のV開閉部材71のショート開放をおこなう。開放パターン34では2、4、6、8、10、12R目において、第1大入賞口30に1個目の入賞があったとき開放時間0.1秒のV開閉部材71のショート開放をおこなう。

【0071】

4. 大当たり等の説明

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

【0072】

大当たりには複数の種別がある。大当たりの種別については、図9に示すとおりである。ここでは、大当たりの種別としては、大きく分けて「V通過予定大当たり」と「V非通過予定大当たり」の2つある。「V通過予定大当たり」は、その大当たり遊技中にV領域39への遊技球の通過が可能な開放パターン（V通過予定開放パターン）で開閉部材32、開閉部材37およびV開閉部材71を作動させる大当たりである。ここでは、特図停止図柄データが11H～14H、21Hの大当たりが「V通過予定大当たり」に該当する。図13に示す開閉部材32および開閉部材37の開放パターンと、図14に示すV開閉部材71の開放パターンとの組み合わせが、（開放パターン21：開放パターン31）、（開放パターン22：開放パターン33）、または（開放パターン23：開放パターン32）のとき、その大当たり遊技中にV領域39への遊技球の通過が可能となる。「V非通過予定大当たり」は、その大当たり遊技中にV領域39への遊技球の通過が不可能な開放パターン（V非通過予定開放パターン）で開閉部材32、開閉部材37およびV開閉部材71を作動させる大当たりである。ここでは、特図停止図柄データが17Hの大当たりが「V非通過予定大当たり」に該当する。図13に示す開閉部材32および開閉部材37の開放パターンと、図14に示すV開閉部材71の開放パターンとの組み合わせが（開放パターン22：開放パターン34）のとき、その大当たり遊技中にV領域39への遊技球の通過が不可能となる。上記のように、開閉部材32および開閉部材37の開放パターン22は、V通過予定開放パターンとV非通過予定開放パターンとを兼ねている。

【0073】

「V通過予定大当たり」は、「16RV通過予定大当たり」と、「16R（実質13R）V通過予定大当たり」と、「16R（実質15R）V通過予定大当たり」と、を含んで

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

【0074】

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

【0075】

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

【0076】

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

【0077】

上記の説明から明らかなように、「16R(実質13R) V非通過予定大当たり」と「16R(実質13R) V通過予定大当たり」とは、第1大入賞口30と第2大入賞口35(開閉部材32と開閉部材37)との開放パターンが同一(開放パターン22)であり、V開閉部材71の開放パターンのみが異なっている(開放パターン34と開放パターン33)。すなわち、「16R(実質13R) V非通過予定大当たり」は、第1大入賞口30内のV領域39に遊技球が通過することはほぼ不可能になっており、当該大当たり後の遊技状態は低確時短状態(低確高ベース状態)となる。一方、「16R(実質13R) V通過予定大当たり」は、第1大入賞口30内のV領域39への遊技球の通過が容易に可能になっており、当該大当たり後の遊技状態は高確時短状態(高確高ベース状態)となる。こ

のことから、遊技者は、「16R（実質13R）V非通過予定大当たり」と「16R（実質13R）V通過予定大当たり」とを見分けることが困難になり、当該大当たり後の遊技状態が低確時短状態（低確高ベース状態）になるか高確時短状態（高確高ベース状態）になるかが判別し難くなる。すなわち、「16R（実質13R）V通過予定大当たり」後の遊技状態は、第1大入賞口30内のV領域39に遊技球が通過した場合には、高確時短状態（高確高ベース状態）でありながら高確率になっていることが潜伏した状態（潜伏確変状態）となる。

【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）の抽選において当選した大当たりは、全てV通過予定大当たりとなっている。すなわち、後述の電サポ制御の実行により入球可能となる第2始動口21への入賞に基づく抽選により大当たりに当選した場合には、必ずV通過予定大当たりとなる。このように遊技機1では、第1始動口20に遊技球が入賞して行われる大当たり抽選（第1特別図柄の抽選）よりも、第2始動口21に遊技球が入賞して行われる大当たり抽選（第2特別図柄の抽選）の方が、遊技者にとって有利となるように設定されている。

【0079】

5. 遊技状態の説明

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

【0080】

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

【0081】

遊技制御用マイコン81は、普通図柄表示器42の普通図柄に対する確率変動制御および変動時間短縮制御を、特別図柄表示器41の特別図柄に対する変動時間短縮制御に同期

して実行する。すなわち、遊技制御用マイコン 8 1 は、普通図柄に対する確率変動制御および変動時間短縮制御を、時短状態の場合は実行し、非時短状態の場合には実行しない。遊技制御用マイコン 8 1 は、普通図柄の確率変動制御として、当たりと判定される普通図柄乱数値（当たり乱数値）の数が非時短状態よりも時短状態の方が多い普通図柄当たり判定テーブル T 3（図 8（C））を用いて、当たり判定（普通図柄の判定）をおこなう。従って、時短状態では、普通図柄通常確率状態よりも当たり確率が高くなる。つまり、遊技制御用マイコン 8 1 が普通図柄表示器 4 2 の普通図柄に対して確率変動制御を実行している場合には、確率変動制御を実行していない場合と比べて、普通図柄表示器 4 2 による普通図柄の可変表示の表示結果（停止図柄）が当たり図柄となる確率が高くなる。時短状態では、普通図柄の変動時間が非時短状態よりも短くなっている。ここでは、普通図柄の変動時間は非時短状態では 30 秒であるが、時短状態では 1 秒である（図 8（D））。さらに時短状態では、補助遊技における電チュー 2 2 の開放時間が、非時短状態よりも長くなっている（図 1 2）。すなわち、遊技制御用マイコン 8 1 は、電チュー 2 2 に対して開放時間延長制御を実行している。加えて、時短状態では、補助遊技における電チュー 2 2 の開放回数が非時短状態よりも多くなっている（図 1 2）。すなわち、遊技制御用マイコン 8 1 は、電チュー 2 2 に対して開放回数増加制御を実行している。遊技制御用マイコン 8 1 が、普通図柄表示器 4 2 の普通図柄に対する確率変動制御と変動時間短縮制御、および、電チュー 2 2 に対する開放時間延長制御と開放回数増加制御とを実行している状況下では、これらの制御を実行していない場合と比べて、電チュー 2 2 が頻繁に開放され、第 2 始動口 21 へ遊技球が頻繁に入賞することとなる。その結果、発射球数に対する賞球数の割合であるベースが高くなる。従って、これらの制御が実行されている状態を「高ベース状態」といい、実行されていない状態を「低ベース状態」という。高ベース状態では、手持ちの遊技球を大きく減らすことなく大当たりを狙うことができる。なお、高ベース状態とは、いわゆる電サポ制御（電チュー 2 2 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 4 2 の普通図柄に対する確率変動制御、普通図柄表示器 4 2 の普通図柄に対する変動時間短縮制御、電チュー 2 2 に対する開放時間延長制御、および、電チュー 2 2 に対する開放回数増加制御のうち一つ以上の制御を実行することによって、その制御が実行されていないときよりも電チュー 2 2 が開放され易くなっていればよい。また、高ベース状態（電サポ制御状態）は、時短状態に付随せずに独立して制御されるようにしてもよい。

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

【0083】

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

10

【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。

20

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

30

【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。

40

【0087】

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

50

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

【0088】

[メイン側タイマ割り込み処理]

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

10

【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（図3）である。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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。

10

20

【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。

30

40

【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

50

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

10

【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。

20

【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。

30

40

【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】

50

〔特図1 事前判定処理〕

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

【0099】

〔普通動作処理〕

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

【0100】

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

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

【0101】

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

【0102】

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

【0103】

[特別動作処理]

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

ータスは、初期設定では「1」である。

【0104】

[特別図柄待機処理]

図22は、特別図柄待機処理(図21:ステップS1302)のフローチャートである。特別図柄待機処理では、遊技制御用マイコン81は、まず、特図2保留球数が「0」であるか否かの判定をおこなう(ステップS1401)。特図2保留球数が「0」である場合(ステップS1401:YES)、すなわち、第2特図保留記憶領域85bに、第2始動口21への入賞に起因して取得した乱数値群の記憶がない場合には、処理はステップS1407に移行する。特図2保留球数が「1」以上である場合(ステップS1401:NO)、遊技制御用マイコン81は、大当たり判定処理(ステップS1402)、および、
10 変動パターン選択処理(ステップS1403)を実行する。これらの処理の詳細については後述する。変動パターン選択処理の後、特図2保留球数を1つディクリメントする(ステップS1404)。次に、遊技制御用マイコン81は、第2特図保留記憶領域85bの第1~第4記憶領域に格納されている保留情報(各種乱数値)の格納場所を現在の位置から読み出される側に1つシフトするとともに、第2特図保留記憶領域85bにおいて読み出される側から最も遠い場所に格納されている保留情報をクリアする(ステップS1405)。例えば、第1~第3記憶領域に保留情報が格納されている場合には、第3記憶領域に格納されている保留情報をクリアし、第1~第4記憶領域に保留情報が格納されている場合には、第4記憶領域に格納されている保留情報をクリアする。上記ステップによって、第2特図保留が保留された順に消化される。この場合、画像表示装置7の表示画面7a
20 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
30 トされる。また、遊技制御用マイコン81は、特別動作ステータスを「2」にセットする。なお、特図2変動開始処理でセットされる変動開始コマンド(特図2変動開始コマンド)には、大当たり判定処理(ステップS1402)でセットされた特図停止図柄データに関する情報や変動パターン選択処理(ステップS1403)でセットされた変動パターンに関する情報(変動時間に関する情報を含む)が含まれている。

【0105】

ステップS1401において、特図2保留球数が「0」の場合(ステップS1401:YES)、遊技制御用マイコン81は、特図1保留球数が「0」であるか否かの判定をおこなう(ステップS1407)。特図1保留球数が「0」である場合(ステップS1407:YES)、すなわち、第1特図保留記憶領域85aに、第1始動口20への入賞に起因して取得した乱数値群の記憶がない場合には、処理はステップS1413に移行する。特図1保留球数が「1」以上である場合(ステップS1407:NO)、遊技制御用マイコン81は、大当たり判定処理(ステップS1408)、および、変動パターン選択処理(ステップS1409)を実行する。これらの処理の詳細については後述する。変動パターン選択処理の後、特図1保留球数を1つディクリメントする(ステップS1410)。次に、遊技制御用マイコン81は、第1特図保留記憶領域85aの第1~第4記憶領域に格納されている各種乱数値の格納場所を現在の位置から読み出される側に1つシフトするとともに、第1特図保留記憶領域85aにおいて読み出される側から最も遠い場所に格納されている保留情報をクリアする(ステップS1411)。上記ステップによって、第1特図保留が保留された順に消化される。この場合、画像表示装置7の表示画面7aでは、
40
50

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。

10

【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。

20

30

【0107】**〔大当たり判定処理〕**

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

40

【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

50

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

【0109】

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

【0110】

〔変動パターン選択処理〕

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

【0111】

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

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

【0112】

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

【0113】

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

【0114】

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

【0115】

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

10

20

30

40

50

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

【0116】

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

【0117】

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

【0118】

〔特別図柄変動中処理〕

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

【0119】

〔特別図柄確定処理〕

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

10

【0120】

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

20

【0121】

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

30

【0122】

〔遊技状態管理処理〕

図28は、遊技状態管理処理（図27：ステップS1801）のフローチャートである。遊技制御用マイコン81は、まず、確変フラグがONか否かの判定をおこなう（ステップS2001）。確変フラグがOFFの場合（ステップS2001：NO）、処理はステップS2005にスキップする。確変フラグがONの場合（ステップS2001：YES）、確変カウンタの値を1デクリメントする（ステップS2002）。確変カウンタとは、高確率状態中に実行した特別図柄の変動回数をカウントするものである。ここでは、高確率状態への移行時に確変カウンタに「160」がセットされる。遊技制御用マイコン81は、確変カウンタを1デクリメントした結果、カウンタの値が「0」になったか否かの判定をおこなう（ステップS2003）。確変カウンタの値が「0」ではない場合（ステップS2003：NO）、処理はステップS2005にスキップする。確変カウンタの値が「0」の場合（ステップS2003：YES）、確変フラグをOFFに切り替える（ステップS2004）。

40

【0123】

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

50

時短カウンタの値を1ディクリメントする(ステップS2006)。時短カウンタとは、時短状態中に実行した特別図柄の変動回数をカウントするものである。ここでは、時短状態への移行時に、低確高ベース状態であれば時短カウンタに「100」がセットされ、高確高ベース状態であれば時短カウンタに「160」がセットされる。遊技制御用マイコン81は、時短カウンタを1ディクリメントした結果、カウンタの値が「0」になったか否かの判定をおこなう(ステップS2007)。時短カウンタの値が「0」ではない場合(ステップS2007:NO)、処理はステップS2009にスキップする。時短カウンタの値が「0」の場合(ステップS2007:YES)、時短フラグをOFFに切り替える(ステップS2008)。

【0124】

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

【0125】

[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)、本処理を終える。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)。つまり、大当たり遊技の実行中は、非高確率状態かつ非時短状態となる。遊技機1では、非時短状態時は常に低ベース状態となるため、大当たり遊技の実行中は低ベース状態となる。

【0126】

[特別電動役物処理]

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

【0127】

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

10

20

30

40

50

S 2 2 0 3 : N O) 、 処 理 は ス テ ッ プ S 2 2 2 0 に 移 行 す る。

【 0 1 2 8 】

大入賞口を開放する時間（タイミング）である場合（ステップ S 2 2 0 3 : Y E S ） 、 遊技制御用マイコン 8 1 は、大入賞口開放処理をおこなう（ステップ S 2 2 0 7）。具体的には、遊技制御用マイコン 8 1 は、大当たりの種類に応じた開放パターン（図 1 3）に従って大入賞口（第 1 大入賞口 3 0 または第 2 大入賞口 3 5）を開放させる。大入賞口開放処理の後、遊技制御用マイコン 8 1 は、ラウンド指定コマンドのセットをおこなう（ステップ S 2 2 0 8）。ラウンド指定コマンドには、実行中の大当たり遊技のラウンド数に関する情報が含まれており、遊技制御用マイコン 8 1 は、ラウンド指定コマンドをメイン R A M 8 4 の出力バッファにセットする。なお、本実施形態では、1 回のラウンド遊技中に複数回の大入賞口の開放がなされることがない。しかし、他の実施形態として、1 回のラウンド遊技中に複数回の大入賞口の開放がなされる場合には、遊技制御用マイコン 8 1 は、大入賞口の開放が 1 回のラウンド中での初めての開放か否かを判定し、初めての開放の場合のみ、ラウンド指定コマンドをセットするようにしてもよい。ラウンド指定コマンドをセットした後、本処理を終える。

10

【 0 1 2 9 】

上述のステップ S 2 2 0 2 において、大入賞口の開放中の場合（ステップ S 2 2 0 2 : Y E S ） 、 遊技制御用マイコン 8 1 は、大入賞口の閉鎖条件が成立しているか否かの判定をおこなう（ステップ S 2 2 1 0）。ここでの閉鎖条件は、そのラウンド遊技における大入賞口への入賞個数が規定の最大入賞個数（例えば、1 ラウンドあたり 9 個）に達したこと、または、大入賞口を閉鎖させる時間に至ったこと（すなわち、大入賞口を開放してから所定の開放時間（図 1 3）が経過したこと）のいずれかが満たされていることである。そして、大入賞口の閉鎖条件が成立していなければ（ステップ S 2 2 1 0 : N O ） 、 遊技制御用マイコン 8 1 は、本処理を終える。一方、大入賞口の閉鎖条件が成立している場合には（ステップ S 2 2 1 0 : Y E S ） 、 遊技制御用マイコン 8 1 は、大入賞口を閉鎖（閉塞）する（ステップ S 2 2 1 1）。

20

【 0 1 3 0 】

上述のステップ S 2 2 0 3 において、大入賞口を開放する時間（タイミング）ではない場合、遊技制御用マイコン 8 1 は、当該ラウンド遊技が終了しているか否かの判定をおこなう（ステップ S 2 2 2 0）。ここでは 1 回のラウンドは、大入賞口が閉鎖してから所定の時間（ここでは 2 秒）経過後に終了する。上述のように、ラウンド遊技間の大入賞口の閉鎖の時間（インターバル時間）は、その閉鎖前の開放ラウンド遊技に含まれるためである。遊技制御用マイコン 8 1 は、大入賞口を閉鎖してから所定のインターバル時間が経過したか否かによって、当該ラウンド遊技が終了しているか否かの判定をおこなう。当該ラウンド遊技が終了していない場合（ステップ S 2 2 2 0 : N O ） 、 遊技制御用マイコン 8 1 は本処理を終了する。

30

【 0 1 3 1 】

当該ラウンド遊技が終了している場合（ステップ S 2 2 2 0 : Y E S ） 、 遊技制御用マイコン 8 1 は、ラウンドカウンタの値を 1 ディクリメントし（ステップ S 2 2 2 1）、ラウンドカウンタの値が「0」であるか否かの判定をおこなう（ステップ S 2 2 2 6）。ラウンドカウンタの値が「0」でない場合（ステップ S 2 2 2 6 : N O ） 、 すなわち、規定のラウンド遊技回数をまだ消化していない場合、次のラウンド遊技を開始するために本処理を終える。一方、ラウンドカウンタの値が「0」の場合、大当たり遊技を終了させる大当たり終了処理として、大当たりのエンディングコマンドをセットするとともに（ステップ S 2 2 2 7）、大当たりのエンディングを開始する（ステップ S 2 2 2 8）。本実施形態では、「1 6 R（実質 1 3 R）V 通過予定大当たり」で V 領域 3 9 への遊技球の通過があった場合のエンディング時間（例えば 1 8 秒）は、「1 6 R（実質 1 3 R）V 非通過予定大当たり」で V 領域 3 9 への遊技球の通過が無かった場合のエンディング時間と同じ長さになっている。これにより、遊技者に対して、「1 6 R（実質 1 3 R）V 通過予定大当たり」で V 領域 3 9 への遊技球の通過があった場合であっても、「1 6 R（実質 1 3 R

40

50

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

【0132】

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。

【0133】

〔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。

【0134】

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。

【0135】

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

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

10

【0136】

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。

20

30

【0137】

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。

40

【0138】

50

ステップS 2 5 4 0では、遊技制御用マイコン8 1は、V開閉部材7 1が開放中か否かの判定をおこなう。V開閉部材7 1が開放中の場合（ステップS 2 5 4 0：Y E S）、遊技制御用マイコン8 1は、当該ラウンド遊技が終了しているか否かの判定をおこなう（ステップS 2 5 5 0）。既述のように、遊技制御用マイコン8 1は、大入賞口を閉鎖してから所定のインターバル時間（ここでは2秒）が経過したか否かによって、当該ラウンド遊技が終了しているか否かの判定をおこなう。

【0 1 3 9】

当該ラウンド遊技が終了している場合（ステップS 2 5 5 0：Y E S）、遊技制御用マイコン8 1は、第1入賞フラグおよび第2入賞フラグをO F Fに切り替え（ステップS 2 5 5 1）、V開閉部材閉鎖処理およびV無効期間設定処理をおこなう（ステップS 2 5 5 2）。ここでは、当該ラウンド遊技の終了時に遊技制御用マイコン8 1は、V開閉部材7 1を強制的に閉鎖させ、V開閉部材7 1の閉鎖後数秒間（ここでは1秒間）経過後から、V無効期間に設定し、本処理を終える。

10

【0 1 4 0】

当該ラウンド遊技が終了していない場合（ステップS 2 5 5 0：N O）、遊技制御用マイコン8 1は、V開閉部材7 1の閉鎖条件が成立しているか否かの判定をおこなう（ステップS 2 5 6 0）。V開閉部材7 1の閉鎖条件とは、例えば、ショート開放であれば、V開閉部材7 1の開放後に所定期間（例えば0. 1秒）が経過していること等が例示できる。閉鎖条件が成立している場合（ステップS 2 5 6 0：Y E S）、V開閉部材閉鎖処理およびV無効期間設定処理をおこない（ステップS 2 5 5 2）、本処理を終える。閉鎖条件が成立していない場合（ステップS 2 5 6 0：N O）、V開閉部材7 1を開放状態、V有効期間を継続したまま本処理を終える。

20

【0 1 4 1】

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

【0 1 4 2】

30

〔遊技状態設定処理〕

図3 2は、遊技状態設定処理（図3 0：ステップS 2 2 3 4）のフローチャートである。遊技制御用マイコン8 1は、まず、VフラグがO Nか否かの判定をおこなう（ステップS 2 3 0 1）。VフラグがO F Fの場合（ステップS 2 3 0 1：N O）、時短フラグをO Nにし（ステップS 2 3 0 2）、時短カウンタに「1 0 0」をセットする（ステップS 2 3 0 3）。これにより、今回の大当たり遊技後の遊技状態が「非高確率状態」かつ「時短状態」かつ「高ベース状態」（すなわち、低確高ベース）になる。この低確高ベース状態は、特別図柄の可変表示が1 0 0回おこなわれること、または、次の大当たりに当選すること、のいずれかの条件の成立によって終了する。

【0 1 4 3】

40

一方、ステップS 2 3 0 1において、VフラグがO Nの場合（ステップS 2 3 0 1：Y E S）、遊技制御用マイコン8 1は、確変フラグをO Nにし（ステップS 2 3 0 4）、確変カウンタに「1 6 0」をセットし（ステップS 2 3 0 5）、VフラグをO F Fにする（ステップS 2 3 0 6）。また、遊技制御用マイコン8 1は、時短フラグをO Nにし（ステップS 2 3 0 7）、時短カウンタに「1 6 0」をセットする（ステップS 2 3 0 8）。これにより、今回の大当たり遊技後の遊技状態が「高確率状態」かつ「時短状態」かつ「高ベース状態」（すなわち、高確高ベース）になる。この高確高ベース状態は、特別図柄の可変表示が1 6 0回おこなわれること、または、次の大当たりに当選すること、のいずれかの条件の成立によって終了する。

【0 1 4 4】

50

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、今設定した遊技状態に関する情報が含まれている。

【0145】

[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。

【0146】

[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。

【0147】

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。

【0148】

[サブ制御メイン処理]

図35は、サブ制御メイン処理を示すフローチャートである。演出制御用マイコン91は、遊技機1の電源がオンされると、サブROM93からサブ制御メイン処理を実行するためのプログラムを読み出す。サブ制御メイン処理では、演出制御用マイコン91は、まず、CPU初期化処理をおこなう（ステップS4000）。CPU初期化処理では、例えば、サブCPU92の設定、各種のフラグ、ステータスおよびカウンタなどのリセット等をおこなう。フラグの初期値は「0」つまり「OFF」であり、ステータスの初期値は「1」であり、カウンタの初期値は「0」である。なお、CPU初期化処理は、電源投入後に一度だけ実行され、それ以降は実行されない。

【0149】

CPU初期化処理の後、演出制御用マイコン91は、割り込み処理の割り込みを禁止し（ステップS4015）、乱数更新処理（ステップS4020）をおこなう。この乱数更新処理では、演出制御用マイコン91は、図7（B）で示した乱数カウンタ値を1加算して更新する。各乱数カウンタ値は設定された上限値に達すると「0」に戻って再び加算される。なお、各乱数カウンタの初期値は「0」以外の値であってもよく、ランダムに変更されるものであってもよい。また、乱数値は、1ずつ加算する以外に、2以上を加算する

ようにしてもよい。各乱数はいわゆるハードウェア乱数であってもよい。

【0150】

乱数更新処理の後、演出制御用マイコン91は、割り込み処理の割り込みを許可する（ステップS4025）。割り込み許可中は、サブ側タイマ割り込み処理（ステップS4035）の実行が可能となる。サブ側タイマ割り込み処理は、所定の周期でサブCPU92に繰り返し入力される割り込みパルスに基づいて実行される。すなわち、サブ側タイマ割り込み処理は、所定周期ごとに実行される。そして、サブ側タイマ割り込み処理が終了してから、次にサブ側タイマ割り込み処理が開始されるまでの間に、乱数更新処理が繰り返し実行される。

【0151】

〔サブ側タイマ割り込み処理〕

図36は、サブ側タイマ割り込み処理（図35：ステップS4035）のフローチャートである。演出制御用マイコン91は、まず、受信コマンド解析処理をおこなう（ステップS4300）。受信コマンド解析処理の詳細については後述する。受信コマンド解析処理の後、演出制御用マイコン91は、変動演出中処理をおこなう（ステップS4305）。変動演出中処理は、変動演出中に特定のタイミングで変動終了前コマンドをセットして、表示画面7aに特定の表示演出を実行させるための処理であり、詳細については後述する。変動演出中処理の後、演出制御用マイコン91は、スイッチ処理をおこなう（ステップS4310）。スイッチ処理では、演出制御用マイコン91は、演出ボタン検出スイッチ63aからの検知信号に基づいて出力されたスイッチデータ（エッジデータおよびレベルデータ）に基づいて、表示画面7aの表示内容の設定等をおこなう。スイッチ処理の後、演出制御用マイコン91は、コマンド送信処理をおこなう（ステップS4315）。コマンド送信処理では、演出制御用マイコン91は、受信コマンド解析処理等でサブRAM94の演出コマンドセット領域94b（出力バッファ）にセットした各種コマンドを画像制御基板100、音声制御基板106、ランプ制御基板107、中継基板108に送信する。各種コマンドを受信した画像制御基板100は、画像表示装置7を用いて、受信したコマンドに応じた表示演出を実行する。また、各種コマンドを受信した音声制御基板106は、受信したコマンドに応じて、スピーカ67から音声を出力する音声演出を実行する。各種コマンドを受信したランプ制御基板107は、受信したコマンドに応じて盤ランプ5や枠ランプ66の発光制御を行うランプ演出を実行する。コマンド送信処理の後、演出制御用マイコン91は、その他の処理をおこない（ステップS4320）、本処理を終える。その他の処理では、例えば、乱数更新処理等がおこなわれる。

【0152】

〔受信コマンド解析処理〕

図37は、受信コマンド解析処理（図36：ステップS4300）のフローチャートである。演出制御用マイコン91は、まず、主制御基板80から事前判定コマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップS4415）。受信している場合（ステップS4415：YES）、先読み演出決定処理をおこなう（ステップS4420）。「先読み演出決定処理」は、先読み演出を実行するか否か、および実行する場合の先読み演出パターンを決定する処理である。先読み演出決定処理の詳細については後述する。一方、受信していない場合（ステップS4415：NO）、上述の先読み演出決定処理をスキップする。先読み演出とは、特図保留記憶領域85に新たに記憶された保留情報に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。

【0153】

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のカウントセット領域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、普通図保留演出カウン

10

20

30

40

50

タの値を更新する。これにより、主制御基板80側だけでなく、サブ制御基板90側でも各保留球数の情報を保持することができる。また、演出制御用マイコン91は、第1特図保留演出カウンタ、第2特図保留演出カウンタ、および、普図保留演出カウンタの値に基づいて、表示画面7aに表示されている保留画像9A、9Bの更新をおこなう。一方、保留球数コマンドを受信していない場合（ステップS4445：NO）、上述の保留表示処理をスキップする。

【0154】

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。

10

【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。

20

【0156】

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

30

40

【0157】

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

50

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。

【0158】

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。

【0159】

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S4545）。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（高確率状態か否か、時短状態か否か、確変カウンタ、時短カウンタの値など）をサブRAM94に保持させる。また、演出制御用マイコン91は、V通過コマンドを受信したときに、V通過した情報をサブRAM94に保持させる。また、演出制御用マイコン91は、上記以外のコマンド（客待ち待機コマンド、RAMクリア報知コマンドなど）に基づく処理をおこなって、本処理を終了する。

【0160】

〔先読み演出決定処理〕

図38は、先読み演出決定処理（図37：ステップS4420）のフローチャートである。演出制御用マイコン91は、まず、事前判定情報書換処理をおこなう（ステップS4601）。具体的には、演出制御用マイコン91は、主制御基板80から受信した事前判定コマンドに含まれる、大当たり事前判定結果（大当たり判定情報）、大当たり種別事前判定結果（大当たり種別情報）、および、変動パターン事前判定結果（変動パターン情報）を事前判定情報記憶領域94cに記憶させる。

【0161】

図39は、事前判定情報記憶領域94cの構成を説明するための図である。事前判定情報記憶領域94cには、上述した、大当たり判定情報、大当たり種別情報、および、変動パターン情報のほか、先読み演出パターン情報が記憶される。先読み演出パターン情報とは、変動演出中に実行される先読み演出の内容を示す情報であり、後述するステップS4604において選択される。図39（A）は、特図2保留の1個目～3個目にそれぞれ対応する事前判定結果として、大当たり判定情報「ハズレ」と、変動パターン情報「P72」「P73」が第1～3格納領域に記憶され、また、当該変動に対応する事前判定結果が

当該領域に記憶された状態が示されている。図39(B)は、図39(A)の状態から特図2の入賞があり、主制御基板80から受信した事前判定コマンドに含まれる事前判定情報を、特図2保留の4個目に対応する第4格納領域に記憶させた状態が示されている。ここでは、事前判定情報として、大当たり判定情報「大当たり」と、大当たり種別情報「21H」と、変動パターン情報「P61」が記憶されている。また、あわせて、特図2保留の1個目～4個目に対応する第1～4格納領域と、当該変動に対応する当該領域とのそれぞれに先読み演出パターン情報として「パターンA」がセットされている。図39(C)は、図39(B)の状態から当該変動が終了して事前判定情報シフト処理が実行された状態が示されている。具体的には、第1格納領域に格納されていた事前判定情報が当該領域にシフトし、第2～4格納領域に格納されていた事前判定情報が第1～3格納領域にシフトし、第4記憶領域の事前判定情報がクリアされる。事前判定情報シフト処理は、変動演出終了処理(図37:ステップS4470)において実行される。

10

【0162】

図38に戻り、続いて、演出制御用マイコン91は、事前判定情報記憶領域94cに先読み演出パターン情報が記憶されているか否かの判定をおこなう(ステップS4602)。具体的には、演出制御用マイコン91は、事前判定情報記憶領域94cの当該領域、第1～4格納領域のいずれかに先読み演出パターン情報が記憶されていないか否かの判定をおこなう。先読み演出パターン情報が記憶されている場合(ステップS4602:YES)には、本処理を終了する。すなわち、事前判定情報記憶領域94cの当該領域、第1～4格納領域のいずれかに先読み演出パターン情報が記憶されている場合には、新たに先読み演出パターン情報を選択して記憶させない。一方、事前判定情報記憶領域94cに先読み演出パターン情報が記憶されていない場合(ステップS4602:NO)には、演出制御用マイコン91は、受信した事前判定コマンドに含まれる事前判定結果が「大当たり」または「リーチ有りハズレ」か否かの判定をおこなう(ステップS4603)。「大当たり」または「リーチ有りハズレ」か否かは、例えば、変動パターン事前判定結果(変動パターン情報)によって判別することができる。演出制御用マイコン91は、受信した事前判定コマンドに含まれる事前判定結果が「リーチ無しハズレ」の場合には(ステップS4603:NO)、本処理を終了する。先読み演出をおこなう必要が無いためである。一方、受信した事前判定コマンドに含まれる事前判定結果が「大当たり」または「リーチ有りハズレ」の場合(ステップS4603:YES)には、先読み演出を実行するか否かを判定する先読み演出実行判定、および、先読み演出パターン選択をおこなう(ステップS4604)。具体的には、演出制御用マイコン91は、先読み演出乱数乱数のカウンタの値を取得し、取得した乱数値と、サブROM93に記憶されている先読み演出パターン決定テーブルT51を参照して先読み演出をおこなうか否か、および、先読み演出をおこなう場合の先読み演出パターンを決定する。

20

30

【0163】

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。

40

【0164】

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

50

判定情報記憶領域 94c に記憶するとき、第 1 ～ 4 格納領域のうち、受信した事前判定コマンドに対応する格納領域のみでなく、対応する格納領域よりも前の格納領域および当該領域にも先読み演出パターンを格納する。具体的には、図 39 (B) に示すように、受信した事前判定コマンドに対応する第 4 格納領域に「パターン A」をセットするだけでなく、第 1 ～ 3 格納領域、および、当該領域にも「パターン A」をセットする。これにより、第 4 格納領域に対応する変動演出が実行される前に実行される変動演出（当該領域および第 1 ～ 3 格納領域に対応する変動演出）においても、先読み演出パターン A が実行される。なお、当該領域に対応する変動演出で先読み演出が実行されるか否かは、当該変動演出の進捗状況による。すなわち、当該変動演出において、先読み演出を実行するタイミングをもう過ぎている場合には、先読み演出が実行されないが、先読み演出を実行するタイミング前であれば、そのタイミングにおいて実行される。これについては後述する。ステップ S 4604 において、先読み演出が実行されないことが決定した場合（ステップ S 4605：NO）、処理を終了する。

10

【0165】

〔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 S 4460）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 S 5000）。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 RAM 94 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。

20

【0166】

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 S 5010）。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 ROM 93 に記憶されている基幹演出パターン決定テーブル T 52 を参照して基幹演出パターンを決定する。

30

【0167】

図 42 は、基幹演出パターン決定テーブル T 52 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。

40

【0168】

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 S 5015）。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 ROM 93 に記憶されているチャンスアップ演出パターン決定テーブル T 53 を参照してチャンスアップ演出パターンを決定する。

【0169】

50

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。

【0170】

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。チャンスアップ演出パターンの種類や内容は上記に限定されず任意に設定することができる。

【0171】

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、さらに、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。

【0172】

演出制御用マイコン91は、上記ステップS5010～S5015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。

【0173】

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。

【0174】

[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。

【0175】

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

10

20

30

40

50

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

【0176】

8. 画像制御用マイコン101の動作

図45に基づいて画像制御基板100（図4）に設けられた画像制御用マイコン101の動作について説明する。画像制御用マイコン101の動作説明にて登場するバッファ等はRAM104に設けられている。図45は、表示制御処理のフローチャートである。画像制御用マイコン101は、遊技機1の電源がオンされると、ROM103からプログラムを読み出し、CPU初期化処理の後、表示制御処理が繰り返し実行される。表示制御処理では、まず、画像制御用マイコン101は、サブ制御基板90から変動演出開始コマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップS5001）。受信している場合（ステップS5001：YES）、画像制御用マイコン101は、変動演出表示を開始させる（ステップS5002）。具体的には、画像制御用マイコン101は、受信した変動演出開始コマンドを解析し、変動演出開始コマンドにおいて指示された所定の変動演出画像をROM103から読み出して、画像表示装置7の表示画面7aに表示させる。一方、受信していない場合（ステップS5001：NO）、上述の処理をスキップする。

20

【0177】

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

30

【0178】

続いて、画像制御用マイコン101は、サブ制御基板90から変動演出終了コマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップS5005）。受信している場合（ステップS5005：YES）、画像制御用マイコン101は、変動演出を停止表示させた画像をROM103から読み出して、画像表示装置7の表示画面7aに表示させる変動演出停止表示をおこなう（ステップS5006）。一方、受信していない場合（ステップS5005：NO）、上述の処理をスキップする。

40

【0179】

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

50

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

【0180】

9. 可動役物（盤可動体15）の動作

図46は、可動役物（盤可動体15）による動作について説明するための図である。

演出制御用マイコン91は、遊技演出（表示演出）中や電源投入時の初期動作等において、盤可動体15を可動制御する。盤可動体15は、図1に示す位置にある状態がホームポジションである。一方、盤可動体15は、図46に示す位置にある状態が展開ポジションである。演出制御用マイコン91は、盤可動体15をホームポジションから展開ポジションまでの間で可動制御可能となっている。盤可動体15は、基本的にホームポジションの位置にあり、表示演出（遊技演出）に応じて適宜、演出制御用マイコン91によって展開ポジションに可動制御される。盤可動体15は、展開ポジションに可動制御された場合には、画像表示装置7の表示画面7a上（表示画面7aの手前側）に配置され、言い換えれば、遊技者から見て、表示画面7aの所定領域と重なる位置に配置される。従って、この場合、盤可動体15は、遊技者から見て、表示画面7aの所定領域を遮る状態となる。また、盤可動体15は、中央部に星状の孔部15aを備えている。従って、盤可動体15が展開ポジションにある場合には、孔部15aから表示画面7aの一部の領域が見える状態となる。また、盤可動体15は、ホームポジションにある場合には、表示画面7aとは重ならない位置となる。

【0181】

10. 本実施形態の演出例、効果例、変形例、態様例

以下に、本実施形態の各演出例（表示演出例、役物可動演出例）を説明する。また、その演出例に対する効果例、変形例、および、態様例も合わせて説明する。

これから説明する演出は、上述したように、遊技制御用マイコン81から送信される種々の情報（大当たり判定情報、大当たり種別情報、変動パターン情報、事前判定情報など）に基づき、演出制御用マイコン91（画像制御用マイコン101）によって実現される演出である。なお、以下の表示演出例は、画像表示装置7の表示画面7aで実行される。また、表示演出例において特に必要がない場合には、保留表示（保留アイコン）については省略している。

【0182】

図47～図49を用いてボタン画像動作演出について説明する。このボタン画像動作演出は、装飾図柄の変動演出中やリーチ演出（スーパリーチ演出）中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン101がサブ制御基板90から受信した変動演出開始コマンドを解析し、ボタン画像動作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表示画面7aに表示させる表示演出である。

【0183】

[ボタン画像動作演出A]

図47は、ボタン画像動作演出Aを説明するための図である。ボタン画像動作演出Aでは、まず、図47（A）の第1ボタン画像表示が実行される。この第1ボタン画像表示は、例えば、装飾図柄のリーチ演出中に実行される。ここでは、演出ボタン63（図1）の外観を表した第1ボタン画像BI1が表示画面7aの中央付近に表示される。また、保留画像（保留アイコン）9A、9B、および、保留消化画像（当該保留アイコン）9Cが左方向（黒矢印方向）に移動し、表示画面7aからフレームアウトする。

【0184】

次に、図47（B）に示すように、第1ボタン画像BI1が表示された状態で、第1ボタン画像BI1の左上方向に第2ボタン画像BI2が表示される。第2ボタン画像BI2の一部は演出図柄と重なっている。本明細書において「画像が重なる」とは、遊技者から

みて重なっているように見えることを意味しており、実際に重なっているか否かは関係ない。例えば、表示画面7aに表示される一方の画像の少なくとも一部分が他方の画像によって欠いて見える場合、画像が重なっているといえる。

【0185】

次に、図47(C)に示すように、第1ボタン画像BI1および第2ボタン画像BI2が表示された状態で、第1ボタン画像BI1の右下方向に第3ボタン画像BI3が表示される。次に、図47(D)に示すように、第1ボタン画像BI1、第2ボタン画像BI2および第3ボタン画像BI3が表示された状態で、第1ボタン画像BI1の右上方向に第4ボタン画像BI4が表示される。

【0186】

次に、図47(E)に示すように、第1ボタン画像BI1、第2ボタン画像BI2、第3ボタン画像BI3および第4ボタン画像BI4が表示された状態で、第1ボタン画像BI1の左下方向に第5ボタン画像BI5が表示される。その後、図47(F)に示すように、第1ボタン画像BI1と第5ボタン画像BI5が表示された状態で、遊技者に演出ボタン63の操作を促すための「押せ!!!」の文字画像(ボタン操作促進画像)OPIと、演出ボタン63の操作有効期間を示すタイマーバーTBIが表示される。

【0187】**[ボタン画像動作演出B]**

図48は、ボタン画像動作演出Bを説明するための図である。ボタン画像動作演出Bは、図47のボタン画像動作演出Aと比較して、第2～第4ボタン画像が表示画面7aから消えるタイミングが異なる。図48(A)の第1ボタン画像表示は、図47(A)と同様である。すなわち、第1ボタン画像BI1が表示され、保留画像(保留アイコン)9A、9B、および、保留消化画像(当該保留アイコン)9Cが左方向に移動し、表示画面7aからフレームアウトする。

【0188】

次に、図48(B)に示すように、第1ボタン画像BI1が表示された状態で、第1ボタン画像BI1の左上方向に第2ボタン画像BI2が表示される。第2ボタン画像BI2は第1ボタン画像BI1よりも大きい。第2ボタン画像BI2の一部は演出図柄と重なっている。第2ボタン画像BI2は所定秒経過後に表示画面7aから消える。

【0189】

次に、図48(C)に示すように、第2ボタン画像BI2が表示画面7aから消えるのとほぼ同時に、第1ボタン画像BI1の右下方向に第3ボタン画像BI3が表示される。第3ボタン画像BI3は第1ボタン画像BI1よりも大きい。第1ボタン画像BI1は継続して表示される。第3ボタン画像BI3は所定秒経過後に表示画面7aから消える。

【0190】

次に、図48(D)に示すように、第3ボタン画像BI3が表示画面7aから消えるのとほぼ同時に、第1ボタン画像BI1の右上方向に第4ボタン画像BI4が表示される。第4ボタン画像BI4は第1ボタン画像BI1よりも大きい。第1ボタン画像BI1は継続して表示される。第4ボタン画像BI4は所定秒経過後に表示画面7aから消える。

【0191】

次に、図48(E)に示すように、第4ボタン画像BI4が表示画面7aから消えるのとほぼ同時に、第1ボタン画像BI1の左下方向に第5ボタン画像BI5が表示される。第5ボタン画像BI5は第1ボタン画像BI1よりも大きい。第1ボタン画像BI1は継続して表示される。その後、図48(F)に示すように、第1ボタン画像BI1と第5ボタン画像BI5が表示された状態で、「押せ!!!」のボタン操作促進画像OPIと、タイマーバーTBIが表示される。第5ボタン画像BI5の表示時間は、第2～第4ボタン画像の表示時間よりも長い。

【0192】**[ボタン画像動作演出C]**

図49は、ボタン画像動作演出Cを説明するための図である。ボタン画像動作演出Cは

10

20

30

40

50

、図48のボタン画像動作演出Bと比較して、主に、ボタン画像が移動する演出がおこなわれる点異なる。図49(A)の第1ボタン画像表示では、図48(A)と同様に第1ボタン画像BI1が表示されるが、保留画像(保留アイコン)9A、9B、および、保留消化画像(当該保留アイコン)9Cは移動せず、そのまま表示される。

【0193】

次に、図49(B)に示すように、第1ボタン画像BI1が表示された状態で、第1ボタン画像BI1の左上方向に第2ボタン画像BI2が表示される。第2ボタン画像BI2は第1ボタン画像BI1よりも大きく、第1ボタン画像BI1に対して傾いて表示される。第2ボタン画像BI2の一部は演出図柄と重なっている。第2ボタン画像BI2は所定秒経過後に表示画面7aから消え、同じ位置に光の玉画像が現れる。

10

【0194】

次に、図49(C)に示すように、光の玉画像が第1ボタン画像の右下方向に移動し、その位置において光の玉画像が消えて第3ボタン画像BI3が表示される。第3ボタン画像BI3は第1ボタン画像BI1よりも大きく、第1ボタン画像BI1に対して傾いて表示される。第1ボタン画像BI1は継続して表示される。第3ボタン画像BI3は所定秒経過後に表示画面7aから消え、同じ位置に光の玉画像が現れる。

【0195】

次に、図49(D)に示すように、光の玉画像が第1ボタン画像の右方向に移動し、その位置において光の玉画像が消えて第4ボタン画像BI4が表示される。第4ボタン画像BI4は第1ボタン画像BI1よりも大きい。第1ボタン画像BI1は継続して表示される。

20

【0196】

次に、図49(E)に示すように、第4ボタン画像BI4と第1ボタン画像BI1は、共に左下方向に移動し、その後停止する。その後、図49(F)に示すように、第1ボタン画像BI1と第4ボタン画像BI4が表示された状態で、「押せ!!!」のボタン操作促進画像OP1と、タイマーバーTBIが表示される。タイマーバーTBIは第4ボタン画像BI4の一部に重なっている。第4ボタン画像BI4の表示時間は、第2、第3ボタン画像の表示時間よりも長い。

【0197】

[効果例]

30

以下に、ボタン画像動作演出の効果例を示す。

[効果1]

上記実施形態の遊技機1では、図47、図48に示すように、表示画面7aの中央付近に第1ボタン画像BI1が表示された状態で、第1ボタン画像BI1の左上に第2ボタン画像BI2が表示される第1の演出と、第1の演出の後、第1ボタン画像BI1が表示された状態で、第1ボタン画像BI1の左下に第5ボタン画像BI5が表示される第2の演出と、を実行することができる。また、図49に示すように、表示画面7aの中央付近に第1ボタン画像BI1が表示された状態で、第1ボタン画像BI1の左上に第2ボタン画像BI2が表示される第1の演出と、第1の演出の後、第1ボタン画像BI1が表示された状態で、第1ボタン画像BI1の左に第4ボタン画像BI4が表示される第2の演出と、を実行することができる。この構成によれば、ボタン画像が表示画面7aの異なる位置に次々と現れるので遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

40

【0198】

[効果2]

上記実施形態の遊技機1では、図48に示すように、第1ボタン画像BI1が表示された状態で、第1ボタン画像BI1の左下に第5ボタン画像BI5が表示される第2の演出において、第2ボタン画像BI2は表示されない。また、図49に示すように、第1ボタン画像BI1が表示された状態で、第1ボタン画像BI1の左に第4ボタン画像BI4が表示される第2の演出において、第2ボタン画像BI2は表示されない。この構成によれ

50

ば、表示画面 7 a から消えたボタン画像が表示画面 7 a の異なる位置において再度現れたような演出をおこなうことができ、興趣の向上を図ることができる。

【0199】

[効果 3]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 4 8 に示すように、第 1 ボタン画像 B I 1 が表示された状態で、第 1 ボタン画像 B I 1 の左下に第 5 ボタン画像 B I 5 が表示される第 2 の演出における第 5 ボタン画像 B I 5 の表示時間は、第 1 ボタン画像 B I 1 が表示された状態で、第 1 ボタン画像 B I 1 の左上に第 2 ボタン画像 B I 2 が表示される第 1 の演出における第 2 ボタン画像 B I 2 の表示時間よりも長い。また、

図 4 9 に示すように、第 1 ボタン画像 B I 1 が表示された状態で、第 1 ボタン画像 B I 1 の右側に第 4 ボタン画像 B I 4 が表示される第 2 の演出における第 4 ボタン画像 B I 4 の表示時間は、第 1 ボタン画像 B I 1 が表示された状態で、第 1 ボタン画像 B I 1 の左上に第 2 ボタン画像 B I 2 が表示される第 1 の演出における第 2 ボタン画像 B I 2 の表示時間よりも長い。この構成によれば、第 1 ボタン画像 B I 1 が表示された状態で現れるボタン画像の表示時間に変化を付与することができ、興趣の向上を図ることができる。

10

【0200】

[効果 4]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 4 8 に示すように、第 2 ボタン画像 B I 2 および第 5 ボタン画像 B I 5 は、それぞれ、第 1 ボタン画像 B I 1 よりも大きい。また、図 4 9 に示すように、第 2 ボタン画像 B I 2 および第 4 ボタン画像 B I 4 は、それぞれ、第 1 ボタン画像 B I 1 よりも大きい。この構成によれば、第 1 ボタン画像 B I 1 が表示された状態で現れるボタン画像の表示時に遊技者を驚かせることができ、興趣の向上を図ることができる。

20

【0201】

[効果 5]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 4 9 に示すように、第 2 ボタン画像 B I 2 は、第 1 ボタン画像 B I 1 に対して傾いて表示される。この構成によれば、第 1 ボタン画像 B I 1 が表示された状態で現れる第 2 ボタン画像 B I 2 の表示に躍動感を付与することができ、興趣の向上を図ることができる。

【0202】

[効果 6]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 4 7 ~ 図 4 9 に示すように、第 2 ボタン画像 B I 2 は、装飾図柄と重なって表示される場合がある。この構成によれば、第 1 ボタン画像 B I 1 が表示された状態で現れる第 2 ボタン画像 B I 2 は、装飾画像の奥に位置しているように見え、表示に奥行き感を演出することができ、興趣の向上を図ることができる。

30

【0203】

[効果 7]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 4 7、図 4 8 に示すように、第 5 ボタン画像 B I 5 が表示された状態で、「押せ!!!」のボタン操作促進画像 O P I が表示される。また、図 4 9 に示すように、第 4 ボタン画像 B I 4 が表示された状態で、ボタン操作促進画像 O P I が表示される。この構成によれば、第 1 ボタン画像 B I 1 が表示された状態で現れるボタン画像とともにボタン操作促進画像 O P I が現れるため、遊技者に期待感と緊張感を付与することができ、興趣の向上を図ることができる。

40

【0204】

[変形例]

以下に、ボタン画像動作演出の変形例を示す。

[変形例 1]

上記実施形態では、図 4 7 ~ 図 4 9 に示すように、演出ボタン 6 3 の外観を表したボタン画像を用いた演出がおこなわれる。しかし、遊技機 1 は、演出ボタン 6 3 以外の種類の操作部の外観を表した画像を用いて同様の演出をおこなってもよい。例えば、ボタン画像

50

の代わりに、剣部材 6 4 や剣ボタン 6 5 の外観を表した画像を用いて同様の演出をおこなってもよい。また、ハンドル画像や、レバー画像、トリガー画像など任意の操作部の画像を用いてもよい。また、操作部の画像以外にも、特定の文字や図形、記号、キャラクタ画像など任意の画像を用いてもよい。

【0205】

〔変形例 2〕

図 4 7 ～図 4 9 に示した、ボタン画像動作演出 A ～ C の表示内容は適宜組み合わせで表示されてもよい。例えば、ボタン画像動作演出 A において、保留アイコン 9 A、9 B、9 C は表示画面 7 a からフレームアウトするとしたが、ボタン画像動作演出 C のようにフレームアウトしなくてもよい。また、ボタン画像動作演出 A ～ C は、図 4 7 ～図 4 9 に示した演出内容の一部を備えていなくてもよいし、他の演出内容が加わっていてもよい。また、ボタン画像動作演出 A ～ C は、ボタン画像や装飾図柄、保留アイコンの位置に関して、図 4 7 ～図 4 9 の配置位置に限定されず任意の位置であってもよい。

10

【0206】

〔変形例 3〕

上記実施形態では、図 4 7、図 4 8 では、5 つのボタン画像（第 1 ～第 5 ボタン画像）が登場し、図 4 9 では 4 つのボタン画像（第 1 ～第 4 ボタン画像）が登場した。しかし、ボタン画像動作演出で登場するボタン画像の数は 1 ～ 3 であってもよいし、6 以上であってもよい。

20

【0207】

〔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〕

遊技者が操作可能な操作手段と、

複数種類の画像を表示可能な表示手段と、を備えた遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは、前記操作手段の外観を表す第 1 の画像であり、

前記複数種類の画像のうちの一つは、前記操作手段の外観を表す第 2 の画像であり、

前記複数種類の画像のうちの一つは、前記操作手段の外観を表す第 3 の画像であり、

前記表示手段の第 1 の位置に前記第 1 の画像が表示された状態で、前記第 1 の画像から第 1 の方向に離れた第 2 の位置に前記第 2 の画像が表示される第 1 の演出と、前記第 1 の演出の後、前記第 1 の画像が表示された状態で、前記第 1 の画像から第 2 の方向に離れた第 3 の位置に前記第 3 の画像が表示される第 2 の演出と、を実行可能なことを特徴とする遊技機。

30

〔態様 A 1 - 2〕

態様 A 1 - 1 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の演出において、前記第 2 の画像は表示されていない

ことを特徴とする遊技機。

〔態様 A 1 - 3〕

態様 A 1 - 1 または態様 A 1 - 2 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の演出における前記第 3 の画像の表示時間は、前記第 1 の演出における前記第 2 の画像の表示時間よりも長い

40

ことを特徴とする遊技機。

〔態様 A 1 - 4〕

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

前記第 2 画像および前記第 3 の画像は、それぞれ前記第 1 の画像よりも大きい

ことを特徴とする遊技機。

〔態様 A 1 - 5〕

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

前記第 1 の演出において、前記第 2 の画像は、前記第 1 の画像に対して傾いて表示される

50

ことを特徴とする遊技機。

[態様 A 1-6]

態様 A 1-1 から態様 A 1-5 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第 1 の演出において、前記第 2 の画像は、装飾図柄と重なって表示される場合がある

ことを特徴とする遊技機。

[態様 A 1-7]

態様 A 1-1 から態様 A 1-6 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、遊技者に前記操作部の操作を促すための第 4 の画像であり、

前記表示手段の前記第 3 の位置に前記第 3 の画像が表示された状態で、第 4 の位置に前記第 4 の画像が表示される

ことを特徴とする遊技機。

【0208】

図 50～図 52 を用いて操作部部分拡大表示演出について説明する。この操作部部分拡大表示演出は、装飾図柄の変動演出中やリーチ演出（スーパーリーチ演出）中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 101 がサブ制御基板 90 から受信した変動演出開始コマンドを解析し、操作部部分拡大表示演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 103 から対応する画像データを読み出して表示画面 7a に表示させる表示演出である。

【0209】

[操作部部分拡大表示演出 A]

図 50 は、操作部部分拡大表示演出 A を説明するための図である。操作部部分拡大表示演出 A では、まず、図 50 (A) の剣部材画像表示が実行される。この剣部材画像表示は、例えば、装飾図柄のリーチ演出中に実行される。ここでは、剣部材 64 (図 1) の外観を表した剣部材画像 A S I が表示画面 7a の中央右付近に表示される。剣部材画像 A S I には、剣ボタン 65 の外観を表した第 1 剣ボタン画像 P S B も含まれている。すなわち、剣部材 64 (図 1) の柄の端部には剣ボタン 65 が設けられているため、剣部材画像 A S I が表す剣の柄の端部には、第 1 剣ボタン画像 P S B が描かれている。

【0210】

次に、図 50 (B) に示すように、剣部材画像 A S I が表示された状態で、剣部材画像 A S I の第 1 剣ボタン画像 P S B の位置から第 2 剣ボタン画像 S B I が現れる。第 2 剣ボタン画像 S B I は、第 1 剣ボタン画像 P S B と同様に、剣ボタン 65 の外観を表した画像である。言い換えれば、第 2 剣ボタン画像 S B I は、剣部材画像 A S I の一部分（第 1 剣ボタン画像 P S B）を表す画像である。

【0211】

次に、図 50 (C) に示すように、第 2 剣ボタン画像 S B I は拡大表示されつつ左下方向に移動し、剣部材画像 A S I の左側において停止する。これにより、剣部材画像 A S I が表示された状態で、剣部材画像 A S I よりも大きい第 2 剣ボタン画像 S B I が表示される。

【0212】

次に、図 50 (D) に示すように、剣部材画像 A S I と第 2 剣ボタン画像 S B I が表示された状態で、遊技者に演出ボタン 63 の操作を促すための「押せ!!!」の文字画像（ボタン操作促進画像）O P I と、剣ボタン 65 の操作有効期間を示すタイマーバー T B I が表示される。ボタン操作促進画像 O P I とタイマーバー T B I は、第 2 剣ボタン画像 S B I と重なって表示される。言い換えれば、タイマーバー T B I は、剣部材画像 A S I よりも第 2 剣ボタン画像 S B I に近い位置に表示される。

【0213】

遊技者によって剣部材 64 が操作されると、図 50 (E) に示すように、第 2 剣ボタン画像 S B I が表示画面 7a から消え、同じ位置に爆発画像 E X I が表示される。その後、

10

20

30

40

50

図50(F)に示すように、爆発画像EXIが表示画面7aから消え、演出図柄がハズレ図柄で停止表示される。

【0214】

〔操作部部分拡大表示演出演出B〕

図51は、操作部部分拡大表示演出Bを説明するための図である。操作部部分拡大表示演出Bでは、まず、図51(A)の第1ボタン画像表示が実行される。この第1ボタン画像表示は、例えば、装飾図柄のリーチ演出中に実行される。ここでは、演出ボタン63(図1)の外観を表した第1ボタン画像BIが表示画面7aの右付近に表示される。

【0215】

次に、図51(B)に示すように、第1ボタン画像BIが表示された状態で、第1ボタン画像BIから第2ボタン画像BBが現れる。第2ボタン画像BBは第1ボタン画像BIと同様に、演出ボタン63(図1)の外観を表した画像である。

【0216】

次に、図51(C)に示すように、第2ボタン画像BBは拡大表示されつつ左方向に移動し、第2ボタン画像BBの左側の一部分が表示画面7aからフレームアウトした状態で停止する。これにより、第1ボタン画像BIが表示された状態で、左側の一部分が表示されていないが剣部材画像ASIよりも大きい第2ボタン画像BBが表示される。第1ボタン画像BIと第2ボタン画像BBはともに演出ボタン63(図1)の外観を表しているため、左側の一部が表示されていない第2ボタン画像BBは、第1ボタン画像BIの一部分(演出ボタン63の左側以外の部分)を表す画像である。

【0217】

次に、図51(D)に示すように、第1ボタン画像BIと、左側の一部分がフレームアウトした第2ボタン画像BBが表示された状態で、遊技者に演出ボタン63の操作を促すための「押せ!!!」の文字画像(ボタン操作促進画像)OPIと、演出ボタン63の操作有効期間を示すタイマーバーTBIが表示される。ボタン操作促進画像OPIとタイマーバーTBIは、第2ボタン画像BBと重なって表示される。言い換えれば、タイマーバーTBIは、第1ボタン画像BIよりも第2ボタン画像BBに近い位置に表示される。

【0218】

遊技者によって演出ボタン63が操作されると、図51(E)に示すように、第2ボタン画像BBが表示画面7aからフレームアウトしする。その後、図51(F)に示すように、演出図柄がハズレ図柄で停止表示される。

【0219】

〔操作部部分拡大表示演出C〕

図52は、操作部部分拡大表示演出Cを説明するための図である。操作部部分拡大表示演出Cでは、まず、図52(A)のセレクトボタン画像表示が実行される。このセレクトボタン画像表示は、例えば、装飾図柄のリーチ演出中に実行される。ここでは、セレクトボタン68(図1)の外観を表したセレクトボタン画像SSIが表示画面7aの右下付近に表示される。セレクトボタン画像SSIは、セレクトボタン68(図1)を構成する4つのボタン(左ボタン、右ボタン、上ボタン、下ボタン)に対応する4つのボタン画像によって構成されている。ここでは、セレクトボタン画像SSIのうち、セレクトボタン68(図1)の左ボタンに対応する画像を「第1左ボタン画像LI」と呼び、右ボタンに対応する画像を「第1右ボタン画像RI」と呼ぶ。表示画面7aには、セレクトボタン画像SSIのほか、複数のパネル画像PNが表示される。パネル画像PNの各パネルには所定の画像(例えば、キャラクタ画像)が描かれていてもよい。

【0220】

次に、図52(B)に示すように、セレクトボタン画像SSIが表示された状態で、表示画面7aの下方に第2左ボタン画像PLIおよび第2右ボタン画像PRIが表示される。第2左ボタン画像PLIと第2右ボタン画像PRIは、第1左ボタン画像LIおよび第1右ボタン画像RIと同様に、セレクトボタン画像SSIのうちの左ボタンと右ボタンの外観を表している。第2左ボタン画像PLIと第2右ボタン画像PRIは、セレクトボタ

ン画像 S S I よりも大きい。第 2 左ボタン画像 P L I と第 2 右ボタン画像 P R I は、セレクトボタン画像 S S I の一部分（左ボタンおよび右ボタン）を表す画像である。

【0221】

次に、図 5 2（C）に示すように、セレクトボタン画像 S S I、第 2 左ボタン画像 P L I、および、第 2 右ボタン画像 P R I が表示された状態で、遊技者に演出ボタン 6 3 の操作を促すための「押せ!!!」の文字画像（ボタン操作促進画像）O P I と、セレクトボタン 6 8 の操作有効期間を示すタイマーバー T B I が表示される。タイマーバー T B I は、セレクトボタン画像 S S I よりも第 2 左ボタン画像 P L I、および、第 2 右ボタン画像 P R I に近い位置に表示される。

【0222】

遊技者によってセレクトボタン画像 S S I の左ボタンが操作されると、図 5 2（D）に示すように、第 2 左ボタン画像 P L I の色が変化するとともに、パネル画像 P N において、選択されて拡大表示されるパネルが入れ替わる。セレクトボタン 6 8 の操作有効期間が終了すると、第 2 左ボタン画像 P L I、および、第 2 右ボタン画像 P R I が表示画面 7 a から消える。その後、図 5 2（F）に示すように、選択されたパネル画像 P N が拡大表示される。

【0223】

〔効果例〕

以下に、操作部部分拡大表示演出の効果例を示す。

〔効果 1〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 0（C）に示すように、剣部材画像 A S I が表示された状態で、剣部材画像 A S I の一部分（第 1 剣ボタン画像 P S B）を表す第 2 剣ボタン画像 S B I が表示される演出が実行可能である。また、図 5 1（C）に示すように、第 1 ボタン画像 B I が表示された状態で、第 1 ボタン画像 B I の一部分（演出ボタン 6 3 の左側以外の部分）を表す第 2 ボタン画像 B B が表示される演出が実行可能である。また、図 5 2（B）に示すように、セレクトボタン画像 S S I が表示された状態で、セレクトボタン画像 S S I の一部分（左ボタンおよび右ボタン）を表す第 2 左ボタン画像 P L I および第 2 右ボタン画像 P R I が表示される演出が実行可能である。これらの構成によれば、遊技者に斬新な演出を印象づけることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0224】

〔効果 2〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 0（C）に示すように、剣部材画像 A S I の一部分（第 1 剣ボタン画像 P S B）を表す第 2 剣ボタン画像 S B I は、剣部材画像 A S I よりも大きい。また、図 5 1（C）に示すように、第 1 ボタン画像 B I の一部分（演出ボタン 6 3 の左側以外の部分）を表す第 2 ボタン画像 B B は、第 1 ボタン画像 B I よりも大きい。また、図 5 2（B）に示すように、セレクトボタン画像 S S I の一部分（左ボタンおよび右ボタン）を表す第 2 左ボタン画像 P L I および第 2 右ボタン画像 P R I は、セレクトボタン画像 S S I よりも大きい。これらの構成によれば、遊技者を驚かせることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0225】

〔効果 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 0（D）に示すように、タイマーバー T B I は、剣部材画像 A S I よりも第 2 剣ボタン画像 S B I に近い位置に表示される。また、図 5 1（D）に示すように、タイマーバー T B I は、第 1 ボタン画像 B I よりも第 2 ボタン画像 B B に近い位置に表示される。また、図 5 2（C）に示すように、タイマーバー T B I は、セレクトボタン画像 S S I よりも第 2 左ボタン画像 P L I、および、第 2 右ボタン画像 P R I に近い位置に表示される。これらの構成によれば、遊技者により斬新な演出を印象づけることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0226】

〔効果 4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 50 (A) ～ (F) に示すように、第 2 剣ボタン画像 S B I の表示時間は、剣部材画像 A S I の表示時間よりも短い。また、図 51 (A) ～ (F) に示すように、第 2 ボタン画像 B B の表示時間は、第 1 ボタン画像 B I の表示時間よりも短い。また、図 52 (A) ～ (F) に示すように、第 2 左ボタン画像 P L I および第 2 右ボタン画像 P R I の表示時間は、セレクトボタン画像 S S I の表示時間よりも短い。これらの構成によれば、遊技者により斬新な演出を印象づけることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0227】

[効果 5]

上記実施形態の遊技機 1 では、剣部材 64 は、剣部材 64 の全体を押し込む第 1 の操作と、剣ボタン 65 を押す第 2 の操作を実行可能であり、図 50 に示すように、剣部材画像 A S I は、剣部材 64 の第 1 の操作（剣部材押し込み操作）時に可動する部分を示しており、第 2 剣ボタン画像 S B I は、剣部材 64 の第 2 の操作（剣ボタン押圧操作）時に可動する部分を示している。また、セレクトボタン 68 は、上ボタンおよび下ボタンを押す第 1 の操作と、左ボタンおよび右ボタンを押す第 2 の操作を実行可能であり、図 52 に示すように、セレクトボタン画像 S S I は、セレクトボタン 68 の第 1 の操作（上下ボタン押圧操作）時に可動する部分を示しており、第 2 左ボタン画像 P L I および第 2 右ボタン画像 P R I は、セレクトボタン 68 の第 2 の操作（左右ボタン押圧操作）時に可動する部分を示している。これらの構成によれば、遊技者により斬新な演出を印象づけることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0228】

[変形例]

以下に、操作部部分拡大表示演出の変形例を示す。

[変形例 1]

上記実施形態では、図 50 ～ 図 52 に示すように、演出ボタン 63、剣部材 64、または、セレクトボタン 68 の外観を表した第 1 の操作部画像と、操作部画像の一部分を表す第 2 の操作部画像を用いた演出がおこなわる。しかし、遊技機 1 は、上記以外の種類の操作部の外観を表した画像を第 1 の操作部画像として用いてもよい。例えば、第 1 の操作部画像は、ハンドル画像や、レバー画像、トリガー画像など任意の操作部の画像であってもよい。

【0229】

[変形例 2]

図 50 ～ 図 52 に示した、操作部部分拡大表示演出 A ～ C の表示内容は適宜組み合わせで表示されてもよい。また、操作部部分拡大表示演出 A ～ C は、図 50 ～ 図 52 に示した演出内容の一部を備えていなくてもよいし、他の演出内容が加わっていてもよい。また、操作部部分拡大表示演出 A ～ C は、操作部画像や装飾図柄、保留アイコンの位置に関して、図 50 ～ 図 52 の配置位置に限定されず任意の位置であってもよい。

【0230】

[態様例]

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇[態様 A 2-1]

遊技者が操作可能な操作手段と、
複数種類の画像を表示可能な表示手段と、を備えた遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、前記操作手段の外観を表す第 1 の画像であり、
前記複数種類の画像のうちの一つは、前記第 1 の画像に表示された前記操作手段の一部分を表す第 2 の画像であり、
前記表示手段の第 1 の位置に前記第 1 の画像が表示された状態で、第 2 の位置に前記第 2 の画像が表示される第 1 の演出を実行可能なことを特徴とする遊技機。

[態様 A 2-2]

態様 A 2-1 に記載の遊技機であって、
前記第 1 の演出において、前記第 2 の画像は、前記第 1 の画像よりも大きい
ことを特徴とする遊技機。

[態様 A 2-3]

態様 A 2-1 または態様 A 2-2 に記載の遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、前記操作手段の操作受付期間を表す第 3 の画像で
あり、

前記第 1 の演出において、前記表示手段の前記第 1 の位置よりも前記第 2 の位置に近い
第 3 の位置に前記第 3 の画像が表示される
ことを特徴とする遊技機。

10

[態様 A 2-4]

態様 A 2-1 から態様 A 2-3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第 1 の演出において、前記第 2 画像の表示時間は、前記第 1 の画像の表示時間より
も短い
ことを特徴とする遊技機。

[態様 A 2-5]

態様 A 2-1 から態様 A 2-4 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記操作手段は、操作方法の異なる第 1 の操作と第 2 の操作を実行可能であり、
前記第 1 の画像は、前記操作手段において前記第 1 の操作時に可動する部分を示してお
り、
前記第 2 の画像は、前記操作手段において前記第 2 の操作時に可動する部分を示してい
る
ことを特徴とする遊技機。

20

【0231】

図 5 3～図 5 6 を用いて操作部画像はみ出し移動演出について説明する。この操作部画
像はみ出し移動演出は、装飾図柄の変動演出中やリーチ演出（スーパーリーチ演出）中な
どに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 101 がサブ制御基板 90 から受信し
た変動演出開始コマンドを解析し、操作部画像はみ出し移動演出を実行する指示が含まれ
ている場合に、ROM 103 から対応する画像データを読み出して表示画面 7 a に表示さ
せる表示演出である。

30

【0232】

〔操作部画像はみ出し移動演出 A〕

図 5 3 は、操作部画像はみ出し移動演出 A を説明するための図である。操作部画像はみ
出し移動演出 A では、まず、図 5 3（A）の保留アイコン移動演出が実行される。この保
留アイコン移動演出は、例えば、装飾図柄のリーチ演出中に実行される。ここでは、保留
画像（保留アイコン）9 A、9 B、および、保留消化画像（当該保留アイコン）9 C が左
方向に移動し、表示画面 7 a からフレームアウトする。

【0233】

次に、図 5 3（B）の拡大ボタン画像出現演出が実行される。具体的には、演出ボタン
6 3（図 1）の外観を表したボタン画像 B B が拡大表示された状態で表示画面 7 a に表示
される。ボタン画像 B B は拡大表示されているため、ボタン画像 B B のうち、演出ボタン
6 3 の左右の両端部に対応する部分が表示画面 7 a からフレームアウトしている（はみ出
ている）。言い換えれば、演出ボタンの左右の両端部に対応する部分が表示画面 7 a から
はみ出た状態となるようにボタン画像 B B の一部が表示される。表示されているボタン画
像 B B の一部は演出図柄と重なっている。

40

【0234】

次に、図 5 3（C）のボタン画像左移動演出が実行される。具体的には、ボタン画像 B
B は、図 5 3（B）の状態から縮小表示されるとともに左方向に移動し、図 5 3（C）に
示すように、ボタン画像 B B の左側の端部が表示画面 7 a からフレームアウトした状態と
なる。次に、図 5 3（D）のボタン画像右移動演出が実行される。具体的には、ボタン画

50

像 B B は、図 5 3 (C) の状態から右方向に移動し、図 5 3 (D) に示すように、ボタン画像 B B の右側の端部が表示画面 7 a からフレームアウトした状態となる。言い換えれば、演出ボタンの右側の端部に対応する部分が表示画面 7 a からはみ出した状態となるようにボタン画像 B B の一部が表示される。

【0235】

次に、図 5 3 (E) のタイマ表示演出が実行される。具体的には、ボタン画像 B B は、図 5 3 (B) と同位置において、ボタン画像 B B 上にタイマ画像 T N が表示される。このタイマ画像 T N のタイマはカウントダウン方式であり、タイマ値がゼロ（例えば「0 : 00」）となったときに、図 5 3 (F) のボタン操作促進演出が実行される。具体的には、ボタン画像 B B 上にタイマ画像 T N が表示された状態で、遊技者に演出ボタン 6 3 の操作を促すための「押せ!!!」の文字画像（ボタン操作促進画像）O P I と、演出ボタン 6 3 の操作有効期間を示すタイマーバー T B I が表示される。

10

【0236】

[操作部画像はみ出し移動演出 B]

図 5 4 は、操作部画像はみ出し移動演出 B を説明するための図である。操作部画像はみ出し移動演出 B は、図 5 3 の操作部画像はみ出し移動演出 A と比較して、主に、ボタン画像 B B の移動態様が異なる。図 5 4 (A) の保留アイコン移動演出は、図 5 3 (A) とほぼ同様である。ここでは、保留画像（保留アイコン）9 A、9 B、および、保留消化画像（当該保留アイコン）9 C が下方向に移動し、表示画面 7 a からフレームアウトする。

20

【0237】

次に、図 5 4 (B) の反転ボタン画像出現演出が実行される。具体的には、演出ボタン 6 3 (図 1) の外観を表したボタン画像 B B が上下反転し拡大表示された状態で表示画面 7 a に表示される。上下が反転したボタン画像 B B は拡大表示されているため、左右の両端部が表示画面 7 a からフレームアウトしている。ボタン画像 B B の一部は演出図柄と重なっている。

【0238】

次に、図 5 4 (C) の反転ボタン画像左移動演出が実行される。具体的には、ボタン画像 B B は、上下が反転した図 5 3 (B) の状態からそのまま左方向に移動し、図 5 4 (C) に示すように、ボタン画像 B B のうち、演出ボタン 6 3 の右側に対応する部分が表示画面 7 a からフレームアウトした状態となる。

30

【0239】

次に、図 5 4 (D) のボタン画像回転演出が実行される。具体的には、ボタン画像 B B は、上下が反転した図 5 4 (C) の状態から右回転（時計回り回転）し、図 5 4 (D) の状態を経由して、上下が反転していない図 5 4 (E) の状態となる。その後、図 5 4 (E) に示すように、タイマ表示演出が実行される。具体的には、ボタン画像 B B 上にタイマ画像 T N が表示される。このタイマ画像 T N のタイマはカウントダウン方式であり、タイマ値がゼロ（例えば「0 : 00」）となったときに、図 5 4 (F) のボタン操作促進演出が実行される。具体的には、ボタン画像 B B 上にタイマ画像 T N が表示された状態で、遊技者に演出ボタン 6 3 の操作を促すための「押せ!!!」の文字画像（ボタン操作促進画像）O P I と、演出ボタン 6 3 の操作有効期間を示すタイマーバー T B I が表示される。

40

【0240】

[操作部画像はみ出し移動演出 C]

図 5 5 は、操作部画像はみ出し移動演出 C を説明するための図である。図 5 5 (A) の保留アイコン移動演出は、図 5 3 (A) と同様である。次に、図 5 5 (B) の剣部材画像出現演出が実行される。具体的には、剣部材 6 4 (図 1) の外観を表した剣部材画像 A S I が表示画面 7 a の右上に表示される。このとき剣部材画像 A S I の上下の端部が表示画面 7 a からフレームアウトしている。すなわち、剣部材画像 A S I のうち、剣先と柄の先端に対応する部分が表示画面 7 a からフレームアウトしている。剣部材画像 A S I は、図 5 5 (B) の位置から左方向に移動する。

【0241】

50

次に、図 5 5 (C) の剣部材画像回転演出が実行される。図 5 5 (C) に示すように、左移動した後の剣部材画像 A S I は、柄の先端に対応する上端のみが表示画面 7 a からフレームアウトしている。この状態から、剣部材画像 A S I は、約 4 5 度程度右回転（時計回り回転）し、剣部材画像 A S I の剣が表示画面 7 a の上下方向と並行になる角度（体勢）で停止する。

【0 2 4 2】

次に、図 5 5 (D) の剣部材画像移動演出が実行される。図 5 5 (D) に示すように、右回転した後の剣部材画像 A S I は、上端のみが表示画面 7 a からフレームアウトしている。この状態から、剣部材画像 A S I が下方向に移動し、剣部材画像 A S I の下端のみが表示画面 7 a からフレームアウトした状態で停止する。

10

【0 2 4 3】

次に、図 5 5 (E) のタイマ表示演出が実行される。図 5 5 (E) に示すように、下方移動した後の剣部材画像 A S I は、下端のみが表示画面 7 a からフレームアウトしている。この状態で、剣部材画像 A S I 上にタイマ画像 T N が表示される。このタイマ画像 T N のタイマはカウントダウン方式であり、タイマ値がゼロ（例えば「0 : 0 0」）となったときに、図 5 5 (F) のボタン操作促進演出が実行される。具体的には、ボタン画像 B B 上にタイマ画像 T N が表示された状態で、遊技者に演出ボタン 6 3 の操作を促すための「押せ!!!」の文字画像（ボタン操作促進画像）O P I と、演出ボタン 6 3 の操作有効期間を示すタイマーバー T B I が表示される。

【0 2 4 4】

20

〔操作部画像はみ出し移動演出 D〕

図 5 6 は、操作部画像はみ出し移動演出 D を説明するための図である。操作部画像はみ出し移動演出 D は、図 5 5 の操作部画像はみ出し移動演出 C と比較して、主に、剣部材画像 A S I の形状が異なる。剣部材 6 4 は、剣先部分が遊技機 1 の外枠に埋まった形状を有している（図 1）。図 5 5 の剣部材画像 A S I は、剣部材 6 4 の実際の形状にあわせて剣先部分を表す画像が含まれていない。一方、図 5 6 の剣部材画像 A S I は、剣部材 6 4 の概念上の形状にあわせて剣先部分を含む剣全体の画像となっている。図 5 6 (A) に示すように、演出図柄変動演出においてリーチが発生する。ここでは、保留画像（保留アイコン）9 A、9 B、および、保留消化画像（当該保留アイコン）9 C は移動しない。

【0 2 4 5】

30

次に、図 5 6 (B) の拡大剣部材画像出現演出が実行される。図 5 5 (B) と同様に、剣部材画像 A S I が表示画面 7 a の右上に表示される。一方、図 5 5 (B) と異なり、剣部材画像 A S I は、拡大表示されており、かつ、剣が長手方向を回転軸にして回転している状態を表すように形状が変化する（剣横回転演出）。言い換えれば、剣部材画像 A S I は、剣部材 6 4 が長手方向を回転軸にして回転している状態を表すように形状が変化する。このとき剣部材画像 A S I の上下の端部が表示画面 7 a からフレームアウトしている。すなわち、剣部材画像 A S I のうち、剣先と柄の先端に対応する部分が表示画面 7 a からフレームアウトしている。剣部材画像 A S I は、図 5 5 (B) の位置から左方向に移動する。

【0 2 4 6】

40

次に、図 5 6 (C) の剣部材画像回転演出が実行される。図 5 5 (C) と同様に、左移動した後の剣部材画像 A S I は、柄の先端に対応する上端のみが表示画面 7 a からフレームアウトしている。一方、図 5 5 (C) と異なり、剣部材画像 A S I は縮小表示されるとともに剣横回転演出が継続している。また、剣部材画像 A S I の下端側に剣先の画像が表示される。剣部材画像 A S I は、約 4 5 度程度右回転（時計回り回転）し、剣部材画像 A S I の剣が表示画面 7 a の上下方向と並行になる角度（体勢）で停止する。

【0 2 4 7】

次に、図 5 6 (D) の剣部材画像移動演出が実行される。図 5 5 (D) と同様に、右回転した後の剣部材画像 A S I は、上端のみが表示画面 7 a からフレームアウトし、剣横回転演出が継続している。この状態から、剣部材画像 A S I が下方向に移動し、剣部材画像

50

A S I の下端のみが表示画面 7 a からフレームアウトした状態で停止する。剣横回転演出も停止する。

【0248】

次に、図 5 6 (E) のタイマ表示演出が実行される。図 5 5 (E) と同様に、剣部材画像 A S I は、下端のみが表示画面 7 a からフレームアウトしている。この状態で、剣部材画像 A S I 上にタイマ画像 T N が表示される。このタイマ画像 T N のタイマはカウントダウン方式であり、タイマ値がゼロ（例えば「0：00」）となったときに、図 5 6 (F) のボタン操作促進演出が実行される。図 5 5 (F) と同様に、ボタン画像 B B 上にタイマ画像 T N が表示された状態で、「押せ!!!」のボタン操作促進画像 O P I と、演出ボタン 6 3 の操作有効期間を示すタイマーバー T B I が表示される。

10

【0249】

[効果例]

以下に、操作部画像はみ出し移動演出の効果例を示す。

[効果 1]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 3 (B)、図 5 4 (B) に示すように、演出ボタン 6 3 (図 1) の左右両端部に対応する部分が表示画面 7 a からみ出た状態となるようにボタン画像 B B の一部分が表示画面 7 a に表示される第 1 の表示と、第 1 の表示の後、図 5 3 (C)、図 5 4 (C) に示すように、ボタン画像 B B のうち、演出ボタン 6 3 の一方の端部に対応する部分のみが表示画面 7 a からみ出た状態となるようにボタン画像 B B の一部分が表示される第 2 の表示と、第 2 の表示の後、図 5 3 (D)、図 5 4 (E) に示すように、ボタン画像 B B のうち、演出ボタン 6 3 の他方の端部に対応する部分のみが表示画面 7 a からみ出た状態となるようにボタン画像 B B の一部分が表示される第 3 の表示と、を実行可能に構成されている。この構成によれば、遊技者に斬新な演出を印象づけることができ、興趣の向上を図ることができる。

20

【0250】

また、上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 5 (B)、図 5 6 (B) に示すように、剣部材 6 4 (図 1) の上下両端部に対応する部分が表示画面 7 a からみ出た状態となるように剣部材画像 A S I の一部分が表示画面 7 a に表示される第 1 の表示と、第 1 の表示の後、図 5 5 (C) (D)、図 5 6 (C) (D) に示すように、剣部材画像 A S I のうち、剣部材 6 4 の上端部に対応する部分のみが表示画面 7 a からみ出た状態となるように剣部材画像 A S I の一部分が表示される第 2 の表示と、第 2 の表示の後、図 5 5 (E)、図 5 6 (E) に示すように、剣部材画像 A S I のうち、剣部材 6 4 の下端部に対応する部分のみが表示画面 7 a からみ出た状態となるように剣部材画像 A S I の一部分が表示される第 3 の表示と、を実行可能に構成されている。この構成によっても、遊技者に斬新な演出を印象づけることができ、興趣の向上を図ることができる。

30

【0251】

[効果 2]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 3 (C) に示すように、ボタン画像 B B のうち、演出ボタン 6 3 の左側端部に対応する部分が表示画面 7 a からみ出た状態となるようにボタン画像 B B の一部分が表示される第 2 の表示では、ボタン画像 B B の一部分は、表示画面 7 a の左端に表示され、図 5 3 (D) に示すように、ボタン画像 B B のうち、演出ボタン 6 3 の右側端部に対応する部分が表示画面 7 a からみ出た状態となるようにボタン画像 B B の一部分が表示される第 3 の表示では、ボタン画像 B B の一部分は、表示画面 7 a の右端に表示される。すなわち、第 3 の表示のボタン画像 B B の一部分は、第 2 の表示で表示された位置から右方向に離れた位置に表示される。この構成によれば、さらに、遊技者に斬新な演出を印象づけることができ、興趣の向上を図ることができる。

40

【0252】

また、上記実施形態の遊技機 1 では図 5 5 (C) (D)、図 5 6 (C) (D) に示す第 2 の表示では、剣部材画像 A S I の一部分は、表示画面 7 a の上端に表示され、図 5 5 (E)、図 5 6 (E) に示す第 3 の表示では、剣部材画像 A S I の一部分は、表示画面 7 a

50

の下端に表示される。すなわち、第3の表示の剣部材画像A S Iの一部分は、第2の表示で表示された位置から下方向に離れた位置に表示される。この構成によっても、さらに、遊技者に斬新な演出を印象づけることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0253】

[効果3]

上記実施形態の遊技機1では、図53(C)に示す第2の表示のボタン画像B Bの一部分は、図55(B)に示す第1の表示のボタン画像B Bの一部分よりも縮小表示されている。この構成によれば、さらに、遊技者に斬新な演出を印象づけることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0254】

[効果4]

上記実施形態の遊技機1では、図56(B)に示すように、剣部材画像A S Iは、剣部材64が長手方向を回転軸にして回転している状態を表すように形状が変化する。この構成によれば、さらに、遊技者に斬新な演出を印象づけることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0255】

[効果5]

上記実施形態の遊技機1では、図53～図56に示すように、第3の表示において、表示画面7aにはタイマ画像T Nが表示される。この構成によれば、さらに、遊技者に斬新な演出を印象づけることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0256】

[効果6]

上記実施形態の遊技機1では、図53(E)、図54(E)に示すように、タイマ画像T Nは、ボタン画像B Bの一部分に重なって表示される。また、図55(E)、図56(E)に示すように、タイマ画像T Nは、剣部材画像A S Iの一部分に重なって表示される。この構成によれば、さらに、遊技者に斬新な演出を印象づけることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0257】

[変形例]

以下に、操作部画像はみ出し移動演出の変形例を示す。

[変形例1]

上記実施形態では、図53、図54に示すように、演出ボタン63の外観を表したボタン画像B Bを用いた演出がおこなわれる。また、図53、図54に示すように、剣部材64の外観を表した剣部材画像A S Iを用いた演出がおこなわれる。しかし、遊技機1は、演出ボタン63や剣部材64以外の種類の操作部の外観を表した画像を用いて同様の演出をおこなってもよい。また、ハンドル画像や、レバー画像、トリガー画像など任意の操作部の画像を用いてもよい。また、操作部の画像以外にも、特定の文字や図形、記号、キャラクター画像など任意の画像を用いてもよい。

【0258】

[変形例2]

図53、図54で示されたボタン画像B Bは、演出ボタン63が縦回転または横回転している状態を表すように形状が変化してもよい。図55で示された剣部材画像A S Iは、図56の剣部材画像A S Iと同様に、剣が長手方向を回転軸にして回転している状態を表すように形状が変化する剣横回転演出をおこなってもよい。

【0259】

[変形例3]

図53～図56のタイマ画像T Nのタイマはカウントダウン方式であるが、カウントアップ方式であってもよい。また、タイマ画像T Nは、ボタン画像B Bや剣部材画像A S Iなどの操作部画像と重なっていてもよい。

【0260】

〔変形例 4〕

図 5 3～図 5 6 に示した、操作部画像はみ出し移動演出 A～D の表示内容は適宜組み合わせで表示されてもよい。また、操作部画像はみ出し移動演出 A～D は、図 5 3～図 5 6 に示した演出内容の一部を備えていなくてもよいし、他の演出内容が加わっていてもよい。また、操作部画像はみ出し移動演出 A～D は、操作部画像や装飾図柄、保留アイコンの位置や移動方向に関して、図 5 3～図 5 6 に限定されず任意の位置や移動方向であってもよい。

【0 2 6 1】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

10

〔態様 A 3－1〕

遊技者が操作可能な操作手段と、

複数種類の画像を表示可能な表示手段と、を備えた遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは、前記操作手段の外観を表す第 1 の画像であり、

前記第 1 の画像のうち、前記操作手段の両端部に対応する部分が前記表示手段からはみ出した状態となるように前記第 1 の画像の一部分が前記表示手段に表示される第 1 の表示と、前記第 1 の表示の後、前記第 1 の画像のうち、前記操作手段の一方の端部に対応する部分のみが前記表示手段からはみ出した状態となるように前記第 1 の画像の一部分が表示される第 2 の表示と、前記第 2 の表示の後、前記第 1 の画像のうち、前記操作手段の他方の端部に対応する部分のみが前記表示手段からはみ出した状態となるように前記第 1 の画像の一部分が表示される第 3 の表示と、を実行可能な

20

ことを特徴とする遊技機。

〔態様 A 3－2〕

態様 A 3－1 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の表示において、前記第 1 の画像の一部分は、前記表示手段の第 1 の位置に表示され、

前記第 3 の表示において、前記第 1 の画像の一部分は、前記第 1 の位置から第 1 の方向に離れた第 2 の位置に表示される

ことを特徴とする遊技機。

〔態様 A 3－3〕

30

態様 A 3－1 または態様 A 3－2 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の表示において表示される前記第 1 の画像の一部分は、前記第 1 の表示において表示される前記第 1 の画像の一部分よりも縮小表示されている

ことを特徴とする遊技機。

〔態様 A 3－4〕

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

前記第 1 の表示において表示される前記第 1 の画像の一部分は、前記操作手段が回転した状態を表すように形状が変化する

ことを特徴とする遊技機。

〔態様 A 3－5〕

40

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

前記第 3 の表示において、前記表示手段にはタイマ画像が表示される

ことを特徴とする遊技機。

〔態様 A 3－6〕

態様 A 3－5 に記載の遊技機であって、

前記第 3 の表示において、前記タイマ画像は、前記第 1 の画像の一部分に重なって表示される

ことを特徴とする遊技機。

【0 2 6 2】

図 5 7～図 5 9 を用いて操作部画像はみ出し表示演出について説明する。この操作部画

50

像はみ出し表示演出は、装飾図柄の変動演出中やリーチ演出（スーパーリーチ演出）中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン101がサブ制御基板90から受信した変動演出開始コマンドを解析し、操作部画像はみ出し表示演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM103から対応する画像データを読み出して表示画面7aに表示させる表示演出である。

【0263】

〔操作部画像はみ出し表示演出A〕

図57は、操作部画像はみ出し表示演出Aを説明するための図である。操作部画像はみ出し表示演出Aでは、まず、図57（A）の保留アイコン移動演出が実行される。この保留アイコン移動演出は、例えば、装飾図柄のリーチ演出中に実行される。ここでは、保留画像（保留アイコン）9A、9B、および、保留消化画像（当該保留アイコン）9Cが右方向に移動し、表示画面7aからフレームアウトする。

10

【0264】

次に、図57（B）に示すように、演出ボタン63（図1）の外観を表したボタン画像BBが表示画面7aに表示される。その後、図57（C）に示すように、ボタン画像BBが拡大表示される。このとき、ボタン画像BBのうち、演出ボタン63の左右の両端部に対応する部分が表示画面7aからフレームアウトしている（はみ出ている）。言い換えれば、演出ボタンの左右の両端部に対応する部分が表示画面7aからはみ出た状態となるようにボタン画像BBの一部が表示される。ボタン画像BBの一部は演出図柄と重なっている。

20

【0265】

次に、図57（D）に示すボタン操作促進演出が実行される。具体的には、ボタン画像BBが拡大表示されて、演出ボタン63の左右の両端部に対応する部分が表示画面7aからフレームアウトしている状態において、遊技者に演出ボタン63の操作を促すための「押せ!!!」の文字画像（ボタン操作促進画像）OPIと、演出ボタン63の操作有効期間を示すタイマーバーTBIがボタン画像BB上に表示される。

【0266】

〔操作部画像はみ出し表示演出B〕

図58は、操作部画像はみ出し表示演出Bを説明するための図である。操作部画像はみ出し表示演出Bは、図57の操作部画像はみ出し表示演出Aと比較して、ボタン画像BBが拡大表示されたときに、表示画面7aからフレームアウトする範囲が異なる。図58（A）、（B）は、図57（A）、（B）と同様である。

30

【0267】

図58（C）に示すように、ボタン画像BBは拡大表示される。このとき、ボタン画像BBのうち、演出ボタン63の突起部（凸部）ではなく、この突起部の周りに設けられた環状の受け部に対応する部分が表示画面7aからフレームアウトしている（はみ出ている）。演出ボタン63には、突起部だけでなく、突起部の周りの環状の受け部も含まれる。そのため、図58（C）の場合も、ボタン画像BBのうち、演出ボタン63の左右の両端部に対応する部分が表示画面7aからフレームアウトしている（はみ出ている）といえる。その後、図58（D）に示すボタン操作促進演出が実行される。具体的には、ボタン画像BBが拡大表示されて、演出ボタン63の左右の両端部に対応する部分が表示画面7aからフレームアウトしている状態において、ボタン操作促進画像OPIと、タイマーバーTBIがボタン画像BB上に表示される。

40

【0268】

〔操作部画像はみ出し表示演出C〕

図59は、操作部画像はみ出し表示演出Cを説明するための図である。操作部画像はみ出し表示演出Cは、図57の操作部画像はみ出し表示演出Aと比較して、ボタン画像BBが拡大表示されたときに、表示画面7aからフレームアウトする範囲が異なる。図59（A）、（B）は、図57（A）、（B）と同様である。

【0269】

50

図59(C)に示すように、ボタン画像BBは拡大表示される。このとき、ボタン画像BBのうち、演出ボタン63の左側の端部に対応する部分が表示画面7aからフレームアウトしている(はみ出ている)。その後、図59(D)に示すボタン操作促進演出が実行される。具体的には、ボタン画像BBが拡大表示されて、演出ボタン63の左側端部に対応する部分が表示画面7aからフレームアウトしている状態において、ボタン操作促進画像OPIと、タイマーバーTBIがボタン画像BB上に表示される。

【0270】

[効果例]

以下に、操作部画像はみ出し表示演出の効果例を示す。

[効果1]

上記実施形態の遊技機1では、図57(D)、図58(D)、図59(D)に示すように、ボタン画像BBのうち、演出ボタン63の少なくとも一方の端部に対応する部分が表示画面7aからはみ出た状態となるように、ボタン画像BBの一部分が表示画面7aに表示された状態で、表示画面7aにタイマーバーTBIが表示される第1の演出を実行可能に構成されている。この構成によれば、遊技者に斬新な演出を印象づけることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0271】

[効果2]

上記実施形態の遊技機1では、図57(D)、図58(D)に示すように、第1の演出において、ボタン画像BBのうち、演出ボタン63の両端部に対応する部分が表示画面7aからはみ出た状態となるように、ボタン画像BBの一部分が表示画面7aに表示される。この構成によれば、遊技者に斬新な演出を印象づけることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0272】

[効果3]

上記実施形態の遊技機1では、図57(D)、図58(D)、図59(D)に示すように、第1の演出において、タイマーバーTBIは、ボタン画像BBの一部分に重なって表示される。この構成によれば、遊技者に斬新な演出を印象づけることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0273】

[効果4]

上記実施形態の遊技機1では、図57～図59に示すように、第1の演出において、ボタン画像BBの一部分に重なって装飾図柄が表示される。この構成によれば、遊技者に斬新な演出を印象づけることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0274】

[変形例]

以下に、操作部画像はみ出し表示演出の変形例を示す。

[変形例1]

上記実施形態では、図57～図59に示すように、演出ボタン63の外観を表したボタン画像BBを用いた演出がおこなわれる。また、図53、図54に示すように、剣部材64の外観を表した剣部材画像ASIを用いた演出がおこなわれる。しかし、遊技機1は、例えば、剣部材64など、演出ボタン63以外の種類の操作部の外観を表した画像を用いて同様の演出をおこなってもよい。また、ハンドル画像や、レバー画像、トリガー画像など任意の操作部の画像を用いてもよい。また、操作部の画像以外にも、特定の文字や図形、記号、キャラクタ画像など任意の画像を用いてもよい。

【0275】

[変形例2]

図57～図59で示されたボタン画像BBは、演出ボタン63が縦回転または横回転している状態を表すように形状が変化してもよい。

【0276】

10

20

30

40

50

〔変形例 3〕

図 5 7～図 5 9 に示した、操作部画像はみ出し表示演出 A～C の表示内容は適宜組み合わせで表示されてもよい。また、操作部画像はみ出し表示演出 A～C は、図 5 7～図 5 9 に示した演出内容の一部を備えていなくてもよいし、他の演出内容が加わっていてもよい。また、操作部画像はみ出し表示演出 A～C は、操作部画像や装飾図柄、保留アイコンの位置や移動方向に関して、図 5 7～図 5 9 に限定されず任意の位置や移動方向であってもよい。

【0 2 7 7】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

10

〔態様 A 4－1〕

遊技者が操作可能な操作手段と、

複数種類の画像を表示可能な表示手段と、を備えた遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは、前記操作手段の外観を表す第 1 の画像であり、

前記複数種類の画像のうちの一つは、前記操作手段の操作受付期間を表す第 2 の画像であり、

前記第 1 の画像のうち、前記操作手段の少なくとも一方の端部に対応する部分が前記表示手段からはみ出た状態となるように前記第 1 の画像の一部分が前記表示手段に表示された状態で、前記表示手段に前記第 2 の画像が表示される第 1 の演出を実行可能な

ことを特徴とする遊技機。

20

〔態様 A 4－2〕

A 4－1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の演出において、前記表示手段には、前記第 1 の画像のうち、前記操作手段の両端部に対応する部分が前記表示手段からはみ出た状態となるように前記第 1 の画像の一部分が表示される

ことを特徴とする遊技機。

〔態様 A 4－3〕

A 4－1 または A 4－2 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の演出において、前記第 2 の画像は、前記第 1 の画像の一部分に重なって表示される

ことを特徴とする遊技機。

30

〔態様 A 4－4〕

A 4－1 から A 4－3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第 1 の表示において、前記第 1 の画像の一部分に重なって装飾図柄が表示される

ことを特徴とする遊技機。

【0 2 7 8】

図 6 0～図 6 3 を用いて保留アイコン・操作部画像移動演出について説明する。この保留アイコン・操作部画像移動演出は、装飾図柄の変動演出中やリーチ演出（スーパーリーチ演出）中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信した変動演出開始コマンドを解析し、保留アイコン・操作部画像移動演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 1 0 3 から対応する画像データを読み出して表示画面 7 a に表示させる表示演出である。

40

【0 2 7 9】

〔保留アイコン・操作部画像移動演出 A〕

図 6 0 は、保留アイコン・操作部画像移動演出 A を説明するための図である。図 6 0 （A）に示すように、表示画面 7 a の下方に保留画像（保留アイコン）9 A、9 B、および、保留消化画像（当該保留アイコン）9 C が表示され、これらの左側に演出ボタン 6 3 （図 1）の外観を表したボタン画像 B I 1 が表示されている。この状態において、演出図柄によるリーチ演出が開始されると、図 6 0 （B）に示す保留アイコン移動演出が実行される。具体的には、保留画像（保留アイコン）9 A、9 B、および、保留消化画像（当該保

50

留アイコン) 9 Cが右方向に移動し、図60 (C) に示すように表示画面7 aからフレームアウトする。

【0280】

次に、図60 (D) に示すように、保留アイコン9 A、9 B、9 Cが表示画面7 aから消えた後、ボタン画像B I 1が表示画面7 aの左下の位置から右方向に移動し、図60 (E) に示すように表示画面7 aの右下で停止する。すなわち、ボタン画像B I 1は、図60 (A) において、保留画像(保留アイコン) 9 A、9 B、および、保留消化画像(当該保留アイコン) 9 Cが表示されていた位置に移動し停止する。その後、図60 (F) に示すように、ボタン画像B I 1が表示画面7 aの右下に表示された状態で、S Pリーチ演出が実行される。ここでは、装飾図柄が縮小表示されて表示画面7 aの左上に移動するとともに、キャラクタ画像C R Aが表示される。

10

【0281】

[保留アイコン・操作部画像移動演出B]

図61は、保留アイコン・操作部画像移動演出Bを説明するための図である。保留アイコン・操作部画像移動演出Bは、図60の保留アイコン・操作部画像移動演出Aと比較して、保留画像(保留アイコン) 9 A、9 B、保留消化画像(当該保留アイコン) 9 C、および、ボタン画像B Bの動作態様が異なる。

【0282】

図61 (A) に示すように、表示画面7 aの下方に保留画像(保留アイコン) 9 A、9 B、および、保留消化画像(当該保留アイコン) 9 Cが表示され、これらの右側上方に演出ボタン63 (図1) の外観を表したボタン画像B I 1が表示されている。この状態において、演出図柄によるリーチ演出が開始されると、図61 (B) に示す保留アイコン移動演出が実行される。具体的には、保留画像(保留アイコン) 9 A、9 B、および、保留消化画像(当該保留アイコン) 9 Cのうち、保留アイコン) 9 Bのみが右方向に移動し、図61 (C) に示すように表示画面7 aからフレームアウトする。

20

【0283】

次に、図61 (D) に示すように、ボタン画像B I 1が表示画面7 aの右側中間付近の位置から下方に移動し、図61 (E) に示すように表示画面7 aの右下で停止する。すなわち、ボタン画像B I 1は、図61 (A) において、保留画像(保留アイコン) 9 Bが表示されていた位置に移動し停止する。その後、図61 (F) に示すように、ボタン画像B I 1が表示画面7 aの右下に表示された状態で、S Pリーチ演出が実行される。ここでは、装飾図柄が縮小表示されて表示画面7 aの左上に移動するとともに、キャラクタ画像C R Aが表示される。

30

【0284】

[保留アイコン・操作部画像移動演出C]

図62は、保留アイコン・操作部画像移動演出Cを説明するための図である。図62 (A) に示すように、表示画面7 aの下方に保留表示領域画像H Aが表示され、保留表示領域画像H A上に保留画像(保留アイコン) 9 A、9 B、および、保留消化画像(当該保留アイコン) 9 Cが表示されている。この状態において、演出図柄によるリーチ演出が開始されると、図62 (B) に示す剣部材画像出現演出が実行される。具体的には、剣部材64 (図1) の外観を表した剣部材画像A S Iが表示画面7 aの上方から現れ下方に移動する。その後、図62 (C) に示すように剣部材画像A S Iの剣先の部分が保留表示領域画像H Aに重なって見えなくなる。すなわち、剣部材画像A S Iの剣先が保留表示領域画像H Aに刺さったように表示される。

40

【0285】

次に、図62 (D) に示すように、保留画像(保留アイコン) 9 A、9 B、および、保留消化画像(当該保留アイコン) 9 Cを含む保留表示領域画像Hの全体が下方に移動して表示画面7 aからフレームアウトするとともに、剣部材画像A S Iが表示画面7 aの左中央付近から下方に移動する。その後、剣部材画像A S Iは、図62 (E) に示すように表示画面7 aの左下で停止する。すなわち、図62 (D) (E) に示すように、保留画像(

50

保留アイコン) 9 A、9 B、および、保留消化画像(当該保留アイコン) 9 Cが下方に移動して表示画面 7 a からフレームアウトし、これと同時に、剣部材画像 A S I が、図 6 2 (C) において保留画像(保留アイコン) 9 A、9 B、および、保留消化画像(当該保留アイコン) 9 C が表示されていた位置に移動し停止する。その後、図 6 2 (F) に示すように、剣部材画像 A S I が表示画面 7 a の左下に表示された状態で、S P リーチ演出が実行される。ここでは、装飾図柄が縮小表示されて表示画面 7 a の左上に移動するとともに、キャラクタ画像 C R A が表示される。

【0286】

[保留アイコン・操作部画像移動演出 D]

図 6 3 は、保留アイコン・操作部画像移動演出 D を説明するための図である。図 6 3 (A) は、図 6 2 (A) と同様に、表示画面 7 a の下方に保留表示領域画像 H A が表示され、保留表示領域画像 H A 上に保留画像(保留アイコン) 9 A、9 B、および、保留消化画像(当該保留アイコン) 9 C が表示されている。この状態において、演出図柄によるリーチ演出が開始されると、図 6 3 (B) に示す剣部材画像出現演出が実行される。具体的には、剣部材 6 4 (図 1) の外観を表した剣部材画像 A S I が表示画面 7 a の上方から現れ左斜め方向に移動し、表示画面 7 a の左側端部において、剣部材画像 A S I の剣先の部分が表示画面 7 a からフレームアウトした(はみ出した)状態で停止表示される。すなわち、剣部材画像 A S I の剣先が表示画面 7 a の左側端部に刺さったように表示される。

【0287】

次に、図 6 3 (C) (D) に示すように、保留画像(保留アイコン) 9 A、9 B、および、保留消化画像(当該保留アイコン) 9 C を含む保留表示領域画像 H の全体が左方向に移動して表示画面 7 a からフレームアウトする。次に、図 6 3 (E) に示すように、剣部材画像 A S I が表示画面 7 a の左中央付近から下方に移動し停止する剣部材画像移動演出が実行される。すなわち、剣部材画像移動演出では、剣部材画像 A S I が、図 6 3 (B) において保留画像(保留アイコン) 9 A、9 B、および、保留消化画像(当該保留アイコン) 9 C が表示されていた位置に移動し停止する。その後、図 6 3 (F) に示すように、剣部材画像 A S I が表示画面 7 a の左下に表示された状態で、S P リーチ演出が実行される。ここでは、装飾図柄が縮小表示されて表示画面 7 a の左上に移動するとともに、キャラクタ画像 C R A が表示される。

【0288】

[効果例]

以下に、保留アイコン・操作部画像移動演出の効果例を示す。

[効果 1]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 6 0 (A) に示すように、表示画面 7 a の右下方に保留画像(保留アイコン) 9 A、9 B、および、保留消化画像(当該保留アイコン) 9 C が表示され、表示画面 7 a の左下方にボタン画像 B I 1 が表示される第 1 の演出と、図 6 0 (B) に示すように、保留アイコン 9 A、9 B、および、当該保留アイコン 9 C が右方向に移動するとともに、図 6 0 (D) に示すように、ボタン画像 B I 1 が表示画面 7 a の左下方から右下方に移動し、保留アイコン 9 A、9 B、および、当該保留アイコン 9 C があった位置に停止する第 2 の演出と、を実行可能に構成されている。この構成によれば、遊技者に斬新な演出を印象づけることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0289】

また、図 6 1 (A) に示すように、表示画面 7 a の下方に保留画像(保留アイコン) 9 A、9 B、および、保留消化画像(当該保留アイコン) 9 C が表示され、表示画面 7 a の中央右付近にボタン画像 B I 1 が表示される第 1 の演出と、図 6 1 (B) に示すように、保留アイコン 9 B が右方向に移動するとともに、図 6 1 (D) に示すように、ボタン画像 B I 1 が表示画面 7 a の中央右付近から右下に移動し、保留アイコン 9 B があった位置に停止する第 2 の演出と、を実行可能に構成されている。この構成によれば、遊技者に斬新な演出を印象づけることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0290】

また、図 6 2 (C) に示すように、表示画面 7 a の下方に保留画像（保留アイコン）9 A、9 B、および、保留消化画像（当該保留アイコン）9 C が表示され、表示画面 7 a の中央左付近に剣部材画像 A S I が表示される第 1 の演出と、図 6 2 (D) に示すように、保留アイコン 9 A、9 B、当該保留アイコン 9 C、および、剣部材画像 A S I が下方方向に移動し、保留アイコン 9 A、9 B、および、当該保留アイコン 9 C があった位置に停止する第 2 の演出と、を実行可能に構成されている。この構成によれば、遊技者に斬新な演出を印象づけることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0 2 9 1】

また、図 6 3 (B) に示すように、表示画面 7 a の下方に保留画像（保留アイコン）9 A、9 B、および、保留消化画像（当該保留アイコン）9 C が表示され、表示画面 7 a の左端に剣部材画像 A S I が表示される第 1 の演出と、図 6 3 (C) に示すように、保留アイコン 9 A、9 B、および、当該保留アイコン 9 C が左方向に移動するとともに、図 6 3 (E) に示すように、剣部材画像 A S I が下方方向に移動し、保留アイコン 9 A、9 B、および、当該保留アイコン 9 C があった位置に停止する第 2 の演出と、を実行可能に構成されている。この構成によれば、遊技者に斬新な演出を印象づけることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0 2 9 2】

[効果 2]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 6 0 ~ 図 6 3 に示すように、表示画面 7 a に保留アイコンが他の画像（例えば、操作部画像）とともに表示され、保留アイコンが移動するとともに他の画像が保留アイコンのあった位置に移動する。この構成によれば、遊技者に斬新な演出を印象づけることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0 2 9 3】

[効果 3]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 6 0 ~ 図 6 3 に示すように、表示画面 7 a にボタン画像 B I 1 や剣部材画像 A S I などの操作部画像が他の画像（例えば、保留アイコン）とともに表示され、他の画像が移動するとともに操作部画像が他の画像のあった位置に移動する。この構成によれば、遊技者に斬新な演出を印象づけることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0 2 9 4】

[効果 4]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 6 0、図 6 3 に示すように、ボタン画像 B I 1 や剣部材画像 A S I などの操作部画像は、保留アイコン 9 A、9 B、9 C が表示画面 7 a から消えた後に移動を開始する。また、図 6 1 に示すように、ボタン画像 B I 1 は、保留アイコン 9 B が表示画面 7 a から消えた後に移動を開始する。この構成によれば、遊技者に斬新な演出を印象づけることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0 2 9 5】

[効果 5]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 6 0 ~ 図 6 2 に示すように、ボタン画像 B I 1 や剣部材画像 A S I などの操作部画像は、保留アイコンの移動後に、保留アイコンがあった位置に移動し、その位置で停止する。この構成によれば、遊技者に斬新な演出を印象づけることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0 2 9 6】

[効果 6]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 6 0、図 6 1 に示すように、ボタン画像 B I 1 は、保留アイコンの移動方向と異なる方向に移動する。この構成によれば、遊技者に斬新な演出を印象づけることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0 2 9 7】

[変形例]

以下に、保留アイコン・操作部画像移動演出の変形例を示す。

〔変形例 1〕

上記実施形態では、図 6 0～図 6 3 に示すように、表示画面 7 a に保留アイコンが操作部画像（ここでは、ボタン画像 B I 1 または剣部材画像 A S I）とともに表示され、保留アイコンが移動するとともに操作部画像が保留アイコンのあった位置に移動する。しかし、遊技機 1 は、保留アイコンと、操作部画像以外の特定の画像によって同様の演出をおこなってもよい。特定の画像とは、キャラクタ画像等の任意の文字、図形、記号等を含む画像である。すなわち、遊技機 1 は、表示画面 7 a に保留アイコンが操作部画像以外の特定の画像とともに表示され、保留アイコンが移動するとともに特定の画像が保留アイコンのあった位置に移動する演出を実行してもよい。この構成によっても、遊技者に斬新な演出を印象づけることができ、興趣の向上を図ることができる。

10

【0 2 9 8】

〔変形例 2〕

上記実施形態では、図 6 0～図 6 3 に示すように、表示画面 7 a にボタン画像 B I 1 や剣部材画像 A S I などの操作部画像が保留アイコンとともに表示され、保留アイコンが移動するとともに操作部画像が保留アイコンのあった位置に移動する。しかし、遊技機 1 は、操作部画像と、保留アイコン以外の特定の画像によって同様の演出をおこなってもよい。特定の画像とは、キャラクタ画像等の任意の文字、図形、記号等を含む画像である。すなわち、遊技機 1 は、表示画面 7 a に保留アイコン以外の特定の画像が操作部画像とともに表示され、特定の画像が移動するとともに操作部画像が特定の画像のあった位置に移動する演出を実行してもよい。この構成によっても、遊技者に斬新な演出を印象づけることができ、興趣の向上を図ることができる。

20

【0 2 9 9】

〔変形例 3〕

遊技機 1 は、保留アイコン以外の第 1 特定画像と、操作部画像以外の第 2 特定画像によって同様の演出をおこなってもよい。すなわち、遊技機 1 は、表示画面 7 a に保留アイコン以外の第 1 特定画像が、操作部画像以外の第 2 特定画像とともに表示され、第 1 特定画像が移動するとともに第 2 特定画像が第 1 特定画像のあった位置に移動する演出を実行してもよい。第 1 特定画像および第 2 特定画像は、キャラクタ画像等の任意の文字、図形、記号等を含む画像である。この構成によっても、遊技者に斬新な演出を印象づけることができ、興趣の向上を図ることができる。

30

【0 3 0 0】

〔変形例 4〕

上記実施形態では、図 6 0～図 6 3 に示すように、演出ボタン 6 3 または剣部材 6 4 の外観を表した操作部画像を用いた演出がおこなわれる。しかし、遊技機 1 は、上記以外の種類の操作部の外観を表した画像を操作部画像として用いてもよい。例えば、操作部画像は、ハンドル画像や、レバー画像、トリガー画像など任意の操作部の画像であってもよい。

【0 3 0 1】

〔変形例 5〕

図 6 0～図 6 3 に示した、保留アイコン・操作部画像移動演出 A～D の表示内容は適宜組み合わせる表示されてもよい。また、保留アイコン・操作部画像移動演出 A～D は、図 6 0～図 6 3 に示した演出内容の一部を備えていなくてもよいし、他の演出内容が加わっていてもよい。また、保留アイコン・操作部画像移動演出 A～D は、操作部画像や装飾図柄、保留アイコンの位置や移動方向に関して、図 6 0～図 6 3 に限定されず任意の位置や移動方向であってもよい。

40

【0 3 0 2】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

〔態様 B 1-1〕

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備えた遊技機であって、前記複数種類の画像のうちの一つは、第 1 の画像であり、

50

前記複数種類の画像のうちの一つは、第2の画像であり、

前記表示手段の第1の位置に前記第1の画像が表示された状態で、第2の位置に前記第2の画像が表示される第1の演出と、前記第1の画像が前記第1の位置から第1の方向に移動するとともに、前記第2の画像が前記第2の位置から前記第1の位置に移動する第2の演出と、を実行可能な

ことを特徴とする遊技機。

[態様B1-2]

態様B1-1に記載の遊技機であって、
前記第1の画像は、保留アイコンである

ことを特徴とする遊技機。

10

[態様B1-3]

態様B1-1または態様B1-2に記載の遊技機はさらに、
操作者が操作可能な操作手段を備えており、
前記第2の画像は、前記操作手段の外観を表す画像である
ことを特徴とする遊技機。

[態様B1-4]

態様B1-1から態様B1-3までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第2の演出において、前記第2の画像は、前記第1の画像が前記第1の位置から前記第1の方向に移動して前記表示手段から消えた後に、前記第2の位置から前記第1の位置への移動を開始する

20

ことを特徴とする遊技機。

[態様B1-5]

態様B1-1から態様B1-4までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第2の演出において、前記第2の画像は、前記第2の位置から前記第1の位置に移動した後、前記第1の位置で停止する

ことを特徴とする遊技機。

[態様B1-6]

態様B1-1から態様B1-5までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第2の演出において、前記第2の画像は、前記第1の方向とは異なる第2の方向に移動する

30

ことを特徴とする遊技機。

【0303】

本実施形態の遊技機では、以下の態様でも実現可能である。

[態様B2-1]

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備えた遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、第1の画像であり、
前記複数種類の画像のうちの一つは、第2の画像であり、
前記表示手段の第1の位置に前記第1の画像が表示された状態で、第2の位置に前記第2の画像が表示される第1の演出と、前記第1の画像が前記第1の位置から第1の方向に移動するとともに、前記第2の画像が前記第2の位置から第2の方向に移動する第2の演出と、を実行可能な

40

ことを特徴とする遊技機。

[態様B2-2]

態様B2-1に記載の遊技機であって、
前記第1の画像は保留アイコンである

ことを特徴とする遊技機。

[態様B2-3]

態様B2-1または態様B2-2に記載の遊技機はさらに、
操作者が操作可能な操作手段を備えており、
前記第2の画像は、前記操作手段の外観を表す画像である

50

ことを特徴とする遊技機。

[態様 B 2-4]

態様 B 2-1 から態様 B 2-3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第 2 の演出において、前記第 2 の画像は、前記第 1 の画像が前記第 1 の位置から前記第 1 の方向に移動して前記表示手段から消えた後に、前記第 2 の方向への移動を開始する

ことを特徴とする遊技機。

[態様 B 2-5]

態様 B 2-1 から態様 B 2-4 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第 2 の演出において、前記第 2 の画像は、前記第 2 の位置から前記第 1 の位置に移動する

ことを特徴とする遊技機。

[態様 B 2-6]

態様 B 2-5 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の演出において、前記第 2 の画像は、前記第 2 の位置から前記第 1 の位置に移動した後、前記第 1 の位置で停止する

ことを特徴とする遊技機。

【0304】

図 6 4～図 6 6 を用いて保留アイコン・操作部画像重畳演出について説明する。この保留アイコン・操作部画像重畳演出は、変動演出の実行中、特に、装飾図柄の変動開始直前や停止表示直後に実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 101 がサブ制御基板 90 から変動演出開始コマンドを受信したきに、変動演出開始コマンドの内容や、それ以前に受信した保留球数コマンドに基づいて実行される。

【0305】

[保留アイコン・操作部画像重畳演出 A]

図 6 4 は、保留アイコン・操作部画像重畳演出 A を説明するための図である。図 6 4 (A) に示すように、表示画面 7 a の下方に保留画像 (保留アイコン) 9 A、9 B、および、保留消化画像 (当該保留アイコン) 9 C が表示され、これらの上に演出ボタン 6 3 (図 1) の外観を表したボタン画像 B I 1 が表示されている。この状態において、演出図柄が停止表示 (確定表示) されて、当該保留アイコンが消滅すると、図 6 4 (B) に示す第 1 保留アイコン移動開始演出が実行される。具体的には、保留画像 (保留アイコン) 9 A のうちの一番右側の第 1 保留アイコン 9 A が右斜め上方に移動する。すなわち、ボタン画像 B I 1 に向かって移動する。第 1 保留アイコン 9 A は、ボタン画像 B I 1 の位置においてボタン画像 B I 1 に重なり、重なった部分が見えなくなる。既述のとおり、本明細書において「画像が重なる」とは、遊技者からみて重なっているように見えることを意味しており、実際に重なっているか否かは関係ない。例えば、表示画面 7 a に表示される第 1 保留アイコン 9 A の少なくとも一部分がボタン画像 B I 1 によって欠いて見える場合、画像が重なっているといえる。

【0306】

次に、図 6 4 (C) に示す第 1 保留アイコン不可視演出が実行される。具体的には、第 1 保留アイコン 9 A の移動によって第 1 保留アイコン 9 A の全体がボタン画像 B I 1 に重なり、1 保留アイコン 9 A の全体が見えなくなる。次に、図 6 4 (D) に示す第 1 保留アイコン出現演出が実行される。具体的には、ボタン画像 B I 1 の一部から第 1 保留アイコン 9 A が右下方向に移動しつつ姿を現す。その後、図 6 4 (E) に示す当該保留位置移動完了演出が実行される。具体的には、ボタン画像 B I 1 の一部から姿を現した第 1 保留アイコンは、そのまま右下方向に移動して当該保留アイコン 9 C が配置される当該保留位置において停止する。その後、図 6 4 (F) に示すように、装飾図柄の変動演出が開始される。

【0307】

[保留アイコン・操作部画像重畳演出 B]

図65は、保留アイコン・操作部画像重畳演出Bを説明するための図である。保留アイコン・操作部画像重畳演出Bは、図64の重畳演出Aと比較して、保留画像（保留アイコン）9Bが表示されていない点、ボタン画像BBの位置等が異なる。

【0308】

図65（A）に示すように、表示画面7aの下方に保留画像（保留アイコン）9A、および、保留消化画像（当該保留アイコン）9Cが表示され、保留アイコン9Aと当該保留アイコン9Cが表示される当該保留位置との間に演出ボタン63（図1）の外観を表したボタン画像BI1が表示されている。この状態において、演出図柄が停止表示（確定表示）されて、当該保留アイコンが消滅すると、図65（B）に示す第1保留アイコン移動開始演出が実行される。具体的には、保留画像（保留アイコン）9Aのうちの一番右側の第1保留アイコン9Aが右方向に移動する。すなわち、ボタン画像BI1に向かって移動する。第1保留アイコン9Aは、ボタン画像BI1の左側においてボタン画像BI1に重なり、重なった部分が見えなくなる。

10

【0309】

次に、図65（C）に示す第1保留アイコン不可視演出が実行される。具体的には、第1保留アイコン9Aの右移動によって第1保留アイコン9Aの全体がボタン画像BI1に重なり、1保留アイコン9Aの全体が見えなくなる。次に、図65（D）に示す第1保留アイコン出現演出が実行される。具体的には、ボタン画像BI1の右側から第1保留アイコン9Aが右方向に移動しつつ姿を現す。すなわち、第1保留アイコン9Aは、ボタン画像BI1に隠れる前にいた位置（ボタン画像BI1の左側）と反対の側（ボタン画像BI1の右側）から現れる。その後、図65（E）に示す当該保留位置移動完了演出が実行される。具体的には、ボタン画像BI1の右端から姿を現した第1保留アイコンは、そのまま右方向に移動して当該保留アイコンが配置される当該保留位置において停止する。その後、図65（F）に示すように、装飾図柄の変動演出が開始される。

20

【0310】

〔保留アイコン・操作部画像重畳演出C〕

図66は、保留アイコン・操作部画像重畳演出Cを説明するための図である。保留アイコン・操作部画像重畳演出Cでは、当該保留アイコン9Cが表示されず、ボタン画像BBが当該保留位置となっている。

【0311】

図66（A）に示すように、表示画面7aの下方に保留アイコン9A、および、ボタン画像BI1が表示されている。この状態において、演出図柄が停止表示（確定表示）されると、図66（B）に示す第1保留アイコン移動開始演出が実行される。具体的には、保留画像（保留アイコン）9Aのうちの一番右側の第1保留アイコン9Aが右方向に移動する。すなわち、ボタン画像BI1に向かって移動する。第1保留アイコン9Aは、ボタン画像BI1の左側においてボタン画像BI1に重なり、重なった部分が見えなくなる。

30

【0312】

次に、図66（C）に示す第1保留アイコン不可視演出が実行される。具体的には、第1保留アイコン9Aの右移動によって第1保留アイコン9Aの全体がボタン画像BI1に重なり、1保留アイコン9Aの全体が見えなくなる。次に、図66（D）に示すボタン画像発光演出が実行される。具体的には、当該保留位置に当該保留アイコンが位置している場合と同等の状態であることを示すために、ボタン画像BI1が特定の色に発光する。このボタン画像発光演出は、当該保留位置移動完了演出と同等である。その後、図66（E）に示すように、装飾図柄の変動演出が開始される。

40

【0313】

〔効果例〕

以下に、保留アイコン・操作部画像重畳演出の効果例を示す。

〔効果1〕

上記実施形態の遊技機1では、図64～図66に示すように、第1保留アイコン9Aとボタン画像BI1とが表示される第1の演出と、第1保留アイコン9Aがボタン画像BI

50

1 の位置に向かって移動し、ボタン画像 B I 1 の位置においてボタン画像 B I 1 と重なって見えなくなる第 2 の演出とを実行可能に構成されている。この構成によれば、遊技者に斬新な演出を印象づけることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0314】

[効果 2]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 6 4、図 6 5 に示すように、第 1 保留アイコン 9 A がボタン画像 B I 1 と重なって見えなくなる第 2 の演出の後、第 1 保留アイコン 9 A がボタン画像 B I 1 から現れる第 3 の演出を実行可能に構成されている。この構成によれば、遊技者に斬新な演出を印象づけることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0315】

[効果 3]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 6 5 に示すように、第 1 保留アイコン 9 A がボタン画像 B I 1 から現れる第 3 の演出では、第 1 保留アイコン 9 A はボタン画像 B I 1 において移動前の第 1 保留アイコン 9 A があった位置と対向する側（左側）とは反対の側（右側）から現れるように構成されている。この構成によれば、遊技者に斬新な演出を印象づけることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0316】

[効果 4]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 6 4、図 6 5 に示すように、第 1 保留アイコン 9 A がボタン画像 B I 1 から現れる第 3 の演出の後、第 1 保留アイコン 9 A が当該保留位置で停止する第 4 の演出を実行可能に構成されている。この構成によれば、遊技者に斬新な演出を印象づけることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0317】

[効果 5]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 6 4～図 6 6 に示すように、保留アイコンが他の画像（ここでは、ボタン画像 B I 1）と重なって見えなくなる演出とを実行するため、興趣の向上を図ることができる。

【0318】

[効果 6]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 6 4～図 6 6 に示すように、ボタン画像 B I 1 に向かって他の画像（ここでは、保留アイコン）が移動し、他の画像がボタン画像 B I 1 と重なって見えなくなる演出とを実行するため、興趣の向上を図ることができる。

【0319】

[変形例]

以下に、保留アイコン・操作部画像重畳演出の変形例を示す。

[変形例 1]

上記実施形態では、図 6 4～図 6 6 に示すように、第 1 保留アイコン 9 A とボタン画像 B I 1 とが表示される第 1 の演出と、第 1 保留アイコン 9 A がボタン画像 B I 1 の位置に向かって移動し、ボタン画像 B I 1 の位置においてボタン画像 B I 1 と重なって見えなくなる第 2 の演出とを実行可能に構成されている。しかし、遊技機 1 は、保留アイコン 9 A 以外の特定の画像が操作部画像（ここでは、ボタン画像 B I 1）とともに表示され、特定の画像が操作部画像の位置に向かって移動し、操作部画像の位置において操作部画像と重なって見えなくなる演出を実行してもよい。特定の画像とは、キャラクタ画像等の任意の文字、図形、記号等を含む画像である。この構成によっても、遊技者に斬新な演出を印象づけることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0320】

[変形例 2]

上記実施形態では、図 6 4～図 6 6 に示すように、第 1 保留アイコン 9 A とボタン画像 B I 1 とが表示される第 1 の演出と、第 1 保留アイコン 9 A がボタン画像 B I 1 の位置に向かって移動し、ボタン画像 B I 1 の位置においてボタン画像 B I 1 と重なって見えなく

10

20

30

40

50

なる第2の演出とを実行可能に構成されている。しかし、遊技機1は、第1保留アイコン9Aが操作部画像以外の特定の画像とともに表示され、第1保留アイコン9Aが特定の画像の位置に向かって移動し、特定の画像の位置において特定の画像と重なって見えなくなる演出を実行してもよい。特定の画像とは、キャラクタ画像等の任意の文字、図形、記号等を含む画像である。この構成によっても、遊技者に斬新な演出を印象づけることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0321】

[変形例3]

上記実施形態では、図64～図66では、操作部画像の一例としてボタン画像BI1が示されていたが、ボタン画像以外の操作部画像であってもよい。操作部画像は、例えば、剣部材画像、剣ボタン画像、または、セレクトボタン画像であってもよい。

10

【0322】

[変形例4]

図64～図66に示した、保留アイコン・操作部画像重畳演出A～Cの表示内容は適宜組み合わせる表示されてもよい。また、保留アイコン・操作部画像重畳演出A～Cは、図64～図66に示した演出内容の一部を備えていなくてもよいし、他の演出内容が加わっていてもよい。また、保留アイコン・操作部画像重畳演出A～Cは、操作部画像や装飾図柄、保留アイコンの位置や移動方向に関して、図64～図66に限定されず任意の位置や移動方向であってもよい。

【0323】

20

[態様例]

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[態様B3-1]

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備えた遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは、第1の画像であり、

前記複数種類の画像のうちの一つは、第2の画像であり、

前記表示手段の第1の位置に前記第1の画像が表示された状態で、第2の位置に前記第2の画像が表示される第1の演出と、前記第1の画像が前記第1の位置から前記第2の位置に向かって移動し、前記第2の位置において前記第2の画像と重なって見えなくなる第2の演出と、を実行可能な

30

ことを特徴とする遊技機。

[態様B3-2]

態様B3-1に記載の遊技機はさらに、

前記第2の演出の後、前記第1の画像が前記第2の画像から現れる第3の演出を実行可能な

ことを特徴とする遊技機。

[態様B3-3]

態様B3-2に記載の遊技機であって、

前記第3の演出の前記第1の画像は、前記第2の画像において前記第1の位置と対向する側とは反対の側から現れる

40

ことを特徴とする遊技機。

[態様B3-4]

態様B3-2または態様B3-3に記載の遊技機はさらに、

前記第3の演出の後、前記第1の画像が第3の位置で停止する第4の演出を実行可能なことを特徴とする遊技機。

[態様B3-5]

態様B3-1から態様B3-4までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第1の画像は保留アイコンである

ことを特徴とする遊技機。

[態様B3-6]

50

態様 B 3-1 から態様 B 3-5 までのいずれか一項に記載の遊技機はさらに、
操作者が操作可能な操作手段を備えており、
前記第 2 の画像は、前記操作手段の外観を表す画像である
ことを特徴とする遊技機。

【0324】

図 67～図 69 を用いて保留アイコン非表示演出について説明する。この保留アイコン非表示演出は、装飾図柄の変動演出中やリーチ演出（スーパーリーチ演出）中などに実行され得る。具体的には、画像制御用マイコン 101 がサブ制御基板 90 から変動終了前コマンドを受信して実行する先読み演出の一つとして表示され得る。

【0325】

〔保留アイコン非表示演出 A〕

図 67 は、保留アイコン非表示演出 A を説明するための図である。図 67 (A) に示すように、表示画面 7a 下方の保留画像（保留アイコン）9A が表示される領域に 4 つのパネル画像 PN が表示される。保留アイコン 9A は、この 4 つのパネル画像 PN のそれぞれに表示される。ここでは、保留アイコン 9A が 3 つであるため、保留アイコン 9A の表示領域において、右から 1～3 番目のパネル画像 PN に、それぞれ、保留アイコン 9A が表示され、一番左側のパネル画像 PN には保留アイコン 9A が表示されていない。以後、パネル画像 PN が表すパネルにおいて、保留アイコン 9A が表示される側の面を「表面」と呼び、反対側の面を「裏面」とも呼ぶ。なお、図 67 (A) では、当該保留アイコン 9C もパネル画像 PN とは異なる別のパネル画像に表示されている。

【0326】

変動中の特定のタイミングにおいて、図 67 (B) に示すパネル回転演出が実行される。具体的には、保留アイコン 9A が表示されているパネル画像 PN（ここでは、4 つのパネル画像 PN のうちの右から 1～3 番目のパネル画像 PN）のうち、任意のパネル画像 PN において、パネルが横回転した状態となるように画像が変化する。そして、図 67 (C) に示す保留アイコン非表示演出が実行される。具体的には、パネルが横回転した状態となるように画像が変化したパネル画像 PN は、パネルが裏向きになった状態の画像となる。すなわち、パネル画像 PN は、パネル面のうち、保留アイコン 9A が表示されていた側の反対側の面（裏面）が表示された画像となる。これにより、このパネル画像 PN に表示されていた保留アイコン 9A は非表示状態となる。つまり、表示画面 7a の保留アイコン 9A の表示領域において、表面の画像が表示されているときには保留アイコンが見え、裏面の画像が表示されているときには保留アイコンが見えなくなる。

【0327】

次に、図 68 (D) に示すパネル回転演出が実行される。具体的には、保留アイコン 9A が非表示状態のパネル画像 PN は、そのままパネルの横回転が継続するように画像が変化し、一周回って、再度、保留アイコン 9A が表示されていた側の面（表面）が表示された画像となる。このとき、図 68 (E) に示すように、保留アイコン 9A が変化（保留変化）している。図 68 (F) では、シフト演出が示されている。装飾図柄の確定表示の後、各パネル画像 PN に表示されていた保留アイコン 9A は、一つずつ右側のパネル画像 PN に移動する。一番右側のパネル画像 PN に表示されていた保留アイコン 9A は、当該保留が表示されるパネル画像に移動し、そのパネルに表示される。

【0328】

〔保留アイコン非表示演出 B〕

図 68 は、保留アイコン非表示演出 B を説明するための図である。保留アイコン非表示演出 B は、図 67 の非表示演出 A と比較すると、パネル画像 PN の周りに枠領域画像 HA が表示されている点異なる。図 68 (A) に示すように、表示画面 7a 下方の保留画像（保留アイコン）9A および当該保留アイコン 9C が表示される領域に枠領域画像 HA が表示される。枠領域画像 HA のうち、保留アイコン 9A が表示される領域には 4 つのパネル画像 PN が表示される。枠領域画像 HA のうち、当該保留アイコン 9C が表示される領域には 1 つのパネル画像が表示される。言い換えれば、保留アイコン 9A が表示される領

域は枠領域画像H Aによって4つに区画されている。保留アイコン9 Aは、枠領域画像H Aによって区画された領域に配置された4つのパネル画像P Nのそれぞれに表示される。保留アイコン9 Aの表示領域において、右から1～3番目のパネル画像P Nに、それぞれ、保留アイコン9 Aが表示され、一番左側のパネル画像P Nには保留アイコン9 Aが表示されていない。各パネル画像P Nの動作は、図67の非表示演出Aと同様であるため説明を省略する。

【0329】

〔保留アイコン非表示演出C〕

図69は、保留アイコン非表示演出Cを説明するための図である。保留アイコン非表示演出Cは、図67の非表示演出Aと比較すると、パネル画像P Nの代わりに瞳枠画像E Fが表示されている点異なる。図69(A)に示すように、表示画面7a下方の保留画像(保留アイコン)9 Aが表示される領域に4つの瞳枠画像E Fが表示される。保留アイコン9 Aは、この瞳枠画像E Fの内側に表示される。瞳枠画像E Fの内側に表示された保留アイコン9 Aは、瞳の黒目部分となるように表示される。ここでは、保留アイコン9 Aが3つであるため、保留アイコン9 Aの表示領域において、右から1～3番目の瞳枠画像E Fに、それぞれ、保留アイコン9 Aが表示され、一番左側の瞳枠画像E Fには保留アイコン9 Aが表示されていない。以後、瞳枠画像E Fが表す瞼が開いており、保留アイコン9 Aが表示される状態を「開瞼状態」と呼び、瞼が閉じ保留アイコン9 Aが視覚不可の状態を「閉瞼状態」とも呼ぶ。ここでは、当該保留アイコン9 Cも瞳枠画像E Fとは異なる別の瞳枠画像に表示されている。

【0330】

変動中の特定のタイミングにおいて、図69(B)に示す閉瞼演出が実行される。具体的には、保留アイコン9 Aが表示されている瞳枠画像E F(ここでは、4つの瞳枠画像E Fのうちの右から1～3番目の瞳枠画像E F)のうち、任意の瞳枠画像E Fにおいて、瞼画像が現れて目を閉じるように画像が変化する。そして、図69(C)に示す保留アイコン非表示演出が実行される。具体的には、目を閉じるように画像が変化した瞳枠画像E Fは、瞼によって目が完全に閉じた状態(閉瞼状態)の画像となる。すなわち、瞳枠画像E Fは、黒目部分の保留アイコン9 Aが瞼によって完全に隠れた画像となる。これにより、この瞳枠画像E Fに表示されていた保留アイコン9 Aは非表示状態となる。

【0331】

次に、図69(D)に示す開瞼演出が実行される。具体的には、瞼によって目が完全に閉じた状態(閉瞼状態)の瞳枠画像E Fは、再度、瞼が開くように画像が変化する。閉瞼状態から開瞼状態になると、図69(E)に示すように、保留アイコン9 Aが変化(保留変化)している。図69(F)では、シフト演出が示されている。装飾図柄の確定表示の後、各瞳枠画像E Fに表示されていた保留アイコン9 Aは、一つずつ右側の瞳枠画像E Fに移動する。一番右側の瞳枠画像E Fに表示されていた保留アイコン9 Aは、当該保留が表示される瞳枠画像に移動し、その瞳枠画像の黒目部分として表示される。

【0332】

〔効果例〕

以下に、保留アイコン非表示演出の効果例を示す。

〔効果1〕

上記実施形態の遊技機1では、図67、図68に示すように、保留アイコン9 Aの表示領域において、パネル画像P Nがパネルの表面を表示しているときには、保留アイコン9 Aが表示可能であり、パネルの裏面を表示しているときには、保留アイコン9 Aが見えなくなる。また、図69に示すように、保留アイコン9 Aの表示領域において、瞳枠画像E Fが開瞼状態のときには、保留アイコン9 Aが表示可能であり、閉瞼状態のときには、保留アイコン9 Aが見えなくなる。この構成によれば、遊技者に斬新な演出を印象づけることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0333】

〔効果2〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 6 7、図 6 8 に示すように、パネル画像 P N がパネルの表面を表示しているときに保留アイコン 9 A が表示される場合には、保留アイコン 9 A は、パネル画像 P N がパネルの表面の一部に重なって表示される。また、図 6 9 に示すように、瞳孔画像 E F が開瞼状態のときに保留アイコン 9 A が表示される場合には、保留アイコン 9 A は、瞳孔画像 E F の一部（白目部分）に重なって表示される。この構成によれば、遊技者に斬新な演出を印象づけることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0334】

〔効果 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 6 7、図 6 8 に示すように、パネルの表面を表すパネル画像 P N 上に保留アイコン 9 A が表示され、その後、パネル画像 P N がパネルの裏面の表示に切り替わり、保留アイコン 9 A が見えなくなる第 1 の演出を実行可能である。また、図 6 9 に示すように、開瞼状態を表す瞳孔画像 E F 上に保留アイコン 9 A が表示され、その後、瞳孔画像 E F が閉瞼状態の表示に切り替わり、保留アイコン 9 A が見えなくなる第 1 の演出を実行可能である。この構成によれば、遊技者に斬新な演出を印象づけることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0335】

〔効果 4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 6 7、図 6 8 に示すように、保留アイコン 9 A が見えなくなる第 1 の演出の後、パネル画像 P N がパネルの裏面から表面の表示に切り替わり、見えなくなった保留アイコン 9 A が再度表示される第 2 の演出を実行可能である。また、図 6 9 に示すように、保留アイコン 9 A が見えなくなる第 1 の演出の後、瞳孔画像 E F が閉瞼状態から開瞼状態の表示に切り替わり、見えなくなった保留アイコン 9 A が再度表示される第 2 の演出を実行可能である。この構成によれば、遊技者に斬新な演出を印象づけることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0336】

〔効果 5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 6 7～図 6 9 に示すように、見えなくなった保留アイコン 9 A が再度表示されるとき、保留アイコン 9 A は見えなくなる前の状態から変化（保留変化）する演出が実行される。この構成によれば、遊技者に斬新な演出を印象づけることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0337】

〔効果 6〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 6 8 に示すように、保留アイコン 9 A の各表示領域は、それぞれ枠領域画像 H A によって区画されている。この構成によれば、遊技者に斬新な演出を印象づけることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0338】

〔変形例〕

以下に、保留アイコン非表示演出の変形例を示す。

〔変形例 1〕

図 6 9 では、枠領域画像 H A が表示されていないが、枠領域画像 H A が表示されてもよい。また、瞼の代わりにシャッターが開閉する構成であってもよい。

【0339】

〔変形例 2〕

図 6 7～図 6 9 に示した、保留アイコン非表示演出 A～C の表示内容は適宜組み合わせで表示されてもよい。また、保留アイコン非表示演出 A～C は、図 6 7～図 6 9 に示した演出内容の一部を備えていなくてもよいし、他の演出内容が加わっていてもよい。また、保留アイコン非表示演出 A～C は、装飾図柄、保留アイコンの位置や移動方向に関して、図 6 7～図 6 9 に限定されず任意の位置や移動方向であってもよい。

【0340】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[態様 B 4-1]

複数の保留アイコンを表示可能な表示手段を備えた遊技機であって、

各保留アイコンが表示されるそれぞれの表示領域に第 1 の表示と第 2 の表示の一方を表示可能であり、

前記第 1 の表示が表示されている前記表示領域には、前記保留アイコンが表示可能であり、

前記第 2 の表示が表示されている前記表示領域では、前記保留アイコンが見えなくなること

[態様 B 4-2]

態様 B 4-1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の表示が表示されている前記表示領域に前記保留アイコンが表示される場合には、前記保留アイコンは前記第 1 の表示の一部に重なって表示される

ことを特徴とする遊技機。

[態様 B 4-3]

態様 B 4-1 または態様 B 4-2 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の表示が表示されている前記表示領域に前記保留アイコンが表示された後、前記表示領域の表示が前記第 1 の表示から前記第 2 の表示に切り替わり、前記保留アイコンが見えなくなる第 1 の演出を実行可能な

ことを特徴とする遊技機。

[態様 B 4-4]

態様 B 4-3 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の演出の後、前記表示領域の表示が前記第 2 の表示から前記第 1 の表示に切り替わり、見えなくなった前記保留アイコンが再度表示される第 2 の演出を実行可能な

ことを特徴とする遊技機。

[態様 B 4-5]

態様 B 4-4 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の演出において、再度表示される前記保留アイコンは見えなくなる前の状態から変化する演出が実行される

ことを特徴とする遊技機。

[態様 B 4-6]

態様 B 4-1 から態様 B 4-5 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記各表示領域は、それぞれ枠画像によって区画されている

ことを特徴とする遊技機。

【0341】

以下に図 70～図 72 を用いて操作カウント演出について説明する。この操作カウント演出は、装飾図柄の変動演出に並行して行われる。もちろん、リーチ演出（スーパーリーチ演出）中などの実行中を含む。

【0342】

[操作カウント演出 A]

図 70 は、操作カウント演出 A を説明するための図である。

まず、操作カウント演出 A では、図 70 (A) に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出では、変動中の装飾図柄が左上に表示される。また、画面下部には、保留画像 9A、9B および、保留消化画像 9C が表示されている。保留画像 9A、9B および保留消化画像 9C については以下の演出でも同様に表示される。

【0343】

次に図 70 (B) に示すように、剣移動演出が実行される。剣移動演出では、剣部材 64 を示す剣画像 K G が画面の右寄りに上方から出現して下方へ移動する。

次に図 70 (C) に示すように、剣停止演出が実行される。剣停止演出では、剣移動演出で下方へ移動する剣画像 K G が停止する。

10

20

30

40

50

次に図70(D)に示すように、カウント演出(初期)が実行される。カウント演出(初期)では、剣画像KGの柄部分EGに「5」が表示される。そして「5」→「4」→「3」→「2」→「1」という具合に、カウントダウンの表示が行われる。

【0344】

次に図70(E)に示すように、カウント演出(終期)が実行される。カウント演出(終期)では、剣画像KGの柄部分EGに「0」が表示される。上述したカウントダウンの表示の「1」に続く表示である。

次に図70(F)に示すように、ボタン押下指示演出が実行される。ボタン押下指示演出では、剣部材64の剣ボタン65の押下を指示する画像が表示される。具体的には、ボタン画像BGの押下を指示する矢印画像YGとともに「押せ!」というテキスト画像TGが表示される。

【0345】

[操作カウント演出B(成功)]

図71は、操作カウント演出B(成功)を説明するための図である。

まず、操作カウント演出B(成功)では、図71(A)に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出では、変動中の装飾図柄が左上に表示される。また、画面下部には、保留画像9A、9Bおよび、保留消化画像9Cが表示されている。保留画像9A、9Bおよび保留消化画像9Cについては以下の演出でも同様に表示される。

【0346】

次に図71(B)に示すように、剣移動演出が実行される。剣移動演出では、剣部材64を示す剣画像KGが画面の右寄りに上方から出現して下方へ移動する。

次に図71(C)に示すように、剣停止演出が実行される。剣停止演出では、剣移動演出で下方へ移動する剣画像KGが時計回りに回転しながら左方へ移動して画面の左下コーナー部に停止する。

【0347】

次に図71(D)に示すように、カウント演出(初期)が実行される。カウント演出(初期)では、剣ボタン65を示すボタン画像BGに重なるように「5」が表示される。そしてボタン画像BGの部分に「5」→「4」→「3」→「2」→「1」という具合に、カウントダウンの表示が行われる。また、このとき、剣画像KGの柄部分EGに「Wait...」の文字が表示される。

【0348】

次に図71(E)に示すように、カウント演出(終期)が実行される。カウント演出(終期)では、剣画像KGの柄部分EGに「0」が表示される。上述したカウントダウンの表示の「1」に続く表示である。また、このときも、剣画像KGの柄部分EGに「Wait...」の文字が表示される。

次に図71(F)に示すように、ボタン押下指示演出が実行される。ボタン押下指示演出では、剣部材64の剣ボタン65の押下を指示する画像が表示される。具体的には、ボタン画像BGの押下を指示する矢印画像YGとともに「押せ!」というテキスト画像TGが表示される。

【0349】

[操作カウント演出B(失敗)]

図72は、操作カウント演出B(失敗)を説明するための図である。

まず、操作カウント演出B(失敗)では、図72(A)に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出では、変動中の装飾図柄が左上に表示される。また、画面下部には、保留画像9A、9Bおよび、保留消化画像9Cが表示されている。保留画像9A、9Bおよび保留消化画像9Cについては以下の演出でも同様に表示される。

【0350】

次に図72(B)に示すように、剣移動演出が実行される。剣移動演出では、剣部材64を示す剣画像KGが画面の右寄りに上方から出現して下方へ移動する。

次に図72(C)に示すように、剣停止演出が実行される。剣停止演出では、剣移動演

10

20

30

40

50

出で下方へ移動する剣画像K Gが時計回りに回転しながら左方へ移動して画面の左下コーナー部に停止する。

【0351】

次に図72(D)に示すように、カウント演出(初期)が実行される。カウント演出(初期)では、剣ボタン65を示すボタン画像B Gに重なるように「5」が表示される。そしてボタン画像B Gの部分に「5」→「4」という具合に、カウントダウンの表示が行われる。また、このとき、剣画像K Gの柄部分E Gに「W a i t . . .」の文字が表示される。

なお、図72(A)～図72(D)の演出は、図71に示した操作カウント演出B(成功)と同様の演出となっている。

10

【0352】

次に図72(E)に示すように、カウント演出(中期)が実行される。カウント演出(中期)では、剣画像K Gの柄部分E Gに「3」が表示される。上述したカウントダウンの表示の「4」に続く表示である。また、このときも、剣画像K Gの柄部分E Gに「W a i t . . .」の文字が表示される。

次に図72(F)に示すように、変動継続演出が実行される。変動継続演出では、剣画像K Gの表示がなくなり、図72(A)に示した変動開始演出と同様の演出となる。つまり、カウントダウン表示が「3」で中断されて変動開始演出と同様の演出が行われるのである。

【0353】

20

[効果例]

以下に、本実施形態における効果例を示す。

[効果1]

上記実施形態の遊技機1では、図70～図72に示したように、剣部材64を示す剣画像K Gの一部を利用してカウントダウンの表示が行われる。このカウントダウンの表示が「0」になることで、図70(E)、図71(E)に示したように、ボタン押下指示演出が実行される。この構成によれば、剣画像K Gの一部を利用してカウントダウン表示をすることで剣ボタン65の操作を期待させることができ、興趣を向上させることができる。

【0354】

[効果2]

30

上記実施形態の遊技機1では、図71、72に示したように、剣画像K Gのボタン画像B Gに重ねてカウントダウンの表示が行われる。このカウントダウンの表示が「0」になることで、図71(E)に示したように、ボタン押下指示演出が実行される。この構成によれば、ボタン画像B Gに重ねてカウントダウンすることで剣ボタン65の操作を期待させることができ、興趣を向上させることができる。

【0355】

[効果3]

上記実施形態の遊技機1では、図71、72に示したように、剣画像K Gのボタン画像B Gに重ねてカウントダウンの表示を行うとともに、剣画像K Gの柄部分E Gに「W a i t . . .」の文字が表示される。この構成によれば、剣ボタン65の操作を期待させることができ、興趣を向上させることができる。

40

【0356】

[効果4]

上記実施形態の遊技機1では、図72に示したように、剣画像K Gのボタン画像B Gに重ねてのカウントダウン表示が途中で消えた場合、図72(E)に示したような変動継続演出が行われ、図71(E)に示したようなボタン押下指示演出は行われない。この構成によれば、遊技に幅を持たせることができ、興趣を向上させることができる。

【0357】

[効果5]

上記実施形態の遊技機1では、図71、図72に示したように、剣停止演出が実行され

50

る。剣停止演出では、剣移動演出で下方へ移動する剣画像K Gが時計回りに回転しながら左方へ移動して画面の左下コーナー部に停止する。この構成によれば、遊技者に意外性を与えることができ、興趣を向上させることができる。

【0358】

〔変形例〕

以下に、本実施形態における変形例を示す。

〔変形例1〕

上記実施形態の遊技機1では、図70～図72に示したように、剣部材64を示す剣画像K Gの一部を利用してカウントダウンの表示が行われる。このカウントダウンの表示が「0」になることで、図70(E)、図71(E)に示したように、ボタン押下指示演出が実行されるが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、カウントダウンの表示が「0」にならなくてもボタン押下指示演出が実行されるようにしてもよい。

10

〔変形例2〕

上記実施形態の遊技機1では、図70～図72に示したように、剣部材64を示す剣画像K Gの一部を利用してカウントダウンの表示が行われるが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、カウントダウンでなく、カウントアップでもよい。

〔変形例3〕

上記実施形態の遊技機1では、図70～図72に示したように、剣部材64を示す剣画像K Gの一部を利用してカウントダウンの表示が行われるが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、カウントを行う表示でなくともよく、あるタイミングで「残り5秒」などの時間表示を行う構成でもよい。

20

【0359】

〔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〕

遊技者が操作可能な操作手段と、
前記操作手段の画像を表示可能な表示手段と、を備えた遊技機であって、
前記操作手段の画像の一部を利用して、当該操作手段が操作可能となるまでの時間表示を行う

ことを特徴とする遊技機。

30

〔態様B5-2〕

前記操作手段の可動部を示す画像に重ねて、当該操作手段が操作可能となるまでの時間表示を行う

ことを特徴とする遊技機。

〔態様B5-3〕

前記操作手段が操作可能となるまでの時間表示を行うとともに、前記操作手段の画像の別の一部を利用して、当該操作手段の操作が保留されていることを示す表示を行う

ことを特徴とする遊技機。

〔態様B5-4〕

前記時間表示が途中で終了する場合は前記操作手段が操作可能とならない

40

ことを特徴とする遊技機。

〔態様B5-5〕

前記操作手段が操作可能となるまでの時間表示を行う際、前記操作手段の画像が表示手段のコーナー部分に表示される

ことを特徴とする遊技機。

【0360】

図73～図75を用いてタイマ画像移動演出について説明する。このタイマ画像移動演出は、装飾図柄の変動演出中やリーチ演出（スーパリーチ演出）中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン101がサブ制御基板90から受信した変動演出開始コマンドを解析し、タイマ画像移動演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM10

50

3 から対応する画像データを読み出して表示画面 7 a に表示させる表示演出である。

【0361】

〔タイマ画像移動演出 A〕

図 7 3 は、タイマ画像移動演出 A を説明するための図である。タイマ画像移動演出 A では、まず、図 7 3 (A) のボタン画像表示が実行される。このボタン画像表示は、例えば、装飾図柄のリーチ演出中に実行される。ここでは、演出ボタン 6 3 (図 1) の外観を表した第 1 ボタン画像 B I 1 が表示画面 7 a の中央付近に表示される。また、第 1 ボタン画像 B I 1 の上方には、壁画像 H A が表示される。壁画像 H A は第 1 ボタン画像 B I 1 と一部が重なっており、所定のタイミングで左方向にスライド移動する。

【0362】

次に、図 7 3 (B) の第 1 タイマ画像表示が実行される。具体的には、壁画像 H A の左方向へのスライドにともなって、壁画像 H A の右端から第 1 タイマ画像 T N 1 が現れる。壁画像 H A の右端から現れた第 1 タイマ画像 T N 1 は、壁画像 H A 上の所定の位置 (第 1 の位置) で停止表示され、一部が第 1 ボタン画像 B I 1 と重なっている。第 1 タイマ画像 T N 1 のタイマはカウントダウン方式である。次に、図 7 3 (C) のタイマ画像移動演出が実行される。具体的には、壁画像 H A のさらなる左方向へのスライドにともなって、第 1 タイマ画像 T N 1 が第 1 の位置から左方向に移動する。また、第 1 ボタン画像 B I 1 が所定の色に発光する発光演出がおこなわれ、この発光演出開始後に、壁画像 H A の右端から第 2 タイマ画像 T N 2 が現れる。第 2 タイマ画像 T N 2 のタイマはカウントダウン方式である。

【0363】

次に、図 7 3 (D) に示す第 2 タイマ画像表示演出が実行される。具体的には、壁画像 H A の右端から現れた第 2 タイマ画像 T N 2 は、壁画像 H A 上の第 1 の位置で停止表示される。このとき、第 1 タイマ画像 T N 1 は壁画像 H A 上の第 2 の位置で停止表示される。これにより、現壁画像 H A の左側に第 1 タイマ画像 T N 1 が表示され、壁画像 H A の右側に第 2 タイマ画像 T N 2 が表示された状態となる。第 1 タイマ画像 T N 1 および第 2 タイマ画像 T N 2 は、互いに隣接した位置に表示され、それぞれ、第 1 ボタン画像 B I 1 と一部が重なっている。

【0364】

第 1 タイマ画像 T N 1 のタイマ値がゼロ (例えば「0 : 0 0」) となったときに、図 7 3 (E) に示すボタン操作促進演出が実行される。具体的には、壁画像 H A 上に第 1 タイマ画像 T N 1 と第 2 タイマ画像 T N 2 が表示された状態で、遊技者に演出ボタン 6 3 の操作を促すための「押せ!」の文字画像 (ボタン操作促進画像) O P I と、演出ボタン 6 3 の操作有効期間を示すタイマーバー T B I が表示される。遊技者によって演出ボタン 6 3 が操作されると、図 7 3 (F) に示すように、第 1 ボタン画像 B I 1 が表示画面 7 a から消え、同じ位置に爆発画像 E X I が表示される。その後、演出図柄がハズレ図柄で停止表示される。

【0365】

〔タイマ画像移動演出 B〕

図 7 4 は、タイマ画像移動演出 B を説明するための図である。タイマ画像移動演出 B では、まず、図 7 4 (A) のボタン画像表示が実行される。このボタン画像表示は、図 7 3 (A) と同様に、例えば、装飾図柄のリーチ演出中に実行される。ここでは、演出ボタン 6 3 (図 1) の外観を表した第 1 ボタン画像 B I 1 が表示画面 7 a の中央付近に表示される。また、第 1 ボタン画像 B I 1 の下方には、ステージ画像 S T が表示され、ステージ画像 S T 上に第 1 ボタン画像 B I 1 が配置された画像構成となっている。ステージ画像 S T と第 1 ボタン画像 B I 1 は、所定のタイミングで、ボタンとステージの立体画像が横回転するように画像が変形する。以後、この画像の変形を横回転演出とも呼ぶ。

【0366】

次に、図 7 4 (B) の第 1 タイマ画像表示が実行される。具体的には、ステージ画像 S T と第 1 ボタン画像 B I 1 の横回転演出にともなって、ステージ画像 S T の右側から第 1

10

20

30

40

50

タイマ画像 T N 1 が現れる。ステージ画像 S T の右側から現れた第 1 タイマ画像 T N 1 は、ステージ画像 S T 上に表示されており、第 1 ボタン画像 B I 1 と隣接している。ステージ画像 S T と第 1 ボタン画像 B I 1 の横回転演出が一時的に停止して、第 1 タイマ画像 T N 1 は、第 1 の位置で停止表示される。第 1 タイマ画像 T N 1 のタイマはカウントダウン方式である。

【0367】

次に、図 7 4 (C) のタイマ画像移動演出が実行される。具体的には、ステージ画像 S T と第 1 ボタン画像 B I 1 の横回転演出の再開にともなって、第 1 タイマ画像 T N 1 が第 1 の位置から左方向に移動する。横回転演出とともに、第 1 ボタン画像 B I 1 が所定の色に発光する発光演出がおこなわれ、この発光演出開始後に、ステージ画像 S T の右側から第 2 タイマ画像 T N 2 が現れる。第 2 タイマ画像 T N 2 のタイマはカウントダウン方式である。

10

【0368】

次に、図 7 4 (D) に示す第 2 タイマ画像表示演出が実行される。具体的には、ステージ画像 S T の右側から現れた第 2 タイマ画像 T N 2 は、ステージ画像 S T と第 1 ボタン画像 B I 1 の横回転演出が一時的に停止して、第 1 の位置で停止表示される。このとき、第 1 タイマ画像 T N 1 は第 2 の位置で停止表示される。これにより、ステージ画像 S T の左側に第 1 タイマ画像 T N 1 が表示され、ステージ画像 S T の右側に第 2 タイマ画像 T N 2 が表示された状態となる。第 1 タイマ画像 T N 1 および第 2 タイマ画像 T N 2 は、互いに隣接した位置に表示され、それぞれ、第 1 ボタン画像 B I 1 と隣接している。

20

【0369】

第 1 タイマ画像 T N 1 のタイマ値がゼロ（例えば「0 : 0 0」）となったときに、図 7 4 (E) に示すボタン操作促進演出が実行される。具体的には、ステージ画像 S T 上に第 1 タイマ画像 T N 1 と第 2 タイマ画像 T N 2 が表示された状態で、遊技者に演出ボタン 6 3 の操作を促すための「押せ！！」の文字画像（ボタン操作促進画像）O P I と、演出ボタン 6 3 の操作有効期間を示すタイマーバー T B I が表示される。遊技者によって演出ボタン 6 3 が操作されると、図 7 4 (F) に示すように、第 1 ボタン画像 B I 1 が表示画面 7 a から消え、同じ位置に爆発画像 E X I が表示される。その後、演出図柄がハズレ図柄で停止表示される。

【0370】

30

[タイマ画像移動演出 C]

図 7 5 は、タイマ画像移動演出 C を説明するための図である。タイマ画像移動演出 C では、まず、図 7 5 (A) のボタン画像表示が実行される。このボタン画像表示は、図 7 3 (A) と同様に、例えば、装飾図柄のリーチ演出中に実行される。ここでは、演出ボタン 6 3 (図 1) の外観を表した第 1 ボタン画像 B I 1 が表示画面 7 a の中央付近に表示される。

【0371】

次に、図 7 5 (B) の第 1 タイマ画像表示が実行される。具体的には、表示画面 7 a の右側から第 1 タイマ画像 T N 1 が現れ、左方向に移動して第 1 ボタン画像 B I 1 の右側の所定の位置（第 1 の位置）に接続される。第 1 の位置の第 1 タイマ画像 T N 1 は、第 1 ボタン画像 B I 1 と隣接している。第 1 タイマ画像 T N 1 のタイマはカウントダウン方式である。次に、図 7 5 (C) のタイマ画像移動演出が実行される。具体的には、第 1 タイマ画像 T N 1 が第 1 ボタン画像 B I 1 の下方の所定の位置（第 2 の位置）に移動する。また、第 1 ボタン画像 B I 1 が所定の色に発光する発光演出がおこなわれ、この発光演出開始後に、表示画面 7 a の右側から第 2 タイマ画像 T N 2 が現れる。第 2 タイマ画像 T N 2 のタイマはカウントダウン方式である。

40

【0372】

次に、図 7 5 (D) に示す第 2 タイマ画像表示演出が実行される。具体的には、表示画面 7 a の右側から現れた第 2 タイマ画像 T N 2 は左方向に移動して第 1 ボタン画像 B I 1 の右側の第 1 の位置に接続される。第 2 タイマ画像 T N 2 が接続される位置は、第 1 タイ

50

マ画像 T N 1 が当初接続されていた位置と同じである。これにより、第 1 ボタン画像 B I 1 の下方の第 2 の位置に第 1 タイマ画像 T N 1 が表示され、第 1 ボタン画像 B I 1 の右側の第 1 の位置に第 2 タイマ画像 T N 2 が表示される。第 1 タイマ画像 T N 1 および第 2 タイマ画像 T N 2 は、互いに隣接した位置に表示され、それぞれ、第 1 ボタン画像 B I 1 と隣接している。

【0373】

第 1 タイマ画像 T N 1 のタイマ値がゼロ（例えば「0：00」）となったときに、図 7 5（E）に示すボタン操作促進演出が実行される。具体的には、第 1 ボタン画像 B I 1 に第 1 タイマ画像 T N 1 と第 2 タイマ画像 T N 2 が接続（隣接）した状態で、遊技者に演出ボタン 6 3 の操作を促すための「押せ！」の文字画像（ボタン操作促進画像）O P I と、演出ボタン 6 3 の操作有効期間を示すタイマーバー T B I が表示される。遊技者によって演出ボタン 6 3 が操作されると、図 7 5（F）に示すように、第 1 ボタン画像 B I 1 が表示画面 7 a から消え、同じ位置に爆発画像 E X I が表示される。その後、演出図柄がハズレ図柄で停止表示される。

10

【0374】

〔効果例〕

以下に、タイマ画像移動演出の効果例を示す。

〔効果 1〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 7 3～図 7 5 に示すように、表示画面 7 a に第 1 ボタン画像 B I 1 が表示された状態で、第 1 タイマ画像 T N 1 が表示される第 1 の演出と、第 1 の演出の後、第 1 タイマ画像 T N 1 が表示画面 7 a 上の他の位置に表示され、第 1 タイマ画像 T N 1 が表示されていた位置に第 2 タイマ画像 T N 2 が表示される第 2 の演出と、を実行可能に構成されている。この構成によれば、遊技者に斬新な演出を印象づけることができ、興趣の向上を図ることができる。

20

【0375】

〔効果 2〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 7 3（B）、図 7 4（B）、図 7 5（B）に示すように、第 1 タイマ画像表示時の第 1 タイマ画像 T N 1 は、第 1 ボタン画像 B I 1 に隣接している。この構成によれば、遊技者に斬新な演出を印象づけることができ、興趣の向上を図ることができる。

30

【0376】

〔効果 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 7 3（D）、図 7 4（D）、図 7 5（D）に示すように、第 2 タイマ画像表示時の第 1 タイマ画像 T N 1 は、第 2 タイマ画像 T N 2 と隣接している。この構成によれば、遊技者に斬新な演出を印象づけることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0377】

〔効果 4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 7 3（D）、図 7 4（D）、図 7 5（D）に示すように、第 2 タイマ画像表示時の第 1 タイマ画像 T N 1 は、第 1 ボタン画像 B I 1 に隣接している。この構成によれば、遊技者に斬新な演出を印象づけることができ、興趣の向上を図ることができる。

40

【0378】

〔効果 5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 7 3（C）、図 7 4（C）、図 7 5（C）に示すように、第 2 タイマ画像 T N 2 が第 1 の位置に表示される前に、第 1 ボタン画像 B I 1 の発光演出がおこなわれる。この構成によれば、遊技者に斬新な演出を印象づけることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0379】

〔効果 6〕

50

上記実施形態の遊技機 1 では、図 7 3～図 7 5 に示すように、第 1 ボタン画像 B I 1 は、遊技機 1 の操作部（ここでは、演出ボタン 6 3）の外観を表した形状を有している。この構成によれば、遊技者に斬新な演出を印象づけることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0380】

[変形例]

以下に、タイマ画像移動演出の変形例を示す。

[変形例 1]

上記実施形態では、図 7 3～図 7 5 に示すように、演出ボタン 6 3 の外観を表した第 1 ボタン画像 B I 1 と、2 つのタイマ画像 T N 1、T N 2 による演出を実行可能に構成されている。しかし、遊技機 1 は、第 1 ボタン画像 B I 1 の代わりに、演出ボタン 6 3 とは異なる操作部の外観の形状を有する画像を用いて同様の演出を実行してもよい。また、遊技機 1 は、第 1 ボタン画像 B I 1 の代わりに、操作部の外観以外の形状を有する特定の画像を用いて同様の演出を実行してもよい。特定の画像とは、キャラクタ画像等の任意の文字、図形、記号等を含む画像である。言い換えれば、第 1 ボタン画像 B I 1 は、ボタン画像以外の任意の画像であってもよい。この構成によっても、遊技者に斬新な演出を印象づけることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0381】

[変形例 2]

図 7 3～図 7 5 のタイマ画像 T N のタイマはカウントダウン方式であるが、カウントアップ方式であってもよい。また、タイマ画像 T N は、ボタン画像 B B と隣接していなくてもよい。

【0382】

[変形例 3]

図 7 3～図 7 5 に示した、タイマ画像移動演出 A～C の表示内容は適宜組み合わせて表示されてもよい。また、タイマ画像移動演出 A～C は、図 7 3～図 7 5 に示した演出内容の一部を備えていなくてもよいし、他の演出内容が加わっていてもよい。また、タイマ画像移動演出 A～C は、操作部画像や装飾図柄、保留アイコンの位置や移動方向に関して、図 7 3～図 7 5 に限定されず任意の位置や移動方向であってもよい。

【0383】

[態様例]

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[態様 C 1－1]

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備えた遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、第 1 の画像であり、
前記複数種類の画像のうちの一つは、第 1 のタイマ画像であり、
前記複数種類の画像のうちの一つは、第 2 のタイマ画像であり、
前記表示手段に前記第 1 の画像が表示された状態で、前記第 1 のタイマ画像が第 1 の位置に表示される第 1 の演出と、前記第 1 の演出の後、前記第 1 のタイマ画像が第 2 の位置に表示され、前記第 2 のタイマ画像が前記第 1 の位置に表示される第 2 の演出と、を実行可能な

ことを特徴とする遊技機。

[態様 C 1－2]

態様 C 1－1 に記載の遊技機であって、
前記第 1 の演出において、前記第 1 の位置の前記第 1 のタイマ画像は、前記第 1 の画像に隣接している

ことを特徴とする遊技機。

[態様 C 1－3]

態様 C 1－1 または態様 C 1－2 に記載の遊技機であって、
前記第 2 の演出において、前記第 2 の位置の前記第 1 のタイマ画像は、前記第 1 の画像

に隣接している

ことを特徴とする遊技機。

[態様 C 1-4]

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

前記第 2 の演出において、前記第 2 の位置の前記第 1 のタイマ画像は、前記第 1 の位置の前記第 2 のタイマ画像に隣接している。

ことを特徴とする遊技機。

[態様 C 1-5]

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

前記第 2 の演出において、前記第 2 のタイマ画像が前記第 1 の位置に表示される前に、
前記第 1 の画像を用いた所定の演出がおこなわれる

ことを特徴とする遊技機。

[態様 C 1-6]

態様 C 1-1 から態様 C 1-5 までのいずれか一項に記載の遊技機はさらに、

操作者が操作可能な操作手段を備えており、

前記第 1 の画像は、前記操作手段の外観を表す画像である

ことを特徴とする遊技機。

【0384】

図 7 6 ~ 図 7 8 を用いてタイマ画像傾斜表示演出について説明する。このタイマ画像傾斜表示演出は、装飾図柄の変動演出中やリーチ演出（スーパーリーチ演出）中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信した変動演出開始コマンドを解析し、タイマ画像傾斜表示演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 1 0 3 から対応する画像データを読み出して表示画面 7 a に表示させる表示演出である。

【0385】

[タイマ画像傾斜表示演出 A]

図 7 6 は、タイマ画像傾斜表示演出 A を説明するための図である。タイマ画像傾斜表示演出 A では、まず、図 7 6 (A) の第 1 タイマ画像表示が実行される。この第 1 タイマ画像表示は、例えば、装飾図柄のリーチ演出中に実行される。ここでは、演出ボタン 6 3 (図 1) の外観を表した第 1 ボタン画像 B I 1 が表示画面 7 a の中央下方付近に表示される。また、表示画面 7 a の右下には、第 1 タイマ画像 T N 1 が表示されるとともに、表示画面 7 a の全体にわたって扇形状の領域画像 S C が表示される。領域画像 S C は、表示画面 7 a の他の部分と色が異なっている。第 1 タイマ画像 T N 1 は、領域画像 S C 上の右下の所定の位置（第 1 の位置）に表示されている。第 1 タイマ画像 T N 1 のタイマはカウントダウン方式である。

【0386】

次に、図 7 6 (B) に示す第 1 タイマ画像傾斜表示が実行される。具体的には、第 1 タイマ画像 T N 1 が扇形状の領域画像 S C に沿って左上方に移動し、第 1 の位置に表示されていた時に比べて斜めに表示される。次に、図 7 6 (C) に示す第 2 タイマ画像表示が実行される。具体的には、第 1 タイマ画像 T N 1 が領域画像 S C 上の第 1 の位置から左上方に移動した後、所定のタイミングで、領域画像 S C 上の第 1 の位置に第 2 タイマ画像 T N 2 が表示される。第 2 タイマ画像 T N 2 のタイマはカウントダウン方式である。第 1 タイマ画像 T N 1 は、領域画像 S C に沿った移動を継続し、第 1 の位置に表示されていた時に比べて約 9 0 度近く傾いて表示される。

【0387】

次に、図 7 6 (D) の第 2 タイマ画像傾斜表示が実行される。具体的には、第 1 タイマ画像 T N 1 と同様に、第 2 タイマ画像 T N 2 が領域画像 S C に沿って左上方に移動し、第 1 の位置に表示されていた時に比べて斜めに表示される。このとき、第 1 タイマ画像 T N 1 は、領域画像 S C に沿って左下方に移動し、第 1 の位置に表示されていた時に比べて約 9 0 度以上傾いて表示される。また、第 1 タイマ画像 T N 1 は、タイマ値が所定値（例え

ば、4秒)よりも小さくなったとき、発光演出や拡大演出などの所定の演出を実行する。

【0388】

第1タイマ画像TN1のタイマ値がゼロ(例えば「0:00」)となったときに、図76(E)に示すボタン操作促進演出が実行される。具体的には、領域画像SC上に第1タイマ画像TN1と第2タイマ画像TN2が表示された状態で、遊技者に演出ボタン63の操作を促すための「押せ!」の文字画像(ボタン操作促進画像)OPIと、演出ボタン63の操作有効期間を示すタイマーバーTBIが表示される。遊技者によって演出ボタン63が操作されると、図76(F)に示すように、第1ボタン画像BI1が表示画面7aから消え、同じ位置に爆発画像EXIが表示される。その後、演出図柄がハズレ図柄で停止表示される。

10

【0389】

[タイマ画像傾斜表示演出B]

図77は、タイマ画像傾斜表示演出Bを説明するための図である。タイマ画像傾斜表示演出Bでは、まず、図77(A)の第1タイマ画像表示が実行される。この第1タイマ画像表示は、図76(A)と同様に、例えば、装飾図柄のリーチ演出中に実行される。ここでは、演出ボタン63(図1)の外観を表した第1ボタン画像BI1が表示画面7aの中央下方付近に表示される。また、表示画面7aの中央付近の所定の位置(第1の位置)には、第1タイマ画像TN1が表示される。第1タイマ画像TN1は、第1ボタン画像BI1の上方に位置している。第1タイマ画像TN1のタイマはカウントダウン方式である。

【0390】

20

次に、図77(B)に示す第1タイマ画像傾斜表示が実行される。具体的には、第1タイマ画像TN1が第1の位置において左回転(逆時計回り回転)する。これにより、第1タイマ画像TN1は、表示画面7aに現れた時点の状態と比べて斜めに表示される。次に、図77(C)に示す第2タイマ画像表示が実行される。具体的には、第1タイマ画像TN1の表示後、所定のタイミングで、表示画面7aの右側中央付近の第2の位置に第2タイマ画像TN2が表示される。第2タイマ画像TN2のタイマはカウントダウン方式である。第1タイマ画像TN1は、左回転を継続し、第1の位置において約90度近く傾いて表示される。

【0391】

次に、図77(D)の第2タイマ画像傾斜表示が実行される。具体的には、第1タイマ画像TN1と同様に、第2タイマ画像TN2が第2の位置において左回転(逆時計回り回転)し、表示画面7aに現れた時点の状態と比べて斜めに表示される。第1タイマ画像TN1は、左回転を継続し、表示画面7aに現れた時点の状態と比べて約90度以上傾いて表示される。また、第1タイマ画像TN1は、タイマ値が所定値(例えば、4秒)よりも小さくなったとき、発光演出や拡大演出などの所定の演出を実行する。

30

【0392】

第1タイマ画像TN1のタイマ値がゼロ(例えば「0:00」)となったときに、図77(E)に示すボタン操作促進演出が実行される。具体的には、領域画像SC上に第1タイマ画像TN1と第2タイマ画像TN2が表示された状態で、遊技者に演出ボタン63の操作を促すための「押せ!」の文字画像(ボタン操作促進画像)OPIと、演出ボタン63の操作有効期間を示すタイマーバーTBIが表示される。遊技者によって演出ボタン63が操作されると、図77(F)に示すように、第1ボタン画像BI1が表示画面7aから消え、同じ位置に爆発画像EXIが表示される。その後、演出図柄がハズレ図柄で停止表示される。

40

【0393】

[タイマ画像傾斜表示演出C]

図78は、タイマ画像傾斜表示演出Cを説明するための図である。タイマ画像傾斜表示演出Cでは、まず、図78(A)の第1タイマ画像表示が実行される。この第1タイマ画像表示は、図76(A)と同様に、例えば、装飾図柄のリーチ演出中に実行される。ここでは、演出ボタン63(図1)の外観を表した第1ボタン画像BI1が表示画面7aの中

50

央下方付近に表示される。また、第1ボタン画像B I 1の右側に隣接する位置（第1の位置）には、第1タイマ画像T N 1が表示される。第1タイマ画像T N 1のタイマはカウントダウン方式である。

【0394】

次に、図78（B）に示す第1タイマ画像傾斜表示が実行される。具体的には、第1タイマ画像T N 1が第1ボタン画像B I 1に沿って左上方に移動し、第1の位置に表示されていた時に比べて斜めに表示される。第1タイマ画像T N 1は、移動中も第1ボタン画像B I 1と接触している。次に、図78（C）に示す第2タイマ画像表示が実行される。具体的には、第1タイマ画像T N 1が第1ボタン画像B I 1に沿って第1の位置から左上方に移動した後、所定のタイミングで、第1ボタン画像B I 1の右側に隣接する第1の位置に第2タイマ画像T N 2が表示される。第2タイマ画像T N 2のタイマはカウントダウン方式である。第1タイマ画像T N 1は、第1ボタン画像B I 1に沿った移動を継続し、第1の位置に表示されていた時に比べて約90度近く傾いて表示される。

10

【0395】

次に、図78（D）の第2タイマ画像傾斜表示が実行される。具体的には、第1タイマ画像T N 1と同様に、第2タイマ画像T N 2が第1ボタン画像B I 1に沿って左上方に移動し、第1の位置に表示されていた時に比べて斜めに表示される。このとき、第1タイマ画像T N 1は、第1ボタン画像B I 1に沿って左下方に移動し、第1の位置に表示されていた時に比べて約90度以上傾いて表示される。また、第1タイマ画像T N 1は、タイマ値が所定値（例えば、4秒）よりも小さくなったとき、発光演出や拡大演出などの所定の演出を実行する。

20

【0396】

第1タイマ画像T N 1のタイマ値がゼロ（例えば「0：00」）となったときに、図78（E）に示すボタン操作促進演出が実行される。具体的には、第1ボタン画像B I 1に接触した第1タイマ画像T N 1と第2タイマ画像T N 2が表示された状態で、遊技者に演出ボタン63の操作を促すための「押せ！」の文字画像（ボタン操作促進画像）O P Iと、演出ボタン63の操作有効期間を示すタイマーバーT B Iが表示される。遊技者によって演出ボタン63が操作されると、図78（F）に示すように、第1ボタン画像B I 1が表示画面7aから消え、同じ位置に爆発画像E X Iが表示される。その後、演出図柄がハズレ図柄で停止表示される。

30

【0397】

〔効果例〕

以下に、タイマ画像傾斜表示演出の効果例を示す。

〔効果1〕

上記実施形態の遊技機1では、図76（B）、図77（B）、図78（B）に示すように、表示画面7aに第1ボタン画像B I 1が表示された状態で、第1タイマ画像T N 1が第1ボタン画像B I 1に対して所定の角度傾いて表示される第1の演出を実行可能に構成されている。この構成によれば、遊技者に斬新な演出を印象づけることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0398】

40

〔効果2〕

上記実施形態の遊技機1では、図78に示すように、第1の演出において、第1タイマ画像T N 1は、第1ボタン画像B I 1に隣接している。この構成によれば、遊技者に斬新な演出を印象づけることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0399】

〔効果3〕

上記実施形態の遊技機1では、図76（B）、図77（B）、図78（B）に示す第1の演出の後、図76（C）、図77（C）、図78（C）に示すように、第1の演出時とは異なる角度で傾いた第1タイマ画像T N 1が表示される第2の演出を実行可能に構成されている。この構成によれば、遊技者に斬新な演出を印象づけることができ、興趣の向上

50

を図ることができる。

【0400】

[効果4]

上記実施形態の遊技機1では、図76～図78に示すように、第1ボタン画像BI1は、遊技機1の操作部（ここでは、演出ボタン63）の外観を表した形状を有している。この構成によれば、遊技者に斬新な演出を印象づけることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0401】

[効果5]

上記実施形態の遊技機1では、図77（D）（E）、図78（D）（E）に示すように、第1タイマ画像TN1に表示されているカウントダウン値が所定値になったときに、第1タイマ画像TN1の大きさが変化する第3の演出を実行可能に構成されている。この構成によれば、遊技者に斬新な演出を印象づけることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0402】

[変形例]

以下に、タイマ画像傾斜表示演出の変形例を示す。

[変形例1]

上記実施形態では、図76～図78に示すように、演出ボタン63の外観を表した第1ボタン画像BI1と、2つのタイマ画像TN1、TN2による演出を実行可能に構成されている。しかし、遊技機1は、第1ボタン画像BI1の代わりに、演出ボタン63とは異なる操作部の外観の形状を有する画像を用いて同様の演出を実行してもよい。また、遊技機1は、第1ボタン画像BI1の代わりに、操作部の外観以外の形状を有する特定の画像を用いて同様の演出を実行してもよい。特定の画像とは、キャラクタ画像等の任意の文字、図形、記号等を含む画像である。言い換えれば、第1ボタン画像BI1は、ボタン画像以外の任意の画像であってもよい。この構成によっても、遊技者に斬新な演出を印象づけることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0403】

[変形例2]

図76～図78のタイマ画像TNのタイマはカウントダウン方式であるが、カウントアップ方式であってもよい。また、図76～図78のタイマ画像TNは、ボタン画像BI1に隣接していてもよいし隣接していなくてもよい。また、図76～図78の第1タイマ画像TN1と第2タイマ画像TN2は、互いに隣接していてもよいし、隣接していてもよい。

【0404】

[変形例3]

図76～図78に示した、タイマ画像傾斜表示演出A～Cの表示内容は適宜組み合わせで表示されてもよい。また、タイマ画像傾斜表示演出A～Cは、図76～図78に示した演出内容の一部を備えていなくてもよいし、他の演出内容が加わっていてもよい。また、タイマ画像傾斜表示演出A～Cは、操作部画像や装飾図柄、保留アイコンの位置や移動方向に関して、図76～図78に限定されず任意の位置や移動方向であってもよい。

【0405】

[態様例]

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[態様C2-1]

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備えた遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは、第1の画像であり、

前記複数種類の画像のうちの一つは、タイマ画像であり、

前記表示手段に前記第1の画像が表示された状態で、前記タイマ画像が前記第1の画像に対して所定の角度傾いて表示される第1の演出を実行可能な

10

20

30

40

50

ことを特徴とする遊技機。

[態様C 2-2]

態様C 2-1に記載の遊技機であって、

前記第1の演出において、前記タイマ画像は、前記第1の画像に隣接している

ことを特徴とする遊技機。

[態様C 2-3]

態様C 2-1または態様C 2-2に記載の遊技機であって、

前記第1の演出の後、前記第1の演出時とは異なる角度で傾いた前記タイマ画像が表示される第2の演出を実行可能な

ことを特徴とする遊技機。

10

[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はさらに、

操作者が操作可能な操作手段を備えており、

前記第1の画像は、前記操作手段の外観を表す画像である

ことを特徴とする遊技機。

[態様C 2-5]

態様C 2-1から態様C 2-4までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記タイマ画像に表示されているカウントダウン値が所定値になったときに前記タイマ画像の大きさが変化する第3の演出を実行可能な

ことを特徴とする遊技機。

20

【0406】

以下に図79～図80を用いてタイマボタン演出について説明する。このタイマボタン演出は、装飾図柄の変動演出中（1回の変動演出中）（例えば、リーチ演出（スーパーリーチ演出）中）、または、大当たり遊技中などに実行され得る。

【0407】

[タイマボタン演出A]

図79は、タイマボタン演出Aを説明するための図である。

タイマボタン演出Aでは、まず、図79（A）に示すように、第1ボタン表示演出が実行される。この第1ボタン表示演出では、ボタン画像C3Aが表示される。ボタン画像C3Aは、演出ボタン63を示唆する画像であり、これから演出ボタン63を用いた演出が

30

【0408】

次に、図79（B）に示すように、タイマ表示演出が実行される。このタイマ表示演出では、タイマ画像C3Bとボタン画像C3Aが表示される。タイマ画像C3Bは、タイマ値がカウントダウンしていくカウントダウン方式で表示される。図79（B）に示すタイマ画像C3Bでは、タイマ初期値として「50秒」が示されている。

【0409】

次に、図79（C）に示すように、第2ボタン表示演出が実行される。この第2ボタン表示演出では、ボタン画像C3Cとタイマ画像C3Bが表示される。ボタン画像C3Cは、遊技者に演出ボタン63の操作を促すための画像であり、言い換えれば、演出ボタン63が有効操作期間中であることを示す画像である。具体的には、ボタン画像C3Cは、画像中に「PUSH」と表され、ボタン画像C3Aの色を濃くした状態、および/または、ボタン画像C3Aが点灯しているかのような状態を表した画像である。また、ボタン画像C3Cに隣接して、遊技者に演出ボタン63の操作を促すために、「押せ！！」の文字も表されている。タイマ画像C3Bは、タイマ値が「0秒」が示されている。ボタン画像C3Cは、タイマ画像C3Bのタイマ値が「0秒」となってから表示される。これに限られず、タイマ値が「0秒」になる前の所定値（例えば、タイマ値が1秒）となってから表示されてもよい。なお、演出ボタン63の有効操作期間は、例えば、3秒としてもよい。この場合、ボタン画像C3Cは、有効操作期間が過ぎるとボタン画像C3Aの状態に戻る。

40

【0410】

50

次に、図 79 (D) に示すように、遊技者により演出ボタン 63 が押下されたことに応じて、役物可動演出が実行される。この役物可動演出は、盤可動体 15 が展開ポジションに可動制御され、表示画面 7a 上（表示画面 7a を隠す位置）に配置される演出である。この役物可動演出は、チャンスアップとして機能する。

【0411】

[タイマボタン演出 B]

図 80 は、タイマボタン演出 B を説明するための図である。

タイマボタン演出 B では、まず、図 80 (A) に示すように、図 79 (A) と同様に第 1 ボタン表示演出が実行される。

【0412】

次に、図 80 (B) に示すように、タイマ表示演出が実行される。このタイマ表示演出では、タイマ画像 C3D とボタン画像 C3A が表示される。タイマ画像 C3D は、タイマ値がカウントダウンしていくカウントダウン方式で表示され、ボタン画像 C3A 内に配置されている。図 80 (B) に示すタイマ画像 C3D では、タイマ初期値として「30 秒」が示されている。

【0413】

次に、図 80 (C) に示すように、第 2 ボタン表示演出が実行される。この第 2 ボタン表示演出では、ボタン画像 C3C とタイマ画像 C3D が表示される。タイマ画像 C3D は、ボタン画像 C3C 内においてタイマ値「0 秒」が示されている。ボタン画像 C3C は、タイマ画像 C3D のタイマ値が「0 秒」となってから表示される。これに限られず、タイマ値が「0 秒」になる前の所定値（例えば、タイマ値が 1 秒）となってから表示されてもよい。なお、演出ボタン 63 の有効操作期間は、例えば、3 秒としてもよい。この場合、ボタン画像 C3C は、有効操作期間が過ぎるとボタン画像 C3A の状態に戻る。

【0414】

次に、図 80 (D) に示すように、遊技者により演出ボタン 63 が押下されたことに応じて、再タイマ表示演出が実行される。この再タイマ表示演出では、再びタイマ表示が実行される演出であり、すなわち、タイマ画像 C3D とボタン画像 C3A が表示される。この場合、図 80 (B) と同様に、タイマ画像 C3D は、ボタン画像 C3A 内に配置されている。なお、図 80 (D) に示すタイマ画像 C3D では、タイマ初期値として図 80 (B) の場合よりも長い「50 秒」が示されている。これにより、再タイマ表示演出が大当たり期待度が高いことを示唆することができる。

【0415】

なお、上記タイマボタン演出 A、B におけるタイマ表示演出では、タイマ画像 C3B、C3D のタイマ初期値が、複数のパターン用意されている。例えば、タイマ画像 C3B、C3D のタイマ初期値として、第 1 のパターンは、図 79、図 80 に示すように、それぞれ 50 秒、30 秒に設定され、第 2 のパターンは、第 1 のパターンよりそれぞれ長い 70 秒、50 秒に設定される。この場合、タイマ画像 C3B、C3D のタイマ初期値として、第 1 のパターンが設定された場合よりも、第 2 のパターンが設定された場合の方が、大当たり期待度が高い構成となっている。タイマ画像 C3B、C3D のタイマ初期値として、第 1 のパターンで表示する場合、および、第 2 のパターンで表示する場合は、チャンスアップ演出（チャンスアップ表示）として機能する。

【0416】

[効果例]

以下に、タイマボタン演出の効果例を示す。

[効果 1]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 79～図 80 に示すように、タイマボタン演出 A、B において、ボタン画像 C3A が表示されているときに、タイマ画像が表示され、タイマ画像の表示後、タイマ画像のタイマ値が所定値（0 秒）となったことに応じて、遊技者に演出ボタン 63 の押下を促すボタン画像 C3C が表示される。この構成によれば、遊技者はボタン画像の変化をタイマ表示から認識することができ、演出ボタン 63 の押下タイミ

ングを逃すことを抑制することができる。従って、遊技者の遊技演出への参加率を向上させることができ、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0417】

[効果2]

上記実施形態の遊技機1では、タイマボタン演出A、Bは、1回の変動演出中に実行される。この構成によれば、タイマ値が1回の変動演出中に初期値（50秒または30秒）から所定値（0秒）まで移行するので、遊技者はボタン画像の変化をタイマ表示から過誤なく認識することができ、演出ボタン63の押下タイミングを逃すことを抑制することができる。従って、遊技者の遊技演出への参加率を向上させることができ、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0418】

[効果3]

上記実施形態の遊技機1では、図80に示すように、タイマボタン演出Bにおいて、ボタン画像C3Aが表示されているときに、タイマ画像C3Dが表示され、タイマ画像C3Dの表示後、タイマ画像C3Dのタイマ値が所定値（0秒）となったことに応じて、遊技者に演出ボタン63の押下を促すボタン画像C3Cが表示され、遊技者が演出ボタン63を押下したことに応じて、タイマ画像C3Dとボタン画像C3Aが再び表示される再タイマ表示演出が実行される。この構成によれば、遊技者はボタン画像の変化をタイマ表示から認識することができ、演出ボタン63の押下タイミングを逃すことを抑制することができる。従って、遊技者の遊技演出への参加率を向上させつつ、遊技者の遊技意欲の向上を図ることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0419】

[効果4]

上記実施形態の遊技機1では、図80に示すように、タイマボタン演出Bにおいて、タイマ画像C3Dは、ボタン画像C3A内に表示される。この構成によれば、タイマ表示により演出ボタン63に関連する演出（ボタン押下演出など）を遊技者に強く予感させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0420】

[効果5]

上記実施形態の遊技機1では、タイマボタン演出A、Bにおいて、タイマ画像C3B、C3Dのタイマ初期値として、第1のパターンで表示する場合と、第2のパターンで表示する場合とがあり、これらがそれぞれチャンスアップ演出（チャンスアップ表示）として機能する。この構成によれば、タイマ初期値でチャンスアップ演出を創出することができるので、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0421】

[効果6]

上記実施形態の遊技機1では、タイマボタン演出A、Bにおいて、タイマ画像C3B、C3Dのタイマ初期値として、第1のパターンで表示する場合と、第2のパターンで表示する場合とがあり、これらがそれぞれチャンスアップ演出（チャンスアップ表示）として機能し、第1のパターンが設定された場合よりも、第2のパターンが設定された場合の方が、大当たり期待度が高い構成となっている。この構成によれば、タイマ初期値でチャンスアップ演出を創出できると共に、遊技者はタイマ初期値として第2のパターンの出現を心待ちにすることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0422】

[変形例]

以下に、タイマボタン演出の変形例を示す。

[変形例1]

50

上記実施形態の遊技機 1 では、図 79～図 80 に示すように、タイマボタン演出 A、B において、第 2 ボタン演出で、ボタン画像 C 3 C が表示され、遊技者によって演出ボタン 6 3 が押下されると、当該押下に応じて、役物可動演出や再タイマ表示演出が実行されているが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、第 2 ボタン演出で、ボタン画像 C 3 C が表示されたにも拘わらず、遊技者によって演出ボタン 6 3 が押下されなかった場合であっても、役物可動演出や再タイマ表示演出が実行されてもよい。

【0423】

[変形例 2]

上記実施形態の遊技機 1 では、タイマボタン演出 A、B は、1 回の変動演出中に実行されているが、本発明は、これに限られるものではなく、例えば、タイマボタン演出 A、B は、複数の変動演出にまたがって実行されてもよい。

10

【0424】

[変形例 3]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 79～図 80 に示すタイマボタン演出において、1 つのタイマ画像を表示しているが、本発明は、これに限られるものではなく、2 つ以上のタイマ画像を同時に表示するようにしてもよい。

【0425】

[変形例 4]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 79～図 80 に示すように、タイマ画像 C 3 B、C 3 D は、タイマ値がカウントダウンしていくカウントダウン方式で表示されるが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、タイマ画像 C 3 B、C 3 D は、タイマ値がカウントアップしていくカウントアップ方式で表示されてもよい。この場合、予め決められた値になると、上述したタイムアウト表示演出が実行され得る。

20

【0426】

[変形例 5]

上記実施形態の遊技機 1 では、タイマボタン演出 A、B において、タイマ画像 C 3 B、C 3 D のタイマ初期値として、第 1 のパターンで表示する場合と、第 2 のパターンで表示する場合とがあり、これらがそれぞれチャンスアップ演出（チャンスアップ表示）として機能し、第 1 のパターンが設定された場合よりも、第 2 のパターンが設定された場合の方が、大当たり期待度が高い構成となっているが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、タイマボタン演出 A、B において、タイマ画像 C 3 B、C 3 D のタイマ初期値が表示される場合に、当該タイマ画像を第 1 の色（例えば、青）で表示する場合と、第 2 の色（例えば、金色）で表示する場合とがあり、これらがそれぞれチャンスアップ演出（チャンスアップ表示）として機能し、第 1 の色が設定された場合よりも、第 2 の色が設定された場合の方が、大当たり期待度が高い構成とするようにしてもよい。

30

【0427】

[変形例 6]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 79～図 80 に示すように、タイマボタン演出 A、B において、第 2 ボタン演出で、ボタン画像 C 3 C が表示され、遊技者によって演出ボタン 6 3 が押下されると、当該押下に応じて、役物可動演出や再タイマ表示演出が実行されているが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、第 2 ボタン演出で、ボタン画像 C 3 C が表示され、遊技者によって演出ボタン 6 3 が押下されると、当該押下に応じて、疑似連演出、大当たり予告演出、リーチ発展先予告演出、大当たり期待度示唆演出、保留変化予告、または、先読み開始予告などの演出が実行されてもよい。

40

【0428】

[態様例]

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[態様 C 3-1]

複数の表示演出を実行可能な演出表示手段と、
遊技者が操作可能な操作部と、

50

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

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

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

、
前記第1の表示演出は、前記操作部を表す第1の操作部画像を表示する演出であり、

前記第2の表示演出は、第1のタイマ表示をおこなう演出であり、

前記第3の表示演出は、前記操作部を表す操作部画像であって遊技者に前記操作部の操作を促す第2の操作部画像を表示する演出であり、

10

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

前記組み合わせ演出では、前記第1の表示演出がおこなわれているときに前記第2の表示演出がおこなわれ、前記第2の表示演出における前記第1のタイマ表示のタイマ値が所定値となったことに応じて前記第3の表示演出がおこなわれる場合がある、

ことを特徴とする遊技機。

〔態様C3-2〕

図柄の変動表示を開始させた後、停止させる図柄変動表示をおこなうことが可能な図柄表示手段を備え、

20

前記組み合わせ演出は、1回の前記図柄変動表示中におこなわれる場合がある、

ことを特徴する態様C3-1に記載の遊技機。

〔態様C3-3〕

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

、
前記第4の表示演出は、第2のタイマ表示をおこなう演出であり、

前記組み合わせ演出は、第4の表示演出を含む場合がある演出であり、

当該組み合わせ演出では、前記第3の表示演出がおこなわれ、遊技者により前記操作部の操作がなされた場合に、前記第4の表示演出がおこなわれる、

ことを特徴とする態様C3-1または態様C3-2に記載の遊技機。

30

〔態様C3-4〕

前記組み合わせ演出において、前記第2の表示演出における前記第1のタイマ表示は、前記第1の操作部画像が表示された領域に表示される場合がある、

ことを特徴とする態様C3-1から態様C3-3までのいずれか一項に記載の遊技機。

〔態様C3-5〕

前記第2の表示演出における前記第1のタイマ表示は、第1の態様のタイマ表示と、第2の態様のタイマ表示とを含む複数の態様のタイマ表示のうちの一つの態様のタイマ表示がおこなわれ、

前記第2の表示演出において、前記第1のタイマ表示が前記第1の態様のタイマ表示であるときには、第1のチャンスアップ表示として機能し、

40

前記第2の表示演出において、前記第1のタイマ表示が前記第2の態様のタイマ表示であるときには、第1のチャンスアップ表示よりも大当たり期待度が高い第2のチャンスアップ表示として機能する、

ことを特徴とする態様C3-1から態様C3-4までのいずれか一項に記載の遊技機。

〔態様C3-6〕

前記第1のタイマ表示の前記第1の態様のタイマ表示は、タイマ値の初期値が第1の長さであり、

前記第1のタイマ表示の前記第2の態様のタイマ表示は、タイマ値の初期値が前記第1の長さよりも長い第2の長さである、

ことを特徴とする態様C3-5に記載の遊技機。

50

【0429】

以下に図81～図82を用いてタイマ擬似連演出について説明する。このタイマ擬似連演出は、装飾図柄の変動演出中（1回の変動演出中）、例えば、装飾図柄の変動開始時、リーチ演出中などに実行され得る。

【0430】

[タイマ擬似連演出A]

図81は、タイマ擬似連演出Aを説明するための図である。

タイマ擬似連演出Aでは、まず、図81（A）に示すように、タイマ表示演出が実行される。このタイマ表示演出では、タイマ画像C4Aが表示される。タイマ画像C4Aは、タイマ値がカウントダウンしていくカウントダウン方式で表示される。図81（A）に示すタイマ画像C4Aでは、タイマ初期値としての「15秒」が示されている。

10

【0431】

次に、図81（B）に示すように、ボタン押下演出Aが実行される。ボタン押下演出Aでは、ボタン画像C4Bとタイマ画像C4Aとが表示される。ボタン画像C4Bは、遊技者に演出ボタン63の操作を促すための画像であり、言い換えれば、演出ボタン63が有効操作期間中であることを示す画像である。具体的には、ボタン画像C4Bは、画像中に「PUSH」と表され、ボタン画像C4Dの色を濃くした状態、および/または、ボタン画像C4Dが点灯しているかのような状態を表した画像である。また、ボタン画像C4Bに隣接して、遊技者に演出ボタン63の操作を促すために、「押せ！！」の文字も表されている。タイマ画像C4Aは、タイマ値が「0秒」が示されている。ボタン画像C4Bは、タイマ画像C4Aのタイマ値が「0秒」となってから表示される。これに限られず、タイマ値が「0秒」になる前の所定値（例えば、タイマ値が1秒）となってから表示されてもよい。なお、演出ボタン63の有効操作期間は、例えば、3秒としてもよい。この場合、ボタン画像C4Bは、有効操作期間が過ぎると消失する。

20

【0432】

次に、図81（C）に示すように、擬似連演出Aが実行される。擬似連演出Aでは、擬似連示唆画像C4Cが表示される。擬似連示唆画像C4Cは、擬似連演出を連想させる画像であり、詳しくは、擬似連演出が2回目であることを示唆する「擬似×2」が示されている。また、装飾図柄8L、8Rが7図柄で仮停止され、装飾図柄8Cが擬似連演出を示唆するロゴ図柄で仮停止されている。すなわち、装飾図柄に8L、8C、8Rは、「7、ロゴ図柄、7」の態様で仮停止されている。

30

擬似連演出後は、所定の演出が実行される。所定の演出としては、リーチ演出、スーパーリーチ演出、チャンスアップ演出（大当たり期待度示唆演出）、大当たり予告演出、リーチ発展先予告演出、保留変化予告、または、先読み開始予告など種々の演出が実行され得る。

なお、擬似連演出とは、変動変出の開始時やリーチ演出中等において実行される演出であり、例えば、装飾図柄を変動開始させ仮停止させる演出を繰り返す演出、装飾図柄の所定の図柄配列の少なくとも一部を仮停止させる演出を繰り返す演出、予め決められたロゴを仮停止させる演出を繰り返す演出、または、「×2」、「×3」、「擬似」など擬似連を連想させる表示と共に、装飾図柄の変動演出を実行させる演出を含む。

40

【0433】

[タイマ擬似連演出B]

図82は、タイマ擬似連演出Bを説明するための図である。

タイマ擬似連演出Bでは、まず、図82（A）に示すように、タイマボタン表示演出Aが実行される。このタイマボタン表示演出Aでは、タイマ画像C4Aと、ボタン画像C4Dとが表示される。ボタン画像C4Dは、演出ボタン63を示唆する画像であり、これから演出ボタン63を用いた演出が実行され得ることを予感している。タイマ画像C4Aは、図81（A）のタイマ画像C4Aと同様であり、タイマ値がカウントダウン方式で表示され、タイマの初期値としての「15秒」が示されている。

【0434】

50

次に、図 8 2 (B) に示すように、図 8 1 (B) と同様にボタン押下演出 A が実行される。

次に、図 8 2 (C) に示すように、図 8 1 (C) と同様に擬似連演出 A が実行される。

【0435】

次に、図 8 2 (D) に示すように、タイマボタン表示演出 B が実行される。タイマボタン表示演出 B では、このタイマボタン表示演出 B では、タイマ画像 C 4 A と、ボタン画像 C 4 D とが表示される。ボタン画像 C 4 D は、図 8 2 (A) のボタン画像 C 4 D と同様である。タイマ画像 C 4 A は、タイマの初期値としての「30 秒」が示されている。

【0436】

次に、図 8 2 (E) に示すように、図 8 2 (B) と同様に、ボタン押下演出 B が実行される。

10

次に、図 8 2 (F) に示すように、擬似連演出 B が実行される。擬似連演出 B では、擬似連示唆画像 C 4 E が表示される。擬似連示唆画像 C 4 E は、擬似連演出を連想させる画像であり、詳しくは、擬似連演出が 3 回目であることを示唆する「擬似×3」が示されている。また、装飾図柄 8 L、8 R が 7 図柄で仮停止され、装飾図柄 8 C が擬似連演出を示唆するロゴ図柄で仮停止されている。すなわち、装飾図柄に 8 L、8 C、8 R は、「7、ロゴ図柄、7」の態様で仮停止されている。

擬似連演出 B 後は、所定の演出が実行される。所定の演出としては、リーチ演出、スーパーリーチ演出、チャンスアップ演出（大当たり期待度示唆演出）、大当たり予告演出、リーチ発展先予告演出、保留変化予告、または、先読み開始予告など種々の演出が実行され得る。

20

【0437】

なお、上記タイマ擬似連演出 A、B におけるタイマ表示演出では、タイマ画像 C 4 A のタイマ初期値が、複数のパターン用意されている。例えば、タイマ画像 C 4 A のタイマ初期値として、第 1 のパターンは、図 8 2 に示すように、15 秒に設定され、第 2 のパターンは、第 1 のパターンより長い 30 秒に設定される。この場合、タイマ表示演出において、タイマ画像 C 4 A のタイマ初期値として、第 1 のパターンが設定された場合よりも、第 2 のパターンが設定された場合の方が、タイマ擬似連演出 B となる確率、すなわち、擬似連演出の後、再度、擬似連演出（図 8 2 (F) 参照）が行われる確率が高い構成となっている。タイマ画像 C 4 A のタイマ初期値として、第 1 のパターンで表示する場合、および、第 2 のパターンで表示する場合は、チャンスアップ演出（チャンスアップ表示）として機能する。

30

【0438】

[効果例]

以下に、タイマ擬似連演出の効果例を示す。

[効果 1]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 8 1～図 8 2 に示すように、タイマ擬似連演出 A、B において、タイマ画像 C 4 A が表示され、タイマ画像 C 4 A のタイマ値が所定値（0 秒）となったことに応じて、遊技者に演出ボタン 6 3 の押下を促すボタン画像 C 4 B が表示され、遊技者が演出ボタン 6 3 の押下をおこなったことに応じて擬似連演出が実行される。この構成によれば、単に擬似連演出が実行されるよりも、サプライズ感を創出することができ、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0439】

[効果 2]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 8 2 に示すように、タイマ擬似連演出 B において、これから演出ボタン 6 3 を用いたボタン演出が行われることを示唆するボタン画像 C 4 D とタイマ画像 C 4 A が表示され、タイマ画像 C 4 A のタイマ値が所定値（0 秒）となったことに応じて、遊技者に演出ボタン 6 3 の押下を促すボタン画像 C 4 B が表示され、遊技者が演出ボタン 6 3 の押下をおこなったことに応じて擬似連演出が実行される。この構成によれば、ボタン画像 C 4 D が表示されることにより、擬似連演出の実行が予感され、遊技

50

の進行にどきどき感を付与することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0440】

[効果3]

上記実施形態の遊技機1では、タイマ擬似連演出A、Bは、1回の変動演出中に実行される。この構成によれば、タイマ値が1回の変動演出中に初期値から所定値（0秒）まで移行するので、遊技者はボタン画像の変化をタイマ表示から過誤なく認識することができ、演出ボタン63の押下タイミングを逃すことを抑制することができる。従って、遊技者の遊技演出への参加率を向上させることができ、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0441】

[効果4]

上記実施形態の遊技機1では、図82に示すように、タイマ擬似連演出Bにおいて、擬似連演出Aの実行後、再度、タイマボタン表示演出が実行される（図82（D）参照）。この構成によれば、遊技者にサプライズを付与することができると共に、再び擬似連演出が実現されることへの期待感を付与することができ、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0442】

[効果5]

上記実施形態の遊技機1では、タイマ擬似連演出A、Bにおいて、タイマ画像C4Aのタイマ初期値として、第1のパターンで表示する場合と、第2のパターンで表示する場合とがあり、これらがそれぞれチャンスアップ演出（チャンスアップ表示）として機能する。この構成によれば、タイマ初期値でチャンスアップ演出を創出することができるので、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0443】

[効果6]

上記実施形態の遊技機1では、タイマ擬似連演出A、Bにおいて、タイマ画像C4Aのタイマ初期値として、第1のパターンで表示する場合と、第2のパターンで表示する場合とがあり、これらがそれぞれチャンスアップ演出（チャンスアップ表示）として機能し、第1のパターンが設定された場合よりも、第2のパターンが設定された場合の方が、タイマ擬似連演出Bとなる確率、すなわち、擬似連演出の後、再度、擬似連演出（図82（F）参照）が行われる確率が高い構成となっている。この構成によれば、タイマ初期値でチャンスアップ演出を創出することができると共に、遊技者はタイマ初期値として第2のパターンの出現を心待ちにすることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0444】

[変形例]

以下に、タイマ擬似連演出の変形例を示す。

[変形例1]

上記実施形態の遊技機1では、図81～図82に示すように、タイマ擬似連演出A、Bにおいて、ボタン押下演出で、ボタン画像C4Bが表示され、遊技者によって演出ボタン63が押下されると、当該押下に応じて、擬似連演出が実行されているが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、ボタン押下演出で、ボタン画像C4Bが表示されたにも拘わらず、遊技者によって演出ボタン63が押下されなかった場合であっても、擬似連演出が実行されてもよい。

40

【0445】

[変形例2]

上記実施形態の遊技機1では、タイマ擬似連演出A、Bは、1回の変動演出中に実行されているが、本発明は、これに限られるものではなく、例えば、タイマ擬似連演出A、Bは、複数の変動演出にまたがって実行されてもよい。

50

【0446】

[変形例3]

上記実施形態の遊技機1では、図81～図82に示すように、タイマ画像C4Aは、タイマ値がカウントダウンしていくカウントダウン方式で表示されるが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、タイマ画像C4Aは、タイマ値がカウントアップしていくカウントアップ方式で表示されてもよい。この場合、予め決められた値になると、上述したタイムアウト表示演出が実行され得る。

【0447】

[変形例4]

上記実施形態の遊技機1では、タイマ擬似連演出A、Bにおいて、タイマ画像C4Aのタイマ初期値として、第1のパターンで表示する場合と、第2のパターンで表示する場合とがあり、これらがそれぞれチャンスアップ演出（チャンスアップ表示）として機能し、第1のパターンが設定された場合よりも、第2のパターンが設定された場合の方が、タイマ擬似連演出Bとなる確率、すなわち、擬似連演出の後、再度、擬似連演出（図82（F）参照）が行われる確率が高い構成となっているが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、タイマ擬似連演出A、Bにおいて、タイマ画像C4Aのタイマ初期値が表示される場合に、当該タイマ画像を第1の色（例えば、青）で表示する場合と、第2の色（例えば、金色）で表示する場合とがあり、これらがそれぞれチャンスアップ演出（チャンスアップ表示）として機能し、第1の色が設定された場合よりも、第2の色が設定された場合の方が、タイマ擬似連演出Bとなる確率、すなわち、擬似連演出の後、再度、擬似連演出（図82（F）参照）が行われる確率が高い構成とするようにしてもよい。

【0448】

[変形例5]

上記実施形態の遊技機1では、図81～図82に示すタイマ擬似連演出A、Bにおいて、1つのタイマ画像を表示しているが、本発明は、これに限られるものではなく、2つ以上のタイマ画像を同時に表示するようにしてもよい。

【0449】

[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]

複数種類の表示演出を実行可能な演出表示手段と、
遊技者が操作可能な操作部と、
を備える遊技機であって、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第1の表示演出をおこなう場合があり、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第2の表示演出をおこなう場合があり、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第3の表示演出をおこなう場合があり、
前記第1の表示演出は、第1のタイマ表示をおこなう演出であり、
前記第2の表示演出は、前記操作部を表す操作部画像であって遊技者に前記操作部の操作を促す第1の操作部画像を表示する演出であり、
前記第3の表示演出は、擬似連演出であり、
前記第1の表示演出と前記第2の表示演出と前記第3の表示演出とを含む組み合わせ演出がおこなわれる場合があり、
前記組み合わせ演出では、前記第1の表示演出がおこなわれ、前記第1の表示演出における前記第1のタイマ表示のタイマ値が所定値となったことに応じて前記第2の表示演出がおこなわれ、遊技者が前記操作部の操作をおこなったことに応じて前記第3の表示演出がおこなわれる場合がある、
ことを特徴とする遊技機。

[態様 C 4-2]

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

、
前記第4の表示演出は、前記操作部を表す第2の操作部画像を表示する演出であり、
前記組み合わせ演出は、第4の表示演出を含む場合がある演出であり、
前記組み合わせ演出では、前記第1の表示演出がおこなわれるときに、前記第4の表示
がおこなわれる場合がある、
ことを特徴とする態様 C 4-1 に記載の遊技機。

[態様 C 4-3]

図柄の変動表示を開始させた後、停止させる図柄変動表示をおこなうことが可能な図柄
表示手段を備え、

前記組み合わせ演出は、1回の前記図柄変動表示中におこなわれる場合がある、
ことを特徴とする態様 C 4-1 または態様 C 4-2 に記載の遊技機。

[態様 C 4-4]

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

、
前記第5の表示演出は、第2のタイマ表示をおこなう演出であり、
前記組み合わせ演出は、第5の表示演出を含む場合がある演出であり、
前記組み合わせ演出では、前記第3の表示演出がおこなわれた後に、前記第5の表示演
出がおこなわれる場合がある、
ことを特徴とする態様 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。

[態様 C 4-5]

前記第1の表示演出における前記第1のタイマ表示は、第1の態様のタイマ表示と、第
2の態様のタイマ表示とを含む複数の態様のタイマ表示のうちの一つの態様のタイマ表示
がおこなわれ、

前記第1の表示演出において、前記第1のタイマ表示が前記第1の態様のタイマ表示で
あるときには、第1のチャンスアップ表示として機能し、

前記第1の表示演出において、前記第1のタイマ表示が前記第2の態様のタイマ表示で
あるときには、前記組み合わせ演出において前記第3の表示演出がおこなわれた後に前記
第5の表示演出がおこなわれる期待度が第1のチャンスアップ表示よりも高い第2のチャ
ンスアップ表示として機能する、

ことを特徴とする態様 C 4-4 に記載の遊技機。

[態様 C 4-6]

前記第1のタイマ表示の前記第1の態様のタイマ表示は、タイマ値の初期値が第1の長さ
であり、

前記タイマ表示の前記第2の態様のタイマ表示は、タイマ値の初期値が前記第1の長さ
よりも長い第2の長さである、

ことを特徴とする態様 C 4-5 に記載の遊技機。

【0450】

以下に図83～図85を用いて保留チェンジ演出について説明する。この保留チェンジ
演出は、装飾図柄の変動演出に並行して行われる。もちろん、リーチ演出（スーパーリー
チ演出）などの実行中を含む。

【0451】

[保留チェンジ演出 A]

図83は、保留チェンジ演出 A を説明するための図である。保留チェンジ演出 A は、先
読み演出の一つとして実行される。つまり、上述した先読み演出パターン A、B の一態様
として実行される。保留チェンジ演出 A には、先読み演出パターンに基づく2つの態様が
ある。

【0452】

まず、保留チェンジ演出Aでは、図83(A)に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出では、変動中の装飾図柄が左上に表示される。また、画面下部には、保留画像9Aおよび保留消化画像9Cが表示されている。

【0453】

変動開始演出に続く一つの態様として、図83(B)に示すように、チェンジ表示演出(1)が実行される。チェンジ表示演出(1)では、「Change」と記された楕円形のチェンジ画像CG1が表示される。このとき、チェンジ画像CG1における文字背景色は、青色となっている。

【0454】

次に図83(C)に示すように、チェンジ移動演出(1)が実行される。チェンジ移動演出(1)では、チェンジ画像CG1が保留画像9Aのうちの一つである保留画像HGWへ吸い込まれるような演出が行われる。保留画像HGWは白色で表示されている。この保留画像HGWが先読み演出の対象保留に対応する。

【0455】

次に図83(D)に示すように、保留変化演出(1)が行われる。保留変化演出(1)では、白色の保留画像HGWがチェンジ画像CG1と同様の青色の保留画像HGBに変化する。

【0456】

一方、変動開始演出に続く別の態様として、図83(E)に示すように、チェンジ表示演出(2)が実行される。チェンジ表示演出(2)では、「Change」と記された楕円形のチェンジ画像CG2が表示される。このとき、チェンジ画像CG2における文字背景色は、赤色となっている。

【0457】

次に図83(F)に示すように、チェンジ移動演出(2)が実行される。チェンジ移動演出(2)では、チェンジ画像CG2が保留画像9Aのうちの一つである保留画像HGWへ吸い込まれるような演出が行われる。保留画像HGWは白色で表示されている。

【0458】

次に図83(G)に示すように、保留変化演出(2)が行われる。保留変化演出(2)では、白色の保留画像HGWがチェンジ画像CG2と同様の赤色の保留画像HGRに変化する。

【0459】

[保留チェンジ演出B]

図84は、保留チェンジ演出Bを説明するための図である。保留チェンジ演出Bは、先読み演出の一つとして実行される。つまり、上述した先読み演出パターンA、Bの一態様として実行される。

【0460】

まず、保留チェンジ演出Bでは、図84(A)に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出では、変動中の装飾図柄が左上に表示される。また、画面下部には、保留画像9Aおよび保留消化画像9Cが表示されている。

【0461】

次に図84(B)に示すように、チェンジ表示演出(1)が実行される。チェンジ表示演出(1)では、「Change」と記された楕円形のチェンジ画像CG1が表示される。このとき、チェンジ画像CG1における文字背景色は、青色となっている。

【0462】

次に図84(C)に示すように、チェンジ移動演出(1)が実行される。チェンジ移動演出(1)では、チェンジ画像CG1が保留画像9Aのうちの一つである保留画像HGWへ吸い込まれるような演出が行われる。保留画像HGWは白色で表示されている。

【0463】

次に図84(D)に示すように、保留変化演出(1)が行われる。保留変化演出(1)では、白色の保留画像HGWがチェンジ画像CG1と同様の青色の保留画像HGBに変化

10

20

30

40

50

する。

【0464】

次に図84（E）に示すように、図84（B）と同様に、チェンジ画像CG1が表示されるチェンジ表示演出（1）が実行される。

次に図84（F）に示すように、図84（C）と同様にチェンジ移動演出（1）が実行され、チェンジ画像CG1が、保留画像HGWから変化した保留画像HGBへ吸い込まれるような演出が行われる。

次に図84（G）に示すように、保留変化演出（2）が行われる。保留変化演出（2）では、青色の保留画像HGBが赤色さらに保留画像HGRに変化する。

【0465】

10

〔保留チェンジ演出C〕

図85は、保留チェンジ演出Cを説明するための図である。保留チェンジ演出Cは、先読み演出の一つとして実行される。つまり、上述した先読み演出パターンA、Bの一態様として実行される。

【0466】

まず、保留チェンジ演出Cでは、図85（A）に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出では、変動中の装飾図柄が左上に表示される。また、画面下部には、保留画像9Aおよび保留消化画像9Cが表示されている。

【0467】

次に図85（B）に示すように、ボタン押下促進演出が実行される。ボタン押下促進演出では、画面右寄りに演出ボタン63を示すボタン画像BBが表示され、ボタン画像BBとともに「連打！」というテキスト画像TGが表示される。これにより、演出ボタン63の連打を遊技者に促す。

20

【0468】

次に図85（C）に示すように、チェンジ表示演出（1）が実行される。チェンジ表示演出（1）では、「Change」と記された楕円形のチェンジ画像CG1が表示される。このとき、チェンジ画像CG1における文字背景色は、青色となっている。このとき、ボタン押下促進演出も並行して行われる。

【0469】

次に図85（D）に示すように、チェンジ表示演出（2）が実行される。チェンジ表示演出（2）では、「Change」と記された楕円形のチェンジ画像CG2が表示される。このとき、チェンジ画像CG2における文字背景色は、赤色となっている。このとき、ボタン押下促進演出も並行して行われる。

30

【0470】

つまり、ボタン押下促進演出が実行されることで遊技者が演出ボタン63を連打すると、最初は青色のチェンジ画像CG1が表示され、続けて、赤色のチェンジ画像CG2が表示されるのである。

【0471】

次に図85（E）に示すように、チェンジ移動演出（2）が実行される。チェンジ移動演出（2）では、チェンジ画像CG2が保留画像9Aのうちの一つである保留画像HGWへ吸い込まれるような演出が行われる。保留画像HGWは白色で表示されている。

40

【0472】

次に図85（F）に示すように、保留変化演出（2）が行われる。保留変化演出（2）では、白色の保留画像HGWがチェンジ画像CG2と同様の赤色の保留画像HGRに変化する。

【0473】

〔効果例〕

以下に、本実施形態における効果例を示す。

〔効果1〕

上記実施形態の遊技機1では、図83～図85に示したように、チェンジ表示演出とし

50

て、「Change」と記された楕円形のチェンジ画像が表示される。このチェンジ画像に対応させて保留画像HGWが変化させられる。この構成によれば、チェンジ画像によって保留画像の変化を期待させることができ、興趣を向上させることができる。

【0474】

[効果2]

上記実施形態の遊技機1では、図83(B)に示すように青色のチェンジ画像CG1が表示されると、図83(C)および図83(D)に示すように、白色の保留画像HGWが青色の保留画像HGBに変化させられる。また、図83(E)に示すように赤色のチェンジ画像CG2が表示されると、図83(F)および図83(G)に示すように、白色の保留画像HGWが赤色の保留画像HGRに変化させられる。この構成によれば、表示されるチェンジ画像CG1、CG2によって保留画像HGB、HGRへの変化を期待させることができ、興趣を向上させることができる。

10

【0475】

[効果3]

上記実施形態の遊技機1では、図84(B)に示すように青色のチェンジ画像CG1が表示されると、図84(C)および図84(D)に示すように、白色の保留画像HGWが青色の保留画像HGBに変化させられる。さらに、図84(E)に示すように青色のチェンジ画像CG1が再度表示されると、図84(F)および図84(G)に示すように、青色の保留画像HGBが赤色の保留画像HGRに変化させられる。この構成によれば、チェンジ画像CG1の再度の表示によって保留画像HGRへの変化を期待させることができ、興趣を向上させることができる。

20

【0476】

[効果4]

上記実施形態の遊技機1では、図83(C)、(F)、図84(C)、(F)、図85(E)に示したように、チェンジ移動演出が行われる。チェンジ移動演出では、チェンジ移動演出では、チェンジ画像が保留画像9Aのうちの一つである保留画像へ吸い込まれるような演出が行われて、保留画像が変化させられる。この構成によれば、保留画像の変化を演出することができ、興趣を向上させることができる。

【0477】

[効果5]

上記実施形態の遊技機1では、図85(B)に示すように、ボタン押下促進演出が実行され、演出ボタン63の連打を遊技者に促す。そして、遊技者が演出ボタン63を連打することにより、図85(C)および図85(D)に示したように、チェンジ画像CG1、CG2が表示される。この構成によれば、演出ボタン63の操作でチェンジ画像CG1、CG2が表示されるため、興趣を向上させることができる。

30

【0478】

[変形例]

以下に、本実施形態における変形例を示す。

[変形例1]

上記実施形態の遊技機1では、図83～図85に示したように、チェンジ表示演出として、「Change」と記された楕円形のチェンジ画像が表示される。このチェンジ画像に対応させて保留画像HGWが変化させられる。ここでは青色のチェンジ画像CG1と赤色のチェンジ画像CG2を例に挙げたが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、チェンジ画像の種類は3種類以上あってもよい。

40

【0479】

[変形例2]

上記実施形態の遊技機1では、図83(B)に示すように青色のチェンジ画像CG1が表示されると青色の保留画像HGBに変化し、図83(E)に示すように赤色のチェンジ画像CG2が表示されると赤色の保留画像HGRに変化する。つまり、チェンジ画像と変化後の保留画像とが一对一に対応している。これに対し、2種類以上のチェンジ画像が一

50

の保留画像に対応していてもよいし、一のチェンジ画像が２種類以上の保留画像に対応していてもよい。

【０４８０】

〔変形例３〕

上記実施形態の遊技機１では、図８５（Ｂ）に示すように、ボタン押下促進演出が実行され、演出ボタン６３の連打を遊技者に促す。そして、遊技者が演出ボタン６３を連打することにより、図８５（Ｃ）および図８５（Ｄ）に示したように、チェンジ画像ＣＧ１，ＣＧ２が表示される。これに対し、演出ボタン６３を操作せずとも、図８５（Ｃ）および図８５（Ｄ）に示したチェンジ表示演出を行うようにしてもよい。

【０４８１】

10

〔変形例４〕

上記実施形態の遊技機１では、図８５（Ｂ）に示すように、ボタン押下促進演出が実行され、演出ボタン６３の連打を遊技者に促す。そして、遊技者が演出ボタン６３を連打することにより、図８５（Ｃ）および図８５（Ｄ）に示したように、チェンジ画像ＣＧ１，ＣＧ２が表示される。これに対し、演出ボタン６３を操作しない場合には、図８５（Ｃ）および図８５（Ｄ）に示したチェンジ表示演出を行わずに、図８５（Ｂ）に続けて図８５（Ｆ）に示したような保留変化演出を行うようにしてもよい。

【０４８２】

〔変形例５〕

上記実施形態の遊技機１では、図８５（Ｂ）に示すように、ボタン押下促進演出が実行され、演出ボタン６３の連打を遊技者に促す。そして、遊技者が演出ボタン６３を連打することにより、図８５（Ｃ）および図８５（Ｄ）に示したように、チェンジ画像ＣＧ１，ＣＧ２が表示される。これに対する別の態様として、演出ボタン６３を連打したときに、図８５（Ｄ）に示すようなチェンジ表示演出（２）には移行しないような演出としてもよい。この場合、図８３（Ｃ）および図８３（Ｄ）に示したのと同様に、チェンジ移動演出（１）、保留変化演出（１）を実行するようにすることが考えられる。

20

【０４８３】

〔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Ｃ５－１〕

30

保留数を保留画像の表示数によって報知可能な表示手段と、
複数の演出を実行可能な演出手段と、を備えた遊技機であって、
前記演出手段は、前記保留画像の変化を予告する複数の変化予告画像を表示可能となっており、

前記複数の変化予告画像に対応させて前記保留画像を変化させる
ことを特徴とする遊技機。

【０４８４】

〔態様Ｃ５－２〕

前記保留画像のうちの一つに対し、第１の変化予告画像が表示されると当該保留画像を第１の保留画像に変化させ、第２の変化予告画像が表示されると当該保留画像を第２の保留画像に変化させる

40

ことを特徴する遊技機。

【０４８５】

〔態様Ｃ５－３〕

前記前記保留画像のうちの一つに対し、第１の変化予告画像が表示されると当該保留画像を第１の保留画像に変化させ、再度第１の変化予告画像が表示されると当該保留画像を第２の保留画像に変化させる

ことを特徴とする遊技機。

【０４８６】

〔態様Ｃ５－４〕

50

表示された前記変化予告画像が前記保留画像のうちの一つに作用し、その後、当該保留画像を変化させる

ことを特徴とする遊技機。

【0487】

[態様C5-5]

遊技者が操作可能な操作手段をさらに備え、

前記複数の変化予告画像は、前記操作手段の操作の後に表示される

ことを特徴とする遊技機。

【0488】

図86を用いて獲得球数表示演出について説明する。この獲得球数表示演出は、大当たり遊技などの特別遊技中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン101がサブ制御基板90からラウンド指定コマンドを受信して実行するラウンド遊技演出の一つとして表示され得る。

10

【0489】

[獲得球数表示演出]

図86は、獲得球数表示演出を説明するための図である。獲得球数表示演出では、まず、図86(A)の入賞画像表示が実行される。この入賞画像表示は、例えば、V開閉部材71の開放パターン(図14(B))で「ロング開放」となるV開閉部材71の開放ラウンドにおいて、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がV領域39を通過したときに実行される。ここでは、遊技球がV領域39を通過したことを示唆するV入賞画像WPが表示される。V入賞画像WPは、後に高確時短状態となることを示唆する画像であるため、後に遊技者にとって有利な遊技状態になることを示唆する画像といえる。なお、図86(A)では、V入賞画像WPが表示された状態で、キャラクタ画像CRA1が表示される。

20

【0490】

次に、図86(B)に示すように、今回獲得可能球数表示CGNが表示される。今回獲得可能球数とは、1回のラウンド遊技において獲得できる球数の目安である。ここでは、V開閉部材71の開放ラウンドの次のラウンドの開始時に、当該ラウンド遊技における獲得可能な球数の目安として今回獲得可能球数表示CGNが表示される。なお、図86(B)では、今回獲得可能球数表示CGNが表示された状態で、複数の右打ち画像RD1、RD2、および、キャラクタ画像CRA1が表示される。右打ち画像RD1、RD2は、遊技球を右方向に発射することを示唆する画像である。

30

【0491】

次に、図86(C)に示すように、現在獲得球数表示AANが表示される。現在獲得球数とは、当該当たり遊技において既に獲得している球数である。ここでは、当該ラウンド開始時に、大当たり遊技の第1ラウンドから当該ラウンド遊技の開始前までに獲得した球数が現在獲得球数表示AANとして表示される。なお、図86(C)では、現在獲得球数表示AANが表示された状態で、複数の右打ち画像RD1、RD2、および、キャラクタ画像CRA1が表示される。

【0492】

次に、図86(D)に示すように、現在獲得球数表示AANと予定累積獲得球数表示TPNとが表示される。予定累積獲得球数とは、今回のラウンド終了時点で獲得する予定の球数である。ここでは、当該ラウンド開始時からラウンド遊技中において、予定累積獲得球数表示TPNが現在獲得球数表示AANに隣接して表示される。なお、図86(D)では、予定累積獲得球数表示TPNと現在獲得球数表示AANとが上下に隣接して表示され、あわせて、複数のキャラクタ画像CRA1、CRA2が表示される。

40

【0493】

[効果例]

以下に、獲得球数表示演出の効果例を示す。

[効果1]

50

上記実施形態の遊技機 1 では、図 8 6 (C) に示すように、複数の右打ち画像 R D 1、R D 2 が表示された状態で、現在獲得球数 A A N が表示される。この構成によれば、遊技者に対して、大当たり遊技において既に獲得した球数を知ることによる高揚感と、右打ち表示によってさらに獲得できる期待感をあわせて付与することができ、興趣の向上を図ることができる。

【0494】

[効果 2]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 8 6 (D) に示すように、ラウンド遊技中に現在獲得球数 A A N に隣接して、予定累積獲得球数表示 T P N が表示される。この構成によれば、遊技者に対して、現在獲得球数が予定累積獲得球数に近づく高揚感を付与することができ、興趣の向上を図ることができる。

10

【0495】

[効果 3]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 8 6 (B) に示すように、ラウンド遊技の開始時に今回獲得可能球数表示 C G N が表示される。この構成によれば、遊技者に対して、今回ラウンドにおいて獲得できる球数を知ることによる高揚感を付与することができ、興趣の向上を図ることができる。

【0496】

[効果 4]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 8 6 (B) に示す今回獲得可能球数表示 C G N が表示される前に、図 8 6 (A) に示す V 入賞画像 W P が表示される。この構成によれば、遊技者にとって有利な状態になることを示唆することで遊技者に期待感を付与することができ、興趣の向上を図ることができる。

20

【0497】

[効果 5]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 8 6 (B) に示すように、今回獲得可能球数表示 C G N とともに、複数の右打ち画像 R D 1、R D 2 が表示される。この構成によれば、今回ラウンドにおいて獲得できる球数を知ることによる高揚感と、右打ち表示によってそれが右打ちによって実現されるという期待感をあわせて付与することができ、興趣の向上を図ることができる。

30

【0498】

[変形例]

以下に、獲得球数表示演出の変形例を示す。

[変形例 1]

上記実施形態では、図 8 6 (A) に示すように、後に遊技者にとって有利な遊技状態になることを示唆する画像として、V 入賞画像を例示した演出を示した。しかし、遊技機 1 は、V 入賞画像の代わりに、後に遊技者にとって有利な遊技状態になることを示唆する V 入賞画像以外の画像を用いて同様の演出をおこなってもよい。後に遊技者にとって有利な遊技状態になることを示唆する V 入賞画像以外の画像とは、例えば、大当たり遊技が開始されることを示唆する画像や小当たり遊技が開始されることを示唆する画像などである。

40

【0499】

[変形例 2]

上記実施形態では、図 8 6 (B)、(C) に示すように、右打ち画像は、二つ表示されている。しかし、遊技機 1 は、右打ち画像を 3 つ以上表示してもよい。また、遊技機 1 は、互いの大きさが異なる複数の右打ち画像を表示してもよい。また、遊技機 1 は、図 8 6 (D) において、複数の右打ち画像 R D 1、R D 2 を表示してもよい。

【0500】

[変形例 3]

獲得球数表示演出は、大当たり遊技以外の特別遊技で実行されてもよい。例えば、小当たり遊技中に実行されてもよい。

50

【0501】

[態様例]

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[態様D1-1]

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備えた遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは、遊技球を所定の方向に発射することを示唆する第1の画像であり、

当たり遊技中に複数の前記第1の画像が表示された状態で、当該当たり遊技において既に獲得している球数を表す現在獲得球数が表示される第1の演出を実行可能な

ことを特徴とする遊技機。

10

[態様D1-2]

態様D1-1に記載の遊技機であって、

ラウンド遊技中に前記現在獲得球数の表示に隣接して、今回のラウンド終了時点で獲得する予定の球数を表す予定累積獲得球数を表示させる第2の演出を実行可能な

ことを特徴とする遊技機。

[態様D1-3]

態様D1-1または態様D1-2に記載の遊技機であって、

ラウンド遊技の開始時に、今回のラウンドにおいて獲得可能な球数を表す今回獲得可能球数が表示される第3の演出を実行可能な

ことを特徴とする遊技機。

20

[態様D1-4]

態様D1-3に記載の遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは、後に遊技者にとって有利な遊技状態になることを示唆する第2の画像であり、

前記第3の演出が実行される前に、前記表示手段に前記第2の画像が表示される第4の演出を実行可能な

ことを特徴とする遊技機。

[態様D1-5]

態様D1-3または態様D1-4に記載の遊技機であって、

前記第3の演出において、前記今回獲得可能球数の表示とともに、前記第1の画像が表示される

ことを特徴とする遊技機。

30

【0502】

図87～図88を用いて払出表示演出について説明する。この払出表示演出は、確変状態中または時短状態中における装飾図柄の変動演出中（例えば、リーチ演出の終盤（大当たり遊技の開始前））、または、大当たり遊技中などに実行され得る。

【0503】

[払出表示演出A]

図87は、払出表示演出Aを説明するための図である。

払出表示演出Aでは、まず、図87（A）に示すように、払出予定表示演出が実行される。この払出予定表示演出は、大当たり（以下、当該大当たりとも呼ぶ）を報知後、当該大当たりに基づく大当たり遊技（以下、当該大当たり遊技とも呼ぶ）の開始前、または、当該大当たり遊技中に実行され、払出予定出玉数示唆画像D2Aが表示される。払出予定出玉数示唆画像D2Aは、当該大当たり遊技で払い出される予定の玉数（以下では、当該払出予定玉数とも呼ぶ）を示唆する画像である。図87（A）の払出予定出玉数示唆画像D2Aでは、800玉が払出予定であることが示されている。

40

【0504】

次に、図87（B）に示すように、累積払出予定表示演出が実行される。この累積払出予定表示演出は、当該大当たり遊技の開始前、または、当該大当たり遊技中に実行され、累積払出予定玉数示唆画像D2Bが表示される。累積払出予定玉数示唆画像D2Bは、時

50

短状態中における連続した大当たり（以下、連チャン中大当たりとも呼ぶ）のうち、当該大当たりよりも前に当選した大当たり（以下、連チャン中過去大当たりとも呼ぶ）に基づく大当たり遊技中に払い出された玉数に、当該払出予定玉数を加えた玉数（以下では、累積払出予定玉数とも呼ぶ）を示唆する画像である。言い換えれば、累積払出予定玉数示唆画像D2Bは、連チャン中大当たりに基づく大当たり遊技で払い出される予定の玉数を示唆している。

【0505】

次に、図87（C）に示すように、累積払出追加表示演出が実行される。この累積払出追加表示演出では、累積払出予定玉数示唆画像D2Bと、累積払出玉数示唆画像D2Cとが表示される。累積払出玉数示唆画像D2Cは、連チャン中過去大当たりに基づく大当たり遊技中に払い出された玉数に、当該大当たり遊技中に既に払い出された玉数である当該払出玉数を加えた玉数（以下では、累積払出玉数とも呼ぶ）を示唆する画像である。言い換えれば、累積払出玉数示唆画像D2Cは、連チャン中大当たりに基づく大当たり遊技で既に払い出された玉数を示唆している。図87（C）では、累積払出予定玉数示唆画像D2Bは、累積払出玉数示唆画像D2Cの下に配置され、累積払出予定玉数示唆画像D2Bと累積払出玉数示唆画像D2Cとの間には、スラッシュ（線）が示されている。すなわち、累積払出予定玉数示唆画像D2Bが分母の位置に、累積払出玉数示唆画像D2Cが分子の位置に配置され、「累積払出玉数／累積払出予定玉数」の形で表されている。

10

【0506】

この払出表示演出Aは、時短付き確変状態に移行する大当たりの場合に実行され、時短付き非確変状態に移行する大当たりの場合には、実行されない。なお、これに限らず、払出表示演出Aは、時短付き非確変状態に移行しない大当たり時でも実行してもよい。

20

【0507】

[払出表示演出B]

図88は、払出表示演出Bを説明するための図である。

払出表示演出Bでは、まず、図88（A）に示すように、図87と同様に払出予定表示演出が実行される。

【0508】

次に、図88（B）に示すように、累積払出予定表示演出が実行される。この累積払出予定表示演出は、当該大当たり遊技の開始前、または、当該大当たり遊技中に実行され、上記累積払出予定玉数示唆画像D2Bと、当該大当たり払出玉数関連画像D2Eと、連チャン回数示唆画像D2Dとが表示される。払出玉数関連画像D2Eは、当該大当たり遊技で既に払い出された玉数（以下では、当該払出玉数とも呼ぶ）と当該払出予定玉数とを示唆している。図88（B）では、当該払出予定玉数の表示は、当該払出玉数の表示の右側に配置され、当該払出玉数の表示と当該払出予定玉数の表示との間には、スラッシュ（線）が示されている。すなわち、当該払出予定玉数の表示が分母の位置に、当該払出玉数の表示が分母の位置に配置され、「当該払出玉数／当該払出予定玉数」の形で表されている。連チャン回数示唆画像D2Dは、連チャン中大当たりの回数、すなわち、連チャン大当たり回数を示唆する画像である。

30

【0509】

次に、図88（C）に示すように、累積払出追加表示演出が実行される。この累積払出追加表示演出は、当該大当たり遊技中に実行され、払出玉数関連画像D2Eと、連チャン回数示唆画像D2Dと、累積払出玉数関連画像D2Fとが表示される。累積払出玉数関連画像D2Fは、累積払出玉数と累積払出予定玉数とを示唆している。図88（C）では、累積払出予定玉数の表示は、累積払出玉数の表示の右側に配置され、累積払出玉数の表示と累積払出予定玉数の表示との間には、スラッシュ（線）が示されている。すなわち、累積払出予定玉数の表示が分母の位置に、累積払出玉数の表示が分母の位置に配置され、「累積払出玉数／累積払出予定玉数」の形で表されている。

40

【0510】

なお、払出表示演出A、Bにおいて、上述したように、払出予定表示演出は、変動演出

50

(リーチ演出)の終盤(大当たり遊技の開始前)や、大当たり遊技中に実行され、累積払出予定表示演出は、変動演出(リーチ演出)の終盤(大当たり遊技の開始前)や、大当たり遊技中に実行され、累積払出追加表示演出は、大当たり遊技中に実行され得る。従って、例えば、払出表示演出A、Bにおいて、払出予定表示演出は、大当たり遊技の開始前に実行され、累積払出予定表示演出、および、累積払出追加表示演出は、大当たり遊技中に実行される。

【0511】

この払出表示演出Bは、時短付き確変状態に移行する大当たりの場合に実行され、時短付き非確変状態に移行する大当たりの場合には、実行されない。なお、これに限らず、払出表示演出Bは、時短付き非確変状態に移行しない大当たり時でも実行してもよい。

10

【0512】

[効果例]

以下に、払出表示演出の効果例を示す。

[効果1]

上記実施形態の遊技機1では、図87～図88に示すように、払出表示演出A、Bにおいて、払出予定表示演出で、払出予定出玉数示唆画像D2Aが表示され、累積払出予定表示演出で、累積払出予定玉数示唆画像D2Bが表示される。この構成によれば、遊技者は、当該大当たり遊技における払出予定玉数に加えて、連チャン中の累積払出予定玉数を把握することができるので、遊技者の遊技意欲を向上させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0513】

[効果2]

上記実施形態の遊技機1では、図87～図88に示すように、払出表示演出A、Bにおいて、累積払出追加表示演出で、累積払出予定玉数の表示がおこなわれているときに、累積払出玉数の表示がおこなわれる。この構成によれば、累積払出予定玉数に到達するまで遊技者の遊技意欲を向上させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0514】

[効果3]

上記実施形態の遊技機1では、図88に示すように、払出表示演出Bにおいて、累積払出予定表示演出または累積払出追加表示演出で、累積払出予定玉数の表示がおこなわれているときに、当該払出玉数の表示がおこなわれる。この構成によれば、遊技者は、当該払出玉数を認識でき、累積払出予定玉数に到達するまで遊技者の遊技意欲を向上させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0515】

[効果4]

上記実施形態の遊技機1では、図88に示すように、払出表示演出Cにおいて、累積払出予定玉数の表示がおこなわれているときに、連チャン回数の示唆がおこなわれる。この構成によれば、累積払出予定玉数と連チャン回数の関係から、1回の大当たり遊技における平均の払出玉数(平均払出玉数)を連想できるので、平均払出玉数が多い場合には、遊技者は幸福感を感じることができ、平均払出玉数が少ない場合には、連チャンを延ばすために遊技者の遊技意欲を向上させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0516】

[変形例]

以下に、払出表示演出の変形例を示す。

[変形例1]

上記実施形態の遊技機1では、図87～図88に示すように、払出表示演出A、Bでは、累積払出追加表示演出が実行されているが、本発明はこれに限られるものではなく、累積払出追加表示演出が実行されない場合であってもよい。

50

【0517】

[変形例2]

上記実施形態の遊技機1では、図87～図88に示すように、払出表示演出A、Bでは、累積払出予定玉数を示す表示が実行されているが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、当該大当たりの後の遊技状態が確変遊技状態でない場合には、累積払出予定玉数を表す表示が実行されないようにしてもよい。

【0518】

[変形例3]

上記実施形態の遊技機1では、図87～図88に示すように、払出表示演出A、Bは、払出予定表示演出、累積払出予定表示演出、累積払出追加表示演出の順に実行されているが、本発明はこれに限られるものではなく、これらの順番は変更してもよい。例えば、払出予定表示演出、累積払出追加表示演出、累積払出予定表示演出の順でもよいし、累積払出予定表示演出、払出予定表示演出、累積払出追加表示演出の順でもよい。

【0519】

[変形例4]

上記実施形態の遊技機1では、図87～図88に示すように、払出表示演出A、Bにおいて、連チャン中の大当たりに基づいて、累積払出予定玉数が決定されているが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、累積払出予定玉数を、その日の朝から連続した大当たりのうち、当該大当たりよりも前に当選した大当たりに基づく大当たり遊技中に払い出された玉数（当日累積払出玉数）に、当該払出予定玉数を加えた玉数（当日累積払出予定玉数）としてもよい。この場合、当日累積払出玉数も表示してもよい。

また、累積払出予定玉数を、あるタイミングから連続した大当たりのうち、当該大当たりよりも前に当選した大当たりに基づく大当たり遊技中に払い出された玉数（所定タイミング累積払出玉数）に、当該払出予定玉数を加えた玉数（所定タイミング累積払出予定玉数）としてもよい。この場合、所定タイミング累積払出玉数も表示してもよい。なお、遊技機1は、「あるタイミング」を遊技者が決定できる機能を有していてもよい。これにより遊技者は「あるタイミング」を任意に設定することが可能となる。

【0520】

[態様例]

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[態様D2-1]

複数の表示演出を実行可能な演出表示手段と、
抽選により大当たりか否かを判定する判定手段と、
大当たりの場合に、遊技者に遊技媒体を払い出しする大当たり遊技を実行可能な大当たり遊技実行手段と、

を備える遊技機であって、

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

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

前記第1の表示演出は、第1の大当たりに基づく第1の大当たり遊技で払い出し予定の遊技媒体数である払出予定数を表す払出予定表示をおこなう演出であり、

前記第1の大当たりは、第1の遊技状態よりも遊技者にとって有利な第2の遊技状態のときの大当たりであり、

前記第2の表示演出は、前記第1の大当たり遊技中におこなわれ、第2の大当たりに基づく第2の大当たり遊技中に払い出された遊技媒体数に、前記第1の大当たり遊技での前記払出予定数を加えた累積払出予定数を表す累積払出予定表示をおこなう演出であり、

前記第2の大当たりは、前記第2の遊技状態中における、前記第1の大当たりを含む連続した大当たりのうち、前記第1の大当たりよりも前に当選した大当たりのことであり、

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

10

20

30

40

50

があり、

前記組み合わせ演出では、前記第1の表示演出と前記第2の表示演出とがおこなわれる

、

ことを特徴とする遊技機。

〔態様D2-2〕

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

、

前記第3の表示演出は、前記第1の大当たり遊技中におこなわれ、前記第2の大当たり遊技中に払い出された遊技媒体数に、前記第1の大当たり遊技中に既に払い出された遊技媒体数を加えた累積払出数を表す累積払出表示をおこなう演出であり、

10

前記組み合わせ演出は、前記第3の表示演出を含む場合がある演出であり、

当該組み合わせ演出では、前記第2の表示演出がおこなわれているときに、前記第3の表示演出がおこなわれる場合がある、

ことを特徴とする態様D2-1に記載の遊技機。

〔態様D2-3〕

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

、

前記第4の表示演出は、前記第1の大当たり遊技中におこなわれ、前記第1の大当たり遊技中に既に払い出された遊技媒体数を表す当該大当たり払出表示をおこなう演出であり

20

、

前記組み合わせ演出は、前記第4の表示演出を含む場合がある演出であり、

当該組み合わせ演出では、前記第2の表示演出がおこなわれているときに、前記第4の表示演出がおこなわれる場合がある、

ことを特徴とする態様D2-1または態様D2-2に記載の遊技機。

〔態様D2-4〕

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

、

前記第5の表示演出は、前記第1の大当たり遊技中におこなわれ、前記連続した大当たりの回数を表す連続大当たり回数表示をおこなう演出であり、

30

前記組み合わせ演出は、前記第5の表示演出を含む場合がある演出であり、

前記組み合わせ演出では、前記第2の表示演出がおこなわれているときに、前記第5の表示演出がおこなわれる、

ことを特徴とする態様D2-1から態様D2-3までのいずれか一項に記載の遊技機。

〔態様D2-5〕

前記第1の大当たりが、前記第1の大当たり遊技後の遊技状態が前記第2の遊技状態よりも不利な第3の遊技状態となる大当たりである場合には、前記組み合わせ演出は、実行されない、

ことを特徴とする態様D2-1から態様D2-4までのいずれか一項に記載の遊技機。

【0521】

図89～図91を用いて入賞画像・キャラクタ画像重畳演出について説明する。この入賞画像・キャラクタ画像重畳演出は、大当たり遊技などの特別遊技中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン101がサブ制御基板90からラウンド指定コマンドを受信して実行するラウンド遊技演出の一つとして表示され得る。

40

【0522】

〔入賞画像・キャラクタ画像重畳演出A〕

図89は、入賞画像・キャラクタ画像重畳演出Aを説明するための図である。入賞画像・キャラクタ画像重畳演出Aでは、まず、図89(A)の入賞画像表示が実行される。この入賞画像表示は、例えば、V開閉部材71の開放パターン(図14(B))で「ロング開放」となるV開閉部材71の開放ラウンドにおいて、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がV領域39を通過したときに実行される。ここでは、

50

遊技球がV領域39を通過したことを示唆するV入賞画像WPが表示される。V入賞画像WPは、後に高確時短状態となることを示唆する画像であるため、後に遊技者にとって有利な遊技状態になることを示唆する画像といえる。図89(A)では、V入賞画像WPが表示された状態で、キャラクタ画像AN1および右打ち画像RD1が表示される。第1キャラクタ画像AN1は、表示画面7aの右端から現れ、左方向に移動する。右打ち画像RD1はV入賞画像WPの一部と重なるように表示される。既述のとおり、本明細書において「画像が重なる」とは、遊技者からみて重なっているように見えることを意味しており、実際に重なっているか否かは関係ない。例えば、表示画面7aに表示されるV入賞画像WPの少なくとも一部分が第1キャラクタ画像AN1によって欠いて見える場合、画像が重なっているといえる。

10

【0523】

第1キャラクタ画像AN1は、V入賞画像WPの位置まで移動し、図89(B)に示す入賞画像・キャラクタ画像重畳表示が実行される。具体的には、V入賞画像WPの一部に第1キャラクタ画像AN1が重なった状態の画像が表示される。言い換えれば、V入賞画像WPの一部の前面に第1キャラクタ画像AN1が位置している状態を示す画像が表示される。第1キャラクタ画像AN1が重なった状態であってもV入賞画像WPの一部は隠れずに表示される。図89(B)では、さらに、第2キャラクタ画像AN2および右打ち画像RD1が表示される。第2キャラクタ画像AN2は、表示画面7aの右端から現れ、第1キャラクタ画像AN1に続いて左方向に移動する。

20

【0524】

第1キャラクタ画像AN1および第2キャラクタ画像AN2がともに左方向に移動することによって、図89(C)に示す入賞画像・キャラクタ画像重畳表示が実行される。具体的には、V入賞画像WPの一部に第1キャラクタ画像AN1および第2キャラクタ画像AN2の両方が重なった状態の画像が表示される。図89(C)では、さらに、右打ち画像RD1が表示される。

【0525】

第1キャラクタ画像AN1および第2キャラクタ画像AN2がさらに左方向に移動することによって、図89(D)に示す入賞画像・キャラクタ画像重畳表示が実行される。具体的には、V入賞画像WPの一部に第2キャラクタ画像AN2のみが重なった状態の画像が表示されている。言い換えれば、第1キャラクタ画像AN1が重なっていない状態のV入賞画像WPが表示される。第1キャラクタ画像AN1は、表示画面7aの左端からフレームアウトする。

30

【0526】

その後、第2キャラクタ画像AN2がさらに左方向に移動することによって、図89(E)に示すように入賞画像とキャラクタ画像とが非重畳状態となる。具体的には、キャラクタ画像(第1キャラクタ画像AN1および第2キャラクタ画像AN2)が重なっていない状態のV入賞画像WPが表示される。その後、図89(F)に示すように、第2キャラクタ画像AN2は、表示画面7aの左端からフレームアウトする。

【0527】**[入賞画像・キャラクタ画像重畳演出B]**

図90は、入賞画像・キャラクタ画像重畳演出Bを説明するための図である。入賞画像・キャラクタ画像重畳演出Bは、図89の重畳演出Aと比較して、V入賞画像WPの形状が変化する点異なる。重畳演出BのV入賞画像WPは、ローマ字の「V」の立体形状を表す図形が横回転している状態を表すように形状が変化する。まず、図90(A)では、V入賞画像WPが表示された状態で、キャラクタ画像AN1および右打ち画像RD1が表示される。第1キャラクタ画像AN1は、表示画面7aの右端から現れ、左方向に移動する。右打ち画像RD1はV入賞画像WPの一部と重なるように表示される。

40

【0528】

次に、図90(B)に示すように、V入賞画像WPの形状が図90(A)と比較して変化しつつ、V入賞画像WPの一部に第1キャラクタ画像AN1が重なった状態の画像が表

50

示される。V入賞画像WPは、立体形状を表す図形が図90(A)よりも横方向を向いた状態を示す形状となっている。第1キャラクタ画像AN1が重なった状態であってもV入賞画像WPの一部は表示される。図90(B)では、さらに、第2キャラクタ画像AN2および右打ち画像RD1が表示される。第2キャラクタ画像AN2は、表示画面7aの右端から現れ、第1キャラクタ画像AN1に続いて左方向に移動する。

【0529】

次に、図90(C)に示すように、V入賞画像WPの形状が図90(B)と比較して変化しつつ、V入賞画像WPの一部に第1キャラクタ画像AN1および第2キャラクタ画像AN2の両方が重なった状態の画像が表示される。図90(C)では、さらに、右打ち画像RD1が表示される。

10

【0530】

次に、図90(D)に示すように、V入賞画像WPの形状が図90(C)と比較して変化しつつ、V入賞画像WPの一部に第2キャラクタ画像AN2のみが重なった状態の画像が表示される。次に、図90(E)に示すように、V入賞画像WPの形状が図90(D)と比較して変化しつつ、キャラクタ画像が重なっていない状態のV入賞画像WPが表示される。その後、図90(F)では、V入賞画像WPの形状が図90(E)と比較して変化しつつ、キャラクタ画像が重なっていない状態のV入賞画像WPが表示される。

【0531】

[入賞画像・キャラクタ画像重畳演出C]

図91は、入賞画像・キャラクタ画像重畳演出Cを説明するための図である。入賞画像・キャラクタ画像重畳演出Cは、図90の重畳演出Bと比較して、キャラクタ画像AN1の表示方法が異なる。重畳演出Cのキャラクタ画像AN1は、表示画面7aを左右に移動してV入賞画像WPと交差するのではなく、V入賞画像WPの形状の変化にあわせて形状が変化する。具体的には、重畳演出Cのキャラクタ画像AN1は、V入賞画像WPの立体形状の一方の面上に配置され、V入賞画像WPの立体形状が横回転したときに、共に横回転しているような状態を表すように形状が変化する。まず、図91(A)に示すように、V入賞画像WPにキャラクタ画像AN1が重なった状態の画像が表示される。具体的には、V入賞画像WPの前面の一部分にキャラクタ画像AN1が位置している状態を示す画像が表示される。第1キャラクタ画像AN1が重なった状態であってもV入賞画像WPの一部は表示される。右打ち画像RD1はV入賞画像WPの一部と重なるように表示される。

20

30

【0532】

次に、図91(B)に示すように、V入賞画像WPとキャラクタ画像AN1の形状が図91(A)と比較して変化する。具体的には、V入賞画像WPとキャラクタ画像AN1とを組み合わせた立体形状が図91(A)よりも横方向を向いた状態を示す画像が表示される。この状態においても、V入賞画像WPの一部にキャラクタ画像AN1が重なった状態の画像となっている。

【0533】

次に、図91(C)に示すように、V入賞画像WPとキャラクタ画像AN1とを組み合わせた立体形状が図91(B)よりもさらに横方向を向いた状態を示す画像が表示される。ここでは、V入賞画像WPとキャラクタ画像AN1とを組み合わせた立体形状は真横を向いており、キャラクタ画像AN1が重なっていない状態のV入賞画像WPが表示される。

40

【0534】

次に、図91(D)に示すように、V入賞画像WPとキャラクタ画像AN1とを組み合わせた立体形状が図91(C)よりもさらに横回転し、V入賞画像WPの立体形状のうち、キャラクタ画像AN1が配置されていない他方の面側が見える状態となった画像が表示される。キャラクタ画像AN1はV入賞画像WPによって見えない状態となっており、キャラクタ画像AN1が重なっていない状態のV入賞画像WPが表示される。

【0535】

50

次に、図91(E)に示すように、V入賞画像WPとキャラクター画像AN1とを組み合わせた立体形状が図91(D)よりもさらに横回転し、V入賞画像WPの立体形状のうち、キャラクター画像AN1が配置されていない他方の面が前面になった画像が表示される。キャラクター画像AN1はV入賞画像WPの間から一部が見える状態となっているが、キャラクター画像AN1が重なっていない状態のV入賞画像WPが表示される。

【0536】

その後、図91(F)に示すように、V入賞画像WPとキャラクター画像AN1とを組み合わせた立体形状が図91(E)よりもさらに横回転し、再び、キャラクター画像AN1はV入賞画像WPによって見えない状態となっており、キャラクター画像AN1が重なっていない状態のV入賞画像WPが表示される。

10

【0537】**[効果例]**

以下に、入賞画像・キャラクター画像重畳演出の効果例を示す。

[効果1]

上記実施形態の遊技機1では、図89(B)～(D)、図90(B)～(D)、図91(A)(B)に示すように、V入賞画像WPの少なくとも一部にキャラクター画像が重なった状態の画像が表示される。また、図89(A)(E)(F)、図90(A)(E)(F)、図91(C)～(F)に示すように、キャラクター画像が重なっていない状態のV入賞画像WPが表示される。この構成によれば、V入賞画像WPの表示に遊技者の注意を向けさせることができるため、興趣の向上を図ることができる。

20

【0538】**[効果2]**

上記実施形態の遊技機1では、図89(B)～(D)、図90(B)～(D)、図91(A)(B)に示すように、V入賞画像WPの一部にキャラクター画像が重なった状態の画像が表示されているときであっても、V入賞画像WPの他の一部は表示される。この構成によれば、V入賞画像WPの一部にキャラクター画像が重なった状態であっても、遊技者にV入賞画像WPの一部を見せることができるため、遊技者にV入賞したことを確信させることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0539】**[効果3]**

上記実施形態の遊技機1では、図89、図90(A)(B)(D)～(F)、図91(A)(B)(D)～(F)に示すように、V入賞画像WPの一部に右打ち画像が重なった状態の画像が表示される。この構成によれば、右打ち画像の奥にV入賞画像WPが位置しているように見えるため、表示に奥行き感を演出することができ、興趣の向上を図ることができる。

30

【0540】**[効果4]**

上記実施形態の遊技機1では、図90、図91に示すように、V入賞画像WPは、ローマ字の「V」の立体形状の図形が回転している状態を表すように形状が変化する。この構成によれば、右打ち画像の奥にV入賞画像WPが位置しているように見えるため、表示に奥行き感を演出することができ、興趣の向上を図ることができる。

40

【0541】**[効果5]**

上記実施形態の遊技機1では、図90～図91に示すように、V入賞画像WPに対して、キャラクター画像が重なった状態や、キャラクター画像が重なっていない状態の演出が実行される。この構成によれば、V入賞画像WPの表示に遊技者の注意を向けさせることができるため、興趣の向上を図ることができる。

【0542】**[変形例]**

以下に、入賞画像・キャラクター画像重畳演出の変形例を示す。

50

〔変形例 1〕

上記実施形態では、図 8 9～図 9 1 に示すように、V 入賞画像 W P がキャラクタ画像によって覆われた状態であっても V 入賞画像 W P の一部分が視覚可能となっている。しかし、V 入賞画像 W P の全体がキャラクタ画像によって覆われて、V 入賞画像 W P が視覚不可となってもよい。

【0 5 4 3】

〔変形例 2〕

図 8 9～図 9 1 に示した、入賞画像・キャラクタ画像重畳演出 A～C の表示内容は適宜組み合わせる表示されてもよい。また、入賞画像・キャラクタ画像重畳演出 A～C は、図 8 9～図 9 1 に示した演出内容の一部を備えていなくてもよいし、他の演出内容が加わっていてもよい。また、入賞画像・キャラクタ画像重畳演出 A～C は、操作部画像や装飾図柄、保留アイコンの位置や移動方向に関して、図 8 9～図 9 1 に限定されず任意の位置や移動方向であってもよい。

【0 5 4 4】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

〔態様 D 3－1〕

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備えた遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは、後に遊技者にとって有利な遊技状態になることを示唆する第 1 の画像であり、

前記複数種類の画像のうちの一つは、第 2 の画像であり、

前記第 1 の画像の少なくとも一部に前記第 2 の画像が重なった状態の画像が表示される第 1 の表示と、前記第 2 の画像が重なっていない状態の前記第 1 の画像が表示される第 2 の表示と、を実行可能な

ことを特徴とする遊技機。

〔態様 D 3－2〕

態様 D 3－1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の表示において、前記第 1 の画像の一部分は、前記第 2 の画像が重ならず表示されている

ことを特徴とする遊技機。

〔態様 D 3－3〕

態様 D 3－1 または態様 D 3－2 に記載の遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは、右打ちを示唆する第 3 の画像であり、

前記第 1 の表示において、前記第 1 の画像の一部に前記第 3 の画像が重なった状態の画像が表示される

ことを特徴とする遊技機。

〔態様 D 3－4〕

態様 D 3－3 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の画像は、立体形状の図形が回転をしている状態を表すように形状が変化することを特徴とする遊技機。

〔態様 D 3－5〕

態様 D 3－3 または態様 D 3－4 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の画像は、V 入賞画像である

ことを特徴とする遊技機。

【0 5 4 5】

図 9 2～図 9 3 を用いてボタン画像内メータ演出について説明する。このボタン画像内メータ演出は、装飾図柄の変動演出中（1 回の変動演出中）（例えば、装飾図柄の変動開始時、リーチ演出（スーパーリーチ演出）中）、または、大当たり遊技中などに実行され得る。

【0 5 4 6】

[ボタン画像内メータ演出A]

図92は、ボタン画像内メータ演出Aを説明するための図である。

ボタン画像内メータ演出Aでは、まず、図92(A)に示すように、ボタンメータ表示演出が実行される。このボタンメータ表示演出では、ボタン画像E1Aとメータ画像E1Bとが表示される。ボタン画像E1Aは、演出ボタン63を示唆する画像であり、これから演出ボタン63を用いた演出が実行され得ることを予感している。メータ画像E1Bは、メータ領域(図ではクロスハッチングで表される)が動くメータであり、メータ領域が動くことでメータ値を表している。また、メータ画像E1Bは、ボタン画像E1A内に横向きに配置される。

【0547】

次に、図92(B)に示すように、ポイント付与演出が実行される。このポイント付与演出では、ボタン画像E1Aとメータ画像E1Bとポイント獲得画像E1Cとが表示される。このポイント付与演出は、複数回実行され得る。ポイント獲得画像E1Cは、所定のポイントが付与されたこと、言い換えれば、遊技者が所定のポイントを獲得したことを示唆する画像である。図92(B)のポイント獲得画像E1Cでは、ポイントが遊技者に3ポイント(3P)付与された(遊技者が3ポイント獲得した)ことが表されている。また、ボタン画像E1A内に配置されたメータ画像E1Bでは、ポイントが付与されたことにより、当該ポイント分のメータ領域が拡大され、メータ値が上昇したことが表されている。メータ画像E1Bのメータ値は、ポイント付与演出が実行されるたびに、上昇していく。すなわち、メータ画像E1Bのメータ値は、獲得したポイントの累積値を表している。このポイント付与演出は、リーチ演出、スーパーリーチ演出、チャンスアップ演出(大当たり期待度示唆演出)、大当たり予告演出、リーチ発展先予告演出、保留変化予告、先読み演出、保留期待度示唆演出、または、擬似連演出など種々の演出が実行されたことに応じて開始され得る。

【0548】

次に、図92(C)に示すように、チャンスアップ演出が実行される。このチャンスアップ演出では、ボタン画像E1Aとメータ画像E1Bとチャンスアップ画像E1Dが表示される。ボタン画像E1A内に配置されたメータ画像E1Bでは、メータ領域が拡大され、メータ値が最大(MAX)になったことが表されている。また、チャンスアップ画像E1Dは、チャンスアップを示唆する画像である。チャンスアップ画像E1Dは、メータ値が最大(MAX)になった場合に表示される。図92(C)のチャンスアップ画像E1Dでは、大当たりの期待度が高いことを示唆する「激アツだ!」という文字と、大当たり期待度が50%程度であることを示唆する「期待度50%」という文字が表されている。チャンスアップ画像E1Dは、メータ画像E1Bが配置されたボタン画像E1Aと隣接して表示される。

【0549】

[ボタン画像内メータ演出B]

図93は、ボタン画像内メータ演出Bを説明するための図である。

ボタン画像内メータ演出Bでは、まず、図93(A)に示すように、図92(A)と同様に、ボタンメータ表示演出が実行される。

次に、図93(B)に示すように、図92(B)と同様にポイント付与演出が実行される。

【0550】

次に、図93(C)に示すように、タイマ表示演出が実行される。このタイマ表示演出では、ボタン画像E1Aとメータ画像E1Bとタイマ画像E1Eが表示される。ボタン画像E1A内に配置されたメータ画像E1Bでは、メータ領域が拡大され、メータ値が最大(MAX)になったことが表されている。タイマ画像E1Eは、メータ値が最大(MAX)になった場合に表示される。タイマ画像E1Eは、タイマ値がカウントダウン方式で表示され、タイマの初期値として、50秒がセットされている。

【0551】

次に、図 9 3 (D) に示すように、ボタン押下演出が実行される。このボタン押下演出では、ボタン画像 E 1 F とタイマ画像 E 1 E が表示される。ボタン画像 E 1 F は、遊技者に演出ボタン 6 3 の操作を促すための画像であり、言い換えれば、演出ボタン 6 3 が有効操作期間中であることを示す画像である。具体的には、ボタン画像 E 1 F は、ボタン画像 E 1 A のあった位置に同様の大きさで表示され、画像中に「P U S H」と表され、ボタン画像 E 1 A の色を濃くした状態、および/または、ボタン画像 E 1 A が点灯しているかのような状態を表した画像である。また、ボタン画像 E 1 F に隣接して、遊技者に演出ボタン 6 3 の操作を促すために、「押せ!!」の文字も表されている。タイマ画像 E 1 E は、タイマ値が「0 秒」となったことが示されている。ボタン画像 E 1 F は、タイマ画像 E 1 E のタイマ値が「0 秒」となってから表示される。これに限られず、タイマ値が「0 秒」になる前の所定値（例えば、タイマ値が 1 秒）となってから表示されてもよい。なお、演出ボタン 6 3 の有効操作期間は、例えば、3 秒としてもよい。この場合、ボタン画像 E 1 F は、有効操作期間が過ぎると消失する。なお、ボタン画像 E 1 F 内にメータ画像 E 1 B が表示されてもよい。この場合、メータ画像 E 1 B のメータ値は、最大 (M A X) をしめしていてもいいし、初期値 (メータ領域なし) に戻っていてもよい。

10

【0 5 5 2】

ボタン押下演出後、ボタン押下演出によって遊技者により有効操作期間内に演出ボタン 6 3 が押下された場合には、所定の演出が実行される。所定の演出としては、リーチ演出、スーパーリーチ演出、チャンスアップ演出 (大当たり期待度示唆演出)、大当たり予告演出、リーチ発展先予告演出、保留変化予告、または、先読み開始予告など種々の演出が実行され得る。

20

【0 5 5 3】

[効果例]

以下に、ボタン画像内メータ演出の効果例を示す。

[効果 1]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 9 2 ~ 図 9 3 に示すように、ボタン画像内メータ演出 A, B では、ボタン画像 E 1 A が表示されているときに、メータ画像 E 1 B が表示される。このメータ画像 E 1 B はボタン画像 E 1 A 内に配置される。そして、メータ画像 E 1 B の表示後に、メータ画像 E 1 B のメータ値が最大 (M A X) になったときに、所定の演出 (チャンスアップ演出など) が実行される。この構成によれば、メータ画像 E 1 B はボタン画像 E 1 A 内に配置されているので、遊技者は、メータ表示と関連して演出ボタン 6 3 を用いたボタン演出を連想し得る。従って、メータ表示に関連して実際にボタン演出が行われた場合には、遊技者にボタン演出に関して大きな期待感を付与することができ、メータ表示に関連してボタン演出ではなく他の演出が行われた場合には、遊技者にサプライズ感を付与することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0 5 5 4】

[効果 2]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 9 2 ~ 図 9 3 に示すように、ボタン画像内メータ演出 A, B では、ポイント付与演出が、ボタン画像 E 1 A 内にメータ画像 E 1 B が配置されているときに実行され、ポイント付与演出において、ポイント獲得画像 E 1 C が表示され、所定のポイントが付与された場合には、メータ画像 E 1 B において付与されたポイント分メータ領域が拡大され、メータ値が上昇した表示が実行される。この構成によれば、ポイント付与によりボタン画像内に配置されたメータ画像のメータ値が上昇するので、ポイント獲得によるメータ値の上昇を強調することができる。また、ポイント付与によりボタン画像内に配置されたメータ画像のメータ値が上昇し、所定値 (最大値) に到達し、演出ボタン 6 3 を用いたボタン演出へ発展した場合には、遊技者に大当たりへの大きな期待感を付与することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0 5 5 5】

[効果 3]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 9 2 ~ 図 9 3 に示すように、ボタン画像内メータ演出

50

A, Bにおいて、チャンスアップ画像E 1 Dまたはタイマ画像E 1 Eは、メータ画像E 1 Bが配置されたボタン画像E 1 Aと隣接して表示される。この構成によれば、遊技者に、演出ボタン6 3を用いたボタン演出発展への期待感、さらには、ボタン演出に発展した場合における大当たりへの期待感を付与することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0 5 5 6】

〔効果4〕

上記実施形態の遊技機1では、図9 3に示すように、ボタン画像内メータ演出Bにおいて、タイマ表示演出で、メータ値が最大(M A X)になった場合に、タイマ画像E 1 Eが表示される。この構成によれば、タイマ画像E 1 Eのタイマ値が所定値になった場合には、遊技者に演出ボタン6 3を用いたボタン演出発展への期待感、さらには、ボタン演出に発展した場合における大当たりへの期待感を付与することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0 5 5 7】

〔効果5〕

上記実施形態の遊技機1では、図9 3に示すように、ボタン画像内メータ演出Bにおいて、ボタン押下演出で、タイマ画像E 1 Eのタイマ値が「0 秒」となったときに、遊技者に演出ボタン6 3の押下を促すボタン画像E 1 Fが表示される。この構成によれば、遊技者に演出ボタン6 3を用いたボタン演出発展へのより強い期待感、さらには、ボタン演出に発展した場合における大当たりへのより強い期待感を付与することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0 5 5 8】

〔効果6〕

上記実施形態の遊技機1では、図9 2～図9 3に示すように、ボタン画像内メータ演出A, Bにおいて、チャンスアップ演出やタイマ表示演出は、メータ画像E 1 Bのメータ値が最大(M A X)のときに実行される。この構成によれば、チャンスアップ演出やタイマ表示演出が、メータ画像E 1 Bのメータ値が最大(M A X)より手前の所定値のときに実行される場合と比較して、チャンスアップ演出やタイマ表示演出に発展した場合の大当たりへの期待感を大きくすることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0 5 5 9】

〔変形例〕

以下に、ボタン画像内メータ演出の変形例を示す。

〔変形例1〕

上記実施形態の遊技機1では、図9 2～図9 3に示すように、ボタン画像内メータ演出A, Bにおいて、チャンスアップ画像E 1 Dまたはタイマ画像E 1 Eは、メータ画像E 1 Bが配置されたボタン画像E 1 Aと隣接して表示されているが、本発明は、これに限られるものではなく、チャンスアップ画像E 1 Dまたはタイマ画像E 1 Eは、ボタン画像E 1 A内に配置されてもよいし、メータ画像E 1 Bから所定の距離離れた位置に表示されてもよい。

40

【0 5 6 0】

〔変形例2〕

上記実施形態の遊技機1では、図9 2～図9 3に示すように、ボタン画像内メータ演出A, Bにおいて、メータ画像E 1 Bのメータ値は、ポイントの付与によって上昇する構成となっているが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、ボタンメータ表示演出時において、メータ画像E 1 Bのメータ値が所定値(例えば、最大値)となっており、ポイント付与演出によるポイントの付与によってメータ領域が減少しメータ値が降下する構成としてもよい。この場合、メータ値が所定値(例えば、0)となると、図9 2 (C)に示すチャンスアップ演出や図9 3 (C)に示すタイマ表示演出が実行されてもよい。

【0 5 6 1】

50

[変形例 3]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 9 2～図 9 3 に示すように、ボタン画像内メータ演出 A、B において、メータ画像 E 1 B のメータ値は、ポイントの付与によって上昇する構成となっているが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、ポイント付与演出によるポイントの付与の代わりに、所定の動作が実行されたことによってメータ領域が拡大しメータ値が上昇する構成としてもよい。この場合、メータ値が所定値となると、図 9 2 (C) に示すチャンスアップ演出や図 9 3 (C) に示すタイマ表示演出が実行される。なお、「所定の動作が実行されたこと」とは、例えば、擬似連出が実行されたこと、保留アイコンが変化したこと（保留変化表示がおこなわれたこと）、所定のチャンスアップ演出が実行されたこと、所定のチャレンジ（ゲーム）に成功したことなどが含まれる。

10

【0562】

[変形例 4]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 9 2～図 9 3 に示すように、ボタン画像内メータ演出 A、B において、チャンスアップ演出やタイマ表示演出は、メータ画像 E 1 B のメータ値が最大値 (MAX) のときに実行される構成となっているが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、チャンスアップ演出やタイマ表示演出は、メータ画像 E 1 B のメータ値が最大値 (MAX) のときでなく、最大値よりも小さい所定値となった場合に実行される構成としてもよい。所定値として、例えば、メータ値の半分の値であったり、1/4 の値であってもよい。この場合、当該所定値が遊技者に分かるように、メータ画像 E 1 B のメータ領域に所定の印（目盛り）をつけるようにしてもよい。

20

【0563】

[変形例 5]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 9 2 に示すように、ボタン画像内メータ演出 A において、チャンスアップ演出でチャンスアップ画像 E 1 D が表示された後に、ボタン画像 E 1 A のメータ値を初期値 (0) に戻すようにしてもよい。その後に、ポイント付与演出が実行されて、メータ値を上昇させる演出が実行されてもよい。

また、上記実施形態の遊技機 1 では、図 9 3 に示すように、ボタン画像内メータ演出 B において、ボタン押下演出では、メータ画像 E 1 B が表示されない構成となっているが、本発明は、これに限られるものではなく、メータ画像 E 1 B が表示されてもよい。この場合、メータ画像 E 1 B は、ボタン画像 E 1 F 内に配置されてもよい。その後に、ポイント付与演出が実行されて、メータ値を上昇させる演出が実行されてもよい。

30

【0564】

[変形例 6]

上記実施形態の遊技機 1 では、ボタン画像内メータ演出 A、B は、1 回の変動演出中に実行されているが、本発明は、これに限られるものではなく、例えば、ボタン画像内メータ演出 A、B は、複数の変動演出にまたがって実行されてもよい。

【0565】

[変形例 7]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 9 3 に示すように、ボタン画像内メータ演出 B において、タイマ画像 E 1 E は、タイマ値がカウントダウンしていくカウントダウン方式で表示されるが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、タイマ画像 E 1 E は、タイマ値がカウントアップしていくカウントアップ方式で表示されてもよい。この場合、予め決められた値になると、上述したボタン押下演出が実行され得る。

40

【0566】

[変形例 8]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 9 3 に示すように、ボタン画像内メータ演出 B において、1 つのタイマ画像を表示しているが、本発明は、これに限られるものではなく、2 つ以上のタイマ画像を同時に表示するようにしてもよい。

【0567】

[態样例]

50

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[態様 E 1-1]

複数種類の表示演出を実行可能な表示手段と遊技者が操作可能な操作部とを備える遊技機であって、

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

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

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

、
前記第 1 の表示演出は、前記操作部を表す第 1 の操作部画像を表示する演出であり、
前記第 2 の表示演出は、所定のメータを表示し、前記メータを複数の態様のうちの一つの態様で表示する演出であり、

前記第 3 の表示演出は、前記メータを表示し、前記メータが前記複数の態様のうちの第 1 の態様となったときに、所定の表示をおこなう演出であり、

前記第 1 の表示演出と前記第 2 の表示演出と前記第 3 の表示演出とを含む組み合わせ演出がおこなわれる場合があり、前記組み合わせ演出では、前記第 1 の表示演出がおこなわれているときに、前記第 2 の表示演出がおこなわれ、前記第 2 の表示演出では前記メータが前記第 1 の表示演出の前記第 1 の操作部画像内に表示され、前記第 2 の表示演出の後に、前記第 3 の表示演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 E 1-2]

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

、
前記第 4 の表示演出は、所定のポイントが付与される演出であり、
前記組み合わせ演出は、前記第 4 の表示演出を含む場合がある演出であり、
当該組み合わせ演出において、前記第 4 の表示演出は、前記第 2 の表示演出がおこなわれているときにおこなわれ、前記第 4 の表示演出において前記所定のポイントが付与された場合には、前記第 2 の表示演出において前記メータを前記第 1 の態様とは異なる第 2 の態様から第 3 の態様とする表示がおこなわれる、

ことを特徴とする態様 E 1-1 に記載の遊技機。

[態様 E 1-3]

前記第 3 の表示演出でおこなわれる前記所定の表示は、前記第 1 の操作部画像と隣接しておこなわれる場合がある表示である、

ことを特徴とする態様 E 1-1 または態様 E 1-2 に記載の遊技機。

[態様 E 1-4]

前記第 3 の表示演出でおこなわれる前記所定の表示は、タイマ表示である、

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

[態様 E 1-5]

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

、
前記組み合わせ演出は、前記第 5 の表示演出を含む場合がある演出であり、
当該組み合わせ演出において、前記第 3 の表示演出の後に、前記第 5 の表示演出がおこなわれ、

前記第 5 の表示演出は、前記タイマ表示のタイマ値が所定値となったときに、前記操作部を表す操作部画像であって遊技者に前記操作部の操作を促す第 2 の操作部画像が表示される演出である、

ことを特徴とする態様 E 1-4 に記載の遊技機。

[態様 E 1-6]

前記第 3 の表示演出において、前記メータが前記複数の態様のうちの第 1 の態様となっ

10

20

30

40

50

たときとは、前記メータの値が最大値となったときである、

ことを特徴とする態様 E 1-1 から態様 E 1-5 までのいずれか一項に記載の遊技機。

【0568】

以下に図 9 4 ~ 図 9 5 を用いてボタン画像内表示演出について説明する。このボタン画像内表示演出は、装飾図柄の変動演出中（1 回の変動演出中）（例えば、装飾図柄の変動開始時、リーチ演出（スーパーリーチ演出）中）、または、大当たり遊技中などに実行され得る。

【0569】

[ボタン画像内表示演出 A]

図 9 4 は、ボタン画像内表示演出 A を説明するための図である。

10

ボタン画像内メータ演出 A では、まず、図 9 4 (A) に示すように、ボタンメータ表示演出が実行される。このボタンメータ表示演出では、ボタン画像 E 2 A とメータ画像 E 2 B とが表示される。ボタン画像 E 2 A は、演出ボタン 6 3 を示唆する画像であり、これから演出ボタン 6 3 を用いた演出が実行され得ることを予感している。メータ画像 E 2 B は、メータ領域（図ではクロスハッチングで表される）が動くメータであり、メータ領域が動くことでメータ値を表している。また、メータ画像 E 2 B は、ボタン画像 E 2 A の下に隣接して横向きに配置される。

【0570】

次に、図 9 4 (B) に示すように、ポイント付与演出が実行される。このポイント付与演出では、ボタン画像 E 2 A とメータ画像 E 2 B とポイント獲得画像 E 2 C とが表示される。このポイント付与演出は、複数回実行され得る。ポイント獲得画像 E 2 C は、所定のポイントが付与されたこと、言い換えれば、遊技者が所定のポイントを獲得したことを示唆する画像である。図 9 4 (B) のポイント獲得画像 E 2 C では、ポイントが遊技者に 4 ポイント（4 P）付与された（遊技者が 4 ポイント獲得した）ことが表されている。また、ボタン画像 E 2 A に隣接して配置されたメータ画像 E 2 B では、ポイントが付与されたことにより、当該ポイント分のメータ領域が拡大され、メータ値が上昇したことが表されている。メータ画像 E 2 B のメータ値は、ポイント付与演出が実行されるたびに、上昇していく。すなわち、メータ画像 E 2 B のメータ値は、獲得したポイントの累積値を表している。このポイント付与演出は、リーチ演出、スーパーリーチ演出、チャンスアップ演出（大当たり期待度示唆演出）、大当たり予告演出、リーチ発展先予告演出、保留変化予告、先読み演出、保留期待度示唆演出、または、擬似連演出など種々の演出が実行されたことに応じて開始され得る。

20

30

【0571】

次に、図 9 4 (C) に示すように、チャンスアップ演出が実行される。このチャンスアップ演出では、ボタン画像 E 2 A とメータ画像 E 2 B とチャンスアップ画像 E 2 D が表示される。ボタン画像 E 2 A に隣接して配置されたメータ画像 E 2 B では、メータ領域が拡大され、メータ値が最大（MAX）になったことが表されている。また、チャンスアップ画像 E 2 D は、チャンスアップを示唆する画像である。チャンスアップ画像 E 2 D は、メータ値が最大（MAX）になった場合に表示される。図 9 4 (C) のチャンスアップ画像 E 2 D では、大当たりの期待度が高いことを示唆する「G E K I A T U !」という文字が表示されている。チャンスアップ画像 E 2 D は、ボタン画像 E 2 A 内に表示される。

40

【0572】

[ボタン画像内表示演出 B]

図 9 5 は、ボタン画像内表示演出 B を説明するための図である。

ボタン画像内表示演出 B では、まず、図 9 5 (A) に示すように、図 9 4 (A) と同様に、ボタンメータ表示演出が実行される。

次に、図 9 5 (B) に示すように、図 9 4 (B) と同様にポイント付与演出が実行される。

【0573】

次に、図 9 5 (C) に示すように、メータ MAX 報知演出が実行される。このメータ M

50

A X報知演出では、ボタン画像 E 2 A とメータ画像 E 2 B とメータ値示唆画像 E 2 E が表示される。ボタン画像 E 2 A に隣接して配置されたメータ画像 E 2 B では、メータ領域が拡大され、メータ値が最大 (MAX) になったことが表されている。メータ値示唆画像 E 2 E は、メータ値が最大 (MAX) になった場合に表され、メータ値が最大 (MAX) になったことを示唆する画像である。また、メータ値示唆画像 E 2 E は、ボタン画像 E 2 A 内に表示される。

【0574】

次に、図 95 (D) に示すように、ボタン押下演出が実行される。このボタン押下演出では、ボタン画像 E 2 F とメータ値示唆画像 E 2 E とメータ画像 E 2 B とが表示される。ボタン画像 E 2 F は、ボタン画像 E 2 A のあった位置に同様の大きさで表示され、遊技者に演出ボタン 63 の操作を促すための画像であり、言い換えれば、演出ボタン 63 が有効操作期間中であることを示す画像である。具体的には、ボタン画像 E 2 F は、画像中に「PUSH」と表され、ボタン画像 E 2 A の色を濃くした状態、および/または、ボタン画像 E 2 A が点灯しているかのような状態を表した画像である。また、ボタン画像 E 2 F に隣接して、遊技者に演出ボタン 63 の操作を促すために、「押せ!!」の文字も表されている。なお、演出ボタン 63 の有効操作期間は、例えば、3 秒としてもよい。この場合、ボタン画像 E 2 F は、有効操作期間が過ぎると消失する。メータ値示唆画像 E 2 E は、ボタン画像 E 2 F 内に表示される。なお、メータ値示唆画像 E 2 E は、ボタン画像 E 2 F 内ではなく、ボタン画像 E 2 F に隣接して表示されていてもよいし、メータ画像 E 2 B 内に表示されていてもよい。また、図 95 (D) のメータ画像 E 2 B のメータ値は、最大 (MAX) を表している。なお、これに限らず、メータ画像 E 2 B のメータ値は、初期値 (メータ領域なし) に戻っていてもよい。

【0575】

ボタン押下演出後、ボタン押下演出によって遊技者により演出ボタン 63 が押下された場合には、所定の演出が実行される。所定の演出としては、リーチ演出、スーパーリーチ演出、チャンスアップ演出 (大当たり期待度示唆演出)、大当たり予告演出、リーチ発展先予告演出、保留変化予告、タイマ表示演出、または、先読み開始予告など種々の演出が実行され得る。

【0576】

[効果例]

以下に、ボタン画像内表示演出の効果例を示す。

[効果 1]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 94 ~ 図 95 に示すように、ボタン画像内表示演出 A, B では、ボタン画像 E 2 A が表示されているときに、メータ画像 E 2 B が表示され、メータ画像 E 2 B の表示後に、メータ画像 E 2 B のメータ値が最大 (MAX) になったときに、ボタン画像 E 2 A が表示された領域において、チャンスアップ画像 E 2 D またはメータ値示唆画像 E 2 E が表示される。この構成によれば、チャンスアップ画像 E 2 D またはメータ値示唆画像 E 2 E を見た遊技者は、演出ボタン 63 を用いたボタン演出の実行を連想し得る。従って、実際にボタン演出が行われた場合には、遊技者にボタン演出に関して大当たりへの大きな期待感を付与することができる。また、ボタン画像 E 2 A が表示された領域において所定の演出が実行されるので、所定の演出にサプライズ感を創出することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0577】

[効果 2]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 94 ~ 図 95 に示すように、ボタン画像内表示演出 A, B では、ポイント付与演出が、メータ画像 E 1 B が表示されているときに実行され、ポイント付与演出において、ポイント獲得画像 E 2 C が表示され、所定のポイントが付与された場合には、メータ画像 E 2 B において付与されたポイント分メータ領域が拡大され、メータ値が上昇した表示が実行される。この構成によれば、ポイント付与によりメータ画像のメータ値が上昇するので、遊技者は、ポイント獲得によるメータ値の上昇を認識する

ことができる。従って、メータ値の変化によってチャンスアップ画像 E 2 D またはメータ値示唆画像 E 2 E の表示がされ得るので、遊技者にわくわく感を付与することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0578】

[効果3]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 9 5 に示すように、ボタン画像内表示演出 B において、メータ MAX 報知演出で、メータ画像 E 2 B のメータ値が最大 (MAX) であることを示唆するメータ値示唆画像 E 2 E が、ボタン画像 E 2 A が表示された領域において表示される。この構成によれば、メータ画像 E 2 B のメータ値が最大 (MAX) となったことにより、演出ボタン 6 3 を用いたボタン演出が実行されることをボタン押下演出よりも前に遊技者に連想させることができる。従って、実際にボタン演出 (ボタン押下演出を含む) が実行された場合に、遊技者にボタン演出に関して大当たりへの期待感を付与することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0579】

[効果4]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 9 5 に示すように、ボタン画像内表示演出 B において、メータ画像 E 2 B のメータ値が最大 (MAX) になったときに、遊技者に演出ボタン 6 3 の押下を促すボタン画像 E 2 F が表示され、ボタン画像 E 2 F が表示された領域においてメータ値示唆画像 E 2 E が表示される。この構成によれば、ボタン画像 E 2 F が表示された領域におけるメータ値示唆画像 E 2 E の表示により、演出ボタン 6 3 押下により発展する所定の演出における大当たりへの期待感を遊技者に付与することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0580】

[効果5]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 9 4 ~ 図 9 5 に示すように、ボタン画像内表示演出 A , B において、チャンスアップ画像 E 2 D やメータ値示唆画像 E 2 E の表示は、メータ画像 E 2 B のメータ値が最大 (MAX) のときに実行される。この構成によれば、チャンスアップ画像 E 2 D やメータ値示唆画像 E 2 E の表示が、メータ画像 E 2 B のメータ値が最大 (MAX) より手前の所定値のときに実行される場合と比較して、チャンスアップ画像 E 2 D やメータ値示唆画像 E 2 E が表示された場合の大当たりへの期待感を大きくすることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0581】

[変形例]

以下に、ボタン画像内表示演出の変形例を示す。

[変形例1]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 9 4 ~ 図 9 5 に示すように、ボタン画像内表示演出 A , B において、メータ画像 E 2 B は、ボタン画像 E 2 A の下に隣接して配置されるが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、メータ画像 E 2 B は、ボタン画像 E 2 A 内に表示されてもよい。この構成により、遊技者は、メータ表示と関連して演出ボタン 6 3 を用いたボタン演出を連想し得る。従って、メータ表示に関連して実際にボタン演出が行われた場合には、遊技者にボタン演出に関して大きな期待感を付与することができ、メータ表示に関連してボタン演出ではなく他の演出が行われた場合には、遊技者にサプライズ感を付与することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。また、メータ画像 E 2 B は、ボタン画像 E 2 A に対して、所定の方向に、所定距離離して配置されてもよい。

40

【0582】

[変形例2]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 9 4 ~ 図 9 5 に示すように、ボタン画像内表示演出 A , B において、メータ画像 E 2 B のメータ値が最大 (MAX) となると、ボタン画像 E 2 A が表示された領域 (ボタン画像 E 2 A 内) に、チャンスアップ画像 E 2 D またはメータ

50

値示唆画像 E 2 E が表示される構成となっているが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、メータ画像 E 2 B のメータ値が最大 (MAX) となると、ボタン画像 E 2 A が表示された領域 (ボタン画像 E 2 A 内) に、擬似連演出を示唆する画像、リーチ予告を示唆する画像、大当たり期待度を示唆する画像など種々の画像、タイマ画像が表示されてもいいし、ボタン画像 E 2 A が表示された領域 (ボタン画像 E 2 A 内) において、所定のキャラクタが動く演出など種々の演出が実行されてもよい。

【0583】

[変形例 3]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 9 5 に示すように、ボタン画像内表示演出 B において、ボタン押下演出では、ボタン画像 E 2 F が表示された領域 (ボタン画像 E 2 F 内) にメータ値示唆画像 E 2 E が表示されているが、本発明はこれに限られるものではない。ボタン押下演出において、例えば、ボタン画像 E 2 F が表示された領域 (ボタン画像 E 2 F 内) に、チャンスアップ画像 E 2 D、擬似連演出を示唆する画像、リーチ予告を示唆する画像、大当たり期待度を示唆する画像など種々の画像が表示されてもいいし、ボタン画像 E 2 A が表示された領域 (ボタン画像 E 2 A 内) において、所定のキャラクタが動く演出など種々の演出が実行されてもよい。

10

【0584】

[変形例 4]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 9 4 ~ 図 9 5 に示すように、ボタン画像内表示演出 A, B において、メータ画像 E 2 B のメータ値は、ポイントの付与によって上昇する構成となっているが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、ボタンメータ表示演出時において、メータ画像 E 2 B のメータ値が所定値 (例えば、最大値) となっており、ポイント付与演出によるポイントの付与によってメータ領域が減少しメータ値が降下する構成としてもよい。この場合、メータ値が所定値 (例えば、0) となると、図 9 4 (C) に示すチャンスアップ演出や図 9 5 (C) に示すメータ MAX 報知演出が実行されてもよい。

20

【0585】

[変形例 5]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 9 4 ~ 図 9 5 に示すように、ボタン画像内表示演出 A, B において、メータ画像 E 2 B のメータ値は、ポイントの付与によって上昇する構成となっているが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、ポイント付与演出によるポイントの付与の代わりに、所定の動作が実行されたことによってメータ領域が拡大しメータ値が上昇する構成としてもよい。この場合、メータ値が所定値となると、図 9 4 (C) に示すチャンスアップ演出や図 9 5 (C) に示すメータ MAX 報知演出が実行される。なお、「所定の動作が実行されたこと」とは、例えば、擬似連演出が実行されたこと、保留アイコンが変化したこと (保留変化表示がおこなわれたこと)、所定のチャンスアップ演出が実行されたこと、所定のチャレンジ (ゲーム) に成功したことなどが含まれる。

30

【0586】

[変形例 6]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 9 4 ~ 図 9 5 に示すように、ボタン画像内表示演出 A, B において、チャンスアップ演出やメータ MAX 報知演出は、メータ画像 E 2 B のメータ値が最大値 (MAX) のときに実行される構成となっているが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、チャンスアップ演出やメータ MAX 報知演出は、メータ画像 E 2 B のメータ値が最大値 (MAX) のときでなく、最大値よりも小さい所定値となった場合に実行される構成としてもよい。所定値として、例えば、メータ値の半分の値であったり、1/4 の値であってもよい。この場合、当該所定値が遊技者に分かるように、メータ画像 E 2 B のメータ領域に所定の印 (目盛り) をつけるようにしてもよい。

40

【0587】

[変形例 7]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 9 4 に示すように、ボタン画像内表示演出 A において

50

、チャンスアップ演出でチャンスアップ画像 E 2 D が表示された後に、メータ画像 E 2 B のメータ値を初期値 (0) に戻すようにしてもよい。その後に、ポイント付与演出が実行されて、メータ値を上昇させる演出が実行されてもよい。

また、上記実施形態の遊技機 1 では、図 9 5 に示すように、ボタン画像内表示演出 B において、ボタン押下演出でメータ画像 E 2 B が表示された後に、ボタン画像 E 2 A のメータ値を初期値 (0) に戻すようにしてもよい。その後に、ポイント付与演出が実行されて、メータ値を上昇させる演出が実行されてもよい。

【0588】

[変形例 8]

上記実施形態の遊技機 1 では、ボタン画像内表示演出 A, B は、1 回の変動演出中に実行されているが、本発明は、これに限られるものではなく、例えば、ボタン画像内表示演出 A, B は、複数の変動演出にまたがって実行されてもよい。

【0589】

[態様例]

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[態様 E 2-1]

複数種類の表示演出を実行可能な表示手段と遊技者が操作可能な操作部とを備える遊技機であって、

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

、

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

、

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

、

前記第 1 の表示演出は、前記操作部を表す第 1 の操作部画像を表示する演出であり、

前記第 2 の表示演出は、所定のメータを表示し、前記メータを複数の態様のうちの一つの態様で表示する演出であり、

前記第 3 の表示演出は、前記メータを表示し、前記メータが前記複数の態様のうちの第 1 の態様となったときに、所定の表示をおこなう演出であり、

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

前記組み合わせ演出では、前記第 2 の表示演出がおこなわれた後、前記第 3 の表示演出がおこなわれ、前記第 1 の表示演出は、前記第 3 の表示演出がおこなわれているときにおこなわれており、前記第 3 の表示演出では、前記メータが前記第 1 の態様となったときに、前記第 1 の操作部画像が表示された領域において前記所定の表示がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 E 2-2]

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

、

前記第 4 の表示演出は、所定のポイントが付与される演出であり、

前記組み合わせ演出は、前記第 4 の表示演出を含む場合がある演出であり、

当該組み合わせ演出において、前記第 4 の表示演出は、前記第 2 の表示演出がおこなわれているときにおこなわれ、前記第 4 の表示演出において前記所定のポイントが付与された場合には、前記第 2 の表示演出の前記メータを前記第 1 の態様とは異なる第 2 の態様から第 3 の態様とする表示がおこなわれる、

ことを特徴とする態様 E 2-1 に記載の遊技機。

[態様 E 2-3]

前記第 3 の表示演出でおこなわれる前記所定の表示は、前記メータが前記第 1 の態様となったことを示唆する表示である、

ことを特徴とする態様 E 2-1 または態様 E 2-2 に記載の遊技機。

〔態様 E 2－4〕

前記組み合わせ演出では、前記第 1 の表示演出は、前記第 2 の表示演出がおこなわれているときにおこなわれており、前記第 2 の表示演出の前記メータが前記第 1 の表示演出の前記第 1 の操作部画像内に表示される、

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

〔態様 E 2－5〕

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

前記第 5 の表示演出は、前記操作部を表す操作部画像であって遊技者に前記操作部の操作を促す第 2 の操作部画像を表示する演出であり、

前記組み合わせ演出は、前記第 5 の表示演出を含む場合がある演出であり、

前記組み合わせ演出において、前記第 5 の表示演出は、前記第 3 の表示演出で前記メータが前記複数の態様のうちの第 1 の態様となったときにおこなわれ、その後、前記第 2 の操作部画像が表示された領域において前記所定の表示がおこなわれる、

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

〔態様 E 2－6〕

前記第 3 の表示演出において、前記メータが前記複数の態様のうちの第 1 の態様となったときは、前記メータの値が最大値となったときである、

ことを特徴とする態様 E 2－1 から態様 E 2－5 までのいずれか一項に記載の遊技機。

【0590】

以下に図 9 6～図 9 8 を用いて複数変動演出について説明する。この複数変動演出は、複数変動にわたる装飾図柄の変動演出中（リーチ演出（スーパーリーチ演出）を含む）などに実行され得る。

【0591】

〔複数変動演出 A〕

図 9 6 は、複数変動演出 A を説明するための図である。

複数変動演出 A では、まず、図 9 6（A）に示すように、当該変動メータ表示演出が実行される。この当該変動メータ表示演出では、保留アイコン E 3 と、メータ画像 E 3 C とが表示される。保留アイコン E 3 は、保留を表す第 1 保留アイコン E 3 B（最大 8 つ）と、当該保留を表す第 2 保留アイコン E 3 A とから構成される。なお、説明を簡単にするため、第 1 保留アイコン E 3 B のうち、図では、特図 1 の保留に対応する第 1 保留アイコン（最大 4 つ）のみが示されている。すなわち、図では、第 1 保留アイコン E 3 B は、保留画像 9 A に該当する。以下、複数変動演出では、同様に示す。

【0592】

メータ画像 E 3 C は、メータ領域（図ではクロスハッチングで表される）が動くメータであり、メータ領域が動くことでメータ値を表している。また、メータ画像 E 3 C は、表示画面 7 a の右端に縦向きに配置されている。

【0593】

次に、図 9 6（B）に示すように、当該変動ポイント付与演出が実行される。この当該変動ポイント付与演出は、上述の当該変動メータ表示演出と同じ変動演出中に実行される演出であり、保留アイコン E 3 と、メータ画像 E 3 C と、ポイント獲得画像 E 3 D とが表示される。当該変動ポイント付与演出は、同じ変動演出中に複数回実行され得る。ポイント獲得画像 E 3 D は、所定のポイントが付与されたこと、言い換えれば、遊技者が所定のポイントを獲得したことを示唆する画像である。図 9 6（B）のポイント獲得画像 E 3 D では、ポイントが遊技者に 2 ポイント（2 P）付与された（遊技者が 2 ポイント獲得した）ことが表されている。また、メータ画像 E 3 C では、ポイントが付与されたことにより、当該ポイント分のメータ領域が当該変動メータ表示演出時よりも拡大され、メータ値が上昇したことが表されている。メータ画像 E 3 C のメータ値は、ポイント付与が実行されるたびに、上昇していく。すなわち、メータ画像 E 3 C のメータ値は、獲得したポイントの累積値を表している。この当該変動ポイント付与演出は、リーチ演出、スーパーリーチ

演出、チャンスアップ演出（大当たり期待度示唆演出）、大当たり予告演出、リーチ発展先予告演出、保留変化予告、先読み演出、保留期待度示唆演出、または、擬似連演出など種々の演出が実行されたことに応じて開始され得る。また、後述の次変動ポイント付与演出も同様に、これらの種々の演出が実行されたことに応じて実行され得る。

【0594】

次に、図96（C）に示すように、次変動ポイント付与演出が実行される。この次変動ポイント付与演出は、上述の当該変動メータ表示演出および当該変動ポイント付与演出が実行された変動（当該変動）の次の変動演出中に実行される演出であり、保留アイコンE3と、メータ画像E3Cと、ポイント獲得画像E3Dとが表示される。次変動ポイント付与演出は、同じ変動演出中に複数回実行され得る。図96（C）に示すポイント獲得画像E3Dでは、ポイントが遊技者に5ポイント（5P）付与された（遊技者が5ポイント獲得した）ことが表されている。また、メータ画像E3Cでは、ポイントが付与されたことにより、当該ポイント分のメータ領域が当該変動ポイント付与演出時よりも拡大され、メータ値が上昇したことが表されている。

10

【0595】

次に、図96（D）に示すように、ボタン押下演出が実行される。このボタン押下演出は、上述の次変動ポイント付与演出と同じ変動演出中に実行される演出であり、ボタン画像E3Eと保留アイコンE3とメータ画像E3Cとが表示される。ボタン画像E3Eは、遊技者に演出ボタン63の操作を促すための画像であり、言い換えれば、演出ボタン63が有効操作期間中であることを示す画像である。具体的には、ボタン画像E3Eは、画像中に「PUSH」と表され、点灯しているかのような状態を表した画像である。また、ボタン画像E3Eに隣接して、遊技者に演出ボタン63の操作を促すために、「押せ！！」の文字も表されている。なお、演出ボタン63の有効操作期間は、例えば、3秒としてもよい。この場合、ボタン画像E3Eは、有効操作期間が過ぎると消失する。また、図96（D）のメータ画像E3Cのメータ値は、最大（MAX）を表している。

20

【0596】

次に、図96（E）に示すように、チャンスアップ演出が実行される。このチャンスアップ演出では、保留アイコンE3とチャンスアップ画像E3Fが表示される。チャンスアップ画像E3Fは、チャンスアップを示唆する画像であり、メータ値が最大（MAX）になった場合に表示される。図96（E）のチャンスアップ画像E3Fでは、大当たりの期待度が高いことを示唆する「激アツだ！！」という文字が表されている。チャンスアップ画像E3Fは、味方キャラクタCRAの発言として表されている。

30

【0597】

[複数変動演出B]

図97は、複数変動演出Bを説明するための図である。

複数変動演出Bでは、図97（A）～図97（E）に示すように、当該変動メータ表示演出、当該変動ポイント付与演出、次変動ポイント付与演出、ボタン押下演出、および、チャンスアップ演出が実行される。これらの各演出は、基本的に、図96（A）～図96（E）に示す当該変動メータ表示演出、当該変動ポイント付与演出、次変動ポイント付与演出、ボタン押下演出、および、チャンスアップ演出とそれぞれ基本的に同様であるが、複数変動演出Bでは、当該変動メータ表示演出、当該変動ポイント付与演出、および、次変動ポイント付与演出において、ボタン画像E3Gが表示される点で異なっている。このボタン画像E3Gは、表示画面7aの略中央に配置され、演出ボタン63を示唆する画像であり、これから演出ボタン63を用いた演出が実行され得ることを予感している。

40

【0598】

[複数変動演出C]

図98は、複数変動演出Cを説明するための図である。

複数変動演出Cは、図98（A）に示すように、当該変動メータ表示演出が実行される。この当該変動メータ表示演出では、図96（A）と同様な保留アイコンE3と、図97（A）と同様なボタン画像E3Gと、メータ画像E3Hとが表示される。メータ画像E3

50

Hは、メータ領域（図ではクロスハッチングで表される）が動くメータであり、メータ領域が動くことでメータ値を表しており、ボタン画像E 3 Gが表示された領域（ボタン画像E 3 G内）に配置される。

【0599】

次に、図98（B）に示すように、当該変動ポイント付与演出が実行される。この当該変動ポイント付与演出は、上述の当該変動メータ表示演出と同じ変動演出中に実行される演出であり、図96（B）と同様な保留アイコンE 3と、図96（B）と同様なポイント獲得画像E 3 Dと、図97（B）と同様なボタン画像E 3 Gと、メータ画像E 3 Hとが表示される。この当該変動ポイント付与演出は、同じ変動演出中に複数回実行され得る。メータ画像E 3 Hでは、ポイントが付与されたことにより、当該ポイント分のメータ領域が当該変動メータ表示演出時よりも拡大され、メータ値が上昇したことが表されている。メータ画像E 3 Hのメータ値は、ポイント付与が実行されるたびに、上昇していく。すなわち、メータ画像E 3 Hのメータ値は、獲得したポイントの累積値を表している。

10

【0600】

次に、図98（C）に示すように、次変動ポイント付与演出が実行される。この次変動ポイント付与演出は、上述の当該変動メータ表示演出および当該変動ポイント付与演出が実行された変動（当該変動）の次の変動演出中に実行される演出であり、図96（C）と同様な保留アイコンE 3と、図96（C）と同様なポイント獲得画像E 3 Dと、図97（C）と同様なボタン画像E 3 Gと、メータ画像E 3 Hとが表示される。この次変動ポイント付与演出は、同じ変動演出中に複数回実行され得る。メータ画像E 3 Hでは、ポイントが付与されたことにより、当該ポイント分のメータ領域が当該変動ポイント付与演出時よりも拡大され、メータ値が上昇したことが表されている。

20

【0601】

次に、図98（D）に示すように、ボタン押下演出が実行される。このボタン押下演出は、上述の次変動ポイント付与演出と同じ変動演出中に実行される演出であり、図96（D）と同様なボタン画像E 3 Eと、図96（D）と同様な保留アイコンE 3と、メータ画像E 3 Hとが表示される。メータ画像E 3 Hは、ボタン画像E 3 Eが表示された領域（ボタン画像E 3 E内）に表示される。図98（D）のメータ画像E 3 Hのメータ値は、最大（MAX）を表している。

【0602】

次に、図98（E）に示すように、タイマ表示演出が実行される。このタイマ表示演出では、保留アイコンE 3と、ボタン画像E 3 Gと、メータ画像E 3 Hと、タイマ画像E 3 Iとが表示される。タイマ画像E 3 Iは、タイマ値がカウントダウンしていくカウントダウン方式で表示される。図98（E）に示すタイマ画像E 3 Iでは、タイマ初期値としての「100秒」が示されている。このタイマ画像E 3 Iは、ボタン画像E 3 Gに隣接して表示される。なお、タイマ画像E 3 Iのタイマ値が「0秒」になった場合は、所定の演出、例えば、図97（E）に示すようなチャンスアップ演出が実行されてもよい。

30

【0603】

[効果例]

以下に、複数変動演出の効果例を示す。

40

[効果1]

上記実施形態の遊技機1では、図96～図98に示すように、複数変動演出A～Cにおいて、連続する複数の変動演出にまたがってポイント付与演出が実行され、すなわち、複数の変動演出にまたがって所定のポイントを獲得していき、獲得したポイントの累積値（累積ポイント）を表すメータ画像E 3 C、E 3 Hが表示される。メータ画像のメータ値（累積ポイント）が最大（MAX）となると、遊技者に演出ボタン63の押下を促すボタン画像E 3 Eが表示されるボタン押下演出が実行される。遊技者による演出ボタン63の操作に応じて、チャンスアップ演出、タイマ表示演出などが実行される。この構成によれば、1回の変動演出において累積ポイントが最大（MAX）にならない場合であっても、次の変動演出にポイントが引き継がれるので、遊技者は、複数の変動演出にまた

50

がって、ポイントを獲得する演出を楽しむことができる。また、複数の変動演出にまたがって獲得した累積ポイントが最大（MAX）になった場合に、ボタン押下演出が実行されるので、ボタン押下演出を際立たせることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0604】

[効果2]

上記実施形態の遊技機1では、図97～図98に示すように、複数変動演出B、Cにおいて、連続する複数の変動演出にまたがってポイント付与演出が実行され、すなわち、複数の変動演出にまたがって所定のポイントを獲得していき、獲得したポイントの累積値（累積ポイント）を表すメータ画像E3C、E3Hが表示される。メータ画像E3C、E3Hが表示されているときに、ボタン画像E3Gの表示が実行される。この構成によれば、ポイントの累積によって、演出ボタン63を用いたボタン演出の実行が予感され得るので、遊技者にわくわく感を付与することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0605】

[効果3]

上記実施形態の遊技機1では、図98に示すように、複数変動演出Cにおいて、獲得したポイントの累積値（累積ポイント）を表すメータ画像E3Hが、ボタン画像E3Gが表示された領域（ボタン画像E3G内）に配置される。この構成によれば、遊技者は、メータ表示と関連して演出ボタン63を用いたボタン演出を連想し得る。従って、メータ表示に関連して実際にボタン演出が行われた場合には、遊技者にボタン演出に関して大きな期待感を付与することができ、メータ表示に関連してボタン演出ではなく他の演出が行われた場合には、遊技者にサプライズ感を付与することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0606】

[効果4]

上記実施形態の遊技機1では、図96～図97に示すように、複数変動演出A、Bにおいて、ボタン押下演出後、大当たり期待度を示唆する演出であるチャンスアップ演出が実行される。この構成によれば、複数の変動演出にまたがって累積されたポイントに基づいて、大当たり期待度を示唆するチャンスアップ演出が実行されるので、チャンスアップ演出で大当たり期待度が高い示唆がでることへの期待感を高めることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0607】

[効果5]

上記実施形態の遊技機1では、図98に示すように、複数変動演出Cにおいて、ボタン押下演出後、タイマ表示演出が実行される。この構成によれば、複数の変動演出にまたがって累積されたポイントに基づいて、タイマ表示演出が実行されるので、タイマ画像E3Iのタイマ値が0秒となったときに大当たり期待度が高い演出が実行されることへの期待感を高めることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0608】

[効果6]

上記実施形態の遊技機1では、図96～図98に示すように、複数変動演出A～Cにおいて、チャンスアップ演出またはタイマ表示演出は、メータ画像E3C、E3Hのメータ値が最大（MAX）のときに実行される。この構成によれば、チャンスアップ演出またはタイマ表示演出が、メータ画像E3C、E3Hのメータ値が最大（MAX）よりも手前の所定値のときに実行される場合と比較して、チャンスアップ演出やタイマ表示演出に発展した場合の大当たりへの期待感を大きくすることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0609】

[変形例]

以下に、複数変動演出の変形例を示す。

50

[変形例 1]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 9 6～図 9 8 に示すように、複数変動演出 A～C において、先読み演出（複数変動にまたがる連続演出）の一環として、当該ポイント付与演出または次変動ポイント付与演出におけるポイント付与が実行される構成（先読み演出の一環として、複数の変動演出にまたがってポイントを獲得する構成）としてもよい。この構成によれば、ポイントを獲得するたびに、大当たりへの期待感を大きくすることができ、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0610】

[変形例 2]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 9 6～図 9 8 に示すように、複数変動演出 A～C において、累積ポイントをメータ画像 E 3 C, E 3 H のメータ値で表しているが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、累積ポイントをメータ値ではなく、数字で表すようにしてもよい。また、累積ポイントを累積ポイントが最大（MAX）になるまでの残りポイントを数字で表すことで示唆するようにしてもよい。

【0611】

[変形例 3]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 9 6～図 9 8 に示すように、複数変動演出 A～C において、チャンスアップ演出やタイマ表示演出が行われる場合にボタン画像が表示され、チャンスアップ演出やタイマ表示演出がボタン画像内で実行されてもよい。また、ポイント獲得画像 E 3 D がボタン画像内で表示されてもよい。

【0612】

[変形例 4]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 9 6～図 9 8 に示すように、複数変動演出 A～C において、メータ画像 E 3 C, E 3 H のメータ値は、ポイントの付与によって上昇する構成となっているが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、当該変動メータ表示演出時において、メータ画像 E 3 C, E 3 H のメータ値が所定値（例えば、最大値）となっており、ポイント付与演出によるポイントの付与によってメータ領域が減少しメータ値が降下する構成としてもよい。この場合、メータ値が所定値（例えば、0）となると、図 9 6（C）に示すチャンスアップ演出や図 9 8（C）に示すタイマ表示演出が実行されてもよい。

【0613】

[変形例 5]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 9 6～図 9 8 に示すように、複数変動演出 A～C において、メータ画像 E 3 C, E 3 H のメータ値は、ポイントの付与によって上昇する構成となっているが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、ポイント付与演出によるポイントの付与の代わりに、所定の動作が実行されたことによってメータ領域が拡大しメータ値が上昇する構成としてもよい。この場合、メータ値が所定値となると、図 9 6（C）に示すチャンスアップ演出や図 9 8（C）に示すタイマ表示演出が実行される。なお、「所定の動作が実行されたこと」とは、例えば、擬似連出が実行されたこと、保留アイコンが変化したこと（保留変化表示がおこなわれたこと）、所定のチャンスアップ演出が実行されたこと、所定のチャレンジ（ゲーム）に成功したことなどが含まれる。

【0614】

[変形例 6]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 9 6～図 9 8 に示すように、複数変動演出 A～C において、チャンスアップ演出やタイマ表示演出は、メータ画像 E 3 C, E 3 H のメータ値が最大値（MAX）のときに実行される構成となっているが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、チャンスアップ演出やタイマ表示演出は、メータ画像 E 3 C, E 3 H のメータ値が最大値（MAX）のときでなく、最大値よりも小さい所定値となった場合に実行される構成としてもよい。所定値として、例えば、メータ値の半分の値であったり、1/4 の値であってもよい。この場合、当該所定値が遊技者に分かるように、メータ画

像 E 1 B のメータ領域に所定の印（目盛り）をつけるようにしてもよい。

【0615】

〔変形例 7〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 98 に示すように、複数変動演出 C において、タイマ画像 E 3 I は、タイマ値がカウントダウンしていくカウントダウン方式で表示されるが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、タイマ画像 E 3 I は、タイマ値がカウントアップしていくカウントアップ方式で表示されてもよい。この場合、予め決められた値になると、上述したボタン押下演出が実行され得る。また、タイマ画像 E 3 I を複数表示するようにしてもよい。

【0616】

〔変形例 8〕

上記実施形態の遊技機 1 では、複数変動演出 A～C は、連続する複数の変動演出中に実行されているが、本発明は、これに限られるものではなく、例えば、複数変動演出 A～C は、1 回の変動演出に実行されてもよい。

【0617】

〔変形例 9〕

上記実施形態の遊技機 1 では、複数変動演出 A～C において、ボタン押下演出の後、チャンスアップ演出またはタイマ表示演出が実行されているが、本発明はこれに限られるものではなく、ボタン押下演出の後、他の演出が実行されてもよい。他の演出としては、疑似連演出、リーチ演出、スーパーリーチ演出、チャンスアップ演出（大当たり期待度示唆演出）、大当たり予告演出、リーチ発展先予告演出、保留変化予告、または、先読み開始予告など種々の演出が実行され得る構成でもよい。

【0618】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

〔態様 E 3-1〕

図柄を変動表示開始させた後、停止させる図柄変動表示をおこなうことが可能な図柄表示手段と、

複数種類の表示演出を実行可能な演出表示手段と、

遊技者が操作可能な操作部と、

を備える遊技機であって、

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

、

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

、

前記第 1 の表示演出は、連続する複数回の前記図柄変動表示にまたがって所定のポイントを獲得していき、獲得した累積ポイントを示唆するポイント示唆表示をおこなう演出であり、

前記第 2 の表示演出は、前記操作部を表す操作部画像であって遊技者に前記操作部の操作を促す第 1 の操作部画像を表示する演出であり、

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

前記組み合わせ演出では、前記第 1 の表示演出がおこなわれ、前記第 1 の表示演出における前記累積ポイントが所定値となると、前記第 2 の表示演出がおこなわれ、遊技者による前記操作部の操作に応じて、所定の演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

〔態様 E 3-2〕

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

、

前記第 3 の表示演出は、前記操作部を表す第 2 の操作部画像を表示する演出であり、

前記組み合わせ演出は、第3の表示演出を含む場合がある演出であり、

前記組み合わせ演出では、前記第1の表示演出がおこなわれているときに前記第3の表示演出がおこなわれる場合がある、

ことを特徴とする態様E3-1に記載の遊技機。

[態様E3-3]

前記組み合わせ演出において、前記第1の表示演出における前記ポイント示唆表示は、前記第3の表示演出における前記第2の操作部画像が表示された領域においておこなわれる場合がある、

ことを特徴とする態様E3-2に記載の遊技機。

[態様E3-4]

前記所定の演出は、大当たり期待度を示唆する表示を含む演出である、

ことを特徴とする態様E3-1から態様E3-3までのいずれか一項に記載の遊技機。

[態様E3-5]

前記所定の演出は、タイマ表示を含む演出である、

ことを特徴とする態様E3-1から態様E3-4までのいずれか一項に記載の遊技機。

[態様E3-6]

先読み演出を実行可能な先読み演出実行手段を備え、

前記第1の表示演出において、前記先読み演出として連続する複数回の前記図柄変動表示にまたがって所定のポイントを獲得する、

ことを特徴とする態様E3-1から態様E3-5までのいずれか一項に記載の遊技機。

[態様E3-7]

前記組み合わせ演出において、前記第2の表示演出がおこなわれる場合は、前記累積ポイントが最大値となったときである、

ことを特徴とする態様E3-1から態様E3-6までのいずれか一項に記載の遊技機。

【0619】

以下に図99～図101を用いて操作チャージ演出について説明する。この操作チャージ演出は、装飾図柄の変動演出に並行して行われる。もちろん、リーチ演出（スーパーリーチ演出）などの実行中を含む。

【0620】

[操作チャージ演出A（成功）]

図99は、操作チャージ演出A（成功）を説明するための図である。

まず、操作チャージ演出A（成功）では、図99（A）に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出では、変動中の装飾図柄が左上に表示される。また、画面下部には、保留画像9A、9Bおよび保留消化画像9Cが表示されている。保留画像9A、9Bおよび保留消化画像9Cについては以下の演出でも同様に表示される。

【0621】

次に図99（B）に示すように、剣移動演出が実行される。剣移動演出では、剣部材64を示す剣画像KGが画面の右寄りに上方から出現して下方へ移動する。

次に図99（C）に示すように、剣停止演出が実行される。剣停止演出では、剣移動演出で下方へ移動する剣画像KGが停止する。

【0622】

剣画像KGは、その柄の部分が複数の領域に区切られている。具体的には、領域R1、R2、R3、R4、R5、R6の6つの隣接する領域に区切られている。これらの領域R1～R6の描画色は、最初は、青色になっている。

次に図99（D）に示すように、チャージ演出（初期）が実行される。チャージ演出（初期）では、剣画像KGの領域R1の描画色が青色から赤色に変化させられる。そして、領域R2→R3→R4→R5という具合に所定順序で描画色が青色から赤色に変化させられる。

【0623】

次に図99（E）に示すように、チャージ演出（終期）が実行される。チャージ演出（

10

20

30

40

50

終期)では、剣画像K Gの領域R 6の描画色が青色から赤色に変化させられる。上述した領域R 5の描画色の変化に続く変化である。

次に図9 9 (F)に示すように、ボタン押下指示演出が実行される。ボタン押下指示演出では、剣部材6 4の剣ボタン6 5の押下を指示する画像が表示される。具体的には、ボタン画像B Gの押下を指示する矢印画像Y Gとともに「押せ!」というテキスト画像T Gが表示される。

【0 6 2 4】

[操作チャージ演出A (失敗)]

図1 0 0は、操作チャージ演出A (失敗)を説明するための図である。

まず、操作チャージ演出A (失敗)では、図1 0 0 (A)に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出では、変動中の装飾図柄が左上に表示される。また、画面下部には、保留画像9 A, 9 Bおよび保留消化画像9 Cが表示されている。保留画像9 A, 9 Bおよび保留消化画像9 Cについては以下の演出でも同様に表示される。

【0 6 2 5】

次に図1 0 0 (B)に示すように、剣移動演出が実行される。剣移動演出では、剣部材6 4を示す剣画像K Gが画面の右寄りに上方から出現して下方へ移動する。

次に図1 0 0 (C)に示すように、剣停止演出が実行される。剣停止演出では、剣移動演出で下方へ移動する剣画像K Gが停止する。

【0 6 2 6】

剣画像K Gは、その柄の部分が複数の領域に区切られている。具体的には、領域R 1, R 2, R 3, R 4, R 5, R 6の6つの隣接する領域に区切られている。これらの領域R 1~R 6の描画色は、最初は、青色になっている。

次に図1 0 0 (D)に示すように、チャージ演出(初期)が実行される。チャージ演出(初期)では、剣画像K Gの領域R 1の描画色が青色から赤色に変化させられる。次に、領域R 2の描画色が青色から赤色に変化させられる。

なお、図1 0 0 (A)~図1 0 0 (D)の変動開始演出、剣移動演出、剣停止演出、および、チャージ演出(初期)は、図9 9に示した操作チャージ演出(成功)と同様の演出となっている。

【0 6 2 7】

次に図1 0 0 (E)に示すように、チャージ演出(中期)が実行される。チャージ演出(中期)では、剣画像K Gの領域R 3の描画色が青色から赤色に変化させられる。上述した領域R 2の描画色の変化に続く変化である。

次に図1 0 0 (F)に示すように、変動継続演出が実行される。変動継続演出では、剣画像K Gの表示がなくなり、図1 0 0 (A)に示した変動開始演出と同様の演出となる。つまり、領域R 3が青色から赤色になった段階でチャージ演出が中断されて変動開始演出と同様の演出が行われるのである。

【0 6 2 8】

[操作チャージ演出B]

図1 0 1は、操作チャージ演出Bを説明するための図である。

まず、操作チャージ演出Bでは、図1 0 1 (A)に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出では、変動中の装飾図柄が左上に表示される。また、画面下部には、保留画像9 A, 9 Bおよび保留消化画像9 Cが表示されている。保留画像9 A, 9 Bおよび保留消化画像9 Cについては以下の演出でも同様に表示される。

【0 6 2 9】

次に図1 0 1 (B)に示すように、チャージ予告演出が実行される。チャージ予告演出では、演出ボタン6 3を示すボタン画像B B 1が表示された状態で、チャージ予告画像が表示される。ここでは「C」と記された楕円形のチャージ予告画像J G 1が表示された様子を示した。なお、ボタン画像B B 1は、領域S 1, S 2, S 3, S 4, S 5の5つの領域を有している。

【0 6 3 0】

次に図101(C)に示すように、チャージ演出が実行される。チャージ演出では、上述したチャージ予告演出におけるチャージ予告画像の出現を契機に、ボタン画像BB1の領域の描画色が青色から赤色に変化させられる。ここでは、領域S1が青色から赤色に変化した様子を示している。

【0631】

次に図101(D)に示すように、チャージ予告演出が実行される。チャージ予告演出は、図101(B)で説明した演出であり、ここでは「C×4」と記された楕円形のチャージ予告画像JG2が表示された様子を示した。チャージ予告画像には、「C」というチャージ画像とは別に「C×2」、「C×3」、「C×4」、「C×5」が用意されている。「×」の後ろに記される数値によって青色から赤色に変化させられる領域の個数が決定される。

10

【0632】

次に図101(E)に示すように、チャージ演出が実行される。チャージ演出では、図101(C)で説明した演出であり、チャージ予告画像の出現を契機に、ボタン画像BB1の領域の描画色が青色から赤色に変化させられる。ここでは「C×4」のチャージ予告画像JG2に対応させ、4つの領域S2～S5が青色から赤色に変化させられる。

【0633】

次に図101(F)に示すように、ボタン押下指示演出が実行される。ボタン押下指示演出では、演出ボタン63の押下を指示する画像が表示される。具体的には、「押せ!」というテキスト画像TGが表示される。

20

【0634】

[効果例]

以下に、本実施形態における効果例を示す。

[効果1]

上記実施形態の遊技機1では、図99～図101に示したように、剣画像KGが複数の領域に区切られており、これら領域の描画色は所定順序で青色から赤色に変化させられ、すべての領域の描画色が赤色に変化させられると、ボタン押下指示演出が実行される。この構成によれば、描画色の変化が遊技者の期待につながり、興趣を向上させることができる。

【0635】

30

[効果2]

上記実施形態の遊技機1では、図101(B)および図101(D)に示したように、チャージ予告演出として、チャージ予告画像を表示する。このチャージ予告画像の表示を契機に、図101(C)および図101(E)に示したように、チャージ演出を実行する。つまり、複数の領域S1～S5を所定順序で青色から赤色に変化させる。この構成によれば、チャージ予告画像の表示で遊技者に期待感を抱かせることができ、興趣を向上させることができる。

【0636】

[効果3]

上記実施形態の遊技機1では、図101(B)に示したようにチャージ予告画像JG1が表示されると、図101(C)に示したように、チャージ演出では、1つの領域S1の描画色が青色から赤色に変化させられる。一方、図101(D)に示したようにチャージ予告画像JG2が表示されると、図101(E)に示したように、2以上の領域S2～S5の描画色が青色から赤色に変化させられる。この構成によれば、チャージ予告画像の種類によって遊技者の期待度を異ならせることができ、興趣を向上させることができる。

40

【0637】

[効果4]

上記実施形態の遊技機1では、図99および図100に示したように、剣画像KGは、隣接する複数の領域R1～R6に区切られている。この構成によれば、チャージ演出が分かりやすいものとなり、興趣を向上させることができる。

50

【0638】

〔効果5〕

上記実施形態の遊技機1では、図99(E)に示したように領域R1～R6のすべての描画色が赤色になると、図99(F)に示したように、ボタン押下指示演出が実行される。一方、図100(E)に示したように領域R1～R3の描画色が赤色になっても領域R4～R6が青色である場合、ボタン押下指示演出は実行されない。この構成によれば、チャージ演出が成功するか否かに期待が高まり、興趣を向上させることができる。

【0639】

〔変形例〕

以下に、本実施形態における変形例を示す。

10

〔変形例1〕

上記実施形態の遊技機1では、図99に示したように、剣画像KGのすべての領域R1～R6の描画色が赤色になると、ボタン押下指示演出が実行される。また、図101に示したように、ボタン画像BB1のすべての領域B1～B5の描画色が赤色になると、ボタン押下指示演出が実行される。しかしながら、本発明は、これに限られるものではない。例えば、一部の領域の描画色が赤色になった場合にボタン押下指示演出が実行されるようにしてもよい。

【0640】

〔変形例2〕

上記実施形態の遊技機1では、図99および図100に示したように剣画像KGの柄の部分複数の領域S1～S6に区切っていたが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、剣画像KGの全体を複数の領域に区切ってもよい。

20

【0641】

〔変形例3〕

上記実施形態の遊技機1では、領域の描画色を青色から赤色に変化させるものとしたが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、領域の色が背景の色と同様の色となるような例えばワイヤーフレーム状の表示を行い、そのワイヤーフレーム状の画像の領域の描画色が変化する（色が塗られる）ようにしてもよい。

【0642】

〔態様例〕

30

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

〔態様E4-1〕

遊技者が操作可能な操作手段と、
前記操作手段の画像を表示可能な表示手段と、を備えた遊技機であって、
前記操作手段の画像は、複数の領域を有しており、
当該複数の領域の描画色を所定順序で第1の描画色から第2の描画色へ変化させることで、前記操作手段の操作可能状態への移行期待度を示唆することが可能なことを特徴とする遊技機。

〔態様E4-2〕

変動中の所定タイミングにおいて特定画像を表示可能であり、
当該特定画像の表示を契機に、前記複数の領域の描画色を所定順序で第1の描画色から第2の描画色へ変化させることを特徴とする遊技機。

40

〔態様E4-3〕

前記特定画像のうち第1の特定画像が表示されると、前記複数の領域のうち一の領域の描画色を変化させ、前記特定画像のうち第2の特定画像が表示されると、前記複数の領域のうち二以上の領域の描画色を変化させることを特徴とする遊技機。

〔態様E4-4〕

前記操作手段の画像は、隣接する複数の領域に区切られている

50

ことを特徴とする遊技機。

[態様 E 4-5]

前記複数の領域の描画色がすべて前記第 2 の描画色になると前記操作手段が操作可能状態になり、前記複数の領域の描画色に前記第 2 の描画色でない領域があると前記操作手段が操作可能状態にならない

ことを特徴とする遊技機。

【0643】

図 102～図 103 を用いて擬似連ポイント演出について説明する。この擬似連ポイント演出は、装飾図柄の変動演出中（1 回の変動演出中）（例えば、装飾図柄の変動開始時、または、リーチ演出（スーパーリーチ演出）中）などに実行され得る。

10

【0644】

[擬似連ポイント演出 A]

図 102 は、擬似連ポイント演出 A を説明するための図である。

擬似連ポイント演出 A では、まず、図 102 (A) に示すように、擬似連演出が実行される。この擬似連演出では、擬似連示唆画像 E 5 A と、メータ画像 E 5 B とが表示される。擬似連示唆画像 E 5 A は、擬似連演出を連想させる画像であり、詳しくは、擬似連演出が 2 回目であることを示唆する「擬似×2」が示されている。また、装飾図柄 8 L、8 R が 7 図柄で仮停止され、装飾図柄 8 C が擬似連演出を示唆するロゴ図柄で仮停止されている。すなわち、装飾図柄に 8 L、8 C、8 R は、「7、ロゴ図柄、7」の態様で仮停止されている。メータ画像 E 5 B は、メータ領域（図ではクロスハッチングで表される）が動くメータであり、メータ領域が動くことでメータ値を表している。また、メータ画像 E 5 B は、表示画面 7 a の右端において縦向きに配置される。擬似連演出は、ポイント付与演出の後、再度、実行され得る。

20

【0645】

なお、擬似連演出とは、変動変出の開始時やリーチ演出中等において実行される演出であり、例えば、装飾図柄を変動開始させ仮停止させる演出を繰り返す演出、装飾図柄の所定の図柄配列の少なくとも一部を仮停止させる演出を繰り返す演出、予め決められたロゴを仮停止させる演出を繰り返す演出、または、「×2」、「×3」、「擬似」など擬似連を連想させる表示と共に、装飾図柄の変動演出を実行させる演出を含む。

【0646】

30

次に、図 102 (B) に示すように、ポイント付与演出が実行される。このポイント付与演出は、上述の擬似連演出が実行されたことに応じて実行され、メータ画像 E 5 B と、ポイント獲得画像 E 5 C とが表示される。このポイント付与演出は、同じ変動演出中に再度疑似連演出が実行された場合や、他の演出に応じて実行され得る。すなわち、ポイント付与演出は、同じ変動演出中に複数回実行され得る。ポイント獲得画像 E 5 C は、所定のポイントが付与されたこと、言い換えれば、遊技者が所定のポイントを獲得したことを示唆する画像である。図 102 (B) のポイント獲得画像 E 5 C では、ポイントが遊技者に 5 ポイント（5 P）付与された（遊技者が 5 ポイント獲得した）ことが表されている。また、メータ画像 E 5 B では、ポイントが付与されたことにより、当該ポイント分のメータ領域が当該変動メータ表示演出時よりも拡大され、メータ値が上昇したことが表されている。メータ画像 E 5 B のメータ値は、ポイント付与が実行されるたびに、上昇していく。すなわち、メータ画像 E 5 B のメータ値は、獲得したポイントの累積値を表している。

40

【0647】

次に、図 102 (C) に示すように、ボタン押下演出が実行される。このボタン押下演出は、ボタン画像 E 5 D とメータ画像 E 5 B とが表示される。ボタン画像 E 5 D は、遊技者に演出ボタン 6 3 の操作を促すための画像であり、言い換えれば、演出ボタン 6 3 が有効操作期間中であることを示す画像である。具体的には、ボタン画像 E 5 D は、画像中に「PUSH」と表され、点灯しているかのような状態を表した画像である。また、ボタン画像 E 5 D に隣接して、遊技者に演出ボタン 6 3 の操作を促すために、「押せ！！」の文字も表されている。なお、演出ボタン 6 3 の有効操作期間は、例えば、3 秒としてもよい

50

。この場合、ボタン画像 E 3 E は、有効操作期間が過ぎると消失する。また、図 1 0 2 (C) のメータ画像 E 5 B は、メータ値が最大 (MAX) であることを表している。

【0648】

次に、図 1 0 2 (D) に示すように、有効操作期間内に遊技者により演出ボタン 6 3 の押下があったことに応じて、チャンスアップ演出が実行される。このチャンスアップ演出では、チャンスアップ画像 E 5 E が表示される。チャンスアップ画像 E 5 E は、チャンスアップを示唆する画像であり、メータ値が最大 (MAX) になった場合に表示される。図 1 0 2 (D) のチャンスアップ画像 E 5 E では、大当たりの期待度が高いことを示唆する「激アツだ!!」という文字が表されている。チャンスアップ画像 E 5 E は、味方キャラクター C R A の発言として表されている。

10

【0649】

[擬似連ポイント演出 B]

図 1 0 3 は、擬似連ポイント演出 B を説明するための図である。

擬似連ポイント演出 B は、図 1 0 3 (A) に示すように、擬似連演出が実行される。この擬似連演出では、図 1 0 2 (A) と同様な擬似連示唆画像 E 5 A と、ボタン画像 E 5 G と、メータ画像 E 5 F とが表示される。ボタン画像 E 5 G は、演出ボタン 6 3 を示唆する画像であり、これから演出ボタン 6 3 を用いた演出が実行され得ることを予感している。メータ画像 E 5 F は、メータ領域 (図ではクロスハッチングで表される) が動くメータであり、メータ領域が動くことでメータ値を表している。また、メータ画像 E 5 F は、ボタン画像 E 5 G が表示された領域 (ボタン画像 E 5 G 内) に横向きに配置される。また、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R は、図 1 0 2 (A) と同様に、7 図柄で仮停止され、装飾図柄 8 C が擬似連演出を示唆するロゴ図柄で仮停止されている。すなわち、装飾図柄に 8 L, 8 C, 8 R は、「7、ロゴ図柄、7」の態様で仮停止されている。擬似連演出は、ポイント付与演出の後、再度、実行され得る。

20

【0650】

次に、図 1 0 3 (B) に示すように、ポイント付与演出が実行される。このポイント付与演出は、上述の擬似連演出が実行されたことに応じて実行され、ボタン画像 E 5 G と、メータ画像 E 5 F と、図 1 0 2 (B) と同様なポイント獲得画像 E 5 C とが表示される。このポイント付与演出は、同じ変動演出中に再度疑似連演出が実行された場合や、他の演出に応じて再度実行され得る。すなわち、ポイント付与演出は、複数回実行され得る。また、ボタン画像 E 5 G 内に配置されたメータ画像 E 5 F では、ポイントが付与されたことにより、当該ポイント分のメータ領域が当該変動メータ表示演出時よりも拡大され、メータ値が上昇したことが表されている。メータ画像 E 5 F のメータ値は、ポイント付与が実行されるたびに、上昇していく。すなわち、メータ画像 E 5 F のメータ値は、獲得したポイントの累積値を表している。

30

【0651】

次に、図 1 0 3 (C) に示すように、ボタン押下演出が実行される。このボタン押下演出は、図 1 0 2 (C) と同様なボタン画像 E 5 D と、メータ画像 E 5 F とが表示される。メータ画像 E 5 F は、ボタン画像 E 5 D が表示された領域、すなわち、ボタン画像 E 5 D 内に配置されている。また、図 1 0 3 (C) のメータ画像 E 5 F は、メータ値が最大 (MAX) であることを表している。ボタン画像 E 5 D は、ボタン画像 E 5 G と同形状である。

40

【0652】

次に、図 1 0 3 (D) に示すように、有効操作期間内に遊技者により演出ボタン 6 3 の押下があったことに応じて、タイマ表示演出が実行される。このタイマ表示演出では、図 1 0 3 (A) と同様なボタン画像 E 3 G と、メータ画像 E 5 F と、タイマ画像 E 5 H とが表示される。タイマ画像 E 5 H は、タイマ値がカウントダウンしていくカウントダウン方式で表示される。図 1 0 3 (D) に示すタイマ画像 E 5 H では、タイマ初期値としての「100 秒」が示されている。このタイマ画像 E 5 H は、ボタン画像 E 5 G に隣接して表示される。なお、タイマ画像 E 5 H のタイマ値が「0 秒」になると、所定の演出、例えば、

50

図102(D)に示すチャンスアップ演出や再度、擬似連演出が実行され得る。

【0653】

[効果例]

以下に、擬似連ポイント演出の効果例を示す。

[効果1]

上記実施形態の遊技機1では、図102～図103に示すように、擬似連ポイント演出A、Bにおいて、擬似連演出が実行され、ポイント付与演出で付与されたポイントの累積値（累積ポイント）をメータ画像E5B、E5Fのメータ値を用いて表し、メータ値が最大（MAX）となったことに応じてボタン画像E5Dが表示され、遊技者によって演出ボタン63が押下された場合に、チャンスアップ演出やタイマ表示演出が実行される。この構成によれば、擬似連演出の実現に応じてポイントが累積されいき、累積ポイントが最大（MAX）になると、チャンスアップ演出やタイマ表示演出などの演出が実行され得るので、擬似連演出をより興味あるものにすることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0654】

[効果2]

上記実施形態の遊技機1では、図103に示すように、擬似連ポイント演出Bにおいて、擬似連演出中やポイント付与演出中などにメータ画像E5Fが表示される構成となっている。この構成によれば、擬似連演出中やポイント付与演出中に、演出ボタン63を用いたボタン演出の実行が予感され得るので、遊技者にわくわく感を付与することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0655】

[効果3]

上記実施形態の遊技機1では、図103に示すように、擬似連ポイント演出ABにおいて、累積ポイントを示唆するメータ画像E5Fが、ボタン画像E5Gが表示された領域（ボタン画像E5G内）に配置される。この構成によれば、遊技者は、メータ表示と関連して演出ボタン63を用いたボタン演出を連想し得る。従って、メータ表示に関連して実際にボタン演出が行われた場合には、遊技者にボタン演出に関して大きな期待感を付与することができ、メータ表示に関連してボタン演出ではなく他の演出が行われた場合には、遊技者にサプライズ感を付与することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0656】

[効果4]

上記実施形態の遊技機1では、図102に示すように、擬似連ポイント演出Aにおいて、ボタン押下演出後、大当たり期待度を示唆する演出であるチャンスアップ演出が実行される。この構成によれば、擬似連演出により付与されたポイントに基づいて、大当たり期待度を示唆するチャンスアップ演出が実行されるので、チャンスアップ演出で大当たり期待度が高い示唆がでることへの期待感を高めることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0657】

[効果5]

上記実施形態の遊技機1では、図103に示すように、擬似連ポイント演出Bにおいて、ボタン押下演出後、タイマ表示演出が実行される。この構成によれば、擬似連演出により付与されたポイントに基づいて、タイマ表示演出が実行されるので、タイマ画像E5Hのタイマ値が0秒となったときに大当たり期待度が高い演出が実行されることへの期待感を高めることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0658】

[効果6]

上記実施形態の遊技機1では、図102～図103に示すように、擬似連ポイント演出A、Bにおいて、チャンスアップ演出またはタイマ表示演出は、メータ画像E5B、E5

50

Gのメータ値が最大(MAX)のときに実行される。この構成によれば、チャンスアップ演出またはタイマ表示演出が、メータ画像E5B、E5Gのメータ値が最大(MAX)よりも手前の所定値のときに実行される場合と比較して、チャンスアップ演出やタイマ表示演出に発展した場合の大当たりへの期待感を大きくすることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0659】

[変形例]

以下に、疑似連ポイント演出の変形例を示す。

[変形例1]

上記実施形態の遊技機1では、図102～図103に示すように、疑似連演出A、Bにおいて、メータ画像E5B、E5Fのメータ値が最大(MAX)になった場合に、ボタン押下演出が実行され、遊技者に演出ボタン63が押下されたことに応じて、チャンスアップ演出やタイマ表示演出が実行される構成となっているが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、メータ画像E5B、E5Fのメータ値が最大(MAX)になった場合に、遊技者による演出ボタン63の押下がなくても、チャンスアップ演出やタイマ表示演出が実行されてもよい。また、メータ画像E5B、E5Fのメータ値が最大(MAX)になった場合に、ボタン押下演出が実行されず(ボタン画像E5Dが表示されず)に、チャンスアップ演出やタイマ表示演出が実行されてもよい。

10

【0660】

[変形例2]

上記実施形態の遊技機1では、図102～図103に示すように、疑似連ポイント演出A、Bにおいて、累積ポイントをメータ画像E5B、E5Fのメータ値で表しているが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、累積ポイントをメータ値ではなく、数字で表すようにしてもよい。また、累積ポイントを累積ポイントが最大(MAX)になるまでの残りポイントを数字で表すことで示唆するようにしてもよい。

20

【0661】

[変形例3]

上記実施形態の遊技機1では、図102～図103に示すように、疑似連ポイント演出A、Bにおいて、チャンスアップ演出やタイマ表示演出が行われる場合にボタン画像が表示され、チャンスアップ演出やタイマ表示演出がボタン画像内で実行されてもよい。また、ポイント獲得画像E5Cがボタン画像内で表示されてもよい。

30

【0662】

[変形例4]

上記実施形態の遊技機1では、図102～図103に示すように、疑似連ポイント演出A、Bにおいて、メータ画像E5B、E5Fのメータ値は、ポイントの付与によって上昇する構成となっているが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、疑似連演出時において、メータ画像E5B、E5Fのメータ値が所定値(例えば、最大値)となっており、ポイント付与演出によるポイントの付与によってメータ領域が減少しメータ値が低下する構成としてもよい。この場合、メータ値が所定値(例えば、0)となると、図102(C)に示すチャンスアップ演出や図103(C)に示すタイマ表示演出が実行されてもよい。

40

【0663】

[変形例5]

上記実施形態の遊技機1では、図102～図103に示すように、疑似連ポイント演出A、Bにおいて、メータ画像E5B、E5Fのメータ値は、ポイントの付与によって上昇する構成となっているが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、ポイント付与演出によるポイントの付与の代わりに、所定の動作が実行されたことによってメータ領域が拡大しメータ値が上昇する構成としてもよい。この場合、メータ値が所定値となると、図102(C)に示すチャンスアップ演出や図103(C)に示すタイマ表示演出が実行される。なお、「所定の動作が実行されたこと」とは、例えば、疑似連演出が実行された

50

こと、保留アイコンが変化したこと（保留変化表示がおこなわれたこと）、所定のチャンスアップ演出が実行されたこと、所定のチャレンジ（ゲーム）に成功したことなどが含まれる。

【0664】

[変形例6]

上記実施形態の遊技機1では、図102～図103に示すように、擬似連ポイント演出A、Bにおいて、チャンスアップ演出やタイマ表示演出は、メータ画像E5B、E5Fのメータ値が最大値（MAX）のときに実行される構成となっているが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、チャンスアップ演出やタイマ表示演出は、メータ画像E5B、E5Fのメータ値が最大値（MAX）のときでなく、最大値よりも小さい所定値となつた場合に実行される構成としてもよい。所定値として、例えば、メータ値の半分の値であったり、1/4の値であってもよい。この場合、当該所定値が遊技者に分かるように、メータ画像E1Bのメータ領域に所定の印（目盛り）をつけるようにしてもよい。

10

【0665】

[変形例7]

上記実施形態の遊技機1では、図103に示すように、擬似連ポイント演出Bにおいて、タイマ画像E5Hは、タイマ値がカウントダウンしていくカウントダウン方式で表示されるが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、タイマ画像E5Hは、タイマ値がカウントアップしていくカウントアップ方式で表示されてもよい。この場合、予め決められた値になると、上述したボタン押下演出が実行され得る。また、タイマ画像E5Hを複数表示するようにしてもよい。

20

【0666】

[変形例8]

上記実施形態の遊技機1では、擬似連ポイント演出A、Bは、1回の変動演出中に実行されているが、本発明は、これに限られるものではなく、例えば、擬似連ポイント演出A、Bは、連続する複数の変動演出中に実行されてもよい。

【0667】

[変形例9]

上記実施形態の遊技機1では、擬似連ポイント演出A、Bにおいて、ボタン押下演出の後、チャンスアップ演出またはタイマ表示演出が実行されているが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、ボタン押下演出の後、再度、擬似連演出が実行されてもよい。また、ボタン押下演出の後、ボタン押下演出の後、他の演出が実行されてもよい。他の演出としては、リーチ演出、スーパーリーチ演出、チャンスアップ演出（大当たり期待度示唆演出）、大当たり予告演出、リーチ発展先予告演出、保留変化予告、または、先読み開始予告など種々の演出が実行され得る構成でもよい。

30

【0668】

[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E5-1]

複数種類の表示演出を実行可能な演出表示手段と、

40

遊技者が操作可能な操作部と、

を備える遊技機であって、

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

、

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

、

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

、

前記第1の表示演出は、擬似連演出であり、

前記第2の表示演出は、或るポイントが付与され、付与されたポイントの累積ポイント

50

を示唆するポイント示唆表示をおこなう演出であり、

前記第3の表示演出は、前記操作部を表す操作部画像であって遊技者に前記操作部の操作を促す第1の操作部画像を表示する演出であり、

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

前記組み合わせ演出では、前記第1の表示演出がおこなわれ、前記第2の表示演出において、前記第1の表示演出がおこなわれたことに応じて前記或るポイントが付与されて前記ポイント示唆表示がおこなわれ、その後、前記累積ポイントが所定値となったことに応じて前記第3の表示演出がおこなわれ、遊技者によって前記操作部の操作があった場合に、所定の演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

[態様E5-2]

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

前記第4の表示演出は、前記操作部を表す第2の操作部画像を表示する演出であり、

前記組み合わせ演出は、前記第4の表示演出を含む場合がある演出であり、

前記組み合わせ演出では、前記第1の表示演出がおこなわれているとき、または、前記第2の表示演出がおこなわれているときに前記第4の表示演出がおこなわれる場合がある、

ことを特徴とする態様E5-1に記載の遊技機。

[態様E5-3]

前記組み合わせ演出において、前記第2の表示演出における前記ポイント示唆表示は、前記第4の表示演出における前記第2の操作部画像が表示された領域においておこなわれる場合がある、

ことを特徴とする態様E5-2に記載の遊技機。

[態様E5-4]

前記所定の演出は、大当たり期待度を示唆する表示を含む演出である、

ことを特徴とする態様E5-1から態様E5-3までのいずれか一項に記載の遊技機。

[態様E5-5]

前記所定の演出は、タイマ表示を含む演出である、

ことを特徴とする態様E5-1から態様E5-4までのいずれか一項に記載の遊技機。

[態様E5-6]

前記組み合わせ演出において、前記第3の表示演出がおこなわれる場合は、前記累積ポイントが最大値となったときである、

ことを特徴とする態様E5-1から態様E5-5までのいずれか一項に記載の遊技機。

【0669】

図104～図106を用いてタイマフリーズ演出について説明する。このタイマフリーズ演出は、装飾図柄の変動演出中、例えば、特別図柄の変動表示の開始時、装飾図柄の変動演出の開始時、または、リーチ演出（スーパリーチ演出）中などに実行され得る。

【0670】

[タイマフリーズ演出A]

図104は、タイマフリーズ演出Aを説明するための図である。

まず、タイマフリーズ演出Aでは、図104（A）に示すように、タイマ表示演出が実行される。このタイマ表示演出では、タイマ画像I1Aが表示される。タイマ画像I1Aは、タイマ値がカウントダウンしていくカウントダウン方式で表示される。図104（A）に示すタイマ画像I1Aでは、タイマ初期値としての「100秒」が示されている。なお、タイマ表示演出では、味方キャラクタCRAも表示されている。以下に示す表示演出では、特に必要がないときは、味方キャラクタCRAの説明は省略する。また、図104（A）の右上には、装飾図柄8L、8Rが同じ図柄であり、装飾図柄8Cが変動中であることが示されており、すなわち、リーチ状態であることが示されている。以下に、このよ

10

20

30

40

50

うなリーチ状態であることが示されている場合において、特に必要がないときは、その説明は省略する。

【0671】

次に、図104（B）に示すように、タイマ停止演出が実行される。タイマ停止演出では、タイマ画像I1Aのタイマ値が「77.7秒」で停止する演出が実行される。

次に、図104（C）に示すように、タイマ停止演出で停止したタイマ値を装飾図柄の図柄配列に反映させて、それを大当たり図柄配列として報知する大当たり報知演出が実行される。

【0672】

〔タイマフリーズ演出B〕

図105は、タイマフリーズ演出Bを説明するための図である。

まず、タイマフリーズ演出Bでは、図105（A）に示すように、タイマ表示演出が実行される。このタイマ表示演出では、タイマ画像I1Aとボタン画像I1Bが表示される。ボタン画像I1Bは、演出ボタン63を示唆する画像であり、これから演出ボタン63を用いた演出が実行され得ることを予感している。タイマ画像I1Aは、図104（A）のタイマ画像I1Aと同様であり、タイマ値がカウントダウン方式で表示され、タイマの初期値としての「100秒」が示されている。

【0673】

次に、図105（B）に示すように、ボタン有効表示演出が実行される。ボタン有効表示演出では、ボタン画像I1Cとタイマ画像I1Aとが表示される。ボタン画像I1Cは、遊技者に演出ボタン63の操作を促すための画像であり、言い換えれば、演出ボタン63が有効操作期間中であることを示す画像である。具体的には、ボタン画像I1Cは、画像中に「PUSH」と表され、ボタン画像I1Bの色を濃くした状態、および/または、ボタン画像I1Bが点灯しているかのような状態を表した画像である。また、ボタン画像I1Cに隣接して、遊技者に演出ボタン63の操作を促すために、「押せ！！」の文字も表されている。タイマ画像I1Aは、「80秒」が示され、演出ボタン63の有効操作期間（例えば、3秒）が80秒からスタートしたことが表されている。

【0674】

図105（C）に示すように、タイマ停止演出が実行される。このタイマ停止演出では、ボタン有効表示演出によって遊技者が演出ボタン63を押下したことに応じて、タイマ画像I1Aのタイマ値が77.7秒で停止する演出が実行される。ボタン有効表示演出は、タイマ値が80秒からスタートするので、タイマ値が77.7秒になる前（例えば、79秒）に演出ボタン63が押下され得るが、この場合には、タイマ値（例えば、79秒）を高速変動させて「77.7秒」にて停止させる。なお、これに限らずタイマ値を一気に77.7秒に停止させるようにしてもよい。

【0675】

次に、図105（D）に示すように、図104（C）と同様に、タイマ停止演出で停止したタイマ値を装飾図柄の図柄配列に反映させて、それを大当たり図柄配列として報知する大当たり報知演出が実行される。

【0676】

〔タイマフリーズ演出C〕

図106は、タイマフリーズ演出Cを説明するための図である。

まず、タイマフリーズ演出Cでは、図106（A）に示すように、タイマ表示演出が実行される。このタイマ表示演出では、タイマ画像I1Dとボタン画像I1Bが表示される。ボタン画像I1Bは、図105（A）と同様に、演出ボタン63を示唆する画像であり、これから演出ボタン63を用いた演出が実行され得ることを予感している。タイマ画像I1Dは、タイマ値がカウントアップ方式で表示され、タイマの初期値として、「0秒」がセットされている。

【0677】

次に、図106（B）に示すように、ボタン有効表示演出が実行される。ボタン有効表

10

20

30

40

50

示演出では、ボタン画像 I 1 C とタイマ画像 I 1 D とが表示される。ボタン画像 I 1 C は、図 105 (B) と同様に、遊技者に演出ボタン 63 の操作を促すための画像であり、言い換えれば、演出ボタン 63 が有効操作期間中であることを示す画像である。また、ボタン画像 I 1 C に隣接して、遊技者に演出ボタン 63 の操作を促すために、「押せ!!」の文字も表されている。タイマ画像 I 1 D は、「75 秒」が示され、演出ボタン 63 の有効操作期間 (例えば、3 秒) が 75 秒からスタートしたことが表されている。

【0678】

図 106 (C) に示すように、タイマ停止演出が実行される。このタイマ停止演出では、ボタン有効表示演出によって遊技者が演出ボタン 63 を押下したことに応じて、タイマ画像 I 1 A のタイマ値が 77.7 秒で停止する演出が実行される。ボタン有効表示演出は、タイマ値が 75 秒からスタートするので、タイマ値が 77.7 秒になる前 (例えば、76 秒) に演出ボタン 63 が押下され得るが、この場合には、タイマ値 (例えば、76 秒) を高速変動させて「77.7 秒」にて停止させる。なお、これに限らずタイマ値を一気に 77.7 秒に停止させるようにしてもよい。

10

【0679】

次に、図 106 (D) に示すように、図 105 (D) と同様に、タイマ停止演出で停止したタイマ値を装飾図柄の図柄配列に反映させて、それを大当たり図柄配列として報知する大当たり報知演出が実行される。

【0680】

[効果例]

20

以下に、タイマフリーズ演出の効果例を示す。

[効果 1]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 104 ~ 図 106 に示すように、タイマ表示 (タイマ画像の表示) が実行され、タイマ表示のタイマ値を所定値 (77.7 秒) で停止 (制止) させる表示が実行され、停止したタイマ値を用いて大当たりを報知する表示が実行される。この構成によれば、遊技者に意外性を感じさせることができ、興趣を向上させることができる。

【0681】

[効果 2]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 105、図 106 に示すように、タイマ表示が実行されているときにボタン画像 I 1 C が表示され、遊技者が演出ボタン 63 の操作をしたことに応じてタイマ表示のタイマ値を所定値 (77.7 秒) で停止 (制止) させる表示が実行され、停止したタイマ値を用いて大当たりを報知する表示が実行される。この構成によれば、遊技者に意外性を感じさせると共に、遊技に参加した実感を付与でき、興趣を向上させることができる。

30

【0682】

[効果 3]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 105、図 106 に示すように、タイマ停止演出でタイマ表示のタイマ値を所定値 (77.7 秒) で停止 (制止) させる表示がなされる場合において、タイマ値が当該所定値 (77.7 秒) よりも前の値 (80 秒または 75 秒) となったときに、演出ボタン 63 の有効操作期間を開始し、当該有効操作期間内に演出ボタン 63 の操作があると、タイマ値を所定値 (77.7 秒) で停止させるようにしている。この構成によれば、遊技者に意外性を感じさせることができると共に、遊技者が演出ボタン 63 の操作タイミングを逸することを抑制することができ、遊技への参加率を向上させることができ、その結果、興趣を向上させることができる。

40

【0683】

[効果 4]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 104 ~ 図 106 に示すように、タイマ停止演出でタイマ表示のタイマ値を所定値 (77.7 秒) で停止 (制止) させる表示がなされた後、大当たり報知演出において、装飾図柄の図柄配列を、タイマ停止演出で停止されたタイマ値

50

(77.7秒)と同じとすることにより、大当たりを報知するようにしている。この構成によれば、遊技者に意外性を感じさせることができ、興趣を向上させることができる。

【0684】

[効果5]

上記実施形態の遊技機1では、図104～図106に示すように、タイマ停止演出でタイマ表示のタイマ値をゼロ目となる所定値(77.7秒)で停止(制止)させる表示がなされた後、大当たり報知演出において、装飾図柄の図柄配列を、タイマ停止演出で停止されたゼロ目となるタイマ値(77.7秒)と同じとすることにより、大当たりを報知するようにしている。この構成によれば、遊技者に分かりやすく大当たりしたことを報知することができ、遊技者は大当たりを素早く認識することができる。その結果、興趣を向上させることができる。

10

【0685】

[変形例]

以下に、タイマフリーズ演出の変形例を示す。

[変形例1]

上記実施形態の遊技機1では、図105、図106に示すように、タイマ表示が実行されているときにボタン画像I1Cが表示され、ボタン画像I1Cの表示によって遊技者が演出ボタン63の操作をしたことに応じてタイマ表示のタイマ値を所定値(77.7秒)で停止(制止)させる表示が実行され、停止したタイマ値を用いて大当たりを報知する表示が実行されているが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、ボタン画像I1Cの表示をおこない遊技者が演出ボタン63の操作をしなかった場合であっても、タイマ表示のタイマ値を所定値(77.7秒)で停止(制止)させる表示が実行され、停止したタイマ値を用いて大当たりを報知する表示を実行するようにしてもよい。

20

[変形例2]

上記実施形態の遊技機1では、図104～図106に示すように、タイマ停止演出でタイマ表示のタイマ値を所定値(77.7秒)で停止(制止)させる表示がなされた後、大当たり報知演出において、装飾図柄の図柄配列を、タイマ停止演出で停止されたタイマ値(77.7秒)と同じとすることにより、大当たりを報知するようにしているが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、タイマ停止演出において停止されたタイマ表示のタイマ値(77.7秒)をそのまま用いて、大当たりを報知するようにしてもよい。

30

[変形例3]

上記実施形態の遊技機1では、図104～図106に示すように、タイマ停止演出において停止するタイマ値は、77.7となっているが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、11.1、111、33.3など、他のゼロ目であってもよい。また、タイマ停止演出において停止するタイマ値は、ゼロ目に限らず、135などの所定の値でもよい。

[変形例4]

上記実施形態の遊技機1では、演出ボタン63の有効操作期間は、有効操作期間のスタート秒数から後述のタイマ停止演出で停止するタイマ値を引いた秒数としてもよい。例えば、演出ボタン63の有効操作期間が80秒からスタートし、タイマ停止演出で停止するタイマ値が77.7秒であるときには、2.3秒を有効操作期間としてもよい。

40

【0686】

[変形例5]

上記実施形態の遊技機1では、タイマフリーズ演出において、1つのタイマ画像を表示しているが、本発明は、これに限られるものではなく、2つ以上のタイマ画像を同時に表示するようにしてもよい。

【0687】

[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I1-1]

50

複数種類の表示を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、
前記複数種類の表示のうちの一つの表示は、或る表示であり、
第１の態様で前記或る表示が表示される場合があり、
第２の態様で前記或る表示が表示される場合があり、
第３の態様で前記或る表示が表示される場合があり、
前記第１の態様の前記或る表示は、タイマ画像を用いてタイマ値をカウントする表示を含む態様の表示であり、
前記第２の態様の前記或る表示は、タイマ画像のタイマ値を第１の所定値で制止させる表示を含む態様の表示であり、
前記第３の態様の前記或る表示は、タイマ画像のタイマ値を用いて大当たりを示唆する表示を含む態様の表示であり、
前記或る表示は、前記第１の態様で表示された後に前記第２の態様で表示され、その後、前記第３の態様で表示される場合がある表示である、
ことを特徴とする遊技機。

10

【０６８８】

[態様Ⅰ１－２]

遊技者の操作を受け付けて、遊技者の操作により所定の演出を実行可能な操作部を備え、
第４の態様で前記或る表示が表示される場合があり、
前記第４の態様の前記或る表示は、遊技者に前記操作部の操作を促す操作部画像の表示を含む態様の表示であり、
前記或る表示は、前記第１の態様で表示されているときに前記第４の態様で表示され、前記第４の態様における前記操作部画像の表示により遊技者が前記操作部の操作をしたことに応じて前記第２の態様で表示され、前記第２の態様で表示された後、前記第３の態様で表示される場合がある表示である、
ことを特徴とする態様Ⅰ１－１に記載の遊技機。

20

【０６８９】

[態様３]

前記或る表示において前記第２の態様の表示がなされる場合には、前記タイマ値が前記第１の所定値よりも前の第２の所定値となったときに、前記操作部の操作有効期間を開始し、前記操作有効期間内に前記操作部の操作があると、前記タイマ値を前記第１の所定値で制止させる、
ことを特徴とする態様Ⅰ１－２に記載の遊技機。

30

【０６９０】

[態様４]

前記第３の態様は、装飾図柄を用いて大当たりを示唆する表示であり、
前記或る表示において前記第２の態様の表示がなされた後、前記第３の態様の表示がなされる場合には、前記装飾図柄の図柄配列を、前記第２の態様において制止された前記第１の所定値と同じとすることにより、大当たりを示唆する、
ことを特徴とする態様Ⅰ１－１から態様Ⅰ１－３までのいずれか一項に記載の遊技機。

40

【０６９１】

[態様５]

前記第２の態様において制止された前記第１の所定値と同じ前記装飾図柄の図柄配列は、ゾロ目である、
ことを特徴とする態様Ⅰ４－１に記載の遊技機。

【０６９２】

以下に図１０７～図１０９を用いてチャンスアップメータ演出について説明する。このチャンスアップメータ演出は、大当たり遊技中、装飾図柄の変動演出中（例えば、特別図柄の変動表示の開始時、装飾図柄の変動演出の開始時、または、リーチ演出（スーパーリーチ演出）中）などに実行され得る。

50

【0693】

[チャンスアップメータ演出A]

図107は、チャンスアップメータ演出Aを説明するための図である。

チャンスアップメータ演出Aでは、まず、図107(A)に示すように、チャンスアップメータ画像I2Aと、タイマ画像I2Bとが表示される。チャンスアップメータ画像I2Aは、メータ画像I2AAと、カーソル画像I2A1と、チャンスアップ済示唆画像I2A2と、チャンスアップ予定示唆画像I2A3とを含んでいる。メータ画像I2AAは、開始位置から終了位置までをカーソル画像I2A1によって形成されるメータ領域(図ではクロスハッチングで表される)が動くメータであり、カーソル画像I2A1が開始位置から終了位置までを動くことでチャンスアップメータ演出の期間を表している。チャンスアップ予定示唆画像I2A3は、メータ画像I2AA上に配置される。カーソル画像I2A1が動いてカーソル画像I2A1が、チャンスアップ予定示唆画像I2A3と重なったとき(一致したとき)にチャンスアップ演出が実行される場合がある。チャンスアップ演出が実行された場合には、チャンスアップ予定示唆画像I2A3は、チャンスアップ済示唆画像I2A2に変更される。チャンスアップ済示唆画像I2A2は、メータ画像I2AA上に配置され、そのタイミングでチャンスアップ演出が実行済みであることを示唆している。

10

【0694】

すなわち、メータ画像I2AAにおいて、カーソル画像I2A1が開始位置からチャンスアップ予定示唆画像I2A3まで移動することによって、チャンスアップメータ演出の開始からチャンスアップ演出が実行され得るタイミングまでを表している。

20

【0695】

タイマ画像I2Bは、チャンスアップメータ画像I2Aの表示中に表示される。例えば、タイマ画像I2Bは、チャンスアップメータ演出開始時、または、チャンスアップ済示唆画像I2A2が表示されてからの所定タイミングで表示される。タイマ画像I2Bは、タイマ値がカウントダウン方式で表示され、タイマの初期値として、15秒がセットされている。

【0696】

次に、図107(B)に示すタイミング一致表示演出、または、図107(D)に示すタイミング不一致演出が実行される。

30

図107(B)に示すように、タイミング一致表示演出では、チャンスアップメータ画像I2Aにおいてカーソル画像I2A1がチャンスアップ予定示唆画像I2A3に到達するタイミングと、タイマ画像I2Bにおけるタイマ値が0秒になるタイミングとが一致することを表す演出がおこなわれる。なお、タイミング一致表示演出は、これに限られず、チャンスアップメータ画像I2Aにおいてカーソル画像I2A1がチャンスアップ予定示唆画像I2A3に到達するタイミングと、タイマ画像I2Bにおけるタイマ値が予め定められた値(例えば、7.77秒)になるタイミングとが一致することを表す演出であってもよい。

【0697】

次に、図107(C)に示すように、高期待度チャンスアップ演出が実行される。高期待度チャンスアップ演出では、高期待度チャンスアップ画像I2Cが表示される。高期待度チャンスアップ画像I2Cは、大当たり期待度が比較的高いことを示唆する画像である。

40

【0698】

一方、図107(D)に示すタイミング不一致演出では、チャンスアップメータ画像I2Aにおいてカーソル画像I2A1がチャンスアップ予定示唆画像I2A3に到達するタイミングと、タイマ画像I2Bにおけるタイマ値が0秒になるタイミングとが一致しないことを表す演出がおこなわれる。なお、タイミング不一致表示演出は、これに限られず、チャンスアップメータ画像I2Aにおいてカーソル画像I2A1がチャンスアップ予定示唆画像I2A3に到達するタイミングと、タイマ画像I2Bにおけるタイマ値が予め定め

50

られた値（例えば、7.77秒）になるタイミングとが一致しないことを表す演出であってもよい。

【0699】

次に、図107（E）に示すように、低期待度チャンスアップ演出が実行される。低期待度チャンスアップ演出では、低期待度チャンスアップ画像I2Dが表示される。低期待度チャンスアップ画像I2Dは、大当たり期待度が比較的低いことを示唆する画像である。すなわち、低期待度チャンスアップ画像I2Dが出現した場合は、高期待度チャンスアップ画像I2Cが出現した場合と比較して、大当たり期待度が低い。

【0700】

〔チャンスアップメータ演出B〕

図108は、チャンスアップメータ演出Bを説明するための図である。

チャンスアップメータ演出Bでは、まず、図108（A）に示すように、チャンスアップメータ画像I2Aと、タイマ画像I2Bと、ボタン画像I2Eとが表示される。チャンスアップメータ画像I2Aとタイマ画像I2Bとは、図107（A）と同様であるので、説明は省略する。ボタン画像I2Eは、演出ボタン63を示唆する画像であり、これから演出ボタン63を用いた演出が実行され得ることを予感している。

【0701】

次に、図108（B）に示すタイミング一致表示演出、または、図108（D）に示すタイミング不一致演出が実行される。

図108（B）に示すように、タイミング一致表示演出では、図107（B）と同様に、チャンスアップメータ画像I2Aにおいてカーソル画像I2A1がチャンスアップ予定示唆画像I2A3に到達するタイミングと、タイマ画像I2Bにおけるタイマ値が0秒になるタイミングとが一致することを表す演出がおこなわれる。

【0702】

また、ボタン画像I2Fが表示されている。ボタン画像I2Fは、遊技者に演出ボタン63の操作を促すための画像であり、言い換えれば、演出ボタン63が有効操作期間中であることを示す画像である。具体的には、ボタン画像I2Fは、画像中に「PUSH」と表され、ボタン画像I2Eの色を濃くした状態、および/または、ボタン画像I2Eが点灯しているかのような状態を表した画像である。また、ボタン画像I2Fに隣接して、遊技者に演出ボタン63の操作を促すために、「押せ！！」の文字も表されている。ボタン画像I2Fは、タイマ画像I2Bのタイマ値が「0秒」となってから表示される。これに限られず、タイマ値が「0秒」になる前の所定値（例えば、タイマ値が1秒）となってもよい。なお、演出ボタン63の有効操作期間は、例えば、3秒としてもよい。

【0703】

次に、図108（C）に示すように、高期待度チャンスアップ演出が実行される。高期待度チャンスアップ演出では、ボタン画像I2Fの表示によって遊技者が演出ボタン63を押下したことに応じて、高期待度チャンスアップ画像I2Cが表示される。高期待度チャンスアップ画像I2Cは、図107（C）と同様に、大当たり期待度が比較的高いことを示唆する画像である。

【0704】

一方、図108（D）に示すタイミング不一致演出では、図107（D）と同様に、チャンスアップメータ画像I2Aにおいてカーソル画像I2A1がチャンスアップ予定示唆画像I2A3に到達するタイミングと、タイマ画像I2Bにおけるタイマ値が0秒になるタイミングとが一致しないことを表す演出がおこなわれる。また、ボタン画像I2Fが表示されている。ボタン画像I2Fは、図108（B）と同様の画像である。

【0705】

次に、図108（E）に示すように、低期待度チャンスアップ演出が実行される。低期待度チャンスアップ演出では、低期待度チャンスアップ画像I2Dが表示される。低期待度チャンスアップ画像I2Dは、図108（E）と同様に、大当たり期待度が比較的低い

10

20

30

40

50

ことを示唆する画像である。

【0706】

〔チャンスアップメータ演出C〕

図109は、チャンスアップメータ演出Cを説明するための図である。

チャンスアップメータ演出Cでは、まず、図109(A)に示すように、チャンスアップメータ画像I2Aと、タイマ画像I2Gと、ボタン画像I2Eとが表示される。チャンスアップメータ画像I2Aとボタン画像I2Eとは、図108(A)と同様であるので、説明は省略する。タイマ画像I2Gは、チャンスアップメータ画像I2Aの表示中に表示される。例えば、タイマ画像I2Gは、チャンスアップメータ演出開始時、または、チャンスアップ済示唆画像I2A2が表示されてからの所定タイミングで表示される。タイマ画像I2Gは、タイマ値がカウントアップ方式で表示され、タイマの初期値として、0秒がセットされている。

10

【0707】

次に、図109(B)に示すタイミング一致表示演出、または、図109(D)に示すタイミング不一致演出が実行される。

図109(B)に示すように、タイミング一致表示演出では、タイマ画像I2Gのタイマ値が所定値(例えば、15秒)となると、ボタン画像I2Hが表示される。ボタン画像I2Hは、遊技者に演出ボタン63の操作を促すための画像であり、言い換えれば、演出ボタン63が有効操作期間中であることを示す画像である。具体的には、ボタン画像I2Hは、画像中に「PUSH」と表され、ボタン画像I2Eの色を濃くした状態、および/または、ボタン画像I2Eが点灯しているかのような状態を表した画像である。また、ボタン画像I2Hに隣接して、遊技者に演出ボタン63の操作を促すために、「押せ!!」の文字も表されている。

20

そして、タイミング一致表示演出では、チャンスアップメータ画像I2Aにおいてカーソル画像I2A1がチャンスアップ予定示唆画像I2A3に到達するタイミングと、タイマ画像I2Gのタイマ値が所定値となり、ボタン画像I2Hが表示されたタイミングとが一致することを表している。

【0708】

次に、図109(C)に示すように、高期待度チャンスアップ演出が実行される。高期待度チャンスアップ演出では、ボタン画像I2Hの表示によって遊技者が演出ボタン63を押下したことに応じて、高期待度チャンスアップ画像I2Cが表示される。高期待度チャンスアップ画像I2Cは、図107(C)と同様に、大当たり期待度が比較的高いことを示唆する画像である。

30

【0709】

一方、図109(D)に示すタイミング不一致演出では、図109(B)と同様に、タイマ画像I2Gのタイマ値が所定値(例えば、15秒)となると、ボタン画像I2Hが表示される。そして、タイミング不一致表示演出では、チャンスアップメータ画像I2Aにおいてカーソル画像I2A1がチャンスアップ予定示唆画像I2A3に到達するタイミングと、タイマ画像I2Gのタイマ値が所定値となり、ボタン画像I2Hが表示されたタイミングとが一致しないことを表している。

40

【0710】

次に、図109(E)に示すように、低期待度チャンスアップ演出が実行される。低期待度チャンスアップ演出では、低期待度チャンスアップ画像I2Dが表示される。低期待度チャンスアップ画像I2Dは、図107(E)と同様に、大当たり期待度が比較的低いことを示唆する画像である。

【0711】

〔効果例〕

以下に、チャンスアップメータ演出の効果例を示す。

〔効果1〕

上記実施形態の遊技機1では、図107～図109に示すように、チャンスアップメー

50

タ画像 I 2 A の表示中（チャンスアップメータ演出）に、タイマ表示（タイマ画像の表示）が実行される構成になっている。この構成によれば、種類の異なる 2 つの時間を取り扱う表示が成されるので、遊技者は、時間経過と共に期待感を持つことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0712】

〔効果 2〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 107～図 109 に示すように、チャンスアップメータ画像 I 2 A においてカーソル画像 I 2 A 1 がチャンスアップ予定示唆画像 I 2 A 3 に到達するタイミングと、タイマ画像におけるタイマ値が所定値になるタイミングとに基づいて、高期待度チャンスアップ演出または低期待度チャンスアップ演出が実行される場合がある。この構成によれば、種類の異なる 2 つの時間を取り扱う表示に基づいて、高期待度チャンスアップ演出が実行され得るので、遊技者は、これらの表示の進行により大きな期待感を持つことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0713】

〔効果 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 107～図 109 に示すように、チャンスアップメータ画像 I 2 A においてカーソル画像 I 2 A 1 がチャンスアップ予定示唆画像 I 2 A 3 に到達するタイミングと、タイマ画像におけるタイマ値が所定値になるタイミングとが一致した場合に、高期待度チャンスアップ演出が実行される場合がある。この構成によれば、種類の異なる 2 つの時間を取り扱う表示が同期したときに、高期待度チャンスアップ演出が実行され得るので、遊技者は、これらの表示の進行により大きな期待感を持つことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0714】

〔効果 4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 107～図 109 に示すように、チャンスアップメータ画像 I 2 A においてカーソル画像 I 2 A 1 がチャンスアップ予定示唆画像 I 2 A 3 に到達するタイミングと、タイマ画像におけるタイマ値が所定値になるタイミングとが一致しなかった場合に、低期待度チャンスアップ演出が実行される場合がある。この構成によれば、種類の異なる 2 つの時間を取り扱う表示が同期しなかったときには、低期待度チャンスアップ演出が実行され得るので、遊技者は、これらの表示の進行により大きな期待感を持つことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0715】

〔効果 5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 108～図 109 に示すように、タイミング一致表示演出、または、タイミング不一致表示演出において、タイマ画像 I 2 G のタイマ値が所定値となると、遊技者に演出ボタン 63 の押下を促進させるボタン画像 I 2 H を表示させるようにしている。この構成によれば、遊技者に遊技に参加した実感を付与でき、興趣を向上させることができる。

【0716】

〔変形例〕

以下に、チャンスアップメータ演出の変形例を示す。

〔変形例 1〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 107～図 109 に示すように、チャンスアップメータ表示とタイマ表示が実行されているが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、チャンスアップメータ表示とその他の時間の経過を表す表示とが実行されてもよい。ここで、その他の時間の経過を表す表示とは、例えば、時間を表すメータやインジケータでもよい。

40

【0717】

〔変形例 2〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 107～図 109 に示すように、タイミング一致表示

50

演出で、チャンスアップメータ画像 I 2 A においてカーソル画像 I 2 A 1 がチャンスアップ予定示唆画像 I 2 A 3 に到達するタイミングと、タイマ画像におけるタイマ値が所定値になるタイミングとが一致した場合に、高期待度チャンスアップ演出が実行されるように構成されているが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、タイミングの一致した場合に、擬似連演出、リーチの種類を表す演出、スーパーリーチ演出に発展することを示唆する予告など種々の演出が実行されてもよい。この場合、タイミング不一致表示演出後の演出は、これらの演出とは異なる演出が実行されるようにしてもよい。この場合も、タイミングの一致した場合に実行される演出は、タイミングの一致しなかった場合に実行される演出よりも大当たりい期待度が高い演出が選択される。

【0718】

10

〔変形例 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 107～図 109 に示すように、タイミング不一致表示演出で、チャンスアップメータ画像 I 2 A においてカーソル画像 I 2 A 1 がチャンスアップ予定示唆画像 I 2 A 3 に到達するタイミングと、タイマ画像におけるタイマ値が所定値になるタイミングとが一致しなかった場合に、低期待度チャンスアップ演出が実行されるように構成されているが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、タイミングが一致しなかった場合に、擬似連演出、リーチの種類を表す演出、スーパーリーチ演出に発展することを示唆する予告など種々の演出が実行されてもよい。この場合、タイミング一致表示演出後の演出は、これらの演出とは異なる演出が実行されるようにしてもよい。この場合も、タイミングの一致しなかった場合に実行される演出は、タイミングの一致した場合に実行される演出よりも大当たりい期待度が低い演出が選択される。

20

【0719】

〔変形例 4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、チャンスアップメータ演出において、1 つのタイマ画像を表示しているが、本発明は、これに限られるものではなく、2 つ以上のタイマ画像を同時に表示するようにしてもよい。

【0720】

〔変形例 5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、チャンスアップ演出として、高期待度チャンスアップ画像 I 2 C や低期待度チャンスアップ画像 I 2 D を用いて、チャンスアップを示唆するようにしているが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、チャンスアップとして、大当たり期待度を具体的に表示したり（「期待度 50 % !」など）、色で大当たり期待度を示唆する表示をしたり、音声で大当たり期待度を示唆したり、所定のキャラクタで大当たり期待度を示唆する表示をしたりしてもよい。

30

【0721】

〔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 I 2-1〕

複数種類の表示を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、
前記複数種類の表示のうちの一つは、第 1 の期間表示であり、
前記複数種類の表示のうちの一つは、第 2 の期間表示であり、
前記複数種類の表示のうちの一つは、第 1 の演出表示であり、
前記第 1 の期間表示は、リーチ演出表示が行われている期間のうちの或る期間において表示される場合がある表示であり、
前記第 1 の期間表示は、カーソル表示を含む表示であり、
前記カーソル表示が開始位置から特定位置を経て終了位置まで移動することによって、前記或る期間の開始から終了までを表しており、
前記第 1 の期間表示は、前記特定位置を報知する特定位置表示を含む表示であり、
前記カーソル表示が前記開始位置から前記特定位置まで移動することによって、前記或る期間のうちの開始から第 1 のタイミングまでを表しており、

40

50

前記第 1 のタイミングとは、前記リーチ演出表示の表示中において、前記第 1 の演出表示の表示が開始される可能性があるタイミングのことであり、

前記第 1 の期間表示中に前記第 2 の期間表示を実行する場合がある、
ことを特徴とする遊技機。

[態様 I 2-2]

前記複数種類の表示のうちの一つは、前記第 1 の演出表示とは異なる第 2 の演出表示であり、

前記第 2 の期間表示は、タイマ表示であり、

前記第 1 の期間表示中に前記第 2 の期間表示を実行する場合に、前記第 1 のタイミングと、前記タイマ表示が所定値となった第 2 のタイミングとに基づいて、前記第 2 の演出表示を実行する場合がある、

ことを特徴とする態様 I 2-1 に記載の遊技機。

[態様 I 2-3]

前記第 1 の期間表示中に前記第 2 の期間表示を実行する場合に、前記第 1 のタイミングと、前記タイマ表示が所定値となった第 2 のタイミングとが一致した場合において、前記第 1 のタイミングで前記第 2 の演出表示を実行する場合がある、

ことを特徴とする態様 I 2-2 に記載の遊技機。

[態様 I 2-4]

前記第 1 の期間表示中に前記第 2 の期間表示を実行する場合に、前記第 1 のタイミングと、前記タイマ表示が所定値となった第 2 のタイミングとが一致しなかった場合に、前記第 1 のタイミングで前記第 1 の演出表示を実行する場合がある、

ことを特徴とする態様 I 2-2 または態様 I 2-3 に記載の遊技機。

[態様 I 2-5]

前記第 1 の演出表示は、第 1 のチャンスアップ演出を含む表示であり、

前記第 2 の演出表示は、前記第 1 のチャンスアップ演出よりも大当たり期待度が高い第 2 のチャンスアップ演出を含む表示である、

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

[態様 I 2-6]

前記第 2 の演出表示は、前記第 1 の演出表示よりも大当たり期待度が高い演出である、

ことを特徴とする態様 2 から態様 5 までのいずれか一項に記載の遊技機。

[態様 7]

前記複数種類の表示のうちの一つは、遊技者が操作部の操作を促進するための操作部画像の表示であり、

前記タイマ表示を実行している場合に、前記操作部画像の表示が実行される、

ことを特徴とする態様 I 2-1 から態様 I 2-6 までのいずれか一項に記載の遊技機。

【0722】

以下に図 110～図 112 を用いて保留タイマ演出について説明する。この保留タイマ演出は、装飾図柄の変動演出中（例えば、特別図柄の変動表示の開始時、装飾図柄の変動演出の開始時、リーチ演出（スーパーリーチ演出）中）、または、大当たり遊技中などに実行され得る。なお、保留タイマ演出 A、B は、複数変動にまたがって実行され得る演出であり、保留タイマ演出 C は、当該変動で実行され得る演出である。

【0723】

[保留タイマ演出 A]

図 110 は、保留タイマ演出 A を説明するための図である。

保留タイマ演出 A では、まず、図 110 (A) に示すように、保留アイコン I 3 と、タイマ画像 I 3 C とが表示される。保留アイコン I 3 は、保留を表す第 1 保留アイコン I 3 B（最大 8 つ）と、当該保留を表す第 2 保留アイコン I 3 A とから構成される。なお、説明を簡単にするため、図では、第 1 保留アイコン I 3 B のうち、特図 1 の保留に対応する第 1 保留アイコン（最大 4 つ）のみが示されている。従って、図での第 1 保留アイコン I 3 B は、保留画像 9 A に該当する。以下、保留タイマ演出では、同様に示す。

【0724】

タイマ画像 I 3 C は、タイマ値がカウントダウンしていくカウントダウン方式で表示される。図 110 (A) に示すタイマ画像 I 3 C では、タイマ初期値としての 15 秒が示されている。このタイマ画像 I 3 C は、特定の第 1 保留アイコン I 3 B に対応づけられるように隣接して表示される。

【0725】

次に、図 110 (B) に示すように、タイムアウト表示演出が実行される。このタイムアウト表示演出では、保留のシフトに伴い、タイマ画像 I 3 C と対応付けられた第 1 保留アイコン I 3 B が右に一つシフトされ、その後、タイマ画像 I 3 C のタイマ値が 0 秒となる演出が実行される。なお、図 110 (B) の右上には、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R が変動中であることが示されており、すなわち、全装飾図柄が変動中であることが示されている。以下に、このような状態である場合には、特に必要がないときは、その説明は省略する。

10

【0726】

次に、図 110 (C) に示すように、保留変化表示演出が実行される。この保留変化表示演出では、タイマ画像 I 3 C と対応付けられていた第 1 保留アイコン I 3 B の色が変化すると共に、保留アイコン上に「熱」を示す文字が表示される。これにより、タイマ画像 I 3 C と対応付けられていた第 1 保留アイコン I 3 B に対応する変動演出において、大当たり期待度が上昇したことを示唆することができる。すなわち、保留変化表示演出は、タイマ画像 I 3 C と対応づけられていた第 1 保留アイコン I 3 B に対応する変動演出の大当たり期待度を示唆している。

20

【0727】

〔保留タイマ演出 B〕

図 111 は、保留タイマ演出 B を説明するための図である。

保留タイマ演出 B では、まず、図 111 (A) に示すように、保留アイコン I 3 (第 1 保留アイコン I 3 B と第 2 保留アイコン I 3 A) と、タイマ画像 I 3 C と、ボタン画像 I 3 D とが表示される。保留アイコン I 3 およびタイマ画像 I 3 C については、図 110 (A) と同様であるので説明は省略する。

ボタン画像 I 3 D は、演出ボタン 6 3 を示唆する画像であり、これから演出ボタン 6 3 を用いた演出が実行され得ることを予感している。

30

【0728】

次に、図 111 (B) に示すように、タイムアウト表示演出が実行される。このタイムアウト表示演出では、保留のシフトに伴い、タイマ画像 I 3 C と対応付けられた第 1 保留アイコン I 3 B が右に一つシフトされ、その後、タイマ画像 I 3 C のタイマ値が「0」秒となる演出が実行される。

【0729】

また、タイムアウト表示演出では、ボタン画像 I 3 E が表示される。ボタン画像 I 3 E は、遊技者に演出ボタン 6 3 の操作を促すための画像であり、言い換えれば、演出ボタン 6 3 が有効操作期間中であることを示す画像である。具体的には、ボタン画像 I 3 E は、画像中に「PUSH」と表され、ボタン画像 I 3 D の色を濃くした状態、および/または、ボタン画像 I 3 D が点灯しているかのような状態を表した画像である。また、ボタン画像 I 3 E に隣接して、遊技者に演出ボタン 6 3 の操作を促すために、「押せ!!」の文字も表されている。

40

【0730】

次に、図 111 (C) に示すように、保留期待度示唆演出が実行される。この保留期待度示唆演出では、タイマ画像 I 3 C と対応付けられていた第 1 保留アイコン I 3 B に対応するように、保留期待度示唆画像 I 3 F が表示される。保留期待度示唆画像 I 3 F は、対応づけられる第 1 保留アイコン I 3 B に対応する変動演出の大当たり期待度を示唆している。保留期待度示唆画像 I 3 F は、タイマ画像 I 3 C と同じ枠を用いて表示されている。

【0731】

50

〔保留タイマ演出C〕

図112は、保留タイマ演出Cを説明するための図である。

保留タイマ演出Cでは、まず、図112(A)に示すように、保留アイコンI3(第1保留アイコンI3Bと第2保留アイコンI3A)と、タイマ画像I3Cと、ボタン画像I3Dとが表示される。この場合、タイマ画像I3Cは、第2保留アイコンI3Aに対応づけられるように隣接して表示される。保留アイコンI3、タイマ画像I3C、および、ボタン画像I3Dについての機能は、図111(A)と同様であるので説明は省略する。なお、この保留タイマ演出では、味方キャラクタCRAと敵キャラクタCRBとが示されている。

【0732】

10

次に、図112(B)に示すように、タイムアウト表示演出が実行される。このタイムアウト表示演出では、図111(B)と同様にボタン画像I3Eが表示され、タイマ画像I3Cのタイマ値が「0」秒となる演出が実行される。

【0733】

次に、図112(C)に示すように、擬似連演出演出が実行される。この擬似連演出では、タイマ画像I3Cと対応付けられていた第2保留アイコンI3Aに対応するように、擬似連示唆画像I3Gが表示される。擬似連示唆画像I3Gは、対応づけられる第2保留アイコンI3Aに対応する変動演出(当該変動演出)において、擬似連演出が実行されていること、および、擬似連演出の回数を示唆している。擬似連示唆画像I3Gは、タイマ画像I3Cと同じ枠を用いて表示されている。

20

【0734】

なお、擬似連演出とは、変動演出の開始時やリーチ演出中等において実行される演出であり、例えば、装飾図柄を変動開始させ仮停止させる演出を繰り返す演出、装飾図柄の所定の図柄配列の少なくとも一部を仮停止させる演出を繰り返す演出、予め決められたロゴを仮停止させる演出を繰り返す演出、または、「×2」、「×3」、「擬似」など擬似連を連想させる表示と共に、装飾図柄の変動演出を実行させる演出を含む。

【0735】

〔効果例〕

以下に、保留タイマ演出の効果例を示す。

〔効果1〕

30

上記実施形態の遊技機1では、図110～図112に示すように、タイマ画像I3Cと保留アイコンI3とが対応付けられて表示され、タイマ画像I3Cのタイマ値に基づいて、所定の演出(保留変化表示演出、保留期待度示唆演出、または、擬似連演出)が実行される。この構成によれば、保留に対する遊技者の興味を引きつけることができ、その結果、興趣を向上させることができる。

【0736】

〔効果2〕

上記実施形態の遊技機1では、図110～図112に示すように、タイマ画像I3Cと保留アイコンI3とが対応付けられて表示され、タイマ画像I3Cのタイマ値に基づき、タイマ画像I3Cに対応付けられた保留アイコンI3に対して所定の演出(保留変化表示演出、保留期待度示唆演出、または、擬似連演出)が実行される。この構成によれば、特定の保留に対して遊技者の興味をより引きつけることができ、その結果、興趣を向上させることができる。

40

【0737】

〔効果3〕

上記実施形態の遊技機1では、図110～図112に示すように、タイマ画像I3Cと保留アイコンI3とが隣接して表示される。この構成によれば、遊技者がタイマ画像I3Cと保留アイコンI3との対応関係を迅速に認識することができ、特定の保留に対して遊技者の興味を増大させることができる。その結果、興趣を向上させることができる。

【0738】

50

[効果 4]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 1 0 ~ 図 1 1 1 に示すように、タイマ画像 I 3 C と保留アイコン I 3 とが対応付けられて表示され、タイマ画像 I 3 C のタイマ値に基づき、タイマ画像 I 3 C に対応付けられた保留アイコン I 3 に対して、大当たり期待度を示唆する演出（保留変化表示演出、または、保留期待度示唆演出）が実行される。この構成によれば、タイマ画像 I 3 C に対応付けられた保留アイコン I 3 に対して大当たり期待度を示唆する演出が実行されるので、遊技者の興味をより深いものにすることができ、その結果、興味を向上させることができる。

【0739】

[効果 5]

10

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 1 0 に示すように、タイマ画像 I 3 C と保留アイコン I 3 とが対応付けられて表示され、タイマ画像 I 3 C のタイマ値に基づき、タイマ画像 I 3 C に対応付けられた保留アイコン I 3 に対して、保留変化表示演出が実行される。この構成によれば、タイマ画像 I 3 C に対応付けられた保留アイコン I 3 の態様が変化するので、遊技者の興味をより深いものにすることができ、その結果、興味を向上させることができる。

【0740】

[効果 6]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 1 0 ~ 図 1 1 2 に示すように、タイマ画像 I 3 C と保留アイコン I 3 とが対応付けられて表示され、タイマ画像 I 3 C のタイマ値が所定値（0 秒）となった場合に、タイマ画像 I 3 C に対応付けられた保留アイコン I 3 に対して、所定の演出（保留変化表示演出、保留期待度示唆演出、または、擬似連演出）が実行される。この構成によれば、タイマ画像 I 3 C のタイマ値が所定値となるまでの間、タイマ画像 I 3 C に対応付けられた保留アイコン I 3 に対して遊技者の興味を引きつけることができ、その結果、興味を向上させることができる。

20

【0741】

[効果 7]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 1 1 ~ 図 1 1 2 に示すように、タイマ画像 I 3 C が所定値（0 秒）となった場合に、演出ボタン 6 3 の操作を遊技者に促すボタン画像 I 3 E を表示し、遊技者による演出ボタン 6 3 の操作があったときに、所定の演出（保留期待度示唆演出、または、擬似連演出）が実行される。この構成によれば、遊技者が演出ボタン 6 3 の操作タイミングを逸することを抑制することができ、遊技への参加率を向上させることができ、その結果、興味を向上させることができる。

30

【0742】

[変形例]

以下に、保留タイマ演出の変形例を示す。

[変形例 1]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 1 0 ~ 図 1 1 2 に示すように、タイマ画像 I 3 C は、タイマ値がカウントダウンしていくカウントダウン方式で表示されるが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、タイマ画像 I 3 C は、タイマ値がカウントアップしていくカウントアップ方式で表示されてもよい。この場合、予め決められた値になると、上述したタイムアウト表示演出が実行され得る。

40

【0743】

[変形例 2]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 1 2 に示すように、タイマ画像 I 3 C が第 2 保留アイコン I 3 A に対応付けて表示され、タイマ値が所定値（0 秒）になると、擬似連演出が実行されるが、本発明はこれに限られるものではなく、他の演出、例えば、図 1 1 0（C）のような保留変化表示演出、図 1 1 1（C）のような保留期待度示唆演出、または、チャンスアップ演出が実行されてもよい。

また、図 1 1 0 または図 1 1 1 に示すように、タイマ画像 I 3 C が第 1 保留アイコン I

50

3 Bに対応付けて表示され、タイマ値が所定値（0秒）になると、保留変化表示演出や保留期待度示唆演出が実行されるが、本発明はこれに限られるものではなく、他の演出、例えば、擬似連演出やチャンスアップ演出などが実行される構成でもよい。

【0744】

〔変形例3〕

上記実施形態の遊技機1では、図110～図112に示すように、タイマ画像I3Cが保留アイコンI3に対応付けて表示され、タイマ値が0秒になると、所定の演出（保留変化表示演出、保留期待度示唆演出、または、擬似連演出）が実行されるが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、タイマ画像I3Cが保留アイコンI3に対応付けて表示され、タイマ値が所定値（例えば7.77秒）となると、所定の演出が実行される構成

10

【0745】

〔変形例4〕

上記実施形態の遊技機1では、図110～図112に示す保留タイマ演出A～Cにおいて、1つのタイマ画像を表示しているが、本発明は、これに限られるものではなく、2つ以上のタイマ画像を同時に表示するようにしてもよい。

【0746】

〔変形例5〕

上記実施形態の遊技機1では、図110～図111に示す保留タイマ演出A、Bは、複数変動にまたがって実行される演出としているが、本発明はこれに限られるものではなく、当該変動のみで実行される演出としてもよい。また、図112に示す保留タイマ演出Cは、当該変動で実行される演出としているが、本発明はこれに限られるものではなく、複数変動にまたがって実行される演出としてもよい。

20

【0747】

〔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I3-1〕

表示手段を備える遊技機であって、

前記表示手段は、複数の保留アイコンを表示可能な手段であり、

前記保留アイコンは、保留を表すアイコンと、当該保留を表すアイコンとを含み、

30

前記保留アイコンの表示数で保留数を報知可能なように構成されており、

前記表示手段は、複数の演出を表示可能な手段であり、

前記複数の演出のうちの一つの演出として、第1の演出をおこなう場合があり、

前記複数の演出のうちの一つの演出として、第2の演出をおこなう場合があり、

前記第1の演出は、タイマ表示を行う演出であり、

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

前記組み合わせ演出では、前記第1の演出の前記タイマ表示と前記保留アイコンとが対応付けられて表示され、前記第1の演出のタイマ表示に基づいて前記第2の演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

40

〔態様I3-2〕

前記組み合わせ演出では、前記第1の演出の前記タイマ表示と前記保留アイコンとが対応付けられて表示され、前記タイマ表示に基づき、前記タイマ表示に対応付けられた前記保留アイコンに対して前記第2の演出がおこなわれる、

ことを特徴とする態様I3-1に記載の遊技機。

〔態様I3-3〕

前記組み合わせ演出では、前記第1の演出の前記タイマ表示と前記保留アイコンとが隣接して表示される。

ことを特徴とする態様I3-1または態様I3-2に記載の遊技機

〔態様I3-4〕

50

前記第2の演出は、大当たり期待度示唆表示を行う演出である、
ことを特徴とする態様1から態様3までのいずれか一項に記載の遊技機。

〔態様I 3-5〕

前記大当たり期待度示唆表示は、前記保留アイコンの態様を変化させる場合がある表示である、

ことを特徴とする態様I 3-4に記載の遊技機。

〔態様I 3-6〕

前記組み合わせ演出において、前記第1の演出の前記タイマ表示が所定値となった場合に、前記第2の演出が行われる、

ことを特徴とする態様I 3-1から態様I 3-5までのいずれか一項に記載の遊技機。 10

〔態様I 3-7〕

遊技者が操作可能な操作部を備え、

前記組み合わせ演出において、前記第1の演出の前記タイマ表示が所定値となった場合に、前記操作部の操作を遊技者に促す操作部画像を表示し、遊技者による前記操作部の操作があったときに、前記第2の演出が行われる、

ことを特徴とする態様I 3-1から態様I 3-6までのいずれか一項に記載の遊技機。

【0748】

以下に図113～図115を用いてタイマ出玉獲得演出について説明する。この出玉獲得演出は、装飾図柄の変動演出中、例えば、リーチ演出（スーパーリーチ演出）中などに実行され得る。特に、タイマ出玉獲得演出は、リーチ演出（スーパーリーチ演出）の終盤で実行され得る。 20

【0749】

〔タイマ出玉獲得演出A〕

図113は、タイマ出玉獲得演出Aを説明するための図である。

タイマ出玉獲得演出Aでは、まず、図113（A）に示すように、大当たり報知演出が実行される。この大当たり報知演出では、装飾図柄8L、8C、8Rを用いた大当たり図柄配列が示される。図113（A）では、大当たり図柄配列は、7図柄のゾロ目揃いとなっている。

【0750】

次に、図113（B）に示すように、タイマ表示演出が実行される。タイマ表示演出では、タイマ画像I4Aと味方キャラクターCRAが表示される。タイマ画像I4Aは、タイマ値がカウントダウンしていくカウントダウン方式で表示される。図113（B）に示すタイマ画像I4Aでは、タイマ初期値としての「5秒」が示されている。 30

【0751】

次に、図113（C）に示すように、払出予定出玉表示演出が実行される。払出予定出玉表示演出では、タイマ画像I4Aのタイマ値が0秒となると払出予定出玉数示唆画像I4Bが表示される。払出予定出玉数示唆画像I4Bは、大当たり遊技における払出予定の大当たり出玉数を示唆する画像である。図113（C）の例では、払出予定出玉数示唆画像I4Bにおいて、1500玉の出玉が大当たり遊技中に払い出され得ることを示している。 40

【0752】

〔タイマ出玉獲得演出B〕

図114は、タイマ出玉獲得演出Bを説明するための図である。

タイマ出玉獲得演出Bでは、まず、図114（A）に示すように、大当たり報知演出が実行される。この大当たり報知演出では、図113（A）と同様に、装飾図柄8L、8C、8Rを用いた大当たり図柄配列が示される。

【0753】

次に、図114（B）に示すように、タイマ表示演出が実行される。タイマ表示演出では、図113（B）と同様に、タイマ画像I4Aと味方キャラクターCRAが表示される。

【0754】 50

次に、図 1 1 4 (C) に示すように、ボタン押下促進表示演出が実行される。このボタン押下促進表示演出では、タイマ画像 I 4 A のタイマ値が「0 秒」となると共に、ボタン画像 I 4 C が表示される。ボタン画像 I 4 C は、遊技者に演出ボタン 6 3 の操作を促すための画像であり、言い換えれば、演出ボタン 6 3 が有効操作期間中であることを示す画像である。具体的には、ボタン画像 I 4 C は、画像中に「P U S H」と表され、点灯しているかのような状態を表した画像である。また、ボタン画像 I 4 C に隣接して、遊技者に演出ボタン 6 3 の操作を促すために、「押せ!!」の文字も表されている。

【0755】

次に、図 1 1 4 (D) に示すように、払出予定出玉表示演出が実行される。この払出予定出玉表示演出では、遊技者により演出ボタン 6 3 が押下されたことに応じて、図 1 1 3 (C) と同様に払出予定出玉数示唆画像 I 4 B が表示される。

【0756】

〔タイマ出玉獲得演出 C〕

図 1 1 5 は、タイマ出玉獲得演出 C を説明するための図である。

タイマ出玉獲得演出 C では、まず、図 1 1 5 (A) に示すように、大当たり報知演出が実行される。この大当たり報知演出では、図 1 1 3 (A) と同様に、装飾図柄を用いた大当たり図柄配列が示される。

【0757】

次に、図 1 1 5 (B) に示すタイマ表示演出（タイマ初期値大）、または、図 1 1 5 (E) に示すタイマ表示演出（タイマ初期値小）が実行される。

図 1 1 5 (B) に示すように、タイマ表示演出（タイマ初期値大）では、タイマ初期値が比較的大きい「15 秒」のタイマ画像 I 4 D が表示される。

【0758】

次に、図 1 1 5 (C) に示すように、ボタン押下促進表示演出が実行される。このボタン押下促進表示演出では、タイマ画像 I 4 D のタイマ値が「0 秒」となると共に、図 1 1 4 (C) と同様に、ボタン画像 I 4 C が表示される。

【0759】

次に、図 1 1 5 (D) に示すように、払出予定出玉表示演出が実行される。この払出予定出玉表示演出では、図 1 1 4 (D) と同様に、遊技者により演出ボタン 6 3 が押下されたことに応じて、払出予定の出玉数が比較的多い 1500 玉であることを示唆する払出予定出玉数示唆画像 I 4 B が表示される。

【0760】

一方、図 1 1 5 (E) に示すタイマ表示演出（タイマ初期値小）では、タイマ初期値が比較的小さい「5 秒」のタイマ画像 I 4 A が表示される。

次に、図 1 1 5 (F) に示すように、ボタン押下促進表示演出が実行される。このボタン押下促進表示演出では、図 1 1 4 (C) と同様に、タイマ画像 I 4 A のタイマ値が「0 秒」となると共に、ボタン画像 I 4 C が表示される。

【0761】

次に、図 1 1 5 (G) に示すように、払出予定出玉表示演出が実行される。この払出予定出玉表示演出では、遊技者により演出ボタン 6 3 が押下されたことに応じて、払出予定の出玉数が比較的小さい 700 玉であることを示唆する払出予定出玉数示唆画像 I 4 E が表示される。

【0762】

〔効果例〕

以下に、タイマ出玉獲得演出の効果例を示す。

〔効果 1〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 1 3 ~ 図 1 1 5 に示すように、タイマ画像 I 4 A, I 4 C が表示され、払出予定出玉数示唆画像 I 4 B, I 4 E が表示される。この構成によれば、払出予定出玉数示唆表示が実行される前に、タイマ表示が行われるので、遊技者の払出予定出玉数に対する興味を向上させることができる。その結果、遊技の興趣を向上さ

10

20

30

40

50

せることができる。

【0763】

[効果2]

上記実施形態の遊技機1では、図113～図115に示すように、タイマ画像I4A、I4Cが表示され、タイマ値が0秒になってから、払出予定出玉数示唆画像I4B、I4Eが表示される。この構成によれば、タイマ値が0秒になると払出予定出玉数表示が行われるので、遊技者の払出予定出玉数に対する興味をより向上させることができる。その結果、遊技の興味を向上させることができる。

【0764】

[効果3]

上記実施形態の遊技機1では、図114～図115に示すように、タイマ画像I4A、I4Cが表示され、遊技者に演出ボタン63の押下を促すボタン画像I4Cが表示され、その後、遊技者により演出ボタン63の押下がなされたことに応じて、払出予定出玉数示唆画像I4B、I4Eが表示される。この構成によれば、遊技者に遊技に参加した実感を付与でき、興味を向上させることができる。

【0765】

[効果4]

上記実施形態の遊技機1では、図115に示すように、タイマ出玉獲得演出Cにおいて、タイマ表示演出が実行される場合に、タイマ初期値が比較的大きいタイマ画像I4Dが表示された場合には、タイマ初期値が比較的小さいタイマ画像I4Aが表示された場合と比較して、払出予定出玉表示演出で払出予定出玉数示唆画像で示される払出予定の出玉数を表す値が大きい。この構成によれば、払出予定出玉数示唆画像の表示が成される前のタイマ表示に対して遊技者の興味を向上させることができる。その結果、遊技の興味を向上させることができる。

【0766】

[変形例]

以下に、タイマ出玉獲得演出の変形例を示す。

[変形例1]

上記実施形態の遊技機1では、図114～図115に示すように、ボタン押下促進表示演出において、ボタン画像I4Cは、タイマ画像I4A、I4Dのタイマ値が0秒になってから表示される構成となっているが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、ボタン画像I4Cは、タイマ画像I4A、I4Dのタイマ値が0秒になる前の所定値（例えば、2秒）になった場合に、表示される構成としてもよい。

【0767】

[変形例2]

上記実施形態の遊技機1では、図113～図115に示すタイマ出玉獲得演出は、特別図柄の変動表示の開始時、装飾図柄の変動演出中、または、リーチ演出（スーパーリーチ演出）中などに実行され得る構成としたが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、タイマ出玉獲得演出のうちのタイマ表示演出、ボタン押下促進演出、および、払出予定出玉表示演出は、大当たり遊技中に実行される構成としてもよい。

【0768】

[変形例3]

上記実施形態の遊技機1では、図113～図115に示すタイマ出玉獲得演出において、1つのタイマ画像を表示しているが、本発明は、これに限られるものではなく、2つ以上のタイマ画像を同時に表示するようにしてもよい。

【0769】

[変形例4]

上記実施形態の遊技機1では、図113～図115に示すように、タイマ画像I4A、I4Dは、タイマ値がカウントダウンしていくカウントダウン方式で表示されるが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、タイマ画像I4A、I4Dは、タイマ値がカ

10

20

30

40

50

ウントアップしていくカウントアップ方式で表示されてもよい。この場合、予め決められた値になると、上述したタイムアウト表示演出が実行され得る。

【０７７０】

〔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Ⅰ４－１〕

複数種類の表示を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、
前記複数種類の表示のうちの一つの表示は、或る表示であり、
前記或る表示は、大当たり抽選に当選した場合に行われる表示であり、
第１の態様で前記或る表示が表示される場合があり、
第２の態様で前記或る表示が表示される場合があり、
前記第１の態様は、タイマ表示を含む態様であり、
前記第２の態様は、大当たりに基づく大当たり遊技中に払い出し予定の遊技媒体数を示唆する払出予定数示唆表示を含む態様であり、
前記或る表示は、前記第１の態様で表示された後、前記第２の態様で表示される場合がある表示である、
ことを特徴とする遊技機。

10

〔態様Ⅰ４－２〕

前記或る表示は、前記第１の態様において前記タイマ表示のタイマ値が第１の所定値となった後に、前記第２の態様で表示される、
ことを特徴とする態様Ⅰ４－１に記載の遊技機。

20

〔態様Ⅰ４－３〕

遊技者の操作を受け付けて、遊技者の操作により所定の演出を実行可能な操作部を備え、
第３の態様で前記或る表示が表示される場合があり、
前記第３の態様は、遊技者に前記操作部の操作を促す操作部画像の表示を含む態様であり、
前記或る表示は、前記第１の態様で表示され、前記第１の態様で表示されているときに前記第３の態様で表示され、その後、遊技者により前記操作部の操作がなされたことに応じて、前記第２の態様で表示される場合がある、
ことを特徴とする態様Ⅰ４－１または態様Ⅰ４－２に記載の遊技機。

30

〔態様Ⅰ４－４〕

前記或る表示は、前記第１の態様で表示され、前記第１の態様における前記タイマ値が第２の所定値となる前に前記第３の態様で表示され、その後、遊技者により前記操作部の操作がなされたことに応じて、前記第２の態様で表示される場合がある、
ことを特徴とする態様Ⅰ４－３に記載の遊技機。

〔態様Ⅰ４－５〕

前記第１の態様において、前記タイマ値の初期値が第１の値と、前記第１の値よりも大きい第２の値の場合があり、
前記或る表示で前記第１の態様で表示された後、前記第２の態様で表示される場合において、前記第１の態様における前記タイマ値の前記初期値が前記第２の値の場合には、前記第１の態様における前記タイマ値の前記初期値が前記第１の値の場合と比較して、前記第２の態様における前記払出予定数示唆表示で示される払い出し予定の遊技媒体数を表す値が大きい、
ことを特徴とする態様Ⅰ４－１から態様Ⅰ４－４までのいずれか一項に記載の遊技機。

40

【０７７１】

〔その他の変形例〕

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

50

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。

【0772】

上記実施形態の遊技機1では、遊技者に操作させる操作部として演出ボタン63を備えているが、これに限られず、遊技者に操作させる操作部として、レバーや、ハンドル、トリガーなどを用いてもよい。また、上記実施形態の遊技機1における表示演出において、演出ボタン63を表すボタン画像を用いて表示演出を実行する場合があるが、これに代えて剣部材64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。

【0773】

上記実施形態の遊技機1では、タイマ表示として、タイマ画像のタイマ値を用いて時間を表しているが、これに限られず、タイマ表示として、メータ方式またはインジケータ方式で時間を表してもよい。

【0774】

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。

【0775】

また、上述した複数の演出例および/または変形例のうち、2つ以上の演出例および/または変形例を組み合わせてもよい。さらに、遊技機1は、画像表示装置7の他にサブ表示装置を備えてもよい。この場合、上述した表示演出を当該サブ表示装置で実行するようにしてもよい。

【0776】

以上、実施形態、変形例に基づき本態様について説明してきたが、上記した態様の実施の形態は、本態様の理解を容易にするためのものであり、本態様を限定するものではない。本態様は、その趣旨並びに特許請求の範囲を逸脱することなく、変更、改良され得ると共に、本態様にはその等価物が含まれる。

【符号の説明】

【0777】

- 1…遊技機
- 3…遊技領域
- 7…画像表示装置（表示手段）
- 7a…表示画面
- 9A, 9B, 9C…保留アイコン
- 15…盤可動体
- 63…演出ボタン（操作手段）
- 64…剣部材（操作手段）
- 65…剣ボタン（操作手段）
- 68…セレクトボタン（操作手段）
- 81…遊技制御用マイコン
- 91…演出制御用マイコン
- 101…画像制御用マイコン

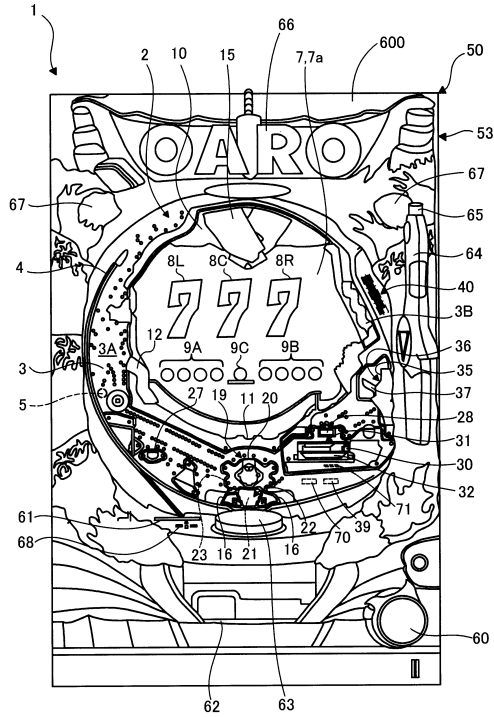
10

20

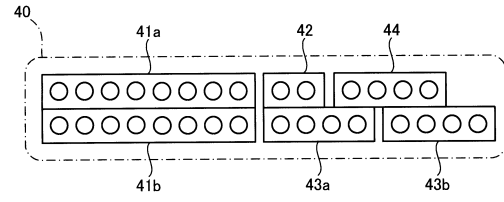
30

40

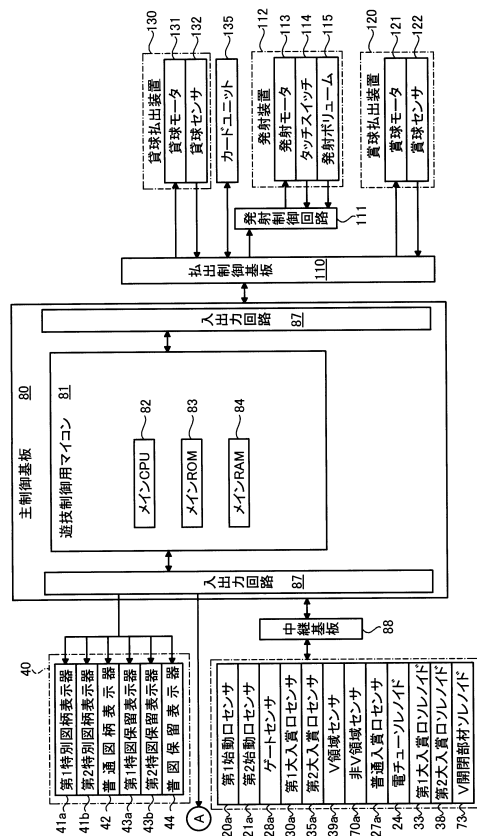
【図 1】



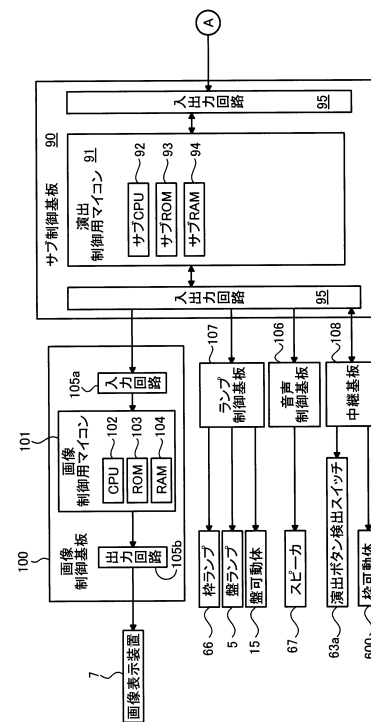
【図 2】



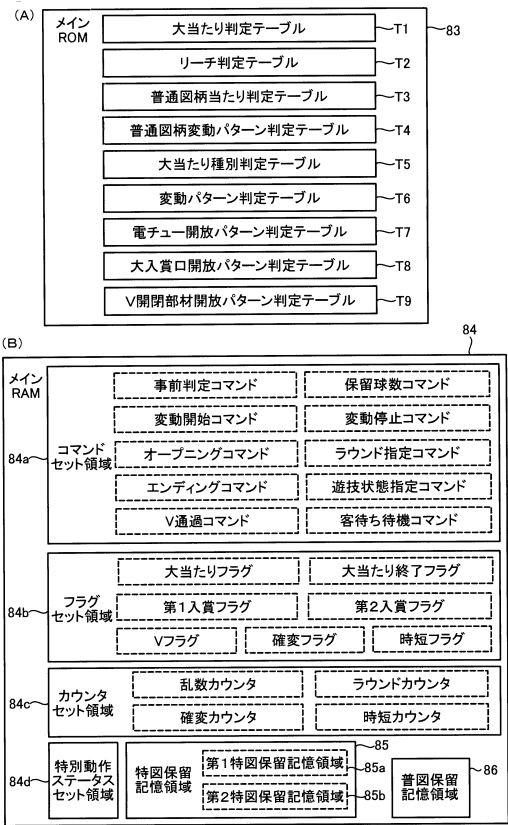
【図 3】



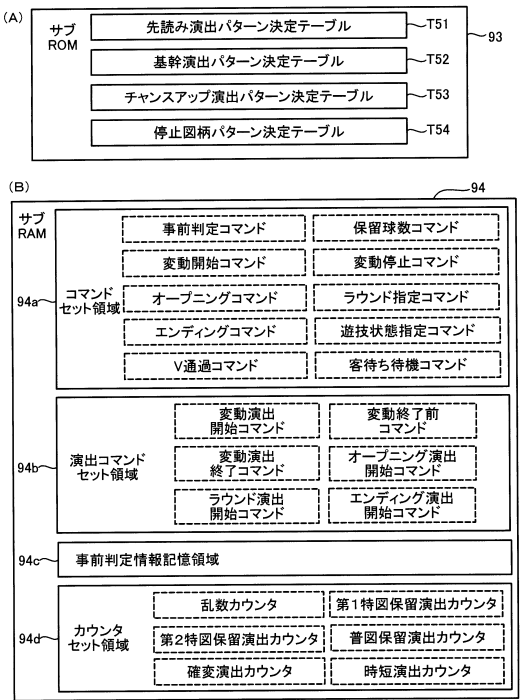
【図 4】



【図 5】



【図 6】



【図 7】

乱数カウンタ名	乱数値	数値範囲	用途
ラベル-TRND-A	大当たり乱数	0～65535	大当たり判定用
ラベル-TRND-AS	大当たり種別乱数	0～127	大当たり種別判定用
ラベル-TRND-RC	リーチ乱数	0～127	リーチの有無の判定用
ラベル-TRND-T1	変動パターン乱数	0～127	変動パターン判定用
ラベル-TRND-H	普通図柄乱数 (当たり乱数)	0～255	普通図柄抽選の当否判定用

(A)

乱数カウンタ名	乱数値	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

(B)

【図 8】

(A) 大当たり判定テーブル T1

状態	大当たり乱数値	判定結果
通常確率状態 (非高確率状態)	0～164	大当たり
	0～65535のうち上記以外の数値	ハズレ
高確率状態	0～649	大当たり
	0～65535のうち上記以外の数値	ハズレ

(B) リーチ判定テーブル T2

状態	リーチ乱数値	判定結果
非時短状態	0～13	リーチ有り
	0～127のうち上記以外の数値	リーチ無し
時短状態	0～5	リーチ有り
	0～127のうち上記以外の数値	リーチ無し

(C) 普通図柄当たり判定テーブル T3

状態	普通図柄乱数値	判定結果
非時短状態	0～2	当たり
	0～255のうち上記以外の数値	ハズレ
時短状態	0～254	当たり
	0～255のうち上記以外の数値	ハズレ

(D) 普通図柄変動パターン判定テーブル T4

状態	普通図柄の変動時間 (秒)
非時短状態	30秒
時短状態	1秒

【図 9】

変動パターン判定テーブルT5									
特別図柄	大当たり種別 乱数値	大当たりの種別	特別図柄の種類	特図停止 図柄パターン	OP コマンド	振分率(%)	特図指定 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	D101(H)	19.5	D2+1(H)	D301(H)	金図柄
	25~49	16R(変遷13R) V通過予定大当たり	特図1_大当たり図柄2	12H	D102(H)	19.5	D2+2(H)	D302(H)	ハトル勝利
	50~55	16R(変遷15R) V通過予定大当たり	特図1_大当たり図柄3	13H	D103(H)	4.8	D2+3(H)	D303(H)	ハトル復活
	56~67	16R(変遷13R) V通過予定大当たり	特図1_大当たり図柄4	14H	D104(H)	9.3	D2+4(H)	D304(H)	ハトル敗北
特図2	68~127	16R(変遷13R) V非通過予定大当たり	特図1_大当たり図柄5	15H	D105(H)	46.9	D2+5(H)	D305(H)	ハトル敗北
	0~127	16R V通過予定大当たり	特図2_大当たり図柄1	21H	D106(H)	100	D2+6(H)	D306(H)	金図柄

備考: ラウンド指定コマンドの「1」にはラウンド数を示す値が入る

【図 10】

変動パターン判定テーブルT6(非時短状態)								
始動口	状態	判定結果	保留球数	変動パターン乱数値	変動パターン	変動時間(ms)	基幹演出パターン	
第1始動口	非時短状態	大当たり	V通過予定	—	P1	40000	SP1	
			V通過予定	—	P2	45000	SP2	
		ハズレ	リーチ有り	—	P3	50000	SP3	
				—	P4	40000	SP1	
				—	P5	45000	SP2	
			リーチ無し	—	P6	50000	SP3	
				—	P7	15000	ノーマルリーチ	
				—	P8	40000	SP1	
		第2始動口	非時短状態	大当たり	1~2	P9	45000	SP2
					3~4	P10	50000	SP3
ハズレ	リーチ有り			93~127	P11	12000	ノーマルリーチ	
				88~100	P12	40000	SP1	
				101~109	P13	45000	SP2	
	リーチ無し			110~127	P14	50000	SP3	
				0~127	P15	10000	リーチ無しハズレ	
				0~127	P16	5000	リーチ無しハズレ	

【図 11】

変動パターン判定テーブルT6(時短状態)							
始動口	状態	判定結果	保留球数	変動パターン乱数値	変動パターン	変動時間(ms)	基幹演出パターン
第1始動口	時短状態	大当たり	V通過予定	—	P41	40000	SP1
			V通過予定	—	P42	45000	SP2
		ハズレ	リーチ有り	—	P43	50000	SP3
				—	P44	40000	SP1
				—	P45	45000	SP2
	非時短状態	大当たり	V通過予定	—	P46	50000	SP3
			V通過予定	—	P47	15000	ノーマルリーチ
		ハズレ	リーチ有り	—	P48	40000	SP1
				—	P49	45000	SP2
				—	P50	50000	SP3
第2始動口	時短状態	大当たり	3〜4	P51	12000	ノーマルリーチ	
			3〜4	P52	40000	SP1	
		ハズレ	リーチ有り	—	P53	45000	SP2
				—	P54	50000	SP3
				—	P55	10000	リーチ無しハズレ
	非時短状態	大当たり	3〜4	P56	5000	リーチ無しハズレ	
			3〜4	P57	40000	SP1	
		ハズレ	リーチ有り	—	P58	45000	SP2
				—	P59	50000	SP3
				—	P60	10000	ノーマルリーチ
第2始動口	時短状態	大当たり	1〜2	P61	40000	SP3	
			1〜2	P62	45000	SP2	
		ハズレ	リーチ有り	—	P63	50000	SP1
				—	P64	10000	ノーマルリーチ
				—	P65	40000	SP1(後殺無し)
	非時短状態	大当たり	1〜2	P66	45000	SP1(後殺有り)	
			1〜2	P67	50000	SP2	
		ハズレ	リーチ有り	—	P68	50000	SP2
				—	P69	50000	ノーマルリーチ
				—	P70	40000	SP1
非時短状態	大当たり	3〜4	P71	45000	SP2		
		3〜4	P72	50000	SP3		
	ハズレ	リーチ有り	—	P73	3000	リーチ無しハズレ	
			—	P74	4000	リーチ無しハズレ	
			—	P75	4000	リーチ無しハズレ	

【図 12】

(A)電チュー開放パターン判定テーブルT7

状態	普通図柄の種類	電チュー開放パターン
非時短状態	普通当たり図柄	開放パターン11
時短状態		開放パターン12

(B)電チュー開放パターン

電チュー開放パターン	開放回数 (回)	開放時間 (秒)／回	インターバル 時間(秒)
開放パターン11	1	0.2	—
開放パターン12	3	2.0	1.0

【図 1 3】

(A)大入賞口開放パターン判定テーブルT8

特図停止図柄データ	大入賞口開放パターン
11H,12H,21H	開放パターン21
14H,15H	開放パターン22
13H	開放パターン23

(B)大入賞口開放パターン

大入賞口 開放パターン	ラウンド数 (R)	開放する大入賞口	開放回数 (回) / R	開放時間 (秒) / 回	* 備考
開放パターン21	16	1～13R目 第1大入賞口	1	29.5	16R V通過予定 大当たり
		14及び16R目 第2大入賞口	1	29.5	
		15R目 第1大入賞口	1	29.5	
開放パターン22	16(実質13)	1～13R目 第1大入賞口	1	29.5	16R(実質13R) V通過予定 大当たり 16R(実質13R) V非通過予定 大当たり
		14及び16R目 第2大入賞口	1	0.1	
		15R目 第1大入賞口	1	0.1	
開放パターン23	16(実質15)	1～13R目 第1大入賞口	1	29.5	16R(実質15R) V通過予定 大当たり
		14R目 第2大入賞口	1	0.1	
		15R目 第1大入賞口	1	29.5	
		16R目 第2大入賞口	1	29.5	

【図 1 4】

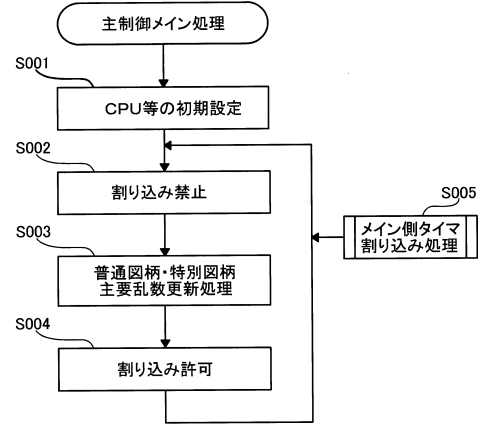
(A)V開閉部材開放パターン判定テーブルT9

特図停止図柄データ	V開閉部材開放パターン
11H,12H,21H	開放パターン31
13H	開放パターン32
14H	開放パターン33
15H	開放パターン34

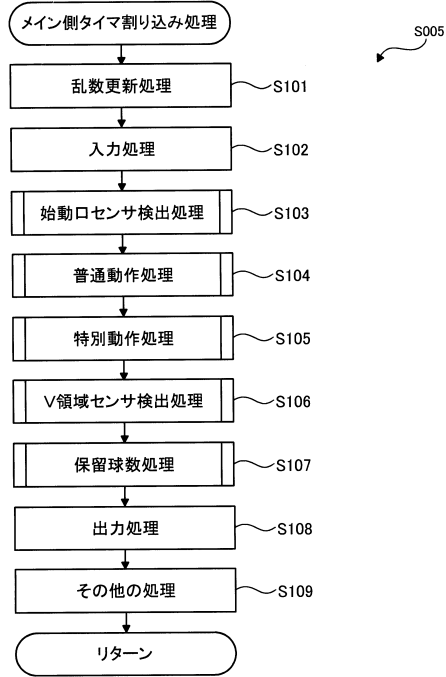
(B)V開閉部材開放パターン

V開閉部材 開放パターン	ラウンド数 (R)	開放パターン構成	1球目入賞時 開放時間(秒)	2球目入賞時 開放時間(秒)
開放パターン31	16	2, 4, 6, 8R目 ショート開放	0.1	—
		10, 12R目 ロング開放	0.1	最大31.5
開放パターン32	16(実質15)	2, 4, 6, 12R目 ショート開放	0.1	—
		8, 10R目 ロング開放	0.1	最大31.5
開放パターン33	16(実質13)	2, 6R目 ロング開放	0.1	最大31.5
		4, 8, 10, 12R目 ショート開放	0.1	—
開放パターン34	16(実質13)	2, 4, 6, 8, 10, 12R目 ショート開放	0.1	—

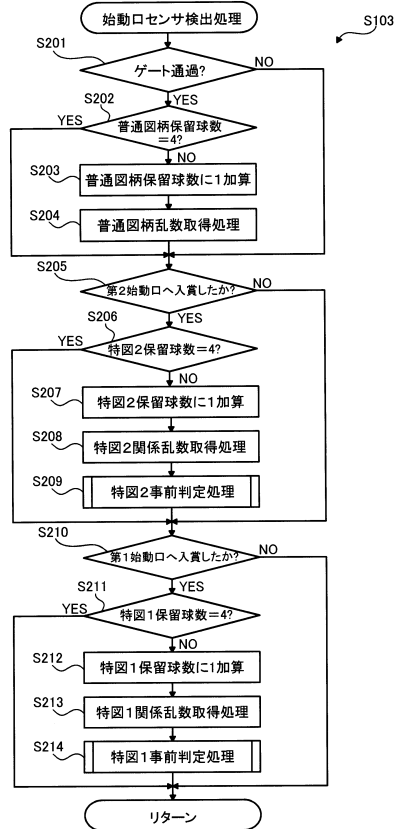
【図 1 5】



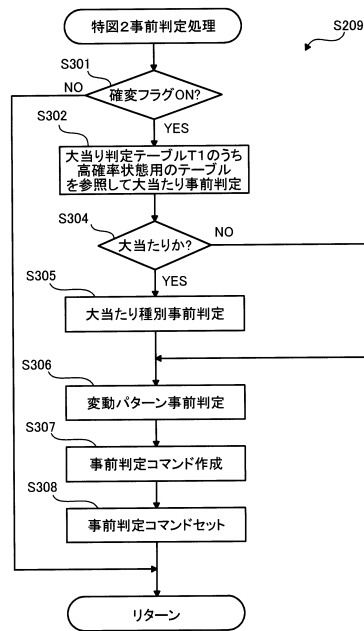
【図 1 6】



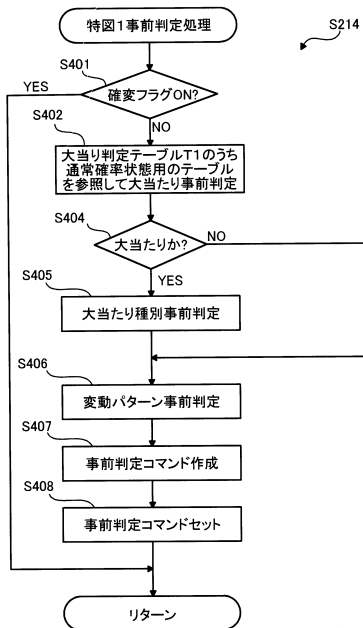
【図 17】



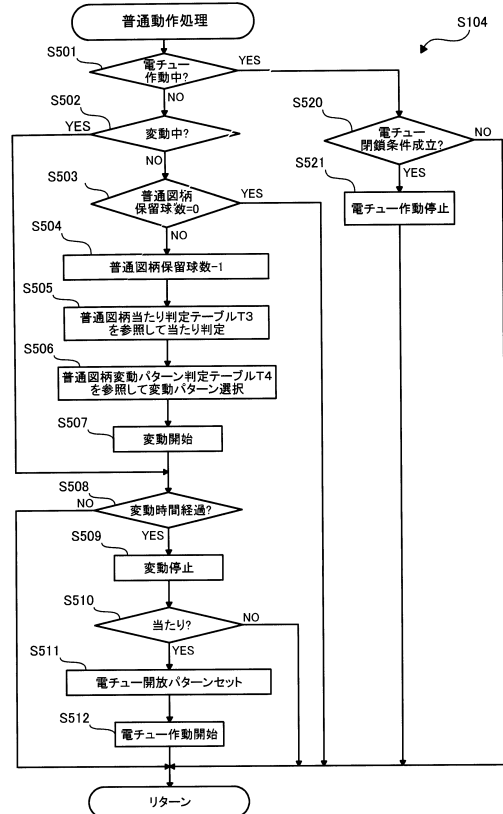
【図 18】



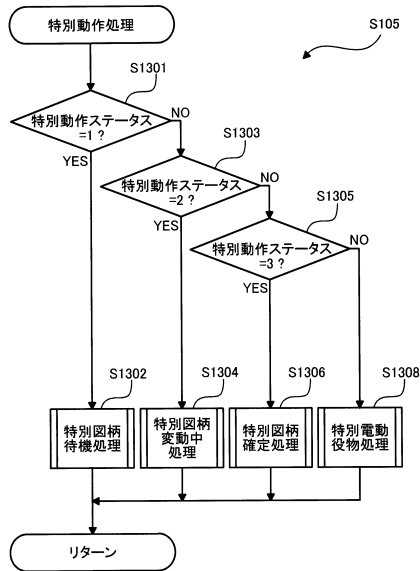
【図 19】



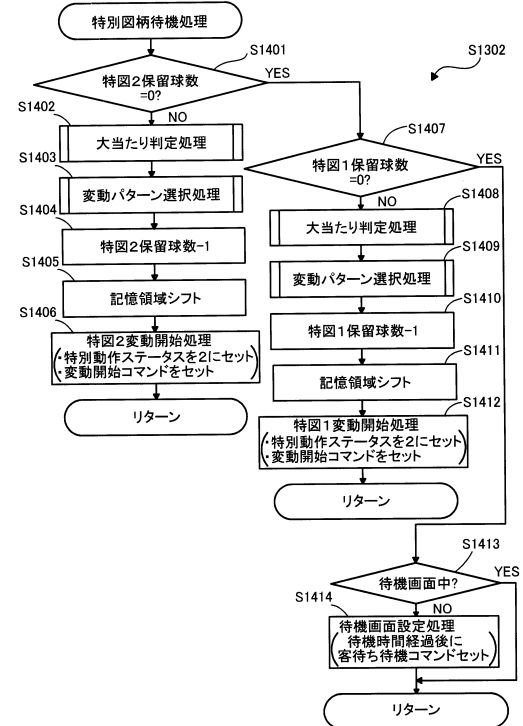
【図 20】



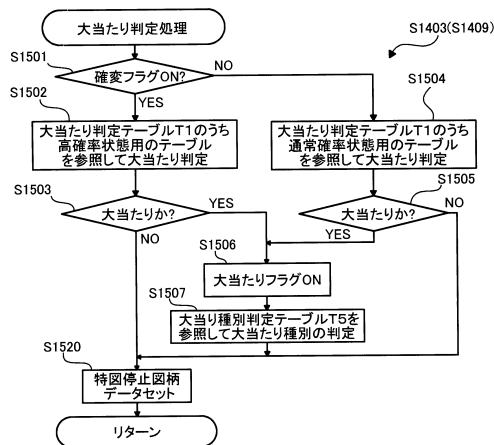
【図 2 1】



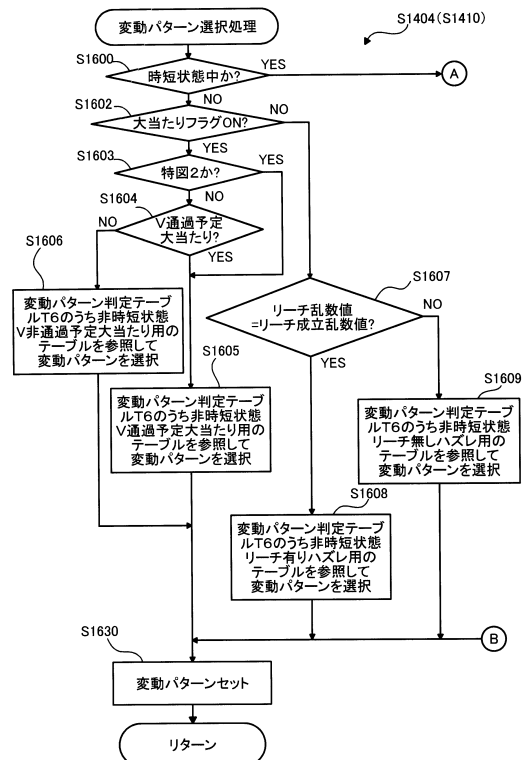
【図 2 2】



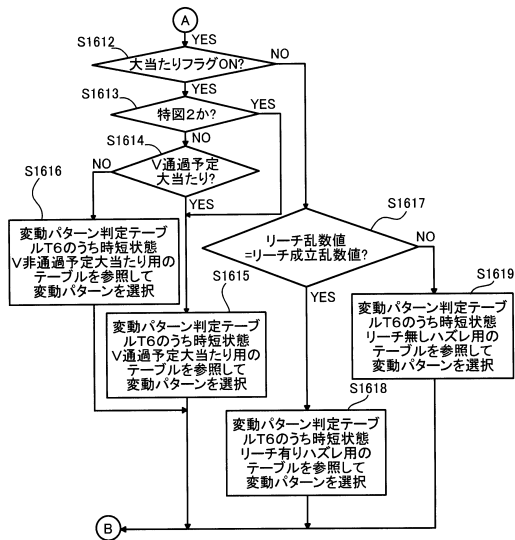
【図 2 3】



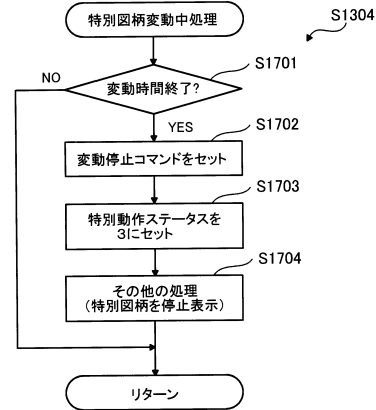
【図 2 4】



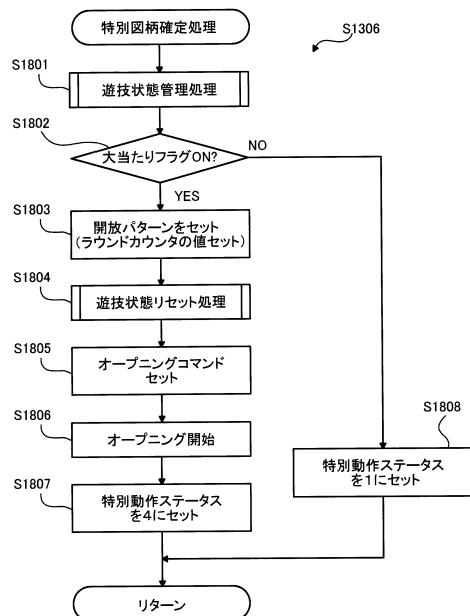
【図 25】



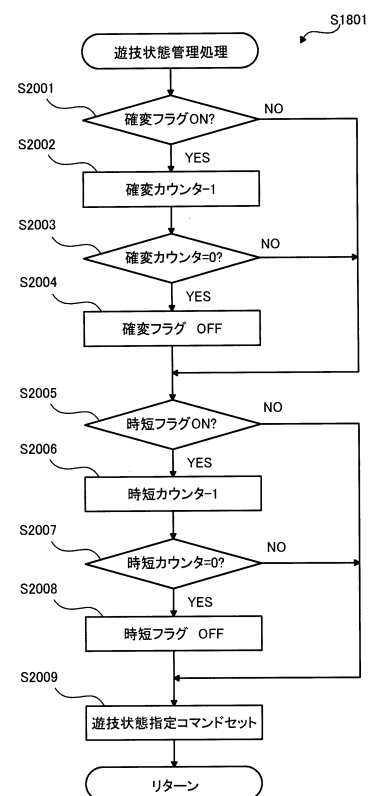
【図 26】



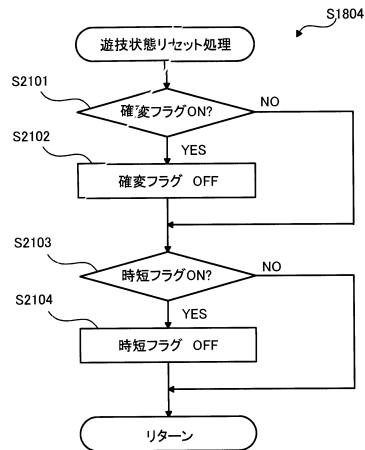
【図 27】



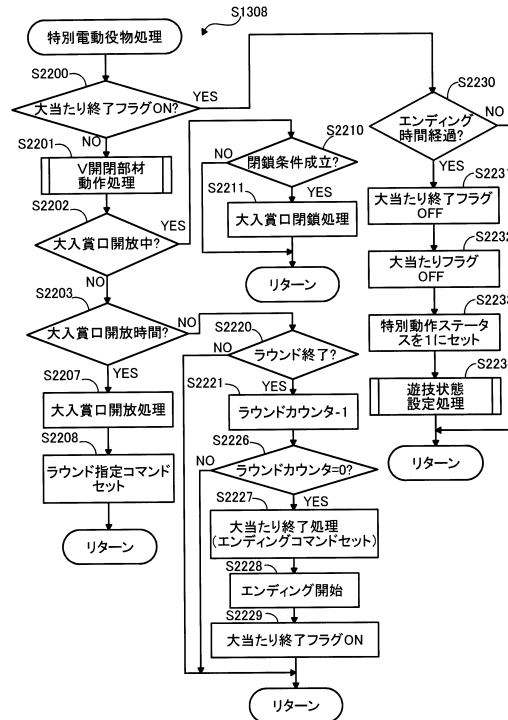
【図 28】



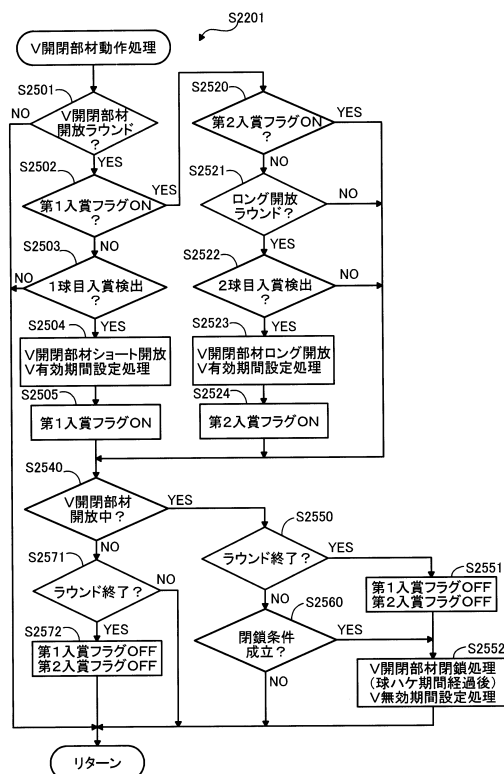
【図 29】



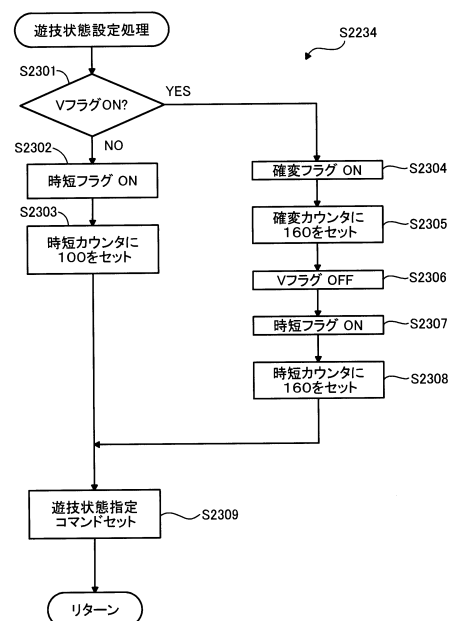
【図 30】



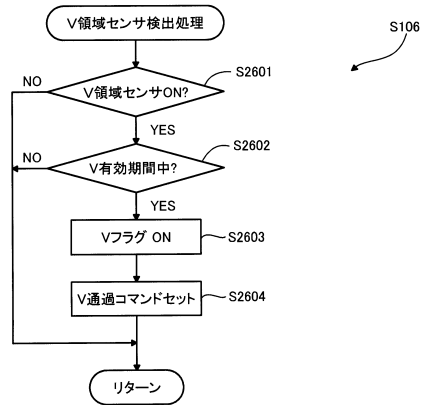
【図 31】



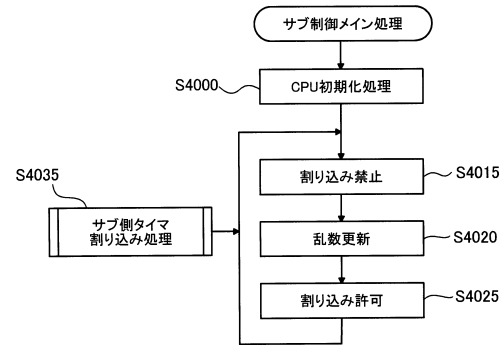
【図 32】



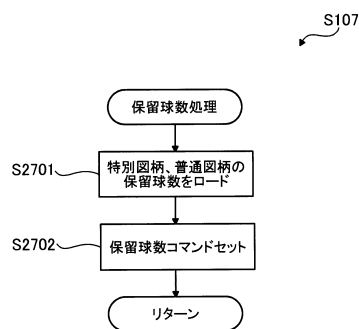
【図 3 3】



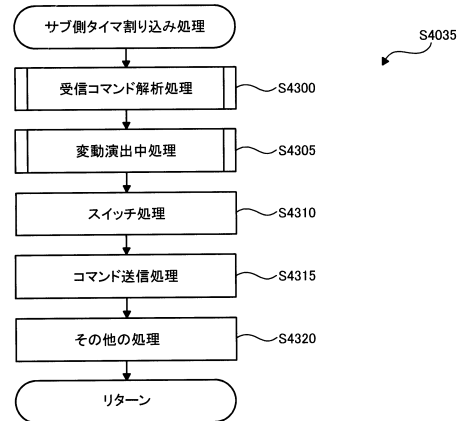
【図 3 5】



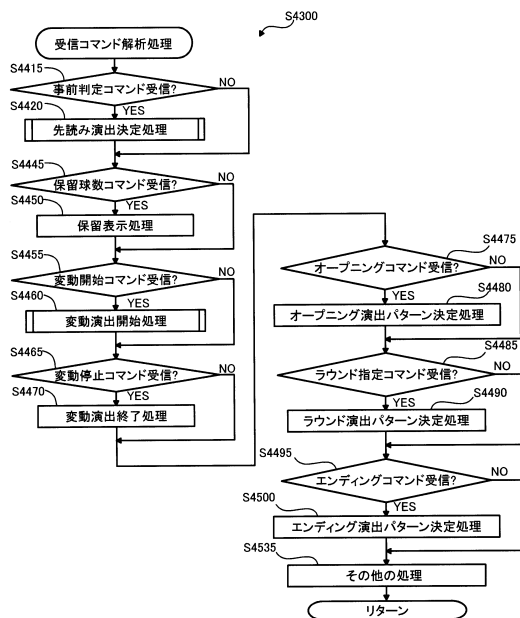
【図 3 4】



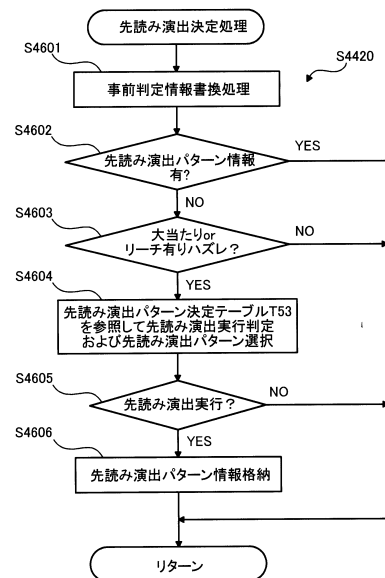
【図 3 6】



【図 3 7】



【図 3 8】



【図 39】

(A) 94c

特別図柄	当該領域	特図1				特図2			
		第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域	第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域
大当たり判定情報	ハズレ	—	—	—	—	ハズレ	ハズレ	ハズレ	—
大当たり種別情報	—	—	—	—	—	—	—	—	—
変動パターン情報	P72,P73	—	—	—	—	P72,P73	P72,P73	P72,P73	—
先読み演出パターン情報	—	—	—	—	—	—	—	—	—

(B) 94c

特別図柄	当該領域	特図1				特図2			
		第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域	第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域
大当たり判定情報	ハズレ	—	—	—	—	ハズレ	ハズレ	ハズレ	大当たり
大当たり種別情報	—	—	—	—	—	—	—	—	21H
変動パターン情報	P72,P73	—	—	—	—	P72,P73	P72,P73	P72,P73	P61
先読み演出パターン情報	パターンA	—	—	—	—	パターンA	パターンA	パターンA	パターンA

(C) 94c

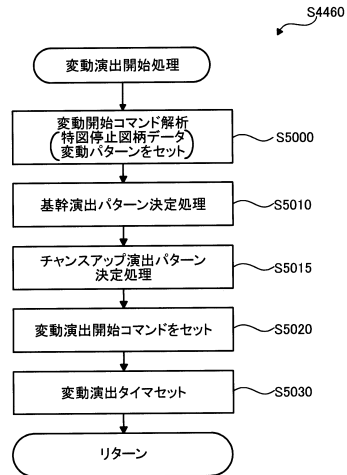
特別図柄	当該領域	特図1				特図2			
		第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域	第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域
大当たり判定情報	ハズレ	—	—	—	—	ハズレ	ハズレ	大当たり	—
大当たり種別情報	—	—	—	—	—	—	—	21H	—
変動パターン情報	P72,P73	—	—	—	—	P72,P73	P72,P73	P61	—
先読み演出パターン情報	パターンA	—	—	—	—	パターンA	パターンA	パターンA	—

【図 40】

先読み演出パターン決定テーブルT51

事前判定結果	先読み演出乱数値	先読み演出種別
大当たり	0~55	先読み演出なし
	56~67	先読み演出パターンA
	68~127	先読み演出パターンB
リーチ有りハズレ	0~107	先読み演出なし
	108~114	先読み演出パターンA
	115~127	先読み演出パターンB

【図 41】



【図 42】

基幹演出パターン決定テーブルT52

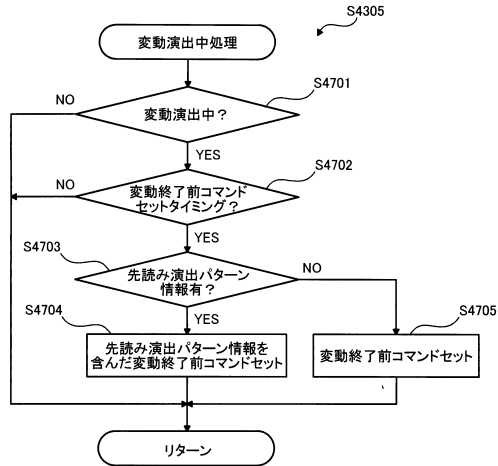
変動パターン	変動時間(ms)	基幹演出パターン	備考				
P1	40000	SP1	特図1	大当たり			
P2	45000	SP2					
P3	50000	SP3					
P4	40000	SP1					
P5	45000	SP2					
P6	50000	SP3					
P7	15000	ノーマルリーチ		非時短 状態	リーチ有り ハズレ	保留球数 1～2	
P8	40000	SP1				保留球数 3～4	
P9	45000	SP2					
P10	50000	SP3					
P11	12000	ノーマルリーチ			リーチ無し ハズレ	1～2	
P12	40000	SP1				3～4	
P13	45000	SP2			大当たり		
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	特図2	リーチ有り ハズレ	保留球数 1～2		
P24	12000	ノーマルリーチ			保留球数 3～4		
P25	40000	SP1					
P26	45000	SP2					
P27	50000	SP3					
P28	9000	ノーマルリーチ		リーチ無し ハズレ	1～2		
P29	40000	SP1			3～4		
P30	45000	SP2		大当たり			
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					
P42	45000	SP2					
P43	50000	SP3	特図1	大当たり			
P44	40000	SP1					
P45	45000	SP2					
P46	50000	SP3					
P47	15000	ノーマルリーチ					
P48	40000	SP1					
P49	45000	SP2		リーチ有り ハズレ	保留球数 1～2		
P50	50000	SP3			保留球数 3～4		
P51	12000	ノーマルリーチ					
P52	40000	SP1					
P53	45000	SP2		時短 状態	リーチ無し ハズレ	1～2	
P54	50000	SP3				3～4	
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	リーチ有り ハズレ	保留球数 1～2			
P68	5000	ノーマルリーチ		保留球数 3～4			
P69	40000	SP1					
P70	45000	SP2					
P71	50000	SP3	リーチ無し ハズレ	1～2			
P72	4000	リーチ無しハズレ		3～4			
P73	2000	リーチ無しハズレ					

【図 43】

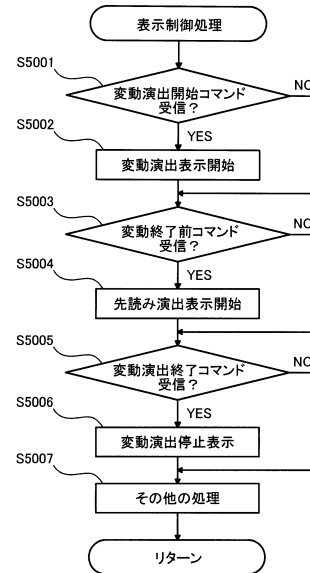
チャンスアップ演出パターン決定テーブルT53

判定結果	チャンスアップ 乱数値	保留 球数	リーチ演出種別	チャンスアップ 演出パターン	
大当たり	0～24	0～1	—	無し	
		2	SP1	2-SP1	
			SP2	2-SP2	
			SP3	2-SP3	
		3	SP1	3-SP1	
			SP2	3-SP2	
			SP3	3-SP3	
		4	SP1	4-SP1	
			SP2	4-SP2	
			SP3	4-SP3	
25～67	—	—	ANO		
68～127	—	—	無し		
リーチ有り ハズレ	0～10	0～1	—	無し	
		2	ノーマルリーチ	2-NO	
			SP1	2-SP1	
			SP2	2-SP2	
			SP3	2-SP3	
		3	ノーマルリーチ	3-NO	
			SP1	3-SP1	
			SP2	3-SP2	
			SP3	3-SP3	
		4	ノーマルリーチ	4-NO	
			SP1	4-SP1	
			SP2	4-SP2	
			SP3	4-SP3	
		11～24	—	—	ANO
		25～127	—	—	無し
リーチ無し ハズレ	0～10	—	—	ANO	
	11～127	—	—	無し	

【図 4 4】



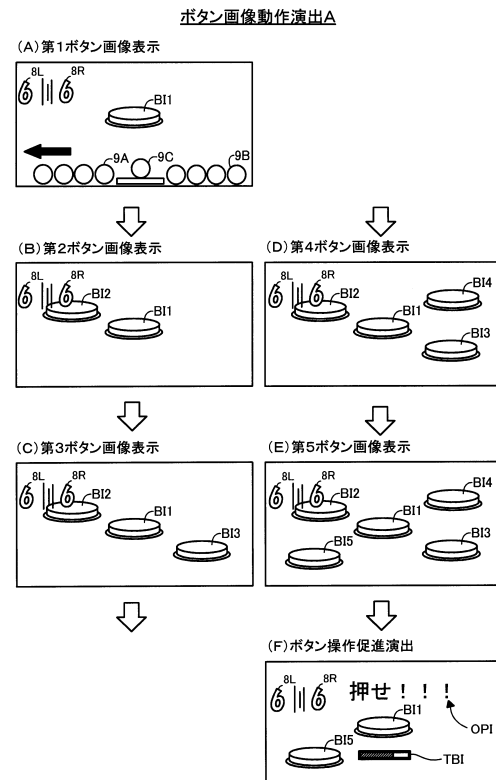
【図 4 5】



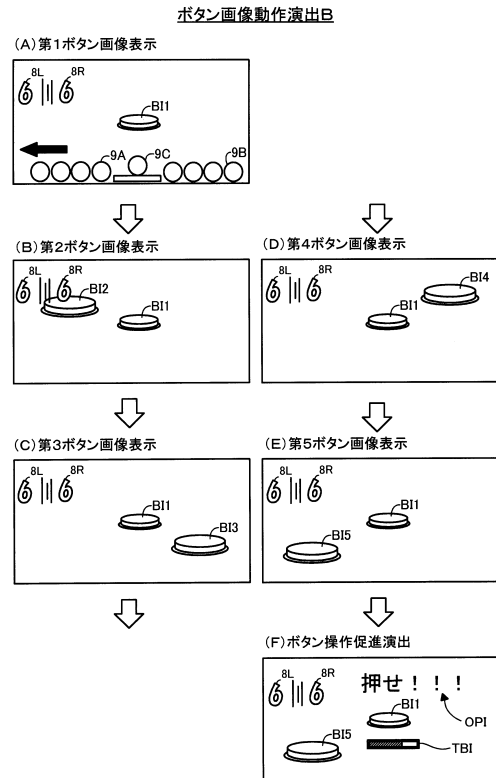
【図 4 6】



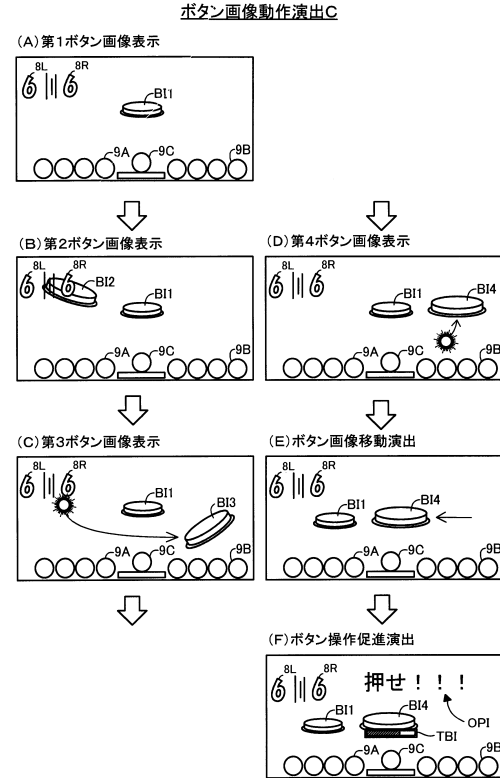
【図 4 7】



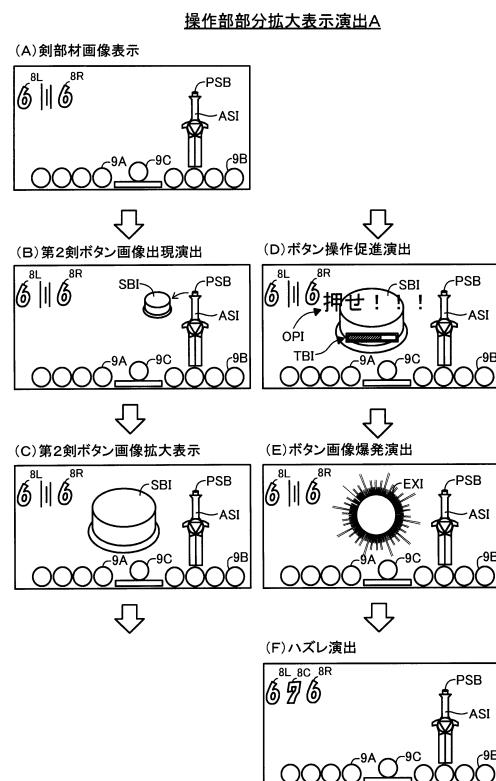
【図 48】



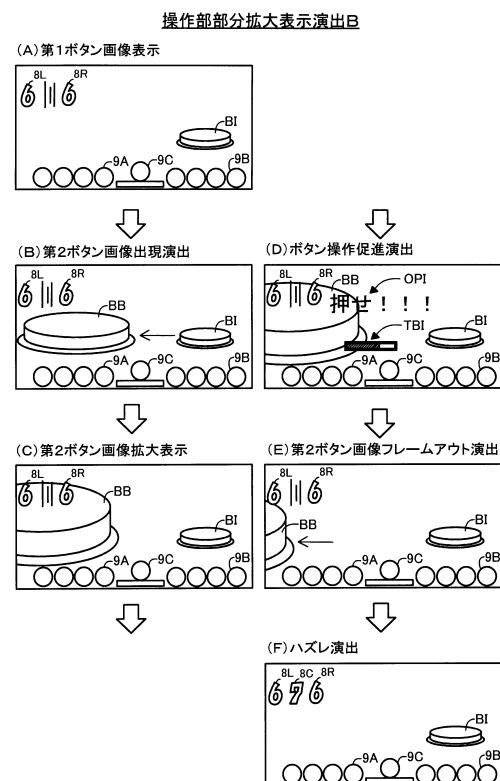
【図 49】



【図 50】

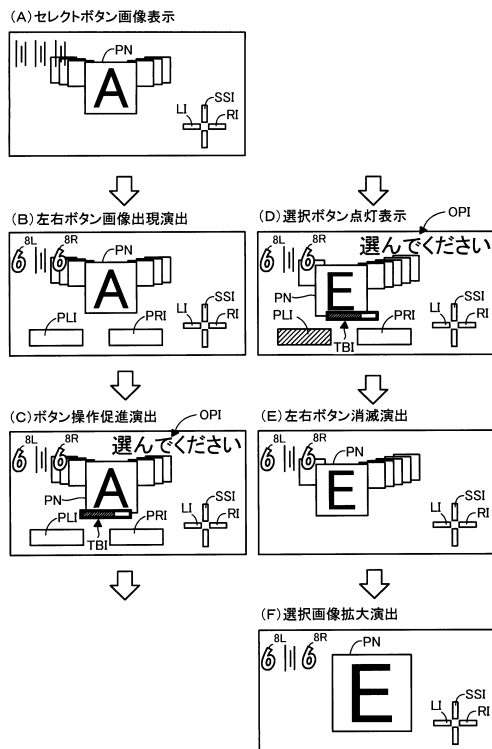


【図 51】



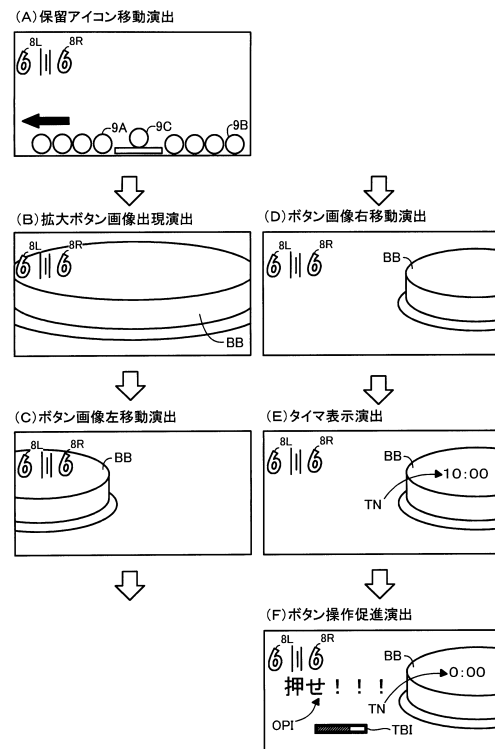
【図 5 2】

操作部部分拡大表示演出C



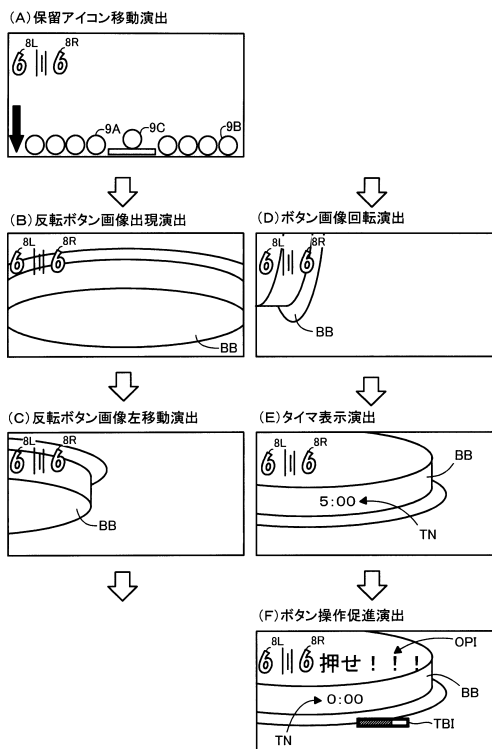
【図 5 3】

操作部画像はみ出し移動演出A



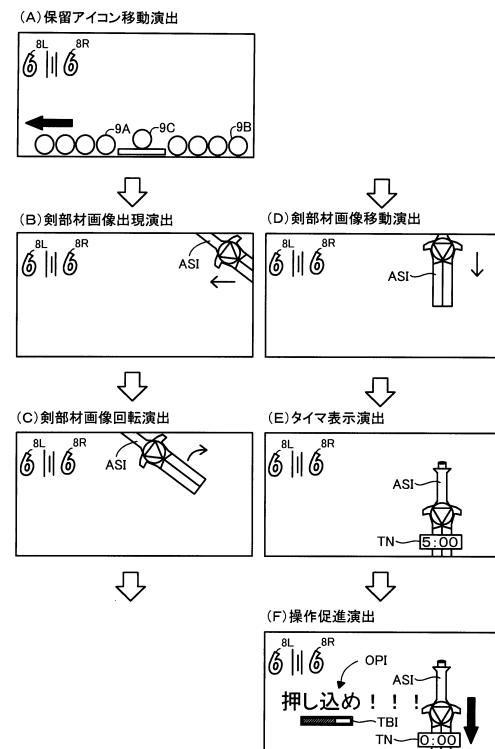
【図 5 4】

操作部画像はみ出し移動演出B



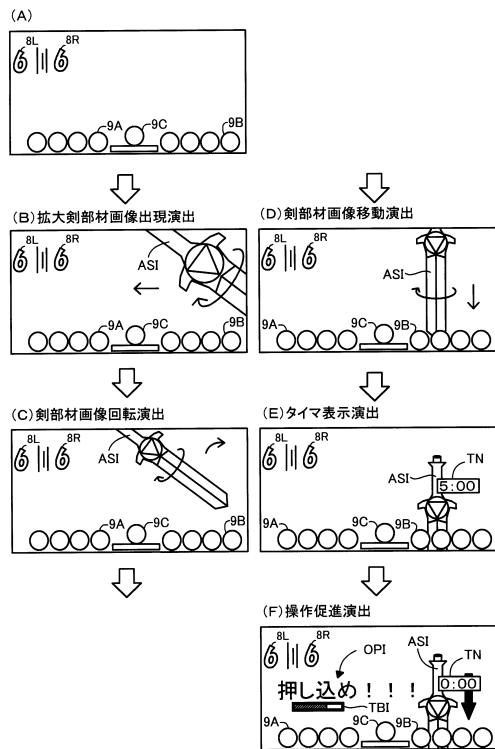
【図 5 5】

操作部画像はみ出し移動演出C



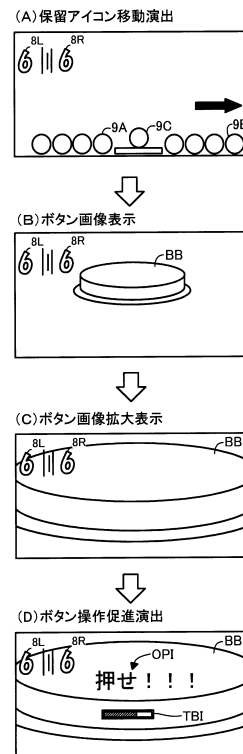
【図 56】

操作部画像はみ出し移動演出D



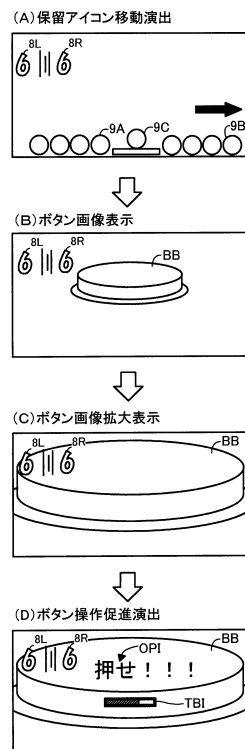
【図 57】

操作部画像はみ出し表示演出A



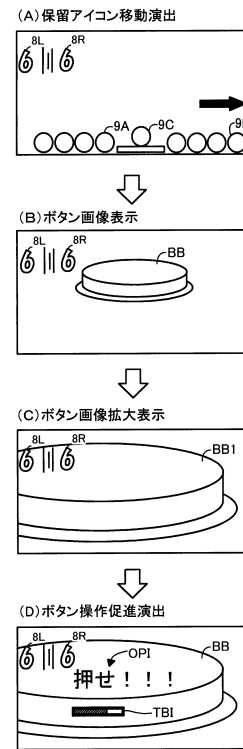
【図 58】

操作部画像はみ出し表示演出B

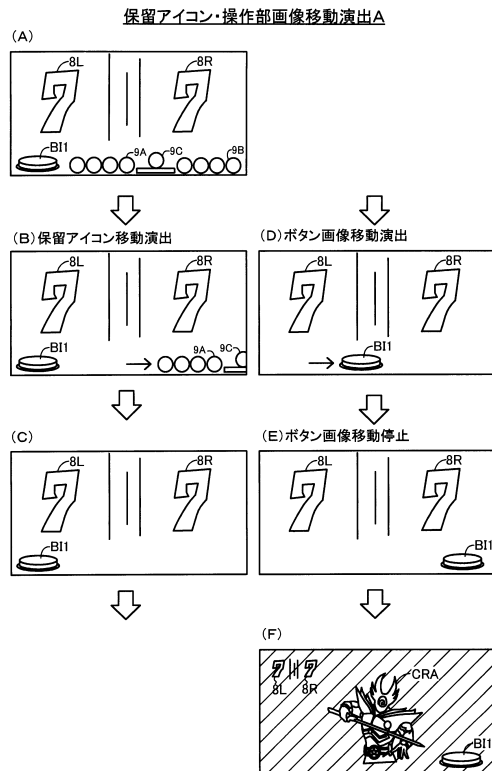


【図 59】

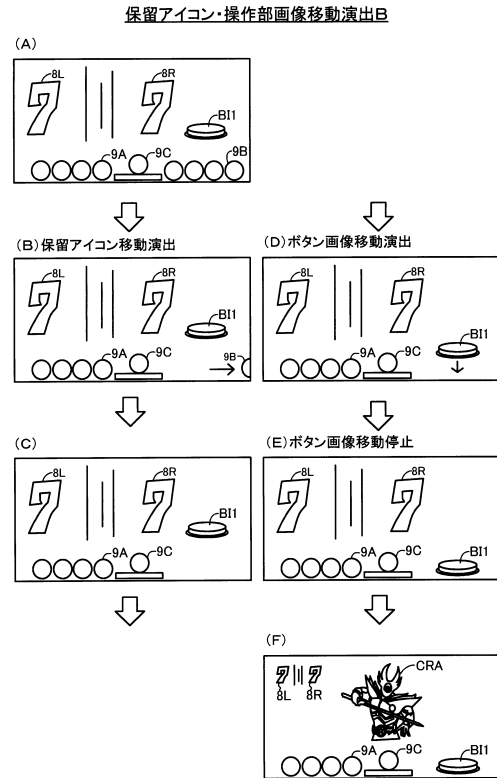
操作部画像はみ出し表示演出C



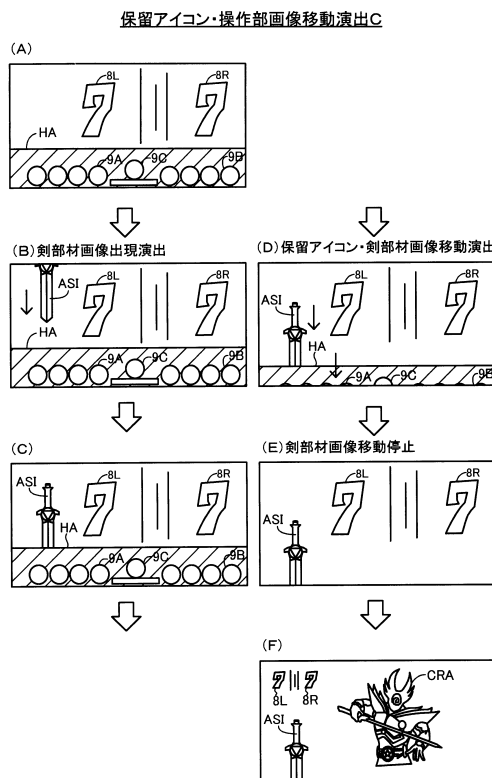
【図 60】



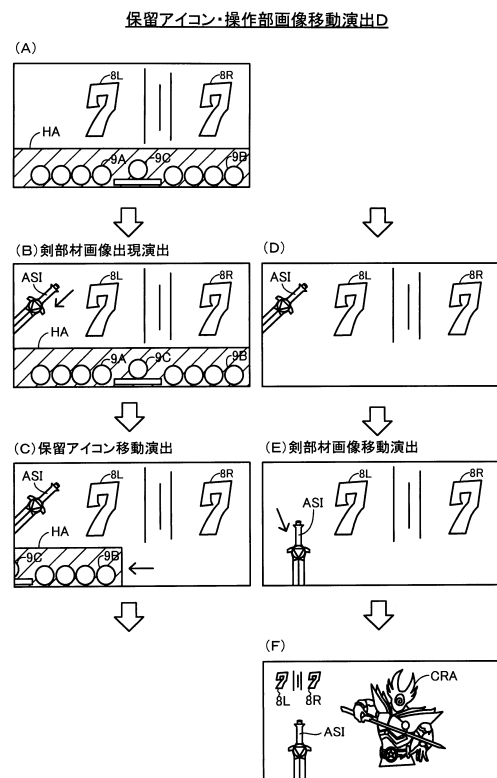
【図 61】



【図 62】

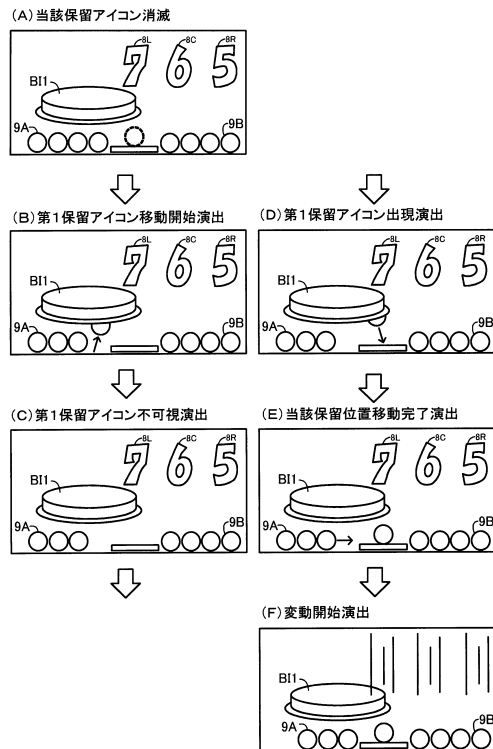


【図 63】



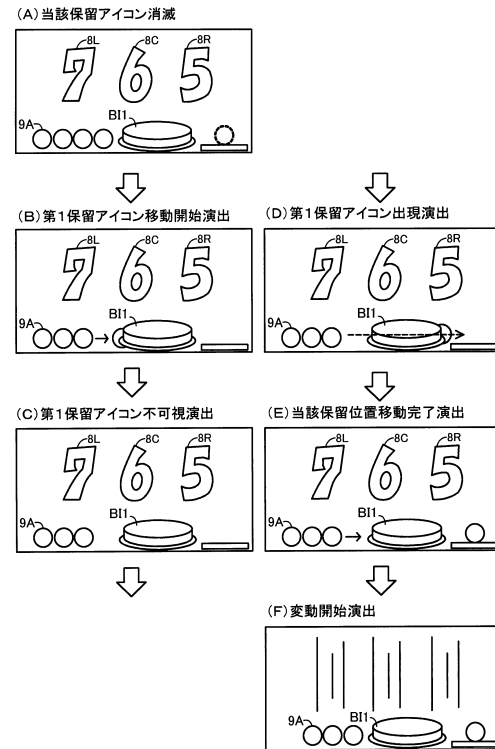
【図 6 4】

保留アイコン・操作部画像重畳演出A



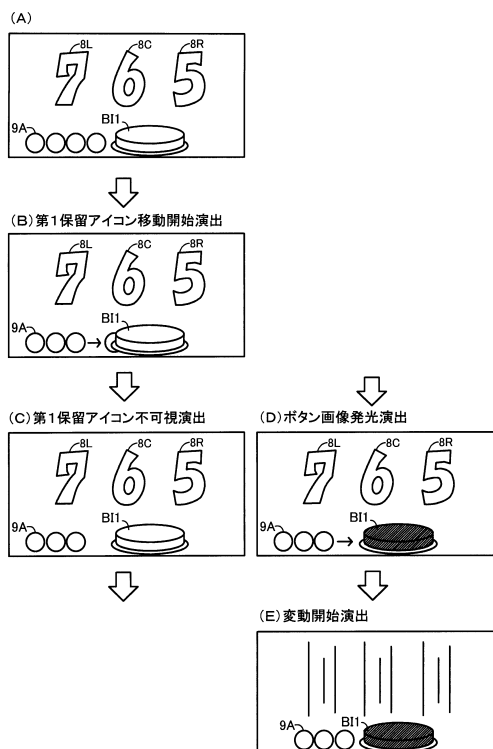
【図 6 5】

保留アイコン・操作部画像重畳演出B



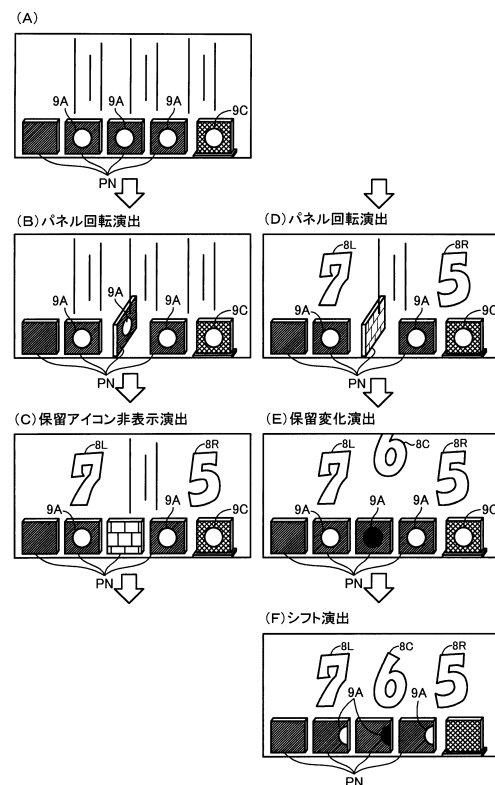
【図 6 6】

保留アイコン・操作部画像重畳演出C

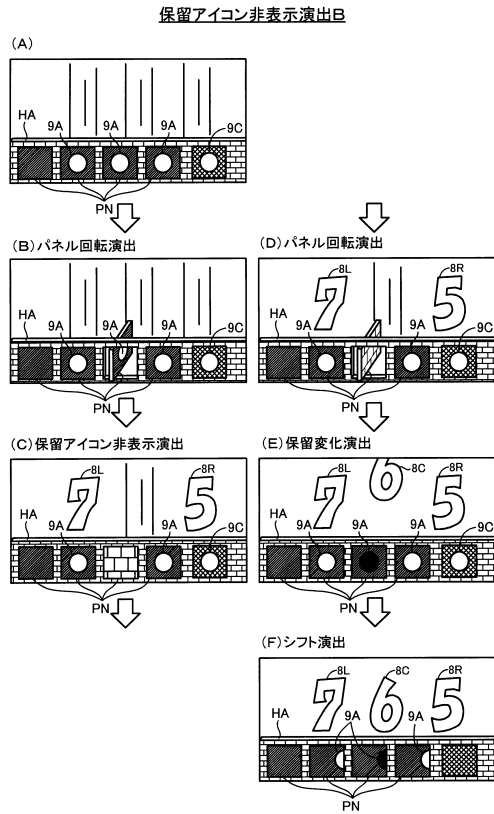


【図 6 7】

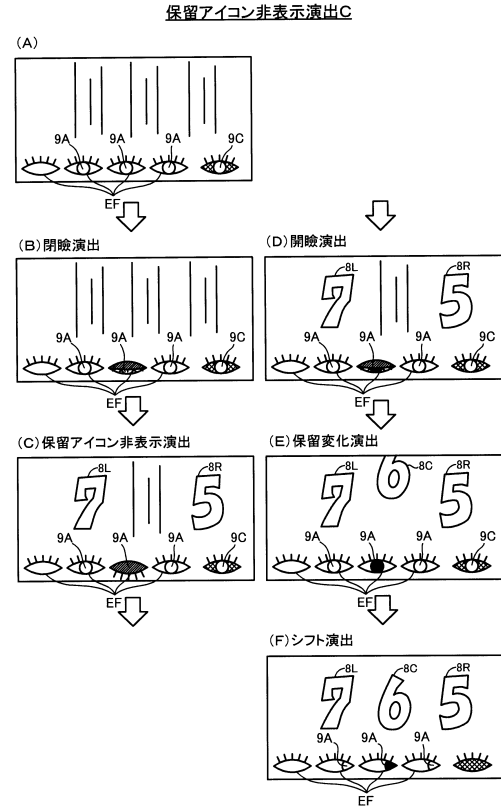
保留アイコン非表示演出A



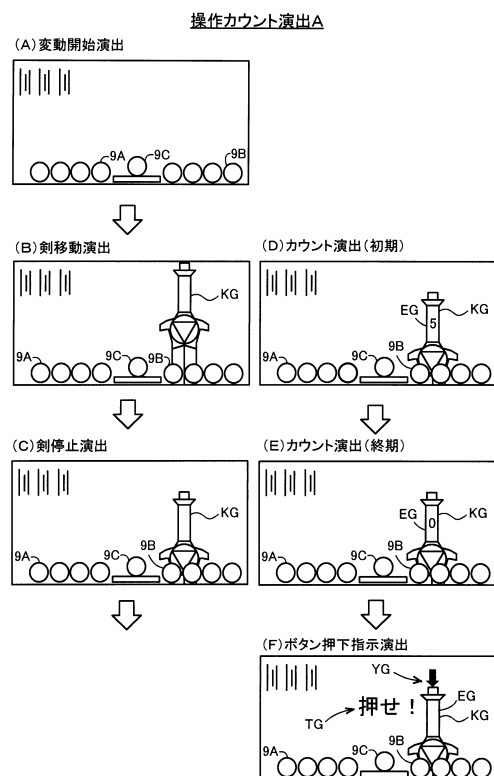
【図 68】



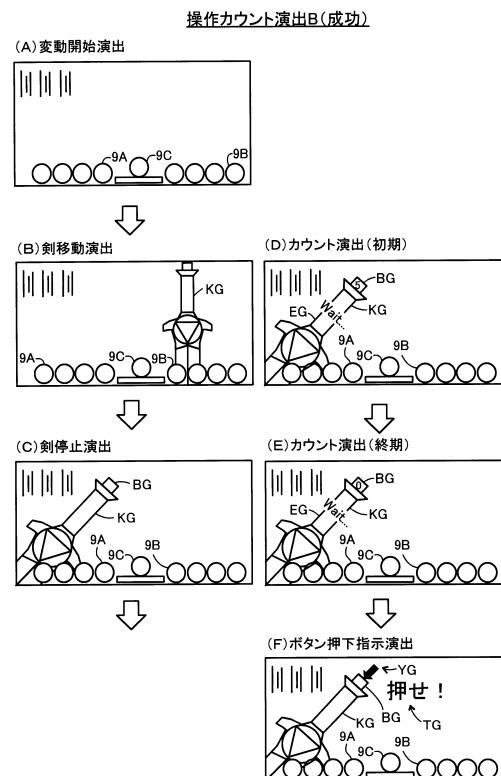
【図 69】



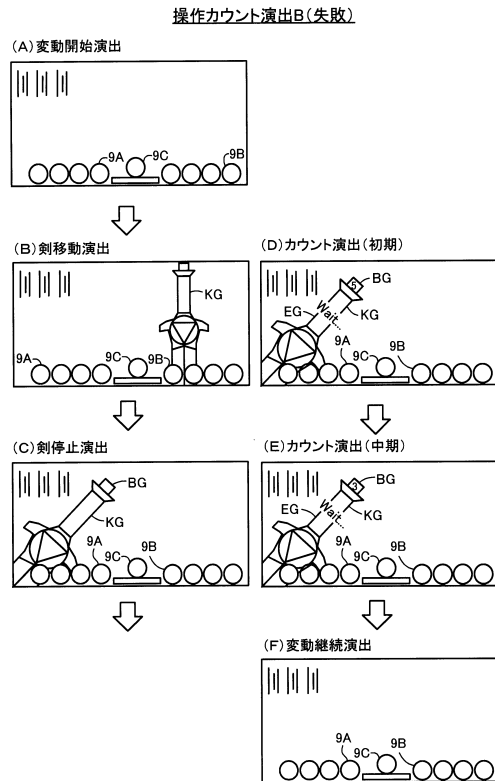
【図 70】



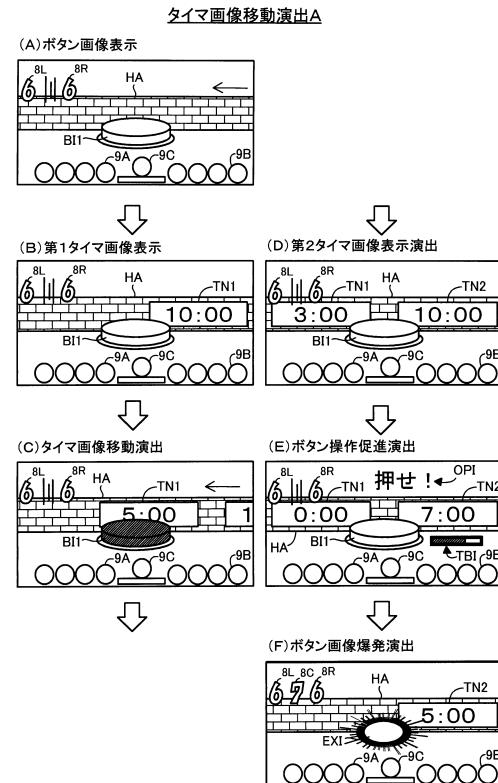
【図 71】



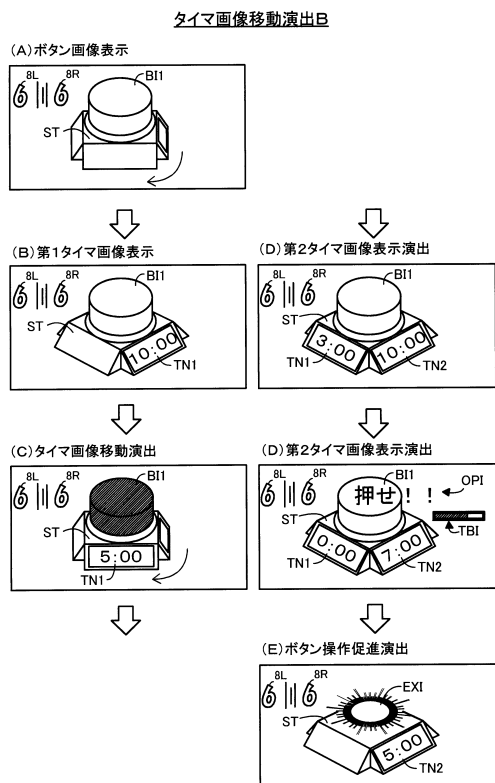
【図 7 2】



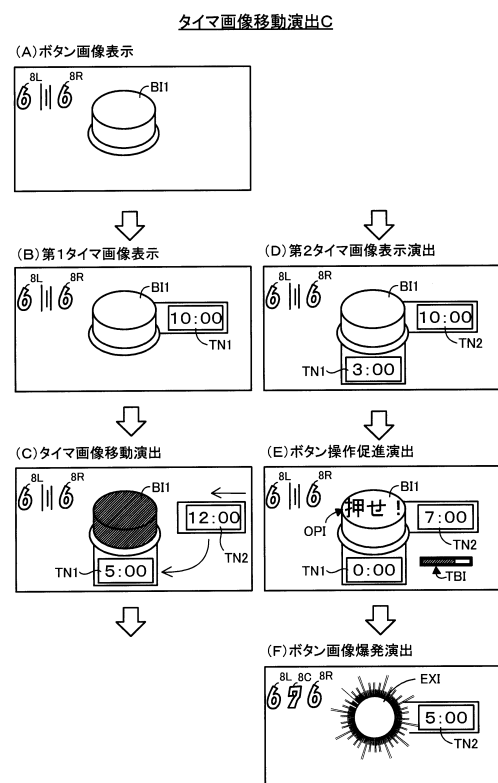
【図 7 3】



【図 7 4】

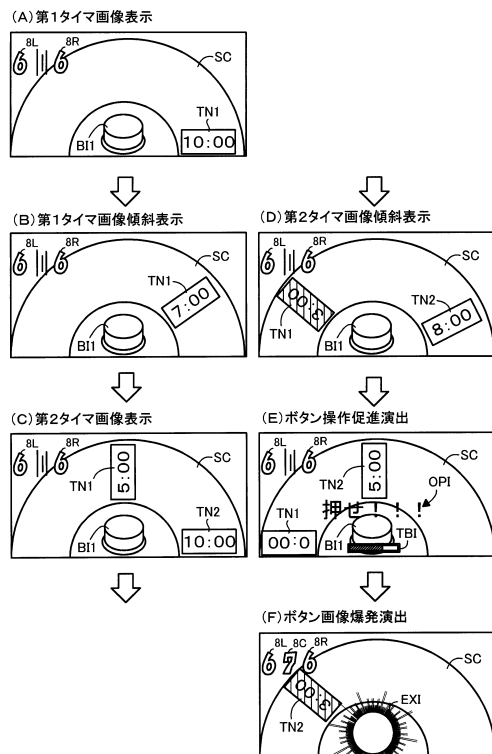


【図 7 5】



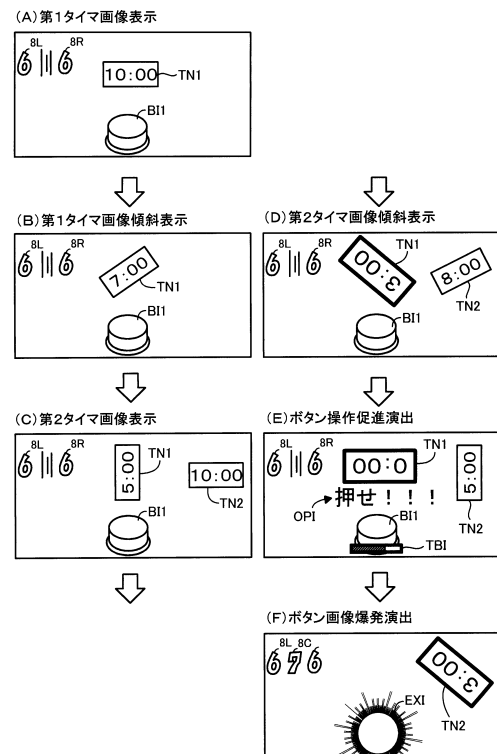
【図 76】

タイマ画像傾斜表示演出A



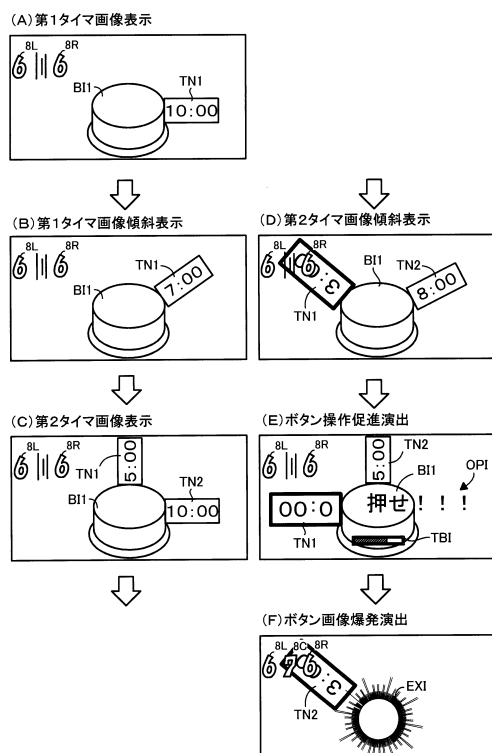
【図 77】

タイマ画像傾斜表示演出B



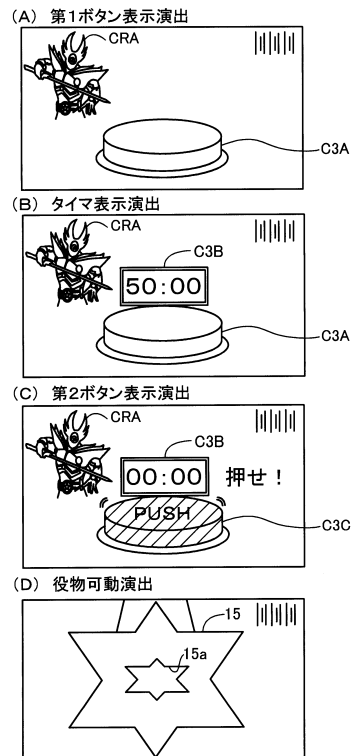
【図 78】

タイマ画像傾斜表示演出C

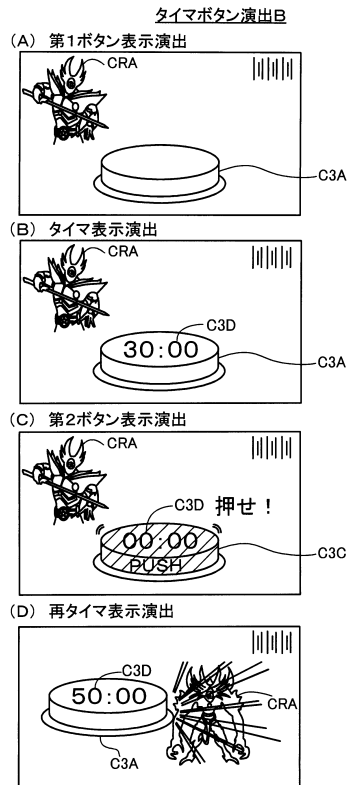


【図 79】

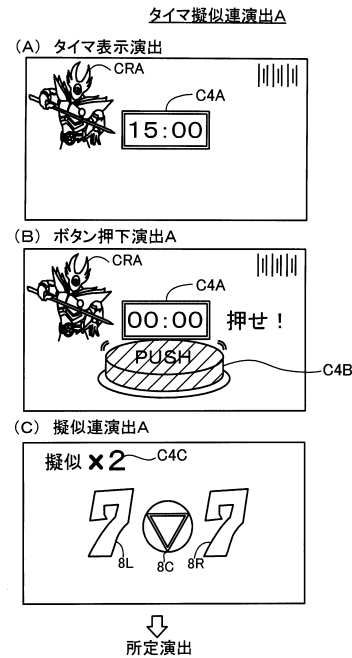
タイマボタン演出A



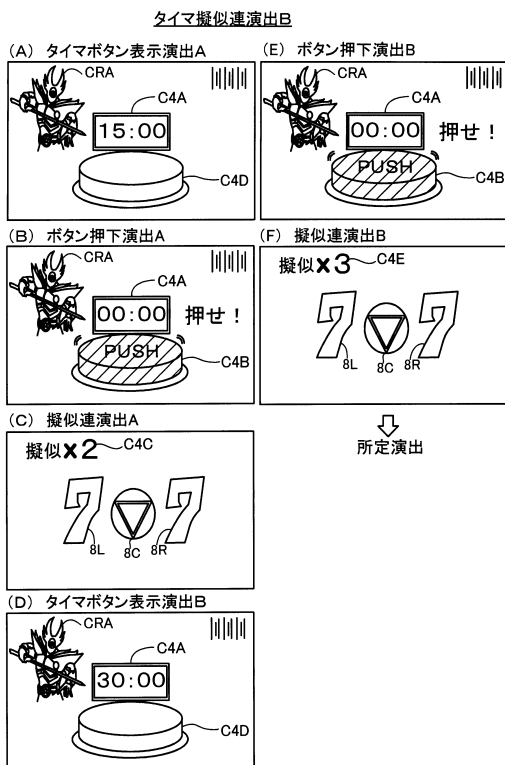
【図 80】



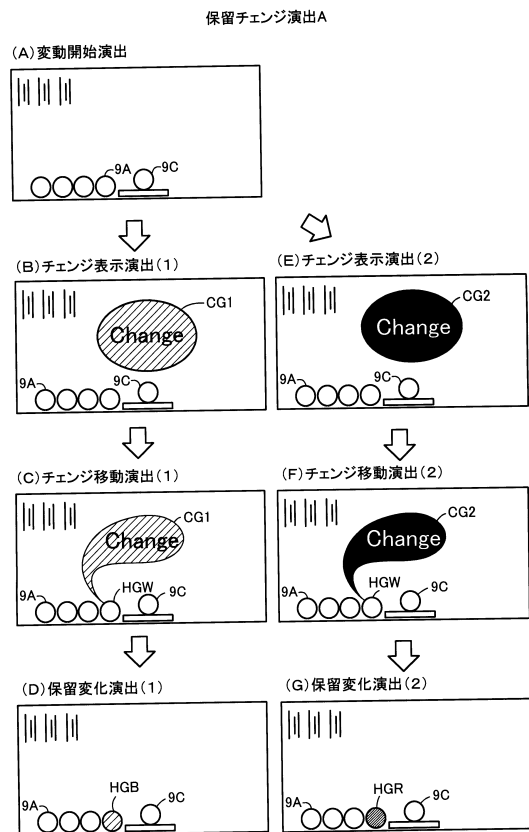
【図 81】



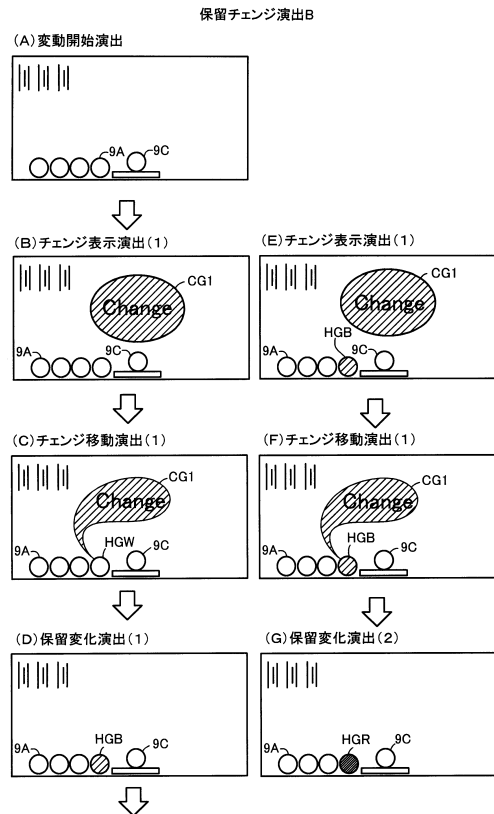
【図 82】



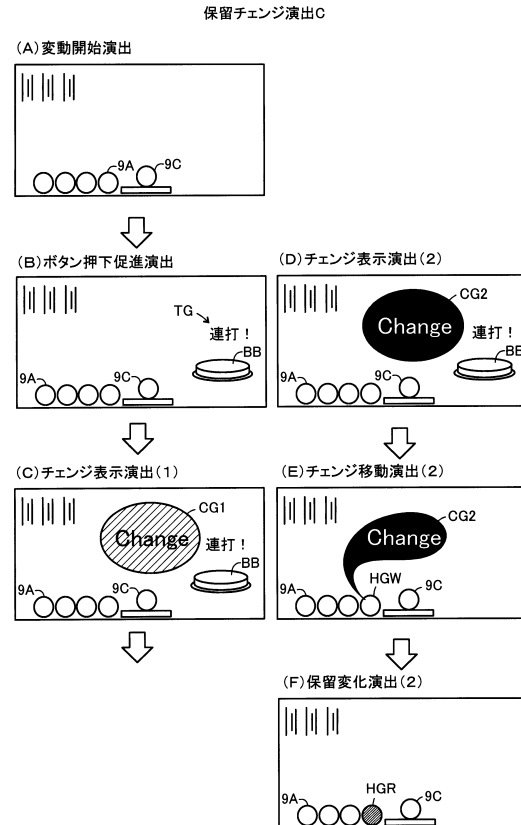
【図 83】



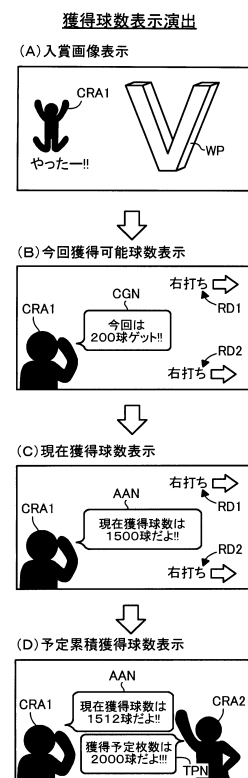
【図 8 4】



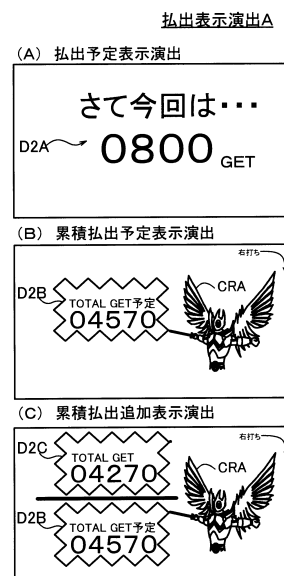
【図 8 5】



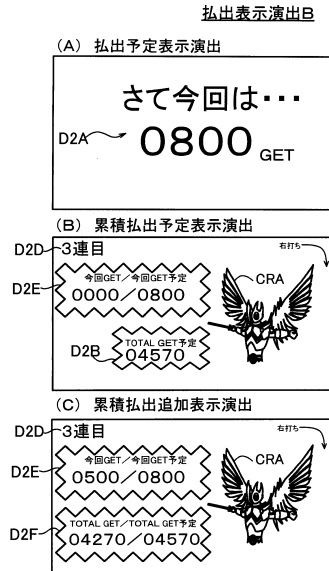
【図 8 6】



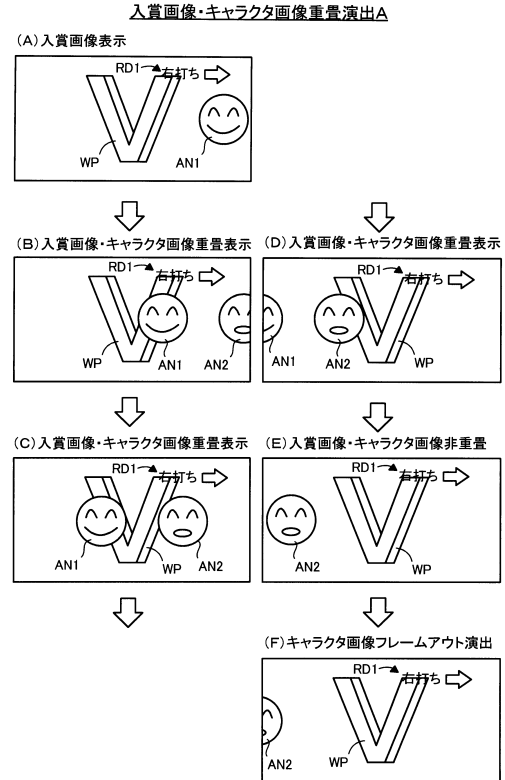
【図 8 7】



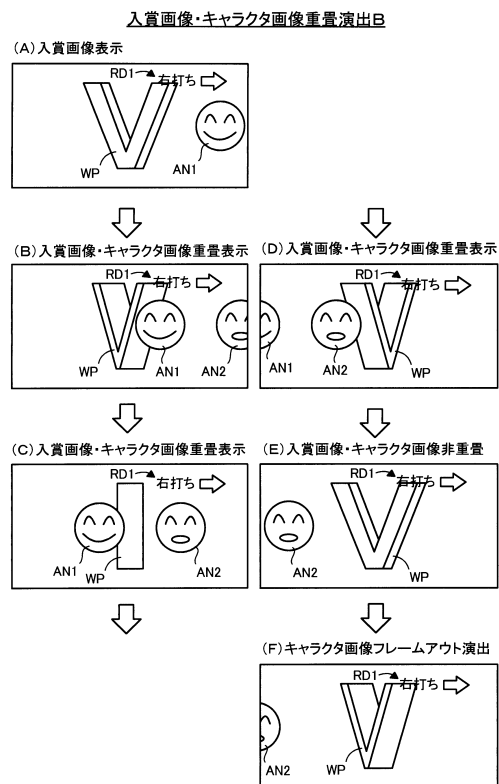
【図 88】



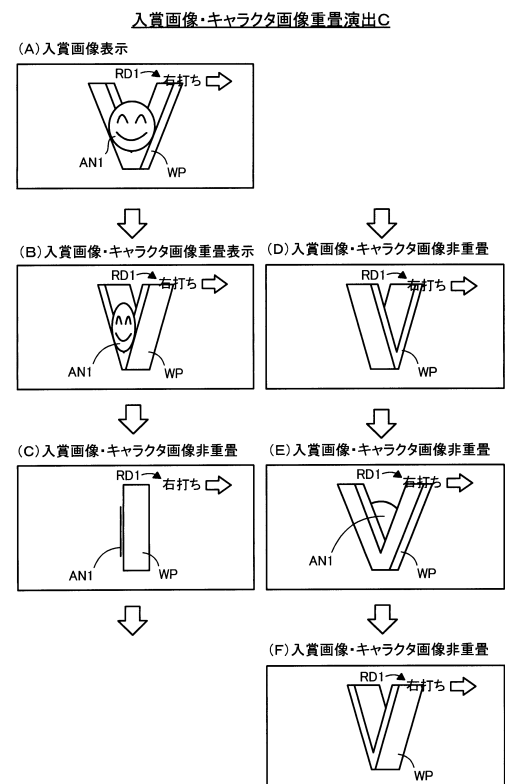
【図 89】



【図 90】

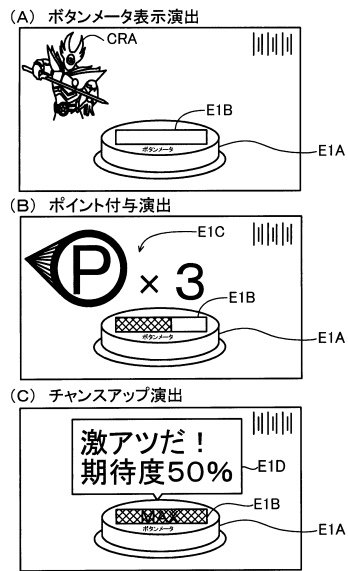


【図 91】



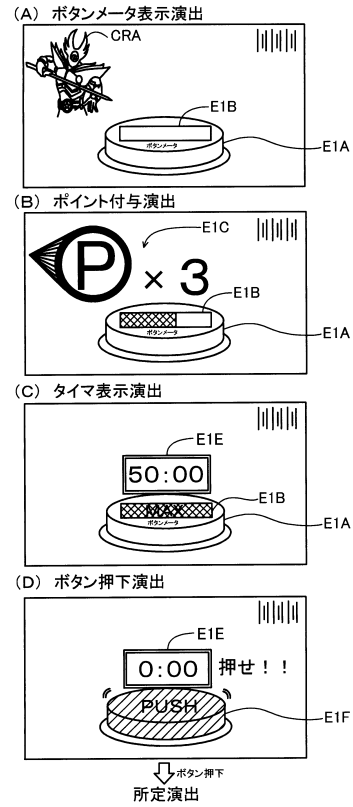
【図 9 2】

ボタン画像内メータ演出A



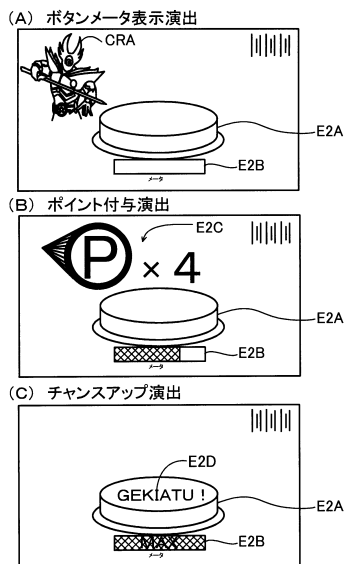
【図 9 3】

ボタン画像内メータ演出B



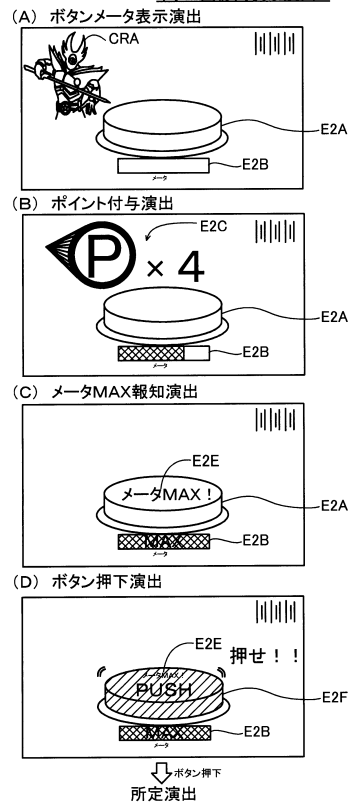
【図 9 4】

ボタン画像内表示演出A

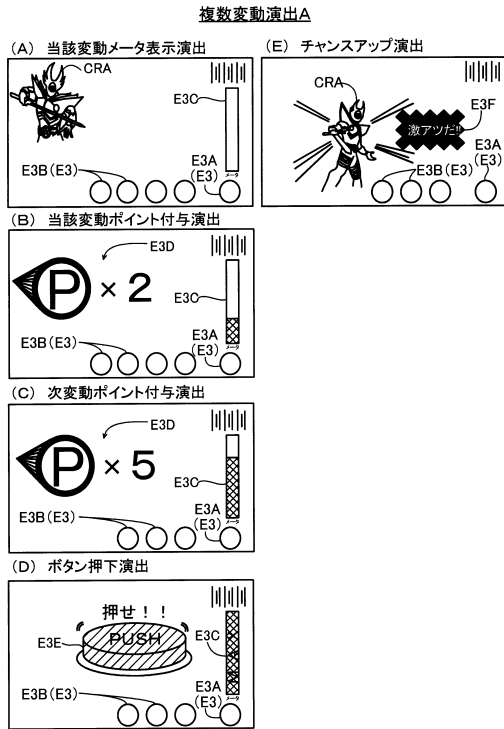


【図 9 5】

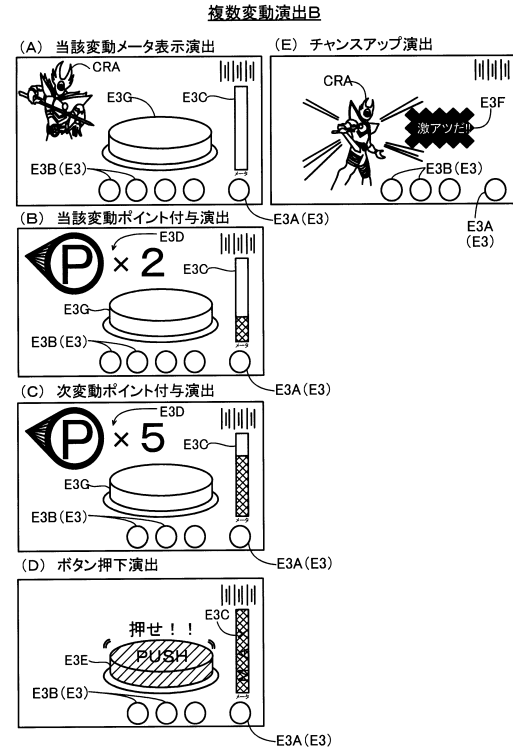
ボタン画像内表示演出B



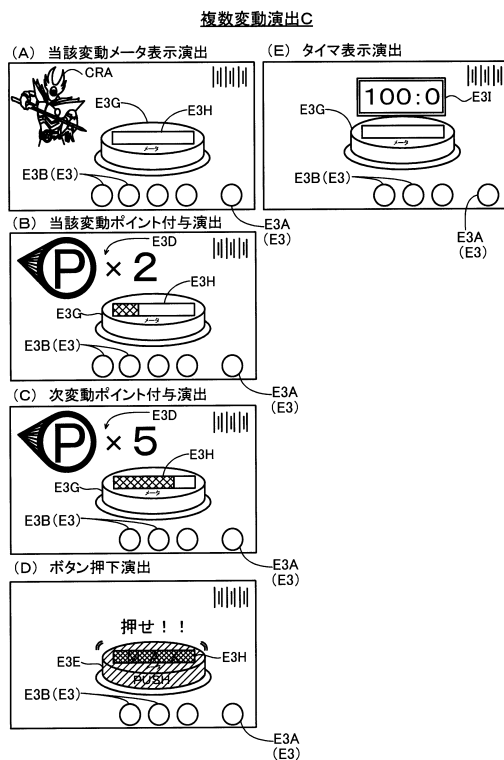
【図 96】



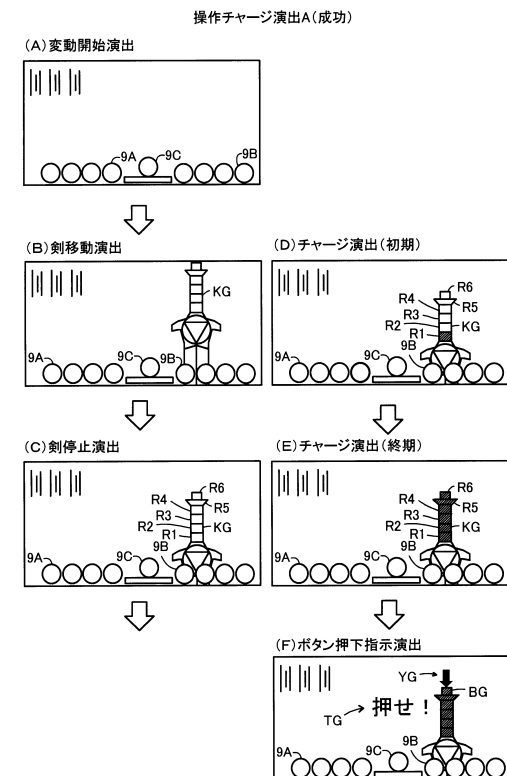
【図 97】



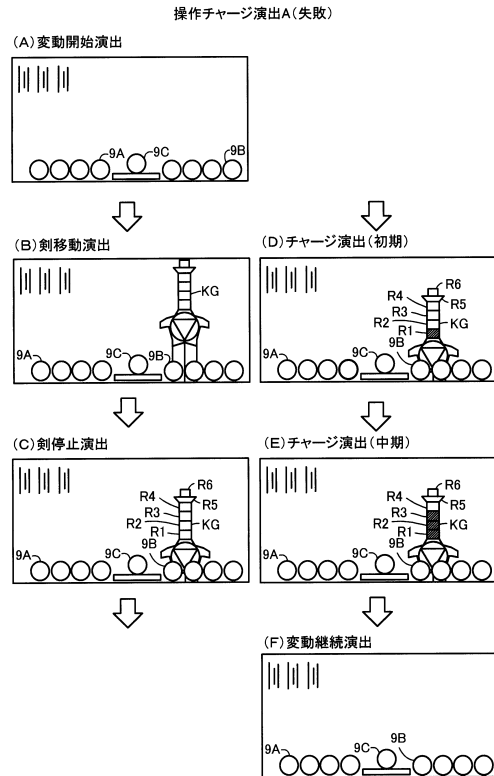
【図 98】



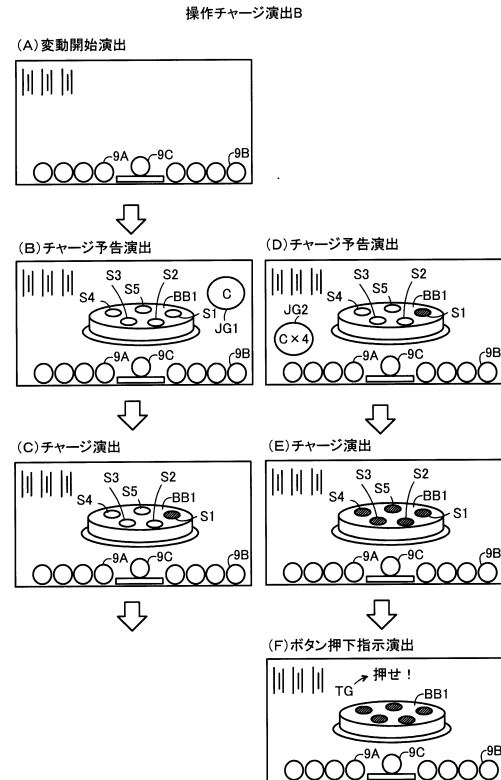
【図 99】



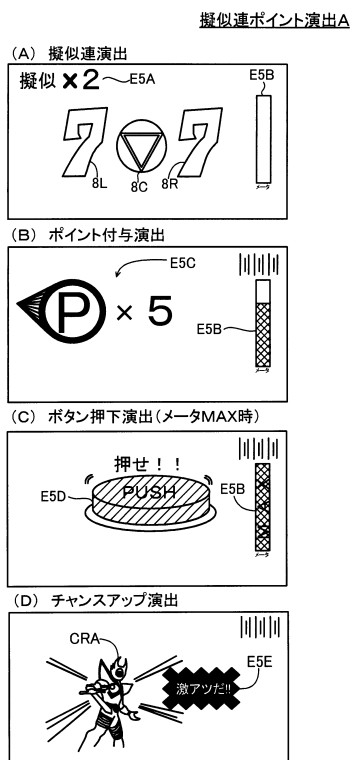
【図100】



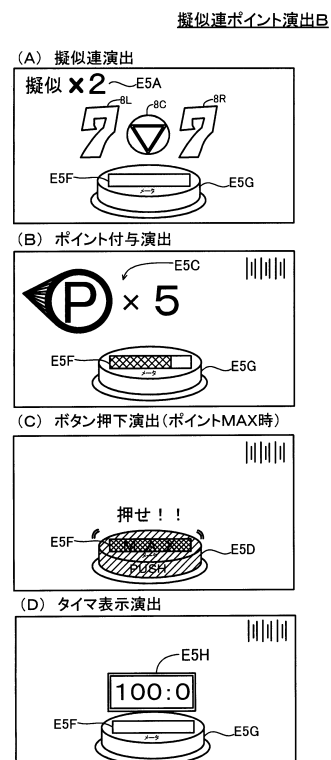
【図101】



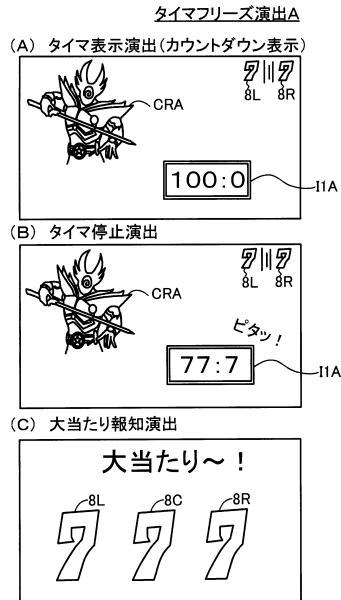
【図102】



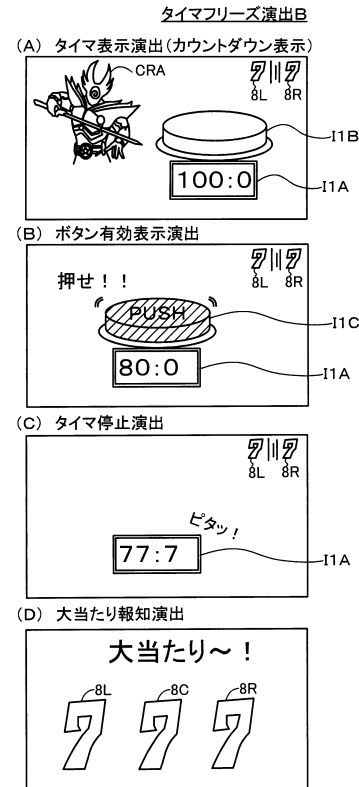
【図103】



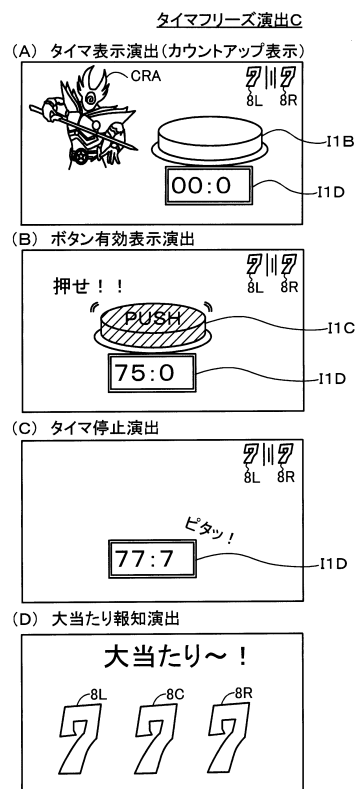
【図 104】



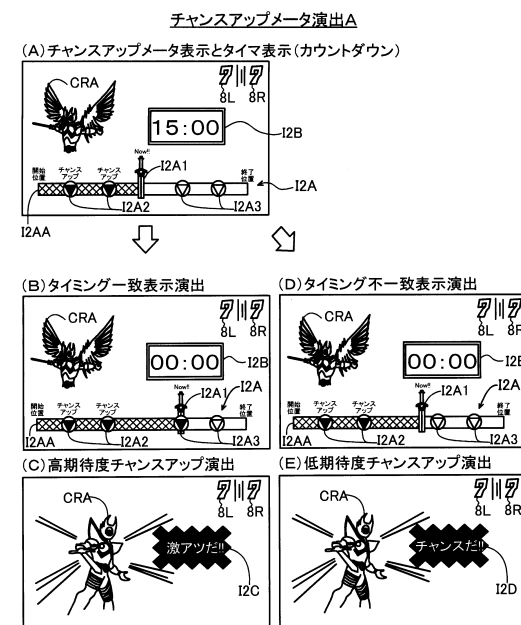
【図 105】



【図 106】



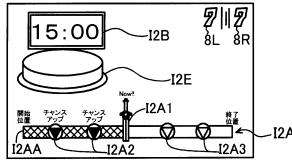
【図 107】



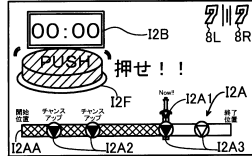
【図 108】

チャンスアップメータ演出B

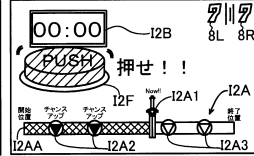
(A) チャンスアップメータ表示とタイマ表示とボタン表示



(B) タイミング一致表示演出



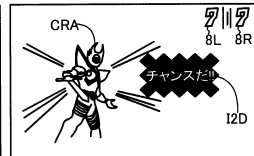
(D) タイミング不一致表示演出



(C) 高期待度チャンスアップ演出



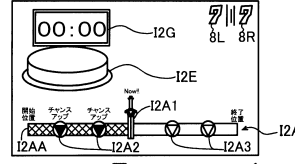
(E) 低期待度チャンスアップ演出



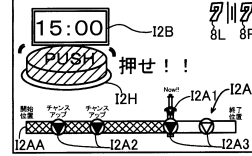
【図 109】

チャンスアップメータ演出C

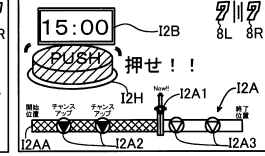
(A) チャンスアップメータ表示とタイマ表示(カウントアップ)とボタン表示



(B) タイミング一致表示演出



(D) タイミング不一致表示演出



(C) 高期待度チャンスアップ演出



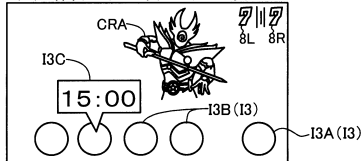
(E) 低期待度チャンスアップ演出



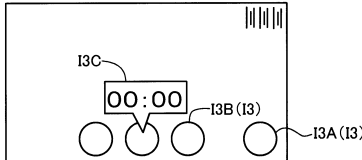
【図 110】

保留タイマ演出A

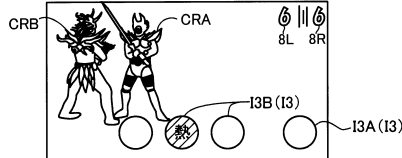
(A) 保留アイコン表示とタイマ表示



(B) タイムアウト表示演出



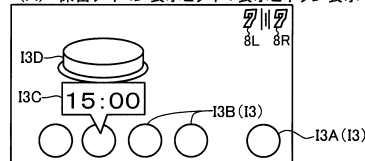
(C) 保留変化表示演出



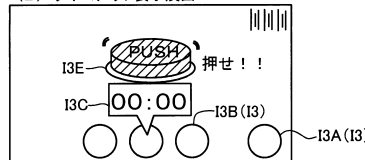
【図 111】

保留タイマ演出B

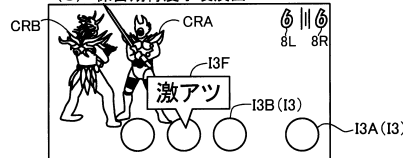
(A) 保留アイコン表示とタイマ表示とボタン表示



(B) タイムアウト表示演出

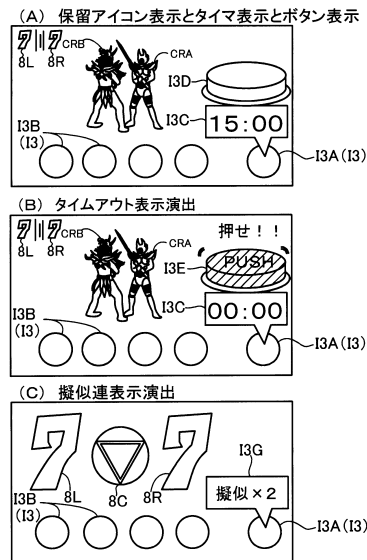


(C) 保留期待度示唆演出



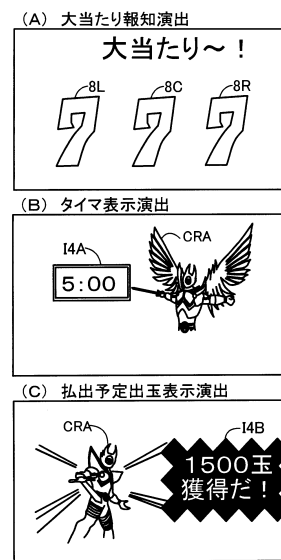
【図 1 1 2】

保留タイム演出C



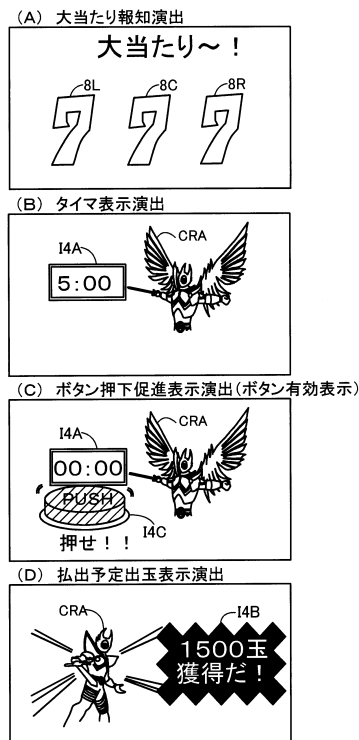
【図 1 1 3】

タイム出玉獲得演出A



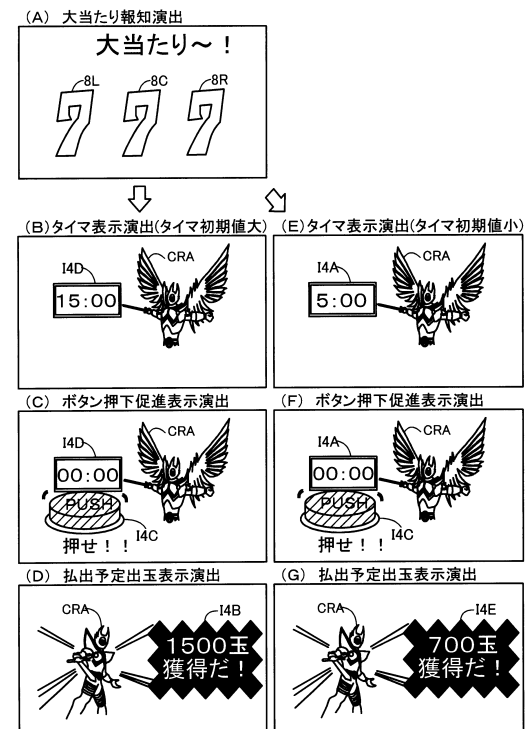
【図 1 1 4】

タイム出玉獲得演出B



【図 1 1 5】

タイム出玉獲得演出C



フロントページの続き

- (72)発明者 中山 覚
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目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 牧 智宣
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 柏木 浩志
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 梶野 浩司
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内

審査官 橘 皇徳

- (56)参考文献 特許第6404439 (JP, B2)
特開2014-212861 (JP, A)
特開2013-153923 (JP, A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02