

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2024-93705
(P2024-93705A)

(43)公開日 令和6年7月9日(2024.7.9)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F

7/02

3 2 0

テーマコード(参考)
2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全315頁)

(21)出願番号 特願2022-210240(P2022-210240)
(22)出願日 令和4年12月27日(2022.12.27)(71)出願人 599104196
株式会社サンセイアールアンドディ
愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番
13号
(74)代理人 100160691
弁理士 田邊 淳也
(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
中山 覚
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番
13号 株式会社サンセイアールアンド
ディ内
(72)発明者 牧 智宣

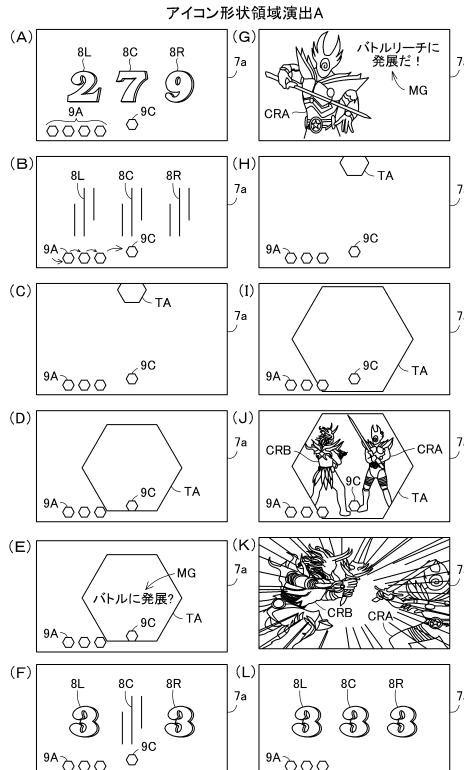
最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】遊技の興味を向上させることを目的とする。
 【解決手段】保留数を示す保留アイコン画像を表示画面に表示可能な表示制御手段を備える遊技機において、表示制御手段は、保留アイコン画像と同様の輪郭を持つ特定領域の内部で特定の表示を行う。

【選択図】図7 8



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

保留数を示す保留アイコン画像を表示画面に表示可能な表示制御手段を備える遊技機であって、

前記表示制御手段は、前記保留アイコン画像と同様の輪郭を持つ特定領域の内部で第1の表示を行い、前記特定領域の外部で第2の表示を行う、

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。

10

【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】**

20

【0004】

【特許文献1】特開2016-202930号公報

【特許文献2】特開2016-198339号公報

【特許文献3】特開2016-182376号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0005】**

しかしながら、上記の遊技機によつても、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つた。

【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。

30

【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つて、本発明を何ら限定するものではない。

【0008】**[適用例1]**

保留数を示す保留アイコン画像を表示画面に表示可能な表示制御手段を備える遊技機であつて、

前記表示制御手段は、前記保留アイコン画像と同様の輪郭を持つ特定領域の内部で特定の表示を行う、

ことを特徴とする遊技機。

[適用例2]

適用例1に記載の遊技機であつて、

前記表示制御手段は、前記特定の表示として、当たりへの期待度を示唆する画像を表示する場合がある、

ことを特徴とする遊技機。

40

50

[適用例3]

適用例1に記載の遊技機であって、

前記表示制御手段は、前記特定の表示として、当該特定の表示が行われた後に実行される演出を示唆する画像を表示する場合がある、

ことを特徴とする遊技機。

[適用例4]

適用例1から適用例3までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記表示制御手段は、前記特定領域の少なくとも一部に前記保留アイコン画像を重ねて表示することが可能である、

ことを特徴とする遊技機。

10

【発明の効果】

【0009】

本発明によれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0010】

【図1】遊技機の正面図である。

【図2】表示器類の拡大図である。

【図3】遊技機の主制御基板側の電気的な構成を示すブロック図である。

【図4】遊技機のサブ制御基板側の電気的な構成を示すブロック図である。

【図5】メインROMおよびメインRAMを説明するための図である。

20

【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】電チューニング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。

30

【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。

40

【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。

50

- 【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。 10
- 【図46】第1可動役物14の移動態様を例示した説明図である。
- 【図47】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】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】枠可動役物69の第2態様を例示した説明図である。
- 【図50】サブ表示画面64の表示演出を例示した説明図である。
- 【図51】装飾図柄横並び演出Aを説明するための図である。
- 【図52】装飾図柄横並び演出Bを説明するための図である。
- 【図53】装飾図柄横並び演出Cを説明するための図である。
- 【図54】装飾図柄逆移動演出Aを説明するための図である。
- 【図55】装飾図柄逆移動演出Bを説明するための図である。 20
- 【図56】装飾図柄逆移動演出Cを説明するための図である。
- 【図57】装飾図柄ワープ演出Aを説明するための図である。
- 【図58】装飾図柄ワープ演出Bを説明するための図である。
- 【図59】装飾図柄ワープ演出Cを説明するための図である。
- 【図60】装飾図柄移動演出Aを説明するための図である。
- 【図61】装飾図柄移動演出Bを説明するための図である。
- 【図62】装飾図柄移動演出Cを説明するための図である。
- 【図63】態様変化変動演出Aを説明するための図である。
- 【図64】態様変化変動演出Bを説明するための図である。 30
- 【図65】態様変化変動演出Cを説明するための図である。
- 【図66】装飾図柄変化演出A、Bを説明するための図である。
- 【図67】装飾図柄変化演出C、Dを説明するための図である。
- 【図68】装飾図柄変化演出Eを説明するための図である。
- 【図69】キャラクタ飛び出し演出1を説明するための図である。
- 【図70】キャラクタ飛び出し演出2を説明するための図である。
- 【図71】数字図柄変化演出を説明するための図である。
- 【図72】保留アイコン遮蔽演出A、Bを説明するための図である。
- 【図73】保留アイコン遮蔽演出Cを説明するための図である。
- 【図74】保留アイコン遮蔽演出D、Eを説明するための図である。 40
- 【図75】アイコン画像表示演出Aを説明するための図である。
- 【図76】アイコン画像表示演出Bを説明するための図である。
- 【図77】アイコン画像表示演出Cを説明するための図である。
- 【図78】アイコン形状領域演出Aを説明するための図である。
- 【図79】アイコン形状領域演出Bを説明するための図である。
- 【図80】アイコン形状領域演出Cを説明するための図である。
- 【図81】保留アイコン連続変化演出Aを説明するための図である。
- 【図82】保留アイコン連続変化演出Bを説明するための図である。
- 【図83】保留アイコン連続変化演出Cを説明するための図である。
- 【図84】図柄変動更新演出Aを説明するための図である。
- 【図85】図柄変動更新演出Bを説明するための図である。 50

【図 8 6】 図柄変動更新演出 C を説明するための図である。
 【図 8 7】 当たり期待度示唆演出 1 を説明するための図である。
 【図 8 8】 当たり期待度示唆演出 2 を説明するための図である。
 【図 8 9】 当たり期待度示唆演出 3 を説明するための図である。
 【図 9 0】 保留アイコン変化演出 A を説明するための図である。
 【図 9 1】 保留アイコン変化演出 B を説明するための図である。
 【図 9 2】 保留アイコン変化演出 C を説明するための図である。
 【図 9 3】 演出ボタン操作演出 A を説明するための図である。
 【図 9 4】 演出ボタン操作演出 B を説明するための図である。
 【図 9 5】 演出ボタン操作演出 C を説明するための図である。

10

【図 9 6】 バトルキャラクタ選択演出 A を説明するための図である。
 【図 9 7】 バトルキャラクタ選択演出 B を説明するための図である。
 【図 9 8】 バトルキャラクタ選択演出 C を説明するための図である。
 【図 9 9】 予定獲得球数関連情報表示演出を説明する第 1 の図である。
 【図 1 0 0】 予定獲得球数関連情報表示演出を説明する第 2 の図である。
 【図 1 0 1】 予定獲得球数関連情報表示演出を説明する第 3 の図である。

【図 1 0 2】 期待度アップアイテム演出 1 を説明するための図である。
 【図 1 0 3】 期待度アップアイテム演出 2 を説明するための図である。
 【図 1 0 4】 期待度アップアイテム演出 3 を説明するための図である。
 【図 1 0 5】 数値合計演出 1 を説明するための図である。

20

【図 1 0 6】 数値合計演出 2、3、4 を説明するための図である。
 【図 1 0 7】 数値合計演出 5 を説明するための図である。
 【図 1 0 8】 保留先読み演出 1 を説明するための図である。
 【図 1 0 9】 保留先読み演出 2 を説明するための図である。
 【図 1 1 0】 保留先読み演出 3 を説明するための図である。
 【図 1 1 1】 センター装飾部の右下部に配置される装飾部の概要図である。
 【図 1 1 2】 第 1 可動役物 1~4 の概要図である。
 【図 1 1 3】 固定入賞装置 1~9 の概要図である。
 【図 1 1 4】 入球示唆演出 1 を説明するための図である。

30

【図 1 1 5】 入球示唆演出 2、3、4 を説明するための図である。
 【図 1 1 6】 入球示唆演出 5、6、7 を説明するための図である。
 【発明を実施するための形態】

【0 0 1 1】

<第 1 実施形態>

1. 遊技機の構造

図 1 は、本発明の一実施形態としての遊技機 1 の正面図である。以下では、遊技機 1 の左右方向を、遊技機 1 に対面する遊技者から見た左右方向に一致させて説明する。また、遊技機 1 の前方向は、遊技機 1 から遊技者に向かう方向として説明し、遊技機 1 の後方向は、遊技者から遊技機 1 に向かう方向として説明する。

【0 0 1 2】

遊技機 1 は、遊技者の発射操作に基づいて遊技球を発射させ、特定の入賞装置に遊技球が入賞すると、その入賞に基づいて所定数の遊技球を遊技者に払い出すパチンコ遊技機である。遊技機 1 は、遊技機枠 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方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、サブ表示画面 64（右サブ表示画面 64R、左サブ表示画面 64L、および、上サブ表示画面 64U）と、剣部材 65 と、枠ランプ 66 と、スピーカ 67 と、セレクトボタン 68 と、枠可動体 69 と、音声ボタン 55 と、輝度ボタン 56 と、を備

40

50

えている。前枠 5 3 の中央には開口部が形成されており、開口部を介して、遊技盤 2 の遊技領域 3 を視認することができる。

【 0 0 1 3 】

ハンドル 6 0 は、前枠 5 3 の右側の下端に配置され、回転角度に応じた発射強度で遊技球を発射させる。ハンドル 6 0 の右側と左側には、可動式のいわゆるギミックである枠可動体 6 9（枠可動役物 6 9 とも呼ぶ）が設けられている。枠可動体 6 9 は、ハンドル 6 0 の左右のそれぞれに配置された 2 つの部材が左右方向に移動可能に構成されている。2 つの部材のそれぞれは、柔軟性のある平板状の部材で形成されており、正面がハンドル 6 0 に近づいたり遠ざかったりするように構成されている。枠可動体 6 9 は、通常時はハンドル 6 0 の左側と右側においてそれ自身ハンドル 6 0 から遠ざかった退避位置（図 1）で静止しており、退避位置からハンドル 6 0 に向かって互いに近接するように移動（進出）してハンドル 6 0 に触れる位置で静止することができる。枠可動体 6 9 は、進出位置のとき、ハンドル 6 0 またはハンドル 6 0 を操作中の遊技者の右手に触れる。

10

20

30

40

【 0 0 1 4 】

打球供給皿（上皿）6 1 は、前枠 5 3 の下方に設けられ、遊技球を貯留する。余剰球受皿（下皿）6 2 は、打球供給皿（上皿）6 1 の下方に配置され、打球供給皿 6 1 に収容しきれない遊技球を貯留する。演出ボタン 6 3 は、打球供給皿（上皿）6 1 の近傍に配置された操作部であり、遊技の進行に伴って実行される演出時などに遊技者によって操作（押圧）される。演出ボタン 6 3 の内側には振動モータが配置されており、演出等に応じてボタン自体が上下左右に振動するように構成されている。剣部材 6 5 は、剣の形を模した操作部であり、遊技の進行に伴って実行される演出時等に遊技者が下方向に押し込むことができる。剣部材 6 5 は、剣部材 6 5 全体を下方に押し込む第 1 の操作と、剣部材 6 5 全体を上方に押し上げる第 2 の操作を実行可能に構成されている。サブ表示画面 6 4 は、液晶表示装置の画面であり、右サブ表示画面 6 4 R と、左サブ表示画面 6 4 L と、上サブ表示画面 6 4 U を含んでいる。右サブ表示画面 6 4 R は、前枠 5 3 の右側に設けられ、左サブ表示画面 6 4 L は、前枠 5 3 の左側に設けられ、上サブ表示画面 6 4 U は、前枠 5 3 の上側に設けられている。右サブ表示画面 6 4 R と、左サブ表示画面 6 4 L は、遊技盤 2 を介して対となる位置に配置されている。上サブ表示画面 6 4 U は、遊技盤 2 の上方に配置されている。右サブ表示画面 6 4 R と、左サブ表示画面 6 4 L と、上サブ表示画面 6 4 U は、前枠 5 3 の開口部を囲むように配置されている。サブ表示画面 6 4 は、液晶表示装置であってもよいし、有機EL表示装置、プラズマディスプレイ、プロジェクター、ドットマトリクスなどの他の画像表示装置であってもよい。枠ランプ 6 6 は、右枠ランプと、左枠ランプとを含んでおり、前枠 5 3 の上方に配置され、遊技中などに発光演出をおこなう。右枠ランプは、上サブ表示画面 6 4 U と右サブ表示画面 6 4 Rとの間に配置された斜め線状の発光部である。左枠ランプは、上サブ表示画面 6 4 U と左サブ表示画面 6 4 Lとの間に配置された斜め線状の発光部である。スピーカ 6 7 は、前枠 5 3 の左上方と右上方に配置され、遊技中などに音演出をおこなう。セレクトボタン 6 8 は、打球供給皿（上皿）6 1 の近傍であって演出ボタン 6 3 の左方に配置され、上ボタン、右ボタン、下ボタン、左ボタンから構成された操作部であり、演出モードの変更時や演出に関する各種パラメータの変更時によって遊技者によって操作（押圧）される。音量ボタン 5 5 は、打球供給皿（上皿）6 1 の近傍であってセレクトボタン 6 8 と演出ボタン 6 3 との間に配置され、音量ダウンボタンと音量アップボタンとから構成された操作部であり、音量レベルを上げたり下げたりする時に遊技者によって操作（押圧）される。輝度ボタン 5 6 は、セレクトボタン 6 8 と演出ボタン 6 3 との間であって音量ボタン 5 5 の手前側に配置され、輝度ダウンボタンと輝度アップボタンとから構成された操作部であり、輝度レベルを上げたり下げたりする時に遊技者によって操作（押圧）される。

【 0 0 1 5 】

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 1 0 と、第 1 盤可動体 1 4 と、第 2 盤可動体 1 5 と、固定入賞装置（ヘソ）1 9 と、普通可変入賞装置（電チューブ）2 2 と、ゲート（スルーチャッカ）2 8 と、第 1

50

大入賞装置（第1アタッカー）31と、第2大入賞装置（第2アタッカー）36と、大入賞口開放始動口17と、一般入賞口27（普通入賞口27）と、アウト口16と、表示器類40と、を備えている。

【0016】

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

10

【0017】

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

20

【0018】

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

30

【0019】

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

40

【0020】

画像表示装置7は、演出図柄変動演出のほか、大当たり遊技（特別遊技の一例）に並行しておこなわれる大当たり演出や、客待ち用のデモ演出などを表示画面7aに表示するこ

50

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てもよい。

【0021】

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

【0022】

画像表示装置7の左側には、可動式のいわゆるギミックである第1盤可動体14（第1可動役物14とも呼ぶ）が設けられている。第1可動役物14は、縦長の棒状の部材が画像表示装置7の前方（前面）において左右方向に移動可能に構成されている。第1可動役物14は、通常時は画像表示装置7の左側の退避位置（図1）で静止しており、退避位置から表示画面7aの右端に向かって移動（進出）して表示画面7aの前方の任意の進出位置で静止することができる。第1可動役物14は、画像表示装置7の縦方向とほぼ同じ長さに形成されており、進出位置で画像表示装置7の一部を上方から下方まで覆う。

【0023】

画像表示装置7の上方側には、可動式のいわゆるギミックである第2盤可動体15（第2可動役物15とも呼ぶ）が設けられている。第2可動役物15は、「OARO」と記載された矩形形状の部材（装飾部）が上下方向に移動可能に構成されている。第2可動役物15は、通常時は画像表示装置7の上方の退避位置（図1）で静止しており、退避位置から表示画面7aの中央に向かって下方に移動（進出）して表示画面7aの前方の進出位置で静止することができる。第2可動役物15は、進出位置で停止したとき画像表示装置7の一部を覆う。

【0024】

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。画像表示装置7の下部と対応するセンター装飾体10の下部には、ステージ部11が形成されている。ステージ部11は、ステージ部11の上面を転動する遊技球を後述の第1始動口20へと誘導可能な形状を有している。画像表示装置7の左下方と対応するセンター装飾体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。

【0025】

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

【0026】

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

10

20

30

40

50

いる。電チュー 2 2 は、第 2 始動口 2 1 の前方に可動部材 2 3 を備えており、可動部材 2 3 の作動によって第 2 始動口 2 1 を開閉する。可動部材 2 3 は、電チュー ソレノイド 2 4 (図 3) によって駆動される。第 2 始動口 2 1 は、可動部材 2 3 が開状態のとき遊技球が入球可能である。なお、電チュー 2 2 は、可動部材 2 3 が開状態のときの方が閉状態のときよりも第 2 始動口 2 1 への入球が容易であればよく、閉状態のときに第 2 始動口 2 1 への入球が可能であってもよい。

【 0 0 2 7 】

ゲート (スルーチャッカー) 2 8 は、遊技領域 3 における第 1 大入賞装置 (第 1 アタッカー) 3 1 の上方に配置されており、遊技球が通過可能に構成されている。ゲート 2 8 への遊技球の通過は、電チュー 2 2 を開放するか否かを決定する普通図柄抽選の契機となっている。言い換えれば、ゲート 2 8 への遊技球の通過は、普通図柄乱数 (当たり乱数) の取得および当たり判定等の契機となっている。

【 0 0 2 8 】

ここで、「特別図柄の抽選」とは、第 1 始動口 2 0 または第 2 始動口 2 1 に遊技球が入賞したときに、特別図柄判定用の乱数を取得し、この取得した乱数を予め定められた「大当たり」に対応する値と比較することにより、大当たりか否かを判定する処理をいう。この「大当たり」の抽選結果は即座に遊技者に報知されるわけではなく、後述の第 1 特別図柄表示器 4 1 a または第 2 特別図柄表示器 4 1 b において特別図柄の変動表示がおこなわれ、所定の変動時間を経過したところで、抽選結果に対応する特別図柄が停止表示 (確定表示) され、遊技者に抽選結果が報知される。画像表示装置 7 では、特別図柄の変動表示と同期して演出図柄を変動表示する図柄合わせゲームが行われ、この図柄合わせゲームによって、より効果的に大当たりの抽選結果が遊技者に報知される。

【 0 0 2 9 】

また、「普通図柄の抽選」とは、ゲート 2 8 を遊技球が通過したときに、普通図柄判定用の乱数を取得し、この取得した乱数を予め定められた「当たり」に対応する値と比較することにより、当たりか否かを判定する処理をいう。この普通図柄の抽選結果についても、ゲート 2 8 を遊技球が通過して即座に抽選結果が報知されるわけではなく、後述の普通図柄表示器 4 2 において普通図柄の変動表示がおこなわれ、所定の変動時間を経過したところで、抽選結果に対応する普通図柄が確定表示 (点灯または消灯) され、遊技者に抽選結果が報知される。

【 0 0 3 0 】

第 1 大入賞装置 (第 1 アタッカー、第 1 特別可変入賞装置) 3 1 は、遊技領域 3 における第 1 始動口 2 0 の右上方に配置され、第 1 大入賞口 (第 1 特別入賞口) 3 0 と、V 領域 3 9 と、非 V 領域 7 0 と、V 開閉部材 7 1 とを備えている。第 1 大入賞口 3 0 は、スイング式の開閉動作により遊技球の受け入れを許容または阻害する開閉部材 (第 1 特別入賞口開閉部材) 3 2 を備えている。開閉部材 3 2 は、第 1 大入賞口ソレノイド 3 3 (図 3) によって駆動される。第 1 大入賞口 3 0 は、開閉部材 3 2 が開状態のとき遊技球が入球可能となる。

【 0 0 3 1 】

第 1 大入賞装置 3 1 は内部に、V 領域 (特定領域) 3 9 と、V 領域センサ 3 9 a (図 3) と、非 V 領域 (非特定領域) 7 0 と、非 V 領域センサ 7 0 a (図 3) と、第 1 大入賞口センサ 3 0 a (図 3) と、V 開閉部材 7 1 と、V 開閉部材ソレノイド 7 3 (図 3) と、を備えている。V 領域 (特定領域) 3 9 および非 V 領域 (非特定領域) 7 0 は、第 1 大入賞装置 3 1 の内部において、第 1 大入賞口 3 0 を通過した遊技球が通過可能な領域として構成されている。第 1 大入賞口センサ 3 0 a は、V 領域 3 9 および非 V 領域 7 0 の上流に配置され、第 1 大入賞口 3 0 への遊技球の入賞を検知する。V 領域センサ 3 9 a は、V 領域 3 9 に配置され、V 領域 3 9 への遊技球の通過を検知する。非 V 領域センサ 7 0 a は、非 V 領域 7 0 に配置され、非 V 領域 7 0 への遊技球の通過を検知する。V 開閉部材 7 1 は、第 1 大入賞口 3 0 を通過した遊技球を V 領域 3 9 または非 V 領域 7 0 のいずれかに振り分ける。V 開閉部材ソレノイド 7 3 は、V 開閉部材 7 1 を駆動する。V 開閉部材 7 1 は、回

転移動（遊技盤 2 に対して時計回りおよび反時計回り）するように構成され、V 開閉部材ソレノイド 7 3 の通電時には、原点位置から反時計回りに回転して遊技球を V 領域 3 9 に振り分ける第 1 の状態（回動状態）となり、V 開閉部材ソレノイド 7 3 の非通電時には、原点に位置して遊技球を非 V 領域 7 0 に振り分ける第 2 の状態（停止状態）となる。なお、V 開閉部材 7 1 は、回転移動に限らず、第 1 大入賞口 3 0 を通過した遊技球を V 領域 3 9 または非 V 領域 7 0 のいずれかに振り分ける機能を有しておればよく、例えば、遊技盤 2 に対して左右方向に移動するように構成してもよい。すなわち、V 開閉部材ソレノイド 7 3 の通電時には、遊技球を V 領域 3 9 に振り分ける退避状態（第 1 の状態）となり、V 開閉部材ソレノイド 7 3 の非通電時には、遊技球を非 V 領域 7 0 に振り分ける進出状態（第 2 の状態）となるように構成してもよい。なお、遊技機 1 では、V 領域 3 9 への遊技球の通過が後述の高確率状態への移行の契機となっている。つまり、V 領域 3 9 は、確変作動口となっている。一方、非 V 領域 7 0 は、確変作動口となっていない。本実施形態の第 1 大入賞装置 3 1 は、さらに、第 1 大入賞装置 3 1 から排出される遊技球数を計数する第 1 大入賞装置排出センサ（図示しない）を備えている。第 1 大入賞装置排出センサは、V 領域 3 9 と非 V 領域 7 0 が下流で合流した地点に設けられており、V 領域センサ 3 9 a または非 V 領域センサ 7 0 a を通過した遊技球数を計数する。

10

【 0 0 3 2 】

第 2 大入賞装置（第 2 アタッカー、第 2 特別可変入賞装置）3 6 は、遊技領域 3 における第 1 大入賞口 3 0 の右上方に配置され、第 2 大入賞口（第 2 特別入賞口）3 5 を備えている。第 2 大入賞口 3 5 は、スイング式の開閉動作により遊技球の受け入れを阻害または許容する開閉部材（第 2 特別入賞口開閉部材、可動部材）3 7 を備えている。開閉部材 3 7 は、第 2 大入賞口ソレノイド 3 8（図 3）によって駆動される。第 2 大入賞口 3 5 は、開閉部材 3 7 が開状態のとき遊技球が入球可能となる。

20

【 0 0 3 3 】

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

【 0 0 3 4 】

一般入賞口 2 7 は、遊技領域 3 の下部に設けられている。アウト口 1 6 は、遊技領域 3 の下部に設けられており、いずれの入賞口にも入賞しなかった遊技球を遊技領域 3 の外へ排出する。表示器類 4 0 は、遊技盤 2 の右側中央付近に配置されている。表示器類 4 0 の詳細については後述する。一般入賞口 2 9 は、遊技領域 3 の右下部であって、第 1 大入賞口 3 0 の右側に隣接して配置されている。

30

【 0 0 3 5 】

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

40

【 0 0 3 6 】

図 2 は、表示器類 4 0 の拡大図である。表示器類 4 0 は、第 1 特別図柄表示器 4 1 a と、第 2 特別図柄表示器 4 1 b と、普通図柄表示器 4 2 と、第 1 特図保留表示器 4 3 a と、第 2 特図保留表示器 4 3 b と、普図保留表示器 4 4 と、を含んでいる。第 1 特別図柄表示器 4 1 a は、第 1 特別図柄を可変表示する。第 2 特別図柄表示器 4 1 b は、第 2 特別図柄を可変表示する。普通図柄表示器 4 2 は、普通図柄を可変表示する。第 1 特図保留表示器 4 3 a は、第 1 特別図柄表示器 4 1 a の作動保留（第 1 特図保留）の記憶数を表示する。第 2 特図保留表示器 4 3 b は、第 2 特別図柄表示器 4 1 b の作動保留（第 2 特図保留）の記憶数を表示する。普図保留表示器 4 4 は、普通図柄表示器 4 2 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 2 0 への遊技球の入賞を契

50

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

【0037】

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

【0038】

特別図柄表示器41は、横並びに配された8個のLEDから構成されており、その点灯態様によって特別図柄当たり抽選の結果に応じた特別図柄を表示する。例えば、大当たり（後述の複数種類の大当たりのうちの一つ）に当選した場合には、「」（：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各LEDが点灯してもよい。変動表示の態様は、各LEDが停止表示（特定の態様での点灯表示）されていなければ、上記態様に限定されず、任意の点灯態様とすることができます。例えば、変動表示の態様は、全LEDが一斉に点滅してもよい。

【0039】

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

【0040】

普通図柄の可変表示は、ゲート28への遊技球の通過を契機としておこなわれる。普通

10

20

30

40

50

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

【 0 0 4 1 】

普通図柄表示器 4 2 は、2 個の L E D から構成されており、その点灯態様によって普通図柄抽選の結果に応じた普通図柄を表示するものである。例えば、抽選結果が当たりである場合には、「 」（ ：点灯、 ：消灯）というように両 L E D が点灯した普通当たり図柄を表示する。抽選結果がハズレである場合には、「 」というように右の L E D のみが点灯した普通ハズレ図柄を表示する。普通ハズレ図柄として全ての L E D を消灯させる態様を採用してもよい。普通図柄が停止表示される前には、所定の変動時間にわたって普通図柄の変動表示がなされる。変動表示の態様は、例えば、両 L E D が交互に点灯してもよい。変動表示の態様は、各 L E D が停止表示（特定の態様での点灯表示）されていなければ、上記態様に限定されず、任意の点灯態様とすることができます。例えば、変動表示の態様は、全 L E D が一斉に点滅してもよい。

10

【 0 0 4 2 】

遊技機 1 では、ゲート 2 8 への遊技球の通過があると、その通過に対して取得した普通図柄乱数（当たり乱数）の値は、普図保留記憶領域 8 6（図 5）に普図保留として一旦記憶される。普図保留記憶領域 8 6 に記憶可能な普図保留の数には上限があり、本形態における上限値は 4 個となっている。普図保留記憶領域 8 6 に記憶された普図保留は、その普図保留に基づく普通図柄の可変表示が可能となったときに消化される。普図保留の消化とは、その普図保留に対応する普通図柄乱数（当たり乱数）を判定して、その判定結果を示すための普通図柄の可変表示を実行することをいう。従って、遊技機 1 では、ゲート 2 8 への遊技球の通過に基づく普通図柄の可変表示がその通過後にすぐにおこなえない場合、すなわち、普通図柄の可変表示の実行中や補助遊技の実行中に入賞があった場合であっても、所定個数を上限として、その通過に対する普通図柄抽選の権利を留保することができる。普図保留の数は、普図保留表示器 4 4 に表示される。普図保留表示器 4 4 は、例えば、4 個の L E D で構成されており、普図保留の数だけ L E D を点灯させることによって普図保留の数を表示する。

20

30

【 0 0 4 3 】

2 . 遊技機の電気的構成

図 3、図 4 に基づいて、遊技機 1 の電気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気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気的な構成を示すブロック図である。遊技機 1 は、主制御基板 8 0（図 3）と、サブ制御基板 9 0（図 4）と、画像制御基板 1 0 0（図 4）と、ランプ制御基板 1 0 7（図 4）と、音声制御基板 1 0 6（図 4）と、払出制御基板 1 1 0（図 3）と、を備えている。主制御基板 8 0 は、大当たり抽選や遊技状態の移行などの遊技利益に関する制御をおこなう遊技制御基板であり、メイン制御部を構成する。サブ制御基板 9 0 は、遊技の進行に伴って実行する演出に関する制御をおこなう演出制御基板であり、画像制御基板 1 0 0、ランプ制御基板 1 0 7、音声制御基板 1 0 6 とともにサブ制御部を構成する。なお、サブ制御部は、少なくともサブ制御基板 9 0 を備えていれば構成可能である。

40

【 0 0 4 4 】

主制御基板 8 0 は、遊技制御用マイコン 8 1 と、入出力回路 8 7 と、を備えている。遊技制御用マイコン 8 1 は、主制御基板 8 0 に実装されているワンチップマイコンであり、プログラムに従って遊技機 1 の遊技の進行を制御する。遊技制御用マイコン 8 1 は、遊技の進行を制御するためのプログラムなどを記憶するメイン R O M 8 3 と、ワークメモリとして使用されるメイン R A M 8 4 と、メイン R O M 8 3 に記憶されているプログラムを実

50

行するメイン C P U 8 2 と、を含んでいる。メイン R O M 8 3 に記憶されているデータの詳細、および、メイン R A M 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 R O M 8 3 は外付け R O M として構成されていてもよい。遊技制御用マイコン 8 1 は、入出力回路(I / O ポート部) 8 7 を介して他の基板等とデータの送受信をおこなう。入出力回路 8 7 は、遊技制御用マイコン 8 1 に内蔵されていてもよい。

【 0 0 4 5 】

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

【 0 0 4 6 】

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

【 0 0 4 7 】

主制御基板 8 0 には、入出力回路 8 7 を介して払出手制御基板 1 1 0 が接続されている。主制御基板 8 0 は、払出手制御基板 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手制御基板 1 1 0 から信号を受信する。払出手制御基板 1 1 0 には、賞球払出手装置 1 2 0 と、貸球払出手装置 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。賞球払出手装置 1 2 0 は、賞球の払い出しをおこなう。払出手制御基板 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、賞球払出手装置 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。貸球払出手装置 1 3 0 は、貸球の払い出しをおこなう。払出手制御基板 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、貸球払出手装置 1 3 0 の貸球モータ 1 3 1 を駆動して貸球の払い出しをおこなう。払い出される貸球は、計数のために貸球センサ 1 3 2 によって検知される。カードユニット 1 3 5 は、遊技機 1 に隣接して配置され、挿入されたプリペイドカードなどの情報に基づいて球貸に関する情報を出力する。発射装置 1 1 2 は、

10

20

30

40

50

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。

【0048】

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

10

【0049】

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

20

【0050】

画像制御基板 100 は、画像制御用マイコン 101 と、入力回路 105a と、出力回路 105b とを備えている。画像制御用マイコン 101 は、画像制御基板 100 に実装されているワンチップマイコンであり、プログラムに従って画像表示装置 7 やサブ表示画面 6 4 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 やサブ表示画面 6 4 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 やサブ表示画面 6 4 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。

30

【0051】

音声制御基板 106 には、スピーカ 67 が接続されており、演出制御用マイコン 91 は、主制御基板 80 から受信したコマンドに基づいて、音声制御基板 106 を介してスピーカ 67 から音声、楽曲、効果音等を出力させる。スピーカ 67 から出力する音声等の音響データは、サブ制御基板 90 のサブ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てもよい。さらに、画像制御基板 100 の ROM 103 に音響データを格納してもよい。

40

50

【0052】

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

10

20

30

【0053】

中継基板108には、演出ボタン検出スイッチ63aと、セレクトボタン検出スイッチ68aと、が接続されている。音量ボタン検出スイッチ55aは、音量ボタン55（図1）が押圧操作されたことを検出する。音量ボタン55が押下されると、音量ボタン検出スイッチ55a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。輝度ボタン検出スイッチ56aは、輝度ボタン56（図1）が押圧操作されたことを検出する。輝度ボタン56が押下されると、輝度ボタン検出スイッチ56a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。演出ボタン検出スイッチ63aは、演出ボタン63（図1）が押下操作されたことを検出する。演出ボタン63が押下されると、演出ボタン検出スイッチ63aから、中継基板108を介してサブ制御基板90にスイッチ信号が出力される。また、演出ボタン検出スイッチ63aには振動モータが取り付けられており、中継基板108からの信号に応じて駆動し、演出ボタン63を振動させることができる。セレクトボタン検出スイッチ68aは、セレクトボタン68が押下操作されたことを検出する。セレクトボタン68が押下されると、セレクトボタン検出スイッチ68aから、中継基板108を介してサブ制御基板90にスイッチ信号が出力される。なお、中継基板108には、ほかに、剣部材65が検出されたことを検出する剣部材検出スイッチも接続されている。

40

【0054】

3. 遊技機のデータ構成

図5、図6に基づいて、遊技機1のデータ構成について説明する。図5（A）は、メイン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。

50

【0055】

メインROM83（図5（A））には、大当たり判定テーブルT1と、リーチ判定テーブルT2と、普通図柄当たり判定テーブルT3と、普通図柄変動パターン判定テーブルT4と、大当たり種別判定テーブルT5と、変動パターン判定テーブルT6と、電チュー開放パターン判定テーブルT7と、大入賞口開放パターン判定テーブルT8と、V開閉部材開放パターン判定テーブルT9と、が格納されている。これらの判定テーブルは、遊技制御用マイコン81が実行する主制御メイン処理（後述）において、遊技制御用マイコン8

50

1によって参照される。各判定テーブルの具体的な内容については後述する。

【0056】

メインRAM84(図5(B))には、コマンドセット領域84aと、フラグセット領域84bと、カウンタセット領域84cと、特別動作ステータスセット領域84dと、特図保留記憶領域85と、普図保留記憶領域86とが設けられている。コマンドセット領域84aは、主制御メイン処理(後述)において、メイン制御部側からサブ制御部側に出力されるコマンドがセットされる領域(出力バッファ)であり、事前判定コマンド、保留球数コマンド、変動開始コマンド、変動停止コマンド、オープニングコマンド、ラウンド指定コマンド、エンディングコマンド、遊技状態指定コマンド、V通過コマンド、客待ち待機コマンドなどがセットされる。フラグセット領域84bは、主制御メイン処理(後述)において、遊技機の状態や遊技状態を示すフラグがセットされる領域であり、大当たりフラグ、大当たり終了フラグ、第1入賞フラグ、第2入賞フラグ、天井フラグ、Vフラグ、確変フラグ、時短フラグなどがセットされる。カウンタセット領域84cは、主制御メイン処理(後述)において使用されるカウンタがセットされる領域であり、乱数カウンタ、ラウンドカウンタ、天井カウンタ、確変カウンタ、時短カウンタなどがセットされる。特別動作ステータスセット領域84dは、後述する特別動作処理におけるステータスがセットされる領域である。特図保留記憶領域85は、第1特図保留が記憶される第1特図保留記憶領域85aと、第2特図保留が記憶される第2特図保留記憶領域85bとを含んでいる。第1特図保留記憶領域85aには、第1特図保留の1個目、2個目、3個目、4個目にそれぞれ対応する特別図柄当たり乱数等の乱数値群(保留情報)を記憶するための第1記憶領域、第2記憶領域、第3記憶領域、第4記憶領域が設けられている。第2特図保留記憶領域85bには、第2特図保留の1個目、2個目、3個目、4個目にそれぞれ対応する乱数値群(保留情報)を記憶するための第1記憶領域、第2記憶領域、第3記憶領域、第4記憶領域が設けられている。普図保留記憶領域86は、普図保留の1個目、2個目、3個目、4個目にそれぞれ対応する普通図柄乱数(あたり乱数)等の乱数値群(保留情報)を記憶するための第1記憶領域、第2記憶領域、第3記憶領域、第4記憶領域が設けられている。なお、メインRAM84には、上記の領域の他に、特図停止図柄データがセットされる当たり種別セットバッファや、可動役物14、15や枠可動体600を駆動させるための駆動データがセットされる駆動データバッファ等が設けられている。メインRAM84に記憶されている情報は、遊技機1の電源のOFF、ONによってもクリアされずそのまま維持される。すなわち、上記のコマンド、フラグ、カウンタ、ステータス情報、保留情報については、電源のOFF、ONによっても状態が変わらず、情報が維持される。一方、メインRAM84に記憶されている情報は、遊技機1のラムクリアによってリセットされる。リセットされると、フラグの初期状態として、天井フラグは「ON」にセットされ、その他のフラグは「OFF」にセットされる。また、カウンタの初期状態として、天井カウンタには「500」がセットされ、その他のカウンタには「0」がセットされる。

【0057】

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

【0058】

サブRAM94(図6(B))には、コマンド記憶領域94aと、演出コマンドセット領域94bと、事前判定情報記憶領域94cと、カウンタセット領域94dと、が設けられている。コマンド記憶領域94aは、サブ制御メイン処理(後述)において、メイン制御部側から入力されたコマンドが記憶される領域(入力バッファ)であり、事前判定コマンド、保留球数コマンド、変動開始コマンド、変動停止コマンド、オープニングコマンド、ラウンド指定コマンド、エンディングコマンド、遊技状態指定コマンド、V通過コマンドなどがセットされる。

10

20

30

40

50

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

【0059】

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

【0060】

演出制御用マイコン 91 は、「先読み演出乱数」と、「チャンスアップ乱数」と、を後述するタイミングにおいて取得するように構成されている。「先読み演出乱数」は、変動演出時の先読み演出を決定するために用いられる乱数であり、0 ~ 127 までの範囲の値をとる。「チャンスアップ乱数」は、変動演出時のチャンスアップ演出を決定するために用いられる乱数であり、0 ~ 127 までの範囲の値をとる。「先読み演出乱数」は、メイ

10

20

30

40

50

ン制御部側からサブ制御部側に事前判定コマンドが出力されたことに基づいて取得される。取得された乱数値群はサブRAM94に記憶される。「チャンスアップ乱数」は、メイン制御部側からサブ制御部側に変動開始コマンドが出力されたことに基づいて取得される。取得された乱数値はサブRAM94に記憶される。

【0061】

図8は、判定テーブルT1～T4を説明するための図である。図8(A)には、大当たり判定テーブルT1を説明するための図が示され、図8(B)には、リーチ判定テーブルT2を説明するための図が示され、図8(C)には、普通図柄当たり判定テーブルT3を説明するための図が示され、図8(D)には、普通図柄変動パターン判定テーブルT4を説明するための図が示されている。10

【0062】

大当たり判定テーブルT1は、遊技制御用マイコン81が主制御メイン処理(後述)において、取得した大当たり乱数値(0～65535のいずれか)が「大当たり」に該当するか「ハズレ」に該当するかを判定するために参照されるテーブルである。図8(A)では、「通常確率状態」において、大当たり乱数値が「0～164」の場合には、「大当たり」と判定され、大当たり乱数値が「0～164以外の数値(165～65535)」の場合には、「ハズレ」と判定されることが示されている。また、「高確率状態」において、大当たり乱数値が「0～649」の場合には、「大当たり」と判定され、大当たり乱数値が「0～649以外の数値(650～65535)」の場合には、「ハズレ」と判定されることが示されている。「通常確率状態」および「高確率状態」の内容については後述する。20

【0063】

リーチ判定テーブルT2は、遊技制御用マイコン81が主制御メイン処理(後述)において、取得したリーチ乱数値(0～127のいずれか)が「リーチ有り」に該当するか「リーチ無し」に該当するかを判定するために参照されるテーブルである。図8(B)では、「非時短状態」において、リーチ乱数値が「0～13」の場合には、「リーチ有り」と判定され、リーチ乱数値が「0～13以外の数値(14～127)」の場合には、「リーチ無し」と判定されることが示されている。また、「時短状態」において、リーチ乱数値が「0～5」の場合には、「リーチ有り」と判定され、リーチ乱数値が「0～5以外の数値(6～127)」の場合には、「リーチ無し」と判定されることが示されている。「時短状態」および「非時短状態」の内容については後述する。リーチ判定テーブルT2では、時短状態の方が非時短状態よりもハズレ時のリーチがかかりにくくなっている。これは、時短状態において変動時間の短いリーチ無しハズレがより多く選択されることで、特圖保留の消化スピードを速めるためである。30

【0064】

普通図柄当たり判定テーブルT3は、遊技制御用マイコン81が主制御メイン処理(後述)において、取得した普通図柄乱数値(0～255のいずれか)が「当たり」に該当するか「ハズレ」に該当するかを判定するために参照されるテーブルである。図8(C)では、「非時短状態」において、普通図柄乱数値が「0～2」の場合には、「当たり」と判定され、普通図柄乱数値が「0～2以外の数値(3～255)」の場合には、「ハズレ」と判定されることが示されている。また、「時短状態」において、普通図柄乱数値が「0～254」の場合には、「当たり」と判定され、普通図柄乱数値が「0～254以外の数値(255)」の場合には、「ハズレ」と判定されることが示されている。40

【0065】

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

【0066】

図 9 は、大当たり種別判定テーブル T 5 を説明するための図である。大当たり種別判定テーブル T 5 は、遊技制御用マイコン 8 1 が主制御メイン処理（後述）において、取得した大当たり種別乱数値（0 ~ 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「16 RV 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「16 RV 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「16 R（実質 15 R）V 通過予定大当たり」と判定され、特図停止図柄が「大当たり図柄 3」と判定される。大当たり種別乱数値が「56 ~ 67」の場合には、大当たり種別が「16 R（実質 13 R）V 通過予定大当たり」と判定され、特図停止図柄が「大当たり図柄 4」と判定される。大当たり種別乱数値が「68 ~ 127」の場合には、大当たり種別が「16 R（実質 13 R）V 非通過予定大当たり」と判定され、特図停止図柄が「大当たり図柄 5」と判定される。一方、第 2 特別図柄（特図 2）の抽選において当選したとき、大当たり種別乱数値が「0 ~ 82」の場合には、大当たり種別が「16 RV 通過予定大当たり」と判定され、特図 2 の停止図柄（特図停止図柄）が「大当たり図柄 1」と判定される。大当たり種別乱数値が「83 ~ 127」の場合には、大当たり種別が「16 R（実質 13 R）V 非通過予定大当たり」と判定され、特図停止図柄が「大当たり図柄 5」と判定される。なお、大当たり種別判定テーブル T 5 を参照することによって、特図停止図柄に対応する「特図停止図柄データ」、特別遊技の「オープニング（O P）コマンド」、「ラウンド指定コマンド」、「エンディング（E D）コマンド」も特定することができる。「16 RV 通過予定大当たり」、「16 R（実質 15 R）V 通過予定大当たり」、「16 R（実質 13 R）V 通過予定大当たり」および「16 R（実質 13 R）V 非通過予定大当たり」の具体的な内容については後述する。

【0067】

図 10 は、非時短状態時の変動パターン判定テーブル T 6 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 T 6 を説明するための図である。変動パターン判定テーブル T 6 は、遊技制御用マイコン 8 1 が主制御メイン処理（後述）において、取得した変動パターン乱数値（0 ~ 127）に応じて、変動パターンを判定するために参照されるテーブルである。図 10 では、例えば、非時短状態において第 1 始動口 2 0 に入賞し、大当たり判定テーブル T 1 において「ハズレ」と判定され、リーチ判定テーブル T 2 において「リーチ有り」と判定され、保留球数が「1 ~ 2」であり、変動パターン乱数値が「0 ~ 60」の場合には、変動パターンが「P 7」と判定されることが示されている。図 11 では、例えば、時短状態において第 2 始動口 2 1 に入賞し、大当たり判定テーブル T 1 において「大当たり」と判定され、大当たり種別判定テーブル T 5 において「16 RV 通過予定大当たり」と判定され、変動パターン乱数値が「0 ~ 10」の場合には、変動パターンが「P 61」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（S P リーチ）となるのかも決定される。スーパーリーチとは、ノーマルリーチよりもリーチ後の変動時間が長いリーチ演出である。ここでは、変動時間の異なる 5 種類のスーパーリーチ（S P 1, S P 2, S P 3, S P 4, S P 5）が設定されている。S P 1 ~ 3 では、ノーマルリーチを経て発展的に実行される。S P 1 ~ 5 の違いは、例えば、疑似連の有無であってもよい。

【0068】

図 12 は、電チューラー開放パターン判定テーブル T 7 を説明するための図である。電チューラー開放パターン判定テーブル T 7 は、遊技制御用マイコン 8 1 が主制御メイン処理（後述）において、遊技状態（非時短状態か時短状態か）に応じて、電チューラー 2 2 の開放パターンを判定するために参照されるテーブルである。図 12 (A) では、「非時短状態」のとき、電チューラー 2 2 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

10

20

30

40

50

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秒の電チューリングの開放をおこなう。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秒の電チューリングの開放をおこなう。ただし、この電チューリングの開放は、予め定められた数の遊技球の入賞(規定入賞数、最大10個)があった場合、開放時間が残っていても閉鎖される。

【0069】

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

【0070】

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

10

20

30

40

50

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

【0071】

4. 大当たり等の説明

遊技機1では、大当たり抽選（特別図柄抽選）の結果としての「大当たり」と「ハズレ」がある。「大当たり」の場合には、特別図柄表示器41に「大当たり図柄」が停止表示される。「ハズレ」のときには、特別図柄表示器41に「ハズレ図柄」が停止表示される。大当たりに当選すると、停止表示された特別図柄の種類（大当たりの種類）に応じた開放パターンにて、大入賞口（第1大入賞口30および第2大入賞口35）を開放させる「大当たり遊技」が実行される。大当たり遊技は、特別遊技の一例である。大当たり遊技は、複数回のラウンド遊技（単位開放遊技）と、初回のラウンド遊技が開始される前のオープニング（O P）と、最終回のラウンド遊技が終了した後のエンディング（E D）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。

10

20

30

40

50

【0072】

大当たりには複数の種別がある。大当たりの種別については、図9に示すとおりである。ここでは、大当たりの種別としては、大きく分けて「V通過予定大当たり」と「V非通過予定大当たり」の2つある。「V通過予定大当たり」は、その大当たり遊技中にV領域39への遊技球の通過が可能な開放パターン（V通過予定開放パターン）で開閉部材32、開閉部材37およびV開閉部材71を作動させる大当たりである。ここでは、特図停止図柄データが11H～14H, 21Hの大当たりが「V通過予定大当たり（確変大当たり）」に該当する。図13に示す開閉部材32および開閉部材37の開放パターンと、図14に示すV開閉部材71の開放パターンとの組み合わせが、（開放パターン21：開放パターン31）、（開放パターン22：開放パターン33）、または（開放パターン23：開放パターン32）のとき、その大当たり遊技中にV領域39への遊技球の通過が可能となる。「V非通過予定大当たり（通常大当たり）」は、その大当たり遊技中にV領域39への遊技球の通過が不可能な開放パターン（V非通過予定開放パターン）で開閉部材32、開閉部材37およびV開閉部材71を作動させる大当たりである。ここでは、特図停止図柄データが15H、22Hの大当たりが「V非通過予定大当たり」に該当する。図13に示す開閉部材32および開閉部材37の開放パターンと、図14に示すV開閉部材71の開放パターンとの組み合わせが（開放パターン22：開放パターン34）のとき、その大当たり遊技中にV領域39への遊技球の通過が不可能となる。上記のように、開閉部材32および開閉部材37の開放パターン22は、V通過予定開放パターンとV非通過予定開放パターンとを兼ねている。

【0073】

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

【0074】

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

【0075】

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

【0076】

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

【0077】

上記の説明から明らかなように、「16R（実質13R）V非通過予定大当たり」と「16R（実質13R）V通過予定大当たり」とは、第1大入賞口30と第2大入賞口35（開閉部材32と開閉部材37）との開放パターンが同一（開放パターン22）であり、V開閉部材71の開放パターンのみが異なっている（開放パターン34と開放パターン33）。なお、後述するが、「16R（実質13R）V非通過予定大当たり」と「16R（実質13R）V通過予定大当たり」は、大当たり遊技終了後に時短遊技（本例では100回）がおこなわれるようになっている。すなわち、「16R（実質13R）V非通過予定大当たり」は、第1大入賞口30内のV領域39に遊技球が通過することはほぼ不可能になっており、当該大当たり後の遊技状態は低確時短状態（低確高ベース状態）となる。一方、「16R（実質13R）V通過予定大当たり」は、第1大入賞口30内のV領域39への遊技球の通過が容易に可能になっており、当該大当たり後の遊技状態は高確時短状態（高確高ベース状態）となる。このことから、遊技者は、「16R（実質13R）V非通過予定大当たり」と「16R（実質13R）V通過予定大当たり」とを見分けることが困難になり、当該大当たり後の遊技状態が低確時短状態（低確高ベース状態）になるか高確時短状態（高確高ベース状態）になるかが判別し難くなる。また、時短遊技終了後は、「

10

20

30

40

50

16R（実質13R）V非通過予定大当たり」では遊技状態が低確低ベース状態（通常状態）になり、「16R（実質13R）V通過予定大当たり」では遊技状態が見かけ上は通常状態の高確低ベース状態になる。すなわち、「16R（実質13R）V通過予定大当たり」では、第1大入賞口30内のV領域39に遊技球が通過した場合には、大当たり遊技後の時短状態が終了すると、遊技状態は、高確低ベース状態でありながら高確率になっていることが潜伏した状態（潜伏確変状態）となり、この潜伏確変状態は、遊技者が判別し難くなっている。すなわち「16R（実質13R）V非通過予定大当たり」と「16R（実質13R）V通過予定大当たり」、「16R（実質13R）V非通過予定大当たり」の大当たり遊技後の低確時短状態（低確高ベース状態）と「16R（実質13R）V通過予定大当たり」の大当たり遊技後の高確時短状態（高確高ベース状態）、および、「16R（実質13R）V非通過予定大当たり」の時短終了後の低確低ベース状態と「16R（実質13R）V通過予定大当たり」の時短終了後の高確低ベース状態は、遊技者が判別し難い様子でおこなわれる。10

【0078】

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

【0079】

5. 遊技状態の説明

遊技機1の遊技状態について説明する。遊技制御用マイコン81は、特別図柄表示器41に表示する特別図柄および普通図柄表示器42に表示する普通図柄に対して、それぞれ、「確率変動制御」と「変動時間短縮制御」とを実行可能である。ここでは、遊技制御用マイコン81が特別図柄表示器41の特別図柄に対して確率変動制御している状態を「高確率状態（高確状態、確率変動状態、確変状態）」と呼び、確率変動制御していない状態を単に「通常確率状態（非高確率状態、低確率状態、通常状態）」と呼ぶ。遊技制御用マイコン81は、特別図柄の確率変動制御として、大当たりと判定される大当たり乱数値の数が通常確率状態よりも高確率状態の方が多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。30

【0080】

また、遊技制御用マイコン81が特別図柄表示器41の特別図柄に対して変動時間短縮制御している状態を「時短状態」といい、変動時間短縮制御していない状態を単に「非時短状態」という。時短状態は、特別図柄の変動時間（変動表示開始時から表示結果の導出表示時までの時間）が、非時短状態よりも短くなっている。遊技制御用マイコン81は、時短状態のときに、変動時間の短い変動パターンが選択されることが非時短状態よりも多くなるように定められた変動パターン判定テーブルT6（図10、図11）を用いた変動パターンの判定をおこなう。つまり、遊技制御用マイコン81が特別図柄表示器41の特別図柄に対して変動時間短縮制御を実行している場合には、変動時間短縮制御を実行していない場合と比べて、特別図柄の可変表示の変動時間として短い変動時間が選択されやすくなる。その結果、時短状態では、特図保留の消化のペースが速くなり、始動口への有効な入賞（特図保留として記憶され得る入賞）が発生しやすくなる。これにより、スムーズな遊技の進行のもとで大当たりを狙うことができる。なお、遊技制御用マイコン81は、4050

特別図柄表示器 4 1 の特別図柄に対して、確率変動制御と変動時間短縮制御とを同時に実行することもあるし、片方のみ実行することもある。

【 0 0 8 1 】

遊技制御用マイコン 8 1 は、普通図柄表示器 4 2 の普通図柄に対する確率変動制御および変動時間短縮制御を、特別図柄表示器 4 1 の特別図柄に対する変動時間短縮制御に同期して実行する。すなわち、遊技制御用マイコン 8 1 は、普通図柄に対する確率変動制御および変動時間短縮制御を、時短状態の場合は実行し、非時短状態の場合には実行しない。遊技制御用マイコン 8 1 は、普通図柄の確率変動制御として、当たりと判定される普通図柄乱数値（当たり乱数値）の数が非時短状態よりも時短状態の方が多い普通図柄当たり判定テーブル T 3（図 8（C））を用いて、当たり判定（普通図柄の判定）をおこなう。従って、時短状態では、普通図柄通常確率状態よりも当たり確率が高くなる。つまり、遊技制御用マイコン 8 1 が普通図柄表示器 4 2 の普通図柄に対して確率変動制御を実行している場合には、確率変動制御を実行していない場合と比べて、普通図柄表示器 4 2 による普通図柄の可変表示の表示結果（停止図柄）が当たり図柄となる確率が高くなる。時短状態では、普通図柄の変動時間が非時短状態よりも短くなっている。ここでは、普通図柄の変動時間は非時短状態では 30 秒であるが、時短状態では 1 秒である（図 8（D））。さらに時短状態では、補助遊技における電チュー 2 2 の開放時間が、非時短状態よりも長くなっている（図 12）。すなわち、遊技制御用マイコン 8 1 は、電チュー 2 2 に対して開放時間延長制御を実行している。加えて、時短状態では、補助遊技における電チュー 2 2 の開放回数が非時短状態よりも多くなっている（図 12）。すなわち、遊技制御用マイコン 8 1 は、電チュー 2 2 に対して開放回数増加制御を実行している。遊技制御用マイコン 8 1 が、普通図柄表示器 4 2 の普通図柄に対する確率変動制御と変動時間短縮制御、および、電チュー 2 2 に対する開放時間延長制御と開放回数増加制御とを実行している状況下では、これらの制御を実行していない場合と比べて、電チュー 2 2 が頻繁に開放され、第 2 始動口 2 1 へ遊技球が頻繁に入賞することとなる。その結果、発射球数に対する賞球数の割合であるベースが高くなる。従って、これらの制御が実行されている状態を「高ベース状態」といい、実行されていない状態を「低ベース状態」という。高ベース状態では、手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、いわゆる電サボ制御（電チュー 2 2 により第 2 始動口 2 1 への入賞をサポートする制御）が実行されている状態である。高ベース状態（電サボ制御状態）は、上記の全ての制御を実行するものでなくてもよい。すなわち、普通図柄表示器 4 2 の普通図柄に対する確率変動制御、普通図柄表示器 4 2 の普通図柄に対する変動時間短縮制御、電チュー 2 2 に対する開放時間延長制御、および、電チュー 2 2 に対する開放回数増加制御のうち一つ以上の制御を実行することによって、その制御が実行されていないときよりも電チュー 2 2 が開放され易くなればよい。また、高ベース状態（電サボ制御状態）は、時短状態に付随せずに独立して制御されるようにしてもよい。

【 0 0 8 2 】

遊技機 1 では、V 通過予定大当たりへの当選による大当たり遊技後の遊技状態は、その大当たり遊技中に V 領域 3 9 への通過がなされていれば、高確率状態かつ時短状態かつ高ベース状態である。この遊技状態を特に、「高確高ベース状態」、または、「高確時短状態」という。具体的に、大当たり遊技後の遊技状態が高確高ベース状態になる大当たりは、図 9 に示す大当たり種別のうち、「16R V 通過予定大当たり」、「16R（実質 15R）V 通過予定大当たり」、「16R（実質 13R）V 通過予定大当たり」である。「16R V 通過予定大当たり」と「16R（実質 15R）V 通過予定大当たり」は、高確高ベース状態は、大当たり遊技後、次の大当たり（次回大当たり）に当選してその大当たり遊技が実行されることにより終了する。「16R（実質 13R）V 通過予定大当たり」は、高確高ベース状態は、大当たり遊技後、所定回数（ここでは 100 回）の特別図柄の可変表示が実行されて高確低ベース状態（潜伏確変状態）になるか、あるいは、次の大当たり（次回大当たり）に当選してその大当たり遊技が実行されることにより終了する。また、V 非通過予定大当たりへの当選による大当たり遊技後の遊技状態は、その大当たり遊技中

10

20

30

40

50

に V 領域 3 9 の通過がなされていなければ（なされることはほぼない）、通常確率状態（非高確率状態すなわち低確率の状態）かつ時短状態かつ高ベース状態である。この遊技状態を特に、「低確高ベース状態」、「低確時短状態」という。具体的に、大当たり遊技後の遊技状態が低確高ベース状態になる大当たりは、図 9 に示す大当たり種別のうち、「1 6 R（実質 1 3 R）V 非通過予定大当たり」である。この大当たりでは、低確高ベース状態は、大当たり遊技後、所定回数（ここでは 100 回）の特別図柄の可変表示が実行されるか、または、次の大当たり（次回大当たり）に当選してその大当たり遊技が実行されることにより終了する。遊技機 1 を初めて遊技する場合において電源投入後の遊技状態は、通常確率状態かつ非時短状態かつ低ベース状態（非電サポ制御状態）である。この遊技状態を特に、「低確低ベース状態」という。低確低ベース状態を「通常遊技状態」、または、「低確非時短状態（単に、非時短状態とも呼ぶ）」、と称することもある。また、特別遊技（大当たり遊技）の実行中の状態を「特別遊技状態（大当たり遊技状態）」と称することもある。さらに、高確率状態および高ベース状態のうち少なくとも一方の状態に制御されている状態を、「特定遊技状態」と称することもある。

10

20

30

【0083】

高確高ベース状態や低確高ベース状態といった高ベース状態では、右打ちによって右遊技領域 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ブ 2 2 が開放されやすく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ブ 2 2 が開放されにくく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。

40

【0084】

6. 遊技制御用マイコン 8 1 の動作

図 15～図 34 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。

【0085】

[主制御メイン処理]

図 15 は、主制御メイン処理のフローチャートである。遊技制御用マイコン 8 1 は、遊技機 1 の電源がオンされると、メイン ROM 8 3 から主制御メイン処理を実行するためのプログラムを読み出す。主制御メイン処理では、遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、初期設定をおこなう（ステップ S 0 0 1）。初期設定では、例えば、メイン CPU 8 2 の設定、各種のフラグ、ステータスおよびカウンタなどのリセット等をおこなう。フラグの初期値は天井フラグが「1」つまり「ON」であり、それ以外のフラグの初期値は「0」つまり「OFF」である。ステータスの初期値は「1」である。カウンタの初期値は天井カウンタが「500」であり、その他のカウンタは「0」である。なお、初期設定は、電源投入後に一度だけ実行され、それ以降は実行されない。

50

【0086】

初期設定の後、遊技制御用マイコン 8 1 は、割り込み処理の割り込みを禁止し（ステップ S 0 0 2）、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（ステップ S 0 0 3）をおこなう。

50

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

【0087】

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

10

【0088】

[メイン側タイマ割り込み処理]

20

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。

【0089】

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

30

【0090】

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

40

【0091】

[始動口センサ検出処理]

図17は、始動口センサ検出処理(図16:ステップS103)のフローチャートである。遊技制御用マイコン81は、まず、ゲート28に遊技球が通過したか否かの判定をお

50

こなう（ステップ S 2 0 1）。この判定は、ゲートセンサ 2 8 a によって遊技球が検出されたか否かによっておこなわれる。ゲート 2 8 に遊技球が通過していない場合（ステップ S 2 0 1 : N O）、処理はステップ S 2 0 5 にスキップする。ゲート 2 8 に遊技球が通過した場合（ステップ S 2 0 1 : Y E S）、遊技制御用マイコン 8 1 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 S 2 0 2）。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 R A M 8 4 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 S 2 0 2 : Y E S）、処理はステップ S 2 0 5 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 S 2 0 2 : N O）、普通図柄保留球数に「1」を加算した後（ステップ S 2 0 3）、普通図柄乱数取得処理をおこなう（ステップ S 2 0 4）。ここでは、遊技制御用マイコン 8 1 は、普通図柄乱数カウンタの値（図 7：ラベル - T R N D - H の値）を取得し、取得した乱数値をメイン R A M 8 4 の普図保留記憶領域 8 6 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。
10

【0 0 9 2】

ステップ S 2 0 5 では、遊技制御用マイコン 8 1 は、第 2 始動口 2 1 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 2 1 a によって遊技球が検出されたか否かによっておこなわれる。第 2 始動口 2 1 に遊技球が入賞していない場合（ステップ S 2 0 5 : N O）、処理はステップ S 2 1 0 にスキップする。遊技球が入賞した場合（ステップ S 2 0 5 : Y E S）、遊技制御用マイコン 8 1 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 S 2 0 6）。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 R A M 8 4 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 S 2 0 6 : Y E S）、処理はステップ S 2 1 0 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 S 2 0 6 : N O）、特図 2 保留球数に「1」を加算した後（ステップ S 2 0 7）、特図 2 関係乱数取得処理をおこなう（ステップ S 2 0 8）。ここでは、大当たり乱数カウンタの値（図 7：ラベル - T R N D - A の値）、大当たり種別乱数カウンタの値（図 7：ラベル - T R N D - A S の値）、リーチ乱数カウンタの値（図 7：ラベル - T R N D - R C の値）、変動パターン乱数カウンタの値（図 7：ラベル - T R N D - T 1 の値）を取得する。遊技制御用マイコン 8 1 は、取得した乱数値群を第 2 特図保留記憶領域 8 5 b の第 1 ~ 第 4 記憶領域うち、現在の特図 2 保留球数に応じた記憶領域に格納する。遊技制御用マイコン 8 1 は、後述の特図 2 事前判定処理（図 1 8）のために、取得した乱数値群を第 2 特図保留記憶領域 8 5 b とは異なるバッファ（事前判定用バッファ）にも一時的に記憶（保持）させる。特図 2 関係乱数取得処理の後、遊技制御用マイコン 8 1 は、特図 2 事前判定処理をおこなう（ステップ S 2 0 9）。特図 2 事前判定処理の詳細については後述する。
20

【0 0 9 3】

ステップ S 2 1 0 では、遊技制御用マイコン 8 1 は、第 1 始動口 2 0 に遊技球が入賞したか否かの判定をおこなう。この判定は、第 1 始動口センサ 2 0 a によって遊技球が検出されたか否かによっておこなわれる。第 1 始動口 2 0 に遊技球が入賞していない場合（ステップ S 2 1 0 : N O）、本処理を終了する。第 1 始動口 2 0 に遊技球が入賞した場合（ステップ S 2 1 0 : Y E S）、遊技制御用マイコン 8 1 は、特図 1 保留球数が「4（上限値）」であるか否かの判定をおこなう（ステップ S 2 1 1）。特図 1 保留球数とは、第 1 特図保留の数であり、より具体的には、メイン R A M 8 4 に設けられた第 1 特図保留の数をカウントするカウンタの値である。特図 1 保留球数が「4」であれば（ステップ S 2 1 1 : Y E S）、本処理を終了する。特図 1 保留球数が「3」以下の場合（ステップ S 2 1 1 : N O）、特図 1 保留球数に「1」を加算した後（ステップ S 2 1 2）、特図 1 関係乱数取得処理をおこなう（ステップ S 2 1 3）。ここでは、上述の特図 2 関係乱数取得処理（ステップ S 2 0 8）と同様に、大当たり乱数カウンタの値、大当たり種別乱数カウンタの値、リーチ乱数カウンタの値、変動パターン乱数カウンタの値を取得する。遊技制御用マイコン 8 1 は、取得した乱数値群を第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 1 ~ 第 4 記憶領域
30

10

20

30

40

50

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事前判定処をおこなう(ステップS214)。特図1事前判定処理の詳細については後述する。

【0094】

[特図2事前判定処理]

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

【0095】

大当たり事前判定の結果が「ハズレ」の場合(ステップS304:NO)、処理はステップS306にスキップする。一方、大当たり事前判定の結果が「大当たり」の場合(ステップS304:YES)、遊技制御用マイコン81は、大当たり種別事前判定をおこなう(ステップS305)。大当たり種別事前判定では、遊技制御用マイコン81は、まず、特図2関係乱数取得処理(図17:ステップS208)によって事前判定用バッファに一時的に記憶されている判定値としての大当たり種別乱数値を取得する。次に、遊技制御用マイコン81は、取得した大当たり種別乱数値と大当たり種別判定テーブルT5(図9)に基づいて、大当たり種別の事前判定をおこなう。ここでは、大当たり種別乱数値が「0」~「127」のいずれであっても「16RV通過予定大当たり」と事前判定する。なお、本実施形態では、後述する大当たり判定処理(図23)で用いられる大当たり種別判定テーブルT5を用いて事前判定をおこなっているが、他の実施形態として、大当たり種別判定テーブルT5とは異なる事前判定用の大当たり種別判定テーブルを用いて事前判定をおこなってもよい。

【0096】

ステップS306では、遊技制御用マイコン81は、変動パターン事前判定をおこなう。具体的には、遊技制御用マイコン81は、まず、特図2関係乱数取得処理(図17:ステップS208)によって事前判定用バッファに一時的に記憶されている判定値としての変動パターン乱数値、および、リーチ乱数値を取得する。次に、ここでは、時短状態(時短フラグがON)であるため、遊技制御用マイコン81は、時短状態用の変動パターン判定テーブルT6(図11)を参照し、ステップS304の大当たり事前判定結果、リーチ乱数値から得られるリーチの有無事前判定結果、および、変動パターン乱数値から変動パターンを特定する。なお、図11の変動パターン判定テーブルT6では、保留球数の違いによって選択される変動パターンが異なる場合がある。ここでは、保留球数の違いによって選択される可能性のあるすべての変動パターンが選択されるものとする。例えば、大当

10

20

30

40

50

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よい。

【0097】

ステップS307では、遊技制御用マイコン81は、事前判定コマンドの作成をおこなう。事前判定コマンドには、大当たり事前判定結果、（当たりの場合には大当たり種別事前判定結果）、および、変動パターン事前判定結果が含まれる。遊技制御用マイコン81は、作成した事前判定コマンドをメインRAM84のコマンドセット領域84aにセットして（ステップS308）、本処理を終える。10

【0098】

[特図1 事前判定処理]

図19は、特図1 事前判定処理（図17：ステップS214）のフローチャートである。遊技制御用マイコン81は、まず、確変フラグがONであるか否かの判定をおこなう（ステップS401）。上述の特図2 事前判定処理とは反対に、確変フラグがONの場合（ステップS401：YES）、本処理を終える。すなわち、確変フラグがONの場合には、事前判定をおこなわれない。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。20

【0099】

[普通動作処理]

図20は、普通動作処理（図16：ステップS104）のフローチャートである。遊技制御用マイコン81は、まず、電チュー22が作動中か否かの判定をおこなう（ステップS501）。電チュー22が作動中の場合（ステップS501：YES）、処理はステップS520に移行する。電チュー22が作動中ではない場合（ステップS501：NO）、遊技制御用マイコン81は、普通図柄の変動中か否かの判定をおこなう（ステップS502）。普通図柄の変動中の場合（ステップS502：YES）、処理はステップS508にスキップする。普通図柄の変動中ではない場合（ステップS502：NO）、遊技制御用マイコン81は、普通図柄の保留球数が「0」か否かの判定をおこなう（ステップS503）。保留球数が「0」の場合（ステップS503：YES）、本処理を終了する。保留球数が1以上ある場合（ステップS503：NO）、普通図柄保留球数を1ディクリメントする（ステップS504）。従って、普通図柄の保留球数が「0」の状態でゲート28を遊技球が通過した場合、始動口センサ検出処理（図17）のステップS203において、一旦、普通図柄の保留球数が「1」になり、その後、本ステップS504において保留が消化され即座に普通図柄の保留球数が「0」になる。これは、特別図柄の保留球数についても同様である。すなわち、始動口センサ検出処理（図17）のステップS207304050

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T3（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T3とを用いて当たりか否かを判定する。例えば、非時短状態において、普通図柄乱数値が「0」～「2」の場合には、「当たり」と判定され、普通図柄乱数値がそれ以外の場合には、「ハズレ」と判定される（図8（C）参照）。

【0100】

次に、遊技制御用マイコン81は、普通図柄変動パターン判定テーブルT4（図8（D））を参照して変動パターンの選択をおこなう（ステップ 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T4とを用いて、普通図柄変動パターンとしての普通図柄の変動時間を選択する。ここでは、非時短状態のとき、普通図柄の変動時間は「30秒」と判定され、時短状態のとき、普通図柄の変動時間が「1秒」と判定される（図8（D）参照）。遊技制御用マイコン81は、選択した普通図柄変動パターンをセットすることで、普通図柄の変動表示を開始させる（ステップ S 507）。

【0101】

ステップ S 508では、遊技制御用マイコン81は、普通図柄の変動時間が経過して終了したか否かの判定をおこなう。普通図柄の変動時間とは、ステップ S 506で選択された変動時間である（図8（D）参照）。変動時間が終了していない場合（ステップ S 508：NO）、遊技制御用マイコン81は、本処理を終える。すなわち、普通図柄の変動表示が継続される。一方、変動時間が終了している場合（ステップ S 508：YES）、遊技制御用マイコン81は、変動表示を停止させ（ステップ S 509）、上述の当たり判定（ステップ S 505）において「ハズレ」の場合には（ステップ S 510：NO）、本処理を終える。一方、上述の当たり判定で「当たり」の場合には（ステップ S 510：YES）、遊技制御用マイコン81は、電チュー開放パターンのセットをおこなう（ステップ S 511）。電チュー22の開放パターンは、電チュー開放パターン判定テーブルT7（図12（A））を参照して選択される。具体的には、遊技制御用マイコン81は、遊技状態（時短状態か否か）の判定をおこない、遊技状態の判定結果と、電チュー開放パターン判定テーブルT7とを用いて電チュー22の開放パターンを選択する。ここでは、非時短状態のとき、「開放パターン11」が選択され、時短状態のとき、「開放パターン12」が選択される。開放パターンの選択後、遊技制御用マイコン81は、選択した開放パターンに従うように電チュー作動を開始させ（ステップ S 512）、本処理を終える。

【0102】

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 S 511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 S 520：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 S 520：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 S 521）、本処理を終える。

【0103】

[特別動作処理]

10

20

30

40

50

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

【0104】

[特別図柄待機処理]

図22は、特別図柄待機処理（図21：ステップS1302）のフローチャートである。特別図柄待機処理では、遊技制御用マイコン81は、まず、特図2保留球数が「0」であるか否かの判定をおこなう（ステップS1401）。特図2保留球数が「0」である場合（ステップS1401：YES）、すなわち、第2特図保留記憶領域85bに、第2始動口21への入賞に起因して取得した乱数値群の記憶がない場合には、処理はステップS1407に移行する。特図2保留球数が「1」以上である場合（ステップS1401：NO）、遊技制御用マイコン81は、大当たり判定処理（ステップS1402）、および、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RAM84のコマンドセット領域84aにセットし、第2特別図柄の変動表示を開始させるとともに、変動時間タイマのセットをおこなう。変動時間タイマには、変動パターン選択処理で選択された変動パターンに応じて決定される変動時間がセットされる。また、遊技制御用マイコン81は、特別動作ステータスを「2」にセットする。なお、特図2変動開始処理でセットされる変動開始コマンド（特図2変動開始コマンド）には、大当たり判定処理（ステップS1402）でセットされた特図停止図柄データに関する情報や変動パターン選択処理（ステップS1403）でセットされた変動パターンに関する情報（変動時間に関する情報を含む）が含まれている。

10

20

30

40

50

【0105】

ステップ S 1 4 0 1において、特図 2 保留球数が「0」の場合（ステップ S 1 4 0 1 : YES）、遊技制御用マイコン 8 1は、特図 1 保留球数が「0」であるか否かの判定をおこなう（ステップ S 1 4 0 7）。特図 1 保留球数が「0」である場合（ステップ S 1 4 0 7 : YES）、すなわち、第 1 特図保留記憶領域 8 5 aに、第 1 始動口 2 0への入賞に起因して取得した乱数値群の記憶がない場合には、処理はステップ S 1 4 1 3に移行する。特図 1 保留球数が「1」以上である場合（ステップ S 1 4 0 7 : NO）、遊技制御用マイコン 8 1は、大当たり判定処理（ステップ S 1 4 0 8）、および、変動パターン選択処理（ステップ S 1 4 0 9）を実行する。これらの処理の詳細については後述する。変動パターン選択処理の後、特図 1 保留球数を 1 つディクリメントする（ステップ S 1 4 1 0）。次に、遊技制御用マイコン 8 1は、第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 1 ~ 第 4 記憶領域に格納されている各種乱数値の格納場所を現在の位置から読み出される側に 1 つシフトするとともに、第 1 特図保留記憶領域 8 5 a において読み出される側から最も遠い場所に格納されている保留情報をクリアする（ステップ S 1 4 1 1）。上記ステップによって、第 1 特図保留が保留された順に消化される。この場合、画像表示装置 7 の表示画面 7 a では、第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 1 記憶領域に対応する保留画像 9 A (4 つの保留画像 9 A のうち、一番右端の保留画像 9 A) が保留消化画像表示領域側にシフトし、保留消化画像 9 C として表示される。また、第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 2 ~ 第 4 記憶領域に対応する保留画像 9 A (4 つの保留画像 9 A のうち、左から 2、3、4 番目の保留画像 9 A) がそれぞれ右側に 1 つシフトする（図 1）。これにより、遊技者は、第 1 特図保留が 1 つ消化されたことを認識することができる。次に、遊技制御用マイコン 8 1は、特図 1 変動開始処理をおこなう（ステップ S 1 4 1 2）。特図 1 変動開始処理では、変動開始コマンドをメイン RAM 8 4 のコマンドセット領域 8 4 a にセットし、第 1 特別図柄の変動表示を開始させるとともに、変動時間タイマのセットをおこなう。変動時間タイマには、変動パターン選択処理で選択された変動パターンに応じて決定される変動時間がセットされる。また、遊技制御用マイコン 8 1は、特別動作ステータスを「2」にセットする（ステップ S 1 4 0 6）。なお、特図 1 変動開始処理でセットされる変動開始コマンド（特図 1 変動開始コマンド）には、大当たり判定処理（ステップ S 1 4 0 8）でセットされた特図停止図柄データに関する情報や変動パターン選択処理（ステップ S 1 4 0 9）でセットされた変動パターンに関する情報（変動時間に関する情報を含む）が含まれている。

【0106】

ステップ S 1 4 0 7において、特図 1 保留球数が「0」の場合（ステップ S 1 4 0 7 : YES）、遊技制御用マイコン 8 1は、画像表示装置 7 の表示画面 7 a が待機画面か否かの判定をおこなう（ステップ S 1 4 1 3）。待機画面とは、客待ち用のデモ画面のことである。遊技制御用マイコン 8 1は、例えば、客待ち用のデモ画面表示フラグの ON / OFF によって判定してもよい。待機画面である場合（ステップ S 1 4 1 3 : YES）、本処理を終了する。待機画面でない場合（ステップ S 1 4 1 3 : NO）、遊技制御用マイコン 8 1は、所定の待機時間の経過をまって、待機画面を表示させるための客待ち待機コマンドをメイン RAM 8 4 のコマンドセット領域 8 4 a にセットし（ステップ S 1 4 1 4）、本処理を終える。上記のように、本実施形態の特別図柄待機処理によれば、第 1 特図保留に基づく特別図柄の変動表示は、第 2 特図保留が「0」の場合に限って実行される。すなわち、第 2 特図保留の消化は、第 1 特図保留の消化に優先して実行される。また、本実施形態の大当たり種別判定テーブル T 5によれば、第 2 特図保留に基づく抽選の方が、第 1 特図保留に基づく抽選よりも遊技者にとって利益の大きい大当たり（V 通過予定大当たり）に当選しやすくなっている。

【0107】

[大当たり判定処理]

図 2 3 は、大当たり判定処理（図 2 2 : ステップ S 1 4 0 2、S 1 4 0 8）のフローチャートである。特図 2 の大当たり判定処理（ステップ S 1 4 0 2）と特図 1 の大当たり判定処理（ステップ S 1 4 0 8）は処理の流れが同様であるため、まとめて説明する。大当

10

20

30

40

50

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。

10

20

30

40

50

【0108】

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

【0109】

大当たり判定の結果が「大当たり」の場合（ステップ S1503、S1505：YES）、遊技制御用マイコン 81 は、大当たりフラグを ON にするとともに（ステップ S1506）、大当たり種別の判定をおこなう（ステップ S1507）。具体的には、遊技制御用マイコン 81 は、まず、判定値としての大当たり種別乱数値の読み出しをおこなう。例えば、特図 2 の大当たり判定処理では、第 2 特図保留記憶領域 85b の第 1 記憶領域に記憶されている大当たり種別乱数値を読み出す。特図 1 の大当たり判定処理では、第 1 特図保留記憶領域 85a の第 1 記憶領域に記憶されている大当たり種別乱数値を読み出す。次に、遊技制御用マイコン 81 は、読み出した大当たり種別乱数値と大当たり種別判定テーブル T5（図 9）に基づいて、大当たり種別の判定をおこなう。大当たり種別の判定後、特定された大当たり種別に応じた特図停止図柄データ（図 9）をメイン RAM 84 に設けた大当たり種別バッファにセットして（ステップ S1520）、本処理を終了する。一方、ステップ S1503 またはステップ S1505において、大当たり判定の結果が「ハズレ」の場合、ハズレ図柄に応じた特図停止図柄データ（01H）をメイン RAM 84 に設けた大当たり種別バッファにセットして（ステップ S1520）、本処理を終了する。

【0110】

[変動パターン選択処理]

図 24 および図 25 は、変動パターン選択処理（図 22：ステップ S1403、S1409）のフローチャートである。特図 2 の変動パターン選択処理（ステップ S1403）と特図 1 の変動パターン選択処理（ステップ S1409）は処理の流れが同様であるため、まとめて説明する。変動パターン選択処理では、まず、遊技制御用マイコン 81 は、遊技状態が時短状態であるか否かの判定をおこなう（ステップ S1600）。時短状態であるか否かの判定は、時短フラグが ON か否かによっておこなわれる。時短状態である場合（ステップ S1600：YES）、処理はステップ S1612 に移行する。時短状態でない場合（ステップ S1600：NO）、遊技制御用マイコン 81 は、大当たりフラグが ON か否かの判定をおこなう（ステップ S1602）。大当たりフラグが OFF の場合（ステップ S1602：NO）、処理はステップ S1607 に移行する。大当たりフラグが ON の場合（ステップ S1602：YES）、遊技制御用マイコン 81 は、大当たりが特図 2 か否かの判定をおこなう（ステップ S1603）。大当たりが特図 2 の場合（ステップ

S 1 6 0 3 : Y E S) 、大当たり種別が必ず V 通過予定大当たりとなるため、処理はステップ S 1 6 0 5 にスキップする。大当たりが特図 1 の場合 (ステップ S 1 6 0 3 : N O) 、遊技制御用マイコン 8 1 は、大当たり種別が V 通過予定大当たりか否かの判定をおこなう (ステップ S 1 6 0 4) 、大当たり種別の判定は、メイン R A M 8 4 にセットされている特図停止図柄データに基づいておこなわれる。

【 0 1 1 1 】

大当たり種別が V 通過予定大当たりの場合 (ステップ S 1 6 0 4 : Y E S) 、遊技制御用マイコン 8 1 は、変動パターン判定テーブル T 6 (図 1 0) のうち、非時短状態 V 通過予定大当たり用のテーブルを参照して変動パターンの選択をおこなう (ステップ S 1 6 0 5) 。具体的には、遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、判定値としての変動パターン乱数値の読み出しをおこなう。例えば、特図 2 の変動パターン選択処理では、第 2 特図保留記憶領域 8 5 b の第 1 記憶領域 (第 2 特図保留の 1 個目に対応) に記憶されている変動パターン乱数値を読み出す。特図 1 の変動パターン選択処理では、第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 1 記憶領域 (第 1 特図保留の 1 個目に対応) に記憶されている変動パターン乱数値を読み出す。次に、遊技制御用マイコン 8 1 は、変動パターン判定テーブル T 6 と変動パターン乱数値とを用いて変動パターンを選択する。ここでは、非時短状態 V 通過予定大当たり用のテーブルとして、図 1 0 に示す非時短状態用の変動パターン判定テーブル T 6 のうち、V 通過予定大当たりに該当する部分 (特図 1 では変動パターンが「 P 1 」～「 P 3 」の部分、特図 2 では変動パターンが「 P 2 1 」～「 P 2 3 」の部分) が参照される (アドレスがセットされる) 。読み出した変動パターン乱数値から、特図 1 では変動パターンとして「 P 1 」～「 P 3 」のいずれか、特図 2 では「 P 2 1 」～「 P 2 3 」のいずれかが選択される。

10

20

30

40

【 0 1 1 2 】

大当たり種別が V 非通過予定大当たりの場合 (ステップ S 1 6 0 4 : N O) 、遊技制御用マイコン 8 1 は、変動パターン判定テーブル T 6 (図 1 0) のうち、非時短状態 V 非通過予定大当たり用のテーブルを参照して変動パターンの選択をおこなう (ステップ S 1 6 0 6) 。ここでは、非時短状態 V 非通過予定大当たり用のテーブルとして、図 1 0 に示す非時短状態用の変動パターン判定テーブル T 6 のうち、V 非通過予定大当たりに該当する部分 (「 P 4 」～「 P 6 」の部分) が参照される。読み出した変動パターン乱数値から、変動パターンとして「 P 4 」～「 P 6 」のいずれかが選択される。

【 0 1 1 3 】

ステップ S 1 6 0 2 において、大当たりフラグが O F F の場合 (ステップ S 1 6 0 2 : N O) 、遊技制御用マイコン 8 1 は、リーチ乱数値がリーチ成立乱数値か否かの判定をおこなう (ステップ S 1 6 0 7) 。具体的には、遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、判定値としてのリーチ乱数値の読み出しをおこなう。特図 2 の変動パターン選択処理では、第 2 特図保留記憶領域 8 5 b の第 1 記憶領域 (第 2 特図保留の 1 個目に対応) に記憶されているリーチ乱数値を読み出す。特図 1 の変動パターン選択処理では、第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 1 記憶領域 (第 1 特図保留の 1 個目に対応) に記憶されているリーチ乱数値を読み出す。次に、遊技制御用マイコン 8 1 は、リーチ判定テーブル T 2 (図 8 (B)) と、リーチ乱数値とを用いてリーチの有無を判定する。ここでは、非時短状態であるため、リーチ判定テーブル T 2 のうち、非時短状態用のテーブル (リーチ有り判定値 (リーチ成立乱数値) が「 0 」～「 1 3 」の部分) に基づいてリーチの有無を判定する。

【 0 1 1 4 】

リーチ乱数値がリーチ成立乱数値である場合 (ステップ S 1 6 0 7 : Y E S) 、すなわち、リーチ有りハズレの場合には、遊技制御用マイコン 8 1 は、変動パターン判定テーブル T 6 (図 1 0) のうち、非時短状態リーチ有りハズレ用のテーブルを参照して変動パターンの選択をおこなう (ステップ S 1 6 0 8) 。ここでは、非時短状態リーチ有りハズレ用のテーブルとして、図 1 0 に示す非時短状態用の変動パターン判定テーブル T 6 のうち、リーチ有りハズレに該当する部分 (特図 1 では変動パターンが「 P 7 」～「 P 1 4 」の部分、特図 2 では変動パターンが「 P 2 4 」～「 P 3 1 」の部分) が参照される。特図 1

50

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に、保留球数に応じた短縮変動の機能が働くようになっている。すなわち、特図1および特図2のいずれにおいても、保留球数が「3」~「4」であるときは、保留球数が「1」~「2」であるときに比べて変動時間の短い変動パターンがより多く選択されるようになっている。これにより、保留球数が多いときに特図保留の消化スピードを速めることができる。

【0115】

リーチ乱数値がリーチ成立乱数値ではない場合(ステップS1607:N0)、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に、保留球数に応じた短縮変動の機能が働くようになっている。

【0116】

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

【0117】

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

10

20

30

40

50

【 0 1 1 8 】

[特別図柄変動中処理]

図 2 6 は、特別図柄変動中処理（図 2 1：ステップ S 1 3 0 4）のフローチャートである。遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、特別図柄の変動時間が経過して終了したか否かの判定をおこなう（ステップ S 1 7 0 1）。特別図柄の変動時間とは、上述の変動パターン選択処理（図 2 4、図 2 5）で選択された変動パターンに応じて決定される変動時間である。変動時間が終了していない場合（ステップ S 1 7 0 1：N O）、本処理を終える。すなわち、特別図柄待機処理（図 2 2）のステップ S 1 4 0 6 または S 1 4 1 2 において開始された特別図柄の変動表示が継続される。一方、変動時間が終了している場合（ステップ S 1 7 0 1：Y E S）、変動停止コマンドをセットし（ステップ S 1 7 0 2）、特別動作ステータスを「3」にセットする（ステップ S 1 7 0 3）。また、遊技制御用マイコン 8 1 は、変動停止にともなうその他の処理をおこなう（ステップ S 1 7 0 4）。例えば、遊技制御用マイコン 8 1 は、特別図柄の変動表示を、セットされている特図停止図柄データに応じた図柄で停止させる処理等をおこなう。その後、遊技制御用マイコン 8 1 は、本処理を終える。

10

【 0 1 1 9 】

[特別図柄確定処理]

図 2 7 は、特別図柄確定処理（図 2 1：ステップ S 1 3 0 6）のフローチャートである。遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、遊技状態管理処理をおこなう（ステップ S 1 8 0 1）。遊技状態管理処理とは、S T 回数や時短回数を管理するための処理であり内容について後述する。遊技状態管理処理の後、大当たりフラグが O N であるか否かの判定をおこなう（ステップ S 1 8 0 2）。大当たりフラグが O F F である場合（ステップ S 1 8 0 2：N O）、遊技制御用マイコン 8 1 は、特別動作ステータスを「1」にセットして（ステップ S 1 8 0 8）、本処理を終了する。これにより、大当たり遊技は開始されず、再度、特別図柄待機処理（図 2 2）に移行し、次の保留に対する大当たり判定等が実行される。

20

【 0 1 2 0 】

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

30

【 0 1 2 1 】

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

40

【 0 1 2 2 】

[遊技状態管理処理]

図 2 8 は、遊技状態管理処理（図 2 7：ステップ S 1 8 0 1）のフローチャートである

50

。遊技制御用マイコン81は、まず、確変フラグがONか否かの判定をおこなう（ステップS2001）。確変フラグがOFFの場合（ステップS2001：NO）、処理はステップS2010にスキップする。確変フラグがONの場合（ステップS2001：YES）、確変カウンタの値を1ディクリメントする（ステップS2002）。確変カウンタとは、高確率状態中に実行した特別図柄の変動回数をカウントするものである。ここでは、高確率状態への移行時に確変カウンタに「100」がセットされる。遊技制御用マイコン81は、確変カウンタを1ディクリメントした結果、カウンタの値が「0」になったか否かの判定をおこなう（ステップ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）。

10

【0123】

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

20

【0124】

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

30

【0125】

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

40

【0126】

[遊技状態リセット処理]

図29は、遊技状態リセット処理（図27：ステップS1804）のフローチャートである。遊技制御用マイコン81は、まず、確変フラグがONか否かの判定をおこなう（ステップS2101）。確変フラグがOFFの場合（ステップS2101：NO）、処理は

50

ステップ S 2103 にスキップする。確変フラグが ON の場合（ステップ S 2101 : YES）、確変フラグを OFF に切り替える（ステップ S 2102）。ステップ S 2103 において、遊技制御用マイコン 81 は、時短フラグが ON か否かの判定をおこなう。時短フラグが OFF の場合（ステップ S 2103 : NO）、処理は 2105 にスキップする。時短フラグが ON の場合（ステップ S 2103 : YES）、時短フラグを OFF に切り替える（ステップ S 2104）。ステップ S 2105 において、遊技制御用マイコン 81 は、天井フラグが ON か否かの判定をおこなう。天井フラグが OFF の場合（ステップ S 2105 : NO）、本処理を終了する。天井フラグが ON の場合（ステップ S 2105 : YES）、天井フラグを OFF に切り替える（ステップ S 2106）。つまり、大当たり遊技の実行中は、非高確率状態かつ非時短状態で天井フラグは OFF となる。遊技機 1 では、非時短状態時は常に低ベース状態となるため、大当たり遊技の実行中は低ベース状態となる。

10

【0127】

〔特別電動役物処理〕

図 30 は、特別電動役物処理（図 21：ステップ S 1308）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 S 2200）。「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 S 2200 : YES）、処理はステップ S 2230 に移行する。大当たり終了フラグが OFF の場合（ステップ S 2200 : 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 S 2201）。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 S 2202）。開放中の場合（ステップ S 2202 : YES）、処理はステップ S 2210 に移行する。

20

【0128】

大入賞口が開放中ではない場合（ステップ S 2202 : 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 S 2203）。大入賞口を開放する時間には、例えば、大当たりのオープニングの時間が経過して初回のラウンド遊技における開放開始の時期に至ったときや、開放後に一時的に閉鎖した大入賞口を再び開放させるまでのインターバル時間（閉鎖時間）が経過して、再度の開放開始の時期に至ったときが含まれる。大入賞口を開放する時間ではない場合（ステップ S 2203 : NO）、処理はステップ S 2220 に移行する。

30

【0129】

大入賞口を開放する時間（タイミング）である場合（ステップ S 2203 : 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 S 2207）。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 S 2208）。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 RAM 84 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。

40

50

【 0 1 3 0 】

上述のステップ S 2 2 0 2において、大入賞口の開放中の場合（ステップ S 2 2 0 2：Y E S）、遊技制御用マイコン 8 1は、大入賞口の閉鎖条件が成立しているか否かの判定をおこなう（ステップ S 2 2 1 0）。ここでの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いければ（ステップ S 2 2 1 0：N O）、遊技制御用マイコン 8 1は、本処理を終える。一方、大入賞口の閉鎖条件が成立している場合には（ステップ S 2 2 1 0：Y E S）、遊技制御用マイコン 8 1は、大入賞口を閉鎖（閉塞）する（ステップ S 2 2 1 1）。

10

【 0 1 3 1 】

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

20

【 0 1 3 2 】

当該ラウンド遊技が終了している場合（ステップ S 2 2 2 0：Y E S）、遊技制御用マイコン 8 1は、ラウンドカウンタの値を1ディクリメンとし（ステップ S 2 2 2 1）、ラウンドカウンタの値が「0」であるか否かの判定をおこなう（ステップ S 2 2 2 6）。ラウンドカウンタの値が「0」でない場合（ステップ S 2 2 2 6：N O）、すなわち、規定のラウンド遊技回数をまだ消化していない場合、次のラウンド遊技を開始するために本処理を終える。一方、ラウンドカウンタの値が「0」の場合、大当たり遊技を終了させる大当たり終了処理として、大当たりのエンディングコマンドをセットするとともに（ステップ S 2 2 2 7）、大当たりのエンディングを開始する（ステップ S 2 2 2 8）。本実施形態では、「16R（実質13R）V通過予定大当たり」でV領域39への遊技球の通過があった場合のエンディング時間（例えば18秒）は、「16R（実質13R）V非通過予定大当たり」でV領域39への遊技球の通過が無かった場合のエンディング時間と同じ長さになっている。これにより、遊技者に対して、「16R（実質13R）V通過予定大当たり」でV領域39への遊技球の通過があった場合であっても、「16R（実質13R）V非通過予定大当たり」でV領域39への遊技球の通過が無かったと認識ができる。なお、「16R（実質13R）V通過予定大当たり」でV領域39への遊技球の通過が無かった場合のエンディング時間もこれらと同じ長さになっている。大当たりのエンディングの開始後、大当たり終了フラグをONにセットして（ステップ S 2 2 2 9）、本処理を終える。

30

【 0 1 3 3 】

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：Y E S）、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：N O）、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：Y E S）、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、次回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、

40

50

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。

【 0 1 3 4 】

[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 : N O）、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。10

【 0 1 3 5 】

V 開閉部材 7 1 の開放ラウンドである場合（ステップ S 2 5 0 1 : Y E S）、遊技制御用マイコン 8 1 は、第 1 入賞フラグが O N か否かの判定をおこなう（ステップ S 2 5 0 2）。「第 1 入賞フラグ」とは、当該ラウンドにおいて、第 1 大入賞口 3 0 に 1 球目の入賞があったことを示すフラグである。第 1 入賞フラグが O N の場合（ステップ S 2 5 0 2 : Y E S）、処理はステップ S 2 5 2 0 に移行する。第 1 入賞フラグが O F F の場合（ステップ S 2 5 0 2 : N O）、1 球目の入賞を検出したか否かの判定をおこなう（ステップ S 2 5 0 3）。1 球目の入賞を検出していない場合（ステップ S 2 5 0 3 : N O）、本処理を終える。当該ラウンドにおいて第 1 大入賞口 3 0 への入賞がまだなく、V 開閉部材 7 1 を作動させる必要がないためである。20

【 0 1 3 6 】

1 球目の入賞を検出した場合（ステップ S 2 5 0 3 : Y E S）、遊技制御用マイコン 8 1 は、V 開閉部材 7 1 をショート開放させるとともに、V 有効期間設定処理をおこなう（ステップ S 2 5 0 4）。V 開閉部材 7 1 をショート開放するのは、V 開閉部材 7 1 の開放パターン（図 1 4 (B)）では、「ショート開放」、「ロング開放」のいずれの場合であっても、1 球目の入賞時にショート開放（ここでは 0 . 1 秒）を実行させるためである。なお、V 開閉部材 7 1 のショート開放では、V 開閉部材 7 1 の開放時間が非常に短いため、第 1 大入賞口 3 0 に入賞した 1 球目の遊技球は、V 領域 3 9 を通過せずに非 V 領域 7 0 を通過するように構成されている。V 有効期間設定処理では、V 開閉部材 7 1 の開放中、および、V 開閉部材 7 1 の閉鎖後の数秒間を、V 領域センサ 3 9 a による遊技球の検知を有効とする V 有効期間に設定する。ここでは、遊技制御用マイコン 8 1 は、V 開閉部材 7 1 の開放パターン（図 1 4 (B)）に従って、V 開閉部材 7 1 をショート開放（ここでは 0 . 1 秒）させ、V 開閉部材 7 1 の開放中および閉鎖後 1 秒間を V 有効期間に設定する。遊技制御用マイコン 8 1 は、V 有効期間以外の期間（大当たり遊技を実行していないときも含む）を、V 領域センサ 3 9 a による遊技球の検知を無効と判定する V 無効期間に設定している。ここで「V 領域センサ 3 9 a による遊技球の検知を有効と判定する」とは、V 領域センサ 3 9 a による遊技球の検知に基づいて V フラグを O N にすることを意味する（後述の V 領域センサ検出処理（図 3 3）参照）。また、「V 領域センサ 3 9 a による遊技球の検知を無効と判定する」とは、V 領域センサ 3 9 a による遊技球の検知があっても V フラグを O N にしないことを意味する。なお、V 有効期間に V 開閉部材 7 1 の閉鎖後の数秒間（球ハケ期間）を含めているのは、V 開閉部材 7 1 と V 領域センサ 3 9 a との間に物理的な距離があるため、V 開閉部材 7 1 の閉鎖直前に V 領域 3 9 側に入球した遊技球が V 領域センサ 3 9 a によって検知されるまでの期間を考慮したものである。すなわち、ここでは、V 有効期間中の V 通過（V 領域 3 9 への遊技球の通過）の検知時のみ V フラグを O N 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 O N しないこととしている。なお、V フラグが O N である場合には、確変フラグが O N される、すなわち、大当たり遊技後の遊技状態が高確率状態に設定される（後述の遊技状態設定処理（図 3 2）参照）。このようにすることで、不正行為による V 通過に基づいて V フラグが O N され304050

、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。

【0137】

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

【0138】

2球目の入賞を検出した場合（ステップS2522：YES）、遊技制御用マイコン81は、V開閉部材71をロング開放させるとともに、V有効期間設定処理をおこなう（ステップS2523）。V開閉部材71をロング開放させるのは、V開閉部材71の開放パターン（図14（B））では、「ロング開放」の場合、2球目の入賞時にロング開放（ここでは最大31.5秒）を実行させるためである。なお、ここでは、1回のラウンド遊技時間は最長で31.5秒（大入賞口最大開放時間29.5秒+インターバル閉鎖時間2秒）となるため、一般的には、2球目の入賞時からラウンドの終了時までの時間は31.5秒よりも短くなる。後述のように、V開閉部材71は、当該ラウンドの終了時に強制的に閉鎖されるため、V開閉部材71のロング開放の開放時間は、31.5秒よりも短くなる。しかし、V開閉部材71のロング開放は、V開閉部材71の開放時間が比較的長いため、第1大入賞口30に入賞した2球目以降の遊技球の少なくとも一部は、V領域39を通過するように構成されている。V有効期間設定処理では、遊技制御用マイコン81は、V開閉部材71の開放中をV有効期間に設定し、当該ラウンドの終了時にV開閉部材71の閉鎖とともにV無効期間を設定する。V開閉部材71のロング開放およびV有効期間設定処理の後、遊技制御用マイコン81は、第2入賞フラグをONに切り替え（ステップS2524）、ステップS2540に移行する。

【0139】

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

【0140】

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

【0141】

当該ラウンド遊技が終了していない場合（ステップS2550：NO）、遊技制御用マ

10

20

30

40

50

イコン 8 1 は、V 開閉部材 7 1 の閉鎖条件が成立しているか否かの判定をおこなう（ステップ S 2 5 6 0）。V 開閉部材 7 1 の閉鎖条件とは、例えば、ショート開放であれば、V 開閉部材 7 1 の開放後に所定期間（例えば 0 . 1 秒）が経過していること等が例示できる。閉鎖条件が成立している場合（ステップ S 2 5 6 0 : YES）、V 開閉部材閉鎖処理および V 無効期間設定処理をおこない（ステップ S 2 5 5 2）、本処理を終える。閉鎖条件が成立していない場合（ステップ S 2 5 6 0 : NO）、V 開閉部材 7 1 を開放状態、V 有効期間を継続したまま本処理を終える。

【 0 1 4 2 】

ステップ S 2 5 4 0において、遊技制御用マイコン 8 1 は、V 開閉部材 7 1 が閉鎖中と判定した場合（ステップ S 2 5 4 0 : NO）、当該ラウンド遊技が終了しているか否かの判定をおこなう（ステップ S 2 5 7 1）。当該ラウンドが終了している場合（ステップ S 2 5 7 1 : YES）、遊技制御用マイコン 8 1 は、第 1 入賞フラグおよび第 2 入賞フラグを OFF に切り替えて（ステップ S 2 5 7 2）、本処理を終える。ラウンドが終了していない場合には（ステップ S 2 5 7 1 : NO）、そのまま本処理を終える。

10

【 0 1 4 3 】

[遊技状態設定処理]

図 3 2 は、遊技状態設定処理（図 3 0 : ステップ S 2 2 3 4）のフローチャートである。遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、V フラグが ON か否かの判定をおこなう（ステップ S 2 3 0 1）。V フラグが OFF の場合（ステップ S 2 3 0 1 : NO）、時短フラグを ON にし（ステップ S 2 3 0 2）、時短カウンタに「100」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 100 回おこなわれること、または、次の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 4 】

一方、ステップ S 2 3 0 1において、V フラグが ON の場合（ステップ S 2 3 0 1 : YES）、遊技制御用マイコン 8 1 は、確変フラグを ON にし（ステップ S 2 3 0 4）、確変カウンタに「100」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「100」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 100 回おこなわれること、または、次の当たりに当選すること、のいずれかの条件の成立によって終了する。

30

【 0 1 4 5 】

ステップ S 2 3 1 0 では、遊技制御用マイコン 8 1 は、天井フラグを ON にし、天井カウンタに、b 時短（遊タイム）に達するまでの規定回転数としての「500」がセットされる（ステップ S 2 3 1 1）。これにより、大当たり遊技後、確変フラグが OFF となっているとき、500 回はまると b 時短（遊タイム）に突入する。ステップ S 2 3 0 9 では、遊技制御用マイコン 8 1 は、遊技状態指定コマンドをメイン RAM 8 4 のコマンドセット領域（出力バッファ）8 4 a にセットして、本処理を終える。遊技状態指定コマンドには、設定した遊技状態（時短フラグ、時短カウンタ、確変フラグ、確変カウンタ、天井フラグ、天井カウンタ）に関する情報が含まれている。

40

【 0 1 4 6 】

[V 領域センサ検出処理]

図 3 3 は、V 領域センサ検出処理（図 1 6 : ステップ S 1 0 6）のフローチャートである。遊技制御用マイコン 8 1 は、まず、V 領域センサ 3 9 a による遊技球の検知があつ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

50

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 : N O）、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 : Y E S）、遊技制御用マイコン 8 1 は、V フラグを ON するとともに（ステップ S 2 6 0 3）、V 通過コマンドをセットして（ステップ S 2 6 0 4）、本処理を終える。

【 0 1 4 7 】

[保留球数処理]

10

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 R A M 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 R A M 8 4 のコマンドセット領域（出力バッファ）8 4 a にセットする（ステップ S 2 7 0 2）。保留球数コマンドは、保留球数をサブ制御基板 9 0 に通知するためのコマンドであり、特図 1 保留球数、特図 2 保留球数、および、普通図柄保留球数に関する情報を含んでいる。保留球数コマンドのセット後、遊技制御用マイコン 8 1 は、本処理を終了する。

【 0 1 4 8 】

20

7 . 演出制御用マイコン 9 1 の動作

図 3 5 ~ 図 4 5 に基づいてサブ制御基板 9 0 （図 4）に設けられた演出制御用マイコン 9 1 の動作について説明する。演出制御用マイコン 9 1 の動作説明にて登場するカウンタ、フラグ、ステータス、バッファ等はサブ R A M 9 4 に設けられている。

【 0 1 4 9 】

[サブ制御メイン処理]

30

図 3 5 は、サブ制御メイン処理を示すフローチャートである。演出制御用マイコン 9 1 は、遊技機 1 の電源がオンされると、サブ R O M 9 3 からサブ制御メイン処理を実行するためのプログラムを読み出す。サブ制御メイン処理では、演出制御用マイコン 9 1 は、まず、C P U 初期化処理をおこなう（ステップ S 4 0 0 0）。C P U 初期化処理では、例えば、サブ C P U 9 2 の設定、各種のフラグ、ステータスおよびカウンタなどのリセット等をおこなう。フラグの初期値は「0」つまり「O F F」であり、ステータスの初期値は「1」であり、カウンタの初期値は「0」である。なお、C P U 初期化処理は、電源投入後に一度だけ実行され、それ以降は実行されない。

【 0 1 5 0 】

40

C P U 初期化処理の後、演出制御用マイコン 9 1 は、割り込み処理の割り込みを禁止し（ステップ S 4 0 1 5）、乱数更新処理（ステップ S 4 0 2 0）をおこなう。この乱数更新処理では、演出制御用マイコン 9 1 は、図 7 (B) で示した乱数カウンタ値を 1 加算して更新する。各乱数カウンタ値は設定された上限値に達すると「0」に戻って再び加算される。なお、各乱数カウンタの初期値は「0」以外の値であってもよく、ランダムに変更されるものであってもよい。また、乱数値は、1 ずつ加算する以外に、2 以上を加算するようにしてもよい。各乱数はいわゆるハードウェア乱数であってもよい。

【 0 1 5 1 】

乱数更新処理の後、演出制御用マイコン 9 1 は、割り込み処理の割り込みを許可する（ステップ S 4 0 2 5）。割り込み許可中は、サブ側タイマ割り込み処理（ステップ S 4 0 3 5）の実行が可能となる。サブ側タイマ割り込み処理は、所定の周期でサブ C P U 9 2 に繰り返し入力される割り込みパルスに基づいて実行される。すなわち、サブ側タイマ割り込み処理は、所定周期ごとに実行される。そして、サブ側タイマ割り込み処理が終了してから、次にサブ側タイマ割り込み処理が開始されるまでの間に、乱数更新処理が繰り返し実行される。

【 0 1 5 2 】

50

[サブ側タイマ割り込み処理]

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

10

20

30

40

【 0153 】

[受信コマンド解析処理]

図37は、受信コマンド解析処理（図36：ステップS4300）のフローチャートである。演出制御用マイコン91は、まず、主制御基板80から事前判定コマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップS4415）。受信している場合（ステップS4415：Y E S）、先読み演出決定処理をおこなう（ステップS4420）。「先読み演出決定処理」は、先読み演出を実行するか否か、および実行する場合の先読み演出パターンを決定する処理である。先読み演出決定処理の詳細については後述する。一方、受信していない場合（ステップS4415：N O）、上述の先読み演出決定処理をスキップする。先読み演出とは、特図保留記憶領域85に新たに記憶された保留情報に大当たりが含まれている可能性が高いことを示唆する演出であり、変動演出中に実行される。

【 0154 】

続いて、演出制御用マイコン91は、主制御基板80から保留球数コマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップS4445）。受信している場合（ステップS4445：Y E S）、保留表示処理をおこなう（ステップS4450）。保留表示処理では、保留球数コマンドに含まれている特図1保留球数、特図2保留球数、および、普通図柄保留球数に関する情報に基づいて、サブRAM94のカウンタセット領域94dに設けられた、第1特図保留演出カウンタ、第2特図保留演出カウンタ、および、普図保留演出カウンタの値を更新する。これにより、主制御基板80側だけでなく、サブ制御基板90側でも各保留球数の情報を保持することができる。また、演出制御用マイコン91は、第1特図保留演出カウンタ、第2特図保留演出カウンタ、および、普図保留演出カウンタの値に基づいて、表示画面7aに表示されている保留画像9A、9Bの更新をおこなう。一方、保留球数コマンドを受信していない場合（ステップS4445：N O）、上述の保留表示処理をスキップする。

【 0155 】

続いて、演出制御用マイコン91は、主制御基板80から変動開始コマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップS4455）。受信している場合（ステップS4455：Y E S）、変動演出開始処理をおこなう（ステップS4460）。「変動演出開始処

50

理」は、特別図柄変動中に実行する変動演出パターン（内容）を選択する処理である。変動演出開始処理の詳細については後述する。一方、受信していない場合（ステップS4455：NO）、上述の変動演出開始処理をスキップする。

【0156】

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

10

【0157】

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

20

30

【0158】

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

40

【0159】

50

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

10

【0160】

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

20

【0161】

[先読み演出決定処理]

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

30

【0162】

図39は、事前判定情報記憶領域94cの構成を説明するための図である。事前判定情報記憶領域94cには、上述した、大当たり判定情報、大当たり種別情報、および、変動パターン情報のほか、先読み演出パターン情報が記憶される。先読み演出パターン情報とは、変動演出中に実行される先読み演出の内容を示す情報であり、後述するステップS4604において選択される。図39（A）は、特図2保留の1個目～3個目にそれぞれ対応する事前判定結果として、大当たり判定情報「ハズレ」と、変動パターン情報「P72」「P73」が第1～3格納領域に記憶され、また、当該変動に対応する事前判定結果が当該領域に記憶された状態が示されている。図39（B）は、図39（A）の状態から特図2の入賞があり、主制御基板80から受信した事前判定コマンドに含まれる事前判定情報を、特図2保留の4個目に対応する第4格納領域に記憶させた状態が示されている。ここでは、事前判定情報として、大当たり判定情報「大当たり」と、大当たり種別情報「2

40

50

「1 H」と、変動パターン情報「P 6 1」が記憶されている。また、あわせて、特図2保留の1個目～4個目に対応する第1～4格納領域と、当該変動に対応する当該領域とのそれぞれに先読み演出パターン情報として「パターンA」がセットされている。図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S 4 4 7 0)において実行される。

【0163】

図38に戻り、続いて、演出制御用マイコン91は、事前判定情報記憶領域94cに先読み演出パターン情報が記憶されているか否かの判定をおこなう(ステップS 4 6 0 2)。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S 4 6 0 2: YES)には、本処理を終了する。すなわち、事前判定情報記憶領域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S 4 6 0 2: 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S 4 6 0 3)。「大当たり」または「リーチ有りハズレ」か否かは、例えば、変動パターン事前判定結果(変動パターン情報)によって判別することができる。演出制御用マイコン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S 4 6 0 3: NO)、本処理を終了する。先読み演出をおこなう必要が無いためである。一方、受信した事前判定コマンドに含まれる事前判定結果が「大当たり」または「リーチ有りハズレ」の場合(ステップS 4 6 0 3: YES)には、先読み演出を実行するか否かを判定する先読み演出実行判定、および、先読み演出パターン選択をおこなう(ステップS 4 6 0 4)。具体的には、演出制御用マイコン91は、先読み演出乱数のカウンタの値を取得し、取得した乱数値と、サブROM93に記憶されている先読み演出パターン決定テーブルT51を参照して先読み演出をおこなうか否か、および、先読み演出をおこなう場合の先読み演出パターンを決定する。

【0164】

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

【0165】

図38に戻り、ステップS 4 6 0 4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S 4 6 0 5: 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S 4 6 0 6)。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

10

20

30

40

50

、第1～3格納領域、および、当該領域にも「パターンA」をセットする。これにより、第4格納領域に対応する変動演出が実行される前に実行される変動演出（当該領域および第1～3格納領域に対応する変動演出）においても、先読み演出パターンAが実行される。なお、当該領域に対応する変動演出で先読み演出が実行されるか否かは、当該変動演出の進捗状況による。すなわち、当該変動演出において、先読み演出を実行するタイミングをもう過ぎている場合には、先読み演出が実行されないが、先読み演出を実行するタイミング前であれば、そのタイミングにおいて実行される。これについては後述する。ステップS4604において、先読み演出が実行されないことが決定した場合（ステップS4605：NO）、処理を終了する。

【0166】

10

[変動演出開始処理]

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

【0167】

20

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

【0168】

30

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

【0169】

40

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

【0170】

50

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

行されるチャンスアップ演出パターンを示している。なお、チャンスアップ演出パターン決定テーブル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。

【0 1 7 1】

図4 3では、チャンスアップ演出パターンとして「2 - N O」「2 - S P 1」「2 - S P 2」「2 - S P 3」「3 - N O」「3 - S P 1」「3 - S P 2」「3 - S P 3」「4 - N O」「4 - S P 1」「4 - S P 2」「4 - S P 3」「A N O」が設定されている。これらのチャンス演出パターンは、後述の種々のチャンスアップ演出に対応する。

【0 1 7 2】

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、カウント演出パターン決定処理をおこなう(ステップS 5 0 1 6)。ここでは、カウント演出パターン決定処理は、確変時の残り変動回数(ゲーム回数)や、時短時の残り変動回数、天井到達までの残り変動回数、電源投入時からの変動回数、大当たり遊技後からの変動回数等を表示画面7 aに表示するための処理である。演出制御用マイコン9 1は、確変時に、確変演出カウンタの値に基づいて、表示画面7 aに確変残り回数を表示させる。また、演出制御用マイコン9 1は、時短時に、時短演出カウンタの値に基づいて、確変残り回数を表示させる。

【0 1 7 3】

また、演出制御用マイコン9 1は、天井演出カウンタの値と、宵越し演出カウンタの値から、種々の演出を実行することができる。天井演出カウンタには、天井到達までの残り変動回数が記憶され、宵越し演出カウンタには、電源投入時からの変動回数が記録されている。演出制御用マイコン9 1は、例えば、主制御基板8 0から変動演出終了コマンドを受信するたびに、宵越し演出カウンタをインクリメントすることによって、電源投入時からの変動回数をセットすることができる。演出制御用マイコン9 1は、宵越し演出カウンタの値がT H 1(例えば、T H 1 = 1 0)のときの天井演出カウンタの値がT H 2(例えば、T H 2 = 2 0 0)以下か否かの判定をおこなう。天井演出カウンタの値がT H 2以下の場合には、所定のチャンス画像を表示させる。天井演出カウンタの値がT H 2より大きい場合には、チャンス画像を表示させない。これにより、チャンス画像を見た遊技者は、遊技機1が前日のゲーム回数を引き継いでおり、ラムクリアがなされていないことを認識することができる。また、演出制御用マイコン9 1は、宵越し演出カウンタの値がT H 3(例えば、T H 3 = 5 0)のときの天井演出カウンタの値を表示させてもよい。また、演出制御用マイコン9 1は、宵越し演出カウンタの値がT H 4(例えば、T H 4 = 1 0 0)のときの天井演出カウンタの値を表す表示やチャンス画像を再度消してもよい。また、演出制御用マイコン9 1は、宵越し演出カウンタの値がT H 5(例えば、T H 5 = 2 0 0)のときの天井演出カウンタの値を再度表示してもよい。演出制御用マイコン9 1は、天井演出カウンタの値を表示するか否かを上述のように、宵越し演出カウンタの値に基づいて決定してもよいし、天井演出カウンタの値に基づいて決定してもよい。例えば、演出制御用マイコン9 1は、天井演出カウンタの値がT H 6(例えば、T H 6 = 1 0 0)のときに、天井演出カウンタの値を表示させ、天井演出カウンタの値がT H 7(例えば、T H 7 = 7 0)のときに、天井演出カウンタの値の表示を消し、天井演出カウンタの値がT H 8(例えば、T H 8 = 5 0)のときに、再び、天井演出カウンタの値を表示させてよい。

【0 1 7 4】

カウント演出パターン決定処理の後、演出制御用マイコン9 1、乱数値と停止図柄パターン決定テーブルT 5 4を参照して、停止表示する演出図柄8 L、8 C、8 Rの組み合わせなどを決定してもよい。これらにより、変動演出としてどのような演出をおこなうかが決定される。

【0 1 7 5】

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 6にて決定された変動演出パターンに基づく変動演出が実現されるよう変動演出開始コマンドをサブR A M 9 4

10

20

30

40

50

の演出コマンドセット領域 94b（出力バッファ）にセットする（ステップ S5020）。サブRAM94の演出コマンドセット領域94bにセットされた変動演出開始コマンドがコマンド送信処理（図36：ステップ S4315）において画像制御基板100に送信されると、画像制御基板100のCPU102は、変動演出画像をROM103から読み出して、画像表示装置7の表示画面7aに表示させる。

【0176】

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

10

【0177】

[変動演出中処理]

図44は、変動演出中処理（図36：ステップ S4305）のフローチャートである。演出制御用マイコン91は、変動演出中か否かの判定をおこなう（ステップ S4701）。変動演出中か否かは、例えば、変動演出タイマがゼロになっているか否かによって判定することができる。変動演出中ではない場合（ステップ S54701：NO）、本処理を終了する。一方、変動演出中の場合（ステップ S54701：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。

20

【0178】

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

30

【0179】

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

40

50

ップ S 5 0 0 1 : Y E S) 、画像制御用マイコン 1 0 1 は、変動演出表示を開始させる(ステップ S 5 0 0 2)。具体的には、画像制御用マイコン 1 0 1 は、受信した変動演出開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 R O M 1 0 3 から読み出して、画像表示装置 7 に表示させる。一方、受信していない場合(ステップ S 5 0 0 1 : N O)、上述の処理をスキップする。

【 0 1 8 0 】

続いて、画像制御用マイコン 1 0 1 は、サブ制御基板 9 0 から変動終了前コマンドを受信したか否かの判定をおこなう(ステップ S 5 0 0 3)。受信している場合(ステップ 5 0 0 3 : Y E S)、画像制御用マイコン 1 0 1 は、先読み演出表示を開始させる(ステップ S 5 0 0 4)。一方、受信していない場合(ステップ S 5 0 0 3 : N O)、画像制御用マイコン 1 0 1 は、上述の処理をスキップする。

10

【 0 1 8 1 】

続いて、画像制御用マイコン 1 0 1 は、サブ制御基板 9 0 から変動演出終了コマンドを受信したか否かの判定をおこなう(ステップ S 5 0 0 5)。受信している場合(ステップ 5 0 0 5 : Y E S)、画像制御用マイコン 1 0 1 は、変動演出を停止表示させた画像を R O M 1 0 3 から読み出して、画像表示装置 7 に表示させる変動演出停止表示をおこなう(ステップ S 5 0 0 6)。一方、受信していない場合(ステップ S 5 0 0 5 : N O)、画像制御用マイコン 1 0 1 は、上述の処理をスキップする。

【 0 1 8 2 】

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

20

30

【 0 1 8 3 】

9 . 可動体の動作およびサブ表示画面 6 4 の表示演出

図 4 6 ~ 図 5 0 を用いて、盤可動体(第 1 可動役物 1 4 、第 2 可動役物 1 5)の動作、枠可動体(枠可動役物 6 9)の動作、および、サブ表示画面 6 4 (右サブ表示画面 6 4 R 、左サブ表示画面 6 4 L 、および、上サブ表示画面 6 4 U)の表示演出について説明する。演出制御用マイコン 9 1 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 1 4 、第 2 可動役物 1 5 、および、枠可動役物 6 9 を動作させる駆動制御をおこなう。また、演出制御用マイコン 9 1 は、遊技演出(表示演出)中や電源投入時の初期動作等においてサブ表示画面 6 4 に特定の画像を表示させる表示演出をおこなう。

40

【 0 1 8 4 】

図 4 6 は、第 1 可動役物 1 4 の移動態様を例示した説明図である。図 4 7 は、第 1 可動役物 1 4 の第 2 態様を例示した説明図である。第 1 可動役物 1 4 は、縦長の棒状部材であり、上端が画像表示装置 7 の上端付近に位置し、下端が像表示装置 7 の下端付近に位置している。第 1 可動役物 1 4 は、上端と下端が視認困難になっており、中央部付近が画像表示装置 7 の前方(前面)において視認可能になっている。図 1 に示すように、第 1 可動役物 1 4 は、画像表示装置 7 の左側の退避位置(ホームポジション)で静止することができる(第 1 態様)。第 1 可動役物 1 4 は、退避位置において、一部のみが格納されて残部が視認可能になっていてもよいし、全体が格納されて視認困難になっていてもよい。図 4 6 に示すように、第 1 可動役物 1 4 は、画像表示装置 7 の前方において左右方向に移動可能に構成されている。退避位置から表示画面 7 a の右端に向かって移動(進出)して表示画

50

面 7 a の前面において左右方向に移動可能に構成されている。また、表示画面 7 a の前方の任意の進出位置で静止することができる。第 1 可動役物 1 4 の移動態様は任意に設定できる。また、図 4 7 に示すように、第 1 可動役物 1 4 は、表示画面 7 a の右端まで移動して、その位置で静止することができる（第 2 態様）。第 1 可動役物 1 4 は、少なくとも一部に装飾部が形成されていてもよいし、透過性を有していてもよい。

【 0 1 8 5 】

図 4 8 は、第 2 可動役物 1 5 の第 2 態様を例示した説明図である。第 2 可動役物 1 5 は、「O A R O」と記載された矩形形状の装飾部を備え、上下移動が可能に構成されている。第 2 可動役物 1 5 は、図 1 に示すように、表示画面 7 a の上方側の退避位置（ホームポジション）で静止することができる（第 1 態様）。このとき、第 2 可動役物 1 5 は、一部が視認困難な状態となる。第 2 可動役物 1 5 は、図 1 の状態から、表示画面 7 a の中央に向かって下方向に移動し、図 4 8 に示す進出位置（展開ポジション）において、静止することができる（第 2 態様）。この第 2 態様では、装飾部は、画像表示装置 7 の前方（前面）において、表示画面 7 a の中央付近を覆うように停止する。第 2 可動役物 1 5 は、図 4 8 の進出位置から上方に移動（退避）することによって、図 1 に示す退避位置まで移動することができ、そこで静止することができる。

【 0 1 8 6 】

図 4 9 は、枠可動役物 6 9 の第 2 態様を例示した説明図である。枠可動役物 6 9 は、ハンドル 6 0 の左右両側に配置された一対の平板状の部材によって構成され、それぞれ、左右方向に移動可能に構成されている。2つの部材は、柔軟性のある部材で形成されており、それぞれの部材の一方の正面がハンドル 6 0 に近づいたり遠ざかったりするように構成されている。図 1 に示すように、枠可動役物 6 9 の2つの部材は、通常時はハンドル 6 0 の左側と右側においてそれぞれハンドル 6 0 から遠ざかった退避位置（ホームポジション）で静止している（第 1 態様）。図 4 9 に示すように、枠可動役物 6 9 の2つの部材は、退避位置からそれぞれハンドル 6 0 に近づく方向に向かって移動（進出）し、すなわち、互いに近接するように移動し、それぞれハンドル 6 0 に触れる位置で静止することができる（第 2 態様）。枠可動役物 6 9 は、進出位置のとき、ハンドル 6 0 またはハンドル 6 0 を操作中の遊技者の右手に触れる。枠可動役物 6 9 は、第 2 態様から第 1 態様になるように、2つの部材が互いに離れる方向に移動することができる。

【 0 1 8 7 】

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

【 0 1 8 8 】

1 0 . 本実施形態の演出例、効果例、変形例、態様例

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

【 0 1 8 9 】

以下に図 5 1 ~ 5 3 を用いて装飾図柄横並び演出 A ~ C について説明する。この装飾図柄横並び演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行される。すなわち、画像制御用マイコン 1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信したコマンドを解析し、装飾図柄横並び演出を実行する指示が含まれていると、ROM 1 0 3 から対応する画像データを読み出して画像表示装置 7 の表示画面 7 a や、サブ表示画面 6 4 に画像を表示させる。

10

20

30

40

50

【0190】

[装飾図柄横並び演出A]

図51は、装飾図柄横並び演出Aを説明するための図である。装飾図柄横並び演出は、表示画面7aに表示されている3つの装飾図柄8L、8C、8Rのうち、横方向(水平方向)に並ぶ2つの装飾図柄の組み合わせが変化する演出である。図51(A)～(F)では、特図変動の1変動の例を示し、図51(G)～(L)では、他の1変動の例を示している。

【0191】

装飾図柄横並び演出Aでは、まず、図51(A)に示すように、表示画面7aに、装飾図柄8L、8C、8Rが高速変動表示される。ここでは、保留アイコン9Aと、変動アイコン(当該保留アイコン)9Cが表示されていないが、表示されていてもよい。

10

【0192】

装飾図柄8L、8C、8Rは、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rと、を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示(特図変動)を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。ここでの特別図柄とは、第1特別図柄と第2特別図柄のいずれであってもよい。左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは、それぞれ、表示画面7aの上方から下方にわたって表示され、低速の変動表示時には、複数の数字図柄が縦に並んで表示される。ここでは、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、および右装飾図柄8Rの各図柄配列は表示画面7aの上から下に向かって「1 2 3 4 5 6 7 8 9」の順番に並んでいる。左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは、変動表示時に、表示画面7aの上から下に向かって移動する。よって、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rの3つの図柄配列は、それぞれ、「1 2 3 4 5 6 7 8 9」を表す装飾図柄が変動方向(上下方向)に沿って並んでいる。左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは、図51(A)に示す高速の変動表示時には、各図柄が視認困難になり、高速で移動していることを表す縦線が視認可能になる。一方、低速の変動表示時には、図51(B)の中装飾図柄8Cのように、各図柄配列において複数の数字図柄が縦に並んで視認可能に表示され表示画面7aの上端からフレームインして下方に移動し、表示画面7aの下端からフレームアウトする。

20

【0193】

図51(B)に示すように、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rは、順番に減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、その後、それぞれ「3」で停止表示される。このとき、左装飾図柄8Lの「3」は、表示画面7aの上段で停止表示され、右装飾図柄8Rの「3」は、表示画面7aの下段で停止表示される。ここでは、装飾図柄は、表示画面7aの上段、中段、下段の3つの位置のいずれかにおいて停止表示される。変動中の各図柄配列において、「1 2 3 4 5 6 7 8 9」のうちの一つの装飾図柄が表示画面7aの上段、中段、下段のいずれかで停止すると、他の装飾図柄の表示が消える。中装飾図柄8Cは、減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、各図柄列において、縦に並んだ複数の数字図柄が視認可能になる。

30

【0194】

その後、図51(C)に示すように、中装飾図柄8Cが表示画面7aの上段で停止表示(仮停止表示以後同じ)される。ここでは「3」で停止表示される。これにより、表示画面7aの上段において、左装飾図柄8Lの「3」と中装飾図柄8Cの「3」が横方向(水平方向)に並んだ状態になり、表示画面7aの下段の右装飾図柄8Rの「3」は、他の2つの装飾図柄(左装飾図柄8Lの「3」および中装飾図柄8Cの「3」)と横方向に並んでいない状態となる。

40

【0195】

その後、図51(D)に示すように、表示画面7aの上段で停止表示していた中装飾図柄8Cの「3」が再び下方向に移動し、表示画面7aの下段で再び停止表示される。これにより、表示画面7aの下段において、中装飾図柄8Cの「3」と右装飾図柄8Rの「3」

50

」が横方向（水平方向）に並んだ状態になり、表示画面 7 a の上段の左装飾図柄 8 L の「3」は、他の 2 つの装飾図柄（中装飾図柄 8 C の「3」および右装飾図柄 8 R の「3」）と横方向に並んでいない状態となる。このように、3 つの装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうち、横方向（水平方向）に並ぶ 2 つの装飾図柄の組み合わせが変化する演出（図 5 1 (C) が 1 回目、図 5 1 (D) が 2 回目）が実行されると、大当たりの期待度が高いことを示唆している。

【0196】

その後、図 5 1 (E) に示すように、表示画面 7 a の下段で停止表示していた中装飾図柄 8 C の「3」が再変動（再び下方向に移動）する。その後、図 5 1 (F) に示すように、中装飾図柄 8 C が表示画面 7 a の中段で停止表示される。ここでは「3」で停止表示される。これにより、表示画面 7 a の上段の左装飾図柄 8 L の「3」と、表示画面 7 a の中段の中装飾図柄 8 C の「3」と、表示画面 7 a の下段の右装飾図柄 8 R の「3」は、斜め方向に一列に並び「3 3 3」の当たりとなる。

10

【0197】

図 5 1 (G) ~ (L) では、図 5 1 (A) ~ (F) とは別の 1 变動の例を示している。別の 1 变動では、まず、図 5 1 (A) に示すように、表示画面 7 a に、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動表示される。その後、図 5 1 (G) に示すように、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R は、順番に減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、その後、それぞれ「3」で停止表示される。このとき、左装飾図柄 8 L の「3」は、表示画面 7 a の中段で停止表示され、右装飾図柄 8 R の「3」は、表示画面 7 a の上段で停止表示される。ここでも、装飾図柄は、表示画面 7 a の上段、中段、下段の 3 つの位置のいずれかにおいて停止表示される。変動中の各図柄配列において、「1 2 3 4 5 6 7 8 9」のうちの一つの装飾図柄が表示画面 7 a の上段、中段、下段のいずれかで停止すると、他の装飾図柄の表示が消える。中装飾図柄 8 C は、減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、各図柄列において、縦に並んだ複数の数字図柄が視認可能になる。

20

【0198】

その後、図 5 1 (H) に示すように、中装飾図柄 8 C が表示画面 7 a の中段で停止表示される。ここでは「3」で停止表示される。これにより、表示画面 7 a の中段において、左装飾図柄 8 L の「3」と中装飾図柄 8 C の「3」が横方向（水平方向）に並んだ状態になり、表示画面 7 a の上段の右装飾図柄 8 R の「3」は、他の 2 つの装飾図柄（左装飾図柄 8 L の「3」および中装飾図柄 8 C の「3」）と横方向に並んでいない状態となる。

30

【0199】

その後、図 5 1 (I) に示すように、表示画面 7 a の中段で停止表示していた中装飾図柄 8 C の「3」と、表示画面 7 a の上段で停止表示していた右装飾図柄 8 R の「3」がともに再び下方向に移動し、それぞれ、表示画面 7 a の下段で再び停止表示される。これにより、表示画面 7 a の下段において、中装飾図柄 8 C の「3」と右装飾図柄 8 R の「3」が横方向（水平方向）に並んだ状態になり、表示画面 7 a の中段の左装飾図柄 8 L の「3」は、他の 2 つの装飾図柄（中装飾図柄 8 C の「3」および右装飾図柄 8 R の「3」）と横方向に並んでいない状態となる。このように、3 つの装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうち、横方向（水平方向）に並ぶ 2 つの装飾図柄の組み合わせが変化する演出（図 5 1 (H) が 1 回目、図 5 1 (I) が 2 回目）が実行されると、大当たりの期待度が高いことを示唆している。

40

【0200】

その後、図 5 1 (J) に示すように、表示画面 7 a の下段で停止表示していた中装飾図柄 8 C の「3」が再変動（再び下方向に移動）する。その後、図 5 1 (L) に示すように、中装飾図柄 8 C が表示画面 7 a の下段で停止表示される。ここでは「3」で停止表示される。装飾図柄 8 C が表示画面 7 a の下段で停止表示した後、左装飾図柄 8 L の「3」が再び下方向に移動し、表示画面 7 a の下段で再び停止表示される。これにより、表示画面 7 a の下段の左装飾図柄 8 L の「3」と、中装飾図柄 8 C の「3」と、右装飾図柄 8 R の「3」は、横一列に並び「3 3 3」の当たりとなる。

50

【0201】

[装飾図柄横並び演出B]

図52は、装飾図柄横並び演出Bを説明するための図である。装飾図柄横並び演出は、表示画面7aに表示されている3つの装飾図柄8L、8C、8Rのうち、横方向(水平方向)に並ぶ2つの装飾図柄の組み合わせが変化する演出である。

【0202】

装飾図柄横並び演出Bでは、まず、図52(A)に示すように、表示画面7aに、装飾図柄8L、8C、8Rが高速変動表示される。ここでは、保留アイコン9Aと、変動アイコン(当該保留アイコン)9Cが表示されていないが、表示されていてもよい。

【0203】

装飾図柄8L、8C、8Rは、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rと、を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示(特図変動)を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。ここでの特別図柄とは、第1特別図柄と第2特別図柄のいずれであってもよい。左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは、それぞれ、表示画面7aの上方から下方にわたって表示され、低速の変動表示時には、複数の数字図柄が縦に並んで表示される。ここでは、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、および右装飾図柄8Rの各図柄配列は表示画面7aの上から下に向かって「1 2 3 4 5 6 7 8 9」の順番に並んでいる。左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは、変動表示時に、表示画面7aの上から下に向かって移動する。よって、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rの3つの図柄配列は、それぞれ、「1 2 3 4 5 6 7 8 9」を表す装飾図柄が変動方向(上下方向)に沿って並んでいる。左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは、図52(A)に示す高速の変動表示時には、各図柄が視認困難になり、高速で移動していることを表す縦線が視認可能になる。一方、低速の変動表示時には、図52(B)の中装飾図柄8Cのように、各図柄配列において複数の数字図柄が縦に並んで視認可能に表示され表示画面7aの上端からフレームインして下方に移動し、表示画面7aの下端からフレームアウトする。

10

20

30

40

50

【0204】

図52(B)に示すように、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rは、順番に減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、その後、それぞれ「3」で停止表示(仮停止表示以後同じ)される。このとき、左装飾図柄8Lの「3」は、表示画面7aの上段で停止表示され、右装飾図柄8Rの「3」は、表示画面7aの下段で停止表示される。ここでは、装飾図柄は、表示画面7aの上段、中段、下段の3つの位置のいずれかにおいて停止表示される。変動中の各図柄配列において、「1 2 3 4 5 6 7 8 9」のうちの一つの装飾図柄が表示画面7aの上段、中段、下段のいずれかで停止すると、他の装飾図柄の表示が消える。中装飾図柄8Cは、減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、各図柄列において、縦に並んだ複数の数字図柄が視認可能になる。

【0205】

その後、図52(C)に示すように、中装飾図柄8Cが表示画面7aの上段で停止表示される。ここでは「3」で停止表示される。これにより、表示画面7aの上段において、左装飾図柄8Lの「3」と中装飾図柄8Cの「3」が横方向(水平方向)に並んだ状態になり、表示画面7aの下段の右装飾図柄8Rの「3」は、他の2つの装飾図柄(左装飾図柄8Lの「3」および中装飾図柄8Cの「3」)と横方向に並んでいない状態となる。

【0206】

なお、中装飾図柄8Cは、図52(C)とは異なる様で、停止表示する場合がある。すなわち、中装飾図柄8Cは、表示画面7aの上段のほか、中段や下段で停止する場合がある。また、中装飾図柄8Cは、左装飾図柄8Lおよび右装飾図柄8Rと異なる数字で停止表示する場合がある。一例として、中装飾図柄8Cは中段で「3」が停止表示した場合には、斜めのラインで「3 3 3」の大当たりになる。一方、中装飾図柄8Cは「3」以外の数字で、上段、中段、下段のいずれかに停止表示した場合(例えば、図52(I))、

は、左装飾図柄 8 L および右装飾図柄 8 R と同じ数字「3」であり、かつ、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R のうちの一方と同じ横ライン（水平ライン）に停止表示する場合には、チャンス演出として中装飾図柄 8 C と水平ラインが揃っていない他方の装飾図柄（ここでは右装飾図柄 8 R）の再変動演出が実行される。

【0207】

すなわち、図 52 (C) に示すように、中装飾図柄 8 C の停止表示によって、3つの装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの2つの装飾図柄（左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C）が同じ数字で横方向に並んだため、図 52 (D) に示すように、並んでいない残りの装飾図柄（右装飾図柄 8 R）について、再変動が実行される。

10

【0208】

図 52 (D) の右装飾図柄 8 R の再変動の後、図 52 (E) に示すように、右装飾図柄 8 R が表示画面 7 a の下段で停止表示される。ここでは「3」で停止表示される。なお、右装飾図柄 8 R は、図 52 (E) とは異なる様で、停止表示する場合がある。すなわち、右装飾図柄 8 R は、表示画面 7 a の下段のほか、上段や中段で停止する場合がある。また、右装飾図柄 8 R は、左装飾図柄 8 L および中装飾図柄 8 C と異なる数字で停止表示する場合がある。一例として、右装飾図柄 8 R は上段で「3」が停止表示した場合には、水平ラインで「333」の大当たりになる（図 52 (J)）。一方、右装飾図柄 8 R は「3」以外の数字で、上段、中段、下段のいずれかに停止表示した場合（例えば、図 52 (K)）、は、ずれで確定停止する。そして、図 52 (E) のように、左装飾図柄 8 L および中装飾図柄 8 C と同じ数字「3」であり、かつ、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C と異なるライン（水平ライン）に停止表示する場合には、チャンス演出として、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C の一方が再び下方に移動し、右装飾図柄 8 R と並び、他方が再変動する。

20

【0209】

すなわち、図 52 (E) に示すように、右装飾図柄 8 R の「3」が下段で停止表示した場合、その後、図 52 (F) に示すように、中装飾図柄 8 C が再び下方に移動し、下段で停止表示される。これにより、3つの装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの2つの装飾図柄（中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R）が同じ数字で横方向に並んだため、図 52 (G) に示すように、並んでいない残りの装飾図柄（左装飾図柄 8 L）について、再変動が実行される。

30

【0210】

図 52 (G) の左装飾図柄 8 L の再変動の後、図 52 (H) に示すように、右装飾図柄 8 R が表示画面 7 a の下段で停止表示される。ここでは「3」で停止表示される。これにより、「333」の大当たりが報知される。なお、左装飾図柄 8 L は、図 52 (H) とは異なる様で、停止表示する場合がある。すなわち、左装飾図柄 8 L は、表示画面 7 a の下段のほか、上段や中段で停止する場合がある。また、左装飾図柄 8 L は、中装飾図柄 8 C および右装飾図柄 8 R と異なる数字で停止表示する場合がある。一例として、左装飾図柄 8 L は下段で「4」が停止表示した場合には、水平ラインで「433」のはずれで確定停止する（図 52 (L)）。

40

【0211】

図 52 (I) は、図 52 (B) の後、中装飾図柄 8 C が表示画面 7 a の中段で「4」で停止表示された状態を示している。この場合、3つの装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの2つの装飾図柄が同じ数字で横方向に並んでいないため、は、ずれで確定停止となる。

【0212】

図 52 (J) は、図 52 (D) の後、右装飾図柄 8 R が表示画面 7 a の上段で「3」で停止表示された状態を示している。この場合、水平ラインで「333」の大当たりになる。

【0213】

図 52 (K) は、図 52 (D) の後、右装飾図柄 8 R が表示画面 7 a の上段で「4」で停止表示された状態を示している。この場合、水平ラインで「334」のはずれで確定停

50

止となる。

【0214】

図52(L)は、図52(G)の後、左装飾図柄8Lが表示画面7aの下段で「3」で停止表示された状態を示している。この場合、水平ラインで「433」のはずれで確定停止となる。

【0215】

[装飾図柄横並び演出C]

図53は、装飾図柄横並び演出Cを説明するための図である。装飾図柄横並び演出は、表示画面7aに表示されている3つの装飾図柄8L、8C、8Rのうち、横方向(水平方向)に並ぶ2つの装飾図柄の組み合わせが変化する演出である。図53(A)～(F)では、特図変動の1変動の例を示し、図53(G)～(L)では、他の1変動の例を示している。

10

【0216】

装飾図柄横並び演出Cでは、まず、図53(A)に示すように、表示画面7aに、装飾図柄8L、8C、8Rが高速変動表示される。ここでは、保留アイコン9Aと、変動アイコン(当該保留アイコン)9Cが表示されていないが、表示されていてもよい。

【0217】

装飾図柄8L、8C、8Rは、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rと、を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示(特図変動)を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。ここでの特別図柄とは、第1特別図柄と第2特別図柄のいずれであってもよい。左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは、それぞれ、表示画面7aの上方から下方にわたって表示され、低速の変動表示時には、複数の数字図柄が縦に並んで表示される。ここでは、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、および右装飾図柄8Rの各図柄配列は表示画面7aの上から下に向かって「123456789」の順番に並んでいる。左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは、変動表示時に、表示画面7aの上から下に向かって移動する。よって、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rの3つの図柄配列は、それぞれ、「123456789」を表す装飾図柄が変動方向(上下方向)に沿って並んでいる。左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは、図53(A)に示す高速の変動表示時には、各図柄が視認困難になり、高速で移動していることを表す縦線が視認可能になる。一方、低速の変動表示時には、図53(B)の中装飾図柄8Cのように、各図柄配列において複数の数字図柄が縦に並んで視認可能に表示され表示画面7aの上端からフレームインして下方に移動し、表示画面7aの下端からフレームアウトする。ここでは、装飾図柄は、表示画面7aの上段、中段、下段の3つの位置のいずれかにおいて停止表示される。変動中の各図柄配列において、「123456789」のうちの一つの装飾図柄が表示画面7aの上段、中段、下段のいずれかで停止すると、他の装飾図柄の表示が消える。

20

30

30

【0218】

図53(B)に示すように、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rは、順番に減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、その後、それぞれ「3」で停止表示(仮停止表示以後同じ)される。このとき、左装飾図柄8Lの「3」と右装飾図柄8Rの「3」は、いずれも、表示画面7aの上段で停止表示される。これにより、表示画面7aの上段において、左装飾図柄8Lの「3」と右装飾図柄8Rの「3」が横方向(水平方向)に並んだ状態になり、変動表示中の中装飾図柄8Cは、他の2つの装飾図柄(左装飾図柄8Lの「3」および右装飾図柄8Rの「3」)と横方向に並んでいない状態となる。中装飾図柄8Cは、減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、各図柄列において、縦に並んだ複数の数字図柄が視認可能になる。

40

【0219】

その後、図53(C)に示すように、中装飾図柄8Cが表示画面7aの中段で停止表示される。ここでは「3」で停止表示される。なお、中装飾図柄8Cは、図53(C)とは

50

異なる態様で、停止表示する場合がある。すなわち、中装飾図柄 8 C は、表示画面 7 a の中段のほか、上段や下段で停止する場合がある。また、中装飾図柄 8 C は、左装飾図柄 8 L および右装飾図柄 8 R と異なる数字で停止表示する場合がある。一例として、中装飾図柄 8 C は上段で「3」が停止表示した場合には、上段の水平ラインで「3 3 3」の大当たりになる。一方、中装飾図柄 8 C は「3」以外の数字で、上段、中段、下段のいずれかに停止表示した場合、はずれで確定停止する。そして、図 5 3 (C) のように、左装飾図柄 8 L および右装飾図柄 8 R と同じ数字「3」であり、かつ、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R と異なる横ライン（水平ライン）、すなわち、中段または下段に停止表示する場合には、チャンス演出として、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R の一方が再び下方に移動し、中装飾図柄 8 C と並び、他方が再変動する。

10

【0220】

すなわち、図 5 3 (C) に示すように、中装飾図柄 8 C の「3」が中段で停止表示した場合、その後、図 5 3 (D) に示すように、左装飾図柄 8 L（または右装飾図柄 9 R）が再び下方に移動し、中段で停止表示される。これにより、3つの装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの2つの装飾図柄（左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C）が同じ数字で横方向に並んだため、図 5 3 (E) に示すように、並んでいない残りの装飾図柄（右装飾図柄 8 R）について、再変動が実行される。

【0221】

図 5 3 (E) の右装飾図柄 8 R の再変動の後、図 5 3 (F) に示すように、右装飾図柄 8 R が表示画面 7 a の中段で停止表示される。ここでは「3」で停止表示される。これにより、水平ラインで「3 3 3」の大当たりになる。なお、右装飾図柄 8 R は、図 5 3 (F) とは異なる態様で、停止表示する場合がある。すなわち、右装飾図柄 8 R は、表示画面 7 a の中段のほか、上段や下段で停止する場合がある。また、右装飾図柄 8 R は、左装飾図柄 8 L および中装飾図柄 8 C と異なる数字で停止表示する場合がある。例えば、右装飾図柄 8 R は「3」以外の数字で、上段、中段、下段のいずれかに停止表示した場合、はずれで確定停止する。一方、左装飾図柄 8 L および中装飾図柄 8 C と同じ数字「3」であり、かつ、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C と異なるライン（水平ライン）に停止表示する場合には、チャンス演出として、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C の一方が再び移動し、右装飾図柄 8 R と並び、他方が再変動する。

20

【0222】

図 5 3 (G) ~ (L) では、図 5 3 (A) ~ (F) とは別の1変動の例を示している。別の1変動では、まず、図 5 3 (A) に示すように、表示画面 7 a に、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動表示される。その後、図 5 3 (G) に示すように、3つの装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの2つの装飾図柄（ここでは、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C）は、同時に減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、その後、それぞれ表示画面 7 a の上段で「3」で停止表示される。ここでも、装飾図柄は、表示画面 7 a の上段、中段、下段の3つの位置のいずれかにおいて停止表示される。変動中の各図柄配列において、「1 2 3 4 5 6 7 8 9」のうちの一つの装飾図柄が表示画面 7 a の上段、中段、下段のいずれかで停止すると、他の装飾図柄の表示が消える。図 5 3 (G) では、表示画面 7 a の上段において、左装飾図柄 8 L の「3」と中装飾図柄 8 C の「3」が横方向（水平方向）に並んだ状態になり、変動中の右装飾図柄 8 R は、他の2つの装飾図柄（左装飾図柄 8 L の「3」および中装飾図柄 8 C の「3」）と横方向に並んでいない状態となる。

30

【0223】

なお、3つの装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの2つの装飾図柄（ここでは、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C）は、図 5 3 (G) とは異なる態様で、停止表示する場合がある。すなわち、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C は、表示画面 7 a の上段のほか、中段や下段で停止する場合がある。また、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C は、互いに異なる数字で停止表示する場合があり、また、互いに異なる上下方向の位置で停止表示する場合がある。左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C は互いに異なる数字で停止表示した場合、はずれで確定停止する。そして、図 5 3 (G) のように、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C が同じ

40

50

数字であり、かつ、同じ横ライン（水平ライン）に停止表示する場合には、チャンス演出として3つの装飾図柄8L、8C、8Rが再変動し、当たりの期待度が高いこと（例えば30%）であることが示唆される。3つの装飾図柄8L、8C、8Rのうちの2つの装飾図柄として、左装飾図柄8Lと中装飾図柄8Cの組み合わせ以外の組み合わせが停止表示する場合もある。

【0224】

すなわち、図53(G)に示すように、3つの装飾図柄8L、8C、8Rのうちの2つの装飾図柄（ここでは、左装飾図柄8Lと中装飾図柄8C）の停止表示によって、2つの装飾図柄（左装飾図柄8Lと中装飾図柄8C）が同じ数字で横方向に並んだため、図53(H)に示すように、3つの装飾図柄8L、8C、8Rの再変動が実行される。これにより10、当たりの期待度が高いこと（例えば30%）であることが示唆される。

【0225】

その後、図53(I)に示すように、3つの装飾図柄8L、8C、8Rのうちの2つの装飾図柄（ここでは、中装飾図柄8Cと右装飾図柄8R）は、同時に減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、その後、それぞれ表示画面7aの中段で「3」で停止表示される。図53(I)では、表示画面7aの中段において、中装飾図柄8Cの「3」と右装飾図柄8Rの「3」が横方向（水平方向）に並んだ状態になり、変動中の左装飾図柄8Lは、他の2つの装飾図柄（中装飾図柄8Cの「3」および右装飾図柄8Rの「3」）と横方向に並んでいない状態となる。

【0226】

なお、3つの装飾図柄8L、8C、8Rのうちの2つの装飾図柄（ここでは、中装飾図柄8Cと右装飾図柄8R）は、図53(I)とは異なる様で、停止表示する場合がある。すなわち、中装飾図柄8Cと右装飾図柄8Rは、表示画面7aの中段のほか、上段や下段で停止する場合がある。また、中装飾図柄8Cと右装飾図柄8Rは、互いに異なる数字で停止表示する場合があり、また、互いに異なる上下方向の位置で停止表示する場合がある。中装飾図柄8Cと右装飾図柄8Rは互いに異なる数字で停止表示した場合、はたれで確定停止する。そして、図53(I)のように、中装飾図柄8Cと右装飾図柄8Rが同じ数字であり、かつ、同じ横ライン（水平ライン）に停止表示する場合には、チャンス演出（2回目）として3つの装飾図柄8L、8C、8Rが再変動し、当たりの期待度が高いこと（例えば60%）であることが示唆される。3つの装飾図柄8L、8C、8Rのうちの2つの装飾図柄として、中装飾図柄8Cと右装飾図柄8Rの組み合わせ以外の組み合わせが停止表示する場合もある。

【0227】

すなわち、図53(I)に示すように、3つの装飾図柄8L、8C、8Rのうちの2つの装飾図柄（ここでは、中装飾図柄8Cと右装飾図柄8R）の停止表示によって、2つの装飾図柄（中装飾図柄8Cと右装飾図柄8R）が同じ数字で横方向に並んだため、図53(J)に示すように、3つの装飾図柄8L、8C、8Rの再変動が実行される。2回目のこの演出により、当たりの期待度がさらに高いこと（例えば60%）であることが示唆される。

【0228】

その後、図53(K)に示すように、3つの装飾図柄8L、8C、8Rのうちの2つの装飾図柄（ここでは、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8R）は、同時に減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、その後、それぞれ表示画面7aの下段で「3」で停止表示される。図53(K)では、表示画面7aの下段において、左装飾図柄8Lの「3」と右装飾図柄8Rの「3」が横方向（水平方向）に並んだ状態になり、変動中の中装飾図柄8Cは、他の2つの装飾図柄（左装飾図柄8Lの「3」および右装飾図柄8Rの「3」）と横方向に並んでいない状態となる。

【0229】

なお、3つの装飾図柄8L、8C、8Rのうちの2つの装飾図柄（ここでは、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8R）は、図53(K)とは異なる様で、停止表示する場合がある

10

20

30

40

50

。すなわち、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R は、表示画面 7 a の下段のほか、中段や上段で停止する場合がある。また、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R は、互いに異なる数字で停止表示する場合があり、また、互いに異なる上下方向の位置で停止表示する場合がある。左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R は互いに異なる数字で停止表示した場合、は必ず確定停止する。そして、図 5 3 (K) のように、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R が同じ数字であり、かつ、同じ横ライン（水平ライン）に停止表示する場合には、チャンス演出（3 回目）として再変動していない残りの 1 つの装飾図柄（ここでは中装飾図柄 8 C ）が左装飾図柄 8 L および右装飾図柄 8 R と同じ数字図柄（ここでは「3」）で停止表示され、大当たりとなる。3 つの装飾図柄 8 L 、 8 C 、 8 R のうちの 2 つの装飾図柄として、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R の組み合わせ以外の組み合わせが停止表示する場合もある。

10

【 0 2 3 0 】

すなわち、図 5 3 (K) に示すように、3 つの装飾図柄 8 L 、 8 C 、 8 R のうちの 2 つの装飾図柄（ここでは、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R ）の停止表示によって、2 つの装飾図柄（左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R ）が同じ数字で横方向に並んだため、3 回目のチャンス演出により、図 5 3 (L) に示すように、「3 3 3」の大当たりの態様で停止表示される。

【 0 2 3 1 】

[効果例]

以下に、装飾図柄横並び演出の効果例を示す。

20

[効果 1]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 1 (C) に示すように、表示画面 7 a に中装飾図柄 8 C と左装飾図柄 8 L が水平方向に沿って並び、かつ、右装飾図柄 8 R が中装飾図柄 8 C と水平方向に沿って並んでいない状態の第 1 の演出と、図 5 1 (D) に示すように、第 1 の演出の後、中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R が水平方向に沿って並び、かつ、左装飾図柄 8 L が中装飾図柄 8 C と水平方向に沿って並んでいない状態の第 2 の演出と、を実行することができる。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図 5 2 (C) 、 (F) 、 図 5 3 (C) 、 (D) についても同様である。

30

[効果 2]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 1 (C) に示すように、第 1 の演出では、中装飾図柄 8 C は、表示画面 7 a の上段において仮停止して左装飾図柄 8 L と水平方向に並び、図 5 1 (D) に示すように、第 2 の演出では、仮停止の後、変動方向（下方向）に移動して、表示画面 7 a の下段において再び仮停止して右装飾図柄 8 R と水平方向に並ぶ。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図 5 2 (C) 、 (F) 、 図 5 3 (C) 、 (D) についても同様である。

40

[効果 3]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 2 (D) に示すように、第 1 の演出では、右装飾図柄 8 R は変動しており、図 5 2 (F) に示すように、第 2 の演出では、右装飾図柄 8 R は仮停止している。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図 5 3 (B) 、 (D) についても同様である。

[効果 4]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 1 ~ 5 3 に示すように、仮停止している中装飾図柄 8 C と、左装飾図柄 8 L と、右装飾図柄 8 R は、互いに同じ数字「3」を表している。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【 0 2 3 2 】

[变形例]

50

以下に、装飾図柄横並び演出の変形例を示す。

[変形例1]

装飾図柄横並び演出A～Cの構成は、適宜組み合わせてもよい。また、装飾図柄横並び演出A～Cの構成は、例示であり、一部の演出を備えていなくてもよい。

【0233】

[変形例2]

装飾図柄横並び演出A～Cでは、中装飾図柄8Cと、左装飾図柄8Lと、右装飾図柄8Rは、互いに同じ数字「3」が仮停止するものとした。しかし、装飾図柄横並び演出A～Cでは、中装飾図柄8Cと、左装飾図柄8Lと、右装飾図柄8Rは、少なくとも1つが異なる数字で仮停止してもよい。

10

【0234】

[変形例3]

装飾図柄横並び演出A～Cにおいて、中装飾図柄8Cの移動や仮停止タイミングと、左装飾図柄8Lの移動や仮停止タイミングと入れ替えるてもよい。また、中装飾図柄8Cの移動や仮停止タイミングと、右装飾図柄8Rの移動や仮停止タイミングと入れ替えるてもよい。また、左装飾図柄8Lの移動や仮停止タイミングと、右装飾図柄8Rの移動や仮停止タイミングと入れ替えるてもよい。

【0235】

[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。

20

[態様A1-1]

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、前記複数種類の画像のうちの一つは、一つの数字が表された第1の装飾図柄であり、前記複数種類の画像のうちの一つは、一つの数字が表された第2の装飾図柄であり、前記複数種類の画像のうちの一つは、一つの数字が表された第3の装飾図柄であり、前記表示手段に、前記第1の装飾図柄と前記第2の装飾図柄が第1の方向に沿って並び、かつ、前記第3の装飾図が前記第1の装飾図柄と前記第1の方向に沿って並んでいない状態の第1の演出と、

前記第1の演出の後、前記第1の装飾図柄と前記第3の装飾図が前記第1の方向に沿って並び、かつ、前記第2の装飾図柄が前記第1の装飾図柄と前記第1の方向に沿って並んでいない状態の第2の演出と、を実行可能な、

30

ことを特徴とする遊技機。

[態様A1-2]

態様A1-1に記載の遊技機であって、

前記第1の演出では、前記第1の装飾図柄は、前記表示手段の第1の位置において仮停止して前記第2の装飾図柄と水平方向に並び、

前記第2の演出では、前記仮停止の後、変動方向に移動して、前記表示手段の第2の位置において再び仮停止して前記第3の装飾図柄と水平方向に並ぶ、

ことを特徴とする遊技機。

40

[態様A1-3]

態様A1-1に記載の遊技機であって、

前記第1の演出では、前記第3の装飾図柄は変動しており、

前記第2の演出では、前記第3の装飾図柄は仮停止している、

ことを特徴とする遊技機。

[態様A1-4]

態様A1-1に記載の遊技機であって、

前記第1の装飾図柄と、前記第2の装飾図柄と、前記第3の装飾図柄は、互いに同じ数字を表している、

ことを特徴とする遊技機。

【0236】

50

以下に図54～56を用いて装飾図柄逆移動演出A～Cについて説明する。この装飾図柄逆移動演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行される。すなわち、画像制御用マイコン101がサブ制御基板90から受信したコマンドを解析し、装飾図柄逆移動演出を実行する指示が含まれていると、ROM103から対応する画像データを読み出して画像表示装置7の表示画面7aや、サブ表示画面64に画像を表示させる。

【0237】

[装飾図柄逆移動演出A]

図54は、装飾図柄逆移動演出Aを説明するための図である。装飾図柄逆移動演出は、表示画面7aに表示されている3つの装飾図柄8L、8C、8Rのうち、2以上の装飾図柄が仮停止し、その中の1以上の装飾図柄が表示を維持しながら変動方向（下方向）とは逆方向（上方向）に移動した後、最初に仮停止した位置とは異なる位置で停止する演出である。図54（A）～（D）では、特図変動の1変動の例を示し、図54（E）～（H）では、他の1変動の例を示している。図54（I）～（L）では、さらに他の1変動の例を示している。

10

【0238】

装飾図柄逆移動演出Aでは、まず、図54（A）に示すように、表示画面7aに、装飾図柄8L、8C、8Rが高速変動表示される。ここでは、保留アイコン9Aと、変動アイコン（当該保留アイコン）9Cが表示されていないが、表示されていてもよい。

20

【0239】

装飾図柄8L、8C、8Rは、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rと、を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（特図変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。ここで特別図柄とは、第1特別図柄と第2特別図柄のいずれであってもよい。左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは、それぞれ、表示画面7aの上方から下方にわたって表示され、低速の変動表示時には、複数の数字図柄が縦に並んで表示される。ここでは、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、および右装飾図柄8Rの各図柄配列は表示画面7aの上から下に向かって「123456789」の順番に並んでいる。左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは、変動表示時に、表示画面7aの上から下に向かって移動する。よって、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rの3つの図柄配列は、それぞれ、「123456789」を表す装飾図柄が変動方向（上下方向）に沿って並んでいる。左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは、図54（A）に示す高速の変動表示時には、各図柄が視認困難になり、高速で移動していることを表す縦線が視認可能になる。一方、低速の変動表示時には、図55（D）の中装飾図柄8Cのように、各図柄配列において複数の数字図柄が縦に並んで視認可能に表示され表示画面7aの上端からフレームインして下方に移動し、表示画面7aの下端からフレームアウトする。

30

【0240】

図54（B）に示すように、3つの装飾図柄8L、8C、8Rのうちの2つの装飾図柄（ここでは、左装飾図柄8Lと中装飾図柄8C）は、同時に減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、その後、それぞれ表示画面7aの下段で「3」で停止表示（仮停止表示）される。ここでは、装飾図柄は、表示画面7aの上段、中段、下段の3つの位置のいずれかにおいて停止表示される。変動中の各図柄配列において、「123456789」のうちの一つの装飾図柄が表示画面7aの上段、中段、下段のいずれかで停止すると、他の装飾図柄の表示が消える。右装飾図柄8Rは、高速変動表示の状態を維持している。これにより、表示画面7aの下段において、左装飾図柄8Lの「3」と中装飾図柄8Cの「3」が横方向（水平方向）に並んだ状態になり、変動表示中の。右装飾図柄8Rは、他の2つの装飾図柄（左装飾図柄8Lの「3」および中装飾図柄8Cの「3」）と横方向に並んでいない状態となる。

40

【0241】

図54（B）に示すように、3つの装飾図柄8L、8C、8Rのうちの2つの装飾図柄

50

(ここでは、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C) が同時に停止表示することで後述する期待度示唆演出が実行されることが示唆される。期待度示唆演出は、仮停止後に変動方向とは逆方向に移動する装飾図柄の数、移動量によって当該変動における大当たり期待度が示唆される演出である。

【 0 2 4 2 】

図 5 4 (C) には期待度示唆演出の一例が示されている。期待度示唆演出では、表示画面 7 a の下段または中段で停止表示（仮停止表示）している 2 つの装飾図柄のうちの 1 以上上の装飾図柄が表示を維持しながら変動方向（下方向）とは反対の方向（上方向）に移動すると、当たりの期待度が高いことが示唆される。上方向に移動する装飾図柄の数、移動量によって、示唆される当たりの期待度が異なる。上方向に移動する装飾図柄の数が 0 のとき、当たりの期待度は示唆されない。上方向に移動する装飾図柄の数が 1 で、移動量が一段分（例えば、下段 中段）のとき、当たりの期待度は 20 % であることが示唆される。上方向に移動する装飾図柄の数が 1 で、移動量が二段分（下段 上段）のとき、当たりの期待度は 30 % であることが示唆される。上方向に移動する装飾図柄の数が 2 で、移動量が一段分（例えば、下段 中段）のとき、当たりの期待度は 40 % であることが示唆される。上方向に移動する装飾図柄の数が 2 で、移動量が二段分（下段 上段）のとき、当たりの期待度は 50 % であることが示唆される。

【 0 2 4 3 】

図 5 4 (C) では、表示画面 7 a の下段で停止表示（仮停止表示）している 2 つの装飾図柄（左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C ）のうちの 2 つの装飾図柄が表示を維持しながら変動方向（下方向）とは反対の方向（上方向）に移動する。そして、2 つの装飾図柄（左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C ）は表示画面 7 a の上段で停止表示される。これにより、当該変動における当たりの期待度が 50 % であることが示唆される（上方向に移動する装飾図柄の数が 2 、移動量が二段分（下段 上段）のため）。

【 0 2 4 4 】

その後、図 5 4 (D) に示すように、右装飾図柄 8 R が減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、その後、表示画面 7 a の上段で「 3 」で停止表示（仮停止表示）される。これにより、表示画面 7 a の上段において「 3 3 3 」の大当たりの態様で確定停止し、大当たりが報知される。

【 0 2 4 5 】

なお、右装飾図柄 8 R は、図 5 4 (D) とは異なる態様で、停止表示する場合がある。すなわち、右装飾図柄 8 R は、表示画面 7 a の上段のほか、中段や下段で停止する場合がある。また、右装飾図柄 8 R は、左装飾図柄 8 L および中装飾図柄 8 C と異なる数字で停止表示する場合がある。一例として、右装飾図柄 8 R は「 3 」以外の数字で、上段、中段、下段のいずれかに停止表示した場合、は必ず確定停止する。そして、左装飾図柄 8 L および中装飾図柄 8 C と同じ数字「 3 」であり、かつ、左装飾図柄 8 L および中装飾図柄 8 C と上下方向が異なる位置（ここでは、中段および下段）で停止表示する場合には、チャンス演出として 3 つの装飾図柄のうち、水平ラインが揃っていない 1 つの装飾図柄（ここでは右装飾図柄 8 R ）の再変動演出が実行される。

【 0 2 4 6 】

図 5 4 (E) ~ (H) では、図 5 4 (A) ~ (D) とは別の 1 变動の例を示している。別の 1 变動では、まず、図 5 4 (A) に示すように、表示画面 7 a に、装飾図柄 8 L 、 8 C 、 8 R が高速変動表示される。その後、図 5 4 (B) に示すように、3 つの装飾図柄 8 L 、 8 C 、 8 R のうちの 2 つの装飾図柄（ここでは、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C ）は、同時に減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、その後、それぞれ表示画面 7 a の下段で「 3 」で停止表示（仮停止表示）される。中装飾図柄 8 C は、高速変動表示の状態を維持している。3 つの装飾図柄 8 L 、 8 C 、 8 R のうちの 2 つの装飾図柄（ここでは、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C ）が同時に停止表示することで期待度示唆演出が実行されることが示唆される。期待度示唆演出は、仮停止後に変動方向とは逆方向に移動する装飾図柄の数、移動量によって当該変動における大当たり期待度が示唆される演出で

ある。期待度示唆演出では、表示画面 7 a の下段または中段で停止表示（仮停止表示）している 2 つの装飾図柄のうちの 1 以上の装飾図柄が表示を維持しながら変動方向（下方向）とは反対の方向（上方向）に移動すると、当たりの期待度が高いことが示唆される。上方向に移動する装飾図柄の数、移動量によって、示唆される当たりの期待度が異なる。上方向に移動する装飾図柄の数が 0 のとき、当たりの期待度は示唆されない。上方向に移動する装飾図柄の数が 1 で、移動量が一段分（例えば、下段 中段）のとき、当たりの期待度は 20 % であることが示唆される。上方向に移動する装飾図柄の数が 1 で、移動量が二段分（下段 上段）のとき、当たりの期待度は 30 % であることが示唆される。上方向に移動する装飾図柄の数が 2 で、移動量が一段分（例えば、下段 中段）のとき、当たりの期待度は 40 % であることが示唆される。上方向に移動する装飾図柄の数が 2 で、移動量が二段分（下段 上段）のとき、当たりの期待度は 50 % であることが示唆される。

10

【 0 2 4 7 】

図 5 4 (B) の後、図 5 4 (E) では、表示画面 7 a の下段で停止表示（仮停止表示）している 2 つの装飾図柄（左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C ）のうちの 1 つの装飾図柄（中装飾図柄 8 C ）が表示を維持しながら変動方向（下方向）とは反対の方向（上方向）に移動する。そして、1 つの装飾図柄（中装飾図柄 8 C ）は表示画面 7 a の中段で停止表示される。これにより、当該変動における当たりの期待度が 20 % であることが示唆される（上方向に移動する装飾図柄の数が 1 、移動量が一段分（下段 中段）のため）。

20

【 0 2 4 8 】

その後、図 5 4 (F) に示すように、右装飾図柄 8 R が减速して高速変動表示から低速の変動表示になり、その後、表示画面 7 a の中段で「 3 」で停止表示（仮停止表示）される。これにより、表示画面 7 a の中段において 2 つの「 3 」の装飾図柄（中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R ）が水平方向に並んだ状態になる。

20

【 0 2 4 9 】

なお、右装飾図柄 8 R は、図 5 4 (F) とは異なる様で、停止表示する場合がある。すなわち、右装飾図柄 8 R は、表示画面 7 a の中段のほか、上段や下段で停止する場合がある。また、右装飾図柄 8 R は、左装飾図柄 8 L および中装飾図柄 8 C と異なる数字で停止表示する場合がある。一例として、右装飾図柄 8 R は「 3 」以外の数字で、上段、中段、下段のいずれかに停止表示した場合、は必ず確定停止する。そして、左装飾図柄 8 L および中装飾図柄 8 C と同じ数字「 3 」であり、かつ、左装飾図柄 8 L および中装飾図柄 8 C の一方と上下方向が同じ位置（ここでは、中段または下段）で停止表示する場合には、チャンス演出として 3 つの装飾図柄のうち、水平ラインが揃っていない 1 つの装飾図柄（ここでは左装飾図柄 8 L ）の再変動演出が実行される。

30

【 0 2 5 0 】

すなわち、図 5 4 (F) に示すように、右装飾図柄 8 R の「 3 」が中段で停止表示した場合、3 つの装飾図柄 8 L 、 8 C 、 8 R のうちの 2 つの装飾図柄（中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R ）が同じ数字で横方向に並んだため、図 5 4 (G) に示すように、並んでいない残りの装飾団柄（左装飾団柄 8 L ）について、再変動が実行される。

40

【 0 2 5 1 】

図 5 4 (G) の左装飾団柄 8 L の再変動の後、図 5 4 (H) に示すように、左装飾団柄 8 L が表示画面 7 a の中段で停止表示される。ここでは「 4 」で停止表示される。これにより、「 4 3 3 」のはずれが報知される。なお、左装飾団柄 8 L は、図 5 4 (H) とは異なる様で、停止表示する場合がある。すなわち、左装飾団柄 8 L は、表示画面 7 a の中段のほか、上段や下段で停止する場合がある。また、左装飾団柄 8 L は、中装飾団柄 8 C および右装飾団柄 8 R と同じ数字で停止表示する場合がある。一例として、左装飾団柄 8 L は中段で「 3 」が停止表示した場合には、水平ラインで「 3 3 3 」の大当たりで確定停止する。

【 0 2 5 2 】

図 5 4 (I) ~ (L) では、図 5 4 (A) ~ (D) とは別の 1 变動の例を示している。別の 1 变動では、まず、図 5 4 (A) に示すように、表示画面 7 a に、装飾団柄 8 L 、 8

50

C、8Rが高速変動表示される。その後、図54(B)に示すように、3つの装飾図柄8L、8C、8Rのうちの2つの装飾図柄(ここでは、左装飾図柄8Lと中装飾図柄8C)は、同時に减速して高速変動表示から低速の変動表示になり、その後、それぞれ表示画面7aの下段で「3」で停止表示(仮停止表示)される。中装飾図柄8Cは、高速変動表示の状態を維持している。3つの装飾図柄8L、8C、8Rのうちの2つの装飾図柄(ここでは、左装飾図柄8Lと中装飾図柄8C)が同時に停止表示することで期待度示唆演出が実行されることが示唆される。期待度示唆演出は、仮停止後に変動方向とは逆方向に移動する装飾図柄の数、移動量によって当該変動における大当たり期待度が示唆される演出である。期待度示唆演出では、表示画面7aの下段または中段で停止表示(仮停止表示)している2つの装飾図柄のうちの1以上の装飾図柄が表示を維持しながら変動方向(下方向)とは反対の方向(上方向)に移動すると、当たりの期待度が高いことが示唆される。上方向に移動する装飾図柄の数、移動量によって、示唆される当たりの期待度が異なる。上方向に移動する装飾図柄の数が0のとき、当たりの期待度は示唆されない。上方向に移動する装飾図柄の数が1で、移動量が一段分(例えば、下段 中段)のとき、当たりの期待度は20%であることが示唆される。上方向に移動する装飾図柄の数が1で、移動量が二段分(下段 上段)のとき、当たりの期待度は30%であることが示唆される。上方向に移動する装飾図柄の数が2で、移動量が一段分(例えば、下段 中段)のとき、当たりの期待度は40%であることが示唆される。上方向に移動する装飾図柄の数が2で、移動量が二段分(下段 上段)のとき、当たりの期待度は50%であることが示唆される。

10

20

30

40

50

【0253】

図54(B)の後、図54(I)では、表示画面7aの下段で停止表示(仮停止表示)している2つの装飾図柄(左装飾図柄8Lと中装飾図柄8C)のうちの1つの装飾図柄(左装飾図柄8L)が表示を維持しながら変動方向(下方向)とは反対の方向(上方向)に移動する。そして、1つの装飾図柄(左装飾図柄8L)は表示画面7aの上段で停止表示される。これにより、当該変動における当たりの期待度が30%であることが示唆される(上方向に移動する装飾図柄の数が1、移動量が二段分(下段 上段)のため)。

【0254】

その後、図54(J)に示すように、右装飾図柄8Rが减速して高速変動表示から低速の変動表示になり、その後、表示画面7aの上段で「3」で停止表示(仮停止表示)される。これにより、表示画面7aの上段において2つの「3」の装飾図柄(左装飾図柄8Lと右装飾図柄8R)が水平方向に並んだ状態になる。

【0255】

なお、右装飾図柄8Rは、図54(J)とは異なる様で、停止表示する場合がある。すなわち、右装飾図柄8Rは、表示画面7aの上段のほか、中段や下段で停止する場合がある。また、右装飾図柄8Rは、左装飾図柄8Lおよび中装飾図柄8Cと異なる数字で停止表示する場合がある。一例として、右装飾図柄8Rは「3」以外の数字で、上段、中段、下段のいずれかに停止表示した場合、は必ず確定停止する。そして、左装飾図柄8Lおよび中装飾図柄8Cと同じ数字「3」であり、かつ、左装飾図柄8Lおよび中装飾図柄8Cの一方と上下方向が同じ位置(ここでは、上段または下段)で停止表示する場合には、チャンス演出として3つの装飾図柄のうち、水平ラインが描っていない1つの装飾図柄(ここでは中装飾図柄8C)の再変動演出が実行される。

【0256】

すなわち、図54(J)に示すように、右装飾図柄8Rの「3」が上段で停止表示した場合、3つの装飾図柄8L、8C、8Rのうちの2つの装飾図柄(左装飾図柄8Lと右装飾図柄8R)が同じ数字で横方向に並んだため、図54(K)に示すように、並んでいない残りの装飾図柄(中装飾図柄8C)について、再変動が実行される。

【0257】

図54(K)の中装飾図柄8Cの再変動の後、図54(L)に示すように、中装飾図柄8Cが表示画面7aの上段で停止表示される。ここでは「4」で停止表示される。これにより、「343」のはずれが報知される。なお、中装飾図柄8Cは、図54(L)とは異

なる様で、停止表示する場合がある。すなわち、中装飾図柄 8 C は、表示画面 7 a の上段のほか、中段や下段で停止する場合がある。また、中装飾図柄 8 C は、左装飾図柄 8 L および右装飾図柄 8 R と同じ数字で停止表示する場合がある。一例として、中装飾図柄 8 C は上段で「3」が停止表示した場合には、水平ラインで「3 3 3」の大当たりで確定停止する。

【0258】

[装飾図柄逆移動演出 B]

図 5 5 は、装飾図柄逆移動演出 B を説明するための図である。装飾図柄逆移動演出は、表示画面 7 a に表示されている 3 つの装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうち、2 以上の装飾図柄が仮停止し、その中の 1 以上の装飾図柄が表示を維持しながら変動方向（下方向）とは逆方向（上方向）に移動した後、最初に仮停止した位置とは異なる位置で停止する演出である。図 5 5 (A) ~ (G) では、特図変動の 1 変動の例を示し、図 5 5 (H) ~ (J) では、他の 1 変動の例を示している。図 5 5 (K) ~ (L) では、さらに他の 1 変動の例を示している。

【0259】

装飾図柄逆移動演出 B では、まず、図 5 5 (A) に示すように、表示画面 7 a に、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動表示される。ここでは、保留アイコン 9 A と、変動アイコン（当該保留アイコン）9 C が表示されていないが、表示されていてもよい。

【0260】

装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R と、を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（特図変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。ここで特別図柄とは、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄のいずれであってもよい。左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、それぞれ、表示画面 7 a の上方から下方にわたって表示され、低速の変動表示時には、複数の数字図柄が縦に並んで表示される。ここでは、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、および右装飾図柄 8 R の各図柄配列は表示画面 7 a の上から下に向かって「1 2 3 4 5 6 7 8 9」の順番に並んでいる。左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、変動表示時に、表示画面 7 a の上から下に向かって移動する。よって、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R の 3 つの図柄配列は、それぞれ、「1 2 3 4 5 6 7 8 9」を表す装飾図柄が変動方向（上下方向）に沿って並んでいる。左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、図 5 5 (A) に示す高速の変動表示時には、各図柄が視認困難になり、高速で移動していることを表す縦線が視認可能になる。一方、低速の変動表示時には、図 5 5 (D) の中装飾図柄 8 C のように、各図柄配列において複数の数字図柄が縦に並んで視認可能に表示され表示画面 7 a の上端からフレームインして下方に移動し、表示画面 7 a の下端からフレームアウトする。

【0261】

図 5 5 (B) に示すように、3 つの装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの 2 つの装飾図柄（ここでは、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R）は、同時に減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、その後、それぞれ表示画面 7 a の上段で「3」で停止表示（仮停止表示）される。ここでは、装飾図柄は、表示画面 7 a の上段、中段、下段の 3 つの位置のいずれかにおいて停止表示される。変動中の各図柄配列において、「1 2 3 4 5 6 7 8 9」のうちの一つの装飾図柄が表示画面 7 a の上段、中段、下段のいずれかで停止すると、他の装飾図柄の表示が消える。中装飾図柄 8 C は、高速変動表示の状態を維持している。これにより、表示画面 7 a の上段において、左装飾図柄 8 L の「3」と右装飾図柄 8 R の「3」が横方向（水平方向）に並んだ状態になり、変動表示中の中装飾図柄 8 C は、他の 2 つの装飾図柄（左装飾図柄 8 L の「3」および右装飾図柄 8 R の「3」）と横方向に並んでいない状態となる。

【0262】

図 5 5 (B) に示すように、3 つの装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの 2 つの装飾図柄

10

20

30

40

50

(ここでは、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R) が同時に停止表示することで後述する期待度示唆演出が実行されることが示唆される。期待度示唆演出は、仮停止後に変動方向とは逆方向に移動する装飾図柄の数、移動量によって当該変動における大当たり期待度が示唆される演出である。

【 0 2 6 3 】

図 5 5 (C) (D) には期待度示唆演出の一例が示されている。期待度示唆演出では、表示画面 7 a の下段または中段で停止表示（仮停止表示）している 2 つの装飾図柄のうちの 1 以上の装飾図柄が表示を維持しながら変動方向（下方向）とは反対の方向（上方向）に移動すると、当たりの期待度が高いことが示唆される。上方向に移動する装飾図柄の数、移動量によって、示唆される当たりの期待度が異なる。上方向に移動する装飾図柄の数が 0 のとき、当たりの期待度は示唆されない。上方向に移動する装飾図柄の数が 1 で、移動量が一段分（例えば、下段 中段）のとき、当たりの期待度は 2 0 % であることが示唆される。上方向に移動する装飾図柄の数が 1 で、移動量が二段分（下段 上段）のとき、当たりの期待度は 3 0 % であることが示唆される。上方向に移動する装飾図柄の数が 2 で、移動量が一段分（例えば、下段 中段）のとき、当たりの期待度は 4 0 % であることが示唆される。上方向に移動する装飾図柄の数が 2 で、移動量が二段分（下段 上段）のとき、当たりの期待度は 5 0 % であることが示唆される。

10

【 0 2 6 4 】

期待度示唆演出が開始されると、図 5 5 (C) に示すように、まず、表示画面 7 a の上段で停止表示（仮停止表示）している 2 つの装飾図柄（左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R ）が表示を維持しながら変動方向（下方向）に移動し、下段で停止する。ここでは、期待度示唆演出が開始されると、2 つの装飾図柄（左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R ）が下方に二段移動するものとしたが、異なる様相となる場合もある。すなわち、下方に移動する装飾図柄が 1 つの場合もあるし、下方に一段だけ移動する場合もある。下方に移動する装飾図柄が 1 つで一段の場合、その後、上方向に移動する装飾図柄の数が 0 か 1 であり、2 ではないことが示唆され、また、上方に移動する装飾図柄の数が 1 の場合、移動量が一段になることが示唆される。すなわち、大当たりの期待度が示唆されないか、2 0 % のいずれかであることが示唆される。図 5 5 (C) では、2 つの装飾図柄が二段下方に移動したため、大当たりの期待度は示唆されないか、2 0 % 、 3 0 % 、 4 0 % 、 5 0 % のいずれかであることが示唆される。

20

【 0 2 6 5 】

図 5 5 (D) では、表示画面 7 a の下段で停止表示（仮停止表示）している 2 つの装飾図柄（左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R ）のうちの 1 つの装飾図柄（右装飾図柄 8 R ）が表示を維持しながら変動方向（下方向）とは反対の方向（上方向）に移動する。そして、1 つの装飾図柄（右装飾図柄 8 R ）は表示画面 7 a の中段で停止表示される。1 つの装飾図柄（右装飾図柄 8 R ）が移動するタイミングは、低速変動中の中装飾図柄 8 C において「 3 」がフレームインしたタイミングと同じであり、中段に到着するタイミングも同じくなっている。この演出により、当該変動における当たりの期待度が 2 0 % であることが示唆される（上方向に移動する装飾図柄の数が 1 、移動量が一段分（下段 中段）のため）。

30

【 0 2 6 6 】

その後、図 5 5 (E) に示すように、低速変動中の中装飾図柄 8 C の「 3 」と、上方に移動した右装飾図柄 8 R の「 3 」とが同じタイミングで表示画面 7 a の中段に停止表示される。これにより、表示画面 7 a の中段において 2 つの「 3 」の装飾図柄（中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R ）が水平方向に並んだ状態になる。このように、3 つの装飾図柄が同じ数字「 3 」であり、かつ、そのうちの 2 つの装飾図柄が水平方向に並び、1 つの装飾図柄が他の 2 つの装飾図柄と水平方向に並んでいない状態になる場合には、チャンス演出として 3 つの装飾図柄のうち、水平ラインが揃っていない 1 つの装飾図柄（ここでは左装飾図柄 8 L ）の再変動演出が実行される。

40

【 0 2 6 7 】

50

すなわち、図 5 5 (E) に示すように、3 つの装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの 2 つ の装飾図柄(中装飾図柄 8 C と右装飾図柄 8 R)が同じ数字で横方向に並んだため、図 5 5 (F) に示すように、並んでいない残りの装飾図柄(左装飾図柄 8 L)について、再変動が実行される。

【 0 2 6 8 】

図 5 5 (F) の左装飾図柄 8 L の再変動の後、図 5 5 (G) に示すように、左装飾図柄 8 L が表示画面 7 a の中段で停止表示される。ここでは「4」で停止表示される。これにより、「4 3 3」のはずれが報知される。なお、左装飾図柄 8 L は、図 5 5 (G) とは異なる様で、停止表示する場合がある。すなわち、左装飾図柄 8 L は、表示画面 7 a の中段のほか、上段や下段で停止する場合がある。また、左装飾図柄 8 L は、中装飾図柄 8 C および右装飾図柄 8 R と同じ数字で停止表示する場合がある。一例として、左装飾図柄 8 L は中段で「3」が停止表示した場合には、水平ラインで「3 3 3」の大当たりで確定停止する。

【 0 2 6 9 】

図 5 5 (H) ~ (J) では、図 5 5 (A) ~ (G) とは別の 1 变動の例を示している。別の 1 变動では、まず、図 5 5 (A) に示すように、表示画面 7 a に、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が高速变動表示される。その後、図 5 5 (B) に示すように、3 つの装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの 2 つの装飾図柄(ここでは、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R)は、同時に减速して高速变動表示から低速の变動表示になり、その後、それぞれ表示画面 7 a の上段で「3」で停止表示(仮停止表示)される。中装飾図柄 8 C は、高速变動表示の状態を維持している。これにより、表示画面 7 a の上段において、左装飾図柄 8 L の「3」と右装飾図柄 8 R の「3」が横方向(水平方向)に並んだ状態になり、变動表示中の中装飾図柄 8 C は、他の 2 つの装飾図柄(左装飾図柄 8 L の「3」および右装飾図柄 8 R の「3」)と横方向に並んでいない状態となる。3 つの装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの 2 つの装飾図柄(ここでは、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R)が同時に停止表示することで期待度示唆演出が実行されることが示唆される。期待度示唆演出は、仮停止後に变動方向とは逆方向に移動する装飾図柄の数、移動量によって当該变動における大当たり期待度が示唆される演出である。期待度示唆演出では、表示画面 7 a の下段または中段で停止表示(仮停止表示)している 2 つの装飾図柄のうちの 1 以上の装飾図柄が表示を維持しながら变動方向(下方向)とは反対の方向(上方向)に移動すると、当たりの期待度が高いことが示唆される。上方向に移動する装飾図柄の数、移動量によって、示唆される当たりの期待度が異なる。上方向に移動する装飾図柄の数が 0 のとき、当たりの期待度は示唆されない。上方向に移動する装飾図柄の数が 1 で、移動量が一段分(例えば、下段 中段)のとき、当たりの期待度は 20 % であることが示唆される。上方向に移動する装飾図柄の数が 1 で、移動量が二段分(下段 上段)のとき、当たりの期待度は 30 % であることが示唆される。上方向に移動する装飾図柄の数が 2 で、移動量が一段分(例えば、下段 中段)のとき、当たりの期待度は 40 % であることが示唆される。上方向に移動する装飾図柄の数が 2 で、移動量が二段分(下段 上段)のとき、当たりの期待度は 50 % であることが示唆される。

【 0 2 7 0 】

期待度示唆演出が開始されると、図 5 5 (H) に示すように、まず、表示画面 7 a の上段で停止表示(仮停止表示)している 2 つの装飾図柄(左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R)のうちの 1 つの装飾図柄(右装飾図柄 8 R)が表示を維持しながら变動方向(下方向)に移動し、下段で停止する。ここでは、期待度示唆演出が開始されると、1 つの装飾図柄(右装飾図柄 8 R)が下方に二段移動するものとしたが、異なる様となる場合もある。すなわち、下方に移動する装飾図柄が 2 つの場合もあるし、下方に一段だけ移動する場合もある。下方に移動する装飾図柄が 1 つで一段の場合、その後、上方向に移動する装飾図柄の数が 0 か 1 であり、2 ではないことが示唆され、また、上方に移動する装飾図柄の数が 1 の場合、移動量が一段になることが示唆される。すなわち、大当たりの期待度が示唆されないか、20 % のいずれかであることが示唆される。図 5 5 (H) では、1 つの装飾

10

20

30

40

50

図柄が二段下方に移動したため、大当たりの期待度は示唆されないか、20%、30%のいずれかであることが示唆される。

【0271】

図55(I)では、表示画面7aの下段で停止表示(仮停止表示)している1つの装飾图柄(右装飾图柄8R)が表示を維持しながら変動方向(下方向)とは反対の方向(上方向)に移動する。そして、1つの装飾图柄(右装飾图柄8R)は表示画面7aの上段で停止表示される。この演出により、当該変動における当たりの期待度が30%であることが示唆される(上方向に移動する装飾图柄の数が1、移動量が二段分(下段 上段)のため)。

【0272】

その後、図55(J)に示すように、低速変動中の中装飾图柄8Cの「4」と、上方に移動した右装飾图柄8Rの「3」とが同じタイミングで表示画面7aの上段に停止表示される。これにより、表示画面7aの上段において3つの装飾图柄8L、8C、8Rが「343」のはずれ態様で水平方向に並び確定停止する。

【0273】

図55(K)～(L)では、図55(A)～(G)とは別の1変動の例を示している。別の1変動では、まず、図55(A)に示すように、表示画面7aに、装飾图柄8L、8C、8Rが高速変動表示される。その後、図55(B)に示すように、3つの装飾图柄8L、8C、8Rのうちの2つの装飾图柄(ここでは、左装飾图柄8Lと右装飾图柄8R)は、同時に減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、その後、それぞれ表示画面7aの上段で「3」で停止表示(仮停止表示)される。中装飾图柄8Cは、高速変動表示の状態を維持している。これにより、表示画面7aの上段において、左装飾图柄8Lの「3」と右装飾图柄8Rの「3」が横方向(水平方向)に並んだ状態になり、変動表示中の中装飾图柄8Cは、他の2つの装飾图柄(左装飾图柄8Lの「3」および右装飾图柄8Rの「3」と横方向に並んでいない状態となる。3つの装飾图柄8L、8C、8Rのうちの2つの装飾图柄(ここでは、左装飾图柄8Lと右装飾图柄8R)が同時に停止表示することで期待度示唆演出が実行されることが示唆される。期待度示唆演出は、仮停止後に変動方向とは逆方向に移動する装飾图柄の数、移動量によって当該変動における大当たり期待度が示唆される演出である。期待度示唆演出では、表示画面7aの下段または中段で停止表示(仮停止表示)している2つの装飾图柄のうちの1以上の装飾图柄が表示を維持しながら変動方向(下方向)とは反対の方向(上方向)に移動すると、当たりの期待度が高いことが示唆される。上方向に移動する装飾图柄の数、移動量によって、示唆される当たりの期待度が異なる。上方向に移動する装飾图柄の数が0のとき、当たりの期待度は示唆されない。上方向に移動する装飾图柄の数が1で、移動量が一段分(例えば、下段 中段)のとき、当たりの期待度は20%であることが示唆される。上方向に移動する装飾图柄の数が1で、移動量が二段分(下段 上段)のとき、当たりの期待度は30%であることが示唆される。上方向に移動する装飾图柄の数が2で、移動量が一段分(例えば、下段 中段)のとき、当たりの期待度は40%であることが示唆される。上方向に移動する装飾图柄の数が2で、移動量が二段分(下段 上段)のとき、当たりの期待度は50%であることが示唆される。

【0274】

期待度示唆演出が開始されると、図55(C)に示すように、まず、表示画面7aの上段で停止表示(仮停止表示)している2つの装飾图柄(左装飾图柄8Lと右装飾图柄8R)が表示を維持しながら変動方向(下方向)に移動し、下段で停止する。ここでは、期待度示唆演出が開始されると、2つの装飾图柄(左装飾图柄8Lと右装飾图柄8R)が下方に二段移動するものとしたが、異なる態様となる場合もある。すなわち、下方に移動する装飾图柄が1つの場合もあるし、下方に一段だけ移動する場合もある。下方に移動する装飾图柄が1つで一段の場合、その後、上方向に移動する装飾图柄の数が0か1であり、2ではないことが示唆され、また、上方に移動する装飾图柄の数が1の場合、移動量が一段になることが示唆される。すなわち、大当たりの期待度が示唆されないか、20%のいず

10

20

30

40

50

れかであることが示唆される。図 5 5 (C) では、2 つの装飾図柄が二段下方に移動したため、大当たりの期待度は示唆されないか、20%、30%、40%、50% のいずれかであることが示唆される。

【 0 2 7 5 】

図 5 5 (C) の後、図 5 5 (K) では、表示画面 7 a の下段で停止表示（仮停止表示）している 2 つの装飾図柄（左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R ）のうちの 2 つの装飾図柄が表示を維持しながら変動方向（下方向）とは反対の方向（上方向）に移動する。そして、2 つの装飾図柄（左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R ）は表示画面 7 a の上段で停止表示される。これにより、当該変動における当たりの期待度が 50% であることが示唆される（上方向に移動する装飾図柄の数が 2 、移動量が二段分（下段 上段）のため）。

10

【 0 2 7 6 】

その後、図 5 5 (L) に示すように、低速変動中の中装飾図柄 8 C の「3」と、上方に移動した 2 つの装飾図柄（左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R ）の「3」とが同じタイミングで表示画面 7 a の上段に停止表示される。これにより、表示画面 7 a の上段において 3 つの装飾図柄 8 L 、 8 C 、 8 R が「333」の当たり態様で水平方向に並び確定停止する。

【 0 2 7 7 】

[装飾図柄逆移動演出 C]

図 5 6 は、装飾図柄逆移動演出 C を説明するための図である。装飾図柄逆移動演出は、表示画面 7 a に表示されている 3 つの装飾図柄 8 L 、 8 C 、 8 R のうち、2 以上の装飾図柄が仮停止し、その中の 1 以上の装飾図柄が表示を維持しながら変動方向（下方向）とは逆方向（上方向）に移動した後、最初に仮停止した位置とは異なる位置で停止する演出である。図 5 6 (A) ~ (F) では、特図変動の 1 変動の例を示し、図 5 6 (G) ~ (L) では、他の 1 変動の例を示している。

20

【 0 2 7 8 】

装飾図柄逆移動演出 C では、まず、図 5 6 (A) に示すように、表示画面 7 a に、装飾図柄 8 L 、 8 C 、 8 R が高速変動表示される。ここでは、保留アイコン 9 A と、変動アイコン（当該保留アイコン） 9 C が表示されていないが、表示されていてもよい。

【 0 2 7 9 】

装飾図柄 8 L 、 8 C 、 8 R は、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R と、を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（特図変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。ここでの特別図柄とは、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄のいずれであってもよい。左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、それぞれ、表示画面 7 a の上方から下方にわたって表示され、低速の変動表示時には、複数の数字図柄が縦に並んで表示される。ここでは、左装飾図柄 8 L 、中装飾図柄 8 C 、および右装飾図柄 8 R の各図柄配列は表示画面 7 a の上から下に向かって「1 2 3 4 5 6 7 8 9」の順番に並んでいる。左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、変動表示時に、表示画面 7 a の上から下に向かって移動する。よって、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R の 3 つの図柄配列は、それぞれ、「1 2 3 4 5 6 7 8 9」を表す装飾図柄が変動方向（上下方向）に沿って並んでいる。左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、図 5 6 (A) に示す高速の変動表示時には、各図柄が視認困難になり、高速で移動していることを表す縦線が視認可能になる。一方、低速の変動表示時には、図 5 6 (D) の中装飾図柄 8 C のように、各図柄配列において複数の数字図柄が縦に並んで視認可能に表示され表示画面 7 a の上端からフレームインして下方に移動し、表示画面 7 a の下端からフレームアウトする。

30

【 0 2 8 0 】

図 5 6 (B) に示すように、3 つの装飾図柄 8 L 、 8 C 、 8 R のうちの 2 つの装飾図柄（ここでは、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R ）は、同時に減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、その後、左装飾図柄 8 L は表示画面 7 a の上段で「3」で停止表示

40

50

(仮停止表示)され、右装飾図柄 8 R は表示画面 7 a の下段で「3」で停止表示(仮停止表示)される。ここでは、装飾図柄は、表示画面 7 a の上段、中段、下段の 3 つの位置のいずれかにおいて停止表示される。変動中の各図柄配列において、「1 2 3 4 5 6 7 8 9」のうちの一つの装飾図柄が表示画面 7 a の上段、中段、下段のいずれかで停止すると、他の装飾図柄の表示が消える。中装飾図柄 8 C は、高速変動表示の状態を維持している。これにより、左装飾図柄 8 L の「3」と右装飾図柄 8 R の「3」が斜め方向に並んだ状態になり、変動表示中の中装飾図柄 8 C は、他の 2 つの装飾図柄(左装飾図柄 8 L の「3」および右装飾図柄 8 R の「3」)の斜め方向に並んでいない状態となる。

【0281】

図 56 (B) に示すように、3 つの装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの 2 つの装飾図柄(ここでは、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R)が同時に停止表示することで後述する期待度示唆演出が実行されることが示唆される。期待度示唆演出は、仮停止後に変動方向とは逆方向に移動する装飾図柄の数、移動量によって当該変動における大当たり期待度が示唆される演出である。10

【0282】

図 56 (C) には期待度示唆演出の一例が示されている。期待度示唆演出では、1 以上の装飾図柄が表示を維持しながら変動方向(下方向)とは反対の方向(上方向)に移動すると、当たりの期待度が高いことが示唆される。上方向に移動する装飾図柄の数、移動量によって、示唆される当たりの期待度が異なる。上方向に移動する装飾図柄の数が 0 のとき、当たりの期待度は示唆されない。上方向に移動する装飾図柄の数が 1 で、移動量が一段分(例えば、下段 中段)のとき、当たりの期待度は 20 % であることが示唆される。上方向に移動する装飾図柄の数が 1 で、移動量が二段分(下段 上段)のとき、当たりの期待度は 30 % であることが示唆される。上方向に移動する装飾図柄の数が 2 で、移動量が一段分(例えば、下段 中段)のとき、当たりの期待度は 40 % であることが示唆される。上方向に移動する装飾図柄の数が 2 で、移動量が二段分(下段 上段)のとき、当たりの期待度は 50 % であることが示唆される。20

【0283】

期待度示唆演出が開始されると、図 56 (C) に示すように、表示画面 7 a の下段で停止表示(仮停止表示)している 1 つの装飾図柄(右装飾図柄 8 R)が表示を維持しながら変動方向(下方向)とは反対の方向(上方向)に移動する。そして、1 つの装飾図柄(右装飾図柄 8 R)は表示画面 7 a の上段で停止表示される。この演出により、当該変動における当たりの期待度が 30 % であることが示唆される(上方向に移動する装飾図柄の数が 1、移動量が二段分(下段 上段)のため)。30

【0284】

その後、図 56 (D) (E) に示すように、低速変動中の中装飾図柄 8 C でフレームインしてきた「3」と、上段に停止表示(仮停止表示)されていた 2 つの装飾図柄(左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R)が水平に並んだ状態で下方に移動する。そして、図 56 (F) に示すように、3 つの装飾図柄 8 L、8 C、8 R が表示画面 7 a の中段に停止表示される。これにより、水平ラインで「3 3 3」の大当たりで確定停止する。

【0285】

図 56 (G) ~ (L) では、図 56 (A) ~ (F) とは別の 1 変動の例を示している。別の 1 変動では、まず、図 56 (A) に示すように、表示画面 7 a に、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動表示される。その後、図 56 (G) に示すように、3 つの装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの 2 つの装飾図柄(ここでは、左装飾図柄 8 L と中装飾図柄 8 C)は、同時に減速して高速変動表示から低速の変動表示になり、その後、左装飾図柄 8 L は表示画面 7 a の中段で「4」で停止表示(仮停止表示)され、中装飾図柄 8 C は表示画面 7 a の中段で「6」で停止表示(仮停止表示)される。右装飾図柄 8 R は、高速変動表示の状態を維持している。これにより、表示画面 7 a の中段において、左装飾図柄 8 L の「4」と中装飾図柄 8 C の「6」が横方向(水平方向)に並んだ状態になり、変動表示中の右装飾図柄 8 R は、他の 2 つの装飾図柄(左装飾図柄 8 L の「4」と中装飾図柄 8 C の「6」)と並んでいない状態となる。40

6」)と横方向に並んでいない状態となる。

【0286】

図56(G)に示すように、3つの装飾图柄8L、8C、8Rのうちの2つの装飾图柄(ここでは、左装飾图柄8Lと中装飾图柄8C)が同時に停止表示することで期待度示唆演出が実行されることが示唆される。期待度示唆演出は、仮停止後に変動方向とは逆方向に移動する装飾图柄の数、移動量によって当該変動における大当たり期待度が示唆される演出である。

【0287】

図56(H)には期待度示唆演出の一例が示されている。期待度示唆演出では、1以上の装飾图柄が表示を維持しながら変動方向(下方向)とは反対の方向(上方向)に移動すると、当たりの期待度が高いことが示唆される。上方向に移動する装飾图柄の数、移動量によって、示唆される当たりの期待度が異なる。上方向に移動する装飾图柄の数が0のとき、当たりの期待度は示唆されない。上方向に移動する装飾图柄の数が1で、移動量が一段分(例えば、下段 中段)のとき、当たりの期待度は20%であることが示唆される。上方向に移動する装飾图柄の数が1で、移動量が二段分(下段 上段)のとき、当たりの期待度は30%であることが示唆される。上方向に移動する装飾图柄の数が2で、移動量が一段分(例えば、下段 中段)のとき、当たりの期待度は40%であることが示唆される。上方向に移動する装飾图柄の数が2で、移動量が二段分(下段 上段)のとき、当たりの期待度は50%であることが示唆される。

【0288】

期待度示唆演出が開始されると、図56(H)に示すように、表示画面7aの中段で停止表示(仮停止表示)している2つの装飾图柄(左装飾图柄8Lと中装飾图柄8C)が表示を維持しながら変動方向(下方向)とは反対の方向(上方向)に移動する。そして、2つの装飾图柄(左装飾图柄8Lと中装飾图柄8C)は表示画面7aの上段で停止表示される。この演出により、当該変動における当たりの期待度が40%であることが示唆される(上方向に移動する装飾图柄の数が2、移動量が一段分(中段 上段)のため)。

【0289】

その後、図56(I)に示すように、低速変動中の右装飾图柄8Rでフレームインしてきた「4」と、上段に停止表示(仮停止表示)されていた2つの装飾图柄(左装飾图柄8Lの「4」と中装飾图柄8Cの「6」)が水平に並んだ状態で下方に移動する。そして、3つの装飾图柄8L、8C、8Rが「464」で表示画面7aの中段に停止表示される。これにより、中装飾图柄8Cだけが他の2つの装飾图柄と数字が異なる状態となるため、中装飾图柄8Cが再変動される。

【0290】

その後、図56(J)に示すように、中装飾图柄8Cが再変動されると、2回目の期待度示唆演出が開始される。具体的には、表示画面7aの下段で停止表示(仮停止表示)している2つの装飾图柄(左装飾图柄8Lと右装飾图柄8R)の「4」が表示を維持しながら変動方向(下方向)とは反対の方向(上方向)に移動する。そして、2つの装飾图柄(左装飾图柄8Lと右装飾图柄8R)は表示画面7aの上段で停止表示される。この演出により、当該変動における当たりの期待度が50%であることが示唆される(上方向に移動する装飾图柄の数が2、移動量が二段分(中段 上段)のため)。

【0291】

その後、図56(K)に示すように、低速変動中の中装飾图柄8Cでフレームインしてきた「4」と、上段に停止表示(仮停止表示)されていた2つの装飾图柄(左装飾图柄8Lの「4」と中装飾图柄8Cの「4」)が水平に並んだ状態で下方に移動する。その後、図56(L)に示すように、3つの装飾图柄8L、8C、8Rが「444」で表示画面7aの下段に停止表示される。これにより、大当たりが確定表示される。

【0292】

[効果例]

以下に、装飾图柄逆移動演出の効果例を示す。

10

20

30

40

50

[効果1]

上記実施形態の遊技機1では、図54(B)に示すように、表示画面7aに、一組の装飾図柄8L、8C、8Rのうちの2つの装飾図柄(左装飾図柄8Lと中装飾図柄8C)が表示画面7aの下段で仮停止する第1の演出と、図54(C)に示すように、第1の演出の後、表示画面7aの下段で仮停止している2つの装飾図柄(左装飾図柄8Lと中装飾図柄8C)のうちの1以上の装飾図柄(左装飾図柄8Lと中装飾図柄8C)が表示を維持しながら変動方向(下方向)と反対の方向(上方向)に移動した後、表示画面7aの下段とは異なる位置(表示画面7aの上段)で停止する第2の演出と、を実行できる。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図54(E)、(I)、図55(D)、(I)、(K)、図56(C)、(H)、(J)も同様である。

10

[効果2]

上記実施形態の遊技機1では、図54(B)に示すように、前記第1の演出では、一組の装飾図柄8L、8C、8Rのうち、表示画面7aの下段で仮停止していない右装飾図柄8Rは変動方向(下方向)に移動しており、図54(B)(C)に示すように、第2の演出では、第1の演出において変動方向に移動している右装飾図柄8Rは継続して変動方向(下方向)に移動した後、仮停止する。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図54(B)(E)、(B)(I)、図55(B)～(D)、(B)(H)(I)、(B)(C)(K)、図56(B)(C)、(G)(H)、(I)(J)も同様である。

20

[効果3]

上記実施形態の遊技機1では、図55(B)に示すように、第1の演出では、表示画面7aの上段で仮停止している装飾図柄(左装飾図柄8Lと右装飾図柄8R)はリーチ態様になっている。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図56(I)(J)も同様である。

。

【0293】

[変形例]

以下に、装飾図柄逆移動演出の変形例を示す。

[変形例1]

装飾図柄逆移動演出A～Cの構成は、適宜組み合わせてもよい。また、装飾図柄逆移動演出A～Cの構成は、例示であり、一部の演出を備えていなくてもよい。

30

【0294】

[変形例2]

装飾図柄逆移動演出A～Cでは、中装飾図柄8Cと、左装飾図柄8Lと、右装飾図柄8Rは、互いに同じ数字「3」が仮停止するものとした。しかし、装飾図柄逆移動演出A～Cでは、中装飾図柄8Cと、左装飾図柄8Lと、右装飾図柄8Rは、少なくとも1つが異なる数字で仮停止してもよい。

【0295】

[変形例3]

装飾図柄逆移動演出A～Cにおいて、変動方向とは反対の方向に移動する装飾図柄は、図柄の態様を変化させてもよい。例えば、変動方向とは反対の方向に移動する装飾図柄は色が変化してもよいし、大きさが変化してもよい。

40

【0296】

[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A2-1]

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは、当たりを報知可能な一組の装飾図柄であり、

前記表示手段に、前記一組の装飾図柄のうちの複数の装飾図柄が特定位置で仮停止する

50

第1の演出と、

前記第1の演出の後、前記特定位置で仮停止している前記複数の装飾図柄のうちの1以上の装飾図柄が表示を維持しながら変動方向と反対の方向に移動した後、前記特定位置とは異なる位置で停止する第2の演出と、を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。

[態様A2-2]

態様A2-1に記載の遊技機であって、

前記第1の演出では、前記一組の装飾図柄のうち、前記特定位置で仮停止していない装飾図柄は変動方向に移動しており、

前記第2の演出では、前記第1の演出において変動方向に移動している装飾図柄は継続して変動方向に移動した後、仮停止する、

ことを特徴とする遊技機。

[態様A2-3]

態様A2-1に記載の遊技機であって、

前記第1の演出では、前記特定位置で停止している装飾図柄はリーチ態様になっている、
ことを特徴とする遊技機。

【0297】

以下に図57～59を用いて装飾図柄ワープ演出A～Cについて説明する。この装飾図柄ワープ演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行される。すなわち、画像制御用マイコン101がサブ制御基板90から受信したコマンドを解析し、装飾図柄ワープ演出を実行する指示が含まれていると、ROM103から対応する画像データを読み出して画像表示装置7の表示画面7aや、サブ表示画面64に画像を表示させる。

【0298】

[装飾図柄ワープ演出A]

図57は、装飾図柄ワープ演出Aを説明するための図である。装飾図柄ワープ演出は、変動方向（下方向）に移動中の縦の図柄列に含まれる装飾図柄が表示画面7aの第1の領域に達すると、達した部分から順に表示が消え、表示画面7aの第2の領域から、装飾図柄のうち第1の領域に達して消えた部分が順に出現する演出である。図57（A）～（I）では、特図変動の1変動の例を示し、図57（J）～（L）では、他の1変動の例を示している。

【0299】

装飾図柄ワープ演出Aでは、まず、図57（A）に示すように、特図変動中に、表示画面7aの上部に矩形形状の上部領域UEが表示され、表示画面7aの下部に矩形形状の下部領域LEが表示される。そのため、上部領域UEと下部領域LEは、水平方向の位置が異なっている（互いにずれている）。上部領域UEと下部領域LEは、色等によって領域全体が他の部分に対して識別可能な態様となっていてもよいし、領域の外形が識別できない態様であってもよい。ここでは、上部領域UEと下部領域LEは、領域全体が色と模様によって識別可能になっている。なお、保留アイコン9Aと、変動アイコン（当該保留アイコン）9Cが表示されていないが、表示されていてもよい。

【0300】

その後、図57（B）に示すように、上部領域UEから装飾図柄8L、8C、8Rのうちの中装飾図柄8Cが変動方向（下方向）に移動しつつフレームインする。ここでは、装飾図柄8L、8C、8Rは、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rと、を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（特図変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。ここで特別図柄とは、第1特別図柄と第2特別図柄のいずれであってもよい。左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは、それぞれ、表示画面7aの上方から下方にわたって表示され、低速の変動表示時には、複数の数字図柄が縦に並んで表示される。ここでは、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、および右装飾図柄8Rの各図柄配列は表示画面7aの上から

10

20

30

40

50

下に向かって「1 2 3 4 5 6 7 8 9」の順番に並んでいる。左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは、変動表示時に、表示画面7aの上から下に向かって移動する。よって、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rの3つの図柄配列は、それぞれ、「1 2 3 4 5 6 7 8 9」を表す装飾図柄が変動方向（上下方向）に沿って並んでいる。左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは、変動表示時には、各図柄配列において複数の数字図柄が縦に並んで視認可能に表示され表示画面7aの上方側からフレームインして下方に移動し、表示画面7aの下方側からフレームアウトする。

【0301】

図57(C)に示すように、中装飾図柄8Cの図柄列（図柄配列）の最も下に位置する数字図柄「7」が表示画面7aの下部の下部領域LEに到達すると、到達した部分から順に表示が消える（視認困難になる）。そして、下部領域LEに到達して消えた部分（視認困難になった部分）が上部領域UEから順に出る。ここでは、下部領域LEに到達して消えた部分（視認困難になった部分）が上部領域UEから2つ出現する。2つのうちの一つは左装飾図柄8Lとなり、他方は右装飾図柄8Rとなる。図57(C)では、中装飾図柄8Cの「7」の下半分が下部領域LEに到達して表示が順に消え（順に視認困難になり）、下部領域LEに到達して表示が消えた中装飾図柄8Cの「7」の下半分が上部領域UEから順に出る。消えた中装飾図柄8Cの「7」の下半分に対応する部分が上部領域UEから2つ出現し、一方が左装飾図柄8Lとなり、他方が右装飾図柄8Rとなる。左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rは同じ数字図柄が横に並んだ状態で下方に移動する。

【0302】

図57(D)では、中装飾図柄8Cの図柄列が引き続き下方に移動し、中装飾図柄8Cの「4」の下半分が下部領域LEに到達して表示が順に消え（順に視認困難になり）、下部領域LEに到達して表示が消えた中装飾図柄8Cの「4」の下半分が左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rとしてそれぞれ上部領域UEから順に出る。左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rは図柄列が引き続き下方に移動し、数字図柄が表示画面7aの下部の下部領域LEに到達すると表示が消える（視認困難になる）。視認困難になった部分は、改めて上部領域UEからは出ない。左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rは同じ数字図柄が横に並んだ状態で下方に移動する。

【0303】

図57(E)では、中装飾図柄8Cの図柄列が引き続き下方に移動し、中装飾図柄8Cの「2」の下半分が下部領域LEに到達して表示が順に消え（順に視認困難になり）、下部領域LEに到達して表示が消えた中装飾図柄8Cの「2」の下半分が左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rとしてそれぞれ上部領域UEから順に出る。左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rは図柄列が引き続き下方に移動し、数字図柄が表示画面7aの下部の下部領域LEに到達すると表示が消える（視認困難になる）。視認困難になった部分は、改めて上部領域UEからは出ない。左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rは同じ数字図柄が横に並んだ状態で下方に移動する。

【0304】

図57(F)では、中装飾図柄8Cの図柄列が引き続き下方に移動し、中装飾図柄8Cの「1」の下半分が下部領域LEに到達して表示が順に消え（順に視認困難になり）、下部領域LEに到達して表示が消えた中装飾図柄8Cの「1」の下半分が左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rとしてそれぞれ上部領域UEから順に出る。左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rは図柄列が引き続き下方に移動し、数字図柄が表示画面7aの下部の下部領域LEに到達すると表示が消える（視認困難になる）。視認困難になった部分は、改めて上部領域UEからは出ない。左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rは同じ数字図柄が横に並んだ状態で下方に移動する。

【0305】

図57(F)では、中装飾図柄8Cは「7 6 5 4 3 2 1 9」の順に表示され、中装飾図柄8Cの「9」の続きの数字が表示されておらず、図柄列において「9」がいちばん最後の数字図柄になっている。中装飾図柄8Cの図柄列が引き続き下方に移動すると、中装飾

10

20

30

40

50

図柄 8 C の「9」が下部領域 L E に到達して表示が順に消え（順に視認困難になり）、図 5 7 (G) に示すように、中装飾図柄 8 C が表示されない状態となる。左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R は「7 6 5 4 3 2 1 9」の順に移動表示される。中装飾図柄 8 C が表示されない状態になった後、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R は「1」で仮停止する。ここでは、図 5 7 (H) に示すように、各図柄配列において、「7 6 5 4 3 2 1 9」のうちの一つの数字図柄が表示画面 7 a で仮停止すると、図柄配列における他の数字図柄の表示が消える。これにより「1 1」のリーチ態様になる。

【0306】

その後、図 5 7 (H) では、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R が「1」のリーチ状態において、中装飾図柄 8 C が変動した状態で再び表示される。その後、図 5 7 (I) に示すように、中装飾図柄 8 C が「1」で停止表示（仮停止表示）し、「1 1 1」の大当たり態様となり、確定停止する。

【0307】

図 5 7 (J) ~ (L) では、図 5 7 (A) ~ (I) とは別の 1 变動の例を示している。別の 1 变動では、まず、上述した図 5 7 (A) ~ (E) がおこなわれる。図 5 7 (E) の後、図 5 7 (J) ~ (L) が実行される。図 5 7 (J) では、中装飾図柄 8 C は「7 6 5 4 3 2 1 9 8 7」の順に表示され、中装飾図柄 8 C の「7」の続きの数字が表示されておらず、図柄列において「7」がいちばん最後の数字図柄になっている。装飾図柄 8 C の図柄列が引き続き下方に移動すると、中装飾図柄 8 C の「7」が下部領域 L E に到達して表示が順に消え（順に視認困難になり）、中装飾図柄 8 C が表示されない状態となる。中装飾図柄 8 C が表示されない状態になった後、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R は「8」で仮停止する。ここでは、図 5 7 (K) に示すように、各図柄配列において、「1 2 3 4 5 6 7 8 9」のうちの一つの数字図柄が表示画面 7 a で仮停止すると、図柄配列における他の数字図柄の表示が消える。これにより「8 8」のリーチ態様になる。

【0308】

その後、図 5 7 (K) では、左装飾図柄 8 L と右装飾図柄 8 R が「8」のリーチ状態において、中装飾図柄 8 C が変動した状態で再び表示される。その後、図 5 7 (L) に示すように、中装飾図柄 8 C が「8」で停止表示（仮停止表示）し、「8 8 8」の大当たり態様となり、確定停止する。

[装飾図柄ワープ演出 B]

図 5 8 は、装飾図柄ワープ演出 B を説明するための図である。装飾図柄ワープ演出は、変動方向（下方向）に移動中の縦の図柄列に含まれる装飾図柄が表示画面 7 a の第 1 の領域に達すると、達した部分から順に表示が消え、表示画面 7 a の第 2 の領域から、装飾図柄のうち第 1 の領域に達して消えた部分が順に出現する演出である。

【0309】

装飾図柄ワープ演出 B では、まず、図 5 8 (A) に示すように、特図変動中に、表示画面 7 a の上部に矩形形状の上部領域 U E が表示され、表示画面 7 a の下部に矩形形状の下部領域 L E が表示される。そのため、上部領域 U E と下部領域 L E は、水平方向の位置が異なっている（互いにずれている）。上部領域 U E と下部領域 L E は、色等によって領域全体が他の部分に対して識別可能な態様となっていてもよいし、領域の外形が識別できない態様であってもよい。ここでは、上部領域 U E と下部領域 L E は、領域全体が色と模様によって識別可能になっている。なお、保留アイコン 9 A と、変動アイコン（当該保留アイコン）9 C が表示されていないが、表示されていてもよい。上部領域 U E から装飾図柄 8 L 、8 C 、8 R のうちの左装飾図柄 8 L が変動方向（下方向）に移動しつつフレームインする。

【0310】

ここでは、装飾図柄 8 L 、8 C 、8 R は、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R と、を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（特図変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。ここでの特別図柄とは、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄のいずれであってもよい。左装飾図柄 8

10

20

30

40

50

Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは、それぞれ、表示画面7aの上方から下方にわたって表示され、低速の変動表示時には、複数の数字図柄が縦に並んで表示される。ここでは、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、および右装飾図柄8Rの各図柄配列は表示画面7aの上から下に向かって「1 2 3 4 5 6 7 8 9」の順番に並んでいる。左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは、変動表示時に、表示画面7aの上から下に向かって移動する。よって、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rの3つの図柄配列は、それぞれ、「1 2 3 4 5 6 7 8 9」を表す装飾図柄が変動方向（上下方向）に沿って並んでいる。左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは、変動表示時には、各図柄配列において複数の数字図柄が縦に並んで視認可能に表示され表示画面7aの上方側からフレームインして下方に移動し、表示画面7aの下方側からフレームアウトする。

10

【0311】

図58(B)に示すように、左装飾図柄8Lの図柄列（図柄配列）の最も下に位置する数字図柄「7」が表示画面7aの下部の下部領域LEに到達すると、到達した部分から順に表示が消える（視認困難になる）。そして、下部領域LEに到達して消えた部分（視認困難になった部分）が上部領域UEから順に出現する。ここでは、下部領域LEに到達して消えた部分（視認困難になった部分）が上部領域UEの中央付近から1つ出現する。これが中装飾図柄8Cとなる。図57(B)では、左装飾図柄8Lの「7」の下半分が下部領域LEに到達して表示が順に消え（順に視認困難になり）、下部領域LEに到達して表示が消えた左装飾図柄8Lの「7」の下半分が上部領域UEから順に出現する。消えた左装飾図柄8Lの「7」の下半分に対応する部分が上部領域UEの中央付近から1つ出現し中装飾図柄8Cとなる。

20

【0312】

図58(C)では、左装飾図柄8Lの図柄列が引き続き下方に移動し、左装飾図柄8Lの「4」の下半分が下部領域LEに到達して表示が順に消え（順に視認困難になり）、下部領域LEに到達して表示が消えた左装飾図柄8Lの「4」の下半分が中装飾図柄8Cとして上部領域UEから順に出現する。中装飾図柄8Cの図柄列が引き続き下方に移動し、表示画面7aの下部の下部領域LEに到達すると、到達した部分から順に表示が消える（視認困難になる）。そして、下部領域LEに到達して消えた部分（視認困難になった部分）が上部領域UEから順に出現する。ここでは、下部領域LEに到達して消えた部分（視認困難になった部分）が上部領域UEの右側付近から1つ出現する。これが右装飾図柄8Rとなる。図58(C)では、中装飾図柄8Cの「6」の下端が下部領域LEに到達して表示が消え（順に視認困難になり）、下部領域LEに到達して表示が消えた中装飾図柄8Cの「6」の下端が上部領域UEから出現する。消えた中装飾図柄8Cの「6」の下端に対応する部分が上部領域UEの右側付近から1つ出現し右装飾図柄8Rとなる。右装飾図柄8Rは図柄列が下方に移動する。

30

【0313】

図58(D)では、左装飾図柄8Lの図柄列が引き続き下方に移動し、左装飾図柄8Lの「2」の下半分が下部領域LEに到達して表示が順に消え（順に視認困難になり）、下部領域LEに到達して表示が消えた左装飾図柄8Lの「2」の下半分が中装飾図柄8Cとして上部領域UEから順に出現する。中装飾図柄8Cの図柄列が引き続き下方に移動し、表示画面7aの下部の下部領域LEに到達すると、到達した部分から順に表示が消える（視認困難になる）。そして、下部領域LEに到達して消えた部分（視認困難になった部分）が上部領域UEから順に出現する。ここでは、下部領域LEに到達して消えた部分（視認困難になった部分）が上部領域UEの右側付近から1つ出現する。これが右装飾図柄8Rとなる。図58(D)では、中装飾図柄8Cの「4」が下部領域LEに到達して表示が消え（順に視認困難になり）、下部領域LEに到達して表示が消えた中装飾図柄8Cの「4」が上部領域UEから出現する。消えた中装飾図柄8Cの「4」が上部領域UEの右側付近から1つ出現し右装飾図柄8Rとなる。右装飾図柄8Rは図柄列が引き続き下方に移動し、数字図柄が表示画面7aの下部の下部領域LEに到達すると表示が消える（視認困

40

50

難になる）。視認困難になった部分は、改めて上部領域 U E からは出現しない。

【 0 3 1 4 】

図 5 8 (E) では、左装飾図柄 8 L は「 7 6 5 4 3 2 1 9 」の順に表示され、左装飾図柄 8 L の「 9 」の続きの数字が表示されておらず、図柄列において「 9 」がいちばん最後の数字図柄になっている。左装飾図柄 8 L の図柄列が引き続き下方に移動すると、左装飾図柄 8 L の「 9 」が下部領域 L E に到達して表示が順に消え（順に視認困難になり）、図 5 8 (F) に示すように、左装飾図柄 8 L が表示されない状態となる。

【 0 3 1 5 】

その後、図 5 8 (F) では、中装飾図柄 8 C は左装飾図柄 8 L と同様に「 7 6 5 4 3 2 1 9 」の順に表示され、中装飾図柄 8 C の「 9 」の続きの数字が表示されておらず、図柄列において「 9 」がいちばん最後の数字図柄になっている。中装飾図柄 8 C の図柄列が引き続き下方に移動すると、図 5 8 (G) に示すように、中装飾図柄 8 C の「 9 」が下部領域 L E に到達して表示が順に消え（順に視認困難になり）、図 5 8 (H) に示すように、中装飾図柄 8 C が表示されない状態となる。

【 0 3 1 6 】

図 5 8 (I) では、右装飾図柄 8 R は他の 2 つの装飾図柄 8 L 、 8 C と同様に「 7 6 5 4 3 2 1 9 」の順に表示され、右装飾図柄 8 R の「 9 」の続きの数字が表示されておらず、図柄列において「 9 」がいちばん最後の数字図柄になっている。右装飾図柄 8 R の図柄列が引き続き下方に移動すると、図 5 8 (J) に示すように、右装飾図柄 8 R の「 9 」が下部領域 L E に到達して表示が順に消え（順に視認困難になり）、図 5 8 (K) に示すように、中装飾図柄 8 C が表示されない状態となる。これにより、装飾図柄 8 L 、 8 C 、 8 R がいずれも表示されていない状態となる。

【 0 3 1 7 】

その後、図 5 8 (L) に示すように、装飾図柄 8 L 、 8 C 、 8 R が表示されていない状体から新たに「 8 8 8 」の大当たりの態様で表示される。

【 0 3 1 8 】

[装飾図柄ワープ演出 C]

図 5 9 は、装飾図柄ワープ演出 C を説明するための図である。装飾図柄ワープ演出は、変動方向（下方向）に移動中の縦の図柄列に含まれる装飾図柄が表示画面 7 a の第 1 の領域に達すると、達した部分から順に表示が消え、表示画面 7 a の第 2 の領域から、装飾図柄のうち第 1 の領域に達して消えた部分が順に出現する演出である。図 5 9 (A) ~ (I) では、装飾図柄ワープ演出 C の一例を示し、図 5 9 (J) ~ (L) は、他の態様例を示している。

【 0 3 1 9 】

装飾図柄ワープ演出 C では、装飾図柄ワープ演出 A (図 5 7) および装飾図柄ワープ演出 B (図 5 8) と異なり、視認可能な上部領域 U E と下部領域 L E が表示されない。代わりに、領域全体が他の部分に対して識別困難な左下領域 E L 1 、左上領域 E L 2 、右下領域 E R 1 、右上領域 E R 2 、中下領域 E C 1 、中上領域 E C 2 が設定される。以後、左上領域 E L 2 、右上領域 E R 2 、中上領域 E C 2 をまとめて「 上領域 E L 2 、 E C 2 、 E R 2 」とも呼び、左下領域 E L 1 、右下領域 E R 1 、中下領域 E C 1 をまとめて「 下領域 E L 1 、 E C 1 、 E R 1 」とも呼ぶ。これらの領域には、表示画面 7 a の他の領域と区別無く背景画像等が表示されるため、遊技者は領域の内外を識別することができない。これらの領域はここでは矩形として説明しているが、領域の形状は任意の形状とすることができます。上領域 E L 2 、 E C 2 、 E R 2 と下領域 E L 1 、 E C 1 、 E R 1 は、水平方向の位置が異なっている（互いにずれている）。図 5 9 (A) に示すように、特図変動中に、表示画面 7 a の上端から装飾図柄 8 L 、 8 C 、 8 R のうちの左装飾図柄 8 L が変動方向（下方向）に移動しつつフレームインする。

【 0 3 2 0 】

ここでは、装飾図柄 8 L 、 8 C 、 8 R は、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R と、を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変

10

20

30

40

50

表示（特図変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。ここでの特別図柄とは、第1特別図柄と第2特別図柄のいずれであってもよい。左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは、それぞれ、表示画面7aの上方から下方にわたって表示され、低速の変動表示時には、複数の数字図柄が縦に並んで表示される。ここでは、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、および右装飾図柄8Rの各図柄配列は表示画面7aの上から下に向かって「1 2 3 4 5 6 7 8 9」の順番に並んでいる。左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは、変動表示時に、表示画面7aの上から下に向かって移動する。よって、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rの3つの図柄配列は、それぞれ、「1 2 3 4 5 6 7 8 9」を表す装飾図柄が変動方向（上下方向）に沿って並んでいる。左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは、変動表示時には、各図柄配列において複数の数字図柄が縦に並んで視認可能に表示され表示画面7aの上方側からフレームインして下方に移動し、表示画面7aの下方側からフレームアウトする。

【0321】

図59(B)に示すように、左装飾図柄8Lの図柄列（図柄配列）の最も下に位置する数字図柄「7」が表示画面7aの下部の左下領域EL1に到達すると、到達した部分から順に表示が消える（視認困難になる）。そして、左下領域EL1に到達して消えた部分（視認困難になった部分）が左上領域EL2から順に出現し下方に移動する。左上領域EL2から出現した数字図柄も左装飾図柄8Lである。すなわち、左装飾図柄8Lが2列になって表示される。図59(B)では、左装飾図柄8Lの「7」の下半分が左下領域EL1に到達して表示が順に消え（順に視認困難になり）、左下領域EL1に到達して表示が消えた左装飾図柄8Lの「7」の下半分が左上領域EL2から順に出現する。消えた左装飾図柄8Lの「7」の下半分に対応する部分が左上領域EL2から出現して左装飾図柄8Lの2列目となる。

【0322】

図59(C)では、左装飾図柄8Lの図柄列が引き続き下方に移動し、左装飾図柄8Lの「4」の下半分が左下領域EL1に到達して表示が順に消え（順に視認困難になり）、左下領域EL1に到達して表示が消えた左装飾図柄8Lの「4」の下半分が左上領域EL2から順に出現する。表示画面7aの上端から右装飾図柄8Rが変動方向（下方向）に移動しつつフレームインする。

【0323】

図59(D)に示すように、右装飾図柄8Rの図柄列（図柄配列）の最も下に位置する数字図柄「7」が表示画面7aの下部の右下領域ER1に到達すると、到達した部分から順に表示が消える（視認困難になる）。そして、右下領域ER1に到達して消えた部分（視認困難になった部分）が右上領域ER2から順に出現し下方に移動する。右上領域ER2から出現した数字図柄も右装飾図柄8Rである。すなわち、右装飾図柄8Rが2列になって表示される。図59(D)では、右装飾図柄8Rの「7」の下半分が右下領域ER1に到達して表示が順に消え（順に視認困難になり）、右下領域ER1に到達して表示が消えた右装飾図柄8Rの「7」の下半分が右上領域ER2から順に出現する。消えた右装飾図柄8Rの「7」の下半分に対応する部分が右上領域ER2から出現して右装飾図柄8Rの2列目となる。表示画面7aの上端から中装飾図柄8Cが変動方向（下方向）に移動しつつフレームインする。左装飾図柄8Lの図柄列が引き続き下方に移動し、左装飾図柄8Lの「2」の下半分が左下領域EL1に到達して表示が順に消え（順に視認困難になり）、左下領域EL1に到達して表示が消えた左装飾図柄8Lの「2」の下半分が左上領域EL2から順に出現する。

【0324】

図59(E)に示すように、中装飾図柄8Cの図柄列（図柄配列）の最も下に位置する数字図柄「7」が表示画面7aの下部の中下領域EC1に到達すると、到達した部分から順に表示が消える（視認困難になる）。そして、中下領域EC1に到達して消えた部分（視認困難になった部分）が中上領域EC2から順に出現し下方に移動する。中上領域EC

10

20

30

40

50

2から出現した数字図柄も中装飾図柄8Cである。すなわち、中装飾図柄8Cが2列になって表示される。図59(E)では、中装飾図柄8Cの「7」の下半分が中下領域EC1に到達して表示が順に消え(順に視認困難になり)、中下領域EC1に到達して表示が消えた中装飾図柄8Cの「7」の下半分が中上領域EC2から順に出現する。消えた中装飾図柄8Cの「7」の下半分に対応する部分が中上領域EC2から出現して中装飾図柄8Cの2列目となる。右装飾図柄8Rの図柄列が引き続き下方に移動し、右装飾図柄8Rの「4」の下半分が右下領域ER1に到達して表示が順に消え(順に視認困難になり)、右下領域ER1に到達して表示が消えた右装飾図柄8Rの「4」の下半分が右上領域ER2から順に出現する。左装飾図柄8Lは「7 6 5 4 3 2 1 9」の順に表示され、左装飾図柄8Lの「9」の続きの数字が表示されておらず、図柄列において「9」がいちばん最後の数字図柄になっている。左装飾図柄8Lの図柄列が引き続き下方に移動すると、左装飾図柄8Lの「9」が左下領域EL1に到達して表示が順に消え(順に視認困難になり)、左上領域EL2から順に出現した後の左装飾図柄8Lだけになる。

【0325】

図59(F)に示すように、左装飾図柄8Lは「1」で仮停止する。ここでは、左装飾図柄8Lに含まれる図柄配列において、「7 6 5 4 3 2 1 9」のうちの一つの数字図柄が表示画面7aで仮停止すると、図柄配列における他の数字図柄の表示が消える。ここでは、一つ前の図59(E)に示すように、左装飾図柄8Lの「1」の下半分が左下領域EL1に到達して表示が消え(順に視認困難になり)、左上領域EL2から「1」の下半分が出現した状態になっているときに、表示が切り替わり、「1」が仮停止表示される。すなわち、ここでは、左下領域EL1に到達して下側の一部の表示が消え、左上領域EL2から下側の一部が出現した状態となっている数字図柄が停止表示される数字図柄となる。右装飾図柄8Rの図柄列は引き続き下方に移動し、右装飾図柄8Rの「2」の下半分が右下領域ER1に到達して表示が順に消え(順に視認困難になり)、右下領域ER1に到達して表示が消えた右装飾図柄8Rの「2」の下半分が右上領域ER2から順に出現する。中装飾図柄8Cの図柄列も引き続き下方に移動し、中装飾図柄8Cの「4」の下半分が中下領域EC1に到達して表示が順に消え(順に視認困難になり)、中下領域EC1に到達して表示が消えた中装飾図柄8Cの「4」の下半分が中上領域EC2から順に出現する。

【0326】

図59(G)に示すように、右装飾図柄8Rは「7 6 5 4 3 2 1 9」の順に表示され、右装飾図柄8Rの「9」の続きの数字が表示されておらず、図柄列において「9」がいちばん最後の数字図柄になっている。右装飾図柄8Rの図柄列が引き続き下方に移動すると、右装飾図柄8Rの「9」が右下領域ER1に到達して表示が順に消え(順に視認困難になり)、右上領域ER2から順に出現した後の右装飾図柄8Rだけになる。中装飾図柄8Cの図柄列は引き続き下方に移動し、中装飾図柄8Cの「2」の下半分が中下領域EC1に到達して表示が順に消え(順に視認困難になり)、中下領域EC1に到達して表示が消えた中装飾図柄8Cの「2」の下半分が中上領域EC2から順に出現する。左装飾図柄8Lは「1」で仮停止した状態が継続している。

【0327】

図59(H)に示すように、右装飾図柄8Rは「9」で仮停止する。ここでは、右装飾図柄8Rに含まれる図柄配列において、「7 6 5 4 3 2 1 9」のうちの一つの数字図柄が表示画面7aで仮停止すると、図柄配列における他の数字図柄の表示が消える。ここでは、一つ前の図59(G)に示すように、右装飾図柄8Rの「9」の下端部が右下領域ER1に到達して表示が消え(順に視認困難になり)、右上領域ER2から「9」の下端部が出現した状態になっているときに、表示が切り替わり、「9」が仮停止表示される。すなわち、ここでは、右下領域ER1に到達して下側の一部の表示が消え、右上領域ER2から下側の一部が出現した状態となっている数字図柄が停止表示される数字図柄となる。その後、中装飾図柄8Cは「2」で仮停止する。ここでは、中装飾図柄8Cに含まれる図柄配列において、「7 6 5 4 3 2 1 9」のうちの一つの数字図柄が表示画面7aで仮停止すると、図柄配列における他の数字図柄の表示が消える。ここでは、一つ前の図59(G)

10

20

30

40

50

に示すように、中装飾図柄 8 C の「2」の下端部が中下領域 E C 1 に到達して表示が消え（順に視認困難になり）、中上領域 E C 2 から「2」の下端部が出現した状態になっているときに、表示が切り替わり、「2」が仮停止表示される。すなわち、ここでは、中下領域 E C 1 に到達して下側の一部の表示が消え、中上領域 E C 2 から下側の一部が出現した状態となっている数字図柄が停止表示される数字図柄となる。これにより、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、「1 2 9」のはずれ態様で確定停止する。

【0328】

図 5 9 (I) は、装飾図柄ワープ演出 C の他の態様例を示している。図 5 9 (A) ~ (I) では、左下領域 E L 1 の上端は左上領域 E L 2 の下端よりも下側に位置しているものとした。同様に、右下領域 E R 1 の上端は右上領域 E R 2 の下端よりも下側に位置し、中下領域 E C 1 の上端は中上領域 E C 2 の下端よりも下側に位置しているものとした。しかし、図 5 9 (I) のように、左下領域 E L 1 の上端は左上領域 E L 2 の下端と水平位置が揃っていてもよい。同様に、右下領域 E R 1 の上端は右上領域 E R 2 の下端と水平位置が揃っていてもよく、中下領域 E C 1 の上端は中上領域 E C 2 の下端と水平位置が揃っていてもよい。

10

【0329】

図 5 9 (J) ~ (L) は、装飾図柄ワープ演出 C の他の態様例を示している。図 5 9 (A) ~ (I) では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の図柄列（図柄配列）の数字図柄が表示画面 7 a の下部の下領域 E L 1、E C 1、E R 1 に到達すると、到達した部分から順に表示が消え、消えた部分が上領域 E L 2、E C 2、E R 2 から順に出現するものとした。しかし、図 5 9 (J) ~ (L) のように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の図柄列（図柄配列）の数字図柄が表示画面 7 a の下部の下領域 E L 1、E C 1、E R 1 に到達して表示が消えた部分が、上領域 E L 2、E C 2、E R 2 から出現までにタイムラグがあつてもよい。また、下領域 E L 1、E C 1、E R 1 や上領域 E L 2、E C 2、E R 2 は、鉛直方向における位置が互いに異なっていてもよい。また、上領域 E L 2、E C 2、E R 2 に到達するときの移動速度と、下領域 E L 1、E C 1、E R 1 から出現して下方に移動するときの移動速度とが異なっていてもよい。

20

【0330】

[効果例]

以下に、装飾図柄ワープ演出の効果例を示す。

30

[効果 1]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 7 (C) に示すように、表示画面 7 a に、複数の中装飾図柄 8 C が変動方向に沿って並んだ図柄列を表示する演出を実行可能であり、変動方向に移動中の図柄列に含まれる中装飾図柄 8 C のうちの一つが表示画面 7 a の下部領域 L E に達すると、達した部分から順に表示が消える第 1 の演出と、表示画面 7 a の上部領域 U E から、中装飾図柄 8 C のうち下部領域 L E に達して消えた部分が順に出現する第 2 の演出と、を実行できる。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図 5 8 (B)、図 5 9 (B) も同様である。

40

[効果 2]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 9 (A) に示すように、上領域 E L 2、E C 2、E R 2 と下領域 E L 1、E C 1、E R 1 は、水平方向の位置が互いにずれている。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図 5 7 (A)、図 5 8 (A) の下部領域 L E と上部領域 U E においても、下部領域 L E のうち、装飾図柄の表示が消える部分と、上部領域 U E のうち装飾図柄が出現する部分とは水平方向の位置が互いにずれている。よって、これらの部分を下部領域 L E と上部領域 U E とすれば、下部領域 L E と上部領域 U E は、水平方向の位置が互いにずれているといえる。

[効果 3]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 5 7 (A) に示すように、鉛直方向において、下部領

50

域 L E は、上部領域 U E よりも下方側に位置している。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図 5 8 (A)、図 5 9 (A) も同様である。

【 0 3 3 1 】

[変形例]

以下に、装飾図柄ワープ演出の変形例を示す。

[変形例 1]

装飾図柄ワープ演出 A、B において、上部領域 U E と下部領域 L E は、領域全体が色と模様によって識別可能であるものとした。しかし、上部領域 U E と下部領域 L E は、領域の内外が識別できない様であってもよい。また、上部領域 U E と下部領域 L E は、領域の輪郭線だけが識別可能であり、領域内部が領域外部と同じ背景画像が表されていてもよい。装飾図柄ワープ演出 C の上領域 E L 2、E C 2、E R 2 および下領域 E L 1、E C 1、E R 1 についても同様である。

10

【 0 3 3 2 】

[変形例 2]

装飾図柄ワープ演出 A、B において、下部領域 L E のうちの装飾図柄が消える端辺と、上部領域 U E のうちの装飾図柄が出現する端辺は、水平方向に伸びているものとした。しかし、これらの端辺は、水平方向に交差する方向に伸びていてもよい。装飾図柄ワープ演出 C の上領域 E L 2、E C 2、E R 2 および下領域 E L 1、E C 1、E R 1 についても同様である。

20

【 0 3 3 3 】

[変形例 3]

装飾図柄ワープ演出 A、B において、下部領域 L E と上部領域 U E は、表示画面 7 a の一部の固定された領域として説明した。しかし、下部領域 L E と上部領域 U E は、表示画面 7 a における位置を変更させてもよいし、領域の大きさを変化させてもよい。装飾図柄ワープ演出 C の上領域 E L 2、E C 2、E R 2 および下領域 E L 1、E C 1、E R 1 についても同様である。

【 0 3 3 4 】

[態様例]

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

30

[態様 A 3 - 1]

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは、装飾図柄であり、

前記表示手段に、複数の前記装飾図柄が変動方向に沿って並んだ図柄列を表示する演出を実行可能であり、

変動方向に移動中の前記図柄列に含まれる前記装飾図柄が前記表示手段の第 1 の領域に達すると、達した部分から順に表示が消える第 1 の演出と、

前記表示手段の第 2 の領域から、前記装飾図柄のうち前記第 1 の領域に達して消えた部分が順に出発する第 2 の演出と、を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。

40

[態様 A 3 - 2]

態様 A 3 - 1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の領域と前記第 2 の領域は、水平方向の位置が互いにずれている、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 A 3 - 3]

態様 A 3 - 1 に記載の遊技機であって、

鉛直方向において、前記第 1 の領域は、前記第 2 の領域よりも下方側に位置している、ことを特徴とする遊技機。

【 0 3 3 5 】

以下に図 6 0 ~ 図 6 2 を用いて装飾図柄移動演出 A ~ C について説明する。この装飾図

50

柄移動演出は、装飾図柄の変動中に実行される。すなわち、画像制御用マイコン101がサブ制御基板90から受信したコマンドを解析し、装飾図柄移動演出を実行する指示が含まれていると、ROM103から対応する画像データを読み出して画像表示装置7の表示画面7aや、サブ表示画面64（右サブ表示画面64R、左サブ表示画面64L、および、上サブ表示画面64U）に画像を表示させる。

【0336】

[装飾図柄移動演出A]

図60は、装飾図柄移動演出Aを説明するための図である。装飾図柄移動演出は、表示画面7aに表示されている装飾図柄の第1部位が第1方向へ移動し、第2部位が第2方向へ移動する演出である。図60(A)～(F)では、装飾図柄移動演出Aの第1の例を示し、図60(G)～(L)では、装飾図柄移動演出Aの第2の例を示している。10

【0337】

装飾図柄移動演出Aの第1の例では、まず、図60(A)に示すように、変動開始演出を経て、左図柄停止演出が実行される。左図柄停止演出は、左装飾図柄の移動速度（変動速度）が遅くなつて左装飾図柄が停止する演出である。ここでは、左装飾図柄8Lとして「4」図柄が停止している。中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rは、高速変動している。中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rは、透明または半透明で表示されている。なお、保留アイコンや当該変動アイコンは表示されていないが、表示するようにしてもよい（以下、同様）。20

【0338】

次に、図60(B)に示すように、右図柄停止演出が実行される。右図柄停止演出は、右装飾図柄の移動速度（変動速度）が遅くなつて右装飾図柄が停止する演出である。ここでは、右装飾図柄8Rとして「8」図柄が停止している。「8」図柄の停止に伴い、「8」図柄の中心を通り左上から右下へ延びるラインLが表示される。ラインLによって右装飾図柄8Rの第1部位B1と第2部位B2とが区分される。30

【0339】

次に、図60(C)～(E)に示すように、図柄部位移動演出が実行される。図柄部位移動演出は、装飾図柄の第1部位が第1方向へ移動し、装飾図柄の第2部位が第2方向へ移動する演出である。ここでは、第1部位B1がラインLから離れるように右上方向（第1方向）へ移動し、第2部位B2がラインLから離れるように左下方向（第2方向）へ移動する。30

【0340】

図60(C)は、図柄部位移動演出の序盤を示している。このとき、第1部位B1および第2部位B2の移動速度が徐々に速くなるような表示が行われる。第1部位B1および第2部位B2の移動速度を微分した加速度の大きさは同じになっている。

【0341】

図60(D)は、図柄部位移動演出の中盤を示している。このとき、第1部位B1および第2部位B2の移動速度が最大となるような表示が行われる。第1部位B1および第2部位B2の移動速度を微分した加速度の大きさは同じになっている。40

【0342】

図60(E)は、図柄部位移動演出の終盤を示している。このとき、第1部位B1および第2部位B2の移動速度が徐々に遅くなるような表示が行われる。第1部位B1および第2部位B2の移動速度を微分した加速度の大きさは同じになっている。

【0343】

次に、図60(F)に示すように、図柄更新演出が実行される。図柄更新演出は、図柄部位移動演出の対象となった装飾図柄に代えて別の図柄が表示される演出である。ここでは、分断された「8」図柄に代えて「4」図柄が表示されている。これにより、左装飾図柄8Lの「4」図柄とともに、リーチ態様が形成されている。

【0344】

装飾図柄移動演出Aの第2の例では、まず、図60(G)に示すように、変動開始演出50

を経て、左図柄停止演出が実行される。左図柄停止演出は、左装飾図柄の移動速度（変動速度）が遅くなつて左装飾図柄が停止する演出である。ここでは、左装飾図柄 8 L として「4」図柄が停止している。中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R は、高速変動している。中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R は、透明または半透明で表示されている。なお、保留アイコンや当該変動アイコンは表示されていないが、表示するようにしてもよい（以下、同様）。

【0345】

次に、図 60 (H) に示すように、右図柄停止演出が実行される。右図柄停止演出は、右装飾図柄の移動速度（変動速度）が遅くなつて右装飾図柄が停止する演出である。ここでは、右装飾図柄 8 R として「8」図柄が停止している。「8」図柄の停止に伴い、「8」図柄の中心を通り左上から右下へ延びるライン L が表示される。ライン L によって右装飾図柄 8 R の第 1 部位 B 1 と第 2 部位 B 2 とが区分される。10

【0346】

次に、図 60 (I) ~ (K) に示すように、図柄部位移動演出が実行される。図柄部位移動演出は、装飾図柄の第 1 部位が第 1 方向へ移動し、装飾図柄の第 2 部位が第 2 方向へ移動する演出である。ここでは、右装飾図柄 8 R の第 1 部位 B 1 がライン L に沿って右下方向（第 1 方向）へ移動し、右装飾図柄 8 R の第 2 部位 B 2 がライン L に沿って左上方向（第 2 方向）へ移動する。

【0347】

図 60 (I) は、図柄部位移動演出の序盤を示している。このとき、第 1 部位 B 1 および第 2 部位 B 2 の移動速度が徐々に速くなるような表示が行われる。第 1 部位 B 1 および第 2 部位 B 2 の移動速度を微分した加速度の大きさは同じになっている。20

【0348】

図 60 (J) は、図柄部位移動演出の中盤を示している。このとき、第 1 部位 B 1 および第 2 部位 B 2 の移動速度が最大となるような表示が行われる。第 1 部位 B 1 および第 2 部位 B 2 の移動速度を微分した加速度の大きさは同じになっている。

【0349】

図 60 (K) は、図柄部位移動演出の終盤を示している。このとき、第 1 部位 B 1 および第 2 部位 B 2 の移動速度が徐々に遅くなるような表示が行われる。第 1 部位 B 1 および第 2 部位 B 2 の移動速度を微分した加速度の大きさは同じになっている。30

【0350】

次に、図 60 (L) に示すように、図柄更新演出が実行される。図柄更新演出は、図柄部位移動演出の対象となった装飾図柄に代えて別の図柄が表示される演出である。ここでは、分断された「8」図柄に代えて「4」図柄が表示されている。これにより、左装飾図柄 8 L の「4」図柄とともに、リーチ態様が形成されている。

【0351】

[装飾図柄移動演出 B]

図 61 は、装飾図柄移動演出 B を説明するための図である。装飾図柄移動演出は、表示画面 7 a に表示されている装飾図柄の第 1 部位が第 1 方向へ移動し、第 2 部位が第 2 方向へ移動する演出である。図 61 (A) ~ (F) では、装飾図柄移動演出 B の第 1 の例を示し、図 61 (G) ~ (L) では、装飾図柄移動演出 B の第 2 の例を示している。40

【0352】

装飾図柄移動演出 B の第 1 の例では、まず、図 61 (A) に示すように、変動開始演出を経て、左図柄停止演出が実行される。左図柄停止演出は、左装飾図柄の移動速度（変動速度）が遅くなつて左装飾図柄が停止する演出である。ここでは、左装飾図柄 8 L として「4」図柄が停止している。中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R は、高速変動している。中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R は、透明または半透明で表示されている。なお、保留アイコンや当該変動アイコンは表示されていないが、表示するようにしてもよい（以下、同様）。

【0353】

10

20

30

40

50

次に、図 6 1 (B) に示すように、右図柄停止演出が実行される。右図柄停止演出は、右装飾図柄の移動速度（変動速度）が遅くなつて右装飾図柄が停止する演出である。ここでは、右装飾図柄 8 R として「4」図柄が停止している。これにより、「4」図柄で停止した左装飾図柄 8 L とともに、リーチ態様が形成されている。右装飾図柄 8 R としての「4」図柄の停止に伴い、左装飾図柄 8 L としての「4」図柄および右装飾図柄 8 R としての「4」図柄のそれぞれに対し、「4」図柄の中心を通る水平なライン L が表示される。ライン L によって左装飾図柄 8 L および右装飾図柄 8 R の第 1 部位 B 1 と第 2 部位 B 2 とが区分される。

【 0 3 5 4 】

次に、図 6 1 (C) ~ (E) に示すように、図柄部位移動演出が実行される。図柄部位移動演出は、装飾図柄の第 1 部位が第 1 方向へ移動し、装飾図柄の第 2 部位が第 2 方向へ移動する演出である。ここでは、左装飾図柄 8 L および右装飾図柄 8 R のそれぞれについて、第 1 部位 B 1 がライン L に沿つて右方向（第 1 方向）へ移動し、第 2 部位 B 2 がライン L に沿つて左方向（第 2 方向）へ移動する。

【 0 3 5 5 】

図 6 1 (C) は、図柄部位移動演出の序盤を示している。このとき、第 1 部位 B 1 および第 2 部位 B 2 の移動速度が徐々に速くなるような表示が行われる。第 1 部位 B 1 および第 2 部位 B 2 の移動速度を微分した加速度の大きさは同じになっている。

【 0 3 5 6 】

図 6 1 (D) は、図柄部位移動演出の中盤を示している。このとき、第 1 部位 B 1 および第 2 部位 B 2 の移動速度が最大となるような表示が行われる。第 1 部位 B 1 および第 2 部位 B 2 の移動速度を微分した加速度の大きさは同じになっている。

【 0 3 5 7 】

図 6 1 (E) は、図柄部位移動演出の終盤を示している。このとき、第 1 部位 B 1 および第 2 部位 B 2 の移動速度が徐々に遅くなるような表示が行われる。第 1 部位 B 1 および第 2 部位 B 2 の移動速度を微分した加速度の大きさは同じになっている。

【 0 3 5 8 】

次に、図 6 1 (F) に示すように、図柄更新演出が実行される。図柄更新演出は、図柄部位移動演出の対象となった装飾図柄に代えて別の図柄が表示される演出である。ここでは、分断された「4」図柄に代えて「5」図柄が表示されている。これにより、「4」図柄でのリーチ態様に代えて「5」図柄のリーチ態様が形成されている。

【 0 3 5 9 】

装飾図柄移動演出 C の第 2 の例では、まず、図 6 1 (G) に示すように、変動開始演出を経て、左図柄停止演出が実行される。左図柄停止演出は、左装飾図柄の移動速度（変動速度）が遅くなつて左装飾図柄が停止する演出である。ここでは、左装飾図柄 8 L として「4」図柄が停止している。中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R は、高速変動している。中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R は、透明または半透明で表示されている。なお、保留アイコンや当該変動アイコンは表示されていないが、表示するようにしてもよい（以下、同様）。

【 0 3 6 0 】

次に、図 6 1 (H) に示すように、右図柄停止演出が実行される。右図柄停止演出は、右装飾図柄の移動速度（変動速度）が遅くなつて右装飾図柄が停止する演出である。ここでは、右装飾図柄 8 R として「4」図柄が停止している。これにより、「4」図柄で停止した左装飾図柄 8 L とともに、リーチ態様が形成されている。右装飾図柄 8 R としての「4」図柄の停止に伴い、左装飾図柄 8 L としての「4」図柄および右装飾図柄 8 R としての「4」図柄のそれぞれに対し、「4」図柄の中心を通る水平なライン L 1 と、「4」図柄の中心を通る垂直なライン L 2 とが表示される。ライン L 1、L 2 によって左装飾図柄 8 L および右装飾図柄 8 R の第 1 部位 B 1、第 2 部位 B 2、第 3 部位 B 3、および、第 4 部位 B 4 が区分される。

【 0 3 6 1 】

10

20

30

40

50

次に、図 6 1 (I) ~ (K) に示すように、図柄部位移動演出が実行される。図柄部位移動演出は、装飾図柄の第 1 部位が第 1 方向へ移動し、装飾図柄の第 2 部位が第 2 方向へ移動し、装飾図柄の第 3 部位が第 3 方向へ移動し、装飾図柄の第 4 部位が第 4 方向へ移動する演出である。ここでは、左装飾図柄 8 L および右装飾図柄 8 R のそれについて、第 1 部位 B 1 がライン L 1 、 L 2 の交点から遠ざかるように左上方向 (第 1 方向) へ移動し、第 2 部位 B 2 がライン L 1 、 L 2 の交点から遠ざかるように右下方向 (第 2 方向) へ移動し、第 3 部位 B 3 がライン L 1 、 L 2 の交点から遠ざかるように右上方向 (第 3 方向) へ移動し、第 4 部位 B 4 がライン L 1 、 L 2 の交点から遠ざかるように左下方向 (第 4 方向) へ移動する。

【 0 3 6 2 】

10

図 6 1 (I) は、図柄部位移動演出の序盤を示している。このとき、第 1 部位 B 1 、第 2 部位 B 2 、第 3 部位 B 3 、および、第 4 部位 B 4 の移動速度が徐々に速くなるような表示が行われる。第 1 部位 B 1 、第 2 部位 B 2 、第 3 部位 B 3 、および、第 4 部位 B 4 の移動速度を微分した加速度の大きさは同じになっている。

【 0 3 6 3 】

図 6 1 (J) は、図柄部位移動演出の中盤を示している。このとき、第 1 部位 B 1 、第 2 部位 B 2 、第 3 部位 B 3 、および、第 4 部位 B 4 の移動速度が最大となるような表示が行われる。第 1 部位 B 1 、第 2 部位 B 2 、第 3 部位 B 3 、および、第 4 部位 B 4 の移動速度を微分した加速度の大きさは同じになっている。

【 0 3 6 4 】

20

図 6 1 (K) は、図柄部位移動演出の終盤を示している。このとき、第 1 部位 B 1 、第 2 部位 B 2 、第 3 部位 B 3 、および、第 4 部位 B 4 の移動速度が徐々に遅くなるような表示が行われる。第 1 部位 B 1 、第 2 部位 B 2 、第 3 部位 B 3 、および、第 4 部位 B 4 の移動速度を微分した加速度の大きさは同じになっている。

【 0 3 6 5 】

次に、図 6 1 (L) に示すように、図柄更新演出が実行される。図柄更新演出は、図柄部位移動演出の対象となった装飾図柄に代えて別の図柄が表示される演出である。ここでは、分断された「 4 」図柄に代えて「 5 」図柄が表示されている。これにより、「 4 」図柄でのリーチ態様に代えて「 5 」図柄のリーチ態様が形成されている。

【 0 3 6 6 】

30

[装飾図柄移動演出 C]

図 6 2 は、装飾図柄移動演出 C を説明するための図である。装飾図柄移動演出は、表示画面 7 a に表示されている装飾図柄の第 1 部位が第 1 方向へ移動し、第 2 部位が第 2 方向へ移動する演出である。図 6 2 (A) ~ (F) では、装飾図柄移動演出 C の第 1 の例を示し、図 6 2 (G) ~ (L) では、装飾図柄移動演出 C の第 2 の例を示している。

【 0 3 6 7 】

装飾図柄移動演出 C の第 1 の例では、まず、図 6 2 (A) に示すように、変動開始演出を経て、左図柄停止演出が実行される。左図柄停止演出は、左装飾図柄の移動速度 (变動速度) が遅くなつて左装飾図柄が停止する演出である。ここでは、左装飾図柄 8 L として「 4 」図柄が停止している。中装飾図柄 8 C 、右装飾図柄 8 R は、高速変動している。中装飾図柄 8 C 、右装飾図柄 8 R は、透明または半透明で表示されている。なお、保留アイコンや当該変動アイコンは表示されていないが、表示するようにしてもよい (以下、同様) 。

【 0 3 6 8 】

40

次に、図 6 2 (B) に示すように、右図柄停止演出が実行される。右図柄停止演出は、右装飾図柄の移動速度 (变動速度) が遅くなつて右装飾図柄が停止する演出である。ここでは、右装飾図柄 8 R として「 4 」図柄が停止している。これにより、「 4 」図柄で停止した左装飾図柄 8 L とともに、リーチ態様が形成されている。右装飾図柄 8 R としての「 4 」図柄の停止に伴い、左装飾図柄 8 L としての「 4 」図柄および右装飾図柄 8 R としての「 4 」図柄のそれぞれに対し、「 4 」図柄の中心を通る水平なライン L が表示される。

50

左装飾図柄 8 L および右装飾図柄 8 R の第 1 部位 P と第 2 部位 Q とがライン L に対して対称の位置にある。

【 0 3 6 9 】

次に、図 6 2 (C) ~ (E) に示すように、図柄部位移動演出が実行される。図柄部位移動演出は、装飾図柄の第 1 部位が第 1 方向へ移動し、装飾図柄の第 2 部位が第 2 方向へ移動する演出である。ここでは、左装飾図柄 8 L および右装飾図柄 8 R のそれについて、点 P (第 1 部位) がライン L に沿って右方向 (第 1 方向) へ移動し、点 Q (第 2 部位) がライン L に沿って左方向 (第 2 方向) へ移動する。

【 0 3 7 0 】

図 6 2 (C) は、図柄部位移動演出の序盤を示している。このとき、点 P および点 Q の移動速度が徐々に速くなるような表示が行われる。点 P および点 Q の移動速度を微分した加速度の大きさは同じになっている。

【 0 3 7 1 】

図 6 2 (D) は、図柄部位移動演出の中盤を示している。このとき、点 P および点 Q の移動速度が最大となるような表示が行われる。点 P および点 Q の移動速度を微分した加速度の大きさは同じになっている。

【 0 3 7 2 】

図 6 2 (E) は、図柄部位移動演出の終盤を示している。このとき、点 P および点 Q の移動速度が徐々に遅くなるような表示が行われる。点 P および点 Q の移動速度を微分した加速度の大きさは同じになっている。

【 0 3 7 3 】

次に、図 6 2 (F) に示すように、図柄更新演出が実行される。図柄更新演出は、図柄部位移動演出の対象となった装飾図柄に代えて別の図柄が表示される演出である。ここでは、分断された「 4 」図柄に代えて「 5 」図柄が表示されている。これにより、「 4 」図柄でのリーチ態様に代えて「 5 」図柄のリーチ態様が形成されている。

【 0 3 7 4 】

装飾図柄移動演出 C の第 2 の例では、まず、図 6 2 (G) に示すように、変動開始演出を経て、左図柄停止演出が実行される。左図柄停止演出は、左装飾図柄の移動速度 (变動速度) が遅くなつて左装飾図柄が停止する演出である。ここでは、左装飾図柄 8 L として「 4 」図柄が停止している。中装飾図柄 8 C 、右装飾図柄 8 R は、高速変動している。中装飾図柄 8 C 、右装飾図柄 8 R は、透明または半透明で表示されている。なお、保留アイコンや当該変動アイコンは表示されていないが、表示するようにしてもよい (以下、同様) 。

【 0 3 7 5 】

次に、図 6 2 (H) に示すように、右図柄停止演出が実行される。右図柄停止演出は、右装飾図柄の移動速度 (变動速度) が遅くなつて右装飾図柄が停止する演出である。ここでは、右装飾図柄 8 R として「 4 」図柄が停止している。これにより、「 4 」図柄で停止した左装飾図柄 8 L とともに、リーチ態様が形成されている。右装飾図柄 8 R としての「 4 」図柄の停止に伴い、左装飾図柄 8 L としての「 4 」図柄および右装飾図柄 8 R としての「 4 」図柄のそれぞれに対し、「 4 」図柄の中心を通る水平なライン L 1 と、「 4 」図柄の中心を通る鉛直なライン L 2 とが表示される。左装飾図柄 8 L および右装飾図柄 8 R の点 P (第 1 部位) 、点 Q (第 2 部位) 、点 R (第 3 部位) 、および、点 S (第 4 部位) はライン L 1 、 L 2 に対し対称の位置にある。

【 0 3 7 6 】

次に、図 6 2 (I) ~ (K) に示すように、図柄部位移動演出が実行される。図柄部位移動演出は、装飾図柄の第 1 部位が第 1 方向へ移動し、装飾図柄の第 2 部位が第 2 方向へ移動し、装飾図柄の第 3 部位が第 3 方向へ移動し、装飾図柄の第 4 部位が第 4 方向へ移動する演出である。ここでは、左装飾図柄 8 L および右装飾図柄 8 R のそれについて、点 P (第 1 部位) がライン L 1 、 L 2 の交点から遠ざかるように左上方向 (第 1 方向) へ移動し、点 Q (第 2 部位) がライン L 1 、 L 2 の交点から遠ざかるように右下方向 (第 2 方向) へ移動する。

10

20

30

40

50

方向)へ移動し、点R(第3部位)がラインL1、L2の交点から遠ざかるように右上方(第3方向)へ移動し、点S(第4部位)がラインL1、L2の交点から遠ざかるように左下方向(第4方向)へ移動する。

【0377】

図62(I)は、図柄部位移動演出の序盤を示している。このとき、点P、点Q、点R、点Sの移動速度が徐々に速くなるような表示が行われる。点P、点Q、点R、点Sの移動速度を微分した加速度の大きさは同じになっている。

【0378】

図62(J)は、図柄部位移動演出の中盤を示している。このとき、点P、点Q、点R、点Sの移動速度が最大となるような表示が行われる。点P、点Q、点R、点Sの移動速度を微分した加速度の大きさは同じになっている。10

【0379】

図62(K)は、図柄部位移動演出の終盤を示している。このとき、点P、点Q、点R、点Sの移動速度が徐々に遅くなるような表示が行われる。点P、点Q、点R、点Sの移動速度を微分した加速度の大きさは同じになっている。

【0380】

次に、図62(L)に示すように、図柄更新演出が実行される。図柄更新演出は、図柄部位移動演出の対象となった装飾図柄に代えて別の図柄が表示される演出である。ここでは、分断された「4」図柄に代えて「5」図柄が表示されている。これにより、「4」図柄でのリーチ態様に代えて「5」図柄のリーチ態様が形成されている。20

【0381】

[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、表示画面7aに停止表示された装飾図柄の第1部位B1(点P)と、当該装飾図柄の前記第1部位以外の第2部位B1(点Q)とが別の方向へ移動する図柄部位移動演出(移動演出)を実行可能である(図60(C)~(E)、図60(I)~(K)、図61(C)~(E)、図61(I)~(K)、図62(C)~(E)、図62(I)~(K))。この構成によれば、装飾図柄を用いた従来にない斬新な演出を提供でき、遊技の興趣を向上させることができる。なお、演出制御用マイコン91が「演出実行手段」に相当する。30

【0382】

[効果2]

上記実施形態の遊技機1では、第1部位B1(点P)は装飾図柄の中心を通るラインL(ラインL1、L2)に対して一方の側にあり、第2部位B2(点Q)はラインL(ラインL1、L2)に対して他方の側にある(図60(C)~(E)、図60(I)~(K)、図61(C)~(E)、図61(I)~(K)、図62(C)~(E)、図62(I)~(K))。この構成によれば、装飾図柄を用いた従来にない斬新な演出を提供でき、遊技の興趣を向上させることができる。

【0383】

[効果3]

上記実施形態の遊技機1では、第1方向へ第1部位B1(点P)を移動するとともに、第1部位B1(点P)の移動距離と同じ距離だけ第1方向とは反対の方向へ第2部位B2(点Q)を移動する図柄部位移動演出(対移動演出)を実行可能である(図60(C)~(E)、図60(I)~(K)、図61(C)~(E)、図61(I)~(K)、図62(C)~(E)、図62(I)~(K))。この構成によれば、装飾図柄を用いた従来にない斬新な演出を提供でき、遊技の興趣を向上させることができる。40

【0384】

[効果4]

上記実施形態の遊技機1では、図柄部位移動演出(対移動演出)における第1部位B1

50

(点 P) および第 2 部位 B 2 (点 Q) の移動速度の微分である加速度の大きさが同じになるように第 1 部位 B 1 (点 P) および第 2 部位 B 2 (点 Q) を移動させる。この構成によれば、装飾図柄を用いた従来にない斬新な演出を提供でき、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 3 8 5 】

[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]

上記実施形態では、図柄部位移動演出の対象となる装飾図柄 8 R (8 L および 8 R) が分断されていた。これに対し、図 6 2 に示した例では、装飾図柄を分断することなく点 P 、点 Q (点 P 、点 Q 、点 R 、点 S) を移動させる構成としてもよい。分断しないために、例えば、点 P 、点 Q (点 P 、点 Q 、点 R 、点 S) の移動に合わせ、装飾図柄を伸縮させたり、拡大縮小したりすることが考えられる。10

【 0 3 8 6 】

[変形例 2]

上記実施形態の図柄部位移動演出では、第 1 部位 B 1 (点 P) および第 2 部位 (点 Q) が表示画面 7 a の面内方向へ移動する構成であった。これに対し、第 1 部位、第 2 部位を、面外方向 (例えば表示画面 7 a に垂直な方向) へ移動させる演出としてもよい。例えば、点 P 、点 Q (点 P 、点 Q 、点 R 、点 S) の前後の移動に合わせ、装飾図柄の一部を拡大および縮小することが考えられる。20

【 0 3 8 7 】

[変形例 3]

上記実施形態では、装飾図柄 8 R (8 L および 8 R) が分断された様子を示すようにライン L 1 (ライン L 1 、 L 2) を表示していた。これに対し、所定のラインを表示しないようにしてもよい。あるいは、図柄部位移動演出の特定期間にだけ表示するようにしてもよい。

【 0 3 8 8 】

[変形例 4]

上記実施形態では、装飾図柄 8 R (8 L および 8 R) の第 1 部位 B 1 (点 P) 及び第 2 部位 B 2 (点 Q) が互いに離れるように移動し (図 6 0 (C) ~ (E) 、図 6 0 (I) ~ (K) 、図 6 1 (C) ~ (E) 、図 6 1 (I) ~ (K) 、図 6 2 (C) ~ (E) 、図 6 2 (I) ~ (K)) 、その後、図柄部位移動演出の対象となった装飾図柄 8 R (8 L および 8 R) に代えて別の図柄が表示されていた (図 6 0 (F) 、図 6 0 (L) 、図 6 1 (F) 、図 6 1 (L) 、図 6 2 (F) 、図 6 2 (L)) 。これに対し、装飾図柄 8 R (8 L および 8 R) の第 1 部位 B 1 (点 P) 及び第 2 部位 B 2 (点 Q) が互いに離れるように移動した後、互いに近づくように移動し、その後、互いに離れるように移動するというように、離れたり近づいたりという演出を行ってもよい。例えば、装飾図柄移動演出 A の第 1 の例でいえば、図 6 0 (C) (D) (E) (D) (C) (D) (E) ··· というような演出を実行してもよい。このとき、互いに離れた後に「 4 」図柄が表示される上記構成 (図 6 0 (E) (F)) の他、互いに近づいた後に、分断された装飾図柄 8 R がふたたび「 8 」図柄を構成して終了する構成 (図 6 0 (C) (B)) としてもよい。後者の場合、リーチ態様が形成されずにバラハズレとなることとしてもよい。3040

【 0 3 8 9 】

[態様例]

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[態様 A 4 - 1]

表示画面において装飾図柄の変動演出を実行可能な演出実行手段を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記表示画面に停止表示された装飾図柄の第 1 部位と、当該装飾図柄の前記第 1 部位以外の第 2 部位とが別の方へ移動する移動演出を実行可能である、50

ことを特徴とする遊技機。

[態様 A 4 - 2]

態様 A 4 - 1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 部位は装飾図柄の中心を通るラインに対して一方の側にあり、前記第 2 部位は前記ラインに対して他方の側にある、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 A 4 - 3]

態様 A 4 - 1 または態様 A 4 - 2 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、第 1 方向へ前記第 1 部位を移動するとともに、前記第 1 部位の移動距離と同じ距離だけ前記第 1 方向とは反対の方向へ前記第 2 部位を移動する対移動演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 A 4 - 4]

態様 A 4 - 3 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記対移動演出における前記第 1 部位および前記第 2 部位の移動速度の微分である加速度の大きさが同じになるように前記第 1 部位および前記第 2 部位を移動させる、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 A 4 - 5]

態様 A 4 - 1 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、複数の装飾図柄を対象にし、当該複数の装飾図柄において前記移動演出を同期させて実行する、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 A 4 - 6]

態様 A 4 - 3 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記対移動演出の後、前記第 1 方向へ移動した前記第 1 部位を前記第 2 方向へ移動するとともに、前記第 1 部位の移動距離と同じ距離だけ前記第 2 方向へ移動した前記第 2 部位を前記第 1 方向へ移動させる続対移動演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【 0 3 9 0 】

以下に図 6 3 ~ 図 6 5 を用いて態様変化変動演出 A ~ C について説明する。この態様変化変動演出は、装飾図柄の変動開始演出に伴って実行される。すなわち、画像制御用マイコン 101 がサブ制御基板 90 から受信したコマンドを解析し、態様変化変動演出を実行する指示が含まれていると、ROM 103 から対応する画像データを読み出して画像表示装置 7 の表示画面 7 a や、サブ表示画面 6 4 (右サブ表示画面 6 4 R 、左サブ表示画面 6 4 L 、および、上サブ表示画面 6 4 U) に画像を表示させる。

【 0 3 9 1 】

[態様変化変動演出 A]

図 6 3 は、態様変化変動演出 A を説明するための図である。態様変化変動演出は、表示画面 7 a に停止表示されている装飾図柄のすべてが第 1 態様から第 2 態様へ変化し、その後、複数列の装飾図柄のうちの所定列の装飾図柄が第 2 態様から第 3 態様へ変化して変動を開始する演出である。

【 0 3 9 2 】

態様変化変動演出 A では、まず、図 6 3 (A) に示すように、停止表示演出が実行される。停止表示演出は、複数列の装飾図柄を停止表示させる演出である。ここでは、左装飾図柄 8 L が「 2 」図柄で確定停止し、中装飾図柄 8 C が「 7 」図柄で確定停止し、右装飾図柄 8 R が「 9 」図柄で確定停止している。なお、確定停止でなく、仮停止であってもよい。

【 0 3 9 3 】

次に、図 6 3 (B) に示すように、キャラ表示演出が実行される。キャラ表示演出は、

10

20

30

40

50

味方キャラクタを画面に表示する演出である。ここでは、表示画面 7 a の中央部に、装飾図柄 8 L、8 C、8 R に重なる味方キャラクタ C R A が表示されている。中装飾図柄 8 C が見えない状態（視認不能）となっている。左装飾図柄 8 L、右装飾図柄 8 R は、一部が味方キャラクタ C R A で覆われている。

【0394】

次に、図 6 3 (C) に示すように、態様変化演出（第 1 変化演出）が実行される。態様変化演出は、複数列の装飾図柄のすべてを第 1 態様から第 2 態様へ変化させる演出である。ここでは、左中右の装飾図柄 8 L、8 C、8 R の態様が、通常表示態様（第 1 態様）から 7 セグ表示態様（第 2 態様）へ変化している。中装飾図柄 8 C は、味方キャラクタ C R A によって視認不能となっている。左装飾図柄 8 L、右装飾図柄 8 R は、一部が味方キャラクタ C R A で覆われている。10

【0395】

次に、図 6 3 (D) に示すように、キャラクタ非表示演出が実行される。キャラクタ非表示演出は、味方キャラクタを非表示にする演出である。ここでは、味方キャラクタ C R A が非表示になり、左中右の装飾図柄 8 L、8 C、8 R が表示されている。装飾図柄 8 L、8 C、8 R の態様は、7 セグ表示態様（第 2 態様）となっている。

【0396】

次に、図 6 3 (E) (F) に示すように、装飾図柄移動演出が実行される。装飾図柄移動演出は、所定列の装飾図柄が左右方向へ移動する演出である。ここでは、左装飾図柄 8 L が矢印 Y 1 で示すように右方向へ移動し、右装飾図柄 8 R が矢印 Y 2 で示すように左方向へ移動している。20

【0397】

図 6 3 (E) では、左装飾図柄 8 L および右装飾図柄 8 R がそれぞれ矢印 Y 1、Y 2 の方向へ移動し、中装飾図柄 8 C としての「7」図柄に近づいている。図 6 3 (F) では、左装飾図柄 8 L および右装飾図柄 8 R がそれぞれ矢印 Y 1、Y 2 の方向へさらに移動し、中装飾図柄 8 C としての「7」図柄に重なっている。

【0398】

次に、図 6 3 (G) に示すように、中図柄変化演出（第 2 変化演出）が実行される。中図柄変化演出は、中装飾図柄の態様を変化させる演出である。ここでは、中装飾図柄 8 C が 7 セグ表示態様（第 2 態様）からシンプル表示態様（第 3 態様）へ変化している。中装飾図柄 8 C は、左装飾図柄 8 L および右装飾図柄 8 R と重なり、もっとも手前側に表示されている。30

【0399】

次に、図 6 3 (H) (I) に示すように、装飾図柄移動演出が実行される。装飾図柄移動演出は、所定列の装飾図柄が左右方向へ移動する演出である。ここでは、左装飾図柄 8 L が矢印 Y 1 で示すように左方向へ移動し、右装飾図柄 8 R が矢印 Y 2 で示すように右方向へ移動している。

【0400】

図 6 3 (H) では、左装飾図柄 8 L および右装飾図柄 8 R がそれぞれ矢印 Y 1、Y 2 の方向へ移動し、中装飾図柄 8 C としての「7」図柄から離れている。図 6 3 (I) では、左装飾図柄 8 L および右装飾図柄 8 R がそれぞれ矢印 Y 1、Y 2 の方向へさらに移動し、中装飾図柄 8 C としての「7」図柄からさらに離れて通常の表示位置（図 6 3 (D) ）まで移動している。40

【0401】

次に、図 6 3 (J) ~ (L) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は複数列の装飾図柄が変動を開始する演出である。

図 6 3 (J) では、左装飾図柄 8 L が変動を開始している。左装飾図柄 8 L は変動開始後、透明または半透明の表示になる。図 6 3 (K) では、右装飾図柄 8 R が変動を開始している。右装飾図柄 8 R は変動開始後、透明または半透明の表示になる。図 6 3 (L) では、中装飾図柄 8 C が変動を開始している。中装飾図柄 8 C は変動開始後、透明または半50

透明の表示になる。

【0402】

図63(J)～(L)では、左装飾图柄8L 右装飾图柄8R 中装飾图柄8Cの順に変動を開始していたが、どのような順序で変動を開始してもよい。例えば、左装飾图柄8L 中装飾图柄8C 右装飾图柄8Rの順に変動を開始してもよい。また例えば、右装飾图柄8R 中装飾图柄8C 左装飾图柄8Lの順に変動を開始してもよい。また、左中右の装飾图柄8L、8C、8Rが並行して変動を開始してもよい。並行してとしたのは、同時に変動を開始する場合の他、少しずつずれて変動を開始する場合を含む趣旨である。

【0403】

[態様変化変動演出B]

図64は、態様変化変動演出Bを説明するための図である。態様変化変動演出は、表示画面7aに停止表示されている装飾图柄のすべてが第1態様から第2態様へ変化し、その後、複数列の装飾图柄のうちの所定列の装飾图柄が第2態様から第3態様へ変化して変動を開始する演出である。

【0404】

態様変化変動演出Bでは、まず、図64(A)に示すように、停止表示演出が実行される。停止表示演出は、複数列の装飾图柄を停止表示させる演出である。ここでは、左装飾图柄8Lが「2」图柄で確定停止し、中装飾图柄8Cが「7」图柄で確定停止し、右装飾图柄8Rが「9」图柄で確定停止している。なお、確定停止でなく、仮停止であってもよい。

【0405】

次に、図64(B)(C)に示すように、キャラ移動演出が実行される。キャラ移動演出は、味方キャラクタが画面上を移動する演出である。アニメーションを利用した演出としてもよい。図64(B)では、表示画面7aの左側に味方キャラクタCRAが表示されている。この後、味方キャラクタCRAは、矢印Yで示すように表示画面7aを右上方向へ移動し、徐々に拡大される。図64(C)では、表示画面7aの右側に味方キャラクタCRAが表示されている。「激アツだ」のセリフ画像SGが味方キャラクタCRAの左方に表示されている。

【0406】

なお、キャラ移動演出では、左中右の装飾图柄8L、8C、8Rのすべてが非表示となっている。つまり、キャラ移動演出中は、装飾图柄8L、8C、8Rが視認困難な状態となっている。

【0407】

次に、図64(D)に示すように、態様変化演出(第1変化演出)が実行される。態様変化演出は、複数列の装飾图柄のすべてを第1態様から第2態様へ変化させる演出である。ここでは、左中右の装飾图柄8L、8C、8Rの態様が、通常表示態様(第1態様)から7セグ表示態様(第2態様)へ変化している。中装飾图柄8Cは、左右の装飾图柄8L、8Rと比較して拡大表示されており、中装飾图柄8Cが右装飾图柄8Rの一部を覆っている。左右の装飾图柄8L、8Rは、通常の表示位置(図64(H))よりもやや内側に表示されている。

【0408】

次に、図64(E)に示すように、中图柄縮小演出が実行される。中图柄縮小演出は、中装飾图柄を徐々に縮小して表示する演出である。ここでは、7セグ表示態様(第2態様)の中装飾图柄8Cとして「7」图柄が縮小されている。この段階では、中装飾图柄8Cは、左右の装飾图柄8L、8Rよりも大きなサイズとなっている。

【0409】

次に、図64(F)に示すように、中图柄変化演出(第2変化演出)が実行される。中图柄変化演出は、中装飾图柄の態様を変化させる演出である。ここでは、中装飾图柄8Cが7セグ表示態様(第2態様)からシンプル表示態様(第3態様)へ変化している。中装飾图柄8Cは、左右の装飾图柄8L、8Rよりも大きなサイズとなっている。

10

20

30

40

50

【 0 4 1 0 】

次に、図 6 4 (G) に示すように、中図柄縮小演出が実行される。中図柄縮小演出は、中装飾図柄を徐々に縮小して表示する演出である。ここでは、シンプル表示態様（第 3 態様）の中装飾図柄 8 C として「7」図柄が縮小されている。この段階では、中装飾図柄 8 C は、左右の装飾図柄 8 L、8 R と同等のサイズとなっている。

【 0 4 1 1 】

次に、図 6 4 (H) に示すように、装飾図柄移動演出が実行される。装飾図柄移動演出は、所定列の装飾図柄が左右方向へ移動する演出である。ここでは、左装飾図柄 8 L が矢印 Y 1 で示すように左方向へ移動し、右装飾図柄 8 R が矢印 Y 2 で示すように右方向へ移動している。

10

【 0 4 1 2 】

次に、図 6 4 (I) ~ (K) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は複数列の装飾図柄が変動を開始する演出である。

図 6 4 (I) では、左装飾図柄 8 L が変動を開始している。左装飾図柄 8 L は変動開始後、透明または半透明の表示になる。図 6 4 (J) では、右装飾図柄 8 R が変動を開始している。右装飾図柄 8 R は変動開始後、透明または半透明の表示になる。図 6 4 (K) では、中装飾図柄 8 C が変動を開始している。中装飾図柄 8 C は変動開始後、透明または半透明の表示になる。

20

【 0 4 1 3 】

図 6 4 (I) ~ (K) では、左装飾図柄 8 L 右装飾図柄 8 R 中装飾図柄 8 C の順に変動を開始していたが、どのような順序で変動を開始してもよい。例えば、左装飾図柄 8 L 中装飾図柄 8 C 右装飾図柄 8 R の順に変動を開始してもよい。また例えば、右装飾図柄 8 R 中装飾図柄 8 C 左装飾図柄 8 L の順に変動を開始してもよい。また、左中右の装飾図柄 8 L、8 C、8 R が並行して変動を開始してもよい。並行してとしたのは、同時に変動を開始する場合の他、少しずつずれて変動を開始する場合を含む趣旨である。

20

【 0 4 1 4 】**[態様変化変動演出 C]**

図 6 5 は、態様変化変動演出 C を説明するための図である。態様変化変動演出は、表示画面 7 a に停止表示されている装飾図柄のすべてが第 1 態様から第 2 態様へ変化し、その後、複数列の装飾図柄のうちの所定列の装飾図柄が第 2 態様から第 3 態様へ変化して変動を開始する演出である。

30

【 0 4 1 5 】

態様変化変動演出 C では、まず、図 6 5 (A) に示すように、停止表示演出が実行される。停止表示演出は、複数列の装飾図柄を停止表示させる演出である。ここでは、左装飾図柄 8 L が「2」図柄で確定停止し、中装飾図柄 8 C が「7」図柄で確定停止し、右装飾図柄 8 R が「9」図柄で確定停止している。なお、確定停止でなく、仮停止であってもよい。

40

【 0 4 1 6 】

次に、図 6 5 (B) (C) に示すように、キャラ移動演出が実行される。キャラ移動演出は、味方キャラクタが画面上を移動する演出である。アニメーションを利用した演出としてもよい。図 6 5 (B) では、表示画面 7 a の左側に味方キャラクタ C R A が表示されている。この後、味方キャラクタ C R A は、矢印 Y で示すように表示画面 7 a を右上方向へ移動し、徐々に拡大される。図 6 5 (C) では、表示画面 7 a の右側に味方キャラクタ C R A が表示されている。「激アツだ」のセリフ画像 S G が味方キャラクタ C R A の左方に表示されている。

【 0 4 1 7 】

なお、キャラ移動演出では、左中右の装飾図柄 8 L、8 C、8 R のすべてが非表示となっている。つまり、キャラ移動演出中は、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が視認困難な状態となっている。

50

【 0 4 1 8 】

次に、図 6 5 (D) に示すように、態様変化演出（第 1 変化演出）が実行される。態様変化演出は、複数列の装飾図柄のすべてを第 1 態様から第 2 態様へ変化させる演出である。ここでは、左中右の装飾図柄 8 L、8 C、8 R の態様が、通常表示態様（第 1 態様）から 7 セグ表示態様（第 2 態様）へ変化している。中装飾図柄 8 C は、左右の装飾図柄 8 L、8 R と比較して拡大表示されており、中装飾図柄 8 C が右装飾図柄 8 R の一部を覆っている。左右の装飾図柄 8 L、8 R は、通常の表示位置（図 6 4 (H)）よりもやや内側に表示されている。

【 0 4 1 9 】

次に、図 6 5 (E) (F) に示すように、中図柄縮小演出が実行される。中図柄縮小演出は、中装飾図柄を徐々に縮小して表示する演出である。図 6 5 (E) では、7 セグ表示態様（第 2 態様）の中装飾図柄 8 C として「7」図柄が縮小されている。この段階では、中装飾図柄 8 C は、左右の装飾図柄 8 L、8 R よりも大きなサイズとなっている。図 6 5 (F) では、7 セグ表示態様（第 2 態様）の中装飾図柄 8 C として「7」図柄がさらに縮小されている。この段階では、中装飾図柄 8 C は、左右の装飾図柄 8 L、8 R と同等のサイズとなっている。

【 0 4 2 0 】

次に、図 6 5 (G) に示すように、中図柄変化演出（第 2 変化演出）が実行される。中図柄変化演出は、中装飾図柄の態様を変化させる演出である。ここでは、中装飾図柄 8 C が 7 セグ表示態様（第 2 態様）からシンプル表示態様（第 3 態様）へ変化している。

【 0 4 2 1 】

次に、図 6 5 (H) に示すように、装飾図柄移動演出が実行される。装飾図柄移動演出は、所定列の装飾図柄が左右方向へ移動する演出である。ここでは、左装飾図柄 8 L が矢印 Y 1 で示すように左方向へ移動し、右装飾図柄 8 R が矢印 Y 2 で示すように右方向へ移動している。

【 0 4 2 2 】

次に、図 6 5 (I) に示すように、中図柄変化演出が実行される。中図柄変化演出は、中装飾図柄の態様を変化させる演出である。ここでは、中装飾図柄 8 C がシンプル表示態様（第 3 態様）から 7 セグ表示態様（第 2 態様）へ変化している。

【 0 4 2 3 】

次に、図 6 5 (J) ~ (L) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は複数列の装飾図柄が変動を開始する演出である。

図 6 5 (J) では、左装飾図柄 8 L が変動を開始している。左装飾図柄 8 L は変動開始後、透明または半透明の表示になる。図 6 5 (K) では、右装飾図柄 8 R が変動を開始している。右装飾図柄 8 R は変動開始後、透明または半透明の表示になる。図 6 5 (L) では、中装飾図柄 8 C が変動を開始している。中装飾図柄 8 C は変動開始後、透明または半透明の表示になる。

【 0 4 2 4 】

図 6 5 (J) ~ (L) では、左装飾図柄 8 L 右装飾図柄 8 R 中装飾図柄 8 C の順に変動を開始していたが、どのような順序で変動を開始してもよい。例えば、左装飾図柄 8 L 中装飾図柄 8 C 右装飾図柄 8 R の順に変動を開始してもよい。また例えば、右装飾図柄 8 R 中装飾図柄 8 C 左装飾図柄 8 L の順に変動を開始してもよい。また、左中右の装飾図柄 8 L、8 C、8 R が並行して変動を開始してもよい。並行してとしたのは、同時に変動を開始する場合の他、少しづつずれて変動を開始する場合を含む趣旨である。

【 0 4 2 5 】

[効果例]

以下に、態様変化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、停止表示された複数列の装飾図柄 8 L、8 C、8 R のすべてを通常表示態様（第 1 態様）から 7 セグ表示態様（第 2 態様）へ変化させる態様変化演出（第 1 変化演出）を実行し（図 6 3 (C)、図 6 4 (D)、図 6 5 (D)）、その後

10

20

30

40

50

、複数列の装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動演出を開始する（図 6 3（J）～（L）、図 6 4（I）～（K）、図 6 5（J）～（L））。この構成によれば、装飾図柄の変動演出の開始が斬新なものとなり、遊技の興趣を向上させることができる。なお、演出制御用マイコン 91 が「演出実行手段」に相当する。

【0426】

[効果 2]

上記実施形態の遊技機 1 では、態様変化演出（第 1 变化演出）の実行後、複数列の装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動演出を開始する前に、複数列の装飾図柄のうちの中装飾図柄 8 C を 7 セグ表示態様（第 2 態様）からシンプル表示態様（第 3 態様）へ変化させる中図柄変化演出（第 2 变化演出）を実行する（図 6 3（G）、図 6 4（F）、図 6 5（G））。この構成によれば、装飾図柄の変動演出の開始が斬新なものとなり、遊技の興趣を向上させることができる。10

【0427】

[効果 3]

上記実施形態の遊技機 1 では、中装飾図柄 8 C は、7 セグ表示態様（第 2 態様）およびシンプル表示態様（第 3 態様）の少なくとも一方の態様において、隣接する列の装飾図柄 8 L、8 R にその一部が重なって表示される（図 6 3（G）、図 6 4（D）、図 6 5（D））。この構成によれば、装飾図柄の変動演出の開始が斬新なものとなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0428】

[効果 4]

上記実施形態の遊技機 1 では、態様変化演出（第 1 变化演出）に伴う装飾図柄 8 L、8 C、8 R の態様の変化に合わせ、装飾図柄 8 L、8 C、8 R を視認困難にするキャラクタ表示演出（図 6 3（B）（C））、キャラクタ移動演出（図 6 4（B）（C）、図 6 5（B）（C））を行う。この構成によれば、装飾図柄の変動演出の開始が斬新なものとなり、遊技の興趣を向上させることができる。20

【0429】

[変形例]

以下に、態様変化変動演出の変形例を示す。

[変形例 1]

上記実施形態では、キャラクタ移動演出にて「激アツだ」というセリフ画像 S G を表示して大当たりへの期待度を示していたが、大当たりへの期待度を示す情報を表示しなくてもよい。30

【0430】

[変形例 2]

上記実施形態では、中装飾図柄 8 C が変化していた（図 6 3（G）、図 6 4（F）、図 6 5（G））。中装飾図柄 8 C に代え、左装飾図柄 8 L、または、右装飾図柄 8 R を変化させるようにしてもよい。さらに、左中右の装飾図柄 8 L、8 C、8 R の中の 2 つの装飾図柄を変化させたり、3 つの装飾図柄を変化させたりするようにしてもよい。

【0431】

[変形例 3]

上記実施形態では、キャラクタ表示演出（図 6 3（B）（C））、キャラクタ移動演出（図 6 4（B）（C）、図 6 5（B）（C））を行っていた。このとき、味方キャラクタ C R A の画像を 1 枚だけ表示している。これに対し、複数枚の特定画像を表示するような演出としてもよい。このとき、特定画像の枚数が徐々に増えていくような演出としてもよい。

【0432】

[態様例]

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[態様 A 5 - 1]

10

20

30

40

50

表示画面において装飾図柄の変動演出を実行可能な演出実行手段を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、停止表示された複数列の装飾図柄のすべてを第1態様から第2態様へ変化させる第1変化演出を実行し、その後、前記複数列の装飾図柄の変動演出を開始する、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 A 5 - 2]

態様 A 5 - 1 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記第1変化演出の実行後、前記複数列の装飾図柄の変動演出を開始する前に、複数列の装飾図柄のうちの所定列の装飾図柄を前記第2態様から第3態様へ変化させる第2変化演出を実行する、

10

ことを特徴とする遊技機。

[態様 A 5 - 3]

態様 A 5 - 2 に記載の遊技機であって、

前記所定列の装飾図柄は、前記第2態様および前記第3態様の少なくとも一方の態様において、隣接する列の装飾図柄にその一部が重なって表示される、

前記所定列の装飾図柄は、前記第2態様および前記第3態様の少なくとも一方の態様において、隣接する列の装飾図柄にその一部が重なって表示される、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 A 5 - 4]

態様 A 5 - 1 から態様 A 5 - 3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記第1変化演出または前記第2変化演出に伴う装飾図柄の態様の変化に合わせ、装飾図柄を視認困難な状態にする視認困難演出を実行可能である、

20

ことを特徴とする遊技機。

【 0 4 3 3 】

以下に図66～図68を用いて装飾図柄変化演出について説明する。この装飾図柄変化演出は、変動演出中に実行される。すなわち、画像制御用マイコン101がサブ制御基板90から受信したコマンドを解析し、装飾図柄変化演出を実行する指示が含まれていると、ROM103から対応する画像データを読み出して画像表示装置7の表示画面7aや、サブ表示画面64（右サブ表示画面64R、左サブ表示画面64L、および、上サブ表示画面64U）に画像を表示させる。

【 0 4 3 4 】

30

[装飾図柄変化演出 A]

図66（A）～（F）は、装飾図柄変化演出Aを説明するための図である。装飾図柄変化演出Aは、変動演出中において、装飾図柄が変化し、変動表示及び停止表示される演出である。なお、この例では、画像の表示は表示画面7aによって実行されるが、サブ表示画面64において実行されてもよい。

【 0 4 3 5 】

装飾図柄8L、8C、8Rは、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rと、を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（特図変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。ここでの特別図柄とは、第1特別図柄と第2特別図柄のいずれであってもよい。左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは、それぞれ、表示画面7aの上方から下方にわたって表示され、減速変動時には、表示画面7aに同時に2つ以上の図柄が視認可能となるように縦に並んで移動表示される。また、高速変動時には、図柄の内容は視認困難となるように表示される。また、停止表示時には、表示画面7aに1つの図柄が視認可能となるように表示されるが、同時に複数の図柄が視認可能となるようにしてもよい。また、特図抽選の結果が当たりである場合は、一直線上に並んだ3つの図柄の組が当たり態様となるように停止する。なお、ここでの一直線上に並んだ3つの図柄とは、概ね一直線上に並んだものも含む。ここでは、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rの図柄配列は表示画面7aの下から上に向かって「1 2 3 4 5 6 7 8 9」の順番に並んでいる。

40

【 0 4 3 6 】

50

装飾図柄変化演出 A を実行するにあたって、装飾図柄 8 L、8 C、8 R を、3 種類の表示態様で表示することが可能である。具体的には、各装飾図柄の内容を表す数字画像の数字をアラビア数字で表す態様（以降、アラビア態様と呼ぶ）と、ローマ数字で表す態様（以降、ローマ態様と呼ぶ）と、漢数字の大字で表す態様（以降、大字態様と呼ぶ）と、の 3 種類の表示態様に、それぞれ、変更可能である。

【0437】

また、変動演出の開始時における装飾図柄の表示態様は、直前に実行されていた変動演出の終了後に確定停止表示された装飾図柄の表示態様を引き継ぐものとする。例えば、変動演出の終了後において、左装飾図柄 8 L がアラビア態様で、中装飾図柄 8 C が大字態様で、右装飾図柄 8 R がローマ態様で、それぞれ確定停止した場合、次に実行される変動演出の開始時における各装飾図柄の表示態様は、左装飾図柄 8 L がアラビア態様、中装飾図柄 8 C が大字態様、右装飾図柄 8 R がローマ態様となる、という具合である。

【0438】

加えて、装飾図柄の表示態様の変更は、変動演出中における任意のタイミングで実行可能である。例えば、減速変動表示中において、ある数を表す装飾図柄移行にフレームインする装飾図柄から、表示態様がローマ態様から大字態様への変化が可能である。この場合、各装飾図柄 8 L、8 C、8 R において、それぞれの装飾図柄が表す内容が表示画面 7 a の下から上に向かって「1 2 3 4 5 6 7 8 9」と並ぶ図柄配列は変化しない。例えば、アラビア数字態様で表示されていた装飾図柄において、「4」を表す装飾図柄以降の装飾図柄の表示態様が大字態様となった場合、図柄配列は「1 2 3 四伍陸漆捌玖」となり、次の周回以降は「壹弐參肆伍陸漆捌玖」となるという具合である。また、例えば、装飾図柄が仮停止表示されている場合において、仮停止表示されている装飾図柄の表示態様が大字態様からアラビア態様への変化も可能である。前述のとおり、変動演出の開始時における装飾図柄の表示態様は、前回の変動演出の終了後に確定停止した際の表示態様が引き継がれるため、例えば、ある装飾図柄において、「7」を表すアラビア態様の装飾図柄が仮停止した後、大字態様へ変化し確定停止した場合、次の変動演出において変動表示される図柄配列は「漆捌玖」と続き、次の周回から「壹弐參肆伍陸漆捌玖」となる。

【0439】

さらに、装飾図柄は、その装飾図柄の内容を表す数字画像と、キャラクタ画像と、を組み合わせた構成されていてもよい。この場合における表示態様の変化では、数字画像の表示態様の変化に加え、または、代え、キャラクタ画像の表示態様が変化するようにしてもよい。例えば、キャラクタ画像の表示態様として、キャラクタ画像が正面を向いた態様である正対表示態様と、右を向いた態様である右向き表示態様と、左を向いた態様である左向き表示態様と、を設け、上述したタイミングにおいて、任意に表示態様を変化させるという具合である。

【0440】

まず、図 66 (A) に示すように、変動演出が開始され、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動し、それぞれの内容が視認困難となる。ここでは、保留アイコン 9 A、9 B、当該変動アイコン 9 C は表示されていないが、表示されていてもよい。なお、この変動演出の前に実行されていた変動演出の終了後、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、すべてアラビア態様で確定停止表示されたものとし、さらに、この変動演出の契機となった特図抽選の結果はハズレであったものとして説明を続ける。

【0441】

次に、図 66 (B) に示すように、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が減速変動となる。なお、高速変動から減速変動となる順序は、任意に設定してよいものとする。例えば、左装飾図柄 8 L、右装飾図柄 8 R、中装飾図柄 8 C の順に、高速変動表示から減速変動表示に切り替えられるという具合である。

【0442】

次に、図 66 (C) に示すように、減速変動表示されている左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R のうち、左装飾図柄 8 L 及び右装飾図柄 8 R の表示態様が、アラ

10

20

30

40

50

ピア態様からローマ態様へ変化する。ここでは、左装飾図柄 8 Lにおいて、「7」を表す装飾図柄の表示態様がアラビア態様からローマ態様へ変化し、これ以降にフレームインする装飾図柄はすべてローマ態様となる。また、右装飾図柄 8 Rにおいて、「4」を表す装飾図柄の表示態様がアラビア態様からローマ態様へ変化し、これ以降にフレームインする装飾図柄はすべてローマ態様となる。なお、左装飾図柄 8 Lにおける「7」を表す装飾図柄、および、右装飾図柄 8 Rにおける「4」を表す装飾図柄の表示態様は、フレームイン時においてローマ態様となっていてもよいし、アラビア態様でフレームイン後にローマ態様へ変化するようにしてもよい。フレームイン後に変化する場合は、アニメーションを伴って変化するようにしてもよい。

【0443】

10

次に、図 6 6 (D) に示すように、減速変動表示されている左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R のうち、左装飾図柄 8 L の表示態様が、ローマ態様から大字態様へ変化する。ここでは、左装飾図柄 8 Lにおいて、「1」を表す装飾図柄の表示態様がローマ態様から大字態様へ変化し、これ以降にフレームインする装飾図柄はすべて大字態様となる。なお、左装飾図柄 8 Lにおける「1」を表す装飾図柄の表示態様は、フレームイン時において大字態様となっていてもよいし、ローマ態様でフレームイン後に大字態様へ変化するようにしてもよい。フレームイン後に変化する場合は、アニメーションを伴って変化するようにしてもよい。

【0444】

20

次に、図 6 6 (E) に示すように、減速変動表示されていた左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が仮停止表示される。ここでは、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R が、それぞれ、大字態様の「3」、アラビア態様の「5」、ローマ態様の「9」を表して仮停止表示されている。なお、各装飾図柄が仮停止表示となる順序は、任意に設定してよいものとする。例えば、左装飾図柄 8 L、右装飾図柄 8 R、中装飾図柄 8 C の順に、減速変動表示が終了し仮停止表示されるという具合である。

【0445】

30

次に、図 6 6 (F) に示すように、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R において仮停止表示されていた各装飾図柄のうち、左装飾図柄 8 L 及び右装飾図柄 8 R の表示態様が、それぞれ変化する。ここでは、左装飾図柄 8 Lにおいて仮停止表示されていた「3」を表す装飾団柄の表示態様が大字態様からアラビア態様へ変化し、右装飾図柄 8 Rにおいて仮停止表示されている「9」を表す装飾団柄の表示態様がローマ態様からアラビア態様へ変化する。なお、この後、変動演出が終了し、各装飾図柄 8 L、8 C、8 R が確定停止する。

【0446】

30

以上が、装飾図柄変化演出 A の表示例である。装飾図柄変化演出 A を実行できる構成とすることで、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、減速変動表示中、あるいは、仮停止表示中において、表示態様が変化することにより、変動演出における装飾図柄の表示で遊技者を楽しませることが可能となり、遊技の興奮を向上させることができる。

【0447】

40

[装飾図柄変化演出 B]

図 6 6 (G) ~ (L) は、装飾図柄変化演出 B を説明するための図である。装飾図柄変化演出 B は、変動演出中において、装飾図柄が変化し、変動表示及び停止表示される演出である。なお、この例では、画像の表示は表示画面 7 a によって実行されるが、サブ表示画面 6 4 において実行されてもよい。

【0448】

50

装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R と、を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（特図変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。ここでの特別図柄とは、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄のいずれであってもよい。左装飾図柄 8 L と、中装

飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、それぞれ、表示画面 7 a の上方から下方にわたって表示され、減速変動時には、表示画面 7 a に同時に 2 つ以上の図柄が視認可能となるように縦に並んで移動表示される。また、高速変動時には、図柄の内容は視認困難となるように表示される。また、停止表示時には、表示画面 7 a に 1 つの図柄が視認可能となるように表示されるが、同時に複数の図柄が視認可能となるようにしてもよい。また、特図抽選の結果が当たりである場合は、一直線上に並んだ 3 つの図柄の組が当たり態様となるように停止する。なお、ここでの一直線上に並んだ 3 つの図柄とは、概ね一直線上に並んだものも含む。ここでは、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R の図柄配列は表示画面 7 a の下から上に向かって「1 2 3 4 5 6 7 8 9」の順番に並んでいる。

【0449】

10

装飾図柄変化演出 B を実行するにあたって、装飾図柄 8 L、8 C、8 R を、3 種類の表示態様で表示することが可能である。具体的には、それぞれ前述した、アラビア態様と、ローマ態様と、大字態様と、の 3 種類の表示態様に、それぞれ、変更可能である。

【0450】

また、変動演出の開始時における装飾図柄の表示態様は、直前に実行されていた変動演出の終了後に確定停止表示された装飾図柄の表示態様を引き継ぐものとする。例えば、変動演出の終了後において、左装飾図柄 8 L がアラビア態様で、中装飾図柄 8 C が大字態様で、右装飾図柄 8 R がローマ態様で、それぞれ確定停止した場合、次に実行される変動演出の開始時における各装飾図柄の表示態様は、左装飾図柄 8 L がアラビア態様、中装飾図柄 8 C が大字態様、右装飾図柄 8 R がローマ態様となる、という具合である。

20

【0451】

加えて、装飾図柄の表示態様の変更は、変動演出中における任意のタイミングで実行可能である。例えば、減速変動表示中において、ある数を表す装飾図柄から、表示態様がローマ態様から大字態様への変化が可能である。この場合、各装飾図柄 8 L、8 C、8 R において、それぞれの装飾図柄が表す内容が表示画面 7 a の下から上に向かって「1 2 3 4 5 6 7 8 9」と並ぶ図柄配列は変化しない。例えば、アラビア数字態様で表示されていた装飾図柄において、「4」を表す装飾図柄以降の装飾図柄の表示態様が大字態様となつた場合、図柄配列は「1 2 3 四伍陸漆捌玖」となり、次の周回以降は「壹弐參肆伍陸漆捌玖」となるという具合である。また、例えば、装飾図柄が仮停止表示されている場合において、仮停止表示されている装飾図柄の表示態様が大字態様からアラビア態様への変化也可能である。前述のとおり、変動演出の開始時における装飾図柄の表示態様は、前回の変動演出の終了後に確定停止した際の表示態様が引き継がれるため、例えば、ある装飾図柄において、「7」を表すアラビア態様の装飾図柄が仮停止した後、大字態様へ変化し確定停止した場合、次の変動演出において変動表示される図柄配列は「漆捌玖」と続き、次の周回から「壹弐參肆伍陸漆捌玖」となる。

30

【0452】

さらに、装飾図柄は、その装飾図柄の内容を表す数字画像と、キャラクタ画像と、を組み合わせた構成されていてもよい。この場合における表示態様の変化では、数字画像の表示態様の変化に加え、または、代え、キャラクタ画像の表示態様が変化するようにしてもよい。例えば、キャラクタ画像の表示態様として、キャラクタ画像が正面を向いた態様である正対表示態様と、右を向いた態様である右向き表示態様と、左を向いた態様である左向き表示態様と、を設け、上述したタイミングにおいて、任意に表示態様を変化させるという具合である。

40

【0453】

まず、図 6 6 (G) に示すように、変動演出が開始され、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動し、それぞれの内容が視認困難となる。ここでは、保留アイコン 9 A、9 B、当該変動アイコン 9 C は表示されていないが、表示されていてもよい。なお、この変動演出の前に実行されていた変動演出の終了後、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、すべてアラビア態様で確定停止表示されたものとし、さらに、この変動演出の契機となった特図抽選の結果はハズレであったものとして説明を続ける。

50

【 0 4 5 4 】

次に、図 6 6 (H) に示すように、変動表示されていた装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうち、左装飾図柄 8 L、右装飾図柄 8 R が仮停止表示される。ここでは、左装飾図柄 8 L、右装飾図柄 8 R において、「4」を表す装飾図柄がアラビア態様で仮停止表示され、リーチを形成している。なお、仮停止表示となる順序は、任意に設定してよいものとする。例えば、左装飾図柄 8 L、右装飾図柄 8 R の順に変動表示から仮停止表示に切り替えられてもよいし、右装飾図柄 8 R、左装飾図柄 8 L の順に変動表示から仮停止表示に切り替えられてもよい。また、この表示態様の変化は、アニメーションを伴って実行されるようにしてもよい。これは、以下における表示態様の変化についても同様である。

【 0 4 5 5 】

次に、図 6 6 (I) に示すように、仮停止表示されている左装飾図柄 8 L、右装飾図柄 8 R の表示態様が、アラビア態様から大字態様へ変化する。ここでは、左装飾図柄 8 L 及び右装飾図柄 8 R において、「4」を表す装飾図柄の表示態様がアラビア態様から大字態様へ変化する。なお、左装飾図柄 8 L における「4」を表す装飾図柄、および、右装飾図柄 8 R における「4」を表す装飾図柄、の表示態様は、アニメーションを伴って変化するようにしてもよい。これは、以下における表示態様の変化についても同様である。また、表示態様が変化する順序は任意に設定してもよい。例えば、左装飾図柄 8 L 及び右装飾図柄 8 R において仮停止表示されている「4」を表す装飾図柄の表示態様が同時に大字態様へ変化するようにしてもよいし、左装飾図柄 8 L、右装飾図柄 8 R の順に変化するようにしてもよいし、右装飾図柄 8 R、左装飾図柄 8 L の順に変化するようにしてもよい。

【 0 4 5 6 】

次に、図 6 6 (J) に示すように、変動表示されていた中装飾図柄 8 C が仮停止表示される。ここでは、中装飾図柄 8 C において、「5」を表す装飾図柄の表示態様がアラビア態様で仮停止表示されている。

【 0 4 5 7 】

次に、図 6 6 (K) に示すように、仮停止表示されていた左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の表示態様が、すべて、変化する。ここでは、左装飾図柄 8 L、右装飾図柄 8 R において、「4」を表す装飾図柄の表示態様が、大字態様からローマ態様へ変化し、中装飾図柄 8 C において、「5」を表す装飾図柄の表示態様がローマ態様から大字態様へ変化する。各装飾図柄の表示態様が変化する順序は、任意に設定してよいものとする。すなわち、表示態様が変化する順は、左装飾図柄 8 L、右装飾図柄 8 R、中装飾図柄 8 C の順でもよいし、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R の順でもよいし、右装飾図柄 8 R、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C の順でもよいし、右装飾図柄 8 R、中装飾図柄 8 C、左装飾図柄 8 L の順でもよいし、中装飾図柄 8 C、左装飾図柄 8 L、右装飾図柄 8 R の順でもよいし、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R、左装飾図柄 8 L の順でもよい。また、2つの装飾図柄が同時に変化した後に残りの1つの装飾図柄が変化してもよいし、1つの装飾図柄が変化した後に2つの装飾図柄が同時に変化してもよい。さらに、3つの装飾図柄 8 L、8 C、8 R がすべて同時に変化するようにしてもよい。

【 0 4 5 8 】

次に、図 6 6 (L) に示すように、仮停止表示されていた左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R において仮停止表示されていた各装飾図柄のうち、左装飾図柄 8 L、右装飾図柄 8 R の表示態様が、それぞれ、再度変化する。ここでは、左右装飾図柄 8 L、8 R において仮停止表示されていた「4」を表す装飾図柄の表示態様がローマ態様から大字態様へ変化する。なお、表示態様が変化する順序は任意に設定してもよい。例えば、左装飾図柄 8 L、右装飾図柄 8 R の順に変化するようにしてもよいし、右装飾図柄 8 R、左装飾図柄 8 L の順に変化するようにしてもよいし、2つが同時に変化するようにしてもよい。なお、この後、変動演出が終了し、各装飾図柄 8 L、8 C、8 R が確定停止する。

【 0 4 5 9 】

以上が、装飾図柄変化演出 B の表示例である。装飾図柄変化演出 B を実行できる構成とすることで、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、リ

10

20

30

40

50

ーチとなっている仮停止表示中において、表示態様が変化することにより、変動演出における装飾図柄の表示で遊技者を楽しませることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0460】

[装飾図柄変化演出C]

図67(A)～(F)は、装飾図柄変化演出Cを説明するための図である。装飾図柄変化演出Cは、変動演出中において、装飾図柄が変化し、変動表示及び停止表示される演出である。なお、この例では、画像の表示は表示画面7aによって実行されるが、サブ表示画面64において実行されてもよい。

【0461】

装飾図柄8L、8C、8Rは、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rと、を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（特圖変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特圖抽選結果を報知する。ここでの特別図柄とは、第1特別図柄と第2特別図柄のいずれであってもよい。左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは、それぞれ、表示画面7aの上方から下方にわたって表示され、減速変動時には、表示画面7aに同時に2つ以上の図柄が視認可能となるように縦に並んで移動表示される。また、高速変動時には、図柄の内容は視認困難となるように表示される。また、停止表示時には、表示画面7aに1つの図柄が視認可能となるように表示されるが、同時に複数の図柄が視認可能となるようにしてもよい。また、特圖抽選の結果が当たりである場合は、一直線上に並んだ3つの図柄の組が当たり態様となるように停止する。なお、ここでの一直線上に並んだ3つの図柄とは、概ね一直線上に並んだものも含む。ここでは、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rの図柄配列は表示画面7aの下から上に向かって「1 2 3 4 5 6 7 8 9」の順番に並んでいる。

10

20

30

40

【0462】

装飾図柄変化演出Cを実行するにあたって、装飾図柄8L、8C、8Rを、3種類の表示態様で表示することが可能である。具体的には、それぞれ前述した、アラビア態様と、ローマ態様と、大字態様と、の3種類の表示態様に、それぞれ、変更可能である。

【0463】

また、変動演出の開始時における装飾図柄の表示態様は、直前に実行されていた変動演出の終了後に確定停止表示された装飾図柄の表示態様を引き継ぐものとする。例えば、変動演出の終了後において、左装飾図柄8Lがアラビア態様で、中装飾図柄8Cが大字態様で、右装飾図柄8Rがローマ態様で、それぞれ確定停止した場合、次に実行される変動演出の開始時における各装飾図柄の表示態様は、左装飾図柄8Lがアラビア態様、中装飾図柄8Cが大字態様、右装飾図柄8Rがローマ態様となる、という具合である。

【0464】

加えて、装飾図柄の表示態様の変更は、変動演出中における任意のタイミングで実行可能である。例えば、減速変動表示中において、ある数を表す装飾図柄から、表示態様がローマ態様から大字態様への変化が可能である。この場合、各装飾図柄8L、8C、8Rにおいて、それぞれの装飾図柄が表す内容が表示画面7aの下から上に向かって「1 2 3 4 5 6 7 8 9」と並ぶ図柄配列は変化しない。例えば、アラビア数字態様で表示されていた装飾図柄において、「4」を表す装飾図柄以降の装飾図柄の表示態様が大字態様となった場合、図柄配列は「1 2 3 四伍陸漆捌玖」となり、次の周回以降は「壹弐參肆伍陸漆捌玖」となるという具合である。また、例えば、装飾図柄が仮停止表示されている場合において、仮停止表示されている装飾図柄の表示態様が大字態様からアラビア態様への変化も可能である。前述のとおり、変動演出の開始時における装飾図柄の表示態様は、前回の変動演出の終了後に確定停止した際の表示態様が引き継がれるため、例えば、ある装飾図柄において、「7」を表すアラビア態様の装飾図柄が仮停止した後、大字態様へ変化し確定停止した場合、次の変動演出において変動表示される図柄配列は「漆捌玖」と続き、次の周回から「壹弐參肆伍陸漆捌玖」となる。

【0465】

50

さらに、装飾図柄は、その装飾図柄の内容を表す数字画像と、キャラクタ画像と、を組み合わせた構成されていてもよい。この場合における表示態様の変化では、数字画像の表示態様の変化に加え、または、代え、キャラクタ画像の表示態様が変化するようにしてもよい。例えば、キャラクタ画像の表示態様として、キャラクタ画像が正面を向いた態様である正対表示態様と、右を向いた態様である右向き表示態様と、左を向いた態様である左向き表示態様と、を設け、上述したタイミングにおいて、任意に表示態様を変化させるという具合である。

【0466】

まず、図67(A)に示すように、左装飾図柄8Lにおいて「7」を表す装飾図柄がアラビア態様で仮停止表示され、他の装飾図柄は高速変動表示され視認困難となっている。これは、変動演出が開始され、装飾図柄8L、8C、8Rが高速変動し、それぞれの内容が視認困難となった後、左装飾図柄8Lのみが仮停止表示された状態である。ここでは、保留アイコン9A、9B、当該変動アイコン9Cは表示されていないが、表示されていてもよい。なお、この変動演出の前に実行されていた変動演出の終了後、装飾図柄8L、8C、8Rは、すべてアラビア態様で確定停止表示されたものとし、さらに、この変動演出の契機となった特図抽選の結果はハズレであったものとして説明を続ける。

10

【0467】

次に、図67(B)に示すように、仮停止表示されていた左装飾図柄8Lの表示態様がアラビア態様から大字態様へ変化する。この表示態様の変化は、アニメーションを伴って実行されるようにしてもよい。これは、以下における表示態様の変化についても同様である。なお、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rは高速変動しており、視認困難なままとなっている。

20

【0468】

次に、図67(C)に示すように、変動表示されていた右装飾図柄8Rにおいて、「8」を表すアラビア態様の装飾図柄が仮停止する。なお、中装飾図柄8Cは高速変動しており、視認困難なままとなっている。

20

【0469】

次に、図67(D)に示すように、仮停止表示されていた右装飾図柄8Rの表示態様がアラビア態様から大字態様へ変化する。なお、中装飾図柄8Cは高速変動しており、視認困難なままとなっている。

30

【0470】

次に、図67(E)に示すように、変動表示されていた中装飾図柄8Cにおいて、「5」を表すアラビア態様の装飾図柄が仮停止する。

【0471】

次に、図67(F)に示すように、仮停止表示されていた左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rにおいて仮停止表示されていたすべての装飾図柄の表示態様が変化する。具体的には、左装飾図柄8L及び右装飾図柄8Rの表示態様は大字態様からアラビア態様へ変化し、中装飾図柄8Cの表示態様はアラビア態様から大字態様へ変化する。各装飾図柄の表示態様が変化する順序は、任意に設定してよいものとする。すなわち、表示態様が変化する順は、左装飾図柄8L、右装飾図柄8R、中装飾図柄8Cの順でもよいし、左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rの順でもよいし、右装飾図柄8R、左装飾図柄8L、中装飾図柄8Cの順でもよいし、右装飾図柄8R、中装飾図柄8C、左装飾図柄8Lの順でもよいし、中装飾図柄8C、右装飾図柄8R、左装飾図柄8Lの順でもよい。また、2つの装飾図柄が同時に変化した後に残りの1つの装飾図柄が変化してもよいし、1つの装飾図柄が変化した後に2つの装飾図柄が同時に変化してもよい。さらに、3つの装飾図柄8L、8C、8Rがすべて同時に変化するようにしてもよい。なお、この後、変動演出が終了し、各装飾図柄8L、8C、8Rが確定停止する。

40

【0472】

以上が、装飾図柄変化演出Cの表示例である。装飾図柄変化演出Cを実行できる構成と

50

することで、左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R のそれについて、仮停止表示中において、表示態様が変化することにより、変動演出における装飾図柄の表示で遊技者を楽しませることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 4 7 3 】

[装飾図柄変化演出 D]

図 6 7 (G) ~ (L) は、装飾図柄変化演出 D を説明するための図である。装飾図柄変化演出 D は、変動演出中において、装飾図柄が変化し、変動表示及び停止表示される演出である。なお、この例では、画像の表示は表示画面 7 a によって実行されるが、サブ表示画面 6 4 において実行されてもよい。

【 0 4 7 4 】

装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R と、を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（特圖変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特圖抽選結果を報知する。ここでの特別図柄とは、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄のいずれであってもよい。左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、それぞれ、表示画面 7 a の上方から下方にわたって表示され、減速変動時には、表示画面 7 a に同時に 2 つ以上の図柄が視認可能となるように縦に並んで移動表示される。また、高速変動時には、図柄の内容は視認困難となるように表示される。また、停止表示時には、表示画面 7 a に 1 つの図柄が視認可能となるように表示されるが、同時に複数の図柄が視認可能となるようにしてもよい。また、特圖抽選の結果が当たりである場合は、一直線上に並んだ 3 つの図柄の組が当たり態様となるように停止する。なお、ここでの一直線上に並んだ 3 つの図柄とは、概ね一直線上に並んだものも含む。ここでは、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R の図柄配列は表示画面 7 a の下から上に向かって「1 2 3 4 5 6 7 8 9」の順番に並んでいる。

10

20

30

40

50

【 0 4 7 5 】

装飾図柄変化演出 D を実行するにあたって、装飾図柄 8 L、8 C、8 R を、3 種類の表示態様で表示することが可能である。具体的には、装飾図柄に含まれる数字画像が図柄枠画像で囲われていない無枠態様、装飾図柄に含まれる数字画像が六角形の図柄枠で囲まれている六角枠態様と、装飾図柄に含まれる数字画像が円形の図柄枠で囲まれている円枠態様と、の 3 種類の表示態様に、それぞれ、変更可能である。以降において、装飾図柄の表記に関して、単に「4」など、装飾図柄の内容に則って表記する場合と、「4（無）」や、「6（円）」など、表示態様も含めた表記とすることもある。

【 0 4 7 6 】

また、変動演出の開始時における装飾図柄の表示態様は、直前に実行されていた変動演出の終了後に確定停止表示された装飾図柄の表示態様を引き継ぐものとする。例えば、変動演出の終了後において、左装飾図柄 8 L が無枠態様で、中装飾図柄 8 C が六角枠態様で、右装飾図柄 8 R が円枠態様で、それぞれ確定停止した場合、次に実行される変動演出の開始時における各装飾図柄の表示態様は、左装飾図柄 8 L が無枠態様、中装飾図柄 8 C が六角枠態様、右装飾図柄 8 R が円枠態様となる、という具合である。

【 0 4 7 7 】

加えて、装飾図柄の表示態様の変更は、変動演出中における任意のタイミングで実行可能である。例えば、減速変動表示中において、ある数を表す装飾図柄から、表示態様が六角枠態様から無枠態様への変化が可能である。この場合、各装飾図柄 8 L、8 C、8 R において、それぞれの装飾図柄が表す内容が表示画面 7 a の下から上に向かって「1 2 3 4 5 6 7 8 9」と並ぶ図柄配列は変化しない。例えば、無枠数字態様で表示されていた装飾図柄において、「4」を表す装飾図柄以降の装飾図柄の表示態様が六角枠態様となった場合、図柄配列は「1（無）2（無）3（無）4（六角）5（六角）6（六角）7（六角）8（六角）9（六角）」となり、次の周回以降は「1（六角）2（六角）3（六角）4（六角）5（六角）6（六角）7（六角）8（六角）9（六角）」となるという具合である。また、例えば、装飾図柄が仮停止表示されている場合において、仮停止表示されている装飾図柄の表示態様が円枠態様から六角枠態様への変化も可能である。前述のとおり、変

動演出の開始時における装飾図柄の表示態様は、前回の変動演出の終了後に確定停止した際の表示態様が引き継がれるため、例えば、ある装飾図柄において、「7」を表す円枠態様の装飾図柄が仮停止した後、六角枠態様へ変化し確定停止した場合、次の変動演出において変動表示される図柄配列は「7（六角）8（六角）9（六角）」と続き、次の周回から「1（六角）2（六角）3（六角）4（六角）5（六角）6（六角）7（六角）8（六角）9（六角）」となる。

【0478】

さらに、装飾図柄は、その装飾図柄の内容を表す数字画像と、キャラクタ画像と、を組み合わせた構成されていてもよい。この場合における表示態様の変化では、図柄枠の表示態様の変化に加え、または、代え、キャラクタ画像の表示態様が変化するようにしてもよい。例えば、キャラクタ画像の表示態様として、キャラクタ画像が正面を向いた態様である正対表示態様と、右を向いた態様である右向き表示態様と、左を向いた態様である左向き表示態様と、を設け、上述したタイミングにおいて、任意に表示態様を変化させるという具合である。

【0479】

まず、図67（G）に示すように、左装飾図柄8Lにおいて「7」を表す装飾図柄が無枠態様で仮停止表示され、その他の装飾図柄は高速変動表示され視認困難となっている。これは、変動演出が開始され、装飾図柄8L、8C、8Rが高速変動し、それぞれの内容が視認困難となった後、左装飾図柄8Lのみが仮停止表示された状態である。ここでは、保留アイコン9A、9B、当該変動アイコン9Cは表示されていないが、表示されていてもよい。なお、この変動演出の前に実行されていた変動演出の終了後、装飾図柄8L、8C、8Rは、すべて無枠態様で確定停止表示されたものとし、さらに、この変動演出の契機となった特図抽選の結果はハズレであったものとして説明を続ける。

【0480】

次に、図67（H）に示すように、仮停止表示されていた左装飾図柄8Lの表示態様が無枠態様から六角枠態様へ変化する。この表示態様の変化は、アニメーションを伴って実行されるようにしてもよい。これは、以下における表示態様の変化についても同様である。なお、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rは高速変動しており、視認困難なままとなっている。

【0481】

次に、図67（I）に示すように、変動表示されていた右装飾図柄8Rにおいて、「6」を表す無枠態様の装飾図柄が仮停止し、リーチを形成する。なお、中装飾図柄8Cは高速変動しており、視認困難なままとなっている。

【0482】

次に、図67（J）に示すように、仮停止表示されていた右装飾図柄8Rの表示態様が無枠態様から六角枠態様へ変化する。なお、中装飾図柄8Cは高速変動しており、視認困難なままとなっている。

【0483】

次に、図67（K）に示すように、仮停止表示されていた左装飾図柄8L及び右装飾図柄8Rの表示態様が、六角枠態様から円枠態様へ変化する。左装飾図柄8L及び右装飾図柄8Rの表示態様が変化する順序は、任意に設定してよいものとする。すなわち、左装飾図柄8L及び右装飾図柄8Rの表示態様が同時に変化するようにしてもよいし、左装飾図柄8L、右装飾図柄8Rの順に変化するようにしてもよいし、右装飾図柄8R、左装飾図柄8Lの順に変化するようにしてもよい。

【0484】

次に、図67（L）に示すように、変動表示されていた中装飾図柄8Cにおいて、「7」を表す無枠態様の装飾図柄が仮停止するとともに、仮停止表示されていた左装飾図柄8L、右装飾図柄8Rの表示態様が変化する。具体的には、左装飾図柄8L及び右装飾図柄8Rの表示態様は円枠態様から六角枠態様へ変化する。中装飾図柄8Cの仮停止、及び、左右装飾図柄8L、8Rの表示態様の変化の順序は、任意に設定してよいものとする。す

10

20

30

40

50

なわち、左装飾図柄 8 L の表示態様の変化、右装飾図柄 8 R の表示態様の変化、中装飾図柄 8 C の仮停止、の順でもよいし、左装飾図柄 8 L の表示態様の変化、中装飾図柄 8 C の仮停止、右装飾図柄 8 R の表示態様の変化、の順でもよいし、右装飾図柄 8 R の表示態様の変化、左装飾図柄 8 L の表示態様の変化、中装飾図柄 8 C の仮停止、の順でもよいし、右装飾図柄 8 R の表示態様の変化、中装飾図柄 8 C の仮停止、左装飾図柄 8 L の表示態様の変化、右装飾図柄 8 R の表示態様の変化、の順でもよいし、中装飾図柄 8 C の仮停止、左装飾図柄 8 L の表示態様の変化、右装飾図柄 8 R の表示態様の変化、の順でもよいし、中装飾図柄 8 C の仮停止、右装飾図柄 8 R の表示態様の変化、左装飾図柄 8 L の表示態様の変化、の順でもよい。また、左右装飾図柄 8 L、8 R の表示態様が同時に変化した後に中装飾図柄 8 C が仮停止してもよいし、中装飾図柄 8 C が仮停止した後に左右装飾図柄 8 L、8 R の表示態様が同時に変化してもよい。さらに、左右装飾図柄 8 L、8 R の幼児態様の変化と、中装飾図柄 8 C の仮停止がすべて同時に実行されるようにしてもよい。なお、この後、変動演出が終了し、各装飾図柄 8 L、8 C、8 R が確定停止する。

10

【0485】

以上が、装飾図柄変化演出 D の表示例である。装飾図柄変化演出 D を実行できる構成とすることで、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、リーチとなっている仮停止表示中において、表示態様が変化することにより、変動演出における装飾図柄の表示で遊技者を楽しませることが可能となり、遊技の興奮を向上させることができる。

20

【0486】

[装飾図柄変化演出 E]

図 68 (A) ~ (L) は、装飾図柄変化演出 E を説明するための図である。装飾図柄変化演出 E は、変動演出中において、装飾図柄が変化し、変動表示及び停止表示される演出である。なお、この例では、画像の表示は表示画面 7 a によって実行されるが、サブ表示画面 6 4 において実行されてもよい。

30

【0487】

装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R と、を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（特図変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。ここでの特別図柄とは、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄のいずれであってもよい。左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、それぞれ、表示画面 7 a の上方から下方にわたって表示され、減速変動時には、表示画面 7 a に同時に 2 つ以上の図柄が視認可能となるように縦に並んで移動表示される。また、高速変動時には、図柄の内容は視認困難となるように表示される。また、停止表示時には、表示画面 7 a に 1 つの図柄が視認可能となるように表示されるが、同時に複数の図柄が視認可能となるようにしてもよい。また、特図抽選の結果が当たりである場合は、一直線上に並んだ 3 つの図柄の組が当たり態様となるように停止する。なお、ここでの一直線上に並んだ 3 つの図柄とは、概ね一直線上に並んだものも含む。ここでは、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R の図柄配列は表示画面 7 a の下から上に向かって「1 2 3 4 5 6 7 8 9」の順番に並んでいる。

40

【0488】

装飾図柄変化演出 E を実行するにあたって、装飾図柄 8 L、8 C、8 R を、3 種類の表示態様で表示することが可能である。具体的には、それぞれ前述した、アラビア態様と、ローマ態様と、大字態様と、の 3 種類の表示態様に、それぞれ、変更可能である。

【0489】

また、変動演出の開始時における装飾図柄の表示態様は、直前に実行されていた変動演出の終了後に確定停止表示された装飾図柄の表示態様を引き継ぐものとする。例えば、変動演出の終了後において、左装飾図柄 8 L がアラビア態様で、中装飾図柄 8 C が大字態様で、右装飾図柄 8 R がローマ態様で、それぞれ確定停止した場合、次に実行される変動演出の開始時における各装飾図柄の表示態様は、左装飾図柄 8 L がアラビア態様、中装飾図柄 8 C が大字態様、右装飾図柄 8 R がローマ態様となる、という具合である。

50

【 0 4 9 0 】

加えて、装飾図柄の表示態様の変更は、変動演出中における任意のタイミングで実行可能である。例えば、減速変動表示中ににおいて、ある数を表す装飾図柄から、表示態様がローマ態様から大字態様への変化が可能である。この場合、各装飾図柄 8 L、8 C、8 Rにおいて、それぞれの装飾図柄が表す内容が表示画面 7 a の下から上に向かって「1 2 3 4 5 6 7 8 9」と並ぶ図柄配列は変化しない。例えば、アラビア数字態様で表示されていた装飾図柄において、「4」を表す装飾図柄以降の装飾図柄の表示態様が大字態様となつた場合、図柄配列は「1 2 3 四伍陸漆捌玖」となり、次の周回以降は「壹弐參肆伍陸漆捌玖」となるという具合である。また、例えば、装飾図柄が仮停止表示されている場合において、仮停止表示されている装飾図柄の表示態様が大字態様からアラビア態様への変化も可能である。前述のとおり、変動演出の開始時における装飾図柄の表示態様は、前回の変動演出の終了後に確定停止した際の表示態様が引き継がれるため、例えば、ある装飾図柄において、「7」を表すアラビア態様の装飾図柄が仮停止した後、大字態様へ変化し確定停止した場合、次の変動演出において変動表示される図柄配列は「漆捌玖」と続き、次の周回から「壹弐參肆伍陸漆捌玖」となる。

【 0 4 9 1 】

さらに、装飾図柄は、その装飾図柄の内容を表す数字画像と、キャラクタ画像と、を組み合わせた構成されていてもよい。この場合における表示態様の変化では、数字画像の表示態様の変化に加え、または、代え、キャラクタ画像の表示態様が変化するようにしてもよい。例えば、キャラクタ画像の表示態様として、キャラクタ画像が正面を向いた態様である正対表示態様と、右を向いた態様である右向き表示態様と、左を向いた態様である左向き表示態様と、を設け、上述したタイミングにおいて、任意に表示態様を変化させるという具合である。

【 0 4 9 2 】

まず、図 6 8 (A) に示すように、変動演出が開始され、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動し、それぞれの内容が視認困難となる。ここでは、保留アイコン 9 A、9 B、当該変動アイコン 9 C は表示されていないが、表示されていてもよい。なお、この変動演出の前に実行されていた変動演出の終了後、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、すべてアラビア態様で確定停止表示されたものとし、さらに、この変動演出の契機となった特図抽選の結果はハズレであったものとして説明を続ける。

【 0 4 9 3 】

次に、図 6 8 (B) に示すように、高速変動表示されていた左装飾図柄 8 L、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R のうち、左装飾図柄 8 L が減速変動表示となる。このとき、左装飾図柄 8 L では、表示画面 7 a において左装飾図柄 8 L における図柄配列に含まれる装飾図柄のうちの少なくとも 2 つが視認可能となるように、減速表示されている。なお、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R は、高速変動表示を維持している。

【 0 4 9 4 】

次に、図 6 8 (C) に示すように、減速変動表示されている左装飾図柄 8 L の表示態様が、アラビア態様から大字態様へ変化する。ここでは、左装飾図柄 8 L において、「3」を表す装飾図柄の表示態様がアラビア態様から大字態様へ変化し、これ以降にフレームインする装飾図柄はすべて大字態様となる。左装飾図柄 8 L における「3」を表す装飾図柄の表示態様は、フレームイン時において大字態様となつてもよいし、アラビア態様でフレームイン後にローマ態様へ変化するようにしてもよい。フレームイン後に変化する場合は、アニメーションを伴つて変化するようにしてもよい。なお、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R は、高速変動表示を維持している。

【 0 4 9 5 】

次に、図 6 8 (D) に示すように、減速変動表示されていた左装飾図柄 8 L において、「6」を表す大字態様の装飾図柄が仮停止する。なお、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R は、高速変動表示を維持している。

【 0 4 9 6 】

10

20

30

40

50

次に、図 6 8 (E) に示すように、左装飾図柄 8 L において仮停止していた「 6 」を表す装飾図柄の表示態様が、大字態様からローマ態様に変化する。この変化は、アニメーションを伴って実行されてもよい。なお、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R は、高速変動表示を維持している。

【 0 4 9 7 】

次に、図 6 8 (F) に示すように、高速変動表示されていた右装飾図柄 8 R が減速変動表示となる。このとき、右装飾図柄 8 R では、表示画面 7 a において右装飾図柄 8 R における図柄配列に含まれる装飾図柄のうちの少なくとも 2 つが視認可能となるように、減速表示されている。なお、左装飾図柄 8 L では「 6 」を表すローマ態様の装飾図柄の仮停止、中装飾図柄 8 C では高速変動表示が、それぞれ維持されている。

10

【 0 4 9 8 】

次に、図 6 8 (G) に示すように、減速変動表示されている右装飾図柄 8 R の表示態様が、アラビア態様から大字態様へ変化する。ここでは、右装飾図柄 8 R において、「 7 」を表す装飾図柄の表示態様がアラビア態様から大字態様へ変化し、これ以降にフレームインする装飾図柄はすべて大字態様となる。左装飾図柄 8 L における「 7 」を表す装飾図柄の表示態様は、フレームイン時において大字態様となっていてもよいし、アラビア態様でフレームイン後にローマ態様へ変化するようにしてもよい。フレームイン後に変化する場合は、アニメーションを伴って変化するようにしてもよい。なお、左装飾図柄 8 L では「 6 」を表すローマ態様の装飾図柄の仮停止、中装飾図柄 8 C では高速変動表示が、それぞれ維持されている。

20

【 0 4 9 9 】

次に、図 6 8 (H) に示すように、減速変動表示されていた右装飾図柄 8 R において、「 9 」を表す大字態様の装飾図柄が仮停止する。なお、左装飾図柄 8 L では「 6 」を表すローマ態様の装飾図柄の仮停止、中装飾図柄 8 C では高速変動表示が、それぞれ維持されている。

【 0 5 0 0 】

次に、図 6 8 (I) に示すように、右装飾図柄 8 R において仮停止していた「 9 」を表す装飾図柄の表示態様が、大字態様からローマ態様に変化する。この変化は、アニメーションを伴って実行されてもよい。なお、左装飾図柄 8 L では「 6 」を表すローマ態様の装飾図柄の仮停止、中装飾図柄 8 C では高速変動表示が、それぞれ維持されている。

30

【 0 5 0 1 】

次に、図 6 8 (J) に示すように、高速変動表示されていた中装飾図柄 8 C が、減速変動表示を経て、「 3 」を表すアラビア態様の装飾図柄が仮停止する。なお、左装飾図柄 8 L では「 6 」を表すローマ態様の装飾図柄の仮停止、右装飾図柄 8 R では「 9 」を表すローマ態様の装飾図柄の仮停止が、それぞれ維持されている。

【 0 5 0 2 】

次に、図 6 8 (K) に示すように、中装飾図柄 8 C において仮停止していた「 3 」を表す装飾図柄の表示態様が、アラビア態様から大字態様に変化する。この変化は、アニメーションを伴って実行されてもよい。なお、左装飾図柄 8 L では「 6 」を表すローマ態様の装飾図柄の仮停止、右装飾図柄 8 R では「 9 」を表すローマ態様の装飾図柄の仮停止が、それぞれ維持されている。

40

【 0 5 0 3 】

次に、図 6 8 (L) に示すように、左装飾図柄 8 L において仮停止していた「 6 」を表す装飾図柄、及び、右装飾図柄 8 R において仮停止していた「 9 」を表す装飾図柄、の表示態様が、ともに、ローマ態様から大字態様へ変化する。この表示態様の変化の順序は、任意に設定してよいものとする。例えば、左装飾図柄 8 L 及び右装飾図柄 8 R の表示態様が同時に変化するようにしてもよいし、左装飾図柄 8 L、右装飾図柄 8 R の順に表示態様が変化してもよいし、右装飾図柄 8 R、左装飾図柄 8 L の順に表示態様が変化するようにしてもよい。なお、この後、変動演出が終了し、各装飾図柄 8 L、8 C、8 R が確定停止する。

50

【 0 5 0 4 】

以上が、装飾図柄変化演出 E の表示例である。装飾図柄変化演出 E を実行できる構成とすることで、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、減速変動表示中、あるいは、仮停止表示中において、表示態様が変化することにより、変動演出における装飾図柄の表示で遊技者を楽しませることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 5 0 5 】**[効果例]**

以下に、本実施形態の効果例を示す。

[効果 1]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 6 6 ~ 6 8 によれば、変動演出が開始されてから終了するまでの間に、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の表示態様が変化する回数が、装飾図柄によって異なる演出を実行可能である。例えば、装飾図柄変化演出 A における表示態様の変化回数は、左装飾図柄 8 L が 3 回、中装飾図柄 8 C が 0 回、右装飾図柄 8 R が 2 回、となっている。また、装飾図柄変化演出 B における表示態様の変化回数は、左装飾図柄 8 L 及び右装飾図柄 8 R が 3 回、中装飾図柄 8 C が 1 回、となっている。装飾図柄変化演出 C における表示態様の変化回数は、左装飾図柄 8 L 及び右装飾図柄 8 R が 2 回、中装飾図柄 8 C が 1 回、となっている。装飾図柄変化演出 D における表示態様の変化回数は、左装飾図柄 8 L 及び右装飾図柄 8 R が 3 回、中装飾図柄 8 C が 0 回、となっている。装飾図柄変化演出 E における表示態様の変化回数は、左装飾図柄 8 L 及び右装飾図柄 8 R が 3 回、中装飾図柄 8 C が 1 回、となっている。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

10

20

30

40

【 0 5 0 6 】

なお、画像表示装置 7 の表示画面 7 a が、請求項 1 における「表示手段」に相当する。

【 0 5 0 7 】**[効果 2]**

上記実施形態の遊技機 1 では、図 6 6 (G) ~ (K) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が変動表示される第 1 の演出と、第 1 の演出の後、左装飾図柄 8 L の表示態様がアラビア態様から大字態様へ変化する第 2 の演出と、第 2 の演出の後、左装飾図柄 8 L の表示態様が大字態様からローマ態様へ変化する第 3 の演出と、第 2 の演出の後、中装飾図柄 8 C の表示態様がアラビア態様から大字態様へ変化する第 4 の演出と、を実行可能な構成となっていた。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【 0 5 0 8 】**[効果 3]**

上記実施形態の遊技機 1 では、図 6 6 (G) ~ (K) に示すように、第 1 の演出の後、かつ、第 2 の演出の前に、左装飾図柄 8 L が仮停止表示される第 5 の演出と、第 2 の演出の後、かつ、第 4 の演出の前に、中装飾図柄 8 C が仮停止表示される第 6 の演出と、を実行可能な構成となっていた。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【 0 5 0 9 】**[効果 4]**

上記実施形態の遊技機 1 では、図 6 6 (K) ~ (L) に示すように、第 3 の演出の後、左装飾図柄 8 L の表示態様がローマ態様から大字態様へ変化する第 7 の演出を実行可能な構成となっている。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【 0 5 1 0 】**[変形例]**

本実施形態の変形例を示す。

[変形例 1]

50

装飾図柄変化演出において、当該変動演出の契機となった特図抽選の結果が当たりとなる期待度に応じて、確定停止時の各装飾図柄の表示態様が変化するようにしてもよい。例えば、確定停止時の装飾図柄が、アラビア態様、大字態様、ローマ態様の順に、当該変動演出の契機となった特図抽選の結果が当たりとなる期待度が高くなるという具合である。

【0511】

[变形例2]

装飾図柄変化演出において、キャラクタ画像、数字画像、図柄枠を組み合わせて構成される装飾図柄を用いてもよい。この場合、装飾図柄の表示態様の変化として、キャラクタ画像、数字画像、図柄枠のそれぞれの位置関係を変化させてもよい。また、この場合、表示態様の変化として、キャラクタ画像のポーズや表情などを変化させてもよい。これに加え、キャラクタの声や音を出力するようにしてもよいし、表示されるキャラクタが他のキャラクタに変化してもよい。さらに、この場合、装飾図柄の表示態様の変化として、図柄枠の大きさを変化させてもよい。

10

【0512】

[变形例3]

装飾図柄変化演出において、装飾図柄の表示態様が変化することにより、装飾図柄の内容を表す数字画像が視認困難となってもよい。これに加え、他の文字列が表示されるようにしてもよい。

20

【0513】

[变形例4]

装飾図柄変化演出において装飾図柄の表示態様が変化した場合、次の変動演出の開始時において、さらに他の表示態様に切り替えられてもよい。例えば、変動演出の開始時には常にアラビア態様であるものとして、ある変動演出の終了後に大字態様で確定停止した場合、次の変動演出の開始時において、表示態様がアラビア態様に変化するという具合である。

【0514】

[变形例5]

装飾図柄変化演出A～Eにおいて説明した演出は適宜組み合わせてもよい。

30

【0515】

[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A6-1]

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複数の装飾図柄であり、前記複数の装飾図柄は、表示態様が変化することがあり、変動演出が開始されてから終了するまでの間に前記表示態様が変化する回数が、装飾図柄によって異なる、

ことを特徴とする遊技機。

【0516】

[態様A6-2]

態様A6-1に記載の遊技機であって、前記装飾図柄が変動表示される第1の演出と、前記第1の演出の後、第1の装飾図柄の表示態様が前記第1態様から前記第2態様へ変化する第2の演出と、

前記第2の演出の後、第1の装飾図柄の表示態様が前記第2態様から前記第3態様へ変化する第3の演出と、

前記第3の演出の後、第2の装飾図柄の表示態様が前記第3態様から前記第4態様へ変化する第4の演出と、を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。

40

【0517】

50

[様 A 6 - 3]

態様 A 6 - 2 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の演出の後、かつ、前記第 2 の演出の前に、前記第 1 の装飾図柄が停止表示される第 5 の演出と、

前記第 2 の演出の後、かつ、前記第 4 の演出の前に、前記第 2 の装飾図柄が停止表示される第 6 の演出と、を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。

【 0 5 1 8 】

[様 A 6 - 4]

態様 A 6 - 2 に記載の遊技機であって、

前記第 3 の演出の後、前記第 1 の装飾図柄の表示態様が前記第 3 様から前記第 2 様へ変化する第 7 の演出を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。

【 0 5 1 9 】

以下に図 6 9 ~ 図 7 1 を用いてキャラクタ飛び出し演出 1、キャラクタ飛び出し演出 2、数字図柄変化演出について説明する。これらのキャラクタ飛び出し演出 1、キャラクタ飛び出し演出 2、数字図柄変化演出は、装飾図柄の変動演出において実行される。すなわち、画像制御用マイコン 101 がサブ制御基板 90 から受信したコマンドを解析し、変動演出を実行する指示が含まれていると、ROM 103 から対応する画像データを読み出して画像表示装置 7 の表示画面 7 a に画像を表示させる。

10

20

【 0 5 2 0 】

[キャラクタ飛び出し演出 1]

図 6 9 は、キャラクタ飛び出し演出 1 を説明するための図である。キャラクタ飛び出し演出 1 は、表示画面 7 a において装飾図柄 8 L、8 C、8 R の図柄枠 8 LW、8 CW、8 RW の内側に表示されているキャラクタ 8 L K、8 CK、8 RK が、図柄枠 8 LW、8 CW、8 RW の前面に表示され、その後、図柄枠 8 LW、8 CW、8 RW の前面に表示されているキャラクタ 8 L K、8 CK、8 RK が図柄枠 8 LW、8 CW、8 RW の内側に表示される演出である。

【 0 5 2 1 】

まず、図 6 9 (A) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動し、装飾図柄変動中となる。ここでは、保留アイコン 9 A、9 C が表示されている。なお、保留アイコン 9 B を表示してもよいし、すべての保留アイコンを表示しなくてもよい（以下でも同様）。

30

【 0 5 2 2 】

次に、図 6 9 (B) に示すように、左装飾図柄 8 L が停止する。ここでは、左装飾図柄のキャラクタ 8 L K は、左装飾図柄の枠 8 LW の内側に表示されている。中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R は、高速変動している。

【 0 5 2 3 】

次に、図 6 9 (C) に示すように、左装飾図柄 8 L が停止してから所定期間経過後に、右装飾図柄 8 R が停止する。本実施例では、停止した右装飾図柄 8 R の数字は、左装飾図柄 8 L の数字と同じであるとする。つまり、リーチが成立する。右装飾図柄 8 R が停止した直後は、右装飾図柄のキャラクタ 8 RK は、右装飾図柄の枠 8 RW の内側に表示されている。中装飾図柄 8 C は、高速変動している。

40

【 0 5 2 4 】

次に、図 6 9 (D)、(E) に示すように、左装飾図柄の内側のキャラクタ 8 L K は、アニメーションを伴い変化する。このアニメーションを開始するタイミングは、右装飾図柄 8 R の停止直後、つまり、リーチ成立直後である。変化後の左装飾図柄のキャラクタ 8 L K は、左装飾図柄の枠 8 LW の前面に表示される。魚であるキャラクタ 8 L K の頭の部分としっぽの部分は、左装飾図柄の枠 8 LW の一部分を覆っている。左装飾図柄のキャラクタ 8 L K は、左装飾図柄の枠 8 LW から飛び出すように演出される。また、右装飾図柄

50

8 Rについても左装飾図柄8 Lと同様にアニメーションを伴い変化し、変化後の右装飾図柄のキャラクタ8 R Kは、右装飾図柄の枠8 RWの前面に表示され、右装飾図柄の枠8 RWの一部分を覆っている。中装飾図柄8 Cは、高速変動している。

【0525】

次に、図69(F)に示すように、左装飾図柄のキャラクタ8 L Kと右装飾図柄のキャラクタ8 R Kが変化したあと、中装飾図柄8 Cが低速になる。この低速とは遊技者がどの装飾図柄が変動しているかわかる程度の速度である。この低速になるタイミングは、本実施例では、左装飾図柄のキャラクタ8 L Kと右装飾図柄のキャラクタ8 R Kがアニメーションを伴い変化した後としたが、リーチ成立直後であってもよい。

【0526】

次に、図69(G)に示すように、リーチが成立してから所定期間経過後、中装飾図柄8 Cが停止する。本実施例では、停止した中装飾図柄8 Cの数字は、左装飾図柄8 Lまたは右装飾図柄8 Rの数字と異なる。つまり、停止した左装飾図柄8 L、中装飾図柄8 C、右装飾図柄8 Rにより、はずれたことを表している。

【0527】

次に、図69(H)、(I)に示すように、左装飾図柄8 Lについては、左装飾図柄のキャラクタ8 L Kは、中装飾図柄8 Cが停止した直後に、アニメーションを伴いながら左装飾図柄の枠8 LWの内側に表示される。左装飾図柄のキャラクタ8 L Kは、左装飾図柄の枠8 LWに飛び込むように演出される。右装飾図柄8 Rについても左装飾図柄8 Lと同様に演出される。中装飾図柄8 Cについては、中装飾図柄の内側のキャラクタ8 CKは、中装飾図柄8 Cが停止した直後に、左装飾図柄のキャラクタ8 L Kと右装飾図柄のキャラクタ8 RKの変化と並行して、アニメーションを伴い変化する。変化後の中装飾図柄のキャラクタ8 CKは、中装飾図柄の枠8 CWの前面に表示される。変化後の中装飾図柄のキャラクタ8 CKは、中装飾図柄の枠8 CWの一部分を覆っている。中装飾図柄のキャラクタ8 CKは、中装飾図柄の枠8 CWから飛び出すように演出される。

【0528】

次に、図69(J)に示すように、中装飾図柄のキャラクタ8 CKが中装飾図柄の枠8 CWの前面に表示されてから所定期間経過後に、中装飾図柄の枠の前面のキャラクタ8 CKは、アニメーションを伴いながら中装飾図柄の枠8 CWの内側に表示される。中装飾図柄のキャラクタ8 CKは、中装飾図柄の枠8 CWに飛び込むように演出される。ここでは、左装飾図柄8 Lと右装飾図柄8 Rは、変化しない。

【0529】

なお、本実施例では、左装飾図柄の内側のキャラクタ8 L Kがアニメーションをおこなうタイミングを右装飾図柄8 Rの停止直後としたが、左装飾図柄の内側のキャラクタ8 L Kがアニメーションをおこなうタイミングを左装飾図柄8 Lの停止直後としてもよい。この場合、左装飾図柄の内側のキャラクタ8 L Kと右装飾図柄の内側のキャラクタ8 RKがアニメーションをおこなうタイミングは、異なる。

【0530】

[キャラクタ飛び出し演出2]

図70は、キャラクタ飛び出し演出2を説明するための図である。キャラクタ飛び出し演出2は、表示画面7aにおいて装飾図柄8 L、8 C、8 Rの図柄枠8 LW、8 CW、8 RWの内側に表示されているキャラクタ8 L K、8 CK、8 RKが、図柄枠8 LW、8 CW、8 RWの前面に表示され、さらに、キャラクタ8 L K、8 CK、8 RKの態様が変化し、その後、図柄枠8 LW、8 CW、8 RWの前面に表示されているキャラクタ8 L K、8 CK、8 RKが図柄枠8 LW、8 CW、8 RWの内側に表示される演出である。

【0531】

キャラクタ飛び出し演出2においても、キャラクタ飛び出し演出1と同様に装飾図柄変動中におこなわれる。省略するが、キャラクタ飛び出し演出2においても、図69(A)、(B)、(C)、(D)、(E)と同様の動作があこなわれ、その後、図69(F)と同様の演出である図70(A)に示す動作があこなわれる。

10

20

30

40

50

【 0 5 3 2 】

図 6 9 (A)、(B)、(C)、(D)、(E)と同様の動作がおこなわれた後、図 7 0 (A)に示すように、左装飾图柄のキャラクタ 8 L K と右装飾图柄のキャラクタ 8 R K が変化したあと、中装飾图柄 8 C が低速になる。この低速になるタイミングは、本実施例では、左装飾图柄のキャラクタ 8 L K と右装飾图柄のキャラクタ 8 R K がアニメーションを伴い変化した後としたが、リーチ成立直後であってもよい。ここでは、保留アイコン 9 A 、 9 C が表示されている。なお、保留アイコン 9 B を表示してもよいし、すべての保留アイコンを表示しなくてもよい（以下でも同様）。

【 0 5 3 3 】

次に、図 7 0 (B)に示すように、リーチが成立してから所定期間経過後、左装飾图柄のキャラクタ 8 L K がアニメーションを伴い変化する。具体的には、魚を表す左装飾图柄のキャラクタ 8 L K が口を広げるアニメーションをおこない、口を閉じた状態から口を開けた状態になる。また、左装飾图柄のキャラクタ 8 L K は左装飾图柄の枠 8 L W の前面に表示されたままであり、左装飾图柄の枠 8 L W の一部分を覆っている。右装飾图柄のキャラクタ 8 R K も左装飾图柄のキャラクタ 8 L K と同様に変化する。ここでは、中装飾图柄 8 C は、低速で変動しているままである。

【 0 5 3 4 】

次に、図 7 0 (C)に示すように、左装飾图柄のキャラクタ 8 L K と右装飾图柄のキャラクタ 8 R K が変化してからもさらに、中装飾图柄 8 C が低速で変動する。

【 0 5 3 5 】

次に、図 7 0 (D)に示すように、リーチが成立してから所定期間経過後、中装飾图柄 8 C が停止する。本実施例では、停止した中装飾图柄 8 C の数字は、左装飾图柄 8 L または右装飾图柄 8 R の数字と異なる。つまり、停止した左装飾图柄 8 L 、中装飾图柄 8 C 、右装飾图柄 8 R により、はずれたことを表している。

【 0 5 3 6 】

次に、図 7 0 (E)に示すように、左装飾图柄 8 L については、中装飾图柄 8 C が停止した直後に、魚を表す左装飾图柄のキャラクタ 8 L K は、アニメーションを伴い、口を開けた状態から口を閉じた状態になる。右装飾图柄のキャラクタ 8 R K も左装飾图柄のキャラクタ 8 L K と同様に変化する。ここでは、中装飾图柄は、変化しない。

【 0 5 3 7 】

次に、図 7 0 (F)、(G)に示すように、左装飾图柄 8 L については、左装飾图柄のキャラクタ 8 L K は、図 7 0 (E)の動作の直後に、アニメーションを伴いながら左装飾图柄の枠 8 L W の内側に表示される。左装飾图柄のキャラクタ 8 L K は、左装飾图柄の枠 8 L W に飛び込むように演出される。右装飾图柄 8 R についても左装飾图柄 8 L と同様に演出される。中装飾图柄 8 C については、中装飾图柄の内側のキャラクタ 8 C K は、図 7 0 (E)の動作の直後に、左装飾图柄のキャラクタ 8 L K と右装飾图柄のキャラクタ 8 R K の変化と並行して、アニメーションを伴い変化する。変化後の中装飾图柄のキャラクタ 8 C K は、中装飾图柄の枠 8 C W の前面に表示される。変化後の中装飾图柄のキャラクタ 8 C K は、中装飾图柄の枠 8 C W の一部分を覆っている。中装飾图柄のキャラクタ 8 C K は、中装飾图柄の枠 8 C W から飛び出すように演出される。

【 0 5 3 8 】

次に、図 7 0 (H)に示すように、中装飾图柄のキャラクタ 8 C K が中装飾图柄の枠 8 C W の前面に表示されてから一定期間経過後に、中装飾图柄のキャラクタ 8 C K は、アニメーションを伴いながら中装飾图柄の枠 8 C W の内側に表示される。中装飾图柄のキャラクタ 8 C K は、中装飾图柄の枠 8 C W に飛び込むように演出される。ここでは、左装飾图柄 8 L と右装飾图柄 8 R は、変化しない。

【 0 5 3 9 】

[数字图柄变化演出]

図 7 1 は、数字图柄变化演出を説明するための図である。数字图柄变化演出は、表示画面 7 a において数字を表した装飾图柄 8 L 、 8 C 、 8 R が、リーチ成立時、リーチ中、中

10

20

30

40

50

図柄停止時のタイミングで変化する演出である。

【0540】

図71(A)に示すように、右装飾図柄8Rが停止する。左装飾図柄8Lは右装飾図柄8Rが停止する前から停止している状態である。右装飾図柄8Rが停止する。このときの左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rは、平面的デザインの装飾図柄である。本実施例では、停止した右装飾図柄8Rの数字は、左装飾図柄8Lの数字と同じであるとする。つまり、リーチが成立する。中装飾図柄8Cは、高速変動している。ここでは、保留アイコン9A、9Cが表示されている。なお、保留アイコン9Bを表示してもよいし、すべての保留アイコンを表示しなくてもよい(以下でも同様)。

【0541】

次に、図71(B)に示すように、リーチが成立した直後に、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rが、平面的デザインから立体的デザインの装飾図柄に変化する。この変化はアニメーションを伴う。中装飾図柄8Cは、高速変動している。

【0542】

次に、図71(C)に示すように、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rが変化してから一定期間経過後に、中装飾図柄8Cは、低速変動となる。この低速になるタイミングは、本実施例では、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rがアニメーションを伴い立体的デザインの装飾図柄に変化した後としたが、リーチ成立直後であってもよい。このときの中装飾図柄8Cは、平面的デザインの装飾図柄である。

【0543】

次に、図71(D)、(E)に示すように、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rが、立体的デザインの装飾図柄に変化してから一定期間経過後に、左装飾図柄8Lが変化する前に比べ大きな図柄に変化する。この変化はアニメーションを伴う。

右装飾図柄8Rについても左装飾図柄8Lと同様に変化する。

【0544】

次に、図71(F)に示すように、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rが大きな図柄に変化してからもさらに、中装飾図柄8Cが低速で変動する。

【0545】

次に、図71(G)に示すように、リーチが成立してから所定期間経過後、中装飾図柄8Cが停止する。本実施例では、停止した中装飾図柄8Cの数字は、左装飾図柄8Lまたは右装飾図柄8Rの数字と異なる。つまり、停止した左装飾図柄8L、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rにより、はずれたことを表している。

【0546】

次に、図71(H)に示すように、左装飾図柄8Lについては、中装飾図柄8Cが停止した直後に、左装飾図柄8Lは、アニメーションを伴い立体的デザインの装飾図柄に変化する。右装飾図柄8Rも左装飾図柄8Lと同様に変化する。ここでは、中装飾図柄は、変化しない。

【0547】

次に、図71(I)に示すように、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rが立体的デザインの装飾図柄に変化した直後に、左装飾図柄8Lについては、アニメーションを伴いながら平面的デザインの装飾図柄に変化する。右装飾図柄8Rについても左装飾図柄8Lと同様に変化する。中装飾図柄8Cについては、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rの変化と並行して、アニメーションを伴い立体的デザインの装飾図柄に変化する。

【0548】

次に、図71(J)に示すように、中装飾図柄8Cが立体的デザインの装飾図柄に変化してから一定期間経過後に、中装飾図柄8Cは、アニメーションを伴いながら立体的デザインから平面的デザインの装飾図柄に変化する。ここでは、左装飾図柄8Lと右装飾図柄8Rは、変化しない。

【0549】

[効果例]

10

20

30

40

50

以下に、キャラクタ飛び出し演出1、キャラクタ飛び出し演出2、数字図柄変化演出の効果例を示す。

【0550】

[効果1]

上記実施形態の遊技機1では、「キャラクタ飛び出し演出1」に示すように、複数種類の画像を表示可能な表示画面7aを備え、複数種類の画像のうちの一つは左装飾図柄8Lであり、左装飾図柄8Lは、図柄の枠を表す枠画像8LWと、キャラクタを表すキャラクタ画像8LKとを含んでおり、表示画面7aに、枠画像8LWの内側にキャラクタの一部分を表す画像8LKが表示された第1の態様の左装飾図柄8Lが表示される第1の演出(図69(B)、(C))と、第1の演出の後、表示画面7aに、枠画像8LWの内側からキャラクタが飛び出し、枠画像8LWの前面側にキャラクタ画像8LKが表示され、枠画像8LWの少なくとも一部分がキャラクタ画像8LKによって覆われた第2態様の装飾図柄が表示される第2の演出(図69(D)、(E))と、を実行可能である。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

10

【0551】

[効果2]

上記実施形態の遊技機1では、「キャラクタ飛び出し演出1」に示すように、第2の演出(図69(D)、(E))の後、表示画面7aに、枠画像8LWの前面側に表示されたキャラクタが、枠画像8LWが表す枠の内側に飛び込み、枠画像8LWの内側にキャラクタの一部分を表す画像8LKが表示された第1の態様の左装飾図柄8Lが表示される第3の演出(図69(H)、(I))を実行可能である。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

20

【0552】

[効果3]

上記実施形態の遊技機1では、「キャラクタ飛び出し演出1」に示すように、複数種類の画像のうちの一つは左装飾図柄8Lとは異なる2つ目の中装飾図柄8Cであり、2つ目の中装飾図柄8Cは、図柄の枠を表す枠画像8CWと、キャラクタを表すキャラクタ画像8CKとを含んでおり、第2の演出(図69(D)、(E))の後であって、第3の演出(図69(H)、(I))の前に、表示画面7aに、枠画像8CWの内側にキャラクタの一部分を表す画像8CKが表示された第1の態様の2つ目の中装飾図柄8Cが表示される第4の演出(図69(F)、(G))と、第3の演出(図69(H)、(I))と並行して、表示画面7aに、枠画像8CWの内側からキャラクタが飛び出し、枠画像8CWの前面側にキャラクタ画像8CKが表示され、枠画像8CWの少なくとも一部分がキャラクタ画像8CKによって覆われた第2態様の前記2つ目の中装飾図柄8Cが表示される第5の演出(図69(H)、(I))と、を実行可能である。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

30

【0553】

[効果4]

上記実施形態の遊技機1では、「キャラクタ飛び出し演出1」に示すように、第2の演出(図69(D)、(E))は、リーチ成立(図69(C))後に、おこなわれる。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

40

【0554】

[変形例]

以下に、キャラクタ飛び出し演出1、キャラクタ飛び出し演出2、数字図柄変化演出の変形例を示す。

【0555】

50

[変形例1]

上記実施形態では、第1の演出(図69(B)、(C))と第2の演出(図69(D)、(E))と第3の演出(図69(H)、(I))と第4の演出(図69(F)、(G))と第5の演出(図69(H)、(I))がおこなわれるとしたが、第1の演出(図69(B)、(C))と第2の演出(図69(D)、(E))までおこなうものであってよい。

[0556]

[変形例2]

上記実施形態では、左装飾図柄8Lが演出するだけでなく右装飾図柄8Rも演出するとしたが、左装飾図柄8Lが演出するだけであってよい。つまり、上述した第1の演出(図69(B)、(C))と第2の演出(図69(D)、(E))と第3の演出(図69(H)、(I))だけであってよい。

10

[0557]

[変形例3]

上記実施形態では、第2の演出(図69(D)、(E))はリーチが成立した後におこなわれるとしたが、リーチが成立する前におこなわれてもよい。

[0558]

[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A7-1]

20

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは装飾図柄であり、

前記装飾図柄は、図柄の枠を表す枠画像と、キャラクタを表すキャラクタ画像とを含んでおり、

前記表示手段に、前記枠画像の内側に前記キャラクタの一部分を表す画像が表示された第1の態様の前記装飾図柄が表示される第1の演出と、

前記第1の演出の後、前記表示手段に、前記枠画像の内側から前記キャラクタが飛び出し、前記枠画像の前面側に前記キャラクタ画像が表示され、前記枠画像の少なくとも一部分が前記キャラクタ画像によって覆われた第2態様の前記装飾図柄が表示される第2の演出と、を実行可能な、

30

ことを特徴とする遊技機。

[態様A7-2]

態様A7-1に記載の遊技機であって、

前記第2の演出の後、前記表示手段に、前記枠画像の前面側に表示された前記キャラクタが、前記枠画像が表す枠の内側に飛び込み、前記枠画像の内側に前記キャラクタの一部分を表す画像が表示された前記第1の態様の前記装飾図柄が表示される第3の演出を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。

[態様A7-3]

40

態様A7-2に記載の遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは前記装飾図柄とは異なる2つ目の装飾図柄であり、

前記2つ目の装飾図柄は、図柄の枠を表す枠画像と、キャラクタを表すキャラクタ画像とを含んでおり、

前記第2の演出の後であって、前記第3の演出の前に、前記表示手段に、前記枠画像の内側に前記キャラクタの一部分を表す画像が表示された第1の態様の前記2つ目の装飾図柄が表示される第4の演出と、

前記第3の演出と並行して、前記表示手段に、前記枠画像の内側から前記キャラクタが飛び出し、前記枠画像の前面側に前記キャラクタ画像が表示され、前記枠画像の少なくとも一部分が前記キャラクタ画像によって覆われた第2態様の前記2つ目の装飾図柄が表示される第5の演出と、を実行可能な、

50

ことを特徴とする遊技機。

【 様 A 7 - 4 】

態様 A 7 - 3 に記載の遊技機であって、
前記第 2 の演出は、リーチ成立後に、おこなわれる、
ことを特徴とする遊技機。

【 0 5 5 9 】

以下に図 7 2 ~ 図 7 4 を用いて保留アイコン遮蔽演出について説明する。この保留アイコン遮蔽演出は、変動演出中に実行される。すなわち、画像制御用マイコン 101 がサブ制御基板 90 から受信したコマンドを解析し、保留アイコン遮蔽演出を実行する指示が含まれていると、ROM 103 から対応する画像データを読み出して画像表示装置 7 の表示画面 7 a や、サブ表示画面 6 4 (右サブ表示画面 6 4 R 、左サブ表示画面 6 4 L 、および、上サブ表示画面 6 4 U) に画像を表示させる。

10

【 0 5 6 0 】

【 保留アイコン遮蔽演出 A 】

図 7 2 (A) ~ (F) は、保留アイコン遮蔽演出 A を説明するための図である。保留アイコン遮蔽演出 A は、変動演出中において、キャラクタ画像を含むカバー画像が、表示画面 7 a の下部からフレームインし、保留アイコン及び装飾図柄の一部を覆い隠した後、フレームアウトする演出であって、保留変化を示唆するための演出である。なお、この例では、画像の表示は表示画面 7 a によって実行されるが、サブ表示画面 6 4 において実行されてもよい。

20

【 0 5 6 1 】

装飾図柄 8 L 、 8 C 、 8 R は、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R と、を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示 (特図変動) を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。ここでの特別図柄とは、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄のいずれであってもよい。左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、それぞれ、表示画面 7 a の上方から下方にわたって表示され、減速変動時には、表示画面 7 a に同時に 2 つ以上の図柄が視認可能となるように縦に並んで移動表示される。また、高速変動時には、図柄の内容は視認困難となるように表示される。また、停止表示時には、表示画面 7 a に 1 つの図柄が視認可能となるように表示されるが、同時に複数の図柄が視認可能となるようにしてもよい。また、特図抽選の結果が当たりである場合は、一直線上に並んだ 3 つの図柄の組が当たり態様となるように停止する。なお、ここでの一直線上に並んだ 3 つの図柄とは、概ね一直線上に並んだものも含む。ここでは、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R の図柄配列は表示画面 7 a の下から上に向かって「 1 2 3 4 5 6 7 8 9 」の順番に並んでいる。

30

【 0 5 6 2 】

まず、図 7 2 (A) に示すように、変動演出が開始され、装飾図柄 8 L 、 8 C 、 8 R が高速変動し、それぞれの内容が視認困難となる。ここでは、保留アイコン 9 A 、当該変動アイコン 9 C が表示画面 7 a の左下部 (左装飾図柄 8 L の下部) において表示されている。なお、この変動演出中において保留変化演出はなされないものとし、さらに、この変動演出の契機となった特図抽選の結果はハズレであったものとして説明を続ける。

40

【 0 5 6 3 】

次に、図 7 2 (B) に示すように、キャラクタ画像を含むカバー画像 C I 1 が、表示画面 7 a における保留アイコン 9 A 及び当該変動アイコン 9 C が表示されている位置の下部から、鉛直上方に向かって移動表示され、フレームインする。これにより、第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 1 ~ 3 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の一部分と、当該変動アイコン 9 C の一部分とが、カバー画像 C I 1 に覆い隠されている。この後、第 1 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A が視認困難となり、さらにその後、第 2 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A 、第 3 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A 、第 4 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の順に、1 つずつが視認困難となる。すなわち、視認困難となる保留アイコン 9 A の数が徐々に増加するようになっている。また、カバー画像 C I 1 に含まれる

50

キャラクタ画像は、アニメーションを実行しながら表示されていてもよいし、カバー画像 C I 1 がキャラクタ画像のみで構成されていてもよいし、保留アイコン 9 A 及び当該変動アイコン 9 C のみを視認困難にし左装飾図柄 8 L は視認困難としない大きさであってもよいものとする。これ以降の場合においても同様である。なお、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は高速変動しており、内容は視認困難な状態を維持している。

【 0 5 6 4 】

次に、図 7 2 (C) に示すように、表示画面 7 a における保留アイコン 9 A 及び当該変動アイコン 9 C が表示されている位置の下部からフレームインしたカバー画像 C I 1 の全体がフレームインした後停止表示され、表示されているすべての保留アイコン 9 A、当該変動アイコン 9 C、左装飾図柄 8 L が視認困難となる。また、このとき、左装飾図柄 8 L は、減速変動表示を経て、「3」を表す装飾図柄が仮停止したものとする。この場合、左装飾図柄 8 L が仮停止した時刻と、左装飾図柄 8 L が視認困難となった時刻は、任意に設定してよいものとする。すなわち、左装飾図柄 8 L について、カバー画像 C I 1 によって視認困難となると同時に仮停止してもよいし、視認困難となった後に仮停止してもよいし、仮停止した後に視認困難となってもよい。なお、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R は高速変動しており、内容が視認困難な状態を維持している。

10

【 0 5 6 5 】

次に、図 7 2 (D) に示すように、高速変動表示されていた右装飾図柄 8 R において、減速変動表示を経て、「6」を表す装飾図柄が仮停止表示される。なお、中装飾図柄 8 C は高速変動表示を維持している。またこのとき、カバー画像 C I 1 は停止表示を維持しているが、これによって左装飾図柄 8 L は視認困難となっているため、再変動しているか仮停止表示を維持しているか不明となるが、ここでは、仮停止表示を維持しているものとする。なお、左装飾図柄 8 L が再度変動した後、リーチを形成するなどしてもよい。

20

【 0 5 6 6 】

次に、図 7 2 (E) に示すように、停止表示されていたカバー画像 C I 1 が、表示画面 7 a の鉛直上方に向かって移動表示され、フレームアウトしていく。また、これに伴い、それぞれ視認困難となっていた、第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 1 ~ 3 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の一部分と、当該変動アイコン 9 C の一部分とが、視認可能となる。この後、第 1 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A が視認可能となり、さらにその後、第 2 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A、第 3 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A、第 4 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の順に、1 つずつ視認可能となる。すなわち、視認可能となる保留アイコン 9 A の数が徐々に増加するようになっている。図 7 2 (E) に示すシーンは、すべての保留アイコン 9 A が視認可能となった後の場合における表示例である。なお、中装飾図柄 8 C は高速変動表示を、右装飾図柄 8 R は仮停止表示を、それぞれ維持している。またこのとき、カバー画像 C I 1 は移動表示を維持しているが、依然として左装飾図柄 8 L は視認困難となっているため、再変動しているか仮停止表示を維持しているか不明となるが、ここでは、仮停止表示を維持しているものとする。また、保留アイコン遮蔽演出 A は、保留アイコン 9 A あるいは当該変動アイコン 9 C の表示態様が、より大当たり期待度の高い態様へ変化することを示唆する演出であるが、この場合には、保留変化はしなかったものとする。

30

40

【 0 5 6 7 】

次に、図 7 2 (F) に示すように、表示画面 7 a の上方に向かって移動表示されていたカバー画像 C I 1 の下端部がフレームアウトする。また、これに伴って、視認困難となっていた左装飾図柄 8 L が視認可能となる。この後、中装飾図柄 8 C が仮停止後、変動演出が終了し、各装飾図柄 8 L、8 C、8 R が確定停止する。

【 0 5 6 8 】

以上が、保留アイコン遮蔽演出 A の表示例である。保留アイコン遮蔽演出 A を実行できる構成とすることで、保留アイコン 9 A 及び当該変動アイコン 9 C を視認困難とし、視認困難となっている間に保留変化が起こることを遊技者に期待させることができとなり、変動演出における保留アイコンの演出で遊技者を楽しませることが可能となり、遊技の興趣

50

を向上させることができる。

【0569】

[保留アイコン遮蔽演出B]

図72(G)～(L)は、保留アイコン遮蔽演出Bを説明するための図である。保留アイコン遮蔽演出Aは、変動演出中において、キャラクタ画像を含むカバー画像が、表示画面7aの左部からフレームインし、保留アイコン及び装飾図柄の一部を覆い隠した後、フレームアウトする演出であって、保留変化を示唆するための演出である。なお、この例では、画像の表示は表示画面7aによって実行されるが、サブ表示画面64において実行されてもよい。

【0570】

装飾図柄8L、8C、8Rは、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rと、を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（特図変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。ここでの特別図柄とは、第1特別図柄と第2特別図柄のいずれであってもよい。左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは、それぞれ、表示画面7aの上方から下方にわたって表示され、減速変動時には、表示画面7aに同時に2つ以上の図柄が視認可能となるように縦に並んで移動表示される。また、高速変動時には、図柄の内容は視認困難となるように表示される。また、停止表示時には、表示画面7aに1つの図柄が視認可能となるように表示されるが、同時に複数の図柄が視認可能となるようにしてもよい。また、特図抽選の結果が当たりである場合は、一直線上に並んだ3つの図柄の組が当たり態様となるように停止する。なお、ここでの一直線上に並んだ3つの図柄とは、概ね一直線上に並んだものも含む。ここでは、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rの図柄配列は表示画面7aの下から上に向かって「1 2 3 4 5 6 7 8 9」の順番に並んでいる。

10

20

30

40

【0571】

まず、図72(G)に示すように、変動演出が開始され、装飾図柄8L、8C、8Rが高速変動し、それぞれの内容が視認困難となる。ここでは、保留アイコン9A、当該変動アイコン9Cが表示画面7aの左下部（左装飾図柄8Lの下部）において表示されている。なお、この変動演出中において保留変化演出はなされないものとし、さらに、この変動演出の契機となった特図抽選の結果はハズレであったものとして説明を続ける。

【0572】

次に、図72(H)に示すように、キャラクタ画像を含むカバー画像CI2が、表示画面7aの左端部から、水平右方向に向かって移動表示され、フレームインする。これにより、第1特図保留記憶領域85aの第1～4記憶領域に対応する保留アイコン9Aと、当該変動アイコン9Cと、左装飾図柄8Lとが、カバー画像CI2に覆い隠されている。具体的には、まず、第4記憶領域に対応する保留アイコン9Aが視認困難となり、その後、第3記憶領域に対応する保留アイコン9A、第2記憶領域に対応する保留アイコン9A、第1記憶領域に対応する保留アイコン9A、当該変動アイコン9Cの順に、1つずつが視認困難となる。すなわち、視認困難となる保留アイコンの数が徐々に増加するようになっている。また、カバー画像CI2に含まれるキャラクタ画像は、アニメーションを実行しながら表示されていてもよいし、カバー画像CI2がキャラクタ画像のみで構成されてもよいし、保留アイコン9A及び当該変動アイコン9Cのみを視認困難にし左装飾図柄8Lは視認困難としない大きさであってもよいものとする。これ以降の場合においても同様である。なお、装飾図柄8L、8C、8Rは高速変動しており、内容は視認困難な状態を維持している。

50

【0573】

次に、図72(I)に示すように、表示画面7aの左端部からフレームインしたカバー画像CI2の全体がフレームインした後停止表示され、表示されているすべての保留アイコン9A、当該変動アイコン9C、左装飾図柄8Lが視認困難となる。また、このとき、左装飾図柄8Lは、減速変動表示を経て、「3」を表す装飾図柄が仮停止したものとする。この場合、左装飾図柄8Lが仮停止した時刻と、左装飾図柄8Lが視認困難となった時

刻は、任意に設定してよいものとする。すなわち、左装飾図柄 8 L について、カバー画像 C I 2 によって視認困難となると同時に仮停止してもよいし、視認困難となつた後に仮停止してもよいし、仮停止した後に視認困難となつてもよい。なお、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R は高速変動しており、内容が視認困難な状態を維持している。

【 0 5 7 4 】

次に、図 7 2 (J) に示すように、高速変動表示されていた右装飾図柄 8 R において、減速変動表示を経て、「6」を表す装飾図柄が仮停止表示される。なお、中装飾図柄 8 C は高速変動表示を維持している。またこのとき、カバー画像 C I 2 は停止表示を維持しているが、これによって左装飾図柄 8 L は視認困難となつてゐるため、再変動しているか仮停止表示を維持しているか不明となるが、ここでは、仮停止表示を維持しているものとする。なお、左装飾図柄 8 L が再度変動した後、リーチを形成するなどしてもよい。

10

【 0 5 7 5 】

次に、図 7 2 (K) に示すように、停止表示されていたカバー画像 C I 2 が、表示画面 7 a の水平右方向に向かって移動表示され、フレームアウトしていく。また、これに伴い、それぞれ視認困難となつてゐる、第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 1 ~ 4 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A と、当該変動アイコン 9 C とが、視認可能となる。具体的には、まず、第 4 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A が視認可能となり、その後、第 3 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A、第 2 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A、第 1 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A、当該変動アイコン 9 C の順に、1 つずつ視認可能となる。すなわち、視認可能となる保留アイコンの数が徐々に増加するようになっている。また、左装飾図柄 8 L は、左端部から徐々に視認可能となる。なお、カバー画像 C I 2 は、保留アイコン 9 A、当該変動アイコン 9 C、左装飾図柄 8 L よりも前面側に表示されていたため、これらを視認困難としていたが、中装飾図柄 8 C 及び右装飾図柄 8 R が表示有れる円形領域の背面側において表示されているため、カバー画像 C I 2 が移動表示されても、中装飾図柄 8 C 及び右装飾図柄 8 R は視認困難とならないようになっている。しかし、これに限らず、カバー画像 C I 2 が、中装飾図柄 8 C 及び右装飾図柄 8 R の少なくとも一方の前面側に表示され、カバー画像 C I 2 の移動表示に伴つて、カバー画像 C I 2 の背面側に表示されている一方の装飾図柄を視認困難としてもよい。図 7 2 (K) に示すシーンは、すべての保留アイコン 9 A が視認可能となつた後の場合における表示例である。なお、中装飾図柄 8 C は高速変動表示を、左装飾図柄 8 L 及び右装飾図柄 8 R は仮停止表示を、それぞれ維持している。しかしこのとき、カバー画像 C I 2 によって視認困難となつてゐた左装飾図柄 8 L が、再度視認可能な状態となつたので、これを契機として、再変動してもよい。例えば、カバー画像 C I 2 の移動表示に伴つて、左装飾図柄 8 L が視認可能となつた時点において、すでに再変動を開始しており、その後、右装飾図柄 8 R において仮停止表示されている装飾図柄と同一の内容の装飾図柄が仮停止表示され、リーチを形成するという具合である。また、保留アイコン遮蔽演出 B は、保留アイコン 9 A あるいは当該変動アイコン 9 C の表示態様が、より大当たり期待度の高い態様へ変化することを示唆する演出であるが、この場合においては、保留変化はしなかつたものとする。

20

30

30

【 0 5 7 6 】

次に、図 7 2 (L) に示すように、表示画面 7 a の水平右方向に向かって移動表示されていたカバー画像 C I 2 の左端部がフレームアウトする。この後、中装飾図柄 8 C が仮停止後、変動演出が終了し、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が確定停止する。

40

【 0 5 7 7 】

以上が、保留アイコン遮蔽演出 B の表示例である。保留アイコン遮蔽演出 B を実行できる構成とすることで、保留アイコン 9 A 及び当該変動アイコン 9 C を視認困難とし、視認困難となつてゐる間に保留変化が起こることを遊技者に期待させることができるとなり、変動演出における保留アイコンの演出で遊技者を楽しませることができるとなり、遊技の興奮向上させることができる。

【 0 5 7 8 】

[保留アイコン遮蔽演出 C]

50

図73は、保留アイコン遮蔽演出Cを説明するための図である。保留アイコン遮蔽演出Cは、変動演出中において、キャラクタ画像を含むカバー画像が、表示画面7aの下部からフレームインし、保留アイコン及び装飾図柄の一部を覆い隠した後、フレームアウトする演出であって、保留変化を示唆するための演出である。なお、この例では、画像の表示は表示画面7aによって実行されるが、サブ表示画面64において実行されてもよい。

【0579】

装飾図柄8L、8C、8Rは、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rと、を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（特図変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。ここでの特別図柄とは、第1特別図柄と第2特別図柄のいずれであってもよい。左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは、それぞれ、表示画面7aの上方から下方にわたって表示され、減速変動時には、表示画面7aに同時に2つ以上の図柄が視認可能となるように縦に並んで移動表示される。また、高速変動時には、図柄の内容は視認困難となるように表示される。また、停止表示時には、表示画面7aに1つの図柄が視認可能となるように表示されるが、同時に複数の図柄が視認可能となるようにしてもよい。また、特図抽選の結果が当たりである場合は、一直線上に並んだ3つの図柄の組が当たり態様となるように停止する。なお、ここでの一直線上に並んだ3つの図柄とは、概ね一直線上に並んだものも含む。ここでは、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rの図柄配列は表示画面7aの下から上に向かって「123456789」の順番に並んでいる。

10

【0580】

保留アイコン遮蔽演出Cでは、表示画面7aの下部からカバー画像CI3がフレームインし、保留アイコン9A及び当該変動アイコン9Cが視認困難となった後、カバー画像CI3がフレームアウトし保留アイコン9A及び当該変動アイコン9Cが再度視認可能となる演出である。保留アイコン9A及び当該変動アイコン9Cは、カバー画像CI3によって視認困難となっている間に、各保留アイコンの表示態様が、通常態様から、対応づけられた特図抽選の結果が当たりとなる期待度が相対的に高い態様へ変化する保留変化を実行する場合がある。この例では、保留アイコンは、通常態様では白い丸形アイコンであり、網掛けの正方形アイコン、模様入り六角形アイコンのいずれかに変化可能であるものとする。

20

【0581】

さらに、カバー画像CI3は、保留アイコン9A及び当該変動アイコン9Cのうちのいずれかが保留変化を実行する期待度が相対的に高い態様のカバー画像CI4に変化する場合がある。これを発展と呼ぶこととする。なお、カバー画像CI3には「乾坤」という文字列画像が含まれ、カバー画像CI4には「一擲」という文字列画像が含まれており、発展することで、「乾坤一擲」という四字熟語が完成し、遊技者に保留変化への期待感を与えるように構成されている。

30

【0582】

図73(A)～(F)では保留変化なしあつ発展なしのパターン、図73(A)～(E)、(G)では保留変化ありかつ発展なしのパターン、図73(A)～(D)、(H)～(J)では保留変化なしあつ発展ありのパターン、図73(A)～(D)、(H)～(I)、(K)では保留変化ありかつ発展ありのパターン、図73(A)～(D)、(H)～(I)、(L)では保留変化複数ありかつ発展ありのパターン、についてそれぞれ説明する。最初に、保留変化なしあつ発展なしのパターンについて説明する。

40

【0583】

まず、図73(A)に示すように、変動演出が開始され、装飾図柄8L、8C、8Rが高速変動し、それぞれの内容が視認困難となる。ここでは、保留アイコン9A、当該変動アイコン9Cが表示画面7aの左下部（左装飾図柄8Lの下部）において表示されている。

【0584】

次に、図73(B)に示すように、キャラクタ画像を含むカバー画像CI3が、表示画

50

面 7 a における保留アイコン 9 A 及び当該変動アイコン 9 C が表示されている位置の下部から、鉛直上方に向かって移動表示され、フレームインする。これにより、第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 1 ~ 3 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の一部分と、当該変動アイコン 9 C の一部分とが、カバー画像 C I 1 に覆い隠されている。この後、第 1 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A が視認困難となり、さらにその後、第 2 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A、第 3 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A、第 4 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の順に、1 つずつが視認困難となる。すなわち、視認困難となる保留アイコン 9 A の数が徐々に増加するようになっている。また、カバー画像 C I 3 は、アニメーションを実行しながら表示されていてもよいし、カバー画像 C I 3 が文字列画像のみで構成されていてもよいし、保留アイコン 9 A 及び当該変動アイコン 9 C のみを視認困難にし左装飾図柄 8 L は視認困難としない大きさであってもよいものとする。これ以降の場合においても同様である。なお、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は高速変動しており、内容は視認困難な状態を維持している。

【 0 5 8 5 】

次に、図 7 3 (C) に示すように、表示画面 7 a における保留アイコン 9 A 及び当該変動アイコン 9 C が表示されている位置の下部からフレームインしたカバー画像 C I 3 の全体がフレームインした後停止表示され、表示されているすべての保留アイコン 9 A、当該変動アイコン 9 C、左装飾図柄 8 L が視認困難となる。また、このとき、左装飾図柄 8 L は、減速変動表示を経て、「 3 」を表す装飾図柄が仮停止したものとする。この場合、左装飾図柄 8 L が仮停止した時刻と、左装飾図柄 8 L が視認困難となった時刻は、任意に設定してよいものとする。すなわち、左装飾図柄 8 L について、カバー画像 C I 3 によって視認困難となると同時に仮停止してもよいし、視認困難となった後に仮停止してもよいし、仮停止した後に視認困難となってもよい。なお、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R は高速変動しており、内容が視認困難な状態を維持している。

【 0 5 8 6 】

次に、図 7 3 (D) に示すように、高速変動表示されていた右装飾図柄 8 R において、減速変動表示を経て、「 6 」を表す装飾図柄が仮停止表示される。なお、中装飾図柄 8 C は高速変動表示を維持している。またこのとき、カバー画像 C I 3 は停止表示を維持しているが、これによって左装飾図柄 8 L は視認困難となっているため、再変動しているか仮停止表示を維持しているか不明となるが、ここでは、仮停止表示を維持しているものとする。なお、左装飾図柄 8 L が再度変動した後、リーチを形成する構成などとしてもよい。

【 0 5 8 7 】

次に、図 7 3 (E) に示すように、停止表示されていたカバー画像 C I 3 が、表示画面 7 a の鉛直下方に向かって移動表示され、フレームアウトしていく。また、これに伴い、それぞれ視認困難となっていた、左装飾図柄 8 L、第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 1 ~ 3 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A、当該変動アイコン 9 C、が視認可能となる。具体的には、まず、第 4 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A が視認可能となり、その後、第 3 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A、第 2 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A、第 1 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の順に、1 つずつ視認可能となる。すなわち、視認可能となる保留アイコン 9 A の数が徐々に増加するようになっている。なお、中装飾図柄 8 C は高速変動表示を、右装飾図柄 8 R は仮停止表示を、それぞれ維持している。またこのとき、カバー画像 C I 3 は移動表示されているが、左装飾図柄 8 L は視認困難な状態から視認可能な状態へと遷移するが、視認可能となるまでに、再変動しているか仮停止表示を維持しているか不明となるが、ここでは、仮停止表示を維持しているものとする。左装飾図柄 8 L が再度変動した後、リーチを形成する構成などとしてもよい。

【 0 5 8 8 】

次に、図 7 3 (F) に示すように、表示画面 7 a の鉛直下方に向かって移動表示されていたカバー画像 C I 3 の下端部がフレームアウトする。また、これに伴って、視認困難となっていた保留アイコン 9 A や当該変動アイコン 9 C の全体が視認可能となる。この後、中装飾図柄 8 C が仮停止後、変動演出が終了し、各装飾図柄 8 L、8 C、8 R が確定停止

10

20

30

40

50

する。以上が、保留変化なしあつ発展なしのパターンにおける保留アイコン遮蔽演出Cの表示例である。

【0589】

次に、保留変化ありかつ発展なしのパターンについて説明する。図73(A)～(E)までの流れは、前述した保留変化なしあつ発展なしのパターンと同様であるため、説明は省略する。

図73(E)に示すシーンの後、カバー画像CI3が完全にフレームアウトすると、図73(G)に示すように、第2記憶領域に対応する保留アイコン9Aの表示態様が、白い丸形アイコンから、網掛けの正方形アイコンに変化している。この保留アイコン9Aの表示態様の変化は、カバー画像CI3による視認困難な期間において実行されていてもよいし、カバー画像CI3が移動し視認可能となった後に実行されてもよい。また、視認可能となった後に保留変化する場合、アニメーションを伴って変化してもよい。さらに、保留変化は、当該変動アイコン9Cに対して実行されてもよい。以上が、保留変化ありかつ発展なしのパターンにおける保留アイコン遮蔽演出Cの表示例である。

10

【0590】

次に、保留変化なしあつ発展ありのパターンについて説明する。図73(A)～(D)の流れは、前述した保留変化なしあつ発展なしのパターンと同様であるため、説明は省略する。

【0591】

図73(D)に示すシーンの後、図73(E)に示すように、カバー画像CI3の表示態様が変化し、カバー画像CI4となる。なお、この変化に際してアニメーションを行ってもよいが、依然として、左装飾図柄8L、保留アイコン9A、当該変動アイコン9Cはカバー画像によって視認困難なままであるものとする。

20

【0592】

次に、図73(I)に示すように、停止表示されていたカバー画像CI4が、表示画面7aの鉛直下方に向かって移動表示され、フレームアウトしていく。また、これに伴い、それぞれ視認困難となっていた、左装飾図柄8L、第1特図保留記憶領域85aの第1～3記憶領域に対応する保留アイコン9A、当該変動アイコン9C、が視認可能となる。具体的には、まず、第4記憶領域に対応する保留アイコン9Aが視認可能となり、その後、第3記憶領域に対応する保留アイコン9A、第2記憶領域に対応する保留アイコン9A、第1記憶領域に対応する保留アイコン9Aの順に、1つずつ視認可能となる。すなわち、視認可能となる保留アイコン9Aの数が徐々に増加するようになっている。なお、中装飾図柄8Cは高速変動表示を、右装飾図柄8Rは仮停止表示を、それぞれ維持している。またこのとき、カバー画像CI4は移動表示されているが、左装飾図柄8Lは視認困難な状態から視認可能な状態へと遷移するが、視認可能となるまでに、再変動しているか仮停止表示を維持しているか不明となるが、ここでは、仮停止表示を維持しているものとする。左装飾図柄8Lが再度変動した後、リーチを形成する構成などとしてもよい。

30

【0593】

次に、図73(J)に示すように、表示画面7aの鉛直下方に向かって移動表示されていたカバー画像CI4の下端部がフレームアウトする。また、これに伴って、視認困難となっていた保留アイコン9Aや当該変動アイコン9Cの全体が視認可能となる。この後、中装飾図柄8Cが仮停止後、変動演出が終了し、各装飾図柄8L、8C、8Rが確定停止する。以上が、保留変化なしあつ発展ありのパターンにおける保留アイコン遮蔽演出Cの表示例である。

40

【0594】

次に、保留変化ありかつ発展ありのパターンについて説明する。図73(A)～(D)の流れは、前述した保留変化なしあつ発展なしのパターンと同様であり、その後の流れのうちの図73(H)～(I)の流れは保留変化なしあつ発展ありのパターンと同様であるため、それぞれ説明は省略する。

【0595】

50

図 7 3 (I) に示すシーンの後、カバー画像 C I 4 が完全にフレームアウトすると、図 7 3 (K) に示すように、第 3 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様が、白い丸形アイコンから、網掛けの正方形アイコンに変化している。この保留アイコン 9 A の表示態様の変化は、カバー画像 C I 4 が表示されていたことによる視認困難な期間において実行されてもよいし、カバー画像 C I 4 が移動し視認可能となった後に実行されてもよい。また、視認可能となった後に保留変化する場合、アニメーションを伴って変化してもよい。さらに、保留変化は、当該変動アイコン 9 C に対して実行されてもよい。以上が、保留変化ありかつ発展ありのパターンにおける保留アイコン遮蔽演出 C の表示例である。

【 0 5 9 6 】

10

最後に、保留変化複数ありかつ発展ありのパターンについて説明する。図 7 3 (A) ~ (D) の流れは、前述した保留変化なしかつ発展なしのパターンと同様であり、その後の流れのうちの図 7 3 (H) ~ (I) の流れは保留変化なしかつ発展ありのパターンと同様であるため、それぞれ説明は省略する。

【 0 5 9 7 】

20

図 7 3 (I) に示すシーンの後、カバー画像 C I 4 が完全にフレームアウトすると、図 7 3 (L) に示すように、第 2 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様が、白い丸形アイコンから、模様入り六角形アイコンに変化し、さらに、第 3 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様が、白い丸形アイコンから、網掛けの正方形アイコンに変化している。これらの保留アイコン 9 A の表示態様の変化は、カバー画像 C I 4 が表示されていたことによる視認困難な期間において実行されてもよいし、カバー画像 C I 4 が移動し視認可能となった後に実行されてもよい。また、視認可能となった後に保留変化する場合、アニメーションを伴って変化してもよい。さらに、保留変化は、当該変動アイコン 9 C に対して実行されてもよい。加えて、保留変化の順序は任意に設定してもよい。すなわち、第 2 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A と第 3 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A が同時に保留変化してもよいし、第 2 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A 、第 3 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の順に保留変化してもよいし、第 3 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A 、第 2 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の順に保留変化してもよい。以上が、保留変化複数ありかつ発展ありのパターンにおける保留アイコン遮蔽演出 C の表示例である。

30

【 0 5 9 8 】

以上が、種々のパターンにおける保留アイコン遮蔽演出 C の表示例である。保留アイコン遮蔽演出 C を実行できる構成として、保留アイコン 9 A 及び当該変動アイコン 9 C を視認困難とし、視認困難となっている間に保留変化が起こること、及び、それを期待させるためのカバー画像の表示態様の変化などによって、遊技者に保留変化を期待させることができが可能となり、変動演出における保留アイコンの演出で遊技者を楽しませることができる。

【 0 5 9 9 】

[保留アイコン遮蔽演出 D]

40

図 7 4 (A) ~ (F) は、保留アイコン遮蔽演出 D を説明するための図である。保留アイコン遮蔽演出 D は、変動演出中において、複数個の示唆画像 C I 5 及び複数個の示唆画像 C I 6 が、表示画面 7 a の左部から連続的にフレームインし、保留アイコン及び装飾図柄の一部を覆い隠した後、フレームアウトする演出であって、仮停止した装飾図柄の再変動、及び、当該変動アイコン 9 C の保留変化を示唆するための演出である。なお、この例では、画像の表示は表示画面 7 a によって実行されるが、サブ表示画面 6 4 において実行されてもよい。

【 0 6 0 0 】

50

装飾図柄 8 L 、 8 C 、 8 R は、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R と、を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（特図変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。ここでの特別図

柄とは、第1特別図柄と第2特別図柄のいずれであってもよい。左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは、それぞれ、表示画面7aの上方から下方にわたって表示され、減速変動時には、表示画面7aに同時に2つ以上の図柄が視認可能となるように縦に並んで移動表示される。また、高速変動時には、図柄の内容は視認困難となるように表示される。また、停止表示時には、表示画面7aに1つの図柄が視認可能となるように表示されるが、同時に複数の図柄が視認可能となるようにしてもよい。また、特図抽選の結果が当たりである場合は、一直線上に並んだ3つの図柄の組が当たり態様となるように停止する。なお、ここでの一直線上に並んだ3つの図柄とは、概ね一直線上に並んだものも含む。ここでは、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rの図柄配列は表示画面7aの下から上に向かって「1 2 3 4 5 6 7 8 9」の順番に並んでいる。

10

【0601】

まず、図74(A)に示すように、変動演出が開始され、装飾図柄8L、8C、8Rが高速変動し、それぞれの内容が視認困難となる。ここでは、保留アイコン9A、当該変動アイコン9Cが表示画面7aの左下部(左装飾図柄8Lの下部)において表示されている。なお、この変動演出の契機となった特図抽選の結果は当たりであったものとして説明を続ける。

【0602】

次に、図74(B)に示すように、複数個の示唆画像CI5及び複数個の示唆画像CI6が、表示画面7aの左端部から、水平右方向に向かって移動表示され、繰々とフレームインする。これにより、第1特図保留記憶領域85aの第1~4記憶領域に対応する保留アイコン9Aと、当該変動アイコン9Cと、左装飾図柄8Lとが、複数個の示唆画像CI5及び複数個の示唆画像CI6に覆い隠されている。具体的には、まず、第4記憶領域に対応する保留アイコン9Aが視認困難となり、その後、第3記憶領域に対応する保留アイコン9A、第2記憶領域に対応する保留アイコン9A、第1記憶領域に対応する保留アイコン9A、当該変動アイコン9Cの順に、1つずつが視認困難となる。すなわち、視認困難となる保留アイコンの数が徐々に増加するようになっている。また、示唆画像CI5及び示唆画像CI6は、アニメーションを実行しながら表示されていてもよいし、示唆画像CI5及び示唆画像CI6のうちの少なくとも一方がキャラクタ画像で構成されていてもよいし、保留アイコン9A及び当該変動アイコン9Cのみを視認困難にし左装飾図柄8Lは視認困難としない大きさであってもよいものとする。これ以降の場合においても同様である。また、このとき、高速変動表示されていた左装飾図柄8Lは、減速変動表示を経て、「3」を表す装飾図柄が仮停止表示される。仮停止表示のタイミングは、複数個の示唆画像CI5及び複数個の示唆画像CI6によって視認困難となる前が好ましいが、視認困難となった後でもよい。この場合は、仮停止後に視認困難となったこととする。さらに、移動表示されることで、左装飾図柄8L、保留アイコン9A、当該変動アイコン9Cを視認困難とする複数個の画像は、示唆画像CI5のみであってもよい。なお、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rは高速変動表示を維持しており、内容は視認困難な状態である。

20

【0603】

次に、図74(C)に示すように、表示画面7aの左端部からフレームインした複数個の示唆画像CI5及び複数個の示唆画像CI6によって、表示されているすべての保留アイコン9A、当該変動アイコン9C、左装飾図柄8Lが視認困難となる。なお、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rは高速変動しており、内容が視認困難な状態を維持している。加えて、中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rは、すべての示唆画像CI5及び示唆画像CI6の前面側において表示されており、示唆画像CI5及び示唆画像CI6と重なったとしても、視認困難とはならない構成となっているものとする。しかし、これに限らず、カバー画像CI2が、中装飾図柄8C及び右装飾図柄8Rの少なくとも一方の前面側に表示され、カバー画像CI2の移動表示に伴って、カバー画像CI2の背面側に表示されている一方の装飾図柄を視認困難としてもよい。

30

【0604】

次に、図74(D)に示すように、表示画面7aの左端部から新たな示唆画像CI5及

40

50

び示唆画像 C I 6 がフレームインしなくなり、かつ、すでにフレームインした示唆画像 C I 5 及び示唆画像 C I 6 が、引き続き、表示画面 7 a において水平右方向に移動表示されている。また、これに伴い、それぞれ視認困難となっていた、第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 1 ~ 4 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A と、当該変動アイコン 9 C と、左装飾図柄 8 L とが、視認可能となる。具体的には、まず、第 4 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A が視認可能となり、その後、第 3 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A、第 2 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A、第 1 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A、当該変動アイコン 9 C の順に、1 つずつ視認可能となる。すなわち、視認可能となる保留アイコンの数が徐々に増加するようになっている。また、左装飾図柄 8 L は、左端部から徐々に視認可能となる。高速変動表示されていた右装飾図柄 8 R は、減速変動表示を経て、「6」を表す装飾図柄が仮停止表示される。なお、中装飾図柄 8 C は高速変動表示を維持している。

10

【 0 6 0 5 】

さらに、視認可能となった当該変動アイコン 9 C の表示態様が、白い丸形アイコンから、網掛けの正方形アイコンに変化している。この当該変動アイコン 9 C の表示態様の変化は、示唆画像 C I 5 及び示唆画像 C I 6 が表示されていたことによる視認困難な期間において実行されていてもよいし、示唆画像 C I 5 及び示唆画像 C I 6 が移動し視認可能となった後に実行されてもよい。また、視認可能となった後に保留変化する場合、アニメーションを伴って変化してもよい。さらに、保留変化は、保留アイコン 9 A に対して実行されてもよい。

20

【 0 6 0 6 】

加えて、視認可能となった左装飾図柄 8 L において仮停止表示されていた装飾図柄の内容が、「3」から「6」に変化している。これによって、左装飾図柄 8 L において仮停止している装飾図柄の内容と、右装飾図柄 8 R において仮停止している装飾図柄の内容とが一致し、リーチを形成したこととなる。この装飾図柄の内容の変化は、示唆画像 C I 5 及び示唆画像 C I 6 が表示されていたことによる視認困難な期間において実行されていてもよいし、示唆画像 C I 5 及び示唆画像 C I 6 が移動し視認可能となった後に実行されてもよい。また、視認可能となった後に内容が変化する場合、アニメーションを伴って変化してもよい。

30

【 0 6 0 7 】

次に、図 7 4 (E) に示すように、表示画面 7 a の水平右方向に向かって移動表示されていた示唆画像 C I 5 及び示唆画像 C I 6 が続々とフレームアウトする。

【 0 6 0 8 】

次に、図 7 4 (F) に示すように、中装飾図柄 8 C が減速変動表示を経て、「6」を表す装飾図柄が仮停止表示される。これにより、装飾図柄 8 L、8 C、8 R において乖離停止表示されている装飾図柄の内容が「6」で一致し、この変動演出の契機となった特図抽選の結果が当たりであってことを示唆している。この後、装飾図柄 8 L、8 C、8 R がすべて確定停止し、当たりが確定する。

【 0 6 0 9 】

以上が、保留アイコン遮蔽演出 D の表示例である。保留アイコン遮蔽演出 D を実行できる構成として、左装飾図柄 8 L、保留アイコン 9 A、当該変動アイコン 9 C を視認困難とし、視認困難となっている間に仮停止している左装飾図柄 8 L の内容の変化や、保留変化が起こることを遊技者に期待させることができとなり、変動演出における保留アイコンの演出で遊技者を楽しませることができることができる。

40

【 0 6 1 0 】

[保留アイコン遮蔽演出 E]

図 7 4 (G) ~ (L) は、保留アイコン遮蔽演出 E を説明するための図である。保留アイコン遮蔽演出 E は、変動演出中において、複数個の示唆画像 C I 5 及び複数個の示唆画像 C I 6 が、表示画面 7 a の左部から連続的にフレームインし、保留アイコン及び装飾図

50

柄の一部を覆い隠した後、フレームアウトする演出であって、保留変化を示唆するための演出である。なお、この例では、画像の表示は表示画面 7 a によって実行されるが、サブ表示画面 6 4 において実行されてもよい。

【 0 6 1 1 】

装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R と、を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（特図変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。ここでの特別図柄とは、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄のいずれであってもよい。左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、それぞれ、表示画面 7 a の上方から下方にわたって表示され、減速変動時には、表示画面 7 a に同時に 2 つ以上の図柄が視認可能となるように縦に並んで移動表示される。また、高速変動時には、図柄の内容は視認困難となるように表示される。また、停止表示時には、表示画面 7 a に 1 つの図柄が視認可能となるように表示されるが、同時に複数の図柄が視認可能となるようにしてもよい。また、特図抽選の結果が当たりである場合は、一直線上に並んだ 3 つの図柄の組が当たり態様となるように停止する。なお、ここでの一直線上に並んだ 3 つの図柄とは、概ね一直線上に並んだものも含む。ここでは、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R の図柄配列は表示画面 7 a の下から上に向かって「1 2 3 4 5 6 7 8 9」の順番に並んでいる。

【 0 6 1 2 】

まず、図 7 4 (G) に示すように、変動演出が開始され、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動し、それぞれの内容が視認困難となる。ここでは、保留アイコン 9 A、当該変動アイコン 9 C が表示画面 7 a の左下部（左装飾図柄 8 L の下部）において表示されている。なお、この変動演出中において保留変化演出はなされないものとし、さらに、この変動演出の契機となった特図抽選の結果はハズレであったものとして説明を続ける。

【 0 6 1 3 】

次に、図 7 4 (H) に示すように、示唆画像 C I 5 及び示唆画像 C I 6 が、表示画面 7 a の左端部から、水平右方向に向かって移動表示され、連続的に複数個ずつフレームインする。これにより、第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 1 ~ 4 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A と、当該変動アイコン 9 C と、左装飾図柄 8 L とが、示唆画像 C I 5 及び示唆画像 C I 6 に覆い隠されている。具体的には、まず、第 4 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A が視認困難となり、その後、第 3 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A、第 2 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A、第 1 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A、当該変動アイコン 9 C の順に、1 つずつが視認困難となる。すなわち、視認困難となる保留アイコンの数が徐々に増加するようになっている。また、示唆画像 C I 5 及び示唆画像 C I 6 は、キャラクタ画像で構成されていてもよいし、アニメーションを実行しながら表示されてもよいし、保留アイコン 9 A 及び当該変動アイコン 9 C のみを視認困難にし左装飾図柄 8 L は視認困難としない大きさであってもよいものとする。さらに、移動表示されることで、左装飾図柄 8 L、保留アイコン 9 A、当該変動アイコン 9 C を視認困難とする複数個の画像は、示唆画像 C I 5 のみであってもよい。これ以降の場合においても同様である。なお、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は高速変動しており、内容は視認困難な状態を維持している。

【 0 6 1 4 】

次に、図 7 4 (I) に示すように、表示画面 7 a の左端部からフレームインした示唆画像 C I 5 及び示唆画像 C I 6 が停止表示され、かつ、新たな示唆画像 C I 5 及び示唆画像 C I 6 がフレームインしなくなる。示唆画像 C I 5 及び示唆画像 C I 6 によって、表示されているすべての保留アイコン 9 A、当該変動アイコン 9 C、左装飾図柄 8 L が視認困難となる。また、このとき、左装飾図柄 8 L は、減速変動表示を経て、「3」を表す装飾図柄が仮停止したものとする。この場合、左装飾図柄 8 L が仮停止した時刻と、左装飾図柄 8 L が視認困難となった時刻は、任意に設定してよいものとする。すなわち、左装飾図柄 8 L について、示唆画像 C I 5 及び示唆画像 C I 6 によって視認困難となると同時に仮停止してもよいし、視認困難となった後に仮停止してもよいし、仮停止した後に視認困難と

10

20

30

40

50

なってもよい。なお、中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R は高速変動しており、内容が視認困難な状態を維持している。

【 0 6 1 5 】

次に、図 7 4 (J) に示すように、高速変動表示されていた右装飾図柄 8 R において、減速変動表示を経て、「6」を表す装飾図柄が仮停止表示される。なお、中装飾図柄 8 C は高速変動表示を維持している。またこのとき、示唆画像 C I 5 及び示唆画像 C I 6 は停止表示を維持しているが、これによって左装飾図柄 8 L は視認困難となっているため、再変動しているか仮停止表示を維持しているか不明となるが、ここでは、仮停止表示を維持しているものとする。なお、左装飾図柄 8 L が再度変動した後、リーチを形成するなどしてもよい。

10

【 0 6 1 6 】

次に、図 7 4 (K) に示すように、停止表示されていた示唆画像 C I 5 及び示唆画像 C I 6 が、表示画面 7 a の水平左方向に向かって移動表示され、フレームアウトしていく。また、これに伴い、それぞれ視認困難となっていた、第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 1 ~ 4 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A と、当該変動アイコン 9 C とが、視認可能となる。具体的には、まず、当該変動アイコン 9 C が視認可能となり、その後、第 1 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A、第 2 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A、第 3 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A、第 4 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の順に、1 つずつ視認可能となる。すなわち、視認可能となる保留アイコンの数が徐々に増加するようになっている。また、左装飾図柄 8 L は、右端部から徐々に視認可能となる。なお、中装飾図柄 8 C は高速変動表示を維持している。しかしこのとき、示唆画像 C I 5 及び示唆画像 C I 6 によって視認困難となっていた左装飾図柄 8 L が、再度視認可能な状態となったので、これを契機として、再変動してもよい。例えば、示唆画像 C I 5 及び示唆画像 C I 6 の移動表示に伴って、左装飾図柄 8 L が視認可能となった時点において、すでに再変動を開始しており、その後、右装飾図柄 8 R において仮停止表示されている装飾図柄と同一の内容の装飾図柄が仮停止表示され、リーチを形成するという具合である。さらに、視認可能となった第 1 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様が、白い丸形アイコンから、網掛けの正方形アイコンに変化している。この第 1 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様の変化は、示唆画像 C I 5 及び示唆画像 C I 6 が表示されていたことによる視認困難な期間において実行されていてもよいし、示唆画像 C I 5 及び示唆画像 C I 6 が移動し視認可能となった後に実行されてもよい。また、視認可能となった後に保留変化する場合、アニメーションを伴って変化してもよい。さらに、保留変化は、当該変動アイコン 9 C に対して実行されてもよい。

20

30

30

【 0 6 1 7 】

次に、図 7 4 (L) に示すように、表示画面 7 a の水平右方向に向かって移動表示されていた示唆画像 C I 5 及び示唆画像 C I 6 がすべてフレームアウトする。この後、中装飾図柄 8 C が仮停止後、変動演出が終了し、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が確定停止する。

40

【 0 6 1 8 】

以上が、保留アイコン遮蔽演出 E の表示例である。保留アイコン遮蔽演出 E を実行できる構成とすることで、保留アイコン 9 A 及び当該変動アイコン 9 C を視認困難とし、視認困難となっている間に保留変化が起こることを遊技者に期待させることができることが可能となり、変動演出における保留アイコンの演出で遊技者を楽しませることができることが可能となり、遊技の興奮を向上させることができる。

【 0 6 1 9 】

[効果例]

以下に、本実施形態の効果例を示す。

[効果 1]

上記実施形態の遊技機 1 では、図 7 2 ~ 7 4 によれば、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が変動表示される第 1 の演出と、第 1 の演出の後、カバー画像 C I 1、C I 2、C I 3、C I 4、C I 5、C I 6 のうちの少なくとも一つが移動表示される第 2 の演出と、第 2 の演出

50

の後、カバー画像 C I 1、C I 2、C I 3、C I 4、C I 5、C I 6 のうちの少なくとも一つが、保留アイコン 9 A と重なり、かつ、保留アイコン 9 A よりも前面側に停止表示され、保留アイコン 9 A が視認困難になる第 3 の演出と、を実行可能な構成となっている。例えば、保留アイコン遮蔽演出 A では、図 7 2 (C) に示すように、カバー画像 C I 1 が保留アイコン 9 A を視認困難としている。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【 0 6 2 0 】

なお、画像表示装置 7 の表示画面 7 a が請求項 1 における「表示画面」に、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が「複数の装飾図柄」に、保留アイコン 9 A が「保留画像」に、いずれかのカバー画像が「所定画像」に、それぞれ相当する。

10

【 0 6 2 1 】

[効果 2]

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、図 7 2 (C) ~ (F) に示すように、第 3 の演出では、カバー画像 C I 1 は、左装飾図柄 8 L と重なり、かつ、左装飾図柄 8 L よりも前面側に表示され、左装飾図柄 8 L を視認困難にし、第 3 の演出の後、左装飾図柄 8 L が停止表示される第 4 の演出と、第 4 の演出の後、カバー画像 C I 1 が移動表示され、保留アイコン 9 A 及び左装飾図柄 8 L が視認可能になる第 5 の演出と、を実行可能な構成となっていた。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【 0 6 2 2 】

20

[効果 3]

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、図 7 3 に示すように、保留アイコン 9 A は、対応づけられた特図抽選の結果が当たりとなる期待度が比較的低い白い丸形アイコンで表示される場合と、期待度が比較的高い網掛けの正方形アイコンで表示される場合と、があり、第 2 の演出の後、保留アイコン 9 A が白い丸形アイコンから網掛けの正方形アイコンへ変化する第 6 の演出を実行可能な構成となっていた。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【 0 6 2 3 】

30

[効果 4]

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、図 7 3 に示すように、第 2 の演出の後、かつ、第 6 の演出の前に、カバー画像 C I 3 からカバー画像 C I 4 へ変化することで、第 6 の演出が実行されることを示唆する第 7 の演出を実行可能な構成となっている。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【 0 6 2 4 】

40

[効果 5]

上記実施形態の遊技機 1 では、例えば、図 7 2 (G) ~ (L) に示すように、第 1 の演出では、保留アイコン 9 A は複数個同時に表示されている状態であり、第 2 の演出では、カバー画像 C I 2 の移動によって、視認可能な状態から視認困難な状態となる保留アイコン 9 A の数は徐々に増加し、第 3 の演出では、すべての保留アイコン 9 A は視認困難な状態となる構成となっている。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【 0 6 2 5 】

[変形例]

本実施形態の変形例を示す。

[変形例 1]

保留アイコン遮蔽演出において、左装飾図柄 8 L がカバー画像によって視認困難とならないように、カバー画像が構成されていてもよい。一方、左装飾図柄 8 L 以外の装飾図柄も視認困難とするように構成されていてもよい。

50

【0626】

[変形例2]

保留アイコン遮蔽演出Cにおいて、カバー画像C I 3は、キャラクタ画像を含んだ構成となっていてもよい。また、この場合、カバー画像C I 4は、カバー画像C I 3と表示様が異なる同一のキャラクタ画像を含んだ構成としてよく、カバー画像C I 3からカバー画像C I 4に変化するとき、キャラクタ画像がアニメーションを実行するようにしてもよい。

【0627】

[変形例3]

保留アイコン遮蔽演出D、Eにおいて、保留アイコン9A等を視認困難とする複数個のカバー画像は、1種類の画像で構成されていてもよい。この場合、1種類のカバー画像は、キャラクタ画像を含む構成としてもよいし、カバー画像が移動表示されるとき、当該キャラクタ画像がアニメーションを行うように構成してもよい。

10

【0628】

[変形例4]

保留アイコン遮蔽演出A、Bにおいて、保留アイコン9A及び当該変動アイコン9Cがカバー画像C I 1、C I 2によって視認困難となった後、保留変化を実行するようにしてもよい。

20

【0629】

[変形例5]

保留アイコン遮蔽演出において、カバー画像は、保留アイコン9A及び当該変動アイコン9Cのすべてを視認困難とせず、所定の数の保留アイコン9A及び当該変動アイコン9Cのみを視認困難とする構成としてもよい。

【0630】

[変形例6]

装飾図柄変化演出A～Eにおいて説明した演出は適宜組み合わせてもよい。

【0631】

[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B1-1]

30

複数種類の画像を表示可能な表示画面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、複数の装飾図柄であり、

前記複数種類の画像のうちの一つは、保留を表す保留画像であり、

前記複数種類の画像のうちの一つは、所定画像であり、

前記複数の装飾図柄が変動表示される第1の演出と、

前記第1の演出の後、前記所定画像が移動表示される第2の演出と、

前記第2の演出の後、前記所定画像が、前記保留画像と重なり、かつ、前記保留画像よりも前面側に停止表示され、前記保留画像が視認困難になる第3の演出と、を実行可能な

、

ことを特徴とする遊技機。

40

【0632】

[態様B1-2]

態様B1-1に記載の遊技機であって、

前記第3の演出では、前記所定画像は、第1の装飾図柄と重なり、かつ、前記第1の装飾図柄よりも前面側に表示され、第1の装飾図柄を視認困難にし、

前記第3の演出の後、前記第1の装飾図柄が停止表示される第4の演出と、

前記第4の演出の後、前記所定画像が移動表示され、前記保留画像及び前記第1の装飾図柄が視認可能になる第5の演出と、を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。

【0633】

50

[様 B 1 - 3]

態様 B 1 - 1 に記載の遊技機であって、

前記保留画像は、対応づけられた特図抽選の結果が大当たりとなる期待度が比較的低い第 1 保留態様で表示される場合と、前記期待度が比較的高い第 2 保留態様で表示される場合と、があり、

前記第 2 の演出の後、前記保留画像が前記第 1 保留態様から前記第 2 保留態様へ変化する第 6 の演出を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。

【 0 6 3 4 】

[様 B 1 - 4]

10

態様 B 1 - 3 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の演出の後、かつ、前記第 6 の演出の前に、前記所定画像が第 1 様様から第 2 様様へ変化することで、前記第 6 の演出が実行されることを示唆する第 7 の演出を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。

【 0 6 3 5 】

[様 B 1 - 5]

20

態様 B 1 - 1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の演出では、前記保留画像は複数個同時に表示されている状態であり、

前記第 2 の演出では、前記所定画像の移動によって、視認可能な状態から視認困難な状態となる前記保留画像の数は徐々に増加し、

前記第 3 の演出では、すべての前記保留画像は視認困難な状態となる、

ことを特徴とする遊技機。

【 0 6 3 6 】

30

以下に図 7 5 ~ 図 7 7 を用いてアイコン画像表示演出 A ~ C について説明する。アイコン画像表示演出は、装飾図柄の変動中に実行される。すなわち、画像制御用マイコン 1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信したコマンドを解析し、アイコン画像表示演出を実行する指示が含まれていると、ROM 1 0 3 から対応する画像データを読み出して画像表示装置 7 の表示画面 7 a や、サブ表示画面 6 4 (右サブ表示画面 6 4 R 、左サブ表示画面 6 4 L 、および、上サブ表示画面 6 4 U) に画像を表示させる。

【 0 6 3 7 】

[アイコン画像表示演出 A]

図 7 5 は、アイコン画像表示演出 A を説明するための図である。アイコン画像表示演出 A では、まず、図 7 5 (A) に示すように、停止表示演出が実行される。停止表示演出は、複数列の装飾図柄を停止表示させる演出である。ここでは、左装飾図柄 8 L が「2」図柄で確定停止し、中装飾図柄 8 C が「7」図柄で確定停止し、右装飾図柄 8 R が「9」図柄で確定停止している。なお、確定停止ではなく、仮停止であってもよい。表示画面 7 a の下部には、4つの保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C が表示されている。保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C は正六角形の画像となっている。保留アイコン 9 A は、右側（中央寄り）から順に、第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 1 記憶領域、第 2 記憶領域、第 3 記憶領域、第 4 記憶領域に対応している。これらをそれぞれ、第 1 保留、第 2 保留、第 3 保留、第 4 保留とも呼ぶ。

40

【 0 6 3 8 】

次に、図 7 5 (B) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、複数列の装飾図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄 8 L 、 8 C 、 8 R が高速変動している。装飾図柄 8 L 、 8 C 、 8 R の変動開始に伴い、保留アイコン 9 A のシフト表示が行われる。具体的には、第 1 保留の保留アイコン 9 A を当該変動アイコン 9 C とし、第 2 保留の保留アイコン 9 A を第 1 保留の保留アイコン 9 A とし、第 3 保留の保留アイコン 9 A を第 2 保留の保留アイコン 9 A とし、第 4 保留の保留アイコン 9 A を第 3 保留の保留アイコン 9 A とするように移動させる。

50

【0639】

次に、図75(C)～(E)に示すように、アイコン表示演出が実行される。アイコン表示演出は、保留アイコン画像の表す対象と同じ対象のアイコン画像を表示する演出である。ここでは、保留アイコン9Aの表す対象である六角形と同じ六角形のアイコン画像IGを表示している。アイコン画像IGは、保留数とは関係なく複数表示されている。アイコン画像IGは、保留アイコン9Aの画像サイズ以上となっている。アイコン画像IGは、表示画面7aの上端からフレームインし、徐々に拡大されながら下端からフレームアウトする。したがって、表示画面の奥側から手前側へ向かって飛来するように表示される。

【0640】

図75(C)では、アイコン画像IGが表示画面7aにフレームインした直後であり、アイコン画像IGが、中央よりも上方に表示されている。図75(D)では、アイコン画像IGが徐々に拡大されつつ下方へ移動している。図75(E)では、アイコン画像IGがさらに拡大されて下方へ移動し表示画面7aからフレームアウトしている。

【0641】

次に、図75(F)に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、装飾図柄が所定のリーチ態様を形成する演出である。ここでは、左右の装飾図柄8L、8Rがともに「3」図柄で停止してリーチ態様を形成している。中装飾図柄8Cは、高速変動を続けている。

【0642】

次に、図75(G)に示すように、バトルリーチ発展演出が実行される。バトルリーチ発展演出は、バトル演出へ発展することを示唆する演出である。ここでは、表示画面7aの左側に味方キャラクタCRAが表示されている。表示画面7aの右側に「バトルリーチに発展だ」のメッセージ画像MGが表示されている。

【0643】

次に、図75(H)(I)に示すように、アイコン表示演出が再度実行される。アイコン表示演出は、保留アイコン画像の表す対象と同じ対象のアイコン画像を表示する演出である。ここでは、保留アイコン9Aの表す対象である六角形と同じ六角形のアイコン画像IGを表示している。アイコン画像IGは、保留数とは関係なく複数表示されている。このとき、保留アイコン9Aの画像は非表示になっている。図75(H)では、複数のアイコン画像IGが表示画面7aに表示されている。アイコン画像IGの表示後、アイコン画像IGは、下方へ移動していく、図75(I)に示すように、表示画面7aの下端からフレームアウトする。

【0644】

次に、図75(J)(K)に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクタと敵キャラクタとが戦いを繰り広げる演出である。図75(J)では、味方キャラクタCRAと敵キャラクタCRBとが表示画面7aの中央部で対峙している。図75(K)では、味方キャラクタCRAと敵キャラクタCRBとが激突している。味方キャラクタCRAが敵キャラクタCRBに勝利することで当たりが確定する。

【0645】

次に、図75(L)に示すように、当落報知演出が実行される。当落報知演出は、当たりであるか否かを報知する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄8L、8C、8Rがすべて「3」図柄となっており、当たりであることが報知されている。なお、ハズレの場合は、図示していないが、例えば、左右の装飾図柄が「3」図柄となり、中装飾図柄が「4」図柄となる。

【0646】

[アイコン画像表示演出B]

図76は、アイコン画像表示演出Bを説明するための図である。アイコン画像表示演出Bでは、まず、図76(A)に示すように、停止表示演出が実行される。停止表示演出は、複数列の装飾図柄を停止表示させる演出である。ここでは、左装飾図柄8Lが「2」図柄で確定停止し、中装飾図柄8Cが「7」図柄で確定停止し、右装飾図柄8Rが「9」図

10

20

30

40

50

柄で確定停止している。なお、確定停止でなく、仮停止であってもよい。表示画面7aの下部には、4つの保留アイコン9Aおよび当該変動アイコン9Cが表示されている。保留アイコン9Aおよび当該変動アイコン9Cは正六角形の画像となっている。保留アイコン9Aは、右側（中央寄り）から順に、第1特図保留記憶領域85aの第1記憶領域、第2記憶領域、第3記憶領域、第4記憶領域に対応している。これらをそれぞれ、第1保留、第2保留、第3保留、第4保留とも呼ぶ。

【0647】

次に、図76(B)に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、複数列の装飾図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄8L、8C、8Rが高速変動している。装飾図柄8L、8C、8Rの変動開始に伴い、保留アイコン9Aのシフト表示が行われる。具体的には、第1保留の保留アイコン9Aを当該変動アイコン9Cとし、第2保留の保留アイコン9Aを第1保留の保留アイコン9Aとし、第3保留の保留アイコン9Aを第2保留の保留アイコン9Aとし、第4保留の保留アイコン9Aを第3保留の保留アイコン9Aとするように移動させる。

10

【0648】

次に、図76(C)～(E)に示すように、アイコン表示演出が実行される。アイコン表示演出は、保留アイコン画像の表す対象と同じ対象のアイコン画像を表示する演出である。ここでは、保留アイコン9Aの表す対象である六角形と同じ六角形のアイコン画像IGを表示している。アイコン画像IGは、保留数とは関係なく複数表示されている。アイコン画像IGは、保留アイコン9Aの画像サイズ以上となっている。アイコン画像IGの表示色は青色であるものとする（ハッチングを施して示した）。アイコン画像IGの表示色は当たりへの期待度を示唆している。表示色における当たりへの期待度は、例えば、白色 青色 緑色 赤色 金色の順序で設定されている。アイコン画像IGは、表示画面7aの上端からフレームインし、徐々に拡大されながら下端からフレームアウトする。したがって、表示画面の奥側から手前側へ向かって飛来するように表示される。

20

【0649】

図76(C)では、アイコン画像IGが表示画面7aにフレームインした直後であり、アイコン画像IGが、中央よりも上方に表示されている。図76(D)では、アイコン画像IGが徐々に拡大されつつ下方へ移動している。図76(E)では、アイコン画像IGがさらに拡大されて下方へ移動し表示画面7aからフレームアウトしている。

30

【0650】

次に、図76(F)に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、装飾図柄が所定のリーチ態様を形成する演出である。ここでは、左右の装飾図柄8L、8Rがともに「3」図柄で停止してリーチ態様を形成している。中装飾図柄8Cは、高速変動を続けている。

40

【0651】

次に、図76(G)に示すように、バトルリーチ発展演出が実行される。バトルリーチ発展演出は、バトル演出へ発展することを示唆する演出である。ここでは、表示画面7aの左側に味方キャラクタCR_Aが表示されている。表示画面7aの右側に「バトルリーチに発展だ」のメッセージ画像MGが表示されている。

40

【0652】

次に、図76(H)(I)に示すように、アイコン表示演出が再度実行される。アイコン表示演出は、保留アイコン画像の表す対象と同じ対象のアイコン画像を表示する演出である。ここでは、保留アイコン9Aの表す対象である六角形と同じ六角形のアイコン画像IGを表示している。アイコン画像IGは、保留数とは関係なく複数表示されている。アイコン画像IGは、保留アイコン9Aの画像サイズ以上となっている。アイコン画像IGの表示色は緑色となっている（ハッチングを施して示した）。これにより、当たりへの期待度の上昇を示唆している。このとき、保留アイコン9Aの画像は非表示になっている。図76(H)では、複数のアイコン画像IGが表示画面7aに表示されている。ここでは、表示画面7aの下部に、3つの保留アイコン9Aおよび当該変動アイコン9Cが表示さ

50

れている。アイコン画像 I G の表示後、アイコン画像 I G は、下方へ移動していき、図 7 6 (I) に示すように、表示画面 7 a の下端からフレームアウトする。ここでは、3 つの保留アイコン 9 A が非表示になり、表示画面 7 a の下部には当該変動アイコン 9 C が表示されている。

【 0 6 5 3 】

次に、図 7 6 (J) (K) に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクタと敵キャラクタとが戦いを繰り広げる演出である。図 7 6 (J) では、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とが表示画面 7 a の中央部で対峙している。図 7 6 (K) では、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とが激突している。味方キャラクタ C R A が敵キャラクタ C R B に勝利することで当たりが確定する。

10

【 0 6 5 4 】

次に、図 7 6 (L) に示すように、当落報知演出が実行される。当落報知演出は、当たりであるか否かを報知する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄 8 L 、 8 C 、 8 R がすべて「3」図柄となっており、当たりであることが報知されている。なお、ハズレの場合は、図示していないが、例えば、左右の装飾図柄が「3」図柄となり、中装飾図柄が「4」図柄となる。

【 0 6 5 5 】

[アイコン画像表示演出 C]

図 7 7 は、アイコン画像表示演出 C を説明するための図である。アイコン画像表示演出 C では、まず、図 7 7 (A) に示すように、停止表示演出が実行される。停止表示演出は、複数列の装飾図柄を停止表示させる演出である。ここでは、左装飾図柄 8 L が「2」図柄で確定停止し、中装飾図柄 8 C が「7」図柄で確定停止し、右装飾図柄 8 R が「9」図柄で確定停止している。なお、確定停止でなく、仮停止であってもよい。表示画面 7 a の下部には、4 つの保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C が表示されている。保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C は正六角形の画像となっている。保留アイコン 9 A は、右側（中央寄り）から順に、第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 1 記憶領域、第 2 記憶領域、第 3 記憶領域、第 4 記憶領域に対応している。これらをそれぞれ、第 1 保留、第 2 保留、第 3 保留、第 4 保留とも呼ぶ。

20

【 0 6 5 6 】

次に、図 7 7 (B) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、複数列の装飾図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄 8 L 、 8 C 、 8 R が高速変動している。装飾図柄 8 L 、 8 C 、 8 R の変動開始に伴い、保留アイコン 9 A のシフト表示が行われる。具体的には、第 1 保留の保留アイコン 9 A を当該変動アイコン 9 C とし、第 2 保留の保留アイコン 9 A を第 1 保留の保留アイコン 9 A とし、第 3 保留の保留アイコン 9 A を第 2 保留の保留アイコン 9 A とし、第 4 保留の保留アイコン 9 A を第 3 保留の保留アイコン 9 A とするように移動させる。

30

【 0 6 5 7 】

次に、図 7 7 (C) ~ (E) に示すように、アイコン表示演出が実行される。アイコン表示演出は、保留アイコン画像の表す対象と同じ対象のアイコン画像を表示する演出である。ここでは、保留アイコン 9 A の表す対象である六角形と同じ六角形のアイコン画像 I G を表示している。アイコン画像 I G は、保留数とは関係なく複数表示されている。アイコン画像 I G は、保留アイコン 9 A の画像サイズ以上となっている。アイコン画像 I G の表示色は青色であるものとする（ハッチングを施して示した）。アイコン画像 I G の表示色は当たりへの期待度を示唆している。表示色における当たりへの期待度は、例えば、白色 青色 緑色 赤色 金色の順序で設定されている。アイコン画像 I G は、表示画面 7 a の上端からフレームインし、徐々に拡大されながら下端からフレームアウトする。したがって、表示画面の奥側から手前側へ向かって飛来するように表示される。

40

【 0 6 5 8 】

図 7 7 (C) では、アイコン画像 I G が表示画面 7 a にフレームインした直後であり、アイコン画像 I G が、中央よりも上方に表示されている。図 7 7 (D) では、アイコン画

50

像 I G が徐々に拡大されつつ下方へ移動している。図 7 7 (E) では、アイコン画像 I G がさらに拡大されて下方へ移動し表示画面 7 a からフレームアウトしている。

【 0 6 5 9 】

次に、図 7 7 (F) に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、装飾図柄が所定のリーチ態様を形成する演出である。ここでは、左右の装飾図柄 8 L 、 8 R がともに「 3 」図柄で停止してリーチ態様を形成している。中装飾図柄 8 C は、高速変動を続けている。

【 0 6 6 0 】

次に、図 7 7 (G) に示すように、バトルリーチ発展演出が実行される。バトルリーチ発展演出は、バトル演出へ発展することを示唆する演出である。ここでは、表示画面 7 a の左側に味方キャラクタ C R A が表示されている。表示画面 7 a の右側に「バトルリーチに発展だ」のメッセージ画像 M G が表示されている。

10

【 0 6 6 1 】

次に、図 7 7 (H) に示すように、アイコン表示演出が再度実行される。アイコン表示演出は、保留アイコン画像の表す対象と同じ対象のアイコン画像を表示する演出である。ここでは、保留アイコン 9 A の表す対象である六角形と同じ六角形のアイコン画像 I G を表示している。アイコン画像 I G は、保留数とは関係なく複数表示されている。アイコン画像 I G の表示色は緑色となっている（ハッチングを施して示した）。これにより、当たりへの期待度の上昇を示唆する。このとき、保留アイコン 9 A の画像は非表示になっている。

20

【 0 6 6 2 】

次に、図 7 7 (I) (J) に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクタと敵キャラクタとが戦いを繰り広げる演出である。図 7 7 (I) では、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とが表示画面 7 a の中央部で対峙している。図 7 7 (J) では、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とが激突している。味方キャラクタ C R A が敵キャラクタ C R B に勝利することで当たりが確定する。

【 0 6 6 3 】

次に、図 7 7 (K) に示すように、3 回目のアイコン表示演出が実行される。アイコン表示演出は、保留アイコン画像の表す対象と同じ対象のアイコン画像を表示する演出である。ここでは、保留アイコン 9 A の表す対象である六角形と同じ六角形のアイコン画像 I G を表示している。アイコン画像 I G は、保留数とは関係なく複数表示されている。しかも、表示画面 7 a を埋め尽くすようにアイコン画像 I G が表示されている。アイコン画像 I G の表示色は赤色となっている（ハッチングを施して示した）。これにより、当たりへの期待度のさらなる上昇を示唆する。このとき、保留アイコン 9 A の画像は非表示になっている。

30

【 0 6 6 4 】

次に、図 7 7 (L) に示すように、当落報知演出が実行される。当落報知演出は、当たりであるか否かを報知する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄 8 L 、 8 C 、 8 R がすべて「 3 」図柄となっており、当たりであることが報知されている。なお、ハズレの場合は、図示していないが、例えば、左右の装飾図柄が「 3 」図柄となり、中装飾図柄が「 4 」図柄となる。

40

【 0 6 6 5 】

[効果例]

以下に、アイコン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、保留アイコン 9 A が表す正六角形（対象）と同じ正六角形（対象）を表すアイコン画像 I G を、保留数に関係なく所定数だけ表示画面 7 a に表示するアイコン表示演出を実行可能である。この構成によれば、従来にない斬新な演出を提供でき、遊技の興奮を向上させることができる。なお、演出制御用マイコン 9 1 が「表示制御手段」に相当する。

50

【 0 6 6 6 】**[効果 2]**

上記実施形態の遊技機 1 では、一変動中に複数回に亘ってアイコン表示演出を実行可能である（図 75（C）～（E）（H）（I）、図 76（C）～（E）（H）（I）、図 77（C）～（E）（H）（K））。この構成によれば、従来にない斬新な演出を提供でき、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 6 6 7 】**[効果 3]**

上記実施形態の遊技機 1 では、一変動中に複数回に亘ってアイコン表示演出にて表示されるアイコン画像 I G の表示色を変化させる（図 77（C）～（E）（H）（K））。この構成によれば、従来にない斬新な演出を提供でき、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【 0 6 6 8 】**[効果 4]**

上記実施形態の遊技機 1 では、アイコン表示演出の実行中に、保留アイコン 9 A が表示された表示状態から保留アイコン 9 A が表示されない非表示状態へ切り替える（図 76（H）（I））。この構成によれば、従来にない斬新な演出を提供でき、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 6 6 9 】**[効果 5]**

上記実施形態の遊技機 1 では、アイコン表示演出にて表示される所定数のアイコン画像 I G のうちの少なくとも一つのアイコン画像 I G は、保留アイコン 9 A の画像サイズ以上である。この構成によれば、従来にない斬新な演出を提供でき、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【 0 6 7 0 】**[変形例]**

以下に、アイコン画像表示演出の変形例を示す。

[変形例 1]

上記実施形態では、アイコン表示演出の実行中に保留アイコン 9 A を表示状態から非表示状態に切り替えていた（図 76（H）（I））。これに対し、アイコン表示演出の開始時から保留アイコン 9 A を非表示に切り替える構成としてもよい。

30

【 0 6 7 1 】**[変形例 2]**

上記実施形態では、アイコン表示演出の実行中に保留アイコン 9 A を表示状態から非表示状態に切り替え、当該変動アイコン 9 C は表示していた（図 76（H）（I））。当該変動アイコン 9 C も、保留アイコン 9 A とともに、表示状態から非表示状態に切り替えてもよい。

【 0 6 7 2 】**[変形例 3]**

上記実施形態では保留アイコン 9 A が表す対象と同じ対象を表すアイコン画像を表示していたが、保留アイコン 9 B が表す対象と同じ対象を表すアイコン画像を表示するようにしてもよい。

40

【 0 6 7 3 】**[態様例]**

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[態様 B 2 - 1]

保留数を示す保留アイコン画像を表示画面に表示可能な表示制御手段を備える遊技機であって、

前記表示制御手段は、前記保留アイコン画像が表す対象と同じ対象を表すアイコン画像を保留数に関係なく所定数だけ表示画面に表示するアイコン表示演出を実行可能である、

50

ことを特徴とする遊技機。

[様 B 2 - 2]

様 B 2 - 1 に記載の遊技機であって、

前記表示制御手段は、一変動中に複数回に亘って前記アイコン表示演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

[様 B 2 - 3]

様 B 2 - 1 に記載の遊技機であって、

前記表示制御手段は、一変動中に複数回に亘って前記アイコン表示演出にて表示される前記アイコン画像の表示色を変化させる、

10

ことを特徴とする遊技機。

[様 B 2 - 4]

様 B 2 - 1 に記載の遊技機であって、

前記表示制御手段は、前記アイコン表示演出の実行中に、前記保留アイコン画像が表示された表示状態から前記保留アイコン画像が表示されない非表示状態へ切り替える、

ことを特徴とする遊技機。

[様 B 2 - 5]

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

前記表示制御手段は、前記アイコン表示演出にて表示される所定数のアイコン画像のうちの少なくとも一つのアイコン画像は、前記保留アイコン画像の画像サイズ以上である、

20

ことを特徴する遊技機。

【 0 6 7 4 】

以下に図 7 8 ~ 図 8 0 を用いてアイコン形状領域演出 A ~ C について説明する。アイコン形状領域演出は、装飾図柄の変動中に実行される。すなわち、画像制御用マイコン 1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信したコマンドを解析し、アイコン形状領域演出を実行する指示が含まれていると、ROM 1 0 3 から対応する画像データを読み出して画像表示装置 7 の表示画面 7 a や、サブ表示画面 6 4 (右サブ表示画面 6 4 R 、左サブ表示画面 6 4 L 、および、上サブ表示画面 6 4 U) に画像を表示させる。

【 0 6 7 5 】

[アイコン形状領域演出 A]

30

図 7 8 は、アイコン形状領域演出 A を説明するための図である。アイコン形状領域演出 A では、まず、図 7 8 (A) に示すように、停止表示演出が実行される。停止表示演出は、複数列の装飾図柄を停止表示させる演出である。ここでは、左装飾図柄 8 L が「 2 」図柄で確定停止し、中装飾図柄 8 C が「 7 」図柄で確定停止し、右装飾図柄 8 R が「 9 」図柄で確定停止している。なお、確定停止でなく、仮停止であってもよい。表示画面 7 a の下部には、4つの保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C が表示されている。保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C は正六角形の画像となっている。保留アイコン 9 A は、右側 (中央寄り) から順に、第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 1 記憶領域、第 2 記憶領域、第 3 記憶領域、第 4 記憶領域に対応している。これらをそれぞれ、第 1 保留、第 2 保留、第 3 保留、第 4 保留とも呼ぶ。

40

【 0 6 7 6 】

次に、図 7 8 (B) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、複数列の装飾図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄 8 L 、 8 C 、 8 R が高速変動している。装飾図柄 8 L 、 8 C 、 8 R の変動開始に伴い、保留アイコン 9 A のシフト表示が行われる。具体的には、第 1 保留の保留アイコン 9 A を当該変動アイコン 9 C とし、第 2 保留の保留アイコン 9 A を第 1 保留の保留アイコン 9 A とし、第 3 保留の保留アイコン 9 A を第 2 保留の保留アイコン 9 A とし、第 4 保留の保留アイコン 9 A を第 3 保留の保留アイコン 9 A とするように移動させる。

【 0 6 7 7 】

次に、図 7 8 (C) ~ (E) に示すように、特定領域演出が実行される。特定領域演出

50

は、保留アイコン画像と同様の輪郭を持つ特定領域の内部で特定の表示を行う演出である。図78(C)では、正六角形の特定領域TAが表示画面7aの上端からフレームインしている。特定領域TAは拡大しつつ、図78(D)に示すように、表示画面7aの中央部へ移動して停止する。このとき、特定領域TAの一部に当該変動アイコン9Cが重なって表示される。当該変動アイコン9Cは、特定領域TAの前面側に表示されている。図78(E)では、特定領域TAの内部に「バトルに発展?」というメッセージ画像MGが表示される。メッセージ画像MGによってメッセージ画像MGの表示後に実行される演出が示唆されている。

【0678】

次に、図78(F)に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、装飾図柄が所定のリーチ態様を形成する演出である。ここでは、左右の装飾図柄8L、8Rがともに「3」図柄で停止してリーチ態様を形成している。中装飾図柄8Cは、高速変動を続けている。表示画面7aの下部には、3つの保留アイコン9Aおよび当該変動アイコン9Cが表示されている。

【0679】

次に、図78(G)に示すように、バトルリーチ発展演出が実行される。バトルリーチ発展演出は、バトル演出への発展を示唆する演出である。ここでは、表示画面7aの左側に味方キャラクタCRAが表示されている。表示画面7aの右側に「バトルリーチに発展だ」のメッセージ画像MGが表示されている。

【0680】

次に、図78(H)～(J)に示すように、特定領域演出が再度実行される。特定領域演出は、保留アイコン画像と同様の輪郭を持つ特定領域の内部で特定の表示を行う演出である。図78(H)では、正六角形の特定領域TAが表示画面7aの上端からフレームインしている。特定領域TAは拡大しつつ、図78(I)に示すように、表示画面7aの中央部へ移動して停止する。特定領域TAは、図78(D)(E)に示した特定領域TAよりも大きく拡大されている。このとき、特定領域TAの一部に当該変動アイコン9Cおよび第1保留の保留アイコン9Aが重なって表示される。当該変動アイコン9Cおよび保留アイコン9Aは、特定領域TAの前面側に表示されている。図78(J)では、特定領域TAの内部でバトル演出が実行されている。ここでは、特定領域TAの内部で味方キャラクタCRAと敵キャラクタCRBとの戦いがアニメーション表示される。

【0681】

次に、図78(K)に示すように、特定領域TAが非表示となり、表示画面7aの全体で、最終決戦演出が実行される。最終決戦演出は、バトルの勝敗を決める演出である。ここでは、味方キャラクタCRAと敵キャラクタCRBとが激突している。味方キャラクタCRAが敵キャラクタCRBに勝利することで当たりが確定する。

【0682】

次に、図78(L)に示すように、当落報知演出が実行される。当落報知演出は、当たりであるか否かを報知する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄8L、8C、8Rがすべて「3」図柄となっており、当たりであることが報知されている。なお、ハズレの場合は、図示していないが、例えば、左右の装飾図柄が「3」図柄となり、中装飾図柄が「4」図柄となる。

【0683】

[アイコン形状領域演出B]

図79は、アイコン形状領域演出Bを説明するための図である。アイコン形状領域演出Bでは、まず、図79(A)に示すように、停止表示演出が実行される。停止表示演出は、複数列の装飾図柄を停止表示させる演出である。ここでは、左装飾図柄8Lが「2」図柄で確定停止し、中装飾図柄8Cが「7」図柄で確定停止し、右装飾図柄8Rが「9」図柄で確定停止している。なお、確定停止でなく、仮停止であってもよい。表示画面7aの下部には、4つの保留アイコン9Aおよび当該変動アイコン9Cが表示されている。保留アイコン9Aおよび当該変動アイコン9Cは正六角形の画像となっている。保留アイコン

10

20

30

40

50

9 A は、右側（中央寄り）から順に、第 1 特図保留記憶領域 8 5 a の第 1 記憶領域、第 2 記憶領域、第 3 記憶領域、第 4 記憶領域に対応している。これらをそれぞれ、第 1 保留、第 2 保留、第 3 保留、第 4 保留とも呼ぶ。

【 0 6 8 4 】

次に、図 7 9 (B) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、複数列の装飾図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄 8 L 、 8 C 、 8 R が高速変動している。装飾図柄 8 L 、 8 C 、 8 R の変動開始に伴い、保留アイコン 9 A のシフト表示が行われる。具体的には、第 1 保留の保留アイコン 9 A を当該変動アイコン 9 C とし、第 2 保留の保留アイコン 9 A を第 1 保留の保留アイコン 9 A とし、第 3 保留の保留アイコン 9 A を第 2 保留の保留アイコン 9 A とし、第 4 保留の保留アイコン 9 A を第 3 保留の保留アイコン 9 A とするように移動させる。10

【 0 6 8 5 】

次に、図 7 9 (C) ~ (E) に示すように、特定領域演出が実行される。特定領域演出は、保留アイコン画像と同様の輪郭を持つ特定領域の内部で特定の表示を行う演出である。図 7 9 (C) では、正六角形の特定領域 T A が表示画面 7 a の上端からフレームインしている。特定領域 T A は拡大しつつ、図 7 9 (D) に示すように、表示画面 7 a の中央部へ移動して停止する。このとき、特定領域 T A の一部に当該変動アイコン 9 C が重なって表示される。当該変動アイコン 9 C は、特定領域 T A の背面側に隠れている。当該変動アイコン 9 C を特定領域 T A の背面側に表示することで、遊技者に驚きを与えることができる。当該変動アイコン 9 C を非表示にしてもよい。特定領域 T A が当該変動アイコン 9 C の代わりの表示となってもよい。図 7 9 (E) では、特定領域 T A の内部が赤色で塗りつぶされている。これにより、当たりへの期待度が示唆されている。20

【 0 6 8 6 】

次に、図 7 9 (F) に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、装飾図柄が所定のリーチ態様を形成する演出である。ここでは、左右の装飾図柄 8 L 、 8 R がともに「 3 」図柄で停止してリーチ態様を形成している。中装飾図柄 8 C は、高速変動を続いている。表示画面 7 a の下部には、3 つの保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C が表示されている。

【 0 6 8 7 】

次に、図 7 9 (G) に示すように、バトルリーチ発展演出が実行される。バトルリーチ発展演出は、バトル演出への発展を示唆する演出である。ここでは、表示画面 7 a の左側に味方キャラクタ C R A が表示されている。表示画面 7 a の右側に「バトルリーチに発展だ」のメッセージ画像 M G が表示されている。30

【 0 6 8 8 】

次に、図 7 9 (H) ~ (J) に示すように、特定領域演出が再度実行される。特定領域演出は、保留アイコン画像と同様の輪郭を持つ特定領域の内部で特定の表示を行う演出である。特定領域 T A は、図 7 9 (D) (E) に示した特定領域 T A よりも大きな領域となっている。また、特定領域 T A は、当該変動アイコン 9 C および保留アイコン 9 A の一部に重なっている。当該変動アイコン 9 C および保留アイコン 9 A は、特定領域 T A よりも前面側に表示されている。図 7 9 (H) では、正六角形の特定領域 T A が表示画面 7 a の右側に表示され、特定領域 T A の内部でバトル演出が実行されている。ここでは、敵キャラクタ C R B によって味方キャラクタ C R A が表示画面 7 a の右側に押しやられており、味方キャラクタ C R A が劣勢となっているアニメーション表示がされている。図 7 9 (I) では、正六角形の特定領域 T A が表示画面 7 a の左側に表示され、特定領域 T A の内部でバトル演出が実行されている。ここでは、味方キャラクタが表示画面 7 a の左側に敵キャラクタ C R B を押しやっており、味方キャラクタ C R A が優勢となっているアニメーション表示がされている。図 7 9 (J) では、正六角形の特定領域 T A が表示画面 7 a の中央に表示され、特定領域 T A の内部でバトル演出が実行されている。ここでは、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B との戦いが均衡しているアニメーション表示がされている。4050

【0689】

次に、図79(Ｋ)に示すように、特定領域TAが非表示となり、表示画面7aの全体で、最終決戦演出が実行される。最終決戦演出は、バトルの勝敗を決める演出である。ここでは、味方キャラクタCRAと敵キャラクタCRBとが激突している。味方キャラクタCRAが敵キャラクタCRBに勝利することで当たりが確定する。

【0690】

次に、図79(Ｌ)に示すように、当落報知演出が実行される。当落報知演出は、当たりであるか否かを報知する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄8L、8C、8Rがすべて「3」図柄となっており、当たりであることが報知されている。なお、ハズレの場合は、図示していないが、例えば、左右の装飾図柄が「3」図柄となり、中装飾図柄が「4」図柄となる。

【0691】

[アイコン形状領域演出C]

図80は、アイコン形状領域演出Cを説明するための図である。アイコン形状領域演出Cでは、まず、図80(A)に示すように、停止表示演出が実行される。停止表示演出は、複数列の装飾図柄を停止表示させる演出である。ここでは、左装飾図柄8Lが「2」図柄で確定停止し、中装飾図柄8Cが「7」図柄で確定停止し、右装飾図柄8Rが「9」図柄で確定停止している。なお、確定停止でなく、仮停止であってもよい。表示画面7aの下部には、4つの保留アイコン9Aおよび当該変動アイコン9Cが表示されている。保留アイコン9Aおよび当該変動アイコン9Cは正六角形の画像となっている。保留アイコン9Aは、右側(中央寄り)から順に、第1特図保留記憶領域85aの第1記憶領域、第2記憶領域、第3記憶領域、第4記憶領域に対応している。これらをそれぞれ、第1保留、第2保留、第3保留、第4保留とも呼ぶ。

【0692】

次に、図80(B)に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、複数列の装飾図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄8L、8C、8Rが高速変動している。装飾図柄8L、8C、8Rの変動開始に伴い、保留アイコン9Aのシフト表示が行われる。具体的には、第1保留の保留アイコン9Aを当該変動アイコン9Cとし、第2保留の保留アイコン9Aを第1保留の保留アイコン9Aとし、第3保留の保留アイコン9Aを第2保留の保留アイコン9Aとし、第4保留の保留アイコン9Aを第3保留の保留アイコン9Aとするように移動させる。

【0693】

次に、図80(C)～(E)に示すように、特定領域演出が実行される。特定領域演出は、保留アイコン画像と同様の輪郭を持つ特定領域の内部で特定の表示を行う演出である。図80(C)では、正六角形の特定領域TAが表示画面7aの上端からフレームインしている。特定領域TAは拡大しつつ、図80(D)に示すように、表示画面7aの中央部へ移動して停止する。このとき、特定領域TAの一部に当該変動アイコン9Cが重なって表示される。当該変動アイコン9Cは、特定領域TAの背面側に隠れている。当該変動アイコン9Cを特定領域TAの背面側に表示することで、遊技者に驚きを与えることができる。当該変動アイコン9Cを非表示にしてもよい。特定領域TAが当該変動アイコン9Cの代わりの表示とってもよい。図80(E)では、特定領域TAの内部に「激アツ」というメッセージ画像MGが表示されている。メッセージ画像MGにより、当たりへの期待度が示唆されている。

【0694】

次に、図80(F)に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、装飾図柄が所定のリーチ態様を形成する演出である。ここでは、左右の装飾図柄8L、8Rがともに「3」図柄で停止してリーチ態様を形成している。中装飾図柄8Cは、高速変動を続けている。表示画面7aの下部には、3つの保留アイコン9Aおよび当該変動アイコン9Cが表示されている。

【0695】

10

20

30

40

40

50

次に、図 8 0 (G) に示すように、バトルリーチ発展演出が実行される。バトルリーチ発展演出は、バトル演出への発展を示唆する演出である。ここでは、表示画面 7 a の左側に味方キャラクタ C R A が表示されている。表示画面 7 a の右側に「バトルリーチに発展だ」のメッセージ画像 M G が表示されている。

【 0 6 9 6 】

次に、図 8 0 (H) (I) に示すように、バトル演出が実行される。バトル演出は、味方キャラクタと敵キャラクタとが戦いを繰り広げる演出である。図 8 0 (H) では、敵キャラクタ C R B によって味方キャラクタ C R A が表示画面 7 a の右側に押しやられており、味方キャラクタ C R A が劣勢となっているアニメーション表示がされている。図 8 0 (I) では、味方キャラクタが表示画面 7 a の左側に敵キャラクタ C R B を押しやっており、味方キャラクタ C R A が優勢となっているアニメーション表示がされている。10

【 0 6 9 7 】

次に、図 8 0 (J) に示すように、表示画面 7 a の全体で、最終決戦演出が実行される。最終決戦演出は、バトルの勝敗を決める演出である。ここでは、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とが激突している。味方キャラクタ C R A が敵キャラクタ C R B に勝利することで当たりが確定する。

【 0 6 9 8 】

次に、図 8 0 (K) に示すように、特定領域演出が再度実行される。特定領域演出は、保留アイコン画像と同様の輪郭を持つ特定領域の内部で特定の表示を行う演出である。ここでは、表示画面 7 a の中央に特定領域 T A が表示されており、特定領域 T A の内部に味方キャラクタ C R A が表示されている。また、特定領域 T A の内部に「おめでとう」というメッセージ画像 M G が表示されている。特定領域 T A は、図 8 0 (D) (E) に示した特定領域 T A よりも大きな領域となっている。また、特定領域 T A は、当該変動アイコン 9 C および保留アイコン 9 A の一部に重なっている。当該変動アイコン 9 C および保留アイコン 9 A は、特定領域 T A よりも前面側に表示されている。20

【 0 6 9 9 】

次に、図 8 0 (L) に示すように、当落報知演出が実行される。当落報知演出は、当たりであるか否かを報知する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄 8 L 、 8 C 、 8 R がすべて「 3 」図柄となっており、当たりであることが報知されている。

【 0 7 0 0 】

[効果例]

以下に、アイコン形状領域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、保留アイコン画像 9 A と同様の輪郭を持つ特定領域 T A の内部で特定の表示を行う(図 8 7 (E) (J) 、図 7 9 (E) (H) ~ (J) 、図 8 0 (E) (K))。この構成によれば、従来にない斬新な演出を提供でき、遊技の興趣を向上させることができる。なお、演出制御用マイコン 9 1 が「表示制御手段」に相当する。

【 0 7 0 1 】

[効果 2]

上記実施形態の遊技機 1 では、特定の表示として、当たりへの期待度を示唆する画像を表示する場合がある(図 7 9 (E) 、図 8 0 (E))。この構成によれば、従来にない斬新な演出を提供でき、遊技の興趣を向上させることができる。40

【 0 7 0 2 】

[効果 3]

上記実施形態の遊技機 1 では、特定の表示として、特定の表示が行われた後に実行される演出を示唆する画像を表示する場合がある(図 7 8 (E) 、図 8 0 (K))。この構成によれば、従来にない斬新な演出を提供でき、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 7 0 3 】

[効果 4]

上記実施形態の遊技機 1 では、特定領域 T A の少なくとも一部に保留アイコン画像 9 A

50

を重ねて表示することが可能である（図78（I）～（J）、図79（H）～（J）、図80（K））。この構成によれば、従来にない斬新な演出を提供でき、遊技の興味を向上させることができる。

【0704】

[変形例]

以下に、アイコン形状領域演出の変形例を示す。

[変形例1]

上記実施形態では、一変動中に特定領域演出を2回実行していた。これに対し、特定領域演出の実行回数は特に限定されず、1回だけ実行する構成としてもよいし、3回以上実行する構成としてもよい。

10

【0705】

[変形例2]

上記実施形態における特定領域TAと保留アイコン9A（当該変動アイコン9C）との前後関係については、特定領域TAが保留アイコン9A（当該変動アイコン9C）に対して前面側であっても背面側であってもよい。

【0706】

[変形例3]

上記実施形態では、特定の表示として、当たりへの期待度を示唆する画像を表示したり、特定の表示が行われた後に実行される演出を示唆する画像を表示したり、アニメーション表示を行ったりしていた。これに対し、特定の表示として、これらのうち2つ以上の表示を行うようにしてもよい。

20

【0707】

[態様例]

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[態様B3-1]

保留数を示す保留アイコン画像を表示画面に表示可能な表示制御手段を備える遊技機であって、

前記表示制御手段は、前記保留アイコン画像と同様の輪郭を持つ特定領域の内部で特定の表示を行う、

ことを特徴とする遊技機。

30

[態様B3-2]

態様B3-1に記載の遊技機であって、

前記表示制御手段は、前記特定の表示として、当たりへの期待度を示唆する画像を表示する場合がある、

ことを特徴とする遊技機。

[態様B3-3]

態様B3-1に記載の遊技機であって、

前記表示制御手段は、前記特定の表示として、当該特定の表示が行われた後に実行される演出を示唆する画像を表示する場合がある、

ことを特徴とする遊技機。

40

[態様B3-4]

態様B3-1から態様B3-3までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記表示制御手段は、前記特定領域の少なくとも一部に前記保留アイコン画像を重ねて表示することが可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【0708】

以下に図81～図83を用いて保留アイコン連続変化演出について説明する。この保留アイコン連続変化演出は、変動演出中に実行される。すなわち、画像制御用マイコン101がサブ制御基板90から受信したコマンドを解析し、保留アイコン連続変化演出を実行する指示が含まれていると、ROM103から対応する画像データを読み出して画像表示

50

装置 7 の表示画面 7 a や、サブ表示画面 6 4 (右サブ表示画面 6 4 R、左サブ表示画面 6 4 L、および、上サブ表示画面 6 4 U) に画像を表示させる。

【0709】

[保留アイコン連続変化演出 A]

図 8 1 は、保留アイコン連続変化演出 A を説明するための図である。保留アイコン連続変化演出 A は、変動演出中において、当該変動アイコン 9 C と保留アイコン 9 A について、変動演出が消化される順に、表示態様がより当たり期待度が高い態様へ変化する保留変化を実行する予告演出である。なお、この例では、画像の表示は表示画面 7 a によって実行されるが、サブ表示画面 6 4 において実行されてもよい。

【0710】

装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R と、を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（特図変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。ここでの特別図柄とは、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄のいずれであってもよい。左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R は、それぞれ、表示画面 7 a の上方から下方にわたって表示され、減速変動時には、表示画面 7 a に同時に 2 つ以上の図柄が視認可能となるように縦に並んで移動表示される。また、高速変動時には、図柄の内容は視認困難となるように表示される。また、停止表示時には、表示画面 7 a に 1 つの図柄が視認可能となるように表示されるが、同時に複数の図柄が視認可能となるようにしてもよい。また、特図抽選の結果が当たりである場合は、一直線上に並んだ 3 つの図柄の組が当たり態様となるように停止する。なお、ここでの一直線上に並んだ 3 つの図柄とは、概ね一直線上に並んだものも含む。ここでは、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R の図柄配列は表示画面 7 a の下から上に向かって「1 2 3 4 5 6 7 8 9」の順番に並んでいる。

10

20

30

40

50

【0711】

保留アイコン 9 A 及び当該変動アイコン 9 C において表示されるアイコンは、保留アイコン連続変化演出 A を実行するにあたって、対応づけられた特図抽選の結果が当たりとなる期待度がそれぞれ異なる、複数種類の形状及び複数種類の色（図 8 1 の例では、色の違いを模様で表現している。実際に模様が異なるようにしてもよい。）の組み合わせで表示態様が決定されるものとする。なお、各保留アイコン（当該変動アイコン 9 C も含む）において、対応づけられた特図抽選の結果が当たりとなる期待度に応じて複数種類のキャラクタのうちの 1 種が割り当てられ、当該キャラクタ画像が各保留アイコンとして表示されてもよいものとする。保留アイコン連続変化演出 A では、形状には、円形、正方形、六芒星、五芒星の 4 種があり、色（模様）には、白（白抜き）、緑（斜線）、赤（網掛け）の 3 種があるものとする。対応づけられた特図抽選の結果が当たりとなる期待度は、円形、正方形、六芒星、五芒星の順に高くなり、白（白抜き）、緑（斜線）、赤（網掛け）の順に高くなるものとする。

【0712】

ここで、各保留アイコン（当該変動アイコン 9 C も含む）について、形状が異なる場合の当たり期待度の差と、色が異なる場合の当たり期待度の差とは、任意に設定してよいものとする。例えば、白円形アイコン、緑円形アイコン、赤円形アイコン、白正方形アイコン、緑正方形アイコン、赤正方形アイコン、白六芒星アイコン、緑六芒星アイコン、赤六芒星アイコン、白五芒星アイコン、緑五芒星アイコン、赤五芒星アイコンの順に当たり期待度が高くなるようにしてもよい。また、例えば、白円形アイコン、緑円形アイコン、白正方形アイコン、緑正方形アイコン、白六芒星アイコン、緑六芒星アイコン、白五芒星アイコン、緑五芒星アイコン、赤円形アイコン、赤正方形アイコン、赤六芒星アイコン、赤五芒星アイコンの順に当たり期待度が高くなるようにしてもよい。また、例えば、白円形アイコン、白正方形アイコン、白六芒星アイコン、白五芒星アイコン、緑円形アイコン、緑正方形アイコン、緑六芒星アイコン、緑五芒星アイコン、赤円形アイコン、赤正方形アイコン、赤六芒星アイコン、赤五芒星アイコンの順に当たり期待度が高くなるようにしてもよい。また、例えば、白円形アイコン、白正方形アイコン、白六芒星アイコン、白五芒星アイコン、白六芒星アイコン、白五芒星アイコンの順に当たり期待度が高くなるようにしてもよい。また、例えば、白円形アイコン、白正方形アイコン、白六芒星アイコン、白五芒星アイコン、白六芒星アイコン、白五芒星アイコンの順に当たり期待度が高くなるようにしてもよい。

アイコン、緑円形アイコン、赤円形アイコン、緑正方形アイコン、赤正方形アイコン、緑六芒星アイコン、赤六芒星アイコン、緑五芒星アイコン、赤五芒星アイコンの順に当たり期待度が高くなるようにしてもよい。これら以外の序列でもよい。

【0713】

さらに、最終表示形態が緑六芒星アイコンとなったとき、当該保留アイコンの表示が開始された時点から緑六芒星アイコンであった場合と、当該保留アイコンの表示開始時に白六芒星アイコンであり、かつ、保留アイコン連続変化演出Aの実行中において緑六芒星アイコンに変化した場合とで、当たり期待度は同等であってもよいし、異なるようにしてもよい。すなわち、最終表示形態に至るまでの変化経路に応じて、当たり期待度が異なるようにしてもよいし、差異がないようにしてもよい。

なお、以下の例では、各色に置き換えて、当該色に対応づけられた各模様を用いて説明する。

【0714】

まず、図81(A)に示すように、変動演出が開始され、装飾図柄8L、8C、8Rが高速変動し、それぞれの内容が視認困難となった後、当該変動アイコン9Cの表示態様が変化することを示唆するエフェクト画像EGが表示される。エフェクト画像EGは、アニメーションを伴って表示されてもよいし、エフェクト画像EG自体がアニメーションを行っている画像であってもよい。また、このとき、第1特図保留記憶領域85aの第1~3記憶領域に対応する保留アイコン9Aが表示されており、この変動演出の終了時まで、新たに第1始動口20及び第2始動口21への入球はなかったものとする。保留アイコン9A、当該変動アイコン9Cが表示画面7aの下部(装飾図柄8L、8C、8Rの下部)において表示されている。なお、各保留アイコンの入球時における表示態様は、当該変動アイコン9Cが白抜き六芒星アイコン、第1記憶領域に対応する保留アイコン9Aが白抜き正方形アイコン、第2記憶領域に対応する保留アイコン9Aが白抜き五芒星アイコン、第3記憶領域に対応する保留アイコン9Aが白抜き円形アイコンであったものとする。ここで、例えば、各保留アイコンの入球時における表示態様が、すべて、最も当たり期待度の低い白い円形アイコンであってもよい。この変動演出の契機となった特図抽選の結果はハズレであったものとして説明を続ける。

【0715】

次に、図81(B)に示すように、当該変動アイコン9Cの表示態様が白抜き六芒星アイコンから斜線六芒星アイコンへ変化する。この表示態様の変化は、アニメーションを伴って実行されてもよい。この場合、当該変動アイコン9Cは、形状は変化せず、模様のみが変化したこととなる。しかし、これに限らず、例えば、斜線五芒星アイコンに変化するというように、模様と形状とが変化するようにしてもよい。また例えば、白抜き五芒星アイコンに変化するというように、形状のみが変化するようにしてもよい。また、エフェクト画像EGが視認困難となるタイミングと、当該変動アイコン9Cの表示態様が変化するタイミングは、任意に設定してよいものとする。例えば、エフェクト画像EGが視認困難となった後、当該変動アイコン9Cの表示態様が変化するようにしてもよい。また、例えば、当該変動アイコン9Cの表示態様が変化した後、エフェクト画像EGが視認困難となってもよい。さらに例えば、エフェクト画像EGが視認困難となると同時に、当該変動アイコン9Cの表示態様が変化してもよい。なお、装飾図柄8L、8C、8Rは高速変動しており、内容は視認困難な状態を維持している。

【0716】

次に、図81(C)に示すように、当該変動アイコン9Cの表示態様が変化することを示唆するエフェクト画像EGが再び表示される。エフェクト画像EGは、アニメーションを伴って表示されてもよいし、エフェクト画像EG自体がアニメーションを行っている画像であってもよい。なお、装飾図柄8L、8C、8Rは高速変動しており、内容は視認困難な状態を維持している。

【0717】

次に、図81(D)に示すように、エフェクト画像EGが視認困難となり、当該変動ア

10

20

30

40

50

イコン 9 C の表示態様が斜線六芒星アイコンから網掛け六芒星アイコンへ変化する。すなわち、当該保留アイコン 9 C の表示態様が 2 度にわたって変化したこととなる。この表示態様の変化は、アニメーションを伴って実行されてもよいし、2 度目の表示態様の変化はエフェクト画像 E G が表示されずに実行されてもよい。また、エフェクト画像 E G が視認困難となるタイミングと、当該変動アイコン 9 C の表示態様が変化するタイミングは、任意に設定してよいものとする。例えば、エフェクト画像 E G が視認困難となった後、当該変動アイコン 9 C の表示態様が変化するようにしてよい。また、例えば、当該変動アイコン 9 C の表示態様が変化した後、エフェクト画像 E G が視認困難となってもよい。さらに例えば、エフェクト画像 E G が視認困難となると同時に、当該変動アイコン 9 C の表示態様が変化してもよい。なお、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は高速変動しており、内容は視認困難な状態を維持している。

10

【 0 7 1 8 】

ここで、当該変動アイコン 9 C について、図 8 1 (A) ~ (B)において当該変動アイコンが白抜き六芒星アイコンから斜線六芒星アイコンへ変化し、図 8 1 (C) ~ (D)において斜線六芒星アイコンから網掛け六芒星アイコンへ変化した。すなわち、1 度目の変化、2 度目の変化は、ともに、当たり期待度が 1 段階高くなる変化であった。これに対し、例えば、1 度目の変化で白抜き六芒星アイコンから網掛け六芒星アイコンへ変化するというように、当たり期待度が複数段階高くなる変化を 1 度の変化で実行してもよいものとする。また、エフェクト画像 E G が表示された後に当該変動アイコン 9 C の変化が実行される演出を通所の演出パターンとして、エフェクト画像 E G が表示されることなく、突然該変動アイコン 9 C が変化するというような特殊な演出パターンを設けてよい。これらは、いかにおいて説明する保留アイコン 9 A の変化においても同様に実行可能であるものとする。

20

【 0 7 1 9 】

次に、図 8 1 (E)に示すように、第 1 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様が変化することを示唆するエフェクト画像 E G が表示される。エフェクト画像 E G は、アニメーションを伴って表示されてもよいし、エフェクト画像 E G 自体がアニメーションを行っている画像であってもよい。なお、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は高速変動しており、内容は視認困難な状態を維持している。

30

【 0 7 2 0 】

次に、図 8 1 (F)に示すように、第 1 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様が白抜き正方形アイコンから斜線正方形アイコンへ変化する。この表示態様の変化は、アニメーションを伴って実行されてもよい。この場合、第 1 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A は、形状は変化せず、模様のみが変化したこととなる。しかし、これに限らず、例えば、斜線六芒星アイコンに変化するというように、模様と形状とが変化するようにしてもよい。また例えば、白抜き五芒星アイコンに変化するというように、形状のみが変化するようにしてもよい。また、エフェクト画像 E G が視認困難となるタイミングと、第 1 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様が変化するタイミングは、任意に設定してよいものとする。例えば、エフェクト画像 E G が視認困難となった後、第 1 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様が変化するようにしてもよい。また、例えば、第 1 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様が変化した後、エフェクト画像 E G が視認困難となってもよい。さらに例えば、エフェクト画像 E G が視認困難となると同時に、第 1 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様が変化してもよい。なお、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は高速変動しており、内容は視認困難な状態を維持している。

40

【 0 7 2 1 】

次に、図 8 1 (G)に示すように、第 2 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様が変化することを示唆するエフェクト画像 E G が表示される。エフェクト画像 E G は、アニメーションを伴って表示されてもよいし、エフェクト画像 E G 自体がアニメーションを行っている画像であってもよい。なお、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は高速変動しており、内容は視認困難な状態を維持している。

50

【 0 7 2 2 】

次に、図 8 1 (H) に示すように、第 2 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様が白抜き五芒星アイコンから斜線五芒星アイコンへ変化する。この表示態様の変化は、アニメーションを伴って実行されてもよい。この場合、第 2 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A は、形状は変化せず、模様のみが変化したこととなる。しかし、これに限らず、例えば、斜線六芒星アイコンに変化するというように、模様と形状とが変化するようにしてもよい。また例えば、白抜き六芒星アイコンに変化するというように、形状のみが変化するようにしてもよい。また、エフェクト画像 E G が視認困難となるタイミングと、第 2 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様が変化するタイミングは、任意に設定してもよいものとする。例えば、エフェクト画像 E G が視認困難となった後、第 2 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様が変化するようにしてもよい。また、例えば、第 2 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様が変化した後、エフェクト画像 E G が視認困難となつてもよい。さらに例えば、エフェクト画像 E G が視認困難となると同時に、第 2 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様が変化してもよい。なお、装飾図柄 8 L 、 8 C 、 8 R は高速変動しており、内容は視認困難な状態を維持している。

10

【 0 7 2 3 】

次に、図 8 1 (I) に示すように、第 3 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様が変化することを示唆するエフェクト画像 E G が表示される。エフェクト画像 E G は、アニメーションを伴って表示されてもよいし、エフェクト画像 E G 自体がアニメーションを行っている画像であつてもよい。なお、装飾図柄 8 L 、 8 C 、 8 R は高速変動しており、内容は視認困難な状態を維持している。

20

【 0 7 2 4 】

次に、図 8 1 (J) に示すように、表示態様が変化することを示唆するエフェクト画像 E G は表示されたが、第 3 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様は変化しない。すなわち、第 3 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様が変化することを示唆する演出が実行されたにもかかわらず、第 3 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様は変化しなかつたということとなる。この場合、アニメーションを伴って表示態様が変化するかのような示唆演出を実行してもよい。なお、装飾図柄 8 L 、 8 C 、 8 R は高速変動しており、内容は視認困難な状態を維持している。

30

【 0 7 2 5 】

次に、図 8 1 (K) に示すように、高速変動表示されていた装飾図柄 8 L 、 8 C 、 8 R が減速変動表示を経て、それぞれ「 3 」、「 2 」、「 6 」を表す装飾図柄が仮停止表示される。この後、装飾図柄 8 L 、 8 C 、 8 R が確定停止し、図 8 1 (L) に示すように、次の変動演出が開始される。

40

【 0 7 2 6 】

以上が、保留アイコン連続変化演出 A の表示例である。保留アイコン連続変化演出 A を実行できる構成とすることで、1 度の変動演出中において、当該変動アイコン 9 C だけでなく、保留アイコン 9 A の保留変化が起こることを遊技者に期待させることが可能となる。したがって、変動演出における保留アイコンの演出で遊技者を楽しませることができること、遊技の興奮を向上させることができる。

【 0 7 2 7 】**[保留アイコン連続変化演出 B]**

図 8 2 は、保留アイコン連続変化演出 B を説明するための図である。保留アイコン連続変化演出 B は、変動演出中において、当該変動アイコン 9 C と保留アイコン 9 A とについて、変動演出が消化される順に、表示態様がより当たり期待度が高い態様へ変化する保留変化を実行する予告演出である。なお、この例では、画像の表示は表示画面 7 a によって実行されるが、サブ表示画面 6 4 において実行されてもよい。

【 0 7 2 8 】

装飾図柄 8 L 、 8 C 、 8 R は、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R と、を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（特図

50

変動)を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。ここで特別図柄とは、第1特別図柄と第2特別図柄のいずれであってもよい。左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは、それぞれ、表示画面7aの上方から下方にわたって表示され、減速変動時には、表示画面7aに同時に2つ以上の図柄が視認可能となるように縦に並んで移動表示される。また、高速変動時には、図柄の内容は視認困難となるように表示される。また、停止表示時には、表示画面7aに1つの図柄が視認可能となるように表示されるが、同時に複数の図柄が視認可能となるようにしてもよい。また、特図抽選の結果が当たりである場合は、一直線上に並んだ3つの図柄の組が当たり態様となるように停止する。なお、ここでの一直線上に並んだ3つの図柄とは、概ね一直線上に並んだものも含む。ここでは、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rの図柄配列は表示画面7aの下から上に向かって「1 2 3 4 5 6 7 8 9」の順番に並んでいる。

10

20

30

40

50

【0729】

保留アイコン9A及び当該変動アイコン9Cにおいて表示されるアイコンは、保留アイコン連続変化演出Bを実行するにあたって、対応づけられた特図抽選の結果が当たりとなる期待度がそれぞれ異なる、複数種類の形状及び複数種類の色(図82の例では、色の違いを模様で表現している。実際に模様が異なるようにしてもよい。)の組み合わせで表示態様が決定されるものとする。なお、各保留アイコン(当該変動アイコン9Cも含む)において、対応づけられた特図抽選の結果が当たりとなる期待度に応じて複数種類のキャラクタのうちの1種が割り当てられ、当該キャラクタ画像が各保留アイコンとして表示されてもよいものとする。保留アイコン連続変化演出Bでは、形状には、円形、正方形、六芒星、五芒星の4種があり、色(模様)には、白(白抜き)、緑(斜線)、赤(網掛け)、金(ハニカム)の4種があるものとする。対応づけられた特図抽選の結果が当たりとなる期待度は、円形、正方形、六芒星、五芒星の順に高くなり、白(白抜き)、緑(斜線)、赤(網掛け)、金(ハニカム)の順に高くなるものとする。

【0730】

ここで、各保留アイコン(当該変動アイコン9Cも含む)について、形状が異なる場合の当たり期待度の差と、色が異なる場合の当たり期待度の差とは、任意に設定してよいものとする。例えば、白円形アイコン、緑円形アイコン、赤円形アイコン、金円形アイコン、白正方形アイコン、緑正方形アイコン、赤正方形アイコン、金正方形アイコン、白六芒星アイコン、緑六芒星アイコン、赤六芒星アイコン、金六芒星アイコン、白五芒星アイコン、緑五芒星アイコン、赤五芒星アイコン、金五芒星アイコンの順に当たり期待度が高くなるようにしてもよい。また、例えば、白円形アイコン、緑円形アイコン、白正方形アイコン、緑正方形アイコン、白六芒星アイコン、緑六芒星アイコン、白五芒星アイコン、緑五芒星アイコン、赤円形アイコン、金円形アイコン、赤正方形アイコン、金正方形アイコン、赤六芒星アイコン、金六芒星アイコン、赤五芒星アイコン、金五芒星アイコンの順に当たり期待度が高くなるようにしてもよい。また、例えば、白円形アイコン、白正方形アイコン、白六芒星アイコン、白五芒星アイコン、緑円形アイコン、緑正方形アイコン、緑六芒星アイコン、緑五芒星アイコン、赤円形アイコン、赤正方形アイコン、赤六芒星アイコン、赤五芒星アイコン、金円形アイコン、金正方形アイコン、金六芒星アイコン、金五芒星アイコンの順に当たり期待度が高くなるようにしてもよい。また例えば、白円形アイコン、白正方形アイコン、白六芒星アイコン、白五芒星アイコン、緑円形アイコン、赤円形アイコン、赤正方形アイコン、赤六芒星アイコン、赤五芒星アイコン、金円形アイコン、金正方形アイコン、金六芒星アイコン、金五芒星アイコンの順に当たり期待度が高くなるようにしてもよい。これら以外の序列でもよい。

【0731】

さらに、ある保留アイコンの最終表示形態が緑六芒星アイコンとなったとき、当該保留アイコンの表示が開始された時点から緑六芒星アイコンであった場合と、当該保留アイコンの表示開始時に白六芒星アイコンであり、かつ、保留アイコン連続変化演出Aの実行中において緑六芒星アイコンに変化した場合とで、当たり期待度は同等であってもよいし、

異なるようにしてもよい。すなわち、最終表示形態に至るまでの変化経路に応じて、当たり期待度が異なるようにしてもよいし、差異がないようにしてもよい。

なお、以下の例では、各色（白、緑、赤、金）に置き換えて、当該色に対応づけられた各模様（白抜き、斜線、網掛け、ハニカム）を用いて説明する。

【0732】

まず、図82(A)に示すように、変動演出が開始され、装飾図柄8L、8C、8Rが高速変動し、それぞれの内容が視認困難となる。このとき、第1特図保留記憶領域85aの第1～3記憶領域に対応する保留アイコン9Aが表示されており、この変動演出の終了時まで、新たに第1始動口20及び第2始動口21への入球はなかったものとする。保留アイコン9A、当該変動アイコン9Cが表示画面7aの下部（装飾図柄8L、8C、8Rの下部）において表示されている。なお、各保留アイコンの入球時における表示態様は、すべて、白抜き円形アイコンであったものとする。ここで、各保留アイコンの入球時における表示態様が、それぞれ異なるようにしてもよい。10

【0733】

次に、図82(B)に示すように、当該変動アイコン9Cの表示態様が変化することを示唆する演出が実行される。ここでは、拡大表示された当該変動アイコン9Cである拡大アイコン9CKに、当該変動アイコン9Cの表示態様が変化した後の候補アイコンHK1がぶつかる演出が表示されている。また、このとき、図82(A)において表示画面7aの下部に表示されていた保留アイコン9A及び当該変動アイコン9Cに代わって、それぞれのアイコンが縮小されたアイコン画像であるミニ保留アイコン9AM及びミニ当該変動アイコン9CMが表示されている。この表示は、保留アイコン連続変化演出Bが終了するまで継続するものとする。ここで、候補アイコンHK1は、網掛け六芒星アイコンである。したがって、変化が成功した場合、白抜き円形アイコンから網掛け六芒星アイコンへ変化することとなり、この変化では、当該変動アイコン9Cの形状と模様とがいずれも変化することとなる。しかし、これに限らず、例えば、白抜き五芒星アイコンに変化するというように、形状のみが変化するようにしてもよいし、例えば、網掛け円形アイコンに変化するというように、模様のみが変化するようにしてもよい。なお、装飾図柄8L、8C、8Rは、一時的に表示画面7aにおいて表示されていない状態となるが、変動は継続しているものとする。また、装飾図柄8L、8C、8Rは、サブ表示画面64に表示されるようにしてもよい。20

【0734】

次に、図82(C)に示すように、表示態様が変化した当該変動アイコン9Cの拡大アイコン9CKが表示されている。すなわち、当該変動アイコン9Cの表示態様は、白抜き円形アイコンから網掛け六芒星アイコンへ変化したこととなる。しかし、これに限らず、例えば、網掛け五芒星アイコンに変化するというように、図82(D)で示した示唆演出における候補アイコンHK2と異なる表示態様に変化するようにしてもよい。この場合、当該変動アイコン9Cの表示態様は、形状においても模様においても変化したこととなる。また、拡大アイコン9CKの表示は、アニメーションを伴って実行されてもよい。装飾図柄8L、8C、8Rは、一時的に表示画面7aにおいて表示されていない状態であるが、変動は継続しているものとする。また、装飾図柄8L、8C、8Rは、サブ表示画面64に表示されるようにしてもよい。30

【0735】

次に、図82(D)に示すように、第1記憶領域に対応する保留アイコン9Aの表示態様が変化することを示唆する演出が実行される。ここでは、拡大表示された第1記憶領域に対応する保留アイコン9Aである拡大アイコン9AKに、第1記憶領域に対応する保留アイコン9Aの表示態様が変化した後の候補アイコンHK2がぶつかる演出が表示されている。候補アイコンHK2は、白抜き五芒星アイコンである。したがって、変化が成功した場合、白抜き円形アイコンから白抜き五芒星アイコンへ変化することとなり、この変化では、第1記憶領域に対応する保留アイコン9Aの形状が変化することとなる。しかし、これに限らず、例えば、斜線五芒星アイコンに変化するというように、形状と模様とがい40

10

20

30

40

50

すれも変化するようにしてもよいし、例えば、網掛け円形アイコンに変化するというよう に、模様のみが変化するようにしてもよい。装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、一時的に表示画面 7 a において表示されていない状態であるが、変動は継続しているものとする。また、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、サブ表示画面 6 4 に表示されるようにしてもよい。

【0736】

次に、図 8 2 (E) に示すように、表示態様が変化した第 1 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の拡大アイコン 9 A K が表示されている。すなわち、第 1 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様は、白抜き円形アイコンから白抜き五芒星アイコンへ変化したこととなる。しかし、これに限らず、例えば、網掛け五芒星アイコンに変化する 10 ように、図 8 2 (D) で示した示唆演出における候補アイコン H K 2 と異なる表示態様に変化するようにしてもよい。また、拡大アイコン 9 A K の表示は、アニメーションを伴って実行されてもよい。装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、一時的に表示画面 7 a において表示されていない状態であるが、変動は継続しているものとする。また、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、サブ表示画面 6 4 に表示されるようにしてもよい。

【0737】

次に、図 8 2 (F) に示すように、再度、第 1 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様が変化することを示唆する演出が実行され。図 8 2 (D) と同様に、拡大表示された第 1 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A である拡大アイコン 9 A K に、第 1 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様が変化した後の候補アイコン H K 3 がぶつかる 20 演出が表示されている。図 8 2 (D) ~ (E) において、第 1 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A はすでに 1 度表示態様が変化しているため、拡大アイコン 9 A K は白抜き五芒星アイコンである。候補アイコン H K 3 は、ハニカム五芒星アイコンである。したがって、変化が成功した場合、白抜き五芒星アイコンからハニカム五芒星アイコンへ変化することとなり、この変化では、第 1 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の模様のみが変化することとなる。しかし、これに限らず、例えば、斜線六芒星アイコンに変化する 30 ように、形状と模様とがいずれも変化するようにしてもよいし、例えば、白抜き六芒星アイコンに変化するというように、形状のみが変化するようにしてもよい。装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、一時的に表示画面 7 a において表示されていない状態であるが、変動は継続しているものとする。また、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、サブ表示画面 6 4 に表示されるようにしてもよい。

【0738】

次に、図 8 2 (G) に示すように、2 度目の表示態様変化後の第 1 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の拡大アイコン 9 A K が表示されている。すなわち、第 1 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様は、白抜き五芒星アイコンからハニカム五芒星アイコンへ変化したこととなる。しかし、これに限らず、例えば、網掛け五芒星アイコンに変化する 40 ように、図 8 2 (F) で示した示唆演出における候補アイコン H K 3 と異なる表示態様に変化するようにしてもよい。また、拡大アイコン 9 A K の表示は、アニメーションを伴って実行されてもよい。装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、一時的に表示画面 7 a において表示されていない状態であるが、変動は継続しているものとする。また、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、サブ表示画面 6 4 に表示されるようにしてもよい。

【0739】

次に、図 8 2 (H) に示すように、第 2 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様が変化することを示唆する演出が実行される。ここでは、拡大表示された第 2 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A である拡大アイコン 9 A K に、第 2 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様が変化した後の候補アイコン H K 4 がぶつかる演出が表示されている。候補アイコン H K 4 は、白抜き五芒星アイコンである。したがって、変化が成功した場合、白抜き円形アイコンから白抜き五芒星アイコンへ変化することとなり、この変化では、第 2 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の形状が変化することとなる。しかし、これに限らず、例えば、斜線五芒星アイコンに変化する 50 ように、形状と模様とがいずれも変化するようにしてもよいし、例えば、網掛け円形アイコンに変化するというよう

に、模様のみが変化するようにしてもよい。装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、一時的に表示画面 7 a において表示されていない状態であるが、変動は継続しているものとする。また、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、サブ表示画面 6 4 に表示されるようにしてもよい。

【 0 7 4 0 】

次に、図 8 2 (I) に示すように、表示態様が変化しなった第 2 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の拡大アイコン 9 A K が表示されている。すなわち、図 8 2 (H) において示唆演出が実行されたにもかかわらず、第 2 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様は、白抜き円形アイコンの表示態様を維持したこととなる。しかし、これに限らず、例えば、網掛け五芒星アイコンに変化するというように、図 8 2 (H) で示した示唆演出における候補アイコン H K 2 と異なる表示態様に変化するようにしてもよい。また、拡大アイコン 9 A K の表示は、アニメーションを伴って実行されてもよい。装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、一時的に表示画面 7 a において表示されていない状態であるが、変動は継続しているものとする。また、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、サブ表示画面 6 4 に表示されるようにしてもよい。

【 0 7 4 1 】

次に、図 8 2 (J) に示すように、第 3 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様が変化することを示唆する演出が実行される。ここでは、拡大表示された第 3 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A である拡大アイコン 9 A K に、第 3 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様が変化した後の候補アイコン H K 5 がぶつかる演出が表示されている。候補アイコン H K 5 は、白抜き正方形アイコンである。したがって、変化が成功した場合、白抜き円形アイコンから白抜き正方形アイコンへ変化することとなり、この変化では、第 1 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の形状が変化することとなる。しかし、これに限らず、例えば、斜線五芒星アイコンに変化するというように、形状と模様とがいずれも変化するようにしてもよいし、例えば、網掛け円形アイコンに変化するというように、模様のみが変化するようにしてもよい。装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、一時的に表示画面 7 a において表示されていない状態であるが、変動は継続しているものとする。また、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、サブ表示画面 6 4 に表示されるようにしてもよい。

【 0 7 4 2 】

次に、図 8 2 (K) に示すように、表示態様が変化した第 3 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の拡大アイコン 9 A K が表示されている。すなわち、第 3 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様は、白抜き円形アイコンから白抜き正方形アイコンへ変化したこととなる。しかし、これに限らず、例えば、網掛け五芒星アイコンに変化するというように、図 8 2 (J) で示した示唆演出における候補アイコン H K 5 と異なる表示態様に変化するようにしてもよい。また、拡大アイコン 9 A K の表示は、アニメーションを伴って実行されてもよい。装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、一時的に表示画面 7 a において表示されていない状態であるが、変動は継続しているものとする。また、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、サブ表示画面 6 4 に表示されるようにしてもよい。このシーンを以って保留アイコン連続変化演出 B が終了したものとする。

【 0 7 4 3 】

次に、図 8 2 (L) に示すように、保留アイコン連続変化演出 B が終了したことに伴って、図 8 2 (A) と同様の、通常の変動演出時における表示態様に戻る。ここでは、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動し、それぞれの内容が視認困難となっている。また、当該変動アイコン 9 C と第 1 ~ 3 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A とが表示されている。各保留アイコンは、図 8 2 (B) ~ (K) において表示態様が変化した後の表示態様のものが表示されている。この後、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が、それぞれ、減速変動表示、仮停止表示を経て、確定停止することでこの変動演出が終了する。

【 0 7 4 4 】

以上が、保留アイコン連続変化演出 B の表示例である。保留アイコン連続変化演出 B を実行できる構成とすることで、1 度の変動演出中において、当該変動アイコン 9 C だけではなく、複数の保留アイコン 9 A の保留変化が起こることを遊技者に期待させることが可能

10

20

30

40

50

となる。したがって、変動演出における保留アイコンの演出で遊技者を楽しませることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0745】

[保留アイコン連続変化演出C]

図83は、保留アイコン連続変化演出Cを説明するための図である。保留アイコン連続変化演出Cは、変動演出中において、当該変動アイコン9Cと保留アイコン9Aについて、変動演出が消化される順に、表示態様がより当たり期待度が高い態様へ変化する保留変化を実行する予告演出である。なお、この例では、画像の表示は表示画面7aによって実行されるが、サブ表示画面64において実行されてもよい。

【0746】

装飾図柄8L、8C、8Rは、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rと、を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示（特図変動）を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。ここでの特別図柄とは、第1特別図柄と第2特別図柄のいずれであってもよい。左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rは、それぞれ、表示画面7aの上方から下方にわたって表示され、減速変動時には、表示画面7aに同時に2つ以上の図柄が視認可能となるように縦に並んで移動表示される。また、高速変動時には、図柄の内容は視認困難となるように表示される。また、停止表示時には、表示画面7aに1つの図柄が視認可能となるように表示されるが、同時に複数の図柄が視認可能となるようにしてもよい。また、特図抽選の結果が当たりである場合は、一直線上に並んだ3つの図柄の組が当たり態様となるように停止する。なお、ここでの一直線上に並んだ3つの図柄とは、概ね一直線上に並んだものも含む。ここでは、左装飾図柄8Lと、中装飾図柄8Cと、右装飾図柄8Rの図柄配列は表示画面7aの下から上に向かって「1 2 3 4 5 6 7 8 9」の順番に並んでいる。

【0747】

保留アイコン9A及び当該変動アイコン9Cにおいて表示されるアイコンは、保留アイコン連続変化演出Cを実行するにあたって、対応づけられた特図抽選の結果が当たりとなる期待度がそれぞれ異なる、複数種類の形状及び複数種類の色（図83の例では、色の違いを模様で表現している。実際に模様が異なるようにしてもよい。）の組み合わせで表示態様が決定されるものとする。なお、各保留アイコン（当該変動アイコン9Cも含む）において、対応づけられた特図抽選の結果が当たりとなる期待度に応じて複数種類のキャラクタのうちの1種が割り当てられ、当該キャラクタ画像が各保留アイコンとして表示されてもよいものとする。保留アイコン連続変化演出Cでは、形状には、円形、正方形、六芒星、五芒星、八芒星の5種があり、色（模様）には、白（白抜き）、緑（斜線）、赤（網掛け）、金（ハニカム）の4種があるものとする。対応づけられた特図抽選の結果が当たりとなる期待度は、円形、正方形、六芒星、五芒星、八芒星の順に高くなり、白（白抜き）、緑（斜線）、赤（網掛け）、金（ハニカム）の順に高くなるものとする。

【0748】

ここで、各保留アイコン（当該変動アイコン9Cも含む）について、形状が異なる場合の当たり期待度の差と、色が異なる場合の当たり期待度の差とは、任意に設定してよいものとする。例えば、白円形アイコン、緑円形アイコン、赤円形アイコン、金円形アイコン、白正方形アイコン、緑正方形アイコン、赤正方形アイコン、金正方形アイコン、白六芒星アイコン、緑六芒星アイコン、赤六芒星アイコン、金六芒星アイコン、白五芒星アイコン、緑五芒星アイコン、赤五芒星アイコン、金五芒星アイコン、白八芒星アイコン、緑八芒星アイコン、赤八芒星アイコン、金八芒星アイコンの順に当たり期待度が高くなるようにしてもよい。また、例えば、白円形アイコン、緑円形アイコン、白正方形アイコン、緑正方形アイコン、白六芒星アイコン、緑六芒星アイコン、白五芒星アイコン、緑五芒星アイコン、白八芒星アイコン、緑八芒星アイコン、赤円形アイコン、金円形アイコン、赤正方形アイコン、金正方形アイコン、赤六芒星アイコン、金六芒星アイコン、赤五芒星アイコン、金五芒星アイコン、赤八芒星アイコン、金八芒星アイコンの順に当たり期待度が高くなるようにしてもよい。また、例えば、白円形アイコン、白正方形アイコン、白六芒星

10

20

30

40

50

アイコン、白五芒星アイコン、白八芒星アイコン、緑円形アイコン、緑正方形アイコン、緑六芒星アイコン、緑五芒星アイコン、緑八芒星アイコン、赤円形アイコン、赤正方形アイコン、赤六芒星アイコン、赤五芒星アイコン、赤八芒星アイコン、金円形アイコン、金正方形アイコン、金六芒星アイコン、金五芒星アイコン、金八芒星アイコンの順に当たり期待度が高くなるようにしてもよい。また例えば、白円形アイコン、白正方形アイコン、白六芒星アイコン、白五芒星アイコン、白八芒星アイコン、緑円形アイコン、赤円形アイコン、緑正方形アイコン、赤正方形アイコン、緑六芒星アイコン、赤六芒星アイコン、緑五芒星アイコン、赤五芒星アイコン、緑八芒星アイコン、赤八芒星アイコン、金円形アイコン、金正方形アイコン、金六芒星アイコン、金五芒星アイコン、金八芒星アイコンの順に当たり期待度が高くなるようにしてもよい。これら以外の序列でもよい。

10

【0749】

さらに、ある保留アイコンの最終表示形態が緑六芒星アイコンとなったとき、当該保留アイコンの表示が開始された時点から緑六芒星アイコンであった場合と、当該保留アイコンの表示開始時に白六芒星アイコンであり、かつ、保留アイコン連続変化演出Aの実行中において緑六芒星アイコンに変化した場合とで、当たり期待度は同等であってもよいし、異なるようにしてもよい。すなわち、最終表示形態に至るまでの変化経路に応じて、当たり期待度が異なるようにしてもよいし、差異がないようにしてもよい。

なお、以下の例では、各色（白、緑、赤、金）に置き換えて、当該色に対応づけられた各模様（白抜き、斜線、網掛け、ハニカム）を用いて説明する。

20

【0750】

まず、図83(A)に示すように、変動演出が開始され、装飾図柄8L、8C、8Rが高速変動し、それぞれの内容が視認困難となる。このとき、第1特図保留記憶領域85aの第1～4記憶領域に対応する保留アイコン9Aが表示されており、この変動演出の終了時まで、新たに第1始動口20及び第2始動口21への入球はなかったものとする。保留アイコン9A、当該変動アイコン9Cが表示画面7aの下部（装飾図柄8L、8C、8Rの下部）において表示されている。なお、各保留アイコンの入球時における表示態様は、当該変動アイコン9Cが白抜き正方形、第1記憶領域に対応する保留アイコン9Aが白抜き八芒星アイコン、第2記憶領域に対応する保留アイコン9Aが白抜き六芒星アイコン、第3記憶領域に対応する保留アイコン9Aが白抜き円形アイコン、第4記憶領域に対応する保留アイコン9Aが白抜き五芒星アイコンであったものとする。ここで、各保留アイコンの入球時における表示態様について、すべての形状は異なるが模様は同様となっている。これに対し、形状もすべて同じとなるようにしてもよいし、形状も模様もすべて異なるようにしてもよい。

30

【0751】

次に、図83(B)に示すように、当該変動アイコン9Cの表示態様が変化することを示唆する演出が実行される。ここでは、キャラクタ画像CRXが表すキャラクタが、拡大表示された当該変動アイコン9Cである拡大アイコン9CBに攻撃し、当該変動アイコン9Cの表示態様が変化した後の候補となるアイコンが、壊れかけた拡大アイコン9CBの内側から現れる演出が表示されている。また、このとき、表示画面7aの所定の領域において、各保留アイコン（当該変動アイコン9C含む）を格納する領域と、装飾図柄が縮小表示されるための領域がそれぞれ設けられる。ここで、候補となるアイコンは、網掛け正方形アイコンである。したがって、変化が成功した場合、白抜き正方形アイコンから網掛け正方形アイコンへ変化することとなり、この変化では、当該変動アイコン9Cの模様が変化することとなる。しかし、これに限らず、例えば、網掛け五芒星アイコンに変化するというように、形状と模様とがいずれも変化するようにしてもよいし、例えば、白抜き円形アイコンに変化するというように、形状のみが変化するようにしてもよい。なお、装飾図柄8L、8C、8Rは、一時的に表示画面7aの左下領域において表示されており、変動は継続しているものとする。これに限らず、装飾図柄8L、8C、8Rは、サブ表示画面64に表示されるようにしてもよい。また、第1～4記憶領域に対応する保留アイコン9Aは、表示画面7aの下部に設けられた領域に、1つずつ表示されている。これに限ら

40

50

ず、第1～4記憶領域に対応する保留アイコン9Aは、サブ表示画面64に表示されるようにもよい。装飾図柄8L、8C、8R及び、保留変化がまさに実行されている保留アイコン（当該変動アイコン9C含む）以外の保留アイコンについて、図83（B）に示す表示方法及び位置は、保留アイコン連続変化演出Cが終了するまで維持されるものとする。

【0752】

次に、図83（C）に示すように、表示態様が変化した当該変動アイコン9Cの拡大アイコン9CBが表示されている。すなわち、当該変動アイコン9Cの表示態様は、白抜き正方形アイコンから網掛け正方形アイコンへ変化したこととなる。しかし、これに限らず、例えば、網掛け五芒星アイコンに変化するというように、図83（B）で示した示唆演出における候補となるアイコンと異なる表示態様に変化するようにしてもよい。また、拡大アイコン9CBの表示は、アニメーションを伴って実行されてもよい。なお、装飾図柄8L、8C、8Rは、一時的に表示画面7aの左下領域において表示されており、変動は継続しているものとする。これに限らず、装飾図柄8L、8C、8Rは、サブ表示画面64に表示されるようにしてもよい。また、第1～4記憶領域に対応する保留アイコン9Aは、表示画面7aの下部に設けられた領域に、1つずつ表示されている。これに限らず、第1～4記憶領域に対応する保留アイコン9Aは、サブ表示画面64に表示されるようにしてもよい。

【0753】

次に、図83（D）に示すように、第1記憶領域に対応する保留アイコン9Aの表示態様が変化することを示唆する演出が実行される。ここでは、キャラクタ画像CRXが表すキャラクタが、拡大表示された第1記憶領域に対応する保留アイコン9Aである拡大アイコン9ABに攻撃し、第1記憶領域に対応する保留アイコン9Aの表示態様が変化した後の候補となるアイコンが、壊れかけた拡大アイコン9ABの内側から現れる演出が表示されている。ここで、候補となるアイコンは、網掛けハ芒星アイコンである。したがって、変化が成功した場合、白抜きハ芒星アイコンから網掛けハ芒星アイコンへ変化することとなり、この変化では、当該変動アイコン9Cの模様が変化することとなる。しかし、これに限らず、例えば、網掛け五芒星アイコンに変化するというように、形状と模様とがいずれも変化するようにしてもよいし、例えば、白抜き円形アイコンに変化するというように、形状のみが変化するようにしてもよい。なお、装飾図柄8L、8C、8Rは、一時的に表示画面7aの左下領域において表示されており、変動は継続しているものとする。これに限らず、装飾図柄8L、8C、8Rは、サブ表示画面64に表示されるようにしてもよい。また、第2～4記憶領域に対応する保留アイコン9A及び当該変動アイコン9Cは、表示画面7aの下部に設けられた領域に、1つずつ表示されている。これに限らず、第2～4記憶領域に対応する保留アイコン9A及び当該変動アイコン9Cは、サブ表示画面64に表示されるようにしてもよい。

【0754】

次に、図83（E）に示すように、表示態様が変化しなかった第1記憶領域に対応する保留アイコン9Aの拡大アイコン9ABが表示されている。すなわち、第1記憶領域に対応する保留アイコン9Aの表示態様は、白抜きハ芒星アイコンを維持したままとなる。しかし、これに限らず、例えば、網掛け五芒星アイコンに変化するというように、図83（F）で示した示唆演出における候補となるアイコンと異なる表示態様に変化するようにしてもよい。また、拡大アイコン9ABの表示は、アニメーションを伴って実行されてもよい。なお、装飾図柄8L、8C、8Rは、一時的に表示画面7aの左下領域において表示されており、変動は継続しているものとする。これに限らず、装飾図柄8L、8C、8Rは、サブ表示画面64に表示されるようにしてもよい。また、第2～4記憶領域に対応する保留アイコン9A及び当該変動アイコン9Cは、表示画面7aの下部に設けられた領域に、1つずつ表示されている。これに限らず、第2～4記憶領域に対応する保留アイコン9A及び当該変動アイコン9Cは、サブ表示画面64に表示されるようにしてもよい。

【0755】

10

20

30

40

50

次に、図 8 3 (F) に示すように、第 2 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様が変化することを示唆する演出が実行される。ここでは、キャラクタ画像 C R Y 表すキャラクタが、拡大表示された第 2 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A である拡大アイコン 9 A B を、第 2 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A が変化する場合の候補となるアイコンの模様と同様のオーラで包み込む演出が表示されている。すなわち、候補となるアイコンは、網掛け八芒星アイコンである。したがって、変化が成功した場合、白抜き八芒星アイコンから網掛け八芒星アイコンへ変化することとなり、この変化では、当該変動アイコン 9 C の模様が変化することとなる。しかし、これに限らず、例えば、網掛け五芒星アイコンに変化するというように、形状と模様とがいずれも変化するようにしてもよいし、例えば、白抜き円形アイコンに変化するというように、形状のみが変化するようにしてもよい。また、このキャラクタ画像 C R Y を用いた示唆演出は、図 8 3 (B)、(D) に示す、キャラクタ画像 C R X を用いた示唆演出よりも、対象となる保留アイコンの表示態様が変化する確率が高いものとする。すなわち、保留アイコン連続変化演出 C における、保留アイコンの表示態様を示唆する演出として、表示態様の変化期待度が比較的低いキャラクタ画像 C R Y を用いた示唆演出と、表示態様の変化期待度が比較高いキャラクタ画像 C R X を用いた演出と、のいずれか一方が実行される構成となっている。しかし、これに限らず、それぞれ表示態様の変化期待度が異なる 3 種以上の示唆演出の中から 1 つを実行可能な構成としてもよい。なお、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、一時的に表示画面 7 a の左下領域において表示されており、変動は継続しているものとする。これに限らず、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、サブ表示画面 6 4 に表示されるようにしてもよい。また、第 1、3、4 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A 及び当該変動アイコン 9 C は、表示画面 7 a の下部に設けられた領域に、1 つずつ表示されている。これに限らず、第 1、3、4 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A 及び当該変動アイコン 9 C は、サブ表示画面 6 4 に表示されるようにしてもよい。

10

20

30

【 0 7 5 6 】

次に、図 8 3 (G) に示すように、表示態様が変化した第 2 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の拡大アイコン 9 A B が表示されている。すなわち、第 2 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様は、白抜き八芒星アイコンから網掛け八芒星アイコンへ変化したこととなる。しかし、これに限らず、例えば、網掛け五芒星アイコンに変化するというように、図 8 3 (F) で示した示唆演出における候補となるアイコンと異なる表示態様に変化するようにしてもよい。図 8 3 (F) で示した示唆演出におけるオーラを表す画像の表示は維持されたままとなっている。また、拡大アイコン 9 A B の表示は、アニメーションを伴って実行されてもよい。なお、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、一時的に表示画面 7 a の左下領域において表示されており、変動は継続しているものとする。これに限らず、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、サブ表示画面 6 4 に表示されるようにしてもよい。また、第 1、3、4 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A は、表示画面 7 a の下部に設けられた領域に、1 つずつ表示されている。これに限らず、第 1、3、4 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A は、サブ表示画面 6 4 に表示されるようにしてもよい。

40

【 0 7 5 7 】

この後、第 3 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A は、表示態様の変化が実行されず、さらに、表示態様が変化することの示唆演出も実行されなかったものとする。すなわち、演出制御用マイコン 9 1 が、第 3 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様が変化しないと決定された場合、表示態様が変化することの示唆演出も実行しないように選択できるように構成されていることとなる。

50

【 0 7 5 8 】

次に、図 8 3 (H) に示すように、第 4 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様が変化することを示唆する演出が実行される。ここでは、キャラクタ画像 C R X が表すキャラクタが、拡大表示された第 4 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A である拡大アイコン 9 A B に攻撃し、第 2 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様が変化した後の候補となるアイコンが、壊れかけた拡大アイコン 9 A B の内側から現れる演出が表示さ

50

10
れている。また、このとき、表示画面 7 a の所定の領域において、各保留アイコン（当該変動アイコン 9 C 含む）を格納する領域と、装飾図柄が縮小表示されるための領域がそれぞれ設けられる。ここで、候補となるアイコンは、斜線五芒星アイコンである。したがって、変化が成功した場合、白抜き五芒星アイコンから斜線五芒星アイコンへ変化することとなり、この変化では、第 4 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の模様が変化することとなる。しかし、これに限らず、例えば、網掛け六芒星アイコンに変化するというように、形状と模様とがいずれも変化するようにしてもよいし、例えば、白抜き円形アイコンに変化するというように、形状のみが変化するようにしてもよい。なお、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、一時的に表示画面 7 a の左下領域において表示されており、変動は継続しているものとする。これに限らず、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、サブ表示画面 6 4 に表示されるようにしてもよい。また、当該変動アイコン 9 C 及び第 1、2、4 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A は、表示画面 7 a の下部に設けられた領域に、1 つずつ表示されている。これに限らず、当該変動アイコン 9 C 及び第 1、2、4 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A は、サブ表示画面 6 4 に表示されるようにしてもよい。

【0759】

20
次に、図 8 3 (I) に示すように、表示態様が変化した第 4 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の拡大アイコン 9 A B が表示されている。すなわち、第 4 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様は、白抜き五芒星アイコンから斜線五芒星アイコンへ変化したこととなる。しかし、これに限らず、例えば、網掛け五芒星アイコンに変化するというように、図 8 3 (H) で示した示唆演出における候補となるアイコンと異なる表示態様に変化するようにしてもよい。また、拡大アイコン 9 A B の表示は、アニメーションを伴って実行されてもよい。なお、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、一時的に表示画面 7 a の左下領域において表示されており、変動は継続しているものとする。これに限らず、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、サブ表示画面 6 4 に表示されるようにしてもよい。また、当該変動アイコン 9 C 及び第 1 ~ 3 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A は、表示画面 7 a の下部に設けられた領域に、1 つずつ表示されている。これに限らず、当該変動アイコン 9 C 及び第 1 ~ 3 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A は、サブ表示画面 6 4 に表示されるようにしてもよい。

【0760】

30
次に、図 8 3 (J) に示すように、図 8 3 (H) ~ (I) において表示態様が変化した第 4 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A について、表示画面 7 a の下部に設けられた領域に格納された後、再度表示態様が変化する。ここでは、第 4 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様が、斜線五芒星アイコンからハニカム五芒星アイコンに変化している。また、表示画面 7 a の上部の領域（示唆演出や、表示態様が変化した第 4 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の拡大アイコン 9 A B が表示されていた領域）において、第 4 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様が斜線五芒星アイコンからハニカム五芒星アイコンに変化することを示唆する演出として、ハニカム模様の画像が表示されている。このハニカム模様の画像が表示されるタイミングと、第 4 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様が斜線五芒星アイコンからハニカム五芒星アイコンに変化するタイミングとは、任意に設定してよいものとする。すなわち、ハニカム模様の画像が表示されている。このハニカム模様の画像が表示されると同時に、第 4 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様が斜線五芒星アイコンからハニカム五芒星アイコンに変化してもよいし、ハニカム模様の画像が表示された後、第 4 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様が斜線五芒星アイコンからハニカム五芒星アイコンに変化してもよいし、第 4 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A の表示態様が斜線五芒星アイコンからハニカム五芒星アイコンに変化した後、ハニカム模様の画像が表示されてもよい。また、第 4 記憶領域に対応する保留アイコン 9 A は、例えば、示唆演出においてハニカム模様の画像が表示されたにもかかわらず、網掛け五芒星アイコンに変化する、あるいは、形状が変化するというように、示唆演出で示唆された変化と異なる変化をしてよい。このように、キャラクタ画像 C R X、C R Y を用いた示唆演出が実行されていない場合、あるいは、1 度表示態様が

40
50

変化した場合において、突発的に保留アイコンの表示態様の変化が実行される場合もある。

【0761】

次に、図83(K)に示すように、第4記憶領域に対応する保留アイコン9A表示態様の変化に関する演出が終了したため、すなわち、保留アイコン連続変化演出Cが終了したため、変動演出の表示態様が図83(A)と同様の態様に戻る。ここでは、装飾図柄8L、8C、8Rが高速変動表示されており、さらに、保留アイコン9A、当該変動アイコン9Cが表示画面7aの下部(装飾図柄8L、8C、8Rの下部)において表示されている。なお、各保留アイコン(当該変動アイコン9C含む)の表示態様は、図83(B)～(J)において変化した後の表示態様となっている。具体的には、当該変動アイコン9Cは網掛け正方形アイコン、第1記憶領域に対応する保留アイコン9Aは白抜き八芒星アイコン、第2記憶領域に対応する保留アイコン9Aはハニカム六芒星アイコン、第3記憶領域に対応する保留アイコン9Aは白抜き円形アイコン、第4記憶領域に対応する保留アイコン9Aはハニカム五芒星アイコンが、それぞれ表示されている。

10

【0762】

次に、図83(L)に示すように、図83(A)～(K)において変動表示されていた装飾図柄8L、8C、8Rが停止表示される。ここでは、左装飾図柄8Lは「5」を、中装飾図柄8Cは「5」を、右装飾図柄8Rは「9」を、それぞれ表して停止表示されている。この後、装飾図柄8L、8C、8Rの確定停止が実行され、次の変動演出が開始される。

20

【0763】

以上が、保留アイコン連続変化演出Cの表示例である。保留アイコン連続変化演出Cを実行できる構成とすることで、1度の変動演出中において、当該変動アイコン9Cだけでなく、複数の保留アイコン9Aの保留変化が起こることを遊技者に期待させることが可能となる。したがって、変動演出における保留アイコンの演出で遊技者を楽しませることができるとなり、遊技の興奮を向上させることができる。

【0764】

[効果例]

以下に、本実施形態の効果例を示す。

30

[効果1]

上記実施形態の遊技機1では、図81～83によれば、変動演出が開始された後、当該変動アイコン9Cの表示態様が変化する第1の演出と、第1の演出の後、第1記憶領域に対応する保留アイコン9Aの表示態様が変化する第2の演出と、第2の演出の後、第2記憶領域に対応する保留アイコン9Aの表示態様が変化する第3の演出と、を実行可能な構成となっていた。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興奮の向上を図ることができる。

【0765】

なお、画像表示装置7の表示画面7aが請求項1における「表示画面」に、当該変動アイコン9Cが「変動アイコン」に、保留アイコン9Aが「保留アイコン」に、それぞれ相当する。

40

【0766】

[効果2]

上記実施形態の遊技機1では、図81～83に示すように、第1の演出、第2の演出、第3の演出を、それぞれ、複数回ずつ実行する場合がある構成となっていた。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興奮の向上を図ることができる。

【0767】

[効果3]

上記実施形態の遊技機1では、図81～83に示すように、第1の演出の前に、当該変動アイコン9Cの表示態様が変化することを示唆する演出である第4の演出と、第2の演

50

出の前に、第1記憶領域に対応する保留アイコン9Aの表示態様が変化することを示唆する演出である第5の演出と、第3の演出の前に、第2記憶領域に対応する保留アイコン9Aの表示態様が変化することを示唆する演出である第6の演出と、を実行可能な構成となっていた。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0768】

[効果4]

上記実施形態の遊技機1では、図81、83に示すように、当該変動アイコン9Cと保留アイコン9Aは、すべて表示開始時の形状が異なる場合がある構成となっている。ここに構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。

10

【0769】

[変形例]

本実施形態の変形例を示す。

[変形例1]

保留アイコン連続変化演出において、各保留アイコンとともに、各保留に対応付けられたキャラクタ画像が表示され、各キャラクタ画像の表示態様が変化するように構成されていてもよい。この場合、例えば、各保留アイコンに対応付けられたキャラクタがバトルに勝利することで、そのキャラクタ画像の表示態様が、より大当たり期待度の高い態様へ変化するというようにしてもよい。また、この場合、キャラクタの種類が、対応づけられた特図抽選の当たり期待度によって決められるようにしてもよく、保留アイコン連続変化演出によって、各キャラクタ画像の表示態様が変化するようにしてもよい。さらに、例えば、各保留アイコンに対応付けられたキャラクタ画像が表示されているとき、保留アイコンは視認困難となっているか、あるいは、一時的に非表示となっていてもよい。

20

【0770】

[変形例2]

保留アイコン連続変化演出A、Cにおいて、各保留アイコンの表示態様が変化している演出が実行されているとき、装飾図柄8L、8C、8Rが変動している様子が視認できないようにしてもよい。また、保留アイコン連続変化演出Bにおいて、装飾図柄8L、8C、8Rが変動している様子が視認できるようにしてもよい。

30

【0771】

[変形例3]

保留アイコン連続変化演出A、Bにおいて、保留アイコン連続変化演出Cで示したような、保留アイコンの表示態様が変化することを示唆する演出として、保留アイコンの表示態様が変化する期待度がそれぞれ異なる複数種類の演出の中から1つが選択され実行されるようにしてもよい。

【0772】

[変形例4]

保留アイコン連続変化演出において、各保留アイコンの表示態様の変化が実行される前に、表示態様の変化後の保留アイコンにおける大当たり期待度の順位、あるいは、大当たりとなる確率などの具体的な数値を提示してもよい。

40

【0773】

[変形例5]

保留アイコン連続変化演出Bにおいて、図81(A)や図83(A)に示すように、各保留アイコンについて、表示態様が変化する前の表示態様が、すべて異なるようにしてもよい。

【0774】

[変形例6]

装飾図柄変化演出A～Eにおいて説明した演出は適宜組み合わせてもよい。

【0775】

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 4 - 1]

複数種類の画像を表示可能な表示画面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、実行中の変動演出の契機となった特図抽選に対応づけられた特定アイコンであり、

前記複数種類の画像のうちの一つは、次回以降に実行される変動演出の契機となる特図抽選に対応づけられた所定アイコンであり、

変動演出が開始された後、前記特定アイコンの表示態様が変化する第1の演出と、

前記第1の演出の後、次回の変動演出で消化される特図抽選に対応づけられた第1の前記所定アイコンの表示態様が変化する第2の演出と、10

前記第2の演出の後、次々回の変動演出で消化される特図抽選に対応づけられた第2の前記所定アイコンの表示態様が変化する第3の演出と、を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【 0 7 7 6 】

[態様 B 4 - 2]

態様 B 4 - 1 に記載の遊技機であって、

前記第1の演出、前記第2の演出、前記第3の演出は、それぞれ、複数回ずつ実行される場合がある、

ことを特徴とする遊技機。20

【 0 7 7 7 】

[態様 B 4 - 3]

態様 B 4 - 1 に記載の遊技機であって、

前記第1の演出の前に、前記特定アイコンの表示態様が変化することを示唆する演出である第4の演出と、

前記第2の演出の前に、前記第1の所定アイコンの表示態様が変化することを示唆する演出である第5の演出と、

前記第3の演出の前に、前記第2の所定アイコンの表示態様が変化することを示唆する演出である第6の演出と、を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。30

【 0 7 7 8 】

[態様 B 4 - 4]

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

前記特定アイコンと複数の前記所定アイコンは、すべて表示形態が異なる場合がある、ことを特徴とする遊技機。

【 0 7 7 9 】

以下に図 8 4 ~ 図 8 6 を用いて図柄変動更新演出 A ~ C について説明する。この図柄変動更新演出は、装飾図柄の変動演出中に実行される。すなわち、画像制御用マイコン 1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信したコマンドを解析し、図柄変動更新演出を実行する指示が含まれていると、ROM 1 0 3 から対応する画像データを読み出して画像表示装置 7 の表示画面 7 a や、サブ表示画面 6 4 (右サブ表示画面 6 4 R 、左サブ表示画面 6 4 L 、および、上サブ表示画面 6 4 U) に画像を表示させる。40

【 0 7 8 0 】

[図柄変動更新演出 A]

図 8 4 は、図柄変動更新演出 A を説明するための図である。図 8 4 (A) ~ (F) では、図柄変動更新演出 A の第1の例を示し、図 8 4 (G) ~ (L) では、図柄変動更新演出 A の第2の例を示している。

【 0 7 8 1 】

図柄変動更新演出 A の第1の例では、まず、図 8 4 (A) に示すように、停止表示演出が実行される。停止表示演出は、複数列の装飾図柄を停止表示させる演出である。ここで50

は、左装飾图柄 8 L が「2」图柄で仮停止し、中装飾图柄 8 C が「7」图柄で仮停止し、右装飾图柄 8 R が「9」图柄で仮停止している。装飾图柄 8 L、8 C、8 R の変動表示は、枠画像 W G の内部での上下方向のスクロール表示となっている（以下、同様）。

【0782】

次に、図 84 (B) ~ (D) に示すように、图柄変動演出が実行される。图柄変動演出は、複数列の装飾图柄のうちの所定列の装飾图柄を再変動させる演出である。ここでは、表示画面 7 a の右下部にボタン画像 B G が表示されている。ボタン画像 B G は、演出ボタン 6 3 を模した画像に下向きの矢印画像を附加した画像である。ボタン画像 B G は、演出ボタン 6 3 の押下を促進するための画像である。以下でも同様である。ここで演出ボタン 6 3 が操作されたものとして説明を続ける。

10

【0783】

図 84 (B) では、装飾图柄 8 L、8 C、8 R のうちの中装飾图柄 8 C および右装飾图柄 8 R が下方への移動を開始している。これにより、「7」画像および「9」画像が下方へ移動し、「8」画像および「0」画像がフレームインしている。

図 84 (C) では、装飾图柄 8 L、8 C、8 R のうちの中装飾图柄 8 C および右装飾图柄 8 R がさらに下方へ移動している。これにより、「7」画像および「9」画像がフレームアウトしていく、「8」画像および「0」画像が枠画像 W G の中央に近いところまで移動している。

図 84 (D) では、装飾图柄 8 L、8 C、8 R のうちの中装飾图柄 8 C および右装飾图柄 8 R が高速変動している。

20

【0784】

なお、1回の演出ボタン 6 3 の操作で、図 84 (B) ~ (D) の图柄変動演出が実行される構成であってもよい。また、演出ボタン 6 3 の連打操作あるいは長押し操作で、図 84 (B) ~ (D) の图柄変動演出が実行される構成であってもよい。ここで演出ボタン 6 3 が操作されたものとしたが、演出ボタン 6 3 の操作なしで、図 84 (B) ~ (D) の图柄変動演出が実行される構成であってもよい。

【0785】

次に、図 84 (E) に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、装飾图柄が所定のリーチ態様で停止する演出である。ここでは、右装飾图柄 8 R が「2」图柄で停止し、左装飾图柄 8 L とともにリーチ態様を形成している。中装飾图柄 8 C は高速変動している。このときも、表示画面 7 a の右下にボタン画像 B G が表示されている。演出ボタン 6 3 の操作タイミングに合わせて右装飾图柄 8 R が「2」图柄で停止する構成としてもよい。また、演出ボタン 6 3 の操作に関係なく右装飾图柄 8 R が「2」图柄で停止する構成としてもよい。

30

【0786】

次に、図 84 (F) に示すように、中图柄停止演出が実行される。中图柄停止演出は、最終停止图柄として中装飾图柄が停止する演出である。ここでは、中装飾图柄 8 C が「3」图柄で停止しており、リーチハズレの態様となっている。このときも、表示画面 7 a の右下にボタン画像 B G が表示されている。演出ボタン 6 3 の操作タイミングに合わせて中装飾图柄 8 C が「3」图柄で停止する構成としてもよい。また、演出ボタン 6 3 の操作に関係なく中装飾图柄 8 C が「3」图柄で停止する構成としてもよい。

40

【0787】

图柄変動更新演出 A の第 2 の例では、まず、図 84 (G) に示すように、停止表示演出が実行される。停止表示演出は、複数列の装飾图柄を停止表示させる演出である。ここでは、左装飾图柄 8 L が「2」图柄で仮停止し、中装飾图柄 8 C が「7」图柄で仮停止し、右装飾图柄 8 R が「9」图柄で仮停止している。装飾图柄 8 L、8 C、8 R の変動表示は、枠画像 W G の内部での上下方向のスクロール表示となっている（以下、同様）。

【0788】

次に、図 84 (H) ~ (K) に示すように、图柄変動演出が実行される。图柄変動演出は、複数列の装飾图柄のうちの所定列の装飾图柄を再変動させる演出である。ここでは、

50

表示画面 7 a の右下部にボタン画像 B G が表示されている。ボタン画像 B G は、演出ボタン 6 3 を模した画像に下向きの矢印画像を付加した画像である。ボタン画像 B G は、演出ボタン 6 3 の押下を促進するための画像である。以下でも同様である。ここで演出ボタン 6 3 が操作されたものとして説明を続ける。

【 0 7 8 9 】

図 8 4 (H) では、装飾図柄 8 L 、 8 C 、 8 R のうちの中装飾図柄 8 C および右装飾図柄 8 R が下方への移動を開始している。これにより、「 7 」画像および「 9 」画像が下方へ移動し、「 8 」画像および「 0 」画像がフレームインしている。

図 8 4 (I) では、装飾図柄 8 L 、 8 C 、 8 R のうちの中装飾図柄 8 C および右装飾図柄 8 R がさらに下方へ移動している。これにより、「 7 」画像および「 9 」画像がフレームアウトしていき、「 8 」画像および「 0 」画像が枠画像 W G の中央に近いところまで移動している。
10

図 8 4 (J) では、装飾図柄 8 L 、 8 C 、 8 R のうちの中装飾図柄 8 C および右装飾図柄 8 R がさらに下方へ移動している。これにより、「 8 」画像および「 0 」画像が枠画像 W G の中央まで移動している。

図 8 4 (K) では、装飾図柄 8 L 、 8 C 、 8 R のうちの中装飾図柄 8 C および右装飾図柄 8 R がさらに下方へ移動している。これにより、「 9 」画像および「 1 」画像が枠画像 W G の中央まで移動している。
20

【 0 7 9 0 】

なお、1回の演出ボタン 6 3 の操作で、図 8 4 (H) ~ (K) の図柄変動演出が実行される構成であってもよい。また、演出ボタン 6 3 の連打操作あるいは長押し操作で、図 8 4 (H) ~ (K) の図柄変動演出が実行される構成であってもよい。ここでは演出ボタン 6 3 が操作されたものとしたが、演出ボタン 6 3 の操作なしで、図 8 4 (H) ~ (K) の図柄変動演出が実行される構成であってもよい。
20

【 0 7 9 1 】

次に、図 8 4 (L) に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、装飾図柄が所定のリーチ態様で停止する演出である。ここでは、右装飾図柄 8 R が「 2 」図柄で停止し、左装飾図柄 8 L とともにリーチ態様を形成している。中装飾図柄 8 C は高速変動を開始している。このときも、表示画面 7 a の右下にボタン画像 B G が表示されている。演出ボタン 6 3 の操作タイミングに合わせて右装飾図柄 8 R が「 2 」図柄で停止する構成としてもよい。また、演出ボタン 6 3 の操作に関係なく右装飾図柄 8 R が「 2 」図柄で停止する構成としてもよい。
30

【 0 7 9 2 】

[図柄変動更新演出 B]

図 8 5 は、図柄変動更新演出 B を説明するための図である。図 8 5 (A) ~ (F) では、図柄変動更新演出 B の第 1 の例を示し、図 8 5 (G) ~ (L) では、図柄変動更新演出 B の第 2 の例を示している。
30

【 0 7 9 3 】

図柄変動更新演出 B の第 1 の例では、まず、図 8 5 (A) に示すように、停止表示演出が実行される。停止表示演出は、複数列の装飾図柄を停止表示させる演出である。ここでは、左装飾図柄 8 L が「 2 」図柄で仮停止し、中装飾図柄 8 C が「 7 」図柄で仮停止し、右装飾図柄 8 R が「 9 」図柄で仮停止している。装飾図柄 8 L 、 8 C 、 8 R の変動表示は、枠画像 W G の内部での上下方向のスクロール表示となっている（以下、同様）。
40

【 0 7 9 4 】

次に、図 8 5 (B) ~ (D) に示すように、図柄変動演出が実行される。図柄変動演出は、複数列の装飾図柄のうちの所定列の装飾図柄を再変動させる演出である。ここでは、表示画面 7 a の右下部にボタン画像 B G が表示されている。ボタン画像 B G は、演出ボタン 6 3 を模した画像に下向きの矢印画像を付加した画像である。ボタン画像 B G は、演出ボタン 6 3 の押下を促進するための画像である。以下でも同様である。ここで演出ボタン 6 3 が操作されたものとして説明を続ける。
50

【 0 7 9 5 】

図 8 5 (B) では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの右装飾図柄 8 R が下方への移動を開始している。これにより、「9」画像が下方へ移動し、「0」画像がフレームインしている。

図 8 5 (C) では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの右装飾図柄 8 R がさらに下方へ移動している。これにより、「9」画像がフレームアウトしていき、「0」画像が枠画像 W G の中央に近いところまで移動している。

図 8 5 (D) では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの右装飾図柄 8 R が高速変動している。

【 0 7 9 6 】

なお、1回の演出ボタン 6 3 の操作で、図 8 5 (B) ~ (D) の図柄変動演出が実行される構成であってもよい。また、演出ボタン 6 3 の連打操作あるいは長押し操作で、図 8 5 (B) ~ (D) の図柄変動演出が実行される構成であってもよい。ここでは演出ボタン 6 3 が操作されたものとしたが、演出ボタン 6 3 の操作なしで、図 8 5 (B) ~ (D) の図柄変動演出が実行される構成であってもよい。

【 0 7 9 7 】

次に、図 8 5 (E) (F) に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、装飾図柄が所定のリーチ態様で停止する演出である。ここでは、右装飾図柄 8 R が「2」図柄で停止し、左装飾図柄 8 L とともにリーチ態様を形成している。図 8 5 (E) では、「2」図柄の停止に伴い「2」図柄が拡大されている。「2」図柄は一時的に拡大され、その後、元の大きさに戻る。図 8 5 (F) では、中装飾図柄 8 C が高速変動を開始している。

【 0 7 9 8 】

このときも、表示画面 7 a の右下にボタン画像 B G が表示されている。演出ボタン 6 3 の操作タイミングに合わせて右装飾図柄 8 R が「2」図柄で停止する構成としてもよい。また、演出ボタン 6 3 の操作に関係なく右装飾図柄 8 R が「2」図柄で停止する構成としてもよい。

【 0 7 9 9 】

図柄変動更新演出 B の第 2 の例では、まず、図 8 5 (G) に示すように、停止表示演出が実行される。停止表示演出は、複数列の装飾図柄を停止表示させる演出である。ここでは、左装飾図柄 8 L が「2」図柄で仮停止し、中装飾図柄 8 C が「9」図柄で仮停止し、右装飾図柄 8 R が「2」図柄で仮停止している。装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示は、枠画像 W G の内部での上下方向のスクロール表示となっている（以下、同様）。

【 0 8 0 0 】

次に、図 8 5 (H) ~ (K) に示すように、図柄変動演出が実行される。図柄変動演出は、複数列の装飾図柄のうちの所定列の装飾図柄を再変動させる演出である。ここでは、表示画面 7 a の右下部にボタン画像 B G が表示されている。ボタン画像 B G は、演出ボタン 6 3 を模した画像に下向きの矢印画像を附加した画像である。ボタン画像 B G は、演出ボタン 6 3 の押下を促進するための画像である。以下でも同様である。ここで演出ボタン 6 3 が操作されたものとして説明を続ける。

【 0 8 0 1 】

図 8 5 (H) では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの中装飾図柄 8 C が下方への移動を開始している。これにより、「9」画像が下方へ移動し、「0」画像がフレームインしている。

図 8 5 (I) では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの中装飾図柄 8 C がさらに下方へ移動している。これにより、「9」画像がフレームアウトしていき、「0」画像が枠画像 W G の中央に近いところまで移動している。

図 8 5 (J) では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの中装飾図柄 8 C がさらに下方へ移動している。これにより、「0」画像が枠画像 W G の中央まで移動している。

図 8 5 (K) では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの中装飾図柄 8 C がさらに下方へ

10

20

30

40

50

移動している。これにより、「1」画像が枠画像WGの中央まで移動している。

【0802】

なお、1回の演出ボタン63の操作で、図85(H)～(K)の図柄変動演出が実行される構成であってもよい。また、演出ボタン63の連打操作あるいは長押し操作で、図85(H)～(K)の図柄変動演出が実行される構成であってもよい。ここでは演出ボタン63が操作されたものとしたが、演出ボタン63の操作なしで、図85(H)～(K)の図柄変動演出が実行される構成であってもよい。

【0803】

次に、図85(L)に示すように、中図柄停止演出が実行される。中図柄停止演出は、最終停止図柄として中装飾図柄が停止する演出である。ここでは、中装飾図柄8Cが「2」図柄で停止しており、当たりの態様となっている。このときも、表示画面7aの右下にボタン画像BGが表示されている。演出ボタン63の操作タイミングに合わせて中装飾図柄8Cが「2」図柄で停止する構成としてもよい。また、演出ボタン63の操作に関係なく中装飾図柄8Cが「2」図柄で停止する構成としてもよい。

【0804】

[図柄変動更新演出C]

図86は、図柄変動更新演出Cを説明するための図である。図86(A)～(F)では、図柄変動更新演出Cの第1の例を示し、図86(G)～(L)では、図柄変動更新演出Cの第2の例を示している。

【0805】

図柄変動更新演出Cの第1の例では、まず、図86(A)に示すように、停止表示演出が実行される。停止表示演出は、複数列の装飾図柄を停止表示させる演出である。ここでは、左装飾図柄8Lが「2」図柄で仮停止し、中装飾図柄8Cが「7」図柄で仮停止し、右装飾図柄8Rが「9」図柄で仮停止している。装飾図柄8L、8C、8Rの変動表示は、枠画像WGの内部での上下方向のスクロール表示となっている（以下、同様）。

【0806】

次に、図86(B)～(D)に示すように、図柄変動演出が実行される。図柄変動演出は、複数列の装飾図柄のうちの所定列の装飾図柄を再変動させる演出である。ここでは、表示画面7aの右下部にボタン画像BGが表示されている。ボタン画像BGは、演出ボタン63を模した画像に下向きの矢印画像を附加した画像である。ボタン画像BGは、演出ボタン63の押下を促進するための画像である。以下でも同様である。ここで演出ボタン63が操作されたものとして説明を続ける。

【0807】

図86(B)では、装飾図柄8L、8C、8Rのうちの右装飾図柄8Rが下方への移動を開始している。これにより、「9」画像が下方へ移動し、「0」画像がフレームインしている。

図86(C)では、装飾図柄8L、8C、8Rのうちの右装飾図柄8Rがさらに下方へ移動している。これにより、「9」画像がフレームアウトしていき、「0」画像が枠画像WGの中央に近いところまで移動している。

図86(D)では、装飾図柄8L、8C、8Rのうちの右装飾図柄8Rが高速変動している。右装飾図柄8Rは、縮小された状態で高速変動している。右装飾図柄8Rは、十分に縮小されてその後非表示となる。

【0808】

なお、1回の演出ボタン63の操作で、図86(B)～(D)の図柄変動演出が実行される構成であってもよい。また、演出ボタン63の連打操作あるいは長押し操作で、図86(B)～(D)の図柄変動演出が実行される構成であってもよい。ここでは演出ボタン63が操作されたものとしたが、演出ボタン63の操作なしで、図86(B)～(D)の図柄変動演出が実行される構成であってもよい。

【0809】

次に、図86(E)に示すように、特定図柄停止演出が実行される。特定図柄停止演出

10

20

30

40

50

は、装飾図柄の所定列に特定図柄が停止する演出である。ここでは、右装飾図柄 8 R が特定図柄としての「NEXT」図柄で停止している。「NEXT」図柄の停止に伴い「NEXT」図柄が拡大されている。「NEXT」図柄は一時的に拡大され、その後、元の大きさに戻る。「NEXT」図柄は擬似連演出を示唆する特定図柄である。このときも、表示画面 7 a の右下にボタン画像 BG が表示されている。演出ボタン 6 3 の操作タイミングに合わせて右装飾図柄 8 R が「NEXT」図柄で停止する構成としてもよい。また、演出ボタン 6 3 の操作に関係なく右装飾図柄 8 R が「NEXT」図柄で停止する構成としてもよい。

【0810】

次に、図 8 6 (F) に示すように、擬似連演出に伴う再変動演出が実行される。ここでは、左中右の装飾図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動している。このときも、表示画面 7 a の右下にボタン画像 BG が表示されている。演出ボタン 6 3 の操作タイミングに合わせて再変動演出が実行される構成としてもよい。また、演出ボタン 6 3 の操作に関係なく再変動演出が実行される構成としてもよい。

【0811】

図柄変動更新演出 C の第 2 の例では、まず、図 8 6 (G) に示すように、停止表示演出が実行される。停止表示演出は、複数列の装飾図柄を停止表示させる演出である。ここでは、左装飾図柄 8 L が「2」図柄で仮停止し、中装飾図柄 8 C が「9」図柄で仮停止し、右装飾図柄 8 R が「2」図柄で仮停止している。装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動表示は、枠画像 WG の内部での上下方向のスクロール表示となっている（以下、同様）。

【0812】

次に、図 8 6 (H) ~ (K) に示すように、図柄変動演出が実行される。図柄変動演出は、複数列の装飾図柄のうちの所定列の装飾図柄を再変動させる演出である。ここでは、表示画面 7 a の右下部にボタン画像 BG が表示されている。ボタン画像 BG は、演出ボタン 6 3 を模した画像に下向きの矢印画像を附加した画像である。ボタン画像 BG は、演出ボタン 6 3 の押下を促進するための画像である。以下でも同様である。ここで演出ボタン 6 3 が操作されたものとして説明を続ける。

【0813】

図 8 6 (H) では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの中装飾図柄 8 C が下方への移動を開始している。これにより、「9」画像が下方へ移動し、「0」画像がフレームインしている。

図 8 6 (I) では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの中装飾図柄 8 C がさらに下方へ移動している。これにより、「9」画像がフレームアウトしていき、「0」画像が枠画像 WG の中央に近いところまで移動している。

図 8 6 (J) では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの中装飾図柄 8 C がさらに下方へ移動している。これにより、「0」画像が枠画像 WG の中央まで移動している。

図 8 6 (K) では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの中装飾図柄 8 C がさらに下方へ移動している。これにより、「1」画像が枠画像 WG の中央まで移動している。

【0814】

なお、1 回の演出ボタン 6 3 の操作で、図 8 6 (H) ~ (K) の図柄変動演出が実行される構成であってもよい。また、演出ボタン 6 3 の連打操作あるいは長押し操作で、図 8 6 (H) ~ (K) の図柄変動演出が実行される構成であってもよい。ここでは演出ボタン 6 3 が操作されたものとしたが、演出ボタン 6 3 の操作なしで、図 8 6 (H) ~ (K) の図柄変動演出が実行される構成であってもよい。

【0815】

次に、図 8 6 (L) に示すように、中図柄停止演出が実行される。中図柄停止演出は、最終停止図柄として中装飾図柄が停止する演出である。ここでは、中装飾図柄 8 C が「NEXT」図柄で停止している。「NEXT」図柄は擬似連演出を示唆する特定図柄である。このときも、表示画面 7 a の右下にボタン画像 BG が表示されている。演出ボタン 6 3 の操作タイミングに合わせて右装飾図柄 8 R が「NEXT」図柄で停止する構成としてもよい。

10

20

30

40

50

よい。また、演出ボタン 6 3 の操作に関係なく右装飾図柄 8 R が「NEXT」図柄で停止する構成としてもよい。

【0816】

[効果例]

以下に、図柄変動更新演出の効果例を示す。

[効果1]

上記実施形態の遊技機 1 では、演出ボタン 6 3 の操作に合わせ、停止した状態の複数列の装飾図柄 8 L、8 C、8 R のうちの所定列の装飾図柄を再変動させる図柄変動演出（図 8 4（B）～（E）、図 8 4（H）～（K）、図 8 5（B）～（D）、図 8 5（H）～（K）、図 8 6（B）～（D）、図 8 6（H）～（K））と、図柄変動演出の後、所定列の装飾図柄のうちの特定列の装飾図柄を、再変動前に停止した図柄とは別の図柄で停止させる図柄更新演出（図 8 4（E）（F）、図 8 4（L）、図 8 5（E）、図 8 5（L）、図 8 6（E）、図 8 6（L））とを実行可能である。この構成によれば、従来にない再変動の演出を提供でき、遊技の興趣を向上させることができる。なお、演出ボタン 6 3 が「操作手段」に相当し、演出制御用マイコン 9 1 が「演出実行手段」に相当する。

10

【0817】

[効果2]

上記実施形態の遊技機 1 では、図柄更新演出として、特定列の装飾図柄を「NEXT」図柄で停止させ、擬似連演出が実行されることを示唆する（図 8 6（E）、図 8 6（L））。この構成によれば、従来にない再変動の演出を提供でき、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0818】

[効果3]

上記実施形態の遊技機 1 では、図柄更新演出に伴って特定列の装飾図柄の拡縮演出を実行する（図 8 5（E）、図 8 6（E））。この構成によれば、従来にない再変動の演出を提供でき、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0819】

[効果4]

上記実施形態の遊技機 1 では、拡縮演出の途中で特定列の装飾図柄を非表示とする非表示演出を実行する（図 8 6（D））。この構成によれば、従来にない再変動の演出を提供でき、遊技の興趣を向上させることができる。

【0820】

[変形例]

以下に、図柄変動更新演出の変形例を示す。

[変形例1]

上記実施形態では特定図柄として「NEXT」図柄を例に挙げていたが、特定図柄はこれに限られない。例えば、特定演出（擬似連演出など）を示唆する図柄を「3」図柄と予め決めておけば「3」図柄を特定図柄としてもよい。

30

【0821】

[変形例2]

上記実施形態ではボタン画像 BG を継続的に表示しているが、演出ボタン 6 3 が有効になるタイミングに合わせボタン画像 BG の表示／非表示を切り替えるようにしてもよい。

40

【0822】

[変形例3]

上記実施形態では、所定列の装飾図柄が枠画像の内側で上下方向にスクロール表示される構成であった。これに対し、スクロールせずに図柄が切り替わる構成としてもよい。具体的には、図 8 4（J）の後に図柄が上下方向に移動せず図 8 4（K）のような表示がなされるという具合である。

【0823】

[態様例]

50

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[態様 A 8 - 1]

遊技者による操作が可能な操作手段と、

前記操作手段の操作を契機とする演出を実行可能な演出実行手段と、を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記操作手段の操作に合わせ、

停止した状態の複数列の装飾図柄のうちの所定列の装飾図柄を再変動させる図柄変動演出と、

前記図柄変動演出の後、前記所定列の装飾図柄のうちの特定列の装飾図柄を、前記再変動前に停止した図柄とは別の図柄で停止させる図柄更新演出と、を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 A 8 - 2]

態様 A 8 - 1 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記図柄更新演出として、前記特定列の装飾図柄を特定図柄で停止させ、前記特定図柄が停止された後に特定の演出が実行されることを示唆する、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 A 8 - 3]

態様 A 8 - 2 に記載の遊技機であって、

前記特定列の装飾図柄を特定図柄で停止させ、擬似連演出の実行を示唆する、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 A 8 - 4]

態様 A 8 - 1 から態様 A 8 - 3 までのいずれか一項に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記図柄変動演出および前記図柄更新演出のうち少なくとも一方の演出に伴って、前記特定列の装飾図柄の拡大および縮小の少なくとも一方を含む拡縮演出を実行する、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 A 8 - 5]

態様 A 8 - 4 に記載の遊技機であって、

前記拡縮演出の途中で前記特定列の装飾図柄を非表示とする非表示演出を実行する、

ことを特徴とする遊技機。

【 0 8 2 4 】

以下に図 8 7 ~ 図 8 9 を用いて当たり期待度示唆演出 1 ~ 3 について説明する。この当たり期待度示唆演出 1 ~ 3 は、装飾図柄の変動演出において実行される。すなわち、画像制御用マイコン 101 がサブ制御基板 90 から受信したコマンドを解析し、変動演出を実行する指示が含まれていると、ROM 103 から対応する画像データを読み出して画像表示装置 7 の表示画面 7a に画像を表示させる。

【 0 8 2 5 】

[当たり期待度示唆演出 1]

図 8 7 は、当たり期待度示唆演出 1 を説明するための図である。当たり期待度示唆演出 1 は、表示画面 7a において変動中に、特図抽選の保留が 4 個たまり、当該変動の特図抽選の当たりの期待度と保留されている特図抽選の当たりの期待度をそれぞれ 1 つずつ示唆する演出をおこない、その後、1 つずつ当否判定の結果を報知する演出をおこなう演出である。

【 0 8 2 6 】

まず、図 8 7 (A) に示すように、変動中である装飾図柄 8L、8C、8R が表示されている。また、第 2 特図の保留が 4 つたまつた状態である。つまり、保留アイコン 9C (当該変動に対応する当該変動アイコン) と第 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保留アイコン 9B1、9B2、9B3、9B4 が表示された状態である。ここでは、保留アイコン 9B1、9B2、9B3、9B4、9C が表示されている。なお、保留アイコン 9A を表示してもよいし、保留アイコン 9C を表示しなくてもよい

10

20

30

40

50

し、すべての保留アイコンを表示しなくてよい。

【0827】

次に、図87(B)に示すように、おみくじ演出がおこなわれる。このおみくじ演出は、第2特図保留が4つたまた状態でおこなわれる。この演出がおこなわれるときには、遊技者におみくじ演出を中心見せるため、装飾図柄8L、8C、8Rは、表示画面7aの右上に表示され、表示画面7aにおみくじの筒OKMが表示される。このおみくじ演出は、保留アイコン9Cと保留アイコン9B1、9B2、9B3、9B4の様子を変化させ、この変化した様子によって当たりの期待度を示唆するため、保留アイコン9Cと保留アイコン9B1、9B2、9B3、9B4を拡大して表示する。また、当該変動の特図抽選と保留されている特図抽選を1つずつ演出し、5回のチャンスがあるようにみせるため、同様の大きさで一列に並べて表示する。ここでは、1回目のおみくじがおこなわれ、おみくじの結果OKAとして「大吉」が表示されている。
10

【0828】

ここで、おみくじの結果OKAは、「大吉」、「中吉」、「小吉」、「末吉」があり、特図抽選の当たりの期待度を表すものであって、「大吉」が一番高く期待度は50であり、「中吉」は二番目に高く期待度は30であり、次に「小吉」は三番目に高く期待度は20であり、「末吉」が一番低く(四番目に高く)期待度は10になっている。

【0829】

次に、図87(C)に示すように、1回目のおみくじに対応する当該変動の保留アイコン9Cに結果である「大吉」を表す「大」が表示される。この時には、保留アイコン9B1、9B2、9B3、9B4には、おみくじの結果を表す表示はない。
20

【0830】

次に、図87(D)に示すように、2回目のおみくじがおこなわれ、おみくじの結果OKAとして「小吉」が表示されている。

【0831】

次に、図87(E)に示すように、2回目のおみくじに対応する第2特図保留の1個目の保留アイコン9B1に結果である「小吉」を表す「小」が表示される。この時には、保留アイコン9Cには1回目のおみくじの結果である「大吉」を表す「大」が表示されたままであり、保留アイコン9B2、9B3、9B4には、おみくじの結果を表す表示はない。
30

【0832】

保留されている特図抽選すべてに対して上述したように、おみくじ演出をおこないすべての保留アイコンにおみくじの結果を表す表示をおこなう。このおみくじ演出は同一変動でおこなわれる。

【0833】

図87(F)は、保留されている特図抽選すべてに対しておみくじ演出をおこない、すべての保留アイコンにおみくじの結果を表す表示をおこなった状態である。保留アイコン9Cには、当該変動のおみくじの結果である「大吉」を表す「大」を表示し、保留アイコン9B1には、第2特図保留の1個目のおみくじの結果である「小吉」を表す「小」を表示し、保留アイコン9B2には、第2特図保留の2個目のおみくじの結果である「大吉」を表す「大」を表示し、保留アイコン9B3には、第2特図保留の3個目のおみくじの結果である「末吉」を表す「末」を表示し、保留アイコン9B4には、第2特図保留の4個目のおみくじの結果である「中吉」を表す「中」を表示している。保留アイコン9Cと保留アイコン9B1、9B2、9B3、9B4は、同様の大きさで一列に並べて表示されている。
40

【0834】

次に、図87(G)に示すように、1番目におみくじがおこなわれた特図抽選の結果が表示される。左装飾図柄8Lは「7」、中装飾図柄8Cは「8」、右装飾図柄8Rは「9」が表示され、特図抽選は、はずれであることを表している。

【0835】

次に、図 8 7 (H) に示すように、1 番目におみくじがおこなわれた特図抽選の結果が表示されたことにより、保留がシフト移動している。つまり、保留アイコン 9 B 1 は、保留アイコン 9 C となり、保留アイコン 9 B 2 は、保留アイコン 9 B 1 となり、保留アイコン 9 B 3 は、保留アイコン 9 B 2 となり、保留アイコン 9 B 4 は、保留アイコン 9 B 3 となる。この後、2 番目におみくじがおこなわれた特図抽選の結果が表示される。左装飾図柄 8 L は「1」、中装飾図柄 8 C は「2」、右装飾図柄 8 R は「3」が表示され、特図抽選は、はずれであることを表している。

【 0 8 3 6 】

保留のシフト移動とおみくじがおこなわれた特図抽選の結果の表示とを繰り返す。おみくじ演出がおこなわれたときに保留されている特図抽選の結果をすべて表示するまで繰り返す。つまり、おみくじ演出が終わってから 5 回の特図抽選の結果の表示をおこなう。なお、特図抽選の結果が当たりであった場合については、「当たり期待度示唆演出 2」で後述する。

【 0 8 3 7 】

図 8 7 (I) は、5 回目の特図抽選の結果が表示された状態である。左装飾図柄 8 L は「4」、中装飾図柄 8 C は「5」、右装飾図柄 8 R は「6」が表示され、特図抽選ははずれであることを表している。

【 0 8 3 8 】

[当たり期待度示唆演出 2]

図 8 8 は、当たり期待度示唆演出 2 を説明するための図である。当たり期待度示唆演出 2 は、表示画面 7 a において変動中に、特図抽選の保留が 4 個たまり、当該変動の特図抽選の当たりの期待度と保留されている特図抽選の当たりの期待度をそれぞれ 1 つずつ示唆する演出をおこない、その後、1 つずつ当否判定の結果を報知する演出をおこなう演出である。当否判定の結果、当たりであった場合、その当たりを報知した後、当たり遊技をおこなう。当たり遊技をおこなった後は、保留がたまつた後、再度、当該変動の特図抽選の当たりの期待度と保留されている特図抽選の当たりの期待度をそれぞれ 1 つずつ示唆する演出をおこなう。

【 0 8 3 9 】

この当たり期待度示唆演出 2 も当たり期待度示唆演出 1 における当たりの期待度示唆演出 1 ~ 5 (図 8 7 (B) ~ (F)) と同様の演出がおこなわれる。図 8 8 (A) は図 8 7 (F) と同じ演出である。

【 0 8 4 0 】

ここでも、おみくじの結果 O K A は、「大吉」、「中吉」、「小吉」、「末吉」があり、特図抽選の当たりの期待度を表すものであって、「大吉」が一番高く期待度は 5 0 であり、「中吉」は二番目に高く期待度は 3 0 であり、次に「小吉」は三番目に高く期待度は 2 0 であり、「末吉」が一番低く(四番目に高く)期待度は 1 0 になっている。

【 0 8 4 1 】

図 8 8 (A) は、おみくじ演出がおこなわれ、保留アイコン 9 C には、当該変動のおみくじの結果である「大吉」を表す「大」を表示し、保留アイコン 9 B 1 には、第 2 特図保留の 1 個目のおみくじの結果である「小吉」を表す「小」を表示し、保留アイコン 9 B 2 には、第 2 特図保留の 2 個目のおみくじの結果である「大吉」を表す「大」を表示し、保留アイコン 9 B 3 には、第 2 特図保留の 3 個目のおみくじの結果である「末吉」を表す「末」を表示し、保留アイコン 9 B 4 には、第 2 特図保留の 4 個目のおみくじの結果である「中吉」を表す「中」を表示している。

【 0 8 4 2 】

次に、図 8 8 (B) に示すように、1 番目におみくじがおこなわれた特図抽選の結果が表示される。左装飾図柄 8 L は「7」、中装飾図柄 8 C は「8」、右装飾図柄 8 R は「9」が表示され、特図抽選は、はずれであることを表している。

【 0 8 4 3 】

次に、図 8 8 (C) に示すように、1 番目におみくじがおこなわれた特図抽選の結果が

10

20

30

40

50

表示されたことにより、保留がシフト移動している。つまり、保留アイコン 9 B 1 は、保留アイコン 9 C となり、保留アイコン 9 B 2 は、保留アイコン 9 B 1 となり、保留アイコン 9 B 3 は、保留アイコン 9 B 2 となり、保留アイコン 9 B 4 は、保留アイコン 9 B 3 となる。この後、2 番目におみくじがおこなわれた特図抽選の結果が表示される。左装飾図柄 8 L は「1」、中装飾図柄 8 C は「2」、右装飾図柄 8 R は「3」が表示され、特図抽選は、はずれであることを表している。

【0844】

次に、図 8 8 (D) に示すように、保留はシフト移動し、3 番目におみくじがおこなわれた特図抽選の結果が表示される。左装飾図柄 8 L は「7」、中装飾図柄 8 C は「7」、右装飾図柄 8 R は「7」が表示され、ゾロ目が表示され、特図抽選は、当たりであること 10 を表している。

【0845】

次に、図 8 8 (E) に示すように、大当たり遊技が開始されることを表す「大当たり」のテロップ T A T R が表示され、大当たり遊技がおこなわれる。なお、ここでは、当たり遊技は、大当たりの当たり遊技としたが、小当たりの当たり遊技であってもよい。

【0846】

次に、図 8 8 (F) に示すように、大当たり遊技後には、変動が開始される。ここで保留がたまる。

【0847】

次に、図 8 8 (G) ~ (I) に示すように、保留がたまつことにより、おみくじ演出がおこなわれる。このおみくじ演出は、図 8 8 (B) ~ (F) で説明したものと同様なので、ここでは省略する。 20

【0848】

[当たり期待度示唆演出 3]

図 8 9 は、当たり期待度示唆演出 3 を説明するための図である。当たり期待度示唆演出 3 は、表示画面 7 a において変動中に、特図抽選の保留が 4 個たまり、当該変動の特図抽選の当たりの期待度と保留されている特図抽選の当たりの期待度をそれぞれ 1 つずつ示唆する演出をおこない、保留表示においても、その都度、特図抽選の当たりの期待度をそれ 1 つずつ示唆する演出をおこない、それらの特図抽選の当たりの期待度を示唆する演出をおこなった後、1 つずつ当否判定の結果を報知する演出をおこなう演出である。 30

【0849】

まず、図 8 9 (A) に示すように、変動中である装飾図柄 8 L、8 C、8 R が表示されている。また、第 2 特図の保留が 4 つたまつた状態である。つまり、保留アイコン 9 C と第 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保留アイコン 9 B 1、9 B 2、9 B 3、9 B 4 が表示された状態である。ここでは、保留アイコン 9 B 1、9 B 2、9 B 3、9 B 4、9 C が表示されている。なお、保留アイコン 9 A を表示してもよいし、保留アイコン 9 C を表示しなくてもよいし、すべての保留アイコンを表示しなくてよい。

【0850】

次に、図 8 9 (B) に示すように、おみくじ演出がおこなわれる。このおみくじ演出は、第 2 特図保留が 4 つたまつた状態でおこなわれる。この演出がおこなわれるときには、遊技者におみくじ演出を中心に見せるため、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、表示画面 7 a の右上に表示され、表示画面 7 a におみくじの筒 O M K が表示される。このおみくじ演出は、保留アイコン 9 C と保留アイコン 9 B 1、9 B 2、9 B 3、9 B 4 の態様を変化させ、この変化した態様によって当たりの期待度を示唆するため、保留アイコン 9 C と保留アイコン 9 B 1、9 B 2、9 B 3、9 B 4 を拡大して表示する。また、当該変動の特図抽選と保留されている特図抽選を 1 つずつ演出し、5 回のチャンスがあるようにみせるため、同様の大きさで一列に並べて表示する。ここでは、1 回目のおみくじがおこなわれ、おみくじの結果 O K A として「大吉」が表示されている。 40

【0851】

10

20

30

40

50

ここで、おみくじの結果OKAは、「当たり期待度示唆演出1」で上述した種類、信頼度順と同様である。

【0852】

次に、図89(C)に示すように、当該変動の保留アイコン9Cは「白色」(ハッチングなし)の表示から「赤色」(ハッチング1)の表示に変化する。ハッチングが表す色については、後述する。この保留アイコンの色の変化は、おみくじの結果を表すものではなく、おみくじとは別途に、特図抽選の当たりの期待度を表すものである。この時には保留アイコン9B1、9B2、9B3、9B4には、色の変化はない。

【0853】

図89(J)に示すように、図89では、「白色」をハッチングなしで、「赤色」をハッチング1で、「緑色」をハッチング2で、「青色」をハッチング3で表す。
10

【0854】

ここで、保留アイコンの色は、「赤色」、「緑色」、「青色」があり、特図抽選の当たりの期待度を表すものであって、「赤色」が一番高く期待度は50であり、「緑色」は二番目に高く期待度は30であり、次に「青色」が一番低く(三番目に高く)期待度は10になっている。

【0855】

次に、図89(D)に示すように、2回目のおみくじがおこなわれ、おみくじの結果OKAとして「小吉」が表示されている。

【0856】

次に、図89(E)に示すように、第2特図保留の1個目の保留アイコン9B1は「白色」の表示から「青色」(ハッチング3)の表示に変化する。この時には、保留アイコン9Cは「赤色」(ハッチング1)の表示のままであり、保留アイコン9B2、9B3、9B4には、色の変化はない。
20

【0857】

保留されている特図抽選すべてに対して上述したように、おみくじ演出をおこない、すべての保留アイコンに対して色が変化する表示をおこなう、このおみくじ演出と保留アイコンの色変化は同一変動でおこなわれる。

【0858】

図89(F)は、保留されている特図抽選すべてに対しておみくじ演出おこない、すべての保留アイコンに対して色変化演出をおこなった状態である。保留アイコン9Cは、「赤」で表示され、保留アイコン9B1は、「青」で表示され、
30

保留アイコン9B2は、「緑」で表示され、保留アイコン9B3は、「青」で表示され、保留アイコン9B4は、「緑」で表示されている。保留アイコン9Cと保留アイコン9B1、9B2、9B3、9B4は、同様の大きさで一列に並べて表示されている。

【0859】

次に、図89(G)に示すように、1番目におみくじがおこなわれた特図抽選の結果が表示される。左装飾図柄8Lは「7」、中装飾図柄8Cは「8」、右装飾図柄8Rは「9」が表示され、特図抽選は、はずれであることを表している。

【0860】

次に、図89(H)に示すように、1番目におみくじがおこなわれた特図抽選の結果が表示されたことにより、保留がシフト移動している。つまり、保留アイコン9B1は、保留アイコン9Cとなり、保留アイコン9B2は、保留アイコン9B1となり、保留アイコン9B3は、保留アイコン9B2となり、保留アイコン9B4は、保留アイコン9B3となる。この後、2番目におみくじがおこなわれた特図抽選の結果が表示される。左装飾図柄8Lは「1」、中装飾図柄8Cは「2」、右装飾図柄8Rは「3」が表示され、特図抽選は、はずれであることを表している。
40

【0861】

シフト移動とおみくじがおこなわれた特図抽選の結果の表示とを繰り返す。おみくじ演出がおこなわれたときに保留されている特図抽選の結果をすべて表示するまで繰り返す。

つまり、おみくじ演出が終わってから5回の特図抽選の結果の表示をおこなう。

【0862】

図89(I)は、5回目の特図抽選の結果が表示された状態である。左装飾図柄8Lは「4」、中装飾図柄8Cは「5」、右装飾図柄8Rは「6」が表示され、特図抽選は、はすれであることを表している。なお、特図抽選の結果が当たりであった場合には、当たりであることの表示をおこなった後、当たり演技がおこなわれ、その後、「当たり期待度示唆演出2」で上述したように、再度全ての保留について、おみくじ演出がおこなわれる。

【0863】

[効果例]

以下に、当たり期待度示唆演出1～3の効果例を示す。

10

【0864】

[効果1]

上記実施形態の遊技機1では、「当たり期待度示唆演出1」に示すように、複数種類の画像を表示可能な表示手段を備え、表示画面7aを用いて、同一変動中に、保留されているすべての特図抽選における当たりの期待度を、それぞれ示唆する第1の演出(図87(D)～(F))を実行可能である。この構成によれば、複数の保留の特図抽選の結果を示唆することができ、興趣の向上を図ることができる。

【0865】

[効果2]

上記実施形態の遊技機1では、「当たり期待度示唆演出1」に示すように、第1の演出(図87(D)～(F))の前に、当該変動の特図抽選における当たりの期待度を示唆する第2の演出(図87(B)、(C))を実行可能である。この構成によれば、複数の保留の特図抽選の結果を示唆することができ、興趣の向上を図ることができる。

20

【0866】

[効果3]

上記実施形態の遊技機1では、「当たり期待度示唆演出1」に示すように、複数種類の画像のうちの一つは、当該変動に対応する保留アイコン9Cであり、複数種類の画像のうちの一つは、保留アイコン9B1、9B2、9B3、9B4であり、第2の演出(図87(B)、(C))では、保留アイコン9Cの態様が変化し、変化した後の保留アイコン9Cの態様によって、当該変動の特図抽選における当たりの期待度を示唆し、第1の演出(図87(D)～(F))では、保留アイコン9B1、9B2、9B3、9B4の態様が変化し、変化した後の保留されているすべての特図抽選における当たりの期待度をそれぞれ示唆する。この構成によれば、複数の保留の特図抽選の結果を示唆することができ、興趣の向上を図ることができる。

30

【0867】

[効果4]

上記実施形態の遊技機1では、「当たり期待度示唆演出1」に示すように、第1の演出(図87(D)～(F))の後に、当該変動の特図抽選における当否判定の結果を報知し、その後に、保留されているすべての特図抽選における当否判定の結果を、それぞれ報知する第3の演出(図87(G)～(I))を実行可能である。この構成によれば、複数の保留の特図抽選の結果を示唆することができ、興趣の向上を図ることができる。

40

【0868】

[効果5]

上記実施形態の遊技機1では、「当たり期待度示唆演出1」に示すように、第1の演出(図87(D)～(F))では、保留アイコン9C及び保留アイコン9B1、9B2、9B3、9B4は、一列に並べて表示される。この構成によれば、複数の保留の特図抽選の結果を示唆することができ、興趣の向上を図ることができる。

【0869】

[変形例]

以下に、当たり期待度示唆演出1～3の変形例を示す。

50

【 0 8 7 0 】**[変形例 1]**

上記実施形態では、第1の演出（図87（D）～（F））と第2の演出（図87（B）（C））と第3の演出（図87（G）～（I））で、特図抽選の当たりの期待度を示唆、及び、特図抽選の当否判定の結果を報知するとしたが、普図抽選の当たりの期待度を示唆、及び、普図抽選の当否判定の結果を報知してもよい。

【 0 8 7 1 】**[変形例 2]**

上記実施形態では、第1の演出（図87（D）～（F）、図88（D）～（F））と第2の演出（図87（B）、（C）、図88（B）、（C））で、保留アイコン9Cと保留アイコン9B1、9B2、9B3、9B4の文字の種類と有無、色が変化するとしたが、大きさや形が変化してもよい。10

【 0 8 7 2 】**[変形例 3]**

上記実施形態では、第1の演出（図87（D）～（F）、図89（D）～（F））で、保留アイコン9Cと保留アイコン9B1、9B2、9B3、9B4は、横一列に並べて表示されたが、縦一列であってもよい。

【 0 8 7 3 】**[変形例 4]**

上記実施形態では、第2特図の抽選について、当たりの期待度示唆演出、及び、当否判定結果報知演出がおこなわれるとしたが、第1特図の抽選についてであってもよい。20

【 0 8 7 4 】**[変形例 5]**

上記実施形態では、おみくじ演出で全保留の抽選について、特図抽選の当たりの期待度を示唆、及び、特図抽選の当否判定の結果を報知するとしたが、特定の保留の抽選までについて、特図抽選の当たりの期待度を示唆、及び、特図抽選の当否判定の結果を報知するとしてもよい。特定の保留の抽選までとは、例えば、当該変動、1～3個目の保留までである。また、特図抽選の当たりの期待度を示唆する演出において、当たりが確定する演出がおこなわれた保留までである。

【 0 8 7 5 】

30

[態様例]

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[態様 B 5 - 1]

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、前記表示手段を用いて、同一変動中に、保留されているすべての特図抽選または普図抽選における当たりの期待度を、それぞれ示唆する第1の演出を実行可能な、ことを特徴とする遊技機。

[態様 B 5 - 2]

態様 B 5 - 1 に記載の遊技機であって、前記第1の演出の前に、当該変動の特図抽選または普図抽選における当たりの期待度を示唆する第2の演出を実行可能な、ことを特徴とする遊技機。

[態様 B 5 - 3]

態様 B 5 - 2 に記載の遊技機であって、前記複数種類の画像のうちの一つは、前記当該変動に対応する当該変動アイコンであり、

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、

前記第2の演出では、前記当該変動アイコンの態様が変化し、変化した後の前記当該変動アイコンの態様によって、前記当該変動の特図抽選または普図抽選における当たりの期待度を示唆し、

50

前記第1の演出では、前記保留アイコンの態様が変化し、変化した後の前記保留されているすべての特図抽選または普図抽選における当たりの期待度をそれぞれ示唆する、ことを特徴とする遊技機。

[態様 B 5 - 4]

態様 B 5 - 3 に記載の遊技機であって、

前記第1の演出の後に、当該変動の特図抽選または普図抽選における当否判定の結果を報知し、その後に、前記保留されているすべての特図抽選または普図抽選における当否判定の結果を、それぞれ報知する第3の演出を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 B 5 - 5]

10

態様 B 5 - 4 に記載の遊技機であって、

前記第1の演出では、前記当該変動アイコン及び前記保留アイコンは、一列に並べて表示される、

ことを特徴とする遊技機。

【 0 8 7 6 】

以下に図90～図92を用いて保留アイコン変化演出A～Cについて説明する。保留アイコン変化演出は、装飾図柄の変動中に実行される。すなわち、画像制御用マイコン101がサブ制御基板90から受信したコマンドを解析し、保留アイコン変化演出を実行する指示が含まれていると、ROM103から対応する画像データを読み出して画像表示装置7の表示画面7aや、サブ表示画面64（右サブ表示画面64R、左サブ表示画面64L、および、上サブ表示画面64U）に画像を表示させる。

20

【 0 8 7 7 】

[保留アイコン変化演出A]

図90は、保留アイコン変化演出Aを説明するための図である。保留アイコン変化演出Aでは、まず、図90（A）に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、複数列の装飾図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄8L、8C、8Rが高速変動している。表示画面7aの下部には、4つの保留アイコン9Aおよび当該変動アイコン9Cが表示されている。

30

【 0 8 7 8 】

次に、図90（B）に示すように、左図柄停止演出が実行される。左図柄停止演出は、左装飾図柄の移動速度（変動速度）が遅くなつて左装飾図柄が停止する演出である。ここでは、左装飾図柄8Lとして「7」図柄が停止している。中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rは、高速変動している。中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rは、透明または半透明で表示されている。なお、表示画面7aの下部には、保留アイコン9Aおよび当該変動アイコン9Cが表示されている。

40

【 0 8 7 9 】

次に、図90（C）に示すように、右図柄停止演出が実行される。右図柄停止演出は、右装飾図柄の移動速度（変動速度）が遅くなつて右装飾図柄が停止する演出である。ここでは、右装飾図柄8Rとして「7」図柄が停止している。これにより、左装飾図柄8Lとともにリーチ態様が形成されている。中装飾図柄8Cは、高速変動している。中装飾図柄8Cは、透明または半透明で表示されている。なお、表示画面7aの下部には、保留アイコン9Aおよび当該変動アイコン9Cが表示されている。

40

【 0 8 8 0 】

次に、図90（D）～（G）に示すように、画像移動演出が実行される。画像移動演出は、特定画像が表示画面内を移動する演出である。ここでは、円形のキャラクタ画像CGが表示画面7aの右端からフレームインし、その後、左方向へ向かって移動して、表示画面7aの左端からフレームアウトしている。

50

【 0 8 8 1 】

図90（D）では、最初のキャラクタ画像CGが表示画面7aの右端からフレームインしている。フレームインしたキャラクタ画像CGは、左方向へ移動していく。図90（E）

) では、右装飾図柄 8 R としての「7」图柄が視認困難な状態となっている。図 9 0 (F) では、キャラクタ画像 C G がさらに移動しており、キャラクタ画像 C G で表示画面 7 a の全体が覆われている。これにより、左中右の装飾図柄 8 L、8 C、8 R が視認困難となっている。また、保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C が視認困難となっている。図 9 0 (G) では、最後のキャラクタ画像 C G が表示画面 7 a の左端からフレームアウトしている。ここでは、左中右の装飾図柄 8 L、8 C、8 R が変動を開始している。また、保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C の表示色が白色から赤色に変化している(ハッキングを施して示した)。

【 0 8 8 2 】

次に、図 9 0 (H) に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、装飾図柄が所定のリーチ態様を形成する演出である。ここでは、左右の装飾図柄 8 L、8 R がともに「7」图柄で停止してリーチ態様を形成している。なお、図 9 0 (B) (C) に示したように左装飾図柄 8 L、右装飾図柄 8 R の順に停止してリーチ態様を形成してもよいし、左右の装飾図柄 8 L、8 R がほぼ同時に停止してリーチ態様を形成してもよい。ここでも、赤色の保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C が表示されている。

【 0 8 8 3 】

次に、図 9 0 (I) に示すように、バトルリーチ発展演出が実行される。バトルリーチ発展演出は、バトル演出への発展を示唆する演出である。ここでは、表示画面 7 a の左側に味方キャラクタ C R A が表示されている。表示画面 7 a の右側に「バトルリーチに発展だ」のメッセージ画像 M G が表示されている。

【 0 8 8 4 】

次に、味方キャラクタと敵キャラクタとのバトル演出を経て、図 9 0 (J) に示すように、表示画面 7 a の全体で、最終決戦演出が実行される。最終決戦演出は、バトルの勝敗を決める演出である。ここでは、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とが激突している。なお、味方キャラクタ C R A が敵キャラクタ C R B に勝利することで当たりが確定する。

【 0 8 8 5 】

次に、図 9 0 (K) に示すように、当たり確定演出が実行される。当たり確定演出は、当たりとなったことを確定的に報知する演出である。ここでは、表示画面 7 a の中央に、味方キャラクタ C R A が表示されている。味方キャラクタ C R A の左側に「おめでとう」というメッセージ画像 M G が表示されている。

【 0 8 8 6 】

次に、図 9 0 (L) に示すように、当落報知演出が実行される。当落報知演出は、当たりであるか否かを報知する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄 8 L、8 C、8 R がすべて「7」图柄となっており、当たりであることが報知されている。上述の当たり確定演出が実行された場合、ハズレとなることはない。上述の当たり確定演出が実行されずにハズレとなる場合、例えば、左右の装飾図柄が「7」图柄で停止し、中装飾図柄が「8」图柄で停止する。

【 0 8 8 7 】

[保留アイコン変化演出 B]

図 9 1 は、保留アイコン変化演出 B を説明するための図である。保留アイコン変化演出 B では、まず、図 9 1 (A) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、複数列の装飾図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄 8 L、8 C、8 R が高速変動している。表示画面 7 a の下部には、4 つの保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C が表示されている。

【 0 8 8 8 】

次に、図 9 1 (B) に示すように、左图柄停止演出が実行される。左图柄停止演出は、左装飾図柄の移動速度(変動速度)が遅くなつて左装飾図柄が停止する演出である。ここでは、左装飾図柄 8 L として「7」图柄が停止している。中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R は、高速変動している。中装飾図柄 8 C、右装飾図柄 8 R は、透明または半透明で表示

10

20

30

40

50

されている。なお、表示画面 7 a の下部には、保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C が表示されている。

【 0 8 8 9 】

次に、図 9 1 (C) に示すように、右図柄停止演出が実行される。右図柄停止演出は、右装飾図柄の移動速度（変動速度）が遅くなつて右装飾図柄が停止する演出である。ここでは、右装飾図柄 8 R として「7」図柄が停止している。これにより、左装飾図柄 8 L とともにリーチ態様が形成されている。中装飾図柄 8 C は、高速変動している。中装飾図柄 8 C は、透明または半透明で表示されている。なお、表示画面 7 a の下部には、保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C が表示されている。

【 0 8 9 0 】

次に、図 9 1 (D) ~ (F) に示すように、画像増加演出が実行される。画像増加演出は、特定画像が表示画面内で増加する演出である。ここでは、円形のキャラクタ画像 C G が次々と表示画面 7 a の様々な位置に表示される。

【 0 8 9 1 】

図 9 1 (D) では、3つのキャラクタ画像 C G が表示画面 7 a に表示されている。これにより、当該変動アイコン 9 C が視認困難となっている。中装飾図柄 8 C としての「8」図柄の一部もキャラクタ画像 C G によっておおわれている。図 9 1 (E) では、さらに複数のキャラクタ画像 C G が表示されている。これにより、左中右の装飾図柄 8 L 、 8 C 、 8 R が視認困難となっている。また、当該変動アイコン 9 C が視認困難となっている。図 9 2 (F) では、図 9 1 (E) では、さらに複数のキャラクタ画像 C G が表示されている。これにより、キャラクタ画像 C G で表示画面 7 a の全体が覆われている。これにより、左中右の装飾図柄 8 L 、 8 C 、 8 R が視認困難となっている。また、保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C が視認困難となっている。

【 0 8 9 2 】

次に、図 9 1 (G) に示すように、画像非表示演出が実行される。画像非表示演出は、特定画像を非表示にする演出である。ここでは、表示画面 7 a の全体を覆っていたキャラクタ画像 C G が非表示となっている。左中右の装飾図柄 8 L 、 8 C 、 8 R が変動を開始している。また、保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C の表示色が白色から赤色に変化している（ハッチングを施して示した）。

【 0 8 9 3 】

次に、図 9 1 (H) に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、装飾図柄が所定のリーチ態様を形成する演出である。ここでは、左右の装飾図柄 8 L 、 8 R がともに「7」図柄で停止してリーチ態様を形成している。装飾図柄 8 L 、 8 C 、 8 R の態様が変化している。具体的に、通常表示態様（図 9 1 (C) ）から 7 セグ表示態様となっている。なお、図 9 1 (B) (C) に示したように左装飾図柄 8 L 、右装飾図柄 8 R の順に停止してリーチ態様を形成してもよいし、左右の装飾図柄 8 L 、 8 R がほぼ同時に停止してリーチ態様を形成してもよい。ここでも、赤色の保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C が表示されている。

【 0 8 9 4 】

次に、図 9 1 (I) に示すように、バトルリーチ発展演出が実行される。バトルリーチ発展演出は、バトル演出への発展を示唆する演出である。ここでは、表示画面 7 a の左側に味方キャラクタ C R A が表示されている。表示画面 7 a の右側に「バトルリーチに発展だ」のメッセージ画像 M G が表示されている。

【 0 8 9 5 】

次に、味方キャラクタと敵キャラクタとのバトル演出を経て、図 9 1 (J) に示すように、表示画面 7 a の全体で、最終決戦演出が実行される。最終決戦演出は、バトルの勝敗を決める演出である。ここでは、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とが激突している。なお、味方キャラクタ C R A が敵キャラクタ C R B に勝利することで当たりが確定する。

【 0 8 9 6 】

10

20

30

40

50

次に、図 9 1 (K) に示すように、当たり確定演出が実行される。当たり確定演出は、当たりとなったことを確定的に報知する演出である。ここでは、表示画面 7 a の中央に、味方キャラクタ C R A が表示されている。味方キャラクタ C R A の左側に「おめでとう」というメッセージ画像 M G が表示されている。

【 0 8 9 7 】

次に、図 9 1 (L) に示すように、当落報知演出が実行される。当落報知演出は、当たりであるか否かを報知する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄 8 L 、 8 C 、 8 R がすべて「 7 」図柄となっており、当たりであることが報知されている。「 7 」図柄は、 7 セグ表示態様となっている。上述の当たり確定演出が実行された場合、ハズレとなることはない。上述の当たり確定演出が実行されずにハズレとなる場合、例えば、左右の装飾図柄が「 7 」図柄で停止し、中装飾図柄が「 8 」図柄で停止する。「 8 」図柄も 7 セグ表示態様としてもよい。

10

【 0 8 9 8 】

[保留アイコン変化演出 C]

図 9 2 は、保留アイコン変化演出 C を説明するための図である。保留アイコン変化演出 C では、まず、図 9 2 (A) に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、複数列の装飾図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄 8 L 、 8 C 、 8 R が高速変動している。表示画面 7 a の下部には、4 つの保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C が表示されている。

20

【 0 8 9 9 】

次に、図 9 2 (B) に示すように、左図柄停止演出が実行される。左図柄停止演出は、左装飾図柄の移動速度（変動速度）が遅くなつて左装飾図柄が停止する演出である。ここでは、左装飾図柄 8 L として「 7 」図柄が停止している。中装飾図柄 8 C 、右装飾図柄 8 R は、高速変動している。中装飾図柄 8 C 、右装飾図柄 8 R は、透明または半透明で表示されている。なお、表示画面 7 a の下部には、保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C が表示されている。

20

【 0 9 0 0 】

次に、図 9 2 (C) に示すように、右図柄停止演出が実行される。右図柄停止演出は、右装飾図柄の移動速度（変動速度）が遅くなつて右装飾図柄が停止する演出である。ここでは、右装飾図柄 8 R として「 7 」図柄が停止している。これにより、左装飾図柄 8 L とともにリーチ態様が形成されている。中装飾図柄 8 C は、高速変動している。中装飾図柄 8 C は、透明または半透明で表示されている。なお、表示画面 7 a の下部には、保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C が表示されている。

30

【 0 9 0 1 】

次に、図 9 2 (D) に示すように、中図柄停止演出が実行される。中図柄停止演出は、中装飾図柄の移動速度（変動速度）が遅くなつて中装飾図柄が停止する演出である。ここでは、中装飾図柄 8 C として「 8 」図柄が停止している。これにより、リーチハズレ態様が形成されている。なお、表示画面 7 a の下部には、保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C が表示されている。

40

【 0 9 0 2 】

次に、図 9 2 (E) (F) に示すように、画像表示演出が実行される。画像表示演出は、特定画像を表示画面に表示する演出である。

【 0 9 0 3 】

図 9 2 (E) では、味方キャラクタ C R A が表示画面 7 a の中央に表示されている。これにより、味方キャラクタ C R A によって装飾図柄 8 L 、 8 C 、 8 R が覆われて視認困難な状態となっている。具体的には、味方キャラクタ C R A は、中装飾図柄 8 C の全部を、左右の装飾図柄 8 L 、 8 R の一部を覆い隠している。また、当該変動アイコン 9 C を覆い隠している。図 9 2 (F) では、味方キャラクタ C R A の表示が維持され、装飾図柄、保留アイコン、当該変動アイコンが非表示となっている。

50

【 0 9 0 4 】

次に、図92(G)に示すように、画像非表示演出が実行される。画像非表示演出は、特定画像を非表示にする演出である。ここでは、表示画面7aの全体を覆っていた味方キャラクタCRA非表示となっている。左中右の装飾图柄8L、8C、8Rが変動を開始している。また、保留アイコン9Aおよび当該変動アイコン9Cの表示色が白色から赤色に変化している(ハッティングを施して示した)。背景画像の態様も変化している。背景画像の表示色が白色から緑色に変化している(ハッティングを施して示した)。

【0905】

次に、図92(H)に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、装飾图柄が所定のリーチ態様を形成する演出である。ここでは、左右の装飾图柄8L、8Rがともに「7」图柄で停止してリーチ態様を形成している。なお、図92(B)(C)に示したように左装飾图柄8L、右装飾图柄8Rの順に停止してリーチ態様を形成してもよいし、左右の装飾图柄8L、8Rがほぼ同時に停止してリーチ態様を形成してもよい。ここでも、赤色の保留アイコン9Aおよび当該変動アイコン9Cが表示されている。また、背景画像の表示色が緑色となっている。

10

【0906】

次に、図92(I)に示すように、バトルリーチ発展演出が実行される。バトルリーチ発展演出は、バトル演出への発展を示唆する演出である。ここでは、表示画面7aの左側に味方キャラクタCRAが表示されている。表示画面7aの右側に「バトルリーチに発展だ」のメッセージ画像MGが表示されている。

20

【0907】

次に、味方キャラクタと敵キャラクタとのバトル演出を経て、図92(J)に示すように、表示画面7aの全体で、最終決戦演出が実行される。最終決戦演出は、バトルの勝敗を決める演出である。ここでは、味方キャラクタCRAと敵キャラクタCRBとが激突している。なお、味方キャラクタCRAが敵キャラクタCRBに勝利することで当たりが確定する。

30

【0908】

次に、図92(K)に示すように、当たり確定演出が実行される。当たり確定演出は、当たりとなったことを確定的に報知する演出である。ここでは、表示画面7aの中央に、味方キャラクタCRAが表示されている。味方キャラクタCRAの左側に「おめでとう」というメッセージ画像MGが表示されている。

30

【0909】

次に、図92(L)に示すように、当落報知演出が実行される。当落報知演出は、当たりであるか否かを報知する演出である。ここでは、左中右の装飾图柄8L、8C、8Rがすべて「7」图柄となっており、当たりであることが報知されている。ここでも、背景画像の表示色は緑色となっている。保留アイコン9Aおよび当該変動アイコン9Cは表示していないが、表示してもよい。その場合、赤色で表示してもよいし、白色で表示してもよい。上述の当たり確定演出が実行された場合、ハズレとなることはない。上述の当たり確定演出が実行されずにハズレとなる場合、例えば、左右の装飾图柄が「7」图柄で停止し、中装飾图柄が「8」图柄で停止する。

40

【0910】

[効果例]

以下に、保留アイコン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、保留アイコン9Aの少なくとも一部を視認困難とするよう複数の保留アイコン9Aに重なるキャラクタ画像CGを表示し(図90(F)、図91(F))、その後、特定画像を非表示とし、特定画像の非表示に伴って複数の保留アイコン画像9Aのすべてを別の態様に変化させる(図90(G)、図91(G))。この構成によれば、従来にない保留アイコンの変化によって遊技者に驚きを与えることができ、遊技の興奮を向上させることができる。演出制御用マイコン91が「演出実行手段」に相当する。また、図90(D)～(G)の画像移動演出が「画像表示演出」および「画像非

50

表示演出」の両方に相当する。また、図 9 1 (D) ~ (F) の画像増加演出が「画像表示演出」に相当し、図 9 1 (G) の画像非表示演出が「画像非表示演出」に相当する。また、図 9 0 (G) および図 9 1 (G) の保留アイコン 9 1 の表示色を変化させる演出が「保留変化演出」に相当する。

【 0 9 1 1 】

[効果 2]

上記実施形態の遊技機 1 では、表示画面に占めるキャラクタ画像 C G の表示領域を拡大していく演出を実行する(図 9 0 (D) ~ (F)、図 9 1 (D) ~ (F))。この構成によれば、従来にない保留アイコンの変化によって遊技者に驚きを与えることができ、遊技の興趣を向上させることができる。図 9 0 (D) ~ (F) および図 9 1 (D) ~ (F) の演出が「拡大領域演出」に相当する。10

【 0 9 1 2 】

[効果 3]

上記実施形態の遊技機 1 では、表示画面に表示されるキャラクタ画像 C G の数を時間とともに増加させる(図 9 0 (D) ~ (F)、図 9 1 (D) ~ (F))。この構成によれば、従来にない保留アイコンの変化によって遊技者に驚きを与えることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 9 1 3 】

[効果 4]

上記実施形態の遊技機 1 では、保留アイコン 9 A の変化に合わせ、保留アイコン 9 A に重ねて表示される保留アイコン 9 A の背面側の背景画像の表示色を変化させる(図 9 2 (G))。この構成によれば、従来にない保留アイコンの変化によって遊技者に驚きを与えることができ、遊技の興趣を向上させることができる。20

【 0 9 1 4 】

[効果 5]

上記実施形態の遊技機 1 では、保留アイコン 9 A の変化に合わせ、装飾図柄の態様を通常表示態様から 7 セグ表示態様へ変化させる(図 9 1 (H))。この構成によれば、従来にない保留アイコンの変化によって遊技者に驚きを与えることができ、遊技の興趣を向上させることができ。30

【 0 9 1 5 】

[変形例]

以下に、保留アイコン変化演出の変形例を示す。

[変形例 1]

上記実施形態では、キャラクタ画像 C G が複数の保留アイコン 9 A に重なる構成であった。これに対し、図 9 2 (E) (F) に示すように、保留アイコン 9 A を非表示にすることで視認困難とする構成としてもよい。

【 0 9 1 6 】

[変形例 2]

上記実施形態では、装飾図柄の態様の変化(図 9 1)と、背景画像の表示色の変化(図 9 2)とを別の構成としていたが、装飾図柄の態様の変化と背景画像の表示色の変化とを両方行う構成としてもよい。40

【 0 9 1 7 】

[変形例 3]

上記実施形態では、背景画像の表示色を変化させる構成であった(図 9 2)。これに対し、背景画像に描かれる対象を変化させる構成としてもよい。

【 0 9 1 8 】

[変形例 4]

上記実施形態では、保留アイコンの表示色を変化させる構成であった(図 9 0 ~ 9 2)。これに対し、保留アイコンの形状などを変化させる構成であってもよい。

【 0 9 1 9 】

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 6 - 1]

保留数を示す保留アイコン画像を表示画面に表示する保留表示演出を実行可能な演出実行手段を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記保留アイコン画像の少なくとも一部を視認困難とするように複数の前記保留アイコン画像に重なる特定画像を表示する画像表示演出と、

前記画像表示演出の後、前記特定画像を非表示とする画像非表示演出と、

前記画像非表示演出に伴って複数の前記保留アイコン画像のすべてを別の態様に変化させる保留変化演出と、を実行可能である、10

ことを特徴とする遊技機。

[態様 B 6 - 2]

態様 B 6 - 1 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記画像表示演出において、表示画面に占める前記特定画像の表示領域を拡大していく拡大領域演出を実行する、10

ことを特徴とする遊技機。

[態様 B 6 - 3]

態様 B 6 - 2 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記拡大領域演出として、前記表示画面に表示される前記特定画像の数を時間とともに増加させる、20

ことを特徴とする遊技機。

[態様 B 6 - 4]

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

前記演出実行手段は、前記保留変化演出に合わせ、前記保留アイコン画像に重ねて表示される前記保留アイコン画像の背面側の画像の態様、および、装飾図柄の態様のうちの少なくとも一方を変化させる演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【 0 9 2 0 】

以下に図 9 3 ~ 図 9 5 を用いて、演出ボタン操作演出 A ~ C について説明する。図 9 3 ~ 図 9 5 において、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の前面（前方）周囲に配置される各種可動役物および各種装飾部材、背景画像等が図面の見易さから省略されている。図 9 3 は演出ボタン操作演出 A を説明するための図であり、図 9 4 は演出ボタン操作演出 B を説明するための図であり、図 9 5 は演出ボタン操作演出 C を説明するための図である。30

【 0 9 2 1 】

この演出ボタン操作演出では、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、所定のタイミングで演出ボタン 6 3 の押圧操作を促進する画像を表示する演出となっている。すなわち、画像制御用マイコン 1 0 1 は、サブ制御基板 9 0 から受信した各種コマンドを解析し、演出ボタン操作演出を実行する指示が含まれている場合に、R O M 1 0 3 から対応する画像データを読み出して画像表示装置 7 の表示画面 7 a に画像を表示させる。40

【 0 9 2 2 】

なお、第 2 可動役物 1 5 は、演出図柄の変動演出（変動表示）中において作動されると、第 2 可動役物 1 5 が作動されないときと比べて、演出図柄の変動演出（変動表示）の終了したあとに（つまり演出図柄が停止表示されたあとに）当たりが発生するという当たり期待度が高いことを遊技者に示唆したりすることができるし、複数の演出図柄が同一の図柄に揃って仮停止表示中において作動されると、第 2 可動役物 1 5 が作動されないときと比べて、複数存在する当たりの種類のうち、より遊技者に利益を付与する当たりとなる期待度が高いことを遊技者に示唆したりすることもできるようになっている。このため、遊技者は、第 2 可動役物 1 5 の作動（動作）に対する関心が高い。

【 0 9 2 3 】

ここでは、まず演出図柄、保留アイコンなどについて簡単に説明し、演出ボタン操作演出 A、演出ボタン操作演出 B、そして演出ボタン操作演出 C について順番に説明する。

【0924】

[演出図柄]

まず、演出図柄について簡単に説明する。画像表示装置 7 の表示画面 7 a には、立体画像の左演出図柄 8 L、立体画像の中演出図柄 8 C、立体画像の右演出図柄 8 R が表示画面 7 a の上側から下側へ向かってリールが回転される表示態様で演出図柄（図柄：数字「1」～数字「9」）の変動演出（変動表示）が開始される。演出図柄の変動演出（変動表示）では、各演出図柄が数字の図柄である数字「1」 数字「2」 数字「3」 数字「4」 数字「5」 数字「6」 数字「7」 数字「8」 数字「9」 数字「1」 数字「2」 ……という順番でリールが回転する表示態様で変動演出（変動表示）されている。10

【0925】

演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、停止位置において停止表示された演出図柄が下側（以下、「変動方向」と記載する場合がある。）へ向かって一斉に（同時に）低速から徐々に速度を上げながら不透明な状態から半透明な状態へ変化して高速で変動する表示態様となる。これにより、演出図柄の後方に配置される背景画像を、高速変動中の半透明な演出図柄を介して、視認することができる。演出図柄は、停止する直前で減速して半透明な状態から再び不透明な状態へ変化して仮停止表示されたり、停止表示されたりする（仮停止表示され、その後、停止表示される）。なお、演出図柄は、仮停止表示された状態では、停止位置において、演出図柄で反射した反射光が演出図柄の外形線に沿って時計回りに回転する表示態様となり、その後、時計回りに回転する反射光が停止し、消滅することで停止表示された状態となる。20

【0926】

左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が同一の図柄に揃って停止表示されると、当たりが確定し、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R が同一の図柄に揃わずに停止表示されると、ハズレが確定する。このように、左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R は、当たりまたはハズレの当否判定の結果を報知することができる画像となっている。

【0927】

[保留アイコンなど]

次に、変動アイコン 9 C や保留アイコン 9 A, 9 B について説明すると、第 1 特図保留の消化として現在変動中の左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R に対応する変動アイコン 9 C は、画像表示装置 7 の表示画面 7 a の中央下側に表示されている変動表示位置（白色の矩形画像（台座画像）の上）に表示（載置）される。変動表示位置の左方の領域には、第 1 特図保留として第 1 保留表示エリアが設けられ、変動表示位置の右方の領域には、第 2 特図保留として第 2 保留表示エリアが設けられている。第 1 保留表示エリアには、4 つの保留アイコン 9 A が直線状に一列に表示可能とされ最大で 4 つの保留アイコン 9 A をストックすることができるようになっている。変動アイコン 9 C に最も近い第 1 保留アイコン 9 A と呼び、変動アイコン 9 C に 2 番目に近い保留アイコン 9 A を第 2 保留アイコン 9 A と呼び、変動アイコン 9 C に 3 番目に近い保留アイコン 9 A を第 3 保留アイコン 9 A と呼び、変動アイコン 9 C に最も遠い保留アイコン 9 A を第 4 保留アイコン 9 A と呼ぶ。第 2 保留表示エリアには、4 つの保留アイコン 9 B が直線状に一列に表示可能とされ最大で 4 つの保留アイコン 9 B をストックすることができるようになっている。変動アイコン 9 C に最も近い第 1 保留アイコン 9 B と呼び、変動アイコン 9 C に 2 番目に近い保留アイコン 9 B を第 2 保留アイコン 9 B と呼び、変動アイコン 9 C に 3 番目に近い保留アイコン 9 B を第 3 保留アイコン 9 B と呼び、変動アイコン 9 C に最も遠い保留アイコン 9 B を第 4 保留アイコン 9 B と呼ぶ。本実施形態では、変動アイコン 9 C、保留アイコン 9 A, 9 B は、色により当たりの期待度を示唆することができ、白色 赤色 黄色（ゴールド）という順番で当たりの期待度が高くなっている。このため、遊技者は、変動アイ4030

コン 9 C、保留アイコン 9 A、9 B に対する関心が高い。

【0928】

なお、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されると、変動演出曲がスピーカ 6 7 から出力され（流れはじめ）、演出図柄が停止表示されるタイミングで、スピーカ 6 7 からの変動演出曲の出力が停止されるようになっている。言い換えると、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されるごとに、変動演出曲の頭からスタートされるようになっている。

【0929】

[演出ボタン操作演出 A]

次に、演出ボタン操作演出 A について図 9 3 を参照して説明する。ここでは、遊技者がハンドル 6 0 を回動操作し、左遊技領域 3 A を遊技球が流下するように遊技球を発射して左打ちによる遊技を行っていることときに実行される演出ボタン操作演出 A について説明する。

【0930】

図 9 3 (A) に示すように、表示画面 7 a には、左下側において、上段に第 1 音量レベル（最小（消音ではない））～第 5 音量レベル（最大）という 5 段階のうち現在の音量レベルを示す音量レベル画像 S L が表示され、下段に第 1 輝度レベル（最小（真っ暗ではない））～第 5 輝度レベル（最大）という 5 段階のうち現在の輝度レベルを示す輝度レベル画像 L L が表示されている。なお、音量レベルは、スピーカ 6 7 から出力される音の大きさである。輝度レベルは、表示画面 7 a の輝度の大きさに加え、さらに、盤ランプ 5 や遊技盤 2 に配置された各種ランプの輝度の大きさ、枠ランプ 6 6 の輝度の大きさである。警告音（例えば上余剰球受皿（下皿）6 2 に遊技球が満タンとなっている場合、前枠 5 3 が開放されている場合など）、動作異常報知音（例えば各種可動役物が退避位置へ復帰できない場合、遊技球を払い出す払出動作に不具合がある場合など）、不正確認時警報音（例えば異常振動を検出した場合、異常磁気を検出した場合、各種入賞口への異常な遊技球の入球を検出した場合など）は、変更される音量レベルに全く依存されず、常に最大音量レベルとなっている。また、警告音と対応する警告発光態様、動作異常報知音と対応する動作異常報知発光態様、不正確認時警報音と対応する不正確認時警報発光態様についても、変更される輝度レベルに全く依存されず、常に最大輝度レベルとなっている。

【0931】

第 5 音量レベル（最大）であるときには、四角形状を有する音量レベル画像 S L が水平方向に 5 つ並んで配置されて表示され、第 4 音量レベルであるときには、四角形状を有する音量レベル画像 S L が水平方向に 4 つ並んで配置されて表示され、第 3 音量レベルであるときには、四角形状を有する音量レベル画像 S L が水平方向に 3 つ並んで配置されて表示され、第 2 音量レベルであるときには、四角形状を有する音量レベル画像 S L が水平方向に 2 つ並んで配置されて表示され、第 1 音量レベル（最小（消音ではない））であるときには、四角形状を有する音量レベル画像 S L が 1 つ配置されて表示される。なお、音量レベル画像 S L は、水色でベタ塗された四角形状を有する画像となっている。

【0932】

第 5 輝度レベル（最大）であるときには、四角形状を有する輝度レベル画像 L L が水平方向に 5 つ並んで配置されて表示され、第 4 輝度レベルであるときには、四角形状を有する輝度レベル画像 L L が水平方向に 4 つ並んで配置されて表示され、第 3 輝度レベルであるときには、四角形状を有する輝度レベル画像 L L が水平方向に 3 つ並んで配置されて表示され、第 2 輝度レベルであるときには、四角形状を有する輝度レベル画像 L L が水平方向に 2 つ並んで配置されて表示され、第 1 輝度レベル（最小（真っ暗ではない））であるときには、四角形状を有する輝度レベル画像 L L が 1 つ配置されて表示される。なお、輝度レベル画像 L L は、音量レベル画像 S L とは異なる色である緑色でベタ塗された四角形状を有する画像となっている。

【0933】

ここでは、現在の音量レベルが第 5 音量レベルに設定され、四角形状を有する音量レベ

10

20

30

40

50

ル画像 S L が水平方向に 5 つ並んで配置されて表示されるとともに、現在の輝度レベルが第 5 輝度レベルに設定され、四角形状を有する輝度レベル画像 L L が水平方向に 5 つ並んで配置されて表示されている。

【 0 9 3 4 】

なお、表示画面 7 a の左下側における上段として音量レベルを示す音量レベル画像 S L と、表示画面 7 a の左下側における下段として輝度レベルを示す輝度レベル画像 L L と、がそれぞれ常に配置されて表示された状態となっている。

【 0 9 3 5 】

また、音量レベルの変更、輝度レベルの変更は、遊技機 1 への電源が投入されてシステムが起動完了し、音量レベル画像 S L 、輝度レベル画像 L L が表示画面 7 a におけるそれぞれの所定位置に表示された時点から行うことができるようになっている。言い換えると、遊技が開始されず遊技機 1 が待機した状態となっているとき（以下、客待ち用のデモ演出を行っているときを含む。）に設定モードを表示させ、設定項目の中から音量レベルの変更、輝度レベルの変更を行うものではなく、遊技機 1 への電源が投入されてシステムが起動完了したあとであれば、遊技者が変更したいタイミングで、音量レベルの変更、輝度レベルの変更を行うことができるようになっている。

10

【 0 9 3 6 】

遊技者は、遊技者がハンドル 6 0 を回動操作し、左遊技領域 3 A を遊技球が流下するように遊技球を発射して左打ちによる遊技を行い、流下する遊技球が第 1 始動口 2 0 へ入球し、白色の保留アイコン 9 A が変動表示位置へ移動して白色の変動アイコン 9 C となり、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される。遊技者は、ハンドル 6 0 の操作を継続しているものの、遊技球が第 1 始動口 2 0 へ入球していない。

20

【 0 9 3 7 】

その後、まず左演出図柄 8 L が数字「 1 」で仮停止表示され、右演出図柄 8 R が数字「 3 」で仮停止表示され、中演出図柄 8 C が数字「 2 」で仮停止表示され、その後、図 9 3 (A) に示すように、表示画面 7 a の左辺中央と右辺中央とを通る横方向の中心線上に一列に整列した状態で左演出図柄 8 L 、中演出図柄 8 C 、右演出図柄 8 R が同一の図柄に揃わず停止表示され、ハズレが確定する。これに伴い、白色の変動アイコン 9 C が表示画面 7 a から消える。

30

【 0 9 3 8 】

その後、遊技球が第 1 始動口 2 0 へ入球し、白色の保留アイコン 9 A となり、白色の保留アイコン 9 A が変動表示位置へ移動して白色の変動アイコン 9 C となると、図 9 3 (B) に示すように、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される。遊技者は、ハンドル 6 0 の操作を継続しているものの、遊技球が第 1 始動口 2 0 へ入球していない。

【 0 9 3 9 】

この変動中に、遊技者は、音量レベルを下げるために音量ボタン 5 5 の音量ダウンボタンを何度も押圧操作し、好みの音量レベルまで下げる。遊技者が音量ボタン 5 5 の音量ダウンボタンを押圧操作すると、これに応じて、図 9 3 (C) に示すように、音量ダウンボタンと音量アップボタンとに対応する（音量ダウンボタンと音量アップボタンとを模した）音量ダウンボタン画像 S D G と音量アップボタン画像 S U G とが音量レベル画像 S L の右側にそれぞれ表示されるとともに、遊技者が音量ボタン 5 5 の音量ダウンボタンを押圧操作したことで音量ダウンボタン画像 S D G のみ点滅する表示態様となる（音量アップボタン画像 S U G は点灯する表示態様となる）。遊技者が音量ボタン 5 5 の音量ダウンボタンを押圧操作したことに対応する音量レベルに調整されて「 ポーン 」という音量レベル変更専用音がスピーカ 6 7 から流れるとともに、変動演出曲、効果音などの演出に関する各種演出音も変更された音量レベルに調整されてスピーカ 6 7 から流れ。また、遊技者が音量ボタン 5 5 の音量ダウンボタンを押圧操作するごとに、四角形状を有する音量レベル画像 S L が最も右側に配置されたものから順番に非表示される（表示画面 7 a から消える）。

40

【 0 9 4 0 】

50

ここでは、遊技者は、第5音量レベルから第3音量レベルまで音量レベルを下げている。遊技者が音量ボタン55の音量ダウンボタンを押圧操作して、所定時間（本実施形態では、0.5秒）だけ経過すると、音量ダウンボタン画像SDGと音量アップボタン画像SUGとが非表示される（表示画面7aから消える）。なお、遊技者が音量ボタン55の音量ダウンボタンを押圧操作して第1音量レベル（最小）まで音量レベルが下がると、これより、遊技者が音量ボタン55の音量ダウンボタンを何度押圧操作しても、第1音量レベル（最小）の音量レベルが維持されるとともに、四角形状を有する音量レベル画像SLが1つだけ表示された状態となる。

【0941】

その後、遊技者は、この変動中に、続いて、輝度レベルを下げるために輝度ボタン56の輝度ダウンボタンを何度も押圧操作し、好みの輝度レベルまで下げる。遊技者が輝度ボタン56の輝度ダウンボタンを押圧操作すると、これに応じて、図93（D）に示すように、輝度ダウンボタンと輝度アップボタンに対応する（輝度ダウンボタンと輝度アップボタンとを模した）輝度ダウンボタン画像LDGと輝度アップボタン画像LUGとが輝度レベル画像LLの右側にそれぞれ表示されるとともに、遊技者が輝度ボタン56の輝度ダウンボタンを押圧操作することで輝度ダウンボタン画像LDGのみ点滅する表示態様となる（輝度アップボタン画像LUGは点灯する表示態様となる）。遊技者が輝度ボタン56の輝度ダウンボタンを押圧操作したことに対する輝度レベルとなるように表示画面7aの輝度が調整されるとともに、盤ランプ5や遊技盤2に配置された各種ランプの輝度の大きさ、枠ランプ66の輝度の大きさも変更された輝度レベルに調整される。また、遊技者が輝度ボタン56の輝度ダウンボタンを押圧操作することごとに、四角形状を有する輝度レベル画像LLが最も右側に配置されたものから順番に非表示される（表示画面7aから消える）。

【0942】

ここでは、遊技者は、第5輝度レベルから第3輝度レベルまで輝度レベルを下げている。遊技者が輝度ボタン56の輝度ダウンボタンを押圧操作して、所定時間（本実施形態では、0.5秒）だけ経過すると、輝度ダウンボタン画像LDGと輝度アップボタン画像LUGとが非表示される（表示画面7aから消える）。なお、遊技者が輝度ボタン56の輝度ダウンボタンを押圧操作して第1輝度レベル（最小）まで輝度レベルが下がると、これより、遊技者が輝度ボタン56の輝度ダウンボタンを何度も押圧操作しても、第1輝度レベル（最小）の輝度レベルが維持されるとともに、四角形状を有する輝度レベル画像LLが1つだけ表示された状態となる。

【0943】

その後、図93（E）に示すように、まず左演出図柄8Lが数字「2」で仮停止表示され、右演出図柄8Rが数字「2」で仮停止表示され、表示画面7aの左辺中央と右辺中央を通る横方向の中心線上に一列に整列した状態となるのに対して、中演出図柄8Cの変動中が継続された状態となり、リーチが形成される。

【0944】

リーチが形成されたあと、白色の変動アイコン9Cが表示画面7aに非表示され（表示画面7aから消え）、演出図柄の変動演出（変動表示）の画面からスーパーリーチ（SPリーチ）であるバトル演出画面へ切り替わり、バトル演出へ発展する。なお、演出図柄の変動演出（変動表示）の画面からスーパーリーチ（SPリーチ）であるバトル演出画面へ切り替わることで、白色の変動アイコン9Cが表示画面7aに非表示される（表示画面7aから消える）とともに、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rも非表示される（表示画面7aから消える）。これに対して、表示画面7aの左下側における上段として音量レベルを示す音量レベル画像SLと、表示画面7aの左下側における下段として輝度レベルを示す輝度レベル画像LLと、がそれぞれ配置されて表示された状態が維持されている。

【0945】

このバトル演出では、図93（F）に示すように、表示画面7aの右側から味方キャラ

10

20

30

40

50

クタ C R A が現れ、表示画面 7 a の左側から敵キャラクタ C R B が現れ、表示画面 7 a の中央において味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とが戦う演出であり、当たり期待度が予め高く設定されているスーパーリーチ（S P リーチ）演出となっている。バトル演出において味方キャラクタ C R A が敗北して敵キャラクタ C R B が勝利すると、ハズレとなるのに対して、バトル演出において味方キャラクタ C R A が勝利して敵キャラクタ C R B が敗北すると、当たりとなる。

【 0 9 4 6 】

バトル演出が開始されてから所定時間（本実施形態では、8秒）が経過すると、図 9 3 (G) に示すように、表示画面 7 a の中央において味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とが戦う状態において、表示画面 7 a の中央であって、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B との前方に、演出ボタン 6 3 の押圧操作を促進するための演出ボタン 6 3 と対応する（演出ボタン 6 3 を模した）演出ボタン画像 B G が大きく表示されるとともに、演出ボタン画像 B G の下側一部を覆うように押圧操作の有効残時間を示す横長の矩形形状を有するゲージ画像 T B が配置されて表示される。10

【 0 9 4 7 】

演出ボタン画像 B G は、英単語「P U S H」が刻まれたものとなっている。なお、演出ボタン画像 B G は、所定の発光態様となるように表示されており、バトル演出において、味方キャラクタ C R A が勝利し敵キャラクタ C R B が敗北する期待度を遊技者に示唆するようになっている。例えば、「所定の発光態様」として、白色点滅 赤色点滅 黄色点滅（ゴールド点滅）という順番で味方キャラクタ C R A が勝利し敵キャラクタ C R B が敗北する期待度が高く設定されている。ここでは、白色の変動アイコン 9 C が非表示されているため（表示画面 7 a から消えているため）、演出ボタン画像 B G が変動アイコン 9 C と同一の色である白色で点滅する発光態様となっている（演出ボタン画像 B G が白色点滅の発光態様となっている）。なお、演出ボタン画像 B G の発光態様を、非表示された（表示画面 7 a から消えた）白色に代えて、白色点滅から赤色点滅として、当たりの期待度が高くなつたような演出を行うようにしてもよい。20

【 0 9 4 8 】

ゲージ画像 T B は、ゲージ長さが短くなる画像へ変化することで、演出ボタン 6 3 の押圧操作の有効残時間を遊技者に伝える画像となっている。ここでは、横長の矩形形状を有するゲージ画像 T B の内側左端から内側右端までのゲージの長さを最大のゲージ長さとし、有効残時間の最大時間が最大のゲージ長さであり 1 5 秒に設定されている。時間が経過するごとにゲージの右端が左端へ向かって移動することで時間の経過をゲージ長さが短くなる表示態様となる画像で示し、1 5 秒が経過すると、ゲージ長さがゼロとなる。なお、ゲージ長さがゼロとなるまえに、演出ボタン 6 3 が操作されずに 1 5 秒が経過してゲージ長さがゼロとなると、その後、演出ボタン画像 B G とゲージ画像 T B とが非表示される（表示画面 7 a から消える）。

【 0 9 4 9 】

バトル演出において、演出ボタン画像 B G とゲージ画像 T B とが表示されてから 2 秒経過したところで、遊技者は、音量レベルを上げるために音量ボタン 5 5 の音量アップボタンを何度も押圧操作し、好みの音量レベルまで上げる。遊技者が音量ボタン 5 5 の音量アップボタンを押圧操作すると、これに応じて、図 9 3 (H) に示すように、音量ダウンボタンと音量アップボタンとに対応する（音量ダウンボタンと音量アップボタンとを模した）音量ダウンボタン画像 S D G と音量アップボタン画像 S U G とが音量レベル画像 S L の右側にそれぞれ表示されるとともに、遊技者が音量ボタン 5 5 の音量アップボタンを押圧操作したことで音量アップボタン画像 S U G のみ点滅する表示態様となる（音量ダウンボタン画像 S D G は点灯する表示態様となる）。遊技者が音量ボタン 5 5 の音量アップボタンを押圧操作したことに対応する音量レベルに調整されて「ローン」という音量レベル変更専用音がスピーカ 6 7 から流れるとともに、変動演出曲、効果音などの演出に関する各種演出音も変更された音量レベルに調整されてスピーカ 6 7 から流れ。また、遊技者が音量ボタン 5 5 の音量アップボタンを押圧操作するごとに、四角形状を有する音量レベル40

画像 S L が最も右側に配置された画像の右方に順番に追加されて表示される。

【 0 9 5 0 】

ここでは、遊技者は、第 3 音量レベルから第 5 音量レベル（最大）まで音量レベルを上げている。遊技者が音量ボタン 5 5 の音量アップボタンを押圧操作して、所定時間（本実施形態では、0 . 5 秒）だけ経過すると、音量ダウンボタン画像 S D G と音量アップボタン画像 S U G とが非表示される（表示画面 7 a から消える）。なお、遊技者が音量ボタン 5 5 の音量アップボタンを押圧操作して第 5 音量レベル（最大）まで音量レベルが上がると、これより、遊技者が音量ボタン 5 5 の音量アップボタンを何度押圧操作しても、第 5 音量レベル（最大）の音量レベルが維持されるとともに、四角形状を有する音量レベル画像 S L が 5 つ表示された状態となる。

10

【 0 9 5 1 】

なお、図 9 3 (H)において、遊技者が音量レベルを上げるために音量ボタン 5 5 の音量アップボタンを押圧操作したとしても、演出ボタン 6 3 が押圧操作されたとして、演出ボタン画像 B G とゲージ画像 T B とが非表示されることがない（表示画面 7 a から消えることがない）。また、仮に、遊技者が音量レベルを下げるために音量ボタン 5 5 の音量ダウンボタンを押圧操作したとしても、演出ボタン 6 3 が押圧操作されたとして、演出ボタン画像 B G とゲージ画像 T B とが非表示されることがない（表示画面 7 a から消えることがない）。

【 0 9 5 2 】

その後、バトル演出において、演出ボタン画像 B G とゲージ画像 T B とが表示されてから 7 秒経過したところで、遊技者は、続いて、輝度レベルを上げるために輝度ボタン 5 6 の輝度アップボタンを何度か押圧操作し、好みの輝度レベルまで上げる。遊技者が輝度ボタン 5 6 の輝度アップボタンを押圧操作すると、これに応じて、図 9 3 (I) に示すように、輝度ダウンボタンと輝度アップボタンに対応する（輝度ダウンボタンと輝度アップボタンとを模した）輝度ダウンボタン画像 L D G と輝度アップボタン画像 L U G とが輝度レベル画像 L L の右側にそれぞれ表示されるとともに、遊技者が輝度ボタン 5 6 の輝度アップボタンを押圧操作したことで輝度アップボタン画像 L U G のみ点滅する表示態様となる（輝度ダウンボタン画像 L D G は点灯する表示態様となる）。遊技者が輝度ボタン 5 6 の輝度アップボタンを押圧操作したことに対応する輝度レベルとなるように表示画面 7 a の輝度が調整されるとともに、盤ランプ 5 や遊技盤 2 に配置された各種ランプの輝度の大きさ、枠ランプ 6 6 の輝度の大きさも変更された輝度レベルに調整される。また、遊技者が輝度ボタン 5 6 の輝度アップボタンを押圧操作するごとに、四角形状を有する輝度レベル画像 L L が最も右側に配置された画像の右方に順番に追加されて表示される。

20

30

40

【 0 9 5 3 】

ここでは、遊技者は、第 3 輝度レベルから第 5 輝度レベル（最大）まで輝度レベルを上げている。遊技者が輝度ボタン 5 6 の輝度アップボタンを押圧操作して、所定時間（本実施形態では、0 . 5 秒）だけ経過すると、輝度ダウンボタン画像 L D G と輝度アップボタン画像 L U G とが非表示される（表示画面 7 a から消える）。なお、遊技者が輝度ボタン 5 6 の輝度アップボタンを押圧操作して第 5 輝度レベル（最大）まで輝度レベルが上がると、これより、遊技者が輝度ボタン 5 6 の輝度アップボタンを何度押圧操作しても、第 5 輝度レベル（最大）の輝度レベルが維持されるとともに、四角形状を有する輝度レベル画像 L L が 5 つ表示された状態となる。

【 0 9 5 4 】

なお、図 9 3 (I)において、遊技者が輝度レベルを上げるために輝度ボタン 5 6 の輝度アップボタンを押圧操作したとしても、演出ボタン 6 3 が押圧操作されたとして、演出ボタン画像 B G とゲージ画像 T B とが非表示されることがない（表示画面 7 a から消えることがない）。また、仮に、遊技者が輝度レベルを下げるために輝度ボタン 5 6 の輝度ダウンボタンを押圧操作したとしても、演出ボタン 6 3 が押圧操作されたとして、演出ボタン画像 B G とゲージ画像 T B とが非表示されることがない（表示画面 7 a から消えることがない）。

50

【0955】

その後、バトル演出において、演出ボタン画像 B G とゲージ画像 T B とが表示されてから 12 秒経過したところで、遊技者は、演出ボタン 6 3 を押圧操作すると、図 9 3 (J) に示すように、バトル演出の結果が表示され、味方キャラクタ C R A が非表示され（表示画面 a から消え）、表示画面 7 a の中央左側に敵キャラクタ C R B が表示されたままとなり、敵キャラクタ C R B の右方に「敗北」というメッセージ画像 M S が大きく表示され、味方キャラクタ C R A が敗北し、敵キャラクタ C R B が勝利したことを遊技者に報知する。

【0956】

バトル演出が終了すると、バトル演出画面から演出図柄の変動演出（変動表示）の画面へ再び切り替わり、白色の変動アイコン 9 C が表示画面 7 a に表示されるとともに、左演出図柄 8 L が数字「2」で仮停止表示され、中演出図柄 8 C が数字「1」で仮停止表示され、右演出図柄 8 R が数字「2」で仮停止表示され表示画面 7 a の左辺中央と右辺中央とを通る横方向の中心線上に一列に整列した状態となる。

【0957】

その後、図 9 3 (K) に示すように、左演出図柄 8 L 、中演出図柄 8 C 、右演出図柄 8 R が同一の図柄（ここでは、数字「2」）で揃わず停止表示され、ハズレが確定する。これに伴い、白色の変動アイコン 9 C が表示画面 7 a から消える。この状態においても、表示画面 7 a の左下側における上段として音量レベルを示す音量レベル画像 S L と、表示画面 7 a の左下側における下段として輝度レベルを示す輝度レベル画像 L L と、がそれぞれ配置されて表示された状態となっている。

【0958】

その後、遊技球が第 1 始動口 2 0 へ入球し、保留アイコン 9 A となり、保留アイコン 9 A が変動表示位置へ移動して変動アイコン 9 C となると、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される。もちろん、表示画面 7 a の左下側における上段として音量レベルを示す音量レベル画像 S L と、表示画面 7 a の左下側における下段として輝度レベルを示す輝度レベル画像 L L と、がそれぞれ配置されて表示された状態となっている。左演出図柄 8 L 、中演出図柄 8 C 、右演出図柄 8 R が同一の図柄で揃わず停止表示されると、ハズレが確定されるのに対して、左演出図柄 8 L 、中演出図柄 8 C 、右演出図柄 8 R が同一の図柄で揃って停止表示されると、当たりが確定され、大当たりオープニングが開始され、その後、遊技者に利益が付与される大当たり遊技が開始されることとなる。なお、大当たりオープニングが開始されても、さらに、大当たり遊技が開始されても、表示画面 7 a の左下側における上段として音量レベルを示す音量レベル画像 S L と、表示画面 7 a の左下側における下段として輝度レベルを示す輝度レベル画像 L L と、がそれぞれ配置されて表示された状態が依然として継続されている。

【0959】

このように、音量ボタン 5 5 、輝度ボタン 5 6 、演出ボタン 6 3 は、遊技者が押圧操作することができる演出に関する重要なボタンであるものの、バトル演出において、演出ボタン画像 B G とゲージ画像 T B とが表示されて 15 秒が経過するまでに、遊技者が音量ボタン 5 5 の音量アップボタンや音量ダウンボタンを押圧操作したり、遊技者が輝度ボタン 5 6 の輝度アップボタンや輝度ダウンボタンを押圧操作したりしても、演出ボタン 6 3 が押圧操作されたとして、演出ボタン画像 B G とゲージ画像 T B とが非表示されず（表示画面 7 a から消えず）、当否判定の結果として、バトル演出の結果が表示されないのでに対して、遊技者が演出ボタン 6 3 を押圧操作すると、当否判定の結果として、バトル演出の結果が表示されるようになっている。

【0960】

[演出ボタン操作演出 B]

次に、演出ボタン操作演出 B について図 9 4 を参照して説明する。ここでは、遊技者がハンドル 6 0 を回動操作し、左遊技領域 3 A を遊技球が流下するように遊技球を発射して左打ちによる遊技を行っていることときに実行される演出ボタン操作演出 B について説明す

10

20

30

40

50

る。

【0961】

図94(A)に示すように、表示画面7aには、左下側において、上段に第1音量レベル(最小(消音ではない))～第5音量レベル(最大)という5段階のうち現在の音量レベルを示す音量レベル画像SLが表示され、下段に第1輝度レベル(最小(真っ暗ではない))～第5輝度レベル(最大)という5段階のうち現在の輝度レベルを示す輝度レベル画像LLが表示されている。なお、音量レベルは、スピーカ67から出力される音の大きさである。輝度レベルは、表示画面7aの輝度の大きさに加え、さらに、盤ランプ5や遊技盤2に配置された各種ランプの輝度の大きさ、枠ランプ66の輝度の大きさである。警告音(例えば上余剰球受皿(下皿)62に遊技球が満タンとなっている場合、前枠53が開放されている場合など)、動作異常報知音(例えば各種可動役物が退避位置へ復帰できない場合、遊技球を払い出す払出動作に不具合がある場合など)、不正確認時警報音(例えば異常振動を検出した場合、異常磁気を検出した場合、各種入賞口への異常な遊技球の入球を検出した場合など)は、変更される音量レベルに全く依存されず、常に最大音量レベルとなっている。また、警告音と対応する警告発光態様、動作異常報知音と対応する動作異常報知発光態様、不正確認時警報音と対応する不正確認時警報発光態様についても、変更される輝度レベルに全く依存されず、常に最大輝度レベルとなっている。

10

【0962】

第5音量レベル(最大)であるときには、四角形状を有する音量レベル画像SLが水平方向に5つ並んで配置されて表示され、第4音量レベルであるときには、四角形状を有する音量レベル画像SLが水平方向に4つ並んで配置されて表示され、第3音量レベルであるときには、四角形状を有する音量レベル画像SLが水平方向に3つ並んで配置されて表示され、第2音量レベルであるときには、四角形状を有する音量レベル画像SLが水平方向に2つ並んで配置されて表示され、第1音量レベル(最小(消音ではない))であるときには、四角形状を有する音量レベル画像SLが1つ配置されて表示される。なお、音量レベル画像SLは、水色でベタ塗された四角形状を有する画像となっている。

20

【0963】

第5輝度レベル(最大)であるときには、四角形状を有する輝度レベル画像LLが水平方向に5つ並んで配置されて表示され、第4輝度レベルであるときには、四角形状を有する輝度レベル画像LLが水平方向に4つ並んで配置されて表示され、第3輝度レベルであるときには、四角形状を有する輝度レベル画像LLが水平方向に3つ並んで配置されて表示され、第2輝度レベルであるときには、四角形状を有する輝度レベル画像LLが水平方向に2つ並んで配置されて表示され、第1輝度レベル(最小(真っ暗ではない))であるときには、四角形状を有する輝度レベル画像LLが1つ配置されて表示される。なお、輝度レベル画像LLは、音量レベル画像SLとは異なる色である緑色でベタ塗された四角形状を有する画像となっている。

30

【0964】

ここでは、現在の音量レベルが第5音量レベルに設定され、四角形状を有する音量レベル画像SLが水平方向に5つ並んで配置されて表示されているとともに、現在の輝度レベルが第5輝度レベルに設定され、四角形状を有する輝度レベル画像LLが水平方向に5つ並んで配置されて表示されている。

40

【0965】

表示画面7aには、右下側において、春モード、夏モード、秋モード、冬モードから構成される演出モードをリールが回転される態様で表示される演出モード選択表示領域SELが配置されて表示され、演出モード選択表示領域SELの左方に、セレクトボタン68と対応する(セレクトボタン68を模した)セレクトボタン画像SBGが配置され表示されている。演出モード選択表示領域SELの中央には、選択(変更)した演出モードを示す選択モード部TRが配置されている。

【0966】

セレクトボタン68の上ボタンが押下操作されるごとに、演出モード選択表示領域SEL

50

Lのリールが下側から上側へ向かって上側方向へ回転移動し、選択モード部TRへ回転移動してきた演出モードが他の演出モードと比べて大きく表示されるとともに反転表示される（背景色と文字色とが入れ替わる）一方、セレクトボタン68の下ボタンが押下操作されるごとに、演出モード選択表示領域SELのリールが上側から下側へ向かって下側方向へ回転移動し、選択モード部TRへ回転移動してきた演出モードが他の演出モードと比べて大きく表示されるとともに反転表示される（背景色と文字色とが入れ替わる）。選択モード部TRへ回転移動してきた演出モードが選択（変更）される演出モードとなり、この選択（変更）された演出モードと対応する演出が進行されることとなる。ここでは、夏モードという演出モードが選択モード部TRに配置された状態となっており、夏モードと対応する演出が進行される状態となっている。

10

【0967】

なお、表示画面7aの左下側における上段として音量レベルを示す音量レベル画像SLと、表示画面7aの左下側における下段として輝度レベルを示す輝度レベル画像LLと、がそれぞれ常に配置されて表示された状態となっている。さらに、表示画面7aの右下側において、演出モード選択表示領域SELおよび選択モード部TRが常に配置されて表示された状態となっているとともに、演出モード選択表示領域SELの左方にセレクトボタン68と対応する（セレクトボタン68を模した）セレクトボタン画像SBGが常に配置されて表示された状態となっている。

20

【0968】

また、音量レベルの変更、輝度レベルの変更、演出モードの変更是、遊技機1への電源が投入されてシステムが起動完了し、音量レベル画像SL、輝度レベル画像LL、演出モード選択表示領域SELおよび選択モード部TRが表示画面7aにおけるそれらの所定位置に表示された時点から行うことができるようになっている。言い換えると、遊技が開始されず遊技機1が待機した状態となっているとき（以下、客待ち用のデモ演出を行っているときを含む。）に設定モードを表示させ、設定項目の中から音量レベルの変更、輝度レベルの変更、演出モードの変更を行うものではなく、遊技機1への電源が投入されてシステムが起動完了したあとであれば、遊技者が変更したいタイミングで、音量レベルの変更、輝度レベルの変更、演出モードの変更を行うようになっている。

20

【0969】

遊技者は、遊技者がハンドル60を回動操作し、左遊技領域3Aを遊技球が流下するように遊技球を発射して左打ちによる遊技を行い、流下する遊技球が第1始動口20へ入球し、白色の保留アイコン9Aが変動表示位置へ移動して白色の変動アイコン9Cとなり、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される。遊技者は、ハンドル60の操作を継続しているものの、遊技球が第1始動口20へ入球していない。

30

【0970】

その後、まず左演出図柄8Lが数字「1」で仮停止表示され、右演出図柄8Rが数字「3」で仮停止表示され、中演出図柄8Cが数字「2」で仮停止表示され、その後、図94(A)に示すように、表示画面7aの左辺中央と右辺中央とを通る横方向の中心線上に一列に整列した状態で左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rが同一の図柄に揃わず停止表示され、ハズレが確定する。これに伴い、白色の変動アイコン9Cが表示画面7aから消える。

40

【0971】

その後、遊技球が第1始動口20へ入球し、白色の保留アイコン9Aとなり、白色の保留アイコン9Aが変動表示位置へ移動して白色の変動アイコン9Cとなると、図94(B)に示すように、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される。遊技者は、ハンドル60の操作を継続しているものの、遊技球が第1始動口20へ入球していない。

【0972】

この変動中に、遊技者は、演出モードを変更するために、セレクトボタン68の下ボタンを押圧操作し、好みの演出モードとする。遊技者がセレクトボタン68の下ボタンを押圧操作すると、これに応じて、セレクトボタン画像SBGの上ボタン画像、右ボタン画像

50

、下ボタン画像、左ボタン画像のうち、下ボタン画像のみ点滅する表示態様となる（セレクトボタン画像 S B G の上ボタン画像、右ボタン画像、左ボタン画像は点灯する表示態様となる）。

【 0 9 7 3 】

ここでは、遊技者は、演出モードを夏モードから秋モードへ変更し、選択モード部 T R へ回転移動してきた秋モードが他の演出モードと比べて大きく表示されるとともに反転表示されて（背景色と文字色とが入れ替わる）配置された状態となっている。この演出モードの変更によりこの変動（つまり当該変動）が終了して次回の演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されるときに、夏モードから秋モードへ切り替わり、次回の演出図柄の変動演出（変動表示）において秋モードと対応する演出が進行される状態となる。遊技者がセレクトボタン 6 8 の下ボタンを押圧操作して、所定時間（本実施形態では、0 . 5 秒）だけ経過すると、下ボタン画像が点滅する表示態様が解除され、セレクトボタン画像 S B G の上ボタン画像、右ボタン画像、左ボタン画像と同一の表示態様（点灯する表示態様）へ戻ることとなる。

10

【 0 9 7 4 】

その後、この変動中に、遊技者は、音量レベルを下げるために音量ボタン 5 5 の音量ダウンボタンを何度も押圧操作し、好みの音量レベルまで下げる。遊技者が音量ボタン 5 5 の音量ダウンボタンを押圧操作すると、これに応じて、図 9 4 (C) に示すように、音量ダウンボタンと音量アップボタンに対応する（音量ダウンボタンと音量アップボタンとを模した）音量ダウンボタン画像 S D G と音量アップボタン画像 S U G とが音量レベル画像 S L の右側にそれぞれ表示されるとともに、遊技者が音量ボタン 5 5 の音量ダウンボタンを押圧操作することで音量ダウンボタン画像 S D G のみ点滅する表示態様となる（音量アップボタン画像 S U G は点灯する表示態様となる）。遊技者が音量ボタン 5 5 の音量ダウンボタンを押圧操作したことに対応する音量レベルに調整されて「ローン」という音量レベル変更専用音がスピーカ 6 7 から流れるとともに、変動演出曲、効果音などの演出に関する各種演出音も変更された音量レベルに調整されてスピーカ 6 7 から流れる。また、遊技者が音量ボタン 5 5 の音量ダウンボタンを押圧操作するごとに、四角形状を有する音量レベル画像 S L が最も右側に配置されたものから順番に非表示される（表示画面 7 a から消える）。

20

【 0 9 7 5 】

ここでは、遊技者は、第 5 音量レベルから第 3 音量レベルまで音量レベルを下げている。遊技者が音量ボタン 5 5 の音量ダウンボタンを押圧操作して、所定時間（本実施形態では、0 . 5 秒）だけ経過すると、音量ダウンボタン画像 S D G と音量アップボタン画像 S U G とが非表示される（表示画面 7 a から消える）。なお、遊技者が音量ボタン 5 5 の音量ダウンボタンを押圧操作して第 1 音量レベル（最小）まで音量レベルが下がると、これより、遊技者が音量ボタン 5 5 の音量ダウンボタンを何度も押圧操作しても、第 1 音量レベル（最小）の音量レベルが維持されるとともに、四角形状を有する音量レベル画像 S L が 1 つだけ表示された状態となる。

30

【 0 9 7 6 】

その後、遊技者は、この変動中に、続いて、輝度レベルを下げるために輝度ボタン 5 6 の輝度ダウンボタンを何度も押圧操作し、好みの輝度レベルまで下げる。遊技者が輝度ボタン 5 6 の輝度ダウンボタンを押圧操作すると、これに応じて、図 9 4 (D) に示すように、輝度ダウンボタンと輝度アップボタンに対応する（輝度ダウンボタンと輝度アップボタンとを模した）輝度ダウンボタン画像 L D G と輝度アップボタン画像 L U G とが輝度レベル画像 L L の右側にそれぞれ表示されるとともに、遊技者が輝度ボタン 5 6 の輝度ダウンボタンを押圧操作することで輝度ダウンボタン画像 L D G のみ点滅する表示態様となる（輝度アップボタン画像 L U G は点灯する表示態様となる）。遊技者が輝度ボタン 5 6 の輝度ダウンボタンを押圧操作したことに対応する輝度レベルとなるように表示画面 7 a の輝度が調整されるとともに、盤ランプ 5 や遊技盤 2 に配置された各種ランプの輝度の大きさ、枠ランプ 6 6 の輝度の大きさも変更された輝度レベルに調整される。また、遊技者

40

50

輝度ボタン 5 6 の輝度ダウンボタンを押圧操作するごとに、四角形状を有する輝度レベル画像 L L が最も右側に配置されたものから順番に非表示される（表示画面 7 a から消える）。

【 0 9 7 7 】

ここでは、遊技者は、第 5 輝度レベルから第 3 輝度レベルまで輝度レベルを下げている。遊技者が輝度ボタン 5 6 の輝度ダウンボタンを押圧操作して、所定時間（本実施形態では、0.5 秒）だけ経過すると、輝度ダウンボタン画像 L D G と輝度アップボタン画像 L U G とが非表示される（表示画面 7 a から消える）。なお、遊技者が輝度ボタン 5 6 の輝度ダウンボタンを押圧操作して第 1 輝度レベル（最小）まで輝度レベルが下がると、これより、遊技者が輝度ボタン 5 6 の輝度ダウンボタンを何度押圧操作しても、第 1 輝度レベル（最小）の輝度レベルが維持されるとともに、四角形状を有する輝度レベル画像 L L が 1 つだけ表示された状態となる。

10

【 0 9 7 8 】

遊技者が輝度レベルを下げるために輝度ボタン 5 6 の輝度ダウンボタンを何度か押圧操作していると、白色の変動アイコン 9 C が赤色の変動アイコン 9 C へ変化し、当該変動に対する当たりの期待度が高くなつたことを遊技者に示唆している。

【 0 9 7 9 】

その後、図 9 4 (E) に示すように、まず左演出図柄 8 L が数字「2」で仮停止表示され、右演出図柄 8 R が数字「2」で仮停止表示され、表示画面 7 a の左辺中央と右辺中央とを通る横方向の中心線上に一列に整列した状態となるのに対して、中演出図柄 8 C の変動中が継続された状態となり、リーチが形成される。

20

【 0 9 8 0 】

リーチが形成されたあと、赤色の変動アイコン 9 C が表示画面 7 a に非表示され（表示画面 7 a から消え）、演出図柄の変動演出（変動表示）の画面からスーパーリーチ（S P リーチ）であるバトル演出画面へ切り替わり、バトル演出へ発展する。なお、演出図柄の変動演出（変動表示）の画面からスーパーリーチ（S P リーチ）であるバトル演出画面へ切り替わることで、赤色の変動アイコン 9 C が表示画面 7 a に非表示される（表示画面 7 a から消える）とともに、左演出図柄 8 L 、中演出図柄 8 C 、右演出図柄 8 R も非表示される（表示画面 7 a から消える）。これに対して、表示画面 7 a の左下側における上段として音量レベルを示す音量レベル画像 S L と、表示画面 7 a の左下側における下段として輝度レベルを示す輝度レベル画像 L L と、がそれぞれ配置されて表示された状態が維持されている。さらに、表示画面 7 a の右下側において、演出モード選択表示領域 S E L および選択モード部 T R が配置されて表示された状態が維持されるとともに、演出モード選択表示領域 S E L の左方にセレクトボタン 6 8 と対応する（セレクトボタン 6 8 を模した）セレクトボタン画像 S B G が配置されて表示された状態が維持されている。

30

【 0 9 8 1 】

このバトル演出では、図 9 4 (F) に示すように、表示画面 7 a の右側から味方キャラクタ C R A が現れ、表示画面 7 a の左側から敵キャラクタ C R B が現れ、表示画面 7 a の中央において味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とが戦う演出であり、当たり期待度が予め高く設定されているスーパーリーチ（S P リーチ）演出となっている。バトル演出において味方キャラクタ C R A が敗北して敵キャラクタ C R B が勝利すると、ハズレとなるのに対して、バトル演出において味方キャラクタ C R A が勝利して敵キャラクタ C R B が敗北すると、当たりとなる。

40

【 0 9 8 2 】

バトル演出が開始されてから所定時間（本実施形態では、8 秒）が経過すると、図 9 4 (G) に示すように、表示画面 7 a の中央において味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とが戦う状態において、表示画面 7 a の中央であって、味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B との前方に、演出ボタン 6 3 の押圧操作を促進するための演出ボタン 6 3 と対応する（演出ボタン 6 3 を模した）演出ボタン画像 B G が大きく表示されるとともに、演出ボタン画像 B G の下側一部を覆うように押圧操作の有効残時間を示す横長の矩形

50

形状を有するゲージ画像 T B が配置されて表示される。

【 0 9 8 3 】

演出ボタン画像 B G は、英単語「 P U S H 」が刻まれたものとなっている。なお、演出ボタン画像 B G は、所定の発光態様となるように表示されており、バトル演出において、味方キャラクタ C R A が勝利し敵キャラクタ C R B が敗北する期待度を遊技者に示唆するようになっている。例えば、「所定の発光態様」として、白色点滅 赤色点滅 黄色点滅（ゴールド点滅）という順番で味方キャラクタ C R A が勝利し敵キャラクタ C R B が敗北する期待度が高く設定されている。ここでは、赤色の変動アイコン 9 C が非表示されているため（表示画面 7 a から消えているため）、演出ボタン画像 B G が変動アイコン 9 C と同一の色である赤色で点滅する発光態様となっている（演出ボタン画像 B G が赤色点滅の発光態様となっている）。なお、演出ボタン画像 B G の発光態様を、非表示された（表示画面 7 a から消えた）赤色に代えて、赤色点滅から黄色点滅（ゴールド点滅）として、当たりの期待度が高くなつたような演出を行うようにしてもよい。

10

【 0 9 8 4 】

ゲージ画像 T B は、ゲージ長さが短くなる画像へ変化することで、演出ボタン 6 3 の押圧操作の有効残時間を遊技者に伝える画像となっている。ここでは、横長の矩形形状を有するゲージ画像 T B の内側左端から内側右端までのゲージの長さを最大のゲージ長さとし、有効残時間の最大時間が最大のゲージ長さであり 1 5 秒に設定されている。時間が経過するごとにゲージの右端が左端へ向かって移動することで時間の経過をゲージ長さが短くなる表示態様となる画像で示し、1 5 秒が経過すると、ゲージ長さがゼロとなる。なお、ゲージ長さがゼロとなるまえに、演出ボタン 6 3 が操作されずに 1 5 秒が経過してゲージ長さがゼロとなると、その後、演出ボタン画像 B G とゲージ画像 T B とが非表示される（表示画面 7 a から消える）。

20

【 0 9 8 5 】

バトル演出において、演出ボタン画像 B G とゲージ画像 T B とが表示されてから 2 秒経過したところで、遊技者は、音量レベルを上げるために音量ボタン 5 5 の音量アップボタンを何度も押圧操作し、好みの音量レベルまで上げる。遊技者が音量ボタン 5 5 の音量アップボタンを押圧操作すると、これに応じて、図 9 4 (H) に示すように、音量ダウンボタンと音量アップボタンとに対応する（音量ダウンボタンと音量アップボタンとを模した）音量ダウンボタン画像 S D G と音量アップボタン画像 S U G とが音量レベル画像 S L の右側にそれぞれ表示されるとともに、遊技者が音量ボタン 5 5 の音量アップボタンを押圧操作したことで音量アップボタン画像 S U G のみ点滅する表示態様となる（音量ダウンボタン画像 S D G は点灯する表示態様となる）。遊技者が音量ボタン 5 5 の音量アップボタンを押圧操作したことに対応する音量レベルに調整されて「ローン」という音量レベル変更専用音がスピーカ 6 7 から流れるとともに、変動演出曲、効果音などの演出に関する各種演出音も変更された音量レベルに調整されてスピーカ 6 7 から流れる。また、遊技者が音量ボタン 5 5 の音量アップボタンを押圧操作するごとに、四角形状を有する音量レベル画像 S L が最も右側に配置された画像の右方に順番に追加されて表示される。

30

【 0 9 8 6 】

ここでは、遊技者は、第 3 音量レベルから第 5 音量レベル（最大）まで音量レベルを上げている。遊技者が音量ボタン 5 5 の音量アップボタンを押圧操作して、所定時間（本実施形態では、0 . 5 秒）だけ経過すると、音量ダウンボタン画像 S D G と音量アップボタン画像 S U G とが非表示される（表示画面 7 a から消える）。なお、遊技者が音量ボタン 5 5 の音量アップボタンを押圧操作して第 5 音量レベル（最大）まで音量レベルが上がると、これより、遊技者が音量ボタン 5 5 の音量アップボタンを何度も押圧操作しても、第 5 音量レベル（最大）の音量レベルが維持されるとともに、四角形状を有する音量レベル画像 S L が 5 つ表示された状態となる。

40

【 0 9 8 7 】

なお、図 9 4 (H) において、遊技者が音量レベルを上げるために音量ボタン 5 5 の音量アップボタンを押圧操作したとしても、演出ボタン 6 3 が押圧操作されたとして、演出

50

ボタン画像 B G とゲージ画像 T B とが非表示されることがない（表示画面 7 a から消えることがない）。また、仮に、遊技者が音量レベルを下げるために音量ボタン 5 5 の音量ダウンボタンを押圧操作したとしても、演出ボタン 6 3 が押圧操作されたとして、演出ボタン画像 B G とゲージ画像 T B とが非表示されることがない（表示画面 7 a から消えることがない）。

【 0 9 8 8 】

その後、バトル演出において、演出ボタン画像 B G とゲージ画像 T B とが表示されてから 7 秒経過したところで、遊技者は、続いて、輝度レベルを上げるために輝度ボタン 5 6 の輝度アップボタンを何度も押圧操作し、好みの輝度レベルまで上げる。遊技者が輝度ボタン 5 6 の輝度アップボタンを押圧操作すると、これに応じて、図 9 4 (I) に示すように、輝度ダウンボタンと輝度アップボタンに対応する（輝度ダウンボタンと輝度アップボタンとを模した）輝度ダウンボタン画像 L D G と輝度アップボタン画像 L U G とが輝度レベル画像 L L の右側にそれぞれ表示されるとともに、遊技者が輝度ボタン 5 6 の輝度アップボタンを押圧操作したことで輝度アップボタン画像 L U G のみ点滅する表示態様となる（輝度ダウンボタン画像 L D G は点灯する表示態様となる）。遊技者が輝度ボタン 5 6 の輝度アップボタンを押圧操作したことに対する輝度レベルとなるように表示画面 7 a の輝度が調整されるとともに、盤ランプ 5 や遊技盤 2 に配置された各種ランプの輝度の大きさ、枠ランプ 6 6 の輝度の大きさも変更された輝度レベルに調整される。また、遊技者が輝度ボタン 5 6 の輝度アップボタンを押圧操作するごとに、四角形状を有する輝度レベル画像 L L が最も右側に配置された画像の右方に順番に追加されて表示される。

10

20

30

ここでは、遊技者は、第 3 輝度レベルから第 5 輝度レベル（最大）まで輝度レベルを上げている。遊技者が輝度ボタン 5 6 の輝度アップボタンを押圧操作して、所定時間（本実施形態では、0.5 秒）だけ経過すると、輝度ダウンボタン画像 L D G と輝度アップボタン画像 L U G とが非表示される（表示画面 7 a から消える）。なお、遊技者が輝度ボタン 5 6 の輝度アップボタンを押圧操作して第 5 輝度レベル（最大）まで輝度レベルが上がると、これより、遊技者が輝度ボタン 5 6 の輝度アップボタンを何度も押圧操作しても、第 5 輝度レベル（最大）の輝度レベルが維持されるとともに、四角形状を有する輝度レベル画像 L L が 5 つ表示された状態となる。

【 0 9 9 0 】

なお、図 9 4 (I) において、遊技者が輝度レベルを上げるために輝度ボタン 5 6 の輝度アップボタンを押圧操作したとしても、演出ボタン 6 3 が押圧操作されたとして、演出ボタン画像 B G とゲージ画像 T B とが非表示されることがない（表示画面 7 a から消えることがない）。また、仮に、遊技者が輝度レベルを下げるために輝度ボタン 5 6 の輝度ダウンボタンを押圧操作したとしても、演出ボタン 6 3 が押圧操作されたとして、演出ボタン画像 B G とゲージ画像 T B とが非表示されることがない（表示画面 7 a から消えることがない）。

40

【 0 9 9 1 】

その後、バトル演出において、演出ボタン画像 B G とゲージ画像 T B とが表示されてから 10 秒経過したところで、遊技者は、続いて、演出モードを変更するために、セレクトボタン 6 8 の上ボタンを押圧操作し、好みの演出モードとする。遊技者がセレクトボタン 6 8 の上ボタンを押圧操作すると、これに応じて、図 9 4 (J) に示すように、セレクトボタン画像 S B G の上ボタン画像、右ボタン画像、下ボタン画像、左ボタン画像のうち、上ボタン画像のみ点滅する表示態様となる（セレクトボタン画像 S B G の右ボタン画像、下ボタン画像、左ボタン画像は点灯する表示態様となる）。

50

【 0 9 9 2 】

ここでは、遊技者は、演出モードを、変更前の夏モードへ戻すためにセレクトボタン 6 8 を操作して、秋モードから再び夏モードへ変更（戻）し、選択モード部 T R へ回転移動してきた夏モードが他の演出モードと比べて大きく表示されるとともに反転表示されて（背景色と文字色とが入れ替わる）配置された状態となっている。この演出モードの変更に

よりこの変動（つまり当該変動）が終了して次回の演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されても、夏モードから秋モードへ切り替わることがなく、次回の演出図柄の変動演出（変動表示）においても現状の夏モードが継続されることとなる。遊技者がセレクトボタン 6 8 の上ボタンを押圧操作して、所定時間（本実施形態では、0 . 5 秒）だけ経過すると、上ボタン画像が点滅する表示態様が解除され、セレクトボタン画像 S B G の右ボタン画像、下ボタン画像、左ボタン画像と同一の表示態様（点灯する表示態様）へ戻ることとなる。

【 0 9 9 3 】

なお、図 9 4 (J)において、遊技者が演出モードを変更するため、または、誤ってセレクトボタン 6 8 の上ボタン、右ボタン、下ボタン、左ボタンのいずれかのボタンを押圧操作したとしても、演出ボタン 6 3 が押圧操作されたとして、演出ボタン画像 B G とゲージ画像 T B とが非表示されることがない（表示画面 7 a から消えることがない）。 10

【 0 9 9 4 】

その後、バトル演出において、演出ボタン画像 B G とゲージ画像 T B とが表示されてから 1 3 秒経過したところで、遊技者は、演出ボタン 6 3 を押圧操作すると、図 9 4 (K)に示すように、「O A R O」と記載された矩形形状の装飾部を備える第 2 可動役物 1 5 が退避位置（ホームポジション）から表示画面 7 a の中央の進出位置へ向かって下方向へ移動して所定時間（本実施形態では、1 . 5 秒）だけ停止した状態となる。また、遊技者は、演出ボタン 6 3 を押圧操作すると、バトル演出の結果が表示され、敵キャラクタ C R B が非表示され（表示画面 a から消え）、表示画面 7 a の中央左側に味方キャラクタ C R A が表示されたままとなり、味方キャラクタ C R A の左上であって、進出位置で停止する第 2 可動役物 1 5 に全く覆われない位置に「勝利」というメッセージ画像 M S が大きく表示され、味方キャラクタ C R A が勝利し、敵キャラクタ C R B が敗北したことを遊技者に報知する。 20

【 0 9 9 5 】

第 2 可動役物 1 5 が進出位置で停止した状態では、第 2 可動役物 1 5 が、表示画面 7 a の左下側における上段として表示されている音量レベルを示す音量レベル画像 S L と、表示画面 7 a の左下側に下段として表示されている輝度レベルを示す輝度レベル画像 L L と、にそれぞれ覆い被さることなく、音量レベル画像 S L と輝度レベル画像 L L との視認性を全く阻害していない。 30

【 0 9 9 6 】

さらに、第 2 可動役物 1 5 が進出位置で停止した状態では、第 2 可動役物 1 5 が、表示画面 7 a の右下側において表示されている演出モード選択表示領域 S E L および選択モード部 T R と、演出モード選択表示領域 S E L の左方に表示されているセレクトボタン画像 S B G と、にそれぞれ覆い被さることなく、演出モード選択表示領域 S E L および選択モード部 T R と、セレクトボタン画像 S B G との視認性を全く阻害していない。 40

【 0 9 9 7 】

第 2 可動役物 1 5 が進出位置から退避位置（ホームポジション）へ再び移動して表示画面 7 a から消えると、バトル演出が終了し、バトル演出画面から演出図柄の変動演出（変動表示）の画面へ再び切り替わり、左演出図柄 8 L が数字「2」で仮停止表示され、中演出図柄 8 C が数字「2」で仮停止表示され、右演出図柄 8 R が数字「2」で仮停止表示され表示画面 7 a の左辺中央と右辺中央とを通る横方向の中心線上に一列に整列した状態となる。

【 0 9 9 8 】

その後、図 9 4 (L)に示すように、左演出図柄 8 L 、中演出図柄 8 C 、右演出図柄 8 R が同一の図柄（ここでは、数字「2」）で揃って停止表示され、当たりが確定する。この状態においても、表示画面 7 a の左下側における上段として音量レベルを示す音量レベル画像 S L と、表示画面 7 a の左段側における下段として輝度レベルを示す輝度レベル画像 L L と、がそれぞれ配置されて表示された状態となっている。さらに、表示画面 7 a の右下側において、演出モード選択表示領域 S E L および選択モード部 T R が配置されて表 50

示された状態となっているとともに、演出モード選択表示領域 S E L の左方にセレクトボタン 6 8 と対応する（セレクトボタン 6 8 を模した）セレクトボタン画像 S B G が配置されて表示された状態となっている。

【 0 9 9 9 】

当たりが確定すると、大当たりオープニングが開始され、その後、遊技者に利益が付与される大当たり遊技が開始されることとなる。なお、大当たりオープニングが開始されても、さらに、大当たり遊技が開始されても、表示画面 7 a の左下側における上段として音量レベルを示す音量レベル画像 S L と、表示画面 7 a の左下側における下段として輝度レベルを示す輝度レベル画像 L L と、がそれぞれ配置されて表示された状態が依然として継続されている。さらに、表示画面 7 a の右下側において、演出モード選択表示領域 S E L および選択モード部 T R が配置されて表示された状態が依然として継続されるとともに、演出モード選択表示領域 S E L の左方にセレクトボタン 6 8 と対応する（セレクトボタン 6 8 を模した）セレクトボタン画像 S B G が配置されて表示された状態が依然として継続されている。10

【 1 0 0 0 】

このように、音量ボタン 5 5 、輝度ボタン 5 6 、セレクトボタン 6 8 、演出ボタン 6 3 は、遊技者が押圧操作することができる演出に関する重要なボタンであるものの、バトル演出において、演出ボタン画像 B G とゲージ画像 T B とが表示されて 1 5 秒が経過するまでに、遊技者が音量ボタン 5 5 の音量アップボタンや音量ダウンボタンを押圧操作したり、遊技者が輝度ボタン 5 6 の輝度アップボタンや輝度ダウンボタンを押圧操作したり、遊技者がセレクトボタン 6 8 の上ボタン、右ボタン、下ボタン、左ボタンのいずれかのボタンを押圧操作したりしても、演出ボタン 6 3 が押圧操作されたとして、演出ボタン画像 B G とゲージ画像 T B とが非表示されず（表示画面 7 a から消えず）、当否判定の結果として、バトル演出の結果が表示されないのに対して、遊技者が演出ボタン 6 3 を押圧操作すると、当否判定の結果として、バトル演出の結果が表示されるようになっている。20

【 1 0 0 1 】

[演出ボタン操作演出 C]

次に、演出ボタン操作演出 C について図 9 5 を参照して説明する。ここでは、遊技者がハンドル 6 0 を回動操作し、左遊技領域 3 A を遊技球が流下するように遊技球を発射して左打ちによる遊技を行っていることときに実行される演出ボタン操作演出 C について説明する。ここでは、図 9 5 (A) に示すように、表示画面 7 a の左辺中央と右辺中央とを通る横方向の中心線上に一列に整列した状態で、左演出図柄 8 L が数字「 1 」で停止表示され、中演出図柄 8 C が数字「 2 」で停止表示され、右演出図柄 8 R が数字「 3 」で停止表示された状態となっている。この時点で、遊技者は、ハンドル 6 0 を回動操作していない状態であり、遊技球を発射させていないため、保留アイコンも 1 つも存在せず、遊技機 1 が待機した状態となっている。30

【 1 0 0 2 】

表示画面 7 a には、左下側において、上段に第 1 音量レベル（最小（消音ではない））～第 5 音量レベル（最大）という 5 段階のうち現在の音量レベルを示す音量レベル画像 S L が表示され、下段に第 1 輝度レベル（最小（真っ暗ではない））～第 5 輝度レベル（最大）という 5 段階のうち現在の輝度レベルを示す輝度レベル画像 L L が表示されている。なお、音量レベルは、スピーカ 6 7 から出力される音の大きさである。輝度レベルは、表示画面 7 a の輝度の大きさに加え、さらに、盤ランプ 5 や遊技盤 2 に配置された各種ランプの輝度の大きさ、枠ランプ 6 6 の輝度の大きさである。警告音（例えば上余剩球受皿（下皿） 6 2 に遊技球が満タンとなっている場合、前枠 5 3 が開放されている場合など）、動作異常報知音（例えば各種可動役物が退避位置へ復帰できない場合、遊技球を払い出す払出動作に不具合がある場合など）、不正確認時警報音（例えば異常振動を検出した場合、異常磁気を検出した場合、各種入賞口への異常な遊技球の入球を検出した場合など）は、変更される音量レベルに全く依存されず、常に最大音量レベルとなっている。また、警告音と対応する警告発光態様、動作異常報知音と対応する動作異常報知発光態様、不正確40

認時警報音と対応する不正確認時警報発光態様についても、変更される輝度レベルに全く依存されず、常に最大輝度レベルとなっている。

【1003】

第5音量レベル（最大）であるときには、四角形状を有する音量レベル画像S Lが水平方向に5つ並んで配置されて表示され、第4音量レベルであるときには、四角形状を有する音量レベル画像S Lが水平方向に4つ並んで配置されて表示され、第3音量レベルであるときには、四角形状を有する音量レベル画像S Lが水平方向に3つ並んで配置されて表示され、第2音量レベルであるときには、四角形状を有する音量レベル画像S Lが水平方向に2つ並んで配置されて表示され、第1音量レベル（最小（消音ではない））であるときには、四角形状を有する音量レベル画像S Lが1つ配置されて表示される。なお、音量レベル画像S Lは、水色でベタ塗された四角形状を有する画像となっている。10

【1004】

第5輝度レベル（最大）であるときには、四角形状を有する輝度レベル画像L Lが水平方向に5つ並んで配置されて表示され、第4輝度レベルであるときには、四角形状を有する輝度レベル画像L Lが水平方向に4つ並んで配置されて表示され、第3輝度レベルであるときには、四角形状を有する輝度レベル画像L Lが水平方向に3つ並んで配置されて表示され、第2輝度レベルであるときには、四角形状を有する輝度レベル画像L Lが水平方向に2つ並んで配置されて表示され、第1輝度レベル（最小（真っ暗ではない））であるときには、四角形状を有する輝度レベル画像L Lが1つ配置されて表示される。なお、輝度レベル画像L Lは、音量レベル画像S Lとは異なる色である緑色でベタ塗された四角形状を有する画像となっている。20

【1005】

ここでは、現在の音量レベルが第5音量レベルに設定され、四角形状を有する音量レベル画像S Lが水平方向に5つ並んで配置されて表示されているとともに、現在の輝度レベルが第5輝度レベルに設定され、四角形状を有する輝度レベル画像L Lが水平方向に5つ並んで配置されて表示されている。

【1006】

表示画面7aには、右下側において、春モード、夏モード、秋モード、冬モードから構成される演出モードをリールが回転される態様で表示される演出モード選択表示領域S E Lが配置されて表示され、演出モード選択表示領域S E Lの左方に、セレクトボタン6 8と対応する（セレクトボタン6 8を模した）セレクトボタン画像S B Gが配置され表示されている。演出モード選択表示領域S E Lの中央には、選択（変更）した演出モードを示す選択モード部T Rが配置されている。30

【1007】

セレクトボタン6 8の上ボタンが押下操作されるごとに、演出モード選択表示領域S E Lのリールが下側から上側へ向かって上側方向へ回転移動し、選択モード部T Rへ回転移動してきた演出モードが他の演出モードと比べて大きく表示されるとともに反転表示される（背景色と文字色とが入れ替わる）一方、セレクトボタン6 8の下ボタンが押下操作されるごとに、演出モード選択表示領域S E Lのリールが上側から下側へ向かって下側方向へ回転移動し、選択モード部T Rへ回転移動してきた演出モードが他の演出モードと比べて大きく表示されるとともに反転表示される（背景色と文字色とが入れ替わる）。選択モード部T Rへ回転移動してきた演出モードが選択（変更）される演出モードとなり、この選択（変更）された演出モードと対応する演出が進行されることとなる。ここでは、夏モードという演出モードが選択モード部T Rに配置された状態となっており、夏モードと対応する演出が進行される状態となっている。40

【1008】

なお、表示画面7aの左下側における上段として音量レベルを示す音量レベル画像S Lと、表示画面7aの左下側における下段として輝度レベルを示す輝度レベル画像L Lと、がそれぞれ常に配置されて表示された状態となっている。さらに、表示画面7aの右下側において、演出モード選択表示領域S E Lおよび選択モード部T Rが常に配置されて表示

された状態となっているとともに、演出モード選択表示領域 S E L の左方にセレクトボタン 6 8 と対応する（セレクトボタン 6 8 を模した）セレクトボタン画像 S B G が常に配置されて表示された状態となっている。

【 1 0 0 9 】

また、音量レベルの変更、輝度レベルの変更、演出モードの変更は、遊技機 1 への電源が投入されてシステムが起動完了し、音量レベル画像 S L 、輝度レベル画像 L L 、演出モード選択表示領域 S E L および選択モード部 T R が表示画面 7 a におけるそれぞれの所定位置に表示された時点から行うことができるようになっている。言い換えると、遊技が開始されず遊技機 1 が待機した状態となっているとき（以下、客待ち用のデモ演出を行っているときを含む。）に設定モードを表示させ、設定項目の中から音量レベルの変更、輝度レベルの変更、演出モードの変更を行うものではなく、遊技機 1 への電源が投入されてシステムが起動完了したあとであれば、遊技者が変更したいタイミングで、音量レベルの変更、輝度レベルの変更、演出モードの変更を行うようになっている。

10

【 1 0 1 0 】

演出図柄が停止表示されているときにおいて（遊技機 1 が待機した状態となっているときにおいて）、遊技者は、演出モードを変更するために、セレクトボタン 6 8 の下ボタンを押圧操作し、好みの演出モードとする。遊技者がセレクトボタン 6 8 の下ボタンを押圧操作すると、これに応じて、セレクトボタン画像 S B G の上ボタン画像、右ボタン画像、下ボタン画像、左ボタン画像のうち、下ボタン画像のみ点滅する表示態様となる（セレクトボタン画像 S B G の上ボタン画像、右ボタン画像、左ボタン画像は点灯する表示態様となる）。

20

【 1 0 1 1 】

ここでは、遊技者は、演出モードを夏モードから秋モードへ変更し、選択モード部 T R へ回転移動してきた秋モードが他の演出モードと比べて大きく表示されるとともに反転表示されて（背景色と文字色とが入れ替わる）配置された状態となっている。この演出モードの変更により、次回の演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されるときに、現状の夏モードから秋モードへ切り替わり、次回の演出図柄の変動演出（変動表示）において秋モードと対応する演出が進行される状態となる。遊技者がセレクトボタン 6 8 の下ボタンを押圧操作して、所定時間（本実施形態では、0 . 5 秒）だけ経過すると、下ボタン画像が点滅する表示態様が解除され、セレクトボタン画像 S B G の上ボタン画像、右ボタン画像、左ボタン画像と同一の表示態様（点灯する表示態様）へ戻ることとなる。

30

【 1 0 1 2 】

その後、演出図柄が停止表示されているときにおいて（遊技機 1 が待機した状態となっているときにおいて）、遊技者は、音量レベルを下げるために音量ボタン 5 5 の音量ダウンボタンを何度か押圧操作し、好みの音量レベルまで下げる。遊技者が音量ボタン 5 5 の音量ダウンボタンを押圧操作すると、これに応じて、図 9 5 (B) に示すように、音量ダウンボタンと音量アップボタンに対応する（音量ダウンボタンと音量アップボタンとを模した）音量ダウンボタン画像 S D G と音量アップボタン画像 S U G とが音量レベル画像 S L の右側にそれぞれ表示されるとともに、遊技者が音量ボタン 5 5 の音量ダウンボタンを押圧操作したことで音量ダウンボタン画像 S D G のみ点滅する表示態様となる（音量アップボタン画像 S U G は点灯する表示態様となる）。遊技者が音量ボタン 5 5 の音量ダウンボタンを押圧操作したことに対応する音量レベルに調整されて「ローン」という音量レベル変更専用音がスピーカ 6 7 から流れる。また、遊技者が音量ボタン 5 5 の音量ダウンボタンを押圧操作するごとに、四角形状を有する音量レベル画像 S L が最も右側に配置されたものから順番に非表示される（表示画面 7 a から消える）。

40

【 1 0 1 3 】

ここでは、遊技者は、第 5 音量レベルから第 3 音量レベルまで音量レベルを下げている。遊技者が音量ボタン 5 5 の音量ダウンボタンを押圧操作して、所定時間（本実施形態では、0 . 5 秒）だけ経過すると、音量ダウンボタン画像 S D G と音量アップボタン画像 S U G とが非表示される（表示画面 7 a から消える）。なお、遊技者が音量ボタン 5 5 の音

50

量ダウンボタンを押圧操作して第1音量レベル（最小）まで音量レベルが下がると、これより、遊技者が音量ボタン55の音量ダウンボタンを何度押圧操作しても、第1音量レベル（最小）の音量レベルが維持されるとともに、四角形状を有する音量レベル画像SLが1つだけ表示された状態となる。

【1014】

その後、演出図柄が停止表示されているときにおいて（遊技機1が待機した状態となっているときにおいて）、遊技者は、続いて、輝度レベルを下げるために輝度ボタン56の輝度ダウンボタンを何度か押圧操作し、好みの輝度レベルまで下げる。遊技者が輝度ボタン56の輝度ダウンボタンを押圧操作すると、これに応じて、図95（C）に示すように、輝度ダウンボタンと輝度アップボタンに対応する（輝度ダウンボタンと輝度アップボタンとを模した）輝度ダウンボタン画像LDGと輝度アップボタン画像LUGとが輝度レベル画像LLの右側にそれぞれ表示されるとともに、遊技者が輝度ボタン56の輝度ダウンボタンを押圧操作したことで輝度ダウンボタン画像LDGのみ点滅する表示態様となる（輝度アップボタン画像LUGは点灯する表示態様となる）。遊技者が輝度ボタン56の輝度ダウンボタンを押圧操作したことに対応する輝度レベルとなるように表示画面7aの輝度が調整されるとともに、盤ランプ5や遊技盤2に配置された各種ランプの輝度の大きさ、枠ランプ66の輝度の大きさも変更された輝度レベルに調整される。また、遊技者が輝度ボタン56の輝度ダウンボタンを押圧操作するごとに、四角形状を有する輝度レベル画像LLが最も右側に配置されたものから順番に非表示される（表示画面7aから消える）。

【1015】

ここでは、遊技者は、第5輝度レベルから第3輝度レベルまで輝度レベルを下げている。遊技者が輝度ボタン56の輝度ダウンボタンを押圧操作して、所定時間（本実施形態では、0.5秒）だけ経過すると、輝度ダウンボタン画像LDGと輝度アップボタン画像LUGとが非表示される（表示画面7aから消える）。なお、遊技者が輝度ボタン56の輝度ダウンボタンを押圧操作して第1輝度レベル（最小）まで輝度レベルが下がると、これより、遊技者が輝度ボタン56の輝度ダウンボタンを何度押圧操作しても、第1輝度レベル（最小）の輝度レベルが維持されるとともに、四角形状を有する輝度レベル画像LLが1つだけ表示された状態となる。

【1016】

その後、遊技者は、ハンドル60を回動操作し、左遊技領域3Aを遊技球が流下するように遊技球を発射して左打ちによる遊技を行い、流下する遊技球が第1始動口20へ入球し、白色の保留アイコン9Aが変動表示位置へ移動すると、図95（D）に示すように、黄色（ゴールド色）の変動アイコン9Cとなり、演出図柄の変動演出（変動表示）が開始される。遊技者は、ハンドル60の操作を継続しているものの、遊技球が第1始動口20へ入球していない。

【1017】

その後、図95（E）に示すように、まず左演出図柄8Lが数字「2」で仮停止表示され、右演出図柄8Rが数字「2」で仮停止表示され、表示画面7aの左辺中央と右辺中央とを通る横方向の中心線上に一列に整列した状態となるのに対して、中演出図柄8Cの変動中が継続された状態となり、リーチが形成される。

【1018】

リーチが形成されたあと、黄色（ゴールド色）の変動アイコン9Cが表示画面7aに非表示され（表示画面7aから消え）、演出図柄の変動演出（変動表示）の画面からスーパー・リーチ（SPリーチ）であるバトル演出画面へ切り替わり、バトル演出へ発展する。なお、演出図柄の変動演出（変動表示）の画面からスーパー・リーチ（SPリーチ）であるバトル演出画面へ切り替わることで、黄色（ゴールド色）の変動アイコン9Cが表示画面7aに非表示される（表示画面7aから消える）とともに、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rも非表示される（表示画面7aから消える）。これに対して、表示画面7aの左下側における上段として音量レベルを示す音量レベル画像SLと、表示画面7

10

20

30

40

50

a の左下側における下段として輝度レベルを示す輝度レベル画像 L L と、がそれぞれ配置されて表示された状態が維持されている。さらに、表示画面 7 a の右下側において、演出モード選択表示領域 S E L および選択モード部 T R が配置されて表示された状態が維持されているとともに、演出モード選択表示領域 S E L の左方にセレクトボタン 6 8 と対応する（セレクトボタン 6 8 を模した）セレクトボタン画像 S B G が配置されて表示された状態が維持されている。

【 1 0 1 9 】

このバトル演出では、表示画面 7 a の右側から味方キャラクタ C R A が現れ、表示画面 7 a の左側から敵キャラクタ C R B が現れ、表示画面 7 a の中央において味方キャラクタ C R A と敵キャラクタ C R B とが戦う演出であり、当たり期待度が予め高く設定されているスーパーリーチ（S P リーチ）演出となっている。バトル演出において味方キャラクタ C R A が敗北して敵キャラクタ C R B が勝利すると、ハズレとなるのに対し、バトル演出において味方キャラクタ C R A が勝利して敵キャラクタ C R B が敗北すると、当たりとなる。

10

【 1 0 2 0 】

バトル演出により、味方キャラクタ C R A が倒れて一度は敗北して、敵キャラクタ C R B が勝利していたものの、味方キャラクタ C R A が立ち上がり復活し、再び敵キャラクタ C R B と戦い、最終的に、味方キャラクタ C R A が勝利し、敵キャラクタ C R B が敗北してバトル演出が終了し、バトル演出画面から演出図柄の変動演出（変動表示）の画面へ再び切り替わり、図 9 5 (F) に示すように、左演出図柄 8 L が数字「2」で仮停止表示され、中演出図柄 8 C が数字「2」で仮停止表示され、右演出図柄 8 R が数字「2」で仮停止表示され表示画面 7 a の左辺中央と右辺中央とを通る横方向の中心線上に一列に整列した状態となる。

20

【 1 0 2 1 】

その後、図 9 5 (G) に示すように、左演出図柄 8 L 、中演出図柄 8 C 、右演出図柄 8 R が水平線上に同一の図柄が揃った状態で再変動が開始されるとともに、表示画面 7 a の中央において、左演出図柄 8 L 、中演出図柄 8 C 、右演出図柄 8 R の前方に、演出ボタン 6 3 の押圧操作を促進するための演出ボタン 6 3 と対応する（演出ボタン 6 3 を模した）演出ボタン画像 B G が大きく表示されるとともに、演出ボタン画像 B G の下側一部を覆うように押圧操作の有効残時間を示す横長の矩形形状を有するゲージ画像 T B が配置されて表示される。

30

【 1 0 2 2 】

演出ボタン画像 B G は、英単語「P U S H」が刻まれたものとなっている。なお、演出ボタン画像 B G は、所定の発光態様となるように表示されており、再変動により当たり種類として 1 6 ラウンド (R) 、V 通過予定大当たりへ昇格する期待度を遊技者に示唆するようになっている。例えば、「所定の発光態様」として、白色点滅 赤色点滅 黄色点滅（ゴールド点滅）という順番で 1 6 ラウンド (R) 、V 通過予定大当たりへ昇格する期待度が高く設定されている。ここでは、黄色（ゴールド色）の変動アイコン 9 C が非表示されているため（表示画面 7 a から消えているため）、演出ボタン画像 B G が変動アイコン 9 C と同一の色である黄色（ゴールド色）で点滅する発光態様となっている（演出ボタン画像 B G が黄色点滅（ゴールド色点滅）の発光態様となっている）。なお、仮に、変動アイコン 9 C の色が赤色であったときには、演出ボタン画像 B G の発光態様を、非表示された（表示画面 7 a から消えた）赤色と同一の色である赤色で点滅する発光態様としてもよいし、赤色に代えて、赤色点滅から黄色点滅（ゴールド点滅）として、1 6 ラウンド (R) 、V 通過予定大当たりへ昇格する期待度が高くなつたような演出を行うようにしてもよい。

40

【 1 0 2 3 】

ゲージ画像 T B は、ゲージ長さが短くなる画像へ変化することで、演出ボタン 6 3 の押圧操作の有効残時間を遊技者に伝える画像となっている。ここでは、横長の矩形形状を有するゲージ画像 T B の内側左端から内側右端までのゲージの長さを最大のゲージ長さとし

50

、有効残時間の最大時間が最大のゲージ長さであり 15 秒に設定されている。時間が経過するごとにゲージの右端が左端へ向かって移動することで時間の経過をゲージ長さが短くなる表示態様となる画像で示し、15秒が経過すると、ゲージ長さがゼロとなる。なお、ゲージ長さがゼロとなるまえに、演出ボタン 63 が操作されずに 15秒が経過してゲージ長さがゼロとなると、その後、演出ボタン画像 BG とゲージ画像 TB とが非表示される（表示画面 7a から消える）。

【1024】

再変動が開始され、演出ボタン画像 BG とゲージ画像 TB とが表示されてから 2秒経過したところで、遊技者は、音量レベルを上げるために音量ボタン 55 の音量アップボタンを何度も押圧操作し、好みの音量レベルまで上げる。遊技者が音量ボタン 55 の音量アップボタンを押圧操作すると、これに応じて、図 95 (H) に示すように、音量ダウンボタンと音量アップボタンに対応する（音量ダウンボタンと音量アップボタンとを模した）音量ダウンボタン画像 SDG と音量アップボタン画像 SUG とが音量レベル画像 SL の右側にそれぞれ表示されるとともに、遊技者が音量ボタン 55 の音量アップボタンを押圧操作したことで音量アップボタン画像 SUG のみ点滅する表示態様となる（音量ダウンボタン画像 SDG は点灯する表示態様となる）。遊技者が音量ボタン 55 の音量アップボタンを押圧操作したことに対応する音量レベルに調整されて「ポーン」という音量レベル変更専用音がスピーカ 67 から流れるとともに、変動演出曲、効果音などの演出に関する各種演出音も変更された音量レベルに調整されてスピーカ 67 から流れる。また、遊技者が音量ボタン 55 の音量アップボタンを押圧操作するごとに、四角形状を有する音量レベル画像 SL が最も右側に配置された画像の右方に順番に追加されて表示される。10

【1025】

ここでは、遊技者は、第 3 音量レベルから第 5 音量レベル（最大）まで音量レベルを上げている。遊技者が音量ボタン 55 の音量アップボタンを押圧操作して、所定時間（本実施形態では、0.5秒）だけ経過すると、音量ダウンボタン画像 SDG と音量アップボタン画像 SUG とが非表示される（表示画面 7a から消える）。なお、遊技者が音量ボタン 55 の音量アップボタンを押圧操作して第 5 音量レベル（最大）まで音量レベルが上がると、これより、遊技者が音量ボタン 55 の音量アップボタンを何度も押圧操作しても、第 5 音量レベル（最大）の音量レベルが維持されるとともに、四角形状を有する音量レベル画像 SL が 5つ表示された状態となる。20

【1026】

なお、図 95 (H)において、遊技者が音量レベルを上げるために音量ボタン 55 の音量アップボタンを押圧操作したとしても、演出ボタン 63 が押圧操作されたとして、演出ボタン画像 BG とゲージ画像 TB とが非表示されることがない（表示画面 7a から消えることがない）。また、仮に、遊技者が音量レベルを下げるために音量ボタン 55 の音量ダウンボタンを押圧操作したとしても、演出ボタン 63 が押圧操作されたとして、演出ボタン画像 BG とゲージ画像 TB とが非表示されることがない（表示画面 7a から消えることがない）。

【1027】

その後、再変動中において、演出ボタン画像 BG とゲージ画像 TB とが表示されてから 7秒経過したところで、遊技者は、続いて、輝度レベルを上げるために輝度ボタン 56 の輝度アップボタンを何度も押圧操作し、好みの輝度レベルまで上げる。遊技者が輝度ボタン 56 の輝度アップボタンを押圧操作すると、これに応じて、図 95 (I) に示すように、輝度ダウンボタンと輝度アップボタンに対応する（輝度ダウンボタンと輝度アップボタンとを模した）輝度ダウンボタン画像 LDG と輝度アップボタン画像 LUG とが輝度レベル画像 LL の右側にそれぞれ表示されるとともに、遊技者が輝度ボタン 56 の輝度アップボタンを押圧操作したことで輝度アップボタン画像 LUG のみ点滅する表示態様となる（輝度ダウンボタン画像 LDG は点灯する表示態様となる）。遊技者が輝度ボタン 56 の輝度アップボタンを押圧操作したことに対応する輝度レベルとなるように表示画面 7a の輝度が調整されるとともに、盤ランプ 5 や遊技盤 2 に配置された各種ランプの輝度の大きさ4050

、枠ランプ 6 6 の輝度の大きさも変更された輝度レベルに調整される。また、遊技者が輝度ボタン 5 6 の輝度アップボタンを押圧操作するごとに、四角形状を有する輝度レベル画像 L L が最も右側に配置された画像の右方に順番に追加されて表示される。

【1028】

ここでは、遊技者は、第 3 輝度レベルから第 5 載度レベル（最大）まで輝度レベルを上げている。遊技者が輝度ボタン 5 6 の輝度アップボタンを押圧操作して、所定時間（本実施形態では、0.5 秒）だけ経過すると、輝度ダウンボタン画像 L D G と輝度アップボタン画像 L U G とが非表示される（表示画面 7 a から消える）。なお、遊技者が輝度ボタン 5 6 の輝度アップボタンを押圧操作して第 5 載度レベル（最大）まで輝度レベルが上がると、これより、遊技者が輝度ボタン 5 6 の輝度アップボタンを何度押圧操作しても、第 5 載度レベル（最大）の輝度レベルが維持されるとともに、四角形状を有する輝度レベル画像 L L が 5 つ表示された状態となる。10

【1029】

なお、図 95 (I)において、遊技者が輝度レベルを上げるために輝度ボタン 5 6 の輝度アップボタンを押圧操作したとしても、演出ボタン 6 3 が押圧操作されたとして、演出ボタン画像 B G とゲージ画像 T B とが非表示されることがない（表示画面 7 a から消えることがない）。また、仮に、遊技者が輝度レベルを下げるために輝度ボタン 5 6 の輝度ダウンボタンを押圧操作したとしても、演出ボタン 6 3 が押圧操作されたとして、演出ボタン画像 B G とゲージ画像 T B とが非表示されることがない（表示画面 7 a から消えることがない）。

【1030】

その後、再変動中において、演出ボタン画像 B G とゲージ画像 T B とが表示されてから 10 秒経過したところで、遊技者は、続いて、演出モードを変更するために、セレクトボタン 6 8 の上ボタンを押圧操作し、好みの演出モードとする。遊技者がセレクトボタン 6 8 の上ボタンを押圧操作すると、これに応じて、図 95 (J) に示すように、セレクトボタン画像 S B G の上ボタン画像、右ボタン画像、下ボタン画像、左ボタン画像のうち、上ボタン画像のみ点滅する表示態様となる（セレクトボタン画像 S B G の右ボタン画像、下ボタン画像、左ボタン画像は点灯する表示態様となる）。

【1031】

ここでは、遊技者は、演出モードを、演出図柄が停止表示されているときにおいて（遊技機 1 が待機した状態となっているときにおいて）設定されていた夏モードへ戻すためにセレクトボタン 6 8 を操作して、秋モードから再び夏モードへ変更（戻）し、選択モード部 T R へ回転移動してきた夏モードが他の演出モードと比べて大きく表示されるとともに反転表示されて（背景色と文字色とが入れ替わる）配置された状態となっている。この演出モードの変更により、次回の演出図柄の変動演出（変動表示）が開始されるときに、現状の夏モードから秋モードへ切り替わり、次回の演出図柄の変動演出（変動表示）において秋モードと対応する演出が進行される状態となる。遊技者がセレクトボタン 6 8 の上ボタンを押圧操作して、所定時間（本実施形態では、0.5 秒）だけ経過すると、上ボタン画像が点滅する表示態様が解除され、セレクトボタン画像 S B G の右ボタン画像、下ボタン画像、左ボタン画像と同一の表示態様へ戻ることとなる。30

【1032】

なお、図 95 (J)において、遊技者が演出モードを変更するため、または、誤ってセレクトボタン 6 8 の上ボタン、右ボタン、下ボタン、左ボタンのいずれかのボタンを押圧操作したとしても、演出ボタン 6 3 が押圧操作されたとして、演出ボタン画像 B G とゲージ画像 T B とが非表示されることがない（表示画面 7 a から消えることがない）。

【1033】

その後、再変動中において、演出ボタン画像 B G とゲージ画像 T B とが表示されてから 13 秒経過したところで、遊技者は、演出ボタン 6 3 を押圧操作すると、図 95 (K) に示すように、「O A R O」と記載された矩形形状の装飾部を備える第 2 可動役物 1 5 が退避位置（ホームポジション）から表示画面 7 a の中央の進出位置へ向かって下方向へ移動40

10

20

30

40

50

して所定時間（本実施形態では、1.5秒）だけ停止した状態となる。

【1034】

第2可動役物15が進出位置で停止した状態では、第2可動役物15が、表示画面7aの左下側における上段として表示されている音量レベルを示す音量レベル画像SLと、表示画面7aの左下側に下段として表示されている輝度レベルを示す輝度レベル画像LLと、にそれぞれ覆い被さることがなく、音量レベル画像SLと輝度レベル画像LLとの視認性を全く阻害していない。

【1035】

さらに、第2可動役物15が進出位置で停止した状態では、第2可動役物15が、表示画面7aの右下側において表示されている演出モード選択表示領域SELおよび選択モード部TRと、演出モード選択表示領域SELの左方に表示されているセレクトボタン画像SBGと、にそれぞれ覆い被さることがなく、演出モード選択表示領域SELおよび選択モード部TRと、セレクトボタン画像SBGとの視認性を全く阻害していない。10

【1036】

第2可動役物15が進出位置から退避位置（ホームポジション）へ再び移動して表示画面7aから消えると、再変動終了し、再変動の結果が表示され、左演出図柄8Lが数字「7」で仮停止表示され、中演出図柄8Cが数字「7」で仮停止表示され、右演出図柄8Rが数字「7」で仮停止表示され表示画面7aの左辺中央と右辺中央とを通る横方向の中心線上に一列に整列した状態となる。

【1037】

その後、図95（L）に示すように、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rが同一の図柄（ここでは、数字「7」）で揃って停止表示され、当たりが確定する。ここでは、当たり種類として、バトル復活による当たりであったため、16ラウンド（R）（実質15ラウンド（R））、V通過予定大当たりであったところ、再変動により、16ラウンド（R）、V通過予定大当たりへ昇格している。この状態においても、表示画面7aの左下側における上段として音量レベルを示す音量レベル画像SLと、表示画面7aの左下側における下段として輝度レベルを示す輝度レベル画像LLと、がそれぞれ配置されて表示された状態となっている。さらに、表示画面7aの右下側において、演出モード選択表示領域SELおよび選択モード部TRが配置されて表示された状態となっているとともに、演出モード選択表示領域SELの左方にセレクトボタン68と対応する（セレクトボタン68を模した）セレクトボタン画像SBGが配置されて表示された状態となっている。20

【1038】

当たりが確定すると、大当たりオープニングが開始され、その後、遊技者に利益が付与される大当たり遊技が開始されることとなる。なお、大当たりオープニングが開始されても、さらに、大当たり遊技が開始されても、表示画面7aの左下側における上段として音量レベルを示す音量レベル画像SLと、表示画面7aの左下側における下段として輝度レベルを示す輝度レベル画像LLと、がそれぞれ配置されて表示された状態が依然として継続されている。さらに、表示画面7aの右下側において、演出モード選択表示領域SELおよび選択モード部TRが配置されて表示された状態が依然として継続されるとともに、演出モード選択表示領域SELの左方にセレクトボタン68と対応する（セレクトボタン68を模した）セレクトボタン画像SBGが配置されて表示された状態が依然として継続されている。30

【1039】

このように、音量ボタン55、輝度ボタン56、セレクトボタン68、演出ボタン63は、遊技者が押圧操作することができる演出に関する重要なボタンであるものの、再変動中において、演出ボタン画像BGとゲージ画像TBとが表示されて1.5秒が経過するまでに、遊技者が音量ボタン55の音量アップボタンや音量ダウンボタンを押圧操作したり、遊技者が輝度ボタン56の輝度アップボタンや輝度ダウンボタンを押圧操作したり、遊技者がセレクトボタン68の上ボタン、右ボタン、下ボタン、左ボタンのいずれかのボタン40

を押圧操作したりしても、演出ボタン 6 3 が押圧操作されたとして、演出ボタン画像 B G とゲージ画像 T B とが非表示されず（表示画面 7 a から消えず）、当否判定の結果として、再変動の結果が表示されないのでに対して、遊技者が演出ボタン 6 3 を押圧操作すると、当否判定の結果として、再変動の結果が表示されるようになっている。

【 1 0 4 0 】

[効果例]

以下に、演出ボタン操作演出の効果例を示す。

[効果 1]

上記実施形態の遊技機 1 では、遊技者が操作可能な音量ボタン 5 5、輝度ボタン 5 6、演出ボタン 6 3、セレクトボタン 6 8 などの操作手段と、複数種類の画像を表示可能な画像表示装置 7（表示手段）と、画像表示装置 7（表示手段）で画像を用いた各種演出を実行可能なサブ制御基板 9 0 の演出制御用マイコン 9 1（演出実行手段）と、を備え、操作手段には、音量ボタン 5 5、輝度ボタン 5 6、セレクトボタン 6 8 などの第 1 操作手段と、第 1 操作手段とは異なる演出ボタン 6 3 などの第 2 操作手段と、があり、複数種類の画像のうち一つは、音量レベル画像 S L、輝度レベル画像 L L、演出モード選択表示領域 S E L、選択モード部 T R、音量ダウンボタン画像 S D G、音量アップボタン画像 S U G、輝度ダウンボタン L D G、輝度アップボタン画像 L U G などの第 1 画像であり、複数種類の画像のうち一つは、第 1 画像とは異なる演出ボタン画像 B G、ゲージ画像 T B などの第 2 画像であり、演出制御用マイコン 9 1（演出実行手段）は、第 1 操作手段が操作されたことに基づいて第 1 画像を表示（音量ボタン 5 5 の音量アップボタンを押圧操作すると、音量レベル画像 S L の数が増えたり、輝度ボタン 5 6 の輝度アップボタンを押圧操作すると、輝度レベル画像 L L の数が増えたり、セレクトボタン 6 8 を押圧操作すると、選択モード部 T R へ回転移動してきた演出モードが他の演出モードと比べて大きく表示したり）し、第 2 操作手段が操作されたことに基づいて第 2 画像を非表示（演出ボタン 6 3 を押圧操作すると、演出ボタン画像 B G、ゲージ画像 T B を非表示）にすることができるようになっている（演出ボタン操作演出 A では図 9 3（G）～（J）、演出ボタン操作演出 B では図 9 4（G）～（K）、演出ボタン操作演出 C では図 9 5（G）～（K））。この構成によれば、遊技者が操作可能な操作手段として、第 1 画像が表示される第 1 操作手段と、第 2 画像が非表示にされる操作手段である第 2 操作手段と、あることで、画像が表示されるものと、画像が非表示にされるものと、にすることができる。したがって、興趣の向上を図ることができる。

10

20

30

40

【 1 0 4 1 】

[効果 2]

上記実施形態の遊技機 1 において、図 9 3（G）～（J）の演出ボタン操作演出 A、図 9 4（G）～（K）の演出ボタン操作演出 B、図 9 5（G）～（K）の演出ボタン操作演出 C では、複数種類の画像のうち一つは、当たりまたはハズレの当否判定の結果を報知可能な左演出図柄 8 L、中演出図柄 8 C、右演出図柄 8 R などの一組の演出図柄であり、演出制御用マイコン 9 1（演出実行手段）は、一組の演出図柄による変動表示を開始したか否かにかかわらず、音量レベル画像 S L、輝度レベル画像 L L、演出モード選択表示領域 S E L、選択モード部 T R などの第 1 画像を表示可能であり、一組の演出図柄による変動表示を開始してから所定のタイミング（バトル演出が開始されてから所定時間（本実施形態では、8 秒））で演出ボタン画像 B G、ゲージ画像 T B などの第 2 画像を表示することができるようになっている。この構成によれば、第 1 画像と第 2 画像とが常に表示されている状態が継続されるのではなく、第 1 画像が一組の演出図柄による変動表示を開始したか否かにかかわらず表示されるのに対して、第 2 画像が一組の演出図柄による変動表示を開始してから所定のタイミングで表示されるようになっているため、第 1 画像と第 2 画像とが共に表示される期間を限定することができる。

【 1 0 4 2 】

[効果 3]

上記実施形態の遊技機 1 において、図 9 3（G）～（J）の演出ボタン操作演出 A、図

50

94(G)～(K)の演出ボタン操作演出B、図95(G)～(K)の演出ボタン操作演出Cでは、演出制御用マイコン91(演出実行手段)は、演出ボタン画像BG、ゲージ画像TBなどの第2画像を表示している状態において、音量ボタン55、輝度ボタン56、セレクトボタン68などの第1操作手段が操作されたか否かにかかわらず、演出ボタン63などの第2操作手段が操作されたことに基づいて当否判定の結果を表示することができるようになっている。この構成によれば、遊技者が当否判定の結果を得たいタイミングで、第1操作手段を操作したとしても、当否判定の結果を得ることができないようになっているため、このような体験を通じて、遊技者が誤った第1操作手段への操作を防止することに寄与することができる。

【1043】

10

[効果4]

上記実施形態の遊技機1において、図93(G)～(J)の演出ボタン操作演出A、図94(G)～(K)の演出ボタン操作演出B、図95(G)～(K)の演出ボタン操作演出Cでは、音量ダウンボタン画像SDG、音量アップボタン画像SUGなどの第1画像は、音量ボタン55などの第1操作手段を表す画像であり、輝度ダウンボタンLDG、輝度アップボタン画像LUGなどの第1画像は、輝度ボタン56などの第1操作手段を表す画像であり、演出ボタン画像BGなどの第2画像は、演出ボタン63などの第2操作手段を表す画像であり、演出制御用マイコン91(演出実行手段)は、第1画像と第2画像とを表示している状態において、音量ボタン55などの第1操作手段が操作されても音量ダウンボタン画像SDG、音量アップボタン画像SUGなどの第1画像を非表示にせず表示を維持し、輝度ボタン56などの第1操作手段が操作されても輝度ダウンボタンLDG、輝度アップボタン画像LUGなどの第1画像を非表示にせず表示を維持する一方、演出ボタン63などの第2操作手段が操作されたことに基づいて演出ボタン画像BG、ゲージ画像TBなどの第2画像を非表示にすることができるようになっている。この構成によれば、音量ダウンボタン画像SDG、音量アップボタン画像SUG、輝度ダウンボタンLDG、輝度アップボタン画像LUGなどの第1画像と、演出ボタン画像BG、ゲージ画像TBなどの第2画像と、を表示している状態において、音量ボタン55、輝度ボタン56などの第1操作手段が操作されても第1画像が非表示にされることがないのに対して、演出ボタン63などの第2操作手段が操作されると、第2画像が非表示にされるようになっている。このように、音量ボタン55、輝度ボタン56などの第1操作手段、演出ボタン63などの第2操作手段に対する操作による第1画像および第2画像の変化として、第1画像の表示維持、第2画像の非表示という演出のバリエーションを持たせることができる。

20

【1044】

30

さらに、図94(G)～(K)の演出ボタン操作演出B、図95(G)～(K)の演出ボタン操作演出Cでは、音量ダウンボタン画像SDG、音量アップボタン画像SUGなどの第1画像は、音量ボタン55などの第1操作手段を表す画像であり、輝度ダウンボタンLDG、輝度アップボタン画像LUGなどの第1画像は、輝度ボタン56などの第1操作手段を表す画像であり、セレクトボタン画像SBGなどの第1画像は、セレクトボタン68などの第1操作手段を表す画像であり、演出ボタン画像BG、ゲージ画像TBなどの第2画像は、演出ボタン63などの第2操作手段を表す画像であり、演出制御用マイコン91(演出実行手段)は、第1画像と第2画像とを表示している状態において、音量ボタン55などの第1操作手段が操作されても音量ダウンボタン画像SDG、音量アップボタン画像SUGなどの第1画像を非表示にせず表示を維持し、輝度ボタン56などの第1操作手段が操作されても輝度ダウンボタンLDG、輝度アップボタン画像LUGなどの第1画像を非表示にせず表示を維持し、セレクトボタン68などの第1操作手段が操作されてもセレクトボタン画像SBGなどの第1画像を非表示にせず表示を維持する一方、演出ボタン63などの第2操作手段が操作されたことに基づいて演出ボタン画像BG、ゲージ画像TBなどの第2画像を非表示にすることができるようになっている。この構成によれば、音量ダウンボタン画像SDG、音量アップボタン画像SUG、輝度ダウンボタンLDG、輝度アップボタン画像LUG、セレクトボタン画像SBGなどの第1画像と、演出ボタン

40

50

画像 B G、ゲージ画像 T Bなどの第2画像と、を表示している状態において、音量ボタン 5 5、輝度ボタン 5 6、セレクトボタン 6 8などの第1操作手段が操作されても第1画像が非表示にされることがないのに対して、演出ボタン 6 3などの第2操作手段が操作されると、第2画像が非表示にされるようになっている。このように、音量ボタン 5 5、輝度ボタン 5 6、セレクトボタン画像 S B Gなどの第1操作手段、演出ボタン 6 3などの第2操作手段に対する操作による第1画像および第2画像の変化として、第1画像の表示維持、第2画像の非表示という演出のバリエーションを持たせることができる。

【1045】

[効果5]

上記実施形態の遊技機1において、図93(G)～(J)の演出ボタン操作演出A、図94(G)～(K)の演出ボタン操作演出B、図95(G)～(K)の演出ボタン操作演出Cでは、音量ダウンボタン画像 S D G、音量アップボタン画像 S U Gなどの第1画像は、音量ボタン 5 5などの第1操作手段を表す画像であり、輝度ダウンボタン L D G、輝度アップボタン画像 L U Gなどの第1画像は、輝度ボタン 5 6などの第1操作手段を表す画像であり、演出ボタン画像 B Gなどの第2画像は、演出ボタン 6 3などの第2操作手段を表す画像であり、演出制御用マイコン91(演出実行手段)は、図93(G)の演出ボタン操作演出A、図94(G)の演出ボタン操作演出B、図95(G)の演出ボタン操作演出Cにおける第1画像を非表示にし第2画像を表示している状態において、図93(H),(I)の演出ボタン操作演出A、図94(H),(I)の演出ボタン操作演出B、図95(H),(I)の演出ボタン操作演出Cにおいて、音量ボタン 5 5などの第1操作手段が操作されたことに基づいて音量ダウンボタン画像 S D G、音量アップボタン画像 S U Gなどの第1画像を表示し、輝度ボタン 5 6などの第1操作手段が操作されたことに基づいて輝度ダウンボタン L D G、輝度アップボタン画像 L U Gなどの第1画像を表示する一方、図93(J)の演出ボタン操作演出A、図94(K)の演出ボタン操作演出B、図95(K)の演出ボタン操作演出Cにおいて、演出ボタン 6 3などの第2操作手段が操作されたことに基づいて演出ボタン画像 B Gなどの第2画像を非表示にするようになっている。この構成によれば、音量ダウンボタン画像 S D G、音量アップボタン画像 S U G、輝度ダウンボタン L D G、輝度アップボタン画像 L U Gなどの第1画像を非表示にし、演出ボタン画像 B Gなどの第2画像を表示している状態において、音量ボタン 5 5などの第1操作手段が操作されると、音量ダウンボタン画像 S D G、音量アップボタン画像 S U Gなどの第1画像を表示し、輝度ボタン 5 6などの第1操作手段が操作されると、輝度ダウンボタン L D G、輝度アップボタン画像 L U Gなどの第1画像を表示されるのに対して、演出ボタン 6 3などの第2操作手段が操作されると、第2画像が非表示にされるようになっている。このように、音量ボタン 5 5、輝度ボタン 5 6などの第1操作手段、演出ボタン 6 3などの第2操作手段に対する操作による第1画像および第2画像の変化として、第1画像の表示、第2画像の非表示という演出のバリエーションを持たせることができる。

【1046】

[変形例]

以下に、演出ボタン操作演出の変形例を示す。

[変形例1]

図94の演出ボタン操作演出Bにおけるバトル演出において、演出ボタン画像 B Gとゲージ画像 T Bとが表示されてから13秒経過したところで、遊技者が演出ボタン 6 3を押圧操作すると、図94(K)～(L)に示したように、第2可動役物15が突然出現したあと、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rが同一の図柄(ここでは、数字「2」)で仮停止表示され、その後、当たりとなっていた。しかし、演出ボタン 6 3を押圧操作しても、第2可動役物15が全く出現せず、左演出図柄8L、中演出図柄8C、右演出図柄8Rが同一の図柄(ここでは、数字「2」)で仮停止表示され、その後、当たりとなるようにしてもよい。こうすれば、バトル演出における演出のバリエーションを増やすことができるし、さらに、バトル演出における演出ボタン 6 3を押圧操作と第2可動役

10

20

30

40

50

物 15 の出現との関係性や法則性などを遊技者の自由な発想で楽しめることができる。

【 1 0 4 7 】

[变形例 2]

図 9 5 の演出ボタン操作演出 C における再変動中において、演出ボタン画像 B G とゲージ画像 T B とが表示されてから 13 秒経過したところで、遊技者が演出ボタン 6 3 を押圧操作すると、図 9 5 (K) ~ (L) に示したように、第 2 可動役物 15 が突然出現したあと、左演出図柄 8 L 、中演出図柄 8 C 、右演出図柄 8 R が同一の図柄（ここでは、数字「7」）で仮停止表示され、その後、当たりとなっていた。しかし、演出ボタン 6 3 を押圧操作しても、第 2 可動役物 15 が全く出現せず、左演出図柄 8 L 、中演出図柄 8 C 、右演出図柄 8 R が同一の図柄（ここでは、数字「7」）で仮停止表示され、その後、当たりとなるようにしてよい。こうすれば、再変動における演出のバリエーションを増やすことができるし、さらに、再変動における演出ボタン 6 3 を押圧操作と第 2 可動役物 15 の出現との関係性や法則性などを遊技者の自由な発想で楽しめることができる。10

【 1 0 4 8 】

[变形例 3]

図 9 3 の演出ボタン操作演出 A 、図 9 4 の演出ボタン操作演出 B 、図 9 5 の演出ボタン操作演出 C では、変動アイコン 9 C が画像表示装置 7 の表示画面 7 a の中央下側に配置された変動表示位置（白色の矩形画像（台座画像）の上）に表示（載置）されていた。しかし、変動表示位置に代えて、例えば、表示画面 7 a の左下側における上段として表示されている音量レベルを示す音量レベル画像 S L と、表示画面 7 a の左下側における下段として表示されている輝度レベルを示す輝度レベル画像 L L と、をそれぞれ変動表示位置が表示されていた位置へ向かって右方向へ平行に移動した状態とし、つまり、音量レベル画像 S L と輝度レベル画像 L L とが上下方向に並んだ状態で表示画面 7 a の中央下側に配置され、音量レベル画像 S L と輝度レベル画像 L L とを 1 つの変動表示位置を示す画像として使用してもよい。この場合、変動アイコン 9 C は、上段として表示されている音量レベルを示す音量レベル画像 S L の上に表示（載置）されることとなる。もちろん、第 2 可動役物 15 が進出位置で停止した状態において、第 2 可動役物 15 が音量レベル画像 S L と輝度レベル画像 L L とにそれぞれ覆い被さることがなく、音量レベル画像 S L と輝度レベル画像 L L との視認性を全く阻害しない。20

【 1 0 4 9 】

[变形例 4]

図 9 4 の演出ボタン操作演出 B 、図 9 5 の演出ボタン操作演出 C では、変動アイコン 9 C が画像表示装置 7 の表示画面 7 a の中央下側に配置された変動表示位置（白色の矩形画像（台座画像）の上）に表示（載置）されていた。しかし、変動表示位置に代えて、例えば、表示画面 7 a の右下側に表示されている演出モード選択表示領域 S E L および選択モード部 T R を、それぞれ変動表示位置が表示されていた位置へ向かって左方向へ平行に移動した状態とし、つまり、演出モード選択表示領域 S E L および選択モード部 T R が表示画面 7 a の中央下側に配置され、演出モード選択表示領域 S E L および選択モード部 T R を 1 つの変動表示位置を示す画像として使用してもよい。この場合、変動アイコン 9 C は、演出モード選択表示領域 S E L の上に表示（載置）されることとなる。もちろん、第 2 可動役物 15 が進出位置で停止した状態において、第 2 可動役物 15 が演出モード選択表示領域 S E L および選択モード部 T R にそれぞれ覆い被さることがなく、演出モード選択表示領域 S E L および選択モード部 T R の視認性を全く阻害しない。40

【 1 0 5 0 】

[变形例 5]

図 9 4 の演出ボタン操作演出 B 、図 9 5 の演出ボタン操作演出 C では、セレクトボタン 6 8 と対応する（セレクトボタン 6 8 を模した）セレクトボタン画像 S B G が表示されていた。このとき、セレクトボタン 6 8 の上ボタンと下ボタンとをアクティブ表示とし、左ボタンと右ボタンとを非アクティブ表示として、上ボタンと下ボタンとが押圧操作が有効なボタンである旨を示し、左ボタンと右ボタンとが押圧操作が無効なボタンである旨を示50

すようにしてもよい。こうすれば、遊技者が輝度レベルを上げたり下げたりするためのボタンを、セレクトボタン 6 8 の上ボタン、右ボタン、下ボタン、左ボタンのうちいずれのボタンであるかを、遊技者に伝えることができる（直感的に分かり易くすることができる）。

【1051】

[変形例6]

図93の演出ボタン操作演出A、図94の演出ボタン操作演出B、図95の演出ボタン操作演出Cでは、説明した演出の一部を備えていなくてもよいし、他の演出が追加されていてもよい。また、図93の演出ボタン操作演出Aと図95の演出ボタン操作演出Cとによる組み合わせ演出を実行するようにしてもよいし、図94の演出ボタン操作演出Bと図95の演出ボタン操作演出Cとによる組み合わせ演出を実行するようにしてもよい。

10

【1052】

[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]

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、前記表示手段で画像を用いた各種演出を実行可能な演出実行手段と、を備える遊技機であって、

前記操作手段には、第1操作手段と、前記第1操作手段とは異なる第2操作手段と、があり、

前記複数種類の画像のうち一つは、第1画像であり、

前記複数種類の画像のうち一つは、前記第1画像とは異なる第2画像であり、

前記演出実行手段は、

前記第1操作手段が操作されたことに基づいて前記第1画像を表示し、

前記第2操作手段が操作されたことに基づいて前記第2画像を非表示にする、ことを特徴とする遊技機。

【1053】

[態様C1-2]

態様C1-1に記載の遊技機であって、前記複数種類の画像のうち一つは、当たりまたはハズレの当否判定の結果を報知可能な一組の演出図柄であり、

前記演出実行手段は、

前記一組の演出図柄による変動表示を開始したか否かにかかわらず前記第1画像を表示可能であり、

前記一組の演出図柄による変動表示を開始してから所定のタイミングで前記第2画像を表示可能である、

ことを特徴とする遊技機。

30

【1054】

[態様C1-3]

態様C1-2に記載の遊技機であって、前記演出実行手段は、

前記第2画像を表示している状態において、前記第1操作手段が操作されたか否かにかかわらず前記第2操作手段が操作されたことに基づいて前記当否判定の結果を表示する、

ことを特徴とする遊技機。

40

【1055】

[態様C1-4]

態様C1-3に記載の遊技機であって、前記第1画像は、前記第1操作手段を表す画像であり、

50

前記第2画像は、前記第2操作手段を表す画像であり、
前記演出実行手段は、

前記第1画像と前記第2画像とを表示している状態において、前記第1操作手段が操作されても前記第1画像を非表示にせず表示を維持する一方、前記第2操作手段が操作されたことに基づいて前記第2画像を非表示にする、

ことを特徴とする遊技機。

【1056】

[態様 C 1 - 5]

態様 C 1 - 3 に記載の遊技機であって、

前記第1画像は、前記第1操作手段を表す画像であり、

10

前記第2画像は、前記第2操作手段を表す画像であり、

前記演出実行手段は、

前記第1画像を非表示にし前記第2画像を表示している状態において、前記第1操作手段が操作されたことに基づいて前記第1画像を表示する一方、前記第2操作手段が操作されたことに基づいて前記第2画像を非表示にする、

ことを特徴とする遊技機。

【1057】

以下に図96～図98を用いてバトルキャラクタ選択演出A～Cについて説明する。バトルキャラクタ選択演出は、装飾図柄の変動中に実行される。すなわち、画像制御用マイコン101がサブ制御基板90から受信したコマンドを解析し、バトルキャラクタ選択演出を実行する指示が含まれていると、ROM103から対応する画像データを読み出して画像表示装置7の表示画面7aや、サブ表示画面64（右サブ表示画面64R、左サブ表示画面64L、および、上サブ表示画面64U）に画像を表示させる。

20

【1058】

[バトルキャラクタ選択演出A]

図96は、バトルキャラクタ選択演出Aを説明するための図である。バトルキャラクタ選択演出Aでは、まず、図96（A）に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、複数列の装飾図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄8L、8C、8Rが高速変動している。表示画面7aの下部には、4つの保留アイコン9Aおよび当該変動アイコン9Cが表示されている。

30

【1059】

次に、図96（B）に示すように、左図柄停止演出が実行される。左図柄停止演出は、左装飾図柄の移動速度（変動速度）が遅くなつて左装飾図柄が停止する演出である。ここでは、左装飾図柄8Lとして「7」図柄が停止している。中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rは、高速変動している。中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rは、透明または半透明で表示されている。なお、表示画面7aの下部には、保留アイコン9Aおよび当該変動アイコン9Cが表示されている。

【1060】

次に、図96（C）に示すように、右図柄停止演出が実行される。右図柄停止演出は、右装飾図柄の移動速度（変動速度）が遅くなつて右装飾図柄が停止する演出である。ここでは、右装飾図柄8Rとして「7」図柄が停止している。これにより、左装飾図柄8Lとともにリーチ態様が形成されている。中装飾図柄8Cは、高速変動している。中装飾図柄8Cは、透明または半透明で表示されている。なお、表示画面7aの下部には、保留アイコン9Aおよび当該変動アイコン9Cが表示されている。

40

【1061】

次に、図96（D）に示すように、表示画面7aの中央に「バトルリーチの味方キャラクタを選べ」というメッセージ画像MGが表示されている。

【1062】

次に、図96（E）～（I）に示すように、味方キャラクタ選択演出が実行される。味方キャラクタ選択演出は、バトル演出に登場する味方キャラクタを選択する演出である。

50

【 1 0 6 3 】

図 9 6 (E) ~ (G) では、表示画面 7 a の右下部に、ボタン画像 B G が表示されている。ボタン画像 B G は、演出ボタン 6 3 を模した画像に下向きの矢印画像を付加した画像であり、演出ボタン 6 3 の押下を促進するための画像である（以下でも同様）。ボタン画像 B G の上方には「選択だ」のメッセージ画像 M G が表示されている。

【 1 0 6 4 】

図 9 6 (E) ~ (G) において、表示画面 7 a の左上部には、第 1 味方キャラクタ M C R 1 のサムネイル画像 S 1 が表示されている。サムネイル画像 S 1 の下方には、第 2 味方キャラクタ M C R 2 のサムネイル画像 S 2 が表示されている。サムネイル画像 S 2 の下方には、第 3 味方キャラクタ M C R 3 のサムネイル画像 S 3 が表示されている。

10

【 1 0 6 5 】

図 9 6 (E) では、第 1 味方キャラクタ M C R 1 のサムネイル画像 S 1 が太枠で囲まれており、第 1 味方キャラクタ M C R 1 が選択中となっている。選択中の第 1 味方キャラクタ M C R 1 の画像が表示画面 7 a の中央の領域に表示されている。第 1 味方キャラクタ M C R 1 の画像は、サムネイル画像 S 1 を拡大したものとなっている。

【 1 0 6 6 】

図 9 6 (F) では、第 2 味方キャラクタ M C R 2 のサムネイル画像 S 2 が太枠で囲まれており、第 2 味方キャラクタ M C R 2 が選択中となっている。選択中の第 2 味方キャラクタ M C R 2 の画像が表示画面 7 a の中央の領域に表示されている。第 2 味方キャラクタ M C R 2 の画像は、サムネイル画像 S 2 を拡大したものとなっている。

20

【 1 0 6 7 】

図 9 6 (G) では、第 3 味方キャラクタ M C R 3 のサムネイル画像 S 3 が太枠で囲まれており、第 3 味方キャラクタ M C R 3 が選択中となっている。選択中の第 3 味方キャラクタ M C R 3 の画像が表示画面 7 a の中央の領域に表示されている。第 3 味方キャラクタ M C R 3 の画像は、サムネイル画像 S 3 を拡大したものとなっている。

【 1 0 6 8 】

選択中の味方キャラクタは、演出ボタン 6 3 を押下するたびに切り替えられる。つまり、演出ボタン 6 3 を押下するたびに図 9 6 において (E) (F) (G) (E) · · · と選択対象が切り替えられる。

30

【 1 0 6 9 】

所定の選択期間が終了すると、図 9 6 (H) に示すように、ボタン画像 B G が非表示になる。ここでも「選択だ」のメッセージ画像 M G は表示されている。また、選択された第 3 味方キャラクタ M C R 3 のサムネイル画像 S 3 が太枠で囲まれている。さらに、選択された第 3 味方キャラクタ M C R 3 の画像が表示画面 7 a の中央の領域に表示されている。

【 1 0 7 0 】

図 9 6 (I) では、表示画面 7 a 全体の領域に、選択された第 3 味方キャラクタ M C R 3 の画像が表示されている。ここでの画像は、図 9 6 (H) の第 3 味方キャラクタ M C R 3 の画像を拡大したものとなっている。

40

【 1 0 7 1 】

次に、味方キャラクタと敵キャラクタとのバトル演出を経て、図 9 6 (J) に示すように、表示画面 7 a の全体で、最終決戦演出が実行される。最終決戦演出は、バトルの勝敗を決める演出である。ここでは、第 3 味方キャラクタ M C R 3 と敵キャラクタ T C R とが激突している。なお、第 3 味方キャラクタ M C R 3 が敵キャラクタ T C R に勝利することで当たりが確定する。

【 1 0 7 2 】

次に、図 9 6 (K) に示すように、当たり確定演出が実行される。当たり確定演出は、当たりとなったことを確定的に報知する演出である。ここでは、表示画面 7 a の中央に、第 3 味方キャラクタ M C R 3 が表示されている。第 3 味方キャラクタ M C R 3 の左側に「おめでとう」というメッセージ画像 M G が表示されている。

50

【 1 0 7 3 】

次に、図96(L)に示すように、当落報知演出が実行される。当落報知演出は、当たりであるか否かを報知する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄8L、8C、8Rがすべて「7」図柄となっており、当たりであることが報知されている。上述の当たり確定演出が実行された場合、ハズレとなることはない。上述の当たり確定演出が実行されずにハズレとなる場合、例えば、左右の装飾図柄が「7」図柄で停止し、中装飾図柄が「8」図柄で停止する。

【1074】

[バトルキャラクタ選択演出B]

図97は、バトルキャラクタ選択演出Bを説明するための図である。バトルキャラクタ選択演出Bでは、まず、図97(A)に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、複数列の装飾図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄8L、8C、8Rが高速変動している。表示画面7aの下部には、4つの保留アイコン9Aおよび当該変動アイコン9Cが表示されている。

10

【1075】

次に、図97(B)に示すように、左図柄停止演出が実行される。左図柄停止演出は、左装飾図柄の移動速度(変動速度)が遅くなつて左装飾図柄が停止する演出である。ここでは、左装飾図柄8Lとして「7」図柄が停止している。中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rは、高速変動している。中装飾図柄8C、右装飾図柄8Rは、透明または半透明で表示されている。なお、表示画面7aの下部には、保留アイコン9Aおよび当該変動アイコン9Cが表示されている。

20

【1076】

次に、図97(C)に示すように、右図柄停止演出が実行される。右図柄停止演出は、右装飾図柄の移動速度(変動速度)が遅くなつて右装飾図柄が停止する演出である。ここでは、右装飾図柄8Rとして「7」図柄が停止している。これにより、左装飾図柄8Lとともにリーチ態様が形成されている。中装飾図柄8Cは、高速変動している。中装飾図柄8Cは、透明または半透明で表示されている。なお、表示画面7aの下部には、保留アイコン9Aおよび当該変動アイコン9Cが表示されている。

20

【1077】

次に、図97(D)に示すように、表示画面7aの中央に「バトルリーチの味方キャラクタを選べ」というメッセージ画像MGが表示される。

30

【1078】

次に、図97(E)～(I)に示すように、味方キャラクタ選択演出が実行される。味方キャラクタ選択演出は、バトル演出に登場する味方キャラクタを選択する演出である。

【1079】

図97(E)～(G)では、表示画面7aの右下部に、ボタン画像BGが表示されている。ボタン画像BGは、演出ボタン63を模した画像に下向きの矢印画像を付加した画像であり、演出ボタン63の押下を促進するための画像である(以下でも同様)。ボタン画像BGの上方には「選択だ」のメッセージ画像MGが表示されている。

【1080】

図97(E)～(G)において、表示画面7aの左上部には、第1味方キャラクタMCR1のサムネイル画像S1が表示されている。サムネイル画像S1の下方には、第2味方キャラクタMCR2のサムネイル画像S2が表示されている。サムネイル画像S2の下方には、第3味方キャラクタMCR3のサムネイル画像S3が表示されている。

40

【1081】

図97(E)では、第1味方キャラクタMCR1のサムネイル画像S1が明るく表示されており(明度が高くなつてあり)、第1味方キャラクタMCR1が選択中となっている。他のサムネイル画像S2、S3は暗く表示されている(明度が低くなつてある)。選択中の第1味方キャラクタMCR1の画像が表示画面7aの中央の領域に表示されている。第1味方キャラクタMCR1の画像はサムネイル画像S1を拡大したものとなっている。

【1082】

50

図97(F)では、第2味方キャラクタMCR2のサムネイル画像S2が明るく表示されており(明度が高くなっている)、第2味方キャラクタMCR2が選択中となっている。他のサムネイル画像S1、S3は暗く表示されている(明度が低くなっている)。選択中の第2味方キャラクタMCR2の画像が表示画面7aの中央の領域に表示されている。第2味方キャラクタMCR2の画像はサムネイル画像S2を拡大したものとなっている。

【1083】

図97(G)では、第3味方キャラクタMCR3のサムネイル画像S3が明るく表示されており(明度が高くなっている)、第3味方キャラクタMCR3が選択中となっている。他のサムネイル画像S1、S2は暗く表示されている(明度が低くなっている)。選択中の第3味方キャラクタMCR3の画像が表示画面7aの中央の領域に表示されている。第3味方キャラクタMCR3の画像はサムネイル画像S3を拡大したものとなっている。

10

【1084】

選択中の味方キャラクタは、演出ボタン63を押下するたびに切り替えられる。つまり、演出ボタン63を押下するたびに図97において(E)(F)(G)(E)・・・と選択対象が切り替えられる。

【1085】

所定の選択期間が終了すると、図97(H)に示すように、ボタン画像BGが非表示になる。ここでも「選択だ」のメッセージ画像MGは表示されている。また、選択された第3味方キャラクタMCR3のサムネイル画像S3が明るく表示されている。他のサムネイル画像S1、S2は非表示になっている。さらに、選択された第3味方キャラクタMCR3の画像が表示画面7aの中央部に表示されている。

20

【1086】

図97(I)では、表示画面7aの中央部に、選択された第3味方キャラクタMCR3の画像が表示されている。ここでの画像は、図97(H)の第3味方キャラクタMCR3の画像を拡大したものとなっている。

【1087】

次に、味方キャラクタと敵キャラクタとのバトル演出を経て、図97(J)に示すように、表示画面7aの全体で、最終決戦演出が実行される。最終決戦演出は、バトルの勝敗を決める演出である。ここでは、第3味方キャラクタMCR3と敵キャラクタTCRとが激突している。なお、第3味方キャラクタMCR3が敵キャラクタTCRに勝利することで当たりが確定する。

30

【1088】

次に、図97(K)に示すように、当たり確定演出が実行される。当たり確定演出は、当たりとなったことを確定的に報知する演出である。ここでは、表示画面7aの中央に、第3味方キャラクタMCR3が表示されている。第3味方キャラクタMCR3の左側に「勝利」というメッセージ画像MGが表示されている。

【1089】

次に、図97(L)に示すように、当落報知演出が実行される。当落報知演出は、当たりであるか否かを報知する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄8L、8C、8Rがすべて「7」図柄となっており、当たりであることが報知されている。上述の当たり確定演出が実行された場合、ハズレとなることはない。上述の当たり確定演出が実行されずにハズレとなる場合、例えば、左右の装飾図柄が「7」図柄で停止し、中装飾図柄が「8」図柄で停止する。

40

【1090】

[バトルキャラクタ選択演出C]

図98は、バトルキャラクタ選択演出Cを説明するための図である。バトルキャラクタ選択演出Cでは、まず、図98(A)に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、複数列の装飾図柄が変動を開始する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄8L、8C、8Rが高速変動している。表示画面7aの下部には、4つの保留アイコン9Aおよび当該変動アイコン9Cが表示されている。

50

【 1 0 9 1 】

次に、図98(B)に示すように、左図柄停止演出が実行される。左図柄停止演出は、左装飾図柄の移動速度(変動速度)が遅くなつて左装飾図柄が停止する演出である。ここでは、左装飾図柄8 Lとして「7」図柄が停止している。中装飾図柄8 C、右装飾図柄8 Rは、高速変動している。中装飾図柄8 C、右装飾図柄8 Rは、透明または半透明で表示されている。なお、表示画面7 aの下部には、保留アイコン9 Aおよび当該変動アイコン9 Cが表示されている。

【 1 0 9 2 】

次に、図98(C)に示すように、右図柄停止演出が実行される。右図柄停止演出は、右装飾図柄の移動速度(変動速度)が遅くなつて右装飾図柄が停止する演出である。ここでは、右装飾図柄8 Rとして「7」図柄が停止している。これにより、左装飾図柄8 Lとともにリーチ態様が形成されている。中装飾図柄8 Cは、高速変動している。中装飾図柄8 Cは、透明または半透明で表示されている。なお、表示画面7 aの下部には、保留アイコン9 Aおよび当該変動アイコン9 Cが表示されている。

10

【 1 0 9 3 】

次に、図98(D)に示すように、表示画面7 aの中央に「バトルリーチの味方キャラクタを選べ」というメッセージ画像MGが表示される。

【 1 0 9 4 】

次に、図98(E)～(I)に示すように、味方キャラクタ選択演出が実行される。味方キャラクタ選択演出は、バトル演出に登場する味方キャラクタを選択する演出である。

20

【 1 0 9 5 】

図98(E)～(G)では、表示画面7 aの右下部に、ボタン画像BGが表示されている。ボタン画像BGは、演出ボタン6 3を模した画像に下向きの矢印画像を付加した画像であり、演出ボタン6 3の押下を促進するための画像である(以下でも同様)。ボタン画像BGの上方には「選択だ」のメッセージ画像MGが表示されている。

【 1 0 9 6 】

図98(E)～(G)において、表示画面7 aの左下部には、第1味方キャラクタMCR 1のサムネイル画像S 1が表示されている。サムネイル画像S 1の右方には、第2味方キャラクタMCR 2のサムネイル画像S 2が表示されている。サムネイル画像S 2の右方には、第3味方キャラクタMCR 3のサムネイル画像S 3が表示されている。さらに、サムネイル画像S 1の上方には「おまかせ」と書かれたサムネイル画像S 1～S 3と同等の大きさの画像OGが表示されている。

30

【 1 0 9 7 】

演出ボタン6 3が押下されると、画像OG サムネイル画像S 1 サムネイル画像S 2 サムネイル画像S 3 画像OG ・・・という順序で太枠が移動する。「おまかせ」という画像OGが選択された場合、表示色の異なる太枠(ハッチングを施して示した)がサムネイル画像S 1 サムネイル画像S 2 サムネイル画像S 3 サムネイル画像S 1 ・・・という順序で自動的に切り替わる。これに合わせて、表示画面7 aの中央の領域に表示される味方キャラクタMCR 1～MCR 3の画像も切り替わる。

40

【 1 0 9 8 】

図98(E)～(G)では、画像OGが太枠で囲まれている。

図98(E)では、第1味方キャラクタMCR 1のサムネイル画像S 1が表示色の異なる太枠(ハッチングを施して示した)で囲まれており、第1味方キャラクタMCR 1が選択中となっている。選択中の第1味方キャラクタMCR 1の画像が表示画面7 aの中央の領域に表示されている。第1味方キャラクタMCR 1の画像は、サムネイル画像S 1を拡大したものとなっている。

【 1 0 9 9 】

図98(F)では、第2味方キャラクタMCR 2のサムネイル画像S 2が表示色の異なる太枠(ハッチングを施して示した)で囲まれており、第2味方キャラクタMCR 2が選択中となっている。選択中の第2味方キャラクタMCR 2の画像が表示画面7 aの中央の

50

領域に表示されている。第2味方キャラクタMCR2の画像は、サムネイル画像S2を拡大したものとなっている。

【1100】

図98(G)では、第3味方キャラクタMCR3のサムネイル画像S3が表示色の異なる太枠(ハッチングを施して示した)で囲まれており、第3味方キャラクタMCR3が選択中となっている。選択中の第3味方キャラクタMCR3の画像が表示画面7aの中央の領域に表示されている。第3味方キャラクタMCR3の画像は、サムネイル画像S3を拡大したものとなっている。

【1101】

ここでは、画像OGが選択されているため、演出ボタン63を押下することなく、図98(E)(F)(G)(E)・・・と選択対象が自動的に切り替えられる。10

【1102】

所定の選択期間が終了すると、図98(H)に示すように、ボタン画像BGが非表示になる。ここでも「選択だ」のメッセージ画像MGは表示されている。また、選択された第3味方キャラクタMCR3のサムネイル画像S3が太枠で囲まれている。他のサムネイル画像S1、S2は非表示になっている。さらに、選択された第3味方キャラクタMCR3の画像が表示画面7aの中央部に表示されている。

【1103】

図98(I)では、表示画面7aの全体の領域に、選択された第3味方キャラクタMCR3の画像が表示されている。ここでの画像は、図98(H)の第3味方キャラクタMCR3の画像を拡大したものとなっている。20

【1104】

次に、味方キャラクタと敵キャラクタとのバトル演出を経て、図98(J)に示すように、表示画面7aの全体で、最終決戦演出が実行される。最終決戦演出は、バトルの勝敗を決める演出である。ここでは、第3味方キャラクタMCR3と敵キャラクタTCRとが激突している。なお、第3味方キャラクタMCR3が敵キャラクタTCRに勝利することで当たりが確定する。

【1105】

次に、図98(K)に示すように、当たり確定演出が実行される。当たり確定演出は、当たりとなったことを確定的に報知する演出である。ここでは、表示画面7aの中央に、第3味方キャラクタMCR3が表示されている。第3味方キャラクタMCR3の左側に「勝利」というメッセージ画像MGが表示されている。30

【1106】

次に、図98(L)に示すように、当落報知演出が実行される。当落報知演出は、当たりであるか否かを報知する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄8L、8C、8Rがすべて「7」図柄となっており、当たりであることが報知されている。上述の当たり確定演出が実行された場合、ハズレとなることはない。上述の当たり確定演出が実行されずにハズレとなる場合、例えば、左右の装飾図柄が「7」図柄で停止し、中装飾図柄が「8」図柄で停止する。

【1107】

[効果例]

以下に、バトルキャラクタ選択演出の効果例を示す。

[効果1]

上記実施形態の遊技機1では、演出ボタン63の押下によって第1～第3の味方キャラクタMCR1～MCR3の中から1つを選択する際、選択中の味方キャラクタを示す画像(第1画像)を表示画面7aの中央の領域(第1領域)に表示し、味方キャラクタを示す画像の表す対象と同じ対象を表すサムネイル画像(第2画像)を、第1領域よりも小さな表示画面7aの左側の領域(第2領域)に表示する。この構成によれば、従来にない斬新な演出を実現でき、遊技の興奮を向上させることができる。なお、演出ボタン63が「操作手段」に相当し、第1～第3の味方キャラクタMCR1～MCR3が「選択対象」に相40

当し、図96(E)～(I)、図97(E)～(I)、図98(E)～(I)の味方キャラクタ選択演出が「選択演出」に相当し、演出制御用マイコン91が「演出実行手段」に相当する。

【1108】

[効果2]

上記実施形態の遊技機1では、キャラクタ選択演出において、演出ボタン63の押下によって味方キャラクタが選択された後、味方キャラクタの画像(第1画像)およびサムネイル画像(第2画像)に代え、表示画面7a全体の領域(第3領域)に味方キャラクタの画像(第3画像)を表示する(図96(I)、図97(I)、図98(I))。この構成によれば、従来にない斬新な演出を実現でき、遊技の興趣を向上させることができる。10

【1109】

[効果3]

上記実施形態の遊技機1では、キャラクタ選択演出において、演出ボタン63の押下によって味方キャラクタが選択された後、味方キャラクタの画像(第1画像)およびサムネイル画像(第2画像)に代わる味方キャラクタの画像(第3画像)が表示されるまでの期間に、味方キャラクタの画像(第1画像)およびサムネイル画像(第2画像)の表示を継続する待機演出を実行する(図96(H)、図97(H)、図98(H))。この構成によれば、従来にない斬新な演出を実現でき、遊技の興趣を向上させることができる。

【1110】

[効果4]

上記実施形態の遊技機1では、キャラクタ選択演出において、選択中でない味方キャラクタを示す画像(第4画像)を表示画面7aの左部または下部(第4領域)に表示する(図96(E)～(G)、図97(E)～(G)、図98(E)～(G))。この構成によれば、従来にない斬新な演出を実現でき、遊技の興趣を向上させることができる。20

【1111】

[変形例]

以下に、バトルキャラクタ選択演出の変形例を示す。

[変形例1]

上記実施形態では、装飾図柄の変動中のキャラクタ選択演出を例に挙げていた。これに対し、大当たり中のキャラクタ選択演出に、本発明を適用してもよい。30

【1112】

[変形例2]

上記実施形態では、サムネイル画像を明るく表示したり(明度を高くしたり)、暗く表示したり(明度を低くしたり)していた。これに対し、選択中のサムネイル画像をカラー表示し、選択中以外のサムネイル画像をモノクロ表示する構成としてもよい。

【1113】

[変形例3]

上記実施形態では、味方キャラクタの画像(第1画像)は、サムネイル画像(第2画像)を拡大したものとなっていた。これに対し、同じ対象を示す画像であれば、第1画像を第2画像とは別の画像としてもよい。同様に、第3画像を、第1画像および第2画像とは別の画像としてもよい。40

【1114】

[態様例]

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[態様D1-1]

遊技者による操作が可能な操作手段と、

前記操作手段の操作によって複数の選択対象の中から1つを選択する選択演出を実行可能な演出実行手段と、を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記選択演出において、選択中の選択対象を示す第1画像を第1領域に表示し、第1画像の表す対象と同じ対象を表す第2画像を、前記第1領域よりも小

10

20

30

40

50

さな第2領域に表示する、

ことを特徴とする遊技機。

[様 D 1 - 2]

態様 D 1 - 1 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記選択演出において、前記操作手段の操作によって選択対象が選択された後、前記第1画像および前記第2画像に代えて、第3領域に第3画像を表示する、

ことを特徴とする遊技機。

[様 D 1 - 3]

態様 D 1 - 2 に記載の遊技機であって、

10

前記演出実行手段は、前記選択演出において、前記操作手段の操作によって選択対象が選択された後、前記第1画像および前記第2画像に代わる前記第3画像が表示されるまでの期間に、前記第1画像および前記第2画像の表示を継続する待機演出を実行する、

ことを特徴とする遊技機。

[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、

前記演出実行手段は、前記選択演出において、選択中でない選択対象を示す第4画像を第4領域に表示する、

ことを特徴とする遊技機。

20

【 1 1 1 5 】

以下に図 9 9 ~ 1 0 1 を用いて予定獲得球数関連情報表示演出について説明する。この予定獲得球数関連情報表示演出は、装飾図柄の変動演出中などに実行される。すなわち、画像制御用マイコン 1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信したコマンドを解析し、予定獲得球数関連情報表示演出を実行する指示が含まれていると、R O M 1 0 3 から対応する画像データを読み出して画像表示装置 7 の表示画面 7 a や、サブ表示画面 6 4 に画像を表示させる。

【 1 1 1 6 】

[予定獲得球数関連情報表示演出]

図 9 9 は、予定獲得球数関連情報表示演出を説明するための第1の図である。図 1 0 0 は、予定獲得球数関連情報表示演出を説明するための第2の図である。図 9 9 (A) ~ (L) 、図 1 0 0 (A) ~ (H) を用いて、予定獲得球数関連情報表示演出の一例について説明する。図 1 0 0 (I) ~ (L) には予定獲得球数関連情報表示演出の他の一例が示されている。図 1 0 1 には予定獲得球数関連情報表示演出のさらに他の一例が示されている。

30

【 1 1 1 7 】

予定獲得球数関連情報表示演出は、先読みによって保留に含まれる当たりの予定獲得球数に関連する情報を表示画面 7 a に表示する演出である。保留に含まれる当たりの予定獲得球数に関連する情報とは、特図保留記憶領域 8 5 (図 5) に記憶されている特図保留に当たりが含まれている場合、当たりで通常得られる獲得球数を定量的に表現した表示や定性的に表現した表示を意味する。定量的に表現した表示とは、例えば、記憶されている特図保留に複数の当たりが含まれている場合には、各当たりの獲得球数のほか、複数当たりの合計獲得球数等が含まれる。定量的に表現した表示とは、「多い」「少ない」といった表現や、「すごくラッキー」「まあまあラッキー」といった表現が含まれる。

40

【 1 1 1 8 】

予定獲得球数関連情報表示演出では、まず、図 9 9 (A) に示すように、表示画面 7 a に、装飾図柄 8 L 、 8 C 、 8 R が高速変動表示される。また、表示画面 7 a の下方に、4つの保留アイコン 9 A と、変動アイコン (当該保留アイコン) 9 C が表示される。装飾図柄 8 L 、 8 C 、 8 R は、左装飾図柄 8 L と、中装飾図柄 8 C と、右装飾図柄 8 R と、を含む一組の図柄であり、一組の図柄の変動表示によって特別図柄の可変表示 (特図変動) を表し、一組の図柄の停止表示によって特図抽選結果を報知する。ここでの特別図柄とは、

50

第1特別図柄と第2特別図柄のいずれであってもよい。ここでは、遊技状態は通常状態であり、特図1変動が実行されているものとする。変動中、所定の確率で先読み予定獲得球数示唆演出が実行される。

【1119】

先読み予定獲得球数示唆演出が実行されると、図99(B)に示すように、「先読み予定獲得球数示唆演出スタート」の文字画像が表示される。ここでは、本演出の説明を明確にするため、遊技機1の大当たり判定テーブルT5において、特図1の大当たりは2種類のみ設定されているものとする。また、大当たり遊技中において1Rあたり100球が獲得できるものとして説明する。特図1の大当たりは「10R大当たり」と「5R大当たり」であり、「10R大当たり」では1000球獲得でき、「5R大当たり」では500球獲得できるものとする。10

【1120】

先読み予定獲得球数示唆演出が実行されると特図保留記憶領域85(図5)に記憶されている特図保留に当たりが含まれているか否かの先読みが実行される。ここでは、特図1の1番目の保留、すなわち、表示画面7aの一番右側の保留アイコン9A(変動アイコン9Cの左隣)が「10R大当たり」であり、特図1の2番目の保留(表示画面7aの右側から2番目の保留アイコン9A)が「5R大当たり」であり、特図1の3番目の保留(表示画面7aの右側から3番目の保留アイコン9A)が「10R大当たり」であり、特図1の4番目の保留(表示画面7aの一番左側保留アイコン9A)が「はずれ」であるものとする。すなわち、特図1の1番目の保留の抽選で「10R大当たり」となり、大当たり遊技が実行されて1000球獲得でき、その後、特図1の2番目の保留の抽選で「5R大当たり」となり、大当たり遊技が実行されて500球獲得でき、その後、特図1の3番目の保留の抽選で「10R大当たり」となり、大当たり遊技が実行されて1000球獲得でき、その後、特図1の4番目の保留の抽選で「はずれ」となる。20

【1121】

その後、図99(C)に示すように、先読み予定獲得球数示唆演出として、「この後2500球獲得予定」の文字画像と、「10R大当たり」「5R大当たり」「10R大当たり」の文字画像が表示される。「この後2500球獲得予定」の文字画像は、先読みによって、この後、特図1の1、2、3番目の抽選で「10R大当たり」「5R大当たり」「10R大当たり」が実行され、合計で2500球($1000 + 500 + 1000$)が獲得できることを示唆している。また、「10R大当たり」「5R大当たり」「10R大当たり」の文字画像は、先読みによって、この後、特図1の1、2、3番目の抽選で「10R大当たり」「5R大当たり」「10R大当たり」が実行されること、すなわち当たり種別を示唆している。ただし、遊技者は、「10R大当たり」「5R大当たり」「10R大当たり」の表示が特図1の1~3番目の保留の抽選の大当たりなのか、2~4番目の抽選の大当たりなのか、1、3、4番目の大当たりなのか1、2、4番目の大当たりなのか明確にはわからない。30

【1122】

その後、図99(D)に示すように、装飾図柄8L、8C、8Rが「326」のはずれ態様で確定停止し、変動アイコン9Cが消化され、シフト移動によって、1番目の保留アイコン9Aが変動アイコン9Cになる。そして、図99(E)に示すように、装飾図柄8L、8C、8Rの次変動が開始される。40

【1123】

その後、図99(F)に示すように、装飾図柄8L、8C、8Rが「777」の大当たり態様で確定停止する。このとき、その後実行される大当たりの種類を示す「10R大当たり」の文字画像もあわせて表示される。変動アイコン9Cが消化され、その後、大当たり遊技が開始される。

【1124】

大当たり遊技が開始されると、図99(G)に示すように、オープニング演出時に表示画面7aに「大当たり遊技開始！！今回1000球獲得予定」の文字画像と、「次回以降50

の大当たり遊技で 1500 球獲得予定」の文字画像が表示される。「大当たり遊技開始！今回 1000 球獲得予定」の文字画像は、今から開始される大当たり遊技が 10R 大当たり遊技であり、1000 球獲得可能な遊技であることを示唆している。「次回以降の大当たり遊技で 1500 球獲得予定」の文字画像は、これから開始される 10R 大当たり遊技の後に新たに開始される大当たり遊技（5R 大当たり遊技 + 10R 大当たり遊技）によって 1500 球獲得可能であることを示唆している。言い換えれば、大当たり遊技中の先読み予定獲得球数示唆演出であり、先読みによって、図 99 (B) で 2、3 番目だった保留の特図抽選で「5R 大当たり」「10R 大当たり」が実行されることを示唆している。ただし、遊技者は、「次回以降の大当たり遊技で 1500 球獲得予定」の表示が図 99 (B) における特図 1 の 2、3 番目の保留の抽選の大当たりなのか、3、4 番目の抽選の大当たりなのか、2、4 番目の大当たりなのか明確にはわからない。

10

20

【1125】
 1R ~ 10R のラウンド遊技が開始されているとき、図 99 (H) に示すように、表示画面 7a に「現在 523 球獲得！！」の文字画像と、「次回以降の大当たり遊技で 1500 球獲得予定」の文字画像が表示される。「現在 523 球獲得！！」の文字画像は、現在実行されている 10R 大当たり遊技において現時点で獲得した球数を示唆している。「次回以降の大当たり遊技で 1500 球獲得予定」の文字画像は、図 99 (G) から継続して表示されており、現在実行されている 10R 大当たり遊技の後に新たに開始される大当たり遊技（5R 大当たり遊技 + 10R 大当たり遊技）によって 1500 球獲得可能であることを示唆している。言い換えれば、大当たり遊技中の先読み予定獲得球数示唆演出であり、先読みによって、図 99 (B) で 2、3 番目だった保留の特図抽選で「5R 大当たり」「10R 大当たり」が実行されることを示唆している。ただし、遊技者は、「次回以降の大当たり遊技で 1500 球獲得予定」の表示が図 99 (B) における特図 1 の 2、3 番目の保留の抽選の大当たりなのか、3、4 番目の抽選の大当たりなのか、2、4 番目の大当たりなのか明確にはわからない。

20

30

【1126】
 1R ~ 10R のラウンド遊技が終了すると、図 99 (I) に示すように、エンディング演出時に表示画面 7a に「大当たり遊技終了今回 1000 球獲得！！」の文字画像と、「次回以降の大当たり遊技で 1500 球獲得予定」の文字画像が表示される。「大当たり遊技終了今回 1000 球獲得！！」の文字画像は、実行された 10R 大当たり遊技において獲得した球数を示唆している。次回以降の大当たり遊技で 1500 球獲得予定」の文字画像は、図 99 (G) から継続して表示されており、実行された 10R 大当たり遊技の後に新たに開始される大当たり遊技（5R 大当たり遊技 + 10R 大当たり遊技）によって 1500 球獲得可能であることを示唆している。言い換えれば、大当たり遊技中の先読み予定獲得球数示唆演出であり、先読みによって、図 99 (B) で 2、3 番目だった保留の特図抽選で「5R 大当たり」「10R 大当たり」が実行されることを示唆している。ただし、遊技者は、「次回以降の大当たり遊技で 1500 球獲得予定」の表示が図 99 (B) における特図 1 の 2、3 番目の保留の抽選の大当たりなのか、3、4 番目の抽選の大当たりなのか、2、4 番目の大当たりなのか明確にはわからない。

30

40

【1127】
 大当たり遊技が終了すると、図 99 (J) に示すように、シフト移動によって、図 99 (B) で 2 番目だった保留アイコン 9A が変動アイコン 9C になり、装飾図柄 8L、8C、8R の変動が開始される。

40

【1128】
 その後、図 99 (K) に示すように、装飾図柄 8L、8C、8R が「666」の大当たり態様で確定停止する。このとき、その後実行される大当たりの種類を示す「5R 大当たり」の文字画像もあわせて表示される。変動アイコン 9C が消化され、その後、大当たり遊技が開始される。

【1129】

大当たり遊技が開始されると、図 99 (L) に示すように、オープニング演出時に表示

50

画面 7 a に「大当たり遊技開始！！今回 500 球獲得予定」の文字画像と、「次回以降の大当たり遊技で 1000 球獲得予定」の文字画像が表示される。「大当たり遊技開始！！今回 500 球獲得予定」の文字画像は、今から開始される大当たり遊技が 5 R 大当たり遊技であり、500 球獲得可能な遊技であることを示唆している。「次回以降の大当たり遊技で 1000 球獲得予定」の文字画像は、これから開始される 5 R 大当たり遊技の後に新たに開始される大当たり遊技（10 R 大当たり遊技）によって 1000 球獲得可能であることを示唆している。言い換えれば、大当たり遊技中の先読み予定獲得球数示唆演出であり、先読みによって、図 99 (B) で 3 番目だった保留の特図抽選で「10 R 大当たり」が実行されることを示唆している。ただし、遊技者は、「次回以降の大当たり遊技で 1000 球獲得予定」の表示が図 99 (B) における特図 1 の 3 番目の保留の抽選の大当たりなのか、4 番目の抽選の大当たりなのか明確にはわからない。

10

20

【1130】
 1 R ~ 5 R のラウンド遊技が開始されているとき、図 100 (A) に示すように、表示画面 7 a に「現在 132 球獲得！！」の文字画像と、「次回以降の大当たり遊技で 1000 球獲得予定」の文字画像が表示される。「現在 132 球獲得！！」の文字画像は、現在実行されている 5 R 大当たり遊技において現時点で獲得した球数を示唆している。「次回以降の大当たり遊技で 1000 球獲得予定」の文字画像は、図 99 (L) から継続して表示されており、現在実行されている 5 R 大当たり遊技の後に新たに開始される大当たり遊技（10 R 大当たり遊技）によって 1000 球獲得可能であることを示唆している。言い換えれば、大当たり遊技中の先読み予定獲得球数示唆演出であり、先読みによって、図 99 (B) で 3 番目だった保留の特図抽選で「10 R 大当たり」が実行されることを示唆している。ただし、遊技者は、「次回以降の大当たり遊技で 1000 球獲得予定」の表示が図 99 (B) における特図 1 の 3 番目の保留の抽選の大当たりなのか、4 番目の抽選の大当たりなのか明確にはわからない。

20

30

【1131】
 1 R ~ 5 R のラウンド遊技が終了すると、図 100 (B) に示すように、エンディング演出時に表示画面 7 a に「大当たり遊技終了今回 500 球獲得！！」の文字画像と、「次回以降の大当たり遊技で 1000 球獲得予定」の文字画像が表示される。「大当たり遊技終了今回 500 球獲得！！」の文字画像は、実行された 5 R 大当たり遊技において獲得した球数を示唆している。「次回以降の大当たり遊技で 1000 球獲得予定」の文字画像は、図 99 (L) から継続して表示されており、実行された 5 R 大当たり遊技の後に新たに開始される大当たり遊技（10 R 大当たり遊技）によって 1000 球獲得可能であることを示唆している。言い換えれば、大当たり遊技中の先読み予定獲得球数示唆演出であり、先読みによって、図 99 (B) で 3 番目だった保留の特図抽選で「10 R 大当たり」が実行されることを示唆している。ただし、遊技者は、「次回以降の大当たり遊技で 1000 球獲得予定」の表示が図 99 (B) における特図 1 の 3 番目の保留の抽選の大当たりなのか、4 番目の抽選の大当たりなのか明確にはわからない。

30

40

【1132】
 大当たり遊技が終了すると、図 100 (C) に示すように、シフト移動によって、図 99 (B) で 3 番目だった保留アイコン 9 A が変動アイコン 9 C になり、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動が開始される。

40

【1133】
 その後、図 100 (D) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が「777」の大当たり態様で確定停止する。このとき、その後実行される大当たりの種類を示す「10 R 大当たり」の文字画像もあわせて表示される。変動アイコン 9 C が消化され、その後、大当たり遊技が開始される。

50

【1134】
 大当たり遊技が開始されると、図 100 (E) に示すように、オープニング演出時に表示画面 7 a に「大当たり遊技開始！！今回 1000 球獲得予定」の文字画像が表示される。「大当たり遊技開始！！今回 1000 球獲得予定」の文字画像は、今から開始される大

50

当たり遊技が 10R 大当たり遊技であり、1000 球獲得可能な遊技であることを示唆している。今回は、「次回以降の大当たり遊技で〇〇〇球獲得予定」の文字画像は表示されない。これにより、先読みによって、図 99 (B) 時点における保留に基づいて、これから開始される 10R 大当たり遊技の後に新たに大当たり遊技が開始されないことを示唆している。

【1135】

1R ~ 10R のラウンド遊技が開始されているとき、図 100 (F) に示すように、表示画面 7a に「現在 689 球獲得！！」の文字画像が表示される。「現在 689 球獲得！！」の文字画像は、現在実行されている 10R 大当たり遊技において現時点で獲得した球数を示唆している。「次回以降の大当たり遊技で〇〇〇球獲得予定」の文字画像は表示されない。これにより、先読みによって、図 99 (B) 時点における保留に基づいて、これから開始される 10R 大当たり遊技の後に新たに大当たり遊技が開始されないことを示唆している。

10

【1136】

1R ~ 10R のラウンド遊技が終了すると、図 100 (G) に示すように、エンディング演出時に表示画面 7a に「大当たり遊技終了今回 1000 球獲得！！」の文字画像が表示される。「大当たり遊技終了今回 1000 球獲得！！」の文字画像は、実行された 10R 大当たり遊技において獲得した球数を示唆している。「次回以降の大当たり遊技で〇〇〇球獲得予定」の文字画像は表示されない。

20

【1137】

大当たり遊技が終了すると、図 100 (H) に示すように、シフト移動によって、図 99 (B) で 4 番目だった保留アイコン 9A が変動アイコン 9C になり、装飾図柄 8L、8C、8R の変動が開始される。

【1138】

図 100 (I) は、予定獲得球数関連情報表示演出の他の一例である。予定獲得球数関連情報表示演出では、図 99 (C) の先読み予定獲得球数示唆演出の代わりに、図 100 (I) の先読み予定獲得球数示唆演出が実行されてもよい。図 100 (I) では、「10R 大当たり・・・1000 球」の文字画像と、「5R 大当たり・・・500 球」の文字画像と、「10R 大当たり・・・1000 球」の文字画像とが表示される。これらの文字画像は、先読みによって、この後、特図 1 の 1、2、3 番目の抽選で「10R 大当たり」「5R 大当たり」「10R 大当たり」が実行され、10R 大当たりによって 1000 球、5R 大当たりによって 500 球獲得できることを示唆している。すなわち、予定獲得球数と当たり種別を示唆している。ただし、遊技者は、「10R 大当たり」「5R 大当たり」「10R 大当たり」の表示が特図 1 の 1 ~ 3 番目の保留の抽選の大当たりなのか、2 ~ 4 番目の抽選の大当たりなのか、1、3、4 番目の大当たりなのか明確にはわからない。

30

【1139】

図 100 (J) は、予定獲得球数関連情報表示演出の他の一例である。予定獲得球数関連情報表示演出では、図 99 (C) の先読み予定獲得球数示唆演出の代わりに、図 100 (J) の先読み予定獲得球数示唆演出が実行されてもよい。図 100 (J) では、「1. 出玉たくさん」の文字画像と、「2. 出玉まあまあ」の文字画像と、「3. 出玉たくさん」の文字画像とが表示される。これらの文字画像は、先読みによって、この後、特図 1 の 1、2、3 番目の抽選で「10R 大当たり」「5R 大当たり」「10R 大当たり」が実行され、10R 大当たりによってたくさんの出玉 (1000 球) が得られ、5R 大当たりによってまあまあの出玉 (500 球) が得られることを示唆している。ただし、遊技者は、「10R 大当たり」「5R 大当たり」「10R 大当たり」の表示が特図 1 の 1 ~ 3 番目の保留の抽選の大当たりなのか、2 ~ 4 番目の抽選の大当たりなのか、1、3、4 番目の大当たりなのか 1、2、4 番目の大当たりなのか明確にはわからない。

40

【1140】

図 100 (K) は、予定獲得球数関連情報表示演出の他の一例である。予定獲得球数関

50

連情報表示演出では、図 9 9 (C) の先読み予定獲得球数示唆演出の代わりに、図 1 0 0 (K) の先読み予定獲得球数示唆演出が実行されてもよい。図 1 0 0 (K) では、「1 . 」の画像と、「2 . 」の画像と、「3 . 」の画像とが表示される。これらの画像は、先読みによって、この後、特図 1 の 1 、 2 、 3 番目の抽選で「1 0 R 大当たり」、「5 R 大当たり」、「1 0 R 大当たり」が実行され、1 0 R 大当たりによって 5 つの出玉 (1 0 0 0 球) 、 5 R 大当たりによって 3 つの出玉 (5 0 0 球) が得られることを示唆している。ただし、遊技者は、「1 0 R 大当たり」、「5 R 大当たり」、「1 0 R 大当たり」の表示が特図 1 の 1 ~ 3 番目の保留の抽選の大当たりなのか、2 ~ 4 番目の抽選の大当たりなのか、1 、 3 、 4 番目の大当たりなのか 1 、 2 、 4 番目の大当たりなのか明確にはわからない。

10

【 1 1 4 1 】

図 1 0 0 (L) は、予定獲得球数関連情報表示演出の他の一例である。予定獲得球数関連情報表示演出では、図 9 9 (C) の先読み予定獲得球数示唆演出の代わりに、図 1 0 0 (L) の先読み予定獲得球数示唆演出が実行されてもよい。図 1 0 0 (L) では、「 」の画像と、「 」の画像と、「 」の画像とが表示される。これらの画像は、先読みによって、この後、特図 1 の 1 、 2 、 3 番目の抽選で「1 0 R 大当たり」、「5 R 大当たり」、「1 0 R 大当たり」が実行され、1 0 R 大当たりによって 5 つの出玉 (1 0 0 0 球) 、 5 R 大当たりによって 3 つの出玉 (5 0 0 球) が得られることを示唆している。また、図 1 0 0 (L) では、特図 1 の 1 、 2 、 3 番目の保留アイコン 9 A の色が変化している。これにより、特図 1 の 1 、 2 、 3 番目の抽選で当たりになることが示唆されている。

20

【 1 1 4 2 】

図 1 0 1 (A) は、予定獲得球数関連情報表示演出の他の一例である。予定獲得球数関連情報表示演出では、図 9 9 (G) の大当たり遊技中の先読み予定獲得球数示唆演出の代わりに、図 1 0 1 (A) の先読み予定獲得球数示唆演出が実行されてもよい。図 1 0 1 (A) では、大当たり遊技が開始されると、オープニング演出時に表示画面 7 a に「大当たり遊技開始！！今回 1 0 R 獲得」の文字画像と、「次回以降の大当たり遊技で合計 1 5 R 獲得予定」の文字画像が表示される。「大当たり遊技開始！！今回 1 0 R 獲得」の文字画像は、今から開始される大当たり遊技が 1 0 R 大当たり遊技であり、1 0 0 0 球獲得可能な遊技であることを示唆している。「次回以降の大当たり遊技で合計 1 5 R 獲得予定」の文字画像は、これから開始される 1 0 R 大当たり遊技の後に新たに開始される大当たり遊技 (5 R 大当たり遊技 + 1 0 R 大当たり遊技) によって合計 1 5 R (1 5 0 0 球) 獲得可能であることを示唆している。言い換えれば、先読みによって、図 9 9 (B) で 2 、 3 番目だった保留の特図抽選で「5 R 大当たり」と「1 0 R 大当たり」が実行されることを示唆している。ただし、遊技者は、「次回以降の大当たり遊技で合計 1 5 R 獲得予定」の表示が図 9 9 (B) における特図 1 の 2 、 3 番目の保留の抽選の大当たりなのか、3 、 4 番目の抽選の大当たりなのか、2 、 4 番目の大当たりなのか明確にはわからない。

30

【 1 1 4 3 】

図 1 0 1 (B) は、予定獲得球数関連情報表示演出の他の一例である。予定獲得球数関連情報表示演出では、図 9 9 (H) の大当たり遊技中の先読み予定獲得球数示唆演出の代わりに、図 1 0 1 (B) の先読み予定獲得球数示唆演出が実行されてもよい。図 1 0 1 (B) では、表示画面 7 a に「現在 3 R 消化、残り 7 R 」の文字画像と、「次回以降の大当たり遊技で合計 1 5 R 獲得予定」の文字画像が表示される。「現在 3 R 消化、残り 7 R 」の文字画像は、現在実行されている 1 0 R 大当たり遊技において現時点で消化したラウンド数を示唆している。ここから、現在獲得した球数が示唆される。「次回以降の大当たり遊技で合計 1 5 R 獲得予定」の文字画像は、図 1 0 1 (A) から継続して表示されており、現在実行されている 1 0 R 大当たり遊技の後に新たに開始される大当たり遊技 (5 R 大当たり遊技 + 1 0 R 大当たり遊技) によって合計 1 5 R (1 5 0 0 球) 獲得可能であることを示唆している。言い換えれば、先読みによって、図 9 9 (B) で 2 、 3 番目だった保留の特図抽選で「5 R 大当たり」「1 0 R 大当たり」が実行されることを示唆している。

40

50

ただし、遊技者は、「次回以降の大当たり遊技で合計 15 R 獲得予定」の表示が図 99 (B) における特図 1 の 2、3 番目の保留の抽選の大当たりなのか、3、4 番目の抽選の大当たりなのか、2、4 番目の大当たりなのか明確にはわからない。

【1144】

図 101 (C) は、予定獲得球数関連情報表示演出の他の一例である。予定獲得球数関連情報表示演出では、図 99 (L) の大当たり遊技中の先読み予定獲得球数示唆演出の代わりに、図 101 (C) の先読み予定獲得球数示唆演出が実行されてもよい。図 101 (C) では、大当たり遊技が開始されると、オープニング演出時に表示画面 7a に「大当たり遊技開始！！今回 5 R 獲得」の文字画像と、「次回以降の大当たり遊技で合計 15 R 獲得予定」の文字画像が表示される。「大当たり遊技開始！！今回 5 R 獲得」の文字画像は、今から開始される大当たり遊技が 5 R 大当たり遊技であり、500 球獲得可能な遊技であることを示唆している。「次回以降の大当たり遊技で合計 15 R 獲得予定」の文字画像は、これから開始される 5 R 大当たり遊技の後に新たに開始される大当たり遊技 (10 R 大当たり遊技) によって合計 10 R (1000 球) 獲得可能であることを示唆している。言い換えれば、先読みによって、図 99 (B) で 3 番目だった保留の特図抽選で「10 R 大当たり」が実行されることを示唆している。ただし、遊技者は、「次回以降の大当たり遊技で合計 10 R 獲得予定」の表示が図 99 (B) における特図 1 の 3 番目の保留の抽選の大当たりなのか、4 番目の抽選の大当たりなのか明確にはわからない。

10

【1145】

図 101 (D) は、予定獲得球数関連情報表示演出の他の一例である。予定獲得球数関連情報表示演出では、図 100 (A) の大当たり遊技中の先読み予定獲得球数示唆演出の代わりに、図 101 (D) の先読み予定獲得球数示唆演出が実行されてもよい。図 101 (D) では、表示画面 7a に「現在 2 R 消化、残り 3 R」の文字画像と、「次回以降の大当たり遊技で合計 10 R 獲得予定」の文字画像が表示される。「現在 2 R 消化、残り 3 R」の文字画像は、現在実行されている 5 R 大当たり遊技において現時点で消化したラウンド数を示唆している。ここから、現在獲得した球数が示唆される。「次回以降の大当たり遊技で合計 10 R 獲得予定」の文字画像は、図 101 (C) から継続して表示されており、現在実行されている 5 R 大当たり遊技の後に新たに開始される大当たり遊技 (10 R 大当たり遊技) によって合計 10 R (1000 球) 獲得可能であることを示唆している。言い換えれば、先読みによって、図 99 (B) で 3 番目だった保留の特図抽選で「10 R 大当たり」が実行されることを示唆している。ただし、遊技者は、「次回以降の大当たり遊技で合計 10 R 獲得予定」の表示が図 99 (B) における特図 1 の 3 番目の保留の抽選の大当たりなのか、4 番目の抽選の大当たりなのか明確にはわからない。

20

30

【1146】

図 101 (E) は、予定獲得球数関連情報表示演出の他の一例である。予定獲得球数関連情報表示演出では、図 100 (E) の演出の代わりに、図 101 (E) の演出が実行されてもよい。図 101 (E) では、大当たり遊技が開始されると、オープニング演出時に表示画面 7a に「大当たり遊技開始！！今回 10 R 獲得」の文字画像が表示される。「大当たり遊技開始！！今回 10 R 獲得」の文字画像は、今から開始される大当たり遊技が 10 R 大当たり遊技であり、1000 球獲得可能な遊技であることを示唆している。今回は、「次回以降の大当たり遊技で○○○球獲得予定」の文字画像は表示されない。これにより、先読みによって、図 99 (B) 時点における保留に基づいて、これから開始される 10 R 大当たり遊技の後に新たに大当たり遊技が開始されないことを示唆している。

40

【1147】

図 101 (F) は、予定獲得球数関連情報表示演出の他の一例である。予定獲得球数関連情報表示演出では、図 100 (F) の演出の代わりに、図 101 (F) の演出が実行されてもよい。図 101 (F) では、表示画面 7a に「現在 7 R 消化、残り 3 R」の文字画像が表示される。「現在 7 R 消化、残り 3 R」の文字画像は、現在実行されている 10 R 大当たり遊技において現時点で消化したラウンド数を示唆している。ここから、現在獲得した球数が示唆される。「次回以降の大当たり遊技で○○○球獲得予定」の文字画像は表

50

示されない。これにより、先読みによって、図99(B)時点における保留に基づいて、これから開始される10R大当たり遊技の後に新たに大当たり遊技が開始されないことを示唆している。

【1148】

図101(G)は、予定獲得球数関連情報表示演出の他の一例である。予定獲得球数関連情報表示演出では、図99(G)の大当たり遊技中の先読み予定獲得球数示唆演出の代わりに、図101(G)の先読み予定獲得球数示唆演出が実行されてもよい。図101(G)では、大当たり遊技が開始されると、オープニング演出時に表示画面7aに「今回」との画像と、「次回」との画像が表示

される。「今回」との画像(10個の)は、今から開始される大当たり遊技が10R大当たり遊技であり、1000球獲得可能な遊技であることを示唆している。「次回」との画像(15個の)は、これから開始される10R大当たり遊技の後に新たに開始される大当たり遊技(5R大当たり遊技+10R大当たり遊技)によって合計15R(1500球)獲得可能であることを示唆している。言い換えれば、先読みによって、図99(B)で2、3番目だった保留の特図抽選で「5R大当たり」と「10R大当たり」が実行されることを示唆している。

【1149】

図101(H)は、予定獲得球数関連情報表示演出の他の一例である。予定獲得球数関連情報表示演出では、図99(C)の先読み予定獲得球数示唆演出の代わりに、図101(H)の先読み予定獲得球数示唆演出が実行されてもよい。図101(H)では、特図1の1、2、3番目の保留アイコン9Aの色が変化している。これにより、先読みによって、特図1の1、2、3番目の抽選で当たりになることが示唆されている。そして、1番目の保留アイコン9Aに吹き出しで「1000球」と表示され、2番目の保留アイコン9Aに吹き出しで「500球」と表示され、3番目の保留アイコン9Aに吹き出しで「100球」と表示されている。これにより、先読みによって、この後、特図1の1、2、3番目の抽選で「10R大当たり」「5R大当たり」「10R大当たり」が実行され、10R大当たりによって1000球、5R大当たりによって500球獲得できることを示唆している。すなわち、予定獲得球数と当たり種別を示唆している。

【1150】

図101(I)は、予定獲得球数関連情報表示演出の他の一例である。予定獲得球数関連情報表示演出では、図99(C)の先読み予定獲得球数示唆演出の代わりに、図101(I)の先読み予定獲得球数示唆演出が実行されてもよい。図101(I)では、特図1の1、2、3番目の保留アイコン9Aの色が変化している。これにより、先読みによって、特図1の1、2、3番目の抽選で当たりになることが示唆されている。また、「10R大当たり」「5R大当たり」「10R大当たり」の文字画像が表示される。「10R大当たり」「5R大当たり」「10R大当たり」の文字画像は、先読みによって、この後、特図1の1、2、3番目の抽選で「10R大当たり」「5R大当たり」「10R大当たり」が実行され、10R大当たりによって1000球、5R大当たりによって500球獲得できることを示唆している。すなわち、予定獲得球数と当たり種別を示唆している。

【1151】

図101(J)は、予定獲得球数関連情報表示演出の他の一例である。予定獲得球数関連情報表示演出では、図99(C)の先読み予定獲得球数示唆演出の代わりに、図101(J)の先読み予定獲得球数示唆演出が実行されてもよい。図101(J)では、1番目の保留アイコン9Aに吹き出しで「1000球」と表示されている。これにより、先読みによって、この後、特図1の1番目の抽選で「10R大当たり」が実行され、10R大当たりによって1000球獲得できることを示唆している。一方、2番目と3番目の保留アイコン9Aは大当たりにもかかわらず吹き出しがない(大当たりが示唆されない)。このように、先読みによって、特図保留記憶領域85(図5)に記憶されている特図保留のうち、当たりとなる保留のうちの一部のみに予定獲得球数に関する情報を示唆し、当たりとなるにも関わらず予定獲得球数に関する情報を示唆しない保留が存在する場合があっても

10

20

30

40

50

よい。

【1152】

図101(K)は、予定獲得球数関連情報表示演出の他の一例である。予定獲得球数関連情報表示演出では、図99(C)の先読み予定獲得球数示唆演出の代わりに、図101(K)の先読み予定獲得球数示唆演出が実行されてもよい。図101(K)では、「10R大当たり」の文字画像が表示される。「10R大当たり」の文字画像は、先読みによって、この後、特図1の1番目の抽選で「10R大当たり」が実行され、10R大当たりによって1000球獲得できることを示唆している。一方、2番目と3番目の保留アイコン9Aは大当たりにもかかわらず大当たりが示唆されない。このように、先読みによって、特図保留記憶領域85(図5)に記憶されている特図保留のうち、当たりとなる保留のうちの一部のみに予定獲得球数に関する情報を示唆し、当たりとなるにも関わらず予定獲得球数に関する情報を示唆しない保留が存在する場合があつてもよい。ただし、遊技者は、「10R大当たり」の表示が特図1の1~4番目の保留のうちのいずれの抽選の大当たりなのか明確にはわからない。

【1153】

図101(L)は、予定獲得球数関連情報表示演出の他の一例である。予定獲得球数関連情報表示演出では、図99(C)の先読み予定獲得球数示唆演出の代わりに、図101(L)の先読み予定獲得球数示唆演出が実行されてもよい。図101(L)では、「100球」の文字画像が表示される。「100球」の文字画像は、先読みによって、この後、特図1の1番目の抽選で「10R大当たり」が実行され、10R大当たりによって1000球獲得できることを示唆している。一方、2番目と3番目の保留アイコン9Aは大当たりにもかかわらず大当たりが示唆されない。このように、先読みによって、特図保留記憶領域85(図5)に記憶されている特図保留のうち、当たりとなる保留のうちの一部のみに予定獲得球数に関する情報を示唆し、当たりとなるにも関わらず予定獲得球数に関する情報を示唆しない保留が存在する場合があつてもよい。ただし、遊技者は、「100球」の表示が特図1の1~4番目の保留のうちのいずれの抽選の大当たりなのか明確にはわからない。そのため、「100球」が「10R大当たり」1回によるものなのか、「5R大当たり」2回の合計で獲得されるものなのかもわからない。

【1154】

[効果例]

以下に、予定獲得球数関連情報表示演出の効果例を示す。

[効果1]

上記実施形態の遊技機1では、図99(C)に示すように、変動中に、先読みによって保留に含まれる当たりの予定獲得球数に関連する情報である「この後2500球獲得予定」の文字画像や、「10R大当たり」「5R大当たり」「10R大当たり」の文字画像が表示画面7aに表示される第1の演出を実行できる。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図100(I)~(L)、図101(H)~(L)も同様である。

[効果2]

上記実施形態の遊技機1では、図99(G)~(I)に示すように、第1の演出の後、大当たり遊技中に、保留に含まれる当たりの予定獲得球数に関連する情報である「次回以降の大当たり遊技で1500球獲得予定」を表示画面7aに表示する第2の演出を実行できる。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図ることができる。図99(L)、図100(A)~(B)、図101(A)~(D)(G)も同様である。

[効果3]

上記実施形態の遊技機1では、図99(C)に示すように、第1の演出では、先読みによって保留に含まれる当たり種別に関連する情報である「10R大当たり」「5R大当たり」「10R大当たり」の文字画像を表示画面7aに表示する。この構成によれば、従来にない斬新な演出によって、遊技者を視覚的に楽しませることができ、興趣の向上を図る

ことができる。図 100 (I)、図 101 (H) ~ (K) も同様である。

【1155】

[変形例]

以下に、予定獲得球数関連情報表示演出の変形例を示す。

[変形例1]

上記実施形態では、図 99 (A) ~ (L)、図 100 (A) ~ (H) を用いて、予定獲得球数関連情報表示演出の一例について説明し、図 100 (I) ~ (L) に他の演出の一例が示され、図 101 にはさらに他の演出の一例が示されているものとした。これらの演出は、適宜ランダムに組み合わせて実行されてもよい。例えば、遊技機 1 は、図 99 (C) の演出が実行されるタイミングで、ランダムに、図 99 (C) の演出が実行される場合と、図 100 (H) ~ (L) の演出のいずれか一つが実行される場合があってもよい。また、図 99 (C) が実行された後に、さらに、図 100 (H) ~ (L) のいずれか一つ以上の演出が実行されてもよい。また、例えば、遊技機 1 は、図 99 (G) (H) の演出が実行されるタイミングで、ランダムに、図 99 (G) (H) の演出が実行される場合と、図 101 (A) (B) の演出が実行される場合があってもよい。

10

【1156】

[変形例2]

上記の予定獲得球数関連情報表示演出では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が変動表示されたり対し表示されたりするものとした。しかし、予定獲得球数関連情報表示演出では、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が表示されなくてもよい。また、上記の予定獲得球数関連情報表示演出では、保留アイコン 9 A と、変動アイコン（当該保留アイコン）9 C が表示されるものとした。しかし、予定獲得球数関連情報表示演出では、保留アイコン 9 A と、変動アイコン（当該保留アイコン）9 C の少なくとも一方が表示されなくてよい。

20

【1157】

[変形例3]

図 101 (G) では、オープニング演出時に表示画面 7 a に「今回
」の画像と、「次回
」の画像が表示されるものとした。
。これらの画像は、ラウンド遊技中にも継続して表示されてもよい。この場合、ラウンド遊技中に「今回
」の
の数がラウンドを経るごとに一つずつ消えて
いってもよい。これにより、現在のラウンド数と残りのラウンド数を示唆することができる
。

30

【1158】

[態様例]

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[態様 E 1 - 1]

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、
変動中に、先読みによって保留に含まれる当たりの予定獲得球数に関連する情報を前記表示手段に表示する第 1 の演出を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。

40

[態様 E 1 - 2]

態様 E 1 - 1 に記載の遊技機であって、
前記第 1 の演出の後、大当たり遊技中に、保留に含まれる当たりの予定獲得球数に関連する情報を前記表示手段に表示する第 2 の演出を実行可能な、
ことを特徴とする遊技機。

[態様 E 1 - 3]

態様 E 1 - 1 に記載の遊技機であって、
前記第 1 の演出では、先読みによって保留に含まれる当たり種別に関連する情報を前記表示手段に表示する、
ことを特徴とする遊技機。

【1159】

50

以下に図102～図104を用いて期待度アップアイテム演出1～3について説明する。この期待度アップアイテム演出1～3は、装飾図柄の変動演出において実行される。すなわち、画像制御用マイコン101がサブ制御基板90から受信したコマンドを解析し、変動演出を実行する指示が含まれていると、ROM103から対応する画像データを読み出して画像表示装置7の表示画面7aに画像を表示させる。

【1160】

[期待度アップアイテム演出1]

図102は、期待度アップアイテム演出1を説明するための図である。期待度アップアイテム演出1は、表示画面7aにおいて変動中に、特図抽選の保留があるときに、爆弾を表す爆弾画像が複数表示される。ここでは、2個の爆弾画像を表示する。この爆弾が、期待度アップアイテムである。その爆弾の一つが爆発する演出をおこない、表示されている保留の色を期待度が高い色に変化させる。また、その後の変動で出現したテロップ予告が表示されているときに、残りの一つの爆弾が爆発する演出をおこない、テロップ予告の表示内容を期待度が高い表示内容に変化させる演出である。

10

【1161】

まず、図102(A)に示すように、変動中である装飾図柄8L、8C、8Rが表示されている。また、第1特図の保留が4つたまつた状態である。つまり、保留アイコン9C(当該変動に対応する当該変動アイコン)と第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保留アイコン9Aが表示された状態である。第1特図保留の4個目に対応する保留アイコン9A4は、青色(ハッチング1)に変化している。なお、ハッチングに関しては、後述する。

20

【1162】

ここで、保留が変化する色は、「青色」、「緑色」、「赤色」、「金色」があり、特図抽選の当たりの期待度を表すものであって、「金色」が一番高く、「赤色」は二番目に高く、「緑色」は三番目に高く、次に「青色」は四番目に高くなっている。図では図102(J)に示すようにハッチングにより表している。変化していない白色の保留は、ハッチングなしであり、青色の保留は、ハッチング1で表し、緑色の保留は、ハッチング2で表し、赤色の保留は、ハッチング3で表し、金色の保留は、ハッチング4で表している。図102～図104において色は、図102(J)に示すハッチングにより表す。

30

【1163】

次に、図102(B)に示すように、期待度アップ演出をおこなうアイテムである爆弾画像が2個表示される。一つ目の爆弾画像IT1と、二つ目の爆弾画像IT2が表示される。この爆弾画像IT1、IT2は、表示画面7aの右下に表示される。期待度アップ演出が2回おこなわれることを表している。一つ目の爆弾画像IT1から消化される。

【1164】

次に、図102(C)に示すように、期待度アップ演出をおこなうアイテムである爆弾の一つが爆発IT11の演出をおこなう。保留表示領域で爆発IT11の演出をおこない、保留アイコン9Cと第1特図保留9Aを覆い隠す。ここで消化される爆弾は1つ目の爆弾である。この爆弾IT1が消化された後、爆弾画像IT2が移動し、爆弾画像IT1の位置に表示され、爆弾画像IT2は、爆弾画像IT1となる。

40

【1165】

次に、図102(D)に示すように、爆発が終わり、保留アイコン9A4は、期待度が5の青色(ハッチング1)から期待度が10の緑色(ハッチング2)に変化している。これにより、特図抽選の当たりの期待度が青色のときよりも高くなっている。つまり、爆弾画像IT1が表す爆弾が消化され、保留アイコン9A4の態様を特図抽選の当たりの期待度がより高い態様に変化している。

【1166】

その後、図102(E)に示すように、緑色(ハッチング2)の保留は、シフト移動を繰り返し、保留アイコン9A1(第1特図保留の1個目に対応する保留)が保留アイコン9C(当該変動に対応する当該変動アイコン)となるところである。移動した後は、保留

50

表示領域には、緑色（ハッチング2）の保留アイコン9Cのみが表示される。ここでは、変動開始時であり、装飾図柄8L、8C、8Rは、停止している。

【1167】

次に、図102(F)に示すように、装飾図柄8L、8C、8Rの変動が開始され、所定時間経過後に、テロップ予告がおこなわれる。ここでは、「リーチかな？」のテロップYK1が表示されている。

【1168】

次に、図102(G)に示すように、期待度アップ演出をおこなうアイテムである爆弾画像IT1が表す爆弾が爆発IT11をおこなう。テロップYK1の前面で爆発IT11をおこない、テロップYK1を覆い隠す。この爆弾画像IT1が表す爆弾が消化された後、爆弾画像IT1はなくなる。10

【1169】

次に、図102(H)に示すように、爆発が終わり、テロップYK1は、期待度が3の「リーチかな？」から期待度が30の「激熱だ！」に変化している。「激熱だ！」は、「リーチかな？」に比べ、特図抽選の当たりの期待度が高い。つまり、爆弾画像IT1が消化され、テロップYK1の態様を特図抽選の当たりの期待度がより高い態様に変化している。

【1170】

次に、図102(I)に示すように、テロップ予告のテロップYK1が消去され、テロップ予告が終了する。20

【1171】

〔期待度アップアイテム演出2〕

図103は、期待度アップアイテム演出2を説明するための図である。期待度アップアイテム演出2は、表示画面7aにおいて変動中に、期待度アップアイテムである爆弾が一つ爆発し消化され、その後の変動で、爆弾が追加表示される演出である。

【1172】

この期待度アップアイテム演出2は、期待度アップアイテム演出1の図102(A)～(E)の演出と同様の演出がおこなわれる。ここでは、期待度アップアイテム演出1の図102(A)～(D)の演出の説明は省略する。期待度アップアイテム演出1の図102(E)と同様の演出である図103(A)から説明する。30

【1173】

図103(A)に示すように、緑色（ハッチング2）の保留は、シフト移動を繰り返し、保留アイコン9A1（第1特図保留の1個目に対応する保留）が保留アイコン9C（当該変動に対応する当該変動アイコン）となるところである。移動した後は、保留表示領域には、緑色（ハッチング2）の保留アイコン9Cのみが表示される。

ここでは、変動開始時であり、装飾図柄8L、8C、8Rは、停止している。

【1174】

次に、図103(B)に示すように、装飾図柄8L、8C、8Rの変動が開始される。その後に、期待度アップアイテムである二つ目の爆弾を表す爆弾画像IT2が追加表示される。これで、期待度アップアイテムである爆弾が1つから2つになる。期待度アップ演出が2回おこなわれることを表している。40

【1175】

次に、図103(C)に示すように、テロップ予告がおこなわれ、テロップYK1は、「リーチかな？」が表示されている。

【1176】

次に、図103(D)に示すように、一つ目の期待度アップアイテムである爆弾が消化され、テロップYK1の前面で爆発IT11をおこない、テロップYK1を覆い隠す。この爆弾IT1が消化された後、爆弾画像IT2が移動し、爆弾画像IT1の位置に表示される。

【1177】

10

20

30

40

50

次に、図 103 (E) に示すように、爆発が終わり、テロップ Y K 1 は、期待度が 3 の「リーチかな？」から期待度が 30 の「激熱だ！」に変化している。「激熱だ！」は、「リーチかな？」に比べ、特図抽選の当たりの期待度が高い。つまり、爆弾画像 I T 1 が表示爆弾が消化され、テロップ Y K 1 の態様を特図抽選の当たりの期待度がより高い態様に変化している。

【1178】

次に、図 103 (F) に示すように、テロップ予告が終了している。

【1179】

次に、図 103 (G) に示すように、期待度アップアイテムである爆弾が消化され、爆発 I T 1 1 をおこなう。この爆弾が消化された後、爆弾画像 I T 1 はなくなる。

10

【1180】

次に、図 103 (H) に示すように、爆発が終わり、リーチ演出に発展した場合には期待度が 50 のキャラクタ C R A が表示されている。このキャラクタ C R A が表示されると、リーチ演出に発展した場合には、その後のリーチ演出において、有利な状況となり、特図抽選の当たりの期待度が高くなる。

【1181】

[期待度アップアイテム演出 3]

図 104 は、期待度アップアイテム演出 3 を説明するための図である。期待度アップアイテム演出 3 は、表示画面 7 a において変動中に、期待度アップアイテムである爆弾が複数表示され、その爆弾の一つが通常の爆弾と異なる態様で表示され、この通常の爆弾と異なる態様の爆弾が消化される演出である。爆弾の爆発により変化する保留は、通常の態様の爆弾の爆発による変化で、当たりの期待度が高くなる程度に比べ、通常の爆弾と異なる態様の爆弾の爆発による変化で、当たりの期待度が高くなる程度が大きくなる。

20

【1182】

まず、図 104 (A) に示すように、変動中である装飾図柄 8 L、8 C、8 R が表示されている。また、第 1 特図の保留が 4 つたまつた状態である。つまり、保留アイコン 9 C (当該変動に対応する当該変動アイコン) と第 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保留アイコン 9 A が表示された状態である。第 1 特図保留の 4 個目に対応する保留アイコン 9 A 4 は、青色 (ハッチング 1) になっている。なお、ここでの保留の色による特図抽選の当たりの期待度は、上述した「期待度アップアイテム演出 1」での保留の色による特図抽選の当たりの期待度と同じである。

30

【1183】

次に、図 104 (B) に示すように、期待度アップ演出をおこなうアイテムである爆弾が 2 個表示される。一つ目の爆弾を表す爆弾画像 I T 1 と、二つ目の爆弾を表す爆弾画像 I T 2 が表示される。この爆弾画像 I T 1、I T 2 は、表示画面 7 a の右下に表示される。期待度アップ演出が 2 回おこなわれることを表している。一つ目の爆弾画像 I T 1 から消化される。爆弾画像 I T 1 には、「危」の文字が表示されており、この爆弾が消化されると、「危」の文字が表示されていない爆弾が消化されるときに比べ、爆弾の爆発により態様が変化することで、当たりの期待度が高くなる程度が大きい可能性が高い。

30

【1184】

次に、図 104 (C) に示すように、保留が一つ消化され、第 1 特図の保留が 3 つたまつた状態である。つまり、保留アイコン 9 C (当該変動に対応する当該変動アイコン) と第 1 特図保留の 1 個目、2 個目、3 個目にそれぞれ対応する保留アイコン 9 A が表示された状態である。青色 (ハッチング 1) の保留は、第 1 特図保留の 3 個目に対応する保留アイコン 9 A 3 となっている。

40

【1185】

次に、図 104 (D) に示すように、「危」の文字が表示されている爆弾画像 I T 1 が表す爆弾が爆発 I T 1 1 する演出をおこなう。保留表示領域で爆発 I T 1 1 をおこない、保留アイコン 9 C と保留アイコン 9 A の 3 つを覆い隠す。ここで消化される爆弾は 1 つ目の爆弾であり、この爆弾画像 I T 1 が消化された後、爆弾画像 I T 2 が移動し、爆弾画像

50

I T 1 の位置に表示される。

【 1 1 8 6 】

次に、図 104 (E) に示すように、爆発が終わり、保留アイコン 9 A 3 は、期待度が 5 の青色（ハッティング 1 ）から期待度が 50 の赤色（ハッティング 3 ）に変化している。これにより、特図抽選の当たりの期待度が青色のときよりも高くなっている。また、図 102 (D) に示すように「危」の文字が表示されていない爆弾が消化用されたときは、緑色（ハッティング 2 ）に変化したが、図 104 (D) では、「危」の文字が表示されている爆弾が消化され、赤色（ハッティング 3 ）に変化した。つまり、「危」の文字が表示された態様の爆弾と通常の態様の爆弾では、爆弾が消化され、変化する保留の態様が異なり、当たりの期待度が高くなる程度が異なる。

【 1 1 8 7 】

その後、図 104 (F) に示すように、赤色（ハッティング 3 ）の保留は、シフト移動を繰り返し、保留アイコン 9 A 1（第 1 特図保留の 1 個目に対応する保留）が保留アイコン 9 C（当該変動に対応する当該変動アイコン）となるところである。移動した後は、保留表示領域には、赤色（ハッティング 3 ）の保留アイコン 9 C のみが表示される。ここでは、変動開始時であり、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は、停止している。

【 1 1 8 8 】

次に、図 104 (G) に示すように、装飾図柄 8 L、8 C、8 R の変動が開始される。

【 1 1 8 9 】

次に、図 104 (H) に示すように、爆弾画像 I T 1 が表す爆弾が爆発 I T 11 をおこなう。保留表示領域で爆発 I T 11 をおこない、保留アイコン 9 C を覆い隠す。この爆弾 I T 1 が消化された後、爆弾画像 I T 1 はなくなる。

【 1 1 9 0 】

次に、図 104 (I) に示すように、爆発が終わり、保留アイコン 9 C は、期待度が 50 の赤色（ハッティング 3 ）から期待度が 100 の金色（ハッティング 4 ）に変化している。これにより、特図抽選の当たりの期待度が赤色のときよりも高くなっている。なお、金色の保留アイコン 9 C に対応する当該変動の特図抽選は、期待度が 100 であるため、当たりが確定したことを示す。

【 1 1 9 1 】

[効果例]

以下に、期待度アップアイテム演出 1 ~ 3 の効果例を示す。

【 1 1 9 2 】

[効果 1]

上記実施形態の遊技機 1 では、「期待度アップアイテム演出 1 」、「期待度アップアイテム演出 3 」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、複数種類の画像のうちの一つは、爆弾画像 I T 1 であり、複数種類の画像のうちの一つは、特図抽選または普図抽選における当たりの期待度を示唆する保留アイコン 9 A 4 であり、爆弾画像 I T 1、I T 2 と、保留アイコン 9 A 4 とが表示される第 1 の演出（図 102 (B) ）と、第 1 の演出（図 102 (B) ）の後、爆弾画像 I T 1、I T 2 のうちの 1 つである爆弾画像 I T 1 が消化され、表示されている保留アイコン 9 A 4 の態様を当たりの期待度がより高い態様に変化させる第 2 の演出（図 102 (C)、(D) ）と、第 2 の演出（図 102 (C)、(D) ）の後、残って表示されている爆弾画像 I T 1 のうちの 1 つが消化され、第 2 の演出（図 104 (D)、(E) ）で態様が変化した保留アイコン 9 C またはテロップ予告のテロップ Y K 1 の態様を当たりの期待度がより高い態様に変化させる第 3 の演出（（図 104 (H)、(I) ）、（図 102 (G)、(H) ））と、を実行可能である。この構成によれば、当たりの期待度がより高い態様に変化させる演出がおこなわれることを事前に報知することができ、興趣の向上を図ることができる。

【 1 1 9 3 】

[効果 2]

上記実施形態の遊技機 1 では、「期待度アップアイテム演出 1 」、「期待度アップアイ

10

20

30

40

50

テム演出 2」に示すように、第 1 の演出（図 102（B））の後、爆弾画像 I T 1 が表示された状態で、さらに新たな爆弾画像 I T 2 が追加表示される第 4 の演出（図 103（B））を実行可能である。この構成によれば、当たりの期待度がより高い様に変化させる演出がおこなわれることを事前に報知することができ、興趣の向上を図ることができる。

【1194】

[効果 3]

上記実施形態の遊技機 1 では、「期待度アップアイテム演出 3」に示すように、第 2 の演出（図 104（D）、（E））は、第 1 の演出（図 104（B））とは異なる変動中に実行される。この構成によれば、当たりの期待度がより高い様に変化させる演出がおこなわれることを事前に報知することができ、興趣の向上を図ることができる。

10

【1195】

[効果 4]

上記実施形態の遊技機 1 では、「期待度アップアイテム演出 1」に示すように、第 2 の演出（図 102（C）、（D））において、保留アイコン 9 A 4 の様相が変化するとは、保留アイコン 9 A 4 の色が変化することである。この構成によれば、当たりの期待度がより高い様に変化させる演出がおこなわれることを事前に報知することができ、興趣の向上を図ることができる。

【1196】

[効果 5]

上記実施形態の遊技機 1 では、「期待度アップアイテム演出 1」、「期待度アップアイテム演出 3」に示すように、第 1 の演出（図 104（B））では、爆弾画像 I T 1 と爆弾画像 I T 2 は互いに異なる様相で表示される場合があり、第 2 の演出（図 104（D）、（E））において、消化される爆弾画像 I T 1 の様相によって、保留アイコン 9 A 3 の様相の変化（青色から赤色）と、「期待度アップアイテム演出 1」の保留アイコン 9 A 4 の様相の変化（青色から緑色）とで、当たりの期待度が高くなる程度が異なる。

20

【1197】

[変形例]

以下に、期待度アップアイテム演出 1～3 の変形例を示す。

【1198】

[変形例 1]

上記実施形態では、爆弾を表す爆弾画像を 2 つ表示し、当たりの期待度がより高い様に変化させる演出が 2 回おこなわれるましたが、爆弾画像は 2 つでなくてもよい。例えば、1 つや、3 つ以上であってもよい。

30

【1199】

[変形例 2]

上記実施形態では、当たりの期待度は、特図抽選の当たりの期待度としたが、普図抽選の当たりの期待度としてもよい。

【1200】

[変形例 3]

上記実施形態では、保留は、第 1 特図の保留であるましたが、第 2 特図の保留であってもよい。

40

【1201】

[変形例 4]

上記実施形態では、さらに爆弾が追加表示された後の当たりの期待度がより高い様に変化させる演出は、追加表示されなかった場合の演出と異なっているが、追加表示された後の演出と追加表示されなかった場合の演出は、互いに同じ演出もおこなわれるとしてもよい。

【1202】

[変形例 5]

上記実施形態では、爆弾が消化されたとき、2 つ目の爆弾が 1 つ目の爆弾の位置に移動

50

するとしたが、2つ目の爆弾が1つ目の爆弾の位置に移動せず、2つ目の位置で消化されるのを待ってもよい。

【1203】

[変形例6]

上記実施形態では、爆弾画像が追加表示された変動と消化される変動とは別の変動としたが、同一の変動であってもよい。

【1204】

[変形例7]

上記実施形態では、爆弾は契機なく表示されたが、特定の装飾図柄が停止したことと契機に表示されるとしてもよい。

10

【1205】

[変形例8]

上記実施形態では、爆弾は表示されたら爆発するとしたが、爆弾が表示されても爆発せず消える場合があるとしてもよい。

【1206】

[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F1-1]

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは、所定画像であり、

20

前記複数種類の画像のうちの一つは、特図抽選または普図抽選における当たりの期待度を示唆する示唆画像であり、

複数の前記所定画像と、前記示唆画像とが表示される第1の演出と、

前記第1の演出の後、複数の前記所定画像のうちの1つが消化され、表示されている前記示唆画像の態様を当たりの期待度がより高い態様に変化させる第2の演出と、

前記第2の演出の後、残って表示されている前記所定画像のうちの1つが消化され、前記第2の演出で態様が変化した示唆画像または前記態様が変化した示唆画像とは異なる示唆画像の態様を当たりの期待度がより高い態様に変化させる第3の演出と、を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。

30

[態様F1-2]

態様F1-1に記載の遊技機であって、

前記第1の演出の後、前記所定画像が表示された状態で、さらに新たな前記所定画像が追加表示される第4の演出を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。

[態様F1-3]

態様F1-2に記載の遊技機であって、

前記第2の演出は、前記第1の演出とは異なる変動中に実行される、

ことを特徴とする遊技機。

40

[態様F1-4]

態様F1-3に記載の遊技機であって、

前記第2の演出において、前記示唆画像の態様が変化するとは、前記示唆画像の色が変化することである、

ことを特徴とする遊技機。

[態様F1-5]

態様F1-4に記載の遊技機であって、

前記第1の演出では、前記複数の所定画像は互いに異なる態様で表示される場合があり、

50

前記第2の演出及び前記第3の演出において、消化される前記所定画像の態様によって、前記示唆画像の態様の変化で、当たりの期待度が高くなる程度が異なる、

ことを特徴とする遊技機。

【1207】

以下に図105～図107を用いて数値合計演出1～5について説明する。この数値合計演出1～5は、装飾図柄の変動演出において実行される。すなわち、画像制御用マイコン101がサブ制御基板90から受信したコマンドを解析し、変動演出を実行する指示が含まれていると、ROM103から対応する画像データを読み出して画像表示装置7の表示画面7aに画像を表示させる。

【1208】

[数値合計演出1]

図105は、数値合計演出1を説明するための図である。数値合計演出1は、表示画面7aにおいて当たり遊技があこなわれることが決まった変動中に、変動後に始まる当たり遊技で獲得できる遊技球の数を示唆する演出である。ボタン押下のたびに、数値が表示され、最後のボタン押下で、表示されている数値を合計した数値以上の数値を表示し、変動後に始まる当たり遊技で獲得できる遊技球の数を示唆する。

10

【1209】

まず、図105(A)に示すように、変動中で、左装飾図柄8Lが「7」、中装飾図柄8Cが「7」、右装飾図柄8Rが「7」で仮停止している。つまり、当たっており、変動終了後に当たり遊技があこなわれることが決まっている。また、第1特図の保留の保留アイコン9Aと当該変動の保留アイコン9C(当該変動アイコンともいう)が表示されている。保留4の状態である。保留4の状態でなくてもよい。保留アイコン9Bが表示されていてもよい。

20

【1210】

次に、図105(B)に示すように、「いくつ獲得できるかな！」のテロップTR1が表示され、変動終了後におこなわれる当たり遊技で獲得できる遊技球数を表示する演出が始まることを示す。なお、装飾図柄8L、8C、8Rは縮小され、表示画面7aの右下に表示される。

30

【1211】

次に、図105(C)に示すように、演出ボタン63を連打することを促す画像BTN1とその連打ができる制限時間を表す画像TM1が表示される。演出ボタン63を連打することを促す画像BTN1には、連打を促すため「連打」の文字が付されている。制限時間を表す画像TM1は、表示された直後はバーが右端いっぱいに表示されていたが、時間が経過するにつれ、制限時間が少なくなることに合わせて、バーが少なくなる。

30

【1212】

次に、図105(D)に示すように、数値「5」ST1が表示されている。この数値「5」ST1は、演出ボタン63を押下したことにより表示された画像である。連打ができる制限時間を表す画像TM1では、バーがなくなっておらず、まだ制限時間があることを示している。なお、この連打ができる期間は演出ボタン63が押下された直後に演出ボタン63が押下されても押下が無効になる期間をもうけてよい。

40

【1213】

次に、図105(E)に示すように、数値「5」ST1、数値「8」ST2、数値「5」ST3、数値「12」ST4、数値「10」ST5が表示されている。演出ボタン63を5回押下した状態であり、数値ST1～ST5は演出ボタン63の押下ごとに表示された画像である。なお、この各数値はすべて異なっていてもよいし、全て同じであってもよい。さらに、1回の演出ボタン63の押下で2つ以上の数値画像が表示されてもよい。また、連打ができる制限時間を表す画像TM1では、バーがなくなっておらず、まだ制限時間があることを示している。

40

【1214】

次に、図105(F)に示すように、その後も演出ボタン63の押下を続け、さらに、数値「8」ST6、数値「5」ST7、数値「8」ST8が押下ごとに表示されている。また、連打ができる制限時間を表す画像TM1では、バーがなくなっており、制限時間が

50

なくなり、以降は演出ボタン 6 3 を押下しても数値が表示されないことを示している。

【 1 2 1 5 】

次に、図 1 0 5 (G) に示すように、演出ボタン 6 3 を連打できる期間は終了しているため、演出ボタン 6 3 を連打することを促す画像 B T N 1 は消える。

【 1 2 1 6 】

次に、図 1 0 5 (H) に示すように、演出ボタン 6 3 を押下することを促す画像 B T N 2 とその押下ができる制限時間を表す画像 T M 2 が表示される。演出ボタン 6 3 を押下することを促す画像 B T N 2 には、押下を促すため「押せ！」の文字が付されている。制限時間を表す画像 T M 2 は、表示された直後はバーが右端いっぱいに表示されていたが、時間が経過するにつれ、制限時間が少なくなることに合わせて、バーが少なくなる。

10

【 1 2 1 7 】

次に、図 1 0 5 (I) に示すように、押下ごとに表示された数値 S T 1 ~ S T 8 が消され、数値「8 0 0」S T 1 0 0 が表示されている。なお、数値 S T 1 ~ S T 8 は表示されたままであってもよい。この数値「8 0 0」S T 1 0 0 は、演出ボタン 6 3 を押下したことにより表示された画像である。この画像の数値「8 0 0」は、変動終了後に始まる当たり遊技で獲得できる遊技球数を表している。なお、ここで表示される数値 S T 1 0 0 (8 0 0) は、連打中に表示された数値 S T 1 ~ S T 8 (5、8、5、1 2、1 0、8、5、8) の合計値以上である。また、保留内にも当たりが含まれている場合は、その保留内の当たりによる当たり遊技で獲得できる遊技球数を含めた数値を表示する。なお、保留内の当たりによる当たり遊技で獲得できる遊技球数を含めなくてもよい。

20

【 1 2 1 8 】

次に、図 1 0 5 (J) に示すように、変動が終了し、左装飾図柄 8 L が「7」、中装飾図柄 8 C が「7」、右装飾図柄 8 R が「7」で確定停止している。変動が終了したことを示している。

【 1 2 1 9 】

次に、図 1 0 5 (K) に示すように、当たり遊技に移行し、テロップ「大当たり！」T R 2 が表示され、大当たり遊技が開始される。

【 1 2 2 0 】

[数値合計演出 2]

図 1 0 6 は、数値合計演出 2、3、4 を説明するための図である。図 1 0 6 (A) ~ (H) の演出は、数値合計演出 2 であり、表示画面 7 a において当たり遊技がおこなわれることが決まった変動中に、変動後に始まる当たり遊技で獲得できる遊技球の数を示唆する演出である。順次、数値が表示され、所定時間経過後、表示されている数値を合計した数値以上の数値を表示し、変動後に始まる当たり遊技で獲得できる遊技球の数を示唆する。

30

【 1 2 2 1 】

数値合計演出 2 であるが、図 1 0 6 (A) に示すように、変動中で、左装飾図柄 8 L が「7」、中装飾図柄 8 C が「7」、右装飾図柄 8 R が「7」で仮停止している。つまり、当たりっており、変動終了後に当たり遊技がおこなわれることが決まっている。また、第 1 特図の保留の保留アイコン 9 A と当該変動の保留アイコン 9 C (当該変動アイコンともいう) が表示されている。保留 4 の状態である。保留 4 の状態でなくてもよい。保留アイコン 9 B が表示されていてもよい。

40

【 1 2 2 2 】

次に、図 1 0 6 (B) に示すように、「いくつ獲得できるかな！」のテロップ T R 1 が表示され、変動終了後におこなわれる当たり遊技で獲得できる遊技球数を表示する演出が始まることを示す。なお、装飾図柄 8 L、8 C、8 R は縮小され、表示画面 7 a の右下に表示される。

【 1 2 2 3 】

次に、図 1 0 6 (C) に示すように、「いくつ獲得できるかな！」のテロップ T R 1 が消され、数値「5」S T 1 が表示されている。

【 1 2 2 4 】

50

次に、図 106 (D) に示すように、数値「5」ST1、数値「8」ST2、数値「5」ST3、数値「12」ST4、数値「10」ST5 が表示されている。これらの数値の画像は、順に表示された画像である。なお、同時に 2 つ以上の数値が表示されてもよい。

【1225】

次に、図 106 (E) に示すように、その後も、数値「8」ST6、数値「5」ST7、数値「8」ST8 が表示されている。

【1226】

次に、図 106 (F) に示すように、押下ごとに表示された数値 ST1 ~ ST8 が消され、数値「800」ST100 が表示されている。なお、数値 ST1 ~ ST8 は表示されたままであってもよい。この画像の数値「800」は、変動終了後に始まる当たり遊技で獲得できる遊技球数を表している。なお、ここで表示される数値 ST100 (800) は、表示された数値 ST1 ~ ST8 (5、8、5、12、10、8、5、8) の合計値以上である。また、保留内にも当たりが含まれている場合は、その保留内の当たりによる当たり遊技で獲得できる遊技球数を含めた数値を表示する。なお、保留内の当たりによる当たり遊技で獲得できる遊技球数を含めなくてもよい。

10

【1227】

次に、図 106 (G) に示すように、変動が終了し、左装飾図柄 8L が「7」、中装飾図柄 8C が「7」、右装飾図柄 8R が「7」で確定停止している。変動が終了したことを示している。

20

【1228】

次に、図 106 (H) に示すように、当たり遊技に移行し、テロップ「大当たり！」TR2 が表示され、大当たり遊技が開始される。

【1229】

[数値合計演出 3]

図 106 (I) の演出は、数値合計演出 3 であり、図 106 (A) ~ (H) の演出の他の例として、1 つずつ 2 つの数値が表示され、所定時間経過後、表示されている数値を合計した数値以上の数値を表示する演出である。

【1230】

数値合計演出 3 であるが、上述した図 106 (A) ~ (H) の演出の他の例として、1 つずつ 2 つの数値が表示され、所定時間経過後、表示されている数値を合計した数値以上の数値を表示する演出である。図 106 (I) で説明する。

30

【1231】

本実施例は、上述した数値合計演出 2 の演出と、図 106 (A) ~ (C) は共通であり、図 106 (C) の後、図 106 (I) となる。図 106 (A) ~ (C) の説明は省略する。

【1232】

図 106 (I) に示すように、数値「5」ST1、数値「8」ST2 が表示されている。2 つの数値が表示されている。これらの数値の画像は、順に表示された画像である。

【1233】

その後は、表示された数値「5」ST1、数値「8」ST2 が消され、数値「800」ST100 が表示され、上述した図 106 (A) ~ (H) の演出の図 106 (F) 以降と共通であるため、説明を省略する。

40

【1234】

[数値合計演出 4]

図 106 (J) ~ (L) の演出は、数値合計演出 4 であり、上述した「数値合計演出 1」の演出の他の例として、ボタン押下のたびに、1 つずつ 2 つの数値が表示され、最後のボタン押下で、表示されている数値を合計した数値以上の数値を表示する演出である。

【1235】

数値合計演出 4 であるが、上述した「数値合計演出 1」の演出の他の例として、ボタン押下のたびに、1 つずつ 2 つの数値が表示され、その後のボタン押下で、表示されている

50

数値を合計した数値以上の数値を表示する演出である。図 106(J)～(L)で説明する。

【 1 2 3 6 】

本実施例は、上述した「数値合計演出 1」の演出と、図 105(A)、(B)は共通であり、図 105(B)の後、図 106(J)となる。図 105(A)、(B)の説明は省略する。

【 1 2 3 7 】

図 105(B)の後、図 106(J)に示すように、演出ボタン 63 を連打することを促す画像 BTN1 とその連打ができる制限時間を表す画像 TM1 が表示される。演出ボタン 63 を連打することを促す画像 BTN1 には、連打を促すため「連打」の文字が付されている。制限時間を表す画像 TM1 は、表示された直後はバーが右端いっぱいに表示されていたが、時間が経過するにつれ、制限時間が少なくなることに合わせて、バーが少なくなる。

【 1 2 3 8 】

次に、図 106(K)に示すように、数値「5」ST1 が表示されている。この数値「5」ST1 は、演出ボタン 63 を押下したことにより表示された画像である。連打ができる制限時間を表す画像 TM1 では、バーがなくなっておらず、まだ制限時間があることを示している。

【 1 2 3 9 】

次に、図 106(L)に示すように、数値「5」ST1 と数値「8」ST2 とが表示されている。この数値「8」ST2 は、数値「5」ST1 が表示された後、さらに、演出ボタン 63 を押下したことにより表示された画像である。連打ができる制限時間を表す画像 TM1 では、バーがなくなり、制限時間がなくなったことを示している。

【 1 2 4 0 】

その後は、演出ボタン 63 を押下することを促す画像 BTN2 とその押下ができる制限時間を表す画像 TM2 が表示される。演出ボタン 63 を押下することを促す画像 BTN2 には、押下を促すため「押せ！」の文字が付されている。制限時間を表す画像 TM2 は、表示された直後はバーが右端いっぱいに表示されていたが、時間が経過するにつれ、制限時間が少なくなることに合わせて、バーが少なくなる。

【 1 2 4 1 】

次に、図 105(I)に示すように、押下ごとに表示された数値 ST1、ST2 が消され、数値「800」ST100 が表示されている。なお、数値 ST1、ST2 は表示されたままであってもよい。この数値「800」ST100 は、演出ボタン 63 を押下したことにより表示された画像である。この画像の数値「800」は、変動終了後に始まる当たり遊技で獲得できる遊技球数を表している。なお、ここで表示される数値 ST100(800)は、連打中に表示された数値 ST1、ST2(5、8)の合計値以上である。また、保留内にも当たりが含まれている場合は、その保留内の当たりによる当たり遊技で獲得できる遊技球数を含めた数値を表示する。なお、保留内の当たりによる当たり遊技で獲得できる遊技球数を含めなくてもよい。

【 1 2 4 2 】

その後は、上述した「数値合計演出 1」の演出の図 105(J)、(H)と共通であるため、説明を省略する。

【 1 2 4 3 】

[数値合計演出 5]

図 107 は、数値合計演出 5 を説明するための図である。数値合計演出 5 は、当たり遊技終了前に、当たり終了後に始まる時短状態の変動回数を示唆する演出である。ボタン押下のたびに、数値が表示され、最後のボタン押下で、表示されている数値を合計した数値を表示し、当たり終了後に始まる時短状態の変動回数を示唆する。

【 1 2 4 4 】

まず、図 107(A)に示すように、当たり遊技の終了インターバル中であり、テロッ

10

20

30

40

50

「大当たり終了」TR3が表示され、当たり遊技が終了することを示している。

【1245】

次に、図107(B)に示すように、「時短を獲得しろ！」のテロップTR4が表示され、当たり遊技終了後におこなわれる時短状態の変動回数を表示する演出が始まる事を示す。

【1246】

次に、図107(C)に示すように、演出ボタン63を連打することを促す画像BTN1とその連打ができる制限時間を表す画像TM1が表示される。演出ボタン63を連打することを促す画像BTN1には、連打を促すため「連打」の文字が付されている。制限時間を表す画像TM1は、表示された直後はバーが右端いっぱいに表示されていたが、時間が経過するにつれ、制限時間が少なくなることに合わせて、バーが少なくなる。

10

【1247】

次に、図107(D)に示すように、数値「1」ST1が表示されている。この数値「1」ST1は、演出ボタン63を押下したことにより表示された画像である。連打ができる制限時間を表す画像TM1では、バーがなくなっておらず、まだ制限時間があることを示している。なお、この連打ができる期間は演出ボタン63が押下された直後に演出ボタン63が押下されても押下が無効になる期間をもうけてもよい。

【1248】

次に、図107(E)に示すように、数値「1」ST1、数値「1」ST2、数値「2」ST3、数値「1」ST4、数値「3」ST5が表示されている。演出ボタン63を5回押下した状態であり、数値ST1～ST5は演出ボタン63の押下ごとに表示された画像である。なお、この各数値はすべて異なっていてもよいし、全て同じであってもよい。さらに、1回の演出ボタン63の押下で2つ以上の数値画像が表示されてもよい。また、連打ができる制限時間を表す画像TM1では、バーがなくなっておらず、まだ制限時間があることを示している。

20

【1249】

次に、図107(F)に示すように、その後も演出ボタン63の押下を続け、さらに、数値「5」ST6、数値「1」ST7、数値「2」ST8が押下ごとに表示されている。また、連打ができる制限時間を表す画像TM1では、バーがなくなっており、制限時間がなくなり、以降は演出ボタン63を押下しても数値が表示されないことを示している。

30

【1250】

次に、図107(G)に示すように、演出ボタン63を連打できる期間は終了しているため、演出ボタン63を連打することを促す画像BTN1は消える。

【1251】

次に、図107(H)に示すように、演出ボタン63を押下することを促す画像BTN2とその押下ができる制限時間を表す画像TM2が表示される。演出ボタン63を押下することを促す画像BTN2には、押下を促すため「押せ！」の文字が付されている。制限時間を表す画像TM2は、表示された直後はバーが右端いっぱいに表示されていたが、時間が経過するにつれ、制限時間が少なくなることに合わせて、バーが少なくなる。

40

【1252】

次に、図107(I)に示すように、押下ごとに表示された数値ST1～ST8が消され、数値「50」ST200が表示されている。なお、数値ST1～ST8は表示されたままであってもよい。この数値「50」ST200は、演出ボタン63を押下したことにより表示された画像である。この画像の数値「50」は、当たり終了後に始まる時短状態の変動回数を表している。なお、ここで表示される数値ST200(50)は、連打中に表示された数値ST1～ST8(1、1、2、1、3、5、1、2)の合計値以上である。

【1253】

次に、図107(J)に示すように、

「時短50回」のテロップTR5が表示され、当たり遊技終了後におこなわれる時短状態

50

の変動回数は 50 回であることを示す。

【 1 2 5 4 】

次に、図 105 (K) に示すように、当たり遊技から時短状態へ移行し、時短状態で変動が開始される。この時短状態は、50 回は継続される。なお、50 回以上継続してもよい。

【 1 2 5 5 】

[効果例]

以下に、数値合計演出 1 ~ 5 の効果例を示す。

【 1 2 5 6 】

[効果 1]

上記実施形態の遊技機 1 では、「数値合計演出 1」に示すように、複数種類の画像を表示可能な表示画面 7a を備え、複数種類の画像のうちの一つは、数値「5」ST1 であり、複数種類の画像のうちの一つは、数値「8」ST2 であり、複数種類の画像のうちの一つは、数値「800」ST100 であり、数値「5」ST1 が表示される第 1 の演出（図 105 (D)）と、第 1 の演出（図 105 (D)）の後、数値「5」ST1 が表示された状態で、さらに数値「8」ST2 が追加表示される第 2 の演出（図 105 (E)）と、第 2 の演出（図 105 (E)）の後、数値「800」ST100 が表示される第 3 の演出（図 105 (I)）と、を実行可能であり、数値「800」ST100 の数値は、数値「5」ST1 の数値と数値「8」ST2 の数値との合計以上の数値である。この構成によれば、当たり遊技により獲得できる遊技球数を事前に報知することができ、興趣の向上を図ることができる。10
20

【 1 2 5 7 】

[効果 2]

上記実施形態の遊技機 1 では、「数値合計演出 1」に示すように、さらに、遊技者が操作可能な演出ボタン 63 を備え、複数種類の画像のうちの一つは、演出ボタン 63 の外観を表し連打することを促す画像 BTN1 であり、複数種類の画像のうちの一つは、演出ボタン 63 の外観を表し押下することを促す画像 BTN2 であり、第 1 の演出（図 105 (D)）及び第 2 の演出（図 105 (E)）は、演出ボタン 63 を連打することを促す画像 BTN1 が表示された状態で、演出ボタン 63 が操作されると、おこなわれ、第 3 の演出（図 105 (I)）は、演出ボタン 63 を押下することを促す画像 BTN2 が表示された状態で、演出ボタン 63 が操作されると、おこなわれる。この構成によれば、当たり遊技により獲得できる遊技球数を事前に報知することができ、興趣の向上を図ることができる。30

【 1 2 5 8 】

[効果 3]

上記実施形態の遊技機 1 では、「数値合計演出 1」に示すように、数値「8」ST2 は、数値「5」ST1 の数値とは異なる。この構成によれば、当たり遊技により獲得できる遊技球数を事前に報知することができ、興趣の向上を図ることができる。

【 1 2 5 9 】

[効果 4]

上記実施形態の遊技機 1 では、「数値合計演出 1」に示すように、数値「800」ST100 の数値は、当該変動の特図抽選が当たりであった場合の当たり遊技において獲得できる遊技球の数と、保留されている特図抽選が当たりであった場合の当たり遊技において獲得できる遊技球の数と、の合計数を表す数値である（図 105 (I)）。この構成によれば、当たり遊技により獲得できる遊技球数を事前に報知することができ、興趣の向上を図ることができる。40

【 1 2 6 0 】

[変形例]

以下に、数値合計演出 1 ~ 5 の変形例を示す。

【 1 2 6 1 】

10

20

30

40

50

[变形例 1]

上記実施形態では、演出ボタン 6 3 を連打することを促す画像 B T N 1 と演出ボタン 6 3 を押下することを促す画像 B T N 2 は異なる画像としたが、同じ画像であってもよい。

【 1 2 6 2 】

[变形例 2]

上記実施形態では、演出ボタン 6 3 を連打することを促す画像 B T N 1 が表示された状態で演出ボタン 6 3 を押下すると、押下するたびに数値画像が表示されたが、数値画像が表示されない場合があってもよい。

【 1 2 6 3 】

[变形例 3]

上記実施形態では、変動終了後に始まる当たり遊技で獲得できる遊技球数を表す画像の数値「800」は、一旦表示された後に、一旦表示された数値以上の数値を表す数値画像を表示してもよい。

【 1 2 6 4 】

[变形例 4]

上記実施形態では、「数値合計演出 1 ~ 4」は、当たり遊技前の変動中におこなわれるとしたが、当たり遊技中におこなわれるとしてもよい。

【 1 2 6 5 】

[变形例 5]

上記実施形態では、「数値合計演出 5」は、時短状態前の当たり遊技中におこなわれるとしたが、当たり遊技後の時短状態に移行した後の変動中におこなわれるとしてもよい。

【 1 2 6 6 】

[態様例]

本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。

[態様 E 2 - 1]

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、

前記複数種類の画像のうちの一つは、第 1 の数値画像であり、

前記複数種類の画像のうちの一つは、第 2 の数値画像であり、

前記複数種類の画像のうちの一つは、第 3 の数値画像であり、

前記第 1 の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、前記第 1 の数値画像が表示された状態で、さらに前記第 2 の数値画像が追加表示される第 2 の演出と、

前記第 2 の演出の後、前記第 3 の数値画像が表示される第 3 の演出と、を実行可能であり、

前記第 3 の数値画像の数値は、前記第 1 の数値画像の数値と前記第 2 の数値画像の数値との合計以上の数値である、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 E 2 - 2]

態様 E 2 - 1 に記載の遊技機は、さらに、

遊技者が操作可能な操作手段を備え、

前記複数種類の画像のうちの一つは、前記操作手段の外観を表す第 1 の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、前記操作手段の外観を表す第 2 の操作手段画像であり、

前記第 1 の演出及び前記第 2 の演出は、前記第 1 の操作手段画像が表示された状態で、前記操作手段が操作されると、おこなわれ、

前記第 3 の演出は、前記第 2 の操作手段画像が表示された状態で、前記操作手段が操作されると、おこなわれる、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 E 2 - 3]

10

20

30

40

50

態様 E 2 - 1 または態様 E 2 - 2 に記載の遊技機であって、
前記第 2 の数値画像の数値は、前記第 1 の数値画像の数値とは異なる、
ことを特徴とする遊技機。

[態様 E 2 - 4]

態様 E 2 - 3 に記載の遊技機であって、

前記第 3 の数値画像の数値は、当該変動の特図抽選が当たりであった場合の当たり遊技において獲得できる遊技球の数と、保留されている特図抽選が当たりであった場合の当たり遊技において獲得できる遊技球の数との合計数を表す数値である、
ことを特徴とする遊技機。

【 1 2 6 7 】

10

以下に図 1 0 8 ~ 図 1 1 0 を用いて保留先読み演出 1 ~ 3 について説明する。この保留先読み演出 1 ~ 3 は、当たり遊技中において実行される。すなわち、画像制御用マイコン 1 0 1 がサブ制御基板 9 0 から受信したコマンドを解析し、変動演出を実行する指示が含まれていると、ROM 1 0 3 から対応する画像データを読み出して画像表示装置 7 の表示画面 7 a に画像を表示させる。

【 1 2 6 8 】

[保留先読み演出 1]

図 1 0 8 は、保留先読み演出 1 を説明するための図である。保留先読み演出 1 は、表示画面 7 a において大当たり遊技中の演出をおこなっているときに、遊技球が大入賞口（第 1 大入賞口 3 0 または第 2 大入賞口 3 5 の一方、または両方、図 1 0 8 ~ 図 1 1 0 において同様）に入球するたびに、入球したことを表す画像を表示画面 7 a において表示し、その画像で特図抽選の当たりの期待度を示唆し、その後、その画像が消える演出である。また、入球したことを表す画像とは別の画像を入球したことを表す画像と同じ色で表示し、その画像でも特図抽選の当たりの期待度を示唆する。なお、大入賞口が 2 個ある場合は、両方の大入賞口でもよいし、どちらかの大入賞口でもよい（図 1 0 8 ~ 図 1 1 0 において同様）。

20

【 1 2 6 9 】

この大当たり遊技中に、キャラクタ C R A とキャラクタ C R B が対決をおこない、キャラクタ C R A の勝敗によって、保留されている特図抽選を大当たり中に報知する。キャラクタ C R A が勝利した場合は、保留されている特図抽選に当たりがあることが確定し、キャラクタ C R A が敗北した場合は、保留されている特図抽選に当たりがあることが確定しない。本実施例では、1 ラウンド目でキャラクタ C R A とキャラクタ C R B が対峙する演出をおこない、2 ラウンド目でキャラクタ C R A とキャラクタ C R B の対決結果を表示する演出をおこなう。なお、これらの演出をおこなうラウンド数は、異なるラウンド数でもよい。

30

【 1 2 7 0 】

まず、図 1 0 8 (A) に示すように、大当たり開始インターバルで「大当たり！」テロップ T R 1 が表示され、大当たり遊技が始まることが報知される。保留アイコン 9 A が表示されている。なお、保留アイコン 9 B を表示してもよいし、すべての保留アイコンを表示しなくてもよい（図 1 0 8 ~ 図 1 1 0 において同様）。

40

【 1 2 7 1 】

次に、図 1 0 8 (B) に示すように、表示画面 7 a の右上に、ラウンド数を表す「1 R」のラウンド数表示 T R R が表示され、1 ラウンドが始まる。つまり、大入賞口が開放される。大入賞口の開放に伴い、大入賞口に遊技球が入球可能な状態になる。また、表示画面 7 a の中央部では、キャラクタ C R A とキャラクタ C R B が表示され、対峙している。キャラクタ C R A の剣の先には剣の強さを表すエフェクト K S G が付いている。この時点では、キャラクタ C R A の剣の先のエフェクト K S G は、白色（ハッチングなし）である。なお、このエフェクト K S G の色で大当たりの期待度を示唆する。詳細は後述する。

【 1 2 7 2 】

キャラクタ C R A の剣の先のエフェクト K S G は、赤色が 1 番目に強く、緑色が 2 番目

50

に強く、青色が3番目に強く、白色が4番目に強い(1番弱い)。図108(L)に示すように、白色はハッチングなし、青色はハッチング1、緑色はハッチング2、赤色はハッチング3、で表している。また、大当たりの期待度(信頼度ともいう)としては、白色の場合は10であり、青色の場合は20であり、緑色の場合は30であり、赤色の場合は50である。なお、図108～図110において同様である。

【1273】

次に、図108(C)では、大入賞口に遊技球が入球した状態である。入球に伴い入球したことを表す画像NGZが表示される。この画像NGZは、表示画面7aの大入賞口に近い位置で表示が行われる。この画像NGZは、青色(ハッチング1)で表示が行われている。なお、大入賞口に近い位置でなくてもよい。この時点では、キャラクタCRAの剣の先のエフェクトKSGは、白色(ハッチングなし)である。なお、この入球したことを表す画像NGZの色で大当たりの期待度を示唆する。詳細は後述する。

10

【1274】

入球したことを表す画像NGZは、赤色が1番目に強く、緑色が2番目に強く、青色が3番目に強く、白色が4番目に強い(1番弱い)。図108(L)に示すように、白色はハッチングなし、青色はハッチング1、緑色はハッチング2、赤色はハッチング3、で表している。また、大当たりの期待度(信頼度ともいう)としては、白色の場合は10であり、青色の場合は20であり、緑色の場合は30であり、赤色の場合は50である。なお、図108～図110において同様である。

20

【1275】

次に、図108(D)では、入球したことを表す画像NGZが表示画面7a全体に表示されている。つまり、表示画面7a全体的に青色(ハッチング1)で表示されている。徐々に広がって全体に表示されてもよいし、一瞬で全体に表示されてもよい。

【1276】

次に、図108(E)では、表示画面7a全体に表示されている青色(ハッチング1)の画像NGZがフェードアウトをおこない、青色(ハッチング1)が薄くなっていく。キャラクタCRAの剣の先のエフェクトKSGは、すでに、白色(ハッチングなし)から青色(ハッチング1)に変化している。本実施例では、入球したことを表す画像NGZが表示画面7a全体に表示されたとき、キャラクタCRAの剣の先のエフェクトKSGの色が画像NGZと同じ色に変化したように演出をおこなっているが、入球に伴い入球したことを表す画像NGZが表示されたとき、キャラクタCRAの剣の先のエフェクトKSGの色が画像NGZと同じ色に変化したように演出をおこなってもよい。

30

【1277】

次に、図108(F)では、入球したことを表す画像NGZのフェードアウトが完了している。キャラクタCRAの剣の先のエフェクトKSGの色は青色(ハッチング1)のままである。

【1278】

次に、図108(G)では、新たに大入賞口に遊技球が入球した状態である。入球に伴い入球したことを表す画像NGZが新たに表示される。この画像NGZは、緑色(ハッチング2)で表示が行われている。この時点では、キャラクタCRAの剣の先のエフェクトKSGは、青色(ハッチング1)である。

40

【1279】

次に、図108(H)では、入球したことを表す画像NGZが表示画面7a全体に表示されている。つまり、表示画面7a全体的に緑色(ハッチング2)で表示されている。

【1280】

次に、図108(I)では、表示画面7a全体に表示されている緑色(ハッチング2)の画像NGZがフェードアウトをおこない、緑色(ハッチング2)が薄くなっていく。キャラクタCRAの剣の先のエフェクトKSGは、すでに、青色(ハッチング1)から緑色(ハッチング2)に変化している。

50

【1281】

次に、図108(J)では、入球したことを表す画像N G Zのフェードアウトが完了している。キャラクタC R Aの剣の先のエフェクトK S Gの色は緑色(ハッチング2)のままである。

【1282】

この後も、新たに大入賞口に遊技球が入球するたびに、入球したことを表す画像N G Zが表示され、画像N G Zがフェードアウトにより消える。入球したことを表す画像N G Zが異なる色(例えば赤色)で表示されることもある。また、入球したことを表す画像N G Zが異なる色で表示されたことに伴い、キャラクタC R Aの剣の先のエフェクトK S Gの色が異なる色で表示されることもある。

これを繰り返した後、1ラウンドは終了する。

10

【1283】

次に、図108(K)では、2ラウンドへ移行している。表示画面7aの右上に、ラウンド数を表す「2R」のラウンド数表示T R Rが表示され、2ラウンドが始まっている。キャラクタC R AとキャラクタC R Bが対決する演出をおこなった後、「勝利」のテロップT R 2が表示され、キャラクタC R Aが勝利したことを表している。これにより、保留されている特図抽選に当たりがあることが確定している。

【1284】

[保留先読み演出2]

図109は、保留先読み演出2を説明するための図である。保留先読み演出2は、表示画面7aにおいて大当たり遊技中の演出をおこなっているときに、遊技球が大入賞口に入球するたびに、入球したことを表す画像を表示画面7aにおいて表示するが、入球したことを表す画像が表示されているときに、新たな遊技球が大入賞口に入球した場合の演出である。

20

【1285】

まず、図109(A)に示すように、表示画面7aの右上に、ラウンド数を表す「1R」のラウンド数表示T R Rが表示され、1ラウンドが始まる。つまり、大入賞口が開放される。大入賞口の開放に伴い、大入賞口に遊技球が入球可能な状態になる。また、表示画面7aの中央部では、キャラクタC R AとキャラクタC R Bが表示され、対峙している。キャラクタC R Aの剣の先には剣の強さを表すエフェクトK S Gが付いている。この時点では、キャラクタC R Aの剣の先のエフェクトK S Gは、白色(ハッチングなし)である。

30

【1286】

次に、図109(B)では、大入賞口に遊技球が入球した状態である。入球に伴い入球したことを表す画像N G Zが表示される。この画像N G Zは、表示画面7aの大入賞口に近い位置で表示が行われる。この画像N G Zは、青色(ハッチング1)で表示が行われている。この時点では、キャラクタC R Aの剣の先のエフェクトK S Gは、白色(ハッチングなし)である。

【1287】

次に、図109(C)では、入球したことを表す画像N G Zが表示画面7a全体に広がって表示されていく。つまり、表示画面7a全体的に青色(ハッチング1)で表示されていく。なお、一瞬で全体に表示されてもよい。

40

【1288】

次に、図109(D)では、入球したことを表す画像N G Zが表示画面7a全体に広がって表示されている。つまり、表示画面7a全体的に青色(ハッチング1)で表示されている。

【1289】

次に、図109(E)では、表示画面7a全体に表示されている青色(ハッチング1)の画像N G Zがフェードアウトをおこない、青色(ハッチング1)が薄くなっていく。キャラクタC R Aの剣の先のエフェクトK S Gは、すでに、白色(ハッチングなし)から青色(ハッチング1)に変化している。

50

【 1 2 9 0 】

次に、図 109 (F) では、表示画面 7 a 全体に表示されている青色（ハッチング 1）の画像 NGZ がフェードアウトをおこなっている途中で、新たに大入賞口に遊技球が入球した状態である。入球に伴い入球したことを表す画像 NGZA が新たに表示される。つまり、フェードアウトしている画像 NGZ に重なって新たな画像 NGZA が新たに表示される。この画像 NGZA は、青色（ハッチング 1）で表示が行われている。本実施例では、画像 NGZ と画像 NGZA とは、同じ色であるが、異なる色であってもよい。

【 1 2 9 1 】

次に、図 109 (G) では、表示画面 7 a 全体に表示されている青色（ハッチング 1）の画像 NGZ がフェードアウトをおこなっている状態であるが、新たに入球したことを表す画像 NGZA が表示画面 7 a 全体に広がって表示されていく。つまり、表示画面 7 a 全体的に青色（ハッチング 1）で表示されていく。なお、一瞬で全体に表示されてもよい。

10

【 1 2 9 2 】

次に、図 109 (H) では、画像 NGZ がフェードアウトを完了し、新たに入球したことを表す画像 NGZA が表示画面 7 a 全体に広がって表示されている。つまり、表示画面 7 a 全体的に青色（ハッチング 1）で表示されている。

【 1 2 9 3 】

次に、図 109 (I) では、表示画面 7 a 全体に表示されている青色（ハッチング 1）の画像 NGZA がフェードアウトをおこない、青色（ハッチング 1）が薄くなっていく。

20

【 1 2 9 4 】

次に、図 109 (J) では、入球したことを表す画像 NGZA のフェードアウトが完了している。なお、キャラクタ CRA の剣の先のエフェクト KSG の色は青色（ハッチング 1）である。

【 1 2 9 5 】**[保留先読み演出 3]**

図 110 は、保留先読み演出 3 を説明するための図である。保留先読み演出 3 は、表示画面 7 a において大当たり遊技中の演出をおこなっているときに、遊技球が大入賞口に入球するたびに、入球したことを表す画像を表示画面 7 a において表示し、その画像で特図抽選の当たりの期待度を示唆し、その後、その画像が消える演出である。

30

【 1 2 9 6 】

次に、図 110 (A) に示すように、表示画面 7 a の右上に、ラウンド数を表す「1R」のラウンド数表示 TRR が表示され、1 ラウンドが始まる。つまり、大入賞口が開放される。大入賞口の開放に伴い、大入賞口に遊技球が入球可能な状態になる。

【 1 2 9 7 】

次に、図 110 (B) では、大入賞口に遊技球が入球した状態である。入球に伴い入球したことを表す画像 NGZ が表示される。この画像 NGZ は、表示画面 7 a の大入賞口に近い位置で表示が行われる。この画像 NGZ は、青色（ハッチング 1）で表示が行われている。なお、大入賞口に近い位置でなくてもよい。

【 1 2 9 8 】

次に、図 110 (C) では、青色（ハッチング 1）で表示されている入球したことを表す画像 NGZ がフェードアウトをおこない、青色（ハッチング 1）が薄くなっていく。

40

【 1 2 9 9 】

次に、図 110 (D) では、入球したことを表す画像 NGZ のフェードアウトが完了している。

【 1 3 0 0 】

次に、図 110 (E) では、新たに大入賞口に遊技球が入球した状態である。入球に伴い入球したことを表す画像 NGZ が新たに表示される。この画像 NGZ は、緑色（ハッチング 2）で表示が行われている。

【 1 3 0 1 】

次に、図 110 (F) では、緑色（ハッチング 2）で表示されている入球したことを表

50

す画像 NGZ がフェードアウトをおこない、緑色（ハッチング2）が薄くなっていく。

【1302】

次に、図110（G）では、入球したことを表す画像NGZのフェードアウトが完了している。

【1303】

次に、図110（H）では、新たに大入賞口に遊技球が入球した状態である。入球に伴い入球したことを表す画像NGZが新たに表示される。この画像NGZは、緑色（ハッチング2）で表示が行われている。

【1304】

次に、図110（I）では、緑色（ハッチング2）で表示されている入球したことを表す画像NGZがフェードアウトをおこない、緑色（ハッチング2）が薄くなっていく。10

【1305】

次に、図110（J）では、緑色（ハッチング2）で表示されている入球したことを表す画像NGZがフェードアウトをおこなっている途中で、新たに大入賞口に遊技球が入球した状態である。入球に伴い入球したことを表す画像NGZAが新たに表示される。つまり、フェードアウトしている画像NGZに重なって新たな画像NGZAが新たに表示される。この画像NGZAは、赤色（ハッチング3）で表示が行われている。本実施例では、画像NGZと画像NGZAとは、異なる色であるが、同じ色であってもよい。

【1306】

次に、図110（K）では、緑色（ハッチング2）の画像NGZがフェードアウトを完了し、赤色（ハッチング3）で表示されている入球したことを表す画像NGZAがフェードアウトをおこない、赤色（ハッチング3）が薄くなっていく。20

【1307】

次に、図110（L）では、入球したことを表す画像NGZAのフェードアウトが完了している。

【1308】

[効果例]

以下に、保留先読み演出1～3の効果例を示す。

【1309】

[効果1]

上記実施形態の遊技機1では、「保留先読み演出1」に示すように、当たり遊技中に遊技球が入球可能な大入賞口と、複数種類の画像を表示可能な表示画面7aと、を備え、複数種類の画像のうちの一つは、入球したことを表す画像NGZであり、当たり遊技中、遊技球が大入賞口に入球するたびに画像NGZが表示された後、表示された画像NGZが消える第1の演出（図108（C）～（E）、（G）～（I））を実行可能である。この構成によれば、当たり遊技中に大入賞口へ遊技球が入球するたびに抽選されているかのように演出をすることができ、その結果により、保留先読みをすることができ、興趣の向上を図ることができる。30

【1310】

[効果2]

上記実施形態の遊技機1では、「保留先読み演出2」に示すように、第1の演出（図109（B）～（H））において入球したことを表す画像NGZが表示された後、入球したことを表す画像NGZがフェードアウトを開始し、新たな遊技球が大入賞口に入球するとフェードアウトしている入球したことを表す画像NGZに重なって新たな入球したことを表す画像NGZAが表示される第2の演出（図109（F）～（H））を実行可能である。この構成によれば、当たり遊技中に大入賞口へ遊技球が入球するたびに抽選されているかのように演出をすることができ、その結果により、保留先読みをすることができ、興趣の向上を図ることができる。40

【1311】

[効果3]

上記実施形態の遊技機 1 では、「保留先読み演出 1」に示すように、特定の遊技中とは、大当たり遊技中であり、入球したことを表す画像 N G Z は、色によって保留されている特図抽選における当たりの期待度を示唆する(図 108(L))。この構成によれば、当たり遊技中に大入賞口へ遊技球が入球するたびに抽選されているかのように演出をすることができ、その結果により、保留先読みをすることができ、興趣の向上を図ることができる。

【1312】

[効果 4]

上記実施形態の遊技機 1 では、「保留先読み演出 1」に示すように、複数種類の画像のうちの一つは、保留されている特図抽選における当たりの期待度を色によって示唆するキャラクタ C R A の剣の先のエフェクト K S G であり、キャラクタ C R A の剣の先のエフェクト K S G は、大当たり遊技中に表示され、第 1 の演出(図 108(C)～(E)、(G)～(I))において入球したことを表す画像 N G Z が表示されると、入球したことを表す画像 N G Z と同じ色でキャラクタ C R A の剣の先のエフェクト K S G が表示される第 3 の演出(図 108(C)～(E)、(G)～(I))と、第 1 の演出(図 108(C)～(E)、(G)～(I))において入球したことを表す画像 N G Z が消えるとき、キャラクタ C R A の剣の先のエフェクト K S G は消えずに表示が維持される第 4 の演出(図 108(F)、(J))と、を実行可能である。この構成によれば、当たり遊技中に大入賞口へ遊技球が入球するたびに抽選されているかのように演出をすることができ、その結果により、保留先読みをすることができ、興趣の向上を図ることができる。

10

20

30

【1313】

[変形例]

以下に、保留先読み演出 1～3 の変形例を示す。

【1314】

[変形例 1]

上記実施形態では、色によって特図抽選における当たりの期待度を示唆する保留は、すべての保留を対象としているが、特定の保留を対象としてもよい。例えば、大当たり遊技後、最初に消化される保留を対象としてもよい。

【1315】

[変形例 2]

上記実施形態では、保留されている特図抽選に当たりがあることを報知する演出はラウンド中におこなうとしたが、大当たり終了インターバルでおこなうとしてもよい。

【1316】

[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 G 2 - 1]

特定の遊技中に遊技球が入球可能な入球口と、複数種類の画像を表示可能な表示手段と、を備える遊技機であって、前記複数種類の画像のうちの一つは、所定画像であり、前記特定の遊技中、遊技球が前記入球口に入球するたびに前記所定画像が表示された後、表示された前記所定画像が消える第 1 の演出を実行可能な、ことを特徴とする遊技機。

40

[態様 G 2 - 2]

態様 G 2 - 1 に記載の遊技機であって、前記第 1 の演出において前記所定画像が表示された後、前記所定画像がフェードアウトを開始し、新たな遊技球が前記入球口に入球するとフェードアウトしている前記所定画像に重なって新たな所定画像が表示される第 2 の演出を実行可能な、ことを特徴とする遊技機。

[態様 G 2 - 3]

態様 G 2 - 1 または態様 G 2 - 2 に記載の遊技機であって、

50

前記特定の遊技中とは、当たり遊技中であり、

前記所定画像は、色によって保留されている特図抽選における当たりの期待度を示唆する、

ことを特徴とする遊技機。

【 様 G 2 - 4 】

様 G 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、前記保留されている特図抽選における当たりの期待度を色によって示唆する示唆画像であり、

前記示唆画像は、前記当たり遊技中に表示され、

前記第 1 の演出において前記所定画像が表示されると、表示された前記所定画像と同じ色で前記示唆画像が表示される第 3 の演出と、10

前記第 1 の演出において前記所定画像が消えるとき、前記示唆画像は消えずに表示が維持される第 4 の演出と、を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。

【 1 3 1 7 】

以下に図 1 1 1 ~ 図 1 1 3 を用いて、遊技装置の配線視認性抑制演出について説明する。
図 1 1 1 はセンター装飾部 1 0 の右下部に配置される装飾部 1 0 a の概要図であり、図 1 1 2 は第 1 可動役物 1 4 の概要図であり、図 1 1 3 は固定入賞装置 1 9 の概要図である。20

【 1 3 1 8 】

なお、図 1 1 1 (A) はセンター装飾部 1 0 の右下部に配置される装飾部 1 0 a を前方左上から見た前方左上斜視図であり、図 1 1 1 (B) はセンター装飾部 1 0 の右下部に配置される装飾部 1 0 a を前方右上から見た前方右上斜視図であり、図 1 1 1 (C) はセンター装飾部 1 0 の右下部に配置される装飾部 1 0 a を後方左上から見た後方左上斜視図であり、図 1 1 1 (D) はセンター装飾部 1 0 の右下部に配置される装飾部 1 0 a を後方右上から見た後方右上斜視図であり、図 1 1 1 (E) はセンター装飾部 1 0 の右下部に配置される装飾部 1 0 a を正面から見た正面図であり、図 1 1 1 (F) はセンター装飾部 1 0 の右下部に配置される装飾部 1 0 a の内部に取り付けられる装飾基板を正面から見た正面図である。

【 1 3 1 9 】

また、図 1 1 2 (A) は第 1 可動役物 1 4 を前方左上から見た前方左上斜視図であり、図 1 1 2 (B) は第 1 可動役物 1 4 を後方左上から見た後方左上斜視図であり、図 1 1 2 (C) は第 1 可動役物 1 4 の発光部の一部を拡大した一部拡大図であり、図 1 1 2 (D) は第 1 可動役物 1 4 の発光部の一部のうちカバー体を外した状態における配線接続部の拡大図である。30

【 1 3 2 0 】

また、図 1 1 3 (A) は固定入賞装置 1 9 を前方左上から見た前方左上斜視図であり、図 1 1 3 (B) は固定入賞装置 1 9 を前方右上から見た前方右上斜視図であり、図 1 1 3 (C) は固定入賞装置 1 9 を後方左上から見た後方左上斜視図であり、図 1 1 3 (D) は固定入賞装置 1 9 を後方右上から見た後方右上斜視図であり、図 1 1 3 (E) は固定入賞装置 1 9 を正面から見た正面図であり、図 1 1 3 (F) は固定入賞装置 1 9 の後方に取り付けられる装飾基板を正面から見た正面図である。40

【 1 3 2 1 】

ここでは、まずセンター装飾部 1 0 の右下部に配置される装飾部 1 0 a の構造について説明し、第 1 可動役物 1 4 の構造、固定入賞装置 1 9 の構造について順番に説明する。続いて、遊技装置の配線視認性抑制演出として、センター装飾部 1 0 の右下部に配置される装飾部 1 0 a の配線視認性抑制演出について説明し、続いて、第 1 可動役物 1 4 の配線視認性抑制演出、固定入賞装置 1 9 の配線視認性抑制演出について順番に説明する。

【 1 3 2 2 】

[センター装飾部 1 0 の右下部に配置される装飾部 1 0 a の構造]

50

まず、センター装飾部 10 の右下部に配置される装飾部 10 a の構造について、図 111 を参照して説明する。センター装飾部 10 の右下部には、装飾部 10 a が配置されている。装飾部 10 a は、多色発光することができるようになっているため、多色発光可能な遊技装置となっている。

【1323】

装飾部 10 a は、図 111 (A), (B) に示すように、装飾基板 10 a a が前面側（表面側）に取り付けられる板状の無色透明な合成樹脂材により形成されたベース体 10 a b と、ベース体 10 a b の前面全体を覆う無色透明な合成樹脂材により形成されたカバー体 10 a c と、から構成されている。

【1324】

装飾基板 10 a a の前面側（表面側）となる LED 実装面には、図 111 (F) に示すように、多色発光可能なフルカラー LED であるトップビュータイプのランプ 10 a a a が複数実装されるとともに、電気配線が接続されるコネクタ 10 a a b が複数実装されている。装飾基板 10 a a の前面側（表面側）となる LED 実装面には、最下段である第 1 段目として 2 個のランプ 10 a a a が略水平に所定距離寸法だけ離間して配置され、第 1 段目の上方に配置される第 2 段目として 3 個のランプ 10 a a a が略水平に所定距離寸法だけ離間して配置され、第 2 段目の上方に配置される第 3 段目として 4 個のランプ 10 a a a が略水平に所定距離寸法だけ離間して配置され、第 3 段目の上方に最上段である第 4 段目として 2 個のランプ 10 a a a が略水平に所定距離寸法だけ離間して配置されている。なお、色発光可能なフルカラー LED であるトップビュータイプのランプ 10 a a a は、発光面が装飾基板 10 a a の前面側（表面側）と平行な面となっているものであり、ここでは、ランプ 10 a a a が発した光は、装飾基板 10 a a の前面側（表面側）に対して垂直方向へ向い（つまり、遊技者側へ向かい）、カバー体 10 a c を明るく照らすこととなる。以下、カバー体 10 a c を照らす発光態様を、単に、「装飾部 10 a の発光態様」と記載する場合がある。

【1325】

最下段である第 1 段目の 2 個のランプ 10 a a a は、第 1 ランプグループとして管理され、第 2 段目の 3 個のランプ 10 a a a は、第 2 ランプグループとして管理され、第 3 段目の 4 個のランプ 10 a a a は、第 3 ランプグループとして管理され、最上段である第 4 段目の 2 個のランプ 10 a a a は、第 4 ランプグループとして管理されている。

【1326】

また、装飾基板 10 a a の前面側（表面側）となる LED 実装面には、最下段である第 1 段目の左方であって、装飾基板 10 a a の左辺に沿って下側のコネクタ 10 a a b が配置され、第 2 段目の左方であって、装飾基板 10 a a の左辺に沿って下側のコネクタ 10 a a b の上方に上側のコネクタ 10 a a b が配置されている。

【1327】

このように、装飾基板 10 a a の前面側（表面側）となる LED 実装面には、多色発光可能なフルカラー LED であるランプ 10 a a a が合計 11 個だけ配置されるとともに、2 個のコネクタ 10 a a b が配置されている。

【1328】

装飾基板 10 a a の前面側（表面側）と反対側となる後面側である LED 非実装面には、図 111 (C), (D) に示すように、装飾基板 10 a a の前面側（表面側）となる LED 実装面に配置される合計 11 個のランプ 10 a a a を階調点灯可能な LED 制御 IC 10 a a c が配置されている。LED 制御 IC 10 a a c は、図示しない複数の抵抗により識別 ID が付されており、外部からのシリアルデータがクロック信号に基づいて入力され、入力されたシリアルデータに自身を識別する識別 ID が含まれているときには、入力されたシリアルデータを取り込んで、取り込んだシリアルデータに基づいて、複数チャンネルから出力される電流を調整することにより合計 11 個のランプ 10 a a a を階調制御することができるようになっている。

【1329】

10

20

30

40

50

具体的には、LED制御IC10aacの第1チャンネルは、最下段である第1段目の2個のランプ10aaaと電気的に接続されている。最下段である第1段目の2個のランプ10aaaは、LED制御IC10aacの第1チャンネルから出力される電流が調整されることにより第1ランプグループとして階調制御され発光態様が管理されている。LED制御IC10aacの第2チャンネルは、第2段目の3個のランプ10aaaは、LED制御IC10aacの第2チャンネルから出力される電流が調整されることにより第2ランプグループとして階調制御され発光態様が管理されている。LED制御IC10aacの第3チャンネルは、第3段目の4個のランプ10aaaは、LED制御IC10aacの第3チャンネルから出力される電流が調整されることにより第3ランプグループとして階調制御され発光態様が管理されている。LED制御IC10aacの第4チャンネルは、最上段である第4段目の2個のランプ10aaaと電気的に接続されている。第4段目の2個のランプ10aaaは、LED制御IC10aacの第4チャンネルから出力される電流が調整されることにより第4ランプグループとして階調制御され発光態様が管理されている。

10

【1330】

上側のコネクタ10aabには、サブ制御基板90の演出制御用マイコン91からの制御信号（シリアルデータ、クロック信号）のほかに、グランド（GND）ライン、電源ラインがランプ制御基板107を介して入力される上側の電気配線10aadが電気的に接続される。下側のコネクタ10aabには、センター装飾部10の下部のステージ部11を階調点灯する図示しない装飾基板と電気的に接続される下側の電気配線10aadが電気的に接続される。

20

【1331】

下側のコネクタ10aabは、上側の電気配線10aadを介して入力された上側のコネクタ10aabからの制御信号（シリアルデータ、クロック信号）、グランド（GND）ライン、電源ラインを下側の電気配線10aadを介してセンター装飾部10の下部のステージ部11を階調点灯する図示しない装飾基板へ伝送するためのコネクタとなっている。

【1332】

上側の電気配線10aadおよび下側の電気配線10aadは、4本の電気配線から構成され、第1電気配線が白色に近い灰色を有し、第2～第4電気配線が白色を有している。第1～第4電気配線には、それぞれの電気配線の品番や名称が自身の色とは異なる色（第1電気配線が白色に近い灰色であるため、例えば黒色、第2～第4電気配線が白色であるため、例えば黒色）で印刷されている。なお、第1電気配線が白色に近い灰色であるため、第1電気配線の色である白色に近い灰色は、第2～第4電気配線の白色と同一系統の色となっている。

30

【1333】

白色に近い灰色を有する第1電気配線は、グランド（GND）ラインであり、白色を有する第2電気配線は、制御信号のうちシリアルデータを伝送するラインであり、白色を有する第3電気配線は、制御信号のうちクロック信号を伝送するラインであり、白色を有する第4電気配線は、電源ラインである。

40

【1334】

上側のコネクタ10aabおよび下側のコネクタ10aabは、いずれも白色を有するコネクタであり、第2～第4電気配線の白色と同一の色を有している。なお、上側のコネクタ10aabおよび下側のコネクタ10aabは、アイボリーであってもよい。アイボリーは、白色に近い色であるため、第2～第4電気配線の白色と同一系統の色となっている。

【1335】

本実施形態では、装飾基板10aaの前面側（表面側）および背面側に緑色のソルダーレジストがそれぞれ塗布されている。ソルダーレジストは、絶縁性を有する保護膜であり

50

、回路パターンを塵、湿気、熱等から保護するものである。装飾基板 10aaa の前面側（表面側）および後面側にそれぞれ塗布された緑色のソルダーレジストは、安価であり、図 3 に示した主制御基板 80、中継基板 88、拡出制御基板 110、さらに、図 4 に示したサブ制御基板 90、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 等の各種基板の前面側（表面側）および後面側にもそれぞれ塗布されている。しかし、装飾基板 10aaa の前面側（表面側）および後面側に、緑色のソルダーレジストに代えて、第 2 ~ 第 4 電気配線の白色と同一の色を有するソルダーレジストがそれぞれ塗布されるようにしてもよい。なお、装飾基板 10aaa には、ベース体 10abb の前面側に形成された突起部と取付けボスと対応する位置に貫通穴がそれぞれ形成されている。

10

【 1336 】

ここで、装飾部 10a の組み立て方法について簡単に説明すると、まず、ベース体 10abb の前面側に形成された突起部と取付けボスとを、上述の装飾基板 10aaa の貫通穴にそれぞれ通し、装飾基板 10aaa の前面側（表面側）から図示しないネジを取付けボスに形成されるネジ穴へ向かってねじ込むことにより、装飾基板 10aaa をベース体 10abb に固定する。取付けボスは、ベース体 10abb の前面側から前方へ向かって所定距離寸法だけ離れた位置に、取付けボスの根元の直径と比べて二回りほど小さくなる直径を有し、段差面が形成されている。装飾基板 10aaa がベース体 10abb に固定された状態では、段差面が装飾基板 10aaa の後面側と面接触した状態となっている。この段差面により、装飾基板 10aaa の後面側に配置される LED 制御 IC10aac の背面（メーカー、品番などが印刷された面）とベース体 10abb の表面との間に空間が形成されるようになっている。言い換えると、装飾基板 10aaa の後面側に配置される LED 制御 IC10aac の背面（メーカー、品番などが印刷された面）と、ベース体 10abb の表面と、が接触しないようになっており、LED 制御 IC10aac から発せられる熱により、ベース体 10abb の形状が変形しないようになっている。

20

【 1337 】

装飾基板 10aaa の上側のコネクタ 10aab および下側のコネクタ 10aab に、上側の電気配線 10aad および下側の電気配線 10aad を電気的に接続し、上側の電気配線 10aad および下側の電気配線 10aad を、装飾基板 10aaa の前面側（表面側）から装飾基板 10aaa の後面側へ向かって 180 度曲げ、ベース体 10abb の前面側（表面側）を覆うように、カバー体 10ac を被せてベース体 10abb の前面（表面）へ向かって押し込む。これにより、カバー体 10ac の後面側に形成される図示しない複数の爪（フック形状を有する複数の爪）がベース体 10abb の外周後面側にそれぞれ引っ掛ることにより、カバー体 10ac をベース体 10abb に固定する。ベース体 10abb には、配線開口部となる切り欠き部 10aba が形成されており、切り欠き部 10aba を通して、上側の電気配線 10aad および下側の電気配線 10aad が引き出される。LED 制御 IC10aac が発した熱は、ベース体 10abb とカバー体 10ac とにより形成される内部空間内に放熱されるものの、切り欠き部 10aba により、内部空間内の熱が外部へ放出されることとなる。

30

【 1338 】

このように組み立てられた装飾部 10a は、図 111 (A), (B), (E) に示すように、前方から、透明な合成樹脂材により形成されたカバー体 10ac を通して、ランプ 10aaa が消灯した状態において、上側の電気配線 10aad (白色に近い灰色を有する第 1 電気配線、白色を有する第 2 ~ 第 4 電気配線) および下側の電気配線 10aad (白色に近い灰色を有する第 1 電気配線、白色を有する第 2 ~ 第 4 電気配線) を容易に視認することができるし、上側のコネクタ 10aab および下側のコネクタ 10aab を容易に視認することができるし、装飾基板 10aaa を容易に視認することができるし、多色発光可能なフルカラー LED である合計 11 個のランプ 10aaa を容易に視認することができる。

40

【 1339 】

50

なお、装飾部 10 a は、ベース体 10 a b の裏面側に形成された 2 個の取付けボス 10 a b b がセンター装飾部 10 の後面側に形成された図示しない穴に嵌め込まれる。続いて、センター装飾部 10 の後面側から図示しないネジを取付けボスに形成されるネジ穴へ向かってねじ込むことにより、装飾部 10 a をセンター装飾部 10 に固定する。

【 1 3 4 0 】

本実施形態では、カバー体 10 a c は、無色透明な合成樹脂材により形成されていた。しかし、カバー体 10 a c の前面の一部や側面の一部に対して、金属光沢を有したメッキ層を有するように構成してもよいし、立体的な意匠が施されて有色塗料で塗装されたように構成してもよい。このように構成しても、カバー体 10 a c の透明な領域を通して、ランプ 10 a a a が消灯した状態において、上側の電気配線 10 a a d (白色に近い灰色を有する第 1 電気配線、白色を有する第 2 ~ 第 4 電気配線) および下側の電気配線 10 a a d (白色に近い灰色を有する第 1 電気配線、白色を有する第 2 ~ 第 4 電気配線) が容易に視認可能とされる。10

【 1 3 4 1 】

また、本実施形態では、カバー体 10 a c は、無色透明な合成樹脂材により形成されていた。しかし、カバー体 10 a c が有色透明な合成樹脂材により形成されてもよい。有色としては、例えば、赤色、青色、緑色等を挙げることができる。このように構成しても、有色透明な領域を通して、ランプ 10 a a a が消灯した状態において、上側の電気配線 10 a a d (白色に近い灰色を有する第 1 電気配線、白色を有する第 2 ~ 第 4 電気配線) および下側の電気配線 10 a a d (白色に近い灰色を有する第 1 電気配線、白色を有する第 2 ~ 第 4 電気配線) が視認可能とされる。20

【 1 3 4 2 】

[第 1 可動役物 14 の構造]

次に、第 1 可動役物 14 の構造について、図 112 を参照して説明する。まず第 1 可動役物 14 は、第 2 可動役物 15 と同様に、演出図柄の変動演出（変動表示）中において作動されると、第 1 可動役物 14 が作動されないときと比べて、演出図柄の変動演出（変動表示）の終了したあとに（つまり演出図柄が停止表示されたあとに）当たりが発生するという当たり期待度が高いことを遊技者に示唆したりすることができるし、複数の演出図柄が同一の図柄に揃って仮停止表示中において作動されると、第 1 可動役物 14 が作動されないときと比べて、複数存在する当たりの種類のうち、より遊技者に利益を付与する当たりとなる期待度が高いことを遊技者に示唆したりすることもできるようになっている。このため、遊技者は、第 1 可動役物 14 の作動（動作）に対する関心が高い。30

【 1 3 4 3 】

第 1 可動役物 14 は、画像表示装置 7 の左側を退避位置とし、退避位置において静止しており、退避位置から画像表示装置 7 の表示画面 7 a の右端に向かって移動（進出）して表示画面 7 a の前方の任意の進出位置で静止することができるようになっており、第 1 可動役物 14 は、画像表示装置 7 の縦方向とほぼ同じ長さに形成されており、進出位置で画像表示装置 7 の一部を上方から下方まで覆う多色発光することができるようになっているため、多色発光可能な遊技装置となっている。

【 1 3 4 4 】

可動役物 14 は、図 112 (A), (B) に示すように、左右方向に長い金属製の平板を適宜屈曲させて形成されたベース体 14 a と、左右移動用ステッピングモータ 14 b と、左右移動機構ユニット 14 c と、ケーブル収容樋ユニット 14 d と、装飾発光部 14 e と、から構成されている。ベース体 14 a は、左右移動機構ユニット 14 c、ケーブル収容樋ユニット 14 d が取り付けられており、画像表示装置 7 の上方であって、第 2 可動役物 15 の各種ユニットと干渉しないように配置されている。40

【 1 3 4 5 】

左右移動機構ユニット 14 c は、有色不透明な合成樹脂材により形成された左側支持部材 14 c a と、有色不透明な合成樹脂材により形成された右側支持部材 14 c b と、有色不透明な合成樹脂材により形成された左右移動体 14 c c と、有色不透明な合成樹脂材に

10

20

30

40

50

より形成された従動移動体 14c d と、歯付きベルト 14c e と、金属製の引っ張りばね 14c f と、から構成されている。左側支持部材 14c a は、2 本の金属製の案内シャフトである手前側の案内シャフト 14c g および奥側の案内シャフト 14c g の一端（左端）をそれぞれ平行となるように支持している。右側支持部材 14c b は、2 本の金属製の案内シャフトである手前側の案内シャフト 14c g および奥側の案内シャフト 14c g の他端（右端）をそれぞれ平行となるように支持している。2 本の金属製の案内シャフトである手前側の案内シャフト 14c g および奥側の案内シャフト 14c g の両端が左側支持部材 14c a および右側支持部材 14c b によりそれぞれ平行となるように支持された状態で、左側支持部材 14c a および右側支持部材 14c b が金属製のベース体 14a に固定されている。2 本の金属製の案内シャフトである手前側の案内シャフト 14c g および奥側の案内シャフト 14c g には、左右移動体 14c c および従動移動体 14c d が挿通された状態となっている。

10

【 1346 】

左側支持部材 14c a は、さらに、左右移動用ステッピングモータ 14b が取り付けられるとともに、左右移動用ステッピングモータ 14b の出力軸と平行するように片持ちシャフト 14c a a が取り付けられている。左右移動用ステッピングモータ 14b の出力軸に駆動ギア 14c a b が取り付けられ、歯付き駆動ブーリ 14c a c と一緒に形成された伝達ギア 14c a d が片持ちシャフト 14c a a に挿通され、伝達ギア 14c a d と、左右移動用ステッピングモータ 14b の出力軸に取り付けられた駆動ギア 14c a b と、が噛み合っている。歯付きベルト 14c e が巻きかけられてる歯付き駆動ブーリ 14c a c は、伝達ギア 14c a d の手前側に形成されている。

20

【 1347 】

左右移動用ステッピングモータ 14b の出力軸が回転すると、この回転が、左右移動用ステッピングモータ 14b の出力軸に取り付けられた駆動ギア 14c a b と噛み合う伝達ギア 14c a d へ伝わることで、歯付き駆動ブーリ 14c a c と伝達ギア 14c a d とが一体として形成されていることにより、歯付き駆動ブーリ 14c a c と伝達ギア 14c a d とが片持ちシャフト 14c a a を回転中心として回転することとなる。歯付き駆動ブーリ 14c a c が回転することにより、歯付き駆動ブーリ 14c a c に巻きかけられている歯付きベルト 14c e が回転することとなる。

30

【 1348 】

2 本の金属製の案内シャフトである手前側の案内シャフト 14c g および奥側の案内シャフト 14c g に挿通された従動移動体 14c d は、2 本の金属製の案内シャフトに沿って（案内されて）左右方向へ滑らかに（スムーズに）移動する（スライド移動する）ことができるようになっており、片持ちシャフト 14c d a が取り付けられている。片持ちシャフト 14c d a に歯付き従動ブーリ 14c d b が挿通され、歯付き駆動ブーリ 14c a c に巻きかけられている歯付きベルト 14c e が巻きかけられている。また、従動移動体 14c d には、引っ張りばね 14c f の一端が挿通されて係止穴付きシャフト 14c d c も取り付けられている。引っ張りばね 14c f の他端は、左右方向に長い鉄製の平板を適宜屈曲させて形成されたベース体 14a の右端側であって手前側に設けられた係止穴に挿通されている。

40

【 1349 】

これにより、2 本の金属製の案内シャフトである手前側の案内シャフト 14c g および奥側の案内シャフト 14c g に挿通された従動移動体 14c d は、ベース体 14a の右端側と引っ張りばね 14c f と連結された状態となり、引っ張りばね 14c f の復元力により、ベース体 14a の右端側へ向かって、2 本の金属製の案内シャフトに沿って（案内されて）左右方向へ引っ張れる状態なる。このような引っ張りばね 14c f の復元力により、歯付き駆動ブーリ 14c a c と歯付き従動ブーリ 14c d b とに巻きかけられている歯付きベルト 14c e を適切な力で引っ張ることで歯付きベルト 14c e のたるみを抑制することができるため、歯付きベルト 14c e に過剰な負荷が付与されることを防止することができるとともに、歯付きベルト 14c e が緩んで歯付き駆動ブーリ 14c a c または

50

歯付き従動ブーリ 14c d b から外れることを防止することができる。

【1350】

2本の金属製の案内シャフトである手前側の案内シャフト 14c g および奥側の案内シャフト 14c g に挿通された左右移動体 14c c は、2本の金属製の案内シャフトに沿って（案内されて）左右方向へ滑らかに（スムーズに）移動する（スライド移動する）ことができるようになっている。左右移動体 14c c の下側に歯付きベルト 14c e を挟んだ状態でベルト固定部材 14c c a が取り付けられており、歯付きベルト 14c e が左右移動体 14c c の下側とベルト固定部材 14c c a とで挟持され固定された状態となっている。これにより、左右移動体 14c c は、歯付きベルト 14c e が時計方向に回転すると、2本の金属製の案内シャフトに沿って（案内されて）左方向へ滑らかに（スムーズに）移動する（スライド移動する）ことができるし、歯付きベルト 14c e が反時計方向に回転すると、2本の金属製の案内シャフトに沿って（案内されて）右方向へ滑らかに（スムーズに）移動する（スライド移動する）ことができる。10

【1351】

左右移動体 14c c の上面手前側には、図 112 (C) に示すように、装飾基板 14c c b が配置され、装飾基板 14c c b を覆うように、無色透明な合成樹脂材により形成されたカバーボディ 14c c c が取り付けられている。カバーボディ 14c c c には、後述するフレキシブルフラットケーブル 14c c b e、後述するフレキシブルフラットケーブル 14c c b f を通すための配線開口部となる切り欠き部 14c c c a がそれぞれ形成されている。20

【1352】

左右移動体 14c c の後側中央には、後方へ向かって突出する板状の突片 14c c d が形成されている。突片 14c c d は、光学式の左右移動体位置検知センサ 14a z の光軸を遮断することができるものである。光学式の左右移動体位置検知センサ 14a z は、左右方向に長い金属製の平板を適宜屈曲させて形成されたベースボディ 14a の後側に左側、中央、右側という3個、所定距離寸法距離だけ離間して配置されている。左側の左右移動体位置検知センサ 14a z は、左右移動体 14c c の突片 14c c d が左側の左右移動体位置検知センサ 14a z の光軸を遮断するときには、左右移動体 14c c の前面側に取り付けられた装飾発光部 14e の現在位置が画像表示装置 7 の左側の退避位置にあるときとなる。中央の左右移動体位置検知センサ 14a z は、左右移動体 14c c の突片 14c c d が中央の左右移動体位置検知センサ 14a z の光軸を遮断するときには、左右移動体 14c c の前面側に取り付けられた装飾発光部 14e の現在位置が画像表示装置 7 の中央位置（画像表示装置 7 の上辺中央と下辺中央とを通る直線上の位置）にあるときとなる。右側の左右移動体位置検知センサ 14a z は、左右移動体 14c c の突片 14c c d が右側の左右移動体位置検知センサ 14a z の光軸を遮断するときには、左右移動体 14c c の前面側に取り付けられた装飾発光部 14e の現在位置が画像表示装置 7 の右側の退避位置にあるときとなる。30 3個の光学式の左右移動体位置検知センサ 14a z から出力される信号は、サブ制御基板 90 に入力され、演出制御用マイコン 91 は、入力された3個の光学式の左右移動体位置検知センサ 14a z からの信号に基づいて、左右移動体 14c c の前面側に取り付けられた装飾発光部 14e の現在位置を特定するようになっている。40

【1353】

装飾基板 14c c b の上面側（表面側）となる LED 実装面には、図 112 (D) に示すように、多色発光可能なフルカラー LED であるランプ 14c c b a が複数実装されているとともに、電気配線が接続されるコネクタ 14c c b b が複数実装されている。装飾基板 14c c b の上面側（表面側）となる LED 実装面には、手前側に第1段目としてサイドビュータイプの4個のランプ 14c c b a が略水平に所定距離寸法だけ離間して配置され、奥側に第2段目としてトップビュータイプの4個のランプ 14c c b a が略水平に所定距離寸法だけ離間して配置されている。

【1354】

10

20

30

40

50

第1段目のサイドビュータイプの4個のランプ14c c b aは、第1ランプグループとして管理され、第2段目のトップビュータイプの4個のランプ14c c b aは、第2ランプグループとして管理されている。なお、左右移動体14c cの前面側には、後述するように、装飾発光部14eが取り付けられている。装飾発光部14eには、多色発光可能なフルカラーLEDであるトップビュータイプの10個のランプ14e c aが第3段目として実装されている。装飾発光部14eにおける第3段目のトップビュータイプの10個のランプ14e c aは、第3ランプグループとして管理されている。

【1355】

また、装飾基板14c c bの上面側（表面側）となるLED実装面の左側には、装飾基板14c c bの左辺に沿って上側のコネクタ14c c b bが配置され、装飾基板14c c bの下辺中央に下側のコネクタ14c c b bが配置されている。10

【1356】

このように、装飾基板14c c bの上面側（表面側）となるLED実装面には、多色発光可能なフルカラーLEDであるランプ14c c b aが合計8個だけ配置されるとともに、2個のコネクタ14c c b bが配置されている。

【1357】

装飾基板14c c bの前面側（表面側）であるLED実装面には、装飾基板14c c bの前面側（表面側）となるLED実装面に配置される8個のランプ14c c b aおよび後述する装飾発光部14eの10個のランプ14e c aを階調点灯可能なLED制御IC14c c b cが配置されている。LED制御IC14c c b cは、図示しない複数の抵抗により識別IDが付されており、外部からのシリアルデータがクロック信号に基づいて入力され、入力されたシリアルデータに自身を識別する識別IDが含まれているときには、入力されたシリアルデータを取り込んで、取り込んだシリアルデータに基づいて、複数チャンネルから出力される電流を調整することにより合計18個のランプを階調制御することができるようになっている。20

【1358】

具体的には、LED制御IC14c c b cの第1チャンネルは、第1段目の4個のランプ14c c b aと電気的に接続されている。第1段目の4個のランプ14c c b aは、LED制御IC14c c b cの第1チャンネルから出力される電流が調整されることにより第1ランプグループとして階調制御され発光態様が管理されている。LED制御IC14c c b cの第2チャンネルは、第2段目の4個のランプ14c c b aと電気的に接続されている。第2段目の4個のランプ14c c b aは、LED制御IC14c c b cの第2チャンネルから出力される電流が調整されることにより第2ランプグループとして階調制御され発光態様が管理されている。LED制御IC14c c b cの第3チャンネルは、後述する装飾発光部14eの第3段目の10個のランプ14e c aと電気的に接続されている。後述する装飾発光部14eの第3段目の10個のランプ14e c aは、LED制御IC14c c b cの第3チャンネルから出力される電流が調整されることにより第3ランプグループとして階調制御され発光態様が管理されている。30

【1359】

上側のコネクタ14c c b bには、サブ制御基板90の演出制御用マイコン91からの制御信号（シリアルデータ、クロック信号）のほかに、グランド（GND）ライン、電源ラインがランプ制御基板107を介して入力される、柔軟で軽量なフレキシブルフラットケーブル14c c b eが電気的に接続される。下側のコネクタ14c c b bには、左右移動体14c cの前面側に取り付けられた装飾発光部14eの後述する装飾基板14e cと電気的に接続される柔軟で軽量なフレキシブルフラットケーブル14c c b fが電気的に接続される。

【1360】

下側のコネクタ14c c b bは、LED制御IC14c c b cにより階調制御される後述する装飾発光部14eの10個のランプ14e c aに対する制御信号を、フレキシブルフラットケーブル14c c b fを介して、伝送するためのコネクタとなっている。40

【 1 3 6 1 】

フレキシブルフラットケーブル 1 4 c c b e は、屈曲されて形成された金属製のベース体 1 4 a の前面側に取り付けられた、無色透明な合成樹脂材により形成されたケーブル収容樋ユニット 1 4 d の樋部 1 4 d a に載置された状態となっている。ケーブル収容樋ユニット 1 4 d は、トラス構造を有する筐体の前面に樋部 1 4 d a が一体に形成されている。樋部 1 4 d a は、上面が開放された断面コ字状に形成されている。

【 1 3 6 2 】

ケーブル収容樋ユニット 1 4 d の樋部 1 4 d a と対応する上方（真上）には、左右移動体 1 4 c c の上面手前側に配置された装飾基板 1 4 c c b の上側のコネクタ 1 4 c c b b が配置された状態となっている。これにより、ケーブル収容樋ユニット 1 4 d の樋部 1 4 d a に載置されたフレキシブルフラットケーブル 1 4 c c b e の一端が上方に持ち上げられて円弧を描くように装飾基板 1 4 c c b の上側のコネクタ 1 4 c c b b と電気的に接続された状態となり、左右移動体 1 4 c c が右方向へ向かって移動すると、これに伴い、フレキシブルフラットケーブル 1 4 c c b e の円弧の部分が右方向へ向かって移動する。このとき、円弧が上下方向に大きく変動しない。また、左右移動体 1 4 c c が左方向へ向かって移動すると、これに伴い、フレキシブルフラットケーブル 1 4 c c b e の円弧の部分が左方向へ向かって移動する。このとき、円弧が上下方向に大きく変動しない。なお、フレキシブルフラットケーブル 1 4 c c b e は、円弧状に上方に持ち上げられている部分がケーブル収容樋ユニット 1 4 d の樋部 1 4 d a から飛び出した状態（フレキシブルフラットケーブル 1 4 c c b e の一部が露出した状態）となる。

10

20

30

【 1 3 6 3 】

フレキシブルフラットケーブル 1 4 c c b e は、柔軟で軽量なものであり、4本の電気配線から構成され幅広な1つのパッケージとされて構成され、全体として白色を有しているものの、フレキシブルフラットケーブル 1 4 c c b e の一端に沿って白色に近い灰色を有している。白色に近い灰色を有したフレキシブルフラットケーブル 1 4 c c b e の一端に沿って、第1電気配線が配置され、第1電気配線から所定距離寸法だけ離間して第2電気配線、第2電気配線が所定距離寸法だけ離間して第3電気配線、第3電気配線から所定距離寸法だけ離間して第4電気配線がそれぞれ配置されている。フレキシブルフラットケーブル 1 4 c c b e には、品番や名称が自身の色とは異なる色（フレキシブルフラットケーブル 1 4 c c b e の全体が白色であるため、例えば黒色）で印刷されている。なお、フレキシブルフラットケーブル 1 4 c c b e の一端に沿って付されている色が白色に近い灰色であるため、フレキシブルフラットケーブル 1 4 c c b e の一端に沿って付されている色である白色に近い灰色は、フレキシブルフラットケーブル 1 4 c c b e の全体の白色と同一系統の色となっている。また、フレキシブルフラットケーブル 1 4 c c b e の一端に沿って付されている色が白色に近い灰色であり、フレキシブルフラットケーブル 1 4 c c b e の一端に沿って、第1電気配線が配置されているため、第1電気配線が白色に近い灰色を有し、第2～第4電気配線が白色を有しているともいえる。

【 1 3 6 4 】

第1電気配線は、グランド（GND）ラインであり、第2電気配線は、制御信号のうちシリアルデータを伝送するラインであり、第3電気配線は、制御信号のうちクロック信号を伝送するラインであり、第4電気配線は、電源ラインである。

40

【 1 3 6 5 】

フレキシブルフラットケーブル 1 4 c c b f は、フレキシブルフラットケーブル 1 4 c c b e と同様に、柔軟で軽量なものであり、5本の電気配線から構成され幅広な1つのパッケージとして構成され、全体として白色を有しているものの、フレキシブルフラットケーブル 1 4 c c b f の一端に沿って白色に近い灰色を有している。白色に近い灰色を有したフレキシブルフラットケーブル 1 4 c c b f の一端に沿って、第1電気配線が配置され、第1電気配線から所定距離寸法だけ離間して第2電気配線、第2電気配線が所定距離寸法だけ離間して第3電気配線、第3電気配線から所定距離寸法だけ離間して第4電気配線、第4電気配線から所定距離寸法だけ離間して第5電気配線がそれぞれ配置されている。

50

なお、フレキシブルフラットケーブル 14 c c b f は、フレキシブルフラットケーブル 14 c c b e と比べて全体の幅が短くっており、フレキシブルフラットケーブル 14 c c b f における各電気配線との距離寸法である所定距離寸法は、フレキシブルフラットケーブル 14 c c b e における各電気配線との距離寸法である所定距離寸法と比べて短くなっている。

【 1 3 6 6 】

フレキシブルフラットケーブル 14 c c b f には、品番や名称が自身の色とは異なる色（フレキシブルフラットケーブル 14 c c b f の全体が白色であるため、例えば黒色）で印刷されている。なお、フレキシブルフラットケーブル 14 c c b f の一端に沿って付されている色が白色に近い灰色であるため、フレキシブルフラットケーブル 14 c c b f の一端に沿って付されている色である白色に近い灰色は、フレキシブルフラットケーブル 14 c c b f の全体の白色と同一系統の色となっている。また、フレキシブルフラットケーブル 14 c c b f の一端に沿って付されている色が白色に近い灰色であり、フレキシブルフラットケーブル 14 c c b f の一端に沿って、第 1 電気配線が配置されているため、第 1 電気配線が白色に近い灰色を有し、第 2 ~ 第 5 電気配線が白色を有しているともいえる。

【 1 3 6 7 】

第 1 電気配線は、グランド（GND）ラインであり、第 2 電気配線は、第 1 制御信号（赤色の輝度の制御信号）を伝送するラインであり、第 3 電気配線は、第 2 制御信号（緑色の輝度の制御信号）を伝送するラインであり、第 4 電気配線は、第 3 制御信号（青色の輝度の制御信号）を伝送するラインであり、第 5 電気配線は、電源ラインである。

【 1 3 6 8 】

フレキシブルフラットケーブル 14 c c b f は、1 つのパッケージとして構成されているが、それぞれ個別の電気配線として構成されていてもよい。この場合、第 1 電気配線が白色に近い灰色を有し、第 2 ~ 第 5 電気配線が白色を有している。第 1 ~ 第 5 電気配線には、それぞれの電気配線の品番や名称が自身の色とは異なる色（第 1 電気配線が白色に近い灰色であるため、例えば黒色、第 2 ~ 第 5 電気配線が白色であるため、例えば黒色）で印刷される。なお、第 1 電気配線が白色に近い灰色であるため、第 1 電気配線の色である白色に近い灰色は、第 2 ~ 第 5 電気配線の白色と同一系統の色となる。また、白色に近い灰色を有する第 1 電気配線は、グランド（GND）ラインであり、白色を有する第 2 電気配線は、第 1 制御信号（赤色の輝度の制御信号）を伝送するラインであり、白色を有する第 3 電気配線は、第 2 制御信号（緑色の輝度の制御信号）を伝送するラインであり、白色を有する第 4 電気配線は、第 3 制御信号（青色の輝度の制御信号）を伝送するラインであり、白色を有する第 5 電気配線は、電源ラインである。

【 1 3 6 9 】

上側のコネクタ 14 c c b b および下側のコネクタ 14 c c b b は、いずれも白色を有するコネクタであり、フレキシブルフラットケーブル 14 c c b e の全体の色である白色と同一の色（フレキシブルフラットケーブル 14 c c b e の第 2 ~ 第 4 電気配線の白色と同一の色）を有し、フレキシブルフラットケーブル 14 c c b f の全体の色である白色と同一の色（フレキシブルフラットケーブル 14 c c b f の第 2 ~ 第 5 電気配線の白色と同一の色）を有している。なお、上側のコネクタ 14 c c b b および下側のコネクタ 14 c c b b は、アイボリーであってもよい。アイボリーは、白色に近い色であるため、フレキシブルフラットケーブル 14 c c b e の全体の色である白色（フレキシブルフラットケーブル 14 c c b e の第 2 ~ 第 4 電気配線の白色）と同一系統の色となっているし、フレキシブルフラットケーブル 14 c c b f の全体の色である白色（フレキシブルフラットケーブル 14 c c b f の第 2 ~ 第 5 電気配線の白色）と同一系統の色となっている。

【 1 3 7 0 】

本実施形態では、装飾基板 14 c c b の上面側（表面側）および後面側に緑色のソルダーレジストがそれぞれ塗布されている。ソルダーレジストは、絶縁性を有する保護膜であり、回路パターンを塵、湿気、熱等から保護するものである。装飾基板 10 a a の前面側

10

20

30

40

50

(表面側)および後面側にそれぞれ塗布された緑色のソルダーレジストは、安価であり、図3に示した主制御基板80、中継基板88、拡出制御基板110、さらに、図4に示したサブ制御基板90、画像制御基板100、音声制御基板106、ランプ制御基板基板107、中継基板108等の各種基板の前面側(表面側)および後面側にもそれぞれ塗布されている。しかし、装飾基板14cccの上面側(表面側)および後面側に、緑色のソルダーレジストに代えて、フレキシブルフラットケーブル14ccccbの全体の白色、フレキシブルフラットケーブル14ccccfの全体の白色と同一の色を有するソルダーレジストがそれぞれ塗布されるようにしてもよい。

【1371】

なお、多色発光可能なフルカラーLEDであるトップビュータイプのランプ14ccccb aは、発光面が装飾基板14ccccbの上面側(表面側)と平行な面となっているものであり、ここでは、トップビュータイプのランプ14ccccbaが発した光は、装飾基板14ccccbの上面側(表面側)に対して垂直方向へ向かって、つまり、上側へ向かい、カバー体14ccccを明るく照らすこととなる。これに対して、多色発光可能なフルカラーLEDであるサイドビュータイプのランプ14ccccbaは、発光面が装飾基板14ccccbの上面側(表面側)と平行な面ではなく装飾基板14ccccbの上面側(表面側)と90度(直角)となっているものであり、ここでは、サイドビュータイプのランプ14ccccbaが発した光は、装飾基板14ccccbの上面側(表面側)に対して平行であって前方へ向かい、カバー体14ccccの前方側内側に形成される下方反射部で下方へ向かって反射されると、左右移動体14ccccの前面側に取り付けられた装飾発光部14eの上部へ入射されるようになっている。10 20

【1372】

装飾発光部14eは、板状の英字Tを上下方向に縦長に伸ばした形状を有する無色透明な合成樹脂材により形成されたT字ベース体14eaと、T字ベース体14eaのうち上下方向に縦長に伸ばした形状部分の前面全体を覆う無色透明な合成樹脂材により形成されたカバー体14ebと、から構成されている。

【1373】

T字ベース体14eaのうち上下方向に縦長に伸ばした形状部分の前面には、装飾基板14ecが取り付けられている。装飾基板14ecの前面側(表面側)となるLED実装面には、図112(A), (C), (D)に示すように、多色発光可能なフルカラーLEDであるトップビュータイプのランプ14ecaが複数実装されているとともに、上述のフレキシブルフラットケーブル14ccbfが電気的に接続されるコネクタ14ecbが実装されている。装飾基板14ecの前面側(表面側)となるLED実装面には、第3段目として10個のランプ14ecaが垂直に一列に並んで所定距離寸法だけ離間して配置されている。なお、色発光可能なフルカラーLEDであるトップビュータイプのランプ14ecaは、発光面が装飾基板14ecの前面側(表面側)と平行な面となっているものであり、ここでは、ランプ14ecaが発した光は、装飾基板14ecの前面側(表面側)に対して垂直方向へ向い(つまり、遊技者側へ向かい)、カバー体14ebを明るく照らすこととなる。30

【1374】

3段目の10個のランプ14ecaは、第3ランプグループとして管理されている。また、装飾基板14ecの前面側(表面側)となるLED実装面には、上側にコネクタ14ecbが配置されている。40

【1375】

T字ベース体14eaのうち上側の左右方向に長い形状部分の前面には、上下方向にのこぎり形状を有する導光部14eaaが形成されている。左右移動体14cccの上面手前側に取り付けられた装飾基板14ccbのサイドビュータイプのランプ14cccbが発した光は、上述したように、カバー体14ccccの前方側内側に形成される下方反射部で下方へ向かって反射されると、左右移動体14cccの前面側に取り付けられた装飾発光部14eの上部へ入射されるようになっている。この入射された光は、導光部14eaa全50

体が明るく照らされ、前方へ向かって、つまり、遊技者側へ向かって発光することとなる。以下、カバーボディ 14ccc を照らす発光態様、カバーボディ 14eb を照らす発光態様、および、導光部 14eaa を照らす発光態様を、単に、「第 1 可動役物 14 の発光態様」と記載する場合がある。

【1376】

左右移動ボディ 14ccc の上面手前側に取り付けられた装飾基板 14ccb の下側のコネクタ 14ccb と、装飾発光部 14e における T 字ベースボディ 14ea のうち上下方向に縦長に伸ばした形状部分の前面に取り付けられた装飾基板 14ec のコネクタ 14ecb と、を電気的に接続する上述のフレキシブルフラットケーブル 14ccb f は、導光部 14eaaa の前方に配置されているため、導光部 14eaaa を跨いだ状態となり、導光部 14eaaa の前方への発光により、フレキシブルフラットケーブル 14ccb f の後方から導光部 14eaaa で明るく照らされた状態となる。

【1377】

ここで、第 1 可動役物 14 の組み立て方法について簡単に説明すると、左側支持部材 14aca に片持ちシャフト 14caa を取り付け、歯付き駆動ブーリ 14cac と一緒に形成された伝達ギア 14cad を片持ちシャフト 14caa に挿通する。続いて、左側支持部材 14aca に左右移動用ステッピングモータ 14b を取り付けから、左右移動用ステッピングモータ 14b の出力軸に、伝達ギア 14cad と噛み合うように駆動ギア 14aca b を取り付ける。続いて、左側支持部材 14aca をベースボディ 14a に取り付ける。続いて、従動移動ボディ 14cd に片持ちシャフト 14cda を取り付け、歯付き従動ブーリ 14cd b を片持ちシャフト 14cda に挿通する。続いて、従動移動ボディ 14cd に係止穴付きシャフト 14cdc を取り付ける。

【1378】

続いて、ベースボディ 14a に取り付けた左側支持部材 14aca へ 2 本の金属製の案内シャフトである手前側の案内シャフト 14cg および奥側の案内シャフト 14cg の一端を押し込んでめ込み、2 本の金属製の案内シャフトに最初に左右移動ボディ 14ccc を挿通したあと、従動移動ボディ 14cd を挿通し、2 本の金属製の案内シャフトである手前側の案内シャフト 14cg および奥側の案内シャフト 14cg の他端へ右側支持部材 14cb を押し込んでめ込み、右側支持部材 14cb をベースボディ 14a に取り付ける。

【1379】

続いて、左側支持部材 14aca の歯付き駆動ブーリ 14cac に歯付きベルト 14ce を巻きかけ、続いて、右側支持部材 14cb の歯付き従動ブーリ 14cd b に歯付きベルト 14ce を巻きかける。続いて、右側支持部材 14cb の係止穴付きシャフト 14cd c に引っ張りばね 14cf の一端を挿通して係止し、引っ張りばね 14cf の他端を、ベースボディ 14a の右端側であって手前側に設けられた係止穴に挿通して係止する。これにより、歯付き駆動ブーリ 14cac と歯付き従動ブーリ 14cd b とに巻きかける歯付きベルト 14ce に適切なテンションを付与することができる。

【1380】

続いて、左右移動ボディ 14ccc の下側に歯付きベルト 14ce を挟んだ状態でベルト固定部材 14ccc a を左右移動ボディ 14ccc に取り付け、歯付きベルト 14ce が左右移動ボディ 14ccc の下側とベルト固定部材 14ccc a とで挟持され固定された状態とする。

【1381】

続いて、屈曲されて形成された金属製のベースボディ 14a の前面側に、ケーブル収容機能ユニット 14d を取り付ける。続いて、ベースボディ 14a の後側に左側、中央、右側という 3 個の光学式の左右移動ボディ位置検知センサ 14az を取り付ける。

【1382】

続いて、左右移動ボディ 14ccc の上面手前側に装飾基板 14ccb を取り付け、ケーブル収容機能ユニット 14d の機能部 14da にフレキシブルフラットケーブル 14ccb e を載置して、フレキシブルフラットケーブル 14ccb e の一端を上方に持ち上げて円弧を描くように装飾基板 14ccb の上側のコネクタ 14ccb b と電気的に接続する。

10

20

30

40

50

【 1 3 8 3 】

続いて、装飾発光部 1 4 e の T 字ベース体 1 4 e a のうち上下方向に縦長に伸ばした形状部分の前面に装飾基板 1 4 e c を取り付け、装飾基板 1 4 e c を覆うように、つまり T 字ベース体 1 4 e a のうち上下方向に縦長に伸ばした形状部分の前面全体を覆うように、カバー体 1 4 e b を、T 字ベース体 1 4 e a のうち上下方向に縦長に伸ばした形状部分の前面側に取り付ける。続いて、T 字ベース体 1 4 e a の上面が、装飾基板 1 4 c c b が取り付けられた左右移動体 1 4 c c の上面と面一となるように（同一平面状となるように）T 字ベース体 1 4 e a の上側裏面を左右移動体 1 4 c c の前面側に取り付ける。

【 1 3 8 4 】

続いて、フレキシブルフラットケーブル 1 4 c c b f の一端を装飾基板 1 4 c c b の下側のコネクタ 1 4 c c b b と電気的に接続し、フレキシブルフラットケーブル 1 4 c c b f の他端を装飾基板 1 4 e c のコネクタ 1 4 e c b と電気的に接続する。続いて、装飾基板 1 4 c c b を覆うように、カバー体 1 4 c c c を左右移動体 1 4 c c の上面手前側に取り付ける。

【 1 3 8 5 】

このように組み立てられた第 1 可動役物 1 4 は、正面から見て左右移動用ステッピングモータ 1 4 b の出力軸が時計回りに回転すると、この時計回りの回転が、左右移動用ステッピングモータ 1 4 b の出力軸に取り付けられた駆動ギア 1 4 c a b と噛み合う伝達ギア 1 4 c a d へ伝わることで、歯付き駆動ブーリ 1 4 c a c と伝達ギア 1 4 c a d とが一体として形成されていることにより、歯付き駆動ブーリ 1 4 c a c と伝達ギア 1 4 c a d とが片持ちシャフト 1 4 c a a を回転中心として反時計回りに回転することとなる。歯付き駆動ブーリ 1 4 c a c が反時計方向に回転することにより、歯付き駆動ブーリ 1 4 c a c に巻きかけられている歯付きベルト 1 4 c e も反時計方向に回転することとなる。これにより、歯付きベルト 1 4 c e が左右移動体 1 4 c c の下側にベルト固定部材 1 4 c c a で固定されているため、歯付きベルト 1 4 c e が反時計方向に回転することで、2 本の金属製の案内シャフトである手前側の案内シャフト 1 4 c g および奥側の案内シャフト 1 4 c g に挿通された左右移動体 1 4 c c は、2 本の金属製の案内シャフトに沿って（案内されて）右方向へ滑らかに（スムーズに）水平に移動する（スライド移動する）動作となり、左右移動体 1 4 c c の前面側に取り付けられた装飾発光部 1 4 e が右側へ移動する（スライド移動する）動作となる。

【 1 3 8 6 】

また、正面から見て左右移動用ステッピングモータ 1 4 b の出力軸が反時計回りに回転すると、この反時計回りの回転が、左右移動用ステッピングモータ 1 4 b の出力軸に取り付けられた駆動ギア 1 4 c a b と噛み合う伝達ギア 1 4 c a d へ伝わることで、歯付き駆動ブーリ 1 4 c a c と伝達ギア 1 4 c a d とが一体として形成されていることにより、歯付き駆動ブーリ 1 4 c a c と伝達ギア 1 4 c a d とが片持ちシャフト 1 4 c a a を回転中心として時計回りに回転することとなる。歯付き駆動ブーリ 1 4 c a c が時計方向に回転することにより、歯付き駆動ブーリ 1 4 c a c に巻きかけられている歯付きベルト 1 4 c e も時計方向に回転することとなる。これにより、歯付きベルト 1 4 c e が左右移動体 1 4 c c の下側にベルト固定部材 1 4 c c a で固定されているため、歯付きベルト 1 4 c e が時計方向に回転することで、2 本の金属製の案内シャフトである手前側の案内シャフト 1 4 c g および奥側の案内シャフト 1 4 c g に挿通された左右移動体 1 4 c c は、2 本の金属製の案内シャフトに沿って（案内されて）左方向へ滑らかに（スムーズに）水平に移動する（スライド移動する）動作となり、左右移動体 1 4 c c の前面側に取り付けられた装飾発光部 1 4 e が左側へ移動する（スライド移動する）動作となる。

【 1 3 8 7 】

また、図 1 1 2 (A) , (C) , (D) に示すように、前方から、透明な合成樹脂材により形成されたケーブル収容槽ユニット 1 4 d 、透明な合成樹脂材により形成された左右移動体 1 4 c c のカバー体 1 4 c c c を通して、ランプ 1 4 c c b a が消灯した状態において、フレキシブルフラットケーブル 1 4 c c b e (全体として白色を有しているもの)

10

20

30

40

50

、フレキシブルフラットケーブル 14 c c b e の一端に沿って白色に近い灰色)を容易に視認することができるし、上側のコネクタ 14 c c b b および下側のコネクタ 14 c c b b を容易に視認することができるし、左右移動体 14 c c の装飾基板 14 c c b を容易に視認することができるし、装飾基板 14 c c b の多色発光可能なフルカラー LED である合計 8 個のランプ 14 c c b a を容易に視認することができる。また、透明な合成樹脂材により形成された左右移動体 14 c c のカバーボディ 14 c c c 、透明な合成樹脂材により形成された装飾発光部 14 e のカバーボディ 14 e b を通して、ランプ 14 e c a が消灯した状態において、フレキシブルフラットケーブル 14 c c b f (全体として白色を有しているものの、フレキシブルフラットケーブル 14 c c b f の一端に沿って白色に近い灰色)を容易に視認することができる。また、透明な合成樹脂材により形成された装飾発光部 14 e のカバーボディ 14 e b を通して、ランプ 14 e c a が消灯した状態において、装飾発光部 14 e の装飾基板 14 e c を容易に視認することができるし、装飾基板 14 e c の多色発光可能なフルカラー LED である合計 10 個のランプ 14 e c a を容易に視認することができる。

【1388】

また、フレキシブルフラットケーブル 14 c c b e は、上述したように、円弧状に上方に持ち上げられている部分がケーブル収容槽ユニット 14 d の槽部 14 d a から飛び出した状態(フレキシブルフラットケーブル 14 c c b e の一部が露出した状態)となっているため、視認することができる。また、フレキシブルフラットケーブル 14 c c b f は、上述したように、装飾発光部 14 e における T 字ベース体 14 e a のうち上下方向に縦長に伸ばした形状部分の前面に形成された導光部 14 e a a を跨いだ状態となっているため、視認することができる。

【1389】

なお、可動役物 14 は、画像表示装置 7 の上方であって、第 2 可動役物 15 の各種ユニットと干渉しないように遊技盤 2 の後面側に設けられた所定の部材に載置される。続いて、ベース体 14 a の取付け穴に図示しないネジを挿通し、遊技盤 2 の後面側に設けられた所定の部材に形成されるネジ穴へ向かってねじ込むことにより、可動役物 14 を遊技盤 2 の後側に固定する。画像表示装置 7 は、可動役物 14 が遊技盤 2 の後面側に設けられた所定の部材に固定されたあと、この所定の部材に取り付けられる。

【1390】

本実施形態では、左右移動体 14 c c のカバーボディ 14 c c c および装飾発光部 14 e のカバーボディ 14 e b は、無色透明な合成樹脂材により形成されていた。しかし、左右移動体 14 c c のカバーボディ 14 c c c および装飾発光部 14 e のカバーボディ 14 e b の前面の一部や側面の一部に対して、金属光沢を有したメッキ層を有するように構成してもよいし、立体的な意匠が施されて有色塗料で塗装されたように構成してもよい。このように構成しても、左右移動体 14 c c のカバーボディ 14 c c c および装飾発光部 14 e のカバーボディ 14 e b の透明な領域を通して、ランプ 14 c c b a およびランプ 14 e c a が消灯した状態において、フレキシブルフラットケーブル 14 c c b e およびフレキシブルフラットケーブル 14 c c b f が容易に視認可能とされる。

【1391】

また、本実施形態では、左右移動体 14 c c のカバーボディ 14 c c c および装飾発光部 14 e のカバーボディ 14 e b は、無色透明な合成樹脂材により形成されていた。しかし、左右移動体 14 c c のカバーボディ 14 c c c および装飾発光部 14 e のカバーボディ 14 e b が有色透明な合成樹脂材により形成されていてもよい。有色としては、例えば、赤色、青色、緑色等を挙げることができる。このように構成しても、有色透明な領域を通して、ランプ 14 c c b a およびランプ 14 e c a が消灯した状態において、フレキシブルフラットケーブル 14 c c b e およびフレキシブルフラットケーブル 14 c c b f が視認可能とされる。

【1392】

[固定入賞装置 19 の構造]

10

20

30

40

50

次に、固定入賞装置 19 の構造について、図 113 を参照して説明する。画像表示装置 7 の下方には、固定入賞装置 19 が配置され、遊技球の入球し易さが常に変わらない第 1 始動口 20 を備えている。第 1 始動口 20 への遊技球の入球は、第 1 特別図柄の抽選（大当たり抽選）の契機となるものであり、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る遊技装置となっている。また、固定入賞装置 19 は、多色発光することができるようになっているため、多色発光可能な遊技装置となっている。

【1393】

固定入賞装置 19 は、図 113 (A) ~ (D) に示すように、遊技盤 2 の前面（表面）に取り付けられる無色透明な合成樹脂材により形成される板状のベース体 19a と、ベース体 19a の前面（表面）に取り付けられ前方へ膨出し上部を開口して第 1 始動口 20 が配置される無色透明な合成部材により形成される膨出部 19b と、ベース体 19a の背面（裏面）に配置される装飾基板 19c と、ベース体 19a の背面（裏面）に取り付けられ、膨出部 19b の上部に配置された第 1 始動口 20 に入球して膨出部 19b の内部へ落下した遊技球を後方へ誘導する無色透明な合成樹脂材により形成された球樋部 19d と、から構成されている。

【1394】

ベース体 19a の後側（裏面）の上部には、膨出部 19b の上部に配置される第 1 始動口 20 と対応する位置に図示しない矩形形状の貫通穴が形成せれるとともに、この貫通穴の左右方向に無色透明な合成樹脂材により形成される一対のガイド片 19aa が設けられている。ベース体 19a の後側（裏面）の上部の内側と、一対のガイド片 19aa と、には、第 1 始動口 20 に入球した遊技球を検出する第 1 始動口センサ 20a をベース体 19a の後方から膨出部 19b へ向かって挿入して案内する図示しない案内溝がそれぞれ形成されている。

【1395】

この案内溝に沿って、第 1 始動口センサ 20a を膨出部 19b の内側面の案内溝まで押し込むと、ベース体 19a の後面（裏面）の上部に形成されたフック状を有するフック片 19ab が第 1 始動口センサ 20a の後面に自動的に係止されることにより、第 1 始動口センサ 20a を固定することができるようになっている。これにより、第 1 始動口 20 に入球した遊技球が第 1 始動口センサ 20a を通過することで、第 1 始動口 20 に入球した遊技球を第 1 始動口センサ 20a で検知することができる。なお、第 1 始動口センサ 20a は、有色不透明な部材により形成されている。

【1396】

また、ベース体 19a の後面（裏面）に取り付けられる球樋部 19d と対応する位置には、膨出部 19b の上部に配置された第 1 始動口 20 に入球して膨出部 19b の内部の空間と球樋部 19d の内側空間とを連通するための矩形形状を有する開口部 19ac が形成されている。

【1397】

膨出部 19b は、その上面と後面とが開口されたボックス状を有し、膨出部 19b の内側の下部には、膨出部 19b の上部に配置される第 1 始動口 20 に入球して落下した遊技球を後方へ誘導する傾斜部 19ba が形成されている。膨出部 19b は、膨出部 19b の後面にベース体 19a の前面（表面）が取り付けられることで塞がれるものの、膨出部 19b の内部空間が開口部 19ac と連通した状態となる。

【1398】

球樋部 19d の外側両壁には、装飾基板 19c への電気配線を処理するための配線処理片 19da がそれぞれ形成されている。左側の配線処理片 19da および右側の配線処理片 19da も無色透明な合成樹脂材により形成されている。

【1399】

装飾基板 19c の前面側（表面側）となる LED 実装面には、図 113 (F) に示すように、多色発光可能なフルカラー LED であるトップビュータイプのランプ 19ca が複数実装されている。装飾基板 19c の前面側（表面側）となる LED 実装面には、最下段

10

20

30

40

50

である第1段目として2個のランプ19c aが略水平に第1所定距離寸法だけ離間して配置され、第1段目の上方に配置される第2段目として4個のランプ19c aが略水平に第2所定距離寸法（第2所定距離寸法は、第1所定距離寸法と比べて短い距離寸法となっている。）だけ離間して配置され、第2段目の上方に最上段である第3段目として4個のランプ19c aが略水平に第3所定距離寸法（第3所定距離寸法は、ほぼ第2所定距離寸法と比べて短い距離寸法となっている。）だけ離間して配置されている。なお、色発光可能なフルカラーLEDであるトップピュータイプのランプ19c aは、発光面が装飾基板19cの前面側（表面側）と平行な面となっているものであり、ここでは、ランプ19c aが発した光は、装飾基板19cの前面側（表面側）に対して垂直方向へ向い（つまり、遊技者側へ向かい）、ベース体19aおよび膨出部19bを明るく照らすこととなる。以下、ベース体19aおよび膨出部19bを照らす発光態様を、単に、「固定入賞装置19の発光態様」と記載する場合がある。

10

【1400】

最下段である第1段目の2個のランプ19c aは、第1ランプグループとして管理され、第2段目の4個のランプ19c aは、第2ランプグループとして管理され、最上段である第3段目の4個のランプ19c aは、第3ランプグループとして管理されている。

20

【1401】

このように、装飾基板19cの前面側（表面側）となるLED実装面には、多色発光可能なフルカラーLEDであるランプ19c aが合計10個だけ配置されている。

【1402】

装飾基板19cの前面側（表面側）と反対側となる後面側であるLED非実装面には、図113（C），（D）に示すように、電気配線が接続されるコネクタ19c bが複数実装されているとともに、装飾基板19cの前面側（表面側）となるLED実装面に配置される合計10個のランプ19c aを階調点灯可能なLED制御IC19c cが配置されている。

【1403】

装飾基板19cの前面側（表面側）と反対側となる後面側であるLED非実装面には、左下側に左側のコネクタ19c bが配置され、右下側に右側のコネクタ19c bが配置されている。

30

【1404】

LED制御IC19c cは、図示しない複数の抵抗により識別IDが付されており、外部からのシリアルデータがクロック信号に基づいて入力され、入力されたシリアルデータに自身を識別する識別IDが含まれているときには、入力されたシリアルデータを取り込んで、取り込んだシリアルデータに基づいて、複数チャンネルから出力される電流を調整することにより合計10個のランプ19c aを階調制御することができるようになっている。

40

【1405】

具体的には、LED制御IC19c cの第1チャンネルは、最下段である第1段目の2個のランプ19c aと電気的に接続されている。最下段である第1段目の2個のランプ19c aは、LED制御IC19c cの第1チャンネルから出力される電流が調整されることにより第1ランプグループとして階調制御され発光態様が管理されている。LED制御IC19c cの第2チャンネルは、第2段目の4個のランプ19c aと電気的に接続されている。第2段目の4個のランプ19c aは、LED制御IC19c cの第2チャンネルから出力される電流が調整されることにより第2ランプグループとして階調制御され発光態様が管理されている。LED制御IC19c cの第3チャンネルは、最上段である第3段目の4個のランプ19c aと電気的に接続されている。第3段目の4個のランプ19c aは、LED制御IC19c cの第3チャンネルから出力される電流が調整されることにより第3ランプグループとして階調制御され発光態様が管理されている。

【1406】

右側のコネクタ19c bには、サブ制御基板90の演出制御用マイコン91からの制御

50

信号（シリアルデータ、クロック信号）のほかに、グランド（GND）ライン、電源ラインがランプ制御基板107を介して入力される右側の電気配線19cdが電気的に接続される。左側のコネクタ19cbには、固定入賞装置19（第1始動口20）の下方に配置される普通可変入賞装置22を階調点灯する図示しない装飾基板と電気的に接続される左側の電気配線19cdが電気的に接続される。

【1407】

普通可変入賞装置22は、固定入賞装置19と同様に、無色透明な合成樹脂材により形成されている。普通可変入賞装置22は、第2始動口21を備えている。普通可変入賞装置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。第2始動口21への遊技球の入球は、第2特別図柄の抽選（大当たり抽選）の契機となるものであり、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る遊技装置となっている。また、普通可変入賞装置22は、固定入賞装置19と同様に、多色発光することができるようになっているため、多色発光可能な遊技装置となっている。

【1408】

左側のコネクタ19cbは、右側の電気配線19cdを介して入力された右側のコネクタ19cbからの制御信号（シリアルデータ、クロック信号）、グランド（GND）ライン、電源ラインを左側の電気配線19cdを介して普通可変入賞装置22を階調点灯する図示しない装飾基板へ伝送するためのコネクタとなっている。

【1409】

右側の電気配線19cdおよび左側の電気配線19cdは、4本の電気配線から構成され、第1電気配線が白色に近い灰色を有し、第2～第4電気配線が白色を有している。第1～第4電気配線には、それぞれの電気配線の品番や名称が自身の色とは異なる色（第1電気配線が白色に近い灰色であるため、例えば黒色、第2～第4電気配線が白色であるため、例えば黒色）で印刷されている。なお、第1電気配線が白色に近い灰色であるため、第1電気配線の色である白色に近い灰色は、第2～第4電気配線の白色と同一系統の色となっている。

【1410】

白色に近い灰色を有する第1電気配線は、グランド（GND）ラインであり、白色を有する第2電気配線は、制御信号のうちシリアルデータを伝送するラインであり、白色を有する第3電気配線は、制御信号のうちクロック信号を伝送するラインであり、白色を有する第4電気配線は、電源ラインである。

【1411】

右側のコネクタ19cbおよび左側のコネクタ19cbは、いずれも白色を有するコネクタであり、第2～第4電気配線の白色と同一の色を有している。なお、右側のコネクタ19cbおよび左側のコネクタ19cbは、アイボリーであってもよい。アイボリーは、白色に近い色であるため、第2～第4電気配線の白色と同一系統の色となっている。

【1412】

第1始動口センサ20aの後面のコネクタ20aaには、電気配線20abが電気的に接続されている。電気配線20abは、2本の電気配線から構成され、第1電気配線がピンク色を有する電気配線であり、第2電気配線が黄色を有する電気配線である。第1, 2電気配線には、それぞれの電気配線の品番や名称が自身の色とは異なる色（第1電気配線がピンク色であるため、例えば白色、第2電気配線が黄色であるため、例えば白色）で印刷されている。ピンク色は、赤色に近い色であり、赤色と同一系統の色となっている。

【1413】

第1始動口センサ20aから出力される信号は、中継基板88を介して、主制御基板80に入力され、遊技制御用マイコン81は、入力された第1始動口センサ20aからの信号に基づいて、プログラムに従って遊技機1の遊技の進行を制御する。

【1414】

右側の配線処理片19daには、第1始動口センサ20aの後面のコネクタ20aaに

10

20

30

40

50

電気的に接続された電気配線 20 a b と、右側のコネクタ 19 c b に電気的に接続された右側の電気配線 19 c d と、が係止されているのに対し、左側の配線処理片 19 d a には、左側のコネクタ 19 c b に電気的に接続された左側の電気配線 19 c d が係止されている。

【 1 4 1 5 】

本実施形態では、装飾基板 19 c の前面側（表面側）および後面側に緑色のソルダーレジストがそれぞれ塗布されている。ソルダーレジストは、絶縁性を有する保護膜であり、回路パターンを塵、湿気、熱等から保護するものである。装飾基板 19 c の前面側（表面側）および後面側にそれぞれ塗布された緑色のソルダーレジストは、安価であり、図 3 に示した主制御基板 80、中継基板 88、拡出制御基板 110、さらに、図 4 に示したサブ制御基板 90、画像制御基板 100、音声制御基板 106、ランプ制御基板基板 107、中継基板 108 等の各種基板の前面側（表面側）および後面側にもそれぞれ塗布されている。しかし、装飾基板 19 c の前面側（表面側）および後面側に、緑色のソルダーレジストに代えて、右側の電気配線 19 c d および左側の電気配線 19 c d における第 2 ~ 第 4 電気配線の白色と同一の色を有するソルダーレジストがそれぞれ塗布されるようにしてもよい。なお、装飾基板 19 c には、ベース体 19 a の後面側に形成された図示しない取付けボスと対応する位置に貫通穴 19 c e が形成されている。

【 1 4 1 6 】

ここで、固定入賞装置 19 の組み立て方法について簡単に説明すると、まず、ベース体 19 a の前面側に膨出部 19 b の後面を配置してベース体 19 a の裏面側から図示しないネジをねじ込んでベース体 19 a の前面側に膨出部 19 b を取り付ける。続いて、第 1 始動口センサ 20 a をベース体 19 a の後方から膨出部 19 b へ向かって挿入して図示しない案内溝に沿って、膨出部 19 b の内側面の案内溝まで押し込むことで、ベース体 19 a の後面（裏面）の上部に形成されたフック状を有するフック片 19 a b が第 1 始動口センサ 20 a の後面に自動的に係止される。続いて、ベース体 19 a の後面側に球樋部 19 d を球樋部 19 d の前側両壁に設けられた図示しない取付けボス穴から図示しないネジをねじ込んでベース体 19 a の後面側に球樋部 19 d を取り付ける。

【 1 4 1 7 】

続いて、装飾基板 19 c の右側のコネクタ 19 c b に右側の電気配線 19 c d を電気的に接続し、装飾基板 19 c の左側のコネクタ 19 c b に左側の電気配線 19 c d を電気的に接続する。続いて、装飾基板 19 c の前面（表面）である LED 実装面がベース体 19 a の後面（裏面）と対面するように配置して、装飾基板 19 c の貫通穴 19 c e を、ベース体 19 a の後面側に形成された図示しない取付けボスに挿入して、装飾基板 19 c の後面から図示しないネジでねじ込んで装飾基板 19 c をベース体 19 a に固定する。

【 1 4 1 8 】

続いて、第 1 始動口センサ 20 a の後面のコネクタ 20 a a に電気配線 20 a b を電気的に接続し、電気配線 20 a b を屈曲させて右側の配線処理片 19 d a で係止する。続いて、装飾基板 19 c の右側のコネクタ 19 c b に電気的に接続された右側の電気配線 19 c d を右側の配線処理片 19 d a で係止し、装飾基板 19 c の左側のコネクタ 19 c b に電気的に接続された左側の電気配線 19 c d を左側の配線処理片 19 d a で係止する。

【 1 4 1 9 】

このように組み立てられた固定入賞装置 19 は、図 113 (A), (B), (E) に示すように、前方から、透明な合成樹脂材により形成された膨出部 19 b、ベース体 19 a を通して、ランプ 19 c a が消灯した状態において、右側の電気配線 19 c d (白色に近い灰色を有する第 1 電気配線、白色を有する第 2 ~ 第 4 電気配線)、電気配線 20 a b (ピンク色を有する第 1 電気配線、黄色を有する第 2 電気配線)、左側の電気配線 19 c d (白色に近い灰色を有する第 1 電気配線、白色を有する第 2 ~ 第 4 電気配線) を容易に視認することができるし、装飾基板 19 c を容易に視認することができるし、多色発光可能なフルカラー LED である合計 10 個のランプ 19 c a を容易に視認することができる。

【 1 4 2 0 】

10

20

30

40

50

なお、固定入賞装置 19 は、遊技盤 2 に形成された図示しない貫通穴に、遊技盤 2 の前面側（表面側）から遊技盤 2 の後方へ向かって挿入され、ベース体 19a の左右両端に形成された 2 個の取付け片 19ad から図示しないネジをねじ込むことにより、固定入賞装置 19 を遊技盤 2 に固定する。

【1421】

本実施形態では、ベース体 19a および膨出部 19b は、無色透明な合成樹脂材により形成されていた。しかし、ベース体 19a および膨出部 19b の前面の一部や側面の一部に対して、金属光沢を有したメッキ層を有するように構成してもよいし、立体的な意匠が施されて有色塗料で塗装されたように構成してもよい。また、膨出部 19b の前面の一部に「始」という漢字が有色塗料で印刷されたシールが貼り付けられるように構成してもよい。このように構成しても、ベース体 19a および膨出部 19b の透明な領域を通して、ランプ 19ca が消灯した状態において、右側の電気配線 19cd（白色に近い灰色を有する第 1 電気配線、白色を有する第 2～第 4 電気配線）、電気配線 20ab（ピンク色を有する第 1 電気配線、黄色を有する第 2 電気配線）、左側の電気配線 19cd（白色に近い灰色を有する第 1 電気配線、白色を有する第 2～第 4 電気配線）が容易に視認可能とされる。

【1422】

また、本実施形態では、ベース体 19a および膨出部 19b は、無色透明な合成樹脂材により形成されていた。しかし、ベース体 19a および膨出部 19b が有色透明な合成樹脂材により形成されていてもよい。有色としては、例えば、赤色、青色、緑色等を挙げることができる。このように構成しても、有色透明な領域を通して、ランプ 19ca が消灯した状態において、右側の電気配線 19cd（白色に近い灰色を有する第 1 電気配線、白色を有する第 2～第 4 電気配線）、電気配線 20ab（ピンク色を有する第 1 電気配線、黄色を有する第 2 電気配線）、左側の電気配線 19cd（白色に近い灰色を有する第 1 電気配線、白色を有する第 2～第 4 電気配線）が視認可能とされる。

【1423】

[センター装飾部 10 の右下部に配置される装飾部 10a の配線視認性抑制演出]

次に、センター装飾部 10 の右下部に配置される装飾部 10a の配線視認性抑制演出について説明する。装飾部 10a は、図 111(A), (B), (E) に示したように、前方から、透明な合成樹脂材により形成されたカバー体 10ac を通して、上側の電気配線 10aad（白色に近い灰色を有する第 1 電気配線、白色を有する第 2～第 4 電気配線）および下側の電気配線 10aad（白色に近い灰色を有する第 1 電気配線、白色を有する第 2～第 4 電気配線）を視認することができる。このため、演出に全く関係ない、上側の電気配線 10aad や下側の電気配線 10aad を目障りであると遊技者に感じさせる場合がある。

【1424】

なお、上側の電気配線 10aad は、サブ制御基板 90 の演出制御用マイコン 91 からの制御信号（シリアルデータ、クロック信号）のほかに、グランド（GND）ライン、電源ラインがランプ制御基板 107 を介して入力されるための配線であり、下側の電気配線 10aad は、センター装飾部 10 の下部のステージ部 11 を階調点灯する図示しない装飾基板と電気的に接続される配線である。

【1425】

本実施形態では、装飾部 10a が多色発光することができる遊技装置として構成されており、装飾基板 10aa の前面側（表面側）となる LED 実装面には、上述したように、最下段である第 1 段目として 2 個のランプ 10aaa が略水平に所定距離寸法だけ離間して配置され、第 1 段目の上方に配置される第 2 段目として 3 個のランプ 10aaa が略水平に所定距離寸法だけ離間して配置され、第 2 段目の上方に配置される第 3 段目として 4 個のランプ 10aaa が略水平に所定距離寸法だけ離間して配置され、第 3 段目の上方に最上段である第 4 段目として 2 個のランプ 10aaa が略水平に所定距離寸法だけ離間して配置されている。

10

20

30

40

50

【 1 4 2 6 】

また、装飾基板 1 0 a a の前面側（表面側）と反対側となる後面側である L E D 非実装面には、装飾基板 1 0 a a の前面側（表面側）となる L E D 実装面に配置される合計 1 1 個のランプ 1 0 a a a を階調点灯可能な L E D 制御 I C 1 0 a a c が配置されている。 L E D 制御 I C 1 0 a a c は、複数チャンネルから出力される電流を調整することにより合計 1 1 個のランプ 1 0 a a a を階調制御することができるようになっている。

【 1 4 2 7 】

最下段である第 1 段目の 2 個のランプ 1 0 a a a は、 L E D 制御 I C 1 0 a a c の第 1 チャンネルから出力される電流が調整されることにより第 1 ランプグループとして階調制御され発光態様が管理され、第 2 段目の 3 個のランプ 1 0 a a a は、 L E D 制御 I C 1 0 a a c の第 2 チャンネルから出力される電流が調整されることにより第 2 ランプグループとして階調制御され発光態様が管理され、第 3 段目の 4 個のランプ 1 0 a a a は、 L E D 制御 I C 1 0 a a c の第 3 チャンネルから出力される電流が調整されることにより第 3 ランプグループとして階調制御され発光態様が管理され、最上段である第 4 段目の 2 個のランプ 1 0 a a a は、 L E D 制御 I C 1 0 a a c の第 4 チャンネルから出力される電流が調整されることにより第 4 ランプグループとして階調制御され発光態様が管理されている。
10

【 1 4 2 8 】

サブ制御基板 9 0 の演出制御用マイコン 9 1 は、制御信号（シリアルデータ、クロック信号）により、装飾部 1 0 a の発光態様として、第 1 ランプグループ～第 4 ランプグループのうち、上側のコネクタ 1 0 a a b および下側のコネクタ 1 0 a a b に近い、第 1 ランプグループまたは / および第 2 ランプグループを白色に発光する発光態様（点灯、点滅、階調点灯を含む。）とし、第 3 ランプグループおよび第 4 ランプグループを白色に発光する発光態様（点灯、点滅、階調点灯を含む。）とは異なる色（例えば、青色、緑色、赤色、紫色、黄色、レインボーなどを挙げることができる。）で発光する発光態様とする。これにより、上側の電気配線 1 0 a a d は、白色に近い灰色を有する第 1 電気配線、白色を有する第 2 ～第 4 電気配線から構成され、下側の電気配線 1 0 a a d は、白色に近い灰色を有する第 1 電気配線、白色を有する第 2 ～第 4 電気配線から構成されているため、上側の電気配線 1 0 a a d および下側の電気配線 1 0 a a d の視認性を抑制することで上側の電気配線 1 0 a a d および下側の電気配線 1 0 a a d を目立たないようにすることができます。もちろん、装飾部 1 0 a の発光態様として、第 1 ランプグループ～第 4 ランプグループのうち、第 1 ランプグループまたは / および第 2 ランプグループを、常に白色に発光する発光態様（点灯、点滅、階調点灯を含む。）とするのではなく、適宜、白色に発光する発光態様（点灯、点滅、階調点灯を含む。）を含むような発光態様（例えば、白色に発光する発光態様と、白色とは異なる色に発光する発光態様と、を交互に変化する発光態様のほかに、例えば、白色とは異なる色に発光する発光態様を複数回だけ変化する場合に、その中に白色に発光する発光態様を取り入れる（挟む）ように変化させる発光態様を挙げることができる。）とするようにも、上側の電気配線 1 0 a a d および下側の電気配線 1 0 a a d および下側の電気配線 1 0 a a d を目立たないようにすることができます。
20
30

【 1 4 2 9 】

また、上側のコネクタ 1 0 a a b および下側のコネクタ 1 0 a a b は、上述したように、いずれも白色を有するコネクタであり、上側の電気配線 1 0 a a d および下側の電気配線 1 0 a a d における第 2 ～第 4 電気配線の白色と同一の色を有しているため、装飾部 1 0 a の発光態様として、白色に発光する発光態様（点灯、点滅、階調点灯を含む。）とし、または、白色に発光する発光態様（点灯、点滅、階調点灯を含む。）が含まれることで、上側のコネクタ 1 0 a a b および下側のコネクタ 1 0 a a b の視認性を抑制して上側のコネクタ 1 0 a a b および下側のコネクタ 1 0 a a b を目立たないようにすることができます。仮に、上側のコネクタ 1 0 a a b および下側のコネクタ 1 0 a a b の色をアイボリーとしても、アイボリーは、上述したように、白色に近い色であるため、上側の電気配線 1 0 a a d および下側の電気配線 1 0 a a d における第 2 ～第 4 電気配線の白色と同一系統
40
50

の色となっており、装飾部 10 a の発光態様として、白色に発光する発光態様（点灯、点滅、階調点灯を含む。）とし、または、白色に発光する発光態様（点灯、点滅、階調点灯を含む。）が含まれることで、上側のコネクタ 10 a a b および下側のコネクタ 10 a a b の視認性を抑制して上側のコネクタ 10 a a b および下側のコネクタ 10 a a b を目立たないようにすることができる。

【1430】

また、サブ制御基板 90 の演出制御用マイコン 91 は、制御信号（シリアルデータ、クロック信号）により、装飾部 10 a の発光態様として、第1ランプグループ～第4ランプグループのすべてのランプグループの発光態様を单一の色（単色発光）として白色に発光する発光態様（点灯、点滅、階調点灯を含む。）とすることで、上側の電気配線 10 a a d および下側の電気配線 10 a a d の視認性を抑制して上側の電気配線 10 a a d および下側の電気配線 10 a a d を目立たないようにすることができる。10

【1431】

装飾基板 10 a a の前面側（表面側）となる LED 実装面に配置されるランプ 10 a a a が発光する白色は、上側の電気配線 10 a a d における第2～第4電気配線が有する白色と同一の色であるし、下側の電気配線 10 a a d における第2～第4電気配線が有する白色と同一の色でもある。また、装飾基板 10 a a の前面側（表面側）となる LED 実装面に配置されるランプ 10 a a a が発光する白色は、上側の電気配線 10 a a d における第1電気配線が有する白色に近い灰色という白色系統の色であるし、下側の電気配線 10 a a d における第1電気配線が有する白色に近い灰色という白色系統の色でもある。20

【1432】

なお、例えば、上側の電気配線 10 a a d は、白色を有する第1電気配線、黄色を有する第2～第4電気配線から構成され、下側の電気配線 10 a a d は、白色を有する第1電気配線、黄色を有する第2～第4電気配線から構成されている場合には、第1ランプグループ～第4ランプグループのうち、上側のコネクタ 10 a a b および下側のコネクタ 10 a a b に近い、第1ランプグループまたは／および第2ランプグループを白色に発光する発光態様（点灯、点滅、階調点灯を含む。）とし、第3ランプグループおよび第4ランプグループを白色に発光する発光態様（点灯、点滅、階調点灯を含む。）とは異なる色（例えば、青色、緑色、赤色、紫色、黄色、レインボーなどを挙げることができる。）で発光する発光態様としてもよいし、第1ランプグループまたは／および第2ランプグループを黄色に発光する発光態様（点灯、点滅、階調点灯を含む。）とし、第3ランプグループおよび第4ランプグループを黄色に発光する発光態様（点灯、点滅、階調点灯を含む。）とは異なる色（例えば、青色、緑色、赤色、紫色、白色、レインボーなどを挙げることができる。）で発光する発光態様としてもよい。このように構成しても、上側の電気配線 10 a a d および下側の電気配線 10 a a d の視認性を抑制することで上側の電気配線 10 a a d および下側の電気配線 10 a a d を目立たないようにすることができる。もちろん、装飾部 10 a の発光態様として、第1ランプグループ～第4ランプグループのうち、第1ランプグループまたは／および第2ランプグループを、常に白色または黄色に発光する発光態様（点灯、点滅、階調点灯を含む。）とするのではなく、適宜、白色または黄色に発光する発光態様（点灯、点滅、階調点灯を含む。）を含むような発光態様（例えば、白色または黄色に発光する発光態様と、白色または黄色とは異なる色に発光する発光態様と、を交互に変化する発光態様のほかに、例えば、白色または黄色とは異なる色に発光する発光態様を複数回だけ変化する場合に、その中に白色または黄色に発光する発光態様を取り入れる（挟む）ように変化させる発光態様を挙げることができる。）とするようにしても、上側の電気配線 10 a a d および下側の電気配線 10 a a d の視認性を抑制することで上側の電気配線 10 a a d および下側の電気配線 10 a a d を目立たないようにすることができる。30

【1433】

また、サブ制御基板 90 の演出制御用マイコン 91 は、制御信号（シリアルデータ、クロック信号）により、装飾部 10 a の発光態様として、第1ランプグループ～第4ランプ

グループのすべてのランプグループの発光態様を单一の色（単色発光）として白色または黄色のいずれかの色に発光する発光態様（点灯、点滅、階調点灯を含む。）とすることでき、上側の電気配線 10 a a d および下側の電気配線 10 a a d の視認性を抑制して上側の電気配線 10 a a d および下側の電気配線 10 a a d を目立たないようにすることができる。

【1434】

本実施形態では、装飾基板 10 a a の前面側（表面側）および後面側には、上述したように、緑色のソルダーレジストがそれぞれ塗布されている。しかし、装飾基板 10 a a の前面側（表面側）および後面側に、緑色のソルダーレジストに代えて、上側の電気配線 10 a a d および下側の電気配線 10 a a d における第2～第4電気配線の白色と同一の色を有するソルダーレジストがそれぞれ塗布されるようにしてよい。こうすれば、装飾部 10 a の発光態様として、白色に発光する発光態様（点灯、点滅、階調点灯を含む。）が含まれることで、装飾基板 10 a a の視認性を抑制して装飾基板 10 a a を目立たないようにすることができる。

10

【1435】

[第1可動役物14の配線視認性抑制演出]

次に、第1可動役物14の配線視認性抑制演出について説明する。第1可動役物14は、図112(A),(C),(D)に示したように、前方から、透明な合成樹脂材により形成されたケーブル収容機能ユニット14d、透明な合成樹脂材により形成された左右移動体14c cのカバー体14c c cを通じて、フレキシブルフラットケーブル14c c b e（全体として白色を有しているものの、フレキシブルフラットケーブル14c c b eの一端に沿って白色に近い灰色）を視認することができるし、また、透明な合成樹脂材により形成された左右移動体14c cのカバー体14c c c、透明な合成樹脂材により形成された装飾発光部14eのカバー体14e bを通じて、フレキシブルフラットケーブル14c c b f（全体として白色を有しているものの、フレキシブルフラットケーブル14c c b fの一端に沿って白色に近い灰色）を視認することができる。このため、演出に全く関係ない、フレキシブルフラットケーブル14c c b eやフレキシブルフラットケーブル14c c b fを目障りであると遊技者に感じさせる場合がある。

20

【1436】

なお、フレキシブルフラットケーブル14c c b eは、サブ制御基板90の演出制御用マイコン91からの制御信号（シリアルデータ、クロック信号）のほかに、グランド（GND）ライン、電源ラインがランプ制御基板107を介して入力される配線であり、フレキシブルフラットケーブル14c c b fは、左右移動体14c cの上面手前側に配置された装飾基板14c c bと、左右移動体14c cの前面側に取り付けられた装飾発光部14eの装飾基板14e cとの基板間を電気的に接続する配線である。

30

【1437】

本実施形態では、第1可動役物14の左右移動体14c cの上面手前側に配置される装飾基板14c c b、左右移動体14c cの前面側に取り付けられた装飾発光部14eに配置される装飾基板14e cの各種ランプが多色発光することができる遊技装置として構成されている。左右移動体14c cに配置される装飾基板14c c bの前面側（表面側）となるLED実装面には、上述したように、手前側に第1段目としてサイドビュータイプの4個のランプ14c c b aが略水平に所定距離寸法だけ離間して配置され、奥側に第2段目としてトップビュータイプの4個のランプ14c c b aが略水平に所定距離寸法だけ離間して配置されている。装飾発光部14eに配置される装飾基板14e cの前面側（表面側）となるLED実装面には、上述したように、第3段目として10個のランプ14e c aが垂直に一列に並んで所定距離寸法だけ離間して配置されている。

40

【1438】

また、左右移動体14c cに配置される装飾基板14c c bの前面側（表面側）となるLED実装面には、装飾基板14c c bの前面側（表面側）となるLED実装面に配置される8個のランプ14c c b aと、装飾発光部14e側の装飾基板14e cの前面側（表

50

面側)となるLED実装面に配置される10個のランプ14ecaと、を階調点灯可能なLED制御IC14ccbccが配置されている。LED制御IC14ccbccは、複数チャンネルから出力される電流を調整することにより合計18個のランプを階調制御することができるようになっている。

【1439】

左右移動体14cccの第1段目の4個のランプ14ccbbaは、LED制御IC14ccbccの第1チャンネルから出力される電流が調整されることにより第1ランプグループとして階調制御され発光態様が管理され、左右移動体14cccの第2段目の4個のランプ14ccbbaは、LED制御IC14ccbccの第2チャンネルから出力される電流が調整されることにより第2ランプグループとして階調制御され発光態様が管理され、装飾発光部14eの第3段目の10個のランプ14ecaは、LED制御IC14ccbccの第3チャンネルから出力される電流が調整されることにより第3ランプグループとして階調制御され発光態様が管理されている。

【1440】

サブ制御基板90の演出制御用マイコン91は、制御信号(シリアルデータ、クロック信号)により、第1可動役物14の発光態様として、第1ランプグループ～第3ランプグループのうち、上側のコネクタ14ccbbaおよび下側のコネクタ14ccbbaに近い、第1ランプグループである第1段目のサイドビュータイプの4個のランプ14ccbbaを白色に発光する発光態様(点灯、点滅、階調点灯を含む。)とし、第2ランプグループおよび第3ランプグループを白色に発光する発光態様(点灯、点滅、階調点灯を含む。)とは異なる色(例えば、青色、緑色、赤色、紫色、黄色、レインボーなどを挙げることができる。)で発光する発光態様とする。これにより、フレキシブルフラットケーブル14ccbbaおよびフレキシブルフラットケーブル14ccbfbは、全体が白色であるため、フレキシブルフラットケーブル14ccbbaおよびフレキシブルフラットケーブル14ccbfbの視認性を抑制することでフレキシブルフラットケーブル14ccbbaおよびフレキシブルフラットケーブル14ccbfbを目立たないようにすることができる。さらに、フレキシブルフラットケーブル14ccbfbは、上述の導光部14eaの前方に配置されているため、導光部14eaを跨いだ状態となり、第1ランプグループである第1段目のサイドビュータイプの4個のランプ14ccbbaからの光が導光部14eaの前方への白色に発光する発光態様(点灯、点滅、階調点灯を含む。)となることで、フレキシブルフラットケーブル14ccbfbの視認性を抑制してフレキシブルフラットケーブル14ccbfbを目立たないようにすることができる。

【1441】

もちろん、第1可動役物14の発光態様として、第1ランプグループ～第3ランプグループのうち、第1ランプグループを、常に白色に発光する発光態様(点灯、点滅、階調点灯を含む。)とするのではなく、適宜、白色に発光する発光態様(点灯、点滅、階調点灯を含む。)を含むような発光態様(例えば、白色に発光する発光態様と、白色とは異なる色に発光する発光態様と、を交互に変化する発光態様のほかに、例えば、白色とは異なる色に発光する発光態様を複数回だけ変化する場合に、その中に白色に発光する発光態様を取り入れる(挟む)ように変化させる発光態様を挙げができる。)とするとようにしても、フレキシブルフラットケーブル14ccbbaおよびフレキシブルフラットケーブル14ccbfbの視認性を抑制することでフレキシブルフラットケーブル14ccbbaおよびフレキシブルフラットケーブル14ccbfbを目立たないようにすることができる。

【1442】

また、左右移動体14cccに配置される装飾基板14ccbの上側のコネクタ14ccbbaおよび下側のコネクタ14ccbbaは、上述したように、いずれも白色を有するコネクタであり、フレキシブルフラットケーブル14ccbbaの全体の色である白色と同一の色(フレキシブルフラットケーブル14ccbbaの第2～第4電気配線の白色と同一の色)を有し、フレキシブルフラットケーブル14ccbfbの全体の色である白色と同一の色(フレキシブルフラットケーブル14ccbfbの第2～第5電気配線の白色と同一の色)

10

20

30

40

50

を有しているため、第1可動役物14の発光態様として、白色に発光する発光態様（点灯、点滅、階調点灯を含む。）とし、または、白色に発光する発光態様（点灯、点滅、階調点灯を含む。）が含まれることで、上側のコネクタ14c c b bおよび下側のコネクタ14c c b bの視認性を抑制して上側のコネクタ14c c b bおよび下側のコネクタ14c c b bを目立たないようにすることができる。仮に、上側のコネクタ14c c b bおよび下側のコネクタ14c c b bの色をアイボリーとしても、アイボリーは、上述したように、白色に近い色であるため、フレキシブルフラットケーブル14c c b eの全体の色である白色（フレキシブルフラットケーブル14c c b eの第2～第4電気配線の白色）と同一系統の色となっているし、フレキシブルフラットケーブル14c c b fの全体の色である白色（フレキシブルフラットケーブル14c c b fの第2～第5電気配線の白色）と同一系統の色となっており、第1可動役物14の発光態様として、白色に発光する発光態様（点灯、点滅、階調点灯を含む。）とし、または、白色に発光する発光態様（点灯、点滅、階調点灯を含む。）が含まれることで、上側のコネクタ14c c b bおよび下側のコネクタ14c c b bの視認性を抑制して上側のコネクタ14c c b bおよび下側のコネクタ14c c b bを目立たないようにすることができる。

【1443】

また、サブ制御基板90の演出制御用マイコン91は、制御信号（シリアルデータ、クロック信号）により、第1可動役物14の発光態様として、第1ランプグループ～第3ランプグループのすべてのランプグループの発光態様を単一の色（単色発光）として白色に発光する発光態様（点灯、点滅、階調点灯を含む。）とすることで、フレキシブルフラットケーブル14c c b eおよびフレキシブルフラットケーブル14c c b fの視認性を抑制してフレキシブルフラットケーブル14c c b eおよびフレキシブルフラットケーブル14c c b fを目立たないようにすることができる。

【1444】

左右移動体14c c側の装飾基板14c c bの前面側（表面側）となるLED実装面に配置される8個のランプ14c c b aと、装飾発光部14e側の装飾基板14e cの前面側（表面側）となるLED実装面に配置される10個のランプ14e c aと、が発光する白色は、フレキシブルフラットケーブル14c c b eの全体の色である白色と同一の色（フレキシブルフラットケーブル14c c b eの第2～第4電気配線の白色と同一の色）であり、フレキシブルフラットケーブル14c c b fの全体の色である白色と同一の色（フレキシブルフラットケーブル14c c b fの第2～第5電気配線の白色と同一の色）でもある。また、左右移動体14c c側の装飾基板14c c bの前面側（表面側）となるLED実装面に配置される8個のランプ14c c b aと、装飾発光部14e側の装飾発光部14eの前面側（表面側）となるLED実装面に配置される10個のランプ14e c aと、が発光する白色は、フレキシブルフラットケーブル14c c b eの一端に沿って付されている色が白色に近い灰色（第1電気配線が有する白色に近い灰色）という白色系統の色であるし、フレキシブルフラットケーブル14c c b fの一端に沿って付されている色が白色に近い灰色（第1電気配線が有する白色に近い灰色）という白色系統の色でもある。

【1445】

なお、例えば、フレキシブルフラットケーブル14c c b fは、1つのパッケージとして構成されていたが、それぞれ個別の電気配線として構成されていてもよい。この場合、第1電気配線が白色に近い灰色を有し、第2～第5電気配線が白色を有している。第1～第5電気配線には、それぞれの電気配線の品番や名称が自身の色とは異なる色（第1電気配線が白色に近い灰色であるため、例えば黒色、第2～第5電気配線が白色であるため、例えば黒色）で印刷される。このように構成しても、フレキシブルフラットケーブル14c c b fは、上述したように、フレキシブルフラットケーブル14c c b fの全体が白色であり、フレキシブルフラットケーブル14c c b fの一端に沿って白色に近い灰色が付されているため、フレキシブルフラットケーブル14c c b fに代えて、それぞれ個別の電気配線として構成されても、フレキシブルフラットケーブル14c c b fと同様に、第1可動役物14の発光態様として、白色に発光する発光態様（点灯、点滅、階調点灯を含

10

20

30

40

50

む。)とし、または、白色に発光する発光態様(点灯、点滅、階調点灯を含む。)が含まれることで、それぞれ個別の電気配線の視認性を抑制してそれぞれ個別の電気配線を目立たないようにすることができます。

【1446】

また、フレキシブルフラットケーブル14ccbfに代えて、それぞれ個別の電気配線として構成する場合、例えば、白色を有する第1電気配線、黄色を有する第2～第5電気配線から構成する。この場合、第1ランプグループを白色に発光する発光態様(点灯、点滅、階調点灯を含む。)とし、第2ランプグループおよび第3ランプグループを白色に発光する発光態様(点灯、点滅、階調点灯を含む。)とは異なる色(例えば、青色、緑色、赤色、紫色、黄色、レインボーなどを挙げることができる。)で発光する発光態様としてもよいし、第1ランプグループを黄色に発光する発光態様(点灯、点滅、階調点灯を含む。)とし、第2ランプグループおよび第3ランプグループを黄色に発光する発光態様(点灯、点滅、階調点灯を含む。)とは異なる色(例えば、青色、緑色、赤色、紫色、白色、レインボーなどを挙げることができる。)で発光する発光態様としてもよい。このように構成しても、それぞれ個別の電気配線の視認性を抑制することでそれぞれ個別の電気配線を目立たないようにすることができます。もちろん、第1可動役物14の発光態様として、第1ランプグループ～第3ランプグループのうち、第1ランプグループを、常に白色または黄色に発光する発光態様(点灯、点滅、階調点灯を含む。)とするのではなく、適宜、白色または黄色に発光する発光態様(点灯、点滅、階調点灯を含む。)を含むような発光態様(例えば、白色または黄色に発光する発光態様と、白色または黄色とは異なる色に発光する発光態様と、を交互に変化する発光態様のほかに、例えば、白色または黄色とは異なる色に発光する発光態様を複数回だけ変化する場合に、その中に白色または黄色に発光する発光態様を取り入れる(挟む)ように変化させる発光態様を挙げることができる。)とするようにしても、それぞれ個別の電気配線の視認性を抑制することでそれぞれ個別の電気配線を目立たないようにすることができます。

【1447】

また、サブ制御基板90の演出制御用マイコン91は、制御信号(シリアルデータ、クロック信号)により、第1可動役物14の発光態様として、第1ランプグループ～第3ランプグループのすべてのランプグループの発光態様を单一の色(単色発光)として白色または黄色のいずれかの色に発光する発光態様(点灯、点滅、階調点灯を含む。)とすることで、それぞれ個別の電気配線の視認性を抑制してそれぞれ個別の電気配線を目立たないようにすることができます。

【1448】

本実施形態では、左右移動体14ccに配置される装飾基板14ccbの前面側(表面側)および背面側と、装飾発光部14eに配置される装飾基板14eccの前面側(表面側)および背面側とには、上述したように、緑色のソルダーレジストがそれぞれ塗布されている。しかし、左右移動体14ccに配置される装飾基板14ccbの前面側(表面側)および背面側と、装飾発光部14eに配置される装飾基板14eccの前面側(表面側)および背面側とに、緑色のソルダーレジストに代えて、フレキシブルフラットケーブル14ccbeの全体の色である白色(フレキシブルフラットケーブル14ccbの第2～第4電気配線の白色)、および、フレキシブルフラットケーブル14ccbの全体の色である白色(フレキシブルフラットケーブル14ccbの第2～第5電気配線の白色)と同一の色を有するソルダーレジストがそれぞれ塗布されるようにしてもよい。こうすれば、第1可動役物14の発光態様として、白色に発光する発光態様(点灯、点滅、階調点灯を含む。)が含まれることで、左右移動体14ccに配置される装飾基板14ccbと、装飾発光部14eに配置される装飾基板14eccと、の視認性を抑制することで、左右移動体14ccに配置される装飾基板14ccbと、装飾発光部14eに配置される装飾基板14eccと、を目立たないようにすることができます。

【1449】

[固定入賞装置19の配線視認性抑制演出]

10

20

30

40

50

次に、固定入賞装置 19 の配線視認性抑制演出について説明する。固定入賞装置 19 は、図 113 (A), (B), (E) に示したように、前方から、透明な合成樹脂材により形成された膨出部 19b、ベース体 19a を通して、右側の電気配線 19cd (白色に近い灰色を有する第 1 電気配線、白色を有する第 2 ~ 第 4 電気配線)、電気配線 20ab (ピンク色を有する第 1 電気配線、黄色を有する第 2 電気配線)、左側の電気配線 19cd (白色に近い灰色を有する第 1 電気配線、白色を有する第 2 ~ 第 4 電気配線) を視認することができる。このため、演出に全く関係ない、右側の電気配線 19cd、電気配線 20ab、左側の電気配線 19cd を目障りであると遊技者に感じさせる場合がある。

【1450】

なお、右側の電気配線 19cd は、サブ制御基板 90 の演出制御用マイコン 91 からの制御信号 (シリアルデータ、クロック信号) のほかに、グランド (GND) ライン、電源ラインがランプ制御基板 107 を介して入力される配線であり、電気配線 20ab は、第 1 始動口センサ 20a の後面のコネクタ 20aa と電気的に接続される配線であり、左側の電気配線 19cd は、固定入賞装置 19 (第 1 始動口 20) の下方に配置される普通可変入賞装置 22 を階調点灯する図示しない装飾基板と電気的に接続される配線である。

【1451】

本実施形態では、固定入賞装置 19 が多色発光することができる遊技装置として構成されており、装飾基板 19c の前面側 (表面側) となる LED 実装面には、上述したように、最下段である第 1 段目として 2 個のランプ 19ca が略水平に第 1 所定距離寸法だけ離間して配置され、第 1 段目の上方に配置される第 2 段目として 4 個のランプ 19ca が略水平に第 2 所定距離寸法だけ離間して配置され、第 2 段目の上方に最上段である第 3 段目として 4 個のランプ 19ca が略水平に第 3 所定距離寸法だけ離間して配置されている。

【1452】

また、装飾基板 19c の前面側 (表面側) と反対側となる背面側である LED 非実装面には、装飾基板 19c の前面側 (表面側) となる LED 実装面に配置される合計 10 個のランプ 19ca を階調点灯可能な LED 制御 IC 19cc が配置されている。LED 制御 IC 19cc は、複数チャンネルから出力される電流を調整することにより合計 10 個のランプ 19ca を階調制御することができるようになっている。

【1453】

最下段である第 1 段目の 2 個のランプ 19ca は、LED 制御 IC 19cc の第 1 チャンネルから出力される電流が調整されることにより第 1 ランプグループとして階調制御され発光態様が管理され、第 2 段目の 4 個のランプ 19ca は、LED 制御 IC 19cc の第 2 チャンネルから出力される電流が調整されることにより第 2 ランプグループとして階調制御され発光態様が管理され、第 3 段目の 4 個のランプ 19ca は、LED 制御 IC 19cc の第 3 チャンネルから出力される電流が調整されることにより第 3 ランプグループとして階調制御され発光態様が管理されている。

【1454】

サブ制御基板 90 の演出制御用マイコン 91 は、制御信号 (シリアルデータ、クロック信号) により、固定入賞装置 19 の発光態様として、第 1 ランプグループ ~ 第 3 ランプグループのうち、右側のコネクタ 19cb および左側のコネクタ 19cb に近い、第 1 ランプグループまたは / および第 2 ランプグループを白色に発光する発光態様 (点灯、点滅、階調点灯を含む。) とし、第 3 ランプグループを白色に発光する発光態様 (点灯、点滅、階調点灯を含む。) とは異なる色 (例えば、青色、緑色、赤色、紫色、黄色、レインボーなどを挙げることができる。) で発光する発光態様とする。これにより、右側の電気配線 19cd は、白色に近い灰色を有する第 1 電気配線、白色を有する第 2 ~ 第 4 電気配線から構成され、左側の電気配線 19cd は、白色に近い灰色を有する第 1 電気配線、白色を有する第 2 ~ 第 4 電気配線から構成されているため、右側の電気配線 19cd および左側の電気配線 19cd の視認性を抑制することで右側の電気配線 19cd および左側の電気配線 19cd を目立たないようにすることができます。もちろん、固定入賞装置 19 の発光態様として、第 1 ランプグループ ~ 第 3 ランプグループのうち、第 1 ランプグループまた

10

20

30

40

50

は / および第 2 ランプグループを、常に白色に発光する発光態様（点灯、点滅、階調点灯を含む。）とするのではなく、適宜、白色に発光する発光態様（点灯、点滅、階調点灯を含む。）を含むような発光態様（例えば、白色に発光する発光態様と、白色とは異なる色に発光する発光態様と、を交互に変化する発光態様のほかに、例えば、白色とは異なる色に発光する発光態様を複数回だけ変化する場合に、その中に白色に発光する発光態様を取り入れる（挿む）ように変化させる発光態様を挙げることができる。）とするようにしても、右側の電気配線 19c d および左側の電気配線 19c d の視認性を抑制することで右側の電気配線 19c d および左側の電気配線 19c d を目立たないようにすることができる。

【 1 4 5 5 】

また、サブ制御基板 90 の演出制御用マイコン 91 は、制御信号（シリアルデータ、クロック信号）により、固定入賞装置 19 の発光態様として、第 1 始動口センサ 20a の後面のコネクタ 20aa と電気的に接続される電気配線 20ab が屈曲されて右側の配線処理片 19da で係止されているため、第 1 ランプグループ～第 3 ランプグループのうち、右側のコネクタ 19cb および左側のコネクタ 19cb に近い、第 1 ランプグループまたは / および第 2 ランプグループを赤色に発光する発光態様（点灯、点滅、階調点灯を含む。）とし、第 3 ランプグループを赤色に発光する発光態様（点灯、点滅、階調点灯を含む。）とは異なる色（例えば、青色、緑色、白色、紫色、黄色、レインボーなどを挙げることができる。）で発光する発光態様としたり、第 1 ランプグループまたは / および第 2 ランプグループを黄色に発光する発光態様（点灯、点滅、階調点灯を含む。）とし、第 3 ランプグループを黄色に発光する発光態様（点灯、点滅、階調点灯を含む。）とは異なる色（例えば、青色、緑色、赤色、紫色、白色、レインボーなどを挙げることができる。）で発光する発光態様としたりする。なお、電気配線 20ab の第 1 電気配線が有するピンク色は、装飾基板 19c のランプ 19ca が発光する赤色と同一系統の色（赤色系統の色）である。これにより、電気配線 20ab は、ピンク色を有する第 1 電気配線と、黄色を有する第 2 電気配線と、から構成されているため、第 1 始動口センサ 20a の後面のコネクタ 20aa と電気的に接続される電気配線 20ab の視認性を抑制することで電気配線 20ab を目立たないようにすることができる。もちろん、固定入賞装置 19 の発光態様として、第 1 ランプグループ～第 3 ランプグループのうち、第 1 ランプグループまたは / および第 2 ランプグループを、常に赤色または黄色に発光する発光態様（点灯、点滅、階調点灯を含む。）とするのではなく、適宜、赤色または黄色に発光する発光態様（点灯、点滅、階調点灯を含む。）を含むような発光態様（例えば、赤色または黄色に発光する発光態様と、赤色または黄色とは異なる色に発光する発光態様と、を交互に変化する発光態様のほかに、例えば、赤色または黄色とは異なる色に発光する発光態様を複数回だけ変化する場合に、その中に赤色または黄色に発光する発光態様を取り入れる（挿む）ように変化させる発光態様を挙げることができる。）とするようしても、第 1 始動口センサ 20a の後面のコネクタ 20aa と電気的に接続される電気配線 20ab の視認性を抑制することで電気配線 20ab を目立たないようにすることができる。装飾基板 19c のランプ 19ca が発光する色を、赤色に代えて、電気配線 20ab の第 1 電気配線が有するピンク色としてもよい。

【 1 4 5 6 】

また、サブ制御基板 90 の演出制御用マイコン 91 は、制御信号（シリアルデータ、クロック信号）により、固定入賞装置 19 の発光態様として、第 1 ランプグループ～第 3 ランプグループのすべてのランプグループの発光態様を单一の色（単色発光）として白色に発光する発光態様（点灯、点滅、階調点灯を含む。）とすることで、右側の電気配線 19cd および左側の電気配線 19cd の視認性を抑制して右側の電気配線 19cd および左側の電気配線 19cd を目立たないようにすることができる。

【 1 4 5 7 】

また、サブ制御基板 90 の演出制御用マイコン 91 は、制御信号（シリアルデータ、クロック信号）により、固定入賞装置 19 の発光態様として、第 1 ランプグループ～第 3 ラ

10

20

30

40

50

ンプグループのすべてのランプグループの発光態様を单一の色（単色発光）として赤色に発光する発光態様（点灯、点滅、階調点灯を含む。）とすることで、第1始動口センサ20aの後面のコネクタ20aaaと電気的に接続される電気配線20abの視認性を抑制して電気配線20abを目立たないようにすることができる。なお、電気配線20abの第1電気配線が有するピンク色は、装飾基板19cのランプ19caが発光する赤色と同一系統の色（赤色系統の色）である。もちろん、装飾基板19cのランプ19caが発光する単一の色（単色発光）として、赤色に代えて、電気配線20abの第1電気配線が有するピンク色としてもよい。

【1458】

また、サブ制御基板90の演出制御用マイコン91は、制御信号（シリアルデータ、クロック信号）により、固定入賞装置19の発光態様として、第1ランプグループ～第3ランプグループのすべてのランプグループの発光態様を単一の色（単色発光）として黄色に発光する発光態様（点灯、点滅、階調点灯を含む。）とすることで、第1始動口センサ20aの後面のコネクタ20aaaと電気的に接続される電気配線20abの視認性を抑制して電気配線20abを目立たないようにすることができる。10

【1459】

装飾基板19cの前面側（表面側）となるLED実装面に配置されるランプ19caが発光する白色は、右側の電気配線19cdにおける第2～第4の電気配線が有する白色と同一の色であるし、左側の電気配線19cdにおける第2～第4の電気配線が有する白色と同一の色でもある。また、装飾基板19cの前面側（表面側）となるLED実装面に配置されるランプ19caが発光する白色は、右側の電気配線19cdにおける第1電気配線が有する白色に近い灰色という白色系統の色であるし、左側の電気配線19cdにおける第1電気配線が有する白色に近い灰色という白色系統の色でもある。20

【1460】

また、装飾基板19cの前面側（表面側）となるLED実装面に配置されるランプ19caが発光する赤色は、電気配線20abの第1電気配線が有するピンク色という赤色系統の色であり、装飾基板19cの前面側（表面側）となるLED実装面に配置されるランプ19caが発光する黄色は、電気配線20abの第2電気配線が有する黄色と同一の色である。

【1461】

なお、装飾基板19cの前面側（表面側）となるLED実装面に配置されるすべてのランプ19caの発光態様、つまり第1ランプグループ～第3ランプグループの発光態様を、単一の色（単色発光）として、白色、赤色、黄色、という具合に制御することで、固定入賞装置19を白色とする発光態様、赤色とする発光態様、黄色とする発光態様とすることができます。これにより、当該変動に対する当たりの期待度を、固定入賞装置19の発光態様で遊技者に示唆することができるし、先読み演出として当たりの期待度を、固定入賞装置19の発光態様で遊技者に示唆することができる。上述した図93～図95の演出ボタン操作演出A～Cにおける変動アイコン9C、保留アイコン9A，9Bでは、色により当たりの期待度を示唆することができ、白色 赤色 黄色（ゴールド）という順番で当たりの期待度が高くなっている。このため、遊技者は、変動アイコン9C、保留アイコン9A，9Bに対する関心が高い。30

【1462】

そこで、当該変動に対する当たりの期待度を固定入賞装置19の発光態様で遊技者に示唆するとき、または、先読み演出として当たりの期待度を固定入賞装置19の発光態様で遊技者に示唆するときには、固定入賞装置19の発光態様として、変動アイコン9C、保留アイコン9A，9Bと同様に、白色の発光態様 赤色の発光態様 黄色の発光態様という順番で当たりの期待度が大きくなるように示唆する。発光態様としては、点灯、点滅、階調点灯があり、点灯 点滅 階調点灯という順番で同一の色であっても、当たりの期待度が高いようにしてもよい。具体的には、当たりの期待度を固定入賞装置19の発光態様で遊技者に示唆するときには、固定入賞装置19の発光態様として、白色の点灯態様 白40

色の点滅態様 白色の階調点灯態様 赤色の点灯態様 赤色の点滅態様 赤色の階調点灯態様 黄色の点灯態様 黄色の点滅態様 黄色の階調点灯態様という順番で当たりの期待度が大きくなるように示唆する。

【1463】

このように、当該変動に対する当たりの期待度や先読み演出として当たりの期待度を固定入賞装置19の発光態様で遊技者に示唆することができるため、遊技者は、固定入賞装置19の発光態様に対する関心を高くすることができる。固定入賞装置19への関心が高くなることで、遊技者から固定入賞装置19が注視されても、固定入賞装置19を構成する透明な合成樹脂材により形成された膨出部19bやベース体19aを通して、右側の電気配線19cd（白色に近い灰色を有する第1電気配線、白色を有する第2～第4電気配線）、電気配線20ab（ピンク色を有する第1電気配線、黄色を有する第2電気配線）、左側の電気配線19cd（白色に近い灰色を有する第1電気配線、白色を有する第2～第4電気配線）等の各種電気配線を視認可能であるものの、上述したように、固定入賞装置19自身の発光態様により各種電気配線の視認性を抑制することができるようになっているため、各種電気配線を目立たないようにすることができる。

10

20

【1464】

本実施形態では、装飾基板19cの前面側（表面側）および背面側には、上述したように、緑色のソルダーレジストがそれぞれ塗布されている。しかし、装飾基板19cの前面側（表面側）および背面側に、緑色のソルダーレジストに代えて、右側の電気配線19cdおよび左側の電気配線19cdにおける第2～第4電気配線の白色と同一の色を有するソルダーレジストがそれぞれ塗布されるようにしてもよい。こうすれば、固定入賞装置19の発光態様として、白色に発光する発光態様（点灯、点滅、階調点灯を含む。）が含まれることで、装飾基板19cの視認性を抑制して装飾基板19cを目立たないようにすることができます。

20

【1465】

[効果例]

以下に、遊技装置の配線視認性抑制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111のセンター装飾部10の右下部に配置される装飾部10a（発光可能な装置）、図112の第1可動役物14（発光可能な装置）、図113の固定入賞装置19（発光可能な装置）と、図111の装飾部10a（装置）と電気的に接続される上側の電気配線10aad、下側の電気配線10aad、図112の第1可動役物14（装置）と電気的に接続されるフレキシブルフラットケーブル14ccbe（電気配線）、フレキシブルフラットケーブル14ccbf（電気配線）、図113の固定入賞装置19（装置）と電気的に接続される右側の電気配線19cd、左側の電気配線19cd、電気配線20abと、複数種類の演出を実行可能なサブ制御基板90の演出制御用マイコン91（演出実行手段）と、が配置される遊技盤2を備え、演出制御用マイコン91（演出実行手段）は、電気配線の色と同一の色または同一系統の色を含んだ色で発光可能なセンター装飾部10の右下部に配置される装飾部10a（装置）、発光可能な第1可動役物14（装置）、発光可能な固定入賞装置19（装置）を多色発光させる演出（センター装飾部10の右下部に配置される装飾部10aの配線視認性抑制演出、第1可動役物14の配線視認性抑制演出、固定入賞装置19の配線視認性抑制演出）を実行することができるようになっている。

30

40

【1466】

具体的には、図111のセンター装飾部10の右下部に配置される装飾部10a（発光可能な装置）では、上側の電気配線10aadにおける第2～第4電気配線が有する白色と同一の色であるし、下側の電気配線10aadにおける第2～第4電気配線が有する白色と同一の色である。また、上側の電気配線10aadにおける第1電気配線が有する白色に近い灰色という白色系統の色であるし、下側の電気配線10aadにおける第1電気配線が有する白色に近い灰色という白色系統の色である。このため、センター装飾部

50

10の右下部に配置される装飾部10aの配線視認性抑制演出において、装飾基板10aの前面側（表面側）となるLED実装面に配置されるランプ10aaaが発光する白色は、上側の電気配線10aad、下側の電気配線10aadの色と同一の色または同一系統の色を含んだ色で発光することができる。

【1467】

また、図112の第1可動役物14（発光可能な装置）では、フレキシブルフラットケーブル14ccbeの全体の色である白色と同一の色（フレキシブルフラットケーブル14ccbeの第2～第4電気配線の白色と同一の色）であり、フレキシブルフラットケーブル14ccbfの全体の色である白色と同一の色（フレキシブルフラットケーブル14ccbfの第2～第5電気配線の白色と同一の色）でもある。また、フレキシブルフラットケーブル14ccbeの一端に沿って付されている色が白色に近い灰色（第1電気配線が有する白色に近い灰色）という白色系統の色であるし、フレキシブルフラットケーブル14ccbfの一端に沿って付されている色が白色に近い灰色（第1電気配線が有する白色に近い灰色）という白色系統の色でもある。このため、第1可動役物14の配線視認性抑制演出において、左右移動体14cc側の装飾基板14ccbの前面側（表面側）となるLED実装面に配置される8個のランプ14ccbと、装飾発光部14e側の装飾基板14ecの前面側（表面側）となるLED実装面に配置される10個のランプ14ecと、が発光する白色は、フレキシブルフラットケーブル14ccb、フレキシブルフラットケーブル14ccbfの色と同一の色または同一系統の色を含んだ色で発光することができる。10

【1468】

また、図113の固定入賞装置19（発光可能な装置）では、右側の電気配線19cdにおける第2～第4の電気配線が有する白色と同一の色であるし、左側の電気配線19cdにおける第2～第4の電気配線が有する白色と同一の色でもある。また、右側の電気配線19cdにおける第1電気配線が有する白色に近い灰色という白色系統の色であるし、左側の電気配線19cdにおける第1電気配線が有する白色に近い灰色という白色系統の色でもある。このため、固定入賞装置19の配線視認性抑制演出において、装飾基板19cの前面側（表面側）となるLED実装面に配置されるランプ19caが発光する白色は、右側の電気配線19cd、左側の電気配線19cdの色と同一の色または同一系統の色を含んだ色で発光することができる。20

【1469】

この構成によれば、装置と電気的に接続される電気配線の色と同一の色または同一系統の色を含んだ色で装置が多色発光することができるため、電気配線の視認性を抑制することで電気配線を目立たないようにすることができます。これにより、演出に全く関係ない、電気配線を目障りであると遊技者に感じさせ難くすることができます。したがって、興趣の向上を図ることができる。30

【1470】

[効果2]

上記実施形態の遊技機1において、演出制御用マイコン91（演出実行手段）は、電気配線の色と同一の色または同一系統の色で、図111のセンター装飾部10の右下部に配置される装飾部10a（装置）、図113の固定入賞装置19（装置）を単色発光させる演出を実行することができるようになっている。この構成によれば、装置と電気的に接続される電気配線の色と同一の色または同一系統の色で、図111のセンター装飾部10の右下部に配置される装飾部10a（装置）、図113の固定入賞装置19（装置）が単色発光することとなるため、電気配線の視認性をより抑制することで電気配線をより目立たないようにすることができます。40

【1471】

[効果3]

上記実施形態の遊技機1において、図111のセンター装飾部10の右下部に配置される装飾部10a（装置）、図113の固定入賞装置19（装置）は、透明な領域が形成さ50

れる透明部を有し(図111の装飾部10aの無色透明な合成樹脂材により形成されたカバー体10a c、図113の固定入賞装置19の無色透明な合成樹脂材により形成される板状のベース体19aおよび膨出部19b)、透明部が遊技盤2の表側に配置され、図111の装飾部10a(装置)と電気的に接続される上側の電気配線10a a d、下側の電気配線10a a dの一部は、透明部を通して視認可能とされ、図113の固定入賞装置19(装置)と電気的に接続される右側の電気配線19c d、左側の電気配線19c d、電気配線20a bの一部は、透明部を通して視認可能とされている。この構成によれば、演出に全く関係ない電気配線の一部が透明部を通して遊技者に視認可能とされる状態となっているものの、電気配線の色と同一の色または同一系統の色で装置が発光することで、電気配線の視認性を抑制して電気配線を目立たないようにすることができる。

10

【1472】

[効果4]

上記実施形態の遊技機1において、図112の第1可動役物14(装置)は、電気的駆動源である左右移動用ステッピングモータ14bの作動により左右方向へ移動(所定の動作)を行う左右移動体14c c(可動体)および装飾発光部14e(可動体)を有し、左右移動体14c c(可動体)および装飾発光部14e(可動体)が遊技盤2の表側に配置され、図112の第1可動役物14(装置)と電気的に接続されるフレキシブルフラットケーブル14c c b e(電気配線)、フレキシブルフラットケーブル14c c b f(電気配線)、の一部は、遊技盤2の表側に配置されて視認可能とされている。この構成によれば、演出に全く関係ないフレキシブルフラットケーブル14c c b e(電気配線)、フレキシブルフラットケーブル14c c b f(電気配線)の一部が遊技盤2の表側に配置されることで遊技者に視認可能とされる状態となっているものの、フレキシブルフラットケーブル14c c b e(電気配線)、フレキシブルフラットケーブル14c c b f(電気配線)の色と同一の色または同一系統の色で装置が発光することで、フレキシブルフラットケーブル14c c b e(電気配線)、フレキシブルフラットケーブル14c c b f(電気配線)の視認性を抑制して電気配線を目立たないようにすることができる。

20

【1473】

[変形例]

以下に、遊技装置の配線視認性抑制演出の変形例を示す。

[変形例1]

30

上記実施形態の遊技機1における図111のセンター装飾部10の右下部に配置される装飾部10a、図112の第1可動役物14、図113の固定入賞装置19などの遊技装置(本願発明の装置)において、多色発光可能なフルカラーLEDである各種ランプが複数設けられていた。フルカラーLEDでは、多色発光可能であるため、もちろん白色に発光することができる。しかし、白色に発光するランプとして、多色発光可能なフルカラーLEDに代えて、白色発光の単色のLEDとしてもよいし、多色発光可能なフルカラーLEDとは別に、さらに、白色発光の単色LEDを複数混在して各種装飾基板のLED実表面に配置するようにしてもよい。

【1474】

[変形例2]

40

上記実施形態の遊技機1における図111のセンター装飾部10の右下部に配置される装飾部10a、図112の第1可動役物14、図113の固定入賞装置19における各種電気配線には、結束バンドにより纏められていなかった。しかし、結束バンドにより各種電気配線を纏めるようにしてもよい。この場合、結束バンドが各種電気配線と同様に装飾部10a、第1可動役物14、固定入賞装置19などの遊技装置(本願発明の装置)における透明な領域を通して、視認可能に配置されるときには、結束バンドの色が各種電気配線の色と同一の色(白色、白色に近い灰色、ピンク色、黄色のうち、いずれかの色)とする。こうすれば、遊技装置(本願発明の装置)が発光しても、各種電気配線とともに結束バンドの視認性を抑制することで各種電気配線とともに結束バンドを目立たないようにすることができる。

50

【 1 4 7 5 】

[变形例 3]

上記実施形態の遊技機 1 における図 113 の固定入賞装置 19 における第 1 始動口センサ 20a の後面のコネクタ 20aa には、電気配線 20ab が電気的に接続されていた。電気配線 20ab は、2 本の電気配線から構成され、第 1 電気配線がピンク色を有する電気配線であり、第 2 電気配線が黄色を有する電気配線であった。しかし、第 1 電気配線が黄色を有する電気配線とし、第 2 電気配線がピンク色を有する電気配線としてもよい。また、ピンク色としてピンク色の蛍光色としてもよいし、黄色として黄色の蛍光色としてもよい。

【 1 4 7 6 】

[变形例 4]

上記実施形態の遊技機 1 における図 111 のセンター装飾部 10 の右下部に配置される装飾部 10a、図 112 の第 1 可動役物 14、図 113 の固定入賞装置 19 などの遊技装置（本願発明の装置）における配線視認性抑制演出では、遊技装置（本願発明の装置）における複数のランプが白色、赤色、黄色のうちいずれかに発光することで、遊技装置（本願発明の装置）における配線視認性を抑制して遊技装置（本願発明の装置）における配線を目立たないようしていた。しかし、遊技装置（本願発明の装置）の発光様式として、白色、赤色、黄色のうちいずれかに発光する発光様式が含まれるように、多色発光な発光様式へ移行するようにしてもよい。例えば、遊技装置（本願発明の装置）における複数のランプが白色に発光する発光様式としてから、レインボー色へ発光する発光様式とし、再び、白色に発光する発光様式へ戻る発光様式を挙げることができるし、遊技装置（本願発明の装置）における複数のランプが白色に発光する発光様式としてから、青色 緑色 赤色 紫色 黄色へ発光する発光様式とし、再び白色に発光する発光様式へ戻る発光様式を挙げができる。

【 1 4 7 7 】

[变形例 5]

上記実施形態の遊技機 1 における図 112 の第 1 可動役物 14（本願発明の装置）におけるフレキシブルフラットケーブル 14ccbe（電気配線）、フレキシブルフラットケーブル 14ccbfe（電気配線）の視認性を抑制することができる構成を第 2 可動役物 15 に適用してもよい。第 2 可動役物 15 は、「OARO」と記載された矩形形状の部材（装飾部）が上下方向に移動可能に構成されている。第 2 可動役物 15 は、アーム部材により、上下方向に移動可能に構成されている。通常時は画像表示装置 7 の上方の退避位置（図 1）で静止しており、退避位置から表示画面 7a の中央に向かって下方に移動（進出）して表示画面 7a の前方の進出位置で静止することができるようになっており、進出位置で停止したとき画像表示装置 7 の一部を覆うようになっている。アーム部材は無色透明な合成樹脂材により形成されている。「OARO」と記載された矩形形状の部材（装飾部）内には、多色発光可能なフルカラー LED であるランプが複数配置された装飾基板が設けられている。複数のランプを階調点灯可能な上述した LED 制御 IC が装飾基板に配置され、コネクタも装飾基板に配置されている。コネクタには、サブ制御基板 90 の演出制御用マイコン 91 からの制御信号（シリアルデータ、クロック信号）のほかに、グランド（GND）ライン、電源ラインがランプ制御基板 107、そしてアーム部材に沿って引きまわされた電気配線が電気的に接続される。

【 1 4 7 8 】

電気配線は、4 本から構成され、第 1 電気配線が白色に近い灰色を有し、第 2 ~ 第 4 電気配線が白色を有している。第 1 ~ 第 4 電気配線には、それぞれの電気配線の品番や名称が自身の色とは異なる色（第 1 電気配線が白色に近い灰色であるため、例えば黒色、第 2 ~ 第 4 電気配線が白色であるため、例えば黒色）で印刷されている。なお、第 1 電気配線が白色に近い灰色であるため、第 1 電気配線の色である白色に近い灰色は、第 2 ~ 第 4 電気配線の白色と同一系統の色となっている。

【 1 4 7 9 】

10

20

30

40

50

白色に近い灰色を有する第1電気配線は、グランド(GND)ラインであり、白色を有する第2電気配線は、制御信号のうちシリアルデータを伝送するラインであり、白色を有する第3電気配線は、制御信号のうちクロック信号を伝送するラインであり、白色を有する第4電気配線は、電源ラインである。

【 1 4 8 0 】

サブ制御基板90の演出制御用マイコン91は、制御信号(シリアルデータ、クロック信号)により、「OARO」と記載された矩形形状の部材(装飾部)の発光態様として、例えば、矩形形状の部材(装飾部)の周囲およびアーム部材と接続される周辺領域に配置されるランプを、白色に発光する発光態様(点灯、点滅、階調点灯を含む。)とし、「OARO」と記載されて領域と対応する位置に配置されるランプを、白色に発光する発光態様(点灯、点滅、階調点灯を含む。)とは異なる色(例えば、青色、緑色、赤色、紫色、黄色、レインボーなどを挙げることができる。)で発光する発光態様とする。これにより、電気配線は、白色に近い灰色を有する第1電気配線、白色を有する第2～第4電気配線から構成されているため、アーム部材に沿って引きまわされている電気配線の視認性を抑制することで、アーム部材に沿って引きまわされている電気配線を目立たないようにすることができる。もちろん、矩形形状の部材(装飾部)の周囲およびアーム部材と接続される周辺領域に配置されるランプを、常に白色に発光する発光態様(点灯、点滅、階調点灯を含む。)とするのではなく、適宜、白色に発光する発光態様(点灯、点滅、階調点灯を含む。)を含むような発光態様(例えば、白色に発光する発光態様と、白色とは異なる色に発光する発光態様と、を交互に変化する発光態様のほかに、例えば、白色とは異なる色に発光する発光態様を複数回だけ変化する場合に、その中に白色に発光する発光態様を取り入れる(挟む)ように変化させる発光態様を挙げができる。)とするようにしても、アーム部材に沿って引きまわされている電気配線の視認性を抑制することで、アーム部材に沿って引きまわされている電気配線を目立たないようにすることができる。

10

20

30

40

【 1 4 8 1 】

また、サブ制御基板90の演出制御用マイコン91は、制御信号(シリアルデータ、クロック信号)により、「OARO」と記載された矩形形状の部材(装飾部)の発光態様として、矩形形状の部材(装飾部)内の装飾基板に配置されたすべてのランプの発光態様を単一の色(単色発光)として白色に発光する発光態様(点灯、点滅、階調点灯を含む。)とすることで、アーム部材に沿って引きまわされている電気配線の視認性を抑制してアーム部材に沿って引きまわされている電気配線を目立たないようにすることができる。装飾基板に配置されるランプが発光する白色は、アーム部材に沿って引きまわされている電気配線における第2～第4電気配線が有する白色と同一の色である。また、装飾基板に配置されるランプが発光する白色は、アーム部材に沿って引きまわされている電気配線における第1電気配線が有する白色に近い灰色という白色系統の色でもある。

【 1 4 8 2 】

アーム部材の前面の一部や側面の一部に対して、金属光沢を有したメッキ層を有するように構成してもよいし、立体的な意匠が施されて有色塗料で塗装されたように構成してもよい。また、アーム部材の内部に電気配線を収容して引きまわすようにしてもよい。このように構成しても、アーム部材の透明な領域を通して、ランプが消灯した状態において、電気配線白色に近い灰色を有する第1電気配線、白色を有する第2～第4電気配線)が容易に視認可能とされる。またアーム部材は、無色透明な合成樹脂材により形成されていた。しかし、アーム部材が有色透明な合成樹脂材により形成されていてもよい。有色としては、例えば、赤色、青色、緑色等を挙げができる。アーム部材の内部に電気配線を収容して引きまわす場合には、ランプが消灯した状態において、電気配線白色に近い灰色を有する第1電気配線、白色を有する第2～第4電気配線)が容易に視認可能とされる。

【 1 4 8 3 】

[変形例 6]

上記実施形態の遊技機1における図111のセンター装飾部10の右下部に配置される装飾部10a(本願発明の装置)が多色発光していた。装飾部10aの発光態様を单一の

50

色（単色発光）として、白色、赤色、黄色、という具合に制御することで、装飾部10aを白色とする発光態様、赤色とする発光態様、黄色とする発光態様とするようにしてもよい。上述した図93～図95の演出ボタン操作演出A～Cにおける変動アイコン9C、保留アイコン9A、9Bでは、色により当たりの期待度を示唆することができ、白色 赤色 黄色（ゴールド）という順番で当たりの期待度が高くなっている。このため、遊技者は変動アイコン9C、保留アイコン9A、9Bに対する関心が高い。これにより、当該変動に対する当たりの期待度を、装飾部10aの発光態様で遊技者に示唆することができる。このようにしても、装飾部10aの発光態様は、当たりの期待度に応じて、白色から赤色または黄色とする発光態様へ変化するものの、基本的には白色とする発光態様であるため、装飾部10aにおける電気配線の視認性を抑制して電気配線を目立たないようにすることができる。10

【1484】

[変形例7]

上記実施形態の遊技機1における図113の固定入賞装置19（本願発明の装置）における各種配線の視認性を抑制することができる構成を、普通可変入賞装置（電チュー）22、ゲート（スルーチャッカー）28、第1大入賞装置（第1アタッカー）31、第2大入賞装置（第2アタッカー）36にそれぞれ適用してもよい。こうすれば、普通可変入賞装置（電チュー）22、ゲート（スルーチャッカー）28、第1大入賞装置（第1アタッカー）31、第2大入賞装置（第2アタッカー）36における各種電気配線の視認性を抑制して各種電気配線を目立たないようにすることができる。20

【1485】

[変形例8]

図111のセンター装飾部10の右下部に配置される装飾部10aの配線視認性抑制演出、図112の第1可動役物14の配線視認性抑制演出、図113の固定入賞装置19の配線視認性抑制演出では、説明した演出の一部を備えていなくてもよいし、他の演出が追加されていてもよい。

【1486】

[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G1-1]

発光可能な装置と、前記装置と電気的に接続される電気配線と、複数種類の演出を実行可能な演出実行手段と、が配置される遊技盤を備える遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記電気配線の色と同一の色または同一系統の色を含んだ色で前記装置を多色発光させる演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【1487】

[態様G1-2]

態様G1-1に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記電気配線の色と同一の色または同一系統の色で前記装置を単色発光させる演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【1488】

[態様G1-3]

態様G1-1または態様G1-2に記載の遊技機であって、

前記装置は、透明な領域が形成される透明部を有し、前記透明部が前記遊技盤の表側に配置され、

前記電気配線の一部は、前記透明部を通して視認可能とされる、

ことを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50

【1489】

[様 G 1 - 4]

態様 G 1 - 1 または態様 G 1 - 2 に記載の遊技機であって、

前記装置は、電気的駆動源の作動により所定の動作を行う可動体を有し、前記可動体が前記遊技盤の表側に配置され、

前記電気配線の一部は、前記遊技盤の表側に配置されて視認可能とされる、

ことを特徴とする遊技機。

【1490】

以下に図 114 ~ 図 116 を用いて入球示唆演出 1 ~ 7 について説明する。この入球示唆演出 1 ~ 7 は、装飾図柄の変動演出において実行される。すなわち、画像制御用マイコン 101 がサブ制御基板 90 から受信したコマンドを解析し、変動演出を実行する指示が含まれていると、ROM 103 から対応する画像データを読み出して画像表示装置 7 の表示画面 7a に画像を表示させる。10

【1491】

[入球示唆演出 1]

図 114 は、入球示唆演出 1 を説明するための図である。入球示唆演出 1 は、表示画面 7a において装飾図柄の変動中に、遊技球が始動口（第 1 始動口 20 または第 2 始動口 21 の一方、または両方、図 114 ~ 図 116 において同様）に入球すると、入球したことを表す画像と、保留アイコンと、を表示画面 7a において表示し、その後、保留アイコンは保留消化に伴い移動するが、入球したことを表す画像は移動しない演出である。また、入球したことを表す画像が表示されたときに保留された保留アイコンが保留アイコン 9A1（最初に消化される保留）になると、入球したことを表す画像は消える。なお、入球したことを表す画像が消えるタイミングは、入球したことを表す画像が表示されたときに保留された保留アイコンが保留アイコン 9A1 となり、その変動の変動終了時である。20

【1492】

図 114 (A) は、変動中であり、装飾図柄 8L、8C、8R が変動している。保留は 3 個の状態であり、表示画面 7a の下部には、3 つの保留アイコン 9A および当該変動アイコン 9C が表示されている。なお、保留アイコン 9A は 4 つ表示される可能性があり、4 つの保留アイコン 9A は、消化される順に、保留アイコン 9A1、保留アイコン 9A2、保留アイコン 9A3、保留アイコン 9A4 ともいう。また、当該変動アイコン 9C は表示されなくてもよい。また、保留アイコン 9B が表示されていてもよい（図 114 ~ 図 116 において同様）。30

【1493】

次に、図 114 (B) は、遊技球が始動口に入球した状態である。遊技球が始動口に入球したことにより、保留アイコン 9A4（4 つ目の保留、黒色で表示している）が表示される。保留 4 の状態である。また、遊技球が始動口に入球したことにより、入球に伴い入球したことを表す画像 NSE が表示される。入球したことを表す画像 NSE は、表示画面 7a の始動口に近い位置で表示が行われる。なお、始動口に近い位置でなくてもよい。入球したことを表す画像 NSE は、当該変動アイコン 9C、保留アイコン 9A1、保留アイコン 9A2 と重なる状態になっている。入球したことを表す画像 NSE は、保留アイコン 9A3、保留アイコン 9A4 とは重なっていない状態である。入球したことを表す画像 NSE が表示されたときに保留された保留アイコン（黒色で表示）は、保留アイコン 9A4 である。40

【1494】

次に、図 114 (C) では、変動開始の状態である。変動を開始するため、保留が消化される。保留 3 の状態になる。前の変動の変動終了時に、当該変動アイコン 9C が消える。変動開始時に、保留アイコン 9A1 が当該変動アイコン 9C の位置に移動し、保留アイコン 9A2 が保留アイコン 9A1 の位置に移動し、保留アイコン 9A3 が保留アイコン 9A2 の位置に移動し、保留アイコン 9A4 が保留アイコン 9A3 の位置に移動する。移動後の新たな状態では、当該変動アイコン 9C と保留アイコン 9A1、9A2、9A3 が表

示される。入球したことを表す画像 N S E は、新たな当該変動アイコン 9 C、保留アイコン 9 A 1、保留アイコン 9 A 2 と重なる状態になる。入球したことを表す画像 N S E は、新たな保留アイコン 9 A 3 とは重なっていない状態になる。入球したことを表す画像 N S E が表示されたときに保留された保留アイコン（黒色で表示）は、保留アイコン 9 A 3 になる。

【 1 4 9 5 】

次に、図 114 (D) では、変動開始の状態である。変動を開始するため、保留が消化される。保留 2 の状態になる。前の変動の変動終了時に、当該変動アイコン 9 C が消える。変動開始時に、保留アイコン 9 A 1 が当該変動アイコン 9 C の位置に移動し、保留アイコン 9 A 2 が保留アイコン 9 A 1 の位置に移動し、保留アイコン 9 A 3 が保留アイコン 9 A 2 の位置に移動する。移動後の新たな状態では、当該変動アイコン 9 C と保留アイコン 9 A 1、9 A 2 が表示される。入球したことを表す画像 N S E は、新たな当該変動アイコン 9 C、保留アイコン 9 A 1、保留アイコン 9 A 2 と重なる状態になる。入球したことを表す画像 N S E が表示されたときに保留された保留アイコン（黒色で表示）は、保留アイコン 9 A 2 になる。

【 1 4 9 6 】

次に、図 114 (E) では、変動開始の状態である。変動を開始するため、保留が消化される。保留 1 の状態になる。前の変動の変動終了時に、当該変動アイコン 9 C が消える。変動開始時に、保留アイコン 9 A 1 が当該変動アイコン 9 C の位置に移動し、保留アイコン 9 A 2 が保留アイコン 9 A 1 の位置に移動する。移動後の新たな状態では、当該変動アイコン 9 C と保留アイコン 9 A 1 が表示される。入球したことを表す画像 N S E は、新たな当該変動アイコン 9 C、保留アイコン 9 A 1 と重なる状態になる。入球したことを表す画像 N S E が表示されたときに保留された保留アイコン（黒色で表示）は、保留アイコン 9 A 1 になる。

【 1 4 9 7 】

次に、図 114 (F) では、入球したことを表す画像 N S E が表示されたときに保留された保留アイコン（黒色で表示）が保留アイコン 9 A 1 であるときの変動終了の少し前の状態（画像制御用マイコン 101 が確定停止コマンドを受信する前）である。当該変動アイコン 9 C、及び、保留アイコン 9 A 1 が表示されている。このときは、入球したことを表す画像 N S E が表示されている。

【 1 4 9 8 】

次に、図 114 (G) では、入球したことを表す画像 N S E が表示されたときに保留された保留アイコン（黒色で表示）が保留アイコン 9 A 1 であるときの変動終了の状態である。変動終了（画像制御用マイコン 101 が確定停止コマンドを受信した時）とともに、当該変動アイコン 9 C が消える。このとき、入球したことを表す画像 N S E が消える。なお、入球したことを表す画像 N S E が消えるタイミングは画像制御用マイコン 101 が確定停止コマンドを受信してから一定時間経過後であってもよい。

【 1 4 9 9 】

次に、図 114 (H) では、入球したことを表す画像 N S E が表示されたときに保留された特図抽選の変動開始の状態である。ここでは、入球したことを表す画像 N S E が表示されていない。変動を開始するため、保留が消化される。保留なしの状態になる。変動開始時に、保留アイコン 9 A 1 が当該変動アイコン 9 C の位置に移動する。移動後の新たな状態では、当該変動アイコン 9 C が表示される。入球したことを表す画像 N S E が表示されたときに保留された保留アイコン（黒色で表示）は、当該変動アイコン 9 C になる。

【 1 5 0 0 】

次に、図 114 (I) では、入球したことを表す画像 N S E が表示されたときに保留された特図抽選の変動がおこなわれている。入球したことを表す画像 N S E が表示されたときに保留された保留アイコン（黒色で表示）は、当該変動アイコン 9 C になっている。入球したことを表す画像 N S E が表示されていない。

【 1 5 0 1 】

10

20

30

40

50

[入球示唆演出2]

図115は、入球示唆演出2、3、4を説明するための図である。図115(A)～(D)は入球示唆演出2を説明するための図である。入球示唆演出2は、表示画面7aにおいて装飾図柄の変動中に、遊技球が始動口に入球すると、入球したことを表す画像と、保留アイコンと、を表示画面7aにおいて表示し、その後、保留アイコンは保留消化に伴い移動するが、入球したことを表す画像は移動しない演出である。また、入球したことを表す画像が表示されたときに保留された保留アイコンが当該変動アイコン9Cになると、入球したことを表す画像は消える。

【1502】

図115(A)は、入球したことを表す画像NSEが表示されたときに保留された保留アイコン(黒色で表示)が保留アイコン9A1であるときの変動終了の状態である。入球示唆演出2においても、入球したことを表す画像NSEが表示される演出、その後の保留消化の演出は、入球示唆演出1(図114(A)～(F))と同様なので、ここでは省略する。図115(A)では、変動終了(画像制御用マイコン101が確定停止コマンドを受信した時)とともに、当該変動アイコン9Cが消える。このとき、入球したことを表す画像NSEが消えない。

【1503】

次に、図115(B)では、入球したことを表す画像NSEが表示されたときに保留された特図抽選の変動開始の状態である。ここでも、入球したことを表す画像NSEが表示されている。変動を開始するため、保留が消化される。保留なしの状態になる。変動開始時に、保留アイコン9A1が当該変動アイコン9Cの位置に移動する。移動後の新たな状態では、当該変動アイコン9Cが表示される。入球したことを表す画像NSEが表示されたときに保留された保留アイコン(黒色で表示)は、当該変動アイコン9Cになる。

【1504】

次に、図115(C)では、入球したことを表す画像NSEが表示されたときに保留された特図抽選の変動が開始され、入球したことを表す画像NSEが表示されたときに保留された保留アイコン(黒色で表示)が、当該変動アイコン9Cになる直前である。ここでも、入球したことを表す画像NSEが表示されている。

【1505】

次に、図115(D)では、入球したことを表す画像NSEが表示されたときに保留された特図抽選の変動が開始され、入球したことを表す画像NSEが表示されたときに保留された保留アイコン(黒色で表示)が、当該変動アイコン9Cになった状態である。ここで、入球したことを表す画像NSEが消える。なお、入球したことを表す画像NSEが消えるタイミングは、入球したことを表す画像NSEが表示されたときに保留された保留アイコンが、当該変動アイコン9Cになる移動中であってもよい。

【1506】

[入球示唆演出3]

図115(E)は入球示唆演出3を説明するための図である。入球示唆演出3は、入球したことを表す画像が表示されたときに保留された保留アイコンが当該変動アイコンになっても、入球したことを表す画像は消えない演出である。

【1507】

図115(E)は、入球したことを表す画像NSEが表示されたときに保留された特図抽選の変動が開始され、入球したことを表す画像NSEが表示されたときに保留された保留アイコン(黒色で表示)が、当該変動アイコン9Cになった状態である。入球示唆演出3においても、入球したことを表す画像NSEが表示される演出、その後の保留消化の演出は、入球示唆演出1(図114(A)～(F))、入球示唆演出2(図115(A)～(C))と同様なので、ここでは省略する。図115(E)でも、入球したことを表す画像NSEが消えず、表示されている。その後も変動終了まで表示されている。なお、入球したことを表す画像NSEの表示は、変動開始から一定時間経過後まで、装飾図柄のリーチ成立まで、スーパーリーチに発展するまで、としてもよい。

10

20

30

40

50

【1508】

[入球示唆演出4]

図115(F)～(L)は、入球示唆演出4を説明するための図である。入球示唆演出4は、表示画面7aにおいて装飾図柄の変動中に、遊技球が始動口に入球すると、入球したことを表す画像と、保留アイコンと、を表示画面7aにおいて表示し、その入球したことを表す画像で特図抽選の当たりの期待度を示唆し、また、その保留アイコンで特図抽選の当たりの期待度を示唆する演出である。

【1509】

図115(F)は、変動中であり、装飾図柄8L、8C、8Rが変動している。保留は3個の状態であり、表示画面7aの下部には、3つの保留アイコン9Aおよび当該変動アイコン9Cが表示されている。10

【1510】

次に、図115(G)は、遊技球が始動口に入球した状態である。遊技球が始動口に入球したことにより、保留アイコン9A4(4つ目の保留)が表示される。保留4の状態である。ここで表示された保留アイコン9A4は、青色(ハッチング1)である。なお、この保留アイコンの色で当たりの期待度を示唆する。詳細は後述する。また、遊技球が始動口に入球したことにより、入球に伴い入球したことを表す画像NSEが表示される。入球したことを表す画像NSEについては、上述した「入球示唆演出1」、「入球示唆演出2」、「入球示唆演出3」と同様の演出をおこなう。ここでは、説明を省略する。入球したことを表す画像NSEが表示されたときに保留された保留アイコンは、保留アイコン9A4である。20

【1511】

保留アイコンは、赤色が1番目に強く、緑色が2番目に強く、青色が3番目に強く、白色が4番目に強い(1番弱い)。図115(L)に示すように、白色はハッチングなし、青色はハッチング1、緑色はハッチング2、赤色はハッチング3、で表している。また、当たりの期待度(信頼度ともいう)としては、白色の場合は10であり、青色の場合は20であり、緑色の場合は30であり、赤色の場合は50である。なお、図114～図116において同様である。

【1512】

次に、図115(H)では、変動開始の状態である。変動を開始するため、保留が消化される。保留3の状態になる。前の変動の変動終了時に、当該変動アイコン9Cが消える。変動開始時に、保留アイコン9A1が当該変動アイコン9Cの位置に移動し、保留アイコン9A2が保留アイコン9A1の位置に移動し、保留アイコン9A3が保留アイコン9A2の位置に移動し、保留アイコン9A4が保留アイコン9A3の位置に移動する。移動後の新たな状態では、当該変動アイコン9Cと保留アイコン9A1、9A2、9A3が表示される。入球したことを表す画像NSEが表示されたときに保留された保留アイコンは、青色(ハッチング1)であり、保留アイコン9A3になる。当たりの期待度は20である。また、入球したことを表す画像NSEは、変動開始時に青色(ハッチングあり)に変化している。この入球したことを表す画像NSEの色で当たりの期待度を示唆する。変化する前は白色(当たりの期待度は10)であり、青色(当たりの期待度は20)に変化することにより、当たりの期待度は上昇している。詳細は後述する。3040

【1513】

入球したことを表す画像NSEの色は、赤色が1番目に強く、緑色が2番目に強く、青色が3番目に強く、白色が4番目に強い(1番弱い)。白色はハッチングなし、青色、緑色、赤色はハッチングで表している。また、当たりの期待度(信頼度ともいう)としては、白色の場合は10であり、青色の場合は20であり、緑色の場合は30であり、赤色の場合は50である。なお、図114～図116において同様である。

【1514】

次に、図115(I)では、変動開始の状態である。変動を開始するため、保留が消化される。保留2の状態になる。前の変動の変動終了時に、当該変動アイコン9Cが消える50

。変動開始時に、保留アイコン 9 A 1 が当該変動アイコン 9 C の位置に移動し、保留アイコン 9 A 2 が保留アイコン 9 A 1 の位置に移動し、保留アイコン 9 A 3 が保留アイコン 9 A 2 の位置に移動する。移動後の新たな状態では、当該変動アイコン 9 C と保留アイコン 9 A 1 、 9 A 2 が表示される。入球したことを表す画像 N S E が表示されたときに保留された保留アイコンは、緑色（ハッチング 2 ）であり、保留アイコン 9 A 2 になる。この変動開始時に、入球したことを表す画像 N S E が表示されたときに保留された保留アイコンは、青色から緑色に変化している。大当たりの期待度は 20 から 30 に上昇している。また、入球したことを表す画像 N S E は、変動開始時に緑色（ハッチングあり）に変化している。変化する前は青色（大当たりの期待度は 20 ）であり、緑色（大当たりの期待度は 30 ）に変化することにより、大当たりの期待度は上昇している。

10

【 1515 】

次に、図 115（J）では、変動開始の状態である。変動を開始するため、保留が消化される。保留 1 の状態になる。前の変動の変動終了時に、当該変動アイコン 9 C が消える。変動開始時に、保留アイコン 9 A 1 が当該変動アイコン 9 C の位置に移動し、保留アイコン 9 A 2 が保留アイコン 9 A 1 の位置に移動する。移動後の新たな状態では、当該変動アイコン 9 C と保留アイコン 9 A 1 が表示される。入球したことを表す画像 N S E が表示されたときに保留された保留アイコンは、赤色（ハッチング 3 ）であり、保留アイコン 9 A 1 になる。この変動開始時に、入球したことを表す画像 N S E が表示されたときに保留された保留アイコンは、緑色から赤色に変化している。大当たりの期待度は 30 から 50 に上昇している。また、入球したことを表す画像 N S E は、変動開始時に赤色（ハッチングあり）に変化している。変化する前は緑色（大当たりの期待度は 30 ）であり、赤色（大当たりの期待度は 50 ）に変化することにより、大当たりの期待度は上昇している。

20

【 1516 】

次に、図 115（K）では、入球したことを表す画像 N S E が表示されたときに保留された特図抽選の変動がおこなわれている。入球したことを表す画像 N S E が表示されたときに保留された赤色（ハッチング 3 ）の保留アイコンは、当該変動アイコン 9 C になっている。また、入球したことを表す画像 N S E は、消えている。

【 1517 】

[入球示唆演出 5]

図 116 は、入球示唆演出 5 、 6 、 7 を説明するための図である。図 116（A）～（E）は入球示唆演出 5 を説明するための図である。入球示唆演出 5 は、表示画面 7 a において装飾図柄の変動中に、遊技球が始動口に入球すると、入球したことを表す画像と、保留アイコンと、を表示画面 7 a において表示し、その入球したことを表す画像で特図抽選の当たりの期待度を示唆する演出である。

30

【 1518 】

図 116（A）は、変動中であり、装飾図柄 8 L 、 8 C 、 8 R が変動している。保留は 3 個の状態であり、表示画面 7 a の下部には、 3 つの保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C が表示されている。

【 1519 】

次に、図 116（B）は、遊技球が始動口に入球した状態である。遊技球が始動口に入球したことにより、保留アイコン 9 A 4 （ 4 つ目の保留、黒色で表示している）が表示される。保留 4 の状態である。また、遊技球が始動口に入球したことにより、入球に伴い入球したことを表す画像 N S E が表示される。入球したことを表す画像 N S E は、表示画面 7 a の始動口に近い位置で表示が行われる。このときの入球したことを表す画像 N S E は相対的に大きさが小の画像、つまり、大きさ「小」の画像である。期待度は 10 である。なお、この入球したことを表す画像 N S E の大きさで大当たりの期待度を示唆する。詳細は後述する。

40

【 1520 】

入球したことを表す画像 N S E は、大きさ「特大」が 1 番目に強く、大きさ「大」が 2 番目に強く、大きさ「中」が 3 番目に強く、大きさ「小」が 4 番目に強い（ 1 番弱い ）。

50

また、大当たりの期待度（信頼度ともいう）としては、大きさ「小」の場合は 10 であり、大きさ「中」の場合は 20 であり、大きさ「大」の場合は 30 であり、大きさ「特大」の場合は 50 である。なお、図 114～図 116 において同様である。

【1521】

次に、図 116 (C) では、変動開始の状態である。変動を開始するため、保留が消化される。このときの入球したことを表す画像 NSE は相対的に大きさが中の画像、つまり、大きさ「中」の画像である。入球したことを表す画像 NSE は大きさが変化し、大きさ「小」から大きさ「中」になっている。期待度は 20 になる。また、保留 3 の状態になる。前の変動の変動終了時に、当該変動アイコン 9C が消える。変動開始時に、保留アイコン 9A1 が当該変動アイコン 9C の位置に移動し、保留アイコン 9A2 が保留アイコン 9A1 の位置に移動し、保留アイコン 9A3 が保留アイコン 9A2 の位置に移動し、保留アイコン 9A4 が保留アイコン 9A3 の位置に移動する。移動後の新たな状態では、当該変動アイコン 9C と保留アイコン 9A1、9A2、9A3 が表示される。入球したことを表す画像 NSE が表示されたときに保留された保留アイコン（黒色で表示）は、保留アイコン 9A3 になる。なお、入球したことを表す画像 NSE の大きさは変動開始時に変化する。

10

【1522】

次に、図 116 (D) では、変動開始の状態である。変動を開始するため、保留が消化される。このときの入球したことを表す画像 NSE は相対的に大きさが大的画像、つまり、大きさ「大」の画像である。入球したことを表す画像 NSE は大きさが変化し、大きさ「中」から大きさ「大」になっている。期待度は 30 になる。また、保留 2 の状態になる。前の変動の変動終了時に、当該変動アイコン 9C が消える。変動開始時に、保留アイコン 9A1 が当該変動アイコン 9C の位置に移動し、保留アイコン 9A2 が保留アイコン 9A1 の位置に移動し、保留アイコン 9A3 が保留アイコン 9A2 の位置に移動する。移動後の新たな状態では、当該変動アイコン 9C と保留アイコン 9A1、9A2 が表示される。入球したことを表す画像 NSE が表示されたときに保留された保留アイコン（黒色で表示）は、保留アイコン 9A2 になる。なお、入球したことを表す画像 NSE の大きさは変動開始時に変化する。

20

【1523】

次に、図 116 (E) では、変動開始の状態である。変動を開始するため、保留が消化される。このときの入球したことを表す画像 NSE は相対的に大きさが特大の画像、つまり、大きさ「特大」の画像である。入球したことを表す画像 NSE は大きさが変化し、大きさ「大」から大きさ「特大」になっている。期待度は 50 になる。また、保留 1 の状態になる。前の変動の変動終了時に、当該変動アイコン 9C が消える。変動開始時に、保留アイコン 9A1 が当該変動アイコン 9C の位置に移動し、保留アイコン 9A2 が保留アイコン 9A1 の位置に移動する。移動後の新たな状態では、当該変動アイコン 9C と保留アイコン 9A1 が表示される。入球したことを表す画像 NSE が表示されたときに保留された保留アイコン（黒色で表示）は、保留アイコン 9A1 になる。なお、入球したことを表す画像 NSE の大きさは変動開始時に変化する。

30

【1524】

[入球示唆演出 6]

図 116 (F)～(H) は入球示唆演出 6 を説明するための図である。入球示唆演出 6 は、表示画面 7a において装飾図柄の変動中に、遊技球が始動口に入球すると、入球したことを表す画像と、保留アイコンと、を表示画面 7a において表示し、その入球したことを表す画像で特図抽選の当たりの期待度を示唆する演出である。しかし、その入球したことを表す画像は、その入球したことを表す画像が表示されたときに保留された保留アイコンが保留アイコン 9A1 になる前に、消える。

40

【1525】

図 116 (F) は、変動中であり、装飾図柄 8L、8C、8R が変動している。保留は 3 個のときに遊技球が始動口に入球した状態である。遊技球が始動口に入球したことによ

50

り、保留アイコン 9 A 4 (4つ目の保留、黒色で表示している)が表示される。保留 4 の状態である。また、遊技球が始動口に入球したことにより、入球したことを表す画像 N S E が表示される。

【1526】

次に、図 116 (G) では、変動中の状態である。保留が 1 つ消化され、保留 3 の状態になっている。入球したことを表す画像 N S E が表示されたときに保留された保留アイコン (黒色で表示) は、保留アイコン 9 A 3 である。入球したことを表す画像 N S E が表示されている。

【1527】

次に、図 116 (H) では、変動中の状態である。さらに保留が 1 つ消化され、保留 2 の状態になっている。入球したことを表す画像 N S E が表示されたときに保留された保留アイコン (黒色で表示) は、保留アイコン 9 A 2 である。入球したことを表す画像 N S E が消えている。つまり、入球したことを表す画像 N S E が表示されたときに保留された保留アイコンが保留アイコン 9 A 1 になる前に、入球したことを表す画像 N S E が消えている。入球したことを表す画像 N S E が消えるタイミングは変動開始時であっても、変動中であっても、変動終了時であってもよい。例えば、装飾図柄の高速変動中や変動終了時であってもよい。

【1528】

[入球示唆演出 7]

図 116 (I) ~ (L) は入球示唆演出 7 を説明するための図である。入球示唆演出 7 は、表示画面 7 a において装飾図柄の変動中に、遊技球が始動口に入球すると、入球したことを表す画像と、保留アイコンと、を表示画面 7 a において表示し、その入球したことを表す画像で当該変動の特図抽選の当たりの期待度を示唆する演出である。

【1529】

図 116 (I) は、変動中であり、装飾図柄 8 L、8 C、8 R が変動している。保留は 3 個の状態であり、表示画面 7 a の下部には、3 つの保留アイコン 9 A および当該変動アイコン 9 C が表示されている。

【1530】

次に、図 116 (J) は、遊技球が始動口に入球した状態である。遊技球が始動口に入球したことにより、保留アイコン 9 A 4 (4つ目の保留、黒色で表示) が表示される。保留 4 の状態である。また、遊技球が始動口に入球したことにより、入球に伴い入球したことを表す画像 N S E が表示される。このときの入球したことを表す画像 N S E は相対的に大きさが特大の画像、つまり、大きさ「特大」の画像である。期待度は 50 である。なお、入球したことを表す画像 N S E の大きさで、この入球したことを表す画像 N S E が表示された時点の当該変動の大当たりの期待度を示唆する。

【1531】

次に、図 116 (K) は、遊技球の入球に伴い入球したことを表す画像 N S E が表示された変動がはずれた状態である。左装飾図柄 8 L が「6」、中装飾図柄 8 C が「5」、右装飾図柄 8 R が「6」で確定停止している。はずれたことを表している。入球したことを表す画像 N S E が表示されたときに保留された保留アイコン (黒色で表示) は、保留アイコン 9 A 4 である。装飾図柄 8 L、8 C、8 R が停止したとき、入球したことを表す画像 N S E は消える。なお、入球したことを表す画像 N S E は当該変動の変動開始から一定期間経過後やリーチ成立や確定停止の特定のタイミング、また、表示されてから一定期間経過後に消えてもよい。

【1532】

次に、図 116 (L) では、変動開始の状態である。変動を開始するため、保留が消化される。保留 3 の状態になる。入球したことを表す画像 N S E は表示されていない。前の変動の変動終了時に、当該変動アイコン 9 C が消える。変動開始時に、保留アイコン 9 A 1 が当該変動アイコン 9 C の位置に移動し、保留アイコン 9 A 2 が保留アイコン 9 A 1 の位置に移動し、保留アイコン 9 A 3 が保留アイコン 9 A 2 の位置に移動し、保留アイコン

10

20

30

40

50

9 A 4 が保留アイコン 9 A 3 の位置に移動する。移動後の新たな状態では、当該変動アイコン 9 C と保留アイコン 9 A 1、9 A 2、9 A 3 が表示される。入球したことを表す画像 N S E が表示されたときに保留された保留アイコン（黒色で表示）は、保留アイコン 9 A 3 になる。以後も、変動開始のたびに保留アイコンのシフト移動に伴って、入球したことを表す画像 N S E が表示されたときに保留された保留アイコン（黒色で表示）も移動する。

【 1 5 3 3 】

[効果例]

以下に、入球示唆演出 1 ~ 7 の効果例を示す。

【 1 5 3 4 】

[効果 1]

上記実施形態の遊技機 1 では、「入球示唆演出 1」に示すように、複数種類の画像を表示可能な表示手段を備え、複数種類の画像のうちの一つは、入球したことを表す画像 N S E であり、複数種類の画像のうちの一つは、保留アイコン 9 A であり、遊技球が始動口に入球すると、入球したことを表す画像 N S E と保留アイコン 9 A とが表示される第 1 の演出（図 1 1 4 (B)）と、第 1 の演出（図 1 1 4 (B)）後、保留アイコン 9 A が変動の開始のたびに移動し、入球したことを表す画像 N S E が変動の開始にかかわらず移動しない第 2 の演出（図 1 1 4 (C) ~ (F)）と、第 2 の演出（図 1 1 4 (C) ~ (F)）後、保留アイコン 9 A が移動によって保留アイコン 9 A 1 の位置に達すると、入球したことを表す画像 N S E が消える第 3 の演出（図 1 1 4 (G)）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つつ、遊技者の期待感をあおることができ、興趣の向上を図ることができる。

【 1 5 3 5 】

[効果 2]

上記実施形態の遊技機 1 では、「入球示唆演出 1」に示すように、第 2 の演出（図 1 1 4 (C) ~ (F)）では、入球したことを表す画像 N S E と保留アイコン 9 A とが重なっていない状態（図 1 1 4 (B)、(C)）から、保留アイコン 9 A の移動によって、入球したことを表す画像 N S E と保留アイコン 9 A とが重なる状態（図 1 1 4 (D)、(E)）になる。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませつつ、遊技者の期待感をあおることができ、興趣の向上を図ることができる。

【 1 5 3 6 】

[効果 3]

上記実施形態の遊技機 1 では、「入球示唆演出 4」、「入球示唆演出 5」に示すように、第 2 の演出では、入球したことを表す画像 N S E 及び保留アイコン 9 A は、大きさ及び色によって特図抽選における当たりの期待度をそれぞれ示唆する場合がある（図 1 1 6 (B) ~ (E)、図 1 1 5 (G) ~ (K)）。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませつつ、遊技者の期待感をあおることができ、興趣の向上を図ることができる。

【 1 5 3 7 】

[効果 4]

上記実施形態の遊技機 1 では、「入球示唆演出 7」に示すように、複数種類の画像を表示可能な表示手段を備え、複数種類の画像のうちの一つは、入球したことを表す画像 N S E であり、複数種類の画像のうちの一つは、保留アイコン 9 A であり、遊技球が始動口に入球すると、入球したことを表す画像 N S E と保留アイコン 9 A とが表示される第 1 の演出（図 1 1 6 (J)）と、第 1 の演出（図 1 1 6 (J)）後、入球したことを表す画像 N S E が移動することなく消える第 2 の演出（図 1 1 6 (K)）と、第 2 の演出（図 1 1 6 (K)）後、保留アイコン 9 A が変動の開始のたびに移動する第 3 の演出（図 1 1 6 (L)）と、を実行可能であり、入球したことを表す画像 N S E は、大きさによって、新たに表示された時点の当該変動における特図抽選の当たりの期待度を示唆する（図 1 1 6 (J)）。この構成によれば、遊技者を視覚的に楽しませつつ、遊技者の期待感をあおることができ、興趣の向上を図ることができる。

10

20

30

40

50

【 1 5 3 8 】**[変形例]**

以下に、入球示唆演出 1 ~ 7 の変形例を示す。

【 1 5 3 9 】**[変形例 1]**

上記実施形態では、変動開始時に入球したことを表す画像 N S E と保留アイコン 9 A の表示形態が変わるとしているが、変動開始時でなくてもよい。例えば、リーチ成立時、変動開始から一定時間経過後、変動終了時としてもよい。

【 1 5 4 0 】**[変形例 2]**

上記実施形態では、入球したことを表す画像 N S E と変動アイコン 9 C 及び保留アイコン 9 A によって、特図抽選における当たりの期待度をそれぞれ示唆するとしているが、普図抽選における当たりの期待度をそれぞれ示唆するとしてもよい。

【 1 5 4 1 】**[変形例 3]**

上記実施形態では、入球したことを表す画像 N S E と当該変動アイコン 9 C、保留アイコン 9 A 1、9 A 2 とが重なるとしたが、重なる保留アイコン 9 A は 2 つでなくてもよい。例えば、当該変動アイコン 9 C と保留アイコン 9 A 1 とが重なるとしてもよいし、当該変動アイコン 9 C、保留アイコン 9 A 1、9 A 2、9 A 3 とが重なるとしてもよい。また、入球したことを表す画像 N S E と当該変動アイコン 9 C 及び保留アイコン 9 A が重ならないてもよい。さらに、入球したことを表す画像 N S E と当該変動アイコン 9 C 及びすべての保留アイコン 9 A が重なってもよい。また、1 つの保留アイコン 9 A が変動中に重なる状態から重ならない状態となるとしてもよい。

10

20

30

40

【 1 5 4 2 】**[変形例 4]**

上記実施形態では、「入球示唆演出 1」と「入球示唆演出 2」において、入球したことを表す画像が表示されたときに保留された保留アイコンが保留アイコン 9 A 1 になると、また、当該変動アイコン 9 C になると、入球したことを表す画像は消えるとしたが、入球したことを表す画像が表示されたときに保留された保留アイコンが、保留アイコン 9 A 1 が表示される位置と当該変動アイコン 9 C が表示される位置の間の或る位置に達すると、入球したことを表す画像は消えるとしてもよい。

【 1 5 4 3 】**[変形例 5]**

上記実施形態では、「入球示唆演出 4」において、入球したことを表す画像 N S E の色は、変動開始時に変化するとしているが変動終了時に変化するとしてもよい。また、変動開始から一定時間経過後変化するとしてもよい。例えば、左図柄停止時に変化するとしてもよい。

【 1 5 4 4 】**[変形例 6]**

上記実施形態では、「入球示唆演出 5」において、入球したことを表す画像 N S E の大きさは、変動開始時に変化するとしているが、変動開始からアニメーションにより変化するとしてもよい。また、変動開始から一定時間経過後に変化するとしてもよい。例えば、変動開始から 1 秒後に変化するとしてもよい。

【 1 5 4 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 G 3 - 1]

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、前記複数種類の画像のうちの一つは、第 1 の画像であり、前記複数種類の画像のうちの一つは、第 2 の画像であり、

50

遊技球が始動口に入球すると、前記第1の画像と前記第2の画像とが表示される第1の演出と、

前記第1の演出後、前記第2の画像が変動の開始のたびに移動し、前記第1の画像が前記変動の開始にかかわらず移動しない第2の演出と、

前記第2の演出後、前記第2の画像が移動によって特定の位置に達すると、前記第1の画像が消える第3の演出と、を実行可能な、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 G 3 - 2]

態様 G 3 - 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の画像と前記第2の画像とが重なっていない状態から、
前記第2の画像の移動によって、前記第1の画像と前記第2の画像とが重なる状態になる、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 G 3 - 3]

態様 G 3 - 1 または態様 G 3 - 2 に記載の遊技機であって、

前記第2の演出では、前記第1の画像及び前記第2の画像は、表示態様によって特図抽選または普図抽選における当たりの期待度をそれぞれ示唆する場合がある、

ことを特徴とする遊技機。

[態様 G 3 - 4]

複数種類の画像を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、

20

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、

遊技球が始動口に入球すると、前記第1の画像と前記第2の画像とが表示される第1の演出と、

前記第1の演出後、前記第1の画像が移動することなく消える第2の演出と、

前記第2の演出後、前記第2の画像が変動の開始のたびに移動する第3の演出と、を実行可能であり、

前記第1の画像は、表示態様によって、新たに表示された時点の当該変動における特図抽選または普図抽選の当たりの期待度を示唆する、

ことを特徴とする遊技機。

30

【 1 5 4 6 】

[その他の変形例]

上述の種々の表示演出において、その一部の演出を含んでいない構成や、上述した以外の演出が含まれていてもよい。

【 1 5 4 7 】

上記実施形態の遊技機 1 は、パチンコ遊技機を例に挙げて説明したが、これに限られるものではない。例えば、パチンコ遊技機に代えて、スロットマシン等の回胴式遊技機、アレンジボール遊技機、または、雀球遊技機に本発明を適用するようにしてもよい。遊技機 1 をスロットマシンとする場合には、遊技媒体を遊技球から遊技メダルに変更すればよい。

40

【 1 5 4 8 】

上記実施形態の遊技機 1 では、遊技者に操作させる操作部として演出ボタン 6 3、剣部材 6 5、セレクトボタン 6 8 を備えているが、これらに限られず、遊技者に操作させる操作部として、レバーや、トリガーなどを用いてもよい。また、上記実施形態の遊技機 1 における表示演出において、演出ボタン 6 3 を表すボタン画像を用いて表示演出を実行する場合があるが、これに代えて剣部材 6 5 を表す画像を用いて表示演出を実行するようにしてもよいし、レバーやトリガーを表す画像を用いて表示演出を実行するようにしてもよい。

【 1 5 4 9 】

上記実施形態の遊技機 1 は、玉を払出すための払出装置を搭載した遊技機であったが、

50

これに限られるものではない。例えば、上記遊技機 1 に代えて、所謂封入式遊技機のように、払い出し装置を搭載しない遊技機に本発明を適用するようにしてもよい。

【 1 5 5 0 】

上記実施形態の遊技機 1 は、表示装置（メイン表示画面 7 a、サブ表示画面 6 4 など）を用いて、種々の演出を実行するようしている。本実施形態の遊技機 1 では、これらの演出を互いに組み合わせて一つの表示演出としてもよい。つまり、上述した複数の演出例および／または変形例のうち、2つ以上の演出例および／または変形例を組み合わせてもよい。

さらに、遊技機 1 は、画像表示装置 7（メイン表示画面 7 a）の他にサブ表示画面 6 4 を備えているが、メイン表示画面 7 a でおこなう表示演出をサブ表示画面 6 4 でおこなってもよいし、サブ表示画面 6 4 でおこなう表示演出をメイン表示画面 7 a でおこなうようにしてもよい。

10

【 1 5 5 1 】

以上、実施形態、変形例に基づき本態様について説明してきたが、上記した態様の実施の形態は、本態様の理解を容易にするためのものであり、本態様を限定するものではない。本態様は、その趣旨並びに特許請求の範囲を逸脱することなく、変更、改良され得ると共に、本態様にはその等価物が含まれる。

【 符号の説明 】

【 1 5 5 2 】

- | | |
|----------------------------|----|
| 1 ... 遊技機 | 20 |
| 3 ... 遊技領域 | |
| 5 ... 盤ランプ | |
| 7 ... 画像表示装置 | |
| 9 A , 9 B ... 保留画像（保留アイコン） | |
| 9 C ... 当該保留画像（保留アイコン） | |
| 1 4 ... 第1可動役物 | |
| 1 5 ... 第2可動役物 | |
| 1 7 ... 大入賞口開放始動口 | |
| 2 0 ... 第1始動口（第1入球口） | |
| 2 1 ... 第2始動口（第2入球口） | 30 |
| 6 4 ... サブ表示画面 | |
| 6 9 ... 枠可動役物 | |
| 6 6 ... 枠ランプ | |
| 8 1 ... 遊技制御用マイコン | |
| 9 1 ... 演出制御用マイコン | |
| 1 0 1 ... 画像制御用マイコン | |

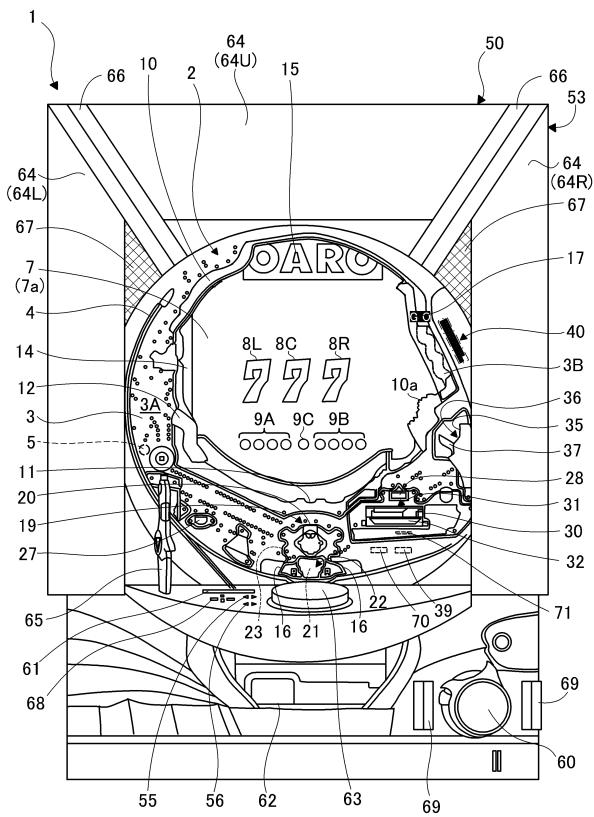
30

40

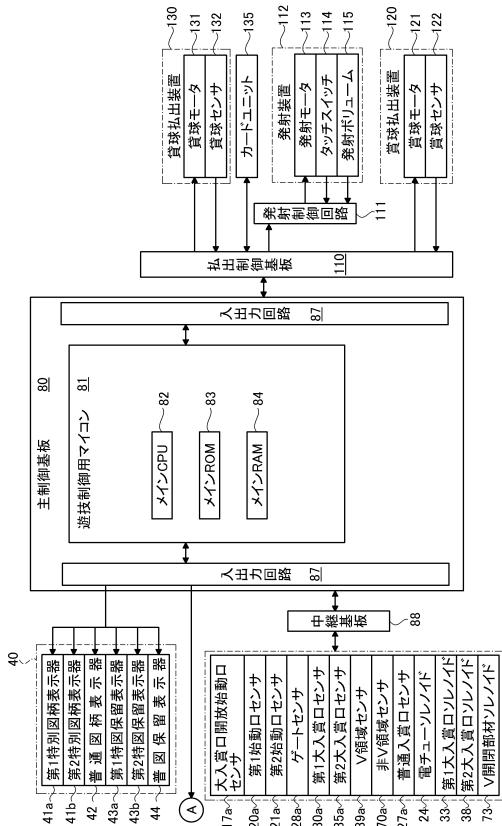
50

【図面】

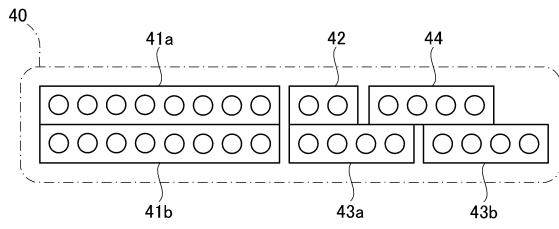
【図1】



【図3】



【図2】



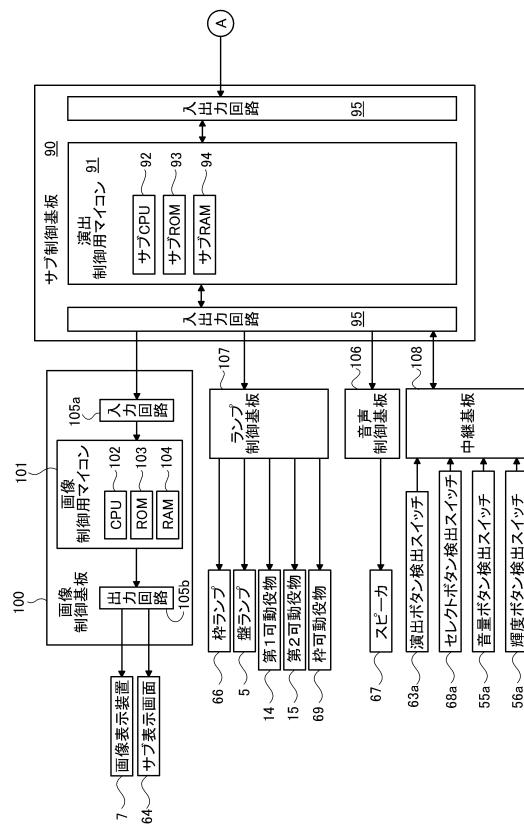
10

20

30

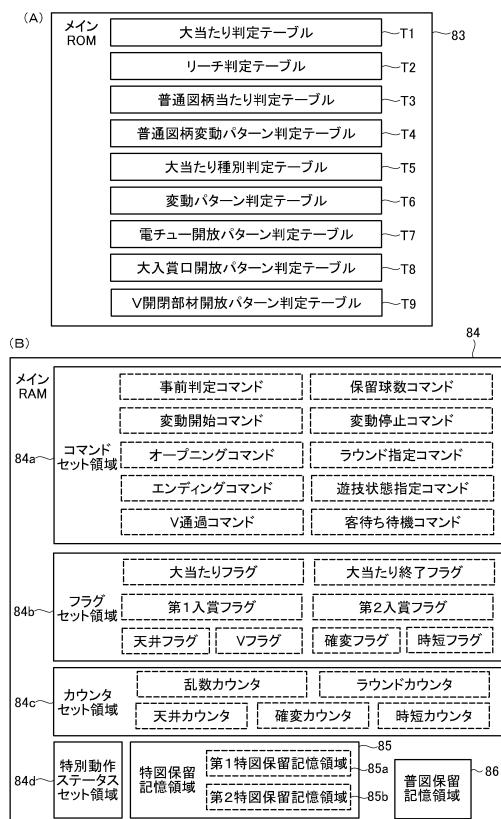
40

【図4】

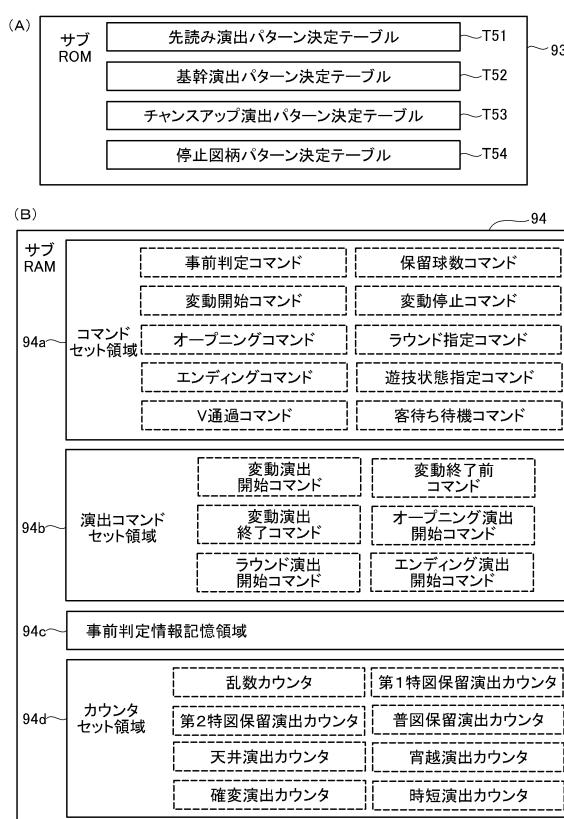


50

【図5】



【図6】



10

20

30

40

【図7】

(A)

用途	数値範囲	乱数名
大当たり判定用	0~6535	大当たり乱数
大当たり種別判定用	0~127	大当たり種別乱数
リーチの有無の判定用	0~127	リーチ乱数
変動パターン判定用	0~127	変動パターン乱数
普通図柄抽選の当否判定用	0~255	普通図柄乱数 (当たり乱数)

(B)

用途	数値範囲	乱数名
先読み演出決定用	0~127	ラベル-TRND-SC
チャンスアップ決定用	0~127	ラベル-TRND-CU

【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

50

【図 9】

始動口	状態	判定結果		保留球数	変動バターン種類	変動バターン番号	変動時間(ms)	基準検出パターン
		V通過予定	大当たり					
大当たり種別判定テーブルT5								
第1始動口	時短状態							
リーチあり	ハズレ	0~10	P41	40000	SP1			
		11~63	P42	45000	SP2			
V非通過予定		64~127	P43	50000	SP3			
		0~10	P44	40000	SP1			
リーチ無し		11~63	P45	45000	SP2			
		64~127	P46	50000	SP3			
特別図柄 大当たり種別 大当たりの種別								
乱数値								
特別図柄 大当たり種別 大当たりの種別								
乱数値								
特別図柄 大当たり種別 大当たりの種別								
乱数値								
特別図柄 大当たり種別 大当たりの種別								
乱数値								
特別図柄 大当たり種別 大当たりの種別								
乱数値								
特別図柄 大当たり種別 大当たりの種別								
乱数値								
特別図柄 大当たり種別 大当たりの種別								
乱数値								
特別図柄 大当たり種別 大当たりの種別								
乱数値								
特別図柄 大当たり種別 大当たりの種別								
乱数値								
特別図柄 大当たり種別 大当たりの種別								
乱数値								
特別図柄 大当たり種別 大当たりの種別								
乱数値								
特別図柄 大当たり種別 大当たりの種別								
乱数値								
特別図柄 大当たり種別 大当たりの種別								
乱数値								
特別図柄 大当たり種別 大当たりの種別								
乱数値								
特別図柄 大当たり種別 大当たりの種別								
乱数値								
特別図柄 大当たり種別 大当たりの種別								
乱数値								
特別図柄 大当たり種別 大当たりの種別								
乱数値								
特別図柄 大当たり種別 大当たりの種別								
乱数値								
特別図柄 大当たり種別 大当たりの種別								
乱数値								
特別図柄 大当たり種別 大当たりの種別								
乱数値								
特別図柄 大当たり種別 大当たりの種別								
乱数値								
特別図柄 大当たり種別 大当たりの種別								
乱数値								
特別図柄 大当たり種別 大当たりの種別								
乱数値								
特別図柄 大当たり種別 大当たりの種別								
乱数値								
特別図柄 大当たり種別 大当たりの種別								
乱数値								
特別図柄 大当たり種別 大当たりの種別								
乱数値								
特別図柄 大当たり種別 大当たりの種別								
乱数値								
特別図柄 大当たり種別 大当たりの種別								
乱数値								
特別図柄 大当たり種別 大当たりの種別								
乱数値								
特別図柄 大当たり種別 大当たりの種別								
乱数値								
特別図柄 大当たり種別 大当たりの種別								
乱数値								
特別図柄 大当たり種別 大当たりの種別								
乱数値								
特別図柄 大当たり種別 大当たりの種別								
乱数値								
特別図柄 大当たり種別 大当たりの種別								
乱数値								
特別図柄 大当たり種別 大当たりの種別								
乱数値								
特別図柄 大当たり種別 大当たりの種別								
乱数値								
特別図柄 大当たり種別 大当たりの種別								
乱数値								
特別図柄 大当たり種別 大当たりの種別								
乱数値								
特別図柄 大当たり種別 大当たりの種別								
乱数値								
特別図柄 大当たり種別 大当たりの種別								
乱数値								
特別図柄 大当たり種別 大当たりの種別								
乱数値								
特別図柄 大当たり種別 大当たりの種別								
乱数値								
特別図柄 大当たり種別 大当たりの種別								
乱数値								
特別図柄 大当たり種別 大当たりの種別								
乱数値								
特別図柄 大当たり種別 大当たりの種別								
乱数値								
特別図柄 大当たり種別 大当たりの種別								
乱数値								
特別図柄 大当たり種別 大当たりの種別								
乱数値								
特別図柄 大当たり種別 大当たりの種別								
乱数値								
特別図柄 大当たり種別 大当たりの種別								
乱数値								
特別図柄 大当たり種別 大当たりの種別								
乱数値								
特別図柄 大当たり種別 大当たりの種別								
乱数値								
特別図柄 大当たり種別 大当たりの種別								

【図13】

(A)大入賞口開放パターン判定テーブルT8

特図停止図柄データ	大入賞口開放パターン
11H,12H,21H	開放パターン21
14H,15H, 22H	開放パターン22
13H	開放パターン23

(B)大入賞口開放パターン

大入賞口開放パターン	ラウンド数(R)	開放する大入賞口	開放回数(回)/R	開放時間(秒)/回	* 備考
開放パターン21	16	1~13R目 第1大入賞口	1	29.5	
		14及び16R目 第2大入賞口	1	29.5	16R V通過予定 大当たり
		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
		14及び16R目 第2大入賞口	1	0.1	16R(実質13R) V非通過予定 大当たり
		15R目 第1大入賞口	1	0.1	
開放パターン23	16(実質15)	1~13R目 第1大入賞口	1	29.5	
		14R目 第2大入賞口	1	0.1	16R(実質15R) V通過予定 大当たり
		15R目 第1大入賞口	1	29.5	
		16R目 第2大入賞口	1	29.5	

【図14】

(A)V閉鎖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閉鎖部材開放パターン
11H,12H,21H	開放パターン31
13H	開放パターン32
14H	開放パターン33
15H,22H	開放パターン34

(B)V閉鎖部材開放パターン

V閉鎖部材開放パターン	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

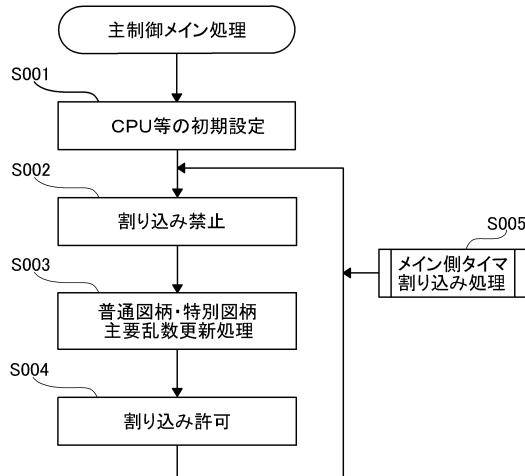
10

20

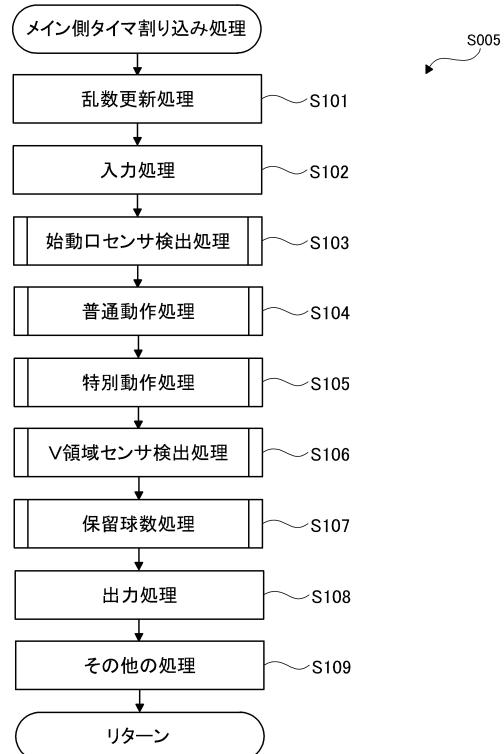
30

40

【図15】

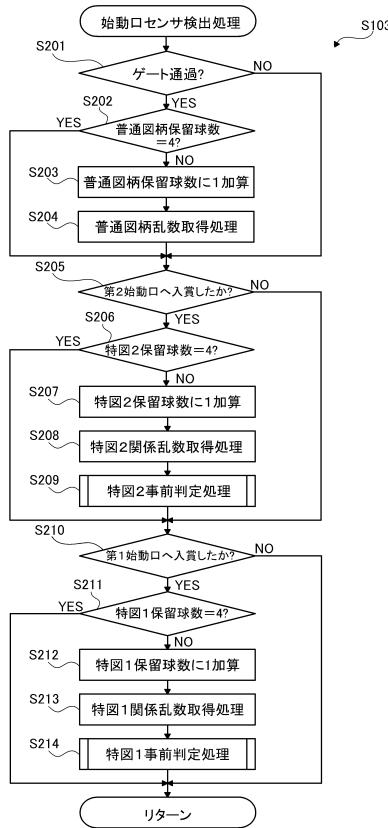


【図16】

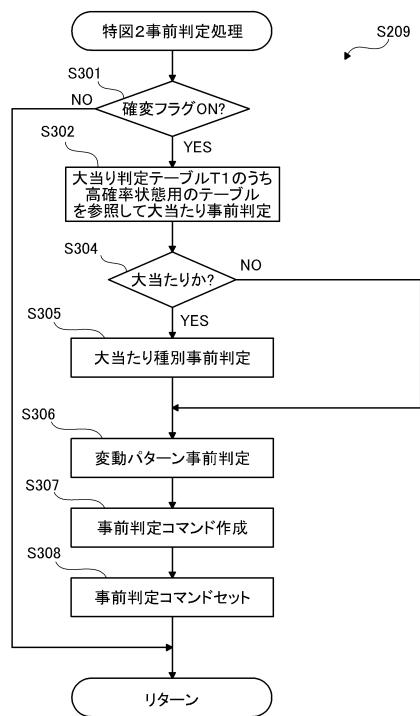


50

【図17】



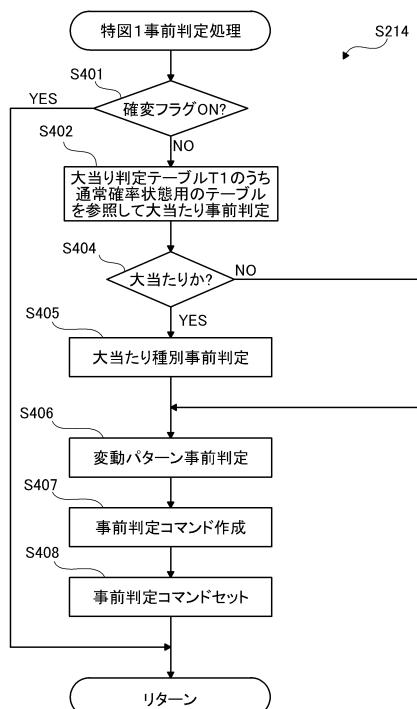
【図18】



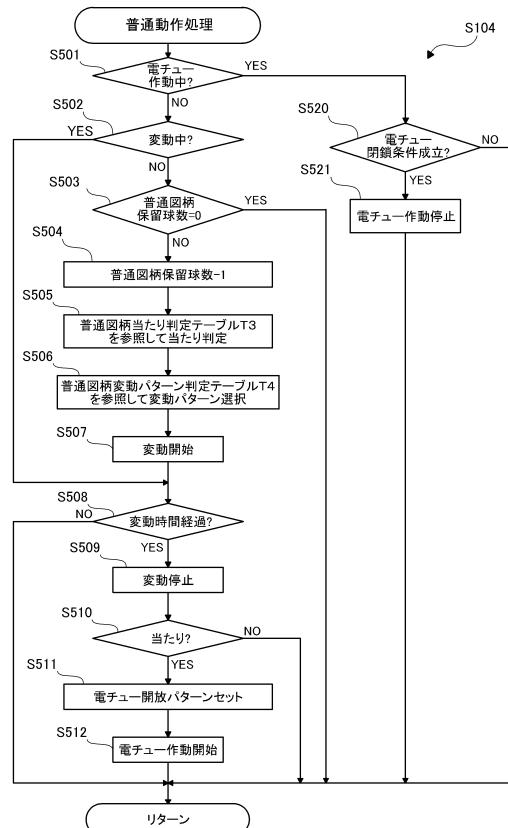
10

20

【図19】



【図20】

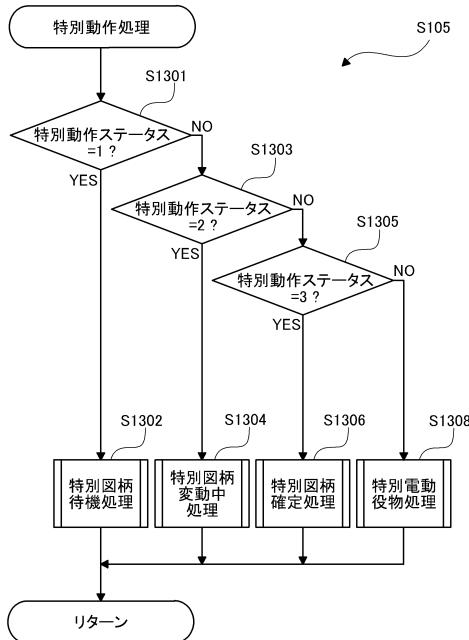


30

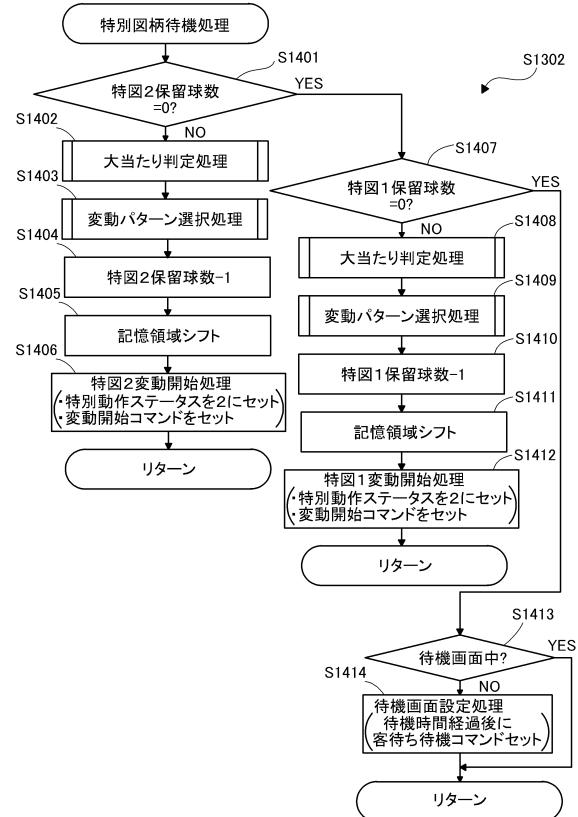
40

50

【図2-1】



【図2-2】



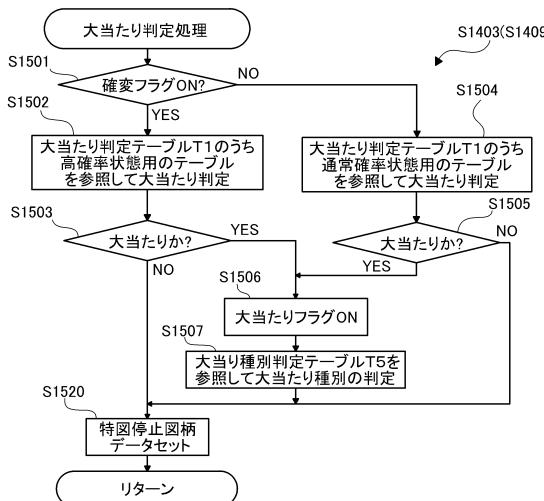
10

20

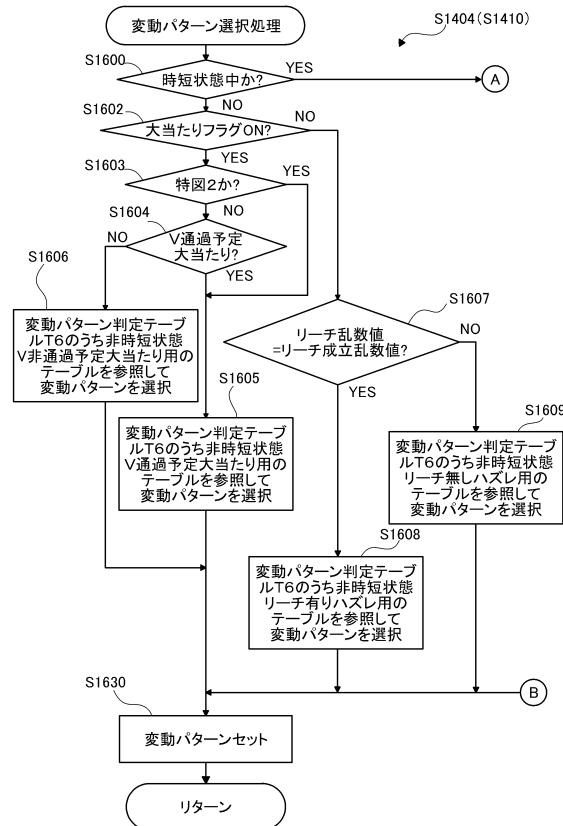
30

40

【図2-3】

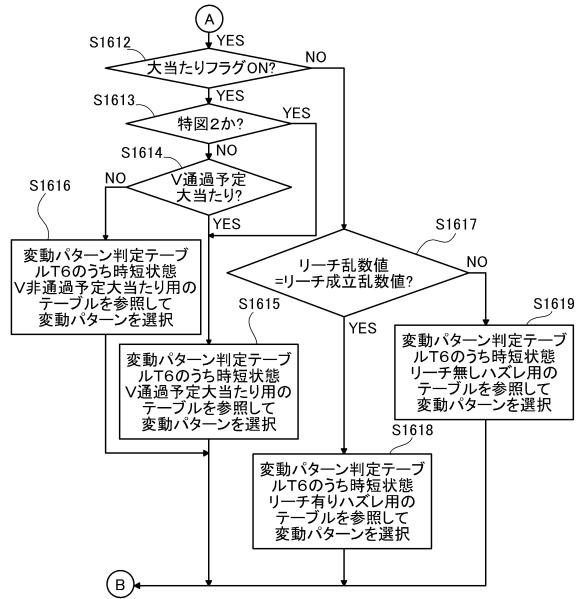


【図2-4】

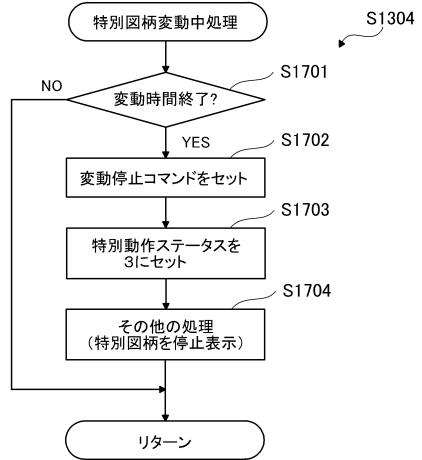


50

【図25】



【図26】



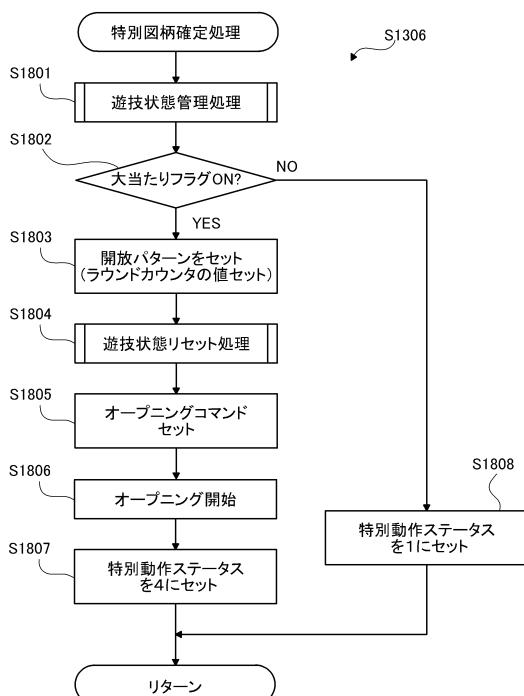
10

20

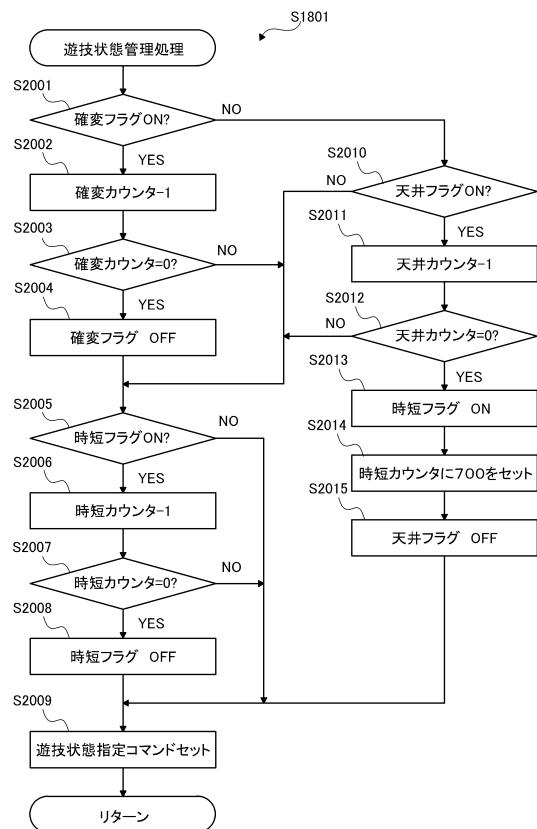
30

40

【図27】

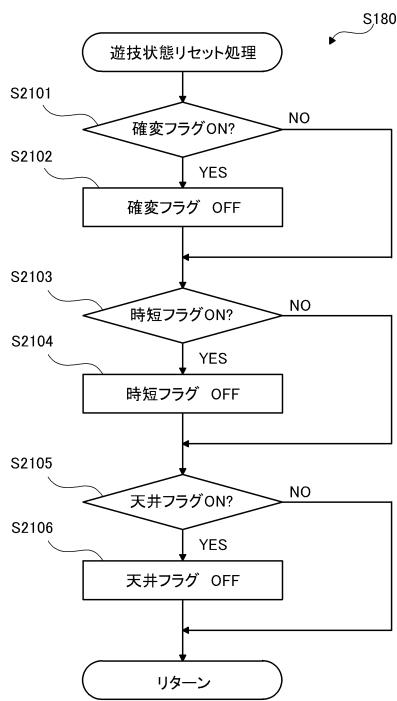


【図28】

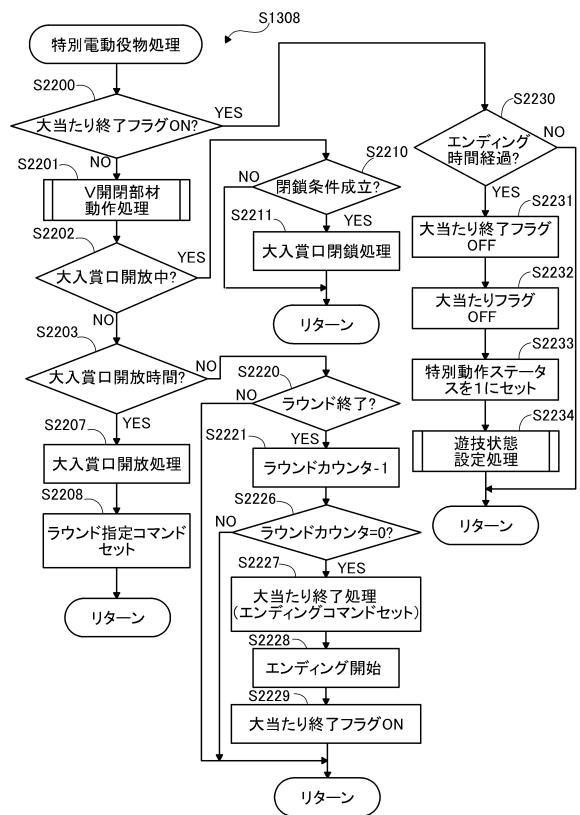


50

【図29】



【図30】



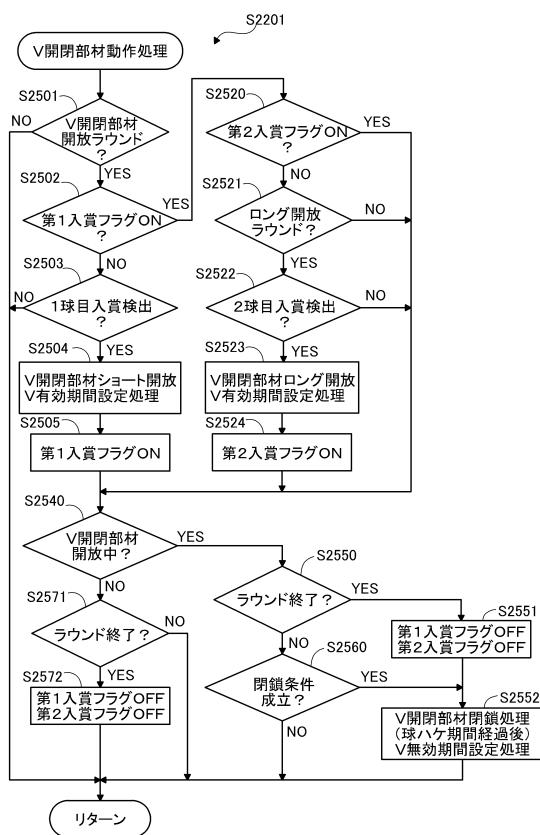
10

20

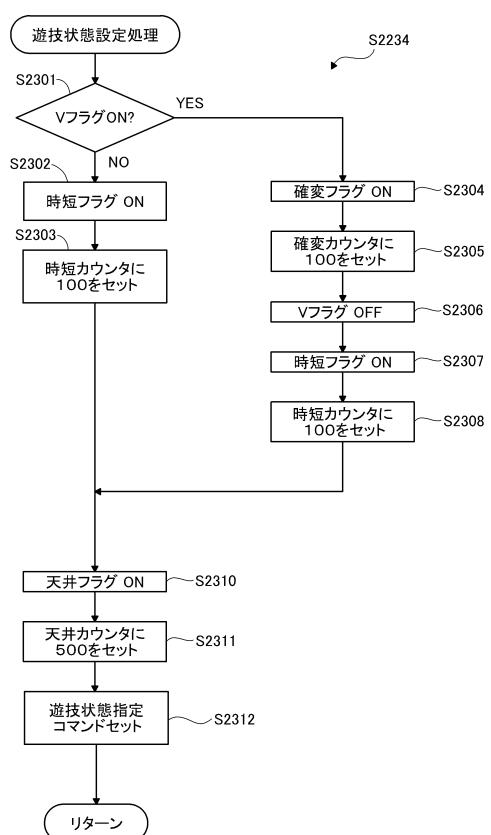
30

40

【図31】

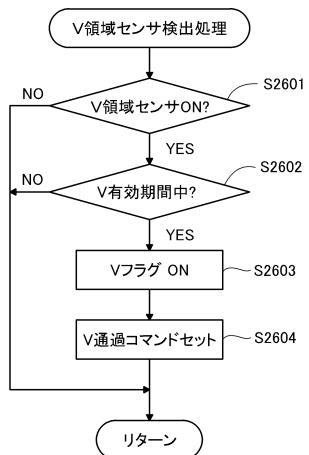


【図32】

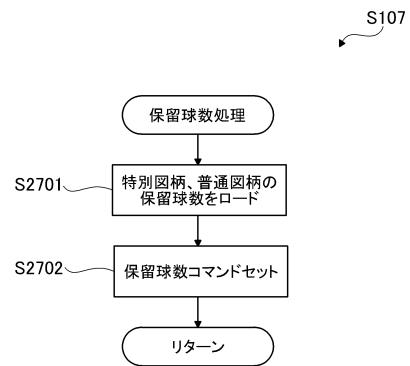


50

【図3-3】

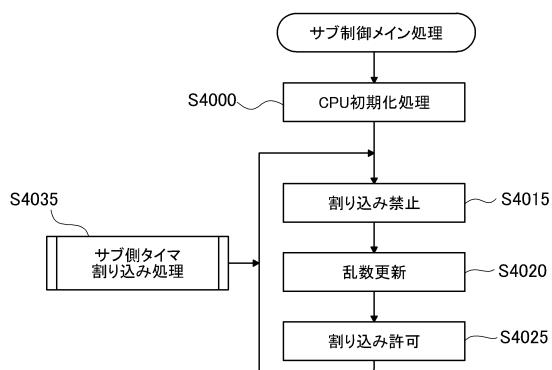


【図3-4】

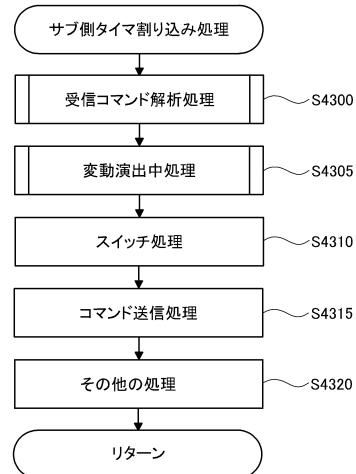


10

【図3-5】



【図3-6】



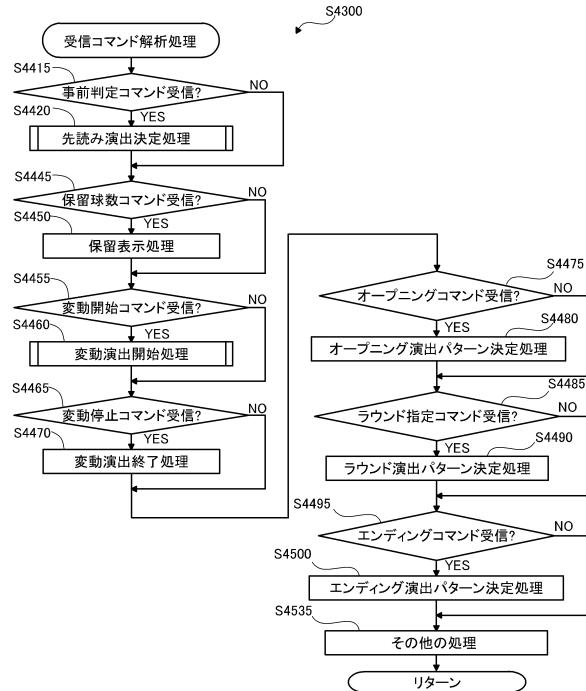
20

30

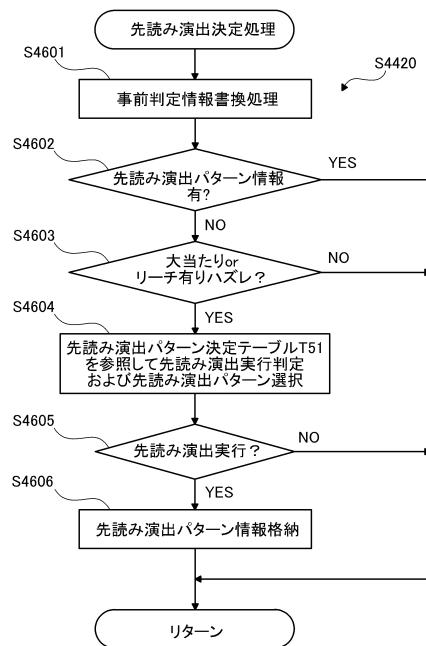
40

50

【図3-7】



【図3-8】



10

20

【図3-9】

(A) 94c

特別図柄	当該領域	事前判定情報記憶領域							
		特図1				特図2			
	当該領域	第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域	第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域
大当たり判定情報	ハズレ	—	—	—	—	ハズレ	ハズレ	ハズレ	—
大当たり種別情報	—	—	—	—	—	—	—	—	—
変動パターン情報	P72,P73	—	—	—	—	P72,P73	P72,P73	P72,P73	—
先読み演出パターン情報	—	—	—	—	—	—	—	—	—

(B) 94c

特別図柄	当該領域	事前判定情報記憶領域							
		特図1				特図2			
	当該領域	第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域	第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域
大当たり判定情報	ハズレ	—	—	—	—	ハズレ	ハズレ	ハズレ	大当たり
大当たり種別情報	—	—	—	—	—	—	—	—	21H
変動パターン情報	P72,P73	—	—	—	—	P72,P73	P72,P73	P72,P73	P61
先読み演出パターン情報	パターンA	—	—	—	—	パターンA	パターンA	パターンA	パターンA

(C) 94c

特別図柄	当該領域	事前判定情報記憶領域							
		特図1				特図2			
	当該領域	第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域	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	パターンA

【図4-0】

先読み演出パターン決定テーブルT51

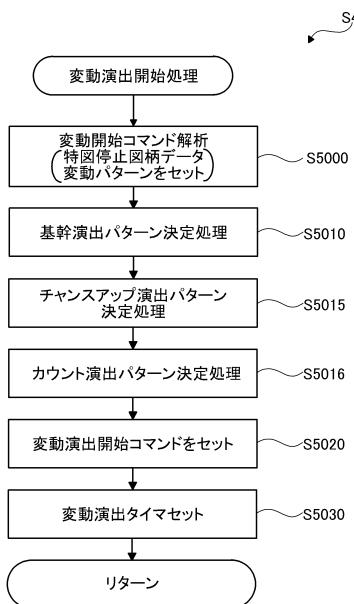
事前判定結果	先読み演出乱数値	先読み演出種別
大当たり	0~55	先読み演出なし
	56~67	先読み演出パターンA
	68~127	先読み演出パターンB
リーチ有りハズレ	0~107	先読み演出なし
	108~114	先読み演出パターンA
	115~127	先読み演出パターンB

30

40

50

【図4-1】



S4460

【図4-2】

基幹演出パターン決定テーブルT52		備考
変動パターン	変動時間(ms)	
P1	40000	大当たり
P2	45000	
P3	50000	
P4	40000	
P5	45000	
P6	50000	
P7	15000	
P8	40000	
P9	45000	
P10	50000	
P11	12000	非時短 状態
P12	40000	
P13	45000	
P14	50000	
P15	10000	
P16	5000	
P17	リーチ無しハズレ	
P18	リーチ無しハズレ	
P19	40000	
P20	45000	
P21	50000	大当たり
P22	12000	
P23	SP1	
P24	SP2	
P25	SP3	
P26	40000	
P27	45000	
P28	50000	
P29	15000	
P30	SP1	
P31	SP2	リーチ有り ハズレ
P32	SP3	
P33	40000	
P34	45000	
P35	50000	
P36	10000	
P37	5000	
P38	リーチ無しハズレ	
P39	リーチ無しハズレ	
P40	40000	
P41	45000	大当たり
P42	50000	
P43	SP1	
P44	SP2	
P45	SP3	
P46	40000	
P47	45000	
P48	50000	
P49	15000	
P50	SP1	
P51	SP2	リーチ無し ハズレ
P52	SP3	
P53	40000	
P54	45000	
P55	50000	
P56	10000	
P57	5000	
P58	リーチ無しハズレ	
P59	リーチ無しハズレ	
P60	40000	
P61	45000	大当たり
P62	50000	
P63	SP1	
P64	SP2	
P65	SP3	
P66	40000	
P67	45000	
P68	50000	
P69	15000	
P70	SP1	
P71	SP2	リーチ有り ハズレ
P72	SP3	
P73	40000	
P74	45000	
P75	50000	
P76	10000	
P77	5000	
P78	リーチ無しハズレ	
P79	リーチ無しハズレ	
P80	40000	

10

20

30

40

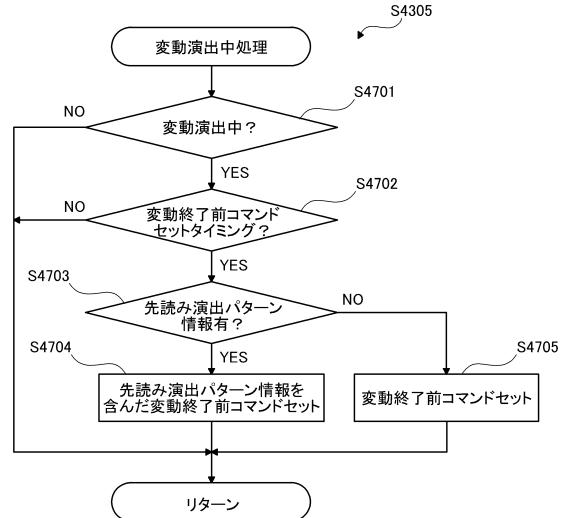
50

【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	2-SP3
		3	SP1	3-SP1
		SP2	3-SP2	3-SP3
		SP3	3-SP3	4-SP1
		4	SP1	4-SP1
		SP2	4-SP2	4-SP3
		SP3	4-SP3	—
		25~67	—	—
リーチ有り ハズレ	68~127	—	—	ANO
		0~1	—	無し
		2	ノーマルリーチ	2-NO
		SP1	2-SP1	2-SP2
		SP2	2-SP2	2-SP3
		SP3	2-SP3	3-NO
		3	ノーマルリーチ	3-SP1
		SP1	3-SP1	3-SP2
		SP2	3-SP2	3-SP3
		SP3	3-SP3	4-NO
リーチ無し ハズレ	0~10	0~1	ノーマルリーチ	4-SP1
		2	SP1	4-SP1
		SP2	4-SP2	4-SP3
		SP3	4-SP3	—
リーチ無し ハズレ	11~24	—	—	ANO
		25~127	—	—
		0~10	—	ANO
		11~127	—	無し

【図4-4】



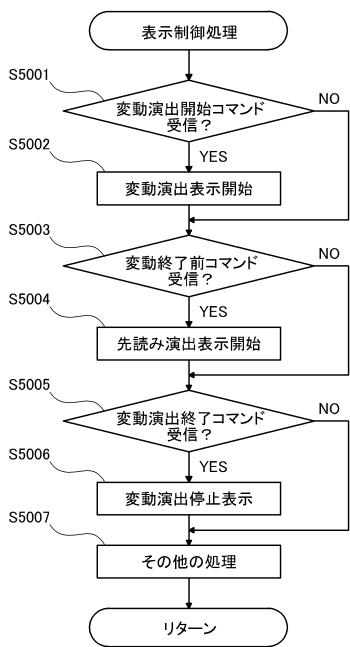
S4305

1

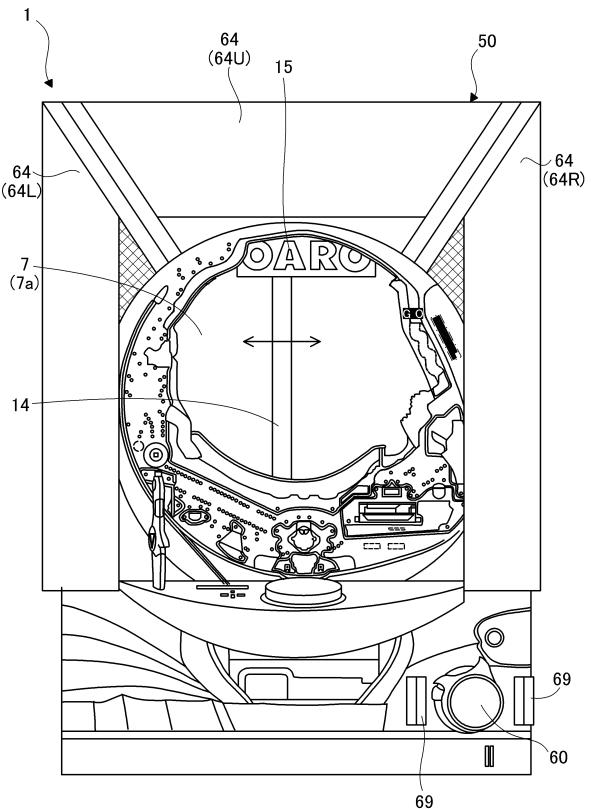
40

50

【図45】



【図46】



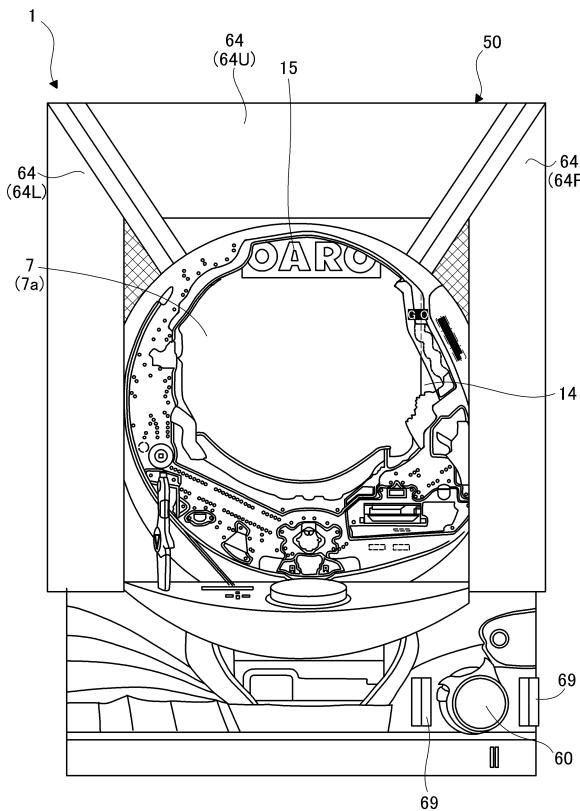
10

20

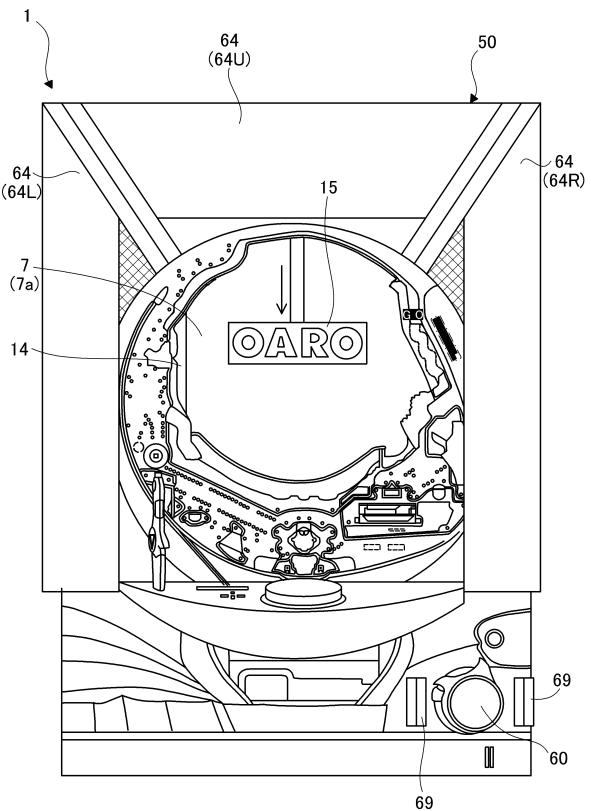
30

40

【図47】

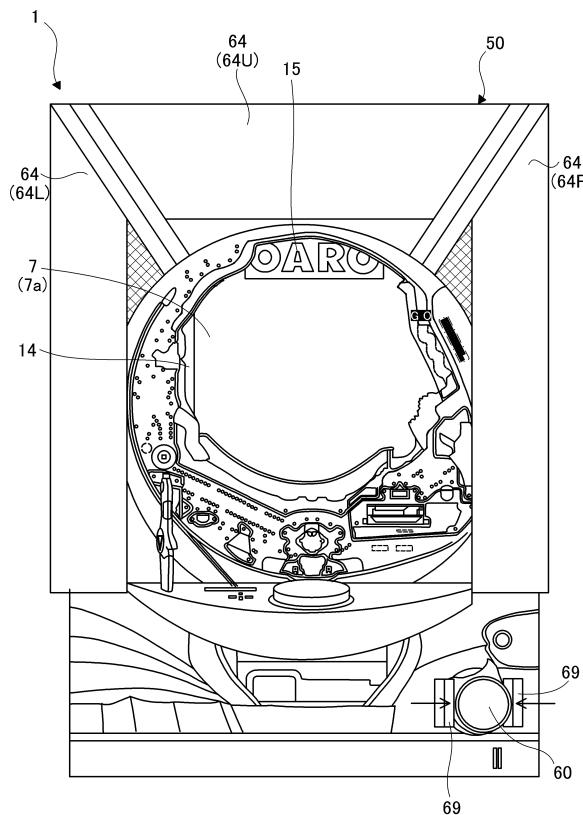


【図48】

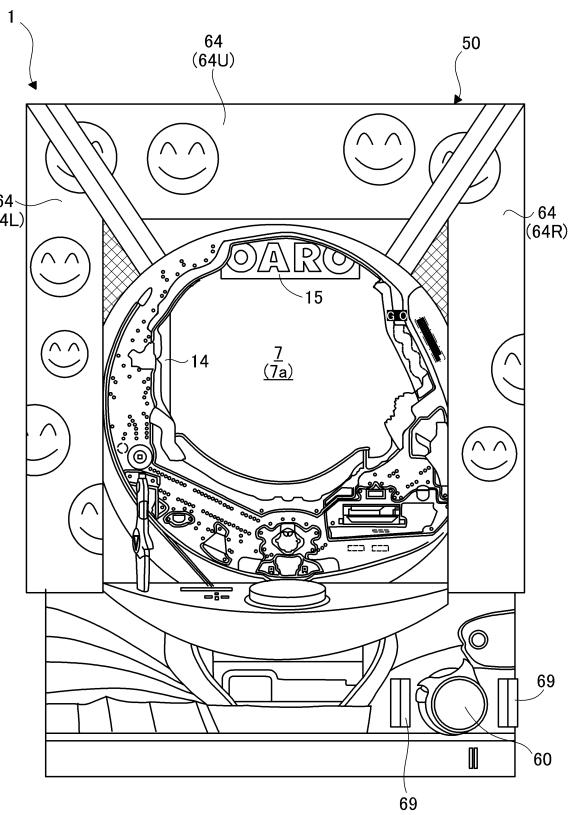


50

【図49】



【図50】



10

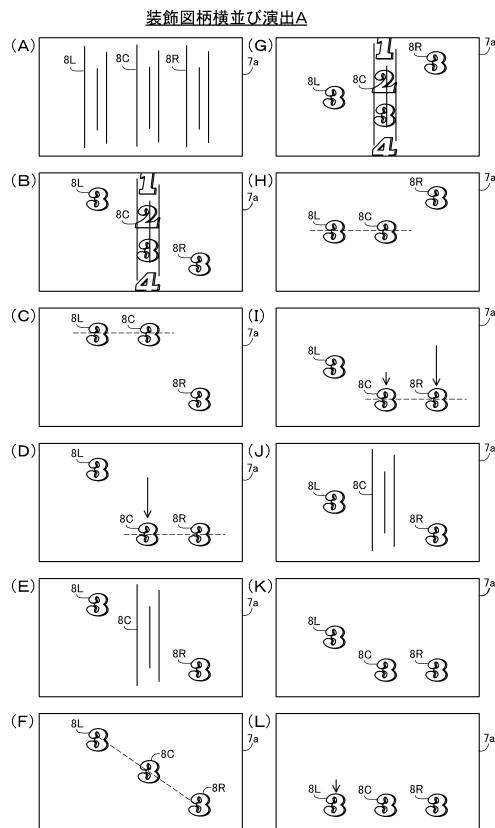
20

30

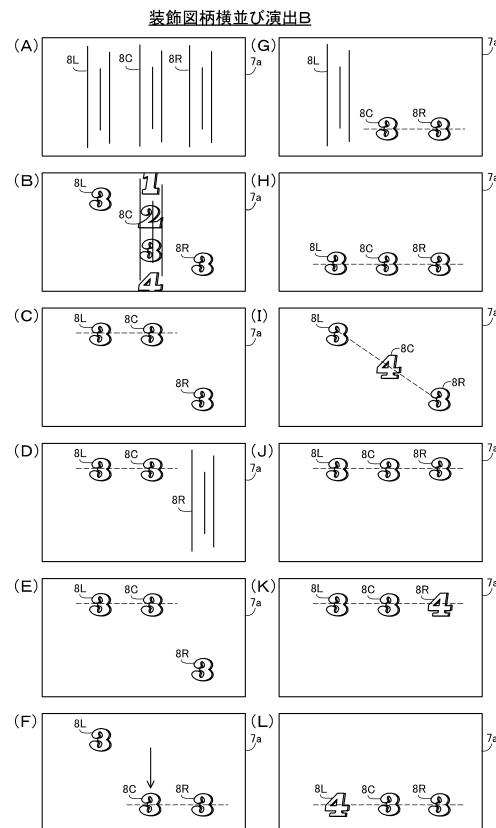
40

50

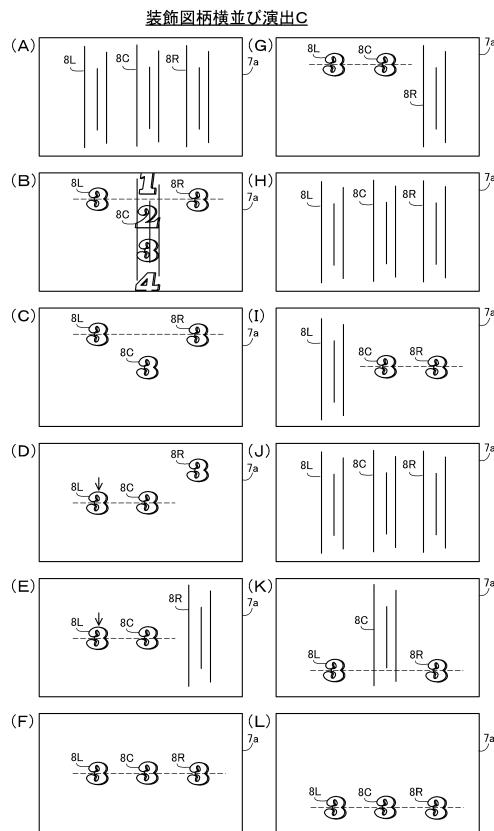
【図51】



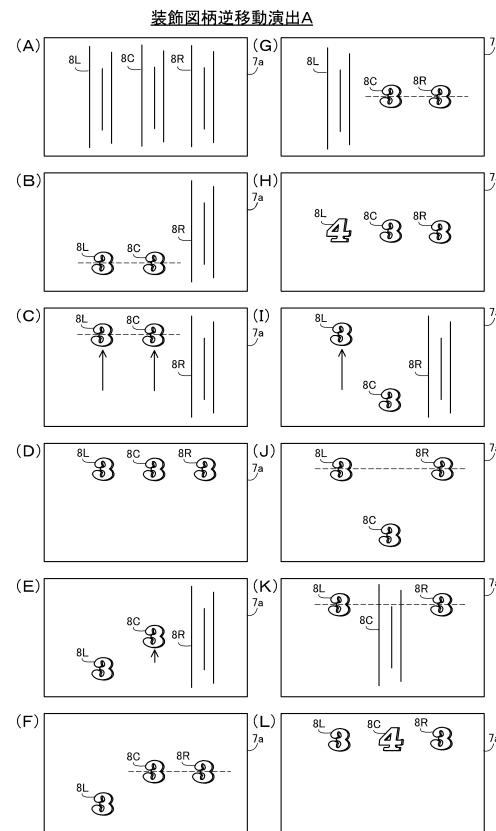
【図52】



【図53】



【図54】



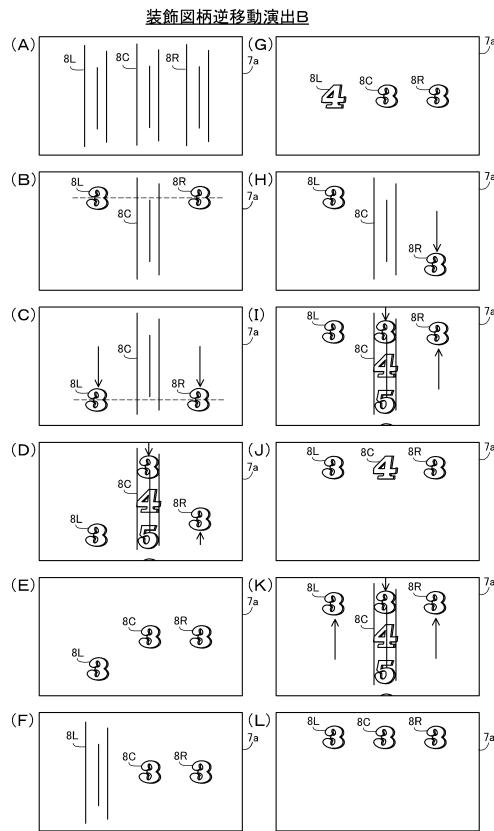
10

20

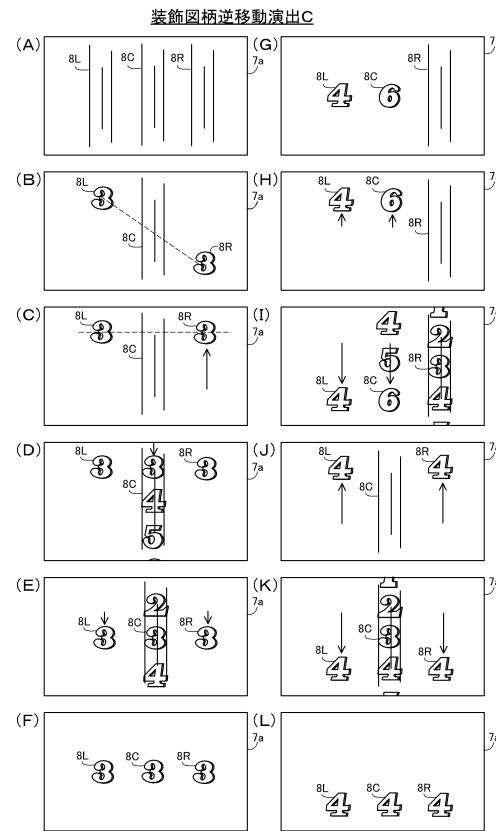
30

40

【図55】

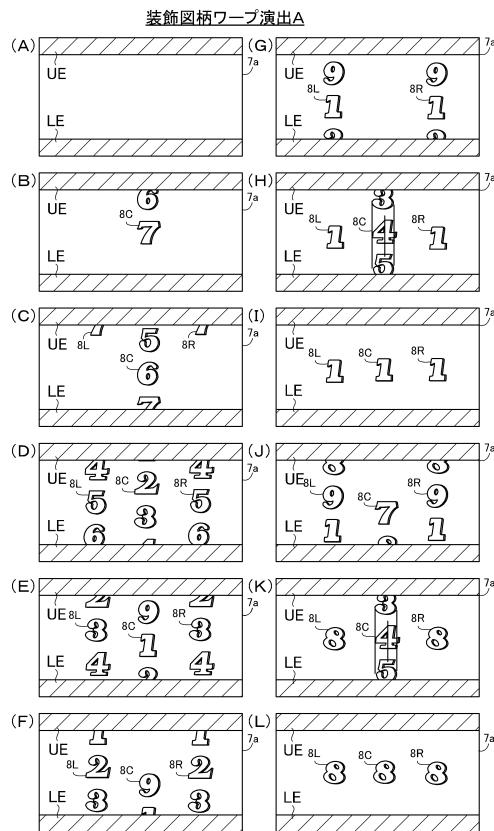


【図56】

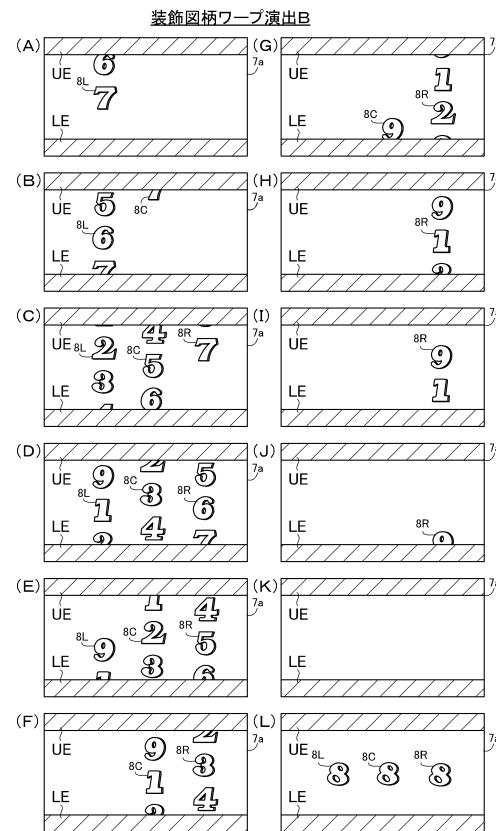


50

【図57】



【図58】



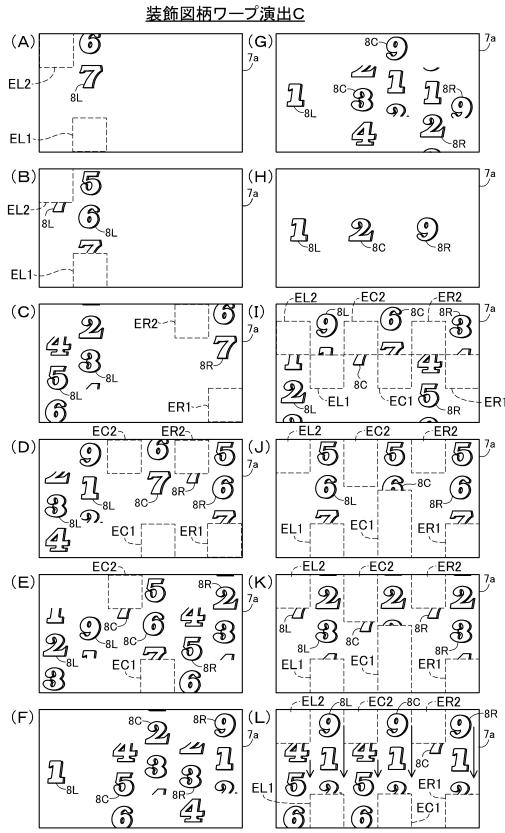
10

20

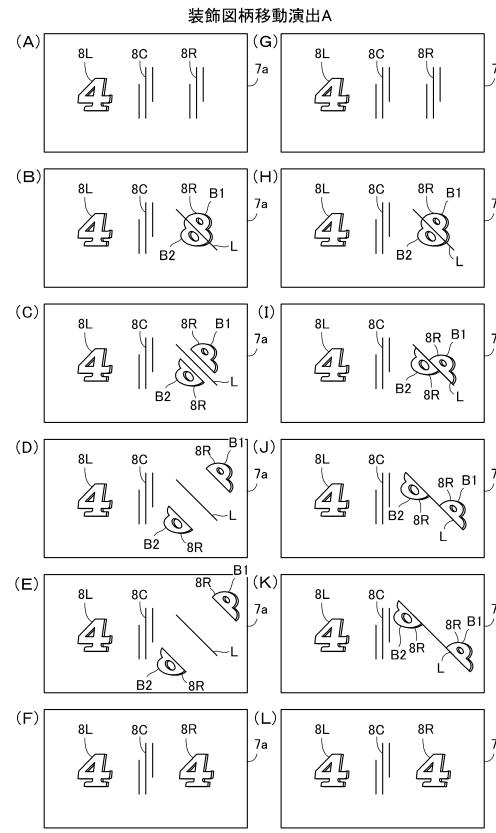
30

40

【図59】

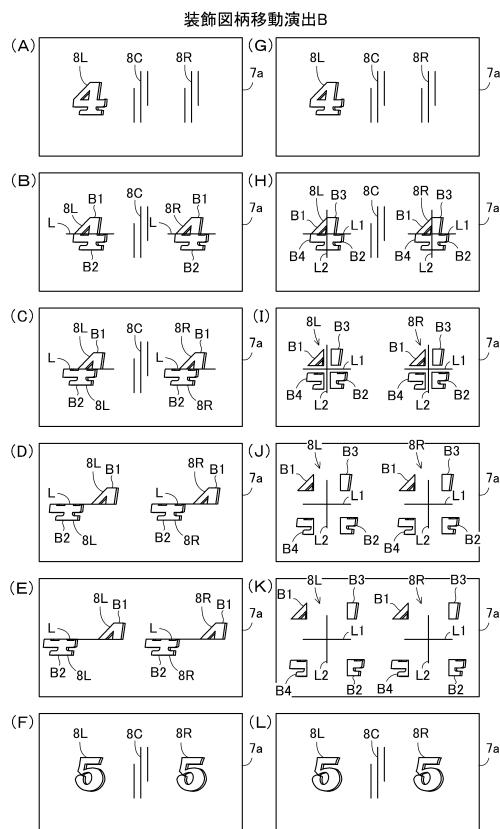


【図60】

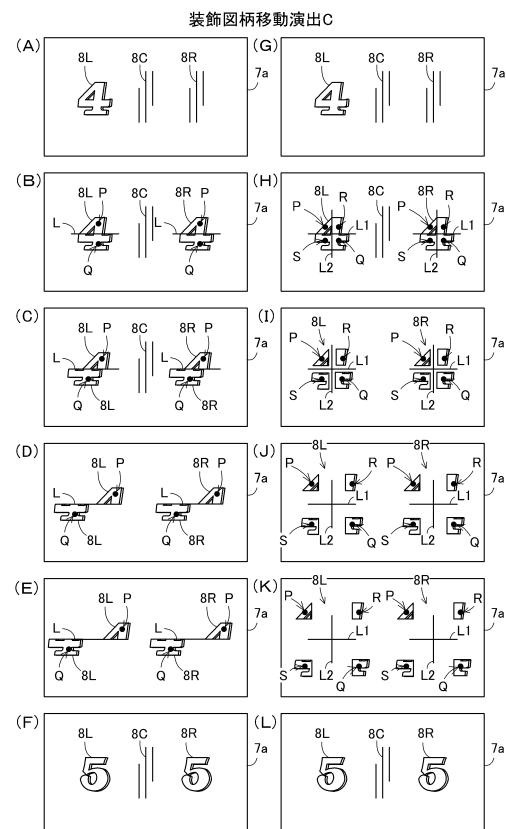


50

【図 6 1】



【図 6 2】



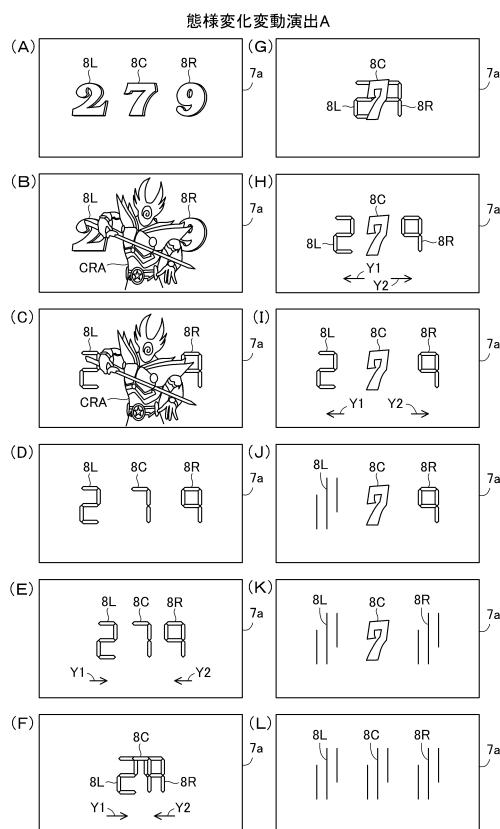
10

20

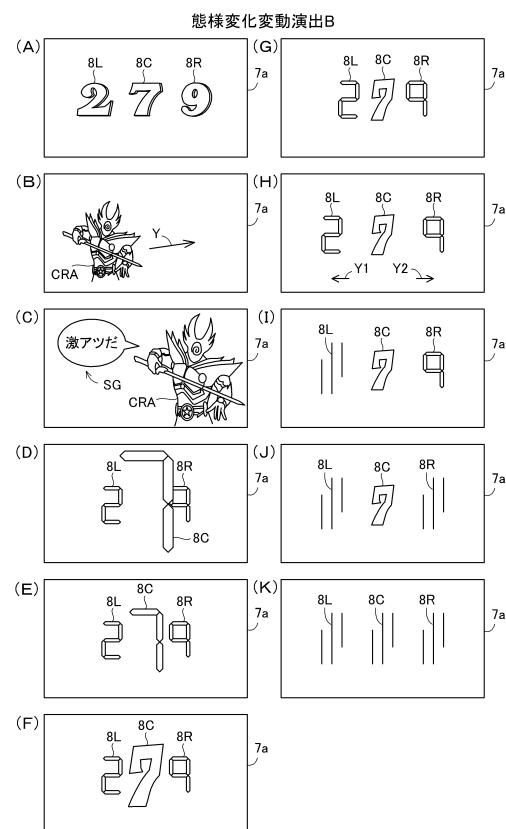
30

40

【図 6 3】

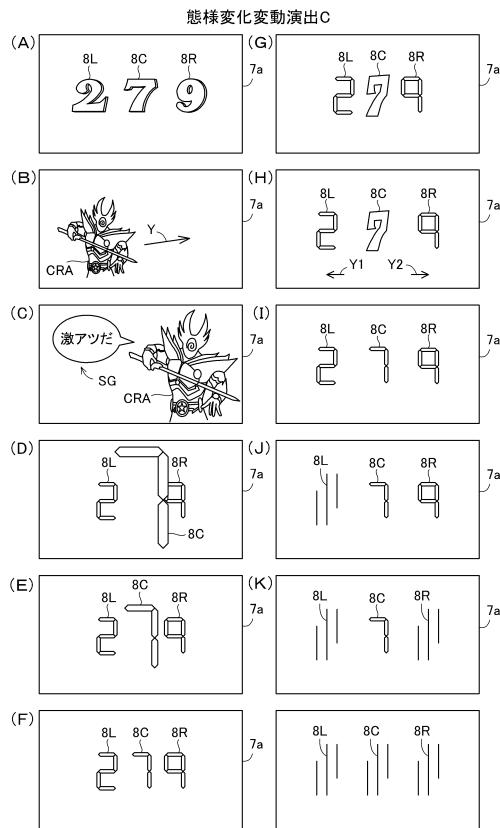


【図 6 4】

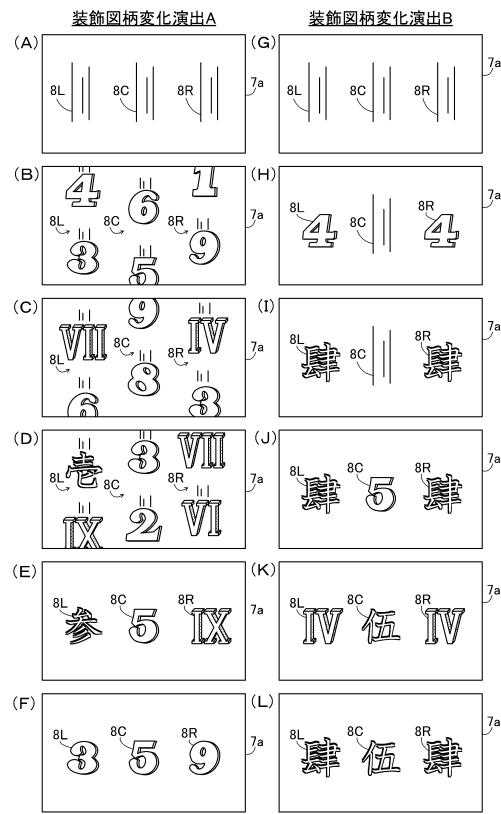


50

【図65】



【図66】



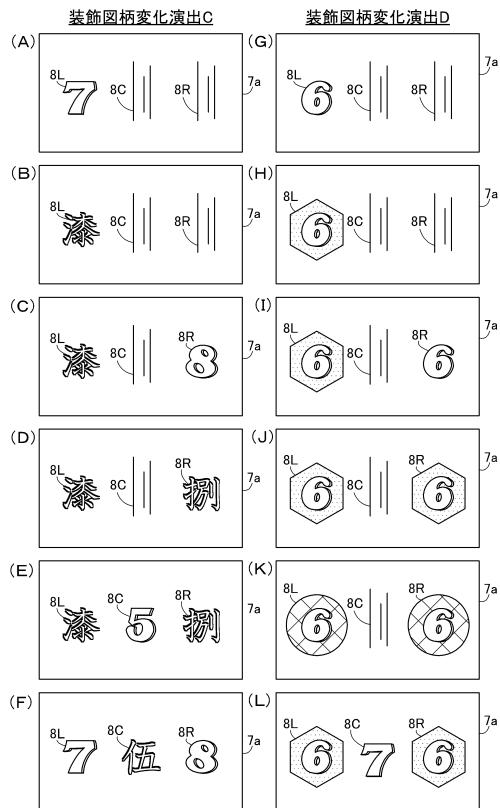
10

20

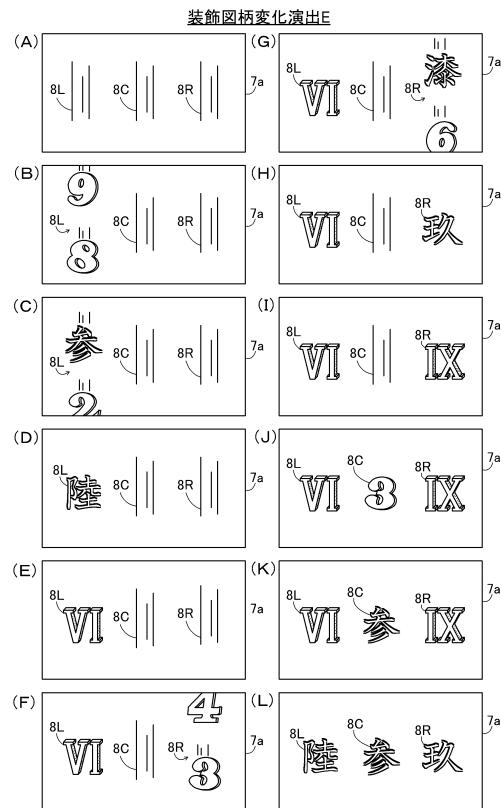
30

40

【図67】

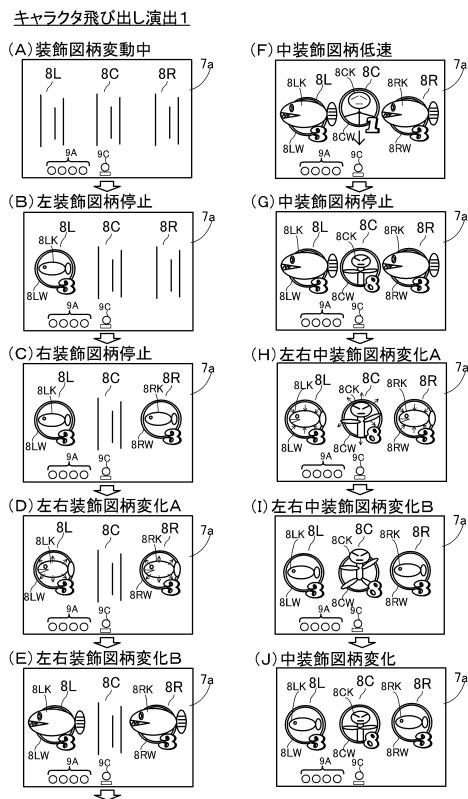


【図68】



50

【図69】



10

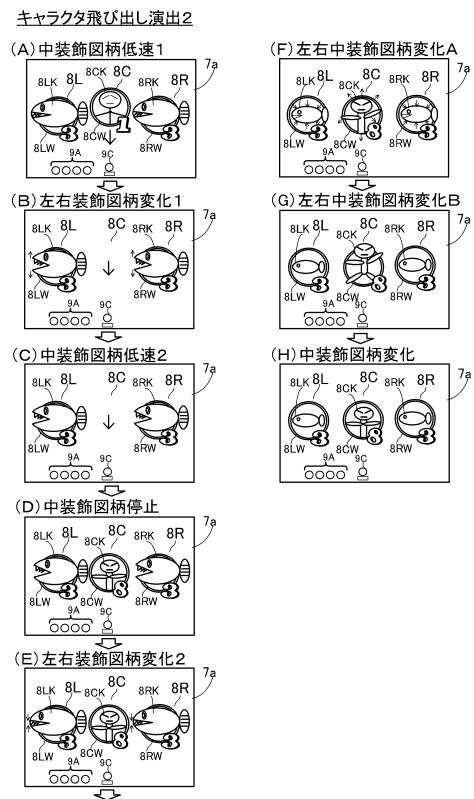
20

30

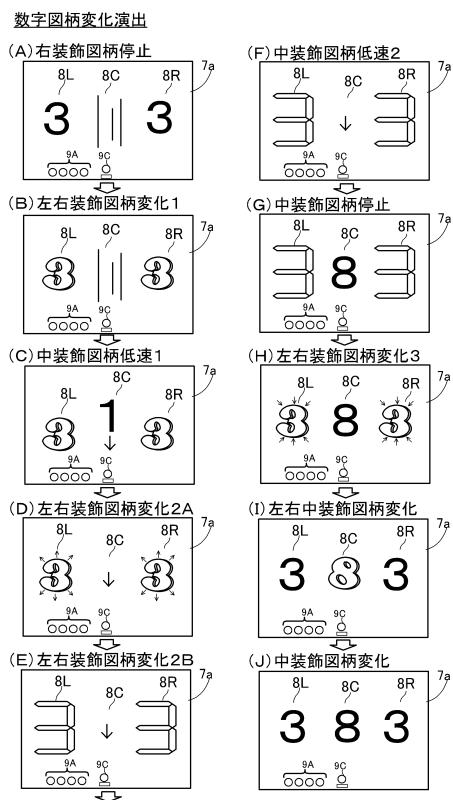
40

50

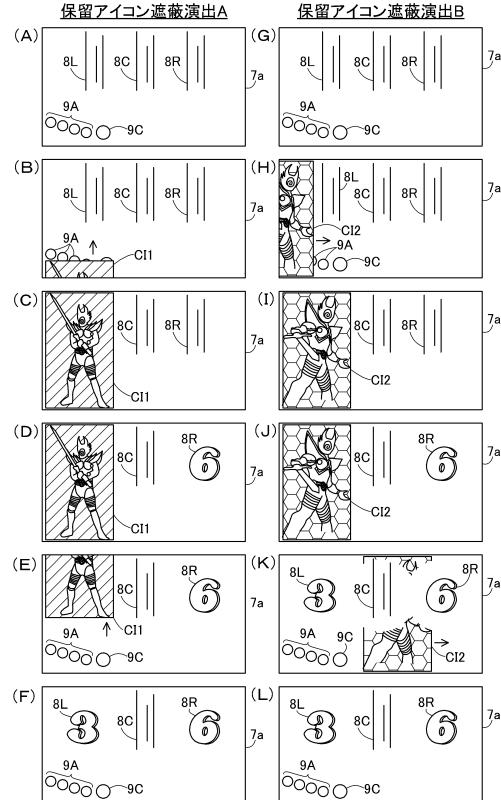
【図70】



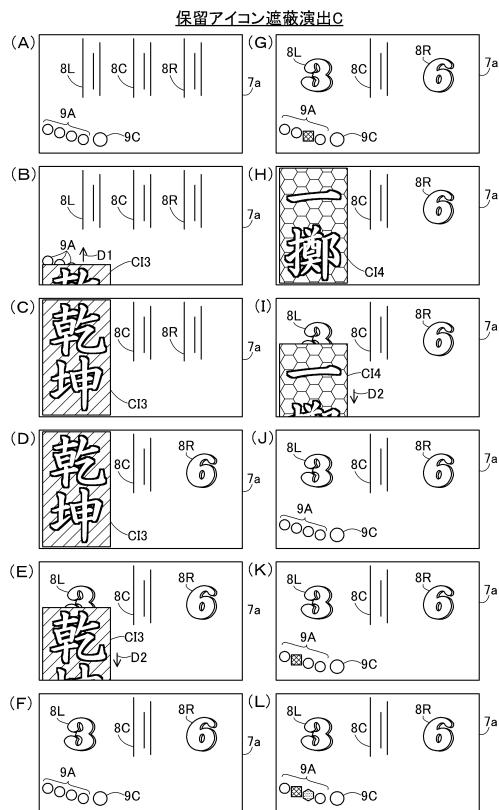
【図71】



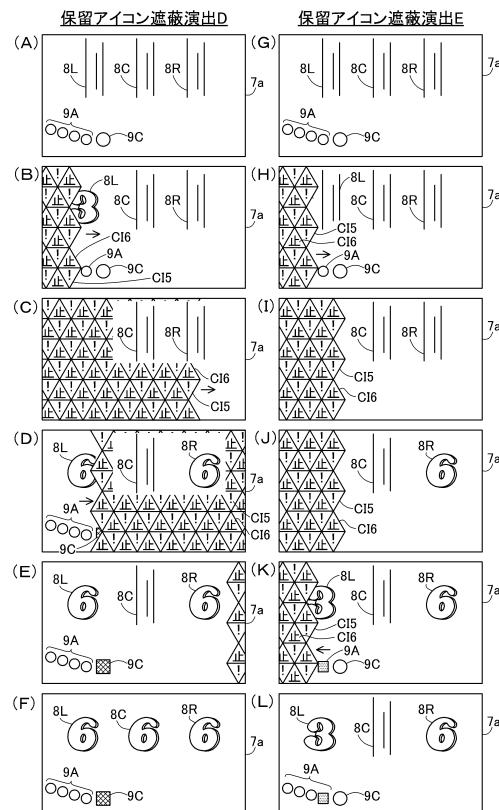
【図72】



【図7-3】



【図7-4】



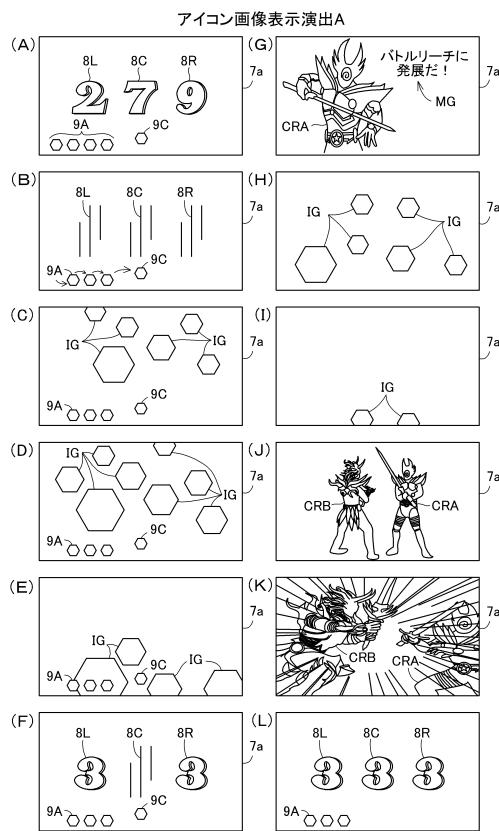
10

20

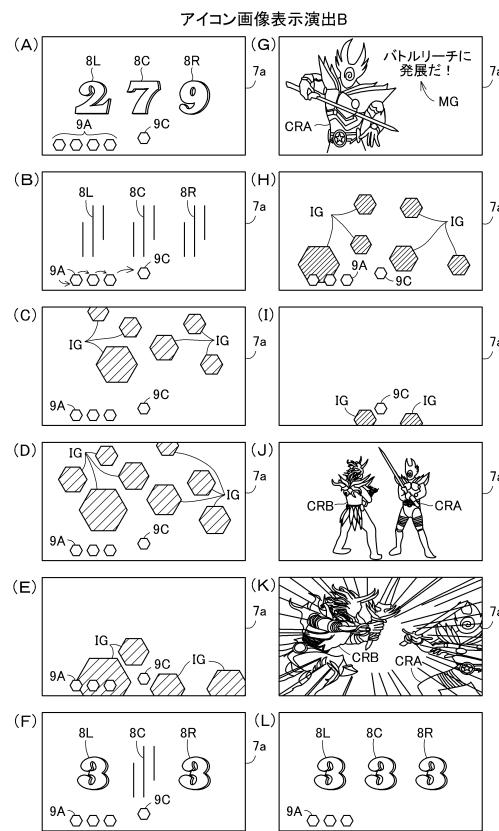
30

40

【図7-5】

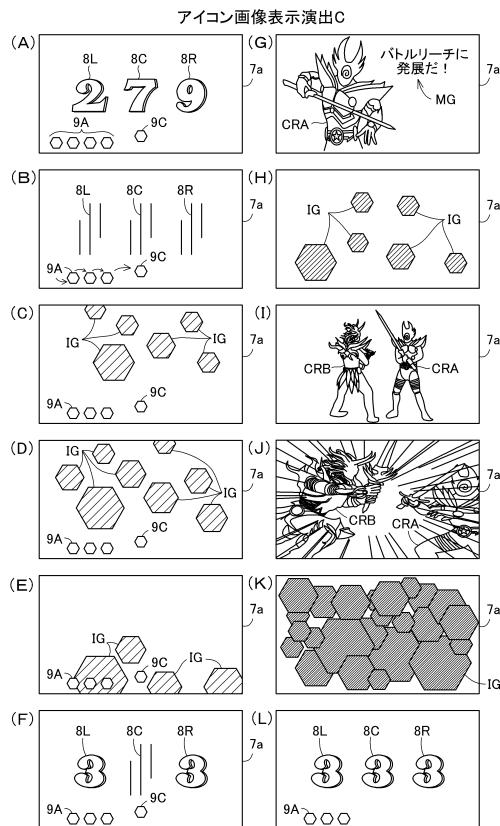


【図7-6】

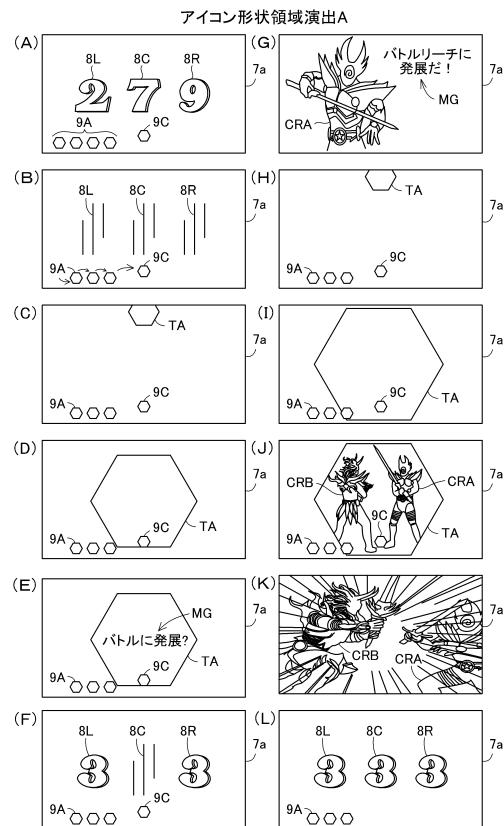


50

【図7-7】



【図7-8】



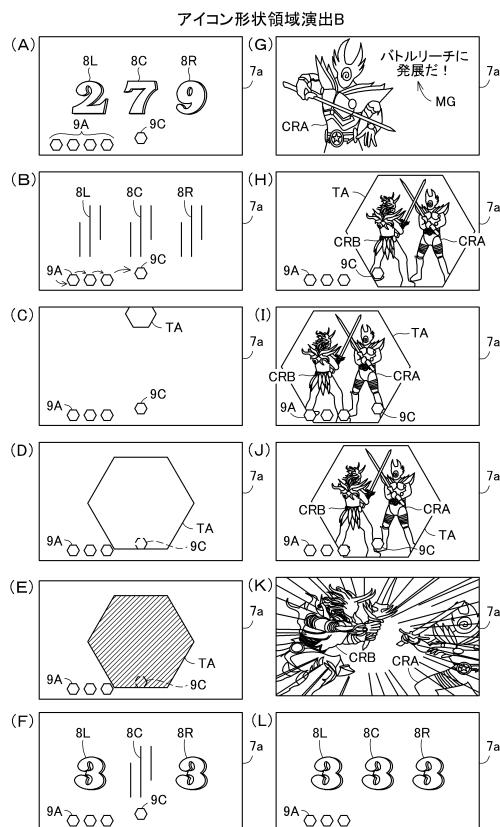
10

20

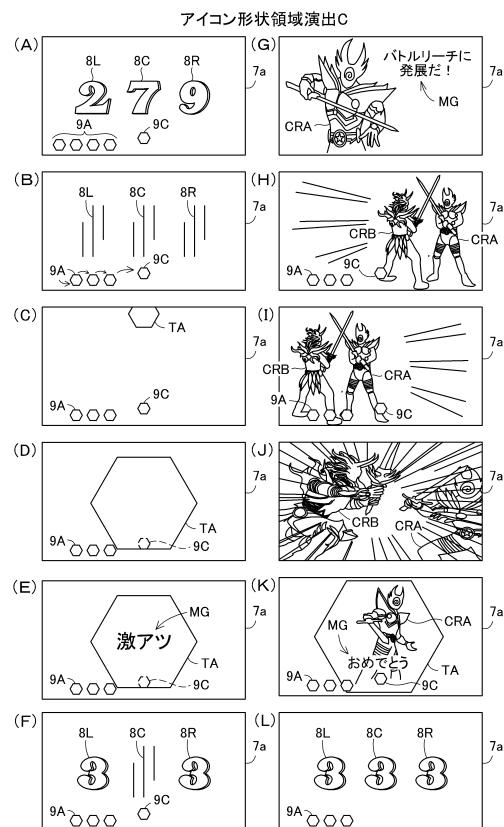
30

40

【図7-9】

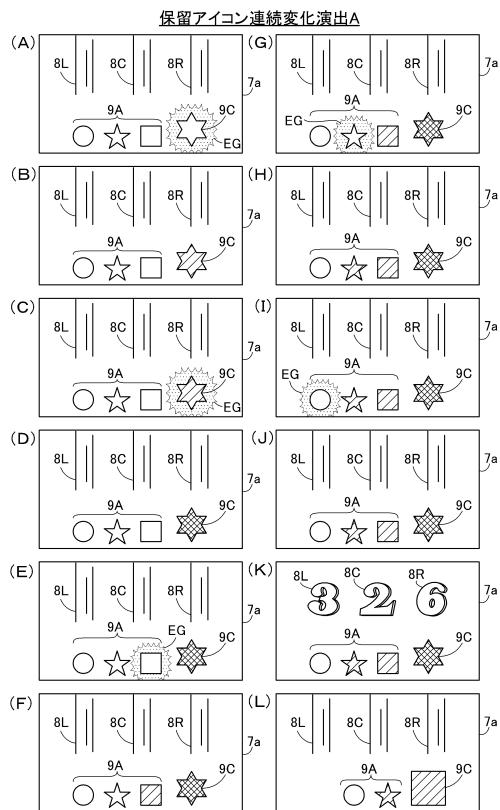


【図8-0】

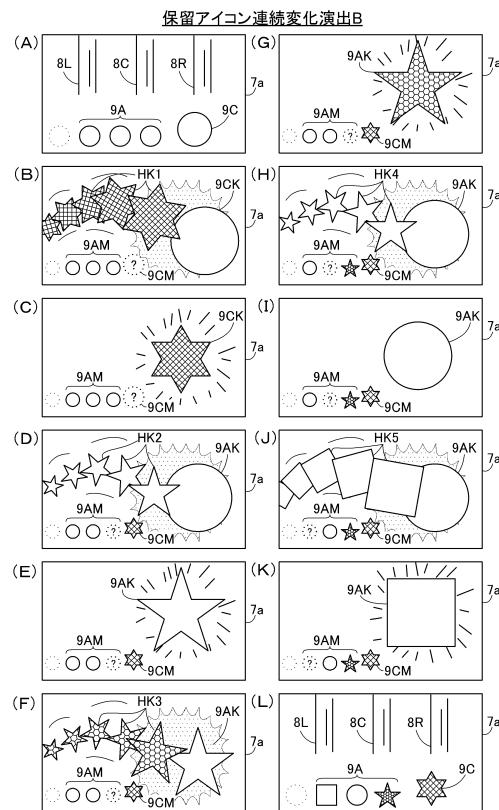


50

【図8-1】



【図8-2】



10

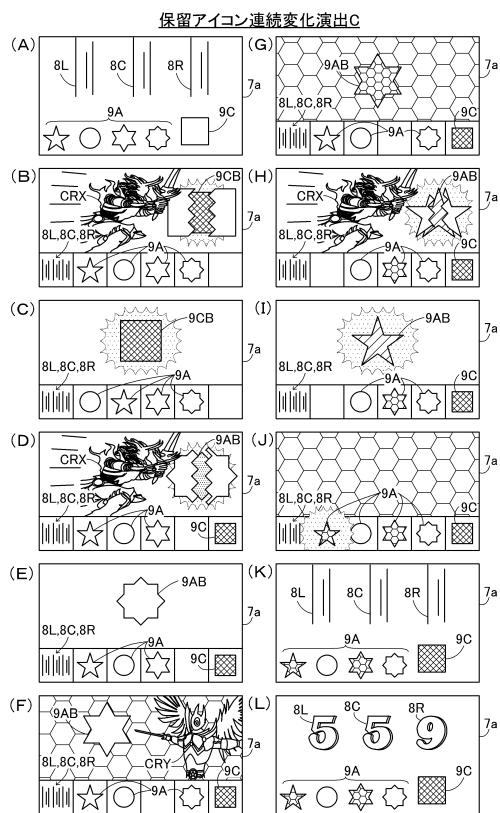
20

30

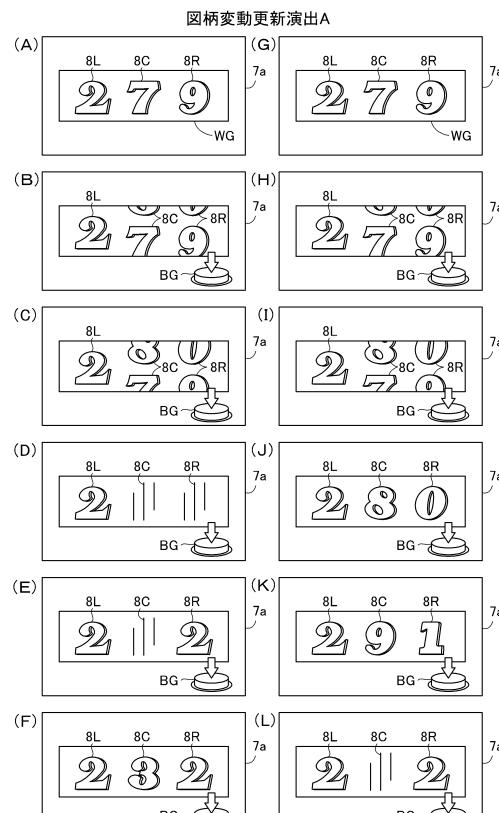
40

50

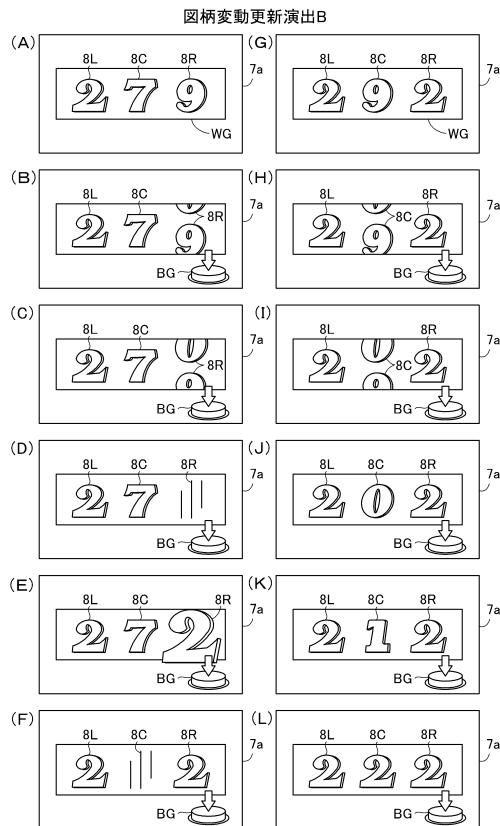
【図8-3】



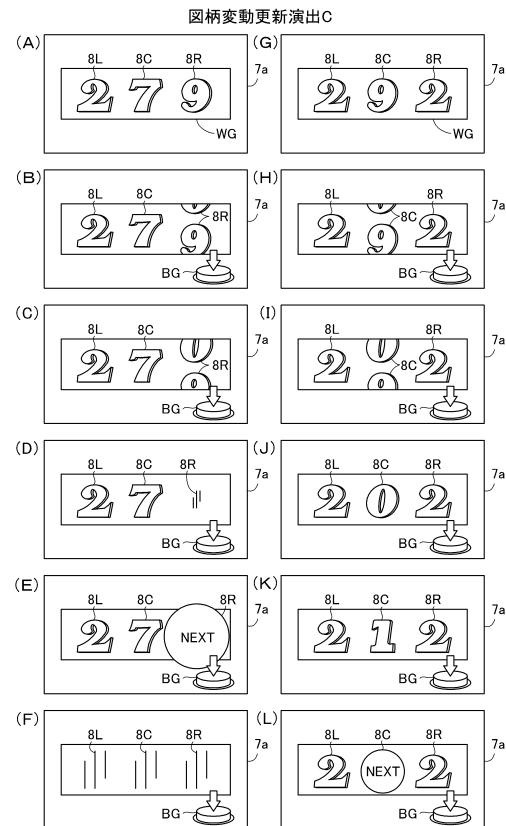
【図8-4】



【図85】



【図86】



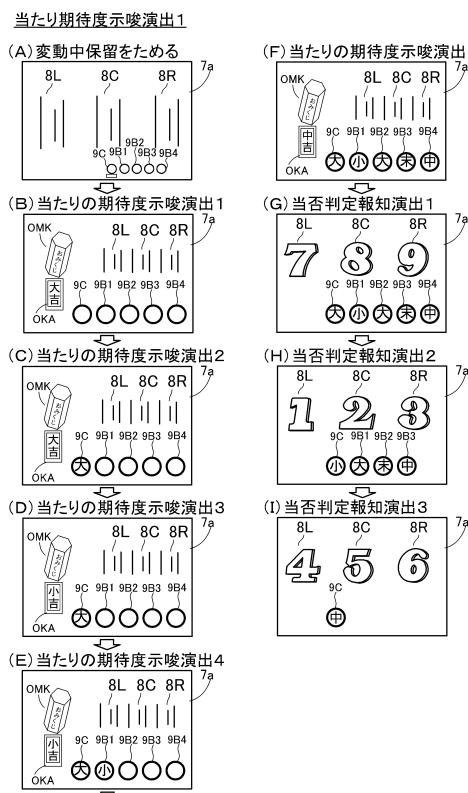
10

20

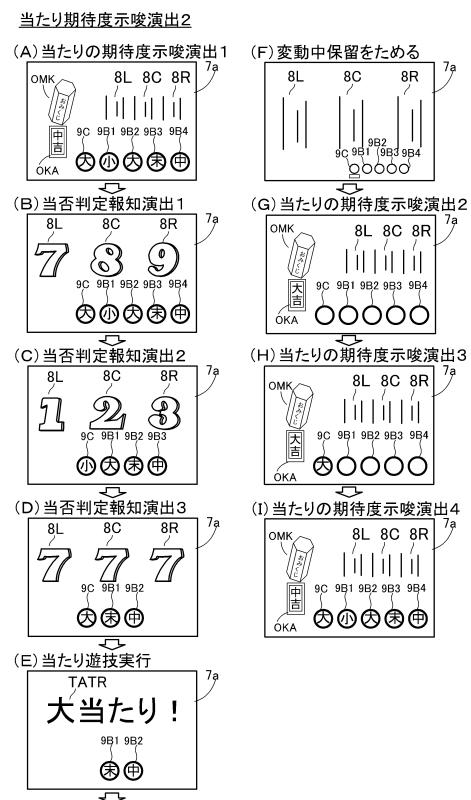
30

40

【図87】

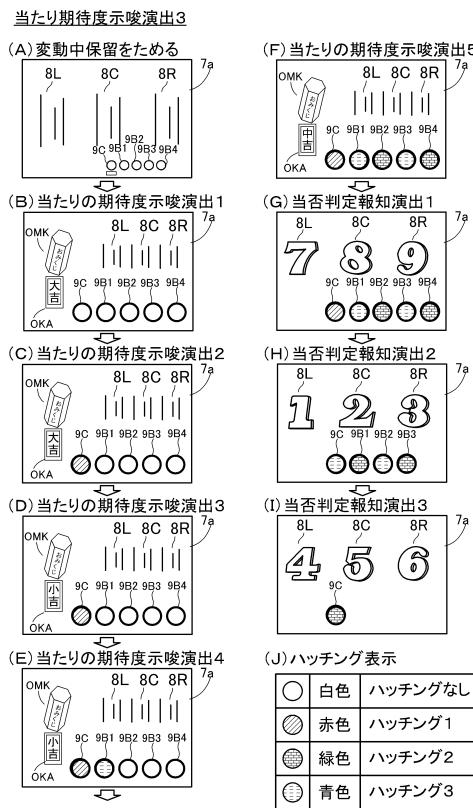


【図88】

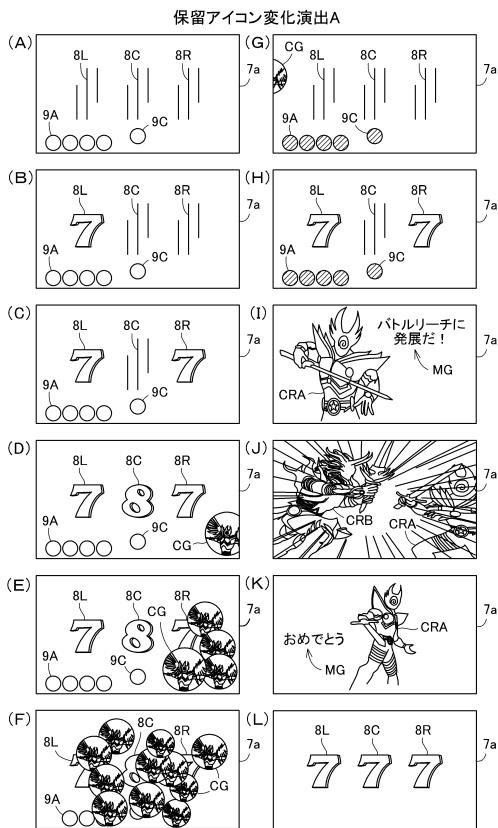


50

【図89】



【図90】



10

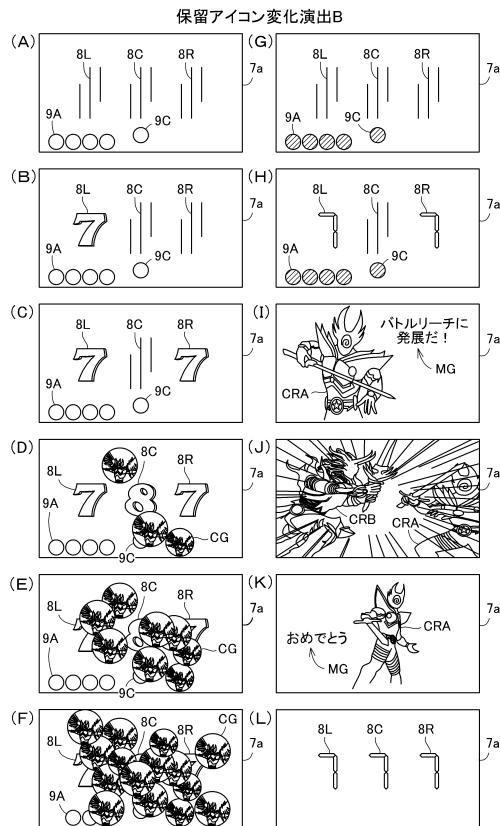
20

30

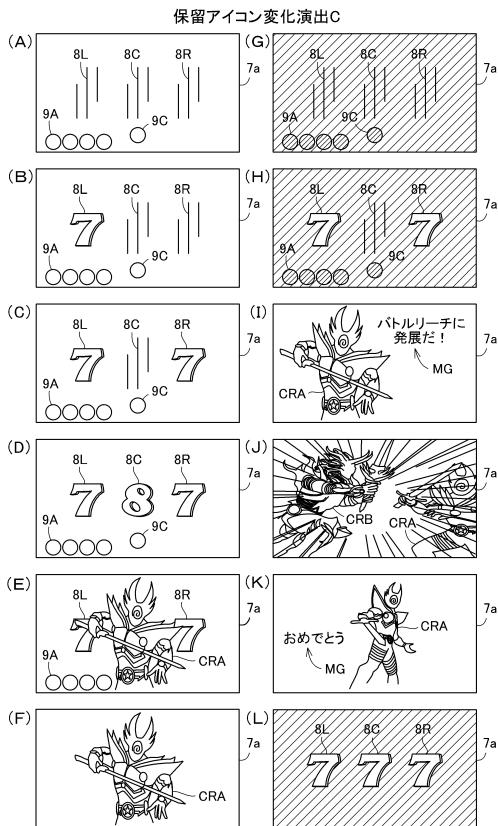
40

50

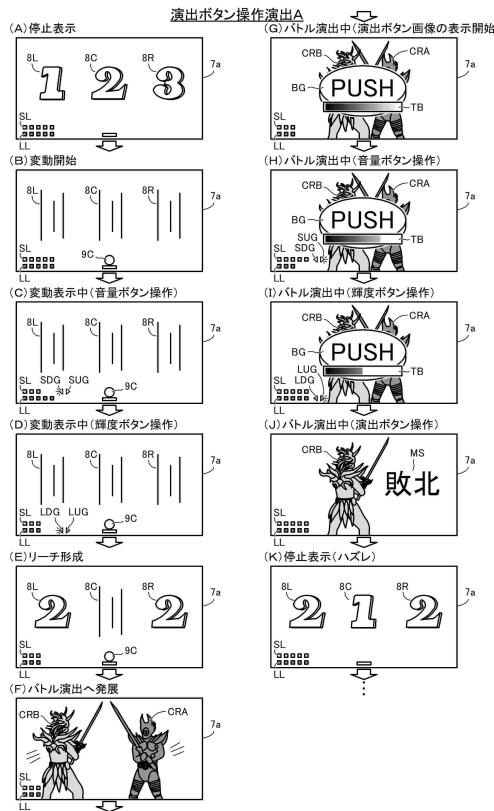
【図91】



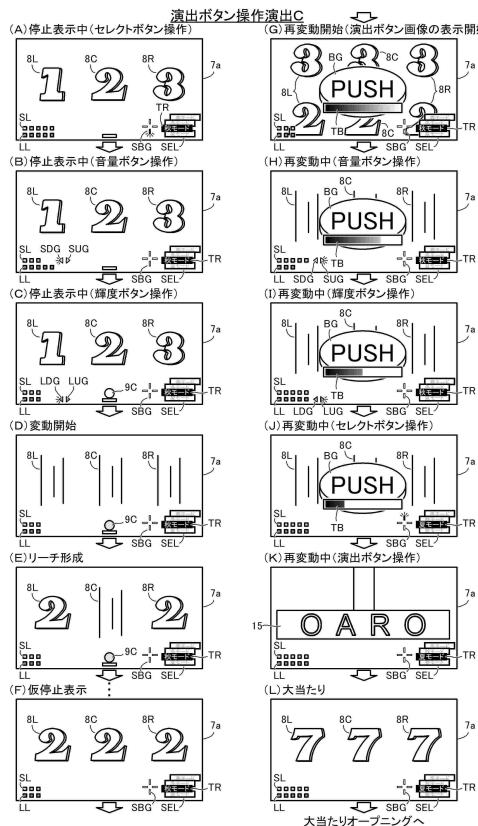
【図92】



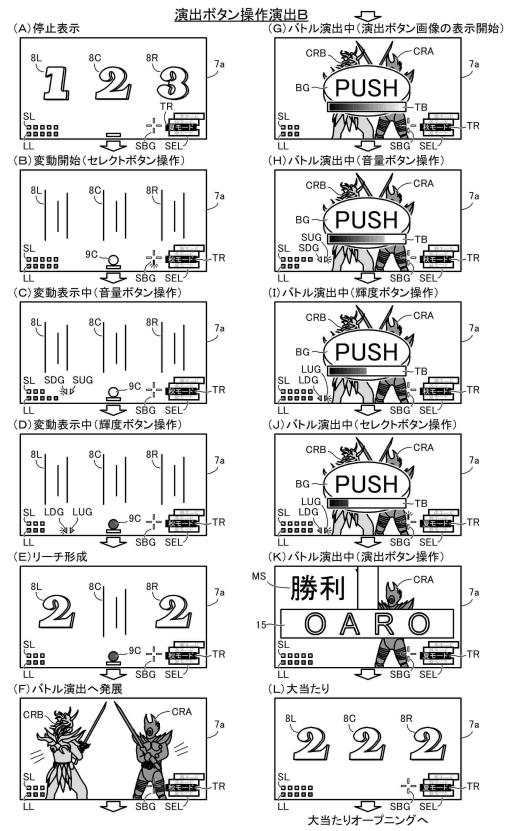
【図93】



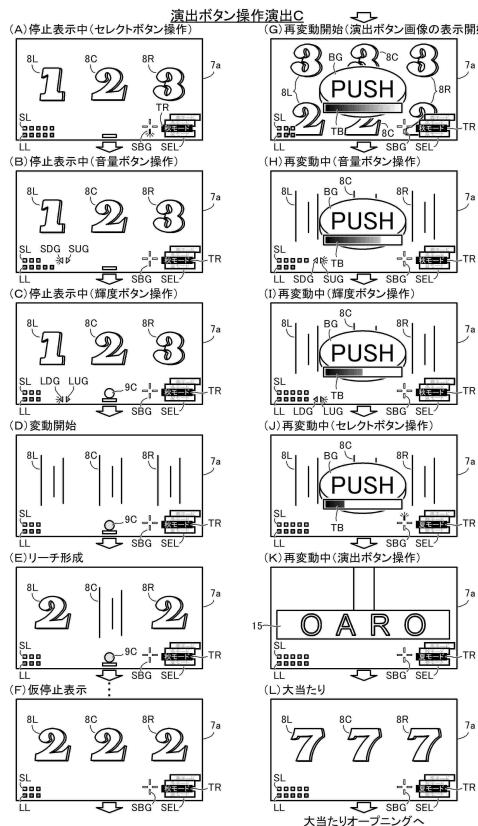
【 図 9 5 】



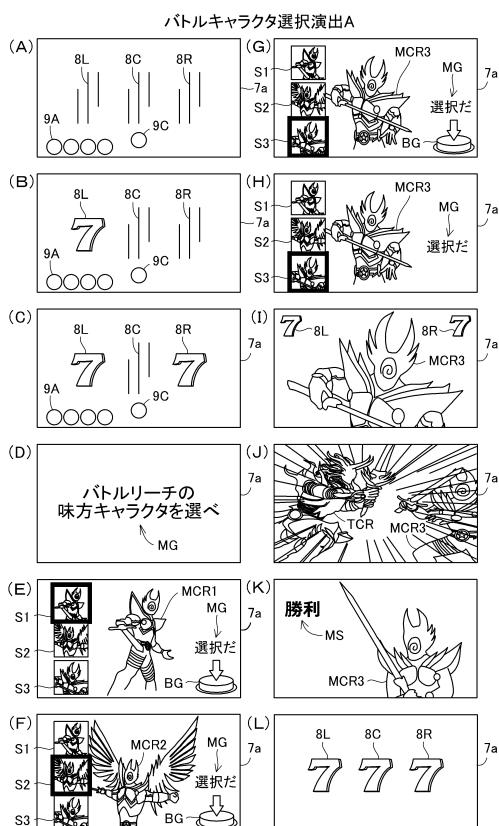
【 図 9 4 】



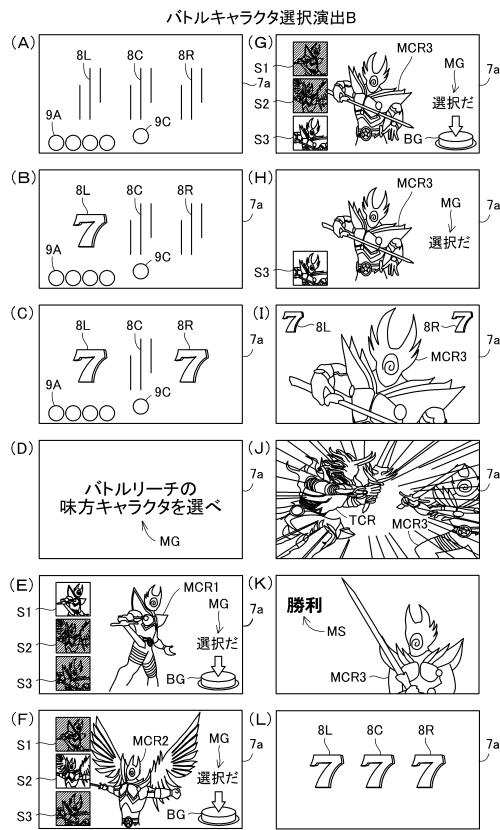
【 図 9 5 】



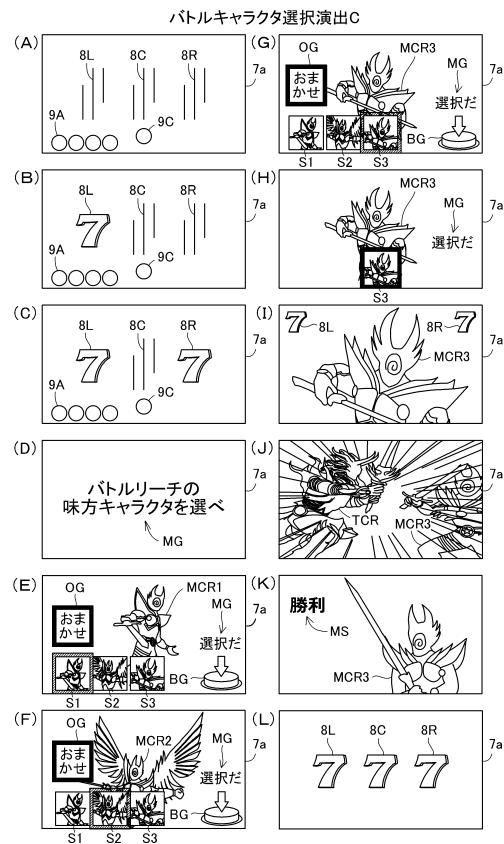
【 図 9 6 】



【図97】



【図98】



10

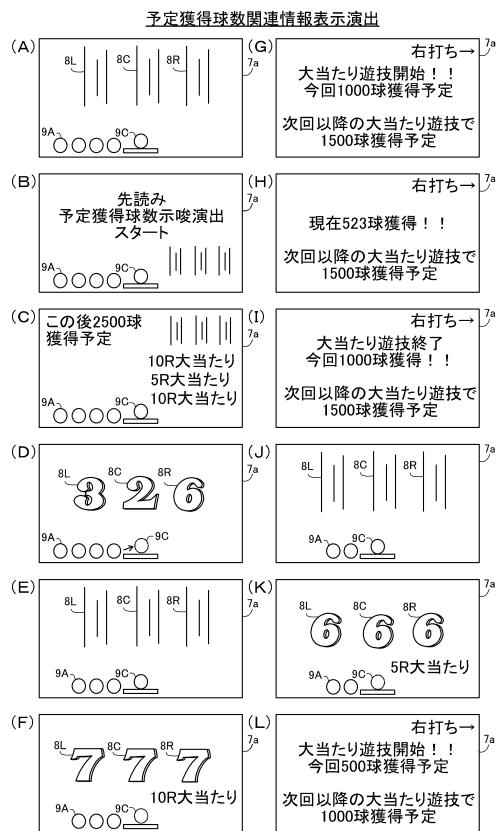
20

30

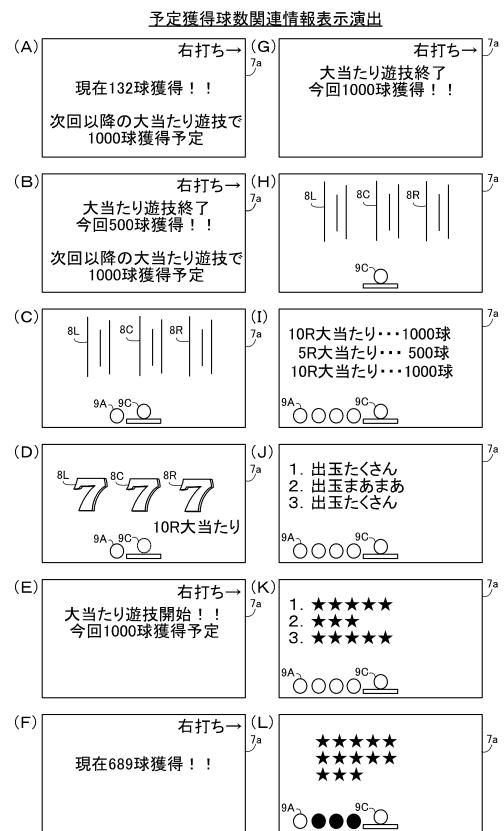
40

50

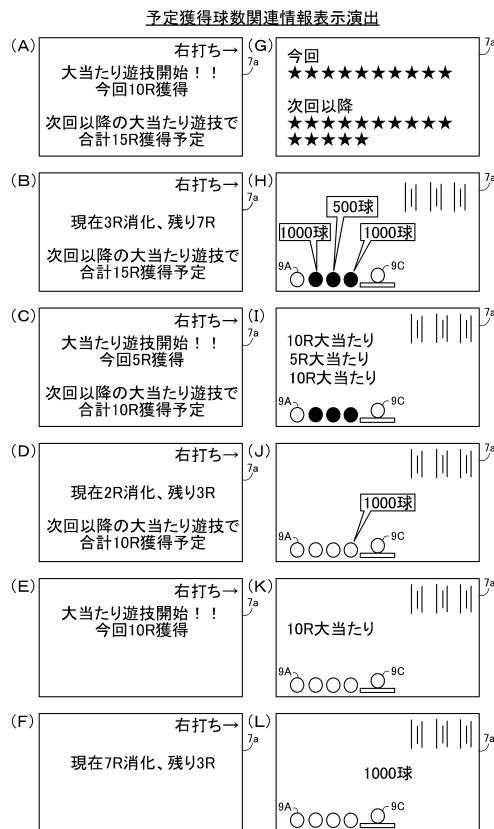
【図99】



【図100】



【図101】



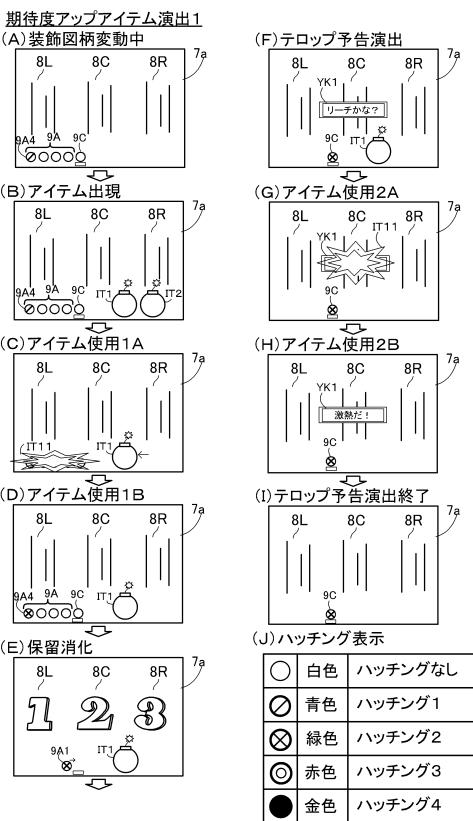
10

20

30

40

【図102】



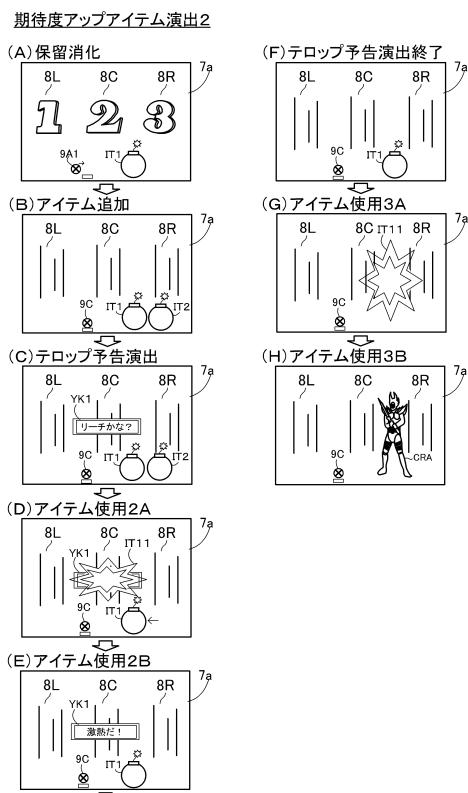
10

20

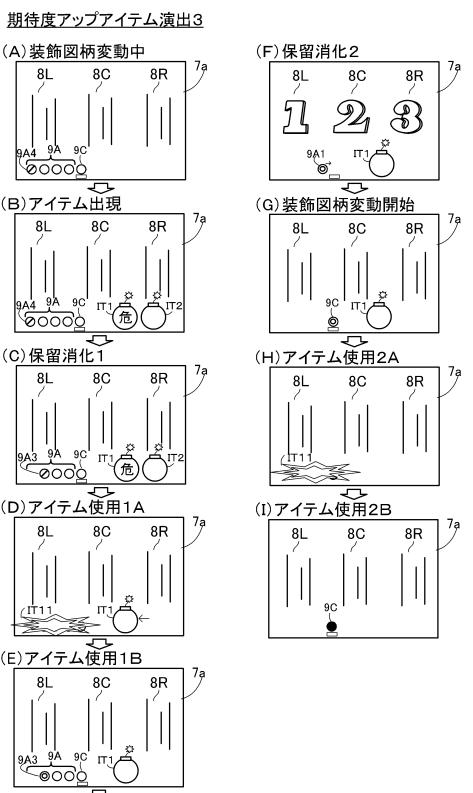
30

40

【図103】



【図104】



10

20

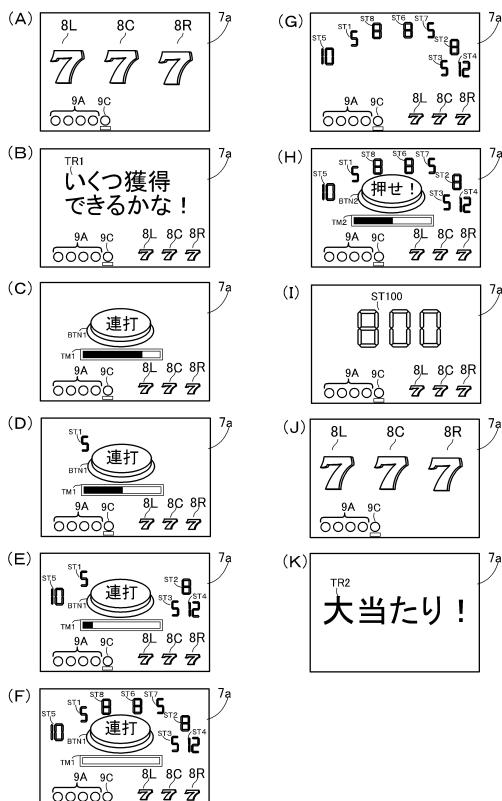
30

40

50

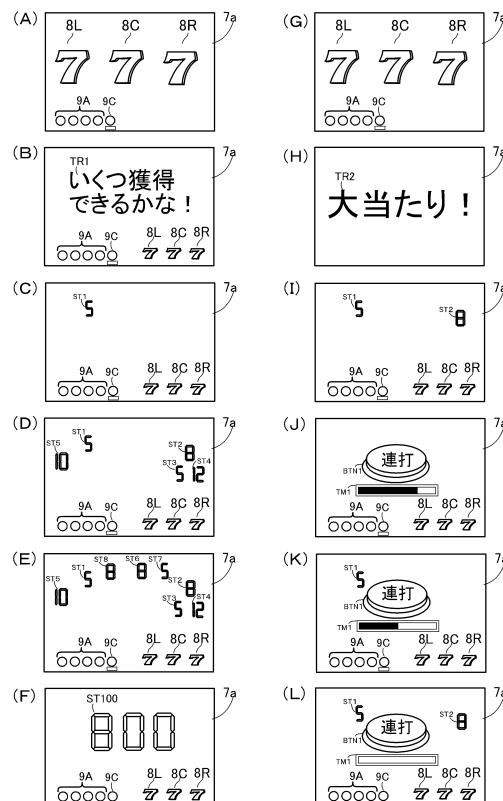
【図105】

数値合計演出1



【図106】

数値合計演出2、3、4



10

20

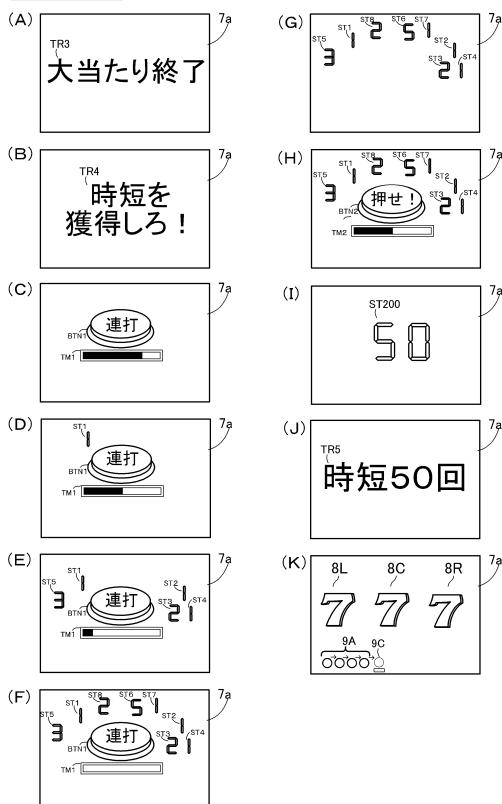
30

40

50

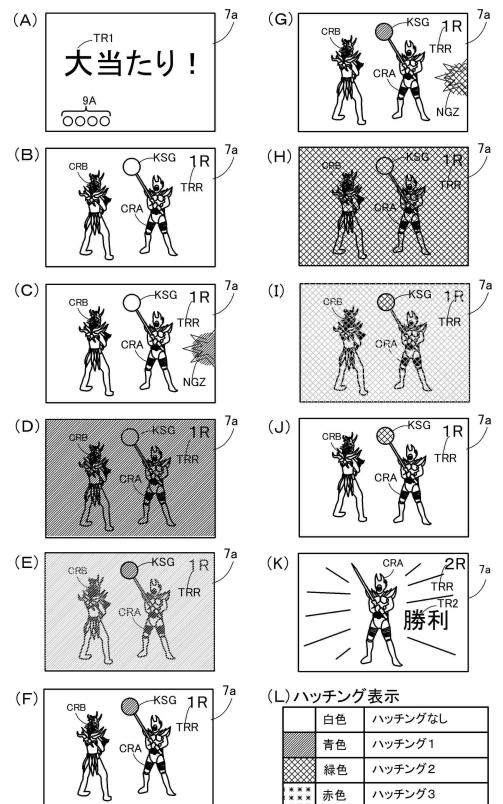
【図107】

数値合計演出5



【図108】

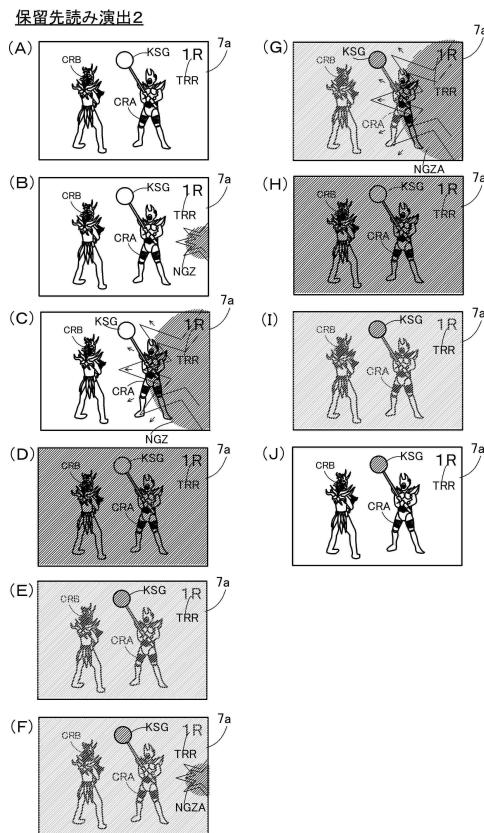
保留先読み演出1



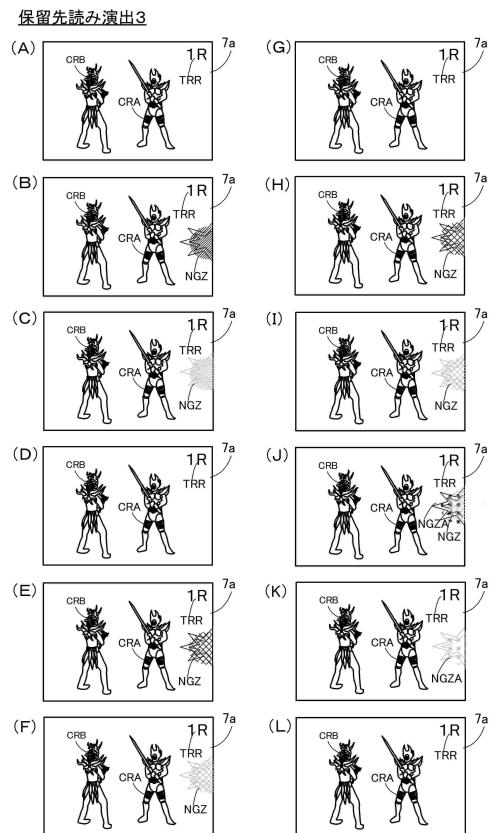
40

50

【図109】



【図110】



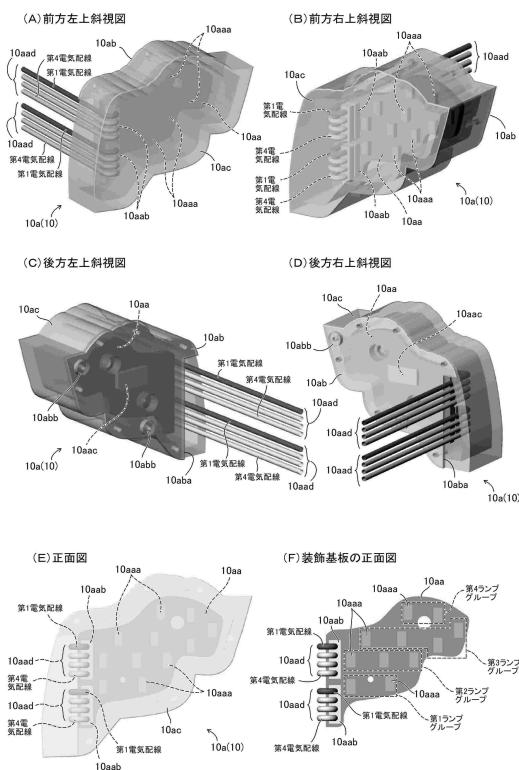
10

20

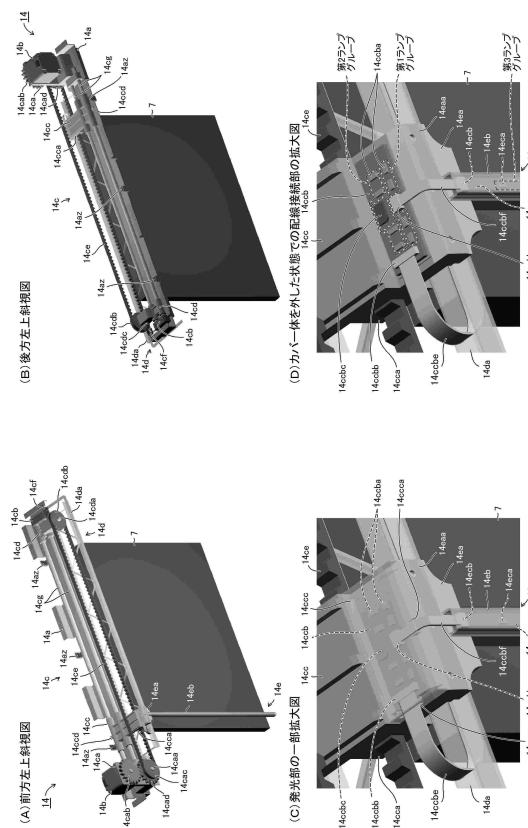
30

40

【図111】

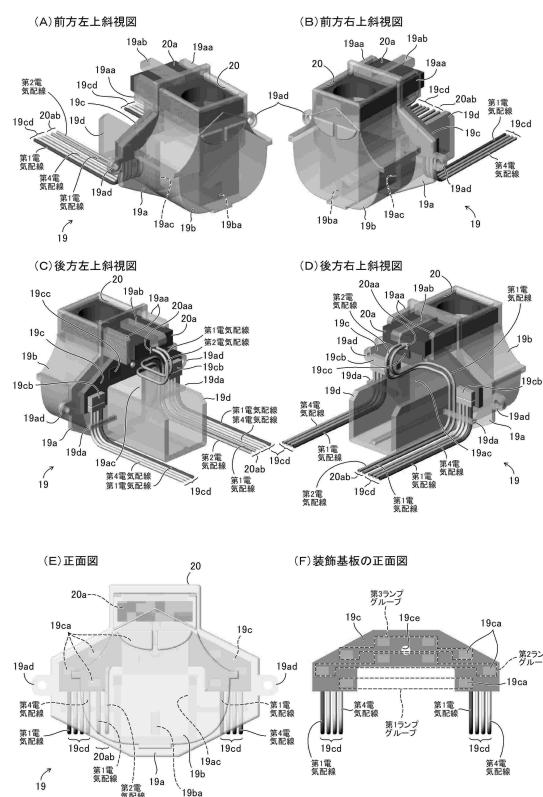


【図112】

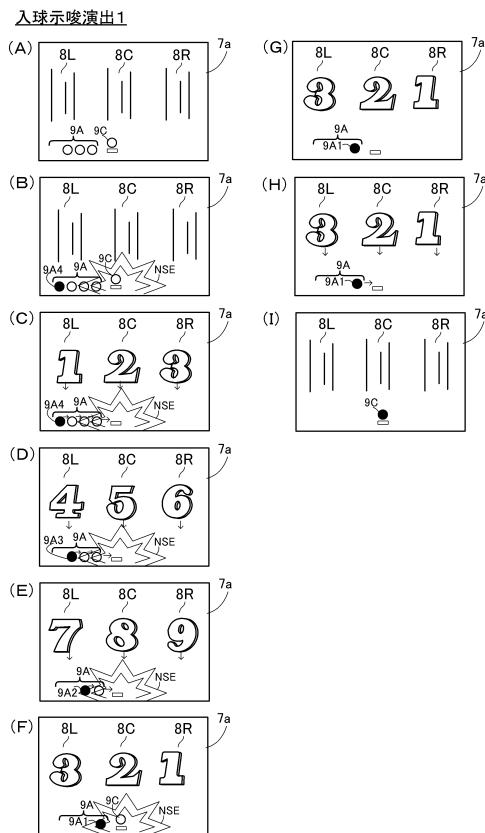


50

【図 1 1 3】



【図 1 1 4】



10

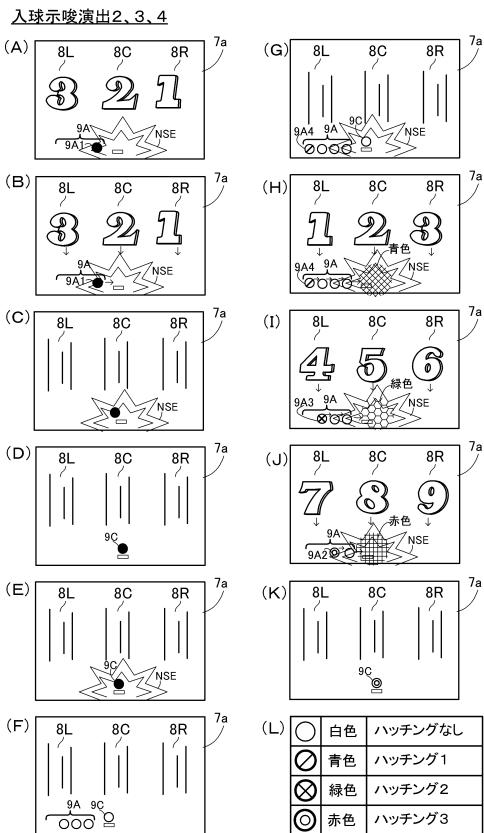
20

30

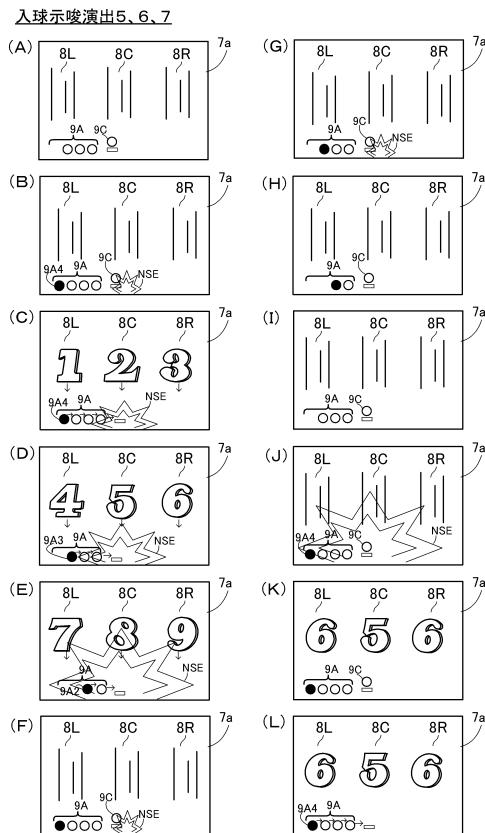
40

50

【図 1 1 5】



【図 1 1 6】



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 下田 謙

愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内

(72)発明者 梶野 浩司

愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内

(72)発明者 柏木 浩志

愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内

F ターム（参考） 2C333 AA11 CA26 CA50 EA03