

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7117754号
(P7117754)

(45)発行日 令和4年8月15日(2022.8.15)

(24)登録日 令和4年8月4日(2022.8.4)

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

請求項の数 1 (全285頁)

(21)出願番号	特願2018-66133(P2018-66133)	(73)特許権者	599104196 株式会社サンセイアールアンドディ
(22)出願日	平成30年3月29日(2018.3.29)		愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番
(65)公開番号	特開2019-170959(P2019-170959 A)		13号
(43)公開日	令和1年10月10日(2019.10.10)	(74)代理人	100160691 弁理士 田邊 淳也
審査請求日	令和3年3月19日(2021.3.19)	(72)発明者	土屋 良孝 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番
			13号 株式会社サンセイアールアンド ディ内
		(72)発明者	川添 智久 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番
			13号 株式会社サンセイアールアンド ディ内
		(72)発明者	中山 覚
			最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

複数種類の画像を表示可能な表示手段と、
第1の位置と第2の位置との間を移動可能な可動役物と、を備えた遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、キャラクタ画像であり、
前記複数種類の画像のうちの一つは、特定画像であり、
前記可動役物は、前記第1の位置から前記第2の位置に移動すると、前記表示手段の前面を覆う面積が増加するように構成されており、
前記可動役物が前記第2の位置のときに、前記表示手段に表示された前記キャラクタ画像が前記可動役物を介して視認可能となる第1の演出と、
前記第1の演出の後、前記可動役物が前記第2の位置にいる状態で、前記表示手段の一方側から前記特定画像が出現し、前記特定画像が他方側に向かって広がり、表示される部分の面積が順に大きくなることで、前記キャラクタ画像が表示される部分の面積が順に小さくなり、前記特定画像によって前記キャラクタ画像の少なくとも一部が徐々に視認困難な状態になる第2の演出と、を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。

【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】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開2016-202930号公報

特開2016-198339号公報

特開2016-182376号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

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

【0006】

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

【課題を解決するための手段】

【0007】

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

【0008】

[適用例1]

複数種類の画像を表示可能な表示手段と、

第1の位置と第2の位置との間を移動可能な可動役物と、を備えた遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは、キャラクタ画像であり、

前記複数種類の画像のうちの一つは、特定画像であり、

前記可動役物は、前記第1の位置から前記第2の位置に移動すると、前記表示手段の前面を覆う面積が増加するように構成されており、

前記可動役物が前記第2の位置のときに、前記表示手段に表示された前記キャラクタ画像が前記可動役物を介して視認可能となる第1の演出と、

前記第1の演出の後、前記可動役物が前記第2の位置にいる状態で、前記表示手段の一方側から前記特定画像が出現し、前記特定画像が他方側に向かって広がり、表示される部分の面積が順に大きくなることで、前記キャラクタ画像が表示される部分の面積が順に小さくなり、前記特定画像によって前記キャラクタ画像の少なくとも一部が徐々に視認困難な状態になる第2の演出と、を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。

【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】

【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。

10

20

30

40

50

- 【図 3】遊技機の主制御基板側の電氣的な構成を示すブロック図である。
- 【図 4】遊技機のサブ制御基板側の電氣的な構成を示すブロック図である。
- 【図 5】メインROMおよびメインRAMを説明するための図である。
- 【図 6】サブROMおよびサブRAMを説明するための図である。
- 【図 7】遊技機において使用される各種の乱数を説明するための図である。
- 【図 8】判定テーブルT1～T4を説明するための図である。
- 【図 9】大当たり種別判定テーブルT5の説明図である。
- 【図 10】非時短状態時の変動パターン判定テーブルT6の説明図である。
- 【図 11】時短状態時の変動パターン判定テーブルT6の説明図である。
- 【図 12】電チュー開放パターン判定テーブルT7の説明図である。
- 【図 13】大入賞口開放パターン判定テーブルT8の説明図である。
- 【図 14】V開閉部材開放パターン判定テーブルT9の説明図である。
- 【図 15】主制御メイン処理のフローチャートである。
- 【図 16】メイン側タイマ割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 17】始動口センサ検出処理のフローチャートである。
- 【図 18】特図2事前判定処理のフローチャートである。
- 【図 19】特図1事前判定処理のフローチャートである。
- 【図 20】普通動作処理のフローチャートである。
- 【図 21】特別動作処理のフローチャートである。
- 【図 22】特別図柄待機処理のフローチャートである。
- 【図 23】大当たり判定処理のフローチャートである。
- 【図 24】変動パターン選択処理の第1のフローチャートである。
- 【図 25】変動パターン選択処理の第2のフローチャートである。
- 【図 26】特別図柄変動中処理のフローチャートである。
- 【図 27】特別図柄確定処理のフローチャートである。
- 【図 28】遊技状態管理処理のフローチャートである。
- 【図 29】遊技状態リセット処理のフローチャートである。
- 【図 30】特別電動役物処理のフローチャートである。
- 【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T51の説明図である。
- 【図 41】変動演出開始処理のフローチャートである。
- 【図 42】基幹演出パターン決定テーブルT52の説明図である。
- 【図 43】チャンスアップ演出パターン決定テーブルT53の説明図である。
- 【図 44】変動演出中処理のフローチャートである。
- 【図 45】表示制御処理のフローチャートである。
- 【図 46】第1可動役物の第1態様を例示した説明図である。
- 【図 47】第1可動役物の第2態様を例示した説明図である。
- 【図 48】第2可動役物の第2態様を例示した説明図である。
- 【図 49】第1、2可動役物の組み合わせ演出を例示した説明図である。
- 【図 50】保留画像透過視認演出Aを説明するための図である。
- 【図 51】保留画像透過視認演出Bを説明するための図である。
- 【図 52】保留画像透過視認演出Cを説明するための図である。

10

20

30

40

50

- 【図 5 3】役物透過視認演出 A を説明するための図である。
- 【図 5 4】役物透過視認演出 B を説明するための図である。
- 【図 5 5】役物透過視認演出 C を説明するための図である。
- 【図 5 6】特定画像透過視認演出 A を説明するための図である。
- 【図 5 7】特定画像透過視認演出 B を説明するための図である。
- 【図 5 8】特定画像透過視認演出 C を説明するための図である。
- 【図 5 9】示唆画像透過視認演出 A を説明するための図である。
- 【図 6 0】示唆画像透過視認演出 B を説明するための図である。
- 【図 6 1】示唆画像透過視認演出 C を説明するための図である。
- 【図 6 2】装飾図柄透過視認演出を説明するための図である。 10
- 【図 6 3】演出内容表示透過視認演出を説明するための図である。
- 【図 6 4】獲得球数表示透過視認演出を説明するための図である。
- 【図 6 5】役物連携リーチ演出 A を説明するための図である。
- 【図 6 6】役物連携リーチ演出 B を説明するための図である。
- 【図 6 7】役物連携リーチ演出 C を説明するための図である。
- 【図 6 8】特定画像被覆演出 A を説明するための図である。
- 【図 6 9】特定画像被覆演出 B を説明するための図である。
- 【図 7 0】特定画像被覆演出 C を説明するための図である。
- 【図 7 1】残り時間示唆演出 A を説明するための図である。
- 【図 7 2】残り時間示唆演出 B を説明するための図である。 20
- 【図 7 3】残り時間示唆演出 C を説明するための図である。
- 【図 7 4】特定画像変化演出 A を説明するための図である。
- 【図 7 5】特定画像変化演出 B を説明するための図である。
- 【図 7 6】特定画像変化演出 C を説明するための図である。
- 【図 7 7】メータ演出 A を説明するための図である。
- 【図 7 8】メータ演出 B を説明するための図である。
- 【図 7 9】メータ演出 C を説明するための図である。
- 【図 8 0】メータ・カウントダウン演出 A を説明するための図である。
- 【図 8 1】メータ・カウントダウン演出 B を説明するための図である。
- 【図 8 2】メータ・カウントダウン演出 C を説明するための図である。 30
- 【図 8 3】巻き戻し演出 A を説明するための図である。
- 【図 8 4】巻き戻し演出 B を説明するための図である。
- 【図 8 5】巻き戻し演出 C を説明するための図である。
- 【図 8 6】リーチ演出 A を説明するための図である。
- 【図 8 7】リーチ演出 B を説明するための図である。
- 【図 8 8】リーチ演出 C を説明するための図である。
- 【図 8 9】大当たり確定示唆演出 A を説明するための図である。
- 【図 9 0】大当たり確定示唆演出 B を説明するための図である。
- 【図 9 1】大当たり確定示唆演出 C を説明するための図である。
- 【図 9 2】疑似連リーチ演出 A を説明するための図である。 40
- 【図 9 3】疑似連リーチ演出 B を説明するための図である。
- 【図 9 4】疑似連リーチ演出 C を説明するための図である。
- 【図 9 5】保留アイコン表示演出 A を説明するための図である。
- 【図 9 6】保留アイコン表示演出 B を説明するための図である。
- 【図 9 7】保留アイコン表示演出 C を説明するための図である。
- 【図 9 8】保留アイコン視認困難演出 A を説明するための図である。
- 【図 9 9】保留アイコン視認困難演出 B を説明するための図である。
- 【図 1 0 0】保留アイコン視認困難演出 C を説明するための図である。
- 【図 1 0 1】装飾図柄変動表示演出 A を説明するための図である。
- 【図 1 0 2】装飾図柄変動表示演出 B を説明するための図である。 50

- 【図103】装飾図柄変動表示演出Cを説明するための図である。
- 【図104】保留対応演出Aを説明するための図である。
- 【図105】保留対応演出Bを説明するための図である。
- 【図106】保留対応演出Cを説明するための図である。
- 【図107】保留飛び越え演出Aを説明するための図である。
- 【図108】保留飛び越え演出Bを説明するための図である。
- 【図109】保留飛び越え演出Cを説明するための図である。
- 【図110】装飾図柄表示演出Aを説明するための図である。
- 【図111】装飾図柄表示演出Bを説明するための図である。
- 【図112】装飾図柄表示演出Cを説明するための図である。 10
- 【図113】当たり種別示唆画像表示演出Aを説明するための図である。
- 【図114】当たり種別示唆画像表示演出Bを説明するための図である。
- 【図115】当たり種別示唆画像表示演出Cを説明するための図である。
- 【図116】ツリーチ演出Aを説明するための図である。
- 【図117】ツリーチ演出Bを説明するための図である。
- 【図118】ツリーチ演出Cを説明するための図である。
- 【図119】特殊図柄変動演出Aを説明するための図である。
- 【図120】特殊図柄変動演出Bを説明するための図である。
- 【図121】特殊図柄変動演出Cを説明するための図である。
- 【図122】はずれ以外示唆演出Aを説明するための図である。 20
- 【図123】はずれ以外示唆演出Bを説明するための図である。
- 【図124】はずれ以外示唆演出Cを説明するための図である。
- 【図125】装飾図柄変動演出Aを説明するための図である。
- 【図126】装飾図柄変動演出Bを説明するための図である。
- 【図127】装飾図柄変動演出Cを説明するための図である。
- 【図128】特殊疑似連演出Aを説明するための図である。
- 【図129】特殊疑似連演出Bを説明するための図である。
- 【図130】特殊疑似連演出Cを説明するための図である。
- 【図131】通常疑似連演出を説明するための図である。
- 【図132】疑似連示唆画像使用演出Aを説明するための図である。 30
- 【図133】疑似連示唆画像使用演出Bを説明するための図である。
- 【図134】全回転演出Aを説明するための図である。
- 【図135】全回転演出Bを説明するための図である。
- 【図136】全回転演出Cを説明するための図である。
- 【図137】カウントダウン変動演出Aを説明するための図である。
- 【図138】カウントダウン変動演出Bを説明するための図である。
- 【図139】カウントダウン変動演出Cを説明するための図である。
- 【図140】操作部画像重畳演出Aを説明するための図である。
- 【図141】操作部画像重畳演出Bを説明するための図である。
- 【図142】操作部画像重畳演出Cを説明するための図である。 40
- 【図143】キャラクタ出現演出Aを説明するための図である。
- 【図144】キャラクタ出現演出Bを説明するための図である。
- 【図145】キャラクタ出現演出Cを説明するための図である。
- 【図146】保留連示唆演出Aを説明するための図である。
- 【図147】保留連示唆演出Bを説明するための図である。
- 【図148】保留連示唆演出Cを説明するための図である。
- 【図149】領域表示演出Aを説明するための図である。
- 【図150】領域表示演出Bを説明するための図である。
- 【図151】領域表示演出Cを説明するための図である。
- 【図152】時短モード演出Aを説明するための図である。 50

【図 1 5 3】時短モード演出 B を説明するための図である。
【図 1 5 4】通常モード演出を説明するための図である。
【図 1 5 5】保留連無し演出を説明するための図である。
【図 1 5 6】保留連有り演出を説明するための図である。
【図 1 5 7】復活演出を明するための図である。
【図 1 5 8】右打ち保留演出 A を説明するための図である。
【図 1 5 9】右打ち保留演出 B を説明するための図である。
【図 1 6 0】右打ち保留演出 C を説明するための図である。
【図 1 6 1】指示画像演出 A を説明するための図である。
【図 1 6 2】指示画像演出 B を説明するための図である。
【図 1 6 3】指示画像演出 C を説明するための図である。
【図 1 6 4】V 入賞残り時間報知演出 A を説明するための図である。
【図 1 6 5】V 入賞残り時間報知演出 B を説明するための図である。
【図 1 6 6】V 入賞残り時間報知演出 C を説明するための図である。
【図 1 6 7】大当たり図柄表示演出 A を説明するための図である。
【図 1 6 8】大当たり図柄表示演出 B を説明するための図である。
【図 1 6 9】大当たり図柄表示演出 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】

【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 に対面する遊技者から見た左右方向に一致させて説明する。また、遊技機 1 の前方向は、遊技機 1 から遊技者に向かう方向として説明し、遊技機 1 の後方向は、遊技者から遊技機 1 に向かう方向として説明する。

【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。

【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

10

20

30

40

50

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、一般入賞口 27（普通入賞口 27）と、一般入賞口 29（普通入賞口 29）、アウト口 16 と、表示器類 40 と、を備えている。

【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、第 1 画像表示装置 7 A と第 2 画像表示装置 7 B とを備えている。第 1 画像表示装置 7 A は、表示画面 7 a を備えている。第 2 画像表示装置 7 B は、表示画面 7 b 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 7 a、7 b は、演出図柄（装飾図柄） 8 L、8 C、8 R が可変表示（変動表示ともいう）される第 1 演出図柄表示領域と、演出図柄（装飾図柄） 8 L、8 C、8 R とは異なる他の装飾図柄が変動表示される第 2 演出図柄表示領域と、保留画像 9 A、9 B が表示される保留画像表示領域と、保留消化画像 9 C 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 9 A、9 B は、保留を表す画像であり、保留アイコン 9 A、9 B とも呼ぶ。保留消化画像 9 C は、当該保留を表す画像であり、当該保留画像 9 C 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】

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

【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 41 a や第 2 特別図柄表示器 41 b のほか、画像表示装置 7 によって把握することができる。なお、図柄表示エリアの位置は固定的でなくてもよい。また、演出図柄の変動表示の態様としては、上下方向にスクロールする態様であってもよいしそれ以外の態様であってもよい。各抽選結果に応じてどのような演出図柄の組み合わせを停止表示するかは上記に限定されず任意に設定することができる。以後、演出図柄 8 L、8 C、8 R を表示する演出を「演出図柄の変動演出」、「装飾図柄の変動演出」または、単に「変動演出」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

10

20

30

40

50

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】

また、第2演出図柄表示領域は、「左」「中」「右」の3つの図柄表示エリアを含んでいる。左の図柄表示エリアには図示しない左演出図柄（左装飾図柄）が表示される。中の図柄表示エリアには図示しない中演出図柄（中装飾図柄）が表示される。右の図柄表示エリアには図示しない右演出図柄（右装飾図柄）が表示される。第2演出図柄表示領域に表示される演出図柄は、第1演出図柄表示領域に表示される演出図柄8L、8C、8Rと同様の図柄となっており、装飾図柄8L、8C、8Rよりも小さく表示される。

10

【0024】

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

【0025】

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

20

【0026】

画像表示装置7の左右両側には、可動式のいわゆるギミックである第1盤可動体14（第1可動役物14とも呼ぶ）が設けられている。第1可動役物14は、透過性を有する左側板部材14Lと、透過性を有する右側板部材14Rを含んで構成されており。左側板部材14Lと右側板部材14Rは、それぞれ左右に移動可能あり、後述するように、画像表示装置7の全体を覆う閉状態と、画像表示装置7の中心部分を覆わない開状態とに遷移可能に構成されている。

30

【0027】

センター装飾体10は、遊技領域3の中央付近であって、画像表示装置7の前方に配置されている。センター装飾体10には、可動式のいわゆるギミックである第2盤可動体15（第2可動役物15とも呼ぶ）が取り付けられている。センター装飾体10の下部には、ステージ部11が形成されている。ステージ部11は、ステージ部11の上面を回転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。

40

【0028】

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

50

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。

【0029】

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。

10

【0030】

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。

【0031】

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。

20

【0032】

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。

30

【0033】

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。

40

【0034】

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

50

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

【0035】

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。

【0036】

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

一般入賞口29は、遊技領域3の右下部であって、第1大入賞口30の右側に隣接して配置されている。

【0037】

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。

【0038】

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。

【0039】

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。

【0040】

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

【0041】

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

10

20

30

40

50

数を表示する。

【0042】

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

10

【0043】

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

20

【0044】

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。

30

【0045】

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。

40

【0046】

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、

50

プログラムに従って遊技機 1 の遊技の進行を制御する。遊技制御用マイコン 8 1 は、遊技の進行を制御するためのプログラムなどを記憶するメイン ROM 8 3 と、ワークメモリとして使用されるメイン RAM 8 4 と、メイン ROM 8 3 に記憶されているプログラムを実行するメイン CPU 8 2 と、を含んでいる。メイン ROM 8 3 に記憶されているデータの詳細、および、メイン RAM 8 4 に設けられている記憶領域の詳細については後述する。メイン ROM 8 3 は外付け ROM として構成されていてもよい。遊技制御用マイコン 8 1 は、入出力回路 (I/O ポート部) 8 7 を介して他の基板等とデータの送受信をおこなう。入出力回路 8 7 は、遊技制御用マイコン 8 1 に内蔵されていてもよい。

【0047】

主制御基板 8 0 には、入出力回路 8 7 および中継基板 8 8 を介して各種センサやソレノイドが接続されている。主制御基板 8 0 は、各センサから出力された信号が入力するとともに、各ソレノイドに対して信号を出力する。中継基板 8 8 を介して接続されるセンサ類としては、第 1 始動口センサ 2 0 a、第 2 始動口センサ 2 1 a、ゲートセンサ 2 8 a、第 1 大入賞口センサ 3 0 a、第 2 大入賞口センサ 3 5 a、V 領域センサ 3 9 a、非 V 領域センサ 7 0 a、および、普通入賞口センサ 2 7 a、2 9 a が例示される。中継基板 8 8 を介して接続されるソレノイド類としては、電チューソレノイド 2 4、第 1 大入賞口ソレノイド 3 3、第 2 大入賞口ソレノイド 3 8、および、V 開閉部材ソレノイド 7 3 が例示される。第 1 始動口センサ 2 0 a は、第 1 始動口 2 0 の内部に設けられ、第 1 始動口 2 0 に入賞した遊技球を検出する。第 2 始動口センサ 2 1 a は、第 2 始動口 2 1 の内部に設けられ、第 2 始動口 2 1 に入賞した遊技球を検出する。ゲートセンサ 2 8 a は、ゲート 2 8 の内部に設けられ、ゲート 2 8 を通過した遊技球を検出する。第 1 大入賞口センサ 3 0 a は、第 1 大入賞口 3 0 の内部に設けられ、第 1 大入賞口 3 0 に入賞した遊技球を検出する。第 2 大入賞口センサ 3 5 a は、第 2 大入賞口 3 5 の内部に設けられ、第 2 大入賞口 3 5 に入賞した遊技球を検出する。V 領域センサ 3 9 a は、第 1 大入賞口 3 0 の内部の V 領域 3 9 に設けられ、V 領域 3 9 を通過した遊技球を検出する。非 V 領域センサ 7 0 a は、第 1 大入賞口 3 0 の内部の非 V 領域 7 0 に設けられ、非 V 領域 7 0 を通過した遊技球を検出する。普通入賞口センサ 2 7 a は、普通入賞口 2 7 の内部に設けられ、普通入賞口 2 7 に入賞した遊技球を検出する。普通入賞口センサ 2 9 a は、普通入賞口 2 9 の内部に通過した遊技球を検出する。電チューソレノイド 2 4 は、電チュー 2 2 の可動部材 2 3 を駆動する。第 1 大入賞口ソレノイド 3 3 は、第 1 大入賞装置 3 1 の開閉部材 3 2 を駆動する。第 2 大入賞口ソレノイド 3 8 は、第 2 大入賞装置 3 6 の開閉部材 3 7 を駆動する。V 開閉部材ソレノイド 7 3 は、第 1 大入賞装置 3 1 の V 開閉部材 7 1 を駆動する。

【0048】

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

【0049】

主制御基板 8 0 には、入出力回路 8 7 を介して払出制御基板 1 1 0 が接続されている。主制御基板 8 0 は、払出制御基板 1 1 0 に各種コマンドを送信するとともに、払い出し監視のために払出制御基板 1 1 0 から信号を受信する。払出制御基板 1 1 0 には、賞球払出装置 1 2 0 と、貸球払出装置 1 3 0 と、カードユニット 1 3 5 と、が接続され、発射制御回路 1 1 1 を介して発射装置 1 1 2 が接続されている。賞球払出装置 1 2 0 は、賞球の払い出しをおこなう。払出制御基板 1 1 0 は、遊技制御用マイコン 8 1 からの信号に基づいて、賞球払出装置 1 2 0 の賞球モータ 1 2 1 を駆動して賞球の払い出しをおこなう。払い出される賞球は、計数のために賞球センサ 1 2 2 によって検知される。貸球払出装置 1 3 0 は、貸球の払い出しをおこなう。払出制御基板 1 1 0 は、遊技機 1 に接続されたカードユニット 1 3 5 からの信号に基づいて、貸球払出装置 1 3 0 の貸球モータ 1 3 1 を駆動して貸球の払い出しをおこなう。払い出される貸球は、計数のために貸球センサ 1 3 2 によって検知される。カードユニット 1 3 5 は、遊技機 1 に隣接して配置され、挿入されたプ

10

20

30

40

50

リペイドカードなどの情報に基づいて球貸に関する情報を出力する。発射装置 112 は、ハンドル 60（図 1）と、発射モータ 113 と、タッチスイッチ 114 と、発射ボリューム 115 と、を備えている。発射装置 112 は、遊技者によるハンドル 60 の操作があった場合に、タッチスイッチ 114 によってハンドル 60 の接触を検知し、発射ボリューム 115 によってハンドル 60 の回転量を検知する。そして、発射ボリューム 115 の検知信号の大きさに応じた強さで遊技球が発射されるように発射モータ 113 を駆動する。

【0050】

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。

【0051】

サブ制御基板 90 は、演出制御用マイコン 91 と、入出力回路 95 と、を備えている。演出制御用マイコン 91 は、サブ制御基板 90 に実装されているワンチップマイコンであり、プログラムに従って遊技機 1 の遊技の演出を制御する。演出制御用マイコン 91 は、遊技の進行に伴って演出を制御するためのプログラム等を記憶するサブ ROM 93 と、ワークメモリとして使用されるサブ RAM 94 と、サブ ROM 93 に記憶されているプログラムを実行するサブ CPU 92 と、を含んでいる。サブ ROM 93 に記憶されているデータの詳細、および、サブ RAM 94 に設けられている記憶領域の詳細については後述する。サブ ROM 93 は外付け ROM として構成されていてもよい。演出制御用マイコン 91 は、入出力回路（I/O ポート部）95 を介して他の基板等とデータの送受信をおこなう。入出力回路 95 は、演出制御用マイコン 91 に内蔵されていてもよい。サブ制御基板 90 には、入出力回路 95 を介して、画像制御基板 100 と、音声制御基板 106 と、ランプ制御基板 107 と、中継基板 108 と、が接続されている。

【0052】

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

【0053】

音声制御基板 106 には、スピーカ 67 が接続されており、演出制御用マイコン 91 は、主制御基板 80 から受信したコマンドに基づいて、音声制御基板 106 を介してスピーカ 67 から音声、楽曲、効果音等を出力させる。スピーカ 67 から出力する音声等の音響データは、サブ制御基板 90 のサブ ROM 93 に格納されている。なお、音声制御基板 106 は、CPU を実装していてもよく、その CPU にコマンドに基づく音声制御を実行させてもよい。さらに、音声制御基板 106 は、ROM を実装していてもよく、その ROM に音響データを格納してもよい。また、スピーカ 67 を画像制御基板 100 に接続し、画像制御基板 100 の CPU 102 に音声制御を実行させてもよい。さらに、画像制御基板 10

10

20

30

40

50

0のROM103に音響データを格納してもよい。

【0054】

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

【0055】

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

【0056】

3. 遊技機の実データ構成

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

【0057】

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。

【0058】

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

【0059】

サブROM 93 (図6 (A)) には、先読み演出パターン決定テーブル T51 と、基幹演出パターン決定テーブル T52 と、チャンスアップ演出パターン決定テーブル T53 と、停止図柄パターン決定テーブル T54 と、が格納されている。これらの決定テーブルは、演出制御用マイコン 91 が実行するサブ制御メイン処理 (後述) において、演出制御用マイコン 91 によって参照される。各決定テーブルの具体的な内容については後述する。

【0060】

サブRAM 94 (図6 (B)) には、コマンド記憶領域 94 a と、演出コマンドセット領域 94 b と、事前判定情報記憶領域 94 c と、カウンタセット領域 94 d と、が設けられている。コマンド記憶領域 94 a は、サブ制御メイン処理 (後述) において、メイン制御部側から入力されたコマンドが記憶される領域 (入力バッファ) であり、事前判定コマンド、保留球数コマンド、変動開始コマンド、変動停止コマンド、オープニングコマンド、ラウンド指定コマンド、エンディングコマンド、遊技状態指定コマンド、V 通過コマンド、客待ち待機コマンドなどが格納される。演出コマンドセット領域 94 b 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 94 c は、サブ制御メイン処理 (後述) において、事前判定情報が記憶される。カウンタセット領域 94 d は、サブ制御メイン処理 (後述) において使用されるカウンタがセットされる領域であり、乱数カウンタ、第 1 特図保留演出カウンタ、第 2 特図保留演出カウンタ、普図保留演出カウンタ、確変演出カウンタ、時短演出カウンタなどがセットされる。

【0061】

図7は、遊技機1において使用される各種の乱数を説明するための図である。図7(A)は、メイン制御部側の遊技制御用マイコン81が取得する乱数を示しており、図7(B)は、サブ制御部側の演出制御用マイコン91が取得する乱数を示している。遊技制御用マイコン81は、「大当たり乱数」と、「大当たり種別乱数」と、「リーチ乱数」と、「変動パターン乱数」と、「普通図柄乱数(当たり乱数)」とを後述するタイミングにおいて取得するように構成されている。「大当たり乱数」は、大当たりか否かの抽選(大当たり判定)に用いられる乱数であり、0～65535までの範囲の値をとる。「大当たり種別乱数」は、当選した大当たりの種別の抽選(大当たり種別判定)に用いられる乱数であり、0～127までの範囲の値をとる。「リーチ乱数」は、大当たり判定がハズレである場合に、その結果を示す演出図柄変動演出においてリーチを発生させるか否かを決定するために用いられる乱数であり、0～127までの範囲の値をとる。リーチとは、複数の演出図柄(装飾図柄)のうち変動表示されている演出図柄が残り1つとなっている状態であって、変動表示されている演出図柄がどの図柄で停止表示されるか次第で大当たり当選を示す演出図柄の組み合わせとなる状態(例えば、「7↓7」の状態)のことである。なお、リーチ状態において停止表示されている演出図柄は、表示画面7a内で揺れているように表示されてもよい。「変動パターン乱数」は、変動時間を含む変動パターンを決定するために用いられる乱数であり、0～127までの範囲の値をとる。「普通図柄乱数(当たり乱数)」は、電チュー22を開放させる補助遊技をおこなうか否かの抽選(普通図柄抽選)に用いられる。普通図柄乱数は、0～255までの範囲の値をとる。「大当たり乱数」、「大当たり種別乱数」、「リーチ乱数」、「変動パターン乱数」は、始動口(第1始動口20または第2始動口21)への入球に基づいて取得される。第1始動口20への入球に基づいて取得された乱数値群は第1特図保留記憶領域85aに記憶され、第2始動口21への入球に基づいて取得された乱数値群は第2特図保留記憶領域85bに記憶される。「普通図柄乱数(当たり乱数)」は、ゲート28の通過に基づいて取得される。取得された普通図柄乱数値は、普図保留記憶領域86に記憶される。

【0062】

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

【0063】

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。

【0064】

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。

【0065】

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。

【0066】

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

【0067】

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。

【0068】

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

10

20

30

40

50

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。

【0069】

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。

【0070】

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。

【0071】

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。

【0072】

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。

【0073】

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。

【0074】

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。

【0075】

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

【0076】

「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。

【0077】

「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。

【0078】

「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。

【0079】

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。

【0080】

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。

【0081】

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。

【００８２】

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。

【００８３】

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８１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８１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う普通図柄当たり判定テーブルＴ３（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８１が普通図柄表示器４２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４２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２２の開放時間が、非時短状態よりも長くなっている（図１２）。すなわち、遊技制御用マイコン８１は、電チュー２２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２２の開放回数が非時短状態よりも多くなっている（図１２）。すなわち、遊技制御用マイコン８１は、電チュー２２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８１が、普通図柄表示器４２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２２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２２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２２により第２始動口２１への入賞をサポートする制御）が実行されている状態である。高ベース状態（電サポ制御状態）は、上記の全ての制御を実行するものでなくてもよい。すなわち、普通図柄表示器４２の普通図柄に対する

10

20

30

40

50

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。

【0084】

遊技機 1 では、V 通過予定大当たりへの当選による大当たり遊技後の遊技状態は、その大当たり遊技中に V 領域 3 9 への通過がなされていれば、高確率状態かつ時短状態かつ高ベース状態である。この遊技状態を特に、「高確高ベース状態」、または、「高確時短状態」という。高確高ベース状態は、所定回数（ここでは 160 回）の特別図柄の可変表示が実行されるか、または、大当たりに当選してその大当たり遊技が実行されることにより終了する。また、V 非通過予定大当たりへの当選による大当たり遊技後の遊技状態は、その大当たり遊技中に V 領域 3 9 の通過がなされていなければ（なされることはほぼない）、通常確率状態（非高確率状態すなわち低確率の状態）かつ時短状態かつ高ベース状態である。この遊技状態を特に、「低確高ベース状態」、「低確時短状態」という。低確高ベース状態は、所定回数（ここでは 100 回）の特別図柄の可変表示が実行されるか、または、大当たりに当選してその大当たり遊技が実行されることにより終了する。遊技機 1 を初めて遊技する場合において電源投入後の遊技状態は、通常確率状態かつ非時短状態かつ低ベース状態（非電サポ制御状態）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。

【0085】

高確高ベース状態や低確高ベース状態といった高ベース状態では、右打ちによって右遊技領域 3 B（図 1）へ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行させることができる。電サポ制御によって、低ベース状態と比べて電チュー 2 2 が開放されやすくなっており、第 1 始動口 2 0 への入賞よりも第 2 始動口 2 1 への入賞の方が容易となっているためである。このことから、高ベース状態では、普通図柄抽選の契機となるゲート 2 8 へ遊技球を通過させつつ、第 2 始動口 2 1 へ遊技球を入賞させるべく右打ちをおこなう。これにより左打ちをするよりも、多数の始動入賞（始動口への入賞）を得ることができる。なお、遊技機 1 では、大当たり遊技中も右打ちにて遊技をおこなう。一方、低ベース状態では、左打ちによって左遊技領域 3 A（図 1）へ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行させることができる。電サポ制御が実行されていないため、高ベース状態と比べて電チュー 2 2 が開放されにくくなっており、第 2 始動口 2 1 への入賞よりも第 1 始動口 2 0 への入賞の方が容易となっているためである。このことから、低ベース状態では、第 1 始動口 2 0 へ遊技球を入賞させるべく左打ちをおこなう。これにより右打ちするよりも、多数の始動入賞を得ることができる。

【0086】

6. 遊技制御用マイコン 8 1 の動作

図 1 5～図 3 4 に基づいて主制御基板 8 0（図 3）に設けられた遊技制御用マイコン 8 1 の動作について説明する。遊技制御用マイコン 8 1 の動作説明にて登場するカウンタ、フラグ、ステータス、バッファ等はメイン RAM 8 4 に設けられている。遊技制御用マイコン 8 1 は、当否判定手段（図 2 3）、当否事前判定手段（図 1 8、図 1 9）に該当する。

【0087】

〔主制御メイン処理〕

図 1 5 は、主制御メイン処理のフローチャートである。遊技制御用マイコン 8 1 は、遊技機 1 の電源がオンされると、メイン ROM 8 3 から主制御メイン処理を実行するためのプログラムを読み出す。主制御メイン処理では、遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、初期

設定をおこなう（ステップ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。

【0088】

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

10

【0089】

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

20

【0090】

〔メイン側タイマ割り込み処理〕

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

30

【0091】

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

40

【0092】

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

50

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。

【0093】

〔始動口センサ検出処理〕

図 17 は、始動口センサ検出処理（図 16：ステップ S103）のフローチャートである。遊技制御用マイコン 81 は、まず、ゲート 28 に遊技球が通過したか否かの判定をおこなう（ステップ S201）。この判定は、ゲートセンサ 28a によって遊技球が検出されたか否かによっておこなわれる。ゲート 28 に遊技球が通過していない場合（ステップ S201：NO）、処理はステップ S205 にスキップする。ゲート 28 に遊技球が通過した場合（ステップ S201：YES）、遊技制御用マイコン 81 は、普通図柄保留球数が「4（上限値）」であるか否かの判定をおこなう（ステップ S202）。普通図柄保留球数とは、普図保留の数であり、より具体的には、メイン RAM 84 に設けられた普図保留の数をカウントするカウンタの値である。普通図柄保留球数が「4」であれば（ステップ S202：YES）、処理はステップ S205 にスキップする。普通図柄保留球数が「3」以下の場合（ステップ S202：NO）、普通図柄保留球数に「1」を加算した後（ステップ S203）、普通図柄乱数取得処理をおこなう（ステップ S204）。ここでは、遊技制御用マイコン 81 は、普通図柄乱数カウンタの値（図 7：ラベル-TRND-H の値）を取得し、取得した乱数値をメイン RAM 84 の普図保留記憶領域 86 の第 1～第 4 記憶領域うち、現在の普通図柄保留球数に応じた記憶領域に格納する。

【0094】

ステップ S205 では、遊技制御用マイコン 81 は、第 2 始動口 21 に遊技球が入賞したか否かの判定をおこなう。この判定は、第 2 始動口センサ 21a によって遊技球が検出されたか否かによっておこなわれる。第 2 始動口 21 に遊技球が入賞していない場合（ステップ S205：NO）、処理はステップ S210 にスキップする。遊技球が入賞した場合（ステップ S205：YES）、遊技制御用マイコン 81 は、特図 2 保留球数が「4（上限値）」であるか否かの判定をおこなう（ステップ S206）。特図 2 保留球数とは、第 2 特図保留の数であり、より具体的には、メイン RAM 84 に設けられた第 2 特図保留の数をカウントするカウンタの値である。特図 2 保留球数が「4」であれば（ステップ S206：YES）、処理はステップ S210 にスキップする。特図 2 保留球数が「3」以下の場合（ステップ S206：NO）、特図 2 保留球数に「1」を加算した後（ステップ S207）、特図 2 関係乱数取得処理をおこなう（ステップ S208）。ここでは、大当たり乱数カウンタの値（図 7：ラベル-TRND-A の値）、大当たり種別乱数カウンタの値（図 7：ラベル-TRND-AS の値）、リーチ乱数カウンタの値（図 7：ラベル-TRND-RC の値）、変動パターン乱数カウンタの値（図 7：ラベル-TRND-T1 の値）を取得する。遊技制御用マイコン 81 は、取得した乱数値群を第 2 特図保留記憶領域 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。

【0095】

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RAM 84に設けられた第1特図保留の数をカウントするカウンタの値である。特図1保留球数が「4」であれば（ステップ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。

【0096】

〔特図2事前判定処理〕

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

【0097】

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。

【0098】

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

10

20

30

40

50

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

10

【0099】

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。

20

【0100】

〔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。

30

40

【0101】

〔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

50

御用マイコン 81 は、普通図柄の保留球数が「0」か否かの判定をおこなう（ステップ S 503）。保留球数が「0」の場合（ステップ S 503：YES）、本処理を終了する。保留球数が 1 以上ある場合（ステップ S 503：NO）、普通図柄保留球数を 1 ディクリメントする（ステップ S 504）。従って、普通図柄の保留球数が「0」の状態ゲート 28 を遊技球が通過した場合、始動口センサ検出処理（図 17）のステップ S 203 において、一旦、普通図柄の保留球数が「1」になり、その後、本ステップ S 504 において保留が消化され即座に普通図柄の保留球数が「0」になる。これは、特別図柄の保留球数についても同様である。すなわち、始動口センサ検出処理（図 17）のステップ S 207 およびステップ S 212 において、一旦、特別図柄の保留数が「1」になり、その後、後述の特別図柄待機処理（図 22）におけるステップ S 1404 およびステップ S 1410 において保留が消化され特別図柄の保留球数が「0」になる。次に、遊技制御用マイコン 81 は、普通図柄当たり判定テーブル T 3（図 8（C））を参照して当たり判定をおこなう（ステップ S 505）。具体的には、遊技制御用マイコン 81 は、まず、普図保留記憶領域 86 の第 1 記憶領域（普図保留の 1 個目に対応）に記憶されている判定値としての普通図柄乱数値（当たり乱数値）を読み出す。そして、普通図柄乱数値と、遊技状態（時短状態か否か）と、普通図柄当たり判定テーブル T 3 とを用いて当たりか否かを判定する。例えば、非時短状態において、普通図柄乱数値が「0」～「2」の場合には、「当たり」と判定され、普通図柄乱数値がそれ以外の場合には、「ハズレ」と判定される（図 8（C）参照）。

【0102】

次に、遊技制御用マイコン 81 は、普通図柄変動パターン判定テーブル T 4（図 8（D））を参照して変動パターンの選択をおこなう（ステップ S 506）。具体的には、遊技制御用マイコン 81 は、まず、遊技状態（時短状態か否か）の判定をおこない、遊技状態の判定結果と、普通図柄変動パターン判定テーブル T 4 とを用いて、普通図柄変動パターンとしての普通図柄の変動時間を選択する。ここでは、非時短状態のとき、普通図柄の変動時間は「30 秒」と判定され、時短状態のとき、普通図柄の変動時間が「1 秒」と判定される（図 8（D）参照）。遊技制御用マイコン 81 は、選択した普通図柄変動パターンをセットすることで、普通図柄の変動表示を開始させる（ステップ S 507）。

【0103】

ステップ S 508 では、遊技制御用マイコン 81 は、普通図柄の変動時間が経過して終了したか否かの判定をおこなう。普通図柄の変動時間とは、ステップ S 506 で選択された変動時間である（図 8（D）参照）。変動時間が終了していない場合（ステップ S 508：NO）、遊技制御用マイコン 81 は、本処理を終える。すなわち、普通図柄の変動表示が継続される。一方、変動時間が終了している場合（ステップ S 508：YES）、遊技制御用マイコン 81 は、変動表示を停止させ（ステップ S 509）、上述の当たり判定（ステップ S 505）において「ハズレ」の場合には（ステップ S 510：NO）、本処理を終える。一方、上述の当たり判定で「当たり」の場合には（ステップ S 510：YES）、遊技制御用マイコン 81 は、電チュー開放パターンのセットをおこなう（ステップ S 511）。電チュー 22 の開放パターンは、電チュー開放パターン判定テーブル T 7（図 12（A））を参照して選択される。具体的には、遊技制御用マイコン 81 は、遊技状態（時短状態か否か）の判定をおこない、遊技状態の判定結果と、電チュー開放パターン判定テーブル T 7 とを用いて電チュー 22 の開放パターンを選択する。ここでは、非時短状態のとき、「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 S 512）、本処理を終える。

【0104】

上述のステップ S 501 において、電チュー 22 が作動中の場合（ステップ S 501：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 S 520）。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

10

20

30

40

50

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。

【０１０５】

〔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。

【０１０６】

〔特別図柄待機処理〕

図２２は、特別図柄待機処理（図２１：ステップＳ１３０２）のフローチャートである。特別図柄待機処理では、遊技制御用マイコン８１は、まず、特図２保留球数が「０」であるか否かの判定をおこなう（ステップＳ１４０１）。特図２保留球数が「０」である場合（ステップＳ１４０１：ＹＥＳ）、すなわち、第２特図保留記憶領域８５ｂに、第２始動口２１への入賞に起因して取得した乱数値群の記憶がない場合には、処理はステップＳ１４０７に移行する。特図２保留球数が「１」以上である場合（ステップＳ１４０１：ＮＯ）、遊技制御用マイコン８１は、大当たり判定処理（ステップＳ１４０２）、および、変動パターン選択処理（ステップＳ１４０３）を実行する。これらの処理の詳細については後述する。変動パターン選択処理の後、特図２保留球数を１つディクリメントする（ステップＳ１４０４）。次に、遊技制御用マイコン８１は、第２特図保留記憶領域８５ｂの第１～第４記憶領域に格納されている保留情報（各種乱数値）の格納場所を現在の位置から読み出される側に１つシフトするとともに、第２特図保留記憶領域８５ｂにおいて読み出される側から最も遠い場所に格納されている保留情報をクリアする（ステップＳ１４０５）。例えば、第１～第３記憶領域に保留情報が格納されている場合には、第３記憶領域に格納されている保留情報をクリアし、第１～第４記憶領域に保留情報が格納されている場合には、第４記憶領域に格納されている保留情報をクリアする。上記ステップによって、第２特図保留が保留された順に消化される。この場合、画像表示装置７の表示画面７ａでは、第２特図保留記憶領域８５ｂの第１記憶領域に対応する保留画像９Ｂ（４つの保留画像９Ｂのうち、一番左端の保留画像９Ｂ）が保留消化画像表示領域側にシフトし、保留消化画像９Ｃとして表示される。また、第２特図保留記憶領域８５ｂの第２～第４記憶領域に対応する保留画像９Ｂ（４つの保留画像９Ｂのうち、左から２、３、４番目の保留画像９Ｂ）がそれぞれ左側に１つシフトする（図１）。これにより、遊技者は、第２特図保留が１つ消化されたことを認識することができる。次に、遊技制御用マイコン８１は、特図２変動開始処理をおこなう（ステップＳ１４０６）。特図２変動開始処理では、変動開

始コマンドをメインRAM 84のコマンドセット領域84aにセットし、第2特別図柄の変動表示を開始させるとともに、変動時間タイマのセットをおこなう。変動時間タイマには、変動パターン選択処理で選択された変動パターンに応じて決定される変動時間がセットされる。また、遊技制御用マイコン81は、特別動作ステータスを「2」にセットする。なお、特図2変動開始処理でセットされる変動開始コマンド（特図2変動開始コマンド）には、大当たり判定処理（ステップS1402）でセットされた特図停止図柄データに関する情報や変動パターン選択処理（ステップS1403）でセットされた変動パターンに関する情報（変動時間に関する情報を含む）が含まれている。

【0107】

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、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RAM 84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。

【0108】

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RAM 84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

10

20

30

40

50

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。

【0109】

〔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。

【0110】

ステップS1501において、確変フラグがOFFの場合（ステップS1501：NO）、遊技制御用マイコン81は、大当たり判定テーブルT1（図8）のうちの通常確率状態用のテーブルを参照して大当たり判定をおこなう（ステップS1504）。具体的には、遊技制御用マイコン81は、まず、ステップS1502と同様の方法によって大当たり乱数値の読み出しをおこなう。次に、ここでは、通常確率状態（確変フラグがOFF）であるため、大当たり判定テーブルT1のうち、通常確率状態用のテーブル（大当たり判定値が「0」～「164」）に基づいて大当たりか否かを判定する。

【0111】

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。

【0112】

〔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。

【0113】

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

【0114】

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。

【0115】

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。

【0116】

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。

10

【0117】

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

20

30

【0118】

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

40

50

れる。読み出した変動パターン乱数値から、変動パターンとして「P 4 4」～「P 4 6」のいずれかが選択される。

【0119】

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。

【0120】

〔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。

【0121】

〔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。

【0122】

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））。

【0123】

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

10

20

30

40

50

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。

【0124】

〔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）。

【0125】

ステップS2005では、遊技制御用マイコン81は、時短フラグがONか否かの判定をおこなう。時短フラグがOFFの場合（ステップS2005：NO）、処理はステップS2009にスキップする。時短フラグがONの場合（ステップS2005：YES）、時短カウンタの値を1デクリメントする（ステップS2006）。時短カウンタとは、時短状態中に実行した特別図柄の変動回数をカウントするものである。ここでは、時短状態への移行時に、低確高ベース状態であれば時短カウンタに「100」がセットされ、高確高ベース状態であれば時短カウンタに「160」がセットされる。遊技制御用マイコン81は、時短カウンタを1デクリメントした結果、カウンタの値が「0」になったか否かの判定をおこなう（ステップ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）。

【0126】

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。

【0127】

〔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。

【0128】

〔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。

〔0129〕

大入賞口が開放中ではない場合（ステップS2202：NO）、遊技制御用マイコン81は、大入賞口を開放する時間（タイミング）か否かの判定をおこなう（ステップS2203）。大入賞口を開放する時間には、例えば、大当たりのオープニングの時間が経過して初回のラウンド遊技における開放開始の時期に至ったときや、開放後に一時的に閉鎖した大入賞口を再び開放させるまでのインターバル時間（閉鎖時間）が経過して、再度の開放開始の時期に至ったときが含まれる。大入賞口を開放する時間ではない場合（ステップS2203：NO）、処理はステップS2220に移行する。

〔0130〕

大入賞口を開放する時間（タイミング）である場合（ステップS2203：YES）、遊技制御用マイコン81は、大入賞口開放処理をおこなう（ステップS2207）。具体的には、遊技制御用マイコン81は、大当たりの種類に応じた開放パターン（図13）に従って大入賞口（第1大入賞口30または第2大入賞口35）を開放させる。大入賞口開放処理の後、遊技制御用マイコン81は、ラウンド指定コマンドのセットをおこなう（ステップS2208）。ラウンド指定コマンドには、実行中の大当たり遊技のラウンド数に関する情報が含まれており、遊技制御用マイコン81は、ラウンド指定コマンドをメインRAM84の出力バッファにセットする。なお、本実施形態では、1回のラウンド遊技中に複数回の大入賞口の開放がなされることがない。しかし、他の実施形態として、1回のラウンド遊技中に複数回の大入賞口の開放がなされる場合には、遊技制御用マイコン81は、大入賞口の開放が1回のラウンド中での初めての開放か否かを判定し、初めての開放の場合のみ、ラウンド指定コマンドをセットするようにしてもよい。ラウンド指定コマンドをセットした後、本処理を終える。

〔0131〕

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

〔0132〕

上述のステップS2203において、大入賞口を開放する時間（タイミング）ではない

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

【0133】

当該ラウンド遊技が終了している場合（ステップ S 2 2 2 0：YES）、遊技制御用マイコン 8 1 は、ラウンドカウンタの値を 1 ディクリメントし（ステップ S 2 2 2 1）、ラウンドカウンタの値が「0」であるか否かの判定をおこなう（ステップ S 2 2 2 6）。ラウンドカウンタの値が「0」でない場合（ステップ S 2 2 2 6：NO）、すなわち、規定のラウンド遊技回数をまだ消化していない場合、次のラウンド遊技を開始するために本処理を終える。一方、ラウンドカウンタの値が「0」の場合、大当たり遊技を終了させる大当たり終了処理として、大当たりのエンディングコマンドをセットするとともに（ステップ S 2 2 2 7）、大当たりのエンディングを開始する（ステップ S 2 2 2 8）。本実施形態では、「16 R（実質 13 R）V 通過予定大当たり」で V 領域 39 への遊技球の通過があった場合のエンディング時間（例えば 18 秒）は、「16 R（実質 13 R）V 非通過予定大当たり」で V 領域 39 への遊技球の通過が無かった場合のエンディング時間と同じ長さになっている。これにより、遊技者に対して、「16 R（実質 13 R）V 通過予定大当たり」で V 領域 39 への遊技球の通過があった場合であっても、「16 R（実質 13 R）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、「16 R（実質 13 R）V 通過予定大当たり」で V 領域 39 への遊技球の通過が無かった場合のエンディング時間もこれらと同じ長さになっている。大当たりのエンディングの開始後、大当たり終了フラグを ON にセットして（ステップ S 2 2 2 9）、本処理を終える。

【0134】

上述のステップ S 2 2 0 0 において、大当たり終了フラグが ON の場合（ステップ S 2 2 0 0：YES）、最終ラウンドが終了しているので、遊技制御用マイコン 8 1 は、大当たりのエンディングの時間が経過したか否かを判定する（ステップ S 2 2 3 0）。エンディング時間が経過していない場合（ステップ S 2 2 3 0：NO）、遊技制御用マイコン 8 1 は、本処理を終える。一方、エンディング時間が経過している場合（ステップ S 2 2 3 0：YES）、遊技制御用マイコン 8 1 は、大当たり終了フラグを OFF にするとともに（ステップ S 2 2 3 1）、大当たりフラグを OFF にし（ステップ S 2 2 3 2）、特別動作ステータスを「1」にセットする（ステップ S 2 2 3 3）。これにより、次の特別動作処理において、再び特別図柄待機処理（ステップ S 1 3 0 2）が実行される。その後、後述の遊技状態設定処理（ステップ S 2 2 3 4）を実行し本処理を終える。

【0135】

〔V 開閉部材動作処理〕

図 3 1 は、V 開閉部材動作処理（図 3 0：ステップ S 2 2 0 1）のフローチャートである。遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、現在のラウンド遊技（当該ラウンド）が V 開閉部材 7 1 の開放ラウンドであるか否かの判定をおこなう（ステップ S 2 5 0 1）。ここでは、第 2 ラウンド、第 4 ラウンド、第 6 ラウンド、第 8 ラウンド、第 10 ラウンド、第 12 ラウンドが V 開閉部材 7 1 の開放ラウンドに該当する。遊技制御用マイコン 8 1 は、ラウンドカウンタの値が「15」、「13」、「11」、「9」、「7」、「5」のとき、開放ラウンドであると判定することができる。V 開閉部材 7 1 の開放ラウンドではない場合（ステップ S 2 5 0 1：NO）、本処理を終える。当該ラウンドにおいて V 開閉部材 7 1 を作動させる必要がないためである。

【0136】

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。

【0137】

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。

【0138】

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

10

20

30

40

50

ョート開放である場合、処理はステップS 2 5 4 0に移行する。一方、ロング開放である場合（ステップS 2 5 2 1：Y E S）、遊技制御用マイコン8 1は、2球目の入賞を検出したか否かの判定をおこなう（ステップS 2 5 2 2）。2球目の入賞を検出していない場合（ステップS 2 5 2 2：N O）、処理はステップS 2 5 4 0に移行する。

【0 1 3 9】

2球目の入賞を検出した場合（ステップS 2 5 2 2：Y E S）、遊技制御用マイコン8 1は、V開閉部材7 1をロング開放させるとともに、V有効期間設定処理をおこなう（ステップS 2 5 2 3）。V開閉部材7 1をロング開放させるのは、V開閉部材7 1の開放パターン（図1 4（B））では、「ロング開放」の場合、2球目の入賞時にロング開放（ここでは最大3 1．5秒）を実行させるためである。なお、ここでは、1回のラウンド遊技時間は最長で3 1．5秒（大入賞口最大開放時間2 9．5秒＋インターバル閉鎖時間2秒）となるため、一般的には、2球目の入賞時からラウンドの終了時までの時間は3 1．5秒よりも短くなる。後述のように、V開閉部材7 1は、当該ラウンドの終了時に強制的に閉鎖されるため、V開閉部材7 1のロング開放の開放時間は、3 1．5秒よりも短くなる。しかし、V開閉部材7 1のロング開放は、V開閉部材7 1の開放時間が比較的長いため、第1大入賞口3 0に入賞した2球目以降の遊技球の少なくとも一部は、V領域3 9を通過するように構成されている。V有効期間設定処理では、遊技制御用マイコン8 1は、V開閉部材7 1の開放中をV有効期間に設定し、当該ラウンドの終了時にV開閉部材7 1の閉鎖とともにV無効期間を設定する。V開閉部材7 1のロング開放およびV有効期間設定処理の後、遊技制御用マイコン8 1は、第2入賞フラグをO Nに切り替え（ステップS 2 5 2 4）、ステップS 2 5 4 0に移行する。

【0 1 4 0】

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 4 1】

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。

【0 1 4 2】

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。

【0 1 4 3】

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：NO）、そのまま本処理を終える。

【0 1 4 4】

〔遊技状態設定処理〕

図3 2は、遊技状態設定処理（図3 0：ステップS 2 2 3 4）のフローチャートである。遊技制御用マイコン8 1は、まず、VフラグがONか否かの判定をおこなう（ステップS 2 3 0 1）。VフラグがOFFの場合（ステップS 2 3 0 1：NO）、時短フラグをONにし（ステップS 2 3 0 2）、時短カウンタに「1 0 0」をセットする（ステップS 2 3 0 3）。これにより、今回の大当たり遊技後の遊技状態が「非高確率状態」かつ「時短状態」かつ「高ベース状態」（すなわち、低確高ベース）になる。この低確高ベース状態は、特別図柄の可変表示が1 0 0回おこなわれること、または、次の大当たりに当選すること、のいずれかの条件の成立によって終了する。

10

【0 1 4 5】

一方、ステップS 2 3 0 1において、VフラグがONの場合（ステップS 2 3 0 1：YES）、遊技制御用マイコン8 1は、確変フラグをONにし（ステップS 2 3 0 4）、確変カウンタに「1 6 0」をセットし（ステップS 2 3 0 5）、VフラグをOFFにする（ステップS 2 3 0 6）。また、遊技制御用マイコン8 1は、時短フラグをONにし（ステップS 2 3 0 7）、時短カウンタに「1 6 0」をセットする（ステップS 2 3 0 8）。これにより、今回の大当たり遊技後の遊技状態が「高確率状態」かつ「時短状態」かつ「高ベース状態」（すなわち、高確高ベース）になる。この高確高ベース状態は、特別図柄の可変表示が1 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。

20

【0 1 4 6】

ステップS 2 3 0 9では、遊技制御用マイコン8 1は、遊技状態指定コマンドをメインRAM 8 4のコマンドセット領域（出力バッファ）8 4 aにセットして、本処理を終える。遊技状態指定コマンドには、今設定した遊技状態に関する情報が含まれている。

【0 1 4 7】

〔V領域センサ検出処理〕

図3 3は、V領域センサ検出処理（図1 6：ステップS 1 0 6）のフローチャートである。遊技制御用マイコン8 1は、まず、V領域センサ3 9 aによる遊技球の検知があったか否かの判定をおこなう（ステップS 2 6 0 1）。V領域センサ3 9 aによる遊技球の検知がない場合には（ステップS 2 6 0 1：NO）、本処理を終える。一方、検知がある場合には（ステップS 2 6 0 1：YES）、遊技制御用マイコン8 1は、V有効期間中か否かの判定をおこなう（ステップS 2 6 0 2）。V有効期間は、V開閉部材動作処理（図3 1）のV有効期間設定処理（ステップS 2 5 0 4、S 2 5 2 3）によって設定される期間である。V有効期間は、第2ラウンド、第4ラウンド、第6ラウンド、第8ラウンド、第10ラウンド、第12ラウンド中のV開閉部材7 1の開放時や閉鎖後の数秒間（球ハケ期間）に設定される。V有効期間中ではない場合には（ステップS 2 6 0 2：NO）、本処理を終える。一方、V有効期間中である場合（ステップS 2 6 0 2：YES）、遊技制御用マイコン8 1は、VフラグをONするとともに（ステップS 2 6 0 3）、V通過コマンドをセットして（ステップS 2 6 0 4）、本処理を終える。

30

40

【0 1 4 8】

〔保留球数処理〕

図3 4は、保留球数処理（図1 6：ステップS 1 0 7）のフローチャートである。遊技制御用マイコン8 1は、まず、メインRAM 8 4に記憶されている特図1保留球数、特図2保留球数、および、普通図柄保留球数の読み出しをおこなう（ステップS 2 7 0 1）。次に、遊技制御用マイコン8 1は、保留球数コマンドをメインRAM 8 4のコマンドセット領域（出力バッファ）8 4 aにセットする（ステップS 2 7 0 2）。保留球数コマンドは、保留球数をサブ制御基板9 0に通知するためのコマンドであり、特図1保留球数、特図2保留球数、および、普通図柄保留球数に関する情報を含んでいる。保留球数コマンドのセット後、遊技制御用マイコン8 1は、本処理を終了する。

50

【0149】

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。

【0150】

〔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。

【0151】

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。

【0152】

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。

【0153】

〔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 S 4320）、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。

【0154】

〔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 S 4300）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 S 4415）。受信している場合（ステップ S 4415：YES）、先読み演出決定処理をおこなう（ステップ S 4420）。「先読み演出決定処理」は、先読み演出を実行するか否か、および実行する場合の先読み演出パターンを決定する処理である。先読み演出決定処理の詳細については後述する。一方、受信していない場合（ステップ S 4415：NO）、上述の先読み演出決定処理をスキップする。先読み演出とは、特図保留記憶領域 85 に新たに記憶された保留情報に大当たりが含まれている可能性が高いことを示唆する演出であり、変動演出中に実行される。

10

【0155】

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 S 4445）。受信している場合（ステップ S 4445：YES）、保留表示処理をおこなう（ステップ S 4450）。保留表示処理では、保留球数コマンドに含まれている特図 1 保留球数、特図 2 保留球数、および、普通図柄保留球数に関する情報に基づいて、サブ RAM 94 のカウンタセット領域 94d に設けられた、第 1 特図保留演出カウンタ、第 2 特図保留演出カウンタ、および、普通図柄保留演出カウンタの値を更新する。これにより、主制御基板 80 側だけでなく、サブ制御基板 90 側でも各保留球数の情報を保持することができる。また、演出制御用マイコン 91 は、第 1 特図保留演出カウンタ、第 2 特図保留演出カウンタ、および、普通図柄保留演出カウンタの値に基づいて、表示画面 7a に表示されている保留画像 9A、9B の更新をおこなう。一方、保留球数コマンドを受信していない場合（ステップ S 4445：NO）、上述の保留表示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 から変動開始コマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップ S 4455）。受信している場合（ステップ S 4455：YES）、変動演出開始処理をおこなう（ステップ S 4460）。「変動演出開始処理」は、特別図柄変動中に実行する変動演出パターン（内容）を選択する処理である。変動演出開始処理の詳細については後述する。一方、受信していない場合（ステップ S 4455：NO）、上述の変動演出開始処理をスキップする。

30

【0157】

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 S 4465）。受信している場合（ステップ S 4465：YES）、変動演出終了処理をおこなう（ステップ S 4470）。「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 S 4465：NO）、上述の変動演出終了処理をスキップする。

40

【0158】

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 S 4475）。受信している場合（ステップ S 4475：YES）、オープニング演出パターン決定処理をおこなう（ステップ S 4480

50

。「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 RAM 94 にセットする。そして、特図停止図柄データが示す当たり種別に対応して予め設定されているオープニング演出の演出パターンを選択し、選択したオープニング演出を開始するためのオープニング演出開始コマンドをサブ RAM 94 の演出コマンドセット領域 94 b にセットする。演出コマンドセット領域 94 b にセットされた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 S 4315）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 CPU 102 は、所定のオープニング演出画像を ROM 103 から読み出して、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示させる。なお、ステップ S 4475 において、オープニングコマンドを受信していない場合（ステップ S 4475：NO）、上述のオープニング演出パターン決定処理をスキップする。

10

【0159】

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 S 4485）。受信している場合（ステップ S 4485：YES）、ラウンド演出パターン決定処理をおこなう（ステップ S 4490）。「ラウンド演出パターン決定処理」は、特別遊技（大当たり遊技）において、大入賞口の開放中や開放間のインターバル中に実行する開放遊技演出パターン（内容）を選択する処理である。ラウンド演出パターン決定処理では、演出制御用マイコン 91 は、まず、ラウンド指定コマンドの解析をおこない、ラウンド指定コマンドに含まれる、特図停止図柄データに関する情報、および、ラウンド数に関する情報をサブ RAM 94 にセットする。そして、特図停止図柄データが示す当たり種別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 RAM 94 の演出コマンドセット領域 94 b にセットする。演出コマンドセット領域 94 b にセットされた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、CPU 102 は、所定のラウンド演出画像を ROM 103 から読み出して、表示画面 7 a に表示させる。なお、ステップ S 4485 において、ラウンド指定コマンドを受信していない場合（ステップ S 4485：NO）、上述のラウンド演出パターン決定処理をスキップする。

20

30

【0160】

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 S 4495）。受信している場合（ステップ S 4495：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 S 4500）。「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 RAM 94 にセットする。そして、特図停止図柄データが示す当たり種別に応じたエンディング演出パターンを選択し、選択したエンディング演出を開始するためのエンディング演出開始コマンドをサブ RAM 94 の出力バッファにセットする。演出コマンドセット領域 94 b にセットされたエンディング演出開始コマンドが画像制御基板 100 に送信されると、CPU 102 は、所定のエンディング演出画像を ROM 103 から読み出して、表示画面 7 a に表示させる。なお、エンディングコマンドを受信していない場合（ステップ S 4495：NO）、上述のエンディング演出パターン決定処理をスキップする。

40

【0161】

続いて、演出制御用マイコン 91 は、その他の処理をおこなう（ステップ S 4545）。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

50

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。

【0162】

〔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。

【0163】

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。

【0164】

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

10

20

30

40

50

、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。

【0165】

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。

【0166】

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

【0167】

〔変動演出開始処理〕

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

【0168】

続いて、演出制御用マイコン91は、基幹演出パターン決定処理をおこなう（ステップS5010）。基幹演出パターン決定処理は、変動演出の基本的な構成（例えば、画像表示装置7における背景画像の表示およびその切り換え、所定のキャラクタの表示およびその動作、スピーカ67を用いたメロディや効果音の出力、ランプ類の点灯制御など）を決定するための処理である。変動演出は、この基幹演出にチャンスアップ演出や先読み演出

10

20

30

40

50

などの付加的な演出が重畳されて完成する。演出制御用マイコン 9 1 は、サブ ROM 9 3 に記憶されている基幹演出パターン決定テーブル T 5 2 を参照して基幹演出パターンを決定する。

【0169】

図 4 2 は、基幹演出パターン決定テーブル T 5 2 を説明するための図である。図 4 2 では、ノーマルリーチ演出をおこなう複数種類の基幹演出パターンと、SP 1 演出をおこなう複数種類の基幹演出パターン、SP 2 演出をおこなう複数種類の基幹演出パターン、SP 3 演出をおこなう複数種類の基幹演出パターンと、リーチ無しハズレ演出をおこなう複数種類の基幹演出パターンが設定されている。基幹演出パターンの種類は任意に設定することができる。ここでは、例えば、変動開始コマンドに含まれていた変動パターンが「P 1」の場合、SP 1 演出をおこなう基幹演出パターンが選択される。また、変動開始コマンドに含まれていた変動パターンが「P 7 2」の場合、リーチ無しハズレ演出をおこなう基幹演出パターンが選択される。

10

【0170】

図 4 1 に戻り、基幹演出パターンを決定した後、演出制御用マイコン 9 1 は、チャンスアップ演出パターン決定処理をおこなう（ステップ S 5 0 1 5）。チャンスアップ演出パターン決定処理は、変動演出に重畳させる付加的な演出を決定するための処理である。演出制御用マイコン 9 1 は、チャンスアップ乱数のカウンタの値を取得し、取得した乱数値と、サブ ROM 9 3 に記憶されているチャンスアップ演出パターン決定テーブル T 5 3 を参照してチャンスアップ演出パターンを決定する。

20

【0171】

図 4 3 は、チャンスアップ演出パターン決定テーブル T 5 3 を説明するための図である。ここでは、チャンスアップ演出パターン決定テーブル T 5 3 のうち、非時短状態時における特図 1 の変動演出パターンを決定する部分のみを示している。すなわち、図 4 3 は、変動開始コマンドに含まれていた変動パターンが「P 1」～「P 1 6」の場合において実行されるチャンスアップ演出パターンを示している。なお、チャンスアップ演出パターン決定テーブル T 5 3 は、変動パターンが「P 2 1」～「P 3 3」「P 4 1」～「P 5 6」「6 1」～「7 3」の場合において実行されるチャンスアップ演出パターンを決定する部分を備えていてもよいし備えていなくてもよい。

【0172】

図 4 3 では、チャンスアップ演出パターンとして「2-NO」「2-SP 1」「2-SP 2」「2-SP 3」「3-NO」「3-SP 1」「3-SP 2」「3-SP 3」「4-NO」「4-SP 1」「4-SP 2」「4-SP 3」「ANO」が設定されている。これらのチャンス演出パターンは、後述の種々のチャンスアップ演出に対応する。

30

【0173】

図 4 1 に戻り、チャンスアップ演出パターンを決定した後、演出制御用マイコン 9 1 は、さらに、乱数値と停止図柄パターン決定テーブル T 5 4 を参照して、停止表示する演出図柄 8 L、8 C、8 R の組み合わせなどを決定してもよい。これらにより、変動演出としてどのような演出をおこなうかが決定される。

【0174】

演出制御用マイコン 9 1 は、上記ステップ S 5 0 1 0～S 5 0 1 5 にて決定された変動演出パターンに基づく変動演出が実現されるよう変動演出開始コマンドをサブ RAM 9 4 の演出コマンドセット領域 9 4 b（出力バッファ）にセットする（ステップ S 5 0 2 0）。サブ RAM 9 4 の演出コマンドセット領域 9 4 b にセットされた変動演出開始コマンドがコマンド送信処理（図 3 6：ステップ S 4 3 1 5）において画像制御基板 1 0 0 に送信されると、画像制御基板 1 0 0 の CPU 1 0 2 は、変動演出画像を ROM 1 0 3 から読み出して、画像表示装置 7 の表示画面 7 a に表示させる。

40

【0175】

続いて、演出制御用マイコン 9 1 は、変動演出タイマをセットして（ステップ S 5 0 3 0）、本処理を終了する。変動演出タイマには、変動開始コマンドに含まれる変動パター

50

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。

【０１７６】

〔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。

【０１７７】

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

【０１７８】

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。

【０１７９】

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５

003: 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。

【0180】

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。

【0181】

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

【0182】

9. 盤可動体(第1可動役物14および第2可動役物15)の動作

図46~図49を用いて、盤可動体(第1可動役物14および第2可動役物15)の動作について説明する。図46は、第1可動役物14の第1態様を例示した説明図である。図47は、第1可動役物14の第2態様を例示した説明図である。図48は、第2可動役物15の第2態様を例示した説明図である。図49は、第1可動役物14と第2可動役物15の組み合わせ演出を例示した説明図である。演出制御用マイコン91は、遊技演出(表示演出)中や電源投入時の初期動作等において、第1可動役物14および第2可動役物15を動作させる駆動制御をおこなう。

【0183】

第1可動役物14は、左側板部材14Lと、右側板部材14Rの2つの透過性を有する板部材を含んでいる。ここで「透過性を有する板部材」とは、この板部材を介して板部材の反対側に位置する画像等の少なくとも一部分が透けて視認可能となることを意味しており、反対側の画像等が完全に透ける必要はなく、ぼんやり透けてもよい。第1可動役物14は、図46に示すように、左側板部材14Lと右側板部材14Rによって、表示画面7aの一部を覆う第1ポジションで静止することができる(第1態様)。このとき、左側板部材14Lは、表示画面7aの左側部分の前方に位置し、表示画面7aの左側部分の一部を覆う。また、右側板部材14Rは、表示画面7aの右側部分の前方に位置し、表示画面7aの右側部分の一部を覆う。第1可動役物14は、図46の状態から、左側板部材14Lがさらに右側に進出し、右側板部材14Rがさらに左側に進出することによって、図47に示す第2ポジションで静止することができる(第2態様)。この第2ポジションでは、左側板部材14Lと右側板部材14Rが互いに接触し、左側板部材14Lと右側板部材14Rが表示画面7aの前面に位置する。これにより、表示画面7aの全体が第1可動役物14によって覆われる。一方、左側板部材14Lが左側に退避し、右側板部材14Rが右側に退避することによって、図48に示す第3ポジション(ホームポジション)で静止

することができる（第3態様）。この第3ポジションでは、左側板部材14Lと右側板部材14Rがそれぞれ遊技者から視認困難な状態になる。第1可動役物14は、第3態様、第1態様、第2態様と順に遷移すると、表示画面7aを覆う面積が増加するように構成されている。

【0184】

第2可動役物15は、顔が描かれた回転体を含んでいる。第2可動役物15は、図1や図46に示すように、回転体がセンター装飾体10に格納される第1ポジション（ホームポジション）で静止することができる（第1態様）。このとき、回転体の下側の一部が視認可能な状態となる。第2可動役物15は、図1や図46の状態から、回転体が下方に進出し、表示画面7aの前方において、図48に示すように回転演出をおこなうことができる（第2態様）。第1可動役物14が第2態様となっている状態で、第2可動役物15が第2態様となると、図49に示すように、回転している第2可動役物15の回転体を、第1可動役物14を介して視認可能となる。このように、第1可動役物14と第2可動役物15は、互いの動作を組み合わせた組み合わせ演出をおこなうことができる。

【0185】

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保留表示（保留アイコン）が省略されている場合がある。

【0186】

以下に図50～図52を用いて保留画像透過視認演出A～Cについて説明する。この保留画像透過視認演出は、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、保留画像透過視認演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM103から対応する画像データや駆動データを読み出して表示画面7aに画像を表示させるとともに、可動役物に所定の動作をさせる演出である。

【0187】

〔保留画像透過視認演出A〕

図50は、保留画像透過視認演出Aを説明するための図である。保留画像透過視認演出Aでは、まず、図50（A）に示すように、表示画面7aに保留画像（保留アイコン）9Aと保留消化画像（当該保留画像）9Cとが表示される。このとき、第1可動役物14は、ホームポジション（第3態様）で静止しており、遊技者から第1可動役物14が視認困難な状態となっている。この状態から、図50（B）に示すように、第1可動役物14が進出し、表示画面7aの一部を覆う第1ポジションで静止する（第1態様）。このとき、第1可動役物14の左側板部材14Lが当該保留画像9Cの一部を覆い、第1可動役物14の右側板部材14Rが保留アイコン9Aの一部を覆う。これにより、当該保留画像9Cの一部分が左側板部材14Lを介して視認可能となり、保留アイコン9Aの一部分が右側板部材14Rを介して視認可能になる。

【0188】

次に、図50（C）に示す色対応演出が実行される。色対応演出では、表示画面7aに保留画像（保留アイコン）9Aと保留消化画像（当該保留画像）9Cが表示された状態で、表示画面7aに、さらに、特定画像IMGが表示される。特定画像IMGは、特定の対象を表した画像であり、ここでは、矢印の形状を表している。なお、特定の対象とは、1つの独立した対象として認識可能なすべてのものを意味しており、キャラクタや物などの画像のほか、抽象的な図形や文字、記号、煙、線、残像、等も含まれる。特定画像IMGの一部分は、表示画面7aのうち、第1可動役物14の右側板部材14Rに覆われた部分

に表示され、右側板部材 14 R を介して視認可能となっている。

【0189】

特定画像 IMG は、線状の画像であり、基端部側が表示画面 7 a からはみ出したように表示される。特定画像 IMG の色は、当該保留画像 9 C の色と同じ色となっている。ここでは、特定画像 IMG と当該保留画像 9 C は、ともに赤色となっている。なお、特定画像 IMG の色と当該保留画像 9 C の色は、特定画像 IMG が表示された時点から同じ色である必要はなく、特定画像 IMG と当該保留画像 9 C の少なくとも一方の色が変化して互いに同じ色になってもよい。

【0190】

次に、図 50 (D) に示す全体透過視認演出が実行される。具体的には、第 1 可動役物 14 が第 1 態様からさらに進出し、表示画面 7 a の全体が第 1 可動役物 14 によって覆われる第 2 ポジションで静止する (第 2 態様)。このとき、第 1 可動役物 14 の左側板部材 14 L が当該保留画像 9 C の全部を覆い、第 1 可動役物 14 の右側板部材 14 R が保留アイコン 9 A の全部を覆う。また、左側板部材 14 L と右側板部材 14 R が、特定画像 IMG の全体を覆う。これにより、当該保留画像 9 C の全体が左側板部材 14 L を介して視認可能となり、保留アイコン 9 A の全体が右側板部材 14 R を介して視認可能になる。また、特定画像 IMG の全体が左側板部材 14 L と右側板部材 14 R を介して視認可能になる。

【0191】

[保留画像透過視認演出 B]

図 51 は、保留画像透過視認演出 B を説明するための図である。保留画像透過視認演出 B は、図 50 の保留画像透過視認演出 A と比較して、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が表示されている点と、特定画像 IMG の位置と、第 1 可動役物 14 の動作内容が異なる。図 51 (A) に示すように、表示画面 7 a に保留アイコン 9 A と、当該保留画像 9 C と、装飾図柄 8 L、8 C、8 R と、が表示される。このとき、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は変動表示されている。第 1 可動役物 14 は、ホームポジション (第 3 態様) で静止しており、遊技者から第 1 可動役物 14 が視認困難な状態となっている。この状態から、図 51 (B) に示すように、第 1 可動役物 14 が進出し、表示画面 7 a の一部を覆う第 1 ポジションで静止する (第 1 態様)。このとき、第 1 可動役物 14 の左側板部材 14 L が当該保留画像 9 C の一部を覆い、第 1 可動役物 14 の右側板部材 14 R が保留アイコン 9 A の一部を覆う。これにより、当該保留画像 9 C の一部分が左側板部材 14 L を介して視認可能となり、保留アイコン 9 A の一部分が右側板部材 14 R を介して視認可能になる。装飾図柄 8 L、8 C、8 R は第 1 可動役物 14 によって覆われない。

【0192】

次に、図 51 (C) に示す色対応演出が実行される。ここでは、第 1 可動役物 14 がさらに進出し、表示画面 7 a を覆う面積が増大する。なお、進出後においても、第 1 可動役物 14 は、表示画面 7 a の全部を覆わず一部分を覆う (第 1 態様)。表示画面 7 a には、保留画像 (保留アイコン) 9 A と保留消化画像 (当該保留画像) 9 C が表示された状態で、さらに、特定画像 IMG が表示される。ここでは、特定画像 IMG によって表される矢印の向きが保留アイコン 9 A を向いている。特定画像 IMG の先端側の一部分は、右側板部材 14 R を介して視認可能となっており、特定画像 IMG の基端側の一部分は、左側板部材 14 L を介して視認可能となっている。

【0193】

特定画像 IMG は、線状の画像であり、基端部側が表示画面 7 a からはみ出したように表示される。特定画像 IMG の色は、保留アイコン 9 A のうちの一つ色と同じ色となっている。なお、特定画像 IMG の色と保留アイコン 9 A うちの一つの色は、特定画像 IMG が表示された時点から同じ色である必要はなく、特定画像 IMG と保留アイコン 9 A の少なくとも一方の色が変化して互いに同じ色になってもよい。装飾図柄 8 L、8 C、8 R の一部分は第 1 可動役物 14 によって覆われる。

【0194】

次に、図 51 (D) に示す全体透過視認演出が実行される。具体的には、第 1 可動役物

10

20

30

40

50

14が第1態様からさらに進出し、表示画面7aの全体が第1可動役物14によって覆われる第2ポジションで静止する(第2態様)。このとき、第1可動役物14の左側板部材14Lが当該保留画像9Cの全部を覆い、第1可動役物14の右側板部材14Rが保留アイコン9Aの全部を覆う。これにより、当該保留画像9Cの全体が左側板部材14Lを介して視認可能となり、保留アイコン9Aの全体が右側板部材14Rを介して視認可能になる。特定画像IMGは表示されていない。

【0195】

〔保留画像透過視認演出C〕

図52は、保留画像透過視認演出Cを説明するための図である。保留画像透過視認演出Cは、図50の保留画像透過視認演出Aと比較して、特定画像IMGの形状が異なる。図52(A)に示すように、表示画面7aに保留アイコン9Aと、当該保留画像9Cと、が表示される。このとき、第1可動役物14は、ホームポジション(第3態様)で静止しており、遊技者から第1可動役物14が視認困難な状態となっている。この状態から、図52(B)に示すように、第1可動役物14が進出し、表示画面7aの一部を覆う第1ポジションで静止する(第1態様)。このとき、第1可動役物14の左側板部材14Lが当該保留画像9Cの一部を覆い、第1可動役物14の右側板部材14Rが保留アイコン9Aの一部を覆う。これにより、当該保留画像9Cの一部分が左側板部材14Lを介して視認可能となり、保留アイコン9Aの一部分が右側板部材14Rを介して視認可能になる。表示画面7aの右上に特定画像IMGが表示される。ここでは特定画像IMGは、星形の形状を有している。特定画像IMGは、一部が表示画面7aからはみ出したように表示される。特定画像IMGの色は、当該保留画像9Cの色と同じ色となっている。なお、特定画像IMGの色と当該保留画像9Cの色は、特定画像IMGが表示された時点から同じ色である必要はなく、特定画像IMGと当該保留画像9Cの少なくとも一方の色が変化して互いに同じ色になってもよい。

【0196】

次に、図52(C)に示す特定画像移動演出が実行される。具体的には、表示画面7aの右上から出現した特定画像IMGは、左下方向に移動する。そして、図52(D)に示す全体透過視認演出が実行される。具体的には、第1可動役物14が第1態様からさらに進出し、表示画面7aの全体が第1可動役物14によって覆われる第2ポジションで静止する(第2態様)。このとき、第1可動役物14の左側板部材14Lが当該保留画像9Cの全部を覆い、第1可動役物14の右側板部材14Rが保留アイコン9Aの全部を覆う。これにより、当該保留画像9Cの全体が左側板部材14Lを介して視認可能となり、保留アイコン9Aの全体が右側板部材14Rを介して視認可能になる。また、特定画像IMGの全体が左側板部材14Lを介して視認可能になる。

【0197】

〔効果例〕

以下に、保留画像透過視認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50～図52に示すように、表示画面7aに当該保留画像9Cが表示されているとき、当該保留画像9Cの一部分が第1可動役物14を介して視認可能となる演出をおこなうことができる。また、表示画面7aに保留アイコン9Aが表示されているとき、保留アイコン9Aの一部分が第1可動役物14を介して視認可能となる演出をおこなうことができる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果2〕

上記実施形態の遊技機1では、図50～図52に示すように、第1可動役物14は、第1態様と第2態様とに遷移可能な可動役物であり、第1態様から第2態様に遷移すると、表示画面7aの前面を覆う面積が増加するように構成されており、第1可動役物14が第1態様のとき、当該保留画像9Cの一部分が第1可動役物14を介して視認可能となり、第1可動役物14が第2態様のとき、当該保留画像9Cの全体が第1可動役物14を介し

て視認可能となる。また、第1可動役物14が第1態様のとき、保留アイコン9Aの一部分が第1可動役物14を介して視認可能となり、第1可動役物14が第2態様のとき、保留アイコン9Aの全体が第1可動役物14を介して視認可能となる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果3〕

上記実施形態の遊技機1では、図50、図52に示すように、当該保留画像9Cの一部分が第1可動役物14を介して視認可能となる演出をおこなうことができる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果4〕

上記実施形態の遊技機1では、図50～図52に示すように、表示画面7aに当該保留画像9Cまたは保留アイコン9Aが表示された状態において、表示画面7aには、さらに、特定画像IMGが表示され、特定画像IMGの少なくとも一部分が第1可動役物14を介して視認可能となる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果5〕

上記実施形態の遊技機1では、図50～図52に示すように、特定画像IMGの色は、当該保留画像9Cまたは保留アイコン9Aの色と対応する色となっている。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果6〕

上記実施形態の遊技機1では、図50～図52に示すように、第1可動役物14は、それぞれ、透過性を有し表示画面7aの前方に位置する、左側板部材14Lと、右側板部材14Rとを備えており、当該保留画像9Cは、前左側板部材14Lを介して視認可能となり、特定画像IMGは、右側板部材14Rを介して視認可能となる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0198】

〔変形例〕

以下に、保留画像透過視認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、保留消化画像9Cおよび保留アイコン9Aが表示された後に、第1可動役物14が移動して第3態様から第1態様となり、保留消化画像9Cおよび保留アイコン9Aの一部分が第1可動役物14を介して視認可能になるものとした。しかし、第1可動役物14が第1態様となっている状態で、保留消化画像9Cおよび保留アイコン9Aが表示され、または、保留消化画像9Cおよび保留アイコン9Aが移動することによって、これらの一部分が第1可動役物14を介して視認可能になってもよい。

【0199】

〔変形例2〕

上記実施形態の遊技機1では、第1可動役物14が第1態様のとき、保留消化画像9Cおよび保留アイコン9Aの一部分が第1可動役物14を介して視認可能になるものとした。しかし、第1可動役物14が第1態様のとき、保留消化画像9Cと保留アイコン9Aの少なくとも一方について、その全体が第1可動役物14を介して視認可能になってもよい。

【0200】

〔変形例3〕

上記実施形態の遊技機1では、第1可動役物14が第1態様のとき、保留消化画像9Cと保留アイコン9Aの両方について、その一部分が第1可動役物14を介して視認可能になるものとした。しかし、第1可動役物14が第1態様のとき、保留消化画像9Cと保留アイコン9Aの一方について、第1可動役物14を介して視認可能にならなくてもよい。

【0201】

〔変形例4〕

上記実施形態の遊技機1では、色対応演出の後に全体透過視認演出が実行されるものとした。しかし、色対応演出の後に、全体視認演出が実行されなくてもよい。また、上記実

10

20

30

40

50

施形態の遊技機 1 では、特定画像 IMG の色が当該保留画像 9 C または保留アイコン 9 A の色と対応するものであるとした。しかし、当該保留画像 9 C と保留アイコン 9 A の少なくとも一方の色が、特定画像 IMG の色に対応するように変化してもよい。なお、当該保留画像 9 C と保留アイコン 9 A の色は、特定画像 IMG の色と対応していなくてもよい。また、特定画像 IMG は、表示されなくてもよい。

【0202】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇〔態様 A 1-1〕

複数種類の画像を表示可能な表示手段と、
透過性を有する役物と、を備えた遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、保留画像であり、
前記表示手段に前記保留画像が表示されているとき、前記保留画像の少なくとも一部分が前記役物を介して視認可能となる、
ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様 A 1-2〕

態様 A 1-1 に記載の遊技機であって、
前記役物は、第 1 の状態と第 2 の状態とに遷移可能な可動役物であり、前記第 1 の状態から前記第 2 の状態に遷移すると、前記表示手段の前面を覆う面積が増加するように構成されており、

前記役物が前記第 1 の状態のとき、前記保留画像の一部分が前記役物を介して視認可能となり、

前記役物が前記第 2 の状態のとき、前記保留画像の全体が前記役物を介して視認可能となる、

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、
前記保留画像は、当該保留に対応する当該保留画像である、
ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様 A 1-4〕

態様 A 1-1 から態様 A 1-3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、特定の対象を表した特定画像であり、
前記表示手段に前記保留画像が表示された状態において、前記表示手段には、さらに、前記特定画像が表示され、前記特定画像の少なくとも一部分が前記役物を介して視認可能となる、

ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様 A 1-5〕

態様 A 1-4 に記載の遊技機であって、
前記特定画像の色は、前記保留画像の色と対応する色となっている、
ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様 A 1-6〕

態様 A 1-4 に記載の遊技機であって、
前記役物は、それぞれ、透過性を有し前記表示手段の前方に位置する、第 1 の板部材と第 2 の板部材とを備えており、

前記保留画像は、前記第 1 の板部材を介して視認可能となり、

前記特定画像は、前記第 2 の板部材を介して視認可能となる、

ことを特徴とする遊技機。

【0203】

以下に図 5 3 ～図 5 5 を用いて役物透過視認演出 A ～ C について説明する。この役物透過視認演出は、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

10

20

30

40

50

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、役物透過視認演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM103から対応する駆動データを読み出して可動役物に所定の動作をさせる演出である。
【0204】

〔役物透過視認演出A〕

図53は、役物透過視認演出Aを説明するための図である。役物透過視認演出Aでは、まず、図53(A)に示すように、第1可動役物14と第2可動役物15の両方が第1態様となっている。具体的には、第1可動役物14は、表示画面7aの一部を覆う第1ポジションで静止しており、第2可動役物15は、回転体がセンター装飾体10に格納される第1ポジション（ホームポジション）で静止している。表示画面7aには、特定画像IMGが表示されている。特定画像IMGは、特定の対象を表した画像であり、ここでは、星の形状を表している。なお、特定の対象とは、1つの独立した対象として認識可能なすべてのものを意味しており、キャラクタや物などの画像のほか、抽象的な図形や文字、記号、煙、線、残像、等も含まれる。特定画像IMGは、第1可動役物14に覆われていない。
【0205】

次に、図53(B)に示すように、第1可動役物14が第2態様となる。具体的には、第1可動役物14の左側板部材14Lと右側板部材14Rが互いに接触し、表示画面7aの全体が第1可動役物14によって覆われる。これにより、第2可動役物15の一部分が第1可動役物14を介して視認可能となり、特定画像IMGの全体が第1可動役物14を介して視認可能となる。

【0206】

次に、図53(C)に示すように、第2可動役物15が第2態様となる。具体的には、第2可動役物15の回転体が下方に進出する。これにより、第2可動役物15の全体が第1可動役物14を介して視認可能となる。そして、図53(D)に示すように、表示画面7aの前方の中央付近において、第2可動役物15の回転体による回転演出が実行される。第2可動役物15の回転体の回転は、第1可動役物14を介して視認可能である。

【0207】

〔役物透過視認演出B〕

図54は、役物透過視認演出Bを説明するための図である。役物透過視認演出Bは、図53の役物透過視認演出Aと比較して、第1可動役物14と第2可動役物15のそれぞれが第2態様に遷移する順番が異なる。図54(A)に示すように、第1可動役物14と第2可動役物15の両方が第1態様となっている。具体的には、第1可動役物14は、表示画面7aの一部を覆う第1ポジションで静止しており、第2可動役物15は、回転体がセンター装飾体10に格納される第1ポジション（ホームポジション）で静止している。表示画面7aには、特定画像IMGが表示されている。特定画像IMGは、特定の対象を表した画像であり、ここでは、星の形状を表している。なお、特定の対象とは、1つの独立した対象として認識可能なすべてのものを意味しており、キャラクタや物などの画像のほか、抽象的な図形や文字、記号、煙、線、残像、等も含まれる。特定画像IMGは、第1可動役物14に覆われていない。

【0208】

次に、図54(B)に示すように、第2可動役物15が第2態様となる。具体的には、第2可動役物15の回転体が下方に進出する。次に、図54(C)に示すように、第1可動役物14が第2態様となる。具体的には、第1可動役物14の左側板部材14Lと右側板部材14Rが互いに接触し、表示画面7aの全体が第1可動役物14によって覆われる。これにより、第2可動役物15の全体が第1可動役物14を介して視認可能となり、特定画像IMGの全体が第1可動役物14を介して視認可能となる。そして、図54(D)に示すように、表示画面7aの前方の中央付近において、第2可動役物15の回転体による回転演出が実行される。第2可動役物15の回転体の回転は、第1可動役物14を介して視認可能である。

【0209】

〔役物透過視認演出 C〕

図 5 5 は、役物透過視認演出 C を説明するための図である。役物透過視認演出 C は、図 5 3 の役物透過視認演出 A と比較して、第 1 可動役物 1 4 の第 1 態様の状態が異なる。図 5 5 (A) に示すように、第 1 可動役物 1 4 と第 2 可動役物 1 5 の両方が第 1 態様となっている。具体的には、第 1 可動役物 1 4 は、表示画面 7 a の一部を覆う第 1 ポジションで静止しており、第 2 可動役物 1 5 は、回転体がセンター装飾体 1 0 に格納される第 1 ポジション（ホームポジション）で静止している。このとき、第 1 可動役物 1 4 は、図 5 3 の役物透過視認演出 A と比較して、表示画面 7 a の一部を覆う面積が大きく、第 2 可動役物 1 5 の一部を覆っている。言い換えれば、ここでは、第 2 可動役物 1 5 の一部分は、第 1 可動役物 1 4 を介して視認可能となっている。表示画面 7 a には、特定画像 IMG が表示されている。特定画像 IMG は、特定の対象を表した画像であり、ここでは、星の形状を表している。なお、特定の対象とは、1 つの独立した対象として認識可能なすべてのものを意味しており、キャラクタや物などの画像のほか、抽象的な図形や文字、記号、煙、線、残像、等も含まれる。第 1 可動役物 1 4 は、特定画像 IMG の一部分を覆っている。言い換えれば、特定画像 IMG の一部分は、第 1 可動役物 1 4 を介して視認可能となっている。

10

〔0 2 1 0〕

次に、図 5 5 (B) に示すように、第 2 可動役物 1 5 が第 2 態様となる。具体的には、第 2 可動役物 1 5 の回転体が下方に進出する。表示画面 7 a の前方の中央付近においても、第 2 可動役物 1 5 の一部分は、第 1 可動役物 1 4 を介して視認可能となっている。次に、図 5 5 (C) に示すように、第 1 可動役物 1 4 が第 2 態様となる。具体的には、第 1 可動役物 1 4 の左側板部材 1 4 L と右側板部材 1 4 R が互いに接触し、表示画面 7 a の全体が第 1 可動役物 1 4 によって覆われる。これにより、第 2 可動役物 1 5 の全体が第 1 可動役物 1 4 を介して視認可能となり、特定画像 IMG の全体が第 1 可動役物 1 4 を介して視認可能となる。そして、図 5 5 (D) に示すように、表示画面 7 a の前方の中央付近において、第 2 可動役物 1 5 の回転体による回転演出が実行される。第 2 可動役物 1 5 の回転体の回転は、第 1 可動役物 1 4 を介して視認可能である。また、このとき、特定画像 IMG は、位置や大きさ、色が変化する。この変化は第 1 可動役物 1 4 を介して視認可能である。

20

〔0 2 1 1〕

〔効果例〕

以下に、役物透過視認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 ～図 5 5 に示すように、透過性を有する第 1 可動役物 1 4 と、第 2 可動役物 1 5 とを備えており、第 2 可動役物 1 5 の一部分が第 1 可動役物 1 4 を介して視認可能となる第 1 の演出と、第 2 可動役物 1 5 の全体が第 1 可動役物 1 4 を介して視認可能となる第 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、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果 2〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 3 ～図 5 5 に示すように、第 1 可動役物 1 4 は、第 1 態様と第 2 態様とに遷移可能であり、第 1 態様から第 2 の状態に遷移すると、第 2 可動役物 1 5 の前面を覆う面積が増加するように構成されており、第 1 の演出では、第 1 可動役物 1 4 が第 1 態様となっており、第 2 の演出では、第 1 可動役物 1 4 が第 2 態様となっている。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

40

〔効果 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 3 ～図 5 5 に示すように、第 2 可動役物 1 5 は、第 1 の位置（第 1 態様）と第 2 の位置（第 2 態様）との間を移動可能であり、第 1 の演出では、第 2 可動役物 1 5 が第 1 の位置に位置しており、第 2 の演出では、第 2 可動役物 1 5 が第 2 の位置に位置している。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることがで

50

き、興趣の向上を図ることができる。

〔効果 4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 3 ～ 図 5 5 に示すように、第 2 可動役物 1 5 は、回転可能に構成されており、第 2 の演出では、回転した状態の第 2 可動役物 1 5 が第 1 可動役物 1 4 を介して視認可能となる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果 5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 3 ～ 図 5 5 に示すように、複数種類の画像を表示可能な表示画面 7 a を備え、表示画面 7 a に表示された特定画像 I M G が第 1 可動役物 1 4 を介して視認可能となる第 3 の演出を実行可能である。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

10

【0 2 1 2】

〔変形例〕

以下に、役物透過視認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、第 2 可動役物 1 5 は、第 1 態様から第 2 態様に遷移するときに、回転体が回転せずに下方に移動し、表示画面 7 a の中央付近に位置した後に回転を開始するものとした。しかし、第 2 可動役物 1 5 は、第 1 態様から第 2 態様に遷移するときに、回転体が回転しながら下方に移動し、表示画面 7 a の中央付近に位置した後にも回転を継続するようせいであってもよい。

20

【0 2 1 3】

〔変形例 2〕

上記実施形態の遊技機 1 では、第 1 可動役物 1 4 は、左側板部材 1 4 L と右側板部材 1 4 R の 2 つの板部材によって構成されているものとした。しかし、第 1 可動役物 1 4 は、3 つ以上の板部材によって構成されていてもよい。

【0 2 1 4】

〔変形例 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、特定画像 I M G が表示されているものとした。しかし、特定画像 I M G は、表示されなくてもよいし、複数表示されてもよい。また、形状が変化してもよい。

30

【0 2 1 5】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇〔態様 A 2 - 1〕

透過性を有する第 1 の可動役物と、
第 2 の可動役物と、を備えた遊技機であって、
前記第 2 の可動役物の一部分が前記第 1 の可動役物を介して視認可能となる第 1 の演出と、

前記第 2 の可動役物の全体が前記第 1 の可動役物を介して視認可能となる第 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 A 2 - 2〕

態様 A 2 - 1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の可動役物は、第 1 の状態と第 2 の状態とに遷移可能であり、前記第 1 の状態から前記第 2 の状態に遷移すると、前記第 2 の可動役物の前面を覆う面積が増加するように構成されており、

前記第 1 の演出では、前記第 1 の可動役物が前記第 1 の状態となっており、

前記第 2 の演出では、前記第 1 の可動役物が前記第 2 の状態となっている、

ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様 A 2 - 3〕

50

態様 A 2-1 または態様 A 2-2 に記載の遊技機であって、
前記第 2 の可動役物は、第 1 の位置と第 2 の位置との間を移動可能であり、
前記第 1 の演出では、前記第 2 の可動役物が前記第 1 の位置に位置しており、
前記第 2 の演出では、前記第 2 の可動役物が前記第 2 の位置に位置している、
ことを特徴とする遊技機。

◇[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 2 の可動役物は、回転可能に構成されており、
前記第 2 の演出では、回転した状態の前記第 2 の可動役物が前記第 1 の可動役物を介して視認可能となる、
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は、さらに、
複数種類の画像を表示可能な表示手段を備え、
前記複数種類の画像のうちの一つは、特定の対象を表した特定画像であり、
前記表示手段に表示された前記特定画像が前記第 1 の可動役物を介して視認可能となる
第 3 の演出を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。

【0216】

以下に図 56～図 58 を用いて特定画像透過視認演出 A～C について説明する。この特定画像透過視認演出は、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、特定画像透過視認演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 103 から対応する画像データや駆動データを読み出して表示画面 7a に画像を表示させるとともに、可動役物に所定の動作をさせる演出である。

【0217】

〔特定画像透過視認演出 A〕

図 56 は、特定画像透過視認演出 A を説明するための図である。特定画像透過視認演出 A では、まず、図 56 (A) の第 1 特定画像出現演出が実行される。第 1 特定画像出現演出では、表示画面 7a に第 1 特定画像 IC1 と第 1 文字画像 IW1 と第 2 文字画像 IW2 が表示される。第 1 特定画像 IC1 は、表示画面 7a の中心付近の第 1 の位置に表示される。第 1 特定画像 IC1 は、特定の対象を表した画像であり、ここでは、顔の形状を表している。なお、特定の対象とは、1 つの独立した対象として認識可能なすべてのものを意味しており、キャラクタや物などの画像のほか、抽象的な図形や文字、記号、煙、線、残像、等も含まれる。文字画像 IW1、IW2 は、文字によって構成された画像であり、文字の組み合わせについては任意の構成とすることができる。このとき、第 1 可動役物 14 は、第 1 態様となっており、表示画面 7a の一部を覆う第 1 ポジションで静止している。第 1 特定画像 IC1 と、第 1 文字画像 IW1 は、第 1 可動役物 14 に覆われていないが、第 2 文字画像 IW2 の一部分は、第 1 可動役物 14（左側板部材 14L）に覆われており、第 1 可動役物 14（左側板部材 14L）を介して視認可能となっている。第 1 文字画像 IW1 と第 2 文字画像 IW2 は、第 1 特定画像 IC1 と重なって表示されない。

【0218】

次に、図 56 (B) の第 2 特定画像出現演出が実行される。具体的には、表示画面 7a の第 1 の位置から第 1 特定画像 IC1 が消え、表示画面 7a の第 2 の位置に第 2 特定画像 IC2 が表示される。第 2 特定画像 IC2 は、特定の対象を表した画像であり、ここでは、第 1 特定画像 IC1 よりも大きい顔の形状を表している。第 2 特定画像 IC2 の一部分は、第 1 可動役物 14（右側板部材 14R）に覆われており、第 1 可動役物 14（右側板部材 14R）を介して視認可能になっている。第 1 文字画像 IW1 と第 2 文字画像 IW2 は、第 2 特定画像 IC2 と重なって表示されない。

【0219】

次に、図56(C)の第3特定画像出現演出が実行される。具体的には、表示画面7aの第2の位置から第2特定画像IC2が消え、表示画面7aの第3の位置に第3特定画像IC3が表示される。第3特定画像IC3は、特定の対象を表した画像であり、ここでは、第2特定画像IC2よりも大きい顔の形状を表している。第3特定画像IC3の一部分は、第1可動役物14(左側板部材14L)に覆われており、第1可動役物14(左側板部材14L)を介して視認可能になっている。第1文字画像IW1と第2文字画像IW2は拡大表示される。第2文字画像IW2は、第3特定画像IC3と重なって表示される。次に、図56(D)のカウントダウン演出が実行される。具体的には、表示画面7aにカウントダウン画像ID1が表示される。カウントダウン画像ID1は、表示される数字が順次ディクリメントされる。カウントダウン画像ID1の数字は、漢字やローマ字など任意の態様とすることができる。

10

【0220】

〔特定画像透過視認演出B〕

図57は、特定画像透過視認演出Bを説明するための図である。特定画像透過視認演出Bは、図56の特定画像透過視認演出Aと比較して、第1特定画像IC1および第2特定画像IC2の消えるタイミングが異なる。図57(A)の第1特定画像出現演出は、図56の特定画像透過視認演出Aと同様である。すなわち、表示画面7aの第1の位置に第1特定画像IC1が表示され、ほかに、第1文字画像IW1と第2文字画像IW2が表示される。第2文字画像IW2の一部分は、第1可動役物14(左側板部材14L)を介して視認可能となっている。

20

【0221】

次に、図57(B)の第2特定画像出現演出が実行される。具体的には、表示画面7aに第1特定画像IC1が表示された状態で、表示画面7aの第2の位置に第2特定画像IC2が表示される。第2特定画像IC2は、特定の対象を表した画像であり、第1特定画像IC1よりも大きい。第2特定画像IC2の一部分は、第1可動役物14(右側板部材14R)を介して視認可能になっている。

【0222】

次に、図57(C)の第3特定画像出現演出が実行される。具体的には、表示画面7aに第1特定画像IC1および第2特定画像IC2が表示された状態で、表示画面7aの第3の位置に第3特定画像IC3が表示される。第3特定画像IC3は、特定の対象を表した画像であり、第2特定画像IC2よりも大きい。第3特定画像IC3の一部分は、第1可動役物14(左側板部材14L)を介して視認可能になっている。第1文字画像IW1と第2文字画像IW2は拡大表示される。第2文字画像IW2は、第3特定画像IC3と重なって表示される。次に、図57(D)のカウントダウン演出が実行される。具体的には、表示画面7aにカウントダウン画像ID1が表示される。カウントダウン画像ID1は、表示される数字が順次ディクリメントされる。

30

【0223】

〔特定画像透過視認演出C〕

図58は、特定画像透過視認演出Cを説明するための図である。特定画像透過視認演出Cは、図56の特定画像透過視認演出Aと比較して、特定画像の変化の態様が異なる。図58(A)の特定画像出現演出では、表示画面7aの第1の位置に特定画像IC1が表示され、ほかに、第1文字画像IW1と第2文字画像IW2が表示される。第2文字画像IW2の一部分は、第1可動役物14(左側板部材14L)を介して視認可能となっている。

40

【0224】

次に、図58(B)の特定画像第1移動演出が実行される。具体的には、特定画像IC1が第1の位置から第2の位置に移動する。移動後の特定画像IC1の一部分は、第1可動役物14(右側板部材14R)を介して視認可能になる。次に、図58(C)の特定画像第2移動演出が実行される。具体的には、特定画像IC1が第2の位置から第3の位置に移動する。移動後の特定画像IC1の一部分は、第1可動役物14(左側板部材14L)

50

を介して視認可能になる。第1文字画像IW1と第2文字画像IW2は拡大表示される。次に、図58(D)のカウントダウン演出が実行される。具体的には、表示画面7aにカウントダウン画像ID1が表示される。カウントダウン画像ID1は、表示される数字が順次ディクリメントされる。

【0225】

〔効果例〕

以下に、特定画像透過視認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56～図58に示すように、表示画面7aの第1の位置に第1特定画像IC1が表示される第1の演出と、第1の演出の後に、表示画面7aの第2の位置に第2特定画像IC2が表示される第2の演出と、を実行可能であり、第2の演出では、第2特定画像IC2の少なくとも一部分が第1可動役物14を介して視認可能となる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

10

〔効果2〕

上記実施形態の遊技機1では、図56～図58に示すように、第2の演出の後、表示画面7aの第3の位置に第3特定画像IC3が表示される第3の演出を実行可能である。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

20

〔効果3〕

上記実施形態の遊技機1では、図56～図58に示すように、第3の演出では、第3特定画像IC3の少なくとも一部分が第1可動役物14を介して視認可能となる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果4〕

上記実施形態の遊技機1では、図56～図58に示すように、第1の演出と第2の演出では、表示画面7aに同じ文字画像IW1、IW2が表示されており、第1特定画像IC1および第2特定画像IC2は、文字画像IW1、IW2と重なって表示されない。

〔効果5〕

上記実施形態の遊技機1では、図56～図58に示すように、第3の演出では、表示画面7aに第2文字画像IW2が表示されており、第3特定画像IW3は、第2文字画像IW2と重なって表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

30

〔効果6〕

上記実施形態の遊技機1では、図56～図58に示すように、第1可動役物14は、それぞれ、透過性を有し表示画面7aの前方に位置する、右側板部材14Rと左側板部材14Lとを備えており、第2特定画像IC2の一部分は、右側板部材14Rを介して視認可能となり、第3特定画像IC3の一部分は、左側板部材14Lを介して視認可能となる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0226】

〔変形例〕

以下に、特定画像透過視認演出の変形例を示す。

〔変形例1〕

図58の特定画像透過視認演出Cでは、同じ画像（特定画像IC1）が移動するものとした。しかし、図58の特定画像透過視認演出Cは、第1特定画像IC1が移動した後に第2特定画像IC2に変化し、第2特定画像IC2が移動して第3特定画像IC3に変化してもよい。変化の態様は任意であってよい。例えば、大きさが変化してもよいし、色が変わってもよい。また、第1特定画像IC1が移動中に一度消えることによって、第2特定画像IC2が表示されてもよい。この場合、第1特定画像IC1と第2特定画像IC2は、同じ態様の画像であってもよい。第3特定画像IC3についても同様である。

40

50

【0227】

〔変形例2〕

上記実施形態の遊技機1では、第1可動役物14は、左側板部材14Lと右側板部材14Rの2つの板部材によって構成されているものとした。しかし、第1可動役物14は、3つ以上の板部材によって構成されていてもよい。

【0228】

〔変形例3〕

上記実施形態の遊技機1では、文字画像IW1、IW2が表示されるものとした。しかし、文字画像IW1、IW2は表示されなくてもよいし、3カ所以上の箇所に表示されてもよい。

【0229】

〔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A3-1〕

複数種類の画像を表示可能な表示手段と、
透過性を有する役物と、を備えた遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、特定の対象を表した特定画像であり、
前記表示手段の第1の位置に第1の前記特定画像が表示される第1の演出と、
前記第1の演出の後に、前記表示手段の第2の位置に第2の前記特定画像が表示される第2の演出と、を実行可能であり、
前記第2の演出では、前記第2の特定画像の少なくとも一部分が前記役物を介して視認可能となる、

ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様A3-2〕

態様A3-1に記載の遊技機であって、
前記第2の演出の後、前記表示手段の第3の位置に第3の前記特定画像が表示される第3の演出を実行可能であり、
ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様A3-3〕

態様A3-2に記載の遊技機であって、
前記第3の演出では、前記第3の特定画像の少なくとも一部分が前記役物を介して視認可能となる、

ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様A3-4〕

態様A3-1から態様A3-3までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記第1の演出と前記第2の演出では、前記表示手段に同じ文字画像が表示されており、前記第1の特定画像および前記第2の特定画像は、前記文字画像と重なって表示されない、

ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様A3-5〕

態様A3-2または態様A3-3に記載の遊技機であって、
前記第3の演出では、前記表示手段に文字画像が表示されており、前記第3の特定画像は、前記文字画像と重なって表示される、

ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様A3-6〕

態様A3-2または態様A3-3に記載の遊技機であって、
前記役物は、それぞれ、透過性を有し前記表示手段の前方に位置する、第1の板部材と第2の板部材とを備えており、

前記第2の特定画像の一部分は、前記第1の板部材を介して視認可能となり、

前記第3の特定画像の一部分は、前記第2の板部材を介して視認可能となる、

10

20

30

40

50

ことを特徴とする遊技機。

【0230】

以下に図59～図61を用いて示唆画像透過視認演出A～Cについて説明する。この示唆画像透過視認演出は、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、示唆画像透過視認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。

【0231】

〔示唆画像透過視認演出A〕

図59は、示唆画像透過視認演出Aを説明するための図である。示唆画像透過視認演出Aでは、まず、図59（A）の示唆画像表示演出が実行される。示唆画像表示演出では、表示画面7aに示唆画像IS1と、獲得球数画像BA1が表示される。示唆画像IS1は、遊技者に右打ちを示唆する画像である。獲得球数画像BA1は、一連の当たり遊技において遊技者が獲得した球数を表す。示唆画像IS1は、「右打ち」と書かれた矩形形状の部分と、右方向を示す三角形形状の部分とを含んで構成されている。第1可動役物14は、第1態様となっている。示唆画像IS1の一部分（三角形形状の部分）は、第1可動役物14（右側板部材14R）に覆われており、第1可動役物14（右側板部材14R）を介して視認可能となっている。

【0232】

次に、図59（B）の示唆画像伸演出が実行される。具体的には、示唆画像IS1の一部分（三角形形状の部分）の水平方向の長さが長くなるように変形する。これにより、示唆画像IS1のうち、第1可動役物14（右側板部材14R）を介して視認可能となっている部分（領域）の面積が増大する。次に、図59（C）の示唆画像収縮演出が実行される。具体的には、示唆画像IS1の一部分（三角形形状の部分）の水平方向の長さが短くなるように変形する。これにより、示唆画像IS1のうち、第1可動役物14（右側板部材14R）を介して視認可能となっている部分（領域）の面積が減少する。このように、示唆画像IS1は、図59（B）の伸展と、図59（C）の収縮を繰り返すように形状が変化する。これにより、示唆画像IS1のうち、第1可動役物14（右側板部材14R）を介して視認可能となっている部分（領域）の面積の増減が複数回繰り返される。

【0233】

上述のように示唆画像IS1の伸縮が複数回繰り返された後、図59（D）の示唆画像移動演出が実行される。具体的には、示唆画像IS1が縮小表示され、右上方向に移動する。このとき、示唆画像IS1は、第1可動役物14（右側板部材14R）に覆われない。その後、図59（E）の示唆画像透過視認演出が実行される。具体的には、示唆画像IS1の右上方向への移動によって示唆画像IS1の一部分が第1可動役物14（右側板部材14R）に覆われ、第1可動役物14（右側板部材14R）を介して視認可能となる。次に、図59（F）の示唆画像重畳演出が実行される。具体的には、示唆画像IS1の上方への移動によって、示唆画像IS1と獲得球数画像BA1とが重畳表示される。言い換えれば、示唆画像IS1の一部分が一時的に獲得球数画像BA1によって覆われ、視認困難な状態になる。

【0234】

〔示唆画像透過視認演出B〕

図60は、示唆画像透過視認演出Bを説明するための図である。示唆画像透過視認演出Bは、図59の示唆画像透過視認演出Aと比較して、示唆画像IS1の表示態様が異なる。図60（A）の示唆画像表示演出では、表示画面7aに第1示唆画像IS1と、獲得球数画像BA1のほか、第2示唆画像IS2が表示される。第1示唆画像IS1と第2示唆画像IS2は、「右打ち」と書かれた矩形形状の部分と、右方向を示す三角形形状の部分とを含んで構成されている。この第1示唆画像IS1と第2示唆画像IS2は、図60（B）、図60（C）に示すように、表示画面7aの左端から現れ、一定の距離を保ちつつ、

それぞれ右方向に移動する。そして、表示画面 7 a の右端から順にフレームアウトする。これにより、第 1 示唆画像 I S 1 のうち、第 1 可動役物 1 4（右側板部材 1 4 R）を介して視認可能となっている部分（領域）の面積が増減する。また、第 2 示唆画像 I S 2 のうち、第 1 可動役物 1 4（右側板部材 1 4 R）を介して視認可能となっている部分（領域）の面積が増減する。

【0235】

上述のように第 1 示唆画像 I S 1 と第 2 示唆画像 I S 2 の右移動が一定期間続くいた後、図 6 0（D）の示唆画像移動演出が実行される。具体的には、第 2 示唆画像 I S 2 が縮小表示され、右上方向に移動する。このとき、第 2 示唆画像 I S 2 は、第 1 可動役物 1 4（右側板部材 1 4 R）に覆われない。その後、図 6 0（E）の示唆画像透過視認演出が実行される。具体的には、第 2 示唆画像 I S 2 の右上方向への移動によって第 2 示唆画像 I S 2 の一部分が第 1 可動役物 1 4（右側板部材 1 4 R）に覆われ、第 1 可動役物 1 4（右側板部材 1 4 R）を介して視認可能となる。次に、図 6 0（F）の示唆画像重畳演出が実行される。具体的には、第 2 示唆画像 I S 2 の上方への移動によって、第 2 示唆画像 I S 2 と獲得球数画像 B A 1 とが重畳表示される。言い換えれば、示唆画像 I S 1 の一部分が一時的に獲得球数画像 B A 1 によって覆われ、視認困難な状態になる。

【0236】

〔示唆画像透過視認演出 C〕

図 6 1 は、示唆画像透過視認演出 C を説明するための図である。示唆画像透過視認演出 C は、図 5 9 の示唆画像透過視認演出 A と比較して、示唆画像 I S 1 の表示態様が異なる。図 6 1（A）の示唆画像表示演出では、表示画面 7 a に示唆画像 I S 1 と獲得球数画像 B A 1 が表示される。示唆画像 I S 1 は、「右打ち」と書かれた文字の部分と、右方向を示す矢印の部分とを含んで構成されている。この示唆画像 I S 1 うちの矢印部分は、図 6 1（B）の伸展と図 6 1（C）の伸縮を繰り返す。これにより、に示すように、水平方向に伸縮する。これにより、示唆画像 I S 1 のうち、第 1 可動役物 1 4（右側板部材 1 4 R）を介して視認可能となっている部分（領域）の面積の増減が複数回繰り返される。

【0237】

上述のように示唆画像 I S 1 の伸縮が複数回繰り返された後、図 6 1（D）の示唆画像移動演出が実行される。具体的には、示唆画像 I S 1 が縮小表示され、右上方向に移動する。このとき、示唆画像 I S 1 は、第 1 可動役物 1 4（右側板部材 1 4 R）に覆われない。その後、図 6 1（E）の示唆画像透過視認演出が実行される。具体的には、示唆画像 I S 1 の右上方向への移動によって示唆画像 I S 1 の一部分が第 1 可動役物 1 4（右側板部材 1 4 R）に覆われ、第 1 可動役物 1 4（右側板部材 1 4 R）を介して視認可能となる。次に、図 6 1（F）の示唆画像重畳演出が実行される。具体的には、示唆画像 I S 1 の上方への移動によって、示唆画像 I S 1 と獲得球数画像 B A 1 とが重畳表示される。言い換えれば、示唆画像 I S 1 の一部分が一時的に獲得球数画像 B A 1 によって覆われ、視認困難な状態になる。

【0238】

〔効果例〕

以下に、示唆画像透過視認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 9～図 6 1 に示すように、表示画面 7 a に、遊技球を特定の方向に発射することを示唆する示唆画像 I S 1 が表示されたとき、示唆画像 I S 1 の少なくとも一部分が第 1 可動役物 1 4 を介して視認可能となる第 1 の演出を実行可能である。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果 2〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 9～図 6 1 に示すように、第 1 の演出では、示唆画像 I S 1 の一部分が第 1 可動役物 1 4 を介して視認可能であり、示唆画像 I S 1 のうち、第 1 可動役物 1 4 を介して視認可能となる部分（領域）の面積が変化する。この構成によ

れば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 9、図 6 1 に示すように、第 1 の演出では、示唆画像 I S 1 の形状が変化することによって第 1 可動役物 1 4 を介して視認可能となる部分の面積が変化する。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果 4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 9～図 6 1 に示すように、第 1 の演出の後、示唆画像 I S 1 の画像面積が小さくなり、表示画面 7 a 内において第 1 の方向に移動する第 2 の演出を実行可能である。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

10

〔効果 5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 9～図 6 1 に示すように、第 2 の演出では、示唆画像 I S 1 が第 1 の方向に移動しているときに、少なくとも一部分が第 1 可動役物 1 4 を介して視認可能になる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果 6〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 9～図 6 1 に示すように、第 2 の演出では、表示画面 7 a に、当たり遊技において獲得された遊技球の数を表す獲得球数画像 B A 1 が表示されており、示唆画像 I S 1 は第 1 の方向に移動しているときに、一部分が獲得球数画像 B A 1 に覆われる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

20

【0 2 3 9】

〔変形例〕

以下に示唆画像透過視認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、示唆画像 I S 1 は、その一部分が第 1 可動役物 1 4 を介して視認可能となるように構成されていた。しかし、示唆画像 I S 1 は、その全部が、第 1 可動役物 1 4 を介して視認可能となってもよい。

【0 2 4 0】

〔変形例 2〕

上記実施形態の遊技機 1 では、第 1 可動役物 1 4 は、左側板部材 1 4 L と右側板部材 1 4 R の 2 つの板部材によって構成されているものとした。しかし、第 1 可動役物 1 4 は、3 つ以上の板部材によって構成されていてもよい。

30

【0 2 4 1】

〔変形例 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、獲得球数画像 B A 1 が表示されるものとして説明した。しかし、獲得球数画像 B A 1 は捧持されなくてもよいし、複数表示されてもよい。

【0 2 4 2】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇〔態様 A 4-1〕

複数種類の画像を表示可能な表示手段と、

透過性を有する役物と、を備えた遊技機であって、

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

前記表示手段に前記示唆画像が表示されたとき、前記示唆画像の少なくとも一部分が前記役物を介して視認可能となる第 1 の演出を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様 A 4-2〕

40

50

態様 A 4-1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の演出では、前記示唆画像の一部分が前記役物を介して視認可能であり、前記示唆画像のうち、前記役物を介して視認可能となる部分の面積が変化する、ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 A 4-3]

態様 A 4-2 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の演出では、前記示唆画像の形状が変化することによって前記役物を介して視認可能となる部分の面積が変化する、ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 A 4-4]

態様 A 4-1 から態様 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 の演出の後、前記示唆画像の画像面積が小さくなり、前記表示手段内において第 1 の方向に移動する第 2 の演出を実行可能な、ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 A 4-5]

態様 A 4-4 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の演出では、前記示唆画像が前記第 1 の方向に移動しているときに、少なくとも一部分が前記役物を介して視認可能になる、ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 A 4-6]

態様 A 4-4 または態様 A 4-5 に記載の遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは、当たり遊技において獲得された遊技球の数を表す獲得球数画像であり、

前記第 2 の演出では、前記表示手段に前記獲得球数画像が表示されており、前記示唆画像は第 1 の方向に移動しているときに、一部分が前記獲得球数画像に覆われる、ことを特徴とする遊技機。

【0243】

以下に図 6 2 ～図 6 4 を用いてその他の 3 つの透過視認演出について説明する。この 3 つの透過視認演出は、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、後述の透過視認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。

【0244】

〔装飾図柄透過視認演出〕

図 6 2 は、装飾図柄透過視認演出を説明するための図である。装飾図柄透過視認演出では、図 6 2 (A) の装飾図柄停止表示が実行される。装飾図柄停止表示では、表示画面 7 a に、第 1 装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R と、第 2 装飾図柄 8 l, 8 c, 8 r と、示唆画像 I S 1 と、獲得球数画像 B A 1 とが表示される。示唆画像 I S 1 は、遊技者に右打ちを示唆する画像である。獲得球数画像 B A 1 は、一連の当たり遊技において遊技者が獲得した球数を表す。第 1 可動役物 1 4 は、第 1 態様となっている。第 1 装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R の一部分は、第 1 可動役物 1 4 (右側板部材 1 4 R) を介して視認可能となっている。また、獲得球数画像 B A 1 の一部分は、第 1 可動役物 1 4 (右側板部材 1 4 R) を介して視認可能となっている。一方、第 2 装飾図柄 8 l, 8 c, 8 r と示唆画像 I S 1 は、第 1 可動役物 1 4 に覆われていない。すなわち、第 2 装飾図柄 8 l, 8 c, 8 r と示唆画像 I S 1 は、表示画面 7 a において、前面に第 1 可動役物 1 4 が位置していない部分（領域）に表示される。

【0245】

次に、図 6 2 (B) に示す装飾図柄変動表示が実行される。具体的には、第 1 装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R と、第 2 装飾図柄 8 l, 8 c, 8 r と、それぞれが変動表示される。変

10

20

30

40

50

動表示中の第1装飾図柄8 L, 8 C, 8 Rは、一部分が第1可動役物1 4（右側板部材1 4 R）を介して視認可能となっている。次に、図6 2（C）に示すように、装飾図柄の停止表示が開始される。具体的には、第1装飾図柄8 L, 8 C, 8 Rの左装飾図柄8 Lと、右装飾図柄8 Rが順に停止表示される。その後、図6 2（D）に示すように、装飾図柄が停止表示される。具体的には、第1装飾図柄8 L, 8 C, 8 Rでは、中装飾図柄8 Cが停止表示され、第2装飾図柄8 l, 8 c, 8 rでは3つの装飾図柄のすべてが停止表示される。

【0 2 4 6】

〔演出内容表示透過視認演出〕

図6 3は、演出内容表示透過視認演出を説明するための図である。演出内容表示透過視認演出では、まず、図6 3（A）の演出内容示唆画像透過視認演出が実行される。ここでは、まず、表示画面7 aに、継続示唆画像WPと、演出内容示唆画像CGNと、が表示される。継続示唆画像WPは、遊技者にRUSHが継続することを示唆する画像である。演出内容示唆画像CGNは、遊技者に今後開始される演出パターンの内容を示唆する画像である。ここでは、天使モードという演出が開始されることが示唆されている。演出内容示唆画像CGNは、キャラクタ画像と、吹き出し画像との組み合わせによって構成されており、吹き出し部分に演出内容が表示される。第1可動役物1 4は、第1態様となっている。演出内容示唆画像CGNの一部（吹き出し画像の一部）は、第1可動役物1 4（左側板部材1 4 L）を介して視認可能となっている。

【0 2 4 7】

次に、図6 3（B）に示す演出内容示唆画像移動演出が実行される。具体的には、演出内容示唆画像CGNのうち、キャラクタ画像部分が消え、吹き出し部分が右上方向に移動する。そして、図6 3（C）の演出内容示唆画像変形演出が実行される。具体的には、演出内容示唆画像CGNの吹き出し部分が変化し、煙画像になる。このとき、この煙状態の演出内容示唆画像CGNによって、継続示唆画像WPの一部が覆われて視認困難な状態になる。この煙状態の演出内容示唆画像CGNの一部は、第1可動役物1 4（左側板部材1 4 L）を介して視認可能となっている。その後、図6 3（D）に示すように、演出内容示唆画像CGNは、演出内容「天使モード」が明示される。このとき、演出内容示唆画像CGNの一部は、第1可動役物1 4（右側板部材1 4 R）を介して視認可能となる。

【0 2 4 8】

〔獲得球数表示透過視認演出〕

図6 4は、獲得球数表示透過視認演出を説明するための図である。獲得球数表示透過視認演出では、まず、図6 4（A）の第1獲得球数画像透過視認演出が実行される。ここでは、まず、表示画面7 aに、第1獲得球数画像BA1と、示唆画像IS1と、が表示される。第1獲得球数画像BA1は、一連の当たり遊技において遊技者が獲得した球数を表す。示唆画像IS1は、遊技者に右打ちを示唆する画像である。第1可動役物1 4は、第1態様となっている。第1獲得球数画像BA1の一部は、第1可動役物1 4（右側板部材1 4 R）を介して視認可能となっている。

【0 2 4 9】

次に、図6 4（B）に示す第2獲得球数画像透過視認演出が実行される。具体的には、表示画面7 aに、さらに、第2獲得球数画像BA2が表示される。第2獲得球数画像BA2は、一連の当たり遊技において遊技者が獲得した球数が所定の値となったことを表す。第2獲得球数画像BA2は、第1獲得球数画像BA1よりも大きい。このとき、第1獲得球数画像BA1の一部と、第2獲得球数画像BA2の一部とは、第1可動役物1 4（右側板部材1 4 R）を介して視認可能となっている。

【0 2 5 0】

〔効果例〕

以下に、上述の透過視認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 2に示すように、表示画面7 aに第1装飾図柄8 L

、8 C、8 Rが表示されたとき、第1装飾図柄8 L、8 C、8 Rの少なくとも一部分が第1可動役物1 4を介して視認可能となる第1の演出を実行可能である。この構成によれば、第1装飾図柄8 L、8 C、8 Rの少なくとも一部分が第1可動役物1 4を介して視認可能となるため、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果2〕

上記実施形態の遊技機1では、図6 2に示すように、第1の演出では、第1装飾図柄8 L、8 C、8 Rが変動表示され、変動表示中の第1装飾図柄8 L、8 C、8 Rの少なくとも一部分が第1可動役物1 4を介して視認可能となる。この構成によれば、変動表示中の第1装飾図柄8 L、8 C、8 Rの少なくとも一部分が第1可動役物1 4を介して視認可能となるため、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

10

〔効果3〕

上記実施形態の遊技機1では、図6 2に示すように、第1の演出では、表示画面7 aのうち、前方に第1可動役物1 4が位置していない部分に第2装飾図柄8 l、8 c、8 rが表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果4〕

上記実施形態の遊技機1では、図6 2に示すように、第1の演出では、表示画面7 aに獲得球数画像B A 1が表示され、獲得球数画像B A 1の少なくとも一部分が第1可動役物1 4を介して視認可能となる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

20

〔効果5〕

上記実施形態の遊技機1では、図6 2に示すように、第1の演出では、表示画面7 aのうち、前方に第1可動役物1 4が位置していない部分に、遊技球を特定の方角に発射することを示唆する示唆画像I S 1が表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0251】

〔変形例〕

以下に上述の透過視認演出の変形例を示す。

〔変形例1〕

図6 2の装飾図柄透過視認演出では、第1装飾図柄8 L、8 C、8 Rのうちの一部分が第1可動役物1 4を介して視認可能となっている。しかし、第1装飾図柄8 L、8 C、8 Rの全体が第1可動役物1 4を介して視認可能となってもよい。また、図6 2（B）に示す変動表示中においても、変動表示中の第1装飾図柄8 L、8 C、8 Rの全体が第1可動役物1 4を介して視認可能となってもよい。また、上述した装飾図柄透過視認演出では、獲得球数画像B A 1の一部分が、第1可動役物1 4を介して視認可能となっている。しかし、獲得球数画像B A 1の全体が第1可動役物1 4を介して視認可能となってもよい。

30

【0252】

〔変形例2〕

図6 3の演出内容表示透過視認演出では、図6 3（A）、図6 3（C）、図6 3（D）に示す演出内容示唆画像C G Nの一部分が、第1可動役物1 4を介して視認可能となっている。しかし、これらの少なくとも1以上において、演出内容示唆画像C G Nの全体が第1可動役物1 4を介して視認可能となってもよい。

40

【0253】

〔変形例3〕

図6 4は、獲得球数表示透過視認演出では、図6 4（A）、図6 4（B）に示す第1獲得球数画像B A 1、および、図6 4（B）に示す第2獲得球数画像B A 2は、それぞれ一部分が第1可動役物1 4を介して視認可能となっている。しかし、第1獲得球数画像B A 1と第2獲得球数画像B A 2の少なくとも一方は、その全体が第1可動役物1 4を介して視認可能となってもよい。

50

【0254】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇〔態様A5-1〕

複数種類の画像を表示可能な表示手段と、

透過性を有する役物と、を備えた遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは、第1の装飾図柄であり、

前記表示手段に前記第1の装飾図柄が表示されたとき、前記第1の装飾図柄の少なくとも一部分が前記役物を介して視認可能となる第1の演出を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。

10

◇〔態様A5-2〕

態様A5-1に記載の遊技機であって、

前記第1の演出では、前記第1の装飾図柄が変動表示され、変動表示中の前記第1の装飾図柄の少なくとも一部分が前記役物を介して視認可能となる、
ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様A5-3〕

態様A5-1または態様A5-2に記載の遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは、第2の装飾図柄であり、

前記第1の演出では、前記表示手段のうち、前方に前記役物が位置していない部分に前記第2の装飾図柄が表示される、

20

ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様A5-4〕

態様A5-1から態様A5-3までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは、当たり遊技において獲得された遊技球の数を表す獲得球数画像であり、

前記第1の演出では、前記表示手段に前記獲得球数画像が表示され、前記獲得球数画像の少なくとも一部分が前記役物を介して視認可能となる、

ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様A5-5〕

態様A5-1から態様A5-4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、遊技球を特定の方向に発射することを示唆する示唆画像であり、

30

前記第1の演出では、前記表示手段のうち、前方に前記役物が位置していない部分に前記示唆画像が表示される、

ことを特徴とする遊技機。

【0255】

以下に図65～図67を用いて役物連携リーチ演出A～Cについて説明する。この役物連携リーチ演出は、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、役物連携リーチ演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM103から対応する画像データや駆動データを読み出して表示画面7aに画像を表示させるとともに、可動役物に所定の動作をさせる演出である。

40

【0256】

〔役物連携リーチ演出A〕

図65は、役物連携リーチ演出Aを説明するための図である。役物連携リーチ演出Aでは、まず、図65（A）の装飾図柄リーチ演出が実行される。装飾図柄リーチ演出では、表示画面7aに、装飾図柄8L、8C、8Rがリーチ状態で表示される。第1可動役物14は、第1態様となっている。すなわち、表示画面7aの前方に位置している。装飾図柄8L、8C、8Rは、第1可動役物14に覆われていない。言い換えれば、装飾図柄8L、8C、8Rは、表示画面7aのうち、前方に第1可動役物14が位置していない部分（

50

領域)に表示されている。

【0257】

次に、図65(B)の装飾図柄移動演出が実行される。ここでは、装飾図柄8L、8C、8Rのうちの左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rが表示画面7a内を移動する。具体的には、左装飾図柄8Lが左方向に移動し、右装飾図柄8Rが右方向に移動する。これにより、図65(C)の装飾図柄透過視認演出が実行される。装飾図柄透過視認演出では、左装飾図柄8Lの移動によって、左装飾図柄8Lの一部分が左側板部材14Lを介して視認可能となり、右装飾図柄8Rの移動によって、右装飾図柄8Rの一部分が右側板部材14Rを介して視認可能となる。左側板部材14Lと右装飾図柄8Rの間には、第1特定画像IC1が表示される。第1特定画像IC1は、特定の対象を表した画像であり、ここでは、顔の形状を表している。なお、特定の対象とは、1つの独立した対象として認識可能なすべてのものを意味しており、キャラクタや物などの画像のほか、抽象的な図形や文字、記号、煙、線、残像、等も含まれる。

10

【0258】

次に、図65(D)の全体透過視認演出が実行される。具体的には、図65(C)の装飾図柄透過視認演出の後、第1可動役物14が第2態様に遷移する。すなわち、表示画面7aの全体が第1可動役物14によって覆われる。また、左側板部材14Lと、右装飾図柄8Rと、第1特定画像IC1が表示画面7aから消え、表示画面7aに第2特定画像IC2が表示される。第1可動役物14の第2態様への遷移と、第2特定画像IC2の表示は、遷移が先であってもよいし、表示が先であってもよい。これにより、第2特定画像IC2は、第1可動役物14によって覆われた状態となり、第1可動役物14を介して視認可能となる。

20

【0259】

[役物連携リーチ演出B]

図66は、役物連携リーチ演出Bを説明するための図である。役物連携リーチ演出Bは、図65の役物連携リーチ演出Aと比較して、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rの表示される位置が異なる。図66(A)の装飾図柄リーチ演出は、図65(A)と同様である。すなわち、表示画面7aに、装飾図柄8L、8C、8Rがリーチ状態で表示される。第1可動役物14は、第1態様となっている。すなわち、表示画面7aの前方に位置している。装飾図柄8L、8C、8Rは、第1可動役物14に覆われていない。言い換えれば、装飾図柄8L、8C、8Rは、表示画面7aのうち、前方に第1可動役物14が位置していない部分(領域)に表示されている。

30

【0260】

次に、図66(B)の装飾図柄移動演出が実行される。ここでは、図65(B)と同様に、左装飾図柄8Lが左方向に移動し、右装飾図柄8Rが右方向に移動する。一方、図65(B)よりも、それぞれの移動距離が長い。これにより、図66(C)の装飾図柄透過視認演出が実行される。装飾図柄透過視認演出では、左装飾図柄8Lの全体が左側板部材14Lを介して視認可能となり、右装飾図柄8Rの全体が右側板部材14Rを介して視認可能となる。左側板部材14Lと右装飾図柄8Rの間には、第1特定画像IC1が表示される。第1特定画像IC1は、特定の対象を表した画像であり、ここでは、顔の形状を表している。

40

【0261】

次に、図66(D)の全体透過視認演出が実行される。具体的には、図66(C)の装飾図柄透過視認演出の後、第1可動役物14が第2態様に遷移する。すなわち、表示画面7aの全体が第1可動役物14によって覆われる。表示画面7aから第1特定画像IC1が消え、左側板部材14Lと右装飾図柄8Rが残った状態で、さらに、表示画面7aに第2特定画像IC2が表示される。第1可動役物14の第2態様への遷移と、第2特定画像IC2の表示は、遷移が先であってもよいし、表示が先であってもよい。これにより、第2特定画像IC2は、第1可動役物14によって覆われた状態となり、第1可動役物14を介して視認可能となる。

50

【0262】

〔役物連携リーチ演出C〕

図67は、役物連携リーチ演出Cを説明するための図である。役物連携リーチ演出Cは、図65の役物連携リーチ演出Aと比較して、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rの一部が第1可動役物14を介して視認可能な状態になるプロセスが異なる。役物連携リーチ演出Cでは、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rが移動するのではなく、第1可動役物14が移動することによって、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rの一部が第1可動役物14を介して視認可能な状態になる。図67(A)の装飾図柄リーチ演出は、図65(A)と同様である。すなわち、表示画面7aに、装飾図柄8L、8C、8Rがリーチ状態で表示される。第1可動役物14は、第1態様となっている。

10

【0263】

次に、図67(B)の第1可動役物移動演出が実行される。ここでは、第1可動役物14がさらに進出し、表示画面7aを覆う面積が増大する。なお、進出後においても、第1可動役物14は、表示画面7aの全部を覆わず一部分を覆う(第1態様)。これにより、図67(C)の装飾図柄透過視認演出が実行される。具体的には、第1可動役物14の移動によって、左装飾図柄8Lの一部が左側板部材14Lを介して視認可能となり、右装飾図柄8Rの一部が右側板部材14Rを介して視認可能となる。左側板部材14Lと右装飾図柄8Rの間には、第1特定画像IC1が表示される。第1特定画像IC1は、特定の対象を表した画像であり、ここでは、星の形状を表している。

20

【0264】

次に、図67(D)の全体透過視認演出が実行される。具体的には、図67(C)の装飾図柄透過視認演出の後、第1可動役物14が第2態様に遷移する。すなわち、表示画面7aの全体が第1可動役物14によって覆われる。表示画面7aから第1特定画像IC1が消え、左側板部材14Lと右装飾図柄8Rが残った状態で、さらに、表示画面7aに第2特定画像IC2が表示される。第2特定画像IC2は顔画像の一部が表示画面7aからはみ出た状態となるように表示される。第1可動役物14の第2態様への遷移と、第2特定画像IC2の表示は、遷移が先であってもよいし、表示が先であってもよい。これにより、第2特定画像IC2は、第1可動役物14によって覆われた状態となり、第1可動役物14を介して視認可能となる。

30

【0265】

〔効果例〕

以下に、役物連携リーチ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65～図67に示すように、第1可動役物14が第1態様のときに、表示画面7aのうち、前方に第1可動役物14が位置していない部分に装飾図柄8L、8C、8Rが表示される第1の演出と、第1可動役物14が第1態様のときに、表示画面7aのうち、前方に第1可動役物14が位置している部分に装飾図柄8L、8C、8Rの少なくとも一部分が表示され、装飾図柄8L、8C、8Rの少なくとも一部分が第1可動役物14を介して視認可能となる第2の演出と、第1の演出および第2の演出の後に、第1可動役物14が第2態様に遷移する第3の演出と、を実行可能である。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

40

〔効果2〕

上記実施形態の遊技機1では、図65、図66に示すように、第1の演出の後、装飾図柄8L、8C、8Rが表示画面7aを移動し、表示画面7aのうち、前方に第1可動役物14が位置している部分に装飾図柄8L、8C、8Rの少なくとも一部分が表示されることによって第2の演出が実行される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果3〕

上記実施形態の遊技機1では、図65～図67に示すように、装飾図柄8L、8C、8

50

Rは、左装飾図柄8 Lと右装飾図柄8 Rを含んでおり、第1可動役物1 4は、それぞれ、透過性を有し表示画面7 aの前方に位置する、左側板部材1 4 Lと右側板部材1 4 Rとを備えており、第2の演出では、左装飾図柄8 Lの少なくとも一部分が左側板部材1 4 Lを介して視認可能となり、右装飾図柄8 Rの少なくとも一部分が右側板部材1 4 Rを介して視認可能となる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果4〕

上記実施形態の遊技機1では、図6 5～図6 7に示すように、第2の演出では、左装飾図柄8 Lと右装飾図柄8 Rとの間に第1特定画像I C 1が表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

10

〔効果5〕

上記実施形態の遊技機1では、図6 5～図6 7に示すように、第1可動役物1 4は、第1態様から第2態様に遷移すると、表示画面7 aの前面を覆う面積が増加するように構成されており、第3の演出では、表示画面7 aに表示される第2特定画像I C 2が第1可動役物1 4を介して視認可能となる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0 2 6 6】

〔変形例〕

以下に、役物連携リーチ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、第1特定画像I C 1が消えたあとに第2特定画像I C 2が表示されるものとした。しかし、第1特定画像I C 1と第2特定画像I C 2は両方が表示されてもよい。また、第2特定画像I Cが表示されず、第1特定画像I C 1が継続して表示されてもよい。この場合、全体透過視認演出では、第1特定画像I C 1の全体が第1可動役物1 4を介して視認可能になる。

20

【0 2 6 7】

〔変形例2〕

上記実施形態の遊技機1では、左装飾図柄8 Lが左方向に移動し、右装飾図柄8 Rが右方向に移動するものとした。しかし、左装飾図柄8 Lと右装飾図柄8 Rは、これ以外の方向に移動してもよい。例えば、左装飾図柄8 Lが左上方に移動し、右装飾図柄8 Rが右上方に移動してもよい。この場合であっても、左装飾図柄8 Lの一部または全体が左側板部材1 4 Lを介して視認可能となり、右装飾図柄8 Rの一部または全体が右側板部材1 4 Rを介して視認可能となる。

30

【0 2 6 8】

〔変形例3〕

上記実施形態の遊技機1では、第1可動役物1 4は、左側板部材1 4 Lと右側板部材1 4 Rの2つの板部材によって構成されているものとした。しかし、第1可動役物1 4は、3つ以上の板部材によって構成されていてもよい。

【0 2 6 9】

〔変形例4〕

上記実施形態の遊技機1では、第1特定画像I C 1と第2特定画像I C 2が表示されるものとした。しかし、これらの少なくとも一方が表示されなくてもよい。また、第1可動役物1 4が第1態様から第2態様に遷移するものとしたが、遷移しなくてもよい。

40

【0 2 7 0】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇〔態様A 6－1〕

複数種類の画像を表示可能な表示手段と、

第1の状態と第2の状態とに遷移可能な透過性を有する可動役物と、を備えた遊技機であって、

50

前記複数種類の画像のうちの一つは、装飾図柄であり、

前記可動役物が前記第 1 の状態のときに、前記表示手段のうち、前方に前記可動役物が位置していない部分に前記装飾図柄が表示される第 1 の演出と、

前記可動役物が前記第 1 の状態のときに、前記表示手段のうち、前方に前記可動役物が位置している部分に前記装飾図柄の少なくとも一部分が表示され、前記装飾図柄の少なくとも一部分が前記可動役物を介して視認可能となる第 2 の演出と、

前記第 1 の演出および前記第 2 の演出の後に、前記可動役物が第 2 の状態に遷移する第 3 の演出と、を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 A 6 - 2]

態様 A 6 - 1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の演出の後、前記装飾図柄が前記表示手段内を移動し、前記表示手段のうち、前方に前記可動役物が位置している部分に前記装飾図柄の少なくとも一部分が表示されることによって前記第 2 の演出が実行される、

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 A 6 - 3]

態様 A 6 - 1 または態様 A 6 - 2 に記載の遊技機であって、

前記装飾図柄は、左装飾図柄と右装飾図柄を含んでおり、

前記可動役物は、それぞれ、透過性を有し前記表示手段の前方に位置する、第 1 の板部材と第 2 の板部材とを備えており、

前記第 2 の演出では、前記左装飾図柄の少なくとも一部分が前記第 1 の板部材を介して視認可能となり、前記右装飾図柄の少なくとも一部分が前記第 2 の板部材を介して視認可能となる、

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 A 6 - 4]

態様 A 6 - 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、特定の対象を表した第 1 の特定画像であり、

前記第 2 の演出では、前記左装飾図柄と前記右装飾図柄との間に前記第 1 の特定画像が表示される、

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 A 6 - 5]

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

前記複数種類の画像のうちの一つは、特定の対象を表した第 2 の特定画像であり、

前記可動役物は、前記第 1 の状態から前記第 2 の状態に遷移すると、前記表示手段の前面を覆う面積が増加するように構成されており、

前記第 3 の演出では、前記表示手段に表示される前記第 2 の特定画像が前記可動役物を介して視認可能となる、

ことを特徴とする遊技機。

【0271】

以下に図 68 ～ 図 70 を用いて特定画像被覆演出 A ～ C について説明する。この特定画像被覆演出は、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、特定画像被覆演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 103 から対応する画像データや駆動データを読み出して表示画面 7a に画像を表示させるとともに、可動役物に所定の動作をさせる演出である。

【0272】

〔特定画像被覆演出 A〕

図 68 は、特定画像被覆演出 A を説明するための図である。特定画像被覆演出 A では、まず、図 68 (A) の装飾図柄変動演出が実行される。装飾図柄変動演出では、表示画面 7a に、装飾図柄 8L, 8C, 8R が変動表示される。第 1 可動役物 14 は、第 1 態様と

10

20

30

40

50

なっている。すなわち、表示画面 7 a の前方に位置している。装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R は、第 1 可動役物 1 4 に覆われていない。言い換えれば、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R は、表示画面 7 a のうち、前方に第 1 可動役物 1 4 が位置していない部分（領域）に表示されている。

【0273】

次に、図 6 8 (B) に示すように、第 1 可動役物 1 4 が第 1 態様から第 2 態様に遷移し、表示画面 7 a の全体が第 1 可動役物 1 4 に覆われる。この状態で、表示画面 7 a に特定演出開始示唆画像 S I 1 が表示され、第 1 可動役物 1 4 を介して視認可能となる。特定演出開始示唆画像 S I 1 は、この後に開始される演出の内容を示唆する画像である。ここでは「かくれんぼゾーン」という演出が開始されることが示唆されている。

10

【0274】

次に、図 6 8 (C) の特定画像表示演出が実行される。具体的には、表示画面 7 a に装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R と、特定画像 I C 1 と、が表示される。特定画像 I C 1 は、特定の対象を表した画像であり、ここでは、顔の形状を表している。なお、特定の対象とは、1 つの独立した対象として認識可能なすべてのものを意味しており、キャラクタや物などの画像のほか、抽象的な図形や文字、記号、煙、線、残像、等も含まれる。装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R と特定画像 I C 1 は、第 1 可動役物 1 4 を介して視認可能となっている。この後、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R は、変動表示と仮停止表示を繰り返す疑似連演出が実行される。疑似連演出とは、疑似的に装飾図柄の変動表示が所定回数連続したように見せる演出であり、変動の開始時やリーチ演出中等において実行され得る演出である。例えば、疑似連演出は、装飾図柄を変動開始させ仮停止させる演出を繰り返す演出、装飾図柄の所定の図柄配列の少なくとも一部を仮停止させる演出を繰り返す演出、予め決められたロゴ（例えば N E X T）を仮停止させる演出を繰り返す演出、または、「× 2」、「× 3」、「疑似」など疑似連を連想させる表示と共に、装飾図柄の変動演出を実行させる演出を含む。仮停止表示したときの装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R の並び（出目）について一定の規則性を有する演出をおこなってもよい。例えば、「2 4 6」「6 8 2」のように仮停止表示時には、すべて偶数で仮停止するようにしてもよいし、すべて奇数で仮停止するようにしてもよい。また、「1 2 3」「2 3 4」のように前回の出目から 1 増えるようにしてもよいし、3 減るようにしてもよい。また、例えば、「8 2 4」「2 4 6」「4 6 8」「6 8 2」のように、2、4、6、8、2 のように左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R のそれぞれについて、一定のパターンを繰り返してもよい。

20

30

【0275】

次に、図 6 8 (D) の特定画像被覆演出が開始される。具体的には、表示画面 7 a のうち、前方に第 1 可動役物 1 4 が配置されている部分（ここでは全部）に、単色の変色領域 V R 1 が出現する。この変色領域 V R 1 は、表示画面 7 a の下方から出現し、上方に向かって次第に表示面積が広がっていく。そのため、特定画像 I C 1 や装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R は次第に、変色領域 V R 1 によって塗りつぶされる。言い換えれば、特定画像被覆演出では、表示画面 7 a に表示される色が変色領域 V R 1 の色に変化することによって、特定画像 I C 1 や装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R が次第に視認困難な状態になる。なお、特定画像被覆演出では、表示画面 7 a の色が変わるのではなく、第 1 可動役物 1 4 の色が変わってもよい。すなわち、透過性を有する第 1 可動役物 1 4 が部分的に透明度を低下させつつ特定の色に変化させることができる構成を備えていれば、第 1 可動役物 1 4 の下方側から順に色を変化させることによって、図 6 8 (D) の状態とすることができる。第 1 可動役物 1 4 が次第に特定の色に変化した場合であっても、特定画像 I C 1 や装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R が次第に視認困難な状態になる。

40

【0276】

表示画面 7 a に表示される変色領域 V R 1 が増加することによって、図 6 8 (E) に示すように、特定画像 I C 1 や装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R が視認困難になる特定画像視認困難演出が実行される。なお、図 6 8 (D) の特定画像被覆演出において、表示画面 7 a の色が変わるのではなく、第 1 可動役物 1 4 の色が変わっている場合においても、第 1 可

50

動役物 1 4 において特定の色に変化している領域が増加することによって、特定画像 I C 1 や装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R が視認困難になる特定画像視認困難演出を実行することができる。

【0277】

その後、図 6 8 (F) に示すリーチ演出が実行される。具体的には、第 1 可動役物 1 4 が第 2 態様から第 1 態様に遷移し、表示画面 7 a に、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R がリーチ状態で表示される。また、表示画面 7 a には、キャラクタ画像 C R A や示唆画像 C G N が表示される。

【0278】

〔特定画像被覆演出 B〕

図 6 9 は、特定画像被覆演出 B を説明するための図である。特定画像被覆演出 B は、図 6 8 の特定画像被覆演出 A と比較して、変色領域 V R 1 の表示態様が異なる。図 6 9 (A) の装飾図柄変動演出、図 6 9 (B) の特定演出開始示唆、図 6 9 (C) の特定画像表示演出は、図 6 8 の特定画像被覆演出 A の同様である。

【0279】

次に、図 6 9 (D) の特定画像被覆演出が開始される。具体的には、表示画面 7 a のうち、前方に第 1 可動役物 1 4 が配置されている部分（ここでは全部）に、単色の変色領域 V R 1 が出現する。この変色領域 V R 1 は、表示画面 7 a において領域面積が次第に増加するのではなく、あらかじめ、表示画面 7 a の全体が領域に設定されており、領域内の色が次第に変化する。具体的には、領域内において特定の色が次第に濃くなっていき、特定画像 I C 1 や装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R は次第に、塗りつぶされる。これにより、特定画像 I C 1 や装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R が次第に視認困難な状態になる。なお、表示画面 7 a の色が変わるのではなく、第 1 可動役物 1 4 の色が変わってもよい。すなわち、透過性を有する第 1 可動役物 1 4 の全体が次第に透明度を低下させつつ特定の色に変化させることができる構成を備えていれば、第 1 可動役物 1 4 の透明度を順に低下させることによって、図 6 9 (D) の状態とすることができる。第 1 可動役物 1 4 が次第に特定の色に変化した場合であっても、特定画像 I C 1 や装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R が次第に視認困難な状態になる。

【0280】

変色領域 V R 1 内の特定の色の濃度が増加することによって、図 6 9 (E) に示すように、特定画像 I C 1 や装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R が視認困難になる特定画像視認困難演出が実行される。なお、図 6 9 (D) の特定画像被覆演出において、表示画面 7 a の色が変わるのではなく、第 1 可動役物 1 4 の色が変わっている場合においても、第 1 可動役物 1 4 の全体の透明度が低下することによって、特定画像 I C 1 や装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R が視認困難になる特定画像視認困難演出を実行することができる。その後、図 6 9 (F) に示すリーチ演出が実行される。図 6 9 (F) のリーチ演出は、図 6 8 の特定画像被覆演出 A の同様である。

【0281】

〔特定画像被覆演出 C〕

図 7 0 は、特定画像被覆演出 C を説明するための図である。特定画像被覆演出 C は、図 6 8 の特定画像被覆演出 A と比較して、変色領域 V R 1 の表示態様と第 1 可動役物 1 4 の動作態様が異なる。図 7 0 (A) の装飾図柄変動演出は、図 6 8 の特定画像被覆演出 A の同様である。

【0282】

次に、図 7 0 (B) に示すように、第 1 可動役物 1 4 がさらに進出し、表示画面 7 a を覆う面積が増大する。なお、進出後においても、第 1 可動役物 1 4 は、表示画面 7 a の全部を覆わず一部分を覆う（第 1 態様）。この状態で、表示画面 7 a に特定演出開始示唆画像 S I 1 が表示され、特定演出開始示唆画像 S I 1 の一部分が第 1 可動役物 1 4 を介して視認可能となる。なお、特定演出開始示唆画像 S I 1 の他の一部分は、第 1 可動役物 1 4 に覆われておらず、直接視認可能となっている。

【0283】

次に、図70(C)の特定画像表示演出が実行される。具体的には、表示画面7aに装飾図柄8L、8C、8Rと、特定画像IC1と、が表示される。装飾図柄8L、8C、8Rの全体は、第1可動役物14を介して視認可能となっている。特定画像IC1は、一部が第1可動役物14を介して視認可能となっており、また、他の一部分は、第1可動役物14に覆われておらず、直接視認可能となっている。

【0284】

次に、図70(D)の特定画像被覆演出が開始される。具体的には、表示画面7aのうち、前方に第1可動役物14が配置されている部分に、単色の変色領域VR1が出現する。この変色領域VR1は、表示画面7aのうち、前方に第1可動役物14が配置されている部分に設定されており、領域内の色が次第に変化する。具体的には、領域内において特定の色が次第に濃くなっていき、特定画像IC1や装飾図柄8L、8C、8Rのうち、前方に第1可動役物14が配置されている部分は次第に塗りつぶされる。これにより、特定画像IC1の一部や装飾図柄8L、8C、8Rの全部が次第に視認困難な状態になる。なお、表示画面7aの色が変化するのではなく、第1可動役物14の色が変化してもよい。すなわち、透過性を有する第1可動役物14が次第に透明度を低下させつつ特定の色に変化させることができる構成を備えていれば、第1可動役物14の透明度を順に低下させることによって、図70(D)の状態とすることができる。第1可動役物14が次第に特定の色に変化した場合であっても、特定画像IC1の一部や装飾図柄8L、8C、8Rの全部が次第に視認困難な状態になる。

【0285】

変色領域VR1内の特定の色濃度が増加することによって、図70(E)に示すように、特定画像IC1の一部や装飾図柄8L、8C、8Rの全部が視認困難になる特定画像視認困難演出が実行される。なお、図70(D)の特定画像被覆演出において、表示画面7aの色が変化するのではなく、第1可動役物14の色が変化している場合においても、第1可動役物14の全体の透明度が低下することによって、特定画像IC1の一部や装飾図柄8L、8C、8Rの全部が視認困難になる特定画像視認困難演出を実行することができる。その後、図70(F)に示すリーチ演出が実行される。図70(F)のリーチ演出は、図68の特定画像被覆演出Aの同様である。

【0286】

[効果例]

以下に、特定画像被覆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68～図70に示すように、第1可動役物14は、第1態様から第2態様に遷移すると、表示画面7aの前面を覆う面積が増加するように構成されており、第1可動役物14が第2態様のときに、表示画面7aに表示された、特定画像IC1が第1可動役物14を介して視認可能となる第1の演出と、第1の演出の後、表示画面7aに表示される色、または、第1可動役物14の色が変化することによって、特定画像IC1の少なくとも一部が視認困難な状態になる第2の演出と、を実行可能である。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

[効果2]

上記実施形態の遊技機1では、図68～図70に示すように、第2の演出では、表示画面7aに表示される色、または、第1可動役物14の色が変化する部分の面積が順に大きくなっていき、特定画像IC1の少なくとも一部が徐々に視認困難になる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

[効果3]

上記実施形態の遊技機1では、図68～図70に示すように、第2の演出の後、第1可動役物14が第1態様に遷移する第3の演出を実行可能である。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果 4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 68～図 70 に示すように、第 1 の演出は、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R によるリーチ演出の後に実行される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果 5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 68～図 70 に示すように、第 2 の演出では、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R による疑似連演出が実行される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0287】

〔変形例〕

以下に、特定画像被覆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、変色領域 VR 1 は、単色とした。しかし、変色領域 VR 1 は、単色に限定されない。例えば、パターン画像であってもよいし、特定の模様や文字・記号等を含んでいてもよい。

【0288】

〔変形例 2〕

上記実施形態の遊技機 1 では、特定画像表示演出の前に特定演出開始示唆があるものとした。しかし、特定画像表示演出の前に特定演出開始示唆がなくてもよい。

【0289】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇〔態様 A 7-1〕

複数種類の画像を表示可能な表示手段と、

第 1 の状態と第 2 の状態とに遷移可能な透過性を有する可動役物と、を備えた遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは、特定の対象を表す特定画像であり、

前記可動役物は、前記第 1 の状態から前記第 2 の状態に遷移すると、前記表示手段の前面を覆う面積が増加するように構成されており、

前記可動役物が前記第 2 の状態のときに、前記表示手段に表示された前記特定画像が前記可動役物を介して視認可能となる第 1 の演出と、

前記第 1 の演出の後、前記表示手段に表示される色、または、前記可動役物の色が変わることによって、前記特定画像の少なくとも一部が視認困難な状態になる第 2 の演出と、を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様 A 7-2〕

態様 A 7-1 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の演出では、前記表示手段に表示される色、または、前記可動役物の色が変わる部分の面積が順に大きくなっていき、前記特定画像の少なくとも一部が徐々に視認困難になる、

ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様 A 7-3〕

態様 A 7-1 または態様 A 7-2 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の演出の後、前記可動役物が前記第 1 の状態に遷移する第 3 の演出を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様 A 7-4〕

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

前記複数種類の画像のうちの一つは、装飾図柄であり、

前記第 1 の演出は、前記装飾図柄によるリーチ演出の後に実行される、

10

20

30

40

50

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 A 7-5]

態様 A 7-4 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の演出では、前記装飾図柄による疑似連演出が実行される、

ことを特徴とする遊技機。

【0290】

以下に図 7 1 ～図 7 3 を用いて残り時間示唆演出 A ～ C について説明する。この残り時間示唆演出は、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、残り時間示唆演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 103 から対応する画像データや駆動データを読み出して表示画面 7 a に画像を表示させるとともに、可動役物に所定の動作をさせる演出である。

【0291】

[残り時間示唆演出 A]

図 7 1 は、残り時間示唆演出 A を説明するための図である。残り時間示唆演出 A では、まず、図 7 1 (A) に示すように、第 1 画像右移動演出が開始される。具体的には、まず、表示画面 7 a に、第 1 画像 IM 1 と、第 2 画像 IM 2 と、第 3 画像 IM 3 と、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R とが表示される。第 1 画像 IM 1 は、特定の対象を表した画像であり、ここでは、笑顔の形状を表している。なお、特定の対象とは、1 つの独立した対象として認識可能なすべてのものを意味しており、キャラクタや物などの画像のほか、抽象的な図形や文字、記号、煙、線、残像、等も含まれる。第 1 画像 IM 1 は、第 2 画像 IM 2 上に表示される。ここでは、第 1 画像 IM 1 は、第 2 画像 IM 2 上の左端に表示される。第 2 画像 IM 2 は、水平方向に長い略矩形形状の図形であり、表示画面 7 a の下方に表示される。第 3 画像 IM 3 は、保留数を表す保留アイコン（保留画像）であり、第 2 画像 IM 2 上に表示される。ここでは保留数 1 が示唆されている。第 1 可動役物 14 は、第 1 態様となっている。すなわち、表示画面 7 a の前方に位置している。第 1 画像 IM 1 と第 2 画像 IM 2 のそれぞれの一部分は、第 1 可動役物 14 に覆われ、第 1 可動役物 14 を介して視認可能になっている。

【0292】

次に、図 7 1 (B) に示す第 1 画像右移動演出が実行される。具体的には、第 1 画像 IM 1 が第 2 画像 IM 2 上を右方向に移動する。第 1 画像 IM 1 と第 2 画像 IM 2 は、第 2 画像 IM 2 に対する第 1 画像 IM 1 の位置によって、所定の期間が満了するまでの残り期間を示唆する残り期間示唆画像として機能する。すなわち、第 1 画像 IM 1 が第 2 画像 IM 2 の右端に位置したときに所定の期間が満了したことを示唆する。所定の期間とは、例えば、1 つの変動パターンの開始から終了までの期間である。そして、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R は、変動表示と仮停止表示を繰り返す疑似連演出が実行される。第 2 画像 IM 2 は、第 1 画像 IM 1 の右側と左側とで表示内容が異なる。図 7 1 (B) では、第 1 画像 IM 1 は、第 1 可動役物 14 に覆われていない。すなわち、第 1 画像 IM 1 は、表示画面 7 a のうち、第 1 可動役物 14 に覆われていない部分（領域）に表示される。なお、図 7 1 (B) では、第 3 画像 IM 3 は、保留数 2 であることを示唆している。

【0293】

第 1 画像 IM 1 の右移動が継続することにより、図 7 1 (C) に示すように、第 1 画像 IM 1 と第 3 画像 IM 3 とが重畳表示される。具体的には、第 1 画像 IM 1 上に第 3 画像 IM 3 が表示され、第 1 画像 IM 1 の一部が第 3 画像 IM 3 によって視認困難になる。

【0294】

所定のタイミングで図 7 1 (D) の第 1 画像左移動演出が実行される。具体的には、第 1 画像 IM 1 が第 2 画像 IM 2 上を左方向に移動する。上述のように、第 1 画像 IM 1 と第 2 画像 IM 2 は、第 2 画像 IM 2 に対する第 1 画像 IM 1 の位置によって、所定の期間が満了するまでの残り期間を示唆する残り期間示唆画像として機能する。そのため、第 1 画像 IM 1 が左方向に移動することによって、所定の期間が満了するまでの期間が延長さ

れたことが示唆される。すなわち、図 7 1 (D) の第 1 画像左移動演出は、所定の期間が満了するまでの期間が延長されたことを示唆する期間延長演出であるといえる。図 7 1 (C) では、第 3 画像 IM 3 は、保留数 3 であることを示唆している。

【0295】

図 7 1 (D) の第 1 画像左移動演出後、所定のタイミングで図 7 1 (E) の第 1 画像右再移動演出が実行される。具体的には、図 7 1 (B) と同様に、再び、第 1 画像 IM 1 が第 2 画像 IM 2 上を右方向に移動する。その後、図 7 1 (F) に示すように、第 1 画像 IM 1 が第 2 画像 IM 2 の右端に位置することによって、第 1 画像 IM 1 の一部分が可動役物 1 4 を介して視認可能になる第 1 画像透過視認演出が実行される。

【0296】

〔残り時間示唆演出 B〕

図 7 2 は、残り時間示唆演出 B を説明するための図である。残り時間示唆演出 B は、図 7 1 の残り時間示唆演出 A と比較して、第 1 可動役物 1 4 の第 1 態様における位置が異なる。図 7 2 (A) に示すように、第 1 画像右移動演出が開始される時点では、図 7 1 の残り時間示唆演出 A と比較して、第 1 可動役物 1 4 がさらに進出しており、表示画面 7 a を覆う面積が増大している。表示画面 7 a に表示される、第 1 画像 IM 1 と、第 2 画像 IM 2 と、第 3 画像 IM 3 と、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R とは、図 7 1 の残り時間示唆演出 A と同様である。第 1 可動役物 1 4 がさらに進出しているため、第 1 画像 IM 1 の全部と、第 2 画像 IM 2 の一部分が第 1 可動役物 1 4 に覆われ、第 1 可動役物 1 4 を介して視認可能になっている。

【0297】

次に、図 7 2 (B) に示す第 1 画像右移動演出は、第 1 可動役物 1 4 の位置以外は、図 7 1 (B) と同様である。図 7 2 (C) では、第 1 画像 IM 1 と第 3 画像 IM 3 とが重畳表示され、一部分が第 1 可動役物 1 4 を介して視認可能になっている。図 7 2 (D) と図 7 2 (E) は、第 3 画像 IM 3 の一部分が、第 1 可動役物 1 4 を介して視認可能になっている。図 7 2 (F) では、第 1 画像 IM 1 の全体が第 1 可動役物 1 4 を介して視認可能になっている。

【0298】

〔残り時間示唆演出 C〕

図 7 3 は、残り時間示唆演出 C を説明するための図である。残り時間示唆演出 C は、図 7 1 の残り時間示唆演出 A と比較して、演出内容が異なる。残り時間示唆演出 C では、図 7 3 (A) に示す特定画像落下演出が開始される。具体的には、表示画面 7 a に、第 1 画像 IM 1 と、第 2 画像 IM 2 と、第 3 画像 IM 3 と、第 4 画像 IM 4 と、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R とが表示される。第 1 画像 IM 1 と、第 2 画像 IM 2 と、第 3 画像 IM 3 と、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R は、図 7 1 の残り時間示唆演出 A と同様である。第 4 画像 IM 4 は、特定の対象を表した画像であり、ここでは、笑顔の形状を表している。なお、特定の対象とは、1 つの独立した対象として認識可能なすべてのものを意味しており、キャラクターや物などの画像のほか、抽象的な図形や文字、記号、煙、線、残像、等も含まれる。特定画像落下演出では、複数の第 4 画像 IM 4 が表示画面 7 a の上端から下方に向けて落下する。

【0299】

次に、図 7 3 (B) に示す特定画像堆積演出が実行される。具体的には、表示画面 7 a の上端から下方に向けて落下してきた複数の第 4 画像 IM 4 は、表示画面 7 a の下端から順に堆積する。このとき、複数の第 4 画像 IM 4 は、互いに一部が重畳するようにして堆積される。この堆積が順に進むことにより、図 7 3 (C) に示すように、表示画面 7 a において、第 4 画像 IM 4 が占める割合が増大する。そして、図 7 3 (D) に示すように、第 4 画像 IM 4 が表示画面 7 a のほぼ全体を占める。

【0300】

〔効果例〕

以下に、残り時間示唆演出の効果例を示す。

〔効果 1〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 7 1～図 7 3 に示すように、表示画面 7 a に第 1 画像 IM 1 と第 2 画像 IM 2 が表示され、第 1 画像 IM 1 が第 2 画像 IM 2 上を右方向に移動し、第 1 画像 IM 1 の位置によって所定の期間が満了するまでの残り期間を示す残り期間示唆演出を実行可能である。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果 2〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 7 1～図 7 3 に示すように、第 1 画像 IM 1 が第 2 画像 IM 2 上を左方向に移動し、所定の期間が満了するまでの期間が延長されたことを示唆する期間延長演出を実行可能である。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

10

〔効果 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 7 1～図 7 3 に示すように、表示画面 7 a に第 2 画像 IM 2 が表示されているときに、第 2 画像 IM 2 上に第 3 画像 IM 3 が表示される保留数表示演出を実行可能である。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果 4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 7 1～図 7 3 に示すように、第 2 画像 IM 2 の少なくとも一部分は、第 1 可動役物 1 4 を介して視認可能になっている。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

20

〔効果 5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 7 1～図 7 3 に示すように、第 1 画像 IM 1 は、右方向への移動によって、表示画面 7 a のうち、前方に第 1 可動役物 1 4 が位置していない部分に表示される場合と、第 1 画像 IM 1 の少なくとも一部分の前方に第 1 可動役物 1 4 が位置し、少なくとも一部分が第 1 可動役物 1 4 を介して視認可能になる場合とがある。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0301】

〔変形例〕

以下に、残り時間示唆演出の変形例を示す。

30

〔変形例 1〕

上記実施形態の遊技機 1 では、第 1 画像 IM 1 の上端と下端が第 2 画像 IM 2 からはみ出ているものとした。しかし、第 1 画像 IM 1 は、全体が第 2 画像 IM 2 の内側に収まる大きさであってもよい。

【0302】

〔変形例 2〕

上記実施形態の遊技機 1 では、第 3 画像 IM 3 が表示されるものとした。しかし、第 3 画像 IM 3 は表示されなくてもよい。上記実施形態の遊技機 1 では、疑似連演出が実行されるものとした。しかし、疑似連が実行されなくてもよい。

【0303】

〔変形例 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、第 1 可動役物 1 4 によって、第 1 画像 IM 1 の一部が覆われるものとした。しかし、第 1 画像 IM 1 は、第 1 可動役物 1 4 によって、覆われなくてもよい。また、第 2 画像 IM 2 についても同様に、第 1 可動役物 1 4 に覆われなくてもよい。

40

【0304】

〔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、

50

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、

前記表示手段に前記第1の画像と前記第2の画像が表示され、前記第1の画像が前記第2の画像上を第1の方向に移動し、前記第1の画像の位置によって所定の期間が満了するまでの残り期間を示す残り期間示唆演出を実行可能な、

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の画像が前記第2の画像上を前記第1の方向と反対の第2の方向に移動し、前記所定の期間が満了するまでの期間が延長されたことを示唆する期間延長演出を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様B1-3]

態様B1-1または態様B1-2に記載の遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは、保留数を表す第3の画像であり、

前記表示手段に前記第2の画像が表示されているときに、前記第2の画像上に前記第3の画像が表示される保留数表示演出を実行可能な、

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は、さらに、

透過性を有する役物を備えており、

前記第2の画像の少なくとも一部分は、前記役物を介して視認可能になっている、

ことを特徴とする遊技機。

◇[態様B1-5]

態様B1-4に記載の遊技機であって、

前記第1の画像は、前記移動によって、前記表示手段のうち、前方に前記役物が位置していない部分に表示される場合と、前記第1の画像の少なくとも一部分の前方に前記役物が位置し、少なくとも一部分が前記役物を介して視認可能になる場合とがある、

ことを特徴とする遊技機。

【0305】

以下に図74～図76を用いて特定画像変化演出A～Cについて説明する。この特定画像変化演出は、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、特定画像変化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。

【0306】

〔特定画像変化演出A〕

図74は、特定画像変化演出Aを説明するための図である。特定画像変化演出Aでは、まず、図74(A)に示すように、第1画像右移動演出が開始される。具体的には、まず、表示画面7aに、第1画像IM1と、第4画像IM4と、第5画像IM5と、装飾図柄8L、8C、8Rとが表示される。第1画像IM1は、特定の対象を表した画像であり、ここでは、笑顔の形状を表している。なお、特定の対象とは、1つの独立した対象として認識可能なすべてのものを意味しており、キャラクタや物などの画像のほか、抽象的な図形や文字、記号、煙、線、残像、等も含まれる。第1画像IM1は、第4画像IM4上に表示される。ここでは、第1画像IM1は、第4画像IM4上の左端に表示される。第4画像IM4は、水平方向に長い略矩形形状の図形であり、表示画面7aの下方に表示される。第5画像IM5は、保留数を表す保留アイコン（保留画像）であり、第4画像IM4上に表示される。ここでは保留数1が示唆されている。第1可動役物14は、第1態様となっている。すなわち、表示画面7aの前方に位置している。第1画像IM1と第4画像

10

20

30

40

50

IM 4のそれぞれの一部分は、第1可動役物14に覆われ、第1可動役物14を介して視認可能になっている。

【0307】

第1画像IM1は、第4画像IM4上を右方向に移動する。第1画像IM1と第4画像IM4は、第4画像IM4に対する第1画像IM1の位置によって、所定の期間が満了するまでの残り期間を示唆する残り期間示唆画像として機能する。すなわち、第1画像IM1が第4画像IM4の右端に位置したときに所定の期間が満了したことを示唆する。所定の期間とは、例えば、1つの変動パターンの開始から終了までの期間である。そして、装飾図柄8L、8C、8Rは、変動表示と仮停止表示を繰り返す疑似連演出が実行される。第4画像IM4は、第1画像IM1の右側と左側とで表示内容が異なる。

10

【0308】

次に、図74(B)に示す第2画像出現演出が実行される。具体的には、所定のタイミングにおいて、第4画像IM4上に、第2画像IM2が表示される。第2画像IM2は、第1画像IM1の進行方向上に表示される。第2画像IM2は、特定の対象を表した画像であり、ここでは、星の形状を表している。なお、図71(B)では、第1画像IM1と第2画像IM2は、第1可動役物14に覆われていない。すなわち、第1画像IM1と第2画像IM2は、表示画面7aのうち、第1可動役物14に覆われていない部分(領域)に表示される。また、図71(B)では、第3画像IM3は、保留数2であることを示唆している。

【0309】

20

次に、図74(C)に示す第3画像出現演出が実行される。具体的には、第2画像IM2の出現後、所定のタイミングにおいて、第4画像IM4に近接した位置に、第3画像IM3が表示される。第3画像IM3は、特定の対象を表した画像であり、ここでは、人の上半身の形状を表している。第3画像IM3は、第4画像IM4に接していてもよいし、接していなくてもよい。また、第3画像IM3は、少なくとも一部が第4画像IM4の内側に位置していてもよい。

【0310】

第3画像IM3の出現後、図74(D)に示す第3画像特定演出が実行される。この第3画像特定演出は、第3画像IM3が第2画像IM2に対して何らかの演出をおこなうもので、ここでは、第3画像IM3から複数の丸が連なった画像が出て第2画像IM2にぶつかる演出がおこなわれる。この特定演出の内容は任意に設定することができる。この第3画像特定演出の後、図74(E)に示す第2画像変化演出が実行される。具体的には、第2画像IM2の色が変化する。例えば、第2画像IM2の色が緑色から赤色に変化する。

30

【0311】

第1画像IM1の右方向の移動によって、図74(F)に示すように、第1画像IM1が第2画像IM2と接触する。この接触によって、第1画像IM1の色が第2画像IM2の色と対応する色に変化する。対応する色とは、同じ色や似た色、関連する色を意味する。例えば、第2画像IM2が赤色の場合、第1画像IM1の色が紫色に変化する場合や、赤色と他の色と交互に変化する場合等が含まれる。

【0312】

40

〔特定画像変化演出B〕

図75は、特定画像変化演出Bを説明するための図である。特定画像変化演出Bは、図74の特定画像変化演出Aと比較して、第3画像IM3の表示位置が異なる。図75(A)の第1画像右移動演出が開始、および、図75(B)の第2画像出現演出は、図74(A)および図74(B)の特定画像変化演出Aと比較して、第5画像IM5が表示されていない点のみが異なり、他の部分は同様である。

【0313】

図75(C)に示す第3画像出現演出では、第3画像IM3が第4画像IM4上に表示される。具体的には、第3画像IM3は、第4画像IM4上であって、第1画像IM1の左側に表示される。第3画像IM3の出現後、図75(D)に示す第3画像特定演出が実

50

行される。ここでは、第3画像IM3から複数の丸が連なった画像が出て第2画像IM2にぶつかる演出がおこなわれる。このとき、この複数の丸が連なった画像は、第1画像IM1をまたいで第2画像IM2にぶつかる。そのため、第1画像IM1は、複数の丸が連なった画像に一時的に覆われる。第3画像特定演出の後、図75(E)に示す第2画像変化演出が実行される。具体的には、第2画像IM2の色が変化する。第1画像IM1の右方向の移動によって、図75(F)に示すように、第1画像IM1が第2画像IM2と接触する。この接触によって、第1画像IM1の色が第2画像IM2の色と対応する色に変化する。

【0314】

〔特定画像変化演出C〕

図76は、特定画像変化演出Cを説明するための図である。特定画像変化演出Cは、図74の特定画像変化演出Aと比較して、第3画像IM3が表示されない点が異なる。図76(A)の第1画像右移動演出が開始、および、図76(B)の第2画像出現演出は、図74(A)および図74(B)の特定画像変化演出Aと比較して、第5画像IM5が表示されていない点のみが異なり、他の部分は同様である。図76(C)および図76(D)に示すように、第1画像IM1の右方向の移動によって、第1画像IM1が第2画像IM2と接触する。この接触によって、第1画像IM1の色が第2画像IM2の色と対応する色に変化する。

【0315】

〔効果例〕

以下に、特定画像変化演出の効果例を示す。

〔効果1〕

上記実施形態の遊技機1では、図74～図76に示すように、表示画面7aに第1画像IM1と第2画像IM2が表示された状態において、第1画像IM1が表示画面7a内を右方向に移動し、第1画像IM1の進行方向上に第2画像IM2が表示される第1の演出を実行可能である。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果2〕

上記実施形態の遊技機1では、図74～図76に示すように、第1の演出の後、第1画像IM1の移動によって、第1画像IM1が第2画像IM2と接触し、第1画像IM1の色が第2画像IM2の色に対応する色に変化する第2の演出を実行可能である。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果3〕

上記実施形態の遊技機1では、図74～図76に示すように、第2画像IM2は、表示画面7aに表示された後、所定のタイミングにおいて色が他の色に変化する場合がある。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果4〕

上記実施形態の遊技機1では、図74～図76に示すように、第2画像IM2は、表示画面7aに第3画像IM3が表示された後に色が他の色に変化する。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果5〕

上記実施形態の遊技機1では、図74～図76に示すように、第1の演出では、第1画像IM1が第4画像IM4上を右方向に移動し、第4画像IM4上に第2画像IM2が表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0316】

〔変形例〕

以下に特定画像変化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、第 1 画像 I M 1 の上端と下端が第 2 画像 I M 2 からみ出ているものとした。しかし、第 1 画像 I M 1 は、全体が第 2 画像 I M 2 の内側に収まる大きさであってもよい。

【0317】

〔変形例 2〕

上記実施形態の遊技機 1 では、第 2 画像 I M 2 の色の変化前には、第 3 画像 I M 3 が表示されるものとした。しかし、第 2 画像 I M 2 の色の変化前に第 3 画像 I M 3 が表示されなくてもよい。上記実施形態の遊技機 1 では、疑似連演出が実行されるものとした。しかし、疑似連が実行されなくてもよい。

【0318】

〔変形例 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、第 1 可動役物 1 4 によって、第 1 画像 I M 1 の一部が覆われるものとした。しかし、第 1 画像 I M 1 は、第 1 可動役物 1 4 によって、覆われなくてもよい。また、第 4 画像 I M 4 についても同様に、第 1 可動役物 1 4 に覆われなくてもよい。

【0319】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇〔態様 B 2-1〕

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備えた遊技機であって、
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、
前記表示手段に前記第 1 の画像と前記第 2 の画像が表示された状態において、前記第 1 の画像が前記表示手段内を所定方向に移動し、前記第 1 の画像の進行方向上に前記第 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 B 2-2〕

態様 B 2-1 に記載の遊技機であって、
前記第 1 の演出の後、前記第 1 の画像の移動によって、前記第 1 の画像が前記第 2 の画像と接触し、前記第 1 の画像の色が前記第 2 の画像の色に対応する色に変化する第 2 の演出を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様 B 2-3〕

態様 B 2-1 または態様 B 2-2 に記載の遊技機であって、
前記第 2 の画像は、前記表示手段に表示された後、所定のタイミングにおいて色が他の色に変化する場合がある、
ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様 B 2-4〕

態様 B 2-3 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、特定の対象を表す第 3 の画像であり、
前記第 2 の画像は、前記表示手段に前記第 3 の画像が表示された後に色が他の色に変化する、
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、
前記複数種類の画像のうちの一つは、第 4 の画像であり、
前記第 1 の演出では、前記第 1 の画像が前記第 4 の画像上を前記所定方向に移動し、前記第 4 の画像上に前記第 2 の画像が表示される、
ことを特徴とする遊技機。

【0320】

10

20

30

40

50

以下に図 7 7～図 7 9 を用いてメータ演出について説明する。このメータ演出は、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄（以下、単に「特別図柄」ともよぶ）の変動表示中（1 回の変動表示中）であって、例えば、遊技状態が高確率状態、時短状態、電チューサポート（電チュー 2 2 が頻繁に開放されて第 2 始動口 2 1 に入賞し易くなっている状態、以下「電サポ」ともよぶ）中などに実行され得る。なお、このメータ演出が実行される特別図柄の変動時間は、通常よりも長い時間となっている。

【0 3 2 1】

[メータ演出 A]

図 7 7 は、メータ演出 A を説明するための図である。

メータ演出 A では、まず、図 7 7 (A) に示すように、特別図柄の変動開始時に変動開始メータ演出が実行される。この変動開始メータ演出では、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、左の図柄表示エリアに左装飾図柄 8 L、中の図柄表示エリアに中装飾図柄 8 C、右の図柄表示エリアには右装飾図柄 8 R が表示される。なお、図 7 7 (A) では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R はハズレ図柄配列（「5 8 9」）で停止した状態を示している。また、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の下方にメータ画像 E M 1 A が表示される。メータ画像 E M 1 A は、メータ枠 E M 2 A とメータ領域 E M 3 A（図 7 7 (B)、(C) で示すクロスハッチング部分）とを有し、メータ領域 E M 3 A がメータ枠 E M 2 A 内を動くメータであり、メータ領域 E M 3 A が動くことでメータ値を表している。なお、メータ画像 E M 1 A は、矩形形状であり、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の下方に横向きに配置される。また、E M 4 A については後述する。

【0 3 2 2】

次に、図 7 7 (B) に示すように、特別図柄の変動中に変動中メータ演出が実行される。この変動中メータ演出では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が擬似連（以下、「擬似連演出」ともよぶ）を実行する。

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

【0 3 2 3】

この変動中メータ演出における擬似連演出では、特別図柄の 1 回の変動中に、装飾図柄 8 L、8 C、8 R を変動開始後仮停止させる演出が所定回数（例えば最大 1 0 回）繰り返される。すなわち、この変動中メータ演出における擬似連演出では、特別図柄の 1 回の変動中に、擬似的に装飾図柄の変動表示が所定回数連続したように見せる演出がおこなわれる。また、擬似連演出が開始されると、メータ画像 E M 1 A において、メータ領域 E M 3 A は、擬似連演出の実行に応じて（例えば、擬似的な装飾図柄の変動回数に応じて）メータ枠 E M 2 A 内を左から右に移動する。つまり、メータ値が上昇する。より詳しくは、メータ領域 E M 3 A は、図 7 7 (A) に示す変動開始メータ演出では、メータ枠 E M 2 A の左端（始点）P 1 に位置しており、擬似連演出の実行に応じて（例えば、擬似的な装飾図柄の変動回数に応じて）、図 7 7 (B) に示すように、メータ枠 E M 2 A 右端（終点）P 3 側に移動する。なお、図 7 7 (B) では、例えば、擬似的な装飾図柄の変動回数が 5 回おこなわれ、メータ領域 E M 3 A がメータ枠 E M 2 A の中央（中点）P 2 に到達した様子を示している。また、E M 4 A については後述する。

【0 3 2 4】

次に、図 7 7 (C) に示すように、変動終了メータ演出が実行される。この変動終了メータ演出では、特別図柄の 1 回の変動中に、装飾図柄 8 L、8 C、8 R を変動開始後仮停止させる演出が所定回数（例えば最大 1 0 回）繰り返されたときの、メータ値を表してい

る。すなわち、変動終了メータ演出では、特別図柄の1回の変動中に、擬似連演出において予め定められた擬似連回数（最大回数）がおこなわれた結果、メータ領域EM3Aは、メータ枠EM2A右端（終点）P3に到達し、メータ値が満タンになったことを示している。また、メータ値が満タンになるとほぼ同時に、装飾図柄8L、8C、8Rは完全に停止した状態となる。メータ画像EM1Aにおいて、メータ値が満タンになったことと、装飾図柄8L、8C、8Rは完全に停止したことにより、当該特別図柄の1回の変動が終了したことを報知する。よって、図77（A）、（B）に示したメータ画像EM1AにおけるEM4Aは、当該特別図柄の1回の変動における残りの変動時間を表している。なお、図77（C）では、装飾図柄8L、8C、8Rはハズレ図柄配列（「958」）で停止した状態を示している。

10

【0325】

つまり、この図77に示したメータ演出Aでは、特別図柄の1回の変動が開始されると、装飾図柄における擬似連演出の実行回数に応じ、メータ画像EM1Aにおいて、メータ領域EM3Aがメータ枠EM2Aの始点P1から終点P3側に移動してメータ値が上昇し、特別図柄の1回の変動が終了すると、メータ領域EM3Aがメータ枠EM2Aの始点P1から終点P3に到達してメータ値が満タンになる（当該特別図柄の1回の変動における残りの変動時間EM4Aが0になる）とともに、装飾図柄8L、8C、8Rは完全に停止する。これにより、特別図柄の1回の変動を報知可能としている。

【0326】

〔メータ演出B〕

20

図78は、メータ演出Bを説明するための図である。

メータ演出Bでは、まず、図78（A）に示すように、特別図柄の変動開始時に変動開始メータ演出が実行される。この変動開始メータ演出では、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄8L、中の図柄表示エリアに中装飾図柄8C、右の図柄表示エリアには右装飾図柄8Rが表示される。なお、図78（A）では、装飾図柄8L、8C、8Rはハズレ図柄配列（「589」）で停止した状態を示している。また、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rの下方にメータ画像EM1Aが表示される。メータ画像EM1Aは、メータ枠EM2Aと、メータ領域EM3A（図78（B）～（E）で示すクロスハッチング部分）と、当該保留アイコン（変動中の特別図柄に対応する保留アイコン）EM5Bとを有し、当該保留アイコンEM5Bがメータ枠EM2A上を動き、メータ領域EM3Aが当該保留アイコンEM5Bに連動してメータ枠EM2A内を動くメータであり、当該保留アイコンEM5Bとメータ領域EM3Aが動くことでメータ値を表している。なお、メータ画像EM1Aは、矩形状であり、装飾図柄8L、8C、8Rの下方に横向きに配置される。また、EM4Aについては後述する。

30

【0327】

次に、図78（B）に示すように、特別図柄の変動中に変動中メータ演出が実行される。この変動中メータ演出では、装飾図柄8L、8C、8Rが上述した擬似連演出を実行する。

この変動中メータ演出における擬似連演出では、特別図柄の1回の変動中に、装飾図柄8L、8C、8Rを変動開始後仮停止させる演出が所定回数（例えば最大10回）繰り返される。すなわち、この変動中メータ演出における擬似連演出では、特別図柄の1回の変動中に、擬似的に装飾図柄の変動表示が所定回数連続したように見せる演出がおこなわれる。また、擬似連演出が開始されると、メータ画像EM1Aにおいて、当該保留アイコンEM5Bは、擬似連演出の実行に応じて（例えば、擬似的な装飾図柄の変動回数に応じて）メータ枠EM2A上を左から右に移動する。メータ領域EM3Aは、当該保留アイコンEM5Bに連動してメータ枠EM2A内を左から右に移動する。つまり、メータ値が上昇する。

40

より詳しくは、当該保留アイコンEM5Bおよびメータ領域EM3Aは、図78（A）に示す変動開始メータ演出では、メータ枠EM2Aの左端（始点）P1に位置しており、擬似連演出の実行に応じて（例えば、擬似的な装飾図柄の変動回数に応じて）、図78（

50

B) に示すように、メータ枠 E M 2 A 右端 (終点) P 3 側に移動する。なお、図 7 8 (B) では、例えば、擬似的な装飾図柄の変動回数が 5 回おこなわれ、当該保留アイコン E M 5 B およびメータ領域 E M 3 A がメータ枠 E M 2 A の中央 (中点) P 2 A に到達した様子を示している。なお、メータ枠 E M 2 A 内の右端には当該特別図柄の保留数を示す保留アイコンが表示され、H A 1 は第 1 保留を示し、H A 2 は第 2 保留を示している。また、E M 4 A については後述する。

【 0 3 2 8 】

次に、図 7 8 (C) に示すように、キャラクタ演出が実行される。このキャラクタ演出では、図 7 8 (B) に示した状態から擬似連演出がさらに 1 回おこなわれ、当該保留アイコン E M 5 B およびメータ領域 E M 3 A がメータ枠 E M 2 A の P 2 A から P 2 B に到達した様子と、キャラクタ C R A がメータ枠 E M 2 A 上方の当該保留アイコン E M 5 B 近傍に出現した様子を示している。なお、当該特別図柄の保留数は、図 7 8 (B) に示す個数から第 3 保留 H A 3 が 1 個増えた様子を示している。また、E M 4 A については後述する。

【 0 3 2 9 】

次に、図 7 8 (D) に示すように、保留変化演出が実行される。この保留変化演出では、図 7 8 (C) に示した状態から擬似連演出がさらに 1 回おこなわれ、当該保留アイコン E M 5 B およびメータ領域 E M 3 A がメータ枠 E M 2 A の P 2 B から P 2 C に到達した様子と、キャラクタ C R A および「激アツ!」という文字 (キャラクタ C R A の発言) がメータ枠 E M 2 A 上方の当該保留アイコン E M 5 B 近傍に表示された様子と、擬似連演出でリーチ (装飾図柄 8 L と 8 R が大当たり図柄配列で仮停止、装飾図柄 8 C が変動中、「7 ↓ 7」) 状態になっている様子を示している。さらに、この図 7 8 (D) に示す保留変化演出では、略菱形形状の当該保留アイコン E M 5 B が略ハート形状の当該保留アイコン E M 6 B に変化した様子が示され、この場合、色も変化するようになっている (例えば、当該保留アイコン E M 5 B が白、当該保留アイコン E M 6 B が赤) 。なお、当該特別図柄の保留数は、図 7 8 (C) に示す個数から第 4 保留 H A 4 が 1 個増えた様子を示している。また、E M 4 A については後述する。なお、図示は省略するが、図 7 8 (D) に示した擬似連演出では、その後はずれ図柄配列で仮停止 (例えば「7 6 7」) し、キャラクタ C R A および文字は消去され、ハート形の当該保留アイコン E M 6 B とその色 (赤) は、元の菱形の当該保留アイコン E M 5 B と色 (白) に戻る。

【 0 3 3 0 】

次に、図 7 8 (E) に示すように、変動終了メータ演出が実行される。この変動終了メータ演出では、特別図柄の 1 回の変動中に、装飾図柄 8 L、8 C、8 R を変動開始後仮停止させる演出が所定回数 (例えば最大 1 0 回) 繰り返されたときの、メータ値を表している。すなわち、変動終了メータ演出では、特別図柄の 1 回の変動中に、擬似連演出において予め定められた疑似連回数 (最大回数) がおこなわれた結果、当該保留アイコン E M 5 B およびメータ領域 E M 3 A は、メータ枠 E M 2 A 右端 (終点) P 3 に到達し、メータ値が満タンになったことを示している。また、メータ値が満タンになるとほぼ同時に、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は完全に停止した状態となる。メータ画像 E M 1 A において、メータ値が満タンになったことと、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は完全に停止したことにより、当該特別図柄の 1 回の変動が終了したことを報知する。よって、図 (A)、(B)、(C)、(D) に示したメータ画像 E M 1 A における E M 4 A は、当該特別図柄の 1 回の変動における残りの変動時間を表している。なお、図 7 8 (E) では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R はハズレ図柄配列 (「9 5 8」) で停止した状態を示している。また、当該特別図柄の保留数を示す保留アイコン (第 1 保留 H A 1、第 2 保留 H A 2、第 3 保留 H A 3、第 4 保留 H A 4) は、メータ枠 E M 2 A 内であってメータ領域 E M 3 A 上に表示される。

【 0 3 3 1 】

つまり、この図 7 8 に示したメータ演出 B では、特別図柄の 1 回の変動が開始されると、装飾図柄における擬似連演出の実行回数に応じて、当該保留アイコン E M 5 B およびメータ領域 E M 3 A がメータ枠 E M 2 A の始点 P 1 から終点 P 3 側に移動してメータ値が上昇し、特別図柄の 1 回の変動が終了すると、当該保留アイコン E M 5 B およびメータ領域

EM3Aがメータ枠EM2Aの始点P1から終点P3に到達してメータ値が満タンになる（当該特別図柄の1回の変動における残りの変動時間EM4Aが0になる）とともに、装飾図柄8L、8C、8Rは完全に停止する。これにより、特別図柄の1回の変動を報知可能としている。

【0332】

[メータ演出C]

図79は、メータ演出C説明するための図である。

メータ演出Cでは、まず、図79（A）に示すように、特別図柄の変動開始時に変動開始メータ演出が実行される。この変動開始メータ演出では、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄8L、中の図柄表示エリアに中装飾図柄8C、右の図柄表示エリアには右装飾図柄8Rが表示される。なお、図79（A）では、装飾図柄8L、8C、8Rはハズレ図柄配列（「589」）で停止した状態を示している。また、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rの下方にメータ画像EM1Aが表示される。メータ画像EM1Aは、メータ枠EM2Aとメータ領域EM3A（図79（B）、（D）、（F）で示すクロスハッチング部分）と、指針EM5Cとを有し、指針EM5Cがメータ枠EM2A上を動き（ポイントCPを中心に時計回りに回転移動）、メータ領域EM3Aが指針EM5Cに連動してメータ枠EM2A内を動くメータであり、指針EM5Cとメータ領域EM3Aが動くことでメータ値を表している。なお、メータ画像EM1Aは、円形状であり、装飾図柄8L、8C、8Rの下方略中央に配置される。また、EM4Aについては後述する。

【0333】

次に、図79（B）に示すように、特別図柄の変動中に変動中メータ演出が実行される。この変動中メータ演出では、装飾図柄8L、8C、8Rが上述した擬似連演出を実行する。

この変動中メータ演出における擬似連演出では、特別図柄の1回の変動中に、装飾図柄8L、8C、8Rを変動開始後仮停止させる演出が所定回数（例えば最大10回）繰り返される。すなわち、この変動中メータ演出における擬似連演出では、特別図柄の1回の変動中に、擬似的に装飾図柄の変動表示が所定回数連続したように見せる演出がおこなわれる。また、擬似連演出が開始されると、メータ画像EM1Aにおいて、指針EM5Cは、擬似連演出の実行に応じて（例えば、擬似的な装飾図柄の変動回数に応じて）メータ枠EM2A上を、図79（B）に示すように、ポイントCPを中心に時計回りに回転移動する。メータ領域EM3Aは、指針EM5Cに連動してメータ枠EM2A内を時計回りに回転移動する（図79（B）で示すクロスハッチング部分）。つまり、メータ値が上昇する。

より詳しくは、指針EM5Cおよびメータ領域EM3Aは、図79（A）に示す変動開始メータ演出では、メータ枠EM2Aの左下（始点）P1に位置しており、擬似連演出の実行に応じて（例えば、擬似的な装飾図柄の変動回数に応じて）、図79（B）に示すように、メータ枠EM2Aの右下（終点）P3側に回転移動する。なお、図79（B）では、例えば、擬似的な装飾図柄の変動回数が5回おこなわれ、指針EM5Cおよびメータ領域EM3Aがメータ枠EM2Aの midpoint P2に到達した様子を示している。なお、EM4Aについては後述する。

【0334】

次に、図79（C）に示すように、チャンスアップ演出としてのカットイン演出が実行される。このカットイン演出では、カットイン画像H1Aが表示される。カットイン画像H1Aは、比較的大当たり期待度が高いことを示唆するチャンスアップ画像であり、キャラクタCRAと「激アツ！」という文字（キャラクタCRAの発言）が表示されている。なお、カットイン演出は、図示は省略するが、カットイン画像H1Aと異なる比較的大当たり期待度が低いカットイン演出（チャンスアップ演出）が実行されてもよい。この場合、カットイン画像H1Aを用いた比較的大当たり期待度が高いカットイン演出よりも、比較的大当たり期待度が低いカットイン演出の方が、出現率が高くなっている。

【0335】

次に、図 7 9 (D) に示すように、疑似連リーチ演出が実行される。この疑似連リーチ演出は、カットイン演出が実行された後、疑似連演出でリーチ（装飾図柄 8 L と 8 R が大当たり図柄配列で仮停止、装飾図柄 8 C が変動中、「7 ↓ 7」）状態になっている様子を示している。さらに、この図 7 9 (D) に示す疑似連リーチ演出では、メータ画像 E M 1 A 全体が赤色に変わって点滅した様子が示されている。なお、E M 4 A については後述する。

【0 3 3 6】

次に、図 7 9 (E) 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 7 9 (D) に示した疑似連リーチ演出が実行された結果、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が大当たり図柄配列「7 7 7」で完全に停止した状態を示している。また、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の上方には、「大当たり～！」という文字が表示される。すなわち、大当たり報知演出では、特別図柄の 1 回の変動中に、疑似連演出において複数回の疑似連回数がおこなわれた結果、当該特別図柄の変動が大当たりになったことを示している。この大当たり報知演出により、当該特別図柄の 1 回の変動が終了したことを報知する。つまり、今回の特別図柄の 1 回の変動では、疑似連回数は最大回数（10 回）おこなわれることなく、当該特別図柄の 1 回の変動が終了したことを報知している。

【0 3 3 7】

一方、図 7 9 (C) に示したカットイン演出で、比較的大当たり期待度が低いカットイン演出が実行された場合には、上述の図 7 9 (D) に示した疑似連リーチ演出の実行後、図 7 9 (F) に示すように、変動終了メータ演出が実行される。この変動終了メータ演出では、特別図柄の 1 回の変動中に、装飾図柄 8 L、8 C、8 R を変動開始後仮停止させる演出が所定回数（最大 10 回）繰り返されたときの、メータ値を表している。すなわち、変動終了メータ演出では、特別図柄の 1 回の変動中に、疑似連演出において予め定められた疑似連回数（最大回数）がおこなわれた結果、指針 E M 5 C およびメータ領域 E M 3 A は、メータ枠 E M 2 A の終点 P 3 に到達し、メータ値が満タンになったことを示している。また、メータ値が満タンになるとほぼ同時に、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は完全に停止した状態となる。メータ画像 E M 1 A において、メータ値が満タンになったことと、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は完全に停止したことにより、当該特別図柄の 1 回の変動が終了したことを報知する。よって、図 7 9 (B)、(D) に示したメータ画像 E M 1 A における E M 4 A は、当該特別図柄の 1 回の変動における残りの変動時間を表している。なお、図 7 9 (E) では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R はハズレ図柄配列（「9 5 8」）で停止した状態を示している。

【0 3 3 8】

[効果例]

以下に、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 7 7 ～図 7 9 に示すように、特別図柄の 1 回の変動を報知するメータ画像 E M 1 A が表示される構成になっている。この構成によれば、単調な特別図柄の 1 回の変動を、装飾図柄を用いることなく時間経過と共に視覚的にメータ値が変化するメータ画像で報知することが可能となり、遊技者は、時間経過と共に期待感を持続させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

[効果 2]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 7 7 ～図 7 9 に示すように、メータ画像 E M 1 A は特別図柄の変動開始時には、メータ領域 E M 3 A がメータ枠 E M 2 A の始点 P 1 に位置し、特別図柄の 1 回の変動終了時には、メータ領域 E M 3 A がメータ枠 E M 2 A の終点 P 3 に位置し、これにより、特別図柄の 1 回の変動を報知可能とする構成になっている。この構成によれば、明確に特別図柄の 1 回の変動の進捗状態を報知することが可能となり、遊技者は、当該特別図柄の 1 回の変動が実行されたことを正確に把握することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

[効果 3]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 7 7 ～図 7 9 に示すように、メータ画像 E M 1 A は特別図柄の変動中は、メータ領域 E M 3 A がメータ枠 E M 2 A の始点 P 1 から終点 P 3 側に移動してメータ値が上昇し、特別図柄の 1 回の変動が終了すると、メータ領域 E M 3 A がメータ枠 E M 2 A の始点 P 1 から終点 P 3 に到達してメータ値が満タンになり（当該特別図柄の 1 回の変動における残りの変動時間 E M 4 A が 0 になる）、これにより、特別図柄の 1 回の変動を報知可能とする構成になっている。この構成によれば、極めて明確に特別図柄の 1 回の変動の進捗状態を報知することが可能となり、遊技者は、当該特別図柄の 1 回の変動の進捗状態を極めて正確に把握することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

〔効果 4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 7 7 ～図 7 9 に示すように、特別図柄の 1 回の変動中にメータ演出が実行されている期間は、疑似連演出をおこなう構成になっている。この構成によれば、特別図柄の 1 回の変動を、装飾図柄の変動表示が所定回数連続しておこなわれたように見せることが可能となり、遊技者は、疑似連演出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。

〔効果 5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 7 7 ～図 7 9 に示すように、メータ画像 E M 1 A は特別図柄の変動中は、疑似連演出における装飾図柄の擬似的な変動の回数に応じて、メータ領域 E M 3 A がメータ枠 E M 2 A の始点 P 1 から終点 P 3 側に移動する構成になっている。この構成によれば、疑似連演出における装飾図柄の擬似的な変動がおこなわれる度に、メータ値が所定値ずつ定量的に上昇するので、遊技者は、後何回装飾図柄の変動表示がおこなわれるかを極めて正確に把握することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0339】

〔変形例〕

以下に、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 7 7 ～図 7 9 に示すように、メータ演出では、メータ画像 E M 1 A は矩形形状や円形状のものを示したが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、メータ画像 E M 1 A は扇形や三角形など、他の形状のものであってもよい。また、メータ画像 E M 1 A は、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の下方に横向きに配置したが、これは、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の上方に横向きに配置するようにしてもよいし、あるいは、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の左右両側に縦向きに配置するようにしてもよい。

【0340】

〔変形例 2〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 7 7 ～図 7 9 に示すように、メータ画像 E M 1 A において、メータ領域 E M 3 A がメータ枠 E M 2 A の始点 P 1 から終点 P 3 に移動することで特別図柄の 1 回の変動を報知するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、メータ領域 E M 3 A がメータ枠 E M 2 A の途中の任意の点の間を移動することで特別図柄の 1 回の変動を報知するようにしてもよい。また、メータ領域 E M 3 A、当該保留アイコン E M 5 B および指針 E M 5 C は、水平移動や回転移動するものを示したが、これは、例えば、垂直移動や斜め移動、あるいはジグザグ移動など、他の移動形態であってもよい。

【0341】

〔変形例 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 7 8 (D) に示すように、保留変化演出では、疑似連演出で装飾図柄がリーチ状態になる表示を示したが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、保留変化演出では、疑似連演出で装飾図柄がリーチ状態になる演出に代えて、予め決められたロゴ（例えば N E X T）を表示し、その後バトル演出やストーリー演出などに発展するような演出を実行するようにしてもよい。また、保留変化演出では、当該

保留アイコン E M 5 B は、白色の菱形から赤色のハート形の当該保留アイコン E M 6 B に変化するようにしたが、これらの色や形は限定されるものではない。

【 0 3 4 2 】

〔変形例 4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 7 9 (C) に示すように、カットイン演出では、キャラクター C R A と「激アツ！」という文字（キャラクター C R A の発言）を表示するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、カットイン演出では、キャラクター C R A のみを表示したり、所定の文字のみを表示したりするようにしてもよく、要は、遊技者に、比較的大当たり期待度が高いことを想起できる表示形態であればどのような表示であってもよい。

10

【 0 3 4 3 】

〔変形例 5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 7 7 ~ 7 9 図に示すように、メータ演出では、メータ枠 E M 2 A は目盛りの無い態様を用いたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、メータ枠 E M 2 A は、等間隔で仕切線を有したものでよく、あるいはメータ枠 E M 2 A の上方や下方に目盛りに相当するデジタル数字を表記するようにしてもよい。

【 0 3 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 B 3 - 1〕

20

複数種類の表示演出を実行可能な表示手段と、
図柄の変動表示を表示可能な図柄表示手段と、
を備えた遊技機であって、

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

前記メータ演出は、少なくとも第 1 の態様と第 2 の態様とを有し、前記図柄表示手段による前記図柄の 1 回の変動表示に対応して前記第 1 の態様から前記第 2 の態様に変化することで、当該図柄の 1 回の変動を報知可能とした、

ことを特徴とする遊技機。

〔態様 B 3 - 2〕

30

前記メータ演出は、第 1 画像と第 2 画像とを有し、

前記第 1 の態様は、前記第 2 画像が前記第 1 画像の第 1 位置に位置する態様であり、

前記第 2 の態様は、前記第 2 画像が前記第 1 画像の第 2 位置に位置する態様である、

ことを特徴とする態様 B 3 - 1 に記載の遊技機。

〔態様 B 3 - 3〕

前記第 1 の態様は、前記図柄の変動開始時に係わるものであり、

前記第 2 の態様は、前記図柄の変動終了時に係わるものであり、

さらに、前記メータ演出は、

前記図柄の変動中に係わり前記第 2 画像が前記第 1 画像の前記第 2 位置側に移動する第 3 の態様を有し、前記第 1 の態様から前記第 3 の態様を経て前記第 2 の態様に変化することで、前記図柄表示手段による前記図柄の 1 回の変動を報知可能とした、

40

ことを特徴とする態様 B 3 - 2 に記載の遊技機。

〔態様 B 3 - 4〕

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

前記装飾図柄表示手段は、疑似連演出を実行可能であり、

前記メータ演出が実行されている期間は、前記疑似連演出をおこなう、

ことを特徴とする態様 B 3 - 3 に記載の遊技機。

〔態様 B 3 - 5〕

前記疑似連演出は、前記図柄の 1 回の変動表示を、擬似的に前記装飾図柄の変動表示が

50

所定回数連続したように見せる演出であり、

前記第3の態様において、

前記第2画像は、前記疑似連演出における前記装飾図柄の擬似的な変動表示の回数に応じて移動する、

ことを特徴とする態様B3-4に記載の遊技機。

【0345】

以下に図80～図82を用いてメータ・カウントダウン演出について説明する。このメータ・カウントダウン演出は、特別図柄の変動表示中（1回の変動表示中）であって、例えば、遊技状態が高確率状態、時短状態、電チューサポート（電チュー22が頻繁に開放されて第2始動口21に入賞し易くなっている状態、以下「電サポ」ともよぶ）中などに実行され得る。なお、このメータ・カウントダウン演出が実行される特別図柄の変動時間は、通常よりも長い時間となっている。

【0346】

[メータ・カウントダウン演出A]

図80は、メータ・カウントダウン演出Aを説明するための図である。

メータ・カウントダウン演出Aでは、まず、図80（A）に示すように、特別図柄の変動開始時に変動開始メータ・カウントダウン演出が実行される。この変動開始メータ・カウントダウン演出では、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄8L、中の図柄表示エリアに中装飾図柄8C、右の図柄表示エリアには右装飾図柄8Rが表示される。なお、図80（A）では、装飾図柄8L、8C、8Rはハズレ図柄配列（「589」）で停止した状態を示している。

また、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rの下方にアナログ表示としてのメータ画像EM1Aが表示される。メータ画像EM1Aは、メータ枠EM2Aとメータ領域EM3A（図80（B）、（C）で示すクロスハッチング部分）とを有し、メータ領域EM3Aがメータ枠EM2A内を動くメータであり、メータ領域EM3Aが動くことでメータ値を表している。なお、メータ画像EM1Aは、矩形形状であり、装飾図柄8L、8C、8Rの下方に横向きに配置される。また、EM4Aについては後述する。

また、表示画面7aの左上には、デジタル表示としてのカウントダウン表示EC1Hが配置される。カウントダウン表示EC1Hは、丸枠EC2Hの表示領域内に所定の数字が表示される態様であり、この特別図柄の変動開始時におこなわれるメータ・カウントダウン演出Aにおいては、初期値「10」が表示されるようになっている。

つまり、このメータ・カウントダウン演出Aにおいては、アナログ表示としてのメータ画像EM1Aとデジタル表示としてのカウントダウン表示EC1Hが、同時に表示されるようになっている。

【0347】

次に、図80（B）に示すように、特別図柄の変動中に変動中メータ・カウントダウン演出が実行される。この変動中メータ・カウントダウン演出では、装飾図柄8L、8C、8Rが上述した疑似連演出を実行する。

この変動中メータ・カウントダウン演出における疑似連演出では、特別図柄の1回の変動中に、装飾図柄8L、8C、8Rを変動開始後仮停止させる演出が所定回数（最大10回）繰り返される。すなわち、この変動中メータ・カウントダウン演出における疑似連演出では、特別図柄の1回の変動中に、擬似的に装飾図柄の変動表示が所定回数連続したように見せる演出がおこなわれる。

また、疑似連演出が開始されると、メータ画像EM1Aにおいて、メータ領域EM3Aは、疑似連演出の実行回数に応じて（擬似的な装飾図柄の変動回数に応じて）メータ枠EM2A内を左から右に定量ずつ移動する。つまり、メータ値が上昇する。より詳しくは、メータ領域EM3Aは、図80（A）に示す変動開始メータ・カウントダウン演出では、メータ枠EM2Aの左端（始点）P1に位置しており、疑似連演出の実行に応じて（擬似的な装飾図柄の変動回数に応じて）、図80（B）に示すように、メータ枠EM2A右端（終点）P3側に定量ずつ移動する。従って、疑似連演出の1回の実行時間によって、メ

ータ値が上昇する速度が変化する。例えば、今回の擬似連演出で実行時間の長い演出（例えばリーチ演出）がおこなわれると、メータ値は、実行時間の短い演出（例えばバラケ目演出）に比べてゆっくりと上昇する。なお、図 80（B）では、擬似的な装飾図柄の変動回数が 5 回おこなわれ、メータ領域 EM3A がメータ枠 EM2A の中央（中点）P2 に到達した様子を示している。また、EM4A については後述する。

また、擬似連演出が開始されると、カウントダウン表示 EC1H は、擬似連演出の実行回数に応じて（擬似的な装飾図柄の変動回数に応じて）カウントダウンされる。より詳しくは、カウントダウン表示 EC1H は、図 80（A）に示す変動開始メータ・カウントダウン演出では、初期値「10」を示しており、擬似連演出が 1 回実行（擬似的な装飾図柄の変動回数が 1 回実行）される毎に「1」ずつ減算されるようになっている。従って、図 80（B）では、擬似的な装飾図柄の変動回数が 5 回おこなわれた状態を示しているので、カウントダウン表示 EC1H は「5」を示している。また、上記と同様な理由から、カウントダウン表示 EC1H は、カウントダウンされる速度が変化する。

【0348】

次に、図 80（C）に示すように、変動終了メータ・カウントダウン演出が実行される。この変動終了メータ・カウントダウン演出では、特別図柄の 1 回の変動中に、装飾図柄 8L、8C、8R を変動開始後仮停止させる演出が所定回数（最大 10 回）繰り返されたときの、メータ値とカウントダウン表示とを示している。すなわち、変動終了メータ・カウントダウン演出では、特別図柄の 1 回の変動中に、擬似連演出において予め定められた疑似連回数がおこなわれた結果、メータ領域 EM3A は、メータ枠 EM2A 右端（終点）P3 に到達し、メータ値が満タンになったことを示しており、一方、カウントダウン表示 EC1H は「0」を示している。

また、カウントダウン表示 EC1H が「0」になり、メータ値が満タンになるとほぼ同時に、装飾図柄 8L、8C、8R は完全に停止した状態となる。メータ画像 EM1A において、メータ値が満タンになったことと、カウントダウン表示 EC1H が「0」になったことと、装飾図柄 8L、8C、8R は完全に停止したことにより、当該特別図柄の 1 回の変動が終了したことを報知する。よって、図 80（A）、（B）に示したメータ画像 EM1A における EM4A は、当該特別図柄の 1 回の変動における残りの変動時間を表している。また、カウントダウン表示 EC1H が示す数値は、当該特別図柄の 1 回の変動における残りの疑似連回数を示している（残りの変動時間を表しているとも言える）。なお、図 80（C）では、装飾図柄 8L、8C、8R はハズレ図柄配列（「958」）で停止した状態を示している。

【0349】

つまり、この図 80 に示したメータ・カウントダウン演出 A では、特別図柄の 1 回の変動が開始されると、装飾図柄における擬似連演出の実行回数に応じ、アナログ表示としてのメータ画像 EM1A において、メータ領域 EM3A がメータ枠 EM2A の始点 P1 から終点 P3 側に移動してメータ値が上昇する。また、デジタル表示としてのカウントダウン表示 EC1H は、装飾図柄における擬似連演出の実行回数に応じ、初期値「10」から「1」ずつ減算された数値を示す。そして、特別図柄の 1 回の変動が終了すると、メータ領域 EM3A がメータ枠 EM2A の始点 P1 から終点 P3 に到達してメータ値が満タンになる（当該特別図柄の 1 回の変動における残りの変動時間 EM4A が 0 になる）とともに、カウントダウン表示 EC1H は「0」を示し、装飾図柄 8L、8C、8R は完全に停止する。すなわち、メータ・カウントダウン演出 A では、特別図柄の 1 回の変動を、アナログ表示とデジタル表示という 2 種類の表示演出により報知可能としている。

【0350】

[メータ・カウントダウン演出 B]

図 81 は、メータ・カウントダウン演出 B を説明するための図である。

メータ・カウントダウン演出 B では、まず、図 81（A）に示すように、特別図柄の変動開始時に変動開始メータ・カウントダウン演出が実行される。この変動開始メータ・カウントダウン演出では、画像表示装置 7 の表示画面 7a において、左の図柄表示エリアに

左装飾図柄 8 L、中の図柄表示エリアに中装飾図柄 8 C、右の図柄表示エリアには右装飾図柄 8 Rが表示される。なお、図 8 1 (A) では、装飾図柄 8 L、8 C、8 Rはハズレ図柄配列(「5 8 9」)で停止した状態を示している。

また、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 Rの下方にアナログ表示としてのメータ画像 E M 1 Aが表示される。メータ画像 E M 1 Aは、メータ枠 E M 2 Aとメータ領域 E M 3 A(図 8 1 (B)、(C)、(D)、(E)で示すクロスハッチング部分)と、当該保留アイコン(変動中の特別図柄に対応する保留アイコン) E M 5 Bとを有し、当該保留アイコン E M 5 Bがメータ枠 E M 2 A上を動き、メータ領域 E M 3 Aが当該保留アイコン E M 5 Bに連動してメータ枠 E M 2 A内を動くメータであり、当該保留アイコン E M 5 Bとメータ領域 E M 3 Aが動くことでメータ値を表している。なお、メータ画像 E M 1 Aは、矩形状であり、装飾図柄 8 L、8 C、8 Rの下方に横向きに配置される。また、E M 4 Aについては後述する。

10

また、表示画面 7 aの左上には、デジタル表示としてのカウントダウン表示 E C 1 Hが配置される。カウントダウン表示 E C 1 Hは、丸枠 E C 2 Hの表示領域内に所定の数字が表示される態様であり、この特別図柄の変動開始時におこなわれるメータ・カウントダウン演出 Bにおいては、初期値「1 0」が表示されるようになっている。

つまり、このメータ・カウントダウン演出 Bにおいては、アナログ表示としての当該保留アイコン E M 5 Bを含むメータ画像 E M 1 Aとデジタル表示としてのカウントダウン表示 E C 1 Hが、同時に表示されるようになっている。

【0 3 5 1】

20

次に、図 8 1 (B)に示すように、特別図柄の変動中に変動中メータ・カウントダウン演出が実行される。この変動中メータ演出・カウントダウンでは、装飾図柄 8 L、8 C、8 Rが上述した擬似連演出を実行する。

この変動中メータ・カウントダウン演出における擬似連演出では、特別図柄の1回の変動中に、装飾図柄 8 L、8 C、8 Rを変動開始後仮停止させる演出が所定回数(最大 1 0 回)繰り返される。すなわち、この変動中メータ・カウントダウン演出における擬似連演出では、特別図柄の1回の変動中に、擬似的に装飾図柄の変動表示が所定回数連続したように見せる演出がおこなわれる。

また、擬似連演出が開始されると、メータ画像 E M 1 Aにおいて、当該保留アイコン E M 5 Bは、擬似連演出の実行に応じて(擬似的な装飾図柄の変動回数に応じて)メータ枠 E M 2 A上を左から右に定量ずつ移動する。メータ領域 E M 3 Aは、当該保留アイコン E M 5 Bに連動してメータ枠 E M 2 A内を左から右に定量ずつ移動する。つまり、メータ値が上昇する。より詳しくは、当該保留アイコン E M 5 Bおよびメータ領域 E M 3 Aは、図 8 1 (A)に示す変動開始メータ・カウントダウン演出では、メータ枠 E M 2 Aの左端(始点) P 1に位置しており、擬似連演出の実行に応じて(擬似的な装飾図柄の変動回数に応じて)、図 8 1 (B)に示すように、メータ枠 E M 2 A右端(終点) P 3側に定量ずつ移動する。従って、擬似連演出の1回の実行時間によって、メータ値が上昇する速度が変化する。例えば、今回の擬似連演出で実行時間の長い演出(例えばリーチ演出)がおこなわれると、メータ値は、実行時間の短い演出(例えばバラケ目演出)に比べてゆっくりと上昇する。なお、図 8 1 (B)では、擬似的な装飾図柄の変動回数が 5 回おこなわれ、当該保留アイコン E M 5 Bおよびメータ領域 E M 3 Aがメータ枠 E M 2 Aの中央(中点) P 2 Aに到達した様子を示している。なお、メータ枠 E M 2 A内の右端には当該特別図柄の保留数を示す保留アイコンが表示され、H A 1は第 1 保留を示し、H A 2は第 2 保留を示している。また、E M 4 Aについては後述する。

30

40

また、擬似連演出が開始されると、カウントダウン表示 E C 1 Hは、擬似連演出の実行回数に応じて(擬似的な装飾図柄の変動回数に応じて)カウントダウンされる。より詳しくは、カウントダウン表示 E C 1 Hは、図 8 1 (A)に示す変動開始メータ・カウントダウン演出では、初期値「1 0」を示しており、擬似連演出が 1 回実行(擬似的な装飾図柄の変動回数が 1 回実行)される毎に「1」ずつ減算されるようになっている。従って、図 8 1 (B)では、擬似的な装飾図柄の変動回数が 5 回おこなわれた状態を示している。

50

、カウントダウン表示 E C 1 H は「5」を示している。つまり、これは、擬似連回数があと5回実行され得ることを示唆している。また、上記と同様な理由から、カウントダウン表示 E C 1 H は、カウントダウンされる速度が変化する。

【0352】

次に、図81(C)に示すように、キャラクタ演出が実行される。このキャラクタ演出では、図81(B)に示した状態から擬似連演出がさらに1回おこなわれ、当該保留アイコン E M 5 B およびメータ領域 E M 3 A がメータ枠 E M 2 A の P 2 A から P 2 B に到達した様子と、キャラクタ C R A がメータ枠 E M 2 A 上方の当該保留アイコン E M 5 B 近傍に出現した様子を示している。なお、当該特別図柄の保留数は、図81(B)に示す個数から第3保留 H A 3 が1個増えた様子を示している。また、E M 4 A については後述する。

10

また、キャラクタ演出が実行され、図81(B)に示した状態から擬似連演出がさらに1回おこなわれると、カウントダウン表示 E C 1 H は、「5」から「1」減算された数値「4」を示している。つまり、これは、擬似連回数があと4回実行され得ることを示唆している。

【0353】

次に、図81(D)に示すように、保留変化演出が実行される。この保留変化演出では、図81(C)に示した状態から擬似連演出がさらに1回おこなわれ、当該保留アイコン E M 5 B およびメータ領域 E M 3 A がメータ枠 E M 2 A の P 2 B から P 2 C に到達した様子と、キャラクタ C R A および「激アツ!」という文字(キャラクタ C R A の発言)がメータ枠 E M 2 A 上方の当該保留アイコン E M 5 B 近傍に表示された様子と、擬似連演出でリーチ(装飾図柄 8 L と 8 R が大当たり図柄配列で仮停止、装飾図柄 8 C が変動中、「7↓7」)状態になっている様子を示している。さらに、この図81(D)に示す保留変化演出では、略菱形形状の当該保留アイコン E M 5 B が略ハート形状の当該保留アイコン E M 6 B に変化した様子が示され、この場合、色も変化するようになっている(例えば、当該保留アイコン E M 5 B が白、当該保留アイコン E M 6 B が赤)。なお、当該特別図柄の保留数は、図81(C)に示す個数から第4保留 H A 4 が1個増えた様子を示している。また、E M 4 A については後述する。

20

また、保留変化演出が実行され、図81(C)に示した状態から擬似連演出がさらに1回おこなわれると、カウントダウン表示 E C 1 H は、「4」から「1」減算された数値「3」を示している。つまり、これは、擬似連回数があと3回実行され得ることを示唆している。

30

なお、図示は省略するが、図81(D)に示した擬似連演出では、その後はずれ図柄配列で仮停止(例えば「767」)し、キャラクタ C R A および文字は消去され、ハート形の当該保留アイコン E M 6 B とその色(赤)は、元の菱形の当該保留アイコン E M 5 B と色(白)に戻る。

【0354】

次に、図81(E)に示すように、変動終了メータ・カウントダウン演出が実行される。この変動終了メータ・カウントダウン演出では、特別図柄の1回の変動中に、装飾図柄 8 L、8 C、8 R を変動開始後仮停止させる演出が所定回数(最大10回)繰り返されたときの、メータ値とカウントダウン表示とを示している。すなわち、変動終了メータ・カウントダウン演出では、特別図柄の1回の変動中に、擬似連演出において予め定められた擬似連回数がおこなわれた結果、当該保留アイコン E M 5 B およびメータ領域 E M 3 A は、メータ枠 E M 2 A 右端(終点) P 3 に到達し、メータ値が満タンになったことを示している。一方、カウントダウン表示 E C 1 H は「0」を示している。つまり、これは、擬似連回数が実行されないことを示唆している。

40

また、カウントダウン表示 E C 1 H が「0」になり、メータ値が満タンになるとほぼ同時に、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は完全に停止した状態となる。メータ画像 E M 1 A において、メータ値が満タンになったことと、カウントダウン表示 E C 1 H が「0」になったことと、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は完全に停止したことにより、当該特別図柄の1回の変動が終了したことを報知する。よって、(A)(B)(C)(D)に示したメータ画像

50

EM1AにおけるEM4Aは、当該特別図柄の1回の変動における残りの変動時間を表している。また、カウントダウン表示EC1Hが示す数値は、当該特別図柄の1回の変動における残りの疑似連回数を示している（残りの変動時間を表しているとも言える）。なお、図81（C）では、装飾図柄8L、8C、8Rはハズレ図柄配列（「958」）で停止した状態を示している。また、当該特別図柄の保留数を示す保留アイコン（第1保留HA1、第2保留HA2、第3保留HA3、第4保留HA4）は、メータ枠EM2A内であってメータ領域EM3A上に表示される。

【0355】

つまり、この図81に示したメータ・カウントダウン演出Bでは、特別図柄の1回の変動が開始されると、装飾図柄における疑似連演出の実行回数に応じ、アナログ表示としてのメータ画像EM1Aにおいて、当該保留アイコンEM5Bおよびメータ領域EM3Aがメータ枠EM2Aの始点P1から終点P3側に移動してメータ値が上昇する。また、デジタル表示としてのカウントダウン表示EC1Hは、装飾図柄における疑似連演出の実行回数に応じ、初期値「10」から「1」ずつ減算された数値を示す。そして、特別図柄の1回の変動が終了すると、当該保留アイコンEM5Bおよびメータ領域EM3Aがメータ枠EM2Aの始点P1から終点P3に到達してメータ値が満タンになる（当該特別図柄の1回の変動における残りの変動時間EM4Aが0になる）とともに、カウントダウン表示EC1Hは「0」を示し（当該特別図柄の1回の変動における残りの疑似連回数が0になる）、装飾図柄8L、8C、8Rは完全に停止する。すなわち、メータ・カウントダウン演出Bでは、特別図柄の1回の変動を、アナログ表示とデジタル表示という2種類の表示演出により報知可能としている。

【0356】

[メータ・カウントダウン演出C]

図82は、メータ・カウントダウン演出C説明するための図である。

メータ・カウントダウン演出Cでは、まず、図82（A）に示すように、特別図柄の変動開始時に変動開始メータ・カウントダウン演出が実行される。この変動開始メータ・カウントダウン演出では、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄8L、中の図柄表示エリアに中装飾図柄8C、右の図柄表示エリアには右装飾図柄8Rが表示される。なお、図82（A）では、装飾図柄8L、8C、8Rはハズレ図柄配列（「589」）で停止した状態を示している。また、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rの下方にメータ画像EM1Aが表示される。メータ画像EM1Aは、メータ枠EM2Aとメータ領域EM3A（図（B）、（D）、（F））で示すクロスハッチング部分と、指針EM5Cとを有し、指針EM5Cがメータ枠EM2A上を動き（ポイントCPを中心に時計回りに回転移動）、メータ領域EM3Aが指針EM5Cに連動してメータ枠EM2A内を動くメータであり、指針EM5Cとメータ領域EM3Aが動くことでメータ値を表している。なお、メータ画像EM1Aは、円形状であり、装飾図柄8L、8C、8Rの下方略中央に配置される。また、EM4Aについては後述する。

また、メータ枠EM2Aの外周には、デジタル表示としてのカウントダウン表示EC3Hが配置される。カウントダウン表示EC3Hは、図82（A）に示すように、「10」～「0」までの数値が等間隔でメータ枠EM2Aの外周に沿って、指針EM5Cの針先がこれらの数値を指すように配置されている。カウントダウン表示EC3Hは、この特別図柄の変動開始時におこなわれるメータ・カウントダウン演出Cにおいては、指針EM5Cが初期値「10」を指すようになっている。

つまり、このメータ・カウントダウン演出Cにおいては、アナログ表示としてのメータ画像EM1Aとデジタル表示としてのカウントダウン表示EC3Hが、一体的に表示されるようになっている。

【0357】

次に、図82（B）に示すように、特別図柄の変動中に変動中メータ・カウントダウン演出が実行される。この変動中メータ・カウントダウン演出では、装飾図柄8L、8C、8Rが上述した疑似連演出を実行する。

この変動中メータ・カウントダウン演出における擬似連演出では、特別図柄の1回の変動中に、装飾図柄8L、8C、8Rを変動開始後仮停止させる演出が所定回数（最大10回）繰り返される。すなわち、この変動中メータ・カウントダウン演出における擬似連演出では、特別図柄の1回の変動中に、擬似的に装飾図柄の変動表示が所定回数連続したように見せる演出がおこなわれる。

また、擬似連演出が開始されると、メータ画像EM1Aにおいて、指針EM5Cは、擬似連演出の実行に応じて（擬似的な装飾図柄の変動回数に応じて）メータ枠EM2A上を、図82（B）に示すように、ポイントCPを中心に時計回りに定量ずつ回転移動する。メータ領域EM3Aは、指針EM5Cに連動してメータ枠EM2A内を時計回りに定量ずつ回転移動する（図82（B）で示すクロスハッチング部分）。つまり、メータ値が上昇する。

10

より詳しくは、指針EM5Cおよびメータ領域EM3Aは、図82（A）に示す変動開始メータ・カウントダウン演出では、メータ枠EM2Aの左下（始点）あって、カウントダウン表示EC3Hの初期値「10」を指す位置に位置しており、擬似連演出の実行に応じて（擬似的な装飾図柄の変動回数に応じて）、図82（B）に示すように、メータ枠EM2Aの右下（終点、カウントダウン表示EC3Hが「0」を指す位置）側にカウントダウン表示EC3Hの1目盛りずつ回転移動する。従って、擬似連演出の1回の実行時間によって、メータ値が上昇する速度が変化する。例えば、今回の擬似連演出で実行時間の長い演出（例えばリーチ演出）がおこなわれると、メータ値は、実行時間の短い演出（例えばバラケ目演出）に比べてゆっくりと上昇する。また、同様な理由から、カウントダウン表示EC3Hは、カウントダウンされる速度が変化する。なお、図82（B）では、擬似的な装飾図柄の変動回数が5回おこなわれ、指針EM5Cおよびメータ領域EM3Aがメータ枠EM2Aの中点であって、カウントダウン表示EC3Hが「5」を示す位置に到達した様子を示している。なお、EM4Aについては後述する。

20

【0358】

次に、図82（C）に示すように、チャンスアップ演出としてのカットイン演出が実行される。このカットイン演出では、カットイン画像H1Aが表示される。カットイン画像H1Aは、比較的大当たり期待度が高いことを示唆するチャンスアップ画像であり、キャラクタCRAと「激アツ！」という文字（キャラクタCRAの発言）が表示されている。なお、カットイン演出は、図示は省略するが、カットイン画像H1Aと異なる比較的大当たり期待度が低いカットイン演出（チャンスアップ演出）が実行されてもよい。この場合、カットイン画像H1Aを用いた比較的大当たり期待度が高いカットイン演出よりも、比較的大当たり期待度が低いカットイン演出の方が、出現率が高くなっている。

30

【0359】

次に、図82（D）に示すように、疑似連リーチ演出が実行される。この疑似連リーチ演出は、カットイン演出が実行された後、疑似連演出でリーチ（装飾図柄8Lと8Rが大当たり図柄配列で仮停止、装飾図柄8Cが変動中、「7↓7」）状態になっている様子を示している。さらに、この図82（D）に示す疑似連リーチ演出では、メータ画像EM1A全体が赤色に変わって点滅した様子が見られる。なお、EM4Aについては後述する。

40

【0360】

次に、図82（E）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82（D）に示した疑似連リーチ演出が実行された結果、装飾図柄8L、8C、8Rが大当たり図柄配列「777」で完全に停止した状態を示している。また、装飾図柄8L、8C、8Rの上方には、「大当たり～！」という文字が表示される。すなわち、大当たり報知演出では、特別図柄の1回の変動中に、疑似連演出において複数回の疑似連回数（本例では5回）がおこなわれた結果、当該特別図柄の変動が大当たりになったことを示している。この大当たり報知演出により、当該特別図柄の1回の変動が終了したことを報知する。つまり、今回の特別図柄の1回の変動では、疑似連回数は10回おこなわれることなく、疑似連回数6回目で大当たりになり、当該特別図柄の1回の変動が終了し

50

たことを報知している。

【0361】

一方、図82(C)に示したカットイン演出で、比較的大当たり期待度が低いカットイン演出が実行された場合には、上述の図82(D)に示した疑似連リーチ演出の実行後、図82(F)に示すように、変動終了メータ・カウントダウン演出が実行される。この変動終了メータ・カウントダウン演出では、特別図柄の1回の変動中に、装飾図柄8L、8C、8Rを変動開始後仮停止させる演出が所定回数(最大10回)繰り返されたときの、メータ値とカウントダウン表示とを示している。すなわち、変動終了メータ演出・カウントダウンでは、特別図柄の1回の変動中に、疑似連演出において予め定められた疑似連回数がおこなわれた結果、指針EM5Cおよびメータ領域EM3Aは、メータ枠EM2Aの終点であって、カウントダウン表示EC3Hが「0」を示す位置に到達する。これは、メータ値が満タンになったことを示しているとともに、カウントダウン表示EC3Hは疑似連回数が実行されないことを示唆している。また、カウントダウン表示EC3Hが「0」になり、メータ値が満タンになるとほぼ同時に、装飾図柄8L、8C、8Rは完全に停止した状態となる。メータ画像EM1Aにおいて、メータ値が満タンになったことと、カウントダウン表示EC3Hが「0」になったことと、装飾図柄8L、8C、8Rは完全に停止したことにより、当該特別図柄の1回の変動が終了したことを報知する。よって、図(A)、(B)、(D)に示したメータ画像EM1AにおけるEM4Aは、当該特別図柄の1回の変動における残りの変動時間を表している。また、カウントダウン表示EC3Hが示す数値は、当該特別図柄の1回の変動における残りの疑似連回数を示している(残りの変動時間を表しているとも言える)。なお、図82(F)では、装飾図柄8L、8C、8Rはハズレ図柄配列(「958」)で停止した状態を示している。

【0362】

[効果例]

以下に、メータ・カウントダウ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80～図82に示すように、特別図柄の1回の変動を報知するメータ画像EM1Aとカウントダウン表示EC1H(カウントダウン表示EC3H)とが表示される構成になっている。この構成によれば、単調な特別図柄の1回の変動を、装飾図柄を用いることなく時間経過と共に視覚的にメータ値が変化するメータ画像とカウントダウン表示とで報知することが可能となり、遊技者は、時間経過と共に期待感を持続させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。また、遊技者は、特別図柄の1回の変動を、アナログ表示とデジタル表示という複数種類の報知態様で認識することができるので、遊技状況を極めて正確に把握することもできる。

[効果2]

上記実施形態の遊技機1では、図80～図82に示すように、メータ画像EM1Aは特別図柄の変動開始時には、メータ領域EM3Aがメータ枠EM2Aの始点に位置し、特別図柄の1回の変動終了時には、メータ領域EM3Aがメータ枠EM2Aの終点に位置し、これにより、特別図柄の1回の変動を報知可能とする構成になっている。また、カウントダウン表示EC1H(カウントダウン表示EC3H)は、特別図柄の変動開始時には「10」を示し、その後特別図柄1回の変動に伴ってカウントダウンされ、特別図柄の1回の変動終了時には「0」を示し、これにより、特別図柄の1回の変動を報知可能とする構成になっている。この構成によれば、明確に特別図柄の1回の変動の進捗状態を報知することが可能となり、遊技者は、当該特別図柄の1回の変動が実行されたことを正確に把握することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

[効果3]

上記実施形態の遊技機1では、図80～図82に示すように、メータ画像EM1Aは特別図柄の変動中は、メータ領域EM3Aおよび当該保留アイコンEM5Bがメータ枠EM2Aの始点から終点側に移動してメータ値が上昇し、特別図柄の1回の変動が終了すると、メータ領域EM3Aおよび当該保留アイコンEM5Bがメータ枠EM2Aの終点に到達

してメータ値が満タンになり（当該特別図柄の1回の変動における残りの変動時間 E M 4 A が 0 になる）、これにより、特別図柄の1回の変動を報知可能とする構成になっている。また、カウントダウン表示 E C 1 H（カウントダウン表示 E C 3 H）は、特別図柄の変動中は、「1」ずつカウントダウンされ、特別図柄の1回の変動が終了すると「0」になる。この構成によれば、極めて明確に特別図柄の1回の変動の進捗状態を報知することが可能となり、遊技者は、当該特別図柄の1回の変動の進捗状態を極めて正確に把握することができる。また、特別図柄の1回の変動中に、当該保留アイコン E M 5 B を保留変化させるような演出もおこなうことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

〔効果 4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 8 0 ～図 8 2 に示すように、特別図柄の1回の変動中にメータ・カウントダウン演出が実行されている期間は、疑似連演出をおこなう構成になっている。この構成によれば、特別図柄の1回の変動を、装飾図柄の変動表示が所定回数連続しておこなわれたように見せることが可能となり、遊技者は、疑似連演出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。

〔効果 5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 8 0 ～図 8 2 に示すように、メータ画像 E M 1 A は特別図柄の変動中は、疑似連演出における装飾図柄の擬似的な変動の回数に応じて、メータ領域 E M 3 A がメータ枠 E M 2 A の始点から終点側に移動する構成になっている。また、カウントダウン表示 E C 1 H（カウントダウン表示 E C 3 H）は、疑似連演出における装飾図柄の擬似的な変動回数が 1 回おこなわれる毎に、「1」ずつカウントダウンされる構成になっている。この構成によれば、疑似連演出における装飾図柄の擬似的な変動がおこなわれる度に、メータ値が所定値ずつ定量的に上昇し、カウントダウン表示 E C 1 H（カウントダウン表示 E C 3 H）は、「1」ずつカウントダウンされるので、遊技者は、後何回装飾図柄の変動表示がおこなわれるかを、さらには残りの変動期間を極めて正確に把握することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

〔効果 6〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 8 2 に示すように、アナログ表示としてのメータ画像 E M 1 A とデジタル表示としてのカウントダウン表示 E C 3 H が、一体的に表示されるようになっている。この構成によれば、表示画面 7 a の表示領域を有効活用することができるのと同時に、判りやすい表示をおこなうことができるので、遊技者は、円滑且つ容易・安心に遊技を楽しむことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0363】

〔変形例〕

以下に、メータ・カウントダウン演出の変形例を示す。

〔変形例 1〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 8 0 ～図 8 2 に示すように、メータ・カウントダウン演出では、アナログ表示としてのメータ画像 E M 1 A は矩形状や円形状のものを示したが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、メータ画像 E M 1 A は扇形や三角形など、他の形状のものであってもよい。また、メータ画像 E M 1 A は、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の下方に横向きに配置したが、これは、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の上方に横向きに配置するようにしてもよいし、あるいは、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の左右両側に縦向きに配置するようにしてもよい。さらには、アナログ表示は、メータ画像 E M 1 A 以外のものでもよく、要は、ある量またはデータを連続的に変化し得る物理量で表現できる画像であれば、どのような画像であってもよい。

【0364】

〔変形例 2〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 8 0 ～図 8 2 に示すように、カウントダウン表示 E C 1 H は、表示画面 7 a の左上に丸枠 E C 2 H の表示領域内に所定の数字が表示される態様でおこなったが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、丸枠 E C 2 H は扇形や

10

20

30

40

50

三角形、四角形など、他の形状のものであってもよい。さらには、デジタル表示は、カウントダウン表示 E C 1 H (カウントダウン表示 E C 3 H) 以外のものであってもよく、要は、ある量またはデータを有限桁の数字列として表現できる画像であれば、どのような画像であってよい。

【0365】

〔変形例3〕

上記実施形態の遊技機1では、図80～図82に示すように、メータ画像 E M 1 A において、メータ領域 E M 3 A がメータ枠 E M 2 A の始点から終点に移動することで特別図柄の1回の変動を報知するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、メータ領域 E M 3 A がメータ枠 E M 2 A の途中の任意の点の間を移動することで特別図柄の1回の変動を報知するようにしてもよい。また、メータ領域 E M 3 A、当該保留アイコン E M 5 B および指針 E M 5 C は、水平移動や回転移動するものを示したが、これは、例えば、垂直移動や斜め移動、あるいはジグザグ移動など、他の移動形態であってもよい。また、カウントダウン表示 E C 3 H (カウントダウン表示 E C 3 H) は、初期値「10」から「1」ずつカウントダウンされて「0」に至るようにしたが、これらの数値は任意であり、適宜変更可能であり、例えばカウントアップする形態であってもよい。

【0366】

〔変形例4〕

上記実施形態の遊技機1では、図81(D)に示すように、保留変化演出では、擬似連演出で装飾図柄がリーチ状態になる表示を示したが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、保留変化演出では、擬似連演出で装飾図柄がリーチ状態になる演出に代えて、予め決められたロゴ(例えば N E X T)を表示し、その後バトル演出やストーリー演出などに発展するような演出を実行するようにしてもよい。また、保留変化演出では、当該保留アイコン E M 5 B は、白色の菱形から赤色のハート形の当該保留アイコン E M 6 B に変化するようにしたが、これらの色や形は限定されるものではない。また、キャラクタ C R A の表示数も1つに限らず、例えば期待度が高いことを想起できる複数表示としてもよい。

【0367】

〔変形例5〕

上記実施形態の遊技機1では、図82(C)に示すように、カットイン演出では、キャラクタ C R A と「激アツ!」という文字(キャラクタ C R A の発言)を表示するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、カットイン演出では、キャラクタ C R A のみを表示したり、キャラクタ C R A を複数表示したり、所定の文字のみを表示したり、複数の文字を表示するようにしてもよく、要は、遊技者に、比較的大当たり期待度が高いことを想起できる表示形態であればどのような表示であってもよい。

【0368】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

〔態様B4-1〕

複数種類の表示演出を実行可能な表示手段と、

図柄の変動表示を表示可能な図柄表示手段と、

を備えた遊技機であって、

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

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

前記第1演出は、少なくとも第1の態様と第2の態様とを有し、前記図柄表示手段による前記図柄の1回の変動表示に対応して前記第1の態様から前記第2の態様に变化することで、当該図柄の1回の変動を報知可能とし、

前記第2演出は、少なくとも第3の態様と第4の態様とを有し、前記図柄表示手段によ

10

20

30

40

50

る前記図柄の 1 回の変動表示に対応して前記第 3 の態様から前記第 4 の態様に変化することで、当該図柄の 1 回の変動を報知可能とした、

ことを特徴とする遊技機。

〔態様 B 4-2〕

前記第 1 演出はアナログ表示演出であり、前記第 2 演出はデジタル表示演出であり、前記アナログ表示演出と前記デジタル表示演出とは、同時に表示可能とした、

ことを特徴とする態様 B 4-1 に記載の遊技機。

〔態様 B 4-3〕

前記アナログ表示演出は所定のメータ演出であり、前記デジタル表示演出は所定のカウントダウン表示演出である、

ことを特徴とする態様 B 4-2 に記載の遊技機。

〔態様 B 4-4〕

前記第 3 の態様は、前記図柄の変動開始時に係わり第 1 の数値を示す態様であり、

前記第 4 の態様は、前記図柄の変動終了時に係わり第 2 の数値を示す態様であり、

さらに、前記カウントダウン表示演出は、

前記図柄の変動中に係わり第 3 の数値が所定回数減算される第 5 の態様を有し、前記第 3 の態様から前記第 5 の態様を経て前記第 4 の態様に変化することで、前記図柄表示手段による前記図柄の 1 回の変動を報知可能とした、

ことを特徴とする態様 B 4-3 に記載の遊技機。

〔態様 B 4-5〕

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

前記装飾図柄表示手段は、疑似連演出を実行可能であり、

前記メータ演出または前記カウントダウン表示演出が実行されている期間は、前記疑似連演出をおこなう、

ことを特徴とする態様 B 4-4 に記載の遊技機。

〔態様 B 4-6〕

前記疑似連演出は、前記図柄の 1 回の変動表示を、擬似的に前記装飾図柄の変動表示が所定回数連続したように見せる演出であり、

前記カウントダウン表示演出は、前記疑似連演出において前記装飾図柄の変動表示が所定回数おこなわれる毎に、前記第 3 の数値が減算される、

ことを特徴とする態様 B 4-5 に記載の遊技機。

【0369】

以下に図 83～図 85 を用いて巻き戻し演出について説明する。この巻き戻し演出は、特別図柄の変動表示中（1 回の変動表示中）であって、例えば、遊技状態が高確率状態、時短状態、電チューサポート（電チュー 22 が頻繁に開放されて第 2 始動口 21 に入賞し易くなっている状態、以下「電サポ」ともよぶ）中などに実行され得る。なお、この巻き戻し演出が実行される特別図柄の変動時間は、通常よりも長い時間となっている。

【0370】

〔巻き戻し演出 A〕

図 83 は、巻き戻し演出 A を説明するための図である。

巻き戻し演出 A では、まず、図 83（A）に示すように、特別図柄の変動開始時に変動開始メータ演出が実行される。この変動開始メータ演出では、画像表示装置 7 の表示画面 7a において、左の図柄表示エリアに左装飾図柄 8L、中の図柄表示エリアに中装飾図柄 8C、右の図柄表示エリアには右装飾図柄 8R が表示される。なお、図 83（A）では、装飾図柄 8L、8C、8R はハズレ図柄配列（「589」）で停止した状態を示している。また、左装飾図柄 8L、中装飾図柄 8C、右装飾図柄 8R の下方にメータ画像 EM1A が表示される。メータ画像 EM1A は、メータ枠 EM2A とメータ領域 EM3A（図 83（B）、（D）、（E）、（F）で示すクロスハッチング部分）とを有し、メータ領域 EM3A がメータ枠 EM2A 内を動くメータであり、メータ領域 EM3A が動くことでメー

10

20

30

40

50

タ値を表している。なお、メータ画像 E M 1 A は、矩形状であり、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の下方に横向きに配置される。また、E M 4 A については後述する。

【0371】

次に、図 8 3 (B) に示すように、特別図柄の変動中に変動中メータ演出が実行される。この変動中メータ演出では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が上述した擬似連演出を実行する。

この変動中メータ演出における擬似連演出では、特別図柄の 1 回の変動中に、装飾図柄 8 L、8 C、8 R を変動開始後仮停止させる演出が所定回数（例えば最大 10 回）繰り返される。すなわち、この変動中メータ演出における擬似連演出では、特別図柄の 1 回の変動中に、擬似的に装飾図柄の変動表示が所定回数連続したように見せる演出がおこなわれる。また、擬似連演出が開始されると、メータ画像 E M 1 A において、メータ領域 E M 3 A は、擬似連演出の実行に応じて（例えば、擬似的な装飾図柄の変動回数に応じて）メータ枠 E M 2 A 内を左から右に移動する。つまり、メータ値が上昇する。より詳しくは、メータ領域 E M 3 A は、図 8 3 (A) に示す変動開始メータ演出では、メータ枠 E M 2 A の左端（始点）P 1 に位置しており、擬似連演出の実行に応じて（例えば、擬似的な装飾図柄の変動回数に応じて）、図 8 3 (B) に示すように、メータ枠 E M 2 A 右端（終点）P 3 側に移動する。なお、図 8 3 (B) では、例えば、擬似的な装飾図柄の変動回数が 5 回おこなわれ、メータ領域 E M 3 A がメータ枠 E M 2 A の中央（中点）P 2 に到達した様子

【0372】

次に、図 8 3 (C) に示すように、チャンスアップ演出としての巻き戻し示唆演出が実行される。この巻き戻し示唆演出では、カットイン画像 H 1 A が表示される。カットイン画像 H 1 A は、ここから遊技が過去にさかのぼって巻き戻ることを示唆する画像であって、「繰り返す」という文字が表示されている。遊技者は、この巻き戻し示唆演出により、遊技が過去にさかのぼって繰り返しおこなわれることを想起する。

【0373】

次に、図 8 3 (D) に示すように、巻き戻し演出が実行される。この巻き戻し演出では、メータ領域 E M 3 A が、図 8 3 (B) で示したメータ枠 E M 2 A の中央（中点）P 2 から、矢印 Y A に示すように、今までとは逆向きのメータ枠 E M 2 A の左端（始点）P 1 側に移動し、始点 P 1 と中点 P 2 の間の復帰点 P 2 B に巻き戻る演出がおこなわれる。つまり、メータ値は、一回通過した復帰点 P 2 B に再び巻き戻る。また、この巻き戻し演出の実行中は、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、今までとは逆向きにスクロールする。さらに、この巻き戻し演出の実行中は、表示画面 7 a は、その配色がモノトーンに変化する。つまり、巻き戻し演出の実行中は、表示画面 7 a は、配色が通常とは異なる特別な配色に変化する。このメータ値が巻き戻る演出と、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が逆向きにスクロールする演出と、表示画面 7 a の配色がモノトーンに変化する演出とにより、遊技者は、巻き戻し演出が実行されたことを認識し、これにより大当たりの期待感が高まり遊技の趣向が向上する。また、E M 4 A については後述する。

【0374】

次に、図 8 3 (E) に示すように、メータ移動再開演出が実行される。このメータ移動再開演出は、メータ領域 E M 3 A が復帰点 P 2 B に戻ったときにおこなわれる。メータ領域 E M 3 A が復帰点 P 2 B に復帰すると、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は上述した擬似連演出を再開する。また、擬似連演出が再開されると、メータ画像 E M 1 A において、メータ領域 E M 3 A は、擬似連演出の実行に応じて左から右への移動を再開する。つまり、メータ値が再び上昇する。より詳しくは、メータ領域 E M 3 A は、メータ枠 E M 2 A の復帰点 P 2 B から擬似連演出の実行に応じて（例えば、擬似的な装飾図柄の変動回数に応じて）、メータ枠 E M 2 A 右端（終点）P 3 側に移動する。なお、メータ枠 E M 2 A における点 P 2 B は、例えば、上述した図 8 3 (B) に示す変動中メータ演出において、擬似連演出が 3 回おこなわれた地点とする。つまり、これは、上述した図 8 3 (D) に示す巻き戻し演出で、メータ値が中点 P 2 から復帰点 P 2 B に移動したのに伴って、擬似連演出の実行

回数が5回から3回まで巻き戻ったことを意味している。また、EM4Aについては後述する。

【0375】

次に、図83(F)に示すように、メータ復帰疑似連リーチ演出が実行される。このメータ復帰疑似連リーチ演出は、メータ移動再開演出が実行された後疑似連演出が2回おこなわれ、再びメータ領域EM3Aが、メータ枠EM2Aの復帰点P2Bから中央(中点)P2に到達したときにおこなわれる。つまり、メータ復帰疑似連リーチ演出は、上述した図83(D)に示す巻き戻し演出が開始された時点に戻ったときに実行される演出である。従って、図83(D)に示す巻き戻し演出が開始される時点と図83(F)に示すメータ復帰疑似連リーチ演出が開始される時点では、メータ値は同じ値になっている。メータ復帰疑似連リーチ演出が実行されると、装飾図柄8L、8C、8Rは疑似連演出でリーチ(装飾図柄8Lと8Rが大当たり図柄配列で仮停止、装飾図柄8Cが変動中、「7↓7」)状態になる。

10

【0376】

次に、図83(G)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83(F)に示したメータ復帰疑似連リーチ演出が実行された結果、装飾図柄8L、8C、8Rが大当たり図柄配列「777」で完全に停止した状態を示している。また、装飾図柄8L、8C、8Rの上方には、「大当たり〜!」という文字が表示される。すなわち、大当たり報知演出では、特別図柄の1回の変動中に、疑似連演出において複数回の疑似連回数がおこなわれた結果、当該特別図柄の変動が大当たりになったことを示している。この大当たり報知演出により、当該特別図柄の1回の変動が終了したことを報知する。つまり、今回の特別図柄の1回の変動では、疑似連回数は最大回数(10回)おこなわれることなく、当該特別図柄の1回の変動が終了したことを報知している。

20

また、この大当たり報知演出は、上述した図83(D)に示す巻き戻し演出がおこなわれたときは必ず実行される演出となっている。すなわち、特別図柄の1回の変動中に、巻き戻し演出がおこなわれたときは、当該特別図柄の1回の変動結果は必ず大当たりになる。したがって、巻き戻し演出は大当たり示唆演出(鉄板演出)でもある。

仮に、今回の特別図柄の1回の変動では、大当たりになることなく、疑似連回数が最大回数(10回)おこなわれた場合には、メータ領域EM3Aがメータ枠EM2Aの終点P3に到達してメータ値が満タンになる(当該特別図柄の1回の変動における残りの変動時間EM4Aが0になる)とともに、装飾図柄8L、8C、8Rはハズレ図柄配列で完全に停止する。これにより、特別図柄の1回の変動を報知可能としている。よって、図83(A)、(B)、(D)、(E)、(F)に示したメータ画像EM1AにおけるEM4Aは、当該特別図柄の1回の変動における残りの変動時間を表している。

30

【0377】

[巻き戻し演出B]

図84は、巻き戻し演出Bを説明するための図である。

巻き戻し演出Bでは、まず、図84(A)に示すように、特別図柄の変動開始時に変動開始メータ・カウントダウン演出が実行される。この変動開始メータ・カウントダウン演出では、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄8L、中の図柄表示エリアに中装飾図柄8C、右の図柄表示エリアには右装飾図柄8Rが表示される。なお、図84(A)では、装飾図柄8L、8C、8Rはハズレ図柄配列(「589」)で停止した状態を示している。

40

また、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rの下方にアナログ表示としてのメータ画像EM1Aが表示される。メータ画像EM1Aは、メータ枠EM2Aとメータ領域EM3A(図(B)、(D)、(E)、(F)で示すクロスハッチング部分)と、当該保留アイコン(変動中の特別図柄に対応する保留アイコン)EM5Bとを有し、当該保留アイコンEM5Bがメータ枠EM2A上を動き、メータ領域EM3Aが当該保留アイコンEM5Bに連動してメータ枠EM2A内を動くメータであり、当該保留アイコンEM5Bとメータ領域EM3Aが動くことでメータ値を表している。なお、メータ画像EM1Aは

50

、矩形状であり、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の下方に横向きに配置される。また、E M 4 A については後述する。

また、表示画面 7 a の左上には、デジタル表示としてのカウントダウン表示 E C 1 H が配置される。カウントダウン表示 E C 1 H は、丸枠 E C 2 H の表示領域内に所定の数字が表示される態様であり、この特別図柄の変動開始時におこなわれるメータ・カウントダウン演出 B においては、初期値「10」が表示されるようになっている。

つまり、このメータ・カウントダウン演出 B においては、アナログ表示としての当該保留アイコン E M 5 B を含むメータ画像 E M 1 A とデジタル表示としてのカウントダウン表示 E C 1 H が、同時に表示されるようになっている。

【0378】

次に、図 8 4 (B) に示すように、特別図柄の変動中に変動中メータ・カウントダウン演出が実行される。この変動中メータ・カウントダウン演出では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が上述した擬似連演出を実行する。

この変動中メータ・カウントダウン演出における擬似連演出では、特別図柄の 1 回の変動中に、装飾図柄 8 L、8 C、8 R を変動開始後仮停止させる演出が所定回数（最大 10 回）繰り返される。すなわち、この変動中メータ・カウントダウン演出における擬似連演出では、特別図柄の 1 回の変動中に、擬似的に装飾図柄の変動表示が所定回数連続したように見せる演出がおこなわれる。

また、擬似連演出が開始されると、メータ画像 E M 1 A において、当該保留アイコン E M 5 B は、擬似連演出の実行に応じて（擬似的な装飾図柄の変動回数に応じて）メータ枠 E M 2 A 上を左から右に定量ずつ移動する。メータ領域 E M 3 A は、当該保留アイコン E M 5 B に連動してメータ枠 E M 2 A 内を左から右に定量ずつ移動する。つまり、メータ値が上昇する。より詳しくは、当該保留アイコン E M 5 B およびメータ領域 E M 3 A は、図 8 4 (A) に示す変動開始メータ・カウントダウン演出では、メータ枠 E M 2 A の左端（始点）P 1 に位置しており、擬似連演出の実行に応じて（擬似的な装飾図柄の変動回数に応じて）、図 8 4 (B) に示すように、メータ枠 E M 2 A 右端（終点）P 3 側に定量ずつ移動する。従って、擬似連演出の 1 回の実行時間によって、メータ値が上昇する速度が変化する。例えば、今回の擬似連演出で実行時間の長い演出（例えばリーチ演出）がおこなわれると、メータ値は、実行時間の短い演出（例えばバラケ目演出）に比べてゆっくりと上昇する。なお、図 8 4 (B) では、擬似的な装飾図柄の変動回数が 5 回おこなわれ、当該保留アイコン E M 5 B およびメータ領域 E M 3 A がメータ枠 E M 2 A の中央（中点）P 2 に到達した様子を示している。なお、メータ枠 E M 2 A 内の右端には当該特別図柄の保留数を示す保留アイコンが表示され、H A 1 は第 1 保留を示し、H A 2 は第 2 保留を示している。また、E M 4 A については後述する。

また、擬似連演出が開始されると、カウントダウン表示 E C 1 H は、擬似連演出の実行回数に応じて（擬似的な装飾図柄の変動回数に応じて）カウントダウンされる。より詳しくは、カウントダウン表示 E C 1 H は、図 8 4 (A) に示す変動開始メータ・カウントダウン演出では、初期値「10」を示しており、擬似連演出が 1 回実行（擬似的な装飾図柄の変動回数が 1 回実行）される毎に「1」ずつ減算されるようになっている。従って、図 8 4 (B) では、擬似的な装飾図柄の変動回数が 5 回おこなわれた状態を示しているため、カウントダウン表示 E C 1 H は「5」を示している。つまり、これは、擬似連回数があと 5 回実行され得ることを示唆している。また、上記と同様な理由から、カウントダウン表示 E C 1 H は、カウントダウンされる速度が変化する。

【0379】

次に、図 8 4 (C) に示すように、チャンスアップ演出としての巻き戻し示唆演出が実行される。この巻き戻し示唆演出では、カットイン画像 H 1 A が表示される。カットイン画像 H 1 A は、ここから遊技が過去にさかのぼって巻き戻ることを示唆する画像であって、「繰り返す」という文字が表示されている。遊技者は、この巻き戻し示唆演出により、遊技が過去にさかのぼって繰り返しおこなわれることを想起する。

【0380】

次に、図 8 4 (D) に示すように、巻き戻し演出が実行される。この巻き戻し演出では、当該保留アイコン E M 5 B およびメータ領域 E M 3 A が、図 8 4 (B) で示したメータ枠 E M 2 A の中央 (中点) P 2 から、矢印 Y A に示すように、今までとは逆向きのメータ枠 E M 2 A の左端 (始点) P 1 側に移動し、始点 P 1 と中点 P 2 の間の復帰点 P 2 B に巻き戻る演出がおこなわれる。つまり、メータ値は、一回通過した復帰点 P 2 B に再び巻き戻る。

また、この巻き戻し演出では、カウントダウン表示 E C 1 H の値が、図 8 4 (B) (D) で示した「5」から逆にカウントアップされ、後述の図 8 4 (E) に示す「7」に巻き戻る演出がおこなわれる。つまり、カウントダウン表示 E C 1 H の値は、一回通過した「7」に再び巻き戻る。

また、この巻き戻し演出の実行中は、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、今までとは逆向きにスクロールする。さらに、この巻き戻し演出の実行中は、表示画面 7 a は、その配色がモノトーンに変化する。つまり、巻き戻し演出の実行中は、表示画面 7 a は、配色が通常とは異なる特別な配色に変化する。このメータ値が巻き戻る演出と、カウントダウン表示 E C 1 H がカウントアップされる演出と、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が逆向きにスクロールする演出と、表示画面 7 a の配色がモノトーンに変化する演出とにより、遊技者は、巻き戻し演出が実行されたことを認識し、これにより大当たりの期待感が高まり遊技の趣向が向上する。また、E M 4 A については後述する。

【0381】

次に、図 8 4 (E) に示すように、メータ・カウントダウン再開演出が実行される。このメータ・カウントダウン再開演出は、当該保留アイコン E M 5 B およびメータ領域 E M 3 A が復帰点 P 2 B に戻ったとき、およびカウントダウン表示 E C 1 H が「7」に戻ったときにおこなわれる。当該保留アイコン E M 5 B とメータ領域 E M 3 A が復帰点 P 2 B に、およびカウントダウン表示 E C 1 H が「7」に復帰すると、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は上述した擬似連演出を再開する。擬似連演出が再開されると、メータ画像 E M 1 A において、当該保留アイコン E M 5 B およびメータ領域 E M 3 A は、擬似連演出の実行に応じて左から右への移動を再開する。つまり、メータ値が再び上昇する。また、カウントダウン表示 E C 1 H は、カウントダウンを再開する。つまり、カウントダウン表示 E C 1 H の値が減算される。

より詳しくは、当該保留アイコン E M 5 B およびメータ領域 E M 3 A は、メータ枠 E M 2 A の復帰点 P 2 B から擬似連演出の実行に応じて (例えば、擬似的な装飾図柄の変動回数に応じて)、メータ枠 E M 2 A 右端 (終点) P 3 側に移動する。また、カウントダウン表示 E C 1 H は、復帰した値「7」から擬似連演出の実行に応じて、値が「1」ずつ減算される。つまり、メータ枠 E M 2 A における点 P 2 B およびカウントダウン表示 E C 1 H が復帰した値「7」は、上述した図 8 4 (B) に示す変動中メータ・カウントダウン演出において、変動開始から擬似連演出が 3 回おこなわれた場合である。つまり、これは、上述した図 8 4 (D) に示す巻き戻し演出で、メータ値が中点 P 2 から復帰点 P 2 B に移動およびカウントダウン表示 E C 1 H が「7」に復帰したのに伴って、擬似連演出の実行回数が 5 回から 3 回まで巻き戻ったことを意味している。なお、当該特別図柄の保留数は、図 8 4 (B) に示す個数から第 3 保留 H A 3 が 1 個増えた様子を示している。また、E M 4 A については後述する。

【0382】

次に、図 8 4 (F) に示すように、メータ・カウントダウン復帰疑似連リーチ演出が実行される。このメータ・カウントダウン復帰疑似連リーチ演出は、メータ・カウントダウン再開演出が実行された後擬似連演出が 2 回おこなわれ、再び当該保留アイコン E M 5 B とメータ領域 E M 3 A が、メータ枠 E M 2 A の復帰点 P 2 B から中央 (中点) P 2 に到達したとき、およびカウントダウン表示 E C 1 H の値が「7」から「5」になったときにおこなわれる。つまり、メータ・カウントダウン復帰疑似連リーチ演出は、上述した図 8 4 (D) に示す巻き戻し演出が開始された時点に戻ったときに実行される演出である。従って、図 8 4 (D) に示す巻き戻し演出が開始される時点と図 8 4 (F) に示すメータ復帰

10

20

30

40

50

疑似連リーチ演出が開始される時点では、メータ値およびカウントダウン表示 E C 1 H の値は、同じ値になっている。メータ復帰疑似連リーチ演出が実行されると、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は疑似連演出でリーチ（装飾図柄 8 L と 8 R が大当たり図柄配列で仮停止、装飾図柄 8 C が変動中、「7 ↓ 7」）状態になる。なお、当該特別図柄の保留数は、図 8 4（E）に示す個数から第 4 保留 H A 4 が 1 個増えた様子を示している。さらに、この図 8 4（F）に示すメータ・カウントダウン復帰疑似連リーチ演出では、略菱形形状の当該保留アイコン E M 5 B が略ハート形状の当該保留アイコン E M 6 B に変化した様子が示され、この場合、色も変化するようになっている（例えば、当該保留アイコン E M 5 B が白、当該保留アイコン E M 6 B が赤）。これにより、遊技者の大当たり期待度がさらに向上する。また、E M 4 A については後述する。

【0383】

次に、図 8 4（G）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 8 4（F）に示したメータ・カウントダウン復帰疑似連リーチ演出が実行された結果、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が大当たり図柄配列「7 7 7」で完全に停止した状態を示している。また、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の上方には、「大当たり～！」という文字が表示される。すなわち、大当たり報知演出では、特別図柄の 1 回の変動中に、疑似連演出において複数回の疑似連回数がおこなわれた結果、当該特別図柄の変動が大当たりになったことを示している。この大当たり報知演出により、当該特別図柄の 1 回の変動が終了したことを報知する。つまり、今回の特別図柄の 1 回の変動では、疑似連回数は最大回数（10 回）おこなわれることなく、当該特別図柄の 1 回の変動が終了したことを報知している。

また、この大当たり報知演出は、上述した図 8 4（D）に示す巻き戻し演出がおこなわれたときは必ず実行される演出となっている。すなわち、特別図柄の 1 回の変動中に、巻き戻し演出がおこなわれたときは、当該特別図柄の 1 回の変動結果は必ず大当たりになる。したがって、巻き戻し演出は大当たり示唆演出（鉄板演出）でもある。

仮に、今回の特別図柄の 1 回の変動では、大当たりになることなく、疑似連回数が最大回数（10 回）おこなわれた場合には、当該保留アイコン E M 5 B およびメータ領域 E M 3 A がメータ枠 E M 2 A の終点 P 3 に到達してメータ値が満タンになる（当該特別図柄の 1 回の変動における残りの変動時間 E M 4 A が 0 になる）とともにカウントダウン表示 E C 1 H の値は「0」になり、装飾図柄 8 L、8 C、8 R はハズレ図柄配列で完全に停止する。これにより、特別図柄の 1 回の変動を報知可能としている。よって、図（A）、（B）、（D）、（E）、（F）に示したメータ画像 E M 1 A における E M 4 A は、当該特別図柄の 1 回の変動における残りの変動時間を表している。また、カウントダウン表示 E C 1 H が示す数値は、当該特別図柄の 1 回の変動における残りの疑似連回数を示している（残りの変動時間を表しているとも言える）。

【0384】

〔巻き戻し演出 C〕

図 8 5 は、巻き戻し演出 C 説明するための図である。

巻き戻し演出 C では、まず、図 8 5（A）に示すように、特別図柄の変動開始時に変動開始メータ・カウントダウン演出が実行される。この変動開始メータ・カウントダウン演出では、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、左の図柄表示エリアに左装飾図柄 8 L、中の図柄表示エリアに中装飾図柄 8 C、右の図柄表示エリアには右装飾図柄 8 R が表示される。なお、図 8 5（A）では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R はハズレ図柄配列（「5 8 9」）で停止した状態を示している。また、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の下方にメータ画像 E M 1 A が表示される。メータ画像 E M 1 A は、メータ枠 E M 2 A とメータ領域 E M 3 A（図 8 5（B）、（D）、（E）、（F）で示すクロスハッチング部分）と、指針 E M 5 C とを有し、指針 E M 5 C がメータ枠 E M 2 A 上を動き（ポイント C P を中心に時計回りに回転移動）、メータ領域 E M 3 A が指針 E M 5 C に連動してメータ枠 E M 2 A 内を動くメータであり、指針 E M 5 C とメータ領域 E M 3 A が動くことでメータ値を表している。なお、メータ画像 E M 1 A は、円形状であり、装飾図柄 8 L、

８Ｃ、８Ｒの下方略中央に配置される。また、ＥＭ４Ａについては後述する。

また、メータ枠ＥＭ２Ａの外周には、デジタル表示としてのカウントダウン表示ＥＣ３Ｈが配置される。カウントダウン表示ＥＣ３Ｈは、図８５（Ａ）に示すように、「１０」～「０」までの数値が等間隔でメータ枠ＥＭ２Ａの外周に沿って、指針ＥＭ５Ｃの針先がこれらの数値を指すように配置されている。カウントダウン表示ＥＣ３Ｈは、この特別図柄の変動開示時におこなわれるメータ・カウントダウン演出Ｃにおいては、指針ＥＭ５Ｃが初期値「１０」を指すようになっている。

つまり、このメータ・カウントダウン演出Ｃにおいては、アナログ表示としてのメータ画像ＥＭ１Ａとデジタル表示としてのカウントダウン表示ＥＣ３Ｈが、一体的に表示されるようになっている。

【０３８５】

次に、図８５（Ｂ）に示すように、特別図柄の変動中に変動中メータ・カウントダウン演出が実行される。この変動中メータ・カウントダウン演出では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが上述した擬似連演出を実行する。

この変動中メータ・カウントダウン演出における擬似連演出では、特別図柄の１回の変動中に、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを変動開始後仮停止させる演出が所定回数（最大１０回）繰り返される。すなわち、この変動中メータ・カウントダウン演出における擬似連演出では、特別図柄の１回の変動中に、擬似的に装飾図柄の変動表示が所定回数連続したように見せる演出がおこなわれる。

また、擬似連演出が開始されると、メータ画像ＥＭ１Ａにおいて、指針ＥＭ５Ｃは、擬似連演出の実行に応じて（擬似的な装飾図柄の変動回数に応じて）メータ枠ＥＭ２Ａ上を、図８５（Ｂ）に示すように、ポイントＣＰを中心に時計回りに定量ずつ回転移動する。メータ領域ＥＭ３Ａは、指針ＥＭ５Ｃに連動してメータ枠ＥＭ２Ａ内を時計回りに定量ずつ回転移動する（図８５（Ｂ）で示すクロスハッチング部分）。つまり、メータ値が上昇する。

より詳しくは、指針ＥＭ５Ｃおよびメータ領域ＥＭ３Ａは、図８５（Ａ）に示す変動開始メータ・カウントダウン演出では、メータ枠ＥＭ２Ａの左下（始点）あって、カウントダウン表示ＥＣ３Ｈの初期値「１０」を指す位置に位置しており、擬似連演出の実行に応じて（擬似的な装飾図柄の変動回数に応じて）、図８５（Ｂ）に示すように、メータ枠ＥＭ２Ａの右下（終点、カウントダウン表示ＥＣ３Ｈが「０」を指す位置）側にカウントダウン表示ＥＣ３Ｈの１目盛りずつ回転移動する。従って、擬似連演出の１回の実行時間によって、メータ値が上昇する速度が変化する。例えば、今回の擬似連演出で実行時間の長い演出（例えばリーチ演出）がおこなわれると、メータ値は、実行時間の短い演出（例えばバラケ目演出）に比べてゆっくりと上昇する。また、同様な理由から、カウントダウン表示ＥＣ３Ｈは、カウントダウンされる速度が変化する。なお、図８５（Ｂ）では、擬似的な装飾図柄の変動回数が５回おこなわれ、指針ＥＭ５Ｃおよびメータ領域ＥＭ３Ａがメータ枠ＥＭ２Ａの中点であって、カウントダウン表示ＥＣ３Ｈが「５」を示す位置に到達した様子を示している。なお、ＥＭ４Ａについては後述する。

【０３８６】

次に、図８５（Ｃ）に示すように、チャンスアップ演出としての巻き戻し示唆演出が実行される。この巻き戻し示唆演出では、カットイン画像Ｈ１Ａが表示される。カットイン画像Ｈ１Ａは、ここから遊技が過去にさかのぼって巻き戻ることを示唆する画像であって、「繰り返す」という文字が表示されている。遊技者は、この巻き戻し示唆演出により、遊技が過去にさかのぼって繰り返しおこなわれることを想起する。

【０３８７】

次に、図８５（Ｄ）に示すように、巻き戻し演出が実行される。この巻き戻し演出では、指針ＥＭ５Ｃおよびメータ領域ＥＭ３Ａが、図８５（Ｂ）で示したカウントダウン表示ＥＣ３Ｈが「５」を示す位置から、矢印ＹＡに示すように、今までとは逆向きのメータ枠ＥＭ２Ａの左下（カウントダウン表示ＥＣ３Ｈが「１０」を指す位置）側に移動し、カウントダウン表示ＥＣ３Ｈが「７」を示す位置に巻き戻る演出（カウントアップする演出）

10

20

30

40

50

がおこなわれる。つまり、メータ値およびカウントダウン表示 E C 3 H の値は、一回通過した「7」に再び巻き戻る。

また、この巻き戻し演出の実行中は、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、今までとは逆向きにスクロールする。さらに、この巻き戻し演出の実行中は、表示画面 7 a は、その配色がモノトーンに変化する。つまり、巻き戻し演出の実行中は、表示画面 7 a は、配色が通常とは異なる特別な配色に変化する。このメータ値およびカウントダウン値が巻き戻る演出と、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が逆向きにスクロールする演出と、表示画面 7 a の配色がモノトーンに変化する演出とにより、遊技者は、巻き戻し演出が実行されたことを認識し、これにより大当たりの期待感が高まり遊技の趣向が向上する。また、E M 4 A については後述する。

【0388】

次に、図 8 5 (E) に示すように、メータ・カウントダウン再開演出が実行される。このメータ・カウントダウン再開演出は、指針 E M 5 C およびメータ領域 E M 3 A が、カウントダウン表示 E C 3 H が「7」を示す位置に戻ったときにおこなわれる。指針 E M 5 C およびメータ領域 E M 3 A が、カウントダウン表示 E C 3 H が「7」を示す位置に復帰すると、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は上述した擬似連演出を再開する。擬似連演出が再開されると、メータ画像 E M 1 A において、指針 E M 5 C およびメータ領域 E M 3 A は、擬似連演出の実行に応じて左から右への回転移動を再開する。つまり、メータ値が再び上昇し、カウントダウン表示 E C 1 H の目盛りが小さくなる方向に移動する。

より詳しくは、指針 E M 5 C およびメータ領域 E M 3 A は、カウントダウン表示 E C 1 H の目盛り「7」から擬似連演出の実行に応じて（例えば、擬似的な装飾図柄の変動回数に応じて）、目盛りが 1 ずつ小さくなる方向（時計回りに）に回転移動する。つまり、メータ枠 E M 2 A でカウントダウン表示 E C 3 H が復帰した値「7」は、上述した図 8 5 (B) に示す変動中メータ・カウントダウン演出において、変動開始から擬似連演出が 3 回おこなわれた場合である。つまり、これは、上述した図 8 5 (D) に示す巻き戻し演出で、メータ値が、カウントダウン表示 E C 3 H の「5」が「7」に復帰したのに伴って、擬似連演出の実行回数が 5 回から 3 回まで巻き戻ったことを意味している。また、E M 4 A については後述する。

【0389】

次に、図 8 5 (F) に示すように、メータ・カウントダウン復帰疑似連リーチ演出が実行される。このメータ・カウントダウン復帰疑似連リーチ演出は、メータ・カウントダウン再開演出が実行された後擬似連演出が 2 回おこなわれ、再び指針 E M 5 C とメータ領域 E M 3 A が、カウントダウン表示 E C 3 H の目盛り「5」に到達したときにおこなわれる。つまり、メータ・カウントダウン復帰疑似連リーチ演出は、上述した図 8 5 (D) に示す巻き戻し演出が開始された時点に戻ったときに実行される演出である。従って、図 8 5 (D) に示す巻き戻し演出が開始される時点と図 8 5 (F) に示すメータ復帰疑似連リーチ演出が開始される時点では、メータ値およびカウントダウン表示 E C 3 H の値は、同じ値になっている。メータ復帰疑似連リーチ演出が実行されると、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は擬似連演出でリーチ（装飾図柄 8 L と 8 R が大当たり図柄配列で仮停止、装飾図柄 8 C が変動中、「7 ↓ 7」）状態になる。さらに、この図 8 5 (F) に示すメータ・カウント

【0390】

次に、図 8 5 (G) 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 8 5 (F) に示したメータ・カウントダウン復帰疑似連リーチ演出が実行された結果、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が大当たり図柄配列「7 7 7」で完全に停止した状態を示している。また、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の上方には、「大当たり～！」という文字が表示される。すなわち、大当たり報知演出では、特別図柄の 1 回の変動中に、擬似連演出において複数回の疑似連回数がおこなわれた結果、当該特別図柄の変動が大当たりになったことを示している。この大当たり報知演出により、当該特別図柄の 1 回の変動が

10

20

30

40

50

終了したことを報知する。つまり、今回の特別図柄の1回の変動では、疑似連回数は最大回数（10回）おこなわれることなく、当該特別図柄の1回の変動が終了したことを報知している。

また、この大当たり報知演出は、上述した図85（D）に示す巻き戻し演出がおこなわれたときは必ず実行される演出となっている。すなわち、特別図柄の1回の変動中に、巻き戻し演出がおこなわれたときは、当該特別図柄の1回の変動結果は必ず大当たりになる。したがって、巻き戻し演出は大当たり示唆演出（鉄板演出）でもある。

仮に、今回の特別図柄の1回の変動では、大当たりになることなく、疑似連回数が最大回数（10回）おこなわれた場合には、指針EM5Cおよびメータ領域EM3Aがカウントダウン表示EC3Hの目盛り「0」に到達してメータ値が満タンになり（当該特別図柄の1回の変動における残りの変動時間EM4Aが0になり）、装飾図柄8L、8C、8Rはハズレ図柄配列で完全に停止する。これにより、特別図柄の1回の変動を報知可能としている。よって、図85（A）、（B）、（D）、（E）、（F）に示したメータ画像EM1AにおけるEM4Aは、当該特別図柄の1回の変動における残りの変動時間を表している。また、カウントダウン表示EC3Hが示す数値は、当該特別図柄の1回の変動における残りの疑似連回数を示している（残りの変動時間を表しているとも言える）。

【0391】

〔効果例〕

以下に、巻き戻し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83～図85に示すように、メータ画像は、特別図柄の変動に伴ってメータ領域EM3Aがメータ枠EM2A上を左から右に定量ずつ移動することで上昇し、また、カウントダウン表示は、特別図柄の変動に伴ってカウントダウンすることで減算され、これにより特別図柄の変動経過を報知するようになっているが、所定条件が成立すると（例えば、乱数抽選による大当たりを引いた場合等）、メータ領域EM3Aがメータ枠EM2A上を右から左へと逆向きに移動し、カウントダウン表示は、カウントアップすることで加算される巻き戻し演出がおこなわれる構成になっている。この構成によれば、巻き戻し演出がおこなわれた場合には、遊技が過去にさかのぼってやり直しされることを想起させることができ、遊技者は、ハズレと思われた遊技がやり直しされて大当たりになるかもしれないという、大いなる期待感を持って遊技に臨むことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

〔効果2〕

上記実施形態の遊技機1では、図83～図85に示すように、特別図柄の1回の変動中にメータ・カウントダウン演出が実行されている期間は、疑似連演出をおこなう構成になっている。この構成によれば、特別図柄の1回の変動を、装飾図柄の変動表示が所定回数連続しておこなわれたように見せることが可能となり、遊技者は、疑似連演出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。また、巻き戻し演出がおこなわれると、疑似連演出で既におこなわれたハズレの変動表示も巻き戻してリーチにするような演出もおこなうことが可能となり、これにより遊技の興趣を極めて向上させることができる。

〔効果3〕

上記実施形態の遊技機1では、図83～図85に示すように、巻き戻し演出の実行中は、表示画面7aは、その配色がモノトーンに変化する構成になっている。すなわち、巻き戻し演出の実行中は、表示画面7aは、配色が通常とは異なる特別な配色に変化する構成になっている。この構成によれば、通常とは異なる配色の画面で巻き戻し演出を強烈にアピールすることができ、遊技者は、巻き戻し演出を見落とす蓋然性が低くなり、大いなる期待感を持って遊技に臨むことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

〔効果4〕

上記実施形態の遊技機1では、図83～図85に示すように、特別図柄の1回の変動中

に巻き戻し演出がおこなわれると、当該特別図柄の1回の変動結果は必ず大当たりになる構成になっている。さらに詳しくは、メータ画像およびカウントダウン表示が、巻き戻し演出がおこなわれた後、再び巻き戻し演出がおこなわれた時点まで復帰すると、その時点で疑似連演出ではリーチになる演出がおこなわれ、その後大当たり報知演出がおこなわれる構成になっている。この構成によれば、巻き戻し演出は大当たり示唆演出として機能し、遊技者は、巻き戻し演出がおこなわれた場合には、元の時点まで戻ったら大当たりになるという大いなる期待感を持って遊技に臨むことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0392】

〔変形例〕

以下に、巻き戻し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83～図85に示すように、特別図柄の1回の変動中に巻き戻し演出がおこなわれると、当該特別図柄の1回の変動結果は必ず大当たりになるようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、特別図柄の1回の変動中に巻き戻し演出がおこなわれた場合には、必ず大当たりではなく、巻き戻し演出がおこなわれたときのほうが、おこなわれなかったときよりも大当たりになりやすい態様であってもよい。また、この場合、大当たりに限らず、小当たりや中当たりなど、遊技者に有利な特典であればよい。

【0393】

〔変形例2〕

上記実施形態の遊技機1では、図83～図85に示すように、チャンスアップ演出としての巻き戻し示唆演出で、「繰り返す」という文字のみが表示されるようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、巻き戻し示唆演出は、文字に代えてキャラクタなどの画像を表示するようにしてもよいし、あるいは、文字とキャラクタの両方を表示するようにしてもよい（この場合、文字は音声に替えてもよい）。

【0394】

〔変形例3〕

上記実施形態の遊技機1では、図83～図85に示すように、巻き戻し示唆演出は1種類のみが表示されるようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、巻き戻し示唆演出は、期待度（信頼度）が異なる複数種類の中から選択して表示するようにしてもよい。例えば、背景画像を期待度（信頼度）が異なる朝、昼、夜の中から選択して表示するようにしてもよい。

【0395】

〔変形例4〕

上記実施形態の遊技機1では、図83～図85に示すように、巻き戻し演出がおこなわれている間は、表示画面7aは、全体がモノトーンに変化するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、表示画面7aの一部や、装飾図柄、メータ画像あるいはカウントダウン表示のみをモノトーンに変化するようにしてもよい。また、この場合、モノトーンに限ることはなく、要は、配色が通常とは異なる特別な配色に変化するようにすればよい。

【0396】

〔変形例5〕

上記実施形態の遊技機1では、図83～図85に示すように、巻き戻し演出がおこなわれると、メータ画像のメータ値は今までと逆向きに移動し、カウントダウン表示はカウントアップ表示に切り替わり、装飾図柄は逆スクロールするようにしたが、このメータ値の逆向の移動やカウントアップ表示および装飾図柄の逆スクロールは、通常の表示に比して早回しで表示（短時間で表示）するようにしてもよい。このようにすると、恰も時間が遡行しているような演出をおこなうことができる。

【0397】

10

20

30

40

50

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

〔態様 B 5－1〕

複数種類の表示演出を実行可能な表示手段と、
図柄の変動表示を表示可能な図柄表示手段と、
を備えた遊技機であって、

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

前記メータ演出は、

第 1 画像と第 2 画像とを含み、少なくとも第 1 の態様と第 2 の態様と第 3 の態様とを有しており、

前記第 1 の態様は、前記図柄の変動開始時に係わり前記第 2 画像が前記第 1 画像の第 1 位置に位置する態様であり、

前記第 2 の態様は、前記図柄の変動終了時に係わり前記第 2 画像が前記第 1 画像の第 2 位置に位置する態様であり、

前記第 3 の態様は、前記図柄の変動中に係わり前記第 2 画像が前記第 1 画像の前記第 2 位置側に移動する態様であり、

前記第 1 の態様から前記第 3 の態様を経て前記第 2 の態様に変化することで、前記図柄表示手段による前記図柄の 1 回の変動を報知可能とし、

さらに、前記メータ演出は、

前記図柄の変動中に係わり前記第 2 画像が前記第 1 画像の前記第 1 位置側に移動する第 4 の態様を有し、

前記第 4 の態様は、前記第 3 の態様を実行中に所定条件が成立すると、所定期間前記第 3 の態様に代えて実行され得る、

ことを特徴とする遊技機。

〔態様 B 5－2〕

複数種類の表示演出を実行可能な表示手段と、
図柄の変動表示を表示可能な図柄表示手段と、
を備えた遊技機であって、

前記表示手段は、前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、所定のカウントダウン表示演出を実行可能であり、少なくとも第 5 の態様と第 6 の態様と第 7 の態様とを有しており、

前記第 5 の態様は、前記図柄の変動開始時に係わり第 1 の数値を示す態様であり、

前記第 6 の態様は、前記図柄の変動終了時に係わり第 2 の数値を示す態様であり、

前記第 7 の態様は、前記図柄の変動中に係わり第 3 の数値が所定回数減算される態様であり、

前記第 5 の態様から前記第 7 の態様を経て前記第 6 の態様に変化することで、前記図柄表示手段による前記図柄の 1 回の変動を報知可能とし、

さらに、前記カウントダウン表示演出は、

前記図柄の変動中に係わり第 4 の数値が所定回数加算される第 8 の態様を有し、

前記第 8 の態様は、前記第 7 の態様を実行中に所定条件が成立すると、所定期間前記第 7 の態様に代えて実行され得る、

ことを特徴とする遊技機。

〔態様 B 5－3〕

前記表示手段が実行する前記表示演出は、前記第 4 の態様または前記第 8 の態様が実行されていないときは第 1 の配色でおこなわれ、実行されているときは第 2 の配色でおこなわれる、

ことを特徴とする態様 B 5－1 または態様 B 5－2 に記載の遊技機。

〔態様 B 5－4〕

前記第 4 の態様または前記第 8 の態様が実行されたときは、実行されなかったときより

10

20

30

40

50

も遊技者に有利な特典が付与されやすい、

ことを特徴とする態様 B 5 - 1 から態様 B 5 - 3 までのいずれか一項に記載の遊技機。

〔態様 B 5 - 5〕

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

前記装飾図柄表示手段は、疑似連演出を実行可能であり、

前記メータ演出または前記カウントダウン表示演出が実行されている期間は、前記疑似連演出をおこなう、

ことを特徴とする態様 B 5 - 1 から態様 B 5 - 4 までのいずれか一項に記載の遊技機。

【0398】

以下に図 8 6 ~ 図 8 8 を用いてリーチ演出について説明する。このリーチ演出は、特別図柄の変動表示中（1 回の変動表示中）であって、例えば、遊技状態が高確率状態、時短状態、電チューサポート（電チュー 2 2 が頻繁に開放されて第 2 始動口 2 1 に入賞し易くなっている状態、以下「電サポ」ともよぶ）中などに実行され得る。なお、このリーチ演出が実行される特別図柄の変動時間は、通常よりも長い時間となっている。

【0399】

〔リーチ演出 A〕

図 8 6 は、リーチ演出 A を説明するための図である。

リーチ演出 A では、まず、図 8 6（A）に示すように、特別図柄の変動開始時に変動開始メータ・カウントダウン演出が実行される。この変動開始メータ・カウントダウン演出では、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、左の図柄表示エリアに左装飾図柄 8 L、中の図柄表示エリアに中装飾図柄 8 C、右の図柄表示エリアには右装飾図柄 8 R が表示される。なお、図 8 6（A）では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R はハズレ図柄配列（「5 8 9」）で停止した状態を示している。

また、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の下方にアナログ表示としてのメータ画像 E M 1 A が表示される。メータ画像 E M 1 A は、メータ枠 E M 2 A とメータ領域 E M 3 A（図 8 6（B）、（C）で示すクロスハッチング部分）と、当該保留アイコン（変動中の特別図柄に対応する保留アイコン）E M 5 B とを有し、当該保留アイコン E M 5 B がメータ枠 E M 2 A 上を動き、メータ領域 E M 3 A が当該保留アイコン E M 5 B に連動してメータ枠 E M 2 A 内を動くメータであり、当該保留アイコン E M 5 B とメータ領域 E M 3 A が動くことでメータ値を表している。なお、メータ画像 E M 1 A は、矩形状であり、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の下方に横向きに配置される。また、E M 4 A については後述する。

また、表示画面 7 a の左上には、デジタル表示としてのカウントダウン表示 E C 1 H が配置される。カウントダウン表示 E C 1 H は、丸枠 E C 2 H の表示領域内に所定の数字が表示される態様であり、この特別図柄の変動開始時におこなわれるメータ・カウントダウン演出 B においては、初期値「10」が表示されるようになっている。

つまり、このメータ・カウントダウン演出 B においては、アナログ表示としての当該保留アイコン E M 5 B を含むメータ画像 E M 1 A とデジタル表示としてのカウントダウン表示 E C 1 H が、同時に表示されるようになっている。

【0400】

次に、図 8 6（B）に示すように、特別図柄の変動中に変動中メータ・カウントダウン演出が実行される。この変動中メータ演出・カウントダウンでは、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が上述した疑似連演出を実行する。

この変動中メータ・カウントダウン演出における疑似連演出では、特別図柄の 1 回の変動中に、装飾図柄 8 L、8 C、8 R を変動開始後仮停止させる演出が所定回数（最大 10 回）繰り返される。すなわち、この変動中メータ・カウントダウン演出における疑似連演出では、特別図柄の 1 回の変動中に、擬似的に装飾図柄の変動表示が所定回数連続したように見せる演出がおこなわれる。

また、疑似連演出が開始されると、メータ画像 E M 1 A において、当該保留アイコン E

10

20

30

40

50

M 5 B は、疑似連演出の実行に応じて（擬似的な装飾図柄の変動回数に応じて）メータ枠 E M 2 A 上を左から右に定量ずつ移動する。メータ領域 E M 3 A は、当該保留アイコン E M 5 B に連動してメータ枠 E M 2 A 内を左から右に定量ずつ移動する。つまり、メータ値が上昇する。より詳しくは、当該保留アイコン E M 5 B およびメータ領域 E M 3 A は、図 8 6（A）に示す変動開始メータ・カウントダウン演出では、メータ枠 E M 2 A の左端（始点）P 1 に位置しており、疑似連演出の実行に応じて（擬似的な装飾図柄の変動回数に応じて）、図 8 6（B）に示すように、メータ枠 E M 2 A 右端（終点）P 3 側に定量ずつ移動する。従って、疑似連演出の 1 回の実行時間によって、メータ値が上昇する速度が変化する。例えば、今回の疑似連演出で実行時間の長い演出（例えばリーチ演出）がおこなわれると、メータ値は、実行時間の短い演出（例えばバラケ目演出）に比べてゆっくりと上昇する。なお、図 8 6（B）では、擬似的な装飾図柄の変動回数が 5 回おこなわれ、当該保留アイコン E M 5 B およびメータ領域 E M 3 A がメータ枠 E M 2 A の中央（中点）P 2 A に到達した様子を示している。なお、メータ枠 E M 2 A 内の右端には当該特別図柄の保留数を示す保留アイコンが表示され、H A 1 は第 1 保留を示し、H A 2 は第 2 保留を示している。また、E M 4 A については後述する。

10

また、疑似連演出が開始されると、カウントダウン表示 E C 1 H は、疑似連演出の実行回数に応じて（擬似的な装飾図柄の変動回数に応じて）カウントダウンされる。より詳しくは、カウントダウン表示 E C 1 H は、図 8 6（A）に示す変動開始メータ・カウントダウン演出では、初期値「10」を示しており、疑似連演出が 1 回実行（擬似的な装飾図柄の変動回数が 1 回実行）される毎に「1」ずつ減算されるようになっている。従って、図 8 6（B）では、擬似的な装飾図柄の変動回数が 5 回おこなわれた状態を示しているので、カウントダウン表示 E C 1 H は「5」を示している。つまり、これは、疑似連回数が当該変動中のものを含めあと 5 回実行され得ることを示唆している。また、上記と同様な理由から、カウントダウン表示 E C 1 H は、カウントダウンされる速度が変化する。

20

【0401】

次に、図 8 6（C）に示すように、疑似連リーチ演出が実行される。この疑似連リーチ演出では、図 8 6（B）に示した状態から疑似連演出がさらに 1 回おこなわれ、当該保留アイコン E M 5 B およびメータ領域 E M 3 A がメータ枠 E M 2 A の P 2 A から P 2 B に到達した様子が示されている。また、カウントダウン表示 E C 1 H は、図 8 6（B）に示した「5」から「1」減算された数値「4」を示している。つまり、当該保留アイコン E M 5 B およびメータ領域 E M 3 A が P 2 B に到達したとき、およびカウントダウン表示 E C 1 H の値が「4」になったときは、疑似連演出では必ずリーチ演出が実行されるようになっている。すなわち、本発明では、メータ値またはカウントダウン値が所定値になったら、疑似連演出の変動表示は必ずリーチ演出（期待度の高い演出）が実行されるようになっている。なお、カウントダウン表示 E C 1 H の「4」は、疑似連回数があと 4 回実行され得ることを示唆している。また、当該特別図柄の保留数は、図 8 6（B）に示す個数から第 3 保留 H A 3 が 1 個増えた様子を示している。また、E M 4 A については後述する。

30

【0402】

次に、図 8 6（D）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 8 6（E）に示した疑似連リーチ演出が実行された結果、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が大当たり図柄配列「7 7 7」で完全に停止した状態を示している。また、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の上方には、「大当たり～！」という文字が表示される。すなわち、大当たり報知演出では、特別図柄の 1 回の変動中に、疑似連演出において複数回の疑似連回数（本例では 6 回）がおこなわれ、当該保留アイコン E M 5 B およびメータ領域 E M 3 A が始点 P 1 から P 2 B に到達し、カウントダウン表示 E C 1 H が初期値「10」から「4」になった結果、当該特別図柄の変動が大当たりになったことを示している。この大当たり報知演出により、当該特別図柄の 1 回の変動が終了したことを報知する。つまり、今回の特別図柄の 1 回の変動では、疑似連回数は 10 回おこなわれることなく、疑似連回数 7 回目で大当たりになり、当該特別図柄の 1 回の変動が終了したことを報知している。

40

仮に、今回の特別図柄の 1 回の変動では、大当たりになることなく、疑似連回数が最大

50

回数（１０回）おこなわれた場合には、メータ領域ＥＭ３Ａがメータ枠ＥＭ２Ａの終点Ｐ３に到達してメータ値が満タンになる（当該特別図柄の１回の変動における残りの変動時間ＥＭ４Ａが０になる）とともにカウントダウン表示ＥＣ１Ｈの値は「０」になり、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒはハズレ図柄配列で完全に停止する。これにより、特別図柄の１回の変動を報知可能としている。よって、図８６（Ａ）（Ｂ）（Ｃ）に示したメータ画像ＥＭ１ＡにおけるＥＭ４Ａは、当該特別図柄の１回の変動における残りの変動時間を表している。また、カウントダウン表示ＥＣ１Ｈが示す数値は、当該特別図柄の１回の変動における残りの疑似連回数を示している（残りの変動時間を表しているとも言える）。

【０４０３】

〔リーチ演出Ｂ〕

図８７は、リーチ演出Ｂを説明するための図である。

リーチ演出Ｂでは、まず、図８７（Ａ）に示すように、特別図柄の変動開始時に変動開始メータ・カウントダウン演出が実行される。この変動開始メータ・カウントダウン演出では、画像表示装置７の表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄８Ｌ、中の図柄表示エリアに中装飾図柄８Ｃ、右の図柄表示エリアには右装飾図柄８Ｒが表示される。なお、図８７（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒはハズレ図柄配列（「５８９」）で停止した状態を示している。

また、左装飾図柄８Ｌ、中装飾図柄８Ｃ、右装飾図柄８Ｒの下方にアナログ表示としてのメータ画像ＥＭ１Ａが表示される。メータ画像ＥＭ１Ａは、メータ枠ＥＭ２Ａとメータ領域ＥＭ３Ａ（図８７（Ｂ）、（Ｃ）、（Ｄ）で示すクロスハッチング部分）と、当該保留アイコン（変動中の特別図柄に対応する保留アイコン）ＥＭ５Ｂとを有し、当該保留アイコンＥＭ５Ｂがメータ枠ＥＭ２Ａ上を動き、メータ領域ＥＭ３Ａが当該保留アイコンＥＭ５Ｂに連動してメータ枠ＥＭ２Ａ内を動くメータであり、当該保留アイコンＥＭ５Ｂとメータ領域ＥＭ３Ａが動くことでメータ値を表している。なお、メータ画像ＥＭ１Ａは、矩形形状であり、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの下方に横向きに配置される。また、ＥＭ４Ａについては後述する。

また、表示画面７ａの左上には、デジタル表示としてのカウントダウン表示ＥＣ１Ｈが配置される。カウントダウン表示ＥＣ１Ｈは、丸枠ＥＣ２Ｈの表示領域内に所定の数字が表示される態様であり、この特別図柄の変動開始時におこなわれるメータ・カウントダウン演出Ｂにおいては、初期値「１０」が表示されるようになっている。

つまり、このメータ・カウントダウン演出Ｂにおいては、アナログ表示としての当該保留アイコンＥＭ５Ｂを含むメータ画像ＥＭ１Ａとデジタル表示としてのカウントダウン表示ＥＣ１Ｈが、同時に表示されるようになっている。

【０４０４】

次に、図８７（Ｂ）に示すように、特別図柄の変動中に変動中メータ・カウントダウン演出が実行される。この変動中メータ演出・カウントダウンでは、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが上述した疑似連演出を実行する。

この変動中メータ・カウントダウン演出における疑似連演出では、特別図柄の１回の変動中に、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを変動開始後仮停止させる演出が所定回数（最大１０回）繰り返される。すなわち、この変動中メータ・カウントダウン演出における疑似連演出では、特別図柄の１回の変動中に、疑似的に装飾図柄の変動表示が所定回数連続したように見える演出がおこなわれる。

また、疑似連演出が開始されると、メータ画像ＥＭ１Ａにおいて、当該保留アイコンＥＭ５Ｂは、疑似連演出の実行に応じて（疑似的な装飾図柄の変動回数に応じて）メータ枠ＥＭ２Ａ上を左から右に定量ずつ移動する。メータ領域ＥＭ３Ａは、当該保留アイコンＥＭ５Ｂに連動してメータ枠ＥＭ２Ａ内を左から右に定量ずつ移動する。つまり、メータ値が上昇する。より詳しくは、当該保留アイコンＥＭ５Ｂおよびメータ領域ＥＭ３Ａは、図８７（Ａ）に示す変動開始メータ・カウントダウン演出では、メータ枠ＥＭ２Ａの左端（始点）Ｐ１に位置しており、疑似連演出の実行に応じて（疑似的な装飾図柄の変動回数に応じて）、図８７（Ｂ）に示すように、メータ枠ＥＭ２Ａ右端（終点）Ｐ３側に定量ずつ

10

20

30

40

50

移動する。従って、擬似連演出の1回の実行時間によって、メータ値が上昇する速度が変化する。例えば、今回の擬似連演出で実行時間の長い演出（例えばリーチ演出）がおこなわれると、メータ値は、実行時間の短い演出（例えばバラケ目演出）に比べてゆっくりと上昇する。なお、図87（B）では、擬似的な装飾図柄の変動回数が5回おこなわれ、当該保留アイコンEM5Bおよびメータ領域EM3Aがメータ枠EM2Aの中央（中点）P2Aに到達した様子を示している。なお、メータ枠EM2A内の右端には当該特別図柄の保留数を示す保留アイコンが表示され、HA1は第1保留を示し、HA2は第2保留を示している。また、EM4Aについては後述する。

また、擬似連演出が開始されると、カウントダウン表示EC1Hは、擬似連演出の実行回数に応じて（擬似的な装飾図柄の変動回数に応じて）カウントダウンされる。より詳しくは、カウントダウン表示EC1Hは、図87（A）に示す変動開始メータ・カウントダウン演出では、初期値「10」を示しており、擬似連演出が1回実行（擬似的な装飾図柄の変動回数が1回実行）される毎に「1」ずつ減算されるようになっている。従って、図87（B）では、擬似的な装飾図柄の変動回数が5回おこなわれた状態を示しているので、カウントダウン表示EC1Hは「5」を示している。つまり、これは、擬似連回数が当該変動中のものを含めあと5回実行され得ることを示唆している。また、上記と同様な理由から、カウントダウン表示EC1Hは、カウントダウンされる速度が変化する。

【0405】

次に、図87（C）に示すように、疑似連最終変動リーチ演出が実行される。この疑似連最終変動リーチ演出では、図87（B）に示した状態から擬似連演出がさらに4回おこなわれ、当該保留アイコンEM5Bおよびメータ領域EM3Aがメータ枠EM2AのP2AからP2Dに到達した様子が示されている。また、カウントダウン表示EC1Hは、図87（B）に示した「5」から「4」減算された数値「1」を示している。つまり、当該保留アイコンEM5Bおよびメータ領域EM3AがP2Dに到達したとき、およびカウントダウン表示EC1Hの値が「1」になったときは、擬似連演出では必ずリーチ演出が実行されるようになっている。ここで、保留アイコンEM5Bおよびメータ領域EM3AがP2Dに到達した時点、およびカウントダウン表示EC1Hが「1」を示した時点は、擬似連回数があと1回実行されることを示唆している。言い換えれば、保留アイコンEM5Bおよびメータ領域EM3AがP2Dに到達した時点、およびカウントダウン表示EC1Hが「1」を示した時点は、擬似連演出における最後の変動表示が実行されることを示唆している。すなわち、本発明では、メータ値またはカウントダウン値が所定値になって擬似連演出における最後の変動表示が実行されたら、当該疑似連演出の最後の変動表示は必ずリーチ演出（期待度の高い演出）が実行されるようになっている。なお、当該特別図柄の保留数は、図87（B）に示す個数から第3保留HA3と第4保留HA4が増えた様子を示している。また、EM4Aについては後述する。

【0406】

次に、図87（D）に示すように、変動終了メータ・カウントダウン演出が実行される。この変動終了メータ・カウントダウン演出では、特別図柄の1回の変動中に、装飾図柄8L、8C、8Rを変動開始後仮停止させる演出が所定回数（最大10回）繰り返されたときの、メータ値とカウントダウン表示とを示している。すなわち、変動終了メータ・カウントダウン演出では、特別図柄の1回の変動中に、擬似連演出において予め定められた疑似連回数がおこなわれた結果、当該保留アイコンEM5Bおよびメータ領域EM3Aは、メータ枠EM2A右端（終点）P3に到達し、メータ値が満タンになったことを示している。一方、カウントダウン表示EC1Hは「0」を示している。つまり、これは、擬似連回数が実行されないことを示唆している。

また、カウントダウン表示EC1Hが「0」になり、メータ値が満タンになるとほぼ同時に、装飾図柄8L、8C、8Rは完全に停止した状態となる。メータ画像EM1Aにおいて、メータ値が満タンになったことと、カウントダウン表示EC1Hが「0」になったことと、装飾図柄8L、8C、8Rは完全に停止したことにより、当該特別図柄の1回の変動が終了したことを報知する。よって、（A）（B）（C）に示したメータ画像EM1

10

20

30

40

50

AにおけるEM4Aは、当該特別図柄の1回の変動における残りの変動時間を表している。また、カウントダウン表示EC1Hが示す数値は、当該特別図柄の1回の変動における残りの疑似連回数を示している（残りの変動時間を表しているとも言える）。なお、図87（C）では、装飾図柄8L、8C、8Rはハズレ図柄配列（「958」）で停止した状態を示している。

【0407】

〔リーチ演出C〕

図88は、リーチ演出C説明するための図である。

リーチ演出Cでは、まず、図88（A）に示すように、特定の大当たりによる大当たり遊技が終了したときにおこなわれる時短開始演出が実行される。この時短開始演出では、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、その中央に「時短開始！」という文字が表示され、「時短開始！」の文字の下には、遊技者に右打ちを促すための右打ち矢印YARが表示される。なお、右打ち矢印YARの表示領域内には「右打ち」という文字が表示されている。遊技者は、この右打ち矢印YARの表示に促されて右打ちすることで、電チュー22が頻繁に開放されて入賞し易くなっている第2始動口21（電サポ）に遊技球を入賞させることができる。そして、第2始動口21に遊技球が入賞すると、表示画面7aでは、時短状態における第2特別図柄の変動表示と同期する装飾図柄8L、8C、8Rの変動表示が開始される。なお、図88（A）において、表示画面7aの左上には、時短回数を表示する時短回数表示ZTCが表示されている。この時短回数表示ZTCは、残りの時短回数を表すものであって、本例では「5回」となっている。

【0408】

次に、図88（B）に示すように、時短最終変動示唆演出が実行される。この時短最終変動示唆演出では、「時短開始！」の文字、時短回数表示ZTCおよび右打ち矢印YARが消去され、代わりに表示画面7aの中央に「ラスト1回！」という文字が表示される。つまり、時短最終変動示唆演出は、時短遊技が開始されてから、第2特別図柄に係わる装飾図柄の変動表示が4回おこなわれ、残り1回となったときに表示される演出である。なお、時短最終変動示唆演出において、第2装飾図柄1L、1C、1Rは、直前の停止図柄「589」を表示している。また、時短最終変動示唆演出では、第1装飾図柄8L、8C、8Rは表示されていない。

【0409】

次に、図88（C）に示すように、時短状態における最後の第2特別図柄の変動開始時に変動開始メータ・カウントダウン演出が実行される。この変動開始メータ・カウントダウン演出では、図88（B）に示した右上の停止図柄「589」は消去され、代わりに表示画面7a中央であって、左の図柄表示エリアに左装飾図柄8L、中の図柄表示エリアに中装飾図柄8C、右の図柄表示エリアには右装飾図柄8Rが表示される。つまり、表示画面7aの中央にはハズレ図柄配列「589」が大きく停止表示されている。また、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rの下方にメータ画像EM1Aが表示される。メータ画像EM1Aは、メータ枠EM2Aとメータ領域EM3A（図88（D）、（E））で示すクロスハッチング部分）と、指針EM5Cとを有し、指針EM5Cがメータ枠EM2A上を動き（ポイントCPを中心に時計回りに回転移動）、メータ領域EM3Aが指針EM5Cに連動してメータ枠EM2A内を動くメータであり、指針EM5Cとメータ領域EM3Aが動くことでメータ値を表している。なお、メータ画像EM1Aは、円形状であり、装飾図柄8L、8C、8Rの下方略中央に配置される。また、EM4Aについては後述する。

また、メータ枠EM2Aの外周には、デジタル表示としてのカウントダウン表示EC3Hが配置される。カウントダウン表示EC3Hは、図88（C）に示すように、「10」～「0」までの数値が等間隔でメータ枠EM2Aの外周に沿って、指針EM5Cの針先がこれらの数値を指すようにメモリ状に配置されている。カウントダウン表示EC3Hは、この第2特別図柄の変動開始時におこなわれるメータ・カウントダウン演出Cにおいては、指針EM5Cが初期値「10」を指すようになっている。

つまり、このメータ・カウントダウン演出Cにおいては、アナログ表示としてのメータ画像EM1Aとデジタル表示としてのカウントダウン表示EC3Hが、一体的に表示されるようになっている。

【0410】

次に、図88(D)に示すように、第2特別図柄の変動中に変動中メータ・カウントダウン演出が実行される。この変動中メータ・カウントダウン演出では、装飾図柄8L、8C、8Rが上述した擬似連演出を実行する。

この変動中メータ・カウントダウン演出における擬似連演出では、第2特別図柄の1回の変動中に、装飾図柄8L、8C、8Rを変動開始後仮停止させる演出が所定回数(最大10回)繰り返される。すなわち、この変動中メータ・カウントダウン演出における擬似連演出では、第2特別図柄の1回の変動中に、擬似的に装飾図柄の変動表示が所定回数連続したように見せる演出がおこなわれる。

10

また、擬似連演出が開始されると、メータ画像EM1Aにおいて、指針EM5Cは、擬似連演出の実行に応じて(擬似的な装飾図柄の変動回数に応じて)メータ枠EM2A上を、図88(D)に示すように、ポイントCPを中心に時計回りに定量ずつ回転移動する。メータ領域EM3Aは、指針EM5Cに連動してメータ枠EM2A内を時計回りに定量ずつ回転移動する(図88(D)で示すクロスハッチング部分)。つまり、メータ値が上昇する。

より詳しくは、指針EM5Cおよびメータ領域EM3Aは、図88(C)に示す変動開始メータ・カウントダウン演出では、メータ枠EM2Aの左下(始点)あって、カウントダウン表示EC3Hの初期値「10」を指す位置に位置しており、擬似連演出の実行に応じて(擬似的な装飾図柄の変動回数に応じて)、図88(D)に示すように、メータ枠EM2Aの右下(終点、カウントダウン表示EC3Hが「0」を指す位置)側にカウントダウン表示EC3Hの1目盛りずつ回転移動する。従って、擬似連演出の1回の実行時間によって、メータ値が上昇する速度が変化する。例えば、今回の擬似連演出で実行時間の長い演出(例えばリーチ演出)がおこなわれると、メータ値は、実行時間の短い演出(例えばバラケ目演出)に比べてゆっくりと上昇する。また、同様な理由から、カウントダウン表示EC3Hは、カウントダウンされる速度が変化する。なお、図88(D)では、擬似的な装飾図柄の変動回数が5回おこなわれ、指針EM5Cおよびメータ領域EM3Aがメータ枠EM2Aの midpoint であって、カウントダウン表示EC3Hが「5」を示す位置に到達した様子を示している。なお、EM4Aについては後述する。

20

30

【0411】

次に、図88(E)に示すように、疑似連リーチ演出が実行される。この疑似連リーチ演出は、図88(D)に示した変動中メータ・カウントダウン演出で疑似連演出が5回おこなわれた後、次の疑似連演出でリーチ(装飾図柄8Lと8Rが大当たり図柄配列で仮停止、装飾図柄8Cが変動中、「7↓7」)状態になっている様子を示している。ここで、本例では、当該保留アイコンEM5Bおよびメータ領域EM3Aが、カウントダウン表示EC3Hの値が「5」を示す位置に到達したときは、疑似連演出ではリーチ演出が実行される。この疑似連演出でリーチ演出が実行されるタイミングは、当該保留アイコンEM5Bおよびメータ領域EM3Aが、カウントダウン表示EC3Hの値が「5」を示す位置に到達した以外でもよく、要は、時短状態における最後の第2特別図柄の変動に係わっておこなわれる、疑似連演出のいずれかの変動表示でリーチ演出が実行されればよい。すなわち、本発明では、時短状態における最後の第2特別図柄の変動に係わる疑似連演出では、必ずリーチ演出(期待度の高い演出)が実行されるようになっている。さらに、この図88(E)に示す疑似連リーチ演出では、メータ画像EM1A全体が赤色に変わって点滅した様子が示されている。なお、EM4Aについては後述する。

40

【0412】

次に、図88(F)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88(E)に示した疑似連リーチ演出が実行された結果、装飾図柄8L、8C、8Rが大当たり図柄配列「777」で完全に停止した状態を示している。また、装飾

50

図柄 8 L、8 C、8 R の上方には、「大当たり～！」という文字が表示される。すなわち、大当たり報知演出では、第 2 特別図柄の 1 回の変動中に、疑似連演出において複数回の疑似連回数（本例では 5 回）がおこなわれた結果、当該第 2 特別図柄の変動が大当たりになったことを示している。この大当たり報知演出により、当該第 2 特別図柄の 1 回の変動、すなわち時短最後の第 2 特別図柄の変動が終了したことを報知する。つまり、今回の第 2 特別図柄の 1 回の変動では、疑似連回数は 10 回おこなわれることなく、疑似連回数 6 回目で大当たりになり、当該特別図柄の 1 回の変動が終了したことを報知している。

仮に、今回の第 2 特別図柄の 1 回の変動では、大当たりになることなく、疑似連回数が最大回数（10 回）おこなわれた場合には、指針 E M 5 C およびメータ領域 E M 3 A がカウントダウン表示 E C 3 H の目盛り「0」に到達してメータ値が満タンになり（当該第 2 特別図柄の 1 回の変動における残りの変動時間 E M 4 A が 0 になり）、装飾図柄 8 L、8 C、8 R はハズレ図柄配列で完全に停止する。これにより、第 2 特別図柄の 1 回の変動を報知可能としている。よって、図（C）（D）（E）に示したメータ画像 E M 1 A における E M 4 A は、当該第 2 特別図柄の 1 回の変動における残りの変動時間を表している。また、カウントダウン表示 E C 3 H が示す数値は、当該第 2 特別図柄の 1 回の変動における残りの疑似連回数を示している（残りの変動時間を表しているとも言える）。

【0 4 1 3】

〔効果例〕

以下に、リーチ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 6～図 8 8 に示すように、特別図柄の 1 回の変動を報知するメータ画像 E M 1 A が表示される構成になっている。そして、当該保留アイコン E M 5 B およびメータ領域 E M 3 A が P 2 B に到達したときは、疑似連演出では必ずリーチ演出が実行されるようになっている。すなわち、本発明では、メータ値が所定値になったら、疑似連演出の変動表示は必ず期待度の高い演出が実行されるようになっている。この構成によれば、単調な特別図柄の 1 回の変動を、装飾図柄を用いることなく時間経過と共に視覚的にメータ値が変化するメータ画像で報知することが可能となり、遊技者は、時間経過と共に期待感を持続させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。また、遊技者は、メータ値が所定値になったときは大当たりになるかもしれないとい、大いなる期待感を持って遊技に臨むことができ、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

〔効果 2〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 8 6～図 8 8 に示すように、特別図柄の 1 回の変動を報知するカウントダウン表示 E C 1 H（カウントダウン表示 E C 3 H）が表示される構成になっている。そして、カウントダウン表示 E C 1 H の値が「4」になったときは、疑似連演出では必ずリーチ演出が実行されるようになっている。すなわち、本発明では、カウントダウン値が所定値になったら、疑似連演出の変動表示は必ず期待度の高い演出が実行されるようになっている。この構成によれば、単調な特別図柄の 1 回の変動を、装飾図柄を用いることなく時間経過と共に視覚的にカウントダウン表示で報知することが可能となり、遊技者は、時間経過と共に期待感を持続させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。また、遊技者は、カウントダウン値が所定値になったときは大当たりになるかもしれないとい、大いなる期待感を持って遊技に臨むことができ、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

〔効果 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 8 6～図 8 8 に示すように、特別図柄の 1 回の変動を報知するメータ画像 E M 1 A とカウントダウン表示 E C 1 H（カウントダウン表示 E C 3 H）とが表示される構成になっている。この構成によれば、単調な特別図柄の 1 回の変動を、装飾図柄を用いることなく時間経過と共に視覚的にメータ値が変化するメータ画像とカウントダウン表示とで報知することが可能となり、遊技者は、時間経過と共に期待感を持続させることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。また、遊技

者は、特別図柄の1回の変動を、アナログ表示とデジタル表示という複数種類の報知態様で認識することができるので、遊技状況を極めて正確に把握することもできる。さらに、遊技者は、メータ値またはカウントダウン値の少なくとも一方が所定値になったときは大当たりになるかもしれないとい、大いなる期待感を持って遊技に臨むことができ、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

〔効果4〕

上記実施形態の遊技機1では、図86～図88に示すように、特別図柄の1回の変動を報知するメータ画像EM1Aとカウントダウン表示EC1H（カウントダウン表示EC3H）とが表示される構成になっている。そして、保留アイコンEM5Bおよびメータ領域EM3AがP2Dに到達したとき、およびカウントダウン表示EC1Hが「1」を示したときは、疑似連演出では必ずリーチ演出（期待度の高い演出）が実行されるようになっている。すなわち、本発明では、メータ値またはカウントダウン値が所定値になって疑似連演出における最後の変動表示が実行されたら、当該疑似連演出の最後の変動表示は必ず期待度の高い演出が実行されるようになっている。この構成によれば、遊技者は、疑似連演出で最後の変動表示に大いなる期待感を持って遊技に臨むことができ、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

〔効果5〕

上記実施形態の遊技機1では、図88に示すように、時短状態における最後の第2特別図柄の変動を報知するメータ画像EM1Aとカウントダウン表示EC3Hとが表示され、このメータ画像EM1Aとカウントダウン表示EC3Hとが表示される間、疑似連演出が実行される構成になっている。そして、本発明では、時短状態における最後の第2特別図柄の変動に係わる疑似連演出では、必ずリーチ演出（期待度の高い演出）が実行されるようになっている。この構成によれば、遊技者は、時短状態における最後の第2特別図柄の変動表示に大いなる期待感を持って遊技に臨むことができ、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

〔効果6〕

上記実施形態の遊技機1では、図88（A）に示す時短開始演出では、時短回数を示す時短回数表示ZTCを表示し、図88（B）に示す時短最終変動示唆演出以降の演出では、時短回数表示ZTCを表示せずに、疑似連演出をおこなう構成になっている。この構成によれば、時短最終変動示唆演出以降の演出では、疑似連演出において、特別図柄の最後の変動を、疑似的に装飾図柄の変動表示が所定回数連続したように見せる演出がおこなわれるので、遊技者に、あたかも時短回数が増えたように思わせることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0414】

〔変形例〕

以下に、リーチ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86に示すように、リーチ演出では、保留アイコンEM5Bおよびメータ領域EM3Aがメータ枠EM2AのP2Bに到達したとき、およびカウントダウン表示EC1Hが「4」を示したときに、疑似連演出では必ずリーチ演出を実行するようにしたが、つまり、疑似連回数が7回目の変動表示では必ずリーチ演出を実行するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、疑似連回数が7回目以外の所定回数目の変動表示で、必ずリーチ演出を実行するようにしてもよい。また、図86（D）に示すように、疑似連リーチ演出の変動結果は大当たりになるようにしたが、これは限定することなく、ハズレになるようににしてもよい。また、疑似連リーチ演出を実行する前には、チャンスアップ演出としてのカットイン演出や所定のキャラクタを表示するようにしてもよい。

【0415】

〔変形例2〕

上記実施形態の遊技機1では、図87（C）に示すように、疑似連演出における最後の

変動表示が実行されるときは、カウントダウン表示 E C 1 H が「1」を示すようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、この疑似連演出の最後の変動表示を示唆するカウントダウン表示 E C 1 H は、数字の「1」に代えて「LAST」、「最終変動」、「最後」などの文字を表示するようにしてもよい。この場合、音声も同時に用いるとさらによい。また、図 8 7 (D) に示すように、疑似連最終変動リーチ演出の変動結果はハズレになるようにしたが、これは限定することなく、大当たりになるようににしてもよい。また、疑似連最終変動リーチ演出を実行する前には、チャンスアップ演出としてのカットイン演出や所定のキャラクタを表示するようにしてもよい。

【0416】

〔変形例 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 8 8 (A) に示すように、時短開始演出では、「時短開始!」という文字を表示するようにしたが、本発明はこれに限られるものではなく、例えば、「時短開始!」に代えて、「電チューサポート開始!」、「電チューを狙え」、「FULL CHARGE」などの文字を用いるようにしてもよい。この場合、音声も同時に用いるとさらによい。

また、「時短開始!」の文字の下には、遊技者に右打ちを促すための右打ち矢印 Y A R を表示し、その表示領域内に「右打ち」という文字を表示するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、「右打ち」に代えて、「電チュー CHARGE!」、「右を狙え」、「保留チャージ」などの文字を用いるようにしてもよい。また、右打ち矢印 Y A R の表示領域内に文字を表示するようにしたが、これは、右打ち矢印 Y A R の近傍に表示したり、右打ち矢印 Y A R と一部が重なるように表示したりしてもよい。

さらには、図 8 6 ~ 図 8 8 に示したリーチ演出中は、右打ち矢印 Y A R を継続して表示するようにしてもよい。

【0417】

〔変形例 4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 8 8 (E) に示すように、当該保留アイコン E M 5 B およびメータ領域 E M 3 A が、カウントダウン表示 E C 3 H の値が「5」を示す位置に到達したとき、疑似連演出ではリーチ演出が実行されるようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、疑似連演出でリーチ演出が実行されるタイミングは、当該保留アイコン E M 5 B およびメータ領域 E M 3 A が、カウントダウン表示 E C 3 H の値が「5」を示す位置に到達した以外でもよく（例えば「3」または「7」など）、すなわち、時短状態における最後の第 2 特別図柄の変動に係わっておこなわれる、疑似連演出のどこかの変動表示でリーチ演出が実行されればよい。

【0418】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

〔態様 B 6 - 1〕

複数種類の表示演出を実行可能な表示手段と、

図柄の変動表示を表示可能な図柄表示手段と、

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

を備えた遊技機であって、

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

前記メータ演出は、第 1 画像と第 2 画像とを有し、前記図柄の変動表示に応じて前記第 2 画像が前記第 1 画像上を第 1 位置から第 2 位置まで移動することで、当該図柄の 1 回の変動を報知可能とし、

前記装飾図柄表示手段は、疑似連演出を実行可能であり、

前記メータ演出が実行されている期間は、前記疑似連演出をおこなうとともに、前記メータ演出において前記第 2 画像が前記第 1 画像の所定位置まで移動したら、前記疑似連演

10

20

30

40

50

出の変動表示をリーチにする、

ことを特徴とする遊技機。

〔態様 B 6-2〕

前記メータ演出において前記第 2 画像が前記第 1 画像の前記第 2 位置まで移動したら、前記疑似連演出の変動表示をリーチにする、

ことを特徴とする態様 B 6-1 に記載の遊技機。

〔態様 B 6-3〕

複数種類の表示演出を実行可能な表示手段と、

図柄の変動表示を表示可能な図柄表示手段と、

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

を備えた遊技機であって、

前記表示手段は、前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、所定のカウントダウン表示演出を実行可能であり、

前記カウントダウン表示演出は、カウントダウン表示が第 1 の数値から所定数ずつ減算されて第 2 の数値になることで、当該図柄の 1 回の変動を報知可能とし、

前記装飾図柄表示手段は、疑似連演出を実行可能であり、

前記カウントダウン表示演出が実行されている期間は、前記疑似連演出をおこなうとともに、前記カウントダウン表示演出において前記カウントダウン表示が所定数値になったら、前記疑似連演出の変動表示をリーチにする、

ことを特徴とする遊技機。

〔態様 B 6-4〕

前記カウントダウン表示演出において前記カウントダウン表示が前記第 2 の数値になったら、前記疑似連演出の変動表示をリーチにする、

ことを特徴とする態様 B 6-3 に記載の遊技機。

〔態様 B 6-5〕

第 1 の遊技状態と、第 1 の遊技状態よりも遊技者にとって有利な第 2 の遊技状態とを有し、前記第 2 の遊技状態は、前記図柄表示手段による前記図柄の変動表示が予め定められた回数実行されるまで継続する遊技機であって、

前記メータ演出または前記カウントダウン表示演出は、前記第 2 の遊技状態における前記図柄の最終変動表示がおこなわれているときに実行する、

ことを特徴とする態様 B 6-1 から態様 B 6-4 までのいずれか一項に記載の遊技機。

【0419】

以下に図 89～図 91 を用いて大当たり確定示唆演出について説明する。この大当たり確定示唆演出は、特別図柄の変動表示中であって、例えば、遊技状態が通常状態、高確率状態、時短状態、電チューサポート（電チュー 22 が頻繁に開放されて第 2 始動口 21 に入賞し易くなっている状態、以下「電サポ」ともよぶ）中、保留消化中などに実行され得る。

【0420】

〔大当たり確定示唆演出 A〕

図 89 は、大当たり確定示唆演出 A を説明するための図である。

大当たり確定示唆演出 A では、まず、図 89（A）に示すように、特別図柄の変動表示と同期して第 1 装飾図柄変動演出が実行される。この第 1 装飾図柄変動演出では、画像表示装置 7 の表示画面 7a において、左の図柄表示エリアに左第 1 装飾図柄 8L、中の図柄表示エリアに中第 1 装飾図柄 8C、右の図柄表示エリアには右第 1 装飾図柄 8R が表示される。また、表示画面 7a の右上には左第 2 装飾図柄 1L、中第 2 装飾図柄 1C、右第 2 装飾図柄 1R が表示される。第 2 装飾図柄 1L、1C、1R は、第 1 装飾図柄 8L、8C、8R と比較して、極めて小さく表示されるもので、別名第 4 図柄とも呼ばれる。この第 4 図柄は、第 1 装飾図柄が演出などで消去された場合であっても、表示画面 7a に常時表示されるようになっている。なお、図 89（A）では、第 1 装飾図柄 8L、8C、8R お

10

20

30

40

50

よび第2装飾図柄1L、1C、1Rは変動中（下方にスクロール中）であることを示している。

また、表示画面7aの左中には、保留数を示すH1、H2が上下に並んで表示されている。H1は、第1特別図柄に係わる保留数を示し、H2は、第2特別図柄に係わる保留数を示している。なお、図89（A）に示す第1装飾図柄変動演出では、H1は「0」、H2は「4」を示している。つまり、第1特別図柄の保留数は「0」、第2特別図柄の保留数は「4」であることを示唆している。

【0421】

次に、図89（B）に示すように、表示画面7aではバトル演出が実行される。このバトル演出は、味方キャラクタCRAと敵キャラクタCRBとがバトルする画像が表示される。なお、このバトル演出では、第1装飾図柄8L、8C、8Rは表示されず、第2装飾図柄1L、1C、1Rのみが表示される。第2装飾図柄1L、1C、1Rは、変動中であることを示し、保留数H1、H2は、「0」、「4」を示している。

【0422】

次に、図89（C）に示すように、表示画面7aでは大当たり確定示唆演出が実行される。この大当たり確定示唆演出は、味方キャラクタCRAと敵キャラクタCRBとがバトルした結果、味方キャラクタCRAが勝利したことを示す「勝利！」という文字が表示画面7aの中央に大きく表示される。この「勝利！」という文字を表示することにより、遊技者に大当たりになる（遊技者に有利な特典が付与される）と思わせることができる。なお、この大当たり確定示唆演出では、第1装飾図柄8L、8C、8Rは表示されず、第2装飾図柄1L、1C、1Rのみが表示される。第2装飾図柄1L、1C、1Rは、変動中であることを示し、保留数H1、H2は、「0」、「4」を示している。

【0423】

次に、図89（D）に示すように、表示画面7aでは第2装飾図柄ハズレ演出が実行される。この第2装飾図柄ハズレ演出は、図89（C）に示した味方キャラクタCRAが勝利したことを示す「勝利！」という文字がそのまま静止した状態で、第2装飾図柄1L、1C、1Rが変動を停止してハズレ図柄配列「589」を表示する。つまり、この第2装飾図柄ハズレ演出では、第1装飾図柄8L、8C、8Rは表示されておらず、表示画面7aで動きがあるのは第2装飾図柄1L、1C、1Rのみである。そして、第2装飾図柄1L、1C、1Rが示したハズレ図柄配列「589」は、図89（A）に示した第1装飾図柄8L、8C、8Rの変動結果を示している。すなわち、今回の特別図柄の変動結果はハズレであったにも拘わらず、表示画面7aでは、図89（C）に示した大当たり確定示唆演出（「勝利！」という文字表示）が実行されている。なお、保留数H1、H2は、「0」、「4」を示している。

【0424】

次に、図89（E）に示すように、表示画面7aではハズレ保留消化演出が実行される。このハズレ保留消化演出は、図89（C）、（D）に示した味方キャラクタCRAが勝利したことを示す「勝利！」という文字がそのまま静止した状態で、第2装飾図柄1L、1C、1Rのみが保留数H1、H2に応じて変動表示をおこなう演出である。このハズレ保留消化演出では、第2装飾図柄1L、1C、1Rの変動表示（1、2個目の保留消化）は、極めて短時間でおこなわれる。

ここで、図89（E）に示すハズレ保留消化演出では、保留数H1は従前と同じ「0」を示しているが、保留数H2は「4」から「2」に変更されている。つまり、このハズレ保留消化演出では、先の図89（D）に示す第2装飾図柄ハズレ演出で今回の特別図柄の変動結果（ハズレ図柄配列「589」）を示した後、第2特別図柄の保留を2個消化したことを示している。そして、第2装飾図柄1L、1C、1Rが示しているハズレ図柄配列「474」は、第2特別図柄の2個目の保留の変動結果を示している。なお、第2特別図柄の1個目の保留の変動結果（ハズレ）は、図示を省略している。また、第2特別図柄の保留は、第1特別図柄の保留より優先して消化される。

【0425】

10

20

30

40

50

次に、図 89 (F) に示すように、表示画面 7 a では大当たり確定演出が実行される。この大当たり確定演出では、図 89 (C)、(D)、(E) に示した味方キャラクタ C R A が勝利したことを示す「勝利！」という文字に替えて、第 1 装飾図柄 8 L、8 C、8 R が大当たり図柄配列「7 7 7」で完全に停止した状態を示し、第 1 装飾図柄 8 L、8 C、8 R の上方には、「大当たり～！」という文字が表示される。また、第 2 装飾図柄 1 L、1 C、1 R も大当たり図柄配列「7 7 7」で完全に停止した状態を示している。この大当たり確定演出により、遊技者は大当たりを確信する。

ここで、図 89 (F) に示す大当たり確定演出では、保留数 H 1 は従前と同じ「0」を示しているが、保留数 H 2 は「2」から「0」に変更されている。つまり、この大当たり確定演出では、先の図 89 (E) に示すハズレ保留消化演出で第 2 特別図柄の 1、2 個目の保留（共にハズレ）を消化してから、さらに 3、4 個目の保留を消化した様子を示している。そして、第 2 装飾図柄 1 L、1 C、1 R が示している大当たり図柄配列「7 7 7」は、第 2 特別図柄の 4 個目の保留の変動結果を示している。なお、第 2 特別図柄の 3 個目の保留の変動結果（ハズレ）は、図示を省略している。また、この 3、4 個目の保留消化も、極めて短時間でおこなわれる。

【0 4 2 6】

つまり、この図 89 に示した大当たり確定示唆演出 A では、変動開始された特別図柄の内容がハズレであるにも拘わらず、保留の内容を先読みして大当たりがある場合には、当該特別図柄の変動が停止する前から、図柄（第 1、2 装飾図柄）以外の画像（「勝利！」という文字）を用いて大当たり確定示唆演出をおこなうようになっている。そして、大当たり確定示唆演出の実行後は、表示画面 7 a で第 2 装飾図柄 1 L、1 C、1 R のみが動いて（第 1 装飾図柄 8 L、8 C、8 R は表示されていない）、当該特別図柄および保留の変動結果（ハズレ）を短時間で表示し、その後、大当たりの保留に応じて、第 1 装飾図柄 8 L、8 C、8 R および第 2 装飾図柄 1 L、1 C、1 R で大当たり確定演出をおこなう（大当たり図柄配列を表示する）ようになっている。

【0 4 2 7】

[大当たり確定示唆演出 B]

図 90 は、大当たり確定示唆演出 B を説明するための図である。

大当たり確定示唆演出 B では、まず、図 90 (A) に示すように、特別図柄の変動表示と同期して第 1 装飾図柄変動演出が実行される。この第 1 装飾図柄変動演出では、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、左の図柄表示エリアに左第 1 装飾図柄 8 L、中の図柄表示エリアに中第 1 装飾図柄 8 C、右の図柄表示エリアには右第 1 装飾図柄 8 R が表示される。また、表示画面 7 a の右上には左第 2 装飾図柄 1 L、中第 2 装飾図柄 1 C、右第 2 装飾図柄 1 R が表示される。第 2 装飾図柄 1 L、1 C、1 R は、第 1 装飾図柄 8 L、8 C、8 R と比較して、極めて小さく表示されるもので、別名第 4 図柄とも呼ばれる。この第 4 図柄は、第 1 装飾図柄が演出などで消去された場合であっても、表示画面 7 a に常時表示されるようになっている。なお、図 90 (A) では、第 1 装飾図柄 8 L、8 C、8 R および第 2 装飾図柄 1 L、1 C、1 R は変動中（下方にスクロール中）であることを示している。

また、表示画面 7 a の左中には、保留数を示す H 1、H 2 が上下に並んで表示されている。H 1 は、第 1 特別図柄に係わる保留数を示し、H 2 は、第 2 特別図柄に係わる保留数を示している。なお、図 90 (A) に示す第 1 装飾図柄変動演出では、H 1 は「0」、H 2 は「4」を示している。つまり、第 1 特別図柄の保留数は「0」、第 2 特別図柄の保留数は「4」であることを示唆している。

【0 4 2 8】

次に、図 90 (B) に示すように、表示画面 7 a ではバトル演出が実行される。このバトル演出は、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とがバトルする画像が表示される。なお、このバトル演出では、第 1 装飾図柄 8 L、8 C、8 R は表示されず、第 2 装飾図柄 1 L、1 C、1 R のみが表示される。第 2 装飾図柄 1 L、1 C、1 R は、変動中であることを示し、保留数 H 1、H 2 は、「0」、「4」を示している。

【0429】

次に、図90（C）に示すように、表示画面7aではハズレ示唆演出が実行される。このハズレ示唆演出は、味方キャラクタCRAと敵キャラクタCRBとがバトルした結果、味方キャラクタCRAが敗北したことを示す「敗北！」という文字が表示画面7aの中央に大きく表示される。この「敗北！」という文字を表示することにより、遊技者に大当たりにならない（遊技者に有利な特典が付与されない）と思わせることができる。なお、このハズレ示唆演出では、第1装飾図柄8L、8C、8Rは表示されず、第2装飾図柄1L、1C、1Rのみが表示される。第2装飾図柄1L、1C、1Rは、変動中であることを示し、保留数H1、H2は、「0」、「4」を示している。

【0430】

次に、図90（D）に示すように、表示画面7aでは第2装飾図柄大当たり確定示唆演出が実行される。この第2装飾図柄大当たり確定示唆演出は、図90（C）に示した味方キャラクタCRAが敗北したことを示す「敗北！」という文字がそのまま静止した状態で、第2装飾図柄1L、1C、1Rが変動を停止してハズレ図柄配列「4V4」を表示する。つまり、この第2装飾図柄大当たり確定示唆演出では、第1装飾図柄8L、8C、8Rは表示されておらず、表示画面7aで動きがあるのは第2装飾図柄1L、1C、1Rのみである。そして、第2装飾図柄1L、1C、1Rが示したハズレ図柄配列「4V4」は、図90（A）に示した第1装飾図柄8L、8C、8Rの変動結果を示している。すなわち、今回の特別図柄の変動結果はハズレであることを示している。

ここで、この第2装飾図柄1L、1C、1Rが示したハズレ図柄配列「4V4」は、通常表示されるハズレ図柄配列ではなく、左第2装飾図柄1Lと右第2装飾図柄1Rが同じ目（リーチ状態）で、中第2装飾図柄1Cが「V」を示す、この第2装飾図柄大当たり確定示唆演出のときのみに表示される、大当たり確定を示唆するハズレ図柄配列となっている。つまり、このハズレ図柄配列「4V4」は、大当たり確定示唆演出も兼ねている。すなわち、第2装飾図柄1L、1C、1Rが示した図柄配列「4V4」は、今回の特別図柄の変動結果はハズレではあるものの、以降におこなわれる保留消化の中に大当たりがあることを示唆している。よって、この「4V4」という大当たり確定示唆演出を表示することにより、遊技者に大当たりになる（遊技者に有利な特典が付与される）と思わせることができる。なお、保留数H1、H2は、「0」、「4」を示している。

【0431】

次に、図90（E）に示すように、表示画面7aではハズレ保留消化演出が実行される。このハズレ保留消化演出では、図90（C）、（D）に示した味方キャラクタCRAが敗北したことを示す「敗北！」という文字が、「復活！」という文字に変化する演出をおこなう。ハズレ保留消化演出では、保留数H1は従前と同じ「0」を示しているが、保留数H2は「4」から「2」に変更されている。つまり、このハズレ保留消化演出では、先の図90（D）に示す第2装飾図柄大当たり確定示唆演出で今回の特別図柄の変動結果（ハズレ図柄配列「4V4」）を示した後、第2特別図柄の保留を2個消化したことを示している。そして、第2装飾図柄1L、1C、1Rが示しているハズレ図柄配列「9V9」は、第2特別図柄の2個目の保留の変動結果を示している。なお、第2特別図柄の1個目の保留の変動結果（ハズレ）は、図示を省略しているが、例えば「6V6」など、同様に大当たり確定を示唆するハズレ図柄配列が表示される。また、このハズレ保留消化演出では、第2装飾図柄1L、1C、1Rの変動表示（1、2個目の保留消化）は、極めて短時間でおこなわれる。ここで、「敗北！」という文字が、「復活！」という文字に変化するタイミングは、第2特別図柄の2個目の保留の変動結果「9V9」が示されたときである。よって、この「復活！」という文字を表示することにより、遊技者に大当たりになる（遊技者に有利な特典が付与される）ことをほぼ確信させることができる。また、第2特別図柄の保留は、第1特別図柄の保留より優先して消化される。

【0432】

次に、図90（F）に示すように、表示画面7aでは大当たり確定演出が実行される。この大当たり確定演出では、図90（E）に示した「復活！」という文字に替えて、第1

10

20

30

40

50

装飾図柄 8 L、8 C、8 R が大当たり図柄配列「7 7 7」で完全に停止した状態を示し、第 1 装飾図柄 8 L、8 C、8 R の上方には、「大当たり～！」という文字が表示される。つまり、復活大当たりが確定したことが遊技者に報知される。また、第 2 装飾図柄 1 L、1 C、1 R も大当たり図柄配列「7 7 7」で完全に停止した状態を示している。この大当たり確定演出により、遊技者は大当たりを確信する。

ここで、図 9 0 (F) に示す大当たり確定演出では、保留数 H 1 は従前と同じ「0」を示しているが、保留数 H 2 は「2」から「1」に変更されている。つまり、この大当たり確定演出では、先の図 9 0 (E) に示すハズレ保留消化演出で第 2 特別図柄の 1、2 個目の保留（共にハズレ）を消化してから、さらに 3 個目の保留を消化した様子を示している。そして、第 2 装飾図柄 1 L、1 C、1 R が示している大当たり図柄配列「7 7 7」は、第 2 特別図柄の 3 個目の保留の変動結果を示している。なお、この 3 個目の保留消化も、極めて短時間でおこなわれる。

【0 4 3 3】

つまり、この図 9 0 に示した大当たり確定示唆演出 B では、保留の内容を先読みして大当たりがある場合には、開始していた特別図柄の変動が停止する前から、図柄（第 1、2 装飾図柄）以外の画像（「敗北！」という文字）を用いてハズレ示唆演出をおこなうようになっている。そして、ハズレ示唆演出の実行後は、表示画面 7 a で第 2 装飾図柄 1 L、1 C、1 R のみが動いて（第 1 装飾図柄 8 L、8 C、8 R は表示されていない）、当該特別図柄および保留の変動結果（ハズレ）を短時間で表示する。このとき、第 2 装飾図柄 1 L、1 C、1 R は、大当たり確定を示唆するハズレ図柄配列（「* V *」）でハズレを表示し、このタイミングでハズレを示唆する画像（「敗北！」という文字）が、大当たりの復活を示唆する画像（「勝利！」という文字）に切り替わる。その後、大当たりの保留に応じて、第 1 装飾図柄 8 L、8 C、8 R および第 2 装飾図柄 1 L、1 C、1 R で大当たり確定演出をおこなう（大当たり図柄配列を表示する）ようになっている。

【0 4 3 4】

〔大当たり確定示唆演出 C〕

図 9 1 は、大当たり確定示唆演出 C を説明するための図である。

大当たり確定示唆演出 C では、まず、図 9 1 (A) に示すように、特定の大当たりによる大当たり遊技が終了したときにおこなわれる時短開始演出が実行される。この時短開始演出では、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、その中央に「時短開始！」という文字が表示され、「時短開始！」の文字の下には、遊技者に右打ちを促すための右打ち矢印 Y A R が表示される。なお、右打ち矢印 Y A R の表示領域内には「右打ち」という文字が表示されている。遊技者は、この右打ち矢印 Y A R の表示に促されて右打ちすることで、電チュー 2 2 が頻繁に開放されて入賞し易くなっている第 2 始動口 2 1（電サポ）に遊技球を入賞させることができる。そして、第 2 始動口 2 1 に遊技球が入賞すると、表示画面 7 a では、時短状態における第 2 特別図柄の変動表示と同期する第 1 装飾図柄 8 L、8 C、8 R および第 2 装飾図柄 1 L、1 C、1 R の変動表示が開始される。なお、図 9 1 (A) において、表示画面 7 a の左上には、時短回数を示す時短回数表示 Z T C が表示されている。この時短回数表示 Z T C は、残りの時短回数を表すものであって、本例では「5 回」となっている。また、図 9 1 (A) では、第 1 装飾図柄 8 L、8 C、8 R は表示されおらず、第 2 装飾図柄 1 L、1 C、1 R のみが表示されている。第 2 装飾図柄 1 L、1 C、1 R は、第 1 装飾図柄 8 L、8 C、8 R と比較して、極めて小さく表示されるもので、別名第 4 図柄とも呼ばれる。この第 4 図柄は、第 1 装飾図柄が演出などで消去された場合であっても、表示画面 7 a に常時表示されるようになっており、本例では、第 2 装飾図柄 1 L、1 C、1 R は変動中（下方にスクロール中）であることを示している。

【0 4 3 5】

次に、図 9 1 (B) に示すように、時短最終変動示唆演出が実行される。この時短最終変動示唆演出では、「時短開始！」の文字、時短回数表示 Z T C および右打ち矢印 Y A R が消去され、代わりに表示画面 7 a の中央に「ラスト 1 回！」という文字が表示される。つまり、時短最終変動示唆演出は、時短遊技が開始されてから、第 2 特別図柄に係わる装

飾図柄の変動表示が4回おこなわれ、残り1回となったときに表示される演出である。なお、時短最終変動示唆演出において、第2装飾図柄1L、1C、1Rは、直前の停止図柄「589」を表示している。また、時短最終変動示唆演出では、第1装飾図柄8L、8C、8Rは表示されていない。

【0436】

次に、図91(C)に示すように、第1装飾図柄変動演出が実行される。この第1装飾図柄変動演出では、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、左の図柄表示エリアに左第1装飾図柄8L、中の図柄表示エリアに中第1装飾図柄8C、右の図柄表示エリアには右第1装飾図柄8Rが表示される。また、図91(C)では、第1装飾図柄8L、8C、8Rおよび第2装飾図柄1L、1C、1Rは変動中（下方にスクロール中）であることを示している。

10

また、表示画面7aの左中には、保留数を示すH1、H2が上下に並んで表示されている。H1は、第1特別図柄に係わる保留数を示し、H2は、第2特別図柄に係わる保留数を示している。なお、図91(C)に示す第1装飾図柄変動演出では、H1は「0」、H2は「4」を示している。つまり、第1特別図柄の保留数は「0」、第2特別図柄の保留数は「4」であることを示唆している。

【0437】

次に、図91(D)に示すように、表示画面7aではバトル演出が実行される。このバトル演出は、味方キャラクタCRAと敵キャラクタCRBとがバトルする画像が表示される。なお、このバトル演出では、第1装飾図柄8L、8C、8Rは表示されず、第2装飾図柄1L、1C、1Rのみが表示される。第2装飾図柄1L、1C、1Rは、変動中であることを示し、保留数H1、H2は、「0」、「4」を示している。

20

【0438】

次に、図91(E)に示すように、表示画面7aでは大当たり確定示唆演出が実行される。この大当たり確定示唆演出は、味方キャラクタCRAと敵キャラクタCRBとがバトルした結果、味方キャラクタCRAが勝利したことを示す勝利画像VCGが表示画面7aの中央に大きく表示される。この勝利画像VCGを表示することにより、遊技者に大当たりになる（遊技者に有利な特典が付与される）と思わせることができる。なお、この大当たり確定示唆演出では、第1装飾図柄8L、8C、8Rは表示されず、第2装飾図柄1L、1C、1Rのみが表示される。第2装飾図柄1L、1C、1Rは、変動中であることを示し、保留数H1、H2は、「0」、「4」を示している。

30

【0439】

次に、図91(F)に示すように、表示画面7aでは第2装飾図柄大当たり確定示唆演出が実行される。この第2装飾図柄大当たり確定示唆演出は、図91(E)に示した勝利画像VCGがそのまま静止した状態で、第2装飾図柄1L、1C、1Rが変動を停止してハズレ図柄配列「4V4」を表示する。そして、この第2装飾図柄大当たり確定示唆演出では、第1装飾図柄8L、8C、8Rは表示されておらず、表示画面7aで動きがあるのは第2装飾図柄1L、1C、1Rのみである。つまり、第2装飾図柄1L、1C、1Rが示したハズレ図柄配列「4V4」は、図91(C)に示した第1装飾図柄8L、8C、8Rの変動結果を示している。言い換えれば、今回の第2特別図柄の変動結果はハズレであることを示している。すなわち、今回の第2特別図柄の変動結果はハズレであったにも拘わらず、表示画面7aでは、図91(E)に示した勝利画像VCGが表示されている。

40

ここで、この第2装飾図柄1L、1C、1Rが示したハズレ図柄配列「4V4」は、通常表示されるハズレ図柄配列ではなく、左第2装飾図柄1Lと右第2装飾図柄1Rが同じ目（リーチ状態）で、中第2装飾図柄1Cが「V」を示す、この第2装飾図柄大当たり確定示唆演出のときのみに表示される、大当たり確定を示唆するハズレ図柄配列となっている。つまり、このハズレ図柄配列「4V4」は、大当たり確定示唆演出も兼ねている。すなわち、第2装飾図柄1L、1C、1Rが示した図柄配列「4V4」は、今回の第2特別図柄の変動結果はハズレではあるものの、以降におこなわれる保留消化の中に大当たりがあることを示唆している。よって、この「4V4」という大当たり確定示唆演出を表示

50

することにより、遊技者に大当たりになる（遊技者に有利な特典が付与される）ことをほぼ確信させることができる。なお、保留数H1、H2は、「0」、「4」を示している。

【0440】

次に、図91（G）に示すように、表示画面7aではハズレ保留消化演出が実行される。このハズレ保留消化演出は、図91（E）、（F）に示した勝利画像VCGがそのまま静止した状態で、第2装飾図柄1L、1C、1Rのみが保留数H1、H2に応じて変動表示をおこなう演出である。このハズレ保留消化演出では、保留数H1は従前と同じ「0」を示しているが、保留数H2は「4」から「3」に変更されている。つまり、このハズレ保留消化演出では、先の図91（F）に示す第2装飾図柄大当たり確定示唆演出で第2特別図柄の変動結果（ハズレ図柄配列「4V4」）を示した後、第2特別図柄の保留を1個消化したことを示している。そして、第2装飾図柄1L、1C、1Rが示しているハズレ図柄配列「9V9」は、今回の第2特別図柄の保留の変動結果を示している。このハズレ図柄配列「9V9」も、「4V4」と同様、大当たり確定示唆演出を兼ねている。また、このハズレ保留消化演出では、第2装飾図柄1L、1C、1Rの変動表示は、極めて短時間でおこなわれる。なお、第2特別図柄の保留は、第1特別図柄の保留より優先して消化される。

【0441】

次に、図91（H）に示すように、表示画面7aでは大当たり確定演出が実行される。この大当たり確定演出では、図91（E）、（F）、（G）に示した勝利画像VCGに替えて、第1装飾図柄8L、8C、8Rが大当たり図柄配列「777」で完全に停止した状態を示し、第1装飾図柄8L、8C、8Rの上方には、「大当たり〜!」という文字が表示される。また、第2装飾図柄1L、1C、1Rも大当たり図柄配列「777」で完全に停止した状態を示している。この大当たり確定演出により、遊技者は大当たりを確信する。

ここで、図91（H）に示す大当たり確定演出では、保留数H1は従前と同じ「0」を示しているが、保留数H2は「3」から「2」に変更されている。つまり、この大当たり確定演出では、先の図91（G）に示すハズレ保留消化演出で第2特別図柄の保留（ハズレ）を消化してから、さらに次の保留を消化した様子を示している。そして、第2装飾図柄1L、1C、1Rが示している大当たり図柄配列「777」は、第2特別図柄の今回の保留の変動結果を示している。なお、この保留消化も、極めて短時間でおこなわれる。

【0442】

つまり、この図91に示した大当たり確定示唆演出Cでは、変動開始された特別図柄の内容がハズレであるにも拘わらず、保留の内容を先読みして大当たりがある場合には、当該特別図柄の変動が停止する前から、図柄（第1、2装飾図柄）以外の画像（勝利画像VCG）を用いて大当たり確定示唆演出をおこなうようになっている。そして、大当たり確定示唆演出の実行後は、表示画面7aで第2装飾図柄1L、1C、1Rのみが動いて（第1装飾図柄8L、8C、8Rは表示されていない）、当該特別図柄および保留の変動結果（ハズレ）を短時間で表示する。このとき、第2装飾図柄1L、1C、1Rは、大当たり確定を示唆するハズレ図柄配列（「*V*」）でハズレを表示する。その後、大当たりの保留に応じて、第1装飾図柄8L、8C、8Rおよび第2装飾図柄1L、1C、1Rで大当たり確定演出をおこなう（大当たり図柄配列を表示する）ようになっている。

【0443】

[効果例]

以下に、大当たり確定示唆演出の効果例を示す。

[効果1]

上記実施形態の遊技機1では、図89～図91に示すように、特別図柄の所定変動において、大当たり確定示唆画像を表示し、この特別図柄の所定変動後の変動において装飾図柄を用いて大当たり図柄配列を表示する構成になっている。より詳しくは、特別図柄の所定変動において、保留の内容を先読みし、特別図柄に対応する装飾図柄の変動中または変動結果で大当たり確定示唆画像を表示する構成になっている。この構成によれば、大当たりになる変動より前の変動で、大当たりになることを示唆することが可能となり、遊技者

は、いちはやく大当たりになることが確信できる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

〔効果 2〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 8 9 ～ 図 9 1 に示すように、装飾図柄は、第 1 装飾図柄 8 L、8 C、8 R と第 2 装飾図柄 1 L、1 C、1 R とを有し、大当たり確定示唆画像を表示する特別図柄の所定変動と、大当たり図柄配列を表示する変動との間に変動がある場合には、その変動において、第 1 装飾図柄 8 L、8 C、8 R は表示されず、第 2 装飾図柄 1 L、1 C、1 R のみでハズレ図柄配列を表示する構成になっている。しかも、第 2 装飾図柄 1 L、1 C、1 R は、第 1 装飾図柄 8 L、8 C、8 R に比して極めて小さく表示され、さらに第 2 装飾図柄 1 L、1 C、1 R のみでハズレ図柄配列を表示する時間は、極めて短時間になっている。従って、この構成によれば、大当たり確定示唆画像を表示したまま、目立たないように第 2 装飾図柄 1 L、1 C、1 R のみを変動させてハズレ図柄配列を表示させ、その後第 1 装飾図柄 8 L、8 C、8 R で大当たり図柄配列を表示することが可能となり、遊技者は、大当たり確定示唆画像からそのまま大当たりが確定したように感じることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

10

〔効果 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 8 9 ～ 図 9 1 に示すように、特別図柄の所定変動後の変動では、前の変動と比較して保留数が減っていることを示唆する画像を表示する構成になっている。この構成によれば、大当たり確定示唆画像を表示したまま、第 2 装飾図柄 1 L、1 C、1 R のみを変動させてハズレ図柄配列を表示しても、遊技者は、保留数が減っていることが判るので、この間、特別図柄の変動がおこなわれたことを理解することが可能となる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

20

〔効果 4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 8 9 ～ 図 9 1 に示すように、大当たり確定示唆画像は、図柄以外の画像を用いて表示する構成になっている。さらに詳しくは、大当たり確定示唆画像は、「勝利！」という文字や、味方キャラクタ C R A が勝利したことを示す勝利画像 V C G を用いて表示する構成になっている。この構成によれば、大当たり確定示唆画像を、図柄を用いて表示する場合に比して、大当たりを間接的にアピールすることができ、その後の演出に幅を持たせることが可能となる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

30

〔効果 5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 9 1 に示すように、時短最後の特別図柄の変動で、保留の内容を先読みし、当該特別図柄に対応する装飾図柄の変動中または変動結果で大当たり確定示唆画像を表示する構成になっている。この構成によれば、時短最後の変動で、大当たりになることを示唆することが可能となり、遊技者は、大いなる喜びを持って遊技に臨むことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 4 4 4 】

〔変形例〕

以下に、大当たり確定示唆演出の変形例を示す。

〔変形例 1〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 9 0、図 9 1 に示すように、第 2 装飾図柄大当たり確定示唆演出では、大当たり確定を示唆するハズレ図柄配列「* V *」は、大当たりの変動がくるまで続けて表示するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、保留 4 個のうち、最初の 3 個はハズレで、4 個目が大当たりの場合には、最初の 3 個のいずれかの保留に係わる変動で大当たり確定を示唆するハズレ図柄配列「* V *」を表示するようにすればよい。あるいは、最初の 3 個のうち、2 回、ハズレ図柄配列「* V *」を表示するようにしてもよい。要は、少なくとも 1 回はハズレ図柄配列「* V *」を表示するようにすればよい。

40

【 0 4 4 5 】

〔変形例 2〕

50

上記実施形態の遊技機 1 では、図 8 9 ～図 9 1 に示すように、保留に大当たりがある場合に、大当たり確定示唆演出をおこなう構成について説明したが、保留に大当たりがない、つまりハズレしかない場合についても、本発明に準じて演出をおこなうことができる。例えば、保留に大当たりがない場合には、バトル演出で敵キャラクタ C R B が勝利し、ハズレ示唆演出として「敗北！」の文字を表示する。そして、「敗北！」の文字が表示されたままで、第 1 装飾図柄 8 L、8 C、8 R は表示せずに、極めて小さな表示の第 2 装飾図柄 1 L、1 C、1 R のみを変動させてハズレ図柄配列（バラケ目）を表示し、これにより保留を全て短時間で消化する演出などが挙げられる。

【0 4 4 6】

〔変形例 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 9 0 に示すように、ハズレ保留消化演出では、「敗北！」という文字が、「復活！」という文字に変化するタイミングは、第 2 特別図柄の 2 個目の保留の変動結果「9 V 9」が示されたときとしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、この変化するタイミングは、第 2 特別図柄の 2 個目の保留の変動中であってもよいし、「9 V 9」が示された後、大当たり確定演出がおこなわれるまでであれば、どのタイミングであってもよい。

【0 4 4 7】

〔変形例 4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 8 9 に示すように、大当たり確定示唆演出では、「勝利！」という文字を表示し、また、図 9 0 に示すように、ハズレ示唆演出では「敗北！」という文字を表示し、ハズレ保留消化出では「復活！」という文字を表示するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、これらの表示位置や表示の大きさは任意である。また、文字に代えて所定のキャラクタを用いるようにしてもよい。要は、遊技者に間接的にアピールできる図柄以外の画像であればよい。

【0 4 4 8】

〔変形例 5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 8 9 ～図 9 1 に示すように、大当たり確定示唆演出では、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とがバトルするバトル演出を用いて説明したが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、バトル演出に替えて、ストーリー演出（例えば、主人公の願いが叶うか否かの演出）やステップアップ演出（最後までステップアップできるか否かの演出）を用いるようにしてもよい。また、バトル演出は、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とがバトルする態様でなくてもよい。例えば、バトル演出は、大勢のキャラクタが競争し、選択したキャラクタが優勝するか否かの演出であってもよい。

【0 4 4 9】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

〔態様 B 7-1〕

複数種類の表示演出を実行可能な表示手段と、

図柄の変動表示を表示可能な図柄表示手段と、

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

を備えた遊技機であって、

前記図柄表示手段による前記図柄の所定変動において、前記表示手段は大当たり確定示唆画像を表示し、

前記所定変動後の変動において、前記装飾図柄表示手段により前記装飾図柄を用いて大当たり図柄配列を表示する、

ことを特徴とする遊技機。

〔態様 B 7-2〕

前記装飾図柄は、第 1 の装飾図柄と第 2 の装飾図柄とを有し、

10

20

30

40

50

前記所定変動と、前記大当たり図柄配列を表示する変動との間に変動がある場合には、その変動において、前記第1の装飾図柄は表示されず、前記第2の装飾図柄のみでハズレ図柄配列を表示する、

ことを特徴とする態様B7-1に記載の遊技機。

[態様B7-3]

前記装飾図柄は、第1の装飾図柄と第2の装飾図柄とを有し、

前記所定変動では、前記第2の装飾図柄を用いて大当たり確定示唆をおこなう、

ことを特徴とする態様B7-1または態様B7-2に記載の遊技機。

[態様B7-4]

前記所定変動後の変動では、前記表示手段は、前の変動と比較して保留数が減っていることを示唆する画像を表示する、

ことを特徴とする態様B7-1から態様B7-3までのいずれか一項に記載の遊技機。

[態様B7-5]

前記大当たり確定示唆画像は、図柄以外の画像を用いる、

ことを特徴とする態様B7-1から態様B7-4までのいずれか一項に記載の遊技機。

【0450】

以下に図92～図94を用いて擬似連リーチ演出について説明する。この擬似連リーチ演出は、第1特別図柄または第2特別図柄（以下、単に「特別図柄」ともよぶ）の変動表示中（1回の変動表示中）であって、遊技状態が通常状態、高確率状態、時短状態、電チューサポート（電チュー22が頻繁に開放されて第2始動口21に入賞し易くなっている状態、以下「電サポ」ともよぶ）中などに実行され得る。

【0451】

[擬似連リーチ演出A]

図92は、擬似連リーチ演出Aを説明するための図である。

擬似連リーチ演出Aでは、まず、図92（A）に示すように、特別図柄の変動中に擬似連開始演出が実行される。

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

この擬似連開始演出では、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄8L、中の図柄表示エリアに中装飾図柄8C、右の図柄表示エリアには右装飾図柄8Rが表示される。なお、図92（A）では、装飾図柄8L、8C、8Rが変動中であることを示している。また、装飾図柄8L、8C、8Rの上方には、「×1」が表示されており、これにより疑似連回数が1回目であることを報知している。

【0452】

次に、図92（B）に示すように、擬似連リーチ1回目演出が実行される。この擬似連リーチ1回目演出は、疑似連回数が1回目の装飾図柄8L、8C、8Rの変動において、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rが大当たり図柄配列で仮停止し、中装飾図柄8Cが変動中（図示では「8↓8」）のリーチ状態を示している。また、装飾図柄8L、8C、8Rの上方には、「リーチ！」という文字が表示される。なお、装飾図柄8L、8C、8Rの停止順は、最初に左装飾図柄8Lが停止し、次に右装飾図柄8Rが停止し、最後に中装飾図柄8Cが停止するようになっている。

【0453】

次に、図92（C）に示すように、ハズレ図柄停止演出が実行される。このハズレ図柄停止演出は、図92（B）に示したリーチの結果が、ハズレたことを示している。本例で

10

20

30

40

50

は、このハズレ図柄配列は「８５８」が示されている。なお、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは仮停止状態（例えば、上下に２、３コマ揺動する状態）である。

【０４５４】

次に、図９２（Ｄ）に示すように、疑似連３回目演出が実行される。なお、疑似連１回目の演出（疑似連リーチ１回目演出）が、図９２（Ｃ）に示したハズレ図柄停止演出が実行されることで終了した後、疑似連２回目演出が実行されるが、疑似連２回目演出の図示は省略している。この疑似連２回目演出では、リーチにはらずにバラケ目の図柄配列でハズレ図柄停止演出が実行されたものとする。

疑似連３回目演出では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動中であることを示し、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「×３」が表示され、これにより疑似連回数が３回目であることを報知している。

10

【０４５５】

次に、図９２（Ｅ）に示すハズレ報知演出、または、図９２（Ｆ）に示す疑似連リーチ２回目演出が実行される。まず、ハズレ報知演出について説明する。ハズレ報知演出は、図９２（Ｄ）に示した疑似連３回目演出の変動結果が、ハズレたことを示している。本例では、このハズレ図柄配列は「９５８」が示されている。ここで、このハズレ図柄配列は「９５８」は、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが所定時間（２秒程度）完全に停止しており、これにより今回の疑似連演出に係わる変動はハズレが確定したことが報知される。そして、この図９２（Ｅ）に示すハズレ報知演出が実行されると、一連の疑似連演出（図９２（Ａ）、（Ｂ）、（Ｃ）、（Ｄ）、（Ｅ））が終了する。

20

一方、図９２（Ｆ）に示す疑似連リーチ２回目演出は、図９２（Ｄ）に示した疑似連３回目演出の変動中にリーチ状態になったことを示しており、本例では、このリーチ図柄配列は「７↓７」が示されている。また、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「リーチ！」という文字が表示される。この疑似連リーチ２回目演出がおこなわれると、次の図９２（Ｇ）に示す大当たり報知演出がおこなわれる。

【０４５６】

次に、図９２（Ｇ）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９２（Ｆ）に示した疑似連リーチ２回目演出が実行された結果、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが大当たり図柄配列「７７７」で完全に停止した状態を示している。また、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「大当たり～！」という文字が表示される。これにより、大当たりが確定したことが報知される。そして、この図９２（Ｇ）に示す大当たり報知演出が実行されると、一連の疑似連演出（図９２（Ａ）、（Ｂ）、（Ｃ）、（Ｄ）、（Ｆ）、（Ｇ））が終了する。

30

【０４５７】

つまり、この図９２に示した疑似連リーチ演出Ａでは、一連の疑似連演出においてリーチが１回しかおこなわれなかった場合には、当該変動結果はハズレとなり、一連の疑似連演出においてリーチが２回おこなわれた場合には、換言すればリーチが複数回おこなわれた場合には、当該変動結果は大当たりとなっていることが示されている。すなわち、疑似連リーチ演出Ａでは、疑似連演出で複数回リーチになる場合があり、複数回リーチが発生したときは、発生しなかったときよりも遊技者に有利な特典が付与されやすくなっている。

40

【０４５８】

[疑似連リーチ演出Ｂ]

図９３は、疑似連リーチ演出Ｂを説明するための図である。

疑似連リーチ演出Ｂでは、まず、図９３（Ａ）に示すように、特別図柄の変動中に疑似連開始演出が実行される。この疑似連開始演出では、画像表示装置７の表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄８Ｌ、中の図柄表示エリアに中装飾図柄８Ｃ、右の図柄表示エリアには右装飾図柄８Ｒが表示される。なお、図９３（Ａ）では、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動中であることを示している。また、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「×１」が表示されており、これにより疑似連回数が１回目であることを報知

50

している。

【0459】

次に、図93（B）に示すように、疑似連リーチ1回目演出が実行される。この疑似連リーチ1回目演出は、疑似連回数が1回目の装飾図柄8L、8C、8Rの変動において、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rが大当たり図柄配列で仮停止し、装飾図柄8Cが変動中（図示では「8↓8」）のリーチ状態を示している。また、装飾図柄8L、8C、8Rの上方には、「リーチ！」という文字が表示される。なお、装飾図柄8L、8C、8Rの停止順は、最初に左装飾図柄8Lが停止し、次に右装飾図柄8Rが停止し、最後に中装飾図柄8Cが停止するようになっている。

【0460】

次に、図93（C）に示すように、疑似連リーチズレ演出が実行される。この疑似連リーチズレ演出は、図93（B）に示すリーチの図柄配列のうち、「8」を示す右装飾図柄8Rのみが1図柄ズレて「9」になる演出である。つまり、疑似連リーチズレ演出は、疑似連演出でリーチ状態になってから所定時間経過（例えば2～5秒）すると、停止している図柄のどちらか一方がズレて、リーチ状態が解消される演出となっている。

【0461】

次に、図93（D）に示すように、ハズレ図柄停止演出が実行される。このハズレ図柄停止演出は、図93（B）に示したリーチの結果が、ハズレたことを示している。本例では、このハズレ図柄配列は「859」が示されている。なお、装飾図柄8L、8C、8Rは仮停止状態（例えば、上下に2、3コマ揺動する状態）である。

【0462】

次に、図93（E）に示すように、疑似連3回目演出が実行される。なお、疑似連1回目の演出（疑似連リーチ1回目演出）が、図93（D）に示したハズレ図柄停止演出が実行されることで終了した後、疑似連2回目演出が実行されるが、疑似連2回目演出の図示は省略している。この疑似連2回目演出では、リーチにはならずバラケ目の図柄配列でハズレ図柄停止演出が実行されたものとする。

疑似連3回目演出では、装飾図柄8L、8C、8Rが変動中であることを示し、装飾図柄8L、8C、8Rの上方には、「×3」が表示され、これにより疑似連回数が3回目であることを報知している。

【0463】

次に、図93（F）に示すハズレ報知演出、または、図93（G）に示す疑似連リーチ2回目演出が実行される。まず、ハズレ報知演出について説明する。ハズレ報知演出は、図93（E）に示した疑似連3回目演出の変動結果が、ハズレたことを示している。本例では、このハズレ図柄配列は「958」が示されている。ここで、このハズレ図柄配列は「958」は、装飾図柄8L、8C、8Rが所定時間（2秒程度）完全に停止しており、これにより今回の疑似連演出に係わる変動は、ハズレが確定したことが報知される。そして、この図93（E）に示すハズレ報知演出が実行されると、一連の疑似連演出（図93（A）、（B）、（C）、（D）、（E）、（F））が終了する。

一方、図93（G）に示す疑似連リーチ2回目演出は、図93（D）に示した疑似連3回目演出の変動中にリーチ状態になったことを示しており、本例では、このリーチ図柄配列は「7↓7」が示されている。また、装飾図柄8L、8C、8Rの上方には、「リーチ！」という文字が表示される。この疑似連リーチ2回目演出がおこなわれると、次の図93（G）に示す大当たり報知演出がおこなわれる。

【0464】

次に、図93（H）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93（G）に示した疑似連リーチ2回目演出が実行された結果、装飾図柄8L、8C、8Rが大当たり図柄配列「777」で完全に停止した状態を示している。また、装飾図柄8L、8C、8Rの上方には、「大当たり～！」という文字が表示される。これにより、大当たりが確定したことが報知される。そして、この図93（G）に示す大当たり報知演出が実行されると、一連の疑似連演出（図93（A）、（B）、（C）、（D

10

20

30

40

50

）、（Ｅ）、（Ｇ）、（Ｈ））が終了する。

【０４６５】

つまり、この図９３に示した擬似連リーチ演出Ｂでは、一連の擬似連演出においてリーチが１回しかおこなわれなかった場合には、当該変動結果はハズレとなり、一連の擬似連演出においてリーチが２回おこなわれた場合には、換言すればリーチが複数回おこなわれた場合には、当該変動結果は大当たりとなっていることが示されている。すなわち、擬似連リーチ演出Ｂでは、疑似連演出で複数回リーチになる場合があり、複数回リーチが発生したときは、発生しなかったときよりも遊技者に有利な特典が付与されやすいようになっている。なお、図９３（Ｂ）、（Ｃ）に示すように、擬似連において、一旦リーチ図柄配列で仮停止した後、リーチ図柄配列がずれてハズレ図柄配列になる場合も、１回リーチが発生したとしてカウントされる。

10

【０４６６】

〔擬似連リーチ演出Ｃ〕

図９４は、擬似連リーチ演出Ｃを説明するための図である。

擬似連リーチ演出Ｃでは、まず、図９４（Ａ）に示すように、特別図柄の変動中に擬似連開始演出が実行される。この擬似連開始演出では、画像表示装置７の表示画面７ａにおいて、左の図柄表示エリアに第１左装飾図柄８Ｌ、中の図柄表示エリアに第１中装飾図柄８Ｃ、右の図柄表示エリアには第１右装飾図柄８Ｒが表示される。また、表示画面７ａの右上には、第２左装飾図柄１Ｌ、第２中装飾図柄１Ｃ、第２右装飾図柄１Ｒが表示される。第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒは、第１装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒと比較して、極めて小さく表示されるもので、別名第４図柄とも呼ばれる。この第４図柄は、第１装飾図柄が演出などで消去された場合であっても、表示画面７ａに常時表示されるようになっている。なお、図９４（Ａ）では、第１装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒおよび第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒは、変動中であることを示している。また、第１装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「×１」が表示されており、これにより疑似連回数が１回目であることを報知している。なお、第１装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの停止順は、最初に第１左装飾図柄８Ｌが停止し、次に第１右装飾図柄８Ｒが停止し、最後に第１中装飾図柄８Ｃが停止するようになっている。第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒの停止順は、最初に第２左装飾図柄１Ｌが停止し、次に第２右装飾図柄１Ｒが停止し、最後に第２中装飾図柄１Ｃが停止するようになっている。

20

30

【０４６７】

次に、図９４（Ｂ）に示すように、擬似連継続演出が実行される。この擬似連継続演出は、第１装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが消去され、代わりに表示画面７ａの中央に「NEXT」という文字が表示される。また、第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒは、ハズレ図柄配列「５８９」を停止表示している。つまり、擬似連継続演出では、第１装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが表示されておらず、第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒのみで、図９４（Ａ）に示した疑似連１回目の変動結果（ハズレ）を示唆している。そして、第１装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの代わりに「NEXT」という文字を表示して、擬似連演出が継続されることを示唆している。

【０４６８】

次に、図９４（Ｃ）に示すように、擬似連３回目演出が実行される。なお、擬似連１回目の演出が、図９４（Ｂ）に示した擬似連継続演出が実行されることで終了した後、擬似連２回目演出が実行されるが、擬似連２回目演出の図示は省略している。この擬似連２回目演出では、リーチにはならずバラケ目の図柄配列でハズレ図柄停止演出が実行されたものとする。

40

擬似連３回目演出では、第１装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒおよび第２装飾図柄１Ｌ、１Ｃ、１Ｒが変動中であることを示し、第１装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの上方には、「×３」が表示され、これにより疑似連回数が３回目であることを報知している。

【０４６９】

次に、図９４（Ｄ）に示すように、擬似連リーチ１回目演出が実行される。この擬似連

50

リーチ 1 回目演出は、第 1 装飾図柄 8 L、8 C、8 R が消去され、代わりに表示画面 7 a の中央にキャラクタ C R A が表示される。また、第 2 装飾図柄 1 L、1 C、1 R は、第 2 左装飾図柄 1 L と第 2 右装飾図柄 1 R が大当たり図柄配列で仮停止し、第 2 中装飾図柄 1 C が変動中（図示では「8 ↓ 8」）のリーチを示している。つまり、擬似連リーチ 1 回目演出では、第 1 装飾図柄 8 L、8 C、8 R は表示されておらず、第 2 装飾図柄 1 L、1 C、1 R のみで、疑似連 3 回目の変動がリーチになったことを示唆している。なお、キャラクタ C R A は、この擬似連リーチ 1 回目演出において、大当たりを期待させる演出がおこなわれる。

【0 4 7 0】

次に、図 9 4（E）に示すように、ハズレ図柄停止演出が実行される。このハズレ図柄停止演出は、図 9 4（D）に示したリーチの結果が、ハズレたことを示している。つまり、第 1 装飾図柄 8 L、8 C、8 R と第 2 装飾図柄 1 L、1 C、1 R とでハズレ図柄配列「8 5 8」を示している。なお、第 1 装飾図柄 8 L、8 C、8 R および第 2 装飾図柄 1 L、1 C、1 R は、仮停止状態（例えば、上下に 2、3 コマ揺動する状態）である。

【0 4 7 1】

次に、図 9 4（F）に示すように、疑似連 4 回目演出が実行される。この疑似連 4 回目演出では、第 1 装飾図柄 8 L、8 C、8 R および第 2 装飾図柄 1 L、1 C、1 R が変動中であることを示し、第 1 装飾図柄 8 L、8 C、8 R の上方には、「× 4」が表示され、これにより疑似連回数が 4 回目であることを報知している。

【0 4 7 2】

次に、図 9 4（G）に示すように、疑似連リーチ 2 回目演出が実行される。この疑似連リーチ 2 回目演出は、第 1 装飾図柄 8 L、8 C、8 R が消去され、代わりに表示画面 7 a の中央にキャラクタ C R A とキャラクタ C R B が表示される。また、第 2 装飾図柄 1 L、1 C、1 R は、第 2 左装飾図柄 1 L と第 2 右装飾図柄 1 R が大当たり図柄配列で仮停止し、第 2 中装飾図柄 1 C が変動中（図示では「7 ↓ 7」）のリーチを示している。つまり、疑似連リーチ 2 回目演出では、第 1 装飾図柄 8 L、8 C、8 R は表示されておらず、第 2 装飾図柄 1 L、1 C、1 R のみで、疑似連 4 回目の変動がリーチになったことを示唆している。なお、キャラクタ C R A とキャラクタ C R B は、この疑似連リーチ 2 回目演出において、大当たりを期待させる様々な趣向を凝らした演出がおこなわれる。つまり、疑似連リーチ 2 回目演出においては、疑似連リーチ 1 回目演出に比して、キャラクタが多く出現して趣向を凝らした大当たり信頼度の高い演出がおこなわれる。

【0 4 7 3】

次に、図 9 4（H）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 9 4（G）に示した疑似連リーチ 2 回目演出が実行された結果、第 1 装飾図柄 8 L、8 C、8 R と第 2 装飾図柄 1 L、1 C、1 R とは、大当たり図柄配列「7 7 7」で完全に停止した状態を示している。また、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の上方には、「大当たり～！」という文字が表示される。これにより、大当たりが確定したことが報知される。そして、この図 9 4（G）に示す大当たり報知演出が実行されると、一連の疑似連演出（図 9 4（A）～（H））が終了する。

【0 4 7 4】

つまり、この図 9 4 に示した疑似連リーチ演出 C では、第 1 装飾図柄 8 L、8 C、8 R と第 2 装飾図柄 1 L、1 C、1 R とを有し、疑似連演出でリーチになる場合、第 1 装飾図柄 8 L、8 C、8 R は表示されず、第 2 装飾図柄 1 L、1 C、1 R のみでリーチ図柄配列を表示する。一方、疑似連演出でリーチになった後、ハズレ図柄配列または大当たり図柄配列を表示するときは、第 1 装飾図柄 8 L、8 C、8 R と第 2 装飾図柄 1 L、1 C、1 R とでおこなう。そして、一連の疑似連演出においてリーチが 2 回おこなわれた場合には、換言すればリーチが複数回おこなわれた場合には、当該変動結果は大当たりになることが示されている。

【0 4 7 5】

[効果例]

10

20

30

40

50

以下に、疑似連リーチ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 4 に示すように、特別図柄の変動中に実行される疑似連演出において、複数回リーチになる場合があり、複数回リーチが発生したときは、発生しなかったときよりも遊技者に有利な特典が付与されやすい構成になっている。この構成によれば、遊技者は、疑似連演出において複数回リーチが発生した場合には、大いなる期待を持って遊技に臨むことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

[効果 2]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 9 3 に示すように、疑似連演出で発生するリーチは、一旦リーチ図柄配列で停止した後、該リーチ図柄配列がずれてハズレ図柄配列になる場合がある構成になっている。この構成によれば、リーチ図柄配列がずれてハズレ図柄配列になる場合も 1 回リーチが発生したことになり、このようなリーチの態様を含めて、遊技者に対し、疑似連演出で様々な態様のリーチ演出をおこなうことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

[効果 3]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 9 4 に示すように、装飾図柄は、第 1 装飾図柄 8 L、8 C、8 R と第 2 装飾図柄 1 L、1 C、1 R とを有し、疑似連演出でリーチになる場合、第 1 装飾図柄 8 L、8 C、8 R は表示されず、第 2 装飾図柄 1 L、1 C、1 R のみでリーチ図柄配列を表示する構成になっている。この構成によれば、疑似連演出において、第 1 装飾図柄 8 L、8 C、8 R に替えて、表示画面 7 a の表示領域を有効活用して図柄以外の趣向を凝らした画像で、リーチ演出を長い時間おこなうことが可能になる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

[効果 4]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 9 4 に示すように、疑似連演出でリーチになった後、ハズレ図柄配列または大当たり図柄配列を表示するときは、第 1 装飾図柄 8 L、8 C、8 R と第 2 装飾図柄 1 L、1 C、1 R とでおこなう構成になっている。この構成によれば、疑似連演出でリーチになった後の変動結果を明確に遊技者に報知することが可能になる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

[効果 5]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 9 2 ～ 図 9 4 に示すように、疑似連演出で発生するリーチ回数が多いほど、遊技者に有利な特典が付与されやすい構成になっている。この構成によれば、遊技者は、疑似連演出においてリーチが発生する度に、大いなる期待を持って遊技に臨むことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0 4 7 6】

[変形例]

以下に、疑似連リーチ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 3 に示すように、疑似連リーチズレ演出では、右装飾図柄 8 R のみが 1 図柄下にズレる態様を示したが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、右装飾図柄 8 R の代わりに、左装飾図柄 8 L がズレる態様であってもよい。あるいは、右装飾図柄 8 R と左装飾図柄 8 L の両者がズレる態様であってもよい。また、1 図柄下にズレる代わりに、2 図柄以上が上にズレる態様であってもよい。さらには、キャラクタなどが図柄を押したり、引っ張ったりする演出などを用いて、図柄がズレるようにしてもよい。

【0 4 7 7】

[変形例 2]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 9 2 ～ 図 9 4 に示すように、疑似連リーチ演出では、疑似連回数は「× 1」「× 2」などを表示するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、疑似連 1 回目のときは、「S T A R T」「F I R S T」、疑似連 4

10

20

30

40

50

回目のときは、「MAX」「FULL」などの文字で表示するようにしてもよい。この場合、音声とともに表示すれば、さらによい。

【0478】

〔変形例3〕

上記実施形態の遊技機1では、図94に示すように、擬似連リーチ演出では、擬似連リーチ1回目演出や擬似連リーチ2回目演出で、第1装飾図柄8L、8C、8Rに替えて、キャラクタを用いてリーチ演出をおこなうようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、キャラクタ演出に替えて、ストーリー演出（例えば、主人公の願いが叶うか否かの演出）やステップアップ演出（最後までステップアップできるか否かの演出）を用いるようにしてもよい。この場合、擬似連リーチ2回目演出は、擬似連リーチ1回目演出に比して、大当たり信頼度の高いストーリー演出やステップアップ演出をおこなうようにすればよい。

10

【0479】

〔変形例4〕

上記実施形態の遊技機1では、図94に示すように、擬似連リーチ演出では、擬似連継続演出で「NEXT」という文字を表示するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、文字に代えて所定のキャラクタや場面を用いるようにしてもよい。要は、遊技者に擬似連が継続することを間接的にアピールできる画像であればよい。また、「NEXT」は、表示画面7aの中央に表示したが、この表示位置や表示の大きさは任意である。

20

【0480】

〔変形例5〕

上記実施形態の遊技機1では、図92、図93に示すように、擬似連リーチ演出では、一連の擬似連演出においてリーチが1回しかおこなわれなかった場合には、当該変動結果はハズレとなり、一連の擬似連演出においてリーチが2回おこなわれた場合には、当該変動結果は大当たりとなるようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、リーチが1回でも当該変動結果は大当たりとなる場合があり、リーチが2回にも拘わらず当該変動結果はハズレとなる場合がある。要は、疑似連演出で複数回リーチになる場合があり、複数回リーチが発生したときは、発生しなかったときよりも大当たりになりやすいようになっていけばよい。

30

【0481】

〔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B8-1〕

図柄の変動表示を表示可能な図柄表示手段と、

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

を備えた遊技機であって、

前記装飾図柄表示手段は、疑似連演出を実行可能であり、

前記疑似連演出では、複数回リーチになる場合があり、

前記複数回リーチが発生したときは、発生しなかったときよりも遊技者に有利な特典が付与されやすい、

40

ことを特徴とする遊技機。

〔態様B8-2〕

前記疑似連演出で発生する前記リーチは、一旦リーチ図柄配列で停止した後、該リーチ図柄配列がずれてハズレ図柄配列になる場合がある、

ことを特徴とする態様B8-1に記載の遊技機。

〔態様B8-3〕

前記装飾図柄は、第1の装飾図柄と第2の装飾図柄とを有し、

前記疑似連演出でリーチになる場合、前記第1の装飾図柄は表示されず、前記第2の装

50

飾図柄のみで前記リーチ図柄配列を表示する、

ことを特徴とする態様 B 8 - 1 または態様 B 8 - 2 に記載の遊技機。

〔態様 B 8 - 4〕

前記疑似連演出でリーチになった後、ハズレ図柄配列または大当たり図柄配列を表示するときは、前記第 1 の装飾図柄と前記第 2 の装飾図柄とでおこなう、

ことを特徴とする態様 B 8 - 3 に記載の遊技機。

〔態様 B 8 - 5〕

前記疑似連演出で発生するリーチ回数が多いほど、遊技者に有利な特典が付与されやすい、

ことを特徴とする態様 B 8 - 1 から態様 B 8 - 4 までのいずれか一項に記載の遊技機。

【0482】

以下に図 9 5 ~ 図 9 7 を用いて保留アイコン表示演出 A ~ C について説明する。この保留アイコン表示演出は、装飾図柄の変動演出中や停止表示中などに実行され得る。例えば、画像制御用マイコン 101 がサブ制御基板 90 から受信した保留球数コマンドや変動停止コマンドを解析し、保留アイコン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 7 a に表示させる表示演出である。

【0483】

〔保留アイコン表示演出 A〕

図 9 5 は、保留アイコン表示演出 A を説明するための図である。保留アイコン表示演出 A では、まず、図 9 5 (A) の 4 個保留表示が実行される。具体的には、まず、表示画面 7 a に、第 1 保留画像 9 A 1 と、第 2 保留画像 9 A 2 と、第 3 保留画像 9 A 3 と、第 4 保留画像 9 A 4 と、当該保留画像 9 C と、第 1 画像 IM 1 と、第 2 画像 IM 2 と、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R と、が表示される。第 1 保留画像 9 A 1 は、保留画像 (保留アイコン) 9 A のうちの一番左側の保留画像であり、第 2 保留画像 9 A 2 は、保留画像 9 A のうちの左から 2 番目の保留画像であり、第 3 保留画像 9 A 3 は、保留画像 9 A のうちの左から 3 番目の保留画像であり、第 4 保留画像 9 A 4 は、保留画像 9 A のうちの一番右側の保留画像である。4 つの保留画像 9 A 1 ~ 9 A 4 は、大きさがほぼ等しい。

【0484】

第 1 画像 IM 1 は、略半円状の画像であり、円周部に 4 つの保留画像 9 A 1 ~ 9 A 4 が略等間隔に並んで配置される。これにより、第 1 保留画像 9 A 1 と第 4 保留画像 9 A 4 は、表示画面 7 a の垂直方向 (上下方向) における位置が等しい。また、第 2 保留画像 9 A 2 と第 3 保留画像 9 A 3 は、表示画面 7 a の垂直方向 (上下方向) における位置が等しい。すなわち、第 2 保留画像 9 A 2 は、第 1 保留画像 9 A 1 よりも上方に位置し、第 3 保留画像 9 A 3 は、第 4 保留画像 9 A 4 よりも上方に位置する。4 つの保留画像 9 A 1 ~ 9 A 4 の大きさは、当該保留画像 9 C よりも小さい。また、当該保留画像 9 C の上端は、第 1 保留画像 9 A 1 の上端よりも、表示画面 7 a の上方側に位置しており、第 2 保留画像 9 A 2 の上端よりも、表示画面 7 a の下方側に位置している。4 つの保留画像 9 A 1 ~ 9 A 4 は、表示画面 7 a の水平方向 (左右方向) における位置が互いに異なっている。ここでは、表示画面 7 a の水平方向において、左側から順に、第 1 保留画像 9 A 1、第 2 保留画像 9 A 2、第 3 保留画像 9 A 3、第 4 保留画像 9 A 4 が略等間隔に配置されている。

【0485】

第 2 画像 IM 2 は、第 1 画像 IM 1 の両側に設けられた横長の略矩形画像であり、当該保留画像 9 C が接触している。第 1 可動役物 14 は、第 1 態様となっており、当該保留画像 9 C および第 2 画像 IM 2 は、一部分が第 1 可動役物 14 を介して視認可能になっている。図 9 5 (A) では、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R は変動表示されている。

【0486】

装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R が停止表示された後、図 9 5 (B) に示す、保留消化演出が実行される。具体的には、当該保留画像 9 C が消滅し、第 1 保留画像 9 A 1 が当該保留画像 9 C のあった位置に移動する。その後、図 9 5 (C) に示す、保留アイコン移動演出が実行される。具体的には、第 1 画像 IM 1 が所定の角度、左回転し、第 2 保留画像 9 A 2

10

20

30

40

50

が第1保留画像9A1のあった位置に移動する。また、第3保留画像9A3が第2保留画像9A2のあった位置に移動する。また、第4保留画像9A4が第3保留画像9A3のあった位置に移動する。その後、第1始動口20への遊技球の入球にともなって、図95(D)に示す保留アイコン追加表示が実行される。具体的には、第4保留画像9A4があった位置に第5保留画像9A5が表示される。

【0487】

〔保留アイコン表示演出B〕

図96は、保留アイコン表示演出Bを説明するための図である。保留アイコン表示演出Bは、図95の保留アイコン表示演出Aと比較して、4つの保留画像9A1～9A4の互いの位置関係が異なる。図96(A)の4個保留表示では、表示画面7aに、第1保留画像9A1と、第2保留画像9A2と、第3保留画像9A3と、第4保留画像9A4と、当該保留画像9Cと、第4画像IM4と、装飾図柄8L, 8C, 8Rと、が表示される。

【0488】

第4画像IM4は、略階段状の画像であり、4つの保留画像9A1～9A4が略等間隔に並んで配置される。これにより、第2保留画像9A2と第3保留画像9A3は、表示画面7aの垂直方向(上下方向)における位置が等しい。一方、第1保留画像9A1と第4保留画像9A4と第2保留画像9A2は、表示画面7aの垂直方向(上下方向)における位置が互いに異なっている。すなわち、第2保留画像9A2は、第1保留画像9A1よりも上方に位置し、第4保留画像9A4は、第2保留画像9A2よりも上方に位置する。4つの保留画像9A1～9A4の大きさは、当該保留画像9Cよりも小さい。また、当該保留画像9Cの上端は、第1保留画像9A1の上端よりも、表示画面7aの上方側に位置しており、第2保留画像9A2の上端よりも、表示画面7aの下方側に位置している。4つの保留画像9A1～9A4は、表示画面7aの水平方向(左右方向)における位置が互いに異なっている。ここでは、表示画面7aの水平方向において、左側から順に、第1保留画像9A1、第2保留画像9A2、第3保留画像9A3、第4保留画像9A4が略等間隔に配置されている。

【0489】

第4画像IM4の左側には、当該保留画像9Cが接触している。第1可動役物14は、第1態様となっており、当該保留画像9Cおよび第4画像IM4は、一部分が第1可動役物14を介して視認可能になっている。図96(A)では、装飾図柄8L, 8C, 8Rは変動表示されている。

【0490】

装飾図柄8L, 8C, 8Rが停止表示された後、図96(B)に示す、保留消化演出が実行される。具体的には、当該保留画像9Cが消滅し、第1保留画像9A1が当該保留画像9Cのあった位置に移動する。その後、図96(C)に示す、保留アイコン移動演出が実行される。具体的には、第2保留画像9A2が第1保留画像9A1のあった位置に移動する。また、第3保留画像9A3が第2保留画像9A2のあった位置に移動する。また、第4保留画像9A4が第3保留画像9A3のあった位置に移動する。その後、第1始動口20への遊技球の入球にともなって、図96(D)に示す保留アイコン追加表示が実行される。具体的には、第4保留画像9A4があった位置に第5保留画像9A5が表示される。

【0491】

〔保留アイコン表示演出C〕

図97は、保留アイコン表示演出Cを説明するための図である。保留アイコン表示演出Cは、図95の保留アイコン表示演出Aと比較して、4つの保留画像9A1～9A4の互いの位置関係が異なる。図97(A)の4個保留表示では、表示画面7aに、第1保留画像9A1と、第2保留画像9A2と、第3保留画像9A3と、第4保留画像9A4と、当該保留画像9Cと、第5画像IM5と、装飾図柄8L, 8C, 8Rと、が表示される。

【0492】

第5画像IM5は、略斜面状の画像であり、4つの保留画像9A1～9A4が略等間隔に並んで配置される。これにより、

10

20

30

40

50

4つの保留画像9A1～9A4は、表示画面7aの垂直方向（上下方向）における位置が互いに異なっている。すなわち、第2保留画像9A2は、第1保留画像9A1よりも上方に位置し、第3保留画像9A3は、第2保留画像9A2よりも上方に位置し、第4保留画像9A4は、第3保留画像9A3よりも上方に位置する。4つの保留画像9A1～9A4の大きさは、当該保留画像9Cよりも小さい。また、当該保留画像9Cの上端は、第1保留画像9A1の上端よりも、表示画面7aの上方側に位置しており、第2保留画像9A2の上端よりも、表示画面7aの下方側に位置している。4つの保留画像9A1～9A4は、表示画面7aの水平方向（左右方向）における位置が互いに異なっている。ここでは、表示画面7aの水平方向において、左側から順に、第1保留画像9A1、第2保留画像9A2、第3保留画像9A3、第4保留画像9A4が略等間隔に配置されている。

10

【0493】

第5画像IM5の左側には、当該保留画像9Cが接触している。第1可動役物14は、第1態様となっており、当該保留画像9Cおよび第5画像IM5は、一部分が第1可動役物14を介して視認可能になっている。図97（A）では、装飾図柄8L，8C，8Rは変動表示されている。

【0494】

装飾図柄8L，8C，8Rが停止表示された後、図97（B）に示す、保留消化演出が実行される。具体的には、当該保留画像9Cが消滅し、第1保留画像9A1が当該保留画像9Cのあった位置に移動する。その後、図97（C）に示す、保留アイコン移動演出が実行される。具体的には、第2保留画像9A2が第1保留画像9A1のあった位置に移動する。また、第3保留画像9A3が第2保留画像9A2のあった位置に移動する。また、第4保留画像9A4が第3保留画像9A3のあった位置に移動する。その後、第1始動口20への遊技球の入球にともなって、図97（D）に示す保留アイコン追加表示が実行される。具体的には、第4保留画像9A4があった位置に第5保留画像9A5が表示される。

20

【0495】

〔効果例〕

以下に、保留アイコン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95～図97に示すように、表示画面7aに第1保留画像9A1と、第2保留画像9A2と、第3保留画像9A3と、第4保留画像9A4とが表示されているとき、第1保留画像9A1と第2保留画像9A2は、表示画面7aの上下方向における位置が異なり、第3保留画像9A3と第4保留画像9A4は、表示画面7aの上下方向における位置が異なる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

30

〔効果2〕

上記実施形態の遊技機1では、図95、図96に示すように、表示画面7aに表示される第2保留画像9A2と、第3保留画像9A3は、表示画面7aの上下方向における位置が等しい。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果3〕

上記実施形態の遊技機1では、図95に示すように、表示画面7aに表示される第1保留画像9A1と、第4保留画像9A4は表示画面7aの上下方向における位置が等しい。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

40

〔効果4〕

上記実施形態の遊技機1では、図95～図97に示すように、第1保留画像9A1は、当該保留画像9Cよりも小さい。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果5〕

上記実施形態の遊技機1では、図95～図97に示すように、表示画面7aに表示され

50

る第1保留画像9A1と、第2保留画像9A2と、第3保留画像9A3と、第4保留画像9A4は、表示画面7aの左右方向における位置が互いに異なっている。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0496】

〔変形例〕

以下に上述の保留アイコン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、4つの保留画像9A1～9A4、および、当該保留画像9Cは、円形状とした。しかし、これらの保留画像の形状は任意の形状とすることができる。

【0497】

〔変形例2〕

上記実施形態の遊技機1では、当該保留画像9Cは、4つの保留画像9A1～9A4よりも大きさが大きいものとした。しかし、当該保留画像9Cの大きさは、4つの保留画像9A1～9A4と同じ大きさであってもよいし、これらよりも小さくてもよい。また、4つの保留画像9A1～9A4の形状や色は互いに異なってもよい。

【0498】

〔変形例3〕

上記実施形態の遊技機1では、第1可動役物14によって、当該保留画像9Cの一部が覆われるものとした。しかし、当該保留画像9Cは、第1可動役物14によって、覆われなくてもよい。また、第2画像IM2、第4画像IM4、第5画像IM5についても同様に、第1可動役物14に覆われなくてもよい。

【0499】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇〔態様C1-1〕

複数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保留アイコンであり、
前記複数種類の画像のうちの一つは、第2保留アイコンであり、
前記複数種類の画像のうちの一つは、第3保留アイコンであり、
前記複数種類の画像のうちの一つは、第4保留アイコンであり、

前記表示手段に前記第1保留アイコンと前記第2保留アイコンと前記第3保留アイコンと前記第4保留アイコンとが表示されているとき、前記第1保留アイコンと前記第2保留アイコンは、前記表示手段の第1の方向における位置が異なり、前記第3保留アイコンと前記第4保留アイコンは、前記表示手段の前記第1の方向における位置が異なる、

ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様C1-2〕

態様C1-1に記載の遊技機であって、

前記表示手段に表示される前記第2保留アイコンと、前記第3保留アイコンは、前記表示手段の前記第1の方向における位置が等しい、

ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様C1-3〕

態様C1-1または態様C1-2に記載の遊技機であって、

前記表示手段に表示される前記第1保留アイコンと、前記第4保留アイコンは、前記表示手段の前記第1の方向における位置が等しい、

ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様C1-4〕

態様C1-1から態様C1-3までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは、当該保留画像あり、

前記第1保留アイコンは、前記当該保留画像よりも小さい、

10

20

30

40

50

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、

前記表示手段に表示される前記第 1 保留アイコンと、前記第 2 保留アイコンと、前記第 3 保留アイコンと、前記第 4 保留アイコンは、前記表示手段の前記第 2 の方向における位置が互いに異なっている、

ことを特徴とする遊技機。

【0500】

以下に図 98～図 100 を用いて保留アイコン視認困難演出 A～C について説明する。この保留アイコン視認困難演出は、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、保留アイコン視認困難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。

【0501】

[保留アイコン視認困難演出 A]

図 98 は、保留アイコン視認困難演出 A を説明するための図である。保留アイコン視認困難演出 A では、図 98 (A) の保留消化演出が実行される。具体的には、表示画面 7a に、4 つの保留画像 9A と、当該保留画像 9C と、第 1 画像 IM1 と、第 2 画像 IM2 と、装飾図柄 8L, 8C, 8R と、が表示される。第 1 画像 IM1 は、略半円状の画像であり、第 1 画像 IM1 の円周部に 4 つの保留画像 9A が略等間隔に並んで配置される。4 つの保留画像 9A の大きさは、当該保留画像 9C よりも小さい。第 2 画像 IM2 は、第 1 画像 IM1 の両側に設けられた横長の略矩形画像であり、当該保留画像 9C が接触している。第 1 可動役物 14 は、第 1 態様となっており、当該保留画像 9C および第 2 画像 IM2 は、一部分が第 1 可動役物 14 を介して視認可能になっている。

【0502】

装飾図柄 8L, 8C, 8R が変動表示後に停止表示されると、図 98 (A) に示すように、当該保留画像 9C が消滅し、4 つの保留画像 9A のうちの一番左側の保留画像 9A が当該保留画像 9C のあった位置に移動する。その後、図 98 (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、第 1 画像 IM1 が所定の角度、左回転し、左から 2 番目にあった保留画像 9A が一番左側の位置に移動する。また、左から 3 番目にあった保留画像 9A が左から 2 番目の位置に移動する。また、一番右側の保留画像 9A も一つ左側に移動する。すなわち、保留画像 9A のシフトにともなって第 1 画像 IM1 が回転動作をする。そして、装飾図柄 8L, 8C, 8R の変動表示が開始される。

【0503】

装飾図柄 8L, 8C, 8R の変動表示中に、図 98 (C) に示す保留アイコンフェードアウト演出が実行される。ここでは、保留画像 9A と第 1 画像 IM1 が表示画面 7a からフェードアウトし、視認困難な状態となる。具体的には、保留画像 9A と第 1 画像 IM1 が次第に薄くなることで、次第に視認困難な状態となる。このとき、当該保留画像 9C と第 2 画像 IM2 は、表示画面 7a からフェードアウトしない。保留画像 9A と第 1 画像 IM1 が次第に薄くなることで、図 98 (D) に示す保留アイコン視認困難演出が実行される。すなわち、保留アイコンフェードアウト演出によって、保留画像 9A と第 1 画像 IM1 が視認困難な状態となる。一方、当該保留画像 9C と第 2 画像 IM2 は、視認困難な状態にならない。

【0504】

[保留アイコン視認困難演出 B]

図 99 は、保留アイコン視認困難演出 B を説明するための図である。保留アイコン視認困難演出 B は、図 98 の保留アイコン視認困難演出 A と比較して、第 1 画像 IM1 の態様が異なる。図 99 (A) の保留消化演出では、表示画面 7a に、4 つの保留画像 9A と、当該保留画像 9C と、第 1 画像 IM1 と、第 2 画像 IM2 と、装飾図柄 8L, 8C, 8R

と、が表示される。第1画像IM1は、矩形形状の枠画像であり、枠内に4つの保留画像9Aが一つずつ配置される。ここでも、保留画像9Aは第1画像IM1上に表示されている。4つの保留画像9Aの大きさは、当該保留画像9Cよりも小さい。第2画像IM2は、第1画像IM1の両側に設けられた横長の略矩形画像であり、当該保留画像9Cが接触している。第1可動役物14は、第1態様となっており、当該保留画像9Cおよび第2画像IM2は、一部分が第1可動役物14を介して視認可能になっている。

【0505】

装飾図柄8L, 8C, 8Rが変動表示後に停止表示されると、図99(A)に示すように、当該保留画像9Cが消滅し、4つの保留画像9Aのうち一番左側の保留画像9Aが当該保留画像9Cのあった位置に移動する。その後、図99(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、第1画像IM1の内部の枠が所定の距離左方向に移動し、左から2番目にあった保留画像9Aが枠ごと一番左側の位置に移動する。また、左から3番目にあった保留画像9Aが左から2番目の位置に移動する。また、一番右側の保留画像9Aも一つ左側に移動する。第1画像IM1の右端には保留画像9Aが入っていない枠画像が右端から左方向に向かって現れる。言い換えれば、保留画像9Aのシフトにともなって第1画像IM1がスライド動作をする。そして、装飾図柄8L, 8C, 8Rの変動表示が開始される。

【0506】

装飾図柄8L, 8C, 8Rの変動表示中に、図99(C)に示す保留アイコンフェードアウト演出が実行される。ここでは、保留画像9Aと第1画像IM1が表示画面7aからフェードアウトし、視認困難な状態となる。具体的には、保留画像9Aと第1画像IM1が下方向に移動することで、次第に視認困難な状態となる。このとき、当該保留画像9Cと第2画像IM2は、表示画面7aからフェードアウトしない。保留画像9Aと第1画像IM1が下方向に移動することで、図99(D)に示す保留アイコン視認困難演出が実行される。すなわち、保留アイコンフェードアウト演出によって、保留画像9Aと第1画像IM1が視認困難な状態となる。一方、当該保留画像9Cと第2画像IM2は、視認困難な状態にならない。

【0507】

[保留アイコン視認困難演出C]

図100は、保留アイコン視認困難演出Cを説明するための図である。保留アイコン視認困難演出Cは、図98の保留アイコン視認困難演出Aと比較して、第1画像IM1の態様が異なる。図100(A)の保留消化演出では、表示画面7aに、4つの保留画像9Aと、当該保留画像9Cと、第1画像IM1と、第2画像IM2と、装飾図柄8L, 8C, 8Rと、が表示される。第1画像IM1は、コンベアー（ベルトコンベアー）を表した画像であり、コンベアー上に4つの保留画像9Aがほぼ等間隔に配置される。すなわち、ここでも、保留画像9Aは第1画像IM1上に表示されている。4つの保留画像9Aの大きさは、当該保留画像9Cよりも小さい。第2画像IM2は、7aの下端に沿って設けられた横長の略矩形画像であり、当該保留画像9Cと、第1画像IM1が接触している。第1可動役物14は、第1態様となっており、当該保留画像9Cおよび第2画像IM2は、一部分が第1可動役物14を介して視認可能になっている。

【0508】

装飾図柄8L, 8C, 8Rが変動表示後に停止表示されると、図100(A)に示すように、当該保留画像9Cが消滅し、4つの保留画像9Aのうち一番左側の保留画像9Aが当該保留画像9Cのあった位置に移動する。その後、図100(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、第1画像IM1のコンベアーが駆動し、左から2番目にあった保留画像9Aが一番左側の位置に移動する。また、左から3番目にあった保留画像9Aが左から2番目の位置に移動する。また、一番右側の保留画像9Aも一つ左側に移動する。言い換えれば、保留画像9Aのシフトにともなって第1画像IM1が駆動動作をする。そして、装飾図柄8L, 8C, 8Rの変動表示が開始される。

【0509】

装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R の変動表示中に、図 100 (C) に示す保留アイコンフェードアウト演出が実行される。ここでは、保留画像 9 A と第 1 画像 I M 1 が表示画面 7 a からフェードアウトし、視認困難な状態となる。具体的には、表示画面 7 a の右下から矩形形状の第 3 画像 I M 3 が現れ、保留画像 9 A と第 1 画像 I M 1 を覆うことで、次第に視認困難な状態となる。このとき、当該保留画像 9 C と第 2 画像 I M 2 は、第 3 画像 I M 3 に覆われず、表示画面 7 a からフェードアウトしない。保留画像 9 A と第 1 画像 I M 1 が第 3 画像 I M 3 に覆われることで、図 100 (D) に示す保留アイコン視認困難演出が実行される。すなわち、保留アイコンフェードアウト演出によって、保留画像 9 A と第 1 画像 I M 1 が視認困難な状態となる。一方、当該保留画像 9 C と第 2 画像 I M 2 は、視認困難な状態にならない。

10

【0510】

[効果例]

以下に、保留アイコン視認困難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 98 ~ 図 100 に示すように、表示画面 7 a に第 1 画像 I M 1 が表示された状態で、第 1 画像 I M 1 上に保留画像 9 A が表示される第 1 の演出と、第 1 画像 I M 1 が次第に視認困難な状態になる第 2 の演出と、を実行可能である。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

20

[効果 2]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 98 ~ 図 100 に示すように、第 2 の演出では、第 1 画像 I M 1 が次第に薄くなることによって視認困難な状態になる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

[効果 3]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 98 ~ 図 100 に示すように、第 1 画像 I M 1 上に保留画像 9 A が表示されている状態で、保留画像 9 A の移動にともなって第 1 画像 I M 1 が動作する第 3 の演出を実行可能である。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

[効果 4]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 98 ~ 図 100 に示すように、第 1 の演出では、表示画面 7 a に第 2 画像 I M 2 が表示された状態で、当該保留画像 9 C が第 2 画像 I M 2 の少なくとも一部分に接するように表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

30

[効果 5]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 98 ~ 図 100 に示すように、第 2 の演出では、表示画面 7 a に第 2 画像 I M 2 と当該保留画像 9 C とが表示され、第 1 画像 I M 1 が次第に視認困難な状態になる一方、第 2 画像 I M 2 と当該保留画像 9 C は視認困難な状態にならない。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0511】

[変形例]

以下に上述の保留アイコン視認困難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、保留画像 9 A、および、当該保留画像 9 C は、円形形状とした。しかし、これらの保留画像の形状は任意の形状とすることができる。

【0512】

[変形例 2]

上記実施形態の遊技機 1 では、当該保留画像 9 C は、保留画像 9 A よりも大きさが大きいものとした。しかし、当該保留画像 9 C の大きさは、保留画像 9 A と同じ大きさであってもよいし、これらよりも小さくてもよい。また、保留画像 9 A の形状や色は互いに異な

50

っていてもよい。

【0513】

〔変形例3〕

上記実施形態の遊技機1では、第1可動役物14によって、当該保留画像9Cの一部が覆われるものとした。しかし、当該保留画像9Cは、第1可動役物14によって、覆われなくてもよい。また、第2画像IM2についても同様に、第1可動役物14に覆われなくてもよい。

【0514】

〔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、保留アイコンであり、
前記複数種類の画像のうちの一つは、第1の画像であり、
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の画像上に前記保留アイコンが表示される第1の演出と、
前記第1の画像が次第に視認困難な状態になる第2の演出と、を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様C2-2〕

態様C2-1に記載の遊技機であって、
前記第2の演出では、前記第1の画像が次第に薄くなることによって視認困難な状態になる、
ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様C2-3〕

態様C2-1または態様C2-2に記載の遊技機であって、
前記第1の画像上に前記保留アイコンが表示されている状態で、保留アイコンの移動にともなって前記第1の画像が動作する第3の演出を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様C2-4〕

態様C2-1から態様C2-3までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記複数種類の画像のうちの一つは、当該保留画像であり、
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の演出では、前記表示手段に前記第2の画像が表示された状態で、前記当該保留画像が前記第2の画像の少なくとも一部分に接するように表示される、
ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様C2-5〕

態様C2-4に記載の遊技機であって、
前記第2の演出では、前記前記表示手段に前記第2の画像と前記当該保留画像とが表示され、前記第1の画像が次第に視認困難な状態になる一方、前記第2の画像と前記当該保留画像は視認困難な状態にならない、
ことを特徴とする遊技機。

【0515】

以下に図101～図103を用いて装飾図柄変動表示演出について説明する。この装飾図柄変動表示演出は、第1特別図柄または第2特別図柄（以下、単に「特別図柄」ともよぶ）の変動に同期する装飾図柄の変動表示中（1回の変動表示中）であって、遊技状態が通常状態、高確率状態、時短状態、電チューサポート（電チュー22が頻繁に開放されて第2始動口21に入賞し易くなっている状態、以下「電サポ」ともよぶ）中などに実行され得る。

【0516】

〔装飾図柄変動表示演出A〕

図101は、装飾図柄変動表示演出Aを説明するための図である。

装飾図柄変動表示演出Aでは、まず、図101(A)に示すように、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動開始演出が実行される。この装飾図柄変動開始演出では、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄8L、中の図柄表示エリアに中装飾図柄8C、右の図柄表示エリアには右装飾図柄8Rが表示される。左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rは、図101(A)に示すように、同じ高さ位置に並列状に表示され、矢印YL、矢印YRに示すように、下方にスクロールするように変動する。中装飾図柄8Cは、左右装飾図柄8L、8Rよりも上方に位置し、矢印YCに示すように、反時計回りに回転スクロールするように変動する。なお、この装飾図柄変動開始演出では、装飾図柄8L、8C、8Rはハズレ図柄配列(「589」)で停止した状態を示している。また、装飾図柄8L、8C、8Rの停止順は、最初に左装飾図柄8Lが停止し、次に右装飾図柄8Rが停止し、最後に中装飾図柄8Cが停止するようになっている。

【0517】

次に、図101(B)に示すように、装飾図柄リーチ演出が実行される。この装飾図柄リーチ演出では、装飾図柄8L、8C、8Rの変動において、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rが大当たり図柄配列で停止し、中装飾図柄8Cが変動中のリーチ状態を示している。なお、本例では、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rは「9」で停止し、中装飾図柄8Cは、矢印YCで変動中であることを示している。

【0518】

次に、図101(C)に示すように、中装飾図柄表示位置変化演出が実行される。この中装飾図柄表示位置変化演出では、装飾図柄8L、8C、8Rの変動において、図101(B)に示したリーチ図柄配列から、中装飾図柄8Cの表示位置が下方に変化する様子を示している。より詳しくは、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rは、図101(B)に示した表示位置でリーチ図柄配列を示している。一方、中装飾図柄8Cは、図101(B)に示した表示位置から、矢印YDに示すように、まっすぐ下方に下降した位置であって、左装飾図柄8Lおよび右装飾図柄8Rよりも下がった位置に、表示位置が変化する。そして、中装飾図柄8Cは、その下がった位置において、反時計回りに回転スクロールするように変動する。

【0519】

つまり、この図101に示した装飾図柄変動表示演出Aでは、装飾図柄8L、8C、8Rは、リーチになる前の変動では、中装飾図柄8Cは、左装飾図柄8Lおよび右装飾図柄8Rよりも上側で変動表示をおこない、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rとでリーチが形成されると、中装飾図柄8Cは、表示位置が変化して左装飾図柄8Lおよび右装飾図柄8Rよりも下側で変動表示をおこなう。

すなわち、装飾図柄変動表示演出Aは、第1の装飾図柄としての左右装飾図柄8L、8Rは第1の方向としての上下方向に変動し、第2の装飾図柄としての中装飾図柄8Cは、第2の方向としての左右方向に変動し、第1の装飾図柄が所定の図柄配列としてのリーチになったときは、第2の装飾図柄は変動表示の表示位置が変化する構成となっている。

【0520】

[装飾図柄変動表示演出B]

図102は、装飾図柄変動表示演出Bを説明するための図である。

装飾図柄変動表示演出Bでは、まず、図102(A)に示すように、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動開始・保留消化演出が実行される。この装飾図柄変動開始・保留消化演出では、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄8L、中の図柄表示エリアに中装飾図柄8C、右の図柄表示エリアには右装飾図柄8Rが表示される。左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rは、図102(A)に示すように、同じ高さ位置に並列状に表示され、矢印YL、矢印YRに示すように、下方にスクロールするように変動する。中装飾図柄8Cは、左右装飾図柄8L、8Rよりも上方に位置し、矢印YCに示すように、反時計回りに回転スクロールするように変動する。なお、この装飾図柄変動開始・保留消化演出では、装飾図柄8L、8C、8Rはハズレ図柄配列(「58

9」)で停止した状態を示している。また、装飾図柄8 L、8 C、8 Rの停止順は、最初に左装飾図柄8 Lが停止し、次に右装飾図柄8 Rが停止し、最後に中装飾図柄8 Cが停止するようになっている。

また、装飾図柄変動開始・保留消化演出では、表示画面7 aの中央下部に保留演出画像H Gが表示される。保留演出画像H Gは円弧形状に表示され、その表示領域内には、当該特別図柄の保留数を示す保留アイコンが表示されている。なお、図102 (A)には、保留アイコンとして第1保留H 1と第2保留H 2が表示されている。また、保留演出画像H Gの左方には、当該保留アイコンH Tが表示されている。保留演出画像H Gは、装飾図柄8 L、8 C、8 Rの変動開始時に、矢印Y H 1に示すように、反時計回りに回転する。従って、保留演出画像H Gの表示領域内にある保留アイコンも反時計回りに回転する。保留演出画像H Gが回転すると、第1保留H 1は、矢印Y H 2に示すように、当該保留アイコンH Tの位置に移動し、同時に、保留演出画像H Gの表示領域内にある保留アイコンが1個ずつズレる(例えば、第2保留H 2は第1保留H 1の表示位置に移動する態様で、その他の第3、4保留も同様)。なお、図102 (A)では、保留が3つあった状態で装飾図柄の変動が開始されたときの状態を示している。

10

つまり、装飾図柄変動開始・保留消化演出では、装飾図柄の変動開始時には、左装飾図柄8 Lと右装飾図柄8 Rは、矢印Y L、矢印Y Rに示すように上下方向に変動し、中装飾図柄8 Cは矢印Y Cに示すように、円弧に沿った方向であって反時計回りに変動し、保留アイコンは、矢印Y H 1に示すように、円弧に沿った方向であって反時計回りに移動する。つまり、中装飾図柄8 Cと保留アイコンとは、互いに反対方向に移動する。

20

【0521】

次に、図102 (B)に示すように、装飾図柄リーチ演出が実行される。この装飾図柄リーチ演出では、装飾図柄8 L、8 C、8 Rの変動において、左装飾図柄8 Lと右装飾図柄8 Rが大当たり図柄配列で停止し、中装飾図柄8 Cが変動中のリーチ状態を示している。なお、本例では、左装飾図柄8 Lと右装飾図柄8 Rは「9」で停止し、中装飾図柄8 Cは、矢印Y Cで変動中であることを示している。また、この装飾図柄リーチ演出では、当該特別図柄の保留数は、図102 (A)に示す個数から第3保留H 3および第4保留H 4が増えた(2個増えた)様子を示している。

【0522】

次に、図102 (C)に示すように、中装飾図柄表示位置変化演出が実行される。この中装飾図柄表示位置変化演出では、装飾図柄8 L、8 C、8 Rの変動において、図102 (B)に示したリーチ図柄配列から、中装飾図柄8 Cの表示位置が下方に変化する様子を示している。より詳しくは、左装飾図柄8 Lと右装飾図柄8 Rは、図102 (B)に示した表示位置でリーチ図柄配列を示している。一方、中装飾図柄8 Cは、図102 (B)に示した表示位置から、矢印Y Dに示すように、まっすぐ下方の保留アイコン(保留演出画像H G)側に近づく方向に下降した位置であって、左装飾図柄8 Lおよび右装飾図柄8 Rよりも下がった位置に、表示位置が変化する。そして、中装飾図柄8 Cは、その下がった位置において、反時計回りに回転スクロールするように変動する。

30

【0523】

つまり、この図102に示した装飾図柄変動表示演出Bでは、装飾図柄の変動開始時には、左装飾図柄8 Lと右装飾図柄8 Rは、上下方向に変動し、中装飾図柄8 Cは、円弧に沿った方向であって反時計回りに変動し、保留アイコンは、円弧に沿った方向であって中装飾図柄8 Cとは反対方向の反時計回りに移動する。また、装飾図柄8 L、8 C、8 Rは、リーチになる前の変動では、中装飾図柄8 Cは、左装飾図柄8 Lおよび右装飾図柄8 Rよりも上側で変動表示をおこない、左装飾図柄8 Lと右装飾図柄8 Rとでリーチが形成されると、中装飾図柄8 Cは、表示位置が変化して保留アイコン(保留演出画像H G)側に近づく方向に下降し、左装飾図柄8 Lおよび右装飾図柄8 Rよりも下側で変動表示をおこなう。

40

すなわち、装飾図柄変動表示演出Bは、第1の装飾図柄としての左右装飾図柄8 L、8 Rは第1の方向としての上下方向に変動し、第2の装飾図柄としての中装飾図柄8 Cは、

50

第2の方向としての左右方向に変動し、保留アイコンは、第2の方向と反対方向である第3の方向としての左右方向に移動し、第1の装飾図柄が所定の図柄配列としてのリーチになったときは、第2の装飾図柄は、変動表示の表示位置が保留アイコン側に近づく方向に変化する構成となっている。

【0524】

[装飾図柄変動表示演出C]

図103は、装飾図柄変動表示演出Cを説明するための図である。

装飾図柄変動表示演出Cでは、まず、図103(A)に示すように、特別図柄の変動表示と同期して装飾図柄変動開始・保留消化演出が実行される。この装飾図柄変動開始・保留消化演出では、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、左の図柄表示エリアに左装飾図柄8L、中の図柄表示エリアに中装飾図柄8C、右の図柄表示エリアには右装飾図柄8Rが表示される。左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rは、図(A)に示すように、同じ高さ位置に並列状に表示され、矢印YL、矢印YRに示すように、下方にスクロールするように変動する。中装飾図柄8Cは、左右装飾図柄8L、8Rよりも上方に位置し、矢印YCに示すように、反時計回りに回転スクロールするように変動する。なお、この装飾図柄変動開始・保留消化演出では、装飾図柄8L、8C、8Rはハズレ図柄配列(「589」)で停止した状態を示している。また、装飾図柄8L、8C、8Rの停止順は、最初に左装飾図柄8Lが停止し、次に右装飾図柄8Rが停止し、最後に中装飾図柄8Cが停止するようになっている。

また、装飾図柄変動開始・保留消化演出では、表示画面7aの中央下部に保留演出画像HGが表示される。保留演出画像HGは円弧形状に表示され、その表示領域内には、当該特別図柄の保留数を示す保留アイコンが表示されている。なお、図103(A)には、保留アイコンとして第1保留H1と第2保留H2が表示されている。また、保留演出画像HGの左方には、当該保留アイコンHTが表示されている。保留演出画像HGは、装飾図柄8L、8C、8Rの変動開始時に、矢印YH1に示すように、反時計回りに回転する。従って、保留演出画像HGの表示領域内にある保留アイコンも反時計回りに回転する。保留演出画像HGが回転すると、第1保留H1は、矢印YH2に示すように、当該保留アイコンHTの位置に移動し、同時に、保留演出画像HGの表示領域内にある保留アイコンが1個ずつズレる(例えば、第2保留H2は第1保留H1の表示位置に移動する態様で、その他の第3、4保留も同様)。なお、図103(A)では、保留が3つあった状態で装飾図柄の変動が開始されたときの状態を示している。

つまり、装飾図柄変動開始・保留消化演出では、装飾図柄の変動開始時には、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rは、矢印YL、矢印YRに示すように上下方向に変動し、中装飾図柄8Cは矢印YCに示すように、円弧に沿った方向であって反時計回りに変動し、保留アイコンは、矢印YH1に示すように、円弧に沿った方向であって反時計回りに移動する。つまり、中装飾図柄8Cと保留アイコンとは、互いに反対方向に移動する。

【0525】

次に、図103(B)に示すように、装飾図柄リーチ演出が実行される。この装飾図柄リーチ演出では、装飾図柄8L、8C、8Rの変動において、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rが大当たり図柄配列で停止し、中装飾図柄8Cが変動中のリーチ状態を示している。なお、本例では、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rは「9」で停止し、中装飾図柄8Cは、矢印YCで変動中であることを示している。また、この装飾図柄リーチ演出では、当該特別図柄の保留数は、図103(A)に示す個数から第3保留H3および第4保留H4が増えた(2個増えた)様子を示している。

【0526】

次に、図103(C)に示すように、中装飾図柄表示位置変化演出が実行される。この中装飾図柄表示位置変化演出では、装飾図柄8L、8C、8Rの変動において、図103(B)に示したリーチ図柄配列から、中装飾図柄8Cの表示位置が下方に変化する様子を示している。より詳しくは、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rは、図103(B)に示した表示位置でリーチ図柄配列を示している。一方、中装飾図柄8Cは、図103(B)に

示した表示位置から、矢印 Y D に示すように、まっすぐ下方の保留アイコン（保留演出画像 H G）側に近づく方向に下降した位置に、表示位置が変化する。

【0527】

次に、図 103（D）に示すように、中装飾図柄変動演出が実行される。この中装飾図柄変動演出では、図 103（C）に示中装飾図柄表示位置変化演出が実行された後の、中装飾図柄 8 C の変動表示態様が示されている。中装飾図柄 8 C は、この下降した位置において、反時計回りに回転スクロールするように変動する。このとき、中装飾図柄 8 C は、図 103（D）に示すように、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R の前側を通して変動する。したがって、この中装飾図柄 8 C の変動により、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R は、その一部の表示が中装飾図柄 8 C と重なって見えなくなる。また、中装飾図柄 8 C が、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R のほぼ真ん中に到達したときは、中装飾図柄 8 C は、左右装飾図柄 8 L、8 R とほぼ同じ高さに位置している。なお、中装飾図柄変動演出では、中装飾図柄 8 C は、「8」が左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R の間に位置し、「9」が左装飾図柄 8 L と重なり、「7」が右装飾図柄 8 R と重なった様子を示している。

10

【0528】

次に、図 103（E）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 103（D）に示した中装飾図柄変動演出が実行された結果、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が大当たり図柄配列「999」で完全に停止した状態を示している。また、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の上方には、「大当たり～！」という文字が表示される。これにより、大当たりが確定したことを報知する。

20

ここで、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が大当たり図柄配列で停止した状態では、水平線 H L に示すように、中装飾図柄 8 C は、左右装飾図柄 8 L、8 R とほぼ同じ高さに位置して水平状に並列停止する。つまり、中装飾図柄 8 C は、リーチを経ずにバラケ目でハズレ図柄配列になる場合には、図 103（A）に示すように、左右装飾図柄 8 L、8 R よりも上方に停止し、リーチを経たハズレ図柄配列および大当たり図柄配列になる場合には、図 103（E）に示すように、左右装飾図柄 8 L、8 R と直線状に並んで停止する。

【0529】

つまり、この図 103 に示した装飾図柄変動表示演出 C では、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R とでリーチが形成されると、中装飾図柄 8 C は、表示位置が変化して保留アイコン（保留演出画像 H G）側に近づく方向に下降し、この下降した位置で左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R の前側を通して変動し、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R の間に水平状に並列停止する。

30

すなわち、装飾図柄変動表示演出 C は、第 1 の装飾図柄としての左右装飾図柄 8 L、8 R が所定の図柄配列としてのリーチになったときは、第 2 の装飾図柄としての中装飾図柄 8 C は、第 1 の装飾図柄の前側を通して、第 1 の装飾図柄と直線状に並んで停止する構成となっている。

【0530】

[効果例]

以下に、装飾図柄変動表示演出の効果例を示す。

[効果 1]

40

上記実施形態の遊技機 1 では、図 101～図 103 に示すように、第 1 の装飾図柄としての左右装飾図柄 8 L、8 R は第 1 の方向としての上下方向に変動し、第 2 の装飾図柄としての中装飾図柄 8 C は、第 2 の方向としての左右方向に変動し、第 1 の装飾図柄が所定の図柄配列としてのリーチになったときは、第 2 の装飾図柄は変動表示の表示位置が変化する構成になっている。この構成によれば、リーチになったときは、第 2 の装飾図柄は変動表示の表示位置が変化するの、遊技者は、リーチが発生した場合には、大いなる期待を持って遊技に臨むことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

[効果 2]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 102、図 103 に示すように、装飾図柄の変動開始時に、第 1 の装飾図柄としての左右装飾図柄 8 L、8 R は第 1 の方向としての上下方向に

50

変動し、第2の装飾図柄としての装飾図柄8Cは、第2の方向としての円弧に沿った左右方向に変動し、保留アイコンは、第2の方向と反対方向である第3の方向としての円弧に沿った左右方向に移動する構成になっている。この構成によれば、装飾図柄が変動を開始すると、第1の装飾図柄と第2の装飾図柄と保留アイコンは、それぞれ異なる方向に異なる態様で移動するので、遊技者は、装飾図柄の変動開始時における様々な動きによる演出を大いに楽しむことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

[効果3]

上記実施形態の遊技機1では、図102、図103に示すように、第1の装飾図柄としての左右装飾図柄8L、8Rは第1の方向としての上下方向に変動し、第2の装飾図柄としての装飾図柄8Cは、第2の方向としての円弧に沿った左右方向に変動し、保留アイコンは、第2の方向と反対方向である第3の方向としての円弧に沿った左右方向に移動し、第1の装飾図柄が所定の図柄配列としてのリーチになったときは、第2の装飾図柄は、変動表示の表示位置が保留アイコン側に近づく方向に変化する構成になっている。この構成によれば、リーチになったとき、第2の装飾図柄は、変動表示の表示位置が保留アイコン側に近づく方向に変化し、第2の装飾図柄と保留アイコンとが接近した状態で互いに反対方向に円弧に沿った移動をするので、遊技者は、リーチ時における第2の装飾図柄と保留アイコンの動きによる演出を大いに楽しむことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

[効果4]

上記実施形態の遊技機1では、図103に示すように、第1の装飾図柄としての左右装飾図柄8L、8Rが所定の図柄配列としてのリーチになったときは、第2の装飾図柄としての装飾図柄8Cは、第1の装飾図柄の前側を通して、第1の装飾図柄と直線状に並んで停止する構成になっている。この構成によれば、リーチになったとき、最終停止図柄である第2の装飾図柄がクローズアップされるので、遊技者は、第2の装飾図柄の変動表示に集中して大当たりになるか否かで一喜一憂することができる。さらに、第2の装飾図柄が停止した状態では、第1の装飾図柄と直線状に並んで停止するので、確定した図柄配列が極めて見やすくなり、遊技者は、容易に確定した図柄配列を確認することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0531】

[変形例]

以下に、装飾図柄変動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101～図103に示すように、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rは上下方向に変動し、装飾図柄8Cは左右方向に変動するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rは左右方向に変動し、装飾図柄8Cは上下方向に変動するようにしてもよい。要は、最終停止図柄以外の図柄と最終停止図柄との変動方向が、異なる方向であればよい。

【0532】

[変形例2]

上記実施形態の遊技機1では、図101～図103に示すように、リーチになったときは、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rが停止した状態で、装飾図柄8Cの表示位置が変化するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、リーチになったときは、装飾図柄8Cの表示位置は変化せず、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rが停止した状態で表示位置を変化するようにしてもよい。

【0533】

[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、リーチになったときは、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rが停止した状態で、装飾図柄8Cの表示位置が、まっすぐ下方の保留アイコン（保留演出画像HG）側に近づく方向に下降した位置に、表示位置が変化するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、リーチ

になったときは、中装飾図柄 8 C が下方に揺れ動きながら保留アイコン側に近づくようにしてもよい。あるいは、中装飾図柄 8 C が保留アイコン側に近づくとともに、保留アイコンも中装飾図柄 8 C 側に近づくように表示位置を上昇させてもよい。

【0534】

〔変形例 4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 103 に示すように、リーチになったときは、中装飾図柄 8 C が左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R の前側を通して変動し、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R は、その一部の表示が中装飾図柄 8 C と重なって見えなくなるようになっていたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、リーチになったときは、中装飾図柄 8 C は、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R がまったく見えなくなるように、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R の前側を通して変動するようにしてもよい。この場合、中装飾図柄 8 C のみを拡大表示するようにしてもよい。

10

【0535】

〔変形例 5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 103 に示すように、リーチになって中装飾図柄 8 C の表示位置が保留アイコン（保留演出画像 H G）側に下降したときには、中装飾図柄 8 C と保留アイコン（保留演出画像 H G）との間には、所定の間隔が形成されるようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、リーチになって中装飾図柄 8 C の表示位置が下降したときには、中装飾図柄 8 C と保留アイコン（保留演出画像 H G）とが接触、または一部が重なるようにしてもよい。

20

【0536】

〔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〕

装飾図柄の変動表示を表示可能な装飾図柄表示手段を備えた遊技機であって、前記装飾図柄表示手段は、
少なくとも第 1 の装飾図柄と第 2 の装飾図柄とを変動表示可能であり、
前記第 1 の装飾図柄は第 1 の方向に変動し、
前記第 2 の装飾図柄は第 2 の方向に変動し、前記第 1 の装飾図柄の後で停止し、
前記第 1 の装飾図柄が所定の図柄配列になったときは、前記第 2 の装飾図柄は変動表示の表示位置が変化する、
ことを特徴とする遊技機。

30

〔態様 C 3-2〕

保留アイコンを表示可能な表示手段を備え、
前記表示手段は、前記装飾図柄の変動開始時に前記保留アイコンを前記第 2 の方向と反対方向である第 3 の方向に移動する、
ことを特徴とする態様 C 3-1 に記載の遊技機。

〔態様 C 3-3〕

前記第 1 の装飾図柄が前記所定の図柄配列になったときは、前記第 2 の装飾図柄は、前記保留アイコン側に近づく方向に変動表示の表示位置が変化する、
ことを特徴とする態様 C 3-2 に記載の遊技機。

40

〔態様 C 3-4〕

前記第 1 の装飾図柄は、左右装飾図柄とし、前記第 2 の装飾図柄は中装飾図柄とし、
前記第 1 の方向は上下方向とし、前記第 2 の方向と前記第 3 の方向は円弧に沿った方向である、
ことを特徴とする態様 C 3-2 または態様 C 3-3 に記載の遊技機。

〔態様 C 3-5〕

前記第 1 の装飾図柄が前記所定の図柄配列になったときは、前記第 2 の装飾図柄は、前記第 1 の装飾図柄の前側を通して、前記第 1 の装飾図柄と直線状に並んで停止する、
ことを特徴とする態様 C 3-1 から態様 C 3-4 までのいずれか一項に記載の遊技機。

50

【0537】

以下に図104～図106を用いて保留対応演出について説明する。この保留対応演出は、例えば、特別図柄の変動表示の開始時などに実行され得る。

【0538】

〔保留対応演出A〕

図104は、保留対応演出Aを説明するための図である。

まず、保留対応演出Aでは、図104（A）に示すように、保留表示演出が実行される。この保留表示演出では、保留表示領域C41と、キャラクタCRAとが表示される。保留表示領域C41には、保留アイコンを表示するための表示領域であり、第1保留アイコン9Aと第2保留アイコン9Cとが表示される。保留表示領域C41は、4つの第1保留アイコン9Aと1つの第2保留アイコン9Cとを格納可能に5つに区分されている。なお、保留表示演出では、装飾図柄8L、8C、8Rが変動中である。なお、この保留表示演出では、第1保留アイコン9A、第2保留アイコン9Cの色は、白色となっている。

10

【0539】

次に、図104（B）に示すように、対応領域表示演出が実行される。この対応領域表示演出では、保留表示領域C41に対応する保留対応領域C42が表示される。保留対応領域C42は、保留表示領域C41に隣接して設けられ、詳しくは、保留表示領域C41の上部に接続して設けられる。保留対応領域C42は、保留表示領域C41において第1保留アイコン9Aを格納する4つの区画にそれぞれ対応する4つの領域を備えている。次に、図104（C）に示すように、対応領域選択演出が実行される。この対応領域選択演出では、保留対応領域C42の4つの領域のうちのいずれかにおいて、複数の演出の選択肢が変動表示される。この選択肢には、保留変化を示唆する表示、今後に発展するリーチ演出を示唆する表示、「激アツ」や「チャンス」などのチャンスアップを示唆する表示、大当たりを示唆する表示などを含んでいる。次に、図104（D）に示すように、保留変化示唆演出が実行される。この保留変化示唆演出では、保留対応領域C42において対応領域選択演出で変動していた選択肢が停止して、保留変化を示唆する表示が行われる。図104（D）の例では、保留変化を示唆する表示は、「保変」と表されている。次に、図104（E）に示すように、保留変化演出が実行される。この保留変化演出では、保留対応領域C42において保留変化を示唆する表示が行われた領域に対応する保留表示領域C41の区画にある第1保留アイコン9Aを対象として、保留アイコンを変化させる表示を行う。この場合、第1保留アイコン9Aの色を赤色等に変化させる。保留アイコンが変化する色の種類は、青、黄、緑、複数用意されていて、それぞれ大当たり期待度が異なる仕様としてもよい。

20

30

なお、図104（C）～（E）は、少なくとも同じ変動での演出である。

【0540】

〔保留対応演出B〕

図105は、保留対応演出Bを説明するための図である。

まず、保留対応演出Bでは、図105（A）に示すように、保留表示演出が実行される。この保留表示演出では、保留表示領域C41と、キャラクタCRAとが表示される。保留表示領域C41には、保留アイコンを表示するための表示領域であり、第1保留アイコン9Aと第2保留アイコン9Cとが表示される。保留表示領域C41は、4つの第1保留アイコン9Aと1つの第2保留アイコン9Cとを格納可能に5つに区分されている。なお、保留表示演出では、装飾図柄8L、8C、8Rが変動中である。なお、この保留表示演出では、第1保留アイコン9A、第2保留アイコン9Cの色は、白色となっている。次に、図105（B）に示すように、対応領域表示演出が実行される。この対応領域表示演出では、保留表示領域C41に対応する保留対応領域C42が表示される。保留対応領域C42は、保留表示領域C41に隣接して設けられ、詳しくは、保留表示領域C41の上部に接続して設けられる。保留対応領域C42は、保留表示領域C41において第1保留アイコン9Aを格納する4つの区画にそれぞれ対応する4つの領域を備えている。次に、図105（C）に示すように、対応領域選択演出が実行される。この対応領域選択演出では

40

50

、保留対応領域 C 4 2 の 4 つの領域のうちのいずれかにおいて、複数の演出の選択肢が変動表示される。この選択肢には、保留変化を示唆する表示、今後に発展するリーチ演出を示唆する表示、「激アツ」や「チャンス」などのチャンスアップを示唆する表示、大当たりを示唆する表示などを含んでいる。

【0541】

次に、図 105 (D) に示すように、リーチ示唆演出が実行される。このリーチ示唆演出では、保留対応領域 C 4 2 において対応領域選択演出で変動していた選択肢が停止して、今後に展開するリーチ演出を示唆する表示が行われる。図 105 (D) の例では、リーチ演出を示唆する表示は、「スーパーリーチ A」と表されており、すなわち、今後に展開するリーチ演出がスーパーリーチ演出であり、スーパーリーチ演出の中のスーパーリーチ A であることが表されている。次に、図 105 (E) に示すように、スーパーリーチ演出が実行される。このスーパーリーチ演出では、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とが戦う演出が行われる。このスーパーリーチ演出は、図 105 (D) のリーチ示唆演出が行われた変動とは異なる変動で行われ、具体的には、リーチ示唆演出において、保留対応領域 C 4 2 のリーチ演出を示唆する表示が行われた領域に対応する保留表示領域 C 4 1 の区画にある第 1 保留アイコン 9 A が当該保留となった変動で行われる。

【0542】

〔保留対応演出 C〕

図 106 は、保留対応演出 C を説明するための図である。

まず、保留対応演出 C では、図 106 (A) に示すように、保留表示演出が実行される。この保留表示演出では、保留表示領域 C 4 1 と、キャラクタ C R A とが表示される。保留表示領域 C 4 1 には、保留アイコンを表示するための表示領域であり、第 1 保留アイコン 9 A と第 2 保留アイコン 9 C とが表示される。保留表示領域 C 4 1 は、4 つの第 1 保留アイコン 9 A と 1 つの第 2 保留アイコン 9 C とを格納可能に 5 つに区分されている。なお、保留表示演出では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が変動中である。なお、この保留表示演出では、第 1 保留アイコン 9 A、第 2 保留アイコン 9 C の色は、白色となっている。次に、図 106 (B) に示すように、対応領域表示演出が実行される。この対応領域表示演出では、保留表示領域 C 4 1 に対応する保留対応領域 C 4 2 が表示される。保留対応領域 C 4 2 は、保留表示領域 C 4 1 に隣接して設けられ、詳しくは、保留表示領域 C 4 1 の上部に接続して設けられる。保留対応領域 C 4 2 は、保留表示領域 C 4 1 において第 1 保留アイコン 9 A を格納する 4 つの区画に対応する 1 つの領域を備えている。次に、図 106 (C) に示すように、対応領域選択演出が実行される。この対応領域選択演出では、保留対応領域 C 4 2 において、複数の選択肢が変動表示される。この選択肢には、保留変化を示唆する表示、今後に発展するリーチ演出を示唆する表示、「激アツ」や「チャンス」などのチャンスアップを示唆する表示、大当たりを示唆する表示などを含んでいる。

【0543】

次に、図 106 (D) に示すように、リーチ示唆演出が実行される。このリーチ示唆演出では、保留対応領域 C 4 2 において対応領域選択演出で変動していた選択肢が停止して、今後に展開するリーチ演出を示唆する表示が行われる。図 106 (D) の例では、リーチ演出を示唆する表示は、「スーパーリーチ A」と表されており、すなわち、今後に展開するリーチ演出がスーパーリーチ演出であり、スーパーリーチ演出の中のスーパーリーチ A であることが表されている。次に、図 106 (E) に示すように、スーパーリーチ演出が実行される。このスーパーリーチ演出では、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とが戦う演出が行われる。このスーパーリーチ演出は、図 106 (D) のリーチ示唆演出が行われた変動、または、図 106 (D) のリーチ示唆演出が行われた変動とは異なる変動とは異なる変動で行われる。

【0544】

〔効果例〕

以下に、保留対応演出の効果例を示す。

〔効果 1〕

上記実施形態の遊技機 1 では、保留対応演出において、保留表示領域 C 4 1 に対応した保留対応領域 C 4 2 に複数の演出の選択肢を変動表示し、その選択肢の中から一つを選択し、選択した演出を実行するようにしている。この構成によれば、複数の演出のうちの一つの演出が実行されるので、遊技の興趣を向上させることができる。

〔効果 2〕

上記実施形態の遊技機 1 では、保留対応演出において、保留表示領域 C 4 1 に対応した保留対応領域 C 4 2 に複数の演出の選択肢を変動表示し、その選択肢の中から保留変化を示唆する表示を選択し、選択した演出を実行するようにしている。この構成によれば、保留表示領域 C 4 1 において保留変化を示唆する表示が行われるので、遊技の興趣を向上させることができる。

10

〔効果 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、保留対応演出において、保留表示領域 C 4 1 に対応した保留対応領域 C 4 2 に複数の演出の選択肢を変動表示し、その選択肢の中からリーチ演出を示唆する表示を選択し、選択した演出を実行するようにしている。この構成によれば、保留表示領域 C 4 1 においてリーチ演出を示唆する表示が行われるので、遊技の興趣を向上させることができる。

〔効果 4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、保留対応演出において、保留対応領域 C 4 2 は、保留表示領域 C 4 1 に対応するように、複数の領域に区分されている。この構成によれば、保留表示領域 C 4 1 の保留アイコンに対応させて、保留対応領域 C 4 2 に所定の演出の示唆表示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

〔効果 5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、保留対応演出において、保留対応領域 C 4 2 は、保留表示領域 C 4 1 に隣接して配置される。この構成によれば、保留表示領域 C 4 1 の保留アイコンに対応させて、保留対応領域 C 4 2 に所定の演出の示唆表示を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。

【0545】

〔変形例〕

以下に、保留対応演出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、保留対応演出 A の保留変化演出において、保留変化させる第 1 保留アイコン 9 A の対象を、保留対応領域 C 4 2 において保留変化を示唆する表示が行われた領域に対応する保留表示領域 C 4 1 の区画にある第 1 保留アイコン 9 A としているが、本発明はこれに限られるものではなく、保留変化させる第 1 保留アイコン 9 A の対象を、保留対応領域 C 4 2 において保留変化を示唆する表示が行われた領域に対応する保留表示領域 C 4 1 の区画以外の第 1 保留アイコン 9 A としてもよいし、第 2 保留アイコン 9 C としてもよい。

30

【0546】

〔変形例 2〕

上記実施形態の遊技機 1 では、保留対応演出 B のスーパーリーチ演出において、リーチ示唆演出で示唆されたリーチ演出をする対象を、保留対応領域 C 4 2 においてリーチ演出を示唆する表示が行われた領域に対応する保留表示領域 C 4 1 の区画にある第 1 保留アイコン 9 A としているが、本発明はこれに限られるものではなく、リーチ示唆演出で示唆されたリーチ演出をする対象を、保留対応領域 C 4 2 においてリーチ演出を示唆する表示が行われた領域に対応する保留表示領域 C 4 1 の区画以外の第 1 保留アイコン 9 A としてもよいし、第 2 保留アイコン 9 C としてもよい。

40

【0547】

〔変形例 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、保留対応演出 A ～ C において、第 2 保留アイコン 9 C に対応する保留対応領域 C 4 2 を設けるようにしてもよい。

50

【0548】

〔変形例4〕

上記実施形態の遊技機1では、保留対応演出A、Bにおいて、保留対応領域C42は、保留表示領域C41において第1保留アイコン9Aを格納する4つの区画にそれぞれ対応するように4つの領域に区画されているが、本発明はこれに限られるものではなく、2つ、3つの領域に区分されていてもよい。

【0549】

〔態样例〕

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表示手段を備える遊技機であって、

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

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

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

前記第1の表示演出は、保留を表示する保留表示領域に対応した保留対応領域に、第1の態様の表示を行う演出であり、

前記第2の表示演出は、前記保留表示領域に対応した前記保留対応領域に、第2の態様の表示を行う演出であり、

前記第3の表示演出は、前記第1の態様と前記第2の態様を含む複数の態様のうちの一つの態様を選択し、選択した態様の表示をおこなう演出である、

ことを特徴とする遊技機。

〔態様C4-2〕

態様1に記載の遊技機であって、

前記第1の表示演出の前記第1の態様の表示として、保留が変化することを示唆する保留変化示唆表示を含む、

ことを特徴とする遊技機。

〔態様C4-3〕

態様1または態様2に記載の遊技機であって、

前記第2の表示演出の前記第2の態様の表示として、当該変動で行われるリーチ演出の種類を示唆するリーチ示唆表示を含む、

ことを特徴とする遊技機。

〔態様C4-4〕

態様1ないし態様3までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記保留表示領域は、第1の保留表示領域と第2の保留表示領域とを含む複数の領域に区分され、

前記保留対応領域は、前記保留表示領域において区分された複数の領域に、それぞれ対応する複数の対応領域を備える、

ことを特徴とする遊技機。

〔態様C4-5〕

態様1ないし態様4までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記保留対応領域は、前記保留表示領域に隣接して配置される、

ことを特徴とする遊技機。

【0550】

以下に図107～図109を用いて保留対応演出について説明する。この保留飛び越え演出は、例えば、特別図柄の変動表示の開始時などに実行され得る。

【0551】

〔保留飛び越え演出A〕

図107は、保留飛び越え演出Aを説明するための図である。

まず、保留飛び越え演出Aでは、図107(A)に示すように、保留表示演出が実行される。この保留表示演出では、保留表示領域C51と、キャラクタCRAとが表示される

10

20

30

40

50

。保留表示領域 C 5 1 には、保留アイコンを表示するための表示領域であり、第 1 保留アイコン 9 A と第 2 保留アイコン 9 C とが表示される。保留表示領域 C 5 1 は、4 つの第 1 保留アイコン 9 A と 1 つの第 2 保留アイコン 9 C とを格納可能に 5 つに区分されている。なお、保留表示演出では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が変動中である。なお、この保留表示演出では、第 1 保留アイコン 9 A、第 2 保留アイコン 9 C の色は、白色となっている。

【0552】

次に、図 107 (B) に示すように、保留変化示唆演出が実行される。この保留変化示唆演出では、味方キャラクタ C R A が、保留アイコンと同様の形状の擬似保留アイコン C 5 2 を投げて、保留表示領域 C 5 1 に表示される保留アイコンを跨ぐように移動させる演出である。なお、擬似保留アイコン C 5 2 は、赤色となっている。次に、図 107 (C) に示すように、保留変化示唆画像重畳演出が実行される。この保留変化示唆画像重畳演出では、保留変化示唆演出で味方キャラクタ C R A が投げた擬似保留アイコン C 5 2 が第 2 保留アイコン 9 C のところまで移動して、擬似保留アイコン C 5 2 と第 2 保留アイコン 9 C とが重畳する演出である。次に、図 107 (D) に示すように、保留変化演出が実行される。この保留変化演出では、保留表示領域 C 5 1 において、擬似保留アイコン C 5 2 が移動して重畳した第 2 保留アイコン 9 C を変化させる表示を行う。この場合、第 2 保留アイコン 9 C の色を擬似保留アイコン C 5 2 と同様の赤色に変化させる。保留アイコンが変化する色の種類は、青、黄、緑、複数用意されていて、それぞれ大当たり期待度が異なる仕様としてもよい。

なお、図 107 (A) ~ (D) は、同じ変動での演出である。

【0553】

〔保留飛び越え演出 B〕

図 108 は、保留飛び越え演出 B を説明するための図である。

まず、保留飛び越え演出 B では、図 108 (A) に示すように、保留表示演出が実行される。この保留表示演出では、保留表示領域 C 5 1 と、キャラクタ C R A とが表示される。保留表示領域 C 5 1 には、保留アイコンを表示するための表示領域であり、第 1 保留アイコン 9 A と第 2 保留アイコン 9 C とが表示される。保留表示領域 C 5 1 は、4 つの第 1 保留アイコン 9 A と 1 つの第 2 保留アイコン 9 C とを格納可能に 5 つに区分されている。なお、保留表示演出では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が変動中である。なお、この保留表示演出では、第 1 保留アイコン 9 A、第 2 保留アイコン 9 C の色は、白色となっている。

【0554】

次に、図 108 (B) に示すように、保留変化示唆演出が実行される。この保留変化示唆演出では、味方キャラクタ C R A が、保留アイコンと同様の形状の擬似保留アイコン C 5 2 を投げて、保留表示領域 C 5 1 に表示される保留アイコンを跨ぐように移動させる演出である。なお、擬似保留アイコン C 5 2 は、赤色である。次に、図 108 (C) に示すように、保留変化示唆画像消滅演出が実行させる。この保留変化示唆画像消滅演出では、保留変化示唆演出で味方キャラクタ C R A が投げた擬似保留アイコン C 5 2 が第 2 保留アイコン 9 C を通り越して、擬似保留アイコン C 5 2 が画面から消える演出である。なお、擬似保留アイコン C 5 2 は、第 2 保留アイコン 9 C を通り越さずに、画面から消えてもいい。例えば、擬似保留アイコン C 5 2 は、第 2 保留アイコン 9 C と第 1 保留アイコン 9 A との間を通過して画面から消えてもいい。次に、図 108 (D) に示すように、保留非変化演出が実行される。この保留非変化演出では、保留表示領域 C 5 1 において、擬似保留アイコン C 5 2 が作用せずに、第 2 保留アイコン 9 C、第 1 保留アイコン 9 A 共に保留変化しない演出である。

なお、図 108 (A) ~ (D) は、同じ変動での演出である。

【0555】

〔保留飛び越え演出 C〕

図 109 は、保留飛び越え演出 C を説明するための図である。

まず、保留飛び越え演出 B では、図 109 (A) に示すように、保留表示演出が実行される。この保留表示演出では、保留表示領域 C 5 1 と、キャラクタ C R A とが表示される

。保留表示領域 C 5 1 には、保留アイコンを表示するための表示領域であり、第 1 保留アイコン 9 A と第 2 保留アイコン 9 C とが表示される。保留表示領域 C 5 1 は、4 つの第 1 保留アイコン 9 A と 1 つの第 2 保留アイコン 9 C とを格納可能に 5 つに区分されている。なお、保留表示演出では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が変動中である。なお、この保留表示演出では、第 1 保留アイコン 9 A、第 2 保留アイコン 9 C の色は、白色となっている。

【0556】

次に、図 109 (B) に示すように、保留変化示唆演出が実行される。この保留変化示唆演出では、味方キャラクタ C R A が、保留アイコンと同様の形状の擬似保留アイコン C 5 2 を投げて、保留表示領域 C 5 1 に表示される保留アイコンを跨ぐように移動させる演出である。なお、擬似保留アイコン C 5 2 は、赤色となっている。次に、図 109 (C) に示すように、保留変化示唆画像消滅演出が実行させる。この保留変化示唆画像消滅演出では、保留変化示唆演出で味方キャラクタ C R A が投げた擬似保留アイコン C 5 2 が第 2 保留アイコン 9 C を通り越して、擬似保留アイコン C 5 2 が画面から消える演出である。なお、擬似保留アイコン C 5 2 は、第 2 保留アイコン 9 C を通り越さずに、画面から消えてもいい。例えば、擬似保留アイコン C 5 2 は、第 2 保留アイコン 9 C と第 1 保留アイコン 9 A との間を通過して画面から消えてもいい。

【0557】

次に、図 109 (D) に示すように、保留非変化演出が実行される。この保留非変化演出では、保留表示領域 C 5 1 において、擬似保留アイコン C 5 2 が作用せずに、第 2 保留アイコン 9 C、第 1 保留アイコン 9 A 共に保留変化しない演出である。次に、図 109 (E) に示すように、保留変化示唆演出が実行される。この保留変化示唆演出では、味方キャラクタ C R A が、再度、擬似保留アイコン C 5 2 を投げて、保留表示領域 C 5 1 に表示される保留アイコンを跨ぐように移動させる演出である。次に、図 109 (F) に示すように、保留変化示唆画像重畳演出が実行される。この保留変化示唆画像重畳演出では、保留変化示唆演出で味方キャラクタ C R A が投げた擬似保留アイコン C 5 2 が第 2 保留アイコン 9 C のところまで移動して、擬似保留アイコン C 5 2 と第 2 保留アイコン 9 C とが重畳する演出である。次に、図 109 (G) に示すように、保留変化演出が実行される。この保留変化演出では、保留表示領域 C 5 1 において、擬似保留アイコン C 5 2 が移動して重畳した第 2 保留アイコン 9 C を変化させる表示を行う。この場合、第 2 保留アイコン 9 C の色を擬似保留アイコン C 5 2 と同様の赤色に変化させる。保留アイコンが変化する場合の種類の種類は、青、黄、緑、複数用意されていて、それぞれ大当たり期待度が異なる仕様としてもよい。

なお、図 109 (A) ~ (G) は、同じ変動での演出である。

【0558】

〔効果例〕

以下に、保留飛び越え演出の効果例を示す。

〔効果 1〕

上記実施形態の遊技機 1 では、保留飛び越え演出において、保留表示領域 C 5 1 をおこなっているときに、保留変化示唆演出をおこない、その後、保留変化演出を行う構成となっている。この構成によれば、保留変化示唆演出および保留変化演出により、遊技の興趣を向上させることができる。

〔効果 2〕

上記実施形態の遊技機 1 では、保留飛び越え演出において、保留変化示唆演出の後に、保留変化示唆画像重畳演出を行い、その後に、保留変化演出を行う構成となっている。この構成によれば、保留変化示唆画像重畳演出の後に保留変化演出が行われるので、遊技の興趣を向上させることができる。

〔効果 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、保留飛び越え演出において、保留変化示唆演出の後に、保留変化示唆画像消滅演出を行い、その後に、保留変化演出を行う構成となっている。この構成によれば、保留変化示唆画像消滅演出により遊技者を一旦落胆させてから、その後

10

20

30

40

50

に、保留変化演出を行うので、遊技の興趣を向上させることができる。

〔効果 4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、保留飛び越え演出において、保留変化示唆演出の後に、保留変化示唆画像消滅演出を行い、その後に、保留変化示唆演出が再び行われてから保留変化演出を行う構成となっている。この構成によれば、保留変化示唆画像消滅演出により遊技者を一旦落胆させてから、その後に、保留変化示唆演出を介して保留変化演出を行うので、遊技の興趣を向上させることができる。

〔効果 5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、保留飛び越え演出において、擬似保留アイコン C 5 2 は、保留アイコンと同形状となっている。この構成によれば、遊技者は、擬似保留アイコン C 5 2 を見て保留変化を期待することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0559】

〔変形例〕

以下に、保留飛び越え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、保留飛び越え演出 A、C において、擬似保留アイコン C 5 2 は、第 2 保留アイコン 9 C に重畳して、当該第 2 保留アイコン 9 C が保留変化を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、擬似保留アイコン C 5 2 は、第 1 保留アイコン 9 A に重畳して、当該第 1 保留アイコン 9 A が保留変化してもよい。

【0560】

〔変形例 2〕

上記実施形態の遊技機 1 では、保留飛び越え演出 A～C において、擬似保留アイコン C 5 2 は第 1 保留アイコン 9 A、第 2 保留アイコン 9 C と同様の形状であるが、本発明はこれに限られるものではなく、擬似保留アイコン C 5 2 は、異なる形状でもよい。この場合も、擬似保留アイコン C 5 2 の色は、保留変化させたい色とする。

【0561】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

〔態様 C 5-1〕

複数種類の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、
前記表示手段は、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を含み、
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、前記保留アイコンを表示する保留表示領域を表示する演出であり、

前記第 2 の表示演出は、保留の変化を示唆する保留変化示唆画像を、前記保留表示領域に表示される前記保留アイコンを跨ぐように移動させる演出であり、

前記第 3 の表示演出は、保留を変化させる演出であり、

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 の表示演出をおこなっているときに、前記第 2 の表示演出をおこない、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 C 5-2〕

態様 1 に記載の遊技機であって、

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

前記第 4 の表示演出は、前記保留変化示唆画像を、前記保留表示領域に表示される特定

10

20

30

40

50

の保留アイコンに重畳させる演出であり、

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 2 の表示演出の後に、前記第 4 の表示演出がおこなわれ、その後、前記第 3 の表示演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 C 5 - 3]

態様 1 または態様 2 に記載の遊技機であって、

前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第 5 の表示演出をおこなう場合があり、前記第 5 の表示演出は、前記保留変化示唆画像を、前記保留表示領域外で一旦消滅させる演出であり、

前記組み合わせ演出は、前記第 5 の表示演出を含む場合がある演出であり、

前記組み合わせ演出では、前記第 2 の表示演出の後に、前記第 5 の表示演出がおこなわれ、その後、前記第 3 の表示演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 C 5 - 4]

態様 3 に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出では、前記第 2 の表示演出の後に、前記第 5 の表示演出がおこなわれ、その後、再び、前記第 2 の表示演出がおこなわれ、その後、前記第 3 の表示演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 C 5 - 5]

態様 1 ないし態様 4 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記保留変化示唆画像は、前記保留アイコンと同様の形状である、

ことを特徴とする遊技機。

【0562】

以下に図 110～図 112 を用いて装飾図柄表示演出 A～C について説明する。この装飾図柄表示演出は、装飾図柄の変動演出中や停止表示前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、装飾図柄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。

【0563】

[装飾図柄表示演出 A]

図 110 は、装飾図柄表示演出 A を説明するための図である。装飾図柄表示演出 A では、まず、図 110 (A) の装飾図柄回転演出が実行される。具体的には、表示画面 7a に、装飾図柄 8L, 8C, 8R が表示される。装飾図柄 8L, 8C, 8R は、右装飾図柄 8R が中装飾図柄 8C よりも大きく、中装飾図柄 8C が左装飾図柄 8L よりも大きい。左装飾図柄 8L、中装飾図柄 8C、右装飾図柄 8R は、それぞれが、表示画面 7a の上下方向を回転軸にして横回転をしている。第 1 可動役物 14 は、第 1 態様となっている。

【0564】

次に、図 110 (B) に示す装飾図柄右重畳演出が実行される。具体的には、左装飾図柄 8L の一部分に中装飾図柄 8C が重なり、中装飾図柄 8C の一部分に右装飾図柄 8R が重なって表示される。また、右装飾図柄 8R が中装飾図柄 8C よりも大きく表示され、中装飾図柄 8C が左装飾図柄 8L よりも大きく表示される。右装飾図柄 8R の一部は、第 1 可動役物 14 に覆われており、第 1 可動役物 14 を介して視認可能となっている。左装飾図柄 8L、中装飾図柄 8C、右装飾図柄 8R は、それぞれ主面が左方向を向いている。主面とは、立体的な形状の装飾図柄 8L, 8C, 8R において、数字が表されている主たる面であり、図 110 (A) に示す端面の両側に形成されている。ここでは、数字の「7」の向いている方向がみな左方向という意味である。

【0565】

次に、図 110 (C) に示す装飾図柄左重畳演出が実行される。具体的には、右装飾図

10

20

30

40

50

柄 8 R の一部分に中装飾図柄 8 C が重なり、中装飾図柄 8 C の一部分に左装飾図柄 8 L が重なって表示される。また、左装飾図柄 8 L が中装飾図柄 8 C よりも大きく表示され、中装飾図柄 8 C が右装飾図柄 8 R よりも大きく表示される。左装飾図柄 8 L の一部は、第 1 可動役物 1 4 に覆われており、第 1 可動役物 1 4 を介して視認可能となっている。左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R は、それぞれ主面が右方向を向いている。すなわち、数字の「7」の向いている方向がみな右方向という意味である。

【0566】

次に、図 110 (D) に示す中装飾図柄小表示演出が実行される。具体的には、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R の両方よりも小さい中装飾図柄 8 C が、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R の両方と重ならずに表示される。また、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R は、それぞれ主面の向きが異なって表示される。ここでは、数字の「7」の向いている方向がそれぞれ異なっているという意味である。左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R のそれぞれの一部は、第 1 可動役物 1 4 に覆われており、第 1 可動役物 1 4 を介して視認可能となっている。

【0567】

次に、図 110 (E) に示す装飾図柄中央重畳演出が実行される。具体的には、右装飾図柄 8 R と左装飾図柄 8 L のそれぞれの一部分に中装飾図柄 8 C が重なって表示される。また、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、それぞれの一部分が表示画面 7 a からはみ出した状態となるように表示される。次に、図 110 (F) に示す装飾図柄等形状演出が実行される。具体的には、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、同じ大きさで等間隔に並んで表示される。

【0568】

〔装飾図柄表示演出 B〕

図 111 は、装飾図柄表示演出 B を説明するための図である。装飾図柄表示演出 B は、図 110 の装飾図柄表示演出 A と比較して、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R の態様が異なる。図 111 (A) の装飾図柄回転演出では、図 110 の装飾図柄表示演出 A と同様に、表示画面 7 a に、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が表示される。一方、図 110 の装飾図柄表示演出 A とは異なり、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R の大きさが等しい。

【0569】

次に、図 111 (B) に示す装飾図柄右重畳演出が実行される。具体的には、図 110 の装飾図柄表示演出 A と同様に、左装飾図柄 8 L の一部分に中装飾図柄 8 C が重なり、中装飾図柄 8 C の一部分に右装飾図柄 8 R が重なって表示される。一方、図 110 の装飾図柄表示演出 A とは異なり、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R の大きさは等しい。次に、図 111 (C) に示す装飾図柄左重畳演出が実行される。具体的には、右装飾図柄 8 R の一部分に中装飾図柄 8 C が重なり、中装飾図柄 8 C の一部分に左装飾図柄 8 L が重なって表示される。左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R の大きさは等しい。

【0570】

次に、図 111 (D) に示す中装飾図柄小表示演出が実行される。具体的には、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R の両方よりも小さい中装飾図柄 8 C が、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R の両方と重ならずに表示される。図 110 の装飾図柄表示演出 A とは異なり、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R は、それぞれ主面が同じ方向を向いている。

【0571】

次に、図 111 (E) に示す装飾図柄中央重畳演出が実行される。具体的には、右装飾図柄 8 R と左装飾図柄 8 L のそれぞれの一部分に中装飾図柄 8 C が重なって表示される。図 110 の装飾図柄表示演出 A とは異なり、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R は、表示画面 7 a からはみ出していない。次に、図 111 (F) に示す装飾図柄等形状演出が実行される。具体的には、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8

Rは、同じ大きさで等間隔に並んで表示される。

【0572】

〔装飾図柄表示演出C〕

図112は、装飾図柄表示演出Cを説明するための図である。装飾図柄表示演出Cは、図110の装飾図柄表示演出Aと比較して、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rの態様が異なる。図112(A)では、装飾図柄反転演出が実行される。具体的には、表示画面7aに、装飾図柄8L、8C、8Rが表示される。装飾図柄8L、8C、8Rは、左装飾図柄8Lと中装飾図柄8Cと右装飾図柄8Rの大きさが等しい。左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rは、それぞれが、左右反転した数字が表示される。第1可動役物14は、第1態様となっている。

10

【0573】

次に、図112(B)に示す装飾図柄右重畳演出が実行される。具体的には、左装飾図柄8Lの一部分に中装飾図柄8Cが重なり、中装飾図柄8Cの一部分に右装飾図柄8Rが重なって表示される。左装飾図柄8Lと中装飾図柄8Cと右装飾図柄8Rの大きさは等しい。左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rは、それぞれ主面が正面を向いている。次に、図112(C)に示す装飾図柄左重畳演出が実行される。具体的には、右装飾図柄8Rの一部分に中装飾図柄8Cが重なり、中装飾図柄8Cの一部分に左装飾図柄8Lが重なって表示される。左装飾図柄8Lと中装飾図柄8Cと右装飾図柄8Rの大きさは等しい。左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rは、それぞれ主面が正面を向いている。

20

【0574】

次に、図112(D)に示す中装飾図柄小表示演出が実行される。具体的には、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rの両方よりも小さい中装飾図柄8Cが、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rの両方と重ならずに表示される。左装飾図柄8Lと中装飾図柄8Cと右装飾図柄8Rは、それぞれ主面が正面を向いている。

【0575】

次に、図112(E)に示す装飾図柄中央重畳演出が実行される。具体的には、右装飾図柄8Rと左装飾図柄8Lのそれぞれの一部分に中装飾図柄8Cが重なって表示される。左装飾図柄8Lと中装飾図柄8Cと右装飾図柄8Rは、表示画面7aからはみ出していない。次に、図112(F)に示す装飾図柄等形状演出が実行される。具体的には、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは、同じ大きさで等間隔に並んで表示される。

30

【0576】

〔効果例〕

以下に、装飾図柄表示演出の効果例を示す。

〔効果1〕

上記実施形態の遊技機1では、図110～図112に示すように、表示画面7aに左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rとが表示された状態で、右装飾図柄8Rの一部分に中装飾図柄8Cが重なり、中装飾図柄8Cの一部分に左装飾図柄8Lが重なって表示される第1の演出と、第1の演出の後、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rの両方よりも小さい中装飾図柄8Cが、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rの両方と重ならずに表示される第2の演出と、を実行可能である。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

40

〔効果2〕

上記実施形態の遊技機1では、図110～図112に示すように、第2の演出の後、右装飾図柄8Rと左装飾図柄8Lのそれぞれの一部分に中装飾図柄8Cが重なって表示される第3の演出を実行可能である。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔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、第1の演出では、左

50

装飾図柄 8 L が中装飾図柄 8 C よりも大きく表示され、中装飾図柄 8 C が右装飾図柄 8 R よりも大きく表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果 4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 1 0 ～図 1 1 2 に示すように、第 2 の演出では、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R は、それぞれ主面の向きが異なって表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0 5 7 7】

〔効果 5〕

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、第 3 の演出では、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R は、それぞれの一部分が表示画面 7 a からみ出した状態となるように表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0 5 7 8】

〔変形例〕

以下に上述の装飾図柄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、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R はいずれも「7」とした。しかし、装飾図柄表示演出は、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R が「7」以外の数字の場合でも実行可能である。また、装飾図柄表示演出は、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R がそれぞれ違う数字の場合に実行されてもよい。

【0 5 7 9】

〔変形例 2〕

図 1 1 2 (A) の装飾図柄反転演出は、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が一瞬でも左右反転した状態となればよい。すなわち、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R がそれぞれ縦回転や横回転をしており、一時的に、左右反転した状態となってもよいし、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が全体として縦回転または横回転し、一時的に、左右反転した状態となってもよい。

【0 5 8 0】

〔変形例 3〕

図 1 1 0 ～図 1 1 2 の装飾図柄表示演出は、装飾図柄右重畳演出、装飾図柄左重畳演出、中装飾図柄小表示演出、装飾図柄中央重畳演出、装飾図柄等形状演出などの演出を含むものとした。しかし、これらの一部を含んでいなくてもよい。また、これらの演出以外の演出を含んでいてもよい。

【0 5 8 1】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

◇〔態様 D 1 - 1〕

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備えた遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは、左装飾図柄であり、

前記複数種類の画像のうちの一つは、中装飾図柄であり、

前記複数種類の画像のうちの一つは、右装飾図柄であり、

前記表示手段に前記左装飾図柄と前記中装飾図柄と前記右装飾図柄とが表示された状態で、前記右装飾図柄の一部分に前記中装飾図柄が重なり、前記中装飾図柄の一部分に前記左装飾図柄が重なって表示される第 1 の演出と、

前記第 1 の演出の後、前記左装飾図柄と前記右装飾図柄の両方よりも小さい前記中装飾図柄が、前記左装飾図柄と前記右装飾図柄の両方と重ならずに表示される第 2 の演出と、
を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50

◇[態様 D 1-2]

態様 D 1-1 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の演出の後、前記右装飾図柄と前記左装飾図柄のそれぞれの一部分に前記中装飾図柄が重なって表示される第 3 の演出を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 D 1-3]

態様 D 1-1 または態様 D 1-2 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の演出では、前記左装飾図柄が前記中装飾図柄よりも大きく表示され、前記中装飾図柄が前記右装飾図柄よりも大きく表示される、
ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 D 1-4]

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

前記第 2 の演出では、前記左装飾図柄と前記中装飾図柄と前記右装飾図柄は、それぞれ主面の向きが異なって表示される、
ことを特徴とする遊技機。

◇[態様 D 1-5]

態様 D 1-4 に記載の遊技機であって、

前記第 3 の演出では、前記左装飾図柄と前記右装飾図柄は、それぞれの一部分が前記表示手段からはみ出した状態となるように表示される、
ことを特徴とする遊技機。

【0582】

以下に図 113～図 115 を用いて当たり種別示唆画像表示演出 A～C について説明する。この当たり種別示唆画像表示演出は、例えば、ラッシュ時の装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 101 がサブ制御基板 90 から受信した変動演出開始コマンドを解析し、当たり種別示唆画像表示演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 103 から対応する画像データを読み出して表示画面 7a に表示させる表示演出である。

【0583】

[当たり種別示唆画像表示演出 A]

図 113 は、当たり種別示唆画像表示演出 A を説明するための図である。当たり種別示唆画像表示演出 A では、まず、図 113 (A) の装飾図柄変動演出が実行される。具体的には、表示画面 7a に、装飾図柄 8L, 8C, 8R と、当たり種別示唆画像 SH が表示される。当たり種別示唆画像 SH は、ラッシュ時において一連の当たり遊技の内容を示唆する画像である。言い換えれば、当たり種別示唆画像 SH は、過去に実行された大当たり種別を示唆する画像である。図 113 (A) では、「Super」「Miracle」「Bonus」の 3 種類の大当たり種別が表示されている。また、図 113 (A) では、8 つの当たり種別示唆画像 SH が 2 列に並んで表示されており、過去に 8 回の大当たり遊技が実行されたことが示唆されている。図 113 (A) では、1 回目～5 回目までの大当たり種別が上段に表示され、6 回目～8 回目までの大当たり種別が下段に表示されている。当たり種別示唆画像 SH は、表示画面 7a の中央付近において、左側から右側に向かって順に表示される。第 1 可動役物 14 は、第 1 態様となっており、当たり種別示唆画像 SH の一部分は、第 1 可動役物 14 を介して視認可能になっている。

【0584】

装飾図柄 8L, 8C, 8R は、図 113 (A)～図 113 (C) の順に示すように、変動表示から停止表示に移行する。このとき、装飾図柄 8L, 8C, 8R は、図 113 (A)～図 113 (C) に示すように、当たり種別示唆画像 SH の一部分に重なって表示される。すなわち、装飾図柄 8L, 8C, 8R は、図 113 (A) に示す変動表示時にも一部が当たり種別示唆画像 SH に重なって表示され、図 113 (C) に示す停止表示時にも一部が当たり種別示唆画像 SH に重なって表示される。図 113 (C) の装飾図柄停止表示後、図 113 (D) に示すように再度、装飾図柄変動演出が実行される。このときも、装

10

20

30

40

50

飾図柄 8 L, 8 C, 8 R は、当たり種別示唆画像 S H の一部分に重なって表示される。

【0585】

〔当たり種別示唆画像表示演出 B〕

図 114 は、当たり種別示唆画像表示演出 B を説明するための図である。当たり種別示唆画像表示演出 B は、図 113 の当たり種別示唆画像表示演出 A と比較して、示唆画像 I S 1、獲得球数画像 B A 1、残り期間示唆画像が表示される点異なる。図 114 (A) の装飾図柄変動演出では、表示画面 7 a に、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R と、当たり種別示唆画像 S H と、示唆画像 I S 1 と、獲得球数画像 B A 1 と、第 1 画像 I M 1 と、第 2 画像 I M 2 と、第 3 画像 I M 3 と、が表示される。当たり種別示唆画像 S H は、図 113 の当たり種別示唆画像表示演出 A と同様である。なお、ここでは、9 つの当たり種別示唆画像 S H が 2 列に並んで表示されており、過去に 9 回の大当たり遊技が実行されたことが示唆されている。示唆画像 I S 1 は、遊技者に右打ちを示唆する画像である。獲得球数画像 B A 1 は、一連の当たり遊技において遊技者が獲得した球数を表す。

10

【0586】

第 1 画像 I M 1 は、特定の対象を表した画像であり、ここでは、笑顔の形状を表している。なお、特定の対象とは、1 つの独立した対象として認識可能なすべてのものを意味しており、キャラクタや物などの画像のほか、抽象的な図形や文字、記号、煙、線、残像、等も含まれる。第 1 画像 I M 1 は、第 2 画像 I M 2 上に表示される。ここでは、第 1 画像 I M 1 は、第 2 画像 I M 2 上の左端に表示される。第 2 画像 I M 2 は、水平方向に長い略矩形形状の図形であり、表示画面 7 a の下方に表示される。第 3 画像 I M 3 は、保留数を表す保留アイコン（保留画像）であり、第 2 画像 I M 2 上に表示される。ここでは保留数 4 が示唆されている。

20

【0587】

第 1 画像 I M 1 が第 2 画像 I M 2 上を右方向に移動する。第 1 画像 I M 1 と第 2 画像 I M 2 は、第 2 画像 I M 2 に対する第 1 画像 I M 1 の位置によって、所定の期間が満了するまでの残り期間を示唆する残り期間示唆画像として機能する。すなわち、第 1 画像 I M 1 が第 2 画像 I M 2 の右端に位置したときに所定の期間が満了したことを示唆する。所定の期間とは、例えば、1 つの変動パターンの開始から終了までの期間である。

【0588】

第 1 可動役物 1 4 は、第 1 態様となっている。すなわち、表示画面 7 a の前方に位置している。示唆画像 I S 1 と、獲得球数画像 B A 1 と、第 1 画像 I M 1 と、第 2 画像 I M 2 と、当たり種別示唆画像 S H と、のそれぞれの一部分は、第 1 可動役物 1 4 に覆われ、第 1 可動役物 1 4 を介して視認可能になっている。

30

【0589】

装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R は、図 114 (A) ~ 図 114 (C) の順に示すように、変動表示から停止表示に移行する。このとき、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R は、図 114 (A) ~ 図 114 (C) に示すように、当たり種別示唆画像 S H の一部分に重なって表示される。すなわち、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R は、図 114 (A) に示す変動表示時にも一部が当たり種別示唆画像 S H に重なって表示され、図 114 (C) に示す停止表示時にも一部が当たり種別示唆画像 S H に重なって表示される。図 114 (C) の装飾図柄停止表示後、図 114 (D) に示すように再度、装飾図柄変動演出が実行される。このときも、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R は、当たり種別示唆画像 S H の一部分に重なって表示される。

40

【0590】

〔当たり種別示唆画像表示演出 C〕

図 115 は、当たり種別示唆画像表示演出 C を説明するための図である。当たり種別示唆画像表示演出 C は、図 113 の当たり種別示唆画像表示演出 A と比較して、第 2 装飾図柄 8 l, 8 c, 8 r、残り期間示唆画像が表示される点異なる。図 115 (A) の装飾図柄変動演出では、表示画面 7 a に、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R と、当たり種別示唆画像 S H と、第 2 装飾図柄 8 l, 8 c, 8 r と、第 1 画像 I M 1 と、第 2 画像 I M 2 と、第 3 画像 I M 3 と、が表示される。当たり種別示唆画像 S H は、図 113 の当たり種別示唆画

50

像表示演出 A と同様である。なお、ここでは、3 つの当たり種別示唆画像 S H が 1 列に並んで表示されており、過去に 3 回の大当たり遊技が実行されたことが示唆されている。ここでは、第 2 装飾図柄 8 l, 8 c, 8 r の一回の変動表示から停止表示までの期間中、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R は複数回の変動表示と仮停止表示とを繰り返す疑似連演出をおこなう。

【0591】

第 1 画像 I M 1 と第 2 画像 I M 2 と第 3 画像は、図 1 1 4 の当たり種別示唆画像表示演出 B と同様である。すなわち、第 1 画像 I M 1 と第 2 画像 I M 2 は、第 2 画像 I M 2 に対する第 1 画像 I M 1 の位置によって、所定の期間が満了するまでの残り期間を示唆する残り期間示唆画像として機能する。ここでは、第 2 装飾図柄 8 l, 8 c, 8 r の一回の変動表示から停止表示までの期間と対応している。

10

【0592】

第 1 可動役物 1 4 は、第 1 態様となっている。すなわち、表示画面 7 a の前方に位置している。第 2 装飾図柄 8 l, 8 c, 8 r と、第 1 画像 I M 1 と、第 2 画像 I M 2 と、当たり種別示唆画像 S H と、のそれぞれの一部分は、第 1 可動役物 1 4 に覆われ、第 1 可動役物 1 4 を介して視認可能になっている。

【0593】

装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R は、図 1 1 5 (A) ~ 図 1 1 5 (D) の順に示すように、疑似連演出を実行する。このとき、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R は、図 1 1 5 (A) ~ 図 1 1 4 (D) に示すように、当たり種別示唆画像 S H の一部分に重なって表示される。すなわち、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R は、図 1 1 5 (A) に示す変動表示時にも一部が当たり種別示唆画像 S H に重なって表示され、図 1 1 5 (B) に示す停止表示時にも一部が当たり種別示唆画像 S H に重なって表示される。

20

【0594】

〔効果例〕

以下に、当たり種別示唆画像表示演出の効果例を示す。

〔効果 1〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 1 3 ~ 図 1 1 5 に示すように、表示画面 7 a に、過去に実行された大当たり種別を示唆する当たり種別示唆画像 S H が表示された状態において、当たり種別示唆画像 S H の一部分に重なって装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R が表示される第 1 の演出を実行可能である。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

30

〔効果 2〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 1 3 ~ 図 1 1 5 に示すように、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R が当たり種別示唆画像 S H に少なくとも一部分が重なった状態で変動演出が開始される第 2 の演出を実行可能である。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 1 4、図 1 1 5 に示すように、第 1 の演出では、所定の期間が満了するまでの残り期間を示す残り期間示唆画像 I M 1、I M 2 が表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

40

〔効果 4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 1 4 に示すように、第 1 の演出では、過去に実行された大当たりによって獲得された球数を示す獲得球数画像 B A 1 が表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果 5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 1 4 に示すように、獲得球数画像 B A 1 の少なくとも一部分は、第 1 可動役物 1 4 を介して視認可能になっている。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

50

【0595】

〔変形例〕

以下に当たり種別示唆画像表示演出の変形例を示す。

〔変形例1〕

図113～図115で示した、当たり種別示唆画像SHの内容は上記に限定されず任意の当たり種別とすることができる。また、当たり種別示唆画像SHの形状や、配置についても上記に限定されず任意の形状、配置とすることができる。

【0596】

〔変形例2〕

上記実施形態の遊技機1では、第1可動役物14は第1態様であるものとした。しかし、第1可動役物14は、それ以外の態様であってもよい。例えば、第1可動役物14は、第3態様としてホームポジションで静止しており、視認困難な状態となってもよいし、第2態様として表示画面7aの全体を覆っていてもよい。

【0597】

〔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、過去に実行された大当たり種別を示唆する当たり種別示唆画像であり、

前記複数種類の画像のうちの一つは、装飾図柄であり、

前記表示手段に前記当たり種別示唆画像が表示された状態において、前記当たり種別示唆画像の一部分に重なって前記装飾図柄が表示される第1の演出を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様D2-2〕

態様D2-1に記載の遊技機であって、

前記装飾図柄が前記当たり種別示唆画像に少なくとも一部分が重なった状態で変動演出が開始される第2の演出を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様D2-3〕

態様D2-1または態様D2-2に記載の遊技機であって、

前記第1の演出では、所定の期間が満了するまでの残り期間を示す残り期間示唆画像が表示される、

ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様D2-4〕

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であって、

前記第1の演出では、過去に実行された大当たりによって獲得された球数を示す獲得球数画像が表示される、

ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様D2-5〕

態様D2-4に記載の遊技機は、さらに、

透過性を有する役物を備え、

前記獲得球数画像の少なくとも一部分は、前記役物を介して視認可能になっている、

ことを特徴とする遊技機。

【0598】

以下に図116～図118を用いてツリーチ演出について説明する。このツリーチ演出は、例えば、特別図柄の変動表示の開始時などに実行され得る。

〔ツリーチ演出A〕

図116は、ツリーチ演出Aを説明するための図である。

まず、ツリーチ演出Aでは、図116(A)に示すように、変動開始演出が実行され

10

20

30

40

50

る。この変動開始演出は、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R が変動を開始する演出である。次に、図 116 (B) に示すように、第 1 リーチ演出が実行される。この第 1 リーチ演出では、装飾図柄 8 L と装飾図柄 8 R が同じ図柄で停止し、装飾図柄 8 C が変動しているリーチ状態が形成され、リーチ状態において、装飾図柄 8 C が左から右方向に移動する演出である。図 116 (B) では、7 図柄を用いたリーチ状態が形成されている。次に、図 116 (C) に示すように、第 2 リーチ演出が実行される。この第 2 リーチ演出では、装飾図柄 8 L と装飾図柄 8 R が同じ図柄で停止し、装飾図柄 8 C が変動しているリーチ状態が形成され、リーチ状態において、装飾図柄 8 C が右から左方向に移動する演出である。図 116 (C) では、7 図柄を用いたリーチ状態が形成されている。

なお、図 116 (A) ~ (C) は同じ変動の演出である。従って、同一変動において、第 1 リーチ演出と第 2 リーチ演出が実行され、言い換えれば、2 つの異なるリーチ演出が実行される。

【0599】

[ツリーチ演出 B]

図 117 は、ツリーチ演出 B を説明するための図である。

まず、ツリーチ演出 B では、図 117 (A) に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出は、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R が変動を開始する演出である。次に、図 117 (B) に示すように、第 1 リーチ演出が実行される。この第 1 リーチ演出では、装飾図柄 8 L と装飾図柄 8 R が同じ図柄で停止し、装飾図柄 8 C が変動しているリーチ状態が形成され、リーチ状態において、装飾図柄 8 C が左から右方向に移動する演出である。図 117 (B) では、7 図柄を用いたリーチ状態が形成されている。次に、図 117 (C) 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、装飾図柄 8 L と装飾図柄 8 R が同じ図柄で停止した状態で、装飾図柄 8 C が擬似連を示唆する図柄（以下では擬似連示唆図柄とも呼ぶ）で停止される演出である。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。以下で示される擬似連演出も同様である。

【0600】

次に、図 117 (D) に示すように、第 2 リーチ演出が実行される。この第 2 リーチ演出では、装飾図柄 8 L と装飾図柄 8 R が同じ図柄で停止し、装飾図柄 8 C が変動しているリーチ状態が形成され、リーチ状態において、装飾図柄 8 C が右から左方向に移動する演出である。図 117 (D) では、7 図柄を用いたリーチ状態が形成されている。

なお、図 117 (A) ~ (D) は同じ変動の演出である。従って、同一変動において、第 1 リーチ演出と第 2 リーチ演出が実行され、言い換えれば、2 つの異なるリーチ演出が実行される。

【0601】

[ツリーチ演出 C]

図 118 は、ツリーチ演出 C を説明するための図である。

まず、ツリーチ演出 C では、図 118 (A) に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出は、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R が変動を開始する演出である。次に、図 118 (B) に示すように、第 1 リーチ演出が実行される。この第 1 リーチ演出では、装飾図柄 8 L と装飾図柄 8 R が同じ図柄で停止し、装飾図柄 8 C が変動しているリーチ状態が形成され、リーチ状態において、装飾図柄 8 C が左から右方向に移動する演出である。図 118 (B) では、7 図柄を用いたリーチ状態が形成されている。次に、図 118 (C) 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、装飾図柄 8 L と装飾図柄 8 R が同じ図柄で停止した状態で、装飾図柄 8 C が擬似連を示唆する図柄（以下では擬似連示唆図柄とも呼ぶ）で停止される演出である。

【0602】

次に、図 1 1 8 (D) に示すように、第 2 リーチ演出が実行される。この第 2 リーチ演出では、装飾図柄 8 L と装飾図柄 8 R が同じ図柄で停止し、装飾図柄 8 C が変動しているリーチ状態が形成され、リーチ状態において、装飾図柄 8 C が下から上方向に移動する演出である。図 1 1 8 (D) では、7 図柄を用いたリーチ状態が形成されている。なお、図 1 1 8 (A) ~ (D) は同じ変動の演出である。従って、同一変動において、第 1 リーチ演出と第 2 リーチ演出が実行され、言い換えれば、2 つの異なるリーチ演出が実行される。

【0 6 0 3】

〔効果例〕

以下に、ツーリーチ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、ツーリーチ演出において、同一変動で、第 1 リーチ演出と第 2 リーチ演出を行うようにしている。この構成によれば、同一変動で、2 つの態様のリーチ演出が行われるので、遊技の興趣を向上させることができる。

〔効果 2〕

上記実施形態の遊技機 1 では、ツーリーチ演出において、第 1 リーチ演出の後に第 2 リーチ演出が行われる構成となっている。この構成によれば、2 つのリーチ演出が順番に行われるので、遊技の興趣を向上させることができる。

〔効果 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、ツーリーチ演出において、第 1 リーチ演出は、装飾図柄が左方向に変動し、第 2 リーチ演出では、装飾図柄が右方向に変動する演出である。この構成によれば、2 つのリーチ演出において、異なる方向に装飾図柄が変動するので、遊技の興趣を向上させることができる。

〔効果 4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、ツーリーチ演出において、第 1 リーチ演出は、装飾図柄が左方向に変動し、第 2 リーチ演出では、装飾図柄が右方向に変動する演出である。この構成によれば、2 つのリーチ演出において、反対方向に装飾図柄が変動するので、遊技の興趣を向上させることができる。

〔効果 5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、ツーリーチ演出において、
前記第 4 の表示演出は、擬似連をおこなう演出であり、
前記組み合わせ演出では、前記第 1 の表示演出の後、前記第 4 の表示演出がおこなわれ、その後、前記第 2 の表示演出がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。

【0 6 0 4】

〔変形例〕

以下に、ツーリーチ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、第 1 リーチ演出において変動する装飾図柄 8 C が左から右に移動し、第 2 リーチ演出において変動する装飾図柄 8 C が右から左に移動することで、同一変動において、異なる 2 つのリーチ演出を実現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、第 1 リーチ演出において変動する装飾図柄 8 C が右から左に移動し、第 2 リーチ演出において変動する装飾図柄 8 C が左から右に移動することで、同一変動において、異なる 2 つのリーチ演出を実現する構成としてもよいし、第 1 リーチ演出において変動する装飾図柄 8 C が下から上に移動し、第 2 リーチ演出において変動する装飾図柄 8 C が上から下に移動することで、同一変動において、異なる 2 つのリーチ演出を実現する構成としてもよい。また、第 1 リーチ演出において変動する装飾図柄 8 C が停止する装飾図柄 8 L, 8 R の手前を移動し、第 2 リーチ演出において変動する装飾図柄 8 C が停止する装飾図柄 8 L, 8 R の後ろ側を移動することで、同一変動において、異なる 2 つのリーチ演出を実現する構成としてもよい。

また、第 1 リーチ演出においてリーチ状態を形成する装飾図柄 8 L, 8 R と、第 2 のリ

10

20

30

40

50

ーチ演出においてリーチ状態を形成する装飾図柄 8 L , 8 R との図柄を異なるようにすることで、同一変動において、異なる 2 つのリーチ演出を実現する構成としてもよい。

さらに、第 1 リーチ演出において変動する装飾図柄 8 C がランダムに移動し、第 2 リーチ演出において変動する装飾図柄 8 C もランダムに移動することで、同一変動において、異なる 2 つのリーチ演出を実現する構成としてもよい。

なお、第 1 リーチ演出と第 2 リーチ演出の順番を逆にして、第 2 リーチ演出の後に第 1 リーチ演出を実行するようにしてもよい。

【 0 6 0 5 】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

〔態様 D 3 - 1 〕

複数種類の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、

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

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

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

前記第 2 の表示演出は、前記装飾図柄を用いて前記第 1 の態様とは異なる第 2 の態様のリーチ状態を形成する演出であり、

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、同一変動において、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 D 3 - 2 〕

態様 1 に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴とする遊技機。

〔態様 D 3 - 3 〕

態様 1 または態様 2 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の態様のリーチ状態は、停止された装飾図柄と変動する装飾図柄とを含んでおり、前記変動する装飾図柄が第 1 の方向に移動する態様であり、

前記第 2 の態様のリーチ状態は、停止された装飾図柄と変動する装飾図柄とを含んでおり、前記変動する装飾図柄が前記第 1 の方向とは異なる第 2 の方向に移動する態様である、ことを特徴とする遊技機。

〔態様 D 3 - 4 〕

態様 1 ないし態様 3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第 2 の方向は、前記第 1 の方向の反対方向である、

ことを特徴とする遊技機。

〔態様 D 3 - 5 〕

態様 1 ないし態様 4 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

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、擬似連をおこなう演出であり、

前記組み合わせ演出では、前記第 1 の表示演出の後、前記第 4 の表示演出がおこなわれ、その後、前記第 2 の表示演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

【 0 6 0 6 】

以下に図 1 1 9 ～図 1 2 1 を用いて特殊図柄変動演出について説明する。この特殊図柄変動演出は、例えば、特別図柄の変動表示の開始時などに実行され得る。

〔特殊図柄変動演出 A 〕

10

20

30

40

50

図 1 1 9 は、特殊図柄変動演出 A を説明するための図である。

まず、特殊図柄変動演出 A では、図 1 1 9 (A) に示すように、第 1 図柄変動演出が実行される。この第 1 図柄変動演出では、数字図柄のみから構成される装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R を用いて変動演出が実行される。この数字図柄のみから構成される装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R を、通常装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R と呼ぶ。次に、図 1 1 9 (B) に示すように、第 1 図柄擬似連演出が実行される。この第 1 図柄擬似連演出は、装飾図柄 8 L と装飾図柄 8 R が停止した状態で、装飾図柄 8 C が擬似連示唆図柄で停止される演出である。装飾図柄 8 L と装飾図柄 8 R とは、数字図柄の数字が一つ違う状態となっている。次に、図 1 1 9 (C) に示すように、第 2 図柄変動演出が実行される。この第 2 図柄変動演出では、数字図柄に見方キャラクタ画像 D 4 1 が付加された装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R を用いて変動演出が実行される。この数字図柄に見方キャラクタ画像 D 4 1 が付加された装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R を、第 1 特殊装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R と呼ぶ。第 1 特殊装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R では、数字図柄が異なってもすべての図柄に見方キャラクタ画像 D 4 1 が付加された状態である。次に、図 1 1 9 (D) に示すように、第 2 図柄擬似連演出が実行される。この第 2 図柄擬似連演出は、第 1 特殊装飾図柄 8 L と第 1 特殊装飾図柄 8 R が停止した状態で、装飾図柄 8 C が擬似連示唆図柄で停止される演出である。第 1 特殊装飾図柄 8 L と第 1 特殊装飾図柄 8 R とは、数字図柄の数字が一つ違う状態となっている。

なお、図 1 1 9 (A) ~ (D) は、同じ変動の演出である。

【0607】

〔特殊図柄変動演出 B〕

図 1 2 0 は、特殊図柄変動演出 B を説明するための図である。

まず、特殊図柄変動演出 B では、図 1 2 0 (A) に示すように、第 1 図柄変動演出が実行される。この第 1 図柄変動演出では、第 1 特殊装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R を用いて変動演出が実行される。次に、図 1 2 0 (B) に示すように、第 1 図柄擬似連演出が実行される。この第 1 図柄擬似連演出は、装飾図柄 8 L と装飾図柄 8 R が停止した状態で、装飾図柄 8 C が擬似連示唆図柄で停止される演出である。装飾図柄 8 L と装飾図柄 8 R とは、数字図柄の数字が一つ違う状態となっている。次に、図 1 2 0 (C) に示すように、第 2 図柄変動演出が実行される。この第 2 図柄変動演出では、数字図柄に見方キャラクタ画像 D 4 1 が付加された第 1 特殊装飾図柄にさらに見方キャラクタの名前画像 D 4 2 が付加された装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R を用いて変動演出が実行される。この第 1 特殊装飾図柄にさらに見方キャラクタの名前画像 D 4 2 が付加された装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R を、第 2 特殊装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R と呼ぶ。図 1 2 0 (C) の名前画像 D 4 2 は、「O A R O」と表されている。第 2 特殊装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R では、数字図柄が異なってもすべての図柄に名前画像 D 4 2 が付加された状態である。次に、図 1 2 0 (D) に示すように、第 2 図柄擬似連演出が実行される。この第 2 図柄擬似連演出は、第 2 特殊装飾図柄 8 L と第 2 特殊装飾図柄 8 R が停止した状態で、装飾図柄 8 C が擬似連示唆図柄で停止される演出である。第 2 特殊装飾図柄 8 L と第 2 特殊装飾図柄 8 R とは、数字図柄の数字が一つ違う状態となっている。

なお、図 1 2 0 (A) ~ (D) は、同じ変動の演出である。

【0608】

〔特殊図柄変動演出 C〕

図 1 2 1 は、特殊図柄変動演出 C を説明するための図である。

まず、特殊図柄変動演出 C では、図 1 2 1 (A) に示すように、第 1 図柄変動演出が実行される。この第 1 図柄変動演出では、第 3 特殊装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R を用いて変動演出が実行される状態となっている。この第 3 特殊装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R は、数字図柄とキャラクタ画像とが付加され、数字図柄ごとに付加されるキャラクタが異なる構成となっている。例えば、数字図柄が 7 の装飾図柄には、見方キャラクタ画像 D 4 1 が付加され、数字図柄が 6 の装飾図柄には、敵キャラクタ D 4 3 が付加される。次に、図 1 2 1 (B) に示すように、第 1 図柄擬似連演出が実行される。この第 1 図柄擬似連演出は、第 3 特殊装飾図柄 8 L と第 3 特殊装飾図柄 8 R が停止した状態で、装飾図柄 8 C が擬似連示唆

図柄で停止される演出である。装飾図柄 8 L と装飾図柄 8 R とは、数字図柄の数字が一つ違う状態となっている。次に、図 1 2 1 (C) に示すように、第 2 図柄変動演出が実行される。この第 2 図柄変動演出では、第 4 特殊装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R を用いて変動演出が実行される。この第 4 特殊装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R は、数字図柄とキャラクタ画像と名前画像とが付加され、数字図柄ごとに付加されるキャラクタおよび名前画像とが異なる構成となっている。例えば、数字図柄が 7 の装飾図柄には、見方キャラクタ画像 D 4 1 と名前画像 D 4 2 が付加され、数字図柄が 6 の装飾図柄には、敵キャラクタ D 4 3 と名前画像 D 4 4 が付加される。名前画像 D 4 4 は、「O O R O」と表されている。次に、図 1 2 1 (D) に示すように、第 2 図柄擬似連演出が実行される。この第 2 図柄擬似連演出は、第 4 特殊装飾図柄 8 L と第 4 特殊装飾図柄 8 R が停止した状態で、装飾図柄 8 C が擬似連示唆図柄で停止される演出である。第 4 特殊装飾図柄 8 L と第 4 特殊装飾図柄 8 R とは、数字図柄の数字が一つ違う状態となっている。

10

なお、図 1 2 1 (A) ~ (D) は、同じ変動の演出である。

【0 6 0 9】

〔効果例〕

以下に、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、特殊図柄変動演出において、第 1 図柄変動演出の装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R は、1 つ以上の要素を含み、第 2 図柄変動演出の装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R は、第 1 図柄変動演出での装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R に含まれる要素に加えて、第 1 図柄変動演出での装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R にはない新たな要素を含む構成となっている。この構成によれば、要素が異なる装飾図柄によって 2 つの変動演出が行われるので、遊技の興趣を向上させることができる。

20

〔効果 2〕

上記実施形態の遊技機 1 では、特殊図柄変動演出において、第 1 図柄変動演出の後に第 2 図柄変動演出が実行される。この構成によれば、第 1 図柄変動演出の後に、第 2 図柄変動演出が行われるので、遊技の興趣を向上させることができる。

〔効果 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、特殊図柄変動演出において、同一変動において、第 1 図柄変動演出と第 2 図柄変動演出とは行われる。この構成によれば、同一変動で第 1 図柄変動演出と第 2 図柄変動演出とが行われるので、遊技の興趣を向上させることができる。

30

〔効果 4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、特殊図柄変動演出 B において、第 2 図柄変動演出では、特殊図柄変動演出における第 2 図柄変動演出の装飾図柄に含まれる要素（見方キャラクタ画像 D 4 1）を用いて、所定の演出がおこなわれる（後述の変形例 3）。この構成によれば、装飾図柄に含まれる要素を用いた演出が行われるので、遊技の興趣を向上させることができる。

〔効果 5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、特殊図柄変動演出において、数字図柄を含む装飾図柄による変動演出を行い、数字図柄と見方キャラクタ画像 D 4 1 を含む装飾図柄による変動演出を行い、その後、数字図柄と見方キャラクタ画像 D 4 1 とさらに味方キャラクタの名前画像 D 4 2 とを含む装飾図柄による変動演出を行う（後述の変形例 1）。この構成によれば、要素の数がそれぞれ異なる 3 つの変動演出を行うので、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0 6 1 0】

〔変形例〕

以下に、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、特殊図柄変動演出において、通常装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R、第 1 特殊装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R、第 2 特殊装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R、第 3 特

50

殊装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R、および、第 4 特殊装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R のうちの 3 つ以上を組み合わせ、同一変動内で、変動演出を実現するようにしてもよい。

例えば、同一変動内において、通常装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R を用いて演出を行い、次に、第 1 特殊装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R を用いて演出を行い、次に、第 2 特殊装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R を用いて演出を行うようにしてもよい。

また、同一変動内において、通常装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R を用いて演出を行い、次に、第 3 特殊装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R を用いて演出を行い、次に、第 4 特殊装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R を用いて演出を行うようにしてもよい。

さらに、同一変動内において、通常装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R を用いて演出を行い、次に、第 1 特殊装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R を用いて演出を行い、次に、第 2 特殊装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R を用いて演出を行い、次に、第 3 特殊装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R を用いて演出を行うようにしてもよい。

10

また、これらの演出の順番を組み替えてもいい。例えば、同一変動内において、第 2 装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R を用いて演出を行い、次に、第 1 特殊装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R を用いて演出を行い、次に、通常装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R を用いて演出を行うようにしてもよい。

また、これらの装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R の組み合わせ演出をモードごとに対応させてもいい。例えば、モード A では、特殊図柄変動演出 A を行い、モード B では、特殊図柄変動演出 B を行い、モード C では、特殊図柄変動演出 C を行うようにしてもよい。

【0611】

20

〔変形例 2〕

上記実施形態の遊技機 1 では、特殊図柄変動演出を同一変動内で行うようにしているが、本発明はこれに限られるものではなく、複数の変動に別けて行うようにしてもよい。例えば、特殊図柄変動演出 A において、図 119 (A), (B) を同一変動内で行い、図 119 (C), (D) を次の変動内で行うようにしてもよい。

【0612】

〔変形例 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、特殊図柄変動演出 A ~ C において、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R に含まれる要素を含む画像を用いて所定の演出（例えば、リーチ演出、擬似連演出、チャンスアップ演出、先読み演出、大当たり示唆演出）を行うようにしてもよい。例えば、特殊図柄変動演出 A の第 2 図柄変動演出の装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R が含む見方キャラクタ画像 D 41 を用いて、チャンスアップ演出を行うようにしてもよい。この場合、見方キャラクタ画像 D 41 を用いたチャンスアップ演出を第 2 図柄変動演出の後に行うようにしてもよい。

30

【0613】

〔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 4-1〕

複数種類の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、

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

40

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

前記第 1 の表示演出は、装飾図柄を第 1 の態様で表示する演出であり、

前記第 2 の表示演出は、前記装飾図柄を前記第 1 の態様とは異なる前記第 2 の態様で表示する演出であり、

前記第 1 の態様の装飾図柄は、1 つ以上の要素を含み、

前記第 2 の態様の装飾図柄は、前記第 1 の態様の装飾図柄に含まれる要素に加えて、前記第 1 の態様の装飾図柄にはない新たな要素を含む、

ことを特徴とする遊技機。

〔態様 D 4-2〕

態様 1 に記載の遊技機であって、

50

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

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

ことを特徴とする遊技機。

[態様 D 4-3]

態様 2 に記載の遊技機であって、

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、同一変動において、前記第 1 の表示演出の後に、前記第 2 の表示演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 D 4-4]

態様 1 ないし態様 3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記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 2 の態様の前記装飾図柄に含まれる要素を含む画像とを用いておこなう演出である、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 D 4-5]

態様 1 ないし態様 4 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第 4 の表示演出をおこなう場合があり、前記第 4 の表示演出は、前記装飾図柄を前記第 2 の態様とは異なる第 3 の態様で表示する演出であり、

前記第 3 の態様の装飾図柄は、前記第 2 の態様の装飾図柄に含まれる要素に加えて、前記第 2 の態様の装飾図柄にはない新たな要素を含み、

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

前記組み合わせ演出では、前記第 1 の表示演出の後に、前記第 2 の表示演出がおこなわれ、前記第 2 の表示演出の後に、前記第 4 の表示演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

【0614】

以下に図 1 2 2 ~ 図 1 2 4 を用いてはずれ以外示唆演出について説明する。このはずれ以外示唆演出は、例えば、特別図柄の変動表示の開始時などに実行され得る。

[はずれ以外示唆演出 A]

図 1 2 2 は、はずれ以外示唆演出 A を説明するための図である。

まず、はずれ以外示唆演出 A では、図 1 2 2 (A) に示すように、当該変動演出が実行される。この当該変動演出は、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R を変動させ、種々のキャラクタなどを登場させ、種々の表示を行う演出である。次に、図 1 2 2 (B) に示すように、はずれ図柄配列停止演出が実行される。このはずれ図柄配列停止演出は、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R を用いてはずれを表すはずれ図柄配列を停止させる演出である。図 1 2 2 (B) では、はずれ図柄配列として、装飾図柄 8 L に 7 図柄、装飾図柄 8 R に 6 図柄が用いられ、装飾図柄 8 C に特殊図柄が用いられる。この特殊図柄を含むはずれ図柄配列は、はずれ以外の示唆をしている。具体的には、この特殊図柄を含むはずれ図柄配列は、はずれとは別に、保留のいずれかで大当たりすることを示唆している。次に、図 1 2 2 (C) に示すように、次変動演出が実行される。この次変動演出は、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R を変動させ、種々のキャラクタなどを登場させ、種々の表示を行う演出である。次に、図 1 2 2 (D) に示すように、大当たり図柄配列停止演出が実行される。この大当たり図柄配列停止演出は、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R を用いて大当たりを表す大当たり図柄配列を停止させる演出である。図 1 2 2 (D) では、大当たり図柄配列として、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R を用いて 7 図柄のそろ目を形成している。

なお、図 1 2 2 (A)，(B) が当該変動にかかる演出であり、図 1 2 2 (C)，(D) が次変動にかかる演出である。図 1 2 2 (C)，(D) は、当該変動演出に対して次の次の変動にかかる演出でもいいし、当該変動に対して次の次の次の変動にかかる演出でもいいし、当該変動に対して次の次の次の次の変動にかかる演出でもいい。すなわち、図 1 2 2 (B) で特殊図柄を含むはずれ図柄配列を停止した後、大当たりのある変動で図 1 2 2 (C)，(D) が実行される。この場合、図 1 2 2 (A)，(B) の当該変動にかかる演出が行われた後、図 1 2 2 (C)，(D) にかかる演出（大当たりする演出）が行われるまでの間に、所定の変動がある場合には、その変動においても、特殊図柄を含むはずれ図柄配列を停止表示させる。

【0 6 1 5】

〔はずれ以外示唆演出 B〕

図 1 2 3 は、はずれ以外示唆演出 B を説明するための図である。

まず、はずれ以外示唆演出 B では、図 1 2 3 (A) に示すように、当該変動演出が実行される。この当該変動演出は、表示画面 7 a の略中央で装飾図柄 8 L，8 C，8 R を変動させ、また、表示画面 7 a の上部右で装飾図柄 9 L，9 C，9 R を変動させ、種々のキャラクタなどを登場させ、種々の表示を行う演出である。装飾図柄 8 L，8 C，8 R は、装飾図柄 9 L，9 C，9 R よりも大きく形成されている。次に、図 1 2 3 (B) に示すように、はずれ図柄配列停止演出が実行される。このはずれ図柄配列停止演出は、表示画面 7 a の略中央で装飾図柄 8 L，8 C，8 R を用いてはずれを表すはずれ図柄配列を停止させる共に、表示画面 7 a の上部右で装飾図柄 9 L，9 C，9 R を用いてはずれ図柄配列を停止させる演出である。図 1 2 3 (B) では、装飾図柄 8 L，8 C，8 R を用いたはずれ図柄配列として、装飾図柄 8 L に 7 図柄、装飾図柄 8 C と装飾図柄 8 R に 6 図柄が用いられている。また、装飾図柄 9 L，9 C，9 R を用いたはずれ図柄配列として、装飾図柄 9 L に 7 図柄、装飾図柄 9 R に 6 図柄が用いられ、装飾図柄 9 C に特殊図柄が用いられる。この特殊図柄を含む装飾図柄 9 L，9 C，9 R によるはずれ図柄配列は、はずれ以外の示唆をしている。具体的には、この特殊図柄を含む装飾図柄 9 L，9 C，9 R によるはずれ図柄配列は、はずれとは別に、保留のいずれかで大当たりすることを示唆している。

【0 6 1 6】

次に、図 1 2 3 (C) に示すように、次変動演出が実行される。この次変動演出は、表示画面 7 a の略中央で装飾図柄 8 L，8 C，8 R を変動させ、また、表示画面 7 a の上部右で装飾図柄 9 L，9 C，9 R を変動させ、種々のキャラクタなどを登場させ、種々の表示を行う演出である。次に、図 1 2 3 (D) に示すように、大当たり図柄配列停止演出が実行される。この大当たり図柄配列停止演出は、表示画面 7 a の略中央で装飾図柄 8 L，8 C，8 R を用いて大当たりを表す大当たり図柄配列を停止させると共に、表示画面 7 a の上部右で装飾図柄 9 L，9 C，9 R を用いて大当たり図柄配列を停止させる演出である。図 1 2 3 (D) では、大当たり図柄配列として、装飾図柄 8 L，8 C，8 R および装飾図柄 9 L，9 C，9 R を用いて 7 図柄のそろ目を形成している。なお、図 1 2 3 (A)，(B) が当該変動にかかる演出であり、図 1 2 3 (C)，(D) が次変動にかかる演出である。図 1 2 3 (C)，(D) は、当該変動演出に対して次の次の変動にかかる演出でもいいし、当該変動に対して次の次の次の変動にかかる演出でもいいし、当該変動に対して次の次の次の次の変動にかかる演出でもいい。すなわち、図 1 2 3 (B) で特殊図柄を含むはずれ図柄配列を停止した後、大当たりのある変動で図 1 2 3 (C)，(D) が実行される。この場合、図 1 2 3 (A)，(B) の当該変動にかかる演出が行われた後、図 1 2 3 (C)，(D) にかかる演出（大当たりする演出）が行われるまでの間に、所定の変動がある場合には、その変動においても、特殊図柄を含むはずれ図柄配列を停止表示させる。

【0 6 1 7】

〔はずれ以外示唆演出 C〕

図 1 2 4 は、はずれ以外示唆演出 C を説明するための図である。

まず、はずれ以外示唆演出 C では、図 1 2 4 (A) に示すように、当該変動演出が実行される。この当該変動演出は、装飾図柄 8 L，8 C，8 R を変動させ、種々のキャラクタ

10

20

30

40

50

などを登場させ、種々の表示を行う演出である。

【0618】

次に、図124(B)に示すように、はずれ図柄配列停止演出が実行される。このはずれ図柄配列停止演出は、装飾図柄8L, 8C, 8Rを用いてはずれを表すはずれ図柄配列を停止させる演出である。図124(B)では、はずれ図柄配列として、装飾図柄8Lに7図柄、装飾図柄8Rに6図柄が用いられ、装飾図柄8Cに特殊図柄が用いられる。この特殊図柄を含むはずれ図柄配列は、はずれ以外の示唆をしている。具体的には、この特殊図柄を含むはずれ図柄配列は、はずれとは別に、保留のいずれかで擬似連演出が起こることを示唆している。次に、図124(C)に示すように、次変動演出が実行される。この次変動演出は、装飾図柄8L, 8C, 8Rを変動させ、種々のキャラクタなどを登場させ、種々の表示を行う演出である。次に、図124(D)に示すように、擬似連演出が実行される。この擬似連演出は、装飾図柄8Lと装飾図柄8Rが停止した状態で、装飾図柄8Cが擬似連示唆図柄で停止される演出である。なお、図124(A), (B)が当該変動にかかる演出であり、図124(C), (D)が次変動にかかる演出である。図124(C), (D)は、当該変動演出に対して次の次の変動にかかる演出でもいいし、当該変動に対して次の次の次の変動にかかる演出でもいいし、当該変動に対して次の次の次の次の変動にかかる演出でもいい。すなわち、図124(B)で特殊図柄を含むはずれ図柄配列を停止した後、大当たりのある変動で図124(C), (D)が実行される。この場合、図124(A), (B)の当該変動にかかる演出が行われた後、図124(C), (D)にかかる演出(大当たりする演出)が行われるまでの間に、所定の変動がある場合には、その変動においても、特殊図柄を含むはずれ図柄配列を停止表示させる。

10

20

【0619】

〔効果例〕

以下に、はずれ以外示唆演出の効果例を示す。

〔効果1〕

上記実施形態の遊技機1では、はずれ以外示唆演出において、変動演出の後にはずれ図柄配列停止演出が行われ、はずれ図柄配列停止演出で停止表示されるはずれ図柄配列は、はずれ以外の所定の示唆を行う特殊図柄を含む。この構成によれば、はずれ図柄配列が停止されても特殊図柄により所定の示唆が行われるので、遊技の興趣を向上させることができる。

30

〔効果2〕

上記実施形態の遊技機1では、はずれ以外示唆演出において、装飾図柄9L, 9C, 9Rを変動表示させるときに、装飾図柄8L, 8C, 8Rを変動表示させる構成となっている。この構成によれば、2つの装飾図柄による変動表示がおこなわれるので、遊技の興趣を向上させることができる。

〔効果3〕

上記実施形態の遊技機1では、はずれ以外示唆演出において、特殊図柄を含むはずれ図柄配列は、保留に大当たりがあることを示唆する表示を含む構成である。この構成によれば、はずれ図柄配列により保留に大当たりがあることが示唆されるので、遊技の興趣を向上させることができる。

40

〔効果4〕

上記実施形態の遊技機1では、はずれ以外示唆演出において、当該変動演出の後、特殊図柄を含むはずれ図柄配列で停止表示させた後、次変動でも特殊図柄を含むはずれ図柄配列で停止表示させる。この構成によれば、特殊図柄による所定の示唆が継続されるので、遊技の興趣を向上させることができる。

〔効果5〕

上記実施形態の遊技機1では、はずれ以外示唆演出Bにおいて、特殊図柄を含むはずれ図柄配列停止演出の後、次の変動において、大当たり図柄配列停止演出がおこなわれ、大当たり図柄配列には特殊図柄は含まない構成となっている。この構成によれば、遊技の興趣を向上させることができる。

50

【0620】

[変形例]

以下に、はずれ以外示唆演出の変形例を示す。

[変形例1]

上記実施形態の遊技機1では、はずれ以外示唆演出A～Cにおいて、特殊図柄を含むはずれ図柄配列は、はずれ以外の示唆として、保留のいずれかで大当たりすることの示唆や保留のいずれで擬似連演出が起こることの示唆をおこなっているが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、特殊図柄を含むはずれ図柄配列は、はずれ以外の示唆として、保留のいずれかで特定のリーチ演出（例えば、ストリーリーチ演出やプレミアムリーチ演出）が出現することの示唆、または、保留のいずれかで特定のキャラクタ（例えば、プレミアムキャラクタ）が出現することの示唆などをおこなうようにしてもよい。

10

【0621】

[変形例2]

上記実施形態の遊技機1では、はずれ以外示唆演出Bにおいて、装飾図柄9L、9C、9Rにのみ特殊図柄を含むはずれ図柄配列が形成される構成であったが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、装飾図柄9L、9C、9Rと装飾図柄8L、8C、8Rのいずれか一方、または、装飾図柄9L、9C、9Rと装飾図柄8L、8C、8Rの両方に特殊図柄を含むはずれ図柄配列が形成される構成としてもよい。この場合、装飾図柄9L、9C、9Rと装飾図柄8L、8C、8Rの両方に特殊図柄を含むはずれ図柄配列が形成された場合には、装飾図柄9L、9C、9Rと装飾図柄8L、8C、8Rのいずれか一方に特殊図柄を含むはずれ図柄配列が形成された場合よりも遊技者に有利な状態になることを示唆する構成であってもよい。例えば、装飾図柄9L、9C、9Rと装飾図柄8L、8C、8Rの両方に特殊図柄を含むはずれ図柄配列が形成された場合には、保留内に2つ以上の大当たりが存在することを示唆するようにしてもよい。

20

【0622】

[変形例3]

上記実施形態の遊技機1では、はずれ以外示唆演出A～Cにおいて、特殊図柄を含むはずれ図柄配列を停止した後、大当たりのある変動までの間に所定の変動がある場合には、その変動においても、特殊図柄を含むはずれ図柄配列を停止表示させる構成としているが、本発明はこれに限られるのではなく、特殊図柄を含むはずれ図柄配列を停止表示させないようにしてもよい。

30

【0623】

[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D5-1]

複数種類の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、

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

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

前記第1の表示演出は、装飾図柄を変動させる演出であり、

前記第2の表示演出は、前記装飾図柄を複数の態様のうちの一つの態様であるはずれ図柄配列で停止させる演出であり、

40

前記第1の表示演出と前記第2の表示演出と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の表示演出の後、前記第2の表示演出がおこなわれ、前記第2の表示演出において、前記装飾図柄を第1の態様のはずれ図柄配列で停止させる場合があり、

前記第1の態様のはずれ図柄配列は、はずれ以外の所定の示唆表示を含む、

ことを特徴とする遊技機。

[態様D5-2]

態様1に記載の遊技機であって、

50

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、前記装飾図柄よりも大きい他の装飾図柄を変動させる演出であり、

前記組み合わせ演出は、前記第3の表示演出を含む場合があり、

前記組み合わせ演出では、前記第1の表示演出のときに、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D5-3]

態様1または態様2に記載の遊技機であって、

前記第1の態様のはずれ図柄配列は、前記所定の示唆表示として、保留に当たりがあることを示唆する表示を含む、

ことを特徴とする遊技機。

[態様D5-4]

態様1ないし態様3までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出では、前記装飾図柄を前記第1の態様のはずれ図柄配列で停止させた後、次の変動において、再度、前記第1の表示演出がおこなわれ、その後、前記第2の表示演出がおこなわれ、当該第2の表示演出において、前記所定の示唆表示として特定の図柄を含む前記第1の態様のはずれ図柄配列で停止させる、

ことを特徴とする遊技機。

[態様D5-5]

態様1ないし態様4までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第4の表示演出をおこなう場合があり、前記第4の表示演出は、前記装飾図柄を大当たり図柄配列で停止させる演出であり、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り、前記組み合わせ演出では、前記装飾図柄を前記第1の態様のはずれ図柄配列で停止させた後、次の変動において、再度、前記第1の表示演出がおこなわれ、その後、前記第4の表示演出がおこなわれ、

前記装飾図柄の大当たり配列は、前記所定の示唆表示を含まない

ことを特徴とする遊技機。

【0624】

以下に図125～図127を用いて装飾図柄移動演出について説明する。この装飾図柄移動演出は、例えば、特別図柄の変動表示の開始時などに実行され得る。

【0625】

〔装飾図柄移動演出A〕

図125は、装飾図柄移動演出Aを説明するための図である。

まず、装飾図柄移動演出Aでは、図125(A)に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出は、装飾図柄8L、8C、8Rが変動を開始する演出である。次に、図125(B)に示すように、装飾図柄手前移動リーチ演出が実行される。この装飾図柄手前移動リーチ演出では、装飾図柄8Lと装飾図柄8Rが同じ図柄で停止し、装飾図柄8Cが変動しているリーチ状態が形成され、リーチ状態において、装飾図柄8Cが左から右方向に移動すると共に、装飾図柄8Cが停止している装飾図柄8Lと装飾図柄8Rの手前側を移動する演出である。図125(B)では、7図柄を用いたリーチ状態が形成されている。次に、図125(C)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、装飾図柄8Lと装飾図柄8Rが同じ図柄で停止した状態で、装飾図柄8Cが擬似連示唆図柄で停止される演出である。装飾図柄8Cは、装飾図柄8Lと装飾図柄8Rに隣接して配置されると共に、装飾図柄8Lと装飾図柄8Rとの間に停止する。

なお、図125(A)～(C)は同じ変動の演出である。

【0626】

〔装飾図柄移動演出B〕

図126は、装飾図柄移動演出Bを説明するための図である。

まず、装飾図柄移動演出 B では、図 1 2 6 (A) に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出は、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R が変動を開始する演出である。次に、図 1 2 6 (B) に示すように、装飾図柄手前移動リーチ演出が実行される。この装飾図柄手前移動リーチ演出では、装飾図柄 8 L と装飾図柄 8 R が同じ図柄で停止し、装飾図柄 8 C が変動しているリーチ状態が形成され、リーチ状態において、装飾図柄 8 C が左から右方向に移動すると共に、装飾図柄 8 C が停止している装飾図柄 8 L と装飾図柄 8 R の手前側を移動する演出である。図 1 2 6 (B) では、7 図柄を用いたリーチ状態が形成されている。次に、図 1 2 6 (C) に示すように、装飾図柄後方移動リーチ演出が実行される。この装飾図柄後方移動リーチ演出では、装飾図柄 8 L と装飾図柄 8 R が同じ図柄で停止し、装飾図柄 8 C が変動しているリーチ状態が形成され、リーチ状態において、装飾図柄 8 C が左から右方向に移動すると共に、装飾図柄 8 C が停止している装飾図柄 8 L と装飾図柄 8 R の後方側を移動する演出である。図 1 2 6 (C) では、7 図柄を用いたリーチ状態が形成されている。

10

なお、図 1 2 6 (C) の装飾図柄後方移動リーチ演出の後に、図 1 2 6 (B) の装飾図柄手前移動リーチ演出を行うようにしてもよい。次に、図 1 2 6 (D) 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、装飾図柄 8 L と装飾図柄 8 R が同じ図柄で停止した状態で、装飾図柄 8 C が擬似連示唆図柄で停止される演出である。装飾図柄 8 C は、装飾図柄 8 L と装飾図柄 8 R に隣接して配置されると共に、装飾図柄 8 L と装飾図柄 8 R との間に停止する。

20

なお、図 1 2 6 (A) ~ (D) は同じ変動の演出である。

【0 6 2 7】

〔装飾図柄移動演出 C〕

図 1 2 7 は、装飾図柄移動演出 C を説明するための図である。

まず、装飾図柄移動演出 C では、図 1 2 7 (A) に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出は、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R が変動を開始する演出である。次に、図 1 2 7 (B) に示すように、装飾図柄手前移動リーチ演出が実行される。この装飾図柄手前移動リーチ演出では、装飾図柄 8 L と装飾図柄 8 R が同じ図柄で停止し、装飾図柄 8 C が変動しているリーチ状態が形成され、リーチ状態において、装飾図柄 8 C が左から右方向に移動すると共に、装飾図柄 8 C が停止している装飾図柄 8 L と装飾図柄 8 R の手前側を移動する演出である。図 1 2 7 (B) では、7 図柄を用いたリーチ状態が形成されている。次に、図 1 2 7 (C) に示すように、装飾図柄後方移動リーチ演出が実行される。この装飾図柄後方移動リーチ演出では、装飾図柄 8 L と装飾図柄 8 R が同じ図柄で停止し、装飾図柄 8 C が変動しているリーチ状態が形成され、リーチ状態において、装飾図柄 8 C が右から左方向に移動すると共に、装飾図柄 8 C が停止している装飾図柄 8 L と装飾図柄 8 R の後方側を移動する演出である。図 1 2 7 (C) では、7 図柄を用いたリーチ状態が形成されている。次に、図 1 2 7 (D) 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、装飾図柄 8 L と装飾図柄 8 R が同じ図柄で停止した状態で、装飾図柄 8 C が擬似連示唆図柄で停止される演出である。装飾図柄 8 C は、装飾図柄 8 L と装飾図柄 8 R に隣接して配置されると共に、装飾図柄 8 L と装飾図柄 8 R との間に停止する。

30

なお、図 1 2 7 (A) ~ (D) は同じ変動の演出である。

40

【0 6 2 8】

〔効果例〕

以下に、装飾図柄移動演出の効果例を示す。

〔効果 1〕

上記実施形態の遊技機 1 では、装飾図柄移動演出において、変動開始演出後、装飾図柄手前移動リーチ演出が行われる。この構成によれば、装飾図柄が他の装飾図柄の手前を通過するように移動するので、遊技の興趣を向上させることができる。

〔効果 2〕

上記実施形態の遊技機 1 では、装飾図柄移動演出において、装飾図柄 8 L, 8 R とでリーチ状態が形成された状態で、装飾図柄 8 C を装飾図柄 8 L, 8 R の手前を通過させる演

50

出である。この構成によれば、装飾図柄 8 C が装飾図柄 8 L, 8 R の手前を通過するように移動するので、遊技の興趣を向上させることができる。

[効果 3]

上記実施形態の遊技機 1 では、装飾図柄移動演出において、変動開始演出における装飾図柄 8 C の移動方向は下方向であり、装飾図柄手前移動リーチ演出における装飾図柄 8 C の移動方向は横方向である。この構成によれば、遊技者は装飾図柄の動きを楽しむことができ、遊技の興趣を向上させることができる。

[効果 4]

上記実施形態の遊技機 1 では、装飾図柄移動演出 B において、装飾図柄手前移動リーチ演出が行われ、その後、装飾図柄後方移動リーチ演出が行われる。この構成によれば、遊技者は、装飾図柄の動きを楽しむことができ、遊技の興趣を向上させることができる。

[効果 5]

上記実施形態の遊技機 1 では、装飾図柄移動演出において、装飾図柄手前移動リーチ演出の後、装飾図柄 8 C を装飾図柄 8 L, 8 R に隣接して停止表示させる擬似連演出が行われる。この構成によれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【0629】

[変形例]

以下に、装飾図柄移動演出の変形例を示す。

[変形例 1]

上記実施形態の遊技機 1 では、装飾図柄移動演出 A ～ C において、装飾図柄 8 C は、装飾図柄 8 L と装飾図柄 8 R に隣接して配置されると共に、装飾図柄 8 L と装飾図柄 8 R との間に停止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く、装飾図柄 8 C は、装飾図柄 8 L と装飾図柄 8 R から離れて停止される構成でもよい。

【0630】

[変形例 2]

上記実施形態の遊技機 1 では、装飾図柄移動演出 A ～ C において、装飾図柄手前移動リーチ演出は、リーチ状態（装飾図柄 8 L と装飾図柄 8 R とが同じ図柄）のときに、装飾図柄 8 C が停止した装飾図柄 8 L, 8 R の手前を移動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、装飾図柄 8 L と装飾図柄 8 R とが異なる図柄で停止しているときにおいて、装飾図柄 8 C が装飾図柄 8 L, 8 R の手前を移動する構成でもよい。

【0631】

[変形例 3]

上記実施形態の遊技機 1 では、装飾図柄移動演出 A ～ C において、装飾図柄手前移動リーチ演出は、装飾図柄 8 L と装飾図柄 8 R とが停止状態のときに、装飾図柄 8 C が、装飾図柄 8 L と装飾図柄 8 R の手前を移動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、装飾図柄 8 L と装飾図柄 8 R とが動いている状態のときに、装飾図柄 8 C が装飾図柄 8 L, 8 R の手前を移動する構成でもよい。

【0632】

[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 6-1]

複数種類の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第 1 の表示演出をおこなう場合があり、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第 2 の表示演出をおこなう場合があり、
前記第 1 の表示演出は、第 1 の装飾図柄と第 2 の装飾図柄とを含む複数の装飾図柄を変動表示させる演出であり、

前記第 2 の表示演出は、前記第 1 の装飾図柄を停止状態とし、前記第 2 の装飾図柄を前記第 1 の装飾図柄の手前を通過するように移動させる演出であり、

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

10

20

30

40

50

があり、

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

ことを特徴とする遊技機。

[態様 D 6 - 2]

態様 1 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の表示演出は、前記第 1 の装飾図柄を含む装飾図柄によってリーチ状態が形成された状態で、前記第 2 の装飾図柄が前記第 1 の装飾図柄の手前を通過するように移動させる演出である、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 D 6 - 3]

態様 1 または態様 2 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の表示演出において、前記第 2 の装飾図柄の変動方向は、第 1 の方向であり、

前記第 2 の表示演出において、前記第 2 の装飾図柄の移動方向は、前記第 1 の方向とは異なる第 2 の方向である、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 D 6 - 4]

態様 1 ないし態様 3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記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 の装飾図柄を停止状態とし、前記第 2 の装飾図柄を前記第 1 の装飾図柄の後方を通過するように移動させる演出であり、

前記組み合わせ演出は、前記第 3 の表示演出を含む場合があり、

前記組み合わせ演出では、前記第 1 の表示演出の後に、前記第 2 の表示演出または前記第 3 の表示演出のうちのどちらか一方がおこなわれ、その後に、他方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 D 6 - 5]

態様 1 ないし態様 4 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

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、停止状態の前記第 1 の装飾図柄に隣接させて、前記第 2 の装飾図柄を停止させる演出であり、

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り、

前記組み合わせ演出では、前記第 1 の表示演出の後に、前記第 2 の表示演出がおこなわれ、その後に前記第 4 の表示演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

【0633】

以下に図 128 ～ 図 130 を用いて特殊擬似連演出 A ～ C について説明する。この特殊擬似連演出は、例えば、特別図柄の変動表示の開始時などに実行され得る。

【0634】

[特殊擬似連演出 A]

図 128 は、特殊擬似連演出 A を説明するための図である。

まず、特殊擬似連演出 A では、図 128 (A) に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出は、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R が変動を開始する演出である。

【0635】

次に、図 128 (B) に示すように、第 1 擬似連演出が実行される。この第 1 擬似連演出では、装飾図柄 8 L と装飾図柄 8 R が同じ図柄で停止した状態で、装飾図柄 8 C が擬似連示唆図柄 D 7 2 で停止される演出である。この擬似連示唆図柄 D 7 2 には、擬似連の継続を表す NEXT 画像と、リーチ演出示唆画像 D 7 1 とを含んでいる。リーチ演出示唆画像 D 7 1 は、味方キャラクタを表しており、言い換えれば、味方キャラクタが出現するリーチ演出に発展することを示唆している。すなわち、リーチ演出示唆画像 D 7 1 は、今後

10

20

30

40

50

に発展するリーチ演出の種類を表している。また、リーチ演出示唆画像 D 7 1 は、擬似連示唆図柄 D 7 2 の背景画像として用いられている。リーチ演出示唆画像 D 7 1 は、青色を基調とした色で表される。

【0636】

次に、図 1 2 8 (C) に示すように、第 2 擬似連演出が実行される。この第 2 擬似連演出では、装飾図柄 8 L と装飾図柄 8 R が同じ図柄で停止した状態で、装飾図柄 8 C が擬似連示唆図柄 D 7 2 A で停止される演出である。擬似連示唆図柄 D 7 2 A は、N E X T 画像のみが示される。

【0637】

〔特殊擬似連演出 B〕

図 1 2 9 は、特殊擬似連演出 B を説明するための図である。

まず、特殊擬似連演出 B では、図 1 2 9 (A) に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出は、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が変動を開始する演出である。

【0638】

次に、図 1 2 9 (B) に示すように、第 1 擬似連演出が実行される。この第 1 擬似連演出では、装飾図柄 8 L と装飾図柄 8 R が同じ図柄で停止した状態で、装飾図柄 8 C が擬似連示唆図柄 D 7 2 で停止される演出である。この擬似連示唆図柄 D 7 2 には、擬似連の継続を表す N E X T 画像と、リーチ演出示唆画像 D 7 1 とを含んでいる。リーチ演出示唆画像 D 7 1 は、味方キャラクタを表しており、言い換えれば、味方キャラクタが出現するリーチ演出に発展することを示唆している。すなわち、リーチ演出示唆画像 D 7 1 は、今後

に発展するリーチ演出の種類を表している。また、リーチ演出示唆画像 D 7 1 は、青色を基調とした色で表される。

【0639】

次に、図 1 2 9 (C) に示すように、第 2 擬似連演出が実行される。この第 2 擬似連演出では、装飾図柄 8 L と装飾図柄 8 R が同じ図柄で停止した状態で、装飾図柄 8 C が擬似連示唆図柄 D 7 3 で停止される演出である。擬似連示唆図柄 D 7 3 には、擬似連の継続を表す N E X T 画像と、リーチ演出示唆画像 D 7 4 とを含んでいる。リーチ演出示唆画像 D 7 4 は、敵キャラクタを表しており、言い換えれば、敵キャラクタが出現するリーチ演出に発展することを示唆している。すなわち、リーチ演出示唆画像 D 7 4 は、今後

に発展するリーチ演出の種類を表している。また、リーチ演出示唆画像 D 7 4 は、擬似連示唆図柄 D 7 2 の背景画像として用いられている。リーチ演出示唆画像 D 7 4 は、赤色を基調とした色で表される。リーチ演出示唆画像 D 7 4 は、リーチ演出示唆画像 D 7 1 と比較して、大当たり期待度が高いリーチ演出に発展することを示唆している。言い換えれば、リーチ演出示唆画像 D 7 4 の色 (赤色) は、リーチ演出示唆画像 D 7 1 の色 (青色) よりも大当たり期待度が高いことを示唆している。

【0640】

〔特殊擬似連演出 C〕

図 1 3 0 は、特殊擬似連演出 C を説明するための図である。

まず、特殊擬似連演出 C では、図 1 3 0 (A) に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出は、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が変動を開始する演出である。

【0641】

次に、図 1 3 0 (B) に示すように、第 1 リーチ予告演出が実行される。第 1 リーチ予告演出は、リーチ予告画像 D 7 5 が表示される演出である。リーチ予告画像 D 7 5 は、今後

に発展するリーチ演出を予告している。図 1 3 0 (B) に示されるリーチ予告画像 D 7 5 は、リーチ予告として、味方キャラクタが出現する O A R O リーチに発展することを示唆している。

【0642】

次に、図 1 3 0 (C) に示すように、第 1 擬似連演出が実行される。この第 1 擬似連演出では、装飾図柄 8 L と装飾図柄 8 R が同じ図柄で停止した状態で、装飾図柄 8 C が擬似

連示唆図柄 D 7 2 で停止される演出である。この擬似連示唆図柄 D 7 2 には、擬似連の継続を表す N E X T 画像と、リーチ演出示唆画像 D 7 1 とを含んでいる。リーチ演出示唆画像 D 7 1 は、味方キャラクタを表しており、言い換えれば、味方キャラクタが出現するリーチ演出に発展することを示唆している。すなわち、リーチ演出示唆画像 D 7 1 は、今後に発展するリーチ演出の種類を表している。このリーチ演出示唆画像 D 7 1 は、リーチ予告画像 D 7 5 と連携しており、共に味方キャラクタが出現する O A R O リーチに発展することを示唆している。また、リーチ演出示唆画像 D 7 1 は、擬似連示唆図柄 D 7 2 の背景画像として用いられている。リーチ演出示唆画像 D 7 1 は、青色を基調とした色で表される。

【0643】

次に、図 130 (D) に示すように、第 2 リーチ予告演出が実行される。第 2 リーチ予告演出は、リーチ予告画像 D 7 6 が表示される演出である。リーチ予告画像 D 7 6 は、今後に発展するリーチ演出を予告している。図 130 (D) に示されるリーチ予告画像 D 7 6 は、リーチ予告として、敵キャラクタが出現する O O R O リーチに発展することを示唆している。

【0644】

次に、図 130 (E) に示すように、第 2 擬似連演出が実行される。この第 2 擬似連演出では、装飾図柄 8 L と装飾図柄 8 R が同じ図柄で停止した状態で、装飾図柄 8 C が擬似連示唆図柄 D 7 3 で停止される演出である。擬似連示唆図柄 D 7 3 には、擬似連の継続を表す N E X T 画像と、リーチ演出示唆画像 D 7 4 とを含んでいる。リーチ演出示唆画像 D 7 4 は、敵キャラクタを表しており、言い換えれば、敵キャラクタが出現するリーチ演出に発展することを示唆している。すなわち、リーチ演出示唆画像 D 7 4 は、今後に発展するリーチ演出の種類を表している。このリーチ演出示唆画像 D 7 4 は、リーチ予告画像 D 7 6 と連携しており、共に敵キャラクタが出現する O O R O リーチに発展することを示唆している。また、リーチ演出示唆画像 D 7 4 は、擬似連示唆図柄 D 7 2 の背景画像として用いられている。リーチ演出示唆画像 D 7 4 は、赤色を基調とした色で表される。

【0645】

〔効果例〕

以下に、特殊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、特殊擬似連演出において、第 1 擬似連演出が行われ、第 1 擬似連演出では、擬似連演出を示唆する擬似連示唆図柄 D 7 2 が表示され、擬似連示唆図柄 D 7 2 内に擬似連演出とは異なる示唆をするリーチ演出示唆画像 D 7 1 が表示される。この構成によれば、擬似連示唆図柄 D 7 2 内に擬似連演出とは異なる示唆をするリーチ演出示唆画像 D 7 1 が表示されるので、遊技の興趣を向上させることができる。

〔効果 2〕

上記実施形態の遊技機 1 では、特殊擬似連演出 B において、第 1 擬似連演出の後に、第 2 擬似連演出が行われ、第 2 擬似連演出でも、擬似連演出を示唆する擬似連示唆図柄 D 7 3 が表示され、擬似連示唆図柄 D 7 3 内に擬似連演出とは異なる示唆をするリーチ演出示唆画像 D 7 4 が表示される。この構成によれば、第 1 擬似連演出に加えて第 2 擬似連演出でも、擬似連示唆図柄 D 7 3 内に擬似連演出とは異なる示唆をするリーチ演出示唆画像 D 7 4 が表示されるので、遊技の興趣を向上させることができる。

〔効果 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、特殊擬似連演出において、第 1 擬似連演出や第 2 擬似連演出で用いられるリーチ演出示唆画像 D 7 1 やリーチ演出示唆画像 D 7 4 は、リーチ演出の種類を示唆する画像である。この構成によれば、リーチ演出の種類を遊技者は知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。

〔効果 4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、特殊擬似連演出において、特殊擬似連演出において、第 1 擬似連演出や第 2 擬似連演出で用いられるリーチ演出示唆画像 D 7 1 やリーチ演出示唆

10

20

30

40

50

画像 D 7 4 は、擬似連示唆図柄 D 7 2 や擬似連示唆図柄 D 7 3 の背景画像である。この構成によれば、背景画像によりリーチ演出の種類を遊技者は知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。

〔効果 5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、特殊擬似連演出において、第 1 擬似連演出や第 2 擬似連演出で用いられるリーチ演出示唆画像 D 7 1 やリーチ演出示唆画像 D 7 4 は、キャラクタ画像である。この構成によれば、キャラクタ画像により容易にリーチ演出の種類を遊技者は知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。

【0646】

〔変形例〕

以下に、特殊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、特殊擬似連演出 A において、第 1 擬似連演出で擬似連示唆図柄 D 7 2 の背景画像としてリーチ演出示唆画像 D 7 1 を表示し、第 2 擬似連演出では、リーチ演出示唆画像 D 7 1 を含まない擬似連示唆図柄 D 7 2 A を表示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、第 3 擬似連演出がある場合に、第 2 擬似連演出で擬似連示唆図柄 D 7 2 の背景画像としてリーチ演出示唆画像 D 7 1 を表示し、第 3 擬似連演出では、リーチ演出示唆画像 D 7 1 を含まない擬似連示唆図柄 D 7 2 A を表示するようにしてもよい。

【0647】

〔変形例 2〕

上記実施形態の遊技機 1 では、特殊擬似連演出 A ～ C において、擬似連示唆図柄 D 7 2 や擬似連示唆図柄 D 7 3 内に表示するリーチ演出示唆画像 D 7 1 やリーチ演出示唆画像 D 7 4 は、特定のリーチ演出への発展を示唆しているが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、擬似連示唆図柄 D 7 2 や擬似連示唆図柄 D 7 3 内に、チャンスアップを示唆するチャンスアップ示唆画像を表示してもいいし、大当たりを示唆する大当たり示唆画像を表示してもいいし、先読み演出を示唆する先読み演出示唆画像を表示するようにしてもよい。

【0648】

〔変形例 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、特殊擬似連演出 A ～ C において、リーチ演出示唆画像 D 7 1 やリーチ演出示唆画像 D 7 4 は、擬似連示唆図柄 D 7 2 や擬似連示唆図柄 D 7 3 の背景画像と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い。例えば、リーチ演出示唆画像 D 7 1 やリーチ演出示唆画像 D 7 4 は、擬似連示唆図柄 D 7 2 や擬似連示唆図柄 D 7 3 の一部分として表示されてもいいし、リーチ演出示唆画像 D 7 1 やリーチ演出示唆画像 D 7 4 は、擬似連示唆図柄 D 7 2 や擬似連示唆図柄 D 7 3 の前面に表示され、NEXT 画像が背景にある状態でもいい。

【0649】

〔変形例 4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、特殊擬似連演出 A ～ C において、リーチ演出示唆画像 D 7 1 やリーチ演出示唆画像 D 7 4 は、キャラクタ画像であるが、本発明はこれに限られるものではなく、文字画像や風景画像など他の画像でもよい。

【0650】

〔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 7-1〕

複数種類の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第 1 の表示演出をおこなう場合があり、前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第 2 の表示演出をおこなう場合があり、前記第 1 の表示演出は、第 1 の擬似連演出を行う演出であり、

10

20

30

40

50

前記第 2 の表示演出は、前記第 1 の擬似連演出とは異なる第 2 の擬似連演出を行う演出であり、

前記第 1 の擬似連演出は、擬似連演出を示唆する第 1 の擬似連示唆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 の表示演出の後に、前記第 2 の表示演出がおこなわれ、前記第 1 の表示演出では、前記第 1 の擬似連示唆画像内に擬似連演出とは異なる演出の示唆をする第 1 の特定示唆画像が表示される場合がある、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 D 7-2]

態様 1 に記載の遊技機であって、

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

前記第 2 の擬似連演出は、擬似連演出を示唆する第 2 の擬似連示唆画像を表示する演出であり、

前記組み合わせ演出において、前記第 2 の表示表示では、前記第 2 の擬似連示唆画像内に擬似連演出とは異なる演出の示唆をする第 2 の特定示唆画像が表示される場合がある、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 D 7-3]

態様 1 または態様 2 に記載の遊技機であって、

前記特定示唆画像は、リーチ演出の種類を示唆する画像である、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 D 7-4]

態様 1 ないし態様 3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記特定示唆画像は、前記擬似連示唆画像の背景画像である、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 D 7-5]

態様 1 ないし態様 4 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記特定示唆画像は、キャラクタ画像である、

ことを特徴とする遊技機。

【0651】

以下に図 131～図 133 を用いて通常擬似連演出、擬似連示唆画像使用演出 A、B について説明する。この保留対応演出は、例えば、特別図柄の変動表示の開始時などに実行され得る。

【0652】

[通常擬似連演出]

図 131 は、通常擬似連演出を説明するための図である。

まず、通常擬似連演出では、図 131 (A) に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出は、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始する演出である。

【0653】

次に、図 131 (B) に示すように、第 1 擬似連演出が実行される。この第 1 擬似連演出では、装飾図柄 8 L と装飾図柄 8 R が同じ図柄で停止した状態で、装飾図柄 8 C が擬似連示唆図柄で停止される演出である。この擬似連示唆図柄は、擬似連演出を示唆する NEXT 画像 D 81 を含んでいる。

【0654】

次に、図 131 (C) に示すように、第 2 擬似連演出が実行される。この第 2 擬似連演出では、装飾図柄 8 L と装飾図柄 8 R が同じ図柄で停止した状態で、装飾図柄 8 C が擬似連示唆図柄で停止される演出である。この擬似連示唆図柄は、擬似連演出を示唆する NEXT 画像 D 81 を含んでいる。

なお、図 131 (A)～(C) は、同じ変動での演出である。

10

20

30

40

50

【0655】

〔擬似連示唆画像使用演出A〕

図132は、擬似連示唆画像使用演出Aを説明するための図である。

まず、擬似連示唆画像使用演出Aでは、図132（A）に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出は、装飾図柄8L、8C、8Rが変動を開始する演出である。

【0656】

次に、図132（B）に示すように、大当たり示唆演出が実行される。この大当たり示唆演出では、通常擬似連演出で使用したNEXT画像D81が表示される。このNEXT画像D81は、大当たりを示唆する画像として機能する。

【0657】

次に、図132（C）に示すように、リーチ演出が実行される。このリーチ演出では、味方キャラクターCRAが表示され、種々のアクションを起こす。

【0658】

次に、図132（D）に示すように、大当たり図柄配列停止演出が実行される。この大当たり図柄配列停止演出は、装飾図柄8L、8C、8Rを用いて大当たりを表す大当たり図柄配列を停止させる演出である。図132（D）では、大当たり図柄配列として、装飾図柄8L、8C、8Rを用いて7図柄のそろ目を形成している。

なお、図132（A）～（D）は、同じ変動での演出である。

【0659】

〔擬似連示唆画像使用演出B〕

図133は、擬似連示唆画像使用演出Bを説明するための図である。

まず、擬似連示唆画像使用演出Bでは、図133（A）に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出は、装飾図柄8L、8C、8Rが変動を開始する演出である。

【0660】

次に、図133（B）に示すように、大当たり示唆演出が実行される。この大当たり示唆演出では、通常擬似連演出で使用したNEXT画像D81が表示されると共に、第2可動役物15が可動して第2態様（図48参照）となる演出である。このNEXT画像D81は、大当たりを示唆する画像として機能する。

【0661】

次に、図133（C）に示すように、リーチ演出が実行される。このリーチ演出では、味方キャラクターCRAが表示され、種々のアクションを起こす。

【0662】

次に、図133（D）に示すように、大当たり図柄配列停止演出が実行される。この大当たり図柄配列停止演出は、装飾図柄8L、8C、8Rを用いて大当たりを表す大当たり図柄配列を停止させる演出である。図133（D）では、大当たり図柄配列として、装飾図柄8L、8C、8Rを用いて7図柄のそろ目を形成している。

なお、図133（A）～（D）は、同じ変動での演出である。

【0663】

〔効果例〕

以下に、通常擬似連演出、擬似連示唆画像使用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、通常擬似連演出において、NEXT画像D81を用いた擬似連演出を行い、擬似連示唆画像使用演出において、NEXT画像D81を用いて大当たり示唆演出を実行している。この構成によれば、NEXT画像D81に種々の作用を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

〔効果2〕

上記実施形態の遊技機1では、擬似連示唆画像使用演出Bにおいて、NEXT画像D81を用いた大当たり示唆演出をおこなっているときに、第2可動役物15を可動させて役

10

20

30

40

50

物演出を実行するようにしている。この構成によれば、NEXT画像D81の大当たり示唆の作用をより強調することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

〔効果3〕

上記実施形態の遊技機1では、擬似連示唆画像使用演出は、大当たり遊技終了直後の変動においておこなわれる。この構成によれば、NEXT画像D81の出現により大当たり示唆をより強調することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

〔効果4〕

上記実施形態の遊技機1では、擬似連示唆画像使用演出において、NEXT画像D81は、大当たりを示唆する大当たり示唆演出で用いられる。この構成によれば、NEXT画像D81は、大当たりを示唆する大当たり示唆演出で用いられ、遊技の興趣を向上させることができる。

10

〔効果5〕

上記実施形態の遊技機1では、擬似連示唆画像使用演出において、NEXT画像D81は、遊技状態を示唆する示唆演出で用いられる（変形例1）。この構成によれば、NEXT画像D81は、遊技状態を示唆する示唆演出で用いられ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0664】

〔変形例〕

以下に、通常擬似連演出、擬似連示唆画像使用演出の変形例を示す。

〔変形例1〕

20

上記実施形態の遊技機1では、擬似連示唆画像使用演出において、NEXT画像D81を大当たり示唆として用いているが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、NEXT画像D81を、チャンスアップ演出の示唆として用いてもいいし、先読み演出の示唆として用いてもいいし、遊技状態の示唆として用いてもいい。この場合において、NEXT画像D81がチャンスアップ演出を示唆している場合には、その後に、チャンスアップ演出を行う。また、NEXT画像D81が先読み演出を示唆している場合には、その後に、先読み演出を行う。また、NEXT画像D81が遊技状態を示唆している場合には、その後に、遊技状態の報知を行う。

〔変形例2〕

上記実施形態の遊技機1では、擬似連示唆画像使用演出において、NEXT画像D81を大当たり示唆として用いているが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、NEXT画像D81を、チャンスアップ演出として用いてもいいし、先読み演出としても用いてもいいし、遊技状態報知として用いてもいい。

30

【0665】

〔変形例3〕

上記実施形態の遊技機1では、擬似連示唆画像使用演出は、大当たり遊技終了直後（大当たり遊技終了後の1回転目）の変動において行われるようにしてもよいし、時短中に行われるようにしてもよいし、大当たり遊技中に行われるようにしてもよい。

【0666】

〔態様例〕

40

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

〔態様D8-1〕

複数種類の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第1の表示演出をおこなう場合があり、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第2の表示演出をおこなう場合があり、
前記第1の表示演出は、特定画像を用いて擬似連演出をおこなう演出であり、
前記第2の表示演出は、所定の演出をおこなう演出であり、
前記所定の演出は、前記特定画像を用いた演出であり、
前記特定画像は、少なくとも擬似連演出を示唆する画像である、
ことを特徴とする遊技機。

50

[態様 D 8-2]

態様 1 に記載の遊技機であって、

前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第 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、所定の役物を用いた役物演出がおこなわれる演出であり、

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ているときに、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 D 8-3]

態様 1 または態様 2 に記載の遊技機であって、

前記所定の演出は、大当たり遊技終了直後の変動においておこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 D 8-4]

態様 1 ないし態様 3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記所定の演出は、大当たりを示唆する大当たり示唆演出である、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 D 8-5]

態様 1 ないし態様 4 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記所定の示唆演出は、遊技状態を示唆する遊技状態示唆演出である、

ことを特徴とする遊技機。

【0667】

以下に図 134～図 136 を用いて全回転演出について説明する。この全回転演出は、
例えば、特別図柄の変動表示の開始時などに実行され得る。

【0668】

[全回転演出 A]

図 134 は、全回転演出 A を説明するための図である。

まず、全回転演出 A では、図 134 (A) に示すように、変動開始演出が実行される。
この変動開始演出は、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R が変動を開始する演出である。

【0669】

次に、図 134 (B) に示すように、リーチ演出が実行される。このリーチ演出では、
味方キャラクタ C R A が表示され、種々のアクションを起こす。

【0670】

次に、図 134 (C) に示すように、スクロール演出が実行される。このスクロール演
出では、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R が消えて、装飾図柄 9 L, 9 C, 9 R がそれぞれ同じ
図柄の状態（そろ目の状態）で下方向にスクロールする演出である。

【0671】

次に、図 134 (D) に示すように、大当たり図柄停止演出が実行される。この大当
り図柄配列停止演出は、スクロールする装飾図柄 9 L, 9 C, 9 R を停止させることによ
り、大当たりを表す大当たり図柄配列を表示する演出である。図 134 (D) では、大当
り図柄配列として、装飾図柄 9 L, 9 C, 9 R を用いて 7 図柄のそろ目を形成している
。なお、大当たり図柄停止演出においても装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R は消えた状態となっ
ている。

【0672】

なお、図 134 (A)～(D) は、同じ変動での演出である。また、変動開始演出、リ
ーチ演出、スクロール演出、大当たり図柄停止演出での装飾図柄 9 L, 9 C, 9 R の大き
さは、同じとなっている。

【0673】

[全回転演出 B]

図 135 は、全回転演出 B を説明するための図である。

まず、全回転演出Bでは、図135(A)に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出は、装飾図柄8L, 8C, 8Rが変動を開始する演出である。

【0674】

次に、図135(B)に示すように、リーチ演出が実行される。このリーチ演出では、味方キャラクタCRAが表示され、種々のアクションを起こす。

【0675】

次に、図135(C)に示すように、スクロール演出が実行される。このスクロール演出では、装飾図柄8L, 8C, 8Rが消えて、装飾図柄9L, 9C, 9Rがそれぞれ同じ図柄の状態(そろ目の状態)で下方向にスクロールする演出である。

【0676】

次に、図135(D)に示すように、大当たり図柄停止演出が実行される。この大当たり図柄配列停止演出は、スクロールする装飾図柄9L, 9C, 9Rを停止させることにより、装飾図柄9L, 9C, 9Rを用いて大当たりを表す大当たり図柄配列を表示する演出である。また、この大当たり図柄配列停止演出では、装飾図柄8L, 8C, 8Rも大当たり図柄配列を形成して停止表示される。図135(D)では、大当たり図柄配列として、装飾図柄8L, 8C, 8Rおよび装飾図柄9L, 9C, 9Rを用いてそれぞれ7図柄のそろ目を形成している。

【0677】

なお、図135(A)~(D)は、同じ変動での演出である。また、変動開始演出、リーチ演出、スクロール演出、大当たり図柄停止演出での装飾図柄9L, 9C, 9Rの大きさは、同じとなっている。

【0678】

〔全回転演出C〕

図136は、全回転演出Cを説明するための図である。

まず、全回転演出Cでは、図136(A)に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出は、装飾図柄8L, 8C, 8Rが変動を開始する演出である。

【0679】

次に、図136(B)に示すように、リーチ演出が実行される。このリーチ演出では、味方キャラクタCRAが表示され、種々のアクションを起こす。

【0680】

次に、図136(C)に示すように、第1スクロール演出が実行される。この第1スクロール演出では、装飾図柄9L, 9C, 9Rがそれぞれ同じ図柄の状態(そろ目の状態)で下方向にスクロールすると共に、装飾図柄8L, 8C, 8Rがそれぞれ同じ図柄の状態(そろ目の状態)で下方向にスクロールする演出である。装飾図柄8L, 8C, 8Rと装飾図柄9L, 9C, 9Rにおいて図柄の配列を同期させてスクロールさせてもいいし、同期させずにスクロールさせてもよい。

【0681】

次に、図136(D)に示すように、第2スクロール演出が実行される。この第2スクロール演出では、装飾図柄9L, 9C, 9Rは、第1スクロール演出と同様にスクロールし、装飾図柄8L, 8C, 8Rは、第1スクロール演出よりも大きくなった状態でスクロールする演出である。なお、装飾図柄8L, 8C, 8Rは、第1スクロール演出よりも小さくなった状態でスクロールするようにしてもよい。また、装飾図柄8L, 8C, 8Rと装飾図柄9L, 9C, 9Rにおいて図柄の配列を同期させてスクロールさせてもいいし、同期させずにスクロールさせてもよい。

【0682】

次に、図136(D)に示すように、大当たり図柄停止演出が実行される。この大当たり図柄配列停止演出は、スクロールする装飾図柄9L, 9C, 9Rを停止させることにより、装飾図柄9L, 9C, 9Rを用いて大当たりを表す大当たり図柄配列を表示すると共に、スクロールする装飾図柄8L, 8C, 8Rを停止させることにより、装飾図柄8L, 8C, 8Rを用いて大当たりを表す大当たり図柄配列を表示する演出である。図136(

10

20

30

40

50

D)では、大当たり図柄配列として、装飾図柄8L、8C、8Rおよび装飾図柄9L、9C、9Rを用いてそれぞれ7図柄のぞろ目を形成している。

【0683】

なお、図136(A)～(D)は、同じ変動での演出である。また、変動開始演出、リーチ演出、スクロール演出、大当たり図柄停止演出での装飾図柄9L、9C、9Rの大きさは、同じとなっている。

【0684】

〔効果例〕

以下に、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、全回転演出において、装飾図柄8L、8C、8Rと装飾図柄9L、9C、9Rとを用いて変動開始演出が行われ、装飾図柄9L、9C、9Rを大当たり図柄配列の状態ですクロールするスクロール演出が行われる構成となっている。この構成によれば、装飾図柄8L、8C、8Rよりも小さい装飾図柄9L、9C、9Rを用いてスクロール演出が実行されるので、遊技者を驚かせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

〔効果2〕

上記実施形態の遊技機1では、全回転演出A、Bにおいて、スクロール演出で装飾図柄9L、9C、9Rをスクロールしているときに、装飾図柄8L、8C、8Rが表示されない構成となっている。この構成によれば、装飾図柄9L、9C、9Rに注目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。

〔効果3〕

上記実施形態の遊技機1では、全回転演出B、Cにおいて、大当たり図柄停止処理で装飾図柄9L、9C、9Rと装飾図柄8L、8C、8Rの両方を用いて大当たり図柄配列を停止表示するようにしている。この構成によれば、遊技者に大当たりをしっかりと強調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。

〔効果4〕

上記実施形態の遊技機1では、全回転演出において、装飾図柄9L、9C、9Rの大きさは変化しない構成となっている。この構成によれば、スクロール演出以外の遊技演出に注目をもっていくことができ、遊技の興趣を向上させることができる。

〔効果5〕

上記実施形態の遊技機1では、全回転演出Cにおいて、装飾図柄8L、8C、8Rの大きさを第1スクロール演出から第2スクロール演出で変化させるようにしている。この構成によれば、装飾図柄の抑揚により、遊技の興趣を向上させることができる。

【0685】

〔変形例〕

以下に、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、全回転演出A～Cにおいて、変動開始演出、リーチ演出、スクロール演出、大当たり図柄停止演出での装飾図柄9L、9C、9Rの大きさは、同じであったが本発明はこれに限られるものではなく、それぞれ異なっても良いし、一部の演出でのみ異なってもよい。例えば、変動開始演出、リーチ演出での装飾図柄9L、9C、9Rの大きさと、スクロール演出、大当たり図柄停止演出での装飾図柄9L、9C、9Rの大きさが異なってもよい。

【0686】

〔変形例2〕

上記実施形態の遊技機1では、全回転演出A、Bにおいて、スクロール演出時に、装飾図柄8L、8C、8Rは消え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く、例えば、スクロール演出時に、装飾図柄8L、8C、8Rは一瞬だけ消える場合があってもよい。また、スクロール演出時、装飾図柄8L、8C、8Rを表示し続けてもよい。

10

20

30

40

50

【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D9-1〕

複数種類の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、

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

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

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

前記第1の表示演出は、第1の装飾図柄を変動させる演出を行う演出であり、

前記第2の表示演出は、前記第1の装飾図柄よりも小さい第2の装飾図柄を変動させる演出であり、

10

前記第3の表示演出は、前記第2の装飾図柄を大当たり図柄配列とした状態でスクロールさせる全回転演出を行う演出であり、

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の表示演出と、前記第2の表示演出とがおこなわれた後、第3の表示演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

〔態様D9-2〕

態様1に記載の遊技機であって、

20

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の装飾図柄を表示しない非表示演出を行う演出であり、

前記組み合わせ演出は、前記第4の表示演出を含む場合がある演出であり、

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ているときに、前記第4の表示演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

〔態様D9-3〕

態様1または態様2に記載の遊技機であって、

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

前記第5の表示演出は、前記第1の装飾図柄を用いて大当たり図柄配列を停止表示し、さらに、前記第2の装飾図柄を用いて大当たり図柄配列を停止表示する演出であり、

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3の表示演出の後に、前記第5の表示演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

〔態様D9-4〕

態様1ないし態様3までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第2の表示演出における前記第2の装飾図柄と、前記第3の表示演出における前記第2の装飾図柄の大きさは、変化しない、

ことを特徴とする遊技機。

40

〔態様D9-5〕

態様1ないし態様4までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

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

前記第6の表示演出は、前記第1の装飾図柄の大きさが変化する演出であり、

前記組み合わせ演出は、前記第6の表示演出を含む場合がある演出であり、

前記組み合わせ演出では、前記第3の表示演出がおこなわれているときに、前記第6の表示演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

【0688】

以下に図137～図139を用いてカウントダウン変動演出A～Cについて説明する。

50

このカウントダウン変動演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン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、カウントダウン変動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。

【0689】

〔カウントダウン変動演出A〕

図137は、カウントダウン変動演出Aを説明するための図である。カウントダウン変動演出Aでは、まず、図137(A)のカウントダウン表示が実行される。具体的には、まず、表示画面7aに、数値画像IN1が表示される。数値画像IN1は、特定の値の数値であり、ここではローマ字で表記されている。なお、ここでは、数値画像IN1はローマ字表記としたが、これ以外の表記であってもよい。また、ここでは、数値として4が表示されているが、これも例示であり、数値は、任意の値とすることができる。第1可動役物14は、第1態様となっている。すなわち、表示画面7aの前方に位置している。

【0690】

次に、図137(B)に示す順方向変動演出が実行される。具体的には、数値画像IN1の表示後、装飾図柄8L、8C、8Rの変動表示が開始される。このとき、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rは、下方向に移動し、表示画面7aの上方から現れる順方向で変動を開始する。中装飾図柄8Cは既に変動表示されている。

【0691】

次に、図137(C)に示す右装飾図柄停止前演出が実行される。具体的には、左装飾図柄8Lが停止表示中、中装飾図柄8Cが変動表示中の状態において、右装飾図柄8Rの変動が減速する。そして、左装飾図柄8Lで停止表示されている数値（ここでは「6」）と同じ数値の右装飾図柄8Rが停止表示されると遊技者に思わせる程度に減速した後、図137(D)に示す右装飾図柄すべり停止表示が実行される。具体的には、左装飾図柄8Lで停止表示されている数値（ここでは「6」）と同じ数値の右装飾図柄8Rが停止表示されず、次の数値（ここでは「5」）が停止表示される。

【0692】

次に、図137(E)に示すカウントダウン表示が実行される。具体的には、表示画面7aに、図137(A)で表示された数値画像IN1よりも1ディクリメント（減算）された数値の数値画像IN2が表示される。ここでは、数値画像IN2は、3を示す画像であり、数値画像IN1と同様に、ローマ字で表記されている。

【0693】

次に、図137(F)に示す逆方向変動演出が実行される。具体的には、数値画像IN2の表示後、装飾図柄8L、8C、8Rの変動表示が開始される。このとき、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rは、上方向に移動し、表示画面7aの下方から現れる逆方向で変動を開始する。中装飾図柄8Cは既に変動表示されている。

【0694】

次に、図137(G)に示す左右装飾図柄停止前演出が実行される。具体的には、中装飾図柄8Cが変動表示中の状態において、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rが並行して減速する。このとき、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rは、同じ数値（ここでは「6」）となっている。そして、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rが停止表示されることで、図137(H)に示すリーチ演出が実行される。

【0695】

〔カウントダウン変動演出B〕

図138は、カウントダウン変動演出Bを説明するための図である。カウントダウン変動演出Bは、図137のカウントダウン変動演出Aと比較して、数値画像IN1の態様が異なる。図138(A)のカウントダウン表示では、表示画面7aに、枠で囲まれた数値画像IN1が表示される。ここでは、数値として1が表示されているが、これも例示であり、数値は、任意の値とすることができる。第1可動役物14は、第1態様となっている。すなわち、表示画面7aの前方に位置している。

【0696】

次に、図138（B）に示す順方向変動演出が実行される。ここでは、装飾図柄8L，8C，8Rの変動表示中、数値画像IN1の表示が継続される。このとき、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rは、それぞれが、下方向に移動し、表示画面7aの上方から現れる順方向で変動を開始する。

【0697】

図138（C）の右装飾図柄停止前演出と、図138（D）の右装飾図柄すべり停止表示は、数値画像IN1の表示が継続されている点以外は、図137のカウントダウン変動演出Aと同様である。

【0698】

次に、図138（E）に示すカウントダウン表示が実行される。具体的には、まず、表示画面7aに、図138（A）で表示された数値画像IN1よりも1ディクリメント（減算）された数値の数値画像IN2が枠に囲まれて表示される。ここでは、数値画像IN2は、0（ゼロ）を示す画像である。

【0699】

次に、図138（F）に示す逆方向変動演出が実行される。ここでは、装飾図柄8L，8C，8Rの変動表示中、数値画像IN1の表示が継続される。このとき、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rは、それぞれが、上方向に移動し、表示画面7aの下方から現れる逆方向で変動を開始する。

【0700】

図138（G）の左右装飾図柄停止前演出と、図138（H）のリーチ演出は、数値画像IN2の表示が継続されている点以外は、図137のカウントダウン変動演出Aと同様である。

【0701】

〔カウントダウン変動演出C〕

図139は、カウントダウン変動演出Cを説明するための図である。カウントダウン変動演出Cは、図137のカウントダウン変動演出Aと比較して、カウントダウン変動演出Bは、図137のカウントダウン変動演出Aと比較して、数値画像IN1の態様、および、特定画像IMCが表示される点が異なる。図139（A）のカウントダウン表示では、表示画面7aに、半透明の数値画像IN1と、特定画像IMCと、が表示される。ここでは、数値画像IN1はローマ字表記としたが、これ以外の表記であってもよい。数値は、任意の値とすることができる。特定画像IMCは、特定の対象を表した画像であり、ここでは、笑顔の形状を表している。なお、特定の対象とは、1つの独立した対象として認識可能なすべてのものを意味しており、キャラクタや物などの画像のほか、抽象的な図形や文字、記号、煙、線、残像、等も含まれる。特定画像IMCは、半透明の数値画像IN1と重なって表示される。第1可動役物14は、第1態様となっている。すなわち、表示画面7aの前方に位置している。

【0702】

次に、図139（B）に示す順方向変動演出が実行される。ここでは、中装飾図柄8Cのかわりに特定画像IMCが表示される。すなわち、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rの間に特定画像IMCが表示された状態で、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rが、下方向に移動し、表示画面7aの上方から現れる順方向で変動を開始する。

【0703】

図139（C）の右装飾図柄停止前演出と、図139（D）の右装飾図柄すべり停止表示は、中装飾図柄8Cのかわりに特定画像IMCが表示される点以外は、図137のカウントダウン変動演出Aと同様である。

【0704】

次に、図139（E）に示すカウントダウン表示が実行される。具体的には、まず、表示画面7aに、図139（A）で表示された数値画像IN1よりも1ディクリメント（減算）された数値の数値画像IN2と、特定画像IMCと、が表示される。ここでは、数値

10

20

30

40

50

画像 I N 2 は、ローマ字表記で 3 を示す画像であり、数値画像 I N 1 と同様に半透明で表示される。特定画像 I M C は、半透明の数値画像 I N 2 と重なって表示される。

【0705】

次に、図 139 (F) に示す逆方向変動演出が実行される。ここでは、中装飾図柄 8 C のかわりに特定画像 I M C が表示される。すなわち、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R の間に特定画像 I M C が表示された状態で、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R が、上方向に移動し、表示画面 7 a の下方から現れる逆方向で変動を開始する。

【0706】

図 139 (G) の左右装飾図柄停止前演出と、図 139 (H) のリーチ演出は、中装飾図柄 8 C のかわりに特定画像 I M C が表示される点以外は、図 137 のカウントダウン変動演出 A と同様である。

【0707】

〔効果例〕

以下に、カウントダウン変動演出の効果例を示す。

〔効果 1〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 137 ~ 図 139 に示すように、表示画面 7 a に数値画像 I N 1 が表示される第 1 の演出と、第 1 の演出の後、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が変動表示される第 2 の演出と、を実行可能である。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果 2〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 137 ~ 図 139 に示すように、第 2 の演出の後、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が停止表示される第 3 の演出と、第 3 の演出の後、第 1 の演出で表示された数値画像 I N 2 よりも 1 ディクリメントされた数値画像 I N 2 が表示される第 4 の演出と、を実行可能である。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 137 ~ 図 139 に示すように、第 4 の演出の後、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が変動表示とは反対の方向に移動する逆変動表示がおこなわれる第 5 の演出を実行可能である。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果 4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 137 ~ 図 139 に示すように、第 3 の演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R によるリーチ演出は実行されず、第 5 の演出の後、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R によってリーチ演出が実行される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果 5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 137 ~ 図 139 に示すように、第 5 の演出では、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R が下方向から上方向に向かって移動する。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0708】

〔変形例〕

以下に上述のカウントダウン変動演出の変形例を示す。

〔変形例 1〕

上記実施形態の遊技機 1 では、カウントダウン表示の後、順方向変動演出が開始されるものとした。しかし、カウントダウン表示の後、順方向変動演出の前に他の演出が実行されてもよい。例えば、装飾図柄 8 L , 8 C , 8 R のが停止表示された状態が表示されてもよい。カウントダウン表示と逆方向変動演出との間においても同様である。また、上記のカウントダウン変動演出は、図 137 ~ 図 139 で示した各演出の一部を含んでよい。例えば、カウントダウン変動演出は、右装飾図柄すべり停止演出を含んでいなくてもよい。

【0709】

〔変形例 2〕

上記実施形態の遊技機 1 では、順方向変動演出は、表示画面 7 a の上方向から下方向に装飾図柄が移動するものとした。しかし、順方向変動演出は、これ以外の変動態様の演出であってもよい。例えば、順方向変動演出は、表示画面 7 a の左方向から右方向に装飾図柄が移動する演出であってもよい。逆方向変動演出についても同様である。

【0710】

〔変形例 3〕

上記のカウントダウン変動演出では、カウントダウン表示は 2 回（例えば、図 137（A）、図 137（E））実行されていた。しかし、カウントダウン表示の回数は任意の回数設定することができる。例えば、カウントダウン変動演出 A において、図 137（A）～図 137（D）を複数回繰り返し、その後、図 137（E）～図 137（H）を実行してもよい。このとき、数値画像 IN 1 は、順次、1 ディクリメントされる。

【0711】

〔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 D10-1〕

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、数値画像であり、

前記複数種類の画像のうちの一つは、装飾図柄であり、

前記表示手段に前記数値画像が表示される第 1 の演出と、

前記第 1 の演出の後、前記装飾図柄が変動表示される第 2 の演出と、を実行可能な、ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様 D10-2〕

態様 D10-1 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の演出の後、前記装飾図柄が停止表示される第 3 の演出と、

前記第 3 の演出の後、前記第 1 の演出で表示された前記数値画像よりも 1 ディクリメントされた数値画像が表示される第 4 の演出と、を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様 D10-3〕

態様 D10-2 に記載の遊技機であって、

前記第 4 の演出の後、前記装飾図柄が前記変動表示とは反対の方向に移動する逆変動表示がおこなわれる第 5 の演出を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様 D10-4〕

態様 D10-3 に記載の遊技機であって、

前記第 3 の演出では、前記装飾図柄によるリーチ演出は実行されず、

前記第 5 の演出の後、前記装飾図柄によってリーチ演出が実行される、

ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様 D10-5〕

態様 D10-3 または態様 D10-4 に記載の遊技機であって、

前記第 5 の演出では、前記装飾図柄が下方向から上方向に向かって移動する、

ことを特徴とする遊技機。

【0712】

以下に図 140～図 142 を用いて操作部画像重畳演出 A～C について説明する。この操作部画像重畳演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行され得る。すなわち、画像制御用マイコン 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、操作部画像重畳演出を実行する指示が含まれている場合に、ROM 103 から対応する画像データ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。

【0713】

〔操作部画像重畳演出 A〕

図140は、操作部画像重畳演出Aを説明するための図である。操作部画像重畳演出Aでは、まず、図140(A)の特定画像・操作部画像重畳演出が実行される。具体的には、まず、表示画面7aに、操作部画像BI1と、第1特定画像IC1と、文字画像IW1と、が表示される。操作部画像BI1は、遊技機1が備える操作手段の外観を表した画像であり、ここでは演出ボタン63の外観を表している。なお、操作部画像BI1は、遊技機1が備える操作手段であれば、演出ボタン63以外の操作手段の外観を表していてもよい。第1特定画像IC1は、特定の対象を表した画像であり、ここでは、笑顔の形状を表している。なお、特定の対象とは、1つの独立した対象として認識可能なすべてのものを意味しており、キャラクタや物などの画像のほか、抽象的な図形や文字、記号、煙、線、残像、等も含まれる。操作部画像BI1は、第1特定画像IC1の下側の一部分を覆うように表示される。文字画像IW1は、操作部画像BI1の操作方法に関連する文字が表示されている。ここでは、操作部画像BI1が表示演出ボタン63の操作方法に関連する文字として「押せ!」が表示されている。なお、操作部画像BI1が表示演出ボタン63を表している場合、操作方法に関連する文字画像としては、ほかに、「連打」や「PUSH」などを例示できる。文字画像IW1は、第1特定画像IC1に重なって表示される。

【0714】

次に、図140(B)に示す特定画像対応移動演出が実行される。具体的には、第1特定画像IC1が、操作部画像BI1の操作方向に対応する方向に移動する。ここでは、第1特定画像IC1が上下方向に移動(振動)する。すなわち、操作部画像BI1が表示演出ボタン63は、操作方向が上下方向となるためである。例えば、第1特定画像IC1がハンドル60を表している場合、第1特定画像IC1は、左右に回転する。

【0715】

次に、図140(C)に示す特定画像巨大化演出が実行される。具体的には、第1特定画像IC1の代わりに第2特定画像IC2が表示される。第2特定画像IC2は、第1特定画像IC1と同じ特定の対象を表す画像であり、第1特定画像IC1よりも大きさが大きい。すなわち、特定画像巨大化演出では、第1特定画像IC1から第2特定画像IC2に切り替わることによって、特定の対象(ここでは笑顔)を表す画像が巨大化する演出がおこなわれる。第1特定画像IC1と同様に、第2特定画像IC2の下側の一部分は、操作部画像BI1に覆われている。文字画像IW1は、継続して表示されており、第2特定画像IC2に重なって表示される。

【0716】

次に、図140(D)に示す特定画像対応移動演出が実行される。具体的には、第1特定画像IC1と同様に、第2特定画像IC2が操作部画像BI1の操作方向に対応する方向に移動する。すなわち、上下方向に振動する。図140(A)~図140(D)の一連の流れにより、上下方向に振動している第1特定画像IC1が上下方向に振動している第2特定画像IC2に切り替わる演出がおこなわれる。

【0717】

次に、図140(E)に示す特定画像巨大化演出が実行される。具体的には、第2特定画像IC2の代わりに第3特定画像IC3が表示される。第3特定画像IC3は、第2特定画像IC2と同じ特定の対象を表す画像であり、第2特定画像IC2よりも大きさが大きい。すなわち、図140(C)と図140(E)の特定画像巨大化演出によって、第1特定画像IC1から第2特定画像IC2に切り替わり、さらに、第2特定画像IC1から第3特定画像IC2に切り替わることによって、特定の対象(ここでは笑顔)を表す画像が次第に巨大化する演出がおこなわれる。第1特定画像IC1および第2特定画像IC2と同様に、第3特定画像IC3の下側の一部分は、操作部画像BI1に覆われている。文字画像IW1は、継続して表示されており、第3特定画像IC3に重なって表示される。

【0718】

次に、図140(F)に示す特定画像対応移動演出が実行される。具体的には、第1特定画像IC1および第2特定画像IC2と同様に、第3特定画像IC3が操作部画像BI1の操作方向に対応する方向に移動する。すなわち、上下方向に振動する。図140(A

10

20

30

40

50

）～図１４０（Ｆ）の一連の流れにより、上下方向に振動している第１特定画像ＩＣ１が上下方向に振動している第２特定画像ＩＣ２に切り替わり、さらに、上下方向に振動している第３特定画像ＩＣ３に切り替わる演出がおこなわれる。

【０７１９】

〔操作部画像重畳演出Ｂ〕

図１４１は、操作部画像重畳演出Ｂを説明するための図である。操作部画像重畳演出Ｂは、図１４０の操作部画像重畳演出Ａと比較して、特定画像の変化の態様が異なる。図１４１（Ａ）の特定画像・操作部画像重畳演出では、表示画面７ａに、第１操作部画像ＢＩ１と、第１特定画像ＩＣ１と、第１文字画像ＩＷ１と、が表示される。第１文字画像ＩＷ１の文字内容以外の点は、図１４０（Ａ）の特定画像・操作部画像重畳演出と同様である。

10

【０７２０】

次に、図１４１（Ｂ）に示す巨大化・対応移動演出が実行される。具体的には、第１特定画像ＩＣ１が、次第に巨大化しつつ、第１操作部画像ＢＩ１の操作方向に対応する方向に移動する。ここでは、第１特定画像ＩＣ１が上下方向に移動（振動）する。すなわち、第１操作部画像ＢＩ１が表す演出ボタン６３は、操作方向が上下方向となるためである。そして、さらに、図１４１（Ｃ）に示すに巨大化・対応移動演出が実行される。具体的には、第１特定画像ＩＣ１が、さらに、次第に巨大化しつつ、第１操作部画像ＢＩ１の操作方向に対応する方向に移動する。

【０７２１】

次に、図１４１（Ｄ）に示す特定画像・操作部画像重畳演出が実行される。具体的には、表示画面７ａに、第２操作部画像ＡＳ１と、第４特定画像ＩＣ４と、第２文字画像ＩＷ２と、が表示される。第２操作部画像ＡＳ１は、遊技機１が備える操作手段の外観を表した画像であり、ここでは剣ボタン６５を含む剣部材６４の外観を表している。第４特定画像ＩＣ４は、特定の対象を表した画像であり、ここでは、第１特定画像ＩＣ１とは異なる笑顔の形状を表している。第２操作部画像ＡＳ１は、第４特定画像ＩＣ４の一部分を覆うように表示される。第２文字画像ＩＷ２は、第２操作部画像ＡＳ１の操作方法に関連する文字が表示されている。ここでは、第２操作部画像ＡＳ１が表す剣部材６４の操作方法に関連する文字として「押し込め！」が表示されている。第２文字画像ＩＷ２は、第４特定画像ＩＣ４に重なって表示される。

20

【０７２２】

次に、図１４１（Ｅ）に示す巨大化・対応移動演出が実行される。具体的には、第４特定画像ＩＣ４が、次第に巨大化しつつ、第２操作部画像ＡＳ１の操作方向に対応する方向に移動する。ここでは、第４特定画像ＩＣ４が上下方向に移動する。すなわち、第２操作部画像ＡＳ１が表す剣部材６４は、操作方向が上下方向となるためである。そして、さらに、図１４１（Ｆ）に示すに巨大化・対応移動演出が実行される。具体的には、第４特定画像ＩＣ４が、さらに、次第に巨大化しつつ、第２操作部画像ＡＳ１の操作方向に対応する方向に移動する。

30

【０７２３】

〔操作部画像重畳演出Ｃ〕

図１４２は、操作部画像重畳演出Ｃを説明するための図である。操作部画像重畳演出Ｃでは、まず、図１４２（Ａ）の特定画像・操作部画像重畳演出が実行される。具体的には、表示画面７ａに、操作部画像ＢＩ１と、特定画像ＩＣ１と、第１文字画像ＩＷ１と、が表示される。特定画像ＩＣ１が上下に動作しない点以外の点は、図１４０（Ａ）の特定画像・操作部画像重畳演出と同様である。

40

【０７２４】

次に、図１４２（Ｂ）に示す特定画像視認困難演出が実行される。具体的には、遊技者による演出ボタン６３の操作によって、特定画像ＩＣ１が爆発して消滅し、特定画像ＩＣ１が視認困難な状態になる。このとき、表示画面７ａには、操作部画像ＢＩ１と、第２文字画像ＩＷ２が表示される。第２文字画像ＩＷ２は、遊技者による操作が検出されたことを示唆する文字であり、ここでは「やったー」と表示される。次に、図１４２（Ｃ）に示

50

すに操作部画像視認困難演出が実行される。具体的には、操作部画像 B I 1 が表示画面 7 a から消えて、表示画面 7 a には、特定画像 I C 1 と、第 2 文字画像 I W 2 が表示される。次に、図 1 4 2 (D) に示す特定画像変化演出が実行される。具体的には、特定画像 I C 1 の態様が変化する。態様の变化とは、例えば、色や形状が変化することである。ここでは、特定画像 I C 1 の色が第 1 の色から第 2 の色に変化する。なお、特定画像 I C 1 の色の变化は第 1 の色と第 2 の色を交互に繰り返す態様であってもよい。

【0725】

〔効果例〕

以下に、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 1 4 0 ~ 図 1 4 2 に示すように、表示画面 7 a に第 1 特定画像 I C 1 が表示された状態で、第 1 特定画像 I C 1 の少なくとも一部分を覆うように操作部画像 B I 1 が表示される第 1 の演出と、第 1 の演出の後、第 1 特定画像 I C 1 よりも大きい第 2 特定画像 I C 2 が表示される第 2 の演出と、を実行可能である。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果 2〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 4 0 ~ 図 1 4 2 に示すように、第 2 の演出の後、第 2 特定画像 I C 2 よりも大きい第 3 特定画像 I C 3 が表示される第 3 の演出を実行可能である。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 4 0 ~ 図 1 4 2 に示すように、第 2 の演出では、第 2 特定画像 I C 2 の少なくとも一部分が操作部画像 B I 1 に覆われている。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果 4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 4 0 ~ 図 1 4 2 に示すように、第 3 の演出では、第 3 特定画像 I C 3 の少なくとも一部分が操作部画像 B I 1 に覆われている。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果 5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 4 0 ~ 図 1 4 2 に示すように、第 1 の演出では、第 1 特定画像 I C 1 は、操作部画像 B I 1 の操作方向に対応する方向に移動する。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

〔効果 6〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 4 0 ~ 図 1 4 2 に示すように、第 1 の演出では、第 1 特定画像 I C 1 の少なくとも一部分に操作部画像 B I 1 の操作方法に関連する画像が表示される。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0726】

〔変形例〕

以下に操作部画像重畳演出の変形例を示す。

〔変形例 1〕

図 1 4 0 の操作部画像重畳演出 A では、操作部画像 B I 1 は、第 1 特定画像 I C 1 の少なくとも一部分を覆うものとした。しかし、操作部画像 B I 1 は、第 1 特定画像 I C 1 の全部を覆ってもよい。また、操作部画像 B I 1 は、第 2 特定画像 I C 2、および、第 3 特定画像 I C 3 のそれぞれの一部を覆うものとした。しかし、操作部画像 B I 1 は、第 2 特定画像 I C 2 と第 3 特定画像 I C 3 の少なくとも一方を覆わなくてもよい。

【0727】

〔変形例 2〕

図 1 4 0 ~ 図 1 4 2 で示した操作部画像重畳演出 A ~ C は、一部の例示であり、図 1 4 0 ~ 図 1 4 2 で示した一連の演出の一部を備えていなくてもよい。また、図 1 4 0 ~ 図 1

10

20

30

40

50

42で示した一連の演出間に他の演出が入っていてもよい。例えば、図140の操作部画像重畳演出Aでは、特定画像巨大化演出を2回おこなっているが1回であってもよい、3回以上であってもよい。

【0728】

〔変形例3〕

図140～図142で示した操作部画像重畳演出A～Cは、一部の例示であり、図140～図142の表示画面7aで表示されている画像の一部が表示されていなくてもよいし、他の画像がさらに表示されていてもよい。例えば、図140の操作部画像重畳演出Aでは、文字画像IW1が表示されていなくてもよい。

【0729】

〔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E1-1〕

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した操作手段画像であり、

前記複数種類の画像のうちの一つは、特定の対象を表した特定画像であり、

前記表示手段に第1の前記特定画像が表示された状態で、前記第1の特定画像の少なくとも一部分を覆うように前記操作手段画像が表示される第1の演出と、

前記第1の演出の後、前記第1の特定画像よりも大きい第2の前記特定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。

◇〔態様E1-2〕

態様E1-1に記載の遊技機であって、

前記第2の演出の後、前記第2の特定画像よりも大きい第3の前記特定画像が表示される第3の演出を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様E1-3〕

態様E1-1または態様E1-2に記載の遊技機であって、

前記第2の演出では、前記第2の特定画像の少なくとも一部分が前記操作手段画像に覆われている、

ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様E1-4〕

態様E1-2に記載の遊技機であって、

前記第3の演出では、前記第3の特定画像の少なくとも一部分が前記操作手段画像に覆われている、

ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様E1-5〕

態様E1-1から態様E1-4までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第1の演出では、前記第1の特定画像は、前記操作手段の操作方向に対応する方向に移動する、

ことを特徴とする遊技機。

◇〔態様E1-6〕

態様E1-1から態様E1-5までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第1の演出では、前記第1の特定画像の少なくとも一部分に前記操作手段の操作方法に関連する画像が表示される、

ことを特徴とする遊技機。

【0730】

以下に図143～図145を用いてキャラクタ出現演出について説明する。このキャラクタ出現演出は、例えば、特別図柄の変動表示の開始時などに実行され得る。

10

20

30

40

50

【0731】

〔キャラクタ出現演出A〕

図143は、キャラクタ出現演出Aを説明するための図である。

まず、キャラクタ出現演出Aでは、図143(A)に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出では、装飾図柄8L, 8C, 8Rが変動を開始する演出である。また、この変動開始演出は、図143(A)の左下に示すように、演出モードがモードAであることを示している。次に、図143(B)に示すように、第1キャラクタ出現演出が実行される。この第1キャラクタ出現演出は、装飾図柄8L, 8C, 8Rが表示画面7aの中央付近に停止表示された状態で、ニコニコキャラクタE21が表示画面7aの縁部分を埋めるように出現する演出である。また、第1キャラクタ出現演出において、ニコニコキャラクタE21は、表示画面7aの縁部分を埋めるように出現しているが、表示画面7aの縁部分の一部に出現するようにしてもよい。

10

【0732】

次に、図143(C)に示すように、第2キャラクタ出現演出が実行される。この第2キャラクタ出現演出は、第1キャラクタ出現演出の状態からさらに、ニコニコキャラクタE21が装飾図柄8L, 8C, 8R周辺まで増殖する演出である。この場合、第2キャラクタ出現演出では、ニコニコキャラクタE21は、表示画面7aの装飾図柄8L, 8C, 8Rに向かって増殖(移動)する。すなわち、ニコニコキャラクタE21は、所定のスポットに向かって増殖(移動)している。次に、図143(D)に示すように、モード変更演出が実行される。このモード変更演出は、演出モードをモードAからモードBに変更する演出であり、モードB画像E22が表示される演出である。モードB画像E22は、モードBになることを示唆する画像である。

20

なお、図143(A)～(D)は、同じ変動の演出である。

【0733】

〔キャラクタ出現演出B〕

図144は、キャラクタ出現演出Bを説明するための図である。

まず、キャラクタ出現演出Bでは、図144(A)に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出では、装飾図柄8L, 8C, 8Rが変動を開始する演出である。また、この変動開始演出は、図144(A)の左下に示すように、演出モードがモードAであることを示している。次に、図144(B)に示すように、第1キャラクタ出現演出が実行される。この第1キャラクタ出現演出は、装飾図柄8L, 8C, 8Rが表示画面7aの中央付近に停止表示された状態で、ニコニコキャラクタE21が表示画面7aの縁部分を埋めるように出現する演出である。なお、第1キャラクタ出現演出において、ニコニコキャラクタE21は、表示画面7aの縁部分を埋めるように出現しているが、表示画面7aの縁部分の一部に出現するようにしてもよい。次に、図144(C)に示すように、第2キャラクタ出現演出が実行される。この第2キャラクタ出現演出は、第1キャラクタ出現演出の状態からさらに、ニコニコキャラクタE21が装飾図柄8L, 8C, 8R周辺まで増殖し、ついには、ニコニコキャラクタE21が表示画面7aを埋め尽くし、装飾図柄8L, 8C, 8Rが見えなくなる演出である。

30

【0734】

この場合、第2キャラクタ出現演出では、ニコニコキャラクタE21は、表示画面7aの装飾図柄8L, 8C, 8Rに向かって増殖(移動)する。すなわち、ニコニコキャラクタE21は、所定のスポットに向かって増殖(移動)している。次に、図144(D)に示すように、モード変更演出が実行される。このモード変更演出は、演出モードをモードAからモードBに変更する演出であり、モードB画像E22が表示される演出である。モードB画像E22は、モードBになることを示唆する画像である。

40

なお、図144(A)～(D)は、同じ変動の演出である。

【0735】

〔キャラクタ出現演出C〕

図145は、キャラクタ出現演出Cを説明するための図である。

50

まず、キャラクタ出現演出Cでは、図145(A)に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出では、装飾図柄8L, 8C, 8Rが変動を開始する演出である。また、この変動開始演出は、図145(A)の左下に示すように、演出モードがモードAであることを示している。次に、図145(B)に示すように、第1キャラクタ出現演出が実行される。この第1キャラクタ出現演出は、装飾図柄8L, 8C, 8Rが表示画面7aの中央付近に停止表示された状態で、ニコニコキャラクタE21が表示画面7aの縁部分を埋めるように出現する演出である。この場合、装飾図柄8L, 8C, 8Rは、数字図柄と共に、ニコニコ図柄E23を含んでいる。ニコニコ図柄E23は、ニコニコキャラクタE21と同じ画像である。なお、ニコニコ図柄E23は、ニコニコキャラクタE21の一部が同じであってもよい。また、ニコニコ図柄E23の一部と、ニコニコキャラクタE21の一部とが同じであってもよい。また、第1キャラクタ出現演出において、ニコニコキャラクタE21は、表示画面7aの縁部分を埋めるように出現しているが、表示画面7aの縁部分の一部に出現するようにしてもよい。次に、図145(C)に示すように、第2キャラクタ出現演出が実行される。この第2キャラクタ出現演出は、第1キャラクタ出現演出の状態からさらに、ニコニコキャラクタE21が装飾図柄8L, 8C, 8R周辺まで増殖し、ついには、ニコニコキャラクタE21が表示画面7aを埋め尽くし、装飾図柄8L, 8C, 8Rが見えなくなる演出である。

【0736】

この場合、第2キャラクタ出現演出では、ニコニコキャラクタE21は、表示画面7aの装飾図柄8L, 8C, 8Rに向かって増殖(移動)する。すなわち、ニコニコキャラクタE21は、所定のスポットに向かって増殖(移動)している。次に、図145(D)に示すように、モード変更演出が実行される。このモード変更演出は、演出モードをモードAからモードBに変更する演出であり、モードB画像E22が表示される演出である。モードB画像E22は、モードBになることを示唆する画像である。

なお、図145(A)～(D)は、同じ変動の演出である。

【0737】

〔効果例〕

以下に、キャラクタ出現演出の効果例を示す。

〔効果1〕

上記実施形態の遊技機1では、キャラクタ出現演出において、ニコニコキャラクタE21が出現する第1キャラクタ出現演出が行われ、その後、第1キャラクタ出現演出よりも多くのニコニコキャラクタE21が出現する第2キャラクタ出現演出が行われ、その後に、モード変更演出が行われる。この構成によれば、ニコニコキャラクタE21の増加によってモード変更演出への移行期待が高まり、そして、モード変更演出へ移行する場合があるので、遊技の興趣を向上させることができる。

〔効果2〕

上記実施形態の遊技機1では、キャラクタ出現演出の第2キャラクタ出現演出において、ニコニコキャラクタE21が装飾図柄8L, 8C, 8Rに向かって移動する演出を含む構成になっている。この構成によれば、ニコニコキャラクタE21が装飾図柄8L, 8C, 8Rに向かって移動するので、遊技の興趣を向上させることができる。

〔効果3〕

上記実施形態の遊技機1では、キャラクタ出現演出B, Cにおいて、第2キャラクタ出現演出で、ニコニコキャラクタE21が表示画面7aを覆い尽くすように構成されている。この構成によれば、遊技者にインパクトを与えることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

〔効果4〕

上記実施形態の遊技機1では、キャラクタ出現演出Cにおいて、第1キャラクタ出現演出で、ニコニコキャラクタE21と同じニコニコ図柄E23を備える装飾図柄8L, 8C, 8Rが変動する構成となっている。この構成によれば、ニコニコキャラクタE21とニコニコ図柄E23とを用いて、ニコニコキャラクタを強調することができ、遊技の興趣を

10

20

30

40

50

向上させることができる。

〔効果５〕

上記実施形態の遊技機１では、キャラクタ出現演出において、第２キャラクタ出現演出の後に、モード変更演出が実行される。この構成によれば、ニコニコキャラクタＥ２１が増えることによってモード変更の期待度が向上し、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【０７３８】

〔変形例〕

以下に、キャラクタ出現演出の変形例を示す。

〔変形例１〕

上記実施形態の遊技機１では、キャラクタ出現演出Ａ～Ｃにおいて、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが停止表示された状態で、ニコニコキャラクタＥ２１が出現する構成となっていたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、装飾図柄８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが変動した状態で、ニコニコキャラクタＥ２１が出現する構成でもよい。

【０７３９】

〔変形例２〕

上記実施形態の遊技機１では、キャラクタ出現演出Ａ～Ｃにおいて、第２キャラクタ出現演出の後、モード変更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キャラクタ出現演出の後、チャンスアップ演出、先読み演出、大当たり示唆演出、擬似連演出、大当たり報知演出、リーチ予告演出などの演出を実行するようにしてもよい。

【０７４０】

〔変形例３〕

上記実施形態の遊技機１では、キャラクタ出現演出Ａ～Ｃにおいて、ニコニコキャラクタＥ２１と同じキャラクタである第２可動役物１５を可動する役物可動演出を行うようにしてもよい。

【０７４１】

〔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Ｅ２－１〕

複数種類の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第１の表示演出をおこなう場合があり、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第２の表示演出をおこなう場合があり、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第３の表示演出をおこなう場合があり、
前記第１の表示演出は、所定のキャラクタが出現する第１のキャラクタ演出がおこなわれる演出であり、

前記第２の表示演出は、前記第１のキャラクタ演出よりも多くの前記所定のキャラクタが出現する第２のキャラクタ演出がおこなわれる演出であり、

前記第３の表示演出は、所定の演出をおこなう演出であり、

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

前記組み合わせ演出では、前記第１の表示演出の後に、前記第２の表示演出がおこなわれ、その後に、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Ｅ２－２〕

態様１に記載の遊技機であって、

前記第２の表示演出では、前記所定のキャラクタが前記表示手段の所定位置に向かって移動する演出を含む、

ことを特徴とする遊技機。

〔態様Ｅ２－３〕

態様 1 または態様 2 に記載の遊技機であって、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第 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、前記所定のキャラクタが前記表示手段の所定領域を覆い尽くす演出であり、
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 2 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、その後、前記第 3 の表示演出がおこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。

[態様 E 2 - 4]

態様 1 ないし態様 3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記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、装飾図柄の変動を行う演出であり、
前記組み合わせ演出は、前記第 5 の表示演出を含む場合がある演出であり、
前記組み合わせ演出では、前記第 1 の表示演出は、前記第 5 の表示演出がおこなわれているときにおこなわれ、
前記装飾図柄の一部と、前記所定のキャラクタの一部とが同じ形状している、
ことを特徴とする遊技機。

[態様 E 2 - 5]

態様 1 ないし態様 4 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記所定の演出は、モードを変更するモード変更演出である、
ことを特徴とする遊技機。

【0742】

以下に図 1 4 6 ~ 図 1 4 8 を用いて保留連示唆演出について説明する。この保留連示唆演出は、例えば、特別図柄の変動表示の開始時などに実行され得る。

【0743】

[保留連示唆演出 A]

図 1 4 6 は、保留連示唆演出 A を説明するための図である。

まず、保留連示唆演出 A では、図 1 4 6 (A) に示すように、第 1 特定保留演出が実行される。この第 1 特定保留演出は、第 1 の特定保留を対象として、その対象保留が大当たりであるのか大当たりでないのかを占う演出であり、ボタン画像 E 3 1 が示される。ボタン画像 E 3 1 は、遊技者が演出ボタン 6 3 を押下することを促すための画像である。この第 1 特定保留演出は、例えば、第 1 保留を第 1 の特定保留として、第 1 保留が大当たりであるのか大当たりでないのかを占う。また、この第 1 特定保留演出は、例えば、第 1 保留と第 2 保留とを第 1 の特定保留として、第 1 保留または第 2 保留が大当たりであるのか大当たりでないのかを占う。

【0744】

なお、例えば、保留が 4 つがある場合、最も古い保留が第 1 保留となり、次に古い保留が第 2 保留となり、その次に古い保留が第 3 保留となり、最も新しい保留が第 4 保留となる。これは、以下も同様にである。第 1 の特定保留に大当たりがある場合には、第 1 特定保留演出の後に、図 1 4 6 (B) に示す保留連成功演出に移行する。一方、第 1 の特定保留に大当たりがない場合には、第 1 特定保留演出の後に、図 1 4 6 (C) に示す保留連失敗演出に移行する。

【0745】

第 1 特定保留演出の後、図 1 4 6 (B) に示すように、保留連成功演出が実行され得る。この保留連成功演出は、遊技者により演出ボタン 6 3 が押下された場合には、ボタン画像 E 3 1 があった場所に、第 1 特定保留に大当たりがあることを示唆する光画像 E 3 3 を表示すると共に、光画像 E 3 3 の下側に、第 1 特定保留に大当たりがあることを示唆する文字画像 E 3 2 を表示する。光画像 E 3 3 は、光っている様子を表す画像であり、文字画像 E 3 2 は、「成功」の文字を表す画像である。第 1 特定保留演出の後、図 1 4 6 (C) に示すように、保留連失敗演出が実行され得る。この保留連失敗演出は、遊技者により演

10

20

30

40

50

出ボタン63が押下されても、ボタン画像E31があった場所には光画像E33を表示せず、第1特定保留に大当たりがないことを示唆する文字画像E34を表示する。文字画像E34は、「失敗」の文字を表す画像である。

【0746】

次に、図146(D)に示すように、第2特定保留演出が実行される。この第2特定保留演出は、第1の特定保留とは異なる第2の特定保留を対象として、その対象保留が大当たりであるのか大当たりでないのかを占う演出であり、ボタン画像E31が示される。この第2特定保留演出は、例えば、第3保留を第2の特定保留として、第3保留が大当たりであるのか大当たりでないのかを占う。また、この第2特定保留演出は、例えば、第3保留と第4保留とを第2の特定保留として、第3保留または第4保留が大当たりであるのか大当たりでないのかを占う。第2の特定保留に大当たりがある場合には、第2特定保留演出の後に、図146(E)に示す保留連成功演出に移行する。一方、第2の特定保留に大当たりがない場合には、第2特定保留演出の後に、図146(F)に示す保留連失敗演出に移行する。

【0747】

第2特定保留演出の後、図146(E)に示すように、保留連成功演出が実行され得る。この保留連成功演出は、遊技者により演出ボタン63が押下された場合には、ボタン画像E31があった場所に、第1特定保留に大当たりがあることを示唆する光画像E33を表示すると共に、光画像E33の下側に、第1特定保留に大当たりがあることを示唆する文字画像E32を表示する。第2特定保留演出の後、図146(F)に示すように、保留連失敗演出が実行され得る。この保留連失敗演出は、遊技者により演出ボタン63が押下されても、ボタン画像E31があった場所には光画像E33を表示せず、第1特定保留に大当たりがないことを示唆する文字画像E34を表示する。

なお、図146(A)～(F)に示す演出は、同じ変動の演出である。

【0748】

〔保留連示唆演出B〕

図147は、保留連示唆演出Bを説明するための図である。この保留連示唆演出Bは、少なくとも保留が4つある場合の演出である。

まず、保留連示唆演出Bでは、図147(A)に示すように、第1保留演出が実行される。この第1保留演出は、第1保留を対象として、その対象保留が大当たりであるのか大当たりでないのかを占う演出であり、ボタン画像E31が示される。ボタン画像E31は、遊技者が演出ボタン63を押下することを促すための画像である。

【0749】

第1保留に大当たりがある場合には、第1保留演出の後に、図147(B)に示す保留連成功演出に移行する。一方、第1保留に大当たりがない場合には、第1特定保留演出の後に、図147(C)に示す保留連失敗演出に移行する。

【0750】

第1保留演出の後、図147(B)に示すように、保留連成功演出が実行され得る。この保留連成功演出は、遊技者により演出ボタン63が押下された場合には、ボタン画像E31があった場所に、第1保留に大当たりがあることを示唆する光画像E33を表示すると共に、光画像E33の下側に、第1保留に大当たりがあることを示唆する文字画像E32を表示する。光画像E33は、光っている様子を表す画像であり、文字画像E32は、「成功」の文字を表す画像である。第1保留演出の後、図147(C)に示すように、保留連失敗演出が実行され得る。この保留連失敗演出は、遊技者により演出ボタン63が押下されても、ボタン画像E31があった場所には光画像E33を表示せず、第1保留に大当たりがないことを示唆する文字画像E34を表示する。文字画像E34は、「失敗」の文字を表す画像である。

【0751】

次に、図147(D)に示すように、第2保留演出が実行される。この第2保留演出は、第2保留を対象として、その対象保留が大当たりであるのか大当たりでないのかを占う

演出であり、ボタン画像 E 3 1 が示される。第 2 保留に大当たりがある場合には、第 2 保留演出の後に、図 1 4 7 (E) に示す保留連成功演出に移行する。一方、第 2 保留に大当たりがない場合には、第 2 保留演出の後に、図 1 4 7 (F) に示す保留連失敗演出に移行する。第 2 保留演出の後、図 1 4 7 (E) に示すように、保留連成功演出が実行され得る。この保留連成功演出は、遊技者により演出ボタン 6 3 が押下された場合には、ボタン画像 E 3 1 があった場所に、第 2 保留に大当たりがあることを示唆する光画像 E 3 3 を表示すると共に、光画像 E 3 3 の下側に、第 2 保留に大当たりがあることを示唆する文字画像 E 3 2 を表示する。

【0752】

第 2 保留演出の後、図 1 4 7 (F) に示すように、保留連失敗演出が実行され得る。この保留連失敗演出は、遊技者により演出ボタン 6 3 が押下されても、ボタン画像 E 3 1 があった場所には光画像 E 3 3 を表示せず、第 2 保留に大当たりがないことを示唆する文字画像 E 3 4 を表示する。次に、図 1 4 7 (G) に示すように、第 3 保留演出が実行される。この第 3 保留演出は、第 3 保留を対象として、その対象保留が大当たりであるのか大当たりでないのかを占う演出であり、ボタン画像 E 3 1 が示される。第 3 保留に大当たりがある場合には、第 3 保留演出の後に、図 1 4 7 (H) に示す保留連成功演出に移行する。一方、第 3 保留に大当たりがない場合には、第 3 保留演出の後に、図 1 4 7 (I) に示す保留連失敗演出に移行する。

【0753】

第 3 保留演出の後、図 1 4 7 (H) に示すように、保留連成功演出が実行され得る。この保留連成功演出は、遊技者により演出ボタン 6 3 が押下された場合には、ボタン画像 E 3 1 があった場所に、第 3 保留に大当たりがあることを示唆する光画像 E 3 3 を表示すると共に、光画像 E 3 3 の下側に、第 3 保留に大当たりがあることを示唆する文字画像 E 3 2 を表示する。第 3 保留演出の後、図 1 4 7 (I) に示すように、保留連失敗演出が実行され得る。この保留連失敗演出は、遊技者により演出ボタン 6 3 が押下されても、ボタン画像 E 3 1 があった場所には光画像 E 3 3 を表示せず、第 3 保留に大当たりがないことを示唆する文字画像 E 3 4 を表示する。

【0754】

次に、図 1 4 7 (J) に示すように、第 4 保留演出が実行される。この第 4 保留演出は、第 4 保留を対象として、その対象保留が大当たりであるのか大当たりでないのかを占う演出であり、ボタン画像 E 3 1 が示される。第 4 保留に大当たりがある場合には、第 4 保留演出の後に、図 1 4 7 (K) に示す保留連成功演出に移行する。一方、第 4 保留に大当たりがない場合には、第 4 保留演出の後に、図 1 4 7 (L) に示す保留連失敗演出に移行する。第 4 保留演出の後、図 1 4 7 (K) に示すように、保留連成功演出が実行され得る。この保留連成功演出は、遊技者により演出ボタン 6 3 が押下された場合には、ボタン画像 E 3 1 があった場所に、第 4 保留に大当たりがあることを示唆する光画像 E 3 3 を表示すると共に、光画像 E 3 3 の下側に、第 4 保留に大当たりがあることを示唆する文字画像 E 3 2 を表示する。第 4 保留演出の後、図 1 4 7 (L) に示すように、保留連失敗演出が実行され得る。この保留連失敗演出は、遊技者により演出ボタン 6 3 が押下されても、ボタン画像 E 3 1 があった場所には光画像 E 3 3 を表示せず、第 4 保留に大当たりがないことを示唆する文字画像 E 3 4 を表示する。

なお、図 1 4 7 (A) ~ (L) に示す演出は、同じ変動の演出である。

【0755】

[保留連示唆演出 C]

図 1 4 8 は、保留連示唆演出 C を説明するための図である。

まず、保留連示唆演出 C では、図 1 4 8 (A) に示すように、当該保留演出が実行される。この当該保留演出は、当該保留を対象として、当該保留が大当たりであるのか大当たりでないのかを占う演出であり、ボタン画像 E 3 1 が示される。ボタン画像 E 3 1 は、遊技者が演出ボタン 6 3 を押下することを促すための画像である。当該保留が大当たりである場合には、当該保留演出の後に、図 1 4 8 (B) に示す保留連成功演出に移行する。一

10

20

30

40

50

方、当該保留が大当たりでない場合には、当該保留演出の後に、図148(C)に示す保留連失敗演出に移行する。当該保留演出の後、図148(B)に示すように、保留連成功演出が実行され得る。この保留連成功演出は、遊技者により演出ボタン63が押下された場合には、ボタン画像E31があった場所に、当該保留が大当たりであることを示唆(当該変動で大当たりすることを示唆)する光画像E33を表示すると共に、光画像E33の下側に、当該保留が大当たりであることを示唆(当該変動で大当たりすることを示唆)する文字画像E32を表示する。光画像E33は、光っている様子を表す画像であり、文字画像E32は、「成功」の文字を表す画像である。当該保留演出の後、図148(C)に示すように、保留連失敗演出が実行され得る。この保留連失敗演出は、遊技者により演出ボタン63が押下されても、ボタン画像E31があった場所には光画像E33を表示せず、第1特定保留に大当たりがないことを示唆する文字画像E34を表示する。文字画像E34は、「失敗」の文字を表す画像である。

10

【0756】

次に、図148(D)に示すように、第1特定保留演出が実行される。この第1特定保留演出は、第1の特定保留を対象として、その対象保留が大当たりであるのか大当たりでないのかを占う演出であり、ボタン画像E31が示される。この第1特定保留演出は、例えば、第1保留を第1の特定保留として、第1保留が大当たりであるのか大当たりでないのかを占う。また、この第1特定保留演出は、例えば、第1保留と第2保留とを第1の特定保留として、第1保留または第2保留が大当たりであるのか大当たりでないのかを占う。第1の特定保留に大当たりがある場合には、第1特定保留演出の後に、図148(E)に示す保留連成功演出に移行する。一方、第1の特定保留に大当たりがない場合には、第1特定保留演出の後に、図148(F)に示す保留連失敗演出に移行する。第1特定保留演出の後、図148(E)に示すように、保留連成功演出が実行され得る。この保留連成功演出は、遊技者により演出ボタン63が押下された場合には、ボタン画像E31があった場所に、第1特定保留に大当たりがあることを示唆する光画像E33を表示すると共に、光画像E33の下側に、第1特定保留に大当たりがあることを示唆する文字画像E32を表示する。第1特定保留演出の後、図148(F)に示すように、保留連失敗演出が実行され得る。この保留連失敗演出は、遊技者により演出ボタン63が押下されても、ボタン画像E31があった場所には光画像E33を表示せず、第1特定保留に大当たりがないことを示唆する文字画像E34を表示する。

20

30

【0757】

次に、図148(G)に示すように、第2特定保留演出が実行される。この第2特定保留演出は、第1の特定保留とは異なる第2の特定保留を対象として、その対象保留が大当たりであるのか大当たりでないのかを占う演出であり、ボタン画像E31が示される。この第2特定保留演出は、例えば、第3保留を第2の特定保留として、第3保留が大当たりであるのか大当たりでないのかを占う。また、この第2特定保留演出は、例えば、第3保留と第4保留とを第2の特定保留として、第3保留または第4保留が大当たりであるのか大当たりでないのかを占う。第2の特定保留に大当たりがある場合には、第2特定保留演出の後に、図148(H)に示す保留連成功演出に移行する。一方、第2の特定保留に大当たりがない場合には、第2特定保留演出の後に、図148(I)に示す保留連失敗演出に移行する。第2特定保留演出の後、図148(H)に示すように、保留連成功演出が実行され得る。この保留連成功演出は、遊技者により演出ボタン63が押下された場合には、ボタン画像E31があった場所に、第1特定保留に大当たりがあることを示唆する光画像E33を表示すると共に、光画像E33の下側に、第1特定保留に大当たりがあることを示唆する文字画像E32を表示する。第2特定保留演出の後、図148(I)に示すように、保留連失敗演出が実行され得る。この保留連失敗演出は、遊技者により演出ボタン63が押下されても、ボタン画像E31があった場所には光画像E33を表示せず、第1特定保留に大当たりがないことを示唆する文字画像E34を表示する。

40

なお、図148(A)～(I)に示す演出は、同じ変動の演出である。

【0758】

50

〔効果例〕

以下に、保留連示唆演出の効果例を示す。

〔効果 1〕

上記実施形態の遊技機 1 では、保留連示唆演出 A、C において、第 1 特定保留演出、保留連成功または保留連失敗の後、第 2 特定保留演出、保留連成功または保留連失敗が実行される。また、保留連示唆演出 B において、第 1 保留演出、保留連成功または保留連失敗の後、第 2 保留演出、保留連成功または保留連失敗が実行される。この構成によれば、2 つ以上の保留連を示唆することが可能となるので、遊技の興趣を向上させることができる。

〔効果 2〕

上記実施形態の遊技機 1 では、保留連示唆演出は、同一変動において実行される。この構成によれば、一回の変動で、複数の保留連を報知可能であるので、遊技の興趣を向上させることができる。

10

〔効果 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、保留連示唆演出 C において、複数の保留連示唆に加えて、当該変動において大当たりの場合には、当該変動が大当たりであることを示唆する演出を実行するようにしている。この構成によれば、複数の保留連の報知に加えて、当該変動の大当たりの報知を行うことができるので、遊技の興趣を向上させることができる。

〔効果 4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、保留連示唆演出は、大当たり遊技後の所定回数以内の変動でおこなわれる。この構成によれば、大当たり後の余韻が強いときに、保留連示唆を可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

20

〔効果 5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、保留連示唆演出は、大当たり遊技中におこなわれる。この構成によれば、大当たり遊技をより興味あるものにすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0759】

〔変形例〕

以下に、保留連示唆演出の変形例を示す。

〔変形例 1〕

上記実施形態の遊技機 1 では、保留連示唆演出 A～C は、同じ変動の演出としているが、本発明はこれに限られるものではなく、保留連示唆演出の一部を未来の変動で行うようにしてもよい。例えば、保留連示唆演出 A において、図 146 (A)～(C) を当該変動でおこない、図 146 (D)～(F) を次の変動でおこなうようにしてもよい。

30

【0760】

〔変形例 2〕

上記実施形態の遊技機 1 では、保留連示唆演出 A～C は、特に、大当たり遊技後の所定回数以内の変動でおこなうようにしてもよい。また、保留連示唆演出 A～C は、大当たり遊技中におこなうようにしてもよい。

【0761】

〔変形例 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、保留連示唆演出 B は、保留が 4 つある場合の演出例としたが、保留が 3 つある場合には、図 148 (A)～(I) を行うようにしてもよいし、保留が 2 つある場合には、図 148 (A)～(F) を行うようにしてもよいし、保留が 1 つある場合には、図 148 (A)～(C) を行うようにしてもよい。

40

【0762】

〔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〕

複数種類の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、

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

50

前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第2の表示演出をおこなう場合があり、
前記第1の表示演出は、第1の保留に大当たりがあるか否かを示唆する第1の保留連示唆演出をおこなう演出であり、

前記第2の表示演出は、前記第1の保留とは異なる第2の保留に大当たりがあるか否かを示唆する第2の保留連示唆演出をおこなう演出であり、

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

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

ことを特徴とする遊技機。

[態様 E 3-2]

態様1に記載の遊技機であって、

前記組み合わせ演出は、同一変動において、おこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 E 3-3]

態様1または態様2に記載の遊技機であって、

前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第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、当該変動において、大当たりの場合には、当該変動が大当たりであることを示唆する当該変動大当たり示唆演出をおこなう演出であり、

前記組み合わせ演出は、前記第5の表示演出を含む、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 E 3-4]

態様1ないし態様3までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第1の保留示唆演出または前記第2の保留示唆演出は、大当たり遊技後の所定回数以内の変動でおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 E 3-5]

態様1ないし態様4までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第1の保留示唆演出または前記第2の保留示唆演出は、大当たり遊技中におこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

【0763】

以下に図149～図151を用いて領域表示演出について説明する。この領域表示演出は、例えば、特別図柄の変動表示の開始時などに実行され得る。

【0764】

[領域表示演出 A]

図149は、領域表示演出Aを説明するための図である。

まず、領域表示演出Aでは、図149(A)に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出では、装飾図柄8L, 8C, 8Rが変動を開始し、保留表示領域C41が表示される。保留表示領域C41には、保留画像9Aと保留消化画像9Cとが表示されている。次に、図149(B)に示すように、第1領域表示演出が実行される。この第1領域表示演出では、第1領域E41が表示画面7aの中央付近に表示される。次に、図149(C)に示すように、第2領域表示演出が実行される。この第2領域表示演出では、第2領域E42が表示画面7aの右周辺に表示される。この第2領域表示演出では、第1領域E41の状態は第1領域表示演出時と変わらない。

【0765】

次に、図149(D)に示すように、第2領域移動演出が実行される。この第2領域移動演出では、第2領域E42が上方向に移動する演出である。詳しくは、第2領域E42は、保留表示領域C41を基準に移動する。なお、これに限られず、第2領域E42は、他の基準位置（例えば、第2保留アイコン9C、装飾図柄8L, 8C, 8R、表示画面7

10

20

30

40

50

aの角、表示画面7aに現れた基準点)を基準に移動してもいい。この第2領域表示演出では、第1領域E41の状態は第1領域表示演出時と変わらない。次に、図149(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、第2領域E42内にチャンスアップ表示を行う演出である。このチャンスアップ表示は、「激アツ」と表されており、大当たりの期待が高いことが示唆されている。

【0766】

〔領域表示演出B〕

図150は、領域表示演出Bを説明するための図である。

まず、領域表示演出Bでは、図150(A)に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出では、装飾図柄8L, 8C, 8Rが変動を開始し、保留表示領域C41が表示される。保留表示領域C41には、保留画像9Aと保留消化画像9Cとが示されている。次に、図150(B)に示すように、第1領域表示演出が実行される。この第1領域表示演出では、第1領域E41が表示画面7aの中央付近に表示される。

【0767】

次に、図150(C)に示すように、第2領域表示演出が実行される。この第2領域表示演出では、第2領域E42が表示画面7aの右周辺に表示される。また、この第2領域表示演出では、第1領域E41は、第1領域表示演出時よりも縮小される。次に、図150(D)に示すように、第2領域移動演出が実行される。この第2領域移動演出では、第2領域E42が拡大しながら上方向に移動する演出である。詳しくは、第2領域E42は、保留表示領域C41を基準に移動する。なお、これに限られず、第2領域E42は、他の基準位置(例えば、第2保留アイコン9C、装飾図柄8L, 8C, 8R、表示画面7aの角、表示画面7aに現れた基準点)を基準に移動してもいい。この第2領域表示演出では、第1領域E41の状態は第2領域表示演出時よりも縮小される。次に、図150(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、第2領域E42内にチャンスアップ表示を行う演出である。このチャンスアップ表示は、「激アツ」と表されており、大当たりの期待が高いことが示唆されている。このチャンスアップ演出では、第1領域E41は、所滅している。

【0768】

〔領域表示演出C〕

図151は、領域表示演出Cを説明するための図である。

まず、領域表示演出Cでは、図151(A)に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出では、装飾図柄8L, 8C, 8Rが変動を開始し、保留表示領域C41が表示される。保留表示領域C41には、保留画像9Aと保留消化画像9Cとが示されている。次に、図151(B)に示すように、第1領域表示演出が実行される。この第1領域表示演出では、第1領域E41が表示画面7aの中央付近に表示される。次に、図151(C)に示すように、第2領域表示演出が実行される。この第2領域表示演出では、第2領域E42が表示画面7aの右周辺に表示される。また、この第2領域表示演出では、第1領域E41は、保留表示領域C41を回転軸として、反時計回りに回転移動し、一部が表示画面7aから消えることで、第1領域表示演出時よりも縮小される。

【0769】

次に、図151(D)に示すように、第2領域移動演出が実行される。この第2領域移動演出では、第2領域E42が保留表示領域C41を回転軸として反時計回りに回転移動し、第2領域E42の領域を拡大していく演出である。この第2領域表示演出では、第1領域E41は、保留表示領域C41を回転軸として反時計回りに回転移動し、一部が表示画面7aから消えることで、第2領域表示演出時よりもさらに縮小される。次に、図151(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、第2領域E42内にチャンスアップ表示を行う演出である。このチャンスアップ表示は、「激アツ」と表されており、大当たりの期待が高いことが示唆されている。このチャンスアップ演出では、第1領域E41は、所滅している。

【0770】

〔効果例〕

以下に、領域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、領域表示演出において、第１領域表示演出を行い、その後、第２領域表示演出を行い、その後、第２領域移動演出を行い、その後、チャンスアップ演出を行う構成となっている。この構成によれば、領域の変化で所定の期待感を付与でき、遊技の興趣を向上させることができる。

〔効果２〕

上記実施形態の遊技機１では、領域表示演出Ｂ，Ｃにおいて、第２領域Ｅ４２を表示させる第２領域表示演出後に、第２領域Ｅ４２を拡大させる第２領域移動演出を実行するようにしている。この構成によれば、第２領域Ｅ４２を遊技者に注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

〔効果３〕

上記実施形態の遊技機１では、領域表示演出Ｂ，Ｃにおいて、第２領域Ｅ４２を表示させる第２領域表示演出後に、第１領域Ｅ４１を縮小させる第２領域移動演出を実行するようにしている。この構成によれば、第２領域Ｅ４２をより遊技者に注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

〔効果４〕

上記実施形態の遊技機１では、領域表示演出Ｂ，Ｃにおいて、第２領域Ｅ４２を表示させる第２領域表示演出後に、第１領域Ｅ４１を縮小させる第２領域移動演出を実行し、さらに、第１領域Ｅ４１を消滅させるチャンスアップ演出が実行される。この構成によれば、第２領域Ｅ４２を強調することができ、すなわち、第２領域Ｅ４２を用いた演出をより強調することができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

〔効果５〕

上記実施形態の遊技機１では、領域表示演出Ｃにおいて、第２領域Ｅ４２を移動させる場合には、保留表示領域Ｃ４１を回転軸として、第２領域Ｅ４２を回転移動させる。この構成によれば、第２領域Ｅ４２の移動をダイナミックに行うことができ、遊技の興趣を向上させることができる。

〔０７７１〕

〔変形例〕

以下に、領域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、領域表示演出Ａ～Ｃにおいて、第２領域移動演出の後、第２領域Ｅ４２を用いてチャンスアップ演出を行っているが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、第２領域移動演出の後、第２領域Ｅ４２を用いて、モード示唆演出、先読み演出、大当たり示唆演出、リーチ予告演出、保留変化示唆演出など種々の演出を行うようにしてもよい。

〔０７７２〕

〔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Ｅ４－１〕

複数種類の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第１の表示演出をおこなう場合があり、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第２の表示演出をおこなう場合があり、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第３の表示演出をおこなう場合があり、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第４の表示演出をおこなう場合があり、
前記第１の表示演出は、前記表示手段の表示画面に第１の領域を表示させる演出をおこなう演出であり、

前記第２の表示演出は、前記表示手段の表示画面に第２の領域を表示させる演出をおこなう演出であり、

10

20

30

40

50

前記第 3 の表示演出は、前記第 2 の領域をある基準に対して移動する演出をおこなう演出であり、

前記第 4 の表示演出は、前記第 2 の領域で所定の演出をおこなう演出であり、

前記第 1 の表示演出と前記第 2 の表示演出と前記第 3 の表示演出と前記第 4 の表示演出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た後に、前記第 2 の表示演出がおこなわれ、その後に、前記第 3 の表示演出がおこなわれ、その後に、前記第 4 の表示演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 E 4 - 2]

態様 1 に記載の遊技機であって、

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

前記第 5 の表示演出は、前記第 2 の領域を拡大させる演出をおこなう演出であり、

前記組み合わせ演出は、前記第 5 の表示演出を含む場合があり、

前記組み合わせ演出では、前記第 2 の表示演出の後に、前記第 5 の表示演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 E 4 - 3]

態様 1 または態様 2 に記載の遊技機であって、

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

前記第 6 の表示演出は、前記第 1 の領域を縮小させる演出をおこなう演出であり、

前記組み合わせ演出は、前記第 6 の表示演出を含む場合がある演出であり、

前記組み合わせ演出では、前記第 2 の表示演出の後に、前記第 6 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 4 - 4]

態様 3 のに記載の遊技機であって、

前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第 7 の表示演出をおこなう場合があり、

前記第 7 の表示演出は、前記第 1 の領域を消滅させる演出をおこなう演出であり、

前記組み合わせ演出は、前記第 7 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 6 の表示演出の後に、前記第 7 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 4 - 5]

態様 1 ないし態様 4 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第 3 の表示演出は、前記第 2 の領域をある基準軸に対して回転移動する演出をおこなう演出である、

ことを特徴とする遊技機。

【0773】

以下に図 152 ～ 図 154 を用いて時短モード演出について説明する。この時短モード演出は、例えば、特別図柄の変動表示の開始時などに実行され得る。

【0774】

[時短モード演出 A]

図 152 は、時短モード演出 A を説明するための図である。この時短モード演出 A は、2 変動分のはずれ時の演出を表している。遊技状態が時短状態の場合には、このようなはずれ時の演出が継続して行われる。まず、時短モード演出 A では、図 152 (A) に示すように、当該変動演出が実行される。この当該変動演出は、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R を変動させ、種々のキャラクタなどを登場させ、種々の表示を行う演出である。次に、図 152 (B) に示すように、はずれ図柄配列停止演出が実行される。このはずれ図柄配列停止演出は、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R を用いてはずれを表すはずれ図柄配列を停止させる

10

20

30

40

50

演出である。図 1 5 2 (B) では、はずれ図柄配列として、装飾図柄 8 L に 7 図柄、装飾図柄 8 C と装飾図柄 8 R に 6 図柄が用いられる。

【0 7 7 5】

次に、図 1 5 2 (C) に示すように、次変動演出が実行される。この次変動演出は、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R を変動させ、種々のキャラクタなどを登場させ、種々の表示を行う演出である。次に、図 1 5 2 (D) に示すように、はずれ図柄配列停止演出が実行される。このはずれ図柄配列停止演出は、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R を用いてはずれを表すはずれ図柄配列を停止させる演出である。図 1 5 2 (D) では、はずれ図柄配列として、装飾図柄 8 L に 7 図柄、装飾図柄 8 C と装飾図柄 8 R に 6 図柄が用いられる。このように、時短モード演出 A では、変動が開始されてから、リーチ演出などの時間のかかる演出を挟まずに比較的短時間ではずれ報知が行われる。

10

【0 7 7 6】

〔時短モード演出 B〕

図 1 5 3 は、時短モード演出 B を説明するための図である。この時短モード演出 B は、遊技状態が時短状態の場合に行われる演出であり、1 変動分のはずれ時の演出の後に、大当たりする変動の演出を表している。まず、時短モード演出 B では、図 1 5 3 (A) に示すように、当該変動演出が実行される。この当該変動演出は、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R を変動させ、種々のキャラクタなどを登場させ、種々の表示を行う演出である。

【0 7 7 7】

次に、図 1 5 3 (B) に示すように、はずれ図柄配列停止演出が実行される。このはずれ図柄配列停止演出は、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R を用いてはずれを表すはずれ図柄配列を停止させる演出である。図 1 5 3 (B) では、はずれ図柄配列として、装飾図柄 8 L に 7 図柄、装飾図柄 8 C と装飾図柄 8 R に 6 図柄が用いられる。次に、図 1 5 3 (C) に示すように、次変動演出が実行される。この次変動演出は、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R を変動させ、種々のキャラクタなどを登場させ、種々の表示を行う演出である。

20

【0 7 7 8】

次に、図 1 5 3 (D) に示すように、大当たり図柄配列停止演出が実行される。この大当たり図柄配列停止演出は、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R を用いて大当たりを表す大当たり図柄配列を停止させる演出である。図 1 5 3 (D) では、大当たり図柄配列として、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R を用いて 7 図柄のそろ目を形成している。このように、時短モード演出 B では、大当たりの場合の変動であっても、変動が開始されてから、リーチ演出などの時間のかかる演出を挟まずに比較的短時間で大当たり報知が行われる。

30

【0 7 7 9】

〔通常モード演出〕

図 1 5 4 は、通常モード演出を説明するための図である。この通常モード演出は、遊技状態が通常状態の場合に行われる演出であり、1 変動分のはずれ時の演出を表している。まず、通常モード演出では、図 1 5 4 (A) に示すように、当該変動演出が実行される。この当該変動演出は、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R を変動させ、種々のキャラクタなどを登場させ、種々の表示を行う演出である。

【0 7 8 0】

次に、図 1 5 4 (B) に示すように、リーチ演出が実行される。このリーチ演出では、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R を用いてリーチ状態が形成され、味方キャラクタ C R A が種々の演出を繰り広げる。次に、図 1 5 4 (C) に示すように、はずれ図柄配列停止演出が実行される。このはずれ図柄配列停止演出は、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R を用いてはずれを表すはずれ図柄配列を停止させる演出である。図 1 5 4 (C) では、はずれ図柄配列として、装飾図柄 8 L に 7 図柄、装飾図柄 8 C と装飾図柄 8 R に 6 図柄が用いられる。なお、遊技状態が通常状態の場合において、大当たりする場合には、リーチ演出を経由して大当たり報知が行われる。また、遊技状態が通常状態の場合において、はずれの場合には、図 1 5 2 (A), (B) や図 1 5 2 (C), (D) のような比較的短い演出も含む

40

【0 7 8 1】

50

遊技状態が時短状態のとき（時短中）は、大当たりするまで時短モード演出Aの図152（A），（B）や図152（C），（D）のはずれ変動演出を継続して行う。すなわち、時短状態のときのはずれの場合の変動（はずれ変動）では、時間を使う演出、例えば、リーチ演出などが実行されないので、変動時間が比較的短い。一方、遊技状態が通常状態のときのはずれ変動では、図154の通常モード演出が示すように、リーチ演出などをの比較的長い演出が行われる場合もあり、変動時間が比較的長い。

また、時短状態のときの大当たりの場合の変動（大当たり変動）では、時間を使う演出、例えば、リーチ演出などが実行されないので、変動時間が比較的短い。一方、遊技状態が通常状態のときの大当たり変動では、リーチ演出などの比較的長い演出が行われる場合もあり、変動時間が比較的長い。言い換えれば、時短状態のはずれ変動では、平均変動時間が比較的短い。一方、通常状態のはずれ変動では、平均変動時間が比較的長い。

また、時短状態の大当たり変動では、平均変動時間が比較的短い。一方、通常状態の大当たり変動では、平均変動時間が比較的長い。

【0782】

〔効果例〕

以下に、時短モード演出、通常モード演出の効果例を示す。

〔効果1〕

上記実施形態の遊技機1において、時短モード演出では、はずれの場合には、装飾図柄の変動開始後、リーチ状態を経由せずに装飾図柄をはずれ図柄配列で停止表示する演出がおこなわれ、通常モード演出では、はずれの場合には、装飾図柄の変動開始後、リーチ状態を経由して装飾図柄をはずれ図柄配列で停止表示する演出がおこなわれる。この構成によれば、時短モード演出では、高速消化が可能となり、次の大当たりを素早く獲得することが可能となる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

〔効果2〕

上記実施形態の遊技機1では、時短モード演出は、大当たり後の所定の変動回数まで、図152（A），（B）や図152（C），（D）のはずれ変動演出を継続して行う（後述の変形例1参照）。この構成によれば、大当たり後の所定の変動回数まで、高速消化が可能となり、次の大当たりを素早く獲得することが可能となる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

〔効果3〕

上記実施形態の遊技機1では、時短モード演出は、大当たりするまで時短モード演出Aの図152（A），（B）や図152（C），（D）のはずれ変動演出を継続して行う。この構成によれば、大当たりするまで、高速消化が可能となり、次の大当たりを素早く獲得することが可能となる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

〔効果4〕

上記実施形態の遊技機1では、通常モード演出は、装飾図柄の変動開始後、リーチ状態を経由して装飾図柄をはずれ図柄配列で停止表示する演出と、装飾図柄の変動開始後、リーチ状態を経由せずに装飾図柄をはずれ図柄配列で停止表示する演出とを含む複数の演出のうちの一つの演出が行われる。この構成によれば、通常モード演出では、間のある遊技者を楽しめる演出を提供することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

〔効果5〕

上記実施形態の遊技機1では、時短モード演出の変動時間（平均変動時間）は、通常モード演出の変動時間（平均変動時間）よりも短い。この構成によれば、時短モード演出では、高速消化が可能となり、次の大当たりを素早く獲得することが可能となる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0783】

〔変形例〕

以下に、時短モード演出、通常モード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、遊技状態が時短状態のとき（時短中）は、大当たりする

まで時短モード演出 A の図 1 5 2 (A) , (B) や図 1 5 2 (C) , (D) のはずれ変動演出を継続して行う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、遊技状態が時短状態のとき(時短中)は、大当たりしない限り、大当たり後の所定の変動回数まで、図 1 5 2 (A) , (B) や図 1 5 2 (C) , (D) のはずれ変動演出を継続して行うようにしてもよい。

【0784】

[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 5 - 1]

複数種類の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、

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

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

前記第 1 の表示演出は、第 1 の大当たり後に突入する第 1 のモード演出をおこなう演出であり、

前記第 2 の表示演出は、前記第 1 の大当たりとは異なる第 2 の大当たり後に突入する第 2 のモード演出をおこなう演出であり、

前記第 1 のモード演出では、装飾図柄の変動開始後、リーチ状態を経由せずにハズレ図柄の確定停止をおこなうハズレ変動演出がおこなわれ、

前記第 2 のモード演出では、前記装飾図柄の変動開始後、前記リーチ状態を経由してハズレ図柄の確定停止をおこなうリーチ変動演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 E 5 - 2]

態様 1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 のモード演出では、前記第 1 の大当たり後の所定の変動回数まで、前記ハズレ変動演出が継続される、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 E 5 - 3]

態様 1 または態様 2 に記載の遊技機であって、

前記第 1 のモード演出では、前記第 1 の大当たり後の次の大当たりまで、前記ハズレ変動演出が継続される、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 E 5 - 4]

態様 1 ないし態様 3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第 2 のモード演出では、前記リーチ変動演出と前記ハズレ変動演出とを含む複数の変動演出のうちの一つの演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 E 5 - 5]

態様 1 ないし態様 4 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記第 1 のモード演出では、大当たりする変動における変動時間は、前記リーチ変動演出の変動時間よりも短い、

ことを特徴とする遊技機。

【0785】

以下に図 1 5 5 ~ 図 1 5 7 を用いて保留連無し演出、保留連有り演出、復活演出について説明する。これらの演出は、例えば、時短中における大当たり遊技後の所定回転数経過後の変動、時短状態の最後の変動、大当たり遊技後の 1 回目の変動、または、確変状態の最後の変動などに実行され得る。

【0786】

[保留連無し演出]

図 1 5 5 は、保留連無し演出を説明するための図である。

まず、保留連無し演出では、図 1 5 5 (A) に示すように、変動開始演出が実行される

10

20

30

40

50

。この変動開始演出は、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R を変動させ、種々のキャラクタなどを登場させ、種々の表示を行う演出である。次に、保留の大当たりの有無を示唆する示唆演出が行われる（上述の図 1 4 6 (A) 等参照）。次に、図 1 5 5 (B) に示すように、保留連無し示唆演出が実行される。この保留連無し示唆演出では、ボタン画像 E 6 1 と文字画像 E 6 2 A とが表示される。ボタン画像 E 6 1 は、後述する光画像 E 6 4 を含まない画像であり、保留内に大当たりがないことを示唆する画像である。また、文字画像 E 6 2 A も保留内に大当たりがないことを示唆する画像であり、「失敗」の文字を表す画像である。次に、図 1 5 5 (C) に示すように、リザルト演出が実行される。このリザルト演出では、リザルト画面 E 6 3 が表示される。このリザルト画面 E 6 3 は、時短状態が終了することを示唆する画像であり、RUSH 回数（連チャン回数）を表したり、RUSH 中（時短中、連チャン中）における獲得出玉を表している。

10

この保留連無し演出が終了すると、時短状態（RUSH）が終了する。

なお、図 1 5 5 (A), (B), (C) は、同一変動の演出である。

【0787】

〔保留連有り演出〕

図 1 5 6 は、保留連有り演出を説明するための図である。

まず、保留連有り演出では、図 1 5 6 (A) に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出は、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R を変動させ、種々のキャラクタなどを登場させ、種々の表示を行う演出である。次に、保留の大当たりの有無を示唆する示唆演出が行われる（上述の図 1 4 6 (A) 等参照）。次に、図 1 5 6 (B) に示すように、保留連有り示唆演出が実行される。この保留連有り示唆演出では、ボタン画像 E 6 1 と文字画像 E 6 2 B と光画像 E 6 4 とが表示される。光画像 E 6 4 は、光っている様子を表す画像であり、保留内に大当たりがあることを示唆する画像である。また、文字画像 E 6 2 B も保留内に大当たりがないことを示唆する画像であり、「成功」の文字を表す画像である。次に、図 1 5 6 (C) に示すように、大当たり図柄配列停止演出が実行される。この大当たり図柄配列停止演出は、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R を用いて大当たりを表す大当たり図柄配列を停止させる演出である。図 1 5 6 (C) では、大当たり図柄配列として、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R を用いて 7 図柄のそろ目を形成している。なお、図 1 5 6 (A), (B) は、当該変動の演出であるが、図 1 5 6 (C) は、その後の変動であって、保留内の大当たりである変動の演出である。

20

この保留連有り演出が終了すると、大当たり遊技となり、その後、時短状態（RUSH）が継続する。

30

【0788】

〔復活演出〕

図 1 5 7 は、復活演出を説明するための図である。

まず、復活演出では、図 1 5 7 (A) に示すように、変動開始演出が実行される。この変動開始演出は、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R を変動させ、種々のキャラクタなどを登場させ、種々の表示を行う演出である。

【0789】

次に、保留の大当たりの有無を示唆する示唆演出が行われる（上述の図 1 4 6 (A) 等参照）。次に、図 1 5 7 (B) に示すように、保留連無し示唆演出が実行される。この保留連無し示唆演出では、ボタン画像 E 6 1 と文字画像 E 6 2 A とが表示される。ボタン画像 E 6 1 は、後述する光画像 E 6 4 を含まない画像であり、保留内に大当たりがないことを示唆する画像である。また、文字画像 E 6 2 A も保留内に大当たりがないことを示唆する画像であり、「失敗」の文字を表す画像である。

40

【0790】

次に、図 1 5 7 (C) に示すように、リザルト演出が実行される。このリザルト演出では、リザルト画面 E 6 3 が表示される。このリザルト画面 E 6 3 は、時短状態が終了することを示唆する画像であり、RUSH 回数（連チャン回数）を表したり、RUSH 中（時短中、連チャン中）における獲得出玉を表している。次に、図 1 5 7 (D) に示すように

50

、役物可動演出が実行される。この役物可動演出は、保留内に大当たりがあることを示唆する表示を行うと共に、第2可動役物15が可動して第2態様（図48参照）となる演出である。保留内に大当たりがあることを示唆する表示としては、装飾図柄8L、8C、8Rにおいて装飾図柄8Cに特殊図柄を停止させ、さらに、保留内大当たり示唆画像E65を表示させる。この保留内大当たり示唆画像E65は、「これから来るよ」と記載されている。この役物可動演出では、盤ランプ5と枠ランプ66を用いてランプ演出が行われる。これらの演出により、保留に大当たりがあることを示唆することができる。

【0791】

次に、図157（E）に示すように、大当たり図柄配列停止演出が実行される。この大当たり図柄配列停止演出は、装飾図柄8L、8C、8Rを用いて大当たりを表す大当たり図柄配列を停止させる演出である。図157（E）では、大当たり図柄配列として、装飾図柄8L、8C、8Rを用いて7図柄のそろ目を形成している。

10

この復活演出が終了すると、大当たり遊技となり、その後、時短状態（RUSH）が継続する。なお、図157（A）～（D）は、当該変動の演出であるが、図157（E）は、その後の変動であって、保留内の大当たりである変動の演出である。

この保留連有り演出が終了すると、大当たり遊技となり、その後、時短状態（RUSH）が継続する。

【0792】

〔効果例〕

以下に、保留連無し演出、保留連有り演出、復活演出の効果例を示す。

20

〔効果1〕

上記実施形態の遊技機1において、復活演出では、保留の大当たりの有無を示唆する示唆演出が行われ、その後、リザルト演出が実行され、その後、保留に大当たりがあることを示唆する表示（役物可動演出）が実行される。この構成によれば、遊技者は、リザルト演出によって落胆するが、その後に、役物可動演出が実行されて大きな喜びを得ることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

〔効果2〕

上記実施形態の遊技機1では、復活演出において、保留に大当たりがあることを示唆する表示を行っているときに、第2可動役物15を可動させる演出が実行される。この構成によれば、第2可動役物15の可動によって、保留に大当たりがあることを示唆することを強調することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

30

〔効果3〕

上記実施形態の遊技機1では、復活演出において、保留に大当たりがあることを示唆する表示を行っているときに、盤ランプ5と枠ランプ66を用いてランプ演出が実行される。この構成によれば、ランプ演出によって、保留に大当たりがあることを示唆することを強調することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

〔効果4〕

上記実施形態の遊技機1では、復活演出において、保留に大当たりがあることを示唆する表示が行われた後、大当たり図柄配列停止演出が実行される。この構成によれば、遊技者は保留連を認識してからまもなく大当たりを認識することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

40

〔効果5〕

上記実施形態の遊技機1では、復活演出において、大当たり図柄配列停止演出で大当たり図柄配列を形成する場合に、装飾図柄8L、8C、8Rのうちの少なくとも一つに特殊な図柄を用いて大当たり図柄配列を形成する（上述の変形例2参照）。この構成によれば、遊技者は、リザルト演出後の復活からさらに保留連もゲットできるので、大きな喜びを得ることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0793】

〔変形例〕

以下に、保留連無し演出、保留連有り演出、復活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 において、保留連無し演出の図 1 5 5 (B), (C)、保留連有り演出の図 1 5 6 (B)、復活演出の図 1 5 7 (B) ~ (D) を大当たり遊技中に実行してもよい。

【0 7 9 4】

〔変形例 2〕

上記実施形態の遊技機 1 の復活演出において、図 1 5 7 (E) の大当たり図柄配列停止演出では、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R を用いて 7 図柄のそろ目で大当たり図柄配列を形成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、保留内に大当たりがある場合などには、装飾図柄 8 L, 8 C, 8 R のうちの少なくとも一つに特殊な図柄を用いて大当たり図柄配列を形成するようにしてもよい。

10

【0 7 9 5】

〔変形例 3〕

上記実施形態の遊技機 1 の保留連無し演出、または、復活演出において、図 1 5 5 (C) のリザルト演出、または、図 1 5 7 (C) のリザルト演出で、リザルト画面 E 6 3 の色を変化させたり、所定のキャラクタを登場させることで、時短状態 (RUSH) の継続期待度 (以下では、復活期待度とも呼ぶ) を示唆するようにしてもよい。例えば、図 1 5 5 (C) のリザルト演出において、リザルト画面 E 6 3 の色を復活期待度の低い青色とする確率を高く設定し、図 1 5 7 (C) のリザルト演出において、リザルト画面 E 6 3 の色を復活期待度の高い赤色とする確率を高く設定することで、遊技者は、リザルト画面 E 6 3 の出現時に、青色だった場合には、復活期待度が低いことを認識することができ、赤色だった場合には、復活期待度が高いことを認識することができる。

20

【0 7 9 6】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

〔態様 E 6 - 1〕

複数種類の表示演出を実行可能な表示手段を備える遊技機であって、

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

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

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

30

前記第 1 の表示演出は、保留の大当たりの有無を示唆する示唆演出をおこなう演出であり、

前記第 2 の表示演出は、前記示唆演出において、保留に大当たりがないことが示唆された場合に、リザルト画像を表示する演出であり、

前記第 3 の表示演出は、保留に大当たりがあることを示唆する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 の表示演出の後に、前記第 2 の表示演出がおこなわれ、その後に、前記第 3 の表示演出がおこなわれる、

40

ことを特徴とする遊技機。

〔態様 E 6 - 2〕

態様 1 に記載の遊技機であって、

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

前記第 4 の表示演出は、役物を可動する役物演出をおこなう演出であり、

前記組み合わせ演出は、前記第 4 の表示演出を含む場合があり、

前記組み合わせ演出では、前記第 3 の表示演出がおこなわれているときに、前記第 4 の表示演出がおこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

〔態様 E 6 - 3〕

50

態様 1 または態様 2 に記載の遊技機であって、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第 5 の表示演出をおこなう場合があり、
前記第 5 の表示演出は、装飾ランプを用いてランプ演出をおこなう演出であり、
前記組み合わせ演出は、前記第 5 の表示演出を含む場合がある演出であり、
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、
ことを特徴とする遊技機。

[態様 E 6 - 4]

態様 1 ないし態様 3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、
前記複数の表示演出のうちの一つの演出として、第 6 の表示演出をおこなう場合があり、
前記第 6 の表示演出は、装飾図柄を用いて大当たり図柄配列を表示する演出であり、
前記組み合わせ演出は、前記第 6 の表示演出を含む場合がある演出であり、
前記組み合わせ演出では、前記第 3 の表示演出がおこなわれる場合に、前記第 6 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 6 - 5]

態様 4 に記載の遊技機であって、
前記装飾図柄を用いた大当たり図柄配列は、特定の図柄を含む、
ことを特徴とする遊技機。

【0797】

以下に図 158 ～ 図 160 を用いて右打ち保留演出について説明する。この右打ち保留演出は、右打ちをすることにより始動口や大入賞口などの特定入賞口に入賞しやすくなっている遊技状態であって、通常状態、大当たり状態、高確率状態、時短状態、電チューサポート（電チュー 22 が頻繁に開放されて第 2 始動口 21 に入賞し易くなっている状態、以下「電サポ」ともよぶ）中などに実行され得る。

【0798】

[右打ち保留演出 A]

図 158 は、右打ち保留演出 A を説明するための図である。

右打ち保留演出 A では、まず、図 158 (A) に示すように、特定の大当たりによる大当たり遊技が終了したときにおこなわれる時短（電サポ）開始演出が実行される。この時短（電サポ）開始演出では、画像表示装置 7 の表示画面 7a において、その中央に「時短開始！」という文字が表示され、「時短開始！」の文字の下には、遊技者に右打ちを促すための右打ち矢印 YAR が表示される。この右打ち矢印 YAR の表示領域内には「右打ち」という文字からなるメッセージ MGU が表示されている。遊技者は、この右打ち矢印 YAR の表示に促されて右打ちすることで、電チュー 22 が頻繁に開放されて入賞し易くなっている第 2 始動口 21（電サポ）に遊技球を容易に入賞させることができる。なお、第 2 始動口 21 に遊技球が入賞すると、表示画面 7a では、時短状態における第 2 特別図柄の変動表示と同期する装飾図柄の変動表示が開始される。

【0799】

次に、図 158 (B) に示すように、右打ち保留チャージ演出が実行される。この右打ち保留チャージ演出は、時短状態で電サポ中になっている第 2 始動口 21 へ、右打ちにより遊技球を入賞させて第 2 始動口 21 に係わる保留の発生を促す演出である。この右打ち保留チャージ演出では、「時短開始！」の文字が消去され、代わりに表示画面 7a の左寄りに所定のキャラクタ CRA が表示され、保留の発生を促す演出などをおこなう。このキャラクタ CRA の右方のやや下側には、右打ち矢印 YAR が表示される。ここで、図 158 (B) に示す右打ち矢印 YAR は、図 158 (A) に示したものに比して、大きく、且つ、その表示位置が、右寄りに表示されている。また、図 158 (B) に示す「右打ち」のメッセージ MGU は、図 158 (A) に示したものに比して、大きく、且つ、その表示位置が、右打ち矢印 YAR の表示領域から左上にはみ出して表示されている。つまり、図 158 (B) に示す「右打ち」のメッセージ MGU は、一部が右打ち矢印 YAR の表示領

域の前側から重なるように表示される。そして、右打ち矢印YARの表示領域内には「CHARGE」という文字からなるメッセージMG1が表示されている。つまり、図158(B)に示す右打ち矢印YARの表示領域内には、図158(A)に示した「右打ち」のメッセージMGUに替えて、「CHARGE」のメッセージMG1が表示される。この「CHARGE」のメッセージMG1は、保留の発生を促す表示であって、より詳しくは、電サポ中の第2始動口21へ遊技球を入賞させて第2始動口21に係わる保留の発生を促す表示である。

【0800】

次に、図158(C)に示すように、右打ち保留MAX演出が実行される。この右打ち保留MAX演出は、第2始動口21に係わる保留数が最大になったことを示唆する演出である。すなわち、図158(B)に示す右打ち保留チャージ演出が実行され、その後、第2始動口21に係わる保留数が最大になったとき、表示画面7aで右打ち保留チャージ演出から切り替わっておこなわれる演出である。つまり、図158(B)に示す右打ち保留チャージ演出は、第2始動口21に係わる保留数が最大になるまで継続して表示される演出である。この右打ち保留MAX演出では、キャラクタCRAの右隣りにキャラクタCRBが表示され、これらのキャラクタCRA、CRBは、保留数が最大になったことを示唆するような演出などをおこなう。これらキャラクタCRA、CRBの右方の下側には、右打ち矢印YARが表示される。ここで、図158(C)に示す右打ち矢印YARは、図158(A)、(B)に示したものに比して、小さく、且つ、その表示位置が、右下寄りに表示されている。また、図158(C)に示す「右打ち」のメッセージMGUは、図158(A)、(B)に示したものに比して、小さく表示されている。なお、図158(C)に示す「右打ち」のメッセージMGUの表示態様は、図158(B)と同じであって、右打ち矢印YARの表示領域から左上にはみ出し、一部が右打ち矢印YARの表示領域の前側から重なるように表示される。そして、右打ち矢印YARの表示領域内には「MAX」という文字からなるメッセージMG2が表示されている。つまり、図158(C)に示す右打ち矢印YARの表示領域内には、図158(B)に示した「CHARGE」のメッセージMG1に替えて、「MAX」のメッセージMG2が表示される。この「MAX」のメッセージMG2は、保留数が最大になったことを報知する表示であって、より詳しくは、第2始動口21に係わる保留数が最大になったことを報知する表示である。

【0801】

つまり、この図158に示した右打ち保留演出Aでは、時短の開始時に右打ちすを促す演出（時短（電サポ）開始演出）と、右打ちすることで電サポ中の第2始動口21へ遊技球を入賞させて、第2始動口21に係わる保留の発生を促す演出（右打ち保留チャージ演出）と、その後、第2始動口21に係わる保留数が最大になったことを示唆する演出（右打ち保留MAX演出）とを、右打ち矢印YARの表示領域に遊技状態に応じたメッセージを関連させて様々な態様で表示することで、実行するようになっている。

【0802】

【右打ち保留演出B】

図159は、右打ち保留演出Bを説明するための図である。

右打ち保留演出Bでは、まず、図159(A)に示すように、特定の大当たりによる大当たり遊技が終了したときにおこなわれる時短（電サポ）開始演出が実行される。この時短（電サポ）開始演出では、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、その中央に「時短開始!」という文字が表示され、「時短開始!」の文字の下には、遊技者に右打ちを促すための右打ち矢印YARが表示される。この右打ち矢印YARの表示領域内には「右打ち」という文字からなるメッセージMGUが表示されている。遊技者は、この右打ち矢印YARの表示に促されて右打ちすることで、電チュー22が頻繁に開放されて入賞し易くなっている第2始動口21（電サポ）に遊技球を容易に入賞させることができる。なお、第2始動口21に遊技球が入賞すると、表示画面7aでは、時短状態における第2特別図柄の変動表示と同期する装飾図柄の変動表示が開始される。

【0803】

次に、図159(B)に示すように、保留促進報知演出が実行される。この保留促進報知演出は、「時短開始!」の文字と右打ち矢印YARが消去され、代わりに表示画面7aに「TRY CHARGE」という文字からなるメッセージMGLが表示される。この保留促進報知演出は、第2始動口21に係わる保留の発生を促す演出である。保留促進報知演出は、表示画面7aのほぼ一杯に大きく表示され、その他の画像は一切表示されない。なお、保留促進報知演出は、保留の発生に要する時間を鑑み、比較的短い期間(例えば2~3秒)で報知される演出である。

【0804】

次に、図159(C)に示すように、右打ち保留チャージ演出が実行される。この右打ち保留チャージ演出は、時短状態で電サポ中になっている第2始動口21へ、右打ちにより遊技球を入賞させて第2始動口21に係わる保留の発生を促す演出である。この右打ち保留チャージ演出では、「TRY CHARGE」のメッセージMGLが消去され、代わりに表示画面7aの左寄りに所定のキャラクタCRAが表示され、保留の発生を促す演出などをおこなう。図159(C)に示す右打ち保留チャージ演出が実行される前に、図159(B)に示す保留促進報知演出を実行することで、遊技者に注意喚起し、第2始動口21に係わる保留の発生をより確実に促すことが可能になる。キャラクタCRAの右方のやや下側には、右打ち矢印YARが表示される。ここで、図159(C)に示す右打ち矢印YARは、図159(A)に示したものに比して、大きく、且つ、その表示位置が、右寄りに表示されている。また、図159(C)に示す「右打ち」のメッセージMGUは、図159(A)に示したものに比して、大きく、且つ、その表示位置が、右打ち矢印YARの表示領域から左上にはみ出して表示されている。つまり、図159(C)に示す「右打ち」のメッセージMGUは、一部が右打ち矢印YARの表示領域の前側から重なるように表示される。そして、右打ち矢印YARの表示領域内には「CHARGE」という文字からなるメッセージMG1が表示されている。つまり、図159(C)に示す右打ち矢印YARの表示領域内には、図159(A)に示した「右打ち」のメッセージMGUに替えて、「CHARGE」のメッセージMG1が表示される。この「CHARGE」のメッセージMG1は、保留の発生を促す表示であって、図159(B)に示す「TRY CHARGE」のメッセージMGLとほぼ同等の意味を持つ。

【0805】

次に、図159(D)に示すように、保留非MAX報知演出が実行される。この保留非MAX報知演出は、表示画面7aに「NO FULL CHARGE」という文字からなるメッセージMGNが表示される。この「NO FULL CHARGE」のメッセージMGNは、図159(B)に示す「TRY CHARGE」のメッセージMGL、または図159(C)に示す「CHARGE」のメッセージMG1が表示されてから所定時間(例えば5~10秒)経過しても、未だ第2始動口21に係わる保留が最大になっていないときに表示される。言い換えれば、所定時間経過する前に保留が最大になったときは、この保留非MAX報知演出は実行されない。この保留非MAX報知演出による「NO FULL CHARGE」のメッセージMGNの表示により、未だ第2始動口21に係わる保留が最大になっていないことを遊技者に報知する。

次に、図159(E)に示すように、右打ち保留MAX演出が実行される。この右打ち保留MAX演出は、第2始動口21に係わる保留数が最大になったことを示唆する演出である。すなわち、図159(C)に示す右打ち保留チャージ演出が実行され、その後、第2始動口21に係わる保留数が最大になったとき、表示画面7aで右打ち保留チャージ演出から切り替わっておこなわれる演出である。つまり、図159(C)に示す右打ち保留チャージ演出は、第2始動口21に係わる保留数が最大になるまで継続して表示される演出である。この右打ち保留MAX演出では、キャラクタCRAの右隣りにキャラクタCRBが表示され、これらのキャラクタCRA、CRBは、保留数が最大になったことを示唆するような演出などをおこなう。これらキャラクタCRA、CRBの右方の下側には、右打ち矢印YARが表示される。ここで、図159(E)に示す右打ち矢印YARは、図159(A)、(C)に示したものに比して、小さく、且つ、その表示位置が、右下寄りに

表示されている。また、図159(E)に示す「右打ち」のメッセージMGUは、図159(A)、(C)に示したものに比して、小さく表示されている。なお、図159(E)に示す「右打ち」のメッセージMGUの表示態様は、図159(C)と同じであって、右打ち矢印YARの表示領域から左上にはみ出し、一部が右打ち矢印YARの表示領域の前側から重なるように表示される。そして、右打ち矢印YARの表示領域内には「MAX」という文字からなるメッセージMG2が表示されている。つまり、図159(E)に示す右打ち矢印YARの表示領域内には、図159(C)に示した「CHARGE」のメッセージMG1に替えて、「MAX」のメッセージMG2が表示される。この「MAX」のメッセージMG2は、保留数が最大になったことを報知する表示であって、より詳しくは、第2始動口21に係わる保留数が最大になったことを報知する表示である。

10

【0806】

つまり、この図159に示した右打ち保留演出Bでは、時短の開始時に右打ちすを促す演出(時短(電サポ)開始演出)と、右打ちすることで電サポ中の第2始動口21へ遊技球を入賞させて、第2始動口21に係わる保留の発生を促す演出(右打ち保留チャージ演出)と、その後、第2始動口21に係わる保留数が最大になったことを示唆する演出(右打ち保留MAX演出)とを、右打ち矢印YARの表示領域に遊技状態に応じたメッセージを関連させて様々な態様で表示することで、実行するようになっている。さらに、第2始動口21に係わる保留の発生を促す演出(保留促進報知演出)を、右打ち保留チャージ演出が実行される前におこなうことで、遊技者に注意喚起し、第2始動口21に係わる保留の発生をより確実に促すようになっている。

20

【0807】

[右打ち保留演出C]

図160は、右打ち保留演出Cを説明するための図である。

右打ち保留演出Cでは、まず、図160(A)に示すように、特定の大当たりによる大当たり遊技が終了したときにおこなわれる時短(電サポ)開始演出が実行される。この時短(電サポ)開始演出では、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、その中央に「時短開始!」という文字が表示され、「時短開始!」の文字の下には、遊技者に右打ちを促すための右打ち矢印YARが表示される。この右打ち矢印YARの表示領域内には「右打ち」という文字からなるメッセージMGUが表示されている。遊技者は、この右打ち矢印YARの表示に促されて右打ちすることで、電チュー22が頻繁に開放されて入賞し易くなっている第2始動口21(電サポ)に遊技球を容易に入賞させることができる。なお、第2始動口21に遊技球が入賞すると、表示画面7aでは、時短状態における第2特別図柄の変動表示と同期する装飾図柄の変動表示が開始される。

30

【0808】

次に、図160(B)に示すように、保留促進報知演出が実行される。この保留促進報知演出は、「時短開始!」の文字と右打ち矢印YARが消去され、代わりに表示画面7aに「TRY CHARGE」という文字からなるメッセージMGL1が表示される。この保留促進報知演出は、第2始動口21に係わる保留の発生を促す演出である。保留促進報知演出は、表示画面7aのほぼ一杯に大きく表示され、その他の画像は一切表示されない。なお、保留促進報知演出は、保留の発生に要する時間を鑑み、比較的短い期間(例えば2~3秒)で報知される演出である。

40

【0809】

次に、図160(C)に示すように、右打ち保留チャージ演出が実行される。この右打ち保留チャージ演出は、時短状態で電サポ中になっている第2始動口21へ、右打ちにより遊技球を入賞させて第2始動口21に係わる保留の発生を促す演出である。この右打ち保留チャージ演出では、「TRY CHARGE」のメッセージMGL1が消去され、代わりに表示画面7aの左寄りに所定のキャラクタCRAが表示され、保留の発生を促す演出などをおこなう。図160(C)に示す右打ち保留チャージ演出が実行される前に、図160(B)に示す保留促進報知演出を実行することで、遊技者に注意喚起し、第2始動口21に係わる保留の発生をより確実に促すことが可能になる。キャラクタCRAの右方

50

のやや下側には、右打ち矢印 Y A R が表示される。ここで、図 1 6 0 (C) に示す右打ち矢印 Y A R は、図 1 6 0 (A) に示したものに比して、大きく、且つ、その表示位置が、右寄りに表示されている。また、図 1 6 0 (C) に示す「右打ち」のメッセージ M G U は、図 1 6 0 (A) に示したものに比して、大きく、且つ、その表示位置が、右打ち矢印 Y A R の表示領域から左上にはみ出して表示されている。つまり、図 1 6 0 (C) に示す「右打ち」のメッセージ M G U は、一部が右打ち矢印 Y A R の表示領域の前側から重なるように表示される。そして、右打ち矢印 Y A R の表示領域内には「C H A R G E」という文字からなるメッセージ M G 1 が表示されている。つまり、図 1 6 0 (C) に示す右打ち矢印 Y A R の表示領域内には、図 1 6 0 (A) に示した「右打ち」のメッセージ M G U に替えて、「C H A R G E」のメッセージ M G 1 が表示される。この「C H A R G E」のメッセージ M G 1 は、保留の発生を促す表示であって、図 1 6 0 (B) に示す「T R Y C H A R G E」のメッセージ M G L 1 とほぼ同等の意味を持つ。

【 0 8 1 0 】

次に、図 1 6 0 (D) に示すように、右打ち保留 M A X 演出が実行される。この右打ち保留 M A X 演出は、第 2 始動口 2 1 に係わる保留数が最大になったことを示唆する演出である。すなわち、図 1 6 0 (C) に示す右打ち保留チャージ演出が実行され、その後、第 2 始動口 2 1 に係わる保留数が最大になったとき、表示画面 7 a で右打ち保留チャージ演出から切り替わっておこなわれる演出である。つまり、図 1 6 0 (C) に示す右打ち保留チャージ演出は、第 2 始動口 2 1 に係わる保留数が最大になるまで継続して表示される演出である。この右打ち保留 M A X 演出では、キャラクタ C R A の右隣りにキャラクタ C R B が表示され、これらのキャラクタ C R A、C R B は、保留数が最大になったことを示唆するような演出などをおこなう。これらキャラクタ C R A、C R B の右方の下側には、右打ち矢印 Y A R が表示される。ここで、図 1 6 0 (D) に示す右打ち矢印 Y A R は、図 1 6 0 (A)、(C) に示したものに比して、小さく、且つ、その表示位置が、右下寄りに表示されている。また、図 1 6 0 (D) に示す「右打ち」のメッセージ M G U は、図 1 6 0 (A)、(C) に示したものに比して、小さく表示されている。なお、図 1 6 0 (D) に示す「右打ち」のメッセージ M G U の表示態様は、図 1 6 0 (C) と同じであって、右打ち矢印 Y A R の表示領域から左上にはみ出し、一部が右打ち矢印 Y A R の表示領域の前側から重なるように表示される。そして、右打ち矢印 Y A R の表示領域内には「M A X」という文字からなるメッセージ M G 2 が表示されている。つまり、図 1 6 0 (D) に示す右打ち矢印 Y A R の表示領域内には、図 1 6 0 (C) に示した「C H A R G E」のメッセージ M G 1 に替えて、「M A X」のメッセージ M G 2 が表示される。この「M A X」のメッセージ M G 2 は、保留数が最大になったことを報知する表示であって、より詳しくは、第 2 始動口 2 1 に係わる保留数が最大になったことを報知する表示である。

【 0 8 1 1 】

次に、図 1 6 0 (E) に示すように、保留最大報知演出が実行される。この保留最大報知演出は、キャラクタ C R A、C R B と右打ち矢印 Y A R が消去され、代わりに表示画面 7 a に「F U L L C H A R G E」という文字からなるメッセージ M G L 2 が表示される。この保留最大報知演出は、第 2 始動口 2 1 に係わる保留数が最大になったことを報知する演出である。保留最大報知演出は、表示画面 7 a のほぼ一杯に大きく表示され、その他の画像は一切表示されない。なお、保留促進報知演出は、比較的短い期間（例えば 2 ～ 3 秒）で報知される演出である。図 1 6 0 (D) に示す右打ち保留 M A X 演出が実行され、第 2 始動口 2 1 に係わる保留数が最大になったことを示唆した後に、図 1 6 0 (E) に示す保留最大報知演出を実行することで、遊技者に注意喚起し、第 2 始動口 2 1 に係わる保留数が最大になったことをより確実に報知することが可能になる。

【 0 8 1 2 】

つまり、この図 1 6 0 に示した右打ち保留演出 C では、時短の開始時に右打ちすを促す演出（時短（電サポ）開始演出）と、右打ちすることで電サポ中の第 2 始動口 2 1 へ遊技球を入賞させて、第 2 始動口 2 1 に係わる保留の発生を促す演出（右打ち保留チャージ演出）と、その後、第 2 始動口 2 1 に係わる保留数が最大になったことを示唆する演出（右

打ち保留MAX演出)とを、右打ち矢印YARの表示領域に遊技状態に応じたメッセージを関連させて様々な態様で表示することで、実行するようになっている。さらに、第2始動口21に係わる保留の発生を促す演出(保留促進報知演出)を、右打ち保留チャージ演出が実行される前におこなうことで、遊技者に注意喚起し、第2始動口21に係わる保留の発生をより確実に促すようになっている。また、さらに、第2始動口21に係わる保留数が最大になったことを報知する演出(保留最大報知演出)を、右打ち保留MAX演出の実行後におこなうことで、遊技者に注意喚起し、第2始動口21に係わる保留数が最大になったことをより確実に報知することが可能になる。

【0813】

[効果例]

以下に、右打ち保留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158～図160に示すように、右打ちすることにより所定の始動口へ入球し易くなっている遊技状態のときに表示可能な第一の表示としての右打ちを促す表示と、第二の表示としての保留数が最大になったことを報知する表示と、を表示可能であり、第二の表示は、第一の表示が表示され、所定の始動口に係わる保留数が最大になったときに第一の表示上に表示し得る構成になっている。この構成によれば、第一の表示上に第二の表示を関連させて様々な態様で表示することが可能となる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

[効果2]

上記実施形態の遊技機1では、図160に示すように、第二の表示は、第一の表示が消された後に、第一の表示上に表示したときよりも大きく表示され得る構成になっている。この構成によれば、所定の始動口に係わる保留数が最大になったことを示唆した後に報知するので、遊技者にその旨を注意喚起することができる。その結果、所定の始動口に係わる保留数が最大になったことを、より確実に報知することが可能になる。

[効果3]

上記実施形態の遊技機1では、図159、図160に示すように、第三の表示としての保留の発生を促す表示を表示可能であり、第一の表示が表示されたときは、第二の表示を表示する前に、第三の表示を第一の表示上に表示し得る構成になっている。この構成によれば、第一の表示上に第三の表示を関連させて様々な態様で表示することが可能となる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

[効果4]

上記実施形態の遊技機1では、図159、図160に示すように、第三の表示は、第一の表示が表示される前に、第一の表示上に表示したときよりも大きく表示され得る構成になっている。この構成によれば、所定の始動口に係わる保留の発生を促す表示を、右打ちを促す表示が実行される前におこなうことで、遊技者にその旨を注意喚起することができる。その結果、所定の始動口に係わる保留の発生をより確実に促すことが可能になる。

[効果5]

上記実施形態の遊技機1では、図158～図160に示すように、第二の表示または第三の表示は、第一の表示の表示領域内に表示される構成になっている。この構成によれば、第一の表示の表示領域を有効活用できるとともに、第一の表示に第二の表示または第三の表示を関連させて様々な態様で表示することが可能となる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0814】

[変形例]

以下に、右打ち保留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158～図160に示すように、右打ち保留チャージ演出では、右打ち矢印YARの表示領域内には「CHARGE」という文字からなるメッセージMG1と、キャラクタCRAとを表示し、保留の発生を促す演出をおこなうように

10

20

30

40

50

したが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、右打ち保留チャージ演出においては、「CHARGE」のメッセージMG1は、あたかもキャラクタCRAがしゃべっているような表示にしてもよい。さらに、この場合には「CHARGE」を音声により発音させるようにしてもよい。同様に、右打ち保留MAX演出同様においても、これに準じておこなうようにしてもよい。

【0815】

〔変形例2〕

上記実施形態の遊技機1では、図158～図160に示すように、右打ち保留MAX演出では、保留数が最大になったとき、右打ち矢印YARの表示領域内に「MAX」のメッセージMG2を表示するとともに、右打ち保留チャージ演出では一体だったキャラクタCRAに、さらにもう一体キャラクタCRBを追加して二体とすることで、保留数が最大になったことを示唆するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、キャラクタの数は、保留の数に応じて変化するようにしてもよい。具体的には、保留数が1であればキャラクタ一体、2になったらキャラクタ二体というように、キャラクタの数を保留の数に応じて増加させる。そして、保留数が最大の4になったとき、右打ち矢印YARの表示領域内に「MAX」のメッセージMG2を表示するとともに、キャラクタの数を四体にするようにしてもよい。

【0816】

〔変形例3〕

上記実施形態の遊技機1では、図159、図160に示すように、時短（電サポ）開始演出が実行された後の保留促進報知演出では、「TRY CHARGE」という文字を表示して保留の発生を促す演出をおこなうようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、時短最後の変動時に係わって保留促進報知演出をおこなうこともできる。つまり、時短が開始されてから所定数の変動表示がおこなわれ、時短における変動回数に残り1回となったときに保留促進報知演出をおこなう。この場合の保留促進報知演出では、「TRY CHARGE」に代えて「LAST CHARGE」という文字を表示して保留の発生を促すようにすればよい。このように「LAST CHARGE」という文字を表示すると、遊技者に対して時短最後の変動時に保留数を最大にすることをアピールすることができ、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0817】

〔変形例4〕

上記実施形態の遊技機1では、図158～図160に示すように、「右打ち」のメッセージMGUは、その表示位置が、右打ち矢印YARの表示領域から左上にはみ出し、一部が右打ち矢印YARの表示領域の前側から重なるように表示したが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、「右打ち」のメッセージMGUが右打ち矢印YARの表示領域からはみ出す位置は、右打ち矢印YARの表示領域内のメッセージと重ならなければ、任意である。また、右打ち矢印YARの形や大きさ、表示位置も、上記した例に限られるものではなく、また、遊技状態に応じ右打ち矢印YARの表示領域と関連して表示される各種メッセージも、同様な意味をもつ異なるメッセージであってもよい。

【0818】

〔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E7-1〕

複数の表示を表示可能な表示手段を備えた遊技機であって、

前記複数の表示の1つは、第一の表示であり、

前記第一の表示は、右打ちを促す表示のことであり、

前記複数の表示の1つは、第二の表示であり、

前記第二の表示は、保留数が最大になったことを報知する表示のことであり、

前記第一の表示は、第一の遊技状態になっているときに表示可能な表示であり、

前記第一の遊技状態とは、右打ちすることにより所定の始動口へ入球し易くなっている

10

20

30

40

50

遊技状態であり、

前記第二の表示は、前記第一の表示が表示され、前記所定の始動口に係わる保留数が最大になったときに前記第一の表示上に表示し得る、

ことを特徴とする遊技機。

〔態様 E 7-2〕

前記第二の表示は、前記第一の表示が消された後に、前記第一の表示上に表示したときよりも大きく表示され得る、

ことを特徴とする態様 E 7-1 に記載の遊技機。

〔態様 E 7-3〕

前記複数の表示の 1 つは、第三の表示であり、

前記第三の表示は、保留の発生を促す表示のことであり、

前記第一の表示が表示されたときは、前記第二の表示を表示する前に、前記第三の表示を前記第一の表示上に表示し得る、

ことを特徴とする態様 E 7-1 または態様 E 7-2 に記載の遊技機。

〔態様 E 7-4〕

前記第三の表示は、前記第一の表示が表示される前に、前記第一の表示上に表示したときよりも大きく表示され得る、

ことを特徴とする態様 E 7-3 に記載の遊技機。

〔態様 E 7-5〕

前記第二の表示または前記第三の表示は、前記第一の表示の表示領域内に表示される、

ことを特徴とする態様 E 7-1 から態様 E 7-3 までのいずれか一項に記載の遊技機。

【0819】

以下に図 161～図 163 を用いて指示画像演出について説明する。この指示画像演出は、装飾図柄の変動表示中やリーチ演出（スーパーリーチ演出）中、または、右打ちをすることにより始動口や大入賞口などの特定入賞口に入賞しやすくなっている遊技状態であって、通常状態、大当たり状態、高確率状態、時短状態、電チューサポート（電チュー 22 が頻繁に開放されて第 2 始動口 21 に入賞し易くなっている状態、以下「電サポ」ともよぶ）中などに実行され得る。

【0820】

〔指示画像演出 A〕

図 161 は、指示画像演出 A を説明するための図である。

指示画像演出 A では、まず、図 161（A）に示すように、装飾図柄の変動表示中やリーチ演出（スーパーリーチ演出）中などにおこなわれるボタン表示演出が実行される。このボタン表示演出では、画像表示装置 7 の表示画面 7a において、その中央に演出ボタン 63 を示唆したボタン画像 BOG と、ボタン画像 BOG の上に「READY」という文字が表示される。このボタン画像 BOG と「READY」という表示により、遊技者に、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させる。

【0821】

次に、図 161（B）に示すように、ボタン操作指示演出が実行される。このボタン操作指示演出は、遊技者に演出ボタン 63 の操作を促すための画像であり、言い換えれば、演出ボタン 63 が有効操作期間中であることを示す画像である。具体的には、ボタン操作指示演出は、表示画面 7a の中央に表示されたボタン画像 BOG の上方に、下向き矢印 YAD と、下向き矢印 YAD の上に「ボタン P U S H !」という文字とが表示される。下向き矢印 YAD は、図 161（B）に示すように、ボタン画像 BOG の表示領域に一部が前側から重なるように表示される。このボタン操作指示演出により、遊技者に演出ボタン 63 を押下操作させる操作指示の演出を実行する。なお、ボタン画像 BOG 下部の罫部には、演出ボタン 63 の有効操作期間の残り期間を示唆するメータ MAT が表示される。このメータ MAT は、ボタン操作指示演出が表示されてからの経過時間とともに、メータ値（クロスハッチング部分）が上昇するように表示され、演出ボタン 63 の有効操作期間の残り期間が無くなると、メータ値が満タンになるように表示される。

10

20

30

40

50

【0822】

次に、図161(C)に示すように、ボタン操作OK演出が実行される。このボタン操作OK演出は、演出ボタン63の有効操作期間中に、演出ボタン63が操作されたときにおこなわれる演出である。このボタン操作OK演出では、ボタン画像BOGは、図161(A)、(B)に示したものに比して、大きく表示されている。また、ボタン画像BOGの表示領域内には、「OK!」のメッセージMG1が表示されている。この大きく表示されたボタン画像BOGと、「OK!」のメッセージMG1とにより、遊技者にボタン操作指示が遂行されたこと(ミッション成功)を示唆している。

【0823】

一方、演出ボタン63の有効操作期間中に、演出ボタン63が操作されなかったときは、図161(D)に示すように、ボタン操作NO演出が実行される。このボタン操作NO演出では、ボタン画像BOGは、図161(A)、(B)に示したものに比して小さく、図161(C)に示したものに比して著しく小さく表示されている。また、ボタン画像BOGの表示領域内には、「NO!」のメッセージMG2が表示されている。この小さく表示されたボタン画像BOGと、「NO!」のメッセージMG2とにより、遊技者にボタン操作指示が遂行されなかったこと(ミッション失敗)を示唆している。

【0824】

つまり、この図161に示した指示画像演出Aは、遊技を指示する指示画像としてのボタン画像BOGの表示領域に、遊技状態に応じたメッセージを関連させて様々な態様で表示することで、実行するようになっている。

【0825】

[指示画像演出B]

図162は、指示画像演出Bを説明するための図である。

指示画像演出Bでは、まず、図162(A)に示すように、特定の大当たりによる大当たり遊技が終了したときにおこなわれる時短(電サポ)開始演出が実行される。この時短(電サポ)開始演出では、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、その中央に「時短開始!」という文字が表示され、「時短開始!」の文字の下には、遊技者に右打ちを促すための右打ち矢印YARが表示される。この右打ち矢印YARの表示領域内には「右打ち」という文字からなるメッセージMGUが表示されている。遊技者は、この右打ち矢印YARの表示に促されて右打ちすることで、電チュー22が頻繁に開放されて入賞し易くなっている第2始動口21(電サポ)に遊技球を容易に入賞させることができる。なお、第2始動口21に遊技球が入賞すると、表示画面7aでは、時短状態における第2特別図柄の変動表示と同期する装飾図柄の変動表示が開始される。

【0826】

次に、図162(B)に示すように、右打ち保留チャージ演出が実行される。この右打ち保留チャージ演出は、時短状態で電サポ中になっている第2始動口21へ、右打ちにより遊技球を入賞させて第2始動口21に係わる保留の発生を促す演出である。この右打ち保留チャージ演出では、「時短開始!」の文字が消去され、代わりに表示画面7aの左寄りに所定のキャラクタCRAが表示され、保留の発生を促す演出などをおこなう。このキャラクタCRAの右方のやや下側には、右打ち矢印YARが表示される。ここで、図162(B)に示す右打ち矢印YARは、図162(A)に示したものに比して、大きく、且つ、その表示位置が、右寄りに表示されている。また、図162(B)に示す「右打ち」のメッセージMGUは、図162(A)に示したものに比して、大きく、且つ、その表示位置が、右打ち矢印YARの表示領域から左上にはみ出して表示されている。つまり、図162(B)に示す「右打ち」のメッセージMGUは、一部が右打ち矢印YARの表示領域の前側から重なるように表示される。そして、右打ち矢印YARの表示領域内には「CHARGE」という文字からなるメッセージMG1が表示されている。つまり、図162(B)に示す右打ち矢印YARの表示領域内には、図162(A)に示した「右打ち」のメッセージMGUに替えて、「CHARGE」のメッセージMG1が表示される。この「CHARGE」のメッセージMG1は、保留の発生を促す表示であって、より詳しくは、

10

20

30

40

50

電サポ中の第2始動口21へ遊技球を入賞させて第2始動口21に係わる保留の発生を促す表示である。また、表示画面7aの左中には、保留数を示すH1、H2が上下に並んで表示されている。H1は、第1特別図柄に係わる保留数を示し、H2は、第2特別図柄に係わる保留数を示している。なお、図162(B)に示す右打ち保留チャージ演出では、H1は「0」、H2は「0」を示している。つまり、第1特別図柄の保留数は「0」、第2特別図柄の保留数は「0」であることを示唆している。

【0827】

次に、図162(C)に示すように、右打ち保留アイコン演出が実行される。この右打ち保留アイコン演出は、図162(B)に示した右打ち保留チャージ演出で遊技者が右打ちをおこない、第2始動口21に遊技球を入賞させて、第2始動口21に係わる保留が1個発生した様子を示している。この右打ち保留アイコン演出では、右打ち矢印YARの表示領域内には、「CHARGE」のメッセージMG1から、保留アイコンの画像が切り替わって表示される。この保留アイコンは、第2始動口21に係わる保留であって、「○」で表示され、A1は第1保留、A2は第2保留、A3は第3保留、A4は第4保留を示している。右打ち保留アイコン演出では、第2始動口21に係わる保留が1個発生しているので、保留数H1は「0」を示しているが、保留数H2は「0」から「1」に変更され、第1保留A1は、「○」から「●」に変更され、第2、第3、第4保留A2、A3、A4は、「○」を示している。つまり、保留アイコンは、「○」から「●」に変わることによって保留の発生を示唆する。なお、図162(C)に示す右打ち矢印YARおよび右打ちのメッセージMGUは、図162(B)に示したものと同じ大きさで、同じ表示位置に示されている。また、キャラクタCRAは、図162(B)の右打ち保留チャージ演出と同様、保留の発生を促す演出などをおこなう。

【0828】

次に、図162(D)に示すように、右打ち保留アイコン変化演出が実行される。この右打ち保留アイコン変化演出は、図162(C)に示した右打ち保留アイコン演出から、さらに第2始動口21に遊技球を入賞させて、第2始動口21に係わる保留が3個発生した様子を示している。この右打ち保留アイコン変化演出では、第2始動口21に係わる保留が3個発生しているので、保留数H1は「0」を示しているが、保留数H2は「1」から「3」に変更され、第1保留A1は「●」を示しているが、第2保留A2は「○」から「●」に変更され、第3保留A3は「○」から「■」に変更され、第4保留A4は、「○」を示している。ここで、第3保留A3は、通常では「●」で示されるものが、「■」に変化することで、第3保留A3が大当たりを期待できる内容であることを示唆している。具体的には、この保留変化は、例えば白色アイコンが、青、緑、赤、金色などのアイコンに変化するものが挙げられる。なお、図162(D)に示す右打ち矢印YARおよび右打ちのメッセージMGUは、図162(B)、(C)に示したものと同じ大きさで、同じ表示位置に示されている。また、キャラクタCRAは、図162(B)、(C)の右打ち保留チャージ演出、右打ち保留アイコン演出と同様、保留の発生を促す演出などをおこなう。

【0829】

次に、図162(E)に示すように、右打ち保留MAX演出が実行される。この右打ち保留MAX演出は、第2始動口21に係わる保留数が最大になったことを示唆する演出である。つまり、図162(B)に示す右打ち保留チャージ演出が実行され、その後、第2始動口21に係わる保留数が最大になったときにおこなわれる演出である。この右打ち保留MAX演出では、キャラクタCRAの上に「FULL CHARGE」という文字からなるメッセージMGLが表示される。このメッセージMGLは、あたかもキャラクタCRAがしゃべっているように演出され、つまり、キャラクタCRAは、保留数が最大になったことを示唆するような演出などをおこなう。キャラクタCRA右方の下側には、右打ち矢印YARが表示される。ここで、図162(E)に示す右打ち矢印YARは、図162(A)、(B)、(C)、(D)に示したものに比して、小さく、且つ、その表示位置が、右下寄りに表示されている。また、図162(E)に示す「右打ち」のメッセージMG

Uは、図162(A)、(B)、(C)、(D)に示したものに比して、小さく表示されている。なお、図162(E)に示す「右打ち」のメッセージMGUの表示態様は、図162(B)、(C)、(D)と同じであって、右打ち矢印YARの表示領域から左上にはみ出し、一部が右打ち矢印YARの表示領域の前側から重なるように表示される。そして、右打ち矢印YARの表示領域内には「MAX」という文字からなるメッセージMG2が表示されている。つまり、この「MAX」のメッセージMG2は、図示は省略したが、保留アイコン全て(第1、第2、第3、第4保留A1、A2、A3、A4)が「●」になったときに、保留アイコンに切り替わって表示されるメッセージである。したがって、この右打ち保留MAX演出では、第2始動口21に係わる保留が4個発生しているので、保留数H1は「0」を示し、保留数H2は「4」を示している。つまり、右打ち保留MAX演出では、「FULL CHARGE」および「MAX」のメッセージMGL、MG2により、保留数が最大になったこと、より詳しくは、第2始動口21に係わる保留数が最大になったことを報知する表示である。

10

【0830】

つまり、この図162に示した指示画像演出Bは、遊技を指示する指示画像としての右打ち矢印YARの表示領域に、遊技状態に応じたメッセージを関連させて様々な態様で表示することで、実行するようになっている。

【0831】

[指示画像演出C]

図163は、指示画像演出Cを説明するための図である。

20

指示画像演出Cでは、まず、図163(A)に示すように、特定の大当たりによる大当たり遊技が終了したときにおこなわれる時短(電サポ)開始演出が実行される。この時短(電サポ)開始演出では、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、その中央に「時短開始!」という文字が表示され、「時短開始!」の文字の下には、遊技者に右打ちを促すための右打ち矢印YARが表示される。この右打ち矢印YARの表示領域内には「右打ち」という文字からなるメッセージMGUが表示されている。遊技者は、この右打ち矢印YARの表示に促されて右打ちすることで、電チュー22が頻繁に開放されて入賞し易くなっている第2始動口21(電サポ)に遊技球を容易に入賞させることができる。また、図163(A)において、表示画面7aの左上には、時短回数を示す時短回数表示ZTCが表示されている。この時短回数表示ZTCは、残りの時短回数を表すものであって、本例では「5回」となっている。なお、第2始動口21に遊技球が入賞すると、表示画面7aでは、時短状態における第2特別図柄の変動表示と同期する装飾図柄の変動表示が開始される。

30

【0832】

次に、図163(B)に示すように、時短最終変動示唆演出が実行される。この時短最終変動示唆演出では、「時短開始!」の文字と右打ち矢印YARが消去され、代わりに表示画面7aの中央に「ラスト1回!」という文字が表示される。したがって、時短回数表示ZTCは「1回」を示している。つまり、時短最終変動示唆演出は、時短遊技が開始されてから、第2特別図柄に係わる装飾図柄の変動表示が4回おこなわれ、残り1回となったときに表示される演出である。

40

【0833】

次に、図163(C)に示すように、右打ち保留チャージ演出が実行される。この右打ち保留チャージ演出は、時短最終変動時に、第2始動口21に係わる保留を最大にすべく、時短状態で電サポ中になっている第2始動口21へ、右打ちにより遊技球を入賞させて第2始動口21に係わる保留の発生を促す演出である。つまり、この右打ち保留チャージ演出は、第2始動口21に係わる保留を最大にするのに最後のチャンスであることを示唆している。この右打ち保留チャージ演出では、「ラスト1回!」の文字が消去され、代わりに表示画面7aの左寄りに所定のキャラクタCRAが表示され、保留の発生を促す演出などをおこなう。このキャラクタCRAの右方や下側には、右打ち矢印YARが表示される。ここで、図163(C)に示す右打ち矢印YARは、図158(A)に示したも

50

のに比して、大きく、且つ、その表示位置が、右寄りに表示されている。また、図158 (B)に示す「右打ち」のメッセージMGUは、図163 (A)に示したものに比して、大きく、且つ、その表示位置が、右打ち矢印YARの表示領域から左上にはみ出して表示されている。つまり、図163 (C)に示す「右打ち」のメッセージMGUは、一部が右打ち矢印YARの表示領域の前側から重なるように表示される。そして、右打ち矢印YARの表示領域内には「CHARGE」という文字からなるメッセージMG1が表示されている。つまり、図163 (C)に示す右打ち矢印YARの表示領域内には、図158 (A)に示した「右打ち」のメッセージMGUに替えて、「CHARGE」のメッセージMG1が表示される。この「CHARGE」のメッセージMG1は、保留の発生を促す表示であって、より詳しくは、電サボ中の第2始動口21へ遊技球を入賞させて第2始動口21に係わる保留の発生を促す表示である。

10

また、表示画面7aの左中には、保留数を示すH1、H2が上下に並んで表示されている。H1は、第1特別図柄に係わる保留数を示し、H2は、第2特別図柄に係わる保留数を示している。ここで、図163 (C)に示す右打ち保留チャージ演出では、H1は「0」、H2は「4」を示している。つまり、第1特別図柄の保留数は「0」、第2特別図柄の保留数は「4」であることを示唆している。これは、例えば、時短最終変動示唆演出が実行されている間に、右打ちにより第2始動口21に遊技球が入賞して、右打ち保留チャージ演出が始まる前に、すでに第2始動口21に係わる保留数が最大になる場合があるからである。すなわち、この図163 (C)に示す右打ち保留チャージ演出では、第2特別図柄の保留数がすでに最大になっているにも拘わらず実行されている。

20

【0834】

次に、図163 (D)に示すように、右打ち保留MAX演出が実行される。この右打ち保留MAX演出は、第2始動口21に係わる保留数が最大になったことを示唆する演出である。つまり、図162 (B)に示す右打ち保留チャージ演出が実行され、その後、第2始動口21に係わる保留数が最大になったときにおこなわれる演出である。しかしながら、本例では、この右打ち保留MAX演出がおこなわれる前に、すでに、第2始動口21に係わる保留数が最大になっているので、右打ち保留MAX演出は、右打ち保留チャージ演出が短期間で実行された後におこなわれることになる。この右打ち保留MAX演出では、キャラクタCRAの上に「FULL CHARGE」という文字からなるメッセージMGLが表示される。このメッセージMGLは、あたかもキャラクタCRAがしゃべっているように演出され、つまり、キャラクタCRAは、保留数が最大になったことを示唆するような演出などをおこなう。キャラクタCRA右方の下側には、右打ち矢印YARが表示される。ここで、図163 (D)に示す右打ち矢印YARは、図163 (A)、(C)に示したものに比して、小さく、且つ、その表示位置が、右下寄りに表示されている。また、図163 (D)に示す「右打ち」のメッセージMGUは、図162 (A)、(C)に示したものに比して、小さく表示されている。なお、図163 (D)に示す「右打ち」のメッセージMGUの表示態様は、図163 (C)と同じであって、右打ち矢印YARの表示領域から左上にはみ出し、一部が右打ち矢印YARの表示領域の前側から重なるように表示される。そして、右打ち矢印YARの表示領域内には「MAX」という文字からなるメッセージMG2が表示されている。つまり、この「MAX」のメッセージMG2は、「CHARGE」のメッセージMG1に切り替わって表示されるメッセージである。なお、右打ち保留MAX演出では、右打ち保留チャージ演出と同様、保留数H1は「0」を示し、保留数H2は「4」を示している。つまり、右打ち保留MAX演出では、「FULL CHARGE」および「MAX」のメッセージMGL、MG2により、保留数が最大になったこと、より詳しくは、第2始動口21に係わる保留数が最大になったことを報知する表示である。

30

40

【0835】

つまり、この図163に示した指示画像演出Cは、遊技を指示する指示画像としての右打ち矢印YARの表示領域に、遊技状態に応じたメッセージを関連させて様々な態様で表示することで、実行するようになっている。特に、指示画像演出Cでは、指示がすでに達

50

成されているときであっても、指示画像を表示するようになっている。

【0836】

[効果例]

以下に、指示画像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161～図163に示すように、第一の表示としての遊技を指示する指示画像を表示可能であり、第一の演出は、第一の表示の表示領域を使った演出をおこなう構成になっている。この構成によれば、第一の表示の表示領域を使って遊技指示に関連する様々な演出をおこなうことが可能となる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

10

[効果2]

上記実施形態の遊技機1では、図161～図163に示すように、第一の演出は、第一の表示の表示領域上に、遊技状態に応じたメッセージを表示する構成になっている。この構成によれば、第一の表示の表示領域上に、遊技状態に応じたメッセージに関連させて様々な演出をおこなうことが可能となる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

[効果3]

上記実施形態の遊技機1では、図161～図163に示すように、メッセージは、第一の表示の表示領域内に、または第一の表示の表示領域と一部が重なるように表示する構成になっている。この構成によれば、第一の表示の表示領域上に、遊技状態に応じたメッセージに関連させて様々な態様で表示することが可能となる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

20

[効果4]

上記実施形態の遊技機1では、図162、図163に示すように、第一の表示は、右打ちを指示する矢印であり、メッセージは、保留に係わるメッセージを表示する構成になっている。この構成によれば、右打ちを指示する矢印の表示領域上に、保留に係わるメッセージを関連させて様々な態様で表示することが可能となる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

[効果5]

上記実施形態の遊技機1では、図163に示すように、メッセージは、保留数の発生を促すメッセージであり、該保留数の発生を促すメッセージは、すでに保留数が最大になっている場合であっても、表示される場合がある構成になっている。この構成によれば、保留数に係わらず、右打ちを指示する矢印の表示領域上に、保留数の発生を促す演出をおこなうことが実行し得る。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

30

[効果6]

上記実施形態の遊技機1では、図161～図163に示すように、第一の表示の表示領域は、遊技状態に応じて大きさまたは表示位置が変化する構成になっている。この構成によれば、第一の表示の表示態様を遊技状態に応じて様々な変化することが可能となる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0837】

[変形例]

以下に、指示画像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161～図163に示すように、遊技を指示する指示画像として、演出ボタン63の操作を指示する画像や、右打ちを指示する画像を例示したが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、複数のキャラクタや画像の中から一つを選択させるときに、セレクトボタン68の操作を指示する画像や、「10分以内にリーチを出せ!」というような所定のミッションを指示する画像などであってもよい。

40

【0838】

[変形例2]

上記実施形態の遊技機1では、図161(C)に示すように、ボタン操作OK演出では

50

、ボタン画像ＢＯＧの表示領域内に「ＯＫ！」のメッセージＭＧ１を表示するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、「ＯＫ！」のメッセージＭＧ１は、その一部がボタン画像ＢＯＧの表示領域からはみ出し、ボタン画像ＢＯＧの表示領域の前側から重なるように表示するようにしてもよい。また、この場合、「ＯＫ！」のメッセージに代えて、「成功」や「完了」などのメッセージにしてもよい。要は、意図する意味を示唆するメッセージであればよい。さらに、この場合、字体や色などを変化させるようにしてもよい。なお、これらの変形例は、図１６１（Ｄ）に示すボタン操作ＮＯ演出に適用してもよい。

【０８３９】

〔変形例３〕

上記実施形態の遊技機１では、図１６３（Ｂ）に示すように、時短最終変動示唆演出では、遊技者に時短における最終変動をアピールする「ラスト１回！」という文字を目立たせるため、右打ち矢印ＹＡＲが表示されないようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、右打ち矢印ＹＡＲは、図１６３（Ａ）に示したものと同等、もしくは小さく表示するようにしてもよい。この場合、表示位置も、なるべく目立たないように、表示画面７ａの隅などに配置するようにしてもよい。

【０８４０】

〔変形例４〕

上記実施形態の遊技機１では、図１６１（Ｂ）に示すように、ボタン画像ＢＯＧ下部の鏝部に、演出ボタン６３の有効操作期間の残り期間を示唆するメータＭＡＴを表示するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、メータＭＡＴを表示する代わりに、タイマを表示してカウントダウンするようにしてもよい。あるいは、ボタン画像ＢＯＧ下部の鏝部にメータＭＡＴを表示する代わりに、ボタン画像ＢＯＧとは別体のメータを表示するようにしてもよい。

【０８４１】

〔変形例５〕

上記実施形態の遊技機１では、図１６３（Ｄ）に示すように、右打ち保留ＭＡＸ演出では、キャラクタＣＲＡの上に「ＦＵＬＬ　ＣＨＡＲＧＥ」のメッセージＭＧＬを表示さし、このメッセージＭＧＬを、あたかもキャラクタＣＲＡがしゃべっているような演出にしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、右打ち保留ＭＡＸ演出では、「ＦＵＬＬ　ＣＨＡＲＧＥ」のメッセージＭＧＬを表示せず、右打ち保留ＭＡＸ演出の画面を切り替えて、「ＦＵＬＬ　ＣＨＡＲＧＥ」のメッセージＭＧＬのみを、表示画面７ａ一杯に表示するようにしてもよい。

【０８４２】

〔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Ｅ８－１〕

複数の演出を実行可能な演出手段と、

複数の表示を表示可能な表示手段と、

を備えた遊技機であって、

前記複数の表示の１つは、第一の表示であり、

前記第一の表示は、遊技を指示する指示画像の表示であり、

前記複数の演出の１つは、第一の演出であり、

前記第一の演出は、前記第一の表示の表示領域を使った演出である、

ことを特徴とする遊技機。

〔態様Ｅ８－２〕

前記第一の演出は、前記第一の表示の表示領域上に、遊技状態に応じたメッセージを表示する、

ことを特徴とする態様Ｅ８－１に記載の遊技機。

〔態様Ｅ８－３〕

10

20

30

40

50

前記メッセージは、前記第一の表示の表示領域内に表示する、
ことを特徴とする態様 E 8-2 に記載の遊技機。

[態様 E 8-4]

前記メッセージは、前記第一の表示の表示領域と一部が重なるように表示する、
ことを特徴とする態様 E 8-2 に記載の遊技機。

[態様 E 8-5]

前記第一の表示は、右打ちを指示する矢印であり、

前記メッセージは、保留に係わるメッセージである、

ことを特徴とする態様 E 8-2 から態様 E 8-4 までのいずれか一項に記載の遊技機。

[態様 E 8-6]

前記メッセージは、保留数の発生を促すメッセージであり、該保留数の発生を促すメッセージは、すでに保留数が最大になっている場合であっても、表示される場合がある、
ことを特徴とする態様 E 8-5 に記載の遊技機。

[態様 E 8-7]

前記第一の表示の表示領域は、遊技状態に応じて大きさまたは表示位置が変化する、

ことを特徴とする態様 E 8-1 から態様 E 8-6 までのいずれか一項に記載の遊技機。

【0843】

以下に図 164～図 166 を用いて V 入賞残り時間報知演出について説明する。この V 入賞残り時間報知演出は、右打ちをすることにより V 領域を有する可変入賞口に入賞しやすくなっている遊技状態であって、通常状態、大当たり状態、高確率状態、時短状態、電チューサポート（電チュー 22 が頻繁に開放されて第 2 始動口 21 に入賞し易くなっている状態、以下「電サポ」ともよぶ）中などに実行され得る。

【0844】

[V 入賞残り時間報知演出 A]

図 164 は、V 入賞残り時間報知演出 A を説明するための図である。

V 入賞残り時間報知演出 A では、まず、図 164 (A) に示すように、上述した V 通過予定大当たりで、V 開閉部材 71 がロング開放され、第 1 大入賞口 30 内の V 領域 39 への通過が容易になっているラウンド遊技の開始時に、右打ち V 入賞指示演出がおこなわれる。この右打ち V 入賞指示演出では、画像表示装置 7 の表示画面 7a において、その中央に「V を狙え!」という文字からなるメッセージ MGL が表示され、このメッセージ MGL は、「V」の文字が他の文字よりも大きく（2 倍程度）表示されるようになっている。メッセージ MGL の上には、遊技者に右打ちを促すための右打ち矢印 YAR1 が表示され、この右打ち矢印 YAR1 の表示領域内には「右打ち」という文字からなるメッセージ MGU1 が表示されている。遊技者は、この右打ち矢印 YAR1 の表示に促されて右打ちすることで、第 1 大入賞口 30 内の V 領域 39 へ遊技球を入賞させることが可能となる。

【0845】

次に、図 164 (B) に示すように、残り時間表示演出が実行される。この残り時間表示演出では、「V を狙え!」のメッセージ MGL と、右打ち矢印 YAR1 および「右打ち」のメッセージ MGU が消去され、代わりに表示画面 7a 一杯に「残り時間 5.00 秒」という残り時間示唆画像 NZT が表示される。この残り時間示唆画像 NZT は、「5.00」の数字が他の文字よりも大きく（3 倍程度）表示されるようになっている。ここで、残り時間表示演出が実行されるタイミングは、つまり、残り時間示唆画像 NZT に切り替え表示されるタイミングは、可変入賞口としての第 1 大入賞口 30 が、遊技球が入球可能な第 1 状態になっても V 領域 39 に入球がないまま、遊技球が入球不可能な第 2 状態に変化する 5 秒前のタイミングである。より詳しくは、第 1 大入賞口 30 内の V 領域 39 への通過が容易になっているラウンド遊技において、第 1 大入賞口 30 が開放されてからの時間を計時し、この計時した時間が第 1 大入賞口 30 の開放時間の 5 秒前に到達したとき、いまだ V 領域 39 に入球がない場合には、このタイミングで残り時間表示演出が実行される。なお、この残り時間表示演出における 5 秒の設定は、残り時間表示演出が実行された時に遊技者が右打ちして発射した遊技球が、第 1 大入賞口 30 内の V 領域 39 を通過す

10

20

30

40

50

るのに、十分に間に合う余裕を持った時間設定となっている。すなわち、残り時間示唆画像 N Z T への切り替え表示は、発射した遊技球が V 領域 3 9 へ入球するのに間に合うタイミングとなっている。

【0846】

次に、図 1 6 4 (C) に示すように、残り時間カウントダウン演出が実行される。この残り時間カウントダウン演出は、図 1 6 4 (B) に示した残り時間示唆画像 N Z T の残り時間 (5 秒) が、カウントダウンされる演出となっている。この残り時間カウントダウン演出では、0.01 秒ずつカウントダウンされるようになっており、本例では、2.50 秒までカウントダウンされた時点の残り時間示唆画像 N Z T の様子を示している。ここで、図 1 6 4 (C) に示す残り時間示唆画像 N Z T は、図 1 6 4 (B) に示したものと比して、小さく表示されており、また、図 1 6 4 (B) に示した「残り時間」の文字は、「終了まで残り」に変更されている。なお、この残り時間示唆画像 N Z T は、「2.50」の数字が他の文字よりも大きく (2 倍程度) 表示されるようになっている。また、残り時間示唆画像 N Z T の上下には、左右に表示画面 7 a 一杯に延びる水平状の帯 L I N が表示され、その帯 L I N の表示領域内には、右打ち矢印 Y A R 2 と、右打ち矢印 Y A R 2 の左側に「右打ち」という文字からなるメッセージ M G U 2 が表示されている。つまり、カウントダウンを実行している残り時間示唆画像 N Z T は、上下の帯 L I N に、言い換えれば、上下の右打ち矢印 Y A R 2 およびメッセージ M G U 2 の間に、表示されるようになっている。上と下に表示される帯 L I N、右打ち矢印 Y A R 2 およびメッセージ M G U 2 は、同じ表示になっており、また、図 1 6 4 (C) に示す右打ち矢印 Y A R 2 およびメッセージ M G U 2 は、図 1 6 4 (A) に示す右打ち矢印 Y A R 1 およびメッセージ M G U 1 に比して、小さく表示され、且つ、図 1 6 4 (C) に示す残り時間示唆画像 N Z T は、特に、カウントダウン表示の数字は、上下の右打ち矢印 Y A R 1 およびメッセージ M G U 1 に比して、大きく表示されている。

【0847】

[V 入賞残り時間報知演出 B]

図 1 6 5 は、V 入賞残り時間報知演出 B を説明するための図である。

V 入賞残り時間報知演出 B では、まず、図 1 6 5 (A) に示すように、上述した V 通過予定大当たりで、V 開閉部材 7 1 がロング開放され、第 1 大入賞口 3 0 内の V 領域 3 9 への通過が容易になっているラウンド遊技の開始時に、右打ち V 入賞指示演出がおこなわれる。この右打ち V 入賞指示演出では、画像表示装置 7 の表示画面 7 a において、その中央に「V を狙え!」という文字からなるメッセージ M G L が表示され、このメッセージ M G L は、「V」の文字が他の文字よりも大きく (2 倍程度) 表示されるようになっている。メッセージ M G L の上には、遊技者に右打ちを促すための右打ち矢印 Y A R 1 が表示され、この右打ち矢印 Y A R 1 の表示領域内には「右打ち」という文字からなるメッセージ M G U 1 が表示されている。遊技者は、この右打ち矢印 Y A R 1 の表示に促されて右打ちすることで、第 1 大入賞口 3 0 内の V 領域 3 9 へ遊技球を入賞させることが可能となる。

【0848】

次に、図 1 6 5 (B) に示すように、残り時間メータ表示演出が実行される。この残り時間メータ表示演出では、「V を狙え!」のメッセージ M G L と、右打ち矢印 Y A R 1 および「右打ち」のメッセージ M G U が消去され、代わりに表示画面 7 a 一杯に「残り時間 5.00 秒」という残り時間示唆画像 N Z T が表示される。この残り時間示唆画像 N Z T は、「5.00」の数字が他の文字よりも大きく (3 倍程度) 表示されるようになっている。また、残り時間示唆画像 N Z T の下には、メータ画像 M A T が表示される。メータ画像 M A T は、メータ枠 M A W とメータ領域 M A R (図 1 6 5 (C) で示すクロスハッチング部分) とを有し、メータ領域 M A R がメータ枠 M A W 内を動くメータであり、メータ領域 M A R が動くことでメータ値を表している。メータ枠 M A W は、その上側に、残り時間示唆画像 N Z T で表示される残り時間を表すメモリ (5 ~ 0) が付してあり、メータ領域 M A R は、始点となるメモリ 5 (5.00 秒) から終点となるメモリ 0 (0.00 秒) に向かって移動する。なお、図 1 6 5 (B) に示す残り時間メータ表示演出では、メータ領

域MARは始点となる「5」から動いていない。また、メータ画像EM1Aは、矩形状であり、残り時間示唆画像NZTの下方に横向きに配置される。なお、メータ画像MATにおけるMANについては後述する。ここで、残り時間メータ表示演出が実行されるタイミングは、つまり、残り時間示唆画像NZTに切り替え表示されるタイミングは、可変入賞口としての第1大入賞口30が、遊技球が入球可能な第1状態になってもV領域39に入球がないまま、遊技球が入球不可能な第2状態に変化する5秒前のタイミングである。より詳しくは、第1大入賞口30内のV領域39への通過が容易になっているラウンド遊技において、第1大入賞口30が開放されてからの時間を計時し、この計時した時間が第1大入賞口30の開放時間の5秒前に到達したとき、いまだV領域39に入球がない場合には、このタイミングで残り時間メータ表示演出が実行される。なお、この残り時間メータ表示演出における5秒の設定は、残り時間メータ表示演出が実行された時に遊技者が右打ちして発射した遊技球が、第1大入賞口30内のV領域39を通過するのに、十分に間に合う余裕を持った時間設定となっている。すなわち、残り時間示唆画像NZTへの切り替え表示は、発射した遊技球がV領域39へ入球するのに間に合うタイミングとなっている。

【0849】

次に、図165(C)に示すように、残り時間カウントダウン・メータ演出が実行される。この残り時間カウントダウン・メータ演出は、図165(B)に示した残り時間示唆画像NZTの残り時間(5秒)がカウントダウンされ、メータ画像MATのメータ値がカウントダウンに合わせて移動する演出となっている。この残り時間カウントダウン・メータ演出では、0.01秒ずつカウントダウンされるようになっており、本例では、2.00秒までカウントダウンされた時点の残り時間示唆画像NZTとメータ画像MATの様子を示している。つまり、本例では、カウントダウンされた時間は3.00秒となり、メータ領域MARは、メータ枠MAWのメモリが2.00のところまで到達している。よって、メータ枠MAWのメータ領域MAR以外の部分を示すMAN(図165(B)、(C)で示す白抜き部分)は、残り時間示唆画像NZTで表示される残り時間と一致する。すなわち、MANは、残り時間示唆画像NZTで表示される残り時間と同じ時間を示している。ここで、図165(C)に示す残り時間示唆画像NZTは、図165(B)に示したものと比して、小さく表示されており、また、図165(B)に示した「残り時間」の文字は、「終了まで残り」に変更されている。なお、この残り時間示唆画像NZTは、「2.00」の数字が他の文字よりも大きく(2倍程度)表示されるようになっている。また、残り時間示唆画像NZTの上下には、右打ち矢印YAR2と、右打ち矢印YAR2の左側に「右打ち」という文字からなるメッセージMGU2が水平状に表示されている。つまり、カウントダウンを実行している残り時間示唆画像NZTは、上下の右打ち矢印YAR2およびメッセージMGU2の間に、表示されるようになっている。上と下に表示される右打ち矢印YAR2およびメッセージMGU2は、同じ表示になっており、また、図165(C)に示す右打ち矢印YAR2およびメッセージMGU2は、図165(A)に示す右打ち矢印YAR1およびメッセージMGU1に比して、小さく表示され、且つ、図165(C)に示す残り時間示唆画像NZTは、特に、カウントダウン表示の数字は、上下の右打ち矢印YAR1およびメッセージMGU1に比して、大きく表示されている。

【0850】

[V入賞残り時間報知演出C]

図166は、V入賞残り時間報知演出Cを説明するための図である。

V入賞残り時間報知演出Cでは、まず、図166(A)に示すように、上述したV通過予定大当たりで、V開閉部材71がロング開放され、第1大入賞口30内のV領域39への通過が容易になっているラウンド遊技の開始時に、右打ちV入賞指示演出がおこなわれる。この右打ちV入賞指示演出では、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、その中央に「Vを狙え!」という文字からなるメッセージMGLが表示され、このメッセージMGLは、「V」の文字が他の文字よりも大きく(2倍程度)表示されるようになっている。メッセージMGLの上には、遊技者に右打ちを促すための右打ち矢印YAR1が表示され、この右打ち矢印YAR1の表示領域内には「右打ち」という文字からなるメッセージM

G U 1が表示されている。遊技者は、この右打ち矢印Y A R 1の表示に促されて右打ちすることで、第1大入賞口30内のV領域39へ遊技球を入賞させることが可能となる。

【0851】

次に、図166(B)に示すように、残り時間表示演出が実行される。この残り時間表示演出では、「Vを狙え!」のメッセージM G Lが消去され、代わりに表示画面7aに「残り時間 5.00秒」という残り時間示唆画像N Z Tが表示される。この残り時間示唆画像N Z Tは、「5.00」の数字が他の文字よりも大きく(3倍程度)表示されるようになっている。また、残り時間示唆画像N Z Tの上には、図166(A)に示した右打ち矢印Y A R 1および「右打ち」のメッセージM G U 1と、新たに追加された右打ち矢印Y A R 2および「右打ち」のメッセージM G U 2が表示されている。この新たに追加された右打ち矢印Y A R 2および「右打ち」のメッセージM G U 2は、右打ち矢印Y A R 1および「右打ち」のメッセージM G U 1の表示領域の前側から重なるように表示される。このように表示することにより、遊技者に右打ちをアピールできる。なお、「右打ち」という文字からなるメッセージM G U 2は、右打ち矢印Y A R 2の左側に隣接して水平状に表示される。また、右打ち矢印Y A R 2およびメッセージM G U 2は、右打ち矢印Y A R 1およびメッセージM G U 1に比して、小さく表示される。ここで、残り時間表示演出が実行されるタイミングは、つまり、残り時間示唆画像N Z Tに切り替え表示されるタイミングは、可変入賞口としての第1大入賞口30が、遊技球が入球可能な第1状態になってもV領域39に入球がないまま、遊技球が入球不可能な第2状態に変化する5秒前のタイミングである。より詳しくは、第1大入賞口30内のV領域39への通過が容易になっているラウンド遊技において、第1大入賞口30が開放されてからの時間を計時し、この計時した時間が第1大入賞口30の開放時間の5秒前に到達したとき、いまだV領域39に入球がない場合には、このタイミングで残り時間表示演出が実行される。なお、この残り時間表示演出における5秒の設定は、残り時間表示演出が実行された時に遊技者が右打ちして発射した遊技球が、第1大入賞口30内のV領域39を通過するのに、十分に間に合う余裕を持った時間設定となっている。すなわち、残り時間示唆画像N Z Tへの切り替え表示は、発射した遊技球がV領域39へ入球するのに間に合うタイミングとなっている。

【0852】

次に、図166(C)に示すように、残り時間カウントダウン・メータ演出が実行される。この残り時間カウントダウン・メータ演出は、図166(B)に示した残り時間示唆画像N Z Tの残り時間(5秒)がカウントダウンされ、メータ画像M A Tのメータ値がカウントダウンに合わせて移動する演出となっている。メータ画像M A Tは、メータ枠M A Wとメータ領域M A R(図166(C)で示すクロスハッチング部分)とを有し、メータ領域M A Rがメータ枠M A W内を動くメータであり、メータ領域M A Rが動くことでメータ値を表している。メータ枠M A Wは、その上側に、残り時間示唆画像N Z Tで表示される残り時間を表すメモリ(5~0)が付してあり、メータ領域M A Rは、始点となるメモリ5(5.00秒)から終点となるメモリ0(0.00秒)に向かって移動する。この残り時間カウントダウン・メータ演出では、0.01秒ずつカウントダウンされるようになっており、本例では、2.00秒までカウントダウンされた時点の残り時間示唆画像N Z Tとメータ画像M A Tの様子を示している。つまり、本例では、カウントダウンされた時間は3.00秒となり、メータ領域M A Rは、メータ枠M A Wのメモリが2.00のところまで到達している。よって、メータ枠M A Wのメータ領域M A R以外の部分を示すM A N(図166(C)で示す白抜き部分)は、残り時間示唆画像N Z Tで表示される残り時間と一致する。すなわち、M A Nは、残り時間示唆画像N Z Tで表示される残り時間と同じ時間を示している。ここで、図166(C)に示す残り時間示唆画像N Z Tは、図166(B)に示したものと比して、小さく表示されており、また、図166(B)に示した「残り時間」の文字は、「終了まで残り」に変更されている。なお、この残り時間示唆画像N Z Tは、「2.00」の数字が他の文字よりも大きく(2倍程度)表示されるようになっている。また、残り時間示唆画像N Z Tの上には、図166(B)に示した右打ち矢印Y A R 2および「右打ち」のメッセージM G U 2が、同様に表示され、さらに、この残

10

20

30

40

50

り時間カウントダウン・メータ演出では、残り時間示唆画像 N Z T の下にも右打ち矢印 Y A R 2 および「右打ち」のメッセージ M G U 2 が表示される。

【0853】

[効果例]

以下に、V入賞残り時間報知演出の効果例を示す。

[効果1]

上記実施形態の遊技機1では、図164～図166に示すように、V領域に遊技球が入球し易い第1状態と入球し難い第2状態とに変化可能な可変入賞口を有し、V領域への入球を促す第一の表示と、可変入賞口が第1状態から第2状態に変化する所定時間前になっても、V領域に入球がない場合に、V領域への入球が可能な残り時間を示す第二の表示を表示可能な構成になっている。この構成によれば、遊技者は、たとえ第一の表示を見落とした場合であっても、第二の表示を確認することで、確実に遊技球をV領域へ入球させることが可能となる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

10

[効果2]

上記実施形態の遊技機1では、図164～図166に示すように、右打ちを促す第三の表示を表示可能であり、第三の表示は、第一の表示に係わって表示される第一態様と、第二の表示に係わって表示される第二態様とがある構成になっている。この構成によれば、遊技状態に応じて、第三の表示が第一態様と第二態様とに変化することが可能となる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

20

[効果3]

上記実施形態の遊技機1では、図164～図166に示すように、第二態様は、第一の右打ち表示と第二の右打ち表示とを有し、第二の表示は、第一の右打ち表示と第二の右打ち表示との間であって、該第一の右打ち表示および該第二の右打ち表示に比して大きく表示される構成になっている。この構成によれば、第二の表示が第一の右打ち表示と第二の右打ち表示との間で強調されるので、遊技者がV領域への入球が可能な残り時間を失念することを抑制することが可能となる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

[効果4]

上記実施形態の遊技機1では、図164～図166に示すように、第二の表示への切り替え表示は、発射した遊技球がV領域へ入球するのに間に合うタイミングでおこなわれる構成になっている。この構成によれば、遊技者は、第二の表示を確認して遊技球を発射しても、確実に遊技球をV領域へ入球させることが可能となる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

30

[効果5]

上記実施形態の遊技機1では、図164～図166に示すように、第二の表示は、カウントダウン表示でおこなわれる構成になっている。この構成によれば、遊技者は、リアルタイムでV領域への入球が可能な残り時間を把握することが可能となる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0854】

[変形例]

以下に、V入賞残り時間報知演出の変形例を示す。

40

[変形例1]

上記実施形態の遊技機1では、図164～図166に示すように、残り時間示唆画像 N Z T に切り替え表示されるタイミングは、可変入賞口としての第1大入賞口30が、遊技球が入球可能な第1状態になってもV領域39に入球がないまま、遊技球が入球不可能な第2状態に変化する所定時間（5秒）前としたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、残り時間示唆画像 N Z T に切り替え表示されるタイミングは、可変入賞口が第1状態になってから所定時間経過してもV領域に入球がない場合におこなうようにしてもよい。

【0855】

[変形例2]

50

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 6 4 ~ 図 1 6 6 に示すように、V 入賞残り時間報知演出は、V 通過予定大当たりで、V 開閉部材 7 1 がロング開放され、第 1 大入賞口 3 0 内の V 領域 3 9 への通過が容易になっているラウンド遊技の開始時におこなうようにしたが、つまり、V 入賞残り時間報知演出は、通称 V - S T 機と呼ばれる遊技機でおこなうようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、V 入賞残り時間報知演出は、可変始動口（特 2）で当たりとなり、V 領域を有する 2 種アタッカが開放するときにおこなう、つまり、通称 1 種 2 種混合機と呼ばれる遊技機でおこなうようにしてもよい。

【0856】

〔変形例 3〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 6 4 ~ 図 1 6 6 に示すように、残り時間カウントダウン演出または残り時間カウントダウン・メータ演出では、残り時間示唆画像 N Z T においてカウントダウンすることにより、または、メータ値が移動することにより残り時間を報知するようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、カウントダウンまたはメータ値が示す残り時間が予め設定されている時間（例えば残り 2 秒）になったら、カウントダウン表示を点滅したり、配色を変更（例えば白から赤に変更）したり、さらには、サイレン音などの音を発するようにしてもよい。また、メータ画像 M A T では、予め設定されている時間以下のメータ枠 M A W の部分（2 ~ 0 秒）を、レッドゾーンとして目立つように表示するようにしてもよい。

【0857】

〔変形例 4〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 6 4 ~ 図 1 6 6 に示すように、残り時間示唆画像 N Z T の上下に配置される右打ち矢印 Y A R 2 およびメッセージ M G U 2 は、同じ表示になるようにしたが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、右打ち矢印 Y A R 2 およびメッセージ M G U 2 は、形や色、大きさなどが上下で異なる表示にしてもよい。

【0858】

〔変形例 5〕

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 6 6（B）に示すように、残り時間表示演出では、右打ち矢印 Y A R 2 および「右打ち」のメッセージ M G U 2 は、右打ち矢印 Y A R 1 および「右打ち」のメッセージ M G U 1 の表示領域の前側から重なるように表示したが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、逆に、右打ち矢印 Y A R 1 および「右打ち」のメッセージ M G U 1 を、右打ち矢印 Y A R 2 および「右打ち」のメッセージ M G U 2 の表示領域の前側から重なるように表示してもよい。あるいは、右打ち矢印 Y A R 1 および「右打ち」のメッセージ M G U 1 と、右打ち矢印 Y A R 2 および「右打ち」のメッセージ M G U 2 とは、重なることなく、残り時間示唆画像 N Z T の上下に配置して表示するようにしてもよい。

【0859】

〔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 9 - 1〕

複数の表示を表示可能な表示手段と、
V 領域を有し、該 V 領域に遊技球が入球し易い第 1 状態と入球し難い第 2 状態とに変化可能な可変入賞口と、
を備えた遊技機であって、
前記複数の表示の 1 つは、第一の表示であり、
前記第一の表示は、前記 V 領域への入球を促す表示のことであり、
前記複数の表示の 1 つは、第二の表示であり、
前記第二の表示は、前記 V 領域への入球が可能な残り時間を示す表示のことであり、
前記第二の表示は、所定の遊技状態になると前記第一の表示から切り替え表示されるものであり、
前記所定の遊技状態とは、前記可変入賞口が前記第 1 状態から前記第 2 状態に変化する

所定時間前になっても、前記V領域に入球がない場合である、
ことを特徴とする遊技機。

[態様E9-2]

前記複数の表示の1つは、第三の表示であり、

前記第三の表示は、右打ちを促す表示のことであり、

前記第三の表示は、前記第一の表示に係わって表示される第一態様と、前記第二の表示
に係わって表示される第二態様とがある、

ことを特徴とする態様E9-1に記載の遊技機。

[態様E9-3]

前記第二態様は、第一の右打ち表示と第二の右打ち表示とを有し、

前記第二の表示は、前記第一の右打ち表示と前記第二の右打ち表示との間であって、該
第一の右打ち表示および該第二の右打ち表示に比して大きく表示される、

ことを特徴とする態様E9-2に記載の遊技機。

[態様E9-4]

前記第二の表示への切り替え表示は、発射した遊技球が前記V領域へ入球するのに間に
合うタイミングである、

ことを特徴とする態様E9-1から態様E9-3までのいずれか一項に記載の遊技機。

[態様E9-5]

前記第二の表示は、カウントダウン表示である、

ことを特徴とする態様E9-1から態様E9-4までのいずれか一項に記載の遊技機。

【0860】

以下に図167～図169を用いて大当たり図柄表示演出について説明する。この大当
たり図柄表示演出は、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
）の終了時）などに実行され得る。

【0861】

[大当たり図柄表示演出A]

図167は、大当たり図柄表示演出Aを説明するための図である。

大当たり図柄表示演出Aでは、まず、図167（A）に示すように、リーチ演出が実行
される。このリーチ演出は、装飾図柄8L、8Rが同じ図柄となったリーチ状態中に行わ
れる演出である。リーチ演出には、大当たり期待度が比較的低い通常リーチ演出や大当
り期待度が比較的高いスーパーリーチ演出が含まれる。スーパーリーチ演出は、通常リー
チ演出から発展して実行される場合がある演出である。なお、このリーチ演出では、「5
」図柄でリーチ状態となっている。また、装飾図柄8L、8C、8Rの上方には、「リー
チ！」という文字が表示されている。

【0862】

次に、図167（B）に示すように、大当たり通常報知演出が実行される。この大当
り通常報知演出では、装飾図柄8L、8C、8Rを用いた大当たり図柄配列が表示される
。この大当たり図柄配列は、装飾図柄8L、8C、8Rを正面から見たように表示される
。以下、大当たり通常報知演出は、正面視表示演出とも呼ぶ。なお、図167（B）では
、大当たり図柄配列は、5図柄のゾロ目揃いとなっている。また、装飾図柄8L、8C、
8Rの上方には、「大当たり～！」という文字が表示されている。

【0863】

次に、図167（C）に示すように、右斜め方向視表示演出が実行される。この右斜め
方向視表示演出では、右斜め方向視で大当たり図柄配列が表示される。つまり、この大当
り図柄配列は、装飾図柄8L、8C、8Rを右斜め前方からやや見下ろして見たように
表示される。この右斜め方向視表示演出により、装飾図柄8L、8C、8Rが立体的にな
っていることを報知できる。

【0864】

次に、図167（D）に示すように、背面視表示演出が実行される。この背面視表示演
出では、背面視で大当たり図柄配列が表示される。つまり、この大当たり図柄配列は、装

10

20

30

40

50

飾図柄 8 L、8 C、8 R を正面と反対側から見たように表示される。

背面視表示演出が実行されると、再び装飾図柄 8 L、8 C、8 R を正面から見た図 1 6 7 (B) に示す正面視表示演出が実行され、その後、大当たり遊技が開始されて、この大当たり遊技に係わる演出が実行される。

【0 8 6 5】

[大当たり図柄表示演出 B]

図 1 6 8 は、大当たり図柄表示演出 B を説明するための図である。

大当たり図柄表示演出 B では、まず、図 1 6 8 (A) に示すように、リーチ演出が実行される。このリーチ演出は、装飾図柄 8 L、8 R が同じ図柄となったリーチ状態中に行われる演出である。リーチ演出には、大当たり期待度が比較的低い通常リーチ演出や大当たり期待度が比較的高いスーパーリーチ演出が含まれる。スーパーリーチ演出は、通常リーチ演出から発展して実行される場合がある演出である。なお、このリーチ演出では、「5」図柄でリーチ状態となっている。また、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の上方には、「リーチ！」という文字が表示されている。

【0 8 6 6】

次に、図 1 6 8 (B) に示すように、大当たり通常報知演出（正面視表示演出）が実行される。この大当たり通常報知演出では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R を用いた大当たり図柄配列が表示される。この大当たり図柄配列は、装飾図柄 8 L、8 C、8 R を正面から見たように表示される。なお、図 1 6 8 (B) では、大当たり図柄配列は、5 図柄のゾロ目揃いとなっている。また、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の上方には、「大当たり～！」という文字が表示されている。

【0 8 6 7】

次に、図 1 6 8 (C) に示すように、右斜め方向視表示演出が実行される。この右斜め方向視表示演出では、右斜め方向視で大当たり図柄配列が表示される。つまり、この大当たり図柄配列は、装飾図柄 8 L、8 C、8 R を右斜め前方からやや見下ろして見たように表示される。この右斜め方向視表示演出により、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が立体的になっていることを報知できる。

【0 8 6 8】

次に、図 1 6 8 (D) に示すように、右側面視表示演出が実行される。この右側面視表示演出では、右側面視で大当たり図柄配列が表示される。つまり、この大当たり図柄配列は、装飾図柄 8 L、8 C、8 R を右側面から見たように表示される。

【0 8 6 9】

次に、図 1 6 8 (E) に示すように、背面視表示演出が実行される。この背面視表示演出では、背面視で大当たり図柄配列が表示される。つまり、この大当たり図柄配列は、装飾図柄 8 L、8 C、8 R を正面と反対側から見たように表示される。

【0 8 7 0】

次に、図 1 6 8 (F) に示すように、左側面視表示演出が実行される。この左側面視表示演出では、左側面視で大当たり図柄配列が表示される。つまり、この大当たり図柄配列は、装飾図柄 8 L、8 C、8 R を左側面から見たように表示される。

左側面視表示演出が実行されると、再び装飾図柄 8 L、8 C、8 R を正面から見た図 1 6 5 (B) に示す正面視表示演出が実行され、その後、大当たり遊技が開始されて、この大当たり遊技に係わる演出が実行される。

【0 8 7 1】

[大当たり図柄表示演出 C]

図 1 6 9 は、大当たり図柄表示演出 B を説明するための図である。

大当たり図柄表示演出 B では、まず、図 1 6 9 (A) に示すように、リーチ演出が実行される。このリーチ演出は、装飾図柄 8 L、8 R が同じ図柄となったリーチ状態中に行われる演出である。リーチ演出には、大当たり期待度が比較的低い通常リーチ演出や大当たり期待度が比較的高いスーパーリーチ演出が含まれる。スーパーリーチ演出は、通常リーチ演出から発展して実行される場合がある演出である。なお、このリーチ演出では、「5

」図柄でリーチ状態となっている。また、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の上方には、「リーチ！」という文字が表示されている。

【0872】

次に、図 169 (B) に示すように、大当たり通常報知演出（正面視表示演出）が実行される。この大当たり通常報知演出では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R を用いた大当たり図柄配列が表示される。この大当たり図柄配列は、装飾図柄 8 L、8 C、8 R を正面から見たように表示される。なお、図 169 (B) では、大当たり図柄配列は、5 図柄のゾロ目揃いとなっている。また、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の上方には、「大当たり～！」という文字が表示されている。

【0873】

次に、図 169 (C) に示すように、右斜め方向視表示演出が実行される。この右斜め方向視表示演出では、右斜め方向視で大当たり図柄配列が表示される。つまり、この大当たり図柄配列は、装飾図柄 8 L、8 C、8 R を右斜め前方からやや見下ろして見たように表示される。この右斜め方向視表示演出により、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が立体的になっていることを報知できる。

【0874】

次に、図 169 (D) に示すように、右側面視表示演出が実行される。この右側面視表示演出では、右側面視で大当たり図柄配列が表示される。つまり、この大当たり図柄配列は、装飾図柄 8 L、8 C、8 R を右側面から見たように表示される。

【0875】

次に、図 169 (E) に示すように、背面視表示演出が実行される。この背面視表示演出では、背面視で大当たり図柄配列が表示される。つまり、この大当たり図柄配列は、装飾図柄 8 L、8 C、8 R を正面と反対側から見たように表示される。

【0876】

次に、図 169 (F) に示すように、正面視拡大表示演出が実行される。この正面視拡大表示演出では、正面視で大当たり図柄配列が表示されるとともに、大当たり図柄配列が図 169 (B) ～図 169 (E) で示された大当たり図柄配列よりも拡大されて表示される。

【0877】

次に、図 169 (G) に示すように、正面視縮小表示演出が実行される。この正面視縮小表示演出では、正面視で大当たり図柄配列が表示されると共に、大当たり図柄配列が図 169 (B) ～図 169 (E) で示された大当たり図柄配列よりも縮小されて表示される。また、この正面視縮小表示演出では、縮小された大当たり図柄配列は、表示画面 7 a 下側の左右方向中央に表示される。

【0878】

次に、図 169 (H) に示すように、正面視移動表示演出が実行される。この正面視移動表示演出では、図 169 (F) に示した正面視縮小表示演出で、表示画面 7 a 下側の左右方向中央に表示された縮小された大当たり図柄配列が、矢印 Y A G に示すように上方に移動し、表示画面 7 a 上側の左右方向中央に停止した状態で表示される。

正面視移動表示演出が実行されると、再び装飾図柄 8 L、8 C、8 R を正面から見た図 169 (B) に示す正面視表示演出が実行され、その後、大当たり遊技が開始されて、この大当たり遊技に係わる演出が実行される。

【0879】

[効果例]

以下に、大当たり図柄表示演出の効果例を示す

[効果 1]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 167 ～図 169 に示すように、装飾図柄を正面から見た第一の表示と、装飾図柄を正面と反対側から見た第二の表示とを表示可能であり、第一の演出は、第一の表示を実行した後に第二の表示を実行する構成になっている。この構成によれば、第一の演出は、例えば第一の表示後に、装飾図柄を水平方向に回転させて第

10

20

30

40

50

二の表示を表示する演出をおこなうことが可能となる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

[効果 2]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 6 8、図 1 6 9 に示すように、装飾図柄を側面から見た第二の表示を表示可能であり、第二の演出は、第一の表示を実行した後に第三の表示を実行し、第三の表示を実行した後に第二の表示を実行する構成になっている。この構成によれば、第二の演出は、例えば第一の表示後に、装飾図柄を水平方向に回転させて第三の表示を表示し、その後、さらに回転させて第二の表示を表示する演出をおこなうことが可能となる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

[効果 3]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 6 9 に示すように、装飾図柄を縮小または拡大する第四の表示を表示可能であり、第三の演出は、第二の演出を実行した後に第四の表示を実行する構成になっている。この構成によれば、第三の演出は、例えば第一の表示後に、装飾図柄を水平方向に回転させて第三の表示を表示し、その後、さらに回転させて第二の表示を表示し、その後、装飾図柄を縮小または拡大する演出をおこなうことが可能となる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

[効果 4]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 6 9 に示すように、第四の演出は、第三の演出を実行した後に装飾図柄の表示位置を移動する構成になっている。この構成によれば、第四の演出は、例えば第一の表示後に、装飾図柄を水平方向に回転させて第三の表示を表示し、その後、さらに回転させて第二の表示を表示し、その後、装飾図柄を縮小または拡大表示し、その後、この縮小または拡大表示した装飾図柄を所望の位置に移動することが可能となる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

[効果 5]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 6 7 ~ 図 1 6 9 に示すように、第一の表示、第二の表示、第三の表示および第四の表示は大当たり図柄配列である構成になっている。この構成によれば、様々な態様で大当たり図柄配列を表示可能となるので、大当たりをより強調し、これにより遊技者に祝福の意を示すことができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。

【0880】

[変形例]

以下に、大当たり図柄表示演出の変形例を示す。

[変形例 1]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 6 7 ~ 図 1 6 9 に示すように、大当たり図柄表示演出 A、B、C において、正面視表示演出、右斜め方向視表示演出、背面視表示演出、右側面視表示演出、左側面視表示演出、正面視拡大表示演出、正面視縮小表示演出、または、正面視移動表示演出が実行されるが、これらの表示演出の報知順番は、大当たり図柄表示演出 A ~ D の表示順に限定されず、種々の表示順で実行可能である。例えば、大当たり図柄表示演出 A において、まず、正面視表示演出が実行され、次に、背面視表示演出が実行され、次に、右斜め方向視表示演出が実行されてもよい。また、大当たり図柄表示演出 B において、まず、正面視表示演出が実行され、次に、左側面視表示演出が実行され、次に、背面視表示演出が実行され、次に、右側面視表示演出が実行され、次に、右斜め方向視表示演出が実行されてもよい。さらに、大当たり図柄表示演出 C において、まず、正面視表示演出が実行され、次に、正面視縮小表示演出が実行され、次に、正面視移動表示演出が実行され、次に、背面視表示演出が実行され、次に、左側面視表示演出が実行され、次に、右斜め方向視表示演出が実行され、次に、正面視拡大表示演出が実行されてもよい。

【0881】

[変形例 2]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 1 6 7 ~ 図 1 6 9 に示すように、大当たり図柄表示演出 A、B、C において、正面視表示演出、右斜め方向視表示演出、背面視表示演出、右側

面視表示演出、左側面視表示演出、正面視拡大表示演出、正面視縮小表示演出、または、正面視移動表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、大当たり図柄表示演出において、大当たり図柄配列を左斜め方向から見たように表示される左斜め方向視表示演出が実行されてもよいし、大当たり図柄配列を下方斜め方向から見たように表示される下方斜め方向視表示演出が実行されてもよい。また、大当たり図柄配列を構成する装飾図柄をくるくる回転させて表示させる図柄回転表示演出が実行されてもよい。

【0882】

〔変形例3〕

上記実施形態の遊技機1では、図167～図169に示すように、大当たり図柄表示演出A～Cにおいて、大当たり図柄配列を用いる大当たり報知時に、大当たり図柄表示演出A、B、Cにおいて、正面視表示演出、右斜め方向視表示演出、背面視表示演出、右側面視表示演出、左側面視表示演出、正面視拡大表示演出、正面視縮小表示演出、または、正面視移動表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、これらの演出を、装飾図柄を仮停止させる演出、例えば、擬似連演出、リーチ演出などに適用してもよい。この場合、装飾図柄を仮停止させた場合における図柄配列を用いて、正面視表示演出、右斜め方向視表示演出、背面視表示演出、右側面視表示演出、左側面視表示演出、正面視拡大表示演出、正面視縮小表示演出、または、正面視移動表示演出が実行され得る。

【0883】

〔変形例4〕

上記実施形態の遊技機1では、図169(F)に示すように、正面視拡大表示演出は、大当たり図柄配列が図169(B)～図169(E)で示された大当たり図柄配列よりも拡大されて表示されるようにしたが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、正面視拡大表示演出は、大当たり図柄配列の少なくとも1つの装飾図柄(装飾図柄8L、8C、8Rの少なくとも1つ)が、図169(B)～図169(E)で示された大当たり図柄配列よりも拡大されて表示されるようにしてもよい。あるいは、正面視図柄拡大表示演出は、大当たり図柄配列が図169(B)～図169(E)で示されるいずれかの図柄配列よりも拡大されて表示される構成としてもよい。

【0884】

〔変形例5〕

上記実施形態の遊技機1では、図169(G)に示すように、正面視縮小表示演出は、大当たり図柄配列が図169(B)～図169(E)で示された大当たり図柄配列よりも縮小されて表示されるようにしたが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、正面視縮小表示演出は、大当たり図柄配列の少なくとも1つの装飾図柄(装飾図柄8L、8C、8Rの少なくとも1つ)が、図169(B)～図169(E)で示された大当たり図柄配列よりも縮小されて表示されるようにしてもよい。あるいは、正面視図柄縮小表示演出は、大当たり図柄配列が図169(B)～図169(E)で示されるいずれかの図柄配列よりも縮小されて表示される構成としてもよい。

【0885】

〔変形例6〕

上記実施形態の遊技機1では、図169(H)に示すように、正面視移動表示演出は、大当たり図柄配列が、矢印YAGに示すようにまっすぐ上方に移動し、表示画面7a上側の左右方向中央に停止した状態で表示するようにしたが、本発明は、これに限られるものではない。例えば、大当たり図柄配列は、曲がりくねったように、あるいは、上がったたり下がったりしながら、表示画面7aの所定位置(例えば、表示画面7aの左上側、右上側)に停止した状態で表示するようにしてもよい。

【0886】

〔態様例〕

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[態様 E 1 0 - 1]

複数の演出を実行可能な演出手段と、
複数の表示を表示可能な表示手段と、
を備えた遊技機であって、
前記複数の表示の 1 つは、第一の表示であり、
前記第一の表示は、装飾図柄を正面から見た表示であり、
前記複数の表示の 1 つは、第二の表示であり、
前記第二の表示は、前記装飾図柄を正面と反対側から見た表示であり、
前記複数の演出の 1 つは、第一の演出であり、
前記第一の演出は、前記第一の表示を実行した後に前記第二の表示を実行する、
ことを特徴とする遊技機。

10

[態様 E 1 0 - 2]

前記複数の表示の 1 つは、第三の表示であり、
前記第三の表示は、前記装飾図柄を側面から見た表示であり、
前記複数の演出の 1 つは、第二の演出であり、
前記第二の演出は、前記第一の表示を実行した後に前記第三の表示を実行し、前記第三の表示を実行した後に前記第二の表示を実行する、
ことを特徴とする態様 E 1 0 - 1 に記載の遊技機。

[態様 E 1 0 - 3]

前記複数の表示の 1 つは、第四の表示であり、
前記第四の表示は、前記装飾図柄の縮小または拡大表示であり、
前記複数の演出の 1 つは、第三の演出であり、
前記第三の演出は、前記第二の演出を実行した後に前記第四の表示を実行する、
ことを特徴とする態様 E 1 0 - 2 に記載の遊技機。

20

[態様 E 1 0 - 4]

前記複数の演出の 1 つは、第四の演出であり、
前記第四の演出は、前記第三の演出を実行した後に前記装飾図柄の表示位置を移動する、
ことを特徴とする態様 E 1 0 - 3 に記載の遊技機。

[態様 E 1 0 - 5]

前記第一の表示、前記第二の表示、前記第三の表示および前記第四の表示は大当たり図柄配列である、
ことを特徴とする態様 E 1 0 - 1 から態様 E 1 0 - 4 までのいずれか一項に記載の遊技機。

30

【0 8 8 7】

[その他の変形例]

上述の種々の表示演出において、その一部の演出を含んでいない構成や、上述した以外の演出が含まれていてもよい。

【0 8 8 8】

上記実施形態の遊技機 1 は、パチンコ遊技機を例に挙げて説明したが、これに限られるものではない。例えば、パチンコ遊技機に代えて、スロットマシン等の回胴式遊技機、アレンジボール遊技機、または、雀球遊技機に本発明を適用するようにしてもよい。遊技機 1 をスロットマシンとする場合には、遊技媒体を遊技球から遊技メダルに変更すればよい。

40

【0 8 8 9】

上記実施形態の遊技機 1 では、遊技者に操作させる操作部として演出ボタン 6 3 を備えているが、これに限られず、遊技者に操作させる操作部として、レバーや、トリガーなどを用いてもよい。また、上記実施形態の遊技機 1 における表示演出において、演出ボタン 6 3 を表すボタン画像を用いて表示演出を実行する場合があるが、これに代えて剣部材 6 4 を表す画像を用いて表示演出を実行するようにしてもよいし、レバーやトリガーを表す画像を用いて表示演出を実行するようにしてもよい。

【0 8 9 0】

50

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。

【0891】

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。

【0892】

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】

【0893】

- 1 … 遊技機
- 3 … 遊技領域
- 7 … 画像表示装置
- 9 A, 9 B … 保留画像（保留アイコン）
- 9 C … 当該保留画像
- 1 4 … 第 1 可動役物
- 1 5 … 第 2 可動役物
- 2 0 … 第 1 始動口（第 1 入球口）
- 2 1 … 第 2 始動口（第 2 入球口）
- 8 1 … 遊技制御用マイコン
- 9 1 … 演出制御用マイコン
- 1 0 1 … 画像制御用マイコン

10

20

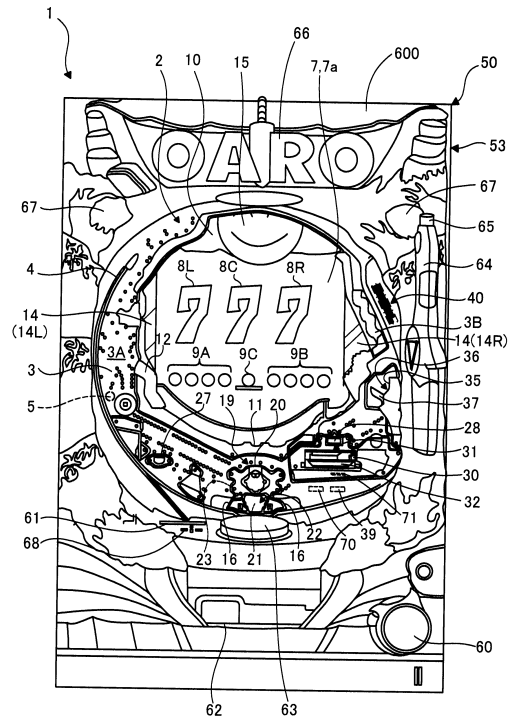
30

40

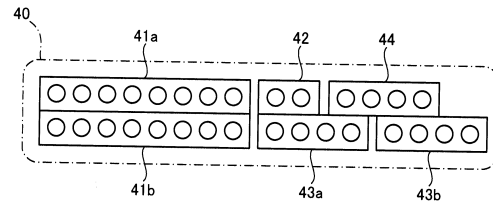
50

【図面】

【図 1】



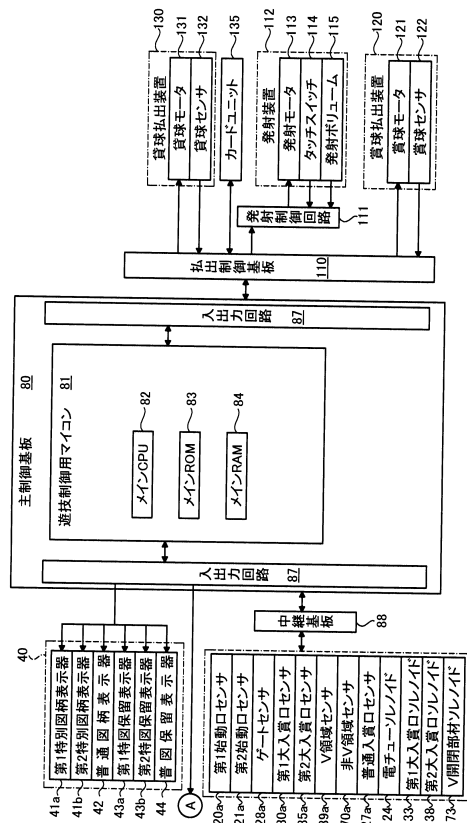
【図 2】



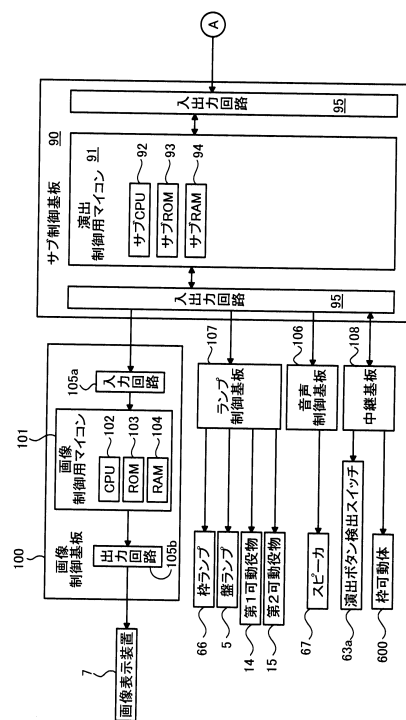
10

20

【図 3】



【図 4】

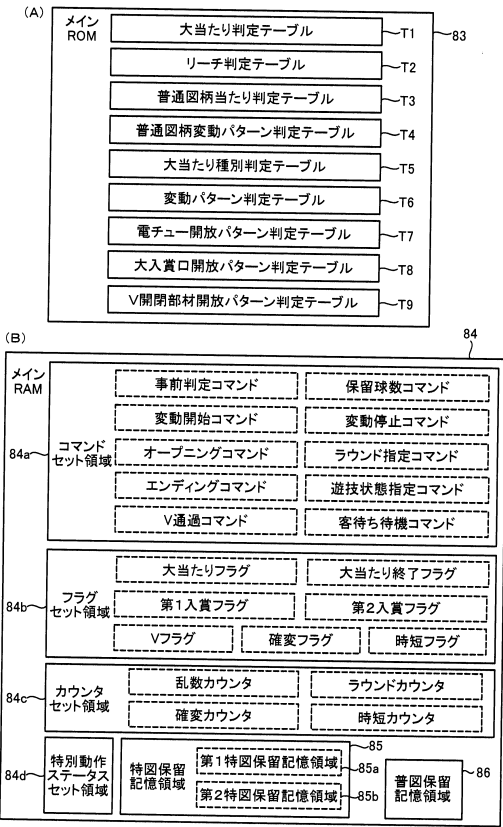


30

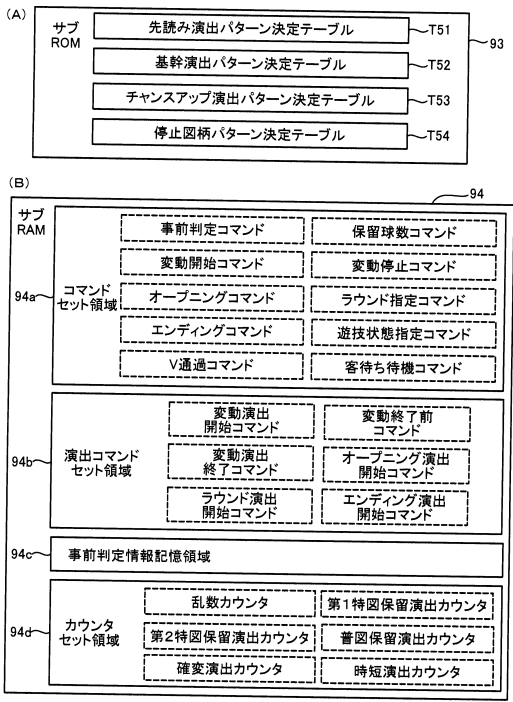
40

50

【図 5】



【図 6】



10

20

【図 7】

乱数カウンタ名	乱数名	数値範囲	用途
ラベル-TRND-A	大当たり乱数	0~65535	大当たり判定用
ラベル-TRND-AS	大当たり種別乱数	0~127	大当たり種別判定用
ラベル-TRND-RC	リーチ乱数	0~127	リーチの有無の判定用
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)	0~255	普通図柄抽選の当否判定用

(A)

乱数カウンタ名	乱数名	数値範囲	用途
ラベル-TRND-SC	先読み演出乱数	0~127	先読み演出決定用
ラベル-TRND-CU	チャンスアップ乱数	0~127	チャンスアップ決定用

(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

30

40

50

【図 9】

大当たり種別判定テーブルT5									
特別図柄	大当たり種別 乱数値	大当たりの種別	特別図柄の種別	特図停止 図柄データ	OP コマンド	ラウンド指定 コマンド	ED コマンド	備考	
特図1	0～24	16R V通過予定大当たり	特図1_大当たり図柄1	11H	D101(H)	D2*1(H)	D301(H)	金図柄	
	25～49	V通過予定大当たり	特図1_大当たり図柄2	12H	D102(H)	D2*2(H)	D302(H)	ハトL勝利	
	50～55	16R(変質13R) V通過予定大当たり	特図1_大当たり図柄3	13H	D103(H)	D2*3(H)	D303(H)	ハトL復活	
	56～67	16R(変質13R) V通過予定大当たり	特図1_大当たり図柄4	14H	D104(H)	D2*4(H)	D304(H)	ハトL脱北	
特図2	68～127	16R(変質13R) V通過予定大当たり	特図1_大当たり図柄5	15H	D105(H)	D2*5(H)	D305(H)	ハトL脱北	
	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)	D2*6(H)	D306(H)	金図柄	

備考: ラウンド指定コマンドの「*」にはラウンド数を示す値が入る

【図 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	0～10	P1	40000	SP1		
				11～63	P2	45000	SP2		
		V非通過予定	V非通過予定	64～127	P3	50000	SP3		
				0～10	P4	40000	SP1		
		ハズレ	リーチ有り	11～63	P5	45000	SP2		
				64～127	P6	50000	SP3		
				0～60	P7	15000	ノーマルリーチ		
				61～80	P8	40000	SP1		
				81～92	P9	45000	SP2		
				93～127	P10	50000	SP3		
				0～100	P11	12000	ノーマルリーチ		
				101～109	P12	40000	SP1		
				110～127	P13	45000	SP2		
第2始動口	非時短状態	大当たり	V通過予定	0～127	P15	10000	リーチ無しハズレ		
				0～127	P16	5000	リーチ無しハズレ		
		V非通過予定	V非通過予定	0～10	P21	40000	SP1		
				11～63	P22	45000	SP2		
		ハズレ	リーチ有り	64～127	P23	50000	SP3		
				0～60	P24	12000	ノーマルリーチ		
				61～80	P25	40000	SP1(疑似無し)		
				81～92	P26	45000	SP1(疑似有り)		
				93～127	P27	50000	SP2		
				0～90	P28	9000	ノーマルリーチ		
				91～107	P29	40000	SP1		
				108～114	P30	45000	SP2		
				115～127	P31	50000	SP3		
		リーチ無し	リーチ無し	0～127	P32	8000	リーチ無しハズレ		
				0～127	P33	4000	リーチ無しハズレ		

【図 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	0～10	P41	40000	SP1		
				11～63	P42	45000	SP2		
		V非通過予定	V非通過予定	64～127	P43	50000	SP3		
				0～10	P44	40000	SP1		
		ハズレ	リーチ有り	11～63	P45	45000	SP2		
				64～127	P46	50000	SP3		
				0～60	P47	30000	ノーマルリーチ		
				61～80	P48	40000	SP1		
				81～92	P49	45000	SP2		
				93～127	P50	50000	SP3		
第2始動口	時短状態	大当たり	V通過予定	0～65	P51	12000	ノーマルリーチ		
				86～100	P52	40000	SP1		
		V非通過予定	V非通過予定	101～109	P53	45000	SP2		
				110～127	P54	50000	SP3		
		ハズレ	リーチ無し	0～127	P55	10000	リーチ無しハズレ		
				0～127	P56	5000	リーチ無しハズレ		
				0～10	P61	40000	SP1		
				11～63	P62	45000	SP2		
				64～127	P63	50000	SP3		
				0～60	P64	10000	ノーマルリーチ		
第3始動口	時短状態	大当たり	V通過予定	61～80	P65	40000	SP1(疑似無し)		
				81～92	P66	45000	SP1(疑似有り)		
		V非通過予定	V非通過予定	93～127	P67	50000	SP2		
				0～90	P68	5000	ノーマルリーチ		
		ハズレ	リーチ有り	91～107	P69	40000	SP1		
				108～114	P70	45000	SP2		
				115～127	P71	50000	SP3		
				0～127	P72	4000	リーチ無しハズレ		
				0～127	P73	3000	リーチ無しハズレ		
				0～127	P73	3000	リーチ無しハズレ		

【図 12】

(A)電チュー開放パターン判定テーブルT7			
状態	普通図柄の種別	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

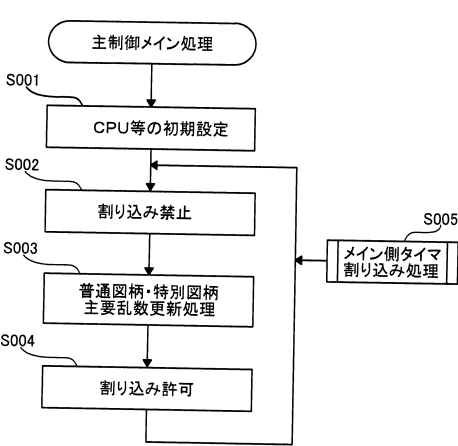
特図停止図柄データ	V開閉部材開放パターン
11H,12H,21H	開放パターン31
13H	開放パターン32
14H	開放パターン33
15H	開放パターン34

(B)V開閉部材開放パターン

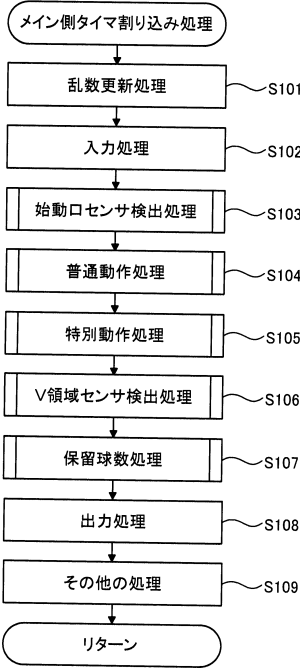
V開閉部材 開放パターン	ラウンド数(R)	開放パターン構成	1球目入賞時 開放時間(秒)	2球目入賞時 開放時間(秒)
開放パターン31	16	2, 4, 6 8R目 ショート開放	0.1	—
		10, 12R目 ロング開放	0.1	最大31.5
開放パターン32	16(実質15)	2, 4, 6, 12R目 ショート開放	0.1	—
		8, 10R目 ロング開放	0.1	最大31.5
開放パターン33	16(実質13)	2, 6R目 ロング開放	0.1	最大31.5
		4, 8, 10, 12R目 ショート開放	0.1	—
開放パターン34	16(実質13)	2, 4, 6, 8, 10, 12R目 ショート開放	0.1	—

10

【図 1 5】



【図 1 6】



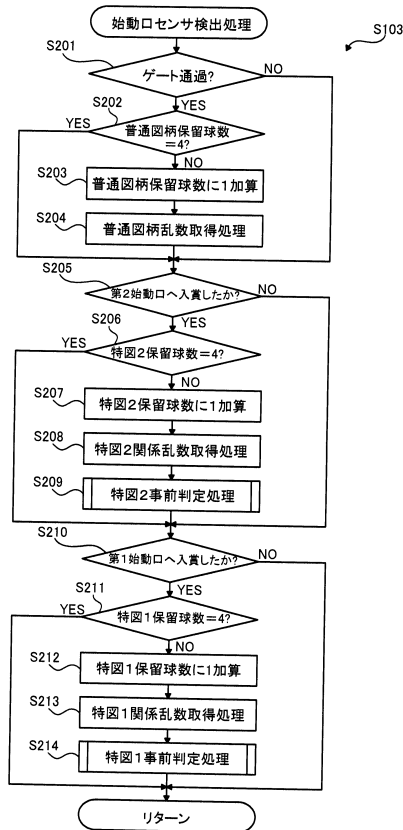
20

30

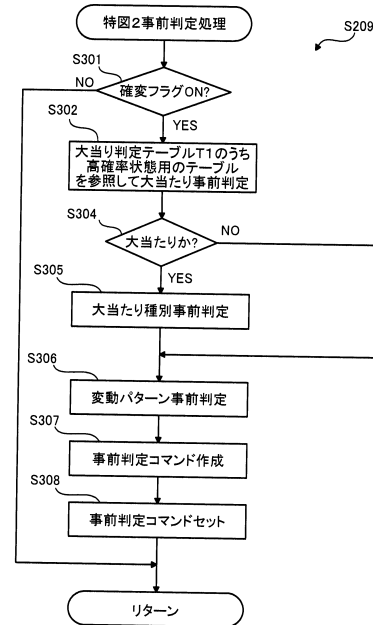
40

50

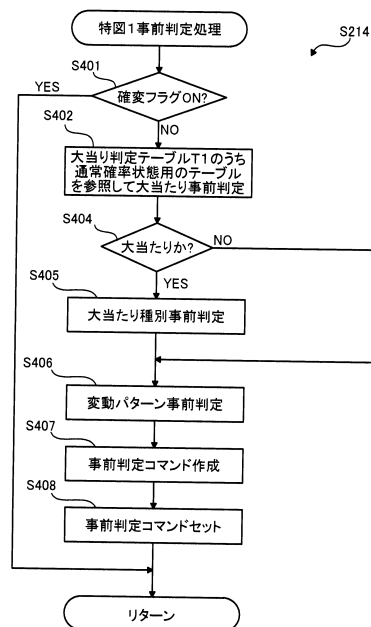
【図 17】



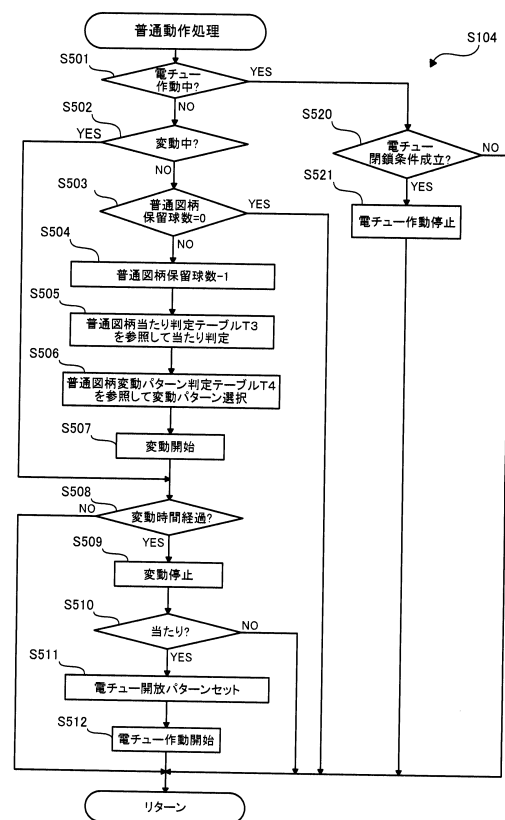
【図 18】



【図 19】



【図 20】



10

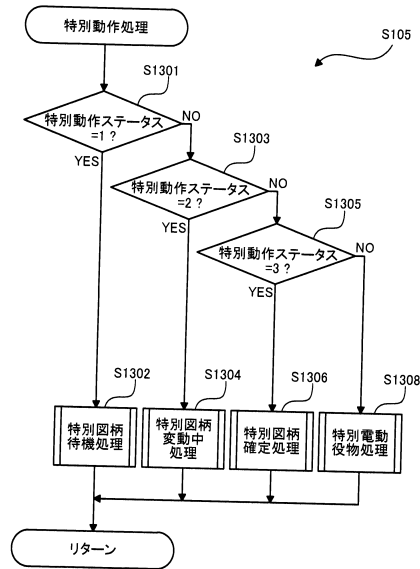
20

30

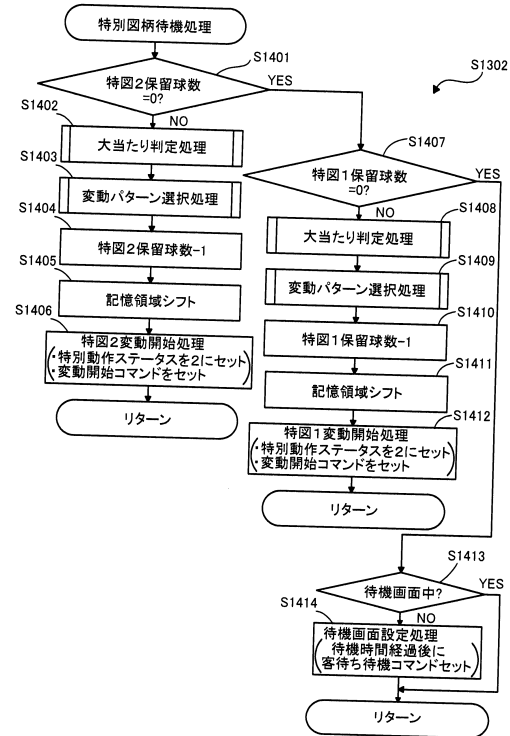
40

50

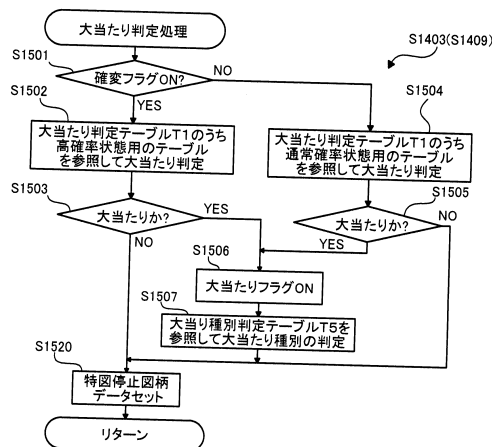
【図 2 1】



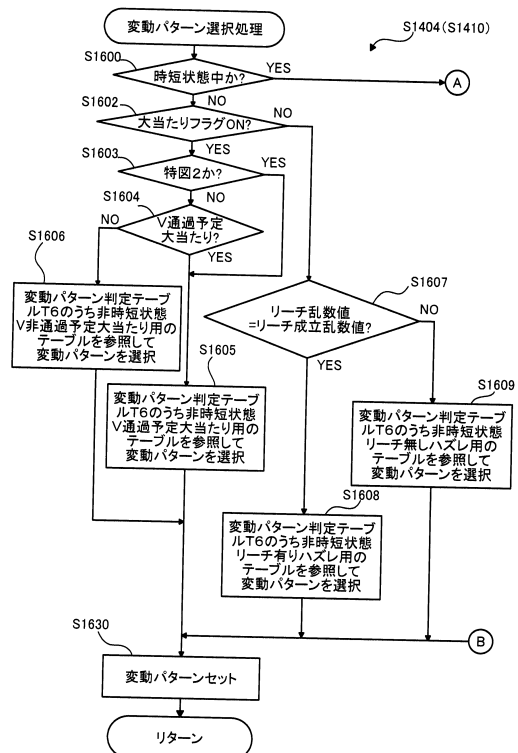
【図 2 2】



【図 2 3】



【図 2 4】



10

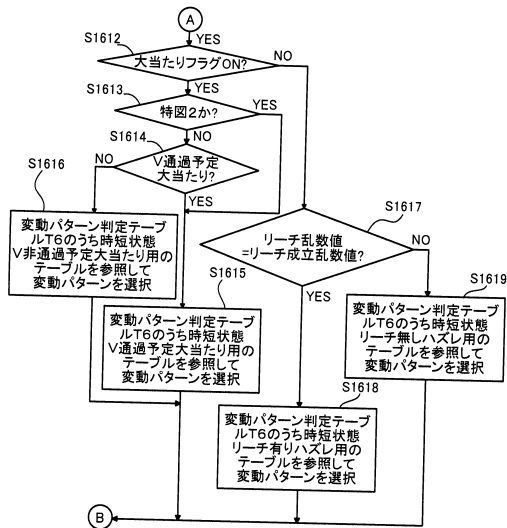
20

30

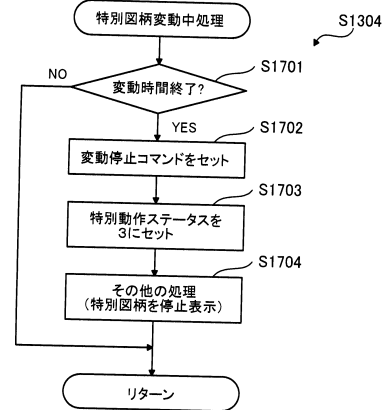
40

50

【図 25】

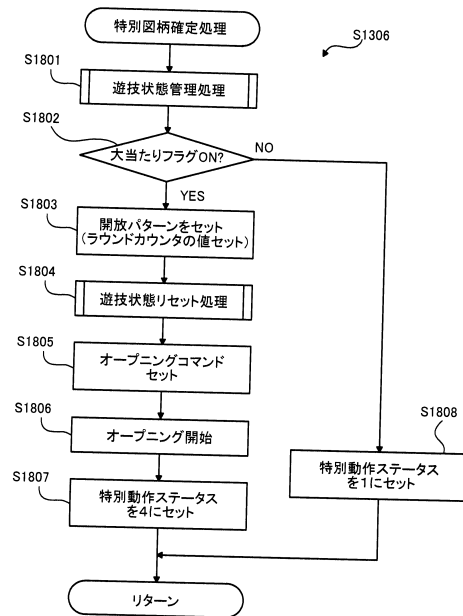


【図 26】

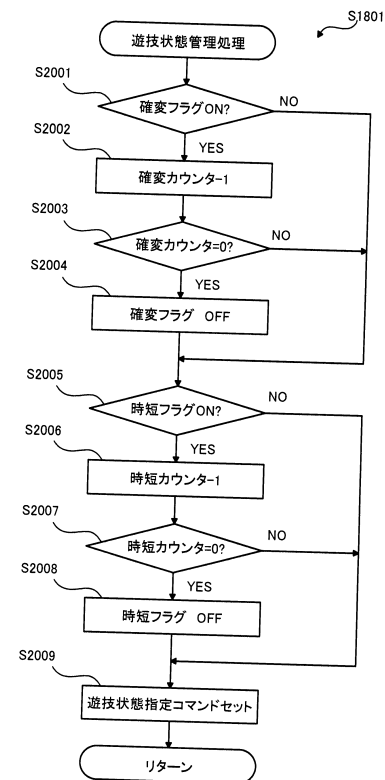


10

【図 27】



【図 28】



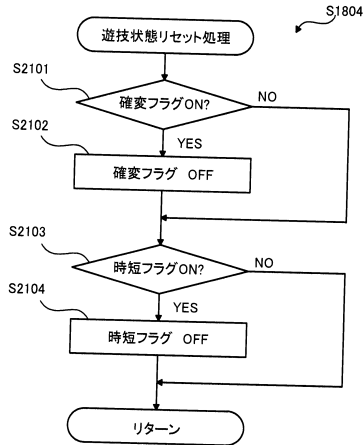
20

30

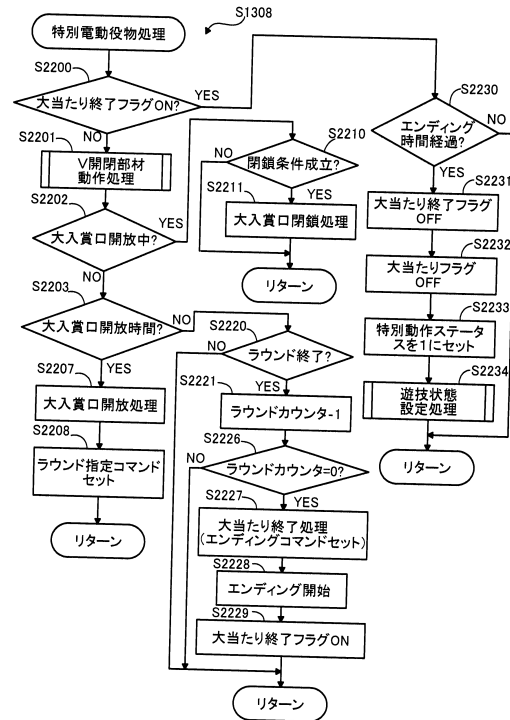
40

50

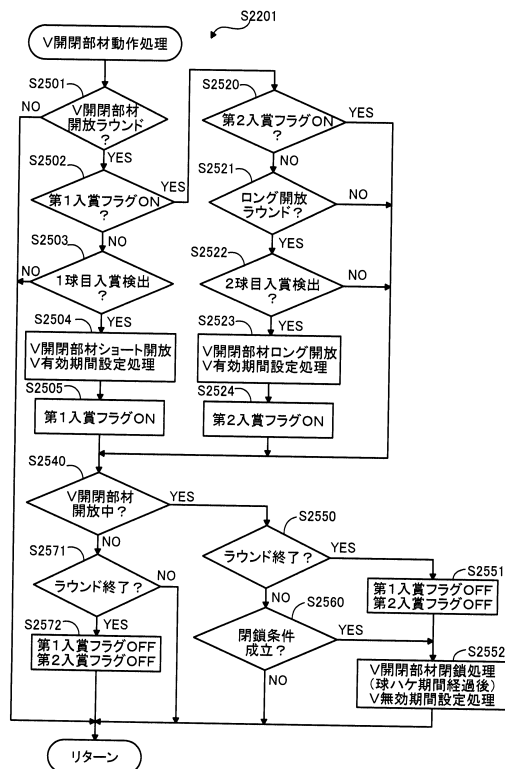
【図 29】



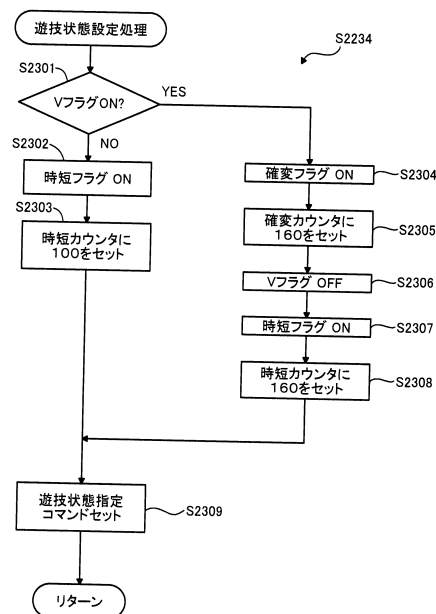
【図 30】



【図 31】



【図 32】



10

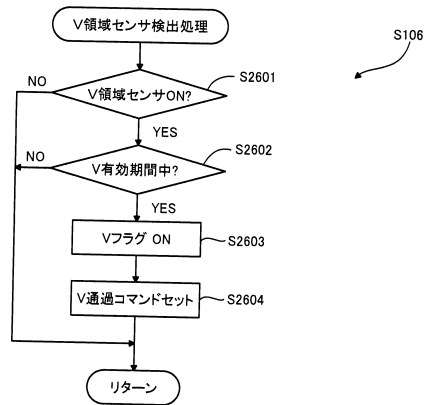
20

30

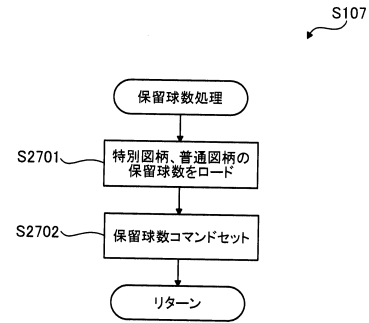
40

50

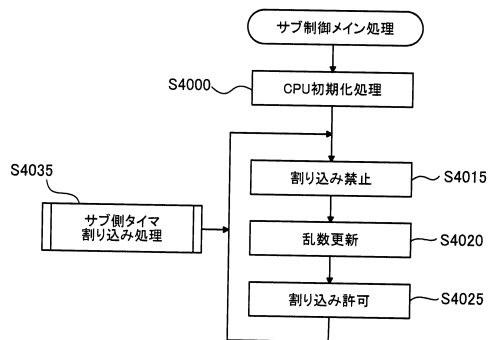
【図 3 3】



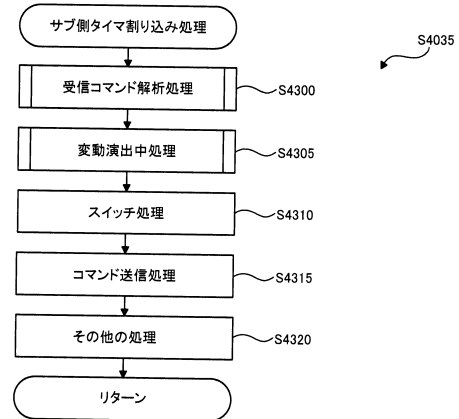
【図 3 4】



【図 3 5】



【図 3 6】



10

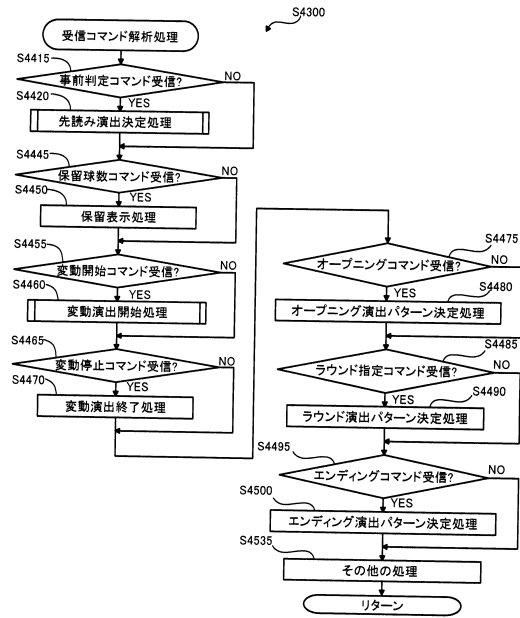
20

30

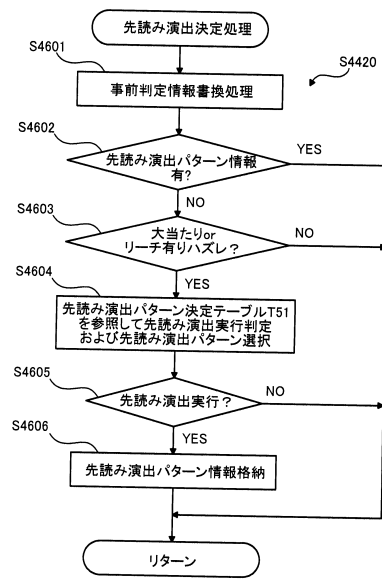
40

50

【図 3 7】



【図 3 8】



【図 3 9】

(A)

事前判定情報記憶領域										
特別図柄	当該領域	特図1				特図2				
		第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域	第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域	
大当たり判定情報	ハズレ	—	—	—	—	ハズレ	ハズレ	ハズレ	—	
大当たり種別情報	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
変動パターン情報	P72,P73	—	—	—	—	P72,P73	P72,P73	P72,P73	—	
先読み演出パターン情報	—	—	—	—	—	—	—	—	—	

(B)

事前判定情報記憶領域										
特別図柄	当該領域	特図1				特図2				
		第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域	第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域	
大当たり判定情報	ハズレ	—	—	—	—	ハズレ	ハズレ	ハズレ	大当たり	
大当たり種別情報	—	—	—	—	—	—	—	—	21H	
変動パターン情報	P72,P73	—	—	—	—	P72,P73	P72,P73	P72,P73	P61	
先読み演出パターン情報	パターンA	—	—	—	—	パターンA	パターンA	パターンA	パターンA	

(C)

事前判定情報記憶領域										
特別図柄	当該領域	特図1				特図2				
		第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域	第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域	
大当たり判定情報	ハズレ	—	—	—	—	ハズレ	ハズレ	大当たり	—	
大当たり種別情報	—	—	—	—	—	—	—	21H	—	
変動パターン情報	P72,P73	—	—	—	—	P72,P73	P72,P73	P61	—	
先読み演出パターン情報	パターンA	—	—	—	—	パターンA	パターンA	パターンA	—	

【図 4 0】

先読み演出パターン決定テーブルT51

事前判定結果	先読み演出乱数値	先読み演出種別
大当たり	0~55	先読み演出なし
	56~67	先読み演出パターンA
	68~127	先読み演出パターンB
リーチ有りハズレ	0~107	先読み演出なし
	108~114	先読み演出パターンA
	115~127	先読み演出パターンB

10

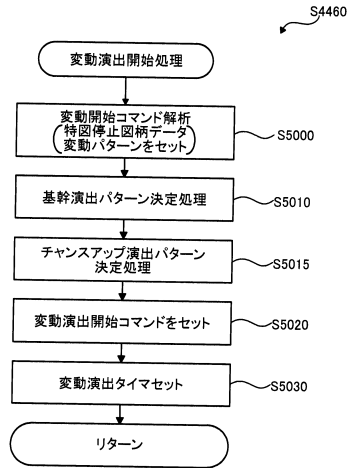
20

30

40

50

【図 4 1】



【図 4 2】

基幹演出パターン決定テーブルT52

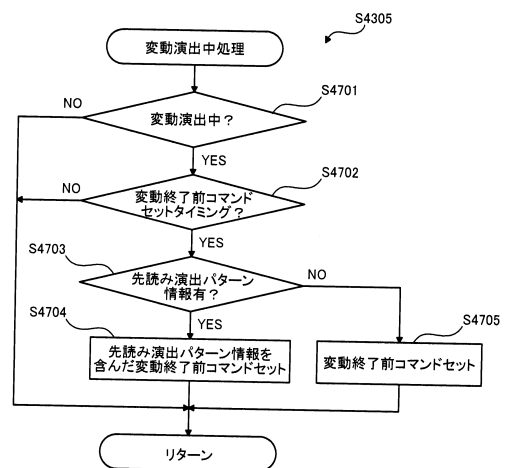
変動パターン	変動時間(ms)	基幹演出パターン	備考
P1	40000	SP1	特図1 大当たり
P2	45000	SP2	
P3	50000	SP3	
P4	40000	SP1	
P5	45000	SP2	
P6	50000	SP3	
P7	15000	ノーマルリーチ	
P8	40000	SP1	
P9	45000	SP2	
P10	50000	SP3	
P11	12000	ノーマルリーチ	
P12	40000	SP1	
P13	45000	SP2	
P14	50000	SP3	
P15	10000	リーチ無しハズレ	非時短 状態
P16	5000	リーチ無しハズレ	
P21	40000	SP1	
P22	45000	SP2	
P23	50000	SP3	
P24	12000	ノーマルリーチ	
P25	40000	SP1	
P26	45000	SP2	
P27	50000	SP3	
P28	9000	ノーマルリーチ	
P29	40000	SP1	
P30	45000	SP2	
P31	50000	SP3	
P32	8000	リーチ無しハズレ	
P33	4000	リーチ無しハズレ	特図2 大当たり
P41	40000	SP1	
P42	45000	SP2	
P43	50000	SP3	
P44	40000	SP1	
P45	45000	SP2	
P46	50000	SP3	
P47	15000	ノーマルリーチ	
P48	40000	SP1	
P49	45000	SP2	
P50	50000	SP3	
P51	12000	ノーマルリーチ	
P52	40000	SP1	
P53	45000	SP2	
P54	50000	SP3	
P55	10000	リーチ無しハズレ	時短 状態
P56	5000	リーチ無しハズレ	
P61	40000	SP1	
P62	45000	SP2	
P63	50000	SP3	
P64	10000	ノーマルリーチ	
P65	40000	SP1	
P66	45000	SP2	
P67	50000	SP3	
P68	5000	ノーマルリーチ	
P69	40000	SP1	
P70	45000	SP2	
P71	50000	SP3	
P72	4000	リーチ無しハズレ	
P73	3000	リーチ無しハズレ	

【図 4 3】

チャンスアップ演出パターン決定テーブルT53

判定結果	チャンスアップ 乱数値	保留 球数	リーチ演出種別	チャンスアップ 演出パターン
大当たり	0~24	0~1	—	無し
		2	SP1	2-SP1
			SP2	2-SP2
			SP3	2-SP3
		3	SP1	3-SP1
			SP2	3-SP2
			SP3	3-SP3
		4	SP1	4-SP1
			SP2	4-SP2
			SP3	4-SP3
リーチ有り ハズレ	0~10	0~1	—	無し
		2	ノーマルリーチ	2-NO
			SP1	2-SP1
			SP2	2-SP2
		3	ノーマルリーチ	3-NO
			SP1	3-SP1
			SP2	3-SP2
		4	ノーマルリーチ	4-NO
			SP1	4-SP1
			SP2	4-SP2
リーチ無し ハズレ	11~24	—	—	ANO
		—	—	ANO
		—	—	無し
		—	—	無し

【図 4 4】



10

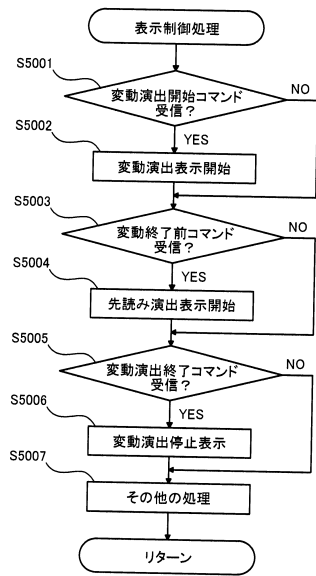
20

30

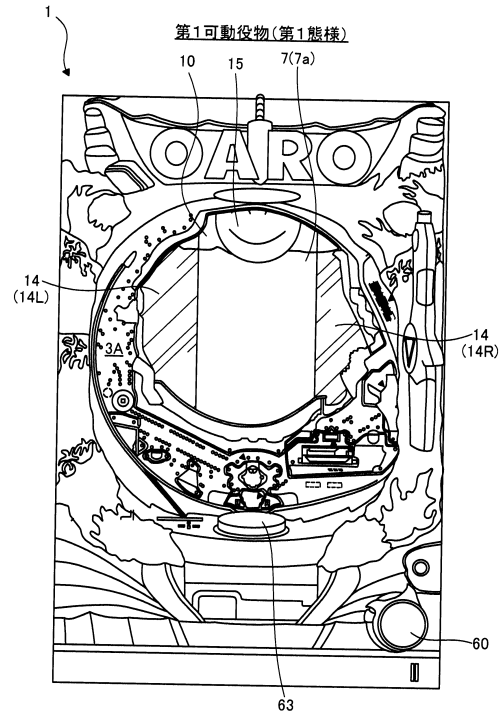
40

50

【図 4 5】



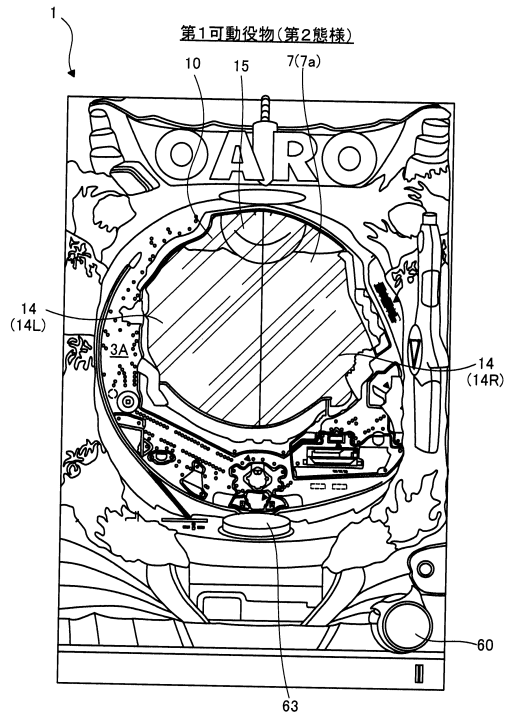
【図 4 6】



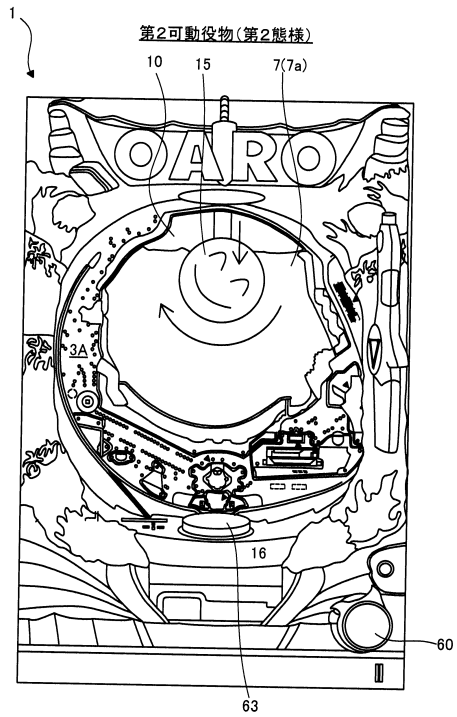
10

20

【図 4 7】



【図 4 8】

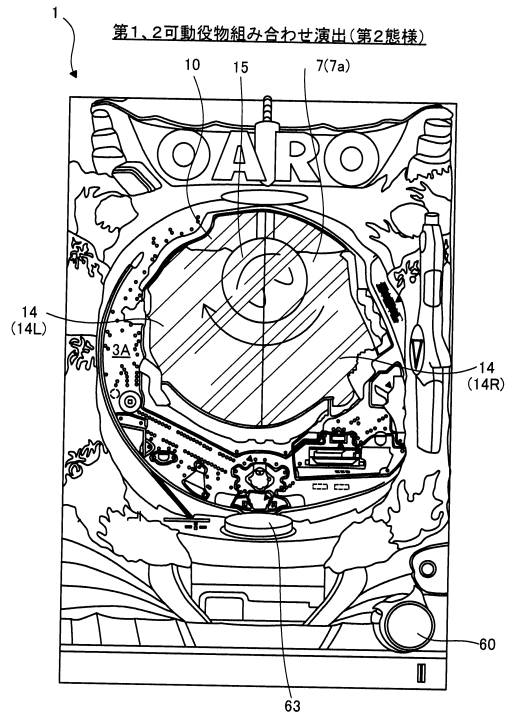


30

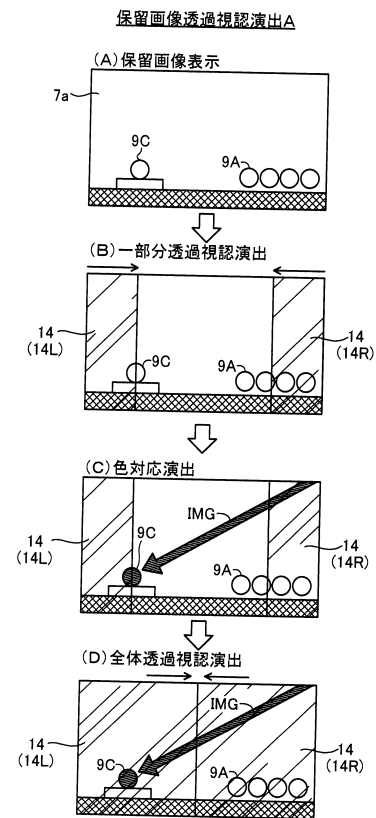
40

50

【図 49】



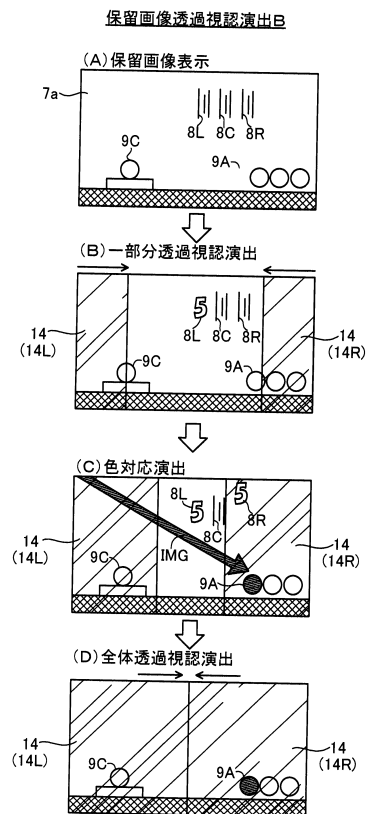
【図 50】



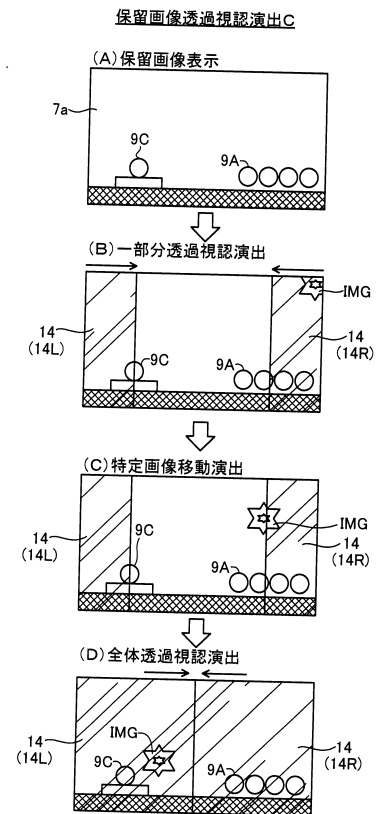
10

20

【図 51】



【図 52】

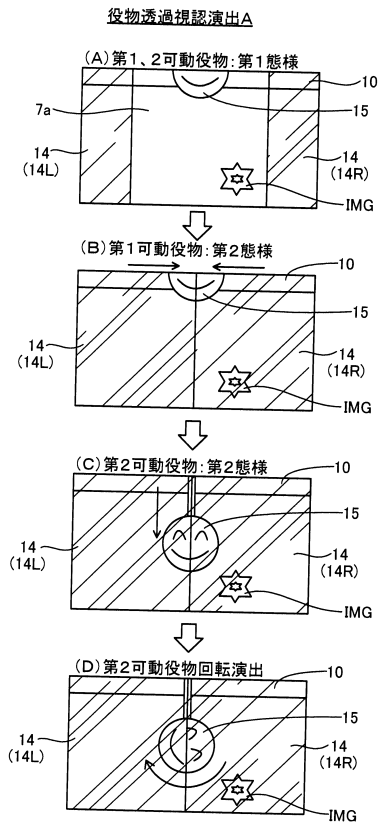


30

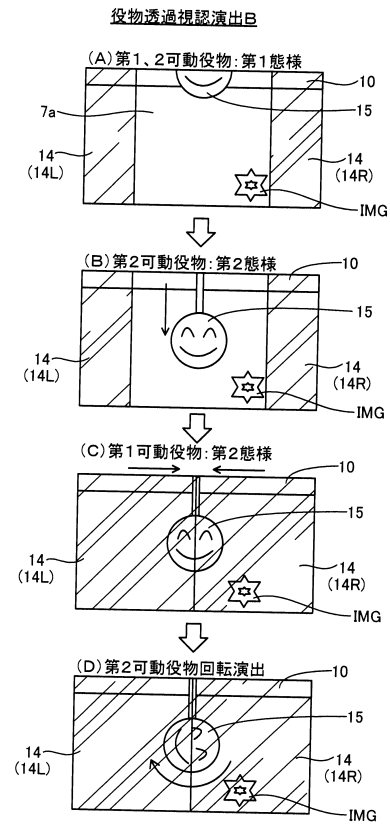
40

50

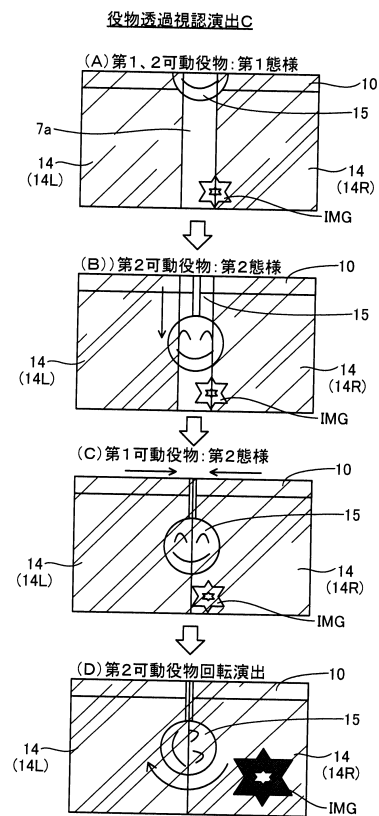
【図 5 3】



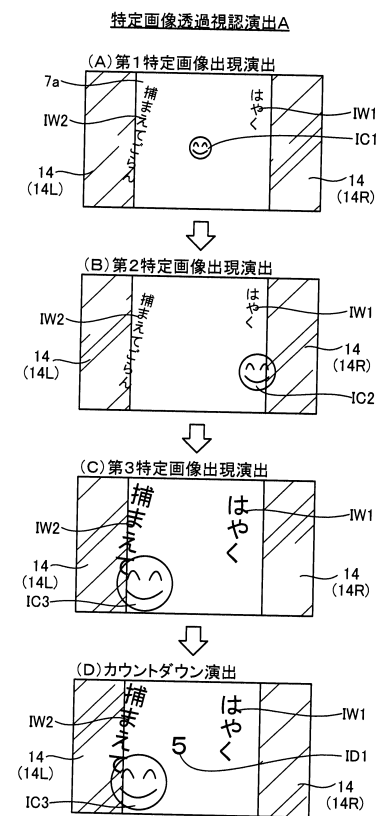
【図 5 4】



【図 5 5】



【図 5 6】



10

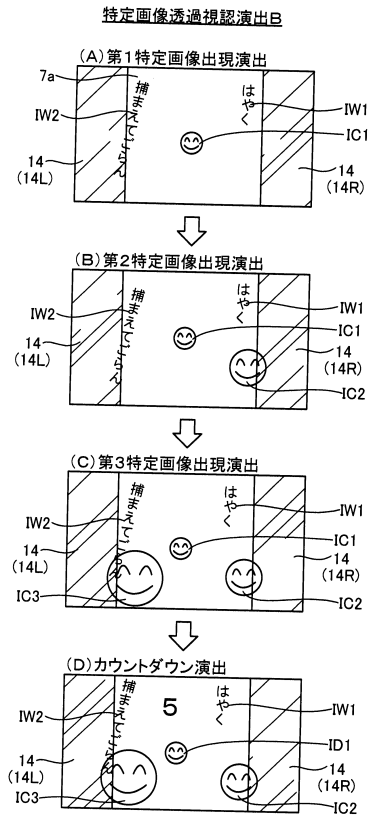
20

30

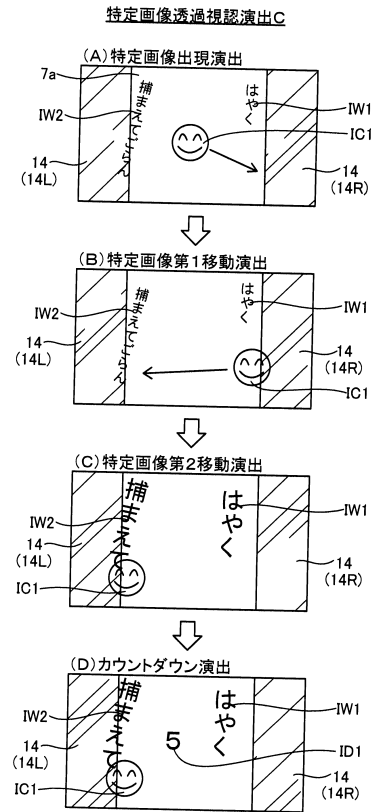
40

50

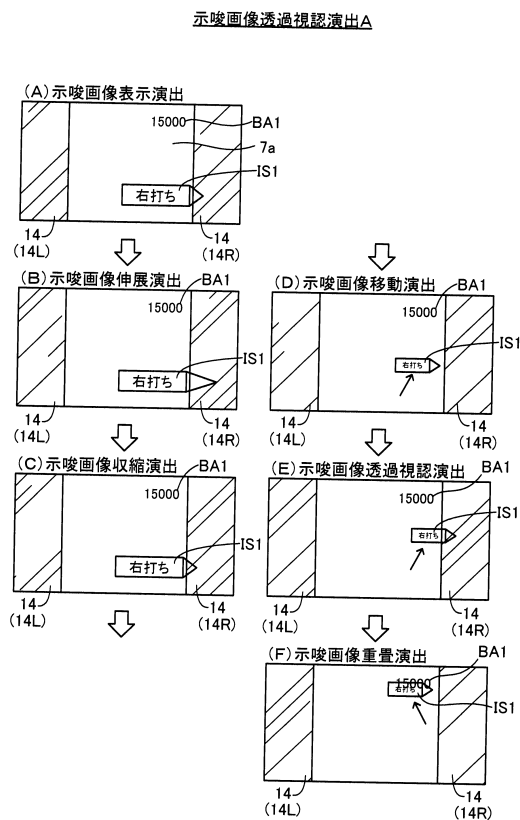
【図 57】



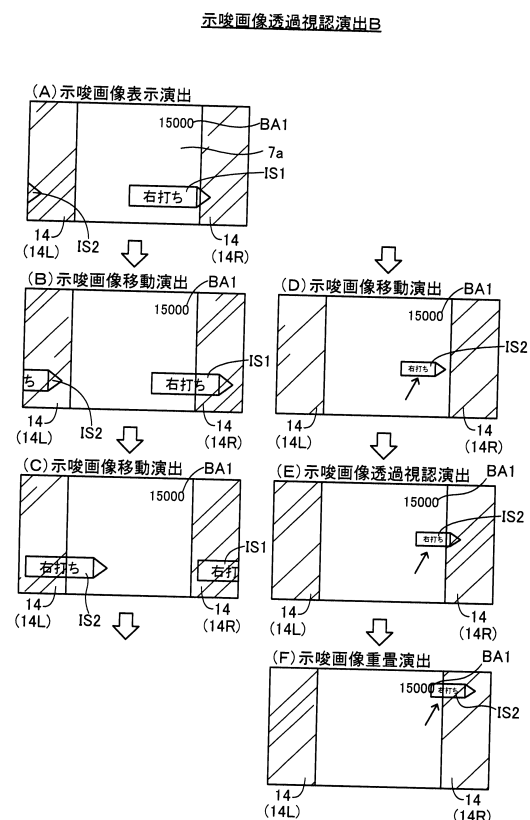
【図 58】



【図 59】



【図 60】



10

20

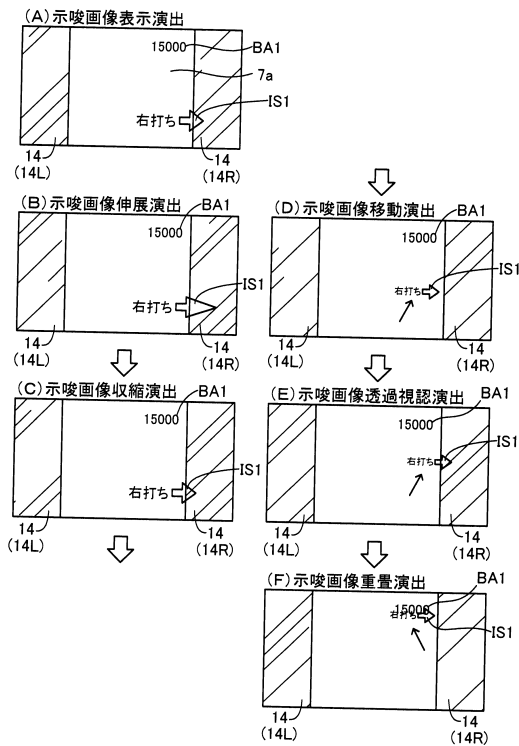
30

40

50

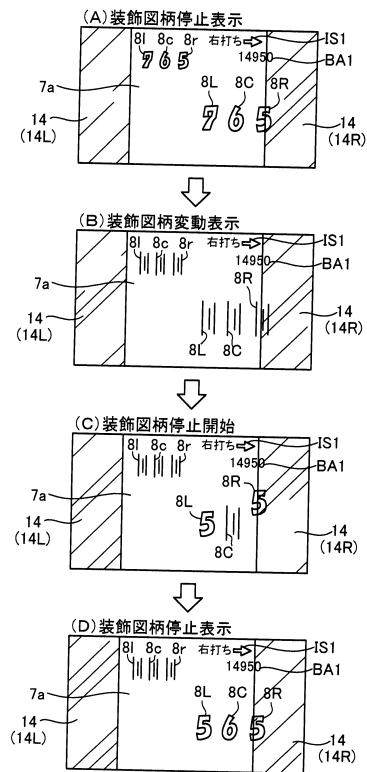
【図 6 1】

示唆画像透過視認演出C



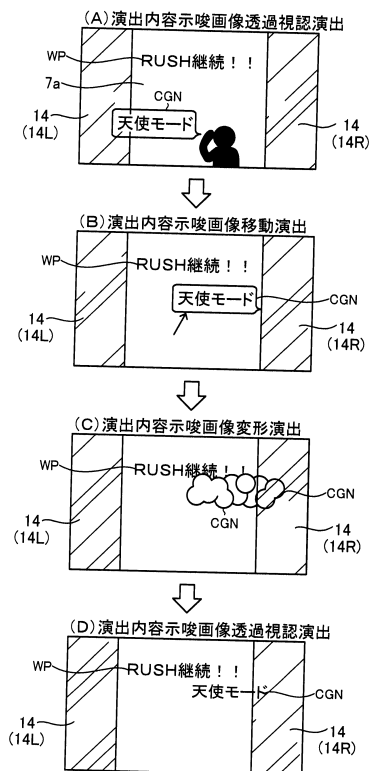
【図 6 2】

装飾図柄透過視認演出



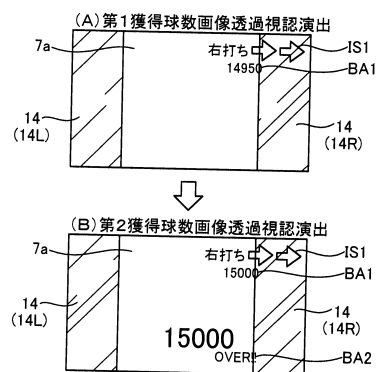
【図 6 3】

演出内容表示透過視認演出



【図 6 4】

獲得球数表示透過視認演出



10

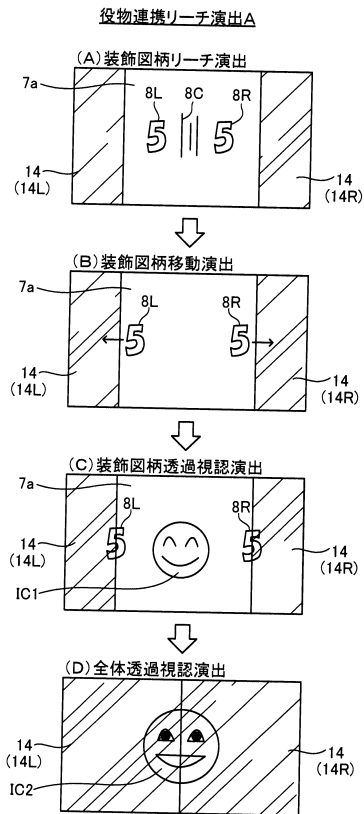
20

30

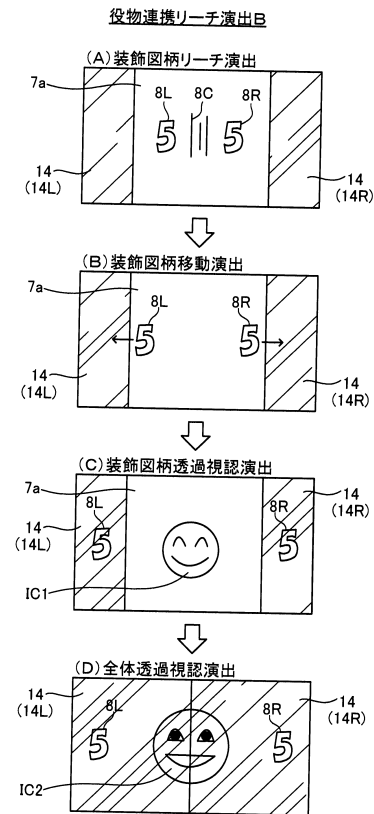
40

50

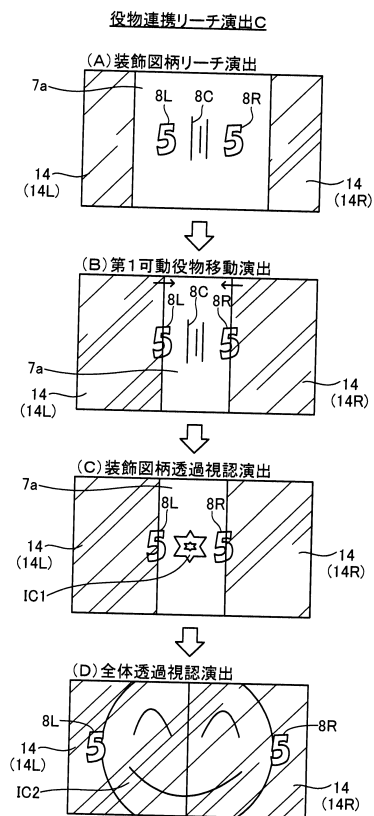
【図 6 5】



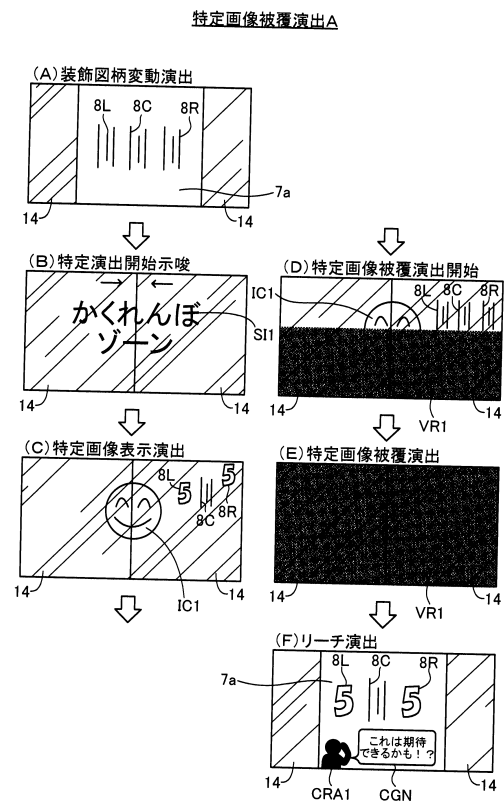
【図 6 6】



【図 6 7】



【図 6 8】



10

20

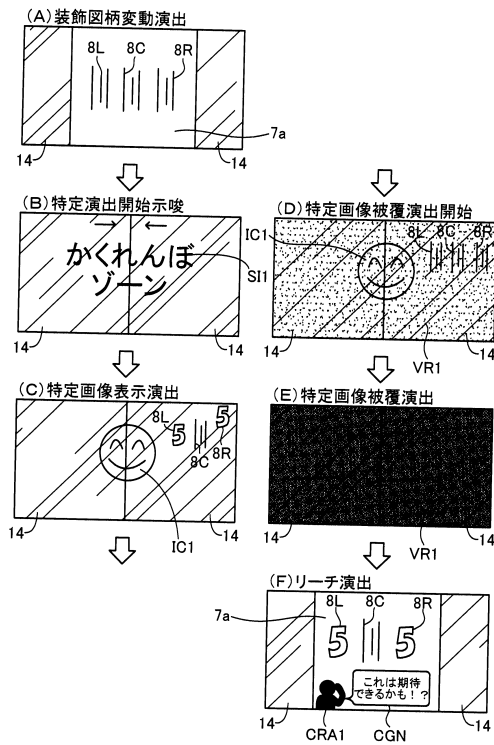
30

40

50

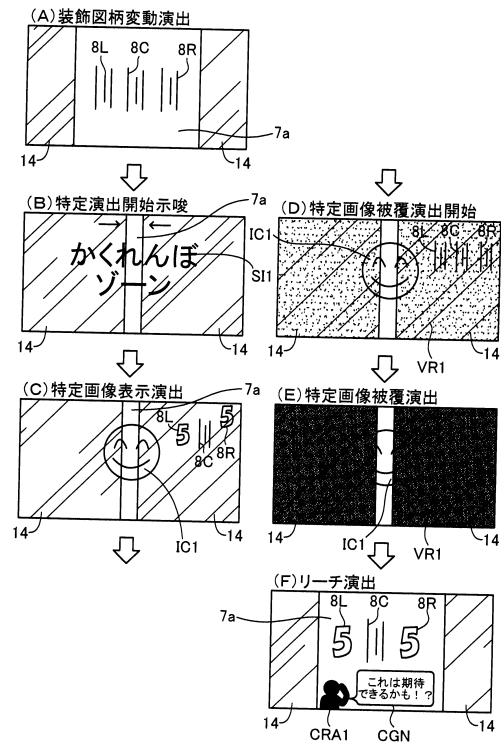
【図 69】

特定画像被覆演出B



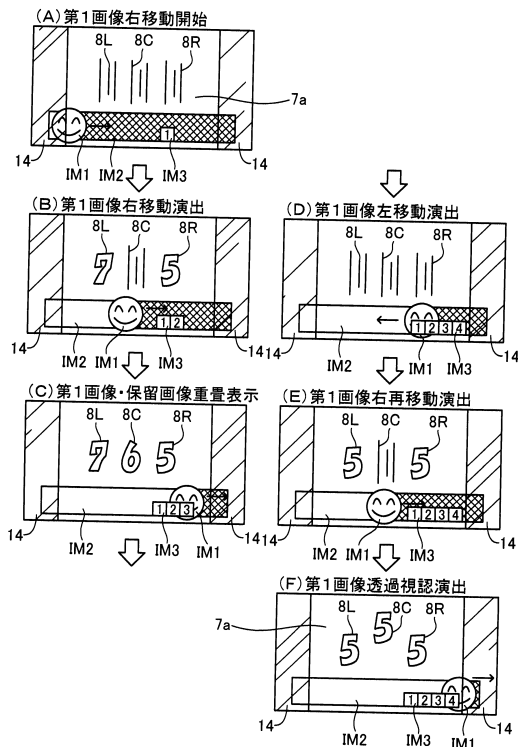
【図 70】

特定画像被覆演出C



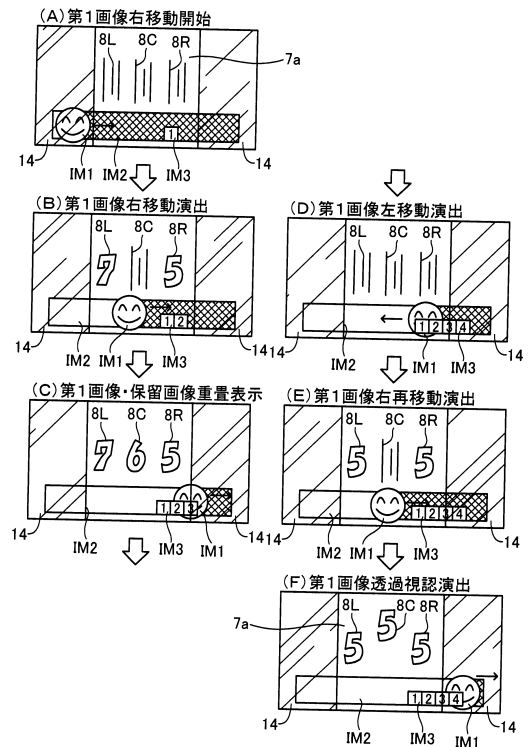
【図 71】

残り期間示唆演出A



【図 72】

残り期間示唆演出B



10

20

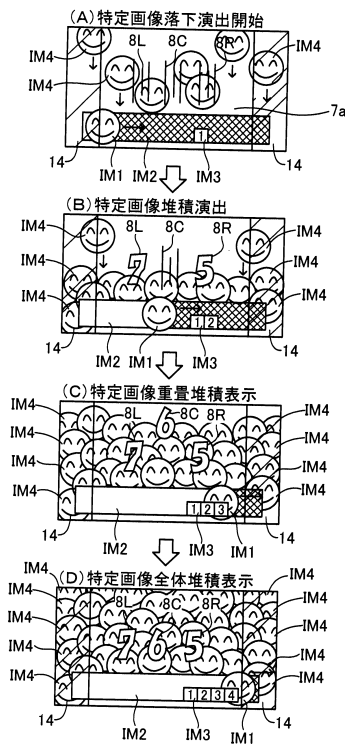
30

40

50

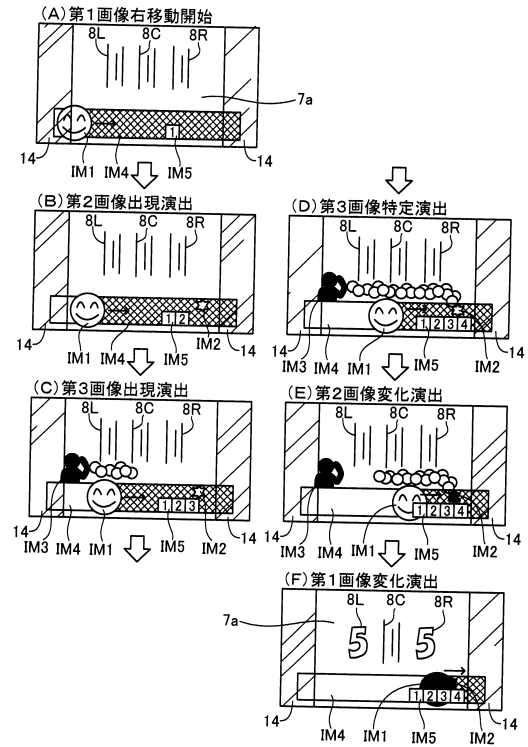
【図 7 3】

残り期間示唆演出C



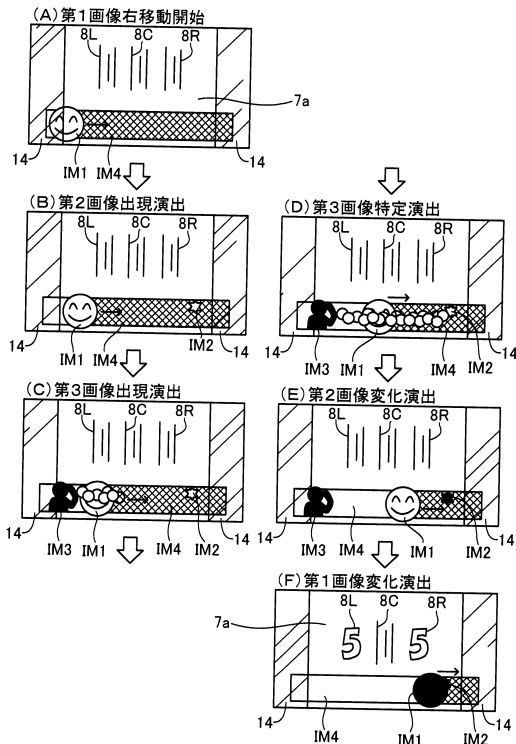
【図 7 4】

特定画像変化演出A



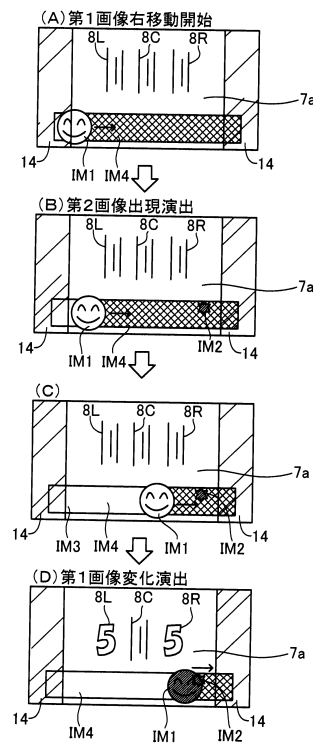
【図 7 5】

特定画像変化演出B



【図 7 6】

特定画像変化演出C



10

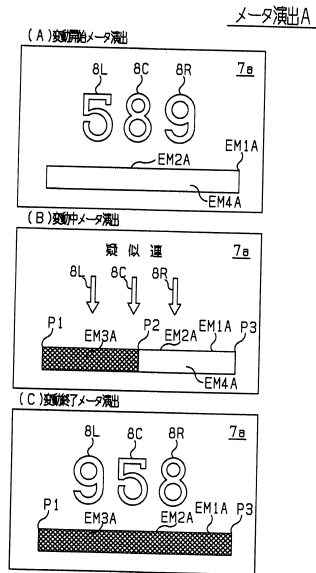
20

30

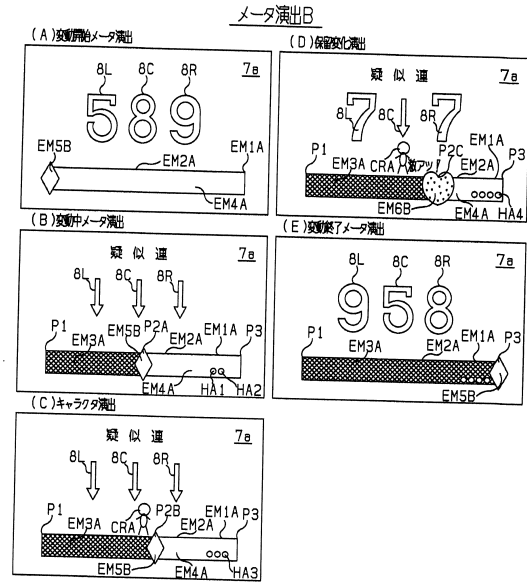
40

50

【図 77】

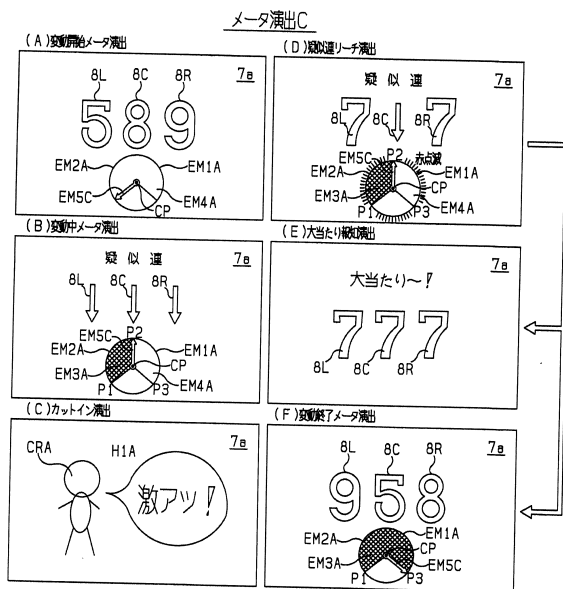


【図 78】

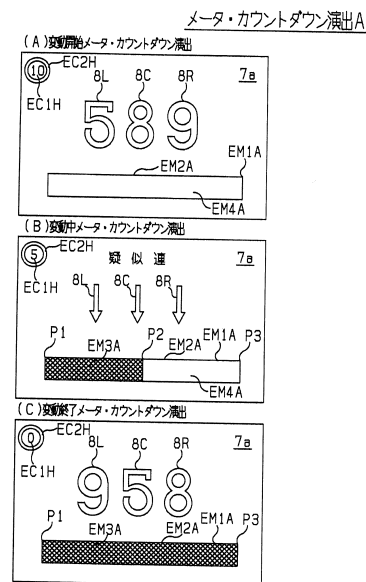


10

【図 79】



【図 80】



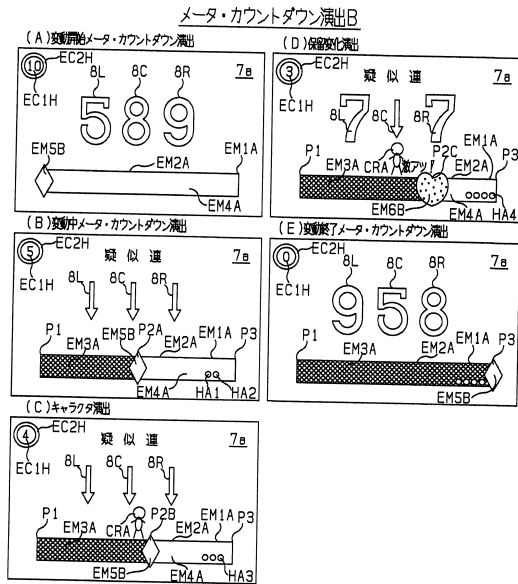
20

30

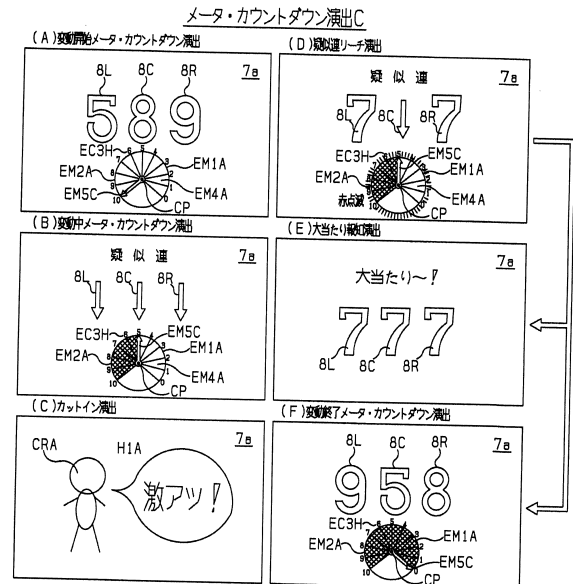
40

50

【図 8 1】

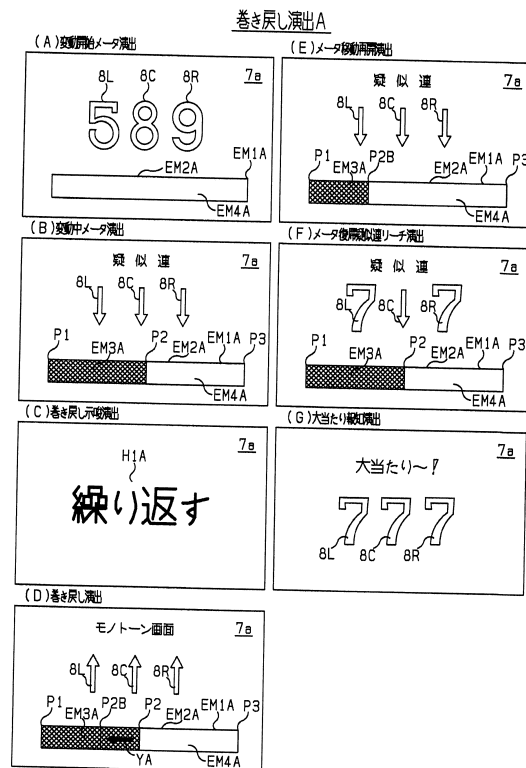


【図 8 2】

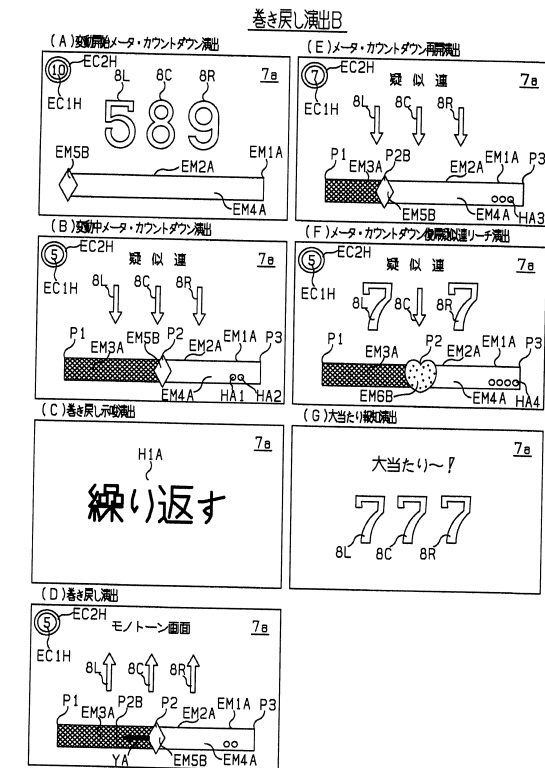


10

【図 8 3】



【図 8 4】



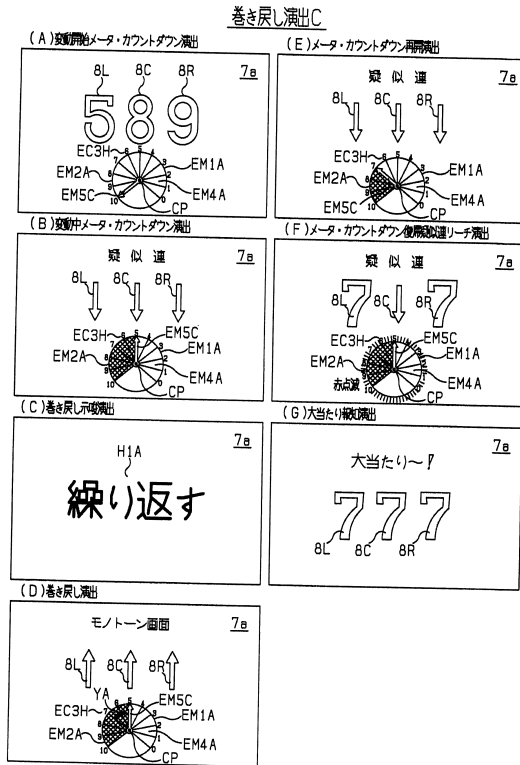
20

30

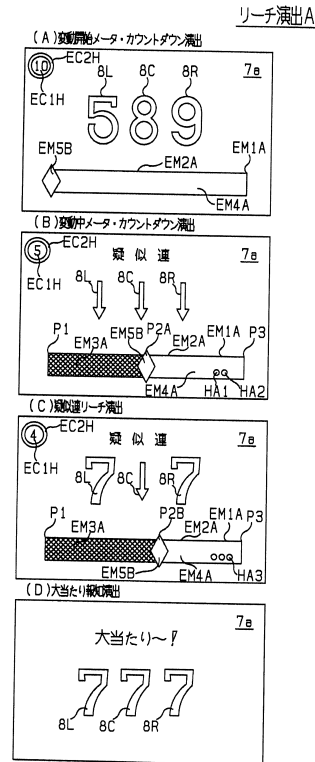
40

50

【図 85】



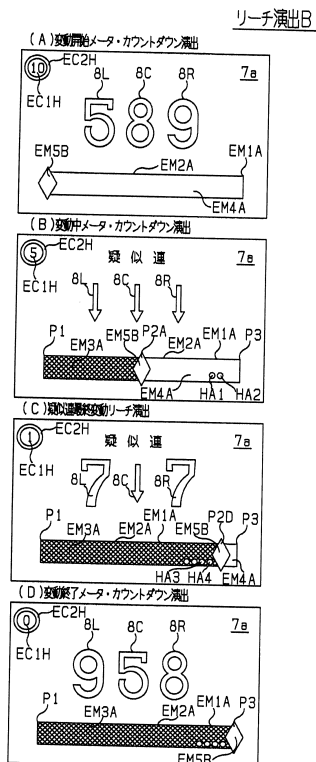
【図 86】



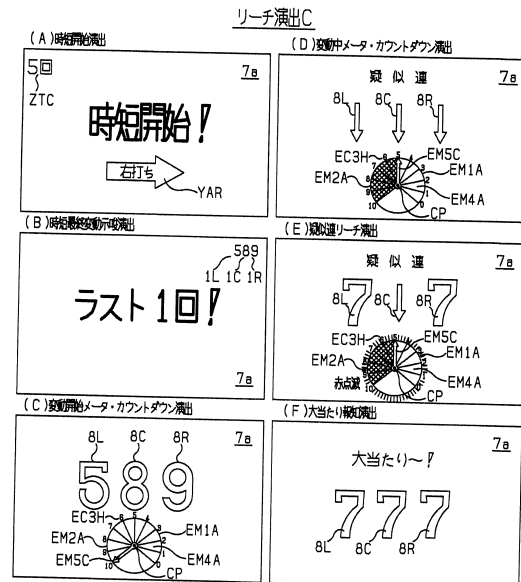
10

20

【図 87】



【図 88】

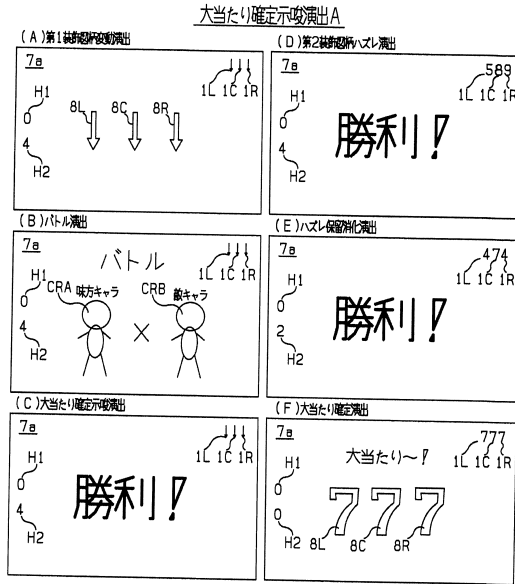


30

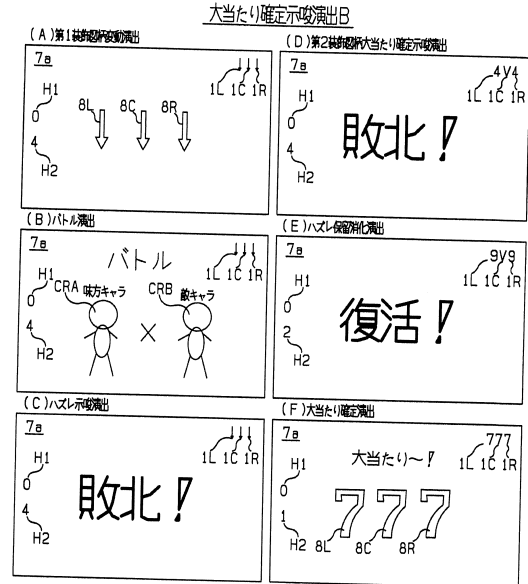
40

50

【図 89】

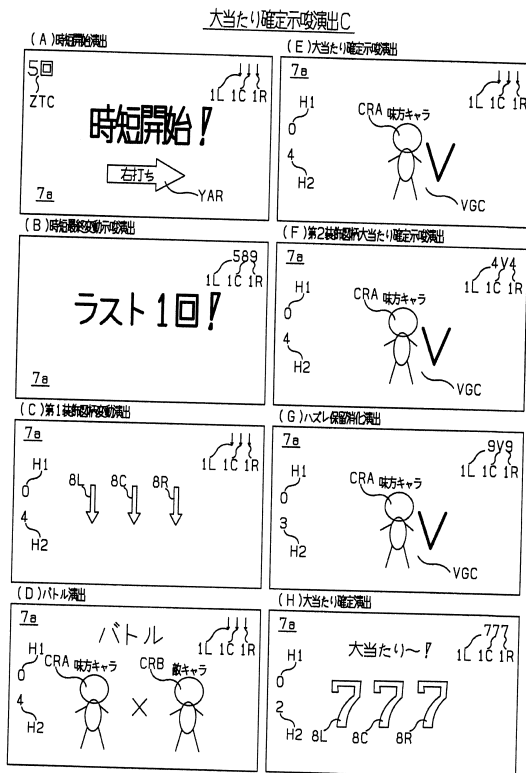


【図 90】

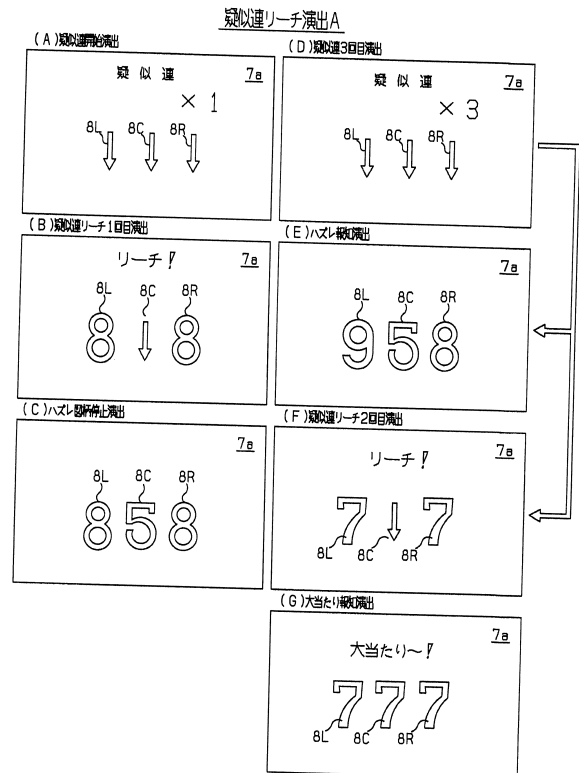


10

【図 91】



【図 92】



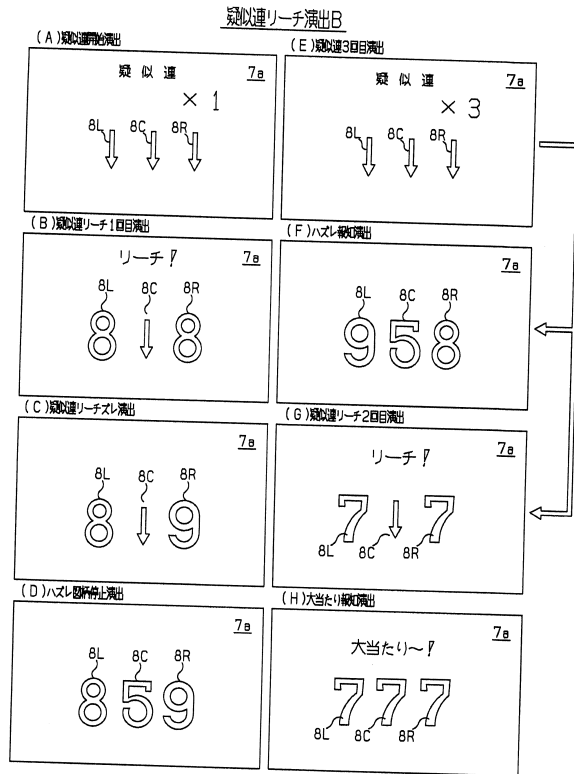
20

30

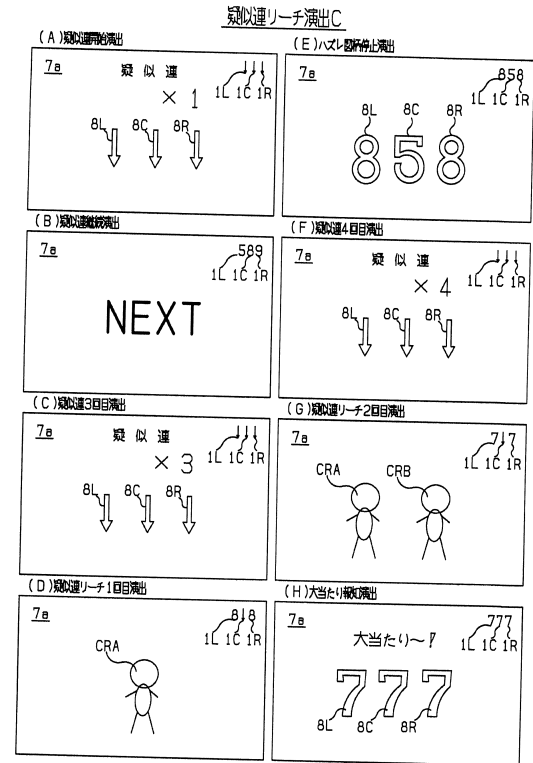
40

50

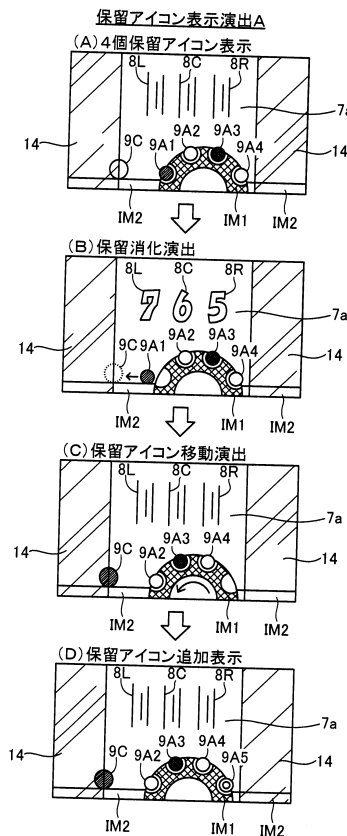
【図 9 3】



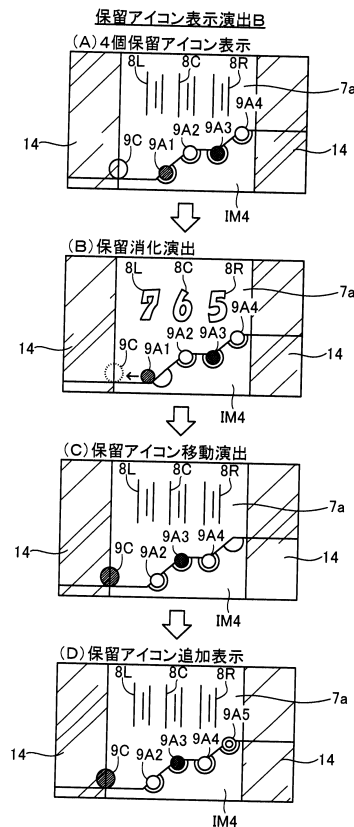
【図 9 4】



【図 9 5】



【図 9 6】



10

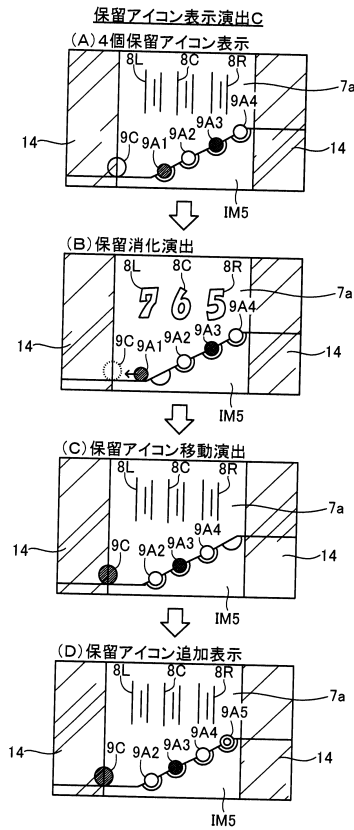
20

30

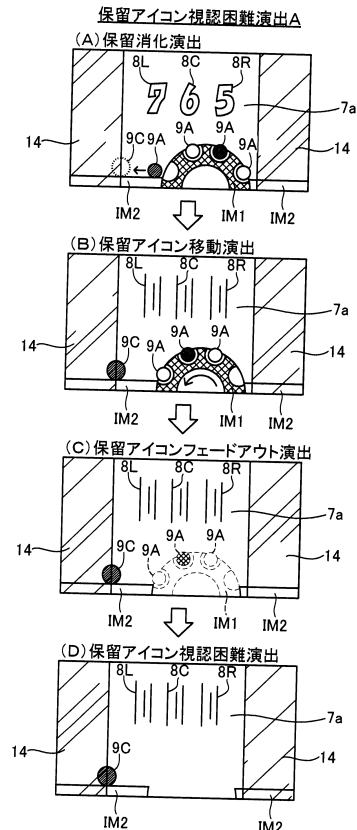
40

50

【図 97】



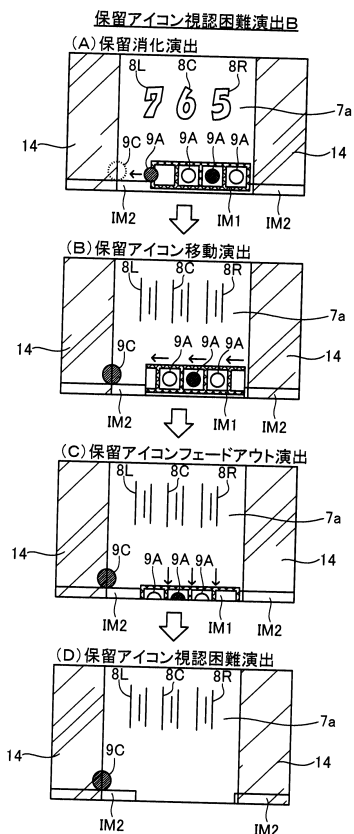
【図 98】



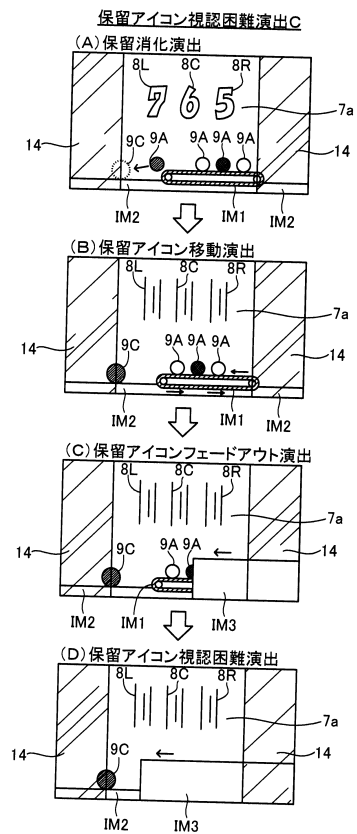
10

20

【図 99】



【図 100】

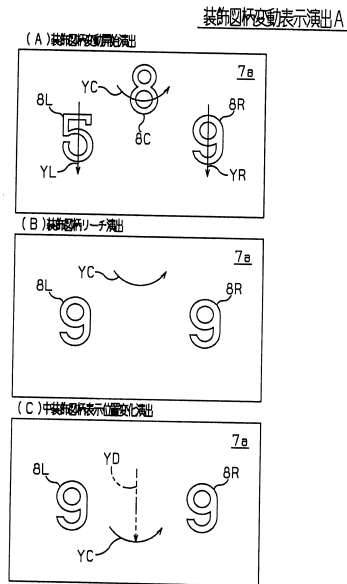


30

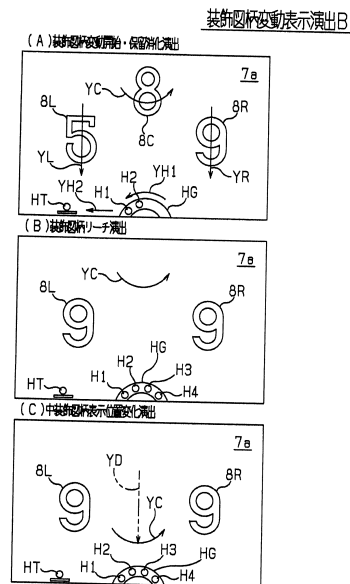
40

50

【図 101】

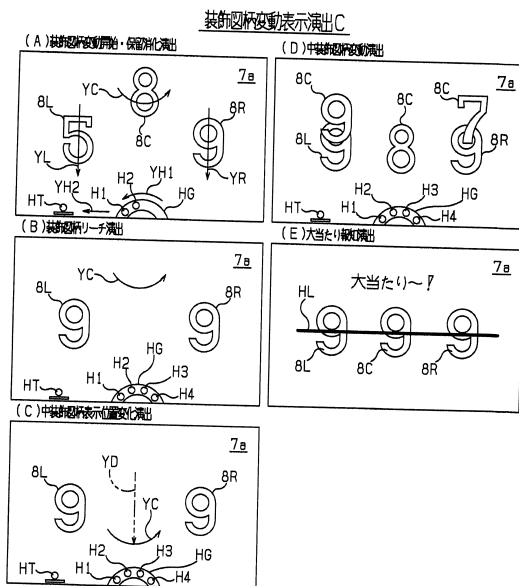


【図 102】

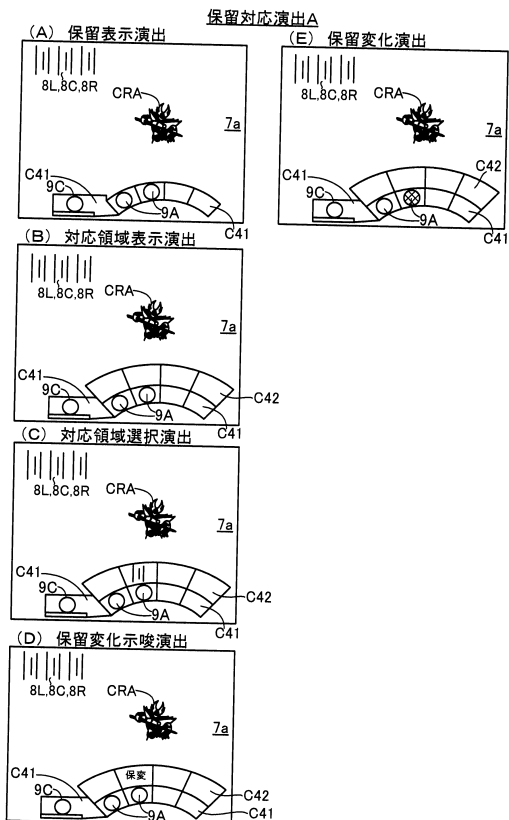


10

【図 103】



【図 104】



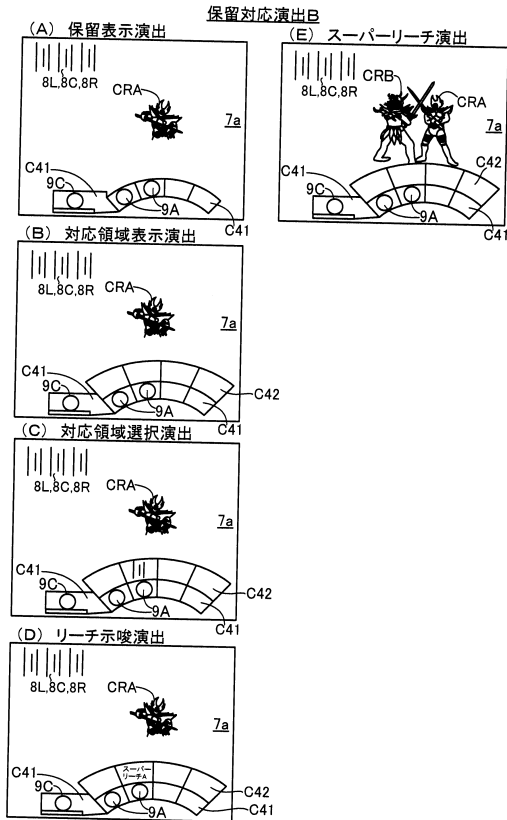
20

30

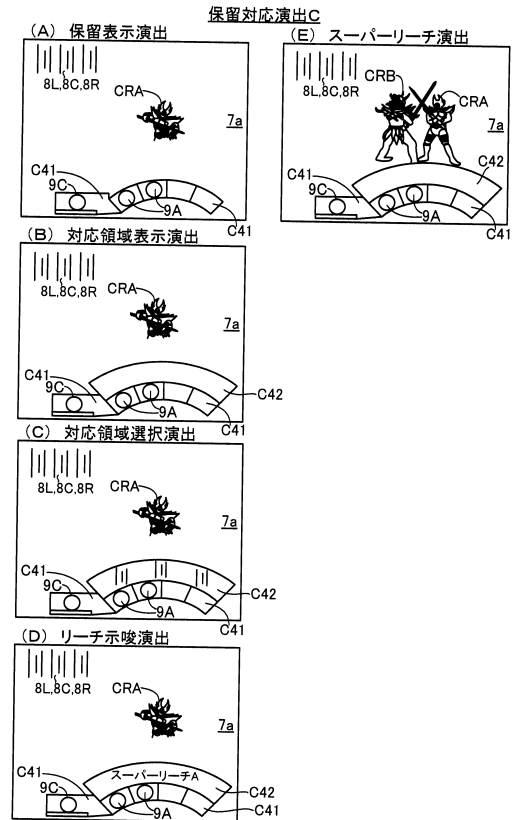
40

50

【図105】



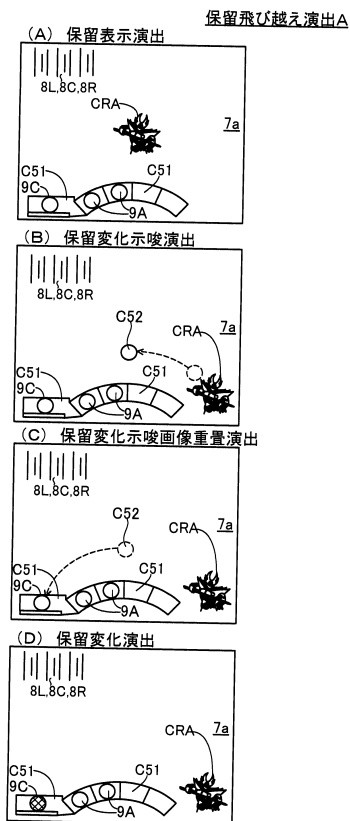
【図106】



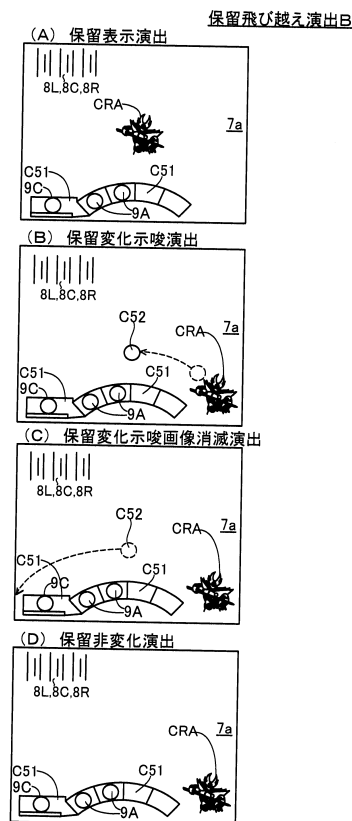
10

20

【図107】



【図108】

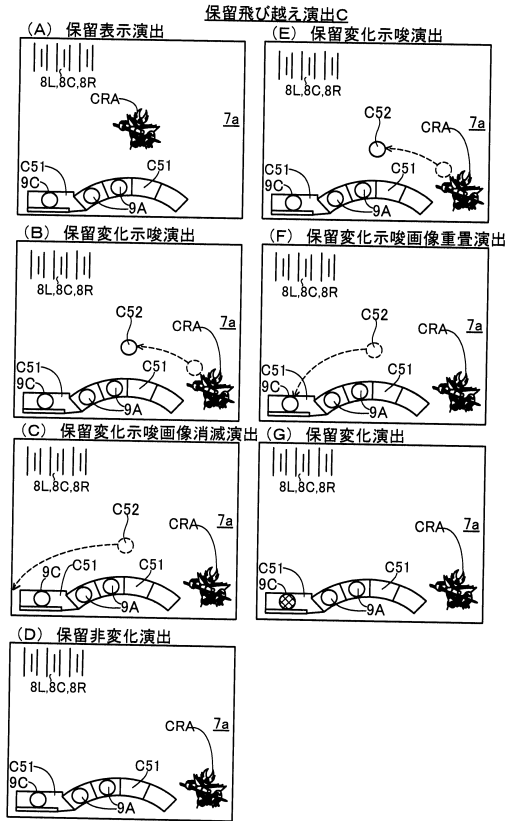


30

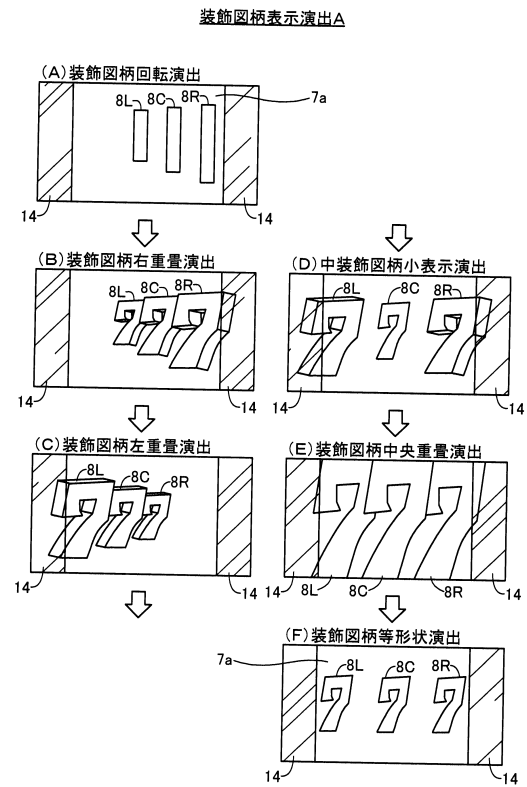
40

50

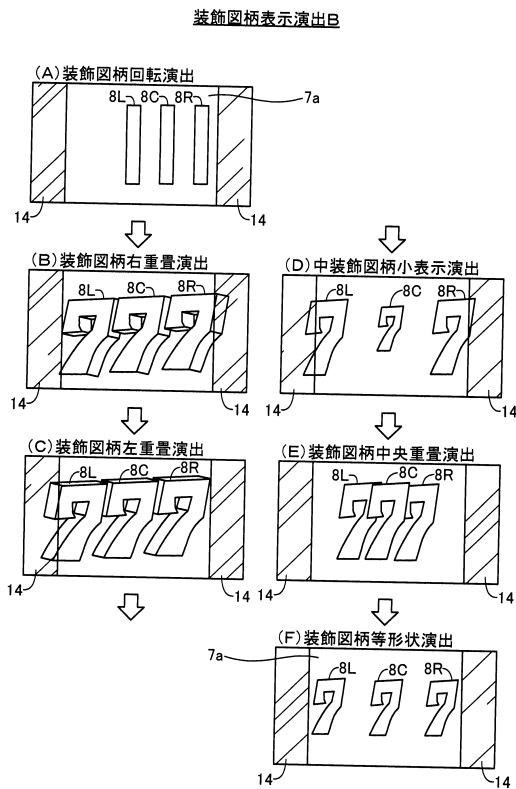
【図 109】



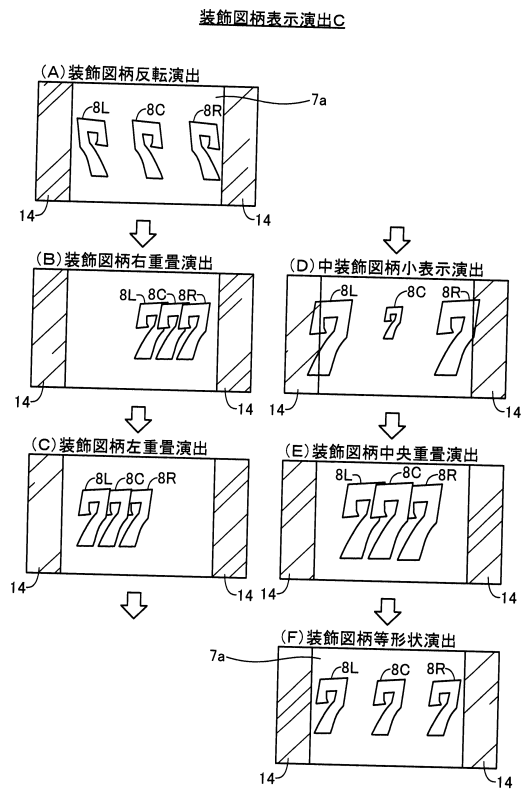
【図 110】



【図 111】



【図 112】



10

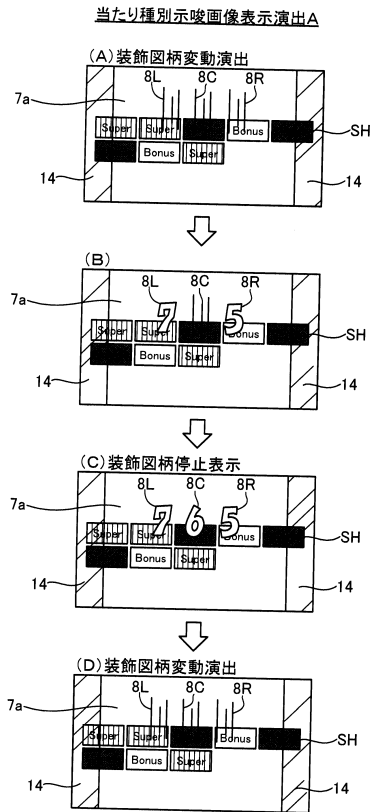
20

30

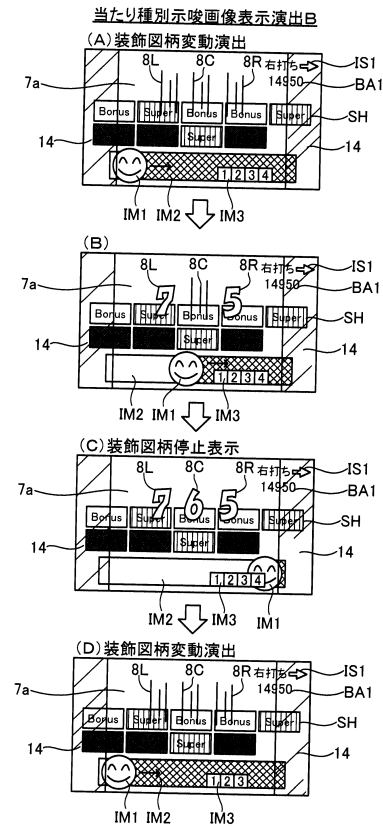
40

50

【図 1 1 3】



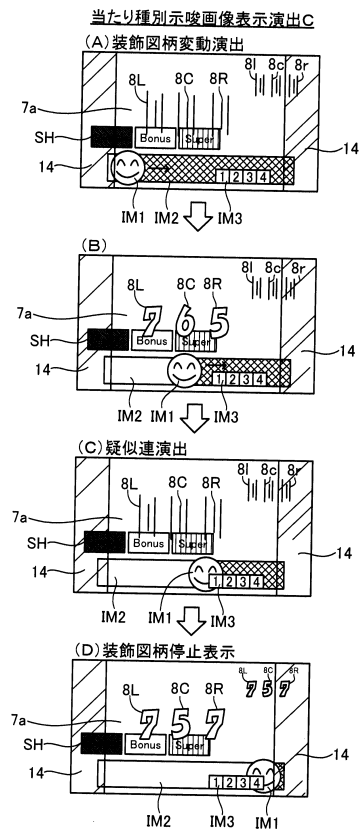
【図 1 1 4】



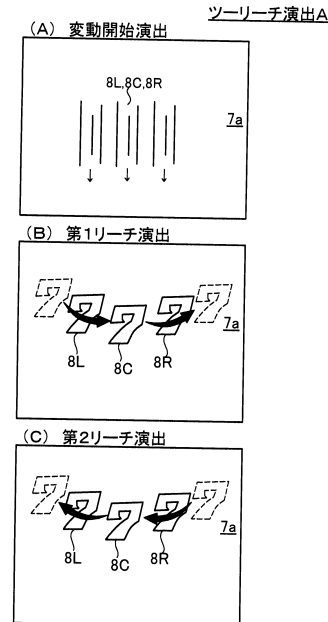
10

20

【図 1 1 5】



【図 1 1 6】

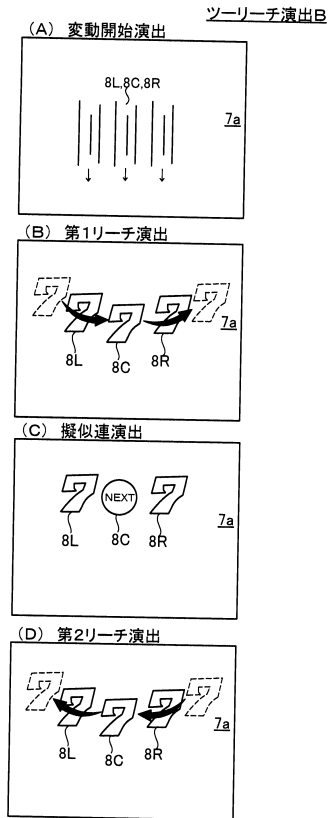


30

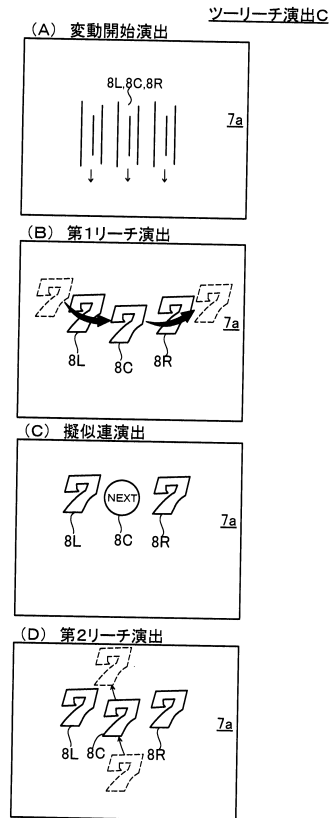
40

50

【図 1 1 7】



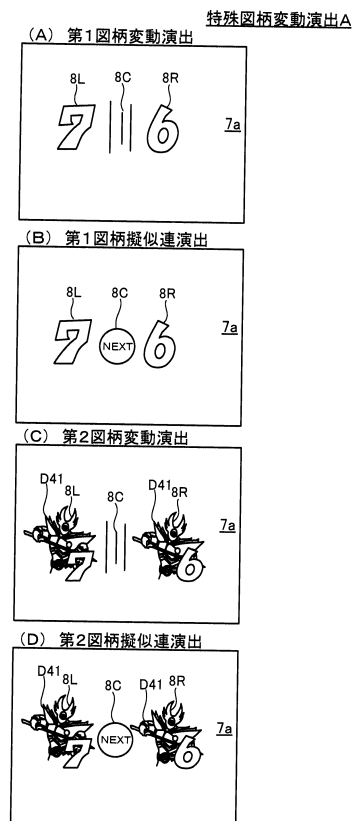
【図 1 1 8】



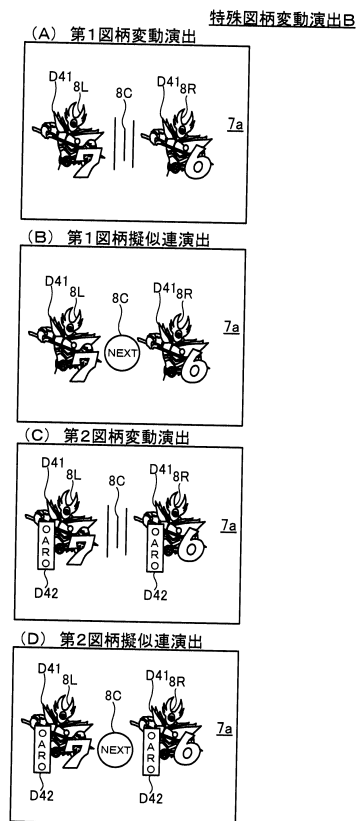
10

20

【図 1 1 9】



【図 1 2 0】

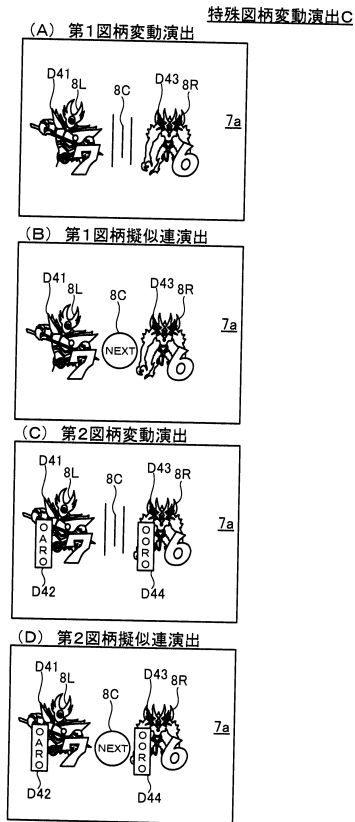


30

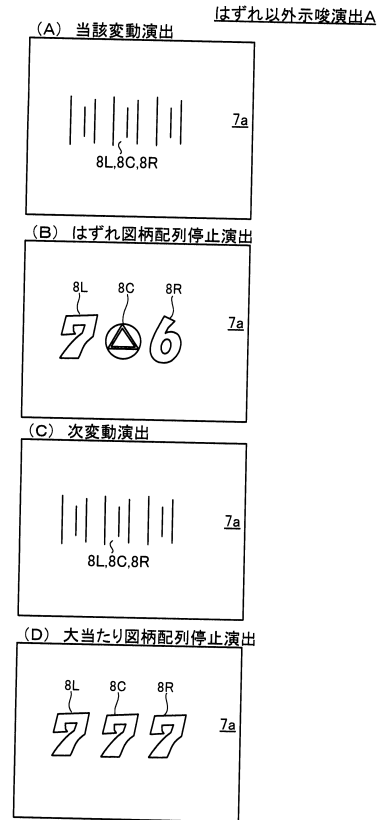
40

50

【図 1 2 1】



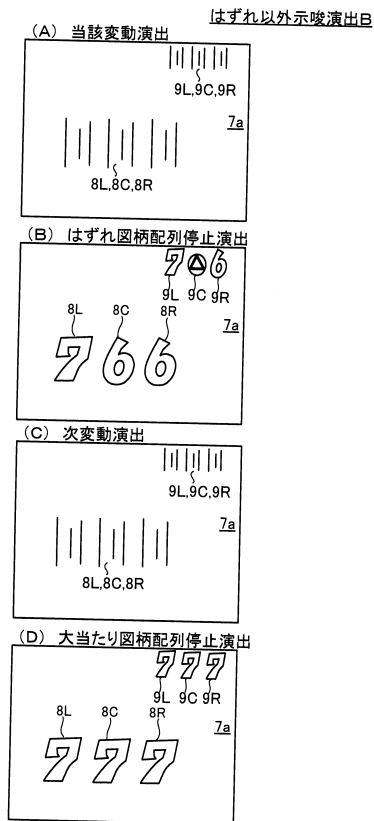
【図 1 2 2】



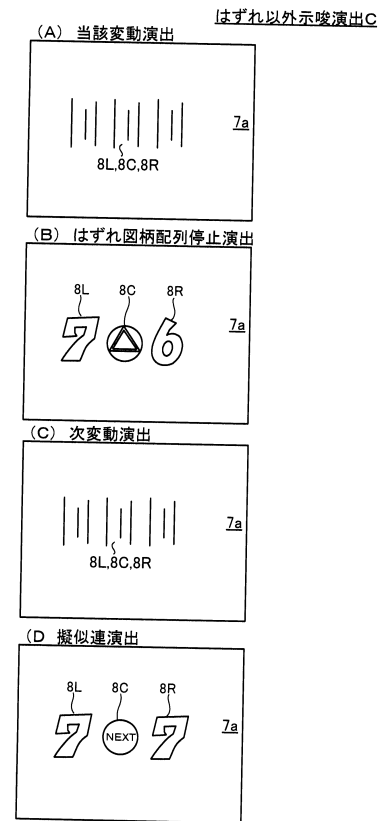
10

20

【図 1 2 3】



【図 1 2 4】

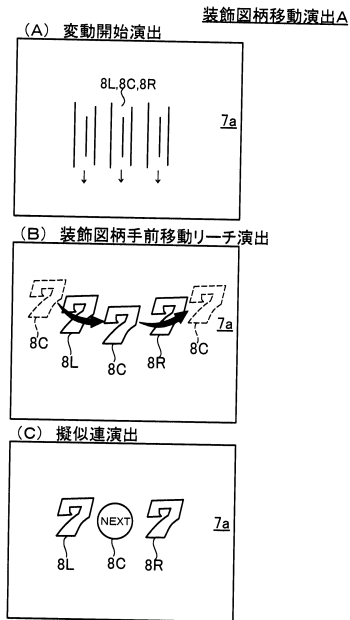


30

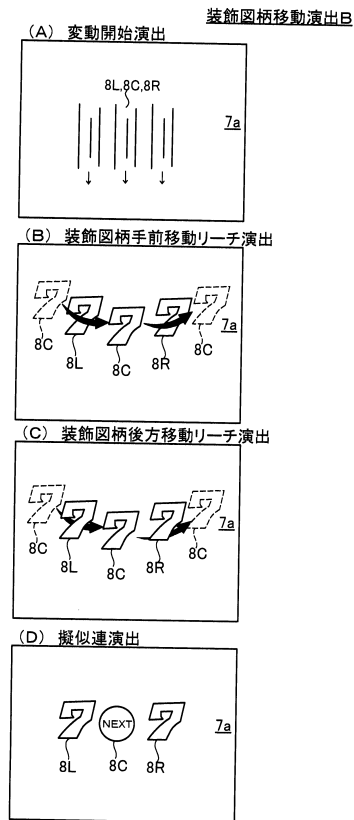
40

50

【図 1 2 5】



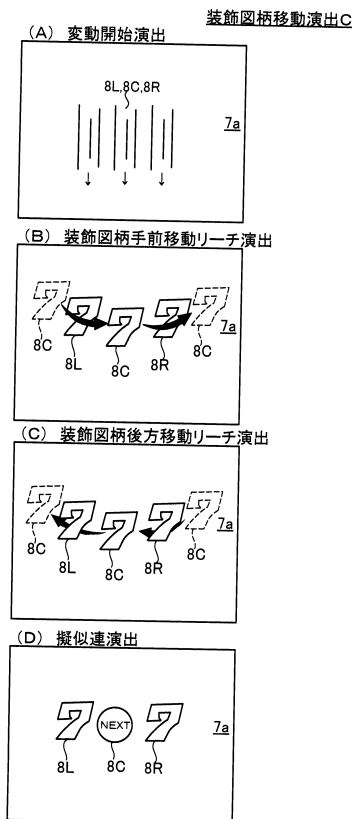
【図 1 2 6】



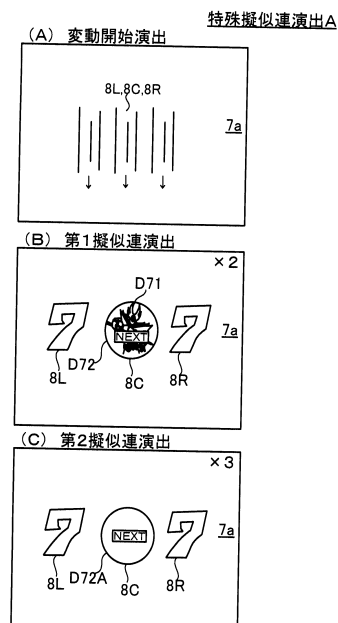
10

20

【図 1 2 7】



【図 1 2 8】

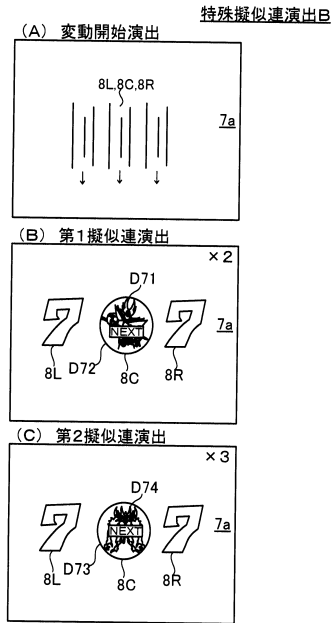


30

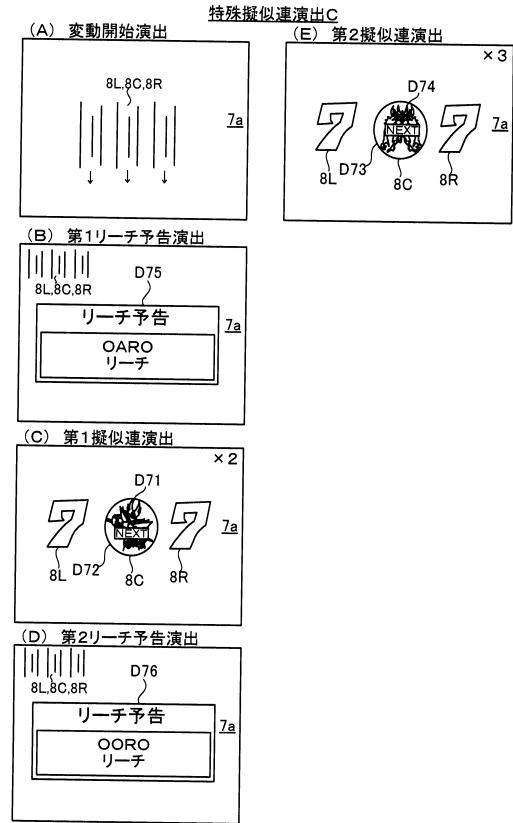
40

50

【図 1 2 9】



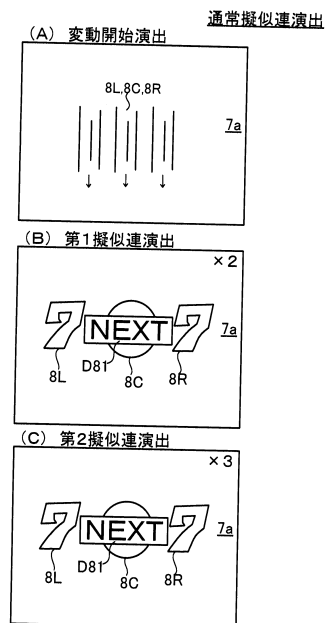
【図 1 3 0】



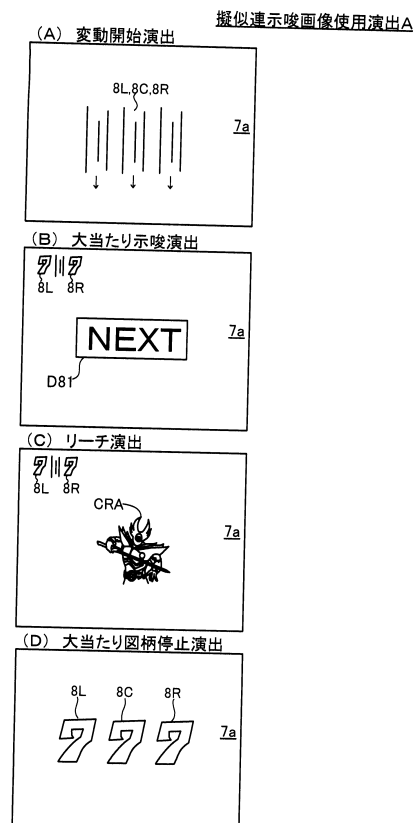
10

20

【図 1 3 1】



【図 1 3 2】

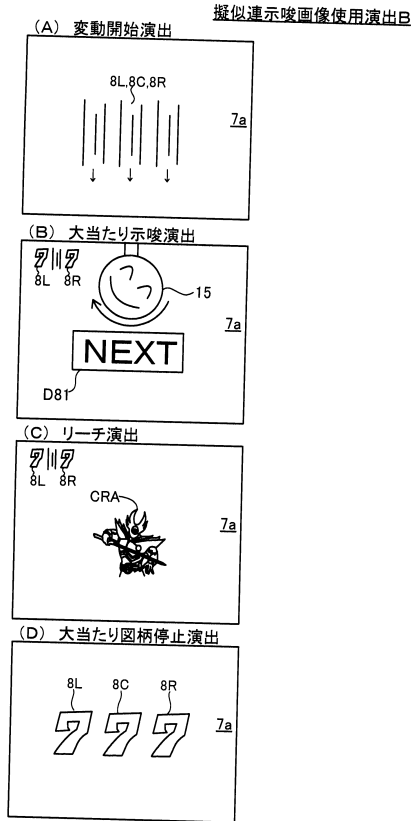


30

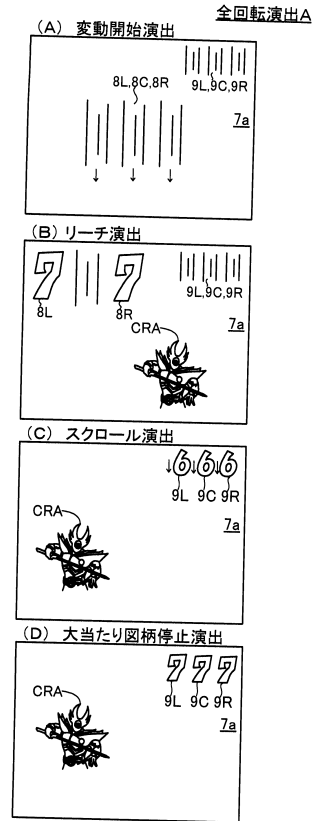
40

50

【図 1 3 3】



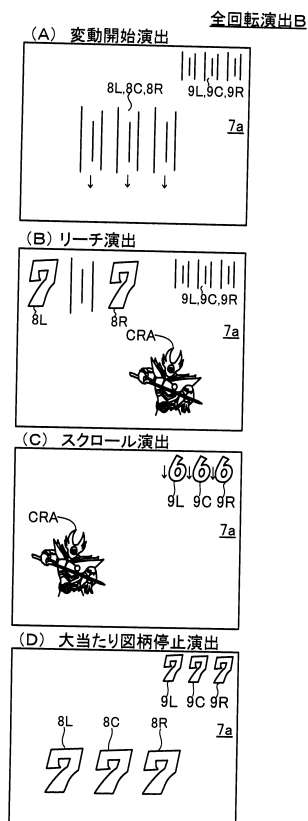
【図 1 3 4】



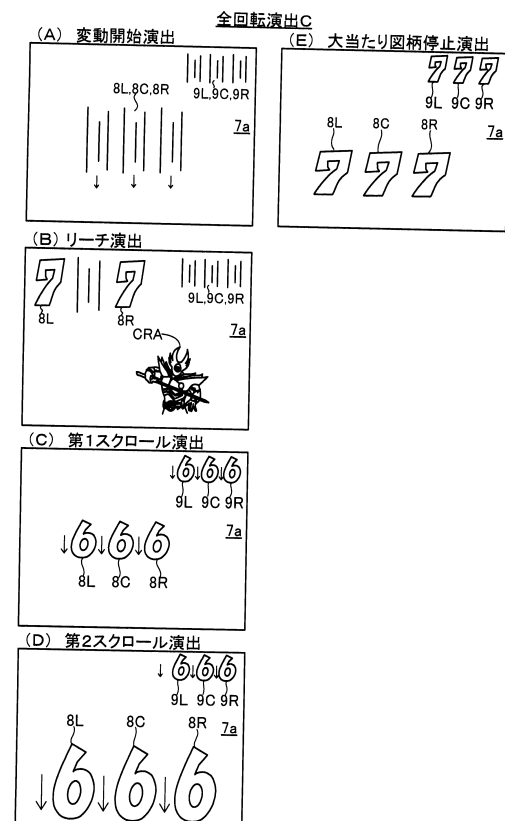
10

20

【図 1 3 5】



【図 1 3 6】

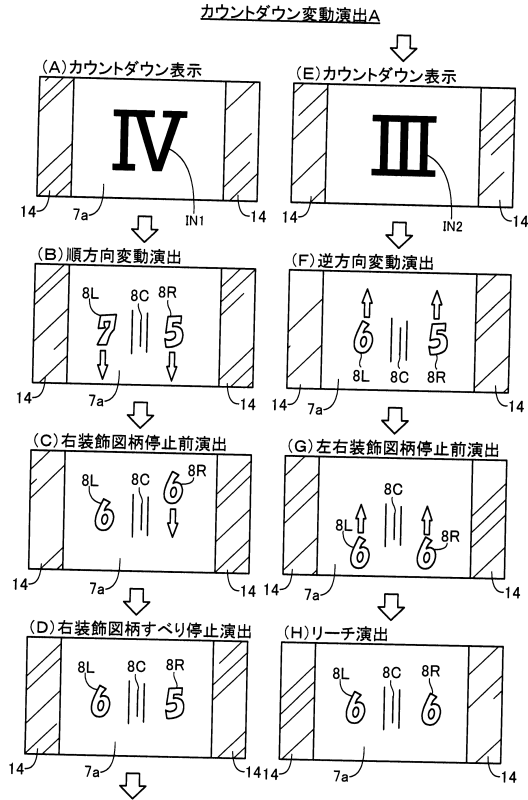


30

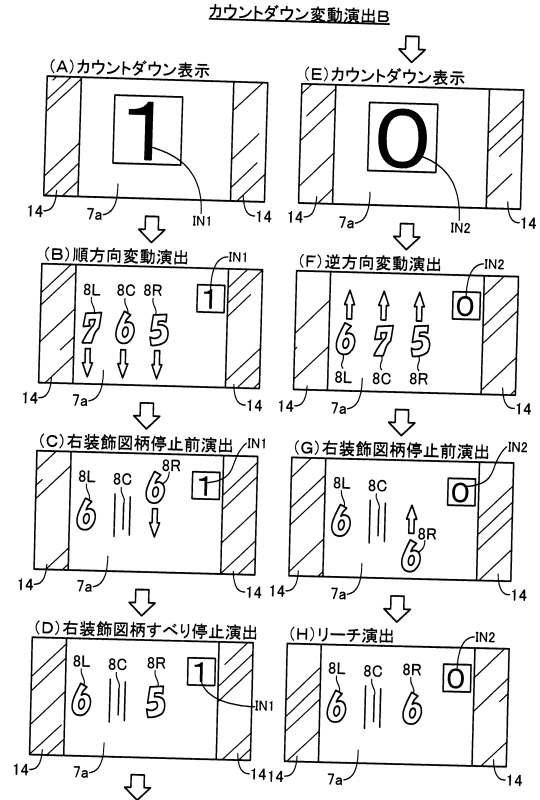
40

50

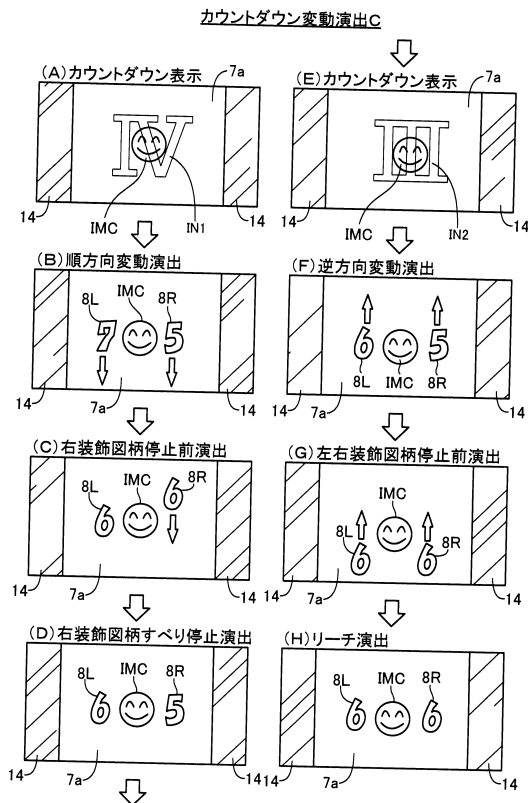
【図 1 3 7】



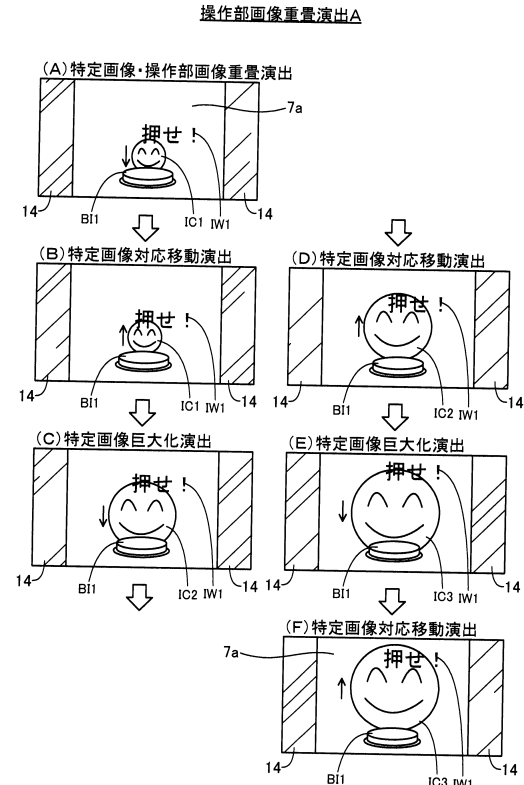
【図 1 3 8】



【図 1 3 9】



【図 1 4 0】



10

20

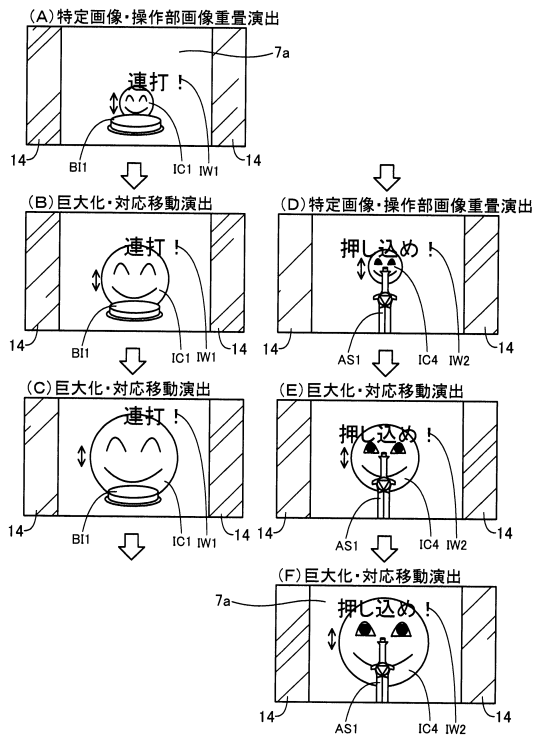
30

40

50

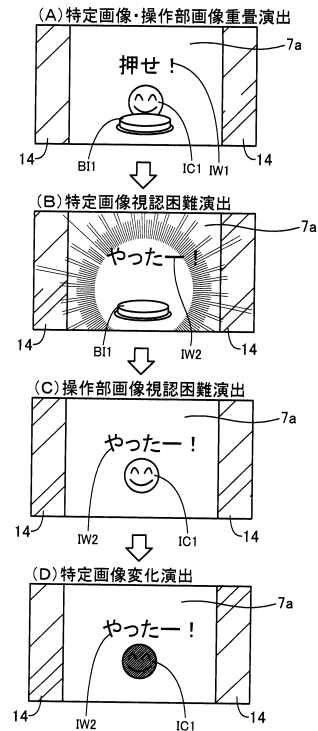
【図 1 4 1】

操作部画像重畳演出B



【図 1 4 2】

操作部画像重畳演出C

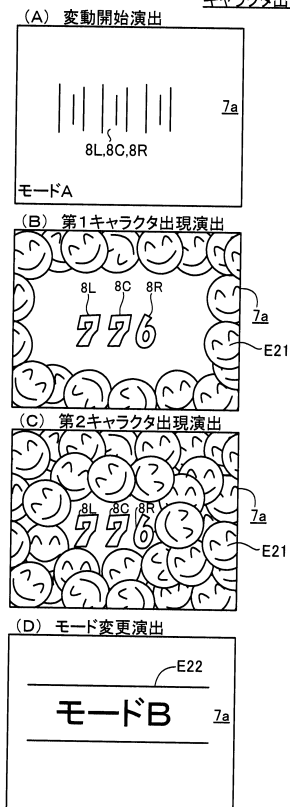


10

20

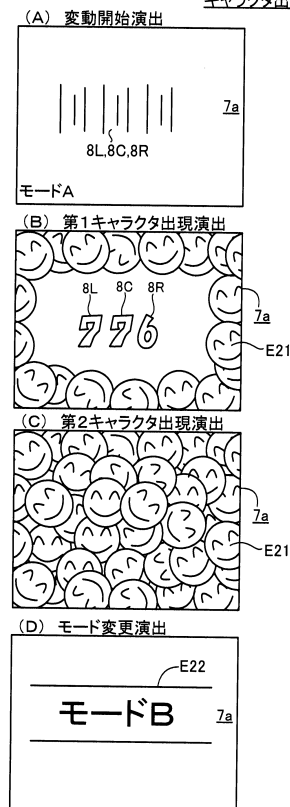
【図 1 4 3】

キャラクタ出現演出A



【図 1 4 4】

キャラクタ出現演出B

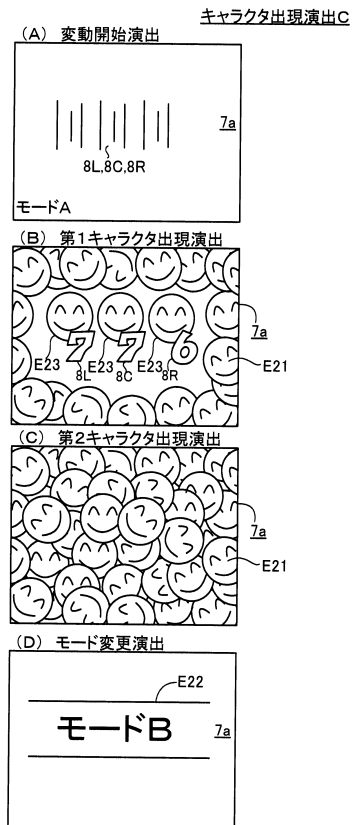


30

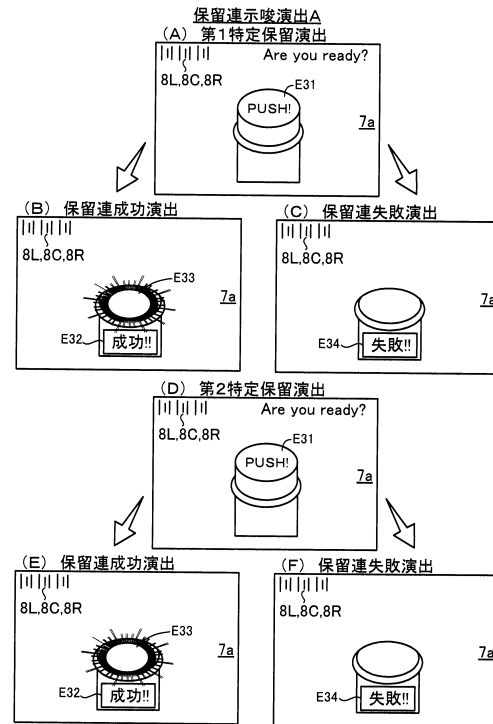
40

50

【図 1 4 5】



【図 1 4 6】

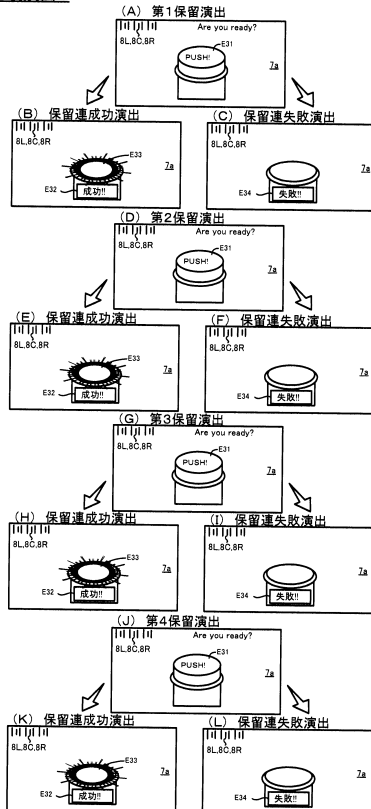


10

20

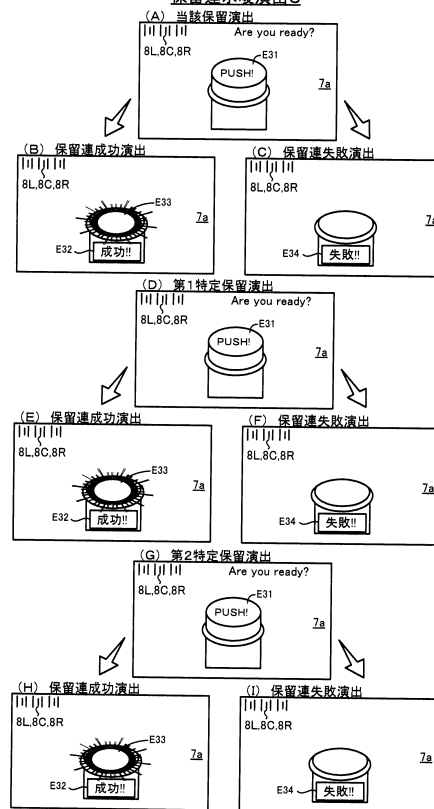
【図 1 4 7】

保留連示唆演出B



【図 1 4 8】

保留連示唆演出C

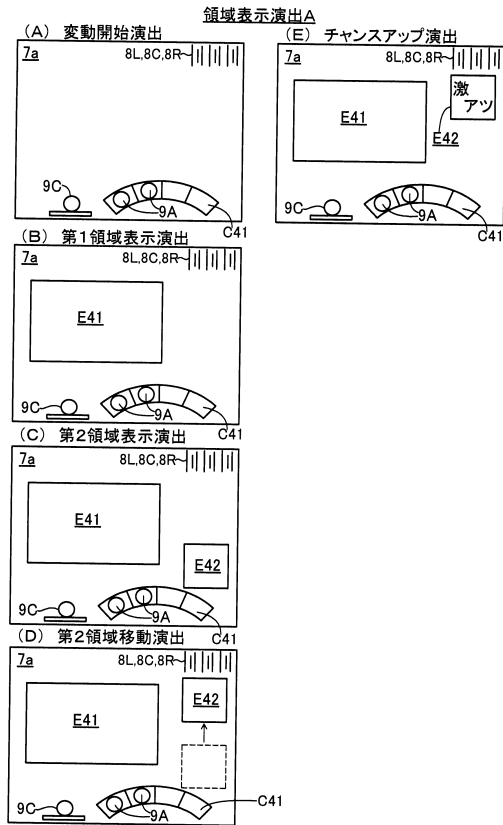


30

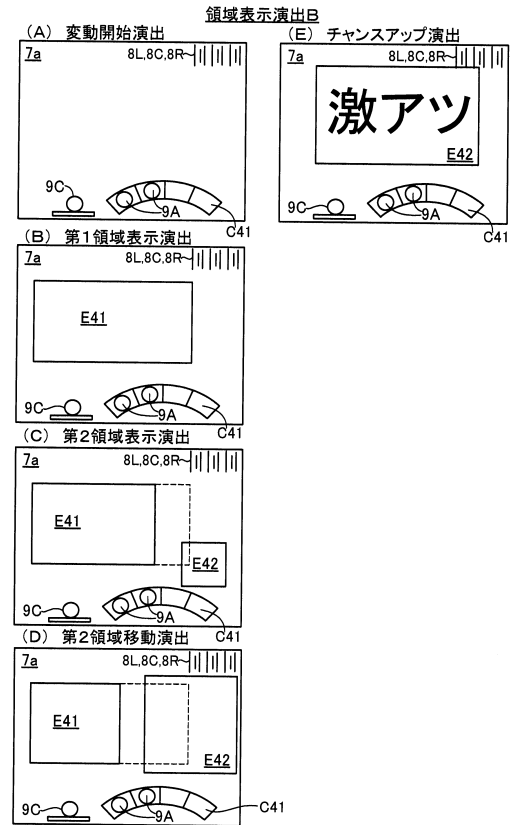
40

50

【図 1 4 9】



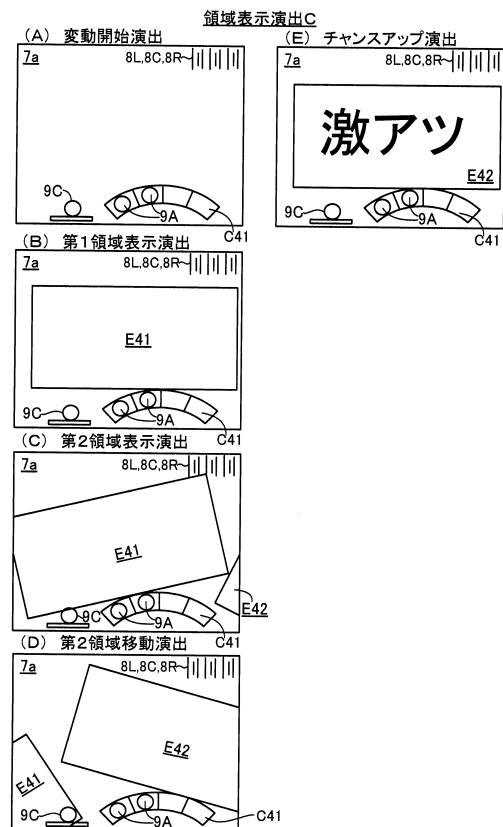
【図 1 5 0】



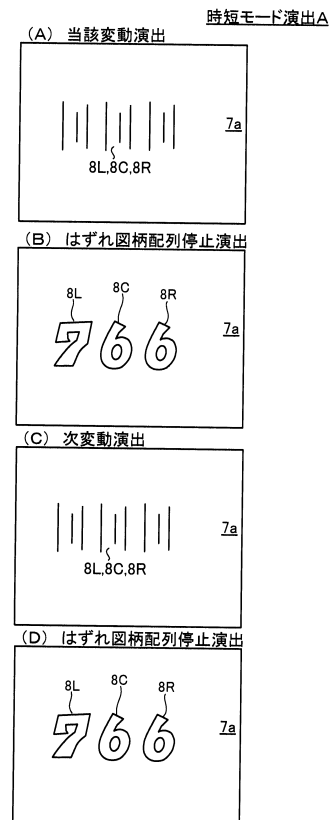
10

20

【図 1 5 1】



【図 1 5 2】

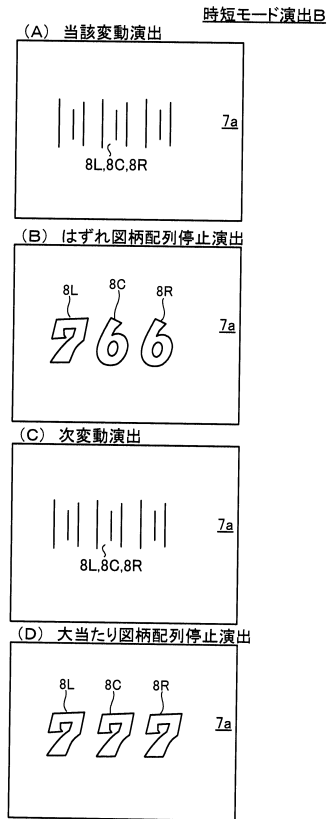


30

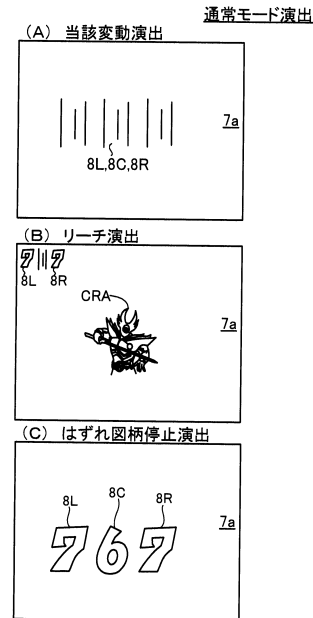
40

50

【図 1 5 3】



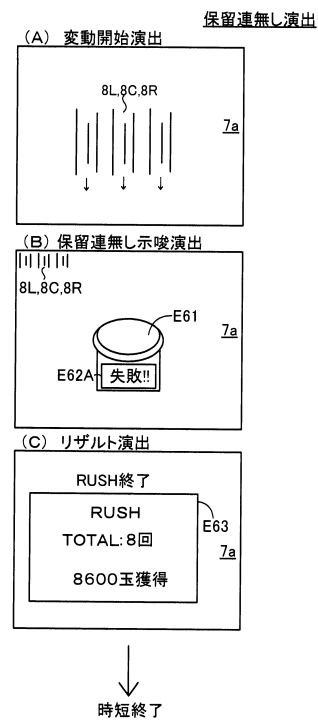
【図 1 5 4】



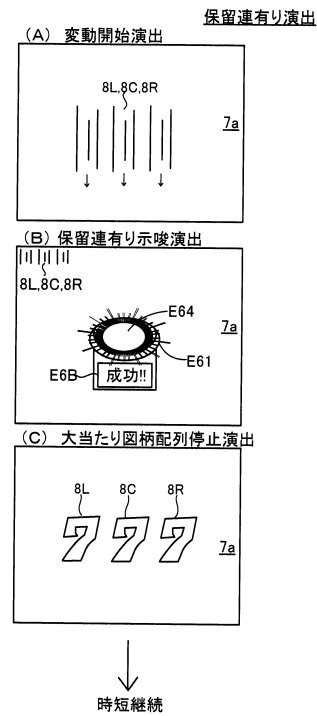
10

20

【図 1 5 5】



【図 1 5 6】

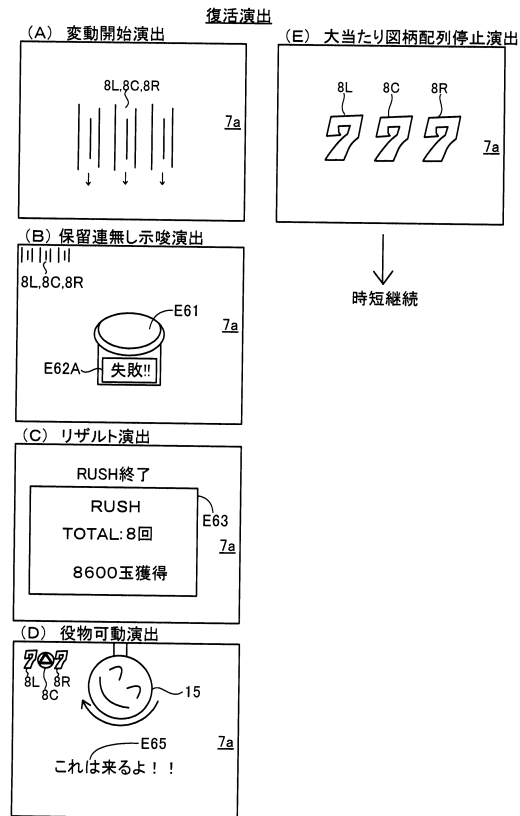


30

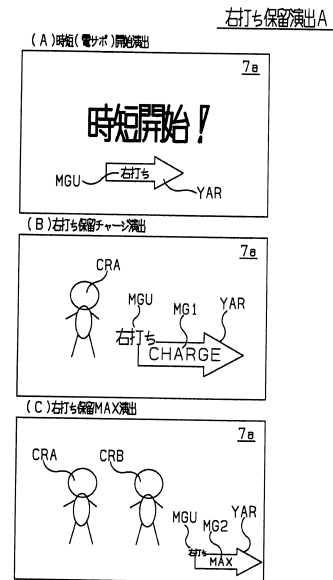
40

50

【図 1 5 7】



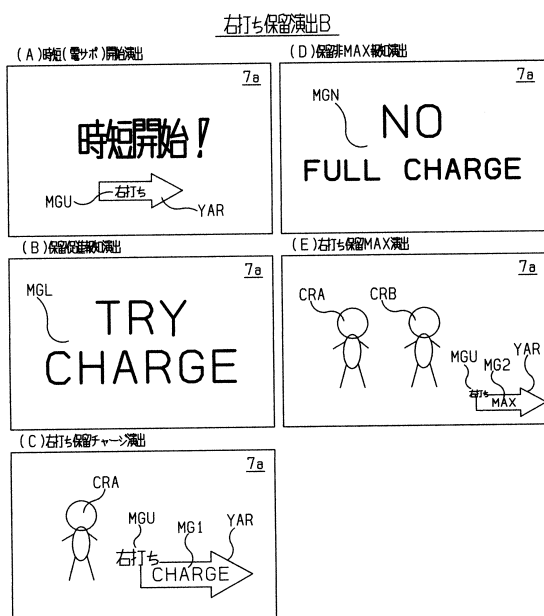
【図 1 5 8】



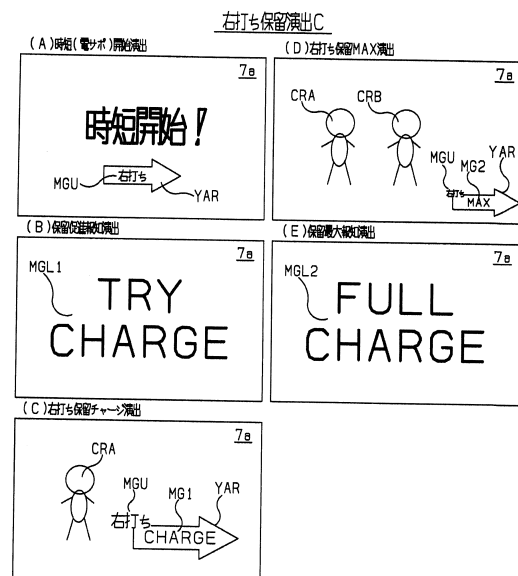
10

20

【図 1 5 9】



【図 1 6 0】

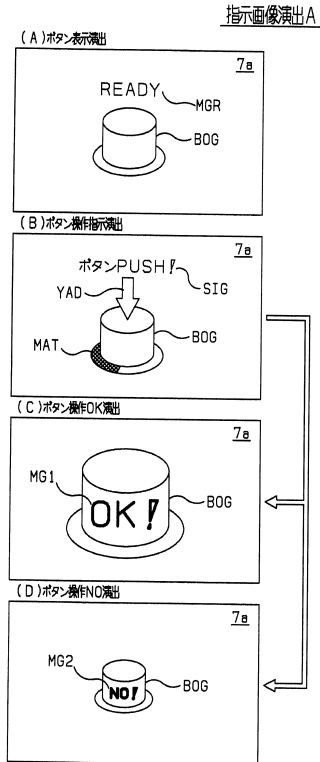


30

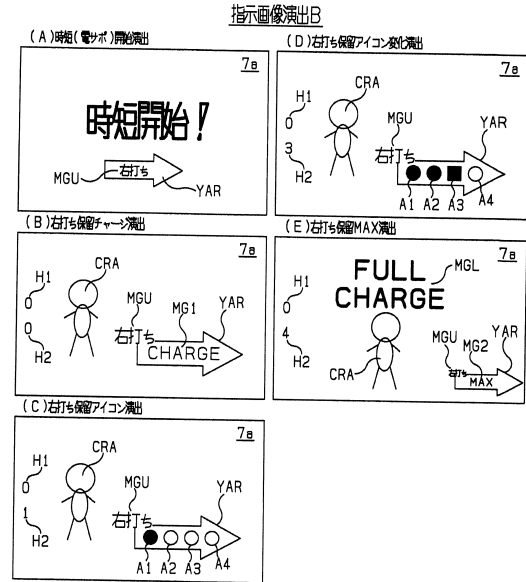
40

50

【図 161】



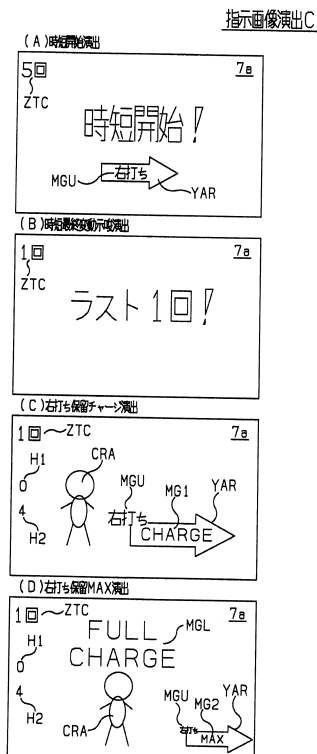
【図 162】



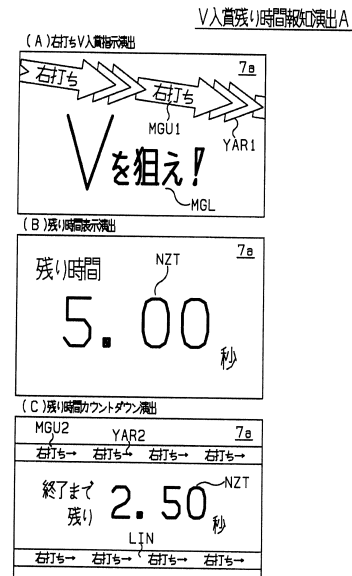
10

20

【図 163】



【図 164】



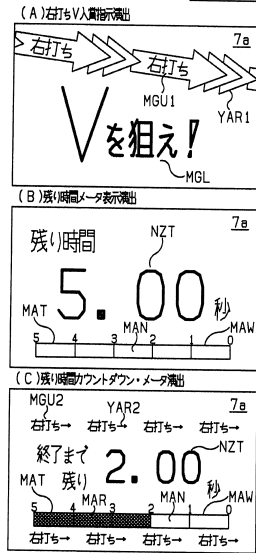
30

40

50

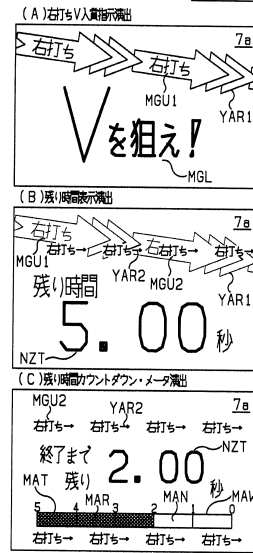
【図 165】

V入賞残り時間告知演出B



【図 166】

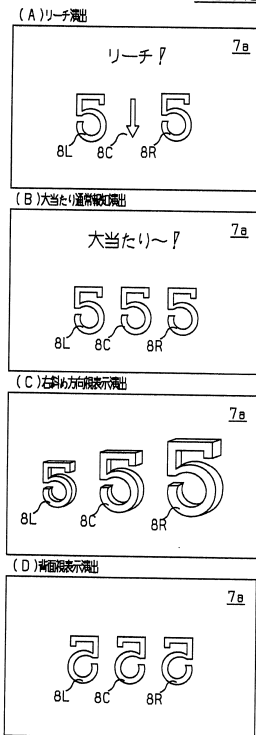
V入賞残り時間告知演出C



10

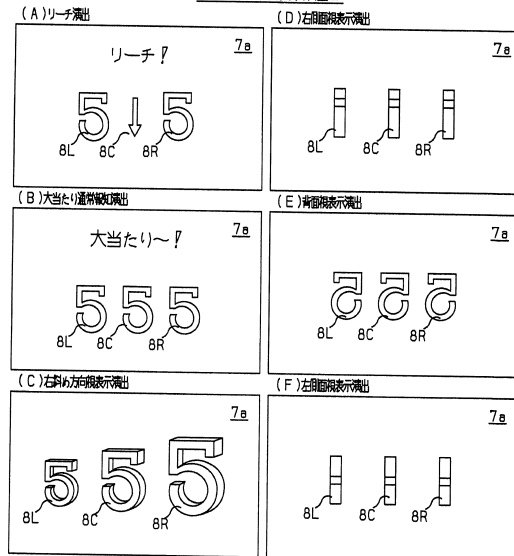
【図 167】

大当たり図柄表示演出A



【図 168】

大当たり図柄表示演出B



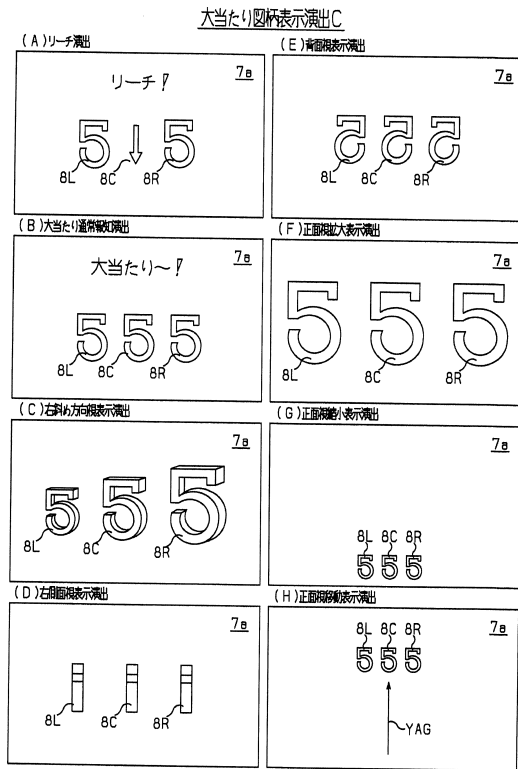
20

30

40

50

【図 169】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者 牧 智宣
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者 柏木 浩志
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者 梶野 浩司
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
審査官 荒井 誠
(56)参考文献 特許第 6 6 6 3 5 4 9 (J P , B 2)
特開 2 0 1 0 - 0 9 4 3 9 4 (J P , A)
特開 2 0 0 6 - 0 7 5 4 0 7 (J P , A)
特開 2 0 1 6 - 0 2 7 8 5 7 (J P , A)
俺の実践！第 3 2 4 話 C R 魔法少女まどかマギカを打つけどああこの台は神だ，YouTube [online] [video]，2017年09月08日，<https://www.youtube.com/watch?v=Qk7vFSIL5WY>，
主に 1 9 : 3 0 - 1 9 : 3 2 を参照。， [2 0 2 2 年 2 月 4 日 検 索]
(58)調査した分野 (Int.Cl., D B 名)
A 6 3 F 5 / 0 4
A 6 3 F 7 / 0 2